
じすと 用語集

新條大輝

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

じすと 用語集

【Nコード】

N7591S

【作者名】

新條大輝

【あらすじ】

じすとの用語集です。

更新は不定期で、気が向いたら修正、追記しております。

ネタバレがあるので、そこにご注意。

修正、追記したものは、タイトル後に日付を記しておきます。

属性について

属性というのは色々と言説あるが、この宇宙に様々な影響をもたらすものである。

その象徴である精霊がいるのは下記の16種。

火、毒、土、金、水、元、雷、命、氷、死、風、木、音、光、重、闇。

これらを世界組成属性と名付ける。

下記に記す9種は精霊がない属性である。

空、時、終熄、始源、究極、起源、未知、無、全。

これらを世界起因属性と名付ける。

『精霊の名称』

火の精霊、サラマンダー（SALAMANDER）。

毒の精霊、キャンカー（CANKER）。

土の精霊、ノーム（GNOME）。

金の精霊、ルスト（LUST）。

水の精霊、ウンディーネ（UNDINE）。

元の精霊、ルーツ（ROOT）。

雷の精霊、グラウル（GROWL）。

命の精霊、ライヴ（LIVE）。

氷の精霊、ジャリド（GELID）。

死の精霊、デミス（DEMISE）。

風の精霊、シルフ（SYLPH）。

木の精霊、ドライアド（DRYAD）。

音の精霊、アスピレイト（ASPIRATE）。

光の精霊、グリーム（GLEAM）。

重の精霊、グラヴ（GRAVE）。

闇の精霊、グルーム（GLOOM）。

サラマンダー、ウンディーネ、シルフ、ノーム、ドライアド、これらは引用。

その他の精霊の名称は、自分が定めたものである。

『属性を表現する色やスペル』

火、赤色。 「FIRE」
ファイア

毒、赤紫色。 「POISON」
ポイズン

土、黄色。 「EARTH」
アース

金、金色。 「GOLD」
ゴールド

水、青色。 「WATER」
ウォーター

元、藍色。 「SOURCE」
ソース

雷、橙色。 「THUNDER」
サンダー

命、桃色。 「LIFE」
ライフ

氷、紫色。 「ICE」
アイス

死、青紫色。 「DEATH」
デス

風、緑色。 「WIND」
ウインド

木、黄緑色。 「TREE」
ツリー

音、黄土色。 「SONIC」
ソニック

光、白色。 「LIGHT」
ライト

重、灰色。 「GRAVITY」
グラビティ

闇、黒色。 「DARK」
ダーク

空、透明色。 「SPACE」
スペース

時、青緑色。 「TIME」
タイム

終熄、黄橙色。 「END」
エンド

始源、赤橙色。 「START」
スタート

究極、深緑色。 「LAST」
ラスト

起源、浅緑色。 「FIRST」
ファースト

未知、銅色。 「アンノウン
ナッシング」
無、銀色。 「NOTHING」
オール
全、虹色。 「ALL」

『世界組成属性について』

16種の属性について詩的に説明します。

『クライスト・ローネの日記帳』の3ページも参照するといいで
す。

火、火は熱をもたらし、生きていると静かに伝える。

意は浄化、暴は火災、制御しなければ全てが焼き払われるだろう。

毒、毒は過去と罪の証、背負う事で強くなれるもの。

意は免疫、暴は瓦解、過度な痛みは安らかな生ではなく死をもたら
す事になる。

土、土は物質を育み、植物や鉱石の寝床となる。

意は不動、暴は激動、荒らし過ぎれば全てを破壊する事になる。

金、金は心の動きを教えるもの、欲と望のどちらかは自身のあり方
で決まる。

意は抑止、暴は欲望、表裏どちらかに押し留めるかは己次第。

水、水は生命を育み、潤いを与え安らぎをもたらす。

意は純粹、暴は汚穢、行き過ぎれば取り返しがつかなくなる。

元、元は全てに形をあたえるもの、ひとつひとつは意味があり生き
ている。

意は組成、暴は変形、いずれ正常な形を忘れ異常な形のみが正の常

となる。

雷、雷は生命の伝導、己の意思を明確に伝うもの。

意は静観、暴は激怒、その怒りは全てを脅かすものとなる。

命、命は生まれ育まれるもの、宿りし命を知り死するまで。

意は誕生、暴は変異、変動する環境に対応する生命は正常かはたまた異常か。

氷、氷は心の鏡、気持ちを知る上で必要なもの。

意は真実、暴は虚偽、その真偽は正直と素直でいなかったゆえの過ちと知れ。

死、死は全てに均しく訪れるもの、生まれ辿るその行く末を。

意は死亡、暴は怨念、成し遂げられぬ未練は他と多を巻き込む。

風、風は大気の河川、鳥や季節を教えてくれる。

意は奔放、暴は圧倒、吹き荒れる心はもはや気まぐれでは済まされない。

木、木は協力する仲間の証、共に想いはひとつ。

意は友好、暴は拒絶、一度の裏切りで信ずるか疑うかは汝の器次第。

音、音は言葉の表現、言わなければ伝わらないもの。

意は伝説、暴は亀裂、受け止めきれない認められないものがあると知れ。

光、光は差し照らし導くもの、希望という名の皆が求めるもの。

意は願望、暴は切捨、無情なる決断を下されると知れ。

重、重は引き寄せるもの、時度感じる不思議な糸と意図。
意は運命、暴は悪戯、それが一体何を意味するのか解らずに還り逝く。

闇、闇は指し示し導くもの、絶望という名の皆が拒むもの。
意は経験、暴は失意、堪え続ける心と軀を知る事に尽くせ。

『世界起因属性について』

9種の属性について詩的に説明します。

『クライスト・ローネの日記帳』の5ページも参照するといいで
す。

空は空間、その世界に形、存在を認知できるようにするもの。

世界の鏡よ、それに映るは全て真実よ。

虚偽の存在はありはしない。全ては真ゆえに偽が疑われる。

偽は存在にはない。偽は心にあるべき疑に過ぎない。

時は時間、その世界に変、流動を備えるようにするもの。

世界の針よ、それが指し示すは全て過去よ。

過去、現在、未来。全ては偶然ではなく必然だ。

運命は予期せぬもの。それ以外は全て悪戯だ。

終は終熄、世界の終わりの扉を意味するひとつの因果。

世界の結末よ、その鍵穴は何であるかは誰も知らない。

始まりあるからこそ終わりがある。全ては終わるための前座なのか？

終極に対抗する手立てはあるのか？

始は始源、世界の始まりの扉を意味するひとつの因果。

世界の原初よ、その鍵穴は何だったのか？

終わりゆく始まりの奇跡。全てはそれに気づかないのか？
始極に繋がる知は何処に去った？

究極、世界の終わりの鍵となるひとつの力。

世界の破滅を呼ぶ鍵よ、その意思は硬き石のごとく強い意志の下、
何の遺志を継いでいるのか理解できるか？

終わりを呼ぶほどの悲劇。孤独こそがその引き金となろう。

終わりの果てへ。誰も理解できぬ孤独を乗り越えしその先は？

起源、世界の始まりの鍵となるひとつの力。

世界の誕生を呼ぶ鍵よ、その花は端から咲かぬと決めつけ、己は儚く華なきものと嘆くなかれ。

始まりを呼ぶほどの思想。生まれ来る形なき生命は吹き込まれるのを待つ。

始まりの産声よ。誰も知らぬその想いは何処を彷徨うのか？

未知、世界に変動をもたらすひとつの力。

世界の理を脅かすもの、望まぬ運命と宿命を背負い、望むは正であり異の常ではない。

存在してはならぬもの。生まれ来た事を呪い、忌み嫌われ、突き放されて何を想う？

解き放たれる力。開き放たれる想いは希望を呼ぶか絶望をもたらす。

無、純粹無垢なひとつの力。

世界の彩りを見抜くもの、全てを無に還す時は来た。
いずれ起こりうる事。研ぎ澄まされし剣、その刃は何かを見つめる。

映し出す力。全ては無であり無ではない。

全、全てを束ねし中心点。

世界に彩りを与えるもの、全ては結束して成り立つものよ。

一度束ね、解き放ち、再び束ねる。意図されし運命の糸をたぐり寄せ、いと不思議な出来事を起こせ。
統括する力。全ては協調し、反発し合い、絆を深めてゆく。

『属性相性について』

下記の説明は、ゲーム的な説明、表現をしています。
また、あくまでも参考例です。一部に例外があります。
それと後で、相性関係は修正を入れることもあるでしょう。

即死〓 受けた時点で戦闘不能になる。

弱点〓 受けるダメージが2倍に増加される。

半減〓 受けるダメージが3分の1に軽減される。

無効〓 受けるダメージが0になる。

吸収〓 受けるダメージの値分、回復に転換される。

友好〓 融合での相性が良い組み合わせ。（一部例外あり）

拒絶〓 融合での相性が悪い組み合わせ。（一部例外あり）

〈世界組成属性〉

「火属性」

弱点〓 水、氷。

半減〓 風。

無効〓 木。

吸収〓 火。

友好〓 毒、土、風、光。

拒絶〓 水、氷。

「毒属性」

弱点〓 金、木。

半減〓なし。
無効〓なし。
吸収〓毒。
友好〓火、水。
拒絶〓金。

「土属性」
弱点〓毒、風、木。
半減〓雷、氷。
無効〓金。
吸収〓土。
友好〓水、木、金。
拒絶〓風。

「金属性」
弱点〓水、元、雷、木、音。
半減〓火、毒、土、風、重。
無効〓毒、金、死。
吸収〓なし。
友好〓土。
拒絶〓命、木。

「水属性」
弱点〓毒、雷、木。
半減〓火、風、音。
無効〓重。
吸収〓水。
友好〓命、風、木。
拒絶〓火、雷。

「元属性」

弱点〓命、死。

半減〓音、重。

無効〓なし。

吸収〓なし。

友好〓世界組成属性、終熄、始源、究極、起源、無。
拒絶〓なし。

「雷属性」

弱点〓土、水、氷。

半減〓風。

無効〓なし。

吸収〓雷。

友好〓風。

拒絶〓水。

「命属性」

弱点〓毒、死、木。

半減〓なし。

無効〓なし。

吸収〓なし。

友好〓火、土、水、元、風、木、音、光、始源、起源。
拒絶〓毒、金、死、闇。

「氷属性」

弱点〓火、雷、音。

半減〓水。

無効〓なし。

吸収〓氷。

友好〓死、風、闇、空、時。

拒絶〓火、雷。

「死属性」

弱点〓命。

半減〓なし。

無効〓なし。

吸収〓死。

友好〓火、毒、水、元、雷、氷、重、闇、終熄、究極。

拒絶〓金、命、木、光。

「風属性」

弱点〓土。

半減〓音。

無効〓土。

吸収〓風。

友好〓火、雷、木、音。

拒絶〓土。

「木属性」

弱点〓火、毒、金、氷、死。

半減〓土、風、音、重。

無効〓なし。

吸収〓水、木、光。

友好〓水、土、元、命、風、光。

拒絶〓火、毒、金、雷、氷、死。

「音属性」

弱点〓重。

半減〓風。

無効〓なし。

吸収〓音。
友好〓全ての属性。
拒絶〓なし。

「光属性」

弱点〓毒、闇。
半減〓なし。
無効〓なし。
吸収〓光。
友好〓火、命、音。
拒絶〓毒、死、闇。

「重属性」

弱点〓音。
半減〓水。
無効〓なし。
吸収〓重。
友好〓全ての属性。
拒絶〓なし。

「闇属性」

弱点〓雷、光。
半減〓なし。
無効〓なし。
吸収〓闇。
友好〓毒、死。
拒絶〓命、光。

〈世界起因属性〉

「空属性」

弱点〓時。

半減〓世界組成属性。

無効〓なし。

吸収〓なし。

友好〓土、金、元、重、闇。

拒絶〓なし。

「時属性」

弱点〓空。

半減〓世界組成属性。

無効〓なし。

吸収〓なし。

友好〓水、風、木、音、光。

拒絶〓なし。

「終熄属性」

弱点〓始源。

半減〓世界組成属性。

無効〓なし。

吸収〓なし。

友好〓水、元、氷、死、時。

拒絶〓命、木、始源。

「始源属性」

弱点〓終熄。

半減〓世界組成属性。

無効〓なし。

吸収〓なし。

友好〓火、毒、雷、命、空。

拒絶Ⅱ終熄。

「究極属性」

弱点Ⅱ起源。

半減Ⅱ世界組成属性。

無効Ⅱなし。

吸収Ⅱなし。

友好Ⅱ火、風、重、空、無。

拒絶Ⅱ起源。

「起源属性」

弱点Ⅱ究極。

半減Ⅱ世界組成属性。

無効Ⅱなし。

吸収Ⅱなし。

友好Ⅱ水、雷、音、時、無。

拒絶Ⅱ究極。

「未知属性」

弱点Ⅱなし。

半減Ⅱ世界組成属性、空、時、終熄、始源。

無効Ⅱなし。

吸収Ⅱなし。

友好Ⅱ全ての属性。

拒絶Ⅱなし。

「無属性」

弱点Ⅱなし。

半減Ⅱなし。

無効Ⅱなし。

吸収〃なし。

友好〃全ての属性。

拒絶〃なし。

「全属性」

弱点〃なし。

半減〃全ての属性。

無効〃なし。

吸収〃全ての属性。

友好〃全ての属性。

拒絶〃なし。

魔法について

「魔法」(MAGIC)

じすとの魔法、その才は3つの系統から成り立っている。

呼応、制御、集中、この3つが使用者の基本能力となる。

呼応は効果と威力、持続時間などに関わる。

制御は発動始点距離、効果や影響範囲などに関わる。

集中は消費する精神力、発動速度などに関わる。

これらは使用方式によって伸びが異なり、また魔法の効果にも違いが出てくる。

魔法は大まかに、攻撃、補助、回復の3種に分類される。

細かく分けると、いくつかに分類されているのだが……それは使用方式の次に解説する。

属性は、世界組成属性と世界起因属性がある。

世界組成属性：火、毒、土、金、水、元、雷、命、氷、死、風、木、音、光、重、闇。

世界起因属性：空、時、終熄、始源、究極、起源、未知、無、全。で、ある。

『詠唱/Chant』 えいしょう

魔法を声に出して行使する。

相性良：音属性。

相性悪：特にない。

成長：集中の伸びがいい。

「長所」

1：声に出すことで集中力を養える。

2：方式の中で最も鍛練が容易。

3：発動失敗が少ない。

「短所」

- 1：声を封じられるのに弱い。
- 2：唱える際に周囲が静かだとは限らない。
- 3：音が反響する空間では雑念が生じやすい。

『印章 / Seal』

魔法を描いて行使する。

相性良：補助、回復。重属性。

相性悪：攻撃。

成長：制御の伸びがいい。

「長所」

- 1：魔法を文字としてか、魔法陣を描くだけでよい。
- 2：石ころなどの無生物に魔法を込めて使用できる。
- 3：筆記用具の有無は重要ではない。

「短所」

- 1：文字と魔法陣の習得、それを描ききるまでに時間がかかる。
- 2：一部の誤りが全部の失敗に直結する。
- 3：動作で読まれてしまう。
- 4：描いてから時間が経つと効果が弱まる。

『祈念 / Pray』

魔法を意識で念じて行使する。

相性良：補助、回復。命、死属性。

相性悪：攻撃（武器に魔法をかける場合は良）。

成長：呼応の伸びがいい。

「長所」

- 1：何をするか読まれにくい。
- 2：声が出せなくても使える。
- 3：魔法を単発でなく、発動し続けることができる。

「短所」

- 1：一定の効果を保つのが難しい。

- 2：雑念が生じやすく、妨害に弱い。
- 3：精神力をどれくらい消耗したか自覚しにくい。

『演奏 / Music』
えんそう

魔法を楽器を奏でて行使する。

相性良：補助。音属性。

相性悪：攻撃。

成長：制御の伸びがいい。

「長所」

- 1：効果範囲が広い。
 - 2：演奏している間は効果が持続する。
 - 3：効果が及ぶ際、敵味方の判別ができる。
- 「短所」

- 1：楽器が必要。
- 2：環境に影響されやすい。
- 3：演奏中は敵の標的になる。

『舞踊 / Dance』
ぶよう

魔法を踊ることで行使する。

相性良：攻撃。音属性。

相性悪：回復。

成長：呼応の伸びがいい。

「長所」

- 1：効果範囲が広い。
 - 2：舞踊している間は効果が持続する。
 - 3：効果が及ぶ際、敵味方の判別ができる。
- 「短所」

- 1：身体能力次第。
- 2：舞踊中は敵の標的になる。

『かいほう解放 / Release』

魔法を道具から解放する。

相性良：道具に左右される。

相性悪：道具に左右される。

成長：特にない。使用者の力を求める場合は、集中の伸びがいい。

「長所」

1：道具さえあれば魔法を使えない人も使用可能。

2：精神力の消耗が軽い、もしくは皆無。

3：発動するのが道具の場合、使用者の力が封じられても発動できる。

「短所」

1：道具の入手が困難。

2：消耗品でない物は過度に使うと破損する場合もある。

3：単調になりがち。

4：発動の成否は創作者によって異なる。

『はっげん発現 / Emit』

魔法を思念球体にして具現化し、それを用いる。

相性良：攻撃、回復。

相性悪：補助。

成長：呼応と制御の伸びがいい。

「長所」

1：球体を宙に浮かせたり、敵にぶつかるまで追尾させることができる。

2：球体を直撃させれば、発動始点が近いため効果が増す。

3：連発及び融合が可能。

「短所」

1：球体を発し、維持するだけで精神力の消耗が激しい。

2：球体が霧散すれば発動失敗。

3：球体を自身に還元しても、精神力は僅かに消耗する。

- 4：敵でなく味方に当たることがある。
- 5：融合に失敗した時に大事故が起きる。

『こくいん刻印／Brand』

魔法を刻み込んで行使する。

相性良：魔法全般。重、空、時属性。

相性悪：特にない。

成長：制御と集中の伸びがいい。

「長所」

- 1：刻んでから時間が経つても効果が弱まらない。
- 2：有効期間、発動条件などを自由に設定可能。
- 3：刻んだ魔法は解呪されにくい。

「短所」

- 1：刻むのに時間と集中力と技術が要る。
- 2：刻む際に専用の魔導具が要る。
- 3：刻んだ魔法は修正できない。

『ほういつ放逸／Trick』

魔法を発動状態もしくは待機状態で行使する。

相性良：魔法全般。空、時属性。

相性悪：特にない。

成長：呼応と集中の伸びがいい。

「長所」

- 1：意図すれば複数の魔法を同時に発動できる。
- 2：魔法が意思を持つかのように行動する。
- 3：魔法を通常通りに発動させるより、待機させたほうが精神力の消耗が軽い。

「短所」

- 1：待機した魔法が発動するまで時間がかかる。
- 2：発動者に従わず、暴走する可能性がある。

- 3：待機した魔法がいつ発動するか制御がしにくい。
- 4：発動者を含む味方が害を受けることもある。

『かいが 絵画 / Picture』

魔法を絵に描き、具現化させて使役する。

相性良：世界組成属性。

相性悪：魔法全般。世界起因属性。

成長：呼応と集中の伸びがいい。

「長所」

- 1：描いた生物は倒されるか解除するまで自律的に活動する。
- 2：描いた現象、物質、景色は破損するか解除するまで残存する。
- 3：描いたものと連携することが可能。

「短所」

- 1：描くのに時間と集中力と技術が要る。
- 2：描く際に専用の魔導具が要る。
- 3：描いたものが従属するとは限らない。

『かしやう 歌唱 / Song』

魔法を歌うことで行使する。

相性良：補助、回復。命、死、音属性。

相性悪：攻撃。

成長：呼応と制御の伸びがいい。

「長所」

- 1：感情が効果に強く反映される。
- 2：効果範囲が広い。
- 3：歌唱する間、終わってしばらくは効果が持続する。
- 4：効果が及ぶ際、敵味方の判別ができる。
- 5：聴覚がない、魔法耐性のあるものにも有効。

「短所」

- 1：声を封じられるのに弱い。

- 2：歌唱力は生まれつき。
- 3：歌唱中は敵の標的になる。

『抽出 / Draw』
ちゅうしゅつ

魔法を取り込んで自分のものとする。

相性良：魔法全般。元属性。

相性悪：世界起因属性。

成長：制御と集中の伸びがいい。

「長所」

- 1：相手から吸ったマナで、属性と力量を即座に判別できる。
- 2：発動中の魔法を打ち消せる。
- 3：抽出した魔法を使っても精神力を消耗しない。
- 4：物質やマナから魔法を生成できる。

「短所」

- 1：失敗率が高い。これは熟練して補える。
- 2：魔法からの抽出に失敗すると、無防備な状態でそれを受ける。
- 3：マナが自分の属性に合わない、アレルギーを引き起こすことも。

- 4：ストックがなければ意味がない。
- 5：ストックが許容を超えると自爆することもある。

『自律 / Friend』
じりつ

魔法が意思を持ち、自発的に活動する。

相性良：攻撃。世界組成属性。

相性悪：特にない。主人の個性によって変わる。

成長：呼応と制御と集中の伸びがいい。

「長所」

- 1：自律行動する魔法は主人から独立している。
- 2：主人が行動不能でも活動できる。
- 3：信頼が強いほど能力が伸びる。

- 4：主人の精神力を借りることで強化できる。
- 5：連携できる。

「短所」

- 1：魔法が時と場合をわきまえないことがある。
- 2：ケンカすることがある。
- 3：主人と魔法は一蓮托生。
- 4：主人は魔法に合わせて服装を選ぶ必要がある。
- 5：発動者自身がその属性耐性を強めなくてはならない。

じすとの魔法は、^{マジック}以下のよう^{マジック}に分類されている。

『ダメージ/Damage』

系統：攻撃魔法。

効果と作用：対象に損害、痛手を与える。

『リリース/Relieve』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象が受ける痛手を障壁にて軽減、または反射する。

『リインフォース/Reinforce』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象の肉体と精神の、片方をまたは両方を増強する。

『デビリティット/Debilitate』

系統：攻撃魔法。

効果と作用：対象の肉体と精神の、片方をまたは両方を衰弱させる。

『コンバット/Combat』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象に衝動を起こさせ、とある行動を誘う。
大抵は攻撃行為などである。

『パーミット/Permit』

系統：攻撃魔法。

効果と作用：発動または待機中の魔法を分解し、無効化する。

『サモン/Summon』

系統：補助魔法。

効果と作用：契約した者を術者の近くに転移させ、召喚する。
また、その者を元いた場所へ送還することもこれに該当する。

『ロック/Lock』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象の行動を封じ込めるか、または制限する。

『マナソース/Manasource』

系統：補助魔法。

効果と作用：術者の近くにある特定の色のマナを集約させる。

『トリート/Treat』

系統：回復魔法。

効果と作用：対象の痛手を治療し、活力を与える。

『リアニメイト/Reanimate』

系統：回復魔法。

効果と作用：対象を蘇生または再生する。もしくは不死者として使役する。

『シェイプシフト/Shape shift』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象の特性を変更する。

あるいはないものがあるかのように、その効果を適用させる。
対象を複製する。

『マニピュレート/Manipulate』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象の状態か位置を操作する。

対象の制御を奪い、操る。

コンバットは自発的に誘うことだが、これは対象を操作している
という点が異なる。

『ターンシフト/Turnshift』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象もしくは範囲内、あるいは次元の時流を促進化する。
クロックアップ

『レギュレート/Regulate』

系統：補助魔法。

効果と作用：発動もしくは待機中の魔法を制限、または操作、ある
いは調整する。

『デイスロツジ/Dislodge』

系統：攻撃魔法。

効果と作用：対象を殺害、または破壊、あるいは排除する。

『バウンス/Bounce』

系統：補助魔法。

効果と作用：対象または範囲内にいるものを、転移または送還する。
マニピュレートは、動かし始めてから終わるまで操作すること

あり。

これは一度動かしたら、それ以後は操作していない。

『エクスクルド/Exclude』

系統：攻撃魔法。

効果と作用：対象を除外、または浄化、あるいは消去する。

デイスロッジと異なる点は、再生できない。（デイスロッジの一部にも、再生できないの効果が存在する）

再利用不可能なまでに解体、浄化するということもある。

『レイポイント/Ley Point』

系統：補助魔法。

効果と作用：ある範囲内に、特定の色のマナを湧出させるポイントを生成する。

カード用語について/20110722追記

《カード関係》

「アーティクル」(ARTICLE)

物品を意味し、アーティクルとはカード化された道具、有形のものである。

半永久的に扱えるが、使用する際に精神力を消耗する。

効果、依存、装備の3種があり、それぞれで用途が異なる。

「カード」(CARD)

カードとは、ドローを実行して生まれる1枚のカードの事である。

大怪我や致命傷を負った敵をカード化する事で、救い出す事ができる。

壊れた物をカード化する事で、復元する事もできる。

荒々しい自然現象に襲われても、カード化する事でそれをコントロールできる。

ちなみに、このような意味がある。

C、CREATOR。(創造する者達よ)

A、ALL CARDS。(その全ての存在に)

R、RENAME OR。(新たな名か)

D、DENOMINATION。(呼び名を与えてくれないか)

「サヴァント」(SERVANT)

僕を意味し、サヴァントとはカード化された生命、存在である。

一度カード化されている為、戦闘不能になっても自然にカードに戻る。

種族とサイズがあり、サイズが大きかったり能力が強大な場合、召喚の際に精神力を莫大に消耗する。

「デッキ」(DECK)

60～100枚のカードの集まり。60枚が個人的に望ましい。デッキひとつに1種類のカードは3枚までしか入れられない。禁止、制限、準制限カードは別な扱い。

その構築の仕方は様々で、個人の性格そのものが強く反映される。

「ドロー」(DRAW)

引く、描く、集うなどを意味し、対象をカード化する行為である。

「マジック」(MAGIC)

魔法を意味し、マジックとはカード化された現象、無形のものである。

半永久的に扱えるが、使用する際に精神力を消耗する。

効果、依存、装備の3種があり、それぞれで用途が異なる。

「リベレイション」(LIBERATION)

所有者がカードがピンチに陥った際、オリジナルのカードが生成される現象である。

「リベレイト」(LIBERATE)

ドロー、リリースが可能になる能力の事を示す。

「リリース」(RELEASE)

自由を意味し、カードを解放する行為。

《デッキ関係》

「オールマイティ」(ALMIGHTY)

攻撃、防御、回復をそつなくこなす。別名、スタンダード。

総合的に整ったデッキ構成だが、これといって長短がないのが弱点か。

「コントロール」(CONTROL)

相手の動きの妨害、手札やデッキを破壊したりするデッキの通称。どのようなタイプなのかは色やその者のセンスによる。

「テーマデッキ」(THEME DECK)

デッキを構築する際に、あるテーマを主軸に置いて組み上げる。戦法に関して明確ではないが、あるテーマで集められて組まれているため、統一感がある。

「トリートメント」(TREATMENT)

味方のダメージを癒し、敵の攻撃に対しては支障なく対応する。基本的に最初に出したサヴァントを維持するのが常。持久戦仕様。

「パーミッション」(PERMISSION)

許可を意味し、相手のカードのプレイ云々を許可するか否かで立ち回る。

疲弊が激しくなるので、リカバリのカードを複数用意しないと攻め切られる。

「ビートダウン」(BEAT DOWN)

攻撃的なカードで相手を打倒する戦術のひとつ。

サヴァントとマジックをバランスよく詰める事が大切。後はセンスの問題。

「フォートレス」(FORTRESS)

防御的なカードで適度を守りを固め、適度に攻撃する。ダメージ軽減と反射を常に狙い続け、ジワジワと押す。テンポが緩

いのが欠点。

「プルダウン」(PULL DOWN)

手札、デッキを破壊して相手の戦法をガタガタにする。

それ以外が疎かになりやすいので、フォローできるカードを上手く使うセンスが重要。

「リアニメイト」(REANIMATE)

使用不可にある味方のサヴァントを蘇生し、敵への攻撃を途絶えさせない。

コンボ性が重視されるので、構築と戦術のセンスがかなり出てくる。

「ロックアウト」(LOCKOUT)

敵の動きを拘束し、自滅を誘う戦術のひとつ。俗にロックと言う。

それ以外の動作が難しくなるので、そこをどうフォローするかが大事。

《その他の用語》

「Fカードタイプ」(FAMILIAR CARDTYPE)

ファミリアをFと略した呼称。

「サーチ」(SEARCH)

探すという意味で、デッキや使用不可にあるカードを確認し、それから何かをする。

手札に加えるか場に出すかどうかしかないが、これの効果を持つカードが多くあれば、安定感が増す。

「タッグデュエル」(TAG DUEL)

プレイヤ2人ずつで手を組み、行うデュエルの形式。

特別なルールがあり、自分でない味方ドロフェイズ、デッキの上のカード1枚を手札に加える事ができる。

他に特別なルールはないが、個人で必要なものを設けるのもいい。

「テーブル」(TABLE)

テーブル上で行なうデュエル。リリースはしない。

迫力には欠けるが、互いのデッキの長短を見つけるには最適な手法だとか。

ダメージを数える為に幾つかのサイコロを用意しておく必要がある。

「トレード」(TRADE)

ふたり以上で、カードのやりとりを行なう事。

カードの評価は常時変動している為、仲間内では熾烈な駆引が起る。

「Bエレメント(キャスト)」(BOOST-ELEMENT/CAST)

ブーストをBと略した呼称。

「ボスデュエル」(BOSS DUEL)

通常のデュエルとは違うデュエルの事を指す。

ボスを1枚決めて、それに特殊な扱いをして、デュエルを行なう。

何よ、文句ある？ カードリスト

これはただのカードリストです。小説ではありません。

ルールは公開しておらず、用語は説明しないと解らないので、
() 内の注釈文で補ってあります。

解る人は解るでしょう。

ぎやざのみならず、様々なゲームに影響されているな、と。

マークは、* (プレイ)、! (起動)、? (誘発)、∞ (永続)、
E (装備)、J (ルール)、の能力を示しています。

「」はコスト、【】はタイミングを示す。

コスト内にある () は、マナコストです。

サヴァントの下部の記述はこういう意味がある。

パワータイプ ^{パワー} POW? / ^{スピード} SPD? / ^{ライフ} LIF?。

数値の後に F とある場合、それは効果によっては上下しない。固定値を示す。

パワータイプには、A (ATTACK。戦闘ダメージ)、M (MAGIC。効果ダメージ)、S (????)、がある。

これ以上の情報は開示しません。

解らなくても、質問してきても、公開を求めても。

特定の条件を満たさない限り、私は応じません。あしからず。

《サヴァント》 (SERVANT)

歌を紡ぐ者、明里。(うたをつむぐもの、あかり)

カラー白。（水、音属性）

サイズS。

伝説の亜人のサヴァント。

♪：色 青。

リンク「（青／白＝4）」

* - 「（1＋白1）」

プロテクト＝マジック。

！ - 「（2＋白2）P」：このターン、周囲1HEX内の敵全ては能力を失う。（スタックにある能力は無効になる）

連携＝「神を屠る者、????？」と連携する場合、このターン、周囲1HEX内の敵のサヴァント全ては - 1 - 1 - 1 - 1を得て、通常ダメージを与えない。

A＝POWER/SPD3/LIFE2。

「あたし、これからどうすればいいの？——日宮明里」

「案ずるな。オレが命に代えても、守ってみせる。——????？」

「そんなのやだっ！ だって、ずっと一緒に……。——日宮明里」

「む。軽率な発言だった。自分の身は、大事にするよ。——????？」

神を屠る者、????？。（かみをほふるもの、????？） 名前は

明かしません。

カラー黒。（土、重属性）

サイズS。

伝説の亜人のサヴァント。

♪：色 黄。

リンク「（黄／黒＝4）」

* - 「（2＋黒2）」

オフェンス。

ディフェンス。

ガッツ。

！・「（2＋黒2）P」：1方向を選ぶ。その直線2HEX上の全てにダメージ2点を与える。

連携Ⅱ「歌を紡ぐ者、明里」と連携する場合、代わりに隣接1HEXを対象とし、そのカード全てを破壊する。

AⅡPOW4/SPD1/LIF4。

「運命の齒車、か。俺は探し出さないといけない。神隠しが起きた原因を。——?????」

「あたしとあんた、何かによって引き寄せられた気がするのよね。

——日宮明里」

「赤い糸か？ それはそれで、ロマンがあるな。——?????」

「ないよ。そんなの。これから作るんだからさっ。——日宮明里」

ナラフアド。

カラー青。（元属性）

サイズL。

昆虫のサヴァント。

*・「（2＋青2）」

ジャンプ。

プロテクトⅡマジック。

AⅡPOW5/SPD4/LIF5。

「こいつ、あたしの歌に引き寄せられるのよね？ ——日宮明里」

「ああ。それがどうした？ ——?????」

「うっん。ちよっと、いい作戦があるのよ。——日宮明里」

「金もつけもからんでるな。——?????」

《アーティクル》（ARTICLE）

金属・ドリュンバツセ。

カラー黒。（重属性）

効果のアーティクル。

♪：名称 「金属」

ブースト。

？ - 【使用不可に送られた】：あなたはカード2枚を引き、手札2枚をシンクにする。（シンクとは、デッキの上で表向きになっているカードである）

「これ、地球にはない金属よね？ 高く売れるかも……。——日宮明里」

「待て！ それは明里でも許さんぞ。——?????」

《マジック》（MAGIC）

歌唱・異を封じる歌。（SONG・HIGH PREVENT）

カラー白。（音、起源属性）

効果のマジック。

♪：名称 「歌唱」「ディビリティ」

* - 「（2 + 白3）」「or」（1 + 白1）【味方の「歌を紡ぐ者明里」1体が存在】：《1HEXを対象とする。このターン、その敵全ては能力を失う。（スタックにある能力は無効になる）

このターン、その敵全てはダメージを与えない》

《内はカードの効果を無視する。》

「いつからあたしは、こんな歌を…？　これも、才能ってやつう？
——日宮明里」

「……………。——?????」

グラビトン。(GRAVITON)

カラー黒。(重属性)

効果のマジック。

♪：名称「ダメージ」

トリック¹。

*・「(2+黒2)」：1HEXを対象とし、その全てにダメージ2点を与える。

このカードは【トリックでない】場合、対象のHEXにトリックする。

∞・【トリック】：同HEXは出入りできない。(HEX以外からカードを移すことはできる)

「ほつとけ。言いたいには言わせておけばいいんだ。明里。——
?????」

「ふ〜んだ！　あたしらは、運命共同体でしょう？　あんたへの罵声は、あたしへの攻撃でもあるのよ！　——日宮明里」

「一蓮托生とも言つな。——?????」

アイソレイト。(ISOLATE)

カラー黒。(重、空属性)

効果のマジック。

♪：名称「マニピュレート」

セット【あなたの使用不可に黒のマジック5枚以上】

＊・「（2＋黒2）」：サヴァントのいる1H E Xを対象とする。
そのサヴァント全ては周囲2H E X内のあなたが割り当てたH E Xに移動する。（1H E Xには4体以下、サイズ合計8以下のルール内に収めること。また、敵味方を同H E Xに位置させることはできない。一部を移動させないこともできる）

「師匠の教えてくれた魔法だな。——?????」

「だ、誰よ。師匠つて。もしかして、女？——日宮明里」

「その通りだ。ふつ。妬いてるのか？——?????」

「だ、だれがつ？ ふゝんだ！——日宮明里」

ギャザー。（GATHER）

カラー黒。（重、空属性）

効果のマジック。

♪：名称「マニピュレート」

セット【あなたの使用不可に黒のマジック5枚以上】

＊・「（2＋黒2）」：1H E Xを対象とする。その周囲2H E X内から敵のサヴァントを可能な限り、4体以下とサイズ合計8以下になるように選ぶ。

選んだサヴァント全ては対象のH E Xに移動する。（すでにそこにいるものは移動しない）

＊・「（1＋黒1）」：1H E Xを対象とする。その周囲2H E X内から味方のサヴァントを可能な限り、4体以下とサイズ合計8以下になるように選ぶ。

選んだサヴァント全ては対象のH E Xに移動する。（すでにそこにいるものは移動しない）

「これも師匠直伝だ。忘れることはできない。——?????」

「ふうん。いい人だったんだ。——日宮明里」

「ああ、とっても美人で優しかったぞ。——???.」

「むっきいいいいいい！ どうせあたしはそうじゃないもん！

——日宮明里」

職業・専門について

《職業・専門関係》

じすとならではのジョブ、専門知識をここに記す。
後々、新たに追加したり、修正するでしょうね。

一部にぎやぎの固有名詞を使っております。

この場を借りて、感謝の意を表します。

「魔流師」レイファイラー（LEYFILLER）

地上、大気にあるマナの流れ、魔流を導くことができる。

マナを集中させて「レイポイント」を生成し、マナを集めて魔法を行使する補助を担う。

「虚空魔導師」ヴォイドメイジ（VOIDMAGE）

魔流を乱し、呪文や魔法の働きを阻害することができる。

打ち消すだけでなく、それが向かう対象を移し変えたり、その制御を奪うことも可能。

「鏡術師」ミラーメイジ（MIRRORMAGE）

対象の姿や位置を誤認させたり、それを送還することができる。

視覚と聴覚を惑わせる幻術を行使し、また導術などで精神攻撃もすることが可能。

「防術師」シールドメイジ（SHIELDMAGE）

障壁を展開して、味方の防御を固めて安全性を高める。

熟達するとその障壁で敵を圧殺したり、運動する物体の軌道を意図した場所へそらすことが可能になる。

「時術師」クロナーチ（CHRONARCH）

時流を掌握し、事象を意図的に遅速、前後、重複させることができる。

対象の時流に干渉することもでき、それを制御して狂わせることが可能。

「紅蓮術師」パイロマンサー（PYROMANCER）

火炎を操り、熱気とともに敵を焼き払う魔導師の一種。

熟達すると周囲の酸素を炎に食い潰させ、敵を窒息させることが可能。

「凍術師」クライオマンサー（CRYOMANCER）

氷を使い、冷気とともに敵を凍りつかせる魔導師の一種。

大気中の水分を高濃度に圧縮し、不可視の氷の罠を仕掛けることが可能。

「封術師」シールメイジ（SEALMAGE）

対象の能力や空間を封じて、行動の自由を奪い去ることができる。熟達すると、対象の能力を吸収するという暴挙を働く。

「屍術師」ネクロマンサー（NECROMANCER）

生物の亡骸に仮初の命を吹き込み、使役することができる。死体を縫合し、独特な不死者を製造することが可能。

「力術師」フォースメイジ（FORCEMAGE）

自身もしくは味方の力を増強させて、自身は体術を主体に戦う。肉体のみならず、その術によって精神の集中を促すことも可能である。

「溶岩術師」リヴァマンサー（LAVAMANCER）

炎や熱気で大地を溶解させ、溶岩を武器として用いる。

周辺の大地を溶岩地帯とし、環境すらも変化させて戦うことが可能。

ノイズコード
「音砲師」(NOISECHORD)

音波や衝撃波を放出して、身体機能を損傷させることができる。

熟達すると波長を見極められ、どのような物質でも鳴り砕くことが可能。

テクノロジスト
「技導師」(TECHNOLOGIST)

生物と物品を組み合わせて、兵器や魔導生物などを製造する技術者。狂気に突き動かされている者が多いが、一部には魔導生物の破壊を専門にする者もいる。

オーラセイバー
「波剣士」(UNDULATE SABER)

小細工の発破を気術によって行い、攻撃と同時にそれができる剣士。軽度のエンチャントも破壊することができ、そのエネルギーを攻撃に利用できる。

ディシンチャンター
「解呪師」(DISENCHANTER)

エンチャントの解呪、魔導具の分解に長けた専門職。その術式を解析し、精密に解体するので、残留魔法処理の仕事を一手に引き受ける。

ディムディクト
「空術師」(DIMDICT)

空間に干渉することに長けた魔導師の一種。

大筆のような筆記用具を武器として愛用し、印章や刻印で罫に結界を用いる。

シャープレッド
「破術師」(SHARPLED)

対象にかかった補助魔法を無効化し、かつ破壊する効果を付与でき

る魔導師の一種。

耐魔性の強い防御もたやすく撃ち抜くため、魔導師の中では切り込み隊長のような存在。

モルドマンサー
「**黴術師**」(MOLDMANCER)

カビ菌を用いて、解呪や魔導具の破壊を行い、また生物に寄生させて繁殖させてゆく。

自分の身体にもカビを自生させ、自然治癒を高めたり、広範囲に散布して大勢の人間を静かに追い詰める。

シャドウメイジ
「**影魔導師**」(SHADOWMAGE)

陰影を用いる特異な魔導師で、自身の影でダミーを作るなり、暗闇に潜伏できる。

暗いところでの戦闘に長けており、特に夜中では陰影の多さゆえ、無類の強さを誇る。

現象・概念について/20110722修正

《現象・概念関係》

「気」(AURA)

生物が放つ、特有の気流。

生氣とも呼称される。

他にも、下記のような気が存在する。

闘気、戦に昂揚する者が放つ気。

殺気、相手を殺める覚悟を持つ者が放つ気。

靈気、靈魂が放つ力を、青白い光として具現化した気。

凶気、冥界の巫女などが持つ、靈魂をも揺さぶる殺気の極致。

これは『技術・兵器』のオーラとは異なる。

「属性」(ELEMENT)

属性とは全部で25種類ある。

カードの色によって司る属性が異なるように、その特色も様々。

その象徴である精霊がいるのは下記の16種のみ。

これらを世界組成属性と名付ける。

火、毒、土、金、水、元、雷、命、氷、死、風、木、音、光、重、闇。

下記に記す9種は精霊がない属性である。

これらを世界起因属性と名付ける。

空、時、終熄、始源、究極、起源、未知、無、全。

色やスペルはこうなっている。

火、赤色。「FIRE」

毒、赤紫色。「POISON」

土、黄色。「EARTH」

金、金色。「GOLD」

水、青色。「WATER」
 元、藍色。「SOURCE」
 雷、橙色。「THUNDER」
 命、桃色。「LIFE」
 氷、紫色。「ICE」
 死、青紫色。「DEATH」
 風、緑色。「WIND」
 木、黄緑色。「TREE」
 音、黄土色。「SONIC」
 光、白色。「LIGHT」
 重、灰色。「GRAVITY」
 闇、黒色。「DARK」
 空、透明色。「SPACE」
 時、青緑色。「TIME」
 終熄、黄橙色。「END」
 始源、赤橙色。「START」
 究極、深緑色。「LAST」
 起源、浅緑色。「FIRST」
 未知、銅色。「UNKNOWN」
 無、銀色。「NOTHING」
 全、虹色。「ALL」
 ちなみに色はこうなっている。
 赤、火と毒を象徴する。
 黄、土と金を象徴する。
 青、水と元を象徴する。
 橙、雷と命を象徴する。
 紫、氷と死を象徴する。
 緑、風と木を象徴する。
 白、音と光を象徴する。
 黒、重と闇を象徴する。

無はそのままで無、虹は全を象徴する。

ここに記されていない属性は、ひとつの色だけを象徴していない。

空は黄と黒を象徴する。

時は緑と白を象徴する。

終熄は青と紫を象徴する。

始源は赤と橙を象徴する。

究極は赤と緑と黒を象徴する。

起源は青と橙と白を象徴する。

未知は黄と紫と無を象徴する。

「空間激発」 ダークマターブラスト

世界もしくは次元が成立するために必要な暗黒物質。ダークマター

そのの均衡を崩したことによる、次元歪曲を超越した現象を差す。ディストーション

例えば、水風船があるととして、風船が次元を覆うもの、水が暗黒物質とする。ダークマター

つまようじで風船にゆっくり穴を開けると、中の水が抜け出ていき、風船がしぼむ。

勢いよくつまようじで穴を開けると、風船が破裂して、水が勢いよく飛び出す。

この現象は、後者とよく似たものである。

『頑張ってみるよ』の第9話ではこの名称を出していないが、ドールはこの現象を起こして世界を壊滅させている。ディストーション

その際に、次元歪曲も起きているため……これ以上は明記を避ける。

「次元歪曲」 ディストーション

世界もしくは次元が成立するために必要な暗黒物質。ダークマター

それを掻き回して、空間そのものを歪ませる現象を差す。

歪んだものは修正されて元に戻るため、この現象だけなら世界にそれほどダメージはない。

これに派生した現象が起こりうることもあるため、油断はならない

ものとしてこの現象は注視されている。
歪んだ空間に存在するものへのダメージは凄まじい。
生物に物質はほぼ間違いなく変形させられる。

「ぶいえむえす VMS」(VOICE MAGIC SYNDROME)

音の精霊の長ロジックが名付けた、発声式魔法乱唱症候群の略名。
肉体的に声を発する事で、当人が行使できる魔法が自動的に発動してしまう。

魔の才がある幼い子供に症状が現れる事が多く、これに悩まされる子のほとんどは魔の天才である。

これは肉体が魔法の才能に追いついておらず、成長すれば自然に改善される。

魔法の素質が早くから表に出ているため、これを無理に治そうとすると、その子の魔の才を潰す事になる。

精神で念じて魔法を詠唱するなど、そのようなリハビリを繰り返せば数年で改善できるそうだ。

制御の仕方を、身体と精神が覚えてしまえば問題はない。

この病気は魔の天才という折り紙として見なすことができる。

「ブラックホール 重力風穴」

世界もしくは次元が成立するために必要な暗黒物質。ダークマター

そのの均衡を崩したことによる、次元歪曲を超越した現象を差す。ディストーション

例えば、水風船があるとして、風船が次元を覆うもの、水が暗黒物質とする。ダークマター

つまようじで風船にゆっくり穴を開けると、中の水が抜け出ていき、風船がしぼむ。

勢いよくつまようじで穴を開けると、風船が破裂して、水が勢いよく飛び出す。

この現象は、前者とよく似たものである。

その水の行き先がどこなのかは……次元の狭間なり、別世界などが

ある。

「マナ」(MANA)

じすとの世界では、魔法、魔術、魔導の行使のためにマナを必要とする。

そのマナには10つの色、種類が存在する。

漢字表記では「魔源^{まな}」となる。

基本8色は次の通り。

赤 / RED、属性は火と毒。

黄 / YELLOW、属性は土と金。

青 / BLUE、属性は水と元。

橙 / ORANGE、属性は雷と命。

紫 / PURPLE、属性は氷と死。

緑 / GREEN、属性は風と木。

白 / WHITE、属性は音と光。

黒 / BLACK、属性は重と闇。

無 / CLEAR、属性は無。

虹 / RAINBOW、属性は全。

で、ある。

大まかな相性は、次の通り。

赤 青。

黄 緑。

橙 紫。

白 黒。

で、ある。

細かい相性は、ここでは明記しない。

何からどの色のマナを抽出できるかは、参考例として次に記す。

ひとつ注意で、火から抽出した赤マナは、毒にも応用できる。

何から抽出したかは問題にならない。

赤マナ＝火炎、熱気、煙、ガス、溶岩など。

黄マナ⇨砂塵、石類（宝石、魔石など）、金属類など。

青マナ⇨液体（純度が高いもの）、大気中の水分（蒸気や霧など）、宇宙物質（隕石など）など。

橙マナ⇨花、果実、機械（通電しているもの）など。

紫マナ⇨氷塊、冷氣、亡骸（骨でも可能）など。

緑マナ⇨空気、植物（花と果実からも抽出可能）など。

白マナ⇨陽光（月光でも可能）、音波（声でも衝突音でも可能）、光を放つもの（火でも電球でも可能）など。

黒マナ⇨重力（地面から抽出する）、陰影、亡骸など。

無マナ⇨????。

虹マナ⇨????。

基本的に、ありふれたものからは少量のマナが。

希少なものからは大量のマナが抽出できる。一部例外あり。

存在・生物について / 20110722 追記

《存在・生物関係》

「イルフェ」(ILPHE)

フィルアスとラツエルとクルメナシエスが用いる造語で、意味は守者^{しゅしゃ}となる。

このイルフェは、アルヴヘイムにおいて組織されていた精霊の精鋭部隊である。

と、ラツエルは言うが、フィルアスとクルメナシエスは遊び友達と思っている。

守者は必ずしも精霊である必要はないらしい。

守者は遊戯に関する教養もあり、魔法の素養もある。

「吸血鬼^{ヴァンプリマ}姫」(VAMP PRIMA)

ヴァンパイアとプリマドンナを合わせた、吸血鬼の女性の敬称のひとつ。

鬼ではなく、表記が姫となっている。きゅうけつき、とも読む。

魔法の使用方式の、舞踊、歌唱、のふたつができることが条件。

かつ、強大な魔力をコントロールできることも重要。

ただし、一部に戦法が踊りのように見えるために、それでヴァンプリマと呼称される者もいる。

ヴァンプリマは外界に出て、人間の男性ひとりを専属のエサとして選定する習慣がある。

その男性と、恋愛、婚姻、などをしてよい。付き人の関係でもよい。

ヴァンプリマは人間をエサと呼称することが多く、またそのエサの血の味を嗅覚や味覚で判断し、食べ物に例える風習がある。

『長老会』
ちやうろうかい

ヴァンプリマで構成された、吸血鬼一族を統括する団体。現在、九人が在籍している。

第一長、第二長、第三長……と、数字が定められているが。

これは長老会に入った順番であり、立場の上下を意味しているわけではない。

最初は三人で構成されていたが、少しずつ人数が増えていった。

吸血鬼一族の異端者を抹殺するなど、通常の吸血鬼では処理できないことを一手に引き受けている。

ひとりひとりの戦闘能力は驚異的で、冥界の巫女が敬遠するほどのものである。

彼女らはエサを選定する際に、恋愛と結婚を前提としている。そうでないと、皆に示しが見つからないからだ。

第一長、ヴェネサラ・ミトユ。

起源属性をはじめとした、ハイエンシェント遺失魔法の使い手。現在、行方不明。偽名は、みこね美利咲良。

第二長、トラディノト・ホルス。

冥界の巫女との協定を取りつけた、話術の才女。都内で喫茶店を営む。

印章、刻印、絵画を駆使して戦う影魔導師。

偽名は、のせいら能登星羅。

第三長、ニスカルバ・ナノキ。

？系統の不治癒の使い手。都内でアパートの管理人をしている。偽名はない。

弟子にローネがいる。義弟にクラドもいる。

第四長、ビラナーズ・ヨスエ。

仕手を極めた処罰者。クラドの実姉。ある種、行方不明。
偽名は、恵那良美。えなよしみ

第五長、ティロード・メイエット。

医学に精通しており、糸を用いて戦う切り込み隊長。
血を見るのが嫌いな凍術師である。

第六長、ミリテルス・ヘクサ。

黴術師であり、チーズを好むお子ちゃま。牧場で牛さんの世話をしている。

偽名はない。

第七長、?????

第八長、?????

第九長、?????

「ヴォヒュミ」(VOHUMIY)

記憶を司るという、時の語り部の小人の一族。

戦闘能力は皆無だが、過去の事実を管理し、未来を予言する能力が強い。

というより、過去を教える際にはナゾナゾを出し、それに答えれば笑顔で助言する。

未来を告げる時はそうなるように導けば、笑顔で力を貸してくれる。
一部の巨人族の背丈が人間に近くなったり、巨人族が魔法の耐性や心得があるのは、この小人が血縁となったからではという説がある。
アルテレイマは巨人族の祖先ではないかと考えている。

が、すでに絶滅した種族であるため、確証は得られない。

「ヴルーデ」(VOLURDH)

花の血を宿すと称された亜人。

髪飾りとして花を用いており、その瞳も髪の色もそれぞれで異なる。ニリアグロールという虹色の花を育てられる唯一の存在だったらしい。

アースファイアに伝わる虹の伝承の詳細を知っていたらしく、その文献は何処かに隠されている。

「エルフ」(ELF)

森の住人で、耳が長く細身で長身の亜人である。

その知識と経験は豊富で、自然と共に生きている長命な種族。魔法を操れる上に、自然の力を読み取る感覚も持っている。

自然と会話し、また自然から知識、知恵を得ている。

剣や弓の扱いに長けており、狩猟民族としての色も濃い。

また、昆虫やワームなどを使役することがあり、ひとつの村や集落における戦闘力は総じて高い。

そのため、強大な戦力を持つ国家であろうと、エルフに関わることをあまりしない。

樹木ひとつひとつを生命として崇めており、枝や葉を取ることも大罪とし、容赦をしない。

「エンジェル」(ANGEL)

俗に言う天使、背に翼がある亜人。

剣を愛用し、中には盾を持つ者もいる。

甲冑を着たり、白馬に乗って戦場を駆け抜けたりする。

背の翼を消して地上を出歩いたりし、一目で天使と解るようなことはしない。

剣技に長けていて、魔法もたしなんであるため、その応用で魔法剣も扱う。

動物達と仲が良く、共闘して脅威を払い除ける事は珍しくない。

「黒月鳥(こくげつちょうノルナティフス)」(LUNATECL

IPSE)

アースフィアにおける不吉の代名詞。

『LUNATE(新月、三日月の意)』と『ECLIPSE(日蝕、月蝕の意)』を組み合わせたもの。

陰の不死鳥であり、陽の不死鳥である白日鳥フェニックスの対となる。

闇属性に精通しており、夜行性。

人間の姿をして出歩いたり、巨大な怪鳥になったりもするが、基本は人として生活している。

裏切りと絶望の象徴と呼称されるゆえんは、ここでは明記しない。

「コロポックル」(KOROPOKKURU)

平均的な身長50cm前後。

童顔の可愛い容姿で、耳長の小人の亜人。

インドア派で、機械などの繊細な作業を得意とする。

機械の整備や点検、保守や管理を得意としている。

また大型の機械を作製したり、真新しい装置を開発するのが大好き。

「シルエッタ」(SILHOUETTER)

人影のようなものが人形のように自在に動き回る、奇妙な者達の総称。

通称は人影人形。

無表情で、1色だけの身体を持ち、浮遊していたり、影の中を自由に行き来したり、その能力は一定でない。

変異した悪霊の一種だったり、昇華した孤高の存在であったり、実に様々。

声を発したりする事が可能なものいるが、無口なものいたり、ほとんど行動でその意思を示す。

実体を捉えにくいいため、奇襲やスパイ、そのような立ち回りを得意とする。

「神魔獣」しんまじゅう（A to Z）

プラネットアースに存在する、頭文字にAからZを持つ27体の動物の事を示す造語。

正確には獣ではないものも存在するが、総称としてそう名付けられている。

なお、Zだけは例外的に2体存在する。

神から力を授かり、魔と呼べる災いをもたらす、それ単体で圧倒的な強さを誇る危険な存在。

その動物達は、ひとりの力神ちからがみによって命を救われ、力を与えられている。

それに伴い、人語を解するようになっていく。

彼らは自身が認めた者に従属するなり、誰にも従わずに生きるなど、自由奔放である。

その全てが心に深い傷を負っており、その力を誇示するような事をしない。

ただし、自身や主人が危険にさらされた時、遠慮なしにその牙は剥かれる。

「ドラゴン」ドラゴン（DRAGON）

ワイバーン 翼竜、飛竜、大蛇、などのタイプがある。

爬虫類とどう違うかについては、知能（人語を解する、話す）ではなく、魔力の程度によって決定している。

なお、一部のドラゴンは呼称が変わる。

『ヘルカイト』ヘルカイト（HELLKITE）

直訳すると地獄の大風……なのだが、詳しいことは不明。

巨大な体躯たいくと翼を持ち、赤と青が入り混じる炎を吹きつけ、大地を焦土と化す。

その戦闘能力は圧倒的で、同種のドラゴンですら捕食する。

知能は高いものもいたり、低いものもいるが……生態はほぼ同じで

ある。

中には正々堂々を好み、戦を楽しむ存在もいるようだ。

ヘルカイトは『マジック・ザ・ギャザリング』に存在する、ドラゴンの呼称である。

『フェドゥ』（FEDO）

下記の「フェドゥ」の項を参照。

「ドワーフ」（DWARF）

平均的な身長50cm前後。

口ヒゲを蓄えて帽子を被った小人の亜人。

アウトドア派で、剣や斧などの金属の扱いに長けている。

鉱石を採掘できる高山などに住み、小槌を振るって武器を作っている。

それらの完成度は高く、愛用者が多いのがその証拠だろう。

「ノルテルデ」（NOLTERD）

星見人と呼ばれる、耳が長く細身で長身の読書好きな亜人の一種。アースフィアにある高山地帯で集落を作り、そこで生活している。藍色の髪が特徴的で、瞳の色は様々。

人と近い姿だが、属性や魔法に関しての深い知識を有している。言語能力が非常に高く、竜や動物達と仲が良い。

ただ、頭でっかちで理屈っぽいので……人によっては付き合いにくいのが欠点か。

頭脳プレイには自信があるので、そのような仕事を快く引き受けてくれる。

都合が悪くなると逃げ出す場合もある。

が、知能を必要とする仕事の完遂率はほぼ100%である。

「星喰い」（PLANET EATER）

名の通り星喰いを意味し、25体のフィエゼス、親玉のフィエゼシアを指す。

この名前の由来は、星喰い研究者であるネームレスの本名、フィエゼシアから来ている。

ただ、それを知る者はもうほとんどいない。また、その名で呼ぶ者はほぼ皆無に等しい。

これらは危険な文明、星を喰らって宇宙から抹消するために活動している。そんな自覚はないのだが。

これらが喰らった星はただの土塊となって吐き出され、宇宙をさまよう。

見た目は異形のもので、亀と竜を合わせたようなものになる。

ただし、体重を無視した無重力移動を駆使する上、背中に生えた3本の角が光のバリアを形成する。

大口を開けて星を喰い尽くし、排泄するのが習慣的で、それ以外の行動を一切しやうとしない。

フィエゼシアは宇宙に散らばって活動しているフィエゼス達の司令塔で、帰還したフィエゼスを喰らって活力を蓄積している。

無論、喰らったフィエゼスは再び産み出され、宇宙をさまよい、危険と感じた星を襲撃する。

「フエドウ」(FEDO)

アースフィアでいう一本角のあるドラゴンの一般的な呼称。忌み名でもある。

漢字で表記すると「まかくしゅう魔角竜」である。

意味はそれだけでなく、爆弾も含まれている。

主食はマナ。魔力の源を除けば、雑食である。

反吐へどをぶちまけたという逸話があるらしく、名の由来はそこにある？

フェドウは倒れた時に、自身が強く持つ属性の力を解き放ち、相手を道連れにする事が多い。

その外見は、額に属性の力を秘めた一本角があり、華奢で細長い体

軀のトカゲ、または有翼のドラゴンである。

全てに共通しているのは、額に一本角があることだ。

鱗が特徴的で、透き通った属性色の結晶（体液が凝固したもの）がまわりついているのも見分けるポイント。

他にも言えることは、翼がなくて飛翔したり、角の先端に宝石のようなものがあつたり、自身の体躯で戦闘に及ばなかったり、様々な特徴を有する。

フェドゥは身体能力がそれほど高くなく、自身の属性のマナを制御できずに溜め込んでいるが多い。

ロード王種になるときちんと活用できる上に、一国や大陸などを軽んじるほどの強さを誇る。

また、自爆の規模も計り知れない。

対峙する場合、説得するか逃げるしか対処法がないのが苦しいところだ。

実際、爆弾として機能しない例もあり、それは寿命で沈黙状態でなければならぬ。

しかし、その後に残る角は強烈な魔力を宿しており、下手に扱うと暴発する。

また、その角を食べて育ったフェドゥは必然的に^{ジュエルロード}ロードになる。
玉石王種というのも存在する。

「フラワーズ」（FLOWERS）

通称、お花ちゃん達。

お花を持ち、動き回れる植物達のことを差す。

その種類は多く、純粋に戦闘が得意だったり、能力を駆使したり、様々な特徴がある。

花卉の色も特徴的で、根で蹴つたり、蔦や葉でペシペシと殴つてきたりする。

見た目は可愛いが、中には危険なものもあるので要注意。

ヴルーデのペットとして育てられていた。

そのため、ヴルーデの存在が薄くなった後は、自生するなどして他の地域に広がっている。

「マウドレア」(MOWDURIAN)

ニヴルヘイムにいたとされる、死者の無念を食らう者。

姿を見せず、またどこににいるのかも不明。

夢喰いの一種か、亡霊の変種、様々な説があるがどれも正しくない。アルテレイマいわく、幻影の極み？らしいが、定かではない。

「マーメイド」(MERMAID)

俗に言う人魚、半人半魚の女性型の亜人。

槍を愛用し、主にトライデントがシンボルとなっている。

下半身を人の足に変化させることも可能で、鱗の色に合わせた布1枚を腰に巻いた状態となる。

無論、胸のほうは貝殻などで隠している。

泳ぎを得意とし、魚や海に棲む者達と仲が良い。

海龍などと共棲しており、その勢力は未知である。

「冥界の巫女」(MEIKAI NO MIKO)

黄泉にて濾過ろかされた記憶に触れることで、力や技を体得できる女性。

その長は霜月しもつきみぞれで、彼女を補佐する攻刀衣凜くとういりと霹靂蓮はたがみはすがいる。

女性は心身が柔軟なゆえに、霊的干涉に適している。

記憶に触れても狂乱する危険性が低いために、みぞれは冥界の巫女と名づけて、それが女性による集団だということを強調している。

ただ、男性がいらないわけではない。女性の比率が圧倒的に高いだけである。

「ユイフェヴ」(YOIFEV)

有翼の亜人で、耳が翼に変化する。

その翼を大きくしたり、普通の耳に戻す事が可能。

中には変化の際に尻尾などが生える者もいる。

寿命は人間より長かったり、短かったりと様々。

上記の特徴を除けば、普通の人間と大差がない。

翼時の耳には4種類あり、鳥翼^{とりよく}、竜翼^{りゅうよく}、獣耳^{けものみみ}、虫羽^{むしは}に分かれている。翼によって能力が異なっており、それは下記に記す。

鳥翼の場合、素早さがあり、技に卓越した戦術を集団でこなす。

主に槍と弓を愛用する。頭文字はWで、WINGを意味している。

「鳥^{ちよう}のユイフェヴ」と呼称される。

竜翼の場合、魔法の能力が高く、属性を駆使した戦法となる。

主に長剣と戦斧を愛用する。頭文字はDで、DRAGONを意味している。

「竜^{じよう}のユイフェヴ」と呼称される。

獣耳の場合、力があり、普通に武器を用いる。飛行できる者は少ない。

主に鉤爪と大鎚を愛用する。頭文字はBで、BEASTを意味している。

「耳^{みみ}のユイフェヴ」と呼称される。

虫羽の場合、特殊な能力で幻惑し、混乱させて群れで攻めていく。主に短剣と鞭を愛用する。頭文字はIで、INSECTを意味している。

「羽^{はね}のユイフェヴ」と呼称される。

血が混じり、上の4種に当てはまらない者が誕生する場合がある。

それは特殊と称され、どのような能力を持つかは具体的な例がない。ユイフェヴにはレベルがあり、通常は1である。

成長や鍛錬によって2、3になる。それにより、変化にも多少違いが出てくる。

レベル1、耳が翼に変化するのみ。それ以外には特にない。

レベル2、変化の際、尻尾、角、触覚などが具現化。その生物を象徴するものが具現化する。

レベル3、完全にその生物に変化可能。戻る事は可能。過度に変化

すると自我が崩壊する恐れがある。

フィアリウがユイフェヴの誕生に深く関わっており、名称の意味は。

Y O、あなたがY O U R

I F、もしもI F

E V、E V I N C E（全てを表に出したら）

人の本能、野性を剥き出しにさせるために。

また、生体兵器を生み出すために。

ちなみに、E Vの解釈がE V O K E（死から目覚めたら）という場合もある。

これは、死者と生物を融合してユイフェヴを生んだ事を、フィアリウが自虐的に言ったものである。

精霊について

じすとは、精霊を浮遊する小人というように表現しています。
象徴する色を基調とした服も着ており、無邪気に遊んでいる。

「火の精霊サラマンダー」(SALAMANDER)

情熱的な性格で、忠誠心も高い。

怒りっぽく、意地っ張り。

象徴する色は赤。

火山、砂漠、などに住み着いている。

「毒の精霊キャンカー」(CANKER)

いつも笑っていて、皆を楽しませてくれる。

イタズラ好きで、悪知恵がよく働く。

象徴する色は赤。

沼地、火山、などに住み着いている。

「土の精霊ノーム」(GNOME)

辛抱強く、集中力がある。

頑固で、融通が利かない。

象徴する色は黄。

火山、砂漠、などに住み着いている。

「金の精霊ルスト」(LUST)

無邪気で、気前がよい。

わがままで、口うるさい。

象徴する色は黄。

高山、沼地、などに住み着いている。

「水の精霊ウンディーネ」(UNDINE)

穏やかで、しおらしい。

臆病で、人見知りする。

象徴する色は青。

河川、湖、などに住み着いている。

「元の精霊ルーツ」(ROOT)

物静かで、哲学的な話を好む。

妙に理屈っぽく、口論では正論で追い詰めてくる。

象徴する色は青。

高山、湖、などに住み着いている。

「雷の精霊グラウル」(GROWL)

己に敵しく、他者には優しい。

修行中に話しかけると、ブチギれる。

象徴する色は橙。

高山、平原、などに住み着いている。

「命の精霊ライブ」(LIVE)

天然気味で、その言動に癒される。

マイペースなので、何をしても流されることがしばしば。

象徴する色は橙。

森林、河川、などに住み着いている。

「氷の精霊ジャリド」(GELID)

口数が少なく、沈着冷静である。

いつの間にか眠っていたりする。

象徴する色は紫。

高山、雪原、などに住み着いている。

「死の精霊デミス」(DEMISE)
のんびり屋で、相談事で明確な答えを返してくれる。
お腹が空くと、思いきり機嫌が悪くなる。
象徴する色は紫。

火山、雪原、などに住み着いている。

「風の精霊シルフ」(SYLPH)
遊び好きで、ノリがいい。
気性が荒く、気分屋である。
象徴する色は緑。

高山、河川、などに住み着いている。

「木の精霊ドライアド」(DRYAD)
協力的で、あれこれと世話を焼いてくれる。
心配性で、お節介になることがしばしば。
象徴する色は緑。

森林、河川、などに住み着いている。

「音の精霊アスピレイト」(ASPIRATE)
気さくな性格で、誰とでも打ち解ける。
誰かが落ち込んでいると、気分が悪くなる。
象徴する色は白。

森林、湖、などに住み着いている。

「光の精霊グリーム」(GLEAM)
上品で気高く、礼儀正しい。
堅苦しく、常識が一部欠けている。
象徴する色は白。

湖、平原、などに住み着いている。

「重の精霊グラヴ」(GRAVE)

威風堂々としており、弱きを守り、強きをくじく。
冗談が通じず、おしゃべりが好きじゃない。

象徴する色は黒。

平原、高山、などに住み着いている。

「闇の精霊グルーム」(GLOOM)

何事も行動できちんと態度を示す。

寡黙で、何を考えているか読み取れない。

象徴する色は黒。

沼地、森林、などに住み着いている。

種族について

じすとの主な種族とその特徴をここに記しておきます。

亜人、獣、鳥、水棲、植物、昆虫、爬虫類、不死、霊体、物質、精霊、竜、悪魔、天使、不明。

の、15種に分類されている。

順番に特に意味はない。

「亜人」(HUMAN)

人間、もしくは人に近い姿をした種族。

種類が多く、各地の色々な場所で生活している。

エルフ、ヴァンプ(ヴァンプリマ)、ノルテルデ、などが当てはまる。

ドワーフやコロポックル、の小人も含まれる。

「獣」(BEAST)

人間ではない動物の種族。

二足または四足歩行などの生物がほとんど。

「鳥」(BIRD)

自由自在に空を飛び、偵察や奇襲などの戦術を得意とする。

種類が様々で、戦い方や特徴もそれぞれ違う。

「水棲」(AQUA)

水の中、海に生息する。

種類が多く、陸に上がるものもいる。

「植物」(PLANT)

陸地に生えているものや海の中にあるものなど、生息地域を問わない。

種族というより、戦うことができる植物達の事である。

「昆虫」(INSECT)

陸地に生息している小型やら大型など、非常に種類が多い。特徴に関してはバラバラで、これと言って断言はできない。

「爬虫類」(REPTILE)

陸地水中など、生息地域が様々である。

特徴がいろいろあり、生息するところにより大きく違っている。

「不死」(UNDEAD)

死んで逝った者たちが仮初の命かりそめを持って蘇ったもの。ただ単に亡骸なので、種族と呼べるかは微妙である。

「霊体」(SPIRIT)

さまよっていた霊や怨念、それらが具現化したもの。これも種族と呼ぶには違和感がある。

「物質」(MATERIAL)

物質達が仮初の命かりそめを持ったもの。種族と呼べるのか疑問。機械のもこれに該当する。

「精霊」(ELEMENTAL)

高い次元で霊体や想いが具現化したもの。特徴が様々で、属性以外はほとんど一致することがない。

「竜」(DRAGON)

高い能力や知能を持つ種族。

特徴は色々あり、個性が激しい。

ワイバーンドラゴン サーベント翼竜、飛竜、大蛇、などのタイプがある。

爬虫類とどう違うかについては、知能（人語を解する、話す）ではなく、魔力の程度によって決定している。

「悪魔」(DEMON)

暗黒に通ずる力を有した種族。

特徴は見た目が異形など、そうした気味悪さが目立つ。
だからといって性格が悪い者だけとは限らない。

「天使」(ANGEL)

神聖に通ずる力を有した種族。

神々しい見た目を持つ者が多く、ユイフェヴはこの天使に該当する。
見た目がいいからといって、性格までよいとは限らない。

「不明」(UNKNOWN)

正体不明の種族。

神などは天使か悪魔かの分類に困るため、基本的に不明で統一している。

本当に不明な場合もこれに含まれている。

技術・兵器について

《技術・兵器関係》

「アストラライズ霊体化」(ASTRALIZE)

質量のある物質を、霊体に変化させる行為、及び技術。
霊体化したものは、自身か物品に込める事が可能。

「いどく意読」(IMAGE DECIPHER)

直感的読法という意味で、どのような文字も文字そのものに込められた意味を意識内で解し、言葉に訳す。
簡単に言えばどんな文字でも自分というフィルタにかけてしまえば直感で解読できる——という手法である。

「エンチャント」(ENCHANTMENT)

人や場などの対象に、魔法を滞留させる技術。
補助魔法の類、解りやすく言えば呪い、といったものである。
人や小物などに用いる際は、エンチャントでなくオーラというふう
に呼称するのが一般的。
広範囲の場や空間に影響を及ぼす場合、それはエンチャントと呼称
するのが常識とされる。

「オーラ」(AURA)

人などの小的対象にかけるエンチャント。
それ以外は上記の「エンチャント」と同じである。

これは『現象・概念』の気とは異なる。

「ガードブレイク防御砕破」(GUARD BREAK)

攻撃対象の硬直を逆手に利用した、気を用いた奥義のひとつ。

対象を気で押さえ止め、攻撃によって発生した衝撃波を乱反射するのもひとつ。

また攻撃に渦巻く気を与えることで、対象の防御による硬直を利用し、その身を打ち砕くのもひとつ。

柔軟性のない対象へのダメージが増す根拠は、衝撃を逃がす逃がせない、これに尽きる。

こんにやくを叩くのと、スナック菓子叩くのでは、結果が異なるのは当然。

この場合、前者が柔軟で後者が強硬である。衝撃の受け止め方によって、耐える耐えられないが決まってしまうのだ。

これを扱えるのは今のところ、折笠華葉とフィアリウだけである。

「拒魔」^{きよま}（ANTI MAGIC）

拒魔^{きよま}とは、魔法が効かない、魔法を使えない、体質のことを意味する。

属性を有する技では害を与えることができず、また自身も属性を有する術を行使できない。

それは全身から、中和性の高い気を常に放出していることにある。

その気は、魔法による素因^{そいん}と性質^{せいしつ}変化^{へんげ}を押し留めるのだ。

波眼と波動眼も、この原理で不自然を打ち消している。

つまり、火属性魔法という素因——酸素^{そがい}燃焼の働きを阻害し、性質変化——熱と煙を発生する過程を起こさせない。

たとえば火球が外部から放たれたとしても、その気に触れたことで消失してゆく。

ただ、その場合は燃焼途中の火と熱が身体に届くことがあるため、完全に無効化しているというには語弊^{ごへい}がある。

「ゴーレム」^{（GOLEM）}

プラネットアースのヴァントシンクの錬金術師が造り上げた精巧なゴーレムの通称。

しかし、そのヴァントシンクは壊滅してしまった。
コロポックル達が発掘し、再現しようと頑張っている。
それは『G O L E M - P R O J E C T』と名付けられ、回収された
設計図やデータを基に日々完成へと近づいている。

「方陣」^{サークル}（C I R C L E）

^{サークル}方陣とは、魔法陣の技術総称である。

^{サーキュラ}簡易方陣、^{フォーマット}陣形方陣、^{ブラックアート}術式方陣、の3種がある。

戦闘、戦術、戦略、の順となっており、後のほうが威力と危険性が
高い。

魔法陣とは、^{サークル}方陣の技をもつてして、魔法1つを行使することを言
う。

「簡易方陣」^{サーキュラ}（C I R C U L A R）

紙などの媒体など、小物に保存できる小規模の魔法陣。
メモ帳などにも保存して、ポケットに入れて携帯できる。

「陣形方陣」^{フォーマット}（F O R M A T）

地面に描いて行使する、中規模の魔法陣。
わざわざ書き記す手間はあるが、精神力の消耗を抑えたり、自身だ
けでは制御できない魔法を行使できる。

「術式方陣」^{ブラックアート}（B L A C K A R T）

建物や乗り物、大型の兵器などに刻印する、大規模の魔法陣。
容易に解呪できぬよう刻印し、かつ結界や大量殺戮の効果を最大限
に発揮させる。

「自息法」^{リソクホウ}（S E L F B R E A T H I N G）

自身の体内電気を増幅させ、空気中の水分、自身の水分を分解し、
酸素と水素を作り出す。

それから生成した酸素を取り込み、呼吸すること。
この一連の行為を自息法という。

熟練者は自身の気で酸素以外を追いやり、圧縮して、自分の周囲に高濃度の酸素を停滞させることができる。

それを吸い込んで脳を活性化させ、思考の限界を外すことが可能。

「術系」(TECHNIQUES)

じす^{たいじゆつ}とで多用する術系を簡潔に、ここに記します。

体術^{たいじゆつ}＝肉体を駆使して格闘を行う術。

気術^{きじゆつ}＝発気して攻防を行う術。

魔術^{まじゆつ}＝マナを用いて行う術。

細かくすると種類が膨大なので、よく使うものは下記に。他は割愛する。

魔術に関しては通語の類なので、必ずしもこの意味が絶対ではない。

呪術^{じゆじゆつ}＝対象の体調を崩すエンチャントの類。

封術^{ふうじゆつ}＝対象の行動を縛るエンチャントの類。

導術^{どうじゆつ}＝精神攻撃(衝動、発作を起こすなど。催眠術も含む)を主に

行う。

幻術^{げんじゆつ}＝対象の五感を惑わす。

妖術^{ようじゆつ}と忍術^{にんじゆつ}＝対象へと属性特化の攻撃を主に行う。

屍術^{しじゆつ}＝亡骸を使役する。

「瞬力」(MIGHTY REACT)

攻撃と防御を行う瞬間だけ、肉体に眠る力を解放する能力。

火事場^{かじばりやう}力を必要最低限で用いる技術である。

アーシルなどの神族間では「神力^{じんりき}」と呼称されている。

巨人族では神と呼ぶのを嫌うため、このように呼称されている。

「回避撃滅」(DODGE RAID)

攻撃対象の回避を逆手に利用した、気を用いた奥義のひとつ。

大槌があるとして、その柄と先端に当たるのでは威力が変わる。先端に当たれば撲殺、柄に当たれば被害は軽減される、のである。例えば蹴りを放つとして、それが来たらまず受けるか避けるのが正しい反応である。望ましいのは当たらない、つまりは避けるほう。しかしこの技は相手が避けることを前提に放つゆえに、足先に膨大な気の塊を集中させているため、後ろへ下がってしまうと致命傷となりうるのだ。

戦での先入観を逆手に利用した技であり、扱うには相手の心理を読むことも必要不可欠である。

これを扱えるのは今のところ……？

「トランスセンダンス」(TRANSCENDENCE)

内に眠る潜在能力全てを表に出した状態。

とてつもないオーラがほとばしり、攻撃防御、あらゆる行動に鋭さが際立つ。

これを自発的に起こせるものは少ないが、物や魔法によって発生させることも可能。

「波眼／波動眼」(UNDULATE EYES)

頭部に気を集中させ、その次に眼球から発気し、視界内もしくは正面にある不自然なものを打ち消す。

不自然なものとは、気、魔法、まやかしなどである。

ここまでが波眼で、波動眼はそれを常時発動し続けている。

また、全身から中和性の高い気を放出し、周囲にある全ての不自然を打ち消す。

殺気の性質も含んでおり、敵味方関係なく意識を揺らがせる。

自身の気術に関しては打ち消されることはない。

ただし、波動眼を使う場合、発動者自身は気術以外の不自然を行使しても意味がない。

常に頭部に気が集まっているため、瞬力または火事場力が引き出さ

れる副作用もある。

これまでは全てに共通していることだが、折笠華葉の波動眼だけに特殊な効果がある。

それは他者の気を中和することで、見たり受けなくても、ラーニング学習が作用すること。

詳しく説明すると、相手が技を行使しなくても、その者が使える力や技を無意識のうちに取り込む。

「不治癒」ふちゆ（UN HEALING）

回復魔法を昇華させた、特異な回復魔法の一種。

これは例外的に「ダメージ」ではなく、「トリート」に分類される。最初に因子を含めた回復魔法を対象にかけて、それから時間が経った後でもう一度回復魔法をかける。

そうしてアレルギー反応、もしくは発ガンを引き起こし、アナフィラキシー過剰免疫反応や細胞壊死で対象を絶命させる。

元が回復魔法なため、ほとんどの防御作用を無視して攻撃できる。正確には攻撃ではないのだが。

対象の属性耐性、魔法防御、なども関係ない。

魔法を障壁などで反射させることに關しては、効果が及ばないので関係する。

不治癒がもたらす作用の、アレルギー、発ガンは、その対象の免疫、細胞そのものが活動することである。

そのため、外部からでなく内部から対象を破壊する。

また、それは対象自身の生理機能の暴走であるため、他者からのものに反応する効果などをすり抜ける。

この技術は非常に難解で、扱える者はごく一部に限られる。

ガンと免疫の他にも、飢餓、酸欠、疲労、心労、の結果を招く不治癒がある。ひとつは秘匿している。

現在の不治癒の使い手は、以下の者が存在する。「じすと」の作中に名前が出たものだけを列挙する。

シャルト・テイル。？の系統を使用。まだ明らかにしていない。
クライスト・ローネ。疲労の系統を使用。『日記帳』の21ページを参照。

ニスカルバ・ナノキ。？の系統を使用。まだ明らかにしていない。
イノウラス・フィアリウ（夢代時乃）。免疫の系統を使用。『ほんとにごめんね』の第4話を参照。

フィルアス・グランツァ・アルヴヘイム。？の系統を使用。まだ明らかにしていない。

マジックブレイク
「魔力滅殺」(MAGIC BREAK)

攻撃と同時に、拒魔の体質が有する気を手先から放出して、対象が持つ魔力を滅する技。

これを受けた魔道士は、もはや抜け殻も同然になる。

内なる魔力を皆無にされた魔道士は、それを媒体ばいたいにしてマナを練り、魔法を行使用することができないからだ。

ヨスエとクラドが繰り出す、仕手のひとつである。

マテリアライズ
「物質化」(MATERIALIZE)

霊体を、質量のある物質に変化させる行為、及び技術。

物質化したものが破損した場合、霊体化することで修復がしやすくなる。

マナバイト
「魔源咬」(MANABITE)

対象にマナを直接撃ち込み、拒絶反応を引き起こさせる攻撃方法。その属性のマナが、対象と相性が悪ければ悪いほど効果的である。抽出の使用方式を使える者が得意とする。

手先から撃ち込むことが主流であるが、それは逆に相手からマナを撃ち込まれるというリスクがあるため、かなりの度胸がないと行えない。

アーティファクト
魔導具を用いるなり、マナを引き出してそのまま対象にぶつけると

いった方法もある。

『変わらなくちゃね』の第2話では特に描写していないが、ウルヴァフはミームルをこの方法で気絶させている。

「ルーン文字」(RUNE)

北欧に通じる魔法文字の一種。

印章と刻印に使われることがほとんどで、その文字ひとつだけでも効果と意味がある。

組み合わせによって属性や効果が変化することが確認されている。

「じすと」の作中では存在こそ示されているが、詳しくは明記していない。

今現在でも研究が進んでいるが、一部には意味不明なものもあり、解読できていないものが存在する。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連「横書き」という考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n7591s/>

じすと 用語集

2011年10月9日00時06分発行