

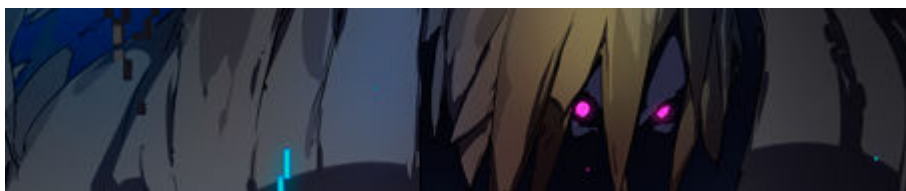
クラッキング・ウィザード 設定資料

▼CAUTION!▼

このページには、【クラッキング・ウィザード】の舞台・背景世界に関する設定が記述されていますが、これを読んでおかないと本編を楽しむことができない、というものではありません。

物語に関連する設定については本編中で描写されますし、下記設定のなかには、本編でいっさい出てこないものも含まれています。あくまでも「本編執筆のために副次的に作られた資料」なのですが、「俺はそういうの好きだぜ！」という方がいらっしゃいましたら、ぜひ、お楽しみいただければ幸いです。

解説：“あのお方”



やあ、諸君。元気そうで何よりだ——こんな設定しか書かれていないページを開くとは、なかなか物好きだね。いや、いいと思うよ。僕は物好きが大好きなんでね。大歓迎だ。

ここから先は、【クラッキング・ウィザード】の舞台である天空都市《ヴァラスキャルヴ》に関する説明が目白押しだ。

ろくでもない余談ばかりなので、「ふーん」くらいの気持ちで楽しんでもらえるとありがたい。

さすがに、本編の展開のネタバレになるような設定は、記載していないしね。

嘘八百を並べ立て、伝えるべき情報を恣意的に取捨選択して、他人を翻弄するのが僕の趣味みたいなものなんだが、この内容に関しては、嘘はつかない。持っている知識をひけらかして悦に入ることまた、僕の趣味のひとつなのでね。

あと何より、僕は、ろくでもない余談が大好きなんだ。

そんな僕が何者であるのかは、まあ、本編を読んでもらえばわかってもらえるとして——

では、ざっくりさくさく、説明を始めさせてもらおうとしよう！

■天空都市《ヴァラスキャルヴ》

●歴史

一千年前——まだ、大いなる神族が優雅に栄え、世界の覇者を気取っていた時代。

人間にしては高度な魔術を操る者たちが、ある島を、魔術の実験場として使用していた。

異なる魔術系統を組み合わせ、ハイブリッドな新技術を開発することが、主な目的だったんだ。

最初は、魔術師たちだけが住む簡素な集落だったんだけど、研究者ってのは、衣食住に無頓着な者が多くてね。「おまえらもっと健康的な環境で仕事しろよ」と、新技術開発のために出資を行っていたパトロンたちが、彼らの生活を快適なものとするために、人や物資を送り込んだ。数十年が経過する頃には都市が形成され、魔術師でない者たちも多く住まうようになったのさ。

しかし、やがて神族と巨人族の最終戦争《ラグナロク》が勃発した。

世界全土を巻き込むはた迷惑な大戦に、魔術都市が蹂躪されるのも時間の問題でね。

そこで、島を統治する《魔術師議会》は、この島ごと天に逃れる計画を発動した。

魔術実験の補助に使っていた神遺物《疑似世界樹》^{ユグドラシミュラ}の全魔力を念動魔術に注ぎ、浮遊を開始したんだ。

やがて、雲海をはるか眼下に見下ろす高度1万5千メートルあたりに達したところで、浮遊を停止。

《ユグドラシミュラ》の魔力を、高度の維持と、気圧・気温調整のための結界維持にあてた。

この時より、天空都市《ヴァラスキャルヴ》と名称を改めている。

ヴァラスキャルヴは、神族の長である《隻眼の戦魔神》オーディンの居城の名前だ。

彼らは、戦争のさなかでオーディンが命を落とし、地上が混沌の時代に突入したことを知っていたため、自分たちが新たな世界の中心になったという自負から、この名称を用いたんだ。

まったく、清々しいほどに凶々しい連中だね。僕は、そういうふてぶてしさは嫌いじゃあないんだが、もしもオーディンが生きてたら、マジ憤怒してグングニル投げてるぞ。たぶん。

●政治形態

浮上時、都市を治めていたのは、《魔術師議会》と呼ばれる合議制の組織だった。

ただ、もともと実験場の管理者に過ぎなかった彼らでは、新時代の政治を司るのが難しくってね——まあ、なんていうか、研究者肌の魔術師って奴らは、どうしても、日常生活を営む人間の心理に対しては無頓着なところがあるからね。

浮上後、人々の間で争いが起こり、強いカリスマ性を持つ個人による統治が求められた。

結果として、争いを調停した《魔術王》クロウリーが、そのまま王として君臨することとなったんだ。

この王制は、今も変わらない。現在も、都市は《魔術王》クロウリー十六世の統治下にある。

クロウリーの下には《魔術師議会》として四大魔術公が付き、王を補佐する形態を取っている。

▼貴族

ただの都市が、ひとつの国として機能し始めるにあたり、「貴族」が誕生した。

《魔術王》クロウリーを補佐する、いずれも優れた魔術師たちが《魔術師議会》のトップに立ち、諸問題の解決にあたったのが、貴族の誕生だ。

最初は、クロウリーの見込んだ者たちに、上位魔術師として富と権力を与え、都市の安定に尽くさせていたわけだけど——それが、自然と世襲制になった。誰だって、子供が生まれ、孫が生まれれば、自分の持つ権益を彼らに受け継がせたいと思うものだ。

千年も経った今では、貴族は家柄を重視するようになり、それにふさわしい格式と気品が求められるようになった。

さて、そうなる、「貴族の条件」が、「優秀な魔術師」から、「名門の生まれであること」にすり替わってしまってしまう。

もちろん、貴族の子は高等教育を受けられるため、ほぼ例外なく優秀な魔術師として育つこととなる。でも、市井の魔術師にだって、貴族より優秀な実力を持つ者は、たくさんいるんだ。彼らは《魔術師議会》に参加しても、貴族に匹敵するほどの発言力を得られることはない——貴族ってというのは、既得権益を大事にしたがるものだからね。

非貴族の魔術師たちは、この現状を快く思っていない。はてさて、治安的には安定している《ヴァラスキャルヴ》だが——さすがに千年という年月は、いろんなところにひずみを生み出しているようだ。

●街並み

街並みは、暖色の煉瓦造りだ。ただ、錬金術によって強化された、《錬瓦》と呼ばれる特殊な石材を用いている。

クラッキング・ウィザード 設定資料

都市には線路が敷かれていて、その上を、《^{オレイカルコス}魔^{オルム}銀》製の列車が走っている。

この線路は通りに沿うように形成されたもので、一種の魔法陣として、都市の結界強化を担っている。

また、都市中央は丘陵になっており、その上に、王を戴く魔城《フリズスキャルヴ》が存在している。

《フリズスキャルヴ》は、城壁に至るまで、すべて橙色の《オレイカルコス》製だ。《オレイカルコス》は鋼鉄以上の強度を持つ上、魔術を通しやすい特性があって、当然この《フリズスキャルヴ》も、《オレイカルコス》にさまざまな魔術結界を施している。物理的にも魔術的にも、攻めるのは容易ではないだろうね。

フリズスキャルヴと言えば、オーディンの大事にしていた玉座の名前だったわけだが……、ま、いいか。知らないって。

なお、近年、都市部には、《錬瓦》製のタワーが立ち始めた。これは、ここ百年ほどで台頭してきた「企業」のオフィスだ。

●魔網グラムライン

《ヴァラスキャルヴ》最大の特徴が、グラムラインの存在だろう。

これは、魔力によって構成された不可視の網で、都市全域を覆っている。

この都市の繁栄を担っている^{グラムドライバー}魔術器具の多くが、グラムラインから魔力供給を受けることによって起動する仕組みになっているからだ。魔術器具が一般家庭にまで浸透し、利便性の要となっている現代において、グラムラインはまさしく必須の存在なんだ。

《ヴァラスキャルヴ》の魔術文明は、グラムラインによって保たれていると言っても、過言じゃあないだろうね。

▼《疑似世界樹》ユグドラシミュラ

世界を支える大樹、《世界樹》ユグドラシルの構造を模した神遺物だ。外見は、巨大な樹状の水晶らしい。

現在は、魔城《フリズスキャルヴ》の地下に納められている。

《ユグドラシミュラ》は、世界に漂う魔力を集積し、^{マナ}魔術に使用可能な状態まで練り上げた上で供給する機能を持つ。

これにより、島の浮遊・結界の維持を担っているってわけだ。

また、余剰魔力をグラムラインとして発信している——そう、この都市の魔術文明を支えるグラムラインは、あくまでも《ユグドラシミュラ》の「ついで」の機能に過ぎないのさ。

▼魔送剣グラムコネクター

都市各地に浮遊する巨大な剣だ。

《ユグドラシミュラ》の小型版であり、グラムラインを都市全域に届かせるための、中継地点の役割を果たしている。

全12本が、都市上空に浮遊している。都市を十二分割し、^{ソディアック}黄道十二宮と対応させることで、疑似的な^{アストラル}星霊界を形成して、グラムラインの力場を安定させているため、同数のグラムコネクターが必要となったんだ。

星霊界は、要するに星々が浮かんでいる夜空そのものだと思ってほしい。あれ、ある種の異世界なんだよ。まっとうな手段では辿り着けないため、魔力を通じてアクセスするしかない——試しに飛行魔術で星霊界を目指した魔術師がいたらしいけど、発狂して帰ってきたらしいよ。

星々の運行は、地上の魔力の流れに多大な影響を与えている。グラムラインは、疑似星霊界として形成されることによって、魔力の流れを管理しやすくしているんだ。

なお、グラムラインにアクセスするにあたっては、グラムコネクターの近くである方が、精度が高まる。そのため、企業の研究開発塔なんかは、だいたいグラムコネクターの直下付近に建築されているね。あと、何気に^{ハックカー}外法術師のアジトも、基本、グラムコネクターの近くにあるんだそうさ。

▼グラムラインと魔術器具

あらかじめ封じ込めておいた魔術を誰でも使用可能とする「^{グラムドライバー}魔術器具」は、そのほとんどが、グラムラインへのアクセスを自動的に行う設定となっている。

グラムドライバーの起動には、「^{ルーン}魔文字をなぞる」、「^{キースペル}起動呪文の詠唱」、「精神集中によって魔力を練り上げる（練魔）」という3行程が必要なんだが、グラムラインにアクセスすることで、「練魔」を不要とすることができるんだ。

これは、練魔済みの魔力をグラムラインが供給してくれるためだね。

まあ、ほら——あれだよ。家に帰って、部屋に入ってさ。灯りを点けるのに、いちいち精神集中して魔力を練り上げるなんて、正直ごめんlaro? だから、人々が日常的に使う魔術器具は、なるべく精神集中不要で使えるようにしてあるのさ。

●^{グラマリー}魔術

かつて、アース神族の主神、《隻眼の戦魔神》オーディンは、世界樹ユグドラシルに9日間吊られ、ルーン魔術を会得したという。いわば最高の神である自身を生贄に捧げるといふ、魔術儀式の元祖みたいな所業なんだけど、そこまでする必要があったのかどうかは、甚だ疑問だ。ひょっとしたら、単に「ヒョーツ、自分を生贄に捧げる俺カッコいい！」ってな感じでテンション上がって閃いたってだけなんじゃないかな。魔術は精神を要とする技術だから、「形から入る」ってのが意外と有効だしねえ……。

それはさておき、現代の魔術は、オーディンの会得したルーン魔術を継承・発展させたものだ。

▼^{マナ}魔力

世界に漂う、大いなる力。

人間を初めとする、生物の生命力の源でもある。

世界を支える世界樹ユグドラシルが生み出し、循環させているらしい。

▼^{ディヴィニティ}神性

魔力を扱う才能・素質。

その人が、どのような神性を持っているかで、魔力の扱い方に関する適正がわかる。

- 《^{ブレイバー}戦神》：戦場に舞い、敵と戦うことに特化した神性。戦武神テュールに相当する。
- 《^{ガーディアン}護神》：誰かを守護し、傷を癒すことに特化した神性。治癒神エイルに相当する。
- 《^{デーモニクサー}魔神》：広範な魔力の扱いに特化した神性。戦魔神オーディンに相当する。
- 《^{フレイムライザー}炎神》：炎を操ることに特化した神性。
- 《^{ウォーターライザー}水神》：水を操ることに特化した神性。
- 《^{ウィンドライザー}風神》：風を操ることに特化した神性。
- 《^{グラウンドライザー}地神》：土を操ることに特化した神性。
- 《^{エアリアルライザー}天神》：天候を操ることに特化した神性。雷神トールに相当する。

一般的な神性は、まあ、こんなもんかな。他にもいろいろあるんだけど、メジャーなのはこのへんだ。

さて、魔力の存在を感じ取り、強く意識することで、神性は「開花」する。

神性が「開花」することで、人は精神を集中させ、魔力を操ることが可能となるんだ。

都市中にグラムラインが張り巡らされた《ヴァラスキャルヴ》は、特に魔力を感じやすい環境にあるため、ほとんどの住人が、物心つく頃にはなんらかの神性を開花させている。

クラッキング・ウィザード 設定資料

開花した神性は、魔力に対する鋭敏さを研ぎ澄ませていくことで、さらに鍛錬することができる。鍛錬を続ければ、神性に応じた特殊能力を身に着けることも可能だ。たとえば《炎神》なら、魔術を使わずとも、火球をぶっ放すことができるのさ。もっとも、《ヴァラスキャルヴ》においては、「魔術を使って火球を放つ」方が優れているとされているから（優れた魔術を使えるってことは、それだけ頭がいいってことだからね）、神性に基づく特殊能力を活用する人は、あまりいないんだけどね。

ちなみに、複数の神性を開花させる者も少なくない。《隻眼の戦魔神》オーディンも《戦神》にして《魔神》だったしね。

▼魔術の種類

魔術は、才能^{タレント}ではなく、技能^{スキル}だ。

そのため、知性ある者が学べば、誰でも会得することができる。神性が開花している必要はあるけどね。

もっとも、より高度な魔術になるほど複雑化していくから、誰もが大魔術を使えるってわけじゃあないんだが。

さて、魔術には、大まかに、下記のような種類がある。

- 破壊魔術：魔力に破壊力を持たせる魔術。精霊魔術と組み合わせることで、火球や雷撃を放つことができる。
- 防護魔術：魔力を障壁や結界に変えて、攻撃を防ぐ魔術。
- 生命魔術：治癒、治療、解毒など、生物に対して効果を発揮する魔術。
- 変容魔術：無機物を変形・変質させる魔術。錬金術（アルケミー）と俗称される。
- 精神魔術：精神に干渉し、テレパシーや精神制御、記憶操作などを可能とする魔術。
- 死霊魔術：死者の魂に接触し、対話や支配を可能とする魔術。
- 幻想魔術：イメージした通りの幻影や声を現実投影する魔術。
- 領域魔術：他の魔術の範囲を拡大する魔術。単体では使えず、組み合わせることで真価を発揮する。
- 封印魔術：特定の魔術効果は無機物に封じ込める魔術。これも他の魔術との組み合わせが前提となる。
- 精霊魔術：地水火風天の精霊^{エレメント}属性を操る魔術。
- 情報魔術：感知、検知、解析を行う魔術。
- 阻害魔術：魔術に直接干渉し、効果の阻害・除去を行う魔術。
- 移送魔術：空間を飛び越え、非物理的な移動を可能とする魔術。
- 念動魔術：魔力によって物体を自在に動かす魔術。
- 占星魔術：星が巡る天たる《星霊界》^{アストラル}にアクセスし、魔力の流れから吉凶を占う魔術。
- 精錬魔術：魔術の効果そのものを高める魔術。やっぱり、他の魔術との組み合わせが基本だ。

個人個人、「この系統が得意」ってのは当然あるけど、「この系統しか使いません」って魔術師は、あまりいない。

たとえば「破壊魔術しか使いません」だと、火球も雷撃も使えず、純粋な魔力の塊を攻撃に用いることしかできないからね。

魔術の最大の利点は、広範な活用ができるってことにある。複数系統を組み合わせることで、「魔術を使ってできること」の幅を広げるのが、優秀な魔術師というものなのさ。

▼魔術の行使

魔術を使うには、下記の手順を要する。

クラッキング・ウィザード 設定資料

1. ^{ルーン}魔文字を空中に刻印する
2. ^{スペル}必要な呪文を唱える（^{インキャンデーション}呪文詠唱）
3. 精神を集中させ、己の神気を以って、周囲の魔力を練り上げる（これを「練魔」と呼ぶ）
4. 発動

けっこうメンドくさいよね。

まあ、こんな手順があるために、魔文字の効果や性質を熟知する知性と、魔力を練り上げるための精神力が必要とされるわけだ。

▼^{ルーン}魔文字

《隻眼の戦魔神》オーディンが見出した、魔術の源となる特殊な文字だ。

原初のルーンは強力な効果を秘めていたけど、その分、数が少なく、また、扱いが困難だった。

現代は、効果を細分化した^{ネオルーン}《派生魔文字》が創られ、その組み合わせで魔術を構成している。

たとえば、《火》のルーンを単体で使用すると、その場に火を熾すことが可能になるけど、

これに「魔力を射出する」、《矢》のルーンを組み合わせれば、火矢を生成して発射することができるし、

「魔力を炸裂させる」、《炸裂》のルーンをさらに組み合わせれば、爆発する火球を発射することができるって感じだ。

ルーンの組み合わせによって、呪文も変化する。正確には、呪文の内容はなんでもいいんだけど、そのルーンの構造を象徴する言葉として、術者がイメージしやすい内容にしなければならない。

まあ、あと、魔術は精神集中が肝要だから、なるべく自分のテンションが上がる呪文にした方が、成功率が高まるって側面もあるね。

▼^{ウィザード}魔術師

魔術を使う者のことを、^{ウィザード}魔術師と呼ぶ。

ただ、ほぼ万人が魔術を扱えるこの都市においては、特に、高度な魔術教育を受け、魔術の使用を専門分野とする者が冠する呼び名になっているね。

▼^{ディヴァイン・フォース}神力

練魔可能な魔力量は、個人によって大きく異なる。この^{キャパシティ}最大容量が「神力」だ。

神力は、神性の鍛錬や精神修養によって強化することができる。

なお、練魔を行うと（魔力を用いる特殊能力を行使すると）、神力は一時的に、練り上げた魔力量に比例して大きく減衰する。

およそ十秒程度の時間が経過すれば、減衰した神力は回復するけどね。強力な魔術の連発は難しいってことだ。

また、魔術それ自体が持続性を持たず、精神集中によって効果を維持させなければならない場合、その間、神力はずっと減衰した状態となる。

たまたま、強化系魔術を自分にかけて前線に出る魔戦士がいるけど、彼らは、強化魔術を維持している分、その間、神力が常に減少していて、その状態で強力な魔術を使うことはできないってわけだ。

●^{グラムドライバー}魔術器具

クラッキング・ウィザード 設定資料

あらかじめルーンを刻んでおくことで、特定の魔術を、誰でも即座に使用できるよう加工した品々だ。

使用者は、ルーンをなぞり、キースペルを口にするだけで、その効果を発揮することができる。

使用には魔力を必要とするが、グラムラインにオートアクセスすることで、これをカバーしている。

現代では、多くの魔術器具が開発され、武器から日用品まで、多種多様に活躍している。

なお、日用品タイプの魔術器具が浸透したのは、ここ百年——「企業」が出現して以降だ。それまでは、限られた富裕層が封印魔術師に命じて作らせていたんだけど、企業が一般市民に出資を募った結果、「一般市民が欲しがらる魔術器具」の開発にお金が集中したんだ。そりゃそうだって感じだね。

▼魔力の充填方法1:グラムラインへの自動接続オートアクセス

グラムラインに自動接続することで、常時、必要な魔力を供給する方法だ。

ほとんどの魔術器具がこのスタイルを採っているね。

ただし、グラムラインには個々の魔術器具への供給限度があるため、強力な魔術器具はこの恩恵を受けにくかったりする。

▼魔力の充填方法2:自己充填セルフチャージ

魔術器具自身が魔力を集積・練魔する方法だ。

グラムラインにアクセスする必要はないけど、その分、魔力の充填に時間がかかるってのがネックかな。

▼魔力の充填方法3:充填器使用チャージャー

充填専用の魔術器具に接続する方法だ。

「自己充填」する充填器と、「グラムラインに自動接続する」充填器の二種類があるけど、後者が主流だね。

▼端末板タブレット

誰もが持ち歩く魔術端末だ。

外見はノートサイズの石板だけど、板面に魔文字が浮かび上がり、それを指打タップすることで、構築済み魔術である魔術式アプリケーションを呼び出し、動作させることができる。

主な用途は、遠隔通信。相手の魔術名義グラムコードがわかっているれば、そこに通信文メールや通話テレを送ることができるんだ。

また、明日の天気や、列車オルムの運行情報など、グラムライン上に発信されている情報を拾うことも可能だね。

最近では、通貨を持ち歩かず、タブレットから銀行にアクセスし、預金残高を消費して支払う者も増えている。

なお、ヴァルのタブレットは《エメラルド・タブレット翠玉板》と呼ばれる、超高価にして超高性能な代物だ。魔術端末の専門開発企業であるトリスメギストス社の商品であり、なんと、家三軒の建築費用に匹敵する値段となっている。

たかだか15歳の個人探偵がこんなものを買ってしまうんだから、非合法活動を主とする外法術師ハックカーたちの稼ぎが、いかにぶっ飛んでいるかがわかるってもんだね、まったく。

▼その他の一般的な魔術器具

- フリッジ 保冷庫：常に冷気を発生させることで、食品の保存を可能とする箱型の魔術器具。必需品。
- ライト 淡灯：ランプやランタンの代わりに、炎を使わない光を発生させる魔術器具。必需品。

クラッキング・ウィザード 設定資料

- ^{ストーブ}炎炉：薪や炭を使わず、直接炎を発生させる魔術器具。主に暖炉として使われる。必需品。
- ^{オープン}天火：炎炉と同様だが、窯状になっている。主に調理に使用される。必需品。
- ^{リヴェレット}水道：都市内の給水塔から水流の供給を受け、蛇口から開放する器具。必需品。

一般家庭の魔術器具は、ほとんどすべてがグラムラインへの自動接続機能を持たされている。

国に治める税金を支払えない場合、その家はグラムラインを遮断され、上記のあらゆる魔術器具が使用不可能となるんだ。

▼^{アプリケーション}魔術式

あらかじめ必要なルーンを組み合わせ構成した、^{プロ・グラム}「構築済み魔術」だ。

封印魔術を使うことで、これを魔術器具に付与すれば、誰でもその魔術を行使できるようになる。

▼^{ペンタクル}魔法陣

魔術の性能を高めるために描かれる、特殊な図形だ。^{リチュアル}魔術儀式の一種だね。

高度な魔術を使う際の補助として用いられることが多い。

なお、「ペンタクル」と言えば五芒星を指す言葉だ。これは、当初、魔法陣を形成するにあたって、地水火風天の五大精霊属性を配置することで、魔力の安定を図っていたことに由来している。

現代では、さらにさまざまな魔法陣の描き方が見出され、必ずしも五芒星を使う必要はなくなっているんだけど、みんなもう「ペンタクル」って呼ぶのに慣れちゃってるから、そのまま呼び名が定着したんだよね。

▼^{グラム・リム}魔動義肢

この都市では、義肢を用いる場合、魔術器具のそれを使うのが一般的だ。

通常の義肢に比べ、はるかに丈夫で軽いだけでなく、精神とリンクさせることで、指先の一本一本に至るまで、繊細に動作させることが可能だからね。普通は、魔力伝導率の高い、^{オレイカルコス}《魔銀》を素材とする。

ただ、その起動には魔力が必要となるため、グラムラインにオートアクセスして、恒久的に動作させるのが普通だね。

▼^{マナボード}魔動義体

特に、戦闘用の魔動義体を導入した者のことを指す言葉だ。

通常の魔動義肢に比べ、段違いのパワーや頑丈さを発揮するほか、武装を仕込んだり、特殊な魔術を封印したりする場合が多い。

▼^{ゴーレム}魔人形

与えられた命令に従い、自律行動する魔術器具だ。

疑似的な知性があり、ある程度の簡単な命令であれば、理解し、遵守することができる。

素材としては《煉瓦》や石材が一般的だが、高級なゴーレムは、^{オレイカルコス}《魔銀》製だ。

多くの場合、肉体労働に従事するため開発される。武装を与えられ、警備兵として配置されるパターンも多い。

弱点は、身体のどこかに刻まれたルーンを破壊されると、動作を停止してしまうこと。まあ、かなりわかりにくい場所に刻んでおけば、弱点と言うほどのものでもないんだがね。

なお、精神魔術を併用して、疑似人格を付与することもできるが、これは法律で禁じられている。倫理的な問題というより、下手に自我を与えて扱いきれなくなったらどーすんだよ、って側面が大きいようだ。その方が面白いのになー。

クラッキング・ウィザード 設定資料

また、生命魔術で培養した生体ゴーレムを、^{ホームクルス}魔生命と呼ぶ場合がある。

ホームクルスの製造には、極めて精密な魔術制御が必要であり、失敗する可能性が非常に高い上、必要な材料も非常に高価だ。そのため、ホームクルスが製造されることはほとんどない。単純な労働力の確保なら普通のゴーレムで事足りるから、そこまでしてホームクルスを製造するメリットがない、ってのもあるけどね。

▼^{マジクワ}魔弩

魔力を矢として射出する機能を持つ弩だ。

手軽な遠距離攻撃手段として、主に都市衛兵が装備している。電撃の矢で相手を麻痺させるものなど、多彩な種類が存在する。

▼^{グラム・マイル}魔装鎧

着用するタイプの魔術器具だ。多くはなんらかの魔術武装を仕込まれている。

ゴーレムとの違いは、人間が内部から操作することで、臨機応変な対処が可能となることだね。

コンセプトは、「これを着るだけで、誰でも一定の戦闘能力を発揮できるようになる」こと。

みんなが魔装鎧を着込めば、手軽に強力な軍隊を作れるって寸法だけど、ゴーレムの数倍の開発費が必要とされるため、大量生産には向いていない。要所の守りに、一体二体が配備されているってのが現状だね。

▼^{ライカンスロープ}合成獣人

生命魔術と変容魔術を組み合わせ、人間と獣を合成した存在だ。

普段は人間の姿をしているが、任意に獣人形態に変身可能。二足歩行する獣という外見になり、道具も使用できる。

強力な《^{オート・リジェネレーション}自己再生》の魔術が付与されており、多少の傷ならすぐに急速治癒する。ただ、魔術制御的には不安定な状態であるため、魔力を阻害する純銀の武器で攻撃されると、《自己再生》が働かない。

……って言っても、純銀の武器なんて、普通は装備してないからねえ。

まともにやり合うなら、《自己再生》の急速治癒によって、ライカンスロープが疲労困憊するのを待つことになる。ただ、彼らは身体能力を魔術で底上げされているから、スタミナも半端じゃない。普通の人間の戦士じゃ、勝ち目は薄いだろうね。

このように、けっこう優れた特性を持つライカンスロープだが、その数は少ない。

まあ、これはなんていうか、精神的な問題でね——「強くなるために獣と融合しちゃわない？」って訊かれて、「うん、やるやるー！」って答える奴が、あんまりいないんだ。いったんライカンスロープ化したら、動物の部分を切り離すことは、もうできないしね。

なかには、「満月の夜になると獣の部分が活性化して自分を抑えられなくなっておーん！」な奴もいるらしい、という噂がまことしやかに囁かれているのも、ライカンスロープ化を了承しがたい理由のひとつだろう。

▼疑似人格

精神魔術によって形成された、自我そのものだ。

普通の生き物と違い、確固たる魂を持たないが、設定次第で人間並みの知性、意志力を備えるに至る。

ただ、無思慮な疑似人格の精製はどんな状況を招くかわからないので、法律では厳しく取り締まられている。

●治安維持

《魔術王》の治世は安定しており、目立った暴動などはあまり発生しない。

クラッキング・ウィザード 設定資料

それでも、犯罪がなくなることはない。
当たり前だけどね。

▼都市衛兵

王国に所属する兵士たちだ。日々、街中を警邏している。

主な武装は、^{レザー・アーマー}革^{ブロード・ソード}鎧と片手剣、^{ラウンド・シールド}円形の楯。いずれも、魔術による強化ルーンを刻まれている。

また、王国の許可を受け、魔弩を携えている。

▼《破雲輝刃》^{はうんきじん}

治安維持に特化した組織だ。王国の認可を受けているが、実は別の組織だったりする。

初代《魔術王》クロウリー一世が、「時として王国それ自体を告発することも可能な組織が必要だ」と考え設立したらしい。

彼らは、街の警邏、犯罪者の捕縛、困りごとの解決のほか、裁判の執行なども務めている。

《破雲輝刃》の実働員は^{クラウドバスター}「光剣者」と呼ばれ、その装備は個人によって異なる。ただ、全員が、優れた魔術師であり、戦士であるってというのは、共通事項だ。

▼武器や、攻撃的な魔術の扱い

武器の類は、護身用として、一般に購入が可能だ。

また、魔術を学べば、破壊魔術など、他者を害する魔術を会得することもできる。

しかし、これには、^{ライセンス}専用の認可を取得していなければならない。

と言っても、このライセンス、けっこうユルい。なもんで、都市では割と帯剣した人間を見かけることができる。

▼鎧について

この都市では、あまり金属鎧を見かけることがない。

なんでかっていうと——この都市で戦闘になる場合、相手はだいたい、魔術による射撃を行ってくるからね。で、それは普通の装甲では防ぎきれない。だから、重い鎧を着るより、身軽な装いでいた方が有利なわけさ。

もっとも、鎧に魔術処理を施して強化したり、さまざまな効果を持たせたりすることも可能だ——そのため、そうした鎧を装着した戦士も、いないわけじゃあない。

少数派だけどね。

●武術

魔術文明の発達に伴い、身体的な技術である武術は、廃れていった。

ただ、現代でも、護身術として武術道場の門を叩く者は、いないわけじゃない。

また、優れた武術家は、衛兵や光剣者の訓練教官として雇われることが多い。

噂によると、武術の極みを追い求めるあまり、利便的な生活を捨て、都市外の山林地帯に移住してひたすら鍛錬に打ち込んでる連中もいるらしいけど……まあ、ぶっちゃけ異端だ。

●教育

天空都市《ヴァラスキャルヴ》の教育機関は、割と発達している。

クラッキング・ウィザード 設定資料

もともとが魔術都市だったからね。「万民総魔術師化計画」を推し進めた結果、必然として、ほぼ 100 パーセントに近い識字率を誇るに至っているんだ。

▼エレメンタリー基礎学校

主に、6 歳～12 歳の子供が通う学校。王国が出資しているため、教育費は不要だ。
一般常識、歴史、簡単な計算、読解などを学ぶほか、魔術の基礎理論から、実践まで、修得することになる。
卒業後、多くの生徒は、親の後を継いで、職人としての道を歩み始める。

▼ウィザード・コース魔術大学

基礎学校を卒業した生徒のうち、各種試験に合格した者が進むことのできる、より高等な教育機関だ。
ここからは教育費が必要となるけど、奨学制度があるため、実質、実力さえあれば誰でも受講可能。
主に魔術師を輩出することが目的だけど、各種学問の専門家を養成する課程も存在している。

●魔術師たち

魔術大学を卒業し、晴れて魔術師として認められた者の働き先は多い。
各企業はもちろんのこと、王国の《魔術師議会》の一員や、魔術大学の講師・研究員としての呼び声がかかる。
どの道に進んでも、彼らは《魔術師議会》が主催する魔術師組合に所属し、情報交換を行うことになる。

●第一次産業

農耕、牧畜などの第一次産業は、主に都市の外で行われている。
天空都市《ヴァラスキャルヴ》の外側には、肥沃な大地が広がっていて、そこを利用しているんだ。
そこでは、《ヴァラスキャルヴ》の市民ではない農民たちが、先祖代々働いている。
グラムラインは届かないものの、一部の農民は、魔術器具や魔術を農作業に有効利用しているようだ。
そのおかげで、割と安定した食糧自給が可能となっている。

●衣服

主に毛織物の衣服が主流だけど、獣皮や絹、綿、亜麻布も用いられる。
男性はチュニックにズボン、女性は裾の長いワンピースが基本だね。
魔術師のなかには、自らの衣装やアクセサリそれ自体を魔術器具とすることで、自らの魔術を補助したり、武器や魔術に対する防護効果を得たりする者も多い。

企業の登場以後、他人と異なる奇抜なファッションを楽しむ風潮が生まれ、ミニスカートを初めとする、これまでにないタイプの衣装が増え続けている。それに伴い、「伝統が失われてしまう」「軽薄で奇抜な衣装が、若者の精神を墮落させる」として、この新たな流行に対する危惧の声も（主に熟年層から）上がっている。

魔術は精神集中を必須とする技能だから、服装の乱れが精神の乱れ、引いては魔術文明の衰退につながる、という理屈だが——僕なんかは、自分好みの衣装を着ていた方が、精神集中もはかどる気がするね。

クラッキング・ウィザード 設定資料

ただ、エーレフォア。彼女の衣装はなんなんだ。明らかに《ヴァラスキルヴ》の文化とは異質なものだぞ、あれ。話によれば、島の自然領域に隠遁している武術の師匠に見立ててもらった衣装をベースにして、オーダーメイドしているらしいけど……ってことは、その師匠とやらが、よくわからん文化の持ち主ってことなんだろうか。

●天候

島全体が結界に覆われているため、安定した気温・気圧を維持している。空気はやや乾燥している。

また、雲の上にあるため、雨や雪などの気象は発生しない。

ただ、農作業上の都合から、島全域に、定期的に雨を降らす天候制御魔術が施行されている。

●企業

ここ百年ほどで台頭してきた、新たな経済形態だ。

王国の認可を受けて設立され、多くの出資者から、任意に資本金を募る。そして、それを元手に、事業を開拓。売り上げた利益の一部を、出資者に、配当金として還元する、という仕組みなんだ。

特に、魔術器具の開発を担う企業が、近年、増加傾向にある。

▼トリスメギストス社

主に魔術端末の開発をメインとする企業。ヴァルの《^{エメラルド・タブレット}翠玉板》を開発したのもここだ。

名前の由来は、「他の企業の魔術端末の三倍すごい魔術端末を作りますよ」とか、そんな感じらしい。

事実、この企業が開発する端末板の性能は群を抜いている。また、他の開発企業と手を組んで、ふたつの企業の特徴をハイブリッドした端末板を共同開発するなど、端末板に対する熱意に満ちている。

▼ラ外スク社

ゴーレムやグラムメールの開発をメインとする企業。警備用ゴーレムの大量生産なんかを担っているほか、強力なゴーレムやグラムメールやらの開発に余念がない。ただ、コンセプトありきで造った結果、「すごいんだけど売れない」代物ができあがってしまい、けっこうお蔵入りになる商品が多い。でもマニアにはたまらないんだそう。

▼ホーエンハイム社

主に変容魔術——つまり錬金術関連の研究、及び魔術器具開発をメインとする企業。さまざまな実験を行う錬金術師のために、フラスコを初めとする実験器具としての魔術器具を開発している。

あと、何気に^{ポーション}魔性薬も多く生産しているね。特に、徹夜作業をするならホーエンハイム社のポーションがいちばんキクラしい。ヤバいもんが入ってなきやいいけどね。

▼銀行

企業の一形態。預金を集め、それをういて種々の運営を行う。預金者には利子を返す。ほかの企業の大口の出資者となることも多い。

いろんな銀行が出現し、それぞれ異なる特色を発揮してアピールしているけど、貨幣の流通に密接に関わる都合上、ほとんど王国直営に近い構造になっているようだ。まあ、企業の登場以前から銀行ってのはあったからね。それが企業の登場に併せて幅を広げたって感じかな。

●^{エンシェンティ}古神教

《ヴァラスキャルヴ》において、もっとも一般的な宗教だ。

《隻眼の戦魔神》オーディンを初めとして、《隻腕の戦武神》テュールや、《豊穡の雷神》トールなどの神族は、戦争によって滅びたが、その神格は潰えず、世界を見守っているとされる。

彼らに祈りを捧げ、彼らが唱えた規範に従って生きることで、対応した加護を得ようというのが、主な目的だ。

都市の各所には神殿があり、各神を祀っている。これは、信者の喜捨によって成り立っている。他にも、その神に対応する魔術の使い手を招聘し、信者に施術することで、運営を続けている神殿もある。

……ここだけの話、実は、古神教は地上でも一般的な宗教として広く浸透している。

ってことは、この都市が天空に浮上する以前に、世界中に広めた奴がいたってことになるんだけど……

その時点じゃ、まあ何柱かは倒れていたとはいえ、まだ神族は最終戦争の真っ最中だ。

そこにあっさり見切りをつけて、あまつさえ「おまえらもう古いんだよ」とでも言わんばかりに「エンシェンティ」なんて名前をつけたわけだ。

そんなことをやってのけたのは、いったい何者だったんだろうね？

▼^{インヘリター}神格継承者

時として、滅びた神族の神格の一部を継承した者が現れることがある。

これは眉唾ではなく、そういう特殊能力の持ち主は現実に存在するんだ。

古神教では、彼ら神格継承者を手厚く遇している。

たとえば、古神教の最高位である「^{ミコト}神子人」は、必ずオーディンの神格継承者から選定される。

●医療

治癒・治療を司る生命魔術が発達していることから、医療従事者は、全員が魔術師だ。

魔術を使えば、致命傷に近い深手であっても、一瞬で高速治癒させることができるし、病気の根本治療も可能となるからね。

ただ、高速治癒は体力に多大な負荷をかけるし、病気の予防を、魔術で継続的に行うことは難しい。

そのため医療魔術師は、魔術に依らない古来の治療法、応急手当や縫合手術、薬剤の調合についても、確かな知識と技術を兼ね備えていなければならない。

現在、《ヴァラスキャルヴ》のあちこちに施療院が建てられ、治療を受けることが可能となっている。

施療院って言っても、ある程度以上の治療になると、お金を取るんだけどね。

なお、生命魔術の発達は、《ヴァラスキャルヴ》の平均寿命に大きく影響を及ぼしている。

《ヴァラスキャルヴ》の平均寿命は、ざっと八十歳。なかなかのものだ。そのせいか、街中ではご老人をけっこう見かける。

また、乳児の出生率も割と高いし、母体の安全も確保されている。この都市では、出産はそれほど死の危険を伴わないんだ。

まあ、死ぬ時や死ぬんだがね。

●娯楽

《ヴァラスキャルヴ》にはさまざまな娯楽が存在する。

クラッキング・ウィザード 設定資料

劇場で演じられる演劇、コンサート、酒場で行われる賭け事のほか、グラムラインを通じた娯楽が増加傾向にある。

たとえば、演劇やコンサートの様子を情報魔術で撮影・記録し、その映像をグラムライン上で発信する、
星霊獣同士の^{グラムファイト}闘技試合の観戦・賭博を行う、などだ。

優れた幻想魔術師のなかには、自分のイメージを幻術として具現化することで、役者の容姿から挙動、演出に至るまですべてを作り出し発信する者もいるけど、さすがにそれはメジャーな手段じゃないね。

とはいえ、「イメージさえできればなんでも見せられる」幻想魔術のポテンシャルは、きわめて高い。過去には、巨人族にも、ウートガルザ・ロキという優れた幻想魔術師がいて、純粋な幻術だけで神族を翻弄したりもしていたしね。いずれこの都市でも、驚異的な幻想魔術師が現れて、人々を驚かせるかもしれないね。

●ハッキング 魔術侵入

さて、ようやく、この話題に入ることができたね。

《ヴェアラスキャルヴ》の魔術器具は、ほとんどすべて、グラムラインにアクセスしている。そのため、グラムラインを辿れば、魔術器具の魔術構造に逆アクセスすることも可能だ。

これを、^{ハッキング}外法術と呼ぶ。

情報魔術の一角ではあるけど、行使のための魔術理論が極めて難解であり、また、行使そのものに極度の精神集中を必要とするため、その使い手は少ない。そもそも、れっきとした犯罪行為だしね。

ハッキングに成功すると、対象となる魔術器具を、自在に動作させることができる。万人が魔術器具を持つこの都市において、それがどれほどの脅威であるかは、語るまでもないだろう。

《破雲輝刃》には、^{カウンターハック}対抗外法術専門の部署があり、魔術師たちが目を光らせている。

▼ファイアウォール 防魔壁

当然、易々とハッキングされては、話にならない。

そのため、ほとんどの魔術器具には、防魔壁と呼ばれる、魔術式への接触阻害用魔術式が存在している。

ハッカーは、防魔壁の構造を読み取り、理解し、書き換えることに成功すると、これを突破できる。

簡単に言えば、ルーン文字で作られた暗号みたいなものだ——魔術師ってのは暗号が好きでね。魔術ノートってのは、隠喩やケニグがばりばりに使われて、意味不明な代物になることが多い。防魔壁も、まあ似たようなものだ。

その暗号を解読し、バレないようにこっそり書き換えるのがハッキング——と言えば、そのとんでもなさ伝わらないかな？

▼サーバー 魔術領域

企業など、多くの団体は、不可視の^{サーバー}魔術領域を立てている。

これは、グラムラインが束となり、塔を形成しているもので、より高精度なアクセスが可能となっている。

みんなと同じ魔術領域にアクセスすれば、リアルタイムに通信しながら研究・開発ができるようになるし、開発した^{アプリケーション}魔術式を刻み、保管しておくこともできる。魔術領域にいろんな情報を書き込んでおくことで、ノート代わりにもなる。企業としては、生き馬の目を抜く開発競争のなかで生き残るためには、魔術領域を駆使せざるを得ないんだ。

で、そうなるとう当然、ハッカーたちが甘い蜜を求めて寄ってくるって寸法になるわけさ。

魔術領域は、魔術器具ではないけど、「グラムラインにアクセスしている魔術的なフィールド」という意味では、同じくハッキングの対象たりえるものだ。そして、魔術領域に刻まれている情報は、ハッカーたちにとって、売るところに売れば、かなり稼げる代物なのだ。

▼^{アストラル・ファシア}星霊獣

自我や実体を持たない、グラムライン上を移動する魔力の塊。

魔術師は、自らの使い魔としてこの星霊獣を作成し、グラムライン上でのやり取りに用いている。

星霊獣に魔術式を仕込んでおけば、いちいち魔術を行使しなくても、命令ひとつで、即座に構築済み魔術プロ・グラムを実行することができる。

防魔壁を突破するにあたり、時間との勝負が求められるハッカーとしては、必須の存在というわけだ。

対して企業側は、星霊獣の扱いに特化した魔術師である対抗外法術師カウンターハッカーを雇い、侵入してきたハッカーに攻撃を仕掛けさせる。星霊獣同士は互いにダメージを与えられるため、ハッカーとしては、敵星霊獣をやり過ごすか、戦いを挑んで撃破する必要がある。

なお、星霊獣がダメージを受けた場合、若干の苦痛が術者にフィードバックされる。

この辺は、古式ゆかしい使い魔と同じなんだね。

▼ハッカーと、その仲間たち

で、ハッカーっていうのは、具体的にはどんな連中がいるんだろうか？

せっかくなので、ここでちょっと紹介しておこう。

以下にまとめたのは、ヴァエルこと《フレキ》と親交を持つハッカー、及び情報屋たち。

いずれもトップクラスの実力者だ。

・《ニクシー》

^{トリッキー・ウォーター}“捉えがたき水妖”の異名を持つ、少女ハッカー。非合法の諜報活動をフリーで行っている。

魔力伝導率の高い特殊溶液に浸かりながらハッキングを行うという、独自のスタイルを取る。

一言でいえば、風呂に入りながらハッキングしてるんだ。まあ、確かに、“身を清める”っていうのは、魔術儀式としては古来一般的なんだけど。

顔を隠すつもりがないのか、^{ウィンドウ}通信窓には、常に浴槽に浸かった彼女自身の映像が映し出される。普通、素性を特定される危険をきらうハッカーは、自らの星霊獣を代理として通信窓に表示するんだけどね。大した自信だ。もしくは露出癖だ。

彼女の星霊獣は、透明な肉体を持つ少女の姿をしており、敵からの接触をするりと逃れる魔術式を使用する。

なお、“ニクシー”っていうのは、川に住む妖精だ。いや、精霊だったかな？ まあ、どっちにしても、この都市にはほとんどいないから、ほぼ伝承の存在になっている。彼女の通ハンドル・ネームり名は、そこから取ったんだろうね。

・《ニグレド》

^{ブラック・ブラッド}“漆黒貴人”の異名を持つ、ハッカーにして情報屋。基本的には合法活動を行うが、場合によっては、ハッカーを援助することもある。

非常に理知的でインテリジェンスあふれる青年。自らの精スピリチュアリテイ神性の確立と変化を最も大事にしており、依頼を請けるかどうか、精神性への影響から判断している。実際の報酬は二の次ってわけだ。

星霊獣は、顔のない漆黒の人影。武技に長け、一対一での戦闘なら何者にも後れを取らない。

“ニグレド”というのは、錬金術において《大いなる業》と呼ばれる作業工程の一形態で、造っているモノが黒色化する現象のことだ。まさか、星霊獣が黒いから、なんて理由でこの通り名にしたんじゃないかと思いたいが……。

・《マグニ》

クラッキング・ウィザード 設定資料

「壊し屋」の異名を持つハッカー。ただ侵入するだけでなく、侵入対象の魔術領域を根こそぎ破壊するスタイルを取る。あえてそうする理由は、「その方が爽快だから」。わかりやすいねえ……。

犯罪者だけど、子供には優しい。幼児誘拐事件を独自に捜査し、誘拐犯のアジトを突き止めて、全魔術機能をぶっ壊してから《破雲輝刃》に通報した、という経歴がある。

星霊獣は、にやついた口そのもの。とにかくパワーと破壊力に特化した性能を誇る。

「マグニ」と言えば、《豊穰雷神》トールの息子で、親父もびっくりのパワーファイターだ。なにしろ、神族最強の腕力の持ち主であるトールと、女巨人ヤルンサクサとの間に生まれたハイブリッドだからね。神族と巨人族とのハーフであるっていう点で（しかも巨人殺しで恐れられたトールが巨人との間に産んだってんだから）、なかなか興味深い存在なんだけど、《マグニ》の場合は、「パワーが強いから」って理由だけでこの通り名を選んだんだろうな。きっと。

・《スキュラ》

「群れの支配者」の異名を持つハッカー。

自分の星霊獣を進化、成長させることを目的としており、仕事の傍ら、片っ端から敵星霊獣の魔術式を喰わせていく。

星霊獣は、一見するとなんの変哲もない猫だけど、驚くべきことに、彼女は複数の星霊獣を操ることを得手としている。星霊獣一体一体の能力は低いものの、一糸乱れぬ連携を見せるため、生半可な星霊獣では太刀打ちできない。なお、普通、複数の星霊獣を同時に操るなんて真似はできないし、そもそもしない。

「スキュラ」というのは、下半身が六頭の犬になっていたという、怪物的妖精だ。ん？ 妖精なのかって？ この世界では、ああいうのは妖精なんだよ。スキュラとかミノタウロスとかケンタウロスとかの、いわゆる半人半妖はね。マンティコアみたいに顔だけ人間とかいう奴は魔精霊なんだけど。話が逸れたが、まあ、彼女は、自らの特性を鑑みて、その妖精の名前を通り名に選んだんだろう。

・《ランバルディ》

多彩な人脈を通じて、さまざまな情報を非合法に入手する情報屋。

ハッキング技能は持たないが、情報収集・情報操作における手練手管は拔群。ハッカーとしては、味方につけておきたい相手だね。

通信窓には陽気な^{リザーディア}蜥蜴人の姿が映るんだけど、本体なのか、星霊獣なのかは不明。

魔術器具マニアであり、危険な魔術器具や魔術式の製作者《ミラビリス》と懇意にしている。

彼の通り名は……って、これ、普通の人名じゃん。まさか本名なんじゃないだろうな……。

●異種族

《ヴァラスキャルヴ》が天に上がった際、人間以外の異種族も、多数、島に乗り合わせていた。

今いる異種族の多くは、その時の末裔だ。

《ヴァラスキャルヴ》においては、「魔術を扱えるだけの知性」が、市民権の第一条件となっている。

そのため、知性ある異種族たちは、人間でなくとも、一市民として認可を受けることができる。

▼^{リザーディア}蜥蜴人

直立歩行する蜥蜴のような姿をした異種族。ドラゴンの一種であるとも言われるけど、詳細は不明だ。

きわめて生命力が高いためか、おおらかな気質をしていてね。そのため、上司や仕事相手として人気が高い。

▼魔精霊^{デモン}

魔力の歪みから、獣が変異して発生する異種族。その種類は、多岐に渡る。

もともと《ヴァラスキヤルヴ》に居ついていた者の末裔や、新たに自然発生した者などが暮らしている。多くは、自然領域に住まっているけど、都市部に出てくる者も少なくない。

野獣同然の魔精霊も多いなか、人間以上の知性を誇る者もあり、彼らは《知性ある獣^{ワイリーヌン}》と呼ばれる。《ヴァラスキヤルヴ》においては、市民権を与えられることもある。知性があるってことは、魔術を使えるってことだからね。

また、魔精霊には、人間と契約を結び、力を与え合うという特性がある。そのことから、使い魔^{ファミリア}として、魔術師のパートナーとなるのが昔から多かった。現代でも、優秀な魔精霊の使い魔の存在は、魔術師にとってのステータスとなっているんだ。

▼妖精種族^{フェアリー}

もともと、始祖妖精^{アールヴ}って連中は、神族と仲がよかった。彼らは優れた魔術師であると同時に優れた魔術器具——今で言う神遺物^{レリクス}の開発に長けていたからね。一部の鼻持ちならない連中は、神族を「とにかく戦争したがる野蛮人」と馬鹿にしていたくらい、馴れ馴れしかったんだ。まあ、だいたい合ってるんだけど。

そんなアールヴたちが、最終戦争に巻き込まれてピンチになった。危機に瀕した彼らは、自らの多彩な能力を分割し、数多の妖精種族を生み出したんだ。これだけ多様な種族がいれば、そのうちどれかは生き残るだろう、みたいな適当な考えだったらしい。

そうして生まれたのが妖精種族^{フェアリー}たちだ。

そのほとんどは地上の、とある大陸に住むようになったんだけど、ごく一部が《ヴァラスキヤルヴ》に乗り込んできていた。数としてはわずかだけど、その子孫が、今も《ヴァラスキヤルヴ》に存在している。

どんな妖精がどれだけ住んでいるかを把握するのは難しいんだが——とりあえず、人形サイズの身体を魔力の羽で浮遊させている《小妖精^{フェアリー}》はいるようだね。

●スラム 貧民街

主に《ヴァラスキヤルヴ》の市壁外周に、貧民街が形成されている。

いくら無償で教育を受けられると言っても、衣食住を支払いうる稼ぎがなければ、街には入れない。そして、教育を受けられなかった者たちは、魔術を学べず、その理論も理解できていないため、得られる職が極めて少ない。単純な肉体労働なら、ゴーレムを使えば事足りてしまう時代であるだけに、なおさらだね。また、そもそも、市民権を得られないため、さまざまな保障制度に守られることがなく、苦難を強いられている。

結果として、職のない者たち、その子供たちが、互いに寄り添い合いながら、ひっそりと暮らすはめになった。多くは、都市に作物を運んでくる農民たちに、施しを願っている。また、犯罪組織の使い捨ての鉄砲玉として利用されるケースも少なくない。男女を問わず、娼館で働く道を提示されることもある——こればかりはゴーレムでは代用できないため、相対的にニーズが高いんだ。

《医療神》エイル神殿の者たちが定期的に施しに現れているけど、それでも、貧困から解放されることはない。

●犯罪組織

《ヴァラスキヤルヴ》にも、犯罪者はいる。当然、犯罪者の集まる組織もある。

社会に馴染めずドロップアウトした者や、非合法手段での稼ぎに魅入られた者、経済的問題から犯罪者になるしかなかった者などが、勧誘を受け、下っ端から参加するのが通例だ。

企業の台頭に伴い、企業間の水面下での情報戦が激化すると、こうした犯罪組織が雇われ、秘密裏に敵企業を攻撃する、というパターンが増加した。現在、犯罪組織は活発な状態にある。

▼《スレイプニル》

愉快犯的活動が目立つものの、強力なハッキング能力を持つ犯罪組織だ。現在、7人のハッカーが在籍している。

《スレイプニル》は、《狡猾なる貴賊神》ロキが胎を痛めて産んだ、古代の神馬の名だ。《隻眼の戦魔神》オーディンの乗騎としての方が有名だけど、どっちかっていうと、彼らは「ロキが産んだ」ってところに注目して、この名前を選んだらしい。犯罪組織として、「ロキの子供たち」を標榜しているってわけだ。

ロキは、神族を裏切って最終戦争を引き起こした張本人だからね……あえてその子供を名乗るあたり、彼らの反骨精神がうかがえるというか、なんというか。

・《アルマゲスト》(星を統べる者)

複数の星が集まって人体を構成している、という姿の星霊獣を操るメンバー。

占星魔術を使い、自らの星霊獣をさまざまな特性・属性を持つ姿に変化させることができる。

・《アルキドクセン》(至高の誉れ)

黒、白、赤の順で色合いを変える、粘性の液体という外見の星霊獣を操るメンバー。

変容魔術、つまり錬金術を得意としている。

・^{センジヤッケツ}《占事略決》

ふさふさした尻尾が印象的な、狐の星霊獣を操るメンバー。

占星魔術を得意としているが、《アルマゲスト》が正統派であるのに対して、その内容はきわめて独特、というか異様だ。

・《ヌクテメロン》(輝ける白夜)

白く輝く球体の星霊獣を操るメンバー。

召喚魔術という、一般には伝説とされている（体系として確立されていない、迷信に等しい）魔術を扱う。

・《ブラック・レイヴン》(地獄の威圧)

深い闇色カラスの星霊獣を操るメンバー。

《ヌクテメロン》同様、召喚魔術を使いこなすが、その性質は《ヌクテメロン》とも異なるらしい。

・《ゾハル》(光輝)

光り輝く書物の星霊獣を操るメンバー。

専門分野こそないものの、ほぼありとあらゆる魔術系統に精通しており、高いレベルでそれらを行行使する。

・《ラクヌンガ》(処方)

舞い散る花びらの集合体のごとき星霊獣を操るメンバー。

生命魔術を得意としており、《スレイプニル》のまとめ役を務める。

●その他

▼公衆浴場

都市の各所には、男女で分けられた公衆浴場があり、安い料金を支払うことで湯に浸かることが可能だ。

普通、家に風呂はなく、お湯で湿らせた布で身体を拭く程度なので、数日おきに浴場に通うのが一般的だね。《ヴェラスキャルヴ》の空気は乾燥しているとはいえ、ほら、たまに頭とか洗いたくなるじゃん。

もちろん、極端な綺麗好きっていうのはどこにでもいるもので、わざわざ自宅に風呂場を設置している者も、いないわけじゃない。建設費、維持費ともにけっこうなお金がかかるから、まあ、だいたいは大商人か貴族だけだね。

湯には《清^{ピュリフィケーション}め》の魔術が使われ、清潔に保たれている。病気の蔓延は浴場の最大の敵だからね。

▼下水道

都市の地下には下水道が設置されている。

魔術実験の失敗作が捨てられているとか、犯罪組織のアジトが作られているとか、さまざまな噂が流れている。

▼トイレ

この都市では、水洗式のトイレが一般的だ。魔術師は清潔を旨とするからね。

ただし、その代わり、住宅に普通、トイレはない。用を足そうと思ったら、公衆トイレに駆け込まなきゃいけない。このあたりは、ちょっと不便だなと、みんな思っているらしい。安価にして高品質な個人住宅用の水洗トイレ用の魔術器具と、それに対応した都市レベルでの下水工事が待たれるね。

▼ガラス

変容魔術によって、安価かつ高度なガラス精製技術が確立されている。

そのため、一般家庭や商店の窓にもガラスが使われているのが普通だ。

また、眼鏡も、一般市民が手に入れられるレベルで流通している。

特に、魔術情報を視覚的に表示できるという点で、眼鏡型の魔術器具は人気が高い。そのため、近視でない者でも、眼鏡をかけていることがあるようだね。

▼活版印刷

反面、活版印刷技術はまるで発達していない。

書物は昔ながらの筆記式であり、大量生産が難しいため、非常に高価だ。

ただ、最近ではタブレット上で文字をタップして文章をまとめ、それをグラムラインで発信できるため、文芸作品などはタブレットで読めるようになっていることが多い。

また、高度な魔術を記載した魔導書の類は、現在でも書物としてあらわされる傾向にある。簡単にコピーできないことや、特殊な魔術処理を施したインクを使って、さまざまな仕掛けを施せること、高価でも確実に購入する層が確保できることなどが、その主だった理由だ。

▼^{バーバリアン}蛮族

排斥されたわけでも、農業に従事するわけでもなく、自ら都市を離れ、島のどこかに住み着いた者たち。

クラッキング・ウィザード 設定資料

集落を形成して、独自の文化を持ちつつ暮らす者もいれば、森や山の奥に隠遁した者もいる。

いずれにしても、《ヴァラスキヤルヴ》の市民から見れば、便利な暮らしを放棄した変わり者ってことになるね。

▼死と魂

人は、生命を失うと同時に、その肉体から魂が離脱し、冥界へと向かうとされている。

冥界に至った魂は、そこで「浄化、処理を受け、記憶や精神性を白紙に戻された上で、再び地上に現れ、新たな肉体に宿る。

ただ、未練が強すぎるなどの理由で冥界に行けなかった魂は、現世に留まる^{アンデッド}死霊と化す。

幽体と化してさまよう^{ゴースト}幽霊、死体に宿る^{ゾンビー}屍人などだ。

アンデッドは生前の知性を失っていることも多く、見境なく人を襲うことがある。なぜ知性がないからと言って人を襲うようになるのかは、謎に包まれているだけだね。

▼成人年齢

この都市では、15歳を成人の年齢として定めている。

多少の誤差はあれど、基礎学校を卒業するのが12歳くらいだから、その後、3年ほど職業訓練を積んで、ようやく一人前とみなされる計算だね。

別に成人でなくても働くことは問題ないんだけど、たとえば飲酒は成人から解禁される。

酒というのは、人の精神に多大な影響を及ぼすものだ——良くも悪くもね。精神的技能である魔術においても、酒は、有効に活用することもできれば、扱い方をまちがって大失敗することもある。そのため、酒を呑める年齢として、成人=15歳をひとつの区切りとしているわけだ。

●登場人物紹介

さて、いろいろ説明してきたところで、ついでにあの連中についても紹介しておこう。

▼ヴァルリアス・ケルトヴィーネ

^{グラムハッカー}魔術探偵を自称する、15歳の少年。

「^{クラッキング・ウィザード}鋭奪ノ魔人」、《フレキ》として、グラムライン上で勇名を馳せている。

その実力は折り紙つきで、ちょっとした企業程度の^{セキュリティ}魔術警備なら、難なく突破してしまう。

「金にならないことはしない」「稼げる時には稼いでおく」を信条として掲げているけど、彼ほどの実力があれば、^{カウンターハッカー}対抗外法術師として雇われる形でも、安定して高い報酬を得られるはずだ。ちょいと優雅に生きていく分にはじゅうぶんなくらいにね。なのに、どうしてそう、「^{ハッキング}魔術侵入で稼ぐ」ことに固執しているんだろうね？

とりあえず、病気の妹がいたりするわけではないらしいんだけど。

・片眼鏡《^{オーキョメンター}拡張鏡》

ヴァルが常に身に着けている片眼鏡、あれ、れっきとした^{グラムドライバー}魔術器具だね。

《^{センス・マナ}魔力感知》、《^{サーチ・マナ}魔力探知》を初めとする各種感知・探知系魔術式を組み込んである上に、望遠機能、暗視機能、通信機能、魔性解析機能を備え、さらには簡易型^{タブレット}の端末板代わりになる優れたものだ。

クラッキング・ウィザード 設定資料

近頃は、一般店舗などで、その店舗の店名・品目・値段などをまとめた^{グラムファクト}魔術情報を、魔文字によって刻んでいくことが多いですね。《拡張鏡》などで《魔力感知》を行うと、それらが店舗の上に重なって見えるようになる。どこで何を売っているのかが視覚的にわかるので、ヴァルはけっこう重宝しているようだ。《魔力探知》で文言検索をかければ、欲しい売り物がどの店舗にあるか、っていうのもわかるしね。

なお、情報魔術は、「クリスタロマンシー」と呼ばれることもある。これは、水晶などを媒体として、探知・探査系魔術を使うことが多いからだ。水晶などのパワーストーンは、魔術の補助媒体として優秀なんだね。《拡張鏡》のレンズも、ただのガラスではなく、実は魔術処理を施された特殊な水晶を使っているんだ。

タブレット・エメラルド・タブレット ・端末板《翠玉板》

ヴァルがメインで使う、トリスメギストス社製の高性能端末板。

搭載されている魔術式は、端末板としては基本中の基本と言えるものばかりだが、その性能がぶっ飛んでいる。特に、グラムラインとの接続精度は他の機種種の追随を許さない。これなら、ヴァルの^{ハッキング}魔術侵入速度を支障なく発揮できるんだ。

さて、この《翠玉板》、家3軒の新規建築に相当するほどの値段を誇る。この都市の平均年収と比べると、十年分くらいかな。超優秀な魔術師たちが、超高等な封印魔術を施しているから、それだけ値が張っているんだ。しかも、名前の通り、エメラルドが仕込まれている。パワーストーンとして魔術処理を施したエメラルドを組み込むことで、情報魔術の精度を上げているんだけど、この都市でもエメラルドは貴重な宝石なので、値段のブーストに一役買っているんだ。

アストラル・ファミリア ・星霊獣《フレキ》

ヴァルが造り上げた星霊獣。その名は、《隻眼の戦魔神》オーディンの従者であった狼を由来としている。

余分な^{アストラル・オプション}星霊武装を持たず、代わりに基本性能——特に敏捷性を極端に強化されている。

また、その敏捷性をなるべく殺さない範囲で、ヴァルお手製の魔術式が組み込まれている。「破壊」の魔力をまとめて高速で突撃する^{グレートワン・フング}《貪りの咬牙》が、その最たるものだ。

▼エーレフォーア・ゼムディムズ

大刀をぶんぶん振り回して突撃する15歳のお嬢さま。

魔術至上主義的な《ヴァラスキャルヴ》において、彼女ほど熱心に武術に撃ち込んだ人間は珍しい。その技量はすでに達人級だ。代わりに、魔術はまったく使えない。いや、別にそういう体質とかじゃないんだけど……覚えるのが面倒だったらしい。この都市の市民権をなんだと思ってんだ。

まあ、この都市の住人でありながら、「魔術とか使えなくてもいいや」なんて思いきっちゃう豪胆さは、僕はけっこう好きだね。

・魔剣《ディゾルヴ》

^{オレイカルコス}《魔銀》製の重厚な大刀だ。

かなり強力な阻害魔術が刻まれていて、斬りつければたいいの魔術式は無効化することができる。

もちろん、刀身自体に^{フォージング}《強度鍛錬》を初めとする強化魔術がかかっているので、純粋な武器としても高性能だ。

▼ケルベロス

みつつの首でしゃべる仔犬。魔精霊^{ケルベロス}《獄番犬》という種族だ。なんで種族名が個体名なんだろうかね。

クラッキング・ウィザード 設定資料

《^{クイック・ヒーリング}急速治療》などの治療系生命魔術、《^{センス・マナ}魔力感知》などの感知・解析系情報魔術、《^{マナ・ウォール}魔力壁》などの防御魔術なんかが得意技だ。他にもいろいろ、系統を問わず役に立つ魔術が使えるらしい。

また、エーレフォアとは使い^{ファミリア}魔契約を交わしている。まあ、彼女みたいな豪快ガールとうまくやっつけていける（どころかむしろいい具合に操縦できる）のは、彼くらいなもんだらう。

●紅炎のアシュカとの関連

えーっと、ここからは、マジで余談なんだけど。

本作の背景世界は、【紅炎のアシュカ】(<http://tkj.jp/book/?cd=72039101>) と同一のものとなっている。

【クラッキング・ウィザード】本編と同時期に、【紅炎のアシュカ】のエピソードが発生しているんだ。

【紅炎のアシュカ】の舞台は、神族たちの最終戦争を経た地上であり、6つの大陸のうちの1つとなっている。

ついでにこれも、さっくり説明しておこうかな。

▼《亡却大陸》ウルシェード

【紅炎のアシュカ】の舞台となる大陸。人間が住み、東西南北の四方領国が分割統治している。

ある程度、魔術が発達しているけど、《ヴァラスキヤルヴ》ほど魔術器具が一般的じゃあない。

代わりに、神遺物が多数発掘される上、「ウルシェードの人間は、特定の神遺物と呼応し、その性能を引き出せる」という特徴があつて、神遺物を使いこなす者たちが非常に多い。

▼《双壁大陸》シェラリーナ

天と地と、同じ形をしたふたつの大陸によって構成されている地。

神族最終戦争期、始祖妖精が自らの能力を分割して生み出した、^{エルフ}妖精族たちが住んでいる。

《美妖精》ゴブリン、《麗妖精》ハルピュイア、《剛妖精》トロール、《牛角妖精》ミノタウロス、《魔貌妖精》メドゥーサなど、さまざまな妖精族が暮らしているんだ。

当初、彼らは種族ごとに別れて暮らしていたんだけど、数百年前に《妖精戦争》という大陸全土を巻き込む戦争が勃発。

その後、戦争を終結に導いた英雄たちを王として、人間に倣い、種族の垣根を超えた王国を打ち建てることとなった。

【紅炎のアシュカ】に登場した《小妖精》リルの先祖の故郷だ。《妖精戦争》時代、けっこうな数の妖精族が、他大陸に逃げたらしいんだよね。

▼《狂月大陸》ガルヴォーザ

《狂える姉たる月》を信奉する人間たちが住まう大陸。

心身を鍛えることを是としており、理性を棄てて身体能力を高める^{バーサーク}《狂戦鬼化》と呼ばれる能力が存在する。

現在は、群雄割拠の戦国時代に突入しており、戦乱が絶えない。

【紅炎のアシュカ】に登場した治療魔術師スオウの故郷で、「月華文字」と呼ばれる、非情に独特なルーンを使う。

▼《精霊大陸》ゼフィラージュ

地水火風天を初めとする^{エレメント}精霊属性の影響を強く受けた種族、^{エレメンタル}精霊が暮らす地。

ただ、大陸北部と南部が強固な特殊水晶によって断絶されており、南部に精霊の姿はない。かわりに、他の大陸から渡ってきた人間たちが住み着いている。

クラッキング・ウィザード 設定資料

大陸自体がエレメントの影響を受けやすいため、精霊魔術に長けた者が多い。

この大陸でしか採れない、《晶石》と呼ばれるクリスタルに魔術をチャージするという独特の技術が存在する。

▼《冥暗大陸》ティルシーヴァ

見渡す限り、砂漠と荒野が広がる大陸。人間が住んでいる。

冥界へ赴く死者の魂の通り道が存在するらしく、死霊魔術を行使しやすい条件がそろっている。

大陸西部は、現在、《死せる王》と呼ばれる存在が率いる死^{アンデッド}霊の軍勢に統治されている。大陸東部の人間たちは、《死せる王》の軍勢と戦いを繰り広げながら、西部奪還の機会をうかがっている。

▼《刻銘大陸》ディアドーラ

人間が住む大陸。

この大陸でしか起動しない特殊なルーンが存在するため、それを使った独特の魔術文明が発達している。

ことに特徴的なのは、《魔^{オレイカルコス}銀^{ソル}》製の巨人《S O L》。人間が内部に入って操るという点では、《ヴァラスキャルヴ》のグラムメイルと同様だけど、成人男性の数倍の大きさを誇る体躯、虚空に分解・収納し、またそこから即座に召喚できる特性など、同列にはしがたい驚異的な性能を持っている。

▼魔^{ソサラー}技

【紅炎のアシュカ】において、《小妖精》のリルが使う《魔^{デーモニック・ソート}思》に代表される特殊能力だ。

これは、程度の差こそあれ学べば誰でも習得できる魔術とは異なり、れっきとした個人の素質に依存している。

精神集中によって魔力を練り上げ、己の望む効果を発生させるという点では魔術と同様なんだけど、

「魔文字の刻印が不要」「呪文の詠唱が不要」「発生可能な効果が限定されている」という点で大きく異なっている。

どのような効果を発揮しえるかは、魔技の種類によって異なる。

効果が限定的である代わりに、魔術に比べ、強い威力を誇っている。

- 《魔^{デーモニック・クライ}吼》：吼えることで発動する魔技。主に自身の肉体や精神を強化する効果を持つ。
- 《魔^{デーモニック・ソング}吟》：唄うことで発動する魔技。歌に込める思いに応じて異なる多彩な効果を持つ。
- 《魔^{デーモニック・ダンス}舞》：踊ることで発動する魔技。主に他者を魅惑する効果を持つ。
- 《魔^{デーモニック・ゲイズ}眼》：見ることで発動する魔技。視界に関する多様な効果を持つ。
- 《魔^{デーモニック・ソート}思》：思うことで発動する魔技。他者の精神に干渉・作用する効果を持つ。
- 《魔^{デーモニック・ボディ}軀》：動くことで発動する魔技。自身の肉体で可能なことを強化・拡張する効果を持つ。

《ヴァラスキャルヴ》にも、これらの魔技の素質を持つ者は当然いる。

ただ、この都市では効果が限定される魔技より、広範な活用が可能な魔術の方が重要視されるため、あえて魔技を鍛錬しようとする者は少ない。そもそも、自身が魔技の素質を持っていることに気づかない者さえ多いくらいでね。

▼アシュカ・ユナイト

“魔王アシュバルドの右手の小指の爪の先の化身、を名乗る少女。

クラッキング・ウィザード 設定資料

《魔王》^{アーケネミー}っていうのは、《亡却大陸》ウルシェードの人々を震撼させた凶悪な魔精霊のことだね。彼女が化身と言い張る《暴虐の魔王》^{イラディケイター}、《根絶者》アシュバルドは、街を五つほど焼き払った火竜^{ファイアドレイク}だ。

彼女が本当に魔精霊なのか、実際には不明。彼女自身、自分のルーツを探し求めている。

正義感にあふれ、前向きで誇り高い……んだけど、自信に実力が伴ってないので、割と拗ねやすい。円月刀と短剣^{シミター ダガー}を用いた連撃を得手としており、《炎神》の魔技も併用するけど、総合的な実力は、まあ、ウルシェードの一般的な兵士に毛が生えた程度かな。

ただ、彼女が発する炎のような意志性は、時として、その実力を底上げする。咄嗟に思いついた戦法をためらいなく実行できる度量も、単純な戦力評価から見れば意外な結果をもたらすことがあるようだ。

▼ラティス・エルド

ウルシェードにおける治安維持組織《駆天刃》に属する「^{スキルニル}駆神人」の少年。

妹弟子であるアシュカの旅に同行している——というか、旅の駆神人として活動するラティスにアシュカがついてきている。

《護神》の神性を持ち、その魔技である《^{ディヴァイン・ヒーリング}神性治癒》や《^{ディヴァイン・プロテクション}神性守護》を駆使しつつ、^{ショート・スピア}短槍と楯を使った堅実な戦い方が特徴だ。

特筆すべきは、彼の楯、《撃攘架》クロスディフェンサー。これは^{レリクス}神遺物であり、楯で受け止めた攻撃の威力を減衰する性能を持つ。ラティスはまだ、クロスディフェンサーの力を十全に使えていないようだが、それでも彼の防御力はきわめて高い。格上の相手と対峙しても、防戦に回れば、しばらく持ちこたえることができるほどにね。

なお、アシュカとラティス、ふたりが連携した時にこそ、彼らのポテンシャルが発揮される。アシュカの「防御面の不安」と、ラティスの「攻撃力の低さ」が同時にカバーされ、さらに長年培ってきたコンビネーションが活かされるからだ。

▼リル・イル・リル

ラティス、アシュカと旅を続ける《小妖精》フェアリーの女性。

ラティスとは家族ぐるみの付き合いがあり、彼が駆神人として旅に出る時、協力者としてついていくことを申し出た。

ラティスもアシュカも彼女を「リル姉」と呼んでおり、ほとんど頭が上がらない状態だ。パーティの影の女王だね。

《小妖精》ゆえ、大した戦闘能力はないけど、《^{ディーモニック・ソート}魔思》による精神攻撃が強力。また、彼女はなかでも《^{アキュート・フェアリー}鋭敏小妖精》ピクシーという種族で、感覚の鋭敏さに優れている。彼女を出し抜くのは、なかなか難しいだろう。

なお、ラティスの旅への同行は、「婿探し」も兼ねてのことらしい。ウルシェードで《小妖精》を探すのは、けっこう難しいからねえ……。

▼バーナード・ロウ

ラティスと同じく駆神人を務める青年……なんだけど、「気概にあふれたタフな女を実力でねじ伏せ、屈服させるのが大好き」という、少々変わった趣味をお持ちだ。実力を評価されつつも、人格的な問題から、組織内では腫れ物に触れる的な扱いらしい。

所持している神遺物は《翔翼剣》テイルウィング。剣撃を加速する性能がある。剣が速ければ、相手の防御も抜きやすくなるし、威力も上がる。地味ながら強力な効果と言えるね。もっとも、いきなり剣がスピードアップするってんだから、それを制御するには、かなりの技量が要求される——そして彼は、能力だけなら高水準な男なのであった。

しかし、こうも神遺物がごろごろしているウルシェードを見たら、《ヴァラスキャルヴ》の人間はさぞや驚くだろうねえ。逆に、ウルシェードの人間が《ヴァラスキャルヴ》に来たら、みんなが当たり前のよう^{グラムドライバー}に魔術器具を使っている光景には、啞然となるに違いない。

★☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

えーっと、だいたいこんなもんかな。

うっかりしゃべりすぎてしまったけど、まあいいか。しゃべりすぎるのは僕の趣味みたいなもんだからいいよね。

なんとなく、《ヴァラスキヤルヴ》がどういうところかってイメージは、伝わったかな？

まあ、こんな感じなわけだけど——重要なのは、《ヴァラスキヤルヴ》それ自体じゃあなく、そこに住む者たちの物語だ。

この都市に生きる彼らが、どのように生き、何を考え、いかなる決断を下すのか。

もしそれに興味湧いてきたなら、ぜひ【クラッキング・ウィザード】本編を読んでみてほしい。

僕も出るしね。

僕も出るしね！！