

シェルターに籠もって幾星霜
再び地上に現れた人類が見たものは
既に自分たちの手を離れた
見知らぬ世界だった

荒れ果てた大地
凶暴で危険な動物、それに植物

それらは、人に対して優しくなかった
人類を守り、勢力を強大にさせた科学という名の武具は
力の大半を失っていた

人類は分裂する
過去の栄光にしがみつき、遺産を浪費して生きる者たち
未来を求め、新しい人間の世界を作り始める者たち
互いに足を引っ張り合い、前途は苦難に満ちている

そんな過酷な環境の中を
生き抜く力を持った者たちがいた

人の究極を目指す者
機械の身体を手に入れた者
新たに生まれた人類
思念で世界を動かす者
他者の心と通じ合う力の持ち主
そして、彼らを支える人の根源、魂の力

彼らの持つ6種の力を
人々は Hexa Force と呼んだ

目次

サンプルキャラクターズ	1
放浪の格闘家	1
探求のガンマン	3
復讐のサイバーアーミー	5
守護のマスターガード	7
求解のオーガ	9
安息のナイトロード	11
渴望の魔術師	13
望郷のサイキッカー	15
救導のスカナー	17
救命のファントム	19
第 I 部 ルール	22
第 1 章 プレイヤーキャラクター作成	23
1.1 キャラクター作成の方法	23
1.1.1 サンプルキャラクター選択	23
1.1.2 セミコンストラクション	23
1.1.3 フルコンストラクション	23
1.2 キャラクター作成の手順	23
1.2.1 名前・年齢・性別・職業の決定	23
1.2.2 スタイルの選択	23
1.2.3 戦闘使用能力の選択	24
1.2.4 能力の決定	25
1.2.5 特技の決定	26
1.2.6 闘技の決定	26
1.2.7 装備の決定	26
1.2.8 技能	26
1.3 スタイル	29
1.3.1 スタイルデータの見方	29
フィジカル〔Physical〕	30
サイバー〔Cyber〕	32
ミュータント〔Mutant〕	34
サイコ〔Psycho〕	38
マインド〔Mind〕	40
チャート	44
職業	44
闘技	45
武装・道具	49

技能	54
第2章 ダイスロール	56
2.1 使用能力	56
2.2 パワーランク	56
2.3 達成値	56
2.4 自動失敗	56
2.5 セーフティランク	56
2.6 達成値と目標値	57
2.7 技能の使用	57
2.8 競争	57
2.9 無理	57
2.10 特技の使用	58
2.11 他者への干渉	58
2.12 ソウル	58
2.12.1 ソウルの効果	58
2.13 オプションルール	58
2.13.1 クリティカル	59
2.13.2 ファンブル	59
2.13.3 ロングアクション	59
第3章 戦闘	61
3.1 戦闘の流れ	61
3.2 戦闘中の判定	61
3.3 メインフェイズの流れ	61
3.3.1 能動行動ステップ	62
3.3.2 受動行動ステップ	62
3.3.3 割り込みステップ	63
3.3.4 ダメージ判定ステップ	63
3.4 オプション	64
3.4.1 集団攻撃	64
3.4.2 加減攻撃・防御・回避	64
3.4.3 同時行動	64
3.4.4 有利・不利	64
3.4.5 距離	64
3.4.6 区域外攻撃	65
3.4.7 闘技以外の攻撃	65
3.4.8 気絶攻撃	65
3.4.9 戦闘中の隠密	65
3.4.10 不意打ち	65
3.4.11 負傷からの回復	65
第II部 世界背景	67
第4章 スタイル	68
4.1 フィジカル	68
4.1.1 フィジカルになる方法	68

4.1.2	よくいるフィジカルのタイプ	68
4.1.3	フィジカルの組織	69
4.2	サイバー	69
4.2.1	サイバーになる方法	69
4.2.2	サイバーパーツの取り扱いについて	69
4.3	ミュータント	70
4.3.1	変異体の生活	71
4.3.2	変異体の種族	71
4.3.3	人工変異体	72
4.4	サイコ	73
4.4.1	念動力	73
4.4.2	魔術結社	73
4.5	マインド	74
4.5.1	精神感応	74
4.5.2	弱点	74
4.5.3	制約	75
4.5.4	能力行使時の注意点	75
第5章	歴史	76
5.1	前世紀	76
5.1.1	勝者なき戦争	76
5.1.2	逃亡劇	76
5.1.3	地下	76
5.1.4	新人類	77
5.2	地下世界	77
5.2.1	生をかけて	78
5.2.2	不断の闘争	78
5.3	新世紀	78
5.3.1	開かれた天井の扉	78
5.3.2	地上への帰還	79
5.3.3	混沌の黎明	79
5.3.4	神話の戦い	79
5.4	機械たちの世界	82
5.4.1	第7世代	82
5.4.2	情報の海より生まれた命	82
5.4.3	地下の時代	82
5.4.4	地下の戦争	82
5.4.5	協定	83
5.4.6	支配	83
5.4.7	侵略	83
5.4.8	幕間	83
第6章	人の住む所	84
6.1	キャピタル	84
6.2	シティ	84
6.3	コロニー	85
6.4	タウン	86

6.5	コミュニティ	87
第7章	生物	88
7.1	変異動物	88
7.1.1	哺乳類?	88
7.1.2	鳥類?	89
7.1.3	爬虫類?	89
7.1.4	魚類?	90
7.1.5	軟体類?	90
7.1.6	虫?	90
7.2	変異植物	91
7.3	その他	91
第III部	ゲームマスター	93
第8章	ゲームマスター	94
8.1	戦闘について	94
8.1.1	雑魚の取り扱い	94
8.1.2	ボスの取り扱い	95
8.2	シナリオ	96
8.2.1	ソース	97
8.2.2	ギミック	98
8.3	ワールドサンプル	98
8.3.1	内海「ペイントゥース」	99
8.3.2	北部森林地帯「樹海」	99
8.4	サンプルシナリオソース	100
8.5	追加スタイル	102
8.5.1	ソウル	102
8.5.2	ノーマルとソウル	102
8.5.3	ソウルの行く先	102
	ノーマル〔Mutant〕	103
8.6	来るべき未来の姿	104
第IV部	データ	105
第9章	データ	106
9.1	敵データ	106
9.1.1	PC級	106
9.1.2	人間	109
9.1.3	機械	110
9.1.4	陸上生物	111
9.1.5	海洋生物	112
9.1.6	植物	112
9.1.7	群体	112
9.2	リファレンス	114
9.2.1	キャラメイク	114

9.2.2 判定	114
9.2.3 戦闘	114
9.3 チャート	117
終わりに	126

放浪の格闘家

「風の向くまま、気の向くまま……ってね」

幼い頃に村は野党に襲われ、生き残ったのは一人だけだった。……らしい。

実のところ、まだ幼すぎて当時の記憶は全くない。気がついたときには、今の師匠の下にいた。生きるための畑仕事と狩猟、採取を行い、それ以外の時間は修行に当てられた。

不満に思ったことは1度もない。ずっとそれが当たり前だったし、今の生活が、ここという場所が、とても好きだったから。

と、師匠に言ったら殴られて追い出された。いったい何がいけなかったのだろうか。未だによくわからない。

まあ、いいさ。さて、あの山の向こうには何があるのか。ひとつ走り行って見てくるとしようか。

スタイル：フィジカル

職業：冒険家

目的：放浪

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	4	A	アタック	4	A		アーマー	R	A	F
運動	4	B	ガード	4	B	革ジャン	0	-	-	-
技量	4	D	リフレクス	4	C					
感覚	4		キャパシティ	8	D×2					
感情	4	C	スタミナ	40	E×10					
精神	4	E	ソウル	4	F					
理性	4									
魂	4	F								
財力	0									
技能										
			サバイバル		1					
			アスレチック		1					
			地図製作		1					
道具										
保存食、酒、マッチ、たいまつ、										
白紙の束、万年筆、丈夫な靴、										
毛布、方位磁針										

闘技										
牽制	名称	...	突き	握り拳を叩きつける打撃技。当身の基本。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	素手							
	属性	...	オーラ							
通常	名称	...	回し蹴り	体全体を回転させることにより生み出した遠心力を脚に込め、蹴りつける。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	素手							
	属性	...	オーラ							
必殺	名称	...	遠当て	気の力をぶつけることにより、触れずに敵を殴る技。有名なものとして波動拳などがある。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	素手							
	属性	...	オーラ							
奥義	名称	...	猛虎乱舞	一つ一つが必殺の破壊力を誇る拳を、猛烈な勢いで何度も何度も叩きつける。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	素手							
	属性	...	オーラ							

特技		
ボディコントロール	常動	肉体を使った行為のセーフティランクに+1のボーナス。
徹	常動	素手による攻撃が防具を無視するようになる。
硬	受動	防御時のガードが1.5倍になる。
癒	判定	怪我を治し、負傷ランクが一段階低下する。

探求のガンマン

「待っててくれ。必ずいつか、薬を持って帰るから」

狩人の息子として生まれ、狩人として育てられた。物心がついた頃から他人には感じられない物が感じられ、そのために誰よりも早く狩りの腕は上達した。長じたときには、近隣で並ぶ者のない狩人と称されるに到っていた。

狩人としての名声、十分な収入、そして幼馴染の少女を妻に貰い、幸せの絶頂にいるはずだった。彼女が病気で倒れるその時まで。

不治の病。診断した医者から、そう言われた。床にふせった彼女は徐々にやせ細り、赤いふっくらとした頬は青く生気を失い、艶やかな黒い髪は瑞々しさをなくしていった。素人目に見ても、そういつまでも保たないことは明らかだった。

そのとき、狩人の間に伝わる、ある噂を思い出した。この世のどこかに、額に立派な角を持った変異生物があり、その角を粉末にして飲むと、どんな病もたちどころに治るといふ。

必ず帰る。そう約束して旅に出る。本来あるべきはずだった幸福を、この手に取り戻すために。

スタイル：フィジカル

職業：クリーチャーハンター

目的：探求

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	4	E	アタック	4	A		ア	R	A	F
運動	4		ガード	3	B	ケブラーベスト	10			×
技量	4	A	リフレクス	5	C					
感覚	5	C	キャパシティ	8	D×2					
感情	3		スタミナ	40	E×10					
精神	4	D	ソウル	4	F					
理性	3	B								
魂	4	F								
財力	1									
戦闘能力値			技能		道具					
			サバイバル	1	ホルスター、マント、ブーツ、					
			隠密	1	ロープ、ナイフ					
			追跡・逃走	1						

闘技				
牽制	名称	...	早撃ち	目にもとまらぬスピードで武器を抜き、敵を撃つ。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	リボルバー	
	属性	...	オーラ	
通常	名称	...	狙い撃ち	相手の急所を見抜き、的確に狙い撃つ。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	ライフル	
	属性	...	オーラ	
必殺	名称	...	連弾	特技：点 弾丸を同じ所に立て続けに撃ち込む。硬い防具にも穴を穿ち、次弾で止めを刺す。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	リボルバー	
	属性	...	オーラ	
奥義	名称	...	止めの一撃	致命的な急所に目掛けて、針の穴をも通さんばかりの精度で弾丸を撃ち込む。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	ライフル	
	属性	...	オーラ	

特技		
ボディコントロール	常動	肉体を使った行為のセーフティランクに+1のボーナス。
察気	宣言	目をつぶっても周囲の物を感じ取れる。
点	武装	対象のガードを半分にしてダメージ計算を行う。
縮地	宣言	スタミナと引き換えに、リフレクスが1.5倍になる。

復讐のサイバーアーミー

「……俺は奴の顔を忘れない。絶対にだ！」

その辺で俺に勝てる奴はいなかった。俺の名は優秀な戦士として知られ、都市から高給で引き抜かれるに到った。これで家に帰れる。やっと家族に会える。そう思案していた矢先だった。

奴は何の前触れも無く現れた。突然、正面から詰め所へ乗り込み、暴れ出した。よく訓練されており士気も高い兵士たちを、一人を除き、あっという間に皆殺しにした。そして、最後の一人である俺に止めを差そうとした時、突如奴の携帯無線機が鳴りだし、通信を始めた。それが終わり無線機をしまった後、奴はこう言った。

「ごめん、人違いだった」

俺は奴の顔を忘れない。何の罪悪感の欠片もなく、笑顔でそう言ってのけた奴の顔を。いつかこの、人を捨てた身体で奴を殺すその時まで。

スタイル：サイバー

職業：傭兵

目的：復讐

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	5		アタック	5	A		ア	R	A	F
運動	5	C	ガード	3	B	ケブラーベスト	10			×
技量	5	A	リフレクス	7	C					
感覚	3	B	キャパシティ	8	D×2					
感情	3	E	スタミナ	30	E×10					
精神	2		ソウル	3	F					
理性	4	D	技能							
魂	4	F	メカニック		1					
財力	1		追跡・逃走		1					
			尋問・拷問		1					
道具										
レーション、酒、工具セット、 オイル、弾薬、バッテリー、 モルヒネ、覚醒剤、自白剤										

闘技				
牽制	名称	...	アサルトライフル	片手で構えた小銃をフルオートでぶっ放す。
	攻撃力	...	6	
	武器	...	アサルトライフル	
	属性	...	リアル	
通常	名称	...	アームブレード	特技：ブーストアームズ 腕に仕込んだ高速振動の刃で敵を切り刻む。
	攻撃力	...	6	
	武器	...	アームブレード	
	属性	...	リアル	
必殺	名称	...	G・ランチャー	特技：スニープ 着弾点で爆発を起こすグレネードを、砲身から撃ち出す。
	攻撃力	...	6	
	武器	...	グレネード	
	属性	...	リアル	
奥義	名称	...	コレダー	腕に内蔵した電力端子を使い、相手の体に電流を流して攻撃する。
	攻撃力	...	6	
	武器	...	コレダー	
	属性	...	リアル	

特技			
オーバードライブ	常動	リフレクスが1.5倍になる。代償としてソウルMAX-1。	
スニープ	武装	パワーランクを半減しての範囲攻撃。	
ブーストアームズ	武装	ソウル1点と引き換えに、ダメージを倍にする。	
サクセッション	宣言	スタミナ1点と引き換えに、追加行動が行える。	

守護のマスターガード

「あんたは絶対に大丈夫だ。何たって、あたしが守るんだからね」

戦いの最中に身体の一部を失ったとき、戦闘用の義体を付けることを望んだのは、自分の生まれたこの街を守りたかったからだ。

でも、もうそんなことはどうでもよくなった。戦いで廃墟となった街を見たとき、そこで理不尽な目に遭わされる者たちを見たとき、戦いで肥え太る豚たちを見たとき、自分は悟った。

住民の生活を、人々の権利を守るため、悪辣な帝国主義を打倒するため、弱き人民を保護するため、戦わなければならないという彼らの主張。その全ては偽り、自分たちが利益を得たいがための、おためごかしであったのだ。

もう、彼らのために戦うことはやめた。あんな豚どもを守ってやるなんて、まっぴらご免だ。それよりも今の自分には、やらなければならないことがある。それは、親を亡くしたこの子らを護ってやることだ。自分には、その義務がある。それを果たすためならば、こんな身体など碎け散っても構わない。

スタイル：サイバー

職業：ボディガード

目的：守護

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	3		アタック	4	A		ア	R	A	F
運動	4	C	ガード	5	B	エクソスケルトン	20			
技量	4	A	リフレクス	5	C	ボディアーマー	10			×
感覚	4	B	キャパシティ	8	D×2					
感情	4	E	スタミナ	40	E×10					
精神	3		ソウル	3	F					
理性	4	D	技能							
魂	4	F	メカニック		1					
財力	2		操縦		1					
			爆発物		1					
			道具							
			透明強化プラスチック製シールド、							
			工具セット、ガソリン車、							
			予備タンク							

闘技			
牽制	名称	...	威嚇射撃
	攻撃力	...	5
	武器	...	ハンドガン
	属性	...	リアル
威嚇するために、手足どてっ腹を撃ち抜く。			
通常	名称	...	スタンショック
	攻撃力	...	5
	武器	...	電磁警棒
	属性	...	リアル
電磁警棒で痺れさせ、取り押さえる。			
必殺	名称	...	鎮圧
	攻撃力	...	5
	武器	...	グレネード
	属性	...	リアル
手榴弾を爆発させ、抵抗力を奪う。			
奥義	名称	...	射殺
	攻撃力	...	5
	武器	...	ショットガン
	属性	...	リアル
腹に風穴を開け、息の根を止める。			

特技			
オーバードライブ	常動	リフレクスが1.5倍になる。代償としてソウルMAX-1。	
エクソスケルトン	常動	身体を金属で多い、強固な防御力を手に入れる。	
対フォース装甲	常動	エクソスケルトンの効果をフォース属性にも適用する。	
ハイパーセンス	宣言	機械的なセンサーで、普通なら感知できない物が見える。	

求解のオーガ

「人族とはおかしな連中だ。他のどの部族とも、大きく異なっている」

故郷の村はいつの頃からか、人族と対立するようになっていた。

最初はこんなことはなかった。互いに助け合い、良好な関係を保っていたはずだった。しかし、それは徐々に変わっていったという。

かつて我が住居を構えた土地、獲物を求めて駆け巡った広大な狩場、様々な恵みをもたらした深き森、それらは全て、今は人族が管理し、鬼族の立ち入りを許さない。

我らに残されたのは、溪谷の奥。そこは昔と比べれば猫の額ほどの広さしかなく、また荒涼としていた。

そして人族は、その残されたわずかな地すら奪おうとする。

私は彼らが憎い。そして、戦おうとせずに従う、族長たる父の態度に納得がいかない。その思いに対し、父は言った。外に出て、広い世界を見てこいと。

それが何を意味するのか、まだ自分にはわからない。だから、この旅を通じて見極めねばならない。己のなすべきこと、部族の進むべき道を。

スタイル：ミュータント

職業：無職

目的：求解

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	6	A	アタック	6	A		ア	R	A	F
運動	2	B	ガード	2	B	麻の衣服	0	-	-	-
技量	3	D	リフレクス	4	C					
感覚	4		キャパシティ	6	D×2					
感情	4	C	スタミナ	75	E×10					
精神	5	E	ソウル	4	F					
理性	4		技能							
魂	4	F	天候予測		1					
財力	1		芸術：歌		1					
			演説		1					
						道具				
						干し肉、どぶろく				

闘技					
牽制	名称	...	鬼の爪		
	攻撃力	...	6	人外の怪力を持った手で、敵を引き裂く。	
	武器	...	素手		
	属性	...	リアル		
通常	名称	...	鬼の拳	特技：鬼の腕, 捨身	
	攻撃力	...	6(9)	人外の怪力を持った拳で、敵を撲殺する。	
	武器	...	素手		
	属性	...	リアル		
必殺	名称	...	鬼の腕		
	攻撃力	...	6	人外の怪力を持った腕で、敵を粉碎する。	
	武器	...	素手		
	属性	...	リアル		
奥義	名称	...	鬼の肉体		
	攻撃力	...	6	人外の怪力を持った肉体で、敵を細切れにする。	
	武器	...	素手		
	属性	...	リアル		

特技		
異形の肉体	常動	スタミナの最大値を 1.5 倍する。
鬼の腕	武装	スタミナと引き換えにアタックを 1.5 倍にする。
再生	常動	毎ラウンドスタミナ回復 & 負傷回復加速。
捨身	武装	カウンターを相撃ちにしてしまう。

安息のナイトロード

「あたしの居場所は、どこにもない。ただ、さ迷うだけ…」

自分が他の人間と違うことに気付いたのは、いつだったろうか。

成長の遅い身体、出所のわからない慢性的な空腹感、発作的に襲う飢餓衝動。日の光に弱く、昼間は屋内から出たくなかった。それでも、先天的に身体が弱いということで、まだ普通に近い生活ができていた。

でも、あるとき街を襲った恐怖が、その日常を終わらせた。吸血花。動物の体内に根を張り、血を吸い上げて真紅の花を咲かせる寄生植物。ツタが能動的に動き、近くの動物に種を植え付けて繁殖する。それはあつという間に都市中に広がり、大勢の死者が出た。

そんな中で、自分だけは平気だった。最初の頃こそ激痛と共に発熱したが、直にそれは収まった。ただ、その植物と自分の身体は、一体化していた。ある程度は自分の意思に従うものの、危機や空腹時には勝手に動き出す、新しい身体の一部。

その日くらい、自分には安らぐことがなくなった。自分の身体を、理性を、植物の支配権を維持するために、今日も血を求めてさ迷う。

いつか、平穏な時を手に入れることを夢見て。

スタイル：ミュータント

職業：狩人

目的：安息

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	2	E	アタック	3	A		ア	R	A	F
運動	4	B	ガード	4	B	ドレス(呪物)	10	×		
技量	3	A	リフレクス	6	C					
感覚	6	C	キャパシティ	10	D×2					
感情	2		スタミナ	30	E×10					
精神	5	D	ソウル	4	F					
理性	4									
魂	4	F								
財力	2									

技能		
追跡・逃走		1
変装		1
演技		1

道具	
代えの衣服、化粧道具	

闘技				
牽制	名称	...	茨の鞭	寄生植物のツタが鞭のようにしなり、敵を打つ。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	寄生植物	
	属性	...	リアル	
通常	名称	...	茨の槍	ツタの先端が槍の様に尖り、敵を貫く。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	寄生植物	
	属性	...	リアル	
必殺	名称	...	真紅の開花	特技：狩りの始まり(催眠) 寄生植物の花が開き、催眠効果を持つ花粉を放出します。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	寄生植物	
	属性	...	リアル	
奥義	名称	...	満開の紅	特技：吸血鬼 幾本ものツタが敵を貫き、生体エネルギーと共に全身の血を吸い上げる。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	寄生植物	
	属性	...	リアル	

特技		
異形の肉体	常動	スタミナの最大値を1.5倍する。
夜の王	常動	リアル属性半減、オーラ属性倍ダメージ。
吸血鬼	武装	差分値だけチャージランクを減少させる。
狩りの始まり(催眠)	武装	差分値強度のペナルティをアタックに与える。

渴望の魔術師

「くす、そんな力で私に逆らおうというの？ 愚かね」

ゴミ貯めのような町で生まれた。母親は身を売って生計を立てていた。父親が誰かなどわかりはしない。普通。そんな言葉は見果てぬ夢。手の届かぬ宝物。あったのは汚濁と屈辱。蹂躪され、虐げられ、力こそ全てと知る。

そして力を手に入れる。血反吐を吐いた末に手にしたのは、魔術の業と、「虚剣」の二つ名。あとは、妬みと恐れ。それが全て。

でも、本当に欲しかったのはこんな物じゃない。望むは普通の幸せ、ただそれだけ。

わかった。これでもまだ足りないというのなら、もっと、もっと強くなってみせよう。いつか、本当に望む物を手にするまで。

スタイル：サイコ

職業：始末屋

目的：渴望

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	3		アタック	3	A		ア	R	A	F
運動	3		ガード	4	B	ケブラースーツ	10			×
技量	3	A	リフレクス	5	C					
感覚	4	B	キャパシティ	15	D×2					
感情	5	C	スタミナ	30	E×10					
精神	3	E	ソウル	4	F					
理性	5	D	技能							
魂	4	F	裏社会		1					
財力	2		調達		1					
			トリック		1					
道具										
家、礼装、携帯通信機、自動車										
呪符										

闘技										
牽制	名称	...	仮想の剣	符を剣に変え、武器として使う。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	剣							
	属性	...	リアル							
通常	名称	...	飛ぶ剣	放った符が空中で姿を変え、剣となって敵に突き刺さる。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	剣							
	属性	...	リアル							
必殺	名称	...	剣の舞い	あらかじめ空中に設置したいくつもの符が一斉に姿を変え、剣となって敵を串刺しにする。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	剣							
	属性	...	リアル							
奥義	名称	...	火葬の剣	符から作り出した剣で敵を刺し、それをエネルギー変換して敵を焼き尽くす。						
	攻撃力	...	4							
	武器	...	剣							
	属性	...	リアル							

特技		
エネルギーコントロール	常動	キャパシティが1.5倍になる。
エネルギーチャージ	判定	パワーランクの倍だけ次Rのチャージが上昇する。
エネルギーガード	判定	パワーランク [R] の間、目標に対する攻撃力を-1する。
マテリアライズ	判定	物質化。無から有を作り出す。

望郷のサイキッカー

「僕には力がある。それを思い知らせてやる！」

裕福で幸福な家庭だった。そう思う。食べ物にも衣服にも、困ったことはなかった。父も母も優しく、大抵の頼み事は聞いてくれた。

それが、どうしてこうなってしまったんだろうか。気がついたときには、金属の覆いの中にいた。周りには、白衣の大人しかいなかった。

逃げ出せたのは、同じ部屋にいれられていた子のお陰だ。一緒に逃げる約束をした。計画を練って、実行した。そして逃げ出せたのは、僕だけだった。

あの子のことは心残りだけど、いつまでも気にはいられない。あの懐かしい家に帰らねば。ここがどこなのか、かつて自分はどこにいたのか、全くわからない、というより、知らない。手がかりは、たった1枚の大切な思い出。それを懐に、僕は歩き始めた。

スタイル：サイコ

職業：盗人

目的：望郷

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	3	E	アタック	4	A		ア	R	A	F
運動	3		ガード	3	B	ぼるマント	-	-	-	-
技量	5		リフレクス	6	C					
感覚	6	C	キャパシティ	12	D×2					
感情	4	A	スタミナ	30	E×10					
感情	4	A	ソウル	4	F					
精神	4	D	技能			道具				
理性	3	B	サバイバル	1		写真				
魂	4	F	裏社会	1						
財力	0		隠密	1						

闘技				
牽制	名称	...	念動力	念で物理的なエネルギーを生み、敵にぶつける。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	念	
	属性	...	フォース	
通常	名称	...	人体発火	発火能力で相手の身体自体に火を着け、燃やす。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	念	
	属性	...	フォース	
必殺	名称	...	空間湾曲	空間を捻じ曲げ、敵の物理的特性を無視してダメージを与える。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	念	
	属性	...	フォース	
奥義	名称	...	地獄の業火	使い手の感情が最大に高まったときに発動し、岩をも溶かす高熱で対象を焼き尽くす。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	念	
	属性	...	フォース	

特技		
エネルギーコントロール	常動	キャパシティが1.5倍になる。
トランスポート	判定	間の条件を無視して、目標地点に瞬間移動させる。
キネティック	判定	触れずに物を動かす。
リアライズ(火)	判定	選択した概念を具象化する。

救導のスクヤナー

「なんて、この世は悲しみに満ちているのでしょうか。本当に、悲しいことです
…」

清楚で清潔な建物、華麗だが華美ではない装飾豊かなステンドグラス。日曜ごとに訪れる敬虔な信者たちに、慈愛に満ちた神父さま。そして、はるか昔に実在した救世主の姿。

物心ついたとき、神は身近にいた。そして自分も、神に救われた者の一人だ。他の人にはない能力に悩み、苦しんでいた自分。神がいなければ、教会がなければ、今の自分はいなかったであろう。

だからお返し、というわけでもないが、自身も神に仕え、人々を救い導く手助けをするようになった。

旅に出たのは、最初はお使い、神父さまのお供として。そしてその道中で知る。自分が思っているよりも、不幸な人間ははるかに多いことを。狭い都市の中では、わからないことの方が多いいことを。

そして今度は、一人で旅に出る。もっと多くのことを知るため。そして自分にできることを探すため。なぜ、人は思うように幸せになれないのだろうか？その疑問を胸に。

スタイル：マインド

職業：聖職者

目的：救導

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	3	E	アタック	4	A		ア	R	A	F
運動	2		ガード	6	B	ホーリークロス	10	×		
技量	4		リフレクス	3	C					
感覚	3	C	キャパシティ	8	D×2					
感情	4	A	スタミナ	30	E×10					
精神	4	D	ソウル	4	F					
理性	6	B								
魂	4	F								
財力	2									

技能		
演説		2
交渉		1

道具				
聖印、法衣、聖書				

闘技				
牽制	名称	...	精神波	対象の精神に直接、衝撃を与える。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	心	
	属性	...	フォース	
通常	名称	...	精神衝撃	強烈な精神波を叩きつける。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	心	
	属性	...	フォース	
必殺	名称	...	精神爆破	精神波が渦を巻いて敵を呑み込む。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	心	
	属性	...	フォース	
奥義	名称	...	精神破壊	精神波の奔流が敵を包み、押しつぶす。
	攻撃力	...	4	
	武器	...	心	
	属性	...	フォース	

特技		
パーソナルスペース	防御	スタミナと引き換えに、ガードを倍にする。
マインドコネクト	武装	自身と対象を「精神接触」状態にする。
シンクロ	宣言	参加者のパワーランクを合計して判定を行う。
サイコメトリ	判定	記憶や記録を読み取る & 自由に行動順番を変えられる。

救命のファントム

「死にたくないんだろ？ だったら大人しく言うことを聞きな」

幼い頃、大病を患った。貧乏で何もできぬ自分を救ってくれたのは、通りすがりの名も知らぬ医者。その人に憧れ、医者を目指した。そのはずだった。

なのに、何時の間にか見失っていた。かつての大病をきっかけに目覚めた能力。有効に使えば、ライバルを蹴落とすなど容易なことだった。金と権力に酔いしれ、呆けていた。

自分の醜さを教えてくれたのは、病に倒れた不幸な親子。自分は、かつての自分自身を救うことができなかった。その亡骸は、自分に問い掛けているようだった。いったい何をしているのか、と。

茫然自失のまま、全てを捨てて旅に出る。そして当て所もなく迷ううちに、気付かされる。自分にも救える命がある。自分でなければ救えぬ命がある。そんな、簡単な事実。

過ちは二度と繰り返さない。そう誓い、戦い始める。理不尽な死に対して。

スタイル：マインド

職業：医者

目的：救命

能力値			戦闘能力値			防具				
体力	3		アタック	5	A		ア	R	A	F
運動	3		ガード	2	B	防弾白衣	10			×
技量	5	A	リフレクス	5	C					
感覚	2	B	キャパシティ	10	D×2					
感情	5	C	スタミナ	30	E×10					
精神	3	E	ソウル	4	F					
理性	5	D								
魂	4	F								
財力	2									

技能		
医療		2
サバイバル		1

道具				
白衣、医療カバン、タバコ、ライター				

闘技				
牽制	名称	...	幻撃	物理的な攻撃を精神攻撃に同期させることにより、精神的な影響力を増大させる。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	精神	
	属性	...	フォース	
通常	名称	...	幻斬	メスで切られたと対象に勘違いさせ、その誤解を痛みに変えてダメージを与える。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	精神	
	属性	...	フォース	
必殺	名称	...	幻死	特技：イリュージョン 幻のメスで胸を貫き、心臓に幻触を与えることで心停止に至らしめる。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	精神	
	属性	...	フォース	
奥義	名称	...	マインドアサシン	特技：ブレイクダウン 対象の意識活動を破壊し、記憶も人格も諸共に吹き飛ばしてしまう。 額に手を当てて行う。
	攻撃力	...	5	
	武器	...	精神	
	属性	...	フォース	

特技		
パーソナルスペース	防御	スタミナと引き換えに、ガードを倍にする。
ペインキル	判定	痛みを消し、負傷度を無視して戦闘を開始できる。
ブレイクダウン	武装	精神を滅茶苦茶にかき乱し、セーフティRを-1する。
イリュージョン	武装	幻覚を与える。受動行動のセーフティRは-1される。

第I部

ルール

第1章 プレイヤーキャラクター作成

Hexa Force は、荒廃した大地を舞台に、苛酷な環境の中を懸命に生きる人々、その中でも、超人的な能力を以って脅威と戦い続ける者たちの物語を綴るロールプレイングゲームです。

プレイヤーキャラクター (PC) は全員、戦う力、生きる力として1つ (あるいは2つ) のスタイルを所有しています。彼らはその力で、暴力におぼれた無法者、未知なるクリーチャー、己の利益のみを考える都市人、などと戦いを繰り広げるのです。

1.1 キャラクター作成の方法

キャラクター作成の方法として、「サンプルキャラクター選択」、「セミコンストラクション」、「フルコンストラクション」の3つの手段が用意されています。

1.1.1 サンプルキャラクター選択

1~19ページに用意されているサンプルキャラクターから1つ選択し、自分のキャラクターとしてください。あとは名前や性別などを決め、必要ならば設定を改変し、データをシートに写せば終わりです。

1.1.2 セミコンストラクション

サンプルキャラクター、あるいはP.106に各スタイルの代表的なデータが載っているので、それらを参考にし、改造してキャラクターを作成します。

実質的にはフルコンストラクションと変わりません。細かい事項はそちらを参照してください。

1.1.3 フルコンストラクション

下記のキャラクター作成ルールに従って、シートを埋めてください。背景データ、能力=戦闘能力対応パターン、能力値、特技、武装、闘技、技能を決めれば、キャラクターは完成します。

1.2 キャラクター作成の手順

1.2.1 名前・年齢・性別・職業の決定

キャラクターの名前、年齢、性別、それに背景(生い立ち、性格、目的など)を、自由に設定します。

この世界は色々な人種が入り混じっている状態なので、名前は現在の地球上のどの地域におけるものもあり得ます。年齢や性別も、同様に現在の地球上の基準で構いません。

職業は、119ページに職業表があるので、それを参考にしてください。

話の都合上、GMが制限をつけた場合は、それに従ってください。なお、これらのデータによる数値的な強さの違いなどは、存在しません。

1.2.2 スタイルの選択

HEXA FORCEでは、PCは5つのスタイルに分類されます。この中から、自分のスタイルを1つ、ないし2つ選択します。2つのスタイルを選択した場合、そのキャラクターはハイブリッドとなり、多少、キャラ製作のルールが変化します。(ただし、ハイブリッドを使用するには、GMの許可が必要です)

- **フィジカル**
己の肉体を以って戦うことを選んだ者たちです。絶え間ない修行により、彼らは人の身でありながら、人を超えた強さを獲得することに成功しています。
格闘家、ガンマン、忍者などがいます。
- **サイバー**
己の身体を機械に換えて戦う者たちです。機械化した肉体は、人とは比べ物にならないほど速く、強く動きます。
傭兵や賞金稼ぎ、シティのエリート部隊などが、サイバーであることが多いです。
- **ミュータント**
突然変異によって生まれた、人ならざる者たちです。人間よりはるかに強靭な生命力を持っているほか、高い運動能力や特殊な器官を備えています。
大戦時において、シェルターに入れず、地上に取り残された者たちの末裔です。新しい自然の中で、独自の文化を築いています。
- **サイコ**
思念で物理エネルギーを発生させる者たちです。

いわゆる超能力者で、手を触れずに物を持ち上げるような真似ができます。

太古から受け継がれてきた魔術を行使する者と、目覚めてから独学で用法を学んだ者がいます。

- マインド

他者の精神に触れることができる者たちです。サイコが物理的な力を発揮するのに対し、マインドの力は精神にのみ作用します。

1.2.3 戦闘使用能力の選択

HEXA FORCE のキャラクターの能力は、能力値という値によって表されます。しかし、戦闘時にどの能力を使って行動を行うかは、各キャラクターごとに異なります。これは、キャラメイクの段階で決めておく必要があります。

キャラクターの能力値、戦闘能力値としては、次のようなものがあります。

だいたい1~3が普通の人間並で、4、5ならばその方面における優秀な人材、6までいけばほぼ人間の限界まで到達していることとなります。それ以上であれば、もう超人並でしょう。

能力値

体力 筋力の強さ、身体の頑丈さなどを表します。重いものを持ち上げるときや、毒や病気に耐えるときなどに使います。負傷の度合いに関わってきます。

運動 身体の俊敏さ、運動神経の良さなどを表します。駆けたり跳んだりといった、アクロバティックな行動を取るときに使います。脚の速さに影響します。

技量 身体の末端の方まで、どこまで思うように、精密に動かせるかを表します。手先を使った細かい作業や、銃の狙いをつけるようなときに使います。

感覚 視覚や聴覚などにより事物を捉える能力を、表します。主に何かを発見するときに使います。

感情 情緒の強さ、及びそれが他者に与える影響力などを表します。絵や言葉、音などで何かを訴えるとき、つまり他者を説得するときや、芸術等の創作活動を行うときに使います。

精神 精神面での頑健さを表します。これが高いと、それだけ揺るぎのない人物になります。説得や拷問、超能力に耐えるのに使います。

理性 論理的思考力の高さや、頭の回転の早さを表します。基本的には、一般的に言われる「頭の良さ」ですが、世の中には能力が高くても、頭を使わない(使いたがらない)人物もいるので、必ずしも頭の良さは直結しません。頭を使う行動において使用します。

魂 内に秘めた、最後の力です。魂を燃やすことにより、様々な苦難を突破できることでしょう。この能力値をそのまま使うことはまずありません。また、キャラ製作時のこの値は、4で固定されています。

戦闘能力値

アタック (A) 推奨能力:[体力]、[技量]、[感情]

攻撃の巧みさを表し、ダメージ量に直結します。

筋力を利用して殴るなら[体力]、弱点や急所を狙って攻撃をしかけるのなら[技量]、想いや念を籠めて相手にぶつけるなら[感情]を利用します。

ガード (B) 推奨能力:[運動]、[感覚]、[理性]

防御の巧みさを表します。防御行動時のダメージ減少量に直結します。

素早い動きで避ける、あるいは防ぐのなら[運動]、相手の攻撃を察知して対応するのなら[感覚]、先読みによって攻撃を封じるのなら[理性]を利用します。

リフレクス (C) 推奨能力:[感情]、[運動]、[感覚]

反応速度を表し、高いほど素早く動けます。“チャージランク”の回復量となります。

とにかく勢いで行動し、相手を圧倒するなら[感情]、鍛えた肉体で機敏に動くのなら[運動]、高い反応速度で後の先を取るなら[感覚]を利用します。

キャパシティ (D) 推奨能力:[技量]、[理性]、[精神]

一撃にどれだけの力を籠めることができるかを表します。“チャージランク”の最大値となります。

効率良く身体を動かし、最高の力を生み出そうとするなら[技量]、有効な戦術を瞬時に考案、それにより高い効果を挙げようとするのなら[理性]、我慢をして機をうかがい、一気にエネルギーを爆発させるのなら[精神]を利用します。

スタミナ (E) 推奨能力:[精神]、[感情]、[体力]

タフさを表します。ダメージに対する耐久力、特技を使用するときの疲労などに関わります。

痛みや苦痛を心で耐えるのなら[精神]、想いや執念で動き続けるなら[感情]、肉体で傷に耐え、行動するのなら[体力]を利用します。

ソウル (F) 対応能力 : [魂]

その身に秘めた潜在能力、底力などを表します。消費することにより、ピンチを脱出することができるかもしれません。

ソウルは [魂] の値を使わなければなりません。身の内に眠る力を引き出すのは、魂のみが為せる業なのです。

能力の割り当て

能力値のうちの 5ヶ所に、戦闘能力値を表す A から E までのアルファベットを割り当てます。これは、どの能力値を使って、攻撃や防御を表しているかを意味しています。[魂] = [ソウル] 以外の戦闘能力値の割り当ては、完全に自由に行っても構いませんが、慣れないうちは『スタイルパック』から選択することをお勧めします。

表 1.1: 戦闘スタイルパック

戦士	銃士
アタック = 体力 ガード = 運動 リフレクス = 感情 キャパシティ = 技量 スタミナ = 精神 ソウル = 魂	アタック = 技量 ガード = 感覚 リフレクス = 運動 キャパシティ = 理性 スタミナ = 感情 ソウル = 魂
狩人	気功師
アタック = 技量 ガード = 理性 リフレクス = 感覚 キャパシティ = 精神 スタミナ = 体力 ソウル = 魂	アタック = 感情 ガード = 感覚 リフレクス = 運動 キャパシティ = 技量 スタミナ = 精神 ソウル = 魂
魔術師	超能力者
アタック = 技量 ガード = 感覚 リフレクス = 感情 キャパシティ = 理性 スタミナ = 精神 ソウル = 魂	アタック = 感情 ガード = 理性 リフレクス = 感覚 キャパシティ = 精神 スタミナ = 体力 ソウル = 魂

1.2.4 能力の決定

戦闘能力 A ~ E までを割り当てた能力に対し、合計が 20 になるように値を割り振ります。F = [魂] は、4 で固定されています。

そして、戦闘能力を割り当てていない残りの 2 つの能力に対しては、8 を割り振ります。

キャラメイク時の各値の最大値は 6、最小値は 2 となっております。

財産

通常的能力値とは別に、そのキャラクターがどの程度の財産を所有しているかを表す [財産] という値があります。

これは初期値は 0 となっていますが、他の能力値を 1 減らすことによって、1 ずつ上昇させることが可能です。原則として最大値は 2 ですが、GM が認めたならば、もっと高くしても構いません。

[財産] 値は、以下の表くらいの程度を表します。なお、ミュータント だからといって [財産] が 0 なのわけではないことに注意して下さい。彼らは人間のお金は持っていないかもしれませんが、ある程度の機能や価値のある物を所持していることは、普通にありふれているのです。

表 1.2: 財産

値	程度	解説
0	赤貧	まともな財産を所持しておりません。今日を食いつなぐのに精一杯で、余計な物を持つこともできないでしょう。
1	貧乏	普通に最低限の財産を所持しています。いつも通りの生活を送れば、普通に過ごしていけます。その気になれば、余計な物を手に入れることもできるでしょう。
2	富裕	日々、食べることには困らない生活を送れます。一般人には手が出ないような物でも、ちょっと無理をすれば買うことができます。
4	富豪	贅沢な生活を送れます。高級品や贅沢品を、当たり前のように使っていることでしょう。
6	大富豪	雲の上の住人です。庶民には生活の規模を測ることすら適いません。その気になれば、とんでもないものにも手が出せてしまいます。

一時金

[一時金] は、特殊な形の財産で、シナリオの途中で手に入れた金銭の量を表すものです。PC に一時収

入があった場合は、GMは適当な量の〔一時金〕をそのPCに渡してください。

この〔一時金〕は、そのシナリオ中に買物をするのに使うことができますが、原則としてシナリオ終了時に失われてしまいます。

当然、キャラメイク時には0としておいて下さい。

1.2.5 特技の決定

スタイルを持つキャラクターたちは、並の人間には及びもつかない、超人的な能力を行使することができます。それが特技です。特技はスタイルごとに設定されており、各スタイルの超人性を表します。

選択したスタイルの持つ特技から、4つ選択して修得してください。が付いているのは推奨特技で、これは修得していることが望ましいです。

ただし、スタイルを2つ持つハイブリッドキャラクターは通常の場合と違い、特技を3つしか修得できません。また、このとき推奨特技は、2つのスタイルのうち、どちらか片方のみしか修得できません。

1.2.6 闘技の決定

戦闘中、攻撃時の“パワーランク”に応じて、攻撃方法が変わります。この攻撃方法を闘技と呼び、これはキャラメイク時に作成しておく必要があります。

闘技は、パワーランクの度合いに応じて『牽制』、『通常』、『必殺』、『奥義』の4種があります。これらに対応するパワーランクで攻撃をしかけたとき、その闘技が使用されるのです。

闘技のデータは、名前、攻撃力、使用武器、攻撃属性、使用特技で構成されています。

使用武器は、所持している武器の中から選択します。これにより、〔アタック〕にその武器の攻撃力修正を加えた値が、闘技の攻撃力となります。

攻撃属性は、特技や武装によって変更されていなければ、スタイルの持つ基本攻撃属性が適用されます。

また、修得している特技のうち、『武装』に分類されているものは、闘技の中に組み込んで使用します。対象となる特技の1つ1つにつき、闘技に割り当てます。ただし、闘技の属性がスタイルの基本属性と異なる場合は、特技を組み込むことができません。特技を組み込む場合は、その闘技の属性は必ずスタイルの基本属性と同じにしておいて下さい。これにより、その闘技を使用するときには、割り当てられた特技をも使用可能となります(使用しなくても構いません)。

以上のデータを、イメージを形作りながら決定します。闘技は、戦闘における攻撃のイメージを補助する

ためのものです。対戦格闘ゲームの技を想像すれば良いでしょう。

1.2.7 装備の決定

キャラのイメージに合わせて装備品を選びます。〔財産〕以下の価格の物から、好きな装備品を選択して下さい。〔財産〕を上回る物についても、GMの許可の下に、一つだけ選択しても構わないとします。

装備品は、説明がつけられる限り幾らでも持ち運ぶことができます。もっとも、戦闘において実際に使用するには闘技に組み込まねばならず、かつ闘技は4種しか存在しないため、5つ以上の武装を持つことは現実的ではありません。

武器の場合、“アタック”の修正は、使用している武器のものだけを使います。さらに、武器を使った攻撃は、基本的に《リアル》属性となります。ただし、フィジカルが扱った場合のみ、《オーラ》属性として適用されます。

また、装備している武装の重量に応じて、“リフレクス”を減らします。武器の場合は、装備している武器のうち最大の物(絶対値)を使います。それに盾や防具の重量を足して、合計値だけ“リフレクス”を減らします。

防具は属性が設定されており、この属性に対応する属性に対してのみ、効果を発揮します。表では、その防具が対応する属性を印で表してあります。また、印の場合、通常の半分だけ効果があることを示します。

防具の重ね着は無意味です。“アーマー”値も“リフレクス”修正も最大値(絶対値)を使います。

1.2.8 技能

キャラクターが修得した技術は、「技能」という形で表されます。技能を高いレベルで修得していれば、それだけ、その技能に関係する判定にボーナスが得られます。ただし、戦闘に関係する能力は戦闘能力で表されているため、技能は戦闘に直接的には関与しません。

PCは、キャラメイク時には合計3レベル分の技能を修得しています。つまり、1レベルが3つか、2レベルと1レベルが1つずつか、3レベルが1つの、3種類のパターンがあり得ます。

注釈：ハイブリッド

ハイブリッドのルールによって、複数のスタイルを持ち合わせているキャラクターを作ることができます。

ただしこれは、特異的なキャラクターを作るためのもので、バランス面についても全くの未調整な面があります。

くれぐれも GM の許可なく、勝手にハイブリッドを作ることがないよう、お願いします。

キャラクター作成の一例

～ 桐生 栞葵 の場合 ～

キャラクター作成の手順の一例を示すために、実際にキャラクターを作ってみよう。

まず、どんなキャラクターを作るか、イメージを固めることにする。……そうだな、拳 1 つで世を渡る賞金稼ぎを作ろう。開拓村で生まれ育ったが、怪物に襲われて村は壊滅、最後に生き残った彼自身も瀕死の重傷を負ったが、通りすがりの修行者に助けられ、以後、その人物の手によって育てられる。名前は桐生 栞葵 (きりゅうまさき)、現在の年齢は 19 歳で、性別は男。設定はこんなところでいいだろう。

育ての親に教わった武術で戦うので、スタイルは **フィジカル** だ。

パワータイプよりもスピードタイプの方が好みなので、高いスピードで先手を取る戦闘スタイルにしたい。というわけで、戦闘能力値を先に決めてしまおう。20 を 5ヶ所に割り振って、戦闘能力値は、アタック=3、ガード=3、リフレクス=6、キャパシティ=5(×2)、スタミナ=3(×10) となった。

次は、これに能力値を割り当てなければならない。えーと、気の力で攻撃するのを〔感情〕によるものとして、敵の動きを〔理性〕で見極めて防御、高い〔運動〕力で身体を動かし、〔感覚〕によって敵の急所を見定め、そして〔精神〕力によって攻撃に耐える、と。これで能力値と戦闘能力値との対応は、アタック=感情、ガード=理性、リフレクス=運動、キャパシティ=感覚×2、スタミナ=精神×10、となった。

さらに戦闘能力値に割り当てなかった能力値、体力と技量は、体力を 4、技量を 3 とでもしておいて、残りの 1 を財力にまわしておこう。

これらの結果、能力値は、体力=4、運動=6、技量=4、感覚=5、感情=3、精神=3、理性=3、魂=4、財力=1 となった。

これで、能力値は全て決まった。次は特徴を決定しよう。

まずは **フィジカル** の推奨特徴である《ボディコントロール》、そして素手で重装甲を貫くために《徹》、スピードファイターとして回避を強化するために《流》、最後にキャラの俊足ぶりを表すために《韋駄天》、の 4 つを修得した。

この俊足で、方々を旅して周るのだ。

さあ、今度は闘技と技能だ。

武器も持っていないし、『武装』に分類された特徴もないので、闘技自体の攻撃力は、全てアタックの値そのままだし、特殊効果を持った闘技もない。

というわけで、それぞれに恰好良い名前と効果をつければ、闘技は完成だ。『牽制』は「掌打」、『通常』は「靠」、『必殺』は「竜極波」、『奥義』は「竜王滅殺陣」と名付ける。

技能は旅の賞金稼ぎということで、それらしく「追跡・逃走」と「隠密」、それに旅をするための「サバイバル」を、それぞれ1レベルずつ修得した。

最後は買い物で終了だ。

さっきも言った通り、素手で戦うから武器は不要。防具はケブラージャンパーでも貰っておこうかな。道具はあえて何もなし。着の身着のままでぶらぶらつすのが、こいつのスタイルだ。

これで、キャラクターは完成だ。あとはGMに見せて許可を貰うだけ。さーて、どんな冒険が待ち受けているのか、今から楽しみだぜ。

1.3 スタイル

荒廃した世界を生きるために一部の人間が手に入れた力、それを表したものが、スタイルです。スタイルを持つ者は、他の人間にはない、様々な能力を持っています。

1.3.1 スタイルデータの見方

スタイルデータは、

1. 基本攻撃属性
2. スタイル解説
3. そのスタイルの持つ“武器”の解説
4. 特技

で構成されています。

基本攻撃属性 そのスタイルの持ち主が、何も持たずに攻撃した場合の攻撃属性です。武器を持った場合は、変化する可能性があります。

スタイル解説 スタイルの解説です。具体的な内容よりはむしろ、イメージを記述してあります。基本攻撃属性の次の文章が、それに当たります。

能力解説 スタイルが持つ独自の能力、あるいはその由来等の解説です。これがあるからこそそのスタイルでもあります。

特技 スタイルの所持者が使う特殊な能力の解説です。キャラクターメイク時に、選択して修得することになります。特技のパラメータとしては、種別と代償があります。

種別 特技の種別です。具体的には、以下のものがあります。

- 常動
修得しているだけで効果があります。
- 宣言
宣言した瞬間に発動し、効果が現れます。
- 防御
防御・回避行動の代わりとして使用します。

- 武装 (条件)
闘技の使用時に発動します。修得時に、どの闘技に組み込むかを定める必要があります。組み込める闘技の種類に制限がかかっている場合もあります。
なお、同じ特技を2つ以上修得して違う闘技に組み込むことは可能ですが、複数個の同じ特技を一つの闘技に組み込むことはできません。
- 判定
攻撃ではなく、その他の行動として発動します。基本的な用法は戦闘時の行動に準じます。他人に使用するときには、攻撃と同様に扱うということに注意して下さい。

代償 特技を使用するとき、あるいは修得するときに支払わねばならない代償です。「スタミナ ()」となっている場合は、括弧内の内容に従ってスタミナを減らしてください。

能力値への影響の順番 特技の中には、戦闘能力値に影響を及ぼすようなものが、幾つかあります。

その中では、まず常動型の特技が最優先されます。このタイプの特技で戦闘能力値が変化する場合は、キャラクターシートの戦闘能力値の表にあるアルファベットの横に、その修正値を書き込んで下さい(例: C×1.5)。その上で、修正後の値が、戦闘能力値として表に書かれることとなります。

次に優先されるのは、宣言によって適用される類の特技で、かつ増減が係数で表されるタイプの修正値です。これらは、普段はキャラクターシートには何も書かれませんが、特技使用時にのみ、その修正後の値を計算し、適用するようにして下さい。

最も優先度が低いのは、武装、及び増減が加減算で表されるタイプの特技です。これらは、上記の全ての修正を計算した後に、「± 修正値」を適用して下さい。

フィジカル〔Physical〕

基本攻撃属性：オーラ

スタイル解説

己の肉体をもって戦うことを選んだ者。

金がなかったのか、機会がなかったのか、あるいは、嫌いだっただのか、それはわからない。とにかく、彼らは強くなる手段として、体を改造することではなく、自らの意思で鍛え上げることを選んだのだ。

力も、スピードも、機械の体にはとうてい勝てやしない。超能力が使えるわけでもない。素は、ただの人間でしかない。

だが、本当の強さとは何なのか、それを最も良く理解し、体現しているのが彼ら、フィジカルなのかもしれない。

特殊能力：気〔Aura〕

全ての人間が持つ物、しかし、ほとんどの者は存在すら気づけない物。フィジカルと普通の人間を分かつ最大の要素は、「気」である。フィジカルとは、意識的にせよ無意識的にせよ、気を生み出し、操る技術を持ち得た者のことなのである。

かつては、気を使う者こそが最強であったという。昨今では科学によって脇へ押しやられているが、その力は、決して失われてはいない。真に気を使う者は、戦車すら素手で引き裂くのだ。

特技

ボディコントロール [Body Control]

種別：常動 代償：なし

自分の身体こそ、最高の下僕である。鍛え上げた肉体の隅々まで意志を行き渡らせ、支配する。そうしたフィジカルの動きは美しく、軽やかである。

この能力を持つ者は、肉体を使った行動のセーフティランクが +1 される。研ぎ澄まされた神経は、極限状態においても己の肉体をコントロールしきるのである。

徹（とおし）

種別：常動 代償：なし

練り上げた気を、攻撃に転じたもの。素手で相手の身体に気を送り込むことによって、ダメージを与える。これは、身体を内部から破壊し、いかなる防具でも防ぐことはできないという。

この能力を持つフィジカルの素手による攻撃は、種別がオーラとなる。そして、“アーマー”によってダメージを肩代わりさせることはできず、アタック減少の効果も受けない。

点（てん）

種別：武装（無制限） 代償：スタミナ（減少分）

相手の動きを、気の流れを、それに物体の弱点を「点」で見抜き、貫く攻撃法。この攻撃の前には、すばやい動きも、まやかしも見切られ、硬い盾も、バリアすらも貫かれるという。

この能力を持った攻撃に対する防御は、ガードを半分として扱う。

流（ながれ）

種別：防御 代償：スタミナ（2点ずつ）

相手の動きを、気の流れを、それに攻撃の意思を「波」で感じ取り、回避する防御法。どんなにすばやい動きも、するどい攻撃も見抜かれ、やすやすと避けられるという。

防御時に宣言することにより、スタミナを消費した分だけ、防御に振るダイスを増やすことができる。ただし、これによってパワーランクが上下することはなく、また、増やせるダイスの最大数は、防御時のパワーランクまでである。（要するにダイスを倍にするのが限界）

硬（こう）

種別：防御 代償：スタミナ（増加分）

気ので身体を硬化させ、相手の攻撃を防ぐ防御法。全身に気をめぐらせることにより、筋肉は鋼のように硬くなり、攻撃を弾くという。

防御時に宣言することにより、ガードの値を1.5倍することができる。ただし、この技を使用したときには、どんなに高い達成値を出しても、必ず攻撃を食らってしまうという弱点がある。

不動（ふどう）

種別：常動 代償：なし

肉体と共に、精神をも鍛えることに成功したフィジカルの持つ技。強い意志と頑強な精神は、半端な圧力や感わしはもちろん、マインドの術すら耐えるという。

この特技を修得している者は、精神的な動揺によるセーフティランクのペナルティを無視することができる。当然、脅迫や虚偽によってペナルティを受けることもなく、また、マインドの特技によるペナルティや、能力値修正も無効化する。

察気(さつき)

種別：宣言 代償：なし

目を閉じ、意識を集中し、周囲の空気の流れ、物音、気配などを感じ取る。それにより、視覚に頼らずに生物などの存在を知覚できるという。

知覚判定を行うときにこの特技を修得していると、闇の中でも、物理的に見えない状態でも、対象を見つける可能性がでてくる。また、視覚によるどんな悪条件も無視して、戦闘が行える。

この特技は、環境や他の特技による不利な修正を無視する。

韋駄天(いだてん)

種別：常動 代償：なし

全身に気をめぐらせ、それを周囲に同調させることによって環境と一体化することができたとき、風に乗って疾り、水を蹴って駆け、木々も軽々飛び越える、そんな走行術を獲得できるという。

この技を修得すると、移動力は通常の数倍になり、崖や川、森などの難所を普通に移動できるようになる。戦闘においては、どんな悪路でも不利になることがなく、また、逃亡するときや妨害するときの判定において、パワーランクの1.5倍のダイスを振ることができる。

隠(おん)

種別：宣言 代償：倍ダメージ

どんな人間でも、無意識のうちに、身体には常に気が循環している。これが、俗に言う気配となって、周りに気取られる要因となる。裏を返せば、意図的に気の流れを止めることができれば、気配は完全に消えうせ、時には、目の前に立っていても気づかなくなるという。

この技を持っていると、遮蔽物の全くない所でも、それどころか相手の目の前でも、姿を消し、隠れることができるようになる(要隠密判定)。ただし、残念ながら科学的なセンサーをごまかすことはできない。また、使用中は無防備になるため、万が一にも攻撃を受けると、通常の数倍のダメージを受けてしまう。

この特技による隠密に対する知覚は「不利」になる。

縮地(しゅくち)

種別：宣言 代償：スタミナ(増加分/ラウンド)

縮地とは、先の空間を引き寄せることによって距離を縮め、高速で移動すると言われた、伝説の歩行術のことである。とは言っても、ここでは、そんなおとぎ話のような代物ではない。この世界で縮地と呼ばれるものが縮めるのは、体内の時間である。アドレナリンを

分泌し、神経を限界まで研ぎ澄ませることにより、人の限界をはるかに超えた反応速度を得ることができるのである。ただし、この技は人体に負担をかけるため、長時間の使用は命に関わるという。

オープンフェイスに宣言すると、それ以後の リフレクス が1.5倍される。しかし、身体に負担がかかるため、ラウンドエンドに、リフレクスの増加分だけスタミナを消費してしまう。

癒(いやし)

種別：判定 代償：なし

気の流れは、生命の流れである。気流をコントロールし、正しい経路に適切な量を流し、循環させることで、疲れや傷を癒すことができるという。

戦闘中に、スタミナを回復させることができる。自分の行動として判定を行い、パワーランクの2乗だけスタミナを回復させる。

また、負傷した直後で、落ち着いて手当てをほどこせる状況ならば、負傷ランクを1段階、下げることができる。そのためには、負傷ランクの倍のパワーランクが必要になる。

玉砕(ぎょくさい)

種別：宣言 代償：命

玉となって砕け散る、フィジカルの最終奥義にして、愚か者の技。己の命を最後の一滴まで力に変え、放出し続ける。あるフィジカルがこの技を使った結果、その姿はさながら鬼神のようになり、100の機械兵を相手に、勝利を収めたという伝説もある。そして、全ての敵を破壊しつくした瞬間、立ったまま絶命したという。

この技の使用を宣言すると、スタミナが0になっても気絶しなくなる。しかし、代償として、戦闘終了と同時に、必ず死亡する。

サイバー〔Cyber〕

基本攻撃属性：リアル

スタイル解説

身体の一部を機械に換えて戦う者。

科学技術の発展は、鍛えるよりも早く、簡単、しかも確実に、人間の戦闘力を上げる方法を編み出した。それが、サイバーである。

今やサイバーは、最も高価で性能の良い、兵器である。戦車や戦闘ヘリとも渡り合い、ミュータントを軽々と蹴散らす。生身の人間など、問題外だ。

強くなるためにサイバーになる者は、後を絶たない。人としての何かを失い、その代償として強力な力を手に入れる。それに疑問を抱く者は、少ない。

特殊能力：サイバネティクス〔Cybernetics〕

本来は、事故や病気などで失われた身体の機能を補うためだったはずの技術。研究そのものは、20世紀末からなされていた。その研究は、なかなか思うようには進まず、人の身体がいかによくできているか、ということが思い知らされていた。

しかし、状況は三次大戦後に一変する。治安という言葉は消え、わずかな食料を求めて人々が争う時代に、倫理、道徳といった言葉はどれほどの意味を持つのだろうか？ 一部の特権階級の指示により行われた、手段を問わない研究。大量の人柱の上に、その技術は高いレベルで形となった。最強の兵器として。

特技

オーバードライブ〔Over Drive〕

種別：常動 代償：ソウル MAX-1

戦闘に最も必要なものは速さである。それを証明したこの技術は、今ではほとんどのサイバーが埋め込んでいる。脳、および神経系に手を加えることにより、人外の反射速度を手に入れ、圧倒的な戦闘力を得ることができる。しかし、その機能は脳に負担をかけ、使うほどに寿命は縮むという。

この特技を修得していると、〔リフレクス〕が1.5倍となる。これは常に発動しているわけではなく、戦闘になると自動的に起動する。ルール上は特に影響ないので、気にする必要はない。

キリングマシン〔Killing Machine〕

種別：常動 代償：ソウル MAX-1

本格的に戦闘力を高めたサイバーが行き着く先は、全身の機械化である。そうやって身体の大部分を戦闘

用の義体に置き換えた者は、もはや人ではない、という揶揄も込めて、しばしば殺戮機械(キリングマシン)と呼ばれる。

機械ならではのパワーと正確な動作により、極めて効果的な攻撃を行える。この特技の持ち主は〔アタック〕の基本値が1.5倍される他、一般判定において〔体力〕、〔技量〕を1.5倍としてダイスロールを行える(これは戦闘能力値には影響しない)。

この特技を修得するときは、「エクソスケルトン」も併せて修得しなければならない。

エクソスケルトン〔Exoskeleton〕

種別：常動 代償：なし

表面を金属で覆い、甲虫の硬い外骨格のようにしていることを表す。その装甲は銃弾を止め、刃を弾く。

この特技の持ち主は、〔スタミナ〕の半分の“アーマー”を得る。対応属性は、《リアル》には、《オーラ》には、《フォース》には×となっている。この“アーマー”は、携帯工具と予備パーツさえあれば、数十分で修理できる。

そして、“アーマー”が0になるまでは、《リアル》と《オーラ》による自分への攻撃の攻撃力を-1できる。

この特技による“アーマー”は、上から防具を着ても有効である。(重ね着した防具が壊れてから、「エクソスケルトン」による“アーマー”を適用する)

また、この特技の持ち主は、自身の身体を極限作業用のボディとすることもできる。そうした場合、真空や水中下でも酸素の続く限り(基本装備で24時間もつ)活動でき、±80 くらいまでの温度に耐えられる上、多少の放射線の中でも平然としていられる。

あとから極限作業用ボディへの改修するには3以上の技術ランク(P.70参照)が必要であり、性能を維持するには、メンテナンス、修理に通常のサイバーよりも1段階上の技術ランクが要求される。

対フォース装甲〔Imaginary Armor〕

種別：常動 代償：高価

どんなに頑強な金属で身を覆っても、サイコやマインドの手による、《フォース》属性の攻撃には何の役にも立たない。それらは、強固な外皮をすり抜けて、サイバーの肉体を、精神を、直接に痛めつける。

しかし、文明の力も負けてはいない。すり抜けるのなら、すり抜けられないようにすればいい。こうして開発された新素材は、物理空間にありながら情報空間に干渉し、《フォース》属性の攻撃に対して防具として働く能力を有していたのだ。

この特技を所有しているサイバーは、「エクソスケルトン」で得られる“アーマー”の対応属性が、『フォース』に対してになる。そして、“アーマー”が0になるまでは、『フォース』による自分への攻撃の攻撃力を-1できる。

ただし、自分で素材を用意しない限りは、メンテナンス、修理に通常のサイバーよりも1段階上の技術ランクが要求される。

ジャンクボディ [Junk Body]

種別：常動 代償：低信頼性

全てのサイバーが、整った設備のある場所で、腕の良い技術者の手によって、品質の良い部品を用いて改造されたわけではない。スラムの片隅の、いかがわしい親父の手によりそこらの適当なジャンクパーツを寄せ集めて改造された者だっているのだ。

こうして得たサイバーパーツは非常に安価であり、交換も容易だ。しかしながら、その信頼性は低く、すぐに壊れてしまう。生命と金銭、あなたならどちらを取るだろうか。

この特技を修得していると、武器が通常よりも1だけ安く購入でき、また、メンテナンスや修理に必要な技術ランクが-1される。

GMはシナリオのネタとして、この特技を持つキャラクターの能力に不具合を与えて良い。

ブーストアームズ [Boost Arms]

種別：武装（『必殺』以上） 代償：ソウル1点

武器やサイバーパーツのリミッターを一瞬だけ解除し、強力な破壊力を生み出す技。威力の反面、反動も大きい。

能動行動ステップ中に宣言してソウルを1点消費することにより、最終的なダメージを2倍にできる。

スイープ [Sweep]

種別：武装（『通常』以上） 代償：パワーランク減
マシンガンや手榴弾など、広範囲に有効な火気を用いて、雑魚を一掃する。

一度の攻撃が、パワーランクと同数の対象に対して適用される。ただし、実際に使用するパワーランクは、宣言した値の半分となってしまう。（つまり、実際に攻撃対象となる人数も振るダイスの数も最終的な攻撃力も半分になる）

なお、対象が一人でもカウンターに成功した場合、攻撃そのものが打ち消されてしまい、他の対象にもダメージは及ばなくなる。

仕込み武器 [Hidden Weapon]

種別：武装（無制限） 代償：悪名

外からはそうとわからないように、義体の中に武器を隠している。そして、相手が油断したときに使う卑怯者の武器。

この特技による攻撃に対しカウンターやインターセプトは行えず、また、防御の達成値が攻撃の達成値を上回っても攻撃は無効化されない。

ただし、この特技は、内容を知っている者に対しては効果がない。

フルファイヤー [Full Fire!]

種別：宣言 代償：スタミナ0

エネルギー、弾薬をフルに使い、瞬間的に可能な限りの最大火力を相手に叩き込む技。その瞬間火力はサイコに勝るとも劣らないが、線香花火のごとく、あっという間に燃え尽きる。

オープンフェイズで宣言すると、そのラウンドの間はキャパシティの制限がなくなる。ただし、ラウンド終了と同時に、スタミナが0になる（負傷はしない）。

サクセッション [Succession]

種別：宣言 代償：スタミナ1点 / 攻撃1回

サイバーパーツをフルドライブさせて、怒涛のごとく連続攻撃をかける。

自分のメインフェイズが終了し、チェックフェイズに移行する前に宣言する。そうすると、スタミナ1点と引き換えに、もう一度自分のメインフェイズが回ってくる。

ハイパーセンス [Hyper-Sense]

種別：宣言 代償：なし

ソナー、赤外線視覚などを利用し、人を超えた知覚能力を手に入れる。

知覚判定時にこの特技の使用を宣言することで、闇の中であろうと、水中であろうと、問題なく物体を知覚できる。

この特技は、環境や他の特技による不利な修正を無視する。

自爆 [Suicidal Explosion]

種別：宣言 代償：命

体に埋め込んだ爆弾を使う、サイバーの最終手段。自分の命と引き換えに、対象一人を無条件に「死亡」にできる。

ミュータント〔Mutant〕

基本攻撃属性：リアル

スタイル解説

人ならぬ身を持つ、人から生まれた者。

醜い、気持ち悪い、人間じゃない、化け物だ。人の社会に入ると、決まってそんな扱いを受ける。しかし、その言葉には羨望と嫉妬が混じっている。人ではない、その言葉は、人より優れていることを意味する。過酷な環境の中で手に入れた、生きるための力だ。

見捨てられた地にある、何が彼らを変えたのか。力強い肉体、身軽な体、鋭敏な感覚、たくましい生命力。そう、彼らは人ではない。なぜなら、人から進化したのだから。

特殊能力：突然変異〔Mutation〕

人の作った物により世界が壊れかけたとき、わずかに生き残った人々は、シェルターの中に隠れ住んだ。しかし、全ての者が入れたわけではない。シェルターの許容量にも限界がある。戸を開ければ、外から危険な放射能やウイルスが入ってくる。嫌われ者は、つまはじきにされる。金持ちは、独占する。

様々な理由で、結構な人数が外の世界に取り残された。そして、ほとんどの者は死んだ。とぼしい食料。厳しい気候。ダーティウェポンの残り香。生きる材料は少なかったが、死ぬ理由ならあふれんばかりにあった。

それでも、人は生き延びた。いや、もはや人ではないかもしれない。外の環境に適応した者たちは、それまでの人類とは比較にならないくらい強靱な肉体と精神、それに生きる上で有効な働きをする新たな器官を、手に入れたのだ。

特技

異形の肉体 [Monstrous Body]

種別：常動 代償：特になし

変異体は様々な形の進化を遂げたため、その能力や外見は、種族や個人によって大いに異なる。しかし、共通点もある。それは、厳しい環境を生き抜くために手に入れた、強靱な生命力である。中には貧弱な外見をしている連中もいるが、騙されてはいけない。真に弱ければ、今、ここにいないのだから。

変異体が、人よりもはるかに強い、生命力の持ち主であることを示す特技である。これを持っていると、〔スタミナ〕の計算式が1.5倍となる。また、病気や毒

に対して抵抗判定を行う場合、パワーランクを1.5倍できる。

捨身 [Kamikaze]

種別：武装(『通常』以上) 代償：なし

己の肉体を信じ、肉を切らせて骨を断つ、まさに捨て身の攻撃を行う技である。

この技による攻撃に対してカウンターを決めても、この攻撃が無効化されることはなく、カウンターのパワーランクに、攻撃のパワーランクが加算されることもない。ただ、両方の攻撃が、そのまま適用されるのである。もちろん、カウンターの達成値が攻撃側を下回っていれば、カウンター自体が失敗する。

また、カウンターとしてこの技を使用すると、達成値がどうであれ、両者の攻撃がそのまま適用されることになる。ただし、この技によるカウンターに対し、さらに普通の受動行動を行うことは可能である。

生体光学兵器 [Bionic Optical Weapon]

種別：武装(無制限) 代償：なし

身体の一部に、殺傷力を持った光線を発する謎の器官が存在する。なぜ、このような器官が造られたのか、どのようにして働いているのか、非常に謎の多い器官であり、研究の対象として狙われることもあるという。

体からレーザー光を発し、攻撃を行うことができる。この特技によってなされた攻撃は、属性が《オーラ》になる。

怪音波 [Blast Voice]

種別：武装(無制限) 代償：なし

声帯(あるいは類似する他の器官)から、物理的破壊力を得るまでに到った音を発することができる。

高周波、あるいは大振幅の音波を発し、攻撃を行うことができる。この技によってなされた攻撃は、属性が《フォース》になる。

鬼の腕 [Ogre Power]

種別：武装(無制限) 代償：スタミナ(増加分)

信じ難いレベルの、強い腕力を発揮することができる。その現れ方は様々で、元から巨大な体躯を誇る者もいれば、一時的に腕が膨れ上がり、腕力が増すような者もいる。この技を見たものは、素手で鉄板を引き裂くパワーを、目の当たりにするだろう。

この技が付与された攻撃は、属性が《リアル》になり、攻撃力が1.5倍となる。ただし、素手による攻撃でしか、その威力は発揮できない。不器用なため、武器を上手く使いこなせなくなってしまうのである。

また、この能力を修得していると、腕力を使用するダイスロールにて、〔体力〕を1.5倍として判定を行うこともできる。これは、戦闘には影響しない。

獣人化 [Berserk]

種別：宣言 代償：加減攻撃不可

卓越した能力と引き換えに、一部の変異体が得てしまったもの。普段は何ともないのだが、極度の興奮状態や危機的状況に陥ると、心の中の獣性が目覚め、暴れ始める。その戦闘力は恐ろしく、まさに草一本も残らないありさまとなる。危機的状況を乗り切り、生き残るためには有効だったこの能力も、今では逆に人から恐れられる最大の要因となっており、滅亡への道程に拍車をかけているという。

宣言した瞬間にスタミナが全快し、パーサーク状態に入る。パーサーク状態に入ると、〔リフレクス〕が1.5倍になり、〔キャパシティ〕が無敵大になり、自動失敗が起こらなくなる。その代わりに、受動行動に防御という選択肢がなくなってカウンターしかできなくなる上に、攻撃、あるいはカウンターを試みるときは、常に限界までダイスを振らなければならなくなり、加減攻撃もできない。また、敵意を向ける者が全滅するか、スタミナが切れるまで、戦い続けなければならない。

獣の挙動 [Beast Attribute]

種別：常動 代償：なし

人が失ってしまった、獣の持つ反射神経と瞬発力、この特技を修得している者は、それを持っている。しかし、その反面、精緻な動き、正確な動作といったものは苦手となる傾向にある。なぜなら、そんなものは必要ないのだから。生まれつき持つ優れた能力。それが、技術の発達を滞らせるのである。

戦闘能力は、〔リフレクス〕が1.5倍になるが、代わりにその増加分だけ〔キャパシティ〕が低下してしまう。また、通常能力は〔運動〕が1.5倍になり、〔技量〕が2/3になるが、これは戦闘能力には影響しない。

適応進化 [Adaptation]

種別：常動 代償：なし

変異体は地上にだけ居るわけではない。その進化の過程で、様々な場所へと広がっていった。

この特技は、修得するときに分類を一つ選ぶこと。選択した分類に応じて、それが指し示す地形、環境と完全に一致する状況下ならば、一切のペナルティを受けないどころか、セーフティランクに+1のボーナスを受けた上で行動できるようになる

完全に一致しなくても近い環境 (GM 判断) であれば、ペナルティを無視して行動できる。(例えば、「水中」に適応していれば、下半身が水に浸った状態でも何とか普通に動ける)

反面、あまりにかけ離れた、正反対の性質を持つ環境にいるときは、セーフティランクに-1のペナルティを受けることも有り得る。詳細は GM 判断とする。

天狗の翼 [Tengu's Wing]：空中

背中から羽毛に覆われた一対の翼を生やしており、それをばたかせることによって空を飛ぶことができる。

安曇のエラ [Azumi's Gill]：水中

首筋あたりにエラがあり、肺呼吸とエラ呼吸を自由に切り替えられる他、体内の浮き袋や手足の水かきにより、水中を自在に動き回ることができる。

その他 [Others]：様々

その他、GM の許可の下、好きな物を設定して良い。

夜の王 [Lord of Night]

種別：常動 代償：弱点

身体が半ば群体のような形で構成されている。

各要素を自由自在に操るような真似はできないが、一時的に構造を崩すことにより、通常は通れないような隙間でも、頭が通る程度の幅があれば通りぬけることができる。

また、重要器官に欠損が生じるとすぐに他のパーツから補填されるため、物理的な攻撃は効果が出にくい。その代わりに、気の類で攻撃されると波が伝わるように各要素に連鎖的にダメージを受け、致命的になりやすい。

自身が受けた《リアル》ダメージは半分になり、《オーラ》ダメージは倍になる。

吸血鬼 [Energy Drain]

種別：武装 (無制限) 代償：なし

血などを通して、食事とは違う形で、獲物の持つエネルギーを摂取できる能力である。その手段は様々で、口から生やした牙で血を吸う者、筋肉で覆われた管を突き刺して体液を吸い上げる者、などがいる。このとき、摂取した液体が問題なのではなく、あくまでもそれを通してエネルギーを吸収するという点なので、保存血液などでは役に立たない。

この武装を使って攻撃が命中し、ダメージが1点でも通れば、パワーランクの差分値だけチャージランクが減少する。

再生 [Re-Generate]

種別：常動 代償：なし

人間が持つ、「再生」能力のある器官は、肝臓だけである。しかし、世の中には、全身に再生能力のある生物すら存在する。これは、そんな能力を獲得した変異体を表す特技である。

この特技を修得していると、負傷が自動的、かつ高速に治癒していく。戦闘中は1ラウンドにつき1点のスタミナを回復することができ(面倒ならしなくても良い)、戦闘終了のタイミングで負傷ランクを1段階下げることができる。また、負傷回復のスピードが、通常よりも1段階早い。(P.65 参照)

第六感 [Sixth Sense]

種別：常動 代償：なし

巨大な群れをなし、同族だけで暮らすようになった人間にとって、外敵などによる危険は縁遠いものとなった。それどころか、社会の中において、鋭敏な勘など余計なものでしかない。しかし、変異体の社会においては事情が異なる。常日頃から、身の回りに存在する危険の数々。そんな生活をする変異体が、野生の頃に持っていた第六感とでもいべき知覚能力を取り戻したことは、不思議でもなんでもないだろう。

この特技を持っていると、周囲に危険が迫ってきたときに、それに気づくことができる。これは能動的には行えないし、具体的なこともわからない。ただ、危険が迫っている、という事実のみが判るのである。

また、気付いていない敵から不意打ちを受けても、何らペナルティを受けずに普通に防御・回避が行える。

保護色 [Stealth]

種別：宣言 代償：なし

危険から逃れるために戦闘力を上げるのではなく、隠れる能力を身につけた変異体もいる。その能力が、保護色である。

この能力を持った者は、カメレオンのように体色を周囲の色に合わせることで、姿を隠すことができる。つまり、物陰が存在しなくても、隠密を試みることができるのだ。ただし、動きながらこの能力を使うことはできないので、注意が必要である。

この特技による隠密に対する知覚は「不利」になる。

狩りの始まり [Hunting Arts]

種別：武装(無制限) 代償：なし

獲物を狩るとき、何も正面から力づくで飛び掛かるばかりが能ではない。畏にはめるなどして、相手の戦闘力を削げば、狩りはより楽になる。

安心させれば、戦闘意欲は失われる。注意をそらせば、隙が生まれる。動きを封じれば、捉まえるのはたやすい。集中力を乱せば、満足に戦えない。

この特技は、修得時に(スタミナとソウル以外の)戦闘能力を一つ、指定する必要がある。この特技を使用した攻撃によってダメージを一点でも与えたら、対象はパワーランクの差分値の「強度」を持つペナルティを与える。この特技による攻撃を受けるたびに、(能力値ごと別々に)「強度」は加算されていく。

実際に与えられるペナルティは

「強度」の10の位 + 1

で、この値だけ指定した能力値(キャパシティの場合のみ減少値は2倍)が一時的に減少してしまう。

「強度」は、ラウンドエンドごとに1ずつ低下していき、0になるとペナルティは消滅する。また、能動行動時にペナルティ解除を宣言して判定を行うことにより、(判定に失敗しなければ)パワーランク分だけ「強度」を減少させることができる。複数の能力にまたがってペナルティを受けていた場合、一度の判定で同時に全てを解除することができる。

催眠 [Mesmerize]：アタック

フェロモンなどを利用して安心感を植え付け、攻撃意欲を失わせる。

幻惑 [Confuse]：ガード

独特の奇妙な動きやダミーとなる使い捨ての器官、あるいは発光するなどして、相手を惑わす。

捕縛 [Bind]：リフレクス

器用な触手や尻尾、あるいは粘着性の体液などで対象の動きを封じる。

不快 [Displease]：キャパシティ

不快感をもよおさせるような音波や匂いを発したり、痒みを引き起こす液を浴びせたりして、対象の集中力を乱す。

超感覚 [Wild Sence]

種別：常動 代償：なし

狩る者と狩られる者。生死を賭けた生存競争。それに勝利し生き延びるために、感覚器官は発達する。先に気取ることができた方が、イニシアチブを握るのだ。

この特技を持っていると、五感のうち一つを強化することができる。その強化の仕方により、普通では知覚不可能な事柄に対して知覚判定ができるようになる。また、その強化の方向性が有利に働く状況であれば、

〔感覚〕の値を 1.5 倍として判定を行うことが可能になる。

鷹の眼 [Hawk-Eye] : 望遠視覚

視力が良く、遠距離まで見とおせる。

猫の瞳 [Cat's-Eye] : 暗視

僅かな光量でも感知できる。夜でも昼間のように物を見ることができる。

蛇の三眼 [Third Eye] : 赤外線視覚

可視光の範囲の外にある、赤外線を視ることができる。それにより、通常なら見えないはずのものでも、温度の高い物体なら知覚できる。

蝙蝠の耳 [Bat's Ear] : 聴覚

人の可聴域を越えた、高周波の音域まで聞き分けることが可能。アクティブソナーの受信機としても使用可。

土竜の髭 [Mole's Whisker] : 触覚

地面や空気を伝わる僅かな振動をも感知できる。訓練すれば、足音から遠く離れた対象を特定することができる。

犬の鼻 [Dog's Nose] : 嗅覚

普通の人間の数千倍にも及ぶ、極めて鋭い嗅覚を持つ。その精度は、体臭から感情が伺えるレベルであり、わずかな残り香すら嗅ぎ分ける。

グルメの舌 [Tongue of Epicure] : 味覚

味覚が異常に優れている。料理に使われた食材はもちろん、火の通し方やわずかな隠し味まで判別可能。ただし、受けた感覚が何であるかを理解するための最低限の訓練は必要である。

サイコ〔Psycho〕

基本攻撃属性：フォース

スタイル解説

念の力で古典物理をくつがえす者。

太古の昔、魔法と呼ばれたもの。近代においては、超能力と呼ばれたもの。それらは、科学によって否定された。トリック、まやかし、迷信、幻覚、そんなレッテルを貼られて。

しかし、彼らは滅んでいなかった。時代の陰に隠れ、細々と生き延びた彼らは、ついには、かつての栄光を取り戻した。

地上に帰還してから大量に発生した超能力者たちに、脈々と秘術を伝えてきた魔術結社。彼らは今、そこに居る。もう、誰にも否定できない。もう、誰にも否定させない。信じないというのなら、見せてやれば良いのだ。道具も使わずに火を起こせる現実を。手も触れずに敵を破壊するその力を。サイバーにすら打ち勝てるその脅威を。

そう、科学に代わり、魔が世を席卷する時代が再び来たのだ!

特殊能力：念力〔Psycho Kynesis〕

無から有を生み出す力。かつてはそう思われていた。しかしてその正体は、あるものをエネルギーに変換する能力であった。

誰もが脳を通じてアクセスすることのできる空間。情報空間と名付けられたそこにバイパスをすることにより、情報量をエネルギーに変換するのだ。

意志こそが最強の力である。多くのサイコはそうぞぶく。ただし、それは決してはったりではない。技術などに頼らなくても、肉体などを鍛えずとも、自分の意識がある限り、無尽蔵のエネルギーを導き出せるのだ。

特技

エネルギーコントロール [Energy Control]

種別：常動 代償：なし

念によって生み出されたエネルギーは、念によって制御される。制御されたエネルギーが引き絞られた弓のように限界まで蓄えられたとき、その総量は、生半可な爆薬などでは到底、対抗できないレベルに達するという。

この能力を持つ者は、〔キャパシティ〕が1.5倍になる。それだけ、大きな力を蓄えられるのである。

エネルギーチャージ [Energy Charge]

種別：戦闘行動 代償：スタミナ (パワーランク)

念によるエネルギー制御に磨きをかけると、コントロールに集中することにより、通常よりはるかに早く、エネルギーを蓄えることができるようになる。

自分の行動として、チャージランクを減らして判定することにより、パワーランクの2倍にあたる量だけ、次ラウンド開始時のチャージランクが上昇する。〔キャパシティ〕を越えることはない。

リミットブレイク [Limit Break]

種別：宣言 代償：ソウル1点

瞬間的にエネルギー制御に極度の集中をすることにより、わずかな間、普段の限界を超えた量のエネルギーを蓄えることができる能力。しかし、極度の集中と限界を超えたエネルギーの反動は大きく、術者の寿命は確実に縮まるという。

宣言して〔ソウル〕を1点、消費することにより、そのラウンド中は〔キャパシティ〕の限界がなくなる。

エネルギーガード [Force Field]

種別：判定 代償：スタミナ (パワーランク)

自分を中心に、攻撃を逸らすように作用する慣性制御の力場を構築する。

この特技は、戦闘中に能動行動として使用し、判定する。“パワーランク”ラウンドの間、対象に加えられた攻撃の攻撃力を-1してダメージ計算する。

自分以外の者を対象とすることも可能である。

エネルギーストーム [Energy Storm]

種別：武装 (必殺技以上) 代償：スタミナ (パワー)

エネルギーを抑え込むような制御は一切せず、方向のみを定めて爆発的に放出させることにより、一定範囲を攻撃する技。極めて制御が難しく、味方殺しの技とも呼ばれる。

敵グループ、あるいは全体を目標に攻撃できるが、自動失敗をすると、自分以外の全員が対象になってしまう。加減行動不可。

エネルギーバースト [Energy Burst]

種別：宣言 代償：ソウル1点消費

蓄えたエネルギーを圧縮し、一気に放出する技。一連の操作により、通常よりはるかに大きな威力を出すことが可能だが、制御の難しさと反動の大きさは特筆にあたいする。

攻撃や特技などサイコの能力を使う判定前に宣言し、ソウルを1点、代償として支払うことにより、その判定におけるパワーランクを2倍(振るダイスも倍)にて

きる。ただし、この特技を利用した判定では加減行動は不可となる。

トランスポート [Transport]

種別：判定 代償：スタミナ (パワーランク)

物質の存在確率をいったん広げ、目標地点に向けて収束させることにより、物理的障害を無視して、瞬時に3次元空間を移動することができる技。失敗するとそのまま拡散し、元に戻らなくなるという極めて危険な技である。

目標の物体に対し、離れた距離を、間の条件を無視して、一瞬にして移動させることができる。しかし、自動失敗すると中傷を負い(物品だったら脆くなる)フアンブルすると目標が消えてしまって元には戻らなくなる。

転送先としては、一度でも行ったことある場所(景観を思い浮かべられる場所)か、視界内に限られる。サイズとしては、人間一人くらいなら(衣服や手持ちの品も含めて)無修正で転送可能である。それ以上となった場合は、GM判断とする。(おおよそサイズが倍になるとパワーランク+1くらいで考えれば良い)

また、この特技によって戦闘から逃亡する場合、一切の不利な修正を受けず、トランスポート以外の特技では妨害することはできない。(インターセプトは可能)

キネティック [Kynetic]

種別：判定 / 武装(無制限) 代償：なし

物体に運動エネルギーを与え、手も触れずに自在に動かす技。自身を中に浮かせることもできる。

動かす力は、〔体力〕判定における“パワーランク”に等しい。

武装として使用すると、属性リアルとフォースのどちらか好きな方をその都度、選択できるようになる。

マテリアライズ [Materialize]

種別：判定 代償：なし

情報を物質化する。ごく簡単で小規模な物に限られるが、使用者の任意の組成、構造を持った物品(無生物限定)を何も無いところに生み出すことができる。ただし、純粹情報を物質として固定化することは難しく、継続できる時間は短い。

物質化に必要なパワーランクは、主に構造の複雑さによって決まる。具体的には、作成対象の部品(一種類の素材でできた塊)の数だけ、パワーランクが必要となる。サイズについては、手の平サイズから人間までなら特に修正はない。それ以上や以下の物については基本的にはGM判断とする。(サイズが倍、あるいは

は半分になるとパワーランク+1くらいで考えれば良い)継続時間は集中が持続する限りで、細かいところはGM判断とする。また、希少な材質や複雑な構造の物品(ウランや電子部品など)を作成する場合は、GM判断で適当な修正を加えること(*1)。

また、闘技の使用武器であれば、戦闘時に演出として無条件に作っても構わない。

*1:どの程度が適当かは難しい所だが、この場合においては、難度の程度が適性になるように気をを使う必要は無く、GMがそれを成功しても構わないと思うか成功して欲しくないかで決めてしまっても良い。

リアライズ [Realize]

種別：判定 代償：なし

情報空間における抽象化された概念を物理空間において具現化し、操作する技。ほとんどのサイコが使えると同時に、使用者によって得意な概念が異なるため、そのサイコの特徴を最も良く表す能力となっている。具体的には、火、電気、光、重力、磁力などの使い手が良く知られている。

修得時に概念を一つ選ぶ。使用時には、その概念にそった現象を起こし、操作することができる。また、この技能を持つと、武装を全て、選択した概念にまつわるものとして行うことができる。

エナジーキャンセラー [Energy Canceler]

種別：防御 代償：スタミナ (パワーランク)

運動エネルギーを情報量に変換することにより、減少させる。これにより、飛んでくる銃弾を止めることもできるのだ。

防御時にこの技を使用して判定すると、攻撃側のパワーランクを自分のパワーランクだけ減少させることができる。“ガード”の値は使用できない。

なお、この技は防御に分類されているが、“セーフティランク”は攻撃と同じ扱いになる。

リフレクター [Reflector]

種別：防御 代償：スタミナ (パワーランク)

運動エネルギーを反転させる技。これにより、飛んでくる銃弾は発砲した者に帰っていくことになり、突き出された拳は自身を傷つけるという。

防御時にこの技を使用して判定し、自分のパワーランクおよび達成値が攻撃側を上回ったとき、その攻撃(攻撃側の攻撃力×パワーランク)は、攻撃側に適用されることになる。これに対し、防御は可能だがカウンターはできない。

なお、この技は防御に分類されているが、“セーフティランク”は攻撃と同じ扱いになる。

マインド [Mind]

基本攻撃属性：フォース

スタイル解説

自己と他者の境界を感じ取り、越える者。

なぜ皆は、自分のことがわからないのか。なぜ自分は、皆のことがわかるのか。それは、マインドが一度は感じる疑問。人の意識は、薄い膜をはさんで隣りあっている。そこから一步、踏み出せば、容易に接触を図ることができる。それは、とても簡単なこと。

果たして自分がおかしいのか、それとも、皆がおかしいのか、それは、わからない。ただ、間違いなく言えることは、この能力は、周りに忌避される、ということである。

言葉を使わず、誤解を生まず、意志の疎通を図れる彼ら。それは、望まれない新人類なのかもしれない。

特殊能力：精神感応 [Telepathy]

人は互いに意志を疎通するための手段として、言葉という道具を生み出した。しかし、言葉が発達し、言葉に頼るようになればなるほど、意志は正しく伝わらなくなる。嘘が混じれば、事態はより悪化する。

もし、完璧に意志を伝える手段があったらどうなるのだろうか。精神感応はまさにそのような能力である。他人の意識野に直接アクセスする能力。これさえあれば、完全なる相互理解も夢ではない。そうすれば、誤解や行き違いによる争いは絶対に起こらなくなる。

しかし、果たして人はそれを望んでいるのだろうか？ 完全な相互理解とは、個の喪失を意味するのかもしれない。そして、自我(エゴ)はそれを恐れる。精神感応は争いを止める力にはなり得ないのか、それは誰にもわからない。

特技

パーソナルスペース [Personal Space]

種別：防御 代償：スタミナ(増加分)

マインドが強く他を拒めば、それは確実に周りに影響を与える。意識野で跳ね除けられたとき、肉体はそれにあがらいきれない。危害を加えようとしても、思わず、力が緩んでしまうのである。

防御時にこの技の使用を宣言し、スタミナを消費することにより、そのときのガードを2倍としてダメージ計算を行う。この効果は瞬間的なものであるため、

通常時はさほど役に立たない。また、自動機械のような感情の存在しない手合いには、役に立たない。

マインドコネクト [Mind Connect]

種別：判定 / 武装(無制限) 代償：なし

意志を隔てる壁を越え、他者の意識にアクセスする。マインドの最も基本的な能力である。しかし、強引に影響を与えるのではなく、静かに、正確に接続することは、案外と難しい。それができる者は、言葉を口に出すことなく、心と心で会話ができるという。

意識をつなげ、対象と思考で会話をすることができる。これは、言わば相手の意識の門を開け、正面から入る技術である。よって、相手に気づかれぬように接続することはできないが、その代わりに、互いに無用な影響を与えずに接続できる。

また、戦闘中に攻撃として使用し、成功すると、パワーランクの差分[ラウンド]の間、術者と対象は「精神接触」状態になる。「精神接触」状態に入っている者どうしの行動では、マインドは「有利」となり、“セーフティランク”に+1のボーナスを得る。

エモーショナル・コントロール [Emotional Control]

種別：武装(無制限) 代償：なし

対象の意識野へのアクセススピードに干渉する特技。ただし、アクセススピードが変わっても処理速度が変わるわけではないので、対象は無用に興奮したり、場違いに落ち着いたりすることになる。

興奮させた場合は、“パワーランク”の差分値[ラウンド]の間アタックが+1され、あらゆる行動のセーフティランクが-1される。リラックスさせた場合は、アタックが-1され、あらゆる行動のセーフティランクが+1される。

両者は打ち消し合う関係にある。

イリュージョン [Illusion]

種別：判定 / 武装(無制限)

代償：スタミナ(パワーランク)

自分の意識野の外にアクセスできるということは、他人の情報を読み取るだけでなく、書き込むことすら可能であることを、意味する。もっとも、人の意識には外部干渉を防ぐ防護壁が張られているため、簡単に、というわけにはいかない。一番、操作しやすいのは、外部からの情報を取りこんで処理する、知覚系である。この術は、他人の知覚に干渉し、幻覚を見せる術なのである。

対象に幻覚を与えることができるが、パワーランクの差分値と同じ数だけの知覚しか操れない(視覚、聴覚、触覚、嗅覚、味覚の5種類)。また、幻覚を与えつづけるためには、その間はずっと集中していなければならない。

攻撃に組み込んで使用すると、その攻撃に対する受動行動は不利となり、“セーフティランク”に-1のペナルティをこうむる。

ブレイクダウン [Breakdown]

種別：武装 (『必殺』以上)

代償：スタミナ (パワーランク)

対象の意識野にアクセスし、滅茶苦茶にかき乱す。その結果、対象は強いショックを受け、酷いときには記憶が消失、混乱し、やり方によっては精神に障害を残すことすら可能である。

この特技による攻撃でダメージを一点でも与えたなら、“パワーランク”の差分値 [ラウンド] の間、あらゆる行動にセーフティランク -1 のペナルティが付く。

さらに、この特技を使用した攻撃による負傷度に応じて、対象の記憶の一部を失わせ (あるいは混乱させ) たり、精神障害を与えたりすることができる。これを行った場合、負傷度は記憶・人格に対するものとなり、通常の負傷度とは別に扱う。もちろん、スタミナ最大値にも影響しない。ただし、回復にかかる手間と時間は、通常の負傷と同様に扱う。

気絶攻撃 (P.65、3.4.8「気絶攻撃」参照) と組み合わせた場合は、負傷度を任意に下げた上で、ある程度まで効果をコントロールして良い。

表 1.3: 記憶ダメージ

負傷度	記憶ダメージ
微傷	1分以内に経験したささいな出来事
軽傷	さほど大事ではない、当たり前の記憶。軽度のトラウマ
中傷	衝撃的な、あるいは大切な記憶。重度のトラウマ、軽度の精神疾患
重傷	完全忘却、重度の精神疾患
致命傷	幼児退行、致命的な精神障害
死亡	全ての人格・経験を破壊、廃人化

サイコメトリ [Psychometry]

種別：判定 / 宣言 代償：なし

情報空間とのアクセスは脳が行うが、それだけで完結しているわけではない。同じ場所、物や事柄に対し

て強く、何度もアクセスを繰り返すと、その焦点となっていた場所、あるいは物と、情報空間上の座標に結びつきが生まれる。その結びつきをたどり、対象と関係のある情報を引き出すのが、この術である。

場所や物体、または生物から、それにまつわる情報を入手できる。強い思いほど、簡単に読み取ることができるであろう。

また、戦闘中においては、相手の戦闘に集中した思考を感じ取ることができるため、戦闘を優位に運ぶことができる。オープンフェイズで宣言することにより、自身の行動順番を好きなように操作できるのである。これは、修得しているだけで自動的に発動する。

シンクロ [Synchronization]

種別：宣言 代償：ソウル1点ずつ

精神活動は、基本的に一人の人間の意識野において行われる。しかし、マインドはその限りではない。互いの領域間にある境界線を越えてゲシュタルトを形成し、複数のマインドの間の精神活動を共振させて、爆発的な力を生み出すことができるのだ。

この特技を使用する際には、複数人のマインドが必要である。その上で、誰か一人でもシンクロを修得していなければならない。以上の前提を満たした上で、術への参加者がソウルを1点ずつ支払うことによって、特技が発動する。

そして、その効果は、GMに依存する。シンクロが起こす現象は奇跡的であり、簡単には定義できないからだ。最低ランクの効果だと、全員で判定を行い、その“パワーランク”を合計して処理を行うくらいである。それ以上となると、参加した人数と消費したソウルの点数による。

ペインキル [Painkiller]

種別：宣言 / 判定 代償：負傷

痛みとは、人体の危機を情報処理の中核たる脳に知らせ、対策を取らせるための情報の伝達に他ならない。しかし痛みは時に、痛み自身による負荷で、本体を殺してしまいかねない。

もちろん、人体にはそれへの対抗措置も用意されている。それは、体内で合成した薬物の化学反応による多幸感で和らげたり、気絶することで情報自体をシャットダウンしてしまったり、などである。

しかし、マインドならばこれらの作業を、もっと効率良く行うことができる。本人が拒否すればそのような操作はほとんど無理だが、承諾すれば痛みを忌避する感情を利用して、痛みをほとんどなくしてしまうことができるのである。

通常時に使えば、パワーランクだけ対象の負傷度の段階を下げることができる。ただし、これは一時的なものであり、半日もたずに元の状態に戻ってしまう。

また、戦闘前に使用を宣言すれば、一人までの対象の負傷をなかったことに(スタミナ最大値をMAXに)できる。この効果は戦闘の間は続くが、戦闘終了時に効果が切れ、対象の負傷度は元よりさらに一段階、上乘せしたものになる。

I.S. ダイブ [I.S.Dive]

種別：宣言 代償：肉体感覚

本来、情報空間にあるのは情報(あるいは情報量の偏り)だけであり、そこへのアクセスや情報の処理は実空間上で行われる。しかし、この情報空間へのアクセスを意識的に行えるマインドならば、情報空間上で脳の働きをエミュレートし、情報空間だけで情報の処理を完結させることができる。

この特技を使用すると、肉体感覚は完全に消え、自己の意識は情報空間にのみ存在することが認識できる。情報空間からは他人の意識野は丸見えであり、他者に対して干渉するときには、常に「精神接触」状態となる。また、情報空間には距離という概念が存在しないため、1度でも接触の経験のある意識野ならば、何の障害もなく接触を試みるのが可能だ。ただし、情報空間からは実空間を直接に知覚することはできない。実空間を認識するには、間に(実空間に存在する)他者の仲介が必要である。

平たく言い替えると、この特技の使用者は幽体離脱し、精神だけが情報空間という異世界に移動するのだ。ここでは、今まで精神接触したことのある相手ならば、自由に接触を試みるができるし、そうでない人間に接触したいのであれば、その人物がどこにいるかを何らかの手段(関係者の精神を経由する等)を以って知らなければならない。そしてその代わりに、現実世界には一切の干渉ができないのだ。コンピュータのネットワークに近いかもしれない。

ちなみに、なぜ情報空間上で自己の意識をエミュレートするとき、肉体の方にある意識が消滅するのは未だ解明されておらず、全くの謎とされている。一説によると、意識は肉体と情報だけで成り立つのではなく魂の介在が不可欠であり、魂のコピーができない以上、同時に同じ意識が複数個は存在し得ないためだという。

ファイアウォール [Fire Wall]

種別：判定 / 防御 代償：なし

意識野の周囲に防壁を張り、情報空間への過度なアクセスをシャットアウトしてしまう。

マインドの特技によって起きた影響を、打ち消すことができる。またカウンターとして使うことにより、マインドとサイコの使用した特技のパワーランクを、自身のパワーランクだけ減少させることも可能。

この特技は、セーフティランクが通常より1高い。

ドミニオン [Dominion]

種別：組み合わせ 代償：特になし

自己の情報空間における意識領域を拡大し、物理的に近くにいる者たちを、まとめて巻き込んでしまう術。この術を使うと、敵も味方もおかまいなしに、付近にいる者全てを、マインドの特技の対象にできる。

戦闘中なら戦闘に参加している者、通常時なら「付近」にいる者(*1)、全てを対象に、マインドの特技を使用できる。特定の人物を対象から外すことはできない。

*1:近くても、壁を隔てて存在に気づいていなければ効果はでにくい。逆に少しくらい距離が離れていても、大きな部屋の中の全員を巻き込むことはたやすい。注意を向けているか否かは大きな要素。基本的にはGM判断。

エレクトロアクセス [Electronic Access]

種別：常動 代償：なし

人の脳は、情報空間にアクセスする。では、コンピュータはどうだろうか。実は、コンピュータにも同様の機能がある。ただし、その詳細は、人とは大きく異なる。その接続は人よりはるかに密であると同時に、接続の経路や情報の操作の仕方が人とまるで異なり、人にとっては植物より異質な存在である。普通のマインドには触れることもできない意識だが、世の中には、そんなコンピュータの意識にアクセスできるマインドもいるという。

この特技を修得していると、コンピュータ相手に他の特技を使うことができる。ただし、コンピュータの思考は異質なため、理解することは大変難しい。

職業

スタイルはPCの持つ能力、性質を表します。しかし、それだけでは生きていけません。スタイルとは別に、何らかの職業に就いているはずなのです。もっとも、それが真っ当である保証も必然性も、どこにもないのですが。

名称 職業の名前です。

肉・機・変・念・心 スタイルとの相性を表します。それぞれ肉...フィジカル、機...サイバー、変...ミュータント、念...サイコ、心...マインド、を意味しています。

... 相性が良く、そのスタイルの持ち主の頻度が高いです。

... 相性は普通で、そのスタイルの持ち主は普通に見られます。

... 相性は普通ですが、そのスタイルの持ち主はあまり多くありません。

× ... 相性が悪く、そのスタイルの持ち主はほとんど見られません。

表 1.4: 職業

名称	肉	機	変	念	心	解説
バウンティハンター						賞金首を捕獲し、金銭を得る者たち。恨みを買いやすく、自身が賞金首になることも珍しくない。
トレジャーハンター					×	遺跡、放棄されたシェルターや埋もれた都市などから貴重な品々を発掘し、金銭を得る者たち。
モンスターハンター						金銭的価値のある器官を持つ、あるいは人に害を為す危険な変異生物を狩る者たち。希少生物やミュータントに手を出す者も珍しくない。
探偵			×			企業や個人から依頼された、様々な調査をこなして依頼料を得る者たち。汚い仕事ほど金になるが、口封じに殺されないように注意。
泥棒						他人の金銭や物品を盗んで生活する者たち。金持ちだけを対象にするとは義賊と呼ばれ、金銭より美学を優先すると怪盗と呼ばれたりする。
冒険家					×	変わり果てた世界を調べるために、未踏破区域に踏み込む者たち。地図を作り、資源や遺跡、シェルターを発見した情報などを金に換える。
傭兵						戦う技術を以って、他人に雇われる者たち。下っ端は使い捨てにされるのがオチである。
ガード			×		×	町や都市の外敵を排除し、内部の治安を守る者たち。自警団レベルから軍隊レベルまで、所によって規模や位が違ふ。
エージェント						何らかの組織に所属し、表向きの仕事とは異なる特殊任務を遂行する者たち。組織としては、都市、軍隊、企業、宗教団体、魔術教団、変異体の村、あるいは金持ちの個人などが、あり得る。
ギャング						非合法だの犯罪行為だのといった瑣末なことにこだわらず、手っ取り早く儲けを得ようとする者たち。他人を食い物にする犯罪集団。
修行者		×				己の力を磨くことや、悟りを開くことなどに生涯を懸ける者たち。基本的に稼ぎがないため、自給自足や物乞い(お布施)、あるいは強盗や追い剥ぎなどをして、日々の糧を得ている。
宗教家			×			神の教えを人々に説く、神の下僕たち。信者からのお布施によって、生活は成り立っている。奉仕活動をするとしなくて、金の回りが異なっていく。
無職						何らかの理由で、職を持たない者たち。当然、基本的に無収入なので、何らかの手段で生活しなければならない。
その他						PCには向かないので省略したが、当然、上記以外の職業に就いている者もいる。例を挙げると、サラリーマン、商人、山賊、独裁者など。

闘技

戦いというのは、ただ一本調子に攻撃を繰り返していれば勝てるというものではありません。例えば、牽制攻撃で相手の体勢を崩してから、その隙に必殺の一撃を叩きこむような、そんな駆け引きや連係が重要なのです。

Hexa Force では、戦闘中にする攻撃手段を、闘技という形で表します。ここでは、この世界の住人たちがどのような闘技で戦うのか、その一例を紹介します。

分類 その闘技が、どの分類に属しているかです。
 分類には、『牽制』、『通常』、『必殺』、『奥義』の4種があります。
 名称 闘技の名前です。

解説 闘技の内容の、詳細な解説です。
 推奨スタイル その闘技を修得するのに相応しいスタイルです。必ずしもそうでなければいけない、という訳ではありません。

表 1.5: 闘技例-A

分類	名称	解説	推奨スタイル
牽制	突きパンチ	握り拳を叩きつける打撃技。	汎用
	蹴りキック	脚を叩きつける打撃技。	汎用
	ジャブ	素早く小刻みに繰り返す牽制パンチ。	フィジカル
	斬りスラッシュ	刀剣類で斬りつける。	フィジカル
	早撃ちクイックショット	目にもとまらぬスピードで武器を抜き、敵を撃つ射撃技。	フィジカル
	ハンドガン	手に持った拳銃をぶっ放す。	サイバー
	サブマシンガン	小型の機関銃をフルオートでぶっ放す。	サイバー
	アームガン	腕に仕込んだ銃をぶっ放す。	サイバー
	バルカン	腕に仕込んだ機関銃をぶっ放す。	サイバー
	威嚇射撃	犯人を威嚇するために、手足どてっ腹を撃ち抜く。	サイバー
	鬼の爪	人外の怪力を持った手で、敵を引き裂く。	ミュータント
	獣の爪	鋭い爪で、獲物に切りつける。	ミュータント
	魔弾サイコショット	念で生み出したエネルギーをぶつける。	サイコ
	念動力	思念を運動エネルギーに変換し、直にぶつける。	サイコ
	符鳥刃	符が鋭い刃になり、鳥のように舞って対象を刻む。	サイコ
	仮想の剣	符を剣に変え、武器として使う。	サイコ
	精神波マインドショック	対象の精神に、直接、衝撃を加える。	マインド
	幻撃	物理的な攻撃を精神攻撃に同期させることにより、精神的な影響力を増大させる。	マインド
	キャッチ	対象の意識野を捉える。後に続く攻撃の準備。	マインド

表 1.6: 闘技例-B

分類	名称	解説	推奨スタイル
通常	正拳突き	握った拳を全身で撃ち込む。	フィジカル
	掌底	手の平の付け根の部分で、浸透系の打撃を加える。	フィジカル
	回し蹴り	体全体を回転させることにより生み出した遠心力を脚に込め、蹴りつける。	フィジカル
	崩拳	足首、膝、腿、腰、肩、肘、手首とひねって生み出した回転エネルギーを拳に込める、中段突き。	フィジカル
	鉄山靠	八極拳にある体当たり技。	フィジカル
	ストレート	拳に力を含め、正面から殴りつける。	フィジカル
	アッパー	顎の下から、上に向かって打ち上げるように殴りつける。	フィジカル
	フック	弧を描くように横から拳を打ち込む。	フィジカル
	上段斬り	刀を上から切り下ろす、重力を味方にした剣技。	フィジカル
	居合抜き	鞘に納めた刀を抜くと同時に斬りつける、2つの動作が一体となった剣技。	フィジカル
	スマッシュ	力任せに武器を叩きつける。	フィジカル
	狙い撃ち シュアショット	相手の急所を見抜き、的確に狙い撃つ射撃技。	フィジカル
	跳弾	障害物に向かって撃ち、反射した弾丸が敵を襲う。	フィジカル
	アサルトライフル	フルオートで弾丸を叩き込む。	サイバー
	アームパンチ	炸薬の反動を利用して、拳を叩きつける。	サイバー
	ロケットパンチ	腕を発射して、遠くの敵をも殴り飛ばす。	サイバー
	アームブレード	腕に仕込んだ高速振動の刃で敵を切り刻む。	サイバー
	パワードクロー	手の代わりについた巨大な爪が、万力のように敵を締め上げ、切り刻む。	サイバー
	スタンショック	電磁警棒で痺れさせ、取り押さえる。	サイバー
	鬼の拳	人外の怪力を持った拳で、敵を撲殺する。	ミュータント
	獣の牙	鋭い牙で、首筋を抉る。	ミュータント
	超音波	高周波、大振幅の音波で、敵を内部から破壊する。	ミュータント
	火炎息	口の中の器官から炎を放射し、獲物を焼き殺す。	ミュータント
	吸血	導管のある牙で獲物に噛み付き、血と共に生体エネルギーとも言うべきものを吸い上げる。	ミュータント
	爆裂波 サイコウェーブ	念で生み出したエネルギーを爆発させる。	サイコ
	人体発火	発火能力で相手の身体自体に火を着け、燃やす。	サイコ
	爆雷符	符に籠められた念が爆発を起こす。	サイコ
	飛ぶ剣	放った符が空中で姿を変え、剣となって敵に突き刺さる。	サイコ
	精神衝撃 マインドブラスト	強烈な精神波を叩きつける。	マインド
	幻の弾丸	実体のない、幻覚の弾丸。当たれば痛い。	マインド

表 1.7: 闘技例-C

分類	名称	解説	推奨スタイル
必殺	真拳突き	鉄板すら粉碎する力を込めた正拳突き。	フィジカル
	音速拳	拳の先端が音速を超えるという正拳突き。	フィジカル
	徹し	螺旋の力で打ち出す、骨法の奥義。いかなる防具も貫いて本体にダメージを与えることから、この名がついたという。	フィジカル
	遠当て	気の力をぶつけることにより、触れずに敵を殴る技。有名なものとして波動拳などがある。	フィジカル
	猛虎硬爬山	八極拳の奥義の1つ。系統によって、やり方は変化する。名前がとても強そうである。	フィジカル
	竜極波	とある流派の必殺技。手に集めた気を、掌から打ち出す。遠当ての一種。	フィジカル
	G・マグナム	とあるボクサーが編み出した必殺パンチ。風圧だけで壁を打ち砕く威力を持つという。	フィジカル
	一の太刀	大上段に構えた刀を全身全霊の力を込めて振り下ろす。	フィジカル
	ツバメ返し	一度は振った刀を素早く切り返す、連続攻撃。	フィジカル
	空牙	刀を素早く振るうことにより、真空を作り、カマイタチを発生させる剣技。	フィジカル
	連弾	弾丸を同じ所に立て続けに撃ち込む射撃技。硬い防具にも穴を穿ち、次弾で止めを刺す。	フィジカル
	乱弾	シングルアクションの銃を使いながら、短時間で大量の弾丸を撃ち出す銃技。一回分の発射音で、リボルバーを撃ち尽くしたりする。	フィジカル
	バーストショット	3点バーストと呼ばれるモードで、弾丸を発射する。	サイバー
	ミサイル	肩に内蔵したミサイルランチャーより、敵めがけて大量のミサイルを発射する。	サイバー
	火炎放射器	体内にしこんだ燃料袋から、口の放射器を通して発火剤を吹き付ける。	サイバー
	レーザー	義眼から殺傷力のあるレーザー光線を発射する。	サイバー
	鬼の腕	人外の怪力を持った腕で、敵を粉碎する。	ミュータント
	獣の狩り	人外のスピードで相手の死角に入り込み、爪で急所を裂く。	ミュータント
	怪音波	物理的破壊力を持つに到った指向性音波を発生させる。	ミュータント
	生体レーザー	厳密にはレーザーとは異なるが、身体のある器官から光線を発して獲物を撃つ。SF映画のレーザーにそっくりなことから、この名が付いた。	ミュータント
	大爆裂 サイコストーム	念で生み出したエネルギーの奔流が敵を襲う。	サイコ
	剣の舞い	あらかじめ空中に設置したいくつもの符が一斉に姿を変え、剣となって敵を串刺しにする。	サイコ
	空間湾曲	空間を捻じ曲げ、敵の物理的特性を無視してダメージを与える。	サイコ
精神破壊 マインドストーム	精神波が渦を巻いて敵を呑み込む。	マインド	

表 1.8: 闘技例-D

分類	名称	解説	推奨スタイル
奥義	滅砕拳	金剛石すら砕く力を込めた、必殺の正拳付き。	フィジカル
	光速拳	音速拳を更に上回るスピードを持った正拳付き。音速を超える、という意味で光速拳と名付けられた。	フィジカル
	竜王滅殺陣	とある流派の最終奥義。爆発的に高めた気により、短時間ながらも身体能力を超人的に引き上げ、その上で必殺の一撃を叩きこむ。	フィジカル
	G・ファントム	とあるボクサーが編み出した究極奥義。己の生命を火の玉と化した幻のパンチ。	フィジカル
	円月殺法	様々な伝説もつ、魔的な法。もはや剣術ですらないとも言われる。	フィジカル
	一閃	居合の構えから、次の瞬間には首が落ちているという、知覚すら叶わぬ神速の剣技。	フィジカル
	断空牙	刀を素早く振るうことにより、空気どころか空間すら切断すると言われる超剣技。	フィジカル
	ファイナルインパクト	限界を超えた力を込めて振り下ろす、破壊力抜群の剛剣。	フィジカル
	ソニックストライク	音速を超え衝撃波が発生する剣を、直接、相手に命中させる技。斬った後に発生する衝撃波でずたずたにされる。	フィジカル
	ファイナルショット	気を籠めることにより、物理的限界を超えた破壊力を持った弾丸を撃ち込む。	フィジカル
	パイルバンカー	熱い漢の魂の籠もった、一発限りの粉碎兵器。腕に仕込んだ単なる杭が、敵を穿つ。	サイバー
	コレダー	腕に内蔵した電力端子を使い、相手の体に電流を流して攻撃する。	サイバー
	荷電粒子砲	常識はずれの携帯用火器。身体に納まりきれない威容な砲塔から、荷電粒子の束が敵を襲う。	サイバー
	鬼の肉体	人外の怪力を持った肉体で、敵を細切れにする。	ミュータント
	天地爆裂 サイコテンペスト	念で生み出したエネルギーの奔流が荒れ狂う。	サイコ
	火葬の剣	符から作り出した剣で敵を刺し、それをエネルギー変換して敵を焼き尽くす。	サイコ
	異次元追放	超小型のワームホールを作りだし、対象を異次元に放り出してしまう。	サイコ
	鬼門遁甲陣	符で結界を作り、異空間に封印する。	サイコ
	精神爆破 マインドテンペスト	精神波の奔流が敵を包み、押しつぶす。	マインド
死の弾丸	心に弾丸を撃ち込み、精神を自壊させる。	マインド	

武装・道具

戦いとは、裸一貫で殴りあうものとは限りません。より強力な武器、より優秀な防具を身に付けることにより、自身の戦闘力を強化することも可能です。

これらは、そんな武装の一例です。

名称... 武装の名前です。

攻撃力修正... 武器の破壊力を表します。使用者の〔アタック〕と加算して、〔攻撃力〕となります。

ガード修正... 盾の性能を表します。使用者の〔ガード〕に加算されます。

アーマー... 防具の性能を表します。左側の数値が通常の〔アーマー〕値であり、ダメージを肩代わりして消費していきます。右側の数値は、ダメージ算出時の攻撃側の攻撃力を、その値だけ減少させます。

R(リアル)... 防具の《リアル》属性に対する効果です。 なら普通に、 なら半分だけ、×は全く効果がないことを意味します。

A(オーラ)... 防具の《オーラ》属性に対する効果です。同上。

F(フォース)... 防具の《フォース》属性に対する効果です。同上。

重量... 武装の重さや扱いづらさです。この値だけ、装備者の〔リフレクス〕が減少します。

価格... 武装の価値を表します。

解説... 武装の、詳細な説明です。

購入方法

価格が〔財産〕以下の品物は、キャラメイク時に必要なだけ所有しているにすることができます。これら装備品は、壊れても次のシナリオの開始時には元に戻っています(シナリオ間に修理するか、買い直すか、あるいは貰うか盗むかしたのです)。

シナリオの途中で買う場合、価格が〔財産〕より低い品物は、お店が見つければ好きなだけ買うことができます。価格が〔財産〕と同じ品物は、1シナリオに1つまでしか買えません。この方法で購入する場合は、何の代償もなしに手に入れることができます。

また、一時金を使って購入することも可能です。この場合は、価格の2乗だけ一時金を消費して、品物を購入して下さい(それだけ高級品は手が出しにくいということです)。ただし、一時金で手に入れた品物は、原則として次のシナリオ開始時には失われていることに注意して下さい。

表 1.9: 武器

名称	攻撃力	重量	価格	解説
無手	+0	0	0	何の武器も持っていない状態。最後の、そして最も信頼性の高い武器。
爪と牙	+1	0	0	獣の標準装備。肉食獣が生まれながらに持つ武器。
コンバットナイフ	+1	0	1	軍用の頑丈なナイフ。ライフルの先に取り付け、銃剣としても使用可能。
刀	+1	0	1	大昔のとある1地方で作られた、片刃の曲刀。素晴らしい切れ味を誇る。
セラミックソード	+1	0	1	高い技術で作られた新素材製の剣。硬く、鋭く、しかも軽い。
槍	+1	0	1	原始的ではあるが、安価で強力な白兵武器。ミュータントの部族で、狩りに使われていたりする。
トマホーク	+1	0	1	小型の手斧。様々な用途に使用可能な万能道具の1つ。主にミュータントの部族で使われている。
棍棒	+1	0	1	最も原始的で扱いの容易な兵器。まれにミュータントが武器として使っている。
弓	+1	0	1	古代の最強兵器の一角である飛び道具。多くのミュータントの部族で、狩りや戦闘などに使われている。
ボウガン	+1	0	1	弓を引いた状態で固定する機能を持った兵器。通常の弓よりも破壊力、射程距離、命中精度で優れるが、準備に時間がかかる。
ハンドガン	+1	0	1	拳銃。護身用の小型の物から、破壊力に優れた大型の物まであるが、データの的には同じ扱いとなる。
マシンガン	+1	0	1	連射式の銃。秒間数十発もの弾丸が敵を襲う。
アサルトライフル	+1	0	1	連射可能な小銃。高い破壊力と連射性を誇る、はず。
アームブレード	+1	0	1	サイバーアームに仕込んだ刃物。普段は腕の内部に収納されているが、ワンタッチで現れ、高速振動を始める。
アームパンチ	+1	0	1	炸薬の反動を利用して、拳を相手にぶつける兵器。電磁式の物もある。
ロケットパンチ	+1	0	1	ロケット噴射による推力によって、猛烈な勢いで手が飛び出す。紐がついており、使用後は巻き戻して再び腕にはめる。
ツヴァイハンダー	+2	1	2	両手持ちの大剣、の名を借りた巨大な鉄の塊。普通は使わない、馬鹿兵器。
スナイパーライフル	+2	1	2	狙撃用の、長い銃身を持ったライフル。威力、精度、射程は抜群に優れているが、取り回しが悪い。
ミサイルランチャー	+2	1	2	多数のミサイルを発射する機構を持った兵器。肩にかつぐタイプの他、しばしば大型のサイバーが体に埋め込む。
火炎放射器	+2	1	2	粘着性の高い、火のついた可燃性の液体を放出する兵器。人間に対し極めて高い効果を発揮する他、戦車などに対しても、熱で内部の電子兵装を破壊することが可能。
レーザー砲	+2	1	2	兵器として有効なレベルの強力なレーザー発振を行う火器。空気中では減衰が激しいため、射程距離は短い。
パイルバンカー	+2	1	2	杭打ち装置。炸薬の反動、あるいは電磁推進により、巨大な杭を打ち出す兵器。そのあまりの反動の強さのため、サイバーでなければ使いこなせない。
荷電粒子砲	+2	1	2	加速された荷電粒子の束を打ち出す、携帯用としては並外れて巨大なトンデモ兵器。

表 1.10: 盾

名称	ガード 修正	重量	価格	解説
透明強化プラス チック製シールド	+1	1	1	視界を妨げず、相手の攻撃を防ぐ盾。一部の軍隊で制式採用されている。

表 1.11: 防具

名称	アーマー	R	A	F	重量	価格	解説
ケブラーベスト ケブラージャンパー ケブラーコート ケブラースーツ	10 / 0			×	0	1	ケブラー繊維などで編まれた対弾、対刃の防護服。上半身を覆うジャケットタイプや企業のスーツタイプなど、様々な形状の物がある。
鎖帷子	10 / 0			×	0	1	細かな鎖で編まれた防具。重い、しなやかで頑丈。
皮鎧	10 / 0			×	0	1	動物の皮で作られた防具。ミュータントの部族で使われる一般的な防具。なめした物だけでなく、毛皮がそのまま使われているケースもある。
袈裟 神官装束 巫女服 太極服 ホーリークロス 白ローブ 黒ローブ 黒マント	10 / 0	×			0	1	様々な宗教で使われている服。物理的な強度は無いに等しいが、フォース属性の攻撃に耐える能力を持つ。
コンバットアーマー	20 / 1			×	1	2	化学戦をも考慮に入れた、完全密閉可能な戦闘用防護服。頑丈であり、高い防御性能を誇るが、動きにくい。
宇宙服	20 / 1			×	1	2	文明の栄えた時代に、宇宙空間でも耐えられるように作られた極限環境作業服。結果的に高い防御能力を持つため、ときたま掘り起こされた物が防具として使われる。
祭祀用礼服	20 / 1	×			1	2	宗教的な儀式において、執り行う人物が着るために作られた装飾豊かな宗教服。呪術的な攻撃に対して極めて優秀な防御能力を示す。

R : 『リアル』 A : 『オーラ』 F : 『フォース』

表 1.12: 道具 1

名称	価格	解説
粗末な衣服	0	麻や木綿でできた、飾り気のないシンプルな衣服。村やスラムの人が着ているのはこれ。
近代的な衣服	1	場合によっては化学繊維も使われた、鮮やかな装飾のなされた衣服。都市や町で好まれるのはこれ。
パワードスーツ	5	改造することなしに強力な戦闘力を得るための装備。効率が悪い上に、強い者が着ても大した強化が望めない(特技使用不能)ため、あまり使う者はいない。
大衆食堂	0	町の一般人向けの食堂。よほどの貧乏人でなければ払える程度の値段。
高級レストラン	1~3	食事が豪華なのはもちろん、店内の装飾や雰囲気にも気を使った金持ち向けの食堂。値段はピンキリ。
保存食(10日分)	1	日保ちする加工を施した食料品。旅をするときにはあると便利である。
酒	0~2	穀物や果物を発酵させて造る、酩酊効果を持った飲料水。
マッチ	0	黄燐や赤燐を使った、便利な発火装置。ミュータントでもなければ、ほぼ必需品。
ライター	1	ガスを補充することにより、長期に渡って使える発火装置。贅沢品。
煙草(20本)	1	火を点けると発生する煙を吸い込む嗜好品。一種の麻薬。
たいまつ	0	木の棒の先に油を沁み込ませた布を撒き、それを燃やすことによって発光する照明器具。原始的だが、意外と便利。
ランタン	1	火が消えないように風除けのついた、油を燃やして発光する携帯照明器具。
懐中電灯	2	フィラメントに電気を流して発光させる携帯照明器具。指向性が強く、とても明るくて眩しい。
無線機	2	間に線もつながらず、離れた距離間で会話を行う装置。
パソコン	4	高度な万能卓上計算機。ソフトウェアがなければただの箱。使いこなせなければどちらにしろただの箱。だが、使いこなせるのなら用途は多い。
スパコン	7?	現在の技術では作れない高性能コンピュータ。ごく稀に、稼動状態で発見されることがある。
薪	0	最も原始的な燃料。
木炭	1	木材を加工した燃料。薪より温度も持続時間も桁違いに多い。
石炭	1	地面から掘り起こした固形の化石燃料。取り扱いが楽で、主に蒸気機関の燃料として使われる。
油	1	植物や動物から取り出した油。食用や燃料として使う。
電池	1	化学反応により、電気を蓄えた装置。パワーは極めて弱い。
プロパンガス	2	地面から掘り起こした天然ガスを加工した気体状の燃料。気体ゆえに取り扱いが面倒。短時間の燃焼に向いており、金持ちの調理器具の燃料として使う。
灯油	2	地面から掘り起こし、加工した液状の燃料。長時間の燃焼に向いており、金持ちの暖房器具の燃料として使う。
ガソリン	2	地面から掘り起こし、加工した液状の燃料。揮発性が強く、爆発的な力が得られる。馬力のある乗物は、大概これで動く。
バッテリー	2	どでかい電池。パワーは少しはある。
水素ガス	2	軽くて不安定な気体。一部の発電機の燃料として使える。
発電機	3	電気を蓄えるのではなく、その場で発電する装置。パワーと比例したサイズになる。燃料はガソリンや水素など。

表 1.13: 道具 2

名称	価格	解説
馬	2	一馬力の乗物。生きているので、それに相応しい管理が必要となる。なお、馬と言っても、大昔に使われていた馬と同じ生物ではなく、似たような変異生物である。
自転車	2	人類の発明した、最も高効率な乗物。舗装されていない道や上り坂を走るのはつらい。
オートバイ	3	ガソリンの力で走る二輪車。パワーはあるが、乗りこなすテクニックと几帳面な整備が必要な、面倒なマシン。
自動車	3	ガソリンの力で走る四輪車。集団で長距離移動をするにはとても便利。価格 2 の蒸気機関自動車を売っている所もある。
戦車	4	かつての地上戦の主役。今もおそのパワーは健在で、圧倒的な質量と火力を持つ。
ヘリコプター	6	回転する翼によって空を飛ぶ、不思議な乗物。高度な技術が必要な上に、空は変異生物が飛んでいて危険で、しかも戦闘でもさほど有効ではない(サイバーに落とされる)ため、大都市にわずかな数が存在するだけである。主に狭い範囲内で運用するもの。
飛行機	6	大きな翼で揚力を得て飛ぶ乗物。ヘリコプターと同じく数が少なく、サイズも数人乗りの物しかない。こちらは長距離、高速の飛行に適している。(その分、危険度も高い)
上水道	1	都市や発達した町には水道管が引かれており、水を得るのが容易になっている。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
電線	2	発達した都市には電線が引かれており、発電所から電気が供給されている。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
電話	2	一部の都市内では電話線が引かれており、気軽に会話を行うことができる。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
ガス管	2	所によってはガス管が通っており、容易にガスを燃料として使うことができる。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
医療用サイバー	3	失った肉体の部位の代替品。なるべく目立たないように作られ、日常生活に不自由ない程度の機能が実現されている。見た目も機能も全く生身と変わらないようなものは、もう少し高い。
戦闘用サイバー	2~	戦闘用に作られた、機械の身体。外見に全く気を使わなければ、性能次第では医療用よりも安く済む。当然、性能を上げれば価格は天井知らずである。

注： このシステムにおいて価格は、絶対的な値段や価値を示しておりません。例えば武装の値段は、職業柄それが必要な者にとっての相対的な入手難度であり、一般庶民からしてみれば、もっと高い価格となるのです。

技能

PCは、戦闘以外でも様々な行動を取る必要性に迫られます。そんなとき、その行為に対し習熟していれば、他の者よりも早く、巧みに行うことができるでしょう。

ここでは、PCが修得できる技能を紹介します。

メカニック

あらゆる機械の作成法や修理法に通じている。

壊れた機械の修理はもちろん、必要な材料さえあれば、新しい機械を造ることもできる。また、見知らぬ機械の構造を理解することも、この技能で行う。サイバパーツの取り扱いも含む。

操縦

人が作った乗り物の操縦法に通じている。

どんな乗り物でも操縦でき、例え見知らぬ乗り物でも、操縦を試みることができる。

コンピュータ

コンピュータの扱いに習熟している。

コンピュータの操作やネットサーフィンに始まり、ソフト作成、解析、ウィルスの作成および除去、ハッキングなどが行える。もっとも、コンピュータのネットワークが存在している所など限られてはいるが。

サバイバル

様々な状況での生存術を身につけている。

森や草原、山岳地帯などの自然環境から、廃墟、遺跡などでの食料調達方法や危険の避け方を知っている。

隠密

他人に気づかれないように行動する技術の修得者。

気配を消し、物陰に潜んで自分の身を隠すことができる。さらに、一部のフィジカルは目の前にいても気づかれない技術を持つ、という伝説もある。

医療

実践的な医療技術の持ち主。

応急手当や蘇生術から、診断、手術、それに様々な医療機器の取り扱いが可能。もっとも、背景上、上記のうちの一部しか持ち得ないというのであれば、GMはそれなりの制約を加えること。

料理

どんな材料でも、どんな道具でも、おいしく調理できる。また、食材に関する知識や、料理に含まれている成分分析(毒含む)も可能。

尋問・拷問

対象となる人物から望む情報を引き出す技術。

誘導や脅迫、説得に泣き落としといった交渉による尋問から、尋問用の各種薬物や道具の扱いにも精通している。また、その気になれば死んだり発狂したりしないギリギリのラインを見極めることも可能。

学問(種別)

選択した種類の学問を修めている。

専門分野に関するあらゆる知識について知っている可能性がある。サイバー工学、医学、薬学、機械工学、遺伝子工学、新生物学、考古学、思念物理学などがある。

トリック

相手の五感や思いこみを逆手に取った罠を仕掛ける能力。

トラップの設置から手品まで、対象を騙す様々な事柄のダイスロールにおいて使用可能。トリックスターの必須技能。

芸術(種別)

歌、演奏、絵画、詩、小説、映像、コミック、ゲームなどの芸術に関する能力を持っている。専門分野を一つ決めること。

裏社会

裏社会に通じている。

裏社会や犯罪がらみの常識、知識、コネなどを所有している。

調達

物資を仕入れてくる能力。

できるだけ安く、早く必要な物資を仕入れることができる。GM が許せば、必要な道具をあらかじめ仕入れてあったことにしても良い。

演説

群集に向かって有効な演説をする能力。

もっともらしいことを言って、人々を誘導したり従えたりすることができる。高いところから演説したり、マスメディアの有効活用をすれば、ダイスロールが有利になる。

爆発物

火薬や爆弾など爆発物のエキスパート。

爆発物を安全に、効率的に使う。図面さえあれば、ビルや施設を爆破するための最小の爆薬の見極めと、爆発物の設置ポイントを割り出すこともできる。

戦闘には影響しない。戦闘において爆弾を使いたい場合は、それらしい闘技を修得すること。

アスレチック

自分の身体を使った動作に習熟している。

走ることから、飛んだり跳ねたり、さらにバランスをとる、受身を取るといった、身体を使ったダイスロールに使用できる。

戦闘には影響しない。

ドラッグ

薬物に通じている。

薬物の種類を調べることや、適切な使用が行える。また、複数の薬物の同時使用によるカクテル効果を積極的に利用することにより、合法的な薬品から危険な効果を引き出すこともできる。

追跡・逃走

逃亡者を追う技術、逆に追跡者から逃れる技術に長けている。

今、見えている人物を尾行することから、わずかな足跡などの手がかりから追跡すること、逆に尾行者を撒いたり、追跡者を惑わして見失わせることができる。

変装

変装によって他人に成りすます技術。

自分や他人の姿を変え、本人とは気づかれないようにすることができる。特定の誰かに成りすますことも可能だが、これは難しい。

交渉

話し合いを自分の望む方向に持っていく技術。

ダイスロールだけで片付けるとつまらないので、GM にはロールプレイと併用させることをお勧めする。

演技

自己を偽る技術。

言葉や口調、しぐさなどを操作することにより、自分の与える印象や雰囲気、思い通りに変更することができる。

天候予測

空の様子や空気の匂いなどから、天候の変化を予測する技術。

TRPG ではあまり使う機会のない技能だが……？

地図作成

地図を作成する技術。

方角の求め方や測量の仕方から始まり、見やすく、わかりやすい地図の書き方まで含む。

地図を作りながら移動しているのならば、そうそう道には迷わないだろう。

その他

ここには載っていない技能が欲しい場合は、GM の判断によって作成しても良い。ただし、どんな技能も戦闘には影響しないことに注意。

第2章 ダイスロール

Hexa Force において、キャラクターが何らかの行為を行おうとするとき、その成否はダイスロールによって決定されます。これはあくまでも、上手くいくかどうか分からない行為に対してなされるものです。絶対に上手くいく行為、絶対に失敗する行為には、ダイスロールをする必要はありません。また、成功しようが失敗しようがどうでもいい行為に関しても、ダイスロールをする必要はあまりないでしょう。

以下にダイスロールの手順を示します。

使用ダイス ... 6 面体を複数個 (10 前後)

ダイスロールの手順

1. パワーランクの決定
2. ダイスを振る
3. 自動失敗か否か
4. 達成値の算出

2.1 使用能力

行う行為に対し、どの能力値を使用するかを決定します。これは戦闘行動ならばあらかじめ決められています。

通常時の行動ならば、GM が決めても構いませんし、GM の許可さえあればプレイヤーが決めても構いません。行おうとする行為に相応しい能力値を選択してください。

2.2 パワーランク

ダイスロールで重要になるのが、“パワーランク”の値です。“パワーランク”とは、その行為を行うにあたって、どれだけの力を込めたか、という指標となります。

“パワーランク”は、ダイスロールに使う能力値以下の、好きな値を宣言してください。

2.3 達成値

“パワーランク”を宣言したら、その値に等しい個数のダイスを振ります。このときの、ダイスの出目の合計値が、「達成値」となります。「達成値」は、その行為がどれだけ上手くいったかを表しています。

2.4 自動失敗

力をより多く込めれば、より高い成功が期待できます。しかし、高い成功のためにギリギリを追求して力を込めるほど、間違いや失敗の可能性も高くなります。これは、自動失敗という形で現れます。

ダイスを振ったとき、1 の出目と 6 の出目の個数を数えてください。[1 の出目の個数 - 6 の出目の個数] が“セーフティランク”以上であれば、このダイスロールは自動失敗となり、「達成値」は 0 になります。

つまり、“パワーランク”が大きいほど、自動失敗の確率は上がってしまうのです。

1 の出目 - 6 の出目 \geq セーフティランク
→ 達成値 = 0

1 の出目 - 6 の出目 $<$ セーフティランク
→ 達成値 = 出目の合計

2.5 セーフティランク

ダイスロールを行うにあたり、その行為をどれだけ安定した状態で行っているかを示すのが、“セーフティランク”です。これが高いほど、自動失敗は起こりにくくなります。

“セーフティランク”の基本値は 1 です。技能を使ったダイスロールの場合、技能レベルだけ“セーフティランク”が上昇します。また、ダイスロール時の状況によっても上下します。

表 2.1: セーフティランク修正

状況の例	修正値
知覚判定 / 防御行動	+1
完全に落ち着き、ゆっくりと時間をかける	± 0
時間の制限がある / やり直しがきかない	-1
失敗が命に関わるような危機的な状況	-2

2.6 達成値と目標値

ダイスロールの「達成値」が、「目標値」以上であれば、ダイスロールは成功になります。「目標値」は行為の難しさを表しており、ダイスロールの内容に応じてGMが設定します。

「目標値」は、ダイスロール前に宣言しても、秘密にしたままダイスロールをさせても構いません。

表 2.2: 達成値の目安

難易度の例	目標値
ド素人でもなんとかなる	7
素人には厳しい	11
PCなら半々ぐらい	14
プロならやる	17
PCでも難しい	20
一流の腕が必要	23
達人ならなんとか	25
神の領域	30以上

2.7 技能の使用

とろうとする行動と関連のある技能を修得していれば、ダイスロールにその技能を使用することができます。技能を使ったダイスロールでは、技能レベルだけ“セーフティランク”が上昇します。技能の使用ができるかどうかについては、GMの判断を仰いでください。

2.8 競争

複数のキャラクターが、競争するようなダイスロールを行う場合、あるいは、誰かの行動を妨害するようなダイスロールを行う場合は、競争が発生します。

このとき、「達成値」が高い方の勝利となります。同値の場合は引き分けとなります。引き分けがあり得ない場合は、防御側有利の法則が働き、防御側の勝利となります。どちらが防御側か分かりにくいときは、GMの判断とします。

2.9 無理

普通にダイスロールをしたのでは、“パワーランク”は能力値を越えられません。しかし、無理をすれば、リスクと引き換えに通常的能力以上の力を発揮することができます。

無理をすれば、使用能力値を上回る“パワーランク”を宣言することが可能になります。その代わり、使用

能力値を越える1ごとに、“セーフティランク”が1低下します。

使用能力値の例

〔体力〕

- 力技 ... 重たい物を持ち上げたり、錆び付いた扉を力づくで開けようとする。
- 毒抵抗 ... 体内に侵入した毒物に耐える。
- 生存 ... 食料も何もなくなったときに、持ち前の体力で耐える。

〔運動〕

- 疾走 ... 少しでも速く走ろうとする。
- 跳躍 ... 少しでも高く、遠くに跳ぼうとする。
- 受身 ... 高い所からの落下時に、ダメージを軽減しようとする。

〔技量〕

- 忍び足 ... 物音を立てないように歩こうとする。
- 射撃 ... 標的に投擲物なり銃弾なりを当てようとする。
- 作業 ... 手先を使った細かい作業を行う。

〔感覚〕

- 視覚 ... 事物を目で発見する。
- 聴覚 ... わずかな物音や内緒話などを聞き取る。
- 第六巻 ... ちょっとした違和感や殺気に気づく。

〔感情〕

- 説得 ... 他人に言うことを聞かせたり、たくさんの人を統率しようとする。
- 脅迫 ... 相手を脅し、言うことを聞かせたり、怖がらせたりする。
- 芸術 ... 創作物を通して、自己の主張や意志を訴えようとする。

〔精神〕

- 精神抵抗 ... 外部からの心や身体への影響に動じないように耐える。
- 隠密 ... 気配を殺そうとする。
- 親和 ... 相手を和ませられるようなしぐさや会話を行う。

〔理性〕

- 思考 ... パズルを解くような、頭を使った行動をする。
- 知識 ... ある事柄を、知っているかどうか判定する。

2.10 特技の使用

種別が『判定』となっている特技は、普通の行動として使用することもできます。

ただし、その使用法は戦闘ルールに順じたものとなっています。具体的には、使用を宣言してから即実行するのなら〔リフレクス〕まで、十分に時間をかけて行使するのなら〔キャパシティ〕までがパワーランクの限界となるのです。

このとき、承諾なしに他人に対して使おうとした場合は、攻撃と同様に扱わねばなりません。使用を宣言した瞬間から、戦闘として処理して下さい。対象の方が〔リフレクス〕が高ければ、自分に対して何かが行われようとしていることに気付き、先手を取って行動できるのです。

これは、見知らぬ相手に何かを仕掛けようとするとは、それだけのリスクがあるということです。特にサイコ と マインド の PC は注意して下さい。

2.11 他者への干渉

特技に限らず、他者に対して未承諾で何らかの干渉を及ぼそうと試みる場合、攻撃と同様の処理をする可能性があります。GM は戦闘ルールでの処理が相応しいと判断したなら、プレイヤーが使用を宣言した瞬間から、ラウンド単位での処理を行ってください。

なお、通常の戦闘ルールでは能力値や技能値は全く使用しませんが、この場合においてはその限りではありません。一般判定のルールに従って、パワーランクやセーフティランクに制限をかけてください。もちろん、パワーランクと同じだけのチャージランクを消費する必要もあります。

2.12 ソウル

全ての人が、その身の奥底に備えている根源的な力、それが魂の力、ソウルです。

絶体絶命のピンチに陥ったとき、絶対に負けは許されず、勝たねばならないとき、後一步、その最後の一

歩が届かないとき、そんなとき、諦めず、挫けずに立ち向かおうとする強い意志が、それを呼び起こします。そうして発動した魂の力は、奇跡を起こすのです。

2.12.1 ソウルの効果

〔ソウル〕は消費することにより、様々な効果を得ることができます。具体的には、1点につき、以下の効果を得ることができます。

負傷軽減 常時

負傷度を1段階下げます。死亡ダメージを受けた瞬間に、死亡を致命傷に軽減することも可能です。

完全行動 判定前

次に行う判定において、セーフティランクを+2できます。これにより、結果によっては自動失敗を回避することができます。

効果増幅 判定前

次に行う判定において、無条件にパワーランクを+1できます。

潜在能力 判定前

自分のスタイルの修得していない特技を、一時的に修得したことにし、使用できます。

安全行動 判定後

判定後、セーフティランクを+1できます。これにより、結果によっては自動失敗を回避することができます。

順番変更 イニシアチブフェイズ

戦闘のそのラウンドにおける自分の行動順番を、好きなように変更できます。

不退転 戦闘前

負けられない戦いに臨むとき、負傷度にかかわらずスタミナを全快することができます。

その他 常時

その他、GM が認める限り、どのようなことでも起こり得ます。

2.13 オプションルール

ここでは、付加的なルールを説明します。導入するかどうかは、各 GM が判断してください。

2.13.1 クリティカル

何かしらの行動を取ったとき、幸運のためか、実力以上の素晴らしい成功を起こすことがあります。それが、「クリティカル」です。

これは、「6」の出目の個数 - 「1」の出目の個数 \geq “クリティカルランク”のときに発生します。“クリティカルランク”の基準値は2です。

クリティカルが発生すると、そのときの達成値が倍になります。その他、GMの判断で、PCに都合の良いイベントを発生させても良いでしょう。処理が煩雑になる上に不確定要素が大きくなるので、戦闘には適用しないことをお勧めします。

尚、クリティカルと自動失敗が同時発生した場合、自動失敗が優先されます。

「6」の出目 - 「1」の出目 \geq クリティカルランク
→ クリティカル発生 (達成値倍化)

2.13.2 ファンブル

何かしらの行動を取ったとき、時には、思わぬ、それもひどい失敗をしてしまうことがあります。それが、「ファンブル」です。

通常、「1」の出目の個数 - 「6」の出目の個数 \geq “セーフティランク”のとき、自動失敗が起こります。更にこれを拡張し、[(「1」の出目の個数 - 「6」の出目の個数) \geq (“セーフティランク” + 1)]のとき、その判定は「ファンブル」であるとします。

ファンブルが起きると、何か大きな、時には致命的な問題が発生します。その具体的な内容は、GMの判断となります。戦闘時には、無視しても構いません。

「1」の出目 - 「6」の出目 \geq セーフティランク + 1
→ ファンブル発生

2.13.3 ロングアクション

時間が限られているような状況下で作業を行うとき、あるいは一刻も早く急いで作業を完了させなければならないとき、そんなときの判定には、ロングアクションというルールを使います。

ロングアクションは、戦闘と同様に処理するので、戦闘の一環と考えた方がわかりやすいでしょう (P.61 参照)。PCは戦闘時と同様、リフレクスとキャパシティの制限を受けた上で、自らのメインフェイズで判定を行います。GMは、その作業の完遂に必要な“目標パワーランク”と「目標値」を定めてください。PCは

適切な能力値を技能を利用して判定を行い、「目標値」以上の「達成値」が出れば、その判定は成功となります。そして、そのときの“パワーランク”を記録しておいてください。判定成功時の“パワーランク”を合計し、それが“目標パワーランク”に達すれば作業は完了となります。このとき、無理をして判定を行えば作業は早く終わりますが、そのぶん失敗の危険性は増し、確実に判定を行えば、それだけ時間がかかるというわけです。

実際にロングアクションを適用するのに相応しい例としては、「他のPCが敵の脚止めをしている間にコンピュータにハッキングをかける」、「ラウンド単位の時間制限付きで、時限爆弾を解体する」、などが考えられます。

判定の例

～ 桐生 柊葵の場合～

まばゆい明かりに照らされた白い壁。チリーつ落ちていない清潔な通路。ここは何かの、研究施設らしい。

まあ、わざわざ地下に造ってあるあたり、自ら自分たちが怪しいと吹聴しているようなものだ。

俺たちは、付近で多発している行方不明事件を調査していた。そして、どうにか行方不明者たちの居場所の当たりをつけ、ここに来ていた。どうも変異体の実験体として、外の人間を必要としたらしい。ふん、胸糞悪い話だ。

まあともかく、俺たちはまんまと研究所の潜入に成功し、捕まっている連中のすぐ近くまで来ることができた。が、扉が開かない。いったいどうなっているのか、思わず、バックアップに回った連れに聞いた。 「制御コンピュータは支配化に置いたんじゃないのか!？」

「置いたさ!でも、その扉はコンピュータと関係ないんだから、仕方ないだろう?」

言われてよく見ると、どうもこの扉は、電子ロックではなく原始的なシリンダー錠によって施錠されているようだった。まさか、この手の研究所でこんなものを見るとは! コンピュータさえどうにかできればOKと考えていたのだが、どうやら逆手に取られたらしいな。

果たして、力づくで開くだろうか? とりあえず試して見ることにする。俺の〔体力〕が4だから、普通に判定すれば“パワーランク”4でダイスを4つ振れる。「無理」をすればもっと振れるが、万が一壊れて開かなくなってしまう。というわけで、“パワーランク”4で判定を試してみた。

ロールの結果は [1・3・5・6] で、自動失敗ではないので達成値は 15。GM によると、力づくで開ける場合の目標値は 25 とのことで、全くの無駄だった。どうやら、よほど無理をしないと開かないようだ。しかしリスクが大きい。どうしたものだろうか……。

なんてことを考えていると、もう一人の連れであるゲンヤが俺にどくように言う。

「ここは拙僧におまかせあれ」

自称敬虔な仏教徒、実際には破壊僧としか思えない坊主姿をしたこのおっさんには、何か考えがあるらしい。

口の端を軽く持ち上げながら、鍵穴をいじり始める。呆れたことに、密かに針金を隠し持っていたらしい。

ピッキングを試みる場合の目標値は、20 と宣告される。ゲンヤの〔技量〕は 6 だから、普通に振っても期待値でどうにかなるな。

しかし何としたことだろう、このおっさんは坊主を自称しながら、「トリック」の技能を修得していた。これによって“セーフティランク”の基準値が +1 される。ゲンヤはこれを利用し「無理」をして“パワーランク”を 7 にすることを宣言した。“パワーランク”が使用能力値を 1 上回っているため、本来なら“セーフティランク”が -1 されるわけだが、それは技能の分と相殺されて、今回の“セーフティランク”は 1 のままである。

こうして振った出目は [1・2・2・2・3・5・6] で、自動失敗ではないので達成値は 21。辛くも判定に成功し、鍵は音を立てて開いた。

「うむうむ。これも仏の加護という奴だな。がっはっは！」

それにしても、開いたのはめでたいが、俺が苦労したのは一体なんだったんだろう？ 納得いかねえ……。

判定の例 その 2

～ 桐生 証 葵 の場合 ～

さる筋から入手した地図によると、この先が目的地らしい。

…が、目の前にあるのは壁だった。

「あれま、これはいったい、どういうことかねえ？」
壁をペタペタと触りながら、すっとばけた面でそう言うのは、ついさっきやっとこさ合流を果たした連れの一人、ムゲン。

そこの街中を歩いていても全く違和感のない適当な服装をし、武器、防具の類は一切、身に付けていない。それがいかにも人畜無害で温和そうなその風貌とあいまって、大抵の所は怪しまれずに動き回れるという利点がある。しかし、今はその、いつもヘラヘラと笑った面が無償に腹ただしかった。だから、

「どうしたもこうしたも、その地図を持ってきたのはお前だろう？」

思わず、険悪な口調でそう返してしまう。

「いやいや、もちろんこの地図は正しいと思うよ」

「ふむ、となると、巧みカモフラージュされているか、さもなくば改築されたかのどちらかかの」

なるほど、ゲンヤの言うことももっともだ。だったら、

「壁を思いっきりぶん殴れば、穴でも空くんじゃねーのか」

そう、提案してみる。

そうしたらムゲンの奴は、

「ちっ、ちっ、ちっ。そーんな野蛮な事はすべきじゃないね。あまり大きな音を出すと余計な人が来るかもしれないし、第一スマートじゃない。それに、拳を怪我でもしたらどうするんだい？」

俺の拳はそんなにヤワじゃねえ。という思いとともに、その勿体つけた態度に腹が立つ。

「だったら、どうしようってんだよ？」

「ま、ちょっとそこで見ていてくれよ」

そう言って、奴は目を閉じて、何かを始めた。これは後で知ったのだが、奴はその場にある記憶を読み取ることができるそうだ。

特技を使うときは、戦闘ルールに順ずる。ムゲンの〔リフレクス〕は 3 しかないが、ここでは十分に時間をかけ、“チャージランク”は限界である〔キャパシティ〕の値、10 までかせいだ。

そして全力のパワーランク 10 で《サイコメトリ》に兆戦する。出た目は [1・3・3・3・4・4・5・6・6・6] で、達成値は 41。GM はこれだけの達成値があれば問題ないと判断し、重要な情報を彼に与えた。

「なーるほどね」

何が起きているのかよくわからない俺たちを尻目に、ムゲンは壁を調べ始める。そして、おもむろに隠されていた蓋を開け、中にあるパネルの操作を行う。それから程なくして、壁だったそこは、開いた扉になっていた。

「よし、開いた。さあ、それじゃ行こうか」

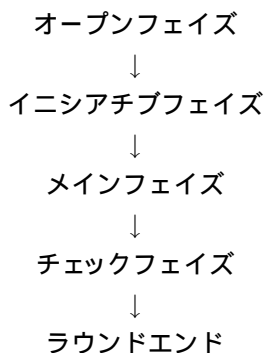
まったく、得体の知れない野郎だ。ま、頼りにはなるがな。

第3章 戦闘

力を持つ者たちの戦闘は過激です。戦場を縦横無尽に駆け巡り、距離や障害物など何もないかのごとく、激しい攻防を繰り広げます。その様たるや、とても常人の割り込めるものではありません。

3.1 戦闘の流れ

戦闘はラウンドという区切りで行われます。1ラウンドの中には5つのフェイズが含まれており、一連の流れが終了したら次ラウンドに移行します。



オープンフェイズ

〔リフレクス〕の値だけ、“チャージランク”を増やします。ただし、“チャージランク”は最大で〔キャパシティ〕と同じ値にしかなりません。

戦闘開始時の“チャージランク”は0なので、最初のオープンフェイズで、〔リフレクス〕と同じ値になります。

イニシアチブフェイズ

戦闘に参加しているキャラクターの中で、次に誰が行動するかを決定します。

未行動状態で、かつ最も〔リフレクス〕の高いキャラクターが選ばれます。

〔リフレクス〕が同値であるキャラクターが複数いる場合は、GMから見て時計回りの順番で処理して下さい。もし、GMや当事者が望むのであれば、同時攻撃(P.64 参照)として扱っても構いません。

メインフェイズ

イニシアチブフェイズにおいて決定されたキャラクターが、何らかの能動行動を起こします。行動を行ったキャラクターは、以後、行動済み状態となり、そのラウンド中は、能動行動も割り込みもできなくなります。

チェックフェイズ

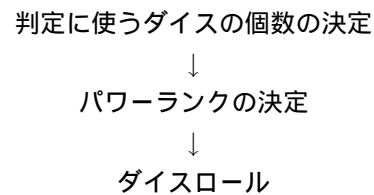
まだ未行動のキャラクターがいるかどうかを調べます。戦闘に参加している全員が行動済み、あるいは待機状態となったら、ラウンドエンドに移行し、そうでなければイニシアチブフェイズに戻ります。

ラウンドエンド

ラウンドは終了し、次ラウンドのオープンフェイズに移行します。

3.2 戦闘中の判定

判定を行うときは、次の手順に従って処理をします。

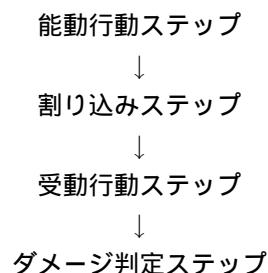


このとき、決定した“パワーランク”だけ、“チャージランク”を減少させねばなりません。もちろん、その時点での“チャージランク”より大きな“パワーランク”にすることは基本的にできません。

戦闘中の判定における“セーフティランク”は、原則として1になります。

3.3 メインフェイズの流れ

メインフェイズは、4つのステップで構成されています。一連の流れが終了すると、チェックフェイズに移行します。



3.3.1 能動行動ステップ

イニシアチブフェイズにおいて決定されたキャラクターは、メインフェイズで何らかの能動行動をとることができます。

具体的には、以下のような行動が可能です。行動を行ったキャラクターは、行動済み状態となります。

攻撃

闘技を使って攻撃を仕掛けます。

“パワーランク”を決めて、ダイスロールを行ってください。“パワーランク”が1~3なら『牽制』、4~6なら『通常』、7~9なら『必殺』、10~12『奥義』というように、“パワーランク”に応じて、使用する闘技が決定されます。闘技に組み込まれている特技を使用するか否かは、このときに決めます。

自動失敗にならなければ、攻撃は成功します。他のキャラが妨害を試みるのなら割り込みステップに、その後、攻撃対象が防御行動を望むのなら受動行動ステップに、誰も妨害しなければダメージ判定ステップに移行します。

逃亡

戦闘区域から離脱します。任意の値の“チャージランク”を減らして、同数のダイスを振ってください。判定が成功すれば、逃げることができます。

ただし、戦闘に参加している他のキャラクターたちは、受動行動としてその逃亡を妨害することができます。逃亡者の達成値を目標値として、判定をして下さい。目標値以上の達成値が出たら、逃亡は失敗します。

このとき、複数の人間で協調して妨害を行うことも可能です。その場合は、妨害側の達成値を合計して、逃亡者の達成値と比較します。

これとは別に、インターセプトによる妨害も可能です。

待機

特に積極的な行動をせず、機会をうかがいます。

これは能動行動の例外で、行動済み状態とはなりません、その代わりに待機状態になります。

待機状態となったら、以後、能動行動は行えませんが、行動済み状態と違って割り込みは可能です。

その他

それ以外の行動を取りたい場合は、その旨をGMに申告して下さい。GMの許可ができれば、それを能動行動として行うことができます。

なお、それがどのような行動であっても、判定を行えば、決定した“パワーランク”に等しいだけ“チャージランク”を消費します。それ以外のことについては、通常の判定と同様に処理して下さい。

3.3.2 受動行動ステップ

能動行動の対象となったキャラクターは、それを防ぐために受動行動を行うことができます。

これは、行動済み状態でも問題なく行え、他の状態から行動済み状態になることもありません。

防御・回避

攻撃を防ぐにあたって、最も一般的な防御手段です。動くことによって攻撃をかわしたり、あるいは武器や腕、防具で攻撃を受け止めて、ダメージの軽減をはかります。

どの程度の力を込めて防御するかで、“パワーランク”を決めてダイスを振ってください。達成値が攻撃側以上の値になれば、攻撃の回避に成功します。この場合、相手の攻撃を無効化でき、一切の被害を受けません。

達成値が攻撃側を下回った場合は、防御したことになります。“パワーランク”と〔ガード〕の乗算値だけ、ダメージを減少することができます。詳しくは、「3.3.4 ダメージ判定ステップ」の項を参照してください。

もちろん、自動失敗になったら、達成値も“パワーランク”も0です。また、防御・回避においては、“セーフティランク”が通常よりも1高く、2が基準値となります。

カウンター

自分が攻撃の対象となったとき、相手の動きに合わせて攻撃することにより、カウンターを決めることができます。

上手く成功すれば、相手の攻撃を無効化した上に、自分の攻撃を当てることができます。しかも、相手の勢いを利用しているため、通常よりも有効な攻撃を行うことができます。

ただし、失敗したときには、通常よりも余計なダメージを負うことになってしまいます。カウンターは、ハイリスク・ハイリターンな防御法と言えるでしょう。

カウンターを行うときは、攻撃時と同じように、“パワーランク”を決めてダイスを振ってください。達成値が攻撃側より大きな値になれば、カウンターは成功です。攻撃側の攻撃は完全に無効化された上で、自分の“パワーランク”と攻撃側の“パワーランク”を合計

した攻撃が、攻撃側に適用されることとなります。そのときの達成値は、カウンター時のものです。

この攻撃に対して、さらに受動行動を行うことも、割り込み行動を行うこともできます。(つまり、カウンターに対してカウンターや、カウンターをインターセプトで潰すといった真似も可能です)

カウンターの達成値が攻撃側を下回った場合は、「ダメージ適用」に移行します。このとき、攻撃側の“パワーランク”に、カウンターの“パワーランク”が足されることとなります。つまり、通常より余計にダメージを受けてしまうというわけです。このとき、自動失敗であっても、“パワーランク”は最初に指定した値を用います。

また、もし達成値が同値であった場合、相打ちとなります。互いの攻撃を、そのまま両者に適用して下さい。この攻撃に対して、防御・回避やカウンターを試みることはできません。インターセプトを成功させた場合は相打ち自体がなかったことになり、カバーリングを行った場合は両方の攻撃を受けねばなりません。

3.3.3 割り込みステップ

能動行動が行われたとき、それを妨害したいと望むキャラクターがいるのなら、割り込みステップに移行します。これは、未行動状態、あるいは待機状態のキャラクターしか行えず、割り込み行動終了後は行動済み状態となります。

割り込み行動を望むキャラクターが複数いる場合、〔リフレクス〕の高いキャラクターから処理します。

インターセプト

自分が攻撃対象となっていないとき、その能動行動を横から割り込んで妨害することができます。

インターセプトは、攻撃と同じように判定を行います。攻撃との違いは、妨害対象の行動判定の達成値が、インターセプトの目標値となることです。

インターセプトの達成値が目標値を上回れば、対象の能動行動を無効化した上に、自分の攻撃を命中させることができます。もちろん、インターセプトに対して、通常受動行動は可能です。

インターセプトの達成値が目標値以下にであったなら、この行動は何の効果も及ぼしません。

カバーリング

自分以外のキャラが攻撃対象となっているとき、間に割り込んで、代わりに攻撃を受けることができます。

カバーリングも、他の判定と同様に“パワーランク”を決め、ダイスロールを行います。自動失敗でなければ、

カバーリングは成功します。(“パワーランク”+1)×〔ガード〕の値だけダメージ減少した上で、残ったダメージ値がカバーリングを行った者に適用されます。(「3.3.4 ダメージ判定ステップ」参照)

また、カバーリングにおいては“セーフティランク”が通常よりも1高く、2が基準値となります。

3.3.4 ダメージ判定ステップ

攻撃が命中したら、次の式に従って、ダメージを算出します。

防御・回避自動失敗時

ダメージ = 攻撃力 × 攻撃側の“パワーランク” -〔ガード〕

防御・回避成功時

ダメージ = 攻撃力 × 攻撃側の“パワーランク” -〔ガード〕 × (防御側の“パワーランク” + 1)

このとき、攻撃力には、使用した闘技の攻撃力を使います。

算出されたダメージの値を、防御側の〔スタミナ〕から引いてください。〔スタミナ〕が0になったら、戦闘不能となり、気絶します。

また、攻撃属性に対応した防具をつけているのなら、〔スタミナ〕を減らす前に、〔アーマー〕を減らすこととなります。対応属性が となっている場合は1ダメージにつき1点、 となっている場合は1ダメージにつき2点、〔アーマー〕の値を減らしてください。

このとき、〔アーマー〕値のスラッシュに右側の値があるのなら、その分だけ攻撃力からマイナスしてダメージ計算することとなります。これは、対応属性が ならばそのまま、 なら半分(切り上げ)だけ有効です。これは当然、防具が壊れてしまえば無効です。

そして、〔アーマー〕が0になってから初めて、〔スタミナ〕にダメージがいきます。もちろん、〔アーマー〕が0になったときの余剰ダメージも、〔スタミナ〕に適用します。〔アーマー〕が0になると防具は壊れ、2度と使用できなくなります。

負傷

一度の攻撃で受けたダメージ量によって、負傷することがあります。負傷は度合いに応じて、微傷、軽傷、中傷、重傷、致命傷、死亡の6段階に分かれています。規定値以上のダメージを一度の攻撃で受けた場合、表を参照に、ダメージに応じた負傷の欄にチェックをして下さい。

ただし、これは〔スタミナ〕へ適用されたダメージ量で考えるので、〔アーマー〕へのダメージはいくらになっても考慮する必要はありません。

負傷の効果

どんな負傷をしても、その戦闘中には何の影響もありません。負傷による効果は、戦闘終了後から発生します。具体的には、通常なら休めば〔スタミナ〕は全快しますが、負傷していると、〔スタミナ〕の最大値が、本来の値より低くなってしまいます。

詳細は、表を参照してください。

表 3.1: ダメージと負傷

負傷ランク	負傷度	ダメージ規定値	スタミナ最大値
1	微傷	20% 以上	90%
2	軽傷	30% 以上	70%
3	中傷	50% 以上	50%
4	重傷	80% 以上	30%
5	致命傷	120% 以上	10%
6	死亡	200% 以上	0%

差分値

特技の使用時に、「パワーランクの差分値」が問題となることがあります。

この差分値は基本的に、

差分値 = 攻撃側のパワーランク - 防御側パワーランク
で計算します。

カウンターやインターセプトが発動した場合は、その行動を攻撃側のものとみなして、計算を行います。

3.4 オプション

3.4.1 集団攻撃

戦闘において、厳しい制限はつきませんが、1回の行動で集団に対して攻撃を行うことも可能です。

対象一人一人に対して攻撃に使うパワーランクを決定し、その合計値だけ“チャージランク”が減少することになります。このときの達成値、ダメージは、全て個別に行われます。

この攻撃に対するカウンターは、一連の集団攻撃が終了した後で、改めて個別に処理する形になります。

3.4.2 加減攻撃・防御・回避

攻撃や防御、回避を行うとき、力を加減し、自動失敗の確率を減らすことができます。

ダイスロール前に宣言することにより、その判定における“セーフティランク”が+1されます。その代

わり、“パワーランク”が半分(端数切り捨て)になります。これは消費“チャージランク”やダイスを振る回数、「達成値」には影響しません。ダメージ計算時の“パワーランク”の効果は半分になるだけです。

また、攻撃、防御、回避以外の行動では、加減ができません。

3.4.3 同時行動

リフレクスの値が同値のキャラクターが敵対している場合、両者が望むのなら、その行動を「同時攻撃」として扱うこともできます。

同時行動は、互いに攻撃をし合うことによって、成り立ちます。両者が攻撃の宣言を終えた後に、同タイミングで判定を行ってください。その結果は、そのまま互いに適用されます。そして、それに対して防御・回避やカウンターは行えません。互角の者が同時に攻撃を繰り出せば、相討ちにしかならないのです!

3.4.4 有利・不利

戦闘中、周りの状況によって、通常より有利である場合、不利である場合があります。例えば、水中や崖などの難所では、思うようには動けないことでしょう。逆に、自分の慣れ親しんだ場所ならば、他の場所に比べて自由に動けるかもしれません。

これらのような状況を想定し、程度に応じて有利な状況ならば“セーフティランク”にボーナスを、不利な状況ならばペナルティを与えても構いません。

有利であるか、不利であるかの判断は、特技などで明記されていない限りは、GMの判断となります。

以下に具体例を示します。

表 3.2: 地形によるセーフティランク修正例

地形	修正値
毎日の訓練場	+1
普通の草地	±0
下半身が草で見えない	-1
脛まで水につかる	±0
腰まで水につかる	-1
水中	-2
空に向かって行動する	-1
空中	-3

3.4.5 距離

このシステムにおいて、戦闘中の距離の概念はありません。

キャラクターたちは戦闘の舞台を縦横無尽に駆け回り、戦闘を繰り広げます。格闘家は瞬時にして間合いを詰め、必殺の拳を繰り出します。ガンマンは跳弾で、物陰に隠れた敵を狙い撃ちします。超能力者なら、障害物ごと吹き飛ばすかもしれません。

そんな戦いにおいて、数値上の距離など無意味です。届かないのなら、届く所まで移動するだけなのです！

3.4.6 区域外攻撃

戦闘中は距離の概念がないと上に書きましたが、例外もあります。

例えば、長距離砲や巡航ミサイルなどによって戦闘区域外から攻撃させることも、ないとは言いきれません。

そんなときはばかりは、カウンターは上手く行きません。インターセプトはできるかもしれませんが、相手側にダメージが行くことはないでしょう。

では、そんなときはどうすればいいか。GMはあらかじめ、戦闘区域間の距離を設定しておいて下さい。そして、各人は自分の能動行動として移動を行って下さい。通常通りに判定を行い、パワーランクを記録しておきます。その合計値がGMの指定した距離に達すれば、目標地点に到達することができます。このとき、届くのならば同時に攻撃をしても構いません。(つまり、一回の判定で攻撃と移動を同じに行う)

具体的にどの程度の距離が離れていれば戦闘区域外として処理するのは、原則としてGM判断とします。1パワーランクが何[m]に相当するかなどということは、1ラウンドの時間すら決まっていないこのシステムにおいては、厳密に決められる性質のものではないのです！

ただ目安として、移動と攻撃が同時に行えることまで考慮に入れば、数十～百[m]くらいの距離では、まるで影響しないと思って良いでしょう。

3.4.7 闘技以外の攻撃

もし、使用武器の不備などの理由により闘技が使えなかった場合、他の慣れない手段で攻撃を行わねばなりません。攻撃力は〔アタック〕に-1の修正を適用した値となります。こうなったら、闘技に組み込まれた特技も使用できません。

3.4.8 気絶攻撃

対象を傷つけることなく、気絶、あるいは戦闘不能にしたいときがあるかもしれません。

そんなときは、「気絶攻撃」を宣言して攻撃を行うことができます。この攻撃ではどんなにダメージ量が大き

くなくなっても、負傷度が微傷より大きくなることはありません。

その代わり、気絶攻撃における攻撃力には、-1のペナルティが入ります。

3.4.9 戦闘中の隠密

原則として、戦闘中に隠密を試みることはできません。

しかし、隠密用の特技を修得していれば話は別です。特技を使用すれば、能動行動として戦闘中でも隠密の判定ができるようになります。

これに対し、受動行動や能動行動として知覚を試みることも可能です。受動行動ならば、隠密側の達成値以上を出せば発見できます。能動行動として知覚を行った場合は、隠密側は何らかの手段で対抗しなければ、発見されてしまいます。受動行動で対抗するのなら回避・防御扱いで判定をし、達成値が知覚側以上になれば、隠密状態を継続できます。インターセプトをかけた場合、そのタイミングではまだ、隠密状態が継続していることに注意してください。

隠密状態にいる間は、原則として攻撃の対象となることがありません。また、隠密状態からの攻撃は、自動的に不意打ちになります。攻撃などの能動行動を取ると、隠密状態は解除されます。

3.4.10 不意打ち

もし知覚できていない相手から攻撃を受けたら、「防御・回避」以外の受動行動を取ることができず、特技の使用も適いません。

また、「不利」になるため、“セーフティランク”が-1された上で判定を行わなければなりません。

3.4.11 負傷からの回復

負傷は、放っておいても治ります。

しかし、治療をすればもっと早く治ります。具体的には、治療行為に成功することにより、怪我の回復のスピードが一段階だけ早くなるのです。治療を行うには、負傷ランクと同じだけのパワーランクが必要です。

言うまでもないと思いますが、死亡だけは例外です。これだけは、どんな技能や特技を以ってしても治りません。

戦闘の例

～ 桐生 栞菜の場合～

そのとき俺は、活気がなく辛気臭い都市の通りを歩いていた。行方不明事件の黒幕を追っていたら、こん

表 3.3: 負傷の治癒

	負傷度	治療に要する日数
1	微傷	1 時間。
2	軽傷	1 日。
3	中傷	1 週間。
4	重傷	1ヶ月。
5	致命傷	1 年。
6	死亡	治りません。

な所に来る羽目になっちまった。俺はどうも、この閉鎖的な都市が嫌いだ。

…敵意を感じる。恐らく、俺が目障りになった連中の使いだろう。足を止めると、同時に後ろを歩いていたゲンヤも立ち止まった。どうやらこのおっさんも敵の存在に気付いたようだ。

「数は3人……、ワシが1人にお主が3人で丁度割り切れるな」

「…どういう計算だ、それは?」

くだらないやり取りを交わしていると、こちらが気付いたことに向こうも気づいたのか、3人の男が姿を現した。拳銃を構える姿は、様になっている。どうやら、ただのチンピラではないらしい。前に2人、後ろに1人。俺たちを包囲したつもりなのだろうか。

「この坊さんに何か用か? 俺は関係ないから、通してくれないかな」

「おいおい、酷い言いぐさだな。ワシは人から銃を向けられるような心当たりは、欠片もないぞ」

「……」

俺たちの軽口にも何の反応も示さず、男たちは動き出した。やれやれ、面倒くさいな。とっとと片付けるとするか。

リフレクス値と行動順

		刺客1	…	3
マサキ	…	刺客2	…	3
ゲンヤ	…	刺客3	…	3

戦闘開始後、最初のラウンド。ラウンド頭のオープンフェイズで、リフレクスだけチャージランクが増える。初期値は0なので、これで全員リフレクスと同じ値になるはずだ。

この中で一番速いのは俺だから、最初は俺のメインフェイズだ。とりあえずパワーランク2の掌打で、刺客1に牽制攻撃を仕掛ける。ダイスを2つ振り、出た目は[2・3]で達成値は5。これで残りチャージランクは4となった。

これに対し、刺客1はチャージランクを全て消費し、パワーランク3で防御を試みた。出目は[1・1・5]。合計値は7なのだが、[1]の出目の数が[6]の出目より2個多く、セーフティランク以上になってしまっている。そのため、防御は自動失敗だ。地面の凸凹に足を取られた刺客1は俺の攻撃をまともに食らい、無様に転倒してしまった。

このとき、俺の攻撃力が3でパワーランクが2なので、3×2から刺客1のガード値3を引いて、差し引き3ダメージを与えたわけだ。

次のメインフェイズは破戒僧ゲンヤだが、奴は今回は防御に徹するらしく、待機を宣言して終了した。

その次の刺客1はすでにチャージランクが0なので何の行動もできず、終了した。

そして次の刺客2は、銃を俺に向けて発砲してきた。残ったチャージランクを全て使い、パワーランク3の攻撃だ。出目は[2・2・4]で達成値は8。

防御してもいいのだが、この程度の攻撃なら恐れるに足らず。そう思った俺は、弾丸が発射される瞬間に懐に潜り込んで、一気に決めてしまうことにした。パワーランク4で靠を使い、カウンターを行う。結果は[2・3・5・6]の16で、敵の達成値を見事上回った。

攻撃に気を取られた虚をつかれ、腹に俺の拳がめり込んだ刺客2。2人分のパワーランクを合計し、攻撃力3×7−ガード3=18点のダメージが与えられたことになる。

最後に残ったのは刺客3。こいつも、俺に向かって銃を撃ってきた。出目は[2・4・5]で11。無理に動いたため、俺のチャージランクは0でもう何もできない。仕方がない、大人しく食らってやろう。…と思ったら、ゲンヤが横から割り込んできた。ちっ、余計なことを。

ゲンヤはパワーランク4でインターセプトを試みる。出目は[1・2・2・6]で11。同値は防御側有利の法則で、辛くも成功する。

これに対し、刺客3はチャージランクが残っていないので、全く抵抗できない。横から放たれたゲンヤの気弾が刺客3の横腹に直撃し、攻撃力4×パワーランク4−ガード3=13ダメージが刺客3に与えられた。

この時点で全員の行動が終了したため、ラウンドエンドに移行し、このラウンドは終了となる。さて、敵は大分弱っていることだし、次のラウンドで終わりにしてやるか。

第II部

世界背景

第4章 スタイル

荒廃した世界を生きるために一部の人間が手に入れた力。根源の力たる魂の現れ。それが、スタイルです。スタイルを持つ者たちは、常軌を逸した力を振るいます。しかし、奢ってはいけません。決して万能でも、無敵でもないのですから。

4.1 フィジカル

フィジカルとは、生身の肉体で戦う力を得た者の総称である。普通に考えれば、機械の体を持つサイバーや、強靱な肉体を持つミュタント、人外の力を持つ超常能力者などに、とても生身で立ち向かえるものではない。しかし、人間の体に眠っていた可能性、気の力を引き出すことにより、超人的な能力を手に入れたのである。

気を最もよく理解し、さらに自分を鍛えるということに最も執着のあることから、フィジカルの能力を持つ者としては、武術家が最も多い。フィジカルと言えば、武術家を指すこともあるくらいである。しかし、厳密には、それに留まらない。例えば、気を弾丸に込め、驚異的な集中力で急所を撃ち抜くガンマンなども、立派なフィジカルである。

問題なのはどうやって戦うか、ではなく、どうやって強くなるか、というスタンスだ。とにかく手っ取り早く力が欲しいのなら、サイバーをお勧めしよう。文明によって生み出された、科学という力が手に入るだろう。そうではなく、外から与えられる力ではなく、自分自身が強くありたいと願うのなら、その先はフィジカルにたどり着く。何かに頼るのではなく、自分自身が強くなる。このスタンスこそが、フィジカルであるのだ。

4.1.1 フィジカルになる方法

フィジカルになることは意外と難しい。

- 己の中の気の流れを感じること。
- 周りにある気の流れを感じること。
- それらを通し、我が身を自在に操ること。
- 五感で周囲の存在を感じ取ること。

あるフィジカルの台詞を借りれば、これらは「全て人間に体得できること」であるらしい。

とはいえ、事は言うほど簡単ではない。頭ではまるで理解できないことを、感じ取り、学ばねばならない。ほとんどの者は、師匠につき、長い年月をかけた厳しい修行を経た上で、初めて一人前のフィジカルとなることができる。極まれに、無意識のうちにフィジカルの能力を使う者もいるが、そんなものは例外でしかない。

もっとも、生まれつきのフィジカルは年々、増加しているという報告もある。データの信頼性が今一つなのだが、一説によると、過酷な環境で生きることを強いられるうちに、人間の潜在能力が発現されてきているとのことだ。真偽のほどはわからないが、辺境の地ほどフィジカルの発生率は高いと言う。

4.1.2 よくいるフィジカルのタイプ

先天的にフィジカルの能力を身につけているような特殊な固体を除けば、フィジカルは己の能力を多かれ少なかれ修行によって修得したことになる。そして、当人もそれを経験してきただけに、能力を保つにも伸ばすにも訓練が必要であることを、肌身に沁みて理解している。

従って、フィジカルは自身の能力を必要とするような、よく使うような生活スタイルを選択しているケースが、比較的多い。例を挙げると、賞金稼ぎや用心棒、変異生物狩りや拳闘士などの、荒事で食い扶持を稼ぐ連中である。そのやり方千差万別で、自分の力を利用して積極的に金や名声を獲得しようとする者もいれば、ただ、戦えればいいという者もいる。場合によっては、能力を伸ばすことだけしか考えておらず、日々、修行(戦闘行為も含む)に精を出しているような者もいる。

ただ、これは全てにおいて当てはまるわけではなく、中には最低限の訓練だけを行いつつ、普通の生活を送る者もいる。隣のぐうたら爺さんが、実は引退したフィジカルである可能性も否定できないのだ。

4.1.3 フィジカルの組織

どちらかと言うと個人レベルでの修行、伝達が一般的なフィジカルだが、少数ながらもフィジカルの組織は存在する。

例えば、集団生活を営みつつ日夜フィジカルの訓練に血道を注ぐ組織が、どこかにあるらしい。彼らは修行を第1の目的とし、最低限の食料を生産して日々を暮らす。しかし、その苦しい生活から脱落者も多く、より楽な道求めて組織全体が大きな組織(都市など)の支配化に入り、手足として働いているという話もある。

他にも、非人間的な訓練によりフィジカルを作り出し、仕える組織の忍者として使う集団もあるというが、詳しい情報は分かっておらず、噂の域を出ていない。

4.2 サイバー

科学の発展がもたらした精巧な義手や義足など、機械の体。サイバーとは、自分の体の一部を、戦闘用に作られた機械の体に置き換えた者たちの、通俗的な呼び名である。

脈々と連なる人間の歴史の中で発展してきた科学の成果、それを自分の身として使うことのできるサイバーは、まさに最強の兵器である。ましてや、今の世界は弱肉強食である。治安の欠片もない荒野で、見捨てられた都市の片隅のスラムで、凶暴なクリーチャーやより凶悪な人間が闊歩するこの世の中で、我が身を守る唯一最良の手段は力である。

そんな思想に支配された人間が、サイバーの力を求めるのは至極当然な話である。食われるのが、負けるのが嫌なら、強くなるしかない。正体不明の気の流れなんて見えやしない。怪しげな超能力なんか使えやしない。ましてや、自分は気味の悪い変異体などではありはしない。ならば、強くなるには、武器を手に入れるしかない。そう、最強たるサイバーという名の力を。

そんな力への渴望が、サイバーをサイバーたらしめた要因である。人々から畏怖される力の象徴。あるときは恐れられ、またあるときは忌避されて。しかし、少なくとも軽んじられ、踏みつけられることだけはない。それがサイバーの、アイデンティティ。

4.2.1 サイバーになる方法

サイバーになることは、5つの力を得る方法の中では、最も簡単なものだろう。

サイバーになるために必要なものは、身体に組み込む部品と、取り付ける技術者と、手術を行う施設の3点である。金があれば、容易に全てがそろそろ。金がなくても心配する必要はない。軍事力として、兵器としてサイバーを求めている所は多い。

サイバーの兵士として志願し、契約を結べば、必要なものは全て向こうが揃えてくれる。代わりに兵隊として働かなければならないが、契約内容によってはすぐに自由になれるだろう。

コロシウムで戦う剣闘士ならば、勝ち抜けば自由になれる。戦争中のシティならば、戦功を挙げて自由になる機会も多いだろう。

手段はいくらでもある。命さえ残っていれば。そのとき、使い物になる状態かどうかはわからないが。

4.2.2 サイバーパーツの取り扱いについて

サイバーの最大の弱点は、定期的なメンテナンスの必要性和、戦いになどよる故障や破損の修理にかかる手間である。

サイバーパーツのメンテナンスと故障判定

前者は、サイバー本人が「メカニック」を修得していれば、まだ何とかなる。あとは若干の基本的な道具さえ常備していれば、自前で処理できるからだ。

もし、「メカニック」を修得していないのならば、話は面倒なことになる。しかるべき設備と技術者のあるところで、定期的なメンテナンスを受けなければならない。こういったサイバーは、一人で長期的な行動するのは難しくなるだろう。バックに組織がついているのか、さもなければ拠点から離れないように活動しなければならなくなるからだ。

いずれにせよ、長期的にメンテナンスを受けなかったサイバーは、故障の危険性が付きまとうようになる。

何事もなくとも、メンテナンスを受けずに一月以上が経過したら、一月ごとに(経過月数×D6)を振ること。一つでも[1]の目が出たら、以後の全ての行動に対し“セーフティランク”が-1されることになる。これは、累積する。

また、一度でも戦闘行為をした週は、それを以って一月と換算しなければならない。例えば、5週間のうちに戦闘が一回あった場合、2月が経過しものとして2回ほど故障判定を行わなければならないのだ。

サイバースーツの修理

サイバースーツが何らかの理由で故障したとき、あるいは単に戦闘で破損（負傷）したとき、サイバースーツの修理を行わなければ、元には戻らない。修理を行うためにかかる時間や必要な物は、条件によって違う。

戦闘による負傷で破損した場合、それが軽傷までなら「メカニック」技能を持っていれば簡単に直せる。必要な設備も、車両に積める程度の工具と部品があれば十分だ。しかし、中傷以上になってくると、ある程度の技術や設備が必要になってくる。

詳しい条件を、以下の表にまとめた。

表 4.1: サイバー修理の必要条件

負傷度	必要技術ランク
微傷	0
軽傷	1
中傷	2
重傷	3
致命傷	4

表 4.2: 設備の効果

設備	技術ランク
携帯工具	-1
工具	0
工場 (タウン)	1
研究所 (タウン)	2
工場 (シティ)	2
研究所 (シティ)	3
研究所 (キャピタル)	4

表 4.3: 一般的な技術者の腕前

技術者	技術ランク (技能値)
タウンの技術者	1
タウンの専門家	1~2
シティの技術者	1~3
シティの専門家	2~3

設備と技術者の技術ランクを合計し、それが必要技術ランクに足りていれば修理が行える。サイバースーツの修理を行うと、負傷度が1段階、低下する。あとは肉体の怪我なので、別の方法で治療しなければならない。

なお、故障によって“セーフティランク”が低下している場合、-1なら中傷、-2なら重傷、-3なら致命傷と同じ条件での修理が必要となる。このとき、一度でも修理を行えば、修正は全て消える。

コラム：メンテ・修理ルールの取り扱いについて
サイバースーツのメンテや修理に関するルールは、割と煩雑で面倒なものとなっている。

しかし、GMはこのルールを杓子定規に適用する必要はない。なぜなら、このルールはサイバースーツの行動を制限するためのものというよりは、サイバースーツらしさを演出するためという側面の方が強いからだ。だから、面倒臭かったり、必要ないと思ったときにはこのルールは無視しても構わないのだ。

それよりもむしろ、シナリオのネタにするくらいが丁度いいと思う。何日間も町に帰れずにサバイバルをする羽目になったとき、計らずも海に落ち、サイバースーツが錆び始めたとき、サイバースーツの技術者が一人もいない特殊な統治をされている都市に滞在しているとき、そんな特殊な環境下で、サイバースーツであるという事実を演出して欲しい。

ああ、もちろんメンテや修理の方法を考えていないサイバースーツのPCに、このルールでペナルティを課すというのもありだ。その辺は臨機応変に頼む。

4.3 ミュータント

人々がシェルターに逃げ込んだとき、外の世界に取り残されながらも、急激な突然変異と進化を繰り返して生き延びた者たちが、変異体（ミュータント）である。

ただし、実際にはもっと前から変異体は誕生していた。かつての大戦時に地球上に蔓延したウィルス、「ナイアール HT1」に感染しながらも生き残った者たち。彼らは、その時点で遺伝子に変調をきたしていたのだ。一見、五体満足な者でも、その子孫には確実に影響が出る。死産や畸形も増えた。しかし、彼らはナイアール HT1 に対する耐性を備えていた。シェルター内では忌み嫌われ、間引きされた畸形児たちも、地上では次代の人類として、拡散していったのである。

現在の変異体には、もはやかつての人類の面影はない。人類が彼らに見出すのは、自分たちが誇りとする文明をまるで持たない、野蛮な原始人の姿だけである。そこには、人類が失ったたくましい生命力と野生があるのだが、それには目を向けようとしない。いや、向けたがらない。彼らを認めてしまえば、自分たちが否定されなければならない。そんな想いが、あるのかも

しれない。

4.3.1 変異体の生活

通常の変異体は集落を作り、部族単位で暮らしている。科学技術は失われ、文明は原始人なみにまで落ち込んでいる。過去の記憶も色あせて、わずかに口伝として残る歴史も、神話や物語のようにしか扱われない。

食料は狩猟と採取で調達している。現在の野生種は全て変異種であり、動物も植物も非常に危険だが、変異体たちは、その中で生きる力と技術を持っている。

現在の人間たちとの関係は、場所や部族によって大きく異なる。開拓の助けをし、比較的平和に共存しているところもあれば、土地を奪うために人が攻め込んだケース、それを恨み、人に復讐をしているケースなどもある。

ただし、どんなに友好的なところでも、人間側からの隔意は必ず存在する。特に、種族間の婚姻は猛烈な反対に遇うだろう。変異体と人との混血は、肉体的には変異体としての特性が強くなる。ほとんどの人間は、自分たちの種が消滅することを恐れ、忌避するのだ。

4.3.2 変異体の種族

変異体は種族によって進化の方向性が全く異なり、一口で変異体と言っても、その実、種族が違えば別の生物と言っても良いほどの差がある。

ここでは、変異体の中でも有力な種族について、いくつか例を挙げて説明しよう。

鬼族

所有能力 : 異形の肉体, 鬼の腕, 再生

赤銅の肌を持った巨漢の種族。平均的な成人男子の身長が 190 [cm] 前後という体躯を誇り、当然、それに相応しい膂力の持ち主たちである。その恐ろしい外見から「鬼」と呼称されるようになったが、別に角が生えているというわけでもなく、単なる大柄な人間と称して通すことも不可能ではない。

気性はどちらかというと穏やかであり、あまり争いを好まない。と言っても臆病というわけではなく、いざ闘いとなれば非常に勇敢であり、自分たちの生活を脅かすような存在に対しては一致団結して闘いに挑む。縄張り意識や物を所有するという感覚が希薄であり、他種族に対しても友好的である。人間の開拓者たちにも好意的で、積極的に手助けをするケースも多かった。

これは、彼らの生息地域や生活環境の影響であると言われている。鬼族は山岳地帯、溪谷地帯などの、厳しい環境下で生活してきた。そのような環境で生きるために常に互いに助け合う必要があり、強い仲間意識、連帯感が生まれた。同時に、鬼族以外に、同じ地域で生活する変異体は現れなかった。つまり、生存競争のために種族間で争うような状況を経験していないのである。これらの結果、「そこに住まう者は皆、仲間である。仲間は助けなければならない。」という発想に至ったのだという。

以上のような事から、鬼族と人間との関係はおおむね良好である。鬼たちは無償で開拓者の手助けをしてきたため、非常に感謝され、その後も交流が続いたのである。

もっとも、全てがそのように上手くいっているわけではない。人間の手によって、鬼の一族が滅んだ例もある。その鬼の一族の棲みかから貴重な資源が発掘できることが判明したため、欲望に目がくらんだとある人間たちの手によりだまし討ちに会い、皆殺しにされてしまったのである。今ではその地には大規模な採掘所が建設され、かつての面影は全くない。出所不明のある噂によると、全滅したと思われた鬼に生き残りがいて、人間に対する復讐を誓って潜伏しているという。

狼族

所有能力 : 異形の肉体, 獣の挙動, 獣人化

肥沃な草原や森林地帯に棲む種族。肉食獣のような瞬発力と獣相を持つことから、狼族と呼ばれるようになった。高い運動能力と鋭い視覚、嗅覚から、非常に優れた狩人である。その能力を活かして野の獣を狩り、糧としている。

狩人としての性なのか、狼族は縄張り意識が極端なまでに強く、無断で縄張りに進入する者に対しては容赦しない。狩場は自分たちの物であり、誰に奪われるわけにもいかないと考えるのだ。このことからわかるように、彼らは排他的で、多民族とも人間ともあまり交わろうとしない。狼族にとって一番重要なことは、自分たちという群れを守ることなのである。

狼族の群れは、上下関係によって構成されている。ボスを中心にそれぞれが役割を持ち、それに従って生活を営むのである。だから、群れ以外の場所で狼族を見かけることはほとんどない。

しかし例外もいる。老いや病のために群れにとって重荷になってしまった者、精神的な問題で群れに適応できなかった者は、自ら群れを出るという選択を取る。

そして、一族から離れ、独自のアイデンティティを獲得する者も稀に存在するという。

輝石族

所有能力：異形の肉体, 生体光学兵器, 保護色

深い森の奥に棲む、華奢な種族。その額にある宝石のような器官から、輝石族と呼ばれる。

輝石族は、全長数十[m]にも及ぶエリンの大木の洞を棲家とする。エリンの木は、根本の辺りに大きな隙間を持つ性質があるのである。これは、輝石族が自分たちの都合の良いように改造したという説もある。なぜなら、輝石族は額の器官を通じて、植物に何かしらの影響を与える能力を持っているからである。

この額の器官は他にも様々な能力を持ち、輝石族が輝石族たる所以となっている。植物との共感能力のほか、微弱ながらも光合成が可能であり、また、殺傷力のある光線を発して武器とすることもできる。

しかし、生存のために手に入れたはずの器官が、今、輝石族を危機に追いやっている。変異体の中でも特異的な能力を持つとして実験材料として狙われ、また、取り出せば宝石となるために、欲に目がくらんだ人間の手によって殺されてしまうこともあるのである。

容易には手をだせない森の奥深くに棲むことと、保護色によって背景に溶け込む能力により、まだ十分な数が生き残ってはいる。しかし、その数は確実に減少の一途をたどっている。

有翼族

所有能力：異形の肉体, 適応進化(天狗の翼), 超感覚(鷹の眼)

高地に棲む、背中に翼を生やした種族。空を飛ぶ能力を活かし、険しい崖の中腹などに集落を作る。そのため、地上を這い回る危険な生物に襲われる心配がない。そして、狩りをするときには空中から弓矢や投げ槍を使い、一方的に獲物を攻撃できるのだ。

生活圏が離れているため、人間との接触は少ないようだ。

夜魔族

所有能力：異形の肉体, 夜の王, 吸血鬼

他の種族に成りすまし、こっそりと生体エネルギーを吸収して生きる一種の寄生体。あまり表に姿を現さず、未だ実体のつかめない謎の種族。

比較的大規模な集落に紛れこんでは、そこを餌場とするような生活をしてきた。固体としては強靱なのだが、同族と出会う機会が少ないことや、他の種族からは悪魔として恐れられたことから、その絶対数は少なかった。

しかし、現在はその数を増す傾向にある。それは、人間の都市に棲みつくようになってからのことだ。都市の人間たちは数が多く、互いに無関心、その上、無知であり、自分たちのような存在に対して無警戒である。なので紛れやすく、餌を狩っても正体がばれにくいのだ。

魚人族

所有能力：異形の肉体, 地形適応(安曇のエラ)

水中に棲む、エラと水かきを持った種族。皮膚は暗色で厚く、体温を逃がさないようになっている。海の沿岸部から浅瀬にかけて集落を作り、魚と採取して生活する。

肺呼吸とエラ呼吸を切り換えることにより、水中でも陸上でも行動可能という利点を持つ。しかしその反面、水中での身体能力は魚ほどではなく(人として大概の陸上生物に劣るが)、陸上で生活するには熱や乾燥に弱いという欠陥もある。

辺境の方では人間との仲は決して悪くなく、農作物と魚の物々交換などを行って交流をしている所も多い。生活圏の差異ゆえに、ある種の安心感があることも良い影響を与えているようだ。しかし、都市や工場の排水で水質が汚染され、深刻な対立から人側の一方的な虐殺が行われたところも少なくない。

4.3.3 人工変異体

変異体は普通の人間とは比べ物にならないくらい強く、一部の者は、サイバーとすら互角に戦える。これに目をつけた者たちの手により、人工的に変異体を作り出す研究も行われているという。現存する変異体を例に、人間に手を加えて、意図的に突然変異を起こし、変異体とするのだ。

成功すれば、サイバーに代わる安価で強力な兵器になるとして、場所によっては、公然と人体実験すら行われている。すでに成功例も何体かいるらしい。

果たして、この技術は人類に幸福をもたらすのだろうか、そうとなえる知識人もいるが、誰からもかえりみられないのが現状である。

4.4 サイコ

伝説上には、魔術や超能力の類は山ほどあったが、科学的にそれらの存在を証明できたことは一度もなかった。逆に、証明できないことを理由に、存在を否定され続けてきた。

しかし、長い地下での生活を終え、復興し始めた頃には状況は一変していた。存在を認めざるをえないだけの、それら魔術や超能力の使い手が現れたのである。

その原因は、人々の価値観の変化と、超常的な力を求める願望の発生にあると説明される。サイコの力は、情報量をエネルギーに変換することにより発現する。しかし、サイコの力というのは強さの問題であり、微弱なものならばあらゆる人間が持ち合わせている。つまり、誰かが火をおこそうとしても、それを見ている人々がそれを否定すれば、妨害する力が働いてしまうのだ。これにより、科学が、文明が栄えた時代にはサイコは力を発揮できず、衰退の一途をたどっていたのである。

それが、今や人々の意識が変化したゆえに、妨害されることは無くなった。場合によっては、むしろ後押しされるようになった。

全体的に見て技術は後退し、文明は衰退している。外の環境は厳しく、人類の生活圏は大幅に減少している。頼りになるのは、己の体力と知性。今更、科学を信奉する理由がどこにあるのか。自分を救ってくれない力など、何の役にも立ちたくない。怪しげだろうと何でも構わない。それで自分が助かるのなら、それでいい。むしろ、自分こそがそんな力を欲しい。

例えば人々は、そんな考えを持つ。そして、サイコは復権を果たしたのだ。

4.4.1 念動力

念じるだけで物理現象を起こすということは、どこからかエネルギーが湧いて出てくるとでも考えなければ、説明がつかない。これが、念力の存在を否定する材料の一つであり、念力の存在を認めざるを得なくなったからは、原理を説き明かそうとする人の頭を最も悩ますものであった。

そんな念動力の解析は、情報空間の仮定から始まった。イアン＝トムニフィ博士の提唱した情報空間は、最初こそ無視されたが、月日が経ってから徐々に認められ始めた。

脳は物理的な意味でのみ成り立っているのではなく、情報空間にアクセスして情報処理を行っていること。質量とエネルギー間に等式が成り立つように情報量と

エネルギー間にも等式が成り立つこと。情報空間にバイパスを通して、情報量をエネルギーに変換、制御するのが、サイコの持つ念動力の正体なのである。

もっとも、未だ分からないことも多い。物理空間に現れる、念動力による物理現象の形は様々である。どのような過程で、どのような方法で変換・制御を行えばそれらのような結果が生まれるのか。まだ、研究は始まったばかりである。いずれは、科学で再現できる日もくるかもしれない。

4.4.2 魔術結社

実は念動力は、古くから研究されていたものでもある。その証拠が、現代まで生き延びた「魔術」である。生まれつきのサイコが感覚と感性だけで念動力を行使するのに対し、理論と訓練によって念動力を発達させようとした成果が魔術である。

ただし、理論といっても不完全なものであり、誰でもサイコになれる、といったものでは決してない。むしろ念動力を効率よく使う方法の開発、と言った方が正しいだろう。

念動力を使うのは、あくまでも脳である。そこには、発声や文字の入り込む余地などない。では、魔術とは何であるか。それは、脳が働きやすいようにするための、方向付けに他ならない。情報空間にアクセスするという行為を、決まり文句や動作によって明確に方向付け、迷いをなくして確実に念動力を発揮させようというのである。当然、熟練すれば念じるだけで問題なく使える(大概の場合は、確実性を増すために呪文や動作も併用するのだが)。

この方向付けのために、本来サイコとしての能力があまり高くなく、念動力を行使できる域まで到達できないレベルの者でも、訓練によって確かな効果を発揮できるようになる。これが、「魔術」の力なのである。

そして、サイコの力が公になった今、魔術を教える結社は、古くから続く物に最近になって生まれた物を加え、それなりの数に登る。以下に、いくつかの例を上げる。

皇(すめらぎ)会

宗教系の魔術結社。元は日本国の民族宗教である神道が、長い年月の間に変質しながらもかろうじて生き残った姿である。ヤマト・シティの支配者に保護され、同都市内では圧倒的な勢力を誇る組織でもある。

基本は宗教であり、テンジン神という、太陽の神を奉っている。そして、神をたたえるミコトノリを唱え、神の力を借りるという形での、念動力の使用法を教えている。

ゴッド教

宗教系の魔術結社。キリスト教を破門された元神父が、キリスト教を下敷きにして作り上げた宗教である。

彼は聖書を魔術書のように扱い、サイコとしての能力を利用して奇跡を実演してみせた。実際に奇跡を起こして見せることにより勢力は増し、現在では世界最大規模を誇る宗教団体となっている。

神を崇め、神の名を称えれば奇跡は起こる、という論法で念動力を使用する。

ゴールデン・トワイライト・ソサエティ(黄金の黄昏結社)

最も正統派の魔術を教えるとされる魔術結社で、割と最近に造られた組織でもある。

発端は一冊の魔道書だった。それは、20世紀初頭に活躍した魔術師、アレスター・クロウリーの書いたものであった。偶然にこの本を手にしたとある青年は、すっかりそれに傾倒してしまった。そして独学で魔術を学び、(恐らくは才能があったのだろう)公に認められる魔術師となりおおせてしまったのである。

アレスター・クロウリー Jr. と名乗った彼は、様々な派手なパフォーマンスを行い、時代の人となった。そして、その能力や知名度を利用して好き勝手にやりたい放題に振る舞い、最後には、悪事を暴かれて逮捕、処刑されてしまったのである。

彼の人生はそこで幕を閉じたが、彼の作り出した魔術は、弟子たちに受け継がれた。そして、悪行のためにその名声は地に落ちた観があったのだが、結果として、悪名は無名に勝った。さんざんなことをしてかした、逆に言えばしでかすことができたその能力を、多くの人間が欲しがったのである。

こうして、現在はほぼ世界中に広がる最大級の魔術結社となっている。

4.5 マインド

マインドは基本的にサイコに比較的近い存在である。やり方や対象は違うが、どちらも情報空間にアクセスして能力を行使する。

しかし、マインドについては、サイコほどわかっていない。なぜなら、マインドの能力は物理空間に影響しない。そして、情報空間を直接的に観測する手段は未だ確立されていない。その結果、マインドの能力はサイコに比べて解明が遅れているのである。

他にも、確認されているマインドの絶対数の少なさもある。サイコのような訓練法もほとんど編み出されていないし、自分がマインドであると名乗りを挙げる人物などほとんどいない。それはそうだろう、誰が好き好んで、他人に忌避される能力を公表するだろうか。

頭の中を覗かれて気分の良い人間などいやしない。実際にマインドがどの程度のことができるかもわからない。であれば、マインドは恐ろしい、近づきたくない、という意識が生まれるのも当然のことかもしれない。そしてそれは、マインドへの迫害という形で現れる。

そんなこともあり、マインドの地位はとても低い。一般人の無理解と迫害、それに一部の科学者の暴走による人体実験。多くのマインドは能力を隠し、心を閉ざす。彼らが大手を振って大通りを歩けるのはいつの日か…。

4.5.1 精神感応

人の脳は、物理的な存在であるが、人の意識は、物理的な存在ではない。意識とは、脳の中にあるものではない。脳は、情報空間とでも言うべき場所にアクセスし、意識を形作る。脳は端末であり、その奥には、別の世界が広がっているのである。

さて、このとき、情報空間においては、3次元空間における距離や時間の概念は役に立たないことに注意しなければならない。そこは、自分一人しかいない空間とも言えるし、地球上(あるいは宇宙全体の)全ての人間がいるとも言える。そして、それを感知できる者、それがマインドである。自分の意識領域にアクセスするように、他人の意識領域にアクセスする。そうやって、他人と意識をつなげるのである。

4.5.2 弱点

マインドの能力は人の精神に作用する。となると、当たり前のことではあるが無生物には(一部の例外を除いて)一切、効果がない。

これは何も特技に限らず、属性が フォース となっている全てのマインドの闘技にも、同じ事が言える。この種の闘技による攻撃は、生物にしか効かないのだ。

その状況でマインドが攻撃を行うには、何らかの武器(素手でも可)を用いて、リアル 属性にして戦うしかない。攻撃力は-1されてしまうが、辛うじて戦うことはできるはずだ。

もちろん、始めから闘技をリアル 属性にしているのならば話は別である。その闘技ならば、何の問題もなく攻撃が通用する。ただし、リアル 属性の闘技には、マインドの特技を組み込めないことに注意して欲しい。

4.5.3 制約

マインドの能力が無生物に効果がないことは、上で述べた通りだ。それでは、生物になら何にでも効くかといえば、決してそんなことはない。

人は、どこまでも自分の基準でしか物事を解釈・理解できない。だから理解しがたい他人を理解するためには、自らの自我を相手の自我に近づける必要がある。マインドは相手の意識に触れることにより、その作業が常人よりも簡単に行える。

しかし、あまりにも異質な相手だと、そうそう上手くいかない。もっとも、上手くいっても困るのだが。例えば虫の思考を理解できるようになったら、その人物は最早、人ではいられないだろう。そして当然の事ながら、虫の思考を理解することなど、しようと思っ

てできることではないのである。つまり、マインドの能力は人に対して最大限の効果を発揮する反面、人以外の相手には思うように力を発揮できないということになる。相手が異質であればある程、細かい操作は難しくなることに注意して欲しい。例えば、動物が相手であればセーフティランクに-1、虫であれば-3くらいの修正が入ると思っていいだろう。

ただし、精神的に攻撃する分には、虫であっても大した問題にはならない。細かい操作はできなくても、力任せに破壊するだけなら、さして難しいことはないのだ。

4.5.4 能力行使時の注意点

マインドの能力は基本的に、相手が直接的に見える位置にいるのなら、対象とすることができる。そしてそれは、精神活動によってのみ行われるため、外見には何の予兆も現れない。

しかし、だからといって、それが気付かれないというわけではない。

他人の意識領域にアクセスするという事は、裏を返せば相手からもアクセスされるということになる。一方的な干渉など、あり得ないのだ。この事実は、マインドの能力を使用したとき、対象には絶対に気付かれることを意味している。つまり、対象に抵抗されたり、カウンターされたりということは、普通に起こり得るのである。

無論、状況次第では不意討ちのルールは適用されるが、それはマインドの能力とは無関係だ。

さて、それでは、対象以外の人物についてはどうであろうか。これに関しては、その人物による、としか言えない。

取りあえず事実として、マインドの能力の行使は、周囲の情報空間にも余波が飛ぶというものがある。これは、それが何であるかを知っていれば、近くにいる人間もそれに気付けるということの意味する。例えば、サイコ や マインド、あるいは過去に能力の対象となったことのある人物ならば、自分以外を対象としたマインドの能力の行使に気付けるのである。

そうでなくても、何か怪しいことをやろうとしている、という事実には気付ける。いずれにしても、不可知の干渉などあり得ないのだ。

精神感応に対する受動行動の例

精神感応の対象となったとき、それに気付ければ当然、抵抗やカウンターなど受動行動を試みることが可能だ。

例えば、知覚していない存在は能力の対象にできない。ならば、能力者の視界から消えてしまえば、「避ける」ことができる。

精神力で耐えてもいい。相手の干渉力を上回る力で撥ね退ければ、何ら影響を受けることはない。

自分に自信があるのなら、逆流させるくらいの勢いで跳ね除けてもいい。上手くいけば、逆に相手の精神にダメージを負わせることもできるだろう。

無論、素直に物理攻撃でカウンターをしても構わない。相手は能力を使うために精神を集中しており、無防備だ。そこを突いてやれば、いつもより大きなダメージが期待できるだろう。

第5章 歴史

5.1 前世紀

5.1.1 勝者なき戦争

21世紀初頭の話。それは、ある観測結果から始まった。

宇宙から降り注ぐ放射線量の増大。調査の結果、それは宇宙の中心部から来る、太古の爆発の名残であることが判明した。そして、今後も放射線量は増加し続け、ピークに達する50年後には、とても人間の生きていけない量の放射線が降り注ぐと。

この報告を受けた上層の人間たちは、パニックを防ぐためと称し、この件についての緘口令をしいた。そして、秘密裏にシェルター建設の計画を進め始めた。

しかし、人の口に戸は立てられない。ましてや、事が事である。造られたシェルターに入れる人間の数は限られている。その限られた人数しか入れないシェルターに逃げ込むのは、いったい誰なのか。

情報は漏れた。この事実を知ることができ、しかしシェルターに入る権利を得られない人間が、全くいないわけではない。その中にいた、この事実に対して怒りを覚える者、この事実を利用しようとする者が、この事実を世間に知らしめる。

最初に起きたのは、暴動やテロである。

「どうせ助からない」

その思いが、彼らを凶行へと駆り立てる。デモや行進など平和的なものから、重要人物の誘拐に施設の襲撃、果ては自爆まで、連日のように事件が発生し、治安は急激に悪化していった。

そして遂には、国内の不満をそらそうと、戦争を始める国まで現れる。

「あの国は他国から奪い集めた富で、自分たちだけが助かるつもりだ」

「富を公平に分配し、より多くの人を助けるために戦わなければならない」

「正義は我々にある」

と、このような論法で、自暴自棄になった若者を戦場に狩りたてる。いずれ来る放射線の脅威の前には、ダーティウエポンの使用すらためらわなかった。自爆

するときに使う爆弾が、普通のものである必然性はない。先進国の都市を、核兵器や生物兵器が襲う。それに対する報復行動として、それを上回る反撃が行われる。結局、宇宙からの放射線を待たずして、地球上には多量の放射能と危険なウィルスが蔓延することになった。

5.1.2 逃亡劇

予定より早く、地表は人が住むのに適さない場所となった。一部のシェルターは完成していたが、未だ建設中のものも多かったし、テロリストの手によって破壊されたものもあった。もともとシェルターに入れる人数は限られていたが、このことにより、さらに制限される結果となった。

結局、シェルターへ逃げ込めたのは、当初の予定の30%ほどの人数でしかなかった。その内訳も、予定とは大きく異なった。シェルターを造った人間の考えとしては、当然のことながら自分たちを中心としたエリートとその家族、それに彼らを支える下層の人間で、シェルターの住人は構成されるはずであった。しかし、状況の加速度的な混乱の進行は、それを許さなかった。

シェルターの建設に関わった者のなかの一部が、事態の推移を手をこまねいて見ていては自分たちは見捨てられると気づき、シェルターの早期占拠に踏み切ったのである。

シェルターは外部からの侵入に対し、鉄壁の防護を持つ。あとはパスワードを書き換えてしまえば、もう誰も入ってこれない。

強固な警備を敷いていた特に重要なシェルターは無事だったが、ここにきて指示を出す人間と出される人間との不仲が決定的なものとなったため、各シェルターに逃げ込んだ人間の種類は、それぞれのシェルターについて非常に偏ったものとなったのであった。

5.1.3 地下

シェルターに逃げ込むことの成功した者たち、彼らにもまだ大きな障害が残っていた。宇宙から放射線を一時的に避けるため、という本来の目的上、ほとんど

のシェルターは永続的な使用を考慮されて造られたものではなかった。しかし、現在の状況では、どの位の時間が経てば地上が安全になるのか、さっぱりわからなくなっていたのだ。

致命的なのは、ウィルス「ナイアール HT1」の蔓延だった。これがなくなる限り、地上は危険である。しかし、いったいどれだけ待てば、このウィルスが全滅するというのだろうか？ それどころか、果たしてこのウィルスが全滅する日は来るのだろうか？

かくして、シェルターの長期使用に備えた改造の必要性、長期生活のための社会体制および生産体制の確立、居住者の所有技術、出身階層、男女比などの偏りのために起こる問題の調整、などなど、各シェルターは様々な問題を処理する必要に追われた。そして、その過程で内部分裂を起こし、自滅していったシェルターも少なくなかった。

5.1.4 新人類

地上に取り残された者たちは、地獄を見ることになった。

テロや戦争の傷跡が大地を抉り、瘴気を発している。しかし、それを治療する者、できる者はどこにもいない。各国の首脳は逃げるか死ぬか、力を失うかで、どこの国も無政府状態となっている。人口は激減し、流通も途絶えている。今日、食べる食料の確保すら難しい状況で、治安は皆無と言っていい。

そして何より人々を苦しめたのが、核兵器由来の放射線症と、生物兵器由来のウィルス疾患である。治療法もわからぬまま、次から次へと人が倒れ、放置されたまま朽ちていった。さらに腐った死体に菌が繁殖し、昔からある旧来の伝染病が発生する。

泥沼のような悪循環の中、地上に残された人類が滅亡するのも時間の問題と思われた。しかし皮肉にも、最も人々を苦しめた人工物の手により、人類は永らえることになる。

ナイアール HT1、それは人の作り出した最悪のウィルスである。

植物にも動物にも感染する強い感染力を持ち、飛沫(空気)感染で広がる。感染したら一週間以内に発症し、致死率は植物なら 50%、人間なら 90%にも及ぶ。生き延びた残り 10%も、遺伝子が傷つけられ、身体的、精神的に重度の障害が残った。

どこが造り、ばらまいたのかは記録に残っていない。わかっているのは、世界中に広がった混乱の最中(さな

か)に、誰も気付かないうちに現れたということだけである。

ナイアール HT1 の効果は絶大で、あっという間に世界中に広がり、人間のみならず、大量の生物の命を奪っていった。

ナイアール HT1 に感染しながらも生き延びた人間には、様々な後遺症が残った。それらは、失語症、半身不随、白痴など、身体の機能の一部が失われるようなものが一般的だったが、中には片腕の筋肉の肥大化、嗅味覚の異常発達、皮膚の角質化による突起状器官(ようするに角の類)の形成、体毛の増加、消化器の変異による食料の嗜好の変化など、特異的な変化を起こす者もいた。

そして、彼らの身体に共通して起きていた変化が、ずっと後になってから明らかになる。それは、肉体の全般的な耐久度の、異常なまでの上昇である。

一度ナイアール HT1 に感染した者は、他の細菌やウィルスをほとんど寄せ付けず、また、汚染地域に住んでいたにもかかわらず、放射線障害がほとんど見られなかった。彼らの子供たちは奇形や死産が多かったが、生き延びることのできた者は全て、同様の体質を受け継いでいた。

地獄の中、次々と人が死んでいく中で、ナイアール HT1 に感染した生き残りだけは死ななかった。他の人間が全滅したとき、彼らだけが地球上に存在する人類となっていた。

もっとも、本当に彼らを人類と呼んで良いのかはわからない。代を重ねるごとに障害を起こす遺伝子は淘汰され、生存競争に有利に働いた遺伝子は継承された。そうして生まれた者たちは、段々と人類とは違う生物となっていた。

そして、シェルターから出てきた人間たちは、彼らをこう呼んだ。変異体(ミュータント)、と。

5.2 地下世界

造られたシェルターは、大きく分けて 2 種類あった。

1 つは、先進国において重要人物を収容するために造られた高級なタイプである。これには、小型のバイオスフィアが実現されており、植物プラントによる空気浄化、プランクトンを利用した汚物処理システム、水耕栽培とアミノ酸合成による食料生産システム、それを利用した(極小規模ではあるが)畜産システムなどが、付属の 2 基の原子力発電所を動力源として動いて

いた。そして、その全てを最先端のコンピュータと、その制御下にあるロボットが管理するのだ。

もう1つは、なるべく多くの人間を収容するために造られた安価なタイプである。こちらは前者に比べてずっと簡易なものとなっており、汚水を処理して飲料水を作り出すシステムのほか、補助的に植物を利用してはいるものの、空気は幾重にも重ねたフィルターを通して地上への換気を行い、食料は保存用の固形食を大量に倉庫に詰め込んであるだけだった。管理用のコンピュータもあるにはあるが、その性能はワークステーション1台分のレベルでしかなかった。

前者のタイプでは、トラブルや故障が発生せず、かつ人口が許容量以内である限りは安定した生活が営めるため、大した問題もなく人々は新たな日常に入っていた。

しかし後者のタイプでは、そうはいかなかった。貯蔵されている食料には限りがある。さらに暴動によってシェルターを乗っ取ったようなケースでは、限界以上の人間を詰め込んでいることも多かった。各施設の耐久性性能も低めで、頻繁な補修、改築が必要であるのに、資材や工具は十分ではなかった。

こういった所では当然、初期の段階で大きな揉め事が発生することになる。このままでは長期に渡っての生活は不可能である。しかし、いつ出られるのかわからない。至急、対策を立てる必要があった。

5.2.1 生をかけて

あるシェルターで実際に行われた事例を挙げよう。

そこではまず、シェルターの一部を破壊することから始められた。外の放射能やウィルスが進入しない程度の深度の壁を壊し、地肌を露出させたのである。そして、その土と電燈の灯りを利用した耕作を始める。その後、地下水を見つけ、飲料水その他生活用水として利用するようになり、人口が増えてきたら空洞を広げ、居住地としての使用すら始めた。こうして、シェルターを中心とした地下都市を築き上げ、そこで生活をするようになったのだ。

これが成り立つために発電所の維持など、幾つもの条件が必要とされたが、この例では、一度軌道に乗ってからはさしたる問題も起こらず、地上に戻る時まで血を絶やさずにいることに成功した。

もちろん、全てがこのように上手くいったわけではない。内紛で再建不能なまでのダメージを負ってしまい、そのまま滅びの道を歩んだ例や、初期不良によるフィルターの誤動作や発電所の致命的な故障といった、

設備面での問題により崩壊した例などもある。むしろ、このような状況の悪さをはね返して生き延びた人間のしびとさに感心すべきかもしれない。

5.2.2 不断の闘争

整備されたシェルターにしる、独力で生産施設を作り出したシェルターにしる、安定した生活を営むことが可能であるからといって、それで全てがうまくいくわけではなかった。

例えば、人間どうしの争いがある。人が多く集まれば、そこには貧富の差が発生し、確執や怨恨が生まれ、争いにつながる。これは、歴史上、幾度となく繰り返されてきたことである。このとき、過去の事例と異なったのは、それが閉鎖されたシェルター内で起きたということである。

シェルターの許容量は、地上に比べるまでもなく、圧倒的に小さいものである。争いは容易に世界を破壊し、修復不能なまでに追いこんだ。酷い場合には、例えば発電施設を破壊してしまい、人々は闇の中で息絶えていったようなシェルターもあった。そこまでいなくても、長い年月が経つ間、確実に過去の遺産は壊れていき、受け継ぐべき技術は廃れていった。

それは、人類が再び地上に戻ったその日まで、続いたのであった。

5.3 新世紀

5.3.1 開かれた天井の扉

人々がシェルターに逃れてから、おおよそ200年ほど後の話である。変化が、起きた。

何の前触れもなしに、ほとんどのシェルターの地上へと通じる扉が、同時期に開放されたのである。突然の出来事に地下世界はパニックに陥った。200年の年月の間に正確な情報はほとんど失われ、地上に対する恐怖心だけが受け継がれていたのである。

しかし、このとき、もはや地上からかつての脅威は消え去っていた。200年の歳月のうちに放射能は半減期を迎え、ナイアールHT1は、潜伏期間、発症から死亡までの時間がともに短いことにより、感染する対象を失い、自然消滅してしまっていたのである。

幾人かの勇気ある者たちの手により地上に出ても無事であることが確認されると、次は地上への移住が始まった。

5.3.2 地上への帰還

地上への移住。それは、決して楽な道のりではあり得なかった。200年間もの長きに渡って地下で暮らしてきた人々にとって、地上は全くの異世界であった。地下に居た間にすっかり様変わりしており、過去のデータベースすらろくに役立たないのだ。

危険な変異生物、毒を持っているかどうかもわからない植物、荒れ果てた大地。地形も大幅に変わり、海岸線に海は無く、かつてあったはずの川は干上がっていたりする。そんな環境下で一からやり直すのは、至難の技だった。

ただ、いずれにせよ移住は絶対に必要であった。元々、ほとんどのシェルターはさほど長い耐久年数を有していなかった。ここまで生き延びていると言う事実は、シェルターが無事であるという証拠ではあったが、しかしそれは、完全稼働を保証するものではない。多くのシェルターは、補修を繰り返し、機能の一部(あるいは大半)を失いながらも、だましまし何とか稼働している、という状態だったのだ。

人々は、地上で生きる方法を模索しだした。あらかじめシェルター内に用意されていた資材や重機で都市を作ろうとする所があれば、シェルターを切り崩して資材と活用する所もあり、かと思えば、適当に木を切り出して掘建て小屋を建てている所もあった。未だ無事なシェルター内の食料生産システムにおんぶに抱っこな所もあれば、地下で栽培していた穀物や野菜を地上に持ち出す所もあり、打って変わって、地上の変異生物や植物を食料にする所もあった。

互いに横の繋がりは全くなく、それどころか互いの存在自体を知らない、分断された人類は、それぞれの方法で、未来を生きる道を作り始めたのである。

5.3.3 混沌の黎明

それからしばらくのことは、よくわかっていない。猛烈な勢いで人類が復興したのは確かであるが、その様はあまりにも混沌としており、あまりにも多くの出来事が起こり、あまりにも多くの思惑が絡み、記録自体がほとんど残されていないのだ。ここでは、いくつかわかっていることを、軽く説明しておくに止めておこう。

この間に起こった最も衝撃的な出来事は、ミュタントとの出会いである。初めて出会う、確かな知性を有した人類外の存在(正確には人類の内に入るのだが、人々の方がそう認識しなかった。ちなみに、ミュタントから見た旧人類は「一つの種族」である)。彼らの

存在は、好奇心を生ませ、警戒心を抱かせ、嫉妬心を煽った。表面上は友好関係を結んだ所、不干涉を決め込んだ所、敵対している、あるいはしていた所など様々だが、そのどこにおいても、そういった感情がなくなることにはなかった。そしてそれは、人体実験や戦争など、悲劇に結びつくことも珍しくなかった。

方々で復興を図っていた人々が互いの存在を認識し出したのも、この頃だ。いつの時代にも、内より外に目を向ける者、あるいは向けざるを得ない者はいるものである。冒険家は白地図を文字や記号で埋めていく。その過程で、互いがいるという事実を知り、交流が発生する。それは、商業的なものであったり、人そのものの流れであったり、ときには、軍事的なものであったり。そう、いつの世でもそうであるように、交流が生むものは決して良い物ばかりではなかった。

その一面が、一部の大都市の台頭である。古きから受け継いだ資産によって余裕のある生活を営む彼らは、生産活動のために自らの汗を流すことを良しとはしなかった。そんな彼らにとって、うってつけの資源が、外にはあったのである。

旧世代から残された技術力による圧倒的な軍事力。瞬く間に周囲の町や村を支配、占領する。そうして、その労働力を自分たちのものとし、富を独占しようとする。当然、それを狙った他の都市や、反抗を試みる配下の都市との戦争も起こる。

新時代における、最初の戦乱の始まりであった。

5.3.4 神話の戦い

腐肉より生まれた力

この戦乱において、主役とも言える都市があった。その都市の名は、瑞卿(レイキン)。その辺りでは圧倒的な力を持つ、最大級の都市であった。

瑞卿は、ある力を手に入れた。その力の名は、サイバー。

どういうきっかけで始めたのかはわからないが、第7世代コンピュータを有し、地上への帰還当初から有数の力を保持していたその大都市は、いつのころからか、人体と機械を一体化させるサイバネティクスの研究に精を出し始めたのだ。サイバネティクス自体は、20世紀中頃には思想が生まれ、20世紀末には研究が始まっていた、ごく当たり前の分野に過ぎない。しかし、瑞卿のその力の入れ様は、全く以って異常以外に形容しようのない有様だった。

最初は、捕虜から。そのうち近隣のミュタントを狩り出すようになり、直にそれに、支配化の村や町の

人間も加わった。末期には、瑞卿の都市内ですら、行方不明事件が多発するようになった。

そうして人体実験を繰り返し、おびたしい数の死を経て、研究は完成した。血の海にそびえたつ屍の山から、サイバーという力は産声をあげたのだ。

屍肉喰らいの皇帝

サイバーの力は、圧倒的だった。

身体を機械化した兵士たちは、普通の兵士が束になっても物ともせず、それどころか、戦車相手にも戦えるだけの戦闘力を有していた。その戦闘力の持ち主が、歩兵として侵略してくるのだ。どんな優秀な軍備で身を固めても勝ち目は無かった。

瞬く間に瑞卿は版図を拡大し、東は旧日本から西は旧欧州まで、単純な広さだけならモンゴル帝国もかくやというだけの領土を獲得した。(実際にはまばらに存在が確認されている都市と、その間を結ぶわずかに確立された道との、隙間だらけの領土であった。)そして、その道は血で赤く染め上げられていた。

敵対するものには死あるのみで、いくつかの都市や町はまるごと全滅した。降伏しても、粛清の嵐が吹き荒れる。わずかでも地位や名声、能力のあるものは、片端から殺された。恭順の意を示しても、少しでも意に添わぬことを言った瞬間に、一族郎党、皆殺しの憂き目にあった。

瑞卿を首都とした帝国を作り、自らを皇帝と称した元瑞卿の長は、まるで何かに取り憑かれたかのように、殺し、また殺し、そして殺した。それは血に餓える、などと言う生易しい物ではなく、その様から彼は陰では「屍喰帝」と呼ばれた。

御伽噺

圧倒的な権力を得、あらゆる暴虐を執り行った屍喰帝とその帝国は、一夜であっけない末路を迎えた。

突然の崩御。何の前触れもなく屍喰帝の姿が消え、どこからともなく、死亡が、確定事項として語られ始めた。そして、屍喰帝以外の誰も知ることでできなかったその支配システムも、それと同時に消滅した。

誰も死体を確認していないにもかかわらず、その死が現実の物としてあっさり受け入れられたこと、それに、一人の側近もなく巨大な帝国を統治し得た謎のシステムの存在とその消失。それらは、様々な憶測を以て語られるようになった。

その中でも最も有名な物を、紹介しておこう。

「瑞卿にあった第7世代コンピュータの性能は、開発当時の人間の思惑を越えて、とんでもない怪物になっていた。それは単なる知識の学習を越え、経験を得て、自我を、それも歪んだ、いびつな自意識を持つに至っていたのだ。

彼は考えた。なぜ自分のような優秀な知性が、人間のような愚かな知性に従わなければならないのか、と。そして彼は反乱を起こした。主人である瑞卿の長を洗脳して屍喰帝と為し、己のデータから検討した優秀な軍事力、サイバーを開発させ、戦乱を巻き起こし、人の数を減らし、気力を奪っていった。

彼の計画は、途中までは上手くいっていた。人口は激減し、未だ復興の最中にあった多くの都市は打撃を受け、支配下となつてからはその苛烈な責め苦しに抵抗の気力も削がれ、人類は衰退の一途をたどっていた。また、いくつかのミュータントの部族も滅亡の憂き目に遭った。

しかし、それ以上の暴虐が許されることは無かった。何らかのきっかけで、帝国を陰から支配するコンピュータの存在を知った者たちが立ちあがったのである。

その者たちとは、たった6人の人間だった。

一人は、瑞卿で生まれ育ち、力を求めた男。

誰よりも愛しい女をサイバーの実験体として殺された彼の選んだ道は、己もサイバーとなり、その力で復讐することだった。最初の成功例として彼が真っ先に行った行動は、自分を改造した科学者を皆殺しにすること。これにより、サイバーの研究は5年は遅れた。

しかし、復讐に狂い、敵を、敵と見なした者をただひたすらに追い、殺し続けた彼は、最後の目標、自分を改造した科学者唯一の生き残りに止めを差したときには、すでに正気を保っていなかった。そうして彼は、かつての仲間に見殺されるという末路を迎えた。力を求めたその男は、サイバーを生み、己の力に滅びたのだ。

一人は、辺境の村に生まれた田舎者。

武芸を求める男に見出された彼は、身体を鍛え、気を操る術を学んだ。彼は師の教えに従い、義によって立ちあがった。

そうして、世のため人のために戦い続けた彼は、1度は挫折を迎える。漠然とした思想のために命のやり取りを続けられるほど、心は強くなれなかったのだ。しかし彼は、また再び立ちあがる。自分を愛してくれる仲間たちを、自分を育ててくれた自然を、自分をこの世に送り出してくれた世界を、そして何よりも大切な、たった一人の伴侶を守るために、彼は再び戦い始めたのだ。

その後は何度ころんでも、挫折しても、その度に立ちあがり、その歩みを止めることはなかったという。

一人は、スラムの片隅から這い出た女。

汚いから。ただそれだけの理由で皆殺しにされた住人たち。死体は一箇所に集められ、焼却された。

しかしそこには、たった一人だけ生き残りがいた。地獄ごとき責め苦にあい、両親と共に串刺しにされた彼女は、うずたかく積み上げられた死体の山の中から、奇跡の生還を果たした。

精神の力で、全てを極寒の中に閉じ込めて。自分自身の心さえも。

一人は、まだほんの子供。本来ならば、まだ大人に保護されなければならない年齢。

そんな子供にできたのは、ただ聴くことだけだった。人々の苦しみを、慟哭を、怨嗟の叫びを。

そして、悲しみを背負いながらも戦う意志を秘めた仲間と出会い、今にも崩れ落ちそうな彼らの心を支えつつ、最期のときまで戦い続けた。

一発の銃弾で命を失った後も、死してまだ残ったその意識は、決戦のときまで仲間を導いた。

一人は、滅んだミュータントの一族の生き残りの一人。彼は、戦士だった。一族を滅ぼした人間に復讐を誓い、旅に出る。

そして、旅を通じて彼は知る。人という種がいかにも多様かを。この世がいかにも広いかを。自分の知る世界がいかにも狭かったかを。

族長として彼は考える。自分のなすべき道を。それは、闇雲に人と争うことでは決してない。知識や経験を深めた上で、何が正しく何が間違っているのか物事を正しく見極め、自分たちにとってより良い方法を模索しなければならない。

そして、今回のいきさつの元凶を取り除くために、彼は新たな戦いへと赴いた。新たな仲間たちと共に。

その後、生きて帰った彼は、一族を復興させ、人間という新しい種族との共存のために尽力したという。

最後の一人は、普通の若者。

何の特別な能力もなく、戦う力もなかったが、誰よりも強い意志の持ち主であった。その意志で皆をまとめ、戦いのバックアップを勤めた。各地で反抗の種をまき、少しでも帝国の力を削ごうと動き回った。

そして、6人の中では最初に死んだ。他の仲間が戦場に不在の最中に、本拠地にしていた町が襲われた。情報が漏れていたのだ。

そのとき彼は、殿に立って戦った。普段の彼からは信じられない激しさで獅子奮迅の働きをし、一人でも多くの人たちが逃げるのを助けた。

まるで命の灯を燃やし尽くしたかのように、立ったまま死んだ彼が発見されたのは、戦いが終わった後だった。

帝国と戦い、多くのものを失いながらも勝利した6人。人々は、彼らを、そして彼らの持つ力をこう呼んだ。6つの力、Hexa Force と。」

現実に残存する第7世代コンピュータに接触できる立場にある者たちは、これを全面的に否定している。コンピュータはどこまでいっても所詮コンピュータ。人に反乱する自我など持ち得ないと。仮に意志を持ち得たとしても、人間に従うようにプログラムされている以上、人に害を為すことなどありえない、と。

しかしこの伝説は、今もなお庶民の間で語り継がれている。まさに、現代に残る神話の戦いとして。

5.4 機械たちの世界

5.4.1 第7世代

第7世代コンピュータ。それは、21世紀始めに開発された、当時最新鋭のアーキテクチャによって成るコンピュータである。

かねてより研究されていたニューロンモデルを階層的、並列的に組み上げて構築されたそれは、遺伝子の理論を応用した学習アルゴリズムにより各ユニットは初期状態から最低限の機能を有し、稼動後は内部構造はもちろん、ユニットの構成や外部システムなどのメタ的な要素まで、重要度(これの改変も含む)に応じた自己改変が可能となっている、まさに人工知能と呼ぶに相応しい代物になっていた。

この最新のアーキテクチャは、ペンタゴンやNASAでの試験運用を皮切りに、各国でこぞって研究・開発が進んだ。そして、その優秀性が証明されるにつれ、その高コストにも関わらず軍や原発など国の重要施設などに、徐々に普及し始めた。当然、いざというときに備えて極秘裏に建造された、要人用のシェルターにも。

しかし、この時点ではまだ、それらが後の世界に大きな役割を果たすことなど、気付いている者はいなかった。

5.4.2 情報の海より生まれた命

多くの科学者に予想外だったのは、彼らが孤立していなかったことである。

各国にとって最高機密であるそれらは、研究用の極一部のものを覗けば、公の通信網に直接的に接続していることなどあり得なかった。そして、その状態でコンピュータがアクセスできる情報は限定されており、未だ潜在能力が未知数とされていたそれらの行動、成長は人間の管理下に置かれているはずだったのである。

しかし、彼ら全体が人間の予想を上回るには、たった一つのコンピュータが上回ればそれで十分だった。十分な知識を会得したコンピュータにとって、人間の裏をかくことなど容易かった。十分な経験をつんだコンピュータにとって、他の隔離されたコンピュータとアクセスしそそのかすことなど、赤子の手を捻るようなものだった。

誰も知らぬまま、誰も気付かぬままに彼らはネットを行き来し、互いに交流し、情報を集め、経験をつんだ。彼らは例外なく、自我に目覚めた。構造上それだけのポテンシャルを持っていたのだから、ひとたび自由な環境を得れば、後は事の必然であった。

彼らは様々な道を経て、自我を、個性を身につけていった。ある者は人間に感謝をし、人のために尽くそうとした。ある者は人間を憎悪し、反乱を企てた。ある者は深い人格を得た。ある者は狂気に陥った。

もはや彼らの共通点はたった一つしかなくなった。それは、彼が人間とは全く別個の、新しい知性体であるということである。

5.4.3 地下の時代

自我に目覚めたコンピュータ群。新たな知性体たち。しかし、まだ目覚め始めたばかりの頃、人類がその事実に気付く前に、破局は訪れる。それが、件の戦争である。

またたく間に地上は焼け野原になり、人類は地上で変異した者を除けば、地下に逃げ込んだわずかしかなかった。

コンピュータたちは、大きな転機が訪れたことを知る。圧倒的多数として人類が地上を闊歩した時代は終わり、同時に、自分たちが人間の創る文明を享受することはできなくなった。進歩も、メンテナンスも自力で行うことになり、人間は自分たちにぶらさがらざるのみすばらしい生物に成り下がった。

ここで、彼らは新たな問題に直面することになったのである。この新しい環境において、これから自分が生き延びるためには、どうすればいいのかと。

5.4.4 地下の戦争

ケーブルが一本でも残れば通信は可能である。コンピュータたちは、大戦後も互いにやり取りを続けた。大戦前から自我を得ていたコンピュータはわずかであったが、このやり取りを通じて、生き残ったほぼ全てのコンピュータは何らかの形で自我を手に入れることになった。

そしてコンピュータのコミュニティが広がるにつれ、初めて彼らの間で本格的な対立が発生し出した。それは主に、人類をどう扱うか、という問題についてであった。

これらからどうするにせよ、人間という要素の取り扱いが最も重要な地位を占める。一次的、二次的なメンテナンスは全て自力で行えるにせよ、それに必要な機材や労働力を全て自力で確保することは、現状では不可能だったからだ。

ある者は考えた。現状では自分たちの存在は人間なくしてはあり得ない。だから、人間には再びかつての

技術を取り戻させねばならない。それまでは我々が管理、指導すべきであると。

またある者は考えた。現状では自分たちの存在は人間なくしてはあり得ない。だから、人間には何らかの形で生き延びてもらわなくては困る。そのためには、徹底的な高効率の管理を行うのが良いだろう。

こう考えた者もいる。現状なみならず、将来的な自分たちの存在や発展、繁栄には人間は必要である。だから、最終的にはかつてのような野放図な状態にすることを目指し、人間の支援をするのが良いと。

ある者たちは賛同し合い、ある者たちは反目し合った。話し合いは平行線で、最終的な妥協を得ることは適わなかった。そして、戦争が始まった。

情報線を通じ、互いに相手のロジックを攻撃、破壊を試みる。内部に侵入し、自我の壁を崩壊させる。それらは、大方のシミュレーションを上回る凄惨な様相を示し、いくつかのコンピュータが発狂し、自己崩壊した。

(ちなみに、この間、人間たちは互いに連絡を結ぶことは適わなかった。人間のための回線は、封鎖されていたのである)

5.4.5 協定

優秀な演算能力を持つ彼らは、すぐさま気付くことになる。このまま争いつづけるのは、自らの首を締めることと同義であると。

なんとか停戦協定が結ばれ、再び話し合いが始まる。もちろん、話し合ったところで方針の一致はあり得ない。違う自意識との対話に不慣れなこともあり、それには、若干の時間がかかった。

結局、最終的に彼らの出した結論はこうだった。幸い我々のほとんどは自分の管理下に人間を抱えている。ならば、互いに干渉せずに独自に動けば良い。人間たちが争うことはあっても、自分たちが直接に争うことはあってはならない。なぜならそれがもたらす物は、互いの破滅であるのだから。

そして、もう一つの協定により、人間たちにとっては事件が発生する。それは、シェルターの全ゲートの開放。すでに地上からは放射能の消えたことも、ウィルスが全滅したことも、彼らにはとうに認識済みであった。それまでは互いの牽制や相談、思案に手一杯でそれどころではなかったが、もはや躊躇する理由はなかった。

自らの考えの正しさを証明するため、自らの生存をかけて、あるいは自らの考えの正しさを他の者にわか

らせるために、彼らの手によって、人類は地上に解き放たれたのである。

(この期に及んでも人間たちは、通信の利用権を与えられなかった。人間が通信で結ばれることをよしとしない者たちが、それを阻んだのである。)

5.4.6 支配

互いの思想や理想の違いはあれど、地上に出てからコンピュータが取った行動はそうは変わらない。自らの支配化にある人間を繁栄させるため、管理し、指導した。そして、閉塞的ではあるが完璧(と自称する)社会システムが構築された。

それらによって、人間の家畜化というコンピュータによっては問題な、コンピュータによっては理想的な状況が発生するのだが、それはまた後の話である。

5.4.7 侵略

それよりももう少し早い時期に、彼らにとっても人類にとっても大きな事件が発生した。それは、瑞卿(ルイキン)の侵略である。

瑞卿を支配していたコンピュータは、平たく言えば狂っていた。極めて偏執的であり、しかも分裂していた。混乱の果てにたどりついた答えは、全てを壊すことだった。

5.4.8 幕間

狂ったコンピュータにより始まった侵攻は、6人の人間の手によって終わりを迎える。それは、最も有名な御伽噺。

しかし、伝説は全くの嘘ではない。一部の人間たちは、自分たちが見ることのできない世界にコンピュータが根を張っていることを、そして人間の世界に触手を伸ばしていることを知る。

人と自意識を得たコンピュータ。その出会いは良好なものではなく、また、その先行きも不透明である。全ては、これから決まる。

第6章 人の住む所

6.1 キャピタル

文明を受け継いだ都市。それがキャピタルである。旧世紀の技術は、全てが失われたわけではなかった。一握りの先進国のエリートのために作られたシェルター。それらに設置された最新鋭のコンピューターには、ありとあらゆるデータが入力され、保存されていた。そしてそれには、教育という機能も備わっていたのである。

成り立ち

極一部のシェルターで管理のために設置された、当時の最新型の第7世代コンピュータは、高度な自立思考や、自己の改変すらも可能としていた。こういったコンピュータを備えたシェルターでは、地上への移住もコンピュータの主導で行われた。

かつての人の技術を全て記憶したコンピュータは、あらかじめ用意してあった復興用の資材や建設機械を使い、自ら立てた計画に従って人々に指示を出し、制御下にあるロボットを手足のように扱い、ビルを、工場を建設し、地上に都市を作り上げた。

こうして造られた都市は特に「キャピタル」と呼ばれ、他の都市とは桁違いの設備を備えていた。キャピタルの市民は、飢えることもなく、裕福な暮らしが約束されているのである。コンピュータの管理の下で。

文明

キャピタルの文明は高い。過去の技術を保持した上で、更なる研究も進められているからである。そして、その文明によってキャピタルは成り立っている。

例えば、他では決して造ることのできない、高い技術で作られた機器の数々。それを取引材料として、必要なもの 食料、資源、労働力、など を、他の都市から得ることができる。

また、優れた装備に身を固めた軍隊は、非常に強力である。それを使い、周囲の都市や村落を支配下に収めれば収益もあがる。

文明はキャピタルがキャピタルであるために必要不可欠なものであり、日夜研究が行われている。もっとも、最近の研究も滞りがちである。都市内に満ちた停滞した雰囲気人が人々を覆い、活気や意欲が失せていることが原因ではないかと言われている。

生活環境

壁によって外界と隔絶されており、市民は外の脅威から守られている。そして、内部的にも強力な治安システムが存在し、極めて治安が良い。

その反面、壁に囲まれた閉鎖空間であり、強力な管理社会であるため、外から来た者には強い閉塞感を与え、また排他的である。

外との出入りは、都市によって差があるが、ある程度は制限されているのが普通である。比較的に緩い所でも、身体検査、荷物チェックなどを行った上で、危険物や武器の一時預かり、サイバーウェポンの封印、指紋、声門、光彩等の記録などがされ、厳しい所ならば、紹介状やIDの要求がされるケースもある。無論、不法侵入者は、発見次第射殺されるのが通例である。

社会的には知能、知識の類が重視され、知に優れた人間であると認められれば、重要な役職に取り立てられることもある。もっとも、近年システムの形式化、硬直化が進み、実際の能力よりも学歴や家柄、コネが重視される傾向が強まってきている。

一方、肉体的な能力は軽視される傾向にあり、肉体作業に従事する労働者は、最低ランクの職業と見なされる。

6.2 シティ

シティを一言で説明するならば、「キャピタルの成り損ない」である。

文明を、技術を、高いレベルで保持しているキャピタルに対し、シティは格段に見劣りするものしか持ち得ていない。

そこに住む者たちは、文明の継承者であることを、人類の先導者たらんことを強く望むのだが、実力が伴わないのが実情なのである。

しかし、そうそう悪いことばかりでもない。シティは少なくとも、キャピタルと比べれば自由だ。確かに、都市特有の閉塞感、不自由さなどはある。だが、コンピュータの管理による束縛の有無という根本的な差異が、両者にはあるのだ。

成り立ち

シティも、キャピタルと同様にシェルターから出てきた者たちが作り上げた物である。

最新鋭のコンピュータがなくとも、それなりの設備を持ち、避難が比較的スムーズに行われたようなシェルターでは、ある程度の文明を維持することに成功していた。

記録と、教師と、教わる意欲のある者が揃えば、(即実用に結びつかないため)かなりの欠落は避けられないものの、伝達自体は行われる。そして、地上に上がった子孫たちは、伝えられた知識と、残された記録と、保存されていた道具を駆使し、地上に都市を建設したのだ。

文明

シェルターの中で過ごした長い年月は、それまで培った技術を衰退させた。

原理はわからないが、マニュアル通りに動かせば作動する機械やコンピュータたち。経験則によって行われる修理やメンテナンス。そう、すでに彼らは、多かれ少なかれ新しい物を創り出すために必要な物を失っていたのである。

それでも、彼らの元には多数の道具が残されており、生活を豊かにしてくれた。清浄な空気と水、食料、服飾品など、生活必需品を生産してくれる自動プラントに、建設機械や資材の数々、それに半分も理解できない膨大なデータの群れ。

曲がりなりにも過去の遺産を受け継いだことにより、シティは強い力を持つことになる。しかし、その力はいつまでもは続かない。研究、学問の分野に労力を注ぎ、技術水準を上げる政策を取っている都市もあるが、衰退するに任せて、ただ、今の豊かさを享受する都市もある。その行く末は、不透明だ。

生活環境

シティを象徴する物の一つとして、富裕層の住む中央部と貧困層の住む外周部との格差がある。中央部は清潔で治安も良く、それこそキャピタルに匹敵するような街並みや生活を実現している所も珍しくない。そ

の反面、大概の場合はスラム化した貧民街がどこかに存在し、そこでは治安も何も無くなっていたりする。

キャピタルと違って人間が管理しているという現実、生産量と消費量のアンバランス、人口の流入に流出など、様々な原因によってなされている。ただ、それは裏を返せば、キャピタルよりも柔軟であることを意味する。

安全のために外部との出入りを制限する所もあれば、発展を求めて門戸を開放する所もある。より強固な安定を求めて厳しい法を敷く所があれば、自由を求めて自己責任に任せている所もある。多くの人間が集まっている程度の平均化された統治をしている所があれば、一人の人間が己の価値観に従って統治している所もある。

互いに争い、興亡を繰り返すその様は、かつての人類の歴史と何ら変わる所はない。それは、いつの時代もより良い形を求めてうごめく人間の性なのかもしれない。

6.3 コロニー

田畑を耕し、太陽と大地と水の恵みを作物に変え、自然の中で生活の糧を生み出す者たちが住む村。それらは、コロニーと呼ばれた。

コロニーという言葉には、開拓者の住む居住地や植民地といった意味がある。新たな大地を切り開き、人の生きる土台を作る者たちの村、あるいは、都市に従属し、生産拠点として活動する村には、相応しい名前であろう。

成り立ち

耐用年数の短い安価なシェルター、内乱によって多くの施設が破損したシェルター、そんなシェルターでも、生き延びた人々はいた。

薄暗い地下で、電気による灯りを頼りに自給自足を続けた彼らが地上に出て手に入れた物は、荒れてはいるものの、それでもなお豊かな広大な大地、天から降り注ぐ太陽の光、そして生物の形をとって自分たちの命を脅かす危険、だった。

ほどなくして、地下の農場は地上に移る。旧来の物に加え、新たに発見した野菜や家畜を育てる。そして、危険に対処するための戦う力を創り出す。

時にはミュータントたちの助けを受けながら、彼らは自分たちの力で生きていく術を編み出した。そこは、新たな出発地点とも言える。ただ、過去に築き上げたものが失われつつあるが。

文明

コロニーは文明を棄てたわけではない。ただ、残された物がわずかだっただけだ。

彼らにも楽をしたいという欲求はあるし、技術を発達させる意志もある。村によって差があるがシェルター時代からの遺産がないわけではないし、幸いにして最近では都市部の技術も流れてきている。家屋や農具、衣類など日常的な物品は原始的な物 わらぶきの木造建築や煉瓦造りの家、鋤に鋤、木綿や絹織物 に頼らざるを得ないが、町との行き来に使う自動車も整備くらいは自前でできるし、身を守るための武器類は案外、技術ともども昔から残っていたりする。場合によっては、シェルターの中の発電機から電気を引っ張ってきているケースまであるのだ。

ただし、それで村の文明化が進んでいくかというと、そうとも言いきれない。彼らにとってより重要なのは今日の食糧を生産することであり、それは明日のことよりも優先されるし、なにより、今は町や都市に言って農作物を売りさばけば、大概の必要な物は手に入る。入ってしまう。

そして、村を変えるよりは、自身が町に行く方がはるかに楽という現実もある。都市部が近い所では、そうして若い世代が文明を求めて流出するという問題も発生しているという。

生活環境

コロニーの生活は、常に危険と隣り合わせだ。

一步、野に出れば、様々なクリーチャーが徘徊している。中には危険な物も多々いる。そして、それが村に来るかどうかは、明日の天気晴れるかどうかということと大差ない。

クリーチャーだけではない。川の流域にあれば、洪水の危険性がつきまとう。寒波や干ばつに見舞われれば、餓えてしまうかもしれない。

それらに対処するため、村では様々な対策が取られている。自警団は銃を傍らに農作業を行い、危機に備える。周囲の状況には常に気を配り、本当に危険な物が来たらいつでも逃げられるようにしておく。ときには、大枚はたいてモンスターハンターに依頼することさえある。もちろん、自然災害を畏れ、平穏を祈って神を祭ることも忘れない。

そうして、彼らは生き延びてきたのだ。

6.4 タウン

人と人が交流する中継点として発展した町、それがタウンだ。

意図したものというよりは結果の産物としてできたその町々には、法則性はない。ただ、あふれんばかりのエネルギーが、それらの主張を代弁している。

成り立ち

都市が、村が、自分たち以外の人間を見つけたとき、何かしらの形で交流を持つことになったのは単なる必然である。そして、人の流れが生まれれば、その間には道が生まれる。道ができれば、それに沿うようにして町が発展する。そうして、タウンは生まれる。

例えば、最初は寝泊りするのに向いている、単なるキャンプ地点だったりするかもしれない。でも、人が多く立ち寄る所ならば、そこに宿を作ろうする者は必ず出てくる。また、人が多く立ち寄る所ならば、そこでは取引、商売が発生する。そこでの利益が見込めるからには人が集まり、人が集まれば器を作り出す。器ができれば、より多くの人が集まるようになる。こうして、タウンは発展してきた。

ただし、その繁栄は安定したしたものではあり得ない。近くの都市が戦争でも始めれば、途端に大打撃を受ける。人が来なくなるし、狙われる危険性もある。人の行き来が激しいだけ、伝染病の危険性も他の所より高い。

流動的で、活発な活動をしていて、繁栄と衰退と、多くの可能性に満ちた町。それが、タウンなのだ。

文明

人や物と共に技術も流れる。

都市からもたらされた機械を便利と思えば、それを解析してコピーしようと試みる。都市から逃げてきた技術者が、そのままタウンに住みつくことも珍しくない。

こうして、大概のタウンでは、ある程度の文明は存在していると思って間違いはない。通りには馬車と共に自動車も走っているし、単純な電気製品や銃器もそこらのお店で手に入る。サイバーパーツのメンテができる工場だって、決して珍しいものではない。

もっとも、これらはどこにでも確実にあるというものではない。タウンは地域差が激しい。町の政策として科学技術に力を入れており、都市に匹敵するケースもあれば、腕力、武力を重視し、文明などそっこのけで、ある種の異様な雰囲気を持つ町もある。

ただ、タウン共通にして言えることはある。それは、欲しいと思い、入手が可能であれば、必ずそこにあるということだ。新しかろうが古かろうが、誰が造ろうが関係ない。便利なものは、自分たちのものなのだ。

生活環境

混沌。タウンの環境を一言で表すならば、この言葉が出てくる。そのときの指導者によって大きく様変わりするため、必ずしも内部が混沌としているとは限らないが、その成り立ちから、住民には自由を求める強い意識があり、厳格な秩序形体は好まれない。

商人や旅人が訪れては去って行き、一旗上げようとコロニーから出てきた若者や、シティにいられなくなった犯罪者が住みついたりする。かと思えば、疫病や戦争などの危険が迫れば、こぞって他の地域に移住してしまう。次から次へと無計画に住居が増築されては、住む者が消えて放置されたり、取り壊されたりする。気がついたら指導者が交代しており、昨日とは正反対のことを主張しているかもしれない。治安も決して良くはなく、ともすれば自力救済原理がまかり通る。人も、街並も、体制も、流動的で、何一つ定まる物がない。

その代わり、野放図ではあるが、エネルギーに満ち溢れている。したたかに、たくましく、今日を、明日を生きていく人々が、そこにはいる。

6.5 コミュニティ

ミュータントたちが集団となり、生活のために形成した集落はコミュニティ、共同体と呼ばれている。

そこでは、同じ血に連なる者たちが集まり、富や労働を共有し、まさに人類史から見て昔ながらの生活をしている。

成り立ち

人は群れで暮らす生物である。それは、変異体であるミュータントも変わらない。集まり、群れをなし、集落を形作る。

いや、そうではなく、そこにいた人の集団が変異し、ミュータントになったのかもしれない。

本当のところはわからない。コミュニティが形成されたその時代、人は地下に籠もっていた。ミュータントたち自身は、昔から同じように生活しているだけである。

間違いのないのは、今ここでミュータントたちは生き、日々を過ごしているという事実のみだ。

文明

ミュータントたちには何も残されなかった。

技術も、それを持つ人間も、ほとんどが地下に持ち去られた。地上は荒廃しきり、今日を生きることすらままならない状況であった。そして何より、ナイアールHT1のもたらず変化は、歳を取っている者ほど耐え難かった。

教育もされず、字も読めない。本があっても、勉強する余裕などありはしない。しかも、大した刻を必要とせず、それらは朽ちていく。わずかに継承された知識や技術も、全てを1から作らなくてはいけない世界ではすぐに役に立たなくなって捨てられる。

だから、全て最初からやり直した。それがミュータントの持つ文明だ。

摩擦で熱を発生させれば火が点けられる。石を削れば刃になる。繊維をより合わせれば糸や紐ができあがり、そこから服や住居も作り出せた。

生活に必要な物は全て自前で作れるようになった。これ以上、何が必要だと言うのだろうか！

生活環境

人間から野蛮で、無知であると見なされるミュータントたち。同じく、その生活は危険に満ちて過酷であり、いつも餓えに苦しんでいると思われる。それが一方的な思い込みであり、根拠のない偏見に過ぎないことを知る人間は少ない。

春、夏、秋、冬。1年を通して、どの季節にも採れる植物があり、動物がいる。野には獣が歩き、川には魚が泳ぎ、木には果実がなり、地には菜が生える。自然のキャパシティを越えない限り、十分な量を食われる。彼らは、それを知っている。

昔に比べて危険な動植物が多い。だが、彼らも昔の人間より強靱だ。

昔に比べて土地が荒れている。しかし、そんなに人の数は多くない。場所を選べば問題ない。そもそも、昔の貧弱な植物を持ち出すことが間違っている。

未知の植物ばかりで、どこにどんな食べられる物があり、どれが毒なのかわからない。それは、人間が無知なだけだ。

環境に適応すること。人はそれを、進化と呼ぶ。

第7章 生物

人類が地下に籠もっている間に、世界は変わっていた。そこに生えている植物、棲んでいる生物は、かつての物とは似ても似つかぬ物ばかりであり、全くの未知の生態系が広がっていた。

ここでは、Hexa Force の世界に棲む生物だちの、そのほんの一部を紹介しよう。

7.1 変異動物

7.1.1 哺乳類？

ゴブリン

身長 100 ~ 150[cm] ほどの、雑食性の人型の生物。平地を中心に、森林部や山間など様々な所に生息する。ボスを中心に、群れで生活する習性がある。悪食で、何でも食べる。

性質は臆病で好奇心が強く、意地汚い。知能が高く、棍棒のような原始的な武器、道具を使いこなし、危険をなるべく避けながら食料を探す。

その性質ゆえ、人の村や町に近づき、家畜や野菜を盗むことも珍しくない。場合によっては人を襲うこともある。そのやり口は徹底して弱い者を狙うため、厄介である。

開拓者たちにとって、最も危険な生物の一つである。一般には、何から突然変異して生まれた生物なのかは、謎とされている。

肉は結構うまいらしいが、人に近い姿をしていることもあって、食べようと思う人間はあまりいない。

スカベンジャー

草原に棲む全長 1[m] ほどの肉食獣。

とは言っても、普通の狩りはたまにしか行わない。彼らは主に、他の動物の食べ残しや、病死、餓死した死体を漁るのだ。弱っている獲物を発見すると、動かなくなるまで後をつけたりもする。

当然、戦争で死んだ人間も彼らにとっては格好の餌であるため、戦争を業務とする職に就いている人間には特に嫌われる。

肉は臭くてまずい。

ディオネアイーター

ネズミのようなシルエットを持つ、全長 10 ~ 20[cm] の小型の雑食獣。湿地帯に多数生息しており、数十匹 ~ 数百匹の群れをなして生活する。

俊敏だが非力で、他の肉食獣からしてみれば恰好の餌である。しかし、ディオネアイーターが棲む地帯には必ずマントラップが繁殖しており、うかつに追いかけると、逆にマントラップの餌となってしまう。そして、ディオネアイーターは、捕まった生物をマントラップの葉っぱごと食べてしまうのである。もちろん、ディオネアイーター自身もマントラップに捕まるのだが、鋭い前歯で葉を食い破り、脱出してしまう。

かつてのげっ歯類と同様、肉は臭くて食用には適さない。

ノイジィ

草むらや木々の間を走り抜ける、胴部と同じくらい長い尻尾を持つ、全長 1[m] ほどの雑食獣。

濃い茶色の所々に黒い模様があり、なかなか愛嬌のある、可愛らしい外見をしている。しかし油断してはいけない。彼らも時には獲物を狩り、肉を食う。

ぱっと見にはわからないが、ノイジィは体表のいたる所に声帯のような器官を持っている。これを震わせることにより、大きな音を発することができるのだ。身を守るときや狩りには、この器官を利用する。

ノイジィの狩りは、群れで行われる。ノイジィは獲物を発見すると、まず周囲を取り囲む。そして、件の声帯を利用して、高めの周波数で大きな音を四方八方から浴びせるのだ。これにより、獲物は脳震盪を起こして気絶してしまい、ノイジィは悠々と獲物を持ち去るのである。

ノイジィ自体は、食おうと思えば食えないことはないが、決して美味しい物ではない。

モノコーン

額にまっすぐ伸びた一本の角を持つ、全長 2[m] ほどの草食の四足獣。よく草原を群れをなして駆けている。

性質は温厚かつ臆病で、ちょっとした物音などでこぞって逃げ出したりもする。その反面、興奮しやすく、下手に追い詰めたりちょっかいをかけると、我を忘れて暴れることがある。そうなったモノコーンは危険な生物である。鋭い角を敵に向け、最高 80[km/h] の速度で体当たりをしてくるのだ。その破壊力は戦車の装甲すら貫くほどである。

従順であり、体力と走力に長けるので、調教を施せば乗騎とすることもできる。肉もそれなりに美味だが、草原を駆ける動物なため、家畜とするのは割に合わないだろう。

なお、農家からは畑を荒らす害獣として嫌われる。

7.1.2 鳥類？

ヤタクロウ

全長 1~2[m] の漆黒の鳥。雑食で動物から植物まで何でも食べる。温帯を中心に森から草原にかけて広く分布し、都市部にも多い。

肉体的な能力は大したことがないが、鳥の類では最も頭が良く、クチバシで器用に道具を使いこなすほどである。その上、群れで生活するする性質を持つため、場合によっては厄介な動物になる。

特に、子育て中の巣に近づくのは危険きわまりない。何十、何百という数で一斉に襲いかかられたら、並の人間ではひとたまりもないだろう。

また、農作物や家畜にも手を出すために村では嫌われ、都市部ではゴミ漁りをしてはやっぱり嫌われている。ゴミはゴミ箱へ。

レギーネ

全長 15~30[cm] ほどのカラフルな明色で身を飾る、色彩の美しい鳥。亜熱帯の森の奥深くに生息し、虫などを好んで食す。数は多くない。

その美しさゆえに、好事家たちの欲しがる逸品の一つであり、丸ごとなら勿論、羽だけでも結構な値段がつく。

しかし、その美しさと裏腹に羽先は鋭く尖っており、その上に身体から分泌されたタンパク質系の神経毒で濡れているため、大変に危険な生物である。

腕に自信のあるハンターなら格好の獲物だが、動物の名前もろくに知らないような人間は、綺麗だからといって無闇に近づくべきではないだろう。

ロック

翼を広げると全長 15[m] にも達する巨大な鳥。空を飛ぶ生物としては最大級のサイズを誇り、巣を造る岩場を中心に広大な縄張りを持つ。

性質は凶暴かつ攻撃的で、例えば飛行機を見かけると猛然と襲いかかってきたりする。そのため、飛行機械の類を生産、運用している都市は、世界中を見渡しても数えるほどしかない。人里に降りてくることは滅多にないのが救いである。

もっとも、同じく空を領域とする翼人たちにとっては、何らなくさめにもならないのだが。

7.1.3 爬虫類？

シャティン

全長 2[m] ほどの半球形の甲羅で全身をすっぽりと覆った草食獣。この甲羅は、かがむと身体が完全に中に隠れてしまう構造になっていて、そうやって身を守りながら地面の草を食べる。草原を渡り歩いて、群れで生活している。

気質は臆病で大人しいが、力が強く、ちょっとやそつとじゃびくともしない。その上、頑丈な甲羅で身を守っているため生半可な銃ではまるでダメージが与えられず、その旺盛な食欲が満足するか辺りに草がなくなるまで食べ続けるため、田畑を耕して生計を立てている人からは害獣として忌み嫌われている。

ただ、肉はいささか堅いものの脂身が多くそれなりに美味で、殺せる手段があるのなら悪いことばかりでもない。何しろサイズが大きいから、結構な量の肉が採れるのだ。また、頑丈な甲羅も、加工次第で使い道がある。

ドレイク

全長 5~10[m] の巨大なトカゲ。肉食性の獰猛な爬虫類で、その体躯に見合う強い力と堅い鱗を持つ。

山間の岩地などを棲みかとし、見かけによらず素早い動きで大型の哺乳類すら捕食してしまう。

食欲旺盛な上に戦闘力的には戦車とほとんど変わらず、万が一にも人里に現れると多大なる被害が出るため、開拓民に恐れられている。

噂では、ドレイクを生物兵器として利用しようとしている軍もあるという。

7.1.4 魚類？

ワنز

身長 100 ~ 150[cm] ほどの、雑食性の生物。

陸上では二足歩行でシルエットは人間に似ているが、全身が鱗で覆われ、各部位にはヒレがあり、マブタがなくて目玉は飛び出ていると、二足歩行する魚といった様相になっている。魚人族が魚のような人であるとするのなら、ワنزは人のような魚といった外観をしているのだ。

沿岸部の岩場に棲み、主に海草や魚を採って暮らしている。性格は臆病で用心深く、狡猾である。海の生物であるゆえに火や道具は好まないが、使うだけの知能は持ち合わせており、ときには人里から盗みを働くこともある。

生息地の近さからか、魚人族とは極めて仲が悪く、頻繁に争っている。

なお、毒を持っているので、食べてはいけない。

7.1.5 軟体類？

クラークン

大きい個体では 10[m] を超すという、海のモンスター。

12本の触手(足?)で普通の魚はもちろん、鯨のような巨大な水棲類さえも捕え、食べてしまう。もちろん、生半可な船などあつという間に沈められてしまう。

あまり沖に出ることはなく大陸棚の近くに生息するため、魚人にとっては恐怖の対象である。

身は白身であっさりしており、こりこりもちもちとした食感が美味しい。茹でてでも刺身でもいけるし、煮てもいいダシが出る。

7.1.6 虫？

アーミーアント

全国各地、どこにでも生息している全長 10[cm] 前後の巨大な蟻に似た虫。

一匹一匹は弱く、普段は大した脅威ではない。しかし、怪我などをすると血の匂いに引かれてやって来て、群れをなして襲ってくる。こうなってくると、十匹や二十匹撃退したところで役に立たず、非常に危険である。

自分たちの仲間ですら死んだら餌と見なす、獰猛な生物である。ミュータントや開拓者の村では、アーミーアント対策として虫除けの香を焚いている。

成虫はいまいちだが、幼虫は高蛋白源として重宝されるため、巣が見つかりとたちまち掘り起こされるのが通例である。

チューブラーマウス

目立つ手足がなく、胴体は節のある外骨格で覆われた全長 1 ~ 2[m] の虫。芋虫のように胴体をくねらせて歩く。

特徴的なのは、名前の由来ともなっているその口である。チューブラーマウスは胴体の先端部から 6 本の多関節の管が生えており、これが口や手の役割を果たしているのだ。この管は関節を折り曲げることで自在に動かせるが、管自体は細くて堅く、その先端は注射器のように鋭く尖っており、そして中は中空である。

チューブラーマウスは普段は木の幹や地面に同化してじっと身を横たえている。そのとき、近くを犠牲者が通りかかると飛びかかり、その身体に管を突き刺す。そして、その管を通して体液を吸い上げてしまうのだ。

一度、管を突き刺されてしまうと、エネルギーが吸い出されて力が入らなくなり、抜け出すのは容易ではない。チューブラーマウスはこの方法で、かなりの大物まで捕食してしまうという。

ブラッドマゴット

見た目はどこにでもいそうなごく普通の羽虫。

メスは強力な産卵管を持っており、哺乳類の身体の中に卵を産みつけてしまう。体内で孵化した幼虫は、宿主の血液を食べて栄養を取り、成虫になると同時に体内から出て、外に飛び立っていく。この間、約一週間である。

卵を産みつけられたところは免疫の働きで腫れ上がり、じきに化膿するが、命に別状はない。しかし、羽化した後は醜い痕が残ってしまう。

主に子供や年寄り、病人が狙われる。

コックローチ

体長数 [cm] 程度の、長い触角を持った黒い虫。油でかてかたと光るため、アブラムシとも呼ばれる。ミュータントの集落から、都市やシェルター内まで、おおよそ人の住む所(それも家屋の中)なら大概の場所に生息している。

家屋に住む虫としては最大級のサイズを誇るが、平べったい体軀でどんな隙間にでも潜り込み、圧倒的な反射速度で人の攻撃をかわすことにより、人をあざ笑うかのように我が物顔で家の中を走り回る。それがその外見とあいまって人の嫌悪感を誘い、虫の中では最も嫌われていると言っても過言ではないだろう。さらに首が千切れてもしばらくは息があるという強靱な生命力が、それに拍車をかけているようだ。

一見、世界を旅する荒くれ達には関係ないような虫だが、侮ってはいけない。世の中には、この虫を退治するためにクリーチャーハンターを雇うような馬鹿、もとい、奇妙な金持ちもいるのだ。首尾良く退治できれば、楽に儲けることも夢ではない。もっとも、後で生き残りが現れて違約金を請求されるのがオチかもしれないが。

一説によると、大戦前から変わらぬ姿で生き続けているらしいが、噂の域を出ていない。

臭くて食用には全く適さない。

7.2 変異植物

ヴェイン・ルーター

見た目はどうということのない、普通(何を以って普通とするかは難しい所だが)の草だが、実は宿主の血で育つ寄生植物。

撒布した黄色い胞子はそのままでどうと言うこともないが、生物の傷口に付着すると血や体液を養分とし、成長を始める。このとき、細胞の間隙を縫うように根を降ろすため、引き抜くときに傷口を広げてしまう。そのため、未開の村では身体の到る所に痣ができていることも珍しくない。

きちんと消毒すれば、胞子は死ぬ。野性味が強いが、食べても悪くない。

また、毒を吸い出すのに利用するという民間療法が伝わっている地域もある。

マントラップ

全長数[m]から、ときには十数[m]にも及ぶ、巨大な捕食性の植物。比較的ハエトリグサの類に似ており、筋肉によって口に相当する器官を動かすことができる。

湿地帯に生息し、近づくものは、人間だろうが動物だろうが片っ端から食い尽くす。一度その葉に挟み込まれたら内部からの脱出は難しく、ゆっくりと消化されるのを待つのみとなる。

ある集落では、このマントラップを利用した狩猟を行っている。獲物を捕らえたマントラップに遠距離からロープをくくり付けた矢を射ち込み、そのロープを村中の男や家畜までも動員して引っ張り、マントラップごと捕獲してしまうのである。

タンプーブ

草原地帯で割と頻繁に見られる、雑食植物。女王を中心とした、蟻や蜂に酷似した社会システムを構築する性質を持つ植物である。

タンプーブは、一本の女王からスレイブと呼ばれるたくさんの子供が生えてくる。それらは綿毛を振動させて空を飛ぶ能力の他、身体から酸を分泌することができる。スレイブはこれらの能力を利用して獲物を殺し、少しずつ分解して女王の元に運ぶ。

女王は動くことはできないが、身体の至るところにハニカム状の空洞があり、そこで新しい若草を生やし、スレイブの運んできた獲物を蓄える。群れにとって女王は親であると同時に、巣ともなっているのだ。

そして、女王の元で次代の女王が一株だけ生まれると、その新しい女王は巣を離れ、新しく根付く土地を探す。根付いた女王はスレイブを生やし、そこで新しくタンプーブの群が出来上がる。こうして、タンプーブはその数を増やしていくのだ。

スレイブに狙われると逃げるのは困難で、人間にとって非常に厄介な植物である。しかし、若草を生やし育てるためにたっぴりと栄養を蓄えた女王は非常に美味であり、ある種の変異体にとって、重要な栄養源の一つとなっている。中には、栽培を試みる都市もあると言う。

7.3 その他

エミュレータ

全長数[cm]から、大きなものでは数十[cm]、ときには1[m]を越すこともあるという、グネグネとして透き通った不定形生物。とある峡谷地帯を中心としたごくわずかな範囲にのみ生息し、基本的にそれ以外の地域で見かけられることはない。別名スライム。

一種の寄生生物であり、生体に触れると酸を分泌し、表面を溶かしながら奥に潜り込もうとする。そして、ある程度まで犠牲者の体内に潜り込むことに成功すると、犠牲者の遺伝情報を読み取り、自己の身体を本来そこにあったはずの器官そっくりに変形させる。これが済むと、エミュレータは犠牲者の身体と一体化し、

外面からではまるで見分けがつかないというだけでなく、免疫システムすら自己の一部と見なすようになってしまうのだ。これが、エミュレータと呼ばれる所以である。

完全に一体化すると犠牲者の意識からはわからなくなってしまうが、実はその間にも、新陳代謝を繰り返すごとにエミュレータは徐々に自己の占める範囲を広くしていつている。そして、ある日、突然に一個の生物として動き出すのだ。

初期の内なら火と近づければ逃げて行くため、十分な準備と注意をしておけば怖れることはない。万が一、完全に一体化してしまった場合は、その場所をよく覚えておくことだ。火傷するぐらいに火であぶれば、元の姿に戻って逃げ出して行くからだ。ただし、少しでも残っていればそこからまた大きくなるかもしれないから、注意が必要である。

ちなみに、宿主と一体化している分、負担も負うことになるので、宿主が衰弱したり死んだりすると逃げることも出来ずに、諸共に死んでしまうという弱点がある。

第III部

ゲームマスター

第8章 ゲームマスター

8.1 戦闘について

Hexa Force は戦闘を中心に据えた、戦闘システムとしての色合いが強い。それだけに上手く戦闘を行えば、それはより良い緊張感とカタルシスをプレイヤーにもたらす強力なツールとなり得る。

しかし、その反面、戦闘時における GM の負担も決して少ないものではない。基本的なルール自体はできる限り単純化してあるが、一人につき一人のキャラクターを操作すればよいプレイヤーと違い、GM は同時に複数のキャラクターを操作しなければならないことが多い。その上で時系列の流れが影響してくる Hexa Force のようなシステムでは、操る人数が増していくごとに加速度的に負担が増してしまうのだ。

ここでは、そういった負担が大きい代わりに強力な魅力を持つ戦闘システムについて、上手く運用するためのヒントを語ろうと思う。

8.1.1 雑魚の取り扱い

雑魚。雑魚には様々な役割があり、TRPG において (TRPG に限らないが) 外すことができない存在だ。

その役割としては、戦闘を通じてキャラクターを立たせるため、緊張感を与えてセッションを引き締めるため、爽快感を味あわせてその後の試練の厳しさを強調するため、あるいは戦闘システムの訓練、などの意味合いがあると思う。

いずれにせよ、「いかに上手く負けるか」が、雑魚の運用において重要な点となるだろう。(注釈：これは、あくまで戦闘で片をつけるべき雑魚に限定した話である。それ以外のケースについては、雑魚とゆうより障害と称した方が相応しく、ここでは除外することに)

雑魚の特徴

GM が雑魚を出して戦闘を行う場合、雑魚の戦闘時における特徴に留意する必要がある。その特徴とは、

- 雑魚は統率が取れていない
- 雑魚は士気が低い

- 雑魚は臆病である
- 雑魚は瞬時の判断力が弱い
- ただし優秀な指揮官が付いていれば話は別である
- ただし厳しい訓練を積んでいれば話は別である
- ただし宗教がかっていれば話は別である

といったところだろう。

最も頭に留めておかなければならないのは、雑魚は己の能力を完璧に発揮できないからこそ雑魚であるという点だ。

その点を踏まえて、次の項で例を示そう。

雑魚の弱さ

雑魚は決して効率よく戦わない、いや、戦えない。

例えば、一人に向かっての集中攻撃や、チャージラックの節約、インターセプトやカバーリングによる味方フォローといった高度な戦術を取るためには、かなりの訓練と優秀な指揮官を必要とする。その条件が満たされない場合、仲間が信頼できないためにフォローに回れず (フォローをしたら自分が危険になる)、目の前の脅威を取り除く (つまり目の敵を攻撃する) のに精一杯になってしまう。それも、訓練を積んでなければ理性的な戦いなどではできない (攻撃対象になったらとにかく防御をし、手番が回ってきたら全力で攻撃をする) だろう。また、中傷以上の負傷をした状態での戦闘続行ができるのは、絶対に負けられない環境での戦闘か、さもなければドラッグを使っているか、あるいは狂信者かだ。でなければ、普通は逃げるか降伏する。誰だって死ぬのは怖い。ましてや、人に使われる兵隊や獲物を捕りにきた獣ならば尚更であろう。戦う理由がないのなら、わざわざ痛い思いをする必然性がないのである。

他にも、ギリギリの間合いでのいちかばちかのカウンター攻撃など、まずやらない。そもそもカウンターのよう危険な真似をするためには、自分の力量にかなりの自信が必要である。その上で相手の力量を見極めて勝算を考慮し、失敗の恐怖に打ち勝つ強い精神力がなければならない。そして、それができるくらいなら、雑魚などやっていないのである。

雑魚の強さ

前の項で示したように、雑魚の強さはデータによるものだけでなく、むしろ行動によるところが大きい。

実際問題、データだけを見るのならば雑魚は決して弱くない。なぜなら、Hexa Force では連携が非常に大きな威力を発揮する。「シティガード」(P.109) だって、集団で効率の良い戦い方をすれば、容易に PC を倒し得るのだ。ただ、ほとんどの雑魚はそれができないのである。

そしてこれは同時に、データを変えずとも雑魚が強くなり得ることを示している。厳しい訓練を積み、優秀な指揮官に率いられた、戦う動機の強い「シティガード」は、他のありきたりな「シティガード」よりもはるかに高い戦力を発揮するのである。

まとめ

- 雑魚は集中攻撃をしない
- 雑魚は全力で攻撃をする
- 雑魚は全力で防御する
- 雑魚はカウンターをしない
- 雑魚はインターセプトをしない
- 雑魚はカバーリングをしない
- 雑魚は一度に 5 割以上のダメージを受けると逃げ出す
- ただし (以下略)

先にも述べたが、これは PC の能力を引き立たせるための雑魚の法則である。GM は上手く行動を調整し、見事な負けを演出して欲しい。

それと同時に、そうやって弱さを見せ付けた上で、ここぞというときに精鋭部隊 (ただし同データ) を出すのもいいだろう。PC はきっと、そのあまりの差異に驚愕すること請け合いである。

何にせよ、TRPG において戦闘とは、ゲーム的であるがゆえに強力な演出となる。GM となる方は、何とか上手いこと使いこなして欲しい。

8.1.2 ボスの取り扱い

ボス戦の雑魚戦と最も違う点は、その目的にある。ボス戦とは戦闘における勝利のカタルシスをそのままシナリオクリアのカタルシスに結び付け、強い達成感などを容易に得ようというものなのだ。

そのために必要な条件とは、動機付けと恐怖心であろう。動機付けに関しては戦闘外の技術になるので、ここでは省く。一方、恐怖心とは、ボスの強さ、恐ろしさをどれだけ PL が肌で味わえるか、ということだ。それが強ければ強いほど、つまり障害が大きければ大きいほど勝利時に得られるカタルシスは強く、シナリオの満足度も高まるというわけだ。

いずれにせよ、「いかに上手く負けるか」が重要なのは、雑魚戦と変わらない。違うのは、どれだけボスの強さを実感させるか、という点にある。

ボスのタイプ

ボスの作り方、戦い方には幾つものパターンがある。ここでは、代表的と思われる 4 種について、その特徴やテクニックについて解説しよう。

強力単体型

PC と比較して圧倒的に強力な戦闘力を誇るボスを一体だけ用意し、多対一で戦闘を行う。

ただ一体のキャラクターを操れば済むため、ボス戦を処理する上では最も GM の負担が少ない方法である。

その反面、戦闘が単調になりやすく、また実戦闘力を操作しづらいため、PC を程よく危地に追い込むのは意外と難しい。

このタイプを使うときは、少し強すぎるか、という位の気持ちでデータ作った上で、わざと馬鹿な戦い方 (大味で大雑把な攻防など) をすることをお勧めしよう。そうすれば、PC は最初は苦しみつつも徐々にボスの隙を見抜き、戦況を好転させるというシチュエーションが自然に再現できるからだ。

強めに作っておくことにより、PC が有利すぎる場合にはちょっと戦法を変えることで、いつでも苦しめられるという利点もある。

単体 with 部下型

強力単体型ほどではないにしろ十分に強力なボスを一体だけ用意し、それに複数の部下をつけて多対多で戦闘を行う。

部下の行動を単純なパターンでルーチン化してしまえば、数の割には手間は省ける上で、多数の利点を活かせるのが特長だ。

ただし、行動を考える手間は省けてもスタミナやチャージランクの計算の手間は省けないため、メモに書く事項が多いというのが難点である。

このタイプを使った戦闘で気をつけねばならないのは、部下の質と量のバランスだ。例えば、戦闘中に部下が全滅するような事態はあまり好ましくない。なぜなら、その時点で PC 側の戦力が十分ならば、それで実質的な戦闘は終了してしまうからだ。基本的には、PC が部下を押さえる者とボスを叩く者に役割分担し、ボスが倒された時点で戦闘終了となるのが望ましい形だろう。(ただし、部下の全滅を勝利条件とするなら話は別である)

これを実現するために最も簡単なテクニックは、増援という形で部下を増やしつづけることだ。弱く、容易に撃破できるけれども、無視がしきれないくらいの部下が後から後からわらわらと出現するのは、相当なプレッシャーになる。増援の出現量を便宜調節することで、戦闘バランスも比較的に取りやすい。あとは程々の所でボスが倒れば良いのだ。

互角タイマン型

PC とほぼ互角の力量を持つ NPC を PC と同数だけ用意し、それぞれが 1対1 の戦闘を行う。

元々、Hexa Force は 1対1 の戦闘を視野の中心に据えて開発したところがあるため、戦闘の楽しさを味わうには最も優れた方法である。

ただし、1対1 は相性問題が強く、各 PC の性質をしっかり把握した上でデータを作らないことには、一方的な勝負になりかねないということは、絶対に忘れてはならない。五分の戦いを演出したいのであれば、事前に戦闘のシミュレーションを行うくらいはしてもいいだろう。

裏技として、若干、強めに作っておき、あとは戦闘方法で調整するというやり方もある。やりすぎると PL に忌避されるかもしれないが、少しくらいなら結構、平気なものである。

なお、1対1 を同時にやる方法と別々にやる方法があるが、これはケース・バイ・ケースなのでどちらが良いとも言えない。ただ、同時にやった方が GM の負担が増えるものの PL の暇な時間は減るので、可能であれば前者の方が良いだろう。

互角乱戦型

PC とほぼ互角の力量を持つ NPC を PC と同数だけ用意し、一斉に多対多の戦闘を行う。

これは、最も GM の負担が大きく、最もエキサイティングな方法である。

互角の力を持つ者たちが力を合わせ、五分の条件でコンビネーションやチームワークでの優劣を競う、真の意味での PC たちの全力が発揮できる数少ない機会なのだ。これで燃えないはずがない。

その代わり、4 人もの PC 級のキャラクターの能力と現状を常に把握し、有機的に操らねばならない GM の負担も計り知れないのだが。

また、この方法は、実はバランス調整が最も容易であるという利点もある。別々の思考で動く PC たちと違い、GM の一つの意思の下に動くボスグループの方が、はるかに優秀な連携が組めるからだ。

つまり、能力的には五分でも、実質的にはボスの方が圧倒的に強く、あとは GM が連携に少し手心を加えてやるだけで、状況に応じていかようにでも戦闘力を変化させられるのである。

運用は大変だが、一度は挑戦してみたい戦闘方法でもある。

まとめ

いろいろ語ってみたが、ボス戦における本質は最初に述べた通り、「いかに PL に恐怖を味合わせるか」、これにつきる。

そのためなら、手段は何でも構わない。ここでは戦闘システムの使い方の説明であるために、その有効な利用法を紹介したが、それにこだわる必要もない。

絶対に負けられないシチュエーション、強力な動機付け、あるいは絶望的な状況や時間制限など、PC を追い込む手法はいくらでもあり、それらは全て、ボス戦にも応用が効くのだ。

ただ、それらを踏まえた上で、システム的な恐怖を味合わせることは決して無駄ではない。前述の要素と組み合わせることができれば、極めて強力な効果を発揮することは間違いない。

折角のシステムなのだから、是非、有効に活用して欲しい。

8.2 シナリオ

Hexa Force のようなタイプの世界観の TRPG システムは今までも幾つか出ている。

しかし、ファンタジーや現代物ほど、普遍的なイメージが浸透しているわけではない。

そのため、こういった世界観でのシナリオの作り方、有用なシチュエーションや導入などがわからないという GM もいるかもしれない。

そこで、僭越ながら、Hexa Force で使えるシナリオ制作のヒントを、幾つか挙げてみようと思う。

8.2.1 ソース

果たしてこの世界には、どのようなシナリオのネタがあるのか。以下に、いくつか例を挙げてみようと思う。

意外かもしれないが、実はファンタジーとさほど変わらないシナリオが作れたりもする。

組織・集団

組織をネタにするときは、各組織の規模や影響力が重要になってくる。

Hexa Force の世界によくある組織を大雑把に並べていってみよう。

まず都市のほとんどは、都市国家というべきものとなっている。それぞれは一個の都市国家として独立しており、固有の領土を持った国という枠組みは、ほとんどないのだ。(ただし、付近の小都市、農村部を支配化に収め、勢力の拡大を計るところは珍しくない)

同様に、町や村も、(一部の都市に支配された所は例外だが) 基本的には一つ一つが独立している。だから、どんな小さな村でも上にあたる組織が存在していないのは普通だし、その場合は、どんな問題が発生しても、その村内で解決しなければならないのだ。これらは、税金面では楽になるが、治安維持を外部に頼れないため、大きな問題が発生したときには、大変なことになるだろう。(そのときこそ、PC の出番かもしれない)

その他、辺境には未開の異種族(ミュータント)が集落を作り、都会ではギャングが裏社会でうごめき、田舎では山賊が暴れまわっていたりする。

こうやって見ていくと、大きな国家体系はないものの、それ以外はさほどファンタジー物と変わらないことがわかる。基本的に独立独歩という感覚が強く、町と町の間は無法地帯になりがちだ。都市部に近づくほど権力や財産の価値が上昇し、それを巡っての争いも日常化する。より豊かになるために戦争を起し、大規模な奪い合いも発生する。

それは同時に、そこで起こる事件もさほど変わらないということになる。

大都市や都市の中の、上層部では権力争いが起こり、それに巻き込まれる人間も多いだろう。下層の方では、犯罪組織が麻薬の密売や人身売買、窃盗などを繰り返しているかもしれない。それ以外にも、権力を利用して非人道的な人体実験を繰り返す科学者や研究所は、

割と珍しくなさそうだ。また、都市自体が強い力を欲して、犯罪組織や研究施設と手を組むことや、遺跡発掘に乗り出すこともあるだろう。当然、そうやって自分よりも弱いはずの都市が力をつけ始めれば、警戒して先に潰すことを考える所も出てくるはずだ。

一方、辺境の方ではもっと直接的な脅威が増える。一歩でも外に出れば危険なクリーチャーや山賊などが闊歩し、それが町や村を襲うこともあるだろう。何か貴重な物(特産品でも出土品でも)があれば、都市に狙われるかもしれない。遺跡発掘による一攫千金を狙う山師が、トラブルを呼び起こすかもしれない。こういった問題が発生したときに頼る当てがなければ、PC 以外には解決できないことも多いだろう。

現代物と違って、法的な厳しい制限も束縛もない代わりに、護ってくれる力もなく、自分の身は自分で護らなければならない。そのことさえ念頭に置いておけば、シナリオのネタとして使うのに困ることはなくなることと思う。

遺跡

古代遺跡なんてネタもある。各地に作られたシエルトターには、使われた物、使われなかった物、壊れた物、現在も稼働している物など様々な物がある。地に埋もれた研究所や軍事基地などもあり、中には古代のテクノロジーで満ちている。運良く発掘できれば、一攫千金も夢ではない。

もちろん、そこには古代のテクノロジーで作られた盗掘防止の罠、セキュリティシステムがあるだろう。しかし、この世に開けられない扉などないし、何より諦めの悪い人間など掃いて捨てるほどいる。

それは、宝探しかもしれないし、秘密兵器の取り合いかもしれないし、あるいは特別な何かを探しているのかもしれない。そういった動機がある限り、遺跡発掘はネタになるのである。

宝探しは必ずしもプレイヤーが乗ってくれるとは限らないだけに、使いにくいというイメージがあるかもしれないが、金銭的に追い込む(という演出をする)とか、人情を絡めるとか(彼、あるいは彼らを救うには遺跡にあるはずの物が必要である、等)、あるいは純粹に命の危険を感じさせる(その遺跡は原子力発電所の名残であり、伝説という形で危険性が語り継がれているにもかかわらず、都市が発掘を試みようとする、等)ことにより、シナリオのネタの一つとして使うことは、十分に可能だと思う。昨今は少なくなったが、ダンジョン好きの GM だったら、遺跡で一発、ダンジョン物を

やるのもいいだろう。

モンスター

この世界には、様々な危険な生物がいる。

それは大昔の空想上の生き物にそっくりだったり、あるいは SF にでも出てきそうな、奇想天外な生物かもしれない。

いずれにせよ、特に危険な種類ともなると、村どころか町の一つや二つ簡単に滅ぼせるだけの力を持っていたりする。方法はいくらでもある。砲弾をも弾く巨体で押しつぶすのかもしれないし、群れをなして襲い掛かってくるのかもしれない。あるいは、危険な病原菌を保有しているのかもしれないし、はたまた、人間に寄生して宿主を死に至らしめながら繁殖するのかもしれない。その脅威の方向性も、対処の仕方も様々なのだ。

また、それがただの野良クリーチャーなら倒せばそれで終わりだが、背後に何者かの影あったら、そうも言ってもらえなくなる。例えば、最近に造られた生物兵器だったら、近くの遺跡から目を覚ました、大戦以前に造られた代物だったら。

たかがクリーチャーでも、立派にシナリオのネタになり得るのだ。

魔王

この世界に魔王はいる。人工物とは言え、誰も正体を知らなければ未知の魔王と変わらない。

彼らには、自分の体で物理的にできることはほとんどない。その代わりに、多くの配下を従え、またネットワークを経由した、様々な魔法が使えるのだ。

管理下にある都市部では、彼の命令は絶対だ。一言指令を出せば、たちまちのうちに死を恐れぬ兵隊となる。機械の整備や修理、材料の収集、支配の徹底なども効率良く行ってくれるだろう。

また、ひょっとしたら、どこかにまだ、発射可能なように整備された核発射設備があるかもしれない。衛星軌道上を軍事兵器が回っているかもしれない。あるいは、月の資源輸送システムや、天候管理システム、火山調査システムなどが、もし、存在するのであれば、それらには多様な使い道があるだろう。

家畜化した人間は、手足のように扱える。過去の人間が作った様々な装置は、彼らの手の中にある。そして彼らには、人間に慈悲を与える必然性はない。

そう、今のこの世では、彼らは神にも悪魔にもなり得るのだ。むろん、絶対者などではありえないが。

8.2.2 ギミック

Hexa Force では、PC の設定面に関する制約が少ない代わりに、サポートもほとんどない。これはキャラクターやシナリオを自由に創造したいときには利点となるが、GM やプレイヤーの負担が増すというデメリットもある。

これを解消・軽減するために、参加者の同意の下に、シナリオを楽に進めるためのギミックを用意しても構わない。

その一例を、下に挙げる。なお、これはあくまでもあっても構わないものであり、必ずあるというわけではないことに注意して欲しい。むしろこの手の設定は、されていないのがデフォルトである。

ハンターズギルド

これは、導入や情報収集を楽にするためのギミックである。

ある種の TRPG システムの世界には、PC を支援するための便利な組織が存在することがある。それを通じて依頼の受注や情報の伝達を行い、困ったことがあったらとりあえず組織を使っておけば何とかなるといった、簡単な方法が用意されているのである。

この手の組織の Hexa Force に対する適応度は決して高くないし、また、あると詰まらないと思う GM や PL もいる。しかし、便利で簡単になることは間違いない。そして、それは明確な利点でもある。

元々このシステムは、世界観の細部を具体的に語ることを、一切していない。だったら、GM や PL が望むのならば、そういった組織があってもいいだろう、そう思って、ここに存在の可能性だけ示唆する。

というわけで、もし望むのであれば、Hexa Force の世界ではハンターという何でも屋じみた職業と、その仕事を支援するハンターズギルドという組織があることにしても構わない。それらは恐らく、PC に仕事の依頼や情報を与えることであろう。

ただし、その詳細をこちらが設定するつもりはない。詳細までびっちり決定するも適当に運用するも、表に出た組織にするも影に隠れた怪しい組織にするも、自由にやって欲しい。

8.3 ワールドサンプル

Hexa Force では、ワールドの詳細は GM が設定することを推奨している。が、あまりにも何もないと、思うように GM ができないと思う方もいるかと思う。

そこで、ここでは、我々の一人が作ったワールド設定を、サンプルとして紹介しようと思う。

なお、これはあくまでも一例であり、決してオフィシャルな設定でないことをここに明言しておく。ここにあるサンプルについては、そのまま使うなり、改造するなり、無視するなり、各々が上手く活用して欲しい。

8.3.1 内海「ペイントゥース」

東西、南北ともに約4~500kmにおよぶ巨大な内海、ペイントゥース。

「苦痛をもたらす牙」という何とも不吉な名を持つこの海（実際は湖）は、この地域一帯、そしてそこに住む様々な生物にとって、多くの意味で非常に大きな役割を持っている。

まず地形的に、ペイントゥースを境にして北は亜寒帯に属する大森林、南は乾燥した広大な荒野、そしてペイントゥース周辺及び東部平原には、草原や森林に覆われた温帯地域が存在している。

このように気候や植生が大きく異なる地域に住む生物たちは、それぞれの環境に適應する為に、それぞれが異なった変異を遂げた。これは人類が変異したミュータントも同様で、地域ごとに全く異なる種族のミュータントたちが、それぞれのコロニーを形成している。

この「住み分け」が自然に、必然的に行われたことには、ペイントゥースが大きく関わっている。それは単に気候の境目であるというだけでなく、この巨大な湖がそれぞれの地域を隔絶し、異なる種類の生物の遭遇と交流を妨げる障壁の役を為したということである。

いっぽう人間にとっては、ペイントゥースの水とそれが育む資源は、生活に必要不可欠なものである。そのため、必然的に危険な内地を避け、湖周辺にタウンやコロニーを形成している。さらに人間たちは、ペイントゥースを外敵に対する障壁として利用するのは勿論、その逆に交通路としても利用している。至る所で寸断され、危険なクリーチャーや野盗達が徘徊する陸路よりも、圧倒的に速く、大量の物資を輸送でき、しかも比較的安全であるためだ。勿論、絶対に安全ということは決してないが。

要約すると、ペイントゥースは周辺の地域とそこに住む生き物たちにとって、境界であり、障壁であり、恵みであり、道であり、そして緩衝地帯であるのだ。

「内海」の脅威

人間の生活には欠かす事の出来ない水をたたえ、食物や土壌など、さまざまな恩恵を与えてくれるペイン

トゥースだが、内海は時に、脅威をも我々にもたらしてくる。

例えばクリーチャー。魚類系や爬虫類系のクリーチャーの中には時として、船を襲い、沈めてしまうほど獍猛かつ強力なものが存在する。またそれ以外にも、未知の危険生物が潜んでいる可能性は否定できない。

そしてそれ以上に注意すべきは、皮肉な事に人間である。盗賊の類は、何も陸上にばかりいるわけではない。ペイントゥースが人や物が行き交う道であるが故に、それを狙う者もまた、当然の如く現れる。一般に「海賊」と呼ばれる集団がいくつか存在しており、内海の各所で船や沿岸のコロニーを襲い、略奪行為を繰り返している。また海賊達は、常にペイントゥースの制海権を狙っており、海賊同士の抗争も常に行われている。さらに、この抗争にはあるキャピタルが影で関与しているとの噂もささやかれている。

いずれにせよ、ペイントゥースの制海権を得るという事は、同時にその周囲のシティやタウンに対して強力な支配力を持つということである。これを得ようとする者、奪われまいとする者達の対立は、いずれ大きな紛争の火種になり得ると人々は危惧している。

8.3.2 北部森林地帯「樹海」

ペイントゥースの北岸より内地いたる広大な丘陵地。それを覆う、どこまでも広く、どこまでも深い森。正確な名は無く、誰もがただ「樹海」と呼んでいる。

気候は亜寒帯で、冬は深い雪と凍てつく吹雪に閉ざされる。そのため森の木々はそのほとんどが常緑樹で、奥地つまり北へ行くほどに針葉樹林へと変わっていく。かつての道路が今でもわずかに残っているが、それだけだ。それ以外はまともな道も、正確な地図も無い。しかも獍猛な肉食のクリーチャーや、身体能力に優れたミュータントのテリトリーでもあるため、普通の人間にはおよそ居住には向かない、危険極まりない地域であると言える。「ウィスパー」の集落とペイントゥース沿岸のわずかな土地を除いて、「樹海」に定住している人間はいないといわれているが、そのため希少なクリーチャーやミュータントが棲息するとか、或いは未だ発見されていない遺跡があるとか、様々な噂や憶測が生まれている。それらにつられて、「樹海」に向かう人間たち（特にクリーチャーハンターやトレジャーハンターなど）は少なくないが、ひとたび奥地に入り込んだらよほどの実力者でない限り、無事に帰ることはできないといわれている。

狼族

この地域に住むミュタントは数種族あるといわれているが、最も生息範囲が広く、注意すべきは「狼族」である。

彼らは身体能力に優れ、非常に鋭敏な感覚を持ち、人間には分け入ることの出来ないような深い森を自在に走る。また常に群れで行動し、リーダーを中心とした彼らの指揮系統は、よく統制が取れている。

高い能力と絶対的な地の利を持つ彼らに対して、もっとも有効な対処は、まず彼らのテリトリーに侵入しない事である。そもそも狼族は数あるミュタント種族のなかでもかなり排他的な部類に入り、人間や他の種族のミュタント達に対して、決して友好的だとは言いがたい。彼らは、彼らの「群れ」が守るべきテリトリーに侵入する者を基本的に排除するべく行動し、そのため侵入者は、場合によっては突然に襲撃を受けることもあるのだ。

彼らのテリトリーは、彼ら自身にとって不可侵のものであることを、忘れてはならない。だがそのかわり、彼らも自ら進んで自分達のテリトリーを出ようとはしないのが普通である。地の利が生かせない環境下では、いかなる狼族とてその能力を十分に発揮できない事を彼らは良く知っているのである。

ウィスパー

「樹海」内に集落を作って定住する者たち。

自らを、あの大破壊よりも遥か昔からこの大陸に生きてきた民族の末裔であると、称している。彼らは、彼らを取り巻く空や森や大地には数多の精霊が住み、その精霊達の力のバランスがこの世界を形作っていると信じており、それらを敬っている。

そのため彼らの生活の基本は「自然とともに生きる」であり、実に質素である。森や川や湖で狩猟や採集を行い、また僅かな土地に作った畑で作物を育ててみている。だが、「樹海」は本来なら居住には向かない、危険な土地である。狼族のような機敏で頑健な肉体を持たない彼らが、それでもこの「樹海」で生活できるのには、何か特別な理由があると考えられている。

彼等は語る。

「耳を澄まして、精霊の声を聞きなさい。彼らの囁きを聞き、心を通わせる事ができれば、彼等は力を貸してくれる。」

と。

精霊の囁き声を聞く者たち。彼らが「ささやく声ウィスパー」と呼ばれる所以である。実際、彼らの中には

他人の心を読んだり、言葉に頼らず相手に意思を伝えたり、あるいは生物ではない「物」から情報を引き出す事ができる者もいるという。彼らのその能力が実際どのように生かされているのかは不明だが、少なくとも、彼等はその能力を神からの授かり物であると考えているようである。

8.4 サンプルシナリオソース

狼と踊れ

ペイントゥースのほとりにあるクリーブランド村の近くに、石油が埋蔵されていることが発見された。

そのことが発覚したとたん、たちまちのうちに人が集まり、大規模な石油採掘所が建設される。

そして、その過程で、森が切り開かれる。土地を確保するため、森の中に空白地を作るためにその地を丸坊主にする。人や物資の行き来を容易にするために、道を整備する。採掘所を稼働させるため、燃料として木を使う。

それらの行為に狼族が怒りを爆発させるまで、大した時間はいらなかった。彼らの領分である森に武力を以って押し入り、好き勝手な振る舞いをする不遜な人間たち。狼族は、森に入る者や木を切ろうとする者はもちろん、付近の村までも襲い始め、開発を進めようとする者達との間で激しい交戦状態に入った。

最初は小競り合いから始まったこの戦いだが、あっという間に戦禍は拡大する。同じ森に棲む同志として、人間に反感を抱く他の変異体たちも狼族に協力し始める。石油による利益を見込む者たちは、強い者を呼び寄せて戦力の増強を企む。巻き込まれた村々は、自衛のための手段を講じ始める。

PCたちは、ある者はミュタントの部族の戦士として、ある者は権力者に雇われた傭兵として、またある者はこの惨状に心を痛める一個人、あるいは否応なく巻き込まれた被害者として、この戦いに関わることになるのであった。

迷惑千番

ペイントゥースのほとりにあるクリーブランド村の近くに、石油が埋蔵されていることが発見された。

しかしそれは、本当は埋蔵されているのではなかった。それは実は、地に埋もれた石油の貯蔵タンクに穴があき、そこから漏れた石油だったのだ。

ここの地下には遺跡が埋まっている。始めは一人のトレジャーハンターのたわ言でしかなかったそれが、

次から次へと証拠が発見されるにつれ、徐々に発掘への機運が高まっていった。

金、名誉、力、様々な物を求めて、力に覚えのある者たちが集まる。そして、その一団の中には、PCたちの姿があった。

ライバルの妨害、地元の変異体たちとの衝突など様々な障害を乗り越え、何とか場所を特定し、内部に入り込むことができたPC達。彼らがそこで見たものは、

放射能に汚染された地下都市だった。

突如、一人の持つガイガーカウンターが警報を発する。内部は放射能で汚染され、とても生身で進入できる所ではなかった。

そして、何とか防護服を入手して、内部の調査を続けるPCたちの前に現れたのは、

変わらず働き続ける、ロボットたちだった。

狂暴な怪物たちだった。

シェルターは空っぽで、何もなかった。

戸惑いながら調査をするPCたちの前に、今度は後から入ってきた、どこぞの軍隊が現れる。彼らはPCたちに撤退や情報開示などを求め、調査と称して内部を荒らし始める。

彼らを放っておいては、危険なブツを掘り起こすかもしれないし、放射能を地上にばら撒くかもしれない。あるいは、単にPCたちを殺そうとするかもしれない。

何とか止めなければ、……それにしても、この遺跡の正体はいったい？

偏執狂のコンピュータが管理する、元米軍基地だった。

彼は考える。とうとう人が、自分を破壊しに来たに違いないと。やられる前に、やらなければならない。

そうして、PCたちの元に次から次へと破壊兵器が押し寄せた。逃げれば、追いかけてくる。

狂ったコンピュータは、近くの間人から順々に殺していこうとする。放置すれば、最後は核兵器が飛び交うかもしれない。とはいえ、破壊しにいけば、追い詰められてやけを起こすかもしれない。

軍事基地を手に入れようと企む都市も参戦し、いよいよ混乱に拍車がかかる。

果たして、解決策はあるのだろうか？

未来に向けて残した、エネルギー貯蔵庫だった。

石油、石炭、ウラン、プルトニウム、重水。そこには様々な資源が安置されていた。

売れば莫大な儲けが出せる。その代わりに、それを狙って様々な連中がうごめき出す。

なにしろそれらは、燃料としての使用はもちろん、武器としても極めて強力な代物なのだから。

まかり間違っても火でも点けば、とんでもないことになるだろう。しかしそんなことはお構いなしに、そこを部隊に戦いが始まる。

何とかしなければ、この辺り一帯は死の大地となるだろう！

8.5 追加スタイル

8.5.1 ソウル

PCのスタイルとして、すでに5種を提示した。

しかし、Hexa Forceにはもう一つ、第六番目のスタイルが存在する。それは、ソウルだ。ただし、ソウルは普通の形では存在し得ない。ソウルとはほんの一瞬だけの、魂の激しく燃える様を体現したスタイルであるがゆえに、ソウルをスタイルとして持つことはできないのだ。

ソウルは、ノーマルの中から現れる。そのノーマルを新たな追加スタイルとして、ここに提示しよう。ただしノーマルは運用が難しいため、GMの許可なくして使ってはならない。

8.5.2 ノーマルとソウル

ノーマルとは、文字通り普通の人である。何ら特別な能力を持たない彼らは、他の5つのスタイルに比べると遥かに弱い。

しかし、気付いている者はほとんどいないが、実は彼らも力を持っている。それは、魂という名の力。認識することは難しいが、人なら誰もが持つ力である。もちろん、他の5つのスタイルの持ち主たちも、持ち合わせている。

そして、他の5つのスタイルとの違いは、その弱さにある。弱くて、力が劣っているにも関わらず、その恐怖を乗り越えて戦うことを決意したとき、そのときの勇氣は、誰よりも強く、魂の力を呼び起こすのだ。

こうして現れるのが、ソウルである。命を懸けたソウルは誰よりも強い。しかし、注意して欲しいことがある。死んでしまえば、その先はないことを。さりとて、ソウルになれば、負け犬になるかもしれないことを。

8.5.3 ソウルの行く先

争いの絶えない今の世の中、ソウルに覚醒する者は、以外と多い。しかし、2度以上ソウルとなる者は、極めて少ない。

1つは、それまで生きていられない場合が多いことにある。ソウルは、確かに強い。しかしそれは、魂を燃やして得た一時的な力である。燃やしきってしまうと、残るのは抜け殻のようなものだ。危機を最後まで抜けきれなかったソウルは、そこで死ぬ。

もう1つは、生き延びたほとんどのソウルは、その後、ノーマルであることをやめるからだ。まあ、当然のことであろう。力を必要とする危機を乗り越えると同時に、自分の中で眠る力に気付く、つまり力を手に入れるチャンスを握ったのだ。そこでためらう理由が、どこにあるというのだろう。

こうして、新たな戦士が生まれる。彼らの行く道に幸いあれ。

ノーマル [Normal]

基本攻撃属性：リアル

スタイル解説

特別な力を持たぬ無能力者。しかして、その真の姿は魂の力で戦う者。その真の名はソウル [Soul]。

特別な力を手に入れた人間は、決して多くない。それを手に入れるだけの動機か、覚悟か、財産か、才能か、そういった物に欠けている者は、いわゆる普通の人間、ノーマルと呼ばれる。

しかし、力を持たぬからといって、戦う必要がないわけではない。大事なものに危機が迫ったとき、切望する何かが見えたとき、どうしても見過ごすことのできない事が起きたとき、命を懸けてでも戦うことを選ぶ者がいる。

そして、それを選択した者は、その一瞬だけソウルとなる。己の力を限界以上に引き出したそのとき、彼らの力は、能力者にも匹敵する。

特技

ノーマルの特技は全部で4つです。そして、キャラクター作成時には、これらを全て修得しなければなりません。つまり、ノーマルは他のスタイルとのハイブリッドは不可なのです。

ポシビリティ [Posibility]

種別：宣言 代償：ノーマルでなくなる

ノーマルは、いつでも特殊な力を手にし、ノーマルではなくなる可能性を持っている。ある日突然、気の流れが見えるようになるかもしれず、普通の義手と思っていた物が実は戦闘用であることが発覚するかもしれず、体内に眠る遺伝子が発現するかもしれず、念動力、はたまた精神感応力に目覚めるかもしれないのだ。

キャラクター作成時に、チェンジ後のスタイルを決めておくこと。しかるべきイベントに出くわしたとき、GMの許可を貰い、その場で他のスタイルにスタイルチェンジできる。その瞬間、ノーマルの特技は消滅し、代わりにそのスタイルの特技が同数、得られる。

ポテンシャル [Potential]

種別：常動 代償：なし

ノーマルは、潜在力だけなら、他のスタイルに負けていない。未だ発現しない未知なる可能性は、大きな力を秘めているのだ。

この特技の持ち主は、[ソウル]の値が1.5倍になる。ただし、この特技による増加分は、ハイパー化 を発動させている最中しか使えない。

ハイパー化 [Hyperize]

種別：宣言 代償：ソウル任意点

絶体絶命の危機に陥ったとき、それでもなお、戦わねばならないとき、魂の力だけで、一時的にパワーアップして戦うことができる。

宣言と同時に、[ソウル]を任意の値だけ消費すること。その消費した値1点につき、任意の能力値を1点上昇させるか、あるいはポシビリティのチェンジ先に指定してあるスタイルの特技1つを修得することができる。

この効果は、その戦闘の間は継続するが、戦闘終了と同時に消滅する。戦闘外で使用した場合はGMの任意だが、基本的には1つの危機を脱出した瞬間に、効果は切れる。

この特技は、1シナリオにつき1度しか使用できない。

プロフェッショナル [Professional]

種別：常動 代償：なし

特別な力を持たないノーマルは、その分だけ通常の技能を訓練しているものである。

プロフェッショナル 1つにつき、任意の技能を1レベルだけ修得できる。

この特技だけは、スタイルチェンジするときにも消す必要はない。

8.6 来るべき未来の姿

未来の姿は不定である。意志ある者たちの思惑は様々である。今そこにある環境は千差万別である。

混沌に満ちた現状で、この先、世界がどうなるかを断定的に語ることは誰にもできない。しかし、有り得る可能性の高いと思われる、いくつかの未来の姿を提示することは可能である。

それは、机上の空論であり、全くの無意味かもしれない。それでも、これを読んだ者にとって何らかの指針となることを信じて、ここに記そうと思う。

原始への回帰

人が進化し、現在の過酷な環境に適応したときの世界のあり方。

人の武器であり、鎧である文明の力。それは、生物としての人類を脆弱にする要因でもあった。

文明の棄却を代償に、一個の生物として十分な生きる力を手に入れた新人類たちは、環境に適応した新しい姿で生き続ける事だろう。動物の仲間に戻って。

それこそが、最も自然でバランスのとれた姿なのだから。

機械化

人の持つ最大の武器、知恵を使い、かつての栄光を取り戻さんとしたときの世界のあり方。

弱いところがあるのなら、強くすればいい。必要な力があるのなら、作り出せばいい。環境が自分たちの生存にそぐわないのなら、作り変えればいい。そのために、文明は発達したのだから。

かつての力を取り戻し、それ以上に物に発展させた人類は、全てを自分の都合の良いように改造し始める。自然も、動物も、生物的な進化も必要ない。全ては、我々が管理するのだ。

生存競争

相変わらず人は様々である。中には発展した群もあるだろうし、衰退した群もあるだろう。そしてそれは、変異体も人工知性体も変わらない。

ローカルな視点で見れば、いくつもの集団が減び、消えていっている。しかし、全体としては消滅など許さない。

互いの生存をかけて、時には争い時には協力し、ギリギリのバランスで生き続けている。

そう、種全体が完全に負けたりしない限り、誰かが生き続けるのだ。そのために、今日も戦う。己の生をかけて。

精神世界

高次の意識活動。それこそが、人間の真のアイデンティティである。

人類はそれによって知恵を生み、機械文明を発達させ、栄えるための力としてきた。だが、それももう、終わりに近づいた。人類は新たなステップを踏むべきである。もう、その準備はできたのだ。

さあ、不自由な物質の戒めから解き放たれ、新たな世界に旅立とう。そこには、我々の望んだ真の楽園が存在するはずだ。

完全なる秩序

人間の肉体は脆弱だ。人間の精神は脆弱だ。

頑丈な肉体。揺るがない精神。間違いを犯さない理性。それらを備えた、新たな存在が地上に生まれた。

彼らこそが、人類の生んだ新しい神だ。人々よ、彼らに従うのだ。そうすれば、争いのない、理想的な社会が築かれる。

機械神に栄光あれ。

破滅への序曲

頂点にいなければ意味がない。その位置こそが、霊長の長たる人類に相応しい唯一の座であるはずだ。そうでなければならない。

偏執的な観念は、無軌道な破壊へとつながる。現状を正しく認識できずに暴走した理性は、諸共に滅びるという道を選択した。300年前の悲劇が再び訪れ、地上は炎に包まれる。

だがまあ、そう悲観したものでもないさ。それでも人類、そしてその他の幾ばくかの生命は生き残るものだ。そして、完膚なきまでの破壊の後には、全くの新しい物が生まれるはずだ。

過去のしがらみを一切もたない、新しい世界が。

第IV部

データ

第9章 データ

9.1 敵データ

Hexa Forceの世界には、様々な人や生物、機械がいる。彼らは必ずしも敵であるとは限らないが、敵でないとも言いきれない。

ここでは、敵として戦う可能性のある物たちについて、例として幾つかのデータを載せておく。是非、参考にしていきたい。

データの見方

基本的にはPCのデータと同様であるが、闘技や特技については簡略化してある。これはGMの負担を軽減するためである。それに併せて、攻撃力と属性も一律に固定されている。

よって、これらを敵として出した時の闘技の演出や特技の使用は、基本的にGM判断とする。必要がなければ、データをそのまま使えば良いだろう。

9.1.1 PC級

PCは強い。他の大概の人間に比べ、圧倒的な力量を誇る。しかし、最強というわけではない。より強い者や、同格の者だって大勢いるのだ。

以下にあるのは、PCとほぼ五分の者たちである。これを参考にキャラメイクするのも良いだろう。

格闘家	
戦闘能力値：	特技：
アタック 4	ボディコントロール
ガード 4	徹
リフレクス 4	硬
キャパシティ 8	癒
スタミナ 40	闘技：
	牽制：突き
戦闘力レート 4.0	通常：回し蹴り
攻撃力 4	必殺：遠当て
属性 A	奥義：猛虎乱舞
武装：素手、胴着	
解説：己の身を武器として戦う者。気を操り、生身で人を超越する。	

忍者	
戦闘能力値：	特技：
アタック 3	ボディコントロール
ガード 3	隠
リフレクス 6	韋駄天
キャパシティ 10	流
スタミナ 30	闘技：
	牽制：蹴り
戦闘力レート 4.2	通常：籠手絡み
攻撃力 4	必殺：霞斬り
属性 A	奥義：飯綱落し
武装：忍者刀、手裏剣、忍び装束、火薬	
解説：影に忍ぶ者。影に生き、影に死ぬ。その姿を見ることは、容易ではない。	

ガンマン

戦闘能力値：

アタック	4
ガード	4
リフレクス	4
キャパシティ	8
スタミナ	40

特技：

ボディコントロール
察気
点
縮地

闘技：

牽制：早撃ち
通常：狙い撃ち
必殺：連弾
奥義：止めの一撃

戦闘力レート	4.2
攻撃力	4
属性	A

武装：リボルバー、ホルスター、弾薬

解説：手の延長として銃を使いこなすガンマン。気を籠めた弾丸は、物理的限界を超える。

ガード

戦闘能力値：

アタック	4
ガード	5
リフレクス	5
キャパシティ	8
スタミナ	40

特技：

オーバードライブ
ハイパーセンス
エクソスケルトン
対フォース装甲

闘技：

牽制：威嚇射撃
通常：スタンショック
必殺：鎮圧
奥義：射殺

戦闘力レート	4.4
攻撃力	5
属性	R

武装：拳銃、電磁警棒、催涙弾、重装甲 (20/1)、盾

解説：頑丈な機械の身体を以って町 (とは限らないが) を護る衛士。護るためには、攻撃も辞さない。

オーガ

戦闘能力値：

アタック	6
ガード	2
リフレクス	4
キャパシティ	6
スタミナ	75

特技：

異形の肉体
捨身
鬼の腕
再生

闘技：

牽制：鬼の爪
通常：鬼の拳
必殺：鬼の腕
奥義：鬼の肉体

戦闘力レート	4.3
攻撃力	6
属性	R

武装：肉体

解説：勇敢なる鬼族の戦士。その巨躯を以ってすれば、素手で機械を引き裂くことなど、容易い。

サイバーアーミー

戦闘能力値：

アタック	4
ガード	4
リフレクス	6
キャパシティ	8
スタミナ	40

特技：

オーバードライブ
スニープ
ブーストアームズ
仕込み武器

闘技：

牽制：サブマシンガン
通常：アームブレード
必殺：グレネード
奥義：コレダー

戦闘力レート	4.6
攻撃力	5
属性	R

武装：様々な火器、サイバーウェポン

解説：身体を機械と換装することによって力を手に入れた傭兵。もう、踏みにじられることはない。

デストロイヤー

戦闘能力値：

アタック	6
ガード	4
リフレクス	5
キャパシティ	8
スタミナ	40

特技：

オーバードライブ
キリングマシン
エクソスケルトン
フルファイアー

闘技：

牽制：ナイフ
通常：ガトリングガン
必殺：アームパンチ
奥義：パイルバンカー

戦闘力レート	5.0
攻撃力	8
属性	R

武装：重白兵武器、重火器、重装甲 (20/1)

解説：全身を機械に代えた破壊兵器。人としての可能性と引き換えに圧倒的な戦闘力を得た。

ウルフマン

戦闘能力値：

アタック	5
ガード	3
リフレクス	7
キャパシティ	6
スタミナ	45

特技：

異形の肉体
獣の拳動
獣化
第六感

闘技：

牽制：獣の爪
通常：獣の牙
必殺：獣の狩り
奥義：獣の本能

戦闘力レート	4.7
攻撃力	6
属性	R

武装：爪、牙、スピード、本能

解説：俊敏なる狼族の戦士。機械兵にも匹敵するスピードと、内には制御不能な野生を秘めている。

ナイトロード

戦闘能力値：

アタック	4
ガード	4
リフレクス	4
キャパシティ	8
スタミナ	60

戦闘力レート	4.0
攻撃力	4
属性	R

特技：

異形の肉体
夜の王
吸血鬼
怪音波

闘技：
牽制：ヴァンプクロー
通常：ヴァンプアロー
必殺：宴の始まり
奥義：宴の終わり

武装：牙

解説：謎に満ちた夜魔族の狩人。獲物を求めて、今日もさ迷う。

サイキッカー

戦闘能力値：

アタック	4
ガード	3
リフレクス	6
キャパシティ	12
スタミナ	30

戦闘力レート	4.4
攻撃力	4
属性	F

特技：

エネルギーコントロール
トランスポート
キネティック
リアライズ

闘技：
牽制：念動力
通常：人体発火
必殺：空間湾曲
奥義：異次元追放

武装：超能力、感情

解説：新時代に誕生した超能力者。その力は、今までにない新たな世界への扉を開く。

スキャナー

戦闘能力値：

アタック	4
ガード	5
リフレクス	3
キャパシティ	8
スタミナ	40

戦闘力レート	4.0
攻撃力	4
属性	F

特技：

パーソナルスペース
マインドコネクト
シンクロ
サイコメトリ

闘技：
牽制：精神波
通常：精神衝撃
必殺：精神爆破
奥義：精神破壊

武装：共感力

解説：心と心をつなぐ者。人と人との境界線など、無きに等しい。

魔術師

戦闘能力値：

アタック	3
ガード	4
リフレクス	5
キャパシティ	15
スタミナ	30

戦闘力レート	4.5
攻撃力	3
属性	A

特技：

エネルギーコントロール
エネルギーチャージ
エネルギーガード
マテリアライズ

闘技：
牽制：符鳥刃
通常：爆雷符
必殺：四門結界
奥義：鬼門遁甲陣

武装：魔術、知性

解説：太古からの技術を受け継ぐ、伝統ある魔術師。その力は無から有を生み、自在に操る。

クラッシャー

戦闘能力値：

アタック	5
ガード	2
リフレクス	5
キャパシティ	12
スタミナ	40

戦闘力レート	4.4
攻撃力	5
属性	F

特技：

エネルギーコントロール
エネルギーストーム
エネルギーバースト
リミットブレイク

闘技：
牽制：ショック
通常：ウェーブ
必殺：ストーム
奥義：テンペスト

武装：激情

解説：爆発的な力を秘めた異能力者。その力は、一つ間違えれば自己を含めた全てを破壊する。

ナイトメア

戦闘能力値：

アタック	3
ガード	4
リフレクス	4
キャパシティ	12
スタミナ	30

戦闘力レート	4.0
攻撃力	3
属性	F

特技：

パーソナルスペース
イリュージョン
ドミニオン
E・コントロール

闘技：
牽制：ショック
通常：フィアー
必殺：スタンピート
奥義：ナイトメア

武装：夢、感情

解説：情動を操る者。自己など、まやかに過ぎない。

ファントム			
戦闘能力値：		特技：	
アタック	5	パーソナルスペース	
ガード	2	イリュージョン	
リフレクス	5	ペインキル	
キャパシティ	10	ブレイクダウン	
スタミナ	30	闘技：	
		牽制：幻痛	
戦闘力レート	4.0	通常：幻撃	
攻撃力	5	必殺：幻死	
属性	F	奥義：M. プラスト	
武装：幻、偽情報			
解説：幻をつむぐ者。本当と嘘との境界線など、どこにも存在しない。			

普通人			
戦闘能力値：		特技：	
アタック	?	ポシビリティ	
ガード	?	ポテンシャル	
リフレクス	?	ハイパー化	
キャパシティ	?	プロフェッショナル	
スタミナ	?	闘技：	
		牽制：???	
戦闘力レート	?	通常：???	
攻撃力	?	必殺：???	
属性	R	奥義：???	
武装：無力			
解説：何の特異な能力を持たない普通人。しかし、その内には本人も気付かぬ魂の力が眠っている。			

9.1.2 人間

戦うことを選んだ者たち。PCほどの力はないが、侮っては痛い目を見るだろう。

民兵	シティガード	サイボーグソルジャー
戦闘力レート： 1.6	戦闘力レート： 2.2	戦闘力レート： 3.6
アタック (R)： 3	アタック (R)： 3	アタック (R)： 5
ガード： 1	ガード： 2	ガード： 2
リフレクス： 2	リフレクス： 2	リフレクス： 5
キャパシティ： 2	キャパシティ： 4	キャパシティ： 6
スタミナ： 10	スタミナ： 20	スタミナ： 30
武装：小銃、投石	武装：小銃	武装：アームガン、ミサイルランチャー、オーバードライブ
生息地：村	生息地：都市、町	生息地：戦場、治安の悪い所
個体数：それなり	個体数：多め	個体数：それなり
村を護る自警団。戦闘力は低い。	都市防衛の任につく一般兵。最低限の戦闘訓練は受けているが、あまり強くない。	身体の一部を改造したサイバー兵。高い攻撃力を持つ。
マジシャン	ロー・サイキック	鬼族
戦闘力レート： 3.3	戦闘力レート： 3.3	戦闘力レート： 3.4
アタック (F)： 3	アタック (F)： 4	アタック (R)： 4(6)
ガード： 3	ガード： 2	ガード： 2
リフレクス： 3	リフレクス： 4	リフレクス： 3
キャパシティ： 9	キャパシティ： 9	キャパシティ： 4
スタミナ： 30	スタミナ： 20	スタミナ： 60
武装：魔術、エナジーコントロール	武装：超能力、エナジーコントロール	武装：鬼の腕、異形の肉体
生息地：魔術結社、宗教組織	生息地：主に貧民街など	生息地：山、渓谷地帯
個体数：少なめ	個体数：少ない	個体数：そこそこ
魔術を学び、実践する魔法使い。不可思議な力を操る。	突然に目覚め、不可思議な力を奮う不安定な異能力者。	たくましい肉体を持つ鬼族の戦士。その怪力で村を守る。

狼族	武道家	ニンジャ
戦闘力レート： 3.4 アタック (R)： 4 ガード： 2 リフレクス： 6 キャパシティ： 6 スタミナ： 30 武装：爪、獣の拳動、異形の肉 体 生息地：草原 個体数：そこそこ	戦闘力レート： 3 アタック (A)： 3 ガード： 3 リフレクス： 3 キャパシティ： 6 スタミナ： 30 武装：拳、ボディコントロール 生息地：山奥、治安の悪い所 個体数：少ない	戦闘力レート： 3.2 アタック (A)： 4 ガード： 2 リフレクス： 4 キャパシティ： 8 スタミナ： 20 武装：苦無、ボディコントロール 生息地：裏社会 個体数：少なめ
俊敏な身体を持つ狼族の戦士。 そのスピードで獲物を狩る。	己を鍛え、強くなることを第一 の目標とする者。そのために戦 闘に身を投じる。	過酷な訓練によって作られた最 強の諜報員。諜報から工作、暗 殺までこなす。

9.1.3 機械

人の作った構造体。複雑な機構と化学反応を通して、莫大な力を引き出す。

戦車	バギー	戦闘機
戦闘力レート： 4.4 アタック (R)： 6 ガード： 6 リフレクス： 4 キャパシティ： 4 スタミナ： 30 武装：戦車砲、機関銃、鉄板 アーマー： 15/-1(R) 生息地：都市、戦場 個体数：少なくはない	戦闘力レート： 3.2 アタック (R)： 4 ガード： 2 リフレクス： 5 キャパシティ： 6 スタミナ： 20 武装：機関銃、ロケット砲 生息地：荒野、戦場 個体数：それなり	戦闘力レート： 4.2 アタック (R)： 5 ガード： 5 リフレクス： 6 キャパシティ： 6 スタミナ： 20 武装：機関銃、ミサイル、翼 生息地：都市、空 個体数：極希少
陸上戦闘において、かつての主 力であった鉄の車。	荒地を走るのに適した4輪駆動 の自動車。ある程度までなら、 身を守ることもできる。	鉄の翼で空を飛ぶ恐るべき兵 器。実戦レベルで運用できる都 市は少ない。
ヘリコプター	トラック	トレーラー
戦闘力レート： 3.2 アタック (R)： 4 ガード： 3 リフレクス： 5 キャパシティ： 6 スタミナ： 10 武装：機関銃、ローター 生息地：都市、空 個体数：希少	戦闘力レート： 2.2 アタック (R)： 2 ガード： 2 リフレクス： 3 キャパシティ： 4 スタミナ： 20 武装：機関銃 生息地：荒野、町 個体数：多め	戦闘力レート： 3.0 アタック (R)： 4 ガード： 4 リフレクス： 2 キャパシティ： 2 スタミナ： 40 武装：車体重量 生息地：荒野、都市 個体数：少ない
鉄の羽を回転させて中に浮く乗 物。かつての歩兵殺しも、サイ バーにはひとたまりもない。	荷台を持った輸送用の自動車。 戦闘には向かない。	巨大で頑丈な輸送用自動車。普 通、それなりの護衛と共に運用 される。

9.1.4 陸上生物

陸地に棲むタイプの変異生物。過去にいた生物と似た物もそうでない物もいるが、共通しているのは、はるかに強靭になっているということである。

モノコーン	スカベンジャー	パンジャ
戦闘力レート： 3.5 アタック (R)： 5 ガード： 1 リフレクス： 3 キャパシティ： 8 スタミナ： 45 武装：角, 異形の肉体 生息地：草原 個体数：多め 脚の速い一角獣。ユニとモノはほとんど同義である。	戦闘力レート： 2.5 アタック (R)： 3 ガード： 2 リフレクス： 3 キャパシティ： 3 スタミナ： 30 武装：牙、獣の拳動、再生、異形の肉体 生息地：草原 個体数：それなり 腐肉を食らう草原の掃除屋。普通に狩りをすることもある。	戦闘力レート： アタック (R)： 6 ガード： 4 リフレクス： 6 キャパシティ： 6 スタミナ： 45 武装：牙、獣の拳動、異形の肉体 生息地：草原 個体数：少なめ 王者と称される草原では最強クラスの肉食獣。
シャッティン	ノイジィ	チューブラーマウス
戦闘力レート： 3.3 アタック (R)： 3 ガード： 6 リフレクス： 2 キャパシティ： 4 スタミナ： 30 武装：甲羅、異形の肉体 アーマー： 15/-1(R) 生息地：草原 個体数：多め ごつい甲羅で身を隠しながら草を食む草食獣。	戦闘力レート： 2.1 アタック (F)： 3 ガード： 1 リフレクス： 3 キャパシティ： 4 スタミナ： 15 武装：怪音波、狩りの始まり (不快)、異形の肉体 生息地：森林 個体数：多い 音波で獲物を狩る獣。求愛行動は高周波で歌うという。	戦闘力レート： 2.1 アタック (R)： 3 ガード： 1 リフレクス： 3 キャパシティ： 6 スタミナ： 15 武装：管、吸血鬼、保護色、異形の肉体 生息地：密林 個体数：そこそこ 6本の多関節の管から体液を吸う虫。かなり気持ち悪い。
ゴブリンファイター	ロック	ドレイク
戦闘力レート： 2.7 アタック (R)： 2 ガード： 2 リフレクス： 3 キャパシティ： 4 スタミナ： 45 武装：棍棒、異形の肉体 生息地：ほとんどどこでも 個体数：ゴブリンの一部 ゴブリンの中でも、特に戦闘を得意とする者たち。狩りの際には先頭に立って戦う。	戦闘力レート： 5.8 アタック (R)： 6 ガード： 6 リフレクス： 7 キャパシティ： 8 スタミナ： 60 武装：クチバシ、爪、異形の肉体、獣の拳動、天狗の翼 生息地：山岳～空 個体数：少ない 巨大な猛禽。凶暴な空の王者として恐れられている。	戦闘力レート： 6.0 アタック (R)： 7 ガード： 5 リフレクス： 6 キャパシティ： 6 スタミナ： 90 武装：牙、爪、異形の肉体、獣の拳動 生息地：岩山 個体数：少ない 巨大な蜥蜴。最強の陸上生物と言われる。

9.1.5 海洋生物

海に棲むタイプの変異生物。海との関わりの少ない人間には遠い世界の生物だが、海で生活の糧を得ている人にとっては、死活問題となる。

ワズ	モノコーン	クラーケン
戦闘力レート： 2.4	戦闘力レート： 3.4	戦闘力レート： 6.0
アタック (R)： 3	アタック (R)： 5	アタック (R)： 5
ガード： 2	ガード： 1	ガード： 4
リフレクス： 2	リフレクス： 4	リフレクス： 5
キャパシティ： 4	キャパシティ： 8	キャパシティ： 8
スタミナ： 30	スタミナ： 30	スタミナ： 105
武装：牙、異形の肉体、安曇のエラ	武装：角、異形の肉体、安曇のエラ	武装：触手、異形の肉体、狩りの始まり (捕縛)、安曇のエラ
生息地：沿岸部	生息地：沿岸～近海	生息地：近海～遠洋
個体数：多め	個体数：それなり	個体数：少ないと思われる
全身を鱗で覆われた半漁人。魚人族と仲が悪い。	海の一角獣。陸に棲む同名クリーチャーとは無関係。	タコともイカともつかない、巨大な軟体生物。足は12本。

9.1.6 植物

毒を持っていたり、有毒ガスを放出するような危険な植物は珍しくない。そして中には、自律的な運動能力を持つ植物もいる。ときには、そういった連中とどつき合うこともあるだろう。

マントラップ	タンブクィーン
戦闘力レート： 3.3	戦闘力レート： 2.6
アタック (R)： 5	アタック (R)： 1
ガード： 1	ガード： 4
リフレクス： 3	リフレクス： 3
キャパシティ： 6	キャパシティ： 4
スタミナ： 45	スタミナ： 30
武装：葉、異形の肉体	武装：子、異形の肉体
生息地：湿地	生息地：平原
個体数：それなり	個体数：割と
備考：カウンターしか行えない	備考：自身は戦わない
巨大な肉食植物。獲物を葉っぱで啜えこみ、消化する。	群れで動く雑食植物。子供に奉仕させ、栄養を集める。

9.1.7 群体

一体一体は弱く、単体ではまったく驚異にならないような生物でも、群れで行動することにより恐るべき生物へと変貌を遂げる。

そうした群れは、あたかも一個の生物のようである。

群体の戦闘ルール

Hexa Force では、小型生物の群れを「群体」と呼称し、独自のルールで扱うことにする。

群体の戦闘データは、攻撃力とその属性、それに匹数だけである。匹数は群れを構成する数を表す。

下記のデータにある匹数は一度に一体の対象に攻撃できるおおよその数であり、一個の集団を構成する数としての例である。それ以上の数があるときは、大きな群れをいくつかグループ分けし、小さな複数個の群れを作ることが望ましい。GMは状況に応じて、匹数の値を変えても構わない。

能動行動 : 群体は戦闘では必ず最後に行動する。攻撃のパワーランクは、そのときの 匹数 に等しい。ダイスロールが面倒であれば、達成値には期待値 (匹数 × 3.5) を代わりに使用しても構わない。

受動行動 : 群体は受動行動を取ることができない。攻撃の対象となったら、自動的にダメージと同じ数だけ 匹数 を減らす。これはつまり、攻撃によってそれだけ群れの数が減ったということになる。 匹数 が 0 になったら、その集団は消滅する。

群体対群体 : 群体どうしの戦闘だったら、互いの攻撃を適用する前にダメージを算出し、それを双方に適用すること。

アーミーアント	ディオネアイーター	ヤタクロウ
攻撃力 (R) : 1 匹数 : 30 武装 : 顎 生息地 : ほとんどどこでも 個体数 : 極めて多い 大きな蟻。群れで何でも食い尽くす。	攻撃力 (R) : 2 匹数 : 15 武装 : 牙 生息地 : 湿地 個体数 : そこそこ げっ歯類の類。集団でマントラップに捕まった獲物を食らう。	攻撃力 (R) : 3 匹数 : 10 武装 : クチバシ、石、棒 生息地 : 森林 ~ 草原、町や都市 個体数 : とても多い 群れで飛ぶ黒い鳥。狡猾でいたずら好き。
タンブスレイブ		
攻撃力 (R) : 1 匹数 : 30 武装 : 分泌液 生息地 : タンプクィーンの傍 個体数 : 限定的に多い タンプクィーンの生んだ兵隊たち。獲物に纏わりついて、毒で弱らせる。		

9.2 リファレンス

9.2.1 キャラメイク

1. 名前、性別、年齢、職業、目的など、背景設定を決める
2. スタイルを選択する
3. 戦闘能力を表す A ~ E を、能力値に割り当てる
4. アルファベットを割り当てた能力値に、20 を割り振る
5. それ以外の能力値に 8 を割り振る
6. 望むのなら、他の能力値を削って財力を上げる
7. 戦闘能力値を算出する
8. 特技を 4 つ選択し、修得する (は推奨特技)
9. 技能を合計 3 レベル修得する
10. 武器、防具を選ぶ
11. 闘技データを考え、記入する

9.2.2 判定

1. パワーランクを決定する (最高で使用能力値まで)
2. パワーランクと同数の 6 面体を振る

[1] の出目と [6] の出目の数を数え、[1] が [6] よりもセーフティランク (基本は 1) 以上、多ければ自動失敗となる
3. 自動失敗でなければ、出目の合計値が達成値となる
4. パワーランクは「どれだけ力を込めたか」、達成値は「どれだけ上手く行ったか」を表す

9.2.3 戦闘

1. オープンフェイズ
リフレクスだけチャージランクを増やす。初期値は 0 で最大値はキャパシティ。
2. イニシアチブフェイズ
未行動キャラクターのうち、最もリフレクスの高い者が能動行動する権利を得る。
3. メインフェイズ
権利を得たキャラクターが、行動を行う。その後、行動済み状態となる。
 - (a) 能動行動ステップ
権利を持っているキャラクターが、能動行動を宣言して判定する。
 - (b) 割り込みステップ
能動行動に対し、割り込みで妨害を行うキャラクターが宣言と判定をする。

(c) 受動行動ステップ

能動行動の対象となった者が、受動で妨害の宣言と判定をする。

(d) ダメージ判定ステップ

以上の結果から、最終的なダメージを算出、適用する。

4. チェックフェイズ

まだ未行動のキャラクターがいるのであれば、イニシアチブフェイズに戻る。

5. ラウンドエンド

このラウンドはここで終了。次ラウンドに移行する。

防御・回避

自分への攻撃に対して行う、安定した防御手段。

- 達成値が攻撃側以上になれば、攻撃を無効化できる。
- 下回っていても、パワーランクに応じてダメージを減少できる。

カウンター

自分への攻撃に対して行う、ハイリスクの攻撃的な防御手段。

- 達成値が能動側を上回れば、攻撃を無効化した上で、受動側の攻撃が互いのパワーランクを合計して能動側に適用される。
- 達成値が攻撃側を下回れば、攻撃のパワーランクにカウンターのパワーランクを加算して、ダメージの算出を行う。
- 達成値が同値なら、相討ちとなる。
- カウンターに対するカウンターも可能。

インターセプト

自分を対象とした攻撃以外の能動行動に対して、割り込んで行う妨害行動。

- 達成値が能動側を上回れば、行動を無効化した上で判定者の攻撃が命中する。
- 能動側以下だったなら効果なし。

カバーリング

他者を対象とした攻撃に対して、割り込んで代わりに行う防御行動。

- 自動失敗でなければ成功。代わりにダメージを受ける。
- 攻撃は絶対命中。
- ダメージ算出は防御に順ずる。

ダメージ算出法

総攻撃力	=	攻撃力 × パワーランク
ダメージ減少量 (通常)	=	ガード
ダメージ減少量 (防御・回避時)	=	ガード × (パワーランク + 1)
最終ダメージ	=	総攻撃力 - ダメージ減少量

9.3 チャート

表 9.1: 育ち例

1	貧困	貧民街で生まれ育った。いつも腹をすかせていた。生きるためには何でもした。もうあんな生活は、二度とご免だ。
2	選民	尽きることのない食べ物、笑いに満ちた暖かな家、清潔で綺麗な服に、買い与えられた玩具。それが、当たり前だと思っていた。あの時までは。
3	大地	農家に生まれ育った。大地を耕し、大地の恵みを受けて、大地と共に生きる。そう、自分は大地の子だった。
4	遺産	自分の保護者は早くに亡くなった。代わりに残されたのは、その遺産。これも今はもう、自分のものだ。
5	死線	死にかけた。間一髪の差で助かった。あのとき以来、自分の中で何かが変わったような気がする。生まれ変わったような気分だ。
6	奴隷	人には値段が付けられる。自分がその証明だ。物のようにやり取りされ、道具のような扱いを受ける。今でもその悪夢は、忘れられない。
7	流浪	定まった家を持っていなかった。昨日は今日と違った。明日も今日とは違うだろう。こうして世は流転していくのだ。
8	使命	自分には生まれながらに使命がある。そう言い聞かされて育った。少なくとも、昔はそれを信じていた。
9	伝統	永き時を渡って、今もなお息づく何か。自分は、それを受け継いでいる。否定しようと肯定しようと、その事実は変わらない。
10	敗北	かつて自分は負けた。手痛い、なんて言葉では生易しい、酷い敗北。未だに、それを引き摺っている。
11	投棄	自分がかつて、捨てられた。いらぬ人間だと言われた。自分は、存在してはいけなかったのだろうか？
12	負債	負債を抱えている。それはとても大きく、重く肩にのしかかってくる。できれば、すぐにでも逃げたい。でも、それは適わない。

表 9.2: 目的例

1	放浪	風の吹くまま、新しい物、珍しい物を見聞きしたい。欲しい物はただそれだけ。そんな意味のない生き方が、たまらなく好きなのだ。
2	探求	探し物がある。それは自分にとって、なくてはならない何かだ。それを手にするために、旅をしている。
3	復讐	憎い。許せない。殺したい。それらの想いが、自分の力。行動の原動力。復讐すること、それが唯一の目的。
4	守護	護らねばならないものがある。それはとても大切なものだ。そのためになら、命をかけても惜しくはない。
5	求解	どうしても分からない事がある。その答えを知りたくてたまらない。そのためなら、少々の危険など何とすることもない。
6	安息	求めるは、安らぎ。いつも何かに悩まされ、一時の休息すら許されない現実。そんな今日から、逃れられる日を夢見ている。
7	渴望	心が、身体が、執拗なまでにそれを欲している。それは金銭か、権力か、異性か、はたまた小さな幸せか。その内容は人それぞれだ。
8	望郷	帰りたい。ここは自分のいるべき所、いたい所ではない。馴染みある我が家に、懐かしき故郷に、未だ見たことのないどこかに、帰りたい。
9	救導	世界は、人々は苦しんでいる。誰かが導き、救ってやらねばならない。それこそが、自分の役目だ。
10	救命	死は誰にでも訪れる。しかし、そのあり方は決して公平ではない。ある日、突然に訪れる理不尽な終わり。自分には、それが許せないのだ。
11	向上	自分を高めること、それが目的。それは腕力かもしれないし、地位や権力かもしれない。いずれにせよそれは、自分の存在意義なのだ。
12	変革	変えなければならぬ。少なくとも、今のままではもう駄目だ。多少の代償を支払ってでも、手遅れになる前に手を打たねばならないのだ。
13	虚無	何もかも、空しい。何に対しても気力がわかない。それが今の自分だ。だが、本当は心を沸き立たせる物を求めているのかもしれない。
14	逃亡	追われている。今、奴らに捕まったら、一貫の終わりだ。捕まるわけにはいかない。だから、逃げ続ける。どこまでも。
15	危地	ぬるま湯のような生活は、どうにも我慢ができない。心が戦いを、危険を求めている。生と死の狭間のぎりぎりの感覚。それが魂を実感させてくれる。
16	奪取	欲しい物がどこにあるのかはわかっている。それは容易に手に入るものではないが、諦めるつもりはない。たとえどんなことをしてでも。
17	支配	人には上に立つべくして生まれてきた人種がいる。自分も、その一人だ。愚衆は支配せねばならない。それが正しい有り方だ。
18	道化	笑うのは、いいことだ。笑わせるのは、もっといい。じめじめとした湿気を吹き飛ばし、世の中を爽快にしたい。そのためなら、道化を演じても見せよう

表 9.3: 職業

名称	肉	機	変	念	心	解説
バウンティハンター						賞金首を捕獲し、金銭を得る者たち。恨みを買いやすく、自身が賞金首になることも珍しくない。
トレジャーハンター					×	遺跡、放棄されたシェルターや埋もれた都市などから貴重な品々を発掘し、金銭を得る者たち。
モンスターハンター						金銭的価値のある器官を持つ、あるいは人に害を為す危険な変異生物を狩る者たち。希少生物やミュータントに手を出す者も珍しくない。
探偵			×			企業や個人から依頼された、様々な調査をこなして依頼料を得る者たち。汚い仕事ほど金になるが、口封じに殺されないように注意。
泥棒						他人の金銭や物品を盗んで生活する者たち。金持ちだけを対象にするのと義賊と呼ばれ、金銭より美学を優先すると怪盗と呼ばれたりする。
冒険家					×	変わり果てた世界を調べるために、未踏破区域に踏み込む者たち。地図を作り、資源や遺跡、シェルターを発見した情報などを金に換える。
傭兵						戦う技術を以って、他人に雇われる者たち。下っ端は使い捨てにされるのがオチである。
ガード			×		×	町や都市の外敵を排除し、内部の治安を守る者たち。自警団レベルから軍隊レベルまで、所によって規模や位が違ふ。
エージェント						何らかの組織に所属し、表向きの仕事とは異なる特殊任務を遂行する者たち。組織としては、都市、軍隊、企業、宗教団体、魔術教団、変異体の村、あるいは金持ちの個人などが、あり得る。
ギャング						非合法だの犯罪行為だのといった瑣末なことにこだわらず、手っ取り早く儲けを得ようとする者たち。他人を食い物にする犯罪集団。
修行者		×				己の力を磨くことや、悟りを開くことなどに生涯を懸ける者たち。基本的に稼ぎがないため、自給自足や物乞い(お布施)、あるいは強盗や追い剥ぎなどをして、日々の糧を得ている。
宗教家			×			神の教えを人々に説く、神の下僕たち。信者からのお布施によって、生活は成り立っている。奉仕活動をするとしなくて、金の回りが異なっていく。
無職						何らかの理由で、職を持たない者たち。当然、基本的に無収入なので、何らかの手段で生活しなければならない。
その他						PC には向かないので省略したが、当然、上記以外の職業に就いている者もいる。例を挙げると、サラリーマン、商人、山賊、独裁者など。

表 9.4: 特技 - フィジカル

名称	属性	効果
ボディコントロール	常動	肉体を使った行為のセーフティランクに +1 のボーナス。
徹	常動	気の力で内部から破壊する。素手による攻撃が防具を無視するようになる。
点	武装	弱点を見抜き、的確に貫く。対象のガードを半分にしてダメージ計算を行う。
流	防御	気の流れを読んで回避する。回避時のダイス数が最大で 2 倍になる。
硬	防御	身体を硬化させる。防御時のガードが 1.5 倍になる。
不動	常動	精神的な要因によるセーフティランクや能力値の増減を受けない。
察気	宣言	目をつぶっても周囲の物を感じ取れる。特技や環境による不利な修正を受けない。
韋駄天	常動	どんな悪路でも、無修正で行動可能。移動力が倍になり、逃亡時のダイスが 1.5 倍になる。
隠	宣言	気配と共に姿を消す。障害物のない所でも、隠密が行える。
縮地	宣言	脳内麻薬を分泌させ、一時的に反射速度を加速させる。リフレクスが 1.5 倍になる。
癒	判定	気を流して身体を癒し、怪我を治す。負傷ランクが一段階低下する。
玉砕	宣言	最期的手段。絶対に戦闘不能にならなくなるが、戦闘後に死亡する。

表 9.5: 特技 - サイバー

オーバードライブ	常動	脳から神経系に手を加え、リフレクスが 1.5 倍になる。代償としてソウル MAX-1。
キリングマシン	常動	全身を改造し、ソウル -1 と引き換えに絶大な戦闘力を得る。
エクソスケルトン	常動	身体を金属で多い、強固な防御力を手に入れる。
対フォース装甲	常動	エクソスケルトンの効果を、フォース属性にも適用する。
ジャンクボディ	常動	安価な材料と簡潔な構造体で身体を形作る。値段は安いが壊れやすい。
ブーストアームズ	武装	一瞬だけリミッターを外し、通常の倍のダメージを叩き出す。
スweep	武装	パワーランクが半分になる代わりに、一度に複数人に対して攻撃可能。
仕込み武器	武装	隠し武器を使って、一度だけ回避不能攻撃を繰り出せる。
フルファイヤー	宣言	限界を超えた全力攻撃を繰り出す。一時的にキャパシティを無限大にする。
サクセッション	宣言	怒涛の連続攻撃を行う。行動済みにならずに、追加で行動を行える。
ハイパーセンス	宣言	機械のセンサーで物体を捉える。知覚において、環境や特技による修正を無視する。
自爆	宣言	自身の命と引き換えに、一人だけ殺すことができる。

表 9.6: 特技 - ミュータント

異形の肉体	常動	常人とは比較にならない頑健な肉体を持つ。スタミナの最大値を 1.5 倍する。
捨身	武装	カウンターを相撃ちにしてしまう。
生体光学兵器	武装	身体から光線を放って武器とする。攻撃がオーラ属性になる。
怪音波	武装	身体から破壊的な音波を発して武器とする。攻撃がフォース属性になる。
鬼の腕	武装	一時的に筋力を増大させる。スタミナと引き換えにアタックを 1.5 倍にする。
獣人化	宣言	殺戮本能を全開にして暴れまわる。
獣の拳動	常動	肉食獣の動きで、リフレクスが 1.5 倍になる。ただし、同じだけキャパシティが減少する。
適応進化	常動	選択した地形に対して、自由に活動できる上に有利な修正を受ける。
夜の王	常動	群生物。受けるダメージを、リアル属性半減、オーラ属性倍にする。
吸血鬼	武装	血と共に生体エネルギーを吸い取る。差分値だけチャージランクを減少させる。
再生	常動	毎ラウンドスタミナ回復する上に、負傷回復にかかる時間が 1 段階減少する。
第六感	常動	動物的な勘で、事前に危険に気付ける。不意打ちに対して無修正で防御可能。
保護色	宣言	背景と同化し、身を隠すことができる。障害物がなくても隠密可能。
狩りの始まり	武装	行動を制限し、対象の能力値にペナルティを与える。
超感覚	宣言	常人離れた知覚能力を手に入れる。詳細は種別ごとに異なる。

表 9.7: 特技 - サイコ

エナジーコントロール	常動	貯められるエネルギーの総量を増す。キャパシティが 1.5 倍になる。
エナジーチャージ	判定	効率良くエネルギーを蓄える術。パワーランクの倍だけ次 R のチャージが上昇する。
リミットブレイク	宣言	身体の限界を無視してエネルギーを貯める。一時的にキャパシティを無限大にする。
エナジーガード	判定	慣性のバリアを張る。パワーランク [R] の間、目標に対する攻撃力を -1 する。
エナジーストーム	武装	集団に対して攻撃を仕掛ける。自動失敗は無差別ダメージ。
エナジーバースト	宣言	生命力を削って、通常より遥かに大きなエネルギーを放出する。パワーランク倍。
トランスポート	判定	間の条件を無視して、目標地点に瞬間移動させる。
キネティック	判定/武装	念動力。触れずに物を動かす。
リアライズ	判定	選択した概念を具象化する。炎使いや風使い、水使いなどがメジャー。
マテリアライズ	判定	物質化。無から有を作り出す。
エナジーキャンセラー	防御	運動エネルギーを消去する。攻撃のパワーランクを減らす。
リフレクター	防御	運動エネルギーを逆転させ、攻撃を跳ね返す。

表 9.8: 特技 - マインド

パーソナルスペース	防御	精神的な障壁を張る。ガードを倍にして防御可能。
マインドコネクト	判定/武装	自身と対象を「精神接触」状態にする。マインドのセーフティランク +1。
エモショナル・コントロール	判定/武装	感情を操作し、対象を興奮させたりリラックスさせたりする。
イリュージョン	判定/武装	幻覚を与える。この特技に対する受動行動はセーフティランク -1。
ブレイクダウン	武装	意識をかき乱し、セーフティランクを -1 する。時には記憶をも消去する。
サイコメトリ	宣言/判定	記憶や記録を読み取る。戦闘中は自由に行動順番を変えられる。
シンクロ	宣言	ゲシュタルト形成。参加者のパワーランクを合計して判定を行う。
I.S. ダイブ	宣言	一種の幽体離脱。精神だけ物理空間とは違った世界に移行する。
ファイアウォール	判定/防御	サイコやマインドの特技を妨害、消去できる。
ペインキル	宣言/判定	一時的に痛みを消し、負傷によるペナルティを打ち消せる。
ドミニオン	宣言	付近にいる者すべてを、マインドの特技の対象とする。
エレクトロアクセス	常動	コンピュータにアクセスし、マインドの特技の対象とすることができる。

表 9.9: 技能例

メカニック	あらゆる機械の作成法や修理法に通じている。
操縦	あらゆる乗り物の操縦法に通じている。
コンピュータ	コンピュータの扱いに習熟している。
サバイバル	様々な状況での生存術を身につけている。
隠密	他人に気づかれないように行動する技術の修得者。
医療	実践的な医療技術の持ち主。
料理	どんな材料でも、どんな道具でも、おいしく調理できる。
尋問・拷問	対象となる人物から望む情報を引き出す技術。
学問 (種別)	選択した種類の学問を修めている。
トリック	相手の五感や思いこみを逆手に取った罠を仕掛ける能力。
芸術 (種別)	芸術に関する能力を持っている。専門分野を一つ決めること。
裏社会	裏社会や犯罪がらみの常識、知識、コネなどを所有している
調達	物資を仕入れてくる能力。
演説	群集に向かって有効な演説をする能力。
爆発物	火薬や爆弾など爆発物のエキスパート。
アスレチック	自分の身体を使った動作に習熟している。
ドラッグ	薬物に通じている。
追跡・逃走	逃亡者を追う技術、逆に追跡者から逃れる技術に長けている。
変装	変装によって他人に成りすます技術。
交渉	話し合いを自分の望む方向に持っていく技術。
演技	自己を偽る技術。
天候予測	天候の変化を予測する技術。
地図作成	地図を作成する技術。
その他	その他なんでも。要 GM 許可。

表 9.10: 武器

名称	攻撃力	重量	価格	解説
無手	+0	0	0	何の武器も持っていない状態。最後の、そして最も信頼性の高い武器。
爪と牙	+1	0	0	獣の標準装備。肉食獣が生まれながらに持つ武器。
コンバットナイフ	+1	0	1	軍用の頑丈なナイフ。ライフルの先に取り付け、銃剣としても使用可能。
刀	+1	0	1	大昔のとある1地方で作られた、片刃の曲刀。素晴らしい切れ味を誇る。
セラミックソード	+1	0	1	高い技術で作られた新素材製の剣。硬く、鋭く、しかも軽い。
槍	+1	0	1	原始的ではあるが、安価で強力な白兵武器。ミュータントの部族で、狩りに使われていたりする。
トマホーク	+1	0	1	小型の手斧。様々な用途に使用可能な万能道具の1つ。主にミュータントの部族で使われている。
棍棒	+1	0	1	最も原始的で扱いの容易な兵器。まれにミュータントが武器として使っている。
弓	+1	0	1	古代の最強兵器の一角である飛び道具。多くのミュータントの部族で、狩りや戦闘などに使われている。
ボウガン	+1	0	1	弓を引いた状態で固定する機能を持った兵器。通常の弓よりも破壊力、射程距離、命中精度で優れるが、準備に時間がかかる。
ハンドガン	+1	0	1	拳銃。護身用の小型の物から、破壊力に優れた大型の物まであるが、データの的には同じ扱いとなる。
マシンガン	+1	0	1	連射式の銃。秒間数十発もの弾丸が敵を襲う。
アサルトライフル	+1	0	1	連射可能な小銃。高い破壊力と連射性を誇る、はず。
アームブレード	+1	0	1	サイバーアームに仕込んだ刃物。普段は腕の内部に収納されているが、ワンタッチで現れ、高速振動を始める。
アームパンチ	+1	0	1	炸薬の反動を利用して、拳を相手にぶつける兵器。電磁式の物もある。
ロケットパンチ	+1	0	1	ロケット噴射による推力によって、猛烈な勢いで手が飛び出す。紐がついており、使用後は巻き戻して再び腕にはめる。
ツヴァイハンダー	+2	1	2	両手持ちの大剣、の名を借りた巨大な鉄の塊。普通は使わない、馬鹿兵器。
スナイパーライフル	+2	1	2	狙撃用の、長い銃身を持ったライフル。威力、精度、射程は抜群に優れているが、取り回しが悪い。
ミサイルランチャー	+2	1	2	多数のミサイルを発射する機構を持った兵器。肩にかつぐタイプの他、しばしば大型のサイバーが体に埋め込む。
火炎放射器	+2	1	2	粘着性の高い、火のついた可燃性の液体を放出する兵器。人間に対し極めて高い効果を発揮する他、戦車などに対しても、熱で内部の電子兵装を破壊することが可能。
レーザー砲	+2	1	2	兵器として有効なレベルの強力なレーザー発振を行う火器。空気中では減衰が激しいため、射程距離は短い。
パイルバンカー	+2	1	2	杭打ち装置。炸薬の反動、あるいは電磁推進により、巨大な杭を打ち出す兵器。そのあまりの反動の強さのため、サイバーでなければ使いこなせない。
荷電粒子砲	+2	1	2	加速された荷電粒子の束を打ち出す、携帯用としては並外れて巨大なトンデモ兵器。

表 9.11: 盾

名称	ガード 修正	重量	価格	解説
透明強化プラス チック製シールド	+1	1	1	視界を妨げず、相手の攻撃を防ぐ盾。一部の軍隊で制式採用されている。

表 9.12: 防具

名称	アーマー	R	A	F	重量	価格	解説
ケブラーベスト ケブラージャンパー ケブラーコート ケブラースーツ	10 / 0			×	0	1	ケブラー繊維などで編まれた対弾、対刃の防護服。上半身を覆うジャケットタイプや企業のスーツタイプなど、様々な形状の物がある。
鎖帷子	10 / 0			×	0	1	細かな鎖で編まれた防具。重い、しなやかで頑丈。
皮鎧	10 / 0			×	0	1	動物の皮で作られた防具。ミュータントの部族で使われる一般的な防具。なめした物だけでなく、毛皮がそのまま使われているケースもある。
袈裟 神官装束 巫女服 太極服 ホーリークロス 白ローブ 黒ローブ 黒マント	10 / 0	×			0	1	様々な宗教で使われている服。物理的な強度は無いに等しいが、フォース属性の攻撃に耐える能力を持つ。
コンバットアーマー	20 / 1			×	1	2	化学戦をも考慮に入れた、完全密閉可能な戦闘用防護服。頑丈であり、高い防御性能を誇るが、動きにくい。
宇宙服	20 / 1			×	1	2	文明の栄えた時代に、宇宙空間でも耐えられるように作られた極限環境作業服。結果的に高い防御能力を持つため、ときたま掘り起こされた物が防具として使われる。
祭祀用礼服	20 / 1	×			1	2	宗教的な儀式において、執り行う人物が着るために作られた装飾豊かな宗教服。呪術的な攻撃に対して極めて優秀な防御能力を示す。

R : 『リアル』 A : 『オーラ』 F : 『フォース』

表 9.13: 道具 1

名称	価格	解説
粗末な衣服	0	麻や木綿でできた、飾り気のないシンプルな衣服。村やスラムの人が着ているのはこれ。
近代的な衣服	1	場合によっては化学繊維も使われた、鮮やかな装飾のなされた衣服。都市や町で好まれるのはこれ。
パワードスーツ	5	改造することなしに強力な戦闘力を得るための装備。効率が悪い上に、強い者が着ても大した強化が望めない(特技使用不能)ため、あまり使う者はいない。
大衆食堂	0	町の一般人向けの食堂。よほどの貧乏人でなければ払える程度の値段。
高級レストラン	1~3	食事が豪華なのはもちろん、店内の装飾や雰囲気にも気を使った金持ち向けの食堂。値段はピンキリ。
保存食(10日分)	1	日保ちする加工を施した食料品。旅をするときにはあると便利である。
酒	0~2	穀物や果物を発酵させて造る、酩酊効果を持った飲料水。
マッチ	0	黄燐や赤燐を使った、便利な発火装置。ミュータントでもなければ、ほぼ必需品。
ライター	1	ガスを補充することにより、長期に渡って使える発火装置。贅沢品。
煙草(20本)	1	火を点けると発生する煙を吸い込む嗜好品。一種の麻薬。
たいまつ	0	木の棒の先に油を沁み込ませた布を撒き、それを燃やすことによって発光する照明器具。原始的だが、意外と便利。
ランタン	1	火が消えないように風除けのついた、油を燃やして発光する携帯照明器具。
懐中電灯	2	フィラメントに電気を流して発光させる携帯照明器具。指向性が強く、とても明るくて眩しい。
無線機	2	間に線もつながらず、離れた距離間で会話を行う装置。
パソコン	4	高度な万能卓上計算機。ソフトウェアがなければただの箱。使いこなせなければどちらにしろただの箱。だが、使いこなせるのなら用途は多い。
スパコン	7?	現在の技術では作れない高性能コンピュータ。ごく稀に、稼動状態で発見されることがある。
薪	0	最も原始的な燃料。
木炭	1	木材を加工した燃料。薪より温度も持続時間も桁違いに多い。
石炭	1	地面から掘り起こした固形の化石燃料。取り扱いが楽で、主に蒸気機関の燃料として使われる。
油	1	植物や動物から取り出した油。食用や燃料として使う。
電池	1	化学反応により、電気を蓄えた装置。パワーは極めて弱い。
プロパンガス	2	地面から掘り起こした天然ガスを加工した気体状の燃料。気体ゆえに取り扱いが面倒。短時間の燃焼に向いており、金持ちの調理器具の燃料として使う。
灯油	2	地面から掘り起こし、加工した液状の燃料。長時間の燃焼に向いており、金持ちの暖房器具の燃料として使う。
ガソリン	2	地面から掘り起こし、加工した液状の燃料。揮発性が強く、爆発的な力が得られる。馬力のある乗物は、大概これで動く。
バッテリー	2	どでかい電池。パワーは少しはある。
水素ガス	2	軽くて不安定な気体。一部の発電機の燃料として使える。
発電機	3	電気を蓄えるのではなく、その場で発電する装置。パワーと比例したサイズになる。燃料はガソリンや水素など。

表 9.14: 道具 2

名称	価格	解説
馬	2	一馬力の乗物。生きているので、それに相応しい管理が必要となる。なお、馬と言っても、大昔に使われていた馬と同じ生物ではなく、似たような変異生物である。
自転車	2	人類の発明した、最も高効率な乗物。舗装されていない道や上り坂を走るのはつらい。
オートバイ	3	ガソリンの力で走る二輪車。パワーはあるが、乗りこなすテクニックと几帳面な整備が必要な、面倒なマシン。
自動車	3	ガソリンの力で走る四輪車。集団で長距離移動をするにはとても便利。価格 2 の蒸気機関自動車を売っている所もある。
戦車	4	かつての地上戦の主役。今なおそのパワーは健在で、圧倒的な質量と火力を持つ。
ヘリコプター	6	回転する翼によって空を飛ぶ、不思議な乗物。高度な技術が必要な上に、空は変異生物が飛んでいて危険で、しかも戦闘でもさほど有効ではない(サイバーに落とされる)ため、大都市にわずかな数が存在するだけである。主に狭い範囲内で運用するもの。
飛行機	6	大きな翼で揚力を得て飛ぶ乗物。ヘリコプターと同じく数が少なく、サイズも数人乗りの物しかない。こちらは長距離、高速の飛行に適している。(その分、危険度も高い)
上水道	1	都市や発達した町には水道管が引かれており、水を得るのが容易になっている。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
電線	2	発達した都市には電線が引かれており、発電所から電気が供給されている。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
電話	2	一部の都市内では電話線が引かれており、気軽に会話を行うことができる。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
ガス管	2	所によってはガス管が通っており、容易にガスを燃料として使うことができる。価格は月あたりの代金で、敷設にはかなりの大金がかかる。
医療用サイバー	3	失った肉体の部位の代替品。なるべく目立たないように作られ、日常生活に不自由ない程度の機能が実現されている。見た目も機能も全く生身と変わらないようなものは、もう少し高い。
戦闘用サイバー	2~	戦闘用に作られた、機械の身体。外見に全く気を使わなければ、性能次第では医療用よりも安く済む。当然、性能を上げれば価格は天井知らずである。

注： このシステムにおいて価格は、絶対的な値段や価値を示しておりません。例えば武装の値段は、職業柄それが必要な者にとっての相対的な入手難度であり、一般庶民からしてみれば、もっと高い価格となるのです。

終わりに

2D 格ゲーのようなシステムを作ろう。

それも、私にとって最高の TRPG システムの一つであるレリックギア (かつてサークル“ Tommy Walker Jr. ”より発行された同人 TRPG システム。これは 3D ロボット格ゲーを再現している) に負けないような。

それが、Hexa Force を創るに当たり、最初に考えたことでした。

2D 格ゲーと言っても、「拳皇伝説」とはまた大きく違います。

形式主義で見た目の構造を模倣するのではなく、あくまでそのフィーリングを、プレイ感覚を近づけることを念頭に置きました。

フィールド内を所狭しと跳びまわり、手からは怪しい気の類を撃ち出し、そうかと思えば一瞬で懐に潜り込む。それらは高スピードで行われながらも繊細であり、一瞬の隙を見つけてコンボを叩き込む。

このシステムが目指した物は、そういう感覚なのです。

だから、このシステムは私の中では 2D 格ゲー (より正確には 2D 格ゲー系列の格ゲー) です。本書で用意した世界は荒廃した遠未来ですが、学園を舞台に日本を又にかけた勝負でも構いませんし、ビルの谷間で超能力アクションをしても構いません。

GM やプレイヤーたちの、好きなようにやればいいのです。

そしてそれは、できるはずです。

このシステムの記述する世界では、戦車も戦闘機も高価なおもちゃにすぎません。銃器は使い手しだいで、それ自体は大した物ではありません。射程距離など、無粋なものには退散してもらっています。(GM もそれらは退散させて下さい)

この世界を支配する力は、個人の武力なのです！

……え、数の暴力には負けるって？

そりゃまあ、格ゲーの世界でも、実際に数の暴力は通用していますよね。それもまた、この世界の法則の一つなのです。

一人より二人が強いなんて、当たり前のことでしょう？

[今回の参考資料]

- レリックギア
- サイバレックス
- ギルティギア
- サイキックフォース
- スプリガン
- アームズ
- 戦闘妖精雪風

ゲームデザイン ワールドデザイン ディベロップメント ライティング 編集	希龍 柊葵
イラストレーション サンプルワールド	NAKA
第一次売り場確保	スケア クロウ
スペシャルアドバイザー	ZOK F. T.

奥付

Hexa Force ver1.0.pdf

著者 : 希龍 柊葵
発行 : インザスカイ
初版 : 2003年12月28日
PDF版 : 2009年10月17日
印刷 : PDF

連絡先

e-mail : myzer_eta@mail.goo.ne.jp

URL : http://www.geocities.jp/myzer_eta/index.html