
§ 05. 世界観

○概略

- ・夜が明けると、隣人、建物、景観が見たこともないものになっていった。
- ・異形に変わってしまったものもいるが、本人からしたら自分はまともで、他が変化したように見えている。社会構造や法律も微妙に変化している。
- ・誰もがこれは元の世界とは違う、異常事態が起きていると認識しているが、それまでの生活を捨てられるわけではなく、なんとなく生活は続いている。
- ・地球人類にとって激変したのは、小説や漫画、映画の中にしか存在しないような超人的な能力を持った者達が普通に存在していること。そして、それは自分たちも例外ではなかった。魔法や超能力を使えるようになった者がいるが、彼ら／彼女らは突然使えるようになった感覚があるにもかかわらず、何年も前に習得したり使えるようになったという「知らない記憶」があることを自覚する。

○ほんの一握りの者だけが知る真相

- ・事の発端は、時空連続体を研究する科学者達が、別次元、もしくは別世界に存在する同様の研究を行っている科学者達とコンタクトすることに成功したことによる。
- ・（自分たちから見て）異形の存在が、別次元／別世界で同様の研究を行っていたことに驚愕するものの、お互いの知能の高さと崇高さに共感し、積極的にコミュニケーションを開始する。
- ・お互いの理論や成果を交換することで研究が飛躍的に進行する。そして、時空連続体に穴を明け、お互いの世界を行き来できる装置の開発に着手する。
- ・単独では完成まで半世紀を必要とされた「時空連続体渡航装置」が、わずか数年で完成する。これはお互いの研究成果を惜しみなく共有したことによるものである。
- ・そして「時空連続体渡航装置」は、最初の起動実験で暴走し、時空連続体に穴を開けるにとどまらず、崩壊させるという現象を引き起こした。その装置の周辺は、起動の際に発生した爆発によって多数の死者を出した。
- ・この事故を生き残った科学者たちは、一夜にして世界が書き換えられていることを知る。その後の計測で、観測可能だった別次元／別世界の時空が、全て1つに束ねられてしまったことが判明する。

○大改変

- ・一夜にして世界が書き換わった現象は、後に「大改変」と呼ばれた。
- ・大改変後、世界各地に新種の資源（鉱石、宝石、石油に代わるエネルギー資源等）が存在することが知られる。そしてそれを求めて各地で戦争が勃発する。
- ・総称して「資源争奪戦争」と呼ばれる戦いは十数年に渡って行われるが、現在では局地的な紛争レベルまで縮小されてきている。これは主だった資源採掘箇所の取り合いが落ち着いただけで、新たな資源採掘箇所が発見されたら、また戦争になると言われている。

○二重記憶

- ・大改変発生以後、5歳以上のほぼ100%の人間が、元の自分とは異なった記憶を持っていることが判明する。これは世界が束ねられてしまった影響の1つであり、別世界の自分の記憶が混ざってしまっているというものである。当初「知らない記憶」と呼ばれていたが、後に研究者が発表した論文により、「時空連続体統合による体験の二重統合記憶現象」、略して”二重記憶”と呼ばれるようになる。
- ・二重記憶の一番の混乱は、人間以外の種族となってしまった者によるものである。例えば大改変後、獣人となってしまった者には、人間としての人生と獣人としての人生の両方の記憶があり、そのどちらかが嘘だとは思えないというものである。
- ・二重記憶による影響には、異能者の存在もある。元の地球では存在しない、異能力の所持に関する記憶を持っている者達が、少なからず存在していた。彼ら／彼女らは、当たり前のようにその異能力を使いこなせるのだった。

○異能者(Different Ability Holder)と社会

- ・大改変以後、超人的な能力を持つ存在が現れるようになる。「異能者」と称されるその超人的な能力を持つ者達は、存在自体がすでに既存のルールでは収まりきらないものであった。
- ・異能者による犯罪が激増していく中で、世界各地の国家や企業がこぞって異能者を確保しようとする。
- ・異能者の存在によって社会秩序が崩壊していく中、いくつかの国で次のような政策が実施された。

1) ライセンス制度

- ・異能者を特殊業務能力者と規定し、管理システムに自ら登録。この情報を元に賃金の発生する仕事を斡旋するというものである。
- ・日本においては役所の一部となっており、登録されている異能力に応じて仕事を斡旋してくれるハローワークのような役割を持つ。

A) メリット

- ・登録すると耐熱プラスチックでコーティングされた金属製のカードが発行される。これにはID情報の他にクレジット機能もある。これ自体が免許証と同レベルの身分証明書としても扱われる。
- ・登録者は、国家や企業が求人するデータベースから、報酬が得られる仕事を斡旋してもらえる。これはその異能の力を社会貢献に使用することで賃金を得られるという画期的な仕組みである。
- ・異能者の管理を優先しているため、戸籍が無い者や外国人でも登録可能となっている。
- ・仮設住宅や住民のなくなったマンションをリホームしたものを、登録者で住居を持たない者相手に格安で提供している。この仕組みを利用することで、最低限の衣食住が保障される。

B) デメリット

- ・登録の際に自分の持つ能力について正確に提示する必要がある。この登録情報内の能力を使用することで発生した公共被害は、この制度からの補助金である程度までは補償される。しかし、登録外の能力によるものについては、犯罪として処罰の対象となる。
- ・データベースに登録した異能の能力については、仕事を提供する側に閲覧許可があるため、公に能力が知られてしまう。これを悪用した犯罪が発生している。

2) ハンター制度

- ・仕組みは上記のライセンス制度とほとんど同じだが、斡旋される仕事は、警察に協力して犯罪者に対応したり、賞金首の捕獲といった、より危険度の高いものが主となっている。ライセンス制度とこれの両方に登録している異能者も少なくない。
- ・この制度は、ある意味で毒をもって毒を制すという使われ方をする。賞金首には異能者が多く、異能者が異能者を狩るということである。
- ・テロリストなどに対抗すべく、対異能力者用制圧部隊が存在するが、そこにはこの制度の登録者の中から選抜されたメンバーが参加していることがよくある。

○オーブ Orb

- ・大改変が発生した以後に発見された球状の鉱石物質。様々な色と透明度のものが存在する。大改変以前にはどの世界にも存在しなかったものであり、資源争奪戦争の原因の1つにもなっている。
- ・特に記述が無い限り、その効果を使用したら消滅する。
- ・オーブの効果については、以下の書式で説明する。

■書式

#) 名称[英語名]

- ・説明：そのオーブについての世間一般の扱い。
- ・ルール：そのオーブを使用する際のルール上の扱い。

※オーブの入手について

- ・オーブは一般に販売されるものではないため、通常的手段では入手できない。
- ・通常、オーブを入手したければ、裏社会に出回っているものを非合法な手段で取り寄せるしかない。
- ・キャラクターがオーブを入手したい場合、報酬として提示し、事件や問題の解決を依頼してもよい。

1) リカバリーオーブ[Recovery Orb]

- ・説明：触れている者の怪我を治す力を持つオーブ。
- ・ルール：1d6×10点の<生命力>を持つ。これを消費した点数だけ所持者の<生命力>を回復できる。戦闘中なら、タイミング[オート]とし、1回で最大5点まで回復に使用できる。この蓄えられている<生命力>が0になったら、そのオーブは消滅する。

2) リラクゼーションオーブ[Relaxation Orb]

- ・説明：触れているだけげ心を癒す力を持つオーブ。
- ・ルール：1d6×10点の<精神力>を持つ。これを消費した点数だけ所持者の<精神力>を回復できる。戦闘中なら、タイミング[オート]とし、1回で最大5点まで回復に使用できる。この蓄えられている<精神力>が0になったら、そのオーブは消滅する。

3) メディックオーブ[Medic Orb]

- ・説明：体の不調を治す力を持つオーブ。不調に対応した様々な種類がある。
- ・ルール：各種状態異常を回復できる。1つのオーブで解除できる状態異常は1種類のみ。効果を発揮するとそのオーブは消滅する。

4) プラントオーブ[Plant Orb]

- ・説明：水に浸けると、その水が植物を急速に成長させる促進剤になるオーブ。地面に埋めると、周囲数十キロを緑化できる。資源争奪戦争の原因の1つ。
- ・ルール：1d6×5点の<生命力>を持つ。この蓄えられた<生命力>は、異能効果を発動する際の<生命力>消費を肩代わりできる。その<生命力>が0になったら、このオーブは消滅する。

5) リアクターオーブ[Reactor Orb]

- ・説明：膨大な発電能力を持つ鉱石。電送系に接続すれば発電機のように電力を供給し始める。資源争奪戦争の原因の1つ。
- ・ルール：1d6×5点の<精神力>を持つ。この蓄えられた<精神力>は、異能効果を発動する際の<精神力>消費を肩代わりできる。その<精神力>が0になったら、このオーブは消滅する。

-
- 6) テレポートオーブ[Teleport Orb]
- ・説明：あらかじめ設定した箇所に瞬間移動できる。移動できる地点は専門家による調整が必要。調整せずに起動すると、どこに移動されるかわからない。
 - ・ルール：セッション開始時に移動地点を1か所指定。戦闘中に使用する場合はタイミング [メジャー] を消費する。効果を発揮するとそのオーブは消滅する。
※GMは移動地点の調整のために専門家を捜し出すシナリオを用意してもよい。
-
- 7) ポジビリティオーブ[Posibility Orb]
- ・説明：未来の自分を見ることができる“未来予知”の力があると言われるオーブ。資源争奪戦争の原因の1つ。
 - ・ルール：<功績点>を消費せずに異能効果を1つ取得できる。セッション中にこの効果を使用可能だが、<功績点>による成長と同様に取得数の制限がある。効果を発揮するとそのオーブは消滅する。
- =====

§ 06. 特殊背景設定

ここでは異能に関わる特殊な背景設定について説明する。

○賢者の塔

- ・総称して“魔法使い”と呼ばれる者達は、元々個別に活動していたが、ある段階から学派を作り、後進育成のために学校を作ったことにより、急速に発展した。これは古い考えに憑りつかれている魔法使いには反発されたが、逆に組織化したことが魔法の発展に寄与することになる。
 - ・拠点を兼ねて作られた学校は、その規模を拡大した後、「賢者の塔」と呼ばれることになる。「賢者の塔」は世界に3つ存在する。いずれも魔法的な結界に囲まれており、所属する魔法使い、もしくは正式な手順で招待されているもの以外は、たどり着くことどころか、その存在を知覚することもできない。
 - ・各塔の正確な位置は所属している魔法使いにしか知らされていないが、地球の地理的には、ヨーロッパ地方に3つとも存在する。
- 1) メルキオール
- ・別名「真理の塔」。最初に建造された。
 - ・最初は塔しかなかったが、後に周囲も拡張され、現在では3つの塔の中で最大規模を誇る。
 - ・「主流派」と呼ばれる「魔導詠唱術」の使い手のほとんどがこの塔の所属。
 - ・賢者の塔の中では、所属する魔法使いの数が最も多く、才能ある子供達を集めて学ばせている。
- 2) カスパール
- ・別名「英知の塔」。2番目に建造された。
 - ・「光翼翔術」と「操影術」を扱う魔法使いが主体であり、そのことから「光と影の塔」、「灰色の塔」という異名もある。
 - ・メルキオールの魔法使い達に対抗するために、主体になれなかった魔法使い達が建造したと言われている。
 - ・後述する“光翼教”のせいで「光翼翔術」を扱う一派は衰退の一途を辿り、塔の規模として3つの中で一番小さい。
- 3) バルサザール
- ・別名「探求の塔」。3番目に建造された。
 - ・新たな魔法を編み出すべく、若手の実力者達によって建てられた。
 - ・「幻糸操術」、「血晶魔術」、「言霊使い」の3派が中心になって運営されている。
 - ・「血晶魔術」は、その研鑽の中で吸血鬼に転化する術式を編み出した者が現れたことで忌避されるようになる。後に「禁忌派」と呼ばれるようになり、この塔で「血晶魔術」を学ぶ者は数名になっている。
 - ・「言霊使い」は、他の学派と違い、積極的に外部と関わることにした。その結果、一部の魔法使いが国家権力と裏で結びつくことになる。

○光翼教

- ・賢者の塔の規則に反発して追い出された「光翼翔術」の使い手と詐欺師が組んで立ち上げた新興宗教。
- ・「光翼翔術」の異能を”奇跡”と称して実行することで、瞬く間に信者を獲得。
- ・手始めに土地管理の甘いスラム街に教団施設を建設。浮浪者や孤児達を教団員として働かせる一方で、慈善事業に熱心な金持ちからの莫大な寄付金で規模を拡大した。
- ・結果としてスラム街の消滅、治安の上昇、浮浪者や貧困者の激減といった社会効果が大きく評価されることになる。ある都市では、スラム街が光翼教のための宗教特区として生まれ変わっていたりする。
- ・その立ち上げと隠された裏の経営理念は大いに問題ありだが、社会的底辺の人々を救ったことが無視できなくなり、教団の裏を暴こうとする者達が社会的に非難されたり、秘密裏に抹殺されたりといったことが起きている。
- ・「光翼翔術」に適性のある子供達を世界中から集めている。その中のエリートだけで構成された「光の軍勢（ライト・レギオン）」と呼ばれる武装集団を組織しており、その武力を持って教団を裏から支えている。

○念心寺

- ・厳しい修行の末に超能力を獲得した集団が発生した寺院。
- ・常人には近寄りがたい標高の山中に存在し、表向きには普通の仏教系寺院として存在を知られている。
- ・ここには「星光剣術」、「虚数構造体」、「練気操身術」、「障壁使い」、「次元旅行者」の開祖となる人物がそれぞれの異能に覚醒した場所でもある。彼ら／彼女らは、自らが覚醒した異能が、この寺の方針とは合い慣れないことを悟り、この地を去っている。
- ・精神修練の場であるという理念を一貫して守る者達だけが残っており、組織だった行動や勢力拡大などは行っていない。そのため、他の超能力者たちからは「斜陽の寺院」（＝衰退していく集団）と揶揄されている。
- ・なお、武術道場の形で広まった星光剣術以外の超能力は、才能ある者達が少数の弟子を取り、細々と継承されている状態である。

○星剣院

- ・星光剣術流派を束ねる総本山。
- ・「星剣院」とは、開祖が岩山を星光剣で割り貫いて作ったと言われる総石作りの寺院の名前である。
- ・星光剣術の開祖は「シリウス」という。彼に教えを受けた直系の者が独立する際、開祖の名にあやかって一等星の名前を流派の名前にしたことが、星光剣術が広まる最初の流れとなった。
- ・最初の「シリウス派」の流儀から分岐し、構え、攻撃、防御、超能力など、様々な要素のどれを重要視するかで、それぞれの流派の特徴としている。
- ・各流派はある種の剣術道場のような形で各地に拠点を築いている。
- ・星光剣術の門弟たちは、シリウスが定めた厳格な教えを元に、弱者救済と地域貢献によって一般にも受け入れられている。しかし、派生して生まれた流派の中には、自分の力を過信するあまり横暴になり、反社会的な存在になっているものもいる。

○超技術者集団「クリエイターズ」

- ・アーティファクトと呼ばれるオーバーテクノロジー製品群を作成することに特化した技術者集団。
- ・彼ら／彼女らは、好奇心の赴くままに異世界の技術をとおりて製品を作り出す。その中で流出したものが、”超技術の産物”とされたものである。
- ・彼ら／彼女らは、亜空間に超弩級次元航行要塞「インディペンデント・アーク」を建設。その中を工房として日夜、製品を作り続けている。
- ・彼ら／彼女らは、エージェントと呼ばれる機人を通じて、作品をオークションにかけたり、適性のあるものに無償で提供したりしている。
- ・現在確認されているメンバーは13名。それぞれがアルファベット2文字（イニシャルではないかと言われている）を模した名前と呼ばれている。誰がどのような人物で、どのような技術を持つのかは、一部を除いて知られていない。ここではよく知られている人物のみを紹介する（GMは紹介されていない人物について自由に設定してよい）。

◆表：クリエイターズ、メンバーリスト

- ・AZ（エー・ゼット／アズ）
- ・BY（ビー・ワイ／バイ）
- ・CX（シー・エックス／シックス）
- ・DW（ディー・ダブリュー／デュー）
- ・EV（エー・ブイ／イブ）
- ・FU（エフ・ユー／フー）
- ・GT（ジー・ティー／ガット）
- ・HS（エイチ・エス／ヒズ）
- ・IR（アイ・アール／アイル）
- ・JQ（ジェイ・キュー／ジェイク）
- ・KP（ケイ・ピー／ケルプ）
- ・LO（エル・オー／ロウ）
- ・MN（エム・エヌ／ムーン）

※括弧内は「イニシャル読み／呼称読み」である。

1) AZ（エー・ゼット／アズ）／男性／年齢不詳

- ・「クリエイターズ」のリーダー。
- ・頭部を総金属製のフルフェイスヘルメットで覆っており、素顔は不明。
- ・日常的に肉声ではなく合成された音声で会話している。そのため声帯が損傷しているのではないかと疑われている。
- ・白のハイネックシャツに黒スーツ。その上に白衣を羽織っている。手は白い手袋をつけており、彼がその手袋を外すところを見た者はいない。
- ・顔もわからず、声も合成、肌も見せない服装のため、彼がどのような人種なのかも不明である。
- ・要塞の外に機人のエージェントを派遣する権限を持っており、ある意味で「クリエイターズ」の窓口といってもよい。ただし、外界との接触は常に最小限にしており誰しも彼に連絡を取れるわけではない。
- ・技術者としてはどのような才能を持っているかは知られていない。だが、「インディペンデント・アーク」は彼の作品であるため、あらゆるアーティファクト作成が可能ではないかとの噂がある。

2) JQ（ジェイ・キュー／ジェイク）／男性／年齢不詳

- ・作詞家にして作曲家、さらにあらゆる楽器演奏とその楽器の作成にも長じている音楽と楽器のスペシャリスト。
- ・ギター型の音響反応炉を最初に開発したのは彼である。
- ・あまりにも自由気ままで破天荒な性格で、それでいて先進的な音楽を生み出す才能があった。しかし、現実の音楽業界では受け入れられず、その超人的な才能は埋没したままだった。実は世界的に大ヒットした曲の中に、彼がゴーストライターとして作成したものがあると言われている。
- ・「クリエイターズ」にはAZの誘いによって参加した。

○超弩級次元航行要塞「インディペンデント・アーク」

- ・「クリエイターズ」のA Zによって設計・作成された、現実空間と亜空間を行き来できる球状の要塞。
- ・その質量は実に月の3分の1に達し、それを移動させるための強力な重力制御装置を持つ。
- ・重力制御装置は要塞の移動だけでなく重力兵器として攻撃や防御にも使用される。
- ・亜空間を経由することで、現実空間のどこにでも出現することができる。ただし、現実空間に出現するのは外界と接触するためのわずかな時間だけである。
- ・その中心区画には、J Qが作成した連動式フルオーケストラ型音響反応炉が搭載されている。J Qはここでストレス発散のために演奏を繰返しているが、それによって音響反応炉から生み出されたエネルギーが、この要塞で消費されるエネルギーの実に8割をカバーしている。

○機人の創造者達

- ・本ルールにおける「機人（アーティフィシャルビーイング）」は、錬金術師、絡繰細工師といった、科学寄りの才能を持った者達が作り出したモノである。
- ・ホムンクルスをはじめとした人工生命の作成に携わったものの中で、自律行動が可能な機械人形を作るにいたった者達が、機人の生みの親である。
- ・歴史の影に埋もれ、その存在はほとんど知られていないが、「クリエイターズ」の何人かは、機人を作成できる錬金術師や絡繰細工師であると言われている。
- ・「インディペンデント・アーク」には、その運航管理、整備、清掃、そして「クリエイターズ」の世話のため、執事型／メイド型の機人が多数配置されている。

○妖精郷

- ・森人は、元々「妖精郷」（もしくは妖精界）という異世界の住人である。
- ・「妖精郷」は、太古の時代、自然の豊かな環境の一部が門となり、地球のあちこちと繋がっていた。これが「神隠し」や「取り換えっこ」の原因の一端でもある。
- ・「妖精郷」そのものは次元の裂け目に存在するため、1つ1つが巨大な閉鎖空間となっている。
- ・「妖精郷」の植生を維持する空気や水の循環は、他の次元（特に地球）から取り込まれている。
- ・「妖精郷」は動植物に恵まれた世界であり、幻想的な生物の宝庫でもある。
- ・「妖精郷」の一角には、エルフ種と人間の混血であるハーフエルフ達が組織した妖精騎士団が存在する。この騎士団は「妖精郷」を外から守るために組織され、強力な魔法を操る妖精王と妖精女王に率いられている。

○魔界

- ・無数の世界と接点を持つ、ある意味で世界の中心である次元世界。
- ・魔人と呼ばれる、生まれた瞬間から高度な知性と能力を持つ者達が存在する。
- ・魔王と呼ばれる強力な個体を頂点とした部族社会のような形態をとっている。
- ・食性やエレメントが共通する単位でまとまっている。この集団は単一種族ではなく人型、獣型など様々な魔人が参加している。
- ・魔王同士、部族同士で勢力圏を広げる「霸王戦争」と呼ばれる戦いが恒常的に発生している。
- ・本ルールにおける「魔人（デモニックピープル）」は、魔界の住人における人型に近い存在のことを指す。同様に「獣人（ワイルドインハビタンツ）」は、獣型、もしくは獣人型の存在のことを指す。
- ・魔界の住人は魔法使いともかかわりが深く、魔法で召喚される契約を結んでいる個体もいる。

○汎銀河監視機構

- ・地球の住人には知られていない、複数の銀河系に存在する様々な種族が寄り集まって作られた組織。
- ・相互援助と物流による交流をするために集まった集団であり、その組織形態は国家というよりも自治を行う商業地区のようなものである。
- ・本ルールにおける「宙人（ステラーインテント）」は、単身で恒星間航行可能な強力な種族であり、汎銀河監視機構の中核を担う者達である。宙人は本質的に善良な性格の持ち主である。自らの力を使って宇宙で発生するさまざまな事件や災害に介入し、他の種族を救ってきた。その経緯から、汎銀河監視機構に参加する様々な種族から尊敬されている。

○冥界

- ・死と輪廻の世界。
- ・世界を動かすために作られた魂のリサイクル構造が、冥界と死神のシステムである。その存在に時間制限（＝寿命）が設定されている生き物（特に人間）は、時間切れになったら肉体が崩壊し、中に入っていた魂（＝霊体）は死神によって回収される。魂は冥界に運ばれ、そこで次の肉体に入るための洗淨（記憶や経験の消去）が行なわれる。稀にその洗淨が不十分なものがおり、このような魂が新たな肉体に宿ることで、前世の知識をもったものが生まれることになる。
- ・魂の洗淨は炎によって行なわれる。回収された魂は、生きていたときの残滓がこびりついている場合がある。この残滓は人間の意識をほぼ同じである。この残滓は洗淨の際に焼き尽くされるが、これが”地獄の業火に焼かれる”と描写される。
- ・洗淨された魂は、新たな肉体に宿るまで、池のようなところに溜めておかれる。
- ・全ての生き物は、物理的な器である肉体、精神の器である意識体、肉体と意識体を結び付ける霊体の3つから構成されている。死人（ライフレス）は、この内の1つが崩壊し、生き物としてのバランスが失われているにもかかわらず、通常の”死”とは異なった状態にとどまっているものを指す。
- ・「動的死体（ムービングデッド）」は霊体、「彷徨霊体（ワンダリングレイス）」は肉体が失われているため、消耗ダメージや物理干渉を受けない特性を得ている。

§ 07. 世界情勢

- ・ここでは世界各地の国、もしくは地域の特徴的な情勢について説明する。
- ・ここで記載されていない地域については、GMが好きに設定してよい。

1) 日本

- ・いつの間にか「改正銃砲刀剣類異能所持等取締法」、通称「改正銃刀異能法」が施行された状態になっている。
- ・異能は銃や刀剣類と同じとみなされる。基本的に”取締法”のため、制限と罰則が集められたものだが、銃の所持と入手についてはアメリカ並になっている。
- ・異能を持つ者は銃を所持しているとみなされる。そのため、防衛と救助以外の目的で異能を使用した場合、銃を発砲した場合と同じように罰則や逮捕、状況によっては即時射殺の可能性もある。
- ・この法律があるため、他国よりもライセンス制度／ハンター制度によって警察当局の扱いが極端にわかる。登録カードを提示できる場合、異能を使用することによる影響は多少なりとも目こぼししてくれるが、そうでない場合は即逮捕／拘束、もしくは鎮圧（スタンガン等で気絶させられる等）されることがよくある。

2) 北米大陸

- ・元々人種の坩堝と呼ばれていたニューヨークは、大改変後、あらゆる種族が入り乱れる都市となり、「混沌の街」と呼ばれるようになった。
- ・大改変後の世界では数少ない宙人や死人が住人として存在することが知られている。
- ・「光翼教」の総本山がマンハッタン島に存在する。そのため教団員が摩天楼を光の翼で飛び交う光景が、一種の観光スポットになっている。
- ・西海岸から中部にかけて存在していたネイティブアメリカンの居留地は、元の地球と大きくかけ離れた景観に変わっている。この居留地に対応する場所は、豊かな森林資源が密集した地帯になっている。場所によっては妖精が住んでいると言われるほど、神秘的なところも少なくない。この世界におけるネイティブアメリカンの大半は獣人である。中には獣人と人間が半々の部族もいる。獣人の種類の分布については、その部族のシャーマニズムやトーテミズムで重要視される姿の者が多いことで知られる。

3) ヨーロッパ

- ・賢者の塔が3つとも存在することが知られるようになると、国家や企業が挙って魔法使いを雇用するようになる。それによりこの地域では魔法使いの地位が社会的に向上することになった。
- ・いわゆる”魔法発祥の地”であるというお国自慢的なものであるが、魔法を新たな産業やインフラ、エネルギー資源として活用するようになっていく。
- ・魔法使いを尊重する地域は、ヨーロッパにおいては真っ二つに分かれる。魔女狩りの歴史を持つ地域では、これら異能者としての魔法使いは全く信用されないどころか、新たな迫害の対象だったりする。そのため、魔法使いを尊重してくれる国に魔法使い達は逃げ込んだ。これによりヨーロッパにおける国家間の魔法格差がはっきりとすることになる。

§ 08. タウンガイド

ここでは大改変以後に変化したいいくつかの都市とその特色、関連する代表的なNPCについて説明する。

NPCについては、追加ルールに記載の異能の使い手の場合もある。追加ルールの異能を使用しない場合は、適切な異能に変更すると良い。

○東京市

- ・ここでは東京都東京市における、この世界での特徴的な情報について記述する。
- ・現実には東京市というものは存在しなくなっているが、この世界には東京23区の総称として東京市という名前が存在している。

1) ライセンス制度／ハンター制度の管理部署

- ・ライセンス制度は、各地のハローワークで管理部署が置かれている。
- ・ハンター制度もハローワーク内にあるが、管理部署が置かれているのは、新宿、上野、品川の3箇所のみである。

・NPC

- ・名前／性別：鳴上 冬季（なるかみ ふゆき）／♀：異能＝機械融合者
- ・「電撃少女（エレクトリックガール）」の二つ名で知られる電撃使い。
- ・ライセンス制度もハンター制度も両方登録しているが、ハンター稼業の方を重要視している。
- ・パルクールを得意とし、ビル街を駆け回っている姿が目撃されている。
- ・女子高生だが、ライセンス制度／ハンター制度で斡旋される仕事で欠席していることもよくある。

- 2) 山手線結界
- ・この世界における日本の鉄道網のほとんどは、NR (Nippon Railway) という名前の会社が担っている。
 - ・NRの工事下請けには、京都の陰陽寮が関わっており、有事に置いては外界と切り離すことができる結界を、山手線の路線そのものに組み込んである。
 - ・有事以外の時は、魔力的・霊的に強力な存在を感知する探知結界になっている。そのため、山手線の内側に入った超人的な実力者や化け物といった存在は、すぐにその場所を感知されるようになっている。この情報は、常時、警視庁に流され、情報共有されている。
- 3) 江戸城城壁跡
- ・江戸城の城壁の一部が現代でも残っているが、撤去しにくいから放置されたのではなく、計画的に残されたものである。
 - ・この城壁跡として知られるこの石垣は、以前は江戸城を、今は皇居を守る結界の基礎部分である。
 - ・前述の山手線の内側に存在する第二防衛ラインとして結界を張る機能を持つ。
 - ・城壁跡には実は入ることができ、通信設備と城壁跡同士を繋ぐテレポート設備が内臓されている。
- 4) 皇居
- ・この世界においても、天皇は主権を放棄し、国の象徴としての役割に徹している。
 - ・この世界の天皇家は、異能者の血族である。そのほとんどが陰陽師 (≡魔法使い) だが、どこかで異形の血が混ざっているらしく、言霊使いや超能力者であった者もいる。その血統故か、幼少から強力な異能者として覚醒することが多い。
 - ・表の顔は植物などの学者や研究者として知られるが、裏では陰陽師に祭り上げられる現人神である。
- 5) 五色不動
- ・五色の不動明王を祭る寺院。江戸時代に江戸城を守る結界の起点とされた。
 - ・現在では結界の起点としての力は失われている。
 - ・実はこっそりと5体とも機人に改造されており、有事の際は皇居を守る起動兵器として行動するように設定されている。
 - ・通常は機人として活動停止状態にされている。起動できるのは天皇と裏宮内庁 (皇居内の秘密組織) の長官である陰陽師の二人だけである。
 - ・この世界では、目黄不動があるのは永久寺の方だけとなっている。
- 6) 光翼教、東京支部
- ・東京都台東区、浅草の北側、台東区の8分の1の面積に相当する区画が、光翼教の宗教特区となっている。
 - ・元々この地域は治安が悪く、スラム街と化していた。
 - ・海外から来た光翼教が最初に目を付けた場所であり、日本における光翼教の本部でもある。
 - ・その区画のほぼ中央にある光翼教の象徴というべき塔が建っている。これはスカイツリーよりは小さいものの、シルエットがよく似ており、観光客が間違っ て訪れることがよくある。
- ・NPC
- ・名前／性別：真門 鐘頼 (まかど かねより) ／♂：異能＝不明
 - ・マカドコーポレーションのCEOにして光翼教の信徒。
 - ・東京において光翼教へ高額の寄付をしていることで知られる。
 - ・マカドコーポレーションは、近年急速に規模を拡大してきたコングロマリット。下町の機械工場からスタートした企業で、数々の特許を持っている。

○京都

ここでは京都府京都市における、この世界での特徴的な情報について記述する。

1) ライセンス制度／ハンター制度の管理部署

- ・ 京都には市役所内（京都本部）、京都駅西支所、西陣支所の三ヶ所が存在し、いずれも両方の管理部署が置かれている。

・ NPC

- ・ 名前／性別：不破 徹（ふわ とおる）／♂：異能＝練気操身術
- ・ 身長2m、体重250kgを超える巨漢。見た目は「巨大なデブ」。
- ・ ヒョロガリで虐められていた事とデブで虐められていた事の二重記憶を持つため、常に周囲を警戒する癖がついている。それ故か巨漢のわりに慎重派。
- ・ 超人的な怪力を持ち、それを生かしてライセンス制度から土木作業や力仕事のアルバイトを斡旋してもらって生活している。もっとも、その巨体を維持するために収入のほとんどが食費に消える。
- ・ 異能の力により、見た目に反した異常な速度で疾走できる。

2) 陰陽寮

- ・ 明治時代の初めに廃止された陰陽寮が秘密結社となって、晴明神社の地下に移転している。
- ・ 大改変後の世界においては、天皇が御所にいた時から警護を行っている魔術師集団である。
- ・ 規模としては賢者の塔1つ分に相当する勢力を持つ。

・ NPC

- ・ 名前／性別：阿部 明（あべ あきら）／♂：異能＝虚数構造体
- ・ 陰陽寮における実働部隊の一員。
- ・ 異能の力を式神として運用することに長けており、現場における調査や索敵等を任されることが多い。
- ・ 表向きは晴明神社にて宮司見習いとして働いている。

3) 光翼教、京都支部

- ・ 京都駅の東にはスラム街があったが、今はそのほとんどの場所が光翼教の教団施設になっている。
- ・ 京都タワーより少しだけ大きな白い塔が立っている。この塔は夜間、ライトアップされており、「不夜の塔」の二つ名で呼ばれている。

・ NPC

- ・ 名前／性別：ミハイル・カルシコフ／♂：異能＝光翼翔術
- ・ 光翼教の京都支部長。
- ・ 見た目は銀髪のロシア人。
- ・ 人前に出る際、常に光翼を4枚展開するようにしており、信徒からは「ケルビム様」と呼ばれている。
- ・ 西日本における「光の軍勢」の指揮権を持っている。
- ・ 教団の立ち上げ時から参加している一人であり、教団内の光翼翔術の使い手としては上から数えた方が早い位置にいる。

4) 壬生寺院

- ・元々木造建築物であった壬生寺は、大改変後の世界において、石造りの寺院に変貌している。これは数十年前に火災があり、その立て直しの際に石材を大量に使用したことによる。それによって壬生寺ではなく、壬生寺院と呼ばれるようになる。
- ・壬生寺院の敷地の一角に星光剣術の道場がある。流派はシリウス。日本におけるシリウス流派の最大派閥でもある。この道場の者達は「壬生狼（みぶおおかみ）」と名乗る自警団を結成しており、修行の傍らで周囲の治安維持のためのパトロールや奉仕活動を行っている。

・NPC

- ・名前／性別：置多 士郎（おきた しろう）／♂：異能＝星光剣術
- ・「壬生狼」一番隊、通称”玄武隊”の隊長にして、道場の師範代。
- ・「壬生狼」には一番～四番の隊が存在する。それぞれ四聖獣の名を冠しており、その名前がそれぞれの担当方面を表している。対応は以下のとおり。

一番隊：玄武隊：北方面担当

二番隊：青龍隊：東方面担当

三番隊：朱雀隊：南方面担当

四番隊：白虎隊：西方面担当

5) 六道珍皇寺

- ・京都市東山区にある寺院。
- ・冥界に通じるという伝説を持つ井戸が存在するが、この世界においては、実際に魔界に通じるゲートが隠されている。
- ・ゲートは住職である魔人によって管理されている。
- ・魔人以外がゲートを利用したい場合、境内に散りばめられている謎を解いて資格を得る必要がある。

・NPC

- ・名前／性別：陸道 玄庵（りくどう げんあん）／♂：異能＝魔人
- ・六道珍皇寺の住職。
- ・見た目は物腰の柔らかい雰囲気を持つ老人だが、その姿は異能の力で変身したものである。
- ・魔人としての名前は「バーエル・フログス」。真の姿は直立二足歩行するカエルであり、燕尾服を纏い、シルクハットを被り、ステッキを持っている。その姿のとおり紳士的な性格だが、無礼／失礼な相手に対しては慥然とした態度をとる。
- ・カエルを使い魔として操る能力を持ち、境内で目撃される全てのカエルは彼の使い魔である。

6) 古都の魔女

- ・三条寺町にある骨董品屋。ここには代々”古都の魔女”という字（あざな）を継承する魔法使いが存在している。
- ・京都の東北の一角を守護する存在であり、その界限では名士となっている。

・NPC

- ・名前／性別：焔野 流音（ほむらの るね）／♀：異能＝魔導詠唱術
- ・黒髪ポニーテールがトレードマークの大学生。
- ・師匠が「古都の魔女」と呼ばれる魔法使いだったが、最近、無理やりにその二つ名を継承させられた。師匠は彼女の祖母にあたる。
- ・魔法使いとしては、探知魔法、飛行魔法、元素操作魔法を得意とする。

7) 裏通りの支配者

- ・ 京都駅の南、九条通から十条通の間のどこかに居を構えていると噂の情報屋。
- ・ 主に下町と裏通り、荒事に関する情報に詳しく、その界限では重宝されているが、接触する手段が独特で、地元でないもの（特に外国人）には接触が不可能だと言われている。
- ・ 居場所を特定されないように複数の拠点を移動している。拠点には常に罠を張っており、正しいコンタクトをとっていないものは酷い目に合うという。

・ NPC

- ・ 名前／性別：亜久津 四季（あくつ しき）／♂：異能＝言霊使い
- ・ 下町にある駄菓子屋でよく目撃される小学生。
- ・ 裏社会では「裏通りの支配者」とコンタクトをとれる数少ない仲介者として知られる。
- ・ 彼に仲介を頼む場合、駄菓子を手数料として渡すことがルールとなっている。
- ・ 見た目に反して強力な異能の使い手であり、彼にちょっかいを掛けようとする者は、ことごとく返り討ちにあっている。

○ニューヨーク市

ここではニューヨーク州、ニューヨーク市における、この世界での特徴的な情報について記述する。

1) セントラルパーク

- ・ 大改変後、ここは異様な速度と密度で植物が生い茂る密林となっている。
- ・ 妖精界へのゲートが隠されているという噂が流れており、妖精を捕獲しようとする者が入っては帰って来ないことが頻発した。
- ・ 元々は公共の場だが、今となっては森人の一部が密林の中にコロニーを作っている。

・ NPC

- ・ 名前／性別：エイル・シグルーン／♀：異能＝森人
- ・ セントラルパークに発生した密林内に作られた森人のコロニーにて、リーダーと言われている女性。
- ・ 最初に目撃された際、一角獣（モノセロス）にまたがっており、白い鎧を身に着け、剣を腰に下げていたことが報道される。その姿から「妖精騎士」の二つ名で呼ばれるようになり、ニューヨーク市民の一部からはアイドルのような扱いを受けている。
- ・ 実際に森人のコロニーの守護者であり、外敵には容赦しない苛烈な性格である。
- ・ 本来は居住地として認められないセントラルパークだが、彼女に（勝手に）共感した市民の一部からの猛抗議により、特例で、かつ彼女が森林警備員としての役職を受け入れることで居住を認められることになった。

2) セントラルパーク動物園

- ・動物の大半が超知性化（＝人間並の知能、人語の理解と会話能力を獲得）しており、当初、人間の管理者は追い出された。
- ・しかし、途中で動物たちだけでは管理しきれないことが判明し、市の職員との間に話し合いが持たれた。今では数名の人間が、超知性化動物と共同で管理することになっている。

・NPC

- ・名前／性別：ベンジャミン・ジ・エンペラー／♂：異能＝超知性化動物（猿）
- ・セントラルパーク動物園の熱帯エリアにて自ら「帝王」を名乗る猿。
- ・超知性化した動物の中で手先を器用に扱え、道具も操れることから、自らは優秀であり、セントラルパーク動物園のリーダーであると”自称”している。
- ・来園した子供から奪い取ったおもちゃの冠をかぶっており、それを命の次に大切なものと言い張る。
- ・普段は自己中心的で我儘な暴君だが、自分の理解できないことに出くわすと、途端に弱気になり、取り巻きを頼りだすという弱点を持つ。
- ・バナナが好物であり、貢物として人間によく要求する。この趣向を逆手にとり、側近の猿や動物園を管理する人間達は、バナナで彼を買収することで、超知性化動物達への仲介者として利用している。

3) キャルヴァリー共同墓地

- ・ニューヨーク、クイーンズ地区マスペスにある広大な共同墓地。多くの著名人が埋葬されていることで知られる。
- ・ここの管理者の数名が死人であったことが判明。ゾンビが大量発生する兆候だという噂が流れ、市警やSWATが墓地を包囲する事件が発生した。
- ・この事件は、衛生局が徹底的な立ち入り調査を行い、問題ないことを表明したことで、一応の沈静化となった。

・NPC

- ・名前／性別：ヨハン・ジョージ・ジェイコブ／♂：異能＝死人
- ・キャルヴァリー共同墓地の管理代表者となった死人。
- ・彼の名前は「Johan Jorge Jacob」と書く。その界限では「3J(スリージェイ)」と呼ばれている。この呼び名は、最初は伏字のように扱われていた。しかし、誰にでも紳士な態度で接することで、徐々に周囲の理解を得られるようになる。今では、その界限の有名人となり、「3J」は愛称として親しまれている。

4) 光翼教、ニューヨーク本部

- ・ニューヨーク市ブロンクス区、サウスブロンクスのモットヘブン地区の北東部の一帯に、光翼教の教団本部がある。
- ・元の地球では、セントメアリーズパークとして知られる公園の位置に、教団本部である「光の塔」が存在する。「光の塔」は、その基部が5つのビルからなる複合構造物であり、塔の高さはエンパイアステートビルに匹敵する。
- ・「光の塔」の周辺は、ニューヨークでも最も治安の悪い地域にあげられるような場所だったが、教団の莫大な財力による区画改造で一等地に変貌した。
- ・この一帯は光翼教の信徒が常に清掃をしているため、世界一綺麗な地区として報道されたことがある。

・NPC

- ・名前／性別：マイケル・ダニー・ダラス／♂：異能＝光翼翔術
- ・光翼教の創始者にして教団の頂点に立つ人物。
- ・光翼翔術の使い手としては賢者の塔に居た頃からトップクラスの才能を持つ。
- ・教団で数名しかいない、6枚の光翼を展開できる者の一人。
- ・魔法使いとしても、指導者としても、経営者としても一流で、新興宗教としては異例の速さで勢力を拡大した。

5) グランド・ゼロとゴーストツインタワー

- ・テロで消滅したワールドトレードセンターの跡地「グランド・ゼロ」。この世界でも同様にテロで消滅しているが、最近、ここで妙な噂が広まっている。
- ・その噂とは、失われたはずのワールドトレードセンターを目撃したというものである。それはまるで幽霊のように透けて見えるものであり、触ることはできないというものらしい。
- ・ワールドトレードセンターの幽霊というべきこの現象は、「ゴーストツインタワー」と呼ばれるようになった。

・NPC

- ・名前／性別：ドクター・エンプティ／♂：異能＝不明
- ・私利私欲を満たすためだけに悪逆非道の限りを尽くしている悪人であり、実際に様々な犯罪を行っている。
- ・ネットでワールドトレードセンター崩壊事件の首謀者であるとカミングアウトしているが、これはただのほら吹きだと見られている。
- ・彼が関連していると思われる犯罪の現場には、「君は私を満足させらるかい？」と書かれたカードが発見されている。

○ISS（国際宇宙ステーション）

- ・太陽方向から飛来した隕石が、ISSに衝突するという事件が発生した。。
- ・衝撃により中央部分を構成するモジュールが分解し、文字通り真っ二つになってしまう。
- ・2つに分かれたISSは、地球の重力に引かれて落下し始める。
- ・世界各地でISSの落下が観測され、乗組員を含めた全ての消失が避けられない事実、各国の関係者が絶望視する。
- ・分割されたISSが落下し始めて約1時間後、それぞれが突然上昇を開始し、引き寄せられるように合流する。この落下を食い止め、押し戻したのは、二人の宙人であった。
- ・合流したISSは、二人の宙人の協力の元、モジュールの分割と再編成を行い、規模を縮小した状態で安定化することができた。
- ・ISSを救った二人の宙人は、それぞれNASAとJAXAに職員として紛れ込んでいたことが後に判明する。
- ・二人の宙人は、当初、紛れ込んでいたことについて糾弾される流れがあったが、ISSと乗組員全損を回避した方が重要視され、紛れ込んでいたことについては不問となった。
- ・以後、二人の宙人は交代でISS勤務となった。彼らは単独でISSまで移動することができるため、ロケット等の運搬機は不要である。

・NPC

- ・名前／性別：ジョン・スミス（アーガリア・シグ・オーステン）／♂：異能＝宙人
 - ・NASAの職員として働いている宙人。大改変によって10年以上前から勤務していることになっている。
 - ・太陽系から出現した探査機械の存在が汎銀河監視機構に感知され調査対象となったため、最初期に派遣されてきた宙人の一人である。
 - ・「ジョン・スミス」というのは、ある意味”地球人名”である。本名とされる「アーガリア・シグ・オーステン」というのは、彼の名前を地球人が音で聞いたものを文字にしたものであり、宙人の本来の名前としては、実は正確ではない。
 - ・地球在住の宙人としては数少ない、身長18m程度に巨大化する能力を持つ。この能力がISSを救う一因となった。
-
-