==========
HexMind：超干渉感応現象～Psychic Phenomena～　　Edit by Adeth Windark/2019
==========

==========
§超能力者の存在する世界
　このルールをＴＲＰＧとしてプレイするにあたり、以下のような世界観を用意した。
ＧＭは必要に応じて利用し、設定の変更や追加を行ってよい。

〇世界観
　超能力者の絶対数と社会への認知度により、以下のパターンの世界が考えられる。

（１）黎明期
・超能力と超能力者の存在が認知されていない世界。
・超能力者たちは存在するが、世界の影に埋もれて活動している。
・国家権力や巨大企業、非合法組織などが秘密裏に研究しているが、極一部を除いて成果らしい成果が上がっていない。
・自然に超能力に覚醒した者たちが、ほんのわずかだけ存在する。

（２）混乱期
・マスメディアやインターネットによって超能力と超能力者の存在が知れ渡った世界。
・徒党を組むほどの数で超能力者が存在する。
・超能力者同士、もしくは超能力者との結婚により、ゆっくりと超能力者人口が増えていく。
・超能力者を法律や社会によって保護する仕組みがない。
・超能力を犯罪に使用するものが多発し、超能力＝社会に対する悪やテロリストといった印象操作がまかり通る。
・超能力者を危険視し、排除、隔離、殲滅を考える思想集団が出現し、魔女狩りならぬ超能力者狩りが発生する。
・超能力者を使った人体実験が世界各地の国家、諜報機関、非合法組織で行われる。

（３）繁栄期
・超能力者の数が、数人に一人といった具合に一定数を超えた世界。
・超能力者を法律や社会によって保護、規制、処罰する仕組みが作れられる。
・超能力者専用の学校、施設、組織（部隊や軍）などが作られる。
・超能力を社会に役立てようとする人たちがいる一方で、超能力者を奴隷のように扱ったり、犯罪に使用する者たちが後を絶たない。

〇超能力者の組織
　ここでは、ＰＣが所属し、超能力者として活動する舞台としての組織を説明する。
ＧＭは使いやすいと思う舞台を利用してよい。
・・・

（２）サイキック・レジスタンス
・推奨背景：混乱期
・舞台設定：秘密組織もの
・ＰＣの立場の一例：正体を隠して活動する超能力者
・高い社会的地位と莫大な資産を持つ人物が、超能力者を保護・育成するために作った秘密組織。
・超能力者を悪として断罪しようとするマスメディアをはじめとする社会に対し、自らのスタンスを決めていかなければならない。
・一方で、超能力者を獲得し、兵器として利用しようとする裏社会の活動が活発になっていき、それとの衝突が避けられなくなっていく。
・・・