



外見（変身時） 年齢 サイズ修正 身長 体重

キャラクター・シート

[illegible]

基本荷重(BL)

= 体力×体力÷10

荷重 (本来時/変身時)	移動力	よけ
無荷(0)=BL×1	BM×1	±0
軽荷(1)=BL×2	BM×0.8	−1
中荷(2)=BL×3	BM×0.6	−2
重荷(3)=BL×6	BM×0.4	−3
超重荷(4)=BL×10	BM×0.2	−4

基本致傷力 突き

振り

受け:

止め:

防護点:

本来時

変身時

本来時

変身時

[illegible]

H P現在値 F P現在値

- 作成例 -



名前 水波 流 プレイヤー 未使用CP 1 CP総計 600
外見 (本来の姿) 金色の鱗に覆われた龍 サイズ修正 +3 身長 5mあまり 体重
外見 (変身時) 体育系の大学生 年齢 20? サイズ修正 ±0 身長 体重

本来時	変身時	差額	本来時	変身時	差額
ST 体力	22 (サイズ修正, -30%) [84]	12 [20] [64]	HP ヒットポイント	32 (サイズ修正, -30%) [14]	32 [40] [-26]
DX 敏捷力	13 [60]	13 [60] [0]	Will 意志力	11 [5]	11 [5] [0]
IQ 知力	10 [0]	10 [0] [0]	Per 知覚力	10 [0]	10 [0] [0]
HT 生命力	13 [30]	13 [30] [0]	FP 疲労点	13 [0]	13 [0] [0]
BS 基本反応速度	6.50 [0]	6.50 [0] [0]	BM 基本移動力	6 (飛行時13) [0]	6 [0] [0]

TL 8 [0]	言語 日本語(母) [0]
文化 東洋 [0]	中国語(訛) [2]
	英語(訛) [2]
財産レベル 貧乏	[15]

技能	レベル	相対
格闘	16	+3 [8]
特殊攻撃/息	16	+3 [8]
水泳	14	+1 [2]
跳躍	13	±0 [1]
運転/TL8/オートバイ	12	-1 [1]
登攀	12	-1 [1]
性的誘惑	12	-1 [1]
ランニング	12	-1 [1]
スキー	11	-2 [1]

基本荷重(BL) 本来時 48 kg 変身時 14 kg 基本致傷力 突き 本来時 2d 変身時 1d-1
= 体力×体力÷10
振り 本来時 4d 変身時 1d+2

荷重 (本来時/変身時)	移動力	よけ
無荷(0) = BL×1	48/14 BM×1	13/6 ±0 9
軽荷(1) = BL×2	96/28 BM×0.8	10/4 -1 8
中荷(2) = BL×3	144/42 BM×0.6	7/3 -2 7
重荷(3) = BL×6	288/84 BM×0.4	5/2 -3 6
超重荷(4) = BL×10	480/140 BM×0.2	2/1 -4 5

受け: 11 (格闘)
11 (特殊攻撃)
止め: (なし)
防護点: 10

本来時	有利な特徴・不利な特徴・特典・癖	変身時	差額
妖怪基本共通性質	[200] (人間に変身する)	[-]	[20]
容貌/美しい (印象的)	[12]	容貌/美しい	[12] [0]
防護点 10 (鎧着用不可, -40%; 逆鱗にはない, -5%;	[25]	防護点 10 (感知されない, +20%; 逆鱗にはない, -5%;	[25] [-30]
鳥の嘴に対して無効, -5%)	[]	鳥の嘴に対して無効, -5%)	[] []
爪/長い鉤爪	[11]	(変身時なし)	[0] [11]
歯/鋭い歯	[1]	(変身時なし)	[0] [1]
呼吸不要 (えら, -50%)	[10]	(変身時なし)	[0] [10]
「激流」	[27]	同左	[27] [0]
「雷撃」	[60]	(変身時なし)	[0] [60]
飛行 (妖術である, -10%)	[36]	(変身時なし)	[0] [36]
「天候操作の術」	[51]	同左	[51] [0]
言語の才能	[10]	同左	[10] [0]
後援者/うさぎの穴 (とても強力な組織: 9以下)	[20]	同左	[20] [0]
アキレスのかかと/鳥の嘴 (まれ)	[-10]	同左	[-10] [0]
弱み/鳥の嘴 (まれ, 負傷2倍)	[-10]	同左	[-10] [0]
パーサーク (6) (条件限定/逆鱗に触れたときのみ, -80%)	[-4]	同左	[-4] [0]
好色 (9)	[-22]	同左	[-10] [0]
強迫行為/宴会 (9)	[-7]	同左	[-22] [0]
義務感/女性	[-10]	同左	[-10] [0]
直情 (12)	[-10]	同左	[-7] [0]
名誉重視/人間に対して「善良」であること	[-15]	同左	[-10] [0]
足手まとい/母親 (50CP; 最愛の人: 6以下)	[-10]	同左	[-15] [0]
癖/水風呂が好き	[-1]	同左	[-1] [0]
癖/水圏の自然環境を大切にする	[-1]	同左	[-1] [0]
		登録がある	[-10] [10]

HP現在値 F P現在値

GURPS 4th ed. character sheet, specialized for the Yama Yako setting. Ver. 1.0 beta.

能力値	正のコスト	負のコスト
TL/言語/文化/財産	193	0
有利な特徴/特典	19	-
不利な特徴/癖	463	-
技能	-	-100
小計	24	-
	699	-100
総計	599 (差額計 156)	

『ガープス・妖魔夜行』の4版化について

1 基本思想

山本ほか著『ガープス・妖魔夜行』(1994)で提示されたゲーム世界は、個人的に非常に面白いと思います。妖魔夜行の設定によれば、“人々の思いの力=妖怪の存在の根拠”という柔軟な理由付けを活用して、各人がさまざまに考えたコンセプトのキャラクターを作成することができます。このフレキシビリティに、私は大きな魅力を感じます。

そしてガープスは、定評あるキャラクター作成の自由さにおいて、『妖魔夜行』の背景世界には大変適したシステムだと思っています。

2004年の4版移行によって、ガープスは大きな改善を遂げています。さらに **GURPS Powers** (2005) の刊行により、人間を超えた能力を扱う“コアルール”(「アメコミ」や「超能力 SF」といった個々のジャンルのフレーバーに依存しない、全般的なルール) が実装されることになりました。

本稿の目的は、こうした第4版のルールに従って、妖魔夜行世界の主要なキャラクターである「妖怪」をどのように作成できるかについて、ひとつの提案をまとめることです。基本思想は以下のとおりです。

4版的に正しく、かつ効率的な妖怪の作成。 **GURPS Basic Set** および **GURPS Powers** に書かれているルールに準拠しつつ、“キャラクターの作成手順を妖魔夜行世界に最適化する”ことが、本稿の方針です。第4版ガープスのルールをあえて無視したり、新しい特徴やハウスルールを自作することは避けます。

本稿が想定する妖怪キャラクター

本稿が想定する妖怪キャラクターは、PCとして典型的なものです。

- 妖怪は、平均的な人間を大きく超える CP 総計で作成され、1つ以上の特殊的・超常的特徴を有する。
- 妖怪の“本来の姿”は、人間が恐れを抱く化け物的なものであって、人間と社会的な接触を持つために“人間としての、世を忍ぶ仮の姿”に変身することができる。
- 妖怪は法的には存在しない。

本稿では、こうした特性を持ったキャラクターを「典型的な」妖怪と規定し、これを作成する手法をまず確立する方針です。

ですが、その前に、まず妖魔夜行で重要な概念である「妖力」と「妖術」を定義しておくのが有用かと思われます。

2 「妖力」・「妖術」と **GURPS Powers**

妖魔夜行には「妖力」と「妖術」という2つの用語がありますが、これは第3版の **GURPS Supers** がかつて“super advantages”, “super-powers”と呼んでいたものに、それぞれあてがわれた訳語です。

しかし、この区別は実はまったく根拠のないものでした。例えば、人間に化けることが[人間変身]の妖力(Transformation advantage)と呼ばれ、その他のものに化けることが[化ける]の妖術(Morph super-power)と呼ばれたことに、合理的な理由は見出だせそうにありません。

周知のとおり、上のような恣意的な区分は第4版ではすでに撤廃されました。第4版では、「適切な特徴に“Super, -10%”という限定を施すことで、それが“超人のスーパー能力である”という設定になる」、という方法論がとられています。

そう考えれば、さっそく「妖術」という用語を廃止し、特徴に対して「妖力である、-10%」という限定を導入しようとするのが筋かもしれません。しかし、**GURPS Powers** をいろいろに読んでいるうちに、私は違う結論に達しました。それは以下の提案です。

提案: 「妖力」は、妖怪の能力一般を漠然と指す無定義用語とする。対して、ゲーム的な効果のある限定としては、「妖術である、-10%」を導入する。

「妖力」という語の問題点

もちろん私は、第3版当時のような「妖力」と「妖術」の恣意的な区分を復活させようというのではありません。**GURPS Powers** は、ある特徴が「超能力である」「魔法である」といった設定が、なぜ-10%などの限定になりうるかの根拠を述べていますが、その趣旨に照らして、「妖術」という語のほうが、「妖力」よりも的確であると判断するからです。

特殊の特徴を獲得している者は、現実世界にもごま

といいます。例えば自然界の昆虫は、人間には決して取得できない「余分な脚」や「攻撃部位」、「飛行」、「部位再生」、さまざまな「特殊攻撃」「特殊効果」を持っているでしょう。なのに、同じ特徴を妖怪が持つやいなや、それは妖力と呼ばれることになっています。

これは“super advantages”を「妖力」と呼ぶしかなかった3版時代の残滓ではあります。しかし、人間に持てない特徴で妖怪が持っている特徴なら何でも「妖力」だ、という融通無碍なニュアンスは、今でも拭かれていないように思います。そしてむしろ私は、このニュアンスを無理に払拭する必要はないと考えています。

ある妖怪のある特徴を妖力と呼ぶべきかそうでないか、一意的に判断しうる基準はほとんどありません。例えば、人間サイズの鳥の妖怪が翼で飛ぶのは妖力でしょうか？「生来の肉体能力だから、翼などを妖力と呼ぶべきでない」「いやこの翼長では飛行は物理的に不可能で、超自然の力の助けがなければ飛べまい、よって妖力と呼ぶべきである」……議論はいつまでも続けられるでしょう。

それならば、はじめから妖力という語は“妖怪の力”という程度のあいまいな意味とだけ約束しておき、ゲーム的な意味を持たせないのが賢明であると思われます。あなたが妖怪ハチ女を作成したとして、彼女の翅による飛行や尻の毒針を「妖力」と呼ぶかどうかは、あなたの任意でよいと思います。

「妖力である」ではなく「妖術である」

GURPS Powers と『ガープス・妖魔夜行』の記述に、興味深い暗合を1つ見ることができます。下の2つの文は、ほとんど同じことを言っているのがわかるでしょう。

[...] a power is supposed to be an innate capacity to produce extraordinary effects — usually by actively manipulating some kind of energy. (“Inappropriate Abilities”, *GURPS Powers*, p. 10.)

妖術は[……], 妖怪が使う特殊能力のうち、常に発動しているわけではなく、使おうと意識しなければならないものです。(「妖術概説」, 『ガープス・妖魔夜行』, p. 194)

GURPS Powers が「超能力である」や「魔法である」(power modifier) が-10%の限定である根拠としているのは、それらの“使用不能な状況の存在”です。ただし、この power modifier を施す以前の暗黙の前提というのがあります——ある特徴が「超能力である」「魔法である」ためには、それは“何らかの超自然的なエネルギーを能動的に行使する”ものであるべきだ、ということです。

このことをびたりと表現する日本語は、おそらく「術」です。自然界の鳥が翼を広げ、空気力学の法則を利用して飛ぶのを「空飛ぶ術」と呼ぶことには大きな違和感があります。これに対して、魔女が箒に乗って念を籠めると不思議な力で飛ぶというのなら、それは何の抵抗もなく「術」と呼べるでしょう。

-10%の^{power modifier}限定の名は、「妖術である」こそふさわしいと考えます。

「妖術である」特徴と、そうでない特徴のゲーム的効果

あるPCのある能力が「妖術である」かそうでないかを決めるのは、そのプレイヤーの抱くキャラクターコンセプト以外にありません。プレイヤーのクリエイティビティを生かして、すべて自由に選択可能とするのが望ましいでしょう。ドラゴンが炎を吐くのを「これは口から火炎を操る術だ」とするの、「これは生来身についた自然な能力だ」とするの、作成者の自由だと思います。

ゲーム的には、それぞれの長所と短所があり、どちらかが全体として優れているということはありません。

- 「妖術である」特徴の長所は、何ととっても1割引で買えることです。さらに、その特徴の関係するあらゆる成功判定に「妖術の才能」[10/レベル]がボーナスとして働きます*1。

と同時に、すべての妖術は「中和/妖術」で封じられ、「耐性/妖術」や「阻止/妖術」で防がれるリスクがあります。もしあなたがすべての能力を「妖術である」にしていたら、敵の「中和/妖術」が決まればあなたはたちまち無能になります。

- 妖術でない特徴の長所短所は、ちょうどこの裏返しになります——必要CPの1割引がなく、「妖術の才能」がボーナスになりません。

が、あなたの能力は妖術ではないのですから、妖術に特化したすべての対抗手段を無視することができます。妖術でない特徴を封じる手段は、「特殊効果/特徴無効化」(当然、これは妖術にも効きます)だけです。

*1 「魔法である」や「神から授かったものである」という限定(power modifier)を施すことにより、その行使には該当する「才能」がボーナスになるというのが *Powers* のルールです。「ESP」や「火炎系」といった狭い1分類(one focus)なら5CP/レベルの「才能」, 「魔法」や「神から授かった能力」といった広い1分類(one source)なら10CP/レベルの「才能」が該当します。なお、「魔法の素質」「神の代行者」は、第4版では「才能」の一種です。

要は、マホトーンはベギラマもラリホーも同じように封じるけれども、ほのおやあまいいきは防げないというわけです。プレイヤーが自分のどの能力を妖術とし、どの能力を妖術としないか、彼がキャラクター作成の際に知恵を絞ればよいことです。

3 妖怪は「種族」か？——「変身」に関連して

では、“人間への変身を行う妖怪”がガープスのキャラクターとしてどう作成されるか、一歩ずつ見ていきましょう。

例えば、雪山冬子さんという人間に変身しているが実は妖怪の雪女、というPCを作成するとします。さて、彼女は“妖怪という種族に属する、雪女という個体”なのでしょうか、“雪女という種族に属する、冬子さんという個体”なのでしょうか？

これは一見無意味な神学論争のようですが、そうではなく、ゲーム的に重要な意味を持っています。典型的な妖怪は人間への「変身」を行い、第4版ガープスでは、この「変身」は「種族テンプレートの入れ替え」として表現されるからです。

私の提案は以下のとおりです。

- 「雪女」が種族名であって、「妖怪」は種族名ではない。ただし、すべての妖怪は、「妖怪である」ことを意味するある共通性質を持つ。
- 雪山冬子さんというPCが作成された瞬間、「雪女」の種族テンプレートが同時に作成されることになる。「雪女」の種族テンプレートは、そのまま冬子さんのキャラクターシート（から技能を除いたもの）に等しい。

あるPCという一個体がそのまま“種族”を構成するという提案は、とっぴに聞こえるかもしれませんが、決して誤りではないと思います。次のように考えてはいかがでしょうか。

種族テンプレートの例には、「特定モデルのロボット (a given model of robot)」が含まれます。例えば、いま天馬博士が世界に1体しかないロボットの鉄腕アトム（当時の名はトビオですが）を造ったならば、その瞬間に“1体の鉄腕アトムだけを構成員とする、鉄腕アトムという種族”の種族テンプレートが作成されるでしょう。そして鉄腕アトムはロボットなので、その種族テンプレートは「機械」という共通性質を持たねばならないはずです。

「妖怪」と「雪女」との論理関係は、この「機械」と「鉄腕アトム」とまったく同じように考えることができます。ちょうど、あたかも世界に1体しかないロボットを造るかのよう、世界に1体しかない妖怪を作成すればよいのです。

なぜこう考えるのか

この考え方には利点があります。人間形態への「変身」を行う妖怪が作成しやすくなることです。

第4版ガープスの「変身」は、「個人が持っている特徴を保持しながら、種族テンプレートを入れ替える」とされています。実はこのルールは、GM／ワールドデザイナーがいろいろな種族テンプレートをすでに用意している（そして、プレイヤーはそれらを単に選ぶ）ことを、暗黙に仮定しています。そうした仮定が成立するゲーム世界——エルフやドワーフやウェアウルフがいるいわゆるファンタジー世界など——では、このルールはそれなりに便利でしょう。

しかし、妖魔夜行では逆に不便となります。妖魔夜行のキャラクター作成の醍醐味は、出来合いのテンプレートの選択ではなく、一体の妖怪をゼロから自分で自由に設計できることです。その過程で「この特徴は雪女という種族のものか、それとも冬子さんという個人のものか？」という答えのない問いを考えさせられるのは、厄介事ではありません*2。

妖魔夜行世界では、「種族と個人」という区分そのものを省き、各キャラクターをそれぞれ固有のコンセプト（＝人々の思い）に基づく“特注品”として作成すべきでしょう。そして「変身」のルール上は、そのキャラクターをあたかも種族テンプレートのように扱うのが、設計の際には効率的だと思います。

4版の「変身」にはキャラクターシートが2枚要る？

妖怪は、その化け物的な本来の姿から、人間と区別のない姿へと「変身」します*3。これを第4版のルール

*2 もちろんこれは、雪女や鬼や河童のような多くの「よくある」妖怪を、精力的なGMがプレイヤー向けのテンプレートとして用意することまで制約しようというわけではありません。しかし、少なくともそれはプレイヤーの仕事ではないでしょう

*3 これを「妖怪の種族テンプレートから、人間というOCPの種族テンプレートへの入れ替わり」だと考える向きもありますが、私は採用しません。人間という種族は、特殊的・超常的特徴を持つことが不可能です。人間への変身後にも特殊的・超常的特徴を持ち越せる妖怪が現に存在することを考えると、変身後が“妖怪ではなく人間”だとするのは単純に不合理でしょう。

で正しく解釈すれば、「本来の姿」と「人間そっくりの姿」とを2つの別個の種族テンプレートとして作成しておき、「変身」という特徴がそれらの行き来を可能にする、という設計が基本となります。

「変身」のルールによれば、“変身元と変身先の種族テンプレートを作成してから、「変身」の最終的な必要CPを計算する”と規定されています。が、キャンペーンでPCのCP総計が決まっていて、それに合わせてキャラクターを作成したい場合は、この手順を逆にしたほうが効果的です。

つまり、まず「変身」の特徴自体の必要CPを求め、CP総計からこの「変身」代を引き算し、結果の“実質的なCP総計”に基づいて2つの種族テンプレートを作成するのです。例えば、もし600CPのキャンペーンで「変身」に15CPかかるPCがいるならば、実質的には

総計 600 - 15 = 585CP のキャラクターを1人作成し、
さらに総計 585CP 以下のキャラクターを1人作成し、
それら2つを「変身」[15]で繋ぐ

という構造になります。こうすることにより、ルールにおいて正しい結果が得られます（変身先の種族テンプレートのコストが変身元よりも低い場合）。

すなわち、第4版のガープスで妖怪を作るには、変身元と変身先という2枚のキャラクターシートが原理的に必要、ということなのです^{*4}。

4 妖怪とその姿を表現する特徴

まずは面倒ですが原理に従って、“化け物的な本来の姿”と“人間そっくりの仮の姿”という2つの種族テンプレート間を「変身」の特徴が繋いでいる、という構造を想定します（“効率的な”やり方はその後で考えます）。方針は次のとおりです。

1. 「変身」にかかる必要CPを計算する。
2. どちらの姿にもかわらず、妖怪なら必ず持つ共通性質を設計する。
3. “本来の姿”と“仮の姿”のそれぞれが持つ共通性質を設計する。

^{*4} とはいえ、1人のPCにつき変身元と変身先という2枚のキャラクターシートが必要という事態は、明らかに繁雑のそりを免れません。本稿の目的の1つは、キャラクターシートを1枚で済ませる方法の確立にあり、それは終盤で述べています。

典型的な妖怪の「変身」

典型的な妖怪の変身には、以下のように増強・限定を施した「変身」が適用できそうです。

人間変身

36CP

- 変身（準備時間減少 5, +100%；変化形態維持, +50%；妖術である, -10%）[36]

増強のない「変身」では形態の変更に10秒の集中が必要なのですが、妖魔夜行の妖怪は（自由行動で）一瞬のうちに変身するのが標準のようです。このためには「準備時間減少 5」の増強が必要です^{*5}。

「変化形態維持（Once On, Stays On）, +50%」というのは、**Powers**で導入された新しい増強です。この増強のない「変身」は、つねに“意識的に維持する”必要があり、気絶や眠りなどの意識不明の状態になるやいなや変身が解けてしまうのです。この「変化形態維持」がなければ、自宅に帰って寝たり学校や電車で居眠りをしたとたん正体を現す、といったばかばかしい事態が生じてしまいます^{*6}。

最後に、私の感性の問題かもしれませんが、変身は「術」であると考えています。これは「敵の妖術によって街なかで突然正体を看破されるかもしれない」という緊張感の演出にもなり、決して悪い判断ではないと思います。

妖怪なら必ず持つ共通性質

化け物的であるか、人間そっくりであるかによらず、典型的な妖怪が取得しているであろう特徴を、1個の共通性質にまとめます。

妖怪必須共通性質

161CP

- 特殊な背景／妖怪である [25]
- 殺されない 3-1（トリガー／まれ；-25%）[75]
- 特典／死後放っておいてもCP年で蘇生する [1]
- 年をとらない [15]
- 部位再生 [40]

^{*5} 「準備時間減少 5」の計算方法は、基本の10秒を単に $(1/2)^5 = 1/32$ 倍にするのではなく、1レベルごとに「必要時間を2で割り、端数を切り上げる」という計算を繰り返すのが正しいようです（Sean Punch氏に昔聞きました）。つまり、「準備時間減少 1」で5秒、2で3秒（2.5を端数切り上げ）、3で2秒（1.5を端数切り上げ）、4で1秒、5で瞬間、となります。

^{*6} もちろん、多くの妖怪の中にはそういう滑稽なものも若干存在してよいでしょうが、標準的な妖怪がそうかどうかだと思います。

- 無効化／病気 [15]
- 痛みに強い [10]
- 透明 (切り替え可能, +10%; 機械のみ影響, -50%; 妖術である, -10%) [20]
- 財産／どん底 [-25]
- 特異点 [-15]

以下は、各個の特徴に関連する論点です。

「殺されない 3-1」は、通常の死亡判定で死亡しうる (HP の -5 倍で自動的死亡) けれども、その後「殺されない 3」と同じ条件で蘇生するというものです。これは残念ながらハウスルールにすぎませんが、「殺されない 1」と「殺されない 2 と 3」とでは扱う内容が本質的に違うという指摘が幾人かの論者からなされています^{*7}。私は有力な説だと思しますので、採用を提案します。

「無効化／病気」は 10CP と 15CP のバージョンがありますが (原文ではそれぞれ Disease, Sickness で、これらはいずれも「病気」としか訳しようがありません)、私は 15CP 側を採用します。10CP のほうはバクテリアとウィルスと菌類による病気だけを防ぐので、これだと妖怪は細菌性赤痢やエボラ熱には感染しなくても、潜水病や高山病や冷房病にはかかってしまうことになります。妖怪は病気にかからない、というのはおそらく“人間が病気と呼ぶものすべて”を含むと思います。

妖怪が持つ他の有利な特徴が「殺されない」「部位再生」といった“肉体的破壊への抵抗性”にあるのに対して、「透明」だけは明らかに異質です。妖魔夜行の設定によれば、妖怪は本来的には機械に対して透明であって、意識的に念じることで「切り替え可能」を発動することになっています。これは先述の「妖術」に当たる、と解することができます。

「特異点」は、特に -10CP に変更する根拠が見当たらないので、ルールどおり -15CP にしています。

形態に基づく 2 つの共通性質

典型的な妖怪の姿は、化け物的であるか、人間そっくりであるか、2 つに分かれます。それらがどのような特徴で表されるかを、2 つの共通性質にまとめます。

「化け物的」共通性質

3CP

- 恐怖 (常時起動, -20%; 妖怪に効かない, -20%)

^{*7} 例えば、Steve Jackson Games Forums 内のスレッド “Splitting up Unkillable” (<http://forums.sjgames.com/showthread.php?t=11249>) など。

[18]

- 社会的弱者／怪物 [-15]

「化け物的」共通性質は、後述の「人間そっくり」共通性質と同時に持つことはできません。

この共通性質を取得したキャラクターは、明白に“人間ではない化け物”であることになります。このことは「社会的弱者／怪物」によって表されています。人間社会との世間的な交際は一切できません (会えば問答無用で逃げられるか狩られるでしょう)。

人間に似ている必要がまったくないので、人間に取得できないレベルの「容貌」(「見るもおぞましい」[-24]、
「怪物的」[-20] または「究極」[24]) も、この妖怪は選ぶことができます。

外見に基づく「恐怖」が常時起動しています。平均以下の容貌の妖怪は「恐怖／恐怖」または「恐怖／混乱」を、平均よりも良い容貌の妖怪は「恐怖／畏怖」を選択するのが適切と思われます^{*8}。

なお、この「化け物的」な形態であるときには、「秘密／死」を取得してないことに注意してください。「秘密」という社会的不利な特徴は、“人間社会で生活しながらにして、自分が実は恐ろしい化け物だという事実を隠し通している”という苦難を表しています。化け物の姿であるあなたは何も隠しようがないのです。

「人間そっくり」共通性質

-17CP

- 無登録 [10]
- 年齢制御 (「年をとらない」への +20% の増強) [3]
- 秘密／死 [-30]

「人間そっくり」共通性質は、前述の「化け物的」共通性質と同時に持つことはできません。

この共通性質を取得したキャラクターは、外見が人間と区別が付きません。人間に見えるためには、「容貌」は人間に可能なレベル (「最悪」から「最高」まで) でなければなりません。

「恐怖」と「社会的弱者／怪物」を持っていないことにより、人間との世間的な交際が可能です。ただし、自分が妖怪であるという事実を隠すよう常時努力しています

^{*8} Powers の選択ルールで、「恐怖」の特徴は恐怖 (Terror)、混乱 (Confusion)、畏怖 (Awe) の 3 タイプのどれかに専門化するというものがあります。畏怖には相手を怯えさせるのではなく、超越的な印象によって相手を畏れ敬わせるという効果があるので、平均よりも良い容貌の妖怪の「恐怖」の形としてはうってつけでしょう。

(「秘密」)。

典型的な妖怪は、身分証明が一切なく「法的には存在しない」とされているので、共通性質で「無登録」を取得しています。(法的に瑕疵のない完全な身分証明を持っている場合は、単に「無登録」を放棄してください。)

これまで見過ごされてきた論点ですが、おそらく「年齢制御」は人間形態に必須ではないかと考えています。基本的に、「年をとらない」キャラクターは、老化も成長も一切行うことがありませんし、そうしたくてもできません(“You never grow old naturally and cannot be aged unnaturally.”)。したがって、もし「年齢制御」の増強が施されていなければ、周りの人は順当に年をとっていくのに自分だけは取り残されるという、あたかもヨコハマ買い出し紀行のアルファさんのような状況になるでしょう。アルファさんはロボットだと社会に知られ、受け入れられているので問題がありませんが、社会に対して正体を隠さねばならない妖怪にとっては、この増強は不可欠のように思われます。

なお、キャラクターコンセプトが許すならば、“本来の姿が人間そっくりで「変身」を行わない妖怪”が存在してもおかしくはありません。しかし、変身には実用的な長所があることを覚えていてください——人間として生活しているが実は妖怪だ、という「秘密」を守る点においてです。五代雄介はクウガというまったく人間とは別の姿に変わることで、“五代雄介＝未確認生命体”という同定を免れえているのです。

変身する妖怪の設計原理

原理に従って、“本来の姿”と“変身後の姿”がそれぞれ1枚のキャラクターシートに書かれると思ってください。“本来の姿”のキャラクターシートを「シート A」，“変身後の姿”のほうを「シート B」とします。作成の手順は以下ようになります(キャンペーンの CP 総計を仮に 600CP とします)。

- シート A を総計 600CP で作成する。その際、以下の3つを必ず取得すること。
 - 人間変身 [36]
 - 妖怪必須共通性質 [161]
 - 「化け物的」共通性質 [3]
- シート B を、実質的な総計 600 - 36 (「変身」代) = 564CP (または 564CP より少ない総計) で作成する。その際、以下の2つを必ず取得すること。

- 妖怪必須共通性質 [161]
- 「人間そっくり」共通性質 [-17]

注意点としては、以下のことが考えられます。

1. TL, 文化適応, 言語, 技能, 「財産」とそれらに費やしている CP は、シート A とシート B とで一致しているべきです。
2. その他の能力値・特徴の点では、キャラクターコンセプトが許すならば、シート A とシート B とで一致する必要はありません^{*9}。自由に作成してください。
3. 例えば本来の姿なら火を吐けるが変身後は吐けない、というようなキャラクターを作るとき、「妖怪時のみ」は限定として認めません。第4版ガープスでは、「変身」は“常に火を吐けるキャラクター A”と“常に火を吐けないキャラクター B”とを架橋するものとして設計します。「妖怪時のみ」を限定として認めることは、「高速移動／空中」に「飛行時のみ、-30%」の限定を認めるのと同じように、誤りです。
4. シート B (変身後) のみの注意ですが、適切に人間そっくりに生きるためには、変身後の形態が持っている能力は傍目にはそれと分らないものであるべきです。したがって、シート B で特殊的・超常的特徴を持つとすれば、ほとんどすべてに「切り替え可能、+10%」や「感知されない、+20%^{*10}」などの増強を施すべきでしょう。(さもなくば、自分の「秘密」を自ら大衆に暴露するリスクを負うのです!)

シート A は、キャンペーンで定められた CP 総計 600CP に一致します。シート B は、別紙として添付してください。これで、キャラクターの作成が完了します。

^{*9} 例えば、本来の姿では持っている火の玉の「特殊攻撃」を、変身後は持っていなくてもかまいませんし、本来の姿では常に生えている角の「攻撃部位」が、変身後は「切り替え可能」になるというのも自然でしょう。ただし、キャラクターコンセプトに関わる大きな不一致を GM が見つけたときには、プレイヤーは GM にその正当化事由を説明できなければなりません。

^{*10} これについては *Powers* でルール改正があり、「感知されない」の増強は「攻撃の増強」(拳銃マーク)ではなくなりました。すなわち、「感知されない」の増強は、“傍目にそれとわかる効果”を持つどんな特徴にも施すことができます。例えば「防護点」を取得すると、硬い装甲板やゾウのような頑丈な皮膚といった“傍目にそれとわかる見かけ”が付きまといますが、「感知されない」の増強を施せば、防護点があるとは見た目にはわからなくなるわけです。

5 面倒を避ける：キャラクターシートの工夫

さて、上まででは、第4版のコアルールに——少なくとも原理的には——正確に準拠したキャラクターの工法を紹介してきました。

しかし実際には、1人のPCにつき“本来の姿”と“変身後”の2枚のキャラクターシートが必要という事態は、明らかなプレイアビリティの低下を招きます。

したがって、課題は「どうすれば1枚のキャラクターシートで、本来の姿と変身時という2つのキャラクターを作ったのと同じ効果が得られるか」という点にあります。私は本稿で、この課題の解決を試みたつもりです。

妖魔夜行世界では、「本来の姿よりも変身した後のほうが弱い」という妖怪が典型的です。例えば600CPのキャンペーンで「変身」に36CPかかるPCならば、「変身」を除いた564CPで本来の姿を作成し、かつ、564CPかそれより少ないCPで変身後の姿を作成することになります。

ということは、要するに、

本来時のCPから変身時のCPを引き算して、
差額が0以上であればよい

わけです。本稿の冒頭に掲げたキャラクターシートは、この差額計算がやりやすくなることを意図して自作したものです。

キャラクターシートを工夫する

このキャラクターシートは、「本来時」と「変身時」という2つの欄を設けており（それぞれ、先述の「シートA」「シートB」に対応します）、作成時には“それぞれに書き込まれた特徴の必要CPの差額を求める”という、一種の貸借対照表のような構造になっています。

TL、文化適応、言語、技能、「財産」は、本来時と変身時で変わらないはずなので、これらは差額計算に組み込まない設計にしています。

まず、本来の姿を普段どおりに作成します。変身時の形態の作成は、本来時と変身時とで内容が異なる特徴のみを特に記載し、変身後に持ち越せる特徴は単に「同左」、持ち越せない特徴（いわゆる「妖怪時のみ」）は「変身時なし」と書けば事足ります。

そして、それぞれの差額をすべて合計すれば、それが自ずと“本来時のCPから変身時のCPを引き算した結果”になっている、という寸法です。引き算の結果がゼロか正の値ならば正しいキャラクターが出来ており、も

し結果が負の値ならば、変身時を必要なだけ弱めればよいのです。

特徴を合算してしまう

さらなる簡素化の提案は、典型的な妖怪が共通して持つ特徴群を、最初からすでに共通性質として合算してしまうことです。以下のようにです。

妖怪基本共通性質

200CP

- 人間変身 [36]
- 妖怪必須共通性質 [161]
- 「化け物的」共通性質 [3]

ここで発生する本来時と変身時との差額は、20CPになります。変身時には「人間そっくり」共通性質 [-17] を持っているので、20CPというのは本来時の「化け物的」共通性質 [3] の額からそれを引いたものです*11。

この「妖怪基本共通性質」[200] を使えば、妖怪の作成は至ってシンプルなものとなります。要はこの200CPの“基本セット”を買いさえすれば、あとはごく普通に本来の妖怪時の姿を作成するだけです。そして、人間変身時に持ち越せる特徴、持ち越せない特徴、性能が変わる特徴をキャラクターシートの上から下へ順番に見ていき、それぞれ差額を求めていけばよいわけです。

以上のような手法で、第4版ガープスのルールに正しく従いつつ、変身する妖怪の設計をかなり簡素化することができると思われます。（望むならもちろん、この「妖怪基本共通性質」という合算をあえて行わないことで、変身後の姿が人間以外——動物や器物など——であるような妖怪にもカスタマイズできるでしょう。）

6 妖怪作成の実際

論より証拠で、妖怪を作ってみましょう。『ガープス・妖魔夜行』のp.396–399から水波流さん（20歳、学生）を例にとり、彼を4版にコンバート（というより、同じコンセプトのキャラクターを4版的に再設計）してみます。CP総計は600としておきます。

作成の手順は次ページにまとめました。

*11 念のため、差額計算が必要になるのは「変身」代を除いた総計なので、「人間変身」の36CPは勘定に入れません。「妖怪必須共通性質」は両形態に共通なので、差額は発生しません。

[illegible]

①キャンペーンに定められたCP総計の範囲内で、
本来の姿（妖怪時）を通常通りに作成します。
（上図の白抜き部分を埋めてってください。）

[illegible]

②人間に変身した姿（変身時）を作成します。
変身後にそのまま持ち越せる特徴は
単に「同左」[必要 CP も同じ]と書き、
変身時に失われる特徴（いわゆる「妖怪時のみ」）は
「変身時なし」[0]と書きます。
変身後に性能が変わる特徴を特に記載します。

[illegible]

③本来時と変身時との「差額」を特徴それぞれについて計算していきます。
引き算の公式は「本来時」－「変身時」です。
(例えば、妖怪時の体力の必要CPは[84]で変身時は[20]ですので、「差額」は64となります。)

[illegible]

④「差額」をすべて足し合わせます。
結果がゼロまたはプラスの値であれば、
キャラクターの作成は完了です。
もし結果がマイナスの値になったら、必要な分だけ
変身後を「弱く」——ある特徴を「変身時なし」に
するなど——して調節してください。
(水波さんの場合は「差額」が156になっていますので、
キャラクター作成としては完了しています)

水波さん(20歳, 学生)の能力の内訳

以下には水波さんの取得する各特徴の根拠について、特に必要と思われるものを列挙します。

■**サイズ修正 +3** 原典に「体長5メートルあまり」とする記述があります。

■**体力 22 (本来時), 12 (変身時)** 原典では体力 50 (本来時), 15 (変身時) ですが, *GURPS Update* のコンバージョン指針に示されている公式 (4 版の体力 = $\sqrt{10 \times 3 \text{ 版の体力}}$) に従いました。本来時の体力には「サイズ修正, -30%」が施されています。

■**敏捷力 13, 知力 10** 原典では敏捷力 15, 知力 11 ですが, 4 版では高くは買えませんでした。ごめんなさい。

■**HP 32** HP 103 は買えなかったもので, 体力と同じ公式が成り立つものと考えました。

■**容貌／美しい (印象的)** 本来時の容姿は, 原典によれば「異界の美」ですので, こちらも平均より良い「容貌」を選択しました。水波さんの「恐怖」はおそらく畏怖 (Awe) を与えるのでしょう。

■**防護点 10 (感知されない, +20%; 逆鱗にはない, -5%; 鳥の嘴に対して無効, -5%)** 変身後の姿のほうの防護点です。人間は「防護点」の特徴を取得できません (そんな頑丈な皮膚や硬い殻を持った人間はいません) ので, 「防護点」を持ちながらにして人間の姿で通すためには「感知されない, +20%」の増強が必須だと思われます。「逆鱗にはない^{*12}」「鳥の嘴に対して無効^{*13}」は, せいぜい各 -5% でしょう。

■**「激流」** これは「特殊攻撃／6d 叩」(突き飛ばし 2 倍, +20%; 水中, +20%; 噴射, +0%; 負傷なし, -50%) です。このように増強・限定の記述が長くなる場合, キャ

クターシートには“^{わざめい}技名”だけを表記し, 詳細は別紙にまとめることが *Powers* で推奨されています (C31R07 さんの「武器ポッド」と同じです)。

■**「雷撃」** これは「特殊攻撃／7d 焼」(副次効果／朦朧, +50%; サージ, +20%) です。

■**「天候操作の術」** これは「操作 3／天候」(自然現象, +100%; 準備が必要／1 時間, -50%; 回数制限／1 日 1 回, -40%; 疲労する／3FP, -15%; 妖術である, -10%) です。「操作」(Control) とは, *Powers* で追加された特徴で, 文字通り何かを操作するものです。天候のような自然現象の「操作」は特に強力とされており (GM へのプレゼン次第ではどんな用途にも使えるのです!), これくらい限定をかけないと買えませんでした。ごめんなさい。

■**後援者／うさぎの穴 (とても強力な組織; 9 以下)** 原典では「ネットワーク」に 20CP が費やされていますので, 同額の「後援者」を取得すれば充分でしょう。

■**アキレスのかかと／鳥の嘴 (まれ)** これは共通性質中の「殺されない」への限定です。これによって CP を獲得できる以上は, 不利な特徴として扱うのが妥当でしょう。

■**バーサーク (6) (条件限定／逆鱗に触れられたときのみ, -80%)** 「人が変わる」の癖でもいいんじゃないかと思いましたが, 一応このような形にしておきました。

■**好色, 強迫行為／宴会** これら 2 つは水波さんのキャラ造形に関わってくる重要なものなので, 他よりも自制値を低く設定しました。かつて「お祭り好き」と訳されていた Compulsive Carousing は, 現在は「強迫行為^{*14}」に統合されています。

■**名誉重視／人間に対して「善良」であること** 「人間に対する態度／善良」は, 一種の奇妙かつ苛酷な「名誉重視」と解釈できます。「善良」な妖怪にとって, “人間を守る”は至上の価値を持ちます。明らかな敵対者であっても, 相手が人間である限り, 彼の利益と幸福に常に配慮しなければなりません。自己の生命はおろか仲間の妖怪たちの安寧を損なっても, とにかく人間のために尽くすことが重要です。——このような規範は極めて「専横で不合理」と考える他はなく, -15CP の不利な特徴

^{*12} 例えば, *GURPS Magic* 所収のスケルトンのテンプレートによると, 「防護点」が「頭蓋骨には適用されない」のは 0CP——限定に値しない——とされています。頭蓋骨の命中修正は -7 ですが, 裏を返せば, 「逆鱗にはない」が有効な限定であるためには, 逆鱗は少なくとも -7 よりも緩い命中修正で攻撃可能でなければならないでしょう。

^{*13} 「ある種の攻撃に対してのみ防護点が無効」は, 「どこにもある」もので -20%, 「よくある」もので -15%, 「ときどき」のもので -10%, 「まれ」なもので -5%, という値が *Steve Jackson Games Forums* で提案されたことがあります (スレッド “Limited Damage Resistance”, <http://forums.sjgames.com/showthread.php?t=11027>)。発案はユーザー側からですが, オフィシャルの同意があります。

^{*14} Compulsive Behavior は「^{Behavior}行為」を強制する不利な特徴です。「強迫観念」という訳は勘弁してください。

に十分に値すると解されます*15。(あるいは、人間の守護者たることへの「熱狂」と見なしでもいいかもしれません。いずれにせよ -15CP です。)

■癖／水圏の自然環境を大切にする 原典では「海や川の自然に対する義務感」で -5CP を取得していますが、これはせいぜい癖で充分でしょう。キャラクター紹介にも触れられていないので、水波さんのキャラ造形にとってさして重要なものではないと思います。

■登録がある 水波さんは法的な身分証明を持っているので、共通性質中の「無登録」を放棄しています。

7 残された課題：「変身時なし」の意義

これで妖怪のキャラクターが 1 人作成されたことになりますが、1 つの大きな問題点にお気づきのことと思います。

それは明らかに、本来時と変身時とに「差額」を残した設計は、単なる CP の損にしかならないという点です。何のことはない、「変身時なし」(「妖怪時のみ」)の特徴などできるだけ持たず、本来時に使える能力はできるだけ変身時に持ち越せるようにして——あるいは、まったく新しい能力を変身時に取得して——差額の総計を限りなくゼロに近づけるのが“賢い”設計になってしまいます。これではまるで、年度末の道路工事で予算を使い切りたがるお役人のような発想です。

第 4 版に従う以上、これは不可避の帰結なのです。自分の本来の姿と同等かそれよりも弱い (CP が等しいかより低い) 形態に変更する場合には、「変身」は一律に 15CP というルールがあるからです。

*15 日本語版には -15CP の「名誉重視」は「常に守らなければならない公式の名誉で、それを破ると自殺しなければならないもの」とありますが、これは誤訳です。原文は“A formal Code that applies all the time, or that requires suicide if broken, is worth -15 points.”で、いわゆる「さもなくばの or」と間違えたのでしょう。正しい訳は「常に守らなければならない厳格な規範か、または破ったら自殺しなければならないもの」あたりになります (実際、「名誉重視／騎士」[-15] は自殺を要請しません)。

なお、原文に“formal”“informal”とある部分を日本語版は「公式の」「非公式の」と訳していますが、これは「厳格な」「厳格でない」といった訳のほうが適切でしょう。例えば、ちゃんとした弁護士ならば「名誉重視／専門職」を持っていますが、こうした規範は日弁連の会則あたりに成文化されている公式のもので (米国にもアメリカ法曹協会という組織があり、同じような規程があります)。「名誉重視／専門職」は“informal Code”の例であり、これを「非公式の」と訳したのでは説明が付きません。“informal”は「行動の指針を大まかに示す程度の緩やかな規範」，“formal”は「形式面に至るまで自由を制約する煩雑な規範」と解するのが相当です。

しかし、妖魔夜行という背景世界は、そのフレーバーとして、「人間に変身している間はそれなりに弱くて、妖怪本来の姿に戻れば超人的な活躍が可能」というキャラクター像を強く期待します。“4 版的に賢い設計”がそれに合致しないのは明白です。

残念というべきか当然というべきか、*Basic Set* と *Powers* の提供するコアルールだけでは、妖魔夜行という特定の設定が求める“フレーバー”や“プレイスタイル”、“らしさ”といったものまではとても保証されないのです。

フレーバーとヒーローポイント

ではどう考えるべきか、*Powers* にそのヒントがあります。少し長めですが以下に引用します。

If the conventions of a genre clash with sensible, rational PC behavior, GMs can offer some kind of in-game benefit for “playing along”. For example, they could hand out “plot points” in exchange for appropriate behavior or when the players accept a genre-typical plot twist without too much protest. [. . .]

Plots point might be used to “purchase” one-time benefits, such as a single reroll or to avoid spending Fatigue or Hit Points.

This option is similar to the guideline in the *Basic Set* for awarding bonus character points for good roleplaying, combined with the optional rule *Influencing Success Rolls*, on p. B347, and GMs may certainly use these rules instead. (“GM Bribery”, *GURPS Powers*, p. 192.)

要は、その背景世界が求める“^{conventions}らしさ”に忠実な行動をとるならば、GM はその見返りにヒーローポイント的なもの (plot point と呼ばれています) を与えてもよい、ということです。そして、このポイントは振りなおしを許したり、疲労点などの消費を防いだり、「未使用 CP で出目を操作する」というルールで未使用 CP の代わりに用いたりすることにしてもよい、という提案がなされています。

さて、「変身後は本来の姿より弱くあるべし」というのは、妖魔夜行 (のワールドデザイナー) が期待する 1 つのプレイスタイルであり、あくまでルールとは無関係のものです。にもかかわらず、キャラクター作成の合理性を犠牲にしてまで“らしさ”を遵守するというのは、広い意味で

その背景世界が求める“らしさ”に
忠実な行動をとっている

ことだと解釈できないでしょうか。

つまり、本来時と変身時とに「差額」を残して妖怪を作成した場合、それに対して何らかのヒーローポイント

的な見返りを与えてはどうか——というのが、私の提案です。

提案（叩き台）：キャラクター作成で本来時と変身時との間に生じた「差額」の 1/10（端数切り捨て）を、その PC が 1 セッション中に消費できる“ヒーローポイントプール”として扱う。

例えば、先ほどの水波流さんの持っている「差額」は 156CP なので、彼の持っているヒーローポイントプールは 15 点となります。セッション中のいつでも好きなときに、彼はヒーローポイントを未使用 CP のように消費して、彼の成功判定を操作することができます。このプールは、水波さんのプレイヤーが、妖魔夜行の要求する何らかのフレイバーに合った良いロールプレイを行うことで回復します。

——と、一応、とりあえずの仮の案としてこのように提出しておきますが、この 1/10 という換算比率が適切かどうかは何ともいえません。また、*Powers* の追加ルールには「FP をヒーローポイント的に消費して火事場のクソ力を発揮する」という趣旨のものがたくさんあるので、差額によるヒーローポイントプールはむしろ FP の代わりに使えるほうがいいかもしれません。もしくは、両方の用途に使えてもいいかもしれません……。今すぐには答えが決まりそうにありませんが、未解決問題としては興味深いものといえましょう。

参考文献

Jackson, Steve et. al., *GURPS Basic Set: Characters*, 4th ed., Steve Jackson Games, 2004. (邦訳は黒田和人ほか訳, 『ガープス・ベーシック [第 4 版] キャラクター』, 富士見書房, 2005。)

Jackson, Steve et. al., *GURPS Basic Set: Campaigns*, 4th ed., Steve Jackson Games, 2004.

Punch, Sean et. al., *GURPS Powers*, Steve Jackson Games, 2005.

Morgan-Mar, David, *GURPS Update*, Steve Jackson Games, 2004 (<http://www.sjgames.com/gurps/resources/4eupdate.pdf>).

Jackson, Steve et. al., *GURPS Magic*, Steve Jackson Games, 2004.

Steve Jackson Games Forums (<http://forums.sjgames.com/>).

Blankenship, Loyd, *GURPS Supers*, 2nd ed., Steve Jackson Games, 1991.

山本弘ほか, 『ガープス・妖魔夜行』(角川スニーカー・G 文庫), 角川書店, 1994。