

第七章 世界知識

第1章から第6章までは『総論』について記述してきましたが、この章では『各論』についても説明していきたいと思います。

総論とはこの世界の成り立ちについて、各論というのは主に背景世界に関してで、基本ルールでは、剣と魔法のファンタジー世界である「αステージ」、世紀末伝奇冒険活劇を行う現代日本の「βステージ」、コロニー間戦争後の荒廃した世界でのサイバーアクションの舞台「γステージ」の3つを掲載しておきますので、利用してみてください。

また「舞台」以外にもこの章ではDOCの最終兵器『縁故』に関する説明もなされています。

第零幕 縁故

「心頭滅却すれば火もまた涼し」「馬鹿の一念岩をも通す」というのは結構有名です。縁故とは感情の強さです。そうやってしまえば一言で終わるんですが、当然それがルールの効果を持つから説明するわけです。具体的な効果はといえば「振るダイスの数が増える」というものです。

縁故は「種類 - 対象 - レベル」の形式で表されます。例えば「憎悪 - 親の仇（本当は実名が入ります） - 2 L V」とか「愛情 - 恋人（実名） - 7 L V」となるわけです。縁故 L Vは高い方が強い感情であることを示しています。そして、人間の感情には際限がありません。何種類でも持つことができますが、レベルの合計には限界があります。

$$\text{縁故総数} = \text{総合レベル} \times \text{縁故係数}$$

縁故係数とは、その舞台（αステージとかβステージとか）によって異なり0～3の値を取ります。一般的には2なのですが、感情を軽視する社会では低い値を取ることもあります。

さて、実際の効果ですが、これは非常に簡単で「ダイスを振る際にダイスの数を増やすこと」ができます。増えるダイスの数は縁故レベルと同じ数まで増やすことができます。ロールの達成値を増加させることも、与えるダメージを増加させることも、受けるダメージを減らすこともできます。そして、ダイスを増やすことによって、ファンブルを避けることができます。ダイス目が2のときにファンブルが発生するので、ダイスを3個以上振れば絶対にファンブルしないことになります。また、ダイスの数を1～2個増やすとクリティカル確率は上がります（ダイスを13個以上振ると絶対に無理ですが）。

特殊な使い方ではデスチャートを軽くすることもできます。ただし、レベルアップ時の

成長量・狂気表・固定ダメージ（手榴弾やプラズマライフル・術力の二次効果など）の算出には縁故を使うことはできません。また、式は縁故を使えませんが、禍族は使えます。なお、集積ロールの際にもダイスの数を増やすことができますが、そんなことをしても全くの無意味です。強い感情は精霊との同調を阻害するものだということです。

縁故を使うにはある「条件」を満たしていなければなりません。その条件とは「心が燃えている」ことです。またそれかと思われるかも知れませんが、今度は「縁故に関わる形で」心が燃えている必要があります。「憎悪 - 親の仇 - 2 L V」ならば仇敵に剣を振るうときなどは縁故が使えますが、ダイスを増やすにはそのような演出が必要になります。D O Cでは会話は自由に行うことができますので、それっぽいセリフをつけるのが一般的でしょう。ただ斬りつけるだけではなく「父さんの仇！！」と叫びながら斬りつけるとかすれば、縁故を使うことができます。

しかし、強い感情はときに『諸刃の剣』であることを忘れてはなりません。感情がただのしがらみになることは避けられないことでしょう。例えば、最愛の妹が禍族と＜融合＞してしまったら、兄は剣士としてその身に刃を突き立てることができるのでしょうか？

剣士 では、禍族を斬ります。

G M 剣を振りかぶったその瞬間、剣士の脳裏に屈託なく笑う妹の笑顔がよみがえり、利き腕が震えてしまう。まともな斬撃など繰り出せない。

こういった状況に陥った場合は「縁故の逆作用」が発生します。縁故の逆作用が発生すると、いままでとは逆に、ダイスを縁故 L V 個だけ減らさなければなりません。縁故 L V が高ければ、この逆作用によってダイスが 1 個も振れないときもあります。そのときには、ダイスを振らず、自動的にダイス目 2 = ファンブルとして扱います。

縁故の逆作用は結構忘れてしまいがちなのですが、発生するシチュエーションは以外とあります。上記のような場合（何も妹でなくても可）や、仇敵が実は父親だったと分かったときなど、愕然・呆然とする状況などはたいてい逆作用が発生します。

ですが、逆作用が発生したからといって永遠にその行為ができなくなるかというとそうではありません。いつかは立ち直れるでしょうし、発想の転換さえできれば逆作用を克服できます。先ほどの剣士と妹でいえば、

G M ～ 斬撃などできない。縁故の逆作用が発生します。

剣士 ・・・俺がついていながら心に『闇』を持っていたというのなら・・・せめてこの手で！

と言えば縁故を通常通り使用することができるでしょう。ここら辺はキャラクターの心境次第ではないでしょうか。

誤解を含む言葉を使えば、縁故は暴走であり、暴力です。ダイスを振れるときならば、ほぼいつでも達成値やダメージを暴走させうるとてつもなく危険な能力です。老婆心なが

ら、縁故を使用するときにはそれが諸刃の剣であることを思い出して下さい。

第壹幕 世界

D O Cの術者達は術力と呼ばれる超常能力を使えます。では、なぜ使えるのでしょうか。端的に答えを言ってしまうと、精霊が力を貸してくれるからです。では、なぜ精霊は力を貸してくれるのでしょうか。それを知るためにはD O Cの世界がいかんして作られたかを知る必要があります。

D O Cの世界には最初、至高神と呼ばれる存在がいました。至高神は最初の生物として、天使と悪魔をつくられました。しかし、いつの頃からか天使と悪魔は仲違いし、憎しみあい、殺し合うようになりました。理由は分かりません。最初に争い始めてからはもはや理由などいらなくなってしまったのです。

そんな子供達のていたらくを見て、嘆き悲しんだ至高神は天使の住む天界と悪魔の住む魔界とに分ち、その境界線に新たな生物たちの住む「形成界」を創造しました。至高神はこの形成界に住む生物の魂を管理するように天使と悪魔に言いつけ、罪に穢れた魂は魔界の「忘却の河」で浄化してから天界に移し、転生させるという「魂のサイクル」を命じられました。そして、至高神は形成界でも天使や悪魔が天界・魔界と同じように『力』を使えるように、形成界のあらゆるものに「精霊」を封入しました。これによって、森羅万象は天使と悪魔の命令を聞くのです。こうして天使と悪魔の戦はおさめられたのです。

さて、形成界は全部で108つに分かれています。これら108つの世界はそれぞれ異なる物理法則によって成り立っています。D O Cの舞台となる世界は<アスタロート公爵領（悪魔の呼び方）><第14形成界（天使の呼び方）>という世界で、物理法則に関しては我々の世界と酷似したものです。悪魔から見たら「アスタロート公爵が取り仕切っているところ」であり、天使から見たら「14番目の区画」ということです。この体制で宇宙開闢から悠久の時を経てきたのです。

ですが、あるときまさしく天地を揺るがす事件が起きます。至高神に次ぐとまで言われる力を持つ熾天使が叛乱を起こしたのです。理由は天使にはあってはならない理由でした。第14形成界の一人の少女を愛してしまったのです。その少女の死亡／転生の「作業」において、その熾天使が少女の魂を持って逃走したのです。当然、反逆者には討伐命令が下されました。しかし、熾天使に共感する天軍の3分の1が反乱の弓を引き、天界は再び戦火にさらされることになったのです。結局、熾天使は生きたまま捕らえられ、墮天使の烙印を押され、翼を切り落とされてしまいました。その熾天使の名はルシフェル。彼のその後は語り継がれてはいません。

墮天使は叛乱によって捕らえられてしまいましたが、愛された少女は墮天使の忘れ形見を身ごもっていました。そして生まれた少年は普通ではありませんでした。予言・水面歩行・他者の蘇生……。彼は若くして命を落としますが、彼の『力』を受け継いだ子孫達が生き残り、世界に散っていきました。いつしか、彼の使った『力』を「術力」と、彼の子孫を術者と、術者の始祖たる彼の生まれた年を「聖暦1年」と呼ぶようになったのです。

術者は墮天使の血を引くものであり、精霊は天使の命令を聞くために知性を抑えて作られた存在ですから、術者を天使と勘違いしてしまってその命令を聞くのです。所詮勘違いですから、本家本元の天使達に比べたらかすかな命令しか聞いてもらえませんが、この精霊の助力を術力と呼ぶのです。

第二幕 法則

第三幕から3つのステージの背景について記述されていきますが、ステージによっては少々ルールを変更しなければならないことがあります。人間の育つ環境が異なっているから、精霊の数が多いから、鉄鋼技術が未熟だから等、様々な理由でルールが追加されます。このステージ内における追加ルールのことを「法則」といいます。

法則は大きく分けて2種類あります。1つは「このステージでは」で書き始められているもの。もう1つは「このステージの術者は」で書き始められているもの。つまり、前者は非術者や異世界からの住人にも適用されますが、後者はそのステージで生を受けた術者にしか適用されません。この差が顕著に現れる事態は滅多にありません。しかし、何らかの理由で異次元・過去・未来等に跳ばされた術者は「自分のステージの術者は」の法則と、「跳ばされた先のステージでは」の法則に従わなければなりません。

禍族は基本的に「そのステージの術者」とみなします。

第三幕 αステージ

冒頭でも触れましたが、αステージは「剣と魔法のファンタジー世界」です。ドラゴンなどの怪物達が実在する世界です。時は聖暦1400年代。場所は太平洋のほぼ中央に位置するムー大陸です。

文明はルネッサンス初期の欧州程度。火薬・羅針盤・紙（羊皮紙を除く）はありませんが、大型の帆船はあります。といっても海図が正しい加減ですので大陸から出ることは不可能なのです。また、海流・気流がものすごく複雑に入り組んでおり、海図が完成したとしても、大陸から海路で大陸から脱出しようとは考えない方がいいでしょうし、海流気流の都合から、あまり緯度による気候の法則性は見られません（本来ならば赤道直下が密林で少し離れて砂漠があって……）。

地図は別に掲載しますが、陸図に関しては飛行術力や映像投影術力のおかげでわりと正確なものが普及しています。余談ですが、ムー大陸に普及している地図の縁の部分には「自分の尾を咬む蛇」が描かれていることが多いようですが、それほど大陸からの脱出が困難であることを示しています。

自然環境は基本的に温和で、かつ四季があるのが一般的です。都市のないところには林や草原が広がるという光景がどこでも普通に見られます。まあ、砂漠や暗礁海域・沼沢地帯・秘峰もあるにはありますが。

社会的にはルネッサンス前のように、都市国家封建制が主流です。一般的には世襲制国王の下に貴族・騎士・市民・奴隷と続いています。たいていの国ではまだ奴隷制が残っています。

αステージでは国家によって禍族が公認されている国家もあります。術者よりも（人数・統率の取り易さについて）「安定した術力使い」である禍族を戦力として組み込む国王もいるでしょう。また、国王が禍族に操られていることもあるでしょう。それらの場合は国王命令で生け贄（禍族が乗っ取って「使用」する）を捧げることになるでしょう。

ムー大陸では魔法（術力）技術をより高めるために、魔術師ギルドという組織が存在します。魔術師ギルドはある種の国際組織であり、どの国家にも属しませんが、大都市には必ずと言っていいほど支部を作っています。魔術師ギルドの建物は都市の外部に建てられた塔です。外壁を青く塗った塔はその国家のものではないので、戦争が起きても攻め込んではならないことになっています。

魔術師ギルドの平常時の仕事は魔術師に魔法を教えることと、魔術師の保護です。ここでいう魔術師とは「ギルドのためになった術者」のことであり、積極的にギルドの仕事に携わっている者にしか魔法を教えることはしません。少々閉鎖的な気もしますが、魔法が犯罪に使われることをおそれてのことです。

魔術師ギルド以外に教会も国際組織です。ムー大陸では一神教が主流ですので、比較的統率が取れるようです。そして神の教えを広めるために魔法を使うこともあるのですが、彼らの使う魔法は精霊ではなく神から授けられた力（自称）であり、神に選ばれた人物にしか使えない特殊な術力です。この術力を聖術といい、彼らのいう「神に選ばれた人物」を新しいサイコタイプ・聖道士といいます。

サイコタイプ	筋力	運動力	耐久力	知力	感覚力	精神力	霊力	行使術力種
聖道士	2	2	3	3	4	4	4	聖、式地凍空雷から2

さて、法則についてですが、αステージでは以下の3つが存在します。

- ・ 自然淘汰の法則

このステージの術者は2ポイントのRSPを1ポイントのPSPに、2ポイントのPSPを1ポイントのRSPに変換することができる。

- ・ 重量制限の法則

このステージでは非術者であろうとも武器・防具合わせて『筋力』×5wpまでしか装備することができない。その他の物品は制限を受けないものとするが、常識と良識の範囲内とする。

- ・ 英雄性の法則

このステージでは術者は心の燃焼によって『天勢値』を最大10点まで得られる。

註：

「重量制限の法則」において、携帯しているすべての武器・防具のwpが加算されます。

また、法則とは少し違うのですが、このステージでは鉄鋼技術が未発達なために金属製防具はすぐに傷んでしまいます。命中判定時にクリティカルしたとき / 防御・回避判定時にファンブルしたときには防護点が1点ずつ低下していきます。この減点は鍛冶屋（特に該当する技能などは当てはめません）に打ち直してもらうまで続きますし、防護点が0点になってしまったのならばその防具は破壊されてしまいます。

さらに、防具が耐衝撃用にできていないので、フレイル・モーニングスター・メイス・ウォーハンマーのような叩きつけることでダメージを与える武器は衝撃によってダメージを与える事ができます。规则的に言えば相手の防護点を武器に設定されている「衝撃×P」点だけ下げてダメージを算出することができます。

αステージの縁故係数は「2」です。縁故LVの合計は通常、総合LV×2となるのです。

余談ですが、全人口内の術者の割合は約30%です。

良きにしろ悪きにしろ、αステージは幻想世界です。戦乱によって『闇』が増殖していなければ平和な世界だったことでしょう。

第四幕 βステージ

βステージは聖暦1900年代末期、日本を舞台とした冒険活劇の舞台です。

想像できると思いますが、このステージでは術力が公認されていません。禍族の存在も
しかり。しかし、術者は黙って禍族に身を任せることはできません。都会の灯りの影で『闇』
を消さねばならない。どれだけ『闇』を消しても誰にも賞賛されることはない。そんな悲
しい世界の物語を紡ぐのがβステージなのです。

文明・文化は20世紀末の日本のまま。社会制度も然り。風潮・雰囲気もまた然り。『闇』
の濃度もまたしかりなのです。

唯一異なるのは術力の存在です。先ほども言いましたが、このステージでは術力は公認
されていません。非公式の場では結構流行ることもあるのですが、所詮「流行る」程度
のものです。しかし一方で、術力に理解のある家系というのもあります。術力の因子は遺伝
しますので、代々超能力者の多い家系というのにも存在するわけですが、そんなものは一握
りにすぎません。全人口内の術者の割合は0.4%にすぎないのですから。

さらに、このステージでは殺人を犯すことは違法です。そして官憲は禍族の存在を知り
ません。つまり、人間の肉体に＜融合＞した禍族を倒すことも違法となるのです。これが
術者にとって大きな障害となります。

βステージの法則は以下の3つです。

- ・ 感覚喪失の法則

このステージの非術者は超自然の力場を見ることが、『感覚力』を使ったロールをするこ
ともできない。

- ・ 新必殺技の法則

このステージの術者は戦闘中であろうとも新しい術力・必殺技をPSP等の消費の他に
天勢値2点を消費することで修得できる。その術力は最初の1回に限り相手の『運動力』
- 7、『精神力』- 7、自分の術力・必殺技の達成値+10、消費値+10のうちどれかが
できる。

- ・ 守護精霊の法則

このステージでは術者一人当たりの精霊の数が多いので、『装精霊』を防護点に加算する
ことができる。

先ほど、禍族を倒すことが違法だと書きましたが、βステージの非術者は一部の術力を
視ることができません。もとより術者にも見えない地術の重力操作・空術・雷術の電磁波
操作・虚術はもちろん、術者にはオーラ等が見える式術・光術・霊術・妖術・聖術も見え
ません。ただ、炎や氷・稲妻・水・肉体操作・呪符などの実体を持つ術力は非術者にも見

えてしまいます。幻術系は非術者にも見えるようにすることができます（そりゃそう）。

術者の困難は超自然への無理解だけではありません。このステージでは一部の武器は法で規制されています。それらの武器は隠し持つ必要が出てきます。隠し持つのは簡単ですが、探そうとする相手（官憲やボディガード、果ては興味本位の近所の住民まで）が出てくると話は変わってきます。そのような相手と遭遇した場合、隠す側は「隠匿」+『知力』をロールし、それを目標値として見つける側が「搜索」+『知力』で判定し、見つける側の方が達成値が高かったとき、隠す側の達成値がそれぞれの武器に固有の「隠匿値」を下回ったときには武器が見つかってしまいます。

このステージでは法による生活の保障がなされており、他のステージの比較にならないほど物質的に豊かです。それ故に、特にm pを消費しなくても一般的な生活は確保できます。衣食住全てにおいてです。このステージでは贅沢をしない限りm pを消費することはありませんが、以下のものは条件付きでm pを消費する必要があります。

- ・ 衣服、サングラス

先ほども述べましたように、普通に生活するくらいの衣食住は保証されていますので、衣服にm pを割かなくとも裸で生活しているわけではありません。衣服にm pを割くときは、相当な華美をするか、戦闘時に防具としての効果を期待した戦い方をするかがあげられます。衣服をかばって戦闘するのはかなりつらいことです。当然、防御はおろそかになり、防護点が上がらなくなるということです。

サングラスも同様で、戦闘中にもサングラスを外さないで閃光から目を守ろうとすれば、頻繁に壊れてしまい、金がかかるということになるのです。

余談ですが、眼鏡にはm pを消費する必要はありません。ただし、眼鏡や鏡のような人工物には霊的なものは写らないときもあるので、意外とハンデになります。逆に「瘡害値」を1点上げる効果があります。

- ・ 住居

住居を借りるためのm pは一人暮らしをするときにのみ消費して下さい。金銭的にはそれほどでもないのですが、一人暮らしをすると身の回りのことで時間を割かねばならず、「時間的猶予」のm pを消費してしまうことになります。しかし、βステージの術者にとって「家族がいる」ことがメリットなのかデメリットなのかは判じにくいことでしょう。

ついでですので、もう1つ特殊なアイテムの説明をさせていただきます。

- ・ 専門書

βステージでは「義務教育」というものが行われており、誰でもある程度の教育を受けることができます。しかし、専門的な学問を学ぶのはとても大変なことなのです。ですから、キャラクターを作り終わってから新しく知識系技能を学ぶには時間的・金銭的な余裕がないといけないので、新しい技能1つにつき2mpが必要になります。

これは新しい技能LVを獲得するときだけであり、技能LVを成長させるときには必要ありません。また、知識系技能（雑学以下の技能）の中でも「魔法物理学」はmpを払う必要はありません（第六章番外参照）。

さて、偶然なのか必然なのかは分かりませんが、このステージではわりと言霊の概念が普及しています。ですから、術力を文字に変換する技術が古くから開発されてきました。この術力系統のことを符術といい、この技術の継承者を陰陽士といいます。

サイコタイプ	筋力	運動力	耐久力	知力	感覚力	精神力	霊力	行使術力種
陰陽士	2	3	2	3	4	4	4	符、式、-

陰陽士は特殊能力として符を通常よりも多く描くことができます。通常、符は術力LV×1枚までなのですが、このような制限は受けなくなります。ただし、通常の枚数制限（術力LV×1枚）を越える符を作ろうとすることに、符作成の発動値が3点ずつ上昇していきます。なお、これは術力ごとに計算するので、＜A符＞を規定数+5枚作っておいても、＜B符＞を作るときには関係がないということになります。

このステージでの縁故係数は「2」です。αステージと同様に縁故LVの合計は通常、総合LV×2となるのです。

それから当たり前のことなのですが、βステージではムー大陸は水没しており、全く知られていません。術者の間でもムー大陸に関することは全くと言っていいほど知られていません。

おそらく、このステージに関してはあえて多くを語る必要もないでしょう。背景に関しては他人様に迷惑をかけないレベルでご自由にお作り下さい。また、これは私見ですが、DOCの中のメインステージとなるのがβステージだと思います。慣れないうちはβからプレイするのが良いでしょう。

第五幕 γステージ

聖暦2000年代になると科学の進歩は目覚ましく、技術レベルは格段に向上します。人類は衛星軌道上に多くのスペースコロニーを建造し、環境の悪化した地球から移住する者達が出始めました。そして、地球に大きな異変が起きたのです……。

以下に聖暦 2 0 0 0 年からの大まかな年表を掲示します。

聖 暦	事 件
2 0 4 7	第 1 次アストニア発進
2 2 3 0	第 4 2 次（最終）アストニア発進
2 2 3 5	ネプチューンクライシス、低高度地帯の水没
2 2 3 8	コロニー間条約破棄、コロニー間戦国時代突入
2 2 4 0	コロニージャック発生、A L i C E 第 1 号完成
2 3 3 8	オフィーカスクライシス、獣術の発祥
2 3 4 1	ムー大陸浮上
2 3 5 2	ワイズストーン発見
2 3 7 1	P K ソード・ヒドラパーツ開発
2 3 7 2	ダムシーナ・エスディール・D D 建国
2 4 1 4	D D 無法地域化
2 4 1 8	地球圏コロニー連合発足、コロニー間闘争凍結

重要な事件は大体以上です。が、新しい言葉が出ているので解説しがてらあらすじを述べましょう。

アストニアとはアストロノーツ（宇宙飛行士）とパイオニア（開拓者）の合成語で、コロニーでの過酷な戦いに身を投じるために、最初の 1 回は世界各国から優秀なアストニアをかき集めての発進となりました。しかし、2 0 0 年もすると各国独自でコロニーを建造し、住民を住まわせることが可能になりました。

ネプチューンクライシスはそんな状況下で起こりました。突然、北極圏を超巨大地震が襲い、津波・地殻変動・火山活動を併発し、水位が著しく上昇。低高度にあるほとんどの大都市は海水に飲み込まれていったのです。

衛星軌道上に取り残された人々は不安に打ち震えました。そして 3 年後にはコロニー間不可侵条約を破棄するものがあらわれました。コロニーは初めて戦禍にさらされることになったのです。また、某コロニーにおいて生存に必要な区画をテロリストが制圧し、支配系統が逆転するといういわゆるコロニージャック事件が発生したのもこの時期です。

これに対して、他コロニーから選り抜きの精鋭を集めて打破せよという決断が下されましたが、ここで悩んだのがコロニーの制圧方法です。攻撃力が余りにも高すぎるとコロニーを傷つける可能性があり、しかもコロニー内と宇宙空間の両方に対応し、刻々と変化する状況に対応し、さらに長時間の作戦行動に耐えねばならないのですから。

折しも折り、月面の某社兵器工場で D r . キャロル = D と D r . A = ルイスの手により新型兵器が開発されていました。新兵器は全高 1 8 ~ 2 0 m ほどのヒト型のマシンであり、先のニーズをほぼ完全に満たしており、即座に 7 機を作成・実戦投入が決定されました。

この部隊——汎装リエゾン制圧部隊 A L i C E （ multi-Attachment Liesone-controlled Conquer Elements ）——の活躍により、初のコロニージャックは1ヶ月で幕を下ろし、そしてこの部隊は解散されました。しかし、いつの頃からか、この作戦で使われたマシン自体の呼称として A L i C E の名は引き継がれているのです。

A L i C E の操縦システムは非常に難解です。搭乗者はA L i C E 胸部のハッチからコクピットに入り、シートに座ってハッチを閉じます。ハッチを閉じたら半透過式ヘッドマウントディスプレイを装着し、機体内外の情報を受け取りながらコクピット内のスイッチ・キーボード・スロットル・レバー・トリガーを操作して操縦します。と、ここまでは量産型のA L i C E の話です。初期の7機体はリエゾンシステムが搭載されており、機体状態の情報はもちろん、コンピューターネットワーク内から戦闘に関係ありそうな情報（自動検索の発展形だと思って下さい）や、戦況・心理戦的知識に至るまで、ありとあらゆる情報を網膜から強制的に叩き込み、半無意識下で操縦をさせます。この「リエゾンシステム」は量産できませんでしたので、聖暦2400年代になっても歴史の表舞台に出ることはありませんでした。

聖暦2200年代後期になっても、主要都市部を失った各国政府が行う復興政策はあまり効果がなく、世論は政府に対して反発的になり始めました。少し治安の悪いところでは毎日のように暴動が起きる始末です。そこで政府は苦肉の策として民間企業に復興作業を委託して責任転嫁しようとしたのです。しかし、政府側の予想に反してこの政策は功を奏し、超巨大都市・メガロポリスの建造に成功しました。結果として市民はメガロポリスに集中し、民間企業がメガロポリスの権益を手にし、政府は弱体化。世界には都市国家状態のメガロポリスが建造されていったのでした。

オフィーカスクライシスは聖暦2338年にベナレス・メガロポリス（MP）で発生しました。あるテロリストがベナレスで起こした暴動は、追い込まれたテロリストの自決という形で幕を下ろしました。ただし、自決の方法として細菌兵器を使ってしまったのです。

MPを完全に覆い尽くす程の細菌兵器は人間の遺伝子に干渉し、体内に他の動物の遺伝子を持つ人間が誕生しました。その遺伝子と術力因子の遺伝子を併せ持つ人間は全く新しい術力を使えるようになりました。この術力を獣術といいます。ちなみに現在でもベナレスMPは無人の廃棄エリアのままです。

100年あまり戦争を続けていたある日、再び地殻変動により地球で水没していた陸地が太平洋上に浮上しました。わずか100年で地殻変動が2回も起こるという奇跡を見た人類はこの大陸を民間伝承にならって「ムー大陸」と名付けました（大西洋だったらアトランティスだったでしょう）。各MPの探索隊はそこにワイズストーン（Wストーン）という未知の鉱物が存在することを知ったのです。

ワイズストーンは特殊な（霊的）エネルギーをほぼ無尽蔵に生み出す無色透明な結晶体であり、小さい結晶体しか確認されていません。この鉱石はA L i C Eでの運用が目され、研究が進みました。その結果、一部の人間（術者）の脳波を増幅させてWストーンに作用させると莫大なエネルギーを生み出すことが分かりました。この作用は一般的に「リンク」と呼ばれています。このシステムは科学者にとっても完全なブラックボックスなのですが、すでに「リンクングパーツ」の名で実戦配備されています。また、脳波を増幅するサイバーパーツを「リンクチップ」、このリンクングパーツを搭載したA L i C Eのことを特にL i n k i n g - A L i C E（通称L i L i C E）と呼ぶことがあります。L i L i C Eと通常のA L i C Eでは戦闘力に大きな隔たりがあります。

リンクングパーツに、もう1つ有色のWストーン（滅多に発見されません）を付け加えると、A L i C Eに搭乗したまま超能力を使えることが一部の機関によって報告されています。さらに、通常時は超能力を使えないのにこのようなA L i C Eに乗ると超能力が使える人種も発見されています。これが騎術とE S P - A L i C E（通称E L i C E）及びマジズパーツの発祥でした。

さらに、その数年後にはリンクングパーツ以外にWストーンを活用する技術が開発されました。P Kソードとヒドラパーツです。前者は霊的エネルギーで刃状の力場を形成する武具で、後者は機体の損傷を霊的エネルギーの力場で補うシステムです。どちらも原理はブラックボックスです。

しかしその翌年、P Kソードとヒドラパーツの開発チーム主任が謎の死を遂げたのです。それをきっかけに各M Pから共同で出資していた研究チームにも亀裂が走りました。結果として、P Kソードの技術を持つ研究者達がエスディールM Pを、ヒドラパーツのノウハウを持つ者達がダムシーナM Pを建造したのでした。どちらにも属さない科学者もあり、彼らは砂漠地帯に独自のメガロポリスを建造しました。このメガロポリスは後に統率者を暗殺され、無法地帯“ディープダーク”と化しました。

こうしてムー大陸に発足した3つのM P国家と、結束を固めたコロニー群、さらには旧大陸の各地にあるM Pによる戦乱が幕を開けたのです。

続いてγステージの「現状」をまとめます。

γステージは多くのクライシスを経た後の世界であり、自然環境は最悪です。世界各地に点在するM P以外は荒野か砂漠が半分以上を占めています。当然、M P以外を住居とする人間もいないわけではありませんが、そんなのはごく少数でしかありません。大半はM P内で犯罪をして追放された「アウトロー」くらいでしょう。

M Pは前述のように2～3社の超巨大企業が統制しています。企業同士の間では完全に分業が行われており、軍事に関する企業・衣食住に関する企業・運輸に関する企業等、都

市機能によって分けるのが普通です（例外もありますが）。企業はMP内での収益を税金代わりにして都市機能を維持している訳です。

MPにもよりますが、MP外縁部とMP中心部では大きな隔たりがあります。外縁部と中心部の間には高い壁を立て、出入りには数カ所しかないゲートを使わなければならないのです。中心部には都市機能を維持するメインコンピュータやパワープラント・衛星軌道上のエネルギー衛星から打ち下ろすマイクロウェーブの受信システムや支配企業本部などがあり、ここに入れるのはごく一部の人間のみです（中心部の作業員は中心部に家を与えられます）。中心部では支配企業の擁するボディガードを除いて銃器の持ち込みが禁止されています。中心部は完全に安全な地域になろうとしているのです。それに対して外縁部は半ば無法地帯となっています。違法なこと——薬物等の密売、ブラックマーケット、殺人、ハッキング——も頻繁に行われています。出歩くときには十分に気を付けましょう。

MP間の抗争や、アウトローの侵略等に備えてMPは軍隊を編成しています。が、20世紀の軍隊とは少々様相が異なります。MPの軍隊は国家所有ではなく「一企業のサービス」なのです。笑ってしまうような話ですが、企業は「イメージ」が非常に重要です。ですので、あまり民意に背くようなことはできないのです。例えばNBC兵器（核・生体・化学兵器の総称）は「イメージが悪い」ので使いません。飛行機による敵MPへの爆撃すらも滅多にやりません。主に歩兵と支援車両そしてALICEや戦闘機を使った電撃戦／制圧戦がメインとなります。戦闘機は生身の人間に直接は攻撃できません。報道されたりすると企業イメージが悪くなるからです。ALICEや戦闘機が使われる理由もアニメのようでかっこいいからでしかありません。γステージではこういう戦闘が主流なのです。

コンピュータネットワークに関しては20世紀末のものと大差ありません。ただ、ブラックマーケットでは使えないながらもネットマネーが普及したくらいでしょう。

こういったご時世ですから、何かにつけてトラブルが多発します。命のやりとりに発展することもしばしばです。そこで、＜トラブルシューター＞という職業が生まれました。言ってしまうとαステージの冒険者と同じで、金をもらって何でもやるのを売りものにするタフで頭の切れる連中です。

その戦闘力は下手な軍人とは比較にならず、中にはESP能力者もいるということです。同じMP内のトラブルシューター同士は非常に結束が堅く、仲間が傷つけられれば全てのトラブルシューターが復讐に動くほどです。ただ、時折トラブルシューター内で「突然仲間を攻撃する者」が生まれます。心理学者は一種の戦争症候群であると言っていますが……。

この世界ではスキを見せた者から死んでいきます。ゆめゆめお忘れなきように。

γステージの法則は以下の2つです。

・ 自然淘汰の法則

このステージの術者は2ポイントのRSPを1ポイントのPSPに、2ポイントのPSPを1ポイントのRSPに変換することができる。

・ 計略の法則

人生と闘争が一致する、このステージの術者は「条件待機」にS行動を要さず、行動可能MVに宣言するだけでよい。

「自然淘汰の法則」はαステージの同名の法則と全く同じものです。

「計略の法則」は書いてあるように、条件待機にS行動を必要とせず、行動を宣言するMVに「条件待機」と宣言するだけで構いません。通常ならば宣言したMVと次のMVではC行動ができませんが（S行動のスキにあたります）「計略の法則」を適用すれば条件待機を宣言したMVからC行動が可能になります。

ついでですのでサイバークパーツに関する説明をしておきましょう。

サイバークパーツはナノオーダーで超精密マシンを人体と結合させて、人間を「超越」するための一種の義肢です。過酷な宇宙空間での生活を強いられたコロニー市民が必要に迫られて開発したのが発端であると言われています。開発当初は「身を守る」物でしたが、地上では「戦争のための」物になってしまいました。当然、各軍隊でもサイボーグ部隊が結成されました。が、自らの肉体を武器へと換装していくことが、敵の存在を消すことを自分の存在意義にすることが、彼らの精神を崩壊させていきました。

ルールの的には各種筋肉筒・各種ブースター・耐弾バイオ皮膚・サイトマスター・超反射システム・人造骨格の内のどれか1つでも装着した者をサイボーグとし、デスチャートをサイボーグ用で判定します。ひいては、上記のパーツを装着していなければ静穏チェックをする必要はないということにもなります。

ちょっとシミュレートしてみると分かりますが、静穏チェックはかなり厳しいものとなっています。本格的にサイバーク化した兵士を作り上げようとする頻りに発狂します。第4章でも述べましたように、こうした理由から発狂値を半減（端数切り上げ）できる「喪情士」が誕生しました。

喪情士はエリート中のエリートであり、軍隊内にも数人しかいません。術者を幼い内から教育して作られた半人工サイコタイプだからです。それ故に未覚醒の喪情士というのは滅多に発見されません（第8章参照）。ですので、幼年期に覚醒してしまった術者を見つけなければなりません。言うまでもなく、そうそう見つからないでしょう。

γステージ専用サイコタイプも紹介しておきます。

「喪軀士」は聖暦 2338 年のオフィーカスクライシスによって誕生したサイコタイプであり、唯一獣術を使える者達です。

「操騎士」は A L i C E パイロットの中でも特に超常的な力を使えるパイロット達です。彼らは騎術を駆使する他に、活性力と呼ばれるいわば「A L i C E の装精霊」を展開することが出来るのです。また、A L i C E 搭乗時の技能（第六幕参照）を全て○で取得 / 成長できます。余談ですが、優秀な A L i C E パイロットは英雄です。それも民間人の間で。支配企業による P R 活動のたまものなののですが、彼らの多くが術者なのも事実です。そして、術者には禍族という天敵がつき回るのもまた事実なのです。

サイコタイプ	筋力	運動力	耐久力	知力	感覚力	精神力	霊力	行使術力種
喪情士	4	6	6	4	3	5	0	なし
喪軀士	3	3	3	3	4	2	4	獣、式地凍空雷から2
操騎士	2	3	2	4	4	3	4	騎、式地凍空雷から1

警告を繰り返します。γ ステージには安息の地はありません。ヒトのいるところは血と硝煙の匂いが立ちこめる修羅道。ヒトのいないところはミュータントが闊歩する畜生道。地球を離れてもいつ平安が崩れ去るかという不安に怯える極楽道。何処にいても地獄。少なくとも生きるつもりのない輩は生きることが出来ない世界です。この世界で生きていくためには生きて行くだけの「理由」が必要になっていくでしょう。

第六幕 ALiCE

聖暦 2240 年、それまでの常識を覆すヒト型メカニック：ALiCE が登場しました。この兵器は瞬く間に戦場の主軸兵器に台頭し、戦闘は ALiCE を中心に動くようになりました。

● ALiCE とは

ALiCE という言葉はヒト型メカニックの総称として使われていますが、大きく分けて 3 つに分類されます。大半を占める通常のヒト型メカニックを ALiCE , リンクパーツを搭載し、著しく戦闘能力を引き上げた LiLiCE , さらに術力を使用することを可能とした ELiCE の 3 種類です。LiLiCE は MP 正規軍でも 10 機あれば多い方であり、滅多にお目にかかりません。必然的に ELiCE はもっと希少です。LiLiCE も ELiCE も夜盗・山賊の類が所有することなどありえない話しです。

基本的に、ALiCE の運用にかかるコストは個人レベルでどうこうできる額ではありません。少なくとも企業体・団体・非合法集団(!)レベルのバックアップが必要になります。このため、ALiCE 本体及び ALiCE 用武器・パーツには mp が記載されていません。

さらに、LiLiCE や ELiCE の維持には莫大な費用・手間・物資が必要になります。特殊な部品が必要になりますし、LiLiCE や ELiCE のメンテナンスができるメカニックは、ブ

ラックボックスを搭載しているために非常に希少です。LiLiCE や ELiCE が個人資産などで運用できることはまずありません。少なくとも財団レベルの資産が必要になります。

● ALiCE の運用

ALiCE を操縦するには、生身の人間が動作するのとは全く違う技術(技能)を必要とします。技能一覧で「α」「β」「γ」の他に「ALiCE」の欄の技能を修得することで操縦を高度なものにできます。「刀剣術」技能と「刀剣術(A)」は異なる技能であり、自身が刀を振るうには「刀剣術」技能、ALiCE で刀を振るうには「刀剣術(A)」技能が必要になります。

「ALiCE」技能が「-」になっているものは該当する技能が存在しません。知識の技能などは、当然、ALiCE 搭乗中でもパイロットの知識(技能)で判定します。「遠隔射撃」技能は ALiCE に乗っていても乗っていなくても同様の操作であるため、「-」となります。

「×」のものは ALiCE 搭乗中には使用できない技能です。「強撃」「忍び歩き」「水泳」「爆発物」がこれに当たります。

● ALiCE の性能

ALiCE の性能(生身の人間でいうところの『能力値』)は『センサー』『移動速度』『反応速度』『アーム』『装甲強度』『搭載性能』『HP』『SP』で表されます。各パラメータが高いことは以下の現象として現れます。

『センサー』…固定兵装の命中精度、策敵能力が高い。

『移動速度』…戦闘時の移動距離、白兵戦の命中精度が高い。

『反応速度』…瞬時の行動、特に防御行動に優れる。

『アーム』…マニピレータの精度・出力に優れ、手持ち兵装の命中精度・重量限界、白兵戦兵装でのダメージが高い。

『装甲強度』…ダメージ軽減が高い。

『搭載性能』…固定兵装・オプションパーツを多く搭載できる。

『HP』…機体が物理攻撃に対して頑丈。

『sp』…機体の電氣的制御機構が強固。

ALiCE の基本フレームは軽量・標準・重量フレームの3種類に大別されます。それぞれ特性が異なり、下表のパラメータとなります。

	センサー	移動速度	反応速度	アーム	装甲強度	搭載性能	HP	sp
軽量	6	9	10	6	4	30	25	10
標準	8	6	8	8	7	40	35	11
重量	10	4	6	10	9	60	50	12

ALiCE は設計者の技量によって補正がなされます。設計者が「熱力学」「電磁気学」「機械工学」「医学」「化学」「魔法物理学」「バイオテクノロジー」のどれか一つを 3LV 以上で習得していた場合、上記技能 LV の合計ポイントをパラメータに割り振ることができます。

『搭載性能』『HP』に割り振る場合、技能 LV1 点は 5 点分になります。

MP の制式 ALiCE だと、MP の規模によって 4~6 ポイントの補正がつきます。どのパラメータにどれだけのポイントをかけるかは設計思想なので機体によってまちまちです。

● ALiCE の武装

ALiCE の素体が完成したら、オプションパーツを装備させます。ALiCE にパーツを装備させる方法は「手持ち」と「固定」の 2 種類があります。いずれの場合も装備させる武器・パーツの重量(LP)が制限となります。

「手持ち」で装備させる場合、その武器の LP が『**アーム**』× 2 を越える武器は使用できません。また、片手用武器を 2 つ装備する場合は、両手の合計が『**アーム**』× 2 以内である必要があります。戦闘中、何らかの理由で『**アーム**』が減少し、「手持ち」の合計が『**アーム**』× 2 を越えてしまうと、その時点で「手持ち」の武器は使えなくなります。

「固定」で装備させる場合、取り付けた武器・パーツの重量(LP)の合計が ALiCE の『搭載性能』を超えてはなりません。ここに「手持ち」の分を加算する必要はありません。

● ALiCE の戦闘

戦闘の流れ(MV)は通常の戦闘と変わりません。SMV が来たら行動、判定、スキ MV が明けたら行動。この繰り返しです。ALiCE も人間と変わらず 1 R ごとに 2 AR までの行動を取ることができます(伝承点消費による AR 獲得も可能)。SMV は搭乗者の『運動力』× 2 MV です。また、ALiCE は一回の行動で『移動速度』× 5m の移動が可能です。

ALiCE における戦闘は生身の人間同士の戦いとは異なる部分があります。『能力値』ではなく各パラメータを使用する点と、そのスケールです。戦闘行為の達成値を算出するには下表のパラメータと技能を使用することになります。

	命中達成値	防御達成値
手持ち武器での射撃	「武器(A)」 + 『アーム』	「防御」 + 『反応速度』
手持ち武器での白兵戦	「武器(A)」 + 『移動速度』	
固定武器での射撃	「遠隔射撃」 + 『センサー』	
誘導兵器での射撃	固定値	

ALiCE での戦闘でも至近距離戦闘は可能です。ただし、窒息しない ALiCE に『締め』は効果がありませんが。至近距離戦闘に使用する技能は生身の人間の戦闘と変わりません(対応する ALiCE 技能を使用してください)。パラメータが変わります。

	攻撃側(能動側)	防御側(受動側)
踏み込み	『運動力』 → 『移動速度』	『運動力』 → 『反応速度』
引き込み	『運動力』 → 『移動速度』	(踏み込み時の達成値)
つかみ	『筋力 or 運動力』 → 『アーム』	『運動力』 → 『反応速度』
振り払い	『筋力 or 運動力』 → 『アーム』	(つかみ時の達成値)
投げ	『筋力 or 運動力』 → 『アーム』	『運動力』 → 『反応速度』 『筋力』 → 『アーム』
極め	『運動力』 → 『アーム』	『筋力 or 運動力』 → 『アーム』
極め解除	『筋力 or 運動力』 → 『アーム』	(極め時の達成値)

さらに、EX パーツを搭載した ALiCE ならば、搭乗中に術力を使用できます。術力の達成値は通常と同じく「術力」+「霊力」で算出します。変わるのは抵抗達成値の算出です。

	通常時	ALiCE 搭乗時
	「回避」+「運動力」	「回避(A)」+「反応速度」
	「座禅」+「精神力」	「座禅」+「精神力」
	「座禅」+「耐久力」	「座禅」+「耐久力」
特殊 1	「体術」+「運動力」	「体術(A)」+「反応速度」
特殊 2	「靈感」+「感覚力」	「靈感」+「感覚力」
特殊 3	「靈感」+「感覚力」	「靈感」+「感覚力」
特殊 4	「心理学」+「知力」 「靈感」+「感覚力」	「心理学」+「知力」 「靈感」+「感覚力」
特殊 5	「殺気感知」+「感覚力」 「靈感」+「感覚力」	「殺気感知」+「感覚力」 「靈感」+「感覚力」

印がついている抵抗法は、騎術<気眼>の効果中でなければロールすることができません。ALiCE は完全な人工物であり、コクピットの中から霊的な力を感じることができないためです。

● ALiCE のダメージ

ダメージ判定の基本的な流れは通常の戦闘と変わりませんが、最終攻撃力・最終防護点の算出法が変わります。

	攻撃力	防護点
射撃武器	武器の攻撃力 + 2 D 6	『装甲強度』 + 2 D 6
白兵武器	武器の攻撃力 + 『アーム』 + 2 D 6	『装甲強度』 + 2 D 6
誘導兵器	武器の攻撃力 + 現在 sp + 2 D 6	『装甲強度』 + 2 D 6
投げ	「投げ技」+『アーム』 + 2 D 6	術力効果のみ + 2 D 6

最終攻撃力・最終防護点は上表に 2D6 を足して求めます。sp のダメージに対しては『装甲強度』などは効果がありません。騎術<耐雷甲>などが有効です。

術力による攻撃のダメージは A ~ D の 4 種類に分類されていました。ALiCE での戦闘中にはそれぞれを表のように置き換えます。

	攻撃	減点
A	<術力> + 『霊力』 + 2 D 6	『精神力』 + 2 D 6
B	<術力> + 『アーム』 + 2 D 6	『精神力』 + 2 D 6
C	<術力> + 『霊力』 + 2 D 6	『装甲強度』 + 2 D 6
D	<術力> + 『アーム』 + 2 D 6	『装甲強度』 + 2 D 6

ダメージを受けると HP が減ります。HP がゼロになると、ALiCE は機能停止してしましますが、機能停止に至る前にも様々な機能不全を起こし、性能が低下します。この性能低下を判定するのが「クラッシュチャート」であり、いわば人間のデスチャートにあたるものです。

デスチャートとクラッシュチャートの違いは、その適用条件と判定方法が異なります。デスチャートは HP が低くなったときに発生するのに対し、クラッシュチャートは一度に

5点以上のダメージを受けたときに発生します。クラッシュチャートで判定するときは2D6 を振り、受けたダメージを引きます。この際、ダイスに縁故を使用することもできます。また、クリティカル・ファンブルも発生しえますし、ロール後に伝承点を使用することで任意の結果を選択することもできます。

2D6 - 被ダメージ	症状	効果
4 ~	スパーク	sp に 1 ダメージ
3	軽微な被害	『移動速度』 -2 , , sp に 1 ダメージ
2	軽微な被害	『センサー』 -2 , sp に 1 ダメージ
1	軽微な被害	『反応速度』 -2 , sp に 1 ダメージ
0	軽微な被害	『アーム』 -2 , sp に 1 ダメージ
-1	搭乗者負傷	搭乗者に 1D6 ダメージ , sp に 2 ダメージ
-2	外装損傷	『装甲強度』 -4
-3	出力低下	『搭載性能』 -5 , sp に 1 ダメージ
-4	兵装破損	被攻撃者指定の兵装が 1 個壊れる , sp に 2 ダメージ
-5	兵装破損	攻撃者指定の兵装が 1 個壊れる , sp に 2 ダメージ
-6	システム障害	『センサー』 『反応速度』 -3 , sp に 1D6 ダメージ
-7	脚部破壊	『移動速度』 『反応速度』 『搭載性能』 -5 , sp に 3 ダメージ
-8	腕部破壊	片腕使用不能 , 『アーム』 -7 , sp に 3 ダメージ
-9	コクピット直撃	搭乗者に 2D6+5 ダメージ , sp に 5 ダメージ
-10	頭部破壊	『センサー』 -6 , 『反応速度』 -3 , sp に 6 ダメージ
-11	ジェネレーター直撃	『センサー』 『反応速度』 『移動速度』 『アーム』 『搭載性能』 -6 , sp に 3D6 ダメージ
~-12	爆発	搭乗者に 40 + 2D6 ダメージ , ALiCE は完全破壊

基本的にクラッシュチャートの効果は累積しますが、‘腕部破壊’の回数が腕の本数を越える場合は sp への 3 ダメージだけが累積されます。

クラッシュチャートの効果はきちんとした整備施設のあるところで修理を受けるまで続きます(完全破壊を除く)。修理に必要な時間は設備レベル・人員・補修パーツによってまちまちです。‘軽微な被害’なら 1 ~ 3 日程度で済みますが、‘ジェネレーター直撃’だと 1 ~ 2 ヶ月にかかるでしょう。

電撃系の攻撃やクラッシュチャートの効果で sp にダメージを受けることがあります。先述のように、sp は電気系統の耐久性を示しています。もしも sp がゼロになった場合、エネルギージェネレーターを制御できなくなり、ALiCE が爆発します。爆発したときの搭乗者へのダメージはクラッシュチャートを参考にしてください。

ALiCE が生身のヒトを、あるいは逆にヒトが ALiCE を攻撃した場合、ダメージ量は 5 倍あるいは 5 分の 1 (端数四捨五入)と考えてください。ヒトが対人ダメージで 33 点の攻撃を与えても、ALiCE ダメージではたった 7 点になります。

● ALiCE での術力

搭乗中に術力を発動させるにはマギズパーツが必要です。EX パーツには術力の発動を可

能とする以外にも、効果範囲と効果を拡大させる効果があります。

ELiCE(EX パーツを搭載した ALiCE)から術力を発動させると、その**効果範囲は5倍**になります。また、(一次)効果も対人ダメージがそのまま ALiCE ダメージに適用されますので、実質5倍になります。

しかし、ALiCE 同士の戦闘に特化された騎術を除いて、ALiCE に対して術力の二次効果はほとんど発揮できません。長い歴史の中で対人戦を想定されてきた他の術力系統は、一部の地術を除いて ALiCE に二次効果を及ぼすことができませんが、原理が整合するならば、GM の判断で効果を与えることは可能です。

●策敵

ALiCE での戦闘中、対人戦と異なり、“策敵”という行動が必要になることがあります。言葉の原義からは外れてしまいましたが、DOC では敵を捕捉(ロックオン)するための行動を指します。戦場で敵機との距離が離れていると、敵の正確な動作・位置が把握できないため、攻撃を命中させにくくなってしまいます。

策敵はS行動です。戦闘中に行った場合の処理は他のS行動となんら変わりません。策敵を行ったものは「策敵」+『センサー』で達成値を出し、下表の目標値以上の達成値であれば補足に成功したことになります。例外として、半径10m以内に存在する ALiCE は無条件で捕捉します(機雷は接近しただけでは捕捉できません)。

シチュエーション	目標値
対象が軽量フレーム	15
対象が標準フレーム	12
対象が重量フレーム	9
対象が機雷	13
視認できない(遮蔽物・夜間など)	+4
ECM システム起動中	+8
ミラーユニットを装着している	-4
ステルス装甲を装着している	+4

策敵できる範囲は半径『センサー』×5m 及び、ビットの周囲半径5m となります。この範囲にいる ALiCE(及び他のメカニック)全てが策敵の対象となります。

捕捉していない対象に攻撃する場合、様々な弊害が出ます。まず、ミサイル兵器は捕捉できていない対象には使用できません。また、捕捉していない対象に対して「点撃」を組み込んだ攻撃(『装甲強度』半減を狙った攻撃)を行うことができません。

逆に、捕捉していない対象から攻撃された場合、防御・回避の達成値に-2のペナルティを受けます。

ALiCE に対する捕捉はジャマーポッド・ECM システムの効果によって解除されます。また、GM が認めるならば、近くで ALiCE の爆発(クラッシュチャートの効果や sp がゼロになったため)があった場合にも補足が解除されることにしても構いません。なお、敵機に捕捉されたことはコクピットの中からも分かりますが、どの機体に捕捉されたのかは分か

りません。

なお、それなりの通信士(「軍事学」「～戦術」「策敵」技能習得者)と設備があれば、友軍機が捕捉した機体は自機で捕捉したのと同じ扱いにできます。これは大抵の軍隊で実戦投入されています。

- 特殊な装備品

ALiCE 用の特殊な装備品についての説明を行います。

- ・ アイスナックル

拳に装着するナックルで、命中した瞬間にナックルから凍結液が噴出し、敵機の関節部を凍りつかせます。この効果で『移動速度』と『反応速度』が - 4 されてしまいます。

しかし、凍結液を敵機に命中させるためにはクリーンヒットさせる必要があり、回避された場合はダメージなしですむのですが、防御された場合は凍結液を無駄に噴出してしまいます。

アイスナックルの効果は 5 R 経過するか、炎熱系ダメージを受けた場合に解除されてしまいます。

- ・ サイコソード

グリップのスイッチを入れることで、淡く輝く光が刃を形成する両手剣です。この刃は霊的エネルギーでできており、通常の装甲を貫通しやすく、軽量のために扱いやすいのが特徴です。ただし、他の「＊」印の装備品と同様にワイズストーンというレアメタルを原料とするため、量産されることはありませんし、どんなに潤沢な資金があっても金銭で取引されることはほとんどありません。

サイコソードの最大の特徴はその攻撃力が持ち手によって変動することです。攻撃力に操縦者の持つ最大の縁故レベル×1点を加算することができます。この効果は「心が燃えている」必要はありませんが、縁故の逆作用のように攻撃力が下がることはあります。

- ・ 電磁ロッド

クリーンヒットすると敵機に電流が流れ、sp に 1 ダメージを与える片手用の短杖です。電磁ロッドは電圧が調整されているので sp をゼロにしても爆発することはありません(クラッシュチャートでの爆発はありえます)。主に警備や捕獲目的で使用されています。

- ・ ヒートワイヤー

先端に錘が付いたワイヤーで、ワイヤー部が赤熱します。このワイヤー部を敵機に当てる以外にも、ウィップと同様に遠距離から「つかみ」を行うことができ、しかもつかんでいる間毎ラウンド攻撃力 10(+2D6)のダメージを与え続けます。

「つかみ」を解除するためには通常どおり「振り払い」を行うか、ワイヤー部に 8 点のダメージを与えて切断する必要があります。

- ・ 対地ミサイル, 対空ミサイル, 高速ミサイル, ステルスミサイル, ミサイルポッド

ミサイル兵器はそれぞれに命中達成値が設定されています。この命中達成値は固定値の

ため、同点でも防御・回避・その他に成功します(第二章参照)。

ミサイル兵器のもう一つの特徴は発射の行動宣言は通常のMVに行いますが、**命中判定とダメージ処理は第0MVに行う**という点です。つまり、発射から着弾までの間に対処行動を取ることが可能ですし、逆に攻撃対象が他の行動を済ませた後に発射したりと、戦術を練って使用する必要があります。

- ・機雷投下機，電磁機雷，対機機雷

機雷の命中判定は特殊な処理を必要とします。まず、策敵して補足に成功していれば、機雷を発動させることはありません。ただし策敵時、機雷は基本的に ALiCE から認識できないサイズなので、策敵目標値を算出するとき、自動的に「視認できない」が付帯されてしまいます。

捕捉していない場合、機雷を発動させてしまいます。目標値 15 の「防御(A)or 体術(A)」+『反応速度』に成功すれば一次効果(ダメージ)を軽減させ、二次効果(sp ダメージや『移動速度』低下)を皆無にできます。ただし、機雷による攻撃は「捕捉できていない対象からの攻撃」になるため、先ほどの判定時に達成値を - 2 してください。

- ・対戦車ライフル

この歴史の長い武器は徹甲弾と炸裂弾の二種類が実用化されています。徹甲弾は弾頭の硬度と弾丸の速度と回転力で装甲を貫くのに対し、炸裂弾は着弾の瞬間に炸薬が破裂し、熱量と爆発力で装甲を破壊します。炸裂弾の方が火力は高いのですが対熱装甲の影響を受けてしまいます。

徹甲弾と炸裂弾は戦闘中でも入れ替え可能です。局面に応じて使い分けると良いでしょう。

- ・電磁ライフル，電磁マシンガン

強帯電弾を撃ち込み、対象に sp ダメージを与える武器です。これら 2 つの武器は装甲の内側に銃弾が入り込んで初めて効果をあらわすため、1 点以上 HP にダメージを与えたときにしか sp ダメージをもたらすことはできません。

- ・フリーザーガン

アイスナックルと同様に 5 R 経過するか、炎熱系ダメージを受けると効果が解除されます。また、クリーンヒットした場合にのみ『移動速度』『反応速度』減少の効果が現れます。

- ・チルランチャー

アイスナックルと同様に 10 R 経過するか、炎熱系ダメージを受けると効果が解除されます。また、クリーンヒットした場合にのみ『移動速度』『反応速度』減少の効果が現れます。

チルランチャーは範囲攻撃なので、距離が近すぎると自身にも影響を及ぼします。

- ・インパクトカノン

至近距離の相手に防御不能の高周波振動を叩きつけて攻撃します。振動を伝播する空気

がないと使えませんし、距離が離れていると振動が減衰してしまいますので、この武器を使うには「踏み込み」状態である必要があります。

・カメラビット

小型カメラと小型レーダーと通信装置を内蔵した 10cm 程度の大きさの機械(通称ビット)と、それを射出し、射出後にはビットと通信する機構から構成されています。

射出されたビットは本体側からの指示により近辺の映像情報を送信したり、レーダーで策敵を行います。本体が策敵の行動をとったとき、自機の周囲だけでなくビットの周囲半径 5m も策敵可能範囲となります。

ビットはサイズが小さいため、策敵によって発見されることはありません。レーダーを持った歩兵が探索でもしない限り発見は無理でしょう。

また、ビット自体には自走機構が付いていないため、射出された場所から動くことができません(騎術<翔機操>を発動させれば動かせます)。

・スペシャルビット

上記カメラビットに小型のレーザー銃を搭載した兵器。レーザーの射程距離は半径 5m 内であり、攻撃力も大したことありませんが、「策敵により捕捉されていない対象」からの攻撃であるため、回避・防御の達成値に - 2 のペナルティを受けます。

スペシャルビットによる攻撃は S 行動で行います。複数のスペシャルビットを散布してあっても、1 つからしか攻撃できません。攻撃の命中達成値は「遠隔射撃」+『センサー』で算出し、ダメージは 4+2D6 点ですが、レーザーによる光学系ダメージなので『装甲強度』を半減(端数四捨五入)にして処理します。

・ワイヤーアーム

マニピレータ(腕部)を 5m 伸ばすギミックで、主に白兵戦用武器の射程距離を伸ばすために使われます。伸ばすアクションは行動にはならず、他の行動と同時に行うことができますが、伸ばした次の MV から 4 MV の間はその腕を使った行動を取ることができません。

ワイヤーアームを搭載させるときは、左右どちらに・いくつ搭載させるかを決めてください。重複搭載可能なのでワイヤーアーム 1 つにつき 5m 伸ばすことができますが、その効果は搭載した片腕に限定されます。両手用武器の射程距離を伸ばすためには両腕に搭載していなければなりません。

しかし、構造上伸びた腕を戻す機構はそれほど強力ではなく、手に持ったまま引き戻せるのは片手でバイク程度、両手でもジープ程度までです(どちらも持った対象が多少壊れるのは覚悟してください)。握りやすい構造になっているため、手持ち用の武器はバイクやジープよりも重くても持ったまま引き戻すことができるものとします。

ワイヤーアームを用いてウィップと同様に遠距離から「つかみ」を仕掛けることも可能です。ただし、「つかみ」を維持する間は伸ばした腕を使用することができません。「つかみ」を解除してから 4MV の間も巻き戻し中のために使えません。

・サブコントロールシステム

本体の制御システムの他に、もう 1 つ予備の制御システムを備え付けます。戦闘によって本体の制御システムに損傷(sp ダメージ)を受け続けると、誘導兵器による攻撃の威力が下がってしまいますし、いずれは爆発してしまいます。

このようなときに、サブコントロールシステム(以下 SCS)を起動(S 行動が必要)させると、ALiCE を SCS が制御するようになり、sp8 として稼働するようになります。SCS を起動させるときはシステムを瞬間的に停止させるため、同時に他の行動はできません。

SCS 稼働中に sp ダメージを受けると、SCS の sp が減ります。SCS の sp がゼロになっても ALiCE は爆発しませんが、強制的に ALiCE 本体に制御が移行されます(本体の sp になります)。このとき、SCS の sp を越えるダメージを受けていた場合は余剰分を本体の sp から減らさなければなりません。

例えば、本体 sp が 3 点までダメージを受けたとします。この状態では誘導兵器での攻撃の威力が弱まっていますし、爆発の恐れがありますので SCS を起動させる S 行動を取りました。

SCS を起動させたので、SCS を使用した MV から sp は(SCS の)8 点になります。SCS を停止させるまで、sp ダメージは SCS の sp に与えられます。この時点で 2 点の sp ダメージを受けると、本体の sp は 3 点のままで、SCS の sp が 6 点に下がります。

続けて 8 点の sp ダメージを受けたとすると、SCS の sp はゼロになり、SCS は停止します。さらに、余った(8-6=)2 点の sp ダメージは本体の sp に与えられ、本体 sp は(3-2=)1 点になります。今回のダメージが 8 点ではなく 9 点だったならば、本体 sp もゼロになり、爆発していたことになります。

・リアクティブユニット A ~ C

指向性炸薬を内蔵した装甲で、物理系ダメージを受けたときに爆発。爆発のエネルギーでダメージを無効化します。このために一回しか使えません。

リアクティブユニットを装備した状態で炎熱系・光学系ダメージを受けると、リアクティブユニットは誤爆し、ダメージを相殺することなく使えなくなってしまう。

・スモークユニット

視界を遮る煙幕の発生装置です。

・電磁フィールド

自機の周囲に電磁力で斥力場を発生させ、射撃兵器の威力を弱めるという強力な兵装。ただし、その電磁力の影響で自身も電波を使った行動が取れなくなる諸刃の剣。

電磁フィールドを使用すると、策敵・通信が不可能になり、電磁フィールド使用前に補足に成功していても解除されてしまいます。

・サイコアーマー

サイコソードと同じく霊的エネルギーを使用した装甲で、搭乗者の縁故レベルを防護点に加算することができます。また、サイコソードが持つ「『装甲強度』半減」を無効化できます。サイコアーマーにも先述のレアメタル・ワイズストーンが必要であり、おいそれと

は入手できません。

- ・ヒドラパーツ

ワイズストーンを使用した装備品の 1 つで、機体の損傷を自動的に修復する機能があります。ヒドラパーツを装備した ALiCE は毎ラウンド終了時にヒドラパーツ 1 つにつき 1 点回復します。ただし、HP がゼロになってしまった ALiCE の HP が回復することはありません。

- ・リンクパーツ

ワイズストーン的作用により、「リンク」と呼ばれる ALiCE の超強化を可能とするパーツです。このパーツの詳細と原理・使用法は、第 7 章番外に記載します。

- ・EX パーツ

希少価値の高い有色のワイズストーンを使用したパーツで、これを搭載すると ALiCE に乗ったままで術力が使えるようになります。この色彩によって使える術力系統が決まっています、他の系統の術力を発動させることはできません。

EX パーツを使用するには、まずリンクパーツが搭載されている必要があります。EX パーツ単独では術力を発動させることができませんので注意してください。

- ・ハイパー駆動システム A ~ C

動力部に取り付けて、強制的に出力を向上させる機構です。このパーツの特徴は、動力部との「相性」が良くないと機能しない点です。また、無理に出力を高めているために、制御機構が不安定になる(sp-1)と言うデメリットもあります。

ハイパー駆動システムを搭載するときに 2D6 を振り、定められた数値以上でなければ「相性が悪い」ために機能しません。この相性判定は A、B、C に対してそれぞれ一回ずつ挑戦することができます。

同種のハイパー駆動システムを併用することはできませんが、A と B、A と C のように異種の併用は可能です(sp 減少は累積しますが)。

- ・ウェポンマウント

ALiCE 本体に武器を固定するための台座のようなパーツです。ある程度の範囲で向きを変えることができるので、射撃武器を固定しても大丈夫です。

ウェポンマウントに武器を固定するとき、反動に負けないように強固に固定し、コクピットからの操作で使えるように結線しなければならないため、ウェポンマウントに固定した武器は戦闘中に取り外して手持ちで使用することはできません。

ウェポンマウントで固定した武器に対して弾薬の再装填を行うには S 行動が必要です。

- ・ウェポンホルダー

手持ち用武器を ALiCE 本体にくくりつけておくためのパーツです。武器によってウェポンホルダーの形状は異なるので、他の武器で使用することはできません。

ウェポンホルダーで武器を携帯する場合、ウェポンホルダーの 2LP と武器自体の LP を本体 LP に加算しなければなりません。武器自体の LP は手持ちに切り替えれば軽減され

ます。

ウェポンホルダーに保持された武器を構えるには S 行動か、もしくは攻撃時に「居合(A)」技能を組み込んで、武器を抜くと同時に攻撃する必要があります。

- ・ホルダー付き予備マガジン

当然のことですが、各銃器によって予備マガジンは異なります(例外は対戦車ライフル)。

銃器のマガジンを入れ替えるのは S 行動が必要ですが、騎術<再装填>を組み込んだ射撃は(マガジン内の弾丸が残っていても)射撃終了時に新しいマガジンに交換されています。

- 特殊な術力

ALiCE 用の特殊な術力についての説明を行います(他の系統よりも特殊な術力が多い気がしますが)。

- < 超会話 >

通信回線を開いていない相手と通話する術力。敵味方関係なく、視界内の一機と通話します。この術力に抵抗することはできませんが、話しかけられても黙っていることは勝手です。

- < 自爆 >

文字通り自爆し、周囲に大ダメージを与える術力。この術力によって爆発した ALiCE は二度と使用不能になりますし、リンクパーツ・EX パーツも破壊されます。

< 自爆 > の攻撃は自機の周囲半径 3m(と言っても EX パーツの効果で半径 15m になります)であり、この中には術者(パイロット)自身も含まれます。ALiCE ダメージの攻撃力でするので、生身の人間が受けるのは 5 倍です。お忘れなく。

- < 再装填 >

射撃攻撃とコンビネーションさせて用い、射撃終了時に手持ち武器のマガジンを交換します。< 再装填 > が発動したら、マガジンに残弾があっても交換してしまいます。また、交換したマガジンは手放してしまいます。

- < 連撃 >

続けざまに攻撃を行います。弾丸切れを起こしていると使用できませんので注意してください。また、両手に武器を持っていたとしても、一つの武器での連続攻撃にしかありません。

- < 超潜騎 >

ありとあらゆるセンサー類から消失してしまいます。この術力が発動すると、策敵によって捕捉されていても解除されますし、ミサイル兵器も対象を見失います。

ただし、味方のセンサーからも消失してしまいますので注意してください。

- < 翔機操 >

ビットを遠隔操作する術力。術者が精神集中している間、< 翔機操 > LV×1 個のビットに移動力< 翔機操 > LV×5m を付与します。さらにスペシャルビットの攻撃力が S で< 翔機操 > を発動させたときは< 翔機操 > LV×2 点、L で発動させたときは< 翔機操 > LV×4

点向上します。

術力が発動している間は複数のビットでも1回のS行動で操作することができます(普段は1回のS行動で1個しか操作できません)。

なお、ビットのコントロールは術力の作用であるため、ECMシステムやジャマーボッドによって遮られることはありません。

<急発進>

コクピット内にいる術者がこの術力を発動させると、ALiCEは瞬時に起動状態になり、発進できるようになります。「疾走(A)」「跳躍(A)」などとコンビネーションさせれば、発動と同時に移動することもできますし、「居合(A)」+「武器(A)」と組み合わせれば起動と同時に攻撃することも可能です。

ただし、<急発進>は起動させる術力でしかありません。エネルギーが充填されていないALiCEは動きませんし、瓦礫の下に埋もれたALiCEが動くかどうかは別の問題です。

<脱出>

コクピットから瞬時に脱出することができます。<脱出>はあくまでもALiCEの機外に出る術力であり、出た後の安全が保証される術力ではありません。状況によっては脱出した直後にALiCEの爆発に巻き込まれたりもします。

<核撃>

コクピットを直接攻撃する術力(?)で、<核撃>を組み込んだ(コンビネーションした)攻撃がクリーンヒットした場合にのみ効果をあらわします。防御されたり、I・抵抗されれば術力の効果はなくなり、普段と同じダメージ処理を行います。この術力の効果とは、通常どおりにダメージの処理を行い、ALiCEのHPへのダメージが確定した場合に、ALiCEのHPではなくパイロットのHPが減少します。

パイロットはALiCEへのダメージ1点につき1点のダメージを受けます(5倍しません)。このダメージに防護点や『精神力』は適用されません。

<斬甲>

攻撃により、ALiCE本体ではなく装甲を破壊する術力です。<斬甲>を組み込んだ攻撃がクリーンヒットしなければ『装甲強度』の減少はみられませんが、クリーンヒットしてもALiCEにダメージを与えることはできなくなります。

また、射撃数が多い攻撃に<斬甲>を組み込んでも、『装甲強度』が減るのは一回のみです。

<再起動>

HPがゼロになったALiCEは機能停止していますが、この術力が発動すれば、LV×1AR分だけ行動することができます。

この術力によって獲得したARは通常の(毎ラウンド2点与えられる)ARと異なり、ラウンドをまたいでも消えません。

<光装騎>

あらゆる術力を遮断します。＜光装騎＞発動時に持続していた他の術力も、＜光装騎＞の発動達成値よりも低ければ解除されてしまいます。

また、「自機に対する」あらゆる術力を遮断しますが、＜光装騎＞自体に対する術力は遮断しませんので、霊術＜中和＞虚術＜削術＞などの術力破壊術力の影響は受けます。＜光装騎＞の発動達成値の方が低ければ＜光装騎＞は破壊されてしまいます。

さらに、＜光装騎＞は術力だけを遮断するので、騎術＜気剣＞をまとった武器で攻撃された場合、＜気剣＞は遮断しますが、武器自体のダメージは受けます。ご注意ください。
＜碎弾＞

射撃武器の攻撃に対して、武器を用いて攻撃を行い、弾丸を破壊する術力です。レーザーによる攻撃や術力による攻撃でも破壊することができます。

ただし、射撃攻撃の射撃数が多いと破壊しきれない場合があります。自分が使用する武器の射撃数が攻撃者の射撃数よりも少ない場合、破壊しきれなかった攻撃は進行してしまいます(自分の射撃数が攻撃者の射撃数を上回っていても、攻撃者に届くわけではありません)。射撃数の不足は騎術＜連撃＞と組み合わせることで解消されるかもしれません。

なお、＜碎弾＞で自機以外に対する攻撃を破壊することも可能です。

＜予見＞

視界内にいるパイロットの行動を予見し、絶対的優位に戦闘を進める術力。効果も高いのですが、‘要触媒’であるため発動条件は非常に厳しいです(ALiCE のコクピット内に刃物を持ち込むことができないため、触媒となる血液の入手が困難です)。騎術＜核撃＞でパイロットがダメージを受けると、血液を入手できますので、＜予見＞の発動が容易になります。

＜新機能＞

LP が許すならば、「偶然にも」申請していない武器・パーツ・弾薬を装備していたことにする術力。術力というよりは、もはや奇跡の領域です。

「LP が許す」という言葉は、「術力が発動した時点で」であり、ピットから出たときに『搭載性能』を超える装備をしていたことになっても構いません。

例えば、『搭載性能』ギリギリまで武装を装備して出撃したとします。クラッシュチャートの効果で装備してきた武装が破壊されたり、弾薬を撃ち尽くして予備マガジンの分が軽くなったり、あるいは自らの意思で武装を除外して、『搭載性能』に余裕が出る場合があります。この「後からできた LP の余裕」を利用して＜新機能＞を発動させると、「出撃時には『搭載性能』を超える装備を積んでいた」ことになってしまいますが、＜新機能＞による効果であれば可能です。

しかし、いかに奇跡に等しい術力であろうとも、入手できない装備品は「積んでいたことにはできる」対象外です。ワイズストーンを必要とするいくつかの武器・パーツ(*印のもの)を装備していたことにはできません。

ALiCE はγステージの主力戦闘兵器です。が、ALiCE の使い方を理解していなければ歩兵にすらも負ける可能性があります。特性と運用法をよく学ぶことをお勧めします。

第七章追記

●活性力

ALiCE のコクピットは人工物で密閉されていて、コクピット内の人物は装精霊を使用することができません。ただ密閉されているだけでは装精霊が無効化されることはないのですが、ALiCE のコクピットには何やら霊的機構が含まれているようで(設計ボーナスの算出に「魔法物理学」が含まれていますし)、その影響があるようです。また、外界の精霊と遮断されるため、集積もできなくなってしまいます。

そこで開発されたのが、外界と ALiCE に霊的流路を生み出す“リンクパーツ”です。リンクパーツを搭載した ALiCE のコクピット内であれば集積することができますが、装精霊は少々勝手が違い、精霊の力によってパイロットが強化されるのではなく、ALiCE そのものが強化されます。この ALiCE 版装精霊を「活性力」と呼び、活性力を使えるようになった ALiCE のことを特別に LiLiCE と呼びます。

活性力はパイロットの『知力』+『感覚力』+総合レベルで算出されます。単純に考えて『知力』の分だけ装精霊よりも高くなりますので、LiLiCE 戦闘はパイロットに依存するところが大きいと言えるでしょう。活性力は『センサー』『移動速度』『反応速度』『アーム』『搭載性能』の5つに割り振ることができますが、設計者ボーナスと異なり、『搭載性能』に割り振るときにも活性力1点 = 『搭載性能』1点になります。

活性力は装精霊と同じようにS行動で再分配できます。また、APがゼロになると活性力が使用できなくなる点も装精霊と同じです。

装精霊と異なる点は霊術<精霊断>などの装精霊を無効化する術力の効果を受けない点があります。

設計者ボーナスが高い ALiCE も確かに高いスペックを有していますが、活性力を使える LiLiCE はフレキシブルにスペックを調整でき、さらにパイロットの成長に合わせて LiLiCE のスペックが成長します。リンクパーツというたった一つのパーツに含まれた「意味」がとても大きいことは想像に難くないと思われます。

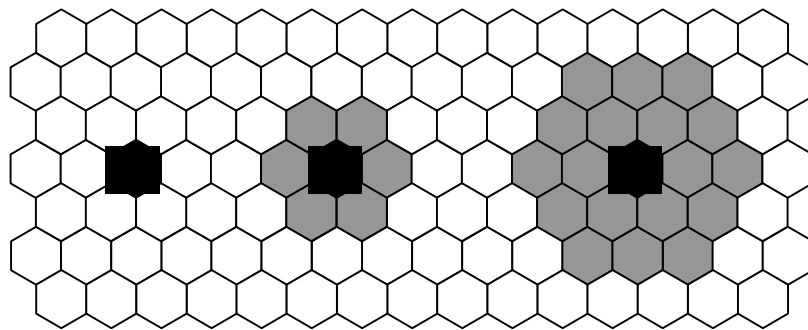
●ヘックス戦

ALiCE の戦闘シーンをプレイするときにはヘックス(六角形マップ)を用いると便利です。一边を5mに見立て、1ヘックスに1機のALiCEを置くようにします。「踏み込み」が発生した場合は同一ヘックスに2機が入ることになります。

射程距離(m)などが何ヘックス分に相当するかを計算するときは、距離(m)を5で割って

計算してください。端数は四捨五入にします。

黒いヘックスを中心点として、 は距離・半径 0 ヘックスの範囲、 は距離・半径 1 ヘックスの範囲、 は距離・半径 2 ヘックスの範囲です。 の半径 0 ヘックスは範囲効果がないような語弊を招く恐れがあるので、直径 1 ヘックス(直径 5m)と表記されています。



ALiCE が 1 行動で移動できる距離は『移動速度』×5m ですので、ヘックスに換算すると『移動速度』×1 ヘックス移動できることになります。武器の射程距離も 5m 刻みに設定されていますので、換算は容易かと思われます。

● オリジナルステージ

もちろん、各 GM はオリジナルのステージを設けてかまいません。以下の項目を設定するだけでオリジナルステージの創造は完了です。

- ・ 禍族の有無
- ・ 縁故係数
- ・ 技能取得の難易度
- ・ 装備品と所持品
- ・ ステージに適用される法則

望むのならば他にもオリジナル術力やオリジナルサイコタイプなどを考案・採用して下さい。忘れられて久しいこととは思いますが、DOC は「時代を選ばぬマルチジャンル R P G」を旗印に作られたものです。ステージの設定を増やす限りどのようなジャンルにでも適用できる。これが謳い文句の持つ意味です。ある程度プレイに慣れてきたら、是非オリジナルステージでお楽しみ下さい。