

最初にお読みください

は禁忌である。

楽しいや嬉しいなどの『正の感情』を得て成長する。能力者（PC）は、退魔組織『教会』に所属していることを想定している。

■はじめに

本書は、オリジナルTRPG『アナザーワールドSRG（以下AW）』のルールブックである。ここでは、『AW』の世界観と用語について解説する。

『AW』で描かれる物語は、現代の世界（ゼフィロス）を舞台にした能力者達の戦いだ。

ごく普通の一般人とは違った力を持った者、能力者。この現代社会に存在する超常の力を持った者達が分身となるPCだ。

正なる神達によって生み出されたゼフィロスという世界は、常に破壊の危機に瀕している。悪しき神『欺く神』と彼らが率いる眷属『異端』によって危機に晒されている。能力者の一握りは『正なる神』の手を借り、異端達によって悲惨な運命に書き換えられました。世界時間を戻し、彼らの悪行に対抗していくことができる。

まず、遊ぶにあたり必要な用語を解説しよう。

●能力者

一般人にはない特殊な能力を持った者。異端と戦う力を持っている。先天的に超能力を有していたり、後天的に魔術を学んだり、能力を持つている理由は人それぞれ。能力を使って一般人を傷つけること

●退魔組織『教会』

日本最大規模の退魔組織。各地で起こる異端関連の事件を解決するために、登録している能力者に仕事を斡旋する。教会という名前だが、とある宗教施設とは無関係である。

膨大な情報ネットワークを管理しており、PCが所属する心強い団体として登場する。

●異端

『負の感情』を得ることで成長する者。

PCの敵。悪しき神『欺く神』によって生み出された悪しき存在。多くの異端は人々を恐怖に陥れ、食らおうとする化け物である。

『より力を得たい』という本能のままに動き、多くの『負の感情』を得るために、ただ人を殺すのではなく、肉体的・精神的に苦しめてから殺そうとする者が多い。

▼欺く神

悪を生み出す邪神。世界を『負の感情』で呑み込み、全ての存在を苦しみの中で消滅させようとしている。あらゆる生物と相容れない絶対的な悪である。

PCが住む世界ゼフィロスとは一段階上の次元『上階』に、正なる神と共に住まう。

▼異端（下級異端）

異端と呼ばれるものの大半は、獣や禍々しい姿をした化け物である。『負の感情』を得ると成長・巨大化するため、本能として非人道的な行動を繰り返す。モンスターやクリーチャーなどと呼ばれる。

▼魔族（中級異端）

ごく稀に人間と同じような格好をした異端も存在する。人に紛れて過ごしているが、『負の感情』を得ることで成長する点は異端と変わらない。

▼魔王（上級異端）

欺く神の直属の配下。異端の王。

神々は上階からゼフィロスに降り立つ（墮天する）ことは基本的にできないため、魔王が直接異端を率いて世界に君臨している。

異端や魔族を様々な手段で生み出し、使役することができ、神にも等しい強大な力を持つ。現在確認されている魔王の数は4体。

▼異端犯罪者

異端の力を取り込み、私利私欲のために能力を用いて人々に危害を加える者もいる。彼らは異端犯罪者や異端テロリストと呼ばれ、教会を始め、多くの団体が取り締まっている。

『異端者』は「異端の力を操る能力者」であるため、呼び方に注意。

●ウズマキ

時空の歪みのことであり、能力者のみが知覚できる異空間。

様々な大きさの武器（スキルウェポン）を収納することができる、

四次元ポケット。魔法のコインロッカー。

ウズマキの中は時間が進まないと言われている。基本的に、生き物を入れることはできない。

■ゼフィロスという世界

この世界『ゼフィロス』に住む人々は、『正なる神』と呼ばれる超越的存在によって作成された。人々の運命は、既に大まかにだが決定されている。

しかし、『正なる神』は個々の意思を無視しているのではない。神は人々に『セカイのイベント（生きているうちに通らなければならないポイント）』を設定しただけで、あとは自由なのだ。

例えば、Aさんはある世界では美大の生徒だ。しかし、Aさん自身の選択により、別の世界（バラレルワールド）では美術の専門学校に通っている。2つの生き方は、似たように見えて、大きく違う。些細な出会いの違いによって人生に差異が発生するからだ。だが、「Aさんは美術の分野を得意とする」や「十八歳のとき学生である」という『セカイのイベント』から外れることはない。Aさんにとって神に決められた項目とは、「美術に関わること」だけであり、他は自由なのだ。

ここで決して「運命は他者によって既に決められている」と悲観してはならない。彼がいかなる人格なのか、どのように成長して大人になるかは、そのときの視点（プレイヤー）に全て委ねられるのである。

そして、「何が正統な記憶なのか」迷ってはいけない。どの世界の自分が本物なのか、いくつもある自分は何者なのか——答えは、「どの世界も本物である」。正否は無く、自分が認識した視点こそ正解なのだ。

●運命を邪魔するもの『異端』

『正なる神』によって設定した寿命を邪魔する者達、それが『異端』と呼ばれる存在だ。

異端は『欺く神』により、他人を害するために生まれたものである。平和に八十歳まで生きる運命だったAさんは、異端の攻撃により、二十歳で死んでしまうかもしれない。二十歳で亡くなれば、本来設定されていた残り六十年の世界は歪み、無理に設定が改定されていくことで、彼の周囲にも狂いが生じてしまうだろう。

世界が「一人の死」で振り向くことは、まずない。異端により殺されたとしても、世界は急ごしらえの計算を済まして何事も無かったかのように進む。だが、あまりに大きな乱れが生じた場合、どうしようもない状態に追い込まれたとき、『正なる神』は『特例』を出す。

時間を巻き戻しても失態を無かったことにし、人々に、特に強大な力を持つ『能力者』に「平和な運命を害する異端を退治する特例」を与えるのだ。

●神に選ばれたもの

『正なる神』は、異端と戦う力を持った能力者のもとに、時間跳躍の特例を授けることがある。

何故なら、神は自らの手で世界に生きる者達を手にかけてはいけない。たとえ相手が悪しき神によって創られた異端でも、神自身が「世界の一員」である異端を排除してしまうと、同じく「世界の一員」である善良な人々や世界そのものも消滅してしまうおそれがある。

世界で生きる者を排除するには、その世界で生きる者達の力でなけ

ればいけない。

神は自らの配下『神々の装具』を世界に派遣する。神々の装具は異端と対抗できる能力者の前に現れ、惨事が起こる前まで時間を巻き戻す。能力者はまだ何も起きていない世界で、異端を討伐できるのだ。

この時間跳躍に強制力は無い。神が生み出す強制力は、生まれたときに設定されたイベント以外は無いからだ。神達の誘いを断り、異端に殺される運命を受け入れるのも、個人に与えられた自由の一つだ。

■ルール処理

『AW』の中で使用する用語やルール処理の原則について解説しよう。

●端数の処理

割り算などの計算の結果で端数が発生した場合、切り捨てとする。

●ダイスの読み方

『AW』では、キャラクターの行為がうまくいったかを乱数で表現するためにダイス（6面体サイコロ）を使用する。

▼nD6

n個（nは1以上の整数）のサイコロ（DはDiceの略）を振って出た目を合計すること。2D6の場合、2〜12の結果を得られる。

▼D66

サイコロをふたつ振り、一方を10の位、もう一方を1の位として読む振り方。11〜66までの結果を得られる。

■用語集

▼GM

ゲームマスターの略。

▼NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理するPCではないキャラクターの総称。

▼PC

プレイヤーキャラクターの略。

▼±50 副特技

キャラクターの個性を付けるための演出用副特技。例えば《+50 料理》を持つキャラクターなら達成値に+50 が付くほど美味しい料理が作れるが、《-50 料理》を持つキャラクターは料理下手なためどんなに頑張っても最終的に達成値-50 (最低値は1) されてしまう。

▼エージェント

退魔組織『教会』に所属している能力者のこと。教会にエージェントとして登録しておけば、異端討伐の依頼が入ってくるようになる。多くは本来の職業の陰でエージェント業をするが、専業エージェントも少なくはない。

▼エキストラ

能力や技能などのデータを設定されていないNPCのこと。大抵はダメージを1点でも与えられると死亡する。

▼クラス

戦闘における能力、種族を表わす。

▼攻撃

【スキルウェポン】での攻撃や特技などを使用して、対象にダメージなどを与える行動。

▼シナリオハンドアウト

各PCにGMから配布されるモチベーションや立場を表わしたもの。ハンドアウト内で記されている「セカイのイベント」とは、シナリオ中に起こりうる出来事のこと。

▼正気度

キャラクターがショックを受けて正気ではないかかの判定に使う能力値。

▼対象識別

敵がいかなる能力を持っているか、どのよ

うなデータで運用されているか調べる判定。

▼デジャブ判定

以前のループでの出来事を覚えているか思い出す判定。難易度は不可能レベルの目標値20~30 であることが多く、特定の特技を取得しているとき以外はGMが指示したときにしかな判定することができない。

▼特技

キャラクターの持つ特殊な技。『AW』では、クラスのメインの顔となる強力な特技である「主特技」と、クラスの特徴などを演出する「副特技」という2つの分類に分かれている。

▼能力値

力の強さや頭の良さなどを表わす数値。

▼バッドステータス

ダメージではない悪影響を表わすもの。

『重圧』:「タイミング:常時」以外の特技が使用不可になる。マイナーアクションで回復可能。

『転倒』:移動が不可能となり、全行為判定-1D6。マイナーアクションで回復可能。

『毒』:クリンナッププロセスごとに1D6点の実ダメージを受ける。毒を回復する特技を使用することで回復可能。

『麻痺』:移動が不可能となり、【回避値】が-5される。クリンナッププロセスで自動回復できる。

『放心』:全行為判定-1D6。クリンナッププロセスで自動回復できる。

▼プレイヤー

ゲームの参加者のこと。

▼モブ

集団を表わすキャラクター群。3~10人の敵を、まとめて1体のモブとして表現する。

▼ループ

経過した時間が巻き戻り、もう一度人生をやり直す、または何度も同じ時間をやり直すこと。

▼レベル

強さの段階を表わす数字。高い方がより強いといえる。