

特異点へようこそ・・・

原書クレジット(長文ながらすべて収録)

Original Concept and Design: Rob Boyle, Brian Cross
Writing and Design: Lars Blumenstein, Rob Boyle, Brian Cross, Jack Graham, John Snead
Additional Writing: Bruce Baugh, Randall N. Bills, Davidson Cole, Tobias Wolter
Editing: Rob Boyle, Jason Hardy, Michelle Lyons
Development: Rob Boyle
Line Developer: Rob Boyle
Art Direction: Randall N. Bills, Rob Boyle, Brent Evans, Mike Vaillancourt
Cover Art: Stephan Martiniere
Interior Art: Justin Albers, Rich Anderson, Adam Bain, Davi Blight, Leanne Buckley, Robin Chyo, Daniel Clarke, Paul Davies, Nathan Geppert, Zachary Graves, Tariq Hassan, Thomas Jung, Sergey Kondratovich, Sean McMurchy, Dug Nation, Ben Newman, Justin Oaksford, Efrem Palacios, Sacha-Mikhail Roberts, Silver Saaramael, Daniel Stultz, Viktor Titov, Alexandre Tuis, Bruno Werneck, and Dr. CM Wong (Opus Artz Studio)
Graphic Design and Layout: Adam Jury, Mike Vaillancourt
Faction Logos: Michaela Eaves, Jack Graham, Hal Mangold, Adam Jury
Indexing: Rita Tatum
Additional Advice and Input: Robert Derie, Adam Jury, Sally Kats, Christian Lonsing, Aaron Pavao, Andrew Peregrine, Kelly Ramsey, Malcolm Shepard, Marc Szodruch
Science Advice: Brian Graham, Matthew Hare, Ben Hyink, Mike Miller
Playtesting and Proofreading: Chris Adkins, Sean Beeb, Laura Bienz, Echo Boyle, Berianne Bramman, Chuck Burhanna, C. Byrne, Nathaniel Dean, Joe Firrantello, Nik Gianozakos, Sven Gorny, Björn Gramatke, Aaron Grossman, Neil Hamre, Matthew Hare, Kristen Hartmann, Ken Horner, Dominique Immora, Stephen Jarjoura, Lorien Jasny, Jan-Hendrik Kalusche, Austin Karpola, Robert Kyle, Tony Lee, Heather Lozier, Jürgen Mayer, Darlene Morgan, Trey Palmer, Matt Phillips, Aaron Pollyea, Melissa Rapp, Jan Rüter, Björn Schmidt, Michael Schulz, Brandie Tarvin, Kevin Tyska, Liam Ward, Charles Wilson, Kevin Wortman, そして Gen Con 2008 でのゲームに参加してくださったり私たちのオンライン・フォーラムにエラッタを提供してくれたりした方全員
Musical Inspiration: Geomatic (Blue Beam),

Memmaker (How to Enlist in a Robot Uprising), Monstrum Sepsis (Movement)
献辞: まず、時間や労力やアイデアや資金の提供者から完成品を手にし、読み、遊ぶ人全員まで、『Eclipse Phase』を実現させた人々に。このゲームはあなたたちによるあなたたちのためのものです。次に、私の人生における大切な人であり、本書の執筆とそのテーマである死の克服の過程で亡くなった、祖母とアンドレアへ。こうした悲劇的な喪失が避けられる日が、いつか訪れると願っています。第三に、このプロジェクトの楽しい仲間である息子のエコーへ。そして最後に夢想家たち、特に、今ここから素晴らしい未来をもたらそうとしている、無政府主義者とトランスヒューマニストへ、本書を捧げます。 Rob Boyle

Third Printing (first corrected printing),
by Posthuman Studios
contact us at info@posthumanstudios.com
or via <http://eclipsephase.com>

or search your favorite social network for:
“Eclipse Phase” or “Posthuman Studios”
Posthuman Studios is: Rob Boyle, Brian Cross,
Adam Jury

Creative Commons License; Some Rights Reserved.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 Unported License.

To view a copy of this license, visit:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>
or send a letter to: Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300, San Francisco, California, 94105, USA. (What this means is that you are free to copy, share, and remix the text and artwork within this book under the following conditions: 1) you do so only for noncommercial purposes; 2) you attribute Posthuman Studios; 3) you license any derivatives under the same license. For specific details, appropriate credits, and updates/changes to this license, please see: <http://eclipsephase.com/cclicense>)

翻訳クレジット

翻訳: Janus (janus_lj@infoseek.jp)

Ver 1.0

これは Posthuman Studios の著作物『Eclipse Phase Core Rulebook』の一章『Enter the Singularity』の翻訳です。またクリエイティブ・コモンズ表示-非営利-継承 2.1 日本ライセンスの対象です。使用許諾条件については <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.1/jp/> を参照してください。

私たち人類には、自分自身を引き上げながら蹴り落とすという珍しい性癖があります。これまでにない進歩を達成したものの、自分たちの惑星と政府の崩壊が、その代償だったのです。とはいえ事態は好転し始めています。

私たちは、飛躍的に進歩したテクノロジーによって太陽系へと進出し、幾つもの世界をテラフォーミングして新しい生命を生み出しています。私たちは、心身を作り替え、死と病を払いのけました。私たちは、精神のデジタル化によって不死を達成し、生身や機械の肉体から別の肉体へと思いのままに再着用しています。私たちは、動物やAIに人類と同等の知性を与えました。私たちは、欲しいものなら何でも分子レベルから作り出す手段を手に入れ、もう二度と貧苦に苦しむことはなくなりました。

それでも、私たちの滅亡への歩みが遅れる事はなく、それどころか機械によって崖っぷちまで追い込まれました。テクノロジーが手に負えない存在へと急激に変貌したことによって何十億という犠牲者が出ました。そしてさらに、それまでの人類は別の存在へと変化し、太陽系中に離散し、根深い対立に再び火が付きました。核攻撃、疫病兵器、ナノウォーム、人間精神の大量アップロード…数多の恐怖が、危うく人類を消し去るところでした。

私たちは今でも生き延びていて、太陽系中心部のハイパーコーポに支援された規制だらけの寡頭制と辺境部の自由主義者の集産主義ハビタット(訳注:宇宙空間などの居住施設)、血縁ネットワークや新しい実験的な社会モデルと、バラバラに分断されています。我々は太陽系の果てまで進出し、その先の銀河の世界にも足がかりを得ました。しかし、私たちはもう単なる「ヒューマン」ではありません…進化と変化を同時に遂げた、いわば「トランスヒューマン」になったのです。

はじめに

『エクリプス・フェイス』は、トランスヒューマンの陰謀とホラーのポスト終末ロールプレイング・ゲームです。ヒトは強化され改善されましたが、人類はぼろぼろで離散しています。テクノロジーによって心身の再構成が可能になり物理的な窮乏からも解放されましたが、抑圧の機会も生まれ、大量破壊の能力が誰の手にも行き渡ったのです。<大崩壊>で荒廃したハビタットには脅威が潜み、そしてそれにはお馴染みのものもあればそうでないものもあります。

ロールプレイング・ゲームとは？

本を読んだり映画やテレビを見ていたりして、登場人物が「連続殺人鬼が近くにいると知っているのに夜の地下室に向かう」といった本当に愚かなことをしていたことがありますか？ その場面の間ずっと、「自分だったら、懐中電灯がないならなおさら、暗い地下室への不気味な階段を降りたりしない。代わりにXかYかZをやる！」と思っていたでしょう。ですが、あなたは読んだり見たりしている筋書きに流されているので、ただ座って成り行きを見守るしかありません。

でも、もし自分で動くことができたなら？ 自分の選んだ方

トランスヒューマニズムとは？

この単語は、「人間強化」の同義語として用いられています。これは、人間の能力を肉体的にも精神的にも強化するための科学とテクノロジーの使用に賛同する、国際的な文化的・知的ムーブメントです。更に、老化や不具や病や望まざる死といった好ましくない状況を撲滅するための最新テクノロジーの使用を歓迎しています。多くのトランスヒューマニストは、こうしたテクノロジーは飛躍的に加速したペースで近い未来に実現すると信じ、それに対する平等なアクセスと民主的な管理を促進しています。また長期的視点では、トランスヒューマニズムは現状のヒューマンと「ポストヒューマン」と呼ぶに値する(心身ともに)大きく進化した存在の移行期とも見なせません。

トランスヒューマニズムというテーマは、哲学的な疑問を促します。人間の定義とは何か？ 死の克服というのはどういうことなのか？ 精神がソフトウェアならば、そのプログラミングにはどこで一線を引くか？ 機械や動物に知性を与える事ができるならば、それらに対する私たちの責任は何か？ 自分自身をコピーできるなら、「自分」が自分でなくなる条件とは？ 抑圧的管理と自由の問題に対して、こうしたテクノロジーにはどのような可能性を持っているのか？ こうしたテクノロジーは、私たちの社会や文化や人生をどのように変えるのか？

向に話を進めることができたなら？ それがロールプレイング・ゲームの本質です。

ロールプレイング・ゲーム(略してRPG)には、即興劇の要素も物語りの要素もゲームの要素もあります。架空の世界におけるキャラクターを演じるプレイヤーの一人のために、一人の人物(ゲームマスター)がゲームを運営します。その舞台は世界のあちこちで冒険する1920年代のミステリーかもしれませんし、ドラゴンと巨鬼と剣を帯びた蛮人がいるファンタジーの王国かもしれませんし、異星人と宇宙船と惑星破壊兵器があるSF設定かもしれません。プレイヤーは、自分が気に入ってプレイしたいと思う世界を選びます。それから自分のキャラクターを作成し、そこに生命を吹き込む詳しい過去と人格を用意します。こうしたキャラクターには、その技能や能力値などの能力を示すデータ(数値)一式があります。そしてゲームマスターは、キャラクターの周囲の状況を説明します。プレイヤーは、自分のキャラクターを通して、話の流れや他のキャラクターと関わり、筋書きに加わります。プレイヤーの行動によっては、ゲームマスターがダイスを振るよう求め、その出目によってキャラクターが試みた行動が成功するかどうかが決まります。ゲームマスターは、出目と行動の結果を解釈するために、ゲームのルールを用います。

ロールプレイング・ゲームは集団活動で、話の流れ(冒険)は映画や本のように進みますが、それもゲームマスターが用意した柔軟な筋書きの範囲内で、コントロールするのはプレイヤーです。ゲームマスターの筋書きは枠組みと発生しそうな行動と結果についてのアイデアを提

ポスト終末、陰謀、ホラーというテーマ

『エクリプス・フェイズ』にはいくつものテーマがありますが、プレイヤーがこのルールブックを読み進むことで『エクリプス・フェイズ』がその独特の設定を産み出すためにこうしたテーマに基づいてどのように組み立てられているかをしっかりと理解できるよう、ここでこれらのテーマについて説明します。

ポスト終末というのは、破滅的な事件によって現在のような人類文明が滅んだ(その際に想像し難いほどの規模で人命が失われているのが普通です)後というフィクション設定を指します。核戦争や疫病や小惑星の衝突といった災害の過程そのものは、重要ではないのが普通です。このテーマで重要なのは、人間の在り方です。現在の世界が崩壊してポスト終末設定に変わる過程での想像を絶する惨禍を体験したら、人類はどう折り合いを付けているのでしょうか？ 生き延びて、復興と克服を遂げるのでしょうか？ その過程で人間らしさは失われるのでしょうか？ あるいは最終的には絶滅してしまうのでしょうか？ こうした疑問が、このジャンルの駆動力となっています。

陰謀とは、「合法的な目的を達成するために違法ないし良からぬ行動を行うという秘密の同意に加担したりこうした手段を用いたりする」ことです。それとは別に、陰謀論は、ある事件(政治的なものであれ社会的なものであれ歴史的なものであれ)やその連鎖の根本的な原因は、成否はともかく目的を達成するために事件に介入する一方でそうした行動を世間から隠している、強大な力(政治力や富など)を持つ秘密の集団によるものだと主張しています。多くの陰謀論が、歴史上で最大級の事件の多くはこうした秘密組織によって発生し、根本的には管理されていると主張しています。誰が未来に影響を及ぼすのかを決めるべく闇で秘密戦争を繰り広げる、秘密組織の間の静かな暗闘も、それと同じくらい重要です。

ホラーにはいろいろありますが、『エクリプス・フェイズ』ではスプラッターよりも心理的な恐怖を重視しています。生存が確実ではないということ、星々の狭間に悪意あるモノが見え隠れするサスペンス、そして未知なるものの恐怖が重要なのです。有り得ざる存在に直面する恐怖、異星の産物に遭遇した時の嫌悪感、そして人類が自分や同胞にどんな許されざる所業や恐ろしい所業を行えるかの吐き気がする様な理解なのです。また、この宇宙に対する人類の理解が及ばない恐ろしいものが存在すること、そして人類最悪の敵は人類そのものかもしれないということの実感も、恐怖の源となります。未来の人類が手にしているテクノロジーの道具や進歩があっても、自分のアイデンティティや価値観や精神能力、そしてもちろん種族全体の未来の支配権を失うという恐怖は残っているのです。

『エクリプス・フェイズ』ではこれらのテーマを全て採用し、トランスヒューマンの世界設定に組み込んでいます。ポスト終末という視点では人類が何を失ったかの理解、絶滅に対する抵抗、そしてそれがどれだけ大きな意味で人類の本性に対する抵抗なのかを扱います。陰謀面では人類の未来を決めるのに重要な役割を果たす秘密組織の性質、そして決意ある数人の行動がどのように多くの人命を左右するかに踏み込みます。ホラーという観点では、人類の自業自得による変貌の結果とこうした変化のどれだけ多くがヒトをヒトでなくしたかを追求します。この宇宙に満ち溢れている圧倒的な無関心と恐ろしい非人間性、そしてこうした状況に置いて人類がどれほど取るに足らない存在か、これらの要素を結び付けています。ですが『エクリプス・フェイズ』では、こうしたテーマに対抗してあえて主張します。それでも希望はあると。戦うに値する物はあると。そして人類はその未来へと歩むことができるし、歩んでいくのだと。

供しますが、発生するかもしれない事件の概略に過ぎず、プレイヤーが参加するまでは確定していません。階段を降りたくないのであれば、降りることはありません。ある状況で銃を抜かずに舌先でしのげると思えば、やってみましょう。ロールプレイング・ゲームのセッションの脚本を書くのはプレイヤーで、ストーリーはキャラクターの行動や筋書きの事件に対する反応に基づいているので、常に変化し続けます。

RPGで最高なのは、プレイするのに“正しい”やり方も“間違った”やり方もないということです。戦闘やダイスがらみの状況が多いゲームもあれば、状況の解決に物語りや即興の会話を多用するゲームもあります。どんなゲームがプレイしていて楽しいかは、それぞれのプレイヤー集団が決めることなのです！

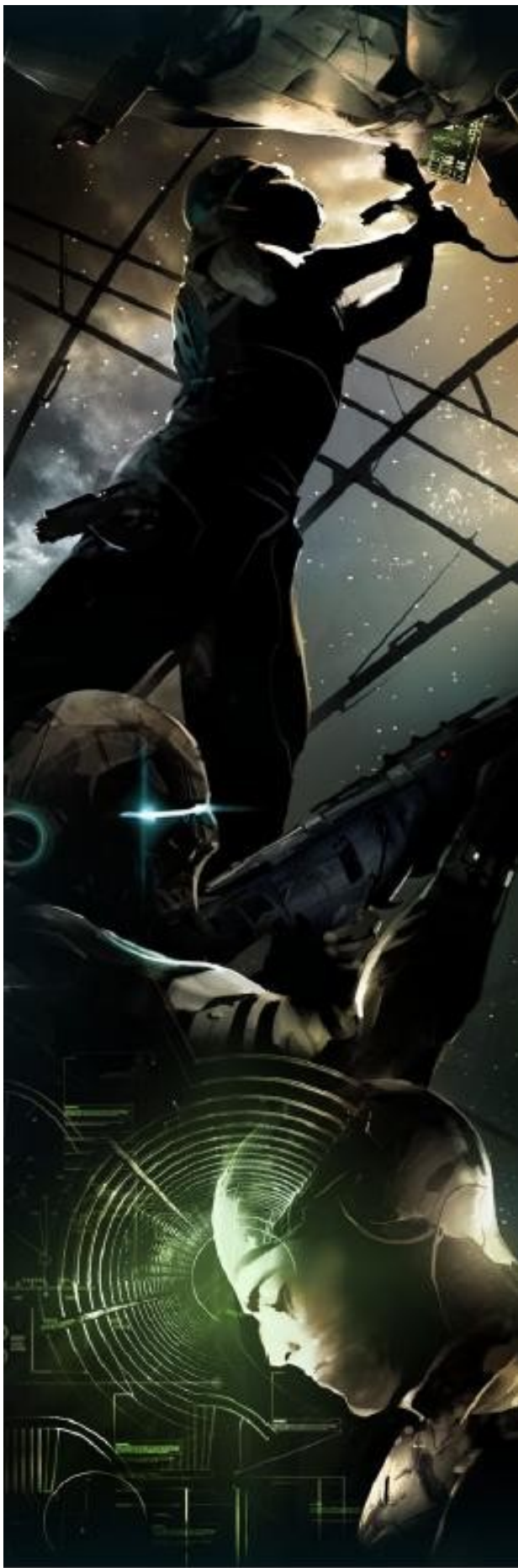
実際にプレイするにはどうすれば？

『エクリプス・フェイズ』をプレイするには、以下のものが必

要です。

- プレイヤーの集団と集まる場所(リアルでもオンラインでも構いません！)
- ゲームマスターを務めるプレイヤー一人
- 本書の内容
- 全員分の、何か記録する物(メモ帳でもラップトップでも、何でも構いません！)
- 各プレイヤーごとに2個の10面ダイス(あるいはデジタル代替品)
- イマジネーション

プレイヤーの集団と集まる場所



ロールプレイング・ゲームは柔軟で何人でも参加できますが、殆どのゲーム集団は4人から8人です。これくらいの規模なら、一つのテーブルに様々な人物が集まって素晴らしい協力プレイが見込めます。

『エクリプス・フェイズ』をプレイすると決まったら、誰か一人をゲームマスター（下記参照）に決める必要があります。それから集まる時間と場所を決める必要があります。

殆どのロールプレイング・ゲーム集団は、例えば「木曜の夜7時にロブの家で」みたいに週一回の決まった時間と場所に集まります。ですが、どこでどのように、そしてどれくらいの頻度でプレイするかは、それぞれの集団が決めることです。ある集団は月に一回しか集まれないかもしれませんが、『エクリプス・フェイズ』のストーリーのポテンシャルにドキドキして週に二回集まりたい（ただし、誰か一人のプレイヤーに負担が集中しないように、場所は交代制にする）という集団もあるでしょう。運良く行きつけのゲームショップが店内プレイをサポートしているなら、そこで集まるかもしれません。図書館や学校の休憩室や広い「読書室」を持つ本屋に静かなレストランなどに集まる集団もあります。あなたのゲーム集団の相応しいものなら、何でも活用してください！

ゲームのために集まる時、殆どのRPGでは“ゲーム・セッション”という言葉を使います。それぞれのゲーム・セッションの長さは、プレイグループでの意見やプレイ場所の事情次第です。セッションで紡がれるストーリーの長さもセッション時間に影響するでしょう。ゲームショップでプレイしているなら、4時間しか使えないけれど何度かセッションすれば毎週参加しているストーリーを楽しむにはちょうどいい長さになると判断するかもしれません。でも、別の集団はもっと短時間でプレイしたいと思うかもしれません。そしてまた別の集団は、4時間の定例セッションに加えて、月に一回は丸一日セッションをするために土曜を丸々空けておくかもしれません。プレイヤーは浸り切ってプレイを始める必要があり、自分たちが最高に楽しむのに必要な手段について融通を効かせなければなりません。

友人たちと直接顔を合わせて体験を共有することによる仲間意識はロールプレイング・ゲームの長所ですが、一つのプレイスタイルにこだわる必要はありません。使える手は他にもたくさんあります。Eメールやインスタント・メッセージや掲示板やビデオチャットや（IP）電話やテキスト・メッセージやウィキや（マイクロ）ブログなどが、テーブルの向こうの席に生身の相手がいなくてもゲームをプレイするのに利用できるのです。

最後に、キャラクターの作成はプレイ集団が最初に集まった時（各人が個別に作成するのではなく）の方がいいでしょう。キャラクターを個別に作成することにしても別に構わないのですが、多くの場合、プレイヤーが集まってからの方がずっと簡単になるのです。そうすれば、RPGの経験者が未経験者を助けることができます。もっと重要なことに、キャラクター間で能力やスタイルがあまり重複しないよう、集団全体で調節できるのです。何だかんだいっても、キャラクターの選択肢が溢れるほどにあるのに、隣のプレイヤーのキャラクターが自分のとほとんど同じという

のは御免でしょう。

ゲームマスター

集団が決まったら、誰かがゲームマスターを務める必要があります。何ヶ月もゲームマスターが変わらない集団もあります。ゲームマスターが交代制で、各人がある物語の一部を担当したら次の人に交代する集団もあります。重ねて言いますが、参加者は融通を効かせてください。ゲームマスターという仕事が好きで何セッションでも喜んで受け持とうといううってつけの人物がいる集団もあれば、全員がゲームマスターとプレイヤーの両方をやりたいという集団もあります。

ゲームマスターはストーリーをコントロールします。どんな事件がいつ発生する予定かを管理して、発生した時にはプレイヤーが(キャラクターとして)それに反応できるように描写し、ゲームに登場する他のキャラクター(ノンプレイヤー・キャラクター、略してNPCと呼ばれます)を管理し、試みられた行動をゲームシステムに沿って解決します。キャラクターがその技能を使うなど成功するかどうかを決めるのにテストが必要な行動を試みたら、ゲームシステムの出番です。結果を決めるためにダイスを振る状況ではそれに応じたルールが用意されています(『ゲーム・メカニクス』を参照)。

ゲームマスターは、キャラクターの視点から世界を描写し、その目や耳などの感覚器官となります。ゲームマスターリングは簡単ではありませんが、他のプレイヤーのイメージネーションを惹き付ける冒険を作り出し、彼らのゲーム・スキルとゲーム世界におけるキャラクターのスキルに挑戦する興奮は、それに見合います。Posthuman Studiosは『エクリプス・フェイズ』の出版後もこの過程を助けるサブリメントやシナリオを提供しますが、熟練したゲームマスターなら必ずやゲーム世界を自分のスタイルに合うよう調節できます。実際、『エクリプス・フェイズ』はクリエイティブ・コモンズ・ライセンス付きで出版されていますから、プレイヤーはこの世界を自分たちのプレイスタイルに合うよう調節し、別のプレイヤーと共有するのに何の問題もありません。あるキャンペーンの運営中にあなたが決めたことが、別のゲームマスターやその集団が求めている物にぴったりだとは、決してわからないでしょう。

本書の内容

お買い求めになったものが印刷版であれ電子版であれ、本書はあなたが『エクリプス・フェイズ』世界であなたのストーリーを紡ぐのに知る必要がある情報を提供するように構成されています。以下は、本書の各章の概要です。『蝕の時代』:『エクリプス・フェイズ』世界と人類が現在からそこに至るまでの過程でどのように変わっていったかを説明する、全体的な歴史と設定です。『ゲーム・メカニクス』:プレイヤーが望んだ行動は、手軽で使いやすいゲーム・メカニクスによって、ゲーム世界内の現実となります。『キャラクターの作成と成長』:ユニークなキャラクターの作成はロールプレイング・ゲームでも格別に楽しい経験とな

ります。数多くのゲーム・セッションの結果、キャラクターが最初の想像の遥か先まで進化し成長するのを見るのは、更に嬉しいものです。

『技能』:キャラクターの生得の能力を超えてキャラクターを特徴づけるのは、その技能です。何を知っているか、何のやり方を知っているかが技能です。

『アクションと戦闘』:アクションもバイオレンスもないドラマチックなストーリーってあるんですか? 言葉が通じなければ、武器が火を噴きます。

『マインド・ハック』:超能力と精神再プログラミングによる特殊な可能性です。

『メッシュ』:メッシュがどこにでもあるということは、どんなストーリーでも重要な要素です。

『加速した未来』:先端技術の驚異とその仕組みです。

『装備』:個人強化、武器、ロボット、そしてその他諸々です。

『ゲーム情報』:ゲームマスター向け内部情報の真髄です。

記録する

ゲームマスターでもプレイヤーでも、情報を管理する手段が必要になります。プレイヤーはキャラクターを作成し、セッションごとに変更を加えます。その一方でゲームマスターは、プレイヤー・キャラクターの関わりによるストーリーの展開の変化(来週のセッションに織り込む必要があります)、NPCへの変更、プレイヤーが気付いていないキャラクターの変化(精神をハックされたけれどそれにまだ気づいていない)など、管理しなければならない情報が山ほどあります。

更に、好きなテレビゲームで敵キャラをやっつける腕前を自慢するためにプレイ動画を公表するような感じで、自分たちの活躍を楽しんだり広めたりするために各セッションの概要を後日に編集して読む(伝統的に“ブックキーピング”と呼ばれています)のが好きな集団もあります。これは一部のプレイヤーがあるセッションに参加できなかった時には特に便利で、次のゲームセッションに参加する前に読んで手軽に状況を知り、それによって最新の展開に追い付こうとして完全に動きが止まるのを避けることができるのです。セッション記録を誰がやるかは、それぞれの集団が最適だと思うように、分担しても誰かに任せなくても構いません。同じように、後で聞いたり“アクチュアル・プレイ”をポッドキャスト(訳注:音声や動画などをウェブ上で公開すること)するためにゲーム・セッション全体を録音するゲーム集団もあります。

昔ながらの紙と鉛筆は、今でも素晴らしく有効です。ですが、デジタル技術は数多くの選択肢を用意しています。ラップトップ・パソコンのテキスト・ファイルから共有ウィキまで、大量の情報を手軽で便利な形で管理できる(その上更に、セッションごとに適切な情報を各プレイヤーに提供できる)ことで、各人が情報の管理に費やさなければならぬ時間は大幅に減りました。今では、その時間を素晴らしいストーリーに参加する楽しみに振り分けることができるのです。

ダイス

『ゲーム・メカニクス』の章で説明されているように、『エクリプス・フェイズ』のプレイには二個の10面ダイスが必要です。殆どのプレイヤーはテーブルの上で実際にダイスを転がす感覚を愉しんでいます。00から99の結果を求めて二個の10面ダイスを振る手段は他にも沢山あります。オンライン・チャットやビデオ・ブロギングといったオンライン技術を多用するプレイヤーなら、手軽なダイス判定プログラムを探したり使ったりするのは簡単でしょう。

イマジネーション

RPGに興味を持つ人の多くは尻込みしてしまいます。把握するコンセプトが多すぎるし、アイデアが多すぎて圧倒されてしまいそうだというのです。ですが、『ロールプレイング・ゲームとは？』でも説明しましたが、本を読んだり映画を見たりして自分ならもっとうまくやると思ったことはどれくらいありますか？ その思いこそが、あなたが膨らませているイマジネーションなのです。一步踏み込めば、『エクリプス・フェイズ』の世界に馴染むのがどれだけ簡単に驚くことでしょう。この世界で気に入った部分でストーリーを紡ぎ出すまでであつという間です。

それに、手助けを求めることを忘れてはいけません。あなたのゲーム集団が一番の手助けです。今何が起きているか、その状況をどう解決するかアイデア、あるいは悪役をどうやっつけるか。これらはセッション間にゲーム集団で議論できるし議論した方がいい事柄のごく一部ですし、その一つ一つがあなたのイマジネーションを強める機会です。

単にテレビを見たりいい本を読んだりするのも役に立ちます。ストーリーがどのようにまとまり、登場人物がどのようにキャラ立ちし、どのように筋書きが紡がれるかに注意してください。イマジネーションを膨らませれば、脇筋や誰が悪役かを実際に明かされるよりもずっと前に想像するまでであつという間です。ストーリーがどのようにまとまるかを知っていれば、各ゲーム・セッションの途中で自分のストーリーを組み立てることができるようになります。

最後に、eclipsephase.comは『エクリプス・フェイズ』の公式サイトです。このゲームについて質問があつたりある状況を他のプレイヤーたちがどう扱うかを知りたかつたりした

ら、フォーラムに投稿してください。オンライン・コミュニティは地元のゲーム集団と同じくらい親切で愉快な人達でしょう。

プレイヤーは何をやるのか？

プレイヤーが『エクリプス・フェイズ』で演じることのできる役割は様々です。デジタル精神エミュレーション技術や精神のアップロードや新しいモーフ(生物のものも機械のものも含めた、物理的な身体)へのダウンロードが発達しているため、セッションごとに文字通り別人になることが可能です。身体は装備と位置付けられているため、その形態を現在の作業に応じて調整することができるのです。

基本キャンペーン

基本ストーリー(“キャンペーン設定”とも呼ばれます)では、全てのプレイヤー・キャラクターは“センチネル”という、ファイアウォールという秘密ネットワークの非常勤職員(あるいは潜在的勧誘候補)になります。ファイアウォールは“存続リスク”(人類の存続に対する脅威)への対抗を目的としています。存続リスクには、生物戦争用の疫病やナノテク・スウォームの大発生、核兵器の拡散、大量破壊兵器を持つテロリスト、ネットを崩壊させるコンピュータ攻撃、はぐれAI、異星人との遭遇などがあります。もちろん、ファイアウォールはこうした驚異が顕在化してから対応するだけでは満足していないので、キャラクターが情報収集任務や先制措置や安全確保措置に派遣されることもあります。一見では無害(本当に無害かどうかはわかりません)な人物や場所の調査、胡散臭い犯罪ネットワーク(実は信用できないかもしれません)との交渉、あるいは異星人の遺跡の遺産を分析する(そして異星人を滅ぼした脅威が今でも存在するかどうかを確認する)ためにパンドラ・ゲートというワームホールの彼方への旅行を命じられるかもしれません。センチネルはありとあらゆる人類勢力から勧誘されますし、ファイアウォールの大義に賛同しない者は傭兵として雇われます。こうしたキャンペーンの多くはミステリーと調査に激しいアクションや戦闘を混ぜて畏怖と恐怖の隠し味を効かせたものです。



代替キャンペーン

太陽系を救っていない時のセンチネルには、各自の仕事を追求める自由があります。ゲームマスターとプレイヤーは、どんな種類のストーリーを語るのにもこのルールブックを利用できます。以下の例は、『エクリプス・フェイズ』で一番わかりやすい冒険の機会をざっと紹介するものです。

それぞれのキャンペーン変種の最後には、括弧閉じて『エクリプス・フェイズ』における“アーキタイプ”が記述されています。アーキタイプというのは、その種類のシナリオに登場する最もありふれたキャラクター・タイプです。例えば、伝統的な探偵物語なら、探偵やダムゼル・イン・ディストレス(困窮した女性)や百戦錬磨の警官などがアーキタイプとなります。西部劇なら、拳銃使いやバーテンダーや保安官やインディアンの勇者などです。複数の設定に登場するアーキタイプがあることに気付くでしょう。キャラクター作成システムを使えば推奨アーキタイプのどれでも作成できます。ただし、ロールプレイング・ゲームはプレイヤー独自のストーリーを産み出すよう設計されていますから、こうしたアーキタイプは単なる提案に過ぎず、プレイヤーは好きなように混ぜたり組み合わせたりすることができます。

回収救助活動:<大崩壊>によって地球と数多くのハビタットが廃墟になりましたが、こうした都市のなれのはてには勇気と愚かさの持ち主が狙うことができる莫大な富が残されています。武器システムに物理的リソースに失われたデータバンク、友人や家族や重要人物の置き去りになったアップロード精神、短い特異点テイクオフの間に開発されて失われた新技術、不老の長老が大事にしていた家宝を始めとする様々な獲物が有り得ます。こうしたかつては人が住んでいた領域の外では、宇宙そのものが広大な空間で多くの人や物が流れ去っていきました。救うべきものがあり、救えないものもあります。このキャンペーンでは未知の世界を探検したり契約に基づいて特定のターゲットを探したりすることができます(考古学者/廃品漁り/海賊/自由貿易商/運び屋/闇商人)。

探検:探検家や植民者や長距離斥候、ことによっては未確認のパンドラ・ゲートの彼方を探検するごく少数の幸運か死にたがりな人物にすら、機会はたっぷりあります。この太陽系の端にあるカイパーベルトですら、未だに大半が未踏の地で、富や神秘が今でも眠っているかもしれません。また、太陽系の片隅には孤立主義的なポストヒューマン勢力から秘密主義の犯罪カルテルに海賊や異星人や身を隠したい連中も潜んでいます(探検家/考古学者/廃品漁り/特異点探し/技術屋/医者)。

貿易:中心部貿易の大半は小奇麗なハイパーコーポレーションに支配されていますが、小さなステーションや独立ステーションの多くは小規模貿易商を頼りにしています。ポスト欠乏の辺境部では、豊穡機が手に入るお陰で欲しいものは何でも手に入るので貿易の形は変わり、情報や恩義や独創性が通貨となっています(自由貿易商/運び屋/闇商人/海賊)。

犯罪:都市国家ハビタットが割拠して太陽系全土で法

律が全然統一されていないため、こうした状況で生計を立てる者には機会があり余っています。ブラックマーケットの商品や活動には、インフォーマー奴隷の取引や快樂ポッドによる性産業、データ売買や窃盗、先進技術や科学者の密輸/抽出、政治的/経済的諜報活動、暗殺、麻薬やXPの売買、魂売買その他諸々があります。独立しようとする犯罪組織の一員であろうと、冒険や利益に飢えて道徳的にいかがわしい人物にはいつでも機会があります(犯罪者/運び屋/海賊/フィクサー/闇商人/ジーンハッカー/ハッカー/秘密工作員)。

傭兵:イデオロギーを動機とする勢力の絶え間ない活動も競合資源を巡る小競り合いもパンドラ・ゲートの彼方の系外惑星に植民しようという競争も皆、頻繁に新たな紛争を引き起こしています。こうした紛争には何年も低強度紛争としてぐずつて時々強襲や衝突を引き起こすものもあります。金のために参戦しようという男女は、いつでも高給で雇われます。プレイヤーはハビタット内や宇宙空間や過酷な天体環境でのコマンドー作戦や戦役に参加することができます(傭兵/セキュリティ・スペシャリスト/フィクサー/賞金稼ぎ/元警官/医者)。

社会的政治的陰謀:太陽系を動かす企業や政治的勢力は常に仲良くしているわけではありませんが、公然と争うのは、よほどのことがなければどちらにとっても賢明なことではありません。多くの戦いは外交や政治的な活動として行われ、言葉やアイデアが武器よりも大きな威力を發揮しています。勢力内ですら、社会的派閥の競争が熾烈になることもありますし、激しい階級闘争が爆発して社会を内側から引き裂くこともあります。このキャンペーンでは、プレイヤーは最初は何らかの存在の手下になって親分がのし上がっていくにつれてその陰謀に深く関わっていくこともできますし、対立勢力の首都に滞在する大使やスパイの一团を演じることもできますし、社会的変化を起こそうとする活動家や過激派の一团として参加することもできます(政治家/社交人/秘密工作員/ハッカー/セキュリティ・スペシャリスト/ジャーナリスト/ミーム学者)。

その舞台は？

『エクリプス・フェイズ』の設定はそれほど遠くない未来ですが、技術の進歩によってもたらされた変化によって地球とその住民はほとんど見分けがつかないくらい変わってしまいました。プレイヤーがこの世界に踏み込む時には、多分以下の場所のどれかに赴くことになるでしょう。

人類のハビタット

地球は環境が崩壊した廃墟となりましたが、人類は宇宙に進出しました。地球が放棄された時に、国民国家の最後の生き残りも放棄されました。今の人類には統一政体はなく、代わりにそれぞれのハビタットの支配者の法律と規則が支配しています。

人類の大半は太陽系の各地に散らばる軌道ハビタットや衛星ステーションに閉じ込められています。それらには軌道上や天体のラグランジュ・ポイントで一から建設されたものもあれば、固体の衛星や大きな小惑星から切り出さ

れたものもあります。こうしたステーションの目的は、貿易から戦争に諜報活動に研究と、様々です。

火星は今でも人類最大級の入植地ですが、こちらもく大崩壊で大きな損害を被りました。今でも数多くの都市や入植地があり、毎年のように新築されていますが、惑星のテラフォーミングはまだ終わっていません。更に、環境が人類にとってそれほど過酷ではない系外惑星(パンドラ・ゲートの彼方にあります)に建設された植民地がいくつかあります。

大きな植民船やより小さな宇宙船の群れに住み、あちこちへと漂泊するのを好む人もいます。こうした放浪者には他人からずっと離れた太陽系の際果てへと意図的に引きこもる人もいれば、あちこちのハビタットやステーションを渡り歩いて貿易し、動くブラックマーケットになる人もいます。

大空白

銀河系で人類の手が触れた部分は、ごくわずかで分散しています。そうした文明という程大したものではないまばらな前哨基地の間にあるのは、危険でありながら壮大でもある神秘です。パンドラ・ゲートの発見以来、より多くの異星人の遺産を見つけたり場合によってはこの宇宙にいる他の知的種族のどれかとコンタクトしたりといった望みを抱いてこうした空白宙域に踏み出すくらい勇敢か愚かな冒険家は後を絶ちません。

メッシュ

伝統的な意味ではここまで説明したような「舞台」ではないのですが、“メッシュ”というコンピュータ・ネットワークは至る所にあります。このユビキタス・コンピューティング環境は、高度なコンピュータとナノ合成技術によって無制限のデータ・ストレージとほぼ即時の通信能力が可能になったお陰で実現しました。超小型で製造コストの安い無線機が山ほどあるので、文字通り全てが無線接続していてオンラインです。インプラントや小型パソコンを使えば、21世紀のインターネット全体が霞むほど膨大な情報のアーカイブと公共空間の至る所にあるセンサー・システムにアクセスできます。人間の生活そのものが記録されライフログされ、誰もをコネや恩義や評判システムの網で結びつけている巨大な人脈の一つで公開されているのです。

エゴとモーフ

エゴ(精神や人格で、記憶や知識や技能を含みます)とモーフ(身体とその能力)の違いは、『エクリプス・フェイズ』でも指折りの特徴です。ここでこの概念をしっかりと理解しておけば、ストーリーのありとあらゆる可能性を最初から垣間見ることができます。

肉体は消耗品です。老いたり病気になったりダメージを受けすぎたら、自分の意識をデジタル化して新しい肉体にダウンロードすることができます。その作業は安くも簡単でもありませんが、事実上の不老不死が保証されます(バックアップを取るのを忘れず、発狂しなければですが)。

モーフという単語は、培養されたクローン袖であれ機械のロボット殻であれ半肉半機のポッドであれたとえインフォモーフという純電子的ソフトウェアの状態であれ、精神の宿る物の全てを指します。

キャラクターのモーフが死んだとしても、適切なバックアップ措置さえあればそのエゴは生き延びるかもしれません。モーフは使い捨てですが、エゴはキャラクターの精神や人格や記憶や知識などの一貫した人生の軌跡なのです。こうした連続性は突然の死によって妨げられる(バックアップを取ってからの期間にもよります)こともありますが、キャラクターの精神状態と経験の全体性なのです。

キャラクターの要素の一部(特に技能、そして状態値や特性の一部)はエゴに属していて、身体を交換しても変わりません。ですが、モーフの説明で記述されているようにモーフに属している状態値や特性もあり、キャラクターが今の肉体から別の肉体に移動したらそれらは変化します。また、モーフの説明に記述されているように、モーフが他の技能や状態値に影響することもあります。

次はどこを読めばいい？

このゲームがどんなものかが分かったら、次はこのゲームの基本設定(もちろん、自分の好きなように変更して構いません)がどんなものかの感覚をつかむために『蝕の時代』の章を読むといいでしょう。それからルールを把握するために『ゲーム・メカニクス』の章を読んでください。その後は、『キャラクターの作成と成長』を読んであなたの最初のキャラクターを作りましょう！

用語集

『エクリプス・フェイズ』では本書で扱われる数多くの概念を簡単に言い表すために様々な専門用語を使っています。この用語集は、全てを網羅したものではありませんが、『エクリプス・フェイズ』に参加するプレイヤーがすぐに適応できるようにするものです。目を通して何か分からないことがあっても、心配は不要です。これらの概念は本書の後の方で余すところなく説明されています。

なお、このリストには(よく天文学で使われている)標準的な科学用語がいくつも収録されています。『エクリプス・フェイズ』はできるだけハードサイエンスから離れないように努力している(語られようとする素晴らしいストーリーにプレイヤーが関与できる範囲で、ですが)ので、こうした用語をふんだんに取り入れているのです。

- ・エアロスタット: 惑星の上層大気で気球のように浮かぶよう設計されたハビタット。
- ・AF: <大崩壊>後(アフター・ザ・フォール)(日付の表記に使用される)。
- ・AGI: 人工汎用知能。人類と同程度、あるいはそれを上回る認知能力を持つAI。またの名を「強いAI」(「繁殖AI」や専門化した「弱いAI」と区別して)。「繁殖AI」も参照。
- ・AI: 人工知能。基本的には弱いAI(人類の認知能力の全分野を網羅していないか、場合によっては完全に外れている)を指す。基本的には特化していたり意図的に能力が制限されていたりする点で、AGIとは異なる。
- ・無政府主義者: 政府は不要で権力は腐敗し、人民は自己整理された個人行動と集団行動によって自分の生活をコントロールすべきだと信じる人々。
- ・アラクノイド: クモ型のロボット・シンセモーフ。
- ・アルゴノーツ: テクノロジーの責任ある倫理的な活用を推進するテクノ進歩主義的な科学者の勢力。
- ・AR: 強化現実。メッシュ(汎用データ・ネットワーク)から自分の実世界感覚に上書きされる情報。ARデータは内視(視覚)情報なのが普通だが、聴覚や触覚や味覚、運動感覚や感情やその他の感覚も有り得る。
- ・アシンク: 超能力の持ち主。
- ・AU: 天文単位。地球から太陽までの距離で、8.3 光分ないし約 1.5 億キロに相当する。
- ・自治主義派: 無政府主義とバルスーム人とエクストロピア人とスカムとタイタン人の同盟。
- ・バルスーム人: 田舎の火星人で、多くはハイパーコーポの支配を嫌っている。
- ・バジリスク・ハック: 脳の視覚野とパターン認識能力に障害を引き起こしたり場合によってはクラックして神経コードを書き換えたりする、画像などの感覚入力。
- ・ビーハイブ: 中をくり抜いた小惑星や衛星から作られた、微重力ハビタット。
- ・BF: <大崩壊>前(ビフォア・ザ・フォール)(日付の表記に使用される)。
- ・バイオ保守派: ナノ合成やAIやアップロードやフォークや認知強化といった破壊的なテクノロジーに対する厳し

い規制を求める、反テクノロジー運動。

- ・バイオモーフ: フラットもスプライサーも遺伝子強化されたトランスヒューマンもポッドもまとめた、生身の肉体。
- ・肉体バンク: モーフを貸したり売ったり預かったりするサービス。人形館や死体置き場とも。
- ・ボット: ロボット。AIが操縦する機械の殻。
- ・ブレイスウェル探査: 異星人文明との接触を目的とした、自動監視型深宇宙探査の一種。
- ・僻地民: 太陽系の外れや孤立して見つかりにくい片隅に住む世捨て人。孤立者や周辺人や漂泊者とも呼ばれる。
- ・ケース: 安くてありふれた大量生産品の機械の殻。
- ・キメラ性: 他の種族の遺伝特性を組み込む遺伝子組換え。
- ・木星圏: 木星軌道上。
- ・月圏: 月の軌道上。
- ・太陽圏: 太陽の軌道上。
- ・クレード: 共通の特徴を持つ有機体の種類ないし集合。トランスヒューマンの亜種やモーフ・タイプに対して用いられている。
- ・コール・バブル: 中をくり抜いた小惑星や衛星で、重力を発生させるために回転している。
- ・豊穡機: 汎用ナノテク合成機。
- ・皮質スタック: エゴのバックアップを取るために使われる埋め込み型メモリ。脊椎と頭蓋骨の間にあり、摘出も可能。
- ・義脳: エゴがソフトウェア脳状態で活動できる人工脳。シンセモーフとポッドで使用されている。
- ・ドメイン・ルール: 仮想現実疑似空間の法則を管理するルール。
- ・ドローン: (搭載AIによる直接操縦ではなく)遠隔操作で動かされるロボット。
- ・エクト: 柔軟で伸縮性があり自動洗浄機能もあって半透明な太陽電池式の、個人用メッシュ機器。「エクトリンク(エクスターナル外部リンクの略)」に由来。
- ・エゴ: 人間の、肉体から肉体へと移り変わる要素。霊、魂、エッセンス、精魂、人格とも呼ばれる。
- ・エゴ投射: 遠投射によるエゴの送信。
- ・内視: 頭の中で「見る」強化現実画像(「内」は眼球内を指す)。
- ・ETI: 地球外知性。蕃患ウィルスを産み出したとファイアウォールが推測している、神にも似たポスト特異点異星知性に対してファイアウォールが用いている用語。
- ・エクザルト: 遺伝子強化されたヒューマン(遺伝子修復とトランスヒューマンの間)。遺伝子怪物や到達体や昇格体とも呼ばれる。
- ・系外惑星: 別の星系にある惑星。
- ・エクサージェント: 蕃患ウィルスの感染者。
- ・蕃患ウィルス: 正体不明のETIによって産み出されてブレイスウェル探査によって銀河中にばら撒かれた、多媒体性ウィルス。自己変化し、コンピュータ・システムと生命体の両方に感染することができる。
- ・系外: 太陽系の外。
- ・<使節>: 人類と交渉する異星人の大使的種族。<商人>とも呼ばれる。

- ・<大崩壊>:破滅。人類を滅ぼしかけた、特異点と戦争。
 - ・遠投射:古典的な通信手段(無線やレーザーなど)と量子テレポーテーションを活用した太陽系内通信。
 - ・遠輸送船:長距離宇宙輸送船。
 - ・ファイアウォール:人類を「存続リスク」(人類の存続に対するリスク)から守るために活動する秘密の勢力横断陰謀組織。
 - ・平地人:重力のある惑星や衛星で生まれたりそこでの生活に慣れたりしている人々。
 - ・フラット:生身の(遺伝子を改造されていない)ヒューマン。常人とも呼ばれる。
 - ・フレックスポット:変形可能なシンセモーフで、大型化するためにモジュール式で他のフレックスポットと結合することが可能。
 - ・フォーク:エゴのコピー。全てのフォークが完全なコピーというわけではない。バックアップとも。
 - ・フューリー:人間系の戦闘用モーフ。
 - ・FTL:超光速。
 - ・ゲート・クラッシャー:未探検の場所に行くためにパンドラ・ゲートを利用する、運任せの探検家。
 - ・ジーンハッカー:遺伝子改造や場合によっては新生物をも創造するために遺伝子コードを操作する人々。
 - ・ゴースト:隠密と潜入に特化した人間系の戦闘用モーフ。
 - ・屋根乗せ:頭部の特殊なインプラント・モジュールにインフォモーフを乗せること。
 - ・ギリシア群:より大きな惑星や衛星と同じ軌道にあるけれど、その60度先にあるL4ラグランジュ点にあるトロヤ群小惑星や衛星。「ギリシア群」という言葉は木星のL4点で周回している小惑星群を指すのが普通。「トロヤ群」も参照。
 - ・ハビテック:ハビタットの技術者。
 - ・ハイパーノイド:長期間の宇宙旅行に備えて冬眠能力を持つよう改造された人間。
 - ・氷惑星:大半が岩や金属ではなく氷でできている小惑星。
 - ・イクトミ:パンドラ・ゲートの彼方で発見された遺跡の持ち主だった、謎の異星種族に与えられた名前。
 - ・奉公人:大抵はモーフと引き換えに、ハイパーコーポ等の権力者のために働く契約をした奉公従僕。
 - ・情報生命体:人口汎用知能と繁殖AI。
 - ・インフォモーフ:デジタル化されたエゴで、ヴァーチャルな肉体。データモーフ、アップロード、バックアップとも呼ばれる。
 - ・インフュジー:<大崩壊>の時に全てを(自身の肉体す^レフュジー
- らも)地球に残してきた「インフォモーフ 難民。」
- ・孤立者:太陽系からずっと離れたカイパーベルトやオールド雲の孤立社会の住民。
 - ・ジャミング:XPテクノロジーを利用して遠隔操作ドローンに“成る”行為。ライフブロッガーなどからのXP生配信へのアクセスを含むこともある。
 - ・カイパーベルト:海王星軌道から約55天文単位までの宙域で、小惑星や彗星や準惑星が散在している。
 - ・ラグランジュ点:ある天体とそれを周回する小さな天体に

- 対し、両者の引力が相殺されている五つの位置。安定していてハビタットの建設位置としては理想的とされている。
- ・ライフログ:ほぼ無限のコンピュータ・メモリによって可能になった、生活体験全体の記録。
- ・ロスト世代:<大崩壊>後に人口を再び増やそうと、子供たちの一世代が促成手段によって育てられた。結果は大失敗で、多くは死ぬか発狂し、残りは社会的に迫害されている。
- ・メインベルト:火星と木星の間を周回するドーナツ状の主要なアステロイド・ベルト。
- ・ミーム:伝染性のアイデア。遺伝子に相当する形で自己複製と変異を行う、社会的に発信される情報の単位。
- ・変貌者:トランスヒューマン「一家」の非人類知性一員で、AIや知性化動物を含む。
- ・メッシュ:いたるところに存在するメッシュ状の無線データ・ネットワーク。動詞(「メッシュする」)や形容詞(「メッシュした」「メッシュしてない」)としても使われている。
- ・メッシュID:メッシュ利用者の活動に付随する特有の署名。
- ・微重力:無重力ないし重力がほとんどない環境。
- ・ミスト:しばしば知覚や表示の邪魔になる、ARデータの雲霞。
- ・モーフ:物理的肉体。服、上着、袖、形とも呼ばれる。
- ・ミュージ:個人用のAIヘルプ・プログラム
- ・ナノボット:ナノスケールの機械。
- ・ナノエコロジー:技術指向の環境運動。
- ・ナノスウォーム:解放された微細なナノボットの群れ。
- ・新鳥類:知性化されたカラスやヨウム(訳注:西アフリカの大型インコ)
- ・新創世:遺伝子操作やバイオテクノロジーによる新生物の創造。
- ・新ヒト科:知性化されたチンパンジーやゴリラやオランウータン。
- ・ネオテニク:子供体型を保つよう改造された人間。
- ・ノヴァクラブ:遺伝子改造された家畜用クモガニを材料としたポッド。
- ・オリンピアン:運動性と持久力を重視して改造された人間型バイオモーフ。
- ・オニール式シリンダー:空き缶型のハビタットで、重力を産み出すよう回転している。
- ・オールド雲:太陽から約1光年先で太陽系を取り囲んでいる球形の彗星の“雲”。
- ・PAN:パーソナル・エリア・ネットワーク。自分の細かな個人用電子機器全てを自分のエクトやメッシュ接続に付属させている時に発生するネットワーク。
- ・パンドラ・ゲート:ティターズが姿を消した後に発見されたワームホール・ゲートウェイ。
- ・ポッド:生体と機械の混成モーフ。ポッドのクローンは促成され、義脳を搭載している。バイオロボット、皮製品、レプリカントとも呼ばれる。「ポッド人間」に由来。
- ・ポストヒューマン:ヒューマンの枠を外れる(トランスヒューマンよりも更に先)くらい大幅に遺伝子や認知能力を改造した、(トランス)ヒューマンの個人ないし種別。パラヒュー

マンとも。

- ・プロメテアン: ティターンズの自意識獲得の何年も前にライフボート計画(アルゴノーツの前身)によって産み出された親人類繁殖AIの一団で、蕃患ウィルスには(ほとんど)感染していない。秘密裏にファイアウォールを後援して存続リスクを解決するために活動している。
- ・プロキシー: ファイアウォール内部組織の一員。
- ・サイ: 蕃患ウィルスのワッツ・マクラウド株への感染によって得られる超心理学能力。
- ・奪回派: 地球の封鎖を解いて奪回しようとする勢力。
- ・レッドネック: 田舎の火星。パルスーム人も参照。レッズとも。
- ・再載者: 肉体のないインフォモーフとして地球から逃れたが、その後になって再着用した難民。
- ・再着用: 肉体の交換や新しい肉体へのダウンロード。モーフィング、転生、転化、再誕とも呼ばれる。
- ・ラスター: 火星での生活に最適化されたバイオモーフ。
- ・スコッチャー: 義脳にダメージを与えたり影響を与えたりできる攻性プログラム。
- ・スカム: 大幅に改造された荷船や船群に乗ってあちこちのステーションを旅する宇宙のチンピラ/ジブシーの漂泊勢力。流離いのブラックマーケットとして悪名高い。
- ・繁殖AI: 再帰的自己改良が可能で、それによって知性が神の域にまで高まったAGI。
- ・センチネル: ファイアウォールのエージェント。
- ・殻: 機械の物理的モーフ。シンセモーフとも。
- ・疑似空間: 完全没入型の仮想現実感強。
- ・特異点: 急速で飛躍的で再帰的なテクノロジーの発展が、未来の予測が不可能になるまで加速した時点。繁殖AIの知性が神の域への到達した時点を目指すことが多い。
- ・特異点探し: ティターンズのことをもっと詳しく知ったり地震が超知能の一部になったりするためにティターンズの置き土産や証拠を始めた超知能への手掛かりを追求する人々。
- ・皮: 生体の物理的モーフ。肉や生身とも。
- ・スキン張り: 強化現実プログラムによる主観的な環境の変更。
- ・詭技: 超能力。
- ・スリセロイド: 蛇型のロボット・シンセモーフ。
- ・スマート動物: 部分的な知性化を施された動物の種類(犬や猫やネズミなど)。象みたいに、大きなスマート動物にはほぼ絶滅したものもある。
- ・スパイム: 自己と周囲を認識するメッシュした機器。
- ・スプライサー: 遺伝病などの特性を浄化した遺伝子改造モーフ。遺伝子修復体や遺伝子洗浄体や改造体とも呼ばれる。
- ・スウォーマノイド: 小型の昆虫サイズのロボットの群れで構成されている機械のモーフ。
- ・シルフ: 風変わりな美貌を持つ人間型バイオモーフ。
- ・シンセモーフ: 機械のモーフ。人間のエゴを宿したロボットの殻。
- ・シンセ: シンセモーフの一種。典型的なアンドロイドやガイノイド(男性型や女性型のロボット人間)で、人間らしい

形に設計されているが人間でないことは一目でわかるのが普通。

- ・遠隔操作: 遠距離からの操縦。
- ・ティターンズ: ハード・テイクオフ特異点を経て大崩壊の引き金を引いた、人造の再帰的自己改良型軍用AGI。軍での本来の名称はTITAN(総合情報戦術認識ネットワーク)。
- ・トーラス: ドーナツ型のハビタットで、重力を発生するために回転している。
- ・遺伝子組換: 他の種族が持つ遺伝特性の組み込み。
- ・トランスヒューマン: 大幅に改造されたヒューマン。
- ・トロヤ群: より大きな惑星や衛星と同じ軌道にあるけれど、その60度先にあるL4か60度後にあるL5ラグランジュ点にある小惑星や衛星。「トロヤ群」という言葉は木星のラグランジュ点で周回している小惑星群を指すのが普通だが、火星や土星や海王星などにもトロヤ群はある。「ギリシア群」も参照。
- ・知性化: 動物に知性を与える遺伝子改造。
- ・真空労働者: 宇宙労働者。
- ・ベイパー: 精神再現のできそこないや機能不全なフォーク/インフォモーフ。ベイパーウェア(訳注: 発表が遅れていていつまでたっても実態が霞のように曖昧なソフトウェア)に由来。
- ・VPN: ヴァーチャル・プライベート・ネットワーク。メッシュ内で起動しているネットワークで、プライバシーや安全のために暗号化されているのが普通。
- ・VR: 仮想現実。物理的感覚の代わりに人工的に産み出された超リアルな認識を与える。
- ・ゼノモーフ: 異星の生命形態。
- ・エクサー(Xer): X-erとも。XPに依存したり熱中したりしている人々。XPの制作者に対して用いられることもある。
- ・XP: 体験再生。他人の感覚入力(リアルタイムないし記録)の体験。エクスペリア、シム、シムセンス、再生とも。
エグジステンシャル
- ・Xリスク: 存続リスク。人類の存在そのものの脅威。
- ・ゼロ: 無線メッシュ接続を持たない人々。一部の奉公人に多い。

ファイアウォールによろこそ

[メッセージ到着。発信源：不明]

[量子分析：傍受は発見されず]

[解読完了]

拝啓。

あなたの身元保証と経歴は三重のチェックを経て確認され、センチネル職員として承認されました。ファイアウォールによろこそ。

この非公開ネットワークに馴染みのない方に説明すると、ファイアウォールは人類という種族の持続的存続を（内外の）脅威から守るための組織です。人類が生き延びて繁栄するという保証がないことは〈大崩壊〉で証明済みかもしれませんが、私たちの注意力はあつというまに途切れます。事実上の準不老不死を達成したとはいえ、人類の滅亡につながり得る数多くの危険が目の前にあります。そうしたリスクには、悪人の手に渡れば大規模な破壊と無数の死者を生み出す危険のあるテクノロジーの一般流通が、人類の勢力争いや多様性と組み合わせられて産まれたものもあります。不注意な行動によって人類とその環境にもたらされた危険が先見の明のなさによって見逃されたものもあります。ティターンズが示したように、人類の創造物が反逆したものもあります。動機を窺い知るに至っていなかったり存在すら気づいていなかったりする知的異星人に由来するかもしれないものもあります。そして、人類が取るに足らない芥にすぎないこの宇宙の、意図のない単なる偶然ではあっても危険な因果関係によって、人類の脅威になるものもあります。

こうしたリスクの特定と分析と対処のために、ファイアウォールは存在します。私たちはボランティアです。私たちは皆、人類の生存を確保するために自分の命を危険に晒します。

ファイアウォールは、〈大崩壊〉の前から様々な名前や姿で存在していました。破局的な事件の後、状況を把握して最悪の事態に備えるために同様の目的を持つ幾つもの機関が団結しました。今では一つの看板の下で活動しています。

私たちが非公開ネットワークである理由は二つあります。まず、私たちの存続能力と活動能力は秘密によって守られています。私たちの敵が私たちについて知らなければ、それだけ効果的に対応できるのです。同様に、自分の主張する領域で私たちのような活動を行う組織に敵対的な政府もあります。私たちの存在に気付いている政府もありますが、本来ならば私たちの行動や目的の妨げになったであろう数多くの法律上や管轄上の障害を回避できるのです。次に、私たちの任務では、悪人の手に渡れば危険だけでなく公開されたら大規模なパニックを引き起こす危険のある情報が手に入ることがあります。場合によっては、そうした知識が存在するというだけで問題になることもあります。秘密を保って「知る必要」を指針とすることで、自動的に対処できるリスクがあるのです。

ファイアウォールは分散型のピアツーピア・ネットワークです。階級構造は最低限のもので、責任者は自分たちだけです。このノード構造によって、作員のプライバシーや安全を犠牲にしないで資産や人材を共有することができます。

あなたは、知識や財産や技能や何らかの秘密データへの関わりによって勧誘されました。あなたは、私たちの目的を支援しようという意志を証明しました。私たちの命と存在、そして人類の未来は、あなたの手にかかっているかもしれません。

それでは未来へ。私たちの全員がそれを手に入れられますように。

[メッセージ終了][このメッセージは自己消去されました]

あんたが本当に知るべきこと
[メッセージ到着。発信源：不明]
[量子分析：傍受は発見されず]
[解読完了]

まあ座って何か飲めよ。

今読んだばかりの AI が書いたたわごとなんて全部忘れちまえ。本当の話をしよう。

あんたはおそらく、どんな泥沼にはまり込んだか知りたくてたまらないだろう。俺たちは皆人類と絶滅の間に立ち塞がるとかいった公式見解はもう聞いているかもしれない。あるいは、俺たちは関わる筋合いのないクソの山を弄ぶはぐれ組織で、その結果で人を死なせることもあるとか囁かれたかもしれない。好奇心がうずいてるはずさ。あるいはあんたは自警団タイプで、正義のために血を流したがっているかもしれない。でなければ陰謀論マニアで、ファイアウォールの集合胸中にどんな秘密が眠っているのかわかりたくてたまらないのかもしれない。そうした秘密が、俺たちが正気を保つために自分に言い聞かせてきた綿密に組み立てられた嘘に亀裂を入れたら？

ファイアウォールについて聞いたことは、いいことでも悪いことでも、真実であっておかしくない。俺たちは天使じゃない。ティターンズが最初の間人精神を強制アップロードした時、そんな理想の輝きは消え失せた。今頃、自分は一体何に参加したのかと自分で疑問に思ってるんじゃないか？俺がそうだった。

真実はというと、ファイアウォールにも色々あるってことだ。その殆どはいいことだが、全てを忘れるために自分のスタックを撃ちぬいてバックアップに戻ろうかと思うような酷いこともたくさんある。ただし、英雄であることに何かロマンチックな考えを持っているなら、今すぐ捨てろ。伝染性のナノウィルスの保菌者ってだけで子供をエアロックから放り出す時に、英雄気分にはなれないだろう。異星人の何かに追われてパンツを濡らす時に、勇者気分にはなれないだろう。そして、たとえ数百万人を救うためでも数十人や数百人や数千人の命を奪う連絡をするときには、人間気分すらないだろう。

なら何で、こんな組織に参加するほど頭がおかしいかって？誰かがやらなきゃいけないからだ。俺たちの生存がこれにかかっているからだ。人類を護ろうって理想主義者もいる。でも最終的には、自分の身は自分で守るってことさ。ああ、責任を辞退して自称政府にやらせるって手もある。でも無政府主義者に一理あるとすれば、それは権力者は信用できないってことさ。どちらかといえば奴らが問題の一部であることの方が多い。だからファイアウォールは共同活動だ。俺たちは地下組織だけど、オープンソース活動を利用している。共通の目的のために情報と資産を共有している。外部と連携した即興の小チームやフラッシュモブ(訳注：ネットを介した突発的な集会)スタイルで組織されている。作戦の参加者の発言権

は平等だ。自分たちの秩序は自分たちで守る。経歴や出身勢力は色々あるが、共通の敵に立ち向かい、勝つために戦っている。代案なんてない。

フェルミのパラドックスについて聞いたことはあるか？銀河はこれほど広いのに、他の生命がいる証拠がこれほど少ないのはなぜかって疑問さ。〈使節〉には会ったし他の異星人の証拠もあるけど、この銀河は知的生物だらけでなきゃごった返していきやおかしいのさ。なのにそうじゃない。

理由を言おう。宇宙は公平なんかじゃない。人類が消え去っても、銀河は何も気付かないだろう。地球を見る。人類がいなくなっても惑星は今もあって生命も存在する。まったく無慈悲なクソツレだよ。不老長寿についてのユートピアなたわごとなんか全部忘れろ。一年一年を生き延びられればラッキーってものさ。人類は、大量破壊兵器を誰もが手にできるテクノロジーを開発したけど、チンケで下らない問題の克服に手間取っている思春期種族さ。本当に不老の種族として宇宙を探検しようというのなら、熱心に取り組まなきゃいけない。生存は特権ではあっても権利じゃない。

ファイアウォールに参加したら、あんたは呼び出しを待つことになる。トラブルが起きたのがあんたの近くだったりそれの対処を得意とするのがあんただったりしたら、呼び出しがかかる。自分の命がかかっているかのように、今の作業や持ち物を放り出せ。というか、おそらく実際に命がかかっている。作戦のために現場に着いた(俺たちは「医者に行く」と呼んでいる)ら、あんたらの小チームは適切と思う活動をやっていい。後でチーム外のメンバーに報告して責任を取るのだけ、忘れないように。それにファイアウォール人脈の支援もあるが、資産に限度があることが多いから、常に尻拭いをしてもらえるとは思わないこと。裏で糸を引くように他のセンチネルに頼むことはできるが、その度に作業員の身元がばれる危険が出たり消さなければならない痕跡が残ったりと問題が複雑になる。他人に依存しないのは重要だ。

最後に一つ。敵がいることを絶対に忘れるな。政治的主張のためにハビタットを核で攻撃しようとする低能や疫病兵器が人類に教訓を垂れると考えるネオ・ラッドライト(訳注：現代テクノロジーが社会的副作用を生み出すと考え、テクノロジーの進歩を止めようとする運動)だけじゃない。ファイアウォールの存在を知り、それを脅威だとみなしている組織のことだ。あんたがセンチネルだと奴らにばれたら、あんたの命はおしまいだ。あんたのバックアップもおしまいかもしれない。だから油断するな。

さてと、できる限り率直に実情をぶっちゃけた。この秘密クラブによろこ。この仕事じゃ死ぬのは珍しくないのを忘れるなよ。

[メッセージ終了]

[このメッセージは自己消去されました]