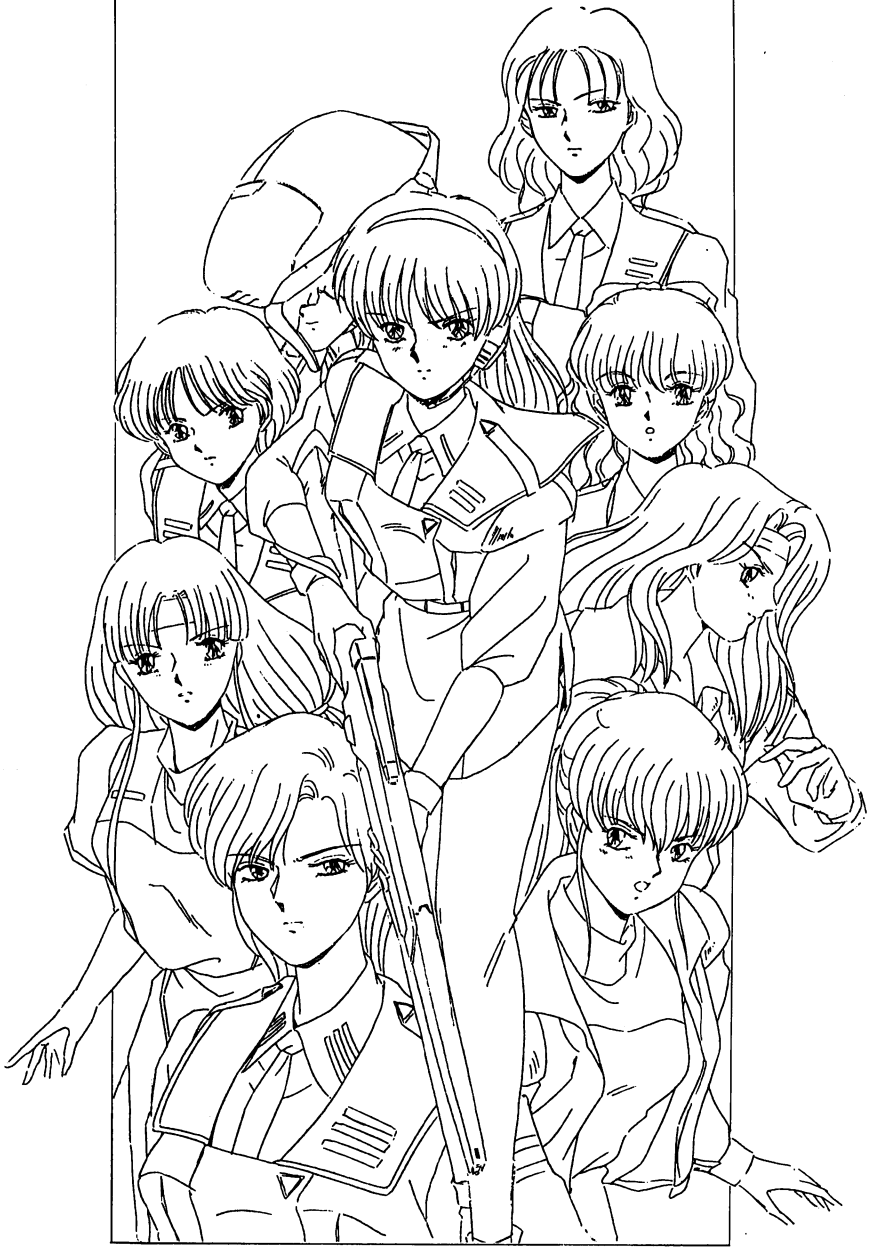




妖獸戦記

—A.D.2048—

ユーザースマニユアル



ゲームの説明

妖獣戦記
—A.D.2048—

■はじめに

PC-9801VM/UV版「妖獣戦記 - A. D. 2048 -」はマウス専用ゲームです。

ゲーム中の全ての操作をマウスで行います。

PC-9801VM/UV版「妖獣戦記 - A. D. 2048 -」はFM音源に対応しています。

●マウスの操作

クリック： マウスのボタンを押すことです。

ダブルクリック：マウスのボタンをすばやく2度押すことです。

ドラッグ： マウスのボタンを押した状態にしてカーソルを移動させることです。

■ゲームの構成

「妖獣戦記 - A. D. 2048 -」の構成について説明します。

ゲーム形式は、バトルシミュレーションゲームです。

ゲームは、本部モードと作戦モードの2つのモードに分けられます。

本部モードは、ゲームのメインとなる作戦モードの補助的コマンドからなります。

作戦モードは、妖獣との戦闘を行うゲームのメインとなるモードです。シミュレーションゲーム特有の煩わしさや難しさを極力排除し、操作性、快適性等のゲーム性を重視したものです。

●本部モード

本部モードは、データ（情報の検索）コマンド、休暇（休暇をとる）コマンド、戦闘準備コマンド、その他セーブ、ロード、環境設定の機能コマンドとで構成されます。

データコマンドでは隊員の個人データ等を見ることができます。

本部モードでは隊員間の会話があったり、緊急出動の様子などが表現されます。

ゲーム終了コマンドはDOSプロンプトに戻るコマンドです。

●休暇コマンドについて

隊員と一緒に休暇を取り日頃の緊張感を解してやることも、戦闘隊長としてのプレイヤーの仕事です。

●作戦モード

本部モードで戦闘準備コマンドを選択することにより、作戦モードに移ります。

作戦モードは操作性と快適性等のゲーム性を重視したバトルシミュレーションです。

個性豊かな部下の隊員を操作して、妖獣と戦います。

作戦モード中にも個性的な隊員達の台詞が数多くでできます。

作戦モードでは妖獣に捕まって襲われている女の子を助け出します。

妖獣が全滅するか、戦闘に参加している隊員全員が戦闘区域を離脱するまで作戦モードは続きます。

■ウィンドウ基本オペレーション

バトルシミュレーションゲーム「妖獣戦記 - A. D. 2048 -」では操作性向上のためにウィンドウシステムを使用しています。
その主な操作方法を説明します。

タイトルバー・・・ウィンドウ上部に表示されるタイトル。
タイトルバーをドラッグすることによりウィンドウ表示位置を自由に変えることができます。

スクロールバー・・・ウィンドウ下部と右側に表示される薄紫色のバー。
スクロールバーの中のボックス、あるいはバーの端についている矢印をドラッグ、またはバーそのものをクリックすることによりウィンドウ内に表示される情報を変えることができます。
注) バーの色が白い場合は、ウィンドウをスクロールさせることができません。

サイズボタン・・・ウィンドウ右下端に表示される四角形が2つ重なったボタン。
サイズボタンをドラッグすることによりウィンドウのサイズを変えることができます。

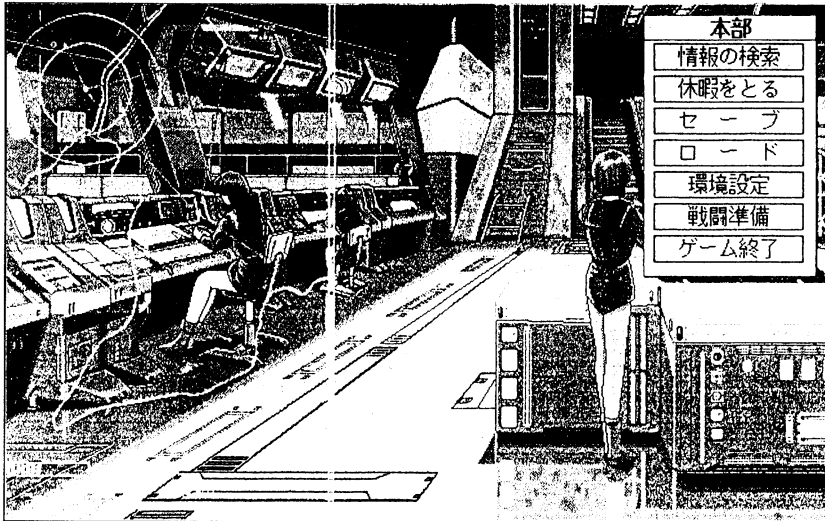
ウィンドウ

クローズ・・・サイズボタン以外のボタンのないウィンドウは、ウィンドウ内をクリック、またはダブルクリックすることによりウィンドウを閉じるができます。

※選択できないコマンド等は薄紫色で表示されます。

隊員の選択・・・隊員の選択は、隊員の名前をクリックすることにより、隊員を選ぶことができます。隊員の名前の左側にあるボックスに■か×が表示された状態が隊員が選択された状態です。

■本部モードの説明



本部モードでのコマンド操作方法を説明します。

情報の検索・・・隊員の個人データ、妖獣について、ASSP 服務規定
ソフィアポリスの歴史について、以上のデータを見ることが
できます。

このコマンドを選択後、見たいデータを選択します。
隊員の個人データを見るときは、隊員データを選択後
データを見たい隊員を選択します。

注) 隊員データで他の隊員データを見たい場合は、隊
員データのメッセージウィンドウ内をクリックす
ると隊員選択のウィンドウが表示されます。

注) 情報のウィンドウを閉じる場合は、ウィンドウ内
をクリックします。

休暇をとる・・・このコマンドを選択するとA. S. S. P. 作戦室か
らラウンジへ画面が移ります。そこで会いたい隊員を
選択します。

環境設定・・・メッセージウィンドウのウェイトの設定、マウスス
ピードの設定、BGM、効果音のオン、オフの設定をし
ます。

ゲームの終了・・・ゲームを終了させて、DOSプロンプトに戻ります。

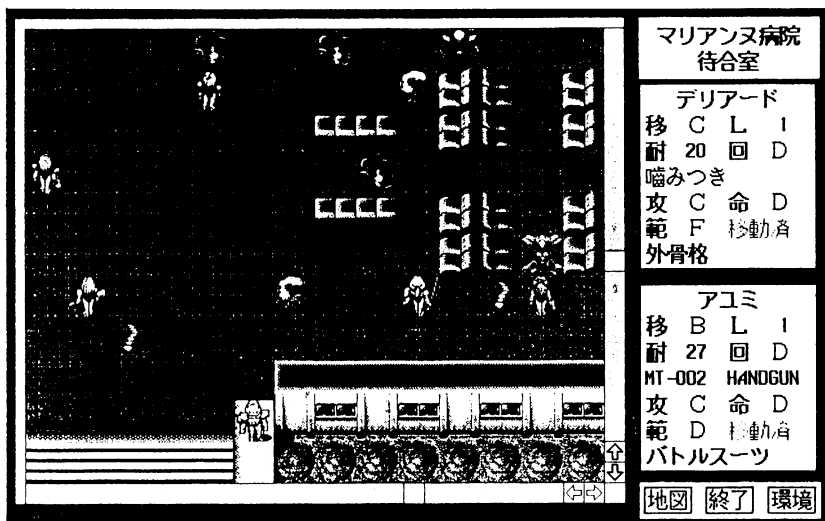
戦闘準備・・・本部コマンドを終了させて、作戦モードに移ります。

セーブ・・・今までやったところまでをフロッピーに保存記録します。

ロード・・・フロッピーに保存記録されたデータを読み込みゲームを続けてできます。

※作戦モードの各マップ終了ごとに本部コマンドを使用します。
情報、休暇コマンドは使用できません。

■作戦モードの説明



作戦モードの画面構成を説明します。

戦闘区域表示ウィンドウ・・・画面左3/4に表示されているウィンドウです。

戦闘区域の一部を表示しています。

ステータス表示ウィンドウ・・・画面右1/4に2つ表示されているウィンドウです。

隊員、妖獣のステータスを表示しています。

攻撃側が上、防御側が下に表示されます。

戦闘区域名表示ウィンドウ・・・画面右上に表示されているウィンドウです。戦闘区域の名称を表示しています。

作戦モードコマンドライン・・・画面右下に表示されているコマンドラインです。

作戦モードに使用するコマンドが表示されています。

本部モードで戦闘準備コマンドを選択します。

出撃前の隊員間の会話が終わった後作戦に連れて行きたい隊員の名前をクリックします。

一度選択した隊員をキャンセルするときはもう1度クリックすると、隊員を選択していない状態に戻ります。

連れていく隊員が全て決ったら実行ボタンをクリックします。

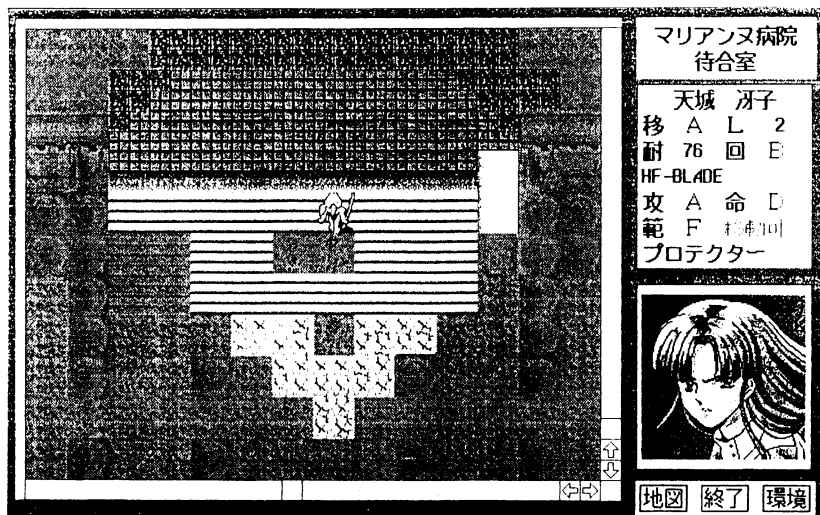
(隊員は1人以上6人まで連れて行くことができます。)

作戦モードが始まります。

※作戦モードでもマップ終了ごとに隊員の選択があります。

耐久力が0になった隊員は選択できません。

■作戦モードでの隊員の操作方法



動かしたい隊員のキャラクターにカーソルを重ねてクリックします。

隊員が動ける範囲が表示されます。

隊員を動かしたいところにカーソルを移動させ、クリックします。

隊員が動きます。

注) カーソルが戦闘区域表示ウィンドウ内にある場合には、右クリックをすると未行動の隊員の上にカーソルが重なります。

動ける範囲が画面の外にまである場合、動ける範囲が表示された状態でスクロールバーをクリックして表示画面を変えて、隊員を移動させます。

隊員を動かした後に攻撃範囲に妖獣がいる場合、攻撃可能な妖獣が表示されます。

攻撃したい敵にカーソルを重ねてクリックすると照準が重なります。

照準が重なった妖獣にカーソルを重ねてクリックすると妖獣を攻撃します。

全ての隊員が行動した後で、妖獣側の行動に移ります。

■ステータスの見方

バトルシミュレーションゲーム「妖獣戦記 - A. D. 2048 -」では隊員、妖獣共に戦闘時のそれぞれの個性を強調するためにいくつかのステータスが設定されています。ステータスの表示内容とその見方を説明します。

L・・・戦闘レベルです。総合的な戦闘力を表します。
数字が大きければ大きいほどその隊員、妖獣は戦闘能力が優れています。

耐・・・耐久力です。攻撃を受ける度に減少していきます。
耐久力がなくなった隊員は戦闘から離脱してしまいます。
耐久力がなくなった妖獣は死んでしまいます。

※以下のステータスはA～Fで表示されます。Aから順にそのステータスが優れていることを表します。

回・・・回避力です。攻撃を避けるうまさを表します。

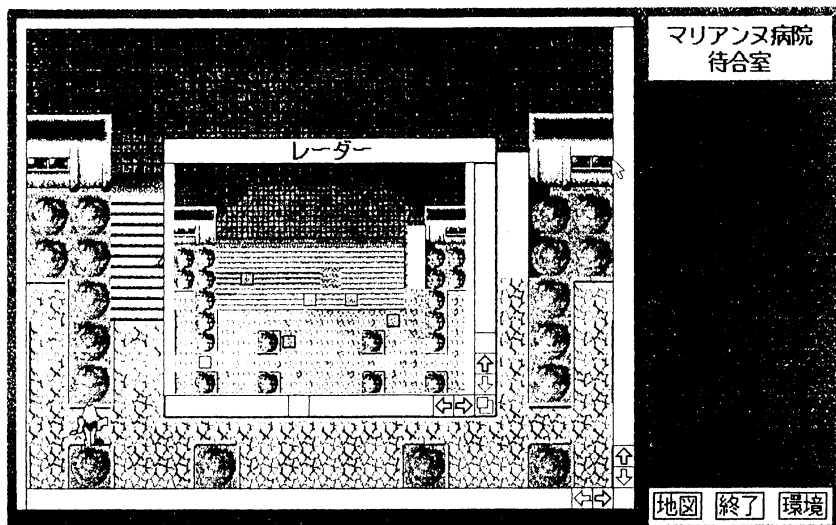
移・・・移動力です。1度に動ける範囲を表します。

命・・・命中率です。攻撃の当てやすさを表します。

攻・・・攻撃力です。1度に与えるダメージの大きさを表します。

範・・・攻撃範囲です。攻撃できる範囲を表します。
このステータスがA、Bの隊員は隣接している（斜め上、斜め下を含む）敵を攻撃することができません。

■作戦モード時のコマンド



作戦モード時、画面右下に表示されているコマンドについて説明します。
ボタンをクリックすることによってコマンドを実行できます。

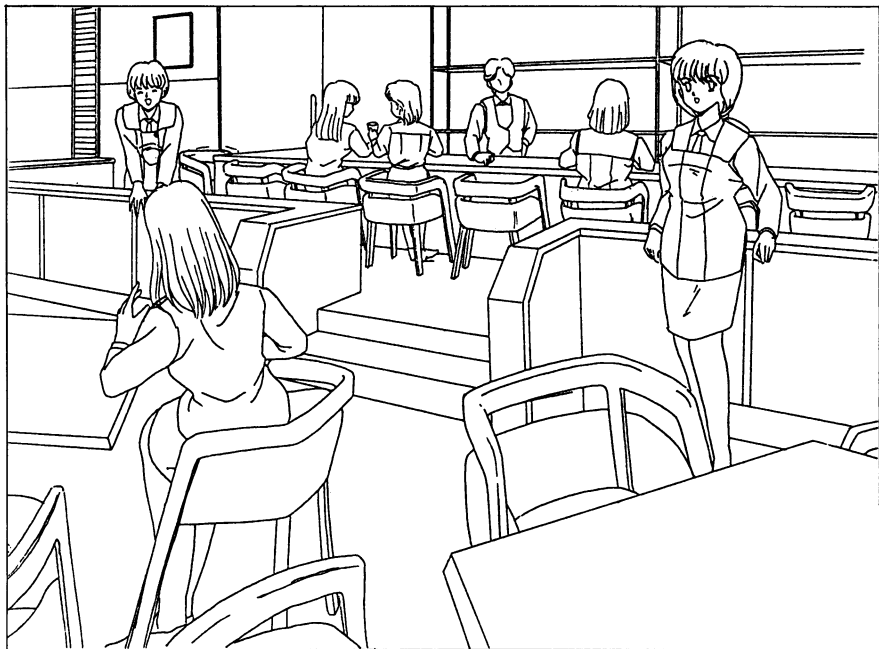
地図・・・レーダーを表示します。レーダーで戦闘区域の縮小地図を見ることが出来ます。A. S. S. P. 隊員は青、妖獣は赤で表示されます。

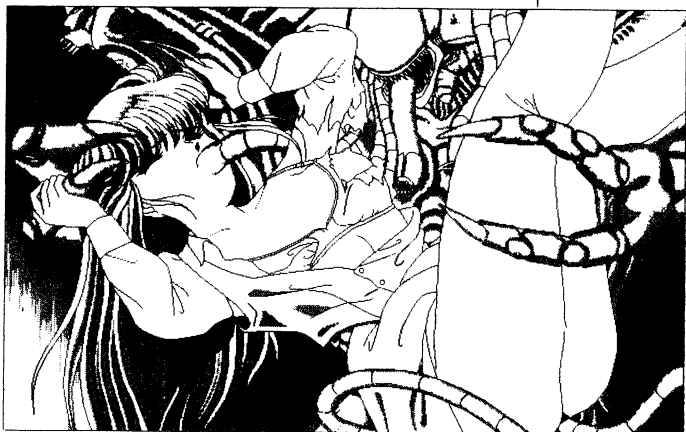
レーダーウィンドウ内の一点をダブルクリックすると表示画面がそこに移ります。

注) レーダーウィンドウを閉じる場合もレーダーウィンドウ内の一点をダブルクリックします。

終了・・・A. S. S. P. 側のターンを終了させます。

環境・・・本部モードの環境設定コマンドと同じです。





ゲームの世界

妖獣戦記
—A.D.2048—

■ソフィアポリスについて

●起源

ソフィアポリスの起源は西暦2011年にまでさかのぼる。

『The Third』から3年余り、大地にはいまだ核の爪痕が生々しく残り、人類がその歴史を彼らの祖先誕生の頃に戻っていた頃、枯れた大地を放浪していたある集団は何もない荒野に廃墟を見つけた。

この集団はガイガーカウンターにほとんど反応がない廃墟に自らの運命を托すことを決意した。

これがこの街の始めの一步であり、この旅団の中でリーダーをつとめていたのがこの街の創始者と言われるトロイ・グラントである。

この旅団をトロイ・グラントと共に統括していた6人が後のソフィアポリスの創世期の実力者である。

この7人によってソフィアポリスは統治され、このときの話し合いを「自由平和評議会」と呼び、以来この街を治める人達の会議をそう呼ぶようになった。

ちなみに、現在トロイスクウェアとして市民の憩いの場所になっているところでその会議は行われていた。

ソフィアポリスの政治機構は前述した「自由平和評議会」が最高権力機関として君臨し、その下に行政院・立法院・司法院が存在する。

軍隊、警察は「自由平和評議会」の直轄するところであり、その最高責任者の椅子には当然「自由平和評議会」のメンバーが座っていた。

現在の「自由平和評議会」のメンバーは6人。あらゆる職種の間人だが彼らに共通して言えることは恐るべき経済力と強大な権力を持っている点である。

彼らより上に立つ人間は存在せず彼らより下にいる人間で反抗するものはいなかった。

いわば、彼らは人間界の王の中の王だったのである。

だが、ひと昔前ならば人間界の王の中の王はこの世の支配者だったろうが今は違った。

人間に代わって妖獣こそがその地位を占め、かつて人間が自然界を荒らしたのと同じように人間界を荒らしていたのである。

●人口

ソフィアポリスの人口は現在登録されているだけで約50万人。未登録の人口は5万人強と推定される。

市民として登録されていない者は当然のことながら市民権がなく、医療、教育、就職等で冷遇されることになる。

未登録であることがわかれば当然、強制的に前に住んでいた街に返されることになる。（実際に強制送還される人は少ない）

最近、他の街からの移民問題が深刻化している。

●政治

現在のソフィアポリスの政治形態は6人の街の有力者が支配する三頭政治ならぬ六頭政治である。

ポリスの最高政治機関はこの6人によって開かれる「自由平和評議会」。ポリスの最高政治決定機関であり、政治一般に関する決定権を有しているのもこの議会だけである。

一応、形だけ（「自由平和評議会」から業務委任されている形）ではあるが行政院、立法院、司法院は存在する。

●経済

ソフィアポリスの経済は「自由平和評議会」のメンバーである6人の経営する企業がそのほとんどを占めている。

そのすべてが違う業種の企業を経営しており、そのすべてが市場のほとんどを独占している状態で、当然ながら企業間の競争は全くと言っていいほどない状態である。

●教育

ソフィアポリスの教育制度は5年制小学校、3年制中学校、4年制高等学校、自由年制大学に分類される。

小学校から高校までは義務教育であり、大学については自由選択である。大学での修学年数は規定されてはいない、本人が学びたいだけ学ぶことができるようになっている。

ただし、大学は学費がとてつもなく高いことからほとんどの学生は高校卒業と同時に就職してしまう。

●交通機関

ソフィアポリスの地下には「The Third」後の世界で人々が生きていくために造った核シェルターが縦横無尽に走っていた。

ポリスではこれを利用してムービングロードとミニサブウェイを運用している。

ただし、どちらも命の保証ができないほど危険であるという。

地上では車とその主役を担っていたが慢性的な燃料不足に悩まされ、ガソリンの価格が急騰し、年々その台数が減ってきている。

絶対的な燃料不足のため道路はほとんど混雑していない。

●移民問題

裕福で富める街ソフィアポリス。外から見ればソフィアポリスは黄金郷と映る。

仕事もない貧しい村、常に妖獣の危険に曝され生きることさえ危うい町、そんな所から黄金郷ソフィアポリスの噂を耳にし旅立つ人が後を断たない。

この時代、街の外は余りにも危険すぎた。人類の領土は街や村の点とそれらを結ぶ道の線でしかなくそれ以外は全て妖獣の領土と化していた。空の道は安全であったがそれは途方もない出費を強いられることになるし、それだけの経済的余裕のある人はソフィアポリスに来る必要などなかった。

ほとんどの人は皆でなければの金をだしあって中古の装甲バスやバギーを買って、定員オーバーの状態でポリスを目指した。そのほとんどは志半ばで命を落していった。

運よくポリスにたどり着いたとしてもそこには厳しい現実が待ち受けていた。

ポリスにも同様に仕事がなかった。

財産を使い、命を削ってポリスまで来た人々は目的もなくさまよいホームレスとなるしかなかった。

そのたまり場はスラムと化していった。必然的に犯罪率も上がり、そこに住んでいた住人は逃げるように他の場所に移って行き、人権保護（この時代にはほとんど価値を失った言葉）の立場からポリスはホームレスに食を与え（強制送還は莫大な費用がかかる）

、「自由平和評議会」は治安強化のために警察の人員増強を行い、ソフィアポリスは治安悪化、住宅問題、財政負担という問題を抱えつつあった。

●Blain Baster

通称 B. B. とされる強力な催淫剤。催淫剤というよりはむしろ麻薬に近いものがあり、極端な思考能力の低下、知覚神経の鋭敏化、幻覚症状などの症状があげられる。

ただし、麻薬と違う点は体の中に堆積しない。即効性ではあるが効用時間が極めて短いことなどがあげられる。

比較的手に入れやすいこの薬自体はそれほど怖いものではないが、（一説にはタバコよりも安全なのではないかと言われている）しかし、この薬の怖いところは弱年層の麻薬への誘因剤となっていることである。

●民主化問題

現在、六頭政治を行っているソフィアポリスは言うまでもなく、主権は6人の「自由平和評議会」のメンバーにある。

今、この事実猛烈に反発する声、民主化の声が高校生を中心とする若者の間に広まっている。絶対数は微々たるものなので、その影響はまだまだ表に出るほどではないが徐々にその思想は広まりつつある。

●妖獣問題

もっとも深刻でもっとも重要な問題。ポリスの存亡というより、人類の存亡にかかわる問題である。ソフィアポリスは最も早くにこの問題に取り掛かったと言ってもいいだろう。バイオソルジャーの導入、対妖獣特殊警察の設置、そして、噂される対妖獣特殊部隊の創設、妖獣処理のためのさまざまな対処法が編み出されてきている。

特に対妖獣特殊警察の活躍は目ざましく消耗戦になりがちな妖獣との戦いにおいて予想以上の戦果を上げている。

■対妖獣特殊警察について

対妖獣特殊警察

(Anti-Strangebeast Special Police)
通称A. S. S. P. (アasp)は、妖獣処理を専門に行う警察である。
妖獣の想像を絶する戦闘力、耐久力、繁殖力に対抗するために特別に組織された半独立組織である。

妖獣処理に関すること一切の権限は最終的には全てここに委ねられる。
対妖獣特殊警察の構成は、対妖獣特殊警察の全てを統括、指揮するLEADER、実際に妖獣と戦う実戦部隊のHUNTER、実戦部隊の装備や捜査、情報の支援をするSUPPORTER、に分けられる。
実戦部隊であるHUNTERはその任務の過酷さから原則的にバイオソルジャーのみがその任につくことになっている。
それを支援するLEADER、SUPPORTERはバイオソルジャーではないが、全員がその道のエキスパートである。

対妖獣特殊警察の所在地

トロイスクウェア1-2「A. S. S. P. ビル」

■対妖獣特殊警察HUNTER勤務規程

対妖獣特殊警察HUNTER勤務規程は以下のとおりとする。

1. HUNTERは妖獣処理以外の目的で携行を許可された武器を使用してはならない。
2. HUNTERは妖獣処理以外の目的で許可なく家屋、住居に侵入してはならない。
3. HUNTERは妖獣処理以外の目的でむやみに器物を破損してはならない。
4. HUNTERは妖獣処理の目的で車両等を利用する場合、全ての交通機関の中で最優先されるものとする。
5. HUNTERは妖獣を発見した場合、武器使用の許可を得ることなく武器を使用し妖獣を処理することが許される。
6. HUNTERは妖獣化過程にある人間、あるいは妖獣化した人間を事前の許可を得ることなく処理することが許される。
7. HUNTERはLEADERの指示には絶対服従で特に現場での忠誠度は昇格時、査定対象となる。
8. HUNTERは妖獣処理の目的のために誤って人間を死傷させた場合、無期限の研修、訓練を受けるものとする。
9. HUNTERは妖獣駆除の行為を妨げようとした者あるいは妨げた者をあらゆる手段で排除することが許される。
10. HUNTERは本規程の項目を厳守しなければならない。

■対妖獣特殊警察HUNTER武器等使用および取扱い規範

対妖獣特殊警察HUNTER武器等使用および取扱い規範は以下のとおりとする。

1. HUNTERはLEADERに許可された武器等のみ常時携帯できる。
2. HUNTERはLEADERに許可された武器等のみ使用することができる。
3. HUNTERは以上の項目を厳守しなければならない。

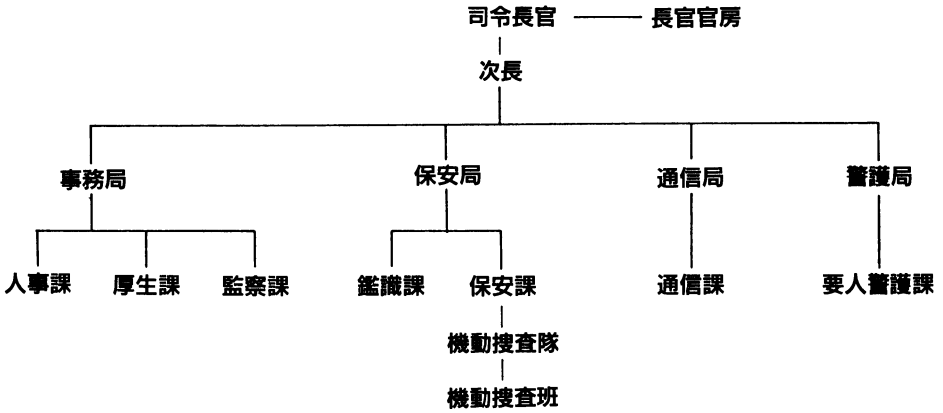
■対妖獣特殊警察HUNTER車両規程

対妖獣特殊警察HUNTER車両規程は以下のとおりとする。

1. HUNTERは以下の車両を常時使用することができる。

H. D.	SX-1300	(バイク：ポリス内用)
K. S.	K. S. 1	(バギー：ポリス外用)
BMG	GVC-9	(装甲車：司令車)
BUG	TUF	(トレーラー：遠征、長期作戦行動用)
2. HUNTERは緊急時に於て上記車両を使用する場合、燃料等の不足をきたした場合は、合理的処置が許されるものとする。

■対妖獣特殊警察組織表



司令長官	霧原 麗子	第1機動捜査隊	
第1機動捜査隊隊長	-----	第1機動捜査班班長	アルファ
		第1機動捜査班隊員	マリエ
		第1機動捜査班隊員	ミサ
		第1機動捜査班隊員	天城 冴子
		第1機動捜査班隊員	ミカコ
		第1機動捜査班隊員	ハルカ
		第1機動捜査班隊員	アユミ

注) 現在、機動捜査隊は第1機動捜査隊のみ組織されている。
 現在、第1機動捜査隊は第1機動捜査班のみで構成されている。
 現在、次長、保安局長、保安課長は空席。司令長官がこれを兼務する。
 現在、警護局は組織されていない。保安局保安課がこれを兼務する。しかし、あくまでも保安課の職務が優先される。警護局の職務は保安課の職務が空いている場合に限られる。
 現在、数多くの職務に空席があるのはA. S. S. P. がまだ小さい組織のため不必要であるからである。

機動捜査員はHUNTERと呼ばれる。
 司令長官、機動捜査隊隊長はLEADERと呼ばれる。
 機動捜査員、司令長官、機動捜査隊隊長以外の対妖獣特殊警察職員はSUPPORTERと呼ばれる。
 司令長官は通常、司令あるいは長官と呼ばれる。
 機動捜査隊隊長は通常、戦闘隊長と呼ばれる。
 機動捜査員は通常、隊員と呼ばれる。

■検証調書

西暦2048年11月22日

検証調書

被害者不詳に対する妖獣事件につき、本職は、西暦2048年11月28日司法院の発した検証許可状をビバリーヒルアヴェニュー3-5-19 ノースウェストエリア 大野細道に示して、次のとおり検証をした。

対妖獣特殊警察

保安課第1機動捜査隊第1機動捜査班班長

アルファ

検証の日時	西暦2048年11月21日	15時12分から 19時34分まで
検証の場所 又は物	ビバリーヒルアヴェニュー3-5-19 ノースウェ ストエリア 大野細道方居宅及びその付近一帯。	
検証の目的	事件の場所、時間及び手段方法等を明らかにし証拠を 保全するため。	
検証の立会人	ビバリーヒルアヴェニュー3-5-19 ノースウェ ストエリア 第1発見者 大野細道	

以上

■現場保存要領

●立入禁止区域警戒責任者とその責務

- 1 現場に先着した機動捜査員は、立入禁止区域警戒責任者（以下「警戒責任者」という）となって、制服警察官を指揮し、適正な立入禁止区域の設定とその確保にあたる。
- 2 警戒責任者は、所定の腕章を着用して、所在と責任を明らかにする。
- 3 前項の他、特に報道関係者に対しては待機線を設けるなどして接遇の適性をはかり、警戒責任者が現場指揮者の指揮をうけ自らその任務にあたる。

●負傷者の救護に伴う保存要領

- 1 現場に到着した隊員の数が少ない場合で、救護・現場保存等に支障がある時は、近隣者等の協力を得て、救急車を要請し、病院等への収容は、救急隊員にゆだねて現場保存等にあたる。
- 2 救護に際しては努めて現場を破壊・変更しないよう注意する。
やむを得ず変更する場合は、位置・状態等をチョークなどでしるすか、または記録する等確認しておく。
- 3 医師や、救急隊員の救護活動を援助するとともに、救護活動による現場変更を最小限にとどめるよう協力を求める。
- 4 仮死状態の者であっても、死亡と即断することなく体に触れてまだあたたかい場合は、直ちに救護措置をとる。

●目撃者等の発見確保

- 1 立入禁止区域の警戒中も常に事件の目撃者等の発見確保に努める。

●捜査資料の発見確保

- 1 現場に立ち入る場合は、妖獣の「入り」または「出」と思われる箇所、足跡、血こん等の箇所をさげ、現場の破壊、変更を防止する。
- 2 足跡、血こん等を発見した時は、絶対に手をふれることなく、直ちに報告する。
- 3 戸障子の開閉状態、物の状態等を変更しない。
すでに変更した者、現場に出入りした者等があるときは、身元を確認して報告する。
- 4 降雨雪、日光の直射等により変質、滅失するおそれがある資料は、すみやかに注意、カバー・においのない空箱・洗面器等で保全する。

●保存範囲の決定

- 1 警戒責任者は、現場から無用なものを退去させ、家族等は事件に関係のない部屋または司令車等に誘導して確保する。
- 2 ロープ等を活用して、できるだけ広く保存範囲を定める。
- 3 警戒責任者は、現場の状況に応じて、保存範囲の広狭適否を判断して修正するなど、現場保存の適正を期する。
- 4 常用事件の保存範囲内には、機動捜査隊隊長、鑑識課課長が臨場するまでの間次の者以外は立ち入らせないようにする。
 - (1) 現場指揮者
 - (2) 司令長官、次長、保安局長
 - (3) 機動捜査班班長

●立入禁止区域の設定確保

- 1 保存範囲周辺の地域で妖獣の侵入、逃走の経路、あるいは捜索が必要と認められる区域は、ロープ等を活用して、できるだけ広く保存範囲を定める。
- 2 立入禁止区域内には腕章を着けた機動捜査員の他は立ち入らせない。
- 3 報道関係者には立入禁止区域内の適当な箇所を仕切って報道関係者の待機線を設けるなどして一般人と区別し、接遇の適正を期する。

●報告連絡引継ぎの励行

- 1 先着した機動捜査員は、上級者が臨場したとき、取扱状況、現場出入者、現場変更、捜査資料等について報告連絡、引継を確実に行う。
- 2 重要特異な取扱いまたは見聞事項は、すみやかに関係幹部に報告する。
- 3 警戒員が交代するときは、必要な引継を確実にを行う。

●その他の措置等

- 1 資器材の活用、交通整理員の配置、通行車両の迂回措置などにより、交通の円滑をはかるとともに受傷事故の防止につとめる。
- 2 死者に対しては礼をつくし、不用意な言動を慎しむ。
- 3 報道関係者の立場を理解し、誠意をもって応接にあたり無用の紛議を起こさないようにする。

■妖獣法

妖獣法（西暦2020年8月16日）
（法律第197号）

最近改正 西暦2048年9月17日 法律第20号

第1章 総則

（この法律の目的）

第1条 この法律は、妖獣の侵攻から個人の権利と自由を保護し、公共の安全と秩序を維持するため、対妖獣特殊警察の管理と運営を保障し、且つ、能率的にその任務を遂行するに足る対妖獣特殊警察の組織を定めることを目的とする。

（対妖獣特殊警察の責務）

第2条 対妖獣特殊警察は、妖獣の侵攻から個人の生命、身体及び財産の保護に徹し、妖獣の駆除、鎮圧及び捜査、その他公共の安全と秩序の維持に当ることをもってその責務とする。

2 対妖獣特殊警察の活動は、厳格に前項の責務に限られるべきものであって、その責務の遂行に当っては、不偏不党且つ公平中正を旨とし、いやしくも法律第2号の保障する個人の権利及び自由の干渉にわたる等その権限を濫用することがあってはならない。

（服務の宣誓の内容）

第3条 この法律により対妖獣特殊警察の職務を行うすべての職員は、法律を擁護し、不偏不党且つ公平中正にその職務を遂行する旨の服務の宣誓を行うものとする。

第2章 対妖獣特殊警察

第1節 総則

（設置）

第4条 ソフィアポリス警察内に、対妖獣特殊警察を置く。

（司令長官）

第5条 対妖獣特殊警察の長は、対妖獣特殊警察司令長官とし、行政院公安委員会が自由平和評議会の承認を得て、任免する。

2 対妖獣特殊警察司令長官（以下「長官」という。）は、行政院公安委員会の管理に服し、対妖獣特殊警察の責務を統括し、所部の職員を任免し、及びその服務についてこれを統督し、指揮監督する。

(権限)

第6条 対妖獣特殊警察は、行政院公安委員会の下に以下に掲げる事務をつかさどる。

- 1 対妖獣特殊警察に関する諸制度の企画及び調査に関すること。
- 2 対妖獣特殊警察に関する予算に関すること。

(次長)

第7条 対妖獣特殊警察に、次長1人を置く。

2 次長は、長官を助け、責務を整理し、各部局及び機関の事務を監督する。

第2節 内部部局

(内部部局)

第8条 対妖獣特殊警察に、長官官房及び下記の4局を置く。

事務局
保安局
通信局
警護局

(官房長、局長)

第9条 長官官房に官房長を、各局に局長を置く。

2 官房長又は局長は、命を受け、長官官房の事務又は局務を掌理する。

(長官官房の所掌事務)

第10条 長官官房においては、対妖獣特殊警察の所掌事務に関し、以下に掲げる事務をつかさどる。

- 1 機密に関すること。
- 2 長官の官印及び対妖獣特殊警察印の管守に関すること。
- 3 公文書類の接受、発送、編集及び保存に関すること。
- 4 所管行政に関する企画、調査及び法令案の審査に関すること。
- 5 妖獣統計を除く対妖獣特殊警察統計に関すること。
- 6 広報に関すること。
- 7 予算、決算及び会計に関すること。
- 8 会計の監査に関すること。
- 9 対妖獣特殊警察装備に関すること。
- 10 前各号に掲げるものの外他の局又は機関の所掌に属しない事務に関すること。

(事務局の所掌事務)

第11条 事務局においては、対妖獣特殊警察の所掌事務に関し、以下に掲げる事務をつかさどる。

- 1 対妖獣特殊警察職員の人事及び定員に関すること。
- 2 対妖獣特殊警察職員の福利厚生に関すること。
- 3 対妖獣特殊警察教養及び監察に関すること。
- 4 対妖獣特殊警察装備の管理に関すること。

(保安局の所掌事務)

第12条 保安局においては、対妖獣特殊警察の所掌事務に関し、以下に掲げる事務をつかさどる。

- 1 妖獣鑑識に関する事。
- 2 妖獣統計に関する事。
- 3 保安に関する事。

(通信局の所掌事務)

第13条 通信局においては、対妖獣特殊警察の所掌事務に関し、通信に関する事務をつかさどる。

(警護局の所掌事務)

第14条 警護局においては、対妖獣特殊警察の所掌事務に関し、要人の身辺警護に関する事務をつかさどる。

(課の設置及び所掌事務)

第15条 対妖獣特殊警察の課(室その他課に準ずるものを含む。)の設置及び所掌事務の範囲は、自由平和評議会で定める。

第3節 附属機関

(科学研究所)

第16条 自由平和評議会に、科学研究所(バイオソルジャーファクトリー)を附置する。

2 科学研究所は、以下に掲げる事務をつかさどる。

- 1 人工強化戦士(バイオソルジャー)についての研究及び実験に関する事。
- 2 科学捜査についての研究及び実験並びにこれらを活用する鑑定及び検査に関する事。
- 3 科学研究所に、所長を置く。
- 4 科学研究所の位置及び内部組織は、自由平和評議会で定める。

注釈) ソフィアポリスには成文憲法がないため、基本的人権は法律(法律第2号 個人の権利及び自由)によって保証されているに過ぎない。

■登場人物

霧原麗子

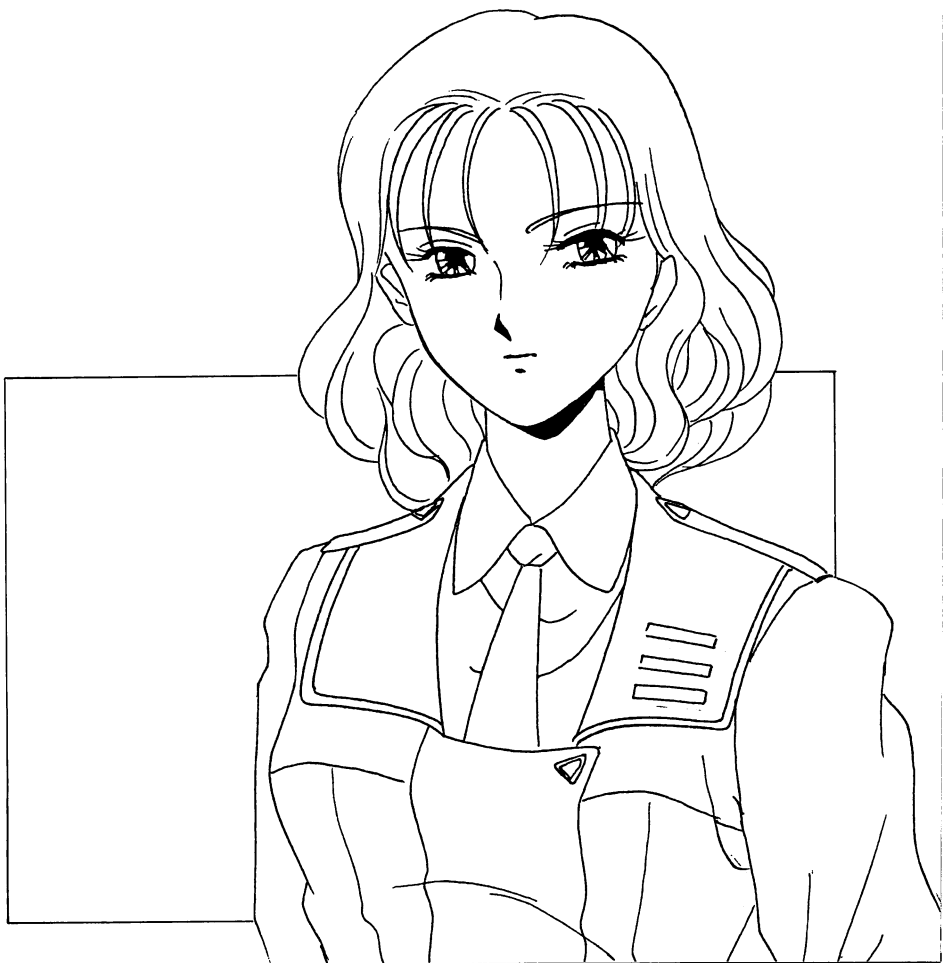
生年月日 ■ 2021. 06. 25

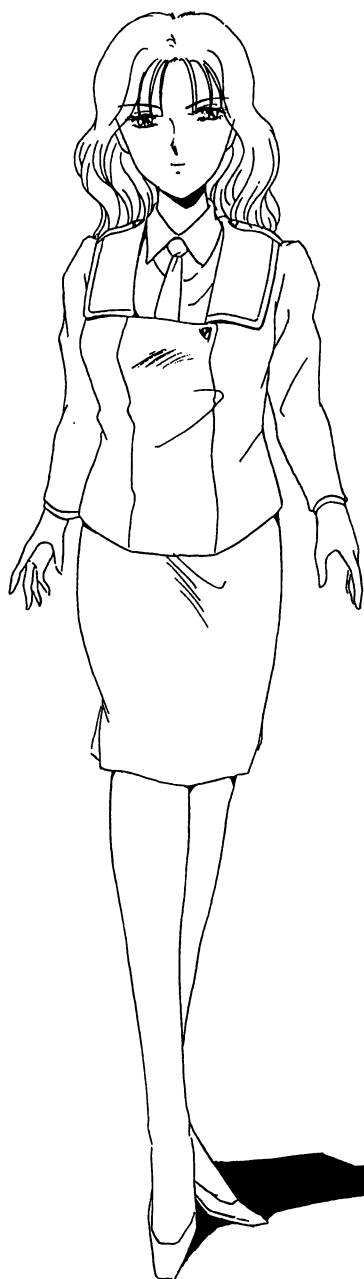
血液型 ■ RH+ O

身長 ■ 170. 0 cm

体重 ■ 54. 0 kg

A. S. S. P. 最高責任者。バイオソルジャーの試用の際に戦闘指揮を努め、その実績を買われて若くして司令を任命される。
類希なカリスマ性、統率力、組織運用能力、戦略眼、戦術センスを持つ。





REIKO

アルファ

生年月日 ■ 2027. 01. 07

血液型 ■ RH+ AB

身長 ■ 172. 0 cm

体重 ■ 54. 0 kg

初の実戦配備バイオソルジャー。ほとんど全ての火器類と乗物を使いこなす隊員のリーダー格。

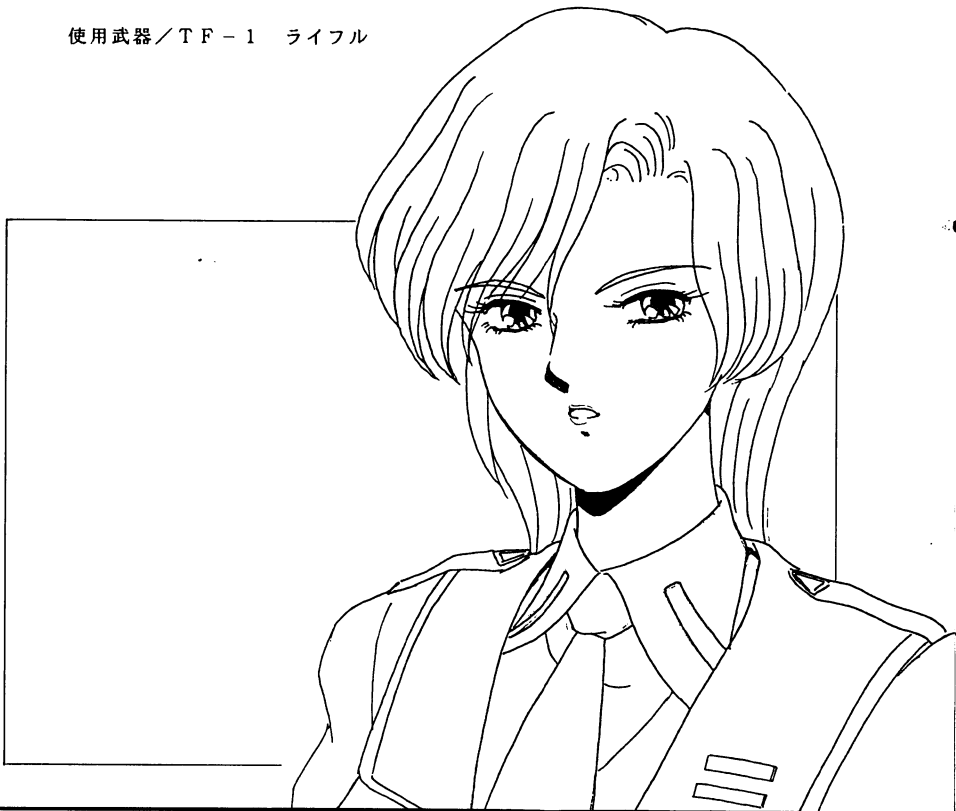
優れた判断力、自己抑制能力を持つ。

戦闘指揮をとるソルジャーとして研究開発され、その期待に充分応えている。

比較的安定度も高い。

今までに倒した妖獣の数は50を超える。数多くの戦いでその能力を遺憾なく発揮し、A. S. S. P. 設立に大きく貢献した。

使用武器 / TF-1 ライフル





ALPHA

マリエ

生年月日 ■ 2031.04.15

血液型 ■ RH+ A

身長 ■ 162.0cm

体重 ■ 44.0kg

汎用性の高いバイオソルジャー。

どのような作戦にも欠かせない万能型として導入される。

精神的に虚弱であるために、ノイローゼ状態に陥り、しばしば出撃拒否をすることがあった。

万能型でどんな作戦にも有効だが、安定度が低いのが不安材料である。

訓練から実戦投入まで、「ミサ」と同スケジュールで進んで来たが、精神的な問題点の克服はごく最近で、それまではむしろ「ミサ」によって作られた実績に引っ張られて来た感がある。

使用武器 / DFS-40G サブマシンガン





MARIE

ミサ

生年月日 ■ 2031.08.09

血液型 ■ RH+ O

身長 ■ 166.0cm

体重 ■ 48.0kg

反射神経、運動能力の優れたバイオソルジャー。

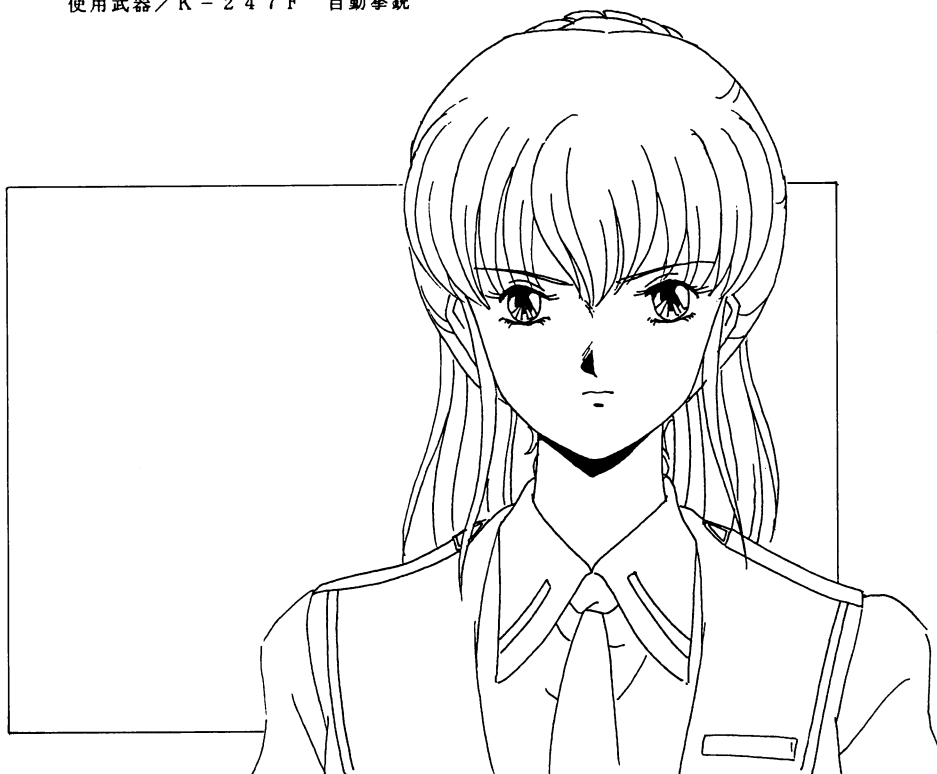
大口徑小銃を使つての接近戦を得意とする。

妖獣に対する凄まじい憎悪を持っている。安定した頑強な精神を有し、戦士としての条件を備えている。

最も安定度の高いバイオソルジャー。

訓練時のシミュレーションでは、相手は倒すが自分も傷つくという荒削りな戦い方をしていたが、配属後の作戦ではかなりの活躍を見せ、実戦での戦闘能力の高さを証明して見せた。

使用武器 / K-247F 自動拳銃





MISA

天城冴子

生年月日 ■ 2030. 12. 18

血液型 ■ RH+ B

身長 ■ 165. 0 cm

体重 ■ 47. 0 kg

A. S. S. P. 実戦部隊で唯一バイオソルジャーではない隊員。

高周波ブレードを使っでの接近戦を得意とする。

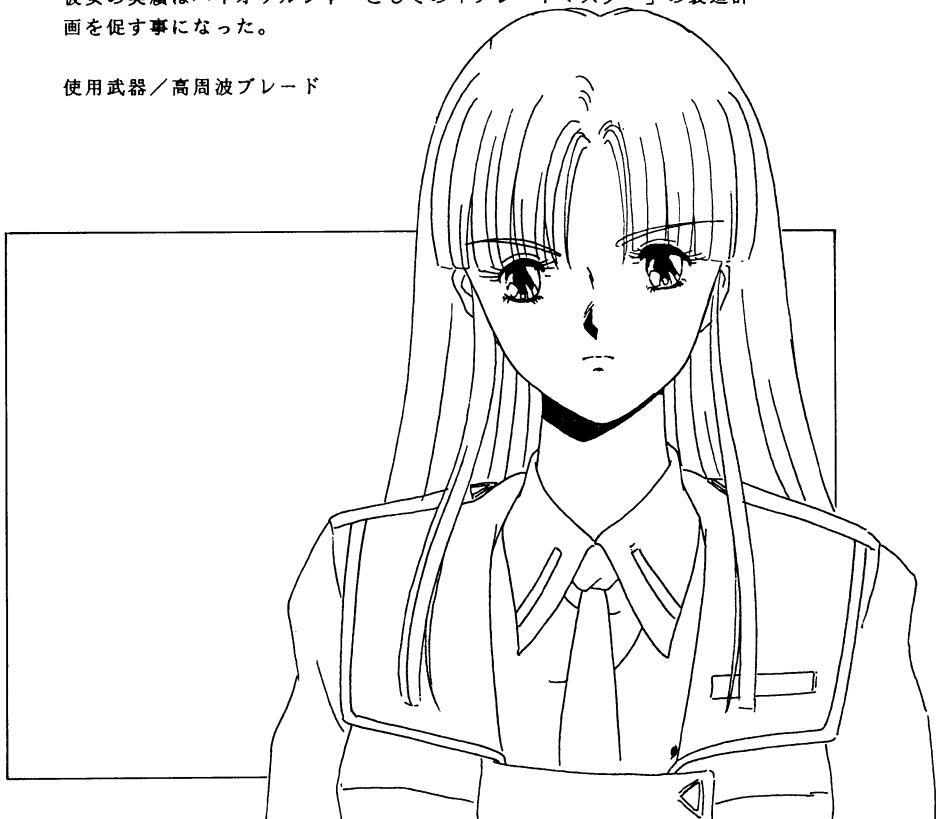
鋭い勘と俊敏な動きで、接近戦に於てはバイオソルジャーに準ずる力を持っている。

生身の人間なので持久力が問題視される。

「陽炎街事件」の被害者の1人。妖獣に襲われかけていたところをアルファに助けられ、それがA. S. S. P. 入りのきっかけとなる。

彼女の実績はバイオソルジャーとしての「ブレードマスター」の製造計画を促す事になった。

使用武器 / 高周波ブレード





SAEKO

ミカコ

生年月日 ■ 2032.11.06

血液型 ■ RH+ A

身長 ■ 156.0cm

体重 ■ 43.0kg

アルファと同じく指揮ユニットとして製作されたが、経験不足のため援護を主に担当する。

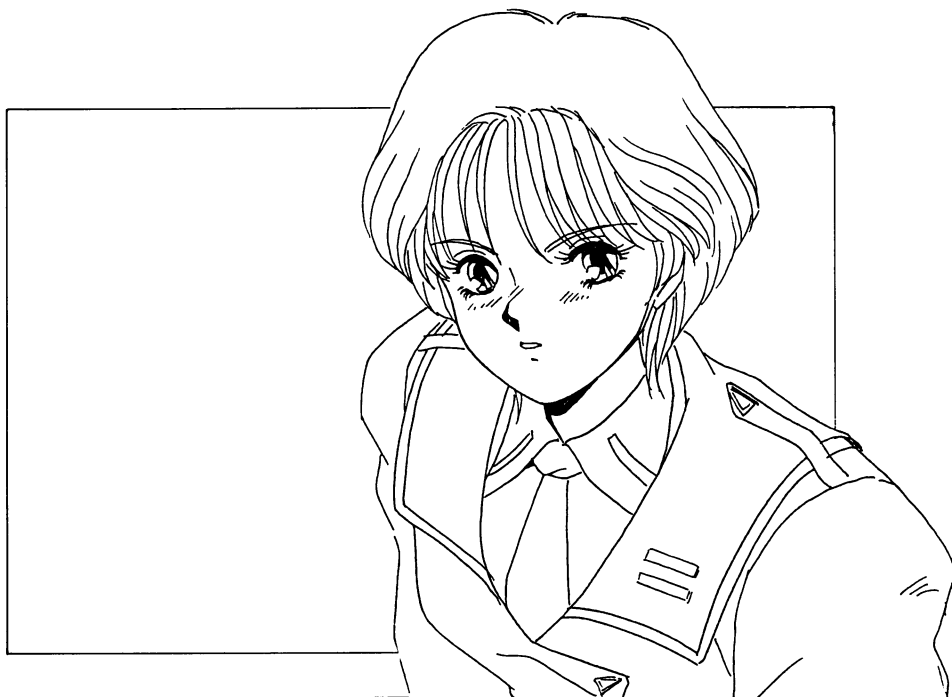
高い機動力と射撃命中率の高さで相手を翻弄する戦いを得意とする。

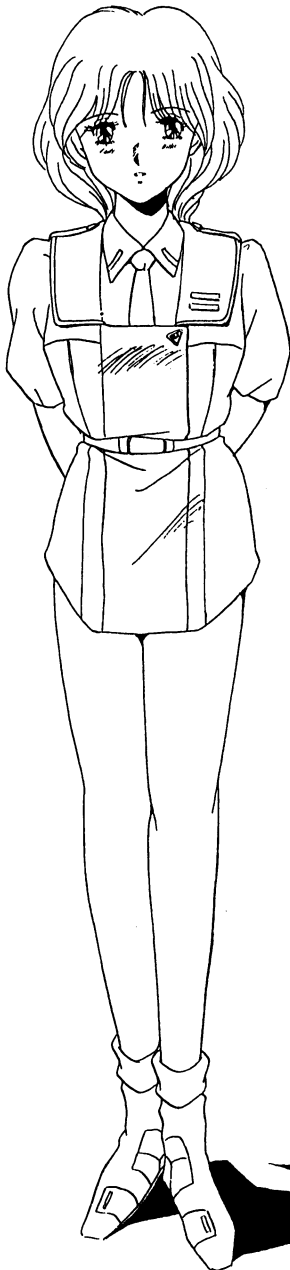
援護ユニットとしての能力は目を見張るものがある。

安定度はそこそこ。

次期指揮ユニットとしての成長が待たれる。

使用武器 / MT-216 アサルトライフル





MIKAKO

ハルカ

生年月日 ■ 2029. 07. 17

血液型 ■ RH+ A

身長 ■ 171. 0 cm

体重 ■ 57. 0 kg

ショットガンを武器とし、その戦いぶりは猛々しく、見るものの士気を触発する。

戦闘時に、自己抑制があまり効かなくなるのが欠点。

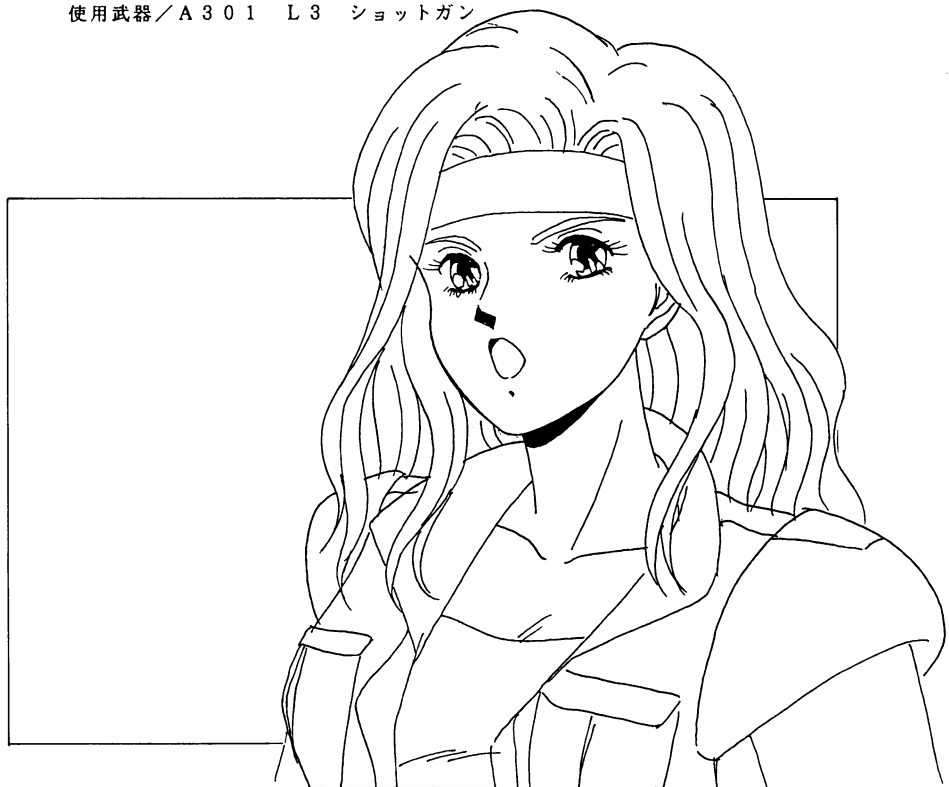
多少問題はあるにせよ、バランスのとれた戦闘ユニットであることは疑う余地がない。

自己抑制ができ安定度が高まってくれば次期指揮ユニットにもなれる。

小さい作戦よりも大きな作戦に強いという傾向がある。

現在のところ、乱戦の中での遊撃ユニットとして、もっとも有用。

使用武器 / A301 L3 ショットガン





HARUKA

アユミ

生年月日 ■ 2032.03.09

血液型 ■ RH+ A

身長 ■ 151.0cm

体重 ■ 41.0kg

潜在能力の高さは認められているものの、未だその能力が開花しない。

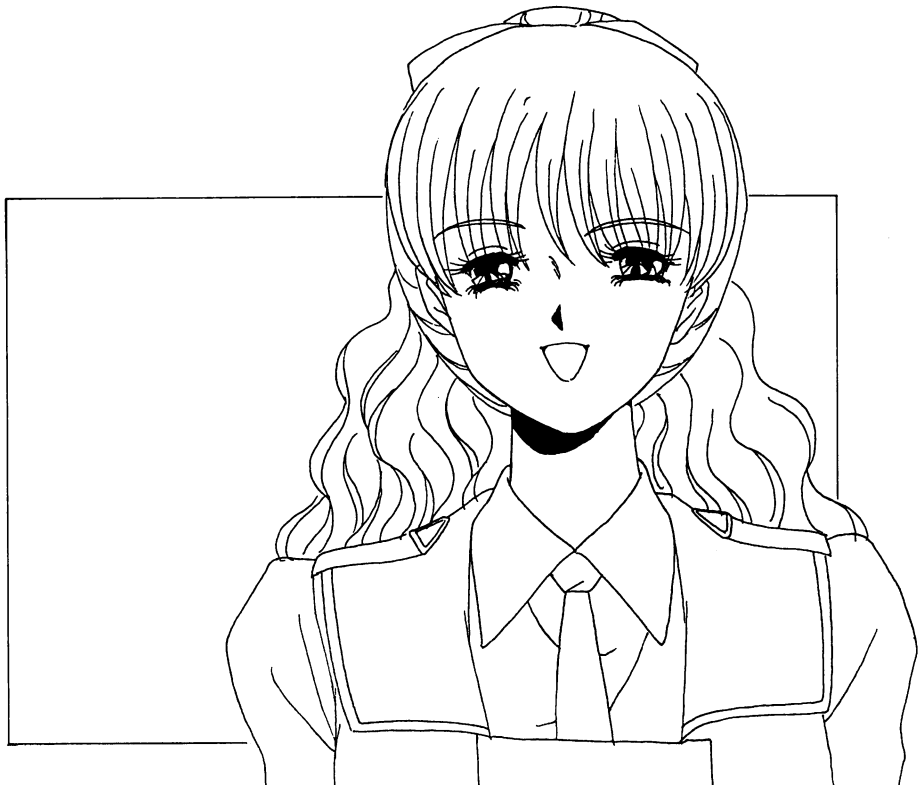
他のソルジャーより優れているのは機動力くらいである。

先天的な性格か、意図してかは不明だが、A. S. S. P. としてもバイオソルジャーとしても、自覚に欠けた行動が多い。

しかしむしろそれが高い安定度につながっている様に見られる。

実戦での戦績は見るべきものがない。

使用武器 / MT-002 拳銃





AYUMI

MV-11

生年月日 ■

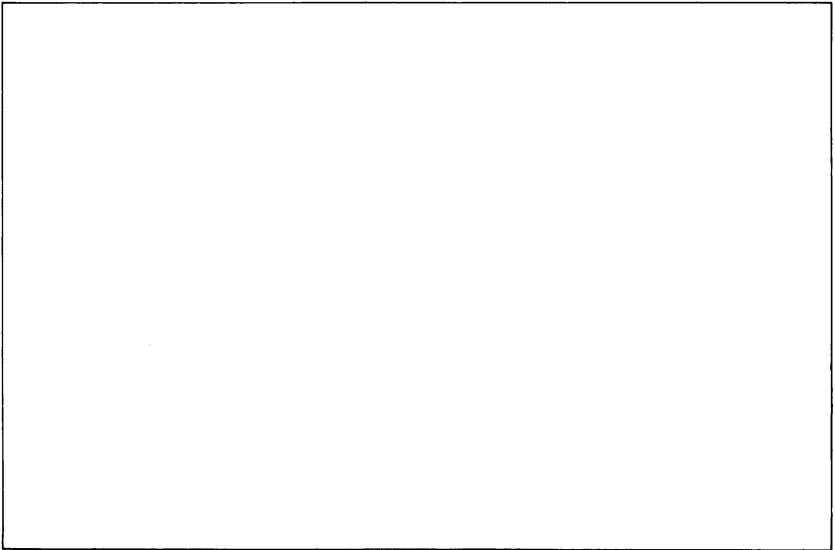
血液型 ■

身長 ■

体重 ■

NONE

使用武器 /



■妖獣について

妖獣の分類はその形状と、性質の二方面で独自の分類法があり、その概要は次の様なものになっている。

・形状による分類

Aタイプ=人型

Bタイプ=獣型

Cタイプ=虫型（多関節状の外骨格と3対以上の脚）

Dタイプ=植物型（局部的に肥大増殖していて植物の様に見える）

・性質による分類

祖体=人間の女性から生まれた妖獣。祖体と一時副体を作り出す能力がある。戦闘能力は副体より劣る。

副体=人間の男性が変化したもの。副体により作られた妖獣を二次副体と言ひ、以降二次三次と次第に妖獣としての性質が薄れ、生命力、繁殖力が劣ってくる。祖体を作る能力はない。

妖獣の繁殖には二種類あり、どちらも人間の身体を利用して行われる。祖体の場合、人間の女性の妊娠のシステムを利用して子宮内で成長し、最後には犠牲者の身体を食い破って出てくる。副体の場合、主に人間の男性の身体を養分として妖獣に再構成する事で作られる。したがって妖獣の被害者は男性よりも女性の方が生存率が高く、これはバイオソルジャーが女性である事の理由の一つである。

● 妖獣データ

ここに記載されている妖獣データは科学研究所及び対妖獣特殊警察保安局鑑識課がひと掴みのデータから持てる技術力の全てを用いて推測したデータである。そのひと掴みのデータの多くは数多くの名もなき兵士達が死と引き替えに得たものであることを忘れてはならない。データはあくまでも推測であるため、実際の妖獣と異なる場合もありうる。

デュメル



攻撃方法 触手
防御方法 外骨格
タイプ C

下半身に生えている触手で移動と攻撃を行なう。

デリアード



攻撃方法 かみつき
防御方法 外骨格
タイプ C

下級妖獣。武器さえあれば一般人でも戦うことができる。

ヴィルボス



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ D

無秩序に生えているように見える触手だが、移動用と攻撃用と2タイプある。

ジフス



攻撃方法 溶解液
防御方法 外骨格
タイプ D

溶解液を飛ばして獲物を麻痺させて、鋭い爪を持った触手を使って獲物に自らの子種を植え付ける。

グラズニーク



攻撃方法 爪
防御方法 外骨格
タイプ B

蛇のような下半身と人間のような上半身を持つ妖獣。

インフュード



攻撃方法 体当たり
防御方法 外骨格
タイプ A

肩に付いているスパイク状の突起物で獲物に体当たりして殺してしまうパワーを持つ。

ゼルファニア



攻撃方法 触手
防御方法 外骨格
タイプ A

普段は肩に隠れている腕と触手を使って攻撃をする。

ラ・ヌート



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ D

ナマコのような妖獣。戦闘力の方も低い。

ムニョス



攻撃方法 爪
防御方法 外骨格
タイプ A

巨大な爪を使っでの攻撃はA. S. S. P. 隊員も恐れる破壊力を持つ。

リケンベ



攻撃方法 かみつき
防御方法 内骨格
タイプ D

ラ・ヌートがパワーアップした感じの妖獣。口の回りに生える触手で獲物を捕まえてそのままガブリ。



アラジュワン



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ A

人間の死体に寄生する妖獣。死肉を栄養分とするこの妖獣が動いて死体がひとりでに動いているように見える。

スターキス



攻撃方法 溶解液
防御方法 内骨格
タイプ D

植物型の妖獣。溶解液を吐いて獲物をとる。

ワームル



攻撃方法 溶解液
防御方法 内骨格
タイプ D

天井などにはりついて獲物が下を通ったときに溶解液を浴びせ、そのまま上から襲いかかる。

レントナー



攻撃方法 体当たり
防御方法 外骨格
タイプ A

人間の10倍以上の筋力を持つ妖獣。もちろん攻撃方法はその馬鹿力をいかした体当たり。

デューイング



攻撃方法 毒針
防御方法 外骨格
タイプ B

蜘蛛のものの妖獣だがサイズは本物と比べ物にならない程大きい。毒の方も静脈に直接刺されれば即死。

ビュアライン



攻撃方法 かみつき
防御方法 内骨格
タイプ D

その長い体で獲物に巻きついて窒息死させてしまう。

フィッペン



攻撃方法 体当たり
防御方法 内骨格
タイプ C

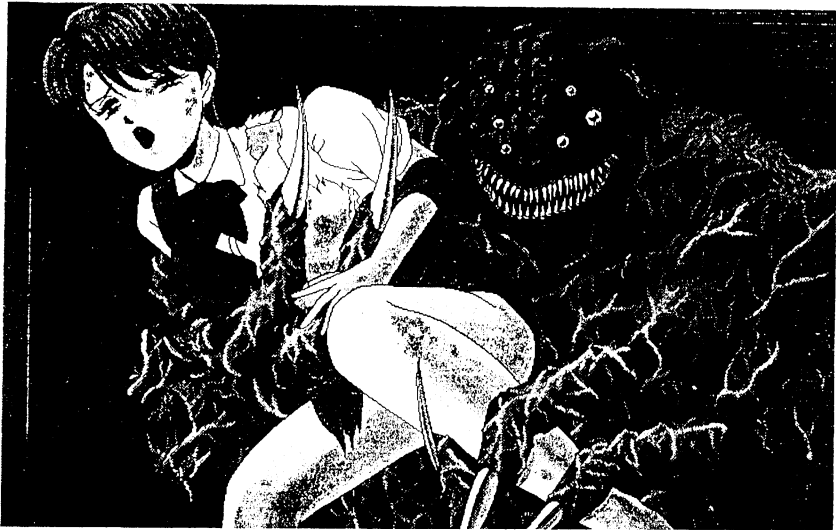
顔を持った蜘蛛。口からあの糸を吐いて獲物を動けなくしてしまう。

ジェラ



攻撃方法 溶解液
防御方法 内骨格
タイプ D

暗くてじめじめした所に繁殖しやすい妖獣ワームルと違い、天井などに張り付かず、地面をはって獲物の足元を襲う。



ジルファバス



攻撃方法 爪
 防御方法 外骨格
 タイプ A

空中を浮遊する妖獣。
 武器はその大きな爪と鋭い牙。

ベトライル



攻撃方法 体当り
 防御方法 内骨格
 タイプ D

アメーバに顔の生えたような妖獣。

マニングァー



攻撃方法 触手
 防御方法 外骨格
 タイプ C

貝のような形状の妖獣。

ギグス



攻撃方法 体当り
 防御方法 内骨格
 タイプ A

全く生物の形をしていない妖獣。その外観の奇妙さは妖獣の中でも特別。



ガジーム



攻撃方法 かみつき
 防御方法 外骨格
 タイプ C

骸骨から虫が生えているような妖獣。

シーフォート



攻撃方法 かみつき
 防御方法 外骨格
 タイプ C

触手に足が生えたような妖獣。機動力は抜群。

ビドリック



攻撃方法 溶解液
 防御方法 内骨格
 タイプ D

触手と口を持った触手が無数に生えた妖獣。

フォンデス



攻撃方法 触手
 防御方法 内骨格
 タイプ D

最も妖獣らしい妖獣。奇怪な上半身と触手だけの下半身で構成される。

ダフィドゥール



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ D

フォンデスの強化版。

ティムファード



攻撃方法 溶解液
防御方法 内骨格
タイプ D

植物の化物のような妖獣。食肉植物とでも言うのだろうか。強酸性の溶解液で獲物を溶かしてしまう。

イザイア



攻撃方法 体当り
防御方法 内骨格
タイプ D

生命の起源のような妖獣。攻撃方法は体当りのみ。

リスマーディ



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ D

空中を浮遊する妖獣。その目を見たものはその場から動けなくなると言うが・・・。

ハーヴィン



攻撃方法 触手
防御方法 外骨格
タイプ A

直立2足歩行の妖獣。知能レベルが高いと推測される。

ライドレックス



攻撃方法 毒ガス
防御方法 金属製外骨格
タイプ B

獣型妖獣デューイングの強力版。毒針は無くなったがそれ以上に強力な毒ガスを吐く。

ガ・ルマロ



攻撃方法 体当り
防御方法 内骨格
タイプ C

通称、人面虫。

アーミュスト



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ D

触手の塊。移動力はほとんどない。

アロンゾッディ



攻撃方法 触手
防御方法 金属製外骨格
タイプ D

触手の塊。アーミュストよりも防御力アップしている。

フォーレス



攻撃方法 触手
防御方法 外骨格
タイプ A

植物人間型妖獣。腕（触手）を器用に使うって攻撃をする。

ギ・ラント



攻撃方法 触手
防御方法 外骨格
タイプ C

かたつむりの妖獣版。動作は本物ほど緩慢ではない。

ラキーム



攻撃方法 毒ガス
防御方法 内骨格
タイプ B

蛙型妖獣。驚異的な跳躍力と毒ガス、麻痺毒の流れる舌を使って獲物を攻撃する。

テュロイ



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ C

昆虫の幼虫のような妖獣。外観とは裏腹に戦闘力はかなり高い。

パーシェル



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ B

通称、ナインテール。いくつにも分かれた尾のような触手が九尾の狐を想像させるため付いた俗称。

ミーニック



攻撃方法 触手
防御方法 内骨格
タイプ B

蛇に手と足が生えたような妖獣。戦闘力は極めて高い。

ジャキール



攻撃方法 毒ガス
防御方法 金属製外骨格
タイプ A

無数の触手が生えた下半身と毒ガスを吐く口を持つ上半身で構成された妖獣。あらゆる面で普通の妖獣を上回る。上級妖獣。

ジェンファレン



攻撃方法 体当り
防御方法 内骨格
タイプ A

筋力を生かした攻撃力は他の妖獣の追隨を許さない。

バリーザンダー



攻撃方法 かみつき
防御方法 金属製外骨格
タイプ B

高い防御力と優れた跳躍力を持つ妖獣。その脚力を生かしての一撃離脱戦法を得意とする。

ノイエッド



攻撃方法 毒ガス
防御方法 金属製外骨格
タイプ A

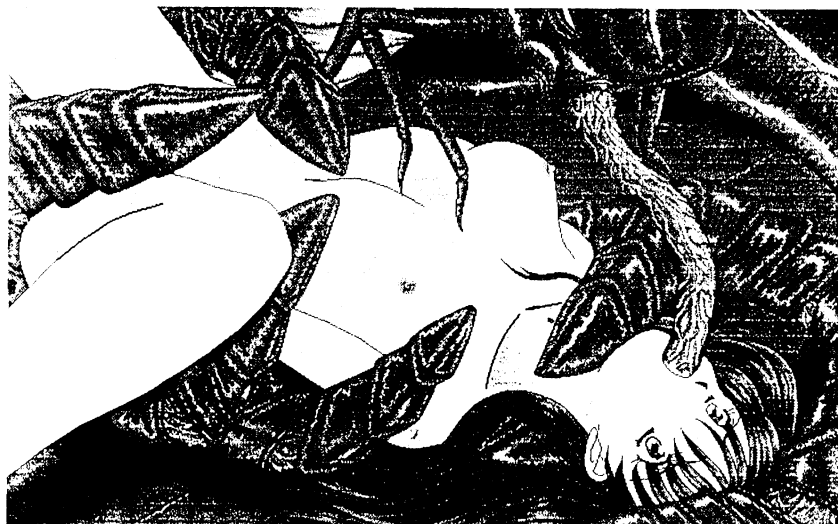
高度な知能と絶大な戦闘力を持った妖獣。厳しい訓練を受けたA. S. S. P. 隊員でも苦戦は必至。

フェイビア



攻撃方法 触手
防御方法 外骨格
タイプ D

全長10m以上に達する大蛇のような妖獣。獲物の体を締め付けて殺してしまう。



ガニンガム



攻撃方法 体当り
防御方法 外骨格
タイプ A

肩から背中にかけての鎧と尻尾が特徴的な妖獣。高い防御力と攻撃力を合わせ持つ。

ボージャック



攻撃方法 かみつき
防御方法 外骨格
タイプ C

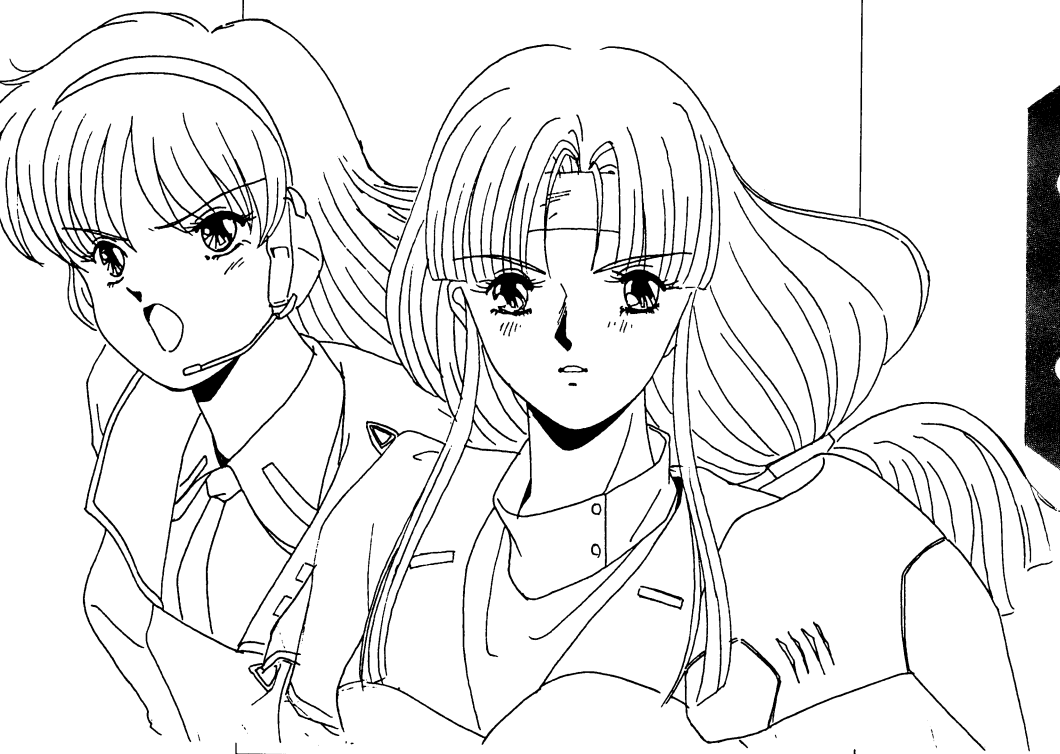
堅い外骨格を持った虫型の妖獣。極めて優れた機動力を持つ。熟練の兵士でもこの妖獣を照準に捕らえるのは難しい。

イスラディオール



攻撃方法 爪
防御方法 内骨格
タイプ A

蟻喰いのような妖獣。後頭部に生えた触手が特徴的。指に生えた大きな爪で獲物を攻撃する。

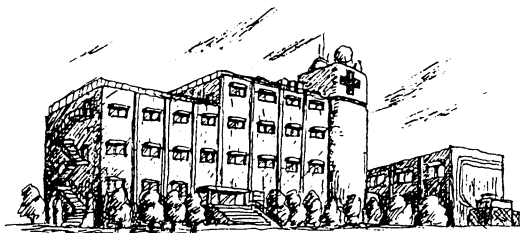


緊急出動命令

妖獸戰記
—A.D.2048—

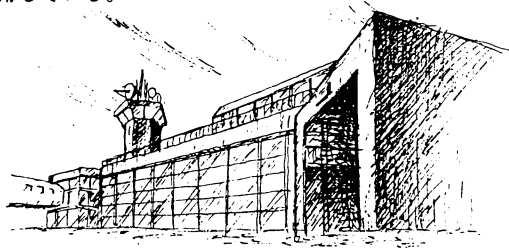
シナリオファイル No.001
聖マリアンヌ病院

ソフィアポリスで最新の設備を誇る病院。ベッド数や医師の数では他の病院に劣るものの、その質の高さは世界に類を見ない。



シナリオファイル No.002
イエーガー記念空港

ソフィアポリスの空の玄関口。長さ1000mの滑走路を持つ世界最大の空の港。1日に空港を利用する人は延べ30000人にも及ぶ。旧世界（すなわち、我々の世界）の空港を改造して使用している。



シナリオファイル No.003
ガイアポリス学院

ポリスで最も入るのがむずかしいと言われている進学校。高校では世界のトップ5にはいると言われる名門中の名門。学校の全てがいちいち気にさわるくらい高級指向（しかもアンティーク風で少々センスが悪い）で気品と下品とが微妙に混ぜ合わさっている感じの学校。



■資料

「妖獣戦記 -A. D. 2048-」は(株)マガジン・マガジン社の「Bug Bug」誌の紙面をお借りして連載ミニ小説風に先行発表されています。このマニュアル原稿を書いている現在は既に4カ月分が執筆されています。ここにその一部を掲載致します。

●Bug Bug誌8月号

みなみ「ねえねえ、黒い娘出そうよ・・・なんかカッコいいと思うけどなあ・・・。」

細道「うーん、黒人ってわけですか？」

みなみ「ううう、いわゆるブラックじゃあないんだ・・・。どちらかと言うとヒスパニック系でバンダナしててさあ・・・」

悠意「ヒスパニック系って真っ黒じゃあないんだっけ??」

みなみ「黒人よりもハングリーな感じがすんだよ」

細道「そうすかー!？」

悠意「あんまり可愛い服着せられないワケ??」

細道「そっ、そんなあー!!」

みなみ「M16にグレネードランチャー-M203とか持たせちゃってさあ」

悠意「・・・・・・・・・・」

みなみ「・・・・・・・・・・」

細道「今日も泊まりかあ・・・・・・・・」

「妖獣戦記 -A.D.2048」プロジェクトルーム深夜02:00

「A. S. S. P.」の結成から数ヶ月前。

バイオソルジャーの1号体であるアルファはその有用性を実証するために、「A. S. S. P.」の前身である「特殊機動部隊216号処理班」に試験配備されていた。

216号とは、妖獣の引き起こした事例をさすファイルナンバーである。

常用されている「妖獣」という言葉の人心に対する配慮から、それがその部隊の正式名称となっていた。

雑踏とネオンの谷間を止まることなく砂のように流れる人々の群。

繁栄と虚栄、栄光と破滅、誠実と欺瞞、あらゆる要素が混然一体とした街・・・。

コンパートメントの眼下に広がる夜景に、アルファが憂鬱な視線を送ってももの思いにふけている時、ドアベルがそれをかき消した。

「霧原班長と呼ぼうかしら？それとも麗子でいい？」

「後の方でお願い」

微かなアルコールの香りと虚ろな瞳は、たった二人のチームのパートナーである「侵入者」が普通の状態ではないことを物語っていた。

「今日は・・・。あの作戦の殉職者の合同葬だったわね。飲んでるの？」

「そうね・・・。本隊の隊長にたっぷり嫌味を言われてきたわ。私を部屋に入れてくれる？それとも、純粹培養のバイオソルジャーは、よっぽうは嫌いかしら？」

皮肉にしてはきつすぎる言葉を、平気で言い放ってしまう事実を見てもよっぽうっていることは明らかだった。

家主は突然現れた迷惑きわまりないこの訪問者を部屋に入れ、ソファに座らせた。

黒い雨・・・・・・・・・・。

今日と同じような天気だった4日前、妖獣との戦いは凄絶を極め、そしてそれ以上に痛烈な事実が特殊機動部隊の前に叩きつけられたのである。

その戦いの唯一の帰還者がバイオソルジャーだったという事実が・・・・・・・・。

「あなたが生きていて何よりだわ。他の隊員は無駄死にね・・・」

その言葉は、唯一の生存者アルファの怒りを誘うには充分すぎた。

「本気で言っているの!? 私はあの場所にいたのよ! 妖獣化する前に自分から命を絶った人だったのよ!」

外に降る季節外れの黒い雨のように激しく訴えるアルファの言葉が途切れると、麗子は静かに唇を動かした。

「だからよ・・・。だから、あなたが生き残ることに意味があるの・・・」

顔を上げた麗子の頬に淡い光が走った。

「麗子・・・」

「一刻も早くバイオソルジャーを本格的に実戦投入しなければ、犠牲者が増えるばかりだわ」

「バイオソルジャーは兵器でしかないってわけ!？」

「上層部の懸念は、バイオソルジャーが冷徹な兵器になりきっていないことよ! お願いアルファ・・・!」

冷徹な兵器になりきれない者は、その言葉の意味するところを正確に理解していた。

「感情を捨てろってわけね? 彼らの望む冷徹な兵器になれと・・・」

「それが言いたくて、ここに来たのよ・・・。私はバイオソルジャーではないけれど・・・。お酒もこれが最後・・・。バイオソルジャーと運命を共にする覚悟よ」

地上最強の戦士は立上り、運命を共にすると誓った友を見下ろした。

「立って麗子。いえ霧原班長! 部屋に戻って報告書をタイプして・・・! 『バイオソルジャー1号体アルファは、実戦に於て十分な性能を示すもの』だとね・・・・・・・・・・。なってあげるわよ! 人間の望むものに・・・」

霧原の後の作戦での数多くの報告書が「A. S. S. P.」発足の決め手となり、彼女はバイオソルジャーに対する思慮を評価され、「A. S. S. P.」隊の責任者に任命されることになる。

霧原麗子、27才。コードネームは-Queen-。

細道「とっ、とっておきです。これは・・・」
みなみ「なあに？」
悠意「まただあ・・・」
細道「ほんとですって、休暇っ、休暇コマンドっ」
みなみ「何、それ？」
悠意「休暇っ、 休暇っ、欲しーいっ!!」
みなみ「・・・・・・・・・・」
細道「ですから・・・妖獣との戦いの合間にちょっと休暇がとれるんですよ、ホラ」
悠意「いっ、1週間でいい!!」
みなみ「もしかしてそれっ、隊員と一緒にってこと？」
細道「もちろんですよ。どっ、どうです」
みなみ「おれは、アルファだな」
悠意「おれっ、冴子!!」
細道「ああっ、ズルイ!!」

「妖獣戦記 A. D. 2048」プロジェクトルーム、外は雨

上層部は実戦配備可能なバイオソルジャーが未だアルファ1体だけという状況でA.S.S.P.発足を決定した。

この現状を無視した無謀とも思える決定に対してA.S.S.P.長官に任命された霧原麗子は一刻も早いバイオソルジャーの配備を求めたが、その声は一向に聞き入れられる気配はなかった。

発足当時A.S.S.P.は不本意にもその任務である妖獣処理のほとんどを他の機関に委ねるような状態であった。

組織の骨格はすでに確立されていたが、実情は妖獣の処理ができるほどタフな組織にはなっていなかったのである。

贅沢の限りを尽くして建てられた邸宅。ステータスの証明でもありボディガードも兼ねる血統正しい優雅な動物達。冷たい光を放ち周囲を威圧し不審な侵入者を一扫する防犯セキュリティシステム・・・・・・・・・・、高級住宅地である。

その一角、A.S.S.P.の装甲車が鈍い金属の光を放ちながら止まっている。

モニターを凝視していた人影が緊張の糸が切れたように肩の力を抜き去り息を漏らした。

「妖獣は撤退したようね」

A.S.S.P.長官、霧原麗子である。

彼女がそう言い放った後、通信相手の声がノイズに乗って返ってきた。

「油断はできないわ・・・。上の階に行ってみる」

バイオソルジャー、アルファである。

アルファは、周囲の気配に全神経を集中させながら一步一步足元を確かめるように階段を上っていった。

突然、不快な音がそのアルファの聴覚を刺激し、そのついでに司令車にいる霧原の耳元にも届いた。

「アルファ！」

「わかってる、妖獣の声だわ！」

アルファは超人的な聴力をもって残響から妖獣の位置を割りだしていた。

そして、階段を上りきった時、目の前を何かが横切った。

アルファの理知的な鋭い瞳はその僅かな時間で、A. S. S. P. 隊標準装備のセンサーより正確に、その正体を見抜いた。

「妖獣！ Cタイプ！ 外皮に損傷が見られるわ！・・・」

「待ってっ、もう一体いる！」

「えっ！！」

アルファは武器を握り直しながら飛び出す。

霧原はモニタの発する淡い光に包まれながら、その映像をにわかに信じる気にはなれなかった。

何処にでもいるような普通の女の子が妖獣と戦っているのである！

妖獣との死闘の映像は過去幾つも見てきたがこれほど衝撃を受けた映像は始めてだった。

それを肉眼で見ているアルファの受けたショックは霧原のそれを凌駕していた。

アルファはその瞬間、確実に目の前の戦いに心を奪われていた。

その時のアルファならば、最も弱い部類の妖獣でも彼女のスキをつけて倒せたかもしれない。

気を取り直したアルファは少女に指示をした。

「逃げなさい！ そっちよ！」

体とは不釣り合いな長すぎる金属パイプを構え、妖獣と対峙していた長い髪の少女はアルファの声を無視して妖獣を睨みつけていた。

少女が一瞬気を抜いた瞬間を妖獣は見逃さなかった。

風を切るような凄まじいスピードで少女に襲いかかる。

死の一撃が振り下ろされた瞬間、少女は滑べるように後方へ移動した。

あと数センチ前ならば、少女の手よりも大きい恐るべきその爪は、純白の肌を斬り裂いていたに違いなかった。

今度は少女が乱れた髪を細い手でかきあげ、妖獣に対するには貧弱な武器－金属製のパイプ－を構え直した。

少し屈んだと思った次の瞬間、少女は妖獣の懐に飛び込んでいた。まるでその間、コマを切ってしまったように・・・。

続いて、その踏み込み以上の速さで鉄パイプを振ると、それは妖獣の節へと食い込んだ。

「妖獣の動きについていけるなんて・・・。何者なの？ あの娘・・・。しかも特殊弾でなければ傷つけられない外皮を、あんな鉄パイプで破るなんて・・・」

戦いは激しさを増しながら、さらに続く。

一進一退の攻防が続く中、なんと少女のほうに分があるようにも見えた。

アルファは少女を助けようと戦いに割り込もうとするが、パイプがその進路をふさいでいた。射撃で助けようにも標的と少女の素早い動きがそれを許さなかった。

少女が戦いをリードし始めた。支援部隊は狙撃の機会を待った。

「今よっ！」

妖獣に致命的な一撃が浴びせられた瞬間の少女の声に躊躇なく反応したのは引金を絞るアルファの指だった。

妖獣は不気味な声を上げると気味の悪い体液を流して、その場に崩れ落ちた。

アルファは少女のそばに歩み寄る。

「なんて無茶するの！怪我はない？」

しかし少女は肩で大きく息をしているだけで、大きな外傷などは見あたらなかった。

「ありがとう、たすかったわ・・・」

アルファはほっとした笑顔をつくった。

「名前は？」

少女は乱れた髪を手で直すと、息をきらせながらこう言った。

「・・・天・城・・・さ、牙・・・子・・・」

天城 牙子、18才。コードネームは-HEAT-

● Bug Bug 誌10月号

細道「取扱注意ですか？」
みなみ「いや、もっとだ！！」
悠意「部外秘だぁ・・・」
細道「マル秘・・・、極秘！！」
みなみ「そうだね、そのぐらいほしいね」
悠意「どんなコなの？」
みなみ「顔がない・・・、名前もない・・・、年齢不詳」
細道「ゲッ、設定はどうするんですよ」
悠意「うろうううっ！！」
みなみ「いいの！！」

『妖獣戦記 A.D.2048』プロジェクトルーム、徹夜には真夏の太陽がきつい

天からの恵みを斬り裂きながら、ひとすじの光の帯が漆黒の夜を駆けていく。
目まぐるしく変わるコンソールの透過光のみが奇妙な組み合わせの2人の乗員を照らしている。

「えらいことになったな・・・」

後部座席に座っている男がそうつぶやいた。そう、俺だ。

そして、一瞬の間を置いて後ろにいる俺を一瞥すると、病的に痩せているその案内人はギョロッと飛び出た瞳を進行方向へと戻した。

青白い肌がコンソールの光で余計に青白く見える。

俺はおおげさに嘆くようにさらに続けた。

「・・・、策が尽きたからつって・・・。民間人を戦闘隊長に抜擢なんて・・・。俺は学者なんだがな・・・」

細い影が肩を震わせ笑った。

「民間人と仰られても、妖獣にはお詳しいんでしょ。講演のビデオがポリスのすべての署に送られてるって聞きましたよ」

以前は、科学者（に限らず学問を研究している人間）は権力と結びつくべきではないと思っていたが、妖獣の事が少しずつ明らかになるにつれ、俺のポリシーも次第に変わっていった。

ポリシーと併に土の中に埋もれていくなんていうのは俺の趣味に合わない。

積極的に権力と結び付くことにより、自分の能力を最大限に活かし、少しでも妖獣処理に貢献したいと思ったのがその理由だ。

守りの理論から攻めの理論に転じたってわけ。（妖獣に触れる機会も増えるし、妖獣を観察研究するには最も適した職業であると言えるかも知れない。）

しかし、警官相手に妖獣対策のセミナーをやらされたりしているうちに、今度は新設する部隊に専門的知識を活かす戦闘隊長として着任してくれと頼まれた時は驚いた。

（本当に専門知識を活かすならA.S.S.P.よりファクトリーに配属されるべきなのだが・

・) 始めにそれを聞かされたときは、妖獣による被害がそこまで来ているのかと思った。

「ももとは心理学者なんだがね」
少し怒気の混じった声で言い返したが、それはあっさりとかわさってしまった。
「軍の方から人を入れたりもしているんですが、テストケースとして新設する部隊まで手がまわらないんでしょう」

俺は鼻を鳴らした。
それは、俺が赴任する新設部隊……。『A.S.S.P.』を上層部が軽んじている証拠だ。大体、銃も握ったことのないこの俺を戦闘隊長に抜擢することからもそれは容易に想像できる。
あるいは、むしろ、『A.S.S.P.』の設立が失敗に終わった方がいいとでも考えているのかも知れない。
いや、それ以上に、上層部の連中の頭ん中は妖獣に侵されてカラッポになってしまったのかも知れない。どのみち正常な判断でないことは明らかだ。

「見えてきましたよ。『A.S.S.P.』です」
その言葉は俺の耳には入らなかった。言葉よりも早く信じ難い景色が目に入っていた。目の前に圧倒的な質量で迫るソフィアポリスの象徴、人類最後の英智をかけて造られた『A.S.S.P.』ビルが雲に突き刺さるような勢いで建っていた。
そして、この建物の奥には人類最期の希望『バイオソルジャー』がいるのだ。
常人離れた肉体と精神を有し、どんな苦境に立たされても決して諦めない、神が死せる世界に遣わしたスーパーレディ達である。

我を忘れた俺に気づかずにその案内人は車をとばしたまま、話しを続ける。
「正式なメンバーは今のところ隊員7人。もう1人……。あなたと同時にファクトリーから試験的に配属される事になっています。独立した部隊としてはなんとかなるはずですよ。それと今までの隊長はあなたが着任して司令長官に昇格です。全員女性ですからね。ハーレムですよ。……。っと不謹慎でした……」

俺は車のドアをこじ開けて飛び降りたくなった。
しかし、隊員8人で本当に大丈夫なのだろうか？同時に一斉に何ヶ所もの施設が襲われたらどうするつもりなんだろうか。それとも、妖獣にはそんな知性はないと判断しているのだろうか？
どうやら上層部は本当に気が狂ってしまってるようだ、俺に本格的に戦闘隊長をやらせようってつもりらしい。組織が固まるまでの中継ぎだと聞かされていたのだが、どうやら一杯喰わされたようだ。
「かんべんしてくれよ……。俺は女の扱いは苦手なんだ……」

車はゆっくりと「A. S. S. P.」ビル正面エントランスへと滑り込んだ。

機能美を追及した建物は不気味なまでにこの二人の侵入者を快く迎えたようだ。

そして、所々に巧妙に隠された監視カメラ等の防犯装置がここが重要な場所であるということを無言のうちに語っている。

関係者以外立入禁止の通路を無造作に進んで行くと数人の大男に警護され、神妙な面持で通路の真中を真っ直ぐ進んでくる少女にでくわした。

とっさに道を空けた俺に視線を向けるわけでもなくその集団は黙々と歩いて行った。

「何者だろう？」

サポーターの女の子ならば、あんなごっつい男供が彼女を守るようにして、フォーメーションを組んでいる訳がない。

妙に気になった俺は通路の案内版を頼りに資料室を探してみることにした。

そして、案内版に従い、俺は右に曲がらねばならないはずの十字路で直進して、資料室に向かった。

長官の下に出頭する前にどうしてもあの少女のデータが欲しかった。

後で考えてみると部外者が到着第一目で資料室など入れるはずもなかったのだが・・・。

そして、数日後人事ファイルを見る機会に恵まれた俺はとうとうあの少女のページを捜し出すことができなかった。

只一つ気にかかるファイルのみつけただけだった。そのファイルにはデータは記入されてなく、朱のスタンプでただ・・・・・・・。

「TOP SECRET」とあった。

氏名、年齢共に不明。コードネームは-MV-11-。

