

【 主題 】

- ・異世界と突然繋がり、「ダンジョン」が出現するようになった現代社会
- ・「ダンジョン」が当たり前存在する現代日本
- ・「ダンジョン」攻略に挑む主人公（および仲間たち）

【 世界観設定（暫定：2020年3月23日時点） 】

物語の舞台は、2035年の現代日本。2022年初夏、突如として異世界と繋がってしまったことで、それまでの常識は一変することになった。異世界にしか存在しないエネルギー体「プネウマ（仮）」が地球全土を覆ってしまったことで、世界各地で「ダンジョン」と呼ばれる「異形の化け物の巣窟」が断続的に発生するようになってしまった。

また、「プネウマ / プラーナ（仮）」の影響により、様々な物理法則にも大なり小なりの変化がもたらされることになったが、その最たるものは、「空を飛べなくなってしまった（物体が空中をこれまで通りに移動することができなくなった）」ことだった。

これにより、飛行機や戦闘機を始めとする文明の利器のほか、銃や大砲、ミサイルなどの現代兵器もそのほとんどが使い物にならなくなってしまい、世界のパワーバランスにも大きな影響がもたらされることとなった。

しかし、そのような状況の中でも、人間の都合などお構いなしに各地で猛威を振るう異形の化け物に対処しなくてはならない。だが、現代兵器を奪われた人類は弱く、劣勢な状況がしばらく続くことになるのだった。

そんな折、異世界側の人類から日本政府に対して接触が図られる。異世界の知識と協力を得た日本政府は、戦線を押し返すことに成功し、ついには日本全土を平定することに成功するのだった。

その後、今後も同じような異形の存在が各地で発生する危険性が高いことを知った日本政府は2023年春、異形の存在を「モンスター（仮）」、彼らの発生源を「ダンジョン（仮）」と呼称することを決定し、「ダンジョン」および「モンスター」対策の専門組織を、自衛隊直属(or 自衛隊とは独立した存在)として設立することになった。

だが、年々増え続けるダンジョンとモンスターに、人材確保および人材教育が徐々に追いつかなくなっていった結果、緊急度や重要度の高い案件ばかりを優先的に対処するようになってしまい、緊急度や重要度が低いと判断されたダンジョンやモンスター被害は後回し、酷い時に無視されるようになってしまった。

そこで、お上の手が回らないダンジョン攻略やモンスター退治を生業とする民間組織が、次第に各地で同時多発的に生まれるようになっていく。

最初は、モンスター退治やダンジョン攻略に伴う根本的な危険性や、免許も資格も経験もないずぶの素人が武器を取り扱うことの危険性、国家レベルの機密情報となり得る重大な情報や資源、材料などを国として独占したいという意図などに加え、特に最初は「軽い考えと覚悟の素人が勢いで作った自警団」的な

組織が大半だったことなどから、国の方で規制しようとする動きも見られたが、ダンジョンの発生件数と被害報告の増加に歯止めがかからなくなっていき、最終的に「公にその存在を肯定はしないが、利用できる分には利用する」という半ば「暗黙の了解による黙認」といった立ち位置の存在として、国から扱われるようになった。

なお、「ダンジョン」がもたらすものは、有害な魔物だけではなく、「ダンジョン」内で精製・変化した物質や素材、異形の化け物から取れる素材などは、それまでの地球には存在していなかったものばかりで、研究素材としての価値は計り知れないものがあった。物理法則が大きく歪んでしまった世界において、異世界の未知の法則や技術を手にすることは、世界の覇権を握ることに繋がるため、世界各国がこぞって「ダンジョン」攻略に力を入れるのだった。

異世界との接触における“爆心地”は日本、厳密に言えば鎌倉の地だったため、「ダンジョン」の出現は日本を中心に世界に広がっていくことになったが、爆心地となっただけあってか日本は「プネウマ」の濃度（影響）が他国よりも常態的にかなり強く、「ダンジョン」の発生頻度も他国に抜きん出たものがあった。そのため、「国際協力」や「親善」などの聞こえの良い理由を建前に日本国内の「ダンジョン」攻略への協力を申し出る諸外国と、日本政府との水面下での闘争と牽制が繰り広げられることとなった。

また、異世界の人類は、異世界接触の際に鎌倉の地に出現した「ゲート(仮)」を通じてのみ地球に現れることができるため、必然的に日本政府が異世界人類との折衝の窓口のようになるのだったが、そのことも諸外国から内政干渉を受ける大きな理由と口実になるのだった。

そんなこんなで、「ダンジョン」対策組織の設立から12年の月日が建ち、「ダンジョン」や「モンスター」の存在が(忌避すべきものとして)世界中で当たり前になった世界から物語は始まる。

【登場人物】

1. 主人公

三十路を目前に控えた29歳の男性。大学卒業後からずっと働いていた多国籍料理店が不況の煽りを受けて閉店することとなり、職を失って路頭に迷うことが決まった直後、突然発生したモンスターに襲われる。

寸でのところで、たまたま傍にいて駆けつけたリーダーに助けられることとなったが、その際にリーダーにその特異なプネウマ耐性を見出され、リーダーの会社に強引にスカウトされる。ちょうど職を失ったばかりだったこともあり、その好待遇さに心惹かれるものはあったが、職務内容を聞いて最初は断固拒否。ただ、命の恩人からのお誘いということもあり断るに断り切れず、「まずは三ヶ月間の試用期間から」という条件で首を縦に振ることになる。

幼い頃から「食」に対する興味・関心が強く、基本的にかなり食い意地が張っている。中高生の頃は、「大人になったら世界各国を旅行して各地の美味しいものを食べまくる」ことを夢としていたが、ブルーフォールの発生によりその夢も半ば頓挫。大学在学中に、バイト代を溜めて一度だけ船旅でバックパックスの旅に出掛けたが、その時に散々な目に遭ったことで、海外旅行への意欲はすっかり消沈。小さい頃から趣味

で自炊や調理を行っていたこともあり、国内に居ながらにして世界各国の料理を味わえる料理人、しかも多国籍料理の料理人への道を目指すようになった。

小さい頃から健康優良児で通っており、特に胃袋の強さには定評があったが、ある時期を境に胃腸系のトラブルには一度たりとも苦しめられることもなくなったのだが、それもすべて主人公に目覚めた「異常代謝(仮)」の能力によるもの。(一緒に食べた10人全員が中った食べ物を、誰よりも大量に食べていたのに微塵たりとも体調を崩さなかったなど、その手のネタには事欠かない)

小さい頃から運動も勉強も人並み程度か、せいぜい人よりちょっと良い程度。運動部にも文化部にも属したことがあるが、どちらも全国レベルとかそういう次元ではなく、ごく一般的なレベル。ただ、両親がやっていた社交ダンス(競技ダンス)だけは、小さい頃から大学卒業までずっと続けていたほか、就職後も折を見てストレス解消的な目的で続けていたため、ダンスの技術と体力だけはそれなりのレベルにある。

身長は175~176cm程度で、体型は中肉タイプ。相当な量を食べる割には、だらしない体型などはしていない。競技ダンスに全力で取り組んでいた頃は、スポーツマンらしいもっと良い身体をしていた。

特に戦闘センスなどに秀でている訳でもないため、試用期間中の戦闘訓練などでは、先輩(♂)にこってり絞られて、ボロカスにこき下ろされる始末。だが、根性なしではないため、必死に食らいついていくうちに、少なくともその根性だけは先輩(♂)に認められるようになると、粗暴な態度は変わらないものの何かにつけて先輩(♂)が面倒を見てくれる(可愛がる)ようになる。

元料理人という経歴を活かして、ケモノ(♂)を始めとして、会社の仲間たちの胃袋を掴んでからは、打ち解けるのも早かった。

最初はダンジョン攻略にもモンスター討伐にも消極的で、会社の人たちは皆良い人で好ましいとは思ったものの、試用期間が終わったら別の職を探そうとしていたが、ある時、倒したモンスターに「食材」としての可能性を見出し、実際に調理して食べてみたところ(ケモノ(♂)以外は他の誰も食べてくれなかった)、プネウマの影響が非常に美味しかったことから、モンスター討伐・ダンジョン攻略に対してモチベーションを見出すようになり、本入社を決めることとなった。(※グルメが主題の作品じゃないので、そちらの描写が偏らないように注意！)

2. ヒロイン

自衛隊直属の特殊部隊に所属する異世界人の女性(人間系 or エルフ系 or 亜人系)。異世界との「交換留学生」的な立ち位置の存在として日本に派遣されてきただけあって、異世界ではエリート(上流階級)的な立場の人物で、実際に能力も高く優秀。

基本的にかなり生真面目で素直だが、あまり融通の利かない性格。打ち解けるまでは事務的でやや冷淡な印象になりがちだが、打ち解けた人への人当たりは良い部類に入るため、部隊内・組織内での人気は高い。異世界人に対する物珍しさと、その見目の良さも相俟って、密かに非公認のファンクラブが存在していることを本人は知らない。

ダンジョン攻略中に、ひょんな事から主人公と知り合う。最初は主人公のことを見下したり、軽視したり、邪魔者扱いしたりしていたものの、次第に主人公に惹かれていくようになる。そして、ヒロインが主人公に惹かれていくたびに、それに勘付いたファンクラブの連中から余計に主人公は敵視されていくことになる。

年齢は、地球人換算で「二十歳前後」。

異世界独自の技術体系である「魔術(仮)」の名手でもあるが、異世界の本国からの指示により、滅多なことでは使用しないように厳命されている。そのため、魔術の情報を少しでも引き出したい自衛隊上層部と、情報を可能な限り秘匿したい異世界側との思惑との間で板挟みになっているが、本国側から許可された「知られても、まあ当たり障りない程度の初歩的な知識や技術」を適宜提供することで、自衛隊上層部の追求をのりくらしと躲し続けている。

3. メインキャラクター①:ケモノ(牛獣人+熊獣人)

異世界からやってきた男性型のケモノ。牛と熊と人を混ぜたような顔立ちをしており、身長は2m50cm近くあり、筋骨隆々。手足や体型は半獣半人のいわゆる獣人型で、体表は短く固いがしなやかな体毛で覆われている。バイソンのように太く立派な角と、牛のように細くて強靱なしなりのある尾を持つ。が、手足には熊のように強靱な爪と弾力のある肉球を持つ。

まだまだ日本語は勉強中のため、会話の際は片言になりがち。母国語で話す際には、遥かに流暢に喋るが、もともと無口で不愛想な方なので、同郷の人間との会話でも片言になりがち。

異世界人、しかも地球には存在しない獣人ということもあり、モンスターと間違えられることも多々あったりして、表立っても見えないところでも様々な差別や迫害、嫌悪や畏怖の対象になりがち。

年齢は80歳ほど(地球人換算で40歳前後)。元々、異世界では実力と人望を兼ね備えた名うての傭兵としてそれなりに名を馳せていたが、ブルーフォールから数年が経ったある日、「神隠し(仮)」に巻き込まれて、突如地球に転移させられてしまう。

突然、言語も文化も姿も何もかもが違う世界に送り込まれ、得体のしれない連中(警察および関連機関の人間)からも追い回され、食うものにも困り果て、心身ともに追い詰められていた時に、情報を聞いて駆けつけたリーダーと出会い、片言ながらも初めてコミュニケーションを取ろうとしてきたその姿にほだされ、それ以降、彼と行動を共にしながら、故郷に帰る手段と機会を探り続けている。

現在、世界で唯一、異世界と行き来できる「ゲート(仮)」は日本政府および異世界政府の管轄下で厳重に管理されており、微妙な均衡で成り立っている両世界のバランスを維持するために、また地球における日本とそれ以外の国々とのバランスを維持するために、ゲートを移動できる人員については、非常に厳格な制限が課せられている。

そのため、如何に「神隠し(仮)」に巻き込まれた被害者だとしても、ゲートを使用して向こう側の世界に帰ることは、現実的にほぼ不可能となっている。

なお、様々な異世界の病気やウイルスに対しての抗体を持っており、その筋においては、研究対象としても重宝・重用されている。

奥の手として、変身能力を持っている。変身するとより獣に近い姿となり、身体能力が跳ね上がるが、理性が弱まり狂暴性が増す。エヴァでいうところの「ビーストモード」的な感じ。

4. メインキャラクター② : 主人公の所属する会社のリーダー

50代前半くらいの壮年の外国人紳士(国籍は未定)。身の丈は185cmほどあり、年齢を感じさせないほどに鍛え上げられた逞しい体つきをしている。人類としては確実に「偉丈夫」に分類され、顔つきも間違いなく「強面」に分類されるはずなのだが、表情や物腰の柔らかさからか、普段はあまり相手に威圧感を感じさせない。ただし、本気で怒ると、鬼のように恐ろしい。

元々、海外の特殊部隊で母国の平和と大切な人たちの安全を守るために身を削って働いていたが、ブルーフォールにより最愛の家族を全員失い、その心の傷も癒えぬ間に、立て続けに長年部隊で連れ添った親友を突如発生したモンスターとの戦闘によって失ってしまい、「守る」ことの意味をも見失ってしまい、そのまま除隊。

一時は、異世界そのものに激しい憎悪を滾らせる時期もあったが、調べれば調べるほど互いにとって事故だったことが分かり、またその時期に実際に接することとなった異世界人が皆いい人ばかりだったことなどもあり、最終的には「モンスター憎し」に収まるに至り、同じような被害者を生まないために、「モンスター駆除」を自身の生業として人生の再出発を図ることを誓った。

そうして、軍に復帰し、モンスター駆除を主任務とする部隊に配属されたものの、「国家直属の軍隊」というしがらみのせいで自由に動くことができず、本当に困っている人たちに手を差し伸べるのが遅れてしまったり、最悪の場合には見殺しにせざるを得なくなってしまう経験をしたことで、既存の組織に所属して活動することの限界を痛感し、独立するために再び除隊する。

その後、世界的に見ても、最もダンジョンおよびモンスター発生率の高い地域の一つである日本に移住し、特殊部隊時代に貯め込んでいた私財を投げ打ち、当時は世界でもまだ稀だったモンスター駆除・ダンジョン攻略専門の民間組織を設立するに至った。

設立に際して、特殊部隊時代の友人から紹介(or 推薦)されて知り合うこととなった【メインキャラクター⑦】の老婆とは、その頃からの付き合い。

今の組織に所属しているメンバーは、全員このリーダーによって偶然見出されたか、あるいは意図的にスカウトされた人物ばかり。主人公もその一人で、パターンとしては完全に前者。

諸般の事情から、異世界人の少女(7~8歳)を養子として扶養している。

5. メインキャラクター③: 先輩キャラ(♂)

年齢は30代半ば位。基本的に態度も口も悪い上に素直でなく、権力や体制からの圧力などに対しては反発的であるため、上司などからは煙たがられがちだが、根はかなり面倒見が良く世話焼きなタイプでもあるので、何だかんだで周りの仲間や後輩から慕われるタイプ。

作中では、主人公の教育係に任命され、表面上は渋々と言った様子ながらも、ダンジョン探索や戦闘というものに全く不慣れな主人公に、基本的にはスパルタながらも何くれとなく世話を焼き、後輩の教育に(実はかなり積極的に)取り組んでいる。

組織の設立後、初めてリーダーが見出し、直接的に育て上げた人材で、老婆キャラの次にリーダーとの付き合いが長い。元々は、自衛隊下に新設されて間もなかった「対モンスター・ダンジョン攻略」専門の試

験部隊に、自衛隊外部から勧誘・選抜されて入隊した有能な戦闘員だったが、上述の気質から自衛隊の気風や部隊の空気に上手く馴染むことができず、完全なる“問題児”扱いされていたところ、人材発掘に勤んでいたリーダーと出会い、スカウトされてそのまま現在に至る。

周りからはよく「おっさん」と言われるだけあって、外見は強面で不精髭の生えた老け顔。生活能力も低く、戦闘やダンジョン攻略以外においては色々とルーズで適当。色々とがさつで粗暴。

身長は170cmを僅かに超す程度(171~2cm?)だが、長年実戦の中で鍛え上げられてきただけあって、やはり多分に漏れず筋骨隆々で適度に引き締まった体型をしており、身体能力や戦闘センスもかなり高い。おそらく、現在の前後数年間が、肉体的な全盛期。

6. メインキャラクター④:先輩キャラ(♀)

年齢は18~20歳くらい。実家は、鎌倉に居を構える旧華族の良家だったが、ブルーフォールから間もなく鎌倉近辺が世界でも有数の危険地帯と化してしまったことを切っ掛けに、一気に没落。母を早くに失ったからは父親の愛情を一身に受けて育ったが、その父親も実家の傍にダンジョンが発生した際にモンスターに襲われて死亡。

トップを失ったことで、経営していた会社も軒並み一気に傾いてしまった際に、質の悪い連中につけ込まれ、会社も実家も手放さざるを得なくなってしまう。

そうして、残された資産のほとんどを雇っていた使用人やその家族への補償に充てた後は、父親が子供の頃から実家に仕えてくれていた爺やと一緒に、僅かな財産を携えて新たな生活を始めることとなった。現在は、一般的な規模と水準の一軒家に爺やと二人暮らしの日々。

幼い頃から文武両道、眉目秀麗を地で行く才色兼備なお嬢様として界限で名を馳せており、惜しみない愛情と何不自由ない生活、非常に水準の高い教育を施してくれた父親には心から感謝してはいたものの、常にどこか窮屈さや物足りなさを感じながら生きていた。

爺やと二人暮らしを始めて数ヶ月が経った頃、突如発生したモンスターに襲われるも、間一髪のところでもリーダーに救われる。その際、「命を賭けたスリリングなリアル」を経験し、それまでの人生で感じたことのない「生きている感」と高揚感を感じる事となる。

その場は御礼を言ってリーダーと分かれるも、それからというもの、これまで以上に日常が酷く退屈で無味乾燥なものに思えてしまい、しばらくしてその感覚を感じながら生きることに限界を感じると、僅かな情報だけを頼りにリーダーを探し当てると、即座に入社・弟子入りを懇願。

その時、まだ高校に通うような身だった上に、お嬢様口調の見るからに荒事には不向きそうな可憐な女の子だったため、リーダーは懇願をすげなく拒絶。しかしその程度で諦めるような性分ではなく、その日から連日連夜のようにリーダーの下に押し掛け、入社と弟子入りを懇願し続ける日々が始まる。

やがて、根負けしたリーダーがいい加減に諦めさせるために、かなり無茶な内容の「入社試験」を課したところ、鼻歌交じり or 這う這うの体ながらも突破してみせたことで、ついにリーダーの方が折れる。「高校を卒業したら」という条件で、入社を認める事となる。

在学中もリーダーの下に足繁く通い、訓練を重ね続ける生活が一年半ほども続いたが、卒業後すぐに入社し、今に至る。

リーダーのことを「おじさま」と呼び、先輩キャラ(♂)のことは「〇〇(名字)さま」と呼ぶ。普段は絵に描いたような上品なお嬢様口調だが、興奮すると言葉遣いが荒くなり、「ゲーミングお嬢様」のような言葉遣いになる。

その優秀な頭脳を活かして、異世界語の習得にも力を入れており、既に簡単な日常会話程度であれば問題なくこなせる実力を有している。よくオスケモを練習相手に会話トレーニングをしている。

また、持ち前の知識欲と好奇心から、魔術の習得にもご執心だが、異世界側として最重要機密に指定されている情報が故に、思うように習得が進まず歯がゆい思いをしている。探索で得た報酬の大半を投じて、個人的な依頼として、おばあちゃんに魔術に関する情報の収集を依頼している。

7. メインキャラクター⑤: 事務(裏方)のおばあちゃん

70~80歳くらいの老婆。一見すると、ただの可愛らしいおばあちゃんにしか見えないが、実際は長年にわたり裏社会の情報屋として第一線で活躍してきた手練れの曲者。ただ、身内には優しく甘い方なので、組織の中では「穏やかで優しいおばあちゃん」として通っている。

年老いて第一線からは退いた現在でも、現役時代に築き上げた独自のパイプや情報網を各所に張り巡らせており、今でも常に鮮度・密度ともに一級品と言えるレベルの情報を仕入れ続けている。

現在は、表向きは小さな雑貨屋を営むおばあちゃんとして生きているが、実際には、情報(かそれ相応の物品など)を対価に、通常では手に入らないものを販売する「道具屋」として生計を立てている。

主人公の所属する組織で使用されている武器や防具なども、老婆によって手に入れられたものが大半を占める。

【メインキャラクター②】のリーダーとは、ちょうど現役を引退して、次はどうかと考えていた時期に知り合った。次の身を置く(身を守る)ための場所を探していたこと、モンスターや異世界関連の情報は非常に「価値が高くなる」と考えていたこと、単純に余生は「面白そうなこと」をして過ごしたいと考えていたことなどからリーダーの勧誘に二つ返事で応じ、情報屋として築き上げた膨大な資産をもって、協同出資者となった。。

実は、リーダー以外には秘匿されているが、世界でもまだ数の少ない「逸脱者」の一人。能力は未定。

▷ キャラクターのマッチョ・筋骨隆々度 比較

オスケモ >>> リーダー > 先輩キャラ(♂) >> ヒロイン > 先輩(♀) > 主人公 >> おばあちゃん

▷ キャラクターの強さ(純粋な肉弾戦)

オスケモ ≧ リーダー(※体格差・身体能力の差による) >> 先輩キャラ(♂) ≧ ヒロイン >> 先輩キャラ(♀) > 主人公 > おばあちゃん

▷ キャラクターの強さ(魔術等何でもありの総合力)

オスケモ >> リーダー > ヒロイン ≧ 先輩キャラ(♂) > 先輩キャラ(♀) >> おばあちゃん > 主人公

※純粋な火力・広域殲滅力だけならば、ヒロインが圧倒的にダントツで強い。

※不意打ち的な戦法だけならば、おばあちゃんも相当に強い。

▷ キャラクターのプネウマ耐性

主人公 >>>> オスケモ ≧ ヒロイン > おばあちゃん > リーダー > 先輩キャラ(♀) >> 先輩キャラ(♂)

▷ プネウマが世界的に大きな影響(変化)を与えた事柄

① 電波障害による文明レベルの後退

プネウマの影響で、既存の電波通信技術がまともに動作しなくなってしまったため、インターネットは壊滅的な被害を受けることとなった。一応、既存の電波通信技術でも、電波基地局やそれに該当する強力な電波発信拠点の周囲数十～数百メートル程度(※発信する電波の強度による)

なら、無線通信も可能。だが、有効範囲内でも通信品質は悪く接続も不安定だし、有効範囲ぎりぎりの地点では、ほとんど「通信不可」と言っている状況になる。

一応、近年になって、限定範囲内でのみだが、プネウマの影響を低減させて品質の高い通信を実現する技術が実用化され始めてはいる。しかし、非常にコストが高いことなどから、現時点では政府レベルや軍事レベルでのみ使用されている。

② 民間レベルでの国交

飛行機が使えなくなってしまったことで、民間レベルでの国交・交流は、かつてと比べて激減することとなった。一応、船旅であれば国家間での移動も可能ではあるが、従来技術の結晶である計器類はほとんどまともに使用できなくなってしまったため、(地球規模で見れば)短距離の移動ならまだしも、長距離で

の航行は遭難などのリスクが非常に高くなってしまったため、やはり民間レベルでの国家間移動は以前に比べて激減することとなった。

一応、目的地まで短距離の船旅を何便も乗り継いでいく方法、あるいは大航海時代よろしく沿岸沿いを延々と航海しながら目的地まで船旅で行く方法も採れなくはないが、飛行機に比べて何倍、何十倍も時間がかかってしまうほか、当然費用も相応に高くついてしまうため、取れる休暇や収入に限りのある一般民間人の中では、やはり大陸をまたいでの国家間移動はあまり現実的なものではなくなっている。

一方で、同じ大陸で地続きにある近距離国家間での交流は、むしろ増えることになった。ただ、やはりいくら地続きでも、数千～数万kmも離れた場所への移動は、上記の船旅と同じ理由で一般人には実現が難しく、やはり遠方の国家間への民間レベルでの交流は激減してしまっている。

なお、国家レベルでの交流は、そこまで酷く変わることなく続けられている(続けられるよう勝つ国が努めている)。だが、それでもやはり長距離移動にかかる金銭的・時間的コストが激増したことにより、遠方国家間での交流については、以前と比べてかなり頻度が落ちているのが現実。

③ 自給自足率の上昇(一次産業の復興)

飛行機が使えなくなってしまったほか、船も以前ほど気軽には使えなくなってしまったことで、輸出入に頼った国家運営が世界的に難しくなってしまった。EUのように地続きの近距離国家間であれば、比較的輸出入は精力的に行われているが、車での大陸間移動は飛行機よりも金銭的・時間的コストが高いため、やはり長距離国家間での輸出入は激減してしまった。

そのため、世界的に自給自足の風潮が高まりを見せ、ブルーフォール以前と比べて一次産業が劇的な伸びを見せたことで、食料自給率も大幅に増加した。

特に日本のように四方を海で囲われた島国にとって、輸出入が封じられることは死活問題だったため、より急速に一次産業の復興が進むこととなった。それでも、流石に食料自給率100%にはまだ遠く、近隣諸国からコストを掛けて食料品などを輸入することでまかなっているが、輸入コストや国内生産による人件費の増加に伴い、全体的な物価も上昇することとなった。

④ プネウマ中毒(仮)やプネウマ過敏症(仮)などの発病

それまでの地球には存在していなかったプネウマに、日々晒され続ける中で、徐々に原因不明の体調不良を訴える人の数が増え始める。特に、異世界と繋がったばかりの頃は、プネウマに対する知識や理解が全くないに等しかったため、軽症のうちに手を打つこともできず、重篤化や最悪死に至る人も多かった。

現在は、日々のたゆまぬ研究や異世界知識の流入などにより、対処法が確率されつつあるため、以前ほど恐ろしい症状ではなくなりつつあるが、それでもやはり重篤化した場合には、致死率の決して低くない症状でもあるため、医療資源の乏しい離島やへき地、発展途上国などでは、依然として恐ろしい症状として見なされている。

人類には、プネウマに対する「耐性」というものが存在しており、耐性の低い人ほど中毒や過敏症になりやすい。また、プネウマはあまねく空气中に一定濃度で均一に存在している訳ではなく、濃淡のグラデーションを描くように不均一に分布している。

ダンジョンは、高濃度なプネウマの働きによって発生するものであるため、一般的にダンジョン内部の濃度は、一般的な場所の数十倍～数百倍もの値に達する。ダンジョン周辺についても、数倍の濃度はくだらない。

また、耐性の低いものが、そういった高濃度エリアに身を置くと、急性プネウマ中毒(仮)に陥りやすく、あまりに濃度が高い場所では、耐性の高いものでさえも発症し得る。急性プネウマ中毒は、現代の医学では致死率の高い危険な症状として、冒険者(仮)の間でも注意すべき症状として恐れられている。

ちなみに、異世界人や異世界の動植物は、基本的にプネウマ耐性が地球人より平均的にかなり高い(古代よりプネウマが酸素のように当たり前にある世界で進化を遂げてきたため)。

地球人がプネウマに苦しめられるのは、それまで存在していなかった物質に急に晒されてしまったため。例えるならば、未知の微毒性の物質が地球中に満遍なく散布されてしまったようなもの。

⑤ 生態系 & 気候の変質

プネウマの影響により、人類のみならず、地球上の様々な動植物にも異常が発生。中毒症状による生物の大量死や異常繁殖、農作物や植物の奇形化および性質の変化、プネウマに過剰適応した新種の発生など、これまでの生態系に大きな影響が及ぼされることとなった。

特に、鳥や虫など、空を飛んで生きる生物に関しては、ブルーフォール以降、壊滅的な被害を受けたことで、生態系のバランスは大きく変容することとなってしまった。

ただ、世代交代の早い一部の鳥類・虫類においては、早くも「プネウマが存在する世界」に適応進化を始めた個体や新種も確認されつつあり、鳥類などの根本的な絶滅は免れ得そうな状況にある。

また、世界各地で気候にも影響が発生しており、各地で異常気候による様々な被害や、被害はあまりなくとも通常では考えられなかったような気象現象の発生が報告されるようになっており、ブルーフォール以降、世界各地で天災による被害の報道は絶えない。

⑥ ダンジョンの出現

ブルーフォール以降、世界各地で「ダンジョン(仮)」と呼ばれる異形の化け物の巣窟が突如発生する現象が起こるようになってしまった。

調査・研究の結果、異常に高濃度なプネウマが一定期間以上同じ場所に滞留することで、生物および有機物にそれまでの「通常」ではあり得ない変化が起こり、異形化、巨大化、狂暴化、その他特異な性質の獲得などの劇的な変化が起こることが判明した。

プネウマの基本的な性質として、一か所に留まりやすい(拡散性に乏しく滞留性が高い)ため、プネウマ濃度は地球全体で均一ではなく、異世界との唯一の接点である日本(特に鎌倉)を最高濃度として、おおよそ同心円状に濃度が薄くなっていく。南米大陸が最も薄く、北米やヨーロッパなどがその後続く。

そのため、同地域に住む一般市民レベルの意識としては「まだしも安全で良かった」といった感じだが、プネウマがもたらす未知の物質や未知の素材に非常に大きな価値を見出している政府上層部などは、何とかしてプネウマ研究を進めようとして、表からも裏からも何とかして、世界的に見ても圧倒的にプネウマ濃度の高い日本に干渉しようとして躍起になっている。

反対に中国や韓国、台湾などのアジア圏、オーストラリアなどは相対的にプネウマ濃度が高いため、一般市民としては「勘弁してくれ、ほんと」といった感情レベル。政府上層部もプネウマ被害には辟易しつつも、プネウマのもたらす旨みも享受しているため、日本に対しては比較的になんとか中立的な立ち位置を保っている国が多い。

なお、ダンジョンには、大きく分けて二種類が存在している。

1. 現実世界型(仮)

プネウマの影響により、現実存在している動植物(有機物)や無機物が異常な変化を起こして、ダンジョンと化してしまったタイプ。

あくまで、現実世界の「表面上」での変化であるため、地形や建造物の構造が変化したりすることはなく、ダンジョン内を徘徊するモンスターも、地球の生物が変化したものばかり。

一般的に、探索者が立ち入ることを許されているのは、こちらのタイプ。自衛隊もこちらのタイプの攻略に参加するため、ダンジョン内で鉢合わせになることもしばしば。

2. 突然変異型(仮)

プネウマが何らかの作用を引き起こし、時空間そのものを大きく歪めてしまったことで発生した、まさに本物の「ダンジョン」。

発生した場所の本来のものとは全く異なる地形や内部構造をしており、その中では現実世界ではあり得ない未知の生物などが跋扈している。

その強さや危険性なども段違いであるため、原則としてこのタイプのダンジョンは、政府の管理下に置かれ、自衛隊の専門部署によって処理される。ごく一部の限られた探索者のみ、政府からの要請を受けた場合のみ攻略に参加することもある。

地球の常識では考えられないような特性を持った素材や物質が発見されるのは、大抵こちらのタイプ。こちらのダンジョンで採取される素材などは、基本的にすべて政府によって接収されるが、一部流出したものは、しばしば法外な値段で取引される。

なお、詳細な発生のメカニズムや原因は判明していない。異世界のどこかと繋がってしまったとも、異世界ともまた別の次元だとも言われているが、確かなことは判明していない。年々こちらのタイプの発生頻度が高くなりつつあり、政府としても根本的な対策の必要に駆られるようになっている。

⑦ 逸脱者(ディヴィアント)(仮)の出現

プネウマに「過剰適応」してしまったことで、超常の力を発現させる人類の存在が確認されるようになった。

発現する能力は人によって異なり、「念動力」のように分かりやすいものから、「サイコロの目が何度振っても同じ目しか出ない」といった良く分からないものまで、実に多岐に渡る。発現する人の割合は、およそ「百万人に一人」程度と言われており、通常の人類から逸脱してしまった者という意味で「逸脱者(ディヴィアント)」と畏怖を込めて呼ばれている。

主人公も、自他ともにそうと認識はしていないものの、「逸脱者(ディヴィアント)」の一人。能力の内容は未定。

主人公の能力は、「異常代謝(仮)」。体内に取り込んだあらゆる物質を無毒化・無効化・無力化して、別のエネルギーや物質に変換してしまう。本来、能力を極めれば変換後の物質を指定することも可能はずだが、現時点ではそこまでは制御できず、完全にランダム。

主人公の異常なまでのプネウマ耐性は、無意識に発現していたこの能力のおかげ。(呼吸や肌から体内に入ってきたプネウマを、すべて無力化してエネルギーに代謝している)。この能力のおかげで、プネウマ濃度の高い環境下の方が、様々な身体パフォーマンスが高くなる傾向にある。

⑧ 大規模な戦争の消滅と世界のパワーバランスの変化

プネウマの影響により、銃火器や戦略兵器、戦闘機といった近代兵器が実質的に無用の長物と化してしまったことを受けて、国家間での大規模な戦闘行為の実行・継続が困難になったことを受けて、ブルーフォール直後に世界中から一時的に一切の戦闘行為が中断された。

その後、混乱の極みに陥った自国内の情勢を落ち着けることに奔走せざるを得なくなってしまったため、他国と事を構えている場合ではなくなったことで、それらの争いが再開されることはなかった。

さらに、世界各地で「モンスター」と呼ばれる「人類共通の敵」とも言える存在が出現し始めたことで、世界的な協カムードが醸成されたことも、国家間での抗争に歯止めをかけることとなった。

ただし、それは「従来の軍事力」を以ての戦闘行為が表立って行われなくなっただけで、形を変えた国家間での攻防は、むしろ熾烈を極めていくこととなったのだが、各国足並みを揃えたようにそのことをおくびにも出さないため、一般市民レベルから見ると、「世界各国が手を取り合って平和に向かって歩んでいる」ように見えている。

一方、ブルーフォール以前において、圧倒的な軍事力を背景に世界のパワーバランスを牛耳っていた国々は、ご自慢の軍事力が無力化されてしまったことで、従来の地位から転落。半ば完全に固定化されていた世界の権力構造に大きな変化と隙が生まれたことで、群雄割拠の時代に突入することとなった。特に、世界の頂点に居座っていた米国は、プネウマの分布的に見ると「世界最弱」レベルとなってしまっているため、大きく影響力を落としてしまうこととなった。そのため、ブルーフォール以降は、ありとあらゆる手を使ってでもかつての地位に復権しようと躍起になっている。

なお、“プネウマ資源大国”とも言える日本は、国内各地で頻発するダンジョンおよびモンスター被害への対処に忙殺され続けている上に、諸外国からの内政干渉を跳ね除け続けるのに精一杯。そこに従来の外交下手な気質もあいまって、世界の新しいパワーバランスの中でも今一つ強い立場に立てずにいる。

ただし、「異世界との直接かつ唯一の窓口」という立場だけは死守し続けており、そのおかげで、ある種特別な存在となっているが、そのせいで世界各国からの干渉が留まることを知らずにいる。

⑨ 新しい産業の勃興と探索者ギルドの登場

ブルーフォール以降、航空業やIT関連など、多くの業種が衰退することとなったが、反対に製鉄業や製造業などは、ダンジョン攻略およびモンスター討伐に必要な武器や防具、道具の需要が爆発的に高まったことを受けて、「武器屋」や「防具屋」、「道具屋」と呼ばれる新たな産業が栄えることとなった。

ただし、一時期に急激に乱立したこともあり、店舗によって取り扱う製品の品質は玉石混交。特に「道具屋」は、扱う製品の性質上その傾向が特に強い。まだあまり数は多くないが、最近では「武器屋」や「防具屋」、「道具屋」の全国チェーン店も登場し始めている。基本的には、個人経営の店が多い。

そのほか、「道具屋」に卸すアイテムを作成する「製造屋(仮)」やポーション的な薬品類を精製する「薬品屋(仮)」など、関連業種も沢山登場することとなり、一大産業として大きな盛り上がりを見せることとなった。

また、武器屋などの登場と時期を同じくして、「探索者グループ」や「ダンジョン探索業」のような存在が雨後の筍のごとく全国的に増え始めた。当初、国は規制の動きを見せていたが、業界の繁栄速度が制御しきれない程に早かったことや、とにかくダンジョン攻略・モンスター討伐に猫の手も借りたいような状況が続いていたこともあり、「禁止」や「規制」ではなく「容認」と「囑託」の方向に舵を切った。

その結果、全国各地に複数存在していた「探索者コミュニティ(仮)」が「探索者ギルド」というある種の特権的地位として“表面上は非公式に”認められることとなり、まもなくしてその探索者コミュニティを統括し、各支部間での連携を取りやすくする目的で「中央本部」的なものも設置されることとなった。

なお、中央本部は、最もダンジョンおよびモンスターの発生頻度の高い鎌倉の地に置かれたことから、いつしか「鎌倉幕府」あるいは「幕府」と呼ばれるようになる。

そして、表面上は民間資格(実質的には国家資格に近い)となる「探索者資格制度(仮)」が、探索者ギルドによって施行されるようになり、規定の試験をクリアした者に対して「探索者ライセンス(仮)」が発行されるようになる。

また、時を同じくして、このライセンスを持たない者によるダンジョン探索およびモンスター討伐を、一部の例外(緊急事態などやむを得ない場合など)を除いて禁じる法案が緊急可決されたことで、無法状態に近

かった状況が統制されはじめ、やがて探索者ギルドを中心とした秩序のある体制が完成することとなった。ただし、モグリが無免許探索者も、少数ながら存在し続けている。

このライセンスには、銃刀類の所持を認める権限も含まれているため、このライセンスを持たない探索者は、基本的には銃刀法違反を犯していることになる。

なお、基本的に武器屋や防具屋、道具屋で売られている商品は、このライセンスを持っていない人物に販売することは禁止されている。一部、その対象とならない商品も存在するが、例えるなら「ゴキブリホイホイ」や「絆創膏」的な、一般のご家庭で使用できるような日用品レベルの「ちょっと効果の良い程度のもの」ばかり。

そのほか、探索者を対象とした各種保険や、探索者育成を謳う養成所や学校など、「探索者」を主軸として様々な産業が独自の発展を遂げていくこととなる。

ちなみに、功績や実力などを総合的に判断して、探索者ライセンスには等級が存在している。上から順に、「特級 / 上級 / 中級 / 下級」の四段階に分かれており、中でも「特級」に分類されているのは、日本でも数えるのに片手で足りるほど。リーダーは、貴重なそのうちの一人。特級はある意味「異常」なので、実質的には「階級は三段階に分かれている」とも言える。

- ・特級 ⇒ リーダー
- ・上級 ⇒ 先輩(♂)、おばあちゃん(※戦闘能力ではなく、その他の功績が評価されている)
- ・中級 ⇒ オスケモ(迫害と差別のせい。功績的には上級。実力なら特級でもおかしくないレベル)
- ・下級 ⇒ 先輩(♀)(※中級昇格間近とされている)、主人公

原則的に等級が高いほど、社会的に受けられる保障や恩恵も大きくなる。難易度の高いクエストに挑むためにも高い等級が求められるが、その分報酬も大きくなる。

⑩ 異世界との交流

ブルーフォールから数日後、地球人類と異世界人類の初めての邂逅が、鎌倉の地にて為される。源氏山公園の山頂付近に出現した「次元の割れ目」としか表現できない場所から、中世の西洋の鎧に良く似た装備を纏った一団が出現したため、武装した自衛隊が駆けつけ、鶴岡八幡宮の境内の中で両者が対峙。

極限まで緊迫した状況の中で、互いにコミュニケーションが図られるが、全く言葉が通じない。緊張が極限に達し、いよいよ武力衝突が起きる寸前に、互いの勢力の指揮官がほぼ同時に単独で前方に歩み出ると、手にしていた武器を捨てて敵意のないことをアピール。その光景を見て、両勢力間の緊張が和らいだのを見た両指揮官は、これまたほぼ同時に部隊に後方に退くように指示を出すと互いに近くまで歩み寄り、二言三言通じない言葉を慎重に交わした後、何かを見極めるようにしてゆっくりと握手を交わしたことで、二つの世界の初めての邂逅は悲劇的な結末を回避し、明るい未来を予期させるものとなった。

その後、政府によって緊急招集された言語学や文化人類学などの専門家によって、異世界の学者や研究者と思しき人々との間で、絵や実際の物などを駆使した非常に原始的なコミュニケーションが図られる中で、着実かつ急速に互いの言語の解析が進められることとなる。

そうして、初めての邂逅から数年の時が経った頃、二つの言語の文法を互いにほぼ完全に把握するに至り、単語についても日常会話に必要なレベルの単語は、概ね一通り網羅されることとなり、この辺りから、それまでは水面下で表層的に行われていた二ヶ国間の国交が、本格的に開始されるようになった。

なお、件の指揮官は、全人類を巻き込みかねない闘争の火種を見事に消して場を収めてみせた功績が称えられ、数階級の異例の特進を果たすと、後日新設された「ダンジョン対策本部(仮)」のトップに据えられることとなる。また、異世界人の中で高い知名度と好感度を誇っていることから、異世界陣営との交渉の場によく引きずり出されるようになる。職務として異世界言語の習得を余儀なくされてしまい、あまり語学が得意ではない身として日々の勉強に苦しむこととなる。

同様に、相手陣営の指揮官だった男も大出世を果たし、似たような状況と境遇に置かれることとなるのだった。

ちなみに、当初は「日本語ではなく、地球の公用語とも言える英語で異世界と接しよう」という意見が学者筋からは強く上がっていたが、「新しい世界構造の中でイニシアティブを握りたい」という政府側の意向から、日本語での交流が図られることとなった。

⑪ 異世界技術の流入

最たるものは「魔術(仮)」。

魔術は、「紋章(仮)」と呼ばれる一定の法則をもって描かれる紋様と、「呪文(仮)」と呼ばれる一定の様式をもった詠唱とを組み合わせ、「魔力(仮)」と呼ばれる術者由来のエネルギーを動力源として超常現象を引き起こす異世界産の技術。

地球で言うところの「科学」に相当する技術。厳密に言えば、異世界にも当然に科学は存在しているが、地球で言うところの「魔術」的な冷やややかな扱いを受けている。

また、紋様だけ、呪文だけでもごく簡単な現象程度であれば引き起こすことが可能だが、効率も悪い上に大した現象も発生させられないためあまり使いどころは多くないが、武器や防具に紋章を刻んで特定の能力を付与するなど、使いようによっては役に立つ。なお、「手裏剣」には、「 pneumaによる物理法則への影響を緩和させる」紋章が刻まれている。

調理で例えるならば、紋様は「レシピ」に相当し、呪文は「調味料」に相当する。魔力は「火(熱源)」に、 pneumaは「食材」に、発動した魔術は「料理」にあたる。

科学で例えるならば、紋様は「電子回路」に相当し、呪文は「プログラム(あるいはプログラミング言語)」に相当する。魔力は「電気(電力)」に、 pneumaは「リソース」に、発動した魔術は「アプリ(ソフトウェア)」に相当する。

魔術の発動に用いられる魔力の量と、魔術の威力や規模を決めるプネウマの量との間には相関関係があるため、基本的には注がれる魔力が多ければ多いほど、発動する魔術の規模や威力も大きくなる。

ただし、紋様や呪文、特に前者には「効率」という要素が強く絡んでおり、同じ魔力量を注いでも、より効率の良い紋章の方が威力も規模も大きくなる。そのため、より効率の良い独自の紋章は、地球で言うところの「知的財産」として扱われており、流石に「特許」制度のようなものまでではないものの、重要な価値ある資産として個人や一族、組織などによって機密情報として秘匿される傾向にある。

なお、魔力量には個人差があり、魔力の強さを評価する上では、体内にとどめて置ける魔力の最大容量＝「最大MP(仮)」と、一度に注ぐことのできる魔力の最大量＝「最大許容量(仮)」の二つの要素があるが、両者の間には必ずしも正の相関関係がある訳ではない。そのため、「最大MPは底なしに多いが、最大許容量が雑魚過ぎてろくな魔術を発動させられない」、「最大MPを上回る出力で魔力を放出してしまって、失神したり命の危険に晒されたりしてしまう」といった哀しいケースも存在する。とは言え、基本的には最大MPが多ければ、最大許容量もそれ相応に大きい場合が多い。

なお、ヒロインは最大MP、最大許容量ともに、異世界でも上位に入る水準にある。オスケモは、最大MPは仲間内では最低だが、最大許容量ではヒロインに次ぐ水準にあるため、非常にアンバランスである意味稀有な存在。命を賭して持てる魔力の量に合わない強力な魔術を使えるが、そもそもの最大魔力量が量なので、普通に魔力の強い人が使う強い魔術には及ばない、という哀しいお話。

▷ 主人公たちの最大MP

フィア >>> 冏 > 巴 >> マックス > 喜屋武 > 甘粕 >> ガラヴィン

▷ 主人公たちの最大許容量

フィア >> ガラヴィン > 冏 > 巴 >> 喜屋武 > マックス > 甘粕

▷ 主人公たちの戦闘スタイル

・主人公

戦闘に関してははずぶの素人のため、最もオーソドックスで初心者でも扱いやすい「小型の片手用武器 + 小型の片手用盾」というスタイルを、先輩(♂)から勧められるがまま選択。ジビエ料理を得意としており、時折狩猟に付き合っ解体なども手伝っていた経験から、最も扱いに慣れていて解体用のハンティングナイフを選択する。それとは別に、調理・解体用の包丁類を何本か持ち歩いている。

格闘センスにはお世辞にも富んでいるとは言えないが、観察眼にはなかなかのものがあ、どちらかというとなりよりも分析力での戦闘のサポートをするタイプ。更に言うならば、食事面でサポートするタイプ。

・ヒロイン

レイピアとマイニングシュのように、長さや形状の異なる二本の片手剣を用いて、まるで舞っているかのような流麗な闘い方をする。元々、身体能力は地球人類と比較しても高い方であり、加えて魔術による身体強化も(密かに)併用しているため、近接戦闘の腕前にはなかなかの物がある。

実際には、格闘センスよりも魔術を扱うセンスの方にだいぶ秀でており、高火力・広範囲の魔術を用いた広域殲滅戦を最も得意とする。だが、母国側からの指示で、緊急時を除いて魔術の使用を禁じられているため、普段の戦闘で見せることはまずない。そして、好き放題に魔術をぶっぱなせないことにストレスを募らせている。

・オスケモ

武器と防具を兼ねた攻防一体の特殊なガントレット(両腕を合わせると大きめの盾のような形になる)とグローブを装着しての徒手空拳。主に爪や牙、角や尾を駆使して闘う。変身後は、半ば四足歩行のより野生の獣に近い身のこなしとなり、より強靱かつ巨大に強化された爪や牙、角や尾を主体にした闘い方になる。変身後は、肉体への反動で数時間はまともに動けなくなるし、数日間は激しい筋肉痛に苛まれることになる。

魔術は、適性がないためほとんどまともに扱えない。唯一、多少扱えるものとしては、若干だけ自分の身体能力や自己治癒力を高める「自己強化術(仮)」と、爪や牙、角などをより強靱にする「部分強化術(仮)」のみ。

作中では、「ロマン武器」の代名詞とも言える「パイルバンカー」型の試作兵器(created by 自衛隊研究室)を扱うことのできる体躯と筋力を持つ唯一の人物。

・リーダー

特殊部隊仕込みのナイフ術に、古今東西の武術を組み合わせた特殊な戦闘技術の達人。使用するナイフは、ハンティングナイフのような形状をした大型のもの。純粋な技術の練度で言えば、探索者屈指の実力者。必要に応じて手裏剣や鞭などの中近距離武器や、罠や薬物などの捌め手も使用できるオールラウンダー。奥の手として、ごく初歩的な魔術も幾つか使用できる。

その磨き上げられた技術も然ることながら、持ち前の圧倒的な戦闘センスと、長年の実戦の中で培われた戦闘の勘と経験値が、日本でも数名しかいない「特級」の称号に恥じない戦闘力を実現させている。

・先輩(♂)

特殊な素材で出来た&殺傷能力を高めた特注のヌンチャクを主体とした近接戦闘を得意とする。父親は(ヌンチャクの発祥とされる)琉球古武術の師範。物心つく前か琉球古武術を叩き込まれてきたため、学生時代には数々の大会で優勝した経験を持つ。探索者になった時にも、琉球古武術で扱う数々の武器の中で最も得意だったヌンチャクをメイン武器とすることを迷わず選んだ。

数多の実戦とリーダーとの戦闘訓練の中でより実戦的な戦型へと練り上げていったため、他に真似のできない唯一無二の戦闘スタイルを身に着けるに至っている。棒術や剣術も、ヌンチャク術ほどではないが修めている。

・先輩(♀)

探索者界隈でも名の知れた「手裏剣(32式地对空指向性誘導弾(仮))」の名手。手裏剣の刃先に仕込む形で、様々な毒物や薬品の扱いにも長ける。また、罠や爆発物の扱いにも精通しており、基本的には後方支援型の搦め手での戦闘を得意とする。

本当は前衛としてばっさばっさモンスターを撫で切りにしたい願望を持っているが、自身の体格や身体能力などを現実的に考慮して、後方支援型として特化することを選択したりアリストな一面も。趣味と実益を兼ねて研究している魔術も使用するが、まだ大した火力にはなっていない。

・おばあちゃん

ほぼ完全な非戦闘員のため、ほとんど闘えない。彼女の戦場は、情報戦や諜報戦にある。とされているが、実は隠し持っている異能(or 魔術のスキル)により、不意打ち的な戦法においてはかなりの実力を誇る。油断している相手や不意打ちの決まる相手ならば相当に強いが、実際に一対一で油断なく対峙されてしまうと、ほとんど一般人のおばあちゃん程度の強さに過ぎない。

【用語辞典】

・ブルーフォール(Blue Fall)(仮)

異世界との初接触の際に、急激に世界中に満ちたプネウマの影響によって人類から「空」が奪われた日、およびその現象を指す単語。

Blue: 空、空を連想させる青 の意

Fall: 落下、崩壊、喪失 の意

ブルーフォールが発生した日、世界中で運航されていたすべての飛行機が墜落し、数百万もの人命が失われたことも、「Fall」という単語が使われている理由の一つ。

主人公もブルーフォールにより家族を全員(orほとんど)失っているほか、小隊や自衛隊の中にも家族を失った人たちは沢山いる。もちろん国内外にそういった人は多く存在している。

・SHURIKEN (Superfluid Hydrodynamic UnReactive Interceptor with Knife-Edged Neutralizer)

鋭利なナイフ状の中和装置を備えた超流動流体力学的な非反応性迎撃体

Nに当て嵌める単語の候補:

- Nullifier (無効化装置 (機構))
- Normalizer (正常化装置 (機構))
- Neutralizer (中和装置 (機構))

銃火器やレーザー兵器のような近代兵器が無効化されてしまった世界において、「プネウマ」の働きによる飛翔体への影響を極限まで抑え、飛行能力を持つ個体を含むあらゆるモンスターとの中近距離戦闘での実戦使用を目的に、自衛隊によって2032年(物語開始の3年前)に開発された投擲武器。

「32式地对空指向性誘導弾(仮)」という兵器としての正式名称はあるものの、その形状が手裏剣に似ていることから「手裏剣(SHURIKEN)」の通称で呼ばれている。

なお、「SHURIKEN」の英訳は兵器の開発陣による後付け(※形状ありきのネーミング)だが、間違いなく「超流動」および「流体力学」の技術が使われているし、そのおかげで「プネウマ」に起因する引力や斥力に反応しにくい構造を実現しているし、異世界の技術により「プネウマ」の影響を中和する機構が組み込まれているので、嘘や誇張はないと言える。

純粋に地球由来の科学技術の粋に、日本の外交および諜報機関が死力を尽くしてようやく手に入れた異世界の技術(のさわりの部分)が組み合わせさり生み出されており、物語の舞台においては、ピストルやハンドガンの標準的な小火器的な扱い。

その割に製造コストは高い上に、「プネウマ」の影響を「無効化」や「正常化」まではできていないため、普通に投げても拳銃の弾のように真っ直ぐ飛びはしない。そのため、狙った目標に当てる、しかも動く相手に当てるためには、それ相応の技術が要求される。

2035年時点では、旧近代兵器のスナイパーライフルやバズーカなどにとって代わるような実用的で強力な兵器の開発には成功していない。※試作品の研究開発は世界中で活発に行われている。

主人公の所属する小隊には、手裏剣の名手として名うての者がいる。

超低温にせずとも超流動体(ヘリウム)と似たような特性を示す異世界産の未知の素材が、とあるダンジョンから発掘されたことで、開発と実用化に至った経緯がある。

▷「ダンジョン攻略法(仮)」の成立

▷ 国直属の機関と民間機関のどちらにするか？

⇒ A. 民間組織

【国直属の場合】

◇メリット

- ・最新技術や極秘情報などを違和感なく登場させやすい
- ・国家間のやり取りを描きやすい
- ・政府内の陰謀や組織内のゴタゴタなどを描きやすい
- ・スケールの大きな話を展開させやすい
- ・

◆デメリット

- ・自衛隊や国家公務員などを経験したことがないから、リアルな描写が難しい？