

プロローグ

新西暦111年

何らかの原因によって死を超越した超古代の機械生命体『ベリアル』の封印が解かれ、封印の説かれたベリアル達は数千年前に行われていたと言うバトルファイトを再開。更に周囲の建築物や市民などがその巻き添えになるという被害や地球の統治を目的としていた

地球連邦軍に攻撃する等平和を脅かす脅威となっていた。

一方、攻撃を受けた地球連邦軍も不死身の肉体を持つ彼等を倒せずに居た為、上手に対応できずにいた。

しかし莫大な財力と独自の系統を持つ私設軍隊『ガイアセイバーズ』及び対ベリアル用の手段として開発されたベリアルカードの登場によってベリアルに対する反撃が開始されたのであった……。

ガイアセイバーズ

対ベリアル用の私設軍隊。

莫大な財力と人脈・技術力を保持しており、それは連邦軍すら及ばないと言われている。

設立者であり、指示を彼等に直接与える理事の正体は誰も知らず、

また表面上ではベリアルの封印による治安維持となっている。

ベリアル

数千年前の超古代に封印された死を超越した機械生命体。

31体程存在していると言われており、その目的はゲームマスターに当たる調停者の下で、バトルファイトを行い、最後の一人として生き残った物は

自らが望む世界へと再誕させることを可能とする権利が与えられるからである。

また、バトルファイトに敗北したベリアルは調停者モノリスによって強制的に封印させられていた。

(現在はベリアルカードを使っての封印)

場合によってはベリアル自身が自らのベリアルの能力のみ封印する行為

(作中ではラフトクランズや真・龍王機が行った行為)も可能だそうだが、

これを行った者は統制者モノリスからペナルティとしてベリアルとしての

不死身の身体・能力を大幅減少という状態にさせられてしまう為に

過去のベリアルファイトの記録においても殆ど居なかったらしい。

そして新西暦111年の現代にチベットの古代遺跡に封印されていたベリアルが

チベット遺跡調査団が遺跡発掘作業を進めていく内にベリアルの封印が偶発的に解除されてしまった為に、

全ベリアルは解放され、再びバトルファイトが再開されてしまったのであった。

ベリアルナンバー

それぞれのベリアルヘランダムに与えられている数字。

No.1～10が与えられたベリアルは非常に戦闘能力・知能指数が高いとされている上級ベリアルに当たる。

そしてそれ以降のナンバーを持つベリアルの能力はバラバラで、

弱い物から極端に一箇所だけ能力が高い物ばかりである。

噂によればベリアルナンバー0を持つベリアルも存在しているそうだが・・・。

以下はベリアルナンバー一覧に当たる

上級ベリアル

No.01 :オーヴァーロード (済)

No.02 :次元騎士ラフトクランズ (済)

No.03 :幻魔王ゴッドアーモン (済)

No.04 :真・龍王機 (済)

No.05 :アルジャーノン・カンケル&カンケルスタンド :ギル・ギア(済)

No.06 :闇の暗黒大將軍 (済)

No.07 :天空の勇者フォルティス・アーラ (済)

No.08 :バグ使いクイン・マンサ (済)

No.09 :混沌のケイオス (済)

No.10 :邪神女帝アウルゲルミル (済)

下級ベリアル

No.11 :ガラダ (済)

No.12 :オベリウス (済)

No.13 :バウンドドッグ (済)

No.14 :ズガール (済)

No.15 :ダンテ (済)

No.16 :アルソス (済)

No.17 :トロス (済)

No.18 :アブドラ (済)

No.19 :ズワウス (済)

No.20 :ピクドロン (済)

No.21 :R・ジャジャ (済)

No.22 :ダブラス (済)

No.23 :ファルケ (済)

No.24 :ガーンズバッグ (済)

No.25 :ジェノバ (済)

No.26 :ブラックゲッター (済)

No.27 :ラミエル (済)

No.28 :トリビューン (済)

No.29 :グシオス (済)

No.30 :イーゲル (済)

N0.31 :キヤスモジェニス (済

隠されしベリアル

No.00 :アノルファス (済

次元銀河

詳しくはSRXタイム設定集の項に参照。

即ち、このSRXタイムNEOの世界も次元銀河の一つに存在し、

かつては次元銀河全体を巻き込んだ大きな大戦が勃発していたらしい。

後にSRXタイムNEOの世界はかつて修羅界と呼ばれていた世界が

過去に発生したバトルファイトで何度も繰り返し、リセットされた内の世界の一つと判明する。

修羅界

初出はSRXタイム第3部

戦う事だけを生業としていた『修羅』と呼ばれる機械生命体が住んでおり、

修羅界自体は修羅による闘争によって完全に荒廃していた。

その後もシャドウミラー等の侵略者や修羅王エクスティムとの大きな闘争が勃発し、修羅界は更に荒廃していった・・・。

しかしかつて修羅の一員であったヤルダバオトが引き連れてきたデスティニー連合の部隊と協力して

シャドウミラーを撃退、修羅王エクスティムも死亡し、

ヤルダバオトが新たな修羅王に就任する事によって闘争は終焉を迎えたと思われていた。

しかし、再び別次元 (シャドウミラーの世界・デスティニー連合軍が居た平行世界以外の世界) から現れた

不死の機械生命体ベリアルが修羅界に流れ着き、新たなバトルファイトの舞台として修羅界においてその戦いを再開する。

ベリアルたちによってとうとう修羅界は崩壊の危機を向かえ、

修羅界に残存していたヤルダバオト等の修羅もベリアルによって全滅させられてしまう。

しかし、そうなる事を見越していた修羅自由アガレスと言う修羅は、

ベリアル達が修羅界へやって来たパーツキューブと言う転移装置を改造し、

バトルファイトの統制者であるモノリスをシャドウミラーから得られた技術等で完成させ、

そのモノリスには最後に生き残ったベリアルの希望を元に世界をリセットする機能を付けた。

その結果、修羅界は何らかの原因で滅亡の危機や次元の寿命が尽き掛けた時に、バトルファイトを繰り返し行い、

その都度にバトルファイトの勝者となったもの手によって、何度もリセットされこの世界 (SRXNEOの舞台となっている世界) が生まれたとされている。

前の宇宙

ベリアルが元々存在していた次元で表現する際にラフトクランズはこの名称を使用していた。

空間自体の寿命が来たのでパーツキューブで別の次元へ転移を試みた所、

修羅界（後のSRXNEO世界）に来てしまったらしい。
どのような世界観であった次元だったかは明らかにされていない

音素

音素と書いてフォニムと呼ばれる、この世界での自然音素。
音素は世界を構築する元素の一端。また、元素から離脱した存在と考えられることもある。
この世の全ては例外なく音素を内在しており、内在された音素はそれぞれ固有の振動と音を発する。
火の音、水の音、風の音、地の音、光の音、闇の音と六種類に分けられていて、
言わば自然に連なるものの音素の事であり、この世界に必ず存在するものである。
自然の力、フォニムの力を利用した『音素変化術技』と呼ばれるものが存在し、
『音素輪（フォニム・リング）』の陣を作りその上で力を発動すると、更なる力が発揮する事が出来る。
なお、音素輪にも六種類の陣がある。
（例で言うと、蒼狼『瞬』の真空斬が風の音素輪により、上位派生の真空烈翔穿に変化した事などを）
ちなみに小時間放置、または術技を発動させると音素輪は消え、再度使用する際にはもう1度陣を作らねばならない。
属性により力は変わり、馴染まないものには力は発動しない。
音素の修行を積みれば誰でもフォニム・リングは作り上げる事が出来る。

チベット遺跡調査隊（ベリアル解析班）

数年前、チベットで発見されたとある遺跡の発掘調査を行うために組織された調査隊。
そこには31体全てのベリアルが封印されたモノリスも存在しており、
調査隊が発掘する過程で、全ベリアルを封印したモノリスから封印が解除されてしまった結果、
調査隊に参加していた研究員の一人であり、奇跡的に逃げ延びたドクトル・ヴァルシオンCFを除いて
調査隊メンバーは封印から解き放たれたベリアル達によって皆殺しにされてしまい、本調査隊の
事実上壊滅した。
また、ベリアル解析班の名は後々名付けられたものだと思われる。

ネオバディム

ベリアル対策の為、臨時的に連邦軍技術少将まで昇進した
ドクトル・ヴァルシオンCFの手によって新たに結成された対ベリアル駆除を目的にした独立
部隊。
この部隊に配属された兵士は全員体内にケミカルボルトを注入されており、
それによって自身の潜在能力を限界以上に引き出す事によってベリアルとも互角以上に戦える
ような措置を施されている。
（無論、ヴァルシオンCF自身が意のままに兵士を操るための意味もあるが）

ヴァルシオンCFの考えがそのまま部隊の性格として反映されており、ベリアルを駆除する為ならどんな犠牲を払っても構わない手段をとっており、例えそれが味方であったとしても躊躇しない。また、連邦軍内でベリアルとまともに対抗できるのがこのネオバディムぐらいで、上層部も彼等の行動を止むを得ず黙認している。

アグレッシブ・ビーストモード

オリジナルであるダンクーガや、ネオバディムのType-NOVA以降の偽ダンクーガシリーズが持つ特殊強化形態

『怒り』や『気迫』などの強い感情を爆発させる事により、スパークから野生を開放し身体機能や攻撃能力を一時的に上昇させることができる

しかし、発動は肉体であるプロトフォームや機械生命体の魂とも言うべきスパークにかなりの負荷をかけることになり、

最終的には命を削るリスクを負うこととなる

また、能力自体にも段階があるらしくType-NOVAが使う第一段階は野生のみで動き暴走にも近い状態といえる。

Type-FINALが使う第二段階は理性を保ちつつ爆発的な能力を発揮し、四凶術の一部すら使いこなす脅威の形態である

(本編中では使用していないが)

そして、詳細不明の最終形態は・・・