

惑星強奪を

阻止せよ!

「惑星プリーゼ強奪計画」なる陰謀を、「合衆国」の戦略指導部が進めているらしい。プリーゼといえは、「連邦」が長年かけてテラフォーミング計画を進めてきた場所だ。あと十数年で人が住めるようになる。

諜報部が得た情報によると、「合衆国」は何らかの方法で、この惑星のコントロールを奪うつもりらしい。手段は不明、時期も不明、しかし計画は既に始動している。「連邦」の保安部は血眼で捜査をしているが、「合衆国」側も警戒しているらしく、成果が上がっていない。そもそも、開拓中の惑星そのものを奪うことなど不可能なはずだ。運ぶこともできないし、まだ軌道エレベーターもないから着陸することすら難しい。

そこで「連邦」は、極秘裏でPCたちに調査を依頼することにした。連邦はPCたちのことを高く評価しており、また直属ではないPCたちは合衆国側に警戒されていないだろうからだ。さあ、前代未聞の強盗事件を、はたして防げるだろうか？

人数 3～5人

プレイ時間 3～5時間（テキセ5～9時間）

内容 エクスプロア&ヴォヤージュ
→ エンゲージメント
(宇宙船有)

雰囲気 スペース・アドベンチャー

シリアス ○★○○○ コメディ
宇宙船&メカ ★○○○○ 組織&社会
冒険活劇 ○★○○○ 心理とドラマ

難易度 並 120pp 初期作成向け

本作は、「ステラライフ TRPG」(なななな / セカイカーネル) という TRPG(テーブルトークロールプレイングゲーム) を GM(ゲームマスター)として遊ぶための「シナリオ」です。本作を読んでもしまうと、このシナリオをプレイヤーとして遊ぶことが非常に困難になりますので、ご注意下さい。

作者は、本作を利用された場合に生じる損害などに関して一切の責任を負いかねますので、あらかじめご了承下さい。本作は「解説文」が含まれますが、今後の研究や技術発展によってその内容は変化または陳腐化することも考えられ、作者はその内容の正確性を一切保証できかねます。

概要

シナリオの読み方

欄外には、読まなくていい裏設定や補足説明、解説等を書いています。

イメージを膨らませるための資料であり、このシナリオを遊ぶ上で、この部分を読む必要はありません。

黒字で書かれている部分が、シナリオの本文です。GMとしてシナリオを進めるにあたって指針となる内容が書かれています(もちろん、プレイヤーたちの考えやPCの行動に従ってアドリブで変更を加えることは、推奨されます)。

グレーで書かれている部分が、シナリオ中に読み上げるテキストです。(もちろん、NPCのキャラクター性やロールプレイに応じてアドリブで変更を加えることは、強く推奨されます。)

1. シナリオ背景

テラフォーミング中の惑星を奪おうという陰謀をPCたちが防ぐ、というシナリオです。

舞台は人類の活動域の先端たる「フロンティア」。新たな惑星のテラフォーミングやワープリングの建設が進む開拓中の宙域で、勢いある勢力たちが相争いながらも拡大を続けています。

人間主義勢力の「自由民連邦」がテラフォーミングを進めてきた「惑星プリーゼ」。しかしここは起伏に富んだ地形で豊かな生態系を育てる可能性があるため、自然主義勢力の「地球合衆国」はここを簞奪することを画策しました。

「合衆国」が取った手口は、金属を蚕食して増殖することができる「極限環境微生物 デルタ14」をばら撒くというものでした。この細菌は鉄やニッケルなどの金属元素を侵食して取り込むことができ、また身体が金属でできているおかげで頑丈で、放射線や低気温、低気圧などにも耐えて長く生き延びることができます。通称「メタルイーター」です。

惑星プリーゼは水が少ないため、アステロイドベルトの氷塊を大量に落として海水を補充する必要があります。そこで、輸送船団に紛れてエージェントを送り込んでこの氷に細菌を入れたカプセルを紛れ込ませ、惑星を細菌まみれにしようという計画です。

ひとたび「メタルイーター」が繁殖してしまえば、惑星プリーゼではもはや金属の道具が使えなくなります。重機やアバターなどの開拓に必要な機械類もすべて使用不能。それどころか、軌道エレベーターすら食われてしまうかもしれません。「連邦」にとって、居住は現実的ではありません。

しかし、「合衆国」こと自然主義勢力はその名の通り自然とともに暮らしており、金属製の機械類が無くても馬やロバ、そして人力を使って開拓を進めることができます。

さらに、「メタルイーター」を地表に撒くことで、土壌に含まれる金属(ミネラル)を補充することもできます。「合衆国」は軌道エレベーターを建てる上で、ゲノム編集した特殊な木を植えて成層圏の高さまで急速成長させるという特異な工法を使っていますが、このためにはミネラルが豊富な土壌が必要なのです。

この「惑星強奪計画」は合衆国の戦略指導部が宇宙海賊「グリーンライフ・ソサイエティ」を使って極秘裏に進めていましたが、連邦の諜報部はその名前だけをキャッチできました。

恐るべき惑星強奪の陰謀。防諜を担う連邦保安部は合衆国側から警戒・マークされているため、フリーで動けるPCたちを頼ることにしました。

テラフォーミング：

テラフォーミング職人の朝は早いです。まず、恒星から適度な距離を周っている、岩石惑星を探します。表面の氷が足りなければ、氷アステロイドを衝突軌道に入れてぶつけて、氷を補充します。逆に氷が多すぎる場合は、固まっているところにアステロイドをぶつけて吹飛ばします。

同時に、周回軌道の修正。恒星から離れているならアステロイドをぶつけて近づけ、逆に近すぎるなら反対側からアステロイドをぶつけて引き離します。また、多くの惑星は自転周期と公転周期が重なる「タイダルロック」になってしまっているので、これも衝突の衝撃で無理やり修正します。

それから、惑星の重力に囚われないようにするための「軌道エレベーター」も、早い段階で建てようことが多いです。金属製の巨大な柱を岩盤に突き刺し、「空」側には大きなアステロイドをワイヤー係留して、固定。この天の柱をつたって移動できるようにします。

2. 導入

「テラフォーミング」によって、人類の生活圏は地球をはるか離れ、多くの惑星へと拡がっていきました。「テラ・フォーミング」、つまり「地球を形成する」。地球と同じように、ヒトが暮らせるような温度で、水と空気があり、重力も大き過ぎないような惑星を、人工的に作ってしまうのです。

銀河の果ての「フロンティア」では、テラフォーミングできそうな候補惑星を巡って、大きな勢力がしのぎを削っています。テラフォーミングには莫大な資源が必要になるため、対象となる惑星の周辺宙域もまるごと抑えなければなりません。巨大な「軌道エレベーター」を建設するため、遠くの星からワープ航法で金属資源を大量搬入したりします。

トマスマン星系の「惑星プリーゼ」もその1つ。幾度もの小競り合いの果てにこの星系の支配権を得た「連邦」は、大量の資源と宇宙船、そして人員を投じて、プリーゼの軌道変更と環境構築、そして軌道エレベーターの建設を進めています。

そのさなか、不審な報告が連邦諜報部からもたらされました。連邦と対立する「合衆国」の「戦略指導部」に潜入しているスパイによれば、「惑星プリーゼ強奪計画」なる言葉が出ているようです。

連邦保安部は内部調査を進めていますが、方法、手段、時期、下手人、場所、その他詳細は一切不明。というより、「惑星」を「強奪」することなどそもそも不可能です。あまりにも大きすぎます。かといって、軍事侵攻でトマスマン星系ごと奪うというのも困難です。

連邦保安部部長「この星系には、合体戦艦『タイタニア級 ピースプロッサム』が逗留している。」

連邦保安部部長「拠点防衛戦では無敵と言っていい。いかに合衆国といえど、武力でどうこうできるものではない。」

連邦保安部部長「ダミー情報や妨害工作に遭い、われわれの捜査は行き詰まっている。おそらく、われわれ保安部は合衆国側にマークされている。警戒されているんだ。」

連邦保安部部長「だから、君たちにこの件の調査を頼みたい。雲をつかむような話だが、少しでも確率を上げたい。」

連邦保安部部長「あと十数年で、プリーゼはヒトが住めるようになるんだ…。珍しいことに山がちな地形でね、きっと、美しい星になる。どうか協力してもらいたい。」

と、連邦保安部からの依頼が出ます。報酬はそこそこ高額なようです。

以上のとおり状況を伝えたら、調査に必要な物資として、燃料 1,000 と鋼材 400、それに希少金属 10 を渡してください。

テラフォーミング:

そして最後に大気形成。多くの惑星の表面には気体が存在せず、酸素もオゾン層もありません。そこで、ゲノム編集で作られた専用の苔や藻類などを岩石上に散布し、惑星表面の岩石(カーボネート)などを分解して酸素を含む大気を形成させます。これには数十年もの年月を要します。

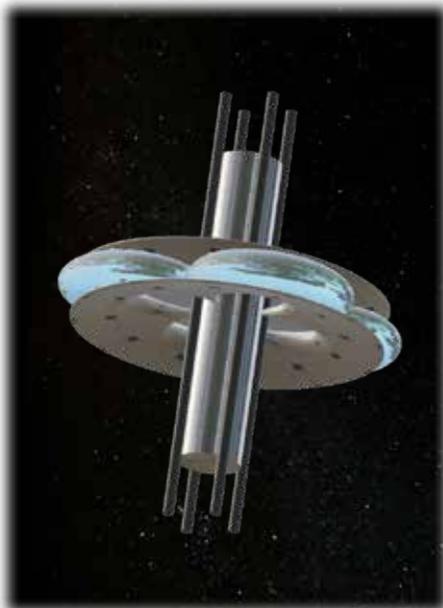
また、恐ろしい宇宙線の影響を防ぐため、「地磁気」が弱い惑星の場合は惑星全体にバリア・フィールドを形成する必要があります。

『タイタニア級 ピースプロッサム』:

連邦の戦闘艦の中でも最大級の火力とエネルギー量を誇る、特異な巨大戦艦です。星間ワープの限界であるリングマックスサイズの宇宙船4隻に分離してワープ移動し、移動先で再度合体して戦闘準備を整えます。運用に手間がかかりますが、ドッキング後はスケールメリットを活かして戦闘効率を引き上げることが出来ます。

連邦保安部部長:

シヴァリア・D・リースリング、ニューヒューマンの57歳(428歳)。保安官出身でカンが鋭く、数々の難事件を解決に導いてきた実績があります。無類の犬好きで、パートナーとしてシェパード犬のトッドを飼っており、よく船内を散歩しています。



人工居住域 フリードバード

調査

3. 見えない盗人を探して

導入を終えたら、6 ページのマップを提示してください。PCたちの宇宙船は、まずは「人工居住域 フリードバード」に配置します。

ここからは調査です。惑星プリーゼの周辺の宙域を旅しながら、謎の計画の気配を探っていきます。つまり、「ヴォヤージュ」と「エクスプロア」を同時並行で進めていきます。

といってもやることは単純。まず、ターンごとに各PCは《周辺探索》や《位置分析》、《遊興》といった宇宙の旅に関するアクションを行うことができ、これに加えて事件の《調査》ができます。そのターンの全PCのアクションの処理をしたら宇宙船を別の星系へ移動し、「経過ターン数」をカウントして次のターンに移ります。ランダムイベントは無しです。

事件の《調査》には「手がかり」が必要です。居場所の関係なくどこでも調べられる「共通の手がかり」とその星系にいる間だけ《調査》できる「星系限定の手がかり」があります。

GMは最初は手がかりの「判定」「協力修正」「必要成功数」「内容」を伝え、必要成功数をクリアしたら「調査結果」を開示してください。

「経過ターン数」が少ないほど、次のエンゲージメントはPC有利になります。《追加移動》を駆使しましょう。

PCのアクション

《周辺探索》

《追加移動》

《遊興》

《ナビゲーション》

共通の《調査》

星系限定の《調査》

PC艦の移動

調査開始時点では、以下の4つの手がかりが開示されます。

- ・ (共通) 合衆国式のテラフォーミング
- ・ (D 限定) 不審船目撃情報
- ・ (G 限定) 軍事的膠着
- ・ (K 限定) 重力圏内調査

それから、手がかりの《調査》が完了するにつれ、次ページ図のように新しい手がかりを開示していきます。

「不審船目撃情報」を完了したら以下の手がかりが開示されます。

- ・ (L 限定) 不審船の隠れ家

「合衆国式のテラフォーミング」と「軍事的膠着」を完了したら以下の手がかりが開示されます。

- ・ (共通) メタルイーター

「メタルイーター」または「重力圏内調査」を完了したら以下の手がかりが開示されます。既に開示してもう一方も完了した場合、必要成功数を-4します。

- ・ (共通) 極限環境微生物 デルタ14

「極限環境微生物 デルタ14」と「不審船の隠れ家」を完了したら、調査を終了し、宇宙海賊「グリーンライフ・ソサイエティ」とのエンゲージメントへ移ります。

また、このシナリオのマップでは、H-G間(必要成功数2)、L-M間(必要成功数2)、K-L間(必要成功数4)を進むにはそれぞれ《ナビゲーション》が必要です。《ナビゲーション》はルートごとに別のアクションです。離れた星系からでもいつでも可能で、累計で必要成功数分だけの成功数を稼げば完了です。



エクスプロア & ヴォヤージュ 見えない盗人を探して

最初から

合衆国式のテラフォーミング

直観力 伝達

協力修正 0

必要成功数 5

いずれか完了で
手がかり提示

もう片方完了で
必要成功数-4

メタルイーター

直観力 予測

協力修正 -2

必要成功数 8

最初から
D 限定

軍事的膠着

論理力 社会

協力修正 -1

必要成功数 3

いずれか完了で
手がかり提示

もう片方完了で
必要成功数-4

最初から
K 限定

重力圏内調査

感受性 操縦

協力修正 -1

必要成功数 6

極限環境微生物 デルタ 14

論理力 生物

協力修正 -1

必要成功数 10

最初から
G 限定

不審船目撃情報

感受性 社会

協力修正 0

必要成功数 3

L 限定

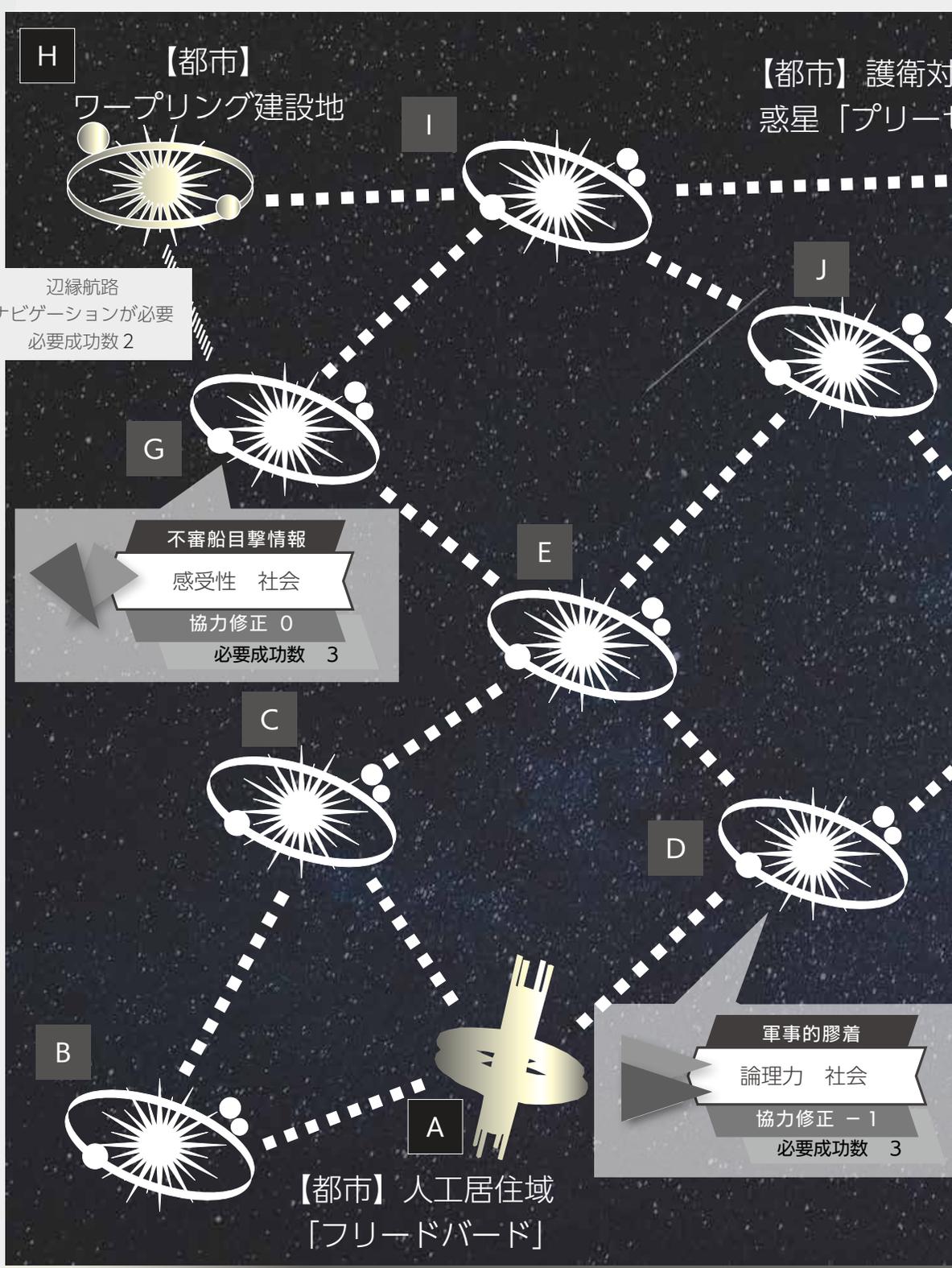
不審船の隠れ家

感受性 電脳

協力修正 -1

必要成功数 4

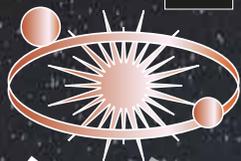
マップ





象
之]

K



辺縁航路
ナビゲーションが必要
必要成功数 4

条件を満たすと開示
感受性 電脳
協力修正 -1
必要成功数 4

重力圏内調査
感受性 操縦
協力修正 -1
必要成功数 6



L

辺縁航路
ナビゲーションが必要
必要成功数 2



F

【都市】
採掘ステーション



M

| | |
|--|--|
| <p>周辺探索</p> <p>直観力 操縦</p> <p>協力修正 -1</p> <p>判定後に成功数に応じて資源を獲得</p> | <p>追加移動</p> <p>論理力 操縦 + [重量補正]</p> <p>協力修正 -1</p> <p>成功数 [3] ごとに追加で移動、ただし追加移動分は消費推進剤が 2 倍</p> |
| <p>遊興</p> <p>直観力 文化</p> <p>協力修正 0</p> <p>成功数 [3] ごとに「リゾーブ」獲得 同ターンの参加者と成功数を融通できる</p> | <p>ナビゲーション</p> <p>論理力 機械 + [重量補正]</p> <p>協力修正 -2</p> <p>累計で一定の成功数を出すことで移動が可能になる</p> |

手がかり

最初から

合衆国式のテラフォーミング

直観力 伝達

協力修正 0

必要成功数

5

調査結果

巨大樹工法の技術は発展しており、土壌の栄養やミネラルが豊富なら、普通の引力の惑星で100年以内に成層圏に到達できるようです。しかし、惑星ブリーゼの場合、表面に金属元素がほぼありません。何かしらの手段で、ミネラルを補充する必要があるはずで

内容

惑星ブリーゼを狙っているのは合衆国。合衆国といえば、ゲノム編集した木を育てて軌道エレベーターにしてしまう「巨大樹工法」で有名です。彼らの狙いを推測してみましょう。

最初から
D 限定

軍事的膠着

論理力 社会

協力修正 -1

必要成功数

3

「惑星強奪計画」の情報とは裏腹に、直近で合衆国側の艦隊に目立った動きはないようです。

ただ引っかけりを覚えたのは、戦闘ボッドやアバターの構成。金属を使わないカーボン材質の軽量タイプが、かなり増強されています。

内容

この星系は合衆国の勢力圏から数ステップの距離にあり、ワープリングを隔てて連邦と合衆国の艦隊が睨み合いを続けています。合衆国の軍の状況を探るには都合が良いです。

最初から
G 限定

不審船目撃情報

感受性 社会

協力修正 0

必要成功数

3

調査結果

ある輸送船の船員がおずおずと話すには、大量の希少金属を見返りに、惑星ブリーゼに落とす氷塊（海水の補充用）に怪しげなカプセルを入れるよう持ち掛けられたとのこと。

不審船は一般商船を装っていたとのことですが、特徴や波長情報などで特定できるかもしれません。

内容

テラフォーミング、特に軌道エレベーター建設には大量の資材が必要になるため、周辺宙域には輸送船が活発に行き交います。不審な宇宙船など、目撃されていないでしょうか？

最初から
K 限定

重力圏内調査

感受性 操縦

協力修正 -1

必要成功数

6

内容

惑星プリーゼ自体を調べたいところですが、軌道エレベーターはまだ無く、酸素も無いので燃烧ロケットも使えません。ドローンでどうか探査してみましょう。

惑星内を調査したところ、山がちな地形、宇宙線の影響が弱め、など様々な特徴がありましたが、惑星に移植された海水(氷)に気になるものが。休眠状態の細菌が入っていたのです。

地球以外の惑星には、人間が手を付けなければ、生物はいません。この細菌はたまたま入ったのか、それとも…

L 限定

不審船の隠れ家

感受性 電脳

協力修正 -1

必要成功数

4

内容

不審船の痕跡を追っていくと、惑星プリーゼに近い宙域に頻繁に出入りしていたことが判明しました。宙域内を調査してみましょう。

アステロイドに偽装した施設を発見しました!おそらくアジトに使っていたのでしょう。情報端末や資料などは無いものの、燃料や鋼材資源などが蓄積されています。

ステルスして近くで待ち構えれば、不審船を捕捉できるかもしれません。

メタルイーター

直観力 予測

協力修正 -2

必要成功数

8

内容

カーボン。ミネラル。合衆国。なんだか覚えがある気がします。手元の情報から合衆国の狙いを分析してみましょう。

合衆国には、「メタルイーター」と呼ばれる「金属を食べる細菌」がいます。鋼鉄だろうが貴金属だろうが腐食してしまう菌で、餌場があれば恐ろしい速度で増殖するといいます。

こいつを惑星プリーゼに撒かれたら、軌道エレベーターすら倒壊するかもしれません。

セリフ

極限環境微生物 デルタ 14

必要成功数
10

論理力 生物
協力修正 -1

調査結果

内容

「極限環境微生物 デルタ 14」。調査の結果浮かび上がったのは、この細菌の名前でした。連邦が調べ上げた合衆国内のデータを使って、見えない敵の正体を暴き出しましょう。

デルタ 14を大量培養しこの宙域に持ち込んだのは、合衆国の私掠船「グリーンライフ・ソサイエティ」でした。惑星プリーゼを金属腐食細菌まみれにすることで、金属に頼らず馬や植物の力で生きることができる合衆国の人々にしか入植できないようにしてしまうつもりでしょう。

調査中のセリフメモ

ただダイスを振るだけの調査では味気ないので、GMはたとえば以下のような会話を交えて演出することもできます。以下の内容はあくまでフレーバーで、読み上げなくても進行に支障ありません。プレイヤーのロールプレイが優先されるでしょう。

軍事的膠着 クリア

連邦軍士官「お手元のデータがこの宙域の全デブリデータと観測データ、そしてこちらが先月回収したデブリです。」

連邦軍士官「これなんて目立ちますよ。20年前に出てきて、10年前には見かけなくなった重セラミックアーマー。それが最近急に増えてます。」

連邦軍士官「こっちは、ひしゃげてますが、復元するとお手元のホログラムのようになります。カーボンナノチューブのお化け。長く延ばして鞭にできるほか、アステロイドなどに絡めて伸縮させて移動に使ったりしてきます。」

連邦軍士官「アステロイドが多い宙域ではしばしば観測されていますが、この周辺宙域にアステロイド地形なんてほとんどありません。」

連邦軍士官「総合するに、小型・軽量型のポッドやアバターが増強されているようです。何か、参考になれば。」



惑星強奪を阻止せよ！

重力圏内調査とメタルイーターをクリア
または 極限環境微生物デルタ 14 をクリア した後で、PCが連邦に報告することにした場合

不審船目撃情報 クリア

輸送業者「あんたらなら信用できそうだ。実はな…。」

輸送業者「…というわけで、変なカプセルを惑星に落とすように言われたんだ。感じの良い調子で喋ってたが、目は笑ってなかったよ。」

輸送業者「中身は『気温調整に使うナノボット』って言うてたが、嘘だと思ったんだよ。それに、たぶん顔も偽装していたな。」

輸送業者「だが、艦のエンジンやスラスターまでは偽装できまい。この映像と波長データ、使ってくれ。」

連邦保安部部長「なんだって、メタルイーターを増殖!？」

連邦保安部部長「ばかな、そんなことをすれば、やられるのは軌道エレベーターだけじゃない。重機も発電もやられる。マトモに人が住めなくなるぞ…！」

連邦保安部部長「奴らはそれでもやるつもりなのか…? 人間の感覚とは思えん。」

連邦保安部部長「惑星プリーゼの気温上昇プロトコルを延期するよう指示を出した。メタルイーターの増殖は抑えられるだろう。」

連邦保安部部長「だが、金属がすべてダメとなると、既に惑星に打ち込まれた分は取り除く方法が無い……？」

連邦保安部部長「カーボン製マイクロマシンならいけるだろうか？」

と、連邦もてんてこまいの状態のようです。

連邦保安部部長「可能であれば、メタルイーターをばら撒いている敵エージェントの宇宙船を、発見・無力化してもらいたい。」

連邦保安部部長「奴らはおそらく、プリーゼ付近のどこか金属系のアステロイドをアジトにして、細菌を『現地生産』しているはずだ。ワープで遠くから持ち込むだけでは効率が悪い。」

連邦保安部部長「その場所を突き止められれば、あるいは……。」

連邦保安部部長「君たちが頼りだ、頼む！」

決戦

4. 対決、細菌テロ宙賊！

調査で「不審船の隠れ家」「極限環境微生物デルタ 14」まで完了したら、いよいよ決戦のエンゲージメントです。

エンゲージメントでは、宇宙船「USS オーガニック」を駆る「宇宙海賊 グリーンライフ・ソサイエティ」と艦隊戦を行うこととなります。宇宙海賊側の人員は、艦長のジュリー・オーガストと、「PC 人数 - 1」人のイージーモブです。宇宙船のデータは PC3~4 人の場合と PC5 人の場合に分かれます。降伏水準は 2,500 です。このとき、「見えない盗人を探して」の調査段階での経過ターン数に応じて、右表のように相手の強さが変わる効果が発生します。調査の手回しが早いほど、相手は後手に回り対応が弱くなります。

戦闘開始前に、以下のような会話をします。

不審船の隠れ家を見張っていると、一隻の宇宙船が近づいてきます。どう見ても普通の輸送船ですが、艦影や波長情報はもっていた情報に一致します。これが、惑星強奪を狙う犯人ということで間違いないでしょう。

不審船は皆さんの接近に気づくと、通信で呼びかけてきます。

不審船艦長「接近している宇宙船、艦名と所属を名乗るのです。」

不審船艦長「こちらは USS オーガニック、採掘船です。」

PC たちが、不審船を捜査や逮捕、攻撃する意思を示したら、

それを受けて不審船はコンテナを展開し、武装を露わにします！

ミサイルポッドにドローンと、輸送船というには重武装です。

経過ターン数と相手の強さ

| 経過ターン数 | 効果 |
|--------------------|---------------------------------------|
| (9 - PC 人数) ターン以内 | ジュリーの【ピュアソウル】のダイス 10 個効果が使用不能（使用済）になる |
| (10 - PC 人数) ターン以内 | なし |
| (11 - PC 人数) ターン以内 | イージーモブ 1 人がノーマルモブになる |
| (12 - PC 人数) ターン以内 | イージーモブ 2 人がノーマルモブになる |
| (13 - PC 人数) ターン以上 | イージーモブ 2 人がスーパーモブになる |

不審船艦長「あら残念ですわぁ、どうやらミサイルがお望みの様子。」

不審船艦長「私たち『グリーンライフ・ソサイエティ』はただ、グリーンでオーガニックでナチュラルな暮らしを教えて差し上げようとしただけなのに。」

不審船艦長「こうなったら、お前たちを突破して、惑星プリーゼにありったけの休眠細菌を投げ込んでやりましょう！」

と、宇宙海賊「グリーンライフ・ソサイエティ」が襲いかかってきます！

戦闘では、ジュリーは原則として《距離変更》に張り付きます。モブたちは、武装それぞれに各々 6 個のダイスを割り振ります。優先順位は

- ① ビーム／実体弾ダメージが発生しそうな場合、その防御手段
- ② グラビティミサイル
- ③ キャノンドローン

HP が 1,500 以下になったら、パーズを行います。このターン、ジュリーは【ピュアソウル】のダイス 10 個効果を利用し、一気に距離を離します。

5. エンディング

エンゲージメントでPCたちが勝利したら、エンディングに入ります。ジュリーたちは観念して投降しますので、連邦の官憲に突き出すことができます。

ジュリー「ぐぬぬ、連邦保安部の連中は完璧にマークしたのに、こうも早くバレるなんて。」

ジュリー「あなたたち、良い眼をしていますねえ。ダミー情報も撒いていたのに、やすやすと見抜かれるとは。」

ジュリー「こんなに腕前が良いということは、さぞやグリーンな生活をなさってるのでしょうか。」

ジュリー「これは餞別、よかったら受け取ってくださいな。大丈夫、変なものが入ってないですわ。」

と、アルミパックに入ったお茶っ葉をくれます。「ルイボスティー」と書かれています。

さて、皆さんが辺縁宙域から戻ると、連邦の偉い人たちが出迎えてくれます。

連邦保安部部長「迅速な調査と対処、大変感謝する。」

連邦保安部部長「残念ながら、『デルタ 14』は既に一定数がプリーゼの地上に撒かれてしまっているようだ。」

連邦保安部部長「ただ量はそれほど多くないので、これから専用のマイクロマシンを投射して、数ヶ月程度でクリーンアップしていく。」

連邦保安部部長「このままテラフォーミングを進めていたら、増殖しだしていただろう。そうになったら手遅れだった。」

連邦保安部部長「急ピッチで、カーボン製の耐細菌マイクロマシンを生産している。これでクリーンアップもできるはずだ。」

連邦保安部部長「危うく本当に惑星強奪されるところだった。防げたのは、君たちのおかげだ。」
連邦保安部部長「報酬はコンテナ移送する手配を済ませた。今回の依頼、君たちに頼んで本当に良かった。」

というわけで、テラフォーミング計画を襲った恐るべきバイオテロは、無事収束したのでした。

惑星プリーゼはこれから数十年をかけて、徐々に人が住める環境へと変わっていくことでしょう。

山地が多い地形とのことなので、生まれ変わった姿は景色もすばらしいことでしょう。

セッション終了の後は、PCに経験点を渡すことができます。

もちろん一義的には次回シナリオの都合で考えるべきですが、目安としては、

[調査と戦闘の経過ターン数] + 3
程度が良いでしょう。

降伏水準 2,500

宇宙船名

USS オーガニック

先制索敵

直観力 予測

協力修正 0

ページ
対象

甲板
前部

ディフェンスドローン

機能

実体弾防御

効果値

260

必要成功数

3

判定内容

直観力 機械 + [距離] ÷ 6
(小数点切り捨て)

協力修正

- 1

基数

2

単基重量

16

総重量

32

ページ
対象

艦首

多重ディフレクター

機能

ビーム防御

効果値

280

必要成功数

3

判定内容

感受性 予測 + [距離] ÷ 6

協力修正

- 1

基数

1

単基重量

16

総重量

16

降伏勧告

感受性 伝達

協力修正 - 1

ページ
対象

艦底
前部

キャノンドローン

機能

ドローン指揮

効果値

100

必要成功数

3

判定内容

感受性 電脳

協力修正

- 2

基数

2

単基重量

16

総重量

32

ページ前装甲数

20 ×

98

+ 500 =

ページ前最大 HP

2460

ページ後装甲数

20 ×

50

+ 500 =

ページ後最大 HP

1500

現在 HP



ページ
対象

甲板
後部

グラビティミサイル

| 機能 | 効果値 | 必要成功数 |
|-------|-----|-------|
| 実体弾攻撃 | 260 | 3 |

| 判定内容 | 協力修正 |
|---------------------------------|------|
| 論理力 機械 - [相手艦重量補正] (宇宙船のみ) | -1 |

| 基数 | 単基重量 | 総重量 |
|----|------|-----|
| 2 | 16 | 32 |

ページ
対象

艦尾

| 機能 | 効果値 | 必要成功数 |
|----|-----|-------|
| | | |

| 判定内容 | 協力修正 |
|------|------|
| | |

| 基数 | 単基重量 | 総重量 |
|----|------|-----|
| | | |

ページ
対象

艦底
後部

艦内防護装甲

| 機能 | 効果値 | 必要成功数 |
|-------|-----|-------|
| 電子戦抵抗 | 200 | |

| 判定内容 | 協力修正 |
|------------|------|
| 相手の《電子戦》-2 | |

| 基数 | 単基重量 | 総重量 |
|----|------|-----|
| 1 | 10 | 10 |

| 重量 | ページ前 | ページ後 |
|------|------|------|
| 艦本体 | 50 | 50 |
| 装甲 | 98 | 50 |
| 艦首 | 16 | 16 |
| 甲板前部 | 32 | 32 |
| 甲板後部 | 32 | 32 |
| 艦底前部 | 32 | |
| 艦底後部 | 10 | 10 |
| 艦尾 | | |
| 合計重量 | 270 | 190 |

距離変更

論理力 操縦+ [重量補正]

協力修正 -2

| | | | | | | | | | | |
|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 合計重量 | 80以下 | 140以下 | 190以下 | 230以下 | 270以下 | 300以下 | 330以下 | 350以下 | 370以下 | 以降10ごと |
| 重量補正 | +3 | +2 | +1 | 0 | -1 | -2 | -3 | -4 | -5 | さらに-1 |

降伏水準 2,500

宇宙船名

USS オーガニック

先制索敵

直観力 予測

協力修正 0

ページ
対象

甲板
前部

ディフェンスドローン

機能

実体弾防御

効果値

260

必要成功数

3

判定内容

直観力 機械 + [距離] ÷ 6
(小数点切り捨て)

協力修正

- 1

基数

2

単基重量

16

総重量

32

ページ
対象

艦首

多重ディフレクター

機能

ビーム防御

効果値

280

必要成功数

3

判定内容

感受性 予測 + [距離] ÷ 6

協力修正

- 1

基数

2

単基重量

16

総重量

32

降伏勧告

感受性 伝達

協力修正 - 1

ページ
対象

艦底
前部

キャノンドローン

機能

ドローン指揮

効果値

100

必要成功数

3

判定内容

感受性 電脳

協力修正

- 2

基数

2

単基重量

16

総重量

32

ページ前装甲数

20 ×

122

+ 500 =

ページ前最大 HP

2940

ページ後装甲数

20 ×

54

+ 500 =

ページ後最大 HP

1580

現在 HP



ページ
対象

甲板
後部

グラビティミサイル

| | | |
|-------------------------------|------|-------|
| 機能 | 効果値 | 必要成功数 |
| 実体弾攻撃 | 260 | 3 |
| 判定内容 | 協力修正 | |
| 論理力 機械 - [相手艦重量補正] (宇宙船のみ) | - 1 | |
| 基数 | 単基重量 | 総重量 |
| 2 | × 16 | = 32 |

ページ
対象

艦尾

ホーミング量子ビーム

| | | |
|--------------------------------|------|-------|
| 機能 | 効果値 | 必要成功数 |
| ビーム攻撃 | 280 | 2 |
| 判定内容 | 協力修正 | |
| 論理力 予測 - [距離] ÷ 6 (小数点切り捨て) | - 1 | |
| 基数 | 単基重量 | 総重量 |
| 2 | × 10 | = 20 |

ページ
対象

艦底
後部

艦内防護装甲

| | | |
|--------------|------|-------|
| 機能 | 効果値 | 必要成功数 |
| 電子戦抵抗 | 200 | |
| 判定内容 | 協力修正 | |
| 相手の《電子戦》 - 2 | | |
| 基数 | 単基重量 | 総重量 |
| 1 | × 10 | = 10 |

重量

| | ページ前 | ページ後 |
|------|------|------|
| 艦本体 | 50 | 50 |
| 装甲 | 122 | 54 |
| 艦首 | 32 | 32 |
| 甲板前部 | 32 | 32 |
| 甲板後部 | 32 | 32 |
| 艦底前部 | 32 | |
| 艦底後部 | 10 | 10 |
| 艦尾 | 20 | 20 |
| 合計重量 | 270 | 190 |

距離変更

論理力 操縦 + [重量補正]

協力修正 - 2

| | | | | | | | | | | |
|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|
| 合計重量 | 80以下 | 140以下 | 190以下 | 230以下 | 270以下 | 300以下 | 330以下 | 350以下 | 370以下 | 以降10ごと |
| 重量補正 | +3 | +2 | +1 | 0 | -1 | -2 | -3 | -4 | -5 | さらに-1 |

NPC

名前

ジュリー・オーガスト

種族

オリジナル

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

38 / 38

ダイス数

(ダイス数) (基本ダイス数)

3

ダメージ

イラスト/メモ

フロンティアで活動する地球合衆国の私掠船「グリーンライフ・ソサイエティ」の艦長。自然主義者で、身体に機械を侵襲させるというのを生理的に受け付けられない。代わりに、ボディの「セプテンバー」に頼っている。

機械を身体に融合させたり生まれ直したりする他勢力を気味悪く思っており、フロンティアから排斥するために色々と陰謀を巡らせている。

健康茶マニアで最近ではマテ茶をよく飲んでる。カフェインは極力摂らない。趣味はキャンプとボルタリングで、ほとんど取っ掛かりが無い崖もスルスルと登ってしまう。

タレント

論理力

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
| 2成功 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11~ |
| 1成功 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11~ |

直観力

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
| 2成功 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11~ |
| 1成功 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11~ |

感受性

| | | | | | | | | | | | | |
|-----|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|-----|
| 2成功 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11~ |
| 1成功 | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11~ |

使用PP

117

リゾルブ

開始時

スキル

| | 生物 | 電脳 | 操縦 | 伝達 | 機械 | 予測 | 文化 | 社会 |
|------|--------|----|--------|----|----|--------|--------|--------|
| レベル | 3 | | 3 | | | | 2 | 1 |
| 所要PP | 10(10) | | 10(20) | | | 15(45) | 15(60) | 20(80) |



アビリティ

(1 つにつき 10PP スキルカテゴリは [スキルレベル] 個まで)

| アビリティ名 | タイミング | 使用回数 | カテゴリ |
|--|-------|----------|------|
| 効果サマリー | | | |
| 原種 | 常時 | | 種族 |
| 基本ダイス数 - 1 ダメージ 1 点ではなく 2 点につきダイス数 - 1 | | | |
| 野生の感覚 | 常時 | | 種族 |
| タレント：感受性でダイス目 9 のとき 3 成功 | | | |
| ピュアソウル | 常時 | | 汎用 |
| 基本ダイス数 3 シナリオに 1 ターンだけ 10 アバター操縦不可 「倫理違反」 装備使用可 | | | |
| 医療 | アクション | | 生物 |
| 「論理力 生物 協力修正 0」 成功数 2 につき 1 のダメージを回復 (ソウルシミュレータ・【義体】 除く) | | | |
| エモメント | 常時 | | 生物 |
| 自分がダイスを割り振ったとき《諜報工作》の協力修正 + 1 | | | |
| 緊急回避 | 判定直後 | パートに 1 回 | 操縦 |
| 自分が割り振った《距離変更》《戦闘機動》【回避機動】の成功数だけ《ビーム防御》《実体弾防御》の達成値増加 | | | |
| 手を取り合って | アクション | | 文化 |
| 「直観力 文化」 「派閥傾倒：2 影響力：[成功数]」の自派閥インフルエンサーが登場 | | | |
| 買収 | 判定の前 | | 社会 |
| 《高論卓説》《分断工作》《印象操作》《諜報工作》に割り振ったダイスに「希少金属」1 使うと達成値 + 2 | | | |

装備

(3 個目からは 1 個ごとにダイス数が減少)

| 装備名 | 効果サマリー | 装備中 |
|------------|------------------------------------|-----|
| 大型パーソナルバリア | ダメージ吸収 2 | |
| メディキット | 【医療】で成功数 1 につき 1 のダメージを回復できるようになる。 | |
| フレグランスドレス | 「ソサイエティ」の【ロビイング】で判定の達成値を + 1 | |
| 携行レールガン | 《射撃攻撃》 射程 5 ダメージ 7 | |
| | | |
| | | |
| | | |