

独立 の日

I am lord of myself, accountable to none. - Benjamin Franklin

独立の機は熟した。惑星内の世論を固め、金の力か軍事力でもって、世界に独立を認めさせるのだ。

惑星「リブラ」が、銀河巨大企業「コズミック・コモンウェルス」の手によって植民されてから幾星霜。いまや「コロニー・サーティーン」と呼ばれるようになったこの宙域では、コモンウェルスによる強圧的な支配に対する不満が高まっていた。彼らが奉ずる「物質主義」の思想が強制され、汎用 AI を使った情報統制が敷かれる現状。音楽や美術といった「文化的なもの」が軽んじられ、経済活動が何にも優先される。そして、大量の希少金属を「配当」として上納しなければならない。

そんな中でも、「ダークウェブ」や暗号通信を介して外の世界の情報は入ってくる。物資があり余る飽食の時代、開拓の「フロンティア」は数千光年先へと遠ざかり、もはや「物質主義」の思想は時代遅れだと思われる。人々は文化と自由を求めている。時は来た。外の世界を知る PC たちが中心となり、独立の夢を叶えよう。

人数 3～4人

雰囲気 歴史ロマン・ヒロイック

プレイ時間 2～3時間(テキセ4～6時間)

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

内容 ソサイエティ > ヴォヤージュ OR
 フリートバトル(宇宙船不要)

難易度 易しめ 120pp 初期作成向け

本作は、「ステラークライフ 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、ご注意ください。

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

コロニー・サーティーン:
コモンウェルスによる13番目の植民宙域の意。13州というわけではない。惑星リブラを中心に、採掘ステーションや軍事基地など周辺宙域に多数の拠点を擁する地域で、5星系をまとめて「コロニー・サーティーン」と呼称している。

物質主義:
希少金属に代表される富の蓄積こそが究極目的。お金のためにお金を稼ぐ。

37時間:
惑星リブラの自転周期は37時間。

「コロニー・サーティーン」は、「管理インターネット」という忌まわしい呪いに蝕まれていた。ここでは、上の方針に背くような意見や情報は、統制され封殺されてしまう。インターネット上で他の人から見えなくされてしまうのだ。「物質主義」という勢力方針、イデオロギーに反対するようなメッセージはすべて排除される。多くの文芸作品やホロムービー、他の惑星で生まれた芸術なども、ひとしく排斥されてしまう。

他の惑星では、重犯罪の抑止や特許/秘匿情報流出防止のための最低限の管理がAIによってなされている程度だ。しかし、コロニー・サーティーンの中核である惑星「リブラ」では、AIのみならず「内部管理部」の多数の人員によって、**37時間監視体制**が敷かれている。

コロニー・サーティーンを作ったのは、銀河巨大企業である「コズミック・コモンウェルス」だ。銀河の4大勢力の1つに位置づけられるこの企業は、より多くの富と利潤を求めて銀河の端々へと植民を続けており、一方で育った植民惑星からは「投資のリターン」として多額の上納金を取り立てている。銀河最大の送金網といくつものAAAランク金融機関を擁し、今銀河で最も勢いがある勢力といえる。

稼いだお金は持っていかれ、文化は制限されて評価されず、息の詰まりそうな暮らしに辟易したコロニー・サーティーンの人々の間では、独立の機運が高まっていた。もちろん、表立ってインターネットで語ることはできない。だから、無害なホロムービーデータに暗号化情報を仕込んだり、インターネットの上にオーバーレイ・ネットワークを構築する暗号化ダークウェブ通信を介したりして、当局の監視が行き届かないところでやり取りをしている。

独立運動を主導しているのは、惑星の外の世界を肌で知る宇宙船乗り(アストロノーツ)たちだ。惑星リブラ出身の彼らは、外の世界の文物を秘密で持ち帰ることで、惑星の人々に検閲を経ない生の情報を提供している。

そんな中、独立のまたとない好機がやって来た。辺境のフロンティアで起きた動乱。それに対応するため、周辺宙域に逗留していたコモンウェルスの大艦隊、「第四警邏部」がはるか遠くの宙域に移動したのだ。

これで、軍事的にはイーブンが取れる。「独立派」たちは惑星の独立を公然と要求し、惑星内での多数派を勝ち取るべく世論戦を開始する。

導入

信できるのです。

このあたりで、プレイヤーとPCの自己紹介の時間を取ると良いでしょう。

お金の他にも、大切なことはたくさんある。ふたたび故郷の星、「コロニー・サーティーン」の中心「惑星リブラ」に戻ってきた皆さんは、星々の旅の中で集めた文物や考え方などを人々に広めました。監視を受けないように「ダークウェブ」などを使って、外の情報を徐々に浸透させていったのです。

そうして、人々の中に独立を望む声が大きくなってきた頃。千載一遇の好機が到来しました。

独立の最大の障害となっていたのは、コモンウェルスが擁する大艦隊、「第四警邏部」の武力でした。最近、ここから離れたフロンティアの宙域で動乱が起こり、対応するために遠くの宙域に移動したのです。

かの艦隊が戻ってくる前に独立を既成事実化してしまえばいい。今こそ、自由を勝ち取るときです！タイムリミットは、「第四警邏部」が戻る【8ターン終了後】までです。

独立を果たすには、まず、惑星リブラの住人の支持を固める必要があります。

まだインターネットは「内部管理部」の連中の手にあります。

インターネットの「惑星管理放送」では、内部管理部の重鎮「カーネ・アルド一部長」と「トーチ・モッテンジャー副部長」が自信満々に演説をしています。

カーネ部長「市民の皆さん、おはようございます！第四警邏部が離れ、不安な方も多いでしょう！」

カーネ部長「しっかーし！今日も、【反乱分子】の拠点を1つ特定し、【反乱分子】どもを拘束しましたー！」

トーチ副部長「そうです！【反乱分子】など恐るるに足らず！」

トーチ副部長「市民の皆さんは安心して、仕事に勤しんで下さい！」

カーネ部長「前線で働く第四警邏部のためにも、もっと希少金属を稼ぐのでーす！！」

という感じで、メディアやネットが統制されているために、まだ多くの住民には正しい状況が伝わっていません。

ここで、導入から「ソサイエティ ティーパーティー」に繋げていきます。ソサイエティの初期状況を説明し、1ターン目に入っていきます。なお初期の「希少金属」は「[PC人数×5]」ですが、PCが「【買収】」のアビリティを持っていない限りは、この段階で伝える必要はないでしょう。

【第四警邏部】:

コモンウェルスの勢力圏内を警邏、つまり警備する艦隊、その4番目です。

あまりに数が多いため、前の惑星にいる艦がワープしている間に先頭の艦がもう次の惑星にワープし始めている、といったことすら起こります。

3. ティーパーティー

ソサイエティの初期設定

まずは「ソサイエティ」で、世論戦に勝たなければなりません。皆さん「独立派」の「支持値」は最初は40なのに対し、「内部管理部」を中心とする「残留派」の「支持値」は120あります。

「独立派」の「支持値」が「残留派」の「支持値」を上回る

ことができれば、惑星を掌握することができ、次のステップに移れるでしょう。

「ステラライフ TRPG」に不慣れなプレイヤーがいる場合は、以下の説明文を挟んでも良いでしょう。

「ソサイエティ」つまり「世論戦」では、言葉とネットワークの力で「支持値」を勝ち取っていきます。

できることは大きく3種類。まず、直接「支持値」を稼ぐには、《高論卓説》《分断工作》《印象操作》のアクションにダイスを割り振ります。

独立の必要性を筋道立てて説く《高論卓説》、残留派側を切り崩し離反者を出させる《分断工作》、そして独立の「イメージ」を良くすることを狙う《印象操作》。毎ターンこれら3つの戦略から1つを選びます。じゃんけんの関係になっています。

じゃんけんはじゃんけんでも、後出しじゃんけんです。《情報戦》で2以上相手を上回れば、次のターンは相手の手を見てから自分たちの手を決めることができます。

それから、人々への影響力が大きい「インフルエンサー」というNPCたちがいます。彼らを味方に引き込むのが、「ロビイング」です。

ソサイエティのNPC

「残留派」派閥には「エージェント」として、以下が登場します。

- ・ カーネ・アルドー部長
- ・ トーチ・モッテンジャー副部長

(PC4人の場合) ジャーメイン 1SV 警議員

他に、初期の「インフルエンサー」として以下が登場します。

- ・ 発明家 ベンジャミン

当初支持派閥：PC サイド

当初派閥傾倒：2

当初影響力：9

電気、人口動態、海流、光波、電導といった様々な分野で活躍している大発明家。手紙のようなアナログな手段を使った、インターネットを介さない連絡網を組織し、独立派の活動を支援してくれている。

- ・ デザイナー ブルージャケット

当初支持派閥：なし

当初派閥傾倒：0

当初影響力：10

コロニー・サーティーンでは珍しい「外部星系に輸出できる」高級服飾デザイナー。少数民族の出で、自分たちの民族のことを第一に考えており、独立派と残留派のどちらにも与していない。

- ・ 企業家 ハウ

当初支持派閥：PC サイド

当初派閥傾倒：2

当初影響力：9

惑星リブラの主要産業である製茶業や造船・宇宙船産業を取り仕切る大財閥のCEO。モモンウェルスの強大さを誰よりもわかっており、「逆らおうなんてバカげている」と考えている。

ジャーメイン 1SV:

元ネタは植民地担当大臣だったジョージ・ジャーメインサクヴィル公爵

ベンジャミン:

元ネタはベンジャミン・フランクリン

ブルージャケット:

元ネタはShawneeのブルージャケット

ハウ:

元ネタは英国陸軍総司令ウィリアム・ハウ



ソサイエティ

独立派

支持値

支持値を直接増やすには、ターンごとに3つの戦略から1つを選択
 戦略優位なら 成功数×10
 そうでないなら 成功数×5

《印象操作》

感受性 文化+
 [支持値最少なら+1]
 協力修正 0

《高論卓説》

論理力 伝達+
 [支持値最多なら+1]
 協力修正 0

《分断工作》

直観力 社会+
 [支持値最少なら+1]
 協力修正 0

《情報戦》

直観力 電脳 協力修正 -1
 成功数が相手を2以上上回ると相手の次の戦略がわかる

《ロビイング》

論理力 社会 - [派閥傾倒] 協力修正 -1
 成功数3ごとに対象の派閥傾倒を1動かす

《直接攻撃》

感受性 生物 協力修正 -1
 成功数ごと(倫理回路無しなら2倍)に対象に1/2ダメージ/影響力-1

《身辺警護》

論理力 生物 +1
 協力修正 0
 成功数1ごとに対象が敵《直接攻撃》で受けるダメージを軽減

発明家
 ベンジャミン

派閥傾倒

影響力

支持派閥

当初支持派閥：独立派
 当初派閥傾倒：2
 当初影響力：9

デザイナー
 ブルーシ

派閥傾倒

支持派閥

当初支持派閥
 当初派閥傾倒
 当初影響力

派閥傾倒

影響力

支持派閥

派閥傾倒

影響力

支持派閥

派閥傾倒

影響力

支持派閥

残留派

企業家
ハウ

派閥傾倒

影響力

支持派閥

当初支持派閥：残留派
当初派閥傾倒：2
当初影響力：9

支持値

《印象操作》

感受性 文化+
[支持値最少なら+1]
協力修正 0

《高論卓説》

論理力 伝達+
[支持値最多なら+1]
協力修正 0

イナ
ケット

影響力

派閥傾倒

影響力

支持派閥

《分断工作》

直観力 社会+
[支持値最少なら+1]
協力修正 0

派閥

傾倒：なし
傾倒：0
力：10

《情報戦》

直観力 电脑 協力修正 -1
成功数が相手を2以上上回ると相手の次の戦略がわかる

《ロビイング》

論理力 社会 - [派閥傾倒] 協力修正 -1
成功数3ごとに対象の派閥傾倒を1動かす

《直接攻撃》

感受性 生物 協力修正 -1
成功数ごと(倫理回路無しなら2倍)に
対象に1/2ダメージ/影響力-1

派閥傾倒

影響力

支持派閥

派閥傾倒

影響力

支持派閥

《身辺警護》

論理力 生物 +1
協力修正 0
成功数1ごとに対象が敵《直接
攻撃》で受けるダメージを軽減

世論戦

エージェントの行動方針

カーネ、トーチ、(PC4人なら)ジャーメイン 1SVの3人のエージェントたちの行動指針です。

戦略は支持値で勝っているなら《高論卓説》、負けているなら《分断工作》か《印象操作》を選択します。ただし、《情報戦》で2以上優位に立った場合は、PCサイドの戦略に有利な戦略を選びます。

(高論卓説パターン)

戦略は《高論卓説》を選択。

カーネ部長：全ダイスで《高論卓説》

トーチ副部長：ダイス3個で《情報戦》、3個で《ロビイング》

ジャーメイン：全ダイスで《ロビイング》
または《ディベートトレーニング》

(印象操作パターン)

戦略は《印象操作》を選択。

カーネ部長：ダイス2個で《情報戦》、3個で《ロビイング》

トーチ副部長：全ダイスで《印象操作》

ジャーメイン：全ダイスで《印象操作》

(分断工作パターン)

戦略は《分断工作》を選択。

カーネ部長：ダイス2個で《情報戦》、3個で《分断工作》

トーチ副部長：全ダイスで《分断工作》

ジャーメイン：全ダイスで《ロビイング》

首尾よく「独立派」が「残留派」を上回ったら、「ソサイエティ」を終了します。以下のようなメッセージを読み上げても良いでしょう。

激戦の末、皆さんは惑星リブラを掌握できました。プラネット AIは書き換えられ、宇宙港にあった惑星の軍用宇宙船もすべて確保できました。インターネットも自由化され、リブラの人々はようやく、好きなことを好きなように発信できるようになりました。

内部管理部のメンバーは、有害な行動を起こさないように軟禁されました。

カーネ部長「お、お前たち！独立だなんて、そんな危険な賭けに、リブラの人々を巻き込むな！」

トーチ副部長「そうだそうだ！コモンウェルスに逆らったらどうなるか、わかってるのか！失敗したら、制裁が待ってるんだぞ！」

カーネ部長「情報を見てないのか…！第四警邏部が、来る！」

トーチ副部長「ああ恐ろしい恐ろしい。」

カーネとトーチが言うように、コモンウェルスの艦隊が、こっちに引き返そうとしてきています。

4. 右手に剣を左手に財布を

ソサイエティ終了後、「ヴォアージュ」と「フリーバトル」のルート選択を行います。

第四警邏部の艦隊が戻ってくるまでに、独立を既成事実化しなければなりません。

武力か、金か。方法は、2つです。

ジャーメイン ISV 「やってくれましたね、独立派の皆さん。」

オープンチャンネルで、第四警邏部のメンバーが呼びかけてきました。親会社コモンウェルスの正社員。エリート中のエリートです。

ジャーメイン ISV 「フロンティアの動乱は収まっていない。困るんですよ、こんなときにトラブルを起こしてもらっては……。」

ジャーメイン ISV 「我ら第四警邏部艦隊の力があれば、貴方たちの小さな艦隊など鎧袖一触。それをわかりですか？」

ジャーメイン ISV 「ですが、『コモンウェルス』は、共存共栄がモットー。」

ジャーメイン ISV 「可能であれば、平和的な解決を図りたいというのが、上の意向です。」

ジャーメイン ISV 「実は、フロンティアの動乱を解決するために、オスミウムが大量に必要になりましたね。」

ジャーメイン ISV 「第四警邏部艦隊がそちらに到着するまでに、希少金属を [PC 人数×15] ほど集めて頂けませんか。」

ジャーメイン ISV 「オスミウムを代価として、MBO つまり独立を正式承認する。これが、上からのオファーです。」

ジャーメイン ISV 「コロニー・サーティーン」の株式を、全額買い取って頂くということです。」

ジャーメイン ISV 「私としては、力を合わせて一緒に繁栄を追求していきたくたのですが、こうなってはいたしかたありません。」

ジャーメイン ISV 「良いお返事を期待していますよ。では。」

そう言うと、通信は切れてしまいました。

「希少金属」は、この宇宙時代の共通通貨です。名前の通り、希少です。

現在独立派が自由に動かせる「希少金属」は [PC 人数×5] しかありません。幸い「推進剤」は大量にあるので、昔取った杵柄、宇宙でトレーディングをしながら各拠点を回れば、かき集めることができるかもしれません。

これが、「金」で独立を勝ち取る手段です。

もう1つの方法は、「武力」。惑星リブラへの入り口「ワープリング」の近くに位置する宇宙要塞「ウェルネスセーフ」を制圧できれば、第四警邏部もおいそれとは手出しできなくなるはずで。

星と星の間を飛び「ワーブ航法」は、「ワープリング」という固定の施設を使います。リングは狭いので1隻ずつしか移動できず、またワーブカレントを安定化させるためにクールダウンの時間も必要になります。

宇宙要塞「ウェルネスセーフ」はワープリングから出てきたところを狙える位置にあるため、確保できれば他星系からの侵入を防ぎやすくなるのです。

武力で要塞を確保すれば、手持ちの希少金属で独立を認めさせることも可能でしょう。しかしそのためには、現在宇宙要塞に駐留しているコモンウェルスの「要塞護衛艦隊」を第四警邏部到着の前に撃破する必要があります。

「金」か、「武力」か。選択の時です。

正社員：

コモンウェルスは企業なので、身分制度があります。

おいそれとは手出しできなくなる：

リブラ占領に必要なコストがそのメリットを上回るという状況です。

ワープリングは「1隻ずつしか通過できない」ため、第四警邏部がもし侵攻しようとする場合、最初に1隻目は要塞砲と10隻程度の駐留艦隊を同時に相手にしなければならなくなります。初撃は撃てても、反撃で戦闘不能にされてしまうでしょう。

高練度の戦闘艦にアバターを満載して「一艦一殺」で突っ込ませれば、12隻程度の損失で要塞を突破できるかもしれませんが、そこまでやる意義が薄いということなのです。

金で独立

5. 惑星買収

資金を手当して、第四警邏部到着の前に MBO を果たすことを選択したならば、こちらの「ヴォヤージュ」を進めます。

残りターン数はソサイエティから引き継がれます。その間に、希少金属を、初期保有の [PC 人数× 5] を元手にして [PC 人数× 15] 以上に殖やす必要があります。

まず、12 ページの星間マップを提示します。PC たちは A の「惑星リブラ」からスタートします。今回の舞台は開拓が進んだ宙域であるため、ランダムイベントは発生しません。その代わりに、各「都市」に最初に移動（通過でもよい）したときに「金策イベント」が発生します。コロニー・サーティーン内の人工居住域やコモウェルスと対立する勢力などが、独立を応援してくれるのです。

「ステラーライフ TRPG」に不慣れなプレイヤーがいる場合は、以下の説明文を挟んでも良いでしょう。

今回の「ヴォヤージュ」つまり「宇宙の旅」では、あの手この手で「希少金属」を稼いでいく必要があります。推進剤の処理はしません。

金策の方策は大きく3つ。まず、できるだけ多くの「都市」を周って、「金策イベント」を起こしていきましょう。皆さんの宇宙船はターンの最後に1マス移動できますが、「追加移動」のアクションを使えば同じターンでさらに遠くまで移動することができます。

次に、「周辺探索」で売れそうなものを探します。「推進剤」や「鋼材」が出た場合は、「都市」で売却することができます。

それから、「取引交渉」を使って高額商品のトレーディングをする手もあります。各「都市」に1つあるランダム生成の「お宝」は価値が高く、「取引交渉」で安く買って高く売ることが

できればそれなりの利益になるでしょう。

金策イベント

B 採掘ステーション

アクション《採掘を手伝う》

（直観力 機械 協力修正-1）

必要成功数3 に達すれば希少金属4を獲得（1回のみ）

リブラの近くにある大アステロイド帯には、採掘基地と精製所を兼ねた採掘ステーションがあります。数十機もの大型ドローンがめぼしいアステロイドに採掘レーザーを当てて、鉱石部分を回収してステーションに向かって「投げつける」という形式。ある種原始的ですが、宇宙空間に空気抵抗は無いのでこれでうまくいっているのです。

しかし、中にはドローンでは採掘できないアステロイドもあります。皆さんが使っている宇宙船の戦闘用レーザーなら採掘ができそうです。鉱石を選び分けてステーションまで直接運んで行けば、報酬として希少金属をもらえるそうです。

C 人工居住域 メヒコ

アクション《寄付を募る》

（論理力 文化 達成値修正-1 協力修正0）

成功数1ごとに希少金属1を獲得

リブラのテラフォーミングのために仮設され、そのまま居住環境として使われ続けているのが、人工居住域「メヒコ」です。管理AIが依然コモウェルス支配下にあるため、リブラの「決起」には呼応せず日和見の態度を保っていますが、個人レベルでは独立支持派が多いようです。

管理AIの目をかいくぐって寄付を募れば、希少金属をかき集められるかもしれません。

【第四警邏部】:

コモウェルスの勢力圏内を警邏、つまり警備する艦隊、その4番目です。

あまりに数が多いため、前の惑星にいる艦がワープしている間に先頭の艦がもう次の惑星にワープし始めている、といったことすら起こります。



独立の日

I 人工居住域 ケベク

アクション《不安を解消》

(感受性 社会 協力修正-1)

必要成功数5 に達すれば希少金属7を獲得

(1回のみ)

人工居住域「ケベク」は星間貿易の中継地として利用されています。ケベクがあるハリファクス星系は5星系へのワープリングを抱え、宇宙船の往来が多いのです。

リブラを中心とした「コロニー・サーティーン」が独立すれば、コモンウェルス傘下のケベクに流れる貿易の量が減らされるのではないかと、と経済面での不安の声が根強いようです。独立後も自由な経済活動ができると説明して、不安を払拭し協力を取り付けましょう。

K スターマイナー

アクション《星の欠片を回収》

(感受性 操縦 協力修正-1)

必要成功数3 に達すれば希少金属8を獲得

(1回のみ)

もはや核融合反応を起こすことのない年老いた恒星である「白色矮星」を、レーザーによって解体・採掘する大型施設です。

解体後の破片はドローンによって回収されていますが、中にはサイズが大きい、速度が付きすぎていたりなどの理由で回収できていないものもあります。これを回収し、希少金属を取り出しましょう。

M 自由民連邦の商船

アクション不要

希少金属8を獲得

銀河には、コモンウェルスと覇権を競う勢力が他に3つあります。そのうちの1つ「自由民連邦」は、人間の自由意思、人権を何よりも尊ぶ自由主義の勢力。実はこれまでも、独立運動を支援してくれました。

MBO用の希少金属を第四警邏部に提供すると、フロンティアでの軍事バランスがコモンウェルス側に傾くため、連邦の上層部は資金協力には消極的なようです。しかし、これまで皆さんを支援してくれていた連邦の現地担当者は、資金提供を快く申し出てくれました。

P 粒子加速実験施設”ピッツァ”

アクション不要

希少金属5を獲得

コモンウェルスからの出資を受けてR&D活動に取り組んでいる研究施設です。かつては銀河でも有数の粒子加速実験施設でしたが、現在はさらに先進的な施設がいくつも生まれており、本施設は旧式化して、さほど重要ではない実験を割り振られています。

施設の研究員たちは管理AIによる統制を受けているため、ネットワーク上では独立について発言することはめったにありませんが、実際に直に会ってみると独立派が非常に多かったようです。独立運動を応援するため、資金提供をしてくれました。

マップ





独立の日

ターマイナー



<p>取引交渉</p> <p>感受性 社会</p> <p>協力修正 - 1</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</p>
<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>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「リゾルブ」獲得 同ターンの参加者と成功数を融通できる</p>

J

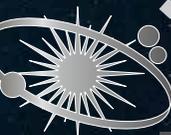
【都市】人工居住域

メヒコ

C



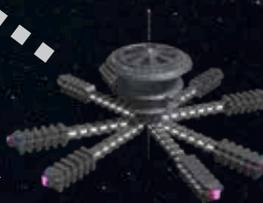
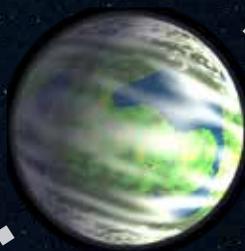
G



F

A

【都市】惑星リブラ

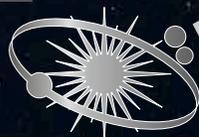


B

【都市】採掘ステーション

D

E



武力で独立

首尾よく [PC 人数 × 15] 以上の希少金属を集めることができたなら、ジャーメイン 1SV にコンタクトして、MBO の契約を交わすことができます。

以下のような形で、エンディングを演出しましょう。

提示されていた量の希少金属が確保できました。連絡を受けたジャーメイン 1SV は、朗らかな表情です。

ジャーメイン 1SV 「これで成約ですね！これで、惑星リブラと周辺宙域の所有権は皆様に移ることになります。」

ジャーメイン 1SV 「一時はどうなることかと思いましたが、ビジネスとして手打ちにすることができて、大変良かった。」

ジャーメイン 1SV 「先だっては高圧的な態度に出て申し訳ない。交渉上の戦略というものです。」

ジャーメイン 1SV 「先の非礼をお詫びし、今後ますますのお取引を頂ければと存じます。」

あとはランデブーポイントに向かえば、第四警邏部の先遣艦隊と接触することができます。

独立派メンバー「そうだ、国名！もう「会社」じゃないです。買収した後の所有者が必要です。国名、どうしましょう？」

ここで、プレイヤーが相談して主権国家としての名前を付けることができます。悩むようなら、船名ランダム表などを適当に振ると良いでしょう。

新生「○○○○○○」が誕生しました。といっても今はまだ、紙の上にはしかない存在。これから契約書にサインして、正式に独立国になる必要があります。

第四警邏部艦隊はさすがの威容で、艦数が桁違いなものさながら装備が新型です。希少金属を引き渡したところ、艦隊のリーダーから通信が入ります。

第四警邏部長「オスミウムを確かに受領しました。本時刻をもって、コロニー・サーティーンの全株式は貴国に移管されます。」

第四警邏部長「よくこの短期間でこれだけの希少金属をかき集めたものです。あっぱれ。」

第四警邏部長「われらとしても、コロニー・サーティーンを失ったのは痛手ですが、これからフロンティアでもっと大きな領域を獲得してみせましょう。」

その通信とともに、「株式保管台帳」に所有権移転のトランザクションが、元所有者であるコモンウェルスの名で記帳されます。この台帳は全銀河で共有されているもので、分散型台帳の暗号技術により真正性が担保されているものです。

銀河をまたいだ通信網を介して、「コロニー・サーティーン」周辺宙域の所有者が「○○○○○」に書き換わっていきます。神でさえ不正ができないといわれる「保管台帳」に記録されたことで、独立は正式なものとなります。

こうして、「○○○○○○」は平和のうちに独立を勝ち取ることができました！

独立の立役者たる皆さんは、建国の父として長く記憶されることでしょう。

独立派メンバー「そうだ！これで、俺達は自由だ！」

独立派「自由なソブリンだ！独立国家だ！」

これから国際社会にの荒波に漕ぎ出す○○○○○○。周りには連邦などの大勢力も多く、独立を保っていくのは簡単ではありません。

しかし、PC たちのような調整力ある指導者たちがいれば、きっとどんな困難も乗り越えられることでしょう……！

引き渡し：

第四警邏部に希少金属を渡した後、約束を反故にして襲ってくるのではないのか？しかし、PC たちはそうはならないと確信することができます。

コモンウェルスは AAA の格付けを持ち、銀河一の銀行業を持つグループ。「信用」を何よりも重んじています。MBO という「商取引」の契約を破るなど、あってはならないことです。コモンウェルスは「約束を必ず守る」そして「守らせる」。その信任こそが、かの企業の力の源泉なのです。

6. ウェルネスセーフ会戦

戦うことを選んだならば、こちらのフリートバトルになります。

会戦！そうと決まれば、急ぎ動く必要があるでしょう。

「独立派が惑星リブラを制圧した」という知らせは、宇宙要塞ウェルネスセーフの駐留艦隊にも届いているはず。相手に準備の猶予を与えることはありません。

宇宙港で戦闘に耐えうる艦艇をかき集めると、皆さんが使っている宇宙船も含めて10隻になりました。さらに、戦闘用のアパターも十数機。

ウェルネスセーフの要塞砲は、「外」つまりワープリング側を向いています。惑星側から攻めれば、脅威となるのは駐留艦隊だけです。10隻いれば、良い勝負ができるはず。

会敵に向けて、搭乗員として独立派の中でも腕に覚えがあるメンバーが揃いました。あとは号令を待つのみです！

アークジェット・スラスターが光の尾を引きながら、艦隊は宇宙要塞に向けて整然と進んでいきます。そこへ、要塞側から光通信が入りました。

トーマスG「こちらは、ウェルネスセーフ要塞司令官、トーマスGである。」

トーマスG「宙域の平和を乱し、砲火を開かんとする【叛徒】どもめ。これは、親会社に対する反逆である。」

トーマスG「われわれ要塞護衛艦隊は10隻の戦闘艦を揃えている！貴様らに勝ち目などない！」

トーマスG「標的艦を使った「訓練」だな。さあ、覚悟しろ！」

要塞護衛艦隊は戦うつものようです。

「戦闘艦」と脅してきたものの、事前の情報によれば、これらはフロンティアの遠征についていけなかった旧式艦のほうです。

また、こちらは寄せ集めですが士気高く、宇宙要塞側は内部の「独立派」のサポーター艦隊があります。

10対10。多少艦艇の質の差はあれど、戦況はイーブンのはずです！

独立派の「リベラ連合艦隊」とコモンウェルス側の「要塞護衛艦隊」の陣容は次ページの通りです。

終了条件

○勝利条件

以下のいずれかを満たした段階でPC側勝利となります。

- ① 要塞護衛艦隊のHPを0にする
- ② 要塞護衛艦隊の組織力を0にする
- ③ 要塞護衛艦隊の戦力がリベラ連合艦隊の半分になる（要塞に突入し、占領できます）

○敗北条件

以下のいずれかを満たした段階でPC側敗北となります。

- ① リベラ連合艦隊のHPが0になる
- ② リベラ連合艦隊の戦力が0になる
- ③ リベラ連合艦隊の組織力が0になる
- ④ ソサイエティも含めた合計経過ターン数が8になる（8ターン目終了時点で敗北）

艦隊

「ステラーライフ TRPG」に不慣れなプレイヤーがいる場合は、以下の説明文を挟んでも良いでしょう。

「フリートバトル」では、お互いの艦隊に「HP」「戦力」そして「組織力」が設定され、ダメージを受けると減っていきます。

ターンごとに《火力集中》《飽和攻撃》《包囲機動》の3種類から艦隊の戦術を選ぶことができ、それぞれじゃんけんの関係になっています。《火力集中》は弱っている敵艦に火線を集中する戦術で、相手の戦術が《飽和攻撃》でないならば、相手の「戦力」を早期に減らせます。《飽和攻撃》は相手に対応しきれなくなるように攻撃を浴びせる戦術で、相手の戦術が《包囲機動》でないならば、相手の「組織力」を大きく減らせます。《包囲機動》は艦隊を大きく伸ばして相手を半包囲する戦術で、相手の戦術が《火力集中》でないならば、味方の高い「組織力」を活かして大きなダメージを与えることができます。

《諜報工作》を行うことで、次の相手の戦術を知ることができます。諜報戦は重要です。

敵リーダーの行動方針

トーマス G、ジャーメイン 1SV、(PC4人なら)カールトン 1BDの3人のリーダーたちの行動指針です。

戦術は、組織力が高ければ《包囲機動》、リブラ連合艦隊に「戦闘不能チェック」が1回入った数値が多ければ《火力集中》、リブラ連合艦隊の組織力が低ければ《飽和攻撃》を選択します。ただし、《情報戦》で2以上優位に立った場合は、PCサイドの戦術に有利な戦術を選びます。

(包囲機動パターン)

戦術は《包囲機動》を選択。

ジャーメイン：全ダイスで《包囲機動》

トーマス G：ダイス3個で《包囲機動》、3個で《指揮統制》

カールトン：全ダイスで《諜報工作》

(火力集中パターン)

戦術は《印象操作》を選択。

ジャーメイン：全ダイスで《指揮統制》

トーマス G：ダイス3個で《諜報工作》、3個で《火力集中》

カールトン：全ダイスで《火力集中》

(飽和攻撃パターン)

戦術は《飽和攻撃》を選択。

ジャーメイン：全ダイスで《飽和攻撃》

トーマス G：ダイス3個で《諜報工作》、3個で《指揮統制》

カールトン：全ダイスで《飽和攻撃》

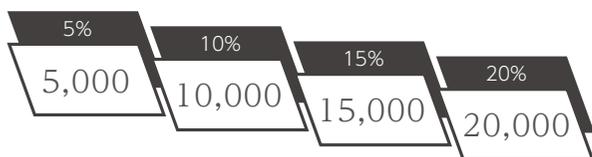


独立の日

リブラ連合艦隊

組織力 8 / 10

HP 100,000 / 100,000



戦力 1,000 / 1,000



Colony Thirteen

リーダー

PC1

PC2

PC3

PC4

要塞護衛艦隊

組織力 8 / 12

HP 110,000 / 110,000



戦力 1,000 / 1,000



Cosmic Commonwealth

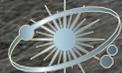
リーダー

トーマス G

ジャーメイン ISV

(PC4 人の場合)

カールトン 1BD



リブラ連合艦隊



Colony Thirteen

与ダメージ

$$\text{相手艦隊に与えるダメージ} = ([\text{戦略アクション成功数}] + [\text{現在組織力}]) \times [\text{現在戦力}]$$

《指揮統制》

感受性 伝達
成功数3ごとに組織力を1回復

組織力

現在

最大

HP

現在

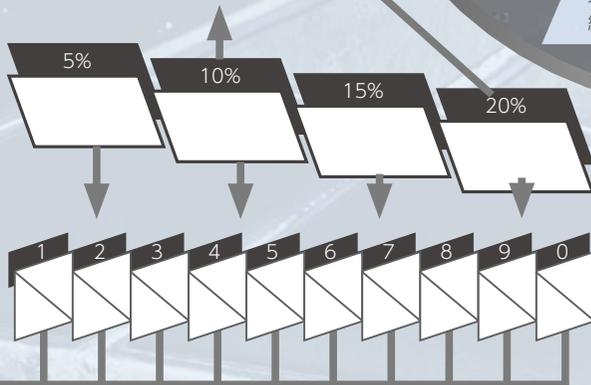
最大

戦力

現在

最大

- 「最大 HP の 10% (小数点切り捨て) ダメージを受けるたび「現在組織力」を 1 減少



- 「最大 HP の 5% (小数点切り捨て)」ダメージを受けるたび「戦闘不能」判定
- 2 回同じ目が出たら「現在戦力」を「最大戦力の 10% (小数点切り捨て)」減少
- 3 回目以降は振り直し

《謀報工】

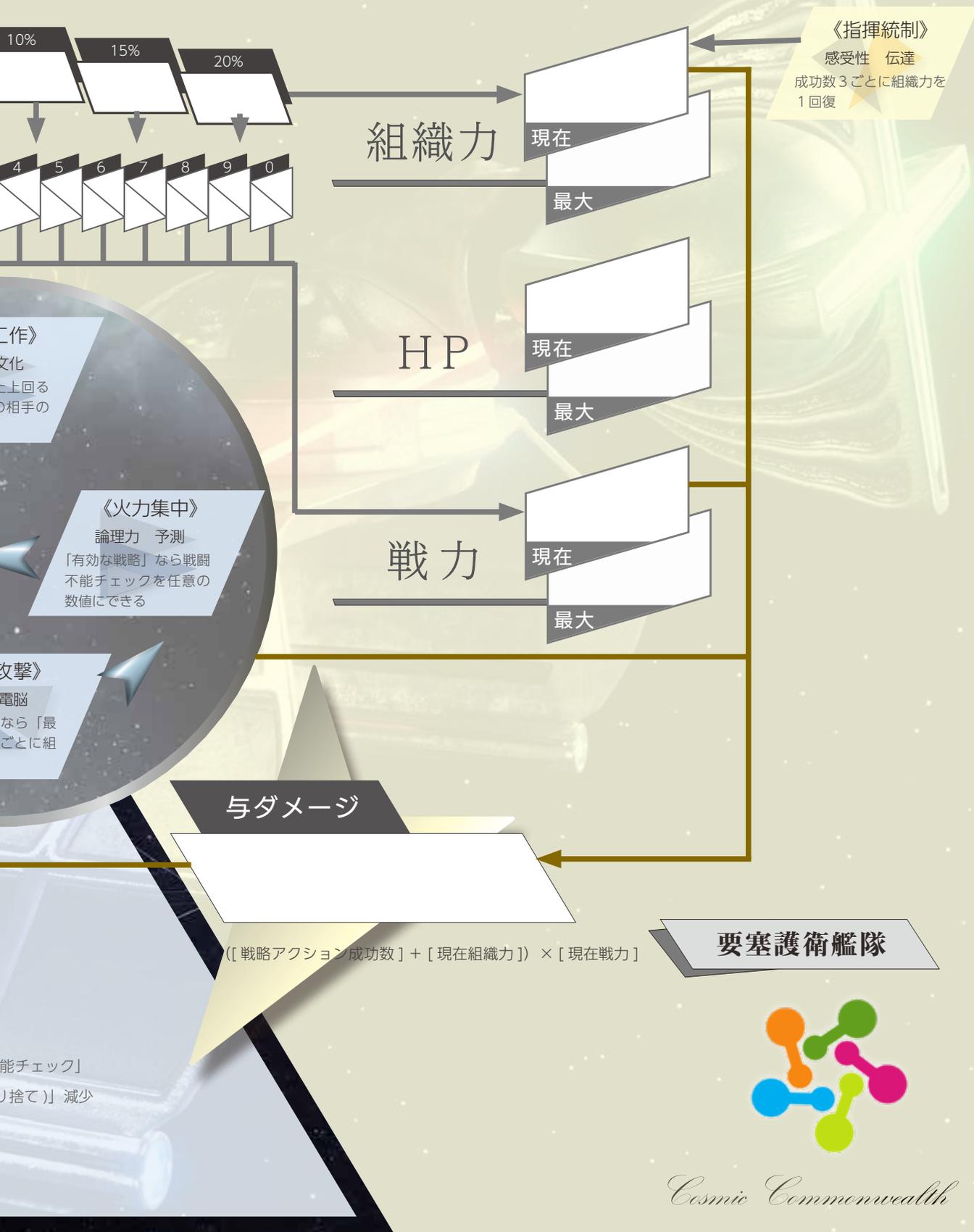
論理力
成功数で 2 以上
とで次ターンの
戦略判明

《包囲機動》

感受性 操縦
「有効な戦略」なら「組織力」を 1.5 倍にしてダメージ計算

《飽和】

直観力
「有効な戦略」なら
最大 HP の 5%
組織力 - 1



戦後

無事勝利条件を満たしたら、以下のよう
な演出をして、エンディングに移行します。

独立派メンバー「今だ！今なら要塞に突入でき
るぞ！」

独立派の艦船が要塞のドックに突っ込みま
す！要塞内にも独立派の同志がおり、数分後には
制圧・占領できます。

独立派メンバー「か、勝ったのか！やった、やっ
たぞー！」

トーマス G「ばかな、正規軍が叛徒ごときに
敗れるとは…。」

トーマス G「ありえない、そんな、この要塞
は難攻不落。こいつが独立派の手に落ちたら
…。」

トーマス G「たとえ第四警邏部でも、侵攻す
れば相当の被害が出るだろう。ああなんてこっ
た！」

そう。強力な要塞砲は今や独立派の手にありま
す。

ジャーメイン ISV「だから、新型艦を抽出す
るのはやめてくれて言ったんだ！ちきしょ
う！」

ジャーメイン ISV「わかった…われわれの負
けだ。」

ジャーメイン ISV「最小限の希少金属を拠出
して頂きたい。せめて、コモンウェルスの面目
は立たせてくれませんか…。」

と頭を下げてきました。

ジャーメイン ISV「MBOの体裁を取れば、
上も渋々納得はするでしょう。」

ジャーメイン ISV「私の降格処分は避けられ
ないでしょうがね…。トホホ…。」

こうして、ついにコロニー・サーティーンは
独立を勝ち取ることができました！

独立の立役者たる皆さんは、建国の父として
長く記憶されることでしょう。

独立派メンバー「そうだ！これで、俺達は自由
だ！」

独立派「自由なソブリンだ！独立国家だ！」

独立派メンバー「そうだ、国名！もう「会社」じゃ
ないです。国名、どうしましょう？」

ここで、プレイヤーが相談して主権国家とし
ての名前を付けることができます。悩むようなら、
船名ランダム表などを適当に振ると良いでしょう。

新生「○○○○○○」の誕生です！

これから国際社会にの荒波に漕ぎ出す○○○
○○○。周りには連邦など強国も多く、その中
で独立を保っていくのは簡単なことではありません。

しかし、PCたちのような偉大な指導者たち
がいれば、きっとどんな困難も乗り越えられる
ことでしょう……！



独立の日

7. 降伏勧告

艦隊戦がPC側優位に推移しているなら、プレイヤーが降伏勧告を行うことを提案するかもしれません。その場合は、無血開城の交渉を行うこととなります。「ネゴシエーション」のルールを使います。

ジャーメイン ISV「交渉？良いでしょう。我々は、対話の窓を常に開いています。」

ジャーメイン ISV「戦闘で敗れたとはいえ、状況は依然われわれが優位なのです。そこを履き違えぬよう。色良い回答を期待しておりますよ。」

このネゴシエーションでは、独立派側が「要塞ウェルネスセーフ」を占領することと引き換えに、どれだけの希少金属を支払うか、が焦点となります。交渉が妥結すれば、希少金属の支払いと引き換えにMBOが成立し、独立が正式に認められて、第四警邏部も退いていくこととなります。

「ステラーライフTRPG」に不慣れなプレイヤーがいる場合は、以下の説明文を挟んでも良いでしょう。

「ネゴシエーション」は、「ポーカーフェイズ」「ベッティングフェイズ」「ショウダウンフェイズ」の順に進みます。

まず「ポーカーフェイズ」で、利得表の中身を当てていきます。判定で必要成功数の成功数を出せば、相手の内情がわかります。

次に「ベッティングフェイズ」で、判明した情報をもとに「どれだけ希少金属を渡すか」プロポーザルを決めます。

最後、「ショウダウンフェイズ」で、相手がプロポーザルを受け入れるかどうか判明します。

このネゴシエーションでは、以下の4項目について「護衛艦隊」側が情報を秘匿してきます。

独立派のPC側は、「要塞ウェルネスセーフ」を確保しつつ、支払う「希少金属」をできるだけ少なくすることが目的となります。

ネゴシエーション 護衛艦隊の利得表

【要塞ウェルネスセーフ】： [5 0]

(PC側が取ることになるため重要でない)

【希少金属】： 1つにつき [5]

《情報分析》感受性 電脳 必要成功数2

【経過ターン数】： 1ターンごとに [- 3 0]

《情報分析》直観力 伝達 必要成功数2

(シナリオ開始からカウント。今が7ターン目なら、6ターンが経過しているため、 $[-30] \times 60$ で-180となる。経過ターン数が増えるほど護衛艦隊が有利になり、より多額の希少金属が必要になる。)

【受諾ライン】：

《足元を見る》論理力 社会 必要成功数4

以下の通り計算します（割り算はそれぞれ小数点切り捨て）

+ 100

- [リベラ連合艦隊の組織力] \times 2

- [リベラ連合艦隊のHP] \div 2000

- [リベラ連合艦隊の戦力] \div 10

+ 要塞護衛艦隊の組織力 \times 2

+ [要塞護衛艦隊のHP] \div 2,000

+ [要塞護衛艦隊の戦力] \div 10



計算した利得表の各数値は最初は秘匿します。ポーカークフェイズで《情報分析》や《足元を見る》アクションを行い、必要成功数に達した段階で、公開してください。

ベッティングフェイズでは、[支払う希少金属の数]を決めてもらいます。ショウダウンフェイズで、以下の式のように「護衛艦隊の利得」が「受諾ライン」以上に達したら、受諾となります。

$$[\text{支払う希少金属の数}] \times 5 - [\text{経過ターン数}] \times 30 \geq [\text{受諾ライン}]$$

もし受諾とならなかった場合、経過ターン数を1増やして（ソサイエティやフリーバトルと同様ネゴシエーションのターン数も加算されます）ポーカークフェイズに戻ってください。

ネゴシエーション 護衛艦隊の利得表

	《情報分析》	護衛艦隊
要塞ウェルネスセーフ	論理力 機械 必要成功数 3	50
希少金属	感受性 電脳 必要成功数 2	
経過ターン数	直観力 伝達 必要成功数 2	
受諾ライン	論理力 社会 必要成功数 4	

NPC

名前

カーネ・アルドー

種族

オリジナル

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

51 / 318

ダイス数

(ダイス数) (基本ダイス数)

5

ダメージ

イラスト/メモ

コロニー・サーティーンの内部管理部長。ロヒゲがチャームポイントのオリジナルで、野心が強い人物。何かにつけて「数字」を気にする「成果主義」タイプのマネージャー。

コモンウェルス内での出世のために自身の「数字」を上げることの追い求めており、反体制的な思想の取り締まりに余念がない。けっこの金持ちだがケチな性格で、いつも自分の口座の「数字」を気にしている。

数字好きだからか数学にも強く、機械学習 AI の精緻化に一定の貢献を果たしている。趣味はパズルで、整数論を使ったひらめきが必要なやつが好き。

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

115

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	1	2		2				2
所要 PP	10(10)	10(20)		10(30)		15(45)	15(60)	20(80)



独立の日

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			
イチかバチか	判定の前	パートに 1 回	種族
ダイス 1 つの目を全ダイスに適用			
スパイウェア	判定の前	パートに 1 回	電腦
《情報戦》《諜報工作》の達成値 + 2			
中傷	特殊	ターンに 1 回	電腦
[リゾルブ] 1 点消費 ソサイエティで自派閥以外のインフルエンサーのダイスを振り直させる			
白を黒に	アクション		文化
[感受性 伝達 協力修正 - 1] ネゴシエーションで [受諾ライン] を成功数だけ減少			
社会的圧力	常時		社会
エンゲージメントで《降伏勧告》の達成値 + 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
スタンローンチャー	《射撃攻撃》 射程 8 ダメージ 3	
大型パーソナルバリア	ダメージ吸収 2	
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	

NPC

名前

トーチ・モッテンジャー

種族

ナノボット・
シンバイオシス

年齢

(今年齢) (累計年齢)

43 / 214

ダイス数

(ダイス数) (基本ダイス数)

6

ダメージ

イラスト/メモ

コロニー・サーティーンの内部管理副部長。
派手な色使いの服を好むナノボット・シンバイ
オシスで、事なかれ主義の事大主義。座右の銘
は「長い物には福来たる」。

群集心理に精通しており、偽情報や脅迫を駆
使して、体制にとってネガティブな情報が広が
る前に抑え込みをかける。偽情報は拡散状況が
「見え」やすいため、「成果」が可視化しやすい
というメリットもある。

大の猫好き。惑星リブラの一角で広大な土地
の利用権を抑えており、そこに猫科の楽園を
作っている。休暇はペットの猫たちと戯れるが、
よく引っ掻かれる。

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

115

リゾルブ

開始時

スキル

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



独立の日

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			
スマート・ガメント	常時		種族
2点までのダメージを無視 各種アビリティ・道具の強化			
ナノアクセス	判定の前	パートに1回	種族
「接触できるコンピューターに介入するアクション」で2つダイスを割り振るごとにさらにダイス1個			
ウィル・パワー	いつでも	パートに1回	生物
1点ダメージを受けるのと引き換えに「リゾルプ」1点獲得			
ナノロボット活性化	いつでも	シナリオ1回	操縦
1ターンに1回（ナノロボット・シンバイオシスのため）ターン終了時にダメージ回復			
人心操縦	常時		操縦
ソサイエティの《分断工作》の達成値+3			
チャーニカイサ	いつでも	シナリオ1回	文化
「リゾルプ」使用時にダイスを選択 達成値増加数を2倍に			

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
スタンライフル	《射撃攻撃》 射程4 ダメージ5	
コンバットドレス	ダメージ吸収3(ナノロボット・シンバイオシスのため)	
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	

NPC

名前

ジャーメイン 1SV

種族

アニマル
インターブリード

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

38 / 251

ダイス数

(ダイス数) (基本ダイス数)

6

ダメージ

イラスト/メモ

コモンウェルス「第四警邏部」の警邏員。イルカ遺伝子のアニマルインターブリード。「アークロジーオーブ」育ちのエリートで、年若い頃からアバターのパイロットとして高い戦果を上げてきた。バランス感覚に優れており、エネルギー配分に気を配りながら機動戦を行うことができる。

そのバランス感覚は統治方面にも発揮され、現在はコロニー・サーティーンの監視を行っている。独立の動きが出ていることは把握しているものの、持ち前のバランス感覚で、「フロンティアの方が重要」と判断している。

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

114

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		2	2		
所要PP	10(10)	10(20)	10(30)	15(45)	15(60)	20(80)		



独立の日

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			
超感覚	常時		種族
《索敵先制》、エクスプロアの「探索を行うアクション」、《周辺探索》でダイス目 + 1			
胸いっぱい息吹	常時		種族
「呼吸可能な空気が無い環境」ではダイス数 + 2			
ゼロ距離射撃	判定の前		操縦
アバター搭乗時に《ビーム攻撃》《実体弾攻撃》 + 3 ただし次のターンの相手の攻撃にも + 2			
オーバードライブ	いつでも	パートに 1 回	機械
アバター搭乗時、自分のダイス数を 1 増加 ターン終了時 [ダイス目] × 10 ダメージ			
硝煙弾雨	アクション		機械
フリーバトルで《飽和攻撃》の達成値 + 3			
予想通りに不合理	判定直後	パートに 1 回	予測
自分がダイスを割り振ったアクションで他のキャラクターのダイス目 0 のダイスを 1 個振り直し			

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
スタンライフル	《射撃攻撃》 射程 4 ダメージ 5	
大型パーソナルバリア	ダメージ吸収 2	

NPC

名前

トーマス G

種族

ドワーフ

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

52 / 124

ダイス数

(ダイス数) (基本ダイス数)

6

ダメージ

イラスト/メモ

惑星リブラのワープリングに位置する宇宙要塞「ウェルネスセーフ」の司令官。ドワーフにしては背丈がある。生真面目でキビキビした性格。

昔は宇宙船の操縦士を務めていたが、「墮落した」宇宙の商船を相手するのに辟易して転属を希望。宇宙要塞ウェルネスセーフに配属されてからは持ち前の管理能力の高さで頭角を現し、数年前に司令官にまで昇進した。

半ば病的なまでに几帳面で、司令室はいつもキッチリ整理整頓されている。水槽の熱帯魚の餌やりも、毎日キッチリ 29 時ピッタリに行う。

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

116

リゾルブ

開始時

スキル

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



独立の日

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			
人艦一体	常時		種族
《追加移動》《距離変更》等の「宇宙船や船舶を操縦するアクション」でダイス目 + 1			
マネジメント	判定の前	パートに 1 回	種族
ダイスを割り振ったアクションの協力修正を + 1 (最大で 2)			
エモメント	アクション		生物
自分がダイスを割り振ったときフリーバトルの《諜報工作》の協力修正 + 1			
セキュリティシステム	判定の前		機械
ソサイエティで《身辺警護》の達成値が 1 減少、対象を任意の全キャラクターに			
空間ソナー	常時		機械
ヴォヤージュで《位置分析》の達成値 + 2			
戦略的再配置	常時		社会
フリーバトルで《指揮統制》の達成値 + 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
スタンローンチャー	《射撃攻撃》 射程 8 ダメージ 3	
チャフスモークグレネード	「コンバット」でダイスを 2 個消費して使用する。自分から 2 マス以内の「平地」マスを選択し、これを「構造」マスに変える。	
大型パーソナルバリア	ダメージ吸収 2	

NPC

名前

カールトン 1BD

種族

ニューヒューマン

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

47 / 334

ダイス数

(ダイス数) (基本ダイス数)

6

ダメージ

イラスト/メモ

コモンウェルス「第四警邏部」の警邏員で、宇宙要塞「ウェルネスセーフ」駐留艦隊の艦隊司令。艦隊参謀の役割を果たしており、本隊の司令部が不在であっても状況に合わせた作戦を立案し、隊全体に連携することができる。

「第四警邏部」で15年以上務めており、艦隊行動の経験が豊富。突発的なトラブルに対応できる……どころか突発的なトラブルを見越して事前に手当てすることができる。

ヘビーゲーマー。船暮らしが長過ぎるためか抑うつ傾向が出てきており、ワープ中などは「報酬系を整える」ためと言って数十時間連続で遊んだりする。

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		2		2		1		
所要PP		10(10)		10(20)		15(45)		20(80)



独立の日

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			
万能人	常時		種族
レベル 1 以上のスキルのカテゴリのアビリティをレベル + 1 個まで習得可能			
ターボブースト	判定の前	パート 1 回	種族
ダイス数 + 1			
同時並列思考	判定直後	パートに 1 回	電腦
複数アクションの間でダイスを交換できる			
ダメージコントロール	判定の前	パートに 1 回	電腦
エンゲージメントで《チーム防御》《実体弾防御》の達成値 + 2			
計画的交渉	常時		伝達
自分がダイスを割り振ったとき《取引交渉》《足元を見る》の協力修正 + 1			
軽妙なジョーク	常時		伝達
自分がダイスを割り振ったとき《交流》《文化》《遊興》の協力修正 + 1			
宇宙の声	判定の前	パートに 1 回	予測
ヴォヤージュで《位置分析》に自分がダイスを割り振ったとき使用可能、NPC 艦の移動先も判明			
布石	判定の前	ターンに 1 回	予測
このターンの自分のダイス数を 3 減らし、次ターンのダイス数を 2 増やす			

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
スタンライフル	《射撃攻撃》 射程 4 ダメージ 5	
ポータブルシェルター	ダメージ吸収 3 使用直後のターンはダイス数 - 2	
量子迷彩	「コンバット」で、相手が「スポット優位」でない限り、「遮蔽」の自分に対して《射撃攻撃》をするのに必要なダイスを 4(3) にする	

利用素材

惑星リベラ コロニー・サーティーン：
<https://zarkonnen.itch.io/planet-generator>

表題写真：
<https://pixabay.com/vectors/eagle-bald-landing-bird-raptor-24601/#>

ソサイエティ背景：
<https://pixabay.com/photos/edinburgh-scotland-parliament-1138599/>

独立派：
<https://pixabay.com/illustrations/crow-bird-cage-cage-bird-animal-2191180/>

残留派：
<https://pixabay.com/illustrations/skyline-silhouette-city-houses-326158/>

ヴォヤージュ：
<https://pixabay.com/illustrations/ufo-ship-spaceship-alien-3970916/>
<https://pixabay.com/illustrations/spaceship-ufo-space-futuristic-3435510/>
<https://pixabay.com/illustrations/universe-sky-star-space-cosmos-1566159/>