

星が死ぬ日

超 豪華スーパーフォーチャーSF TRPG
★ステラーライフ
TRPG

惑星「フェクスクラ」は、あと1年で人が住めない環境になってしまうという。多くの住民たちが脱出したが、まだ2,000万人も残っている。この難民たちの移住先を探す交渉が、PCたちに委ねられた。

ワープ航行は空間そのものを歪める技術であり、ときに思いも寄らない副作用を起こすことがある。フェクスクラは多数のワープ航路が交差する要所に位置する寒冷地の惑星だったが、多用されたワープがフェクスクラの恒星「フェスランシング」に何か影響を及ぼしたらしく、活動が急激に低下。フェクスクラの気温は日に日に下がっており、日照も大きく減少。このままでは寒さで生活インフラが壊れ、食料が底をついてしまう。

周辺宙域には、難民の受け入れ先になれる惑星が4つある。手練手管の外交交渉で、できるだけ早く、できるだけ良い条件で、難民たちを受け入れてもらえるように交渉しよう。

人数 3～4人

雰囲気 災害支援外交交渉

プレイ時間 2～4時間(テキセ4～8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 ヴォヤージュ & ソサイエティ×
4 & エクスプロア & ネゴシエ
ション (宇宙船無)

難易度 難しめ 140pp キャラクター級

本作は、「ステラーライフ 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、あらかじめご了承ください。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

恒星の輝きは、生命に無くてはならないものです。核融合反応から生じる光は惑星を照らし、暖め、それに恒星から吹き出す電子とイオンの「風」は有害な宇宙線を防いでくれます。

惑星をヒトが住める環境にする「テラフォーミング」では、小惑星を衝突させたり核融合イオンジェットで動かすなどして惑星の軌道を調整し、恒星からちょうど良い量の光、熱を受け取るようにします。

「主系列星」に属する恒星は数十億年のスパンでいたい同じ量の光を出し続けるため、一度軌道を合わせれば数十億年の安寧が保証されます。

ところが惑星「フェクスクラ」では、ここ数十年で日照量が急激に減衰。どうやら恒星「フェスランシング」の活動が低迷して、主系列星から赤色矮星になろうとしているようです。

フェクスクラはもともと、もっと遠い軌道から核融合エンジンでフェスランシングの近くまで運んできたもの。フェスランシングの活動がこれ以上低迷するなら、海は凍り大気は飛ばされ、死の惑星になってしまいます。もしフェクスクラを近づけても、今度は恒星の重力によって自転周期が狂い、赤道付近を除きヒトが住めない環境になってしまうでしょう。

多くの人が離れたフェクスクラですが、依然

2,000万人もの住民が残留しています。この難民たちを、近隣の4惑星に受け入れてもらう必要があります。このため外交官を派遣して交渉とロビイングを行うことになりました。

しかし、フェスランシングの異常は、詳細は不明ながらワープリングを使ったワープ移動と歩調を合わせたものでした。宇宙船をワープ移動させるとさらなる寒冷化を招くという状況です。

そこで、フェクスクラの代表者であるカーパス委員長は少数精鋭のチームを組成することを決断。優秀なアストロノーツであるPCたちに調査と外交を任せることとしました。

避難先になるのは、自然保護を旨とする「惑星アクア・ランジュ」、ロボットの権利をうたう「惑星ケプラー 16456c」、伝統と皇帝権威を重んじる「惑星ヴィロコニウム」、孤立主義の「惑星ソワレ・プランシュ」の4つです。いずれも難民受け入れにあたって難しい条件を出してきており、PCたちは(ソサイエティで)外交攻勢をかけてできるだけ有利な条件を引き出す必要があります。

その一方、PCたちは(エクスプロアで)恒星の異常の原因を探ることもできます。恒星内を調査すれば、プラズマの「対流」が低水準になっていることが発見できます。

量子演算：

粒子と波動の両方の性質を持ち、「0か1か」ではなく確率的に存在するという量子の性質を利用して計算を行うこと。現在最も一般的な計算機で、ほぼすべてのヒトが持つ「外接電脳」という埋め込みデバイスも量子コンピューター。

ケプラー 16456c：

ケプラー 16456 という恒星がケプラー宇宙望遠鏡で発見されたことを示唆する。



星が死ぬ日

恒星の核融合反応は中心部で起こり、それによって生まれた高熱＝高エネルギーのプラズマは軽いため、対流によって表層部の冷たいプラズマと入れ替わります。ところがフェスランシグではこの対流がうまく巡っていないため、表層部の熱量が減少していたのです。

その原因は、ワープ移動による空間の歪みにありました。フェクスクラは3本の軌道エレベーターを有し、宇宙船の交易ハブ港として古くから往来が盛んだったため、フェスランシグ星系ではワープ航法が高ピッチで利用されていました。ワープ航法は空間を歪めて移動するため、「アンカー」として使われる恒星の空間にも影響が出ます。かつては4方向にワープ移動があったため影響を打ち消し合っていました。が、百数十年前に惑星ソワレ・プランシュが孤立経済化を宣言し往来が激減したため、恒星の空間に歪みが溜まるようになったのです。

しかし、この空間の歪みを「道」にすることで、新たな選択肢が拓けます。フェクスクラを核融合エンジンを使って移動させ、空間の歪みも利用しながら数十年を費やして0.01光年先にある隣の恒星の軌道に乗せるのです。

これにより、軌道エレベーターをはじめとしたフェクスクラのインフラを再利用することができる上、故郷を捨てる必要もなくなります。他の惑星に避難しない住民は、コールドスリープを使ってゆっくりと移動することになります。

(ネゴシエーションで) 首尾よく各惑星が受け入れる条件を取りまとめることができれば、エンディングになります。

0.01 光年：

フェスランシグ星系は銀河系の中心付近にあるため星と星との距離が近いのです。

導入

2. 導入

透明拡張木材：

細胞壁がリグニンではなく透明なポリマーでできており、内部にカーボンナノチューブ回路を含んだ拡張木材。

宇宙線：

恒星活動の低迷により恒星からの「風」が減り、惑星に降る宇宙線の量が増えている。

3426 F年：

フェクスクラの公転周期に合わせた星系ローカル単位。1F年は約3500時間、つまり約146日。

MARMA(修正一般回帰移動平均)：

関係ありそうなありとあらゆる変数を時系列をズラしたのも含めてすべて説明変数として扱って回帰分析を行い、相関関係を調べる分析。緻密だが、計算量が膨大になる。

本シナリオでは、推進剤、鋼材、希少金属といったリソースの管理は行いません(補給拠点となる)。

冒頭

季節外れの大雪が木々を白く染め上げ、都市外縁に積もった雪は今や水の壁となっていて、空はまだ昼間だというのにほの暗く、薄緑色のオーロラが緞帳のように垂れ下がっています。透明拡張木材の窓にはありえないほど低い外気温が表示され、宇宙線の線量は危険域に達しています。

この惑星「フェクスクラ」は、3426 F年前(約1200万時間前)にテラフォームされて以来長きに渡って、銀河中央付近の宇宙船交通の要衝として栄えてきました。早期に独立企業体となったこの星は、商業と対外交流を重視する開放的な価値観を持ち、付近の星系のハブ港として発展。軌道エレベーターも増設され、現在は3本が稼働しています。

しかし近年、ある異変がこの星を蝕んでいます。急激な日照量低下と、それに伴う寒冷化、さらに宇宙からの放射線の増大です。その原因は、フェクスクラの太陽にあたる恒星「フェスランシング」の活動低下。かつては黄金色に輝いていたフェスランシングは今やくすんだ橙色。本来あと数十億年は暮らせる計算のはずが、あと120F年(約40年)、いや60F年(約20年)、最新の見積もりではあと25F年(つまり8年)しか「持たない」ことがわかりました。多数の住民が星系外に移住しましたが、まだ2,000万人もの住民が取り残されている状況です。

フェクスクラの中央委員会は惑星の放棄を決断、2,000万人の難民の受け入れ先を、可及的速やかに探すこととなりました。状況は一刻を争います。この大任を与えられたのが、惑星内

でも最高のネゴシエーション・チームとされるPCたちです。

カーパス委員長「君たちの双肩には、住民全員の命運がかかっている。」

カーパス委員長「無理な頼みとは承知だが、委員会も寒冷化対応と放射線防護対応で手一杯なのだ。」

カーパス委員長「どうか、できるだけ負担が少ない形で取りまとめてほしい。それも、できるだけ早く。」

このあたりで、PCの自己紹介を行うと良いでしょう。

現在の状況

さて、軌道エレベーターを登って宇宙港に着くと、見慣れない小型宇宙船が皆さんを出迎えます。今回は事情により、大規模な外交団ではなく少数精鋭での外交オペレーションとなったのです。というも…。

恒星活動減退の原因は判明していませんが、汎用AIによるMARMA(修正一般回帰移動平均)解析の結果、ワープリングを通る宇宙船の交通量と強い相関関係、時系列的には因果関係が示されました。

ワーブ技術は時空間を歪める技術。恒星活動に対して未知の影響があった可能性があります。フェスランシング星系は銀河でも長きに渡り交通量が多く、そこに最近の大型移住船のトラフィックが加わって、現在の危機が起きたものと推定されました。

つまり、難民を動かせばもちろん、外交官を動かすだけでも、それだけ「星の死」が早まるという状況です。負荷を減らすために、快速小型宇宙船で、少数精鋭というわけです。



星が死ぬ日

また、同じ理由で、今回はPCが別のマスに移動して「手分け」することはできません。あくまで1隻の宇宙船で、難民受入候補惑星を回る必要があります。

カーパス委員長「移住候補は、ここから0.05光年以内にある4つの惑星だ。」

ここは銀河の中心に近いため星の密度が高く、近い距離でもたくさんの可住惑星があるのです。

カーパス委員長「まず、合衆国の『惑星アクア・ランジュ』。自然保護を旨とする合衆国の一員で、大使館経由で接触している。内容は…」

アクア国務省長官『わが国はフェクスクラの貴重な野生動植物が気候変動により脅かされている状況を深く憂慮している。わが国は貴社による動植物保全の取り組みを強く支持し、必要な支援を提供する用意がある。』

カーパス委員長「これはまだ与し易い方だ。次に0.03光年先の惑星ケプラー16456c、「ロボット権利解放運動」に属する惑星だ。彼らの『対外支援ファンド』から、物心両面の支援のオファーが来ている。ただその内容というのが…」

RRE支援ファンド リレーションマネージャー「RREは貴社2,600万人の難民たちの苦境にお見舞い申し上げます。このうち600万人の汎用AIたちについて、ケプラー16456cにて即時に受け入れすることをオファーいたします。」

カーパス委員長「彼らは『汎用AIにも人権を』という連中だから、AIも頭数に数えているわけだ。AIの受け入れに住居は要らんだろうかな。」

カーパス委員長「それから難題を言ってくるのが、『第五ローマ帝国』の惑星ヴィロコニウムだ。伝統と格式を重んじる人たちで、外交使節団を駐留させている。向こうのメッセージは」

ヴィロコニウム知事「銀河にて最も偉大なるローマ皇帝の名に於いて任命されたるヴィロコニウム知事セプトゥスは貴国を襲っている災厄に深く同情し、避難民の受け入れと必要な協力を惜しまない。ただし、避難民がローマ皇帝に忠誠を誓い、自由民として古来より定められし儀式に参列する限りにおいて。」

カーパス委員長「あくまで形式上の儀式だが、年に10日は祭礼に参加しなければならないそうだ。」

カーパス委員長「最後の候補は独立系の「ソワレ・ブランシュ」だが、なんというか、引きこもり気質な所で。大使館ではなく商館を置いているのだが、来たメッセージは」

ブランシュ外務長官「貴社の置かれた状況を深く哀しむ。距離があるため可能な支援は限られるものの、貴社による対応がうまくいくことを祈念する。」

カーパス委員長「とにかく外部の問題に関わりたくない、という態度だ。」

カーパス委員長「どこも一筋縄では行かない連中ばかりで、難民受入には何かしら要求が付いてくる。『タダでランチなんて存在しない』というわけだ。」

カーパス委員長「諸君には苦勞をかけることになる。全惑星と、我々が受け入れられるようなプランを作ってほしい。どうか幸運と良き商機のあらんことを。」

レギュレーション

3. 2,000万人の未来をかけて

今回はヴォヤージュとソサイエティとエクスプロアとネゴシエーションを同時並行で進めるという特異なレギュレーションで進行します。

ヴォヤージュのマップは12、13ページにあります。宇宙船のデータもリソースの管理も無しですが、2マス以上移動するには《追加移動》が必要です。

ソサイエティは4惑星それぞれ別個に管理します。便宜上、「支持値」を管理する「派閥」は「難民受入派」1つだけとして、難民受入反対派のロビイストは「派閥傾倒」をマイナスにして表

現します（《ロビイング》の派閥傾倒補正は絶対値でとる）。各惑星それぞれ3人ずつの「ロビイスト」があり、PCの介入がなければおおむね拮抗します。

エクスプロアは他のアクションと並行して進めることになります。特段特別なレギュレーションはありません。これを進めることでネゴシエーションで使える特殊な「カード」が手に入ります。

ネゴシエーションでは、ソサイエティの「支持値」がそのまま利得になります。

レギュレーション

今回のレギュレーションをまとめると、以下の通りとなります。

【目的】

- ・ 各避難先惑星で「支持値」を増やし、難民を受け入れてくれるよう働きかける
- ・ 20百万人の難民を4つの避難先に割り振り、1百万人以上避難する全惑星の利得が0以上になるようにする（惑星移転の方針カードの場合4惑星すべて）
- ・ フェクスクラの利得をできる限り高くする（マイナスでもクリアはできる）

【どこでもできるアクション】

《追加移動》 成功数3ごとに、追加で1マス宇宙船を動かせます

《調査》 手がかりを元に交渉のカードを探します

《情報分析》 交渉のカードを各勢力がどの程度評価しているかを確認します

《遊興》 成功数3ごとに「リゾルプ」を得ます

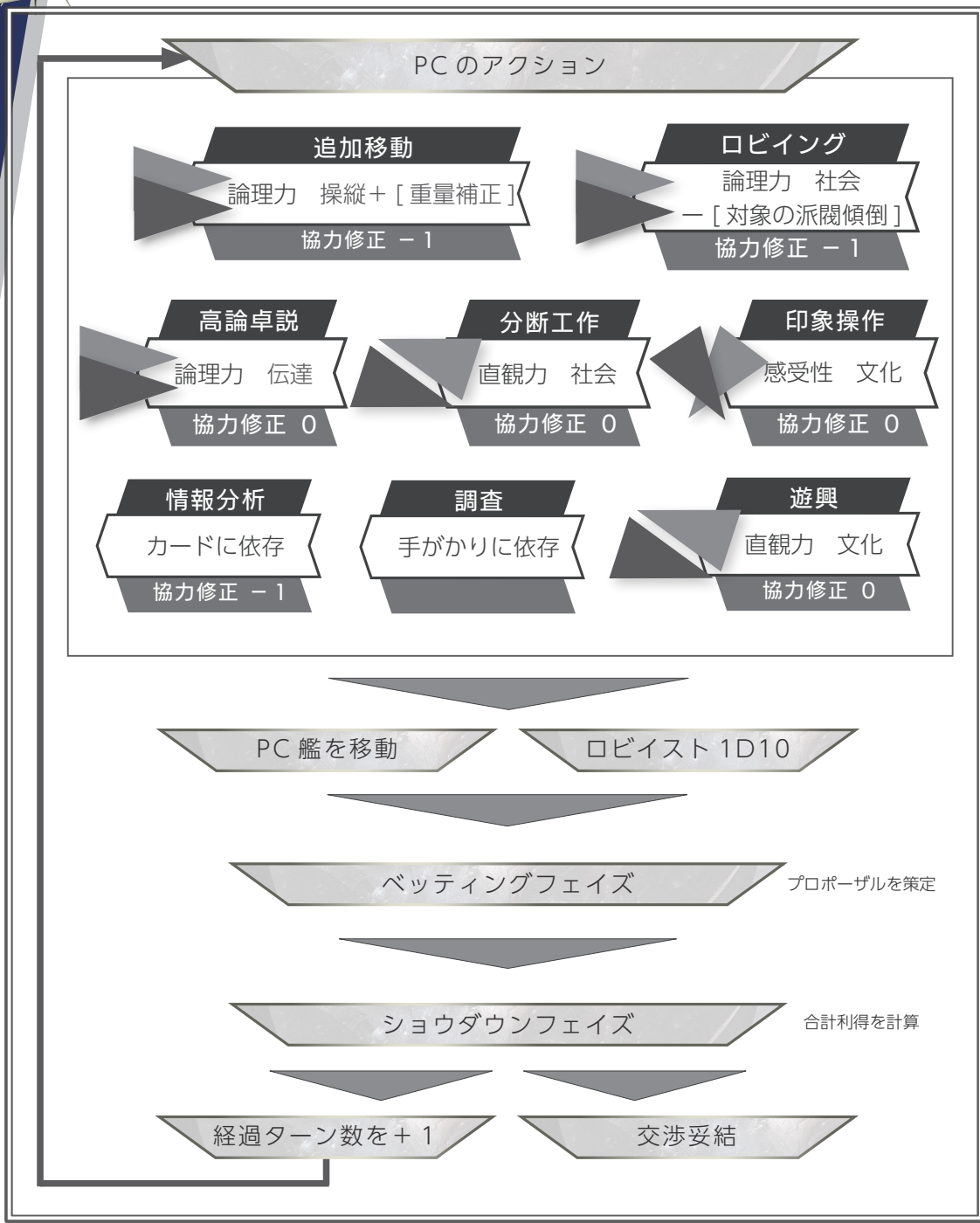
【避難先惑星でできるアクション】

《ロビイング》 マップ上の「ロビイスト」を説得して、成功数3ごとに「派閥傾倒」を+1します ロビイストはターンごとに支持値を増減します

《高論卓説》《分断工作》《印象操作》 直接支持値を「成功数×10」だけ増やします



星が死ぬ日



- ※ 各惑星での「ソサイエティ」はそれぞれ別のパートと扱うため、「パートに1回」のスキルは移動するたび再度使用可能になります。
- ※ 【計画的交渉】は今回《情報分析》にも適用されるものとします。
- ※ 《ロビイング》の派閥傾倒補正は「絶対値」でかけます。たとえば派閥傾倒がマイナス2のロビイストに《ロビイング》を行う場合、達成値にマイナス2のペナルティ修正が付きます。

ネゴシエーション

4. 人の動くところに政治あり

本シナリオでは「マップ」「手がかり」「支持値」などに加え「利得表」を管理する必要があります。今回使う利得表は次ページに掲載されているもので、5勢力が登場します。最初は以下の【初期開示情報】だけを示します。

「難民受入派」の「支持値」が高いほど、PCたちのプロポーザルを飲みやすくなります。「受諾ライン」は全惑星「0」で公開とし、【計画的交渉】の効果は代わりに《情報分析》に適用されます。

プロポーザルを策定するにあたっては、「難民受入人数」の「カード」をどの惑星に割り振るか調整する必要があります。「仮説住居最低容積保証」などの「方針カード」については、割り振るのではなくその方針を採用するかどうかという0 or 1で決めます。たとえば、「希少野生動物のコールドスリープ移住」を採用するなら全惑星に対し利得表記載の利得が発生して野生動物受入頭数の必要数が増加、採用しないなら0のままです。右端に「選択」と記載の方針カードはどちらか一方を採用するか、いずれも採用しないかを選択します。

【初期開示情報】

- ・ 5つの勢力
- ・ ソサイエティ「難民受入派」支持値、経過ターン数、難民受入人数に対する利得
- ・ 方針カード「仮説住居最低容積保証」「移住者向けワープ周回通信無人アレイ」「プラネットAIを含む汎用AIのケプラー「移住」」「ヴィロコニウム移住者は第五ローマ皇帝の権威を承認」「ヴィロコニウム移住者は「属国民」の立

【後から開示しうる情報】

- ・ 方針カードに対する利得
：《情報分析》で判明
- ・ 残る方針カード（「希少野生動物のコールドスリープ移住」、「対流障害の責任を追及しない」、「惑星移転」）
：エクスプロアで判明

実際の運用にあたっては、プロポーザルを策定するために何度も計算を行うこととなります。以下 URL に全員での共有が便利な Google Spreadsheet がありますので、使ってみてください。

【初期】

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1q6u4ls39lwRBHBgBD9X-um4hLxGZ6VELOqe0_JrRVS1/edit?usp=sharing



【全内容】

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1N0siklw454iVmpw1iOwHFuKTuTft2yPxHKw-ebz-Uo/edit?usp=sharing>



「希少野生動物のコールドスリープ移住」:

ヴィロコニウムが増えるのは、人々の娯楽施設である動物園や植物園の所蔵が増やせるため。機械文明寄りのケプラー 16456c では評価されない。



星が死ぬ日

利得表

星が死ぬ日 利得表	独立惑星(商業主義)	自然主義勢力	機械権利主義勢力	復古主義勢力	独立惑星(孤立主義)	入手条件
傾向	惑星フェクスクラ ・生存が第一 ・できるだけ待遇を良くしたい	惑星アーク・ランジュ ・自然保護が第一 ・野生動物の救助を要求	惑星ケブラー-16456c ・ロボットの権利が第一 ・汎用AIの救助を要求	惑星ヴィロコニウム ・伝統と格式が第一 ・皇帝権威への服従を要求	惑星ソフレ・ブランシ ・外の問題に関わりたくない	
ロビイスト		アクア住宅公園(10) -1	解放旅団(10) -2	ヴィロコニウム知事(6) 0	中央計画委員会(11) -1	
		合衆国国務省(9) -1	マツシマ・コンストラクション(6) 1	オーシャン・ジュエル(9) -2	ブランシュ外務長官(6) 0	
		フェクスクラ大使館(7) 2	RRE支援ファンド(9) 1	駐留外交使節団(8) 2	大商館フェクス・マルシュ(7) 2	
パラメーター	利得	利得	利得	利得	利得	
ソサイエティ 「難民受入派」支持値						
難民受入人数(百万人)	-50	-120	-100	-90	-200	合計20
経過ターン数	0	-100	0	0	0	0
方針カード	《情報分析》(横採用?) 利得	利得	利得	利得	利得	
仮設住居最低容積保証	論理力 予測必要成功数 1					
移住者向けワープ周回通信無人アレイ	論理力 電腦必要成功数 1					選択
プラネットAIを含む汎用AIのケブラー「移住」	感受性 機械必要成功数 1					選択
ヴィロコニウム移住者は第五ローマ皇帝の権威を承認	論理力 文化必要成功数 2					選択
ヴィロコニウム移住者は「属国民」の立場で年10回の祭りに参加	上と同時に開示					選択
						選択
合計利得		0	0	0	0	難民受入を行う全勢力0以上が必要

星が死ぬ日 利得表 全データ	独立惑星(商業主義)	自然主義勢力	機械権利主義勢力	復古主義勢力	独立惑星(孤立主義)	入手条件
傾向	惑星フェクスクラ 冬眠処置 ・生存が第一 ・できるだけ待遇を良くしたい	惑星アーク・ランジュ ・自然保護が第一 ・野生動物の救助を要求	惑星ケブラー-16456c ・ロボットの権利が第一 ・汎用AIの救助を要求	惑星ヴィロコニウム ・伝統と格式が第一 ・皇帝権威への服従を要求	惑星ソフレ・ブランシ ・外の問題に関わりたくない	
ロビイスト		アクア住宅公園(10) -1	解放旅団(10) -2	ヴィロコニウム知事(6) 0	中央計画委員会(11) -1	
		合衆国国務省(9) -1	マツシマ・コンストラクション(6) 1	オーシャン・ジュエル(9) -2	ブランシュ外務長官(6) 0	
		フェクスクラ大使館(7) 2	RRE支援ファンド(9) 1	駐留外交使節団(8) 2	大商館フェクス・マルシュ(7) 2	
パラメーター	利得	利得	利得	利得	利得	
ソサイエティ 「難民受入派」支持値						
難民受入人数(百万人)	-50	-120	-100	-90	-200	合計20
野生動物受入頭数(千万頭)	-40	-80	-160	-150	-200	合計0
経過ターン数	1	-100	0	1	0	1
方針カード	《情報分析》(横採用?) 利得	利得	利得	利得	利得	
仮設住居最低容積保証	論理力 予測必要成功数 1	400	-150	-100	-150	-100
移住者向けワープ周回通信無人アレイ	論理力 電腦必要成功数 1	400	-100	-100	-100	-200
希少野生動物種のコールドスリープ移住野生動物受入頭数が+1千万頭	直観力 生物必要成功数 3	50	100	0	0	0
野生動物種全体のコールドスリープ移住野生動物受入頭数が+10千万頭	上と同時に開示	100	500	0	100	0
プラネットAIを含む汎用AIのケブラー「移住」	感受性 機械必要成功数 1	-100	-200	400	-150	0
ヴィロコニウム移住者は第五ローマ皇帝の権威を承認	論理力 文化必要成功数 2	-300	0	0	300	0
ヴィロコニウム移住者は「属国民」の立場で年10回の祭りに参加	上と同時に開示	-600	0	0	500	0
対流障害の責任を追究しない	直観力 伝達必要成功数 2	0	100	150	100	300
惑星移転(50年プラン)	感受性 社会必要成功数 2	600	-150	-150	-150	-150
惑星移転(30年プラン)	上と同時に開示	1000	-300	-300	-300	-300
合計利得		-100	0	0	0	0

選択 4 惑星すべての利得が0以上でなければならない
選択 4 惑星すべての利得が0以上でなければならない

ソサイエティ

5.

土地、資産、心情

避難先惑星のソサイエティではそれぞれ以下のロビイストが登場します。派閥傾倒がマイナスになっているロビイストは難民受入反対派で、ターンごとに支持値を減らしてしまいます。そのマイナスの値だけ、《ロビイング》にペナルティ修正がかかります。



惑星アクア・ランジュ

- ・ アクア住宅公団

当初派閥傾倒：-1

当初影響力：10

惑星アクア・ランジュで大規模都市開発を取り仕切る団体。持続可能な都市開発を最重要視しており、急激な難民流入による拙速な宅地開発は予期せぬ環境影響を及ぼすと懸念している。

- ・ 合衆国務省

当初派閥傾倒：-1

当初影響力：9

この惑星が所属する「地球合衆国」の外交所管官庁。合衆国上層部はフェクスクラの動植物の危機に同情的である一方、「外来種」問題を危惧している。フェクスクラから避難させる野生動植物は避難先にとっては外来生物であり、管理にコストもかかり、リスクもあるのだ。

- ・ フェクスクラ大使館

当初派閥傾倒：2

当初影響力：7

フェクスクラから派遣された大使館で、ここ十数年にわたり精力的にロビイング活動を実施している。アクア・ランジュ住民からの評判は悪くないが、良くもない。



惑星ケプラー 16456c

- ・ 解放旅団

当初派閥傾倒：-2

当初影響力：10

汎用AIを含むロボットの「奴隷的労働」からの解放を掲げ、宇宙私掠船(海賊)活動を行う艦隊。フェクスクラの住民たちを抑圧者、奴隷商人とみなしており、その受け入れには難色を示している。

- ・ マツシマ・コンストラクション

当初派閥傾倒：1

当初影響力：6

ケプラー 16456cの大手建設会社で、難民受入の暁には住宅建設の大口受注が見込まれる。汎用AIが「社長」だが、実質的に会社を支配しているのはオリジナルであるユーリ・マツシマ会長。

- ・ RRE 支援ファンド

当初派閥傾倒：1

当初影響力：9

ロボット解放の思想を広めるために対外支援やロビイング活動を行うための支援ファンド。ケプラー 16456cがフェクスクラ難民に手厚い支援を行えば、他の難民たちもロボット権利解放運動に同調すると考えており、受け入れに積極的。



惑星ヴィロコニウム

- ・ ヴィロコニウム知事

当初派閥傾倒：0

当初影響力：6

セプトゥス・アントニウス。皇帝の勅命に基づき惑星ヴィロコニウムを統治する知事。発言力こそ大きいが本人は前例踏襲主義的で、積極的に意見を出すことはない状況。

- ・ オーシャン・ジュエル

当初派閥傾倒：-2

当初影響力：9

ヴィロコニウムで数年以内に完成が見込まれる海上浮遊都市。インフラは完成し内装工事を行いながら入居者の募集も始めたところで、難民受け入れ先として指定を受けてしまった。当然、猛反発している。

- ・ 駐留外交使節団

当初派閥傾倒：2

当初影響力：8

フェクスクラから派遣された外交使節団。ヴィロコニウムの儀式や典礼に精通しており、現地のルールに則ってのロビイング活動を続けている。



惑星ソワレ・ブランシュ

- ・ 中央計画委員会

当初派閥傾倒：-1

当初影響力：11

孤立化したソワレ・ブランシュの大規模開発や資源開発を管理・運営する「政府」。とにかく面倒事を抱え込みたくないという考え。難民という形であれ外部からの移民には良い顔をしていない。

- ・ ブランシュ外務長官

当初派閥傾倒：0

当初影響力：6

ソワレ・ブランシュの外交を担当する外務長官。根っからの旅行嫌い、外国嫌いが、ソワレ・ブランシュの人々にしてみればだからこそ、彼は完璧な外務長官なのだ。

- ・ 大商館フェクス・マルシュ

当初派閥傾倒：2

当初影響力：7

孤立化したソワレ・ブランシュから大使館の受入も拒絶されたため、代わりに設置された「商館」。貿易交渉を手掛けるほか、フェクスクラとの外交窓口としても機能している。

支持値

アクア住宅公社

派閥傾倒

影響力

当初派閥傾倒：-1
当初影響力：10

合衆国国務省

派閥傾倒

影響力

当初派閥傾倒：-1
当初影響力：9

フェクスクラ
大使館

派閥傾倒

影響力

当初派閥傾倒：2
当初影響力：7

B

惑星アクア・ランジュ

A

惑星フェク

C

惑星ケプラー 16456c

解放旅団

派閥傾倒

影響力

当初派閥傾倒：-2
当初影響力：10

マツシマ・
コンストラクション

派閥傾倒

影響力

当初派閥傾倒：1
当初影響力：6

RRE 支援ファンド

派閥傾倒

影響力

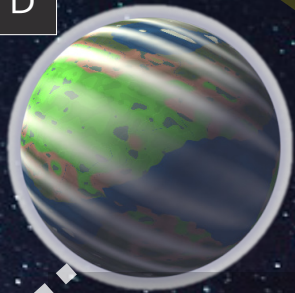
当初派閥傾倒：1
当初影響力：9

支持値

E

連

D



惑星 gyroconium

gyroconium
知事

派閥傾倒	影響力

当初派閥傾倒：0
当初影響力：6

ocean・
jewel

派閥傾倒	影響力

当初派閥傾倒：-2
当初影響力：9

支持値

--

駐留外交使節団

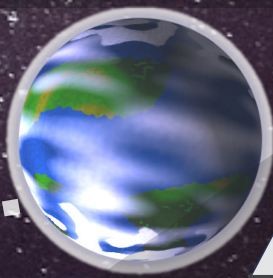
派閥傾倒	影響力

当初派閥傾倒：2
当初影響力：8

アスクラ

F

惑星ソワレ・ブランシュ



惑星リットツイン

blanche
外務長官

派閥傾倒	影響力

当初派閥傾倒：0
当初影響力：6

中央計画委員会

派閥傾倒	影響力

当初派閥傾倒：-1
当初影響力：11

大商館
フェクス・マルシュ

派閥傾倒	影響力

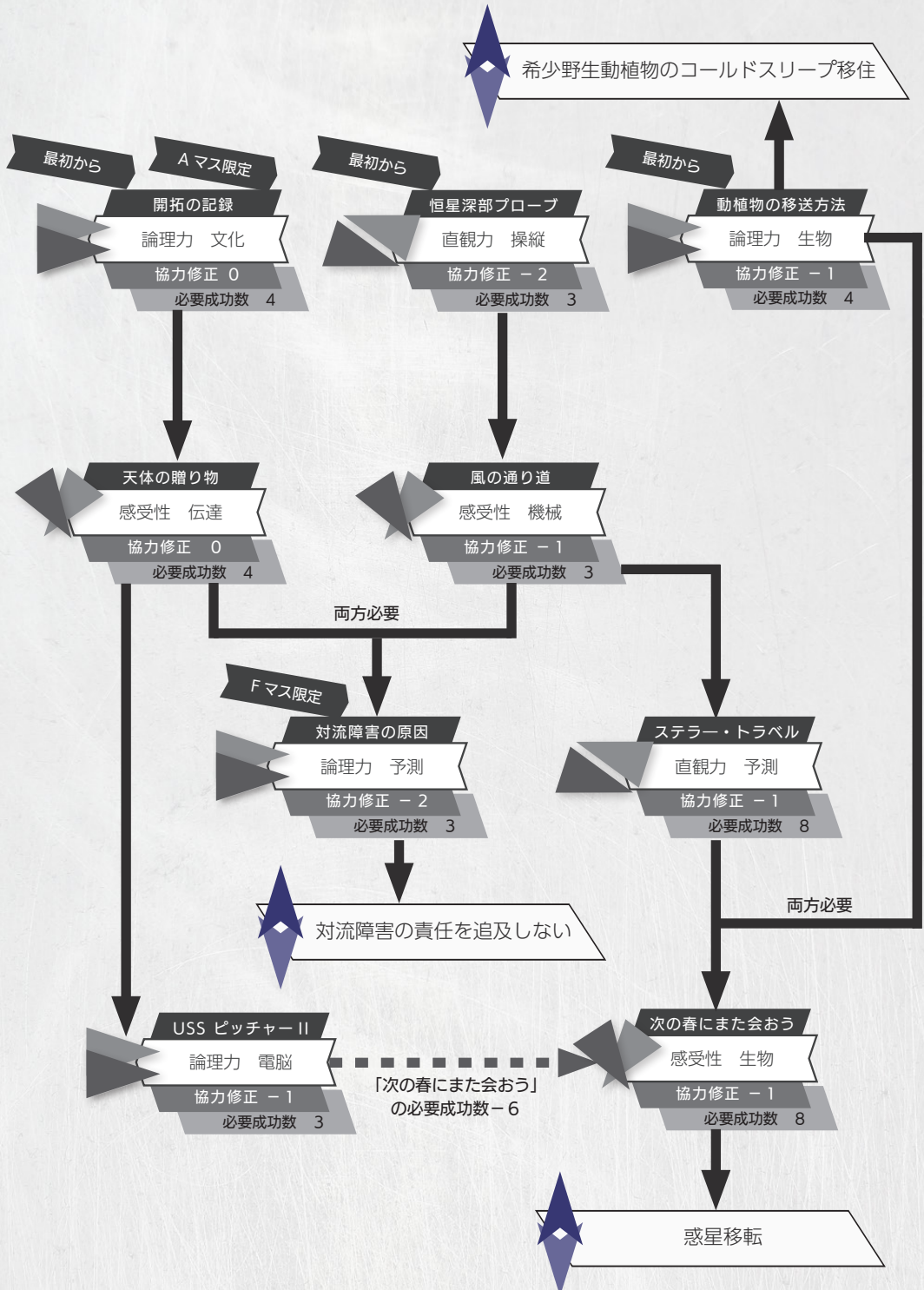
当初派閥傾倒：2
当初影響力：7

支持値

--

エクスプロア

エクスプロア 誰が星を殺したか



星が死ぬ日



最初から

A マス限定

開拓の記録

論理力 文化

協力修正 0

必要成功数

4

調査結果

開拓当初、フェスランシング星系は多数の氷アステロイドに取り巻かれていた。フェクスクラは恒星からもっと遠い位置にあり、軌道エレベーター建設後に惑星上に核融合エンジンを建設して無理やり移動させ、温暖化させてから水と空気を補充していたようだ。当の核融合エンジンは現在もフェクスクラの北極に残っている。

内容

フェクスクラのテラフォームが決定され、工事が行われたのは約 3600F 年前のこと。フェスランシングの活動低下について、何か手がかりはないだろうか？当時の経緯を調べてみよう。

最初から

恒星深部プローブ

直観力 操縦

協力修正 -2

必要成功数

3

調査結果

5,000°Cを超える恒星内部を探るため、特別な深部プローブを送り込んで調査を行った。結果、まず星のエネルギー源である水素が恒星風として流出しており、さらにエネルギーを循環させる「対流」が激減していることがわかった。恒星内部の熱いプラズマが表面に出てこなくなっているのだ。

内容

開拓当初は主系列星だったフェスランシングは、今や赤色矮星に変貌しようとしている。表面の観測ではフレアや黒点の減少が確認されているが、星内部のデータはまだ得られていない。

最初から

動植物の移送方法

論理力 生物

協力修正 -1

必要成功数

4

調査結果

コールドスリープならば、容積を食うことなく長い距離を移送することができる。他惑星の協力も得て、生物種ごとに適切なコールドスリープの手法を確立できた。

なお、移送先の惑星では「外来種」になってしまうから、保護区の設置が必要になる。

内容

惑星アクア・ブランシュからは動植物の保護が要請されている。といっても、数千万頭もの動物を短期間のうちに生体で移送するのは現実的ではない。

カード獲得

希少野生動植物のコールドスリープ移住

手がかり

天体の贈り物

感受性 伝達

協力修正 0

必要成功数

4

調査結果

近隣のアクア・ランジュやソワレ・ブランシュでも同時期にテラフォーミングが計画されていたため、フェクスクラ向けに合わせて他惑星にも水資源アステロイドを輸送していた。

ワープリングのワーブカレントをいわずに加速装置を使って、数十年かけて放り投げたらしい。

内容

過去の記録によれば、開拓当初、フェスランシング星系にはもっと多くの水資源アステロイドがあったが、他惑星のテラフォーミングのため多くが移送されたらしい。

風の通り道

感受性 機械

協力修正 -1

必要成功数

3

調査結果

星間交通の中心であったフェスランシング星系ではワーブ移動が頻繁で、時空間に「流れ」の偏りが生まれていた。それにより、フェスランシングの表層が剥ぎ取られるようにして多量の水素イオンが放出されていた。

惑星フェクスクラへの恒星風流量の減少もこれが原因のようだ。

内容

「恒星風」は、恒星表面で電離した水素イオンや電子などが高速で放出される現象だ。フェスランシングの恒星風は、他と比べてもはるかに多いらしい。

Fマス限定

対流障害の原因

論理力 予測

協力修正 -2

必要成功数

3

調査結果

データ分析の結果、テラフォーミング時の氷アステロイド移送、ワーブ移動による恒星風の発生、対流障害、ひいては恒星活動の低下の因果関係が証明できた。特にここ400F年ほどで対流障害がひどくなっているが、その原因はソワレ・ブランシュ方面のワーブ移動が激減して空間の偏りがひどくなったことにある。同惑星はちょうど422F年前、「孤立経済」化を宣言した。

内容

フェスランシングで起きている対流障害について、恒星風やワーブの歪みといった仮説ができてきた。あとは証拠と根拠をもって、論理的にこの仮説を証明するだけだ。

カード獲得

対流障害の責任を追及しない

星が死ぬ日



USS ピッチャー II

論理力 電腦

協力修正 -1

必要成功数

3

調査結果

ずいぶん古いOSだったが、USS ピッチャー II の再起動に成功した。アステロイドを分解して核燃料と推進剤に変えながらイオンスラスタで噴出することで、大きな推力を得られる仕組みだ。

十数年かければ隣の星系まで移動することもできるだろう。

内容

テラフォーミング当初に水資源アステロイドを引っ張るのに使われた大型輸送宇宙船が、アステロイド帯に眠っている。ワープ移動が使えないほど巨大だが、何か役立つかもしれない。

ステラー・トラベル

直観力 予測

協力修正 -1

必要成功数

8

調査結果

あらゆる要素を勘案して検討した結果、惑星フェクスクラそのものを隣接する星系に運んでしまうという計画が生まれた。フェクスクラは軌道エレベーター3本に都市インフラ、大規模宇宙港を擁し、このまま放棄するのは惜しいのだ。

隣の連星「リットツイン」までの移動には、30～50年を要する。その間の手当てができれば、計画は十分に実行可能だ。

内容

フェスランシグからの恒星風とワープリングが生んだ空間の歪みを使えば、何年もかけてワープ移動を使わずに隣の星系に移動できる。これで難民移送計画を改善できないだろうか？

次の春にまた会おう

感受性 生物

協力修正 -1

必要成功数

8

調査結果

星間輸送に使える大型輸送船をかき集め、近隣惑星の支援により大量コールドスリープの準備も整えられそう。希望者は冬眠し、次の春を待つことになる。

0.01光年の旅。旅行プランは、コストを抑えられる「50年プラン」と最速で動ける「30年プラン」の2種類がある。いよいよ、外交による選択の時が来た。

内容

フェクスクラを新しい恒星のもとに運び、ふたたび春が来るようにする。壮大な計画で、何十年もかかる。その間、住民や野生動植物はどうしようか。

カード獲得

惑星移転

エクスプロア

6.

誰が星を殺したか

エクスプロア部分で新しい情報を出す際に、以下のような会話を挟んでも良いかもしれません。

「恒星深部プローブ」クリア

超強耐熱性の探査機器をフェスランシグのプラズマの海に沈めて、調査を行いました。この探査機は恒星の中の激しいプラズマ対流の中でも移動できる強力な推進機を持っていますが、それを使う必要もなく深部にたどり着くことができました。プラズマの対流が、かなり弱まっているようです。

恒星の核融合反応は中心付近で起きますが、それで高エネルギー高熱のプラズマができるので、高熱の方が軽いので上に登っていきます。フェスランシグではその働きが弱まっているようで、そのために表面の熱量が上がっていないものと見られます。

「USS ピッチャー II」クリア

巨大なコンテナを繋げたような形状をした大型輸送船、「USS ピッチャー II」は、アステロイドベルトで岩石に包まれるようにして、宙域を漂っています。

ワープリングも通れないこの旧式の輸送艦を分析し、OS をリプログラムして再稼働させることができました。

「ステラー・トラベル」クリア

プラネット AI「シミュレーション、算出しました。北極の核融合エンジンを再稼働させた場合、約 20 年ほどでリットツインの可住軌道上に投入できます。」

カーパス委員長「だがそれではまだ人が住める状態にはなるまい。」

プラネット AI「シミュレーションでは都市外層部への宇宙線被爆や空間流による圧壊は予想されますが、中枢ブロックや地下ブロックの影響は軽微と見られます。」

カーパス委員長「コールドスリープで移動するとしても、その『軽微な影響』は人体に致命的になりかねない。それに、万一電力供給にダメージがあったらどうなる。」

プラネット AI「電力供給不全の蓋然性は 0.01% を上回ります。コールドスリープの封入ブロック候補は、最古のもので 2146 年前に更新されたきりです。」

カーパス委員長「やはり、別の宇宙船かなにかを用立てる必要がある。100 万人単位を移送できる宇宙船か……。」

カーパス委員長「しかし、このまま故郷を放棄してしまうよりはずっと良い。しばしの冬の後にもまた春が来る。このアイデアをくれて、本当にありがとう。」

カーパス委員長「避難民の中にも、『春の訪れ』までコールドスリープすることを希望する者が多いかもしれん。」

「次の春にまた会おう」クリア

カーパス委員長「でかした！では、住民たちの移送は可能なだな！」

カーパス委員長「あとは、『春の訪れ』がいつになるか、か。」

プラネット AI「凍結させた大気を復元し、コールドスリープさせた動植物を再導入するとしても 30 年は見込みます。」

プラネット AI「ただし、惑星全体を防護フィールドで覆うプランなら、宇宙線の影響も防げるため 10 年で人が住める状態に戻せるでしょう。」



カーパス委員長「20年以上稼働させ続けるとなると、莫大なエネルギーが必要になろう。これは予算と相談だな。「30年プラン」と「50年プラン」といったところか。」

カーパス委員長「ここも、近隣惑星の協力が必要になるところだ。ここまでの尽力に感謝する。引き続き、交渉をお願いしたい。」

7. エンディング

ネゴシエーションで難民受入先全勢力(惑星移転なら全4勢力)がプロポーザルを受け入れたら、エンディングに入ります。採った方針カードによって内容が変化します。

「惑星移転」が選択されなかった場合

皆さんが組み上げた分担案に基づき、難民たちの一斉避難が始まりました。

各惑星が集めた数十隻もの輸送用宇宙船には即席の居住モジュールが構築されており、狭く窮屈ながらも安全な旅ができます。

「仮設住居最低容積保証」の方針を採用している場合

十数日の旅路。惑星に着きさえすれば、仮説住居はそれなりの広さと環境が保証されています。

宇宙港に集まったフェクスクラの住民たちは、名残惜しそうに故郷を眺めています。降り積もった雪と氷によって白く染まった星は、どこか非現実的な美しさです。

カーパス委員長「雪が白いことをこれほど憎んだことはない。白い色は陽光を反射しやすいからね。寒冷化が進んだ一因のようだ。」

「ヴィロコニウム移住者は「属国民」の立場で年10回の祭礼に参加」の方針を採用している場合

ヴィロコニウム移住組は、ネットワークを通じて第五ローマ帝国の儀式や典礼についてチュートリアルを受けています。ヴィロコニウム側から送られてきたマニュアルには歴史的経緯やそれぞれの仕草の意味について仔細記載されていますが、住民の間では早くも「5秒でわかる」動画シリーズが流布しています。

「プラネットAIを含む汎用AIのケプラー「移住」」の方針を採用している場合

ケプラー16456cからは「汎用AI住民」を受け入れるための武装商船、つまり海賊団が来ています。長ければ3,000F年に渡り稼働し続けた汎用AIの学習内容にはそれなりの価値があるのでしょうか。

エンディング

「惑星移転」が選択されなかった場合

「希少野生動植物のコールドスリープ移住」の方針を採用している場合

寒冷化により大きく数を減らした野生動植物たちは、ドローンを使って捕獲され、コールドスリープ処置を受けています。約4,000F年かけて進化したフェクスクラの独自種たちにも生き残りの道が開かれました。

「移住者向けワープ周回通信無人アレイ」の方針を採用している場合

移住先はそれぞれ別なので難民たちは離れ離れになってしまいますが、通常のワープ通信よりはるかに大容量の通信無人アレイのおかげで、バーチャル空間でメッセージを送り合うことができます。

やがて、宇宙港から1隻また1隻と難民船が飛び立っていきます。ころなしに、船がワープして消えていくたびにフェスランシグの光が弱まっているように感じられます。

惑星のリーダーとしてここまで踏ん張ってきたカーパス委員長も、難民として旅立つときが来ました。

カーパス委員長「なんとか住民全員の受け入れ先が決まって良かった。これから苦難もあることだろうが、あの凍てついた星に留まるよりはずっと良い。」

カーパス委員長は本件を取りまとめてくれた皆さんに感謝して、報酬に加えてきれいな宝石をプレゼントしてくれました。

惑星フェクスクラの利得が-400未満だった場合

カーパス委員長からもらった宝石は虹色にゆめくらブラドライト。凍りついた星を巣立って住民たちが散っていても、人々が残した歴史と思い出は残り続けます。

惑星フェクスクラの利得が-400以上だった場合

カーパス委員長からもらった宝石は静かに光るダイヤモンド。凍りついた星を巣立って住民たちが散っていても、人々が残した歴史と思い出は残り続けます。



星が死ぬ日

「惑星移転」が選択された場合

皆さんが組み上げた分担案に基づき、周辺惑星が共同してフェクスクラの移転計画を進めることが国際会議で決まりました。

アクア国務省長官『わが国はフェクスクラの生態系をリストアしようというイニシアティブに強く賛同し、惑星移転のための必要な資源を供出する。』

RRE 支援ファンド「RRE はフェクスクラの皆様の故郷を守るため、必要な助力を惜しみません。」

ヴィロコニウム知事「銀河にて最も偉大なるローマ皇帝の名に於いて任命されたるヴィロコニウム知事セプトゥスは、皇帝陛下の恩寵を分かち合い、資源、技術、人員その他の協力を提供する。」

ブランシュ外務長官「フェクスクラが置かれた苦難について、わが国に責任は無いものの、人道的観点より「惑星移転」に対し物心両面での支援を約束する。

カーパス委員長「周辺各国の手厚い支援に深く感謝申し上げる。」

フェクスクラの住民たちは連れ立って大型輸送宇宙船に乗り込み、コールドスリープ・カプセルに入ります。

「希少野生動植物のコールドスリープ移住」の方針を採用している場合

野生動植物もドローンなどでとっ捕まえて、やはりコールドスリープさせます。

カーパス委員長「長い冬が来た、しばしの間眠りに就こう。」

カーパス委員長「フェクスクラを、街を残すことができ本当に良かった。感謝の言葉も見つからない。」

カーパス委員長は本件を取りまとめてくれた皆さんに感謝して、報酬に加えてきれいな宝石をプレゼントしてくれました。

フェクスクラでは、軌道エレベーターを宇宙船で「押す」ようにして軌道変更オペレーションを開始。まずはフェスランシングから遠い軌道まで移動します。

その過程で海は凍り、空気は冷えて飛ばされるか凍りついて極地に蓄えられます。

それから、核融合エンジンが点火され、大量のイオンや電子を吹き出しながら、惑星そのものが加速していきます。乗るのはワープリングから伸びる空間の歪みの帯。

「惑星移転(30年プラン)」の方針を採用している場合

防護フィールドのおかげで、空間変動や宇宙線の影響も最小限に抑えられています。

フェクスクラは、これから20年かけて連星リットツインの軌道上に投射され、新たな惑星となることでしょう。

新しい陽の光を浴びて気温は上昇し、大気も水も、草木も動物たちも、やがて蘇るでしょう。

惑星フェクスクラの利得が0未満だった場合

カーパス委員長からもらった宝石は青緑色に輝くグランディディエライト。凍りついた星が元の美しい姿を取り戻せば、きっとこの宝石のように輝くことでしょう。

惑星フェクスクラの利得が0以上だった場合

カーパス委員長からもらった宝石は青緑色にきらめくブルー・ダイヤモンド。凍りついた星が元の美しい姿を取り戻せば、きっとこの宝石のように輝くことでしょう。