

# 麻薬カルテルを叩け！

超未来の麻薬カルテルは狡猾だ。自由惑星「オキシム」では依存性の強い薬物を厳しく取り締まってきたが、このほど「ドリームベラ」と呼ばれる「混合脱法ドラッグ」が蔓延していたことがわかった。数年前から輸入販売されているアルコールドリンク「クリムゾン・ベラ」と、これまた数年前から市販されている睡眠薬「チアドリムス」。これを混ぜ合わせて加熱することで精製される結晶が、多幸感と強い依存症状をもたらすのだ。原材料はいずれも合法だったため発見が遅れ、しかも違法化された現在もかなりの量が密輸されている。

やり手の宇宙船乗りであるPCたちはオキシム政府からの依頼で、麻薬密売人の拠点を直接叩いて災いの元を断つことになる。ターゲットは、麻薬カルテル「ヴィグラフ」。そのバックにいるのは、化学薬物による「幸福」を追求する巨大星間勢力、「HLP」だ。まずは捜査でオキシム星系のどこかにある密売人たちの拠点を特定し、それからオキシム軍艦隊を率いて密売人たちを討伐しよう。

**人数** 3～4人

**雰囲気** 犯罪捜査と艦隊戦

**プレイ時間** 3～4時間（テキセ6～9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** エクスプロア&ヴォヤージュ >

ネゴシエーション > 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

ハッピーライフ・パラダイス(HLP)：  
ルールブック 186 ページを参照。

麻薬カルテル：  
便宜上麻薬カルテルと呼称しているものの、経済力・軍事力に裏打ちされた主権を持つ「ソブリン」がバックに付いているという点で、2020年のそれとは大きく性質が異なる。

麻薬惑星から派遣された構成員は「宣教師」に近い性質を持ち、さらには純粋に電腦からの操作だけで脳内物質に影響する「電腦麻薬」すら使いこなす。

化学的に幸福を追求する「ハッピーライフ・パラダイス(HLP)」は、強依存性の薬物を使って他の惑星を支配するはた迷惑な星間勢力だ。他の星間勢力はもちろん中立的な惑星からも敵視されているが、銀河じゅうに隠れた拠点を持っており、あの手この手で惑星に浸透しようとする。

その神経化学的侵略の尖兵が麻薬カルテルだ。HLPのネットワークからヒト、モノ、カネそして軍事的バックアップを受けたカルテルは、一般商船や企業、移住者を装って惑星内に侵入し、多彩でクリエイティブな手法で違法薬物を広めていく。

合衆国や連邦のような大勢力ならまだしも、独立路線の中立惑星にとってはこのような巧妙な侵略行為に対処することは難しい。そこで、外宇宙を旅する宇宙船乗り(アストロノーツ)たちに依頼が出されることになる。

今回のシナリオの舞台となる自由惑星「オキシウム」はかつてアステロイド採掘の拠点としてPSKによってテラフォーミングされたが、星系周辺の希少資源が掘り尽くされて幾星霜。自治政府を原型として段階的に独立し、その後数百年に渡り平和を謳歌していた。

そこに忍び寄ってきたのが、麻薬カルテル

「ヴィグラフ」だ。このカルテルは放棄された採掘基地を転用して合成プラントを築き、数十社もの合法フロント企業を隠れ蓑にして原料となる工業薬品を集積。神経化学薬品に対し厳しい規制をかけているオキシウムを「落とす」ため、「混合脱法ドラッグ」という手法を用いて5年をかけてゆっくりと浸透していった。

使ったのは「KS-089-E」プラン。合法的なアルコールドリンクと睡眠薬を混合し加熱することで多幸感をもたらす強依存性の結晶を生み出すというもので、服用者に目立った症状も現れないため発見が難しい。この結晶を「ドリームベラ」と名付けて、惑星内に広めていったのだ。

アルコールドリンクの方は「クリムゾン・ベラ」と名付けて嗜好品商社「オービタル・バーキープ・コーポレーション」から「輸入販売」。睡眠薬の方は「チアドリムス」の名で医薬品審査を通し、オキシウムに元からあった製薬企業の子会社「イスルギ製薬」から販売した。

軌道エレベーターの厳格なコンテナ検査も、これら商品は「合法」だから問題なく通過できる。さらに、惑星内での生産にも手を付けている。そして、「移住者」として潜入していたエージェントを介して依存者を増やし、この依存者をさらにエージェントにしていく。



# 麻薬カルテルを叩け！

オキシム政府がこの事態に気づくことができたのは、ある種の偶然だった。発見したのは医療省でも保安局でもなく、なんと徴税局。ヴィグラフ・カルテルは、「足がつかないように」「ドリムベラ」結晶の取引に希少金属現物を利用していたが、徐々に多額になる希少金属の動きが徴税局を不審がらせたのだ。

精製拠点を捜査し、「クリムゾン・ベラ」と「チアドリムス」の秘密が発見され、これらは違法化。しかし時既に遅く相当数の依存者が生まれてしまっており、原料の密輸も大々的に行われるようになっていた。

惑星内の富は流出し、ヴィグラフ系のフロント企業がオキシム内の企業の株式を買い集めることで経済支配を強めていく。業を煮やしたオキシム当局は、星系内にあるであろうヴィグラフの本拠地を叩く計画を建てた。そのために、宇宙空間での経験が豊富なPCたち宇宙船乗りには依頼を出すことにした。

PCたちは捜査の中で、「ドリムベラ」のターゲットを指示する「ハピネスAI」の存在と、それから「ドリムベラ」使用者の脳に共通してインストールされているあるプログラムの存在を発見する。オキシムで普及している汎用健康管理アプリケーション「アイ・ヘルス」の「非公式パッチ」で、報酬系に影響する化学物質のアラート閾値を大幅に緩めるものだ。このアプリケーションは主にハッキングやフィッシングによってインストールされたもので、「ハピネ

スAI」は単にこの脳ウイルスに感染した者をターゲット指定していただけだということがわかってくる。

このウイルスと、薬物密輸網の元を辿っていくことで、「運び屋」であるビスタス・ロジャーの宇宙船を特定し、捕縛することができる。ロジャーを尋問することで、ついにヴィグラフの合成プラント拠点を特定することができる。

しかしロジャーなどの情報によると、急に捜査の手が速まったことを察したヴィグラフは、「麻薬の話は誇張が混じった捏造」で、自分たちが「悪辣な現地政府に脅迫されている企業」だと偽って傭兵宇宙船団「エゼル・ヴァンガード」を用心棒にしたらしい。オキシム軍の艦隊だけでは、ヴィグラフ側の防衛艦隊に勝てない公算が高い。

ここでPCたちは、エゼル艦隊に対しヴィグラフとの契約打ち切りと防衛戦不参加を交渉することができる。傭兵としての誇り高いエゼル艦隊は渋るものの、ヴィグラフ側の嘘、告知義務違反、そしてオキシムでの悪行の数々を伝えつつ、ヴィグラフに対する違約金支払いを一部肩代わりすることで、妥結できる。

最後は、合成プラントを守るヴィグラフの艦隊との決戦になる。これに勝利することができればドリムベラの最後の供給元を一掃することができ、オキシムはカルテルの魔の手から解放されることとなる。

## アイ・ヘルス：

体内のナノロボットが計測する様々なバイタルデータをもとに怪我や病気の兆候を察知するアプリケーション。血圧や血糖値、血球量はもちろん、リンパ系の健康状態や肝臓系酵素の量、代謝、それから脳内化学物質の状態まで計測する。

# 導入

## 2. 導入

冒頭は、軌道エレベーター「アズールピラー」のホロ通信室に向かう途中、貨物検査場を通るシーンで始めます。

手練れの宇宙船乗りとして依頼の通信を受けた皆さんは、詳細を聞くべく、アキレマ星系の惑星「オキセム」にやって来ました。

軌道エレベーター「アズールピラー」の宇宙港に入港して、まずは貨物検査を受けるところ。隣のブースから騒がしい声が聞こえてきます。

検査官「知らなかったじゃ済みませんよ！こいつはヤクの原料になるものなんです。」

商人「そんな！だって、eタグも確認したし、サンプルテストもしたはずなのに。」

検査官「一部だけ中身をクリムゾン・ベラにすり替えてあります。どこで仕入れたんです？これ。」

商人「キフィカプの宇宙港で、『中途半端な量だから安く売るよ』って……。わかりました、とにかく経緯を説明させてください。」

そんな喧騒を横に皆さんは検査をパスして、ステーション二層のホロ通信室に通されます。

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。

量子通信の感度は良好。まるで目の前に立っているようなリアルなホログラフィで、依頼人と話すことができます。オキセムの文化らしい、青く揺らめくような柄の衣装を身にまっています。

依頼人「お初にお目にかかります、マニユエル・ベレスと申します。自由惑星オキセム政府、薬

物対策特別委員会の委員長を務めております。」ベレス委員長「我々の惑星では現在、『ドリムベラ』と呼ばれる麻薬が蔓延しております。その元締めは、HLS系の麻薬カルテル『ヴィグラフ』。」

ベレス委員長「貨物検査場をご覧になりましたか。あの調子で、毎回巧妙な手口で密輸を企ててくるため、いたちごっこ状況なのです。」

ベレス委員長「恥ずかしながら、宇宙港やオキセム軍ではもはや対応できない。そこで、皆様の出番というわけです。」

ベレス委員長「連中の『合成プラント』がこの近くの星系に残っているはず。その位置を特定し、オキセム軍の艦隊を率いて掃討を行っていただきたい。」

ベレス委員長「詳細に入ります。まずは、『ドリムベラ』のからくりについて説明します。」

ホログラフィ上に複雑な分子構造モデルとグラフが表示されます。

ベレス委員長「結晶状態で流通している**中枢神経抑制剤**、向精神薬系の薬物で、強い依存性を示します。見ての通り構造が複雑で、専門のプラントがなければ大量合成は難しい…ように見えますが。」

続いて、瓶入りのアルコールドリンクと白い錠剤のホログラフィモデルが表示されます。

「混合脱法ドラッグ」のトリックについては、次ページの図を使って説明すると良いでしょう。

### eタグ:

宇宙船の貨物コンテナに付けるチップで、開封履歴や荷物の持ち出しセンサー機能もあるため防犯やオーディット・トレールにも役立ちます。宙域ごとに規格が様々なため、複数の規格をセットにしたコンビジットeタグがよく使われる。

### 中枢神経抑制剤:

脳内神経系伝達物質γ-アミノ酪酸の働きを強化し、脳内の刺激を抑制することで、神経伝達を減じる薬剤。



# 麻薬カルテルを叩け！

## クリムゾン・ベラ

5年前より「オービタル・パーキープ・コーポレーション」から「輸入販売」安さと物珍しさから一定の販売量。



## チアドリムス

睡眠薬として3年前に認可。オキシム現地製薬会社がかつて買収した「イスルギ製薬」から輸入医薬品として販売。



## ドリムベラ

簡単な器具で加熱処理を行うことで容易に精製。強依存性の向精神薬。主に結晶状で取引されるが、粉末にしてペレット化したものも発見されている。



ペレス委員長「この通り、アルコールドリンク『クリムゾン・ベラ』と睡眠薬『チアドリムス』という合法的な薬品を『原料』としているのです。混合して加熱することで、簡単な設備でドリムベラが精製できます。」

ペレス委員長「わかっている範囲で『ドリムベラ』が最初に使用されたのは2年前ですが、それから今に至るまで発覚しなかったのは、いわば「部品」を合法に輸入して違法な製品を作るようなスキームを取っていたからなのです。」

ペレス委員長「発見できたのはある種偶然でした。連中がこの惑星から収奪した富は、全銀河で通用する『希少金属』という形でしか持ち出せない。徴税局が多額の希少金属流出を不審に思い、捜査したところ、カルテルの存在に気づけたのです。」

ペレス委員長「現在は『クリムゾン・ベラ』も『チアドリムス』も違法化され、厳格な取り締まりが行われています。警務局の尽力のおかげで、惑星内の合成プラントや大型の倉庫はあらかじめ掃討できました。」

ペレス委員長「しかし、既に我々の社会にかなり『ドリムベラ』が浸透していた。目に見える身体症状なども確認されていないため、誰が依存者かもわかりません。」

ペレス委員長「『クリムゾン・ベラ』の販売開始が5年前ですから、少なくともその前から準備をしていたということでしょう。カルテルのエージェントがまだ惑星内に残っている可能性も高い。」

ペレス委員長「元を叩かなければ、問題は解決しない。」

ホログラフィのペレス委員長は、拳を振り下ろします。

ペレス委員長「カルテル系と思われるゲーム企業が、オキシムの基幹産業の株式を買集めていたという事実も発覚しています。彼らはこの惑星を、薬物依存と経済支配でコントロールしようとしているのです。」

ペレス委員長「予算はふんだんにご用意します。なんとでも、連中を見つけ出してください。」



# 捜査パート

## 3. 影の在り処

導入を終えたら、12 ページの宙域マップを提示してください。PCたちの宇宙船は、まずはAの「惑星オキシム」に配置します。

本シナリオは艦隊戦がメインのため、PCたちの個別の宇宙船のデータは管理しません。推進剤、鋼材の数値もこの段階では管理せず、「ヴォヤージュ」を位置と情報だけで進めていきます。

希少金属は「50」を初期調査予算として渡しますが、この段階では使用しないでしょ。いちおう、手が余っている場合に《周辺探索》や取引など行うことで希少金属を増やすことにより、次のネゴシエーションが有利になります。

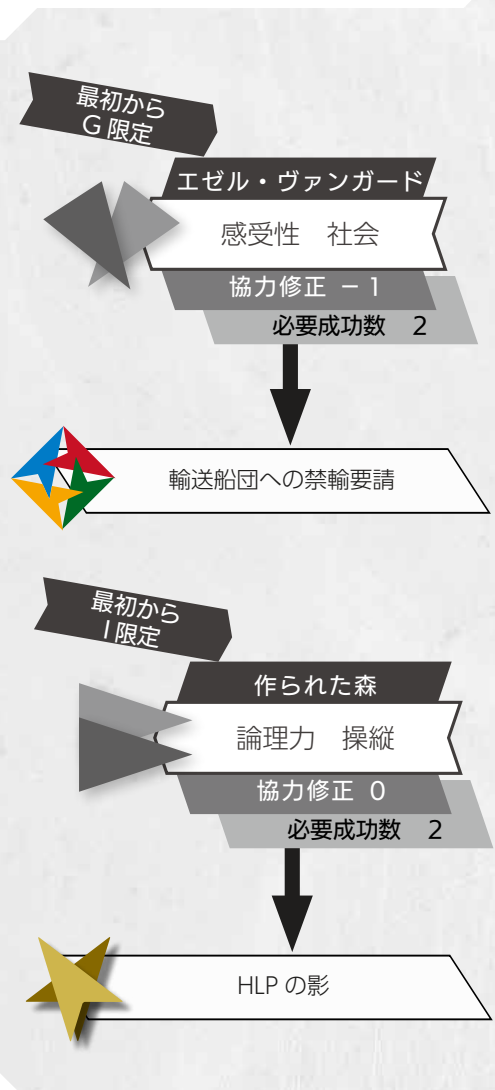
また並行して、右図のように「エクスプロア」も進めていきます。「手がかり」の詳細は8 ページ～11 ページに記載、その後にロールプレイ用のメモがあります。

「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。

今回の「ヴォヤージュ」＆「エクスプロア」では、オキシム周辺の星系を回りながら合成プラントの情報をかき集めることになります。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。またエクスプロアで情報を集めるための《調査》アクションも必要になります。さらに、この段階で《遊興》で遊び回ることによって「リゾルブ」を蓄積して、後半に活かすこともできるでしょう。

以下の説明は必ず入れるようにして下さい。

ただし、麻薬カルテル側も捜査の手が伸びてきていることは悟っているでしょう。調査に時間をかけ過ぎると、それだけ敵に戦力を集結させる時間を与えてしまうことになります。すなわち、経過ターン数によって後半の難易度が変わります。



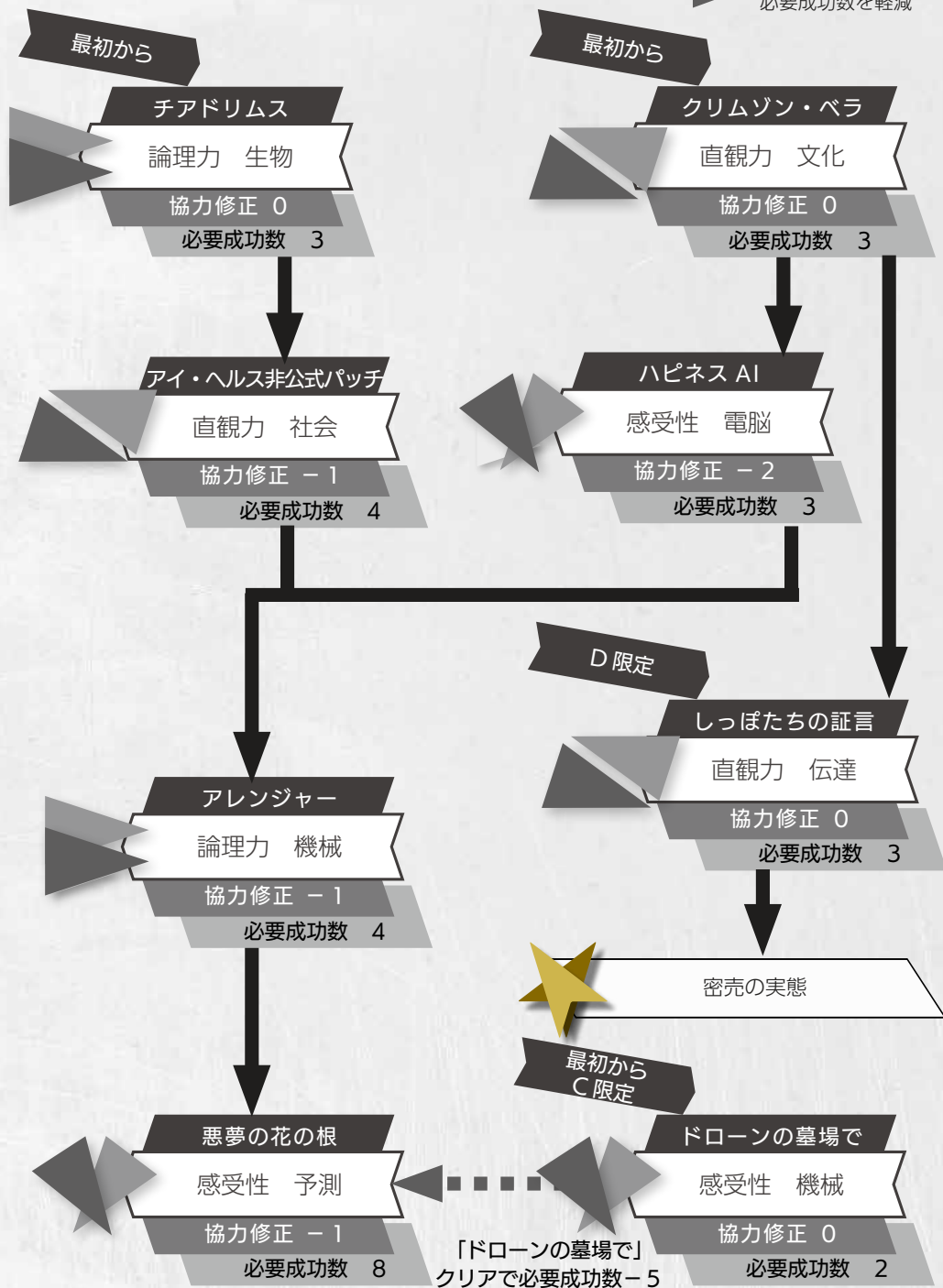


# 麻薬カルテルを叩け!

エクスプロア 悪夢の売人を追って

→ 必須  
クリアで手がかり獲得

⋯→ 補助  
必要成功数を軽減



# 手がかり

最初から

クリムゾン・ベラ

直観力 文化

協力修正 0

必要成功数

3

内容

クリムゾン・ベラの販売元であるオービタル・パーキープ・コーポレーションには捜査の手が入り、相当数の逮捕者や資料が確保されています。手がかりを探してみましょう。

逮捕者は指示されたことしか知らず、資料も不自然なほどきれいなものでしたが、アルコールドリンクの卸先を辿っていくと「ドリムベラ」の密売を行うショールームが見つかりました。尋問の結果、売人に指示を出しているのは「ハピネス AI」という惑星内の汎用 AI で、「引っかけりそう」なターゲットをピックアップすることで官憲の手を逃れてきたとのことでした。

最初から

チアドリムス

論理力 生物

協力修正 0

必要成功数

3

内容

チアドリムスの認可申請を行ったイスルギ製薬や関連輸入販売業者などに捜査の手が入り、逮捕者や大量の資料が確保されています。手がかりを探してみましょう。

資料はきれい過ぎるほどで不審な点も見つかりませんでしたが、通信販売業者の販売データからチアドリムスの服用者を追跡し、警察側の依存者データと突き合わせたところ、依存者の電腦に共通してインストールされているプログラムが見つかりました。

オキセムでひろく使われている汎用健康管理アプリケーション「アイ・ヘルス」の「非公式」パッチです。

ハピネス AI

直観力 電腦

協力修正 -2

必要成功数

4

内容

ハピネス AI からの「指令」は未だ発信されています。逆追跡して AI のサーバーを特定できれば、ホスティング権限で中身を見られるかもしれません。

「汎用 AI」を名乗っていたはずのハピネス AI は単純なアルゴリズムでした。単に、官憲関係者をブラックリストにしながらか特定のプログラムを探索して、インストールされている電腦を「ターゲット」に指定するだけ。

また、サーバー契約の履歴も取得できました。



# 麻薬カルテルを叩け！



アイ・ヘルズ非公式パッチ

感受性 社会

協力修正 -1

必要成功数

4

内容

「非公式」パッチの正体は、脳の報酬系に影響する化学物質のアラート閾値を大幅に緩めるものでした。依存者たちはいったいなぜ、こんなものをインストールしていたのでしょうか。

依存者たちにヒアリングを行い電腦のログも確認したところ、このパッチはハッキングやフィッシングで仕込まれたケースばかりでした。

さらに、ハッキング経路やパッチのダウンロード経路をトレースすることで、出所の情報もわかってきました。

最初から  
G 限定

エゼル・ヴァンガード

感受性 社会

協力修正 -1

必要成功数

2

内容

普段は商船も少ないこの宙域に、やけにたくさんさんの輸送船が集まってきています。彼らはいったい何を目的にしているのでしょうか。

輸送船の話では、オキセムが「治安出動」のために巨額の防衛予算を可決したというニュースを受け、鼻が利く傭兵たちが仕事とスリルを求めて集結してきているとのことでした。

中でも有力なのが、自由志向で反政府的傾向が強い「エゼル・ヴァンガード」の艦隊とのことです。

輸送船団への禁輸要請

最初から  
C 限定

ドローンの墓場で

感受性 機械

協力修正 0

必要成功数

2

内容

数百年かけて採掘が行われたこのアステロイドベルトには放棄された施設やドローンが大量にあります。この中にヴィグラフの拠点が紛れているのでしょうか。

アステロイドで入り組んでおり、定期通信などの機能が「生きている」施設やドローンも多く、ヴィグラフの拠点があったとしても特定は困難です。

幸い、「生きている」ドローンが取得したレーダーデータが手に入りました。何か小型宇宙船の往来が記録されているようです。

# 手がかり

最初から  
I 限定

作られた森

論理力 操縦

協力修正 0

必要成功数

2

内容

ここはアステロイド上に小規模の居住コロニーを作って採掘を行われたアステロイドベルトです。既に放棄されて久しいにも関わらず、怪しい発信や不審な光が検知されています。

このアステロイドベルトは5～6年前から「仕込み」をされていたらしく、怪しい発信源や不審な光源など、大量のダミーが設置されていました。この中を探すのは至難の業です。

さらに、ダミーに使用されている機器はカルテルの親玉「HLP」が生産した純正品でした。

HLPの影

D 限定

しっぽたちの証言

直観力 伝達

協力修正 0

必要成功数

3

内容

「オービタル・パーキープ・コーポレーション」の逮捕者の多くは、オキシムから離れた位置にある低重力惑星の治療施設に収監されています。彼らの証言を直接確認できます。

カルテルに雇われていた密売人たちは、そのほとんどがドリムベラの依存者でした。尋問は治療と並行して行われており、禁断症状に苦しむ様子も3D撮影されています。

残念ながら、調査に役立つような情報は知らされていない様子でした。

密売の実態

# 麻薬カルテルを叩け！

アレンジャー

論理力 機械

協力修正 -1

必要成功数

4

ロジャーは、6年前にオキシムのソフト開発コミュニティ「クレデンス・セキュリティ」に開発者として入会し、オキシム内からAIの調整や状況レポート、それに密輸の手引きを行っていたようです。彼が持っていたデータから、ヴィグラフの根拠地が特定できそうです。

内容

「ハビネス AI」をこの惑星に持ち込み、「非公式パッチ」をばら撒いた『アレンジャー』の足取りが掴めました。名前はビスタス・ロジャー。今もオキシム内に潜んでいるようです。

悪夢の花の根

感受性 予測

協力修正 -1

必要成功数

8

様々なデータをもとにアステロイド帯の走査を行い、ついにヴィグラフの合成プラントの座標を確度 99.9999% で特定できました。

この座標には傭兵艦隊を含め艦隊戦力が集結しており、皮肉なことにだからこそここが本拠地だと断定できます。

内容

ロジャーのデータによれば、ヴィグラフの根拠地はキフィカブ近くのアステロイドベルトに隠されているようです。「貨物」のスケジュールから逆算すれば、場所を割り出せるでしょう。

## シナリオ限定周辺探索表

本シナリオでは宇宙船データの管理をしないため、《周辺探索》で推進剤や鋼材が出てもしみちがありません。そこで、以下に用意した

本シナリオ限定の周辺探索表を使うことができます。

成功数	獲得物
0～1	なにもなし
2～3	お宝1つを獲得 ランダム生成 (124 ページ)
4～6	希少金属 [1D10] 個
7～9	希少金属 [10] 個
10以上	お宝1つを獲得 (価格5倍) ランダム生成 (124 ページ)

## Acirema star system

【都市】  
輸送船団

G

エゼル・ヴァンガード

感受性 社会

協力修正 -1

必要成功数 2

H

F

A

【都市】惑星オキシム

I

アステロイド  
コロニー跡地

作られた森

論理力 操縦

協力修正 0

必要成功数 2

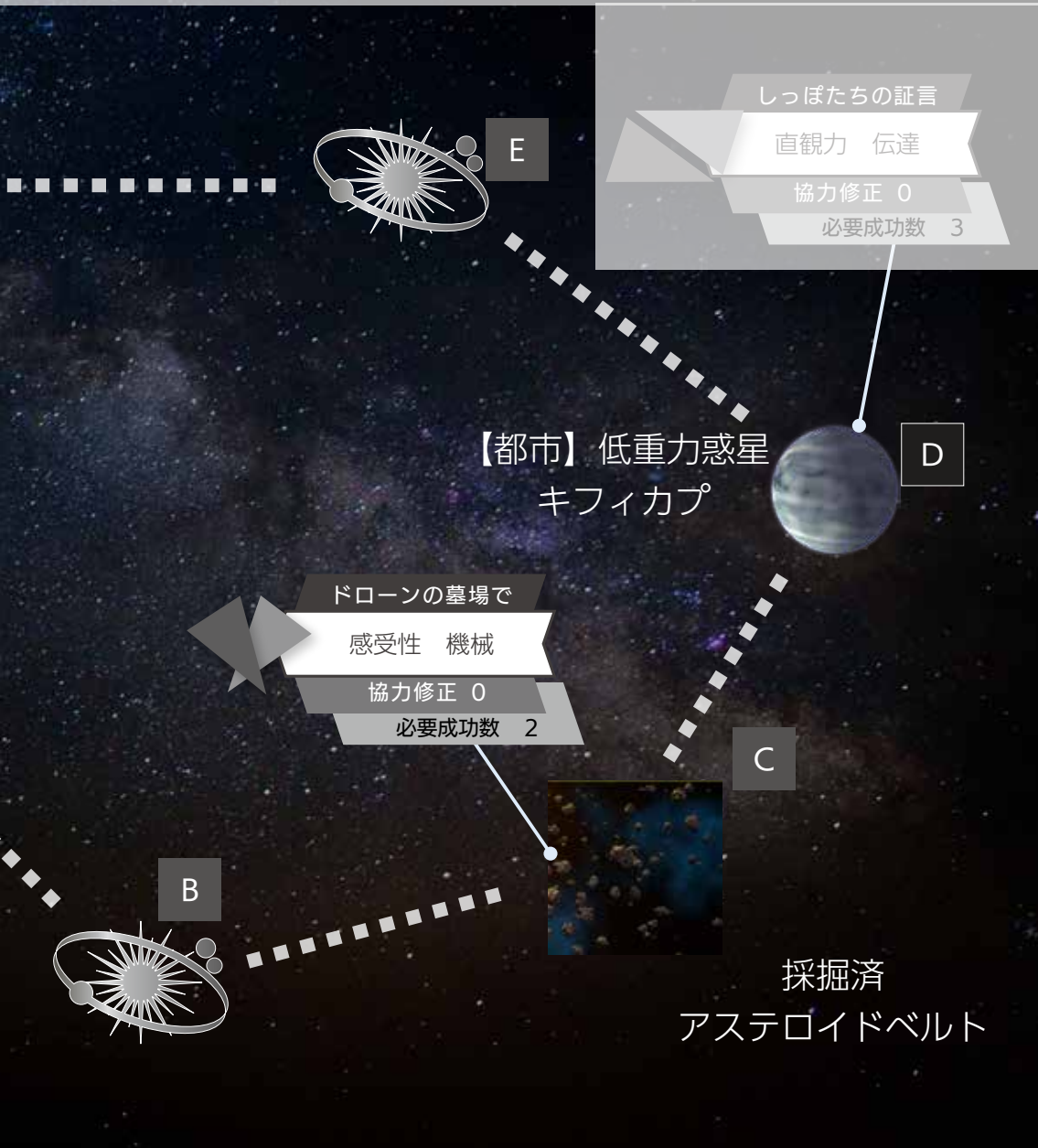
直轄  
協  
成功数 [3] ごとに「リ  
同ターンの参加者と成

# 麻薬カルテルを叩け！

**遊興**  
直観力 文化  
協力修正 0  
「リゾルプ」獲得  
成功数を融通できる

**周辺探索**  
直観力 操縦  
協力修正 -1  
判定後に成功数に応じて資源を獲得  
※ 獲得物は本シナリオ専用の表

**追加移動**  
論理力 操縦 + [重量補正]  
協力修正 -1  
成功数 [3] ごとに追加で移動





# セリフ

## 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イバーで、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。

### クリムゾン・ベラ クリア

密売人「わかった、話す、話すから。」

密売人「といっても僕らは『トカゲのしっぽ』さ。頭が指示するターゲットに近づいて、『刺激的な嗜好品を試してみないか』って声をかけるだけだ。」

密売人「僕らの頭は汎用 AI だぜ。『ハピネス AI』って言って、27 時間 231 日せっせか計算して、引っかけやすいやつを選んでくれるんだ。」

密売人「欲しいなら通信データも渡すが、物理的実体がない『AI』を捕まえられるかな？」

### チアドリムス クリア

オキシムで普及している汎用健康管理アプリケーション「アイ・ヘルス」は、体内のナノボットが集める身体情報を脳で集積し、常時 AI 診断を行うことで身体の異変をすばやくキャッチし、健康を保ってくれるソフトです。

麻薬中毒のような顕著な症状が現れれば、アイ・ヘルスが検知するはずですが……。

### ハピネス AI クリア

AI にも「物理的実体」はあります。サーバー内の量子状態という形で。だから、パケット通信の流れを追えば、AI の『居場所』を見つけることもできるのです。

### アイ・ヘルス非公式パッチ クリア

薬物依存者「し、知らないよこんなの。覚えてない。中毒症状とかじゃなくて、本当に身に覚えがないんだ。」

薬物依存者「フィッシング？なんだろこのホロメッセージ。そうか、4年前かな、ゲームサイトで受け取ったんだ。ローカルで装備をシミュレーションできるソフトなんだよ。」

薬物依存者「これが…これがフィッシング？引っ掛けられたのか、ボクは。」

### 作られた森 クリア

アステロイドベルトのあちらこちらから、不審なシグナルや怪しげな有機物反応、微弱な粒子線などが検知され、レーダーがやかましくわめいています。

付近の反応を調査したところ、すべてがダミー。しかも、シグナルを出していた機器は登録番号付きの純正 HLP 製でした。すなわち、ヴィグラフの大親分、カルテルの元締めです。

情報 HLP の影

27 時間 231 日:

オキシムの自転周期と公転周期。



# 麻薬カルテルを叩け！

## エゼル・ヴァンガード クリア

輸送業者「そりゃああの件だよ。オキシム議会で「組織的犯罪グループに対する治安出動のための追加予算」が通過の見込みってやつ。」

輸送業者「お題目はクスリって話だが、重要なのは額面だ。オキシム全艦隊を動かしてまだまだお釣りが来る。」

輸送業者「オキシム側に付くせよ敵対組織側に付くにせよ、傭兵たちにとっては稼ぎ時だ。物資を売りに行く我々にとってもな。」

輸送業者「アバター乗り集団の『リュクス・ロワイヤル』に、傭兵に似つかわしくないほどの統率力って評判の『エゼル・ヴァンガード艦隊』も来ているらしい。」

輸送業者「ナノポットにマイクロミサイル、それにドローン。高く吹っかけても買ってくれるからな、良い商売だ。」

輸送業者によると、販売時のランデブーポイントは低重力惑星キフィカブ近くとのこと。最終的にヴィグラフの手に渡る恐れがあるため、今後オキシム政府から禁輸要請を出すことが可能かもしれません。



選択肢 輸送船団への禁輸要請

## しっぽたちの証言 クリア

収監者「なんでも話す、話すからドリームベラをくれえ！」

収監者「なぁ頼むよ、あれを使えば気分が楽になるんだ。」

収監者「そうだ。AIが指示したターゲットを誘うんだ。うまく仲間に入れられたら、ボーナスがもらえる。」

収監者「ヴィグラフ？カルテル？そんなことまで、僕らは聞かされてない。雇い主はアンジュ'sバーで、その上でアルコールドリンクを卸していたのが『オービタル・パーク・コーポレーション』だ。それだけだ。」

深層心理サインを読むまでもなく、収監者たちは彼らの知る事実を話していることが確認できます。しかし所詮はトカゲのしっぽのようで、精製法についても密輸ルートについても何も知らない様子です。



情報 密売の実態

### 低重力惑星キフィカブ：

小型で低重力でありながら人が住める気温条件を満たしている特異な惑星。冷え固まった惑星核を採掘するためマスドライバーが設置され、物資の行き来が容易なことから徐々に人が定住していったという経緯を持つ。

気圧が低めで屋外では酸素マスクが必要な過酷な環境ですが、住人たちは「住めば都」と言う。

## 運び屋 クリア

ロジャーの隠れ家に官憲が突入。ロジャーは秘密の抜け穴から脱出しようとしたようですが、地下生体探査で見つかり、結局捕縛されました。隠れ家に残っていたデータも、無事サルベージされました。

ワープ通信を介して、ロジャーの取り調べに参加することができます。

## 運び屋 ロジャーの尋問

ロジャー「白を切っても無駄か。ま、聞きたいってなら話してやらないでもないが。」

ロジャー「デスクの蓋の中、調べたか？ 白い粉末があるはずだ。アレをちょっと分けてくれよ。オレの身体に大事な薬なんだ。KS-089-E じゃない。白い方だ。」

捜査官「デスクの蓋の鏡扉の下から、向精神作用のある薬品が確かに見つかった。」

ロジャー「渡してくれたら、『本当のこと』を話すって約束するぜ。」

捜査官「薬事課の話ではトリップするほど作用が強いということだが。あんなものを常用していたのか。」

ロジャー「だが依存してるわけじゃないさ。バッドトリップを起こすほど大量に飲んだりしない。今だってこうやって、普通に話してるだろ？」

ロジャー「むしろここに降りてから6年もバレずに活動できてたんだ。能力向上。薬のおかげだと思わないか？」

ロジャー「薬で認知能力を高めないと、正しい内容を話せないかもしれないなあ。」

捜査官「薬の件は手配しよう、ロジャー。君の身体には良くないと思うがね。」

ロジャー「大事なのはハッピーであることさ！ だいたいなんだって、KS-089-E をそんなにけむたがるんだい。飲んでるやつら、みんなハッピーそうだろ？」

ロジャー「そうとも。俺たちはこの惑星に、ハッピーになれるクスリを届けにきたのさ。」

と、ロジャーは上ずった声ではしゃいだ様子で話します。

捜査官「KS-089-E。それがドリムベラのコードネームか。詳しく聞かせてくれ、本当のこと

を話してくれるんだろう？」

ロジャー「ああそうさ。プラン『KS-089-E』。はるか遠くのハッピーな星で生まれた計画だ。ハッピーな俺たちの仲間を増やすため、中間材料を嗜好品に混ぜ込んで迫害をすり抜けるんだ。」

ロジャー「オレが持ち込んだ『非公式パッチ』もハピネス AI もプランの一環だ。フィッシングに遭うような奴は頭が足りないから、クスリ力で知恵を増やすのさ。」

捜査官「惑星内に流通した量はかなり多い。そのハッピーな星からはるばる運んできたわけじゃないだろう？ 精製プラントはどこにある。」

ロジャー「アズールピラーまで送れば『運び屋』が持っていくのさ。その先は知らされていない…が、実はここそそと追跡してたんだよ。こういうときのために。」

ロジャー「さ、『しほーとりひき』といこうじゃないか。」

と、ロジャーは核心情報を提供する見返りに減刑を要求したようです。ちょっとした駆け引きの後、結局警務局はロジャーの申し出を受けることにしました。

ロジャー「低重力惑星キフィカプの隣にどでかいアステロイドベルトがある。稼いだ希少金属はいつもそこに送られていた。定期的にオキセム近くのアステロイドコロニーにも荷物を送ってるが、ありゃあおそらくダミーだ。」

捜査官「押収したデータとも一致している。それじゃあ、直近のスケジュールについて教えてもらおうか。」

ロジャー「構わんが、本気で戦うつもりか？ こっちに傭兵艦隊が付いてるのは知ってるだろ？ やりあったらタダじゃ済まないぜ。」

ロジャーから得たデータを使えば、送り先の特定ができるかもしれません。

## 4. カネと仁義と良心と

長い追跡行の末ついに、アステロイドベルトの中にヴィグラフの合成プラントを発見できました。オキシムの宇宙軍を派遣して、カルテルの息の根を止めるときです。

しかし、プラント前には十数隻の宇宙船の姿も。中には練度の高い傭兵艦隊も交じっており、正面から戦っても勝てない公算です。そこでオキシム側は、傭兵艦隊との交渉から艦隊戦の実際の指揮までも皆さんPCたちに依頼することになりました。

次は、艦隊戦の準備をすることになります。戦いの兆候を予見して宙域にやってきた傭兵艦隊たちを敵から引き剥がし、あるいは味方に付けることができれば、この後の戦いを優位に進められるでしょう。

ペレス委員長「紹介します。こちらが、宇宙軍の総司令であるレギーナ・ロドリゲスです。」

ロドリゲス総司令「総司令というと大層な肩書だが、これまで艦隊戦など経験したことはない。そしてそれは艦隊のほとんどのメンバーも同じだ。」

ロドリゲス総司令「だから貴君らには艦隊参謀として、戦術立案から執行までを依頼したい。報酬額も積み増しする。」

ロドリゲス総司令「仮にも1つの惑星の宇宙軍が麻薬カルテルに敗れでもしたら、それこそ主権に関わる。確実に勝たねばならないのだ。」

ロドリゲス総司令「問題は傭兵艦隊だ。銀河を転戦してきた彼らの練度は非常に高い。開戦前に、契約を取り消させることはできないだろうか？」

ロドリゲス総司令「エゼル・ヴァンガードは誇り高い戦争屋と聞く。まず寝返ることはないだろうが、しかし麻薬カルテルの下に付くタマとも思えない。交渉の余地はあるはずだ。」

ペレス委員長「傭兵艦隊の『取り合い』のため、民会議決で緊急追加予算を通すことができました。希少金属 1,000 相当と金額に限度はありますが、これで戦力を補填できればありがたいです。」

ロドリゲス総司令「エゼル・ヴァンガードへの工作は最優先だ。それで予算の希少金属が余ったら、その分で傭兵団『リュクス・ロワイヤル』のアバター乗りを雇えるだろう。非公式に打診は受けている。」

ペレス委員長「既に座標が判明しているため、エゼル艦隊のみと暗号化指向性ワープ通信を行うことはできます。うまく話をまとめて下さい。」

このネゴシエーションでは、エゼル艦隊が違約金を支払って契約解除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。交渉が妥結すればエゼル艦隊は撤退し、残った希少金属の額に応じて『リュクス・ロワイヤル』の戦力が味方に加算されていくことになります。

予算は、最初の調査費用として出た希少金属 50 に加えて希少金属 1,000 が増額されます。

今回の交渉相手は「エゼル艦隊」、「リュクス・ロワイヤル」の2つ、それから先のエクスプロアで「エゼル・ヴァンガード」の情報項目をクリアしていたならば「輸送船団」が加わります。「利得表」には利得の代わりに、該当カード（要求事項）を通すために必要な希少金属の量が記載されています。

加えて、先のエクスプロアで「作られた森」や「しっぽたちの証言」をクリアしていた場合、交渉に役立つ情報の「カード」を得られます。カードを使うことで交渉相手の要求水準が下がります。

# 交渉

「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。

たとえば、エゼル艦隊に「エゼル艦隊の契約解除」を受け入れさせるのに必要な希少金属の量は最初はわからず、当てずっぽうで希少金属を割り振って「ショウダウン・フェイズ」します。「ポーカー・フェイズ」で《情報分析》することで、最低必要な希少金属の量が判明します。

ただし、こうして交渉を進めている間にも時間は経過し、その間にヴィグラフは艦隊戦力を集積していきます。前半のエクスペロア・ヴォヤージュを含め、1ターンが経過するたびに敵のHPが5,000。敵の戦力（攻撃力）が50増加していきます。

今回のネゴシエーションは、ショウダウンフェイズの結果を見てプレイヤー側が、これで確定するか、次のターンも交渉するか選択することができます。

また、GMはたとえば右のような会話を交えて演出することもできます。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です。

## エゼル艦隊に最初に接触したとき

暗号化ワープ通信が接続され、低い声が聞こえてきます。

傭兵「通信？オキシムから？お前たちと話すことなどない。」

傭兵「くだらない言いがかりで企業を脅迫する悪辣な圧制者め。権力でなんでもできると思ったら大間違いだってことを教えてやる。」

エゼル「まあ待て、どうやらあちらさんも雇われらしい。話を聞いてみようじゃないか。」

（PCから、おおむね『言いがかりで企業を脅迫』しているのではない旨説明されるでしょう。）

エゼル「へえ、俺たちが聞いていた話とは随分と違うな。」

エゼル「ヴィグラフ・グループのベオ・ラシュの話じゃ、あいつらは『アルコール飲料』と『睡眠薬』、それからこれらを調合して作る『向精神薬』を売りに来ただけで、オキシム政府が現地企業を守るために難癖を付けて迫害してきた、ってことになってる。」

エゼル「『ドリームベラ』は短期間に過剰に服用すると依存性があるから、だからこそ現地に企業を作って、用法用量が守られるように努めていた、と。」

エゼル「俺たちエゼル・ヴァンガードは反権力が旨の傭兵団だ。惑星政府が一企業を弾圧していると聞いちゃあ黙ってはいられない。企業のボディガード役を買って出たわけだ。」

エゼル「それになあ。『ドリームベラ』がヤバいって話は確かにこっちの独自調査でも出てきてはいる。薬害問題といってもいい。だがだからっ





# 麻薬カルテルを叩け！

エゼル「よしんばヴィグラフ・グループに問題があったとしたって、契約は契約だ。俺たちには彼らを守る義務と、傭兵としての矜持がある。」

エゼル「一度結んだ契約をひっくり返すなんて、よほどの理由がなければ認められん。たとえば……。」

エゼル「ヴィグラフ側に契約上の義務違反があるとか。」

エゼル「ヴィグラフ側の事前の説明に重大な虚偽があるって証拠とか。」

エゼル「要するに、ヴィグラフ・グループが嘘つきだってんなら、それを証明してみせろ。」

傭兵「エゼル、そんなことまで話していいんですかい？」

エゼル「確かに、傭兵契約の存在自体が守秘義務条項の秘密の範疇だが、あくまで『無関係の第三者』に漏らしちゃいけないってだけだ。武器弾薬を買う取引先とか、それからこれから戦う標的とかは例外になってる。まあこりゃ、雇い主側が『俺たちの味方にはエゼル艦隊がいるんだぞ』って言うようにするための規定だろうがな。」

## 【情報 HLPの影】を提示されたとき

エゼル「つまり、ヴィグラフがダミーに使った発信機や通信モジュールなんか、HLPの純正品だったと。固有シグネチャもプロダクトレジャラーに登録されてるな。」

エゼル「そりゃ困った。俺たちは反権力だ。巨大銀河勢力HLPと惑星オキセム。この場合、どっちが『権力』なんだ？」

エゼルは配下の傭兵たちに呼びかけます。

傭兵「そりゃあ一惑星の方だろ。」

傭兵「そうだ。弱きを助け強きをくじく、だろ？」

傭兵「あーあ、臭いと思ってたんだよ。」

エゼルは満足そうにうなずくと、続けます。

エゼル「実はな、傭兵契約に『実質的支配者』条項を入れてあるんだ。昨日の雇い主と今日は戦います、ってというような利害対立を防ぐための規定だ。ヴィグラフ・グループは本当の親玉を俺たちに教えなければならぬ義務があった。」

エゼル「それに違反している、と言えるかもしれない。証拠としては間接的だが、違約金の減額くらいは交渉できるだろう。」

エゼル「あとは、どっかの誰かさんがその違約金を肩代わりしてくれるといいんだが。」

## 【情報 密売の実態】を提示されたとき

ドリムベラの売人にして中毒者、そんな収監者たちのホロ映像を見て、エゼルはじめ傭兵たちの声色は露骨に冷たいものになっています。

エゼル「どう見る？」

傭兵「ひどいな。」

傭兵「依存者に売らせたら、用法用量なんて守るわけがないだろ。」

傭兵「AIの言いなりか。こりゃあ最悪の『権力』だ。」

傭兵「聞いていた話と違いすぎる。」

エゼル「いくら契約とはいえ、コレでヴィグラフ側に立って戦うのは嫌だね。」

エゼル「ヴィグラフ側の説明義務違反を問えるレベルだ。違約金をうんと削らせよう。」

## 違約金：

エゼルはここでは説明していないが、実はエゼル艦隊は既に着手金を受領しており、雇い主側に瑕疵があった際の契約解除の場合の「違約金」は着手金の一部返金という性格のもの。つまり、エゼルはオキセム側に違約金を肩代わりさせることによって、着手金を全額手元に残そうとしている。

## プロダクトレジャラー：

遠い宇宙の先でも自企業が作った製品だと証明するために、銀河各地で通信し続ける分散型台帳を用いて自社製品の登録リストを発信する手法。

今回は、発信機ごとに微妙に異なる発信電波のエラー値と、複製不可能とされている製品コードキーの両面からチェックしている。

エゼル「売人を全員『逮捕』したってのは、むしろ『入院』に近いものだったんだな。すまなかった。」

エゼル「とはいえ俺たちはしがない傭兵。違約金を払うのも懐が痛むし、こんな星系まで来て収入ナシってのも辛い。」

エゼル「どこかの利害関係者が、助けてくれるといいんだが。」

#### 「エゼル艦隊の契約解除」が受諾されたとき

エゼル「良いだろう。これで違約金を支払って、ヴィグラフとは縁切りだ。」

エゼル「はるばるワープしてきて一戦もしないうってのは惜しいが、クライアントを見る目がなかったってことだろう。」

エゼル「それでは友よ、良い戦いを。」



#### ビスクドール:

陶磁器の人形。語源はフランス語の「二度焼き」biscuit。

#### 「リュクス・ロワイヤル雇用」について検討するとき

ユフィール「あら見ない顔。私たちのお人形たちを観に来たの？それとも、お仕事のご相談？」

ユフィール「オキセムって星にも腕の良いデザイナーがいるのね。見て、新しくお迎えしたの。」

”ドールハウス”ユフィール・ヴォラントは、80cm程度の大きさの樹脂製の人形に華やかなフリルの服を着せて、慈しむように抱えながら話しています。

その後ろのショーケースには何十体もの人形の姿が。どれも丁寧に手入れされており、アンティークなビスクドールなどもあるようです。

ユフィール「リュクス・ロワイヤルは『大人形劇団』。この部屋よりも大きな人形を使って演舞をするの。星空の中できれいな花火を咲かせるショー。観てみたいと思わない？」

ユフィール「観劇料をくれたら、それだけたくさんの大人形を出せる。どうかしら、考えてみて？」

#### 「リュクス・ロワイヤル雇用」を決定したとき

ユフィール「観劇料、たしかに受け取りました。この額なら、このメンバーを出せます。」

ユフィール「それじゃあ当日、劇場でお会いしましょう？きらめく大人形たちの大スペクタクル・ショー。艦隊戦を舞台装置に、ドールズ・ウォーを踊りましょう。」





# 麻薬カルテルを叩け！

## ネゴシエーション 傭兵艦隊の利得表 初期

カード	《情報分析》	希少金属	効果
情報「HLPの影」	直観力 機械 必要成功数 2	—	
情報「密売の実態」	論理力 文化 必要成功数 3	—	
輸送船団への禁輸要請	直観力 予測 必要成功数 2		
エゼル艦隊の契約解除	感受性 伝達 必要成功数 3		
リュクス・ロワイヤル雇用	(公開)	10につき	味方戦力+10
(前半を含む)経過ターン数	(公開)	1ターンごと	敵HP + 5,000 敵戦力+ 50

予算 希少金属 1050

## ネゴシエーション 傭兵艦隊の利得表 全内容

カード	《情報分析》	希少金属	効果
情報「HLPの影」	直観力 機械 必要成功数 2	—	「エゼル艦隊の契約解除」 の必要希少金属を- 600
情報「密売の実態」	論理力 文化 必要成功数 3	—	「エゼル艦隊の契約解除」 の必要希少金属を- 900
輸送船団への禁輸要請	直観力 予測 必要成功数 2	50	敵戦力- 200
エゼル艦隊の契約解除	感受性 伝達 必要成功数 3	2,000	敵HP - 30,000 敵戦力- 500 敵組織力・最大組織力- 2
リュクス・ロワイヤル雇用	(公開)	10につき	味方戦力+10
(前半を含む)経過ターン数	(公開)	1ターンごと	敵HP + 5,000 敵戦力+ 50

## 5. 「法の執行」作戦

ネゴシエーションが完了したら、いよいよクライマックスのフリーバトルです。

ゲートに順々にワープしてきたオキシム宇宙軍の艦艇は整然と隊列を組み、ヴィグラフのプラントがあるアステロイドベルトに向かいます。これはあくまで麻薬取り締まりのための強制捜査であるため、まずはオキシム法に則った呼びかけがなされます。

ペレス委員長「こちらは自由惑星オキシム政府、警務局である。「オービタル・バーキープ・コーポレーション」及びその関係各社、集団には、麻薬規制法違反の疑いにより、強制捜査令状が発行されている。」

ペレス委員長「すべての武装を解除し、こちらの指示に従い出頭せよ。そうすれば、オキシム法に基づく正当な取り扱いが約束される。」

それに対して、なんとホロ通信で返答がありました。

ヴィグラフ代表「あーっと、テスト、テスト…。」  
ヴィグラフ代表「警務局？の方、何のお話かわかりません……。」

ヴィグラフ側を代表して現れたのは、猫背で落ち窪んだ目の痩せたニューヒューマンでした。随分ゆっくりと、溜めをつけて話しています。

ベオ・ラシュ「私はベオ・ラシュ。私たちは、このアステロイドを調査していただけです……。」

ペレス委員長「証拠はあるし令状もある。観念して、おとなしく出頭しなさい。」

ベオ・ラシュ「困りますよお～……。」

そう話している間にもオキシムの艦隊は整然とアステロイドベルトに迫ります。しかし、そこに走る閃光。プラントを守るべく、十数隻もの艦隊が発進してきます。

ベオ・ラシュ「困りますよお、本当に…。片田舎の宇宙軍が、まさか勝てると思っちゃ……。」

ホロ通信のベオ・ラシュは注射パッチを取り出すと、左腕に押し当てます。そして、髪を振り乱し、血色は青く、まるで別人のように身を乗り出して叫びだします。

ベオ・ラシュ「やあーろうども、コンバットドレッジを使ええ！」

ベオ・ラシュ「おまえら『政府』はいつもそうだ、こおんなに素晴らしいクスリを認めてくれない。迫害する。」

ベオ・ラシュ「クスリのおかげだよお、こんなに元気に、強くあれるのは！」

ベオ・ラシュ「おまえらをポッコポコにして、ハッピーー！なばくらの方が優れてるって、証明してやろう！」

通信が切られ、ヴィグラフの艦隊が禍々しい光を放ちながら近づいてきます。



# 麻薬カルテルを叩け！

## ここまでの経過ターン数が6ターン以下の場合

しかしその隊列はアステロイドを通ったせいか、崩れています。装備も統一されておらず、どうやら敵艦隊は急場しのぎの様子。さあ、艦隊戦です。

## ここまでの経過ターン数が7ターン以上の場合

さらに、アステロイドベルトの各所からもビームやミサイルが飛来します。アステロイドを利用して、即席のトーチカを作っていたようです。敵は万全の体勢といった様子。さあ、艦隊戦です。

PC側の「オキシム宇宙軍」と敵側の「ヴィグラフ」の陣容は、先のネゴシエーションの結果に応じて次ページの通りに決まります。

## 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 ヴィグラフのHPを0にする
- ② ヴィグラフの組織力を0にする
- ③ ヴィグラフの戦力がオキシム宇宙軍の半分になる（合成プラントに突入し、占領できません）

### ○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 オキシム宇宙軍のHPが0になる
- ② オキシム宇宙軍の戦力が0になる
- ③ オキシム宇宙軍の組織力が0になる

「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。諜報戦は大事です。



# 艦隊

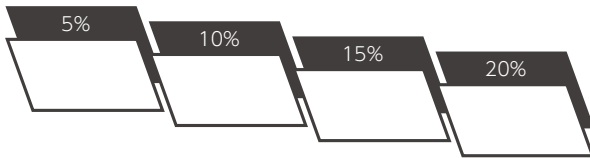
フリートバトル 艦隊戦力計算

## オキセム宇宙軍

組織力 8 / 10

HP・最大HP

60,000



戦力・最大戦力

500 + 100 × [リュクス・ロワイヤル雇用]



*Oksim Space Force*

リーダー

PC1

PC2

PC3

PC4

## ヴィグラフ

組織力

(エゼル艦隊の契約解除)

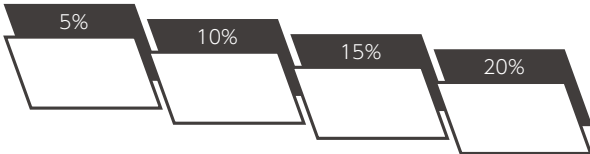
(エゼル艦隊の契約解除)

10 ( - 2 ) / 12 ( - 2 )

HP・最大HP

(エゼル艦隊の契約解除)

60,000 + 5000 × [経過ターン数] ( - 30,000 )



戦力・最大戦力

(エゼル艦隊の契約解除) (輸送船団への禁輸要請)

1,000 + 50 × [経過ターン数] ( - 500 ) ( - 200 )



*Vigraph*

リーダー

バオ・ラシュ

ジョゼ・ドゥ・レオン

(PC4 人の場合)

ローザ・クルツ



# 麻薬カルテルを叩け！

## 敵リーダーの行動方針

ベオ・ラッシュ、ジョゼ・ドゥ・レオン、(PC4人なら) ローザ・クルツの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》、オキセム宇宙軍に「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》、オキセム宇宙軍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。

ベオ : ダイス3個で《諜報工作》、3個で《指揮統制》

ジョゼ : 全ダイスで《包囲機動》

ローザ : 全ダイスで《包囲機動》

### (火力集中パターン)

戦術は《火力集中》を選択。

ベオ : 全ダイスで《火力集中》

ジョゼ : ダイス3個で《諜報工作》、3個で《指揮統制》

ローザ : 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。

ベオ : ダイス3個で《飽和攻撃》、3個で《諜報工作》

ジョゼ : ダイス3個で《飽和攻撃》、3個で《指揮統制》

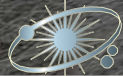
ローザ : 全ダイスで《飽和攻撃》

2ターン目に入ったら、追加で以下の「パートに1回」系アビリティを使用します。

ベオ : 【ウィル・パワー】【限界突破】【ボディコントロール】 ノードダメージでダイスを1個追加 (《火力集中》または《諜報工作》に+1個)

ジョゼ : ダイス最低1個を《包囲機動》《火力集中》《飽和攻撃》に移す

ローザ : 【マネジメント】【交通整理】で《包囲機動》《火力集中》《飽和攻撃》の協力修正を+2



## オキセム宇宙軍



Oksim Space Force

### 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

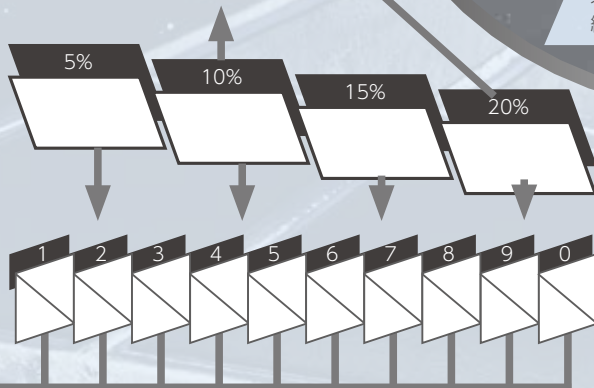
最大

#### 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」になる
- 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 以上出たら次ターンの戦略判明

#### 《包囲機動》

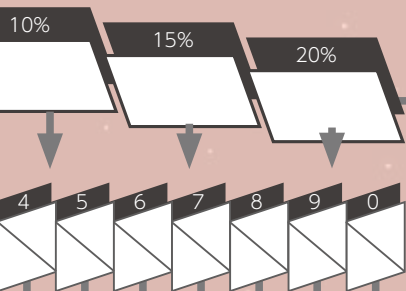
感受性 操縦

「有効な戦略」なら「組織力」を 1.5 倍にしてダメージ計算

#### 《飽和攻撃》

直観力

「有効な戦略」なら「最大 HP の 5%」ダメージを 1 減少



《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

《工作》  
文化  
上司回る  
の相手の

《火力集中》

論理力 予測

「有効な戦略」なら戦闘  
不能チェックを任意の  
数値にできる

《攻撃》  
電脳  
なら「最  
ごとに組

与ダメージ

$$([\text{戦略アクション成功数}] + [\text{現在組織力}]) \times [\text{現在戦力}]$$

ヴィグラフ



Wigraf

# 戦後

## 5. 「法の執行」作戦

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。

光条が真空を切り裂き、雨のようなミサイル群が艦隊の間を飛び交います。砲戦の中を縫うようにして強力なアパターたちが大立ち回りを演じ、そして宇宙船たちが1つ2つと機能を停止していきます。

そんな激しい戦いの末、皆さんはヴィグラフの艦隊の隊伍を崩し、数を減らして、ついに突破することができました。スタンライフルを構えた陸戦隊たちが突入し、プラントを制圧することができます。

アステロイドに築かれたヴィグラフのプラントは、増築を繰り返したのか、いびつな形状です。しかしその中の生産ラインは高度に自動化されており、完璧に管理された環境と時間とで複雑な化学反応を処理していています。

ベオ・ラシュ「あああ～やめるやめるー！お前たち自分が何をやっているのかわからないのかあー！」

ベオ・ラシュ「そのプラントをここまで大きくするのに、何年かかったと…！あああーこの世の終わりだーおしまいだあ～！」

コンバットドラッグのバックラッシュもあってか、ヴィグラフの船員たちは驚くほど素直に投降しました。鬱々とした表情で、なにやらぶつぶつぶがやいている者もいます。

ロドリゲス総司令「やったな！これで、災いの根が断たれた。」

ロドリゲス総司令「私たちだけではこれほどの勝ちを収めることはできなかつただろう。参謀

として良い戦術指揮をしてくれて、本当にありがとう。」

ペレス委員長「長年の頭痛の種がようやく解消されました。それに、この戦果です。民会もかかった戦費に納得してくれることでしょう。」  
ペレス委員長「それでは少し早いですが、こちらが成功報酬です。」

と、多額の希少金属を受け取ることができません。

ペレス委員長「ビスタス・ロジャーの例もあります。彼ら麻薬信奉者たちは、薬物をちらつかせれば簡単に口を割る。」

ペレス委員長「あまり正しい方法ではないのかもしれませんが、しかしここからの捜査は容易でしょう。」

ペレス委員長「麻薬密輸の本丸を叩くことができました。これで、密輸の流れも止まるはずですよ。過度な取り締まりをしなくてもよくなる。」  
ペレス委員長「迅速に問題を解決に導いた手腕、お見事でした。皆さんの船旅に幸多からんことを。」

というわけで、オキシムを蝕んでいた麻薬問題、その根本を断ち切ることができました。依存症患者は数多く出てしまっていますが、あとはオキシムの医師たちの仕事です。プラントで押収した資料を使えば、中毒治療のメソッドも早くに確立できることでしょう。

これで安心して、次の星に旅立つことができます。



# 麻薬カルテルを叩け！

## 利用素材

ヴォヤージュマップ：

<https://zarkonnen.itch.io/planet-generator>

<https://pixabay.com/photos/ufo-space-science-fiction-universe-2725954/>

<https://pixabay.com/photos/earth-spaceship-asteroids-5715590/>

<https://pixabay.com/illustrations/space-asteroids-cosmos-sun-light-5200604/>

<https://pixabay.com/photos/cosmos-dark-hd-wallpaper-milky-way-1853491/>

ドリームベラ：

<https://pixabay.com/illustrations/geometric-design-computer-1732847/>

<https://pixabay.com/photos/wine-red-wine-glass-drink-alcohol-541922/>

<https://pixabay.com/photos/block-chain-data-records-concept-2852997/>

<https://pixabay.com/photos/texture-ice-winter-patterns-2348316/>

表題写真：

<https://pixabay.com/illustrations/climate-change-course-space-2388401/>

<https://densuke.biz/edit?cd=EykpXnPynzELku3E&pw=inrfnO0.4JN/>



# NPC

名前

ベオ・ラシュ

種族

ニューヒューマン

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

28 / 192

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

オービタル・バーキープ・コーポレーション特別顧問にして、ヴィグラフの影のリーダー。「オキシム・ハッピー・ギフト計画」の実働指揮官として、「KS-089-E」プランを使ってオキシムに高依存性の中枢神経抑制剤を浸透させた。

元来根暗で内気な性格で、しかし冷静沈着。興奮剤を用いることで、人前で堂々とはっきりと振る舞えるようになる。ハッピーライフサイエティに出会う前から薬物中毒者であり、強制入院させられたことを「迫害」と捉えて恨みを持っている。このため、迫害からの解放をうたって活動をしている。

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

120

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	2	4						
所要PP	10(10)	10(20)	10(30)	15(45)	15(60)	20(80)		



# 麻薬カルテルを叩け！

## 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			
ビューティフル・マインド	常時		種族
タレント：論理力でダイス目 9 のとき 3 成功			
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「リゾルブ」 1 点獲得			
限界突破	判定の前	パートに 1 回	生物
「リゾルブ」 1 点消費、このターンのダイス数を 1 増加			
ボディコントロール	特殊	パートに 1 回	生物
ダメージを 2 点まで吸収して無効化			
スパイウェア	判定の前	パートに 1 回	電腦
ソサイエティの《情報戦》、フリートバトルの《諜報工作》の達成値 + 2			
ポットスウォーム	常時		電腦
《高論卓説》の達成値 + 3			

## 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

ジョゼ・ドウ・レオン

種族

アニマル  
インターブリード

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

41 / 330

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

神経科学を専門とする研究者で、[KS-089-E] プランの開発者の1人でもあるトリブリードのアニマルインターブリード。ヴィグラフの裏のリーダー。

ヒトの心を化学的に「治療」することに心血を注いでおり、知能はもちろん性格や気質の「欠点」も薬物によって矯正できると信じている。その一方で汎用AIを蛇蝎のごとく嫌っており、化学的にヒトを強化していかなければやがて人間が機械に置き換えられると危惧している。

元々は自然主義の合衆国で研究者をやっていたが、違法な薬物実験を行ったため逮捕・拘束された経歴を持つ。

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

120

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
	3					3		
レベル	1	2	3	4	5	6		
所要PP	10(10)	10(20)	10(30)	15(45)	15(60)	20(80)		



# 麻薬カルテルを叩け！

## 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			
大空に翼を	常時		種族
「建物」に入る / 出る際のダイスが - 1、「建物」から「建物」への移動では地形無視			
有機的連携	常時		生物
《包囲機動》の達成値 + 3			
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			
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 回復 (ソウルシミュレータ・【義体】 除く)			
トラップカード	アクション		予測
「直観力 予測 協力修正 0」 次ターンの相手の戦略を予想 味方全ダイスの達成値を + 成功数 ÷ 2			
こんなこともあろうかと	いつでも	シナリオ 1 回	予測
「リゾルブ」を 1 点消費、好きな道具を 1 つ「装備中」に。PP を払ってなくても良い			
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が 0 だったとき 1 個だけ振り直させる			

## 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

# NPC

名前

ローザ・クルツ

種族

ドワーフ

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

71 / 71

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

オービタル・バーキープ・コーポレーションとアドバイザー契約を結んでいる軍事コンサルタントで、ヴィグラフの艦隊リーダー。フロンティア帰りで艦隊戦の経験が豊富なドワーフ。

強気でプロ意識が高く、根っからの戦争好き。フロンティアでの資源権益争いの際、「あたしが憎けりゃ戦場に来な」と言い放った姿が報道され有名になった。

今回はHLPに協力しているが、病気や怪我にならない限り精神系の薬物は使用しない。トレーニングで分泌される脳内麻薬で十分だ、と豪語している。

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

116

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



# 麻薬カルテルを叩け！

## 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)			
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《ビーム防御》《実体弾防御》の達成値増加			
ムーンショット	いつでも	パートに 1 回	操縦
装備の射程延伸 武装は距離を - 1 して距離修正を計算			
交通整理	いつでも	シナリオ 1 回	伝達
「リゾルブ」を 1 点消費、ダイスを割り振っているアクション 1 つの協力修正を + 1 (最大で 1)			
統制射撃	常時		伝達
《火力集中》の達成値 + 3			
硝煙弾雨	常時		機械
《飽和攻撃》の達成値 + 3			

## 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	
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。	