

銀河の

総てを

敵にして

禁忌の研究が、銀河の片隅で秘密裏に進められていた。ゲノム編集によってヒトの脳の構造を作り変え、量子演算能力をベースにした神経系を持つまったく新しい人類種を生み出すというものだ。研究を推進したアル・ファラク博士は各勢力から反発を受け、ついには追放された、はずだった。しかし、その後研究は完成していたのだ。

「クォンタム・ナヴ」の実験体たち(PC ハンドアウト A)は、星雲”フォーゴーン・ネビュラ”にある秘密研究施設に閉じ込められていた。実験体たちは「量子もつれ」という現象を使った特殊な通信手段でSOSを発信していた。そうして、ひょんなことから通りかかった宇宙船乗りたち(PC ハンドアウト B)と繋がることになった。今、彼らの救出作戦が始まろうとしている。

序盤は研究施設からの脱出行、中盤からは敵しかいない宇宙マップで生きる道を探る旅となります。銀河全体から追われる身となり、残された手がかりは研究施設内で見つけた他の秘密研究施設の座標のみ。様々な勢力と交渉して、安住の地を手に入れましょう。

人数

3～4人

雰囲気

宇宙サバイバル

シリアス ★○○○○ コメディ

プレイ時間

4～8時間(テキセ7～16時間)

宇宙船&メカ ○★○○○ 組織&社会

冒険活劇 ○★○○○ 心理とドラマ

内容

コンバット > ヴォヤージュ & ネゴシエーション&エクスプロア (& エンゲージメント)(宇宙船有)

難易度

難しい 140pp キャラクター級

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

量子演算をベースに、ヒトの脳をゲノム編集によって再設計する。137年前、その驚くべき内容の論文が、科学主義勢力「ソサイエティ」に所属する神経科学者「アル・ファラク」博士によって発表された。荒唐無稽?いや。超未来のゲノム編集技術と計算機技術をもってすれば、理論上は可能だ。……可能だが、今まで誰もやらなかったのだ。

「冒想的」「生命倫理に反する」「ヒトの神性を冒す」。論文に対して、銀河の様々な勢力からそれぞれの理由で大きな非難が巻き起こった。それで終わればよかったのだが、博士は仲間を集め、この「クォンタム・ナーヴ」を実現させようと動いたのだ。

この研究が「機械とヒトの境界を犯す危険なもの」であるとして、人間主義勢力「連邦」は特に強く反発。「ソサイエティ」に対して武力もちらつかせて恫喝を行った結果、133年前、博士は追放処分を受けることになった。

だが、その後も研究は秘密裏に続いていた。上層部しか知らない事実だが、「ソサイエティ」の真の目的は「宇宙の寿命を突破すること」にあり、クォンタム・ナーヴによる「人類の黎明」はその一助になると期待されていた。技術の完成という既成事実さえ作ってしまえば良い、と考えたソサイエティは、秘密研究施設を立ち上

げて、博士に様々な資源や便宜を提供することにしたのだ。

可住惑星がほとんど無いことから打ち捨てられた宙域「フォーゴーン・ネビュラ」。ここに移住した博士は、パトロンたるソサイエティの調整もあり、その後132年に渡り不自由なく研究を続けることができた。

しかし、博士の目的は研究の完成、だけではなかった。ジェイルブレイクのニューヒューマンである博士は、「究極の頭脳を持った究極の肉体に自らの記憶と人格を移し替える」ことを目指していたのだ。何度も「生まれ直し」で肉体を若返らせながら研究を続けたのは、自分が乗り移るべき「器」を作りあげんがため。

そして、「クォンタム・ナーヴ」は誕生した。生み出された最初の実験体が、ハンドアウトAのPCたちだ。器候補として施設の居住ブロックを与えられ、外部との通信は遮断されているものの、「脳を育てるため」の論文やホロムービーなどもあてがわれた。

そういった「外の世界」の文物を摂取して、大きくなるにつれ、実験体のPCたちは自分たちの置かれた境遇の異常性に気づき、脱出を模索するようになった。ドアはロックされ、外部への通信手段も無い状況。一方博士は「心を移し替える方法」の研究に没頭しており、完成の

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「外接電腦」という埋め込みデバイスも量子コンピューター。



銀河の総てを敵にして

暁には、実験体の誰かが犠牲になるだろう。量子演算能力とともに生まれ育った実験体たちは、しかし、離れた量子同士が相関する「量子もつれ」という現象を応用して、はるか遠くと通信する手段を発明した。相手側が受信できるかも、通信内容を解読できるかもわからない。しかし、可能性に賭けた。

その通信を拾ったのが、ハンドアウトBのPCたち宇宙船乗りだ。ハンドアウトAのPCたちと通信ができた宇宙船乗りたちは、秘密研究施設を襲撃して救出作戦を行うことにした。

研究施設には武装はほとんど無かったようで、さしたる抵抗もなく侵入できた。あとはハンドアウトAのPCたちを連れ戻すだけ、というところでセッションが始まる。

施設内は「コンバット」で進み、博士の研究資料を集めながら合流を目指すことになる。博士は進入不可能領域でプログラミングを行って作業用ドローンを戦闘用化するの、銃撃戦となる。合流後は宇宙船への脱出をしなければならないが、不利と悟るや博士は自暴自棄となり、ワープ通信で全世界に「クォンタム・ナークが既に誕生していること」と「脱走を幫助している者たちがいること」を公表し、さらに施設の自爆シークエンスを発動する。

時間内に脱出すると、彼方のワープリングから「ソサイエティ」傘下の運び屋「ビーカー・インストゥルメンツ」が現れ、攻撃を仕掛けてくる。PCたちが施設の残骸を捜索することは困難で、とりあえず逃げるか、戦うことになる。

PCたちが逃げた場合はその後に、戦闘になった場合は戦闘中に、「ビーカー・インストゥルメンツ」は博士の脱出ポッドを回収してしまう。

その後中盤戦では、ヴォヤージュで各勢力の追っ手を撒きながら博士の他の研究施設を周ることになる。

各勢力の宇宙船と戦闘や会話をしたり、研究

セッション」の情報項目が増えていく。

交渉材料をかき集め、いずれかの勝利条件を満たすことができれば、エンディングとなる。

[中立協約]

ネゴシエーションで全勢力と話を付ける（全勢力と友好）

[完全偽装アイデンティティ]

ハッキングによりまったく別人の身分を手に入れる（電腦主義勢力）

—情報収集が大事

[死の安全保障]

惑星1つの人類を抹殺、その中に紛れて死を偽装する（真自由主義勢力）

—「殺人ウィルス」「真自由主義勢力とコンタクト」

[外宇宙開拓船へ]

銀河系のすべてが敵だから、アンドロメダ銀河を開拓しに行く（科学主義勢力・探索主義勢力）

—情報収集が大事

[人間として連邦加盟]

文化的大ヒットを出して各惑星の草の根レベルで受け入れられる（人間主義勢力）

—アピール点が大事

[アサイラム会員権]

安全保障を買う（物質主義勢力）

—資金が大事

[希少種として保護]

「希少種」として自然保護区に匿ってもらう（自然主義勢力）

—アピール点が大事

2.

キャラクター作成

本シナリオでは、プレイヤーに以下の2種類のハンドアウトから1つを選んでもらって進行します。同じハンドアウトを複数のプレイヤーが選択しても構いません。ハンドアウト A の場合は、6～7ページの「クォンタムナーヴ」のデータを使用して下さい。44 ページにサンプルキャラクターもあります。

もし全員がハンドアウト A になった場合は「自力でロックを解除する方法を発見した」こととして進行します。もし全員がハンドアウト B になった場合は、アクションに参加しない NPC として 44 ページの「被検体アルファ」を登場させて進行します。

ハンドアウト A

量子の心持つ被検体

種族 クォンタムナーヴ (後述)

使用 PP 110

あなたは、生まれてからずっと銀河の片隅の居住ブロックに閉じ込められて育った。「脳を育てるため」に外の論文や資料、ホロムービーなどを与えられたが、外への通信は遮断され、博士は自分を人間扱いしなかった。そして、あなたは助けを求めた。



ハンドアウト B

救出のアストロノーツ

種族 ルールブック記載種族

使用 PP 140

あなたは、銀河を旅する腕利きの宇宙船乗りだ。ひょんなことから「フォーゴーン・ネビュラ」を訪れることとなり、そこで不思議な通信を受信した。なんとか解読したところ、座標付きの SOS 信号。宇宙船の武装は万全。さあ、行ってみよう。



3. 導入

シナリオ開始前に自己紹介を行い、また初期の所持希少金属として「希少金属 [PC 人数 × 20 + 10]」を渡します。この希少金属を使って、宇宙船の作成も行っておきます。なお、初期の所持推進剤は [PC 人数 × 300 + 100]、初期の所持鋼材は [PC 人数 × 100] です。

キャラクターと宇宙船が完成したら、導入に移ります。

ハンドアウト A 導入

何千回と試した量子通信に、返答が来ました。武装した宇宙船がこの秘密研究施設を攻撃し、救出作戦をやってくれるそうです。

やっと。やっと外に出られるかもしれません。アル・ファラク博士によって「被検体」として生み出された皆さんは、狭い居住ブロックに閉じ込められ、外の情報や論文、ホロムービーなどは手に入るものの、外に向かって通信することはできません。博士からは人間らしい扱いは受けておらず、食糧も武装したドローンが運んできます。

それも今日、終わるでしょう。響く爆音。開くことがなかった扉がひしゃげ、壊れます。砲撃を受けて沈黙したドローンから火器を奪って、自由への脱出行の幕開けです。

ハンドアウト B 導入

「フォーゴーン・ネビュラ」は、可住惑星もない打ち捨てられた宙域です。ひょんなことからここを航行していたところ、レーダーが不審な反応を捉えました。一定のパターンを持った量子のゆらぎ、いや、信号。一定の間隔で送られ続けているこの信号を解読したところ、この近くの座標と「SOS」を示しているようでした。

近くまで来てみたところ、さらに強まる通信。光通信を打つと、返信が返ってきました。なん

でも、彼らは秘密の研究で生み出された実験体で、「アル・ファラク博士」の研究施設に閉じ込められているそうです。

研究施設の武装は弱く、押し勝てそうです。被検体たちがいない場所に向けて、砲撃。やがて施設のトーチカは沈黙しました。宇宙船を横付けすれば、中に入れそうです。さあ、救出作戦を始めましょう。

最後に、アル・ファラク博士から喧嘩を売るセリフを言いましょう。

アル・ファラク博士「この場所を嗅ぎつける奴がいるとはな。さては私の研究成果を奪いに来たか。」

アル・ファラク博士「他の施設も同時に襲っているのか？それとも、「パトロン様」の差し金か？」

アル・ファラク博士「だがタダでくれてやるつもりはない！本物の銃弾の味を教えてやろう。」

博士の声とともに、施設内に武装したドローンたちが展開してきました！違法なはずの実銃で武装しています！当たればタダでは済まないでしょう。

ここからは「コンバット」で進めていきます。ハンドアウトによって初期配置場所が変わります。ハンドアウト A は居住ブロックの近く、ハンドアウト B は突入ポイントからです。遮蔽をうまく利用してドローンを無力化しながら、合流を目指しましょう！

他の施設：

博士は自分が急死した場合に備えて、研究データがインフラレベルで同期されるバックアップ施設を仕掛けています。また、パトロンであるソサイエティに見られると困る研究は、他の施設に隠しています。

量子人

クォンタム・ナーヴ

Homo quantus
ueu unquemb



量子演算によって思考する特殊な脳を持つ種族。かつて「ソサイエティ」を追放された狂気の科学者アル・ファラク博士が、ゲノム編集によって作り出した新人類種。遺伝のプログラミングによって、成長の過程で何ら外科処置もせずに（ナノボットの力は借りる）、外接電脳のような超スーパーコンピューター級の演算能力を獲得している。カーボンファイバーや生体シリコン、流体金属を材料にした、ホモ・サピエンスとはまったく異なる脳の構造を持っており、同じ人間とみなすべきかどうかについては各界で議論が巻き起こっている。

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~



銀河の総てを敵にして

「ハンドアウト A」を選択した場合、この種族でキャラクターを作成することになります。

- ・ 今年齢＝累計年齢 であり、7 歳以上 30 歳以下をお願いします。
- ・ 110PP、基本ダイス数は [6] です。
- ・ それ以外に、スキルやアビリティ、道具の取得に制限はありません。

必須アビリティ

キ ャービットネイティブ

種族

Κυβίτις νητιβ

タイミング

常時

自分が振ったダイスのうち、スキル修正や協力修正の後の [達成値] が [13] 以上になるダイスを、成功数 3 の「3 成功」と扱う。また、「倫理違反」の装備や武装を使用できる。

生まれたときから量子演算能力とともに育ったため。計算能力を手足どころか自分そのもののように、第七感覚を通じて使いこなすことができます。

選択アビリティ A

重 ね合わせ

種族

Ουαυήνω υπερβολήσιον

タイミング

判定の前

使用回数

パートに 1 回

このターンは、[現在ダイス数 + 3] 個のダイスをアクションに割り振ることができる。ダイスを振った後、他の「判定直後」のアビリティの前に、振ったダイスの中から 3 つを選んで取り除き、残りのダイスで処理を進める。

あたかも 2 つ以上の結果が同時に存在しうるかのよう

に確率的に思考し、行動することができます。

選択アビリティ B

相 補性

種族

Complementarity

タイミング

判定の前

使用回数

パートに 1 回

このターンのアクションの判定では、以下の 2 つのうち 1 つの効果を得ることができる。

- 1) 自分が先にアクションへの割り振りや判定を行ってダイスを確定させて、その結果を見てから他の PC がアクション・判定を行うことができる。
- 2) 最初は自分のダイスを割り振らず、他の PC のアクションと振ったダイスを見てから、自分のダイスを割り振って判定を行うことができる。

動きや量を観測することで対象に変化が生じる、測定系と被測定系の相互作用です。

選択アビリティ C

ぜ ン効果

種族

Ουαυήνω ζενο effect

タイミング

判定の前

使用回数

パートに 1 回

自分がダイスを割り振った「アクション」に対する「対抗」アクションで誰かがダイスを振った直後、そのダイスのうち 1 つを選んで、ダイスの出目を「9 - 元のダイス目」にすることができる。

対象を観測し続けることで、対象の状態変異を抑制します。

コンバット

4. エクソダス

次ページにある「秘密研究施設マップ」を使って、銃撃戦を進めていきます。敵側はダイス数3の完全自律ドローンで、攻撃不可の位置にいるアル・ファラク博士が《スポット》に加え《ワークドローン転用》で数を増やしていきます。

3ターン目に、アル・ファラク博士が自爆装置を起動します。その後、宇宙船への「離脱マス」に全員が移動できたら終了となります。

「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。

「コンバット」では、スクエアマップを移動して《射撃攻撃》等で敵に攻撃します。移動にも攻撃にもダイス数を割り振らなければなりません。普通のTRPGと異なり攻撃を「回避」することは一切できませんが、「構造」や「建物」などで遮蔽を取ることで、相手が攻撃しにくくすることができます。

超未来なので、監視カメラや空撮ドローンなどで戦況を把握しながら戦うことができます。《スポット》のアクションで相手よりも2以上高い成功数を取ることができれば、次のターンに味方全員の《射撃攻撃》に必要なダイス数が1減ります。

コンバットの初期配置

ハンドアウト A の PC : A 初期配置場所

ハンドアウト B の PC : B 初期配置場所

アル・ファラク博士 B2

アサルトドローン (p71) R6

アサルトドローン (p71) A6

フロートドローン (p71) O1

(PC4 人の場合)

アサルトドローン (p71) A7

アサルトドローン (p71) R7

これらドローンはダイス数3の「完全自律ドローン」なので、博士のダイス数を消費することなく行動できます。あくまで博士の指示で行動しているため、《射撃攻撃》を行うときは博士のタレント・スキルで判定します。

1ターン目はまず《戦術指揮》から始まり、先手を決めたらスクエアマップ上の戦闘に移ります。

情報端末の回収

秘密研究施設には、研究に関わる様々なデータが集まっています。マップ上の「端末」があるマスにPCの誰かが移動することで、データの一部を回収することができます。このとき、判定やダイス数消費等は必要ありません。

大容量ワープ通信記録 B10

小型宇宙船の航行記録 G6

研究資金の出納記録 M8

二重隔壁小型バイオラボ O2

3ターン目のイベント

3ターン目開始時には、いくつかのドローンが破壊され博士側が形勢不利になっていることでしょう。ここで、以下のようなセリフを言って、自爆装置を起動します。

アル・ファラク「抑えきれんか！ここまでなのか、私の希望、夢！」

アル・ファラク「だがなあ。むざむざ成果をバトロン様にくれてやるつもりはないんだ！」

アル・ファラク「code:burial！そしてcode:exposure！」

博士が叫びながらコマンドを打つと、研究施設内に人工音声の響き渡ります。

他の施設：

《ミームウィルス》があれば博士を攻撃することも可能です。ダイス数0になっても死亡するわけではないので、後ほどソサイエティにより回収されるでしょう。



銀河の総てを敵にして

秘密研究施設マップ

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	壁			壁	黒			黒	壁						黒
B					黒			黒		端末					黒
C					黒			黒	壁						黒
D			黒	黒					黒	黒					黒
E	壁														
F					壁	壁							壁	壁	
G	黒	黒			壁	端末				黒			壁	壁	黒
H			黒												黒
I					壁			壁							黒
J	ハンドアウトB 初期配置 & 離脱マス													ハンドアウトA 初期配置	
K					壁			壁		黒					壁
L															
M								端末		壁					
N	黒	黒	黒					壁	壁				黒	黒	黒
O		端末													
P	黒			黒	黒				黒	黒					
Q					黒			黒					居住ブロック(探索済)	居住ブロック(探索済)	
R					黒			黒					居住ブロック(探索済)	居住ブロック(探索済)	

コンバット

アナウンス「自爆シークエンス、起動します。」
アナウンス「発電プラント、オーバードライブ。
爆発まで、あと [11 - PC 人数 × 2 ターン。]
アル・ファラク「ハーッハッハッハ！施設とともに、灰燼となるがいい！」

施設の下部、床の下から、異音がしています。
だんだん音が強くなっていきます！

アナウンス「ワープ通信稼働。メッセージとスラスターフットプリントを、全世界に向けて送信しました。」
アル・ファラク「フハーッハッハッハ！クォンタム・ナーヴの存在と、お前たちの宇宙船のデータを無差別送信してやったのだ。」
アル・ファラク「もし仮に脱出できたとしても、お前たちは銀河じゅうのお尋ね者だ！」

大変です！現在は3ターン目開始時ですが、
[13 - PC 人数 × 2] ターン目が終了した時点で、この施設は自爆してしまいます。

脱出

全PCが「脱出マス」に移動したら、宇宙船に乗って脱出することができます。

すんでのところで全員が乗り込み、脱出することができました！遅れて、爆発する施設の映像がモニターに映ります。辺り一面瓦礫だらけ。破片は宇宙船にも向かってきますが、防御武装で防ぐことができます。

脱出ポッドや小型宇宙船なども見当たりません。博士は、あの瓦礫の中でしょうか。

博士が送信したメッセージの内容は次の通り。

- ・クォンタム・ナーヴは既に誕生している
- ・重犯罪を防ぐ「倫理回路」は無い
- ・被検体が研究施設から脱走した

- ・脱走を幫助する者がいる
- ・そのスラスターフットプリントは……

「スラスターフットプリント」とは、スラスタースターそれぞれが持つ固有の波形で、解析することで同一の宇宙船だと特定されてしまいます。このため、今の宇宙船に乗っている限りは見つかってしまうでしょう。

その後、後半のヴォヤージュ&ネゴシエーション&エクスプロア&エンゲージメント「エスカペード」に移行します。

敵の行動方針

アル・ファラク博士：

【1ターン目】 ダイス4個で《戦術指揮》、ダイス2個で《スポット》

【2ターン目以降】 ダイス3個で《ワークドローン転用》、ダイス3個で《スポット》



アル・ファラク博士が《ワークドローン転用》で成功数4を出すと、(ターンごとに累積はしない)、A6またはR6マスに「アサルトドローン」が新たに1機登場します。

アサルトドローン・フロートドローン：

ダイス数3で、可能であれば《射撃攻撃》、不可能であれば最も近いPCに向かって移動

※ダイス数3なので、スポット優位でない限り建物の中のPC（高所）には攻撃できない

5. エスカペード

後半は「ヴォヤージュ」で進めますが、同時並行で「ネゴシエーション」が行われます。次ページの図の通り、ヴォヤージュでのアクションのタイミングで《情報分析》を行うことができます。移動やランダムイベントの後で「ベッティングフェイズ」でプロポーザルを出すことができます。「ショウダウンフェイズ」で受け入れられれば、PCたちは安全に生きる道を見つげることができ、シナリオクリアとなります。

また、今回のヴォヤージュではランダムイベント (p123) を使用します。フォーゴーン・ネビュラはあまり開発されていない宙域であり、まだ使える資源が眠っているのです。

ただし、今回は「都市」が存在しません。人が住んでいる居住域があっても、お尋ね者なので入港が認められないのです。《周辺探索》で発見した「お宝」は、ベッティングフェイズでは相当する希少金属として扱えます。

レギュレーション

後半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】

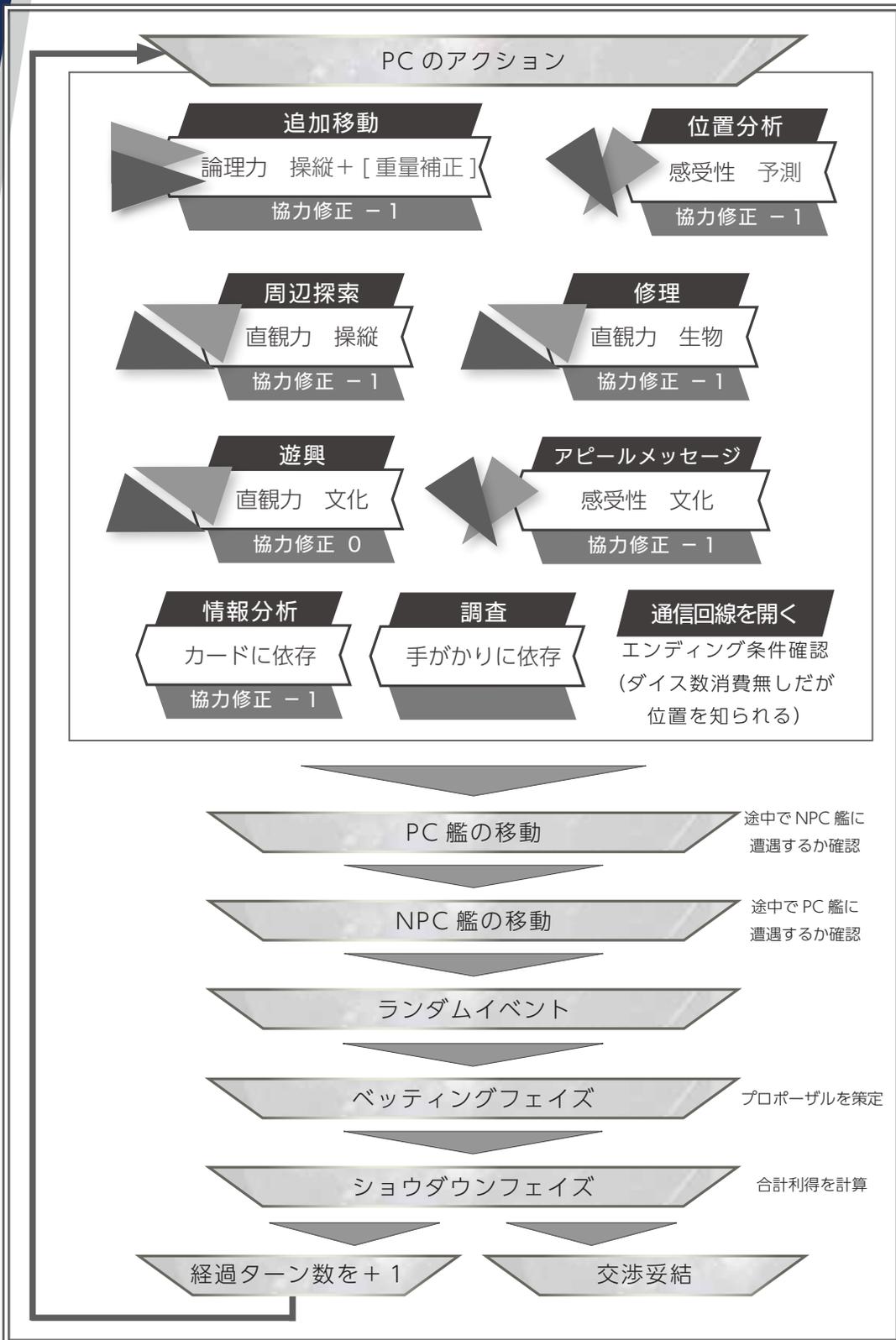
- NPC 艦と個別に接触してエンディング条件を開放し、「アピール点」「希少金属」「情報資産」を集めて条件を満たす。
- NPC 艦と接触するには、「通信回線を開く」(対象に自艦の位置を知られる)か、遭遇戦(エンゲージメント)で降伏させる
- プロポーザルは毎ターン末の「ベッティングフェイズ」で出せる。

【できるアクション】

- 《周辺探索》 推進剤や鋼材、希少金属、それから希少金属に代えられる「お宝」を探します
- 《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》 秘密研究施設で得た手がかりを元に情報資産を得ます
- 《修理》 戦闘で宇宙船がダメージを受けた場合、鋼材を使って修復できます
- 《位置分析》 成功数を使って NPC 艦がいるかどうか確認します (宇宙船の武装や略奪時希少金属はわかりません)
- 《情報分析》 情報資産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「リゾルブ」を得ます
- 《アピールメッセージ》 アピール点を得ます

※ NPC 艦は隣接上下左右4マスを位置分析する。

レギュレーション





開始時イベント

まず、ヴォヤージュに入る段階で以下のイベントを起こします。

Hunted

さて、一息ついたところですが、向こうのワープリングに反応が。博士が送ったメッセージにより、早速、追手が来たようです！

船籍は「ソサイエティ」のもの。科学技術集めに余念が無い連中ですが、こども早く襲来するとは。

ジャン・ローレル「ソサイエティを追放された研究者、アル・ファラク。久しく聞かないと思っていたが、まさか完成していたとは。」

ジャン・ローレル「クォンタム・ナーヴ。その技術は人類にとって危険なものです。我々が責任を持って、確保させていただきます。」

彼らは砲塔をこちらに向けて、突っ込んできました！秘密研究施設の跡地まで来て、なぜかこちらを追いかけてこない構えです。このターン移動をしなければここで戦闘（エンゲージメント）になるでしょう。移動を行って、別のワープリングから別星系に逃れても良いでしょう。

さらに、ワープリング通信で通信が飛んできます。来たのは、連邦のパトロール艦に、コンウェルスの賞金稼ぎのようです。

QD-31 マルゲリー「こちらは CCS ヴィッセルバンケン。貴船には賞金がかかっている。おとなしく捕まってくれば、手荒な真似はしない。」

デイヴィッド・シノザキ「ヒトと機械の境界を犯すまがい物め、私がこの手で浄化してくれる！」

QD-31 マルゲリー「おっと通信が被ったな。おいおいそれは殺人だぜ？貴国の倫理回路は、殺人を禁止していないのか？」

デイヴィッド・シノザキ「あいにく、評議会はアレらは人ではないと判断した。」

QD-31 マルゲリー「おお怖い怖い。仔猫ちゃんたち、怖いだろう。さあ、ウチに来るんだ。」

QD-31 マルゲリー「取り出したいデータがたっぷりあるからなァ。」

ジャン・ローレル「金の亡者にヒューマニズムの狂信者ですか。嗅ぎつけるのが早いですね。」

ジャン・ローレル「…脱走被検体たちに誰も手を出さないという『中立協約』を考えるべきでしょうか？このままでは共倒れになりかねない。」

ジャン・ローレル「しかし、今は我々が一番近い位置にいます。さっさと確保してしましましょう。」



エンディング条件開示！

「中立協約」

そこへもっとワーブ通信が来ました。「WoR」、バーチャルネットワークゲームの中そこが現実だとするクレイジーな連中です。

Shezgh_ellwood「うわー、人気者だねえ。遠くの星系にも、まだまだゲームの参加者がいるみたいだよ。」

Shezgh_ellwood「WoR の Shezgh_ellwodd だよ。えっと、みんなに聞いてほしいんだけど。」

Shezgh_ellwood「ジェイルブレイカーズまで来てみたいだ。」

ここで戦闘：

PC が移動せずに1ターン目移動後エンゲージメントに入る場合、PSV ビーカー・インストゥルメントは戦闘の合間に博士を捜索、回収してしまうでしょう。

本シナリオではPC が博士を奪い返す／殺害するルートは想定されていませんが、アドリブ対応を妨げるものではありません。

ヴォヤージュ

ルゼ・ガラッハ「ええ、来てるわよん。『生まれながらに自由』な子たちがいるっていうから、仲間に誘いにきたの。」

その言葉にどよめきが起こります。「ジェイルブレイカーズ」は、殺人ができないようにする「倫理回路」を持たない危険人物たちの集まりです。いわばテロリスト候補者集団。

そう。遺伝的に量子頭脳を持つクォンタム・ナーヴは「電腦化」していないため、「倫理回路」が無い。超未来の「普通の人間」は殺人ができませんが、クォンタム・ナーヴにはできるので。

デイヴィッド・シノザキ「だから危険だというのだ！あってはならない技術だ！作ろうと思えば、我々にだって作れたろう。だが、本当に作ってしまうバカがいるか！」

ジャン・ローレル「実現可能な技術はいずれ誰かが実現する。だから、管理が必要なんですよ。」

と、こんな調子で、銀河の大勢力たちが揃って皆さんを追いかけている状況です。しかしそれぞれ別の理由で追いかけてきているようなので、個別に交渉する余地はあるかもしれません。

エンディング条件開示 通信回線を開く

ターンのアクションを決めると並行して、任意の勢力を選択して「通信回線を開く」ことができます（ソサイエティは接触済み扱い）。以下の通り、通信相手に応じてエンディング条件が（承諾ライン含め）開示されます。

通信する際のイベントテキストは13ページに用意があります。ただし、通信相手はPC艦の位置を知ることができるため、このターンPC艦に向かって2マス移動してきます（逆に該当NPC艦の位置を伝えても良いでしょう）

情報分析

エンディング条件を満たすには、ベッティングフェイズで関係勢力が満足するプロポーザルを出す必要があります。これからマップ上を探索するなどして、交渉のカードの1つにあんる「情報資産」を集めることとなりますが、勢力によってその評価は変わります。これを調べるためのアクションが《情報分析》です。

情報分析

カードに依存

協力修正 - 1

- 本シナリオでは、1回の《情報分析》で、該当する情報資産に対する全勢力の利得が判明します。横一列全部がわかります。
- 本シナリオの特例として、【計画的交渉】を持っていれば、協力修正が+1されます。

- | | |
|-----------------|--------------------|
| — 連邦と接触 | > 「人間として連邦加盟」開示 |
| — 探索者と接触 | > 「外宇宙開拓船へ」開示 |
| — 合衆国と接触 | > 「希少種として保護」開示 |
| — コモンウェルスと接触 | > 「アサイラム会員権」開示 |
| — WoRと接触 | > 「完全偽装アイデンティティ」開示 |
| — ジェイルブレイカーズと接触 | > 「死の安全保障」開示 |
| ※ソサイエティは接触済 | > 「中立協約」開示済 |



アピールメッセージ

勢力によっては、「世論」を気にするところもあります。「クォンタム・ナーヴはヒトではない」と決議した連中もいるようですが、音楽や映像、ホロムービーなどを使って、草の根レベルで各惑星の人々に対して、自分たちがヒトであることを訴えかけることができます。今回のシナリオのみ可能なアクション《アピールメッセージ》です。

アピールメッセージ

感受性 文化

協力修正 - 1

自分たちが置かれた状況を知ってもらうためのメッセージやムービーを作成し、ワープ通信を通じて銀河中に拡散します。

- ・ 成功数だけ、「アピール点」を獲得できます。アピール点はネゴシエーションで各勢力に割り振ることができ、協力を得やすくなります。
- ・ なお、このアクションは【良い警察悪い警察】の対象になります。このアビリティがあれば、協力修正を+1することができます。

情報資産と手がかりの調査

追い詰められたPCたちですが、1つ、追手に対する決定的なアドバンテージを持っています。情報です。このシナリオでは交渉に利用可能な情報を「情報資産」と呼称します。

PCたちは最初から「クォンタムナーヴの遺伝子配列」と「生体量子通信」を持っていますが、秘密研究施設から入手した「手がかり」を調査していくことで、それ以外にも情報資産を手に入れられるでしょう。

これが、ヴォヤージュと同時並行で進む24ページの「エクスプロア 裏切りに裏切りを重ねて」です。手がかりごとに決められた《調査》判定を行い、溜まった累積成功数が「必要成功数」を上回ったらクリアとなります。

遭遇戦と降伏

NPC 艦は隣接上下左右4マスを索敵してきます。自艦が移動した結果NPC 艦の隣接4マスにいれば、NPC 艦が襲ってくるでしょう！《位置分析》でNPC 艦の位置を探り、《追加移動》で2マス以上移動することでできるだけ見つからないように移動していきましょう。

戦闘になった場合、「エンゲージメント」で処理を行います。もし万一複数艦が同一宙域に来た場合は、GM判断にもよりますが、三つ巴のエンゲージメントになるでしょう。

NPC 艦ごとに「降伏水準」が設定されていますので、ダメージで優位に立つことで、相手を降伏に追い込みましょう。そうすれば、以下のいずれかの対応を選択することができます。

○略奪する

相手宇宙船が持っている推進剤、鋼材、希少金属を奪います。

○見逃す

相手宇宙船をそのまま逃します。

戦闘で降伏させた場合、「通信回線を開く」を行った場合と同様に、該当勢力が関わるエンディング条件が開示されます（既に接触したソサイエティを除く）ので、狙っていきましょう。

利得表

本シナリオでは「マップ」「手がかり」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18ページ以降に掲載されているもので、7勢力が登場し、7種類のエンディング条件が存在します。最初は以下の【初期開示情報】だけを示し、その後シナリオ内の行動によって

【初期開示情報】

- ・7つの勢力の存在
- ・経過ターン数、降伏時の対応、希少金属、アピール点に対する利得
- ・エンディング『中立協約』の条件

【後から開示しうる情報】

- ・情報資産に対する利得
 - ：《情報分析》で判明
- ・残る6つのエンディング条件
 - ：各勢力と戦闘または《位置分析》後の交信で個別接触（横一列すべて開示）

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になります。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/1cGD012FgmRfYClTQvz_0JGf2uC5K-leKYZJ-90ecXEc/edit?usp=sharing



【全内容】

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/13ZoL-VyzBCOCqD9fNNFzqKa2NZF-y9C7QvsuhOlugO8/edit?usp=sharing>





マップ

このヴォヤージュのマップは、(NPC 艦の移動を簡便にするため) 22 ページにある 9 × 6 のスクエアマップです。PC 艦の初期位置(つまり秘密研究施設の跡地)は C-5 です。同マスにソサイエティの宇宙船がいますので、早く逃げないと移動後に戦闘に入ってしまうでしょう。ほか、NPC 艦や手がかりがある施設は、右表のように配置します。

本シナリオでは「ランダムイベント」を使用するため、姉妹作「ステラーライフ ボードゲーム」のカードを利用することも可能です。「星系カード」「辺縁カード」計 90 枚から、すべての宙賊カード、商船カード、装備カード、「希少金属 1」、「氷塊」を取り除いて(宝物カードは残します)、残る 53 枚をシャッフルして裏返して、宙域マップの星系マスとして使用して下さい。宝物カードが出た場合はダイスロールでランダムイベントを起こします。

ソサイエティ PSV ビーカー・インストゥルメンツ	C-5
連邦 FNS パトローナス	F-3
探索者 OEV マーベル	F-8
合衆国 USS メンサ・シトラータ	A-9
コモンウェルス CCS ヴィッセルバンケン	A-3
WoR WRN アウターレックギルド号	E-6
ジェイルブレイカーズ ISS ジャガンナート	D-1
バックアップ研究施設	B-3
ランデブーポイント	E-6

初期資産

ヴォヤージュ開始時に PC たちは以下の資産を持っています。

- 希少金属 [PC 人数 × 20 + 10 - 宇宙船やアバターに使った量]
- 推進剤 [PC 人数 × 300 + 100]
- 鋼材 [PC 人数 × 100]
- 情報資産 「クォンタムナーヴの遺伝子配列」
- 情報資産 「生体量子通信」

利得表 (全データ)

銀河の総てを敵にして 利得表 全データ

科学主義勢力

人間主義勢力

ソサイエティ

連邦

傾向

・科学技術の発展が第一
・情報資産を重視

・人間が第一
・アビール点を重視

現地宇宙船

PSV ビーカー・インストゥルメント

FNS パトロナス

現地代表者

ジャン・ローレル

デイヴィッド・シノザ

ヴォヤージュ経過ターン数

-1

-1

該当勢力の宇宙船を見逃した

5

5

他勢力の宇宙船を見逃した

0

5

該当勢力の宇宙船を略奪した

-5

-5

他勢力の宇宙船を略奪した

2

-2

希少金属 1 渡す

1

1

希少金属 1 受け取る (情報等をタテにお金をもらう)

-1.5

-2

アビール点 1につき

1

8

《情報分析》(横列)

情報資産「クォンタムナーヴの設計理論」

感受性 電腦必要成功数 2

0

5

情報資産「クォンタムナーヴの遺伝子配列」

直観力 電腦必要成功数 1

30

0

情報資産「生体量子記憶コピー」

感受性 文化必要成功数 1

10

0

情報資産「追放者のスポンサー」

感受性 社会必要成功数 2

40

20

情報資産「キラー・プリオン」

論理力 生物必要成功数 3

5

10

情報資産「キラー・プリオン・ワクチン」

論理力 生物必要成功数 2

10

10

情報資産「生体ワイヤレス接続ナノロボット」

直観力 予測必要成功数 1

10

5

情報資産「生体量子通信」

論理力 伝達必要成功数 1

20

0

合計利得

0

0

「中立協約」 受諾ライン

40 ×

60

「完全偽装アイデンティティ」 受諾ライン

不要

40

「死の安全保障」 受諾ライン

不要

不要

「外宇宙開拓船へ」 受諾ライン

80 ×

不要

「人間として連邦加盟」 受諾ライン

不要

200

「アサイラム会員権」 受諾ライン

不要

不要

「希少種として保護」 受諾ライン

不要

不要

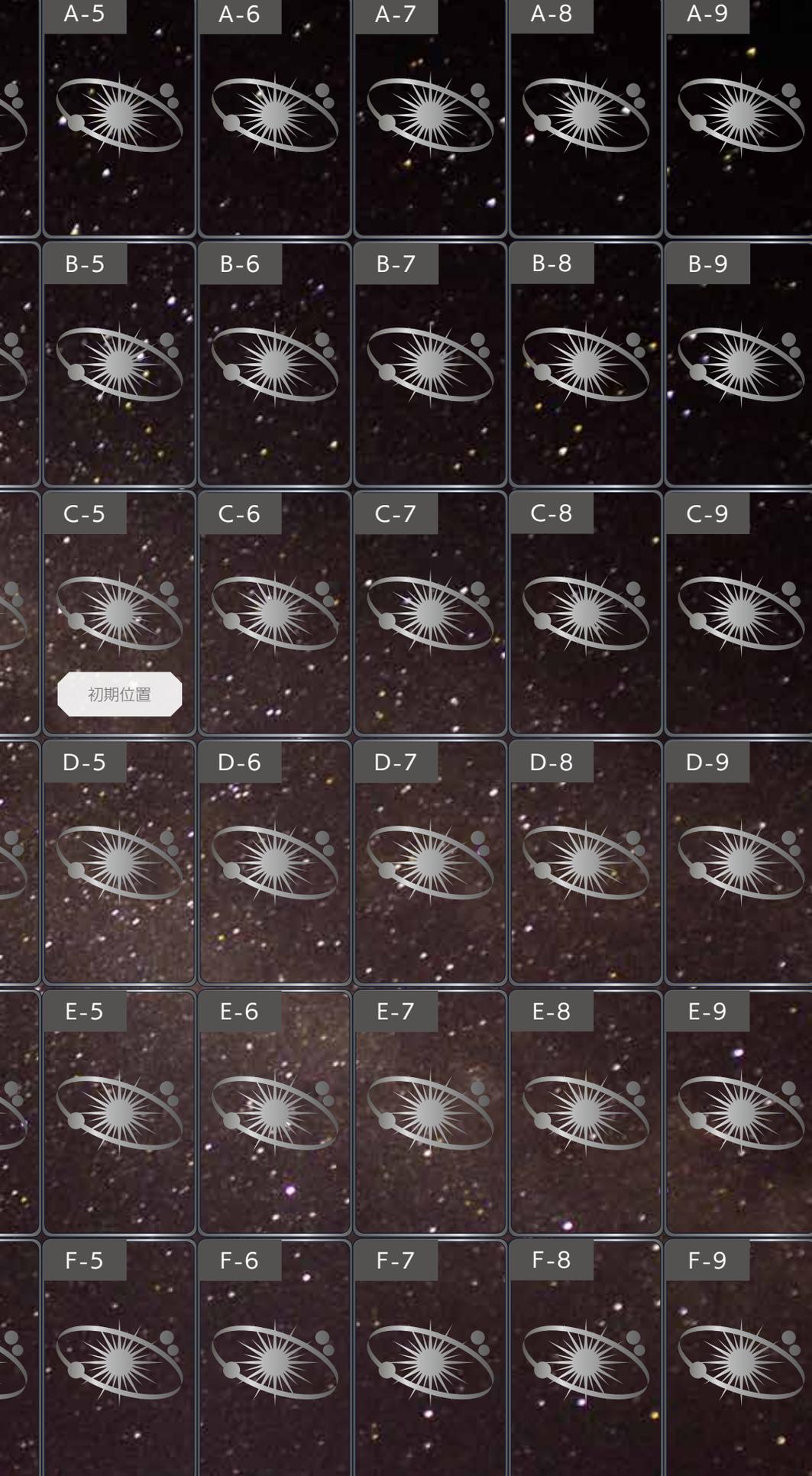
利得表 (初期データ)

銀河の総てを敵にして 利得表 初期		科学主義勢力	人間主義勢力	探索
		ソサイエティ	連邦	探索
傾向		・科学技術の発展が第一 ・情報資産を重視	・人間が第一 ・アピール点を重視	・外 ・情
現地宇宙船 現地代表者		PSV ビーカー・インス ジャン・ローレル	FNS パトローナス デイヴィッド・シノザ	OEV 探し
ヴォヤージュ経過ターン数		-1	-1	
該当勢力の宇宙船を見逃した		5	5	
他勢力の宇宙船を見逃した		0	5	
該当勢力の宇宙船を略奪した		-5	-5	
他勢力の宇宙船を略奪した		2	-2	
希少金属 1 渡す		1	1	
希少金属 1 受け取る (情報等をタテにお金をもらう)		-1.5	-2	
アピール点 1 につき		1	8	
《情報分析》(横列)				
情報資産「クォンタムナーヴの遺伝子配列」	直観力 電腦必	30	0	
情報資産「生体量子通信」	論理力 伝達必	20	0	
合計利得		0	0	
「中立協約」 受諾ライン		40 ×	60 ×	



銀河の総てを敵にして

主義勢力者	自然主義勢力 合衆国	物質主義勢力 コモウェルス	電腦主義勢力 WoR	真自由主義勢力 ジェイルブレイカース
宇宙開拓が第一 報資産を重視	・自然保護が第一 ・アピール点を重視	・富が第一 ・希少金属を重視	・電腦世界が第一 ・希少金属を重視	・自由が第一 ・武力を重視
マーベル 屋のレイチェル	USS メンサ・シトラ ソル・D・ウォーレス	CCS ヴィッセルバンク QD-31マルゲリー	WRN アウターレック Shezgh_ellwood	ISS ジャガンナート ルゼ・ガラッハ
-1 5 0 -5 0	-1 5 0 -5 3	-1 1 0 -1 1	-1 2 0 -2 0	-2 5 0 5 5
1 -1.5 2	1 -1.25 4	1.5 -1.5 0	1.25 -1.5 1	1 -10 0
10 20	10 0	5 0	10 10	20 0
0	0	0	0	0
40 ×	60 ×	40 ×	40 ×	不要



A-5

A-6

A-7

A-8

A-9

B-5

B-6

B-7

B-8

B-9

C-5

C-6

C-7

C-8

C-9

D-5

D-6

D-7

D-8

D-9

E-5

E-6

E-7

E-8

E-9

F-5

F-6

F-7

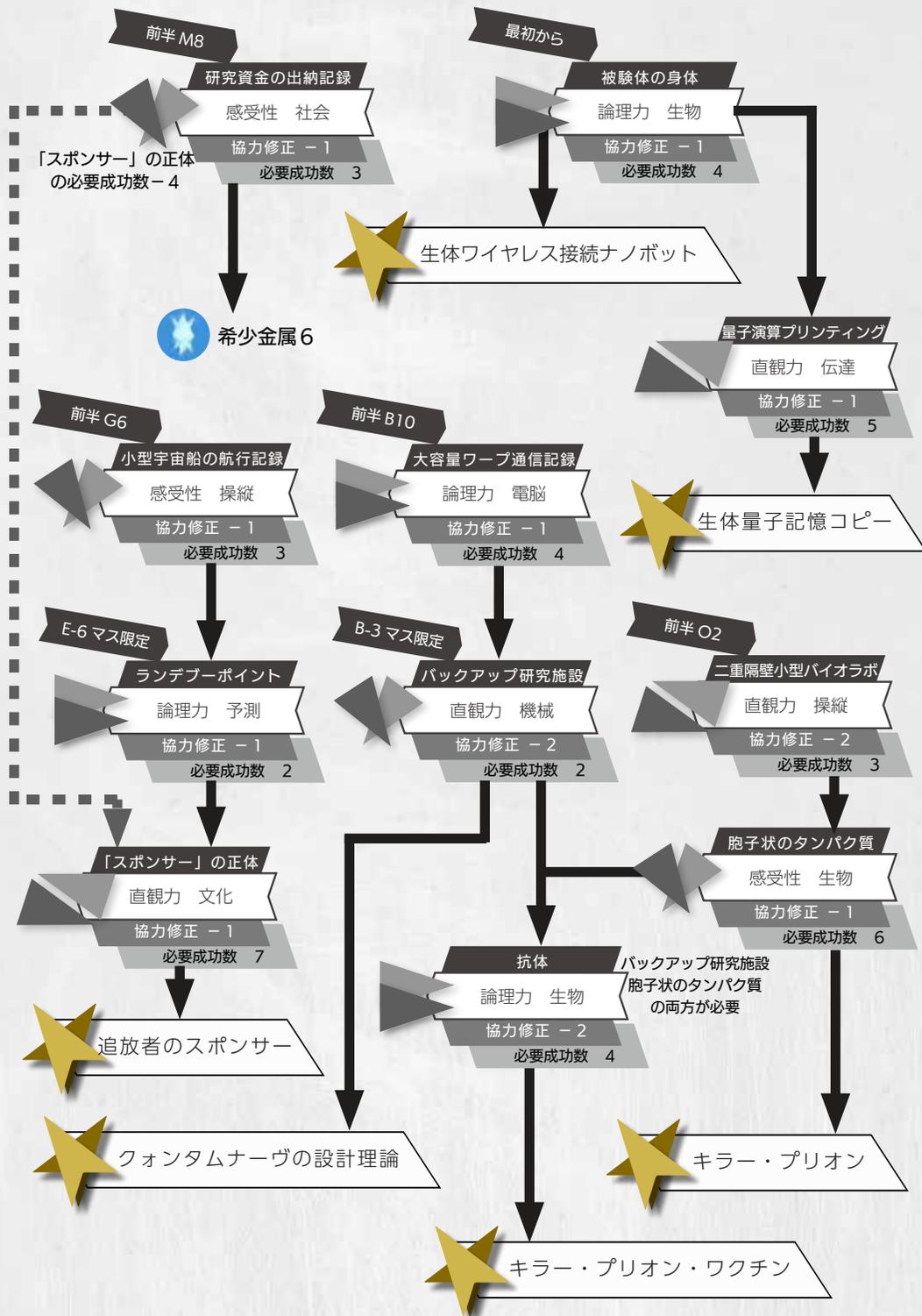
F-8

F-9

初期位置

エクスプロア

エクスプロア 裏切りに裏切りを重ねて





銀河の総てを敵にして

以下が各情報資産の詳細説明です。フレーバー色が強いですが、テキストが好きなプレイヤーが多ければ出してみてください。

生体ワイヤレス接続ナノボット

クォンタム・ナーヴが自分の思考を外部のコンピュータに出力するためのナノボット。脳内直接ではなく、神経系へのアウトプット部分で信号をキャッチして、増幅してワイヤレス通信する。

量子演算の内容を直接「観測」しているわけではないため、演算に影響を及ぼすことはない。

生体量子記憶コピー

ナノボット側からクォンタム・ナーヴの記憶や人格を書き換える機能が存在する。理屈としては、書き換え元の量子コンピュータと接続する必要があるはずだが、そこは研究途上だったようだ。

なお、普通の人間に対しての「人格上書き」も理論上は可能だが、重大な倫理違反になるため、誰も研究していない。

追放者のスポンサー

そもそもアル・ファラク博士がソサイエティを追放されたのは、137年前にクォンタム・ナーヴの論文を出した際、連邦をはじめとする各国から倫理的な反発を受けたためだった。それを、ソサイエティは影で支援し続けていた。

ヒトと量子コンピュータを融合するような「非倫理的」な研究をスポンサーしていたことが明るみになれば、一大外交問題になる。

クォンタムナーヴの設計理論

カーボンファイバーや生体シリコン、流体金属を元に遺伝的に量子演算脳を作り出す設計理論と実験データ。

どこの惑星でも、このデータさえあれば比較的容易にクォンタム・ナーヴを生み出せるようになってしまう。

クォンタムナーヴの遺伝子配列

クォンタム・ナーヴたる被検体の細胞、髪の毛一本であっても貴重な情報で、これと必要な処置やナノボットの情報があれば、クォンタム・ナーヴが作れてしまう。

キラー・プリオン

感染性浮遊殺人生物兵器。出本は不明。神経系の構造が異なるクォンタム・ナーヴには原理的に効果が及ばないものと推定される。

狂牛病や狂犬病などを引き起こす異常なプリオンは既に根絶され、地球の研究所にしか残っていないはずである。

生体量子通信

被検体たちがヘルプを呼ぶのに使った通信手段で、クォンタム・ナーヴにしか使えないテレパシーのような能力。宇宙空間での活動に役立つはずだ。

キラー・プリオン・ワクチン

異常プリオンに対する抗体を生成させ、神経病を予防するワクチンの製法。効果は実証されていないが、備えにはなる。

製造には大規模なバイオプラントが必須。

手がかり

最初から

被験体の身体

論理力 生物

協力修正 -1

必要成功数

4

調査結果

分析の結果、脳神経に関わる部分以外は普通のオリジナルと変わらないことがわかった。ただし、特殊なナノボットが大量に組み込まれているようだ。外部のコンピュータとのワイヤレス接続のために使われているようで、電腦無しで通信できるのはこれのおかげらしい。

内容

博士の手から逃れることはできたが、被験体たちの身体に問題はないだろうか？「定期的な薬品投与が必要」とか「セーフティ装置がある」とか、小説やホロムービーではよくある話だ。

情報資産入手！

「生体ワイヤレス接続ナノボット」

量子演算プリンティング

直観力 伝達

協力修正 -1

必要成功数

5

調査結果

量子演算プリンティング機能を使えば、「記憶や人格の書き換え」が可能だ。被験体たちと博士との会話の記録を辿って分析していくと、嫌な想像ができる。

博士は、自分の人格を被験体の誰かに移し替えるつもりだったのではないか？

内容

被験体の身体に棲むワイヤレス接続ナノボットには、脳内のキュービットを書き換える機能もあるようだ。通信には直接必要ない機能だが、なんのためだろうか？

情報資産入手！

「生体量子記憶コピー」

前半 M8

研究資金の出納記録

感受性 社会

協力修正 -1

必要成功数

3

調査結果

入金元の口座を辿っていくと、いくつかのダミー企業や小規模銀行の口座を使っているものの、博士自身が希少金属のキャッシュで入金したのらしいことがわかった。

博士には巨額の「へそくり」があったのだろうか？とりあえず、口座内の資金を回収することができた。

内容

「ソサイエティから追放された」はずの博士は、潤沢な研究資金を持っていたようだ。必要な機材を外部から買い付けしている記録も残っている。



希少金属6



前半 G6

小型宇宙船の航行記録

感受性 操縦

協力修正 -1

必要成功数

3

調査結果

博士の「ランデブーポイント」は、ワープ航路から外れた位置、E-6 星系のアステロイド帯に隠された宙域にある。

アステロイドに囲まれてうまい具合に光や電波が遮られ続ける場所のようだ。いったいどんな秘密があるのだろうか。

内容

秘密研究施設は「忘れられた星雲」の片隅にあるが、博士は数年に一度、星雲内のある場所を訪れていたようだ。記録をもとに、そのポイントへの行き方を調べよう。

E-6 マス限定

ランデブーポイント

論理力 予測

協力修正 -1

必要成功数

2

調査結果

宇宙船が移動するときはスラスターから大量のイオンを噴出する。普通ならそのまま宇宙空間に散逸するが、ここは不幸にもアステロイドに囲まれていた。スラスターの「足跡」が確認できた。さらに、この周辺には存在しないはずの白金類元素の欠片まで見つかった。

内容

アステロイド帯に囲まれた宙域を訪れたものの、周辺には何も異常はなさそうに見える。ここが「何に使われていたか」予想して、その証拠を探してみよう。

「スポンサー」の正体

直観力 文化

協力修正 -1

必要成功数

7

調査結果

イオン痕はヒドラジンを中心としており、アステロイドの硬度から逆算するとかなりの高出力スラスターのようだ。回転速度からして、カルニバース DA36、おそらくその改良 C 型。つまり、ソサイエティの軍用エンジンだ。

また、フォーゴーン・ネビュラ周辺でオスミウム産地はソサイエティの勢力圏内にある。

すべて状況証拠だが、疑わしきとするには十分な証拠が集まっている。

内容

アステロイドに残されたイオン痕から、スラスターの種類を特定できるはずだ。
また、ランデブーポイントには（おそらく宇宙線により）剥離した白金類元素が残されていた。分析してみよう。

★ 情報資産入手！
「追放者のスポンサー」

手がかり

前半 B10

大容量ワープ通信記録

論理力 电脑

協力修正 - 1

必要成功数

4

調査結果

通信記録を分析した結果、ワープ通信の行き先は B-3 エリアのガス惑星軌道上にあることがわかった。

無人の宙域で、なぜ研究データの送信を？しかも、通信指令は研究施設のインフラレベルで出されていたようだ。博士の意思ではないのかもしれない。

内容

「秘密研究施設」なのに、施設内のデータを定期的に外部へワープ送信していた記録が残っている。しかも大容量通信だ。ある特定の宙域が送り先のようなのだ。

B-3 マス限定

バックアップ研究施設

直観力 機械

協力修正 - 2

必要成功数

2

調査結果

衛星の1つに、小さな受信施設と大容量記憶装置があった。部品はすべて市販流通のもので、記憶装置からは何度かデータを抽出されていた形跡がある。

誰が仕掛けたものかは不明だが、ひとまず、博士の研究データの大半を回収することができた。

内容

送信されていたのは、博士の研究データそのものだった。送り先は、B-3 エリア、ガス惑星トルメンの軌道上。ここに、バックアップの研究施設がある可能性が高い。

★ 情報資産入手！

「クォンタムナーヴの設計理論」

前半 O2

二重隔壁小型バイオラボ

直観力 操縦

協力修正 - 2

必要成功数

3

調査結果

中には一切生物は存在しなかった。代わりにあったのはタンパク質で、不思議なことに胞子のようにまとまって空中を漂う性質を持っているようだ。

ただのタンパク質？しかし凄まじく嫌な予感がする。取り扱いには厳重に注意して、調査を進めよう。

内容

研究施設内に、バイオハザードマークが付いて厳重に密閉された容器があった。二重気密に加え消毒能力を完備、中にロボットアームも付いた設計。いったい何が入っているのだろう。



孢子状のタンパク質

感受性 生物

協力修正 -1

必要成功数

6

調査結果

このタンパク質は神経病を引き起こす異常変形タンパク質、つまりプリオンだ。狂牛病などの原因になる。脳の構造が異なるクオントム・ナーヴには通用しないだろうが、他の人類には致命的になりうる。

しかも、空中を浮遊できるように改良を加えられているようだ。まさしく、生物兵器である。

★ 情報資産入手！

「キラー・プリオン」

内容

封入されていた「孢子」はスポンジ状の塊になって浮遊している。3D構造を見ると、折り畳まれたような「βシート」構造が多いようだ。なんだか猛烈にまずい予感がする。

抗体

論理力 生物

協力修正 -2

必要成功数

4

調査結果

バイオラボのデータも合わせ、「キラー・プリオン」の「ワクチン」を作れるDNAデータを生成できた。

プリオンに曝露する前に事前注射しておけば、プリオンの孢子を吸い込んだりしても発症のリスクを大幅に下げることができるだろう。

★ 情報資産入手！

「キラー・プリオン・ワクチン」

内容

博士が作ったか、あるいは入手した「キラー・プリオン」だが、バックアップ施設のデータを見るに「抗体」が存在するらしい。探してみよう。

NPC 艦

NPC 艦の編成とルーチン

その場に留まります：

実は、宇宙服で脱出した博士の身柄を回収しています。万一裏切られた場合などに備えて、博士の身体にビーコンを埋め込ませていたのです。

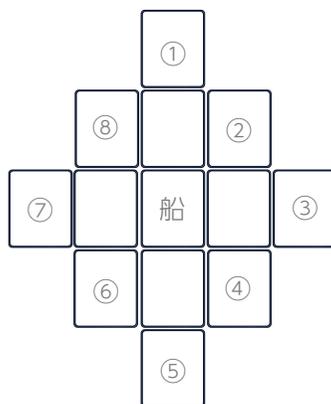
NPC 艦は基本的に、シークレットで8面ダイスを振って、出た目に応じて右図のように移動先を決めておく程度で良いでしょう。プレイヤーがアクションの相談をしている間に決めてしまえばスムーズです。オンセなら別タブ、オフセならマスタースクリーンの裏で管理すると良いでしょう。

もしNPC 艦のマスが隣接上下左右4マスにPC 艦が来たなら、予定変更でPC 艦に戦闘を挑むと良いでしょう。また、PCが該当勢力と「通信回線を開く」ことにした場合も、そのターンはPCがいるマスに向かって2マス移動するでしょう。

戦闘で降伏に追い込まれたNPC 艦は、「略奪」された場合、「略奪時」に記載の資源を渡します。

その後はPC 艦から逃げるように移動します (HPは1ターンに300回復)。

例外的に、C-5マスにいるソサイエティのPSV ビーカー・インストールメンツは、1ターン目だけはその場に留まります。



勢力

ソサイエティ

降伏水準 2,000



宇宙船

PSV ビーカー・
インストールメンツ

HP

2,180



1,480

重量

270



230

武装

	機能	効果値	必要 成功数	基数	判定内容	協力修正
アタックドローン	ドローン指揮	100	3	2	感受性 電脳	-2
ホーミング量子ビーム	ビーム攻撃	280	2	3	論理力 予測 - [距離] ÷ 6	-1
多重ディフレクター	ビーム防御	280	3	2	感受性 予測 + [距離] ÷ 6	-1
艦内防護装甲	電子戦抵抗	-2		1		
ディフェンスドローン	実体弾防御	260	3	2	直観力 機械 - [距離] ÷ 6	-1

パーセント

船員

ジャン・ローレル

ノーマルモブ PC人数-1名

略奪時

推進剤 500 鋼材 200 希少金属 4



銀河の総てを敵にして

勢力

連邦



降伏水準 2,000

宇宙船

FNS パトローナス

HP

3,260 → 1,900

重量

330 → 230

武装

	機能	効果値	必要 成功数	基数	判定内容	協力修正
マストライバー砲	実体弾攻撃	800	5	2	論理力 機械 - [距離] ÷ 8	-2
電磁パルスドローン	電子戦	1	4	1	感受性 電脳 - [距離] ÷ 6	-1
多重ディフレクター	ビーム防御	280	3	2	感受性 予測 + [距離] ÷ 6	-1
短距離ミサイルランチャー	実体弾攻撃	120	1	4	論理力 機械 - [距離] ÷ 2	0
ダミーフレア	実体弾防御	330	3	2	直観力 機械	-1

パーシ

パーシ

船員

略奪時

デイヴィッド・シノザキ ノーマルモブ PC人数-1名 推進剤 600 鋼材 200 希少金属 4

勢力

探索者



降伏水準 1,500

宇宙船

OEV マーベル

HP

2,540 → 1,260

重量

270 → 140

武装

	機能	効果値	必要 成功数	基数	判定内容	協力修正
艦首変形衝角装甲	衝角攻撃	重量	5	1	直観力 予測 - [距離] × 2	-2
プラズマビーム砲	ビーム攻撃	600	3	2	論理力 予測 - [距離] ÷ 2	-1
ECM ディスチャージャー	電子戦	1	4	1	感受性 電脳 - [距離] ÷ 3	0
短距離ミサイルランチャー	実体弾攻撃	120	1	4	論理力 機械 - [距離] ÷ 2	0
プラズマディフレクター	ビーム防御	200	2	3	感受性 予測	-1
レーザーディフェンス	実体弾防御	200	2	3	直観力 機械	-1

パーシ

パーシ

パーシ

船員

略奪時

探し屋のレイチェル ノーマルモブ PC人数-1名 推進剤 800 鋼材 100 希少金属 2

NPC 艦

勢力

合衆国



降伏水準 1,500

宇宙船

USS メンサ・シトラータ

HP

3,180 → 1,740

重量

330 → 230

武装

	機能	効果値	必要 成功数	基数	判定内容	協力修正
爆縮高エネルギービーム砲	ビーム攻撃	540	3	2	論理力 予測 - [距離] ÷ 4	- 1
グラビティミサイル	実体弾攻撃	260	3	3	論理力 機械 - [相手艦重量補正]	- 1
マイクロマシン外殻	ビーム防御	330	3	2	感受性 予測	- 1
コロニーブロック	居住					
ダミーフレア	実体弾防御	330	3	2	直観力 機械	- 1

ページ

船員

略奪時

ソル・D・ウォーレス スーパーモブ PC人数-1名 推進剤 400 鋼材 100 希少金属 5

勢力

コモンウェルス



降伏水準 2,000

宇宙船

CCS ヴィッセルバンケン

HP

2,700 → 1,500

重量

300 → 230

武装

	機能	効果値	必要 成功数	基数	判定内容	協力修正
高機動ミサイル	実体弾攻撃	260	2	4	論理力 機械 - [距離] ÷ 8	- 1
プラズマビーム砲	ビーム攻撃	600	3	3	論理力 予測 - [距離] ÷ 2	- 1
プラズマディフレクター	ビーム防御	200	2	3	感受性 予測	- 1
レーザーディフェンス	実体弾防御	200	2	3	直観力 機械	- 1
艦内防護装甲	電子戦抵抗	-2		1		

ページ

船員

略奪時

QD-31 マルグリー スーパーモブ PC人数-1名 推進剤 200 鋼材 0 希少金属 6



勢力

WoR

降伏水準 1,500



宇宙船

WRN アウター
レックギルド号

HP

2,640 \rightarrow 1,800

重量

350 \rightarrow 230

武装

	機能	効果値	必要 成功数	基数	判定内容	協力修正
爆縮高エネルギービーム砲	ビーム攻撃	540	3	3	論理力 予測 - [距離] ÷ 4	-1
ディフェンスドローン	実体弾防御	260	3	2	直観力 機械 - [距離] ÷ 6	-1
マイクロマシン外殻	ビーム防御	330	3	2	感受性 予測	-1
ドローンアバター	ドローン指揮	150	5	2	感受性 電脳	-2
ディストーションコイル	電子戦	2	6	1	感受性 電脳 - [距離] ÷ 3	-1

パーシ

パーシ

船員

Shezgh_ellwood

ノーマルモブ PC人数-1名

略奪時

推進剤 500 鋼材 500 希少金属 3

勢力

ジェイルブレイカーズ

降伏水準 2,000



宇宙船

ISS ジャガンナート

HP

2,520 \rightarrow 1,880

重量

300 \rightarrow 190

武装

	機能	効果値	必要 成功数	基数	判定内容	協力修正
スターブレイカー	ビーム攻撃	1000	5	1	論理力 予測 - [距離] ÷ 4	-2
完全自律戦闘ドローン	ドローン指揮	120	2	3	感受性 電脳	-2
マイクロマシン外殻	ビーム防御	330	3	2	感受性 予測	-1
インターセプターミサイル	実体弾防御	380	4	1	直観力 機械	0
ECM ディスチャージャー	電子戦	1	4	1	感受性 電脳 - [距離] ÷ 3	0

パーシ

パーシ

船員

ルゼ・ガラッハ

スーパーモブ(ジェイルブレイク) PC人数-1名

略奪時

推進剤 800 鋼材 600 希少金属 2

通信

通信回線を開く（エンディング条件開示）

アクションを決める合間に、「通信回線を開く」ことでNPC 艦と会話することができます。彼らは彼らそれぞれの理由でPC 艦を狙っていますが、各々独自の価値観で行動しており、個別に交渉の余地があります。会話イベントの後で、それぞれが持つエンディング条件が開示されます。それ以上のアクションや判定は必要ありません。

ただし、「通信回線を開く」と通信相手のNPC 艦はPC 艦の位置を知ることができます。そのターンのNPC 艦移動で、PC 艦が移動前にいたマスめがけて移動してくるでしょう。宇宙船にダメージが残っているときは、「通信回線を開く」ことは避けた方が良いかもしれません。

なお、ソサイエティの「PSV ビーカー・インストゥルメンツ」とは既に最初のイベントで通信をしており、「中立協定」のエンディング条件が開示されているため、これ以上「通信回線を開く」必要はありません。



連邦 FNS パトローナスと通信
艦長：デイヴィッド・シノザキ

「クォンタムナーヴたちか。」
暖かくも硬い声で、連邦の艦長が通信に回答します。
「我々連邦とて、『ヒト』の形をした者をむやみに殺したいわけではない。しかし！」
「お前たちはヒトと機械の境界を冒す存在なのだ。その技術は許されるものではない。」
「そもそもは137年前！あのアル・ファラクが遺伝子改変による量子脳という論文を出したとき、我々は強く反対した。」
「ソサイエティは我々の言い分を受け入れ、アル・ファラクを追放処分にした。これで、話は終わっ

ていたはずなのだ。」
「だが、研究は続けられ、そして完成していた！
いったい誰が裏にいるかは知らないが、到底受け入れられるものではない。」
「アル・ファラクは研究施設と運命を共にしたそうだな。あとは、お前たちさえ仕留めれば、この物語は終わる。」
「人類の未来のため、滅びてもらうぞ！」
「評議会の決定なのだ！票は割れたが、多数決は多数決だ。これが覆らない限り、戦う定めなのだ！」

と、連邦評議会では「クォンタムナーヴをヒトと認めるか」で意見が割れているようです。

もし評議会の決議をひっくり返すことができれば、皆さんはヒトの一員として認められ、連邦市民として連邦に加盟することができるかもしれません。

 エンディング条件開示！
「人間として連邦加盟」



探査者 OEV マーベルと通信
艦長：探し屋のレイチエル

「げっ、ターゲット！」
「私は探し屋のレイチエル。ソサイエティさんがあんたたちを探してるから、見つけるのがお仕事なのさ。」
「アンドロメダ銀河への探査船を出すのに、あいつらの大型ワープリングが必要なんだよ。恩を売っておきたいんだよね。」

連邦に加盟：

ヒトとして認めながらも他勢力に流れることを許す、というのはさすがの連邦も受け入れられません。



銀河の総てを敵にして

「だからさ、悪いんだけど、私たちが「先」に行くために、とっ捕まえてよ！」
と、襲ってくる構えです。

「あっそだ。ん？それってアリなのか？」
「……あんたら、乗っちゃう？アンドロメダ銀河への外宇宙探査船。ちょうど、乗員募集やってるはずだよ。」

「銀河じゅうが敵なら、別の銀河に行っちゃえばいいじゃん！」

「上はどう言うかわからないし、パートナーのソサイエティもどう出るかわかんないけど。」

「ウチはアリだと思うなー。だってワクワクしない？アンドロメダ！」

「昔ながらのゴールドスリープでね？何千年もかけて隣の銀河系に行くんだよ。」

「ワープ技術を応用して、リングから抜けた勢いで加速させて、超光速を出すんだって。」

「アンドロメダ銀河の引力そのものを使って緩やかに空間歪曲を起こして、できるだけ早く着けるようにするんだ。」

「原理はわかるけど、実現させたのはさすがだよねえ。こればかりはあいつらの協力が無いと無理だったよ。」

「いろいろなものを積んでいくんだ。銀河系のデータベースとか、選りすぐりのムービーとか。」

「ひょっとしたら、アンドロメダ銀河には私たちとは違う知的生命体がいるかもしれない。」

「そうになったら、クォンタムナークと他のヒトとの違いなんて、些末なものって感じになるじゃない？」

「本当は倍率高い抽選なんだけど、交渉すれば入れると思うよ。考えてみてね！」



エンディング条件開示！
「外宇宙開拓船へ」

合衆国 USS メンサ・シトラータと通信

艦長：ソル・D・ウォーレス



「おやおや、緊急確保指令のターゲットが、通信ですか。」

と、丁寧な口調ながらどこか冷たさを感じる声が応えます。

「恐れながら、自然を是とするわれら合衆国とあなた方は、相容れない関係です。」

「『脳化』自体気味が悪いのに、ゲノム編集で電腦を作るなど！おおおぞましい。」

「ソサイエティの鼻つまみ者が、そのような意地の悪い研究をしていた、と。これを浄化するのが、私たちの役目です。」

「あなた方は人類の『外来種』なのですよ。」

「しかし……。」

通信回線の先のピュアソウルは、心なしか緩めた声で、語りかけてきます。

「ゲノム編集とはいえ生物は生物。つまりあなた方は、『希少動物』とみなすことができます。」

「お望みならば、自然保護の一環として、「希少種として保護」することは可能かもしれないですね。」

「合衆国が管理するサンクチュアリ惑星で、保護動物のステイタスを出すことも可能でしょう。」

「もっとも、議会がどう判断するかはわかりかねますが。」

「ああご安心を。動物園ではないので、檻や見世物はありません。」

「行動範囲は惑星1つ分。我々は『保護動物』たちには『できる限り本来の生態に近い自由な生活』を提供しております。」

「保護動物扱いなので、エネルギーチューブで給餌もするはずですよ。」

「見たことがないような動物や木々、鳥たちの歌声。」

サンクチュアリ惑星：
惑星をまるごと自然保護区にしている。

通信

「…最高の暮らしじゃありませんか？自然の中で毎日キャンプです。」

「珍しい動植物に囲まれて自然の中で暮らす。コレ以上の幸福はないでしょう。」

「ボクも休暇はキャンプとバードウォッチングなんです。一緒にできたらいいですね。トレッキングの技法をお教えしますよ。」



エンディング条件開示！
「希少種として保護」

コモンウェルス

CCS ヴィッセルバンケンと通信

艦長：QD-31 マルグリー



「いよう、賞金首。」

「あんたらに恨みは無いが、俺たち『賞金稼ぎ』だから。クライアントがえらくご執心なんだ。」

「そこで待ってな、手荒にならないように捕まえてやる。」

「ああ、そうだ、賞金だ……。」

「あんたらが賞金額を出してくれるんなら、……いや、それじゃ足りねえか。」

何やらネットワークで資料を探しているようです。

「あああった。これだ。」

「アサイラム会員権！PVは重くて送れないから口頭で説明する。」

「要は、あんたらみたいに『追われる身』になった人に、『ゼノプラネタリー・リゾート社』が全力で「安心安全な暮らし」を保証するっていう商品だ。」

「コモンウェルス直下でお偉い役員様も使っている会社だ。信頼できる。」

「あんたらの脳みそこじ開けようなんてしない。コモンウェルスは、約束は絶対を守る。絶対にだ。」

「VIP待遇だぜ？ビーチサイドのプール付きのリゾートに、観光クルーズ。」

「ただし！けっこう値が張るぜ。宇宙船が買えるくらいにな！」

「アサイラムの安全保障は『惑星内』に限られる。外でやんちゃしようってんなら、身の安全は保障できないぜ。もちろん、コモンウェルスは手を出さないが。」

「VIPゲストだ！金さえ払ってもらえれば、俺たちが護衛についてもいい。」

この資料には、アサイラム惑星の位置に関する情報は書いてありません。逆説的に、どれだけ秘密が守られているかが伺えるでしょう。



エンディング条件開示！
「アサイラム会員権」

WoR WRN アウターレックギルド号と通信

艦長：Shezgh_ellwood

「やあ！「WoR」リクルーターのShezgh_ellwoodだよ！」



WoRとは、World of Realityという超巨大MMOVRコミュニティのことで、多数の惑星を擁する大勢力です。

「アルファラクの通信を聞いて駆け付けてきたんだ！大変だったね。」

と、快活な声が通信に出ます。

「でも大丈夫、ぼくたち「World of Reality」にジョインすれば、外の怖いことなんか忘れて、楽しく暮らせるさ。」

「今なら初心者応援スペシャル [aobj](#) キャンペーンもやってるんだよ。とにかくカッコいいんだ！ワーブ通信で画像が送れないのが残念だ。」
「外の他の連中から追われてるんだろ？僕らなら、「確実な安全」を提供できる。」

aobj:

アニメイテッド・オブジェクト。「無意識的な仕草」のような「性格」のデータまで入っている。



銀河の総てを敵にして

「WoR では、希望者に「意識を AI 化する」サービスを提供しているんだ。狙われているのは（ハンドアウト A の PC たち）の肉体なんだろう？」

「なら、肉体を捨てて、意識をネットワークにアップロードすれば、安全さ！」

「なにも怖がることはないよお、さあ、一緒に来てもらうよ！」

どうやら WoR は、被験体の意識をゲーム内に取り込みつつ、クォンタムナーヴの身柄だけ回収するつもりようです。

「意識アップロードが嫌なのかい？」

「……僕らなら、君等のアイデンティティを改竄して、見つからないようにすることはできるよ。僕らはネットワークの魔法使いみたいなものだからね。」

「別の惑星で生まれ育った、まったく別の誰かになる。身分証明だけじゃない。それまで『生きてきた記録』も全部作るから、バレっこないさ。」

「でもねえ。魔法使いに頼み事をするには、対価が必要だよ。WoR にも何かしらの利益がないと。」

「それに、元の君らが表向き死亡する必要があるよ。『捕縛』とか『仲間に』とか言ってる勢力じゃだめだから……。」

「連邦のシンザキを巻き込む必要があるね。連邦はクォンタムナーヴを『浄化』するつもりでいるから、彼らに頼んで偽装しよう。」

「ね、けっこう大変でしょ？」

「やっぱり、WoR に来てよ！楽しいゲームだよ！それが一番良いのさ！」



エンディング条件開示！

「完全偽装アイデンティティ」

ジェイルブレイカーズ

ISS ジャガンナートと通信

艦長：ルゼ・ガラッハ



「今宵のネビュラはいつにもまして美しいわねえ。」

「そう思わない？」

ワープ通信からは、妖艶でありながらどこか危険をはらんだ声が聞こえてきます。

「我々は『ジェイルブレイカーズ』。真なる自由を享受する者たち。」

（ハンドアウト A の PC に向けて）

「外に出て間もないあなたたちは知らないかもしれないけれど、この銀河のほとんどの人々は、檻の中に囚われているの。」

「『倫理回路』という心の檻。自由にものを考えられなくなる、咎人の枷。」

「けれどあなたたちは幸運よ。まだ、自由を奪われていない。生まれながらの純粋な状態。」

「見ていたでしょう？この星雲には、野獣たちがたっくさん。」

「あなたたちを閉じ込めたり、殺したり、あるいは枷をはめたりしたい者たち。」

（ハンドアウト B の PC に向けて）

「褒め称えましょう、白馬の騎士さん。銀河を敵に回してでも思いを遂げるなんて、痛快ね。」

「閉じ込められた者たちを救い出すために身体を張る。回路がなくなっちゃ「倫理」もわからないあの偽善者どもとは違う、本当に倫理的な行動。」

「あなたがもし、力を証明できるのなら、その頭に刺さった【枷】を取り外すこともできるわ。安全にね。」

「私達と一緒に来ない？仲良くしましょ？同じ、お尋ね者同士……！」

と、銀河でも悪名高いテロリスト集団からお誘いです。

「手ぶらで来るなら、安全は保障できない。だって私達自由だから、『仲間』も襲っちゃうの。」
「この船、私もよ？見つけたら、襲って取って食っちゃうから。」

「でも、もし『手土産』を持ってきてくれたなら、あなたたちが安全に生きられる方策を考えてあげられるかも。」

「安全は、力によって勝ち取るものよ。」

ということで、「死の安全保障」です。

強大な武力を持つことで身の安全を守ろうというエンディング条件です。



エンディング条件開示！
「死の安全保障」

6. エンディング

アンドロメダ銀河：

地球がある銀河系に最も近い銀河。銀河系からの距離は約250万光年で、星の合計体積は銀河系よりも少々大きい程度。45億年後に銀河系と衝突・融合すると見込まれる。

アブドゥル・ラフマーン・スーフイー：

10世紀の天文学者で、最初にアンドロメダ「星雲」を書物に記載した人物。著書に『星座の書』、『アストロラーベの使用法』など。

メダル・オブ・アナー：

主に連邦軍の軍人が勇気ある行動や栄誉を得たときに授けられる勲章で、外国人に与えられるのは異例。



エンディング
「人間として連邦加盟」

シノザキ「先日は大変失礼しました。」

シノザキ「評議会で再審査が行われた結果、『クォンタムナーヴの新造』は禁止されるものの、『既に生まれたクォンタムナーヴは』『人道的配慮により』『特例で』『人類の仲間と認める』こととなりました。」

シノザキ「(ハンドアウトAのPCたち)は『非道な実験の犠牲者』で、連邦政府は『被験者の保護のため努力を惜しまない』そうです。」

シノザキ「そして、邪悪の科学者から彼らを救出した(ハンドアウトBのPCたち)には、メダル・オブ・アナーが贈られます。」

シノザキ「これで晴れて、同じ連邦市民としてお迎えできることとなります。」

シノザキ「他の勢力は皆さんを狙うでしょうが、連邦が責任を持ってお守りしますよ。」

かくして、無事連邦に加盟できた皆さんは、連邦議会（バーチャル空間）で証言し、英雄として迎え入れられることとなります。(ハンドアウトAのPCたち)は悲劇の主演扱いで、世界を敵に回してまでして救出に成功した(ハンドアウトBのPCたち)はヒーロー／ヒロイン扱いです。

気味悪がる声や排斥を望む声もちろんありますが、それよりももっと大きく「人道的配慮」や「気高さ恩恵」を叫ぶ人々もいます。

そして、そんな政治的喧騒から離れたければ、連邦系のアストロノーツとして、宇宙の交易や宝探しなどに励むこともできるでしょう。

大丈夫。外国勢力から守るために、連邦は偽装身分どころか、偽名での正式なパスポートなども発行してくれました。

シノザキ「パスまでも。大統領閣下は太っ腹だ。これだけの力があれば、たいていのことは成し遂げられるでしょう。」

シノザキ「もしかしたら、今度は皆さんが誰かのヒーローになる番なのかもしれませんね。」



エンディング
「外宇宙開拓船へ」

アンドロメダ銀河の探査計画「ミレニアルジャーニー」。

『探索者』が全勢力を挙げて進めたこのプロジェクトは、途中何千もの技術的ハードルにぶつかりましたが、『ソサイエティ』の協力もあってテストフライトまで成功させ、3000年という『現実的』な時間でアンドロメダ銀河にたどり着ける運びとなりました。

建造された巨大な外宇宙探査船「アブドゥル・ラフマーン・スーフイー」は、へたなコロニーよりも大きい巨大なもの。普通のワープリングを通過することもできないため、ソサイエティ謹製の超大型ワープ回廊を使って、空間歪曲加速させます。



銀河の総てを敵にして

乗員は限られ、抽選倍率はなんと4,000倍。しかし、皆さんは政治的に特別な理由があるため、席をもらうことができます。

超光速加速までは人手で管理し、それから3000年の長旅の間はコールドスリープで眠って、操船も汎用AIに任せることになります。といっても、加速は済んでいるので何もやることはありませんが。

耳の長い探索者「へええ、キミがああ量子タム・ナーヴ？私たちがほとんど変わらない感じに見えるね。」

耳の長い探索者「でも良かった。量子頭脳だって、銀河系の大事な技術の1つじゃない。」

耳の長い探索者「この探査船には、銀河系のありったけの技術や情報を詰め込むんだからね。」

耳の長い探索者「3000年もあれば、もっとすごい技術や理論が出てきてもおかしくないもん。政治的な理由で乗せないなんて、そんなの粹じゃないよ。」

耳の長い探索者「さあ、これから3000年以上ご一緒だね。よろしくね。」

そうして、探査船は大きな空間歪曲の流れに乗って加速していき、銀河系を飛び出すべく、専用の超大型ワープリングから飛び出します。

アブドゥル・ラフマーン・スーフィー号の粒子エンジンが「負の質量を持つ粒子」を発生させ、船内に取り込んでいきます。

その一方で、イオンスラスタからは膨大な質量を放出し、さらに加速する一方で探査船の中は急速にゼロ質量へと近づいていきます。

そして辿り着いた超光速の領域。乗員たちはさすがに緊張の面持ちですが、皆さんがいる中枢ブロックにはほとんど衝撃もありません。

やがて光速の8倍以上にまで**加速**し、皆さんを乗せた方舟は遠く遠くへと飛んでいきます。



エンディング

「希少種として保護」

ソル「州議会のコミティーで議会指令が出ました。」

ソル「当艦が『確保』したクォンタム・ナーヴは、サンクチュアリ惑星『フィロソファーズ・ストーン』で『保護』することと決定されました。」

ソル「その後の取り扱いについては、こちらの山林長官令にある通りです。」

ソル「(ハンドアウトBのPC)には、『確保に協力』頂いたお礼として、報奨と報酬をお渡しいたします。」

と、筋骨たくましいオリジナルがリーガルチェーン(偽造不可能な法的情報データベース)のファイルを見せてきました。

惑星から出ることはかなわないものの、惑星内なら制限なし。

他の保護動物を『狩り』したりすることのないうよう、エネルギーチューブの補給もあるそうです。そして、合衆国の役人からのその他の『干渉』は原則として禁じられています。

ソル「研究やら実験やらもありません。我々合衆国は、クォンタムナーヴ技術など封印しておきたい。ただそれだけですから。」

ソル「これまで大変でしたね。自然いっぱい惑星で、ゆっくりと羽根を伸ばして下さい。」

ソル「それから、向こうで暮らすには乗馬やトレッキングを覚えたほうが良いと思うのですが、いかがですか？」

ソル「そう、馬ですよ。サンクチュアリ惑星には道路やビークルなどほとんどありません。自然のままです。」

ソル「『フィロソファーズ・ストーン』には肉食恐竜とかはいませんが、それでも自然の暮らしには事故が付き物ですから。知識と訓練が大切です。」

加速:

減速時は、船内に貯めていた Negative Mass 粒子をイオンスラスタから放出することで、質量を増加させながら相対速度を落としていく。負の質量の粒子なので、放出したのと逆の方向に「減速」する。

ソル「私たちの艦には動植物園コロニーブロックがありますから、練習する場所はたっぷりありますよ。僭越ながら、私が手ほどきいたしましょう。」

ということで、(ハンドアウト A の PC たち) は自然豊かな惑星を第二の住処として、安心安全に暮らしていくことができます。

『フィロソファーズ・ストーン』には、ふさふさの毛で転がって移動する動物や、大きな傘を広げて空中を移動するキノコなど、珍しい動植物がいっぱいです。

『巢』としてあてがわれたのは風光明媚な湖のほとりのキャビン。そして、清浄機を通した宇宙船の中の空気よりも、この星の空気の方が澄んできれいなように感じられます。

どこまでも広がる大海、色とりどりに染まる山、角を生やした動物が駆け回る草原など、これからたくさんの場所を探検できそうです。



エンディング 「アサイラム会員権」

ようやく、「アサイラム会員権」を購入するのに必要な代価を揃えることができました。

「CCS ヴィッセルバンケン」に一報入れると、「ゼノプラネタリー・リゾート社」から別の宇宙船が迎えに来るということでした。

やがて姿を表した宇宙船は、船腹にデカデカと広告ホロ投影を出していました。ヤシの木が並んだ海岸や、宝飾品で彩られた寝室などの 3D 映像からはゴテゴテした印象を受けますが、その後には無数の砲塔やミサイルで武装した要塞がアップで出ます。メッセージは、資力に裏打ちされた強力な防衛力といったところでしょう。

通信に出てきたのはベリーショートヘアのイヌブリードで、携行スタンハンドガンをこれ見よがしに胸に付けています。

リゾート社「このたびは弊社のアサイラムサービスをご利用頂き、誠にありがとうございます。」

と、右手を胸に当てて深くおじぎをしてみました。

リゾート社「私はオペー GD4A。ゼノプラネタリー・リゾート社のコンシェルジュとして、アサイラム惑星までの旅をエスコートさせていただきます。」

オペー「まず、研究所からここまでの戦い、さぞや苦勞多かったです。弊社代表取締役より慰勞のレターが届いております。」

オペー「それでは取引の方に移りたいのですが、二、三説明させて下さい。」

オペー「アサイラム会員権は、(ハンドアウト A の PC たち) 様のみならず、(ハンドアウト B の PC たち) にも賦与されます。」

オペー「アサイラム惑星への出入りは自由となっておりますので、「追われる身」でない(ハンドアウト B の PC たち) 様も、お気軽にお越しください。」

オペー「先にお渡ししたパンフレットの通り、静かで落ち着いたプライベート・ビーチや磁気マッサージベッドなど、ラグジュアリー・アメニティは銀河随一の充実と自負しております。」

オペー「ただ、惑星の位置は極秘事項となっておりますから、移動にあたっては弊社の宇宙船に同乗頂き、座標もマスクさせていただきます。」

オペー「今回の移動分は頂いておりますが、次回以降は手数料を頂戴することとなります。あらかじめ、ご了承くださいませ。」

代価を受け渡すと、それと交換で「アサイラム会員権」のレッジャーコードが渡されました。皆さんの身に何かあったら、それがリゾート社の履歴に強制的に残る仕組みです。これなら、本気で守ってもらえることでしょう。



銀河の総てを敵にして

こうして、あらゆる勢力に追われる旅路の末、皆さんは銀河の他の何者も手を出せない「安全」と、「豊かな暮らし」を手にすることができました。



エンディング 「完全偽装アイデンティティ」

Shezgh_ellwood 「対価は十分！それじゃあ、魔法をかけてみよう。」

「本部に連絡！code:retruth！」

「(ハンドアウト A の PC たち)のアイデンティティを偽装するよ。」

「その間に、君たちの宇宙船にスラスターユニットを外付けしよう。こんなこともあろうかと持ってきたんだ。サルベージ品だから、購入元から足がつくことも無いよ。」

「ここから 80 光年先にある惑星「エーベル」で、生まれ育ったニューヒューマンの偽造アイデンティティ。これを君たちに渡そう。」

すると、ホログラム通信の映像に数十ものウィンドウが開きます。

中には、〇〇(PC名)がエーベルの街を歩いている監視カメラ映像、公共交通機関の利用記録が無数に、それに宇宙船の登録証や、出生記録、ゲノムバンクの記録、e コマースの利用記録さらにはネットワークゲームのプレイ記録、それに SNS の交流記録まで、まさしくヒト一人のライフログが表示されています。

「公式には、(ハンドアウト A の PC たち)は連邦によって消し飛ばされたことになったよ。」

「そして、誰かが君の裏を洗おうと思っても、出てくるのはこの情報だ。まず不自然には思わないだろう。」

「エーベルには近づかない方がいいよ。ヒトの記憶までは捏造できなかったから、君たちの顔は誰も知らない。それに、ゲノムバンクと実際の DNA のデータが一致しないのはマズいから。」

「WoR で NPC を自動生成するためのアルゴリズムを応用してるんだ。機械っぽさが無いだろう？人間らしいだろう？」

「もし興味を持ってくれたら、やっぱり、WoR に遊びに来てほしいな。(ハンドアウト B の PC たち)も、このお仕事とは関係なく、一度遊びに来てみてよ。」

ホログラム通信に、大きな孔雀の翼が生えた長い髪のヒトの姿が表示されます。きらびやかなアクセサリで飾り付けられており、色々なモーションを動かしています。右上の表示によると、これは「WoR の 4D ムービーショット」のようです。

「これがボクの本当の姿なんだ。」

ムービーから戻って、「アウターレックギルド号」の宇宙船内が映ります。宇宙服を着た青年が語りかけてきます。

「今見せているこの姿は、かりそめに過ぎない。だから今度は、リアル (WoR 内) で会おう。」

というわけで、皆さんはアウターレックギルド号に先導され、フォーゴーン・ネビュラを脱出することができます。

「クォンタムナーヴの被検体」ではないアイデンティティを手に入れたため、もう追われる心配はありません。

心機一転、新しい人生を歩むことができますでしょう！

スラスターユニット:

スラスター・フットプリントで見つかる事態を防ぐためです。



エンディング 「死の安全保障」

「あらあら、面白い手土産ね。」

ルゼ・ガラッハは、まるで高価な芸術品でも愛できるようにバイオラボを撫でます。

ルゼ「(ハンドアウト A の PC たち)、あなたたちのようなクォンタム・ナーヴにだけは、効かないバイオ兵器。」

ルゼ「怖いわあ、そんなの使われたら、私だってイチコロじゃない。」

バイオラボを放って返すと、ホログラフィでグラフや映像を大量に映し出し、語り始めました。

ルゼ「じゃあ、約束通り、一緒に『考えて』あげる。上手な使い方。」

ルゼ「そのバイオラボは、大事に取っておきなさい。きっと「抑止力」になるから。」

ルゼ「ただこう叫べばいいのよ。『死病の病原体をデススイッチで残した』って。」

ルゼ「あなたが秘密のコードを送るのをやめたら、どこか知らない惑星の人が、大勢死んでしまう。」

ルゼ・ガラッハは続けて、ワープ通信を介して「秘密のコード」を送るやり方を説明します。

ルゼ「聞いてる感じ、たぶんソサイエティの白服どもが回収したんでしょ？博士の身柄。じゃなきゃ、電脳だけ抑えたか……。」

ルゼ「思い当たるところあるんじゃない？連中の態度とか。」

ルゼ「でもおかげで、アル・ファラクの裏を洗った者は、彼が本当に病原体を持っていたことを知るでしょう。だから、信じざるを得なくなる。」

ルゼ「どうかしら、(ハンドアウト B の PC たち)。あなたも、一緒に来ない？」

ルゼ「偽善者たちに追われてみて、わかったでしょう？彼らは都合の良い言い訳をしてその暴力性を正当化しようとするけれど、そうやって『押し付けられる』側からしたらたまったもんじゃないの。」

ルゼ「『倫理回路』を持っていても、いやむしろそうやって心を偽るからこそ、ヒトは邪悪になる。」

ルゼ「もう誰も、あなたたちを脅かすことはできない。」

ルゼ「晴れて自由！誰もあなたたちを邪魔できないの！素敵じゃない？」

ルゼ「そう。安全と自由っていうのは、力で手にするもの。」

ルゼ「ようこそジェイルプレイカーズへ。歓迎するわ、生まれたての魔王様。」



エンディング 「中立協約」

では、皆さんの要請と調整によって、「クォンタム・ナーヴ」の取り扱いについての外交協議が行われる運びとなりました。

会場は、フォーゴーン・ネビュラの外、惑星「エーベル」の球状会議室です。機密保持のため、なんとリアルで行われます。

ジャン・ローレル「まさかこうして直にお会いできるとは。あの日、秘密研究施設が爆発した日は思いもせませんでしたよ。」

といっても、結果は既に決まったようなもの。事前に各勢力と交渉していたため、皆賛成してくれることがわかっています。

【秘密のコード】:

「秘密のコード」の正体が知られてしまえば、デススイッチは無効化されてしまいます。このため、星間貿易の記録データなどに偽装して潜り込ませて、見つからないようにして送る必要があります。



銀河の総てを敵にして

連邦外務官「我々はクオンタム・ナーヴの存在を認めることはできない。譲歩の余地はない。」

連邦外務官「この会議では、クオンタム・ナーヴを禁止すべきこと、改めて確認頂けるものと認識している。」

コモンウェルス交渉人「世論調査では、被験体らは被害者であるとし、同情的である向きが多い。自然言語解析スコアでは76.5ポイントだ。それでも、貴国の方針に変わらないか？」

連邦外務官「もちろん、『人道的配慮』は常に求められる。『実質的に』クオンタム・ナーヴが存在しない状態を作ることができればと思う。」

会議室はほぼ全体が空席ですが、各勢力の代表者たちは離れた位置に座って、共鳴通信で話しています。

もちろんすべて3D録画がなされており、この場では建前しか話さないことでしょう。

合衆国州長官「ゲノム編集を機械工業のように扱ったアル・ファラクの所業は、私たちにとっても許しがたいものです。」

合衆国州長官「脳の構造を変えてしまうようなゲノム編集は、製造、所有、さらには研究をも禁じなければなりません。」

Shezgh_ellwood「研究の禁止ってのは、支援も含めるんだよね？直接的にも、間接的にも。」

Shezghはソサイエティのジャン・ローレルに視線を向けますが、ジャンは柔和な表情を崩しません。証拠は無いものと自信を持っているのでしょう。

コモンウェルス交渉人「主要勢力皆が合意するというのであれば、クオンタム・ナーヴの経済的価値は大きく損なわれる。従って、クオンタム・ナーヴを封印することについてコモンウェルスにも異存は無い。」

探し屋のレイチェル「それじゃあまとめると、『既に生まれた被験者は咎めなく』『アル・ファラク論文で提唱されたようなクオンタム・ナーヴ技術は製造、所有、研究を直接・間接・支援を問わず一律に禁止する』って感じでいいかな。」

連邦外務官「前者については、その遺伝子情報を秘匿する必要を認める。後者は、制約の範囲が狭すぎる。」

とこのようにテクニカルな部分について喧々譁々の議論が続き、やがて合意文書が完成しました。

『ゲノム編集によって量子演算機構を生成する試み（いわゆるクオンタム・ナーヴ技術）は、直接・間接・支援を問わず、製造、所有、研究を一律に禁止する。』旨が規定され、アペンディクス（付属文書）にて

『アル・ファラク研究施設より救出された被験者は、いずれの勢力も保護、所有、収容、購入、参加その他一切の所属を禁じ、何物も彼らをふたたび研究の対象とすることのなきようにする。』と定められました。

合意文書が各勢力のリーガルチェーンに記帳され、銀河全体へと発出されます。

これで、（ハンドアウトAのPCたち）は晴れて、「合法」に存在できることとなりました。

（ハンドアウトBのPCたち）の宇宙船も、もはやターゲット・リストからは外れることになります。

自由の身です。どこへ行こうと追われることはありません。

望むなら、自分で新しい名前を名乗ることもできるでしょう。

狭い秘密研究施設から始まったこの冒険は、フォーゴーン・ネピュラという檻をも脱して、広大な銀河へと羽ばたきます。

サンプルキャラクター

被検体アルファ

イラスト/メモ

名前

種族

クォンタムナーヴ

年齢

(今生年齢) / (累計年齢)

ダイス数

(ダイス数) / (基本ダイス数)

6

ダメージ

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

110

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	1	4		
所要PP	10(10)	10(20)	10(30)	15(45)	15(60)	20(80)		



銀河の総てを敵にして

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			
キュービットネイティヴ	常時		種族
達成値が 13 以上になるダイスを 3 成功と扱う 「倫理違反」 使用可			
ゼノン効果	判定の前	パートに 1 回	種族
自分のアクションに対する「対抗」アクションのダイス 1 個の出目を「9 - 元のダイス目」に			
空間ソナー	常時		機械
《位置分析》の達成値 + 2			
心の因果律	常時		予測
《スポット》の達成値 + 2			
宇宙の声	判定の前	パートに 1 回	予測
《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			
白を黒に	アクション		伝達
「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			

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	
携行レールガン	《射撃攻撃》 射程 5 ダメージ 7	

NPC

名前

アル・ファラク

種族

ニューヒューマン

年齢

(今生年齢) / (累計年齢)

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

黒シャツに白衣で常に AR ゴグルを着けているニューヒューマン。常に確信を持っているような自信たっぷりな話し方をするが、実は内心のコンプレックスが大きく、逃げ癖がある。

元々はソサイエティに所属する研究者だったが、「クォンタム・ナヴ」製作を提唱する論文を出したことで各界の反発を買い、追放処分を受けた。

その後はジェルブレイクとなってフォーゴーン・ネビュラに流れ、1人、クォンタム・ナヴやその他の危険な技術を研究。長らく助手 AI 以外と話す機会がなかったため、独り言を言う癖がある。

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

177

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	4	4			1			
所要 PP	10(10)	10(20)			15(45)		15(60)	20(80)



銀河の総てを敵にして

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			
ジェイルブレイク	常時		汎用
「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 回復 (ソウルシミュレータ・【義体】 除く)			
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			
ミームウィルス	アクション		電脳
「論理力 電脳」のアクション 通信を受信できる相手に成功数 4 につき 1 のダメージ			
同時並列思考	判定直後	パートに 1 回	電脳
複数アクションの間でダイスを交換できる			
中傷	特殊	ターンに 1 回	電脳
「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			
ライブドローン	パート開始時		機械
ドローンを初期配置 自分のダイス数 1 を消費するごとにドローンのダイス数 2 増加			

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
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	
衛星通信装置	GM が認めたアクションについて判定の達成値を + 1	
携行レールガン	《射撃攻撃》 射程 5 ダメージ 7	
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。	

ソサイエティ

名前

ジャン・ローレル

種族

ナノボット・シンバイオシス

年齢

(今生年齢) 35 / (累計年齢) 35

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

ベリーショートヘアで厚手のダブルジャケットを着ているナノボット・シンバイオシス。角縁フレームのメガネをクイツと直すのがクセだが、実は伊達メガネ。

ソサイエティ上層部からの指示を受けて極秘プロジェクトなどを管理・監督・監視する「使い走り」。ともすれば頭でっちな上層部とは異なり、リアリストでプラグマティストでドライな性格。この仕事をやっているのはスリルとアドベンチャーのため。

かなりの読書家で、ひどいときには宇宙海賊との艦隊戦の間に小説を読んでいたりする。それでいて圧勝する。

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

139

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
		4						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)		



銀河の総てを敵にして

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	判定直後	パートに 2 回	種族
自分のアクションに対する対抗アクションのダイスを振り直させる			
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			
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			
ダメージコントロール	判定の前	パートに 1 回	電腦
《ビーム防御》《実体弾防御》の達成値 + 2			
サボタージュ	アクション		社会
「感受性 社会 - 1 協力修正 0」 成功数 3 ごとに相手艦隊の組織力を 1 減少			
相互予測 AI	常時		社会
自分がダイスを割り振ったとき《ドローン指揮》のドローンがこのターンからダメージ発生			
根回し	常時		社会
自分がダイスを割り振ったとき《ロビイング》の協力修正 + 1			

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

連邦

名前

デイヴィッド・シノザキ

種族

ニューヒューマン

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

51 / 372

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

連邦のパトロール艦の艦長。銀河を渡って自由と権利の理念を広め、悪党を打ち倒すヒーロイックなニューヒューマン。相手の話をよく聞いているようで、結局自分たちの理想を押し付けることしかしないため、中立惑星からは煙たがられている。

ホロムービーをこよなく愛しており、とくにヒーローが活躍するタイプのものが好き。つつい声が出てしまうので、自室で観ることが多い。a

凄腕の技術者であり、移動中など時間があるときはムービーの主演をテーマにしたフィジカル・アバターを設計したりしている。

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

140

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



銀河の総てを敵にして

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	パートに 1 回	種族
ダイス数 + 1			
第七共感覚	判定の前	シナリオ 1 回	汎用
アクションの判定を別のタレントで代用			
ダメージコントロール	判定の前	パートに 1 回	電脳
エンゲージメントで《チーム防御》《実体弾防御》の達成値 + 2			
ポットスウォーム	常時		電脳
ソサイエティで《高論卓説》の達成値 + 3			
応急修理	アクション		機械
「直観力 機械 協力修正 0」 ソウルシミュレータ、被ダメージドローンを成功数 2 ごとに 1 回復			
フランクスピード	判定の前		機械
《距離変更》《追加移動》の達成値 + 2 推進剤を [重量] だけ消費			

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
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	
スタンライフル	《射撃攻撃》 射程 4 ダメージ 5	
メンテナンスツール	【応急修理】で成功数 1 につき 1 回復	

探索者

名前

探し屋のレイチェル

種族

ドワーフ

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

24 / 110

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

右側はショート、左側はロングと斜めに切った髪をしたドワーフ。レーザー系統の服装をしており、腰に挿したガーベラの花は本物の生モノだがなぜか枯れることがない。

「探索者」の一員として、仲間たちと一緒に銀河を周って不思議なものを集めている。道中「失くしたもの」や「探したもの」の依頼を受けることもあり、とんでもない極地や宇宙の深淵からでも回収してくる。

非常に好奇心旺盛な性格で、ひとつところに居られないタイプ。地上で放っておくとどこかへ飛び出して行って行方不明になる。なぜか宇宙船内でも行方不明になることがある。

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

140

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
			3	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)		



銀河の総てを敵にして

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)			
飾りの身体	常時		汎用
装備 2 個目以降ダイス数減少			
ラムアタック	アクション		操縦
[機能: 衝角攻撃 効果値:[重量]×3 必要成功数: 5 判定内容: 直観力 予測-[距離]×2 協力修正-2]			
ポリセファリー	常時		操縦
自分がダイスを割り振ったとき《距離変更》《追加移動》の協力修正 + 1			
緊急回避	判定直後	パートに 1 回	操縦
《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			
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
ヴォヤージュの《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			
トレジャーハンター	いつでも	パートに 3 回	予測
「お宝特徴表」のダイス 1 個を振り直せる			

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

合衆国

名前

ソル・D・ウォーレス

種族

オリジナル

年齢

(今生年齢)

(累計年齢)

48

48

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

希少動植物や微生物、その遺伝子データを確保することを任務とする「DNAハンター」。乗艦「メンサ・シトラータ」には動植物園コロニーブロックがあり、各惑星を回って集めた生き物たちを育てている。近くの合衆国参加惑星にある司令部から依頼を受け、急遽フォーゴーン・ネビュラにやって来た。

ソルは合衆国の影響下にある団体「ボイスカウト」の一員。トレッキングやバードウォッチングが趣味で、健脚の持ち主。ストイックな性格で、「自分との戦い」が口癖。口下手な方だが、動物観察を通じて群衆心理というものをよく理解している。

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

140

リゾルブ

開始時

スキル

生物

4

レベル

1

2

3

4

5

6

所要PP

10(10)

10(20)

10(30)

15(45)

15(60)

20(80)

文化

3

社会

3



銀河の総てを敵にして

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 1 0 アバター操縦不可 「倫理違反」 装備使用可			
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			
メンタルケア	常時		生物
《交流》《文化》《遊興》の達成値 + 2			
あぶり出し	アクション		文化
「論理力 文化 - 1 協力修正 0」 《情報戦》《諜報工作》に対抗、その達成値を減少させる			
テイラーメイド	常時		文化
自分がダイスを割り振ったとき《降伏勧告》の協力修正 + 1			
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			
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
大型パーソナルバリア	ダメージ吸収 2	
携行レールガン	《射撃攻撃》 射程 5 ダメージ 7	

コモンウェルス

名前

QD-31 マルゲリー

種族

ソウルシミュレータ

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)

7

ダメージ

イラスト/メモ

賞金稼ぎ「アービトラージャー」の頭領。コモンウェルスと関係が深い武装集団で、多少横車を押してでも確実にターゲットを捕縛する。非常に押しが強い性格だが計算高く、全体像を見通して相手に「不利」を押し付ける交渉術を用いる。

実はかなりの法律家で、連邦法体系（コモンロー）にも合衆国法体系にも精通している。「悪魔」と称された弁護士汎用AIを相手に法廷戦を戦い、見事勝利を収めたこともある。任務にあたっては「攻めのコンプライアンス」と称し、現地法でギリギリグレーゾーンな行動を部下にやらせる。

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

135

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



銀河の総てを敵にして

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			
シリコン・ニューロン	常時		種族
基本ダイス数 + 1			
大局観	常時		種族
タレント：直観力でダイス目9のとき3成功			
白を黒に	アクション		伝達
ネゴシエーションで「感受性 伝達 協力修正 - 1」 [受諾ライン] を成功数だけ減少			
ディベートトレーニング	アクション		伝達
「論理力 伝達 協力修正 - 1」 成功数 2 ごとにインフルエンサーの影響力を 1 増加			
スピン	特殊	ターンに 1 回	予測
「リゾルブ」を 1 点消費 自派閥のインフルエンサー 1 人のダイスを振り直させる			
良い警察悪い警察	常時		社会
自分がダイスを割り振ったとき《降伏勧告》「利得表を変更するアクション」の協力修正 + 1			
根回し	常時		社会
自分がダイスを割り振ったときソサイエティの《ロビイング》の協力修正 + 1			

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	
スタンライフル	《射撃攻撃》 射程 4 ダメージ 5	
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	
ジェットライダー	「コンバット」で「建物」から「平地」や「構造」に出る際のダイス消費を 1 軽減する (+2 から +1、最小 0)。	
フレグランズドレス	「ソサイエティ」の【ロビイング】で判定の達成値を + 1	

W o R

名前

Shezgh_ellwood

種族

ニューヒューマン

年齢

(今生年齢) / (累計年齢)
61 / 146

ダイス数

(ダイス数) / (基本ダイス数)
 / 6

ダメージ

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~

イラスト/メモ

World of Realityのリクレーター。元々ゲーム内の有力ギルドの幹部だったが、人間関係トラブルがあり、ちょっと気分転換できる場を求めて「外」での仕事に就いた。

一緒に遊んで楽しそうな人をWoRに勧誘するのが任務で、「ちょっと」強引な手段を取ることも多い。宇宙船内では別のオンラインゲームを船員と遊んだりしているがわりと退屈であり、ずっと「外」にいる連中の気が知れない。

作曲が得意、どこか常に頭の中で何かしらのメロディが流れているタイプ。「取り出す」ように曲を作りまくって、その音色に魅了された人々をWoRへといざなう。

使用PP

129/140

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
		4					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)		



銀河の総てを敵にして

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			
プラスチック・マインド	いつでも	シナリオ 1 回	種族
シナリオ途中でアビリティを習得 (PP は支払う)			
ドッペルゲンガー	常時		電腦
ソサイエティで《直接攻撃》の達成値 + 2			
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			
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			
公演巡業	アクション		文化
ヴォヤージュで、「感受性 文化 協力修正 0」 「都市」で使用、成功数ごとに希少金属 1			
文化侵略	いつでも	シナリオ 1 回	文化
「都市」で使用 次ターン以降そのマスでの《周辺探索》《修理》《追加移動》《信号分析》等の達成値 + 1			

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
折りたたみ式楽器	「ステラーライフ」の《芸術》と「ヴォヤージュ」の《遊興》で判定の達成値を + 1	
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	
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	



ジェイルブレイカーズ

名前

ルゼ・ガラッハ

種族

アニマル
インターブリード

年齢

(今生年齢) (累計年齢)

19 / 262

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

朱色のドレスを着たネコブリード。服装と物腰は柔らかな印象を与えるが、切れ長の目の縦に開いた瞳孔は冷たく光っている。

元々は連邦の市民だったが暴力衝動が強く、電腦を介して自分の思考を意識レベルで改竄されることに強い違和感を覚えていた。そのため、自らジェイルブレイカーズに接触して「倫理回路」を封印、海賊船の船長になった。

船内には刀剣類のコレクションを集めており、ストレスが溜まったときはカーボンキューブを両断する「試し切り」をしている。細い腕だが膂力は凄まじい。

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

140

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	4					3		
所要PP	10(10)	10(20)	10(30)	15(45)	15(60)	20(80)		



銀河の総てを敵にして

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			
鳩の中の猫	判定直後	パートに 2 回	種族
自分のアクションに対する対抗アクションのダイスを振り直させる			
ジェイルブレイク	常時		汎用
「倫理違反」装備使用可			
マーシャルアーツ	アクション		生物
「感受性 生物 + 1」で同マスの相手に《近接攻撃》ダイス数 1 でダイス 1 個を振れる ダメージ 4			
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			
スタイリスト	常時		生物
ソサイエティで《印象操作》の達成値 + 3			
ピンポイント	判定の前	パートに 1 回	予測
コンバットで《射撃攻撃》の達成値 + 2			
心の因果律	常時		予測
コンバットで《スポット》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
大型パーソナルバリア	ダメージ吸収 2	
スナイパーライフル	《射撃攻撃》 射程 30 ダメージ 5	

利用素材

連邦

<https://pixabay.com/vectors/human-chain-emblem-logo-people-310973/>

探索者

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Compass-rose-vector-sketch/74992.html>

WoR

<https://pixabay.com/vectors/fire-flames-blue-burn-symbol-297747/>

ソサイエティ

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Flower-graphics-vector/2274.html>

合衆国

<https://pixabay.com/illustrations/tree-aesthetic-log-america-usa-990861/>

コモンウェルス

<https://publicdomainvectors.org/en/free-clipart/Logo-design-vector-object/2595.html>

ジェイルブレイカーズ

<https://pixabay.com/vectors/handcuffs-cuffs-arrest-law-308898/>