

# 出国ビザ20

## 紹介

「出国ビザ20」は、T20用のショートシナリオです。入手した書類や集めさせたデータを持って昼間は官庁巡り、夜は接待。戦闘もなく、どちらかという現実社会をパロディ化したようなシナリオですし、強制的に盛り上がるしかけもありません。どちらかと言えば、社会人向けと言えるでしょう。

リジャイナから5パーセクのところにあるアレルという世界が舞台ですが、特定の背景に強く依存するシナリオではありませんので、適当な場所に移すことができます。分裂国家世界であれば、その中の一つということにすることも可能です。この場合、暴力的手段による解決に訴えにくいこと、外部からの介入による解決が難しいことに注意して下さい。

## 本書を利用するには

本シナリオで遊ぶためには、D20のコアルール の知識が必要です。具体的には、3版の「プレイヤーズハンドブック」が必要です。Traveller20については、知っていれば有効ですが、無くても遊べるはず です。

## 設定

### 日付

現在の日付は300-1105です。(この日付に大きな意味はありません。第五次辺境戦争中を除けばいつでもよいでしょう)

### 場所

スピノワードマーチ宙域、リジャイナ星域、惑星アレル (Q106-B46789C-A)。

アレルは直径6,400キロで、標準的な大気を持ち、地表の約70%が海洋です。人口は約2億人、政治形態は独裁官僚制です。アレルの治安レベルは高く、個人による武器の所持は禁止されています。TLは10、宇宙港タイプはBです。

## 宇宙港

アレルの宇宙港はBタイプです。XTライン(宇宙港と現地と法律上の境界線)のすぐ外側(アレル側)にトラベラー協会の宿泊施設兼事務局が置かれています。軌道港も整備されており、非流線型宇宙船は軌道港で手続きを行います。

## キャラクター

PC達は宇宙船を有する自由貿易商人の一行です。基本的にはどのようなキャラクターでも構いませんが、自由貿易商人らしくないキャラクターだとプレイが難しいかも知れません。サンプルキャラクターについては付録を参照して下さい。

## 技能

本シナリオでは、P/Administration(管理)、Liaison(交渉)、K/InterstellarLaw(星間法)、Bribery(贈賄)、Forgery(偽造)などの技能が役に立つ可能性が高くなっています。レフリーはこれらの技能が全くないようなパーティにならないように気を付けて下さい。(あえて、困難に挑むのは自由ですが。)

## 装備

特に制約はありませんが、アレルで購入するものについては星系の制限を守るようにして下さい。あまり妙なものを買い込むと疑惑の目で見られるかもしれません(職務質問の際にペナルティ

がつくかもしれません)。付録のサンプルキャラクターには、少しだけ装備を持たせていますが、それほど多くではありません。本シナリオで特定の装備が役に立つような場面は少ないでしょう

## 宇宙船

貿易船ならば問題ありません。ヨットや偵察艦の場合は、シナリオネタとなる荷物を調整する必要が出てくるでしょう。軍艦は避けて下さい。このシナリオ単独で遊ぶのならば、A2型 (T20:p.327) あたりが適当でしょう

# PC用情報

## 状況

アレルに到着後、次の荷物を探している一行のところに、面白い話が転がり込んできました。隣の星系に高級食材を売り込むという仕事です。この食材には輸入制限がかけられており、特別の許可が無いと輸入できないのですが、首尾良く許可証が手に入ったと言うのです。調査の結果、許可証は本物であることが分かりました。熟慮の末、船長はこの投機にかけてみることに決め、許可証と食材の代金のMCr2を、手持ちの現金MCr1と借金MCr1で払い込みました。これを運んでいけばMCr4-6で売れるはず。滞りがちだったローンを返済し、船の装備を整えることができるようになるでしょう。その晩、一行は良い取引が出来たと祝杯をあげました。

ところが、その翌日、船長はアレルの貿易局から呼び出しを受けます。出向いてみると、提出した書類の一部に不備があったため、書類は特別審査手順に回された、審査が終わるのは4週間後になる、というのです。

この話を聞いて船長は慌てました。食材には賞味期限があり、時間が経つほどに価値は下がってしまうのです。それにもまして、ここで4週間も過ごしていたのでは許可証の有効期限が過ぎてしまうため輸入できなくなってしまう。

船長は最初に許可証と食材を売ってくれたバ

イヤーに問い合わせますが、許可証が無いのでは、と渋い返事しか貰えません。それでもと粘りましたが、食材をCr500,000で買い戻しても良い、というところに持っていくのが精一杯でした。しかし、これでは大損です。

食材は宇宙港内の倉庫にあります。許可証はアレルの貿易局の手元にあります。この2つをできるだけ早く取り戻さなくてはなりません。失敗すれば破産です。

## 取り得る選択肢

腕力に訴えるというのは止めた方が良いでしょう。アレルにも海軍はありますし、仮に逃げ出せたとしても、治安度の高い世界でそのようなトラブルを起こした場合のデメリットは大きなものとなり、今後のビジネスに差し支えます。

PC達がすべきなのは、食材と許可証を取り戻すことです。アレルは文明国ですから、しかるべき認可さえ得られれば、その後は簡単にことが運びます。つまり、食材を運び出すための「**食材移送承認**」と**輸入許可書**を返して貰うための「**適正輸出許可**」を得れば良いのです。

## 時間

5日以内に認可を得られれば何の問題もありません。実価格表 (T20:P.359 ActualValueTable) でダイスを振ることなど1が出たとして扱います。(購入価格MCr1.5)。それ以降は1日遅れる毎に、3ずつ下がっていきます。赤字を出さないためには7日以内でなくてはなりません。最悪でも9日目にはなんとかしないと、その後の船の運航が不可能になってしまうでしょう。

# GM用情報

## アレルについて

アレルは官僚惑星として有名です。これには、良い意味と悪い意味の両方があります。やるど決まったことについてはきちんと効率的に行う一方

で、やると決めるまでにやたらと時間がかかります。形式を重んじる一方で、各役人の裁量で細かい部分がどうにでもなってしまうことがあります、などなど。

このアレルの官僚制度の海をPCは泳ぎ渡らなくてはならないのです。

## 式典

アレルは、年に1度の盛大な式典(フェスティバル)でも知られています。アレルの官僚社会にとってはある種の息抜きとも言えるようなもので、武器の使用は禁じられていますが、かなり危ないイベントでもあり死者がでることすらあります。トラベラー協会は、式典期間中のアレルをアンバーゾーンに指定していますが、アレル社会にとって式典は重要なものであり中止されることはなさそうです。

なお、本シナリオには式典自体は登場しません。

## 地理

シナリオの舞台は、宇宙港(とその周辺地域)、首都の2カ所に大きく分かれます。概ね権力者は首都の方にいますが、直接行っても面会は不可能です。

## 時間管理

本シナリオでは、1日を午前、午後、夜、深夜、の4つのタイムブロック(TB)に区切って管理します。4つのタイムブロックとも時間の長さは同じですが、時間帯によってやれることは異なります。これについては後述します。

## PCのできること

基本的にPCは以下の行動ができます。(PC用サマリーは付録参照。)

1)移動:

宇宙港と首都の間を移動する専用の高速モノレールが運行されており1タイムブロックを費やすことで宇宙港から首都へ、首都から宇宙港への移動ができます。無断で宇宙船を首都近辺に飛ばすことは禁止されています。

2)睡眠

PCは連続して4タイムブロックまではペナルティなしで行動できます。5タイムブロック目からは、全ての行動に眠っていないタイムブロック数に等しいペナルティを受けます(6タイムブロック目なら-5、7タイムブロック目なら-7)。更に、行動中に眠ってしまわないためには連続して起きているタイムブロック数×2をDCにしたFort-STに成功する必要があります(6タイムブロック目ならDC=10、7タイムブロック目ならDC=14)。失敗すると行動中の肝心なところで居眠りしてしまったこととなります(行動は失敗。このTBは仮眠を取っていたとして扱う)。1タイムブロックを費やして睡眠をとることでこのペナルティを解除し、連続して起きているタイムブロック数を0に戻すことができます。宇宙港～首都間の移動中には睡眠を取ることができます。又、仮眠を取れば、連続して起きているタイムブロック数を増やさずに済ませます(0には戻せません)。行動中に居眠りしてしまった場合や、睡眠中に呼び出された場合が仮眠扱いとなります。

3)警官との遭遇

アレルは治安レベルの高い世界です。そのため日常的に警官に職務質問を受けることとなります。通常は簡単な質問だけですので、判定の必要はありません。(遭遇はするが、問題はなかった、ということになります。)

PCが何らかの問題のある行為を行っている場合、問題のある物品を所持している場合は怪しまれないように平静を保つことができかどうか判定を行います。基本は、Will-STでDC=5ですが、以下の修正が付きます。

夜タイムブロック DC + 3

深夜タイムブロック DC + 5 (基本的に、深夜は外出禁止です。)

なんらかの非合法品を所持している DC + 5

判定に失敗した場合は細かな身体検査を要求されます。逃亡を試みる場合は、Ref-STでDC = 10です。成功した場合はとあえず逃げ切りに成功したことになります。但し、この場合は注意人物扱いとなりシナリオ中の次の警官との遭遇判定において、全てのDCが+3されます。

もし武器を所持していた場合は無条件に武器を没収され警察署に連行されます。誰かが身元引き受けに行くまで解放されません。それ以外の場合は、お説教をされた後に解放されます。(そのタイムブロックには他の行動はできません。)

#### 4) 役人との交渉

紹介状がある場合、あるいは別途指示がある場合に、役人へ陳情を行うことができます。午前 午後タイムブロックのみで可能です。交渉の手順については「役人との交渉」の章で説明します。

#### 5) 役人への接待

夜タイムブロックのみで可能です。交渉の判定を有利な修正を受けた上でもう一度行うことができます。詳細については「役人との交渉」の章で説明します。

#### 6) NPCを雇う

問題解決の手伝いとなるNPCを雇うことができます。本シナリオで雇うことができるNPCを以下に示します。プレイヤーが適当な方法を提示できれば自動的に捜しだすのは成功するとして構いません。プレイヤーの思いつきが素晴らしい場合は、適当なボーナスを+1与えて下さい。(NPCの数をむやみに増やすとシナリオの難易度が激変してしまいます。注意して下さい。)

こういったトラブルに対処する専門の業者もい

るのですが、予約が一杯で早くても1週間後と書かれてしまいます。

#### 雑用係 (Cr200/日)

ランダムなツテ探しを代行してくれます。スキルはLiaison = 10として下さい。但し、午前 午後のTBを費やします。

#### 弁護士 (Cr500/TB)

K/InterstellarLawまたはP/Adminのスキルを10で持っています(プレイヤーの選択)。交渉の場に同席してくれるので、SynergyBonusとAidAnotherの判定に利用することができます。但し、午前、午後のTBしか働きません。

#### 交渉アドバイザー (Cr500/TB)

Briberyを10で持っています。交渉の場に同席してくれます。

#### 7) ツテ探し

番号が0~9までの役人への新しいツテを捜しに行くことができます。プレイヤーに特にアイデアが無い場合は、P/Administration又はLiaisonでDC = 15のスキルチェックを行います。役人リストを見て、成功率(達成値-DC)の番号までの役人のうち一番良さそうな人物へのツテを手に入れることができます。

又、各種の関連機関に助力を求めることも可能です。トラベラー協会(TAS)メンバーならTASに、海軍出身者なら海軍の事務所にアドバイスを求めることになるでしょう。1タイムブロックを使えば、未接触の中で番号が最も小さいNPCへの紹介状を書いて貰うことができます(理由付けはマスターが適当に考えて下さい。プレイヤーが上手い口実を考えついたのであれば、2つまで上を認めて構いません)。

#### 8) 下調べ

各種情報収集を行うことができます。

a) 指定した1人のNPCの情報を集める。

接待に応じるかどうか、偽造看破能力、2つのボーナス 判定用技能が調査対象となります。

他の行動を起こす前に短時間で調べる場合は、T/ComputerでDC = 10に成功すると5つのうち1つを知ることが出来ます。

TBを用いて調べる場合は、T/ComputerならDC=15 (take10可能)あるいはGatherInformationのDC=10に成功すれば、3つの情報を得られます。

#### b)アレルの習慣について調べる

TBを用いて調査を行うと以下の情報が得られます。(1度行えば全て分かる)

基本的な贈賄習慣 贈賄の可否判定、贈賄額判定にtake10が可能になります。

組織分析 組織の人の繋がりを外部の人間が推測するのはほぼ不可能であると分かれます。

#### 9)贈賄

贈賄の試みはアレルの生活の一部です。賄賂の出し方、受け方にも従うべき習慣があり 広く知れ渡っています (割方の役人は賄賂を受け取ります)。また捕まったとしてもその罪は非常に形式的なもので、原則としてそれがその後のアレルでの活動に法的制約を与えることはありません。但し、贈賄で捕まるといことは、社会活動の下手な人物であるということ意味するので、しばらくはアレル人の反応が悪くなります。本シナリオについては、そのキャラクターがシナリオ期間中に次に行う贈賄の試みについて、DC + 3となります。具体的な贈賄の行い方は、「役人との交渉」の章を参照して下さい。

#### 10)盗み

深夜タイムブロックのみに実行可能で、以下のように判定します。

a)目的地向かうパトロール中の警官の職務質問で怪しまれないためにはWill-STでDC = 10のチェックに成功することが必要です。失敗すると警察署に連行され、誰かが罰金を払い身元を引き受けに来るまでは出られません。(1タイムブ

ックを消費)

b)侵入する :T/Computer又はT/MechanicsでDC = 15の判定に成功するかあるいはRef-STでDC = 10に成功することが必要です。失敗すると警官がやってきます。DCに更に + 5を行って、職務質問と同様に判定して下さい。

c)探す SpotでDC = 20に成功すれば、目的のものを発見できます。失敗するとみつかれません。一度来たことのある場所ならば、ボーナスとして+ 5が得られます。

d)帰還する :自動的に職務質問に遭遇します。判定 (Will-STでDC=10)を行って下さい。ここで、判定に失敗すると警察署に連行され、盗品が発見されてしまいます。誰かを傷つけていない場合は、丸一日拘束された後に、罰金を支払った上で星系外退去命令を受けます。(宇宙港への滞在は構いませんが、宇宙港の外で職務質問された場合は無条件で拘束されます。誰かを傷つけている場合は、懲役刑となりシナリオからは完全に脱落となります。

e)逃亡する 遭遇した時に、まずいと思ったら逃亡を試みることができます。Ref-STでDC = 10に成功すれば逃亡成功です。失敗した場合は、逃亡についての調査と尋問でまず1タイムブロックの時間がかかり、それから連行された通常の処理となります。

#### 11)偽造

PCは書類 (許可書、承認書、紹介状)の偽造を試みることができます。

紹介状の偽造 :一度入手したことがある紹介状のみ偽造することができます (紹介状の形式は様々であり、見たことのない紹介状を偽造するのは、本シナリオ中では不可能です)。作業には1タイムブロックがかかります。Briberyの達成値がNPCが偽造を見破る際の難易度になります。NPCが偽造書類を見たときは、NPCリストの「偽造検知」をDMにして判定を行います (あまり時間をかけてチェックするわけではない、ということの修正

は技能値に含めてあります)。文書偽造が発覚した場合、Will-STでDC = 10を行い、成功したPCには弁明の機会が与えられます。誰かが交渉もしくは贈賄でDC = 20に成功すれば、書類不備扱いで追い返されるだけですみます(最低限のロールプレイは要求して下さい)。弁明にも失敗した場合は、その場にいた全PCが1タイムブロックの間拘束され、**累積DMが - 1されます。**

許可書、承認書の偽造 まず見本を見ておく必要があります。(13、16、26の役人が持っています。)更に、時間は2TBがかかります。盗み出しに成功していれば、それぞれ指定されたボーナスが得られます。Briberyで達成値を出して下さい。達成値が、提出後の審査でばれないためのDCとなります。偽造書類を用いた場合は、偽造看破能力15でスキルチェックを行い、成功した場合は偽造が発覚します。この場合は問答無用で拘束され、次の1TBの間取り調べを受けた後、解放されますが、**累積DMが - 5されます。**

12)直接請求：「食材移送承認」「適性輸出許可」のどちらかについて、直ちに認可を出すように直接請求することができます。条件は以下の通りです。

- ・少なくとも一方について、既に許可が下りている、あるいは偽造書類がある。
- ・午前又は午後タイムブロックである。

請求先は宇宙港にある直接請求管理局で、所要時間はTBです。受理判定はP/AdministratonのDC=35で、交渉に成功した(交渉決裂で終わったNPCは除く)NPCの数をボーナスとして加えることができます。直接会うわけではないので、贈賄はできません。

13)アイデア：プレイヤーはプレイ中に様々なアイデアを提案してくるでしょう。基本的にこの種のアイデアへの報酬は、1~3程度のボーナスとします。適切な準備を行った場合などは大きなボーナスDMを与えるのではなく、その方針が妥

当であることを保証するなどして報いて下さい。交渉はキャラクターの持つ技術であり、プレイヤーの技術がそれを大きく上回って影響してしまうのでは、RPGではなくなってしまいます。もちろん、間違ったアイデアに対してはペナルティを忘れないように。新たなツテを探す場合も、具体的かつ妥当な行動であるならば、やはりボーナスを与えるといでしょう。

# 役人

## 役人

本シナリオでは、NPCリストに載っているキャラクターを「役人」と総称します。

# 役人との交渉

## 1. 役人NPCの確認

紹介状を持っており、TBが午前又は午後であるならば、指定されたNPCと面会できます。但し、**1度交渉決裂した相手に対しては、別のPCを主交渉役とする**必要があります。

まず、説明を読み上げてどんな人であるかをプレイヤーに説明して下さい。

## 2. 交渉

交渉の場に同席しているPC及び雇いNPCが役人に与えるボーナスを確認します。リストのボーナス欄にある

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>・技能：ランク5以上があれば +3</li><li>・SOC、CON：同席しているパーティメンバーの中の最も高い修正値を1つを適用</li><li>・TAS：トラベラー協会員が混ざっているならば +3</li></ul> |
|--|

がボーナスとなります。

次に、AidAnother(援護PHB.p.135)を行うキャラクターがAidAnotherの判定を行います。(指定された判定技能を用いる。ボーナスは適用しません。) 成功者1人につき+2が得られます。

最後に、代表者がボーナス及びAidAnotherの効果を利用して指定された交渉判定を行います。

成功した場合、NPCリストに示された結果(サービスの提供、紹介状)が得られます。複数あるばあいでも、1度に得られるのは1つです。また、交渉が成功した場合は、もう1度会うことができます。(このNPCへの紹介状を再び得たのと同じ扱い。)

失敗度が5以下(達成値が1~5足りない)の

場合は、交渉継続となります。**失敗度が5より大きい場合は交渉決裂**です。

## 3. 交渉継続

以下の4つの選択肢があります。

- ・再び訪問する約束をする。

当人への紹介状を得たのと同じ扱いですが、一旦引き上げることになります。追加コストはありません。

- ・贈賄を試みる。

もう一押しということで「袖の下」を送る試みが可能です。但し、贈賄を受け付けない役人の場合、直ちに交渉決裂となります。BriberyでDC=15で贈賄が出来る相手かどうかを判断できます。

贈賄が可能であるならば、贈賄額を決定します(BriberyでDC=15)。判定に失敗すると、贈賄額が不適切であったとして交渉決裂扱いとなります。(具体的な金額は本シナリオを単体で遊ぶ場合は、あまり重要ではありませんが、フレーバーを楽しみたい場合は、NPCリストに記述されている額を使って下さい。)

贈賄額が適切であれば、ボーナスに+5を得て、もう一度交渉判定を行います。

結果の如何に関わらず、NPCリストの贈賄基本額欄の欄にチェックを入れて下さい。1人のNPCに対して2回以上贈賄を試みることはできません。

- ・接待に誘う。

接待可能なNPCの場合、誘いは自動的に成功します。接待不能のNPCの場合は、自動的に失敗となります。別の選択肢を選んで下さい(交渉決裂ではありません)。

接待は夜TBに行います。接待に参加したPC1人につき+3のボーナスを得て、交渉判定を行います。(役人の設定に基づくボーナスは有効、AidAnotherはできません。)

また、贈賄を行っていないければ、ここで贈賄を試みることができます。成功すれば贈賄

のボーナス+5が得られます。失敗したら交渉決裂扱いです。

ここで交渉判定に失敗した場合は、自動的に再訪問の約束をしたこととなります。(交渉決裂ではない。)

・交渉を続ける。

次の時間帯に、もう一度交渉判定を行うことができます。但し、**次の時間帯が夜の場合は-3、深夜の場合は-6のDC修正**がつきます。

#### 4. 交渉決裂

交渉決裂の場合は、もう会ってくれません。もう一度会って貰うためには、あらためて紹介状を手に入れる必要があります。

## 役人NPC解説

以下に役人NPCの簡単な解説を記します。

### 0 宇宙港管理事務所 事務官

この事務官は、貿易船の登記関係の仕事をしています。

しゃべり方に若干訛りが混じっています。

17番の監督官への紹介状を書いてくれます。

### 1 宇宙港管理事務所 事務主任

この事務主任は、旅行客の統計調査の仕事をしています。

かなりやせ気味の女性です。

10番の事務官への紹介状を書いてくれます。

### 2 輸出管理局 事務官

この事務官は輸出品の品質管理業務の仕事をしています。

派手な柄のYシャツが印象的です。

彼は接待に応じません。

19番式典協会委員への紹介状を書いてくれます。

### 3 宇宙港 警備官

この警備官は宇宙港全般の見回りを主な仕事としています。

地声なのですが、大声の持ち主です。

彼女への贈賄は自動的に失敗となります。

18番の監督官への紹介状を書いてくれます。

### 4 関税局 検査官

この検査官は、主に免税品の基準確認の仕事をしています。

スポーツマンのような太い首をしています。

11番のクラークへの紹介状を書いてくれます。

### 5 関税局 検査主任

この検査主任は、主に新任の職員の教育の仕事をしています。

彼女は、見るからに高価そうな立派なスーツを着ています。

10番の事務官への紹介状を書いてくれます。

### 6 貿易・取引局 事務官

この事務官は、取引の規定と紛争仲裁の仕事をしています。

蚊の泣くような細かい声で喋ります。

彼は接待に応じません。

13番の主任への紹介状を書いてくれます。

### 7 式典協会 資格監督官

この監督官は、式典公式行事の仕事をしています。

格好良いブロンドの髪が印象的な女性です。

31番の秘書への紹介状を書いてくれます。

### 8 宇宙船管制局 安全検査官

この検査官は、小型艇(非ジャンプ船)の検査業務を担当しています。

大きな鞆を常に持ち歩いています。

14番の監督官への紹介状を書いてくれます。

### 9 輸出管理局 事務主任

この主任は、管理局の総務を担当していま

す。  
彼女は非常に早口なしゃべり方をします。  
21番の主任への紹介状を書いてくれます。

**10 宇宙船管制局 事務官**

この事務官は、管制局の経理を担当しています。  
彼はアスラン人です。  
15番の主任への紹介状を書いてくれます。

**11 宇宙港ホテル パーサー**

彼女は宇宙港にある高級ホテルのパーサーです。  
いわゆる「メイド服」のお嬢さんです。  
21番の主任への紹介状を書いてくれます。

**12 式典協会 地方教育委員**

彼は、式典関係の連絡調整を担当しています。  
ややぶっきらぼうなしゃべり方をしますが、威圧感はありません。

32番の帝国副領事への紹介状を書いてくれます。

**13 貿易・取引局 主任**

彼女は、貿易取引全般についての管理業務を行っています。  
かなりの美人です。  
適正輸出許可証の見本を持っています。(これがあれば、偽造のDCが -5されます。)  
彼女は接待に応じません。  
16番の秘書への紹介状を書いてくれます。

**14 宇宙船管制局 監督官**

この監督官は、着陸中の宇宙船の滞在管理を行っています。  
左手に立派な指輪をしています。  
20番の司書への紹介状を書いてくれます。

**15 宇宙船管制局 監督主任**

この主任は、管制局の人事を担当しています。

彼女はごによごによとしたはっきりしないしゃべり方をします。  
22番の弁護士への紹介状を書いてくれます。

**16 貿易・取引局 管理官秘書**

彼は、秘書業務全般を行っています。  
ぱっとみたところ男性か女性か分からないような外見、声です。  
食材移送承認書の見本を持っています。(これがあれば、偽造のDCが -5されます。)  
23番のブローカーへの紹介状を書いてくれます。

**17 関税局 監督官**

この監督官は、関税徴収の確認を行っています。  
やや古いタイプのポータブルコンピュータを愛用しているようです。  
彼は接待に応じません。  
19番の委員への紹介状を書いてくれます。

**18 宇宙港管理事務所 監督官**

この監督官は、宇宙港のライフライン関係の管理を行っています。  
非常に甲高い声で喋りますが、聞きやすい声です。  
27番の将校への紹介状を書いてくれます。

**19 式典協会 非居住者委員**

彼は、星系外の人物が式典に参加する際の手続き・審査の仕事をしています。  
民族衣装と思しきケープのようなものを身につけています。  
8番の検査官への紹介状を書いてくれます。

**20 宇宙船管制局 司書**

彼女は、管制局の購買部の司書です  
太いボールペンのようなものを常に手慰みにしています。  
21番の主任への紹介状を書いてくれます。

**21 輸出管理局 主任**

管理局の主に星系外との問題を扱っています。

やや聞き取りにくい程の、非常に低い声で喋ります。

30番の監督官への紹介状を書いてくれます。

## 22 宇宙船登録関係専門弁護士

彼女は、登録内容の変更を行った際の再登録を主に請け負っています。

10センチ以上ありそうなハイヒールを履いています。

28番の監督官代理への紹介状を書いてくれます。

## 23 ブローカー

彼は小口系の投機品を扱うブローカーです。

複数の携帯端末を忙しく見渡しながら話をします。

25番のブローカーへの紹介状を書いてくれます。

## 24 宇宙船管制地方事務所 事務官

この事務官は、地方港での行政業務全般を扱っています。

彼女は、持って回った言い回しを好みます。

彼女は、未記入の適性輸出許可書、食材移送承認書を持っています。(これがあれば、偽造のDCが - 10されます。)

## 25 ブローカー

彼は輸出用の投機品を扱うブローカーです。

くりくりした目が印象的な若い男です。

26番のブローカーへの紹介状を書いてくれます。

## 26 ブローカー

彼女は、輸出入管理関係のアドバイスの仕事をしています。

立派なブリーフケースを持っています。

食材移送承認書を発行できます。

## 27 アレル海軍 将校

彼は、アレル星系海軍の少将です。

いかにも軍人らしい堅苦しい言い回しをします。

彼は贈賄に応じません。

32番の副領事への紹介状を書いてくれます。

## 28 貿易・取引局 監督官代理

彼女は、上司の急病で様々な仕事をしなくてはならなくなりました。

肉感的なタイプの女性です。

24番の事務官への紹介状を書いてくれます。

## 29 輸出管理局 監督主務

彼は輸出管理全般に関わる仕事をしていません。

部屋には小さなケースが置いてあり、亀を飼っています。

28番の代理への紹介状を書いてくれます。

## 30 輸出管理局 監督官

この監督官は、輸出品の管理全般を扱っています。

彼女は、身も蓋もないジョークを連発しながら話します。

適正輸出許可書を発行してくれます。

29番の監督主務への紹介状を書いてくれます。

一度にしてくれるのは、発行か紹介状かのどちらか一方です。両方欲しければ出直す必要があります。

## 31 式典協会 中央委員会議長秘書

彼は式典の実務全般の事実上の決定権を持っています。

非常に大柄な人物です。

12番の委員への紹介状を書いてくれます。

## 32 帝国副領事

彼女は副領事ですが、特に忙しいわけではありません。

海兵隊の軍服を着ています。

33番の監督官への紹介状を書いてくれます。

### 33 貿易・取引局 監督官

彼は主に監査を担当しています。

かなりの高齢に見えます。

食材移送承認書を発行してくれます。

なお、別表の表記の意味は以下の通りです。

番号	管理用の通し番号
役職	役職名
所在	所在地
贈賄基本額	贈賄額。この値の±20%程度が相場。
接待	参加者1人あたりに必要な接待費。
偽造看破	偽造書類を見破るときの技能値
ボーナス	判定にボーナスを得るための条件
判定技能	交渉結果判定を行う際に使用する技能
DC	交渉結果判定の難易度
紹介先	紹介してくれるNPCの番号
コメント	メモ

について説明します。タイムリミットについての説明もお忘れなく。

4. NPCリスト0番の事務官にPC一行が押しかけるところからプレイが始まります。

5. 各タイムブロックでの手順

・まず、各PCの行動を決定します。睡眠、移動を選択したキャラクターはスケジュール表にその旨書き込んで行動終了です。

・調査を行うキャラクターの処理を行い、得られた情報を提示します。

・NPCとの交渉を処理します。

・犯罪行為がある場合は処理します。

・GMが一行の現状を整理確認して、タイムブロックの処理が終わります。

6. 以下、タイムブロック処理を繰り返します。

## プレイ手順

1. まず、プレイヤーのキャラクターを選択してもらいます。

そして、アレルについての説明（プレイヤー用情報）を行います。

2. 問題が起こる前までは自由に行動していただくはずですので、買い物を行います。

3. 問題の詳細を示します。そして、

・「PCの出来ること」

・時間管理の方法

・プレイヤーのアイデアがどの程度影響するか

# マスタリングに ついてのコメント

## ・take10、take20(出目10、出目20)

一般に交渉系ではtake10、take20は使用できません。本シナリオでは、判断に迷う場合には使用できないとして下さい。

## ・スケジュール表

これは誰でも見えるようにするのが良いでしょう。可能であれば倍の大きさに拡大コピーして使って下さい。

## ・累積DM

PCの行動結果の内、大きな悪影響を及ぼすものを「累積DM」として扱います。軽はずみな行動を抑制するためですので、はっきり分かるようにして下さい。又、失敗した場合累積DMのペナルティとなる行動については、GMからプレイヤーに明確な注意を促すようにして下さい。

## ・AidAnother(援護)

PHBには戦闘時の例が紹介されていますが、援護可能な行動であれば、DC=10の判定に成功することでAidAnotherが可能となります。

本シナリオで、複数人で交渉に臨む場合、主として判定を行う以外のPCは「援護(AidAnother)」(PHB:p.135)を行うことができます。まず援護者はDC=10で同じ判定を行い、成功したPC1人につき状況ボーナス(CircumstanceBonus)+2を得られるとします。(接待時の、接待参加者1人につき+3とは累積する。)

## ・紹介状はFAX可?

終盤にPCが宇宙港と首都とに分離して行動している時に、首都で宇宙港にいる役人への紹介状を手に入れたり、その逆の事態が起こります。この場合は、紹介状を電子的に送

付可能とします。

## ・disguise(変装)の使い道

あまり使う機会はないと思いますが、警察に追われたり、一度交渉決裂となった相手と再交渉したりする際に利用することで、別人になりすますことが出来ます。この場合は、Awareness(視認)技能を10として判定して下さい。

## ・ロールプレイボーナスについて

NPCの描写のあとにどういう風に対処するかプレイヤーに説明して貰って下さい。説明に一貫性があれば+1、気の利いた台詞や演出なら+2、こりゃいいというものなら+3のボーナスを与えて下さい。但し、原則として3より大きなロールプレイボーナスはつけないものとします。巧みな演出はゲームのスパイスになりますが、スパイスがメインより目立ってしまつては本末転倒です。

## ・ファーストドラッグ

ファーストドラッグを使うことで睡眠時間を圧縮し、活動時間を稼ごうというプレイヤーが出てくるかも知れませんが、原則として認めないで下さい。

## ・難易度について

付属のキャラクターを使った場合は、5日に間に合うかどうかはともかく7日には間に合うでしょう。ただ、運が悪いと駄目なことはあります。このシナリオはPCの成功を保証するものではありません。どうにも不運で駄目だった、というのもまた人生です。

## ・交渉の最終判定で何を使うのか

調査で分かるようになっていきます。又、所属でも予想がつくようになっていきます。進行が遅れ気味で調査が出来ない状況に追い込まれているようなら、ちょっとヒントをあげても良いでしょう。

#### ・社会身分度

社会身分度は他の能力値と異なり、高ければ良いというものではありません。従って通常は適切な社会身分度とPCの社会身分度との差を修正値に使用します。これはd20的な処理ではありませんが、本来の社会身分度の使い方ではありません。

本シナリオでは、交渉相手の役人NPCにとっては概ね社会身分度は高い方がよいということで普通のd20的な処理を行っていますが、この違いについては、T20で遊ぶときには忘れないようにして下さい。

#### ・接待コスト

ホストやホステスを雇って場を盛り上げようとするプレイヤーがいると思いますが、それは接待費に含まれていると考えて下さい。

#### ・NPC番号

本シナリオのNPCには番号がついています。RPGのシナリオとしてはNPCの数がかかなり多いこともあり、私はこの番号もプレイヤーに教えて良いと思っています。

もちろん、PCに見えない記号をプレイに持ち込むのを嫌う人もいるとは思いますが、それは個々人の好みの問題ではありますが、この数字には「おおざっぱにいったどの程度重要そうなNPCなのかの目安を示す機能」「勘違いを防ぐための機能」なども含まれています。単純にこの番号を除いてしまうと、難易度が上がり、プレイミスが増える危険性があります。番号を使わない場合は、重要さをそれとなく描写したり、NPCのチェックリストをプレイヤーに作らせたり、といった工夫をして下さい。

#### ・メイドさん

頼んでおいた表紙イラストが届いたので見てみたら若い女性が出ている。しかし、この時点でシナリオには若い女性など1人も出てきません。「さすがに表紙に出ているのに1人もなしと言うわけには……」ということで、

メイドさんを1人追加しました。

ちょっとアレンジして全役人NPCをメイドさんにしても、システムは動くとは思いますが……

#### ・戦闘ルール

戦闘ルールは、簡易判定も含めてあえて書きませんでした。もちろんT20にはルールがちゃんとあるのですが、このシナリオではそんなことはしないのだ、という主張だと思って下さい。せいぜい、盗みに入った時に警官とやりあうという程度だと思えますので、GMが適宜処理して下さい。

#### ・NPCを雇う

原則として雇えるNPCは本文に書いた程度に抑えることをお奨めしますが、自作のパーティで、そのパーティに交渉関係技能が著しく欠けているような場合は、マスターの裁量で代理人を加えても構いません。ただ、「少々足りない」程度でしたら、「苦勞を楽しむ」方がよいでしょう。

#### SenseMotive (真意看破)

サンプルキャラには載っていません。Class-Skillに無かったということもありますが、要するに、このシナリオでは「嘘を吐いたり脅しをかけたりするNPCはいない」のです。(検討はしたのですが、複雑すぎると思い取りやめました。数人のNPCの間の利害調整をしながら許可を貰う、という設定ならともかく、数十人のNPCを相手にするシナリオでそんなことをしたら、間違いなく混乱して分からなくなりますから。)

# 付録キャラについて

## 作成方法

基本的にはT20のシステム通りに作成しています。

出身星系は

TechLevelGroup	High Technology 1
TL	11 (Education修正 なし)
Staport	B
Prohibiter Core Classes	なし

となっており、出身世界によるskill及びFeatとして

World Trade Classifications	LoPop、Va
WorldSkills	T/Mechanical 0、T/Communications 0
	K/Homeworld 0
	3skills
	T/Computer 0
	Pilot 0
WorldFeats	Vessel/Grav

が得られます。

又、種族（人類）の特典として

4 + 1 / Level	skills
1	FEAT

を得ます。

ややシナリオに特化したキャラクターになっているくらいがありますが、基本的には商船チームとしてはそれほど不自然でない一行になっているはずです。

# マスター用資料

## 技能 ( skill ) 一覧

付録キャラクターシートに載っている技能の一覧と日本語対応表です。

T/Astrogration	宇宙船航法
T/Communication	通信
T/Computer	コンピュータ
T/Electronics	エレクトロニクス
T/Engineering	エンジニアリング
T/Gravitics	反重力工学
T/Mechanical	メカニクス
T/Medic	医学
T/Sensor	センサー ( 探知機 )
K/Homeworld	出身世界知識
K/mining	宇宙鉱夫知識
K/InterstellarLaw	星間法知識
P/Admin	管理
P/Prospecting	採掘
P/Survey	調査
Appraise	鑑定 ( PHB p.63 )
Bluff	はったり ( PHB p.73 )
Bribery	贈賄
Broker	ブローカー
Craft	製作
Disguise	変装 ( PHB p.74 )
Driving	運転
Entertain	芸能
Forgery	偽造 ( PHB p.65 )
Gambling	ギャンブル
GatherInformation	情報収集 ( PHB p.66 )
Gunery	砲塔
Liaison	交渉 ( PHBのDiplomacyに相当 )
Pilot	パイロット
Spot	視認 ( PHB p.66 )
Trader	貿易
UseAlienDevice	エイリアン装置

## その他の略語、単語類

AidAnother	援護
Fort-ST	頑健セーヴィング・スロー
PHB	PlayersHandBook(プレイヤーズハンドブック)
Ref-ST	反応セーヴィング・スロー
take10	出目10
take20	出目20
TAS	トラベラー協会
THB	TravellerHandBook(トラベラー20のルールブック)
Will-ST	意志セーヴィング・スロー

# 後書き

読んだ方はおわかりと思いますが、本シナリオは、トラベラーの傑作シナリオ「出国ビザ」をT20用にアレンジしたシナリオです。とは言えそのままコピーするわけにも行きませんので、役人リストなどは新規に作成しました。ですが、基本的な流れ、面白さのポイントは同じものだと考えています。

実は、本書で示しているルールにはT20と異なるものがあります（条件分けや難易度設定など）。本来ならば、元のルールを示した上でアレル用の修正を示すべきなのですが、T20自体を知らない人を対象にするのに使わないものを經由するのは煩雑すぎると考え、一元化してしまいました。コンセプトは外していないと思いますので、ご容赦ください。

オリジナルの「出国ビザ」はClassic Travellerの翻訳版を再発行している雷鳴さん(<http://traveller.tablegame.jp/>)からいずれ翻訳が出るでしょう。

なお、製品として発売されているPHB、THBの他に以下の資料を参考にしました。

T20のエラータ

<http://www.travellerrpg.com/eLibrary/#errata>

T20Light

<http://www.travellerrpg.com/T20/t20lite.html>

T20キャラクターシート

<http://www.travellerrpg.com/eLibrary/Files/T20CharSheet3.pdf>

## おくづけ

発行日 2003年8月15日  
発行者 Phoenix  
発行所 Phoenix財団  
連絡先 phoenix@fa2.so-net.ne.jp

表紙イラスト  
我王

協力  
む～む～  
怪しい友人M  
姐さんな友人A  
ラックの高い友人M  
DAMMER'S FACTORY