

# Phoenix 'E.M

vol. 1

StarPorts

Alien Races 3

fAf "fo• [f ]• [f " •uf \_fG if ••v

f If "f%G "JTAS

•Ä" Å @Classic Traveller

f g% f x f%• [f j f... [f X f T• [f r f X

# 目次

STARPORTS -Gateways to Adventure .....	4
宇宙港 .....	4
SPAの組織 .....	5
個々の宇宙港 .....	5
宇宙港と現地との関係について .....	8
XT(Extraterritoriality)ライン .....	9
特殊な状態 .....	9
一般市民との関係 .....	10
宇宙港街(startown) .....	10
宇宙港キャラクターについて .....	11
宇宙港設計 .....	11
シナリオのヒント .....	17
図 .....	17
総評 .....	17
"Alien Races 3 - Hivers, Droyne, Ancients, and Other Enigmatic Races" .....	18
ハイブ人 .....	18
ドロイン人 .....	20
太古種族(Ancients) .....	21
Inheritors .....	22
Lithkind .....	23
アンバーゾーン 「ダイナム」 .....	25
オープニング .....	25
ダイナムにて .....	25
ダイナム .....	26
宇宙港 .....	26
ライラン：人口10万 .....	28

メディアン：人口8万 .....	29
ネイバン：人口5万 .....	31
ズチェイクリスタルについて .....	32
移動について .....	33
ライバルについて .....	33
コメント .....	34
ライターズノート .....	35

## オンライン・トラベラー・ジャーナル ..... 36

## Classic Traveller Reprint ..... 38

## トラベラーニュースサービス ..... 41

デュリナー前大公爆死事件について .....	41
ソロマニリム方面の政情不安について .....	42
スピンワード方面の政情不安について .....	42

GURPS is a registered trademark of Steve Jackson Games Incorporated.

GURPS Traveller, GURPS Traveller News Service, Pyramid, Illuminati Online, and the names of all products published by Steve Jackson Games Incorporated are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license.

Traveller is a registered trademark of Far Future Enterprises, and is used under license.

ガープスはスティーブジャクソンゲームズ社の登録商標です。

ガープストラベラー、ガープストラベラーニュースサービス、ピラミッド、イルミナティオンライン、及びスティーブジャクソンゲームズ社が発売している製品の名称は、スティーブジャクソンゲームズ社の登録商標又は商標であり、許諾のもとで使用されています。

トラベラーはファーフューチャーエンタープライズ社の登録商標であり、許諾のもとで使用されています。

# STARPORTS -Gateways to Adventure

今年の3月に発売された宇宙港にスポットを当てたサブリメント。著者のJohn M Fordには、SFやゲーム関係の著作があります。彼は長年のトラベラーファンでもあります。

## 宇宙港

帝国はその支配地域や各種機関の管理の大半を間接的に行っていますが、宇宙港も例外ではありません。宇宙港(starports)を運営しているのは帝国宇宙港管理局(Imperial Starport Authority:SPA)です。SPAは宇宙港の設備と恒星間貿易の97%以上を管理運営しており、その任務は単に施設のメンテナンスなどにとどまらず、外交や危機管理にまで及びます。

SPAの前身は情報局基地部(scouts' Base Division)が設立した民間宇宙港事務所(Civilian Starports Office)で、その任務は既存設備の管理・新規設備建設手順の確立・新規建設やグレードアップの優先度管理などでした。第1回大調査(the First Survey)が完了した帝国歴422年に、時の皇帝マーチン3世(Emperor Martin III)の命令により、偵察局より独立した組織としてSPAが設立されました。制度上は帝国商務省(Imperial Ministry of Commerce)の一部門ですが、事実上皇帝の直下に位置する部門となっています。又、この設立の経緯及び実際の職務の近さもあって、SPAは偵察局と密接な協力関係にあります。実際、多くの退役偵察局員がSPAで働いています。

宇宙港はその宇宙港のある星系にはなく、帝国に直属するとみなされます。これをXT(Extraterritoriality:外属地)といい、その境界線をXTラインと言います。従ってXTラインの中には現地の法権力は及びません。

帝国は公正な貿易と航路の安全を保持する政策を採っています。極端な関税はこの政策にそぐいませんが、帝国がこれに干渉することは稀です(干渉する権利を有しているが干渉しない、という立場です)。この立場を反映して、関税の徴収はSPAが行い、あとから現地政府に渡すという手順がとられています。

宇宙港には、SPAが運営する民間向けのものの他に、海軍や偵察局の基地もあります。これらは必ずしも商業的に有利な場所に作られるとは限らず、SPAの宇宙港から離れたところに設置されることもあります(代表的な例が、偵察局のXポート基地です。Xポート基地は大抵星系の外れにあります)。一つ重要なことは、これらの基地は原則として造船設備を持たないということです。帝国は基地と宇宙港が併設されている場合は、宇宙港に造船設備を置くのが合理的だと判断しているからです。

また、民間向け宇宙港として、現地政府や企業、個人などが独自の宇宙港を維持することもあります。帝国は、現地政府がこれらの非SPA宇宙港に関税面での特権を与えることを禁じていますが、非SPA宇宙港自体を禁じてはいません。しかし、現実的には主にコストの理由から、SPA宇宙港に長期にわたって対抗するのは非常に困難です。

一方で、現地港(Spaceports)は広く存在しています。宇宙港(Starports)と現地港(Spaceports)の関係は、我々の世界でいうところの、国際空港と国内空港との関係に相当します。たとえば、ジャンプドライブの修理用パーツは大抵の宇宙港(Starports)には常備されていますが、現地港(Spaceports)で見つけるのは難しいでしょう。

もうひとつよく使われる言葉に軌道港(Highports)と地上港(Downports)とがあります。軌道港は宇宙港タイプAとBのほとんど全てと、多くのTL8(GTでもTL8)以上のタイプC宇宙港とに存在します。宇宙港での人や貨物の6割程は軌道港で扱われています。つまり半分以上は地上に降りないということです。

特殊な例外(地表が全く使われていない星系)を除いて、宇宙港があるならば必ず1つ以上の地上港があります。貿易量が多かったり、分裂状態にあったりする星系では複数の地上港があるでしょう。

## S P A の組織

- ・総合監督会議(the Board of Directors-General)

S P A の最上部の組織はキャピタルにある総合監督官会議です。会議のメンバーは12名で、宇宙港部(starports departments)から10名、宙域施設部(sector Facilities department)から1名、総合監査局(Office of the Inspector-General)から1名です。会議の議長は皇帝の任命により、たいていの場合は公爵があたります。又、会議には、商務省(Imperial Ministry of Commerce)と偵察局(Scout Service)からオブザーバーが参加するのが通例です。

- ・監視部(the Inspectorate)

監視部は内部監査の職にあり、正確な構成は公開されていません。

- ・宙域局(sector office)、星域局(subsector office)

各宇宙港からの報告はまず星域局に送られ、次に宙域局に送られ、最後に総合監督会議に送られます。星域局には10の部が、宙域局には11の部があります。星域局には無くても宙域局にだけある部が宙域施設部です。

宙域施設部は2つの課から成り立っています。調査設定課(Survey and Siting)と民間技術課(Civil Engineering)の2つです。調査設定課は宇宙港の所在位置や宇宙港規模の変更を管理します。民間技術課は実際の工務などを担当します。特別な場合を除いて、S P A は工務などには外部の業者を利用します。

## 個々の宇宙港

個々の宇宙港のトップは宇宙港長(port director)と呼ばれています。一般には数人の副長(deputy director)が宇宙港長を補佐します。

宇宙港組織は10の部に分かれています。管理部(Administration)、交通部(Traffic)、運輸部(Cargo)、艦船部(Ship Services)、旅客部(Passenger Services)、保安部(Security)、医療部(Medical)、管制部(Flight Operations)、設備部(Physical Plant)、救急部(Emergency Services)の10部です。Eクラスの宇宙港を除けば、それぞれの部に専任の部長が割り当てられるのが通例です。

#### ・管理部(Administration)

船籍登録、運行記録、船荷管理、貿易統計など、文字通り管理全般を担当します。宇宙港長、副長や参謀達もこの部門に所属していますが、一方で一般の旅行者や利用者が管理部の人間を目にするのは稀です。

惑星政府や現地住民との交渉、現地からのクレーム受け付けも管理部の仕事です。帝国市民が現地政府によって過度に不当な扱いを受けた場合、現地住民が宇宙港絡みで起こした場合など、扱いが難しい問題も多くあります。

利権の調整と代金徴収、法務、財務、人事、リクルート、労務、記録、広報、商務、軍隊との調整、福利厚生、外注管理なども管理部の仕事です。

#### ・交通部(Traffic)

宇宙港内のあらゆる、宇宙船、大型救命艇、航空機、地上車、船舶、などの運行管制を行います。

最も重要なのが交通管理です。スムーズな管制は「鼓動」と呼ばれることもあります。鼓動の乱れは宇宙港の運営に問題が起きていることを意味します。

交通部は艦船の出入港記録を録っており、毎週Xポート経由で星域局へ報告を行っています。行方不明やハイジャック、盗難などの情報伝達はこの報告によって行われます。

#### ・運輸部(Cargo)

貨物の移動を管理しており、一般に、非常に忙しい部と言われています。業者が自力で荷物を運ぶことは少なく、ほとんど全ての貨物の移動は運輸部が行っています。

倉庫関係も運輸部の管轄です。ブローカーが荷物を一時的に預ける倉庫も、実際に運営しているのは運輸部です。

貨物の中には「危険物(HAZMAT:Hazard material)」と呼ばれる種類のものがあります。これらは特別な倉庫に保管され、専門の担当者によって取り扱われます。

#### ・艦船部(Ship Services)

宇宙船のメカニカルな方面を担当します。艦船部関連の収入が、宇宙港の収益の少なからぬ部分を占めるため、宇宙港長は艦船部のスムーズな運営への配慮を怠りません。

停泊、燃料補給、パーツ類の供給、点検修理、船内清掃などは艦船部の管轄です。また、船の状態のチェックを行うこともあります。これは、船が申告通りのものであるかどうかの検査です。

宇宙港によっては宇宙船での仕事を求める人達の就職斡旋をしていることがあります  
が、この斡旋業務も艦船部の管轄です。

#### ・旅客部(Passenger Services)

宇宙港で扱うものの中で量が多いのはもちろん貨物ですが、旅客も無視できません。  
そのため、宇宙港には旅客のために多くの設備が用意されています。

休息、食事、娯楽のための設備はもちろんですが、重要なのが宿泊設備です。ホステルは多人数部屋の安宿ですが、十分に清潔です。たいていのホステルは一晚Cr10程です。スタンダード(普通の部屋。宇宙港のホテルの90%以上)ホテルは、現在のビジネスホテルに相当します。軌道港のホテルでは、宇宙船の客室を流用したものがほとんどで、扱いも同じようなものです。スタンダードホテルの宿泊料は、一晚Cr50-Cr100程です。更に、大きな宇宙港では、一晚Cr250以上の高級ホテルもあります。

乗客アシスト課(Passenger Assistance)は不慣れな旅行者を手助けしてくれます。しばしばトラベラー協会と混同されますが、別組織です。

手荷物や乗客の移動も、旅客部が管理しています。

#### ・保安部(Security)

保安部は宇宙港の警察ですが、軍事力はありません。とは言え、海兵隊駐屯地が併設されていない宇宙港では、テロなどの暴力に対抗する最後の力であるのも事実です。テロや人質事件に備えて、S W A T型の特殊チームを準備している宇宙港も少なくありません。

帝国税関は帝国税務署の管轄ですが、その仕事の大部分は宇宙港で行われます。徴税に加えて、犯罪絡みの艦船や指名手配犯の監視、検疫業務、帝国艦船の護衛などがあり、職務上、保安部との連携がかかせません。但し、X Tラインの外で起きている犯罪については、原則として関知しません。

#### ・医療部(Medical)

あらゆる宇宙港に医療設備は欠かせません。Eクラスなら医療キット程度でしょうが、Cクラスより大きな宇宙港なら常勤の看護婦(日本の看護婦よりは、準医師としての救命員に近いものです。)のいる医療室があるはずで、労働エリアには緊急設備(応急手当用具、洗眼設備、緊急用シャワー)の設置が規則によって定められています。

一般に医療部は現地の医療機関と協力関係にあり、緊急時には負傷者・病人がX Tラインを越えて輸送されることもあります。

#### ・管制部(Flight Operations)

管制部は航空管制の要です。地上港と宇宙港との間の交通は、貨客船だけではなく、支援船やシャトルなど多岐に渡りその数も膨大です。逆に軌道港の無い宇宙港では、管制部の役割はほとんどありません。

### ・設備部(Physical Plant)

設備部は、宇宙港の設備の維持・運営を行っています。宇宙船を除くほとんど全ての設備(造船設備から廊下の電球に至るまで)は設備部の管理の下にあります。電力を供給するパワープラントや情報通信設備も同様です。

又、中央売店(Central Stores)と呼ばれる消耗品取り扱い店も運営しています。ほとんどの宇宙港は、スペアパーツ、消耗品、医薬品、衣料品、食料品などの多くの物資を備蓄しています。経験上、物資の備蓄にかかる費用の方が、物資不足による損害よりも小さいことが知られているからです。これらの物資は、必要に応じて現地の救援用に使われることが少なくありません。

従業員用の食事の提供や清掃も設備部の担当です。

### ・救急部(Emergency Services)

どんな宇宙港でも大なり小なり非常事態への備えをしています。非常事態への対処は最優先で行われ、その先頭に立つのが救急部です。そして、救急部は必要に応じて他部門の人員を動員する権限を有しています。

C F R (Crash, Fire, and Rescue : 衝突・火事・救出) 部隊は、多くの非常事態において最初に活動する部隊です。火災、怪我人の発生、危険物質への対応、衝突事故、真空への暴露などが宇宙港における典型的な非常事態です。

又、宇宙港特有の非常事態として、F O D (Foreign Object Damage) があります。F O D は事故などによってばらまかれた破片が高速で宇宙港に突入する事故です。これに対処するために開発されたのがK ブランケットと呼ばれる特殊な布で、事故現場周辺を囲うようにして用いられます。事故が起きたときにまず行われるのが人命救助や災害の拡大阻止などだとしたら、最終に行われるのがF O D 清掃なのです。

## 宇宙港と現地との関係について

帝国宇宙港は帝国との関係の有益性を象徴するものです。それは単に貿易の利益に留まらず、「結ばれている」ことの意義を示すものでもあります。宇宙港はその有益性を知らしめるための尖兵でもあるのです。

帝国宇宙港と現地との関係には、以下のような種類があります。

・国内：国内の星々では、テロリストや犯罪組織を除けば、宇宙港の活動を妨げようとする者はいません。宇宙港長の要望はたいてい受け入れられます。同様に、宇宙港も基本的には現地政府に協力します。但し、一部の極めて重要な星系を別にすれば、帝国は現地の政策に口を出すことはしません。現地政府は、独自の予算と政治組織とを持っており、これは宇宙港とは別物です。

・友好(friendly)星系：現地政府は帝国宇宙港の存在を好ましいものとみなしており、可能な限り協力しあおうとします。但し、宇宙港関連の施設(宇宙港周辺の交通網など)の整備は帝国の資金でやって欲しい、などといった注文を付けるのはよくあることです。緊急事態においての協力も密接なものです。

・中立(neutral)星系：帝国宇宙港に対して、特に敵対的なわけでも友好的なわけでもありません。但し、X Tラインを侵すことはほとんどありません。宇宙港からの協力要請に対しては、相応の対価を求めているのが普通です。

多くの中立星系は、帝国宇宙港を受け入れることなく独自の宇宙港を持つとします。帝国宇宙港があるにもかかわらず、独自の宇宙港にこだわることも珍しくありません。帝国宇宙港が存在するという事は、それだけである種の政治的メッセージになるからです。

・対抗(opposed)星系：一般に宇宙港を含め、帝国施設の存在を快く思っていない星系です。「対抗(opposed)」と「敵対(hostile)」は政治的には異なる意味を持つとされます。X Tラインは公式には守られることになっています(X Tライン侵犯は帝国への宣戦布告と見なされるからです。)が、現地政府はX Tラインの遵守に無関心なように振る舞います。

宇宙港で非常事態が起きたとしても現地政府は協力的ではありませんが、民間人が勝手に手伝うのを妨げたりはしません。一方、現地での非常事態については、宇宙港は(帝国の政策に従って)可能な限りの支援を行おうとします。

一般に帝国に協力的でない星系に帝国の施設が置かれることは稀です。多くの「対抗星系」は、帝国が占領したばかりの世界か、政変により帝国に敵対的になった世界です。

## X T(Extraterritoriality)ライン

X Tとは、その地域が法的に別の地域に属するという意味で、20世紀の地球で言えば大使館などが典型的な例です。大使館内の敷地には、大使館が置かれている国の権限は及びません。「治外法権」などと言われることが多いですが、それと同じです。

同様に、帝国宇宙港の内部はそれが帝国外の星系に置かれている場合であっても、帝国領と見なされます。宇宙港内では、現地の法律ではなく帝国の法律が適用されるのです。また帝国内の星系の宇宙港であっても、X Tラインは設置されます。各政府が帝国とは異なる法律を持っていることはよくあることだからです。この場合でも、現地の法律は宇宙港内では適用されません。

## 特殊な状態

S P Aの任務の一つは、現地政府との良好な関係を維持発展させることですが、同時にX Tラインを守ることもS P Aの任務です。宇宙港長等はこの2つの任務をバランス良く維持することに腐心しています。しかし、ときには特殊な状況も起こり得ます。

・経済封鎖：大きな問題が起きたとき、宇宙港長は貿易封鎖を行うことがあります。戦争の恐れが高まったときに武器の禁輸を宣言するのが典型ですが、全ての物資の流れを禁止することもあります。これは非常に強力ですが、実施されることは稀です。

・海兵隊駐留：敵対勢力による武力攻撃の恐れがある場合、宇宙港長は海兵隊に助けを求めることがあります。駐留部隊の隊長は宇宙港長の指揮下に入ります。海兵隊の駐留はあまり頻繁にあるのではなく、大抵のことは保安部が対処します。駐留部隊の規模はせいぜい500人程度です。

・封鎖線：現地と帝国との関係が悪化した場合、封鎖線が引かれます。封鎖線は物理的な障害のことではなく（もちろん、物理的な障害を置くこともあります。）政治的な状態のことを意味します。

## 一般市民との関係

宇宙港と世界との関係と言った場合、それは宇宙港と現地政府との関係のことだけでなく、宇宙港と現地の一般市民との関係も含みます。一般に宇宙港の存在は市民の利益となるものですから、宇宙港に対して非友好的な勢力が多く市民の支持を集めることはあまりありませんが、中には非友好的な人達もいます。宇宙港長はこういった人々との関係も無視することはできません。

・環境団体：宇宙港が存在し、その回りに都市ができれば、周囲の環境への影響は避けられません。環境団体の中には P G F L (Pan-Galactic Friends of Life: 汎銀河生命友の会)のようなまともな団体もありますが、多くは単なる反対運動のための団体です。こういった団体は注意深く扱わないと宇宙港の安全を脅かす事件を起こしかねません。

・労働組合：宇宙港の存在による現地経済への影響を懸念する人達もいます。多くの宇宙港長はできるだけ現地からの雇用を増やそうとしますが、「宇宙港に職を奪われた」と思われるのを完全に避けることはできません。

こうしたことを防ぐために、教育 / 広報活動が行われます。宇宙港を知ってもらえば、その種の誤解は減るからです。小学生の社会見学に宇宙港が含まれるのはその典型的な例です。

・その他の問題：騒音をゼロにすることはできませんから、その種のトラブルは不可避なものです。その他にも、宇宙船の往来が家畜に悪影響を及ぼすとか、宇宙港からの電波が古傷に滲みるとかのクレームも絶えません。

## 宇宙港街(startown)

宇宙港街は、X Tラインの外側に広がる地域の総称です。宇宙港のメンバーというわ

けでも、現地のメンバーというわけでもない、その両方に関わる人達が住んでおり、安宿や安酒場などが多く見られます。おおっぴらにはできない商売の話がされるのも、たいていはこの地域です。宇宙港街を管理するのは非常に困難で、極度に厳しい治安を維持する世界を別にすれば、宇宙港側も現地政府側も宇宙港街のある種の「はげぐち」として黙認しているのが実状です。

## 宇宙港キャラクターについて

この部分はGURPS依存度が高いので、資料として参考にしていない人にはあまり重要ではない部分です。とはいえ、参考になる部分ももちろんあります。

- ・ 給料 :

宇宙港職員の給料は、新人(経験2年未満)でCr800、宇宙港長でCr2,200程度です。

- ・ 技能 :

新しい技能として「危険物取り扱い(Hazardous Materials/TL)」が追加されました(Mental/Average, Defaults to IQ-5)。危険物の知識、諸手続、保管管理などに関わる技能です。

## 宇宙港設計

"GURPS:STARPORTS"には宇宙港を設計するルールが付いています。宇宙船や星系データと作るのと同じような手順で、大きさ、設備の数と種類、労働者の数、コストなどが決まります。実際にこのルールで宇宙港を作ることは少ないと思いますが、一度読んでおくと、宇宙港のイメージがより膨らむでしょう。以下では、サンプルとしてあげられている"Mertactor(1357 SpinwardMarches)"のデータを読みながら、手順とイメージを紹介します。

(以下のサンプルでは、各種データをGTの書式で表示します。違いがある場合は、[ ]で囲んだ部分がCT,MTなどで用いられる書式で示した場合のデータです。

### 1. 惑星データ

宇宙港を設置する星のデータが必要です。特に、宇宙港タイプ、TL、治安レベルのデータが重要です。Xポートライン、主要貿易ライン、に乗っているかどうか重要なポイントです。

例:Mertactorは、宇宙港タイプIV[B]、TL9[9~11]、治安レベル1[1~2]。Xポートライン、主要貿易ラインに属しています。

## 2. 惑星貿易値(World Trade Number)

惑星貿易値は "GURPS:FARTRADER" で導入された数値ですが、ここではTLと人口によって決まる値と宇宙港タイプとによって決まります。

例: Mertactorは、TL 9[9 ~ 11]、人口60,000,000人、宇宙港タイプIV[B]です。従って、惑星貿易値=4.5となります。

## 3. 宇宙港規模算定と貿易量推定

宇宙港の規模は、惑星貿易値に近隣星系の有無と所属勢力とによる修正を加えて決定します。但し、Xポートラインに乗っている場合は最低でも6に、主要貿易ラインに乗っている場合は最低でも5になります。

例: Mertactorは帝国所属で、1パーセクの位置に星系があります。よって修正値は1.5となり、宇宙港規模は、惑星貿易値(4.5) + 修正値(1.5)=6.0になります。Xポートラインに乗っているため最低でも6となりますから、結局宇宙港規模は6になります。

宇宙港の規模が決まると、「貿易量推定表(p.59:ESTIMATED TRADE VOLUME)」によって貿易量が決まります。表にはある程度の幅があるので、GMが適当な値を決定します。

例: Mertactorには6の規模があることから、Xポートラインの影響を考えなくても十分な貿易量があると想定できます。GMは年間の貿易量を、6,000,000排水素トン(宇宙港を通過量と惑星を出入りする量とが半分ずつ)、年間の乗客数を450,000人(乗換乗客が50,000人、惑星出入国者が400,000人)と決定しました。

## 4. 港の数と種類の決定

多くの宇宙港には、軌道港と地上港との両方があります。又、十分な規模の交通量と十分なTLがある場合は、現地港があります。軌道港は1つである場合がほとんどですが、地上港が複数あることは珍しくありません。地上港の数は、宇宙港タイプの値(GTでは宇宙港の規模を0~Vの数で表します。GTの「012345」はCT・MTの「XEDCBA」に相当します。CT・MTで「Bクラスの宇宙港」は、GTでは「規模IVの宇宙港」と表現します。)の半分~2倍です。

例: GMは、帝国軌道港1つ、帝国地上港1つ、現地地上港4つ、と設定しました。

## 5. 各港のキャパシティの決定

キャパシティは、年間貿易量を50で割った値(週間貿易量)を基準にします。

例：Mertactor には、毎週60,000排水素トンの通過貨物、60,000排水素トンの惑星出入り貨物、8,000人の出入国者、1,000人の乗換乗客、がいます。

典型的な貿易において、貿易量の50%は大型貨物(bulk)、30%が小型貨物(breakbulk)、10%がコンテナ(containerized)、10%がロールオン/オフ貨物(roll on/roll off)です。つまり、60%は軌道港で、40%が地上港で積み下ろしされるということです。地上港同士でどの程度のシェアがあるかは、全く状況依存です。

例：Mertactor の軌道港は、毎週60,000排水素トンの通過貨物と全ての乗客、更に大型貨物が30,000トンとコンテナ6,000トンについての地上港に送るための積み替え作業、をこなす必要があります。地上港は60,000排水素トンの貨物と8,000人の乗客を扱う必要があります。GMは、地上港のシェアを、帝国地上港40,000排水素トン、現地港はそれぞれ5,000排水素トン、と決定しました。

乗換乗客の10%は観光などの理由で一度地上港に降ります。彼らはすぐに軌道港に戻りますから、20%分と計算する必要があります。また、出入国者の90%は一度軌道港に上がってから船に乗り込みます。

例：Mertactor の軌道港は、1,000人の乗換乗客と7,200人の出入国者を扱う必要があります。地上港全体では、8,000人の出入国者と200人分の乗換乗客を扱う必要があります。

各宇宙港では、一週間の貨物扱い量1排水素トンにつき1.5排水素トンの貨物輸送業務と、乗客一人につき5排水素トンの乗客輸送業務が発生します。帝国軌道港が貨物輸送の60%と乗客輸送の90%を、帝国地上港が貨物輸送の27%と乗客輸送の10%を、現地港が貨物輸送の13%を、それぞれ占めています。

例：Mertactor には、180,000排水素トンの貨物輸送と45,000排水素トンの乗客輸送、併せて225,000排水素トンの輸送業務が発生します。帝国軌道港が185,000排水素トン、帝国地上港が28,300排水素トン、現地地上港がそれぞれ2,925排水素トンの、輸送業務を占めます。

各宇宙港は、スムーズな輸送を実現するために取り扱い貨客の30分の1の船腹を用意しなければなりません。GMは、適当な船舶を適当な数だけ選んで配置しなければなりません。ローテーションなどの都合から、船の乗員は定数の5倍必要となります。

例：Meractorの週間貨物取扱量は26,000排水素トン、乗客は7,400人です。従って用意しなければならない船腹は、1,200排水素トン分の貨物船と247人分の客船となります。ここでは、800トン汎用貨物船(548.5トン)1隻、30トン小艇(96人+8.5トン)1隻、50トン乗客モジュール装備モジュラー船(48人+19.5トン)2隻、50トン貨物モジュール装備モジュラー船(24トン)25隻、10トンランチ船(36人+3トン)2隻、とすることにしました。全体で、1,202トン+264人の輸送力となります。

全31隻の船のコストはMCr248.8、必要な乗務員の数は485人になります。

## 6. 宇宙港の収入と人員

宇宙港の収入は貨客の取扱量から概算します。帝国地上港での荷物1トンにつきCr170、現地地上港での荷物1トンにつきCr160、積替荷物1トンにつきCr140、星系への出入国乗客一人につきCr500、乗換乗客一人につきCr460、などとなります。

例：Mertactorでは、年間3,000,000トンの荷物のうち、現地港が1,000,000トン、帝国宇宙港が2,000,000トンを扱います。又、積替荷物が3,000,000トンあります。星系への出入国者数が400,000人、乗換乗客が50,000人です。合計すると、MCr1,143になります。

宇宙港の収入MCr0.2につき、人員が一人必要であるとします。多くの場合勤務は3交代制で、更に休暇などのことも勘案すると、実際に雇っている人数は必要数の5倍になります。宇宙港で必要な雇用数がある世界の人口より多くなることはありますが、この場合はロボットや臨時雇い(到着した宇宙船のスタッフをその場で短期雇用する。)などで補っていることとなります。軌道港、地上港への割り振り比率は、「だいたい同じくらい」です。

例：MCr1,143をMCr0.2で割ると5,715となり、これがMertactor宇宙港に必要な人員数になります。この5倍である28,575人が宇宙港が雇用している数になります。GMは、軌道港で3,000人、地上港で2,715人が働いていると決めました。

軌道港で働く人が地上に住んでいる場合は、通勤のためのシャトル便が必要となります。シャトル便は勤務シフトと組み合わせて効率的な運用が可能になるので、一人分の座席で8人分の需要を賄えることにします。乗務員は貨客船の場合と同じ(5倍)です。

例：3,000 / 8=375人分の客船が必要です。100トンシャトル2隻とそのための乗員30人で、コストはMCr26.8になります。

## 7. 建設

標準的帝国宇宙港はTL 10[12 ~ 13]で建設されますが、現地のTLが12[15]の場合はTL =12[15]で建設されます。宇宙港の基本的な建設費は、宇宙港の収入の10 / 3倍です。これにTLによる修正が付きます。

例: Mertactorの収入はMCr1,143、TL =9[9 ~ 11]の世界なので修正は4.8倍。よって、建設費はGCr14.29になります。

地上港は最低でも、貨物取扱量 / 50,000 平方マイルの土地が必要です。

例: Mertactorの地上港は28,300トンの貨物を扱うので、0.566平方マイルの土地が必要です。この土地は現地政府から無償で貸与されていることにします。

軌道港の基本的サイズは1週間の貨物取扱量の4倍排水素トン、地上港の倉庫サイズは貨物取扱量の2倍排水素トンです。施設のコストは"HULL TABLE ADDITIONS(p.68)"から検索します。

例: Mertactorの軌道港の週間取り扱い貨物量は185,000トン、地上港の貨物量は28,300トンです。これをもとに表を検索すると、軌道港のサイズは740,000トン、地上港の倉庫サイズは56,600トンになります。

X Tラインの整備には、「地上港の敷地面積(平方マイル)の平方根×211,200 / 重力(G)」平方フィートのフェンスが必要です。敷設コストは1平方フィートあたりCr10。治安レベルによってさらに修正が加わります。

例: Mertactor 地上港は0.5平方マイルの敷地を持ち、重力は0.2Gです。フェンスは746,590平方フィートになります。治安レベルは1[1 ~ 2]なので修正は無し。よってコストはMCr7.4659になります。

## 8. その他の設備

宇宙港が武装しているのは稀ですが、もし武装しているのならコストがかかります。装甲、気密維持、ブリッジ、パワープラント、などのコストは宇宙船の場合と同様です。

例: Mertactor 宇宙港は武装していません。軌道港の装甲は300(MCr428.4)、地上港は旅客ターミナルに200(MCr33.6)、貨物ターミナルに100(MCr16.8)の装甲があります。気密維持コストは軌道港がMCr23.8、地上港がMCr2.8。ブリッジは軌道港に2つ(MCr19.2)、地上港に1つ(MCr9.6)。パワープラントは軌道港に2つ(MCr0.32)、地上港にも2つ(MCr0.32)です。

週間交通量25,000トンにつき1つの交通管制用モジュールが必要です。諸設備の整備も含めて標準価格の3倍のコストがかかります。また、貨物の管理用のスペースとして、週間貨物扱い量の0.5倍 + 週間船舶取扱量の0.5倍のスペースが必要です。

例：Mertactor 軌道港には8個の交通管制モジュールが必要なので、 $8 \times 3 \times 12.66 = MCr303.84$ のコストがかかります。荷物や船舶の管理用に、 $0.5 \times 96,000 + 0.5 \times 185,000 = 140,500$ トンのスペースが必要となります。

宇宙港は、最低でも週間船舶取扱量の0.06倍の燃料タンク容量を保持しています。これはおよそ3日分の消費量に相当します。燃料精製プラントは1つで9,000トンの処理能力があり、必要な数を用意しなければなりません。精製もとの水素が現地星で入手できない場合は、近隣の星から運んでこなくてはなりません。この場合は、1排水素トンあたりCr400のコストがかかります。地上港と軌道港との間の輸送にも輸送船が必要です。簡単のため、1週間あたりの船舶交通量1トンにつきCr1,000 ~ MCr1の輸送船コストがかかると概算することにします。遠いガスジャイアントから運ばなければならない場合は、高価なものになるでしょう。

例：Mertactor 宇宙港は戦略的理由により、通常の2倍のタンク容量を保持しています。 $0.06 \times 185,000 \times 2$ の22,200トンのタンクサイズになります。精製プラントは21個必要となり、コストはMCr17.85になります。Mertactorは十分な海水を持つので、地上港は十分な水素を調達できます。比較的重力が小さいので輸送船コストは低めに見積もり、船舶1トンあたりCr5,000とします。1週間の交通量は $185,000 + 28,300 = 213,300$ トンですからMCr1,066.5のコストになります。

停泊地、ハンガー、物資用カート、造船所、通常ドライブ、中間子スクリーン、核シールドなども必要に応じて用意されます。

## 10. 人員割り当て

宇宙港の従業員の各部への配属比率は以下の通り。  
管理部(Administration)8%、交通部(Traffic)10%、運輸部(Cargo)20%、艦船部(Ship Services)25%、旅客部(Passenger Services)12%、保安部(Security)2%、医療部(Medical)0.5%、管制部(Flight Operations)10%、設備部(Physical Plant)12%、救急部(Emergency Services)0.5%。

## シナリオのヒント

第6章では、7ページにわたって宇宙港での冒険やキャンペーンへの折り込み方が紹介されています。宇宙港の職員となって、奇妙な訪問者がもたらす問題、現地住民とのトラブル、事故、などに対処するのにも一興ですし、何らかの目的をもって宇宙港組織に潜り込むのも面白い体験となるでしょう。それらのヒントが書かれています。

### 図

巻末には、軌道港、地上港、ホテルなどのサンプルフロアプランや、宇宙港で使うのに便利な宇宙船（偵察艦の船体を流用した汎用作業船などもあります。）が紹介されています。軌道港や地上港の地図はマスターにとって、イメージを喚起するデータとなります。また、ジュエルのルージー(Louzy/Jewel)の宇宙港は第五次辺境戦争のときに攻撃を受けましたが、そのときの被害状況を説明した図もあります。

### 総評

この "Starports" は、商船を中心にした冒険やシティアドベンチャーを中心にした冒険などには非常に役立つ資料となります。宇宙港で出会うNPCのイメージを膨らませるにも重宝するでしょう。

# "Alien Races 3 - Hivers, Droyne, Ancients, and Other Enigmatic Races"

「Alien Races 3」は、GTのエイリアンモジュールの第3段で、ドロイン人、ハイブ人、及び謎の種族の幾つか、を扱っています。

著者は、Dabid Pulver, Dabid Nilsen, Andy Slack, David Thomasの4人です。AndyとDabid Thomasはイギリス在住で、2人ともBITSのメンバー。David Pulverはゲームデザイナーで、主な著作に"GT: Alien Races 1"や"GURPS Vehicle"があります。David Nilsenは元GDWのメンバーでTravellerを管理していたこともあります。現在は米陸軍で働いています。彼の多くの著作の中には、TNEの"Aliens of the Rim: Hiver and Ithklur"があります。

ハイブ人やドロイン人については、日本語化されたデータも多くありますので、ここではトピックやエピソードを中心に触れることにします。

以下で示すデータは、このサプリメントのほんの一部に過ぎません。興味が湧きましたら、是非購入して読んでみてください。拾い読みやイラスト鑑賞だけでも、十分に楽しめることでしょう。

## ハイブ人

### ・食事

ハイブ人は腐食動物から進化した種族です。そのため、多くの人間型種族にとって、ハイブ人の食事というのは正視に耐えない代物です。経験豊かなハイブ人はこの問題を熟知していますが、ハイブ人と会食する際には注意が必要でしょう。

### ・再生能力

ハイブ人は強い再生能力があります。死にさえしなければ、適当な医療措置を施すことによって感覚肢ですら再生可能です。但し、現在のような高度な医療技術が発達する前は、感覚肢の喪失は重大な問題を引き起こしていました。現在でも感覚肢の喪失には慎重な対処が必要です。

### ・超能力

ハイブ人は超能力を持ちません。これは個人の資質ではなく種族そのものの特性です。従って、ハイブ人の思考をテレパシーで読むことはできません。また、ハイブ人の大抵の道具には超能力の影響を排除する仕掛けがしてあります。潜在的超能力者であっても、

ハイブ連邦内にいる限り、その事実気づくのは難しいことです。

#### ・外交関係

- ククリー：仲が悪く、滅多に顔を合わせません。過去に何度も戦争が起こっています。宇宙ではハイブ人が優勢ですが、地上ではククリー人が優勢です。ハイブ人は地上戦では、Ithklur に頼っており、Ithklur も主にククリー人と戦うことを念頭に訓練を重ねています。
- 帝国：一番ましな隣人と見なしています。手を貸すに値する相手と考えており、色々なプランをこっそりと練っています。
- ソロマニ：国境では低強度の争いが絶えません。ハイブ人はソロマニ連合を第3帝国の小型版と見なしており、あまり関心は持っていません。その存在価値は、第3帝国やアスラン帝国の拡張を防いでいることにあると考えています。
- アスラン：特に関わらずに済めばと思っています。もっとも、アスラン人はククリー人よりも与し易い相手だと見ています。また、Ithklur はアスラン人よりも大きく、強く、装備も良く、何よりくだらないプライドなど持っていないという点で有利である、とハイブ人は考えています。
- ゾダーン：遠いところに住んでいる人達です。ハイブ人は、ゾダーン連邦の安定性と均一性を良いものと考えています。ゾダーンとは仲良くやっていけるとは思っていますが、一方で超能力は止めさせようとも思っています。
- ヴァルグル：ククリーや帝国の牽制をしてくれればいや、程度に思っています。子供じみた種族であり、自分達の仲間にはしたくないと考えています。
- ドロイン：ドロインの歴史には非常に関心がありますが、謎が多くよく分かっていません。ハイブ人はドロイン人の超能力を恐れており、Ithklur は何度かドロインと砲火を交えたことがあります。

#### 主な種族

ハイブ連邦内に住むハイブ人以外の主な種族には以下のものがあります。

- "Ithklur" ハイブ連邦及びその近辺では、「強襲軍(Shock Trooper)」と同意語として扱われています。リザードマンを思わせる外見で、体重は200kg。優れた嗅覚、赤外線感覚器、鋭い歯、を持ち、手足には爪があります。肌は鱗に覆われ、青もしくは緑色です。彼らは連邦のために戦うことを神聖なことと考えています。
- "Gurvin" 印象的な尾を持つ種族で、地球のミンクのような外見をしています。彼等は、ハイブ連邦の経済的「強襲軍」の役割を果たしています。Gurvinの社会は女性が支配しており、女性達はお金が好きです。Gurvinの言語は学びやすいため、交易用言語としてハイブ連邦内で広く使われています。Gurvinの交渉術は、手遅れになるまで見えない要因が常に潜んでいることから「忍者算術(Ninja math)」と俗称されています。

"Za'tachk" 四足、雑食性で3つの性を持つZa'tachkは、連邦内では優秀な管理人で通っています。ハイブ連邦内で最も非ハイブ的なメンタリティを持つ理由は分かかっていません。平和的協力的な種族ですが、自立心や好奇心は全くと言って良いほど欠けています。

## ドロイン人

「主要種族(major race)」という単語があります。これは自力でジャンプドライブを開発した種族という意味で使われており、特に主要種族自身はこの単語を積極的に広め、主要種族の優越性を示す根拠としています。実際、ジャンプドライブ技術は大きなアドバンテージになるものです。

それゆえ、ドロイン人が主要種族であることが判明したときの反響は大きなものだったのです。

「AR3」には、厚紙製のドロインのコインがおまけとしてついており、有名なコインを使った占いを実際に試せるようになっていました。本文中には各コインの説明がついています。

### ・典型的なドロイン人のものの考え方

家族が大事：ドロイン人は個人よりも家族（あるいは集団）を大事に考えます。

集団への貢献：ドロイン人は自分の属する集団に貢献できることが大事だと考えます。

それができないと判断した場合、その集団を離れることが多くあります。

伝統：ドロイン人は非常に保守的です。PCやPCに接触するようなドロイン人は例外的に新しいもの好きなタイプですが、それでも人類の基準で言えばかなりの偏屈者です。

神秘主義：大きな決定の前にはコインによる占いをを行います。ドロイン人はコインが将来を予測するための有効な手段だと信じています。

### ・食事

ドロイン人は雑食性の種族です。果物、ナッツ類、昆虫類、などが好みですが、たいいていの物なら適応可能です。異種族の食べ物の中では人類種族の食事が気に入っています。ソロマニ風ガーリックパンは人気があり、ドロイン風にアレンジしたものもあります。一方で、スパゲッティはあまり人気がありません。大量の甲虫類を混ぜればなんとかが食べられるのに、などというのが典型的なドロイン人の反応と言えるでしょう。

### ・母星(homeworld)

ドロイン人の母星は分かかっていません。デネブ宙域又はトロージャンリーチ宙域のどこかだろうという説が有力ですが、正確な場所は不明です。仮に"Droynia"あるいはよ

り学問的には "Eskayloyt" と呼ばれるこの星は、ドロイン人自体の生物学的研究の結果から、直径は6000キロ～10000キロメートル、十分な酸素を含む濃厚な大気を持ち、水界度は約30%、地球よりやや暖かく、恒星は主系列のF2～F7型のどれか、と推定されています。

母星が見つからない理由については、太古種族の戦争によって破壊されたのだという説や、既知領域の外にあるのだという説も完全には否定されていません。ゾダーン連邦が計画している「銀河核遠征計画(Zhodani Core Expeditions)」で何らかのデータが得られるのではないかと期待する向きもあります。

#### ・社会

ドロイン人は独自の文化社会を有しており、他者からの干渉を喜びません。同様に他者に干渉しようとしません。"Live and Let Live" という原則がこのことを示しています。

ドロイン人の社会は、Tyafelm(家族)、Dreskay(大家族)、Oytrip(集団)という構造を持っています。Tyafelmは最低単位として6人から構成されます(6カーストから一人以上参加することが必要なため、最低は6人です)。Dreskayは3～18のTyafelmから成ります。Oytripは特定の地域にあるTyafelmの集合体です。

成熟した若者は自分のTyafelmを離れて別のTyalemに加わったり、新しいTyafelmを作ったりしますが、その前に放浪の時期を過ごすことがあります。放浪期を過ごす若者が作る組織体がKroyloss(同好会)と呼ばれる組織です。6～20人程度から構成されるこのKroylossは、P Cが遭遇する典型的なドロイン人のパーティでしょう。

#### ・チャーパー(Chirpers)

チャーパーはカースト制度を失ったドロイン人だとされています。多くはT Lの低い状態で暮らしています。成熟したチャーパーはドロイン人と同程度に知的ですが、ドロイン人自体はチャーパーを一段劣ったものとして扱っています。

帝国はチャーパーを知的種族と見なししており、ソフォント(sophonts)として保護を与えています。チャーパーの多くは保護区に住んでおり人間と接触することは稀です。

チャーパーの数はゆっくりと減少しており、ドロイン人の教師を送り込むべきかどうか、帝国当局は検討を続けています。

## 太古種族(Ancients)

C Tの最も重要な謎であった太古種族ですが、未訳シナリオ「太古種族の謎」を読んだ人や、M Tの帝国百科を読んだ人ならば知っているように、その正体はミュータントとして誕生した一人のドロイン人です。G Tでも、これが基本的な「正解」とされていますが、別のものに変更するのはマスターの自由であるとの記述もあります。

近々「太古種族の謎」が再販される予定でもありますので、ここでは、同シナリオの

内容に関わるような事柄については触れないことにします。

#### ・太古種族はどこに行ったのか？

GTの世界では太古種族の正体は分かっていません。従って、太古種族については様々な謎が残っています「どこから来たのか？」「なぜ太古種族のテクノロジーは一貫性がないのか？」「最終戦争(the Final War)を戦ったのは誰なのか？」「なぜ、あれほど徹底的な破壊を行ったのか？」等々。これについての主要な論は以下の4つです。

闘争(conflict)説: 太古種族は無数のグループに分裂して鋭く対立していた、という説。一応、最も有力な説とされています。

征服(conquest)説: 拡大の途上でより強力な種族に遭遇してしまった、その種族は太古種族を危険とみなし破壊してしまった、という説。徹底的な破壊の説明にはなりません。一貫性の無さを上手く説明できないという問題があります。又、「より強力な種族」の証拠が何も無いのも問題です。「自分達が太古種族の末裔である」と主張する群小種族の中には、自分達は「より強力な種族」に退化させられたのだと主張するものもいます。

移住(migration)説: どこかに行ってしまった、という説。この説では、最終戦争は「後片づけ」と位置づけられます。ただし、一貫性の無さを全く説明できませんし、移住のきっかけもわかりません。

衰退(peaking out): 太古種族は絶頂期を過ぎ、衰退していったという説。最終戦争は自殺と位置づけられます。しかし、太古種族の手によるものと考えられている建設途中の建造物などが残っており、この事実の説明がつかないのが難点です。

#### ・太古種族の遺跡を発見したら？

帝国には、太古種族の遺跡・遺品についての明確な法規があります。未登録の遺品の売買は違法行為ですので、必ず登録を行う必要があります。登録料はCr20程度と安いので、登録しないことはかなりの悪意があるとみなされます。この規定は、闇取引を禁止し、当局が遺品を調べられるようにするためのもので、登録後しばらくの間は一時的に当局が遺品を預かります。代償としてCr500～Cr100,000程度が支払われます。

帝国内の遺跡は原則として偵察局の管理下にありますが、軍事技術に直結するような遺跡の場合は、海軍や海兵隊が秘密裏に管理することもあります。

未発見の太古種族遺跡を当局に通報した場合、一律Cr50,000が報償として支払われます。調査が行われた後で、さらに追加としてCr1,000～MCr1が支払われるのが普通です。

## Inheritors

細長い体を覆う殻、8本の肢、金槌状の頭、その両端に大きな眼、3メートル程の尾が1又は2本。この東洋の龍を思わせる種族がInheritorで、虫から進化した種族です。彼

等はフッ素・炭素系の呼吸機能を持っています。そのため酸素・窒素系の大気は彼等にとって毒性を有しますし、逆もまた同様です。

彼等の母星は帝国から見るとハイブ連邦の更に向こう側にあるNooq3201で、作りかけのダイソン球です。これは彼等が作ったモノではなく、これを作ったの種族は建設者(Builders)と呼ばれています。このダイソン球のうち、与圧された区域は全体の1%程に過ぎず、集落と集落の間が数万キロ離れているなどというのは珍しくありません。それでも、与圧区域の総面積は地球表面積の1000倍以上になります。ダイソン球の地表はほぼ0G環境であり、Inheritorsは低重力環境で進化してきました。。そのため、装備の助けが無ければ0.2Gより強い重力下では行動できません。

Inheritorsの社会は4つの階層、女王(queens)、雄(drones)、労働者(workers)、戦士(soldiers)に分かれています。典型的な巣(nest)は、ほぼ都市に相当しますが、500人の女王、5000人の雄、労働者と戦士が合わせて10万人、が住んでいます。

Inheritorsは機械が好きですが、自分で作るよりは遺品を発掘してきて使うことが多いようです。科学者のほとんどは雄階層に所属しています。女王は忙しすぎますし、労働者や戦士には知性が足りないからです。

Inheritorsとハイブ連邦との接触は帝国歴998年に始まり、1101年にその事実が公表されました。又、1117年にはククリー人の軍隊がInheritorsの鉱山に突入し戦闘になったこともあります。Inheritorsについては、帝国にはほとんど知られていないのが現状です。

## Lithkind

身長は1.2メートル、体重は30～50キログラム、というのが平均的なLithkindのサイズです。大きな緑色の眼と尖った耳を持ち、毛髪が無いことを除けば外見上は人類に似ています。但し、なまじ人類に似ているため、尖った歯に驚かされる人が多いようです。

Lithkindは2つの性を持ち、女性がやや大型です。Lithkindは哺乳類では無いので、授乳器官はありません。帝国時間で13年程で成熟し、寿命は35～40年程度です。

ハイブ・ククリー戦争(帝国歴 - 2000年頃)の頃にLithkindはククリーと戦争になりました。当初劣勢でしたがハイブ人の援助を得て持ちこたえることができました。以来、ククリーとの国境では小競り合いが絶えません。しかし、この戦争自体が、Lithkindとククリーとが敵対することを狙ったハイブ連邦が仕組んだものではないか?という陰謀論も根強く残っています。

Lithkindは強い輪廻の思想を持っています。男の子は父親の生まれ変わり、女の子は母親の生まれ変わりと考えられており、複数の子供が産まれた場合には、「魂が分離した」と解釈されます。これは親の魂が強くなったとみなされ、吉兆として扱われます。一方で、機会喪失につながるからという理由で、事故死を恐れます。

彼等は「連れ添い(mating)」以外では、異性に接することがほとんどありません。街

は深紅壁(Crimson Wall)という壁で男性用区域と女性用区域に仕切られています。男の子は産まれるとすぐに男性用地域に移されます。

Lithkindの中央政府はSELKと呼ばれる政府で、22の星系政府と47の地域が参加しています。一方で、Ileetと呼ばれる奇妙な共同体もあります。Ileetは数的には少数ですが、ホルモン操作によって成熟前で成長を止めた女性だけの共同体で、クローンにより子供を作っています。Ileetの活動もハイブ人の陰謀ではないか、と疑うLithkindもいます。

GTのラインアップでは、このあとに次のモジュールが予定されています。

OnlineJTASで行われたアンケートでは、4番目のモジュールをそのまま出すか、群小種族と人間型種族とを別冊にするかどちらが良いと思うか？という問いがありました。SJGがどういう判断を下すかわかりませんが、アンケートでは別冊にして欲しいという声が多かったことを申し添えておきます。恐らく発売は来年になると思われませんが、今から楽しみです。

# アンバーゾーン 「ダイナム」

以下のアンバーゾーンは、革命直後（1106年）のダイナムを舞台にしたものですが、少数勢力の支配下にある鉱業惑星に革命が起きたという設定にすれば、他の星系に移植することは容易でしょう。

## オープニング

「隣の星系で革命が起きた」というニュースを聞いて数日。争乱のあるところに儲け話あり、とばかりに情報を集めていたPC一行は、ある造船会社が困っているという話を耳にします。会社の名前は「クワドリック産業」。なんらかの理由でダイナムから荷物を運ぼうとしているという噂でした。PCがクワドリック産業に接触を図り、一行が自由貿易商人であることを明らかにすると、総務部長と名乗る人物が一行を会議室に案内します。

総務部長の話によると、クワドリック産業は海軍から受注していた船を建造するために必要なズチェイクリスタルをダイナムから輸送する計画でしたが、革命のため計画が頓挫してしまったとのこと。どうやらクリスタルは革命政府に接收されてしまったらしく、又現地の社員も革命政府に拘束されているようなのです。

総務部長は、PCに以下の提案をします。

- ・ 現地の情報を入手してくれれば、Cr1,000 ~ Cr100,000の報酬。
- ・ ズチェイクリスタルを入手してくれれば、1tあたりMCr1で買い取る。
- ・ 当社は傭兵部隊の派遣の準備をしている。よって、現地で当社の名前を出してはいけない。
- ・ 無理をして、クリスタルを散逸させるようなことはしてはいけない。

総務部長は、証文の類の発行は一切拒否し、口約束以上のことはできないと言います。通常では精練済みのズチェイクリスタルはトンあたりMCr0.8程度で取引引きされますが、彼等は急いでいるので高く買おうと申し出ているのです。このことは、<エンジニアリング> 3以上又はライブラリデータ検索によって裏付けられます。

一行は、星系から脱出しようとする特等乗客の輸送が見込めることもあって、ダイナム行きを決意します。

## ダイナムにて

PC達の船がジャンプアウトし、ダイナムに近づいていくと革命評議会の宣伝放送が受信できるようになります。内容は、「自分達は正当な政権である」「自分達はダイナム

株式会社の大株主である」「反革命的な動きをしなければ、通常の商業・工業活動は妨げられない」「我々は宇宙船の出入りを完全に把握しており、密出入国の試みは必ず失敗する」「宇宙港以外への着陸を望む場合は、評議会の許可を得よ」といったものです。

P Cの船が軌道上で様子を伺っていると、何者かが突然「応答願います。こちらの現在位置は・・・」と言ってP Cの船の位置を発信します。信号はそれだけで、それ以上その船は何も発信しません。＜至難、通信、教育度＞に成功すれば、電波を発信した船を特定することができ、P Cの船から2倍ほど惑星から離れた場所に宇宙船が1隻見つかります。しかし、既に2Gで回避行動を始めており、しばらくすると見失ってしまいます。

謎の宇宙船からの信号に対し宇宙港から応答があります「宇宙港はS P A(Starports Autholity: 帝国の正式な組織)の管理下にあるが、T A S(トラベラー協会)はダイナムを現在レッドゾーンに指定している。宇宙港以外への着陸は推奨しない。」という内容です。

更に、軌道上を哨戒中の戦闘機が見つかります。戦闘機に向かって交信を試みると、「我々は革命防衛隊である。貴船が民間船であるならば、すみやかに宇宙港に着陸せよ。革命に敵対する行動をとった場合、我々は速やかに反撃を行う」という返事があります。

## ダイナム

ダイナムは主星から遠く離れた軌道を回る小さな惑星です。この星の地軸は常に主星を指しているため、主星に対する北半球はいつも光に照らされ、南半球はいつも夜です。そして赤道付近は常に黄昏時のような明るさと温度とを保っています。公転周期は1600年ですので、800年後には両半球の立場が入れ替わります。現時点では大気無し。重力は0.2G。

ダイナムの人口は23万人。鉱石加工センターのあるライラン、メディアン、ネイバンの3都市に集中しています。3都市ともドーム都市で、赤道上にほぼ等間隔に並んでいます。上述の理由により、各都市には昼夜の区別がありませんが、便宜上時刻が決められています。時差はありません。

革命前のダイナムは3つの都市のそれぞれにある「鉱石加工センター」と呼ばれる組織の理事会によって統治されていました。惑星全体を統治する「惑星議会」がライランにありますが、議会の90%は理事会によって押さえられていました。鉱石加工センターは「ダイナム株式会社」によって所有されていたので、ダイナムは事実上「ダイナム株式会社」の支配下にあったわけです。

## 宇宙港

宇宙港はライランの近くにあり、5～6隻の商船が停泊しています。到着次第、以下の情報がP Cに知らされます。

### 政治情勢について

- ・革命直後に一部の革命勢力が宇宙港の制圧を試みましたが、小規模な戦闘ののち、革命勢力は撤退しました。
- ・宇宙港は相変わらず帝国 S P A の管理下にあります。革命勢力もこれ以上宇宙港へ手を出すつもりはないようです。
- ・宇宙港外に出る場合は十分に注意深く振る舞うことが推奨されます。
- ・宇宙港とライランをつなぐためのゲート（加圧済み通路）には検問がありますが、宇宙港を封鎖しているわけではありません。革命勢力は十分な地上兵力を有しているわけではないようです。

### 貿易について

- ・投機品を売りさばこうとした場合、価格決定には DM+1 がつきます。工業機器、医薬品の場合は +2 です。
- ・通常の貿易品が入手できますし、船荷も普通にあります。
- ・但し、S P A は宇宙港での武器の取引を禁止しています。
- ・ダイナムからは定員一杯の乗客がいます。（特等、一等、二等、すべて）
- ・S P A は神経質になっており、宇宙港におけるあらゆる手続きには普段の倍の時間がかかります。P C が不意に出港しようとしても許可はありません。

ランダムに（判定は1日1回）又は適切な場所とダイス目により以下の情報が入手できます。

#### 1: 貿易仲介事務所、宇宙港の貿易係など

- ・ライランの革命本部の貿易委員会が、船のチャーターを募集しているそうです。
- ・【判定に成功したら】貿易委員会のチャーターに応じた商人と接触できます。仕事の内容（後述）を聞くことができます。

#### 2: S P A の施設、職員

- ・宇宙港の近くに革命政府の軍事基地があり、戦闘機群が運用されています。
- ・【判定に成功したら】戦闘機群は十分な資材があり長期運用が可能だが、パイロットの腕は未熟のようだと言われてもらえます。

#### 3: 自由商人が集まる所

- ・多くの人達がライランを脱出しようとしているとの情報が得られます。
- ・【判定に成功したら】強化型の空気清浄機と簡易ベッドを売っている商人に遭遇します。この空気清浄機を客室に装備することで船室1つに4人まで詰め込めるようになります。一部屋分で Cr5,000 です。これは本来 A T V やエアラフトに装備して、乗員を増

やすための装置です。

#### 4:高級で落ち着いたバーなど

・ダイナム情勢について議論をしている人達に出会います。革命前後の情報を聞けます。  
・【判定に成功したら】彼らは体制派のビジネスマンです。革命側の情報があれば一律Cr100で買ってくれます。経済関係の情報も知っています。但し、現時点では彼らは力もコネも持っていません。

#### 5:ややアングラな貿易関係者

・革命政府は貿易を維持することで正当性を示そうとしており、貿易品の価格も革命前と同じです。  
・【判定に成功したら】管理部門の能力低下のためか、輸出品の質が低下しており注意が必要だと教えてくれます。

#### 6:人気の無い場所：

・物陰から強盗に襲われます。切符を買う金欲しさの犯行です。  
・【判定に成功したら】彼は革命評議会のメンバーと個人的に喧嘩をしたばかりのところでした。評議会側は彼のことなど忘れていますが、彼は評議会から復讐されると恐れています。

## ライラン：人口10万

宇宙港に近い都市。革命評議会の本部があります。  
惑星議会は焼け落ちています。

ランダムに(判定は1日1回)又は適切な場所とダイス目により以下の情報が入手できます。

#### 1:市内の見聞

・ライラン周辺では小規模な戦闘しか起きておらず各種の産業も機能していますが、体制派が軟禁されているため、あらゆる部門で運営効率が低下しています。  
・【判定に成功したら】軟禁されている人々は、反革命の態度をとらないと約束した者から順に現場に復帰しています。しかし、まだ軟禁されている人が大勢います。

#### 2:労働者の集まる場所、又はマスコミ

・旧鉱山会社の管理職は全員軟禁されています。評議会は彼らを星系外との交渉材料とするつもりです。  
・【判定に成功したら】軟禁には市街の大型ホテルが利用されています。周囲には革命防衛隊が封鎖線をはっています。

### 3: 貿易委員会

・一部の物資（鉱業維持のためのパーツ類、医薬品）の輸入が歓迎されており、取引を望む者は貿易委員会に出頭するようとの布告があります。取引内容はエクストレーまでの往復チャーターです。正規のチャーター料に加えて、一等船客を正規の料金で運びます。（船客の分がボーナスということです。）

・【判定に成功したら】評議会はこれらの船は通常の貿易に利用するつもりでいます。船客も比較的問題の無い人物ばかりです。武器などの輸送にはもっと信頼できる船を使っていますが、それらのカモフラージュのために交通量を多くしようとしているのです。

### 4: インテリ系が集まる場所、又は体制派を探した場合

・PCが潜伏中の体制派に接触しようとした場合、〈難〉で適当な技能をつけて判定します。

・ファンブルの場合は、おとりにひっかかり革命防衛隊に逮捕されます。

・体制派に接触できた場合、彼らは船のチャーターを申し入れてきます。乗員3名と革命軍のデータと携えてリジャイナまで行ってくれるようとの依頼です。

・【判定に成功したら】潜伏体制派のメンバーの中にズチェイクリスタルのことを知っている人はいません。

### 5: 解放されたスタッフが集まる場所、あるいはそういう人を捜した場合

・解放されたスタッフは特に反革命的な傾向は無いようですが、機会があれば脱出したと考えている人が多いそうです。

・【判定に成功したら】ライランの工場の発掘管理をしていた人物がいます。彼はライランの鉱山からはズチェイクリスタルが出ていた記録はないと教えてくれます。

### 6: 基地に近づいた場合

・宇宙港の近くに革命防衛隊の基地があり、戦闘機はここをベースに運用されています。

・いきなり若者にからまれます。彼は戦闘機のパイロットですが、着陸に失敗して1機破損させてしまい、戦闘機を降ろされました。彼は酔っており、ポケットには戦闘機のシフト表が入っています。シフト表を見ると、宇宙船の出入りにあわせて戦闘機を稼働させているものの、戦闘機の数不足していることがわかります。

## メディアン：人口8万

・小規模な戦闘の跡があります。鉱山の一部が被害を受けましたが、鉱物のストックを用いて精錬作業は行われており、鉱山も復興が進んでいます。街はとりあえず落ち着きを取り戻しているようです。

ランダムに（判定は1日1回）又は適切な場所とダイス目により以下の情報が入手できます。

#### 1:市街を見聞した

- ・ネイバン～メディアン間をA T Vで労働者を運ぶための運転手を募集しています。
- ・【判定に成功したら】都市間のA T Vの移動については、革命政府も把握していないのだということが分かります。

#### 2:事務所街、又はクアドリック産業を探した場合

- ・クアドリック産業の事務所がありますが、下っ端の事務員以外は全員軟禁状態にあります。彼らは鉱山の管理をしていた人達です。メディアンにはクアドリックの大きな工場がありますが、例によって運営効率は低下しています。
- ・【判定に成功したら】ここにはズチェイクリスタルの話を聞いたことのある人はいません。

#### 3:労働者が多くいる場所

- ・ネイバンから流入してきた労働者が散見されます。ネイバンでは仕事がなく、メディアンやライランへ移動しようとする人が大勢いることを教えてくれます。

#### 4:インテリ系の人が集まる場所、マスコミ

- ・革命直前に大株主が視察に来ていました。彼は発見されておらず、評議会は彼の行方を追っています。
- ・【判定に成功したら】その人物の名前はアーレント＝ストーリン。革命直前にメディアンに来ており、A T Vで出発するのを目撃した人がいます。

#### 5:鉱山と都市の間を注意深く調べた場合

- ・メディアン鉱山と都市との間に事故で横転したまま燃え尽きてしまったA T Vが見つかります。中には3人の遺体と武器弾薬類の他に頑丈なアタッシュケースが残っています。アタッシュケースは遺体の一人にくくりつけられています。アタッシュケースには鍵がかけられており、こじ開けるための難易度は<難>です。中身はダイナム株式会社の株券3万株です。
- ・遺体はアーレント＝ストーリン、秘書、護衛の3人です。ストーリンはダイナム株式会社の大株主でしたが、視察中に革命が勃発し、避難中に事故死したものです。株券を持ち帰っても1株Cr1でしか売れませんが、革命評議会にとっては非常に価値のあるものです。この株券を持っていると、視察中だった大株主と間違われる危険がありますが、一方でこの株券は評議会との取引材料にもなります。(評議会が自らの正当性を主張するために非常に有利な材料になる。)

#### 6:鉱山

- ・復旧作業が続いています。
- ・【判定に成功したら】革命直前に偉そうな人物が視察にきていたそうです。

## ネイバン：人口5万

失業が原因で街は荒っぽい雰囲気になっています。

ネイバン鉱山では比較的大きな戦闘があり、鉱山、工場ともに大きな被害を受けています。

ここでは、氷結ガスの採取のみが続いています。

仕事がないため日雇い労働者はメディアンやライランへの移動を望んでいます。しかし、モノレールは産業維持のための氷結ガス輸送を優先しており、また客車の少なさもあって、人の輸送は1日40人に限られています。

ランダムに(判定は1日1回)、又は適切な場所とダイス目により以下の情報が入手できます。

### 1: 鉱山、工場を調査した場合

- ・工場は付属施設もろとも完全に破壊されています。
- ・ネイバン鉱山にはいくつかの鉱石の山が残っています。

メイン鉱山の近くにある大規模な鉱石の山。これは普通の鉱石です。トン当たりCr500の価値。

工場の近くにある加工済みと思われる鉱石の山。これは屑鉱石です。無価値。

破壊された建物の近くにある鉱石の山。これには微量のズチェイクリスタルが含まれています。トン当たりCr10,000の価値があります。

・施設がひどく破壊されているためどれが何であるか調べることはできません。労働者に尋ねても「掘り出したもの」「加工済みのもの」「掘り出したもの」としか分かりません。

### 2: 怪しい鉱山はないかと尋ねた場合

- ・落盤が絶えないという理由で放棄された鉱山があるという情報が得られます。(後述)

### 3: 革命前後の情報を集めた場合

- ・革命直前にお偉いさんが視察に来ていたという情報が得られます。
- ・【判定に成功したら】その人物は警備の厳しかったある建物(ズチェイクリスタルの精錬設備があった建物)に入ってしまったそうです。

### 4: 工場のスタッフについて調べた場合

・戦闘があったのでかなりの混乱が起きたそうです。基本的には全員捕まってホテルに軟禁されていますが、数人がライランに送られたそうです。まだ、解放されたスタッフはいません。

- ・【判定に成功したら】革命政府の指導層は、何かの情報を求めているそうです。

5:比較的落ち着いた酒場、あるいは行政関係者への接触

・工場のスタッフの人達は親切だったのだからいつまで捕まえておくのはおかしい、と主張する労働者の一群がいます。彼らを解放して復旧に当たるべきだという主張もあります。

・【判定に成功したら】表だった行動は革命評議会ににらまれてしまうのでひっそりとした働きかけを中心に行動していると教えてくれます。

・PC達が相手を信用させることに成功したら、チャウラン氏に紹介してもらえます。但し、彼は最初は善意の第3者を装っています。

6:いらいらした労働者の喧嘩に巻き込まれます。

## ズチェイクリスタルについて

ズチェイクリスタル鉱石は、ナゴヤ=チャウランという人物が隠しています。彼はクアドリック産業の技術主任ですが、革命勃発時に調査で鉱山に入っていて難を避けました。彼は何人かの仲間を募り150トン分のズチェイクリスタル容器(MCr120相当)を落盤が多いために使われなくなったある廃坑に隠しました。彼はクリスタルと引き替えに同僚を助け出したいと考えています。彼はネイバンで一般労働者のふりをしながら革命評議会の情報を集めていますが、優秀とは言え単なる技術者であり、折衝やスパイ活動は不得手です。

彼の同僚は全部で15人。彼は会社の上層部の人間には関心がありません。二人はライランに移送され軟禁されていますが、残りの13人はネイバンで軟禁されています。

チャウランは技術主任ですが現場の人であり、労働者にも人望があるため、彼を当局に売ろうとする労働者はいません。優秀な技術者ですが、どうしようもないダジャレを好む悪癖があり、そのため彼の協力者も彼を革命政府との交渉の場に行かせようとしません。チャウランは金や権力には興味が無く鉱山の復旧をしたいと願っていますが、同僚が捕まっていることには腹を立てており、その件が解決するまでは革命政府に協力しようとしません。

実は、廃坑の事故は落盤ではありません。この廃坑には濾過型生物群が生息しており、超能力で餌を呼び寄せていたのです。餌を取り込もうとする際には岩のように見える生物が落盤のように犠牲者に押し寄せてくるのですが、これが落盤のように見えていたのです。チャウランは自分では気が付いていませんが超能力者であり、シールドの効果によってこの生物の難を避けることができていました。超能力を持たないキャラクターが洞窟に入った場合、特定の方角に求めているものがあるような気がします。<難、知力>に失敗するとそっちに行くべきだと考えてしまいます。クリスタル容器が隠されているのはそれと反対方向です。

誘われて進んでいくと、途中で軽い落盤が起こります。ランダムに選ばれた一人にだけ集中的に落盤があり、他の人は簡単に逃げるができます。506キログラムの石は犠牲者を取り囲むように集まり、犠牲者は身動きがとれなくなります。囲まれたキャラクターの宇宙服のエネルギーが吸い取られていきます。周囲にキャラクターがいれば、1分毎に10+筋力修正値キログラムの岩を除けますが、5分おきに落盤が起こります。

革命政府がズチェイクリスタルのことを知った場合、その入手を望みます。ダイナムの鉱山からズチェイクリスタルが産出されると分かれば、今後の交渉が有利になるからです。彼らはクリスタルが鉱山の所有物であり、すべて革命政府の管理の下におかれるべきであると主張しますが、発見の手数料としてCr100,000を提供すると言ってきます。交渉次第ではCr200,000まで増額しますが、それ以上を要求した場合は強硬手段に訴えます。

## 移動について

- ・ダイナムの基本的な移動手段は、短距離がA T V、長距離がモノレールです。
- ・モノレールはライラン～ネイバン、ネイバン～メディアンの間で運行されています。但し、ネイバンからメディアンへの切符は入手困難です。
- ・A T Vはダイナムではポピュラーな存在で大量に存在します。モノレール沿いの道路を使って移動すれば確実ですが、容易に発見されるでしょう。
- ・宇宙船の直接運行は許可されていません。宇宙港以外への着陸には評議会のメンバーの同乗が必要です。
- ・エアラフトは市内でも見かけます。

## ライバルについて

星系到着時にP Cの船の位置を語った一団がいます。自由貿易船「ネクストムーブ号」(400トン)に乗るアム＝キューベル他の5人組です。彼らもズチェイクリスタルの話を耳にして一攫千金を目指してこの星にやってきました。

彼らの行動は以下の通りです。

- 1日目：宇宙港に着陸します。彼らは食料品を積み込んでいます。
- 2日目：ライランで情報収集に従事します。
- 3日目：ライランでの調査を終えメディアンに移動します。
- 4日目：メディアンで情報収集に従事します。11+でP Cと遭遇します。
- 5日目：労働者に紛れてメディアンの鉱山を偵察します。
- 6日目：ライランに戻り情報収集をします。
- 7日目：ライランで防衛隊の戦闘機群の警戒スケジュールを入手します。
- 8日目：加工済みの鉱石を満載して宇宙港を出発しますが、途中で引き返しネイバン鉱山付近に着陸します。
- 9日目：エアラフトを使ってネイバン鉱山付近の調査を行います。

10日目：ネイパン鉱山付近の調査を行います。

11日目：3つのストックから同量ずつ船に積載します。彼らは土木機械を持っており作業は1日で終わります。これによりズチェイクリスタル入りの鉱石の山は無くなります。

12日目：彼らはリジャイナヘジャンプアウトしていきます。

PCが同じ場所（都市、鉱山、工場）にいる場合、11+で遭遇します。PCが気づくかどうかは「難、知力、適当な技能」で判定します。相手は気が付きません。

PCが交渉を持ちかけた場合、彼らは表面的には同意しますが、裏切るつもりでいます。3つのストックから同量ずつとるところまでは問題ありません。しかし、PCの船に鉱石を積み込む際に彼らは鉱石に紛れて爆弾をPCの船にしかけます。土木機械は彼らが握っているので、何かが紛れているのではないかとこの仮説をたてて鉱石の山をひっくりかえさない限り何も発見できません。

ジャンプイン直前に彼らはその事実をPCに通告し、リジャイナにジャンプしてそこで連絡を待つように命じます。リジャイナでは船医以外の全員がコールドスリープし、彼らの到着を待っていると命じてきます。彼らは船に乗り込むと船医もコールドスリープさせ船を乗っ取ります。船をある小惑星に移動し荷物を自分たちの船に移します。PC一行はそのまま放置されます。運が良ければ発見され救助されるでしょう。

## コメント

典型的なパターンとしては、

- ・内容不明の鉱石をある程度もって帰る。
- ・クワドリック産業の現地社員に接触。何人かをつれて帰る。
- ・チャウランと接触し、クリスタルの所在地情報を持ち帰る。

といったところでしょう。

作者が想定しているベストの解は、株券をネタにして革命政府と交渉してチャウラン氏の希望を叶え、チャウラン氏の好意で安く譲ってもらった鉱石だと称してクリスタルを持ち出す方法です。ですが、ここまでうまくいくことは難しいでしょう。

革命政府の裏をかいて宇宙港以外の場所に着陸しようとする試みは非常に危険なものです。普通の商船では戦闘機隊に勝つことは望めません。この作戦の場合、短時間に少量を持ち出すのがせいぜいです。ある程度軍事能力のあるパーティなら戦闘機の基地を襲撃することもあるかもしれません。ともかく、情報以外の「モノ」、すなわちクリスタルを持ち出そうとする場合は、その方法が問題になるのです。PC一行は色々な手を考えるでしょうが、リスク評価を忘れないようにして下さい。

PC一行があまりにのんびりしている場合は、傭兵部隊が到着してクリスタルを奪取していきます。クワドリック産業が急いでいることをお忘れ無く。

## ライターズノート

和訳されているシナリオに「焦熱面横断」と「ダイナムのクリスタル」というのがあります。前者は革命勃発時にダイナムに居たPCの冒険、後者は傭兵部隊の一員となってクリスタルを奪取に行く冒険です。本シナリオは2つのシナリオの間に位置するものです。作成に当たっては両シナリオの設定などを流用しており、一部ネタバレになっている部分もあります。御了承ください。

本シナリオは現在進行中のキャンペーンの一エピソードです。「ダイナムのクリスタル」の設定をフレーバーとして噂に出したところ、価格の大きさに目が眩んだ一部のPCがダイナムに行ってしまった、というハプニングに対応して作ったものなのです。やや引きが弱いのはその辺の理由です。

当方のプレイ時には、PC一行はチャウラン氏の要望を聞いたあとで、宇宙港に陣取って革命政府と交渉。革命政府にクリスタルを引き渡すのと引き替えに、チャウラン氏の同僚の解放とクリスタルをMCr0.8/トンで買い取る約束とを勝ち取りました。手持ちの現金分しか買えませんでした。約MCr2の利益を獲得しました。かなりの成功と言えるでしょう。

チャウラン氏の駄洒落趣味については、プレイヤーに描写を任せてしまうのがいいでしょう。この駄洒落趣味は、人望があるものの交渉はできない、ということの理由付けでもあります。NPCのキャラ立てと割り切った方が扱いが楽かもしれません。ちなみに、当方でプレイしたときには、駄洒落趣味の技術者がいるという情報をあらかじめ与えておきました。そして、「ジョン」という人物の代理ということで現れた人物にPCが「あなたがジョンさんの代理ですか？」と聞かれたときに「そうだジョーン」と答えさせました。一発でチャウラン氏と気が付いてくれました。^^;

# オンライン・トラベラー・ジャーナル

トラベラージャーナル(JTAS:Journal of the Travellers' Aid Society)は、GDWが初期に発行していた雑誌の名前です。ゲーム世界中でトラベラー協会が発行している雑誌と同じ名前にするところなど、なかなかの気の利いたネーミングです。タクテクス誌でトラベラーが扱われていたころには「ジャーナルコーナー」というのがあったのを覚えている人も多いでしょうが、この雑誌からとられた名前です。

初代トラベラージャーナルはCT(Classic Traveller)の時代に24冊が発行されました。その後で"Challenge Magazine"と改称されて更に10冊が発行されました。又、総集編とも言うべき"Best of the Journal"も4冊発行されています。

このトラベラージャーナルが今年の2月にオンラインマガジンとして復活しました。アドレスは、<http://www.jtas.sjgames.com/>、年間購読料は\$15です。

驚くべき事に、このオンラインJTASは週刊で記事が更新されています。各号に載っている記事は4~5本程度ですが、週刊で半年たてばそれなりの量になります。本稿執筆時点(7月末)で、シナリオ関係だけでも、アンバーゾーン15件、偶然の遭遇10件、ショートアドベンチャー8件、キャンペーン用資料12件、と国産RPGだったら順調であっても数年がかりで提供される量の情報が既に入手できるのです。親切なことに、どの記事がどの程度評判が良かったかについても検索できるようになっているので、評判の良い記事から順番に読んでいくということもできます。

記事とは別に毎号、読者アンケートが実施されており、これが、また興味深い結果を出しています。

投票数は大体200~300(ということは、この数倍程度が購読者数ということになりますかね)ですが、「どの宙域のデータが欲しいか?」(多かったのは、コアとデネブ)「どのくらいトラベラーで遊んでいるか?」(半数以上が15年以上)「どんなキャンペーンが好きか?」(探検ものと個人商船ものに人気)「AlienRaces4を、人間型と非人間型の2分冊にした方がいいと思うか?」(Yesが3分の2)「あなたが持っているトラベラー製品を積み上げたらどのくらいの高さになるか?」(90cm以上と答えた人が45%)などなど、ここを読むだけでも面白いです。

しかし、長く遊んでいる人が多いのは愛されている証拠ですが、新入りが少ないという問題点が相変わらず解消されていないことの証拠とも言えるでしょう。

2000円にも満たないお金でこれだけのものが手に入るのでから、放っておく手はありません。全てのトラベラーファンの方にお勧めします。

# Classic Traveller Reprint

"Classic Traveller Reprint Series"の第1弾、"Books 0-8 The Classic Books"が今年の2月に発売されました。輸入もののRPGを扱っている店(イエローサブマリンやマークなど)には少数ですが入荷していますので見たことのある人もいるかもしれません。

この本は、Far Future Enterprises 社が昔のトラベラーの再販を企画したもので、CT(Classic Traveller)時代にGDWが公式に出版したものを全部(!)再販する予定になっています。

この"Books 0-8"には、「キャラメイク」「宇宙船」「世界」「傭兵部隊」「宇宙海軍」「偵察局」「豪商」「ロボット」が含まれています。但し、全て日本語訳が出ていましたし、ルールもデータも後のMT(Mega Traveller)などに受け継がれていますから、実用性というよりはコレクターズアイテムの色合いが強いように思います。

しかし、重要なのは前述の「全部」という部分です。CTは海外RPGとしてはかなりたくさん訳が出た方ですが、それでも未訳のものがたくさんあります。ショートアドベンチャーやシナリオブックも半分程しか訳されておらず、現在では英語版も入手困難なのが実状なのですが、この再販企画が順調に進めばこれらが全部出版されるのです。「ゾダーン遠征(Expedition to Zhodane)」「太古種族の謎(Secret of Ancients)」「シグナルGK(Signal GK)」などの名前を耳にしたことのある人も多いでしょう。また、ジャーナル誌やチャレンジ誌もラインアップにあがっています。

さて、この"Books 0-8"の内容は昔のルールブックそのまま(版型を大きくして、昔の2ページが1ページになるように製本されています。たぶん、厚くなりすぎるのを嫌ったのでしょう。)なのですが、冒頭にちょっとした資料が載っています。その中にCTのセールス数があったので紹介します。

タイトル	生産数	初版発行年
Basic Traveller :	64,320	1977
Basic Traveller revised :	72,410	1981
Mercenary :	103,489	1978
High Guard :	100,638	1979
Scouts :	25,584	1983
Merchant Prince :	12,156	1985
Robots :	11,785	1986
Introduction :	48,707	1981
The Traveller Book :	39,932	1982
Deluxe Traveller :	37,822	1981
Starter Traveller :	34,041	1983

”Basic ”というのはキャラメイク、宇宙船、世界と冒険、の3冊を一箱に入れたものです。”Deluxe ”は更にイントロダクションとショートシナリオ1本、スピンワード宙域図を加えたもので、収録されているシナリオこそ異なりますが、最初の日本語版とほぼ同等のものです。” Starter ”は、” Basic ”の改訂版ですが、David Deitrick 氏による美しいイラストの描かれた箱に収められていました。

結局、基本セットは約25万ほど、出たことになります。スティーブジャクソン社基準によると、RPGのセールスでベストセラーと呼ばれるための目安は10万部だそうです。とすると、トラベラーの中では、” Basic ” , “ Mercenary ( 傭兵部隊 ) ” , “ High Guard ( 宇宙海軍 ) ” がベストセラーであるということになります。

トラベラーは知名度はともかくセールス的には中堅のRPGでしたから、10年間でこの数字というのは、まあ妥当なところと言えるでしょう。単独のセットで一番多いのが「傭兵部隊」だというのが、マンチキンっぽさが伺えて面白いです。又、セールスを見る限り、トラベラーをある程度熱心にマスターする人は恐らく1万人程度だったのだらうと思います。

入手方法は、輸入ゲームを扱っている店で買うか、あるいは通販を利用することになります。Far Future Enterprises社に直接申し込むことも可能ですが、クレジットカードが使えないので送金がやや面倒になります(私は、郵便局の国際送金小切手を利用しました)。詳細はウェブページ(<http://members.aol.com/Traveler/T401-00.html>)を参照してください。

当初の予定では、第2弾 "Supplements" がもう出ているはずなのですが、例によって遅れています。"Supplements" には、「1001キャラクター」「異星生物との遭遇」「スピンワードマーチ」「帝国市民」「ライトニング級巡洋艦」「76人のパトロン」「商船と砲艦」「ライブラリデータ」「戦闘艦」「ソロマニリム」「書式集」「ベテラン」などが収められる予定です。

更に第3弾 "Adventures" には「キンニール」「研究基地ガンマ」「黄昏の峰へ」「リバイアサン」「一兆クレジット艦隊」「ブロードソード」などの既訳シナリオと「ゾダーン遠征」「収容所惑星」「太古種族の謎」「シグナルG K」などの未訳シナリオを含めたシナリオが13本、第4弾 "Double Adventures" には、「シャドー & ミスリルの使命」のような2本で1冊になっていたようなシナリオが6冊分含まれています。

第2弾以降は未訳ものが多く含まれていますので、購入を検討されることをお勧めします。

"Book 0-8 The Classic Books"

FFE001 \$28.00

Far Future Enterprises

1418 North Clinton Blvd. Bloomington IL 61701

# トラベラーニュースサービス

現在トラベラーニュースサービス(TNS: Traveller News Services)はスティーブジャクソンゲームズ社のウェブページ(<http://www.sjgames.com/gurps/traveller/news.html>)で週1回のペースで更新が続けられています。日本語版については、筆者が数日遅れで翻訳したものを、[http://www01.u-page.so-net.ne.jp/fa2/phoenix/rpg/traveller/tns/tns\\_j.html](http://www01.u-page.so-net.ne.jp/fa2/phoenix/rpg/traveller/tns/tns_j.html) で公開しています。

2000年上期のTNS(ここでは、1999年12月から2000年6月までの発表分を対象としています。)には幾つかの流れが見受けられます。年初のイレリシュ大公イシス、デネブ大公ノリス、両名の叙任式を別扱いとして、

- ・デュリナー前大公爆死事件について
- ・ソロマニ方面の政情不安について
- ・スピンワード方面の政情不安について

の3つです。以下では、それについて概略を述べます。詳しくは上述のウェブページを見てください。こういう断片情報から色々と推測をするのも楽しいものです。

## デュリナー前大公爆死事件について

デュリナー前大公爆死事件関連については、爆死事件本件についても、関連すると思われる他の事件についても全貌解明が遅々として進んでいない状況がわかります。240-1116に起こった、前の帝国親衛隊イレリシュ連隊指揮官(former commander of the Hlilish Regiment of the Imperial Guard)ヒロシ=エネラ大佐(Colonel Hiroshi Enera)の怪死も殺人事件であったことが明らかになり、デュリナー大公の事件と何らかの関連があるものと疑われています。

イレリシュの首都ドラン(Dran)では、前大公爆死について様々な噂が飛び交っています。当地では、他の誰かを狙ったテロにデュリナー前大公が巻き込まれたとの説が優勢だそうです。

MTの歴史を知っている我々にとっては、これらの影にデュリナー前大公による皇帝暗殺計画が見え隠れしているわけです。この皇帝暗殺未が表面化するのかどうか、非常に興味深いところです。

## ソロマニリム方面の政情不安について

ソロマニリム方面では、将来的に何らかの事件に繋がる伏線であろう様々な事件が続発しています。一番大きいのが1119-1117に起こったククルカン星(planet Kukulcan)の反ソロマニ連合決起事件でしょう。ククルカン星系がソロマニ連合との関係途絶を宣言、これに対抗してソロマニ連合の海軍提督ブレンダン＝グラント(Brendan Grant, Fleet Admiral)はククルカン星の封鎖に踏み切りました。しかし、ククルカンを軍事的に制圧するにはかなりの戦力が必要なため、事態は膠着状態にあります。今のところ帝国はこの件について静観しています。

他に、アクイタイン星系(Aquitaine)での政略結婚、ブーティアン同盟(Bootean League)内でのポリフェムス(Polyphemus)とセクヤー(Sequoyah)との対立、クエイパー(Quaver)でのクーデター成功、など、きな臭い事件が多数報告されています。一方で、ボクエロン(Boqueron)での和平合意、ウガルブ(Ugarup)での戦力引き離し合意、など安定方向への動きも無いわけではありません。

今のところ、これらは一つの大きな流れにはなっていませんが、今年後半に "Rim of Fire" というタイトルでソロマニリムソースブックの発売が予定されており、そこで大量の情報が提供されることになるでしょう。はたして、ソロマニ方面で戦争が勃発するのでしょうか？

## スピンワード方面の政情不安について

ノリス大公がキャピタルでの大公叙任式に出かけており、現時点では帰還途中、ということが響いているのか、アラミス(Aramis)での反ヴァルグル感情の高まり、カリン(Karin)での軍政に対する反政府活動、などが報告されており、スピンワード方面の政情不安が高まっています。

また、1116年にルイ＝デ＝バシエ退役大佐が発表した「第五次辺境戦争時の捕虜がゾダーン連邦内に多数取り残されている」とのニュースが注目を集めています。今のところ、「可能性はあるが、問題として取り上げるには時期尚早」というのが公式見解のようですが、こうした不信感の高まりは不測の事態に発展する危険性もあり、注意が必要でしょう。

と言いたいところですが、実は1120年頃までのおおまかな流れについては、"GURPS: Traveller Behind the Claw" で明らかにされています。今後の楽しみのために内容は伏せておきますが、関心のある方は、是非入手して読んでみてください。

# あとがき

ということで、Phoenix通信のvol.1(第2号)が無事に出来上がりました。

今号は、今年の前半に出たものに焦点をあててみました。なにやらごちゃごちゃと色々な情報が描いてありますが、実は、これでも「一部」に過ぎません。ここに紹介した内容の10倍以上の情報が書かれているんですよ。こういうのが翻訳されないのは非常に残念ですが、市場を考えると仕方がないのでしょうかね。

相変わらず、イラスト皆無の味気ない本ですが、これは私が絵を描けない人間であるのと、編集作業の関係です。でも、イラストはS J GのページやG Tの出版物にたくさん載っているの、そちらで我慢して下さい。

一応、次回の冬コミも参加のつもりです。多分、“Rim of Fire”が出ているはずですので、それを扱った記事と、あとBITSというイギリスのトラベラーファンクラブが出している本の評判が良いようなので、それを入手して紹介しようと考えています。

それでは、みなさん、良い航海を。

## おくづけ

発行日：2000.8.12

発行者：phoenix

発行所：Phoenix 財団

連絡先：phoenix@fa2.so-net.ne.jp