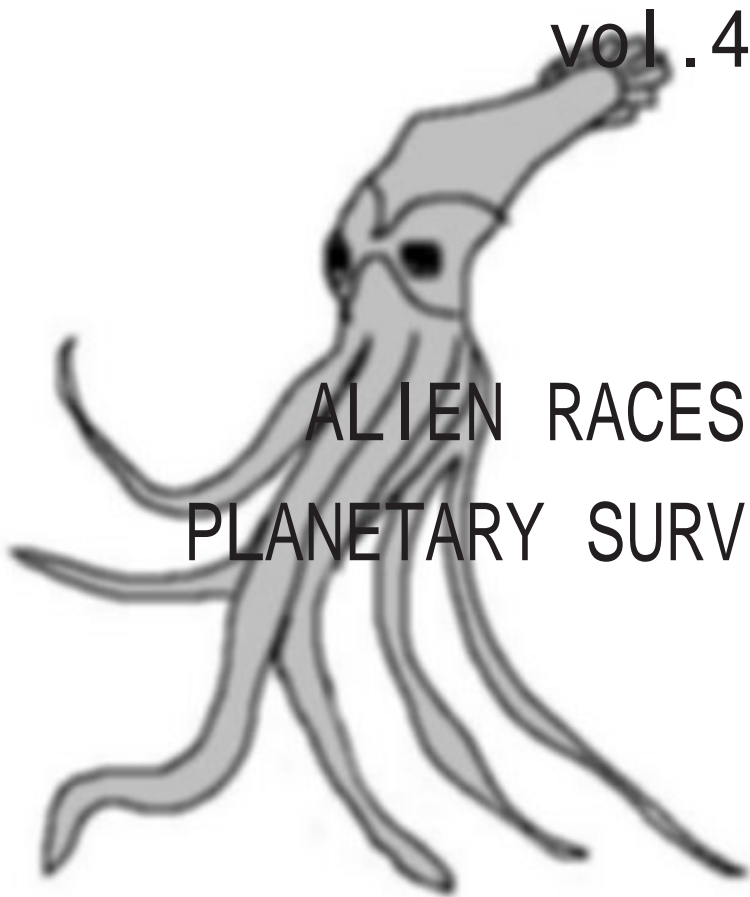


Phoenix通信

vol.4



ALIEN RACES 4 PLANETARY SURVEY

目次

GURPS:Traveller Alien Races 4

"16 Intelligent Races From Across Space" . 4

1 : エル・イエール(Ael Yael).....	5
2 : アヘタオワ(Ahetaowa).....	6
3 : ブワプス(Bwaps).....	7
4 : エバンサ(Evantha).....	8
5 : ギルグカー(Girug'kagh).....	9
6 : ギシアスキオ(Githiaskio).....	10
7 : フカール(Hhkar).....	11
8 : ランゼイ(Hlanssai).....	12
9 : ジャージー(J'aadje).....	13
10 : ジグド・ル・ジャグド(Jgd-ll-Jagd).....	14
11 : ジェシア(J'sia).....	15
12 : シャリ(Schalli).....	16
13 : シュリーカーズ(Shriekers).....	17
14 : テズキャット(Tezcat).....	18
15 : ヴァルキリー(Valkyrie).....	19
16 : ヴィルシ(Virusi).....	20

Planetary Survey	21
GURPS:Traveller Planetary Survey 2	
"DENULI the Shrieker World"	22
GURPS:Traveller Planetary Survey 3	
"Granicus the Pirate Paradise"	23
GURPS:Traveller Planetary Survey 4	"GLIS-
TEN Jewel of the Marches"	24
GURPS:Traveller Planetary Survey 5	
"TOBIBAK the Savage Sea"	25

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。

GURPS:Traveller Alien Races 4

"16 Intelligent Races From Across Space"

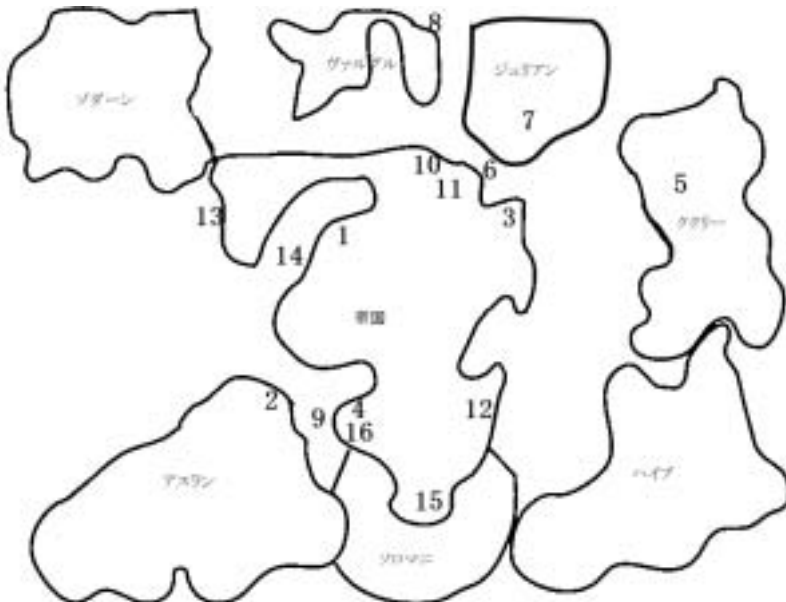
Compiled by Steve Jackson, Loren Wiseman

異星人シリーズの第4作は、群小種族集です。次から次へと個性的な種族が登場しますが、彼等は単に奇抜だけでなく、トラベラー世界と関わり合っている「知的」種族なのです。

以下に、簡単な紹介をしますが、興味を持った方は是非原書入手して読んでみてください。一種族あたり10ページにもなりませんから、多少英語が不得手でもなんとかなるでしょう。

使い方としては(単に読んで面白いというのもありますが、)冒険の過程で彼等が住む星に立ち寄ってみたり(アヘタオワ(2)やギシアスキア(6)、ジグド・ル・ジャグド(10)などの場合。シュリーカーズ(13)の場合は、星そのものが冒険の舞台です。)するのも良いですが、既存あるいは自作のシナリオの「忘れて欲しくないNPC」をこれらのエイリアンに変えてしまうのも面白い使い方です。エル・イエール(1)の情報屋、プワプス(3)の役人、ランゼイ(8)の芸術家、テズキャット(14)の傭兵、ヴィルシ(16)の医師、などを出せば、プレイに彩りが加わりますし、プレイヤーもそのキャラを忘れたりはいしないでしょ。

下図は、おおざっぱに彼等の母星がどの辺にあるかを示したものです。あまり厳密なものではありませんが、プレイの参考まで。



1:エル・イエール(Ael Yael)

エル・イエール(以下、エルと略称。)は、荒々しく、誇り高く、偏屈な種族です。人類種族との最初の接触以来この性格は変わっていません。最初の接触は第一帝国の頃のことでしたが、当時のヴィラ二人はエルを事実上無視していました。第二帝国は多少の交流を試みましたが、暗黒期の到来でこれも途絶えました。しかし、第三帝国の頃、彼等の母星ジャエイリヤ(Jaelya)で大規模な鉱床が見つかったことで関係が激変します。マカティール(McAteer Mining)という会社がエルを奴隷労働者として酷使するようになったのです。415年には遂に反乱が起こり、その後の22年間でエルの人口は5%まで減少してしまいました。この問題は437年に海兵隊がマカティールを追い出すことで終結し、それ以後、偵察局がジャエイリヤを管理しています。現在のエルの人口は80万人程度です。



エルは、有尾、六肢のヒューマノイドで、最初の2肢は長さ4m程の翼になっています。次の2肢は強く柔軟な腕で、二本の長い指と親指があります。視覚に優れ、近赤外線も知覚できます。この翼は低重力で濃密大気の世界であれば実際に飛行することができます。平均寿命は70歳程です。

エルの社会の基本単位はエジャー(hejal)と呼ばれる40~150個体から構成される共同体で、意志決定は民主的に行われます。個人の小物以外の財産はエジャーに所属します。若いエルはジャエイリヤ基金(帝国が設立した基金で、保険・福祉など多岐にわたる活動を行っている。)から補助を受けて、訓練を受けるため母星外に出ることがあり、その後も偵察局などに残る者もいます。

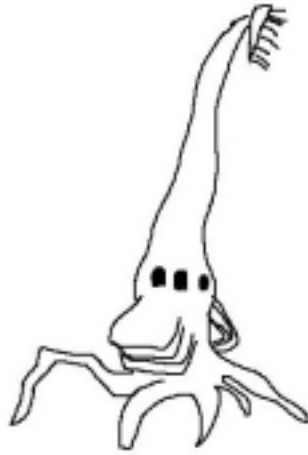
エルの多くはその歴史的経緯から大企業を嫌悪しており、又消費社会の構成員も大企業に仕えているのと同じであるとみなしています。母星外で反大企業を標榜するテロ組織のメンバーとして活動するエルもいるほどです。帝国社会に対する知識や見聞を得たエルはそのような偏見が弱まっているものですが、大抵のエルは帝国市民に対して懐疑的です。エルはジャエイリヤの開発に不熱心で、低開発を忍ぶ方が帝国市民とつきあうよりましだと考えています。

エルの口承詩は非常に優れたものであり、エル社会にとっても重要なものです。その幾つかは帝国公用語に訳されて高い評価を得ていますが、彼等が大企業を嫌っているため小規模にしか広まっていません。

2 : アヘタオワ(Ahetaowa)

アヘタオワは植物のような外見と強力な超能力を持つ種族であり、倫理と平和主義を尊ぶ種族でもあります。一方、彼等は個人所有の概念がどうしても理解できず、人類種族との交流もほとんどありませんでした。

生物学的には、地球のクラゲやイソギンチャクに類する種族ですが、地球上の類族とは異なり、彼等は超能力を発展させ、それによりより有利な食物摂取を可能にしてきました。彼等のライフサイクルは自由に動き回る幼生期と固着した成人期とに大きく分かれています。アヘタオワの祖先は固着生物でしたが、触手と超能力とによって周囲の環境に働きかける能力を備えていました。約200万年前には知性が芽生え、そして超能力に磨きをかける進化を続けてきたのです。



アヘタオワは約6000年前に船を発明し、探検と植民の時代に突入しました。4000年前には惑星上を探検しつくし、テレパシーと船と連絡用小動物とを用いたネットワークを確立しました。3600年前に鉄器を、3400年前には無線を発明し、無人宇宙船の発射も行いましたが、体の大きさと携行すべき物資の多さがネックとなり、有人宇宙飛行が実現したのは1300年前でした。アスラン帝国との接触は帝国歴730年のことで、まもなく交易関係が結ばれました。アヘタオワの輸出品は、高性能ロボット、コンピュータ、美術品、薬剤などです。

成人の全高は10m、体重は500kgを超え、白灰色の繊毛に覆われています。胴体は根本の部分で直径60cm程で、先に行くほど細くなっていき、先端部には30cm程の触手が10本並んでいます。これらの触手は「手」ではなく感覚器です。「手」の役割を果たすのは様々な小動物で、代表的なものはアイクティ(Eikhty)やアフテ(Afte)です。アヘタオワはテレパシーや給餌によって彼等をコントロールしています。根本、中間部、先端部に5つずつの目があり、360度の視界を得ています。土から吸収した養分と光合成とによって主なエネルギーを得ていますが、必要に応じて小動物を食べることもあります。彼等はほとんど動くことができませんが、緊急の場合にはテレポーターションで、通常は機械の力を使って移動します。

アヘタオワの社会は正直さが尊ばれ、コミュニケーションが大きな比重を占めています。彼等は知識や思想を共有することに喜びを感じており、物質的なものについても共有を当然と考えています。そのため、やってきた外世界人はしばしば自分の持ち物が「借りられてしまう」ことに戸惑うことになるでしょう。

3 : ブワプス(Bwaps)

ブワプスは非人類種族としては最も多く帝国内に存在する種族です。彼等は第一帝国の頃から優秀な官僚として活躍してきました。彼等は秩序と正直さを尊ぶ生まれながらの官僚なのです。ヴィラニ勢力圏の重要な星系には大抵ブワプスの官僚が見つかるはずですし、少数ならば辺境の地やソロマニ地区でも見かけるでしょう。彼等の管理能力は官僚だけでなく、技術者、科学者、商人としても有用なものです。想像力には欠けるもののブワプスがいれば研究の効率が大幅に向上するからです。

ブワプスがヴィラニ人と接触したとき彼等はT L 6 程度の状態でしたが、非常にスムーズに技術を吸収し、1 0 0 年ほどでT L 9 まで上昇しました。又、彼等はジャンプ2の技術をヴィラニ人から吸収した数少ない種族でもあります。方法については知られていませんが、その管理能力を生かして設計図を獲得したのだとの説もあります。ブワプスは奴隷として扱われたことはありません。優秀な管理者として彼等は引く手数多だからです。第二帝国の頃、ブワプスに管理者としての教育を施す学校が設立され、多くのブワプスが巣立っていきました。この学校は暗黒期を生き延び、今でも母星のマーハバン(Marhaban)、シリア(Sylea)、ヴランド(Vland)で活動を続けています。クレオン皇帝はブワプスの価値を認め、ブワプスのみを対象とした爵位(the Order of Wampallally)を設立しています。

ブワプスの身長は1 . 2 ~ 1 . 5 m、体重は4 0 ~ 7 0 k gです。卵生で、孵化後数ヶ月は女性の袋(カンガルーのような袋があります。)の中で育ちます。こうした理由もあり、女性は子供の世話に多くの時間を費やすため、帝国社会で見かけるブワプスは圧倒的に男性が多くなっています。彼等は乾燥に弱く、湿度8 0 %以下で不快感を感じ、2 0 %以下では倒れてしまいます。そのため彼等は特製のフードを持つ衣服を着用しています。このフードは適度な湿気を与えてくれるのです。

ブワプスは整理好きで、秩序からの逸脱が嫌いです。ブワプスに対してやってはならないことの一つに「急がず」ことがあります。彼等は猛烈に反論を始め、かえって多くの時間がかかってしまうことになるでしょう。

ブワプスは雑食性です。火を用いた調理を好まず、漬け込みを多用します。人類社会から導入された食べ物としては、鮭、鯿、鱈、蝦、蟹、チーズ、キャビア、野菜の漬け物などが気に入っています。調理法としては、焼いたり茹でたりするのは問題ないようですが、揚げ物は駄目のようです。



4 : エバンサ(Evantha)

有翼で低重力を好むエバンサは昔からの帝国市民です。最近登場した強力なカリスマを持ったリーダーに率いられて帝国との関係を深めつつありますが、彼等は一枚岩ではありません。

エバンサが宇宙旅行技術を手に入れた直後に、ヴィラニ人との遭遇が起きました。帝国歴 - 4 2 0 0 頃のことです。第一帝国では従属種族扱いでしたが、第二帝国の頃には一定の自治権を手に入れることに成功しました。暗黒期の到来とともに人類は撤収し、エバンサは完全な独立を手にしました。第三帝国との接触の頃には、むしろ内部対立の方が大きな問題となっていました。

この状態は50年前に大きな転機を迎えます。シラニ・カイ(Shirani Kay)というマイア(Maia:独裁官)が登場し、スパイラル・パス(Spiral Path)という結社の元に大きな支持を集めるようになったのです。彼女の勢力は順調に拡大を続けていますが、実は彼女はメガコーポレーションのL S Pと親密な関係にあります。留学中にL S Pの重役の娘と友人になったのをきっかけにしたもので、現在は相互依存の関係にあります。

平均的なエバンサの身長は150cm、体重は30kg程です。尻尾まで続くとさかがあり、飛行時には舵の役目を果たします。人間の手に当たる部位には折り畳むことができる翼があり、人間の脚に当たる部位には手があります。体表は青っぽい羽毛に覆われています。

エバンサは肉食で、狩りをして得た獲物が一番おいしいと考えています。牛乳とアルコールが好きで、混ぜて飲むことがよくあります。

彼等は飛ぶことに強いこだわりを持っており、個人空間というものを大事にします。権威には服しますが、常に説明を求めます。官僚制とは無縁の文化であり、例えば、「記録を取る」ということを必要悪と見なしています。基本的には親切ですが、同性間の友情というものが実感できないようです。

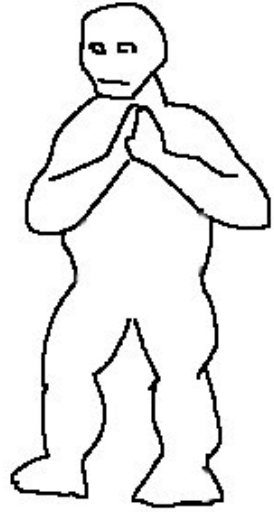
スパイラル・パスの基本的な方針は、帝国と協力して生活を向上させていこうという楽観的なものです。軍事面ではシャドーウィング(Shadow Wing)、宗教面では光の会(Initiate of Light)に支えられています。シャドーウィングはL S Pの援助の元充実した装備を持っており、形式的には帝国の統一陸軍に所属していますが、実際はマイアの私兵に近い存在です。光の会の教義は、世界は光と闇の闘争の最中であり、闇が優勢であるので光を助けよう、というものです。又、影は光の反映であり良きものと考えられています。



5 : ギルグカー (Girug'kagh)

ククリー帝国内の群小種族はそのほとんどがククリー人に従属しています。そんな中で、ククリー人に取り入り、ククリーと他種族の間の交渉を取り持つ「通訳」としての立場を得た種族がいます。それがギルグカーです。

ククリー人と接触したとき、ギルグカーは金属を精錬し都市規模の集落を作る程度にしか発展していませんでした。ククリー人にとっても3番目の異種族でしたが、最初の2つの種族と異なり、ククリー人はギルグカーを脅威とみなしませんでした。最初の調査隊のリーダーだったフーズ (Hooves) は監視所を残して一度帝都に戻り、数年後には神として君臨するために戻ってきました。ギルグカーはこれを受け入れ、技術を学び、そして、ククリー人の言語を分かりやすく表現する方法を発明しました。ギルグカーが有用であることを認めたククリー人は彼等を従者として使用するようになりました。良かれ悪しかれ、ギルグカーもこの状況を受け入れて現在に至っています。



ギルグカーの身長は約1.5m。髪はなく、肌は茶色系です。体躯に比べて力が強く、長めの手と短めの脚をしています。目と鼻が大きく、歯は40本。元々雑食性でしたが、現在は草食です。

5000年に渡るククリー人との関係はギルグカーの精神に大きな影響を与えており、従うべき相手と従えるべき相手を常に求めています。自発的に地位を変えようとする気概には乏しいものの、指示を受けると熱心に行動します。彼等の口癖は「少なくとも(at least)」です。少なくとも奴隷ではない、少なくとも食べるものはある、などなど。彼等の社会がカースト制を取っているのも驚くには値しないでしょう。最上位には司祭(ククリー人を神と崇めていた頃に交渉を担当していた者の子孫であって、文字通りの司祭ではありません。)次いで、専門職、労働者、部外者、となります。「通訳」として働くギルグカーはククリー人と直接接触することによって身分制の外に置かれます。

通訳はククリー人社会の中の立場であって、ギルグカー社会とは関係がないとされ、通訳となったギルグカーはククリー人社会への強い親近感を持つようになります。従属関係にあるとは言え、現実には通訳を抱えているのはククリー人の中でも裕福な者だけです。通訳がククリーの家で働いている時に生まれた子供は法律的にはククリー人とされ、通訳を抱えるククリー人の多くはギルグカーが子育てを行えるようにする設備も整えるものです。これらの子供達は軍役の後、通訳になるのが通例です。

6 : ギシアスキオ(Githiaskio)

ギシアスキオはアンタレス宙域に住むイカに似た水棲の知的生物です。その外見は人間とは大きく異なりますが、物の考え方は意外なほど人間にそっくりです。

第一帝国がギシアスキオの母星ギシアスキ(Githiaski)に到来したとき、水中の生物にはほとんど注意が払われませんでした。暗黒期になってから、たまたま立ち寄った商人が初めて知的生命であることを発見したのです。本格的な交流は第三帝国の時代になってからで、主に科学者の研究対象として始まりました。このころギシアスキオは文化的な発展を始めていました。金属を欠いていたためTLは低いままでしたが、石器や繊維の利用については十分に高度なものとなっていました。

ギシアスキオは全長2m程で、その半分は6本の触手が占めています。胴の太いところで直径は50cm位です。視覚はやや紫外線側に寄っており、あまり良いとは言えません。そのかわり聴覚は優れています。酸素呼吸生物であり薄い大気があればその海洋では呼吸可能ですが、一方で汚染された水に対しては弱く、汚染大気を持つ世界の大半では防護服を必要とします。1Gの世界なら200m程まで素潜りすることができますが、大気中に引き出されると数分で死亡してしまいます。又、

浮力の無い状態では体を支えきることができず、骨格や内蔵に深刻なダメージを受けてしまうのです(もちろん、0G環境ならばこのような問題は起こりません)。

ギシアスキオの精神が人間とそっくりなことは科学者の議論の種となってきました。人生観、友情や愛情の捉え方、成功願望など不思議なほど人間に似ているのです。彼等の超能力についてはほとんど知られていませんが、人類そっくりな精神構造を持つ以上、同じような潜在力を持つのではないかと考える人が多いようです。

ギシアスキオは帝国からの技術導入に励んでおり、対価としての外貨獲得のために、観光、海洋世界での労働、宇宙空間(0G環境が水中に似ていることに注意)での労働、研究などの領域で熱心に働いています。実際、6本の腕を持つギシアスキオは宇宙空間や水中では人類以上に有能です。

彼等は自分たちが群小種族として扱われていることに強い不満を抱いており、一部には劣等感に近い感情を持つものもいます。人類の側にも、彼等があまりにもイカに似ているため妙な先入観を持ってしまう者がいるようです。



7：フカール(Hhkar)

ジュリアン保護区の外縁近くに住む「眠れる龍」、それがフカールです。大きな頭と大きな尾を持つ4本指のフカールは恐竜人といった外見をしています。久しく鳴りを潜めていた彼等が再び姿を現したのは第三帝国誕生の頃でした。

フカールの伝説を分析した帝国の学者によれば、彼等は50000年前には宇宙旅行を実現したいとのことです(ジャンプドライブは開発していなかった)。その後、原因不明の理由により母星を捨てて他の惑星に移住しました。母星が過度の温暖化により住めなくなったとの説が有力ですが、はっきりしたことは分かりません。

ヴァルグルの資料に寄れば、帝国歴 - 222にフカールがウリニア(Urinir)に現れ、幾度かの戦闘の後に防衛軍を撃破しました。星を占領したフカールは全ヴァルグル人の皆殺しを図りました。必死の交渉によりこれは回避されましたが、それでも役立たずと判断された市民の多くが殺され、残りも奴隷化され、その代で滅ぼされました。ヴァルグルからジャンプ技術を得たフカールは勢力圏の拡大を続けましたが、377年にカルガー(Kargar)星系を防衛していたジュリアン艦隊との戦闘で大損害を受けたのを機に軍事侵略を止めました。以来、ジュリアン保護区とは友好関係にあり、特にメンダース(Menderes)というメガコーポレーションとは密接な関係を持っています。

フカールの身長は2mを超え、体重も200kg以上あります。聴力はやや弱いためフカールは大声で喋ります。彼等は磁気を感じ取り、また発生させることができ、磁場を用いて簡単なコミュニケーションを行います。

フカールには喫煙習慣があります。人間社会の煙草とは別のものですが、彼等は交易用として煙草も育成しています。

フカールは心理状態を「シフト」させることができます。学習、戦闘、労働、吟遊、などの状態が知られており、それぞれの状態において全く異なった人格を持つように見えます。性別さえもシフトすることができます。これと関連があるのかどうかははっきりしませんが、偽薬が有効に機能することも知られています。

フカールの社会では名誉が重んじられます。部族が重要な要素であることも含めて、アスラン社会に似た部分が多いですが、最上位組織の Hhkar Patriarchy が実際の権力を持っているという点がアスランとは異なっています。



8 : ランゼイ(Hlanssai)

ヴァルグル領の一画出身のこの猫を思わせるヒューマノイドは、今では帝国の各地で見かけることがあります。ランゼイはその芸術的才能、優美な振る舞い、軽やかな動きで名高く、その気まぐれな性格で悪名高い種族です。

ヴァルグル人と遭遇したとき、ランゼイは青銅器時代でした。ヴァルグル人は弱小種族には関心を払わないことが多いのですが、ランゼイは多芸で、柔軟で、相手の心情をくみ取る能力に長けていたため、ヴァルグル人は彼等を社会学者や召使い、貿易商人、スパイとして重用するようになったのです。

ランゼイは細身長身で、黄色い毛皮に覆われています。目と耳が目立って大きく、その耳は微妙な空気の動きや温度も検知することができます。

ランゼイは共感が強く、相手の反応を巧みに読みとることができます。しかし、これは超能力によるものではなく、あくまでも相手の反応を物理的に読みとる能力なのです。ランゼイ自体は極めて気まぐれな種族で、ちょっとしたことで気分を変え、数分経てばがらりと反応を変えてしまいます。ランゼイに一貫した行動をとらせるには、絶え間なく誉めるなり脅すなりし続ける必要があります。ヴァルグル人が「ランゼイは気まぐれで予測もつかない行動をとる」と言うことがあります。これは「ヴァルグル人は気まぐれだ」と思っている者にとっては誤解を招きやすい表現です。ヴァルグルの気まぐれさが、カリスマ性、地位、野心といったものに基づいているのに対し、ランゼイの行動は真の意味で衝動的なのです。

ランゼイのもう一つの顕著な能力に、優秀な短期記憶力があります。平均的な人類種族は一度に7つ前後のことを記憶できるのに対し、ランゼイは何十ものことを記憶できます。ただ、その気まぐれさ故にその能力を結集することができず、全体としての知性は人類と同程度になっているのです。

ランゼイの生き方には大きくン・タロンス(N' tarronst)とン・タロンチア(N' tarronchii'a)があります。前者は己の意志によって世界を作っていく生き方、後者は世界をあるがままに受け入れる生き方です。善悪とは無関係な概念とされています。ランゼイの目には、他の種族は皆ン・タロンスと映っているそうです。

帝国内で見かける典型的なランゼイは、放浪の芸術家、でしょう。彼等は非常に扱いにくい種族であり、長期的な契約を結ぶ(そしてそれを守らせる)ことなどほとんど不可能なことなのですが、その芸術的才能は他の種族も認めるものなのです。一方、この性格故、種族としての技術的進歩は、あまり進展していないのが現状で、テクノロジーの大半については同居している他種族に依存している状態です。



9 : ジャージー(J'aadje)

ジャージーはリーバズディープ宙域出身の教養豊かで平和的な種族です。彼等は最近になって星間文明との交流を深めるようになりましたが、母星に住む人類種族の一団との権力争いが悩みの種になっています。

ジャージーの社会はクデンシャル(Ku'denshar II)というある種のカリスマ性によって支えられた寡頭政を持っていました。クデンシャルはある種の示威を伴うため、その影響範囲は精々1都市程度にしか及びません。結果として、ジャージーの国際政治は都市の合従連衡に依ることになりました。その後、西大陸においては、リジュージャ(Rijudjya)という都市が各都市の政治家が集う場所として事実上の首都となりました。

星間文明との交流という点では、母星のガージュバジー(Gaajpadje)は、ヴィラニとソロマニの衝突やアスラン国境紛争の舞台に近かったものの、実際には忘れられた存在でした。そんな中、- 850頃、一隻の宇宙船がジャージュバジーに着陸し、乗員達はそのまま東大陸に定住しました。これがカトリング(K'tring)です。彼等はジャージーを劣等種族とみなし、そのまま東大陸を支配下に収めました。しかし、カトリングの進撃はそこまでで、カトリングは数に劣り、ジャージーは統一行動に欠けていたことで両勢力の力は拮抗しました。

この状況が変化したのは1108年に商船がガージュバジーに到着して以降のことです。商人達はカトリングには価値を見いださず、ジャージーを貿易相手にすることにしました。しかし、このことを察知したカトリングは貿易団を襲撃し、惑星内の勢力争いに手を出すなど警告しました。両勢力が惑星外に目を向けたことで争いは新たな局面を迎えたのです。

ジャージーは人間を一回り小さくしたような外見と言われますが、金色の肌と大きな目を持ち、人間と見間違えることはありません。一部のビタミンを除けば、食べ物もほとんど共用できます。

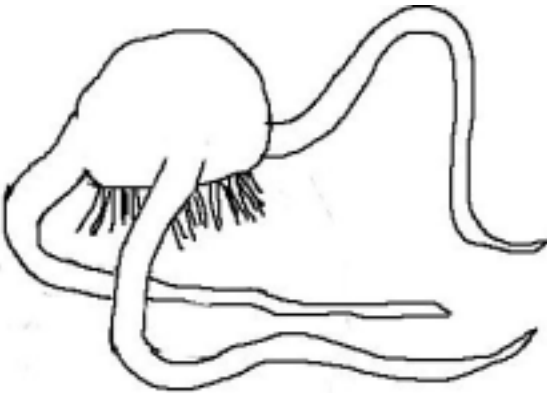
人類がジャージーに抱く第一印象は、平和的で温厚な種族だというものですが、これは事実と反します。彼等は部族内とカトリング相手とを問わず長い間戦争を続けており、有能な戦士となる素質を十分に持っている種族なのです。



10 : ジグド・ル・ジャグド(Jgd-II-Jagd)

ジグドは帝国のコアワードの星ジャグド(Jagd)のガスジャイアントに住む、高い技術を持つ知性体ですが、思考形態が大きくことなるためコミュニケーションは極めて困難です。しかし、貿易相手としては十分に価値ある相手なのです。

理論上、ガスジャイアントに住む生命は希であり、いたとしても原始的な状態のものに留まるはずですが。そのためジグドの発生については太古種族の関与をあげる学者もいます。しかし、事実として、活性化したガスにより複雑な分子が生まれ、それらが一定密度以上に集まった雲の上で、その過程が謎のままとはいえ、進化が実現したのです。



ジグドとヴィラ二人の接触は - 4200 頃で、ジグドは既に亜光速宇宙船による宇宙旅行を実現していました。実際、重装備に身を包んだジグドは多くの星系を訪れたことがあるのです。

ジグドは直径 3 m 程の球形の体を持ち、その表面には感覚器が斑点状に分布しています。3本の巻き髭が伸びており、手の役割

を果たしています。更に体の下部に多数の感覚触があり、食物を取り込む役目も果たしています。彼等は単性で、遺伝子交換は孢子経由で行います。空気の振動と電磁波とを感知することができ、コミュニケーションにも超音波と電磁パルスを用います。伝達能力が高く、範囲が広く広がることで、ジグドの文化の単一性の基になっていると考えられています。彼等は長命で、平均寿命は 630 年になります。

ジグドとの交渉には通訳機を用いますが、「物」はともかくとして、「考え」が伝わっているとは思えないというのが現状です。彼等に政治や宗教があるのかについても分かっていません。狩りを行うこと、分配を行うこと、時に殺し合いを行うこと、は分かっていますが、そのメカニズムは全くの謎です。ジグドは貨幣の概念を理解しているようですが、物々交換(情報でも良い)を好みます。主な輸出品はクリスタル関連物です。

正式な条約を結んだわけではありませんが、帝国はジグドを自治を行っている友好種族とみなしています。ヴァルグル人はジグドを支配しようとしてしばしば衝突を起こしています。ククリー人は、ジグドを草食動物とみなして、それ以上の関わりを持たずとはしません。

11 : ジェシア(J'sia)

口の周りに3本の触手を持つ長さ6mの芋虫は、巡礼者、科学者、商人として帝国中に知られています。礼儀正しく平和的なジェシアですが、他の種族のことにお節介をしてトラブルを起こしてしまうこともあります。幸い、その巨体は敵を脅すのに十分な迫力があり、大きな問題になることは少ないようです。

人類種族との最初の接触は第一帝国の勃興期、-5460のことです。この時点でジェシアは星系内宇宙旅行を実現していました。一時母星に引きこもりましたが、第二帝国成立時には再び活動を活発化させました。ジェシアは地球の文化が気に入っていたのです。暗黒期はジェシアにとっても厳しい時期でしたが、時期に宇宙船を建造して周囲の世界を助けようとし始めました。「創神活動(God Makers)」を始めたのはこの時期のようです。その後第三帝国が興隆したとき、最初に帝国に加わった群小種族はこのジェシアでした。調査や貿易に多大な貢献をしましたが、戦時に於いてはその平和主義は若干の問題を起こすこともありました。

ジェシアの細長い体は6~8m程にもなり、50cm程の厚みがあります。一方の端には3本の触手に囲まれた口と3つの目があります。触手は2m近くあり、人間の手の倍程の力を出せます。体色は藤色~紫色です。口の周りの4つのスリット状の鰓で呼吸し、水中空気中両方で呼吸可能です。彼等は蛋白質を基盤にした生化学構造を持っていますがDNAは持っていません。



彼等の主義は「十分に検討してから行動する」です。感情が無いわけではありませんが、良く抑制しており、感情的になることはまずありません。臆病ではありませんが、基本的に平和主義を好みます。但し、知的生物同士の交流においてそうするのであって、肉食主義者ということではありません(食べ物のほとんどは植物ですが)。好奇心旺盛で、弱者と見ると助けたがります。ただ、前線にたつことは少なく、基金を作ったりプロパガンダを行ったりするのが普通です。

「創神活動」は、暗黒期に戦争を続けていた種族を見かねたジェシアが始めた活動だと考えられています。現地の宗教に沿った形で「お告げ」を与え、導こうとした活動です。幾つかはうまく行きましたが、酷い結果に終わったものもありました。人類との再接触後は、この行動は中止されました。しかし、偵察局と協力して、こっそりと研究が続けられているという噂もあります。

12 : シャリ(Schalli)

最も新しく認められた種族であり、金属技術も宇宙旅行技術も持たないにもかかわらず、二つの母星を持つ、水棲種族。それがシャリです。

シャリの平均体長は2 m、体重は140 kほどですが、かなりの個体差があります。流線型の体と力強い尾鰭を持ち、時速50 kで泳ぐことができます。4本の腕は泳ぐときには折り畳まれます。鰓と肺を持ち、どちらでも呼吸可能です。聴覚に優れ、音響でコミュニケーションします。

シャリの最初の母星ヴラス(Vras)に人類がやってきたのは-3691のことです。しかし、彼等はシャリをキイロカ(Kiiroka)と呼び知的生物とは考えず、シャリも人類に気付きませんでした。シャリは船や飛行機の方を未知の種族と考えていましたが、もちろん接触は失敗に終わりました。この状態は第二帝国、暗黒期、を超え第三帝国の時代になっても変わりませんでした。

事態が変わったのは1096年、ダーク・フォン・チャングリ博士(Dr. Darch von Changli)がやってきてからです。博士は、研究用に多数のキイロカをシャル(Schall)に連れていきました。この時初めて、シャリは人類が優れた技術を持つ知的種族であることを認識しました。シャリは人類への接触を試み、それが成功したのです。博士は喜んでこの事実を従姉妹のヴラス侯爵(Marquis of Vras)

に報告しましたが、公爵は海洋への権益を失うのを懸念しました。そして、博士を暗殺し、キイロカを絶滅危惧種と宣言して隔離してしまいました。博士の協力者だったコヴィントン博士(Dr. Covington)は、キイロカの権利が蔑ろにされるのを懸念し、一連の事態を小説の形で発表しましたが、異常者として隔離され、そのまま死亡してしまいます。公爵の陰謀は成功するかに思えました。

ところが1116年、カル(Kal)星系の弾圧から逃れてきたイルカがシャルにやってきます。公爵の工作も失敗し、彼等はシャルの海にコロニーを築きます。そして、イルカ達はキイロカの知性に気付きました。非抑圧者だったイルカ達は速やかに行動し、そしてチャングリ博士のレポートが公になりました。アデール大公(Archduke Adair)は直ちにシャリの市民権を宣言し、ヴラス公爵の特権を停止したのです。コヴィントン博士の名誉は回復され、その著作はベストセラーになりました。

シャリは速やかに帝国社会にとけ込み始め、宇宙での活動において優れた特性を発揮しています。一方で、昔に帰れと主張するグループもいます。



13 : シュリーカーズ(Shriekers)

シュリーカーズとして知られる種族は辺境のある星に住んでいます。今彼等は二つの惨事に襲われています。一つは彼等の母星が彼等に対して非常に厳しい場所であること、もう一つはすばらしい宝石が彼等の子供から作られるということです。

一見、地球の虫を思わせるシュリーカーズですが、実際には哺乳動物に近い知性体です。彼等の骨格はかなりユニークで、背骨が腹側にあり、しかも脚からぶら下がっています。8本の脚を持ち、最前部の一対は腕としても機能します。彼等は素早く動くことができません。そのため「歩行脚(Walking-Legs)」という歩行補助具を外科的に装着することで補っています。



シュリーカーズの母星567-809は不安定な火山活動が続く星で、彼等の文明は何度も噴火に伴う気象変動によって退行させられてきました。そんな星にアマチュア博物学者のカフラ・シングベリー(Kafila Thingvellir)がやってきたのは1110年のことです。彼はその星が、出

所不明の宝石として名高いデナリ珠(Denuli Gem)の産地であること、そしてそこに知的生物がいることを発見しました。彼等はシュリーカーズの反対を押し切り、多くのデナリ珠を持ち帰りました。この結果多くの商人や山師が567-809に押し掛けることになったのです。

シュリーカーズは3段階に成長します。段階の移行は非常に危険で、多くの個体が死亡します。最初の8年(幼年期)が終わると一週間程の麻痺状態に陥ります。半分以上の個体はそのまま死亡してしましますが、生き延びた個体は成体となります。生後40年で第二の変化が起こり、ここでは9割以上が死亡します。それを克服した個体は200年以上生き続けます。この成長パターンの影響で、シュリーカーズは子供の世話をあまりせず、更に個体の死に対しても冷静です。そのため他の種族からは冷酷だと思われることがままあります。

シュリーカーズは不思議なほどに母星の環境に適応していません。遺伝子調査の結果は彼等が確かに母星で進化した生物であることを示しているにもかかわらずです。現在有力な仮説は、大規模な隕石衝突により環境が激変し、彼等はまさに適応の最中だという説です。ともかく、彼等が生態的に不安定な立場にいるのは事実なのです。

14 : テズキヤット(Tezcat)

テズキヤットは、宇宙は強力なモンスターに支配されているという信仰を持っています。そして、それに対する聖戦を起こすことができない現状に苛立っています。

平均身長は180cm、平均体重は70kg。口と鼻は小さく、大きな目と尖った耳をしています。髪はありませんが、頭頂部にはは5cm程の針が生えています。

彼等の母星アウム・ラー(Aum-Rahr)では、二つの種族がほぼ同時に前工業時代に突入しました。一方はテズキヤット、もう一方がヴァラク(Varaku)です。一時期、ほとんど全てのテズキヤットが奴隷化されていましたが、ある時反乱が起こりました。そしてその戦争の結果ヴァラクは絶滅しました。この経験がテズキヤットの思想には大きく反映しています。「自分以外は敵だ」と。

260年頃、彼等は亜光速飛行により2パーセク離れたドレイコイサブ(Draykoysap)に到達しました。しかし、そこはドロイン人の住む星でした。ドロイン人を敵と見なしたテズキヤットは早速攻撃を開始します。最初は撃退されましたが、150年以上にも渡る戦争の末、遂にドロイン人を根絶やしにしました。この経験で、彼等の異星人嫌いは更に強まり、加えて超能力への嫌悪感も高まりました。その後も拡張を続け、650年頃には5つの世界を支配する小帝国を築き上げていました。そこで帝国に接触



し、彼等の拡張は一旦停止します。一連の経験を通してテズキヤットは隣人が必ずしも敵ではないということは学びましたが、超能力への嫌悪は高まったままです。そのため、帝国やアスランはテズキヤットを対ゾダーン傭兵として雇うようになっています。

テズキヤットの異星人嫌いはかなり強烈なものです。温血の人間型生物(人類、ヴァルグル、アスラン)は、出来損ないテズキヤットとして扱います。ドロイン人のように人間型だが余分な器官を持つ生物は敵です。超能力者も敵なので、超能力を抑圧する帝国に対しては親近感を持っています。ハイブやククリーに至っては危険な動物に過ぎません。この思想はテズキヤットの大きな欠点となっており、他の種族によって容易にコントロールされることが珍しくありません。

テズキヤットには、死者を食べることが敬意を表することになる、という信仰があります。これは同族に限らないため、テズキヤットの兵士は異種族の仲間の遺体を食べる場合があります。

15 : ヴァルキリー (Valkyrie)

寄生生物として宿主の体の中に潜り込み、心と体を支配しつつ蝕んでいく。複数の人格を持ち、瞬時にそれを入れ替える。そんなヴァルキリーは新たな宿主を捜し続けています。その名前は、選んだ戦士を別の場所に連れ去ってしまうというソロマニの古い伝説にある乙女の名から取られました。この命名は、ヴァルキリーが狙うのがエリート層であると信じられていることの反映でもあります。

彼等の母星はアスランとソロマニの国境付近のどこかであると考えられています。ヴァルキリーは宿主に侵入すると、徐々にその神経系を支配し、その記憶を取り込んでいきます。そしてその記憶を子供に伝えることができました。しかし、ヴァルキリーが寄生した宿主はいずれも寄生後数年で死亡してしまいました。いつしかヴァルキリーは、この事実を、自分たちには短命の種族の記憶を永遠に残す義務があると考えようになりましたが、宿主の早すぎる死は、ヴァルキリー自体の発展の妨げともなっており、彼等が一定以上に勢力を広げることはありませんでした。

ヴァルキリーが人類種族と接触したのは、700～900年頃だと推測されています。人類も個々の記憶が死によって切断されることを知ったヴァルキリーは、この種族を新たな宿主にしようと考えました。しかし、人類の精神はヴァルキリーにとって大きすぎ、ヴァルキリーも宿主も双方を狂気に追いやってしまう事故が多発しました。

最初の接触から数百世代を経たヴァルキリーは、新たな宿主に永遠の記憶をもたらすべきだとの使命感を引き継いでおり、いかなり犠牲を払ってもそれをやり遂げようと考えています。

ヴァルキリーの幼生は長さ10cmほどの薄い体をしています。人類へ寄生しようとした場合の成功率は25%で、失敗は本体・宿主双方の死を意味します。ヴァルグル人の成功確率は同じ程度ですが、アスラン人やハイブ人の場合は成功率は1割に落ちません。ヴァルキリーは遺伝子操作によりこの成功率を上げようとしていますが、今のところ成功率はこの程度です。寄生に成功すると数日で生体へと成長し支配を確立します。他の宿主との接触を通して遺伝子を交換し、記憶を受け継いだ2～4匹の幼生を産みます。2日以内に宿主を見つけられなかった幼生は死亡してしまいます。寄生後5～6年で宿主もとも死亡します。

ヴァルキリーの存在は人々にパニックを引き起こすに充分ですが、その脅威度については意見が分かれています。小規模の侵入では途絶えてしまうし、大規模に侵入してはばれてしまうことから、星間文明にとって真の脅威ではないという見方もあれば、見つかったからでは遅いという見方もあります。いずれにしてもソルセックや偵察局が対策に動いているのは確実と見られます。

16 : ヴィルシ(Virushi)

ヴィルシはある一つの理由、既知の知的種族の中で最も大きな体を持つ、ということでも有名です(気球型生物や群生生物などの特殊体を除く)。体長は3m、肩高が1.8m、4本の腕と4本の脚を持ち、体重は1tにもなります。外見こそ強力そうですが、性格はおとなしいことも知られています。たくさん食べることが好きですが、最低必要量は人類の2倍程度です。

ヴィルシの母星ヴィルシャシュ(Virshash)は大型の惑星で、1.75Gの重力を持ち、更に連星の一方は強力な放射線を出します。この過酷な環境がヴィルシの強力な体を生み出しました。そして多くの食物を必要とすることから彼等は孤立して生活することが多く、その一方で協力の利益についても多くを学んでいきました。そんな彼等は協同組合(Cooperative)という独特の社会組織を作ることになりました。個体でも十分に生きていける彼等が作った協同組合は、家族を中心とした組織で強権とも階級とも無縁です。これは現在のヴィルシの考え方にも大きく影響しています。

人類との最初の接触は星間戦争の頃ですが、ヴィルシは中立を保ちました。第三帝国の頃再接触がおきましたが、帝国の方針とヴィルシの平和主義のおかげで良好な関係が確立しました。

帝国社会に入っていったヴィルシも珍しくありません。巨体から生み出される力と4本の腕が可能とする作業能力は十分なアピール力になったのですが、最も成功したのは外科医の分野です。ストレフォン皇帝の侍医の一人がヴィルシであることは良く知られています。一方、その自由主義的性行のため官僚や軍人としてはあまり有能とは言えません。

ヴィルシのステレオタイプは「優しい巨人」です。実際彼等が攻撃的になることはまずありません。もう一つ、命令を受けるのが大嫌いということもよく知られています。そのため帝国と接触するまで大きな社会組織が作れなかったとも言えます。もちろん、ヴィルシ自身は「命令が間違っていたらどうするのだ？」という考えを持っています。そのためヴィルシに物を頼むときはアドバイスの形式にし、理由をよく説明するのが必須となるのです。



Planetary Survey

"Planetary Survey" シリーズの2～5を入手しましたので、それぞれについて簡単な紹介をします。

同シリーズは、一つの惑星について詳細に説明した資料です。実際にその星に行った場合に使う、その星の出身者や産物を使う、一部をアレンジして似たような惑星に適用する、などの使い方が想定されています。

DENULI は「貴重な宝飾品の産地であることが最近分かったが、そこの元住知的生物は絶滅の危機に瀕している星」です。生物と協力関係にあるメガコーポの医薬部門の研究所がある一方、密輸業者の暗躍も止まりません。密輸をする側 / 防ぐ側、生物を守る側 / 収奪する側、など様々な立場から冒険が可能な舞台であり、そういった人々からの依頼を考えることもできるでしょう。

GRANICUS は「腐敗政府と海賊ギルドとに仕切られた星」です。ギャングもののプロットを流用して遊ぶ舞台として適当でしょう。やりすぎて帝国海軍が介入してきたはもともこない、という状況なので、汚い仕事の依頼もあるでしょうし、汚い仕事に巻き込まれることもあるでしょう。

GLISTEN は「高度に発展した、小惑星・コロニーの集合した星」です。人の移動が激しく、様々な施設や組織が集まっている場所ですので、買い物や取引の舞台として有用でしょう。又、海軍基地、偵察局基地、造船所、などもありますので、産業スパイものの舞台にも使えます。ゾダーンにとっては極めて目障りな星ですから、時代によっては大規模なテロが計画されるかもしれません。

TOBIBAK は「最近開発が始まった海洋惑星」です。海洋性の知的種族が住む星であり、重要な食糧供給基地でもあります。特殊な資材を売り込みに行く場所になりますし、観光目的ででかける金持ちもいるかもしれません。一方、太古種族の遺跡がある可能性がささやかれているうえ、ゾダーンがこの知的種族の超能力に関心を寄せているという情報もあり、少々後ろ暗い仕事もあるでしょう。

サーベイシリーズは、そのまま使うこともできますし、部品を取ってくるためのネタ集にもなります。基本設定が気に入ったようでしたら、是非ご一読を。

GURPS: Traveller Planetary Survey 2

"DENULI the Shrieker World"

Loren Wiseman, Shawn Havranek

帝国国境のすぐ外に、何の役にも立たないと思われていた星があった。偵察局が整理用につけた番号しかなかったこの星が、予想もしなかった宝箱だと分かったのはごく最近のことである。

この星で新たな資源が見つかった。一つは、新たな知的種族が生息していたということ。医学的・技術的な宝の山であり、膨大な利益を生み出す可能性がある。もう一つはこの星がデナリ珠の産地であったこと。デナリ珠は帝国中を探しても数十個しか無い程の貴重な宝石である。そしてこの2つの資源はシュリーカー(Shriekers)として知られる知的種族に繋がっていた。

1110年にやってきた一人の男。それから十年としない内に、デナリは、欲望と科学と好奇心の交差点になってしまった。帝国は、政治的経済的現実とこの知的種族の存在とをなんとかバランスさせようとしているが・・・

ということで、"AlienRaces4"にも登場したシュリーカー(13)の母星デナリです。日本語版をお持ちの方は268星域に567-908という星があるはずですので、探してみてください。それがデナリです。何の資源も無い上に、交易路からも外れており、おまけに軌道上にはデプリの山、という無視されて当然のこの星は、1108年にホーマー(Homer)という貿易船が不時着したことでその運命が大きく変わりました。彼等はシュリーカーには遭遇しませんでした。デナリ珠を幾つかと未知の生物の発見を伝えました。2年後、生物の話を目にしたカフラ・シングベリ(Kaflla Thingvellir)はナアシルカ社の援助の元、新生物の調査のために来訪し、シュリーカーと遭遇しました。カフラ及びナアシルカ社はシュリーカーと友好関係を結ぶのに成功しましたが、デナリ珠がシュリーカーの卵であることも判明してしまいました。ナアシルカ社と偵察局は直ちに保護に乗り出し、1112年にはデナリ珠の所持も売買も違法となりました。しかし、密猟と密貿易は続いているのです。

本書には、シュリーカーの説明、デナリの情報(シュリーカー以外の生物)、密貿易者及び反密猟者の情報などが掲載されています。密漁をする側にせよ防ぐ側にせよ、この設定はかなり使えます。又、1110年以前の世界で遊んでいるのであれば、デナリ珠自体を謎の宝石として使うこともできます。元デナリ珠コレクターの貴族で、それが生物の卵と知ったときにそれを深く後悔して、以来手段を選ばず(つまり、違法な手段で)密猟者退治に命をかけている、などというNPCも紹介されています。

GURPS: Traveller Planetary Survey 3

"Granicus the Pirate Paradise"

Salvatore T. Falco

グラニクス(Granicus)はグリマードリフトリーチ(Glimmerdrift Reaches)宙域にあるG 4型の恒星を巡っている主要世界の名前です。全星系はヘロン連邦(the Federation of Heron)のメンバーですが、実際にはグラニクスは大幅な自主権を認められています。グラニクスは豊富な鉱物資源を持ち、放射性鉱物以外は自給が可能です。第二帝国とは若干の交流がありましたが、辺境の地ゆえその関係は浅く、そのことが逆に幸いして暗黒期にも大きな影響は受けませんでした。

その暗黒期の最中にヘロンは大きな問題に直面しました。ヘロンが大規模な流星群に遭遇し惑星に壊滅的なダメージをもたらす可能性が発見されたのです。自力でジャンプドライブを生み出す技術を持たなかったヘロンは大騒ぎになり、ジャンプドライブの開発が急ピッチで進みました。しかし、開発は間に合いそうもなく、ヘロンは10隻の植民宇宙船を近隣星系に送り込みました。結局、流星群対策が間に合ったためヘロンは無事であり、植民船が到着した星を統合する形でヘロン連邦が設立されたのです。

連邦が結成された頃、グラニクスと連邦は敵対関係にあり、実際に戦闘も起こりました。結局、大幅な自治権を認める形で連邦への加盟が実現しました。しかし、この取り締まりが緩んだ混乱期に海賊達もグラニクスに根城を構えるようになってしまいました。海賊達はカルテルを結成し、グラニクスは連邦と海賊カルテルの二重支配を受けることになったのです。海賊達は連邦に介入されない程度に活動することで、連邦を外部勢力の介入を避ける緩衝として利用しています。しかし、海賊の活動と闇市場の存在とは次第に帝国の関心を引くようになってきています。帝国は、単に戦争に勝つだけなら帝国海軍を投入すれば済みますが、あとの管理にコストがかかるのを避けたいと考えています。一方で海賊を野放しにし続けるつもりもありません。グラニクスの将来は、非常に不明確な状況なのです。

現在グラニクスには3つの大きな海賊カルテルがあります。キミリカ同盟(Khimirika League)、ファラニ・シンジケート(Fallani Syndicate)、カリトリツシェ(Callitriche)の3つです。

キミリカ同盟は1085年にグラニクスにやってきた海賊船が基になって作られたカルテルです。30隻以上の船を持ち、ダニエル・ラジター(Danielle Lassiter)という女性が統率しています。船を奪ったり乗客を殺したりすることは少なく、素早く盗んで素早く逃げる、という主義のようです。又、10%~50%程度の「手数料」も彼等の収入源となっています。

ファラニ・シンジケートは1098年に成立したカルテルです。宇宙港の関係者にうまく取り入ることでキミリカに気付かれないうちに勢力を広げること成功し

ました。その後、抗争が続きましたが、ファラニのトップを暗殺してもシンジケートの戦意が衰えなかったことで、キミリカはファラニを認めることに方針を転換し、共存を認めることで両者は合意に達しました。ファラニはキミリカよりも厳しい規律と団結を誇っており、麻薬・誘拐・盗船などなんでもありの活動をしています。

カリトリッシュェが海賊抗争の表舞台に登場したのは1108年のことです。暗殺によって敵対組織を破壊・吸収することで急成長し、キミリカとファラニに対しても暗殺によって混乱を引き起こし、その間に地歩を築いてしまいました。又、当局に対しては大規模な贈賄工作を行って、宇宙港での活動の場を確保しました。数ヶ月に渡る激しい抗争の末、カリトリッシュェは「手数料」を払わないという条件でキミリカとの休戦に同意しました。休戦の後も、カリトリッシュェはグラニクスの完全制圧を狙っています。組織の実体は謎に包まれており、カルト的な色彩さえ帯びています。

GURPS: Traveller Planetary Survey 4

"GLISTEN Jewel of the Marches"

James Maliszewski

グリッソンは様々な小惑星が様々な文化を持って集合している小惑星世界です。大規模な工業力を持ち、各種艦船をはじめ重工業製品を大量に送り出しています。偵察局基地があり、海軍基地があり、グリッソン公爵夫人お住まいの場所でもあるグリッソンはまさに「スピンワードマーチの宝石」なのです。観光地として、経路地として、鉱山として、貿易の場として、巨大工場として、多くの人々がこの地を訪れます。

グリッソンには2つの小惑星帯「グリッソン帯(Glisten Belt)」と「プラビス帯(Pluvis Belt)」と1つのガスジャイアントがあります。各小惑星、コロニーには大幅な自主権が認められていますが、G C A : グリッソン調整局(Glisten Coordinating Authority)が中央政府の役割を担っています。その名からも分かる通り、C G A は交通管制を司る機関としてスタートしていますが、実際、グリッソンの交通は非常に混雑しており、その調整は極めて重要な仕事でもあるのです。

グリッソンの開発は300年頃に始まりました。ティレム(Tirem)の鉱山会社がランサナムの鉱床を発見したのが始まりです。310年頃には企業間の競争は戦争に近い状態にまで進展してしまいました。辺境だったスピンワードマーチでは十分な歯止めが利かなかったためです。帝国はこの事態を快く思わなかったものの直接介入はできませんでした。代わりにモーラ公爵は戦争を嫌う労働者の帰還を促す一方、L S P、スターンメタルの両メガコーポをグリッソンに招き入れました。こうした努力により415年頃には戦争は事実上終結しました。

両メガコーポの参加を取り付けて、C G Aの前身である交通管理サービス会社できたのが499年。600年頃までにはこの会社は順調に成長を続けます。

第一次辺境戦争の際にはグリッソンは補給源として重要な役割を果たします。以降、帝国はグリッソンに強力な艦隊を配備し、その防備に余念がありません。内乱を終結させたアルベラトラ提督もグリッソンを非常に重視していました。彼女が皇帝に即位した第240日は「アルベラトラ・デイ」としてグリッソンの祝日になっており、多くの観光客がこの式典目当てに訪れます。

602年に交通管理会社は正式にC G Aと改組され、正式な中央政府の座を目指します。様々なサービスを提供する組織として徐々にその支持を広げ、742年にはL S P社が、785年にはプラビス帯の一群がC G Aの立場を認め、798年に全小惑星・コロニーがC G Aを中央政府と認めるに至ったのです。

その後もグリッソンは順調な発展を続け、268星域やファイブシスターズ星域への入り口としての役割も担い、第3次辺境戦争でも帝国軍を支える重要な役割を果たしました。991年には星域首都となり、さらに発展が続いています。1113年にはアスランのイハトイ(Ihatei)が侵入してきましたが、帝国海軍の手で撃退されました。

GURPS: Traveller Planetary Survey 5 ***"TOBIBAK the Savage Sea"***

Loren Wiseman, Scott Harring

海洋惑星というアイディアは魅力的なものですが、トラベラーでは十分にカバーされていませんでした。本書はそれを補ってくれるでしょう。トビバック(Tobibak)には、謎、動物資源、鉱物資源、巨大台風、原始的な知的生物(観察対象であり、保護対象でもあります。)などがあり、様々なタイプの冒険者に活躍の場を与えてくれるでしょう。又、トビバックはコリドー宙域にありますから、スピワードで活躍する冒険家にとっても足を運べる場所にあると言えます。

第一帝国も第二帝国もトビバックを初めとするコリドー宙域(当時はエネリ(Eneri)宙域という名でした。)にはあまり関心を寄せませんでした。暗黒期に侵入してきたヴァルグル人も同様でした。コリドーが重要な地位を占めるようになったのはスピワードマーチへの「回廊」としての役割を持つようになってからです。ヴァルグル戦役(220-348)を経てコリドーに一応の地歩を固めた帝国は、コリドーの幾つかの星に艦隊を配備しました。それでも、398年の偵察局による調査でのトビバックの扱いは小さく、燃料補給地以上の扱いは受けていませんでした。

トビバックに食料供給地・鉱物産出地としての価値が認められたのは1050年頃のことです。幾つかの企業がコンソーシアムを結成し、トビコープ(TobiCorp)という会社を設立し、調査開発が始まりました。しばらくして同社はトバイ(Tobai)と

いう水棲生物が知的生物であることを知ります。しかし、利権を失うことを恐れた同社はこの事実を隠し、一方でトバイを奴隷として酷使し始めました。トバイとの衝突が深刻になり始めた頃、トビコープの科学者はDNA調査を行い、トバイがギシアスキオ(Githiaschio)の同族であることを発見します。これは太古種族の手によるものと推測され、そして、トビバックに太古種族の遺跡がある可能性を示すものでした。

トバイの秘密はジャックス・フォースハミルトンという科学者によって暴露されました。帝国植民局(MoC:Ministry of Colonization)は直ちに介入を行い、トビコープを解散させ、その後はMoCが開発と保護を監督するようになりました。

通常、保護・監視が必要な群小種族の住む星を監督するのは偵察局です。そして、そのような星はアンバーゾーンに指定され、進入が制限されるのが普通です。しかし、トビバックではMoCは巧妙に立ち回り、監督者の立場を確保することに成功しました。又、トビバックの食料・鉱物資源の開発と輸出を止めた場合、コリドー地域へ少なからぬ影響があるという事実もあり、MoCの監視のもとで開発は継続されることになったのです。海洋惑星という性格上無断開発は難しいものの、太古種族の遺品を求めての無断調査を完全に取り締まることは困難であるというのが現状です。

トバイは原始的な道具を使う段階までしか発達しておらず、人類とのコミュニケーションも充分とは言えません。偵察局は20人程のギシアスキオと9人のドルフィンを連れてきて、トバイとの接触を試みています。成果はあがりつつありますが、まだまだ改善が必要でしょう。又、トバイには特殊能力を持つものがあり、これらは超能力によるものである可能性があります。そのため、ゾダーンはトバイに関心を持っていますが、今のところ公式な訪問は行われていません。

あとがき

ということで、Phoenix 通信の4号でした。

まず、予定ページ数になってしまったので書き損ねたことから。

TNSについては、和訳が例によって http://www01.u-page.so-net.ne.jp/fa2/phoenix/rpg/traveller/tns/tns_j.html に載っていますのでそちらを見てください。今後のことをちょっとだけ書いておくと、しばらく動きの無かったクルルカン関係で動きがあるはずですよ。

トラベラー関係の他の製品だと、FarFuturesEnterprises から FFE005 (GAMES) が発売になりました。トラベラー関係のボードゲーム8個のルールと付属資料をまとめたものです。ゲームに使うにはちょっと難ありますが、資料だと思えば十分に有用ですよ。

オンラインJTASの方は、隔週での発行が順調に続いています。

さて、今回紹介分なんですけど、どれも面白いです。ページ数の関係でちょっとずつしか書いていませんが、読んでいてどれも面白いし、「ゲーム中にああ使おう」「シナリオ中にこう取り込もう」と想像力が刺激されて良いです。また、全然触れていませんが、どれにもシナリオへの絡め方、関連したシナリオへのヒントなどが満載されており、そこからもアイデアの種が拾えるでしょう。一民族、一アイデアあたりの分量は少ないので、英語に慣れていない人にもお薦めですよ。

あと、今回はイラストに挑戦してみました。というか、私にイラストの才能が絶無なのは一見して頂ければ明らかだと思いますが、本文を書いていて「さすがにイラストを載せないわけにはいかないよな」と思い、無理を承知で絵を描き加えました。原書を買って頂ければもっと綺麗なイラストがありますので、ぜひそちらを。

御意見・御感想・御希望などありましたら、御連絡下さい。（「絵が下手！」というお怒りについては御勘弁を。一週間やそこらじゃこれが精一杯なんです。）

バックナンバーについては、http://www01.u-page.so-net.ne.jp/fa2/phoenix/rpg/dojinshi/*.pdf を見てください。

それでは、良い航海を。

おくづけ

発行日：2001.12.29

発行者：phoenix

発行所：Phoenix 財団

連絡先：phoenix@fa2.so-net.ne.jp