

エクリプス・フェイズ ワールドガイド ドロップレット (DROPLET)

10億年前に遡る超古代遺跡「トードストウール」がある太陽系外惑星「ドロップレット」について解説するワールドガイド。ドロップレットの概要やそこに棲む生物のデータでドロップレットを紹介する。

ECLIPSE PHASE

Eclipse Phase is a trademark of Posthuman Studios LLC.
Some content licensed under a Creative Commons License (BY-NC-SA);
Some Rights Reserved. ©2009-2017

文 ■ 朱鷺田祐介 (スザク・ゲームズ)

監修 ■ 岡和田晃、待兼音二郎
(「エクリプス・フェイズ」翻訳チーム)



この作品はクリエイティブ・コモンズ 表示-非営利-継承 3.0 非移植 ライセンスの下に提供されています。ライセンスの内容を知りたい方は<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.ja>でご確認ください。

ワールドガイド:ドロップレット (DROPLET)

タイプ: 地球型

主星: KOV (橙色矮星またはK型主系列星)

重力: 1.12g

直径: 15、300km

気圧: 1.4気圧

大気成分: 窒素89%、酸素8%、アルゴン3%

地表気温(最低/平均/最大Max): -80℃/18℃/65℃

自転周期: 29時間

公転周期: 182日

衛星: なし

ゲート・アクセス: バンドラ・ゲート

注記: 異星人文明の遺跡に出くわすたびに、ファイアウォールは注意を怠らない。おそらく、その太陽系外知性体は不運にも、彼らの制御を越えた何かの状況の犠牲になったのだろう。あるいは、愚かにも自ら滅びに向かったのかもしれない。あるいは、何かが彼らを滅ぼしたのかもしれない。どんな道筋かはわからないが、結局、彼らは死に絶えた。運の尽き。絶滅だ。

彼らに起こったことは我々にも起こりうる。だから、死に絶えた者たちに出会うたび、我々は警戒するのだ。我々はそれを注意深くのぞき込む。我々にも有害かどうか調べていく。もしも、それが有害なのであれば、必要に応じて逃げるか戦うか、対策を講じるのだ。

生命の滅び、死の滅び

投稿: プロクシ、ピーコック・ジョーンズ

ドロップレットは、地球に比べると密度が高く、深い海に覆われた世界である。表面的には非常に地球に似ており、地球がもう少し大きく、海面が1キロほど高く、重力と気圧が少し大きければ、こうなっただろうなと思わせるものだ。陸地地表のおよそ8%に過ぎない。

ドロップレットはイクトミの遺跡がある世界のひとつで、イクトミもまたバンドラ・ゲートを使用していたことを強く示す傍証となっている。さらに興味を引くのは、イクトミよりもさらに古い時代に、この世界で生まれ、滅んでいったと思われる旧文明の考古学的遺跡の存在である。

特に、注目度と年代の面でさらにそれを上回るのが、トードストウール (肉質の傘を持つ、食用ではない茸類。毒茸で

あるベニテングタケを指すこともある。言葉の意味としてはヒキガエルの椅子) と呼ばれる巨大で特異な建造物だ。

居住可能な環境、固有の野生生物、考古学的な価値からドロップレットは多くの注目を浴び、現在ではかなり大きな入植地が生まれている。

土着の生命体

地上に生える海藻のような植物をのぞくと、ドロップレットの陸に住む生物はすべて、水陸両棲の生物である。

さらに、三棲性というべき飛行生物の仲間があり、それらは、生まれたばかりの頃は水棲生物として暮らし、やがて、変態して、地上を歩いたり、ドロップレットの海を泳いだりもできる飛行生物になる。

ドロップレットの重力はやや地球よりも大きい、大気もまた少し濃密であるため、飛行生物は大きくなり、体重は100キロにも達する。大型の飛行する肉食動物の一部は時として、トランスヒューマンを襲うこともある。

ドロップレットの生物の大半は一般的なトランスヒューマンよりも大きく、恐ろしいことに、海中は巨大で飢えた捕食者がいっぱい、トランスヒューマンはおろか、小型のボットやヴィークルを捕食することすら厭わない。この手の捕食者の中で最大のものの活動は海中に限られているが、大型で多数の足とヒレを持つ甲殻類の捕食生物は水のない地上でも動きが素早く、危険である。これらは最大6メートルまで成長する。

長期滞在を目的とした基地はすべて、原住生命体を追い払うためにスタナーやアゴナイザーを装備した障壁に囲まれている。訪問者には保護された地域の外へ出ることの危険性が警告され、ドロップレットにいる者はすべて常に何かの武器を携帯している。

滅びた生命体

ドロップレットの原住生物から約400万年前に知的な生物が生まれ、約100万年前に、技術文明を持つに至ったと思われる。彼らの遺跡を研究した最初の宇宙考古学者によって、「アンフィブ(両棲類)」と名付けられたドロップレットの原住民は、六肢を持つ両棲生物で、一対の腕、一対の足に加えて、状況に応じて、歩行、泳ぎ、物の操作に使用できる一対の中間肢を保有したと信じられている。彼らの居住地は岸辺にあり、陸上と水中に均等に広がっている、当然、彼らの遺跡の

半分以上が水中にあることになり、研究の妨げとなっている。地殻変動によって、かつて存在した陸地の大半が海に没し、多くの遺跡が海面下のものになったのではないかと考えられている。水の内外にあるため、遺跡は湿った環境にあり、これは遺跡の劣化を加速している。

異星考古学者たちは、多くの遺跡が存在することから、彼らの社会が大きく広がっていたと信じているが、その痕跡の多くは最新鋭の衛星探査画像でしか見ることができない。現状の証拠により、アンフィブたちは工業化を果たし、電子技術を発展させ、地球における20世紀後半のレベルまで達していたと推測される。彼らが宇宙旅行やバンドラ・ゲートを通じて、世界の外に飛び出していたという証拠はまだ見つからない。しかしながら、彼らはマイクロレベルの電子回路を持ち、核融合を保有していた可能性もある。

アンフィブが減じた理由は、ドロップレットの他の部分と同様に謎に満ちている。彼らの惑星が大氷河期に突入した時、アンフィブたちは確実に工業技術文明の初期に達していたはずだ。彼らの技術はその後何世紀か発展を続けたが、彼らは突然、姿を消した。一説には大氷河期の過酷な環境が彼らを一掃したという。他の説では、彼らはドロップレット・ゲートの操作を学ぶことに成功し、種族全体がより暖かく、より住みやすい世界に移住したとする。最近、発見されたアンフィブの後期絵画におけるゲートのイメージにより、この説が有力になりつつあるが、あくまでも状況証拠にすぎない。さらに別の説では、クレーターから発見された放射性物質を証拠として、アンフィブたちは世界大戦というべき最終戦争を引き起こして自滅したか、あるいは、未知の勢力による大規模な破壊により滅ばされたとする。この最新仮説の提案者たちは奇妙な「トードストウール」がアンフィブの絶滅を引き起こした可能性に着目、トランスヒューマンに対する潜在的な脅威として警鐘を鳴らしている。

彼らの滅亡の原因がいずれにせよ、遺跡以外にも彼らの遺産がある。アンフィブたちは、知性があるものの、あくまでも半知性段階に留まっていた同類の生命体を家畜化していた。この二種の関係は、強化される前の人類とゴリラやチンパンジーの関係に近い。アンフィブが消えた後、これらの生き物の多くが取り残された。一般的にヘクサニユート(ヘクサは「6」の意味)と呼ばれるこれらの生物は、現在も、さほどひどく損なわれていないアンフィブの居住地に住み着いている。当初、ヘクサニユートは退化したアンフィブ文明の生き残り、かつての栄光の遺跡に住んでいると思われたが、最近の研究により、ヘクサニユートは家畜化されたコンパニオン・アニマル(愛玩動物)であることがわかった。現在、宇宙生物学者の間で議論されているのは、ヘクサニユートが単に家畜化されただけなのか、遺伝子操作されたものなのか、という点である。

トードストウール

この奇妙なエイリアンの建造物は、デビス島の岸辺に近い浅い海底から屹立しており、ドロップレット・ゲートからは約600キロの位置にある。その軸の部分は直径80メートルの軸を持つマッシュルームのような形をしており、海面から高さ90メートルにも達し、水面下では、80メートル下にある、海岸線を形成する古代の火山の岩盤まで伸びている。

この幹の上は平たくなり、直径460メートル、厚さ110メートルにも及ぶ傘を形成する。これは素材が不明ながら、非常に堅牢な素材で作られており、継ぎ目のないことから明らかな人工物と言える。詳細な分析により、科学者たちはこの建造物が10億年以上昔のものであり、アンフィブ文明の成立の遙か以前で、ドロップレット自身がまったく異なる環境であった頃だと確信している。その経過年月にも関わらず、トードストウールは完璧な状態にあり、まるで数年前に作られたかのように見える。直接検証によりその壁面には特殊なナノテクが用いられており、壁面を完璧に修復し、海洋に浸された環境では通常発生する藻類などを除去する仕組みになっていることがわかった。また、研究者によれば、このナノマシン(あるいはその他の未知の機構)によって、トードストウールの幹は、10億年ぶんの侵食行為やゆっくりとした地殻移動にも対応し、岸辺から200メートルしか離れずに済んでいる。

トードストウールはあらゆるタイプのスキャンニング調査でも透過不能であるが、土台となっている岩盤に関する精密調査の結果、この建造物はほぼ中空であることがわかっている。しかしながら、トードストウールの内部に入ろうとする試みはすべて失敗している。壁面は非常に堅牢な素材で出来ており、いかなるダメージも瞬間的に修復されてしまう。あくまでも目的は中に入ることであり、破壊することではないので、今のところ、誰も核兵器と同様の大規模破壊によって建造物の壁面を破壊することを試してはいない。

アンフィブの遺跡が多数、トードストウールの近傍に発見されている。この原住生物は明らかに、トードストウールの周囲に大型の都市を建設しており、彼らの文明にとって、トードストウールが非常に重要な存在であったと思われる。

我々トランスヒューマンが知り得た以上のトードストウールに関する知識を、アンフィブたちが知っていたという証拠はまったく存在しないが、彼らが日常使っていた品々にトードストウールを示す簡単な絵柄が多数用いられている。

イクトミの遺跡

高い重力とやや濃厚な大気はイクトミの移住先としてはとうてい似つかわしくはないが、ドロップレットにはいくばくかのイクトミの遺跡があり、そのほとんどがデビス島の周辺に集まっている。約1万年前と、比較的新しく、高度な耐性を持つ素材で建造されているが、イクトミの遺跡の多くはひどく風化している。この蜘蛛型のエイリアン種族は我々と同様に、トードストウールに注目し、また、アンフィブの調査を行っていたようだ。彼らもまたトードストウールの内部へ通じる道を模索していたが、彼らが成功したかどうかを示す証拠はどこにもない。

彼らの基盤となった都市には、最盛期には5、000のイクトミが居住して働き、その他、約4、000が他の居住地に散らばっていたと、異星考古学者は見ている。他の世界での遺跡と同様に、イクトミは突然、完璧に姿を消し、彼らに所属する物をすべて持ち去ってしまった。しかしながら、調査隊は「ドリーム・シェル(夢の殻)」と呼ばれるいくつもの神秘的な工芸品を発見している。デビス島からは300以上のドリーム・シェルが発掘されている。ドロップレットにある遺跡から発見されたイクトミの技術製品のいくばくかと同様に、こ

これらの機器は注意深く封印された保管庫に保管されていた。研究者たちの推測は、イクトミにとって、ドロップレットの湿った環境と濃厚な大気はまったく親しみのない環境であり、その結果、彼らがドロップレットでこれらの装置を使える状態で維持するにはかなりの注意が必要だったというものである。発見された保管庫のうち、数少ない手付かずのものは、素材がまったく不明ながら、極めて耐性の高い素材で作られており、内部はアルゴン・ガスで満たされていた。

深海での発見

ドロップレットにおけるもっとも最近の発見は遠隔操縦の海底探査機によるもので、水面から深さ1.2キロにある海底居住地の残骸と思しきものの中にあった。外観からのデータしかないが、居住地は明らかに廃墟となり、打ち捨てられているものの、稼働しうる状況にあると見えた。それはアンフィブの遺跡のいずれとも似ておらず、また、海岸線の5キロ以内で深さも100メートル以内という彼らの遺跡のパターンからも外れている。現在、多くの異星考古学者のグループがこの遺跡に潜水艦を送り込み、遺跡をもっと近くから観察しようとして一番乗りを競っている。

異常な接触

死先：〈暗号化済み〉

発：〈暗号化済み〉

ジェイクス、君と共有すべき情報で、以前から持ち越してきたものがある。以前、イクトミの科学調査隊に加わっていた時、私はトードストウールに近いデイビス島で数週間を過ごした。その間、特に、かの工芸品に近づいた時に、ある種の頭痛と幻聴に悩まされた。滞在が長期になるにつれ、私はこれが超能力者になっていく過程の状況だと気付いた。トードストウールに関わる何かが、私の内部にあるPsi覚醒に接触しようとしているのだ。私は異能に集中し、その何かの源を突っついてみようとした。それは他者、あるいは他の存在の意識との精神的な接触とはまったく異なっていた。まるで……太陽を見つめているようだった。私の感覚の中でさらに進んでいくと、その「信号」はどんどん強まっていき……やがて、私は実際の身体的な痛みを感じるほどになった。私はさらに無理して押し通り、突破口を見出そうとし、夜の休息時に集中した。何が起こったかはよくわからない。激しい痛みを感じて、幻影を見た記憶がうっすらとある。翌朝、遅くなってから起きた時には、呪わしいほどの偏頭痛と、脳出血の兆候があった。重篤な脳震盪を起こしていたようだ。その後の滞在期間は、経験したことを頭から締め出すだけに費やされた。成功はしたとは言えない。私の感覚中枢にこびりついたものは、口やかましく私をなじり続ける。ついに、私は辞表を出し、早めに立ち去るしかなかった。

私が体験したPsiによる接触の感覚は……分らない。他のトランスヒューマンの精神とやりとりした際には、……なんていうか……親しみやすさというか、温かい曖昧さというべきものがあった。あれにはそうしたものが一切なかった。冷たかった……冷たく、突き放すような何かだ。

ゲーム情報：ドロップレット

ドロップレットには3つの先行する異星人文明の遺物が残されているが、そのうち、この地で誕生したものはひとつしかない。トードストウールはアンフィブ以前のものとはっきりしているが、その建造目的は謎のままだ。それはもしかしたら、長らく放棄された調査基地、着陸したエイリアンの宇宙船、無数の文明から集めた技術や数十の世界から集めた生命標本を納めた保管庫、あるいは、まったく違う何かかもしれない。レベル2以上のPsi異能を持つ超能力者はトードストウールの近傍50キロ以内にいる限り、トードストウールからある種の精神的な存在を感じる。その地域で十分な時間を過ごした場合、彼らは、奇妙で異質な夢を見るようになり、やがて、それがある種のコミュニケーションを求める微妙な試みに感じるようになる。

ファイアウォールは、ドロップレットに、3つの滅びたエイリアン文明の遺物があることに興味をそそられるとともに、懸念を感じている。アンフィブやイクトミに何が起こったかだけでなく、彼らの消滅にトードストウールが何か関与しているかどうかを知りたいがっている。トードストウールに突入口を開けるという企てについては、中に封じられている何かの致命的な存在を解き放ってしまう懸念があり、超人類社会にとって最後の手段と言える。

研究者同士の争い

ドロップレットには、非常に多くの異星考古学者が押しかけており、その結果、グループ間の競争が激しくなっている。アルゴノーツが協同作業のための下地を作り出そうとしているにも関わらず、専門家ならではの嫉妬、派閥の分裂、スポーツマンシップの欠落により、これらのグループはよい場所を得ようと競い合い、互いの情報をかすめ取ろうとしている。自主主義派のプロジェクトの多くが、「ゲート・リサーチ」というハイパーコープ主導の計画が不当に発掘現場を制圧し、発掘現場を奪う、いわゆる「クレイムジャンピング(鉱区強奪)」に類する行動を行なっていると抗議している。対抗してこのハイパーコープはアナーキストの異星考古学者のグループが彼らの作業を妨害していると主張している。また、別の事件としては、火星大学のキャンプで、防壁に謎の故障が起こり、2体の巨大な現生生物が基地の隊員を襲った。その後、故障の原因は遠隔地から行なわれた改竄行為であることが判明した。

プロット・フック

・ドロップレットに駐在しているファイアウォール内部の保守派のメンバーのひとりが以下のことに気づいた。キャラクターたちとともに活動している調査隊が、トードストウール内部にアクセスする方法を発見した可能性がある。これはぐれエージェントは、ファイアウォールの意志とは別に行動することを選び、その作業のサボタージュを行ない、PCたちが、強大にして潜在的な脅威を起動してしまうことを懸念してオペレーションを妨害しようと試みた。

・PCたちは深海の遺跡を探索する潜水艦のミッションに参加し、ドロップレットの巨大で敵対的な捕食者たちに立

ち向かう。その遺跡はアンフィブの退避壕で、この種族が謎の失踪を遂げたことに関する手がかりが見つかる。PCたちは偶然、長らく眠っていた防衛システムを起動してしまい、この遺跡が自壊するまでに、短い時間しか残されていないというのに。

ドロップレットの危険な生物（『X-Risks』より）

ドロップレットの危険な生物を紹介する。

トゲウナギ (Barbed Eel)

タイプ: 異星生物

棲息域: ドロップレットの海洋

トゲウナギは太陽系外惑星ドロップレットで発見された肉食の海洋生物で、高い知性と狡猾さを持つ。トゲウナギは生体発光器官を持ち、その発光を自由に点けたり消したりできるので、これを群れでの狩りに応用している。1匹が光を放ったまま、獲物呼び寄せたり、追いかけてたりする間、他のものは奇襲のため、闇に潜むのである。輝く肉の棘は電気を発生させ、放電することで、襲ってきた敵や、近くの水に入ってきた獲物を感じさせることができる。トゲウナギはトランスヒューマンを恐れず、（ドロップレットに住む多数の両棲生物がよくやるように）水から飛び出して獲物を襲い、水中に引きずり込んで溺れさせる。

ビーヴォ: ヒドゥン・コンサーン(エウロパの知性化タコの犯罪結社)がこのトゲウナギを購入し、セレスに運び入れた。番犬代わりの魚として、コントロール用の首輪とAIを使って縄張りの中を泳がせている。

ノヴァ・ヴィーダ: こういう生き物はどんでかくなると聞いたことがある。入植者によれば、トゲウナギがダイバーを丸呑みしたそうだ。

シャーク・ソウル: 興味がある人向けに言っておくが、これらのうなぎは有毒だから、食べないように。

トゲウナギ (標準サイズ)

脅威度: オレンジ

出現数: 1〜6

【認識】	【機敏】	【直感】	【反射】	【経験】	【身体】
15	10	15	15	1	15

【意志】	【INI】	【速度】	【耐久】	【負傷】	【致死】
10	6	1	40	8	60

電撃 (水中): 自動命中、防御不能、効果範囲半径10メートル以内、DV 1d10／2メートルごとにDV−1、ショック攻撃(ルP.191)

電撃 (水の外): 60、DV 1d10、接触攻撃、ショック攻撃(ルP.191)

噛みつき: 40、DV 1d10+4、AP −2、噛まれた対象を瞬間行動で押さえつけようとする事ができる(ルP.194)

回避、装甲: 30、8／4

知覚: 40(視覚60)

移動: 水泳4／30

技能: 〈潜入〉60、〈水泳〉80、〈格闘〉40(組み付き50)
ウェア: エコロケーション、イールウェア、電気感知、視覚強化、水圧適応、気温耐性
ストレス・テスト: SV 1d10÷2(切り捨て)
ショック耐性: トゲウナギはショック攻撃への完全耐性を持つ。

トゲウナギ (大型サイズ)

脅威度: レッド

出現数: 1〜2

【認識】	【機敏】	【直感】	【反射】	【経験】	【身体】
15	10	15	15	1	20

【意志】	【INI】	【速度】	【耐久】	【負傷】	【致死】
15	6	1	70	12	105

電撃 (水中): 自動命中、防御不能、効果範囲半径15メートル以内、DV 2d10／2メートルごとにDV−1、ショック攻撃(ルP.191)

電撃 (水の外): 60、DV 2d10、接触攻撃、ショック攻撃(ルP.191)

噛みつき: 50、DV 2d10+8、AP−4、噛まれた対象を瞬間行動で押さえつけようとする事ができる(ルP194)。中型以下のサイズの獲物は次のアクションで飲み込まれる。飲み込まれた犠牲者は見ることも聞くこともできず、呼吸もできず(「窒息」ルP197を参照)、拘束され(すべての行動に−30)、行動ターンごとに2d10のダメージを受ける(装甲値を無視する)。体の内部から負傷を2個以上受けたトゲウナギは、次の行動で飲み込んでいたものをすべて吐き出す。

回避、装甲: 30、12／8

知覚: 40(視覚60)

移動: 水泳4／40

技能: 〈潜入〉50、〈水泳〉80、〈格闘〉60(組み付き70)

ウェア: エコロケーション、イールウェア、電気感知、視覚強化、水圧適応、気温耐性

特徴: 大きいサイズ(これを狙う場合+10)

ストレス・テスト:SV 1d10÷2(切り捨て)+3

ショック耐性: トゲウナギはショック攻撃への完全耐性を持つ。



イクトミ・クモボット (IKTOMI KUMOBOT)

タイプ: 技術製品**居住地域:** ドロップレット、エコーV、サンライズ、その他、イクトミが訪れた太陽系外惑星

絶滅したとみられる、節足動物に似た形から「イクトミ」の名前で知られる異星種族は、ゲートで接続された何十もの世界に遺跡と遺物を残していった。それらの遺跡は何千年も前のものであるが、驚くべきことにその多くは生きていた。少なくとも二例において、これらの場所は「クモボット」とあだ名される(いまだ稼働する)警備ロボットに守られていた。

彼らを作った種族に似て、クモボットは蜘蛛型であり、放射状の対象位置に配置された6本の脚、爪を持つ一対の操作腕を持つ。防御手段のひとつとして、頭部を胴体に引っ込め、防御盾を兼ねた脚を体に引き込むことができる。クモボットは変形機構により球体になり、高速で転がって移動できる。

興味深いことに手足は取り外し可能で、おそらく、イクトミの生体も同様の機能を持っているのだろう。

イクトミの居住地や技術を守る以外、クモボットの正確な目的ははっきりしない。可変型パルス・レーザーのような武器を装備してはいるが、彼らの汎用性から見て本来は他の業務に従事するのだろう。残念だが、すべての標本は破壊されてしまった状態である。彼らが過ごした長い年月を考えれば、一部だけ機能を失う、行動に支障がある、その他の機能不全を起こしたクモボットが存在する可能性は否定できない。

ラヴレイス: ファイアウォールの分析によれば、トランスヒューマンがこれらと遭遇する可能性はひとつしかない。ドロップレット、トードストゥールから遠くない場所にあるイクトミの遺跡を調査した研究者が地下の退避壕や地下構造体に通じるハッチを開けてしまった時だ。ここでさらに探索を続けた調査隊はクモボットに襲われることになる。戦闘が続いた場合、これらの警備ロボットは爆発を起こし、崩落を誘発する。わずかな異星考古学者だけが生き残った。

フォークト・カンフ: 遙かな年月を越えて、これらのロボットがいまだ稼働すること自体、驚異的な技術である。動くものを1体でも確保できれば興奮ものだ。それとは会話できるのか? そのAIはどう機能するのか? 彼らはイクトミに関するどんな秘密情報を持ち合わせているのか? 何がわかるか、考えてみよ!
セント・イン・ヘル: もしかしたら、こいつらは理由があって何かを守っているのかもしれない。だったら、手を出すべきではない。

イクトミ・クモボット

脅威度: レッド**出現数:** 1~8

【認識】	【機敏】	【直感】	【反射】	【経験】	【身体】
15	20	10	20	1	20

【意志】	【INI】	【速度】	【耐久】	【負傷】	【致死】
10	6	2	70	14	140

可変型レーザー・バルサー: DV 2d10、SA、射程50/100/150/250、装弾数 100、追加の弾薬1発を消費することでダメージを+1d10 ずつ増やすことができる(最大+5d10 DV)。

爪: 60、DV 2d10+3 (両方で同時に攻撃した場合+1d10)、AP -2

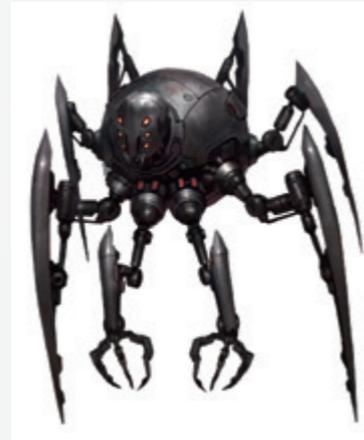
脚部のスパイク: 70、DV 3d10+4 (2本で攻撃した場合+1d10)、AP -3

回避、装甲: 50、28/18、攻性防具、自己修復**知覚:** 40 (聴覚/視覚60)**移動:** 歩行 4/24、ローラー5/40

技能: 〈芸術:音楽〉40、〈光学兵器〉60、〈登攀〉80、〈無重力活動〉50、〈フリーランニング〉60、〈ハードウェア:電子〉40、〈ハードウェア:工業〉40、〈格闘〉60 (脚部のスパイク70)

ウェア: 電気感知、聴覚強化、視覚強化、磁気システム、ニューラケム、空力肢、レーダー、放射線感知、変形機構、専用ハイヴ(フィクサー・ナノスウォーム)、構造強化、リスタマウント・ツール

特徴: 両手利き×3 (両手および前脚一対)、一部のクモボットは精神障害や神経損傷の特徴を持つ場合がある。

ストレス・テスト: SV 1d10÷2 (切り捨て)**特記事項:** 個々の手足は瞬間行動で取り外すことができる。

ゾンビ蟹 (ZOMBIE CRAB)

タイプ: 異星生物**棲息地域:** ドロップレット

ゾンビ蟹は太陽系外惑星ドロップレットで発見された甲殻類である。身体構造は地球の蟹に酷似しているが、ゾンビ蟹は非常に巨大で、よりとげとげしている。肉食だが、特に知性の発達は見られない。

「ゾンビ蟹」の名前の由来は、トキソプラズマに似た病原菌を媒介し、感染者の行動に影響を与える感染症をばらまくからである。ゾンビ蟹は夜行性で夜に狩りをし、彼らは波打際に沿って静かに動き、獲物を待ち伏せすることが得意である。彼らに狙われた標的がすべて殺され、食われてしまうとは限らないが、一部は、意図的に傷つけられるだけで、病原菌に感染した状態で生き残ることになる。通例、病原菌は素早く宿主の全身に広がっていく。感染源となったら、他の個体に病気を広げていく。1週間ほど経つと、感染症により体温を上昇させ、脳の高度な機能を曇らせてしまい、患者は体を冷やす仕組み(通常は水)を求めようになる。欲求は犠牲者を海へと向かわせ、そこで溺れるか、波の下に引き込まれて、ゾンビ蟹のご馳走になるのである。

サイマスコーピスト: ドロップレットにいるのは、君を溺れさせたり、殺したりするような生き物ばかりだ。

ビーヴォ: 夜の狩りをする時には群れをなしてくるよ。1匹見たら、あと半ダースは波の下に隠れているね。

ゾンビ蟹

脅威度: オレンジ**出現数:** 4~8

【認識】	【機敏】	【直感】	【反射】	【経験】	【身体】
1	10	5	10	5	20

【意志】	【INI】	【速度】	【耐久】	【負傷】	【致死】
5	3	1	50	10	75

爪: 50、DV 2d10+4、間合い(+10)、これで傷つけられたキャラクターは【耐久】×2のテスト(メディシンを装備していたら+30)を行ない、失敗したら、原生病原菌に感染する。

噛みつき: 50、DV 3d10、AP-3、爪と同様に感染の危険性がある。

回避、装甲: 30、12/12**知覚:** 35**移動:** 歩行 4/20

技能: 〈登攀〉30、〈フリーランニング〉40、〈潜入〉60、〈脅迫〉50、〈目星〉60、〈水泳〉40、〈格闘〉50

ウェア: 甲殻装甲、鰓、気温耐性**特徴:** 大きいサイズ(これを狙う場合に命中+10)**ストレス・テスト:** SV 1d10÷2 (切り捨て)

感染症: 5日間が経過した後、感染者の体温は急上昇し、以降、毎日すべての適性値が5ずつ低下し、最低5まで下がり続ける。犠牲者は「調整された行動(強要:水を求めろ)」特徴を得る。



ヘクサニュート (HEXANEWT)

タイプ: 異星生物**棲息地域:** ドロップレット

この六肢を持つ両棲のスマート・アニマルは、今はもう滅びてしまったアンフィブ文明によって半知性化されたものと考えられている。彼らは六肢のうち、一対を腕に、一対を脚に、中間の一対を歩行、水泳、操作に用いる。

ヘクサニュート

出現数: 1~4

【認識】	【機敏】	【直感】	【反射】	【経験】	【身体】
5	15	15	10	5	15

【意志】	【INI】	【速度】	【耐久】	【負傷】	【致死】
15	5	1	30	6	45

噛みつき: 20、DV 1d10+1**回避、装甲:** 30、4/3**知覚:** 30**移動:** 歩行 4/20

技能: 〈登攀〉40、〈フリーランニング〉35、〈潜入〉30、〈目星〉60、〈水泳〉60、〈格闘〉25

ウェア: カメレオン・スキン

ポリス・バブーン (POLICE BABOON)

タイプ: スマート・アニマル**棲息地域:** 火星、トランスヒューマンのハビタット

ポリス・バブーンはケーブマントヒビを遺伝子操作して、従属性を植え付け、知性を高め、集中力が持続するようにしたものである。バブーン部隊は追跡、暴徒鎮圧、囚人警護などでよく用いられているが、ストレス過剰な環境では、しばしば、群れでハンドラーを襲うことでも知られている。

ポリス・バブーン

出現数: 2~7

【認識】	【機敏】	【直感】	【反射】	【経験】	【身体】
5	10	15	15	5	15

【意志】	【INI】	【速度】	【耐久】	【負傷】	【致死】
5	6	2	30	6	45

噛みつき: 50、DV 1d10+2

ショック・バトン:30、DV 1d10+3、ショック攻撃(ルP.191)

回避、装甲: 40、8/9(アーマー・ベスト+生体編み込み装甲)**知覚:** 30(視覚50)**移動:** 歩行 4/20

技能: 〈登攀〉40、〈棍棒〉30、〈フリーランニング〉50、〈脅迫〉50、〈目星〉30、〈格闘〉50

ウェア: 生体編み込み装甲(軽装)、呼吸器強化、視覚強化、ニューラケム(L1)、気温耐性