



ECLIPSE PHASE

『エクリプス・フェイズ』体験版

# ヘリオンス・エッグ

Your mind is software.

心はソフトウェア。

Program it.

プログラムせよ。

Your body is a shell.

肉体は入れ物に過ぎない。

Change it.

交換せよ。

Death is a disease.

死は単なる病気だ。

Cure it.

治療せよ。

Extinction is approaching.

絶滅の危機が近づいている。

Fight it.

立ち向かえ。

文■朱鷺田祐介  
(スザク・ゲームズ)

協力■岡和田晃、待兼音二郎  
(『エクリプス・フェイズ』翻訳チーム)

最新宇宙SF-TRPG『エクリプス・フェイズ』の簡易ルールとシナリオを  
セットにした日本オリジナルの体験版(『Role&Roll』Vol.92掲載)が、  
好評発売中のルールブックに記述を合わせて日本語公式サイトに掲載!  
秘密組織「ファイアウォール」のエージェント「センチネル」となり、  
人類絶滅の危機に立ち向かおう!

©2016 Posthuman Studios LLC. All rights reserved.  
Eclipse Phase and Posthuman Studios are trademarks  
and/or registered trademarks of Posthuman Studios LLC  
in the United States and/or other countries.

●『エクリプス・フェイズ』日本語公式サイト  
<http://r-r.arclight.co.jp/rpg/eclipsephase>



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。

## 『エクリプス・フェイズ』とは何か？

『エクリプス・フェイズ』は、『シャドウラン4th Edition』のライン・ディベロッパードだった、ロブ・ボイル (Posthuman Studios) が開発した最新の宇宙SF-TRPGです。

舞台となるのは、未来の太陽系。人類の科学は発達し、太陽系全土に生活圏を広げるとともに、魂 (エゴ) をデジタル化し、自在に肉体 (モーブ) を乗り換えることで、事実上の不死さえも獲得した未来。

しかし、10年前、戦闘AI「ティターンズ」の反乱によって地球が壊滅。〈大破滅 (ザ・フォール)〉と呼ばれるこの事件で、人類は人口の90%以上を失いつつも、太陽系各地に適応し、文明を維持していました。「ティターンズ」は、〈大破滅〉に続く人類との戦いのさなかどこかへ消えてしまいましたが、今なお、世界には、人類の絶滅を招きかねない多くの危機、エイリアンの残した謎の遺物、はるか彼方の星へと続く「バンドラ・ゲート」、ティターンズが残した戦闘マシン軍団や致命的なナノウイルス、異星のウイルスが引き起こした超能力者やミュータントの脅威、人類の平和より利潤を優先するハイパーコープ (星間企業) の危険な実験、知性化種と人類の軋轢、内惑星圏と外惑星圏の対立……。PCたちは人類に迫る「絶滅危機のリスク (X-リスク)」と戦う秘密結社「ファイアウォール」のメンバー、「センチネル (前哨)」として、様々なミッションに立ち向かっていくのです。

## トランスヒューマンの時代

『エクリプス・フェイズ』の舞台は、トランスヒューマンの時代です。トランスヒューマン (超人類) とは、科学技術で、人類が変革、あるいは、進化の途中にあることを示します。『エクリプス・フェイズ』の裏表紙に書かれた4行の宣伝文句は、この時代を端的に表しています。

心はソフトウェア。                      プログラムせよ。  
 肉体は入れ物に過ぎない。        交換せよ。  
 死は単なる病気だ。                治療せよ。  
 絶滅の危機が近づいている。      立ち向かえ。

『エクリプス・フェイズ』の世界では、「魂 (エゴ)」がデジタル化され、「義体 (モーブ)」を自在に交換できる世界です。この世界では、遺伝子改造されたクローン・ボディである生体義体 (バイオモーブ) や、ロボットのような機械仕掛けの合成義体 (シンセモーブ)、別名「機械外殻 (ロボット・シェル)」など様々な義体を使用され、乗り換えたり、レンタルしたり、ときには、罰則として、義体を取り上げられたり、奪われたりすることすらあります。こうしたSF的なシチュエーションに遭遇するのも、このゲームのテーマのひとつです。今回の特集でも、そうした独自の味わいを体験していただきます。

## ファイアウォール

さて、PCは秘密組織「ファイアウォール」のエージェントですが、「ファイアウォール」とはなんですか？

実は、よくわかりません。

「ファイアウォール」は秘密組織で、PCたちのような構成員

が社会の様々な場所に入り込み、必要に応じて呼び出され、チームを組んで「絶滅の危機」と戦っています。

正義の味方？ 残念ながら、この時代における正義の概念はあまりにも多様化していて、「ファイアウォール」という謎の組織の目的が、正義とは見なされないことも多々あります。ある国家では違法組織と見なされていますし、多くの場合、都市伝説に過ぎないものとして、ほとんどの人が「ファイアウォール」の存在すら知らずに暮らしています。

さらに、「ファイアウォール」の活動の中には、「大を活かすために、小を殺す」ような行為がしばしばあり、ハイパーコープ (星間企業) やハビタット (宇宙居住区) に対するテロやサボタージュ、暗殺や強奪なども含まれます。

「ファイアウォール」の全貌は謎に包まれています。慎重に構成されたゆるやかなネットワークで、PCがその全貌を知ることにはできません。それぞれのエージェントは1人ずつ秘密裏に勧誘され、「バックアップからの復活保証」「資金や装備の支援」などを条件に、エージェントになります。義体も、任務に合わせて選ばれます。この時代、通信によるデータ転送はほぼ無限大のものにまで拡大しており、招集されたエージェントが、「魂 (エゴ)」、あるいは、そのコピー (フォーク=分岐体) だけ現地に飛ばし、現地で義体にダウンロードして任務に当たるといってもよく行なわれます。これは独特の設定ですが、同時に、ゲーム的なメリットもあります。

- ・PCが死んでも、バックアップがあれば、復活できる。
- ・物理的な距離を超えて、太陽系全土で活躍できる。
- ・状況に合わせて、外見や機能を乗り換えていける。
- ・必要があれば、フォークを同時に活動させることすらできる。

この設定には、ゲームとして遊ぶためのご都合主義も含まれていますが、「人類絶滅の危機と戦うエージェント」を遊ぶためのギミックだと思ってください。

## AF10年の太陽系

『エクリプス・フェイズ』の舞台、〈大破滅後 (AF)〉10年の太陽系は、以下のような状況です。

**地球:** 人類の故郷・地球は、戦闘AI「ティターンズ」の反乱により、戦闘機械群に蹂躪され、人類の90%以上が死亡しました。地球の表面は、戦闘機械のばらまいたナノスウォーム兵器や異星起源の危険な「エクスサージェント・ウイルス」、あるいは、人類が反抗のために発射した核兵器、月面から投じられた質量兵器などで破壊し尽くされ、核の冬を迎えています。状況としては、映画『ターミネーター』の未来という説明がわかりやすいでしょう。生き残った人々は、戦闘機械の襲撃を恐れて隠れ住みながら、救援を待っています。もちろん、反抗を続けている人々もいますが、ハイパーコープ (星間企業) が結集して作られた惑星連合はエクスサージェント・ウイルスの蔓延を恐れ、完全封鎖態勢を解いていません。

**月=ラグランジュ同盟:** 月と周辺軌道にあるハビタット (宇宙居住区) のゆるやかな同盟です。月面は最も古い人類の拠点であり、テラフォーミング (人類が居住可能なように惑星を改造すること) された火星に次ぐ、最大勢力のひとつです。多くの人々が、月面のドーム都市や、月と地球のラグランジュ・ポイント

に建設されたハビタットに住んでいますし、地球が近かったことから、伝統的な地球の文化が残っている場所でもあります。

**金星：**濃厚な大気に覆われた金星の大気上層には、20ものエアロスタット(空中都市)が浮かび、金星地表での鉱山経営などを行なう一方、独自の華やかな文化を育てています。惑星連合の一部でしたが、独立し、金星政府「モーニングスター・コンステレーション」を形成しました。

**火星：**惑星連合を操るハイパーコープ主導でテラフォーミングが進む火星では、呼吸器を使用すれば、人類が活動できる環境が生まれつつあり、現在でも、赤い荒野の開拓が進んでいます。火星開発には、重商主義的な搾取構造があり、ドーム都市で安穩と暮らす企業人と、赤い荒野で過酷な開拓生活を送る開拓民たちの間には、埋めようのない溝が刻まれています。この搾取構造に怒った開拓民たちは、古典SF『火星のプリンセス』(映画『ジョン・カーター』の原作)に登場する火星の異名にならない、自分たちを「バルスーム人」と呼ぶようになっていきます。火星にはバンドラ・ゲート(はるか遠くの星へ移動できる)のひとつ「マーシャン・ゲート」があります。

**木星共和国：**木星周辺には多数の衛星基地や宇宙コロニーがあり、惑星連合から独立した自治主義者の政体に属しています。その中でも最大のものが、衛星ガニメデを中核とする木星共和国で、バイオ保守主義という独自の思想で運営されています。これは、人体改造や精神のデジタル操作によって、人が新たな形に変わっていくとするトランスヒューマン思想に逆行する思想で、遺伝子治療や肉体改造、時には魂のバックアップを取ることを拒絶しています。もちろん、知性化種(アップリフト。動物などを知性化した種族)やAIも敵視しており、「自然な人間として、生きて死ぬこと」を重視します。その思想を国民に押し付けているため、別名「木星独裁国家(ジョヴィアン・フンタ)」とも呼ばれています。

**タイタン連邦：**土星の衛星タイタンには、北欧の開放的な民主主義と最先端技術が融合した独特の国家となっています。この国家では、サイバー民主主義という、メッシュ(高速情報ネッ

トワーク)による電子投票を利用した直接民主主義制度(いわゆるサイバー・デモクラシー)が導入されており、全国民の総意によって国家の政策が決定されています。

タイタン連邦は、技術の導入に積極的で、知性化種やAIにも寛容であり、役に立つものはなんでも取り入れる寛容さがあります。それは、外惑星系という宇宙の最前線で暮らす者ならではの現実主義、能力主義でもあります。

なお、土星の衛星バンドラには、最初に発見されたバンドラ・ゲートがあり、タイタン連邦は、この超次元ゲートを使って異星の探査を行なうことに熱心です。

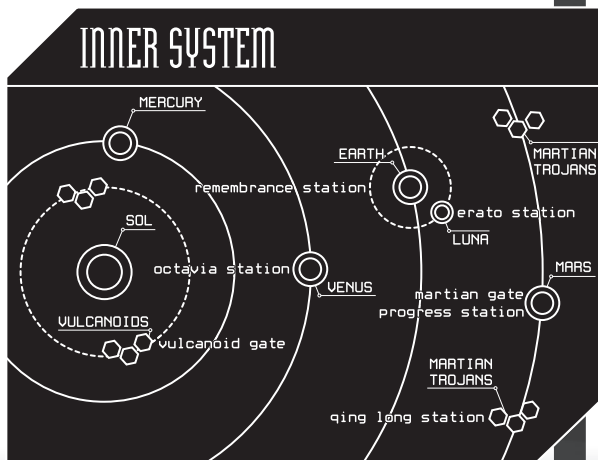
**外惑星：**土星以遠の惑星や、惑星間宇宙にも多くのハビタットがあり、それぞれ独自の社会制度を持っています。自治主義者の支配する実験的な社会構造を持つコロニーから、孤立した小規模なグループ、ハイパーコープの開拓拠点、知性化種やAIだけの共同体まであり、人類とは違う何かに進化したと称するエクスヒューマンの巣窟も存在します。

天王星には、アナーキスト勢力が支配する「フィッシャー・ゲート」が存在するほか、現在、唯一コンタクトできているエイリアン「ファクター(代理人の意)」のコロニーが隠されているとも言われています。

さらに、海王星軌道の外側、カイパーベルト(リング状の天体密集領域)に浮かぶ小惑星「エリス」には「ディスコード・ゲート」があり、日系のハイパーコープ、ゴニン・グループの支援を受けたアルティメットの部隊が、外惑星のアナーキスト勢力、あるいはエクスヒューマンと、その支配権を巡って戦いを繰り返しています。

**太陽軌道：**水星の内側、太陽周辺には、ヴァルカノイドと呼ばれる小惑星群があり、太陽フレアの熱にさらされていますが、ここにも人類は住んでいます。宇宙クジラ型義体「スーリヤ」は、コロナの中を泳ぐことすらできます。

ヴァルカノイド小惑星のひとつ、コールドウェルには、「ヴァルカノイド・ゲート」と呼ばれる超次元ゲートがあり、惑星連合傘下の企業、テラジェネシスの管理下にあります。



#### ■ INNER SYSTEM 太陽系内惑星圏

- MERCURY 水星
- SOL 太陽
- VULCANOIDS ヴァルカノイド(小惑星群)
- vulcanoid gate ヴァルカノイド・ゲート
- VENUS 金星
- octavia station オクタヴィア
- EARTH 地球
- remembrance station リメンブランス
- LUNA 月=ラグランジュ同盟
- erato station エラト
- MARTIAN TROJANS 火星トロヤ群
- MARS 火星
- martian gate マーシャン・ゲート
- progress station プログレス
- MARTIAN TROJANS 火星トロヤ群
- qing long station 青龍(チンロン)

# 『エクリプス・フェイズ』 ルール・サマリー

以下は、『エクリプス・フェイズ』のルール・サマリーです。今回の体験版をプレイするために必要なルールがすべて入っています。日本語公式サイトのサンプル・キャラクターと合わせてご利用ください。



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。

## ECLIPSE PHASE

©2016 Posthuman Studios LLC. All rights reserved. Eclipse Phase and Posthuman Studios are trademarks and/or registered trademarks of Posthuman Studios LLC in the United States and/or other countries.

### ■システム概要

ゲーム・タイトル: エクリプス・フェイズ

使用するダイス: %ダイス (d100)、10面体ダイス (d10)

ジャンル: SFホラー・アクション

ゲームの舞台: 人類が絶滅の危機を迎えた未来の太陽系を舞台に、謎の組織「ファイアウォール」の一員、「センチネル」となり、様々な「人類絶滅の危機 (X-リスク)」と戦う。

## テスト(行動判定)

### テストの基本原則

%ダイスを振り、出目が目標値以下ならば成功。

ゾロ目で成功なら決定的成功、ゾロ目で失敗なら決定的失敗となる。00は常に決定的成功、99は常に決定的失敗。

成功したテストについては出目がそのまま成功度、失敗したテストについては出目が目標値を上回った値が失敗度となる。成功度30以上なら良い成功(エクセレント)、失敗度30以上なら際立った失敗(シビア)とする。

**修正値:** 状況で+30%~30%の修正がつく(修正の合計値は最大+60%~-60%)。技能なしのテストは-30%。

**チームワーク:** 協力者1名につき、+10%(最大+30%)。

**時間をかける:** 1分間の追加ごとに+10%(最大+60%)。継続行動の場合は、元時間の半分(端数切上げ)ごとに+10%。

**負傷(負傷値)**以上のダメージを受けると、「ダメージ÷(負傷値)(端数切捨て)」個の負傷を受ける。負傷1個あたり、すべてのテストに-10%の修正を受ける。同様に、精神的な痛手(トラウマ)も、トラウマ1個あたり-10%の修正を受ける。

**演出:** プレイヤーがかっこいい演出描写ができれば、GMはプラス修正を認めてもよい。基本的に+10%とする。

### 対抗テスト

互いにテストを行なう。

**片方だけ成功:** 成功したほうの勝利

**両方とも成功:** テストの出目の大きいほうの勝利。あるいは片方のみが決定的成功ならば、そちらの勝利。

## 《勇氣》

《勇氣》ポイントを1点消費した場合、以下の効果を得ることができる。

- ・(ダイスを振る前) すべての修正を無視できる。
- ・(ダイスを振ったあと) 出目の10の位と1の位を交換できる。
- ・成功したテストなら、決定的成功にできる。
- ・決定的失敗を打ち消し、通常の失敗にできる。
- ・行動フェイズで、最初に行動できる。

## 人脈とRep(評判) 値: 情報収集と調達

### Rep(評判) 値

“大破壊”後(AF)10年の太陽系では、電子貨幣「クレジット」を基盤とした旧経済に加えて、メッシュ(通信ネットワーク)を通じた行動評価を数値化して相互の支援を貨幣のようにやりとりする新経済が生まれつつある。「Rep(評判) 値」は、特定ジャンルでの人物評価を数値化したもので、情報を集めたり、協力を受けたり、装備を調達したりす

る場合、ジャンルに対応した(ネットワーク)技能でテストし、成功したら、対応するRepの数値に応じた支援を受けられる。それぞれの支援は「好意表」に書かれただけの時間がかかる。得られる支援や情報の内容は、Repの値に従って変わる。詳しくは各表を参照すること。

**Repを燃やす:** Repを使った支援は、一度使うと、一定期間使えなくなる。また、永久的にRepを減らす(Repを燃やす)ことで、1レベル上のサービスを得られる。「好意表」で得たいサービスのレベルの「燃やすRep」欄に書かれているRepを燃やす必要がある。

### Repスコアとレベル

0~19: レベル1      20~39: レベル2      40~59: レベル3  
60~79: レベル4      80~99: レベル5

好意表: 支援の消費時間と再使用の目安			
レベル	消費時間	燃やすRep	再使用に必要な期間
1	1分	0	1時間
2	30分	1	1日
3	1時間	5	1週間
4	1日	10	1ヶ月
5	3日	20	3ヶ月

### Repのレベルと得られる情報の目安

**レベル1(基本情報):** 誰でも知っている基礎

**レベル2(公開情報):** 公開されている(調べればわかる)情報

**レベル3(私的な情報):** 個人のちょっとしたプライバシーや、業界通なら知っているレベル

**レベル4(秘密情報):** 企業や政府などの内部情報

**レベル5(最高機密):** 知るだけで命に関わるトップ・シークレット。

### Repのレベルと得られる支援の目安

**レベル1(ちょっとした手伝い):** 15分以内の労働(椅子を運ぶ、ちょっとそこまで車で送るなど)。瑣末な装備の手配。

**レベル2(小規模な支援):** 1時間以内の労働(引越しの手伝い、誰かをちょっと脅す、ナノテック治療槽や車両の一時的な使用、基本的に合法の範囲内での支援など)。安価な装備の手配。

**レベル3(一般的な支援行動):** 1日以内の労働(見張りや喧嘩、近距離の移動——シャトルやエゴ・キャストイングの手配、軽度の精神手術、高級レストランの予約、違法すれすれの支援など)。安価な装備の手配。

**レベル4(大規模な支援行動):** 1ヶ月程度の労働(死体の搬送、殺人、企業へのサボタージュ、大型貨物船の使用契約、中距離の移動——シャトルやエゴ・キャストイングの手配、中程度の精神手術、義体の乗り換え、刑務所からの解放など)。高価な装備の手配。

**レベル5(親密な協力関係):** 1年間の労働(大量殺戮、テロの実行、中小型惑星の移動、遠距離の移動——シャトルやエゴ・キャストイングの手配など)。贅沢な装備の手配。

## 戦闘

### 用語

**行動ターン**: 3秒

**イニシアティブ**: イニシアティブ値+1d10で決定。この値の高いキャラクターから行動フェイズを行なう。イニシアティブは毎ターン、振り直す。

**速度**: 通常は1(最大4)。1ターン中に活動できる行動フェイズの数を示す。2以上の場合、速度1の行動フェイズが1周したあと、速度2、3、4……のための追加フェイズが解決される。

**移動**: 一般の人間は、1ターンあたり歩行なら4m、走行なら20m移動できる。行動フェイズごとに移動できる距離は、これをフェイズ数で割る(通常4)。つまり、1フェイズに歩行なら1m、走行なら5m移動できる。

### 行動フェイズにできる行動

**自動行動**: 自動的にできること。ダメージへの抵抗、簡単な知覚。

**瞬間行動**: ちょっとした行動。狙い撃ち(攻撃のテストに+10)、細かく観察するなど。1フェイズに1回行なえる。複雑行動も費やすなら、瞬間行動3回分を行なってよい。

**複雑行動**: 3秒の範囲でできる複雑な行動。戦闘、射撃、アクロバット、防御専念、爆弾解除、複雑な装置を使う、銃器の再装填など。

**継続行動**: 複数のターンにまたがるような複雑な行動。装置の修理、プログラミング、科学的な分析、部屋の搜索、壁を登る、料理など。

### 攻撃の手順

戦闘は、攻撃側と防御側の対抗テストである。

目標値には、「戦闘の修正値」表の修正を加える。

#### ① 攻撃側は武器ごとに該当する技能でテストする

遠隔武器の射撃モードによって、攻撃回数や弾薬の消費、ダメージへの修正が異なる。

**SS(シングル・ショット)**: 1フェイズに1回

**SA(セミオート)**: 1フェイズに2回

**BF(バースト・ファイア)**: 弾薬を3発消費、1フェイズに2回。集中射撃(同一目標に)の場合、命中判定+10か、ダメージ+1d10。

**FA(フルオート)**: 弾薬を10発消費。1フェイズに1回(目標3体まで:複数目標のマイナス修正なし)。集中射撃(同一目標に)の場合、命中判定+30か、ダメージ+3d10。

#### ② 防御側のテストの技能は、攻撃の種類で異なる

**近接戦闘**: (回避)

**遠隔攻撃**: (回避)の半減値(端数切り捨て)

**超能力(Psi攻撃)**: 【意志】×2

※防御専念をするなら+30%、ただし、次の行動フェイズまでそれ以外の行動ができない。防御専念中は、(回避)の代わりにフリーランニング)技能を使ってもよい。

#### ③ 命中したら、武器ごとに決められたダメージ値を振る

ダメージ値には以下の修正が加えられる。

**射撃モード**: ①で選択した射撃モードによる修正。

**エクセレント**: 成功度30以上なら、ダメージ+5。成功度60以上ならダメージ+10。

**決定的成功**: 攻撃側のテストが決定的成功なら装甲を無視する。防御側が決定的成功なら攻撃側の武器が壊れるなどの障害が発生する。

#### ④ ダメージの処理

ダメージは攻撃の種類によって、「エネルギー」「物理」「その他」に分かれる。防具には、「対エネルギー」「対物理」の2種類の装甲値があり、「エネルギー/物理」のように表記される。

・武器のAPI値で、防御側の装甲値を修正する。

・ダメージ値を修正後の装甲値分、減少させる。

・残った値がダメージとなる。

蓄積したダメージが《耐久値》以上になると、その義体は行動不能となり、《致死値》以上になると完全に破壊され、修復できない。

## 近接攻撃

基本は1フェイズに1回。複数武器の場合、単一目標に集中攻撃なら、追加武器1つごとにダメージ+1d10(最大+3d10)で、追加武器による命中のマイナス修正も受けない。

### 負傷

一度に受けたダメージが、《負傷値》以上ならば、負傷を受ける。

受ける負傷の数は「ダメージ÷《負傷値》」(端数切捨て)。負傷1個あたり、テストに-10%、イニシアティブに-1の修正を受ける。

### ストレスとトラウマ

精神的なダメージはストレスと呼ばれる。蓄積したストレスが《理性値》以上になると、行動不能、あるいは一時的な発狂となり、《狂気値》以上になると、完全に発狂し、もはや回復しない。

異星人、ティターンズ、エクササージェントを目標撃したり、接触したりするなど異常な体験をした場合、【意志力】×3のテストを行なう。失敗した場合は、指定されたストレスを受ける。

### トラウマ

一度に受けたストレスが《トラウマ値》以上なら、精神的な負傷に当たるトラウマを受ける。

受けるトラウマの数は「ストレス÷《トラウマ値》」(端数切捨て)、トラウマ1個あたり、テストに-10%、イニシアティブに-1の修正を受ける。

## 戦闘の修正値

### 全般的な要素

全般的な要素	修正値
利き手でない腕/追加の武器(どちらも累積)	-20ずつ
負傷やトラウマ1個につき	-10ずつ
有利な位置を占めている	+20
接触するだけでよい攻撃	+20
狙い撃ち	-10
(ただしエクセレント成功でなければ通常命中扱い)	
両手用武器を片手で使っている	-20
小さな目標(子供ほどの大きさ)	-10
きわめて小さな目標(ネズミや昆虫の大きさ)	-30
大きな目標(自動車ほどの大きさ)	+10
きわめて大きな目標(納屋の壁ほど)	+30
視認困難(軽度:薄い煙や、薄暗がり)	-10
視認困難(重度:濃い煙や、暗闇)	-20
見えない目標への攻撃(無視界攻撃)	-30

### 近接攻撃(攻撃者に対するもの)

近接攻撃(攻撃者に対するもの)	修正値
突撃(ダメージ+1d10)	-10
間合いが敵より長い	+10

### 近接攻撃(防御者に対するもの)

近接攻撃(防御者に対するもの)	修正値
突撃の迎撃	+20

### 遠隔攻撃(攻撃者に対するもの)

遠隔攻撃(攻撃者に対するもの)	修正値
攻撃者が遮蔽を得ている	-10
攻撃者が走行している	-20
攻撃者が近接戦闘中	-30
防御者が軽度/中度/重度の遮蔽を得ている	-10/-20/-30
防御者が伏せており、遠くにいる(10メートル以上)	-10
防御者が隠れている	-60
照準(瞬間行動(直後の1回のみ有効))	+10
照準(複雑行動(直後の1回のみ有効))	+30
同一の行動フェイズに複数の目標を攻撃(追加の目標1体ごとに。なお目標間の距離は1メートル以内)	-20
間接射撃	-30
至近距離(2メートル以下)	+10
近距離	±0
中距離	-10
遠距離	-20
超遠距離	-30

# 体験版シナリオ 「ヘリオズ・エッグ」

## ECLIPSE PHASE

テロリストによって、水星の移動マス・ドライバー「キャノン」から打ち出されたものは何か？ 謎のキーワード「ヘリオズ・エッグ」とは？  
死から蘇生したセンチネルたちは、太陽軌道、水星、金星に広がる陰謀を追いかける。

**シナリオ名:**ヘリオズ・エッグ

**PC:**4名(日本語公式サイトサンプル・キャラクターを使用)

**プレイ時間:**4~5時間

## 予告編

異星人の遺物「ヘリオズ・エッグ」が、外惑星系のテロリストによって奪われ、水星のマス・ドライバーから金星へ向かって巨大な鉄塊とともに、打ち出された。

果たして、テロリストの意図とは何か？

## このシナリオについて

「ヘリオズ・エッグ」は4名のサンプル・キャラクターを使用した『エクリプス・フェイズ』の体験版シナリオである。GMも『エクリプス・フェイズ』初心者であることを想定し、各シーンとも、「描写」「解説」「GMへのアドバイス」からなっている。GMは「描写」を参考に、状況を説明すること。

このシナリオは「体験版」ということで、『エクリプス・フェイズ』の特徴的なイベント、「バックアップからの復活」「分岐体による同時多発的な調査活動」を体験してもらうことを目的にしつつ、ハードSF的な描写を織り込んである。

## シナリオのあらすじ

PCは秘密組織「ファイアウォール」のエージェント、「センチネル」である。PCは水星で発見された異星人の遺物「ヘリオズ・エッグ」の行方を追っていたが、水星と金星の間を飛行する最新鋭宇宙船「クイック・シルバー」号の中で目覚める。どうやら、前回のバックアップのあと、「ヘリオズ・エッグ」を追って水星で死んだらしい。今のPCはバックアップから復活した「オリジナル2」だ。オープニングで「オリジナル1」が死んだシーンとして、水星の地表を移動する都市型マス・ドライバー「キャノン」の外側で起こった外惑星系のテロリストとの銃撃戦を体験する。

その後、死んでしまった「オリジナル1」の指示で、2つの分岐体(魂のコピー)が作成され、調査のために「水星のナイトサイド(夜の側)」「金星軌道上の宇宙コロニー」へと派遣されていることを知る。これらはオリジナルから直接作成された「アルファ分岐体」(ルールブックP.267)であるため、アルファ1、アルファ2と呼ばれる。

「オリジナル2」はキャノンから金星軌道へ発射された巨大

な鉄塊を追っている。その鉄塊には、「ヘリオズ・エッグ」が隠されており、PCは宇宙船で追いつき、「ヘリオズ・エッグ」を回収しなくてはならない。そして、それまでの時間を使い、フォークによる情報収集も行なう必要がある。

アルファ1は、ケースと呼ばれる機械外殻および安価な生体義体で「オリジナル1」の死亡した現場へ向かい、現場の捜査を行なう。すると倒した敵から、金星の宇宙コロニー「ゲルラッハ」にある星間企業「エクストロピア通商」の幹部グレン・マクラウドと、知性化チンパンジーの異星生物学者アンジェラ・A・アンソニー(通称3A)のアドレスが発見される。

アルファ2は本来の義体に戻り、「ゲルラッハ」で情報収集を行なう。マクラウドは外惑星系テロリスト「光芒の木曜日」のメンバーだが、3Aと接触してから、金星に宇宙コロニー「ゲルラッハ」を落下させる計画に取り憑かれていた。あの鉄塊は「ヘリオズ・エッグ」の力で変容し、「ゲルラッハ」を破壊する質量兵器になるのだ。金星にコロニーが落下すれば、巻き起こる暴風は、金星大気上層に浮かぶ空中都市を破壊し、さらなる悲劇を呼ぶことだろう。

3Aと接触したPCたちは、3Aが異星生物の調査の中で、未知のエイリアン・ウイルスに取り込まれ、知性体文明破壊の衝動に取り憑かれていることに気づく。3Aを倒すと、彼女は正気を取り戻し、「ヘリオズ・エッグ」の核を封じる方法を教えてくれる。そのためには、「クイック・シルバー」号で使われている反物質ユニットを使用しなくてはならない。

アルファたちの情報収集を受けて、オリジナル2は宇宙空間を飛翔する鉄塊に向かう。すでに、奇妙な形状の何かに向かって変容しつつある鉄塊。最悪の事態を想定しつつ、PCたちは反物質ユニットを持って鉄塊に乗り込んでいく。そこでは、3A同様、異形化したテロリストたちが待ち受けていたのである。

## PC

このシナリオは、日本語版公式サイトからダウンロードできる以下のサンプル・キャラクターを使用する。これらのキャラクターは、所持金、装備、インプラントなどを省略してあるが、それらはすでにデータに反映されている。( ) につきの数値は( )内のものを使用すること。

キャラクターの「動機」は、行動指針となる。テストの中で演出ルールを使用する際の判断基準としてほしい。

【**タイタンの探検家**】: 異星人の遺物に詳しいキャラクター。戦闘も一応できる。リーダーにするとよい。

「スカムの用心棒」: 戦闘担当。宇宙空間での活動能力が高く、活躍の場が多い。

「メルクリウスの盗掘屋」: 知性化タコ。非人間枠ながら、盗掘屋なので、こまごました技能が充実している。回避技能がないので、戦闘で狙われると弱い。

「月のエゴ・ハンター」: 超能力を持つ調査系キャラクター。ゲルラッハでの情報収集で出番がある。超能力の反動は肉体へのダメージとして扱う。使用武器「アゴナイザー」の苦痛モードは合成義体に無効なので、殺傷モードで使用する。戦闘ではやや非力なので、「骨拾い」の前に、宇宙船にあるプラズマライフルを渡すとよい。

## オープニング1: 死者たちの記憶

### 【描写】

記憶が曖昧だ。頭がふらふらする。

そして、ファイアウォールからのメッシュ通信が頭に響く。

お目覚めの時間だ、諸君。

君たちはバックアップから再生された「オリジナル2」だ。

現在、君たちは水星から金星へ向かう宇宙船の中にいる。

これから君たちに見せるのは、「前の君たち」の最後の記憶だ。「前の君たち」は異星人の遺物「ヘリオズ・エッグ」の調査中、水星でテロリストと戦って死んだが、記憶と指示が残されている。我々は君たちがこのミッションを解決するため、全力で君たちを支援する。

### 【解説】

魂がデジタル化され、バックアップできる『エクリプス・フェイス』の世界を体験するために、オープニングは死から復活するところからスタートする。任務の過程で死に、自動運行中の宇宙船「クイック・シルバー」号の中で目覚める。宇宙船については、後に説明するが、反物質エンジンを搭載した高速宇宙船だ。

### 【GMへのアドバイス】

このオープニングは、「魂がデジタル化され、バックアップやコピーが可能な世界」を表現するためにある。まず、PCに前の自分が死に、これからXP（体験再生プログラム）で最後の場面を見せられることを告げること。

PCの記憶は曖昧である。ゲームの進行とともに、情報を補足していくこと。ここで「ヘリオズ・エッグ」などについての情報を欲しがるプレイヤーもいるだろうが、率直に、「順番に説明するから」と説明して話をすすめること。

## オープニング2: キャンン

### 【描写】

水星ナイトサイド（夜の側）。自転周期と公転周期の関係から水星の一日は非常に長い。太陽光に焼かれることのないナイトサイドの闇の中を、巨大な城のような機械装置がゆっくりと移動していく。自律移動都市型巨大マス・ドライバー・プラント「キャンン」。水星で採掘された重金属を百トンに及ぶ巨大金属塊として軌道上や他の惑星へ打ち出す巨大な電

磁カタバルトだ。巨大なキャタピラでゆっくりと移動する都市サイズの精錬プラントから、全長1キロにも及ぶ電磁誘導式射出装置が斜めに空へ突き出している。

今、あなたがたは、キャンンへと向かう道で、外惑星系のテロリスト集団「光芒の木曜日」を追い詰めたところだ。

### 【解説】

ここではいきなり、戦闘を行なうが、これは前任者の記憶であるから、このシーンの戦闘で負けてもシナリオが終わったりはしない。気楽なルールの練習だと思って「光芒の木曜日」との戦闘を行なうこと。

場所は水星のナイトサイド。平坦で障害物はないが、暗闇であるため、攻撃に-20%の修正を受ける。

### 「光芒の木曜日」テロリスト(4名)

解説: スリザロイド(蛇型義体)を装着した外惑星系のテロリスト。金星政府「モーニングスター・コンステレーション」の技術先進主義を敵視し、金星壊滅の計画を立てている。

認識	機敏	直感	反射	経験	身体	意志	
15	20	20	20	15	20	15	
トラウマ	理性	狂気	負傷	耐久	致死	イニシアティブ	速度
9	30	60	8	40	80	7	1

防具: 軽戦闘アーマー [14/12]

武器1: サブマシンガン/技能〈実体弾兵器〉

貫通: -2 ダメージ: 2d10+3

モード: SA/BF/FA

装弾数: 20 (予備弾80)

武器2: 振動剣/技能〈刀剣〉

貫通: -2 ダメージ: 2d10+4

技能: 刀剣50%、回避50%、無重力活動30%、砲術45%、実体弾兵器55%、知覚50%

注記: 合成義体を使用しているため、睡眠・食事・排泄・呼吸を必要としない。ショック武器およびアゴナイザーの苦痛モードは無効。



### 【GMへのアドバイス】

ここは、戦闘の練習である。気楽に行こう。

4体のテロリストは、スリザロイドと呼ばれる蛇型の合成義体を使用しており、低い体勢で素早く地面を這ったり、とぐろを巻いて飛び跳ねたりできる。GMは回避の演出として用いて、演出ボーナス(+10%)を得るようにしよう。また、サブマシンガンは必ずBF(ダメージ+1d10)を2回行ない、1射目の前に「瞬間行動」で「照準」を宣言して、1射目に+10%の修正をつけること。これらの行動は、プレイヤーへのお手本にもなる。

戦闘が終了したら、結果に関係なく、以下を読み上げる。

### 【描写】

前方、キャンンの電磁カタバルトが轟音を立てて巨大な金

属塊を軌道上に打ち上げた。

「狼煙が上がった。ゲルラッハは……」

テロリストたちの地上車の中で無線が告げる。先行した奴らの仲間がキャンノンから何かを打ち上げたのだ。

おそらくは「ヘリオンス・エッグ」とともに。

### 【解説】

この事実を伝えるべく、PCたちは最後の指示をファイアウォールへ送った。戦闘でPCが負けたならば、まさに遺言であろう。戦闘でPCが勝った場合、PCがこの事実を報告した直後に、隠れていたテロリストの仲間が車両に仕掛けておいた爆弾を着火させ、PCは吹き飛ばされてしまう。

## クイック・シルバー

### 【描写】

自らが死ぬ前に残した記録を再統合するのは、何度、やっても気持ちいい作業ではない。

XPで自分の死の過程を確認したところで、ファイアウォールの連絡役がさらに説明する。

「諸君は異星人の遺物『ヘリオンス・エッグ』の調査中に死んだ。前任者の指示に従い、君たちの義体の再着装作業を進めながら、この宇宙船はキャンノンから打ち出された鉄塊を追っている」

脳裏にデータ受信。支援AIが金属塊の射出コースと宇宙船「クイック・シルバー」の予定航路を表示する。金属塊は金星をかすめる形で、外惑星方面へ飛んでいく。オニール・シリンドラー型の宇宙コロニー「ゲルラッハ」の近傍を通過するが、危険というほどではない。マス・ドライバー射出コースの想定範囲内である。

反物質エンジン搭載の「クイック・シルバー」はその名前の通り、太陽系最速クラスの高速度艇だ。このままならば、24時間以内に金属塊に追いつく。金属塊が金星圏に達する30時間以上前だ。調査をするにも十分な余裕がある。

「情報が欲しいな」

誰かが言った。

「やはり、君たちもわかっているようだな」とプロクシ。「君たちの前任者の指示で、君たちの分岐体が2体作成され、すでに、キャンノンとゲルラッハにいる」

### 【解説】

バックアップからの復帰の次は、魂をコピーして「分岐体」を作成し、同時多発的な存在となることを体験してもらう。これらはオリジナルからコピーされたアルファ・フォークなので、アルファ1、アルファ2と呼ぶ。

「オリジナル2（現在のPC）」はキャンノンから発射された巨大な鉄塊を宇宙船で追ひ、「ヘリオンス・エッグ」を回収しなくてはならない。到着までの時間を使い、フォークによる情報収集を行なう必要がある。

アルファ1は、ケースと呼ばれる合成義体、および安価な生体義体で「オリジナル1」の死亡した現場へ向かい、現場の捜査を行なう。

アルファ2は「ゲルラッハ」で情報収集を行なう。

## 【GMへのアドバイス】

ここは状況説明の場面である。

『エクリプス・フェイズ』の世界は、魂のデジタル化ができるが、超光速航行やワープはできない。そこで、惑星間旅行などでは、魂だけを通信で送り、現地で調達した義体に乗せて行動する。これをエゴキャストイングという。

さらに、魂のコピーを取ることができる。これが分岐体であるが、フォークを複数使って、オリジナルと別の場所にエゴキャストイングし、情報収集することができる。コストがかかる方法だが、このシナリオのように、ファイアウォールが必要な段取りをする形でも導入できる。

次のシーンから、一時的に、アルファ・フォークに切り替えて、プレイしていく。フォークはバックアップできないものとし、フォークが死んだ場合、そこでフォークの記憶は失われるが、体験したことをリアルタイムでメッシュ（通信ネットワーク）に流しておくことは可能である。

## 骨拾い

### 【描写】

水星の夜は冷たく、暗い。

大気も希薄で、呼吸もできない。

だから、いつもの生体義体ではなく、機械外殻に入っているのはしかたない。（スカムの用心棒）と（タイタンの探検家）はやむなしと思ったが、安物のケースは動きが悪い。それでも、知性化タコの（メルクリウスの盗掘屋）のように蜘蛛型の機械外殻「アラクノイド」に放り込まれるよりはマシかもしれない。タコと蜘蛛では足が多いこと以外、共通点がない。

生体脳に依存する超能力者の（月のエゴ・ハンター）は、生体義体「スプライサー」に入って宇宙服を着ていたが、専用義体「フューチャラ」でなければ落ち着かない様子だ。

それより、暗い闇の中で自分たちが死んだ現場を訪れる行為そのものが気分を滅入らせる。自らの凍りついた遺体の破片を探り、大脳皮質記録装置を回収するのだ。

敵の死体があれば、同様に役立つだろう。

困ったことに、敵もそう考えたようだ。

※（スカムの用心棒）などと書かれた箇所には、PCの名前を入れる。

### 【解説】

このシーンには2つの目的がある。

## 義体の乗り換え

第一は、「義体」の乗り換え体験である。

「タイタンの探検家」と「スカムの用心棒」はケースというもとも安物の合成義体、通称機械外殻に乗り換える。この義体は安物なので、一切の義体ボーナスがない上、決定的失敗が出た場合、故障して動かなくなってしまう。その代わり、呼吸も睡眠も食事も必要なく、ショック武器も効かない。

「メルクリウスの盗掘屋」は、タコの義体が調達できなかったため、アラクノイドという蜘蛛型の合成義体に入っている。ただし、本来の肉体と合わない義体であるため、すべてのテストに10%の修正がつく。



「月のエゴ・ハンター」は、超能力が生体脳に依存するため、生体義体で最も普及している「スプライサー」をレンタルしている。また、生体義体なので、宇宙服を着用する必要がある。負傷を受けた場合（〈負傷値〉以上のダメージを受けた場合）、宇宙服に穴が空き、以降、毎ターンの最後に空気の流出で1点ずつのダメージを受ける。複雑行動を消費して宇宙服の修理を行なうと、空気の流出は止まる。

全員、武器はオリジナル2と同じものを持っているとするが、月のエゴ・ハンターには、アゴナイザーと同じ〈光学兵器〉技能で利用できるプラズマ・ライフルを支給する。

#### プラズマ・ライフル／技能〈レーザー兵器〉

貫通：-8 ダメージ：3d10+20 モード：SS

発射回数：10（標準バッテリー×2）

### ストレスとトラウマ

第二はホラーの再現につながる精神的なダメージ、ストレスの体験である。

このシーンは、「前の自分たち」が死んだ場所を調査し、可能なら大脳皮質記録装置を回収するという気分の減入りそうな調査シーンだが、そこで、『エクリプス・フェイズ』のSFホラーの部分を経験することになる。

現場に行くと、水星ナイトサイドの極低温から遺体は凍りついており、スタックを回収するだけとはいえ、自分の死と直面しなくてはならないため、ストレスがかかる。

各自、1d10点のストレスを受ける。結果が〈トラウマ値〉以上だった場合、精神的な負傷である「トラウマ」が1個与えられる。トラウマを受けた場合、即座に【意志力】×3でテストを行なう。失敗した場合、見当識障害（ルールブックP.359）を引き起こし、何もできなくなる。回復するには、再度、同じテストを行ない、成功しなくてはならない。この行動は複雑行動として扱われる。

なお、トラウマ1個につき、すべてのテストに-10%の修正を受ける。

### 戦闘

同じようにスタックを回収しようと考えたテロ組織「光芒の木曜日」が2名のテロリストを派遣する。彼らのデータは以前と同じ。

彼らはPCたちを見ても、安物のケースやスプライサー、アラクノイドに入っていることから、キャンノン周辺に寄生する鉱山労働者と侮り、スタック回収のため蹴散らそうとする。PCたちが引かなければ、戦闘となる。

### 調査

義体性能の不利はあるが、〈勇気〉ポイントと戦術でPCが有利のはずである。十分に勝てるだろう。

テロリストを倒した場合、彼らのスタックを回収し、調査することができる。スタックの内容を分析するならば〈情報保安技術〉、テロリストを捕獲できた場合は〈脅迫〉でテストして、成功すれば情報を得られる。

その場合、宇宙コロニー「ゲルラッハ」にある星間企業「エクストロピア通商」の幹部グレン・マクラウドと、同じく異

星生物学者アンジェラ・A・アンソニー（通称3A）のアドレスが発見される。

この場では〈調査〉しかできない。〈調査〉では、グレンは会社の立場しかわからない。直接、連絡を取っても、スリザロイドの販売をただけと答える。

3Aに関しては〈調査〉のテストに成功するだけで、彼女が知性化チンパンジーの科学者であり、異星人の遺物に深い興味を持っていることがわかる。

それ以上の情報については、ゲルラッハのアルファ2に現地で調査してもらうしかない。

**ESP**：ここで、月のエゴ・ハンターが超能力〈深層意識探査〉を使用するかもしれない。その場合、テロリストの意識からグレンがテロリストのメンバーであることがわかる。

### 【GMへのアドバイス】

「義体の乗り換え」「ストレスとトラウマ」「戦闘」「調査」とやるべきことが多いが、順番にひとつひとつ解決していこう。

情報を得たら、このシーンは終わる。アルファ1は最寄りのドームへ退避し、アルファ1、および回収したオリジナル1の魂データをメッシュにアップロードする。

オープニング同様に情報を受け取るだけでもよいが、これらのデータを「オリジナル2」と再統合することができる。再統合した場合、記憶の細部まで獲得できるが、1d10点のストレスが発生する。

## ゲルラッハ

### 【描写】

ゲルラッハは、オニール・シリンドーと呼ばれる古典的な巨大宇宙コロニーで、金星政府ではなく、月や火星を支配する惑星連合が統治している研究都市である。金星軌道上を周回しながら、惑星連合の拠点としても機能しているが、表向きは開明的な軌道宇宙港となっている。

そのため、惑星連合から見れば、厄介物である小惑星帯の独立商業国家「エクストロピア」の企業も多数進出している。「エクストロピア通商」はその最大手のひとつだ。

幹部社員グレン・マクラウドは、外惑星人らしい合理性で、スリザロイドを愛用している。

### 【解説】

舞台は、金星の周回軌道上に浮かぶ宇宙コロニー「ゲルラッハ」に移る。ここにいるアルファ2は本来のものと同じ種類の義体をレンタルし、そこに入っている。性能は同じだが、レンタルなので、顔や体つきは異なるし、ファイアウォールが用意した偽造IDで別人になっている。プレイヤーが好む人種と名前になっていいが、巨大なタコである「メルクリウスの盗掘屋」と専用義体を使う「月のエゴ・ハンター」は素性を隠せない。

### ネットワークング

ここでは、〈ネットワークング〉技能とRep（評判）値を使って情報収集を行なう。

ゲルラッハは金星にあるが、名目上、公開された宇宙港なので、多くの勢力がいる。グレン・マクラウドの情報を得るにはアナキスト系が、3Aの情報を得るには科学者系が役に立つ。その系統の〈ネットワークング〉技能を使う場合、+10%の修正を得る。

得られる情報は、成功度(成功した際の出目)によって決まる。下記を参照すること。

## グレン・マクラウド

**0~9:** マクラウドはスリザロイドを使用しており、食事は必要ないが、**酔酒**プログラム(一種のVR酒)を好んでおり、毎晩、市内の合成義体使用者向けのバー「**ネジ**」に通いつめている。

**10~29:** マクラウドは氷の小惑星を落下させて大気の改良を行なう計画に賛同している。これは破壊的だと批判されている。

**30~59:** マクラウドは隠しているが、金星の空中都市も、ゲルラッハも非常に嫌っている。それは憎悪と言ってもいい。それはここ3ヶ月で加速している。

**60以上:** マクラウドは外惑星系テロリスト「**光芒の木曜日**」の幹部である。

## 3A

**0~9:** 3Aの居場所がわかり、アポイントが取れる。3Aは異星人の遺物に取り憑かれており、未知の異星人との接触を希望しているが、果たせないでいる。

**10~29:** 最近、金星のテラフォーミングに関して、氷の小惑星による爆撃案を推進している。

**30~59:** 3Aは「**エクストロピア通商**」のマクラウドと会ったことがある。その時期から、彼女とマクラウドの行動に顕著な変化があった。過激なテラフォーミング論者になったのもそれからである。

**60以上:** 3ヶ月前、マクラウドが極秘で3Aに、宇宙空間で発見された謎の遺物の調査を委託した。その形状は今回、水星で発見された「**ヘリオンス・エッグ**」によく似ている。

## マクラウドとの接触

マクラウドについてさらに情報を得るならば、接触しなくてはならない。

マクラウドは毎晩、市内の合成義体使用者向けのバー「**ネジ**」に通いつめているので、この行き帰りに捕まえて尋問することができる。〈**脅迫**〉技能とマクラウドの【**意志**】×2との対抗テストになる。勝利すれば、マクラウドが金星に宇宙コロニー「**ゲルラッハ**」を落下させるテロ計画に取り憑かれていることがわかる。あの鉄塊はコロニーを破壊する質量兵器になるのだ。金星にコロニーが落下すれば、それによって巻き起こる暴風は、金星大気上層に浮かぶ空中都市を破壊し、さらなる悲劇を呼ぶことだろう。

マクラウドのデータは、「**光芒の木曜日**」と同じものとする。

## 3Aとの接触

3Aと接触したPCたちは、知性化されたチンパンジーの女性である3Aから、知性と上品さ、愛らしさを感じるが、彼女は、実は異星生物の調査の中で**エクササージェント・ウイルス**に感染しており、知性体文明破壊の衝動に取り憑かれている。

会話していると、やがて彼女は「**ヘリオンス・エッグ**」こそが危険な破壊の意志と言い出す。「あれは正常な方法では破壊できない。核を無に帰すのでなければ……」

PCが質問すると、彼女は「もう遅いわ」と言い出し、フラクタル状の輝く触手を使って周囲の物を取り込んだ怪物に変身し、PCたちに襲いかかってくる。

この体験は恐ろしいもので、PCは【**意志**】×3のテストを行ない、失敗した場合、1d10+2のストレスを受ける。

## アンジェラ・A・アンソニー (3A)

**解説:** **エクササージェント・ウイルス**に侵され、怪物化した知性化チンパンジーの女性科学者。

認識	機敏	直感	反射	経験	身体	意志	
20	15	20	30	15	15	30	
トラウマ	理性	狂気	負傷	耐久	致死	イニシアティブ	速度
—	—	—	16	80	120	10	2

**防具:** フラクタルの輝き [10/10]

**武器:** フラクタルの触手 (格闘)

貫通: -2 ダメージ: 3d10+5

特殊効果: 生体にダメージを与えた場合、1d10点のダメージと1個の負傷を消す。

また、フラクタルの触手で負傷を負ったキャラクターは、そのたびに、【**身体**】×3のテストを行なう。失敗した場合、**エクササージェント・ウイルス**に感染してしまい、心身に奇妙な変容を感じる。2d10+2のストレスを受ける。この結果、2個以上のトラウマを負うか、狂気に陥ったキャラクターは、**エクササージェント・ウイルス**による怪物となってNPC化し、3Aの側につく。

**技能:** 格闘50%、回避50%、知覚50%



3Aを倒すと、**今際**の際に彼女は一瞬、正気を取り戻し、「**ヘリオンス・エッグ**」の核を封じる方法を教えてくれる。そのためには、「**クイック・シルバー**」号で使われている反物質ユニットを使用しなくてはならない。さらに、彼女は彼女の中にある**エクササージェント・ウイルス**を封じ込めるため、至急、自宅に隠した超テルミット爆弾で遺体を(スタックも含めて)超高温で焼いて欲しいと言い残して死ぬ。この処理には**爆破**技能が必要である。

## 【GMへのアドバイス】

情報収集から強力なNPCとの戦闘に向かう。マクラウドや3Aの調査をしてから、3Aとの接触に向かうようにアドバイスすること。

3Aとの戦闘は、第一のクライマックスである。

彼女からダメージを受けたら、嫌な予感がすることを伝える。「**タイタンの探検家**」が適切な技能のテストに成功したら、**エクササージェント・ウイルス**のことを伝えるとよいだろう。

3Aの感染している**エクササージェント・ウイルス**は、地球を滅ぼした**ティターンズ**が、異星人の遺物から作り上げたウ

イルス兵器であり、<sup>バイオモーフ</sup>生体義体だけでなく、<sup>シンモーフ</sup>合成義体にも感染し、怪物化させてしまう危険な代物だ。ここで彼女の遺体を放置すると、ゲルラハが滅びかねない。彼女の遺体を焼き、当局にはファイアウォール経由で密かな警告を与えるのが最適の手法である。

## フラクタルの翼

### 【描写】

それは輝く翼だった。キャノンから打ち出された巨大な鉄塊は、宇宙空間を旅するうち、「ヘリオズ・エッグ」に取り込まれ、まるで8枚の羽を持つ鳥とも、翼を持つインゲンチャクとも言い切れぬ何かに姿を変えていた。

「中心部に、なんらかの反応がある」

すでに、反物質ユニットが用意されていた。

「行くか」

接近しても、触手めいた翼が襲ってくることはなかったが、宇宙の真空の中でそれは奇妙な動きを続けた。

速度を合わせた後、宇宙空間を渡って変形した金属塊に取りつく。中心にある核への緩やかな坂道が出来上がっている。光の近くへ反物質ユニットを運ぶため、ゆっくりと近づいた。「ここだ」

卵型の奇妙な光の玉があった。見ているだけで引きこまれそうだった。反物質ユニットをセットしようとしたとき、金属塊の表面を這うように蛇型の義体が姿を現した。テロリストたちだ。そして、彼らの片手にある振動剣は、3Aから生えた触手のように奇妙な輝きを放っていた。

### 【解説】

#### 乗り込み

オリジナル2は宇宙空間を飛翔する鉄塊に向かう。

鉄塊に乗り込むには〈無重力行動〉技能のテストが必要だ。「月のエゴ・ハンター」はこの技能を持っていないため、他のPCの誰かが連れていく必要がある。連れていくキャラクターは、テストに-20%の修正を受ける。

ここで決定的失敗をしてしまった場合、そのキャラクターは鉄塊と宇宙船から離れて宇宙空間に漂い出してしまう。

#### 鉄塊の核

鉄塊の表面は緩やかな丘のようになっていて、そのくぼんだあたりに鈍い輝きがある。そこに核があり、反物質ユニットを設置すればよい。この設置には〈爆破〉技能のテストが必要となる。

#### 戦闘

反物質ユニットは、反物質エンジン用の燃料ユニットで、「クイック・シルバー」には、エンジン内部に設置されているもの他に、兵器転用できるユニットが2個搭載されている。

反物質ユニットを設置したら、変容し始めたテロリストたち3体が出現する。彼らは、「光芒の木曜日」のデータを元にしているが、速度が2となり、片手にサブマシンガン、もう片手に3Aの「フラクタルの触手」と同じデータを持つ振動剣

を持つ。サブマシンガンのデータは変わらない。

なお、この戦闘は無重力で行なわれるため、実体弾兵器や格闘で負傷し、転倒した場合、その代わりに鉄塊から浮かび上がり、はじき出されてしまう可能性がある。〈無重力行動〉技能のテストを+30%の修正つきで行なうこと。技能がない場合、【機敏】×1でテストする。失敗した場合、宇宙に投げ出されてしまう。

#### 反物質ユニット

反物質ユニットは、通信、および、直接操作で起動できる。起動までの時間は自由に指定できる。起動の命令を出すのは瞬間行動として扱う。

起動すれば、ユニットから半径2メートル以内のすべてのものと対消滅し、生じた膨大なエネルギーによって鉄塊は蒸発する。鉄塊の上にいる者はこのエネルギーによって消滅する。

クイック・シルバー号も被害を受けるものの、船内にたどり着けば、爆発で死なずにすむ。

#### 【GMへのアドバイス】

最終シークエンスである。PCたちは反物質ユニットを核の近くにセットしに向かう。

ここで、PCがミサイルで反物質ユニットを送り込もうとするかもしれない。その場合、触手の光に触れた瞬間にミサイルは消滅する。観察した結果、規則性が見いだせるので、それを切り抜けるためには、手で持ち込むほうがよいと判断される。

なお、GMは、プレイヤーの反応や疲労具合を見て、このシークエンスを省略する判断を下してもよい。その場合、さまざまな展開があるだろう。

いずれにせよ、鉄塊とともに、「ヘリオズ・エッグ」が破壊されれば、金星は救われ、セッションは終わりとなる。

PCたちが今後どうするかを決めて、セッションをおしまいにしよう。

## 経験点と成長

### 【経験点(レズ・ポイント)】

下記の経験点を、各PCに配布すること。

**金星を救った:** 3点

**3Aを倒した:** 1点

**オープニングでテロリストに勝った:** 1点

**セッションが盛り上がった:** 1点

**適切な調査を行なった:** 1点

**すぐれたロールプレイをした:** 1点

**「動機」のいずれかを達成した:** 1点

### 【成長の仕方】

**換金:** 経験点1点ごとに1000クレジット

**Rep(評判)値の上昇:** 1点ごとに該当のRep(評判)値+10

**技能の成長:** 成長させたい技能の数値が60%以下なら、1点で+1%。61~99%ならば、2点で+1%。