

## 任務:WMD(大量破壊兵器)に気を付けろ

ストップ！ここを読んでください！

もしあなたがこのシナリオのゲームマスターをする(「運営する」)なら、この節を読む必要があります。ですがそうでなければ、読むではいけません。読んだら楽しみが減ってしまいます。

### 概要

「WMD(大量破壊兵器)に気を付けろ」は初心者プレイヤーとゲームマスターのための任務です。一人のゲームマスターと4人のプレイヤーでプレイするように設計されています。『エクリプス・フェイズ』クイックスタート・ルールでプレイできますし、最低限の修正で『エクリプス・フェイズ』コアルールでもプレイできます。それぞれのプレイヤーには作成済みキャラクター(p 30-33)が用意されています。プレイヤーに筋書きがばれないようにするため、この先を読んでいいのはゲームマスターだけです。

このシナリオは四人のプレイヤー・キャラクターがスカムの荷船「歓喜の変成」号に乗船するところから始まります。そこでファイアウォールの接触を受け、荷船での作戦を実行するチームとして編成されます。ブラックマーケットの武器商人が何らかの破滅的な武器テクノロジーを売りに出しているという噂を調査するのが、彼らの仕事です。もしその商品が存続リスクをもたらすと見なされたら、いかなる手段を使ってでもそれを取れないし破壊しなければなりません。

センチネルたちは武器商人を突きとめ、買い手を装って会合を手配するでしょう。会合は、スカムの荷船に接続した武器商人の船で行われます。ところが、キャラクターたちが武器の性質を突きとめるのと同時に、このテクノロジーを盗もうとする第三勢力によって会合が襲撃されます。戦闘の最中に武器システムが起動し、極めて危険で攻撃的で自己増殖性のナノスウォームが解放されます。荷船全体の感染を避けるために、キャラクターたちは武器商人の船を荷船から切り離さなければなりません。そして、おそらくキャラクターたちは降りていないでしょうが、その後すぐに船は破壊されます。

シナリオの後半は、バックアップがスカム船群からの遠投射を利用した火星での再着地で始まります。武器商人について調べ、その過去の活動を追跡したファイアウォールは、彼らならナノスウォームの出所を知っていると信じています。キャラクターたちは<大崩壊>で破壊されたドーム状ハビタットの残骸を調査するために火星の荒野に送り出されます。そして到着すると、ティターンズによって生み出され放棄された武器保管庫を発見します。

あいにく、武器商人との会合を襲撃した集団もキャラクターたちを追跡して保管庫までたどり着くのに成功しました。キャラクターたちは、破滅的な武器を彼らの手に渡すことなく身を守らなければなりません。

### シーン1:スカムの海を泳ぐ

この任務の開始時点で、元植民船をスカムの漂泊都市に改造した「歓喜の変成」号(p23、「スカムの荷船」を参照)に、各キャラクターは別々に乗船しています。各人は正式なファイアウォール作業員ですが、他のキャラクターのことは知りませんし以前に組んだこともありません。

### 任務配属

各キャラクターは、それぞれの個人的な活動の最中に、メッシュ経由で同時に暗号メッセージを受け取ります。この指令はファイアウォール人脈から発信されたもので、適切なコード・ワードは全て揃っています。内容は以下の通りです。

「ニーハオ。君の助けが今すぐ欲しい。君の近くにいる正体不明の美術商がある種の最高傑作を最高の入札者に売ろうとしているという情報が入った。調査して、その作品の性質と大衆に対する潜在的な影響を突きとめてほしい。それが本当に最高傑作ならば、私蔵コレクションにならないために必要なことは何でもやってくれ。君の評価を助けるために、君の近くに協力者が3人いる。進捗報告は絶やさないようにね」

このメッセージには、メッシュ経由で他のキャラクターに接触して位置を突き止めるための情報が添付されています。

### 顔合わせ

仕事で最初にやることは、キャラクターの顔合わせ、少なくともオンライン接触の確立でしょう。プレイヤーのやりたいうようにやらせ、ただしロールプレイを推奨してください。プレイヤーが自分のキャラクターを肉付けし、それによって他のプレイヤーに個人的外見を詳しく説明したり立場を明確にしたりするのにいい機会です。

### スカムの荷船

キャラクターたちは、宇宙に浮かぶ都市みたいに何千人も載せている巨大な宇宙船で航行中です。船の中央円筒は回転して低重力(0.4 G)を生み出していますが、それ以外は無重力です。この船の主な船員は、心身に対する完全な個人的制御を支持し肉体の改造と実験を歓迎するライフスタイルである、いわゆるスカム勢力に協力してい

ます。スカムの荷船は、殆どどこにでも行く漂泊の旅芸人、動くブラックマーケットです。警察は存在せず、船を危険に晒さなければ規則もほとんどありません。また荷船は単独で航行しているのではなく、小型の宇宙機の群れを伴っています。

これは、プレイヤーにとってはキャラクターが周囲を見回して他のキャラクターと対話するのに、そしてゲームマスターにとってはトランスヒューマンの多様性を描写するのにいい機会です。スカムの荷船は、ありとあらゆる勢力の一員やモーフやイデオロギーが行き来する交差点で、それぞれが規則に邪魔されないでビジネスをしたり休暇やパーティーを過ごしたり単に次の目的地まで乗船していたりしています。船にはオープン・バザールの部分も24時間営業のナイトライフの部分もあり、休息やプライバシーの許される部分もあります。

### 商人を突きとめる

商人を突きとめるには、ちょっとした調査が必要です。情報を手に入れるには生身の交渉とレプの活用の二種類の選択肢があります。

### 生身の買収や脅迫

一つ目の選択肢は、単なる聞き込みです。成否は、誰に接触してどう交渉するかにかかっています。この戦術がどれだけうまくいかは、キャラクターのやり方に依りてゲームマスターが決めてください。例えば、犯罪者タイプの人物を探すのに知識技能と調査系技能を活用し、必要な情報と引き換えに買収するなら、いいスタートを切ったと言えるでしょう。適当な誰かを捕まえて脅し始めたら、そうは言えません。

この手段の成否は、根本的には説得や儀礼や脅迫といった技能の成功にかかっている、クレジットや現実的な脅しが助けになるでしょう。また、キャラクターを他のNPCに合わせるのにも有用です。

### レプの使用

二つ目の選択肢は、人脈と評判の活用です。こうした交渉は、友人リストやその友人に質問を流し、助けが得られるかどうかは評判スコア次第なので、メッシュを経由するのが普通です。これには適切なレプスコア(この場合はgレプか@レプ)によるテストが必要です。

### 詳細

プレイヤー・キャラクターが判定に成功するたびに必要な情報へと少しずつ迫っていくようにしてください。まず、何らかの印象的な武器テクノロジーを売り出し中の武器商人が実際にこの船にいることを教えてください。武器そのものの詳細は曖昧なままですが、商人がナイト・カルテルとゆるく提携しているグレイ・シューというブローカーであることは分かるはずですが、更に調査すればいくつかの勢力が関心を示していることが分かりますが、どこの勢力かは誰も洩らしません。

### 買い取りの手配

少し調べれば、キャラクター自身でグレイ・シューとの会合(商品のもたらす危険の度合いを分析するのに一番簡単な手段)を手配することが可能になります。会合はスカムの荷船に接続中のグレイ・シューの私有宇宙機で行われることになります。

### 一ひねり

キャラクターが商人を突きとめるのに手間取っているようなら、gレプの一番高いキャラクターに商人から接触させて助け船を出してください。何といても、彼女は買い手を探しているのです。

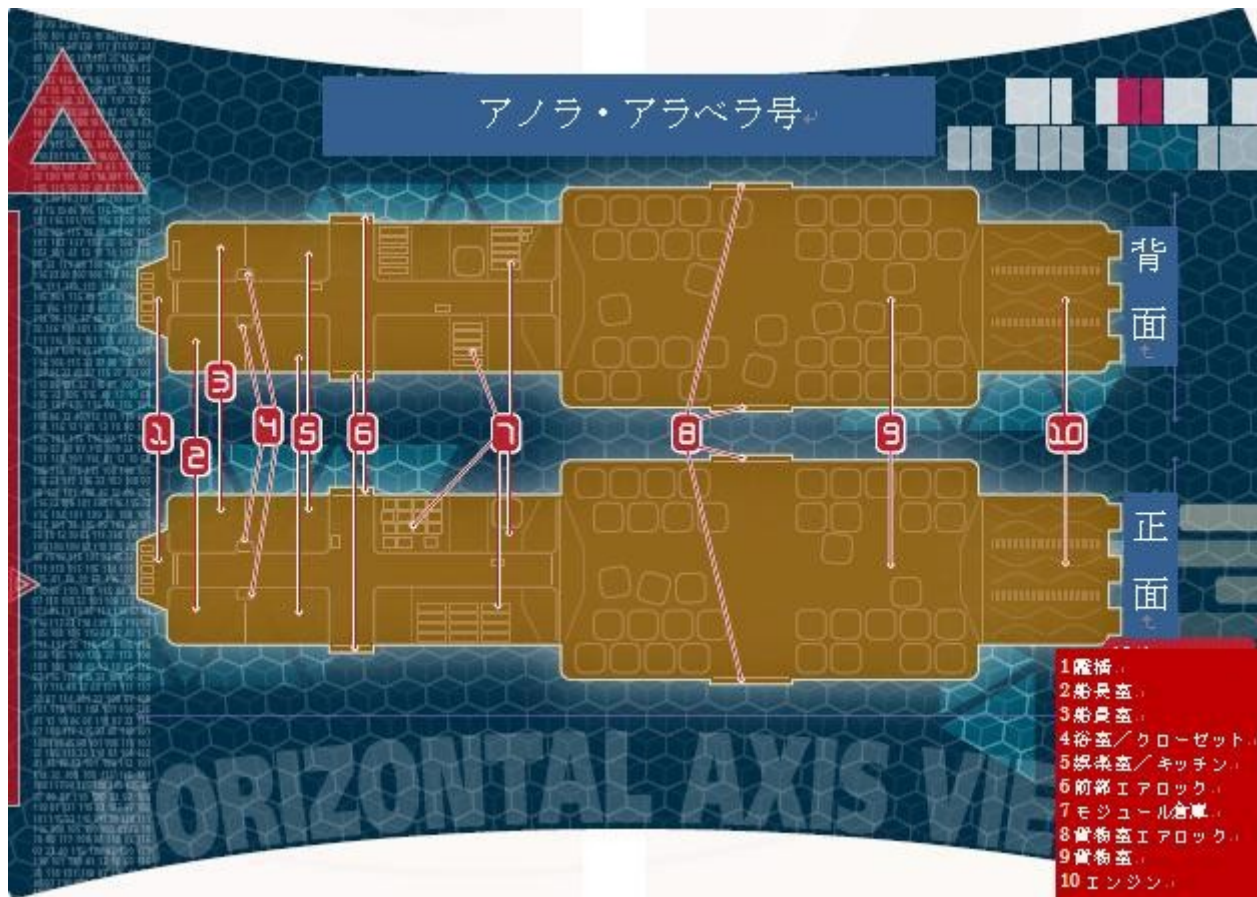
このシーンをもっとレベルアップしたければ、情報入手を少しばかり難しくしてください。グレイ・シューが既に買い取り予定者を見つけていて、どちらも自分の商売を嗅ぎ回る第三者を歓迎していない可能性もあります。その場合、キャラクターはシューの荒事屋から非友好的な訪問を受けるかもしれません(キャラクターが勝てば、必要なチャンスが手に入るかもしれません)。

### シーン2:取引失敗

さてキャラクターたちは獲物の場所を突き止め、本当のアクションが始まります。このシーンはあっというまに危険で膨れ上がり、大爆発で終わります。

### 会合

スカムの荷船よりずっと小さいとはいえ、グレイ・シューの船はそれなりの大きさがあります。改造の前は鉱石輸送船で、広々とした倉庫に加えて仕切られた小部屋が十部屋以上あります。この船は荷船の船尾にある棧橋の一つに停泊しているので、この船と棧橋周辺は無重力です。無重力で普通に動きたいキャラクターには何の問題もありませんが、なにか複雑なことや特別なことをしたければ自由落下テストが必要になるでしょう。



### 商人のセキュリティ

グレイ・シューは倉庫の警備に4人の重武装した荒事屋を頼みとしています。2人はエアロックを警備するスリセロイド(蛇型のロボットモーフ)で、キャラクターが到着したら徹底したスキャンと身体検査を行い、インプラント以外の武器を没収します。それから二人の新ヒト科(知性化ゴリラ)が船内のグレイ・シューが待つ船倉へと案内します。新ヒト科たちは無重力でも滑らかに動きますが、知性は完全でなく人語の発声はできません。

### 武器

倉庫の広いスペースはきれいに片づけられていて、そこでグレイ・シューが取引のために待っています。彼女のモーフはゼロGに適したバウンサーで、特に身構えずに浮かんでいます。肌は濃い灰色で、縮れ毛と目の色は白です。彼女はバウンサーの器用な脚の間にこれといった特徴のない金属製の容器を挟んでいます。

グレイ・シューはキャラクターたちを潜在的な客とみなして挨拶します。ですが、売り口上で時間を無駄にせず、代わりに商品についての内視情報ディスプレイを送信します。

彼女は、これは<大崩壊>をもたらしたAIであるティターンズの遺産で、秘密の武器保管庫から回収したものだと主張します。この容器の中身は<大崩壊>で地球と火星にばら撒かれたものと同様の危険で知的な自動ナノスウォームだと、彼女は分析しています。このスウォームは、適応能力と自己複製能力を持つ見えないナナイト(訳注: ナノサイズの機械)の一群を放出するという、現在のトランスヒューマンよりも数年先を進んでいるテクノロジーの産物です。こうしたスウォームは障害を排除するために必要な物質ならなんでも、分子レベルで構成することが可能です。

### ファイアウォールならどうするか？

キャラクターたちは、このテクノロジーが極めて危険なものであることに気づくでしょう。<大崩壊>ではこうしたナノスウォームに覆われて崩壊した都市がいくつもありました。この手のテクノロジーは間違いなく、「どんな犠牲を払ってでも確保/破壊する物」に分類されます。

### 歓迎されざるゲスト

もちろん、キャラクターたちはどうやってこの容器を買ったり盗んだり破壊しようかと静かに議論する(メッシュ・インプラントを使って)でしょうが、そこで予想外の事件が起こります。シューの船が攻撃を受けたのです。正体不明の第三勢力がシューの船を襲撃してスリセロイドの護衛たちをあっという間に始末する戦闘の音で、交渉は突然中断します。シューの新ヒト科たちがキャラクターたちを注意深く警戒しつつ(彼らの知る限り、この突然の襲撃はキャラクター

たちの責任なのです)シューをかばう位置に移動することで、キャラクターたち自身も緊迫した状況に巻き込まれます。

シューの恐怖をどうにかなだめるための時間は30秒もなく、どれだけ雄弁でも厄介な仕事(説得テストに-30修正)となります。代わりに、ここから動くこともできます(キャラクターたちはシューと彼女のゴリラよりも人数は多いものの、火力は大きく劣っているのです)。このシーンをリアルタイムのロールプレイで処理し、経過時間を厳しく管理してください。

トラブルの最初の証から30秒後になると、襲撃者たちは船倉のドアに辿り着きます。キャラクターたちは自分が丸腰で挟撃を受けている(それでなくとも無重力なのに)ことに気づくでしょう。幸いにも、シューたちも襲撃者たちも互いに注意を向けあっていて、脅威となったり注意を惹いたりしなければキャラクターたちを無視します。キャラクターたちに他の貨物の背後に隠れたり、場合によっては別の出口を通して戦争を抜け出したりするチャンスを与えてください。

### 最悪のシナリオ

状況は、悪くなったと思ったその時に破局を迎えます。容器に流れ弾が当たったか、でなければシューが誤ってにしろ故意にしろ開けたのです。原因がどうであれ、他の戦闘音とは明確に区別できる派手な爆発音がして、あっという間にきらめく大きな銀色の霧がグレイ・シューのまわりに立ち昇りました。ナノスウォームが解放されたのです。ショックを受けた両者の視線がそれに釘付けになり、戦闘はしばらく停止します。霧はしばらくの間そのままゆっくりと広がり続け、それから霧のあちこちに命が宿り、霧の動きとしてはあり得ない形で動き、なにか奇妙な形にまとまるかのようにすら見えます。グレイ・シューは金切り声をあげて船倉の奥に下がり、銀の雲の軌跡を残しました。

そしてゴリラと襲撃者たちが銃撃戦を再開します。ここでキャラクターたちが状況がどれだけ切迫しているかを理解させてください。解放されたナノスウォームを止めるのはまず不可能です。急速に広がり、船の全員にとって大きな危険となります。それどころか、もしスウォームが何らかの形でこの船に封じられなければ、荷船全体を脅かすでしょう。そしてそれが目の前の問題なのです。ナノスウォームを見たキャラクターは全員、意志力×3テストに成功しなければ1d10÷2(端数切り捨て)のストレスを受けます。

キャラクターがナノスウォームに接触したら、ただちに1d10のダメージ(装甲は無効)と、それに感染したという自覚による1d10のストレス(それによる錯乱は、不安や吐き気や感染した肉体部位への病的な執着などになるでしょう)を受けます。接触後の各行動ターンの最後で、1d10+2(ターンごとに+2増加します)の追加ダメージを死ぬまで受け続けます。おぞましく苦痛に満ちた死を迎えることでしょう。

### 荷船を救う

ファイアウォールの一員であるキャラクターたちには、この脅威を封じ込めて荷船を守る義務があります。そのためにはこの船を封鎖しなければなりません、それでも時間稼ぎにしかなりません。荷船から完全に切り離せばずっと

### グレイ・シュー

認	運	直	反	社	身	意
15	15	20	15	20	15	15
勇気	耐	負基	理	ト基	イ	行
5	35	7	30	6	70	1

評判 @レプ 35、cレプ 40、gレプ 60

技能 学術: ナノテクノロジー 45、欺瞞 55、乱戦 50、自由落下 55、パルクール 40、知覚 45、説得 60、儀礼 55、調査 40、噴射武器 30

インプラント 基本バイオ改造、基本メッシュ接続、皮質スタック、予備酸素、器用な脚

装備 ボディアーマー(10/10)、シュレッダー(フレシエット噴射武器、SA/BF、射程は10/40/70/100、AP:-10、DV:2d10+5)と弾薬 100 発

### 新ヒト科の護衛

認	運	直	反	社	身	意
5	15	20	15	10	15	5
勇気	耐	負基	理	ト基	イ	行
2	35	7	10	2	70	1

評判 gレプ 40

技能 登攀 50、棍棒 50、乱戦 50、自由落下 40、パルクール 40、脅迫 70、力学武器 45、知覚 25、素手戦闘 50

インプラント 基本バイオ改造、基本メッシュ接続、皮質スタック、サイバークロー(AP:-2、DV:1d10+5)

装備 ボディアーマー(10/10)、中型力学レールガン・ピストル(SA/BF、射程は15/45/75/105、AP:-5、DV:2d10+4、12発装填)

### 謎のスプライサー襲撃者(10人)

認	運	直	反	社	身	意
10	15	10	10	10	15	10
勇気	耐	負基	理	ト基	イ	行
2	30	6	20	4	40	1

技能 刀剣武器 30、乱戦 40、自由落下 40、パルクール 20、脅迫 30、力学武器 35、知覚 20、素手戦闘 40

インプラント 基本バイオ改造、基本メッシュ接続、皮質スタック

装備 アーマー・クロージング(4/4)、高周波ブレード(AP:-2、DV:2d10+2)、中型力学ピストル(SA/BF、10/30/50/70、AP:-2、DV:2d10+2、12発装填)

安全になるでしょう。

ここでキャラクターたちがやれることはいくつかあります。襲撃者たちをなんとか(船倉の別の出口から脱出して船内の他人をすり抜けるか、撃退する)してエアロックを手動で封鎖するという手があります。あるいは、この船のネットワークをハックしてエアロックを封鎖するよう命令するという手もあります。

この船を荷船から切り離すのはより難しくなります。たとえキャラクターが棧橋にたどり着いても、この船の内蔵AIは許可のない人物による操縦を拒絶します。制御をハックするか、どうにかしてグレイ・シューに命令を出させるしかありません。ハッキングするなら、まず-30の修正を受けたネットワーク侵入テスト、それからプレイヤーの出したい命令の種類による修正(ゲームマスターが判断します)を適用した転覆テストが必要です。

こうした試みが失敗したら、最後の良心としてか単に襲撃者たちを孤立させるためか、自分の船を封鎖して荷船から切り離すようグレイ・シューが命令するかもしれません。

### 味方の攻撃

いずれかの時点で、キャラクターたちが状況をファイアウォールに報告するかと思います。もし報告しなければ、事態は進行してナノスウォームがじわじわと船全体に広がり、途中にあるものをヒトも物も全て殺したり変化させたりします。スウォームには知性があり、脅威を評価したり、ナナイトを集合させて物を掴む触手や障壁を切り裂く裁断器具といった大きな物体を生み出したりできます。また、殆どの攻撃に対して事実上無敵です。キャラクターたちが素早ければ、エアロックに辿り着いて宇宙服を着て宇宙に飛び出せるかもしれません。船から脱出したキャラクターは、死のリスクを負って宇宙に飛び出すわけですから、意志力×3のテストに成功しなければ1d10÷2(端数切り捨て)のストレスを受けます(それによる錯乱は、目まいや暗闇恐怖症や閉所恐怖症などになるでしょう)。

ファイアウォールに接触しないなら、いずれかの時点(特に、シューの船が安全警告を全く無視して突然離脱して宇宙空間に漂い始めた時)で向こうから状況報告を要求されます。

ファイアウォールが船内のナノスウォームの脅威に気付いたら、危険を除去するための緊急プランがただちに実行されます。キャラクターたちにとっては不運なことに、別の船に乗っている別のファイアウォール作業者がシューの船をミサイルで撃墜するというのが、その計画です。ファイアウォールが親切なら、エアロックに向かえるよう数十秒前に警告してもらえるかもしれません。そうでなければ、船のAIがミサイル飛来の情報を放送するまでわかりません。AIは回避を試みますが、ミサイルは命中して船を撃破します。

### シーン3: 火星に行け

キャラクターの生死に関わらず、任務はまだ終わっていません。ファイアウォールはグレイ・シューの過去の活動を追跡し、彼女がどこでティターンのナノスウォームを手に入れたかを突き止めたと確信し、それによってキャラクターを火星のエリシウムに送り込みます。

### 再着用

この任務の前半で死亡したキャラクターは火星で復活します。皮質スタックが回収された(つまり死体が完全には破壊されずに発見された)なら、そこからダウンロードされます。ただし、その場合は自分の死の瞬間を記憶しているでしょう。こうしたキャラクターは1d10+3のストレスを受けます(それによる錯乱は、何らかの形で死因に関する恐怖症や無関心などになるでしょう)。ミサイルによって殺された(あるいは既に死んでいた)キャラクターは、残骸から皮質スタックを回収してもらえるチャンスが多少あります(d100で20以下を出すか、勇気を1点永久消費しなければなりません)。

皮質スタックが回収されていないければ、事前に保管してあるバックアップから復帰しなければなりません。この場合、連続性の喪失感(自分の人生の一部が欠けている)が若干残るため、1d10÷2(端数切り捨て)のストレスを受けます。こうしたキャラクターはこの任務の前半や自分の死についての記憶がないので、何が起きたかをファイアウォールから説明してもらう必要があります。

この任務の前半を生き延びたキャラクターにこの手の問題はありますが、それでもエゴをアップロードして火星に送信し、そこでダウンロードして新しいモーフを再着用する必要があります。

キャラクターたちは全員、エリシウムの再着用施設で、ファイアウォールが用意した新しいモーフで目を覚まします。再着用手順から回復したら、ファイアウォールが最新情報を告げます。各キャラクターは意志力×3テストを行い、成功したら2点、失敗したら4点のストレス(錯乱としては、自分の外見に対する違和感や嫌悪感である異形症などが適切でしょう)また、新しい肉体に慣れるまで各キャラクターは肉体的行動全てに-20修正を受けます。この修正は12時間が経過するたびに5ずつ減少します。

### 火星によろこ

キャラクターたちは、気が付くと、火星でも最大級の都市であり娯楽とファッションとハイパーコーポ文化の中心であるエリシウムにいます。エリシウムは大きな峡谷の中にあり、何層ものドームで覆われています。ピカピカの構造材やきらめくホログラムやいたるところにある内視情報や活発な空中交通や絶えず変化し続けるナイトライフは、スカ

ムの荷船の薄汚い廊下とは対照が際立っているはずで。重力は0.38 Gと軽めです。

ハイパーコーポの名士と社交人の存在によって育まれた快適な生活を楽しみ周囲を散策する機会を少しばかり与えてください。単なる美とスタイルは余りにもありふれているのではや平凡なものとなり、注目を浴びたい人間はエキゾチックなシルフ・モーフを着用するか肉体を派手に飾り立てたり改造したりしています。ファイアウォールはキャラクターたちを急かしていますが、数時間の観光位なら許してくれるでしょう。また、ファイアウォールは各種装備を用意していますが、キャラクターたちが評判や儀礼や説得のテストによって自分でも装備を手に入れたいと望むかもしれません。殻は下層階級のもので趣味が悪いと見られているので、機械のモーフを着用しているキャラクターがここで人混みに馴染むのは難しい(社会テストに-20 修正)のに注意してください。

## 遠征

エリシウムを出発して<大崩壊>で破壊されたエブ6という元ハビタットまで1000キロ以上の旅をするのが、キャラクターたちの任務です。記録によると、小さな入植地を覆っていたドームがAIの殺人ボットによる攻撃で破壊されたそうです。何百人もが減圧と大気の変化で死に、更に多くが基地への襲撃で死亡しました。この入植地を復旧させる必要性がほとんどないため、荒れ果てた廃墟のままになっています。その周辺はティターンズが残した機械の生き残りが今も彷徨う危険地帯だとみなされています。

直接の飛行は目立ち過ぎるので、キャラクターたちはバギーを支給されています。ラスターや機械のモーフのキャラクターはテラフォーミング中の火星の大気にすぐに慣れますが、そうでないバイオモーフは呼吸機と防寒具を着用しなければなりません。また、ファイアウォールによって携帯ナノ合成機器が用意されているので、時間さえあればどんな装備でも分子レベルから製造することができます。

## ナノ合成

何かをナノ合成機で製造したいキャラクターは、プログラミング・テストに成功しなければなりません。これは作業行動で、予定時間は10分です。ナノ合成機のプログラミングが完了したら、あとは自動製造します。製造にかかる時間は品物の複雑さ次第で、簡単な道具(ハンマーやバールやテントなど)なら1時間、それなりに複雑な装備(暗視装備、呼吸機など)なら6時間、極めて複雑な物品(武器やコンピュータなど)なら1日です。問題の品物に相応しい難易度修正を適用してください。ゲームマスターの判断によっては、複雑すぎたり危険すぎたりして作成できないものもあるでしょう。

## 火星の危険

破壊されたドームへの移動には約12時間かかりますが、望むならばもっとのんびり移動することもできます。その途中で様々な障害に出くわすかもしれませんが、どんな障害かはゲーム進行のペースに応じてゲームマスターにお任せします。

地形:バギーがクレバスやクレーターや岩だらけの平原といった走りにくい地形にでくわすかもしれません。同様に、テラフォーミングによって土砂崩れや砂嵐や鉄砲水といった新たな障害も生み出されています。バギーのAIは自動操縦が可能で、こうした問題を避けるために航法システムや衛星マッピングや天候監視システムを使用していますが、これらのシステムは確実ではありません。こうした地形の通過には操縦:地上機テストか独創的なアイデアが必要です。

敵対的な火星人間:火星の原野の人口はかなりまばらですが、敵対的な汚れきった流民や補給品目当てにキャラクターたちを襲撃する正真正銘の山賊に遭遇したという話が全くないわけではありません。

AIの置き土産:前述の通り、ティターンズが生み出した危険な機械が今でも火星を彷徨い、人間を攻撃しています。これには完全武装の戦車型戦争機械から人間の首を切り落としてその精神を強制的にアップロードするよう設計された飛行ドローンまで、様々なものがあります。

## 一ひねり

キャラクターたちは気づいていませんが、その行動はグレイ・シューの船を襲撃した謎の第三者によって追跡されています。監視は密やかなもので、長距離スパイ・ドローンや慎重に隠された追跡機器やメッシュ上でのキャラクターの軌跡の追尾などによるものです。このシーンのテンションを上げたいと思ったら、キャラクターたちに監視に気付くチャンスを与えたり、監視者と直接対面する不幸な事故を発生させてもかまいません。

## シーン4:廃墟で乱闘

長い旅を経て、目的地であるエブ6ステーションの荒れ果てた残骸に、やっと辿り着きました。やることは明確です。そう、どうやってグレイ・シューがナノスウォームを手に入れたのかを調べ、残っている危険を見つけ、それを抹殺するのです。

## ハビタット漁り

エブ6は古びています。ダメージを受けたドームのほとんどは取り外され、ぼろぼろの骨組みと少しのパネルしか

残っていません。内部では、20棟余りある建物は火星の砂に半ば埋もれています。その殆どには、この入植地を滅ぼした攻撃による損傷やそれ以来十年の荒天の痕がはっきりと残っています。一部の廃墟の中には不幸な元住民の死体があり、ひょっとしたら皮質スタックも無事かもしれません。

恐らく、キャラクターたちは入る前に廃墟を注意深く観察するでしょう。廃墟を少なくとも1時間監視して知覚テストに成功したキャラクターは、建物のかすかな動きや何かの作業をしている小さな労働ボットといった、変化や活動の小さな証拠に気がきます。視覚強化を持つキャラクターは闇でも物が見れ、熱の痕跡を見つけ、薄い壁を透かし見ることでできます。誰かが廃墟に住んでいて何かをやっていることは、すぐに明らかになるでしょう。

もしキャラクターたちがそのまま近寄っても、発見される前にこうした活動に気付くかどうかのチャンスを同じ様に与えてください。もしキャラクターたちが身を隠したら、キャラクターたちの潜入技能と相手の一人の知覚テストで対抗テストを行います。発見されたら、ティターンズが残した武器保管庫を少しずつ着実に発掘しているナイト・カルテルの残骸漁りの団に遭遇します。



### ナイト・カルテルの残骸漁り

残骸漁りたちはラスター・モーフのナイト・カルテル構成員4人です。グレイ・シューはナノスウォーム容器を発見した後彼らに廃墟の搜索を続けさせていたのです。嬉しいことに、彼らはティターン・テクノロジーの保管庫全体が廃墟の一つの地下にある貯蔵庫に眠っているという証拠を発見しました。彼らは何週間もかけて、ブービートラップ対策としていくつかの労働ロボットを使って慎重に掘り進めていました。お宝の穴が開通したのはつい最近で、慎重に収集と分析を進めているところです。

### 保管庫

ティターンズが残したこの武器庫は、小規模ではあっても強力です。いくつかの停止した戦争ボットや未起動のナノスウォームの密封容器(グレイ・シューが売りに出したものと似ています)や謎の薬品のタンクや用途が全く分からない物品、それに反物質爆弾(微量の反物質しか保持していませんが、この入植地全体を破壊するには充分すぎます)が1個あります。

### 乱入者再び

ゲームマスターが一番ドラマチックになると感じた時点で、謎の第三勢力が再び登場して介入します。もしプレイヤーたちがどんな行動を取るかの議論で時間をかけ過ぎていたら、彼らを動かすためにこのイベントを利用できます。

もし廃墟に迷い込んで残骸漁りに捕まったり戦闘で劣勢になっていたりしたら、ちょうどいいタイミングで第三勢力が到着します。キャラクターたちが既に残骸漁りをうまく片付けていたら、油断したところにこのイベントをぶつけ、即席塹壕に彼らを立て籠もらせるかもしれません。この第三勢力は保管庫まで案内させるためにキャラクターたちを追跡していて、それに成功したことに気を付けてください。おそらく、彼らにとって一番好都合な形で登場するでしょう。

今回の第三勢力は、頑強なオリンピック・モーフを着用して重武装した四人の兵隊です。彼らは自分たちのバギーに乗っていましたが、それは視界外の安全な距離を置いて停め、岩がちの地形を遮蔽にして忍び寄りました。保管庫を確保して回収のための増援を呼び、関係者は皆殺しにするのが彼らの任務です。交渉や捕虜の確保に興味はありません。

また、彼らには狙撃ドローンという切り札があります。このAI制御ロボットは、要するに銃を備えた小型ヘリです。ある程度の距離を置き、チームが障害にぶつかったら援護するよう命令されています。遠距離で見つけるのは困難(知覚テストに-30)で、狙撃ドローンに対する攻撃や狙撃ドローンによる攻撃には長距離修正が課されます。

### 戦闘の処理

この最終シーンを仕上げる方法はいくつもあり、方向性は極めて流動的でキャラクターたちの行動とゲームマスターの無慈悲さに左右されます。誰かが保管庫に立て籠もり誰かが十字砲火を受けているといった三つ巴の状況になることも充分にあり得ます。

おそらくキャラクターたちには幸運なことに、遮蔽として使える岩がちな地形や廃墟はたくさんあり、戦闘を鬼ごっこに変えることも可能です。忍び寄るための潜入技能や敵を見つけるための知覚技能や高所を占めるための登攀技能や障害物を飛び越えたりして邪魔されずに移動するためのパルクール技能や敵の攻撃を回避して全力防御するための乱戦技能などの使い道はたっぷりとあります。

ゲームマスターは対立する二勢力をコントロールしているので、彼らを争わせて戦闘を簡単にすることも、協力させて頭良く容赦なく戦わせることで難しくすることもできます。

### 保管庫の扱い

キャラクターたちの最終目的は、保管庫の確保ないし破壊です。戦闘で敵を撃破できないならば、保管庫を手に入れようとするのを邪魔するしかありません。その手段は二種類あります。

一つ目は、保管庫に入って中身を詳しく調べ、反物質爆弾を発見するというものです。その爆発力は保管庫全体と廃墟のほとんどを破壊してなお余りあります。あいにく、この爆弾を簡単に遠隔起爆することはできないので、誰かが残って自殺覚悟で起爆する(おそらく意志力×3テストが必要で1d10のストレスを受けるでしょう)必要があります。キャラクターたちが思いついてゲームマスターが認めるなら、爆弾を安全に起爆させるための遠隔起爆装置や時限起爆装置をあり合わせの物で作りに上げることもできますが、-30修正を受けた爆発物テストが必要で予定時間は30分です。戦闘の際中では十分な時間が残っていないかもしれません。代わりに、残骸漁りの労働ボットの一つをハックして命令や遠隔操縦によってキャラクターが避難してから起爆させることもできます。

もう一つの手段は、保管庫に小さな爆弾を仕掛けて反物質封入機器を壊し、それによって反物質爆発を起こすというものです。これには何らかの即興爆発物の作成(-30修正付きの爆発物テスト)や機体の直撃やハックした狙撃ボットや労働ボットの直撃などが必要です。中に反物質爆弾があることを知らないでこの手段が取られるというのも、

### ナイト・カルテルの残骸漁り(4人)

認	運	直	反	社	身	意
10	10	15	10	10	15	10
勇気	耐	負基	理	ト基	イ	行
2	35	7	20	4	50	1

技能 学術:考古学 20、棍棒 20、乱戦 40、パルクール 30、ハードウェア:電子機器 20、ハードウェア:工業 50、潜入 30、力学武器 40、知覚 40、素手戦闘 30

インプラント 基本バイオ改造、基本メッシュ接続、皮質スタック、呼吸器強化、気温耐性

装備 アーマー・クロージング(4/4)、自動力学ライフル(SA/BF、射程は150/250/500/900、AP:-6、DV:2d10+6、30発装填)

### 謎のオリンピック・モーフ襲撃者(4人)

認	運	直	反	社	身	意
15	20	15	15	10	25	10
勇気	耐	負基	理	ト基	イ	行
2	40	8	20	4	60	1

技能 登攀 40、棍棒 20、乱戦 35、パルクール 50、潜入 30、力学武器 40、知覚 40、素手戦闘 50

インプラント 基本バイオ改造、基本メッシュ接続、皮質スタック

装備 標準真空服(7/7)、カメレオン外套(潜入+20)、力学サブマシンガン(SA/BF、射程は30/80/125/230、AP:-2、DV:2d10+3、20発装填)

### 狙撃ボット

認	運	直	反	社	身	意
10	10	10	10	5	20	5
勇気	耐	負基	理	ト基	イ	行
0	30	6	10	2	40	1

技能 乱戦 20、潜入 20、力学武器 40、知覚 30、操縦:航空機 30

装備 装甲(6/6)、力学レールガン・スナイパーライフル(SA/BF、射程は270/600/1650/3450、AP:-15、DV:2d10+12、40発装填)

充分あり得る話です…

独創的なプレイヤーは、保管庫の壁を溶かすためにナノ合成機で腐食性の薬品を作る(この場合も、封入機器が壊れたら反物質爆発が起きますが)といったアイデアを生み出すかもしれません。最後の手段として、他に選択肢がなく戦闘で劣勢ならば、ファイアウォールに連絡して保管庫の場所と切迫した危険を知らせることもできます。そうすればファイアウォールは、もっと武装の優れたチームや軌道から廃墟への隕石落下「事故」といった他の保管庫問題対策を探せます。ただし、こうした行動はキャラクターたちにとって快適なものとはならないでしょうし、今度は自前です。

## 結末

キャラクターたちの生死に関わらず、ファイアウォールはその皮質スタックを回収しようと試みます。反物質爆発に巻き込まれたらスタックも原子の塵になるので回収は不可能となり、バックアップから復帰させなければなりません。キャラクターたちの全員が敵に殺されたり捕まったりしたら、尋問やブラックマーケットでの転売用に、その皮質スタックが摘出されるかもしれません。こうしたスタックの回収はそれ自体で一つのシナリオになるでしょう。ある意味では、ナイト・カルテルは金になる武器の秘密倉庫を失ったわけですが、金儲けの手段は他にもたくさんあります。グレイ・シューがナノスウォームや船の撃墜で死んだかどうかはゲームマスターにお任せします。

キャラクターたちは未解決の問題、つまり謎の第三勢力の正体についてに関心を持つかもしれません。運よく倒した敵の皮質スタックを回収していたら、尋問型心理手術で答えがわかるかもしれません。代わりに、何らかのライバル組織が相手ではないかと心配するファイアウォールによって、襲撃者たちの正体を探るよう頼まれるかもしれません。

## プレイヤー・キャラクター

プレイヤーは以下の4人のキャラクターから一人を選んでください。各キャラクターは二回紹介されています。最初の紹介は、シナリオ開始時のモーフを着用しているキャラクターです。二つ目はシーン2の出来事の後で再着用したキャラクターです。最初は一セット目のキャラクターだけを使い、シーン3の開始時に二つ目のモーフに交換することを強くお勧めします。