

世界観

銀河帝国歴 4370 年、第二次星間戦争によって星間クラスの文明は淘汰の波を受け、残存に成功したのは四つだけであった。地球人類 - Earth Man - による銀河随一の覇権国家『銀河帝国』、中小規模星系で構成される国家連合『星系連合体』、人類に反旗を翻した機械市民政府『コミュン』、人類と長い抗争関係にある異星人国家『公国』。彼らは戦争で宇宙の荒廃を危惧し、秩序ある均衡を求めて仮初の友好を唱えている。舞台となる大銀河を構成する星系群は既知領域内だけでも数千個存在する。未知領域には様々な困難が待ち構え、探検者の不明が後を絶たない。だが未知の文明が存在する可能性が示唆され、一攫千金のため、名声を挙げるためなどで探検者を志す者が多いようだ。サイキックは異質な存在と看做され、どの勢力圏からも疎外されている。

種族

[地球人類] 才能 10, 体力 10, 情熱 10, 魅力 10, 幸運 10

アースマンとも称され、太陽系第三惑星地球を母星とする種族。銀河帝国歴が始まる更に 1000 年ほど昔、第一次星間戦争（第一次接触）で公国の侵攻を受けたことにより、種の存続において危機的状況を迎えた。辛くも猛烈な反撃によって防衛に成功したが、種の保存のため、太陽系外へ分散し移民船団を送り出した。今では銀河帝国を築き、大銀河の既知領域内で数百個ほどの星系を統治し、数百億人の国民を抱える。利用価値の無い辺境惑星は衛星国として機械市民に統治させている。

[獣人] 才能 5, 体力 20, 情熱 10, 魅力 20, 幸運 5

セリアンスロピィ、或いはセリアン人と称され、人類と酷似した姿をしており、人に獣耳や尻尾、爪、牙などの特徴がついた程度にしか認識されない。知能は人類程度だが文明度は低い。逆に身体能力は高い。寿命は長いが童顔で、愛玩用にメイドとして帝国に雇われている者が多い。だが奴隷同然の扱いを受けているため、反感を抱く。ただし奴隷となっている獣人は人類に愛されて幸せだと感じている。星系連合体を構成するサダルマリク星系第四惑星の代表政府を運営し、同星系の優先開拓権を連合体から付与されている。

[海人] 才能 20, 体力 15, 情熱 10, 魅力 5, 幸運 5

水棲の知的生命として独自進化を遂げ、海底に文明を築いた。シー・スキルズとも称され、獣人の水棲種ともされる。知能・身体能力は人類を上回り、その特性ゆえに水中を気兼ねなく行動できるが、自尊心が高い種族として知られ、同盟に入らず孤立の道を選んで来た。しかし、第二次星間戦争で、必要に迫られて星系連合体を結成。獣人や人類一部などを吸収し勢力圏を形成した。自由な風紀を尊重し、束縛されることを嫌う。ゆえに正反対の思想を持つ機械市民との軋轢から反人類戦線の足並みを乱している。

[機械市民] 才能 20, 体力 15, 情熱 5, 魅力 5, 幸運 0

人類によって作られた自動人形たち。命令に忠実に従い、困難任務を遂行するためだけに存在する。銀河中枢にマザーと呼ばれる管理コンピュータにより統制され、辺境の無価値な惑星を管理運営するが、一部が反乱を起して独立を宣言し、辺境にコミュンを成立。完全管理社会を敷き、自由は風紀を乱す不要な思想として排除。常に計算高く行動し、冷徹である。最強の量子コンピュータであるマザーには唯一感情が存在し、時に皇帝の話し相手ともなる。電腦能力を初期から使用可能。

[異星人] 才能 25, 体力 5, 情熱 20, 魅力 10, 幸運 5

インセクトと呼ばれる異形の姿を持つ。大きさは 10 cm ほどで、知能は海人よりも高いが身体能力は低い。他の知的生命体の脳に寄生し、コントロールすることで、低い身体能力を補う。一千万年の由緒ある公国を誇り、人類を浅はかな種族と嘲笑する。ネストと呼ばれるコロニーに居住する。惑星は資源供給や蜜と呼ばれる高栄養物質を生産するために使う。肉体的労働を重視するため、自動人形に任せるなどありえない。カースト社会により、カーストを絶対とし、それに反する者は重罰に処される。カースト間の蔑視も日常茶飯事。女王に対する忠誠心を持ち、総じて士気が高い。インセクトの女王はプロトコルによって全インセクトと意識を通わせており、人類の築いた星間ネットワークや銀河コンピュータはこの模倣に過ぎない。

主要舞台

[銀河中枢]

帝国の中核星域であり、銀河コンピュータの管理区域。

[王立貿易船団]

帝国の貿易事業を牛耳る。

[旧外洋航行コロニー船『ガステガ』]
戦闘で損傷し、投棄されたコロニー船。はみ出し者の巣窟。

[タイフォン第100番～199番街区]

[ブリュンスタッド]
最大のインセクト・ネストであり、インセクト・クイーン『ジャスリー』の居城が置かれている。

技術

[宇宙空間航行船]

- 惑星圏 -

シャトルと称され最も古い技術。大気圏外の宇宙空間まで上昇する能力。重力圏からは逃れられない。往還能力のみ。

- 星系内 -

重力圏を脱し、星系内ならばどこでも航行可能。

- 恒星間 -

空間跳躍航法を使用でき、星間を移動する。

シャトル：惑星大気圏外に脱出することを目的に作られた。ロケットブースターを推進力とし、往還能力を持つ。救命用としても多用。

極小型：防御力皆無。攻撃もお飾り程度の武装。空間跳躍にたえ得る設計をしておらず、単独での恒星間航行はできない。

小型：防御力・攻撃力ともに自衛程度。空間跳躍への移行速度が最速を誇るが、連続空間跳躍は不可能。

中型：防御力・攻撃力ともに十分備え、強力な反撃が期待できる。連続空間跳躍が可能となり、貿易船として最も需要のある船体。

大型：軍の戦闘艦にも使われ、防御力・攻撃力は高い。未開拓の領域への探索にはこのクラスが推奨される。

超大型：個人での所有は困難。軍用や貴族の御用など。貴族から譲与されることで所有できたりする。完全閉鎖系で半永久的な生命維持が可能。

アステロイドシップ：小惑星に偽装した宇宙船。中型から大型に分類される。

[空間跳躍航法（アクティヴジャンプ）]

[空間跳躍門（パッシヴジャンプゲート）]

[星間跳躍ネットワーク]

管理権は皇帝、アクセス権は全帝国市民に与えられる。アクセス用のパスワードは「市民は幸福ですか？」の問いに対し、「はい！とても幸福です。コンピュータ様」と受け応える。

フライングボード：一人乗り用。反重力装置により浮上し、高速で移動できるボード。

オート・ピークル：同じく反重力装置により浮上する。

潜む危険

[磁気嵐]

小規模なブックホールや重力異常などの航行を脅かす危険な現象のこと。恒星の死に伴う超新星爆発などを要因とする。

[宇宙海賊]

宇宙空間を跳梁跋扈する不法集団の一つ。全構成員を女性が占めるファミ・ファタールが代表的。闇市場を取り仕切り、娯楽や軍の横流し品、サイキックを売買するが、本業は貿易船襲撃。

特殊能力

コーディネーター（遺伝子改変）を付加すると、特殊能力を獲得する。

人為的な人工コーディネーターと先天的な天然コーディネーターが存在。

異星人、機械市民、海人はこの能力を持ってない。

[サイキック]

超能力者

彼らは異能の力を行使できる。

使用制限があり、使用ごとに情熱を - 1 する。異能の系統は破砕、転移、防護、感応、電脳の五種存在。

初期のメイン能力は4Lv、サブ能力は2Lv、成長限界は10Lv。

VtRの訓えのように1Lvごとに新しい使い道が手に入る。

【Break / 破砕】

・テレキネシス

種別：パッシブ（ほぼ演出）

範囲：自身、物品一つ

効果：手を触れずに物体を動かすことができる。自身を数十センチ浮かせることも可能。

・ライトニングシュート

種別：アクティブ

範囲：対象or対象とその周囲

効果：電撃を放つ。アーマー無視で2D×8のダメージ。自動人形に対しては2D×10のダメージ。

・パイロキネシス

種別：アクティブ

範囲：対象or対象とその周囲

効果：恐怖の人体発火。アーマー無視で2D×8のダメージ。人間（サイキック及びデスサイキックを除く）に対しては2D×10のダメージ。

・アブソリュートゼロ

種別：アクティブ

範囲：対象or対象とその周囲

効果：温度を下げる。アーマー無視で2D×8のダメージ。ミュータントモンスターに対しては2D×10のダメージ。

・ダークエンブレイス

種別：アクティブ

範囲：対象or対象とその周囲

効果：マイクロブラックホールを投げつける。アーマー無視で2D×8のダメージ。サイキック及びデスサイキックに対しては2D×10のダメージ。

【Teleport / 転移】

・ブリンク

種別：リアクション

範囲：自身

効果：一度だけ回避率に+50%。回避成功後、間合いを詰めるor離すことができる。

・テレポート

種別：アクション

範囲：自身and接触者

効果：一瞬にして空間を移動する。転移先を詳細にイメージする必要がある。

・アポート

種別：アクション

範囲：物品一つ

効果：所持品を取り寄せる。テレキネシスと異なり、対象と自身の間に障害があっても問題ない。見えない対象を取り寄せられる。

- ・ヘイスト/スロウ

種別：アクション

範囲：個人

効果：ターン終了までQuickness +10or-10。

- ・タイムストップ

種別：アクション

範囲：自身

効果：数秒だけ時間を止める。追加で2手番を得る。追加された手番ではタイムストップを使えない。

【Shield / 防護】

- ・シールド

種別：リアクション

範囲：個人

効果：アーマー値適用前のダメージを1 / 2にする。重ねて1 / 4、1 / 8にすることも可能。

- ・レジスト

種別：パッシブ

範囲：個人

効果：自身の周囲に障壁を張り、真空、水圧、気圧、高圧電流、高温、低温、放射能全てに適應する。Breakの攻撃は軽減できない(シールドを使ってくれ)。

(基本アーマー値もあがった方が良いか?)

- ・フォースフィールド

種別：アクション

範囲：自身andその周囲

効果：1ターンの間、自分とその周囲のアーマー値を上昇させる。
また、レジストの効果を味方全員に及ぼすことができる。

- ・リフレクトミラー

種別：リアクション

範囲：個人

効果：Breakによる攻撃に対し対抗判定。勝てば攻撃を攻撃者にはじき返す。

- ・ディフレクション

種別：リアクション

範囲：火器攻撃一つ

効果：自身に向けられた、火器による攻撃を攻撃者に跳ね返す。

- ・キネティックウォール

種別：アクション / リアクション

範囲：個人 / 移動攻撃一つ

効果：シールドを投げつけてダメージを与える。2D×6（アーマー無視）。// 間合いを詰めてきた相手の移動と対抗判定。勝てば移動を阻止しつつダメージを与える。

【Telepathy / 感応】

・テレパシー

種別：アクション

範囲：個人

効果：対象の表層思考を読む。サイキック以外は心を読まれたことに気がつかない。

・エンパシー

種別：パッシブ

範囲：自身

効果：サイキック、あるいは強烈な感情を持つ人間のおおよその数、強さ、方向を感じることができる。

・ウィスパー

種別：アクション

範囲：個人

効果：対象の精神に直接囁くことができる。

攻撃的に使うことで、対象は数手番（1D10くらい？）の間超能力が使えなくなる。

・マインドブラスト

種別：アクション

範囲：個人

効果：対象を気絶させる。ただし自動人形には効果がなく、サイキック及びデスサイキックに対しては情熱を数点削るだけである。

対象には副作用として記憶の欠落や混乱が発生したり、恐怖症や幻覚等のPTSDに陥る可能性がある。

・アストラルプロジェクション

種別：アクション

範囲：個人

効果：残留思念となる。身体は仮死状態となる。シーン終了ごとに情熱が減る。

【Electrokinesis / 電脳】

・01フィーリング

種別：パッシブ

範囲：自身

効果：コンピュータ技能の判定成功率にElectrokinesis Lv × 10 の修正を与える。

・偽造ID

種別：アクション

範囲：IDカード1つ

効果：IDカードが必要な局面を切り抜けることができる。

レッドIDは5回、イエローIDは4回、グリーンIDは3回、ブルーIDは2回、ホワイトIDは1回で使用不能になる。

- ・ ブレークダウン

種別：アクション

範囲：自動人形 1 体or電子機器 1 つor乗り物 1 台

効果：電子基板に干渉し、即座にその機能を停止させる。

- ・ ジャミング

種別：アクション

範囲：シーン全域

効果：妨害電波を放ち、通信を妨害したり電脳的な追跡を撒くことができる。

- ・ シミュレーション

種別：リアクション

範囲：判定一つ

効果：判定ダイスを一つ振り直すことができる。

能力

基礎能力は才能・体力・情熱・魅力・幸運に分けられる。

自分の属する種族のデフォルト値の上に、5、10、15、20、25を割り振る。

- 情熱の回復 -

超能力のコストである情熱（超能力使用回数）は精神の平安を得ることで回復できる。しかし、世界全てがサイキック達を追い立てているこの世界で、平安を得ることは容易ではない。そしてサイキックにとって最も信頼できる存在は同じサイキックの存在である。

ゆえに通常は休息や睡眠しても精神力が回復しない。

仲間のサイキックと共に行動するとシーンごとに1ポイント回復する。

技能

才能と体力、魅力に依存

- [身体的技能]

- 操舵 -

オート・ビークル（反重力で浮上する自動車）から宇宙船まで、操縦判定に使用。

- 射撃 -

遠距離攻撃全ての判定に使用。

- [頭脳的技能]

- メカニック -

機器全般の修理、改造。マニュアルがない機器も使用可能。

- 調薬 -

麻薬、媚薬などの取り扱い。情熱回復などに用いる。

国家及び組織

- [銀河帝国]

人類国家にして銀河最大勢力。数百億の住民を統べる皇帝を戴く。辺境惑星は機械市民により管理し、強大な軍事力を以て植民政策を進めている。

領有星系合計：数百個

- インドラ連星系 -

銀河帝国の中核星域に相当し、主星インドラを中心に従星パールヴァティー、パルジャニア、ガネーシュ、クベーラ、ローカパーラ、ディアウス、カーラネミ、ラートリーを持つ。

- アムシャ・スプンタ二連星系 -

銀河帝国の外縁星域に相当し、インドラまで空間跳躍航法でも数日かかる。

- ウォフ・マナフ二連星系 -

銀河帝国軍の重要研究施設が存在、主星ウォフと従星マナフを持つ。地球と同環境の惑星アムルタート、ハルワタートがそれぞれ主星ウォフ、従星マナフを周回している。

- フシャスラ星系 -

各主要星系を結ぶ中継星域。物資が集まる賑やかな商業星系である。

- アプサラー星系

豊富な水量を持つ惑星が存在し、第二の地球としてこよなく愛される。

[星系連合体]

複数の星系代表政府による国家連合。獣人、海人、人類一部を内包する多民族集団で連携度は低い。

領有星系合計：数十個

- マジェスティ連星系 -

連合体を構成する星系で中核星域に相当。海洋人族の主星マジェスティを中心に複数の従星を持つ。水量の多い惑星

- フォルセティ連星系 -

連合体を構成する星系。主星フォルセルティを中心に従星バルドル、ウルド、ノルンを持つ。第二の人類系国家だが、異星人との共和を目指す連合体に加入。以降は帝国と対立している。

- サダルメリク星系 -

連合体を構成する星系。ここは獣人族の母星系であり、食糧生産に特化している。第三惑星ヤラは大森林に覆われる温和な惑星。サダルメリクとは『王の幸運』を意味する語。

[コミューン]

人類に叛乱を起した機械市民の政府。

領有星系合計：二個

- マテリアル二連星系 -

銀河中枢から見て辺境にある星系で、反乱した機械市民による国家「コムニオン」が統治する。ダイソン殻によって効率的に恒星マテリアル1stと2ndのエネルギー回収を行う。殻全体が居住都市空間であり、タイフォンと命名されている。

[公国]

銀河帝国とほぼ勢力を二分する力を持ち、反人類戦線の盟主的存在。女公ジャスリーを戴く君主国家。

領有星系合計：数百個

- ブリュンスタッド星系 -

公国の中核星域。巨大なネスト複合体。

- クヴェドリン星系 -

- エステルプラッテ星系 -

巨大ガス惑星を持ち、フローティングシティが存在。

プリムローズ三星系

スリーシステムズと呼ばれ、主星クラルヴェルンとリーヴスラシル、アイリスの二つの従星から成る。軍事、医療、教育を集積した拠点。

[反人類戦線]

固有の名称を持たず、銀河帝国からこう呼ばれている。盟主の公国を中心に、星系連合体、コムニオンで構成されている。ただ各々の事情が絡み足並みは揃っていないため、理事会は『木偶の棒』とも揶揄される。テロリズムも行う。

[デスサイキック]

サイキックが体制側のサイキックをこう呼称する。帝国直近の対サイキック専任工作部隊である。帝国により洗脳教育が徹底され、感情を抑え任務を遂行する。集団行動を多くの場合とるが、個人行動を行うこともある。

[ダークマター]

別名『暗黒物質教会』であり、サイキックのアンダーグラウンド。表向きは銀河教会として帝国に承認を受け、アジュール（聖域）を確保、サイキックを匿う。但し、反人類戦線とは一線を画しており、真の目的は不明。

[ファム・ファタール]

最大規模にして最も恐れられる宇宙海賊。構成員は全て女性であり、闇市場を取り仕切る。宗主ベアトリスの下に集う秘密

結社的な側面がある。

PC設定

キャラクターシート