

# アイテンカールンに立つ光

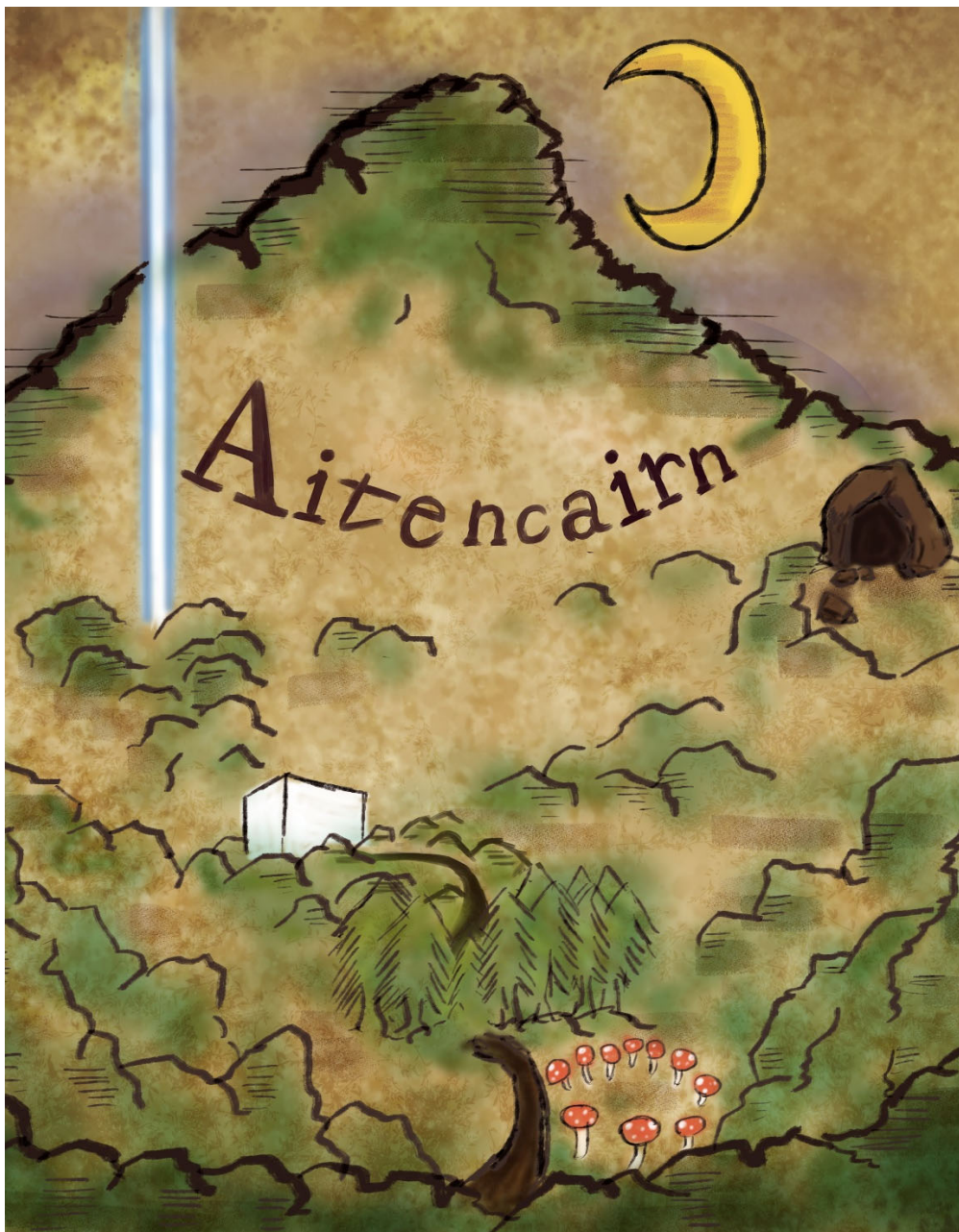
サンドキャッスル TRPG シナリオ:

3～6人のレベル1プレイヤーキャラクター用

“とてもオリジナリティがあると共に、「ドメイン」の雰囲気が強く感じられるシナリオだ。

ゲーマーもサイエンスコミュニケーターも楽しめる。”

——ランドック・ラムゼイ(サンドキャッスル TRPG のデザイナー)



散波かもめ

# アイテンカーンに立つ光

サンドキャッスル TRPG シナリオ:

3~6 人のレベル 1 プレイヤーキャラクター用

-----

シナリオ制作:散波かめ

共同制作:ランドック・ラムゼイ(国立天文台)

制作協力・監修:椿玲未(株式会社エウサピア)

-----

## 【略語解説】

GM=ゲームマスター

PL=プレイヤー

PC=プレイヤーキャラクター(PL が動かすキャラ)

GMC=ゲームマスターキャラクター(GM が動かすキャラ)

▽ プレイ人数:3~6 人

▽ 推定時間:3 時間程度

▽ GM はサンドキャッスル TRPG のコアルールおよびゲームマスターマニュアル(以下 GMM と略す)を読み、基本的なルールを理解しておく必要がある。PL もコアルールを把握していた方がスムーズにプレイできるが、必須ではない。

(コアルール・GMM は国立天文台ウェブサイトから無料でダウンロードできる。

<https://prc.nao.ac.jp/publication/sandcastle/index-j.html>)

GM はセッション前にこのシナリオをすべて読んでおくべきだが、PL はまだ読むべきではない。なぜなら、このシナリオにはゲームプレイの過程で明らかにすべき情報が含まれており、プレイ前に読んでしまうと新鮮な驚きが損なわれてしまうからだ。

もし GM が時間的制約により、このシナリオを事前にすべて読むことができない場合は、現在進行している場面の 2 ページほど先を読めば、シナリオを読みながらゲームを進行することもできる。

このシナリオは、2 種類の情報を含んでいる。GM がゲームを裁定するために助けとなる情報と、冒険中の適切なタイミングで GM がプレイヤーに読み上げる情報だ。プレイヤー向けに読み上げる情報は「囲みテキスト」と呼び、GM 向けの情報と区別するために影つきの箱で囲むこととしている。

- ▽ このシナリオはサンドキャッスル TRPG 公式シナリオ「ブリークウッドの塔」からの継続 PC を想定しているが、同シナリオをプレイしていなくてもプレイ可能である(軽微な改変が必要)。また、例えば「ブリークウッドの塔」で GM を務めた人がプレイヤーになって、新規キャラクター(レベル 1)で参加しても良い。その場合は、自ら志願して仲間に加わるなど、何かしらのバックストーリーがあることだろう。
- ▽ サンドキャッスル TRPG 公式シナリオ「星墜ち砂漠窪地」などを経て、レベル 2 以上になっていても問題なくプレイ可能。

## ◆ PL 向け概要

ブリークウッドの塔での一夜を経て、レベル 1 冒険者になったあなたたち。

ある日、回収学院の支部に呼び出され、こんな話をされる。

「塔に残されていた資料を確認していたら、気になることが書かれていて——」

もしも依頼を受けるなら、あなたたちはアイテンカーン山の中腹にあるという研究施設を目指すことになる。その山では最近、夜になると光の柱が立つのだという。

今度はいったい、何を目にするようになるのだろうか。

## ◆ 事前準備

「ブリークウッドの塔」終了後、以下の処理をまだしていなければやっておく。

- ▽ 経験値取得・レベルアップに伴う判定値の変更
- ▽ 技能・戦闘様式を決める
- ▽ 所属ギルドを決める
- ▽ 所持しているコインで買い物をする(1泊程度の野営が想定される。セッションが始まってから買い物をして装備を整えても OK)
- ▽ 「ブリークウッドの塔」のセッション中に得たアイテムがあれば、誰が何を持つことになったか整理しておく
- ▽ 「ブリークウッドの塔」の冒険から 1 週間以上経過しているため、hp・pp は全回復していることとする。(ルールブック p25 参照)

「ブリークウッドの塔」を通過していないキャラクターで参加する場合は、レベル 1 で作成する。40c で初期装備を整えることができる。(ルールブック p15 参照)

## ◆ 利用規約

本シナリオは、国立天文台が制作した「サンドキャッスル TRPG」を基にする非公式の二次創作物です。

ルール等の詳細は下記 URL をご参照ください。

<https://prc.nao.ac.jp/publication/sandcastle/index-j.html>

本シナリオ「アイテンカールンに立つ光」の著作権は制作者である散波かもめに帰属し、以下の利用規約の範囲内で自由に使用できます。ただし、リンク先の内容はそれぞれ著作権者が異なるため、使用前にリンク先のページの著作権ポリシーを参照し、従ってください。

### ▽ 改変 OK

遊びやすいように自由に改変してかまいません。

### ▽ 再配布 NG(応相談)

本シナリオの再配布はしないでください。ただし、事前にご相談いただければ許可する可能性があります。まずは Twitter(X)から散波かもめのアカウント [@kamome3pa](https://twitter.com/kamome3pa) にご相談ください。

### ▽ 配信等での利用 OK(収益化 OK)

動画配信サイトでのプレイ実況等、自由に利用していただいてかまいません。収益化についても制限はありません。シナリオ制作者(散波かもめ)のクレジット表記は任意で入れても入れなくてもかまいませんが、サンドキャッスル TRPG のクレジット表記(国立天文台)は必ず入れてください。その他、サンドキャッスル TRPG 公式サイトの利用規約を随時確認し、指示に従うようにしてください。

本シナリオの表紙画像に使われているアイテンカールン山のマップ画像については、制作者であるパママ様([@Pamama777](https://twitter.com/Pamama777))に著作権が帰属します。

【以降はネタバレを含むため、プレイヤーはセッション終了まで読まないよう注意】

## ◆ GM 向け概要

アイテンカールン山の中腹には研究施設があり、ここでは巨人族の科学者・アテナが日々ひとりて実験を重ねている。専門分野はバイオメティクス(生物模倣技術)で、今はカイメン(海綿)の構造を観察するために、海の生き物に適した薬液を使って飼育しているところだ。

ある日、エリックというドワーフがアテナを訪ねてきた。彼もまた科学者であり、ブリークウッドの森にある塔で実験をしていて、アテナの噂を聞いてきたのだという。

カイメンを飼育している水槽を見て「この薬液はワシの使っているものと同じだ!」と声をあげるエリックに、アテナはどんな実験をしているのか尋ねた。

エリックはもごもご言葉をにごしながら遠回しな説明しかしなかったが、アテナは彼の残酷な気質と妖しい目的をすぐに見抜いた。

生き物の機能美を愛し、科学と魔法の力で模倣しようとしているアテナには、エリックの研究がおぞましいものとしか思えず、早々に会話を打ち切って、彼女の研究施設から出ていくようエリックに言った。

プライドを傷つけられたエリックは、顔を真っ赤にしながらもおとなしく引き下がったように見えた。だが、その日の夜になって、アテナは薬液についてまとめていた自分の実験ノートが消えていることに気付いた。エリックが盗んでいったとしか思えない状況であった。

アテナが、友人である三つ子の妖精マッティナ、ジョルノ、セラにそのことを話したところ、彼らは怒りをあらわにして「博士(=アテナ)のことは僕らが守る!」と言い出した。そして、その日から三つ子の妖精はアテナの研究施設へと続く道を交代で警備し、また盗みに入ろうとする者が来ないかと目を光らせるようになった。

エリックの来訪から数週間経ったある日、アテナがいつものように実験にいそしんでいると、ドーンという大きな音とともに地響きが伝わってきた。あわてて外に飛び出し、駆けつけた三つ子の妖精たちとともにあたりを見回してみると、研究施設からほど近い山肌に、5メートルほどの楕円形の金属の塊がめり込んでいた。どこかから墜落したらしいと推測できる状況ではあったが、その素材も造形も、ドメインでは見かけることのない類のものであった。

近づこうとする妖精たちを、アテナは鋭く制止した。幅広い分野の書物に目を通してアテナは、別の星から飛んで来た『宇宙船』なるものの目撃証言が、ドメインの

あちこちで報告されていることを知っていた。作り話だと思っていたが、もし本当にこれが『宇宙船』ならば、中から何が出てくるか分からない。

アテナはかつてノヴァ・キャメロット王国のアカデミーで博士として認められた後、研究対象を求めてしばらく冒険に出たこともある(レベル 2 相当の経験値を取得している)が、得体のしれない敵に単独で立ち向かうほどの戦闘経験があるわけではない。触らぬ神に祟りなし、と、金属の塊には近づかず、様子を見ることにした。

だが、その『宇宙船』らしきものは、青白い光を空に向かって強くまっすぐ放ち続けており、辺りが暗くなると光の柱となって、遠目から見ても分かるほど目立つ。付近を通る行商人たちの間で噂になるまで、長くはかからなかった。

一方その頃、アテナの実験ノートを盗んで知識を得たエリックはさらに暴走し、その結果として PC たちが討伐にやってくることとなった。PC たちの活躍により、エリックは報いを受けたことであろう。

無人になったブリークウッドの塔を調べていた回収学院のメンバーたちは、エリックの日記を見つけ、アイテンカールン山にも研究施設があることを知る。エリックが引き起こした事件と同じようなことがまた起きないように、PC たちに調査を依頼する。

道中、PC たちは夜の闇に立つ光の柱を目にすることになる。そして、アイテンカールン山に登り始めるとほどなく、妖精たちのうちのふたりに見つかり、エリックの仲間と間違えられて攻撃される。戦闘に勝利した後、遅れてやってきた妖精のひとりとの対話で誤解を解くことができる。研究施設に案内され、アテナと友好的に対面することができる。

アテナの依頼を受け、宇宙船を調べに行くと、中から人型ロボットが現れて戦闘になる。戦闘に勝利すれば、hp0 になったロボットは初期化され、アテナが新しいオーナーとなる。

PC たちは報酬として、宇宙船に搭載されていた SF アイテム(ルールブック p43-45)を手に入れることができるだろう。

## ◆ GM のための Tips

このシナリオは、サンドキャッスル TRPG 公式シナリオ「ブリークウッドの塔」からの継続 PC を想定して作られている。だが、同シナリオをプレイしていなくても、軽微な改変をするだけで十分プレイ可能だ。

### ▽ 「ブリークウッドの塔」をプレイした時と同じ仲間でのキャンペーンなら…

前回のセッションでの経験を積極的に取り入れてみたらより楽しめるだろう。

ギルドの支部(メドウブルックにあるごく小規模な支部という設定でも良いし、近郊の中規模な町にある支部など、自由に設定してかまわない)では、前回の冒険での成果をほめたたえられ、過剰な期待を寄せられたりするかもしれない。

ブリークウッドの森を抜ける途中で、かつてエリックが住みかとしていた塔の前を通ることだろう。PC たちの行動次第ではもしかしたら焼け跡になっているかもしれないし、屋上からロープが垂らされたままになっているかもしれない。

### ▽ 「ブリークウッドの塔」プレイ済みの混合パーティーを組んだなら…

「ブリークウッドの塔」は既にプレイしているが、その時とは違うプレイヤーたちとセッションをすることになったなら、エリックの末路などはあいまいにぼかした描写にした方が良いでしょう。

現在の塔がどうなっているかも、プレイヤーによって全く異なる姿を想像するかもしれない。

### ▽ まだ「ブリークウッドの塔」をプレイしていない人と遊ぶなら…

これから「ブリークウッドの塔」を遊ぶかもしれないプレイヤーへのネタバレにならないよう、エリックは登場させない方がいい。時系列として、このシナリオが「ブリークウッドの塔」よりも前になると考えれば、改変がスムーズになるだろう。

導入でのゴローの依頼からエリックの日記に関する要素を抜き、「ブリークウッドの森を通る行商人の間で噂になっているのだが、最近、夜になると、アイテンカーン山の中腹に『光の柱』が立つらしい。どう見ても山火事の類

(たぐい)ではない、青白く強い光が、木々の間から夜空に向かって伸びているらしいんだ。あの山には怪しい研究所があるという噂もある。何が起きているのか調べてきてくれないか」という依頼に改変する。

アテナの研究所に泥棒が入り、それを知った妖精たちが守りを固めているという経緯は変わらないが、アテナも妖精たちもその泥棒が何者なのかは把握していない。

もちろん、これは改変のひとつの案でしかない。GM の裁量で自由に改変が可能だ。

---

出発前、PC たちは聖火の避難所の支部で「アテナ」という名前を耳にする。

巨人の研究者が現れた時、すぐに彼女がアテナだと分かかってしまうと、PC たちの警戒があっさり解けてしまうかもしれない。

もしオンラインでセッションをするなら、彼女が自己紹介をするまではキャラクター名を「???」に設定しておくなど、緊張感を保つ工夫をすると良いだろう。

## ◆ 導入

冒険者になった PC たちは、ある日、回収学院の支部に呼び出された。

(回収学院に所属している PC がいるなら、「仲間を集めて連れてきてくれ」と頼まれて、皆を呼びに行くところから始まるだろう。回収学院に所属している PC がひとりもいなければ、回収学院の支部の前に掲示された「冒険者募集」という貼り紙を見て、皆が集まることだろう。)

PC たちが足を踏み入ると、そこは小規模な拠点ながら、本棚にはぎっしりと書物が詰め込まれ、真新しい科学機器やうさんくさい骨董品などが脈絡なく並べられている。

GMC: グロー(人間・男性)

回収学院支部の管理者。町で教師をするかたわら、郷土史を編纂(へんさん)している。

「集まってくれてありがとう。実は、ブリークウッドの塔に残されていたものを整理していたら、こんなものを見つけて」  
そう言って、エリックの日記を皆に見せる。

(一部分は、PC たちも「ブリークウッドの塔」で既に目にしていないかもしれない。)

「ここに気になる記述があるんだ」と言って、グローがページを開いて指さす。

〈アイテンカールン山でワシと似たような研究をしている奴がいるらしい。どうせたいしたレベルではないだろうが、一度見物してみても良いだろう〉

その一週間後のページには、こう書かれている。

〈お高くとまりやがって。素直に見せればいいものを、出し渋るからこうしてワシが泥棒みたいな真似をする羽目になるんだ。とにかく、この実験ノートを読めば何かしら得られるものはあるだろう。それにしてもでかいノートだ。書き写したら燃やしてしまう〉

「エリックは実験がなかなかうまくいかずに悪戦苦闘していたようだけど、このアイテンカールン山で手に入れた実験ノートによって、自分が使っている薬液の特性を知ったみたいなんだ。

アイテンカールン山はブリークウッドの森を抜けた先だ

から、このあたりからそう遠くない。エリックのような危険な研究をしている者がそこにもいるということなら、早めに対処しておきたいところだ。

それに、あのあたりを通る行商人の間で噂になっているのだが、最近、夜になると、アイテンカールン山の中腹に『光の柱』が立つらしい。どう見ても山火事の類(たぐい)ではない、青白く強い光が、木々の間から夜空に向かって伸びているらしいんだ。

君たちならきっと、アイテンカールン山にいるという怪しい研究者もやっつけられるよね？ いや、何も命がけの冒険を無理強い(むりじい)するわけじゃないけど……せめて、様子だけでも見てきてくれないかな」

## ◆ 旅の支度

PC たちがグローの依頼を引き受け、アイテンカールン山を目指すことにするなら、旅の支度を整える必要がある。

ブリークウッドの森を抜けて最短ルートを通ったとしても、途中で泊野営をする必要がある。

装備を確認し、必要に応じて町の雑貨屋で買い物をすることになるだろう。

また、聖火の避難所や狩人会場に所属している PC は、ここで自分のギルドの支部に寄ってみるべきだろう。

## ◆ 聖火の避難所

GMC: ヤスミナ(オニ・女性)

面倒見が良く、このあたりの住民からは「ヤスミナばあさん」と慕われている。人助けが好きで一方、押しが強く、ヤスミナの頼み事を断ることはなかなか難しい。

ここは食堂と宿屋を兼ねながら、行き場のない人々に食べ物と安全な寝床を与えるシェルターだ。大きな鍋で何かを煮ているらしい、心地よい香りが漂っている。

鍋をかきまぜているのは、この支部を切り盛りしているオニのヤスミナだ。年老いてきてはいるものの、まだまだ元気に町の人々の世話を焼いている。

「あんたたち、アイテンカールン山に行くのかい？ だったらひとつ、届け物を頼まれてくれないかね。

もう何年も前のことになるが、私が親戚のところを訪ねた帰り、ブリークウッドの森で足をくじいてしまってね。そこ

に、アテナ様という方が通りかかって、親切に家まで送ってくださったんだ。普段は人里離れたアイテンカールン山で隠者暮らしをしているとおっしゃっていたけど、私はもうあそこまで歩いていく体力はなくなってね。

でもいつか、このヤスミナばあさん自慢のコケモモジャムをアテナ様に食べてもらえたら、とずっと思っていたんだよ。渡してくれたら礼ははずむよ」

#### ☆ サブクエスト1:コケモモジャムのおつかい

成功条件:コケモモジャム 2kg を「アテナ様」に渡す

ヤスミナからの依頼を引き受けるなら、PC たちは0.5キロのジャムの瓶4つ(計2キロ)を荷物に加える必要がある。4つを分担して持ってもよいし、誰かが全部まとめて持ってもよい。

ヤスミナは優しいが強引なので、なんとしてでもジャムを持たせようとしてくる。依頼を断るためには、何かしらの技能を使った説得(目標値12)が必要だ。

アテナについて詳しいことを聞こうとしても、ヤスミナは「どのあたりに住んでいるかまでは聞いていないけど、行けば分かるんでないかね。私の恩人なんだから、くれぐれも失礼のないように頼むよ」といった程度の情報しかくれない。

### ◆ 狩人会場

GMC: ルア(エルフ・ノンバイナリー)

エルフとしてはまだ若い50歳程度で、剣士として修業中。天性の美しさを持っているが、本人は見た目には全く気がつかず、飾り気がない。

手柄自慢の討伐者が集まるギルドだが、壁に大きく掛けられたモンスターの皮はずいぶん年代物のようだ。他は鹿の角や鳥のはく製ばかりで、この町の平和さを物語っている。

支部の管理者は仲間たちと狩りに出かけたそうで、店番としてエルフのルアが座っている。

「初めまして、かな？ 私はルア。剣士として修業の旅をしているところで、しばらくはこの町に滞在しようと思っている。旅の途中で狩人会場の支部を見つけたら必ず顔を出すようにしているんだけど、ここには見ごたえのある戦

利品が飾られていないのが残念だな」

「アイテンカールン山に行くの？ 私自身は行ったことがないんだけど、どこかの宿屋でうわさを聞いたな。あのあたりには妖精たちの村があるらしい、って。

妖精って小さくて可愛いイメージだけど、意外と血の気が多くて好戦的らしいよ。妖精たちには戦いの作法があって、負けた者は自分のベルトを相手に渡さなければいけない、という話も聞いたな。

ああ、そうだ！ 壁のこのあたりに妖精のベルトを戦利品として飾ってみたら、ここの支部にも箔(はく)がつくんじやないかな！ もし君たちが妖精のベルトを持ち帰ってくれたら、高値で買い取らせてもらうよ」

#### ☆ サブクエスト2:ベルトの壁飾り

成功条件:妖精のベルトを持ち帰ってルアに渡す

### ◆ 山に立つ光

準備ができたなら、PC たちのパーティーは町を出発し、ブリークウッドの森の中を歩いていく。

#### ▽ 増水した小川

普段なら流れの中を歩いて渡れるほどの浅い小川が、数日前の雨で増水している。

飛び越えるためには、目標値10の筋力判定。

「体術」を使って華麗に飛び越えたり、「工学」を使って簡単な橋を作ってみたりしてもいいだろう。

失敗したら、水にぬれてしまったことによる疲労として青エネルギーの主要ダメージ1d3(敏捷力による抵抗で目標値10に成功すればダメージなし)。

#### ▽ 土砂崩れ

PC 全員が目標値12の知覚力判定。成功したPCは、土砂崩れの気配を一瞬早く察知するが、判定に失敗したPCに声をかけるほどの時間はない。

パーティーが歩いている道のすぐ横の斜面が崩れ始め、PC 全員が敏捷力判定。さきほどの知覚力判定に成功したPCは目標値8、失敗したPCは目標値12。敏捷力判定に成功したPCは、逃げ出して土砂崩れを避けることができる。

大きな土砂崩れにはならなかったが、敏捷力判定に

失敗した PC には小石の入り混じった砂が降りかかる。固定ダメージ 1 に加えて、黄エネルギーの主要ダメージ 1d3(耐久力による抵抗で目標値 10 に成功すればダメージなし)。

目的地までの道のりの半分を越えたあたりで、日が暮れる前に野営地を決め、火をおこして食事をとったり寝床を整えたりすることだろう。(PC たちの持つ技能を自由に使って、ロールプレイを楽しめるシーンだ。快適な寝床や美味しい食事を作ったり、美しい楽器の音色を聞かせたりすることに成功して十分に休息できれば、GM の裁量で PC たちの HP を少し回復させても良いだろう。)

夕暮れが闇に変わっていく頃、あなたたちは噂通りの光景を目にすることになる。遠くに見えるアイテンカーン山の木々の間から、光の柱が空に向かって伸びている。

#### 【知覚力に基づく物理学判定】

目標値 10 に成功: 「夜になると光の柱が立つ」のではなく、常に光を放ち続けているものがアイテンカーン山の中腹にあるのだらうと推測することができる。昼は太陽の明るさで気づかれないものの、夜になると遠目にも分かるほど目立つのだ。

目標値 12 に成功: あなたたちが普段の生活で使っている松明(たいまつ)やろうそくのような温かみがある光とは違い、青白い光が常に一定の明るさを保っていて、全く揺らぎがないことに違和感を抱くだろう。

得体のしれない光の柱を目の当たりにして、PC たちは不気味に感じるかもしれない。

### ◆妖精との遭遇

翌朝。  
野営地を片付けて、あなたたちは再び歩き出す。  
森を抜けて少し開けた野原に差し掛かったとき、あなたたちは草地の上にキノコが生えているのを見つける。よく見ると、何十本もの小さなキノコが連なって円を描いている。あたりを見渡せば、同じようなキノコの輪がいくつもあることが分かる。

#### 【知覚力に基づく生命科学判定】

目標値 10 に成功: こういったキノコの生え方が「菌輪(きんりん)」と呼ばれていることを思い出す。

#### 【意志力に基づく魔術判定】

目標値 10 に成功: こういったキノコの生え方が「フェアリーリング」と呼ばれ、月明かりの下で妖精たちが輪になって踊った痕跡と言われていることを思い出す。

野原を過ぎて再び森に入ったところで、声が聞こえる。「ここは通さない!」「博士はぼくたちが守る!」  
あなたたちが周りを見回しても、声の主はすぐには見つからない。相手からの攻撃を受けて初めて、全く同じ顔と見た目をした妖精の少年がふたり、あなたたちの周りを飛び回っていることに気付く。

もし誰かが「双子の妖精だ」などと口に出せば、ふたりの妖精は声をそろえて「双子じゃない!」と怒鳴ってくるだろう。だが、それ以外の言葉にはまるで耳を貸そうとせず、戦闘に突入する。

マッティナ 妖精 / セラ 妖精

※ ふたりとも同一ステータス

(ルールブック p61「飛翔体」参照)

防御: 12
hp: 1
pp: 2
移動: 8m(歩行)、20m(飛行)
能力値: 筋 -4; 敏 +2; 耐 -1; 知 +1; 意 -4; 体 +0
抵抗: 赤青 +2; 緑黄 -1; 橙紫 -4; ヘックス -4

技能: 隠密+2

飛行: 地上の障害物を飛び越えられる

#### 【攻撃行動】

フェアリーレイピア(妖精サイズの細剣)[主または割] +1  
近接攻撃 1hp(通常ダメージ)  
周囲にある石を「即席の武器(小)」として投擲してくる。  
遠隔攻撃 1hp(通常ダメージ) (射程 8m)

ふたりとも hp0 になると、マッティナとセラは戦闘不能になり、地面にへたり込む。

「くっ、悔しいが、僕たちの負けだ……」



と言いながら、ふたりとも腰に巻いていたベルトをほどき、PC たちの方へ力なく投げる。【サブクエスト 2】

そこに「マッティナ! セラ!」と名前を呼びながら、ふたりと全く同じ顔かたちをした妖精の少年・ジョルノが現れる。(つまり、双子ではなく三つ子だったのだ。)

「お前ら、あのエリックとかいうドワーフの仲間か! 今度は博士に何をするつもりだ!?!」

ジョルノはそう叫んで戦闘の意思を見せつつも、横たわるマッティナとセラをかばってすぐには動けずにいるため、PC たちが話しかければ対話ができる。

PC たちがエリックの仲間ではないこと、彼らの言う「博士」に害をなすつもりはないことを伝えられれば、ジョルノの態度は軟化する。

特に、PC たちがエリックを打ち負かしたことを告げれば、「あの泥棒をやっつけてくれたのか!?! 良かった、また博士のところに来るんじゃないかと思って、僕たちずっとここで見張りをしていたんだ」とほっとした様子を見せるだろう。

対話が成功すれば(話の流れによっては「魅了」「詐術」「威圧」「芸能」といった技能を使ってもよい)、ジョルノはマッティナとセラに花の蜜を吸わせて hp を回復させながら「そういうことなら、僕が博士のところ案内するよ」と案内役を買って出るだろう。マッティナとセラは、動ける程度に回復したら自分たちのすみかへと帰っていく。

## GMC

### ジョルノ 妖精

※ マッティナ、セラと同一ステータス

防御:12
hp:1
pp:2
移動:8m(歩行)、20m(飛行)
能力値:筋 -4; 敏 +2; 耐 -1; 知 +1; 意 -4; 体 +0
抵抗:赤青 +2; 緑黄 -1; 橙紫 -4; ヘックス -4

技能: 隠密+2

飛行: 地上の障害物を飛び越えられる

#### 【攻撃行動】

フェアリーレイピア(妖精サイズの細剣) [主または割] +1

近接攻撃 1hp(通常ダメージ)

周囲にある石を「即席の武器(小)」として投擲してくる。

遠隔攻撃 1hp(通常ダメージ) (射程 8m)

→ もしジョルノと対立し、戦闘になった場合は [p14](#) へ

## ◆山の研究所

ジョルノの案内で山を登っていくと、大きな白い箱のような形をした建物が現れる。

こんな森の中にあれば雨や泥ですぐに壁が汚れそうなものだが、四面を覆う 10m ほどの壁は美しく真っ白だ。

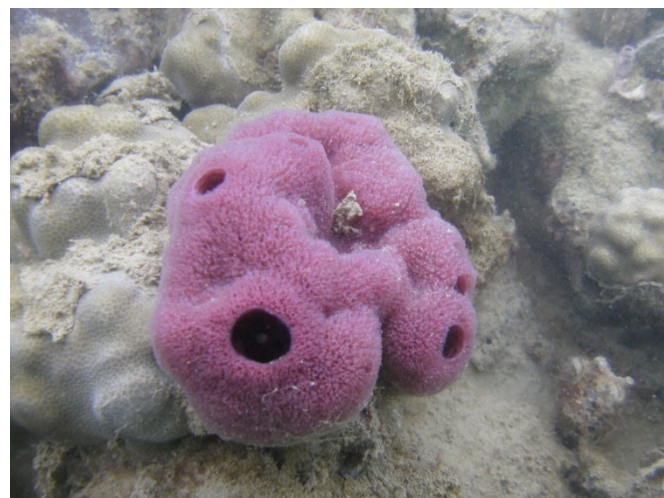
中央の扉は 5m 以上あり、城の門と見まがうほどに大きい。ジョルノが「こちに勝手口があるよ。時々、エルフの商人が荷馬車で物を売りに来るんだ」と言って、土間に続く簡素な扉へと案内する。

ジョルノの進む先を追ってどんどん建物の中に入っていくと、大きな部屋にたどり着く。天井の高さと床の広さを見て、あなたたちは教会を思い出すかもしれない。だが、この部屋に置かれている実験器具や水槽、本棚を見れば、ここが研究施設であるらしいとすぐに分かるだろう。

部屋に入ってすぐのところに、青い水で満たされた大きな水槽がある。

#### 【知覚力に基づく生命科学判定】

目標値 12 に成功: 水槽の中にいるのがカイメンと呼ばれる海の生き物だと気づく。



(写真提供: 椿玲未/株式会社エウサピア)

「それはカイメンだよ。海の綿と書いて、海綿(かいめん)」と、誰かに声をかけられる。

廊下側のドアから部屋に入ってきたのは、身長が 4メートル近くある、巨人の女性だ。白衣を身にまとっており、長い髪を後ろで無造作にくくっている。

あなたたちが自己紹介をする間もなく、巨人の女性はカイメンの解説を始める。

「ぴくりとも動かない、置き物みたいに見えるでしょ？ でも、ほら見て」

そう言いながら、けばけばしい緑の色水をピーカーからぐるりとカイメンの周りに流し入れる。緑の色水はぐんぐんとカイメンの外側から中へと吸い込まれていき、やがて煙突(えんとつ)から煙が噴き出すように、大きな穴から緑の筋になって出ていく。

参考動画: Blue World TV 「Sponges!」(YouTube)

<https://youtu.be/m8a0oNsDEx8?si=bqtf3ouKg0t7xCjB>



「この子はね、中身がスカスカなの。名前の通り、綿のようにね。でも、ただのスカスカじゃなくて、私たちの体でいうところの血管のように、全身のすみずみまで水路が張り巡らされているの。その中に水を取り込んで、海水の中にある小さな餌をとって食べているんだ。かわいいでしょ？ ……あれっ、ところであなたたちは誰？ どこから入ってきたの？」

そこでようやく、ジョルノが「僕が連れてきたんだよ」と口をはさみ、アテナに事の経緯を説明する。

あなたたちもようやく自分たちの話をする事ができ、巨人の女性——アテナも、自己紹介をするだろう。

## GMC

### アテナ

巨人/女性/ヘクサー(ルールブック p66「巨人」参照)

レベル 2

防御: 11 (革鎧+1 を含む)
hp: 10
pp: 3
移動: 10
能力値: 筋 +2; 敏 -2; 耐 +2; 知 -2; 意 +0; 体 +0
抵抗: 赤青 -1; 緑黄 +3; 橙紫 +2; ヘックス +2

技能: 生命科学、工学

#### 【攻撃行動】

防御軟化ヘックス: 敵の防御値を-1(1 ターン)

攻撃弱体ヘックス: 敵の攻撃判定を-1(1 ターン)

いずれも攻撃判定不要。攻撃の対象となったキャラクターがヘックス反応判定を振って、目標値 12 に成功すれば回避できる。(ルールブック p10・p27-28 参照)

「私はアテナ、科学者だよ。実験好きが高じて、こんな研究所まで建てちゃった。一人暮らしだから手狭だけどね。魔道具の開発もしているから、食べるのに困らないくらいは稼いでるよ」

PC たちがヤスミナのコケモモジャムを差し出すと、アテナはとても喜ぶ。【サブクエスト 1】

「あの時のオニのおばあちゃんが？ うれしい！ これだけあれば、毎朝食べても一週間はもちそう。」

森の中で足をくじいて困っていたから、背負って家まで送っていったの。その時に『私はアイテンカールン山に研究施設を作って、ひとりで研究しています』って説明したんだけど、よく分かってもらえなかったみたい。私のこと、隠者だと思い込んでしまったんだね。」

PC たちが、回収学院の支部で見たエリックの日記に〈アイテンカールン山でワシと似たような研究をしている奴がいるらしい〉という記述があったことなどを話題に出すと、アテナは顔をしかめて「ワシと似たような研究……ってあのドワーフが言っていたの？ 全然違うわよ！ 使っている薬液が同じというだけで、目的は全く別だわ」と怒る。

何を研究しているのかを問われると、アテナは饒舌(じょうぜつ)にしゃべり出す。

「私が研究しているのは、バイオミメティクス。知ってるかしら？ 生物模倣技術(せいぶつもほうぎじゅつ)と呼んだりもする。生き物の特徴をよーくよーく観察して、真似をするの。

例えば、そうね……。あ、この建物の壁、汚れがあんまりついていなくてきれいだと思わなかった？ この壁は、カタツムリの殻(から)を真似しているの。

カタツムリの殻って、汚れがついても、雨が降ればさっと落ちるの、知ってる？ だからいつも殻がきれいな。

それは何故かという、カタツムリの殻には、目に見えないくらい細かい溝がいっぱい入っているから。ここにある電子顕微鏡を使ってやっと見えるくらいの、細かい線が全体に刻みこまれているの。

殻の表面が、水との相性が良い素材でできているおかげもあって、その細かい溝には常にうっすら水がたまっている状態になっている。いつも薄い水の衣(ころも)に覆われているってことだね。だから、殻が汚れたように見えても、実際のところ汚れは殻にはついていなくて、水の膜にのっかっているだけ。次に雨が降った時には、さらっと流されていくんだ。

この建物の壁は、そんなカタツムリの殻の作りを真似して作られているの。空気中の水分を吸収してくれるシリカという素材を使って、壁の表面に細かいでこぼこを焼き付けているから、常に水の膜に覆われていて、汚れがついても雨が降ればさっと落ちる。

どう？ 面白いでしょ？」

「今やっているのは、さっき見てもらった、カイメンの構造の研究だよ。

このカイメンちゃんは、自分の体の中を海水が通っていくように、自力で水流を起こしている。その能力を真似して、水中魔法を効果的に使うための魔道具を開発しようと思ってるの」

カイメンに興味を示すPCがいれば、アテナは目を輝かせる。

「カイメンちゃんに興味ある？ せっかくだから、魔法を使ってカイメンちゃんのくしゃみを見せてあげようか。全く動いていないように見えるだろうけど、本当は一時間に数ミリ

ぐらい、ゆっくりふくらんだり縮んだりしているんだ。この水槽には海の生き物と相性の良い薬液を入れて、加速魔法をかけやすくしてあるんだよ」

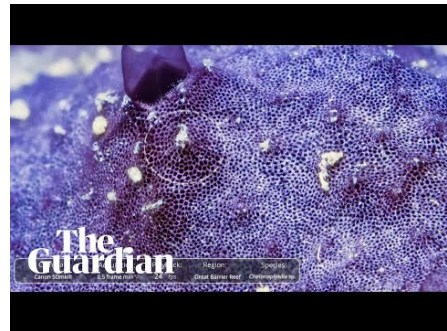
そう言って、アテナは水槽の中に自分の人差し指を入れ、カイメンをじっと見つめながらぶつぶつと何かを唱え始める。すぐに水槽の中が青く光り出したかと思うと、カイメンがまるで拍動する心臓のようにドクドクと動き出す。

「これがカイメンちゃんのくしゃみ。こうやって、水路の中に入ってしまったごみを外に出しているんだと思う。かわいいよね！」

参考動画：

Guardian News「Timelapse footage shows a sea sponge sneezing」(YouTube)

[https://youtu.be/yJqIIj\\_MYK0?si=oehM2ps3-hOq7\\_Mf](https://youtu.be/yJqIIj_MYK0?si=oehM2ps3-hOq7_Mf)



PC たちが青白い光の柱の話題を出すと、アテナの表情がくもる。

「今から 3 週間前ぐらいかな……。突然、ドーンってすごい音と地響きがして。あたりを探してみたら、ここからすぐ近くの山肌に、楕円型の金属のかたまりがめり込んでいた。大きさは、私の身長より少し大きいくらい。

はっきりしたことは言えないけど……。あれはたぶん、『宇宙船』と呼ばれているものじゃないかと思う。前に、書物で読んだことがあるんだ。別の星から飛んできた宇宙船が不時着した、という事例がドメインのあちこちで報告されているらしい。それを読んだ時は、作り話かと思っていたんだけど……

何が起こるか分からなくて、私ひとりでは近づく勇気が出なかったんだ。でも、もし君たちが一緒に来てくれるなら、思い切って接触してみようと思う。このまま放置して置いて良いものか、分からないし」

PC たちがアテナの提案を受けるなら、研究所近くに不時着したという宇宙船らしきもののある場所へアテナ、ジョルノとともに行くことになる。

今すぐに出発しても良いし、この研究施設にしばらく滞在して hp・pp を回復してから出発しても良い。アテナは喜んでもてなしてくれるだろう。

アテナは研究所に治癒薬(ルールブック p42)をストックしている。GM はゲームバランスを考慮しながら各 PC に 1 本ずつ程度配布する。もしくは、アテナの荷物に加えることとしても良い。

## ◆不時着した宇宙船

準備ができたなら、アテナの案内で宇宙船のもとへ向かう。

山の斜面に約 5 メートルの楕円形をした金属のかたまりがめり込んでいるのが遠くからでも分かる。その中央部分の丸いくぼみから、青白く強い光が空に向かって放たれている。また、後方のくぼみからは太いひもが出ており、そこから繋がっているパラシュートが木々の枝に引っかかっている。

パラシュート自体は木の枝に引っかかってひどく破れており、もう使い物にならない。だが、ナイフなどを使って分解すれば、パラシュートコード(45 メートル・0.5 キロ・SF アイテム)を 4 本手に入れることができる。荷物に加えれば、軽くて丈夫なロープとして、便利に使えるだろう。

PC たち全員が知覚力判定を行い、最も高い判定値を出した PC が、木々の暗がりの中に黒く大きなお椀型の物体を二つ見つける。その物体は 3 センチほどの厚みで、スポンジのように見えるが触ってみると硬い。二つ合わせれば約 5 メートルの楕円形になり、ちょうど宇宙船全体をゆで卵の殻のように覆うことができそうな形をしている。

【知覚力に基づく工学・物理科学・家政学判定】

※ どの技能を使うかは PL が決めて良い。

目標値 10 に成功:

殻の外側にあたる表面には、全体的に焼け焦げたような跡が残っている。しかし、内側を見れば無傷であり、かなり熱に強い素材であることが分かる。

PC たちには知る由もないことだが、この黒く大きな物体は、宇宙船を覆っていたヒートシールドだ。大気圏突入時に発生する 1 万度以上の高熱から宇宙船を守っていたので、表面が焼け焦げている。無事に大気圏に入った後、前面パーツと背面パーツに分かれて宇宙船から分離し、それぞれ落下してきたのだ。素材には炭素繊維強化プラスチックが使われている。

大きさの割には軽いので、PC たちは二人で一つ運ぶことができる。巨人族のアテナなら一人で一つ運ぶことができる。(持って行くかどうかは PL の判断に任せる。)

宇宙船へとさらに近づくと、宇宙船の表面がぬめぬめとした妖しげな光沢に覆われていることに気付くだろう。アテナも首をかしげる。

「あれ……表面が濡れているみたいに見えるね。落ちてきた直後はこんな質感じゃなくて、乾いた金属に見えたけど。数日前に降った雨を吸収したのかな……?」

宇宙船に触ってみる勇気のある PC がいれば、そのぬめぬめとした表面に手を触れることができる。誰も触る者がいなければ、アテナが手を触れてみる。

触るとぬめりがあって湿っており、なんとなく手がべたべたする。ぷにぷにと柔らかい 5 ミリほどの厚みの透明なジェルが宇宙船全体を覆っていて、ぐっと押ししてみると、そのジェルの層の先には固い感触が感じられる。

触っているうちに突然、宇宙船の壁の一部に 20 センチ四方程度の四角いパネル画面が光って表示される。画面の中には何やら見たことのない文字らしきものが浮かび上がり、いくつかの図形が点滅している。

パネル画面を押すことができれば何か操作できそうだが、表面を覆うジェルが邪魔して、指で押ししても反応しない。

アテナが「この光っているところを触れば何か起きそうだけど、ぬめぬめした表面の層が邪魔しているみたいだね。墜落したばかりの宇宙船はぬめぬめしてなかったから、ここに落ちた後、表面の素材が雨や霧の水分を吸い込んでこうなったんだと思う。うーん、どうしたらいいのかな……」と考え込む。

## 【知覚力に基づく生物学判定】

目標値 10 に成功:

このぬめぬめとした表面が、ナメクジに似ていることに気付く。

※ 必ずしも技能判定に成功しなければ情報を出せないわけではない。アテナが「この光沢、何かに似てる」と言い出せば、PCの誰かが「ナメクジみたいだ」と自ら気付くかもしれない。(ナメクジは巨人族のアテナからすればあまりにも小さいが、PCたちにとっては普段から目にしている身近な存在だろう。)

## 【知覚力に基づく家政学判定】

目標値 8 に成功:

家の台所にナメクジが出た時に、塩をかけてやると体の水分が抜けて小さくなることを思い出す。

※ 必ずしも技能判定に成功しなければ情報を出せないわけではない。「ナメクジなら、塩をかければいい!」とPCの誰かが言い出せば、そのまま進めて良い。

PCたちが気付いたことを話せば、アテナは「そうか、私の専門分野なのにどうして気付かなかったんだろう。ナメクジを真似したバイオミメティクスだね! 塩なら家にあるからすぐ取ってくるよ」と家に向かって走っていき、すぐに塩の袋を手に戻ってくる。

宇宙船の四角いパネル付近に塩をかければ、その部分の水分が抜けていき、ジェル状の層がしぼんで、ぬめりが消える。触ってみれば、さきほどまでのぷにぷにした感触がなくなり、固い金属の感触が感じられる。

誰かがパネルに触れると、継ぎ目ひとつなくなめらかに見えていた宇宙船の壁に突如ドアが現れ、跳ね上げ式で音もなく開く。

そして、中から出てきたのは人型のロボットだ。あなたたちの姿を認識すると、問答無用で攻撃を仕掛けてくる。

## 人型ロボット

(ルールブック p67-68「アニメイトロン」参照。SFのWPTで動く。内蔵 NCA をもち、局所ネットワークに接続している。)

防御:13 (革鎧相当の機械鎧+1を含む)
hp:15
pp:7
移動:6
能力値:筋+0; 敏+2; 耐+0; 知+2; 意-2; 体-2
抵抗:赤青+5; 緑黄+3; 橙紫+1; ヘックス+0

技能:なし

### 【攻撃行動】

光線銃(赤・ランク 1=パーソナル光線銃)1d3hp

(ルールブック p43-44「色付き光線銃」参照)

最大 24m 離れた相手に遠隔攻撃できる。

エネルギーの得意攻撃にあたるので、

$3d6+2$ (知覚力)+ $3$ (レベル)- $1$ (アニメイトロンの不自然な動きによるペナルティ)で攻撃判定する。

光線銃は組み込み装備ではなく、人型ロボットの手持ち武器なので、奪うことに成功すればPCも使用することができる。

さきほど見つけた黒い大きな物体、すなわちヒートシールド(幅約 5メートル)の後ろに隠れば、そのターンは光線銃のダメージを受けることがない。ただし、ヒートシールドの後ろに隠れながら攻撃をすることはできない。

### 防具

ヒートシールド … 100hp

耐性:赤 脆弱性:通常ダメージ

合計 100hp のダメージを受けると、割れて使えなくなる。熱に強いため、赤エネルギーの攻撃で受けるダメージは半分(小数点以下切り上げ)。

軽くて薄いため、通常攻撃によるダメージは 2 倍。

(ルールブック p24-25「耐性と脆弱性」参照)

HP が 0 になると、ロボットは直立したまま停止し、機械音声が流れる。

「リセットされました……初期化しています……初期化されました……オーナーを登録してください……オーナーを登録してください……」

アテナがロボットに向かって「アテナ!」と自分の名前を叫ぶと、その声に反応して「『アテナ』をオーナーに登録しました……オーナーの顔認証を登録します……」と機械音声が流れ、ロボットの目にあたる部位につけられたカメラが、アテナの顔の右から左へとゆっくり視線を向けていく。

(※もしアテナが声をあげるより早く、自分をオーナー登録しようとする PC がいたら、その PC をオーナーとして構わない。)

ロボットに近づいたアテナが「もう私たちが攻撃したりしない?」と問いかけると、「ロボットはオーナーの指示に従います。指示をしてください」と返事が返ってくる。だが、「じゃあ歩いてついてきなさい」などと指示すると、歩こうとする動きはするが、シュウウウ……と音を立てて機能停止に陥ってしまう。

「うーん、手なずけることはできたけど、修理が必要みたいね。しばらく私の研究所でいじってみるわ」と、アテナはその様子を見て言うだろう。

PC たちは、宇宙船の中をのぞいてみる事ができる。

宇宙船の中には、ネットワーク接続アクセサリ(ルールブック p44 参照)が 10 個入っている。プレスレット型、ネックレス型など様々な形状のものが交ざっているので、GM の裁量や PL の希望に応じて、好きな形状のものを選んで良い。PC たちはそれを見ても何に使えるものか分からないだろうが、ロボットに「これは何だ?」と質問すると、ルールブックに書かれている内容を説明してくれるだろう。

宇宙船の中には、機器類や操作器具は見当たらない。PC たちがこの宇宙船を操縦して動かすのは不可能だとすぐに分かるだろう。

PC たちには知る由もないことだが、そもそもこの宇宙船には動力源が内蔵されていない。どこかから射出され

て、あらかじめ計算されたルートで飛ばされてきただけなのだ。

宇宙船はワイヤレス電力伝送(=WPT、ルールブック p43 参照)の供給元になっているため、半径 50 キロ内は WPT エリアになる。エリア内であればいつでも、アテナを含む PC たちはネットワーク接続アクセサリで支援し合うことができる。

宇宙船の WPT エリア外に出たとしても、別の WPT エリアに入れば再びネットワーク接続アクセサリを使うことができる。ただし、インターネットとは違い、異なる WPT エリア間の通信は不可能だ。

## ◆冒険の帰結

PC たちは、hp・pp を回復するために 1 週間アテナの研究所に滞在することができる。

回収学院の支部でゴローに報告すれば、報酬としてひとり 20c ずつ与えられる。

聖火の避難所の支部でヤスミナにジャムを渡した報告をすれば、報酬としてひとり 10c ずつ与えられる。

狩人会場の支部でルアに妖精のベルトを渡せば、報酬としてひとり 10c ずつ与えられる。

## ◆経験値

アテナの研究所を訪れることで 1xp。人型ロボットを倒すことで 1xp。

ギルドの名声を+1。

## ◆キャンペーンを続ける

SF アイテムを使用するかどうかは GM 判断となっているため、今回手に入れたアイテムが次のシナリオにそぐわないと GM が判断した場合は「WPT エリア外なので、あなたのアイテムは鈍重な骨董品になってしまった」と告げるだけで良いだろう。

SF 設定を活かしてキャンペーンを進めていくなら、ネットワーク接続アクセサリを使えば、広いフィールドでも離れた場所にいる PC と意思疎通しながら冒険を進めていくことができる。

アテナの修理により、1 週間でロボットは本来の性能を

取り戻す。ロボットや宇宙船を調べたり、文献を読み漁ったりしたアテナが、PC たちに新しい依頼をしてくることもあるかもしれない。

## ◆ ジョルノ・アテナと敵対した場合

ジョルノとの対話を試みなかったり、失敗したりして戦闘になった場合、PC たちは戦闘終了後、自力でアテナの研究所へ向かうことになる。

アテナの研究所を見つけたら、中央の扉から入ろうとすることだろう。中央の扉は 5m 以上あり、城の門と見まがうほどに大きいので、押し開けるには目標値 15 の筋力判定に成功する必要がある(他の PC たちによる支援可)。

工学・家政学・魔術といった技能を使って、勝手口を見つげられることとしても良い。

PC たちと対面したアテナがどういった態度をとるかはその時の状況によるだろうが、PC たちが敵対的であれば、アテナとの戦闘になるだろう。

アテナと対立した場合、戦闘後に誤解がとけたとしても、人型ロボットとの戦闘にアテナが味方として加わることはない。PC たちだけで戦うことになるかもしれないし、宇宙船の存在を知ることなく帰路につくことになるかもしれない。

## ◆ 参考文献リスト

寺嶋芳江「芝草のフェアリーリング病—研究の歴史と成果—」『芝草研究』2015 年 43 巻 2 号 pp152-158

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/turfgrass/43/2/43\\_152/\\_article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/turfgrass/43/2/43_152/_article/-char/ja/)

… 菌輪についてはこちらを参照しました。

サンドラ・ローレンス『魔女の森 ふしぎなきのこ事典』(吹春敏光・監修、堀口容子・訳)2023 年、グラフィック社  
… 第 4 章「きのこの作る妖精の輪」に、フェアリーリングにまつわる各地の民話がまとめられています。

吉野万理子『マンボウ、空を飛ぶ (おはなしサイエンス バイオミメティクス(生物模倣技術))』2023 年、講談社  
… カタツムリの殻を模倣した白い壁の話は、この書籍で

知りました。子ども向けの物語仕立てになっていて、大人でも読みやすく面白いです。

井須紀文「自然に学ぶものづくり -カタツムリ, 土, 住宅-」『精密工学会誌』Vol.81, No.5, 2015 pp396-400

[https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjspe/81/5/81\\_396/\\_pdf](https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjspe/81/5/81_396/_pdf)

… カタツムリの殻を模倣した白い壁について、専門的な説明を読みたい方はこちら。

椿玲未『カイメン すてきなスカスカ』2021 年、岩波書店  
… この本を読むと、いつの間にかカイメンを好きになってしまいます。ちなみにこの本によると、ロンドンにある有名な高層ビル「30 セント・メアリー・アクス (30 St Mary Axe)」、通称「ガーキン」は、カイメンの一種であるカイロウドウケツ(偕老同穴)の構造を真似して作られたそうです。

国立研究開発法人産業技術総合研究所 産総研マガジン「傷を自分で直す、生物のようなコーティング新素材」2019 年 3 月 31 日

[https://www.aist.go.jp/aist\\_j/magazine/20190302.html](https://www.aist.go.jp/aist_j/magazine/20190302.html)

… 本シナリオではフィクションとして誇張していますが、ナメクジの体表を模倣した自己修復性材料は実在します。塩に弱いかどうかは分かりませんが……。

独立行政法人農業生物資源研究所 昆虫科学研究領域 乾燥耐性研究ユニット「ネムリユスリカって?」

[https://www.naro.affrc.go.jp/archive/nias/anh\\_ydrobiosis/Sleeping%20Chironimid/about-yusurika.html](https://www.naro.affrc.go.jp/archive/nias/anh_ydrobiosis/Sleeping%20Chironimid/about-yusurika.html)

農研機構「プレスリリース(研究成果) トレハロース輸送体がネムリユスリカ由来培養細胞の乾燥からの生命活動再開の鍵であることを発見」2024 年 8 月 6 日

[https://www.naro.go.jp/publicity\\_report/press/laboratory/nias/164906.html](https://www.naro.go.jp/publicity_report/press/laboratory/nias/164906.html)

… ネムリユスリカの幼虫は、乾季には乾燥した状態で耐え忍び、雨季になって雨が降ると吸水して元気な姿に戻ります。宇宙船がドメインの地表に落ちた後、雨や霧の水分を吸ってぬめぬめする、という設定のヒントになり

ました。

学研キッズネット「ナメクジに塩をかけると小さくなるのは、なぜ？」

<https://kids.gakken.co.jp/kagaku/kagaku110/science0133/>

… 改めて調べてみると「そういうことだったのか」と勉強になりますね。

JAXA「何としても地球に帰らせたかった「はやぶさ」

[https://www.jaxa.jp/article/special/hayabusarreturn/kawaguchi01\\_j.html](https://www.jaxa.jp/article/special/hayabusarreturn/kawaguchi01_j.html)

… 宇宙船がどのように大気圏突入を成し遂げたかは、はやぶさのカプセル帰還を参考にしました。大気圏突入時には1万度以上の高熱が発生する(あくまではやぶさの速度と形状なら、ですが)ので、本体を熱から守るために、ヒートシールドが全面を覆っています。無事に大気圏へ入ったらヒートシールドが前面と背面に分かれて本体から分離し、本体はパラシュートで速度を落としながら着地する、というプロセスです。

JAXA 小惑星探査機「はやぶさ」物語-写真-はやぶさ帰還-宇宙から帰還したヒートシールドの前面

<https://spaceinfo.jaxa.jp/hayabusa/photo/hayabusareturn17.html>

… 実物のヒートシールドの写真はこちら。

国立科学博物館「小惑星探査機はやぶさ 再突入カプセル」実物を常設展示します」2023年7月10日

<https://www.kahaku.go.jp/news/2023/07hayabusa/>

… ヒートシールドの表面が大気圏突入で焼け焦げた様子を見なければ、ぜひ国立科学博物館で本物を見てみてください!