

銀河海賊の襲撃

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

“本当の銀河研究の魅力を伝える大冒険”

——田中 賢幸 博士（市民天文学プロジェクトGALAXY CRUISEの“船長”）



国立天文台

銀河海賊の襲撃

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

「銀河海賊の襲撃」はサンドキャッスルテーブルトークロールプレイングゲーム（以下サンドキャッスルTRPGと略す）のための導入用冒険です。このシナリオはゲームマスター（以下GMと略す）によって進行され、3～6人のグループ向けです。これはプレイ時間として約1時間かかるようデザインされていますが、個々のゲームグループによってはこれより時間がかかったり、逆に短い時間で終えたりすることがあります。

GMは、サンドキャッスル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）を読んでおくべきで、この冒険を進行するにあたって基本的な理解が必要です。プレイヤーもまたコアルールを読んでおくべきですが、必須ではありません。

GMはプレイヤーのためにゲームを進行するにあたってこの冒険シナリオをすべて読んでおくべきです。しかし、プレイヤーはこのシナリオを読むべきではありません。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を含んでおり、このシナリオを読むことで驚きを損ねるからです。

著作権およびクレジット

© 国立天文台
出版年：2025
出版：国立天文台 天文情報センター 出版室
東京都三鷹市大沢2-21-1, JAPAN
NAOJ: <https://www.nao.ac.jp/>
<https://prc.nao.ac.jp/publication/sandcastle/index-j.html>

著者：ラムゼイ・ランドック
イラスト：藤野麗

プレイテスト・制作協力
Don Bingle, NekoMimi, QuarrelBlue, 散波かもめ, かずにい perori, Miyakyo, かにかま（順不同）
市民天文学プロジェクト GALAXY CRUISE

画像クレジット
表紙 Credit: Rei Fujino/HSC-SSP/NAOJ
内部イラスト: 藤野麗（CC BY 4.0で利用されています。）
<https://creativecommons.jp>

戦闘マップはRPG Map Editor 2 (DEEPNIGHT GAMES), 制作AIイラスト, HSC-SSPのデータで作られました。
<https://deepnight.net/tools/rpg-map/>

参考資料として、シナリオに使われた銀河の画像データも配布します。全てのデータはすばる望遠鏡の超広視野主焦点カメラ（HSC）が利用するすばるHSC戦略枠サーベイ（HSC-SSP）で撮られました。全ての観測データのクレジットは“Credit: ©HSC-SSP/NAOJ”です。

もし、GMがこの冒険シナリオを、時間的制約のため事前に全部読むことができない場合、現在進行している遭遇の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ます。

TRPGシナリオは、2種類の情報を含んでいます。一つはGM向けの情報で、GMがゲームの進行や裁定をするのに助けとなるものです。そして、もう一つは、冒険の適切な時点でGMがプレイヤーに読み上げるものです。読み上げる情報はGM向けの情報と区別するために、影つきの箱で囲んだ、「囲みテキスト」という状態で表します。

プレイヤーキャラクター

銀河海賊の襲撃は3～6人のレベル1キャラクターで進行することを意図したものです。新しく作られているレベル1キャラクターはコアルールのキャラクター作成セクション8で書かれている初期装備のルールで持っている装備を決めます。

レベル0のキャラクター向けのシナリオ（例えば国立天文台が公開した「ブリークウッドの塔」）をプレイし、その結果レベル1に成長した継続のキャラクターは、前シナリオの終了時点で持っていたアイテムと所持金をそのまま持っていることにしてもよいです。そのお金でシナリオが始まる際に、新しい武器や鎧などの装備を購入することもできます。

このシナリオに冒険者ギルドは登場しません。キャラクターの作成時間が限られていれば、キャラクターの所属する冒険者ギルドを決めなくても支障はありません。

背景

2019年で始動した「GALAXY CRUISE（ギャラクシークルーズ）」は、国立天文台が推進する市民天文学プロジェクトです。すばる望遠鏡に搭載された世界最高性能の超広視野主焦点カメラ「HSC」を使い、大規模な観測プログラムによるデータが活用されています。すばる望遠鏡が捉えた宇宙を巡りながら、衝突銀河の形の分類に「市民天文学者」というボランティアが協力して、研究者と共に銀河の謎に挑み、研究成果を生み出すことを目指するプロジェクトでした。6年間ぐら活動が続いて、5万個以上の銀河を分類できました。市民天文学者の分類データの元に、学術論文も出版されました。2025年12月、全ての対象銀河には十分な分類データが付けられましたから、GALAXY CRUISEは活動終了になりました。

幅広く市民からの理解と支援を得てプロジェクトに参加してもらうため、GALAXY CRUISEは分類作業だけでなく、市民天文学者のモチベーションを上げるために、作業をゲーム化して、物語性もありました。この研究を船旅に例えるなら、大宇宙（おおうなばら）に出港するクルーズ船になり、PI（principle investigator, 主な研究者）田中賢幸博士が田中船長になり、他のチームが「ブリッジ・クルー」（クルーズ船の将校）と呼ばれ、GALAXY CRUISEの参加者は、銀河が広がる宇宙を船に乗ってクルーズする様子になぞらえて「乗組員」と呼ばれます。

ゲーム化されたGALAXY CRUISEの成功は、サンドキャッス

ルTRPGが作成される大きなきっかけとなりました。しかし、GALAXY CRUISEはTRPGのように、完全に自由なゲームではありません。銀河分類が旅と呼ばれて、作業の代わりに貰ったデジタルなイラストの「おみやげ」は楽しいものでしたが、市民天文学者の皆様が、TRPGのように役になりきって演じる類の楽しみはありませんでした。

GALAXY CRUISEの大海原（大宇宙）を旅する市民天文学者の皆さんが、TRPG（テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム）の枠組みの中で、乗組員の役になりきって自由に会話やロールプレイを楽しむことができれば、物語は深みを増し、さらにその世界に没入することができるのではありませんか。シナリオ「銀河海賊の襲撃」はそんな願いを元にして作られた、GALAXY CRUISEとサンドキャッスルTRPGのコラボレーション作品です。

1) イントロ

GMは次の文章を読み上げるか、言い換えるかしてプレイヤーたちに伝えてください。

あなた達は全員、GALAXY CRUISEに参加した乗船者だ。GALAXY CRUISEは本当に楽しかった。クルーズ船に乗りながら、大宇宙（おおうなばら）を廻して、さまざまな銀河を見た。

にぎやかで若い渦巻銀河
静かな古い楕円銀河
激しく衝突している銀河
平和に孤高を保つ銀河、
衝突により大きなリングができた銀河、
衝突でちょっとだけゆがんだ銀河。

宇宙に散らばるたくさんの銀河を見て、地球が生まれるもっと前、天の川銀河が存在してきた100億年という長い時間の中で、どんなできごとが宇宙で起きたのかと興味がわいた人もいるだろう。

まもなく、GALAXY CRUISE号は故郷の港へ到着し、あなたたちの旅は終わる。クルーズ船のラウンジルームでは、多くの乗船者たちがあなたと一緒に休憩しており、美しい銀河の写真を手にくつろいでいる。

GMはここでいったん進行を止め、プレイヤーに自身のキャラクターを紹介してくれるように頼みましょう。同じクルーズ船に乗り、旅を続けてきた仲間なので、キャラクター同士は顔見知りでお互いの名前を知っているはずです。

キャラクターの自己紹介が終わったら、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

突然、ラウンジが全体で激しく揺れる。

スピーカーから良く知る声が流れてくる。

「GALAXY CRUISE号に乗船中の皆様、こちらは船長の田中です。ただいま銀河海賊が現れ、クルーズ船を攻撃し始めました。船が被害を受けていますけど、現在、戦闘から離脱を試みて... あっ、何の音だ?!」

ラウンジの壁の向こうから、ドンという大きな衝突音が聞こえてくる。

スピーカーから、再びアナウンスが流れる。

「船長の田中です。当クルーズ船側面に、海賊の移乗攻撃船が横付けされたことが確認されました。海賊はこちらの船に移乗し、乗っ取る作戦のようです。乗船者の皆様、各自身を守るための準備をお願いします!」

船長の言葉がとぎれると同時に、金属の燃える匂いがして、ラウンジルームの外壁にドワーフの背丈ほどの赤く熱を帯びた輪が現れる。海賊が外壁を焼き切って侵入しようとしているのだ。まもなく外壁には穴が開き、敵が入ってくるだろう。急いで武器を用意しなければならない。

2) 移乗攻撃

海賊はターゲットの宇宙船に移乗する際、応戦され自分たちの母船を奪われないように、接舷専用の小さな移乗攻撃船を使います。移乗攻撃船は緊急時の避難脱出ポッドほどの大きさで、限られた操縦機能しかついていません。そのため、まず最初に斬り込む海賊が移乗攻撃船に乗りこみ、母船から大砲でターゲットめがけて打ち出されます。

移乗攻撃船はターゲットに近づいたところで、強い電磁石を使い、相手の船体に取り付きます。そして、高熱武器で船体の一部を溶かして、侵入するための穴を開けます。溶けた金属で移乗攻撃船はターゲットの宇宙船に溶接されるので、振り落とされることはありません。また、溶接されたお蔭で、移乗攻撃船と宇宙船の中の空気が宇宙に漏れ出る心配もありません。

移乗攻撃船は海賊の母船に戻ることができないので、移乗攻撃隊には逃げる手段がありません。斬り込んできた海賊は、決死の覚悟で、乗っ取り作戦を実行します。

GALAXY CRUISEの船内で移乗攻撃隊が戦いを行なっている間、海賊の母船は安全な距離で待機しています。移乗攻撃隊から「作戦成功」の合図があれば、母船が近づき、乗っ取った宇宙船のコントロールを奪います。キャラクターが無事に乗っ取り作戦を阻止し、斬り込んできた海賊を倒すことができれば、海賊の母船は、追っ手が来る前に逃げ出します。

戦闘マップでは1マスは2m×2mを表します。最初の戦闘場所となるラウンジは船尾側の部屋です。家具はバーカウンターと八角形のテーブルがあります。どちらも高さは1mほどで、床に固定されており動かすことはできません。他にも椅子がいくつか置いてあることにしてもよいです。(椅子はキャラクターの行動によって動かすことができるので、地図に書いていません。)移動の行動をする際、家具の上に登るのであれば、TN12の敏捷力に基づく体術判定に成功しなければなりません。判定が失敗すれば、登ろうとした家具の横で、移動のための行動は終了します。家具の上で立ち止まる（座る）ことも可能です。

左舷にある赤い部分（部屋左上）は、船体外壁から溶け出した金属の液体です。これは高熱ため、このマスに入ったキャラクターは熱によるダメージを受けます。固定ダメージが1hp（赤エ

エネルギー)です。さらに敏捷力に基づくTN11の青赤反応判定に成功しなければ、1hpの主要ダメージ(赤エネルギー)を受けます。一度の移動で液体金属の上を2マス以上つっさって進むキャラクターも、移動のターンごとにやけどのダメージを一回受けます。移動中に液体金属のマスを飛びこそうとする場合、キャラクターはTN13の筋力に基づく体術判定に成功しなければなりません。成功すれば無事に飛びこすことができ、ダメージを受けません。判定が失敗なら熱く溶けた金属だまりに落ち、ダメージを受けます。ダメージを受けてもキャラクターのhpが残っていれば、移動を続けることができます。

最初の戦闘は、海賊側が先手を取ります。ドワーフ海賊1人(マクギリ)とホムンクルス1人(グリッチ)は、液体金属のマスを飛びこえて、移乗攻撃船から船内に侵入します。ドワーフは外壁のすぐ下、液体金属の船首側のマスに、ホムンクルスは液体金属の船尾側、左の壁とのすき間のマスに降り立ちます。2人は最初のターンで、先制攻撃をしかけてきます。

マクギリは、最も近い位置にいるキャラクターへすばやく近づき、近接距離で短刀を使って攻撃します。グリッチは、離れたところからエネルギー火花を使い、キャラクターを攻撃します。

マクギリ、ドワーフのハリアー

レベル1
防御: 14
hp: 7
pp: 2
移動: 10m
能力値: 筋 -2、敏 +3、耐 +1、知 -1、意 +1、体 -2
抵抗: 赤青 +4、緑黄 +2、橙紫 +2、ヘックス +2

特徴

技能: 工学、隠密 +1

攻撃行動

短刀 [主または割] -1 近接攻撃 1hp (通常ダメージ)

特殊行動

1ターンに2回の割り込み行動

エネルギー散逸 [反, 消費: 1pp]: 反応行動で、エネルギー攻撃の主要ダメージを回避することができた場合、1ppを使用して同攻撃の固定ダメージも打ち消すことができます。

俊足 [割]: 副行動で移動力の最大値まで移動する際、自分自身に割り込み行動を使い、もう一度移動力の最大値まで移動できます。

追走 [割]: 相手が自分の近接戦範囲から離脱しようとした場合、割り込み行動を使って、去り際の一撃を与える代わりに移動力の最大値まで相手を追走できます。



マクギリ

便乗攻撃 [割] 近接戦闘している相手が、自分以外がしかけた攻撃からダメージを受けた際 (例えば味方からの攻撃で)、割り込み行動を使って同じ敵に近接攻撃をしかけることができます。

一撃離脱 [割] 自分の近接戦範囲にいる相手が何らかのダメージを受けた際、割り込み行動を使って移動力の最大値まで移動することができます。相手あるいは近接戦範囲内にいる敵は、もし割り込み行動をまだ使用していなかった場合、割り込み行動を使用しこの移動に反応してもよいです。

グリッチ、電気ホムンクルス

レベル0
防御: 13
hp: 3
pp: 3
移動: 8m
能力値: 筋 -3; 敏 +2; 耐 -2; 知 +1; 意 +0; 体 +0
抵抗: 赤青 +1; 緑黄 +1; 橙紫 +1; ヘックス -1

特徴

耐性: 黄
脆弱性: 緑

この戦闘が終わったから、次の遭遇に進んでください。

3) 鍵の謎

GMは次の文章を読み上げるか、言い換えるかしてプレイヤーたちに伝えてください。

侵入してきた海賊を倒し、周りの安全確認をしようとした時、床が急に傾く！気をつけていなければバランスを崩し、倒れていたことだろう。

あなたたちはGALAXY CRUISE号が突然進行方向を変えたことに気づく。もしかしたら、海賊にクルーズ船の運転制御装置を奪われたのだろうか！？

制御装置のあるブリッジへ駆けつけようとしたあなたたちは、電子ロックされた扉に行く手をはばまれる。扉の隣のモニターに、ロックの解除に必要なメッセージが浮かび上がる。

「天の川銀河、宇宙、地球、それぞれの年齢に一番近い数字を選んでください。」

「45億年」

「100億年」

「138億年」

上記の文章を読んだから、プレイヤーたちにプレイヤー資料1を見せてください。

この謎の答えは下記の通りです。

天の川銀河：100億年

宇宙：138億年

地球：45億年

プレイヤーはプレイヤー資料1をタッチパネルとして利用することができます。プレイヤーが押すべきボタンは、下の図の丸印が付いているところです。どの順番で押してもかまいません。

プレイヤーが3つのボタンを押し、全てが正しければロックが解除され、扉が開きます。一つでも間違いがあれば、モニター画面

次の中から、天の川銀河、宇宙、地球、それぞれの一番近い年齢を選んでください。

	天の川 銀河	宇宙	地球
45億年			○
100億年	○		
138億年		○	



グリッチ

攻撃行動

瓜〔主または割〕-1 近接攻撃 1hp（通常ダメージ）

特殊行動

エネルギー鎧（消費pp1; 黄エネルギー）：この能力はエネルギーの特殊行動のエネルギー盾と同様に働きますが、魔力片を必要としませんし、2ポイントの防御しか与えません。このエネルギーの鎧は、10分間かまたはホームクルスのhpが0になるまで続きます。ホームクルスは、それ以前に鎧を解くことができます。この鎧は、黄エネルギーに耐性があり、緑エネルギーに脆弱性を持ちます。

エネルギー火花〔主〕(att = +1; 消費pp1; 黄エネルギー)：ホームクルスは、エネルギーの火花を8m以内に放てます。この火花に撃たれたものは、1d2hpの黄エネルギーのダメージを受けます。

エネルギー奔出〔主〕(消費pp1; 黄エネルギー)：ホームクルスの近接攻撃の範囲にいるすべての生物は、耐久力に基づくTN11の緑黄反応判定に成功しなければ、1hpの主要ダメージ（黄エネルギー）を受けます。固定ダメージは0です。

グリッチは異端の魔法とSFテクノロジーで作られたホームクルスです。グリッチは失敗品なので、自分の力で生きていません。生命維持のため、肉体にサイボーグの機械部品も混ぜ込んでいます。サイボーグの生命維持装置を動かす動力機を背中に持ちます。エネルギー奔出を使う時、動力機から電気の爆発が発生します。

は赤く変わり「エラー」というメッセージが表示されます。ただしタッチパネルはリセットされるので、プレイヤーは正解のボタンを押すまで、何度でもやり直すことができます。

ロックが解除され扉が開けば、キャラクターは船首（地図右側）にあるブリッジに入ることができます。次のシーンに進んでください。

4) ブリッジの戦闘

次の戦闘がマップの船首に書かれているブリッジで行います。パーティーがブリッジに入ったから、次の文章を読み上げるか、言い換えるかしてプレイヤーたちに伝えてください。

ブリッジには、血と熱で溶けた金属の匂いが混じりあい、悪臭をはなっている。GALAXY CRUISE 号の船長やナビゲーター、船医のブリッジ・クルーたちが床に倒れている。全員、ひどい怪我をしており意識はないものの、命に別状はなさそうだ。

左舷の外壁の前に、溶けた金属がたまっている。壁には大きな丸い穴が開き、その奥にラウンジルームに侵入してきた海賊が乗ってきた移乗攻撃船によく似た小型船が見える。

ブリッジ中央を占める制御装置（コントロール・パネル）の向こう側に、怪し気な女性が一人立っていた。その姿に見覚えはないが、2羽の鸚鵡（オウム）を頭上に羽ばたかせている。その姿は誰もが思い描く海賊の風貌だ。

「GALAXY CRUISE 号は、長い間さまざまな銀河の海を旅してこられたようですが、その功績を称え、今日からこの大宇宙（おおうなばら）の海賊女王であるわたくし、ガラクシアのものになっていただきますわ〜（笑い声）！あなたたちには気の毒ですが、邪魔な物にはここで消えてもらいますわ〜！」

ガラクシアがそう言って片手を上げると、2羽の鸚鵡が大声で鳴きながら風を切り、あなたたちに襲いかかる。同時にガラクシアがコントロール・パネルの操縦棒（そうじゅうかん）を乱暴に動かすと、クルーズ船は激しく揺れ、あなたたちは再びバランスを崩しそうになる。

クルーズ船の揺れによる転倒を避けるため、PCは全員、TN12の技能なしの敏捷力反応を行ないます。反応判定に成功した場合、キャラクターはバランスを崩すことなく普通に行動することができます。失敗すればキャラクターは転倒し、まず副行動を使って立ち上がらなければ、次の行動をとることができません。

反応判定を行なった後、転倒したキャラクターが立ち上がる前に、キャラクター側と海賊と鸚鵡側の攻撃の順番を決めるために、双方がサイコロを1個振り、高い出目を出した側が先行になります。出目が同値の場合は、キャラクター側が先行となります。

赤い液体のマスに入ったキャラクターは熱によるダメージを受けます。固定ダメージが1hp（赤エネルギー）です。さらに敏捷力に基づくTN11の青赤反応判定に成功しなければ、1hpの主要ダメージ（赤エネルギー）を受けます。一度の移動で液体金属の上を2マス以上つまきって進むキャラクターも、移動のターンごとにや

けどのダメージを一回受けます。移動中に液体金属のマスを飛びこそうとする場合、キャラクターはTN13の筋力に基づく体術判定に成功しなければなりません。成功すれば無事に飛びこすことができ、ダメージを受けません。判定が失敗なら熱く溶けた金属だまりに落ち、ダメージを受けます。ダメージを受けてもキャラクターのhpが残っていれば、移動を続けることができます。

移動の行動の中で、コントロール・パネルを上に登る場合、TN12の敏捷力に基づく体術判定に成功しなければなりません。判定が失敗すれば、移動がコントロールの隣で終了します。コントロール・パネルの上で立ち止まることはお勧めしません。キャラクターの動きに反応したコントロール・パネルが、クルーズ船の操縦に予想できない変更を加えてしまう恐れがあるためです。また、クルーズ船は揺れているので、転倒を避けるための反応判定ロールが必要となります。ただしこの判定はガラクシアにも適用されます。失敗すれば、床に転がり落ちます。

大宇宙（おおうなばら）海賊女王
ガラクシア、人間のストライカー

レベル1
防御: 10
hp: 10
pp: 2
移動: 10m
能力値: 筋 +2、敏 -1、耐 +1、知 -1、意 +0、体 -1
抵抗: 赤青 +0、緑黄 +2、橙紫 +1、ヘックス +1

特徴

技能: 圧力、工学、物理学 +1

攻撃行動

カットラス（短剣）[主または割] +3 近接攻撃 1d6+2hp（通常ダメージ）

色付き光線銃（ランク 1，橙）[主] -1（24m）1d3hp（橙エネルギー）

特殊行動

足止め [割]: 自分と近接戦闘をしている相手が近接戦闘範囲を離れようとした際、割り込み行動で相手に去り際の一撃を与えることに成功すれば、ダメージを与える代わりに対象者の移動を阻止し、近接戦闘の場に留まらせることができます。

カウンター攻撃 [割]: 相手が自分に対する近接攻撃に失敗した際、割り込み行動を行い相手に近接攻撃を行うことができます。

返し刀 [副]: 主行動で近接攻撃を行ったが外してしまった際、ただちに副行動を行い（すでに副行動を使ってしまうと）、同じ対象者に再び近接攻撃を行うことができます。

強打 [主, 消費 1pp]: 1 pp を使用してこの攻撃時にかぎり通常時

のレベルと等値のボーナスの代わりにレベルの倍のボーナスを加えることができます（att = +（lv × 2）+ 筋）。この攻撃が成功すると、与えるダメージにもレベルと同値をボーナスとして乗せることができます。このダメージは使用している武器と同種類のダメージです。

報復攻撃 [割, 消費 1pp]：相手が自分に対し近接攻撃を行い命中した際、1 pp を使用し割り込み行動として、攻撃してきた相手に近接攻撃を行うことができます。相手の攻撃によって自分の hp がゼロになった場合も、地面に崩れ落ちる前に報復攻撃を浴びせようと試みることができます。

特筆すべき設備

非定形の鎧（海賊衣装、ランク 1）
色付き光線銃（ランク 1、橙、SF）

鸚鵡[オウム]、飛翔体（x2）

レベル 0
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

特徴

技能：隠密 +2

飛行：GMの裁量により、地上の障害物を飛び越えられます。

攻撃行動

爪 [主または割] +1 近接攻撃 1hp（通常ダメージ）

2羽の鸚鵡は、別れて別のキャラクターを攻撃します。鸚鵡は船首側にいるキャラクターを優先的に選びます。攻撃を受けたキャラクターが後ろ（船尾側）に逃げれば、鸚鵡が追いかけて、違うキャラクターを選んで攻撃します。

ガラクシアは最初のターンでは、副行動で光線銃を出してかまえ、主活動で船尾側にいるキャラクターに攻撃します。次のターンからガラクシアは剣も出してかまえますが、キャラクターには近づかず、コントロール・パネルと左舷側の壁の間に隠れて、光線銃での攻撃を続けます。キャラクターが近接距離内に入れば、ガラクシアは剣で攻撃してきます。一度ガラクシアに遠方攻撃を当てることができれば、彼女はコントロール・パネルから離れて、近接攻撃を始めます。ダメージを受けず hp が最大値の8である間は、ガラクシアは pp を消費する行動を使いません。ガラクシアの hp を 0 まで減らす攻撃は近接攻撃だったら、ガラクシアは割り込み行動と pp がまだ残っていれば、報復攻撃の特殊行動を利用します。

戦闘は、ガラクシアと鸚鵡の hp が 0 になり倒れるまで続きます。

5) クルーズ船の運転

パーティーが鸚鵡とガラクシアを倒したところで、次の文章を読み上げるか、言い換えるかしてプレイヤーたちに伝えてください。

ようやくガラクシアを倒すと、クルーズ船の制御装置を確認することができる。田中船長のアナウンスにあったように、海賊船に攻撃されたクルーズ船は被害を負っている。外壁の傷を修理するためにも、一刻も早く故郷の港へ戻らなければならない。

しかし船体の損傷は大きく、このまま「動きの激しい銀河」を通過すると、傷ついた船体が航行に堪えられないだろう。できるだけ「動きの穏やかな銀河」を通り、帰還するしかない。意識を失っている船長やブリッジ・クルーに代わり、あなたたちが最も安全な帰り道を見つけよう。

コントロール・パネルで、この先に通過する2つの銀河の写真を確認することができる。2つの中から、乱流に巻き込まれず、より安全に通れる銀河を選んでください。頼りになるのは、GALAXY CRUISE 号の旅でたくさんの銀河を見てきた、自分自身の目だ。



ガラクシアと鸚鵡
鸚鵡のサイボーグの爪にご注目ください

これから、3問のクイズが始まります。問題がプレイヤー資料2、3、4に書かれています。各問題でプレイヤーは2つの銀河の写真を見て、プレイヤー同士で話し合いをした後、「より活動が穏やかで安全に通れる銀河」を選びます。最終的に、選べる答えは1つだけなので、もし、プレイヤーの意見が別れたら、みんなで相談して決めなければなりません。プレイヤーの選択に従って、GALAXY CRUISE号は選ばれた銀河の方角へと進みます。

選んだ進行方向にある銀河が正解であれば、クルーズ船は無事にその宙域を通過します。選択を間違え、動きが活発な銀河へ進んでしまうと、航行中にクルーズ船全体が激しく揺れ、船体から何かが燃えるような匂いが発生しますが、これが一度めの不正解であれば、続けて次の問題に挑戦できます。

プレイヤーが2問以上正解すれば、「6A) エンディング その1」に進んでください。プレイヤーが2問以上選択に失敗し、動きが活発な銀河を進行先を選んでしまえば、「6B) エンディング その2」に進んでください。

クイズの第1問と第2問の両方に正解すれば、GALAXY CRUISE号は無事に港に帰還することができますが、プレイヤーにそのことを伝えずに、緊張感を保ったまま、第3問に進んでください。一方で、第1問と第2問の両方に不正解を出せば、第3問は使わずただちに「6B) エンディング その2」に進んでください。

プレイヤーが銀河の分類に自信がなければ、答えを出す前に、シナリオの最後に添付してある参考資料「星形成率と銀河の見分け方」を参考資料として読んで大丈夫です。例えばキャラクターはクルーズ船のコンピューターを使ってこの情報を見つけることもできます。または、このクイズの楽しみは銀河の形からその性質を見分けることにありますが、ヒントのための追加情報が下に書かれています。画像が用意できない等、視覚情報が利用できない場合は口頭にて説明してください。

第1問の写真（プレイヤー資料2）

ヒントとなる追加の説明：楕円銀河 NGC 7458 対 渦巻銀河 NGC 4123

答え：左舷の楕円銀河 NGC 7458
(理由は参考情報の第4段落に書かれています。)



ガラクシアの色付き光線銃

第2問の写真（プレイヤー資料3）

ヒントとなる追加の説明：衝突していない銀河 NGC 5211 対 衝突銀河 NGC 5331

答え：左舷の衝突していない銀河 NGC 5211
(理由は参考情報の第5段落に書かれています。)

第3問の写真（プレイヤー資料4）

ヒントとなる追加の説明：リングがある無名な銀河（場所は SDSS J120143.82+001056.3） 対 ゆがみがある銀河 NGC 6668

答え：右舷のゆがみがある銀河
(理由は参考情報の最後の段落に書かれています。)

6) エンディング

6A) エンディング その1（2問以上クイズに正解する）

パーティーが銀河の分類クイズで2問以上正解したら、次の文章を読み上げるか、言い換えるかしてプレイヤーたちに伝えてください。

旅は大変だったが、無事に港に帰ってくることができた。これから GALAXY CRUISE号は修理され、田中船長やブリッジ・クルーも手当てを受けたら、どちらもきっとすぐに元気をとり戻すだろう。そしてあなたたちは、もう次の冒険を考え始めているかもしれない。

6B) エンディング その1（2問以上クイズに正解する）

パーティーが銀河の分類クイズで2問以上間違えたら、次の文章を読み上げるか、言い換えるかしてプレイヤーたちに伝えてください。

クルーズ船が激しく揺れる。アラーム音が考えられないほど激しく鳴り響く。コントロール・パネルは煙をあげ、画面は暗くなり壊れてしまったようだ。激しい銀河を1個だけならかるうじて通過できたかもしれないが、2個目の銀河の途中で、クルーズ船が壊れてしまった。

壊れたコントロール・パネルからラジオの声が喋る「GALAXY CRUISE号、聞こえますか。こちらは銀河上保安庁パトロールです。今、救助に向かっています。しばらくそこで動かず、待機してください。」

破損して動けなくなったクルーズ船から救助されるのは、少し恥ずかしく感じる者もいるかもしれない。だが、この事件を糧にして学び続けることで、次の冒険はもっとうまく行くことだろう。

7) 冒険の帰結

本シナリオ「銀河海賊の襲撃」を遊び終えたら、同じキャラクターを使って、次の冒険を遊ぶことができます。同じキャラクターを継続して複数のシナリオに参加する長い冒険の物語のこと

を『キャンペーン』といいます。キャンペーンを続けるのであれば、港に帰ってきた後のキャラクターの行動について、ちょっと考えた方がいいです。

例えば、プレイヤーキャラクターは退治した銀河海賊をどうしますか。特に意見がなければ、「海賊は戦闘中に全員死亡した」とするのが、一番簡単な解決方法です。人が死ぬのを好まないプレイヤーキャラクターが居れば、海賊の傷を手当てして、命を助けることもできます。海賊が生きていれば、捕虜として捕らえ、逃げた海賊の母船について尋問することもできるかもしれません。銀河上保安庁に海賊を引き渡せば、逮捕され、裁判であつというまに有罪の判決が出るでしょう（海賊の刑罰は昔から絞首刑と決まっています！）。しかし海賊はだいたい自分勝手なものですから、自分の首にかけられたロープから逃れるためなら、仲間を裏切り、残党の討伐に協力する可能性もあります。

シナリオが終わったから、けがをしているキャラクターは、GALAXY CRUISE 号の皆と一緒に病院で治療を受けることができます。hpの残りが0になっていても、キャラクターが死亡することはありません。適切な手当てを受ければキャラクターは完全に回復し、次のシナリオではhpとppを最大値に戻してから、冒険を始めます。

同じキャラクターをまた継続して使うのであれば、このシナリオ『銀河海賊の襲撃』で得た報酬と経験値を、キャラクターシートに記しておきます。

宝物

短刀

短剣

色付き光線銃（ランク1、橙）

非定形の鎧（海賊衣装、ランク1）

銀河上保安庁から謝礼金（一人あたり10コイン）

お土産の海賊旗（一人ずつ）

海賊を退治したお礼として、銀河上保安庁からそれぞれのキャラクターに10コインずつの謝礼金が支払われます。

ガラクシアの持っていた光線銃を使うのであれば、ワイヤレス電力伝送装置が必要になります。GMMにあるSFアイテム（オプション）をご参考ください。簡単に言えば、GMがサイエンス・フィクション風の冒険シナリオで続きを遊びたければ、光線銃をキャラクターに使わせることもできますが、クラシックなファンタジー風の冒険シナリオで遊ぶのであれば、光線銃が動かなくなります。

移乗攻撃船の中を探せば、銀河海賊の旗が見つかります。海賊がGALAXY CRUISE 号を奪った後、お祝いにこの旗を船内に飾るつもりでした。今回は逆にPCが勝ちましたから、この旗は勝利の証、お土産になります。旗はPC一人につき一枚あると考えてください。銀河海賊の旗はプレイヤー資料5で描いています。GMは海賊旗を事前に印刷し、それぞれに切り分けて必要な記載をしておき、冒険が終わったら労いの言葉とともにプレイヤーに渡してあげると、きっと喜んでもらえるでしょう。

経験値

それぞれのキャラクターは、銀河海賊の襲撃を切り抜けることができれば1xp、海賊を倒し、操縦のための銀河分類クイズに2問以上正解し、クルーズ船を無事に港まで送り届けることができれば追加で1xpの経験値を得ます。キャラクターは全員、同じ値の経験値を獲得します。

8) キャンペーンの続き

「銀河海賊の襲撃」シナリオが終わる次第で、最後の操縦シーンでのクイズの勝敗によって、キャラクターがシナリオ終了時にレベル1に成長するか、一気にレベル2になるかが決まります。

レベル1に成長したキャラクターを継続して遊ぶなら、サンドキャッスルTRPGのウェブページで公開されている、レベル1のキャラクター向けの冒険シナリオ（例えば「星墜ち砂漠窪地」など）を遊ぶと面白いかもしれません。レベル2のキャラクターであれば『ロボット・ジャングル島』（2025年10月時点、公開に向けて準備中）の方がより適切でしょう。

また、GMが自由にオリジナルの冒険シナリオを作成することもできます。銀河海賊の世界で起こる冒険を続けたければ、キャラクターが銀河上保安庁と手を結び、逃げた銀河海賊の母船を討伐する旅に出るシナリオは面白いかもしれません。

あるいは、GALAXY CRUISEの船員たちはもうクルーズ船を使う予定がないので、キャラクターがクルーズ船に乗って宇宙の果てへ探検に出かけるシナリオもできます。それどころか、見つけた海賊旗を使えば、キャラクター自身が海賊になり、他の宇宙船を奪うシナリオもできます。クルーズ船の船長から任務を貰うばかりではなく、PCたちが自由に好きな計画をたてて、GMがそれを広げシナリオとしてプレイするとより楽しい冒険ができます。

これがTRPG（テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム）の持つ、無限の可能性なのです。



躍動する銀河 NGC 5366 と PGC 49574

参考情報

星形成率と銀河の見分け方

動きが活発な銀河と緩やかな銀河の違いについて語る際、本質的に議論しているのは『星形成率』のことで。簡単に言えば、星形成率とは、銀河全体の質量に対して新たな星がどれほど活発に形成されているかを示す指標です。

星形成率が高い場合、多くの新星が活発に誕生しています。若い星が多い環境では、質量が大きな恒星も数多く存在します。詳細な説明はこの議論の範囲を超えますが、重要な点は、質量が大きな恒星は寿命が短く、質量が小さな恒星は寿命が長いということです。したがって、星形成が活発に継続しない限り、質量が大きな恒星は寿命を終えて消滅し、質量が小さな恒星だけが残ります。質量が大きな恒星は質量が小さな恒星よりも強い放射線を放出し、質量が大きな恒星が死ぬ際には超新星爆発を起こします。超新星爆発の衝撃波は、銀河内の星間ガスと衝突します。強力な放射線と超新星爆発による影響は銀河全体に広がるため、多くの巨大な恒星が誕生と死を繰り返す銀河は、激しく活動している状態にあります。

質量が大きな恒星は青みがかり、質量が小さな恒星は赤みがかかるため、動きが活発な銀河と緩やかな銀河を色だけで区別できる場合もあります。

銀河が活動的になるか静穏になるか、その理由については研究が進んでいますが、いくつかの要因が明らかになっています。星は星間ガスから形成されるため、大量のガスを保持する若い渦巻銀河には、多くの若く青い星が存在します。一方、ガスが枯渇し星形成率が実質的にゼロとなった古い楕円銀河には、古い赤い星のみが残っています。

また、銀河が衝突すると星形成率が上昇します。詳細はまだ十分に解明されていませんが、銀河が衝突すると二つの銀河のガスが激しく混ざり合い、この乱流が星の形成を容易にすると考えられています。

銀河間の相互作用の激しさも要因の一つです。銀河同士の影響が軽微な場合、その形状はほとんど変化せず、わずかな変形に留まります。同様に、軽微な衝突では銀河内のガスへの影響も小さいため、星形成率は増加しません。一方、相互作用が銀河の形状に大きな影響を与え、特徴的なリング構造やその他の特徴が現れる場合、星形成率も増加するという研究結果もあります。

星の形成について（英文）Star Formation in Ring Galaxies

https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-94-010-0393-3_32

銀河の呼び方

「NGC」で始まる銀河の名称は、John Dreyer（ジョン・ドライヤー）氏が1888年に発表した「New General Catalogue of Nebulae and Clusters of Stars（『星雲と星団の新一般カタログ』；NGC）」という天体カタログに記載されている番号です。

<https://astro-dic.jp/ngc-catalogue/>

また『Principal Galaxies Catalogue（『主要銀河カタログ』；PGC）』と呼ばれる、NGCとは別の天体カタログもあります。

<https://www.go-astronomy.com/pgc-galaxy-catalog.htm>

NGCやPGCの名称番号を持たない、遠くて暗い銀河は、その位置で特定されます。例えば赤道座標系を利用して、『Sloan Digital Sky Survey（『スローンデジタルスカイサーベイ』；SDSS）』のような広範囲の観測研究を行えば、銀河が存在する場所を特定できます。

<https://astro-dic.jp/sloan-digital-sky-survey/>

<https://astro-dic.jp/equatorial-coordinate-system/>

銀河の写真

参考資料に含まれる銀河観測データは、シナリオ内でも活用されています。これらの写真はすべて「すばる戦略枠プログラム（Subaru Strategic Program; SSP）」と呼ばれる、観測プログラムのもとで撮影されたものです。

すべての観測データの著作権は国立天文台に帰属します（クレジット：「©HSC-SSP/国立天文台」や「©HSC-SSP/NAOJ」）。

すばる望遠鏡とは

<https://subarutelescope.org/jp/>

超広視野主焦点カメラ（HSC）とは

<https://subarutelescope.org/jp/about/instrument/hsc/index.html>

すばるHSC戦略枠サーベイとは

https://hsc.mtk.nao.ac.jp/ssp/survey_jp/

注意：この冒険シナリオ「銀河海賊の襲撃」の内容は、NAOJ著作物の使用規則に従います。しかし、リンク先の内容は異なる規則に従います。使用前にリンク先のページの著作権ポリシーを参照して従ってください。