

「遙かなる偵察 紹介文」

岡和田晃

『エクリプス・フェイズ』日本語版の翻訳監修者・朱鷺田祐介の手になる短篇の第五弾「遙かなる偵察」をお届けする。

朱鷺田祐介はこれまで「SF Prologue Wave」では、「サンダイバーの幻影」、「マーズ・サイクラーの帰還」、「宇宙クジラと火星の砂」、「リフレクション」と、宇宙探検家ランディ・シーゲルが登場する一連の作品を発表してきた。

今回の「遙かなる偵察」の「1…リディア・イン・ザ・スペース」では、前作「リフレクション」と同様に、ランディ・シーゲルのアルファ・フォーク（分岐体、つまりコピー）のリディア・シーゲルの模様が描かれる。彼女はゲートクランチャー、つまり、「ワームホールで太陽系外惑星とつながるパンドラゲートに挑む宇宙探検家」。そんな彼女は、虚空から虚空へと、探索の旅に出ているのだ。

次いで語られる「2…ランディ・アット・ザ・ロング・アレイ」の舞台となるのは、土星の衛星ディオオーネ。『エクリプス・フェイズ』のサプリメント（追加設定資料集）

『Rimward』で解説される設定だが、ここには、150キロに及ぶ電波アンテナを集めたザ・ロング・アレイという電波望遠鏡がある。これにより、太陽系内のすべての通信を傍受することが可能となるのだ。[Role&Ro11] Vol.104に掲載されたシナリオ「サイレント・バベル」(<http://prolognewave.com/archives/3408>)は、このザ・ロング・アレイの謎に関係したシナリオだった。そのザ・ロング・アレイでも、ランディのフォークが何かを体験してしまう。

フォークたちが多角的に語る世界像。それが、「遙かなる偵察」のスタイルだ。それが結末部での、あっと驚く展開につながる……!?

朱鷺田祐介の『エクリプス・フェイズ』小説で一貫しているのは、ゲームとしての『エクリプス・フェイズ』が提供する無数の情報を縦横に駆使したスタイルだろう。現役ゲームデザイナーの面目躍如たるどころだが、なかでも、特にこだわりを見せているのが「フォーク（分岐体）」を、有機的にストーリーに絡ませることだ。

その志向性は、朱鷺田がシナリオ・デザイン、ゲームマスター、そしてライティングをつとめたリプレイ「月の熾天使〜マーズ・サイクラの帰還〜」([Role&Ro11] Vol.

107～109まで連載)にも、よく現れている。合わせてご堪能いただきたい。

朱鷺田祐介は日本を代表するゲームデザイナー／ライターの一人。サイバーパンクとファンタジーを融合させた『シャドウラン』第4版や、20th Anniversary Editionの翻訳監修でも知られている。最近はクトゥルフ神話がらみの仕事も多く、植草昌実や笹川吉晴と、『クトゥルフ神話検定 公式ガイドブック』を執筆した。朱鷺田の堂に入ったゲームマスター・テクニックは、著名ゲームサイトAgamers.netで連載された「帰ってきた『RPG連載』クトゥルフ神話『RPGで遊ぼう』」(<http://www.4gamer.net/games/000/G000000/20120620105/>)でも垣間見ることができぬ。