

初期情報

No. Z009700

担当：赤井景

「霊子力保安管理院定例会議 7月某日」

—以下、「霊子力保安管理院定例会議」傍聴者によるメモ。

◆特殊災害派遣部隊

- ・より効率的な特殊災害対策のために、今後は《祭主^{ロード}》らの陣営と連携をとる方針を確認。
- ・どこに出動させるかは、防衛庁ではなくこの会議で決める。
(→「文民統制」、だつてさ……)
- ・出勤要請がないようなら、従来通り「都市部や重要なインフラ拠点を中心に、弾力的に特殊災害対応を行う」とのこと。

◆新規に提出された案件

【議題 0001】「霊力カウンター I」

【議題 0002】「ゴーストバキュームクリーナー」

【議題 0003】「対霊カラーボール」

【議題 0004】「六壬式盤」

【議題 0005】「強化対霊弾丸」

【議題 0006】「対霊鳴子」

- ・「強化対霊弾丸」については、銃器の強化につながるのではという懸念の声も。

(→「銃器」というだけで、いろいろ面倒な意見が出ていた。

日本人の銃アレルギーは根深い?)

- ・傍聴者にもお弁当とお茶が出た。でも、委員の方が立派なお弁当を食べている。ずるい。

・誰だよカレーパン食い始めたやつ……。

◆承認された開発案件

【案件 0001】「特殊災害派遣部隊・戦力増強 I」

【案件 0002】「霊子工学基礎技術研究 I」

- ・いまある技術のままでもとりあえず数をそろえれば戦力は充実するらしいとのこと。

- ・でも先々のことを考えると、技術が革新するに越したことはない。

・どちらを優先すべきか、会議でも結論は出ず。

・散会。次は8月に開催。

◇ ◇ ◇



■第1ターン議題

第1ターンにおいて、「議題の可否決」の対象となる新規開発案は以下のものになります。

【議題 0001】「霊力カウンター I」

開発完了ポイント：10000

種別：アシスト開発（霊子エネルギー研究所）

指定する個人の霊力を計測することができる。ただし5桁以上の霊力は計測できない。

【議題 0002】「ゴーストバキュームクリーナー」

開発完了ポイント：8000

種別：アシスト開発（セーフハウスサービス）

幽霊を吸い込む掃除機。弱い《雑霊》を5体程度吸い込むことができる専用パック1つ付き。ものに取り憑いている幽霊は吸い込むことはできない。

【議題 0003】「対霊カラーボール」

開発完了ポイント：8000

種別：アシスト開発（警察庁警備局公安第霊課）

対霊加工を施した、防犯用カラーボール。このボールを命中させると、幽霊に特殊塗料を付着させることができる。この特殊塗料は光学的に視認可能。また、幽霊の実体化率が50%以下でも、このボールは当たる。

【議題 0004】「六壬式盤」

開発完了ポイント：3000

種別：アシスト開発（宮内庁陰陽課）

式占を行うための式盤。これから行う行動の、吉凶を占うことができる。わかるのは吉凶だけで、具体的に何が起こるかまではわかるわけではない。また、吉凶の結果が外れたり、「吉凶定まらず」という結果が出たりすることもある。

【議題 0005】「強化対霊弾丸」

開発完了ポイント：30000

種別：アシスト開発（AGAT）

「対霊自動式拳銃」に使用する弾丸の、対霊効果を強化する。

【議題 0006】「対霊鳴子」

開発完了ポイント：5000

種別：アシスト開発（猟幽会）

幽霊にも反応するロープと、鳴子のセット。幽霊がロープに引っかかると、鳴子が音を立てる。ロープは20mぶん支給。鳴子はロープの傍にしか設置できない。

■第1ターン開発案件

第1ターンにおいて、「開発案件への予算配分」の対象となる開発案件は、以下のものになります。

【案件 0001】「特殊災害派遣部隊・戦力増強Ⅰ」

開発完了ポイント：10000

特殊災害派遣部隊の装備を充実させる。

各部隊の戦闘力が上昇するが、出動要請の必要ポイントも増加する。

開発が完了すると、次ターンより自動的に「特殊災害派遣部隊 戦力増強Ⅱ」の開発案件がスタートする。

【案件 0002】「霊子工学基礎技術研究Ⅰ」

開発完了ポイント：8000

霊子エネルギー工学の基礎技術を発展させる。

より高度な研究開発が行えるようになり、完了以降は霊子エネルギー工学に関わる開発案件の「開発完了ポイント」が少なくなる（すでに提出済みの案件も含む）。

またこの技術は、種別が「技術開発」の案件の、開発完了の前提条件となる場合がある。

開発が完了すると、次ターンより自動的に「霊子工学基礎技術研究Ⅱ」の開発案件がスタートする。



■マスターより

この『霊保院会議』は、独自のルールを用い、数値の振り分けによってゲーム世界に影響を与えるシナリオになります。

通常シナリオと違い、必ずキャラクターが描写されるわけではありませんので、ご注意ください。数値の処理は（不備がない限り）必ず行われます。

公式サイト『霊保院会議』をお読みいただいた上で、ご参加ください。

■シナリオの目安

危険度：★

対応人数：制限なし

キーワード：「数値ゲーム」「政治」「開発」「立ち回り次第では危険度★★★★★」「根回しも重要？」「描写部分は没あり」

■関連行動選択肢

S019700 「霊保院会議に参加する」

（担当：？？？/エリア：013）

備考：『霊保院会議』のルールをお読みいただいた上で選択してください。

●支援部隊

イ部隊) 戦闘力 10000

ロ部隊) 戦闘力 7000

ハ部隊) 戦闘力 4000

ニ部隊) 戦闘力 3000

ホ部隊) 戦闘力 1000

●援護陣営

1) 織田信長陣営

2) ジャンヌ・ダルク陣営

3) レオニダス陣営

4) マリア・テレジア陣営

5) 水戸光圀陣営

6) 劉備陣営

●議題

【議題 0001】「霊力カウンターⅠ」に賛成/反対

【議題 0002】「ゴーストバキュームクリーナー」に賛成/反対

【議題 0003】「対霊カラーボール」に賛成/反対

【議題 0004】「六壬式盤」に賛成/反対

【議題 0005】「強化対霊弾丸」に賛成/反対

【議題 0006】「対霊鳴子」に賛成/反対

●開発案件

【案件 0001】「特殊災害派遣部隊・戦力増強Ⅰ」

【案件 0002】「霊子工学基礎技術研究Ⅰ」

個人としてゲームを楽しむための交流の範囲を越えない場合に限り、この「初期情報」の複製、サイトへの転載を許可します。著作権等の扱いについては、公式サイト (<http://else-mailgame.com/gddd/>) を参照ください。

copyright 2012-2013 ELSEWARE, Ltd.
