

# 目覚めの時:翼の勇者1話

環境: NW2(必須)

シナリオバージョン: v1.0.0 (2024/03/05)

## イントロダクション

### ■ステージ

現代。

### ■シナリオスペック

推奨PCレベル: 1 (1~5)

推奨PC人数: 4 (3~5)

### ■今回予告

事件は突然起きるものだ。

例えば、新たな友情の芽生えも、

エミュレーターの出現も、ウィザードの覚醒も。

世界に新たな翼が飛び立とうとしていた。

そして、その飛翔を妨げる脅威もまた近づいていた。

ナイトウィザード

『目覚めの時』

紅き月が昇るとき、異界の門が開かれる。

## プリプレイ

### ■導入とシナリオコネクション

個別ハンドアウトなし。PC番号は任意に付与する。

PCはあるショッピングモールに集まった状態で始まる。理由を決定し、適切なコネクションを得ること。

以下はコネクションの例。

#### ・アンゼロットやロンギヌス

ウィザード覚醒の気配を感知。覚醒に備え君を派遣。

#### ・ウィザード組織1

濃いブラーナを感知。実態を掴み、必要な対処をせよ。

#### ・ウィザード組織2

最近小規模な侵魔事件が。

組織は次の活動がこの近辺と推測した。

#### ・交戦

侵魔と交戦したが数に押され取り逃した。

まだこの街にいそのだが。

#### ・魔王(主人)

ウィザード覚醒か。将来手を出す期待の星か調査せよ。

#### ・PC

他のPCに声をかけられ協力。

### ■PC間コネクション

任意。ゲーム開始以降に決めてもよい。

### ■NPC「近野ツバサ」の改変

以下の標準設定を持つが、必要に応じて変更してよい。

・名前: 近野ツバサ(こんの・一)。PCや周辺人物に似た名前がいるなら変更推奨。

・性別: 女。変更可。

・学校・学年: 輝明学園ではない学校の中学~高校生。PCと同学年推奨。もし学生PCの学年が散らばっているならエンディングまで保留してよい。PCに学生がいない場合高校1年生を想定。

・性格: 真面目で前向き、心優しい。世界や人々のために戦える。変更可。

・容姿: シナリオとしては特に設定しない。

・ウィザード能力: シナリオ開始直後に勇者として覚醒。

・PCとの関係: 関係の有無を含め自由。既存コネクションと重ねてもよいが、GM・各PCで合意形成を。

名前や性別を変更する場合、GMはシナリオの文章を適宜読み替えること。

制作: オットー・ジャーク

制作協力: ジャミス

本作は「著: 菊池たけし / F.E.A.R.」が権利を有する『ナイトウィザード The 2nd Edition』の二次創作です。

# オープニング

## ●シーン1:熱波の覚醒

シーンPL:PC①、全員登場

### ◆解説

ショッピングモール。近野ツバサはモール内を歩き回り、たまに足を止めて品物を見ている。PCたちは互いを認識しているかはともかく、偶然にも全員がツバサから近い位置にいる。  
【知覚】か【幸運】/15:異変の直前、ツバサに手を伸ばす長身でコートを着た人物を見た。

戦闘を行う。エネミーを全滅させるか、ツバサのみを残して第2ラウンドのクリンナップを迎えると勝利となる。  
ツバサ以外を先に倒したなら【知力】か【知覚】/12:ツバサー人になった時点で、赤い月は消えていたことに気づく。

### ▼描写1

ショッピングモールは客でにぎわい、平和そのものだ。  
と、その時、モールの吹き抜けを赤い月が染め上げると、少女の絶叫に似た悲鳴が響き、周囲を熱風が吹き付ける！  
月下、近野ツバサは猛烈な熱気を放っていた。  
彼女を確保するため、攻撃して気絶させるか、力を使い果たすまで耐える必要があるだろう。

### ▼セリフ:近野ツバサ

「うあああっ！！」

「熱い……熱い……！！」

### ■戦闘配置図

		①		
		②		
		PC		

PC:PC初期配置

①:近野ツバサ

②:憑かれしもの(人間)(NW2,p258)x1  
動くマネキン(生き人形(NW2,p252)から《黒髪》を削除)x2

### ▼描写2(エネミー全滅)

ツバサを気絶させることに成功した。彼女の治療と原因調査のため、君たちは彼女を病院へと運ぶ必要がある。そういえば、近くにウィザードの医師がいる病院があった。

### ▼描写2(第2ラウンド終了)

ツバサは力を使い、疲れ果てて気絶した。彼女の治療と原因調査のため、君たちは彼女を病院へと運ぶ必要がある。そういえば、近くにウィザードの医師がいる病院があった。

### ◆結末

ツバサはその場に倒れ気を失う。モールの後始末は居合わせたウィザード(エキストラ)が引き受けてくれる。PCたちはツバサを病院へ搬送する。シーン終了。

### 近野ツバサ

レベル1 火/水 サイズ1 知名度10

[ウィザード][地球]

### ▼基本能力値

筋力:15 器用:9 敏捷:9 精神:8

知力:6 信仰:6 知覚:7 幸運:6

### ▼戦闘値

命中:8 回避:8 攻撃:13 防御:10

魔導:5 抵抗:7 魔攻:14 魔防:6

HP:60 MP:10 行動値:9 移動力:2

### ▼メジャーアクション

●魔装・攻撃2:マジックボール

効果:射程1Sq

### ▼トリガー型アクション

●苦痛耐性◆3HP

⇒NW2,p250

●天運2◆1回/ジャッジ、2回/シナリオ

⇒NW2,p121

### ▼解説

突然ウィザードの力に覚醒した近野ツバサ。力を制御できておらず、まずは気絶させねばならないだろう。

### 憑かれしもの(人間)

レベル3 風 サイズ1 知名度15

[地球][裏界]

⇒NW2,p258

### 動くマネキン

レベル1 冥 サイズ1 知名度10

[地球]

⇒NW2,p252(生き人形)

《黒髪》を削除

### ■戦闘プラン

・すべてのエネミー

最も近いPCに積極的に近づき攻撃する。ツバサの《天運》は【魔攻】ジャッジにのみ使用する。

### ■データ調整

▼PCが3人の場合:

・動くマネキンを1体削除

▼PCが5人の場合:

・憑かれしもの(人間)を1体追加

## ●シーン2:ところで君たちは

シーンPL:PC①、全員登場

## ◆解説1

ウィザード組織が関与する病院。詳細は自由に決める。  
ツバサを病院に搬送し、PCはひと息ついて自己紹介する。

## ▼描写1

君たちは手術室へ運ばれるツバサを見送り、ひと息つく。あとは医師に委ねよう。  
談話室の奥か、病院の外か、君たちは人通りの少ない場所へ移る。ところで、なぜあなたはあの場に？

## ◆解説2

PCの会話がまとまったら(またはGMが区切りたい時)医師がやってきてツバサの治療終了を告げる。

## ▼描写2

君たちのもとへ医師がやってくる。彼もウィザードだ。その様子から、ツバサの手当てが終わったとみえる。

## ▼セリフ:医師

「ツバサさんの治療は完了しました。目を覚ますまではもうしばらくかかります」  
「ツバサさんはウィザードの力が覚醒し暴走してしまったので間違いないようです」  
「しかしそのきっかけは判っていません。何かわかりませんか？」

【知力】/12:あの場にエミュレーターに憑かれた人がいた。エミュレーターの仕業かも。  
さらに、モールの判定で「コートの人物」の存在に気づいている者は自動的に思い出してよい。

## ◆結末

この騒動にエミュレーターの影があると気づき、調査すると決めてシーン終了。

## ミドルフェイズ

## ●シーン3:侵魔はいずこ

シーンPL:PC※(HP・MPの残り割合が多い者)

## ◆解説1

情報収集。PCはそれらしい場所を探して出発する。  
【筋力】、【知力】、【幸運】から選択/12、成功人数により情報開示。情報を見せ、PLに自分のPCが行きつきそうな情報を1つずつ選ばせて調査の演出をさせるとよい。  
このシーンに登場しないPCは自然回復が行える。

## ▼描写1

君と仲間とはどんな情報を掴めただろうか。  
・情報1:君は騒動のあったモールへ戻ってきた。ウィザードたちにより、一通りの調査は終わっているようだ。  
・情報2:公園でツバサの友人を見つける。今日、ツバサに会ったらしい。  
・情報3:関連ウィザード組織の調査資料を閲覧。  
・情報4:裏路地でエネミーと交戦するウィザードを発見

## ▼情報1:ショッピングモール

ウィザードがやってきて君を労い、情報共有する。  
「お疲れ様です。ここももう大丈夫です」  
「エミュレーターの仕業であることは間違いありません」  
(PCがコートの人物に気づいてない)「あの時、ツバサさんに近づくコートの人物を見た者がいました」  
「そのコートの人物が落としたかは分かりませんが、こんなものを見つけました」  
ウィザードは小さな金属片(重量0)を手渡す。

## ▼情報2:公園

ツバサの友人が見つかった。今日ツバサに会ったらしい。  
「買い物に行くツバサと会ってしばらく話したよ」  
「ずっとツバサをつけてるっぽい怪しい人がいて、別れたあと調べようと後をつけたんだ」  
「でも気づいたらそいつもツバサも見失って、ショッピングモールにいたんだよ」

## ▼情報3:ウィザード組織

調査資料を閲覧する。  
最近、裏界のクリーチャーが街で目撃されるようになっているようだ。君はその目撃地点を見て、ある程度、次の出沒地点が推測できそうだった。

## ▼情報4:裏路地

ウィザードが裏蟲と交戦している。  
ランダムな基本能力値/12で判定。  
成功:無傷で撃退。  
失敗:裏蟲はPCに判定結果29の〈冥〉物理ダメージを1回与える。【防御】ジャッジに際して特殊能力や魔法も使用でき、代償のカウントは同値のMPで支払ってよい。撃退扱い。  
もし倒れた場合、ウィザードが応急処置しHP1になる。  
助けられたウィザードは感謝し、情報共有する。  
「不審なコートの人物がここへ入っていくのを見て追いかけてきたが、裏蟲に阻まれ見失ってしまいました」  
その人物はモールに現れた人物と特徴が一致する。

## ▼判定失敗

判定に失敗したPCも、無関係なところを調査してしまう演出を行ってもよい。以下は演出の例。  
・ツバサの学校:今日は休日だった。  
・青果店:見舞いの品を買いに来た。  
・他のPCと一緒に調査の手が広がらなかった。

## ■データ調整

▼PCが3人の場合:  
・成功回数3を達成すると情報4も得る

## ◆解説2

全員が1回ずつ情報収集判定を終えたところで、医師から連絡がある。

## ▼描写2

君の0-Phoneに医師から連絡が入る。「ツバサさんが目を覚ました」。君はツバサからの聞き出しと、仲間との情報共有のため、病院へ戻ることになる。

## ◆結末

病院へ向かいシーン終了。

## ●シーン4: 事態動転

シーンPL: PC※、全員登場

### ◆解説1

病院。ツバサの病室にPC、医師、ツバサが集まる。ツバサは会話に応じるが、大した情報は持っていない。

### ▼描写1

君たちは病室に集まる。一見してツバサに大きな怪我はなさそうだ。

### ▼セリフ: 近野ツバサ

「何が起きたのかあまり分かっていません。急に背中に寒気が走ったと思うと、視界が赤くなって、抑えがきかなくなって……」  
「今朝から誰かにつけられてる感じがして、なるべく人のいる場所にしようと思って」  
(コート的人物について聞く)「そう、その人です！ つけてきた人！ 面識はないと思います」

### ◆解説2

医師はPCたちを応接室など(自由に決める)に呼ぶ。

### ▼描写2

君たちは互いに調べたことを話し、共有する。続けて医師も、彼の立場から分かったことを君たちに明かす。鎮静化のために君たちと戦った以外に外傷はないこと、侵魔に憑依された生物に似た魔法的痕跡があるが、実際には憑依されなかったこと、明確にウィザードとして覚醒していること、近く守護者の使徒が来る手はずであること。

### ◆解説3

ツバサがポゼムの襲撃を受け連れ去られる。

### ▼描写3

ガラスの割れる激しい音が聞こえる。ツバサの病室だ！  
病室の扉を開けると、あのコートの人物がツバサを抱きかかえるところだ。

### ▼セリフ: 侵魔(ポゼム)

「おまえら、ウィザードか。オレを嗅ぎまわっていた……」  
(誰)「オレはポゼム、しがないハラペコエミュレーターだよ」  
(なぜツバサを狙う)「よりによって憑依しようってとこでウィザードに覚醒しやがった、要は事故だが、今はウィザードに目覚めながらまともに力を扱えないなあ、都合のいいごちそうだな」  
(情報収集が完了している)「もうオレの居所は判ってるみてえだし、コイツを喰うのは後にしてやる。おまえらもぶっ倒して今夜は満漢全席だぜ！」  
(情報収集まだ)「おまえらが来るまで、コイツは喰わずに人質にしてやる。だがオレは気が長くねえから、早くしないとコイツがシナシナになるかもな？」

### ◆結末

ポゼムは《幻惑逃走》で退場。シーン終了。

### ▼セリフ: 医師

「まだ完治してないのに……」

## ●シーン4+: もうちょっと情報収集

シーンPL: PC※(HP・MPの残り割合が多い者)

### ◆解説

情報収集。シーン3で情報4まで調査できていなかった場合、追加のシーンを行い、PCは1回ずつ判定を行う。  
判定の内容と情報はシーン3の記述を参照すること。

### ◆結末

得た情報をPCで共有しシーン終了。情報が集まらない場合、何度でも追加でシーンを行う。  
なおGMIは、追加で行ったシーンの総数を記録しておく。

## ●シーン5: 月匣突入

シーンPL: PC※、全員登場

### ◆解説

この時点までに買い物をしていなければするよう促す。  
裏路地の1件の廃墟を訪れ、月匣に踏み込む。

### ▼描写

裏路地のある廃墟。その一室の壁に、モールで受け取った金属片が引きつけられる。金属片を壁に触れさせると、壁は光のカーテンのようにはためいて開き、奥には赤い月に照らされた道が続いている。ここから先は月匣だ。

### ◆結末

PCは月匣に踏み込む。シーン終了。

## ●シーン6:誰がための

シーンPL:PC※、全員登場

## ◆解説

月匣内。戦闘を行う。

【知覚】／16、ひとりでも成功すればよい。  
 全員失敗すると裏蟲が奇襲攻撃を行う。

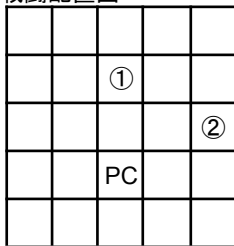
## ▼描写(成功)

肌寒さを感じる廊下を歩く一行。大仰な扉の前に門番らしきものが立っている。君たちは武器をとり、目の前の敵と、物陰から様子を窺うものを等しくにらんだ。

## ▼描写(失敗)

肌寒さを感じる廊下を歩く一行。大仰な扉の前に門番らしきものが立っている。君たちは武器をとり、目の前の敵に注目する……と、脇の瓦礫から飛び出す影があった！

## ■戦闘配置図



PC:PC初期配置

- ①:ゴーレム(NW2,p258)x1、  
 憑かれしもの(動物)(同上)x1  
 ②:裏蟲(同上)x1

## ◆結末

戦闘終了後、魔法やアイテムで回復できる。準備を済ませ、扉を開くとシーン終了。

## ゴーレム

レベル3 地 サイズ3 知名度18

[裏界]

⇒NW2,p258

## 憑かれしもの(動物)

レベル1(モブ) 火 サイズ0 知名度12

[地球][裏界]

⇒NW2,p258

## 裏蟲

レベル2(モブ) 冥 サイズ0 知名度16

[裏界]

⇒NW2,p258

## ■戦闘プラン

・すべてのエネミー

最も近いPCに積極的に近づき攻撃する。特に、ゴーレムは常にいずれかのPCと同一Sqに入ろうと意識する。

・裏蟲(奇襲攻撃時)

見た目上防具が薄そうなPCを狙う。

## ■データ調整

▼PCが3人の場合:

憑かれしもの(動物)を削除

## クライマックスフェイズ

## ●シーン7:ポゼム

シーンPL:PC※、全員登場

## ◆解説

月匣の最深部。戦闘を行う。ツバサはポゼムに操られている。

## ▼描写

月匣の最深部に、侵魔とツバサがいた。両者は魔法的なつながりを持っている。平たく言えば、ツバサはポゼムの操り人形になっている。ツバサはどうか抗おうとしているように見えるが、自力で成就させる見込みは薄そうだ。

## ▼セリフ:ポゼム

「来たな、ウィザードども。お前らを片付けないと、オレも安心してメシを楽しめないんでな」

(誰)「オレはポゼム……あれ、まだ名乗ってなかったか？」

(憑依していないことについて)「コイツはブラーナが濃すぎて憑依できなくてな、代わりにオレの魔力で操り人形にしてんだ。すげえだろ？(自慢げ)」

「おまえらも残さずいっただいてやるぜ！」

(PCがツバサを倒した)「おまえら容赦ないねえ」

(倒された)「ぎえ……さ、最期にもうひと口……」

## ▼セリフ:近野ツバサ

「はなし……て……」

(ポゼムに倒された)「うあ……っ」

(PCに倒された)「……(つとめて無言で倒れる)」

## ▼描写(勝利)

ポゼムは断末魔を上げて消え去った。これにより月匣は崩壊をはじめた。君たちは気を失った(撃破時は「傷を負った」)ツバサを連れ、ここを脱出する。

## ◆結末

戦闘に勝利後は、脱出の様を自由に描写させシーン終了。なお、ツバサのHP状況に関係なく、ツバサは生存し、宣言するだけで月匣の外へ連れ出すことができる。

## ■戦闘配置図

		①		
		②		
		PC		

PC:PC初期配置

- ①:ポゼム  
②:近野ツバサ

## ■戦闘プラン

## ・ポゼム

最初のセットアップに《突撃指令》を使用しツバサをPCのいるSqに送る。

以降、PCを2人以上巻き込めるなら《アーダンホール》を使用するが、自分を巻き込むことは嫌う(マイナス2人ぶんと数える)。ツバサの存在は気にかけない。

それ以外の場面では自分に大ダメージを与えた者、自分に近づく者という優先順で魔法攻撃する。

## ・ツバサ

ポゼムの狙いとは別の者に魔法攻撃する。《天運》は【魔導】と【魔攻】ジャッジに使用する。PCのいるSqの隣接Sqまでは近づくが、同一Sqに自発的に入ることも離脱することもしない。

特殊な例外行動として、《パラライズ》をはじめとした「ダメージを伴わないマヒ効果」に対しては《苦痛耐性》を使用しない。この時、後述の思考推移も発生しない。

ツバサの思考は「友好-通常-無心」の軸で推移する。最初は通常。PCがツバサに対し《カバーリング》や《プリズムアップ》、《ヒール》などで守る行動をとると友好へ進む。PCが範囲(n)の場合も含めツバサを攻撃すると無心へ進む。思考により行動パターンは変化する。

## ・ツバサ(友好)

PCへの攻撃は止めることができない。

ポゼムの《アーダンホール》に対する【抵抗】と【魔防】ジャッジで[C]が発生したときにも《天運》を使用する。

## ・ツバサ(無心)

同一SqにPCがいない場合、最も近いPCのSqに近づき入ろうとする。また、《苦痛耐性》を使用しない。

## ■データ調整

## ▼PCが3人の場合:

ポゼムのHP-40、魔攻-5

## ▼PCが5人の場合:

ポゼムのHP+30

## ▼GLが1より高い場合

1を超えた差分値をNとする

ポゼムのHP+[N×50]

ツバサのHP+[N×10]

ポゼムとツバサの魔攻+[N×3]

## ▼情報収集に追加シーンを費やした:

追加シーン数をN(最大2)とする

ポゼムのHP+[30×N]

ツバサのHP-[20×N]

## ポゼム

レベル? 水/火 サイズ1 知名度16

[裏界]

## ▼基本能力値

筋力:10 器用:9 敏捷:10 精神:11

知力:12 信仰:8 知覚:10 幸運:8

## ▼戦闘値

命中:12 回避:9 攻撃:20 防御:14

魔導:15 抵抗:9 魔攻:24 魔防:14

HP:130 MP:56 行動値:13 移動力:2

## ▼常時

●適用済または記述省略の能力

《幻惑逃走》。

## ▼マイナーアクション

●憑依能力応用◆5HP

効果:このメインプロセス中、ダメージを与えた対象に狼狽を与える。

## ▼メジャーアクション

●魔装・攻撃3:シルバーレイン

効果:射程3Sq、(水)属性

●発動・攻撃4:アーダンホール◆14MP5c◆1回/ラウンド

効果:2Sq・範囲(2)に(火)魔法攻撃(【魔導】=20、【魔攻】=29)。

## ▼トリガー型アクション

●突撃指令◆15MP◆1回/シーン

セットアップ

効果:シーン内のツバサに通常移動を行わせる。

●苦痛耐性◆3HP

⇒NW2,p250

## ▼解説

憑依と肉体操作を得意とする侵魔。

## 近野ツバサ

レベル2 火/水 サイズ1 知名度10

[ウィザード][地球]

## ▼基本能力値

筋力:16 器用:10 敏捷:9 精神:8

知力:6 信仰:6 知覚:8 幸運:6

## ▼戦闘値

命中:8 回避:8 攻撃:13 防御:10

魔導:8 抵抗:7 魔攻:14 魔防:6

HP:65 MP:10 行動値:5 移動力:2

## ▼常時

●ポゼムの支配下

ポゼムに支配されている。ポゼムのHPが0以下になるとツバサも気絶状態になる。

また、ツバサはメインプロセスを終了するたび5HPを失う。

## ▼メジャーアクション

●魔装・攻撃2:マジックボール

効果:射程1Sq

## ▼トリガー型アクション

●苦痛耐性◆3HP

⇒NW2,p250

●天運2◆1回/ジャッジ、2回/シナリオ

⇒NW2,p121

## ▼解説

ポゼムの肉体支配を受け自由を奪われたツバサ。

## エンディングフェイズ

### ●シーン8:ツバサの未来へ

マスターシーン

◆解説

ツバサのもとへ使徒が訪れ、世界の真実とツバサに目覚めた力について語る。PCにロンギヌス隊員がいるならその役を任せてもよい。

▼描写

使徒の語りを聞き終えたツバサは、自分の手を見ながら思い返していた。モールでのこと、世界のため(、私のため)戦ったウィザードたちのこと。ツバサは決心した。

▼セリフ:近野ツバサ

「私やってみます。まだちょっと不安だけど……」  
「強くなって、私も何かを守れるような人になりたい」

◆結末

ツバサがウィザードとして自覚を持ち始めシーン終了。

### ●シーン9:転入！

シーンPL:PC※(学生・学校関係者)

◆解説

学生・教師PCがいない場合、このシーンをスキップする。  
ツバサがPCの学校・クラスに転入してくるシーン。GMIはこのことをPLに伝え、誰のクラスに転入するか決めさせてよい。複数のPCが同じクラスにいてもよい。以下は輝明学園の学生PCを想定している。ウィザード養成をおこなう別の学校でもよい。教師PCがいる場合適宜演出を変更すること。

▼描写

ある朝のホームルーム。担任が入ってくる。なにやら今日はテンションが違うようだ。——教室に入ってきたのは新品の輝明学園制服に身を包んだ近野ツバサだった。

▼セリフ:担任

「大ニュースです！ 今日からこのクラスに転入生がやってきました」

「近野さん、入ってください」

▼セリフ:近野ツバサ

「近野ツバサです！ これからよろしくお願いします」

「えっ、あなたは！」

◆結末

PCに自由に反応させ、シーン終了。

### ●シーン:任意の個別エンディング

シーンPL:PC※

◆解説

その他、望むPCは個別にエンディングを行う。シーンの切り替えは必要に応じて行う。

所属ウィザード組織への報告やツバサとの再会、他PCとの交流など自由に演出してよい。

◆結末

PCの演出が終わったらメインプレイ終了。

## アフタープレイ

### 経験点計算(最大8)

- ・3:基本値
- ・+2:ポゼムに勝利
- ・+1:情報収集で追加シーンを行わなかった
- ・+2:クライマックスでツバサを倒さない
- ・+1:その他、ツバサに親切に接した

### コネクション

近野ツバサとのコネクションは常備化できる。価格は「その他のコネクション:人物」(NW2,p233)とPC・PLの感情から自由に設定すること。のちにツバサが再登場した際、コネクションの価格を上乗せしてもよい。

#### 近野ツバサ(こんの・一)

「みんなみたいに、誰かを守れる人になりたい！」

属性:火/水

価格:v.0~200000

クラス:勇者 レベル:1

性別:設定による 年齢:設定による

輝明学園に転入してきた新人ウィザード。

元来真面目で心根の優しい性格であり、ウィザードとしての訓練にも積極的。

PCたちや周辺人物に影響を受け、人や世界を守るに足るウィザードになろうと努力する。

## GM向け情報

### ■ストーリー

この事件の根本は侵魔「ポゼム」が隠れ潜んでプラーナを集めていることだ。「近野ツバサ」がウィザードに覚醒するという出来事が重なって発生しているが、ツバサはポゼムの活動に振り回されてしまう被害者役である。PCは少なくともポゼムの居場所を突き止め、撃破するとシナリオは終了となる。

### ■侵魔ポゼム

最近表界に現れた侵魔。大義はない。魔王ではない(爵位を持たない)。

戦闘力はさほどでもないが、代わりに肉体を支配(操作)して自分の手先を増やし、本人は次から次へ憑依先を乗り換えるために追跡が難しい。

ツバサにはプラーナの多い憑依先として手を出したが、その瞬間勇者として覚醒し、そのために憑依に失敗、ウィザードに対し目立ってしまった。

### ■シェイプドライブタイプ(NW2,p205)

ポゼムは依り代なしに実体を得られる程度の力はあるが、うまいプラーナを喰らうことが最大の目的であり、そのために役立つなら恥ずかしげなく憑依を行う。真っ向勝負は好まない。

### ■ポゼムを取り逃がしたら

ポゼムにはプライドがない。もし取り逃がしたら、再び憑依を繰り返して行方をくらませるだろう。ツバサのプラーナを喰らったのなら、力を強めてさらなる脅威となることは間違いない。

### ■金属片

太くて起伏のない棒状の金属片。  
魔力が刻み込まれており、そのパターンを符丁として対応する魔法の鍵を開くことができる。  
ポゼムでは作ることができない。

### ■シーン1のツバサの思考

このシーンのツバサはただ力に振り回され、PCたちのことも認識できていない。そのため説得は通じない。

### ■シーン7のツバサの思考

この項目は変更・破棄してもよい。  
このシーンのツバサは肉体を操られながらも周囲を知覚できており、自由は利かないが自分がPCたちの脅威になってしまっていることを自覚している。もしPCたちが自分を攻撃して沈黙させるなら、それは仕方ないこととして受け入れるつもりだし、なるべく声を上げずに退場しようとする(無心)。一方でPCたちが自分を守ろうとしたなら、せめて自分にできる範囲で手伝いたいとも思うだろう(友好)。

### ■《ロケーション》(NW2,p146)でポゼムの居場所を探す

《ロケーション》難易度は16とする。  
シーン4でポゼムが登場するまでは、《ロケーション》に成功したなら、さらに術者に【幸運】／13を要求する。それも成功したなら、ポゼムがこの街にいることが分かる。失敗したなら、「月匣の中にいるのか、魔法がうまく機能しなかった」と感じる。ポゼム登場以降は【幸運】ジャッジを省略し、常に月匣の中にいる。

これはポゼムが月匣の外に出歩いて獲物を探している可能性があるからだ。PCたちに顔見世して以降は、月匣の中に閉じこもって待ち受ける。

なお、街の異なる地点から《ロケーション》を使用し【幸運】まで成功した場合、1回目とは違う方角と距離を指す。その地点は依然として街の中である。ポゼムは移動しており、三角測量のようなことはできない。

### ■《小さな奇跡》の使いどころ

最終的にはGMの判断によるが、以下に使用の例を示す。

#### ・情報が欲しい

シーン3で、情報を追加で1つ得る。追加シーンに入る場合も、シーン3で情報を追加で1つ得ていたものとしてボスエネミー修正を調整してもよい。

#### ・ツバサを守りたい、倒れてほしくない

PCがツバサを守り助けるような願いをしたなら、シーン7の戦闘で一度だけポゼムからツバサに与えられるダメージを無効化、またはHPを完全に回復し、さらに「PCがツバサを守ろうとした」として思考が変動する。

シーン4で病室から連れ去られること自体は防ぐことができないが、「守ろうとした」として上記の利益を適用し、操られているツバサの様子を少し好意的に描写するとよい。