

# メカニック・タクト:機械魔1話

環境: NW2(必須)

シナリオバージョン: v1.0.0 (2024/03/12)

## 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: 2 (2~6)

推奨PC人数: 4 (3~5)

### ■今回予告

声高に叫び非常識の排斥を訴える反ウィザード活動組織が世間を騒がせていた。

しかし知らぬ者たちは真の脅威に利用される。

彼らは何ゆえ戦うのか、終着点はどこなのか。

世界を、誰かを再び愛することはできるのだろうか。

### ナイトウィザード

『メカニック・タクト』

紅き月が昇るとき、異界の門が開かれる。

## プリプレイ

### ■反ウィザード活動組織「此界派(しかいは)」

いくつかの街に支部を置いて展開しているが、この街に置かれた支部が最近活動を活発化しており、スピーチにとどまらず、直接攻撃的な行為をしているという話もある。

各PCは以上の噂の一部または全部を知っている可能性がある。

### ■シナリオハンドアウト

#### PC① ハンドアウト

コネクション: 任意のウィザード組織

君の所属する、または友好的なウィザード組織が反ウィザード活動家の襲撃を受けた。イノセントだけの仕業というには話が通らず、ただ事ではないと判断した君や組織は、この事件の調査を決定した。

PCの中に特定のウィザード組織に所属する者がいない場合、代わりに、任意のウィザード組織かウィザード向けショップを訪れたところで事件が起きるとしてこのハンドアウトを読み替える。

#### PC② ハンドアウト

コネクション: 夢使いウィザード(ナイトメアを選択可)

君の友人(イノセントまたはまだ力の弱いウィザード)が、テロに巻き込まれ負傷したと連絡を受けた。しかも夢使いが言うには、そのテロでウィザードも負傷したというのだ。

その他のPC番号は任意に付与する。

### ■PC間コネクション

任意。ゲーム開始以降に決めてもよい。

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: 今回の黒幕

### マスターシーン

#### ◆解説

薄暗い工房で、正体不明の機械屋が登場する。

#### ▼描写

どこだろうか、窓のない工房。かちやかちやと金属音を立てる男は、立ち上がって叫ぶ「イーヒヒヒ、完成だ！」  
男は手を叩く。すると闇の中から2人の人影が現れる。「早速この機体にも付与するのだ！」二人組はうなずき、作業に入る。

#### ◆結末

描写のみを行ってシーン終了。

## ●シーン2: テロだ！

### シーンPL: PC①

#### ◆解説1

PC①のシナリオコネクションの組織。シナリオ上では所属組織として描写する。都合上、窓や扉など開口部がある部屋とする。負傷者が出たかはPC①の望むようにする。

#### ▼描写1

君の所属する組織。君は普段と変わらず活動していた。とその時、「ウィザードは世界にいらない！」と声が聞こえ、手榴弾が投げ込まれる！

#### ◆解説2

PC①が周囲の人物や施設を守るかは任意だが、少なくともPC①は攻撃を受ける。【攻撃】25を判定結果とする(虚)物理攻撃にリアクションすること。

#### ▼描写2

君は気づく。今の手榴弾は、月衣に身を包む自分を傷つける攻撃力があつた。反ウィザード活動家のしわざとしても、ただ事ではなさそうだ。

#### ◆結末

手榴弾は君の組織か、またはふさわしい組織にて解析してもらえ。これは他PCの組織としてもよい。シーン終了。

## ●シーン3: 民間被害者

### マスターシーン

#### ◆解説

PC②の友人が被害に遭うシーン。

#### ▼描写

PC②の友人が街を歩いている。あるビルの横を通りがかったとき、上階の部屋から「ウィザードどもめ、消えろ！」と叫び声が聞こえ、爆発が起きる。窓ガラスや鉢植えが吹き飛ばされ落下し、友人に降り注ぐ。間もなく通行人が通報し、救急車が駆けつける。

#### ◆結末

描写のみを行ってシーン終了。

## ●シーン4: 心強い協力者

### シーンPL: PC②

#### ◆解説1

PC②が友人の見舞いに病院を訪れるシーン。友人がイノセントかウィザードかによって対応が異なる。

#### ▼描写1

君が病室を訪ねると友人が出迎える。幸い、命に別状はなく、意識もはっきりしている。

#### ▼描写2(友人がウィザード)

病室にはもう一人いた。夢使いのウィザードだという。友人が巻き込まれた事件はあるウィザードの事務所を標的にした爆破テロであるようだ。

#### ▼セリフ: 夢使い(友人がウィザード)

「この事件ではウィザードに負傷者が出ている。つまり犯人はウィザードを傷つける手段を持っているということだ」

#### ◆解説2(友人がイノセント)

病室にはPC②と友人の2人だけがいる。友人と自由に会話させていいが、友人はガス爆発に巻き込まれたと思い込んでいる。

#### ▼描写2(友人がイノセント)

病室を出るとひとりの人物がやってくる。「一緒に来てくれ」という。君は人通りのない場所へ移る。

#### ▼セリフ: 夢使い(友人がイノセント)

「俺は(名前)。夢使いだ。お前の友人に記憶処理をした。彼/彼女はガス爆発の事故に巻き込まれたと思っている」  
「実際には反ウィザード活動家によるテロの巻き添えを食ったかたちだ」  
「この事件ではウィザードに負傷者が出ている。つまり犯人はウィザードを傷つける手段を持っているということだ」

#### ◆結末(共通)

PC②が事件の究明に動き出したらシーン終了。

## ●シーン5: 駅前の喧騒にて

マスターシーン、PC①②以外は登場可(登場推奨)

### ◆解説1

駅前で此界派がスピーチしている。シーンへの登場に関係なく、望むPCは【幸運】/15をロールする。PCが反ウィザード活動家に関心を持ちそうかによって-5~+5の範囲で自由に達成値修正をつけてよい。

成功:此界派(しかいは)は以前から存在自体はしたが、最近、特にこの街の支部が活動を活発化して名前が露出している。活動内容はスピーチやビラ配り。直接的な攻撃行為はなかったのだが、つい最近起きたいくつかの爆破事件に構成員が関与しているという情報もある。中にはこの街における支部長、今竹の姿もある。

### ▼描写

駅前。反ウィザード活動組織「此界派(しかいは)」が活動している。しかし行き交う行人は彼らを不審者の集団として無視しようとしているようだ。

### ▼セリフ:此界派の主導者と思しき男

「よって、世界を崩壊へ導くウィザードを排除せねばならないのです！」

「だめなのか？ どうすれば俺たちの声は届く……？」

(今竹に電話着信)「はい、ええ……なんと、本当ですか。すぐ向かいます」

### ◆解説2

此界派の面々は手早く片づけを済ませると、乗用車1台に乗って走り去る。登場しているPCはあとをつけてもよい。【敏捷】か【知覚】/10。追跡に役立つコネクションがあれば使用できる。

### ◆結末

シーン終了。

## ミドルフェイス

## ●シーン6: 手榴弾詳細

シーンPL:PC①

### ◆解説

PC①の組織。手榴弾の解析結果が出るシーン。場所も自由。調査中に連絡が来た形でもよい。必要に応じてエキストラを登場させる。

### ▼描写

例の手榴弾の解析結果が出る/届く。

手榴弾にはなんらかの図柄が物理的に刻印されていたようだが、焼け落ちて判別不能。魔法的な面では、月衣や月匣と同質の力が施されていたのではないかと見られている。

### ◆結末

この時点では手榴弾の明確なことは分からない。

## ●シーン7: 怪しげな取引

シーンPL:PC※

### ◆解説1

シーン5で車を追跡できたPCは自動的に登場する。誰も追跡しなかった/できなかった場合、全員で【幸運】ジャッジを行い、難易度15に成功したか、最も結果の高い1人が登場する。

此界派の車を追跡し、裏にいる者が垣間見えるシーン。状況によっては戦闘を行うことになる。光輪の侵魔は、エネミー識別に成功しないと侵魔であることさえ判明しない。GMは管理に注意すること。

### ▼描写1

車は倉庫街に入っていく、トラックの横に停止する。車から此界派の3人が降り、トラックからはフードを目深に被った2人組が降りてくる。「来たな。中にある。確認しろ」あわせて5人は積荷を確認するべく、トラック後方へ進む。

### ◆解説2

相手は周囲を警戒しており、2体が能動側として【知覚】9と10で1回ずつジャッジを行う。登場しているPCは全員【敏捷】ジャッジで対抗する。PCの誰か1人でも負けたなら、相手はPCの存在に気づき、展開が変化する。

### ▼描写2(隠密失敗)

「待て。急用だ。そのまま行け」「え？ ああ……」今竹は車に、此界派の仲間2人はトラックに乗り、それぞれ出発する。フードの人物の片方はトラックの背面に張り付くように飛翔し、この場を去る。

残ったほうは君たちの前で月匣を展開し、虚空から無機質な杖を取り出す。赤い月が昇っている。

次ページの戦闘を行う。

### ▼描写2(隠密成功)

トラックのリヤドアが開かれる。「ああ、確かに……」積荷は2機の機械だ。2メートルを越える大型のメカは、内部に人ひとりが座れそうなスペースが空いている。今竹は車に、此界派の仲間2人はトラックに乗り、それぞれ出発する。……それを見届けたフードの2人組は、ふわりと浮かび上がってどこかへ飛び去った。

### ◆結末(隠密成功)

PCがみずから戦おうとした場合、隠密失敗パターンと合流する。つまり、敵1体が残って立ちほだかる。

戦闘なしでシーンを終えた場合、トラック、車、フードの2人組の誰を探すかで迷う可能性がある。GMは積荷を示してトラックを追うよう誘導する。PCが次の行き先を決めたらシーン終了。

シーンに登場しなかったPCは自然回復を1回行える。またGMは、登場したPCがそうしたPCに連絡するよう誘導する。

◆解説(戦闘)

PCたちは戦闘マップの端まで移動して宣言する(オートアクション)ことで、この戦闘から逃げ出せることを伝えておく。

未登場のPCはセットアッププロセス開始ごとに登場判定として【幸運】ジャッジを行える。第1ラウンドは13、第2ラウンドは10を難易度とする。

この敵が侵魔であることは秘匿しておく。エネミー識別や同様の効果を使用して知ることはできる。

■戦闘プラン

光輪の侵魔は時間稼ぎに専念する。自分からPCのいるSqには入らない。

PCが同一Sqに入ってきたならライトオブトリートを使用し、そうでないときはまだダメージを受けていない対象に魔法攻撃する。ヒールIIを持っているが、まったく攻撃できない場合のみ使用する。

オートアクションの付与魔法2種は積極的に使用しダメージを減らす。

第2ラウンドのクリンナップ、またはHPを半分失うと《幻惑逃走》で逃げる。

▼セリフ:フードの人物

(戦闘開始時)「行かせん。」

(第1ラウンド中にHPを失い逃走)「思ったよりやる。」

(時間を稼いで逃走)「十分か。」

■戦闘配置図

		①		
		PC		

①: 光輪の侵魔

◆結末(戦闘終了)

トラック、車、フードの2人組の誰を探すかで迷う可能性がある。GMは積荷を示してトラックを追うよう誘導する。PCが次の行き先を決めたらシーン終了。

シーンに登場しなかったPCは自然回復を1回行える。またGMは、登場したPCがそうしたPCに連絡するよう誘導する。

光輪の侵魔

レベル4 天 サイズ1 知名度18

[裏界]

▼基本能力値

筋力:7 器用:9 敏捷:7 精神:12

知力:9 信仰:12 知覚:9 幸運:14

▼戦闘値

命中:12 回避:11 攻撃:11 防御:20

魔導:20 抵抗:17 魔攻:35 魔防:20

HP:150 MP:200 行動値:14 移動力:3(飛行)

▼常時

●適用済または記述省略の能力

《幻惑逃走》《飛行能力》。

●属性魔法防御(天)

⇒NW2,p127 【魔防】+20として扱う。

●蠅の女王の瞳

自分の行動はベール=ゼファーに知覚される。

▼メジャーアクション

●魔装・攻撃4:スターライト

効果:射程2Sq、〈天〉属性

●発動・攻撃4:ライトオブトリート◆10MP2c◆1回/ラウンド

効果:射程0Sq・範囲選択(1)に魔法攻撃。1ダメージでも与えた対象を術者から離れるように2Sq移動させ、対象が装備中の武器ひとつに捕縛を与える。

●発動・治癒4:ヒールII◆5MP

⇒NW2,p142 【治癒力】=8とする。

▼トリガー型アクション

●苦痛耐性◆[重圧可]◆3HP

⇒NW2,p250

●発動・付与3:ヴァニシング◆5MP2c

⇒NW2,p144 +10修正を与える。

●発動・付与4:スーパーバリア◆10MP3c

オート:自身が【防御】か【魔防】ジャッジを行う前。

効果:その達成値に+15修正を与える。

▼解説

〈天〉属性を扱う侵魔。

■データ調整

▼PCが3人の場合

魔攻-5

▼PCが5人の場合

HP+40

▼GLが2より高い場合

2を超えた差分値をNとする

HP+[Nx30]

魔攻+[Nx3]

防御、魔防+[Nx2]

●シーン8:部品工場急襲

シーンPL:PC※(トラックを直接見たPC、または後半番号)

◆解説

トラックの行き先を追い、ある工場にたどり着くシーン。

トラックを直接見たPCと、シーン7に未登場のPCは自由に登場できる。そうでないPCは【幸運】/12で登場判定。シーン7でトラックについて情報共有していれば+2修正を得る。

この工場は【知力】/15に成功したPCは知っている。一般の機械工場を装っているがウィザードの筈の部品の製造も行っている。

シーン7の進行により展開が異なる。「戦闘に入らなかった」「戦闘に入り第1ラウンドのクリンナップを迎えるより前に撃退した」場合、時間稼ぎされなかったとする。いずれの場合も戦闘を行う。未登場のPCはセットアッププロセス開始ごとに登場判定を行える。

▼描写(時間稼ぎされなかった)

トラックが向かった先はある工場だった。此界派の2人はトラックを止めてリヤドアを開け、中の機械に乗り込むと、シート正面に手を伸ばす。すると彼らは気を失ったような状態になり、機械は稼働を始める。外装が展開し、剣のような刃と、機銃があらわれる。

間違いない。彼らはこの機械兵器で工場を襲撃する気だ。

▼描写(時間稼ぎされた)

君たちは赤い月が昇っていることに気づき急行する。そこはある工場だった。工場は爆発炎上し、機能を停止している。此界派の2人は奇妙な機械に乗り込み、気を失ったような状態になっている。機械は剣のような刃と、機銃を備えている。

間違いない。彼らがあの機械兵器で工場を襲ったのだ。

## ■戦闘プラン

搭乗型戦闘機械は機銃を主体に戦うため、PCのいるSqに入らないようにする。第2ラウンド以降はセットアップに《高速装填》を使用し、毎ラウンド《機銃掃射》を使用しようとする。

《自爆》はPCを攻撃することは主目的ではなく、搭乗しているイノセントを爆破するためのものだ。HPが半分を下回ると、機体の各部分が赤く明滅しはじめ、「いかにも爆発しそうな雰囲気」を演出する。《自爆》に巻き込まれたイノセントはジャッジを行わず、【防御】結果0、HP5とする。PCは《カバリング》や付与魔法を使用することでイノセントを生存させようとする試みができる(このイノセントはジャッジを行わないが、特別に【防御】への達成値修正を与える効果を使うことができる)。

## ■戦闘配置図

		①		
		①		
		PC		

①: 搭乗型戦闘機械x1

## ◆結末

イノセントを生存させることができた場合、彼らは病院に運ばれ、PCも向かう。そうでない場合、夢使いが情報共有のため迎えに来てくれる。シーン終了。

## 搭乗型戦闘機械

レベル3 虚 サイズ2 知名度18

[裏界]

## ▼基本能力値

筋力:14 器用:14 敏捷:12 精神:5

知力:8 信仰:5 知覚:12 幸運:5

## ▼戦闘値

命中:15 回避:10 攻撃:23 防御:14

魔導:10 抵抗:10 魔攻:10 魔防:15

HP:80 MP:50 行動値:17 移動力:2

## ▼常時

## ●対空懲罰

飛行状態の対象に対して行う攻撃のダメージロール達成値に+5修正。

## ▼メジャーアクション

## ●武器(剣):腕剣

効果:射程0Sq

## ●武器(銃):機銃

効果:射程2Sq※

## ●機銃掃射◆1回/シーン

効果:機銃を使用して範囲選択(1)に物理攻撃。

## ▼トリガー型アクション

## ●苦痛耐性◆[重圧可]◆3HP

⇒NW2,p250

## ●高速装填

セットアップ

効果:機銃掃射の使用回数を1回ぶん回復する。このラウンド中【行動値】-5。

## ●自爆◆[瀕死状態可]

⇒NW2,p250

## ▼解説

中にイノセントを乗せた大型機械兵器。

## ■データ調整

## ▼PCが3人の場合

魔攻-5

## ▼PCが5人の場合

HP+20

## ▼GLが2より高い場合

2を超えた差分値をNとする

HP+[Nx10]

攻撃+[Nx3]

## ●シーン9:情報共有

シーンPL:PC②、全員登場

## ◆解説

病院、または夢使いのブロンズスター内。★印を付した情報は、シーン8でイノセントを生存させた場合に得られる情報。

## ▼セリフ:夢使い

(★)「奴の記憶を覗いてみた。奴はお前たちと戦っている間の記憶がまるでないようだ」

「あの戦闘機械は表界の素材で作られているが、搭乗者からプラーナを吸い上げ、月衣や月匣と同様の防護を構築する術式が備わっていた。それでウィザードと戦うことができていた」

「戦闘時、気絶したようになっていたのはその作用の一環で、搭乗者が状況を目撃せず、逃さない目的があったと思われる」

「戦闘機械は重大な損傷を負うと爆発するつくりになっていた。つまり最初から搭乗者を生かすつもりなどないというわけだ」

「戦闘機械はばらばらになったが、気になるものがあつた。この写真を見てくれ」

## ▼描写

写真には焼け焦げたボディにあつたというレリーフが写っている。PC①および手榴弾に関わった者はその刻印と同様であるように思える。

【知覚】か【幸運】/15:刻印の一部に蠅のモチーフが含まれていると気づく。

## ▼セリフ:夢使い

「言われて見れば確かに……蠅といえば、いや、だがなぜ……」

「この後は此界派の支部に向かってはどうだ?」

(★)「実は奴の記憶に、不審な人物を見た。工具箱を持った機械屋風の老人……まだ気が早いかもしれないが、偶然とは言えないだろう」

## ◆結末

PCはひとり1回ずつ、5000vを消費して自然回復を行える。病院であるなら、自分の能力値の代わりに判定値10を使用してもよい。またPC②の友人は順調に回復している。此界派の支部へ向かうことに決めてシーン終了。

# クライマックスフェイズ

## ●シーン10:傑作起動

シーンPL:PC①、全員登場

◆解説

此界派の支部を訪れるシーン。PCが訪れた時点で今竹と、機械屋風の男が話しているところだ。

最初に敵が【知覚】10のジャッジを行う。PCは【敏捷】で対抗し、誰か1人でも負けたなら、相手はPCの存在に気づき、展開が変化する。

▼描写(PC全員が勝った)

トラックのそばで今竹と、機械屋風の老人が話している。聞くには【知覚】/15

▼セリフ:機械屋風の老人(PC全員が勝った)

「ワタシの作品の中でも最高の規模、最高の品質だ。につつきウイザードもひとたまりもないぞ」

「不具合はなかろうが、一応試運転はしておいたほうがよからう」(知覚成否問わず、やや大きな声で)「ではさらば。また会えるというのう、イーヒヒヒ！」

▼描写(PCの誰かひとりでも負けた)

ひゅるるる.....ぱん！ PCの頭上で、花火のような乾いた破裂音が響く。すると今竹と、機械屋風の男が君たちに振り向き、気づく。「さっそく試運転の相手が来たようだ。ワタシは引き上げさせてもらうぞ」老人はトラックの物影に入ると次の瞬間には消えてしまう。

▼描写(共通)

今竹は早速トラックのサイドパネルを開く。大型の搭乗用二脚メカが姿をあらわす。今竹は疑うことなくそのメカに乗り込み、シート正面のパネルに手をかざす。するとやはり今竹は気が失ったようになり、二脚メカが稼働を始め、すっと立ち上がる。

■戦闘プラン

■戦闘配置図

		①		
		②		
		PC		

①:「彼方行」、二脚戦闘メカ

②:ゴーレム(NW2,p258)x2

■戦闘プラン

・「彼方行」

彼方行は最初の行動で《ミサイル》を、次に《ミサイルランチャー叩きつけ》を使用する。その後は特に大きなダメージを与えたPCのもとへ近づいて攻撃を行う。

例によってHPが半分を下回ると爆発の予兆を見せる。《自爆》でPCを巻き込むことはあまり気にしない。爆発に巻き込まれた今竹はジャッジを行わず、【防御】結果0、HP5とする。PCは《カバーリング》や付与魔法を使用することで今竹を生かさせようと試みることができる。

・ゴーレム

戦闘メカではなくただの侵魔。PCのいるSqに積極的に入り攻撃を行う。

◆結末

勝利したならこのシーンは終了する。

「彼方行」、二脚戦闘メカ

レベル? 虚/火 サイズ4 知名度16

[裏界]

▼基本能力値

筋力:21 器用:16 敏捷:8 精神:5

知力:8 信仰:5 知覚:15 幸運:5

▼戦闘値

命中:17 回避:10 攻撃:28 防御:15

魔導:10 抵抗:10 魔攻:10 魔防:14

HP:250 MP:10 行動値:14 移動力:2

▼常時

●対空懲罰

飛行状態の対象に対して行う攻撃のダメージロール達成値に+5修正。

●無頓着歩法

敵対するキャラクターやその特殊能力・魔法によって移動を妨げる効果を受けない。

▼メジャーアクション

●武器(剣):腕剣

効果:射程1Sq

●武器(銃):機銃

効果:射程2Sq※

●武器(爆):ミサイル◆1回/シーン

効果:射程5Sq※・範囲(1)に物理攻撃(【攻撃】+10)。

●ミサイルランチャー叩きつけ◆1回/シナリオ

効果:射程1Sq※・範囲(1)に物理攻撃。ダメージを与えた対象に狼狽を与える。シナリオ終了時まで、自分のミサイルは失われる。

▼トリガー型アクション

●苦痛耐性◆[重圧可]◆3HP

⇒NW2,p250

●自爆◆[瀕死状態可]

⇒NW2,p250

▼解説

謎の侵魔が開発した二脚戦闘メカ。開放型コクピットには今竹が座っている。

ゴーレム

レベル3 地 サイズ3 知名度18

[裏界]

⇒NW2,p258

■データ調整

▼PCが3人の場合:

彼方行のHP-70

彼方行の攻撃-5

ゴーレムを1体削除

▼PCが5人の場合:

彼方行のHP+80

▼GLが2より高い場合

2を超えた差分値をNとする

彼方行のHP+[Nx90]

彼方行の攻撃+[Nx3]

GL5以上ならゴーレムを1体追加し左右に1Sq散開配置する

## エンディングフェイズ

### ●シーン11: 今竹の部屋調査

シーンPL: PC※(登場しているならPC①)

#### ◆解説

支部の今竹の部屋を調べるシーン。

#### ▼描写

今竹の部屋を探ると、彼の手によるものと思われる資料が見つかる。内容は独特の符丁で隠されているため、詳しくは適切な技能を持つ人が解説せねばならないだろう。

今この場で読み取れる情報は、「取引相手は“メックニック”と名乗る機械屋」であることと、「襲撃先の地図」だ。その地図の印は最近爆発事件が起きた場所と一致している。

#### ◆結末

シーン終了。

### ●シーン12: 残された謎と問題

シーンPL: PC②、全員登場

#### ◆解説

場所自由。夢使いに集められる。

#### ▼セリフ: 夢使い

「ご苦労だった。状況と資料から、お前たちが見た機械屋がメックニックで、魔王級の力を持っていると見るべきだろう。こちらでも調べておく」

(ベールの関連に気づいている)「メックニックとベール＝ゼファーの関連もまだ分かっていない。警戒せねば」

(今竹生存時)「……今竹の古い記憶を探った。聞きたい者にだけ話そうと思うが、どうする」

「今竹は過去、エミュレーターとウィザードの戦闘の余波で息子を失っている。その後“単純な交通事故”だとして記憶処理を受けたが、何かの拍子に記憶が戻り、それでウィザードを憎んでいたようだ」

「奴にはまだ記憶処理していない。広い範囲の記憶を書き換える必要があり、負担が大きくなるだろう」

「今は記憶処理をせず逮捕し、監視をつけようと思う。可能なら協力者にして情報を引き出せてもいい」

#### ◆結末

PCが望むなら今竹の処遇を変更してもよい。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PC②の友人、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

・+1: 彼方行に勝利

・+1: 搭乗型戦闘機械に勝利

・+1: 此界組構成員が1人以上生存

・+1: 今竹が生存

・+1: 工場が爆破されない

・+1: 光輪の侵襲にPCから戦闘を仕掛ける

### コネクション

メックニックとのコネクションを取得・常備化できる。これは特別に無料で常備化でき、情報収集判定には利用できず、メックニックを倒すとこのコネクションは失われる。友好的な関係は選べない。

#### メックニック

「イーヒヒヒ！ これは傑作だ！」

属性: ?

価格: v.0

クラス: ? レベル: ?

性別: 男? 年齢: 外見70

魔王級エミュレーター。いかにも機械屋然とした風体の老人に見える。特殊な付与を施した戦闘メカや武器を作り、イノセントに流している。

今竹丈が生存した場合、コネクションを取得・常備化できる。現時点では「友人」のような関係は選べない。

#### 今竹丈(いまたけ・じょう)

「よりによってウィザードに守られたってのかよ」

属性: 虚/地

価格: v.0~6000

クラス: — レベル: —

性別: 男 年齢: 30

イノセント。顔と名前を変えており、過去の名前はすでに捨てている。かつては平凡なサラリーマンだったが、ウィザードの戦闘の余波により息子を失った。このことは誰にも明かしておらず、夢使いの鑑定によってのみ知り得た。今回の事件を通じ、ウィザードに対しなんらかの感情の動きがあったようで、いまひとつ自分の思想に折り合いをつけられずにいる。

## GM向け情報

### ■ストーリー

この事件には複数の勢力が関わっている。ウィザードを敵視するイノセントの組織「此界派(しかいは)」、此界派に武器提供する体で表界に混乱をきたす尖兵としている魔王級侵魔「メックニック」、機械兵器をイノセントと接続する付与を行える魔術師をメックニックに貸している「ベール=ゼファー」という構図だ。ただし、このシナリオではその全容は見えず、メックニックは名前と顔がわかる程度、ベールは何か関与があると分かる程度。いずれにせよ、メックニックの機械兵器「彼方行」を撃破するとシナリオは終了となる。

### ■このシナリオで実際に判明する関係

此界派にメックニックが武器を与えていること、フードの2人組が武器のやりとりやメックニックの行動に協力していること、ベール=ゼファーが何か関与しているらしいこと。シーン7でエネミー識別に成功した場合には、それが侵魔であり、ベールに連なる者であることも分かる。

### ■GMが記録しておくこと

このシナリオの続きをプレイする場合、以下の項目をGMは記録しておくとうい。

- ・PCがベールの関与をどれだけ知ったか
- ・今竹が生きているか

### ■此界派(しかいは)

いくつかの街に支部を置く反ウィザード活動組織。ウィザードへの敵愾心を侵魔に利用される。

### ■メックニックと機械兵器

魔王級エミュレーター。いかにも機械屋風といった老人の姿で顕現し、表界の素材や技術で機械を製造することができる。最大の目的は自身の機械を知らしめることと、技術向上。爆発は芸術。彼が製造した機械兵器はそのままイノセントを乗せてもウィザードを傷つけることはできない。

このシナリオにおいては、メックニックは《幻惑逃走》のみを持つエキストラとして扱う。

### ■フードの2人組とベール=ゼファー

ベールはメックニックを表界に干渉する経路のひとつとして利用することを考え、魔術師を遣わした。魔術師は身分を隠してメックニックに協力する姿勢を見せ、機械兵器に付与してみせた。イノセントのプラナーを接続する術式で評価を得た2人は、その後もメックニックと此界派を引き合わせたり、実際に武器を供与したりと活動した。此界派がウィザード関連施設を的確に狙えたのは彼らの与えた情報のためだ。

PCは彼らが侵魔であることを推察はできても、エネミー識別に成功しないと断じることができない。

### ■今竹丈(いまたけ・じょう)

この街に置かれた此界派支部の支部長。過去の出来事からウィザードを憎んで活動していたところに、ウィザードに効く武器を与えられテロ行為をはじめた。

### ■「刻印」

ベールが魔術師に与え、刻ませている印形。これを付与したものは使用者から自動的にプラナーを吸収し動力とするようになる。この作用によって、たとえ一般の兵器であっても、ウィザードのような常識の埒外にいる存在を傷つけることができるようになる。メックニックはこれの由来がベールであることは知らない。

### ■夢使い

PC②の友人が巻き込まれた一件からこの事件の調査を開始し、PCたちに協力するウィザード。ナイトメアを選ぶことができ、シナリオ上ではそう想定して記述している。オリジナルで夢使いを設定したなら、相応しい口調に読み替えること。

### ■パイロットはメカ稼働中に降ろすことができない

稼働中のメカとパイロットはプラナーによって魔法的なつながりを持っている。したがって強制的に移動させたり、ワープさせたりする効果でパイロットをメカから引きはがすことはできない。ルール上は筆への搭乗とも扱わないため、搭乗状態を解除する効果でも降ろせない。

メカのHPが0になるとこのつながりは途絶えるため、自爆直前にオートアクションで干渉することができるかもしれない。

### ■道中スキップのおそれ

シーン7のあと、トラックではなく今竹を追うことをPLが強く望むなどすると、途中のシーンに向かえない恐れがある。「シーン数少なくなりますけど大丈夫ですか?」と“ぶっちゃけ”してしまってもよい。本当に今竹を追った場合、シーン8をマスターシーンとしてNPCウィザードが機械兵器に対処する描写をし、シーン9を飛ばし、シーン9で得るはずだった情報はエンディングで夢使いに語らせる。

### ■登場判定を振らせる

戦闘シーンに登場できないのは退屈だ。積極的に登場判定を振らせ、何か言い訳がつきそうなら追加の修正もつけよう。

### ■生存した今竹たち

今竹や此界派は機械兵器稼働のためにプラナーを吸われていたため衰弱し、しばらくはウィザードに監視され病院で療養する。回復すると刑務所に送られる。PCは今竹たちに面会を許される。

メックニックや魔術師(フードの2人組)は今竹や此界派に固執することも、命を狙うこともない。特に魔術師にとっては、彼らの利用価値よりも、ウィザードへの対応を考えるほうが重要なためだ。

### ■《ロケーション》(NW2,p146)でもの探し

《ロケーション》で何ものかを探す場合の難易度と結果を以下に示す。

- ・此界派の支部 / 10  
法人であり、非魔法的な調査でも見つかる。
- ・此界派の乗用車 / 10  
シーン7への登場判定+3。情報共有した者も同様。
- ・機械を乗せたトラック / 10  
シーン8への登場判定+3。情報共有した者も同様。
- ・フードの人物 / 不可  
この2人は巧妙に居所を隠している。
- ・今竹丈 / 12  
シーン7までは街中を車で移動している。シーン8以降は支部に戻っている。

### ■《オラクル》(NW2,p146)に対して

《オラクル》によって、このシナリオ中には知り得ない情報を聞かれた場合、一応「本当にそれを聞く?」と訊ねる。そのうえで聞きたがるならその問いに回答する。ただし、そうした方法で情報を得たことを以降のシナリオでは十分にサポートできないため、GMがアドリブ運用に不安を感じるなら回答を拒否してもよい。