

実験部隊のボス、ホーマーについて

人をたらしこむ技術と悪辣さで、アメリカのダウントウンでちょっとした顔になっていた闇ブローカーです。性格は子供っぽく、なんでも自分の想い通りにしないと気がすみません。現世騎士団にしては珍しく歌姫と絆を結んでいます、彼女のこともサラのことも利用できる便利な道具程度にしか考えていません。

6：脱出

PCは、現世騎士団のアジトから脱出する際に奏甲を奪うことができます。格納庫には、今回の実験用の奏甲が保管されています。また、武器も数種類(TL3までの通常兵器)用意されており、手に持てる武器であればここで持ち替えてもかまいません。あまりぐずぐずしていると(戦闘ターンで2ターンほど)騒ぎに気づいた現世騎士たちが押し寄せてきます。

PCは武器を持ち出す際に、弾薬チェック(持ち出した武器1つにつき、1Dを振る。出た目が使用可能回数)を行ってください。「RPG ルリルラ」には基本的に「残弾数」の概念はないのですが、これは勝手の分からぬ奏甲に搭乗する、今回の状況専用の処理です。

もしPCが望むのであれば、ここで現世騎士団の奏甲を破壊していくこともできます。しかし、彼らの奏甲の半分は実験のために他で活動中で、実験部隊の全ての奏甲を破壊することはできません。

サラがついてきている場合には、何体かの奏甲が出撃している旨をPCに伝えてあげてください。

現世騎士団の奏甲について

PCの乗り込んだ奏甲には、実は発信機と小型爆弾(ウィルスの散布装置を破壊するための、破壊力の小さなもの)が仕掛けられています。裏切り者が出た場合などに備えての処置ですが、ホーマー以外の団員はこの事実を知りません。

彼はなるべくPCが本隊(ベルウィック中隊)と接触する前に捕縛、もしくは殺害しようと追跡を開始します。

PCが奪取した奏甲に対して調査(《偵察》チェック、修正±0)を行ない、チェックに成功した場合は、PCが発信機と爆弾の存在に気がついた場合、《エンジニアリング》によるチェック(-25)を行わしてください。成功した場合はこれらを排除することができます。失敗した場合には処理を行っていたキャラクターは2D10のダメージを受け、歌姫が奏甲外に出ていた場合は同時にウィルスに感染してしまいます。

7：逃避行

現世騎士団のアジトから、ベルウィック中隊の駐留しているポーチェまでは、普通に移動しても奏甲で3日かかります。もし、敵を巻こうと回り道をしたり、戦闘を頻繁に行う場合はその分余計に時間を食うことになります。

廃屋を脱出してから一週間が過ぎると、ベルウィック中隊はウィルス散布装置を装備した現世騎士団の攻撃を受け、壊滅的な打撃を被ってしまいます。

また、PCが小型爆弾に気付かぬまま中で隊に合流した場合、ホーマーは何のためらいもなく爆破スイッチを押します。

どちらの場合も、「任務失敗」ということでその時点でシナリオを終了してください。後味が悪いですが、このような結果もまた起こりえるシナリオなのです。

現世騎士団は、奏甲が2人乗りであるという利点と、発信機の情報を生かして休みなく追跡してきます。PCが不眠不休で逃亡するので無い限り、現世騎士団の追っ手は必ず追いついてきます。また、既に出撃していた奏甲も追跡に加わるので一度も追っ手と接触せずに本隊と合流するのは難しいでしょう。

マスターは、PCが1日分移動するごとに1D10を振ってください。5以下の目が出た場合、PCは追っ手に追いつかれてしまいます(もし、

PCが脱出する際に破壊工作を行っているのであれば4以下の目で)

なお、追跡部隊の基本構成は次の通りです。もし、サラがついてきている場合は、戦闘にも参加してくれます。その場合は別表の「ブルプア・ケーファ改」のデータを参照してください。戦闘処理が面倒に感じた場合には、彼女に追撃部隊のうちの一体を引き受けさせて戦闘処理からはずしてしまってもかまいません。

■パターン1先攻部隊

- 「メンシュハイト・ノイ改」A×1
- 「メンシュハイト・ノイ」A×2
- 「メンシュハイト・ノイ」B×2

■パターン2追撃部隊

- 「メンシュハイト・ノイ改」A×2
- 「メンシュハイト・ノイ改」B×2

砦跡の利用について

PCは、逃走の途中で砦跡に立ち寄ることができます。必要であれば、マスターはここで補給を行わせてください。

また、ここで発信機と小型爆弾時の除去を行う場合には、《エンジニアリング》のチェックを有利に行うことができます。(修正 - 10でチェック)

本隊と何らかの手段で連絡をとることができるのであれば、ここで本隊到着まで箴城してもいいでしょう。

まだPCが発信機の存在に気付いていないようなら、GMはこの辺で「なぜ敵はこっちの行く先々に首尾よく現れるのか」という疑問をPCが持つように仕向けてください。

砦内にこもった場合、奏甲戦闘ではお互い射撃攻撃しか行なえません。さらに砦の外から攻撃する側は射撃の成功値に - 20のペナルティを受けます。

砦の門は100まで、砦の壁は300までのダメージに耐えることができますが、それ以上のダメージを受けると破壊されてしまいます。破壊されてしまった門や壁は、山岳地として扱ってください。門か壁のどちらかが破壊された場合、砦内部に敵奏甲が侵入してきて通常戦闘になってしまいます。

8：ホーマーによる追跡

PCが追撃部隊を撃退したり、発信機を除去した時点で、実験部隊のホーマーによる本気の追撃が始まります。

彼らはそれまでのPCの動きから、次に現れそうなところを予測して待ち伏せをしています。もし、PCがなんらかの手段を講じないのであれば、必ず遭遇してしまうでしょう。

逆にPCが発信機を除去しており、かつ新たな追撃の手を逃れようとするのであれば、全員で隠蔽(- 15)のスキルチェックを行ってください。半数以上のメンバーが成功した場合は彼らの追撃を逃れることができます。

■ホーマーの追跡隊

- 「ハルニッシュ・ヴルム改」×1(ホーマーが搭乗)
- 「メンシュハイト・ノイ」A×1
- 「メンシュハイト・ノイ」B×1

もし、PCが彼らを撃退することをあきらめるようであれば、マスターは彼らが逃亡することを許してもかまいません。戦闘マップの端まで逃げ切ることができれば、マスターは戦闘を中止してください。

9：事後処理

PCが実験部隊のボスを倒すか、追撃の手を逃れて本隊に合流した