

Invisible

見えない恐怖

※警告！ この先はマスター以外では読んではいけません！

①シナリオについて

●シナリオプロット

「ヴァッサアメイン南部の都市で、歌姫だけに感染する奇妙な病気が蔓延している」

ヴァッサアメインの防衛部隊に所属する新米傭兵であるPCたちは、この奇妙な病気を調査するために、ヴァッサアメインとファゴッツの国境にある町に向かいました。

「重要ではあるが戦闘とは無縁な任務だろう」誰もがそう考えていましたが、現世騎士団に襲撃され、捕らえられたことから大きく話は変わりはじめます。

拷問の後、処刑される予定だった彼らを救ったのは、同じ現世騎士団に所属している一人の女英雄でした。彼女はPCたちに、この街で現世騎士団がウィルス兵器の実験をしていること、さらにそれが成功した暁には大規模な攻勢に出ようとしていることを教えて脱出させます。

果たして彼女の目的とは？ そしてPCたちは現世英雄たちの追手を振り切り、この危機をヴァッサアメインの本部に伝えることができるのでしょうか？

●シナリオの準備

今回のシナリオの時代設定はTL3aを想定しています。個人装備及び奏甲の装備もTL3aから選択することができますが、PCの奏甲はゲーム途中で破棄することになるので個人用の装備のみ購入を許可して下さい。また、II（ツヴァイ）に掲載されている選択ルール「英雄能力」を使用しているので、PC作成時には英雄能力を一つだけ持たせることができます。

なお謎の奇病について扱うシナリオなので、キャラクターに一人は《※現世医療技術》を取得させるか、技能を取得しているNPCをパーティーに参加させてください。

※今回のオリジナル技能。現世界での専門的な医療技術を身につけています。専門技術なので、救急や能力値による代用はできません。今回のシナリオで使用する移動用のマップは1マス10Kmと考えて計算してください。奏甲で移動した場合、1日で6～8マス分進むことができます。

②シナリオ本編

1：シナリオの導入

シナリオはヴァッサアメイン南部の農村地帯からスタートします。PCはヴァッサアメインの新米傭兵で、ヴァッサアメイン南部で広がり始めた謎の奇病を調査するためにやってきました。その病は今までアーカイアで見られたどの病にも属さず、現世から持ち込まれたものと考えられたため調査を依頼されたのです。また、その奇病が広まった地域では必ず奏甲のようなものが目撃されており、そのことも地域住民の不安をかきたてています。

もっとも、PCの所属する部隊の隊長ベルウィックは、今回の事件をさして重要と考えてはいません。せいぜい夜盗と化した英雄たちから現世の病気でも移されたんじゃないのか程度の考えです。現在、他国との戦闘は激化の一途を辿っており、そんな事に割くだけの兵力が無いというのが本音なのでしょう。彼はPCたちに患者たちの実態を調べ、周辺地域のパトロールを1週間ほど行なったのち帰還するよう

に命令し、彼らを送り出します。

◎ベルウィック中隊

フランス出身の退役軍人、ピエール・ベルウィックが率いる中隊です。中隊の体裁こそとってはいるものの老朽機が多く、英雄や歌姫も経験不足の者が多いため、主に後方任務に就いています。隊長のベルウィックはベテラン軍人らしく、守勢に強い指揮官ですが、民事を軽視する傾向があり、今回の事件も重要視していません。

中隊は、現在ウルムの北方にある都市ポーチェに駐屯しています。

◎田園都市「ウルム」

今回のシナリオの舞台となる田園都市ウルムは、この地方の豊かな農作物を集積し中央部に運搬するための中継地点として古くから栄えてきた都市です。ここに集められた収穫物は、管理担当の歌姫たちの検査を受け中央に運ばれていました。しかし、現在は戦乱によって流通などの状況が激変し、その重要性は薄れてしまいます。

また、それに伴い奏甲整備のための施設なども廃棄され、補給や整備は望めません。

2：「ウルム」での行動

ウルムに到着したPCは、今回の事件に関する調査／解決のための行動を行うことができます。以下にウルムで行える行動の例と、その所要時間をあげておきますので参照してください。

PCが戸惑っているようであれば、まず今回の事件の調査を依頼してきた歌姫の長のところへ連れて行ってあげると良いでしょう。その後もPCが積極的に聞き込みを行わない場合は、酒場や市場などの存在を示唆し、そこで情報収集が行えるようにしてください。

・歌姫の長「ヘレネ」への聞き込み（1時間）

この街に住む歌姫たちの長です。彼女は自身が病気に感染しながらも他の歌姫たちの治療にあたっており、二次感染を恐れてかPCたちと直接会話をすることはありません。彼女との会話は全ては御簾越しで行われます。

彼女からは以下のような情報を得ることができます。

- ①病気に感染するのは、どうも歌姫だけらしい。（看病に当たった歌姫が二次感染することはありませんが、歌姫でない普通のアーカイア人に感染したものはいません）
- ②最初に病気に感染した歌姫は、町外れの農作物貯蔵庫を管理していた。（貯蔵庫は、全部で3箇所あります）
- ③歌術はこの病にあまり効果がない。例えば「安らぎの歌」によって症状を緩和することはできても、「癒しの歌」によって完治させることはできない。

・街での聞き込み（3時間）

ウルムは中規模の街ですが、住民の疾病に対する知識は、現世の中世ヨーロッパのそれと大差ありません。また、街では謎の奏甲や病に対する不安が広がっています。そのため、病気の感染源と考えられている歌姫との接触を、街の人々は嫌います。必然的に情報収集は英雄のみで行うことになるでしょう。

街の人々からは次のような情報が得られます。「ハズレ」は誤った情報のことです。その情報が誤りであることは、PCに伝える必要はありません。

- ①巨大な鳥（注：飛行奏甲です）が現れるところで病気が広まる。
- ②謎の奏甲が、町外れの農作物貯蔵庫で目撃されたことがある。
- ③謎の奏甲にさらわれて、行方不明になった歌姫もいるらしい。
- ④歌姫と一緒にいると病気に感染する。（ハズレ）
- ⑤最近、野盗の類が街道沿いに現れる。（ハズレ）
- ⑥最近、街にガラの悪い現世人が現れることがある。
- ⑦街の北東に、昔お金持ちが住んでいた別荘の廃墟がある。
- ⑧ウルムとポーチェの中間地点に、半年ぐらい前に廃棄された砦跡がある。

マスターは、ここで歌姫の相性チェック（基本ルールブックP.69）を行ってください。対象は、今回の事件と歌姫に対するこの街の人々の反応です。歌姫の性格によっては、ここで暴走した行動をとらせても良いでしょう。

・病気の歌姫たちへの聞き込み（2時間）

PCが希望すれば、症状の軽い歌姫と面会し、手がかりを得ることができます。ただし、PCが彼女たちと直接接触した後、自分の歌姫と接触した際に、「忌鈴ウィルス」（後述）の感染チェックを行わなければなりません。

歌姫たちからは、以下のような情報を得ることができます。

- ①体調が崩れはじめたのは、食料貯蔵庫の点検を行った日からである。
- ②農作物貯蔵庫自体には何の異常も見られなかった。
- ③特に変わったものを食べたり飲んだりしていない。
- ④農作物貯蔵庫周辺で、他の生物が死んでいるということはない。
- ⑤農作物貯蔵庫周辺で怪我をした。／怪我はしていない。（ハズレ）
- ⑥農作物貯蔵庫周辺の地面に、何か大きな物が通ったような痕跡が見られた。

◎「忌鈴ウィルス」について

今回のシナリオで登場するウィルスは、忌鈴ウィルスの実験段階のもので、そのため、感染力や致死性は大幅に劣っています。

ウィルスは、散布された地域で2D10時間活動した後死滅します。この間に散布された地域に侵入した歌姫は、-10のペナルティーを受けた上で抵抗チェック（基本ルールブックP.64）を行います。

抵抗に失敗した歌姫は高熱と強い倦怠感に悩まされ、全ての判定に-10のペナルティーを受けます。また、1日ごとに1D10のダメージをMPを受けます。なお、この間MPは回復しません。

MPが0になった時点で、歌姫は意識を失います。また、その時点で「生命力」と「精神力」の能力チェックをペナルティー無しで行い、両方のチェックを失敗すると、通常HPと負傷HPの両方に3D10のダメージを受けます。

どちらか片方でも判定に成功した場合は1D10日間の間、病気状態（ツヴァイP.18）になります。

なお、ウィルスのある所に侵入した英雄が歌姫と接触した場合、+20の抵抗チェックに失敗すると発病します。

3：パトロール

街である程度の情報を集めたPCは、そろそろ具体的な行動に移ろうとするはず。考えられるのは、謎の奏甲が目撃された農作物貯蔵庫の調査か、周辺のパトロールでしょう。ウルムの周辺には以下のような施設、地形が存在しています。マスターは各施設の説明を参照

してPCの行動を処理してあげてください。

◎廃屋

街から半日ほどの距離にあるこの廃屋は、かつてウルムを牛耳っていたお金持ちの別荘でしたが「英雄大戦」初期に奇声蟲の攻撃を受け、現在は誰も住んでいません。一部崩れているものの高い壁に覆われた建物は中を窺い知ることはできず、隠れ家にはもってこいの状況になっています。

この廃屋は、今回の事件を引き起こしている現世騎士団の根城となっています。PCが奏甲を使わずに調査に向かった場合は、「5：現世騎士団のアジト」に進み女性英雄サラと接触させてください。なお、奏甲で廃屋の調査に向かった場合、PCの接近に気づいた現世騎士団の襲撃を受けることになります。

◎農作物貯蔵庫（東）

ウィルスの最初の被害者となった歌姫が管理していた建物です。

偵察のチェック（-20）に成功した場合、かなり時間がたっているものの奏甲がこの周辺に来ていたことを示す痕跡（足跡など）を見つけることができます。

さらに《幻糸武器知識》のチェックに成功した場合、この奏甲の足跡が現世騎士団の使っているメンシュハイ・ノイのものだとわかります。

足跡を追跡した場合、廃屋へと続いていることがわかります。もしPCが奏甲で廃屋に調査に向かうようであれば、廃屋の調査に向かったとき同様に現世騎士団からの襲撃を受けることになります。

◎農作物貯蔵庫（西）

PCがこちらの建物で見張りをしていた場合、夜半になってから奏甲がこの建物に接近してきていることがわかります。

PCがこの奏甲に対して攻撃をかける場合は戦闘になります。しかし、PCが何もせず、ずっと隠れていた場合、彼らは何らかの器具を操作した後去っていきます。

もしPCが望むのであれば、この奏甲を追跡することができます。もっとも、歌術（#7「幻糸かく乱の歌」etc.）などをうまく使わなければ、奏甲に乗って追跡した場合は相手に気づかれて戦闘になってしまいます。

◎農作物貯蔵庫（北）

現在は使われておらず、特に事件はおきません。

◎北街道の洞窟

街の情報に出ていた山賊たちの根城です。奏甲を保有していないので、その気になればあっさりと壊滅させることができます。もっとも、山賊もあっさりと逃げ出すでしょう。

彼らを締め上げた場合、彼らの根城の一つであった廃屋を見知らぬ機奏英雄たちに奪われたという情報を得ることができます。

◎砦跡

10年ほど前まで使われていた砦の跡地です。砦跡にはまだ奏甲メンテナンス用の道具やパーツが残されており、必要であればここで奏甲の応急修理や弾薬の補充させてもかまいません。搜索チェックに成功すれば、TL1までのまだ使えそうな武器（非売品を除く）やパーツ（修理用）が手に入ります。また、PCが奏甲を失っている場合、搜索チェック（-30）に成功すれば、「シャルラッハロートI」が入手できます。

4：現世騎士団との戦闘

現世騎士団と接触すると、戦闘が発生します。この戦闘で現世騎士団に敗北すると、PCは彼らの捕虜にされてしまいます。マスターはPCたちの敗色が濃厚になった時点で、現世騎士団に降伏勧告を行わせるべきでしょう。

逆に、PCが有利に戦闘を進め、自分たちの奏甲が1機でも破壊され

てしまうと現世騎士団は撤退を開始します。この際、奏甲が破壊されていたら彼らはグレネードで機体を焼いて証拠隠滅を行うので、現時点では彼らの目的や行動内容を把握することはできません。また、PCが現世騎士を捕縛しようとする、撤退する奏甲の1体がその現世騎士を射殺してしまいます。なお、PCが現世騎士団を追撃した場合、「カノーネ・オルケスタ」の奇襲を受けることになります。

現世騎士団の陣容

「メンシュハイト・ノイ改」A×2

「メンシュハイト・ノイ改」B×2

「ブルプア・ケーファ」改×1

「カノーネ・オルケスタ」×1 (追撃した場合のみ)

「カノーネ・オルケスタ」は味方が撤退するまでの時間を稼ぐと、戦闘の状況にかかわらず彼らが逃げ去ったとは別方向に飛び去ります。(PCの目をくらませるためです)

PCが現世騎士団との戦闘によって捕縛されず、現世騎士団員を捕虜にしなかった場合、街での滞在中や探索時の野営中に現世騎士団(奏甲には乗っていません)による襲撃を受けることになります。彼らの目的はPCの殺害もしくは捕縛であり、それが達成されないかぎり執拗に襲撃を繰り返してきます。

(その際の陣容)

現世騎士団A×2

現世騎士団B×2

5: 現世騎士団のアジト

現世騎士団に捕縛されたPCは、町の東にある森の中の廃屋に監禁されてしまいます。また、場合によっては現世騎士団に捕縛される前に、ここにたどり着くこともあるでしょう。それぞれ状況によって行動が異なってきますので、下記を参照にしてください。

・戦闘に敗北して捕縛された場合

PCは歌姫とまとめて一つの部屋に放り込まれます。PCが脱出行動に移ると、(筋力30のチェックで縄を解くことができます。また、《盗賊》スキルを持っている場合は、スキルチェックに成功すればOKです)一人の女性英雄がPCに接触してきます。

もし、PCが捕縛されてからも脱出する気を起こさなかった場合、彼らが監禁されている部屋に数人の現世騎士たちが下卑た笑いを浮かべながら入ってきます。もっとも何かされる前に上記の女英雄が止めに入ってくれますが、歌姫はPCたちに失望するでしょう。歌姫の相性チェック(基本ルールブックP.69)を行ってください。

彼女、サラ・エイブラハムはこの部隊のリーダーの愛人ですが、彼らのやり方を嫌悪しており、PCたちが捕まったのをきっかけに現世騎士団を抜ける決意を固めます。

「アンタたち、ヴァッサマインの軍人だね? おっと、騒ぐんじゃないよ。これから大事な話があるんだ……。アンタ、ここから逃げだしたいんだろ。だったら、ちょっとアタシに手を貸しちゃくれなかい。アタシはこの連中のやり方にほとんど嫌気がさしてね。こんな所からとっととオサラバしたいのさ」

PCが彼女の申し出をOKするのであれば、以降彼女は協力者としてついてきてくれます。もし、申し出を断ったとしても、彼女はPCが脱出する手助けはしてくれるでしょう。サラはPCたちを奏甲格納庫に案内し、現世騎士団の奏甲を奪って脱出するように提案します。

どちらを選択するにせよ、彼女は以下の情報をPCに教えてくれます。

①今回の騒動の原因は、現世騎士団によるウィルス兵器の実験

である。

②実験は最終段階に入っており、成功の報を聞きつけた現世騎士団の主力部隊が実験部隊と合流するためにこちらに向かってきている。

なお、彼女に敵対的行動をとるようであれば、騒ぎを聞きつけた現世騎士団員を相手に戦闘を行わなければならなくなります。

現世騎士団A×3

・自ら進んで捕虜になった場合

PCが現世騎士団の降伏勧告を受け入れてここに連れてこられた場合は、ここのボスであるジェームス・ホームーの元に連れて行かれます。ただし、女性英雄と歌姫は牢屋に監禁されます。抵抗した場合は、男英雄も一緒に牢屋に詰め込まれることになるでしょう。

PCが部屋に入ると、ホームーは演技めいた笑顔を浮かべながらPCを迎え入れます。

「ようこそ現世の同士よ! 俺がこのアタマを張っているジェームス・ホームーだ。なんでも、うちの連中と互角に戦ったそうじゃねえか。恐い恐い。どうだ、その力を俺の下で役立ててみねえかい。俺たちをこんなケタ糞悪い世界に連れてきやがった歌姫どもを、メチャメチャにしてやるのさ。面白そうだろう?」

もし、PCが彼の申し出を受け入れた場合は、現世騎士団が歌姫のみに感染するウィルスを作っていること、そして彼らがその臨床実験を行っていることを教えられます。

そして、次の日に行われる歓迎の宴席で、女性英雄と歌姫を現世騎士団たちに差し出すように命じてきます。以上のことを受け入れた場合は、特に拘束されることなく廃屋の一室に軟禁されることになります。ここから脱出する場合は、特に判定は必要ありません。ただし、見張りに立っている現世騎士団員と戦闘する必要があります。なお、ここで大人しくしていた場合は、サラから面会を申し入れられることになります。

現世騎士団A×1(PCの見張りです)

・PCが廃屋に潜入した場合

PCは廃屋で哨戒を行っていたサラと遭遇してしまいます。彼女はPCたちに関する情報を既に得ており、PCが攻撃を仕掛けない限りは上記と同じく接触を取ろうとしてきます。しかし、PCが彼女に襲い掛かった場合は戦闘となり、彼女からの情報を得ることはできなくなります。

◎現世騎士団について

彼らは現在開発中の忌鈴ウィルスの実験部隊で、「ウィルスの効率的な散布法」や、「その効果の大きさ」などを調査するために実験を繰り返しています。街の周辺で目撃されていた「謎の奏甲」は、実験中の彼らのものだったというわけです(街で目撃されていた現世人も、現世騎士団の一員です)。

現在、現世騎士団の主力部隊が、彼らと合流するために接近しています。

◎女性英雄サラについて

現世では工事現場の現場責任者をしていたバリバリのキャリアウーマンで、事故で夫と娘を失っています。アーカイブで絆を結んだ歌姫(彼女の子供と同じぐらいの年です)を溺愛していましたが、白銀の叛乱の下サクサで彼女を失ってしまい野に下りました。現在は彼女の心の隙に付け込んだホームーの愛人になっていますが、罪も無い人々を傷つける彼らにほとんど嫌気がさしています。

◎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なら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」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）。

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「ブルプァ・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

時点でシナリオは終了になります。

「忌鈴ウィルス」の件を知った本隊は遠距離支援のできる歌姫と英雄を中心に精鋭部隊を構成し、現世騎士団の主力部隊との大規模戦闘を行い勝利します。しかし、ウィルス自体の情報は、ベルウィックが赤銅の姫にリークして握りつぶしたために上層部までは伝わらず、今回の事件の真相は歴史の闇の中に消えてしまいます。

PCは望むのであれば強奪してきた「メンシュハイト・ノイ」に乗りつづけることもできますし（もちろんウィルス散布装置は取り外されますが）、今回の報酬として「グラオグランツ」を受け取ることもできます。その代わりウィルスのことは口止めされ、最も厳しい戦場へと送り込まれることになります。

10：経験点

以下の経験点を目安としてください。

本隊と合流し、ウィルスの情報を本隊に報告した：+90P
ウィルス散布にきた現世騎士団を撃退した：+15P

発信機を発見し、除去に成功した：+10P
本隊が壊滅的打撃をこうむった：-40P
追撃部隊を撃退した（一回につき、三回が目安）：+15P
実験部隊のボスを倒した：+20P

FP報酬は、ウィルスの情報を無事報告できたときのみ白銀：90FPを得ることができます。

もしPCが傭兵団だった場合は、さらに口止め料を含めて各ペアに150万Gの報酬が与えられます。しかし、グラオグランツは支給されません。FPと報酬を合わせて購入することはできません。

本シナリオで必要になるデータ

現世騎士団（添付データ参照）
現世騎士団ボス&歌姫（添付データ参照）
メンシュハイト・ノイ改（添付データ参照）
メンシュハイト・ノイ（添付データ参照）
ハルニッシュ・ヴルム改（添付データ参照）
プルプァ・ケーファ改（添付データ参照）

NPC データ

①現世騎士団A（TL3、合計値：75Pまで）

筋力（-10×2）：14（8）
敏捷（-10×2）：15（10）
生命力（-10×2）：13（6）
知力（-10×2）：13（6）
精神力（-10×2）：12（4）
絆（-10×2）：8（-4）

通常HP（筋+敏）：29
負傷HP（生+知）：26
MP（精+絆）：20

白兵（（筋+敏）/2）：9
射撃（（知+敏）/2）：8
回避（（敏+回）/2）：0（-15）
抵抗（精×2）：8

装 備：カタナ、サブマシンガン、ラメラアーマー

スキル：剣技25（L3）、盗賊22（L3）、現世武器知識15（L2）、自動小銃12（L2）、偵察10（L2）

名称	命中	ダメージ	回数	装備箇所
カタナ	69	1D10+12	1	片手
	69	1D10+16	1	両手
サブマシンガン	55	2D10	2	片手

②現世騎士団B（TL3、合計値：75Pまで）

筋力（-10×2）：14（8）
敏捷（-10×2）：16（12）
生命力（-10×2）：10（0）
知力（-10×2）：15（10）
精神力（-10×2）：12（4）
絆（-10×2）：8（-4）

通常HP（筋+敏）：30
負傷HP（生+知）：25
MP（精+絆）：20

白兵（（筋+敏）/2）：10
射撃（（知+敏）/2）：11
回避（（敏+回）/2）：10
抵抗（精×2）：8

装 備：ナイフ、対甲ライフル、皮鎧

スキル：ライフル射撃25（L3）、爆発物22（L3）、現世武器知識15（L2）、ナイフ戦12（L2）、回避10（L2）

名称	命中	ダメージ	回数	装備箇所
対甲ライフル	71	4D10	1	片手
ナイフ	46	1D10+5	2	片手

③英雄医師（TL3、合計値：75Pまで）

筋力（-10×2）：10（0）
敏捷（-10×2）：13（6）
生命力（-10×2）：11（2）
知力（-10×2）：16（12）
精神力（-10×2）：14（8）
絆（-10×2）：11（2）

通常HP（筋+敏）：23
負傷HP（生+知）：27
MP（精+絆）：25

白兵（（筋+敏）/2）：3
射撃（（知+敏）/2）：9
回避（（敏+回）/2）：0
抵抗（精×2）：16

装 備：

スキル：現世医療技術22（L3）、救急20（L3）、薬物11（L2）、格闘13（L2）、拳銃10（L2）

④LV2シナリオ用NPC英雄（TL3、合計値：80Pまで）

名前：ジェームズ・ホームー
筋力（-10×2）：17（14）
敏捷（-10×2）：15（10）
生命力（-10×2）：12（4）
知力（-10×2）：15（10）
精神力（-10×2）：13（6）
絆（-10×2）：8（-4）

通常HP（筋+敏）：32
負傷HP（生+知）：27
MP（精+絆）：21
白兵（（筋+敏）/2）：12
射撃（（知+敏）/2）：10
回避（（敏+回）/2）：10
抵抗（精×2）：12

装 備：マシンピストル、皮鎧

スキル：現世武器知識 24 (L3)、槍／棒術 25 (L3)、口説き 24 (L3)、
ロケット／ミサイル 19 (L2)、銃射撃 14 (L2)、恫喝 13 (L2)、
盗賊 6 (L1)、現世知識 6 (L1)、薬物 4 (L1)、回避 10 (L1)

名称	命中	ダメージ	回数	装備箇所
マシンピストル	54	1D10+6	2	片手

*メモ：アメリカ出身。30歳。元軍人のごろつき。現世では軍人時代のコネを使い、
ダウンタウンで銃器の密売や違法薬物の販売を行っていた。幼稚かつ自己
中心的で粗暴な男だが、女性に対しては非常にマメであり、その心の隙に
付け入るのが上手い。
アーカイアに来てからはバックライの思想に心酔し、自分の王国を築こうと
野心を燃やしている。

⑤ LV2 (ランク3) シナリオ用NPC歌姫 (TL3、合計値:80Pまで)

名前：ヨハンナ

筋力 (−10×2) : 11 (2)
敏捷 (−10×2) : 14 (8)
生命力 (−10×2) : 15 (10)
知力 (−10×2) : 12 (4)
精神力 (−10×2) : 8 (−4)
歌力 (−10×2) : 8 (−4)

通常HP (筋+敏) : 25
負傷HP (生+知) : 27
MP (精+絆) : 16

白兵 ((筋+敏)/2) : 5
射撃 ((知+敏)/2) : 6
回避 ((敏+回)/2) : 0
抵抗 (精×2) : −8

装 備：ピストル

スキル：歌術知識 27 (L4)、アーカイア知識 21 (L3)、救急 19 (L2)、
料理 19 (L2)、蟲知識 10 (L2)、拳銃射撃 8 (L1)、幻糸武器知識 3
(L1)、現世武器知識 6 (L1)、推理 2 (L1)、推理 10 (L1)

名称	命中	ダメージ	回数	装備箇所
ピストル	48	1D10+4	1	片手

習得歌術：なし

優先反応表：

- 1：(英雄の側にいて)うれしい
- 2：(そんな自分に)動揺している
- 3：あれこれ想像してしまっている
- 4：(英雄に利用されているだけということ)を考えないようにしている
- 5：迷っている
- 6：(歌姫としての倫理観に)知らん振りしている

奏甲データ

①メンシュハイト・ノイA (搭乗者データ込み)

移動速度	3/1 (移動属性通常)	カスタマイズ	重量
白兵	+14		
射撃	+18		
回避	+5		
ダメージ	+2		
偵察	+10		
歌術修正	−3		
抵抗	−12		

歌姫無しで起動可能

装備	HP	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
バスタードソード	手	69	1	なし	2D10+5/2D10+9
サブマシンガン	手	60	2	2	2D10

- 7：(女英雄に)共感を感じている
- 8：さみしい
- 9：がっかりしている
- 10：悔しい

奏甲起動表：

- 01-40：甲殻モード
- 41-55：警戒モード
- 56-65：通常モード
- 66-75：リミッタOffモード
- 76-85：セーフモード

*メモ：22歳。元新人歌姫の指導員。プライドが高いが能力が追いついていない。
依存心が強く、悪いことは人のせいと考えてしまうきらいがある。ジェー
ムズの口車に乗せられ、彼に必要とされるべく悪行に手を染めているが、
本質的には善人でお人好し。

⑥ LV1シナリオ用NPC女英雄 (TL3、合計値:80Pまで)

名前：サラ・エイブラハム

筋力 (−10×2) : 16 (12)
敏捷 (−10×2) : 16 (12)
生命力 (−10×2) : 12 (4)
知力 (−10×2) : 9 (−2)
精神力 (−10×2) : 12 (4)
絆 (−10×2) : 15 (10)

通常HP (筋+敏) : 34
負傷HP (生+知) : 21
MP (精+絆) : 27

白兵 ((筋+敏)/2) : 12
射撃 ((知+敏)/2) : 5
回避 ((敏+回9)/2) : 20
抵抗 (精×2) : 8

装 備：ハンマー、皮鎧

スキル：斧／槌戦闘 28 (L3)、回避 30 (L3)、メンテナンス 11 (L2)、
爆発物知識 15 (L2)、交渉 13 (L2)、鍛冶／工作 9 (L1)、
料理 5 (L1)、現世武器知識 8 (L1)、偵察 3 (L1)、救急 5 (L1)

名称	命中	ダメージ	回数	装備箇所
ハンマー	65	1D10×2+12	1	両手

*メモ：アメリカ人。32歳。現世では工事現場の現場責任者をしていたバリバリ
のキャリアウーマンだった。同じ職場で働いていた夫と幼い娘を事故で失
っており、子供に対して非常に甘い面がある。
アーカイアでは絆を結んだ歌姫を溺愛していたが、白銀の叛乱のドサクサ
で彼女を失ってしまい野に下った。現在は彼女の心の隙に付け込んだジェ
ームズの愛人になっているが、罪も無い人々を傷つける彼や現世騎士団に
ほとほと嫌気がさしている。

専用ノイズ発生器	腕				ノイズ扱い
----------	---	--	--	--	-------

命中部位	部位	装甲	HP	ダメージの効果
01-58	胴体	4	20	機体破壊
59-69	右腕	2	6	右手装備不可
70-75	左腕	2	6	左手装備不可
76-84	脚	3	10	移動1/0に低下
85-93	装備	0	特殊	装備破壊チェック
94-96	コックピット	2	特殊	搭乗者にダメージ
97-00	頭部	2	6	命中に−10、偵察不可

②メンシュハイト・ノイ改B (搭乗者データ込み)

移動速度	3/1 (移動属性通常)	カスタマイズ	重量
白兵	+14		

射撃	: +22		
回避	: +15		
ダメージ	: +2		
偵察	: ±0		
歌術修正	: -3		
抵抗	: -12		

歌姫無しで起動可能

装備	HP	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
コンバットナイフ	手	51	2	①	1D10+2
ライフル	両手	87	1	6	3D10
グレネード (3発)	胴	56	1	1	1D10×3
専用ノイズ発生器	腕				ノイズ扱い

※指定した地点から周囲6HEXが視界不良に。3ターン地形「森」と同じペナルティ。

命中部位	部位	装甲	HP	ダメージの効果
01-58	胴体	4	20	機体破壊
59-69	右腕	2	6	右手装備不可
70-75	左腕	2	6	左手装備不可
76-84	脚	3	10	移動1/0に低下
85-93	装備	0	特殊	装備破壊チェック
94-96	コックピット	2	特殊	搭乗者にダメージ
97-00	頭部	2	6	命中に-10、偵察不可

③メンシュハイト・ノイ改A (搭乗者データ込み)

移動速度	3/1 (移動属性不整地)	カスタマイズ	重量
白兵	: +14	気密処理 (防水加工)	0
射撃	: +23	複座コックピット	3
回避	: -5	不整地処理	1
ダメージ	: +2	観測装置改良	1
偵察	: +20		
歌術修正	: -2		
抵抗	: -12		

歌姫無しで起動可能

装備	HP	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
カタナ	手	74	1	なし	1D10×2+6/2D10×2
サブマシンガン	手	65	2	2	2D10
ウィルス散布装置	胴				

命中部位	部位	装甲	HP	ダメージの効果
01-58	胴体	4	20	機体破壊
59-69	右腕	2	6	右手装備不可
70-75	左腕	2	6	左手装備不可
76-84	脚	3	10	移動1/0に低下
85-93	装備	0	特殊	装備破壊チェック
94-96	コックピット	2	特殊	搭乗者にダメージ
97-00	頭部	2	3	命中に-10、偵察不可

④メンシュハイト・ノイ改B (搭乗者データ込み)

移動速度	3/1 (移動属性不整地)	カスタマイズ	重量
白兵	: +14	気密処理 (防水加工)	0
射撃	: +27	複座コックピット	3
回避	: +5	不整地処理	1
ダメージ	: +2	観測装置改良	1
偵察	: +10		
歌術修正	: -2		
抵抗	: -12		

歌姫無しで起動可能

装備	HP	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
ダガー	手	46	2	なし	1D10+2
ライフル	両手	92	1	6	3D10
スモークディスチャージャー	肩	無し	1	3	※ (3発)
ウィルス散布装置	胴				

※指定した地点から周囲6HEXが視界不良に。3ターン地形「森」と同じペナルティ。

命中部位	部位	装甲	HP	ダメージの効果
01-58	胴体	4	20	機体破壊
59-69	右腕	2	6	右手装備不可
70-75	左腕	2	6	左手装備不可
76-84	脚	3	10	移動1/0に低下
85-93	装備	0	特殊	装備破壊チェック
94-96	コックピット	2	特殊	搭乗者にダメージ
97-00	頭部	2	3	命中に-10、偵察不可

⑤カノーネ・オルケスタ (搭乗者データ込み)

移動速度	5/2 (歩行時2/0)	カスタマイズ	重量
白兵	: +14	気密処理 (防水加工)	0
白兵	: +12 (歩行時+22)	気密処理 (防水加工)	0
射撃	: +25 (歩行時+25)	複座コックピット	3
回避	: -5 (歩行時-5)	ジョイント改良	1
ダメージ	: +6	観測装置改良	1
偵察	: +20 (歩行時+10)		
歌術修正	: ±0		
抵抗	: +32		

装備	HP	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
ロングスピア	両手	67/77	1	なし	4D10-2+6
携帯型ロケット	肩	59/59	1	5	4D10-6
ミサイルポッド	両脚	79/79	1~4	8	2D10+5
ウィルス散布装置	胴				

命中部位	部位	装甲	HP	ダメージの効果
01-48	胴体	16	50	機体破壊
49-54	右腕	13	14	右手装備不可
55-60	左腕	13	14	左手装備不可
61-69	脚	14	18	移動1/0に低下
70-80	装備	0	特殊	装備破壊チェック
81-85	コックピット	10	特殊	搭乗者にダメージ
86-89	頭部	8	8	命中に-10、偵察不可
90-00	翼	8	10	

⑥ブルプァ・ケーファ改 (搭乗者データ込み)

移動速度	4/2 (移動属性不整地)	カスタマイズ	重量
白兵	: +14	気密処理 (防水加工)	0
白兵	: +7	気密処理 (防水加工)	0
射撃	: -15	不整地処理	1
回避	: +15	ジョイント改良	1
ダメージ	: +2		
偵察	: +3		
歌術修正	: -3		
抵抗	: -22		

セーフモード起動

装備	HP	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
ウォーピック	手	50	1	なし	1D10×3+6
カイトシールド	手				防御+3
グレネード (3発)	胴	42	1	1	1D10×3

命中部位	部位	装甲	HP	ダメージの効果
01-55	胴体	6 (9)	20	機体破壊
56-62	右腕	3 (6)	6	右手装備不可
63-69	左腕	3 (6)	6	左手装備不可
70-80	脚	5 (8)	10	移動1/0に低下
81-89	装備	0	特殊	装備破壊チェック
90-94	コックピット	2 (5)	特殊	搭乗者にダメージ
95-00	頭部	2 (5)	7	命中に-10、偵察不可

MAP

