

### ※漁船のチャーター

漁船1隻を雇うには、1日あたり、1万Gが必要です（吹っかけ価格ですが、危険手当や口止め料も含まれています）。

一艘の船には、奏甲を2台まで載せることができます。乗組員に前金でいくばくかの金を払えば、沖（岩礁帯の外）で船を泊めて奏甲が戻ってくるのを待っていてくれます（あるいは決めた日の決めた時間に向かえに来てもらうのもOK）。

## ●上陸！砂浜を血に染めて！?

船の停泊場所から島までは、奏甲で30分ほどかかります（徒歩の場合）。歌姫はコクピットに載せるか、奏甲の頭にでも乗せましょう（船から降りた時点で、すでに水深は10メートル弱なので、奏甲の頭は水面から出ているのです）。

島は周囲を崖に囲まれているので、島への上陸地点は1箇所しかありません（地図B参照）。

照りつける太陽と白い砂浜、人の手のついていない緑、そして青く透明な海…。まさに完璧なトロピカル・バカンスです！

——しかし、待ってください。

英雄たちは砂浜に近づくにつれ、異変に気がきます。島の一部から爆炎や煙が上がり、あわただしい雰囲気につつまれているのです。

## ●死闘：カーリィの愚連隊VS蟲

島では折りしも、英雄の傭兵の一団と蟲たちが死闘を演じている最中なのでした…。

### 《カーリィの愚連隊》

女機奏英雄カーリィ・ポロックスをリーダーとする奏甲乗りのグループ。「愚連隊」は自称で、別に自堕落な集団ではありません。

評議会とハルフェア王家の依頼を受け、蟲の小規模なグループを追撃し、この島にある巣を発見、奏甲1機を失いながらも、森の蟲たちを撃破し、残りの蟲を東山の洞窟に追い詰めつつあります（地図B参照）。

探しても、愚連隊が乗ってきたはずの船は島周辺には見当たりません。村に残っている歌姫ララノートが、女英雄アニタの「思考」を受け、事が片付いたら迎えの船を手配する手はずになっているからです。

### 愚連隊の面々：

- ①カーリィ・ポロックス（4レベル英雄、♀32歳）、歌姫：シーニア
- ②ハサン・イキル（5レベル英雄、♂45歳）、歌姫：レイファ
- ③イブン・ハイシャッド（2レベル英雄、♂23歳）、歌姫：ラビニッド
- ④ジャック・スミッソン（3レベル英雄♂18歳）、歌姫：オクタビア
- ⑤ユウキ・ハセガワ（1レベル英雄♂17歳）、歌姫：リリアンヌ
- ⑥アニタ・グレイ（2レベル英雄♀20歳）、歌姫ララノート（村にいる）

愚連隊と蟲との戦闘はルールどおりに解決する必要はありません。話の流れにそって、これこれこうなったと説明するにとどめてください。

また、愚連隊の連中と戦闘になったときのために、以下に基本的なデータを載せておきます。奏甲はすべてルールブックに載っている基本装備を持っているものとします。下のデータの数値はスキルや、機体の修正やペナルティなどすべてを含んだ最終的な値です。

何か特別な演出を希望するのでない限り、彼らの起動モードは「通常」としてください。戦闘中は、歌姫姿を現しませんし歌術も使用しません。歌姫の支援が無くても、彼らはそれなりに強力なのです。

状況に応じて必要なデータは自作してください。

### ①カーリィ機：シャラッハロートII

ロングソード60%、ファイアボルト45%、回避+10、HP25／22／25

### ②ハサン機：フォイアロート

ジャベリン80%（投げ65%）、クロスボウ60%、回避+10、HP30／22／28

### ③イブン機：すでに破壊（フォイアロート）

### ④ジャック機：リーゼ・ミルヒヴァイス

ランス45%、ファイアボルト30%、回避-20、HP29／21／25

### ⑤ユウキ機：シャラッハロートII

ロングソード45%、ファイアボルト55%、回避±0、HP20／27／23

### ⑥アニタ機：シャラッハロートII

ロングソード55%、ファイアボルト35%、回避-10、HP23／23／18

## ●愚連隊との接触

愚連隊との接触はあまり好意的なものではありません。愚連隊は、手柄を独り占めにするために、蟲との戦闘に他者の介入を好まないからです（特に、損害を出しながらやっと洞窟周辺に蟲を追い込んだ今となっては）。

プレイヤーの歌姫たちの中にも、彼らの本当の目的は海賊の宝ではないかと言い出す者もあらわれます。財宝を信じているかどうかはともかく、物欲や猜疑心の強い歌姫にその役を担わせてください。

### 歌姫のセリフの例：

「ご主人さま、マズイですよ。彼らも本当は財宝目当てなんじゃないでしょうか。ハルフェアの依頼なんて嘘ばちで、単にこの島にたまたまタマ蟲がいて、財宝探しの邪魔だから排除している可能性も…」

いずれにせよパーティは、今後の方針を決めなくてはなりません。カーリィたちと交渉しても、「お前たちの手は借りない」「邪魔をするな」の一転ばりで、お互いの歌姫を通して穏便に話しをするか、「交渉」スキルに成功しないとロクな話しもできません。

話ができた場合には、「砂浜と西山には立ち入っても良いが、東山と森には立ち入るな」と妥協案を提示されます。それ以上ごり押しすると、カンケイは険悪になります。

パーティが譲らないようだ、彼らとの戦闘になる可能性もありますが、そのあと蟲とも戦うわけで、今後の状況はかなり厳しくなります。

ここで、現在の状況が愚連隊のことを対象に「相性」チェックを行うと良いでしょう。

ちなみに、カーリィたちの言っていることは真実で、海賊の宝についてカマをかけてみても、何もわかりません。それどころか、彼らは財宝の話聞いても信じませんし、たとえ信じたとしても感心は示さず、財宝探しに協力もしません（彼らは十分な給料と待遇を保証されていますし、自分たちが一介の兵士であることに誇りを持っています）。

## ●島での探索

愚連隊と交渉して、島での探索を開始したパーティは、幾つかのことに気がきます。

- ①森や東の山では断続的に戦闘音が轟き、時々奏甲の頭や蟲らしき姿が見え隠れすること。