



『DLCシナリオ：星を見る貴女』

最初にお読みください

このファイルは『メタリックガーディアンRPG（以下『MGR』）』のサブリメント『メタリックガーディアン上級ルールブック（以下『MGA』）』に対応したシナリオである。

本シナリオのプレイには『MGR』『MGA』が必要となる。

本シナリオはGMしか読んでではない。また、SNSやインターネットの掲示板などの内容のネタバレにあたる発言などはご遠慮いただきたい。

ルール用語、ゲーム用語などは『MGR』に準じて使用してある。必要に応じてルールブックを参照すること。本ファイル内でページの参照がある場合はPX という形式で記している。『MGR』『MGA』とある場合、それぞれのルールブック・サブリメントを参照のこと。

■ STAFF LIST

テキスト：小太刀右京

イラスト：林啓太

編集：遠藤卓司

DTP：佐藤たかひろ、伊藤和幸

本ファイルの著作権は（有）ファーイースト・アミューズメント・リサーチに帰属します。

本ファイルの改変、商業的利用、および無断転載を禁止します。

自己使用に限り複製を許可します。

「星を見る貴女」

「あの日、私を守ってくれたガーディアン。
彼はなぜ戦ったのだろう。
彼は今、幸せなのだろうか」
——コロニー“アードラー”生存者、後に

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー：3～5人
PCレベル：3レベル
プレイ時間：5～7時間

シナリオの読み方については、『MGR』P 236を参照のこと。GMは必ずシナリオ全体に目を通すこと。

■シナリオ背景

L3のスペースコロニー“アードラー”(*)で開発されていたノイエヴォルフの新型オーバーロード級ガーディアン“X-1”。それは前大戦で開発された“アビスドライバー”と呼ばれる、奈落兵器として用いたとしても《ガイア》の力を失わない危険な機体だ。

ノイエヴォルフのテロに乗じて運び出されるはずだった同機だが、攻撃時のアクシデントで開発者の少女、ブリュネが記憶を失ってしまったことから、居合わせたスターゲイザーのPC①をパイロットとして起動してしまう。

フォーチュンと協力して難民たちを連れ、“アードラー”を脱出したブリュネと“X-1”だが、戦いの中でブリュネはノイエヴォルフ艦隊と合流し、PCたちに敵対する道を選ぶ。

PCたちがノイエヴォルフの攻撃を退け、“X-1”を安全圏の月まで輸送することでシナリオは終了となる。

■セッショントレーラー

辺境のスペースコロニー“アードラー”。そこは何の変哲もない平和なコロニーのはずだった。

だが、アードラー・コロニーで極秘開発されていたオーバーロード級ガーディアン“X-1”を狙い、ディスティニーが襲い来る。崩壊するコロニーの中、記憶を持たない謎の少女ブリュネの導きで起動する“X-1”。

コロニーの人々を守るため、リンケージたちの孤独な戦いが幕を開ける。

メタリックガーディアンRPG

『星を見る貴女』
くるがね かいな
鉄の腕で、闇を砕け!

■キャラクター作成

推奨クラスについては次ページのハンドアウトを参照のこと。人数が少ない場合は、番号の若いものから優先せよ。

▼PC間コネクション

PC同士のコネクションはPC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①という順番で取得させること。

●PC①の設定

PC①は開始段階でリンケージであることを自覚していない、という設定である。また、機

体名は“X-1”となっているがこれはブリュネが設定した型式番号でしかないため、自由に愛称を設定してもよい。その場合、セリフ内の“X-1”は適宜読み替えるとよいだろう。

また、自分がスターゲイザーであることをどれだけ認識しているかは、プレイヤーの設定に合わせて決定するとよい。

●クイックスタート

プレイヤーが『MGR』をはじめて遊ぶ場合や、ルールブックを持っていないならクイックスタートでキャラクター作成を行なうとよい。

本シナリオでは以下の5つのサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

- PC①：星を見る者(『MGA』P 18)
PC②：透徹たる名将(『MGA』P16)
PC③：戦争の犬(『MGR』P44)
PC④：天雷の狙撃手(『MGR』P46)
PC⑤：老練なる勇者(『MGR』P 50)

●コンストラクション

プレイヤーがルールを知っていて、ルールブックも所持している場合、コンストラクションでキャラを作成してもよい。ただし、経験者以外には、合体能力を持ったPCの作成を許可しないこと。基本クラスはPC全員で各種類が揃っていることが望ましい。

●エンタープライズ級

本シナリオは、PC②のエンタープライズ級を軸にして進行することを想定している。そのため、エンタープライズのクラスを持つPCが複数参加することは推奨しない。

●PC④の年齢

PC④は機甲暦0057年(現在から6年前)にはすでにヴォルフの軍人だったことを想定している。そのため、最低でも20歳を越えたPCを念頭においている。このことはプレイヤーに伝達するとよいだろう。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつくので、キャラクター作成の時によくプレイヤーと相談すること。

- PC①：コロニー“アードラー”に住むスターゲイザー
PC②：フォーチュン所属の艦長
PC③：アンジェリカ市長に雇われた傭兵
PC④：ヴォルフ共和国の軍人
PC⑤：アードラー防衛隊員

PC②用ハンドアウト

コネクション：アンジェリカ・メイ **関係：ビジネス**
クイックスタート：透徹たる名将 **コンストラクション**：エンタープライズ **カバー**：艦長
キミは“フォーチュン”の誇る巨大宇宙戦艦エンタープライズ級の艦長だ。たまたまエンジントラブルで寄港していたコロニー“アードラー”がノイエヴォルフの襲撃を受けたのはまったくの偶然だ。だが、こうなった以上はやむを得ない。キミは“アードラー”行政の依頼を受け、人々を守るため脅威に立ち向かうことを決めた。

PC④用ハンドアウト

コネクション：ベルグマン・シュナウザー **関係：憎悪**
クイックスタート：天雷の狙撃手 **コンストラクション**：特になし **カバー**：共和国軍人
第二次大戦の末期。終戦条約締結の噂が流れてきたあの時、キミの上官だったシュナウザー少佐はクーデターで成立した穏健派の政権を受け入れず、キミとその仲間たちを基地ごとアビス兵器で吹き飛ばし、秘密兵器を持って逃亡した。あれから5年。シュナウザーが“アードラー”で動く、という情報を得て、キミはこのコロニーにやってきた。

PC①用ハンドアウト

コネクション：ブリュネ **関係：興味**
クイックスタート：星を見る者 **コンストラクション**：オーバーロード **カバー**：特になし
スペースコロニー“アードラー”での平和な日々は突如として終わりを告げた。テロ組織“ノイエヴォルフ”の攻撃が、君の住む街を焼き払ったからだ。その炎の中で、キミは謎の少女ブリュネを救う。彼女はキミに、試作ガーディアン“X-1”で戦うよう促した。なぜかキミは彼女を、信じられると思った。それはスターゲイザーの直感だった。

PC③用ハンドアウト

コネクション：アンジェリカ・メイ **関係：好意**
クイックスタート：戦争の犬 **コンストラクション**：特になし **カバー**：傭兵
キミはスペースコロニー“アードラー”の市長、アンジェリカ・メイに雇われたボディガードだ。地球と宇宙の大戦は6年前に終わったが、両者の和平を説く彼女のような人物を快く思わないテロリストは多い。なるほど彼女の主張は綺麗事かもしれない。だが、キミはその綺麗事を守ることに価値があると思うようになっていた。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：アードラーの人々 **関係：義務感**
クイックスタート：老練なる勇者 **コンストラクション**：ペテラン **カバー**：防衛軍人
キミは辺境のコロニー“アードラー”の防衛軍に所属するパイロットだ。取り立てて名物があるコロニーというわけではないが、平和で穏やかなこの宇宙都市を守る任務がキミは性に合っていた。だがその平和は、侵入してきたテロリストたちによって破られてしまう。キミにできることは、人々を守り戦うことだけだ。

オープニングフェイズ

オープニングフェイズは特記がない限り、シーンプレイヤー以外は登場不可とする。

●シーン1：Assalt Wave

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

回想シーンとなる。第二次大戦末期、ヴォルフ共和国は穏健派のクーデターによって終戦へと傾いていたが、PC④の基地司令であったベルグマン・シュナウザーは秘匿されていた奈落兵器“ガラン・ザン・アビス”でPC④のいる宇宙基地を破壊し、テロリストとなって軍を離れる。

同僚との会話(◆描写1)が一段落したら、▼描写2へ進むこと。

▼描写1

フルメタル・センチュリー ダブルオーファイブセブン
六年前、機甲暦、0057、二月。

ラグランジュ2の衛星基地(*)“サテライト-2”に所属するキミの耳にも、新政権が連邦と停戦するという話は聞こえてきていた。

同僚のリンケージが、キミに話しかけてくる。

▼セリフ：リンケージ

「聞いたか、PC④? 例の連邦の特殊部隊“アードバーク”と同盟したとかいうエリザベート・ノイシュタインの新政権、本気で連邦と講和するつもりらしい」

「ヴォルフは地球から撤兵、代わりにコロニーは独立国として連邦に加盟する。その路線での講和で話が進んでいるって話だ」

「兄貴が外務省にいるんでな、そこから聞いた。レムリアの仲らしい。もう、植民地じゃない。ひとつの国として認められるんだ」

「後の戦いは、講和条約を有利にするための小競り合いみたいなもんさ。はは、ここまで来たら死ぬなんてバカらしいよな」

「なあ、PC④、戦争が終わったらお前は どうするんだ?」

▼描写2

刹那、基地内にサイレンが響き渡った。どこかから、ハッチが開放される震動が伝わってくる。聞こえてくる、基地司令の野太い声。「ヴォルフ共和国の将兵、並びに地球連邦の者どもに告げる! 私はベルグマン・シュナ

ウザー大佐である。共和国は今や、売国奴どもに乗っ取られ、志を失った。私は封印されたこの奈落兵器、“ガラン・ザン・アビス”と、魂を同じくする将兵たちとともに、独立戦争を継続する!」

モニターに映し出される、全高100メートルを超えるフォートレス級アビス・ガーディアン の巨大な影。その中央部にある主砲に、荷電粒子が集まってくる。

「ガーディアンに乗れ、PC④! やられるぞ!」 戦友の声が響き、基地全体に光が拡がり――。

そして、生き残ったのはキミだけだった。

◆結末

そして現在。

PC④はテロリストとなったシュナウザーを追って、コロニー“アードラー”に到着している。

PC④に【ミッション：シュナウザーを追う】を渡し、シーン終了となる。

●シーン2：アンジェリカ・メイ

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC③が市長であるアンジェリカ(*)と会話するシーン。会話が終わると同時に、ノイエヴォルフがコロニーに侵入を開始する。

▼描写

スペースコロニーの窓から見る空の向こうには、シリンダーの向こう側の街が見える。地球では不思議な光景だが、これが宇宙の日常なのだ。この市庁舎の下も、すぐ向こうは真空の宇宙なのだ。

市長にしてキミの護衛対象、アンジェリカ・メイが手ずからコーヒーを運んできた。美しい女優あがりの市長だが、平和を説くその揺るがない姿勢と、タフで粘り強い交渉能力には定評のある人物だ。

▼セリフ：アンジェリカ

「ヴォルフの国防企業連合との会談の護衛、ありがとうございます。ささやかなお礼です(コーヒー*)を差し出して」

「コーヒーを入れるのは、私の唯一の趣味ですから」

「このコロニーが平和を保つためには、ディス



ティニーや奈落獣と戦うための防衛産業が必要である、という私の信念が、誰にでも受け入れられるものではないことは理解しています」

「そんな私が、平和を説いていられるのも、あなたが護衛をしてくれるからでもあります。ありがとう、PC②」

◆結末

突然、コロニーが激しく揺れた。キミは経験から理解している。これはコロニー内部から、ガーディアンによる攻撃が行われたときの震動だ。

「PC②! 出撃してください! 私はシェルターに向かいます!」

市長の表情が、政治家の厳しいものに戻る。PC②がガーディアンに向かったら、【ミッション：市長を守る】を渡す。シーン終了。

●シーン3：出会い

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①が奈落獣の攻撃で記憶を失っていたブリュネ(*)と出会うシーン。彼女は自分のことを、潜入用のカバーとして設定していたヴォ

ルフ共和国技術開発局のスタッフだと認識しており、スターゲイザーの直感でPC①が“X-1”のパイロットに最適だと認識する。

PC①が“X-1”に乗り込むことを決めたら、描写2へ。スターゲイザーであるPC①は、彼女が嘘をついていないことを直感的に理解できる。

▼描写1

それはまさに、突然のことだった。コロニーに激しい震動が走ると、巨大な奈落獣が姿を現わしたのだ。TVのニュースで何度も見た姿だったが、いざ目の前にするとその迫力も、恐怖感も違う。

もうもうたる黒煙、崩れ落ちるビル、燃え上がる市街地。風に乗って聞こえてくる、誰かの悲鳴。

シェルターへと走る人の波の中、キミはひとりの少女が、崩れたガレキに足を潰され、動けずにいるのを見つけた。頭からも血を流しており、放置すれば間違いなく命はないだろう。キミ以外に、彼女に気を払う人物はいない。だれもが、必死なのだ。

▼セリフ：ブリュネ

「あなたは……?」

(*)ブリュネ

ページ上のイラスト中央の少女である。プレイヤーにイラストを見せるとよい。“X-1”の最終調整中に、奈落獣の予想外の攻撃によって記憶を失った。

(*)ラグランジュ2の衛星基地

地球から見て月の裏側に位置する、小惑星を改造した基地である。ベルグマン・シュナウザーの指揮下にある第307機甲大隊が駐屯していた。

シュナウザーについてはP5のイラスト右端を参照。

(*)アンジェリカ

P5のイラスト左端の女性。アードラー出身の女優でヴォルフの戦争映画で人気を博し、戦後政界に出馬。共和国とのパイプを生かして連邦との協調路線を取る中道政治家。

(*)コーヒー

アードラーの特産品のひとつ。コロニーは気象条件を細かく制御できるため、年中良質のコーヒーが栽培できる。我々の地球で言うハワイ・コナに近い、酸味の強い味わい。

(PC①がガレキをどけた)「そう……そうなのね。感じるわ。あなたは、私と同じ人……。宇宙の意志を感じる事の出来る力を持っている……」

「私はブリュネ。ヴォルフ共和国技術開発局のスタッフよ」

「このままだと、このコロニーは奈落獣の攻撃に耐えられない。あなたなら、それがわかるはず」

「選んで。私とともに来て脅威と戦うか、ここでふたりとも死ぬかを」

▼描写2

ブリュネと名乗った少女に導かれて、キミはすぐ1ブロック向こうにあった倉庫へとたどりついた。何の変哲もない工業プラントの倉庫。だが、その中に立っていたのは、一機の見たこともないガーディアンだった。

彼女はキミをコクピットへと導き、みずからも後部座席に乗り込んだ。

▼セリフ：ブリュネ

「新型試作スターゲイザー用オーバーロード級ガーディアン“X-1”。本当は……私が乗るはずだったのだけれど、このケガではまともに動かすことはできない」

「あなたが乗るのが一番いい。そう、わかったから」

「さあ、この子に名前を授けて。そして起動させて、戦うのよ」

「あなたにならできる……そして、他の誰にも出来ない」

◆結末

PC①が“X-1”を起動させるとシーン終了となる。PC①に【ミッション：コロニーの人々を守る】を渡すこと。

●シーン4：エンタープライズ

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②のエンタープライズが戦闘に入るシーン。

▼描写

コロニー“アードラー”、港湾ブロックに近いドック。そこで修理を行っていたキミのエンタープライズ級が戦闘に巻き込まれたのは、偶然だった。

だが、コロニー内部に奈落獣が出現すれば、応戦しなければならないのがフォーチュンだ。キミの号令一下、巨大な戦艦が動き始

める。

▼セリフ：オペレーターたち

「メインリアクター、出力70パーセントまで上昇！ 離床まで、あと五〇〇！」

「防衛軍のミーレス、三分の二が奈落獣に撃破されました！ 現在、市長直属のガーディアン、PC③機が交戦中！」

「敵奈落獣はガニメデ1、他、小型のゴレーブ、ハーヴェイ型と推定されます。また、ノイエヴォルフと思われるミーレスも侵入している模様」

「護衛艦隊はノイエヴォルフのガーディアン部隊に攻撃を受けており、ほぼ通信途絶状態です。市長から正式に出撃要請が出ました」

「奈落獣の攻撃で、コロニーの生命維持機能にダメージ！ 大気流出、押さえられません！

備蓄した凍結空気を放出していますが、もって二十四時間ほです」

「——未確認のガーディアン……いえ、ヴォルフ共和国の機体です！ 識別番号“X-1”、起動しています！」

「艦長、出撃できます！」

◆結末

巨大な艦が、戦いのために立ちあがる。シーン終了。登場PCに【ミッション：ノイエヴォルフを撃退する】を渡すこと。

●シーン5：BURN DOWN

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤の所属する防衛線が突破されるシーン。PC⑤はコロニーの港口(シリンドラーの端にある無重量区域)で防衛していることを想定しているが、設定によっては適宜演出を変更すること。

描写内のフォーチュン艦は、PC②のガーディアンを想定している。

▼描写

攻撃は突然だった。AL粒子が散布されており、コロニーの外の防衛艦隊とも連絡が取れない。

キミは港口で侵入してくるテロリストの“ミーレス・ザード”と撃ち合いを続けていたが、どうやら戦況はこちらに劣勢らしい。

友軍のミーレスがキミの機体の肩に触れて、接触回線で話しかけてきた。

「PC⑤、敵はコロニー内部に侵入したらしい。港口の敵は陽動だ。フォーチュンの艦が防衛戦闘に入ったから、お前はそちらを援護して

くれ」

こちらは大丈夫だ、とミーレスがサムズアップする。

「なんでも、ヴォルフがうちで開発していた新型のガーディアンも出ているらしい。あてにな

りゃあいんだがな」

◆結末

PC⑤がコロニー内に向かったら、【ミッション：コロニーの人々を守る】を渡す。シーン終了。



●シーン6：Battle Field

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

全員登場。

ノイエヴォルフおよび、彼らが出現させた奈落獣との戦闘となる。戦闘配置図を参照のこと。敵は全滅するまで戦闘を継続する。

ノイエヴォルフは“X-1”を捕獲(という名目で奪取)しようとしているため、PC①に攻撃を当初は仕掛けない。ただし、PC①が何らかの攻撃を行なった場合、“X-1”に異常があったことに気づき、撃破して回収しようとする(通信でブリュネを呼び出さないのは、通信を通じてスパイ網の存在が発覚することを恐れているため)。

▼描写

目の前にあるのは、ほんものの戦場だった。いや、戦争に嘘も本当もあるのかどうか、キミは知らない。だがとにかく、目の前のあの巨大な奈落獣の鎌や、ミーレスのマシガンがコクピットに直撃すれば、キミが死ぬのだ、ということだけは確かだった。

それでも、巨大なフォーチュンの戦艦や、防衛軍の人々はまだ戦いを続けている。その後ろには、避難する人々の長い列があるのだ。キミの手を、そっとブリュネが押さえる。

それでも、巨大なフォーチュンの戦艦や、防衛軍の人々はまだ戦いを続けている。その後ろには、避難する人々の長い列があるのだ。キミの手を、そっとブリュネが押さえる。

▼セリフ：ブリュネ

「——あなたになら、きっと出来る」

▼セリフ：アンジェリカ

(PC③に)「聞こえますか？ フォーチュンのエンタープライズ級、それに未確認の機体が何機か出撃しています。彼らと連携し、敵を撃破してください」

(PC④に)「こちらは“アードラー”市長アンジェリカです。ヴォルフ共和国との相互防衛協定に基づき、正式に援護を要請します」

(PC⑤に)「防衛隊の機体！ 聞こえるか、そのままフォーチュンの指揮下に入れ！ これ

は市長命令である！」

(PC②に)「聞いてのとおりです、艦長。寄せ集めの戦力ですが、あなたに預けます。どうかこのコロニーを守ってください」

▼セリフ：ノイエヴォルフ兵

「——“X-1”が起動している!? どういうことだ、予定にないぞ！ 倉庫に眠っているのを奪取する手はずのはずだ」

(PC①が攻撃を行なった)「こちらに攻撃をかけてきた!? 連邦か、傀儡政権(*)の手に落ちたということか！ ならばフェイズ2に移行だ！ 五体をバラバラにしても、OVLシステムを引きずり出す！」

(全滅した)「宇宙の民に栄光あれ！ シュナ

(*) 傀儡政権
ノイエヴォルフから見れば、ヴォルフ共和国は連邦の傀儡政権なのだ。



	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	▽	③	▲	▲	▲	水	水	⑤	▲
B	▽		▲	▲	▲	水	水		▲
C	②				①	⑦			⑥
D			▽	▽	▽	⑤			
E	▽		▽	▽	▽	▽	▽		▽
F	▽	⑤	▽	▽	▽	▽	▽	④	▽

- ①：PC①の初期配置スクウェア
- ②：PC②の初期配置スクウェア
- ③：PC③の初期配置スクウェア
- ④：PC④とPC⑤の初期配置スクウェア
- ⑤：MBM-1012F ミーレス・ザード NV (P17)
- ⑥：MBM-1023B ゲイル・ハイモビリティ (P17)
- ⑦：奈落獣グレートガニメデ (P17)

ウザー大佐、後は頼みます!」

◆結末

敵が全滅すると、アンジェリカ市長からPC②のエンタープライズ級へと集結するよう要請がある。シーン終了となる。

●シーン7：集結

シーンプレイヤー：PC⑤ (いなければPC②)

◆解説

全員登場。

PC②艦の格納庫に全員が集合するシーンとなる。顔合わせを想定したシーンとなる。GMは適宜、それぞれのPCに自己紹介的なロールプレイをうながすとよいだろう。

なお、このタイミングでPCは補給(『MGR』P 207)を受けられる。【FP】【EN】【HP】および弾数を完全に回復させること。

▼描写

どうにかコロニーシリンダーと宇宙港の敵を撃退することができた。だが、被害はあまりにも大きい。キミたちはひとまず、フォーチュンのエンタープライズ級、その巨大な格納庫に集結した。

▼セリフ：ブリュネ

「初めまして。ブリュネといいます」「ヴォルフ共和国開発局のスタッフです……ただ、それ以上のことは思い出せません。記憶がない……そういうことになります」「“X-1”は、共和国の開発した機体ですが、今はPC①に預けています。月の本国に運べば、登録を解除することもできるでしょう」

◆結末

PCたちがそれぞれの立場を確認したらシーン終了となる。

●シーン8：策動者たち

マスターシーン

◆解説

PC①の“X-1”が起動し、フォーチュンと合流したことを知ったシュナウザー大佐が、一時撤退を決めるシーン。

▼描写

コロニー“アードラー”を望む、宇宙の暗闇。その中に、ノイエヴォルフの機動巡洋艦の姿がある。そのブリッジから、遠く輝く戦いの光を観察するひとりの男の姿があった。誰だろう、シュナウザー大佐その人である。「“アードラー”の防衛艦隊は殲滅に成功した、

だが“X-1”は何者かによって起動させられ、フォーチュンのエンタープライズ級に収容された、か」

シュナウザーは顎をなで、副官に向き直る。「よし、艦を百八十度反転。本宙域から離脱し、防衛艦隊を叩いた駆逐艦“リュッツオー”“ハゲネ”と合流するぞ」

「しかし大佐、よろしいのですか?“X-1”を放置するわけには」

「放置などせんよ。だが、敵戦力が予想外に大きいことがわかりながら戦力を逐次投入するほど私は愚かな男ではない。どうせ、コロニーの生命維持機能には甚大な打撃がある。奴らはコロニーを出てくる他ないのだ」

◆結末

シュナウザーの号令一下、巡洋艦は宇宙の闇に消えていく。シーン終了。

●シーン9：市長の依頼

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC②は描写2から自動登場。他のPCも、描写2から登場判定が可能となる(難易度10)。

PC③を護衛に連れたアンジェリカ市長が、PC②を訪れ、崩壊しつつあるコロニーから住民を脱出させるため、エンタープライズ級に協力を要請するシーンとなる。

▼描写1

シェルターを出たアンジェリカ市長が、キミの元を訪れた。体は煙とドロにまみれているが、どうやら元気そうではある。

▼セリフ：アンジェリカ

「よく敵を撃退してくれました、PC③」「……残念ながら、このコロニーの生命維持機能の復旧は一朝一夕には無理そうです。市民の安全を考えれば、一時月か他のコロニーに退避するしかありません」「PC②艦長に、市民を受け入れてくれるよう要請します。同行してください」

▼描写2

市長に伴われ、キミはブリッジへやってきた。多数の人々が、無言で機器を操作している。どうやら、再度の敵襲はなさそうだ。

▼セリフ：アンジェリカ

「PC②艦長。避難民の受け入れと、月への護衛を正式に依頼いたします。護衛艦隊が全滅した今、頼れるのはフォーチュンだけなの

です」

(要請が受け入れられた)「よろしくお願ひします。頼らせていただきます」

(PC③に)「引き続き私と……そして、市民たちの護衛をよろしくお願ひします。ええ、報酬はもちろんはずませていただきます」

◆結末

アンジェリカ市長との会話が終わったらシーン終了となる。

●シーン10：星を見る少女

シーンプレイヤー：PC⑤ (いなければPC②)

◆解説

艦に迫るデブリを発見したブリュネが、これを迎撃するためPC①と出撃したい、という許可をPC⑤に求めるシーン。

なお、このデブリがノイエヴォルフ側の罠ではないか? と疑うPCがいた場合、【理知】で難易度10の判定を行なわせること。成功すれば、これがまったく偶発的な一次大戦のデブリとの接触であることがわかる。出撃許可が出なかった場合は、シーン11を参照して対処せよ。

登場難易度は10とする。PC①は自動登場。

▼描写

どうにかコロニーの市民たちの避難も終わり、エンタープライズ級は“アードラー”を離れていく。

そんな時だ。ブリュネと名乗ったあの少女が、PC①を伴ってキミを訪ねてきたのは。

▼セリフ：ブリュネ

「失礼します。この船の軌道に接触する可能性が極めて高いデブリを感知しました」「回避するには推進剤を食い過ぎ、追撃を受けるリスクが高まります。私とPC①の“X-1”なら、スターゲイザーの力で、デブリにアプローチできます。出撃の許可を頂けますか?」「私がナビゲートした“X-1”なら、超高速で接近するデブリと相対速度を合わせられます。スターゲイザーの感知したデブリに追いつけるのは、“X-1”だけです」(許可が出た)「そういうことです、PC①。よろしく」

◆結末

ブリュネとPC⑤が会話を終えたらシーン終了となる。

●シーン11：流星

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

PC①のみ登場。

デブリに接近し、ガーディアンでAL粒子爆弾を仕掛けるシーンとなる。【反射】で難易度12の判定を行なう。成功した場合、デブリは軌道をそれ、宇宙の深淵へと消えていく。失敗した場合、軌道変更には成功するが、爆発に巻き込まれて(殴)5D6のダメージを受ける。ファンブル、あるいは出撃しなかった場合、デブリは艦に直撃し、PC②に(殴)20D6のダメージを与え、[1D6×1000]人の死者が出る(死者については《ティール》ないし《イドウン》で打ち消せるものとする。ただし、PC②へのダメージと死者については別のものとして処理すること)。

どちらの場合も、処理を終えたら描写2へ進むこと。

▼描写1

ブリュネのナビゲートに従い、問題のデブリへと接近する。すさまじい速度で接近するデブリに相対速度を合わせることができるのは、キミの乗るガーディアンが、キミの意志を読み取って動いてくれるからであり、デブリの動きが先読みできるからでもある。

後は、手にしたAL粒子爆弾を仕掛けて、デブリ——第一次大戦で破壊されたコロニーの外壁だ——の軌道を逸らすだけだ。

◆解説2

帰投中、ブリュネと会話する。GMはPC①のライフパスなどを参照して、会話を引き出すようにするとよいだろう。

▼描写2

デブリは軌道を逸れて行った。もうこれで、艦が脅かされることもないだろう。あとは、コースを外れないように慎重に戻ることだけだ。

▼セリフ：ブリュネ

「すごいね、あなたって」「私はコースをナビゲートしただけ。でも、あなたは超高速ですれ違うデブリに接近して、爆弾を仕掛けるようなことをやってのけた」「あなたには、人の未来を正しく予見する力、スターゲイザーの力が本当の意味であるのかもしれない」「ずっと昔、第一次大戦の頃、スターゲイザーは救世主と呼ばれていたそうよ。でも、たくさん現われたそうした人たちは、結局世界を救

うことはできなかった。私だって、スターゲイザーの力を戦争に利用しているに過ぎない」「でも、あなたからは何かもっと暖かいものを感じる。もしかして、あなたなら……」

◆結末

ブリュネがそこまで話したところで、艦に迫るノイエヴォルフの部隊がレーダーに映し出される。追撃部隊だ！ シーン終了となる。

●シーン 12：追撃者たち

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

全員登場。友軍と合流し、戦力を立て直したシュナウザー大佐の部隊との戦闘となる。戦闘配置図を参照。

シュナウザー大佐は最初のイニシアチブプロセスで《イドウン》をPC①に対して使用する。それが打ち消されたかどうかにかかわらず、そのAL粒子による相互干渉が、ブリュネの記憶を目覚めさせる。

ノイエヴォルフは、シュナウザー大佐が《☆ライバル属性》で退場すると、同時に退場する。

▼描写

暗礁宙域の中から、ノイエヴォルフの艦隊が出撃した。狙いが掃射中の“X-1”か、この艦かはわからない。だが、いずれにせよ応戦しなければならぬことだけは確かだ。

「敵、先頭のガーディアンがライブラリで識別できました！ ベルグマン・シュナウザー大佐の“アハゲリス”型”です！ 注意してください！」

ビームとミサイルの光が視界を埋め尽くす。戦いは避けられないようだ。

▼セリフ：シュナウザー大佐

「“X-1”がこうも稼働しているということは、やはりあれが敵の手に落ちたということか。ならば、ディヴァイン・ヒットをかける！」(《ニョルド》を使用)

(《ニョルド》使用後)「やはりだ。AL粒子を通じて感触があった。そういうことならば、プランをBに変更する！」

(PC①と交戦した)「いい腕をしているが、素養のあるスターゲイザーが乗っていると見た！」

が、経験が足りないな！」

(PC④と交戦した)「ホウ！ 貴様、まだ生きて宇宙を這いずり回っていたのか！ その犬のような忠誠に、褒美をくれてやらねばな！」(退場時)「……“ガラ・ザン・アビス”でなければこんなものか。撤退する！」(信号弾を打ち上げる)

▼セリフ：ブリュネ

(ベルグマンが《ニョルド》を使用した)「……このアビス的なディヴァイン・ヒットは……」

「……何でもない、大丈夫よPC①。行きましょう！ 艦を守らないと！」

(ベルグマンが撤退した)「あのガーディアン……」

◆結末

あざやかな引き際だ。敵艦隊は撤退していった。だが、それだけなのだろうか？

シーン終了となる。

●シーン 13：離別

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

シュナウザーとの接触で、記憶が戻ったブリュネがノイエヴォルフへと戻るシーン。登場難易度は16。

なお、PCがここでブリュネの退場を止めるために加護を大量に使用しようとする流れも

想定される。その場合、戻って来たシュナウザーらと決戦する流れにすればよい(シーン17を参照)。ただし、その場合PCたちは加護消費量の分不利になるかもしれない。

▼描写

PC②のエンタープライズ級へ戻る途上、ぼつり、とブリュネが口を開いた。

「お別れよ」

背中に固いものが当たる。銃口だ。

「思い出したの。私はノイエヴォルフの潜入作業員、ブリュネ。ヴォルフ内部の協力者とともに、コロニー“アードラー”で“X-1”を開発するのが任務だった。“X-1”の奪取作戦自体、仕組まれた襲撃だったの。でも、私は記憶を失ってしまって、あなたとこうなってしまった」

ブリュネが泣いているのがわかる。

コクピットハッチが、キミの知らないコードで強制開放される。

ブリュネの体が、いつのまにかステルスで接近していた無人のオーバーロード級へと流れて行く。

「次に会う時は敵同士。それまでに、“X-1”を降りていてくれることを……祈るわ」

◆結末

ブリュネはオーバーロード級とともに、《ヘルモード》で退場する。シーン終了となる。

●シーン 14：大人たちのエゴ

マスターシーン

◆解説

帰還したブリュネは、PC①への情愛故に彼を殺して“X-1”を奪取しなかったことをシュナウザーに責められる。シュナウザーにとって必要なのは開発者ではなく、アビスドライバーである“X-1”とそのリンケージであるからだ。

▼描写

シュナウザーの乗艦、そのブリッジに、彼の振るう電磁ムチの音が響く。

怒りに顔を真っ赤にしたシュナウザーの足下にうずくまっているのはブリュネだ。

「貴様！ “X-1”を奪取できなかったことの意味は、わかっているのか！ 連邦のスターゲイザーなどにまどわされおつて！」

ブリュネは何も答えない。ただ、シュナウザーを見据えているだけだ。

その態度が、さらにシュナウザーを激怒さ

せる。

「……もういい！ このようなスターゲイザーの出来損ないの女は、洗脳を強化してマシンのパーツとして扱えば済むことだ！ フォーチュンが味方と合流する前に、なんとしてもあの艦と“X-1”を手に入れる！」

◆結末

ブリュネは兵士たちに引き立てられ暗闇の中へと消えていく。シーン終了となる。

●シーン 15：ヴォルフ共和国

シーンプレイヤー：PC④(いなければPC②)

◆解説

“アードラー”が襲撃されたことを知ったヴォルフ共和国の首相、エリザベート・ノイシュタインがPC④(またはPC②)に連絡を取るシーン。PC④が不在の場合は、適宜セリフをアレンジすること。

登場難易度は10とする。

▼描写

ブリュネが逃走したことで艦内は騒然としている。それはそうだろう。

そんな時だ、キミがブリッジに呼び出されたのは。行ってみると、秘匿回線を使用したひどくノイズの激しいモニターの向こうに、見慣れた女の顔が映し出されている。

エリザベート・ノイシュタイン首相だ。

▼セリフ：エリザベート首相

「PC④か。挨拶はいい。こちらも時間がないので、用件のみ伝える。状況はフォーチュンを通じて認識している」

「“X-1”は我が国が発注したもので間違いない。国内のノイエヴォルフ・シンパが密かに建造させ、その情報をノイエヴォルフにリーク。意図的に奪取させることで新型機を譲渡しようとしたものと見られる」

「“X-1”にはアビスドライバー、奈落に汚染されても《ガイア》を使用できる、前大戦の極秘システムが組み込まれているらしい。前大戦で破壊された機体から回収したそれを再生するのが、“X-1”の真の目的だったと見られる」

「内通者については現在調査中だ。是非とも主任研究員のブリュネという女を押さえたい。スターゲイザーだというなら、相応の利用価値もあろう」

「もちろん、“アードラー”をこちらのくだらぬ内ゲバに巻き込んだことは遺憾と感じている。

シーン 12：戦闘配置図

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	①			②					
B			=		⑤				
C					=	=		②	②
D			⑤	#				②	②
E				=	=	⑤	=		
F		④		③	=			#	

①：PC①の初期配置スクウェア
 ②：PC②～PC⑤の初期配置スクウェア
 ③：アハゲリスJ(シュナウザー機)(P17)
 ④：ノイエヴォルフ艦隊(P17)
 ⑤：MBM-1012F ミーレス・ザードNV + MBM-1023B ゲイル・ハイモビリティ(P17)
 (PCが4人の場合、[D-3]の⑤を削除。3人の場合、[E-6]も削除)

月軌道の第七艦隊をそちらに向かわせた。シュナウザー艦隊を突破できれば、合流できよう」
「だが、シュナウザーの艦隊もそれには気づいているはずだ。故に、我々の助力をあてにせず、シュナウザーだけは討ってもらわねばならぬ」
「そうだ。私は理不尽なことを言っている。が、戦争というのは理不尽なものだと理解してもらいたいな」
「こちらが超望遠観測で測定した敵艦隊の予想針路を転送しておく。鼻先を押さえる役には立とう」

▼セリフ：アンジェリカ市長

「まさか、“X-1”の開発の裏にそんな事情があったなんて……」
「けれど、今は市民を受け入れていただけることに感謝します。その後については、共和国と協議させていただければ」
(PC③が登場しているなら)「そういうわけです。護衛の仕事からは外れてしまいますが、よろしくお願いします」

◆結末

エリザベート首相との会話が終わったらシーン終了となる。

●シーン 16：強行偵察

シーンプレイヤー：PC⑤ (いなければPC③)

◆解説

全員登場。
艦隊の頭を押さえるべく、各機で偵察を行なうシーンとなる。それぞれ【知覚】で難易度14の判定を行ない、成功者が[PC人数÷2] (端数切り上げ) を越えれば、偵察は成功したものとす。ただし、クリティカルは2人分の成功と見なす。ファンブルしても特にペナルティはない。

▼描写

こちらとヴォルフ第七艦隊の間に横たわる広大な暗礁宙域。エリザベート首相からの情報通りなら、この宙域にシュナウザー艦隊が潜んでいるはずだ。先にこちらが発見できれば、戦況は大きく有利になるはずだ。

◆結末

偵察そのものが成功であるにせよ艦隊を発見したら (あるいは判定に失敗して発見された) ならばシーン終了となる。全員に【ミッション：ノイエヴォルフ艦隊を突破する】を渡すこと。

「……」
(PC①と交戦した)「過ぎたオモチャだ！ 子供の分際で！ スターゲイザーの力を、俗物にただ利用されているのなら、私が殺してやろう！」
(PC②と交戦した)「巨大戦艦か……このガラン・ザン・アビスの絶好的だということ、教えてやる！」
(PC③と交戦した)「志なく戦う傭兵ごときに、私は倒せん！」
(PC④と交戦した)「あの基地で死にぞこなつた、エリザベートの飼犬風情が！」
(PC⑤と交戦した)「不愉快だな！ ミーレスごときがまわりついて！」
(【FP】が3分の1以下になった、あるいは加護が尽きた)「バ……バカな、この私が押されている!? 私は宇宙を革新へと導く、正しき戦士のはずだ！」
(撃破された)「私が……私がスターゲイザーであつたら……！」

◆結末
シュナウザーとブリュネが撃墜されると、敵艦隊は撤退していく。シーン終了となる。

シーン 17：戦闘配置図

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B				#		⑤		①	①
C		④	②	=	⑤			①	①
D				③	#	⑤		①	①
E		=	#			#		①	①
F	=	=						#	

- ①：PCの初期配置スクウェア
 - ②：ガラン・ザン・アビス (シュナウザー) (P16)
 - ③：NVX-00 ナーゲルリングII (ブリュネ機) (P17)
 - ④：ノイエヴォルフ艦隊 (P17)
 - ⑤：MBM-1023B ゲイル・ハイモビリティ (P17)
- (PCが4人の場合、[D-3] の⑤を削除。3人の場合、[E-6] も削除)

クライマックスフェイズ

●シーン 17：決戦

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

全員登場。
決戦となる。シーン16で判定に失敗している場合、[C-2] にゲイル・ハイモビリティ (P17) × 3を追加。

PCが洗脳されたブリュネを救いたい、と考えた場合、【HP】を0にした瞬間に《ガイア》を使えば救出できる。もし救出されなかった場合、彼女は《☆中BOSS属性》の効果で死亡する。

シーン16の判定に成功している場合、PCたちは敵の配置を見てから、配置エリアの任意のマスに配置できる。そうでない場合は、[C-8] に全員が1エンゲージで配置される。

敵はシュナウザー大佐とブリュネが両方撃破された場合、退場して撤退するものとする。

▼描写

暗礁宙域を割るようにして、漆黒のアビス

の気配に包まれた巨大なフォートレス級ガーディアンが肉薄してくる。その周囲には、ノイエヴォルフのミーレス部隊。

そして、キミにはわかる。フォートレス級の護衛に入っている異形のスターゲイザー級のコクピットに、ブリュネが座っていることが。

▼セリフ：ブリュネ

「PC①……? ううっ、頭が……」
「PC①は敵……フォーチュンのガーディアンは、宇宙の敵……！」
(救出された)「あ、アア……PC①……! 私、許されないことをしてしまったというのに……！」

▼セリフ：シュナウザー大佐

「フォーチュンがヴォルフ艦隊に接触するまゝに、ここで叩いてみせる！」
「ガラン・ザン・アビス」のアビスリアクターで、“X-1”を取り込めば、アビスドライバーのシステムはこちらのものとなる！ スマートではないが、作戦の目的を果たすのが軍人と

エンディングフェイズ

エンディングは基本的にブリュネが救われたことを前提にしている。もし展開に差異がある場合は、適宜修正のこと。もちろん、あなたの演出を加えるのは自由である。

●シーン 18：ひとまずの別れ

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①のエンディング。ブリュネとの別れのシーンとなる。ブリュネは公的には犯罪者だが、エリザベート首相は表向き事件をなかつたことにし、ブリュネを軍の監視下に置くことで自分の手駒として使おうとする (ガーディアン研究者にしてスターゲイザーという存在はダイヤモンドより貴重なのだ)。

“X-1”は共和国の兵器なので、ブリュネともども持ち去られる。だが、PC①が望むならば、専属のリンケージとして志願することもできる。その場合、ブリュネとともにフォーチュンに参加する未来もあるかもしれない。

▼描写

それからしばらくして。入れ替わるように現われた第七艦隊の護衛によって、キミたちはヴォルフ共和国首都“オニール”に入港することができた。

ブリュネは共和国軍で働くことになったという。“X-1”も一緒だ。どちらも共和国のものなのだから、当然といえば当然だろう。

ブリュネは迎えの車を待ちながら、キミのことをずっと見ている。

▼セリフ：ブリュネ

「ごめんなさい、心配をかけて」
「——私は、共和国の研究施設で働くことになったわ。別に強化人間として使われるんじゃない。スターゲイザーの開発者は貴重だから、そこで働けということになったの。監視はつけけれど、刑務所ではなくてよ」
「あなたには本当に、ひどいことばかりしてしまった。私とさえ出会わなければ、あなたは普通の学生でいられたでしょうに」

「——でも、もしあなたが望むなら、あなたは“X-1”のリンケージとして私と一緒にいることができる……いいえ、この言い方は卑怯ね。来て欲しいの。私と、それに、“X-1”と」(PC①が承諾した)「ありがとう……あなたという感じ合えるスターゲイザーに出会えて、私はこの力を今度こそ正しく使える。そう、信じてたいの」(PC①が拒否した)「わかったわ。あなたの平穩を守るために、これからも戦ってみせる。さようなら、PC①。ありがとう」

◆結末

PC①がブリュネの問いに答えたらシーン終了となる。

●シーン 19：再建への戦い

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤のエンディング。

▼描写

“アードラー”の難民はひとまずヴォルフ共和国の開拓コロニーに仮の住まいを作ることになった。だが、彼らに甘えてばかりはいられない。

キミは今日も、ミーレスを作業用に、警備用に動員して人々の幸せを守っている。

▼セリフ：PC⑤の同僚

「おーい、その鉄骨を持ち上げてくれ!」
「それが終わったら、港口の救助物資を運ぶのを手伝ってくれないか! 作業用ミーレスが足りないんだ!」

◆結末

PC⑤がそれらのセリフに反応したらシーン終了となる。

●シーン 20：新しい依頼

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC③のエンディング。“アードラー”を再建するため活動することになったアンジェリカ市長から、改めて護衛を依頼されるシーンとなる。

▼描写

どうにか難民として“アードラー”の市民はヴォルフ共和国に落ち着くことができた。

ようやく落ち着いたある日、仮市庁舎のプレハブに、キミはアンジェリカ市長によって呼び出された。

▼セリフ：アンジェリカ

「お疲れ様、PC③」

「改めてあなたに依頼したいの。これから、私たちは破損し傷ついた“オニール”を再建するため、長く粘り強い活動を行なうことになる。きっとまた、テロリストや奈落獣とも戦うことになるでしょう」

「政治家としては、ヴォルフの内ゲバに巻き込まれて国内に奈落兵器まで持ち込まれた以上、その慰謝料はせいぜい高く巻き上げるつもりだから、余計にトラブルは向こうからやってくるでしょうね」

「それに備えて、あなたとの契約をより幅広いものに拡張し、延長したいの。どうかしら?」

◆結末

PC③が市長の依頼を受けるかどうか決めたらシーン終了となる。

●シーン 21：スターゲイザーたち

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④がエリザベート首相と会話するシーン。なお、総理が詣でている人間については特に設定はない。必要なら、あなたのシナリオフックにしてこのシナリオの続きを作る時の伏線とするとよいだろう。ノイエヴォルフの内通者たちについても同様。

▼描写

本国に帰還したキミは、不意にエリザベート首相に呼び出された。それも、国立墓地に。墓地の無数の墓標の中で、喪服姿の総理はキミを待っていた。

▼セリフ：エリザベート

「すまんな。政治家というのは窮屈なもので、人と会うにもこういう場所しかない」
「PC④は、どうすると言っていた?」

(返事を聞き)「そうか。あの若者は、スターゲイザーとして正しい力を持っていると感じられる。俗世にまみれた私などよりよほど、な」
「アーシェラ・ティプトリーが見いだしたスターゲイザーという新しい人類の力は、人に希望をもたらずものだとされていた。だが、今という時代、奈落と戦うという名目で私たちは彼らを戦争の道具にすることしかできない」

「貴公にはこれからも力を貸してもらうことになる。励めよ、共和国のためにな」

(墓標について問われた)「ん……アア。プライベートな知人(*)だ。前の戦いのコロニー落

とし作戦で死んだ、な」

◆結末

会話を終えると、エリザベート首相はPC④を伴ってその場を離れる。

「さあ、ノイエヴォルフの内通者どものあぶり出しを始めるでしょう」

シーン終了となる。

●シーン 22：新しい戦いへ

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

ふたたび航海に出たPC②のエンタープライズ級に、ヴァンガード『MGR』P 169)率いるディスティニーの部隊が襲いかかるシーン。なお、敵はPC②の設定に応じて変更してもよいだろう。

▼描写

ひとつの戦いが終わった。だが、フォーチュンにとってそれは、あくまで日常の風景でしかない。

ふたたび宇宙の海に乗り出したキミの艦を、奈落獣が取り巻く。

「奈落獣、多数出現! ディスティニーです!」
敵部隊の先頭に立つのは、漆黒のスーパー

級、“降魔爆装グランヴァンガード”! 間違いない、ディスティニーがキミを倒すべく現われたのだ!

▼セリフ：ヴァンガード

「ハッハア! 地獄の底から戻って来たぜ!」
「いくらエンタープライズ級でも、このグランヴァンガードと、奈落獣軍団には手も足も出まい! さあどうするどうするどうする、貴様ならどうするPC②! どうにもならんよなあ!」

◆結末

PC②がヴァンガードとの戦闘を決意したら、シーン終了となる。戦いは今日も続くのだ。

■アフタープレイ

エンディングが終了したら、アフタープレイを行なうこと。レコードシートの項目をチェックして経験点を算出する。セッション後は後片付けを忘れずに。

ミッション達成による経験点は以下の通り。

- ・ランドミッション：1点
- ・個人ミッション：1点
- ・オープニングで得たシナリオミッション：5点
- ・[ミッション：ノイエヴォルフ艦隊を突破する]：3点

プレイレポート

本シナリオは『MGA』のインストラクションを兼ねたシナリオである。ヴォルフ共和国およびノイエヴォルフの思惑が交錯するやや複雑な背景情報を持つシナリオであるため、GMは熟読の上でプレイすることが望ましい。

●PC①

PC①はある日突然訳も分からず、目の前に現れたブリュネの導きでオーバーロード級ガーディアンに乗り込む立ち位置である。

これはハンドアウトを見れば前提として共有できるため、テストプレイではいずれの卓でもPC②やPC⑤が、それぞれPC①とあらかじめある程度親密なコネクションを設定することによってスムーズに彼が機体に乗る流れを作ることができた。

また、ある卓ではPC①の友人たちが避難の様子、奈落獣に追い詰められる描写を追加することで、PC①がガーディアンに乗り込まねばならない理由を加えることに成功していた。

●ブリュネ

謎の少女ブリュネ。多くのテストプレイでは、彼女とPC①、あるいは他のプレイヤーとの会話シーンはプレイヤーからの意見によって追加された。

たとえばブリュネが記憶についてPC①と会話するシーンを追加した卓もあったし、ブリュネがPC①の友人たちを見舞う卓もあった(前述の避難民を描写したテーブルである)。ブリュネは記憶を失ってはいるが、心優しく、人々を案じる少女である(ノイエヴォルフに身を投じたのも、彼女なりの正義感に基づいてのことだったのだろう)。

▼その裏切り

ブリュネが裏切ること、カンがいいプレイヤーなら思い当たることであろう。もちろん、多くのテーブルではプレイヤーはGMの意図を予測し、ブリュネの記憶の復活とその逃走、そして救済に至るストーリーを楽しんでいた。

だが、あるテーブルではPCが全力でブリュネがノイエヴォルフに向かうことを阻止した。GMはその意図をくみ取り、ブリュネと“X-1”

を狙ってガラン・ザン・アビスで襲撃してくるシユナウザーと最終決戦を行う流れに変更した。このように、シナリオに書かれている物語はあくまでアイデアである。GMであるあなたは、必要と考える範囲でこれを素材とし、内容を修正して構わないのだ。

●PC④

PC④は、他のPCたちとはややモチベーションの毛色が違うPCである。あるテーブルでは、PC④が最初の戦闘の後、PC②との合流を拒否し、独自行動でシユナウザーを追うことを宣言した。GMはPC④に独自の情報収集を行わせ、彼自身が適切と考えるシーンに登場判定を行わせる、という形でセッションを進めた。

もちろん、そのような進行為理想ではない。だが、少なくともそのテーブルではGMも他のプレイヤーも、彼の自由な行動を含めて予測不可能になるストーリーのドライブ感を楽しむことができた。

(*) プライベートな知人

詳細な設定は行わない。もし望むなら、これを題材にしてあなたが続編のシナリオを作成するとよいだろう。

敵データ&戦闘プラン

■GBG-108/Ab ガラ・ザン・アビス

種別:アビスガーディアン(フォートレス)
レベル:12 サイズ:XL
体:6/+2 反:18/+6 知:18/+6
理:18/+6 意:9/+3 幸:6/+2
命:9 回:6 砲:13 壁:8
移:1 行:12 FP:278 EN:183
武装1:キック
攻:〈殴〉+21/白兵(9) C値:9
対:単体 射程:0
武装2:拡散AL粒子砲
攻:〈光〉+15/砲撃(13) C値:12
対:範囲3(選択) 射程:0
武装3:集束AL粒子砲
攻:〈光〉+35/砲撃(13) C値:12
対:直線6 射程:0~6
武装2:155mm対空機関砲
攻:〈殴〉+18/射撃(9) C値:12
対:範囲2(選択) 射程:0
防:斬6/刺6/殴12/炎6/雷6/闇10
特技:《狙撃4》《瞬発行動1》《遅滞3》
《プロテクション20》《障壁20:光》
《☆BOSS属性》

◆《瞬発行動1》

タイミング:イニシアチブプロセス
代償:なし
解説:即座にメインプロセスを行なう。このメインプロセス後、行動済みにならない。

◆《狙撃4》+拡散AL粒子砲

タイミング:マイナー+メジャー
判定値:13 クリティカル値:12
難易度:対決 対象:範囲3(選択)
射程:0
ダメージロール:〈光〉6D6+15
解説:機体の全身に満載されたAL粒子砲による一斉射撃。使用することにより、【EN】20点を失う。

◆《狙撃4》+集束AL粒子砲

タイミング:メジャーアクション
判定値:12 クリティカル値:12
難易度:対決 対象:直線6
射程:0~6
ダメージロール:〈光〉6D6+35
解説:機体中央部に設置された大型AL粒子砲による広範囲をなぎ払う攻撃。使用することにより、【EN】60点を失う。

◆《増援到来》

タイミング:クリンナッププロセス
難易度:自動成功 対象:本文
射程:0 代償:なし
オリジナル特技。3ラウンド目、6ラウンド目のクリンナッププロセスに使用する。奈落獣グレートガニメデ(P17)×[1D6-2]体(最低1)を出現させる。

◆加護

アカラナータ オーティン
トール ネルガル
ヘイムダル ヘイムダル
ヘル

◆設定

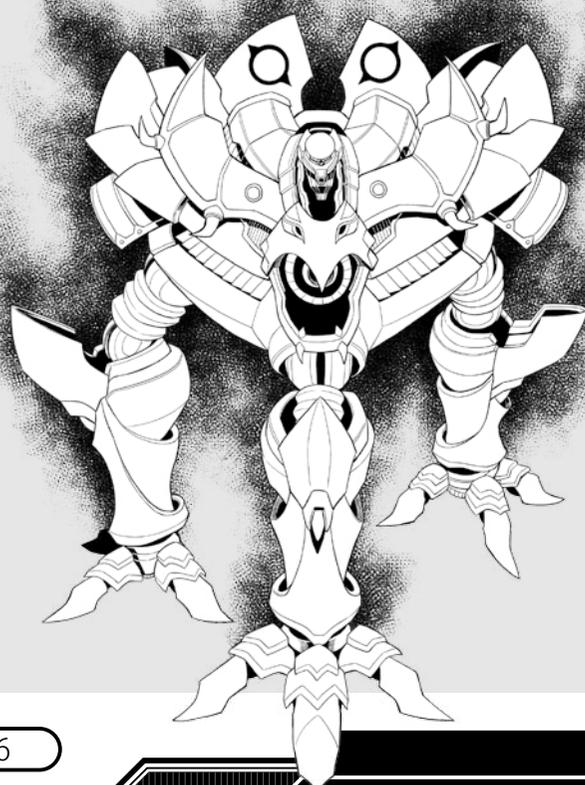
拠点防衛用フォートレス級ガーディアン“GBG-108 ガラ・ザン”をベースに大戦末期、対連邦強硬派が密かに開発したアビスリアクターで駆動する試作アビス・ガーディアン。後にラーフ帝国が開発するアビ・テクよりも技術レベル的には劣っており、出力が不安定なため濫用はできない(ミドルフェイズで使用されないのはそのため)。
シュナウザー大佐は同機にすでに半ば乗っ取られつつあり、駆動させるたびに奈落獣を呼び込むことからノイエヴォルフ内部でも恐怖されている。

■戦闘プラン

最初のイニシアチブプロセスに《瞬発行動1》を宣言し、集束AL粒子砲で攻撃を行なう。この時《ネルガル》《ヘイムダル》《ヘル》を使用し、なるべく多くのPCを攻撃する。以後はなるべく集束AL粒子砲の射程にPCたちが入るように移動しつつ、155mm対空機関砲で攻撃する。また、PCたちが集まってきた場合は、拡散AL粒子砲を使用する。

■改造

PCの人数が4人以下の場合は、クライマックスのデータを以下の様に変更する。
PCが4人の場合
・ガラ・ザン・アビスのFPを-60
・ガラ・ザン・アビスの加護から《アカラナータ》を削除
PCが3人の場合
・ガラ・ザン・アビスのFPをさらに-60
・ナーゲルリング II のFPを-30
・ガラ・ザン・アビスの加護からさらに《ヘイムダル》を削除



NVX-00 ナーゲルリング II

種別:ガーディアン(オーバーロード)
レベル:9 サイズ:M
体:9/+3 反:15/+5 知:17/+6
理:15/+4 意:9/+3 幸:9/+3
命:11 回:13 砲:10 壁:8
移:4 行:15 FP:75 EN:35
武装1:ハンドランチャー
攻:〈光〉+17/射撃(11) C値:12
対:単体 射程:1~2
武装2:ビームサーベル
攻:〈光〉+22/白兵(11) C値:12
対:単体 射程:0
防:斬8/刺2/殴6/炎6
特技:《イグニス25》《攻撃補助4》
《状態獲得:高機動》
《障壁20:光》
《☆中BOSS属性》
加護:《ヘルモード》《ヘル》《ブラギ》
解説:第二次大戦期に作られたアビスドライバーのひとつ、“ナーゲルリング”をノイエヴォルフがデッドコピーした機体。打ち出した腕部をイグニスとして用いる。《ヘルモード》はシーン13で使用済み。

アハゲリスJ(シュナウザー機)

種別:ガーディアン(カバリエ)
レベル:10 サイズ:M
体:12/+4 反:18/+6 知:16/+6
理:10/+3 意:11/+3 幸:12/+4
命:12 回:12 砲:13 壁:12
移:4 行:14 FP:79 EN:54
武装1:ビームサーベル
攻:〈光〉+15/白兵(14) C値:12
対:単体 射程:0
武装2:ビームスナイパーライフル
攻:〈光〉+19/砲撃(13) C値:12
対:単体 射程:4~8
防:斬12/刺6/殴8/炎8
特技:《射程延長2:ビームスナイパーライフル》
《攻撃力上昇2》《攻撃拡大1》
《狙撃2》《必中強化2》
《瞬発行動》《☆ライバル属性》
加護:《ニョルド》
解説:第二次大戦末期に開発された指揮官用カバリエ。大型のビームスナイパーライフルと、素早く狙撃位置を確保するための高機動バインダーを装備している。この機体は離脱時に4マスまで移動できる。

MBM-1012 F ミーレス・ザードNV

種別:ミーレス(カバリエ)
レベル:3(モブ) サイズ:M
体:7/+2 反:7/+2 知:7/+2
理:12/+4 意:9/+3 幸:12/+4
命:5 回:11* 砲:5 壁:9*
移:3 行:5 FP:28 EN:15
武装1:ヒートハッチェット
攻:〈炎〉+13/白兵(5) C値:12
対:単体 射程:0
武装2:90mmマシンガン
攻:〈殴〉+7/射撃(5) C値:12
対:範囲(選択) 射程:1~2
防:斬6/刺0/殴4/炎4
特技:《イベイジョン》《剛打1》
《シールドガード10》《割り込み》
解説:MBM-1012 Fミーレス・ザードのノイエヴォルフ仕様。特に設計などに違いがあるわけではない。今回登場した部隊は、90mmマシンガンとシールドを装備し、ガラ・ザン・アビスの直衛を想定している。

MBM-1023 B ゲイル・ハイモビリティ

種別:ミーレス(カバリエ)
レベル:4 サイズ:M
体:9/+3 反:12/+4 知:12/+4
理:9/+3 意:9/+3 幸:12/+4
命:11 回:17* 砲:9 壁:14*
移:3 行:16 FP:22 EN:20
武装1:ツインビームソード
攻:〈光〉+12/白兵(11) C値:12
対:単体 射程:0
武装2:試作ビームライフル
攻:〈光〉+15/射撃(11) C値:12
対:単体 射程:1~2
防:斬6/刺0/殴6/炎8
特技:《イベイジョン》
《状態獲得:高機動》《BS除去》
解説:第二次大戦末期に投入されたヴォルフ共和国の最終型ミーレス。大型の高機動バックパックによる推力と、ビーム兵器の装備を可能にした大出力ジェネレーターを備えている。高価なため配備数は少ない。このエネミーの攻撃は、ファンブル値が4であるものとして扱う。

ノイエヴォルフ艦隊

種別:艦船
レベル:5(モブ) サイズ:XL
体:9/+3 反:12/+4 知:15/+5
理:10/+3 意:12/+4 幸:9/+3
命:6 回:14* 砲:10 壁:13*
移:3 行:9 FP:88 EN:109
武装1:大型対艦ミサイル
攻:〈炎〉+35/砲撃(10) C値:12
対:単体 射程:3~5
武装2:重粒子砲
攻:〈光〉+24/砲撃(10) C値:12
対:単体 射程:3~6
防:斬12/刺6/殴10/炎7/氷7/雷7
特技:《イベイジョン》《攻撃力上昇1》
《狙撃2》《機関砲20》
解説:シュナウザー大佐率いる三隻の巡洋艦。ひとまとめにモブとして扱う。元はヴォルフ共和国のグロウン級宇宙巡洋艦である。旗艦はシュナウザーの“ホイェント”、僚艦は“リュッツォー”“ハゲネ”。大型対艦ミサイルは、サイズ:XLの目標のみ対象として攻撃できる。

奈落獣グレートガニメデ

種別:アビスビースト
レベル:8 サイズ:L
体:18/+6 反:12/+4 知:15/+4
理:10/+3 意:8/+2 幸:8/+2
命:11 回:5 砲:8 壁:8
移:3 行:6 FP:72 EN:30
武装1:ジャイアントカッター
攻:〈斬〉+22/白兵(11) C値:12
対:単体 射程:0
武装2:超破壊光線
攻:〈炎〉+16/砲撃(8) C値:12
対:範囲1 射程:3~6
防:斬8/刺6/殴6/炎15/氷5
特技:《攻撃力上昇2》《剛打2》
《攻撃拡大1》《攻撃強化3》
《☆中BOSS属性》
解説:コロニー“アードラー”に出現したガニメデ。通常のガニメデより大きく、パワーも火力も大きい。おそらく“X-1”のアビスドライバーとしての力に反応したものであろう。このガニメデが異常に巨大だったことが、ノイエヴォルフの攻撃に狂いを生じさせ、ブリュネが記憶を失うきっかけともなる。