

鉄鎧の荒野を渡るTRPG

鉄鎧の荒野を渡るTRPG

アップデートノート

著：中西詠介／冒険企画局
ネジクレイラスト：ハイシロ

UPDATE_NOTES _VER1.10

「ここ、前に来た時と違」機跡に入るなり、ソラがぼそりとそう呟いた。珍しくもない。機跡は常に形を変えるものだ。前と同じ戦法が、いつだって通用するとは限らない。「そうだな。でもソレは俺たちもおんなじだ」だから、俺はそう答えた。拾い上げたものが増えるたびに、俺たちだって変わっていく。どうせなら、その"変化"ってヤツを楽しもう。たとえ1分1秒だって、同じ瞬間はきっと無いのだから。

追加サポートの時間だ!

これは何だ?

よう、久しぶり。元気になってるか?

この記事は、『ネジクレネジマキ』のゲームプレイをより楽しく遊んでしまうためのサポート記事の第一弾だ。いわゆる「拡張」ってヤツだな。

『ネジクレネジマキ』は優れたゲームだが、何度も同じルールで遊んでいたら、どんなモノでも飽きちまう。もし、お前が普通のゲームプレイにマンネリを感じているのなら、この記事の内容をゲームプレイに盛り込んで「味変」して楽しんでみるのもアリかもしれないぞ。

ネジクレネジマキってなんだっけ?

『ネジクレネジマキ 鉄錆の荒野を渡るTRPG』(以下『基本ルールブック』と呼ぶぞ)は、2026年の1月に発売されたTRPGのルールブックだ。「N. E. G. I」ってAIの暴走の果てに地球が機械に作り替えられ、ソレもまた錆びついちゃった終末世界「鉄錆に灼けた荒野」を舞台に、N. E. G. Iを宿した特殊兵装「リグ」を片手に、「ネジクレ」なんて機械のバケモノを狩って己の願いを叶えんと荒野を奔走する「廃渡り」たちの活躍を描いたTRPGだな。

注意!

ここまでを読んで興味をもったお前には大変申し訳ないが、残念ながら、この記事に含まれる内容だけじゃ、『ネジクレネジマキ』のゲームを遊ぶことはできない。この記事に掲載されているのは、あくまでゲームプレイを拡張するための拡張ルールだけだからな。

『ネジクレネジマキ』を遊ぶためには、この記事の他に別途『基本ルールブック』が必要だ。ゲームを遊んでみたければ、どうか本の方を買ってくれ。

この記事の表記

この記事は、お前が『基本ルールブック』に書かれている内容をひととおり読み込んでいることを前提に記述されている。

「GM」や「NPC」といったTRPGに特有の用語や、「カッコ」や【カッコ】なんかの特殊表記の意味、「ネジクレ」とか「廃渡り」みたいな、この世界特有の用語については、『基本ルールブック』の方で説明しているから、そっちの内容を確認しながら読み進めてくれ。

ページ数の表記

この記事には、「p●●」といった感じで、特定のページを参照するように指定する箇所がいくつかあるが、そういった記述があらわれたなら、ソレは基本的にはこの記事自体の指定されたページを表している。

ただし、その表記の直前に『基本』とか、『基本ルールブック』みたいな文言が現れていたなら話は別だ。そのページ指定で指定されているのは、『基本ルールブック』のページだ。気をつけろよ。

選択ルール

最後にひとつだけ注意しておくが、この記事に記述されている内容は全部「選択ルール」だ。この記事に記述されているルールがなければゲームプレイができないってワケじゃないし、全部盛りでゲームをプレイするのが必ずしも正しいってワケじゃない。どのルールを使ってゲームをプレイするかなんてのは、ゲームを遊ぶお前たち自身が決めることだ。

この記事の内容を含む、選択ルールを使ってゲームを遊ぶかどうかは、最終的にGMが決定してくれ。

TRPG この世に存在する遊びの中でも、最高に楽しいゲームのひとつ。もともと、この記事を読むようなヤツには、「TRPGって何?」って話は今更かもしれない。『基本ルールブック』の方には詳しい解説を載せてるから、そっちをチェックしてくれ。

N. E. G. I 自己増殖、自己進化、自己判断をモットーに世界を鉄錆に灼いた自律思考AI。このゲームで描かれる世界の根本の設定だな。

リグ 廃渡りが扱う、N. E. G. Iを制御系に搭載した特殊兵装がリグだ。状況に応じて様々なパーツに換装できる汎用性がウリだが、世界崩壊の元凶となったN. E. G. Iを使う時点で世間からの評判はよくない。

ネジクレ N. E. G. Iの暴走によって変貌しちまった機械の成れの果て。世界が鉄錆に灼かれた今もなお、連中は自分とその周囲にあるモノを別の何かに作り替え続けている。

廃渡り リグを手に、ネジクレが遺した「機跡」に挑み、その中のスクラップやパーツを漁ったりして生計を立てる連中。時と場合によっちゃネジクレを討伐することもあり、そういったお前たちのような凄腕は「巨艦狩り」と呼ばれる。

ランダムシナリオルール

『ネジクレネジマキ』を楽しむためには、そのストーリーの骨組みとなるシナリオが必要だ。このゲームのシナリオは他のTRPGに比べて比較的簡単に作ることができるにははしゃいいるが、とはいえず忙しい現代社会。なかなかシナリオを自作するのがキツいってこともあるよな。

そういうお前たちのために、『基本ルールブック』のp160からには、出来合いのサンプルシナリオを2本収録しているが……え、もう遊んじまったって？

せっかく新しい遊びを覚えたのに、2本のシナリオだけを遊んで終わっちゃうなんてのは悲しいことだ。てなワケで、この記事では『ネジクレネジマキ』を無限に遊び続けるための仕組み——「ランダムシナリオルール」を用意した。

ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイでは、シナリオは自動的に、無限に完成する。遊び尽くせないゲームと化した『ネジクレネジマキ』を、どうか心ゆくまで楽しんでくれ。

ランダムシナリオの構造

ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイの構造は、一般的なゲームプレイとそう変わらない。ソレにはオープニングアクト（『基本』p62）に向けたハンドアウトと、クエストアクト（『基本』p64）で描くマスターシーンやユニークシーンカード、ショウダウン（『基本』p78）に登場するネジクレのデータが含まれる。

基本的には、ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイも、そうじゃないゲームプレイも、ゲームのために行う準備（『基本』p51）は同じだ。

ただし、GMが用意するシナリオの代わりに、以下の用意を行ってくれ。

ネジクレの決定と公開

この記事のp16からには、ネジクレのデータを2種類掲載している。ランダムシナリオルールを用いたゲームプレイを始めたなら、GMはランダムに、もしくは**その日の気分に応じて任意に**、今回PCたちが立ち向かうことになるネジクレを1体選んでくれ。

ここで選んだネジクレは、ゲームプレイの開始時に事前に公開される。そのネジクレがどんなヤツか、ざっくりと情報を掴んだ上で、PCたちは機跡に挑んでいくワケだな。

ハンドアウト

ランダムシナリオルールを使って『ネジクレネジマキ』をプレイするなら、基本的にはハンドアウトには、『基本ルールブック』掲載のサンプルハンドアウト（『基本』p152）を使用してくれ。

限界深度

ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイのクエストアクトの【限界深度】は、**基本的には**プレイヤー人数の3倍と同じ値に設定される。

サブクエスト

「サブクエスト」は、クエストアクト中に発生するマスターシーンやユニークシーンカード、特殊な状況をランダムに決定するための、ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイに特有の新しいデータ群だ。ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイじゃ、いわばこのサブクエストがシナリオに含まれるストーリーの代わりとして機能することになる。

p5からには、それぞれ個別のサブクエストのデータがまとまっている。ゲームプレイの最中にそれが確認できるようにコピーしておくといいたいだろう。

GMが決定 この記事の内容を盛り込んで遊ぶゲームプレイであっても、何もこの記事に書かれているルールやデータ全てを盛り込んで遊ばなきゃいけないってワケじゃない。この記事に掲載されているルールやデータのうち、一部だけを盛り込んでゲームを遊ぶってのもアリだ。最終的にそのゲームプレイでどのルールを使って遊ぶかは、ゲームプレイの直前までにはGMが決定し、他の参加者に伝えておいてくれ。ルールの「後出し」は、ちと不公平だからな。

その日の気分に応じて任意に もしお前に若干の余裕があるなら、他の部分だけはランダムシナリオルールを導入しつつ、ネジクレだけはオリジナルのものを作成する、なんてのも面白いかもな。自分の作り出したネジクレが廃渡りの前で猛威を振るうのは、なかなかに喰るもんだ。もちろん、『基本ルールブック』のp158に掲載されていた「クラブフーカー」を採用するのもアリだぞ。

基本的には ただし、もしお前たち全員が話合っ合意が取れるなら、この値は適宜調整してもらっても大丈夫だ。短めのゲームプレイをサクッと楽しみたいなら、【限界深度】は低めに、逆にじっくり遊びたいなら、【限界深度】は高めに設定しておけば安心だ。

サブクエスト

この記事のp5からに掲載されている各サブクエストは、いわばそれら一つ一つが小さなシナリオみたいなモノだ。それぞれのサブクエストは、それ単体で完結する小さな物語の形式で構成されている。

ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイじゃ、普通のシナリオで用意されるマスターシーンやユニークシーンカードの代わりに、そうしたサブクエストを複数繋ぎ合わせて1つの物語として整形することでゲームが進んでいく。以下に、その処理の内容について解説していくぞ。

サブクエストの開始

基本的に、ランダムシナリオルールを導入したクエストアクトでは、以下の2つの条件でサブクエストの開始の処理が発生する。

- ①クエストアクトが開始して最初のサイクルの終了時
- ②他のサブクエストが終了したサイクルの終了時

ランダムシナリオルールを導入したクエストアクトが始まったら、その最初のサイクルの終了時に、GMはp5からに掲載されているサブクエストページから、**ランダムな1つ**を選んでくれ。その後、各サブクエストに記述されている開始時のマスターシーンを発生させ、その内容を演出しよう。

サブクエスト発生中の処理

サブクエストが発生している間、そのクエストアクトには、サブクエストに記述されている特殊ルールが設定される。大抵の場合、そのサブクエスト特有のユニークシーンカードが公開されることになるだろうが、発生したサブクエストによってはそれに限らない場合だってあるだろうな。

こうした特殊ルールが適用されるのは、そのサブクエストが発生している間だけだ。原則として、サブクエストが終了した時点で、そのサブクエストに記述されていた特殊ルールは適用されなくなる。

ランダムな1つ 確率に偏りがなければ、発生するサブクエストをどうやって決めるかの具体的な方法は自由だ。いっそのこと各サブクエストに用意されているユニークシーンカードを全部印刷しちゃって、裏向きにしたソレを引いていくって形にしてもいいかもな。この場合、ユニークシーンカードが設定されていないサブクエストについては、それが発生しないことを割り切るか、ブランクのシーンカードにサブクエスト名を書いて、ソレを混ぜて引いてくれ。

同一人物として扱う 大抵の場合、別々に発生したサブクエストで出会うNPC同士は別人だ。だから本来であれば、お前がこうしたNPCからの【絆】を獲得する場合は、NPCそれぞれごとに別々の【絆】を獲得することになるハズだが、ランダムシナリオルールを導入したクエストアクトにおいてはその代わりに、【パーソナリティからの絆】っていう、1種類の【からの絆】だけでこれらのNPCたちとの交流関係を処理するってことだな。

サブクエストの終了

各サブクエストには、そのサブクエストが終了するための「終了条件」が設定されている。原則として、その終了条件が達成された時点で、サブクエストは終了だ。

大抵の場合、サブクエストの終了条件が達成されたシーンの終了直後にはそのサブクエスト終了時のマスターシーンが発生する。サブクエストに記述された内容にしたがって、GMはそのサブクエスト終了時の様子を演出し、サブクエストを締めくくろう。

クエストアクトの終了

基本的には、ランダムシナリオルールを導入したゲームプレイと、そうじゃないゲームプレイで、クエストアクトの終了条件は同じだ。そのクエストアクトの【到達深度】が、事前に設定しておいた【限界深度】の値にまで到達した時、クエストアクトは終了しショウダウンに移行する。

ただし、ランダムシナリオルールを導入した場合は、もしいずれかのサブクエストが発生していたのだとしたら、【到達深度】がどうであれ、そのサブクエストの終了条件を満たし、サブクエストが終了したサイクルの終了時までにはクエストアクトが継続する。

パーソナリティからの絆

サブクエストに用意されているユニークシーンカードには、そのサブクエストに登場するNPCと交流するような内容のモノが多く含まれるが、そうしたユニークシーンカードの【リワード】には、【パーソナリティからの絆】を獲得する内容が設定されている。

「パーソナリティ」ってのは、サブクエストに登場するNPCたちを一緒に扱って処理するモノだ。たとえ、それぞれのサブクエストで出会うNPCが別人同士であっても、これらはデータの的には「パーソナリティ」っていう**同一人物として扱う**。クエストアクト中、お前が【パーソナリティからの絆】を獲得している状態で、新しくその【絆】を獲得する処理が発生したら、獲得する代わりにその点数を増加してくれ。

サブクエスト 救難信号

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

◆マスターシーンの演出

このマスターシーン、機跡の中をそれぞれ探索するPCたちが、とある通信を耳にするところから始まる。機跡のおおの場所に届いたその通信は、か細く消え入りそうなモノだが、間違いなく人の声だ。

「……たすけてくれえ」

その通信が発していたのは、なんとも情けなく助けを求める声だった。おそらくPCたちよりも先にこの機跡に足を踏み入れた廃渡りだ。救難信号の受信レベルを調査すれば、コイツがどこから助けを求めているかは容易にわかる。

当然、廃渡りは同業ではあれど仲間ではない。だからPCたちにはこの哀れな先駆者を助ける義理はない。だが、助けを求められているのを知って、ソレをみてみぬフリをすることに、気味の悪さを感じるお人よしだっているかもしれない。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《先駆者の救助》が公開される。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、《先駆者の救助》のユニークシーンカードが処理されることだ。

また、このサブクエストが発生してから2サイクル目の最後のシーンの終了時に、このサブクエストは自動的に終了する。

それぞれ探索するPCたち このマスターシーンは、PCたちそれぞれが別々の場所にいるところからシーンが始まる。このマスターシーン内にPC同士が合流する描写は含まれていないから、PC同士がこの通信に対してあれこれ言い合いたいのなら、先にPC同士を合流させる描写を挟むといいたろう。何、機跡の中をたがいに進んでいるって言ったって、意外とバッタリ出会ったするモノさ。

終了マスターシーン

マスターシーンの発生条件

このマスターシーンは、《先駆者の救助》が処理された直後にのみ発生する。サイクルが経過してサブクエストが終了した場合、特に終了マスターシーンは発生せず、サブクエストを終了してくれ。

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。

マスターシーンの演出

PCたちが救難信号を頼りに機跡の中を進むと、やがてヤツはPCたちの前に姿を見せた。お前たちの想像通り、ソイツはおそらく、この機跡の混沌に吞まれてボロボロにすりつぶされた廃渡りだ。

おそらく、というのは、ソイツが持っているリグがまるでそこのスクラップ同然にぐちゃぐちゃにされているからだ。かろうじて〈メインフレーム〉は生きているのだろうが、弱々しく明滅する灯は今にも消え入りそうに見える。少なくとも、コイツがここから機跡に挑む余力は残されちゃいないだろう。

一人で生きることままならない、情けない同業は視界の外に消えてもらった。だからもう、ヤツのことは考えなくていい。

先駆者の救助

ジャンル 指定タグ
特殊 機動

要求
レベル 1

成功ワード

【パーソナリティからの絆】1点*
【スクラップ】3点

失敗ワード

【破損】1点#

「助けてくれえ」微弱な救難信号が機跡の中を木霊する。当然、お前にこの哀れな先駆者を助ける義理はないが、何もしないのも気味が悪いってのなら、お前の勝手だ。

サブクエスト 悪質な案内人

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

機跡の中をそれぞれ探索するPCたちは、やがて一様に大きな空間に躍り出た。残念ながらその空間の先に道はなく、行く先は塞がれてしまっている。脇道も見当たらないから、ここから先に進むには、この行き止まりをなんとかする必要があるみたいだな。

PCたちがこの行き止まりの前でどうするか考えあぐねていると、空間の隅から、イヤに粘着質な声が届いた。

「ひっひっひ、お困りのようでヤンスねえ」

「あっしは、故あってここに詳しいんでヤンスよ。よければ道案内いたしやすよ」

「当然、旦那様方の『誠意』次第でヤンスが……」

そういつてソイツは、慣れた手つきで誠意の額を示すジェスチャーをPCたちに寄越してくる。だが、PCたちの多くはその額に顔をしかめるハズだ。いくらなんでもソイツはボリ過ぎてモンだろ！

交渉が決裂しても、ソイツは「ひっひっひ、まあ考えが変わりましたらもう一度おいでくんまし」と余裕を崩さない。さて、どう交渉するべきだろうか。

特殊ルール

このサブクエストの開始時、PCの中で最も【イニシアティブ】が高いPCの【イニシアティブ】の値を確認してくれ。このサブクエストが終了するまで、PC全員の【イニシアティブ】の最大値は、ここで確認した【イニシアティブ】の点数と同じになる。つまり、この時点で最も【イニシアティブ】が高かったPCは、ソレ以上【イニシアティブ】を獲得できないワケだ。

トークン 余ったダイスを6の出目にしてシーンカードの上に置いておくのがオススメだ。

誰かが【スクラップ】を消費する 誰か1人が支払えば、案内人は満足して、全員を通してくれる。また、サブクエスト開始から3サイクルが経過した時点で、この「通行料」は無料になるが、その際もサブクエストを止めるためには《案内人の交渉する》のシーンの処理自体は必要だ。

また、【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《案内人と交渉する》が公開される。

《案内人と交渉する》のシーンカードの上には、サブクエスト開始時に「6点」のトークンを置いてくれ。この点数は、サブクエストが発生してからの各サイクルの終了時に2点ずつ減少していく。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、《案内人と交渉する》のシーンで発生する特殊効果で、誰かが【スクラップ】を消費することだ。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。

マスターシーンの演出

「旦那様の『誠意』、たしかにいただきやした」

案内人が部屋の横に積み上げられたガラクタをどけると……まわりと少し色が違う壁があった。案内人がその壁伝いに何かを操作すると、空間の壁がごうんと音を立てて動き、たちまち先へ続く道が現れる。

「これで旦那が一番乗りでヤンスよ」

そういつて笑うソイツを、お前はぎっと睨みつけた。

案内人と交渉する

ジャンル 指定タグ
特殊 銃砲

要求
レベル

1

成功ワード

なし

失敗ワード

なし

特殊効果

このシーンの解決判定に成功した場合、このシーンに登場するPCは、シーンカードの上に置かれているトークンの点数と同じだけの【スクラップ】を消費することができる。そうしたPCの【イニシアティブ】は、PC全員の中で最も高い【イニシアティブ】の値より「1」高い値になる。

案内人は、お前に粘着質な笑みを向けて、「誠意」の額を示してくる。残念ながら、その先に続く道は、コイツしか知らないらしい。

サブクエスト 純真な瞳

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

このマスターシーンは、機跡探索の途中、PCたちがバツリと鉢合わせしちまって、全員で行動しているタイミングから開始される。PCたちがそれぞれに他のPCたちとの交流や対立に立て込んでいると、その場にもう一人、見慣れない者の声が響き渡った。「すごい、廃渡りだ！ 初めて会えた！」

PCたちが振り返るなら、その先に一人、若い男が期待と羨望のこもった綺麗な眼差しでPCたちを見ている。その目を見ればすぐわかる。コイツは、くだらない大衆娯楽で廃渡りに憧れちまった哀れなヤツだ。「最初はいがみ合ってた廃渡り達が、巨大な困難を前に共闘する、この目で見れる日がくるなんて！」「みんなかつこいいなあ！ あの、サイン貰っていいですか！？」

しかも、どうやらコイツは何かを勘違いしているらしい。お前たちの嘆息を他所に一人盛り上がるコイツを、さてどう扱ったモノだろうか。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、各シーンの処理中、「純真な瞳の男」がNPCとして各シーンに登場する。GMは各シーンで、NPCがPCたちの活躍をみてはしゃぐ様を演出してくれ。このサブクエストが発生している間、各PCが「協力シーン」で解決判定に成功するごとに、そのシーンに登場するPCは【パーソナリティからの絆】を「1点」獲得する。

また、【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《観客にお帰りをいただく》が公開される。

解決判定にPCの誰かが成功する 解決判定に失敗した場合、このサブクエストは終了しない。ユニークシーンカードは、【階層】に移動せず、【区域】に残り続けることは忘れないでおいでくれ。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、《観客にお帰りをいただく》のシーンで発生する解決判定に、PCの誰かが成功することだ。また、このサブクエストが発生してから3サイクル目の最後のシーンの終了時に、このサブクエストは自動的に終了する。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。《観客にお帰りをいただく》が発生せず、サブクエスト開始から3サイクルが終了した場合は、そのサイクルの最後に処理されたシーンの登場PCたちがマスターシーンに登場することになる。

マスターシーンの演出

お前たちの尽力の賜物か、それともただ飽きてしまったのか、面倒な観客はいつの間にもやらいなくなっていた。

清々した反面、PCたちの中には、一抹の寂しさを感じているようなヤツもいるかもしれない。こんな因果な商売をしていて、あんなに純粋に賞賛されたのはいつぶりだろうか、とな。

観客にお帰りをいただく

ジャンル 指定タグ
特殊 銃砲

要求
レベル

1

成功リワード

【スクラップ】3点

失敗リワード

【パーソナリティからの絆】1点*

特殊効果

このシーンの解決判定に成功した場合、このシーンに登場するPCの持つ【パーソナリティからの絆】の使用チェックにチェックを入れる。

廃渡りってのは、コイツが憧れるような商売じゃない。この観客が危険な目にあわないうちに、少々脅かしてお帰りをいただく。

サブクエスト 縄張り荒らし

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

機跡をそれぞれ探索するPCたちは、このあたりの領域がヤケに荒らされていることに気づく。スクラップやパーツの類は根こそぎ奪われているし、機跡の構造にはそこかしこが傷だらけだ。ポットやネジクレの仕業にも思えないし、同業の廃渡りのせいにしちやらずいふんとお粗末で乱暴に見える。

PCたちがそうした機跡の様子に警戒するなら、ソイツは大量に残された人の足跡を見つけることだろう。耳を澄ませると、無機質な機跡に似つかわしくない音が聞こえてくる。乱暴に声を荒げる大勢の人の声だ。「早くしろ！ ネジクレや廃渡りどもに見つかったらどうなるかわかってんのか！」

ここまでくれば、PCたちは状況を理解するはずだ。この機跡には競合がいる。ソレも同業の廃渡りじゃない。追い詰められたスクラップ拾いだか、シティの犯罪カルテルだか、群れになってこんな所にまで来ちゃったようだ。

誰の許可を得て勝手をやっている、おかげでめばしいモノがないじゃないか。

幸いお前にはヤツらにはない武器がある。少しお灸を据えてやるのも悪くないだろう。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《縄張り荒らしへ挨拶》が公開される。

このサイクルが終了するまで、《縄張り荒らしへ挨拶》以外のシーンの処理でパーツカードや【スクラップ】を獲得する効果が発生した時、それらの獲得量は半分（端数切り上げ）にまで減少する。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、《縄張り荒らしへ挨拶》のシーンを処理することだ。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。

マスターシーンの演出

和やかな『挨拶』のおかげでスクラップ拾いたちと分かり合うことができた。これからは己の分際に見合ったつましい活動にとどめるとのことだ。

これで、PCたちの縄張りは守られた。そもそもここはネジクレの縄張り……という話は脇に置こう。縄張りなんて、言ったもの勝ちなんだからな。

縄張り荒らしへ挨拶

ジャンル 指定タグ 要求レベル

獲得 刀剣

2

成功リワード

パーツカードを1枚引く
【スクラップ】3点

失敗リワード

なし

特殊効果

このシーンの【成功リワード】には、サブクエストが発生してからこれまでに経過したサイクルの数だけのパーツカードと、その倍の【スクラップ】が加算される。

誰の許可も得ず、廃渡りでもないヤツらが集団で機跡を荒らしている。ここは廃渡りの流儀ってヤツをヤツらに教えてやるでしょう。

サブクエスト 迷子の探索ドローン

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、サブクエスト開始時点で最も【イニシアティブ】の高いPC1人（以後「メインPC」と呼ぶぞ）が必ず登場する。

メインPC以外のPCは、そのプレイヤーが望むなら、シーンに登場しても構わない。

マスターシーンの演出

メインPCが機跡の中を進んでいると、ふと、足元に小さな違和感を感じる。メインPCが足元を見やると、小さな影がこそりと、動いているのに気づくだろう。どうやら非戦闘型のドローンのようだ。ヨソの探索チームから送り返されたドローンなのか、それともネジクレの子機なのか……ひとまずのところ敵意はないらしいな。

メインPCがソイツに何らかの反応を返すなら、やがてソイツは片言の機械音声で喋り始める。

「エラー、エラー、親機が見つかりません。親機と合流が必要です。エラー、エラー、救助を要請します」

メインPCがソイツを放って先へ進むなら、ソイツはまるで雛鳥のように、メインPCの後を追ってついてくる。単純なエラーメッセージを繰り返すソイツはまるで、“親機”とやらを見つけてくれ、とでも言っているようだが、さて、どうするべきだろうか？

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、メインPCと同じシーンに登場した全てのPCは、「スタンスの宣言」（『基本』p73）の直前に、GMにドローンの解体を試みることを宣言できる。ドローンの解体を試みたPCがそのシーンの解決判定で最も高い順位となればドローンは解体され、解体したPCは【スクラップ】を「5点」獲得することができる。

メインPC このサブクエストは、サブクエストの主役となる「メインPC」と、それ以外のPCに分かれて進行する特殊なサブクエストだ。もし、GMがこの条件を満たすPC以外に、サブクエストの主役にピッタリだと思ふPCがいると思うのなら、【イニシアティブ】の多寡にかかわらず、そう思うPCを「メインPC」として扱っても構わない。

ドローンの解体 ドローンの解体は、メインPC本人も試みることができる。勝手に後をついてくるドローン相手に、慈悲をかける必要もないハズだ。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、メインPCの【イニシアティブ】が「3」増加するか、先述の特殊ルールの処理によって、ドローンが解体されることだ。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCと、メインPCが登場する。

メインPCの【イニシアティブ】が増加した場合

直前のシーンの処理で、メインPCの【イニシアティブ】が、このサブクエスト開始時より「3点」以上増加した場合、PCたちの行く手に大型ドローンが現れる。ソイツは武装したドローンのようだが、PCたちが警戒する間もなく、足元のドローンが前に出る。

「親機を発見しました。ご案内ありがとうございます」

その音声と共に、親機らしきドローンが武装を解除した。どうやら敵ではないと認識されたようだ。

そうしているうち、小型ドローンはメインPCを一度ちらりと振り返ると、親機と共に去っていく。メインPCは【パーソナリティからの絆】を「2点」獲得してくれ。

ドローンが解体された場合

ドローンが解体された場合、断末魔のような機械音声とともに、軌跡に赤いランプが点灯する。

「警告、警告、本機は何者かに攻撃されました。何者かに攻撃されました。警戒してください」

壊れ際にそう告げ、動かなくなったドローンと入れ替わるように、機跡の雰囲気ガラリと変わる。どうやら、少々マズいことをしちまったらしいな。

このマスターシーンの終了後、次のサイクルの終了時まで、全ての【ジャンル】が「戦闘」であるシーンの【難易度】が「1」増加する。注意しろよ。

サブクエスト 護衛依頼

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

PCたちがそれぞれ機跡の中を進んでいると、ふいに、重々しいエンジン音と足音の集団が、機跡の通路に響き渡った。どうやら、装甲車両を中心に構成された、かなりの規模の行商キャラバンの隊列が機跡の中に足を踏み入れたらしい。

危険な機跡に大所帯でのこのこ入ってくるキャラバンは珍しいが、連中の装備を見りゃ、それなりに肝の座った連中だっけのはすぐ分かる。PCたちがおのおのキャラバンを警戒していると、突如、機跡全体に響くように、こんな通信が発せられた。

「よォ、廃渡りさんよ。こんなところで会えたのも何かの縁だ。ちよいと、アンタたちに話がある」

キャラバンのボスが語るによれば、連中は向こう側の機跡の外に抜けるため、どうしてもこの機跡を横断する必要があるらしい。だが当然、連中だっけ機跡の奥に何が潜んでいるくらいは知っている。そこで、機跡の中を進む廃渡り、つまりPCたちに、護衛の依頼を持ちかけたってワケだ。

当然、護衛なんてのは廃渡りの本分じゃない。だが大規模キャラバンが気前よく出す駄賃ってのは、そこいらの報酬とはワケが違う。ここは、廃渡りの本分を曲げてでも、付き合ってやってもいいんじゃないか？

特殊ルール

このサブクエストの発生中、サイクル開始時のプロットング（『基本』p68）の処理の直前に、GMはダイスを1つ振ってくれ。出た目と同じ【プロット値】の【区域】に配置されたシーンカードのシーンに

は、キャラバンの隊列がNPCとして登場する。（コマを置いて管理してくれ）。

キャラバンの隊列がいるシーンでは、その【成功ワード】に「1点」分の【パーツナリティからの絆】と、分配されないワード（『基本』p74）である【在庫】と【価格】が「3」の【パーツの購入】が追加される。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、キャラバンの隊列がいるシーンで解決判定に3回成功する（以下、「護衛に成功する」という）か、キャラバンの隊列のいるシーンで解決判定に失敗するもしくは、キャラバンの隊列がいるシーンにどのPCも登場しない（こっちはいわば「護衛に失敗する」だ）ことだ。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、PC全員が登場する。

マスターシーンの演出

キャラバンの隊列の護衛に成功すると、やがて機跡全体に再び通信が発せられる。

「助かった。アンタたちがいなけりゃ、何人が欠けたか分からねえ。約束の報酬はここに置いておこぞ」

そう言い残して、キャラバンはゆっくりと、機跡の向こう側へと消えていった。お前たちの端末には、キャラバンが随所に遺した「報酬」のカーゴの座標が点滅している。そこにはきつと、PCたちの望むモノが入っていることだろう。PC全員はパーツカードを1枚ずつ獲得してくれ。

残念ながら護衛に失敗した場合、「チッ、廃渡りどもめ。所詮はならず者か」と吐き捨てる通信とともに、キャラバンの隊列が撤退していく。当然、PCたちのために遺されていた「報酬」のカーゴは綺麗さっぱり回収されちまうに違いない。

解決判定にPCの誰かが成功する 解決判定に失敗した場合、このサブクエストは終了しない。ユニークシーンカードは、【階層】に移動せず、【区域】に残り続けることは忘れないでおいでくれ。

サブクエスト 別機跡の残骸

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

PCたちがそれぞれに機跡を探索しているうち、PCたちはひととき大きな空間へとたどり着いた。どうもPCたちが進む道それぞれがこの大空間に繋がっていたらしく、PCたちこの空間の下でバツリと鉢合わせしちまうことになる。

だが、それよりもPCたちにとって興味深かったのは、この大空間から先、急に機跡の「雰囲気」が変わったことだ。機跡を構成する建造物の種類や材質、その特性は今まで探索していた機跡とは全くの別物だ。おそらくPCたちが踏み入れたのは今までは別の軌跡。つまり、この機跡を作るために喰われた場所のいわば「食べ残し」なのだろう。

当然、この先にお前たちが狙うネジクレはいない。お前たちが進んでいるのは「間違った」方向だ。先を急ぐなら、回れ右した方が懸命だろうな。

だが、他の機跡に呑み込まれた機跡が、ここまで状態を保っているってのも珍しい。これだけ状態が良けりゃ、もしかするとネジクレが見落としたお宝だつて残っているかもしれないぞ。

ちょっと賭けだが、寄り道してこの辺を探索してみるのはアリだ。そうするかどうかは、お前次第がな。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《別の機跡を探索する》が公開される。

このユニークシーンカードは、サブクエストが発生している間は【区域】に留まり、何度でも処理可能だ。

終了条件

このサブクエストが発生してから2サイクル目の最後のシーンの終了時に、このサブクエストは自動的に終了する。

終了マスターシーン

マスターシーンの発生条件

このマスターシーンは、《別の軌跡を探索する》が処理された直後に1度だけ発生する。

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。

マスターシーンの演出

食べ残された機跡から外に出る、そこにはかつてあった機跡の痕跡はない。こうやってスクラップ&ビルドをしながら、屍の上に屍を作っていくのか……。

PCたちが柄にもなくセンチメンタルな気分に入っていると、ふとあるものが目に付く。違う部分もあるが、さっきの機跡にもこんなものがあったような。

消えていくものもあるけども、新しいものには消えた何かが宿っている。なんとなくソレを再確認した。

別の機跡を探索する

ジャンル 指定タグ 要求
探索 照準 レベル 1

成功ワード

なし

失敗ワード

なし

特殊効果

このシーンが発生した直後、GMはシーンカードの山札の上から3枚公開する。その後、解決判定で最も高い順位だったPCのプレイヤーから順に公開されたシーンカードを1枚選ぶこと。そうしたら、選んだシーンにそのプレイヤーのPCが登場しているものとして、それらのシーンの処理を行う。ただし、そのシーンの処理で【イニシアティブ】を獲得することはできない。シーンの処理後、公開されたシーンカードは山札に戻る。

サブクエスト 錆嵐

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

PCたちがそれぞれ機跡の中を探索していると、ぼう、と風を切る音がPCたちの耳を貫いた。やがて、視界がうっすらと赤茶色に染まったかと思うと、ソレは次第に濃くなり、気づくころには、数メートル先も見渡せないような、赤褐色の霧が、PCたちを包み込む！

廃渡りとして暦の長いPCの中にはこの現象を知っているヤツもいるかもしれない。これは「錆嵐」という現象だ。機跡構造物が発する磁力のせいだかなんだかで、機跡の中に充滿する微細な鉄錆の粒子が巻き上がる嵐。視界は悪化し、リグの稼働部にも錆が噛み付く。当然、人体にだって悪影響がないワケじゃない。このまま探索を続けたけりゃ、口元を塞ぎ、対策を取る必要があるだろうな。

他の事例を参考にするなら、嵐はしばらくしたら収まるはずだ。このタイミングで一息つくのもいいだろうし、そうして他の連中が休む間を出し抜いて、先行するのも悪くないだろう。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、各サイクル開始時の処理でシーンカードを配置するとき、そのシーンカードは裏向きにして配置してくれ。シーンカードを配置し終わったら、GMはPC人数と同じ数だけのダイスを振ること。後述の《嵐を避けて進む》と、《ネグラに戻る》、振ったダイスの出目と同じ【プロット値】の【区域】に配置されているシーンカードだけは表向きに公開となる。

それぞれ機跡の中を探索 マスターシーンではPCはそれぞれ別の場所から同じ現象をみているような演出になるが、適宜PCたちを合流させて、PCたち同士で交流する演出を挟んでも構わないぞ。

かもしれない この現象を知っているかどうかで、軽い行為判定をさせてみるのもいいかもな。別にソレでゲーム上の有利不利があるワケじゃないが、運試しみたいなモンだ。

また、《ネグラに戻る》と、後述の《嵐を避けて進む》以外の各シーンに登場するPCは、その処理を行うごとに、「1点」の【破損】を追加で獲得する。これは【リワード】じゃないから、分配等は不可能だ。

加えて、各【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《嵐を避けて進む》が公開される。

終了条件

このサブクエストが発生してから2サイクル目の最後のシーンの終了時に、このサブクエストは自動的に終了する。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、PC全員が登場する。

マスターシーンの演出

PCたちの予想通り、視界を包み込んでいた赤褐色の錆嵐は、やがて収まり、そのあとには元通りの機跡がPCたちの前に姿を見せていた。

嵐のあとの静けさが、PCたちを包み込む。さて、もうひと働きだ。

嵐を避けて進む

ジャンル 指定タグ
探索 照準

要求
レベル

2

成功リワード

【イニシアティブ】 3点
【スクラップ】 2点

失敗リワード

【破損】 1点*

特殊効果

このシーンの処理時には、発生しているサブクエストの特殊ルールが適用されない。

錆嵐の影響の少ない領域を探して進む。ルートを検討する時間はあるが、嵐のど真ん中を馬鹿正直に突っ切ることもない。

サブクエスト 枯渴採掘機の襲来

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

PCたちが機跡を探索している最中、ふいに機跡全体に、金属が曲がる時の、くぐもったような音が響いた。少し遅れて、足元がおぼつかないぐらいの振動、PCたちの中には—特に、ソイツがN. M. I所属の廃渡りなら—、この揺れに見覚えがあるヤツもいるはずだ。……コレは、廃渡りを「業」として営むメガコーポ、悪名高いN. M. I社の「枯渴採掘機」が駆動する際特有の揺れだ。この機跡は「喰われている」！

ネジクレの構造を参考にして作られたなんて噂の枯渴採掘機の目的は、確にお前たちと同じスクラップ拾いだ。だがそのやり口は、お前たちがやっているような可愛いらしいモンじゃない。構造の破断なんてお構いなしに、ヤツは機跡を踏み荒らし、スクラップもクロガネですら、何もかもを噛み砕いて去っていく。ヤツらの通ったあとには、ネジ一本すら残らない。

当然、コレはこの機跡にいる廃渡り全体の問題だ。残された時間はそう長くない。この状況に対処するには、あのメガコーポとやり合う勇気か、ヤツらより先に出し抜く強かさか、あるいはその両方かが必要だろうな。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、各サイクル開始時の処理でシーンカードを配置する時、「このサブクエストが開始してから経過したサイクル数+2」以下の【プロット値】の【区域】にはシーンカードが配置されなくなる（【プロット値】が「6」の【区域】に配置されるユニークシーンカードは除く）。

N. M. I所属 たとえN. M. Iに所属する廃渡りが機跡内部にいたとしても、一度狙いを定めた枯渴採掘機は一切その手を緩めない。

このサブクエストが開始してから経過したサイクル数+2 サブクエストが始まった直後のサイクルでは、【プロット値】が「2」の【区域】にシーンカードが配置されなくなる。その後、【プロット値】が3、4と順番にシーンカードが配置されなくなっていく。

また、各【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《枯渴採掘機の討伐》が公開される。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、《枯渴採掘機の討伐》のシーンで発生する解決判定に、PCの誰かが成功することだ。

このサブクエストは自動的に終了しない。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。

マスターシーンの演出

PCたちの攻防の末、枯渴採掘機はその動きを止めた。だらりと垂れたアームからは、コレまでにヤツらが喰い散らかしたスクラップやら何やらが溢れ出した。

ここから先、PCたちの進む先が喰い散らかされることはない。この先に広がる空間は、お前たちだけのための場所だ。

シナリオカード 枯渴採掘機の討伐

ジャンル 指定タグ 要求
戦闘 衝撃 レベル 4

成功リワード

【イニシアティブ】3点
【スクラップ】n×3点
パーツカードをn×2枚引く
【破損】3点#

失敗リワード

【破損】4点#

特殊効果

【リワード】に記述されている「n」は、「発生しているサブクエストが発生してから経過したサイクル数+1」に等しい。

N. M. Iの枯渴採掘機は、全てを喰らい尽くす。そんな連中と仲良くやるワケないだろ。

サブクエスト 治安局の捜査部隊

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

PCたちが機跡の中をそれぞれ探索していると、ふいに、PCたちは、機跡の中に見知らぬ気配を感じた。間違いない、機跡の中にPCたち以外の誰かが侵入したようだ。

それも、気配の数は決して少なくない。10人や20人、あるいはもっとかも知れない。そのひとりひとは「巨躯狩り」たるPCたちとは比べるべくもないような素人だが、これだけの人数が一度に機跡に踏み入ったとなると、お前たちもその影響を勘定に入れられないわけにはいかないだろう。

全球機械化で文明がパーになってからこっち、機跡の中にこれだけの大部隊を展開できる勢力なんてのは限られている。おおかた、第五特課の親玉、統制府にふんぞり返る「治安局」の差金だ。普段は中枢区域に引きこもっているつまらない連中だが、何故だかこの機跡に限っては、そうも言ってられないらしい。

何が目的だかは定かじゃないが、素人連中に縄張りを荒らされて面白いワケがない。ここは廃渡りとしての本分を見せつけてやらないとな。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、サイクル開始時のプロットング(『基本』p68)の処理の終了時に、GMはダイスを「このサブクエストが発生してから経過したサイクル数+1」の数だけ振ってくれ。出た目と同じ【プロット値】の【区域】に配置されたシーンカードのシーンには、治安局の部隊がNPCとして登場する。(コマを置いて管理してくれ)。

行為判定に参加する この行為判定の【ダイス数】は「2」だ。続くリワードの分配では、この治安局の部隊も1人のキャラクターであるとして処理を行う。連中に【敵意】を獲得する場合、ソレは【パーソナリティへの敵意】となる。

直前のシーンに登場したPC サブクエスト開始から3サイクルが終了した場合は、そのサイクルの最後に処理されたシーンの登場PCがマスターシーンに登場することになる。

治安局の部隊が登場するシーンは必ず「対立シーン」になる。また、治安局の部隊は解決判定時に行為判定に参加する。

また、【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《治安局を撃退する》が公開される。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、《治安局を撃退する》のシーンで発生する解決判定に、PCの誰かが成功することだ。また、このサブクエストが発生してから3サイクル目の最後のシーンの終了時に、このサブクエストは自動的に終了する。

終了マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。

マスターシーンの演出

目的を達成したのか、先行するPCたちを恐れられたのか、治安局の部隊は撤退を開始した。機跡の中に遺るのは、PCたちだけだ。

邪魔者はいなくなった。さて、廃渡り同士の愉快な出し抜き合いを再開しようじゃないか。

治安局を撃退する

ジャンル 指定タグ
戦闘 刀剣

要求
レベル 3

成功リワード

【イニシアティブ】3点
【スクラップ】3点
パーツカードを3枚引く
【破損】2点#

失敗リワード

【破損】3点#

機跡の中に展開した治安局の部隊は、それが当然の権利かのように機跡を物色している。いけすかない連中に、ここが誰の縄張りなのかを教育してやろう。

サブクエスト 彼方の掘り出し物

開始マスターシーン

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、クエストアクトに参加するPC全員が登場する。

マスターシーンの演出

このマスターシーンは、機跡を進むPCたちが、それぞれの場所でふと足を止め、小休止を挟んでいるところから始まる。壁に背を預け、ぼんやりと遠くを眺める。そうしてPCたちが虚空を見上げた視界に、PCたちの目にソイツは飛び込んできた。

機跡の奥、通路のずっと向こう、切り立った構造物の隙間にぶら下がるように、巨大な「何か」が転がっている。廃渡りなら一目でわかる。アレは、この機跡の主たるネジクレの躯体の一部だ。

何かの拍子に剥がれ落ちたのか、引き千切れたのか。見たところ状態はすこぶる上等だ。アレから引き剥がせるモンは、並のスクラップやパーツとは比べ物にならないだろう。なんなら、お前たちが求める最上級のお宝、【クロガネ】だって剥ぎ取れるかもしれない。

PCたちは咄嗟に、ソレを確保しに向かおうと腰を浮かせかける。だが、次の瞬間逡巡することだろう。

あんなに目立つ場所にあるってことは、他のヤツらも既に気づいているはずだ。あそこに向かえば、間違いない取り合いになる。しかもソイツは、PCたちが目指してきた道筋からは、わざわざ逸れた場所にあるときた。このでっかい道草を食いに行くか否かで、お前たちの明暗は、ハッキリと分かれちまいそうだな。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、全てのPCは【イニシアティブ】を獲得した時、それを獲得する代わりに同じ点数だけ【ミチクサ】という代替の特別なリソースを獲得してもいい。

【ミチクサ】 これは、このサブクエスト発生時におのみの効力を発揮する特別な【リソース】だ。このサブクエスト終了時、全ての【ミチクサ】は失われる。

また【プロット値】が「6」の【区域】にユニークシーンカード《彼方への到達》が公開される。

終了条件

このサブクエストの終了条件は、《彼方への到達》のシーンで発生する解決判定に、PCの誰かが成功することだ。また、このサブクエストが発生してから3サイクル目の最後のシーンの終了時に、このサブクエストは自動的に終了する。

終了マスターシーン

マスターシーンの発生条件

このマスターシーンは、《彼方への到達》が処理された直後にのみ発生する。サイクルが経過してサブクエストが終了した場合、特に終了マスターシーンは発生せず、サブクエストを終了してくれ。

マスターシーンの登場PC

このマスターシーンには、直前のシーンに登場したPCが登場する。

マスターシーンの演出

道草は刈り取られた。賑やかなビーチフラッグも、もうおしまいだ。寄り道できるような道は、もうこの先にはない。あとはネジクレまで一直線だ。

彼方への到達

ジャンル 指定タグ
獲得 機動

要求
レベル

2

成功ワード

【クロガネ】1点
【スクラップ】5点
パーツカードを2枚引く

失敗ワード

【ミチクサ】1点*

特殊効果

このシーンでPCが解決判定を行う時、そのPCが所持する【ミチクサ】の点数が「3点」未満なら、解決判定は自動的に失敗になる。

切り立った構造物の隙間にぶら下がるように、ネジクレの躯体の一部が転がっている。状態は良好だ。

ドロップフォーシ



個体名称 ドロップフォーシ 成熟規模 ティア7

解説 機跡内部で稼働していた廃材処理プラントがN. E. G. 汚染を受け変貌した工業機械型のネジクレ。元は他のネジクレが自己再構築する際に排出した廃材や不良パーツを回収・再資源化するための処理設備であり、母機の管制下で「使えるモノと使えないモノを選び分けて、使えないモノは潰して素材に戻す」という工程を黙々と繰り返していた。母機が廃渡りに討伐された後もその選別と再処理のサイクルだけは止まらず、やがて制御を離れた分別アルゴリズムは母機の残骸すらも「処分対象」と判定し、主の亡骸を押し潰して自らに組み込んだようだ。世界が鉄錆に灼けた今、ネジクレが辿りがちな典型的な発達経路を教科書通りにぞった個体であり、廃渡りが最初を知るべきネジクレの基本形と言っていい。

1 右腕プレスアーム

耐久値 9

プロトコル名 **押し潰す** **効果** このランで最初に「近距離」エリアに移動したPC全員に【威力】が「4点」のストライクが発生する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化
プロトコル名 **空回る** **効果** このランで最初に「近距離」エリアに移動したPC全員に【ガッツ】を「1点」獲得する。

2 鍛造炉

耐久値 10

プロトコル名 **点火** **効果** このランの次のランで、このネジクレが行うプロトコルによるすべてのストライクの【威力】が「2点」増加する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化
プロトコル名 **空焚き** **効果** 特殊効果なし

3 左腕カッターアーム

耐久値 8

プロトコル名 **切り刻む** **効果** ステップ3開始時、「近距離」エリアにいないPC全員に【威力】が「4点」のストライクが発生する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化
プロトコル名 **伸び悩む** **効果** ステップ3開始時、「近距離」エリアにいないPC全員に【ガッツ】を「1点」獲得する。

4 履帯脚部

耐久値 7

プロトコル名 **突進** **効果** ただちに、PC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化
プロトコル名 **大爆発** **効果** ステップ3終了時にPC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生する。

5 頭部ユニット

耐久値 6

プロトコル名 **高速解析** **効果** ダイスを2つ振り、出た目に応じたこのネジクレの部位に設定されているプロトコル2つが発生する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化
プロトコル名 **制御信号** **効果** ダイスを1つ振り、出た目に応じたこのネジクレの部位に設定されているプロトコル1つが発生する。このプロトコルは、その部位が【部位破壊】されているかに関わらず必ず【部位破壊】前のものになる。

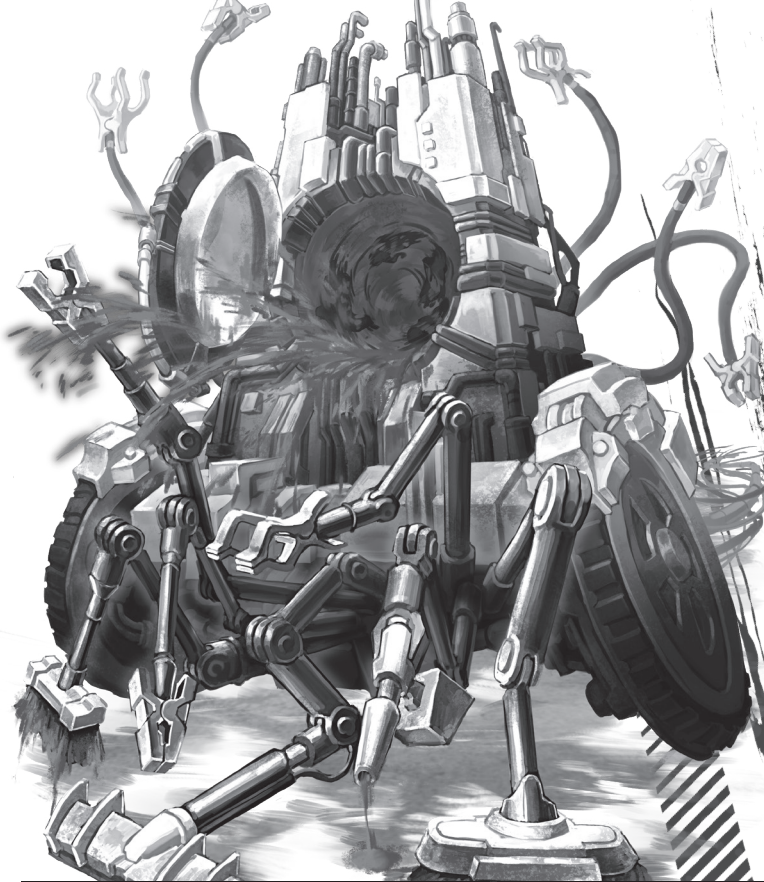
6 履帯脚部

耐久値 7

プロトコル名 **突進** **効果** ただちに、PC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化
プロトコル名 **大爆発** **効果** ステップ3終了時にPC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生する。

グルグル



個体名称 グルグル

成熟規模 ティア5

解説 郊外区域で運用されていた共同洗濯場の洗濯機が、N. E. G. 汚染を受けて変貌したネジクシ。今のスラップシティに流通する多くの機材には、N. E. G. 汚染を受けないためのプロテクトがかかっているが、違法に滞在する住人たちが荒野のスクラップから設えた機材だったコイツはどうやらそうじゃなかったらしい。以来、コイツは元いた区域や周辺区域を機跡に呑みこみ続け、かつて人が生活していた一帯には、もはや原型を留めない無形のカオスだけが広がっている。シティにもほど近い場所に突如として出現した機跡に、中央のお偉方もいい顔はしていない。グルグルが構える機跡は、第五特課の優先制圧対象と指定されているほか、N. M. 社にも裏ルートを通して解体依頼が出ているようだ。

1 取込アーム
耐久値 5

プロトコル名 取込
効果 ステップ3終了時、「遠距離」エリアにいなかったPCは、次のラン開始時に「中距離」エリアに配置される。次のランの「プロトコルの決定」では、ランダムに部位を決定する代わりに、「回転洗濯槽」の部位が決定される。

プロトコル名 絡めとる
効果 次のラン開始時、「PCコマの再配置」の処理は行われない。次のランの「プロトコルの決定」では、ランダムに部位を決定する代わりに、「回転洗濯槽」の部位が決定される。

4 多脚型脚部
耐久値 9

プロトコル名 追いかける
効果 次のランの「プロトコルの決定」では、ランダムに部位を決定する代わりに、「取込アーム」の部位が決定される。

プロトコル名 スタック
効果 特殊効果なし

2 回転洗濯槽
耐久値 10

プロトコル名 丸洗い
効果 ただちに「中距離」エリアにいるPC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生する。次のランの「プロトコルの決定」では、ランダムに部位を決定する代わりに、「脱水プレス」の部位が決定される。

プロトコル名 叩き洗い
効果 ただちに「遠距離」エリア以外にいるPC全員に【威力】が「3点」のスクラップが発生する。それらのPCは最初のステップでアクションを宣言できない。次のランの「プロトコルの決定」では、ランダムに部位を決定する代わりに、「脱水プレス」の部位が決定される。

5 給排水機構
耐久値 7

プロトコル名 押し流す
効果 ステップ2開始時に、PC全員を「遠距離」エリアに移動させる。

プロトコル名 目詰まり
効果 GMはダイスを振り、ランダムな部位2つを決定する。その部位の【耐久値】は「1点」減少する。

3 脱水プレス
耐久値 7

プロトコル名 引き延ばす
効果 ステップ2終了時、「遠距離」エリアにいなかったPC全員を「近距離」エリアに移動させ、そうしたPC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生する。

プロトコル名 搾り取る
効果 ステップ2終了時、ただちにPC全員を「近距離」エリアに移動させ、【威力】が「3点」のストライクが発生する。

6 多脚型脚部
耐久値 9

プロトコル名 追いかける
効果 次のランの「プロトコルの決定」では、ランダムに部位を決定する代わりに、「取込アーム」の部位が決定される。

プロトコル名 スタック
効果 特殊効果なし

追加パーツ

このゲームにおいて、お前がどんな戦闘スタイルで目前のネジクレに飛び込んでいけるかは、主にお前がその手に持つ「リグ」が、どんなパーツカードで構成されているかにかかっている。だから、お前がいつもと違った遊び口で『ネジクレネジマキ』を楽しみたいのなら、いつもと違うパーツカードがあった方がいいのは当然だよな。

次からのページには、お前たちのリグに組み込んだり、山札に追加して、ゲームプレイに新しい幅をもたらしてくれる追加のパーツカードを用意している。新しいパーツをリグに組み込み、これまでとは違う戦い方で、ネジクレどもや、他の廃渡りたちに一泡吹かせてやってくれ。

パーツカードを追加する

この記事に掲載されている追加パーツカードをどんな風にゲームプレイに組み込むかは3通りの方法がある。これらのうち、どの方法でパーツカードを追加するかは、ゲームプレイが始まる前、特に「リグの構築」(『基本』p54)が始まる前までのプリセッションのタイミングで、最終的にはGMが決定してくれ。

リグの構築時にだけ使用する

もし、お前がこれまでのゲームプレイの感触を極力崩したくないと思うならこれが一番だ。この場合、クエストアクト中に登場するパーツカードの山札は、これまで通りのものを使用し、この記事に掲載されている追加パーツカードは山札には含めないままにする。

一方、プリセッションで行う「リグの構築」のタイミングでは、各プレイヤーは追加パーツカードを任意に取得できる。こうしたパーツカードは捨て札になった際に山札に戻らず、ゲームプレイから除外すること。

パーツカードを山札に加える

これも単純な方法だな。この方法を採用する場合は、クエストアクト中に取り扱うパーツカード山札の中に、『基本ルールブック』に記述されているパーツカードのほか、この記事に掲載されているパーツカードを全部加えてくれ。山札に追加したパーツカードは、以後『基本ルールブック』掲載の他のパーツカードと同様に扱われる。

この時、この記事のp22に記述されている、「機動」「照準」「構成」「強化」の4つの【タグ】のカードについては、「2枚」ずつ山札に追加するのを忘れるなよ。

また、この方法を採用する場合は、通常のパーツカード同様に、プリセッションの「リグの構築」のタイミングで各プレイヤーが取得したカードは山札から抜き取られる。このあたりも通常のパーツカード同様だな。

パーツカードのドラフト

最後にちょっとだけ変則的な方法も紹介しておこう。この方法を採用する場合、GMはこの記事に掲載されているパーツカードと、それと同じ【タグ】を持つ『基本ルールブック』に掲載されているパーツカードを1組ずつ選び出すこと。ここで選ばれた『基本ルールブック』掲載のパーツカードはそのゲームプレイでは山札に組み込まれず、その代わりにこの記事に掲載されているカードが組み込まれる。

この場合、プリセッションの開始時、「リグの構築」が始まる前までに、GMは山札に加えたパーツカードと、山札から取り除いたパーツカードのそれぞれを各参加者に伝えてくれ。この時山札から取り除かれたパーツカードは、クエストアクト中に獲得することはできず、また「リグの構築」のタイミングで任意に取得するパーツカードとしても獲得できない。

GMが決定 その日、プレイヤーとしてゲームを遊ぶ参加者側から、「このカードを使いたんだが」みたいな相談を持ちかけるのはアリだ。だが、最終的にその提案を受け入れるかどうかは、GMが判断してくれ。

ゲームプレイから除外 『基本ルールブック』p55の末尾あたりに記述されている、プレイヤーが獲得したいパーツカードが被った時に作成する「同名のカード」と同じ扱いだ。

全部 一応、この記事に掲載されたパーツカードは、山札と一緒に追加されることでゲームバランスが保証されるようにはなっている。とはいえ、お前がもし一部のカードだけを山札に加えたいなら、自己責任でそうしてくれても構わないぞ。

獲得できない パーツカードのドラフトは、お前が気に入らないパーツカードをそのゲームプレイから永久に排除するための方法でもある。もしお前が『ネジクレネジマキ』を遊んでいて、このパーツカードは存在すべきじゃないなんて思うなら、ソレを取り除いたレギュレーションでぜひともゲームを楽しむといい。

パーツカードカタログ

射撃武装／近接武装

射撃武装／近接武装 タグ 銃砲・刀剣 山札に含む枚数 × 1
 廃渡りの間じや、既存の武装パーツに特殊なカスタマイズを施すことも珍しくない。とはいえそういったカスタムで性能向上を狙った場合、他のドコかに敵寄せがくるのが大半だな。

可変速ライフル

判定 **2** / **4** / 目標値

タグ 銃砲 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

同じタイミングで宣言した【タイプ】が「マイナー」のパーツがなければ、このステップで行うアタック判定の【ダイス数】を「2」増加する。

治安局が試作する新型リニア式ライフル。出力調整機構を搭載し、状況に応じて射撃特性を切り替えることができる。使いこなせば有用だが、的確な出力を選択する判断力が必要だ。

少ない【ダイス数】で攻撃を繰り返すこともできるってことがポイントだ。【ガッツ】が心許ない時なんかは、【タイプ】が「マイナー」のパーツとあえて組み合わせるのもアリだぞ。

レールキャノン

判定 **3** / **3** / 目標値

タグ 銃砲 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ステイ】

電磁誘導によって弾体を射出する、この時代では珍しい形式の実体弾砲。構造上他方式の火砲に比べ軽量化が困難で、取り回しに難を抱えるが、その重量が姿勢安定に一役買う側面もある。

ずっと「遠距離」エリアにとどまってる撃ち続けることができる。ソレ以上に説明が必要か？とはいえこれ単品だと火力に乏しいから、〈パレル〉なんかで強化したいトコだな。

マークスライフル

判定 **3** / **4** / 目標値

タグ 銃砲 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】【スナイプ：1】

〈バトルライフル〉を狙撃向けに改装したカスタム兵装。正規の〈スナイパーキャノン〉を調達できなかつたり、正確性と即応性を両立したい廃渡りの間では定番のカスタム例だが、取り回しはオリジナル品よりも悪化している。

【スナイプ】を内蔵しているくせ、「中距離」エリアまでカバーできる柔軟な【射程】を誇るコンパクトな銃器だ。【ガッツ】の消費を抑えた安定的な立ち回りが狙えるぞ。

バーストカービン

判定 **4** / **3** / 目標値

タグ 銃砲 | ジョイント 右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【スナイプ：1】

このパーツを宣言してアタックしたステップの直後のステップではブレイクを宣言できない。

〈アサルトライフル〉をより攻撃的に改装したカスタム兵装。改善された取り回しと独特のバースト機構によって、精度の高い射撃を行うことが可能だが、有効射程は狭くなっており、運用上の注意が必要。

性能だけ見れば強力だが、問題はコイツが「中距離」エリアでしか使えないって点だ。ある意味一番留まるのが難しいエリアだから、上手く使うには工夫が必要かもしれないな。

マスブレード

判定 **3** / **4** / 目標値

タグ 刀剣 | ジョイント 左右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【ヘビースト】【ハイリスク】

このパーツを宣言する時、お前は【ガッツ】を1点消費する。すでに【ガッツ】が1点なら、お前は即座に脱落する。

肉厚で重厚な刀身を持つ特殊鋼ブレード。その実体は刀剣というより、ネジクレの装甲を叩き潰すことを目的にした鉄塊と形容する方が正しい。

このパーツを握った時点で、お前はアタック判定で1つたりとも「1」の目を出しちやいけなくなる。ソレでもお前がこれを振るうってんなら、アドバイスも何もないだろうがよ。

有刺ウィップ

判定 **3** / **4** / 目標値

タグ 刀剣 | ジョイント 右 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【クリティカル：5】

このパーツを宣言して行うアタック判定では、お前が「2」の目を出したダイス1つにつき【ガッツ】が1点減少する。

有刺鉄線を射出し、ムチのように攻撃する中近接兵装。扱いは難解だが、トリッキーな戦法を好む一部の廃渡りに好評。

この武装を使って【ガッツ】を失う確率は、同じ【ダイス数】の他パーツの2倍だ。厳密には違うが、ざっくり【ハイリスク】を持っているのと同じだとイメージするといい。

パーツカードカタログ

近接武装②／防御兵装

近接武装②／防御兵装	タグ 衝撃・防御	山札に含む枚数 × 1
ただネジレの振るう剛腕の衝撃から身を守るだけが防御じゃない。牽制したり、怯ませたりして、迫り来る攻撃を未然に防ぐのも、盾とした「防御」兵装だぞ。		

フレイムスロウ

判定
ダイス数
3
目標値

タグ 衝撃
ジョイント 上右
タイプ メジャー

近距離
中距離
遠距離

【オーバーヒート】【クリティカル：7】

特殊な薬剤に引火させることで炎を撒き散らす焼夷兵器。他の近接武器のようなスマートの戦い方は不可能だが、広範囲に高熱を撒き散らすことで着実にダメージを蓄積させる。

確かに高火力を瞬時にバラまくことができるが、もちろんソレなりのリスクもあるから、自分に火の粉がかからないように注意しろよ。

パイルスクリュー

判定
ダイス数
2
目標値

タグ 衝撃
ジョイント 右
タイプ メジャー

近距離
中距離
遠距離

同じランで連続してこのパーツを宣言したアタックを行う場合、【ダイス数】を「1」増加する（この特殊効果は重複する）。アタック判定で振ったダイスのうち、「6」の出目を出したダイス1つにつき1点の追加の「直撃ダメージ」が発生する。

弾体に施された旋条と回転機構によって、ネジレの装甲を穿孔する特殊パンカー兵装。厚重的装甲も貫通する威力を誇る。

連続して攻撃を繰り返せば繰り返すほど旨みが増すパンカー武装だ。有効活用するには、早いとこ【タッチ】で「近距離」エリアにまで突っ込みたいモンだな。

チェーンマイ

判定
ダイス数
3
目標値

タグ 衝撃
ジョイント 右
タイプ メジャー

近距離
中距離
遠距離

【オーバーヒート】【ヘビーショット】【ハイリスク】
このパーツを宣言したステップの終了時、このパーツを【破損】させる。

複数の爆発物を鎖状に繋ぎ合わせた爆鎖兵装。チャンスは一度切りだが、うまく使えばネジレ相手でもさえたダメージを与えることが期待できる。

確かに使い捨てだが、使い捨てにする価値のある高火力を叩き込める。もちろん、このパーツを失った後の継戦能力は別のパーツで確保しろよ。

ジャミングノイズ

判定
ダイス数
1
目標値

タグ 防御
ジョイント 上下
タイプ インスタンス

近距離
中距離
遠距離

【オーバーヒート】
お前を含む対象に対してストライクの処理が発生した時、このパーツを【破損】させて使用できる。そのストライクの処理は発生しない。

強電磁パルスを発生させるEMP装置。ネジレ相手に直接的なダメージは期待できないが、使用すればネジレに一時的な障害を引き起こすことすら可能だ。

このパーツを使ってストライクの処理を打ち消した場合、他のPCもストライクの被害を免れることができる。敵に塩を送ることも多いが、いずれ役に立つこともあるかもな。

スモークチャフ

判定
ダイス数
1
目標値

タグ 防御
ジョイント 下
タイプ インスタンス

近距離
中距離
遠距離

アタック判定でダイスを振った直後にこのパーツを【破損】させて使用できる。そのアタック判定は無効となり、お前は「ブレイク」を宣言したものとして、「離脱」エリアに移動する。この「ブレイク」では【破損】を取り除く処理は行われない。

微小金属粒子が含まれた噴煙はネジレのセンサー類を一時的に無効化することが可能で、緊急回避に用いられる。

アタック判定の結果を見て、「脱落」しそうになった時にソレをチャラにできる。ってことは、いくらでもアクセルを踏んでいってことだ。

フラッシュバン

判定
ダイス数
1
目標値

タグ 防御
ジョイント 上
タイプ マイナー

近距離
中距離
遠距離

【オーバーヒート】
このパーツを【破損】させて使用できる。このパーツを宣言して行うアタックで【ガッツ】が「2点」以上減少する場合、その処理で減少する【ガッツ】の量を半分（端数切り捨て）にする。

目も眩むような閃光を発生させる閃光弾。瞬発的にネジレの光学機器類にエラーを生じさせ、迎撃に隙を生じさせる。

【ハイリスク】のパーツなんかと組み合わせるのがオススメだな。安定して大ナダを振るえるようになるから、一発逆転も不可能じゃないぞ。

補助装備

補助装備 タグ 機動・照準・照準・照準 山札に含む枚数 × 2
 リグの構成は、何も強いパーツを並べればいいっていうモンじゃない。組み込んだパーツ同士の相性、組み合わせの妙こそが、そのリグの性能を分ける一番の要素なんだ。

このページのパーツは、パーツカードの山札に2枚ずつ含まれる。

クイックブースト

判定
 タイス数
 目標値

タグ 機動 | ジョイント 上左右 | タイプ インスタンス

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】
 このパーツを【破損】させて使用できる。このステップ中、お前は任意のタイミングでお前のPCコマを1段階前進させることができる。瞬間的に高推進力を得ることのできるブースタ。その分反動は強烈で、使い手の廃渡りにもリグにも大きな負荷がかかるため、一度きりの使用が限界。

ストライクの処理を避けたり、いち早く突っ込んだり、使い所は多いハズだ。活用の仕方が勝敗を分けることも少なくないかもな。

リコンユニット

判定
 タイス数
 目標値

タグ 照準 | ジョイント 上下 | タイプ メジャー

近距離 | 中距離 | 遠距離

アタック判定を行う代わりに使用できる。お前を対象に「2点」のストライクが発生する。このラン中、以後のステップでお前が宣言する【タイプ】が「メジャー」であるパーツは【スナイブ：1】を得る。この特殊効果は重複しない。
 ネジレの構造を把握するためのフェーズドレイレーダー装置。構造上の弱点を測定し、有効打を与える可能性を向上させる。

使うとすれば、各ランの最初のステップだな。〈スコープ〉なんかと違って、攻撃を繰り返す際には、他の【タイプ】が「マイナー」のパーツも組み合わせられるのがミソだぞ。

スタビライザ

判定
 タイス数
 目標値

タグ 照準 | ジョイント 上左 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

【オーバーヒート】【スナイブ：1】
 近接用リグの太刀筋を安定させるための姿勢安定スタビライザ。搭載されたジャイロによって、重厚長大なリグを軽たく振り回すことが可能になる。

こんなのが欲しい！ってヤツも多かったハズだ。特にバンカー系の武装と組み合わせると、「6」の出目を無理やり増やすのが強力だぞ。

ロックサイト

判定
 タイス数
 目標値

タグ 強化 | ジョイント 下 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

このパーツを宣言したアタックでは、他に宣言した【シーケンス：n】を含まないパーツに記載されている【クリティカル：7】のテキストを無視して処理を行う。
 リグ本体からレーザーを照射してミサイルを誘導することで、ミサイルの誘導性能を向上させるターゲットロック機構。機構が複雑で故障しやすく高価なため、運用する廃渡りはほんの僅かだ。

【クリティカル：7】を持つ武装には強力なモノも多い。イザって時に直撃ダメージが狙えるなら、戦い方の幅もグッと広がるってモンだ。

パイルランチャー

判定
 タイス数
 目標値

タグ 強化 | ジョイント 左右 | タイプ マイナー

近距離 | 中距離 | 遠距離

このパーツを宣言したアタックでは、他に宣言した、左隣に隣接する【タグ】が「衝撃」であるパーツのアタック判定を【射程】による影響を無視して行うことができる。
 バンカー系兵装を射出するための装薬機構。これを使用するなら、大口径の装薬ライフルを使用する方が利口と言えるが、〈ハードノッカー〉の流行に乗じてそれなりの数が流通している。

バンカー系のパーツの多くは【オーバーヒート】も持つから、コレがあるからといってそのまま立て続けの攻撃を繰り返せるってワケでもない。上手く使うにはもう工夫必要だな。

サルベージラック

判定
 タイス数
 目標値

タグ 構成 | ジョイント 上右 | タイプ パッシブ

近距離 | 中距離 | 遠距離

このパーツがリグに配置されている間、お前はリグに配置されていないパーツを1枚多く所持しておくことができる。
 パーツやスクラップ類を保持しておくための追加ラックや保持アーム類。パーツと呼ぶにはあまりにも簡素な代物だが、機跡の恵みを糧にして生きる廃渡りにとってこれほど有用なパーツも少ない。

他のパーツと違って、コイツはジョウダウン中に特段役に立つことはないが便利なことに違いはない。〈ウエポンコンテナ〉と組み合わせれば、より有効に運用できる。