ネジクレ
ネジフキ
鉄錆の荒野を渡るTRPG

アップデートノート
ver1.20

著：中西詠介／冒険企画局
ネジクレイラスト：ハイシロ



UPDATE_NOTES _VER1.20

手持ちの地図は、ここから先を描いていなかった。レンは役目を終えた紙切れを畳んで、自前のリグを担ぎ直す。機跡なら奥へ進めばいい。けど荒野には、奥も手前もありはしない。道と呼べるものの代わりに続くのは、レンの髪を撫でるようにして吹く風だけだ。「……あ」ふと足を止めて、レンは空を仰いだ。星だ。天蓋に塞がれた機跡の中じゃ、見上げることさえ忘れていた。方角ぐらいは、アレが教えてくれるかも。「悪くないな」誰に言うでもなく呟いて、レンは見知らぬ闇へ、また一歩を踏み出した。

追加サポートの時間だ！

これは何だ？

また会えたな！

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じまうためのサポート記事の、その**第二弾**だ。

「『ネジクレネジマキ』って何だ？」とか、この記事内での表記の仕方とか、そういった類の疑問は第一弾の記事の方で解説してる。お前がまだ何も知らないズブの素人だっていうなら、まずは2026年の1月に発売された『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）と、前回公開されたサポート記事の第一弾『**アップデートノートVer1.10**』（以下『Ver1.10』と呼ぶぞ）のp2を読んでくれ。

ページ数の表記について

『Ver1.10』同様、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、そういった記述が現れたなら、ソレは基本的にはこの記事自体の指定されたページのことだ。

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で、そのページ指定は『基本ルールブック』のページを指してるってことになる。

加えて、このサポート記事からは前回までに公開されたサポート記事の方のページも確認しなきゃいけない場合がある。そういった場合は、ページ数指定の直前に『Ver1.10』みたいな感じで表記しているから、そっちの方を確認してくれ。

この記事のコンテンツ

この記事には、以下のようなコンテンツが含まれている。どのコンテンツをゲームプレイに取り入れ、また取り入れないかはお前の自由だ。

追加のサブクエストとサンプルネジクレ

次のページからは、『Ver1.10』のp3からに掲載されたランダムシナリオルールで使えるサブクエストを1つと、1体のサンプルネジクレ「オルタネイター」のデータを掲載している。お前がランダムシナリオルールを導入したゲームプレイを遊ぶ時、他のデータに混ぜて遊んでくれ。いっそ、新しいネジクレをボスにしたシナリオを自作してもいいかもしれないな。

補足拡張ルール

p6には、今までの『ネジクレネジマキ』のルールを補足したり、調整したりするルールがいくつか掲載されている。どれも細かいルールだが、取り入れることで、より遊びやすくゲームを楽しめるハズだ。

カードセット：スプロール

p7からに掲載されている「カードセット：スプロール」は、シティの外に広がる「鉄錆の荒野」そのものを渡り歩く時に使用する新しいトランスカードセットだ。荒涼とした世界をあてどなく探索する、そんなシナリオを遊ぶ際にピッタリだぞ。

追加パーツカード：特殊フレーム

p14からには、お前たちのリグに組み込める追加のパーツカードとして、〈メインフレーム〉の代わりに獲得できる「特殊フレーム」が掲載されている。リグの性能の微調整にぜひ使ってくれ。

第一弾　嬉しいことにこのサポート記事は3回分までの発行が予定されている。次のサポートも楽しみにしておいてくれよな。

アップデートノートVer1.10　この記事を見つけられたお前なら、きっとこの記事の近くに、第一弾のサポート記事の方も見つけられるハズだ。

2

サブクエスト 代理戦争

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、ふと、ＰＣたちのリグに通信を知らせる着信音が響いた。送り主は、ＰＣの所属するクランのお偉方や、ＰＣの依頼主……要するに、ＰＣにとって断ることのできない立場の連中だ。

ＰＣが仕方なく通信を受けるなら、通信元のソイツが、いやに不機嫌そうなことにＰＣたちは気づくだろう。なんとなくイヤな予感がしつつ、ＰＣが用件を聞くなら、ソイツは挨拶もそこそこに、「そこにいる他の廃渡りどもをぶっ潰せ」なんてのたまってきやがった。聞き間違いであってほしいと願うＰＣたちをよそに、通信元のお偉方は、こんなふうに事情を続ける。

「先ほど、別の機跡の方で、大規模なクラン同士の抗争が終わってな。結果は全員敗北。その機跡に手を出した全勢力が気前よく大損を被ることになった。ウチもお相手も、当然このまま引き下がれるわけがない」

「というわけで、上はちょうどよく別の機跡にいるお前たちを第二ラウンドの選手に仕立て上げることにした。ルールは単純、他の廃渡りは全員敵だ。お前たちの勝敗次第で話し合いがまとまる。期待してるぞ」

お前たちが何か言い返す間もなく、通信はそこで途絶えた。

さて、あんな通信を聞いちまえば、機跡の中が妙に殺気立って見えてくる。お前がその気じゃないとしても、相手がそうじゃないとは限らない。

そうと決まれば善は急げだ。やられる前にやる、それが戦場での鉄則だからな。

特殊ルール

このサブクエストが終了するまで、ＰＣが２人以上登場する全てのシーンは「対立シーン」(『基本』p73）となる。また、【プロット値】が「６」の【区域】にユニークシーンカード《標的を探す》が公開される。

終了条件

このサブクエストは、いずれかのＰＣが**２回以上**、他のＰＣが登場しているシーンの競合判定で一番高い順位となったシーンの終了直後に終了する。

終了マスターシーン

マスターシーンの演出

血で血を洗う廃渡り同士の不毛な抗争を続けていると、ＰＣたちのリグが、先ほど同様の着信音を鳴らした。どうも、ＰＣたち同士の交戦結果を勘案し、上の連中同士での話し合いがようやくまとまったらしい。

「よくやった、その調子でネジクレも討伐しろ」

「この失態はネジクレ討伐で取り返せ」

お前たちに対しての言葉は、それだけだった。お前の苦労も苦悩もつゆ知らず、上役野郎は通信を切る。

蹴り飛ばされたスクラップが、お前の代わりに大きな音をたてて叫んでくれた。

シーンカード

標的を探す

ジャンル 特殊 | 指定タグ なし | 要求レベル 0

成功リワード

なし

失敗リワード

なし

特殊効果

プロッティング終了直後、各プレイヤーは、このシーンカードの上に置かれている自身のＰＣコマを、このシーンカード以外の、他のＰＣコマが置かれている任意のシーンカードの上に置き直す。

上が殺し合いショーをお望みなら、それに応えてやるとしよう。ネジクレを追うのもそっちのけにして、お前は「標的」を探し始めた。

２回以上　このサブクエストが発生してからの回数をカウントする。サブクエスト発生前にお前がいくら勝っていても、お偉いさんはその頑張りを認めてくれはしない。



ネジクレ個体名称

オルタネイター

個体名称 オルタネイター　**成熟規模** ティア8

解説 旧文明期の廃病院跡を機跡化し、その主として長期にわたり活動を維持し続けた医療設備型のネジクレ。世界が鉄錆に灼ける前の人工物を直接の出自とするタイプの、いわば「第一世代」とも言えるネジクレたちは、時が経つとともに徐々にその数を減らしつつあるが、この個体は他のネジクレに比べて自らの維持管理に多くのリソースを割く傾向があり、今日に至るまで構造破綻を起こさずに機跡の奥に君臨し続けている。こうしたネジクレの躯体には、N. E. G. I由来でない旧文明期の痕跡が遺されている可能性が高く、コイツの存在が確認されてからこっち、久方ぶりの大物として各クランはこの個体の討伐を急いでいる。特に再興者同盟はこの個体の確保を最優先事項として掲げているみたいだな。

1 外科多関節アーム

耐久値 7　部位破壊

プロトコル名 **手を施す**　効果 現在の【ヘルス】が最も低いPC（同値のPCが複数いる場合はそうしたPC全員）に、ただちに【威力】が「3点」のストライクが発生する。その後、そのPCは【ヘルス】を「1点」獲得する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 **手元が狂う**　効果 現在の【ヘルス】が最も高いPC（同値のPCが複数いる場合はそうしたPC全員）に、ただちに【威力】が「4点」のストライクが発生する。

2 走査リング

耐久値 10　部位破壊

プロトコル名 **走査**　効果 このラン中に「脱落」したPCは、全員次のランの開始時に【ガッツ】を「1点」失う。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 **機跡崩落**　効果 このラン中に「脱落」したPCは、【ヘルス】が「2点」失われる。

3 外科多関節アーム

耐久値 7　部位破壊

プロトコル名 **手を施す**　効果 現在の【ヘルス】が最も低いPC（同値のPCが複数いる場合はそうしたPC全員）に、ただちに【威力】が「3点」のストライクが発生する。その後、そのPCは【ヘルス】を「1点」獲得する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 **手元が狂う**　効果 現在の【ヘルス】が最も高いPC（同値のPCが複数いる場合はそうしたPC全員）に、ただちに【威力】が「4点」のストライクが発生する。

4 触手

耐久値 7　部位破壊

プロトコル名 **拘束**　効果 このランの各ステップの「PCの前進」の処理時、その時点の【ガッツ】が最も低いPC（脱落しているPCを除く。同値のPCが複数いる場合はそうしたPC全員）は、エリアを移動することができない。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

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。

5 中枢演算体

耐久値 8　部位破壊

プロトコル名 **高速演算**　効果 ただちにGMはダイスを振り、【部位破壊】されていない部位からランダムな部位を1つ決める。その部位のプロトコルが発生する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 **エラー処理**　効果 ただちにGMはダイスを振り、【部位破壊】された部位からランダムな部位を1つ決める。その部位のプロトコルが発生する。【部位破壊】された部位がこの部位だけなら特殊効果なし。

6 触手

耐久値 7　部位破壊

プロトコル名 **拘束**　効果 このランの各ステップの「PCの前進」の処理時、その時点の【ガッツ】が最も低いPC（脱落しているPCを除く。同値のPCが複数いる場合はそうしたPC全員）は、エリアを移動することができない。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

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。

コラム：サブクエスト決定表

このアップデートで追加された分も含めて、現状――このアップデートノートが公開された2026年11月時点での話だ――の公式のデータでは、合計で12個のサブクエストが公開されている。『Ver1.10』のp4に書いてあるように、「ランダムシナリオルール」を用いて『ネジクレネジマキ』を遊ぶ時は、サブクエストが発生した時、そこで発生するサブクエストをこれらの中からランダムに1つ決めなきゃいけない。

確率に偏りがなければ、どういうふうにサブクエストを決めても構わないが、ここでは、サブクエストをランダムに決定する際に便利な「サブクエスト決定表」を用意した。この表と、シーンカードの山札を使えば、気軽にランダムに発生するサブクエストを決めることができるから、活用してくれ。

サブクエスト決定表の使い方

サブクエスト決定表の各行左側の数字は、それぞれ、エースを除いたトランプの数字と対応している。

お前たちのゲームプレイの最中に、発生するサブクエストをランダムに決める処理が発生した場合、GMはシーンカードの山札からカードを1枚引いて、そのカードの下部に記述されている、トランプの数字を参照してくれ。その数字と、このページに掲載されている「サブクエスト決定表」を照らし合わせて、同じ数字が記述されている行に記述されているサブクエストが発生するってワケだ。

サブクエストを差し替える

もし、お前がオリジナルのサブクエストを作成したり、今後、公式から追加のサブクエストが公開されたりして、発生させるサブクエストの合計数が12個を超えた場合は、サブクエスト決定表から任意の行に記述されているサブクエストを抜いて、新しいサブクエストに差し替えて遊んでくれ。表の中に記述されているサブクエストの中から、GMが気に食わないヤツを任意に選び取って、それはこのゲームプレイ中は発生しない、なんてことにするんだ。もし、そうしたサブクエストがない場合は、シーンカードの山札からランダムにサブクエストを選んで、そのサブクエストと、新しいサブクエストを入れ替えた表でゲームを遊ぶといい。

そうしてサブクエスト決定表から抜いたサブクエストは、お前たちが遊ぶゲームプレイ中絶対に発生しないということにしてもいいし、ランダムに決めたサブクエストがそのゲームプレイ中にすでに発生したサブクエストだった場合なんかに、選ばれたサブクエストの代わりに発生する、なんていうふうにしても面白いだろう。どっちの方がやりやすいかはGMの準備次第だろうから、GMが任意に決めてくれ。

サブクエスト決定表

数字	サブクエスト名	参照ページ
2	救難信号	『Ver1.10』p5
3	悪質な案内人	『Ver1.10』p6
4	純真な瞳	『Ver1.10』p7
5	縄張り荒らし	『Ver1.10』p8
6	迷子の探索ドローン	『Ver1.10』p9
7	護衛依頼	『Ver1.10』p10
8	別機跡の残骸	『Ver1.10』p11
9	錆嵐	『Ver1.10』p12
10	枯渇採掘機の襲来	『Ver1.10』p13
11	治安局の捜査部隊	『Ver1.10』p14
12	彼方の掘り出し物	『Ver1.10』p15
13	代理戦争	『Ver1.20』p3

補足拡張ルール

ここのページじゃ、お前が『ネジクレネジマキ』をより楽しく遊ぶための追加ルールや、『基本ルールブック』に掲載されているルールを補足するルールを紹介するぞ。

クエストアクトの補足ルール

区域の閉鎖

『基本ルールブック』のp66によると、クエストアクトでシーンカードが配置される【区域】は、《ネグラに戻る》も合わせて全部で6箇所だ。とはいえ、例えばお前たちのゲームプレイに参加するプレイヤーの数が少なかったり、よりＰＣ同士の交流を楽しみたい、なんて思った時には、【区域】が6箇所もあると、少し広すぎるように感じたこともあるかもな。

もしお前たちが、機跡をもう少し手狭なものにしたいと思ったなら、ＧＭはそのゲームプレイで扱う**【区域】の数を制限**して、そこにシーンカードを置かないようにしてもいい。その場合、ＧＭはクエストアクトの開始時に、シーンカードの山札からカードを1枚引いて、裏向きのままそのカードを**使用しない【区域】**の上に置いてくれ。以後、裏向きのカードが置かれた【区域】はそのクエストアクト中は存在しないものとして扱い、各サイクル開始時にシーンカードを配置しないでくれ。各プレイヤーが、その【区域】の【プロット値】の出目をプロッティング時に公開するのもＮＧだ。

プロッティング時の打ち合わせ

『基本ルールブック』のp75に書かれている通り、クエストアクトに登場するＰＣたちは、同じシーンに登場している時以外じゃ直接対面することはできないが、「シーン外の行動」の一環として、リグの通信機能を用いて連絡を取り合うことができる。

だから、お前は各サイクル開始時のプロッティングの処理中、公開するダイスの出目を選んでいる最中に、他のＰＣと話し合いをしながらダイスを選んだっていい。例えば、鬱陶しい【関門】が待ち構えている【区域】の対処に他のＰＣの参加を呼びかけたり、他のＰＣに渡したいパーツカードを渡しにいくのに、待ち合わせ場所を決めたりするのは構わないぞ。

もっとも、『基本ルールブック』のp61にある通り、『ネジクレネジマキ』のゲームプレイは騙し合いの上に成り立っているってことは忘れない方がいいだろう。このゲームじゃ、どこかの【区域】に他のヤツを誘い出してはお前ひとり裏切っても構わないし、待ち合わせをバックれて、相手のＰＣを待ちぼうけさせるのだってＯＫだ。この鉄錆の荒野の世界で、どこまで他人の言葉を信用するかは、お前自身が決めてくれ。

ショウダウンの補足ルール

アタックホールド

これまでのショウダウンのルールじゃ、各ランのステップで「アタック」を宣言する時、プレイヤーは必ずなんらかの【タイプ】が「メジャー」のパーツカードを同時に宣言しなきゃならなかった。たとえ【射程】が合致しないパーツしかなくて、無駄撃ちになることがわかっていたとしても、ランを続行するためには、攻撃を続けるしかないのがショウダウンのルールだ。

とはいえ、コレは少々わかりづらかったり、理不尽だったりするルールでもある。もしＧＭが許可するなら、各プレイヤーは「アタック」の宣言時、【タイプ】が「メジャー」のパーツカードを宣言して**アタック判定をする代わり**に、【威力】が「3点」のストライク（『基本』p81）を受けるとしてもいい。この処理のことは、「アタックホールド」なんて呼んでくれ。

【区域】の数を制限　【区域】は、【プロット値】が1番の《ネグラに戻る》や、ユニークシーンカードを置く6番の【区域】も含めて、「ＰＣ人数＋2」程度の数にするのが、楽しくゲームをプレイするための目安となる。たとえば、そのゲームプレイに参加するプレイヤーの人数が3人の時は【区域】を1つ閉鎖し、もし、2人しかいない場合はさらに1つの【区域】を閉鎖するといい。

使用しない【区域】　基本的には、【プロット値】が大きい5番の【区域】から順番に【区域】を閉鎖していくのがいいだろう。もし、ランダムに【区域】を選んで、何かの処理を発生させるような時で、処理の対象として閉鎖済みの【区域】が選ばれた場合は、もう一度【区域】を決める処理をやり直すか、その【区域】に発生する処理そのものを打ち消すかは、ＧＭが任意に決めること。どっちの方がいいかはケースバイケースだからな。

アタック判定をする代わり　この場合も、各プレイヤーのＰＣは、アタックと同時に宣言した【タイプ】が「マイナー」のパーツカードの特殊効果を適用することができる。また、このルールを適用するなら、【射程】に合致しないパーツカードじゃアタック判定を行えないようにした方がいいだろうな。

6

カードセット：スプロール

次のページからは、この記事の p16 からに掲載されているサンプルシナリオ「荒野を喰らうモノ」でも使用するトランスカードセットとして、「カードセット：スプロール」を掲載している。

「カードセット：スプロール」は、この世界全体に広がる「鉄錆に灼けた荒野」そのもの、つまりシティや機跡の内部じゃない場所で繰り広げられるドラマを演出するために作られたカードセットだ。このカードセットを用いることで、お前たちの廃渡りは機跡を離れ、広大な鉄錆の荒野自体を彷徨う体験を楽しむことができることだろう。

カードセット：スプロールのジャンル

「カードセット：スプロール」を構成するシーンカードには、『基本ルールブック』に掲載されている通常のシーンカード同様に、「探索」「戦闘」「獲得」の【ジャンル】が設定されている。それぞれの【ジャンル】の傾向も、通常のシーンカード同様だ。

なお、「カードセット：スプロール」には、「休憩」の【ジャンル】が設定されたシーンカードを用意していない。これらのカードは、元のシーンカードと演出やタイトルも含めて同様だから、元のシーンカードと同じモノを用意してくれ。

カードセット：スプロールの内容

他のトランスカードセットとは異なり、「カードセット：スプロール」を構成するシーンカードには、それぞれ**通常のシーンカードとは異なる**【要求レベル】や【リワード】、【指定タグ】なんかの内容が用意されている。お前が「カードセット：スプロール」を使ってゲームプレイを楽しみたい時は、通常のシーンカードとは別に、p8 からに掲載されているカードデータをコピーして、1 つの山札として用意してくれ。

注意！　誤字じゃないぞ

例えば、お前は通常のシーンカードの【リワード】として【破損】が設定される時には、必ずその【リワード】は「押し付けられるリワード（＃）」（『基本』p74）に設定されていたのに気づいていたか？　実は、『基本ルールブック』で用意されていた通常のシーンカードに含まれる【リワード】の内容は、一定のルール――言うなれば「お作法」みたいなモンだな――にしたがって設計されている。だが、「カードセット：スプロール」は『ネジクレネジマキ』に遊び慣れたお前たちに向けて作られた新しいシーンカードだからな。「カードセット：スプロール」に含まれるシーンカードは、こうしたルールにあえて従わない形で設計されている。例えば、【リワード】として【破損】が設定されているくせ、その【破損】が「押し付けられるリワード（＃）」に設定されていなかったり、あまつさえ、「分配されないリワード（＊）」に設定されていたりするカードが含まれていたりな。通常のシーンカードでのクエストアクトに慣れたお前たちなら、こうした【リワード】の表記を、もしかしたら「誤字かもしれない」と思っちまうかもしれないが、【リワード】の表記は意図通りだから、そのまま処理を行ってくれ。

「カードセット：スプロール」に設定されているシーンカードの内容は、妙なモノだらけだ。この一風変わったシーンカードで、新しい遊び心地を試すといい。

通常のシーンカードと混ぜて遊ぶ

シティを離れた荒廃した場所って意味じゃ、**機跡と荒野**の間でそれほどの違いはない。

もしお前が望むなら、通常のシーンカードと、「カードセット：スプロール」の**カードを混ぜて**、1 つの山札を作ってもＯＫだ。その場合は、その日遊ぶシナリオの雰囲気に沿って演出等は適宜調整してくれ。

通常のシーンカードとは異なる　「カードセット：スプロール」のシーンカードには、通常のシーンカードより変則的な内容のカードが多く含まれている。お前がもし『ネジクレネジマキ』にまだ慣れていなかったり、お前のプレイグループに初心者がいる場合は、通常のシーンカードを使ったゲームプレイを先に遊んでおくのがオススメだ。

機跡と荒野　そもそも、鉄錆に灼けた荒野だって、その大部分は元は機跡だった場所だ。

カードを混ぜて　シーンカードを混ぜて遊ぶ場合、シーンカードの山札の枚数が増減しないように、通常のシーンカードから数枚抜いて、その分だけ「カードセット：スプロール」のカードを山札に入れる、としてもいいし、いっそのこと、全部のカードをまぜこぜにしちまってもいい。ただ、各【ジャンル】のカードの比率が変わるとゲームバランスが偏る可能性があるから、特定のカードだけを入れる、みたいなことをする場合には注意してくれ。

7

シーンカード

酸性雨

ジャンル 探索 | 指定タグ 機動

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】３点

失敗リワード
【イニシアティブ】２点
【破損】１点＊

この鉄錆に灼けた荒野に、恵みの雨なんて降ってくるわけがない。

♠2

シーンカード

汚染区域の貴重品庫

ジャンル 探索 | 指定タグ 構成

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】２点
パーツカードを１枚引く

失敗リワード
【イニシアティブ】２点

特殊効果
このシーンが対立シーンなら、【成功リワード】でパーツカードを引く代わりに【スクラップ】３点を獲得する。

穢れは、時に優秀な守護者となりうる。

♠3

シーンカード

風光明媚で無価値な機跡

ジャンル 探索 | 指定タグ 機動

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】３点

失敗リワード
なし

景色を楽しみながら特にめぼしいものもない場所を散策する、これはまだまだ人間様の仕事だ。

♠4

シーンカード

日当たりのいい廃墟

ジャンル 探索 | 指定タグ 構成

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】２点
【スクラップ】１点

失敗リワード
なし

いい場所だったんだろうな、蹂躙されるまでは。

♠5

シーンカード

鉄錆は茜色に煌めく

ジャンル 探索 | 指定タグ 機動

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】２点
（【自分への絆】１点）

失敗リワード
なし

特殊効果
このシーンに登場しているＰＣが１人だけか、このシーンが対立シーンなら、【成功リワード】に「【自分への絆】１点」を追加する。

うんざりするほど見た赤色のはずなのに、この時だけはいつだって妙に綺麗だ。

♠6

シーンカード

天の光は全て星

ジャンル 探索 | 指定タグ 構成

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】２点
（【自分への絆】１点）

失敗リワード
なし

特殊効果
このシーンに登場しているＰＣが１人だけか、このシーンが対立シーンなら、【成功リワード】に「【自分への絆】１点」を追加する。

なあ知ってるか？　昔の連中はあのちっせえ光に辿り着こうとしたんだってよ。

♠7

8

シーンカード

足跡追跡

ジャンル：探索　指定タグ：機動　要求レベル：2

成功リワード
【イニシアティブ】4点

失敗リワード
【イニシアティブ】2点
【破損】1点＃

広大な荒野でターゲットを追うコツは、僅かに残った痕跡を地道に追うことだ。

♠8

シーンカード

困窮した反乱分子

ジャンル：探索　指定タグ：構成　要求レベル：2

成功リワード
パーツの購入＊（【在庫】3／【価格】3）
【イニシアティブ】2点

失敗リワード
【イニシアティブ】1点
【破損】1点＃

まあお前らにもいろいろ事情があるよな。わかった、等価交換で手を打ってやる。

♠9

シーンカード

獣道

ジャンル：探索　指定タグ：機動　要求レベル：2

成功リワード
【イニシアティブ】4点

失敗リワード
【破損】1点＃

動物がいなくなってもこう呼ぶのは、所詮人も獣だからか。

♠10

シーンカード

吹き荒ぶ風

ジャンル：探索　指定タグ：構成　要求レベル：2

成功リワード
【イニシアティブ】4点
【破損】1点＃

失敗リワード
【イニシアティブ】2点
【破損】2点＃

荒野を渡るならゴーグルとマスクは必須だ。さもないとこんな風の日は悲惨なことになる。

♠11

シーンカード

ネジクレのかけら

ジャンル：探索　指定タグ：構成　要求レベル：3

成功リワード
【イニシアティブ】4点
【スクラップ】2点
パーツカードを2枚引く

失敗リワード
【イニシアティブ】3点
【破損】3点＃

何もない平地に、場違いな機械の塊がポツンとひとつ佇んでいる。

♠12

シーンカード

塵吹雪

ジャンル：探索　指定タグ：機動　要求レベル：3

成功リワード
【イニシアティブ】5点
【破損】1点＊

失敗リワード
【イニシアティブ】3点
【破損】1点＊

でっかいネジクレなんざ怖くないが、細かく砕けたプラスチックは怖い、肺を容易くズタズタにするからな。

闘門

♠13

シーンカード

飢えた盗賊

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 銃砲

要求レベル 1

成功リワード
パーツカードを１枚引く

失敗リワード
なし

特殊効果
このシーンは必ず対立シーンとなる。

そのナリで廃渡りに喧嘩を売るつもりか？　やめとけよ、なあ……。

♣2

シーンカード

野生のガードボット

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 刀剣

要求レベル 1

成功リワード
パーツカードを１枚引く

失敗リワード
なし

昔はこういった荒野に「動物」が住んでいて、それを狩って暮らしていた人たちがいたらしい。なんだ、何も変わらないじゃないか。

♣3

シーンカード

勤勉な労働者たち

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 銃砲

要求レベル 1

成功リワード
【スクラップ】１点
パーツカードを１枚引く

失敗リワード
【破損】１点＃

どこかの機跡から漏れ出したのか、工事用ロボットたちが一生懸命に無意味な仕事をしていた。「お疲れ様、もうあがっていいよ」

♣4

シーンカード

スカベンジャーボット

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 刀剣

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】１点
【スクラップ】１点
パーツカードを１枚引く

失敗リワード
【破損】１点＃

スカベンジャーがゴミクズを食べ、人がスカベンジャーをバラしてパーツにして、ネジクレが……。

♣5

シーンカード

野良の廃渡り

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 銃砲

要求レベル 1

成功リワード
【イニシアティブ】１点
パーツカードを１枚引く

失敗リワード
【破損】１点＃

特殊効果
このシーンは必ず対立シーンとなる。このシーンの解決判定で「６」の出目を出したＰＣは、獲得する【破損】が「０点」に変更される。

ぎこちないリグの扱い、緊張がにじみ出る声、なによりダサい脅し文句……素人だな。先輩として手本を見せてやるのが礼儀だろう。

♣6

シーンカード

リギオン・ボット

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 刀剣

要求レベル 1

成功リワード
【スクラップ】３点
【破損】１点＃
パーツカードを１枚引く

失敗リワード
【スクラップ】１点
【破損】１点＃

いろんな機跡からはぐれたボットが集まって、群れになることがある。群れはいつも腹を空かせ、獲物を求めている。

♣7

10

シーンカード

クランの歩兵

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 銃砲 | 要求レベル 2

成功リワード
【イニシアティブ】１点
パーツカードを２枚引く

失敗リワード
【破損】１点＃

特殊効果
このシーンは必ず対立シーンとなる。このシーンの解決判定で「６」の出目を出したＰＣは、獲得する【破損】が「０点」に変更される。

監視がないと組織の犬どもも横暴になる。目障りだな、わからせてやるか。

♣8

シーンカード

ネジクレの幼生

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 刀剣 | 要求レベル 2

成功リワード
【スクラップ】３点
【破損】１点＃
パーツカードを２枚引く

失敗リワード
【破損】２点＃

ひらけた荒野が育てた大物だ、このぐらいの大きさが収穫時だろう。

♣9

シーンカード

烏合の衆

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 銃砲 | 要求レベル 2

成功リワード
【イニシアティブ】１点
【スクラップ】２点
【破損】１点＊
パーツカードを２枚引く

失敗リワード
【破損】１点＊

特殊効果
このシーンは必ず対立シーンとなる。このシーンの解決判定で「６」の出目を出したＰＣは、獲得する【破損】が「０点」に変更される。

連携も何もない連中とはいえ、この数は流石にまずいな。

♣10

シーンカード

風に乗りて歩むモノ

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 刀剣 | 要求レベル 2

成功リワード
【スクラップ】５点
【破損】２点
パーツカードを２枚引く

失敗リワード
【破損】３点

ひらけた場所は高機動型ボットの独壇場。下手なデカブツより厄介だ。

♣11

シーンカード

手練の襲撃者

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 銃砲 | 要求レベル 3

成功リワード
【イニシアティブ】２点
【破損】１点＃
パーツカードを４枚引く

失敗リワード
【破損】２点＃

特殊効果
このシーンは必ず対立シーンとなる。このシーンの解決判定で「６」の出目を出したＰＣは、獲得する【破損】が「０点」に変更される。

ピリピリした視線を感じる……警戒を怠るな、ドタマぶち抜かれたくなければな。

♣12

シーンカード

シティの危機

ジャンル 戦闘 | 指定タグ 刀剣 | 要求レベル 3

成功リワード
【破損】２点＃
パーツカードを４枚引く

失敗リワード
【破損】３点＃

特殊効果
このカードが【区域】に置かれている間、すべてのＰＣはプロッティングで「１」の出目を公開できない。

悪いな、こんな場所でも一応、帰り着くネグラなんだ。

♣13

11

シーンカード

小さな鉱脈

ジャンル 獲得 | 指定タグ 照準

要求レベル 1

成功リワード

【スクラップ】４点

失敗リワード

なし

しょぼい機跡だが、荒らされた痕跡もない……こりゃ堀り甲斐があるってものだ。

◆2

シーンカード

野盗のネグラ

ジャンル 獲得 | 指定タグ 強化

要求レベル 1

成功リワード

【メンテナンス】【スクラップ】３点

失敗リワード

【スクラップ】１点【破損】１点＃

親切な悪党が周りの集落から物資を集めてくれているらしい、おすそ分けしてもらおう。

◆3

シーンカード

廃サイト

ジャンル 獲得 | 指定タグ 照準

要求レベル 1

成功リワード

【スクラップ】３点
【破損】１点＃
以下の設備から１つを選んで、その設備の特殊効果を適用する。
旧式コンソール：
【イニシアティブ】１点
廃ガレージ：
パーツの購入（【在庫】１／【価格】３）
濡れたベッド：【自分への絆】１点

失敗リワード

【スクラップ】２点

特殊効果

設備はこのシーンに登場する各ＰＣごとに選択可能。

人が住処を捨てたのか、住処が人を見捨てたのか。

◆4

シーンカード

陽気なキャラバン

ジャンル 獲得 | 指定タグ 強化

要求レベル 1

成功リワード

パーツの購入＊
（【在庫】４／【価格】２）

失敗リワード

パーツの購入＊
（【在庫】２／【価格】４）

特殊効果

このシーンの終了後、このシーンカードは【階層】に移動せず山札に戻す。

「また会いましたね旦那！」

◆5

シーンカード

サイトのゴミ捨て場

ジャンル 獲得 | 指定タグ 照準

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

【スクラップ】１点

こいつにも使い道があるんだが、素人にはわからなかったか。

◆6

シーンカード

旅は道連れ

ジャンル 獲得 | 指定タグ 強化

要求レベル 1

成功リワード

【スクラップ】３点
【パーソナリティからの絆】１点

失敗リワード

なし

話に花が咲いただけなのに、ずいぶんもらっちまった。

◆7

12

シーンカード

フリーマーケット

ジャンル：獲得　指定タグ：照準　要求レベル：2

成功リワード

【スクラップ】３点
パーツの購入（【在庫】３／【価格】３）の処理を２回行う

失敗リワード

【スクラップ】１点
パーツの購入（【在庫】１／【価格】３）

特殊効果

このシーンが協力シーンなら、「リワードの分配」の処理で、【パーツの購入】の処理を行う回数を分配する。

運がいい、ここならこの掘り出し物の価値がわかる奴がいる。

◆8

シーンカード

掘削痕

ジャンル：獲得　指定タグ：強化　要求レベル：2

成功リワード

【スクラップ】６点

失敗リワード

【破損】２点＃

特殊効果

このシーンの解決判定で「６」の出目を出したＰＣは、獲得する【破損】が「０点」に変更される。

ネジクレが暴れでもしたらしく、あちこち穴が空いている。こりゃ文字通りの掘り出し物があるかもしれないぞ。

◆9

シーンカード

行き倒れの供養

ジャンル：獲得　指定タグ：照準　要求レベル：2

成功リワード

【スクラップ】３点
パーツの購入＊
（【在庫】ｎ／【価格】０）

失敗リワード

【スクラップ】２点

特殊効果

ｎは、４からそのＰＣのこのシーンの解決判定の順位を引いた数に等しい。（１番手の【在庫】は３、２番手の【在庫】は２）

運が悪かった奴の成れの果てを見つけたら、余裕がある限り弔ってやることにしてるんだ。そうしたらお零れに与っても許されそうでな。

◆10

シーンカード

歯車の森

ジャンル：獲得　指定タグ：強化　要求レベル：2

成功リワード

【スクラップ】４点＊

失敗リワード

【破損】１点＊

うず高く積まれたジャンクの数々。迂闊に引き抜くと大崩壊があり得るぞ。

◆11

シーンカード

抜け殻

ジャンル：獲得　指定タグ：強化　要求レベル：3

成功リワード

【クロガネ】１点
【スクラップ】５点

失敗リワード

【スクラップ】２点
【破損】２点＃

特殊効果

このシーンの解決判定に失敗した場合、このカードをシーンカードの山札に戻し、山札から《シティの危機》のカードを代わりにこの【区域】に置く。（《シティの危機》が山札になければ特殊効果なし）

成長の過程で外装をパージする奴がいる。美味しい拾いものだが、近くにいるかもしれない一回り大きいネジクレに注意。

◆12

シーンカード

遺骸漁り

ジャンル：獲得　指定タグ：照準　要求レベル：3

成功リワード

パーツの購入＊
（【在庫】ｎ／【価格】０）
【破損】ｎ点＊
【スクラップ】ｎ×２点＊

失敗リワード

【スクラップ】３点
【破損】２点＃

特殊効果

ｎは、このシーンに登場するＰＣそれぞれが任意に選ぶ３以下の数値に等しい（それぞれのＰＣごとに別々の数値を選ぶことができる）

打ち捨てられたネジクレの遺骸なんて宝の山に決まってる。だからこそ、誰も手を付けてない事実に用心した方が良い。

◆13

13

特殊フレーム

お前たちも知っての通り、廃渡りが扱うリグは、その制御系として、N．E．G．Iが搭載された〈メインフレーム〉を組み込んでいる。〈メインフレーム〉はまさにリグの核とも言えるモノで、これなしにリグの構築は始まらない。

そんな〈メインフレーム〉だが、何も廃渡り全員が同じ型のモノを使っているワケじゃない。世界が鉄錆に灼けたこの時代、リグに組み込まれている〈メインフレーム〉は機跡から掘り出されたジャンクパーツからひとつずつフルスクラッチで製作されるから、搭載されているN．E．G．Iの性格から、細かい駆動系の性能まで、その性質は様々だ。

こうした〈メインフレーム〉ごとのそれぞれの「クセ」を再現するため、続くp15からには、お前たちが「リグの構築」のタイミングで、〈メインフレーム〉の代わりに獲得できる新しい6枚のパーツカード、「特殊フレーム」を用意した。もし、GMが許可するなら、各プレイヤーはプリセッションの「リグの構築」時、〈メインフレーム〉の代わりにこれらのカードを獲得して、自身のPCのリグに組み込んでも構わない。〈メインフレーム〉をこうした特殊フレームに代えれば、お前のリグは基礎性能からガラリと一新される。新しいリグの振り心地を、存分に味わってくれ。

メインフレームの換装

他の有象無象のパーツと違って、リグの核を成す〈メインフレーム〉は、人類が単独で作りえないオーパーツと言える代物だ。〈メインフレーム〉を作り出すには機跡でかき集めたジャンクパーツが不可欠で、需要に比べて供給は全く安定していない。〈メインフレーム〉を状況に応じて使い分ける、なんてのは、一部の廃渡りにだけ許された贅沢ってモンだろう。

もし、お前のPCの持つリグの〈メインフレーム〉を特殊フレームに換装する、あるいは、特殊フレームを別の特殊フレーム、または〈メインフレーム〉に換装するためには、リザルトの「PCの成長」の処理中に、その対価あるいは**素材**として、【クロガネ】を「1点」消費する必要がある。もし、【クロガネ】を支払ったなら、次にそのPCを使って『ネジクレネジマキ』のゲームプレイを遊ぶ際、「リグの構築」時に〈メインフレーム〉を**任意に選び直す**ことができる。

〈デュアルフレーム〉の補足

特殊フレームの中でも、〈デュアルフレーム〉は特に異彩を放つフレームだ。何せ、〈デュアルトリガ〉(『基本』p103) がリグに配置されていることが前提になっているみたいなフレームだしな。

〈デュアルトリガ〉と組み合わせることで、〈デュアルフレーム〉はまさに「2機1組」の連携攻撃を繰り出す唯一無二の力を発揮する。カッコよく二刀流と洒落込みたいお前には、ピッタリなパーツだ。

とはいえ、コイツは少々特殊すぎて、処理に手間取るパーツでもある。もしお前たちの誰かが〈デュアルフレーム〉を使いたいって言い出した時には、以下の処理にしたがってくれ。

まず原則として、〈デュアルフレーム〉の特殊効果の処理によって特定のパーツカードを選ぶことは、「パーツの宣言」と同等の処理として扱うこと。例えば、【オーバーヒート】を持つパーツなんかは、直前までのステップでアタックを宣言していた場合、対象として選ぶことはできない。また、【ステイ】や〈アサルトライフル〉(『基本』p98) の特殊効果のように、そのパーツを宣言したことで処理が発生する特殊効果は、〈デュアルフレーム〉の特殊効果によってそのパーツが選ばれた場合にも発生する。

素材　うすうす気づいているヤツもいるかもしれないが、廃渡りが振るうリグの〈メインフレーム〉の大部分は、何を隠そうネジクレから剥ぎ取った【クロガネ】で構成されている。コレが、リグがこの世界で安定供給されず、廃渡りが特別な存在であり続けている理由のひとつだな。

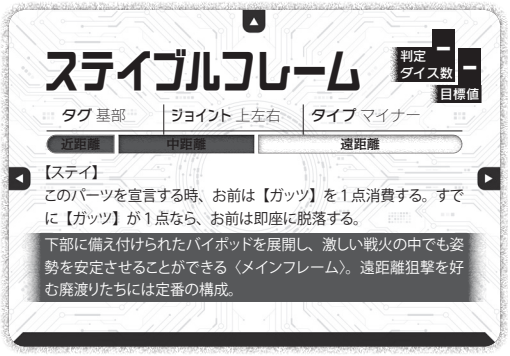
任意に選び直す　逆に言えば、【クロガネ】を支払わずに同じPCのリグを再構築する場合、〈メインフレーム〉だけは選び直すことができず、すでに選んだ〈メインフレーム〉を使ってリグを構築しなければならない。

14

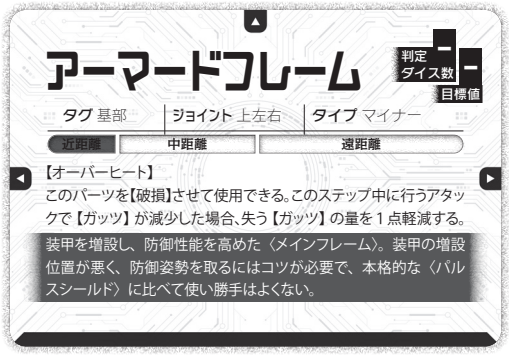
基部

基部	タグ 基部	山札に含む枚数 ×0

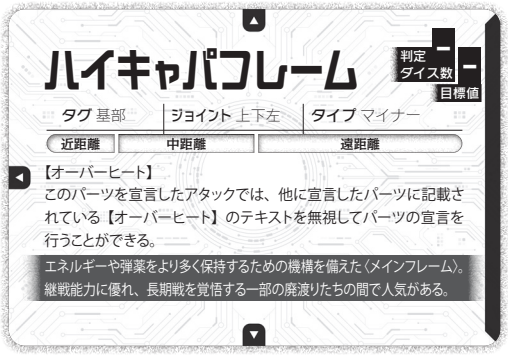
このページのパーツは、パーツカードの山札に含まれない。
N．E．G．Ⅰを中枢に搭載したリグに、一機として同じモノはない。〈メインフレーム〉ひとつとっても、その性格は様々だ。さて、お前にコイツらが扱えるかな？



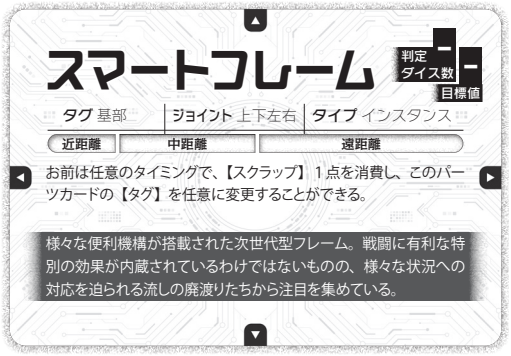
シンプルに遠距離向きのフレームだな。遠距離型の構成で【ダッシュ】を使うことなんてないんだから、お前が遠距離からチマチマ撃ち込みたいならこっちを選んだ方がいい。



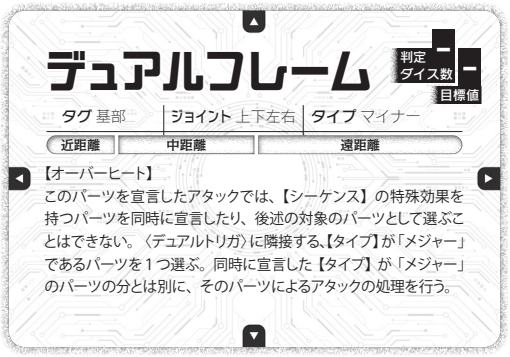
【ガッツ】を失うことがわかりきっているような時や、ここで【ガッツ】を失うと「脱落」しちまう、なんて時に起動するのがオススメだ。お守り程度にはなってくれると思うぞ。



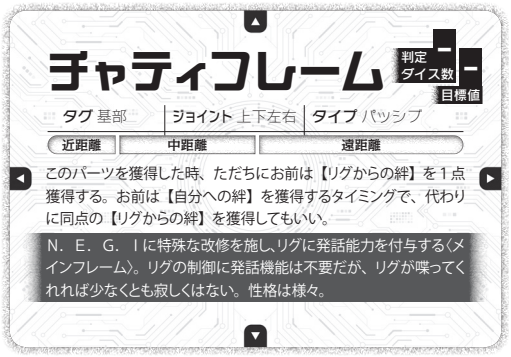
〈カートリッジ〉を内蔵している分、【オーバーヒート】付きパーツを気軽に扱える。といっても、３回連続での使用は無理だから、何か別の攻撃手段も用意しといた方がいい。



つまり、お前はクエストアクトで他の連中より１つ分多い【ダイス数】で解決判定に挑める。元から【指定タグ】が「基部」のシーンじゃ実質意味がないからそこだけ気をつけてくれ。



〈デュアルトリガ〉と組み合わせて使用するのが前提だ。使うにはコツがいるが、上手く使えば攻撃の手数を増やすことができるぞ。



自分に対して「応援」を適用できる【因縁】の数は多ければ多いほどいい。それを増やせるってんだから、シンプルに強力だ。お前を取り巻くシーンの演出も華やかになるだろうしな。

15



サンプルシナリオ

荒野を喰らうモノ

このシナリオについて

このシナリオは、『ネジクレネジマキ』のゲームプレイにも多少慣れてきたお前たちのため、新たに追加されたトランスカードセット「カードセット:スプロール」(p7)を使って遊ぶことのできるシナリオだ。シティや機跡ではない、「鉄錆に灼けた荒野」そのものを旅する雰囲気をぜひ味わってほしい。

このシナリオの想定プレイヤー人数は３人で、全体は４つのアクトで構成されている。ＧＭＣ（『基本』p182）を使って遊ぶＧＭを含めて３人以外のプレイヤー人数でゲームを遊ぶ場合は、ＧＭはシナリオに**用意されている各種データを調整**しながら遊んでくれ。

用意されている各種データを調整　具体的には、ショウダウンに登場するネジクレの各部位に設定された【耐久値】あたりを『基本』p154 を参考にしながら調整するのがオススメだ。

シナリオスペック

想定プレイヤー人数　３人
想定プレイ時間　３～４時間（ＰＣ作成を除く）
作：志波煌汰（六畳間幻想空間）

用意するユニークシーンカード

《ラストワームの轍》１枚

このユニークシーンカードは、１つ目のマスターシーンが発生したあと、【プロット値】が「６」の【区域】に表向きに公開される。ゲームプレイの前に、p25 に掲載されているシーンカードの内容をコピーして、カードとして用意しておいてくれ。

ストーリーの概要

シティ郊外に広がる「鉄錆に灼けた荒野」には、大小さまざまなネジクレが蠢いてるが、その中にひとつ、特異な性質を持ったワーム型ネジクレがいる。『ラストワーム』なんて名付けられたソイツは、他のネジクレたちみたいに一箇所に留まって機跡を形成することなく、荒野を高速で走り抜けてその跡にスクラップをばらまくという高い回遊性を持っていた。このシナリオで描かれるのは、そんな『ラストワーム』の性質を利用し、ヤツの通り過ぎた後からスクラップを漁ることで生計を立てているあるキャラバンのもとへ、廃渡りたちが訪れることで巻き起こるストーリーだ。

各々の目的でキャラバンに合流した廃渡りたちは、キャラバンの一員として旅を続け、彼らの生活に触れていくことになる。だがそれと時期を同じくして、ワーム型ネジクレの行動に異変が現れ始めていた。従来の回遊ルートを外れ、時折周辺のコミュニティへ接近するようになっていたんだ。最初は些細な変化に過ぎなかったが、やがてその異常性は無視できないものとなり、キャラバンの連中に不安をもたらしていく。

そんな中、N．M．Ｉ社の説明員がキャラバンを訪れる。ソイツはネジクレの危険性を理由に、この地域からの即時退去を要求してきた。しかし長年この荒野で生活してきたキャラバンにとって、それは生活基盤そのものを捨てろという宣告に等しい。人々は立ち退きを拒否し、この地に残ることを選ぶ。

説明員は語らないが、実はネジクレの異変はN．M．Ｉ社の策略だ。ワーム型ネジクレが生み出す莫大なスクラップ資源の独占を目論む連中は、その権益を手中に収めるため密かにネジクレへ干渉していたんだ。

立ち退きを拒まれたN．M．Ｉ社は、計画を強引に推し進める。ネジクレへの刺激をさらに強め、その怒りの矛先をキャラバンへと向けさせようとする。やがて荒野を喰らう巨獣は、本来の回遊行動を捨て、キャラバンそのものを飲み込まんと襲い掛かってくる。

廃渡りたちはキャラバンの人々を守るため、そしてN．M．Ｉ社の陰謀を阻止するため、暴走するワーム型ネジクレとの決戦に挑むことになるだろう。

「荒野を喰らうモノ」シナリオハンドアウト１

推奨所属クラン

ネームレス、コルネリアー家

お前は依頼を受け、スラップシティ郊外に広がる「鉄錆に灼けた荒野」に足を踏み入れた。今回の仕事は護衛依頼。荒野を渡るあるキャラバンからのご指名だ。
そのキャラバンは、奇妙な性質を持つネジクレを利用して生活の糧を得ているという。果たしてどういうことなのか、興味を抱きながらお前は待ち合わせ場所に足を運んだ。

「荒野を喰らうモノ」シナリオハンドアウト２

推奨所属クラン

N．M．Ｉ

お前は上役から、ある奇妙なネジクレの調査を命じられた。そのネジクレの生態を調査することで新たなビジネスに繋げようという腹らしい。
お前は指示に従い、調査のためそのネジクレと深い関わりを持つキャラバンに身を寄せることにした。ただこの件を聞きつけた同僚が何やら企んでいるようだ。妙なちょっかいを出されなければいいのだが。

「荒野を喰らうモノ」シナリオハンドアウト３

推奨所属クラン

第伍特課、再興者同盟、ノアの落とし子

荒野で生きるお前の耳に、とある噂が届いた。それは機跡を作らずに回遊する珍しいネジクレの噂。それ自体は前にも聞いた覚えがある。だが、近頃ソイツが妙な動きを見せて回遊ルートを外れ、周辺のコミュニティが不安を覚えているという。
仮に暴走の兆候なら、荒野の仲間たちの安全のためにも無視できない。お前は異変の真相を探るため、そのネジクレについて最も詳しいというキャラバンを訪れることにした。

はじめに

このシナリオでゲームを遊ぶことを決めたなら、GMは下部のハンドアウトをプレイヤーに提示し、プリセッション（『基本』p51）の処理を始めよう。

記述されている全ての準備が終わったなら、次のページの「進行の手順」にしたがって、オープニングアクトからゲームプレイを始めてくれ。

17

進行の手順

オープニングアクト

ゲームプレイの開始を宣言して、各々の自己紹介が済んだら、プレイヤーが選んだハンドアウトごとに、それぞれのオープニングシーンの演出を始めていこう。各シーンの演出例を以下に記載しておくから、ソレを読み上げるなり、ソレを参考に演出を考えるなりして、描写を進めてくれ。

演出例：ハンドアウト1

ハンドアウト１を選んだプレイヤーのためのオープニングシーンは、「魔都」とも称される人類の安全圏スラップシティ、その荒野との境界も曖昧な周縁部からのスタートだ。

退廃した錆色の匂いを運ぶこの場所で、ＰＣは依頼主と待ち合わせをしている。ＧＭはここで、今回の依頼は荒野を行き交うキャラバンの護衛で、現地に向かうためキャラバンの一人が水先案内人としてやってくる手筈になっていることを伝えてくれ。

しばらく待っていると、ＰＣの方へ「あなたが護衛の廃渡り？」と声が掛けられる。ＰＣが声の主の方へ視線を向けるなら、その先には、はねっかえりの強そうなミドルヘアの頭にゴーグルを載せラフな格好をした、エンジニア然とした少女の姿があった。

依頼人の台詞

「あたしはアヤネ。キャラバンでエンジニアをやってるよ。自己紹介、お願いしても良い？」

ここで、ＧＭは「さぁ、ＰＣの出番だ」みたいに言って、プレイヤーの反応を窺ってくれ。

ＰＣの紹介を受けたアヤネは、「うん、間違いなさそうだね。それじゃあついてきて」とＰＣを先導するように歩き出す。道すがら、アヤネは今回の依頼について詳細を話してくれる。

アヤネの台詞

「あたしたちは、『ラストワーム』っていうネジクレを追って荒野を移動しながら暮らしているんだ」
「ヤツの面白いところは、他のネジクレみたく機跡を作らないこと。ヤツには機跡を作る代わりに、高速で荒野を走り回る性質があって、その通り道にスクラップの山をばらまくんだ。あたしたちのキャラバンは、それを漁って生活してるってわけ」
「で、護衛の依頼っていうのは旅の途中で出くわす野生のボットとか盗賊の相手をしてほしいってこと！」
「まあ、それ以外にも細々した頼み事をするかもしれないけど、その時はよろしくね」

彼女はそこまで話し終えると、「さ、そろそろ来るよ！」と前方を指さす。

すると、視界の先から土煙を立てて大群の影がやってきた。群れを形成しているのは一風変わった車両たちだ。大きな荷台に幌をかぶせたトラックや、ボックス型の住居を引きずるキャンピングカー、屋根部分にテラスを敷設した大型車など、移動型居住区とでも呼ぶべき車両たちが、列を形成しながらこちらに向かってくる。

ＰＣがキャラバンの姿に何らかの反応を返すなら、アヤネはふふんと鼻を鳴らして、誇らしげに笑う。彼女にとって、このキャラバンの威容は自らのアイデンティティそのものなんだろう。

アヤネの台詞

「さ、まずはあなたの住処を決めないとね！」

アヤネはそう笑い、手を引いてキャラバンへとＰＣを誘う。ＰＣがキャラバンに向かって歩き出すまでを演出したところで、ハンドアウト１用のオープニングシーンの演出は終了しよう。

続いて、ハンドアウト２用のオープニングシーンの演出を始めてくれ。

他の課のライバル　Ｎ．Ｍ．Ｉは、課同士のライバル意識が強く、社内にあって反目関係にある派閥が多く存在する。ミヤモト課長も「第一課に遅れを取るなよ」と釘をさしていたよな。

18

演出例：ハンドアウト2

ハンドアウト２を選んだプレイヤーのためのオープニングシーンは、ＰＣの上役であるミヤモト課長（『基本』p141）から呼び出されるところからスタートする。ＰＣが指定された部屋の扉を開けると、ＰＣを呼び出したミヤモトは、薄暗い部屋の中心で手を組んで待ち構えていた。

やってきたお前を見たミヤモトは「よく来たな！きてもらって早速だが、今回の仕事について説明するぞ」と前置きもそこそこに切り出すことだろう。

ミヤモト課長の台詞

「今回お前に頼みたいのは、あるネジクレの調査の件だ。シティ南西の荒野を回遊する『ラストワーム』ってネジクレのことを、しばらく付きっきりで調査してもらいたい」

「コイツには、機跡を構築せず回遊するという奇妙な特徴があってな。我々の記録にもほぼ例のない、明らかに一般のネジクレとは一線を画す個体だ」

「コイツを調査することで、ネジクレや旧文明に関する新たな知見が得られるかもしれん。我が社にとって、非常に大きな利益にも成り得るだろう」

「調査中の生活だが、このネジクレを追跡するキャラバンへの協力要請を済ませてある。ずいぶんと昔からこの『ラストワーム』を追って、ばら撒かれるスクラップをアテにしてる連中でな。俺の古い馴染みなんだ。多少の雑務もあるだろうが、それも調査の一環と思ってくれ。くれぐれも失礼のないようにな」

「『巨躯狩り』のお前には悪いが、今回は討伐ではなく調査任務というわけだ。時間はかかるかもしれんが、やってくれるよな？」

ここで、ＧＭは依頼を受けたＰＣの反応を窺ってくれ。ＰＣが何かしらの返事を返すとミヤモトは満足げに頷き、「そう言ってくれると思っていたぞ！　では準備が出来次第向かってくれ！　くれぐれも第一課に遅れを取るなよ」とＰＣに命令することだろう。

踵を返してＰＣが部屋を出ようと扉を開けたところで、ＰＣは同僚のミマサカとばったり遭遇する。ビシッと決めた髪形をした男で、若々しさと溌溂さが匂い立つ反面、どこか油断ならない肉食獣じみた雰囲気が拭えないヤツだ。ＧＭはここで、ミマサカとＰＣとの仲が、お世辞にも良いとは言えないモノであることを伝えてくれ。彼は確かにＮ．Ｍ．Ｉという巨大企業で、ＰＣと肩を並べる同僚ではあるが、成績を巡って争う**他の課のライバル**でもあるからだ。

ミマサカはお前の顔を見ると、底知れぬ不気味な笑みを浮かべた。

ミマサカの台詞

「聞きましたよ、“あの”ミヤモト課長から直々に案件を任されたようですね」

「しかしまあ、課長も意外と甘いことだ。私のやり方ならもっと上手くコトを進められるのに……」

「ま、精々頑張ってください。のんびりしたせいで横から掻っ攫われても知りませんよ。何せ我が社では利益こそが全て、ですからねぇ」

貼り付けた笑みのまま、ミマサカはその場を去っていった。何やら良からぬことを企んでいるようだ。ＰＣは不穏なものを感じつつも、ひとまずは現地に出発することになるだろう。

ここまで演出したところで、ハンドアウト２用のオープニングシーンの演出は終了だ。

NPC

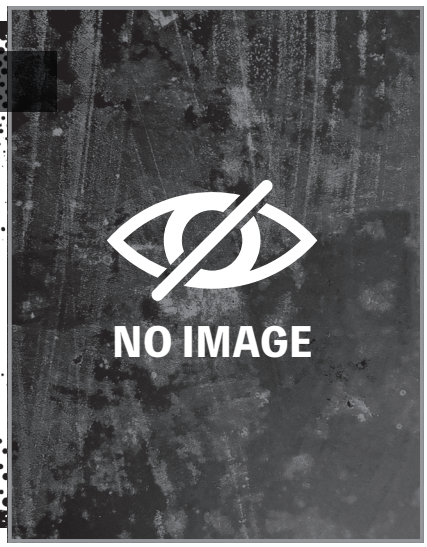
荒野に生きる少女

アヤネ

所属クラン：ネームレス　性別：女性　年齢：19

「しっかり掴まってて！
これがあたしらなりの『巨躯狩り』だ！」

『ラストワーム』を追って荒野を旅するキャラバンで、車両整備を一手に引き受けるエンジニア。頭に載せたゴーグルとはねっかえりの強い髪がトレードマークで、気さくで物怖じしない性格だ。生活の糧である『ラストワーム』を「あの子」と呼んで憚らず、ネジクレ相手にどこか親しみを抱いているフシがある。廃渡りからすりゃ危なっかしい話だが、ソレがこの荒野で生きてきたコイツなりの流儀なんだろう。



19

演出例：ハンドアウト3

ハンドアウト３を選んだプレイヤーのためのオープニングシーンは、ＰＣが馴染みの情報屋から**ある噂を聞く**ところから始まる。

荒野で生きるＰＣにとって、情報は生命線だ。今日も新たな情報はないかと仕入れに行ったＰＣは、ついでの雑談の際にこんな話を聞いたワケだ。

情報屋の台詞

「そういや西のコミュニティの話は聞いたかい？　何でも『ラストワーム』のせいであわや壊滅の危機だったらしいよ」

ＧＭはここで、ＰＣが『ラストワーム』についてはある程度の情報を**知っている**ことを伝えてくれ。他のオープニングシーンでも演出されている通り、『ラストワーム』はこの荒野ではそれなりに有名な、回遊するネジクレだ。だがソイツは決まりきったルートしか進まないハズ。西のコミュニティはルートから外れているハズだ。

ＰＣが疑問を抱いていると、情報屋は「しょうがねえ、サービスだよ」と追加情報を寄越す。

情報屋の台詞

「どうも最近、『ラストワーム』のヤツが妙な動きを見せてるんだと。西のコミュニティにもルートを外れた『ラストワーム』が突っ込みかけたらしい。幸い、ギリギリでルートを転換したから助かったけどな」
「最初は少し妙な動きを見せてるってだけだったらしいが、今じゃルートから離れたとこにも向かう始末だ。おっそろしいねえ」
「アイツが安全だったのは、回遊ルートが固定されてたからだ。もし所構わず掘り進むようなら、この荒野に安全な場所なんてなくなっちまうよ」

ここで、ＧＭは「この話をどう思う？」などと尋ねてプレイヤーの反応を窺ってほしい。付け加えて、もし情報屋の話が本当なら、ＰＣと同じく荒野に暮らす仲間や知人の安全も危ぶまれるだろうということもあわせて伝えておくといいだろう。

ＰＣが興味のありそうな反応を返すなら、情報屋は「悪いがこれ以上のことは知らねえ。もっと詳しいことを知りたいなら、ワームを追って暮らしてるっていうキャラバンを訪ねるのがいいんじゃねえかな」とアドバイスしてくれる。

他人事ではいられない以上、ＰＣは件のキャラバンを訪ねるべきだろう。そして後日。荒野を進んだ先に、ＰＣは「それ」を見つける。

それは車両の群れだ。荒野に停車したソイツらは、背に棒を立てて紐を張り巡らせ、その紐にひっかける形で洗濯した衣服を乾かしていた。荷台には大勢の人間が腰かけ、食事をしている。荒野を車列で彷徨し、移動しながらもそこをネグラとし生活する。間違いない、アレが、ワームを追って暮らすキャラバンだ。

ＰＣがキャラバンを眺めているところで、ＧＭは、他の２人のＰＣをこのシーンに登場させてくれ。ＰＣはここで、既に到着していた２人の廃渡りと顔を合わせることになる。ＰＣの話を聞いたキャラバンの少女アヤネは、「腕の立つ廃渡りは何人でも歓迎だよ！　ようこそ、あたしたちのキャラバンへ！」と３人の廃渡りを受け入れてくれるハズだ。

これで、全員分のオープニングシーンは終了となる。ＧＭはオープニングアクトが終了したことをプレイヤーたちに告げ、続くクエストアクトの処理へと進んでいこう。

クエストアクト

クエストアクトが開始したら、『基本』p64 からに記載されているクエストアクト開始時の準備から、その処理を進めていってくれ。このシナリオの【限界深度】は「10 点」だ。

このシナリオには、以下に解説する２つのマスターシーンが用意されている。各マスターシーンの発生条件を満たしたら、ＧＭは続く処理に挟む形で、以下のマスターシーンをそれぞれ演出していこう。

ある噂を聞く　時系列的には、ハンドアウト１や２のオープニングシーンから少し時間が経った頃だ。

知っている　ＧＭ次第だが、どの程度事情に通じているか、ここで行為判定を行わせてみるのも面白いかもしれないな。失敗した場合も、情報屋からフォローを入れるなりして、展開に影響しないようにはしてくれよ。

マスターシーン：ラストワームとの邂逅

マスターシーンの発生条件／登場ＰＣ

このマスターシーンは、クエストアクトの最初のサイクルの終了時に発生する。

このマスターシーンに登場するのは、クエストアクトに参加するＰＣ全員だ。

マスターシーンの演出

ＰＣたちが**車両**の中で各々の時間を過ごしていたところ、アヤネが「見えてきたよ！」と窓の外から逆さになって呼びかけた。アヤネに連れられて車両の屋根へと移動すると、キャラバンの進む先、激しい土煙の向こう側にソイツの姿があった。

恐ろしく長大な体躯。赤錆色の体表面。巨大なミミズじみた形をしたネジクレが、その表皮からぽろぽろと錆を零しつつ地表をかじり取るように掘り進んでいる。その巨体がうねるたび、大地は波打つように盛り上がり、轟音と共に無数のガラクタが地中から掘り返されていた。アヤネがそれを見ながら解説する。

アヤネの台詞

「あれが、あたしたちの目標にして生活の糧。『ラストワーム』さ」

「いくよ！　これがあたしらなりの『巨躯狩り』だ！」

アヤネがそう言うや否や、ＰＣたちを乗せたキャラバンは『ラストワーム』を追うように速度を上げた。加速で体が押しやられそうな感覚の中、やがて、ネジクレの真後ろに陣取った車列から、バシュウという音とともに無数の〈ワイヤーアンカー〉が投射され始める。アヤネもまた、慣れた手つきで車両に搭載されたアンカーを操作して、ソレを『ラストワーム』に突き立てると、車両が『ラストワーム』の怪力に持ち上げられるかのような振動が、ＰＣたちを襲った。

躯体に突き刺さるアンカーをモノともせず、『ラストワーム』が動きを止める気配はない。暴れ回る『ラストワーム』とアンカー越しに繋がれた車列は、ヤツの猛烈な怪力に振り回されそうになりながらも、ネジクレの速度と方向に歩調を合わせ、なんとかその場に踏みとどまっている。だが、その車内の状況はお世辞にも乗り心地のいいモノとは言えないだろう。攪拌されるような感覚に襲われて、しがみつくのもやっとなＰＣたちに、アヤネはこう呼びかける。

アヤネの台詞

「しっかり掴まってて！」

「ここで振り落とされちゃ、拾ってあげられないよ！」

ここで、シーンに登場するＰＣ全員は、３Ｄ：５の行為判定をそれぞれ行ってくれ。この行為判定の【指定タグ】は「機動」だ。失敗したＰＣは、『ラストワーム』とアンカー越しに繋がれた車両の中を振り回され、**「１点」の【破損】を獲得**しちまうことになる。

やがて、アンカーを突き立てられたネジクレの躯体表面が、ぐぐという鋼鉄が曲がるような音を立て始めた。傍のアヤネがにっと笑う中、次の瞬間、ガンという強い衝撃とともに、ＰＣたちの車両を襲う振動が止まる。アンカーに引っ張られた『ラストワーム』の体表面が剥がれ落ちたようだ！

彼方へと消えていく『ラストワーム』を見送りながら、車列は動きを止める。目の前には、ネジクレが通り過ぎた跡であろう大きな轍と、そこに折り重なって撒き散らされたスクラップの山が残されていた。

アヤネの台詞

「さ、スクラップ漁りの時間だ！」

「あなたたちも手伝って！」

キャラバンのスクラップ掘りを手伝うなら、それぞれのＰＣはパーツカードを１枚獲得できる。キャラバンが歓声をあげる中、ＰＣもまた『ラストワーム』の恩恵に与ったところで、マスターシーンは終了だ。

マスターシーン終了時の処理

このマスターシーン終了後、クエストアクトの終了まで、【プロット値】が「６」の【区域】にユニークシーンカード《ラストワームの轍》を公開してくれ。

車両　ＰＣたちはキャラバンへの滞在中、アヤネの暮らす車両のすぐ近くの数階建ての大型居住車両の車内で生活している。移動式だから多少の手狭さは覚悟してもらいたいが、一通りの生活用品が揃った、廃渡りには贅沢すぎる一室だ。

「１点」の【破損】を獲得　慣れない「狩り」には、廃渡りと言えどもタジタジみたいだな。

21

マスターシーン：N．M．Iのミマサカ

マスターシーンの発生条件／登場PC

このマスターシーンは、【到達深度】が「6点」以上となったサイクルの終了時に発生する。

このマスターシーンにはクエストアクトに参加するPC全員が登場してくれ。

マスターシーンの演出

このマスターシーンは、『ラストワーム』を追うキャラバンが急に動きを止めた場面からスタートする。

突如として行進が止まったことで何事かと思っていたPCたちが車両の屋根へと移動すると、そこには、キャラバンの前方を塞ぐように大型の重機の群れが止まっているのが見えた。重機の前にはそこから降りてきたと思しき人間たちがいて、どうやらキャラバン側と話をしているようだ。

何やら剣呑な空気を感じるPCたちに向かって、アヤネが声をかける。

アヤネの台詞

「ごめん。今なんかちょっとごたついてるみたいでさ、念のために来てくれない？」

アヤネと共に重機群の元へ赴くと、その重機には見覚えのあるエンブレムが掲げられている。この荒野を我が物顔で闊歩する巨大企業、N．M．Ｉ社のものだ。N．M．Ｉの連中は、横柄な態度を隠すことなく見せており、キャラバンの面々も苛立っているのが分かる。

そこに、一人の男が現れた。**ミマサカ**だ。

ミマサカはどこかわざとらしい笑顔を浮かべながら、キャラバン側に話しかけていた。

ミマサカの台詞

「皆さま初めまして、N．M．Ｉ調達一課のミマサカと申します。単刀直入にお伝えしますね。皆さまにはこの場から立ち退いてもらいたいのです」

「理由としましては、安全確保ですね。あんな巨大なネジクレを追いかけるなんて正気じゃあない！　どれほど危険なことか分かっていないのですか？」

「あのネジクレ、最近は予想のつかない動きも増えているというじゃありませんか。取り返しのつかない事故が起きる前に撤退することをお勧めします」

「ご安心ください、スクラップ採掘事業につきましては、当社が責任をもって引き継がせていただきます。引継ぎに関しましては、わずかにはなりますが当社から補填や、再就職窓口も用意させていただきますので」

ミマサカの横暴な言い分に、キャラバンからは反発が起きる。アヤネも「何よそれ、地上げじゃない！」と声を荒げるだろう。

浴びせられる怒声を一顧だにせず受け流していたミマサカは、我関せずとばかりにPCへと顔を向ける。

ミマサカの台詞

「どうも、奇遇ですね。私もかねてよりこの方面での採掘に興味がありまして、新規にプロジェクトを立ち上げることにしたのですよ」

「あなたの仕事とかち合う羽目になったのは残念ですが、ビジネスはスピードこそ命。今回は私が先んじたということで、恨みっこはなしですよ」

「意図的な妨害？　とんだ言いがかりですねぇ」

「それで？　だとしたらなんです？　課長にでも告げ口するおつもりですか？　分かってませんねぇ。利益こそ全て、がウチの流儀でしょう？」

NPC

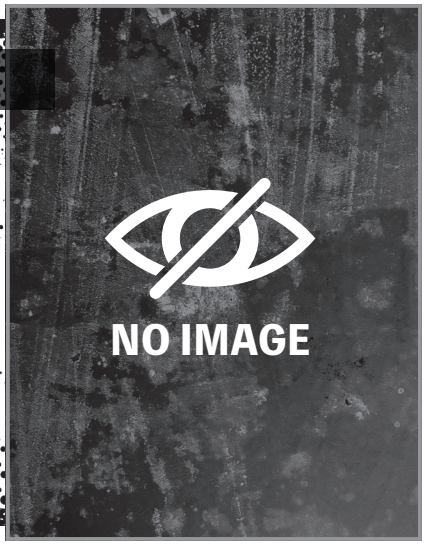
調達一課の採掘主任

ミマサカ

所属クラン：N．M．Ｉ　性別：男性　年齢：32

「私共は十分に警告いたしましたよ。あとは皆様の自己責任です」

N．M．Ｉ調達部第一課に籍を置く主任。隙なく整えた髪と淀みない弁舌で、数々の採掘案件をまとめ上げてきたやり手だ。慇懃な物腰の裏には肉食獣じみた野心が透けていて、「利益こそ全て」というN．M．Ｉの流儀を誰よりも忠実に体現している。ミヤモト課長の率いる第二課とは成績を争う間柄で、相手を出し抜くためなら手段を選ばない。関わるなら、その笑顔の下の牙に気をつけることだ。



22

「そもそも私はあなたとは別の課の所属です。あの古臭い課長が私に指図する権限はありませんよ」
「あのネジクレが危険なのは事実です。私はあくまで、キャラバンの皆さまを慮って提案しているのですよ」

その言葉に、アヤネが反応した。

アヤネの台詞

「勝手なこと言わないで！　何も知らない部外者の癖に！　あたしたちはあの子とずっと共存してきた！　不用意に近づかなければ、危険なことなんてない！」

ミマサカはその言葉に溜息を吐き、さりげなく懐に手を入れながら返答する。

ミマサカの台詞

「どうやら勘違いしているようだ。ネジクレとは例外なく危険なものです。例えば、そう――急に暴走したりすることだって、あるのですよ？」

ミマサカの言葉が終わると同時、まるでタイミングを見計らったかのようにそれは起こった。

キャラバンから少し離れたところ、荒野のガラクタの山が急に盛り上がったかと思うと、その中から『ラストワーム』が、のたうち回るように飛び出してきた！　何かに苦しむように振り回される尾部がスクラップを弾き飛ばし、その一部は、今ＰＣたちがいるこちらに飛び込んできている！

ここでＧＭはこのシーンに登場するＰＣ全員に、３Ｄ：４の協力判定を行わせてくれ。この行為判定は【要求レベル】が「２」のハイレベル判定で、【指定タグ】は「衝撃」だ。

成功した場合、ＰＣたちは迫りくる瓦礫をうまく弾き飛ばすことができ、キャラバンに被害はない。ＰＣたちは【アヤネからの絆】を「１点」ずつ獲得してくれ。

失敗した場合は、飛んできた瓦礫は背後にあるキャラバン車両のうち一台に直撃する。幸いにして怪我人はいなさそうだが、破壊された車両はきっと誰かの生活拠点だったハズだ。

どちらにせよミマサカは顔色一つ変えず、「ほら、だから危険と言ったんです」などと嘯いている。

アヤネが「あんた、『ラストワーム』に何をした！？」と問うと、ミマサカは慇懃に返答をする。

ミマサカの台詞

「言いがかりはよしてもらいたいですねぇ、ネジクレなんですから予期せぬ動きくらいするでしょう？」
「まあ、仮に私が何かしていたとしましょう。だからと言って、私を叩きのめしても事態は変わりませんよ」

その自信満々な様子を見るに、どうやらミマサカをとっちめても**事態は解決しなさそう**だ。お前たちは引き下がるしかなくなる。そんなお前たちに見下した視線を向けながら、ミマサカはスーツについた砂埃を払ってこう告げた。

ミマサカの台詞

「ひとまず、この場は退散いたします。ですが、後日改めて伺わせていただきますので」
「その時は是非色よい返事を聞かせていただくことを祈っておりますよ」

重機群を連れて去っていったミマサカの背を見ながら、アヤネがぽつりとつぶやく。

アヤネの台詞

「多分だけど、あいつ『ラストワーム』自体に何か仕掛けたんだと思う。あの子、苦しんでるように見えた」
「あなたたちは、いざって時に備えて準備をお願い。あたしは、どうやったらあの子を止められるか考えておくから」

そう遠くない未来のことを考えながら、ＰＣたちが決戦に備えようと決意を固めたところで**マスターシーンは終了**だ。

ミマサカ　ミマサカの顔を知っているのは、ハンドアウト２を選んだＰＣだけだ。ＧＭはここで、ハンドアウト２を選んだＰＣにミマサカのことを他のＰＣへ説明させるように促してくれ。

事態は解決しなさそう　この時点で、ミマサカが「何かをやってる」ことは、ＰＣたちの目にも明らかだ。とはいえ、すでに準備は終わっちまっているように見える。

マスターシーンは終了　これ以降、《ラストワームの轍》のシーンカードを選んだ際は、アヤネが『ラストワーム』を観察しながら図面らしきものを描いている演出が挟まるようになる。

23

ショウダウン

各【階層】に置かれたシーンカードの枚数、つまり【到達深度】が「10点」以上になったサイクルの終了とともに、クエストアクトは終了だ。インタールードの処理を挟んでから、以下の演出とともにショウダウンを始めてくれ。

決戦前の演出

土煙を上げながら『ラストワーム』を追うキャラバンの車両たち。その進行方向に見覚えのある影が立ちはだかった。ミマサカ率いるN．M．Iの重機群だ。

動きを止めたキャラバンに向かって、ミマサカは語り掛ける。

ミマサカの台詞

「どうですか、キャラバンの皆さん。立ち退きの準備は出来ましたでしょうか？」

「……やれやれ、どうやら聞き入れてはもらえないようだ。仕方ありません、私共は十分に警告いたしましたよ」

「これより先、何が起きたとしても皆様の自己責任でございますので、悪しからず」

そう言うと、ミマサカは恭しく礼をするように懐の何かに手を伸ばした。途端、前方に見える『ラストワーム』が、その巨躯をぶるりと震わせ、頭を反転させてキャラバンの方へと向かってきた！

ミマサカの台詞

「おっと、どうやらネジクレの『暴走』が起きたみたいですね。これは危ない、私は退避させてもらいます」

「皆さんも早く逃げた方がいいですよ。もっとも、間に合えばの話ですが！　ではごきげんよう！」

ミマサカはそう言い残すと、重機群と共に全速力でこの場を離脱した。鈍重なキャラバンに退避する余裕はない。ここは迎え撃つしかないだろう。

そこに何やら図面を持ったアヤネが駆けつけ、お前たちに声をかける。

アヤネの台詞

「分かったんだ！　『ラストワーム』はあいつらから何らかの刺激を受けて暴走しているだけ。あたしの見立てでは、しこたま殴って再起動させてやれば、きっと元通りのルートに戻るはずだよ！」

「お願い！　あの子を止めてあげて。あの子が苦しめられてるのは……見たくない！」

24

個体名称 ラストワーム

成熟規模 ティア9

解説 旧文明期に環状地下路線の建設へ投入されていた大型掘進機がN．E．G．I汚染を受け変貌した、極めて長大な躯体を持つワーム型の特異なネジクレ。少なくとも数十年以上前からその存在は知られていたようで、キャラバンとの共生関係にはそれなりの長い歴史があるようだ。

1 右舷排滓孔

耐久値 6　部位破壊

プロトコル名 轢き殺す　効果 「プロトコルの決定」の処理でこの部位が選ばれたなら、もう一度「プロトコルの決定」の処理を行う。ステップ2終了時、近距離エリアにいるPC全員に【威力】が「1点」のストライクが発生する。この特殊効果は重複する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 剥落　効果 このランの間、PCが「近距離」のエリアに移動した時、そのPCに対して【威力】が「3点」のストライクが発生する。

2 掘削ヘッド

耐久値 9　部位破壊

プロトコル名 穿孔突進　効果 ステップ1終了時に遠距離エリアにいるPC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生し、その後、もう一度「プロトコルの決定」の処理を行う。以後、このラン中に【穿孔突進】のプロトコルが発生する場合は何の処理も発生しない。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 再始動　効果 「プロトコルの決定」の処理でこの部位が選ばれれば、もう一度「プロトコルの決定」の処理を行う。ここで選ばれるプロトコルは、その部位が【部位破壊】されているかにかかわらず【部位破壊】前のものになる。

3 左舷排滓孔

耐久値 6　部位破壊

プロトコル名 轢き殺す　効果 「プロトコルの決定」の処理でこの部位が選ばれたなら、もう一度「プロトコルの決定」の処理を行う。ステップ2終了時、近距離エリアにいるPC全員に【威力】が「1点」のストライクが発生する。この特殊効果は重複する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 剥落　効果 このランの間、PCが「近距離」のエリアに移動した時、そのPCに対して【威力】が「3点」のストライクが発生する。

4 環状クローラ

耐久値 6　部位破壊

プロトコル名 通過　効果 「プロトコルの決定」の処理でこの部位が選ばれれば、もう一度「プロトコルの決定」の処理を行う。ステップ2終了時、中距離エリアにいるPC全員に【威力】が「1点」のストライクが発生する。この特殊効果は重複する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 のたうち回る　効果 ステップ2終了時、中距離エリアにいるPC全員に【威力】が「2点」のストライクが発生する。

5 尾部

耐久値 9　部位破壊

プロトコル名 薙ぎ払う　効果 ステップ3終了時、遠距離エリアにいるPC全員に【威力】が「3点」のストライクが発生する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 切断　効果 特殊効果なし。

6 環状クローラ

耐久値 6　部位破壊

プロトコル名 通過　効果 「プロトコルの決定」の処理でこの部位が選ばれれば、もう一度「プロトコルの決定」の処理を行う。ステップ2終了時、中距離エリアにいるPC全員に【威力】が「1点」のストライクが発生する。この特殊効果は重複する。

【部位破壊】後はプロトコルが変化

プロトコル名 のたうち回る　効果 ステップ2終了時、中距離エリアにいるPC全員に【威力】が「2点」のストライクが発生する。

その切実な祈りを、お前たち廃渡りは無視したりしないハズだ。暴走する『ラストワーム』を力ずくで止め、横暴なメガコーポの野望を打ち砕いてやれ！

ネジクレの登場

ネジクレのデータには、p24 に掲載されている「ラストワーム」のものを使用してくれ。

「ラストワーム」の部位を３つ以上【部位破壊】して、その後に続くラストランでコアに重たい一撃をぶちかませたら、ショウダウンは終了となる。

エンディングアクト

『ラストワーム』を無事停止させることができれば、ショウダウンは終了だ。各ＰＣが自分が【部位破壊】した部位やコアの数に応じた【クロガネ】を入手したなら、続くエンディングアクトに移行しよう。

エピローグシーン：戦闘直後

このシナリオには、あらかじめ用意されたエピローグシーンが存在する。エピローグシーンの提案のタイミングのあと、他のエピローグシーンの演出を始める前に、ＧＭは以下のようなシーンを演出してくれ。

廃渡りたちの一撃を受け、『ラストワーム』はどうと大きな音を立てて倒れた。そのまま完全に沈黙したように見えたが、しばし間を置いた後、そのコアが再び赤く点灯する。再起動を果たした『ラストワーム』は一度身を震わせると、元の回遊ルートへと戻っていく。

「ば、馬鹿な！　あの化け物を倒すだと……！？　こんなことがあっていいはずが……！」

大慌てで戻ってきたミマサカは狼狽し、懐から取り出した何らかのデバイスをカチカチと弄っているが反応はないようだ。

（ハンドアウト２を選んだ）ＰＣは、その装置に見覚えがある。確か、本社で試作されていた、Ｎ．Ｅ．Ｇ．Ｉを遠隔で制御管制しようって魂胆のデバイスだ。結局、ネジクレを刺激して危険ってことでプロジェクトは凍結されていたハズだが、どうやら勝手に持ち出して運用していたらしい。このことが公になれば、ヤツの社内での地位は危うくなるだろうな。

やがて、デバイスを見限り、地面に叩きつけたミマサカは逆上する。

「ふ、ふざけんじゃねえ！　結局のとこ、どんな手を使っても利益が全てだろうが！」

「もういいお前ら、無理やりにでもこのゴミどもを片付け……おい！　何帰ろうとしてやがる！　は？　本社から撤退指示？　おいふざけ……！」

叫びも空しく、重機は撤退していく。そうこうしているうちに、ヤツはキャラバンの腕自慢どもに取り囲まれていた。後は、連中に任せるのがいいだろうな。

お前たちがミマサカのことを意識の外に追いやってアヤネの方を見ると、アヤネは、ボロボロになりながらも本来の回遊ルートを進む『ラストワーム』に遠い目を向けていた。

「あたし、あの子のこと好きなんだ。人間の勝手な感傷かもしれないけど、ああやって愚直に自分の使命を果たそうとしてる姿を見ると、なんだか元気になる」

「世界をめちゃくちゃにしたネジクレ相手にこんなこと思うのは間違ってるのかもしれないけど……あたしはこれから先も、この荒野であの子と寄り添って生きていきたいって思ってる。だから、ありがとね」

以上で、このシナリオに用意されたシーンの演出は全て終了だ。残るＰＣたちが希望するエピローグシーンの演出を行ったあと、エンディングアクトの終了と共にゲームプレイは終了となる。お疲れ様！

シーンカード

ラストワームの轍

ジャンル：特殊　指定タグ：機動　要求レベル：1

成功リワード

【スクラップ】２点
【アヤネからの絆】１点＊
（【イニシアティブ】２点）

失敗リワード

【スクラップ】１点

特殊効果

マスターシーン「Ｎ．Ｍ．Ｉのミマサカ」が終了しているなら、【成功リワード】に「【イニシアティブ】２点」を追加する。

ヤツが通り過ぎた跡には、掘り返されたお宝の山が延々と続いている。ぐずぐずするなよ。次もヤツが同じ道を通ってくれるとは限らないんだからな。

重たい一撃　『ラストワーム』は長い時間の中で極めて強力に発達したネジクレで、そのコアは並大抵の一撃じゃ破壊することは叶わない。今回のショウダウンで、廃渡りたちはコアをぶち抜いて「巨躯狩り」を果たす代わりに、『ラストワーム』のコアに一撃を入れて、ヤツを一時的に昏倒させることを目論むことになる。とはいえ、あくまでこれは演出上の話だけで、データ的な処理は通常のショウダウンと同じだ。ＧＭはそのことをプレイヤーに伝えてやってくれ。