

■シナリオデータ

プレイヤー:3~5人
プレイ時間:5~6時間

■ストーリー

物語は十数年前、チハヤグループの関連会社「ミカド医療器」社長の生まれたばかりの赤ん坊が誘拐された事件から始まる。誘拐犯は発見され次第全員「抹殺」されたが、肝心の赤ん坊の行方はようとして知れなかった。

事件の発覚と処分を恐れた重役たちはこの事実を隠蔽。赤子のクローンを生成し、子供を無事救出したことにして事なきを得た。

このとき行方不明となった赤ん坊こそがPC2(カブトワリ)であり、誘拐犯の生き残りがPC1(カゼ)である。身代金目当ての誘拐に一枚噛んでいたカゼは、キャッシュの受け取りが済んだら赤ん坊を殺してしまおうと企んだ仲間たちと喧嘩別れし、子供を攫って逃走したのだ。

逃走中に仲間たちの死と『事件の無事解決』というニュースを聞き、カゼは親元へ返すこともできなくなった赤ん坊を自分の手で育てる決意をした。勿論、カブトワリ本人はこの事実を全く知らない。

そして現在。

地上千早の陰謀によってPC4(カゲ)が送り込まれ、「ミカド医療器」の跡継ぎ(つまりカブトワリのクローン)が暗殺された。もし跡継ぎの死体を調べられれば、クローンであることがバレて十年前の真相まで露見してしまうかもしれない。

危機感を募らせた重役はとある情報を耳にした。跡継ぎに瓜二つの子供(カブトワリ)がフリーランスと共に運び屋業を営んでいると。

重役はこれを利用して更なる隠ぺい工作を模索した。この運び屋たちが“跡継ぎを誘拐して逃げた”こととして、新しいクローンを生成するまでの時間を稼いでもらうという作戦だ。またそれは、あまりにも容姿が似すぎているカブトワリの本当の正体を調べつくすために必要な時間稼ぎでもあった。

キャストたちは動き始めた。

この奇妙な依頼を承諾したカゼとカブトワリは、オーサカから陸続きにオーストラリアまで遠回りし、クローン再生が終わったのを見計らいN◎VAへと戻るコースを取る。PC3(イヌ)は誘拐犯を捕まえるためにカゼを追い、そして全てのクロマクであるミカド医療器の社長は、長年積み積もった重役たちへの不信感を確かめるべくカゲをカブトワリのところへ送り込んだ。

さらに道中では地上千早が放った最悪の殺し屋『魍魎兄弟』が立ち塞がる。

このシナリオは様々なトループや魍魎兄弟を撃破しながらトーキョーN◎VAへ辿り着き、各々のキャストが自分に与えられたPSとキーハンドアウトを達成し、なおかつ真実を知ったカブトワリが自分の未来を選択することで終了する。

■シナリオ・ルール

本シナリオは特殊なハンドアウトを使用した、テクニカルなシナリオである。これらのハンドアウトは次のページに記載されている。

●キーハンドアウト

キーハンドアウトは、キャストに与えられる2枚目のハンドアウトである。そこにはキャストの真の目的や隠された事情が書かれている。そして、これは該当プレイヤーのみが目に見ることができる。

アクト中やブレイク時にうっかり他のプレイヤーに中身を見られてしまうことがないよう、それぞれ厳重に管理するよう注意を促すこと。

▼キーハンドアウトの入手と公開

キーハンドアウトはプレイヤーの配役が決定した後で個別に配られる。

アクト中、指定された条件を満たすことでキーハンドアウトを全てのキャストに「公開」することができるようになる。キーハンドアウトを公開した場合、そのキャストはハンドアウトに書かれている特殊な効果を受けることができる。

また、ハンドアウトの内容によっては追加の「ドラマシーン」が挿入されることになる。ドラマシーンの挿入方法に関しては、その項目を参照すること。

▼キーハンドアウトの機密性

条件を満たしていないキーハンドアウトの情報は絶対に公開してはならない。公開条件を他のプレイヤーに(ヒント程度でも)教えることも禁止だ。

また、まだ公開されていないキーハンドアウトの情報に関しては、キャストが全く知らないものとして振舞わなければならない。

これに違反したプレイヤーは、たとえうっかり口を滑らせたただけであったとしても、【RLのストーリー進行を助けた】の経験点が得られなくなる。それくらいに心構えでプレイヤーにキーハンドアウトの機密を遵守させること。

●チェイスルール

このアクトにおけるチェイスでは、ルールブックに記述のないオリジナルの「チェイスルール」を採用している。

トループやゲストはこのチェイスルールで処理することが前提のデータとなっているため、もし通常のルールで行う場合は各自バランス調整を行うこと。

◆チェイスルールのPDFデータ

【 http://www16.plala.or.jp/pia_neko/vechile.pdf 】

■アクトトレーラー

キャスト作成前に、以下のアクトトレーラーを読み上げること。

少しの間、誘拐犯になって頂けないだろうか？

物語はそんな奇妙な依頼から始まった
オーサカからホンコンを駆け抜けオーストラリアへ
イヌとカゲとヒルコを連れて
運び屋コンビの騒がしい観光地巡りが幕を開ける

目指すは悪徳の街“トーキョーN◎VA”

旅の終わりに二人を待つのは災厄か
それとも新たな旅立ちか

トーキョーN◎VA The Detonation
《 On the road With my buddy 》

十年越しに、運命の扉が開かれる

■キャスト作成

まずはペルソナハンドアウトを公開して配役を決定せよ。
配役が決定したら、キーハンドアウトを渡してキャスト作成に移る。

●推奨スタイル

この推奨はペルソナであることが好ましい

- ①カゼ:運び屋・逃がし屋であり、カブトワリの保護者
- ②カブトワリ:まだ幼い(十歳~十五歳程度)が優秀なカゼのボディ
- ③イヌ:ブラックハウンドなど警察機構の捜査官
- ④カゲ:千早に雇われた、もしくはフリーランスの殺し屋

◆カゼとカブトワリ

カブトワリはカゼのボディ導入であり、常にカゼと「チーム宣言」を行い行動を共にすることを想定したアクトである点を事前に注意しておくべきだろう。

また、この2人の運び屋としての『チーム名』をブレイク時に決めておき、依頼の際などにその『チーム名』を呼ぶようにすると、よりニューロなアクトを楽しめるかもしれない。

●PS

各キャストには以下のPSが与えられる

- ①『カブトワリを守る』
- ②『カゼの言うとおりに行動する』
- ③『カゼを逮捕する』
- ④『カブトワリの正体を見極める』

■キャスト間コネクション

キャスト間のコネは以下のとおり。

『カゼ』→『カブトワリ』→『カゲ』→『イヌ』→『カゼ』

ペルソナハンドアウト

キャストには以下の設定がつくことになる。

『カゼ』: 運び屋・逃がし屋であり、カプトワリの保護者
 『カプトワリ』: まだ幼い(十歳~十五歳程度)が優秀なカゼの相棒
 『イヌ』: ブラックハウンドなど警察機構の捜査官
 『カゲ』: 千早に雇われた、もしくはフリーランスの殺し屋

推奨スタイル:カゼ

コネ: ジミー揚(GXD P40) 関係: 旧友
 キミはフリーランスの運び屋としてN◎VAで売り出し中のカゼだ。また赤ん坊のカプトワリを拾ってあそまで育て上げたウェットとしても知られている。そんなキミたちの下に一通のメールが届いた。
 『少しの間、誘拐犯になって頂けないだろうか?』
 その奇妙な切り出しで始まる窺わしい依頼を、キミはカプトワリの意見も聞かず一方的に引き受けることにした。

推奨スタイル:カプトワリ

コネ: カゼ 関係: バディ
 キミはフリーランスの運び屋としてN◎VAで売り出ししているカゼの相棒だ。カゼはドライビングテクニクで、そしてキミは手に持つ銃で、これまで幾多の困難を乗り越えてきた。
 2人に敵など存在しない。油断でも慢心でもなく、キミはそう信じていた。
 『少しの間、誘拐犯になって頂けないだろうか?』
 その、奇妙なメールがキミたちの下へ届くまでは。

推奨スタイル:イヌ

コネ: 美門一青(GXD P38) 関係: ニュースソース
 出勤した早々、キミは上司(任意のコネでも良い)に呼び出された。軌道千早系列企業のとある跡取りが誘拐されたらしい。そしてそれにコネを売りたい司政官殿が、自ら厄介事をお引き受けになられたという構図だ。
 至急オーサカMO●Nへ飛ぶことを命ぜられたキミは、嘆息しながら渡されたホロカードを眺めた。
 そこにいる誘拐犯と被害者は、まるで長年連れ添ったバディのようだった。

推奨スタイル:カゲ

コネ: カーロス・マウリシオ・ダ・シルバ(TND P40) 関係: 腐れ縁
 間違いなくキミは標的の息の根を止めたはずだった。
 報酬が振り込まれるのを待っていたキミの下には、地上千早エグゼクスの怒声が届いた。殺したはずの跡取りが、まだ生きているというのだ。
 役立たずと罵られ、キミと千早の契約は一方的に打ち切られた。
 カゲとしての信頼とプライドにかけて、キミは自分の仕事の正当性を証明しなければならぬ。

コネ:

キーハンドアウト

キーハンドアウトを公開することで、キャストは以下の効果が与えられる。

『カゼ』: 《脱出》の使用制限が解除される
 『カプトワリ』: 《天罰》が使用可能となる
 『イヌ』: イストループを退散させることができる
 『カゲ』: 神業の使用回数を回復する(非公開でボーナス)

推奨スタイル:カゼ

公開条件: 『十年前の事件』リサーチ後、誰かがカゼに〈交渉〉で勝利する
 キミにはカプトワリにも秘密にしていることがある。
 それは、カプトワリが実は『ミッド医療器』の本当の跡取りであることだ。キミは十年前、まだ赤ん坊だったカプトワリを身代金目的で誘拐したのだ。
 キミはまだ悩んでいる。カプトワリをハイランダーの世界へ送り返すか、それとも真実を偽ったまま危険なストリートの生活を続けさせるかを。
【 カゼはこのハンドアウトが公開されるまで《脱出》が使用できない 】

推奨スタイル:カプトワリ

公開条件: RLが指示するまで公開できない
 キミはカゼとの生活に不満があるわけではない。しかし、最近人知れず思い悩んでいることがある。自分とは一体何者なのだろうかという疑問だ。
 このままカゼに全てを任せた生活を続けているだけで本当にいいのだろうか、キミはカゼに笑顔を向けながらそんなことばかり考えているのだ。
【 公開することで、PSを自分が望む任意の目的に書き換えることができる またそのPSを達成するために《天罰》を一回使用してかまわない 】

推奨スタイル:イヌ

公開条件: チェイスシーンに追撃側として参加し、時間切れまで登場し続ける
 キミはこの事件にきな臭いものを感じていた。
 誘拐犯を追いかければ追いかけるほど、事件の周囲を嗅ぎまわれば嗅ぎまわるほど、キミの鼻に不快なえぐみがまわりついてくる。
 このまま奴を逮捕すれば、本当にそれで事件は終了するのか?
【 公開することで、PSを『事件の真相を暴く』に書き換えることができる 書き換えたなら、警察がカゼを追うことはなくなる。トループも出現しない 】

推奨スタイル:カゲ

公開条件: 特になし。任意のタイミングで公開できる
 オープニングの話は全て、キミの周辺を探っている人間への方便だ。
 キミの任務は成り行きを見届け全ての真相を暴くことだ。何を隠そう、キミにスパイとなり我が子が暗殺するよう命じたクロマクは当の社長なのだから。
 カゲの信頼とプライドにかけて、この仕事はやり遂げなければならない。
【 公開することで、任意の神業(他キャストも可)の使用回数が一回増える 自分のエンディングに公開した場合、報酬点20点と経験点1点を得る 】

公開条件:

■オープニングフェイズ

●『カゼ』: 奇妙な依頼

登場: 他のキャストは登場不可

◆解説

カゼとカプトワリのコンビに依頼が舞い込んでくる。これ以降、カゼとカプトワリは基本的に[チーム宣言]を行っていることが前提となる。

シーンはハンドアウトのメールを見たカゼたちがオーサカに飛び、ファーサイド内の某所で依頼人であるエグゼクと直接会うところからスタートする。

エグゼクは「カプトワリを跡取りに見立て、カゼがそれを誘拐したことにして可能な限りN@VAから離れてくれ」という依頼をしてくる。ハンドアウトに従い、カゼはこの依頼を受けなければならない。

なお、エグゼクからカゼたちへ与える情報と隠蔽しなければならない情報を間違えよう細心の注意を払うこと。

▼カゼに与える情報

- ①自分はミカド医療器のエグゼクである
- ②社の跡取りが地上千早の手に暗殺された
- ③このことが外部(や社長)に知れたら大変な騒動だ
- ④何の偶然か、跡取りとカプトワリは瓜二つだ
- ⑤カプトワリが身代わりとなり、クローン再生のための時間を稼いでくれ

▼カゼに与えない情報

- ①十年前の誘拐事件
- ②今の跡取りが実はすでにクローンであったこと
- ③それら過去の失態を隠蔽するのがエグゼクの真の目的であること
- ④カプトワリ=本物であることを自分たちも疑っていること

◆描写

2人がオーサカにある高級ホテルの一室で待っているとエグゼクが現れる。エグゼクは名を名乗らず、そして物語的にも名前が与えられていない(そういう演出だ)。描写が必要なら「如何にも悪役っぽい、顔に影が掛かった偉そうな優男」とすること。カゼが依頼を了承したところで、エグゼクが前金の1ゴールドを差し出し、さらに《M&A》を使用してカゼに[抹殺]ダメージを与える。

この[抹殺]は無事依頼を果たしてN@VAへと帰還することで解除される。

◆セリフ

▼エグゼク

「お待ちしておりました。私はこういうものです(社名しか書かれていない名刺)」
 「実は十数時間前、社長の御子息(御令嬢)が地上千早が送り込んだカゲに暗殺されてしまいました。我々も必死に蘇生処置を施しましたが、力足りず……」
 「この事実が表沙汰になれば(警備体制の甘さなどを疑問視されることで)株価に大きな影響を与えるでしょう。そのため、我々はこの件を社長へ報告せず、内々のうちに処理することを決定しました」

「幸いにして人格データのサルベージには成功しました。3日もあれば寸分違わぬクローン体が生成されることでしょ」

「……こちらをご覧ください(クローンのホロカードを取り出す)」

「何の偶然か、そちらの方と我が社の御子息(御令嬢)は非常に容姿が似通っています。遠目には、それが本人か他人かなど見分けがつかないことでしょ」

「クローン再生が終了するまでの3日間、御子息(御令嬢)の身代わりとして、他社や社長の目を誤魔化す四となってはいただけないでしょうか？」

「勿論、報酬は十分な額をご用意致しました(トランク一杯のプラチナムを見せる)。我が社の利益を守るため、どうかお引き受けくださいませんか？」

(引き受ける)「ありがとうございます！」

(本当は保身のためなんだろう?)「そう受け取られても致し方ありません(微笑)」

◆結末

2人がホテルを出てヴィークルで出発したところでシーン終了になる。

●『イヌ』: いつもの仕事

登場: 他のキャストは登場不可

◆解説

イヌのキャストが[抹殺]ダメージを受けたカゼを追うように指示を受ける。このシーンに特筆するような情報は出ないため、あっさり流してしまってもかまわない。それくらい自由度の高い場面であるため、出来るだけイヌのキャストの要望に沿う形でシーンを構築してあげること。

◆描写

イヌが職場へ向かうと上司から呼び出しを受ける(もしくは仕事・休暇中にポケットロンへ連絡が入る)。

機動捜査課など個人行動が多い部署の場合は特派員として、SSSのように団体行動が多い部署なら応援の一員として、カゼを追うよう命令を受ける。

◆セリフ(ここでは機動捜査課と仮定している)

▼千早冴子

(くたびれた様子で)「忙しいところごめんさい。いま手が空いている職員が(もしくは、こんなこと頼める人が)あなたしか見当たらなかったのよ」

(頭を抱えながらデータを映し出す)「とりあえずこれを見て」

「ミカド医療器の次期後継者がつい先ほど誘拐されて被害届けが出されたの(うちの仕事じゃない)「こんな機会でもなければ軌道千早とのコネクションなんて広げられないものだから、司政官様がそれはもういたく乗り気で」

「それで、地上千早を牽制する意味も込めて私のところに白羽の矢が立ったってわけ。実家は関係ないって口が酸っぱくなるほど言ってるのだけれどね。本当に、そういう悪知恵だけは一級品なんだから」

(……それで自分が?)「本当にごめんさい。この埋め合わせは必ずするわ」「あなたを専属捜査官に任命します。今すぐオーサカへ飛んでください」

◆結末

イヌが拜命してオーサカ行きの警察ヘリに乗り込んだところでシーン終了。また冴子からの《M&A》で、捜査の足としてオールドギース(GXD P127)が支給される。上司に《M&A》などがなければワイルド・ゴート(TND P264)。

(操縦)を持っていなくても運転は出来るし、カット進行中でもプロットを1枚捨てれば移動や距離の変更は可能だということをイヌのキャストへ教えてあげよう。

ちなみにこれは冴子の私物なので、派手に壊すとエンディングで涙目になる。「べ、べつにあなたが気に病むことはないのよ?! そ、捜査の都合でこうなっちゃったのなら、しかたない、ことだ、し。……ぐすん」

●『カゲ』: 任務失敗

登場: 他のキャストは登場不可

◆解説

カゲのキャストに地上千早の人間(エグゼクと言うとカゼの導入と混同されてしまうため注意)からの怒りの電話が掛かる。

キーハンドアウトにあるようにカゲにとっては折り込み済みの出来事だ。状況を混同して真実を他のキャストに打ち明けてしまわないよう注意を払うこと。この点、事前にカゲのキャストと個人的な話し合いを行うと良い。

▼このシーンにおけるカゲ

- ①ミカド医療器の跡取りを暗殺した
- ②しかしカプトワリが身代わりとなったことで暗殺失敗と受け取られた
- ③依頼失敗となり今後の仕事の信用を失った
- ④カプトワリの正体を突き止めて、自分が仕事を達成したことを証明しなければ

▼キーハンドアウトにおけるカゲ

- ①本当の雇い主はミカド医療器の社長(クローンとカプトワリの父親)だ
- ②社長は前々から部下の態度に疑問を持っていた
- ③そしてつい最近、我が子がクローンであることに気づいた
- ④カゲに地上千早経由で我が子を暗殺するよう依頼を出した
- ⑤案の定ボロを出し始めたエグゼクの陰謀を暴け(シーン外で)命令

◆描写

暗殺を終えて自分の家(隠れ家)に戻っていたカゲのところに、地上千早の人間から電話が届き、一方的に捲くし立ててくる。

最後に貴様はもう用済みだと吐き捨てて電話を切り、それを受けてカゲがカプトワリの後を追いかける決意を固めさせる。出来るだけカゲが言動にミスリードを仕込めるよう、RLサイドからもシーンの描写に協力してあげること。

ちなみに十年前の誘拐事件について、カゲは社長から聞かされてはいない。この時点で知っているのは、自分が殺した跡取りがクローンであることだけだ。

◆セリフ

▼地上千早

「任務達成と聞いていたが、一体どういことだ! ?」

「恍惚な、奴はまだ生きてるぞ! (誘拐のニュースを転送してくる)」

「奴らが地上へ降りてくる数少ないチャンスだったと言うのに、貴様に任せられた結果がこれか! “(カゲのハンドルや異名など)”が聞いて呆れる!」

(何か申し開きをする)「じゃあ奴は何だ! あの息子(娘)に都合よくカゲムシャがいて、さらにこのタイミングで都合良く誘拐されたとも言うのか! ?」

「もういい、貴様には頼まん! 私たちの面子に泥を塗るとどんな扱いを受けるか、貴様のこれからの人生で確かめてみるがいい! (一方的に電話を切る)」

◆描写2

RLはさも「ホットスタート」のように、(勝手な)ナレーションを繰り返そう。

「千早を怒らせたキミはもうおしまいだね」確かに殺したはずなのに不思議だね」「無能じゃないことを証明しないとこれから生きていけないよ」など。

それによりキーハンドアウトを公開したとき「オープニングで焦ったのは一体なんだったんだ!」と言われても、カゲは涼しい顔で「いや、RLが勝手にアドバイスを送ってただけだし」と反論できる。

◆結末

カゲがオーサカへ飛ぶため空港に向かったらシーン終了となる。

■クライマックスの条件

このアクはカット進行によるチェイスが中心となる[チェイスシーン]と情報収集がメインとなる[ドラマシーン]を交互に繰り返す、N◎VAに辿り着くことで強制的にクライマックスが発生する。

基本的にチェイスシーンのシーンプレイヤーはカゼかカブトワリが、ドラマシーンのシーンプレイヤーはイヌかカゲが担当することになる。カゼたちは情報収集を行う必然性がなく、逆にイヌとカゲは数少ないドラマシーンとチェイスの舞台裏を利用して上手く情報を集めなければならない。

RLはこの点をリサーチフェイズ開始前に忠告しておくこと。

シナリオ上では、『ホンコンの夜』までに全キャストが一団顔を合わせ、『草原を越えて』でカゼのキーハンドアウトが公開されることを想定している。もし何らかのトラブルで情報が上手く集まらなかったのであれば、『ホンコンの夜』前後に追加のドラマシーンを設けてもかまわない。

勿論、場の流れを優先して公開を先送りにしてもいいし、キーハンドアウトが公開されないままクライマックスを迎えても良い。出来るだけキャスト全員が納得した形でクライマックスを迎えられるように調整しよう。

▼リサーチフェイズの構成

- ①オーサカMO●N(ドラマシーン)
- ②セトロード(チェイスシーン:3カット)
- ③誘拐犯を追って(ドラマシーン)
- ④魍魎兄弟(チェイスシーン:1カット)
- ⑤ホンコンの夜(ドラマシーン)
- ⑥慌ただしい出発(ドラマ&チェイスシーン:2カット)
- ⑦草原を越えて(ドラマシーン)
- ⑧依頼完了(チェイスシーン:2カット)

■リサーチフェイズ

●『イヌ』:オーサカMO●N

登場:(社会:MO●N、舞台に相応しい業界社会)10

◆解説

ドラマシーン。

オーサカでイヌのキャストが情報収集を行うためのシーン。もしカゲが先に表舞台に立ちたいと主張した場合は、カゲがシーンプレイヤーとなる。

カゼとカブトワリが登場することもできる。そのときは「出発直前の買い出し」もしくは時間を前後し「これからオープニングの依頼を受けに行くところ」として演出するのもいいだろう(《M&A》の指名手配が若干先走ってしまったわけだ)。

◆結末

イヌが1・2回情報収集のための判定を行ったらシーン終了となる。

ちなみにカゲのキャストには乗り物が支給されない。もしチェイスシーンに参加するときは自分で足を調達する必要があることを教えておくこと。このシーンでヴィークルを購入しても、イヌと交渉して同乗させてもらってもいい。

チーム宣言のあるなしとシーンへの登場権は関係ない。勿論、チェイスに一切参加せずに舞台裏だけで活動するというスタイルもありだ。その手法を選んだのならカゲのクライマックスは『オン・ザ・ロード』の方だけとなる。

●『カゼ』:セトロード

登場:(社会:MO●N、警察、企業、ストリート)10

◆解説

チェイスシーン。リミット3カット。お互いの距離は中。

警察に追われるカゼと、そこへ乱入してくる(廃棄戦車と融合した)ヒルコの群れとのチェイスを描く。[イヌグループ15人]×3が相手となり、毎カットのセットアッププロセス(初回も含む)に[ヒルコグループ15人]×1が参加する。

イヌのキャストが前シーンで増援を求めたり、カゼのキャスト発見の報告などを行った場合、イヌグループの数が+1される。このことをイヌのキャストに警告しておく必要はない(キミの報告でバトカーの数が増えたよ。お手柄)。

逃走側から超遠距離より離れたキャラクターはチェイスから脱落する。追跡側が全滅するか、3カット目が終了することで逃走側の勝利となる(ヒルコの増援が来る前に全滅させればその時点で勝利)。

以降、チェイスシーンの流れや終了条件は同じである。

◆結末

逃走側が勝利することでシーン終了となる。追跡側が勝利した場合、ドラマシーン『コンテニュー?』が発生する。

イヌのハンドアウト公開条件が『時間制限』である点に注意。追撃側が勝利してしまうのは勿論、リミット前にカゼを見失ってしまっても条件は満たせない。

●『カゲ』:誘拐犯を追って

登場:(社会:MO●N、夏王朝、舞台に相応しい業界社会)10

◆解説

ドラマシーン。

ヤマタイを抜け夏王朝の国境付近のシーン。基本的な流れは『オーサカMO●N』と同じになる。特にシーンプレイヤーからの強い要望がなければ、カゼやカブトワリは登場できないとするといいたいだろう。

もし登場させるなら、補給に立ち寄ったガソリンスタンドで先回りしたカゲとバツリ出会う、などのように演出するといいたいだろう。そして話が済んだら、イヌグループが追いかけてきて誘拐犯はバタバタと逃げ出すわけだ。

◆結末

カゲが1・2回情報収集のための判定を行ったらシーン終了となる。

●『カブトワリ』:魍魎兄弟

登場:(社会:夏王朝、警察、ストリート)10

◆解説

チェイスシーン。リミット1カット。

ホンコンへ向かって夏王朝を移動中、魍魎兄弟が襲いかかってくる。[イヌグループ15人]×2と[魍魎兄弟・兄][魍魎兄弟・弟]が相手となる。このとき、トループは後方の中距離、魍魎兄弟は“前方の”近距離に出現する。

警察と魍魎兄弟は味方ではないが、チェイス中に敵対することもない。もしカブトワリがチェイスに敗北したなら、『コンテニュー?』中に両者が(カゼとカブトワリの身柄をかけて)争う展開が起こるだろう。

このシーンは顔見せだけであり、神業は基本的に使用しない。その他、ゲスト2人の詳しい行動指針はゲストデータ参照。

◆描写

国境を越える際に通報されたカブトワリたちは警察を撒こうと幹線道を猛スピードで駆け抜けていた。

その前方に奇怪な怪物が立ち塞がる。芋虫を巨大化したようなヒルコと、その上に立ち、服の袖口から触手を伸ばしている包帯で顔を隠した小柄な男だ。

◆セリフ

▼弟

(カブトワリを指差し)「見つけたぞ!俺たち“魍魎兄弟”に狙われたのが不運と諦めるんだな!兄者、このまま一思いに踏み潰しまおうぜ!」

(触手を避けられる)「ちい!ちょよまかと!」

(逃亡される)「ちっ、もう街が見えてきやがった。兄者、一旦引こうぜ!」

▼兄

(芋虫の口の中に赤い眼光)「オオオオオオッ!」

「アキラめろ、おまえダダはここでオワリだ」

◆結末

逃走側が勝利することでシーン終了となる。追跡側が勝利した場合、ドラマシーン『コンテニュー?』が発生する。

●『カゼ』:ホンコンの夜

登場:(社会:HEVEN、舞台に相応しい業界社会)10

◆解説

ドラマシーン。

深夜のホンコンHEVENを舞台としたシーン。カゼとしているが、動き足りないキャストや独自の演出を行いたいキャストがシーンプレイヤーとなってもいい。

カゼやカブトワリがシーンプレイヤーの場合、ジミー揚(彼は十年前までN◎VAの中華街で暮らしていた。カゼとはその頃からの縁である。カゼが夏の国境を越えられたのも彼の手引きがあってこそだ)が所有している工場でヴィークルの修理と補給を行うシーンとなる。〈売買〉や〈コネ:ジミー揚〉で判定を行うことで、達成値以下のヴィークルダメージを全て消去することができる。同じ判定でオプションや弾薬の購入を行ってもいい。

イヌやカゲであれば情報収集がメインのシーンとなるだろうし、誘拐犯潜伏の情報を得てジミー揚の店である“龍淵堂”や工場へやって来たという形で、全キャラクターが合流し顔を合わせるシーンとしてもいい。

ジミー揚は多くを語らず、カゼの過去やカブトワリの正体に関しても黙秘を貫く。また友と認めているカゼを売るような行為も行わない。もし彼を問いただしたければそれ相応の判定が必要となる(仮に成功してもキーハンドアウトの情報に直接触れることはない)。

◆結末

適度に判定を行ったらシーン終了となる。

もしヴィークルの修理などの判定回数が悩むようなら、修理のための判定が1回まで、装備購入の判定が一人あたり2回までを目安とする。

■情報

リサーチフェイズ中に調査する必要がある項目は以下の通り。

- ・誘拐事件
- ・ミカド医療器とエグゼク
- ・十年前の事件
- ・廻廻兄弟

●情報収集の要点

オープニング(もしくはキーハンドアウト)で一部の項目を入手しているキャストもいるが、再び調べ直さないと真相が分からないようになっていく。

基本的に『誘拐事件』→『ミカド医療器とエグゼク』→『十年前の事件』を辿り、最後にカゼを問い詰めキーハンドアウトを公開させるという流れになっている。『廻廻兄弟』は調べても調べなくても良い情報である。ただし、調べることで両者のペルソナと大まかな(「隠:」の目立つ)装備が判明する。また、下記の『キーハンドアウトによる分岐』も参照すること。

◆誘拐事件

〈社会:ストリート〉

〈コネ:カーロス)などストリートに通じたゲスト

- 10 ミカド医療器の跡取りが誘拐された事件。犯人はカゼ。
- 13 カゼとカブトワリは運び屋チーム『○○』としてパディを組んでいるらしい。
- 16 カゼは十数年前、ストリートで赤ん坊を拾い男手(女手)1人で育て上げた。それがカブトワリだ。……もしかして、いま誘拐されているのは？
これにより【ミカド医療器とエグゼク】の上位情報の制約が解除される。

◆ミカド医療器とエグゼク

**条件:『誘拐事件』からフラグを入手しなければ16以上は公開されない
この場合、後からフラグを入手するとその時点で公開される**

〈社会:警察、企業、軌道〉

〈コネ:美門一青)など軌道に通じたゲスト

- 7 軌道早に属する医療器具メーカー。
運営が社長のワンマン体制であることで有名。
- 10 重役であるエグゼクたちが影で甘い汁を吸っているという噂がある。
- 13 誘拐事件が起こる直前、跡取りが暗殺されたという誤報があった。
- 16 十数年前にも跡取りが誘拐される事件があった。
これにより【十年前の事件】が情報収集可能となる。

◆十年前の事件

条件:誘拐事件からフラグを入手する

〈社会:警察、企業、軌道〉

〈コネ:美門一青)など軌道に通じたゲスト

- 13 まだ赤ん坊だった跡取りが誘拐された事件。
誘拐グループは全員射殺、赤ん坊も無事保護された。
- 16 当初確認された人数と射殺された死体の数が噛み合わなかったらしい。

条件:上記の情報を入手した

〈社会:ストリート〉

〈コネ:カーロス)などストリートに通じたゲスト

- 16 当時の誘拐グループを知る人間に巡り合えた(ジミー場でも可)。
その人物の証言だと、誘拐犯の中で唯一生き延びた人間がいる。
それはカゼだ。
これにより【カゼをく交渉】で問い詰める】ことが可能となる。

◆廻廻兄弟

条件:廻廻兄弟と出会う

〈社会:MO●N、ストリート〉

〈コネ:カーロス)などストリートに通じたゲスト

- 10 MO●Nで活動している2人組みの殺し屋。
顔に包帯を巻いているため素顔は分からない
- 13 地上千早に雇われミカド医療器の跡取りを追っている。
- 16 ヒルコかつサイバーサイコで、覆面の下は有機無機が融合した異形だ。
自分たちに不可能な殺しなどないと妄信している。

●キーハンドアウトによる分岐

このアクトはただ情報を収集すればいいだけでなく、全ての情報を揃えてから、クライマックスに至るまでの短い時間の間に自分の立ち位置を決定してそれぞれ行動を起こさなければならなくなる。

具体的にどのような動きをするかはキャストのスタイルの貫き方次第であり想定しきれないため、ここでは大まかな指針だけを示す。

◆カゼ

カゼのキャストが本格的に自分の意志で行動するためには、まずキーハンドアウトの公開条件を満たしてもらわなければならない。過去を告白し、カブトワリに許しを請うところからカゼのアクトは始まるのだ。

その後、カゼが下す判断としては大まかに『カブトワリを親元へ返す』と『カブトワリと共に生きる』の2つに分けられる。N◎VAへ戻らず、依頼を放棄して行方を眩まそうとするかもしれない。

ただ、すでに神業で[抹殺]されているという点と、最終的にはカブトワリの判断が(「天罰」を使用できる分だけ)優先される点に注意すること。

ちなみにチェイスの合間を見て情報収集に参加することも(不可能に近いが)出来ないことはない。しかしそれでも「十年前の事件」を直接調べることはできない。必ず『ミカド医療器とエグゼク』から辿っていくこと。

◆カブトワリ

オープニングの内容で大体想像ががついてしまうかも知れないが、それでもカゼのキーハンドアウトが公開されないとカブトワリは行動を起こしようがない。

場合によってはその前にカゼと口論になったり、カゲと協力して自分の過去を調べようとするかもしれない。カブトワリが「自分は身代わりだ」と告白したなら、その時点で『ミカド医療器とエグゼク』の上位情報の制限が解除される。

それをカゼへの裏切り行為と感じて悩むようなら、《M&A》はあくまでカゼに使用されていること(そしてカブトワリのPSは来るべき時が来れば書き換えることができる)をそれとなく教えてあげるといい。

キーハンドアウトの公開制限は、カゼがカブトワリをどのように扱うか決めることで解除される。これはすぐに公開してもいいし、クライマックスやエンディングで公開しても良い。カブトワリの望むタイミングで演出を入れてあげよう。

◆イヌ

イヌのキャストは状況に振り回されているだけのように見えるが、実は他のキャストの行く末を決める非常に重要な立ち位置にいる存在だ。全ての情報を収集した後で「カゼに味方する」か「エグゼクに味方する」か、どちらを選択するかで他のキャストの動き方が全く変わってしまうのだ。

前者なら、イヌはカゼに有利な状況を作るために追加で証拠集めを行ったり、エグゼクの動きを探ろうとすることだろう。RLはイヌが行う行動に応じた技能で判定させて、クライマックスにおけるエグゼクの動きを事前にリークしたり、制限させるといい(目標値を決めるのが難しいなら大体16を目安に)。

『跡取りがすでにクローンだった』『甘い汁を吸っている確かな証拠』『カゼを《M&A》したときの会話データ』などなど、追加情報を集めれば集めただけエグゼクの社長に伝えれば彼らは終わりだ(イヌには何のメリットもないが)。

逆にエグゼクに味方するなら(もしくは任務に忠実であろうとするなら)、多くの場合はカゼのキャストと敵対化することになる。クライマックス前に「実はエグゼクと密会していた」としてドラマシーンを挿入してもいいし、カブトワリ的身柄をかけてチェイスを行ってもいい。クライマックスでエグゼク側に立つのも面白い。

また悪徳警官を目指すなら、集めた証拠でエグゼクと取り引きをしてもいい(カゲがそれを黙って見逃してくれるとも思えないが)。

◆カゲ

このアクトにおけるカゲはトリックスターの役割を持っている。

明らかにカブトワリの敵でありながら、チェイスで手助けしたり情報収集に協力したりと、謎の言動を繰り返す人物として立ち回ることになる。またキーハンドアウトをどのタイミングで公開するかも状況が細かく変化することだろう。

たとえば早い段階でキーハンドアウトを公開し、それがイヌの耳に渡り、そこからさらにエグゼクの耳に渡れば、クライマックスの様相がガラッと変化してしまう。エグゼクは状況に応じてカゲに取り引きを持ちかけるかもしれない。もしかしら社長が自らクライマックスに現れ、エグゼクを断罪するかもしれない。

勿論、カゲは最初から最後まで目的不明のお助けキャラのままであり続けることも可能だ。それはもうカゲのサジ加減ひとつとしか言いようがない。

また可能性のひとつとして、自らエグゼクと交渉や取り引きを始めるまさに熟練スパイのプレイヤーも出て来るかもしれない。そんな場合は無理せず一旦休憩を入れ、みんなが楽しめるアクトになるようカゲとこっそり落とし所を相談するようしよう(必要なら多少のネタバレもやむなしだ)。

■ゲストデータ

●イストループ1(4レベル)

▼能力値

理性:7/9(6) 感情:5/7(4) 生命:6/9(6) 外界:4/7(4)

▼技能

射撃 2 ●○○○
操縦 3 ●●○○
知覚 2 ●○○○
※サイレン 4 ●●●●
※フリーズ 1 ○○○●

▼武器

クリーナー 電制:13
攻:殴+5 射:近
フルオート×2、装弾数40、予備マガジン

▼防具

アーマージャケット 電制:12
グリード 電制:18
防:殴6(8) / 刺2(2) / 斬4(6) / 爆9(13)

▼ヴィークル

ワイルド・ゴート 電制:12
攻:殴+5 速:4
ターボユニット(速+3)

▼行動指針

〈射撃〉でヴィークルの破壊を狙い、射撃が届かない場合は移動で距離を詰めることに専念する。またダイヤのカードは積極的に〈フリーズ〉に使用する。弾切れの場合は〈操縦〉で体当たり攻撃を行う。チェイスアタックは基本的にこちらからは仕掛けない。これらトループには指揮官がないため、精神ダメージの減少は起こらない。

●イストループ2(6レベル)

▼能力値

理性:9/11(6) 感情:7/9(4) 生命:8/11(6) 外界:6/9(4)

▼技能

射撃 2 ●○○○
操縦 3 ●●○○
知覚 2 ●○○○

▼武器

モーターストーム 電制:15
攻:殴+8 射:近~超遠
フルオート×3、装弾数1000

▼防具

アーマージャケット 電制:12
グリード 電制:18
防:殴6(11) / 刺2(4) / 斬4(9) / 爆9(16)

▼ヴィークル

エアリアル 電制:14
攻:殴+6 速:8
ターボユニット(速+3)、WINDS(次カットからAR3)

▼行動指針

トループが3つ以上出現する場合、ひとつはこのヘリに乗ったトループとなる。〈射撃〉でヴィークルの破壊を狙う。また速度的に有利であるため、ストレートのイベントが発生した場合はチェイスアタックを積極的に狙う。カゼのキャストの戦闘能力が低いと判断したなら、ヘリは出現させないこと。車両のトループにも言えることだが、これらイストループにイヌのキャストが妨害・攻撃などの逆行行為に及んでしまった場合、対応の責任問題に発生する。もしキーハンドアウト公開前にイヌがカゼのキャストに加担しようとしたなら、RLは事前にそのことを警告しておく。

●クグツトループ(6レベル)

▼能力値

理性:9/11(8) 感情:6/10(7) 生命:9/11(8) 外界:7/8(5)

▼技能

射撃 2 ●○○○
操縦 4 ●●●●
※忠誠 2 ○○○●

▼武器

ナイト・フォース 電制:15
攻:殴+5 射:近
フルオート×1、装弾数40、ガンサイト

▼防具

※アーマースキン 電制:15
アーマージャケット 電制:12
ガードコート 電制:18
防:殴6(10) / 刺1(3) / 斬3(7) / 爆9(15)

▼サイバーウェア

Lightning 電制:15
〈操縦〉+2
サイバーリンク 電制:18
常に〈射撃〉+1

▼ヴィークル

スカラベ 電制:14
攻:殴+8(14) 速:3
スパイクボディ(攻+1)×3、アタッカーユニット(攻+3)

▼行動指針

離れているときは〈射撃〉、近より近ければ体当たりによる攻撃を行う。またイベントがカーブの時にはチェイスアタックを積極的に狙う。〈忠誠〉は使えるなら使う程度でかまわない。手札が絵札やAであれば〈忠誠〉せずゲスト用に保持しておくのも戦略である。

●颯颯兄弟・兄(ヒルコトループと兼用)

▼スタイル

カゼ ヒルコ◎ アラシ●

▼能力値

理性:6/14 感情:4/11 生命:8/15 外界:5/12

▼技能

操縦 6 ●●●●
知覚 3 ●○○●
※チャージ 4 ●●●●
※ロケットスタート 1 ○○○○
※硬化 3 ●●○○
※ヘッドオフ 3 ●●○○

▼プランチ

アイアンメイデン 2

▼防具

※アーマースキン 電制:15
生体防具 電制:—
※GXアーマー 電制:16
※ステルススチール 電制:25
防:殴14(24) / 刺9(19) / 斬11(21) / 爆17(32)
1シーンに合計10点ダメージ吸収

▼サイバーウェア

ハードワイヤード 電制:21
常にAR3

▼ヴィークル

富岳 電制:12
攻:殴+5(11) 速:4
スパイクボディ(攻+1)×6

▼行動指針

このデータはヒルコトループのもとの兼用になる。トループとして利用する場合、防具とサイバーウェアを持たず、ヒルコ以外のスタイルの特技も使用しない。富岳の装甲(10/10/10/15)は有効。とにかく近づき〈操縦〉(チャージ)で(もしくはただ〈操縦〉で)体当たりを狙う。〈ロケットスタート〉は手札回しも兼ねているため、もし良い手札があるなら無理に使用しなくてもいい。肉体ダメージは〈硬化〉で、ヴィークルダメージは〈ヘッドオフ〉で、それぞれ軽減する。

チェイスアタックなどは一切狙わないし、戦略も取らない。もし相手に《死の舞踏》があったとしても気にせず突貫して相手を轢こうとする。《脱出》と《突然変異》はダメージ回避、もしくは相手のエンゲージへ移動するために使用する。チェイス開始直後にエンゲージし、カゼにプレッシャーを与えるといいだろう。《突破》は死亡時にヴィークルを破壊するために使用する。かなりの装甲が堅く、初期作成のカブトワリによる通常の攻撃ではこれを買けないかもしれない。反面、精神攻撃やチェイスアタックが弱点となっているので、苦戦しているようならヒントを出してもかまわない。

● 廻廻兄弟・弟

▼スタイル

カゲ◎ チャクラ ヒルコ●

▼能力値

理性:6/12 感情:5/15 生命:8/12 外界:2/7

▼技能

運動	4	●●●●
自我	2	●○●○
知覚	2	●○●○
白兵	4	●●●●
※猿飛	3	●●●○
※練気	3	●●●○
※触手	4	●●●●
※核酸毒	2	●○●○

▼武器

生体武器 電制:—
 攻:斬+4(5) か 刺+3(4) 射:至近
 生身として扱う

▼防具

※アーマースキン 電制:15
 生体防具 電制:—
 防:殴6(16) / 刺3(13) / 斬4(14) / 爆9(24)
 1シーンに合計10点ダメージ吸収

▼サイバーウェア

スリーアクション 電制:15
 マイナーアクション+2
 エリミネーター 電制:15
 生命の制御判定自動成功、その後バックファイア
 ボーンレーシング 電制:15
 常に生身の攻撃力+1

▼行動指針

〈運動〉〈白兵〉〈猿飛〉〈触手〉〈核酸毒〉で至近〜中にいるキャスト(基本カゼカカブトワリ)へ物理攻撃を行う。命中した場合、ダメージと共に[毒]のバッドステータスを与える。[毒]の派生ダメージは戦闘終了時にも発生する点に注意。
 マイナーアクションはエリミネーターを起動し、あとは〈練気〉で攻撃力と防御力を強化していけばいい。この形態での戦闘は(キャストがミスをしないうり)一度しかないはずなので、クライマックスの対策を立ててもらい意味も込めて全力を出してかまわない。
 もしクライマックス前に死亡した場合、兄が死亡した後で《黄泉還り》を使用して復活する。それ以外の神業はクライマックスまで温存しておくこと。

● 廻廻兄弟

▼スタイル

カゲ◎ チャクラ ヒルコ●

▼能力値

理性:6/14 感情:5/15 生命:8/15 外界:5/12

▼技能

運動	4	●●●●
自我	2	●○●○
知覚	2	●○●○
白兵	6	●●●●
※猿飛	3	●●●○
※地走り	4	●●●●
※練気	3	●●●○
※触手	4	●●●●
※核酸毒	2	●○●○
※硬化	3	●●●○
※牙の王	4	●●●●

▼プランチ

マシンチャイルド 3

▼武器

生体武器 電制:—
 攻:斬+4(9) か 刺+3(8) 射:至近
 生身として扱う

▼防具

※アーマースキン 電制:15
 生体防具 電制:—

※GXアーマー 電制:16
 ※ステルススチール 電制:25
 防: 殴14 / 刺9 / 斬11 / 爆17
 1シーンに合計10点ダメージ吸収

▼サイバーウェア

ハードワイヤード 電制:21
 常にAR3
 神鋼 電制:21
 セットアップで使用、AR+1
 フルアクション 電制:15
 マイナーアクション+4
 エリミネーター 電制:15
 生命の制御判定自動成功、その後バックファイア
 ボーンレーシング 電制:15
 常に生身の攻撃力+1

▼行動指針

基本的に『廻廻兄弟・弟』のデータを強化した形になっている。距離を変化させたい場合は〈地走り〉を組み合わせること。
 また、アクションランクが増える装備が追加され、マイナーアクションの回数も計5回に増えている。これは以前通り(練気)に費やそう。初期作成キャストにはかなり厳しい強さだが、弱点が兄と同じで精神攻撃とチェイスアタックであるため、キャストが力を合わせて追い詰めれば攻略自体は簡単なはずだ。
 神業は『廻廻兄弟・弟』と共有している。《不可知》は1カット目終了時に攻撃用として使用し、《突然変異》はキャストに合わせて攻撃や復活に利用する。《不可知》でヴィークルの方を狙ってもいい。
 ヴィークルの破壊などで全キャストがチェイスから脱落した場合、チェイスはそのまま終了し、今度は通常通りのカット進行で戦うことになる。チェイスアタックなどが使用できないため、死者が出る可能性が高いだろう。
 こうなってしまうと、誰かが身代わりになって他のキャストが退避する、などの選択肢も考えなければならぬかもしれない。そうなった場合、エンディングはカゼカブトワリを探して暴れまわる廻廻兄弟の姿が映し出されることになる。

● エグゼク

▼行動指針

神業を使用できるエキストラ、程度の存在で、ベルソナがエグゼクである以外は特に決まっていない。キャストにはゲストとして紹介してもかまわない。
 アクトに登場するのは顔役の1人だけだが、これは群生体である。つまり『ミカド医療器』に巣食っている腐敗した幹部連中の総称が“エグゼク”というわけだ。
 エグゼクは自分たちの地位と利益を守ることしか興味がなく、彼らの頭脳はほぼそのためだけに発揮されている。今回の件や十年前の事件以外にも、表沙汰に出来ない後暗い陰謀や汚職を繰り返している。このアクトを無事に終了すれば、それらの膿も全て曝け出されることとなるだろう。
 顔役の男は徹頭徹尾冷静を保っている。たとえ自身に銃を向けられたとしても、それで怯えたりはしない。死んでも蘇生してもらえると分かっているからだ。また自分たちが天上人であることを理解し、それが当たり前と妄信している。
 しかし、その点を崩されると後は脆い。自分たちが失脚し、地位も名誉も、そして(かりそめではあるが)永遠の命すら失ったと知ったとき、彼らは三下レグラーにも劣る様で命乞いを始めるだろう。
 そしてそうなる可能性があるとして理解したなら、それこそ私財を投げ打ってでも和睦を申し込んでくるはずだ(勿論、一難去ればまた元の尊大な態度に戻る)。イヌやカゲがエグゼクに痛い目を見せたい場合、いかにこの弱点を狙って社会的な一打を与えることができるかに掛かっている。

● 社長

▼行動指針

エグゼク同様、ベルソナのクロマク以外は設定されていないエキストラのようなゲストである。必要なら他のスタイルを設定して神業を使わせてもいい。
 ワンマン運営を好む社長であり、仕事一筋で自分の会社を維持し発展させることしか興味が無い。それゆえ操り易いエグゼク連中を手元に置いて好き勝手にやらせていたらしいが、我が子がクローンだったと知り、さすがに失望の極みに達して今回の陰謀を張り巡らせた。
 仮にもクローンとはいえ十年育てた子供をあっさり殺したことに不快感を覚えるキャストもいるだろう。しかしそれがこの社長のスタイルであり、(多分に歪んでいるかもしれないが)『本当の我が子』への愛情表現方法なのだ。
 社長はアクトに登場しないことを前提としているが、もし登場させるなら会社と仕事にしか興味が無い堅物男として描写するといいたいだろう。その後で微妙にツンデレ的描写を入れると、プレイヤーから適度な好感が得られるかもしれない。

■クライマックスフェイズ

ここからはカゼがN◎VAへ向かったことを前提に記述を行っている。
もしカゼがN◎VAへ向かうことを拒み、[抹殺]覚悟で(もしくはそれを打ち消して)別な場所へ逃亡を図ったなら、以降のクライマックスの舞台はオーストラリアの道中やキャンベラXYZ(軌道エレベータ)のお膝元となる。
ちなみに『魍魎の道』は全キャストが揃っている中で起こるイベントだが、『オン・ザ・ロード』は別に全キャストが登場する必要はない。また『魍魎の道』も、キャストの選択次第では別にカゼのキャストの味方をする必要はない。

●『カゼ』: 魍魎の道

登場: 全員登場

◆解説

空港からN◎VAへと続く房総幹線道で「魍魎兄弟」が最後の追撃をしてくる。兄の亡骸を取り込み狂気に取り付かれた弟が、ウォーカーともヒルコともつかない異形の化け物と化してカゼとカブトワリに襲い掛かってくる。これはチェイスシーンであり、時間切れはない。魍魎兄弟との距離は中距離。どちらかの陣営が全滅するまでチェイスが継続する。

◆描写1

それぞれの想いを胸に、カゼとカブトワリは空港を出発した。しかし空港を離れて間もなく、物凄い爆音が後ろから迫ってきた。振り返ると、ウォーカーとヒルコが融合したような蜘蛛型多脚戦車が空から降ってきて、怒涛の勢いでカゼのヴィークルへと突撃してくる。その頭頂部では、あの魍魎兄弟の弟が覆面の影から赤い眼光を輝かせて人間のものとは思えないような雄叫び声を上げていた。

◆セリフ

▼弟

『グオオオオオオオッ! マダダ、マダ終わってナイゾオオオオオオッ!』
『オレたちはムテキダ! オレたちが、マケルわけナインだヨオ!』
(倒された)『オレが、オレたちが、ヨワイわけナイだろうガアアアアアアアアアアッ!』

◆結末

断末魔を上げながら弟が手を伸ばし、カゼのヴィークルへ向けて戦車の前足を振りかぶった。しかしそこで力尽きたのか、最後の一撃を空振りした弟はそのまま肉団子のように転がり込み、大きくコースアウトしていった。最後には道路から転げ落ち、国境警備の無人戦車と激突して大爆発が巻き起こる。それは「魍魎兄弟」と呼ばれた殺し屋の、呆気なくも相応しい最後だった。

●『カブトワリ』: オン・ザ・ロード

登場: イヌ・カゲは希望すれば自動登場

◆解説1

カブトワリが自分が何になりたいかを決定するシーンとなる。このシーンに辿り着いた時点でカゼの[抹殺]ダメージは消去される(勿論、まだ逆行行為を行っていないことが前提だが)。これ以降、キャストの行動内容や選択肢によってシーンの内容が大きく変化する可能性がある。その場合はゲストデータのエグゼク行動指針から臨機応変に言動を変更させること。

ここではイヌやカゲが特別エグゼクを刺激するアクションを起こしていないことを想定している。つまりエグゼクの目的が「クローンではなく、カブトワリを捕らえて跡取りに挿げ替える」から変化していない場合の話だ。

◆描写

館山港のトンネルを抜けると大量のクグツを連れたエグゼクが出迎える。クグツや重戦車の火器にロックされ、カゼとカブトワリは有無を言わずヴィークルから降りなければならなくなった。

◆セリフ

▼エグゼク

「その様子だと改めて説明する必要もなさそうですね」
(カブトワリに)「あのホテルに残されたあなたの細胞を分析した結果、真正正銘、我がミカド医療器の後継者であることが証明されました」
「我々と一緒に軌道へ上がってくださいませよな? 今なら、あなたを誘拐したそこのカゼの命は保障しましょう(クグツたちが銃を向ける)」
(承諾した)「よろしい。ではこちらへ」
(拒否した)「……仰られていることの意味が良く分かりませんが?」

◆解説2

これ以降はキャストの行動により結末が異なる。もしエグゼクの誘いを断った場合、この状況から無事に抜け出すためには《脱出》などの神業的效果が必要となる。でなければ、少なくともカゼの命はない。

またカブトワリも、逃げられるくらいならば口封じに殺そうとするだろう。エグゼクを追い詰めるような証拠があれば話は変わってくるが、それはこのシーンでそのまま提示してもあまり効果はない([抹殺]ダメージを受けてもアクトが終了するまで最後の悪足掻きが可能だからだ)。もしシーンのカゼたちを手助けしたいのなら、クライマックスが始まる前にイヌやカゲのキャストが然るべき筋へ証拠を提出しておく必要がある。交渉や精神攻撃で解決するという方法もあるだろう。しかし、その場合チャンスは一度しかない。失敗すれば全員蜂の巣だ。

とにかくこのシーンは前後の状況や各キャストの思惑で内容が大きく変わってしまう。RLはゲストデータのエグゼクの行動指針を良く読み、自分がエグゼク本人であるような卑屈な態度でシーンを処理するよう心掛けよう。

以下の『結末』は、カブトワリがキーハンドアウトの《天罰》を使用して、その効果で2人が脱出したことを想定して書かれている。

ちなみにこのケースだと、カゲの報告などを受けて真実を知った社長が裏でエグゼクを断罪することになる。それはエンディングにRLシーンとして設けてもいいし、カゼのエンディングで流れているニュース速報として演出してもいい。もしカブトワリがミカド医療器の社長に一定の理解を示していたのなら、後日社長が訪れたりメールを寄越すかもしれない。詳しくはやはりゲストデータにある社長の行動指針を基にRLが演出すること。

◆結末

「—————!」
カブトワリは思いのたけをブチまけた。そのあまりにも理解不能な内容にエグゼクもクグツたちも目を点にして動きを止める。チャンスはその一瞬しかなかった。カゼとカブトワリは示し合わせたように素早くビークルの中へ舞い戻り、あっと言う間にエグゼクたちの間を駆け抜けた。戦車が慌てて砲塔を回すが、カブトワリの射撃がそれを吹き飛ばす。エグゼクの叫びが遠くへと消える中、2人はいつしか笑い声を上げていた。見る見るうちに近づいてくるのは悪徳の街「トキョーN◎VA」の摩天楼。カブトワリは自分の意志で、カゼのバディであり続けることを決めた。

■エンディングフェイズ

エンディングもクライマックスの展開次第で無数に分岐を起こす。イヌはN◎VAへ戻り上司に事の次第を報告するだろうし、カゲもミカド医療器社長に事件の概要を伝えることだろう。これらの結果、エグゼクはクライマックスを生き延びていたとしても[抹殺]ダメージを受けて永久に退場する。もしキャストたちが哀れなエグゼクの末路を見たいと望むなら、社長や警察がエグゼクを断罪するRLシーンを設けるといいだろう。

カブトワリは自分で選んだ道による。社長の下へ戻ると決めたのなら、エグゼクの処遇に関わらずカブトワリは保護される。しかし、社長は簡単にはストーリーで生きてきた人間を自分の子供と認めないだろう。

カゼと共にあることを望んだのなら、社長は必要以上の口出しはしてこない。十年前に子供を誘拐したカゼもお咎めなした。その場合、社長はカゼと共に笑っている我が子の映像を眺め、少し切なげな表情で映像を切ることになる。

カブトワリと社長を直接会わせて討論させるのも面白いかもしれない。そしてカゼは、それらのエンディングを統括することになる。場合によってはカブトワリ以外のキャストもそのエンディングに顔を出していいだろう。成り行きによっては社長が「我が子を頼む」と訪ねてくるかもしれない。

ハイランダーとなったカブトワリを想うのか、カブトワリと共に日常へ戻るのか、それとも全く別な第三の道を選択するのか。カゼが思い描いたエンディングを描写し、アクトの幕を落とすこと。

■経験点

キーハンドアウトを上手く回すことが出来たのなら[RLのストーリー進行を助けた]にチェックを与えていい。また、キーハンドアウトの効果で増えた神業の分も経験点を入手できる(これにより経験点の上限を超えても良い)。カゲがエンディングまでキーハンドアウトを公開しなかった場合も、追加の神業による経験点として換算すること。

カゼのキーハンドアウトの公開に協力した場合、特別に【他キャストのPS達成に協力した】にチェックを与えていい。

お疲れ様でした。

ポストアクトに移行してください。

On the road With my buddy