

※ご注意※

このリプレイは平成仮面ライダーTRPG
マスカレイ・ドスタイル第二版試作版を元に制作しています。
本文中で解説されているルールの中には現在では誤りの事項も有ります。
ご理解頂いた上で楽しみ下されれば幸いです。

2010 JULY

TRPG-TEAM
NowRiver

<http://nowriver.sakura.ne.jp/>

平成仮面ライダーTRPG *Masquerade Style* マスカレード・スタイル

リプレイ

守るべきもの

作/龍乃恩/NowRiver

平成仮面ライダーTRPG

マスカレイド・スタイル

リプレイ

守るべきもの

龍乃恩 / NawRiver

はじめに

このゲームは「平成仮面ライダーシリーズ」を題材としたTRPGです。実際の「平成仮面ライダーシリーズ」では、各々独立した世界設定ですが、本作中では一部、設定の変更削除を加えることで、「全て同一世界」として扱っています。

その『マスカレイド・スタイル』の世界は我々の暮らす現代とほとんど変わりません。一般人が知る科学技術や社会、法律は現実世界とほぼ同じです。ただし、現実世界と違い、人々は「未確認生命体」と呼ばれる怪人の脅威にさらされています。「未確認生命体」として知られている怪人はいくつもの種類があります。もっとも一般人が犠牲になっているのはグロンギ族と呼ばれる怪人たちです。彼らは年代の特定できない遺跡から蘇り、人々をターゲットに殺人ゲーム「ゲゲル」を行っています。日本では、このグロンギ族に対抗するため、警視庁が世界的企業スマートブレイン社と共同で「G3」と呼ばれる強化服を開発し、対怪人用のチームを組織しました。ところが、このスマートブレイン社もまた、一度死んだ人間が覚醒した謎の生命体「オルフェノク」なのです。対して人類の中にも超能力に覚醒した者たちが現れました。その極限の力として「超人」と呼ばれる姿を得る者もいます。「超人」は単独で怪人と対当に渡り合うことができ、怪人たちにとっても脅威となっています。そして、彼ら「超人」や「グロンギ族」「オルフェノク」が増える、まるで彼らを刈り取るように光の輪を持つ超越存在「アンノウン」が降臨しました。彼らは神の一族であり、高次元的な存在「オブスクラム」の意思の下、人間の力を越えたものたちを駆逐しようとしているのです。

これが「怪人達のいる世界」「マスカレイド・スタイル」の世界です。プレイヤーはこの中で仮面ライダーや怪人、あるいはそれらを取り巻く人々として、ゲームに参加することになります。

前置きが長くなりましたが、そんな『マスカレイド・スタイル』を遊んで欲しい！という願いから、今回のリプレイを作成しました。

どんなふうに遊ぶの？ どんな雰囲気なの？ そんな疑問に少しでも応えられればと思います。

『マスカレイド・スタイル』で出来ること

このゲームは「群像劇」というスタイルをとっています。そのため、パーティを組んで集団で活動することはまれです。プレイヤーは、さまざまな勢力に分かれ、各々の目的のために行動します。その中で、利害や目的が一致すれば協力し、逆に、目的が違えば対立することになります。

利害や目的は、所属する種族や組織の目的ののつとったものでもかまいませんし、プレイヤー自身の個人的な利害や目的を基本としたものでもかまいません。

つまり、残虐な殺人ゲームをするグロンギ族や人々を守る仮面ライダーを演じることができる反面一般市民を守るグロンギ族や、悪事を働く仮面ライダーを演じることも可能です。

もちろん、さまざまな目的がぶつかりあうため、キャラクター（プレイヤーではありません）同士の対立が発生します。その対立を物語の中で解消し、全員が一つのチームにまとまることも、逆に関係を悪化させて、完全に交流を断絶し、闘に持ちこむこともプレイヤーたちの望むままにすることができます。裏切りも、和解も、悪役の美しい散り際も、熱血ヒーローも、悲しいヒロインも群像劇として同じ世界観の中で遊ぶことができるシステム。それが『マスカレイド・スタイル』の最大の特徴といえます。

しかし『マスカレイド・スタイル』には「対立」という構造を用意してあります。このため、キャラクターの対立がプレイヤーの対立になってしまおうという恐れがあります。そのプレイヤー対立を未然に防ぐための補助として『対人関係』『行動原理』『宿命』の三つがあります。これらはキャラクターメイキング時に、ロール&チャイス（サイコロを振るか自分で選択）で、決めることができます。

『対人関係』は、別のキャラクターとの関係を、ゲーム開始前に決めておくことができます。

『行動原理』はセッション中のキャラクターの行動の基本指針として使うことができます。

そして『宿命』はセッションでのキャラクターのたどりつく先を示しています。例えば「鋼の友情」ならばそのプレイヤーはセッションの最後に、だれかと強い友情で結ばれること暗示しています。つまり、最初にある程度エンディングが用意された状態で物語を始められるわけです。そのため、事前にキャラクター間のある対立関係とその結果を決めておくことができるのです。

もちろん、セッションしだいでは、結果として自分の『宿命』を達成できなくなることもあります。『宿命』はあくまで目安であり、各キャラクターの物語を演じやすいため、プレイヤーとキャラクターを分けるための道具である、そう考えて活用していただければと思います。

事前準備

其の一 『行動原理』と『宿命』

GM..それでは皆さんTRPG「マスカレイド・スタイル」のセッションを始めましょうか。シナリオタイトルは『守るべきもの』です。よろしくお願いしますね。

一同..「おねがいしますーす!」

PC1..よおし、行くぞ!.....って、このゲーム。知らない人も多いのでは?

GM..もちろんです。そのためにまずは我々で「こんな風にして遊んで下さい」ということを示すための例としてこのセッションを行うわけですよ。

PC2..なるほど。まずは「事前準備」とありますが?

GM..ここでは、キャラクター紹介をしてもらい、『演技指針決定表』を理解してもらいます。

PC3..なんなのそれ?

GM..つまり、皆さんが演じるキャラクターが「他のキャラクターとどのような関係である」「(カテゴリー1)『対人関係』」のか。また、「どんな指針で動く」「(カテゴリー2)『行動原理』」のか。そして「最終的にはどうなる」「(カテゴリー3)『宿命』」のかということを決めるものです。

PC4..へえ.....ある程度キャラクターの立ち位置が決められるワケですね。

GM..そうですね。初めて遊ぶ場合はGMが決めておくと、遊びやすいはずですよ。今回は「カテゴリー2」『行動原理』と「カテゴリー3」『宿命』を先に使って「ハンドアウト」をこちらで用意しました。「カテゴリー1」『対人関係』はキャラクター紹介の後で決定します。それにあわせて行動してみてください。もちろん「設定の指針」とするものですので、GMや他のPCとよく話し合って自分が演じて楽しめるキャラクター作りをしてください。

PC5..確かに。「満足のいくセッションをする」ことを忘れないようにしないと。

この後、皆で話し合いながらキャラクターを作りました。次の頁からその紹介です。

「マスカレイド・スタイル」 基本用語説明

「マスカレイド・スタイル」の世界観に基づいた物で、原作とは違う場合がある。これは平行世界の話を一つの世界観にしているためである。

PL

プレイヤーの略。キャラクターを作成してTRPGを遊んでいる人間。キャラクターの中の人。

PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの分身。マスカレイドスタイルでは感情移入は推奨されるが、あくまでPLとPCは分けて考える。

GM

ゲームマスターの略。ゲームを進行する役目の人。PC以外のキャラクターや敵などを管理して、物語を進める。判断に迷ったときに、最終決定権をもつ人間でもある。

タガ・ヨシツミ

行動原理:偶然の参加者

宿命:出会い予感

アクト:バトルアクト

種族:リント(人間)

ハンドアウト

行動原理:偶然の参加者
宿命:出会い予感

推奨アクト:バトルアクト
推奨種族:なし

君は、事件に遭遇した。それは人が突然、恐ろしい「怪人」になり、人々を襲うというものである。そこで君は怪人に襲われている少女と出会う。少女の名は「眉村由美子」。君は何もできないのか？ いや、君には力がある。今こそその力を使う時なのだ！

▼PC1 タガ・ヨシツミ
PC1 (以下タガ) …俺の名はタガ・ヨシツミ。20歳男。種族はリント……ようにするに人間だ。格闘攻撃重視型の「バトルアクト」でガジェット「超人体」を持っている。
GM「超人体」は「変身」できるガジェットですね。まさしく仮面ライダーと言って良いガジェットです。
タガ「それで……この力そのものは、人体実験か何かで、不本意に得たものにしたんだが。」
GM「良いですね。望まぬ力を手に入れたながらも人のため愛のために闘うという感じでしょうか？」
タガ「それで、ハンドアウトからだと、『眉村由美子』という少女を助けることになるのか。『行動原理』と『宿命』というのは？」
GM「『マスカレイド・スタイル』には『演技指針決定表』というものがあります。これはキャラクターがセッション中どのように演じるのかという指針になるものです。『行動原理』は何か行動をする際の理由です。『宿命』はセッション最後にキャラクターが至る運命のようなものと考えて下さい。
タガ「なるほど。不本意にこの力を手に入れ、事件に巻きこまれて運命的な出会いがあるわけか。おもしろい。その中で仮面ライダーとなって『守るべきもの』を探していこう。」

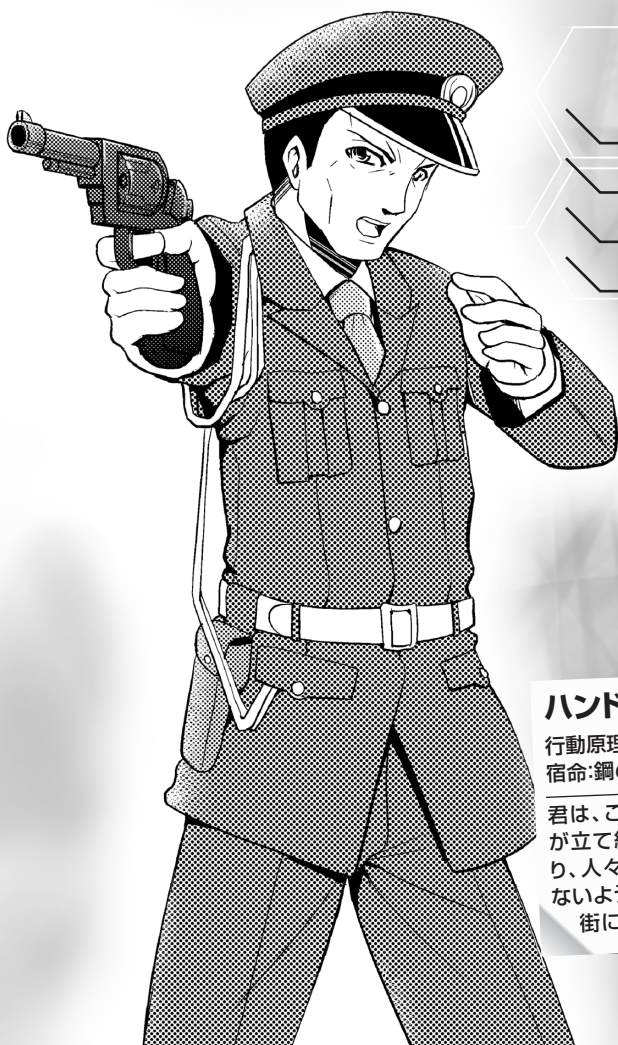
東一也

行動原理:認めてもらう

宿命:鋼の友情

アクト:ドラマアクト

種族:リント(人間)



ハンドアウト

行動原理:認めてもらう
宿命:鋼の友情

推奨アクト:なし
推奨種族:リント(人間)

君は、この都市を守る警官だ。最近、街では妙な事件が立て続けに起こっている。それは人が「怪人」となり、人々を襲うというもの。君は市民が怪人に襲われないようにするために、そして事件の原因を探るため、街に飛びだしたのだった。

▼PC2 東一也

PC2(以下一也) : 東一也。この街のお巡りさんであります！ 年齢は36歳の男性。ドラマを盛り上げる「ドラマアクト」ですよ。ただの人間なので闘いに関してはほとんど何もできないでありますよ。

GM : そう言う話し方なのですか？

一也 : そうですよ。「本官は〜」とか「〜であります！」とか言っちゃうのであります(笑)

GM : そうでありますか(笑) 一也さんの役割は警官として事件に関わるという形ですね。

一也 : ふふふ。ハンドアウトから察するに、この街をパトロールしていく中で、事件とタカさんとお会いすることになりそうですね。

タカ : そうだな。よろしく頼む。

一也 : 頼むでありますよ「仮面ライダー」！ あとは、「認めてもらう」これは市民にでありますか？ 抽象的です。ね。「友情」は……うまくタカさんの仮面ライダーと結べると喜ばしいことでもありますな。

GM : そうですね。うまく一也さんのキャラクター性と「行動原理」「宿命」を絡ませていただけると、GMとしても助かりますし、セッションもより盛り上がると思いますよ。

一也 : 了解であります！ 市民を守る良い警官になるよう精進ですな。

三津枝理穂

行動原理:私利私欲

宿命:初志貫徹

アクト:サポートアクト

種族:オルフェノク

ハンドアウト

行動原理:なし
宿命:なし

推奨アクト:サポートorドラマアクト
推奨種族:オルフェノク

君はオルフェノクの企業「スマートブレイン社」傘下の「流星医院」でオルフェノクの実験をしている。最近「人が怪人になる」事件が多発。しかも「怪人化」するのはこの病院の患者ばかり。実験に問題があるのか？ 君は疑問を解くために動き始めた。

▼PC3 三津枝理穂

PC3 (以下理穂) : 三津枝理穂よ。

サポートアクトやってるわ。年齢は見た目19歳の乙女(笑)。カラスのオルフェノク。仕事はカウンセラーよ。

タガ:見た目か(笑)

理穂:オンナノコの歳は追求しないものよ(笑)

GM:オルフェノクは、亡くなった人間が何かの要因で「オルタフオース」に覚醒した姿ですね。その理穂さんのハンドアウトですが……。

理穂:って、私のは「行動原理」も「宿命」もないわよっ(笑)

GM:一人ぐらいそういう人もありかと(笑)そんなわけで「演技指針決定表」

から選んでみて下さい。

理穂:そうねえ……それじゃ「行動原理」はこれ。「私利私欲」っ(笑)

GM:よりによってこれですか(苦笑)

理穂:うん。確かオルフェノクって短命なんじゃなかったっけ？

GM:そうです。オルフェノクに覚醒すると寿命は短いんですね。

理穂:死ぬのが嫌だから、病院で長生きする方法を探して実験してるの。

GM:なるほど、それは「私利私欲」でも意外な深みがありますね。

理穂:で、「宿命」はこれ。

GM:「初志貫徹」ですか。なるほど、ブレないですね。

理穂:意識したのよ。

古田遥人

行動原理:偶然の参加者

宿命:心変わり

アクト:バトルアクト

種族:リント(人間)



ハンドアウト

行動原理:復讐心
宿命:出会い予感

推奨アクト:バトルサポートアクト
推奨種族:人間(リント)

君は家族をグロンギ族の戦士に奪われた。大切なものを奪われた君は復讐者となる。だが復讐の機会を得ず、君は日々過ごしている。そんな中起きる「怪人化」事件。自分には関係ないと思っていた君だが、事件の中で君は意外な存在と再会するのだった。

▼PC4 古田遥人

PC4(以下遥人)・・・僕は古田遥人です。

20歳。「バトルアクト」でガジェット『ギア・システム』で変身します。タガさんが身体が変わるのに対して、僕は強化スーツを着るという感じですよ。『オルフェノクの記号』を持っているけど、種族は人間です。

GM・・・「オルフェノク」ではなく「リント(人間)」を選んだのですか？

遥人・・・推奨にもありますから。そのため「怪人体」はありません。オルフェノクに覚醒する要素はあるけど死んでも覚醒しない人間という設定です。

GM・・・中途半端な感じが、逆におもしろいキャラになりそうですね。

遥人・・・ハンドアウトの通り、復讐のために「ギア・システム」を手に入れ、強くなったといきがってます(笑)

GM・・・そういう仮面ライダーがいても良いと思いますよ。タガさんとは好対照になりそうですね。

遥人・・・あと、復讐相手は「グロンギ族」ですか？

GM・・・そうです。宇宙から飛来した謎の鉱石『デューダリン』によって力を得た人々が「グロンギ族」です。貴方は事件に関わる中で、家族を殺したグロンギ族と再会することになります。あと、遥人くんは理穂さんと病院で働いていることにします。

遥人・・・わかりました。かまいません。

狂極死郎

行動原理:使命

宿 命:死の宿命

ア ク ト:バトルアクト

種 族:グロンギ族



ハンドアウト

行動原理:使命
宿命:死の宿命

推奨アクト:バトルアクト
推奨種族:グロンギ族

君はグロンギの戦士だ。「ゲゲル」を行い多くの者を殺してきた。だが、ルールに反した殺人はしない。生き残った者がいて、復讐に來てもそれは当然のことだろう。そんな君に『ゲリザギバスゲゲル』が伝えられる。それはオルフェノクを抹殺する指令だった。

▼PC5 狂極死郎

PC5 (以下死郎)・・・28歳、男の狂極

死郎だ。牛のグロンギが本性だな。本性の名は「ゴ・オクス・ダ」。

GM・・・牛ですか、豪快な感じですね。

死郎・・・それでGM、オレは「人間体」の時、葬儀屋をやっていると思う。

GM・・・葬儀屋、ですか？

死郎・・・ああ、人間にもオレたちグロンギにも「死」という運命がある。その

「死」というものに興味があるんだ。

GM・・・なるほど。ハンドアウトから死郎さんは「ゲゲル」を行うので、その

設定は相性が良さそうです。「ゲゲル」とはグロンギが行う殺人ゲームのこと

です。ゲゲルを成功させることで、グロンギ族はグロンギ社会の中で地位を

上げていくのです。

死郎・・・ふむ。そうするとオレは敵方の怪人という立場ともいえるな。

遇人・・・あの、この流れはもしかして、死郎さんがウチの家族を殺したってことでしょうか？

GM・・・そうですよ(あっさり) 遇人・・・あああ！ やるばりっ！

死郎・・・なるほど(苦笑) 最後は「死の宿命」か。罪を重ねたのなら仕方のないサダメかもしれないな。

GM・・・そんな感じなのですが、最終的に「死ぬキアラ」で、大丈夫ですか？

死郎・・・フフ……無論だ。華麗な散りざまというものを見せてやろう！

其の二 『対人関係』

GM…さて、次は『演技指針決定表』「カテゴリー1」『対人関係』ですよ。ようするにキャラクター同士がどんな関係かを決めます。

タガ…どんな風に決めるんだ？

GM…基本は右隣の席の人ですが……今回はPCに番号を振り分けていますので、PC1↓PC2↓PC3↓PC4↓PC5↓PC1となります。

一也…これは、一方的なものでありますか？

GM…いえ、相互間のものとなります。だからどんなPLでも対人関係は最低2人は『対人関係』がでますね。『演技指針決定表』からダイスを振って決めるか、チョイスするかを決めて下さい。

タガ…なるほど。では振ってみよう……おや、俺と一也さんは『因縁的關係』とな？

GM…貸しがあったり、恩人だったりする関係ですね。

一也…それはちょうど良いでありますね。本官がタガさんに助けられるということでしょうか？

タガ…恩を持つてくれるなら……問題ないな（笑）

一也…次は本官と理穂ちゃんでありますな……おや『家族關係』？

理穂…じゃ（甘えた声で）おっじさ〜んっ♪

一也…そうすると叔父と姪でありますか？ ……まあ良いのでは？

GM…どうして疑問型なんですか（笑）

一也…いや……何故かこう、嫌な予感がするでありますよ。

理穂…そんなことないわよ、おじさん☆

死郎…怪しいな……（笑）

理穂…さて、私と古田ね……『社会的關係』で良いんじゃないの？

運人…仕事の同僚だからね。かまわないよ。じゃ、僕か……って、決まってるよ！

タガ…おっと、叫ぶなよ。

運人…だって、死郎さんは仇なワケですから『対立關係』以外在りませんよ！

死郎…確かに、変に仲良くされてもな。最後はオレか……ふむ『社会的關係』だな。

命運

PCに与えられた運命を数値化した物。13点あり、これを消費してPCを作成したり、物語の途中で強力な特殊効果を得たりする。なくならないPCはゲームに参加できなくなるので、非常に重要。

ガジェット

武器や技能を含めた、命運と引き替えに取る能力全般のこと。

アクトタイプ

バトル、サポート、ドラマの三つでPC作成時に決定する。戦闘に向いているのか、物語部分を進めるのかなど、PCの方向性によって決定される。アクトによって使える能力も違つ。

DP

ダメージポイントの略。攻撃の威力を示す。武器DP、DP+など表記される。

HP

ヒットポイントの略。0になると死亡か戦闘不能。肉体HPと変身や防具によつて増える追加HPの二つがある。

第1話

scene1 逃亡者——タガ・ヨシツミ

タガ…何度かあったことのある知り合いってところか。たしか狂極さんは普段、人として生活しているんだろ？

死郎…ああ、セッションのどこかで知り合う程度で良いだろう。

タガ…わかった、そうしよう。

GM…それじゃ、はじめますよー！

霞がかった世界にタガは立ち尽くしていた。

ここは……どこだ？

俺は……誰だ？

心の中に湧いた問いに、タガは混乱する。自分が何者かわからない。

タガ・ヨシツミ。わかるのはその響きだけ。

誰だ？ 誰だ？ 俺は誰なんだ！

タガは叫ぶ。叫ぶ。叫ぶ。

呼応するように霞が薄れた。タガは顔を上げる。

目の前に巨大な鏡がある。

そこに映っているのは人……ではない。

二本足で立つ形は人間とそう変わらない。だが、その硬質な肌。複眼めいた目。頭から伸びる二本の

触覚——まるでバッタと人を混ぜ合わせたような怪人。

ふと、自分を見下ろす。鏡に映る怪人の同じ硬質な肌。

怪人は、タガ自身だった。

ダイス

サイコロのこと。「マスカレイド・スタイル」では六面体のものを使用。

リント

人間のこと。

オルフェンク

死を経験しよみがえった人間。人間の姿と怪人の姿を使い分ける。短命で死ぬと灰になる。大部分はスマートブレインという会社に庇護されている。

グロンギ族

超古代の人間。宇宙から飛来した謎の石盤の欠片（アマダム）を埋め込み、怪人となった。リントに封印されてたが各地で復活し、人々を襲っている。

セッション

この場合はTRPGを遊ぶ行為全体のこと。TRPGの集まり自体を指すこともある。

GM…と、いうところでタガさんは目が覚めます。

タガ…「うわああああああ」と叫んで起き上がり、自分の身体を確認する。

GM…貴方の身体は人間そのものです。怪人のもではありません。

タガ…それじゃ、肩で息をしながら「いったい……あれは……」と呟く……は、良いんだけど、突然のことで本当に状況がわからないぞ（笑）

GM…そうですね。演出を優先しましたから、『マスカレード・スタイル』は一セッションが**三話程度**に区切られています。さらにその一話一話の中にも「シーン」という区切りがあります。

タガ…映画やドラマであるような「一場面」ってことで良いのか？

GM…そうですね。つまりこのシーンはタガさんが何かの理由で『超人体』になった後と言うことです。タガ…ちょうど良い。このまま記憶喪失のキャラになっておこう。「俺は一体……ぐ。頭が痛い……」

GM…良い演技ですね。では、状況を確認しましょう。タガさんは六畳一間のアパートの一室のベッドに寝かされています。綺麗に整頓された部屋で、姿見の鏡や可愛らしい小物や人形から女性の部屋だと思われまふ。部屋にはミイミイ鳴いている子猫がいたり、手当てされたスズメが籠にいたりしています。

タガ…動物の多い部屋だな……って、もしかして俺は女性？（笑）

GM…違いますって（笑）姿見で自分の身体を確認すればわかりますが、しっかり男性ですよ。身体中包帯やガーゼで手当てされておりばりばり怪我人ですけどね。

タガ………とすると、その辺のスズメよろしく俺も誰かが手当てしてくれたのか？

GM…そうですね。タガさんがそんなことを考えていると、ガチャリと戸が開き、外から一人の女の子が小声で「ただいま」と言って入ってきます。タガさんを見て「あ」と呟きました。起きたのに気づいたみたいですね。年齢は十代後半半くらい。長い髪と大きな瞳が印象的で、美人と言うより、明るい表情が可愛らしいという感じの女の子です。

タガ…「え、ええと……お、おはよう」って、もう少しまともなことが言えんのか俺は！

GM／女の子…「目を覚ましたんですね。あの、身体は大丈夫？」君のかたわらに女の子が来ます。とても心配そうにしているようです。

タガ…「あ、ああ……大丈夫」『超人体』だからきつとほとんどの怪我は治っているだろうな。

GM／女の子…「そうですね……よかったあ」と女の子は安心したように肩を落とします。

三話程度

GM判断で何話でも構わないが、三話程度が命運の消費的にもバランスがとりやすい。セッション開始前に、必ずPLに何話構成かを伝えること。

タガ：「心配かけてすまないな。それで、君は一体？」

GM／女の子：「あ、ごめんなさい！ わたしったら」と女の子は慌てたように自己紹介をします。名前は眉村由美子。大学一年の一人暮らし。タガさんは先日、家の近くで傷だらけで倒れていたのを、介抱していたとのこと。

タガ：「倒れてたからって……素性もわからない男をよく連れてきたな」(笑)

GM／由美子：「えっと……わたし、ついつい怪我したり捨てられたりすると拾って来ちゃって……」

理穂／子猫：「ニャーニャー」(笑)

遥人／スズメ：「チュンチュン」(笑)

死郎／？：「ずきゅううん」(笑)

タガ：「あ、ああ……」どおりでそこら中に動物がいるわけだ……って最後の何？ (笑)

GM／由美子：「怪我、大丈夫ですか？ お医者さんに見せたんですが、怪我よりも疲労で寝ているって言っていましたから……でも、良かった」と彼女は微笑みます。

タガ：「じゃあ、その邪気の無い笑顔にちよつと見とれよう」(笑)

GM／由美子：「それで、貴方のお名前は？」

タガ：「ああ、俺はタガ・ヨシツミ……だ？」 GMの話から察するに、どこかの実験施設から逃げ出してきたんだろうけど、その記憶は無いはず。

GM／由美子：「ヨシツミさん？」

タガ：「ああ、それ以外は……だめだ、思い出せない！」と頭を抱える。

GM／由美子：「それって記憶喪失……？」

タガ：「必死に思い出そうとするが、自分の名前とうすらぼんやりした恐怖だけしか思い出せず、ガタガタ震えたそう。」

GM／由美子：「ヨシツミさん……」と由美子さんは呟くと、タガさんの頭を抱きしめます……まあ、どっちかっていうと子猫を抱きしめるような感じですけど(笑)

タガ：「由美子……さん？」俺は捨て猫か(笑) でも、まあホツとする。

GM／由美子：「怖がらないで。大丈夫ですよ。記憶が戻らないのなら、一緒に探します。探しますから……怖がらないで」なでなでとする。

ニャーニャー……ずきゅん
PLが演出を積極的に手伝うことは推奨されている。GM一人だけのセッションの進行は非常に大変。

タガ：「あ、ああ……」と頷こう。

理穂：……いい、良い子ね。この由美子さん。

GM：まあ、ヒロインですからね（笑）さて、今のようタガさんは「記憶喪失の人」としての演技をしました。ここで『活躍演技』『個性の発露』を適用することができます。今回の場合は、自分の個性を演出したわけですから『個性の発露』でアクトカードを一枚もらえますよ。

タガ：『個性の発露』はチェックボックスが五個あって「一枚」って書いてあるからチェック一つごとに一枚カードがもらえるってことで良いのか？

GM：そうですよ。同時に上限が五回までということになりますね。それでは次のシーンに行きましょう。次は事件に関わることでです。

一也：事件……すると、本官でありますね。

scene2 序曲——東一也

平和な現代世界。

しかし、その裏では人に害なす存在——怪人が潜んでいる。

最近、都市では突如、人が「怪物」になり人々を傷つけるという。

被害をこれ以上広げるわけには行かない。

本官は牙なき人を守る、警察なのだから。

GM：このシーンは警官の一也さんですね。場所は警察署の一室。あなたは先輩警官に呼ばれますよ。

一也：本官の出番でありますか。

GM／先輩警官：出番であります（笑）「一也、お前も知っているだろう？『怪物化』事件を」署の一室で先輩が切り出します。

一也：「怪物化事件……？」って本官は知ってるでありますか？

GM：ええ。二ヶ月ほどまえから人が突如、怪人になり、人を襲うという報告が入ってきています。

『活躍演技』

キャラクターシートの右側にある項目。「共通」とPCの「アクト」を使用する。

この項目に書かれている演技を行う、もしくは行つたと宣言することで『アクトカード』をもらえる。

アクトカード

自分や仲間を援護してくれる強力なカード。アクトカードの初期所持数は0。

『個性の発露』

活躍演技の一つ。PCのバウンナリティに由来する演技をするアクトカードを得られる。

「一枚」

「アクトカード」を山札から引いた枚数。「アクトカード」は50種で、効果はカードによって異なる。

一也……はて？ それってこの世界ではよくあることなんでしょうか？
GM…よくあるというほどではありませんが、まったくないと言うこともありませんね。怪人の存在は知られていますし。

一也…なるほど。今回の場合は人が怪人化して暴れたことがあった……で、良いのでしょうか？

GM…その通りです。基本的には『SAUL』が出勤しているのですが、この街には『SAUL』がないため、対応が遅れてしまっているという問題も発生しています。

一也…むむむっ！ それは良くない！

GM／先輩警官…「よって市民の安全のためにも我々はパトロールを強化してすぐに助けを呼べる方法を確立しなければならない」

一也…「その通りであります！ 市民を守る、それが本官ら警官の役目！」

GM／先輩警官…「そんなわけで市内のパトロールに出かけてくれ」

一也…「了解しました！ それじゃあ、早速パトロールに向かうであります！」

GM…わかりました。それでは一也さんがパトロールに向かったところでシーンを切りましょう。

scene3 停滞の日々——古田遙人

決して消えない記憶がある。

いつも見る夢。無論、悪夢とわかっている。

わかっていても、苦しみから解き放たれるわけでもない。

（遙人、遙人！ 逃げなさい！）

業火の中、血だらけの母が自分を呼ぶ。次の瞬間、母は巨大な足に踏みつぶされた。

父も、妹も……すでに肉塊に変わり果て、業火にあぶられている。

父を妹を、そして今し方母を殺した存在は、牛の面をしている怪人。

涙を、よだれを、小便を。身体から出る水分をはき出しながら、死ぬ……そう思った。

この世界ではよくあること

「マスカレイド・スタイル」は現代日本によく似た世界を舞台にしている。ただし、一般人は『未確認生命体』——怪人が存在もわかっている。もっとも局所的な報道しかされないため漠然とした不安としてある程度。強盗や通り魔の類に近いと考えるのが一番近い。

SAUL

警察で組織された怪人対応の特殊機関。『G3』や『G3-X』といった強化服を着て闘う。PCの一人、遙人の『ギア・システム』も『G3』と同じ強化服の一種。『ギア・システム』はスマートフレイム社が表に出していない技術を使っている。

だが、牛面の怪人は自分を殺さなかった。

『これでゲゲルは終わりだ。おまえに殺す価値はない』

何を言ったかわからない——後にグロンギ語と知るが——言葉を吐くと、牛面の怪人は去っていった。

どうして……。

どうして自分が見逃されたのかはわからない。

ただ、自分の価値を否定され、自分にとっての半身を失ったことだけは確かだった——。

GM…次の場所は『流星医院』ですね。シーンにいるのは遥人さん。病院の仮眠室です。

遥人…僕は仮眠を取っていて、家族を殺された悪夢を見ていたというところですかね？

GM…そうですね。タガさんが記憶を失っているのに対して遥人さんは記憶が自分を苦しめているということになりますね。良い対称になりそうですね。

遥人…同じライダーでもありますし。

GM…ええ。貴方がそんな夢を見ていると、ノックがされます。

GM／看護師…「先生、古田先生、うなされてましたけど、どうされましたか？」

遥人…「目を覚まして」ん？ あ、ああ……なんでもないです。時間ですか？」

GM／看護師…「ええ、診察時間になりますけど……大丈夫ですか？」

遥人…「なに、今日の勤務が終われば明日はオフ。効率を考えたまですよ」と起き出す。

GM…では、遥人さんは診察室に行ってもらいましょう。

理穂…私もこの病院に勤務してるのよね？ 登場できる？

GM…理穂さんは次にシーンを用意しているので、今はちょっと待って下さいね。

理穂…わかったわ。

GM…遥人さんと理穂さんの勤務している「流星医院」はスマートブレイン社傘下の病院です。表向きは分け隔てなく多くの患者を受け入れる慈善病院として有名です。

遥人…なるほど……。

GM…でも、その裏ではオルフェノクへの実験を繰り返している所でもあります。

遥人…うわ、やっぱりそういう面があるですね……。

ゲゲル

グロンギ族が行う殺人ゲーム。何日以内に何人の人間を殺すと言う宣言を行い、それを達成することで、組織内での地位が決まる。

グロンギ語

グロンギが使う特殊言語。対応表がルールブックに載っている。グロンギであつてもセツシヨンは普通に話しかまわない。意思疎通は大事。

登場できる？

「マスカレイド・スタイル」に登場判定はない。GMに現時点で登場できるかどうかを確認して、同意がとればいつでもシーンに登場することができる。

スマートブレイン社

多くのオルフェノクの隠れ蓑となつている巨大企業。経営者もオルフェノク。

GM…病院で行っている実験内容を簡単に説明すると、患者に薬と称してオルフェノクに覚醒する因子を定期的に投与しています。その経過を診ているのです。もちろん一般診療もしています。

死郎…怪我を診てもらうと、たいした意味もないのにレントゲンを撮りたがる病院のようだな（笑）

遥人…それよりも酷いです（笑）でも、どうしてオルフェノクを増やそうとするのでしょうか？

GM…一般的にはオルフェノクが自分の仲間を増やすことは『オルフェノクの王』を見つけたためといわれています。

遥人…『オルフェノクの王』？

GM…その名の通り王の力をもつオルフェノクです。今はまだ、覚醒しておらず人の中で眠っているとされています。その存在が覚醒するとオルフェノクはより上の次元に到達できると言われているのです。

遥人…なるほど、より多くオルフェノクが覚醒すれば、それだけ『王』が現れる可能性が上がるのか。

GM…確率論ではありますがね。では、遥人さんがいつものように検診をしていると、ある少女が来ます。名前は「眉村由美子」さんです。

遥人…まゆむらゆみこ……って、タガさんを助けた女の子ですよ。

GM…そうですね。時間の流れとしてはタガさんが由美子さんに助けられてから、数日後のことですね。遥人…「ではちょっとノドを診させてもらいましようか」と普通に診察しますよ。

タガ…うんうん。俺の命の恩人だ。丁寧に見てもらえると助かるな。

遥人…「ああ、ちよっとノドが腫れていますねえ……では早速採血しましょう」（笑）

タガ…何故に突然採血を？ 遥人さん、あんた何するつもりだ！（笑）

GM…そんなわけで、採血してオルフェノクの覚醒因子を投与するか決めます……で良いですか？

遥人…意図を読み取ってくれてありがとうございます。あ、『個性の発露』で一枚もらいますね。

GM…こちらも良い演出で話を進めてもらって助かります。さて、遥人さんが採血した血を調べてもらうと、意外な結果が出ます。

遥人…もしかして、人じゃないとか？

GM…惜しいですね。彼女はれっきとした人間です。しかしすでにオルフェノクに覚醒する可能性もあることがわかります。

タガ…（眉をひそめて）なん、だと？

オルフェノクの王

急激に死に向かうオルフェノクに、不死を与えると言われる伝説上の存在。アークオルフェノクと呼ばれ世界に一体しかない。スマートフレイン社をはじめ多くのオルフェノクが王の覚醒を望んでいる。

タガさんを助けた女の子

PLは知っているが、PCは知らない情報。こういった情報はPCに準拠して、知らないものとして行動するのも演技の見せ所。

GM…おそらく体調が悪いのも、人とオルフェノクの狭間のため不安定なのでしょう。

遥人…なるほど「うーん、ちょっと長引きそうですね」

GM/由美子…「そ、そうなんですか？ それじゃ学校とか言っちゃダメですか？」

遥人…「ああ、いえ。ちゃんと薬を服用して定期的に病院に来ていただければ問題ありませんよ」(笑)
これで定期的に来てくれる……ってことで良いですか？

GM…アリだと思いますよ。話も進みますしね(笑) さて……(と、メモを取り出す)

遥人…ん？ それは何ですか？

GM…ええ、由美子さんの診察が終わると、貴方にここに書かれている連絡が入ります。

遥人…へえ、なんですかね？(メモを受け取って読む) こ、これは……どうすれば良いですか？

GM…そうですね。ここの院長に報告に行ってください。

遥人…わかりました。それでは院長を捜しに行きますね。

GM…と、いうところで同じ病院の別の場所にシーンを切り替えましょう。

理穂…あ、たぶん私だ。

scene4 病院裏側投薬実験——三津枝理穂

流星医院——スマートブレイン社が経営する病院である。

表向きは分け隔て無く多くの患者を受け入れる慈善医院として有名だ。

しかしその裏で、オルフェノクが実験を繰り返す試験場でもある。

……そして、今日も。

GM…さて、ところ変わって流星医院の理穂さんの診察室です。

遥人…僕は院長を捜して移動中(笑)

GM…わかりました。それでは理穂さんは診察に一区切り着いたところで、休んでます。

理穂…「はあ……けつこう人が来るからなかなか研究できないわねえ」ちゃんと仕事してるのね。

メモを取り出す

GMが演出にその場で用意した物。別に口頭で伝えても問題はない。また、小道具として凝った物を事前に準備するのもアリである。

GM…それが流星医院に患者がたくさん来る理由にもなりますからね。人を治す業務は重要です。

理穂…あ、そうだったわ（笑）

遥人…医者なのを忘れるなよ（笑）

理穂…カウンセラーだもん（笑）

GM…そんな理穂さんに院長が尋ねてきますよ。院長の名前は三好敬三。53歳のクロウフィッシュのオルフェノクです。もちろん、今は人間の姿をしていますよ。

理穂…クロウフィッシュ…爪の魚？

GM…ザリガニですよ（あつさり）

理穂…ざ、ザリガニッ（笑）

GM／三好院長…「うむ、今日もご苦労だった。調子はどうだね」と理穂さんをねぎらいます。

理穂…よし「いやあ、ぼちぼちですよー」と答えちゃおう。その声にはちよっとトゲがあるの（笑）

GM…もしかして、院長が嫌いなのですか？

理穂…んと、研究方針が合わないってことで良い？ 院長は性急さを好んで私は堅実を好む、みたいな。

GM…ふむ…良いでしょう。三好院長はこの病院でオルフェノクを人工的に生み出す実験をしている主要人物ですね。そして理穂さんと遥人くんはこの実験には一枚噛んでいます。

理穂…もっちゃん！ 研究はノリノリで絡んでるわ！ 私たちは人類の新しい進化の可能性を模索しているの！ 何か問題でも？

GM…その態度だと思えますけど（笑）

理穂…あと、私は心理系だから定期的に来るし投薬はできるわね…ってことを院長に話すわね。

GM／三好…「なるほど。さすが三津枝くん。うまいことやっておるではないか」

理穂…「もっちゃん！ 私がオルフェノクの研究で失敗するワケないじゃないかあ」と、自信過剰な演技をしたから『活躍演技』の『個性の発露』で、アクトカード一枚もらうわね。

GM／三好…「はっはっは。す、すごい自信だな」どうぞカード持っていっちゃって下さい。

理穂&GM／三好…「（お互い顔を見合わせて）はっはっは！」

死郎…悪鬼の元は怪人よりも人にありけり…か（笑）

GM／三好…「（笑いを収めて）…だが、慎重にやってくれたまえよ。『あの件』があったからな」と、

クロウフィッシュ

GMが用意したオルフェノクZ P.C。生物イメージから能力を作っても、能力から元になる生物を設定しても大丈夫。

過去を思い出すような言葉を言います。

理穂…『あの件』？

GM…ええ、『あの件』について思い当たるかどうか、『意志』で行為判定してみてください。

理穂…【意志】は9だから、サイコロ——ダイス9個……9D振るわね。

GM…9もあるんですか。高いですね！ 必要な《成功数》は2ですよ。

理穂…えっと……能力値の数ダイスを振って、出目が「5」か「6」が成功なのよね？

GM…そのとおりです。コロッとやっちゃって下さい。

理穂…えいやっ……あら、ちょうど2成功。

GM…ギリギリですね。

理穂…成功したから問題ないもん。

GM…はいはい。それならわかります。三好院長が不安になったことですが、昨年、投薬の量を上げたために、患者が二名、突如灰になったことのようにです。

理穂…あ、そっか。私たちって死ぬと灰になるんだっけ？

GM…ええ、オルフェノクは死ぬと灰になるのです。ちょっと悲しい話ですね。

理穂………ま、それはそれよ。

GM…それで、**地元の警察**の捜査が入ったわけです。もともと警察は病院の治療との因果関係を掴めなかったのですが、怪しまれてしまっています。

理穂…国家のわんこが！ 面倒なことをしてくれるわね！

一也…り、理穂ちゃん（警察の東一也と三津枝理穂は叔父と姪の関係）

理穂…あら？ おじさん、なんですかあ？ （虫も殺せねーよーな笑顔）

一也…いや……なんでもないよ（泣）

死郎…（二人を見て）……憐れな（笑）

GM…以前の性急な実験が危険だったと言うことで、今は慎重にやっているわけですね。それでも、理穂さんにとってはまだまだ性急なものかもしれませんが。

理穂…本当に、院長には困るわ。自分のやっていることの罪深さを知らないんだもの。わたしだったらもっとうまくやるのに。

【意志】

精神力や決断力、記憶力。さらに根性などを表す数値。遠隔攻撃のダメージにも影響する。

行為判定

「知識としてあるかどうか思い出す」「事件を推理する」「屋根から屋根へと飛び移る」など、成功する可能性もあり、失敗する可能性もある事項は「行為判定」を行なう。「マスカレイド・スタイル」の場合、六面体ダイスを、対応した能力値分振って「5」か「6」の出た数が《成功数》つまり、成功した度合いとなる。だいたい2成功は「普通の成功」となる。

9D

きゅうでい、と読む。9個のダイスの略。6面体のサイコロ9個の意で、サイコロの数はnDと表現される。

地元の警察

「マスカレイド・スタイル」の世界では、警察は基本的に怪人に対抗して市民を守っている。必死に戦う正義の機関であるものの、大きな組織なので様々な人間がいる。

GM…怪しまれてしまっていますからね。きっと東さんの先輩が「怪人化事件……以前『灰化事件』のあった病院が怪しいと思わないか？」とか言っているに違いありません。

一也…「いやあ、先輩、そんなことないでありますよ」と、姪を飛ばしておこう（笑）しかし……怪人になるのと灰になるのでは差がある気がします。

理穂…そうですね。GMの口ぶりだとすぐに灰になったようにも聞こえるもんね。その辺りはどうなの？

GM…そうですね。灰化事件では人がすぐに灰になっていますし、怪人化事件と時間に差があるので、同じ状況の事件とは言えないでしょう。

理穂…別の要因があるのかな……？

GM…そんな感じですね。……とまあ、こんな感じなのですが……遥人さん？

遥人…お、そろそろ僕も出られますか？ では、二人のいる部屋に、ノックをしよう。

理穂…こんにちは（笑）

scenes 事件発生——古田遥人&三津枝理穂

GM…遥人くんが三好院長と理穂のいる診察室にドアをノックしたのですね。

遥人…そうですね「院長、こちらにいますと聞いたのですが……」

GM…「む。古田くんかね？」

遥人…「報告したいことがあります」

GM／三好…「おお、入りました」

理穂…「（ぼそりと）勝手に許可を出してるけど、私の診察室なのよ」（笑）

遥人…「では（部屋に入って）院長、ただいま外部からの連絡があり、市内で人が怪物のように暴れている……とのことなんです」って、こんな感じで良いでしょうか？

理穂…そっか、古田が前のシーンでもらったメモはそのことだったのね。

GM…ええ、そうです。ご協力助かります。

遥人…いいえいえ（笑）

ご協力助かります。

GMの示した演出要請に協力したお礼の言葉。自分のPCにそぐわない行動であれば、演出の協力は断ることもできる。感謝はとても大事。

GM／三好：「な、なんと？」話を聞いて三好院長が慌てます。

理穂：「それって、もしかしてウチの医院の患者ってこと？」さっきのシーンでかつて患者が暴走したことを思い出したから、言っても良いわよね。

遥人：「いや、僕も詳しくはわからないんだけど……」そういうことなのかな？

理穂：「よし、やっぱり院長のやり方はみんなを不幸にするって思ってたやん（笑）」

遥人：「確かに……今回のことも院長の落ち度だとしたら、さすがにかばえないなあ。」

GM／三好：「おかしい。『あの件』以降、薬には改良を加えているし、投与も微量にしている。なのに暴走するとは……」三好院長からすると、暴走は考えにくいようです。

理穂：「でも事実、誰かしらが暴れているのよね……最近の怪人化事件の方かしら」って、私知ってる？

GM：「知っていて良いですよ。どの可能性も推測の域を出ませんので、何とも言えません。」

遥人：「ですから僕『たち』が出向いて事態の沈静化を図ろうと思うのです」

理穂：「私……『たち』？ たちって、古田、おのれこやつ勝手にっ？」（笑）

GM：「（便乗して）なるほど、では古田くんと三津枝くんで、調査に行ってくれないか？」

理穂：「ありや、しつかりまきこまれたあゝ」（笑）でも、院長の言っていることだからアテにはならないし、行くしかないか。

遥人：「それは「患者が暴走する可能性が低い」ってこと？」

理穂：「そーゆーこと。私は院長信じてないもん（笑）」

遥人：「（淡々と）わかりました。サンプルが回収できるようなら速やかに回収し、一般人がいたら、速やかに処分します」（笑）

GM：「処分って（笑）『ギア・システム』を手に入れて『力』を得て……何かズレてませんか？」

遥人：「いや、復讐者ですから人間としての軸がぶれているんですよ。」

理穂：「では、その台詞に「ふ、古田ー！」と古田につめよります。」

一也：「お、そうさそうだ、理穂ちゃん！ 人道を見せてやるであります。」

理穂：「まかせて、おじさん。」「古田、一般人を処分する……そんなことしないで！」

遥人：「なに？」

理穂：「一般人がいたら速やかに、ウチに実験体として連れてくるのよ！」（笑）

『ギア・システム』

スマートブレイン社の開発した強化服を表すガジェット。監視庁や自衛隊のそれよりも上位のもの。携帯電話型のデバイスやベルトに装着することにより変身する。装備状態では能力や肉体の強度が上昇する。オルフェノクか「オルフェノクの記号」をもつバトルアクトでないとい取得できない。

一也…(吹き出す)ぶはっ！り、理穂ちゃああん、まかせてって言ったのに……。

GM…まあ、期待は……こうなる方面でしてましたけど(笑)

理穂…あ、GM『個性の発露』でまたカードもらいますね。

遥人…し、したたかだなあ。

GM/三好…「はっはっは。なるほど。三津枝くん、古田くん、君たちに大いに期待しているよ。切磋琢磨してくれたまえ。しかし、今は調査が先決だ。急いで行ってくれ」院長にしてみれば、「灰化」でも「怪物化」でも患者がまた暴走していたら事ですからね。

遥人…確かに、繰り返せば責任問題になりますからね。「了解しました」

理穂…「行ってくれば良いんでしょ！ わかったわ」

遥人…うん。では小突き合いながら行こう。

理穂…「古田のせいで、余計な仕事が増えたわ！」

遥人…「何を言っているんだ三津枝。この僕の『ギア・システム』のデータをしっかり取っておけよ」と『ギア・システム』を起動させます。回数にカウントされると嫌なのであくまで演出ですが(笑)

理穂…「はい、わかったわよ、写メ写メ！」はい、写メで撮ったー♪

遥人…「写メかよっ！」

scene6 ゲリザギバスゲゲルの足音——狂極死郎

とある街の路地裏。日の差さないこの場所は、ひどくジメついている。

適当に投げ捨てられた生ゴミが鼻につく臭いをまき散らしていた。

ごそごそと、生ゴミを漁る猫。

死郎はいらだちをもってその猫を蹴り飛ばす。

一声鳴いて逃げる小さな命。

人の——リントの『死』を体感することができない。

脆弱なリントも屈強なグロンギも持つ、この宿命を見るためオレは生きているのに。

カードもらいますね

アクトカードは自己申告制。活躍力(カードの保持上限)によつては、当てはまる演技をして、わざと引かないことも戦略となる。

写メでとったー♪

この後理穂は、本人には内緒で、こっそり待ち受け画像にしてる。

思考を切断するように足音がした。

見れば先ほど蹴り飛ばした猫が、足音の人物に抱き上げられている。

ドレスのような服を着た女性。その顔には、不可思議な文様が描かれている。

死郎にはすぐにわかった。グロンギの儀式——ゲゲルを司る、グロンギの神官であるということが。

「ようやく来たか……」

死郎の口元が、笑いに歪んだ。

GM…ちよつとシーンを変えましょう。グロンギの戦士である死郎さんのシーンですね。

死郎…グロンギとして生きるオレはあまり、他の連中とは関わりがないからな。

逼人…へえ……言ってくれますね（逼人は自分の家族を死郎に殺されている）

GM…死郎さんはグロンギの神官と会ったわけです。グロンギ族にはゲゲルという「殺人ゲーム」があり、それを司るのがグロンギの神官です。

理穂…「**突然神官になって**」やつほゝ シロちゃん、ひつさしぶりいゝん☆」

死郎…つて、ロリかつ！

GM…それはない、そんなキャラじゃないです（苦笑）

理穂…「あくまで続ける」キラッ☆」

タガ…ウザッ☆

GM…いかん、進めないとホントにこれでキャラが固定してしまう……えっと、この人はこの地域を統括するグロンギの神官、ラ・ガネット・デ、植物系のグロンギ族です！

GM／ガネット…「おお……ゲゲルを待つ者よ……」

死郎…一氣に神官っぽくなったな（笑）「オレに早くゲゲルを……与えてくれ」

GM／ガネット…「グロンギの戦士よ……ついにおまえ番だ。**ゲリザギバスゲゲル**が始まる」

死郎…「……そうか」短く答えよう。感情は出さない感じで。

GM…ゲゲルにはいくつか段階があります。ゲリザギバスゲゲルとはセミファイナルゲーム。ちなみにファイナルゲームはザギバスゲゲル。これは「グロンギ族の王」と闘い自らが王となるための闘いです。

理穂…つまり、けっこう闘ってきてる……強力なグロンギなのね？

突然神官になって

あまり良くないロールプレイ。
のっとりくはない。

ゲリザギバスゲゲル

『ゲゲル』を数度こなすと『できるようになる。より複雑な条件での殺人ゲーム。この上はファイナルゲーム』『ザギバスゲゲル』のみである。

GM…ええ、だから死郎さんは相当数の人を殺してきています。

運人…その中に……僕の家族がいるんだ……。

死郎…そうだな（あっさり）

運人…うわ、あっさりと……。

GM／ガネット…続けましょう。「おまえのゲゲルは……」

理穂…「まだ続けてた」萌キヤラになることだあ☆

死郎…な、なんだとおおおっ？（爆笑）

GM…三日間で萌キヤラないしは萌キヤラコスプレの方を18人殺す……とか（笑）

運人…GM、なんで三津枝の話に乗っているんですか！ 案外難しい条件だし……（笑）

死郎…夏と冬の3日間の某所では成功率が跳ね上がりそうな気がするぞ（笑）

GM…と、とにかく、話を戻しましょう。

GM／ガネット…「おまえのゲリザギバスゲゲルは、20日以内にリントの亡霊を20体だ」

死郎…「リントの亡霊……だと？」

GM／ガネット…「一度死んでよみがえりし、愚かなるリントたちだ」

死郎………なるほどつまりは『オルフェノク』か。「オレの目的は定命の者では無いわけだ」口元がわずかに自嘲的な笑みを浮かべることにする。

タガ…このゲゲルの宣告シーンはカッコイイなあ。

GM／ガネット…『オクス・ダ』楽しみにしているぞ！「死郎さんのグロンギとしての名は『ゴ・オクス・ダ』ですよ。他人に呼ばれる時、集団名は省略されるので『オクス・ダ』と呼びますよ。

死郎…ああ「よからう。俺は狩らう。我が誇りのために」とこれで『個性の発露』で良いか？ こういうクールな怪人が演じられるのも『マスカレイド・スタイル』の一面だな。

GM…理解してもらえて助かります（笑）では、神官が去ったところでシーンを切りましょう。

怪人が演じられる

「マスカレイド・スタイル」は仮面ライダーやそれを取り巻く人々だけを遊べるゲームではなく、敵方の怪人を遊ぶことができる。もちろん、キャラクターとして『悪』なのでありPL自身も同席者の心証を悪くするようなことはしないでほしい。死郎は『演技指針決定表』の『使命』つまりゲゲルによって多くの人々を殺してきた『悪の怪人』である。故に『死の宿命』という物語最後で死ぬであろう結末が用意されている。そのため死郎には、同意の上で今回「滅びゆく怪人」としての演技を重視してもらっている。

scene7 寄る辺——タガ・ヨシツミ

ガランとしている。

たった一人、いないだけで。

記憶のない俺の中にあるのは、

言いしれぬ恐怖と、

彼女との記憶だけだった。

GM…次はタガさんのシーンですよ。貴方が由美子さんに助けられてから、数日が経っています。

タガ…どうやら由美子さんはいないみたいだな。病院に行って遠人に診てもらってる日になるのか？

GM…そうですね。今朝の由美子さんは体調が悪く、病院に向かいました。

タガ…「心配だな……」と呟こう。由美子さんが心配であると同時に誰も知らない世界に一人投げだされたような不安が大きい。

GM…周りでは「寂しがるにゃよ」というように子猫がたわむれてきます（笑）

タガ………む、それは可愛いが、不安は拭えないぞ。

GM…記憶喪失ですからね。しかも残る記憶には自分が「怪人」の姿になっていたというものですし。

タガ…「怪人」については知識としては知っているが……「俺も、その怪人なんだろうか」としげしげと手を見つめる。そうだ、俺はもう動けるのか？

GM…ええ、本来ならば数ヶ月かかる怪我でしょうが、すでに全快しています。

タガ…さすが俺、鍛えているんだな（笑）

GM…そうそう……ってあなたは『超人体』の人！ 違うでしょうに（笑）

タガ…動けるなら不安になっても仕方がない、行動あるのみだ。

GM…どうするんですか？

タガ…そうだな。外の景色を見れば記憶が戻るかもしれないから、外に出てみようと思う。

GM…なるほど。それではタガさんは記憶の手がかりを探すために、辺りに散歩に出かけます。外は爽やかな初夏の気候ですね。

『超人体』

人間の持つ眠れる力、オルタフ
オースに覚醒した者が変身した
姿を表すガジェット。変身する
と能力値+7点、肉体HP+30
点。変身は任意に解除できる。

タガ…「少々暑いが……雨よりも晴れている方が気は晴れるな」と眩きつつ、心に思いうかぶのは由美子さんのこと（笑）

GM…『怖がらないで、記憶が戻らないのなら、一緒に探します』と言ってくれたことが思い出されるわけですね。

タガ…ああ。彼女の明るさと「大丈夫」という言葉に自分が救われている……ということで『個性の発露』でもらっておこう。

死郎…何というか……すりこみに近い気もするが……まあ、いいか。

GM…現在のタガさん唯一の寄る辺です。そうして歩いていると遠くから喧噪が聞こえます。

タガ…「ん？ 何かあったのか？」声のする方に足を向けよう。

GM…すると、君の耳に悲鳴が聞こえます。

タガ…悲鳴？ ま、まさか……。

GM…かなり遠くの聞こえる声なのに、タガさんにはそれが誰の発した声かはつきりとわかります。

タガ…由美子さんか！ どうして聞こえる……と考える前に、声の方へ向かうぞ！

GM…正解ですよ。では、タガさんが走り出したところでシーンを切りましょう。

scene8 混迷の街角——東一也

悲鳴と喧噪があふれる街中。商店街の十字路には人だかりができている。

その中心に、苦しみのたうち回っているサラリーマン風の男がいる。

焦点は定かではなく、口から漏れるのは意味不明の呻きと唾液だけだった。

その男の背中は異常なほどに盛り上がっている。

人と乖離しはじめた状況に、逃げだす者、警察に連絡する者。

サイレンの音が近づき、現場はさらに混乱の様相を帯びてきた。

一也…「な、何か事件、事件でありますかー！」

理穂…い、いつの時代の警官よっ（笑）

GM…状況はサラリーマン風の男が苦しみながらフラフラと歩いている……ですが徐々に背が盛りあがってきており人間の形から外れていっています。

一也…「こ、これは……？」と苦しんでいる人の方に近づくであります。

GM…では、近づく「変化」し始めている男のすぐ目の前にまだ女性が残っています。

一也…な、なんとっ！ その女性は何？

GM…驚いたように、腰をべたと地面に落としていますね。ちなみにタガさんと遥人さんならそれが誰かすぐわかりますよ。

タガ&遥人…由美子さんかっ！

GM…その通り。どうやら病院の帰り道で巻きこまれたみたいですね。

タガ…くっ、それはまずいぞ……。

一也…「お、お嬢さん！ すぐ逃げるであります！」といって由美子さんの前に立とう。

GM／由美子…「こ、ごめんなさい……驚いて腰が……」

一也…「そ、そうでありますか！」前門の虎後門の狼と言う感じでありますな。

GM…由美子さんは狼ですか（笑）でも確かに、一也さんだけでは、どうにもなりませんね。

理穂…あ、それならGM。シーンに登場したいけど、その場合ってどうなるの？

GM…強引なことや不可能な状況でなければ、登場できますよ。

遥人…それなら、二人で登場し、人ごみの中から苦しんでいる男の様子をうかがおう。「三津枝。あれは

ウチの病院の患者だな」

理穂…「……まあ、間違いないわね。私の診てた患者だし」（笑）

GM…では、その考えが正解かどうか、古田遥人くんと三津枝理穂さんは【機知】で振ってみて下さい。

遥人…振ります！ 【機知】は5で……2成功。

理穂…そうね、断言したけど、本当に私の言ったことあっているのかしら（笑）……ああつ、古田と同じく2成功。【機知】は10あるのに！ 今日のダイス運は本当に悪いわね。

GM…それでは二人とも同じ結論に至りました。思った通り『流星医院』の患者さんです。何故かは不明ですが人からオルフェノクへと覚醒する際に、不完全な覚醒でモンスター化してしまったようです。

【機知】

アイディア、直感、知識などを表す数値。戦闘ではインシールドや回避など、素早さが関係する高位に影響する。

遥人…やっぱりそうか。わかったのは良いけど、どうしたもんですかね。

理穂…あ、そうだ。今、おじさんは私たちが見えるところに出てるわけよね？

一也…市民を守るのが本官でありますから、渦中の苦しんでいる男の前に出てますね。

理穂…それじゃ「お、おじさんっ？」と声をあげるわね。

遥人…あ、そうか。三津枝と一也さんは姪と叔父の関係だったね。

理穂…早めにおじさんと「コミュニケーションを取りたい」のよ。

一也…「り、理穂ちゃん？ どうしてこんなところに？」本官は姪の裏事情を知らないという形で対応するであります。

GM…つまり、スマートブレイン社に勤めている姪というぐらいの認識？

一也…いやいや『自慢の』姪です。親族の出世頭でありますな（笑）

GM…確かに、スマートブレイン社は巨大企業ですからねえ。

一也…「り、理穂ちゃん、いかなぞ。こんなところにいたら……早く、皆はやく逃げるであります！」

GM…正義の警官らしい対応、助かります（笑）では、苦しんでいる男性が「ウウ……」とうなり声を上げます。そして、一度バタリとうつぶせに倒れて動かなくなります。

理穂…あら？ もう倒れたの？ さすが私。

遥人…何もやってないだろうが！

GM…本当に自信過剰ですね（笑）倒れた男の身体がポコポコと泡立ちはじめ、ふくらんでいきます。

遥人…うわ、いよいよ怪人のお出ましですか。

GM…身体のおちこちから、鱗や羽が不定形に出ている、非常に不格好で気味の悪い怪物の姿になります。それを見た周りの人が騒然となります。野次馬たちは逃げだして辺りは大パニックです。

遥人…しまった……これは早いところ收拾つけないと、不味いなあ。

GM…変化した人について、病院関係の理穂さんと遥人くんは【機知】で振って下さい。

遥人………うーん、1成功。

理穂…あらあ？ ホントに悪いなあ。2成功。

GM…《成功数》1以上ならわかります。この状態は、オルフェノクの変質の途中で**不完全だったために**、なった姿ですね。もう意志はなく人を襲うことしかしない怪物です。

「コミュニケーションを取りたい」PC同士の関係は開始時に設定されているが、絡める場所なるべく早くその関係を明らかにしておく、ロールプレイがしやすい。

不完全だったため

オルフェノクの中途半端な覚醒は原作にはない。しかし「マスカレイド・スタイル」ではエネミーとして存在することにして

理穂…灰よりも先に『死』をあげなきゃってことね……「だ、大丈夫？」と問いかけはするけど。

遥人…（小声で）無様な姿だな……それではもう生きていても仕方あるまい」と呟こう。

GM…もしかして、二人とも『個性の発露』ですか？

理穂…そういうことよ（即答）

遥人…戦闘に入りそうだしね（即答）

GM…わ、わかりました。怪人と化した男はもう、理穂の言葉も届いていません。「ウオオオオオオオオオ
ンッ！」という叫び声だけが聞こえますよ。

一也…「理穂ちゃん、近づいてはいかんぞ。怪我ではすまんぞ！」

理穂…「で、でも医者として、彼を放っておくことは（声がつまる）……！」

一也…「理穂ちゃんは優しいなあ……うう」と男泣き。

遥人…一也さん……単純というか、優しいというか……。

GM…のんきに話しているなら、怪人が一也さんと由美子さんに飛びかかって来ますよ。

理穂…えっ？ あ、あら……まずい、おじさん『ドラマアクト』でしょ（苦笑）

一也…「し、しまったあ！ でも、後ろに市民がいたら逃げられない！」（笑）

タガ…っと、のんきにしている場合じゃないな。GM、このアクトカードを使う『07・登場能力』だ。

GM…おつ、それなら確かにどんな状況でも出られますね。

タガ…二人に襲いかかった怪人に、バイクが体当たりした！

GM…え？

scene9 マスクド・ライダー——タガ・ヨシツミ

人々はその瞬間、ただ『疾風』——カゼが吹いたとだけ理解した。
迫る怪人。

その牙が、牙なき者に降り注ぐ時、疾風は現れる。

正義と言う名の風が。

ドラマアクト

「マスカレイド・スタイル」にはバトルアクト・サポートアクト・ドラマアクトの三つが存在する。ドラマアクトはその名の通り、物語の進行や盛り上げに適したアクトで、戦闘はあまり得意ではない。

『07・登場能力』

アクトカードの一つ。どんな状況下でも自由にシーンに登場できる。

タガ..ということ、怪人を吹っ飛ばしたバイクにまたがって登場だ。

GM..バ、バイクってどこからもってきたのですか？

タガ..由美子さんの危機に細かいことを行っている場合じゃない！ 適当にもってきた（断言）

GM..そこはかとなく納得しますが「盗んだバイクで走り出す」は御法度なのでマネしないように（笑）
理穂..誰に言ってるのよ（笑）

タガ..「貴様、それ以上近づくな！」とビシッと怪人に啖呵を切ろう。

GM..では、バイクがぶつかっても、怪人の身体は肥大化しているので、よろめき下がる程度です。

タガ..演出のつもりだったからな。それで十分だ。由美子さんと怪人の間に入れば十分。

一也..本官のことを心配は……まあ、かまわないでありますけど（笑）

GM..「変身」はしているんですか？

タガ..いや、まだしていません。

一也..それなら一般人と変わらないわけでありますな。「い、いかんぞ、早く逃げたまえ！」情けない姿ではあるが、警官としての職務をまっとうしよう。

タガ..「ゴチャゴチャ言ってるんで、早く由美子さんを逃がしてくれ！」と鋭く言おう。

一也..「な、何だって？」本官の方はちよっと、気圧されている。

タガ..さて、飛びだしてきたまでは良かったが……どうしよう？

GM..か、考えて無かったんですか？

タガ..いや、ここは『変身』のしどきかな、とも思っている。

GM..なるほど。今のうちに「もう一つの自分」を自覚しておきたい、と？

タガ..この先のことを考えても、自分のスペックは把握しておきたいんだ（笑）だけど、由美子さんの前でするわけにもいかないから……。

GM..物陰に行きますか？

タガ..出てきた早々逃げるみたいでそれも問題なんで……怪物に吹っ飛ばされるとか？

GM..なるほど。了解しました。演出で話を進めましょう。

タガ..よろしく頼む。

演出のつもり

こういった行動を演出として認めるか、戦闘に突入したとして行動を消費するかは、GMの判断となる。戦闘に入る際にはGMの宣言が必要。

変身

『超人体』や『怪人体』に変身すること。回数に制限がある形態もある。変身には人の姿から変身する「基本変身」と変身後さらに変身を強化する「強化変身」がある。

演出で話を進めましょう

GMや他のPLと話し合ってセッションを盛り上げることがオススメ。話し合いでの相互理解は大切。

GM「グルル」と怪人はタガさんと一也さん、そして由美子さんを睨みつけます。

タガ「よし、来い！」

GM「では、怪人は大きく跳躍し、鋭い爪の生えた腕を振り下ろします。由美子さんに向かってますね。タガ「そ、そう来るのか！ それなら「させるかっ！」と、由美子さんの代わりに怪人の一撃をくらって、近くの家屋につっこむ！ そして崩れる家屋！」

GM／由美子「ヨシツミさんっ！」

死郎「なるほど。そうやって物陰にいくのか。おもしろい……。

タガ「え？ 死郎さん。な、何かやるのか？」

死郎「フフフ……。

GM／由美子「とにかく話を進めますね。「ヨシツミさん、ヨシツミさん！ 返事して！」と由美子さんは家屋に向かおうとしています。

一也「あの家屋は崩れかけているであります！ 行ってはいけません！」と由美子さんをなだめるのは本官の役目になりますな。

タガ「そうだな。そこで止めてもらわないと、吹っ飛ばされ損だ（笑）」

死郎「では、タガが飛ばされた家屋に登場する、でかまわないか、GM？」

GM「あ、はい良いですよ。」

「これは興味深い。起きなさい」

死郎は丁寧な口調で、倒れたタガを揺り動かす。

「う……俺は、生きているのか？」

タガは目を覚ました。身体には思ったより……いや、まったく痛みはない。どういうことだ？

「起きましたね」

タガが顔を上げれば、目の前には喪服の男が静かに微笑んでいる。

「な、なんだ？ 貴方は！」

「それはこっちの台詞ですよ」

苦笑と共に呟かれた言葉に、タガは気づく。男の双眸に映し出される自分――。

タガは絶句した。

それは記憶に残る姿。バツタと人とを混ぜたような怪人だった。

タガ…「うわあっ！」と自分の姿に悲鳴を上げる。

死郎…「おやおや、何を驚いているんです？」ニコニコと問いかけよう。

タガ…「俺は……どうしたんだ？ これじゃまるでバツタか何かの怪人じゃないか！」

死郎…「そうですね。怪人です（あっさり）」

タガ…「そ、そんな……」シヨックで呆然とする。

死郎…「ここで聞こえるのは、由美子さんの声……だな、GM。」

GM…え？ あ、はい。

GM／由美子…「ヨシツミさん！ お願い！ 返事をして！」……で、良いですか？

遅人…GMが演出をするんじゃないやなくて、演出の手助けを指定されてる（笑）

死郎…「どうやら呼ばれておいでですよ」

タガ…「で、でも……」ひるむ。この姿は怪人だから他人に……いや、由美子さんに見られたら……。

死郎…「（突然）あの女性、死にますね」

タガ…「な、なに？」葬儀屋に言われると、さすがに説得力があるな。

死郎…「だってそうでしょう？ 警察ごときではあの怪人を倒せるわけがない。で、あるならば怪人の近くにいる女性が生き残る術はないでしょうね」

タガ…「それは……」

死郎…「貴方には力がある。この建物につつこんだぐらいではびくともしない力が……ね」

GM…死郎さん、もしかしてタガさんを導いていますか？

死郎…無論だ。

GM…そ、それはどうして？

死郎…「この男が強くなる……我がゲゲルの障害になると見たからだ。」

GM…障害になるなら取り除いた方がいいんじゃないのですか？

死郎…何を言う。障害が大きい方がゲゲル達成の喜びも大きい（笑）

一也…か、カッコイイでありますな……。

タガ…「俺は……」ゆっくりと立ち上がる。胸に去来するのは目覚めてから得たわずかな記憶。その中に確かに存在する一つの少女ことだ。

死郎…「ふふふ……どうやら、決めたようですね」

タガ…「由美子さんは……死なせない！」と叫んで崩れた店から飛びだす！『活躍演技』の『感情発言』で2枚もらう。

GM…良いですね。では戦場にもう一人の怪人が出現するわけですね。

一也…「か、怪人がもう一人？ 援軍？ いや……」と出てきたバツタ怪人の持つ雰囲気、即座に違うものだと思えるであります。

理穂…「あ、あれって……グロンギ？ ううん。違うわ。オルフェノクでもアンノウンでもない……何者？」自分の知識に存在しない「怪人」に動揺するわ。

選人…怪人と闘うには『ギア・システム』しかないと思つているところで変身したタガさんを見て「あれはG3？ 違う！ 何者だ？」と驚愕（笑）

GM…その威風堂々した風采に、怪人も「グギッ」と一歩気圧されましよう。そして、由美子さんはタガさんを見つめて眩きます。

タガ…くっ……やはり、怖がつて……。

GM／由美子…「仮面……ライダー？」（笑）

タガ…な、なにいつ？

死郎…どうしてこの人だけわかってるんだ（笑）

GM…理屈を聞くのは野暮ですよ（笑）さ、戦闘に入りましようか。

V S 怪物化した人間

『感情発言』

『活躍演技』の一つ。感情の発露による発言や叱責、賞賛をすることで『アクトカード』を2枚得る。

アンノウン

神のような力を持つ存在によって生み出された超常生命体。超能力の源であるオルタフォースを根絶やしにするため、超能力者、怪人、超人などを狩る。

仮面……ライダー？

この世界における仮面ライダーは都市伝説のような存在。怪物事件にどこからともなく現れ、人間を助ける正義の味方といわれているが、噂の域を出ないとされている。ヒロインがどうして「仮面ライダー」と理解したかは愛のみぞしるところ。

戦闘

「マスカレイド・スタイル」の戦闘は『インシアティブの決定』↓「一番早い者の行動手番」↓「早い順に行動」↓「一番遅い者の行動手番」でラウンドとなる。さらに戦闘状態が継続している場合、次のラウンドへと移行する。

◆イニシアティブ

タガ…このゲームはスクエアマップの戦闘だっけ？

GM…そうですね。と言っても距離の概念をマス目で表しているだけです。それほど複雑なものじゃありませんよ。

遥人…改めて状況の説明をお願いします。

GM…場所は商店街。苦しんでいた人が突如怪人化しました。怪人は見境なく人を襲おうとしている状況です。登場しているのはタガさん、一也さん、遥人さん、理穂さん、死郎さん、NPCの由美子さん。理穂…そうだったわね。

GM…そして、配置ですが怪人を中心として、2マス離れたところにタガさん。怪人から別方向で2マス離れたところに一也さん。

タガ…由美子さんはどうなっている？

GM…由美子さん一也さんの隣ですね。遥人さんと理穂さんはどうしますか？

理穂…私はおじさんの後ろにいるわね。

GM…では、理穂さんは一也さんの4マス後ろ。怪人から6マス離れたところですよ。

遥人…うーん、まずは状況を見ようかな。少し離れ、物陰に隠れていても良いですか？ 場合によってはそこで『ギア・システム』を使って変身します。

GM…かまいませんよ。では、理穂さんの2マス後ろ、怪人から8マス離れたところをお願いします。

死郎…オレはタガの後ろにいる……でかまわないな。

GM…そうですね。タガさんが飛びだしましたから、タガさん2マス後ろ、怪人から4マス離れたところにいて下さい。

死郎…了解だ。一般人についてはどうなってる？

GM…怪人が現れたためと、一也さんの同僚の警官の働きで、皆避難しています。由美子さん以外、辺りに一般人はいません。

理穂…周りに人がいないなら、とっとと倒しちゃうのが先決ね。私、武器の『手裏剣』代わりの羽を投げようと思うけど、おじさんにばれたくないから、**死角から投げて良い？**

『手裏剣』代わりの羽

ルール上の武器としては手裏剣だが、三津校はフレイバーとしてカラスの羽としている。このように〇〇相当の武器や防具は、演出の範囲ならGMが許可すればドンドン変えてみよう。

死角から投げれる？

この行動は明らかにばれるが、一也が同意しているため、気づかないという演出をしている。

GM…かまいませんけど……一也さん、どうですか？

一也…可愛い姪がそんなことを露ほど知らず、恐ろしい怪物に全神経を集中しているであります（笑）

GM…イニシアティブを判定してもらいましょう。イニシアティブの数値分ダイスを振って、《成功数》の大きい方から行動できます。

運人…わかりました……って、**イニシアティブ**は一度決めたら、戦闘中継続ですか？

GM…そうですね。全員の手番が終わったら、イニシアティブの判定で最も高かった人に戻ります。

運人…僕は『ギア・システム』を使用すると、イニシアティブが変わるんですけど。この場合は、その時点でイニシアティブを振り直すんですか？

GM…そうですね。変身して動きが変わるわけですから、変身した手番でイニシアティブの振り直しをして下さい。

死郎…すると、イニシアティブが変身後、下がる場合もあるのか……と、オレは1成功。

一也…確かに。それでは、振りましょう。本官は……あれ？ 1成功。

タガ…俺はたったの3……よしつやった3成功！

運人…おお、全部成功ってスゴイですね。僕は現段階でイニシアティブ値5。おりやつ……2成功です。

悪くないですね。

理穂…イニシアティブ値って、機知+レベル×2だから……16個ダイス振るわね！ えいや！

死郎…ど、どんだけ多いんだ。それは（笑）

一也…結果は……お。理穂ちゃん出目「5」と「6」多い！

理穂…やったあ！ 私は7成功っ！

GM…は、早いですねえ……ちなみに怪人は0成功です。では、羽を投げたと言って言ったとおり理穂さんからどうぞ。

◆第一ラウンド

理穂…攻撃するわ……って戦闘の時って自分の**手番**はどうなるんだっけ？

GM…各キャラクター2回行動できます。「攻撃」「攻撃」でも良いですし「移動」「攻撃」でもかまいま

イニシアティブ

戦闘における行動の早さを表す値。能力値分のサイコロを振って成功値の多い人間から行動する。成功値が同値の場合はイニシアティブ値が大きい方から行動。更に同値なら、仲良く話し合いで順番を決めること。変身などで「イニシアティブ値」が変更する次のラウンドのатаマでイニシアティブ判定を降り直す。

手番

各キャラクターが1ラウンドの間に与える能動的な動きを指す。

行動

手番の中にある実際の動き。各キャラクター1手番で2行動が基本。攻撃や移動はこの行動を消費して行う。

【回避判定】

相手の《成功数》を見てから「避け」か「受け」かを決めることができる。防御側は「避け」や「受け」で行動を消費することはない。

【受け】

攻撃を防御してダメージを減らす行為。「受け」の場合、近接

せん。行動を消費してガジェットを使うこともできます。特定の条件以外は2回動けます。

理穂…それじゃ、1回目の行動は武器の『手裏剣』で怪人に遠隔攻撃！

GM…武器を指定したら次は武器命中の数値分ダイスを振り《成功数》がそのまま命中値になります。

理穂…羽を投げるので、武器命中は10……うん、4成功よ！

GM…さて、攻撃をされましたのでこちら側は『回避判定』をしますよ。『回避判定』は攻撃を受けてダメージを減らす『受け』と攻撃をかわす『避け』があります。ここでのポイントは「攻撃側の出目を見て、判断できる」ということです。命中値が低ければ『避け』でしようし、逆に高ければ素直に『受け』れば良いのです。

理穂…それで、今回の場合は？

GM…そうですね。『受け』ますよ。判定は12ダイスで……よし、7成功！

理穂…私の羽の『武器DP』は12点だから……ダメージは5点？ や、やるわね。

GM…さて、手番ではもう一回行動できますけど、どうします？

理穂…それじゃあ、もう一発くらえー！ ……あ、低い。2成功だ。

GM…またまた『受け』ます。5点軽減、7点入りました。次はイニシアティブ3のタガさんの番です。

タガ…「こっちだ！」と言って怪人の隣まで「移動」する。とにかく今は怪人の注意を由美子さんから外さないといけないからな。

GM…なるほど。もう一行動残っていますが。

タガ…攻撃……と思ったけど、考えてみればこの怪人も元は人なんだよな。

GM…そうですね。

タガ…境遇は俺と近いわけだし……何とか助けることはできないのか？

GM…ん……【機知】で振ってみて下さい。判定をするので1行動を使いますよ。

タガ…わかった。で……俺の【機知】は3しかない。これだと1成功出れば良い方だよな。

GM…そうですね。1成功だと詳しくはわかりませんね。

タガ…うーん……そう言えば、アクトカードってダイスに変えられなかったっけ？

GM…変えられます。アクトカードは使える「アクト」が限定されているものも多いので、ダイスに変えて使うのも一つの手です。

攻撃の《成功数》はダメージに足されない。

遠隔攻撃

理穂の攻撃は遠隔攻撃。遠隔攻撃は、遠くのマスから攻撃できる。しかし対象が『避け』に失敗しても《成功数》がダメージに上乗せされることはない。逆に近接攻撃は対象が『避け』を失敗すれば《成功数》をダメージに上乗せできる。一長一短。

『避け』

攻撃を完全に避けること。成功すればノーダメージ。近接攻撃に対して『避け』が失敗するとダメージに《成功数》が上乗せされてしまう。

武器DP

武器のダメージポイントの略。12点はそこその値。サポートアクトとしては上出来。

ダイスに変えられなかった！

判定をする際に、手持ちのアクトカードを1枚消費ごとに1個ダイスを足すことができる。消費するカードは効果に関係なく、何枚でも使用可能。もちろん物理的にダイスに変わるわけではない。

タガ…よし、一枚消費してダイスを一個増やして4D！ 判定は……お、2成功！

GM…出目の半分は「5」「6」ですか。やりますねえ。わかりますよ。彼の呻きが。

タガ…呻き？

GM／怪人…「アア……アタマガ……ガガゴイダイ……コロシ……コロシテ……イタイ」

タガ…く、苦しんでいるのか？

GM／由美子…「……痛がつてる？」と由美子さんも咄然としながら眩いています。彼女にも聞こえたようです。ですが、タガさんの手番はここで終わりです。

タガ…そ、そうか。もう救えないのか……残念だ。

GM…次は遥人くんですよ。

遥人…「あいっ……生物学的だけど、どこか『ギア・システム』と似ている？」と思いながら携帯に『555』と打って、ベルトにセット！「変身！」

GM…『555』——ファイズですね！

遥人…そんな感じで。そしてここからでも**フォンブラスター**の射程に入るが、あえて姿をあらわす！

一也…な、なんででありますか？

遥人…自己顕示欲が強いので。それに新しく現れた「怪人」に興味もありますから。移動して……GM

ナナメは一步ですか？

GM…いえ、ナナメは前・横もしくは横・前と進んで2マスになります。

遥人…すると……よし、行ける。タガさんの隣まで行きます。

タガ…「な、なんだ、攻撃してくるのか？」ライダースーツの男に身構えよう。

遥人…そういえば死郎さんは……？

GM…家屋の中にいますから、バツと見ても見えないことにしましょう。

遥人…それじゃ、気づきませんね。「貴方は何者です？」スマートブレイン社なら所属を伝えてください」
ここまで『活躍演技』の『場面演出』で良いですか？

GM…仇が近くにいるのに……難しいものです。演出に関してはもちろん良いですよ。

タガ…こっちはスマートブレイン社や所属と言われても何のことだかわからない。ついでに自分が誰か、それこそ聞きたい（笑）

『555』

言わずとした仮面ライダー。
遥人のこの演技はあくまで演出である。

『フォンブラスター』

携帯電話型のマルチデバイス
銃に変換した武器。

『場面演出』

『活躍演技』の一つ。派手に吹
っ飛ばされたり、名乗りを上げ
たりと、シーンを演出して『ア
クトカード』を3枚得る。

遥人…「言えませんか？」

タガ…「俺は……守りたい人がいるからこの姿になった」と静かに答える。

遥人…「な、なにを？」その言葉に戸惑いますね。怪人の言葉にしては人間味がありすぎるし、僕らと同じ強化服の人間にしては**甘すぎる考え方**だと思いますから。

タガ…「そういわれても仕方がないかもしれないが、今の俺の本心だからな。」

GM…「変身」で一行動「移動」で一行動ですので、遥人さんの手番は終わりです。あとはイニシアティブを改めて振って下さい。

遥人…「そ、そうでした。上がったから大丈夫なはず……うん、

2成功で変わらずです。」

GM…では次の行動は死郎さん、一也さんが同値ですね。この場合、基本のイニシアティブ値が高いキヤラクターから動けます。

死郎…「オレは7だ。」

一也…「本官は9なので……本官からでありますな。とりあえずライダー二人もいれば問題なしと判断、由美子さんを連れて下がるでありますよ。」

タガ…「そうしてもらえると助かる。」

一也…「お嬢さん、今はここから離れるであります！ 危険すぎです！」

GM／由美子…「で、でも、あの人、痛がつて……」

一也…「さあ、早く！」と、無理やり由美子さんの手を引くであります。そして「……お嬢さん」と諭すように言います。

GM／由美子…「は、はい？」

一也…「あなつては苦しむだけなのです。眠らせてあげるだけしか……救えないのです」とうめくように呟くであります。

GM…「な、なるほど。その言葉に圧されたのか、由美子さんも一也さんに素直に従います。」

一也…「由美子さんを引っぱる」で一行動、「移動」でもう一行動でありますね。

GM…「どのくらい下がりますか。」

一也…「5マスぐらい離れれば大丈夫だと判断するであります。あと『感情発言』で2枚もらうです。」

甘すぎる考え方

あくまで遥人の考えとしては、甘すぎるということ。強化服を着た甘い性格のPCも当然存在する。

GM…もちろん、引いていって下さい。次の死郎さんはどうします？

死郎…そうだな……1行動使ってスクエアマップの隅まで「移動」

GM…あ、あれ？

死郎…もう1行動使って、シーンから「離脱」(笑)

タガ…ええ？

死郎…GMの許可が下りるなら、だが。

GM…かまいませんが……でもどうして？

死郎…オレの目的である「仮面ライダーの覚醒」は行ったしな。変身して闘うことも考えたが、オレを恨んでいる遥人に今、姿をさらすのはおもしろくない。

GM…わ、わかりました。許可します。

死郎…では、シーン離脱前にひと言。「フフ……面白いですね。(口調が突如変わって)面白いぞ『仮面ライダー』！ 貴様の見せる『死』楽しみにしている！」と『個性の発露』で一枚もらおう。

GM…では、死郎さんが離脱してようやく怪人の手番ですね！ 長かった……では、まず『ドラマアクト』で有名な一也さん。

一也…え？ あっ！ ほ、本官でありますか？

遥人…有名で(笑)

タガ…ドラマアクトは東さんしかいないからな(笑)

一也…ほ、本官は離れたんですが……。

GM…実は意外と飛距離があるんですよ。ギリギリ届きます。そんなわけで怪人から細長い触手が伸びて、一也さんを打ち据えます。

一也…そ、それは遠隔攻撃でありましょーか？

GM…もちろん……さて、命中は……(ニヤリ)7成功っ！

一也…はあぁっ？ 本官、非戦闘員の代名詞『ドラマアクト』ですよ！

GM…もちろん知っていますとも。さあ、受けるか？ 避けるか？ さあ、さあ！ どうします？

理穂…嬉しそうねえ(苦笑)

GM…ダメーじはたいしたことないから、避けるものありじゃないでしょうか？

「離脱」

戦闘からの離脱は、全員の許可があれば判定は不要。もしも離脱することを阻止したい人間がいる場合、アクトカードを遣うか「運動」で判定。

嬉しそうねえ

インシァティブが最後だったの
で、PCにフルボッコにされた
GMの密かな息抜き。

一也…『避け』が4しかない本官に、どうやって避けろと？ 受けますよ……ああ『受け』も低い。一個も成功してないであります(泣)

GM…それでも『受け』れば、ダメージは抑えられますよ。4点です。減らして下さいね……そして！

一也…ま、まだあるでありますか？

GM…もちろん！ 被弾した一也さんの腕はバキバキッと『凍結』！ 特殊状態『拘束状態』ですね。

一也…『ほ、本官の腕があ！』

GM…はっはっは！ 見ましたか！

タガ…本当に嬉しそうだな(笑)

理穂…『お、おじさん！』(すぐになんでも無い顔になつて)……つて『生物特殊能力』ガジェットの『凍結』の効果でしょ？ 効果適応のためには判定いるんじゃない？

GM…まあそうです。これから判定してもらうんですけど、演出を優先しました(笑)

理穂…ちえっ、私も持つてから自動成功なら良かったのに。

一也…お、おじさんの心配はしてくれないのかい？ 理穂ちゃん？

理穂…やだなあ、こんな心配してるじゃないですかあ(とつても笑顔)

一也…そ、そうだよ、そうなんだよね……。

理穂…なんか、かわいそうになつてきたな(苦笑)

GM…姪に心配されるかどうかはこの判定にかかってます。【肉体】で2成功以上出せば凍りません。

一也…【肉体】4なので半分成功しなければ……1成功でやつぱり無理であります。

理穂…『ああ、おじさんの腕が凍りついてしまったわー(棒読み)』

一也…シクシク。心配してもらつてのに心が痛いのはどうして？

GM…まだまだ行動は残つてるので、さらに続けてやりますよ。今度は腹部バカッと開いてそこから緑

の煙がポハッとでます。狙いは……タガさんだ！

タガ…な、なんだ？

理穂…もしかして『毒ガス』？

GM…正解『毒ガス』です。毒ガスは目標地点から直径3マスに毒を振りまく効果です。この範囲には、

タガさん、理人くんが入ります。これまた【肉体】判定で2成功以上出して下さい。

『凍結』

攻撃が冷気属性となるガジェット。その攻撃は『拘束状態』の効果になるかどうかの判定を追加して行う。難易度は【肉体】で2成功以上。攻撃が命中すると判定が発動。

『拘束状態』

『拘束状態』判定に失敗した状態。移動不可、命中と回避の判定5ダイスとなる。毎ラウンド開始時に再判定をし、成功すれば効果が解消。行動を消費して再判定を行うこともできる。

『生物特殊能力』

怪人が得る人間以外の生物の特徴を表すガジェット。『凍結』や『毒ガス』など様々な能力がある。

【肉体】

腕力、持久力、強靱さなどを表す数値。HPや近接攻撃のダメージにも影響する。

『毒ガス』

高低差がある敵には効かない上に、敵味方の区別なく毒の判定(【肉体】で2成功以上)を求めるガジェット。失敗すると「成功数」の出目が「6」のみになる毒状態が3ターン続く。

遥人.. 毒か。これはまずいな……。

GM.. 失敗すると、判定で《成功数》となる出目が『6』だけになります。効果は3ラウンドですよ。
タガ.. 普通なら出目の「5」と「6」が《成功数》になると考えると確立は半分になる……厳しいな。

遥人.. そのバットステータスはきつい……よしっ！ ガジェット『勇氣』を使う！

タガ.. 勇氣っ？ そうか、人間のみある力、判定ロールのダイスを4個追加する力だな！

遥人.. そう、振れるダイスは8Dになる！ 人間の力（ダイスを転がして）見せて……あれ、やばい（汗）

理穂.. ……で、出目、悪いわね。

GM.. えっと……結果は？

遥人.. ……1成功（泣）

GM.. よし！ これで遥人くんは《成功数》が出目『6』のみにまりました！

タガ.. 俺も避けるぞ……よし、2成功！

遥人.. な、なに？ 「こいつ、やるな！」とタガさんの動きに驚きます。

タガ.. こっちは必死に避けただけなんだが。毒をすぐに解除することはできないのか？

GM.. すぐに治すのはアクトカードですね。

遥人.. そんなのもってないですよ。でも、そっちの攻撃はこれで終わり！

GM.. と、思いかもしませんが、もう一回動きます。

遥人.. え、ええ？

GM.. 大勢の相手をするんだから、そのくらいの能力はあります。これはガジェットではなく、もとかから攻撃回数が多いエネミーとして設定しています。毒を受けた遥人くんに触手攻撃です……2成功！

遥人.. くっ！ 避けられるか……って、やっぱり安全策をとる。『受け』る！

GM.. 先ほどと同じく、ダメージは4点。さらに『凍結』ですので『肉体』で抵抗して下さい。

遥人.. き、厳しいな、だが……よしっ！ 2成功！ 凍結しない！

理穂.. や、やるわね………あ。とか、思っていないから！

GM.. なんですか、それは（笑）……でも『ギア・システム』までは凍り付かせられませんでしたか。

遥人.. 「その程度で、僕を凍らせられるかあ！」自意識過剰の『個性の発露』でカードをもらおう（笑）

◆第二ラウンド目

GM…それでは、最初は変わらず「サポートアクト」な理穂さん。

理穂…「おじさん。私物陰から見てるね」と4マス下がります。これで怪人から10マス離れたわね。

一也…「よし、おじさんにまかせろ！」……でも、結構やバイであります（苦笑）

タガ…凍り付いてるしな。それで1行動だな。次は？

理穂…私の羽『手裏剣』は『射程強化』で射程10が最大の魅力。当然攻撃よっ……でも低い1成功。

GM…でも『受け』しかやらないこの怪人……3成功。先ほどとダメージは同じはずですから、9点で

すか……うん、ほぼ理穂さんの攻撃で死にかけてますね（笑）

運人…ま、マジですか？

理穂…は、羽つよいゝ えへへ……。

タガ…次は俺か……怪人を見つめる。「苦しんでいるこの人を……倒すしか無い！」決心して身構える。

一也…「そ、そこな方！ 本官はこの状態だ！ 頼むぞ！」とアクトカードの交換をしませんかね？

タガ…「……ああ、やってみる。これが苦しみを断ち切ることならば！」と、カードを交換しよう。

一也…この『20・突撃』のアクトカードを渡すので使ってください！

タガ…これは、5マス進んで近接攻撃。ダメージにレベル+5点か。使える！

GM…移動攻撃ですね。1行動で済むというのは魅力ですよ。

タガ…よし！「うおおおおおっ！」と雄叫びを上げて跳び上がる！

疾風が巻き上がる。

叫びと共に、タガが空高く跳び上がったのだ。

青空に、ただ一点孤独な影がよぎる。

それも一瞬のこと。

「いつけえええええっ！」

次の瞬間には怪人めがけて、雷のような蹴りの一撃が繰り出していた。

鈍い音が響き渡る。

『射程強化』

遠隔武器の射程を5マス拡大するガジェット。ウィップなど物理的距離が決まっている物は除外する。バトルとサポートアクトが取得できる。

アクトカードの交換

PLは会話やロールプレイによって、手持ちのアクトカードを交換することができる。その場にはない場合は、回想など理由を考えれば交換可能。

『20・突撃』

移動と攻撃を1行動で行える『アクトカード』の効果。攻撃にはダメージも追加される。

腹部を貫かれた怪物。

震えるように仁王立ちしたかと思うと小さくうなる。

「ギギ……コレデ……シネ……ル……」

急速に色素を失い灰色になる身体。

そして青白い焰に包まれた可と思うと、ドサリと崩れた。

——灰。

それは、オルフェノクの行く末でもあった。

GM…見事です。その一撃で怪人は倒れました。

タガ……そうか、勝ったのか。元は人だと思えば、やはり素直に喜べないな。

GM…それでは戦闘は終了です。

逡人…こ、こいつ、強いっ？ 一体何者だ？ というところでアタマによぎる都市伝説……。

一也…「ま、まさか……噂に聞く『仮面ライダー』？」

逡人…いい、言われたっ（笑）だけど、本当にそんな存在が……？

GM…懐疑的になるのも無理ありません。タガさんのことにしても今の怪人のことにしても、いったんシーンを切って後々に解決していきましょう。

理穂…そうね。

喧噪は続いている。だが、遠くから死郎——オクス・ダは一部始終を見ていた。

灰が流れていった。オルフェノク……リントの亡霊のものだ。

新しい存在によって消えた亡霊の「死」

「死」を見せた存在。

「仮面ライダー……か」

興味を持ったのは、ヤツの持つ魂。淡く見えるのに、確かな輝きを持つ「生」

「まったく……愉快だよ」

最後のゲゲルを行う者は低く笑った。

scene10 抱擁——タガ・ヨシツミ

タガは裏路地を走っている。

「怪人」の姿で。人目を避けて。自らを隠すように。

——殺した。

怪人とはいえ、元人間を。

「俺は……俺も……怪人だ」

かすれ声でうめくタガ。その前に、人影が現れた。

GM：第1話最後はタガさんのシーンですよ。

タガ：俺はあの後、逃げるように現場から去っていた。「変身」したままだ。

GM：でも、そんな君の前に由美子さんが現れます。彼女も走って来たように肩で息をしています。

タガ：「……あ」呆然と立ち尽くそう。

GM／由美子：「はあ……はあ……見つけ、ました」

タガ：き、踵を返して逃げる！ まだ「変身」中だ。俺がタガだとはわかってないはず……。

GM／由美子：「待って、ヨシツミさん！」

タガ：「なっ……」ば、ばれているのか？

GM／由美子：「ヨシツミさん……なんですよね？」

タガ：ばれてるんだな。「……ああ」と頷いてうなだれる。

GM／由美子：「やつぱり」彼女が一步近づきます。

タガ：「来ないでくれ！ 近づけば……由美子さんも」殺すかもしれない……。

GM／由美子：「わたし、ヨシツミさんに言いましたよね」もう一步、近づきます。

タガ：「由美子さん？」

GM／由美子：「怖がらないでって」

タガ…「それは……言ってくれたが！」

GM／由美子…「ヨシツミさんはわたしを助けてくれた……わたしだけじゃない。あの人も……」

タガ…では、その言葉に怪人の最後の言葉がよみがえる。

GM…「コレデシネル」といった怪人の声音はどこか安堵していたものでしたね。

タガ…だからといって、心が晴れるわけじゃないが……。

GM／由美子…「大丈夫ですよ。ヨシツミさんは、怪人なんかじゃありません」由美子さんがタガさんのすぐ目の前にまで来ました。

タガ…「でも、俺は怪人……」

GM／由美子…「誰かのために戦ってるヨシツミさんは『仮面ライダー』になります」

タガ…「仮面……ライダー？」

GM／由美子…「誰かのために、心を痛めながら闘える人」そう言ってタガさんを抱きしめます。

タガ…「俺が……？」由美子さんの言葉に、少しでも心が軽くなる。

GM／由美子…「大丈夫。ヨシツミさんは、人間です。人のことを考えられるんだから」

タガ…「ああ……そう、願うよ」と深く頷こう。

その温もりにタガは安堵する。

記憶は戻らない。でも、新しい記憶をもって生きていこう。

そばにいてくれる人がいるのだから。

そう思えた。

彼らはまだ知らない。

この事件がほんの序曲であったことを。

第2話

scene1 新たな不安——タガ・ヨシツミ

ゆうやけが、今日も燃えるように沈んでいく。

怪人暴走事件から数日後。

商店街は、再び穏やかな風に包まれていた。

八百屋の客呼びをする声。

夕飯の材料を買いに来る子連れの主婦。

学校帰りに買い食いにいそしむ男子高校生たち。

日常の風景だった。

少し、居心地の悪さを感じて苦笑する。

俺は……タガ・ヨシツミはこの光景の中に溶けこむことができるのか。

人から離れた者は人の中でどう生きれば良いのだろうか？

GM…さて、**準備タイム**が終わったら第2話を始めます。最初はタガさんからですよ。第1話から十日ほど後、眉村由美子さんを迎えに行くシーンからスタートです。

タガ…記憶は戻ってないけど、由美子さんに認められて、少しは精神的に余裕が出た……って感じか？

GM…そうでしょうね。今、タガさんは由美子さんの家の近くにアパートを借りて暮らしています。

タガ…『仮面ライダー』として生きることを決めた以上、日々心構えをしつかりもっていかないと。

さすがに子猫のように飼われるわけにはいかん（笑）

GM…そうですね（笑）では、タガさんには由美子さんを迎えに行ってもらいましょう。由美子さんは

大学の講義の後、コンビニでバイトをしています。飼っている色んな動物を養うためですね（笑）

タガ…それはもともとだ（笑）では俺はそのコンビニに荷物を配送する仕事をしていよう。

準備タイム

マスカレイドスタイルでは各話の間に準備タイムを挟む。ここでは命運を一点以上消費する必要がある。何も取らなくてもかまわないものの、消費した命運で新たなガジェットを取得したり、レベルアップを行ったりすることがオススメ。消費する命運がない場合、次回以降の話に参加することができない。セッション中のPC強化タイムである。

またアクトカードを一枚消費することにより肉体HPもしくは追加HPが10点回復できる。

GM なるほど、配送業なのですね。

タガ 前回バイクに乗った時から「これは自分に合っている」と思ってたな（笑）

GM まあ、仮面「ライダー」ですからねえ（笑）

タガ それじゃ、コンビニに行って「今日のメール便はこれでぜんぶ？」と由美子さんに聞く。

GM 由美子 「ええ、それで最後ですよ。いつもお疲れさま」

タガ よし、荷物をバイクに積んでから小声で聞こう。「今日、仕事上がるのは何時ぐらいだ？」

GM 由美子 「えと、そうですね、5分後には上がれます、待っててくれるんですか？」

タガ もちろん。外で待ってるよ」と由美子が出てくる間にバイクを二人乗りできるようにしておこう。
メール便のついでに送るつもりだ。

死郎 良い演出だな。『個性の発露』でアクトカードをもらったらどうだ？

タガ それも考えたんだが……俺の『活躍力』は5しかない。これ以上もらうとあふれる。

GM 逆に現在所持しているカードがイマイチなら、どれか1枚を捨て札にして、新しいカードを取るというの手ですよ。カードを回して有利な布陣にするのです。

タガ なるほど。とりあえず今はやめておくよ。

GM 由美子 「おまたせ」と由美子さんがコンビニバイトを終えて出てきます。

タガ 「しっかりつかまっていってくれよ」と言いながらバイクを発進。

GM では、バイクが赤信号で止まると、由美子さんはいつもよりギュッとタガさんに抱きついた腕に力をこめました。

タガ 「由美子さん……？」驚くけど、安心させるように手に手を重ねましょう。

GM 由美子 「（声をひそめて）ちょっと……その、相談したいことがあるんです。時間あります？」

タガ 「（即座に）メール便が少々遅れますが、なあに、いつものこと」（笑）

理穂 ク、クビ決定ね（笑）

運人 ダメだこの人……「仮面ライダー」かもしれないけど、社会的な方面はまるでダメ（笑）

GM では、二人が由美子さんの家に向かったところで一端シーンを切りましょう。

〔活躍力〕

アクトカードを持てる枚数を表した数値である。

scene2 もう一人の……—古田遙人

先日の『怪人化』事件。

怪人を倒したのはG3でもオルフェノクでもない。

仮面ライダー。

バカな、と遙人は思う。

しかし『ギア・システム』で「力」を持ったはずの自分にはできなかったこと。

一体……ヤツは何者だ？

GM…では、ところ変わって流星医院です。

遥人…僕は先日の『仮面ライダー』を調べているってことで良いですか？

GM…そうですね。後は『怪人化』についても調べてみましょう。

理穂…あ、それなら私も出ようかな。

GM…かまいませんよ。同僚ですしね。場所は……。

理穂…私の診察室でいい？ カウンセラーだからちよとした、リラックス空間になってるの。

GM…わかりました。

遥人…「三津枝。先日の『怪人化』について何かわかったか？」

理穂…「そっちこそ例の『仮面ライダー』のことわかった？」と小さく笑うわね。

遥人…「調べたが……『仮面ライダー』はやめろよ」と不満そうに言おう。

理穂…「フツ『ギア・システム』は目立てなかったもんね。否定するのわかるわ」

遥人…「くっ……」凶星をついてくれる。

理穂…「ま、次は期待はずれはナシよ」

遥人…「わかってるさ。僕の『力』がこの程度だと思ふなよ」

GM…さ、三下台詞っぽくないですか？

遥人…その三下を意識してます。僕は『仮面ライダー』らしからぬ『仮面ライダー』なので（笑）さて、
実際調べられたんですか？

調べている

PCが何かを調べたいと思った場合、GMに宣言してみてもかまわない。GMはそれを調べることも可能かどうかを判断し、可能ならば判定の能力値を決めること。

GM…そうですね。それではまず『怪人化』についてどんなことが調べられたか理穂さんに判定してもらいましょう。【機知】ですよ。

理穂…はい。私の【機知】は10あるから余裕余裕……きやつ！

遥人…うわ……出目が「1」ばかり（笑）

理穂…1成功。ぐずぐず。

GM…そ、それもすごいですね。

理穂…わ、私みたいなカンペキな女の子に弱いトコがあるってチャーミングじゃない？　そうよ！　定型文なヒロインの由美子さんと違うのだよ！　定型文なヒロインとわ！

遥人…なんで対抗してるんだよ（笑）

死郎…可愛さとは性格的なものであって、出目は違うような気がする（笑）

理穂…外野、うるさーい！

死郎…はいはい。

GM…とにかく、1成功でわかることですね。以前に投薬濃度を増したために起こった『灰化』事件とは違うようです。怪人化した患者さんは皆、慎重に治療されている人たちでした。別の要因が暴走を引き起こしたようです。

理穂…あとは？　その別要因って？

GM…1成功ではこのくらいかと（笑）

遥人…今までのまとめのようなことがわかったただけだな（笑）

理穂…じよ、状況確認は大切でしょ！

GM…では、次は遥人さんですね。タガさんのことについてですね。同じく【機知】で。

遥人…僕の【機知】は5しかないんだよな……。

理穂…あ、そうだ。GM、これって『協判定』ができるところ？

GM…先ほどとは違う判定ですし、理穂さんはタガさんのことを調べてないから……良いでしょう。『協判定』をすると自分の行動をロストする代わりに協力した相手の判定に+2Dできます。

理穂…「ほら、あのバツタ怪人の資料！」と資料を渡すわ。

遥人…「三津枝も調べてくれたのか？」

1成功

2成功が「通常の成功」なので、1成功は「ギリギリ成功した」程度であり詳しいことはわからない。

【協判定】

自分の判定をしないことで他のPCの判定に+2Dすることができ行動。

資料を渡すわ

「協判定」には何らかのロールプレイが必要。行動でも台詞でもかまわない。別にツンデレである必要はない。

理穂…「た、たまたま見つかったからよ。アンタのためにやったんじゃないんだからね!」(笑)

GM…何故ツンデレに(笑)

遥人…「な、なに怒ってるんだよ」と鈍感力発動(笑)さて、判定は7Dで……お、3成功。

理穂…「ほら、私のおかげでしょ!」

遥人…「はいはい、ありがと」……で、何がわかったんですか?

理穂…「むー。おざなり」

GM…まあまあ、理穂さんも頬をふくらませていないで。かなりのことがわかりますよ。彼の名前は「タガ・ヨシツミ」です。

遥人…な、名前までわかるんですか?

GM…もちろん。なぜならスマートブレイン社にタガさんの資料はありますから。

タガ…ど、どういうことだ!

理穂…あらら。シーンに出てないのに介入しちゃって。

タガ…自分のことだからな……当然気になる。

GM…スマートブレイン社の別部署で『超能力』について研究をしている機関があります。タガさんはその『実験体』だったのです。

遥人…つてことはタガさんはそっちの機関のエリート?

GM…いえ、まったく逆です。適当にさらってきて実験をしたものの、失敗作として廃棄されたのです。

理穂…は、廃棄……? でも『超人体』に覚醒してるじゃない。

GM…廃棄された後に『超人体』に覚醒して生きながらえたのです。それで逃げ出したようですね。

遥人…つまり「出来損ない」か。でも、あれだけの強さを……?

GM…それは不明です(あっさり)

遥人…そ、そうなんですか?

GM…ええ、超能力の研究機関での成功例よりもタガさんの力は上回っています。しかしその理由まではわかっていません。

遥人…「どうしてそんな『力』が……?」

タガ…『愛』だ(断言)

「超能力」

人間のみが使える超常能力。怪人や超人の能力とは別。

運人.. やっぱりそうなりますか(笑) でも、このキャラクターはわからないだろうなあ。
GM.. そうかもしれないですね(笑) では、その『力』を持つタガさんのシーンに戻りましょうか。

scenes 浸食——タガ・ヨシツミ

GM.. そんなわけで由美子さんのアパートに行きましょう。

タガ.. (突然、とつてもカッコイイ声で) フツ、初めて遇った男に……積極的だな。

GM.. いやいや、タガさん、第1話を台無しにしないでください(笑)

理穂.. 外側から見ると、フリーターの男が毎日女性の家に上がりこんでるのよね……。

死郎.. ヒモか(笑)

タガ.. 違う! ……と思う。

GM.. なんで自信なくなってるんですか(笑)

GM/由美子.. 「とりあえずあがつて下さい。散らかっていてごめんなさい……きゃつ、ちよつと出てきちゃダメよ」とよちよち歩きの子猫を抱き上げる(笑)

タガ.. それじゃ、俺も子猫を抱き上げて「いや、相変わらず片付いてる。うちのボロアパートとはえらい違いだ」……と言いつつ、もしかして、猫、増えてないか?(笑)

GM/由美子.. 当然増えてますよ(笑) 「コーヒーにはミルクだけで良かったですよね」

タガ.. 良く覚えていてくれるな。「いつもすまないな。それで……相談とは?」

GM/由美子.. 「わたしこそ、いつもありがとうございます。最近何かと物騒ですし……」

タガ.. 「あ、ああ、そうだな先日のもあるしな……」と、言いつつ本題にならないので戸惑おう。

GM/由美子.. 「ヨシツミさんがそばにしてくれるから心強いです」と抱き上げた子猫をなでなで。

タガ.. 「ああ、信頼に応えられるよう、努力するよ」そんなじゃ、こっちは子猫を箱に戻そうか。「うわっ、五匹ぐらい増えてるぞ」(笑)

GM/由美子.. 「ヨシツミさん……」彼女は潤んだ目を向けます。そこには不安がありありと見えます。

タガ.. おっと……こいつは思ったより悩みの根は深そうだな「由美子さん? 話とは?」

ヒモ

知らない人は一生知らなくて良い言葉。タガはアパートの敷金や礼金や保証人をどうしたのだろうか。また、食事は由美子の家に入りこんでいるようだ。

GM…その質問に、由美子さんは深刻そうな顔をします。

タガ…「どうしたんだ……すまない、この程度しか訊けなくて」と悔やむように呟く。

GM／由美子…「最近……体調が悪くて……」と由美子さんはか細い声で言います。

タガ…「体調が……？ 風邪……ではなく？」そういえば第1話でも病院に行っていた……。

GM…その時は遥人くんが診て「**オルフェノクになる素質がある**」と判断したのですよ。

タガ…そ、そうだった！ 自分のことに手一杯で失念してたけど、由美子さんもけっこうな状況だったんだ！ ……といってもキャラクターの俺は知らないが。

GM／由美子…「ええ……時々意識を失うんです」呟いた言葉。肩が震えています。

GM…由美子さんの話では、時々意識が飛び、気づくとまったく別のところにいることがあるそうです。

タガ…「つまり、夢遊病のようなもの？」何だ？ オルフェノクになるにはそんな状況になるのか？

GM／由美子…「でも、それだけじゃないと思うんです」と由美子さんは立ち上がり、壁に近づきます。

タガ…壁……何かあるのか？

GM…子猫たちの入っている箱をどかすと、そこには爪痕があります。

タガ…（すかさず）猫のじゃないのか？

GM…あ、そうか（笑）でも違います。子猫たちが付けた爪痕にしては、禍々しく、深い爪痕です。

タガ…「そ、それは……？」

GM／由美子…「朝になったら……ついていたんです」

タガ…「一体……？」

GM／由美子…「わたしも……『怪人』になりかけているんでしょうか？」

タガ…「ば、ばかな……そんなことはない！」と否定しよう。しかし俺も「怪人」もどき。言葉が弱い。

GM…タガさん自身はどうして自分があの姿になるのかわかっていませんからね。

タガ…そういうことだ。

GM／由美子…「でも、先日の『怪人化』事件。あれも突然でした」

タガ…その時の状況をよく知らないんだが……。

GM…由美子さんの話では、由美子さんに道を聞いていた人が急に苦しみだして、怪人化したそうです。

タガ…由美子さんと話していて？ 気になる情報だな。

オルフェノクになる素質
一度死んだ人間がオルフェノクとして覚醒するためには、特殊な素質が必要である。

GM／由美子…由美子さんはタガさんの手を握ります。「ヨシツミさんがいる。怪人になったってかまわない……でも」

タガ…もちろん、俺を受け入れてくれた人だ。俺が受け入れないワケがない。力強く肩を抱こう。

GM／由美子…「意志があるならまだ良いんです。でもわたしの知らないところで何かが起こっている。そんな不安が抜けなくて」

タガ…「大丈夫、大丈夫だ」としか言えない自分がもどかしいな。

GM／由美子…「ヨシツミさん、わたしがもし怪人になって暴れるようだったら……」

タガ…「やめてくれ！」と鋭く否定する。

GM／由美子…「でも……」

タガ…「俺がついている。そんなことはさせない！」と励ます。GM、由美子さんの不調が『怪人化』に関係しているものかどうかわからないか？

GM…【機知】で判定してみて下さい。

タガ…【機知】？ さ、3Dしかふれない……。

GM…後は愛でカバーして下さい（笑）

タガ…ア、アクトカードでブリストできるものは『35・ネーミングパワー』……判定の際に技の名前を叫ぶことで、判定に+8D追加……ダメか？

GM…技ですか？ この場合。

タガ…「愛の絆！」とか（笑）……だめ？ やつぱりダメだな（自己完結）

GM…こんな時に使えるガジェットは無いのですか？

タガ…そうか、ガジェットか！ すると……『勇氣』？

GM…『勇氣』ならどんな判定にも4D足せますよ。

タガ…『友情』は？

GM…そっちは別のキャラクターを支援する時に使えるガジェットですよ。

タガ…『勇氣』を使う！「由美子さん大丈夫です」と彼女を励ましつつ「俺がしっかりしなければならぬ……」と自分を鼓舞し、勇氣を出す！

一也…おお！ カッコイイであります！ さすが仮面ライダー。

わからないか？

PLが知っている情報でも、PGが知らない場合がある。この台詞は判定によってそのギャップを埋めようとする、GMへの提案である。

『35・ネーミングパワー』

判定の際に自分で考えた技の名前を叫ぶことで、判定に+8する「アクトカード」自分がカッコイイと思う技名を考える。

『友情』

人間にしかとれないガジェットで、仲間に協力する行為に対して判定ダイスを+4Dする。使用回数は2回。

タガ…基本3Dに勇気の+4Dで計7D! ……ああつ? あ……3成功。

GM…焦った声を上げたわりには良い目ですね(笑)

タガ…出目の「1」「2」が多いように見えてな。

理穂…確かに、**極端な出目ね**(笑)

GM…3成功ならわかりますよ。タガさんが由美子さんを励ましていると、一瞬彼女の背中がポコポコッと隆起したように見えました。

タガ…こ、これは一刻も早く由美子さんを助けなければ。この状況に対応する病院なんてあるのか?

遥人………GM、シーンに出ていない人と出ている人でアクトカードの交換はできますか?

GM…可能ですよ。この場合シーンに出ている人が「回想」という形でシーンに出ていない人とロールプレイをして、その上でカードの交換をします。

遥人…よし、タガさん。先日あった『ギア・システム』の男を思い出すんです!

タガ…わ、わかった? 「そういえば……先日の怪人事件で出会ったあの強化服の男……」

遥人…僕『スマートブレイン社』って思いっきり名乗っちゃってるんですよ(笑)

タガ…え……あ、ああっ! そうだった! つまりスマートブレイン社は怪人の対応策を練っている?

遥人…そうです。そして『流星医院』はスマートブレイン社傘下の病院であることは周知の事実!

タガ…なるほど、それならその病院に行けば、何とかなるかも!

GM…アクトカード交換でストーリーを進めましたか。おもしろい進め方ですね。交換して下さい。

タガ…遥人さん、助かった。

遥人…いや、そうとも言えませんよ(笑)

タガ…え?

GM…では、由美子さんは涙で潤んだ瞳でタガさんの服を掴んでいましょう。

タガ…「大丈夫です。病院で診てもらえばすぐ原因がわかりますよ」

GM/由美子…「病院ですか? そうだ、わたし先日にも病院に行っているんです。その薬を飲んじやいますね。それから改めて病院に行きましょう」

タガ…病院……? ま、まさか……。

GM…そう、彼女ののもって来た薬の袋には『流星医院』と書いてありました……。

極端な出目ね

この時のタガの目は「1」と「2」と「5」と「6」しか無かった。

scene4 覚醒させるもの——古田遙人

数日前に起きた、怪人暴走事件。あるはずのないこと、である。
不完全な形で覚醒するオルフェノク。

他の要因が……そういつているが、その要因は一体なんなのだろうか？

GM…ところかわって流星医院のシーンですね。前のシーンから一日経った朝です。

理穂…病院って夜は診察やってないものねえ。

遥人…えっと流れからすると、このシーンは由美子さんが診察に来るシーンかな？

GM…その通り。当然タガさんもつきそいで来てますよ。

タガ…いつの間にか**強制登場**か（笑）まあ由美子さんのことだ。バイク便をやっている場合じゃない。

理穂…バイク便？ メール便じゃなかったつけ。

タガ…一身上の都合で職替えをした（笑）

理穂…その仕事も長続きしそうにないわねえ……（笑）

タガ…人には優先順位というものがある！

理穂…ま……いいけど。

遥人…僕は由美子さんの主治医だから彼女を診ることになりますよね？

理穂…古田の診察室か……私はまだ出れないわね。

GM…そうですね。遙人くんの診察室に由美子さんとタガさんが入ってきます。

遥人…「この顔は資料であった……『タガ・ヨシツミ』？ どうしてここに？」と驚こう。

タガ…一瞬でバレたな（笑）

遥人…とりあえずは患者さんの方に集中します。

GM…由美子さんの来診目的はいつもの体調不良のことですね。ところでタガさん？ タガさんとしては、この病院に対してどんな思いを抱いていますか？

強制登場

自分が知らないうちにGMや他のPCによってシーンに登場させられていること。

タガ…そうだな……現状、助けになるのはこの病院しかない。ただ『薬』をもらっているのに体調が良くならないということに対しては警戒感を覚えるな。

遥人…「眉村さん、調子はどうです？」と検診します。さらに「あの薬は服用していますか？」と質問。

タガ…「ぴくりと眉をひそめて」……薬？」そのわりに何の改善もないが。

GM／由美子…「はい、ちゃんと飲んでます。でも時々意識が途切れることがありますよ」

遥人…「ええ、それはこの病気の典型的症例です。大丈夫ですよ」

タガ…病気の典型的症例？ 怪人化とは関係ないのか？ と迷う。ううむ。プレイヤーが知っていてもキャラクターが知っていないのはもどかしい（笑）

GM…そこはTRPGの醍醐味と楽しんで下さい（笑）では、主治医である遥人さんは病気について【機知】判定して下さい。3成功以上でわかります。

遥人…【機知】は5だから……きついな。

理穂…は、判定が来るの？ じゃ、GMちょっと出ても良い？

GM…え？ まあ、かまいませんが。

理穂…それじゃあ、トットツと診察室のに駆けこんで「古田ッ、ちょっと聞きなさいよ！ ……お？ おほほほ」

タガ…「は、はあ……女医さん？ ど、どうも？」

理穂…「あ、ええと古田先生、聴診器が逆ですことよ」……と、近づきます。

死郎…可愛く言っても、手遅れだ。

理穂…シーンに出てない人、うるさいわね。「（小声で）ちょっと！ 患者が来てたなんてきてないわよ！」

遥人…「（やっぱり小声で）いや、言ってた、看護師がメッチャ言ってた」

理穂…「まあ、いいわ聴診器元に戻すから、じっとしてなさい……まったく、手間がかかるんだから」

遥人…「いててっ！ 首に引っかかっている、引っかかっているよ！」

理穂…てなワケでアクトカードの交換よ。『03・得意分野』ね。分析判定に+6Dよ。

遥人…な、なるほど。ただ単に『活躍演技』をしたかったってワケじゃなかったのか。

理穂…「当たり前よ！ 好んでアンタなんかに関わりたいんじゃないんだから！」

TRPGの醍醐味
PLとPCの差を楽しむのもTRPGならでは。ロールプレイを楽しんでほしい。

『03・得意分野』
自分の得意分野の判定に+6Dする『アクトカード』

GM／由美子…「どうして女医さんはあんなにツンツンしてるんでしょう？」（笑）

タガ…「なんか……やっかいなツンデレがいるぞ」（笑）

理穂…「ち、違うわよ！ 患者さんはさっさと元気になるのがいいじゃない！」と、出て行くわ。

GM／由美子…「は、はあ……出て行かれましたね……」ってことで良いですか。

遥人…よし、11D投げるよ……4成功！

理穂…見たか！

タガ…いや、Vサインされてもな（笑）

GM…たいしたものですよ。遥人くんは思い出します。由美子さんは『オルフェノク』に覚醒していな

いものの、素質があるとしてマークしている一人だと。

遥人…それは第一話にあった話ですね。

GM…そのため、薬物を投与してはいます。

遥人…オルフェノクに覚醒するためってことですよね？

GM………と、遥人さんは思っていました。

遥人…え？ 違うんですか？ 僕はそのつもりで処方してたんですが……。

GM…実は、とある人の手によってその薬がすり替えられていたのです。

タガ…ある人か……って、言うまでもなく、この院長だらうな。

GM…その通りです。三好院長によって、由美子さんは覚醒を早めるための薬ではなく「不安定な状態

を維持させること」を目的とした薬を投与されているのです。

遥人…不安定を維持する？ オルフェノクにするんじゃないかって？

GM…その通りです。今の彼女はオルフェノクになるかどうか、曖昧な状態です。そのため薬を飲まな

いと、彼女は暴走する可能性——第一話で倒した『怪人化』の人のようになってしまうと考えられます。

遥人…でも、どうして院長はそんなことを……。

GM…もっとも、今日の問診の結果を見るに、オルフェノクの覚醒の方がより近づいているようです。

遥人…多少安定はしてるってことか。しかし、院長は何を考えているんだらう？

GM…それと遥人くん。あなたは**4 成功もしたから**わかりますよ。由美子さんからは、知られていない

物質が発生しています。

4 成功もしたから

通常成功が2成功。この場合4成功すれば、かなりの情報が入る。最終的にはストーリーの流れをかんがみて、GMが情報の範囲を判断すること。

逕人…知られていない物質？ それは？

GM…彼女のフェロモンが関係している……とまでわかります。

逕人…よくわからないけど、由美子さんはもっとしっかり調べた方が良さな。

理穂…あの三好院長が裏で何をしてるかも気になるしね。

逕人…「そうですね、眉村さん、一度検査入院をされたらどうでしょうか？」

タガ…「だったら「検査入院だって！」と割りこみますよ。」

逕人…「ええ、病気の時というのはとかく不安なものです。データ的な面ではあるものの安心できる要素があるというは、心の安定に繋がりますよ」こいつ、何か気づいているのか？ と思いますね。

タガ…「それより先生、ちゃんとした薬を処方しているんですか？ 由美子さんはちつとも治っているようには見えないが！」

逕人…ううむ。処方している薬に問題はありそうだし……さて、どうする？ いや、ここは「この症例ではどうしてもそう見えてしまう部分があるのですが……」と偽ろう。

タガ…「見破れるか？ えっと……」【機知】？

GM…タガさんの【機知】と逕人くんの【器用】の対決ですね。

タガ…【機知】「苦手なんだ……うわ、失敗。」

逕人…こっちは1成功ですが……勝ちますね。

GM／由美子…「タガさん、やめて。先生もわたしのための事を思っていて下さってるんだから」と由美子さんも説得してきます。

タガ…ゆ、由美子さんも説得か……これは弱いな。

逕人…「結果が思わしくないことは申し訳ありませんが、我々は治すために最善の努力をしています」

タガ…「それはそうかもしれませんが……」

逕人…「眉村さんも疲労がたまっているようですし、点滴をしましょうか。別室に用意させますので」と会話を一度打ち切ろう。

GM…どうするつもりですか？

逕人…タガさんの正体を追求します。タガさんと僕の考えは基本的に正反対ですから、対立をしておきたいかな、と。

【器用】

精密作業や繊細な行為を表す数値。戦闘中の遠隔武器の命中にも影響する。

対決

対抗判定のことで、競争や力比べといった二人以上が競う場合に行う。GMが指定した能力値を使って判定し、成功値を比べる。高い方が勝利する。同値の場合は再判定を行う。

タガ..確かに……過去のある男と過去のない男だから、**対立**はあるか。

GM..おもしろいですね。それでは由美子さんは看護師に連れられて診察室から出て行きましょう。

タガ..「それじゃ、俺も……」と出て行くとする。

遥人..当然止めますよ。「まあ、待って下さいよ『仮面ライダー』？」と皮肉をこめて（笑）

scenes 対峙——タガ・ヨシツミ&古田遥人

タガ..「な、なにっ？」診察室を出かけたところで振り向く。

遥人..動揺を見ながらニヤリと笑う。「そう、我が社の実験体……でしたね」

タガ..「な、なに？ そうなのか」（笑）

遥人..「し、知らないのか……？」と動揺（笑）

タガ..「あ、ああ、俺は記憶が無いので……ってスマートブレイン社の実験体？」

GM..衝撃の事実発覚ですね。

タガ..いや……もう少し衝撃的に知リたかったが（笑）しかし、こうなるとこの『流星医院』に対する不信は一気に上がるな。

遥人..「記憶喪失……それがどうして？」と疑問を投げかける。

タガ..「どうして？ 俺が記憶をなくしたのは、おまえたちのせいだろ？」確証は無いが、決めつける。

遥人..「違いますよ。記憶喪失の人間がどうしてあの患者にこだわるのか……そう思いましてね」

タガ..「俺を助けてくれたから。それじゃ不満なのか？」

遥人..「たいした期間でもないでしょう」自分の恨みの時間に比べれば……短い時間のはずですよ。

タガ..「時間なんて、関係ない。俺にとって大切な人だ」

遥人..首をひねります。遥人としてはバックボーンのないことに疑問は覚えても共感できないはず。

GM..家族を殺され、復讐のために今の自分を形成してるのが遥人さんですからね。

タガ..「とにかく由美子さんの身体の異変だ。おまえは……おまえたちは一体何をした！」

遥人..「心外ですよ。僕は医者です。彼女に対して最善の手段を取っていると信じてます」

対立

マスカレイドスタイルではPC間対立のルールがある。無論PL双方が同意してから対立演技を行うよう心がけてほしい。

GM…し、「信じてる」なんですネ。

選人…患者さんを調べて治療法を探る……完璧な医療が存在しない以上、そういう考え方をしますよ。

タガ…「それじゃ、どうして由美子さんは治っていないんだ！」

選人…「彼女が『普通』でないことはわかってるんじゃないですか？」と質問返し。

タガ…「そ、それは……」『怪人化』という恐れを感じているからうまく答えられないだろうな。

選人…「フン、貴方の予想は正しいですよ。彼女はオルフェノクになっかけている」といつて、由美子さんは不完全な覚醒状態であるということ。不安定であるものの、暴走しないように薬を投与していることを伝えよう。

GM…まあ嘘ではありませんね。事実のすべてでも無いですが。

選人…「タガさん。貴方だけでは、眉村さんは死にますね」

死郎…オレと同じようなことを（笑）

タガ…「なっ……そ、それはどういう意味だ！」当然、狂極さんが第1話で言ったことがばりフレインする！ここは『感情発言』で怒りをあらわにして選人さんの胸ぐらを掴む。

GM…あれ？確かタガさんの活躍力は5ですよ？カードは活躍力までしかもてませんよ。

タガ…わかつている。2枚もらって、捨て札を作る。カードを回すことにする。

理穂…むむむ。事態が急変してきたわね。それじゃ私も診察室に行こうかな。

死郎…おっと、そこは同行させてもらおうか。

GM…死郎さんも登場するのですか？

死郎…ああ、『人間体』で他のキャラクターと今のうちに顔を合わせておきたいからな。特に導いた『仮面ライダー』にも興味がある。

理穂…わかったわ。死郎さんは葬儀屋さんだから、病院とも関係あるでしょ？

死郎…出入りしている業者、ということで三津枝と顔見知りでかまわないか？

理穂…りょーかい「ちよっと、患者さんを待たせてるわよ……」と狂極さんとどうしようと部屋に入る。

選人…すると、胸ぐらを掴まれている僕がいるわけだ（笑）

理穂…ちよっと、なにやってるのよ！

カードを回す

活躍力（カードの保持枚数）を超える場合でも、活躍演技によってカードを引くことができる。新しく引いたカード手札に加えてから、要らないカードを捨てて「活躍力」の値にあわせること。

『人間体』

グロンギ属の本性は『怪人体』だが、ほとんどの個体は普段人間の姿を取って生活している。人間に変身するためのガジェットである。能力値は人間並みに下がる。

scenes 交錯——狂極死郎&タガ・ヨシツミ

病院。

死の匂いは甘美だが、少し当てられる。

だが、この匂いの中でも『生』を掴んであがいている者がいる。

おもしろい、もっともつと『生』とその裏側を見せてみる。

オレはまだ、死の縁にたどりついていないのだから！

GM：胸ぐらを掴み上げたところに理穂さんと死郎さんが入ってきたんですね。

死郎：「おや、お取り込み中でしたか。お手伝いをしましょうか（ニコニコ）」

理穂：「え、笑顔なのね……怖い……」

遥人：「患者の付き添いが激昂しまして」強がってますけど実は僕は、タガさんよりも**【肉体】不足なので**、

目が泳いでます（笑）

理穂：「う、ウチの古田に何やってるのよ！……警察……私のおじさん呼ぶわよ！」実際、警察来ら

れると困るけど（笑）

死郎：「そうですね。人目につかないところでやって下さい。そういうのは、ね」

GM：人目につかなければ、やって良いと？　さすがですね（笑）

タガ：それじゃ、入ってきた狂極さんを見て驚愕。「お、お前はっ！」何しろ、俺を『仮面ライダー』と

して立ち上がらせた男が目の前にいるんだからな。

理穂：「あら、狂極さんと知り合い？」

死郎：「ええ、少しね。お久しぶりです」と、タガさんに挨拶。

タガ：「あ、ああ……どうも、その節は……狂極さん？」さすがにここで自分のもう一つの姿を公表さ

れるのも嫌なので、手を離して流れに乗ろう。

遥人：「ゴホッゴホッ（咳きこむ）」

死郎：「ええ、狂極です……その」

【肉体】不足なので

数値はわかりやすいバロメータ
なので演出にも使える。

タガ…「タガ・ヨシツミだ」名乗ろう。

死郎…「そうでしたか。タガさんですか」と笑顔で手を差し出す。

タガ…「貴方は、どうしてここに……」と握手をしながら聞くぞ。

死郎…「ボクは葬儀屋です」で。タガさん怪我でもなさったんですか（ニコニコ）

タガ…「いや、今日は付き添いで……」

死郎…「そうですか。それは残念です」とこれまた笑顔だ。

遥人…「し、死郎さんが笑みしか浮かべてない……こ、怖い（笑）」

死郎…オレにとって『死』を見るといいうのが生き甲斐とも言えるからな。それにグロンギだから人とはズレているのも当然だ。

理穂…『いざという時のご用命は是非とも私に』ってこと？ 悪趣味ねえ死郎さん（笑）

タガ…「ははは……。狂極さん、冗談がきつい人ですねえ」やはり、読めない人だ。俺が『怪人』の姿でもたいして驚かなかった人だし。

死郎…と、いうことで『感情の発露』で一枚もらおう。シーンにあまり出ていないのでカードが少ない。

遥人…さて、復讐の対象が目の前にいるわけだが。

GM…それは血の雨がふる序曲ですか？

遥人…とは言っても僕は死郎さんがグロンギ……怪人の時の姿しか知らないからね。

GM…あくまで出入りの業者として知っているところでしょうかね。

遥人…そうでしょうね。「おや、狂極さん、また来られたんですか」ちよっと冷たい口調で。何か感じるところがあるのかもしれない。

死郎…「ええ、仕事が忙しくて大変です」

GM…『怪人化』事件の真っ最中ですから、被害者は少なくないでしょうね。

遥人…「まったく、本当に死肉に群がるハイエナのような商売ですね（さらり）」

タガ…うわっ、ストレートだなオイ！

GM…本当に仇だって知らないのでしょうか（汗）

死郎…「そうほめられると、困りますねえ」あ、また『活躍演技』で、アクトカードを一枚もらいうぞ。

理穂…く、空気読んでないにもほどがあるわ！

ボク

死郎は「人間体」の時、慇懃だ
がズレているキャラクターを演
じるために『怪人体』の時と性
格を変えている。

葬儀屋です」で

最近の怪物が事件以外でも、流
星医院にはよく仕事で出入りす
るらしい。

GM..「そうこう話をしていると、院内放送が流れます『古田遙人先生、三津枝理穂先生、三好院長のお呼びがかかっています。至急院長室まで来て下さい』とのことです。」

遥人..「それなら『呼び出されたので、これにて失礼します』」

理穂..「はあ、めんどい『お待ち下さい。診断の結果を出して薬を処方しますから』とタガさんに言う。」

遥人..「それじゃ、僕たちは退場しますよ。」

死郎..「では、二人が出て行ったところで『何かやっかいごとですか?』」

タガ..「あ、貴方は何者なんだ? 俺の『あの姿』をみても何とも思っていないようだったし……」

死郎..「職業柄そういった方の話も聞くんです。『怪人』も『仮面ライダー』も……ね(ニコニコ)」

タガ..「そ、そうなんですか……?」あの時は狂極さんの一押しで由美子さんを救えたのだから、ある程度警戒を解こう……といっても、なんでいつも笑顔なんだこの人は(笑)

死郎..「そうなんです。さて、ボクで良ければ相談に乗りますよ」

タガ..「それじゃ相談する(笑)『実は俺の知り合いの由美子さんの調子が悪くて』と説明。」

死郎..「それは大変だ。それでこの病院にご厄介になっているわけだ」

タガ..「俺自身はこの病院には懐疑的なんだが、行きつけの病院がここなので仕方がない」

死郎..「そうですか……何かあったらボクに連絡を。協力しますよ」と励ましてやる。

タガ..「い、意外だな。俺に関わるのか?」

死郎..「せっかく『死』に近そうな存在がいるのに、関わらないのもつまらないのでな。」

タガ..「あ、ありがとうございます」『死』に近いって不吉な……。

死郎..「いやいや、どうなるかリントの亡霊を抹殺することと同じく楽しみだよ。タガがどんな選択をするのか……な。」

scene6 その影で——東一也

「もうやめた方が良い、東」

「な、何故でありますか!」

先輩警官に東は食らいつく。

『怪人化』事件の打ち切り通告。

自分も警察という組織の人間。本来なら従うのが正しい対応だ。
正しい？

本当に、そうか？

これが……これが正義か？

GM…さて、ところ変わって東一也さんのシーンです。

一也…おや、ここで本官でありますか。

GM…『怪人化』事件の後、一也さんに言い渡されたのは、事件の捜査打ち切りでした。

一也…な、なんと！ せっかく色々調べていたのに！

GM…これまでシーンになかったのは、調べていたんですね。

一也…そう理解してくれると色々助かるであります（笑）

GM…それで？ 一也さんは独自に調査を続行する……と？

一也…上からは色々言われましたけど、しかしこのまま迷宮入りさせることはどう考えても正義ではないであります。調査をするですよ。

GM…わかりました。では『劇的判定』をしてもらいましょう。

一也…げ、『劇的判定』？

GM…今回の場合、一也さんは「独自に一人で、様々な面から事件を調べた」ということになります。難易度は「3回判定して《成功数》が合計12成功になること」です。ちなみに、使えるのは「動き回った」ので【運動】もしくは「聞き込みを考えた」ので【機知】です。

一也…さ、三回で合計数が12でありますか。本官は【運動】【機知】ともに4。き、きつい……。

理穂………ねえGM、おじさんのところに宛名不明の小包が届いたってことにして良い？

GM…あ、宛名不明……不審な感じですが、何を？

理穂…シーンに出るのは難しそうだけど、私の知ってる情報をアクトカード『39・アドバイス』として送りたいの。これで一回の判定は+8Dできるでしょ。

『劇的判定』

ある程度のプロセスを踏んで行いたい判定を演出するための手間のかかる判定方法。GMが指定した回数で、指定した《成功数》に達したら成功である。この判定ではGMが許可すれば途中でシーンに登場している別のキャラクターと交代してもかまわない。

小包が届いた

回想という形を取ってはいないが、おもしろい演出なので採用した。

シーンに出るのは難しそう

立場や状況など、シーンに出なくても、理由を考えて演技すればアクトカードの交換は可能。

『39・アドバイス』

アドバイスをすることで任意のキャラクターの判定に+8Dできることが『アクトカード』

GM…なるほど、それはおもしろい！……でも理穂さんが一也さんに味方するのはどうして？

理穂…み、味方じゃないわよ。ただ……仲良くしてる親戚だし、また警察の介入が入るならおじさんとパイプがあったほうが有利かなーって思っ(笑)

一也…うう……優しい姪をもったであります。感涙！

GM…そこはかとなく一也さん、騙されてる気もしますが……(笑) 良いでしょう。

一也…では「なに？ 本官当てに小包？ ……こ、これは！」と資料Ⅱ『39・アドバイス』効果を受けとるであります！ さらに！

GM…な、何を……。

一也…ここがドラマアクトの見せ場であります！ **「命運」を使う**であります！

GM…め、「命運」を？ 残っていたんですか？

一也…こんなこともあるのかと思っていたであります。効果は「成功率強化」これでこのシーン、出目「5」「6」に加えて「4」も《成功数》になるのです！

GM…や、やりますね……これでグッと《成功数》が上がります。

一也…一回目は12Dを振って……よし！ 7成功であります！

理穂…やった！ これで残り8成功！

一也…二回目、三回目は人の尊厳のガジェット『勇氣』を使用であります！ 二回目は……3成功！
そして三回目は……(ダイスを投げる)

タガ…おっ……これは良い出目？

一也…「仮面ライダーがこの街にはいる！ その平和を守る手助けをせず何が警官か！」5成功！ 全15成功であります！

GM…や、やりますねえ……それでは、この事件のきっかけがわかります。

一也…きっかけ……「人が怪人となる」ことでありますね？

GM…そうです。調査の中で浮かび上がった人物がいます。その名は……。

一也…そ、その名は……？

GM…『眉村由美子』です。

タガ…う……予想はしていたが！

「命運」を使う

セッシヨンの途中、いつでも命運を一点消費して特殊効果を得ることができる。六種類のうち、今回は成功率強化の効果を得て「4」の出目も《成功数》となるようにしている。

GM…オルフェノクに覚醒しかけている由美子さんは、その変化の苦痛と共に特殊なフェロモンが出るのです。フェロモンにはオルフェノクの覚醒を促す物質が含まれています。その物質によって中途半端な覚醒をさせてしまった……ということですよ。

一也…な、なんと……体質の問題なのでありますね？

GM…その通りです。彼女の意志とは無関係ですね。そしてこの物質が出るのは「オルフェノクに変化している途中」ということ。

選人…あっ！ だから三好院長は「オルフェノクに覚醒させないで中途半端な状態を続ける」ことにしていたのか！

一也…そ、それはあまりにむごい……痛めつけているだけではありませんか！

GM…さらに一也さんは、由美子さんが『流星医院』に通院していること。ここに入院……実験体にされそうになっていることを知ります。

一也…「これで……進む道は決まりましたな」と呟き『流星医院』を指すであります！

scene7 モルモット捕獲指令——三津枝理穂&古田遙人

命。

人間以上の力を入れたオルフェノクには、意外と重要なもの。

だって、**オルフェノクの寿命**は人間以下だから。

GM…次は先ほど放送で呼ばれた二人、理穂さんと遙人くんのシーンですよ。院長室に向かいました。三好院長がカルテをもって意気込んでいます。

GM／三好院長…「おおっ、二人とも来てくれたか」

理穂…「ええ、ええ！ 来てあげましたよ」

GM…相変わらず露骨に嫌っていますね（笑）

GM／三好…「とにかく、これを見てくれ」と、院長はカルテを差し出します。

オルフェノクの寿命

短くて1年、長くても10年で
オルフェノクは身体に限界が来て、灰化してしまふ。

逕人…これは……？

GM…眉村さんのカルテです。

タガ…よりによってここでもか！ トホホ……。

逕人…「これはさっきのクランケ……」

GM／三好…「ほう、君も会っていたか。私も資料の中から発見したんだよ。数日前にあった、街での患者の暴走の件は覚えているな」

理穂…「そりゃもちろん。私が解決したんだから」

逕人…そうか？（笑）

GM／三好…まあ、良いですが（笑）「間違いない。このクランケが今回の事件の原因を起こしている」

逕人…「やはり……そうなのですか」

一也…こちらでも気づかれたのでありますね。まずい……。

GM／三好…「ふむ。よって彼女のフェロモンを分析すれば、今まで以上にオルフェノクの覚醒を引き起こす……同類を増やすことが容易になるかもしれない」

理穂…「確かに、魅力的な素材だわ。『王』にたどり着けるかも……」と、表向きは同意するわね。

GM…オルフェノクの王と呼ばれる存在ですね。オルフェノクは短命なのですが、人間の中で眠っている『王』が出現することで、短命というさだめから解放たれると言われています。

理穂…そう『王』を出現させるには、オルフェノクをたくさん覚醒させれば、出てきてくれる可能性がアップするわけですよ。

逕人…（小声で）オルフェノクの覚醒……か」とちよつと不満そうに呟く。

GM…おや？ オルフェノクの会社のスマートブレイン社にいるわりには、意外な言葉ですね。

逕人…僕がどうしてオルフェノクに変身せず『ギア・システム』を使っていると思っているんです。

一也…仮面ライダーになりましたからであります！（即答）

GM…だ、断言ですか（笑）

逕人…それもないとは言いませんが（笑）僕はオルフェノクになれなかったんですよ！

GM…なるほど、そういうことですか。

逕人…ガジェットとの『オルフェノクの記号』はもっていてもオルフェノクには覚醒できないんです。だ

『オルフェノクの記号』

他者によってオルフェノクに覚醒するくさびを埋められた人間を指すガジェット。このガジェットだけでは怪人にならない中途半端な存在。

からこそ、平然とオルフェノクになっている三津枝や三好院長には嫉妬してますよ。

GM／三好：「眉村由美子をモルモットとして回収するのだ」

遥人：「感情を抑えこんで」ちょうど良いですね。先ほど僕が検査入院を勧めておきました」

GM／三好：「本当かね？　すばらしい」

遥人：「どうしますか院長、今すぐ入院させますか？」

GM／三好：「名目はなんでもいい。眉村由美子を入院させろ。その後、彼女は解体してかまわんよ」

遥人：「しかし、一つ問題があります」

GM／三好：「ほう？」

遥人：「どうやら眉村由美子の身内に、強力な存在がいます」

GM／三好：「ふむ、それは？」

遥人：さて、どうしようか。

理穂：素直に言っちゃえば？

遥人：それじゃおもしろくない「院長……『仮面ライダー』と言えば信じますか？」

GM／三好：「仮面ライダー？」三好院長はその言葉を聞いて面食らったようでしたが、次の瞬間「はは……バカな。そんなもの、都市伝説にすぎんよ」と一笑に付します。

理穂：ま、そりゃそうよね（笑）

遥人：「失礼しました。ですが、うちから逃げ出した『実験体』で厄介な『力』をもつ者のようです」

GM／三好：「ふうむ、だが、しよせんははぐれ者。出来損ないに違いはない。我々の敵ではなからう。処分してくれたまえ」

一也：「わかりました。僕の『ギア・システム』で必ず仕留めて見せます」

GM／三好：「そうか、楽しみにしているぞ」

遥人：それじゃ、一礼して院長室から出ます。

GM：遥人さん、タガさんと闘うんですか？

遥人：ええ。僕も『仮面ライダー』だと思っていけませんから。ただの『力』のある存在……それに負けるわけにはいきません。

理穂：私も院長室から出るわ。そして、出たところで古田の肩をガツとつかむ！

ガツとつかむ！

強制的拘束状態。顔がやたら近い。本当ならドキドキしても良いシーンだが……。

遥人…「何だ？」と廊下に出たところで振り返ろう。

理穂…「言っておくけど。被検体はばらしちゃダメよ。あの人は人類の発展に寄与する大事な人なんだから。ううん、私の為にも絶対」

遥人…「……欲深い女だ」短命のことを理解していても、理穂とは関連づけられないんだろうな。

GM…理穂さんは、三好のやり方に納得していないと？

理穂…もちろん！「オルフェノクに進化することこそ、人類が病や殻から解放たれるカギなのよ！そうすればより苦しみのない世界でずっと生きられるんだから」

遥人…「オルフェノクになれる僕の前でいうことか」

理穂…「言うわよ……嫌味だもん……」同じ立場で競いたかったのよ。私のキャラは。

scene7 急転直下——タガ・ヨシツミ

戻ってこない。

改めて検診に向かった由美子が戻ってこない。

嫌な予感がする。

薄れてしまった本能が、危機をまくし立てている。

俺が人でないことを論すように、解らせるように。

GM…さて、シーンは病院に戻りまして、タガさんにいきますよ。

タガ…俺は由美子さんを待つて、外来や受付の入口にいるとしよう。

遥人…由美子さんは入院させるわけだから、それを知らせに行きましよう。

GM…おっ、やってくれますか。由美子さんに言ってもらおうと思っていたのですが。

遥人…由美子さんの説得より、こちらから一方的に「入院した」と言った方がタガさんがこちらにぶつかってきそうですからね（笑）

タガ…ひ、否定できん。

やってくれますか

こいつPLの提案はストーリーに支障がない限りドンドン聞いてみることをオススメする。セッションが盛り上がっている証拠だ。

遥人..もちろん、キャラクターとしては『仮面ライダー』もどきに言いしれぬ「不安」を感じています。記憶の無い男が自分より強い「信念」を持っているのではないか……という思いがあるんですね。

GM..なるほど。自分の『力』を得た根底がくつがえりそうなわけですね。

遥人..そうですね「タガさん。お待たせしました」と声をかける。

タガ..「あ、あれ？ 由美子さんは？」

遥人..「ええ、やはり眉村さんには検査入院してもらうことにしましたよ」

タガ..「なっ？ 入院？」これは予感的中するのか？

遥人..「その方が彼女も安心……と言いましたので」と思わせぶりにニヤリと笑う。

タガ..「ま、待ってくれ！ それなら由美子さんに一度、会わせてくれ」

遥人..「わからない人ですね、貴方も。ナイト気取りですか？」

タガ..「な、なに？」

遥人..「大したバックボーンもない人が、自分の『力』を振りかざすなどいつているんですよ」由美子

さんのことより、タガさんに対しての言いがかりが強いですね。

タガ..「な、何を言ってるんだ？」突然言われたことに、当然意味がわからない。

遥人..「お前ごときが、人を救えるわけがないんですよ！ 僕だってできなかったんだ！」……と『感情発言』をします。

タガ..「……な、なんだこの人？」と、眩しなながらも遥人の目の中にある悲しみと怒りのようなものを見つけて、言葉につまる。この人は、過去に何かあったのだろうか……？

GM..なるほど。そうして、遥人さんとタガさんがにらみ合うわけですね。

タガ..「あなたは……どうして……」

遥人..「眉村さんは、我々が診てあげますよ、しっかりと……ね」

タガ..「なっ？ それはどういう……」

GM..では「何をさわいでいるんですか！」黒い服の看護師さんが数人やってきます。

遥人..く、黒服？ 看護師じゃないよ、どう見てもっ（笑）

GM..まあ、看護婦さんですからね。

タガ..そ、そういう意味じゃない！

GM／黒看護師：「(機械的に)さあ、病院ですから元気な人は帰って」とタガさんは追い出されます。
遥人：「さあ、出て行け!」と、ダメ押し。
タガ：「ま、待ってくれ! は、離せえ!」

タガは叫ぶ。

だが、それは誰にも届かない。

うすら暗い病院の奥に響くだけだった。

オルフェノクの力に覚醒しかけている由美子。

由美子の解剖を企む三好院長。

自らを短命から解放するために由美子を得ようとする理徳。

自らの『力』の在処を問う遙人。

事件を解決せんとする一也。

ゲゲルをそして『死』を見定める死郎。

そして大切な人を守らなければならないタガ。

彼らの運命はすれ違う。

だが同時にぶつかり合うことも宿命づけられていたのだった。

第2話 終
第3話に続く

第3話

scenel 踏みこむ——東一也

『流星医院』——。

多くの患者が今日も出入りしている。

決して病院のしていることすべてが、すべて間違いではないだろう。

だが、その『間違い』を認めるわけには行かない。

「さて……どうするでありますか」

病院の前で東一也は腕組みをした。

GM…さて、**最終話に入りましたよ**。最初は東一也さんからですね。東さんは真相を知って奮戦している……で、良いですね？

一也…病院の前でどうしたものかと思ってるですよ（笑）

GM…わかりました。東さんは現在、民間の方から1枚のカードキーを渡されています。

一也…カードキーでありますか？

GM…かつて、別の事件で助けた人からもらったものです。

理穂…確かにおじさん、直情的だから仕事真面目に取り組むだろうし、民間の人には慕われてそうよね。

GM…そういうことです。ちょっと回想を入れましょうか。

GM／民間人…（あの切はお世話になりました。ところで貴方が情報を求めていることですが……これをどうぞ）

一也…（こ、これは一体？）

GM／民間人…（これは『流星医院』の実験施設のカードキーです）

一也…（こ、これを本官に……良いのでありますか？）

最終話に入りましたよ

GMは最初に話数を宣言して、最終話の前の準備タイムにも重ねて告げると、PLが残り命運を調整できるので親切。

GM／民間人…（ええ。どうやら私はそのカードをうっかり落としてしまったようです）

一也…いい、粹な方であります！（流星医院といえば姪が勤めている……しかし実験施設とは？）

GM／民間人…（私も機械メンテナンスで関わる程度なので詳しくは知りません。ただ、噂では……）

一也…（本件に関わる何かがあるということでもありますか？）

GM…民間人の方はそれ以上は語りません。彼としても、ここまですることができる最大限のことなのでしょう。

一也…（ありがとうございます。助かったです）

GM／民間人…（いえ、私が以前してもらったことに比べればこのくらい……）

一也…（市民を守るのが、本官の仕事ですから）

GM………とまあ、そんなこんなでカギを得ましたけど、どうしますか？

一也…カードキーを使う前に、正面から行って理穂ちゃんに会おうかな、と。

GM…それは「流星医院が危険だから辞めて欲しい」説得にいくということでしょうか？

一也…そうですよ。「まずは……姪に会わなければいけないですな……」

scene2 人ニ非ズ人ニ非ズ——三津枝理穂&古田遙人

その『流星医院』地下。

スマートブレイン社の傘下であるこの病院は、当然実験施設という側面も多分にある。

表向きは『集中治療室』の名で通っているこの場所に、眉村由美子は運ばれてきた。

由美子の意識は、ない。

培養液の中に入れられた彼女。

研究者や医者たちが、導き出される数値や体内物質の反応に目をランランとさせている。

なるほど、今の眉村由美子はモルモットと言うにふさわしい。

ここに『人』は、いなかった。

理穂…由美子さんを実験しているワケよね。そりゃ、ノリノリでやってるわよ。

逕人…協力はするけど……オルフェノクの研究だけに、悔しいというか……苦々しい思いも強いです。

GM／研究者…「ふむ……まだこのデータは出ていないのか？ もう少し電圧を上げてみないか？」

理穂…「ちよつと！ 大事な実験体よ！ そんな乱暴に扱わないでちょうだい！」協力はしても、由美子さんの命の危機になるようなことはしないわね。

GM／三好院長…「おやおや三津枝くん、何を言っているんだい？」

理穂…「院長……なんですか？」

GM／三好…「実験体D-101は細胞さえ残っていれば良いんだよ。三津枝くん」

理穂…「(ぼそりと) こんの……阿呆院長……」

逕人…「同じく小声で」三津枝……珍しく気が合うな」

GM…共通の敵がいるというのは、やはり協力しやすいものですね。

GM／三好…「(独り言として) なんとしても、この実験体からオルフェノクの覚醒因子を見つけなければなるまい……そうでなければ私の立場が……」

タガ…「おや？ 余裕そうに見えて意外と焦っているのか？」

GM…ええ。三好院長ですが、少し前の『灰化』事件と、第1話の『怪人化』事件という最近のトラブル続きで、自分の立場が危うくなっています。

一也…なるほど、この実験を成功させることでスマートブレイン本社の覚えを良くしたいんですね。

GM…**本社が警察に圧力**をかけて迷宮入りにさせようとしてはいますけど、責任は発生しますからね。

理穂…「大丈夫ですよ。私がいるんですから、そんな因子すぐに見つけてあげますって」……はい、『個性の発露』でカードもいらいますね。

逕人…相変わらずの上から目線だ(笑)

GM／三好…「ふむ……そうであつてもらいたいな」そこで逕人くんに向き直ります「古田くん」

逕人…僕？「はい、何でもしよう？」

GM／三好…「例のミスクリエーションを排除してくれたまえ。ヤツは必ず実験体を奪いに来る」

逕人…ミスクリエーション……出来損ない……タガさんのことですね。「わかりました。新しくいただいた『ブレイガン』をもってあの男を葬りましょう」先ほどの**準備タイムで取得**しておいたものです。

GM／三好…「ふむ……期待しているぞ」

本社が警察に圧力

スマートブレインは、かなりの力を持った大企業。オルフェノクがメインとなつて作り上げた組織のため、後ろ暗いところも多くあるが、社会的圧力で大抵のことはもみ消している。

ブレイガン

スマートブレイン社の開発した銃と剣の機能を持った武器。近接攻撃と遠距離攻撃の両方で高いダメージが期待できる。

準備タイムで取得

準備タイムの命運消費分を使って取得した武器。ちなみにガジェット等の取得は、基本的には作成時と準備タイムにしかできない。

タガ…お、そうだ。ここで「ヘックシー」とくしゃみをしよう。

逡人…ああ、噂していたから。

タガ…うむ。「誰かが噂しているな」ということで『個性の発露』でカードもらいます（笑）

GM…そ、そうきましたか（笑）面白いです。良いですよ。

一也…それじゃ、そこで、理穂ちゃんを院内放送で呼び出してもらえますか？

GM…おや、一也さんも医院に来たんですね？

一也…そういうことであります。

理穂…それじゃ、私はおじさんのところに。

逡人…僕はタガを止めに行くか。

逡人と理穂が去る。

研究者は淡々と分析を続ける。

実験体の物質に、身体に興味はあってもそれ以上の興味はない者たち。

そんな者たちに囲まれている由美子の口から小さく声が漏れた。

誰も聞かない、聞こうとしない、感情の発露。流れる涙すら、培養液に溶けて消える。

「ヨシツミさん……」

小さな願いは、まだ誰にも届かない。

scene3 急転直下——東一也

理穂…呼び出しがかかったってことはおじさんが来たのよね。じゃ、ロビーかな？「あら、おじさんその制服姿のままってことは仕事中？　なのに、どうしたの？」

一也…「（思い詰めたような表情で）理穂ちゃん、おじさんの一生のお願いだ。この病院を辞めてくれ」

GM…ま、まっすぐですね……。

理穂…「（笑顔で）やだ♪」

辞めてくれ

大企業に勤める親戚に、突然このような提案をしたら、通常は殴られるだろう。直球にも程があるが、一也はそういうPCなのである。

一也…「いや、まっしてくれ！ おじさんの話を聞いてくれ！」

理穗…「話は聞くわ」(笑)

GM…話だけですか(笑)

一也…それでも話すしかない。「大きな声では言えないのだが、最近の**未確認生命体**の『怪人化』事件にこの病院がからんでいるらしい」

理穗…あーおじさん、気づいちゃったんだあ。どーしよ……とおじさんの目を見ます。

GM…口調は可愛く言っても視線は肉食獣なのでしようね(笑)

理穗…説得……おじさんの直情的な性格でできるわけないし……。「おじさんがそう思っているならかわないけど、私も病院を辞めるわけにはいかないわ」

一也…「し、しかし理穗ちゃん！」

理穗…「おじさんが市民を守りたいのと同じように、私も患者さんの幸せを守りたいの」

一也…その言葉に「ううっ、理穗ちゃんはいつでも患者第一なんだね」と感涙。

タガ…うわっ、この人もたいがい単純だなー。

一也…事件に関しては納得してないですが……今、理穗ちゃんと会っているのは危ないことに関わって欲しくないのが一番なので……やっぱり正面から行くには材料がなさ過ぎました(笑)

理穗…そうね。私としてはおじさんがこの事件の真相にたどりついて欲しいし。

GM…確かに、知り合いの警察が動いてくれた方が楽ですよ。

理穗…そのことよ。「おじさん、立ち話もなんだから、ちよつと場所を変えましょう」と提案。

一也…「そうか、しつかりおじさんの話を聞いてくれるんだね」(笑)……で、何するでありますか？

理穗…私の診察室、カウンセリングルームに行くわね。「おじさん、おじさんも疲れているのよ。ハーブティーでも飲んで」(笑)

一也…うわあ！ 絶対睡眠薬とか入ってるでありますな(笑)

GM…古典的ですが確実ですね。一也さんを眠らせてどうするんですか？

理穗…まずはおじさんに眠ってもらおう。たぶん古田とタガさんはぶつかるだろうから、そこで起きてもらって、タガさんと協力してもらおうかな、と。

一也…なるほど、それなら本官も動きやすい。では「これは良い香りのお茶だねえ……」と一口。そして、

未確認生命体

一般に呼ばれている怪人たちの通称。グロンギ族、オルフェノクといった区別はない。仮面ライダーも大別すれば、このように呼ばれる。

「あ、あれ……やっぱり疲れていた……」と手からゆっくりとティーカップが落ちる、と（笑）

GM…ご愁傷様です（笑）

理穂…GM、こういうことができるガジェットって無いけど大丈夫？

GM…双方が同意しているなら、かまいませんよ（笑）むしろ『活躍演技』使いどころです。

一也…おおっ、そうでありますね。『感情発言』……行けますか？

理穂…私は……『状況解説』かしら。

GM…どうぞどうぞ（笑）

理穂…よし、眠ったおじさんをソファに横たえて、変なものの持っていないか、身体を探ります。

一也…あら。まあ、そうなりますでありますなあ……。

理穂…銃はさすがに取っちゃダメね。「カードキー？」おじさんったらお茶目さんね。こんなものまでも

ってるなんて」とカードキーを二つにバキンと折ります。

GM…やりたい放題ですね（笑）

理穂…「こんなことに関わって、正義漢のおじさんらしいけど」とおじさんを見て嘆息します。

一也…呆れてるでありますか？

理穂…うーんと、何だかんだ言っても親愛の情だと思うわ。困ったところが多いけど私を心配してくれ

てるのは事実だしね。せっかくだから地下実験室の見取り図を置いておく。

GM…なるほど、起きた時に迷わず実験室に行けるようにの配慮ですね。

理穂…私ってば叔父さん孝行だから（笑）

遥人…そう言いつつも利用する辺りが、おまえらしいよね。

理穂…もうっ！ せっかく綺麗にまとめたのに！

GM…では、理穂さんが立ち去ろうとしたところで警報が鳴ります。

理穂…えっ？ な、なに、何が起きたの？

『状況解説』

状況の分析や、現状を解説する『活躍演技』で1枚『アクトカード』をもらえる。

scene4 力の在処——古田遙人&タガ・ヨシツミ

突然、警報が鳴った。

『未確認生命体が院内に潜入しています。〇部隊は直ちに迎撃に向かって下さい』
館内放送が流れる。どうやら地下に誰か侵入したらしい。

あの男か？ 古田遙人が思い至ったのは一人の人物。

かつてスマートブレイン社から逃げ出した実験体。

先日の闘いでは、暴走した怪人を一撃で沈めた男。

記憶のない、薄っぺらい青年。

実験体と言うことは、ヤツは決して完全な状態ではない。だのにあの力は一体なんだ？

半端物の持つ力の在処とは？

いや……それは否定しなければなるまい。

過去を背負い復讐のために『力』を得た自分が、記憶の無い男に劣る。

あつてはならないことだ。

遥人…僕はタガさんを排除するために、移動しているけど、この警報は？

GM…タガさんは裏口入院しようとしている、ということでしょうか。

タガ…第2話の終わりで、正面からは門前払いとわかっているからな。これも俺にとっては正面突破だ。

死郎…それでは、タガが入りやすいよう、警報の原因はオレの方が良いな。

GM…おや？ それはどういうことでしょうか。

死郎…オルフェノクが多くいる場所こそ『ゲリザギバスゲル』の舞台。となれば、オレがここ……スマートブレインの病院に目を向けないはずがない。

タガ…な、なるほど。確かにそのとおりだな。だとすれば、先ほどの館内放送も……。

GM…おそらくタガさんではなくて死郎さんがゲルを行っているのでしょうかね。

遥人…僕はタガさんの迎撃を命じられているし、まさか家族の仇が来ているとも思っていないので、タガさんの方に行きます。場所は……地下実験室に繋がる地下駐車場で。

警報が鳴った

一般人にとって未確認生命体が
暴れることは、確率は低いもの
の、あり得ない事態ではない。
連続殺人犯や天災に出会うよう
な認識である。

GM…ということは、このシーンは表ではタガさんと遙人くんが地下駐車場で対峙し、裏では死郎さんが病院に潜入し「ゲゲル」のためにオルフェノクを倒しているわけですね。

死郎…そういうことになるな。地下駐車場には人はいるのか？

GM…せっかくカッコイイ舞台ですから辺りに人はいないことにしましょう。

タガ…「今は警備員もいない。由美子さんを助けよと、**天の采配か？**」(笑)

GM…皆さんの状況はどうなりますか？

タガ…俺は由美子さんの救出に向かい、現在は地下駐車場にいる。

遥人…僕は地下駐車場です。タガさんを迎撃します。

死郎…病院の正面から入って、病院スタッフ・オルフェノクを狩っているところ(苦笑)

GM…状況確認をする、一也さんと理穂さんは、どんな行動をしていますか？

一也…寝てます(笑) いや……館内放送で起きたでありますね。

理穂…それじゃ、館内放送を聞いていた私は由美子さんを守るために一度実験室に戻るわ。「実験体を守る

るのが最優先よ！ 王は……必要なだから！」とか言ってる。

GM…なるほど、やっぱり理穂さんは由美子さんを重要視してるんですね。

理穂…もちろん、由美子さんが死んじゃったら助かる人も助からなくなるでしょ。

一也…そうすると、理穂ちゃんの根底に流れるのは「他者への愛」？

理穂…「愛」と「私利私欲」よ。私の寿命にも関係してるんだから(笑)

死郎…愛より圧倒的に私利私欲の方が強い気がする(笑)

遥人…コーヒーという「私利私欲」にクリープという「愛」を混ぜるくらいの割合かな。

一也…なるほど！ うまいこと言いましたね。

タガ…コーヒー……本当に真っ黒な「私利私欲」だな(笑)

理穂…「愛」のクリープが白……色に差がありすぎ(笑)

GM…混ぜても黒に近いわけですね(笑) とにかく、今はタガさんと遙人くんの場面を進めましょうか。

遥人…それでは、タガさんが駐車場に入ってきたところで待っています。「どうしたんです？ ここは関係者以外立ち入り禁止ですよ」

タガ…くっ、そうやすやすはいかんか。「わかっているだろう。大切な人を助けに来た」

天の采配

GMもしくはダイスの神様のこと。今、うまく行っているからといって安心は禁物。

選人…「ふん、まだ吠えるか。このミスクリエーションが！」

タガ…「く……だが、あの**黒ナース**たちの対応を見ても、由美子さんを治すためにおまえたが動いてとは思えない」黒ナースだもんなあ（笑）

選人…「へえ……見事な洞察力だ。正解です」黒ナースですもんねえ（笑）

タガ…「やはり！」

選人…「良いでしょう。教えてあげます。眉村さんは三好院長によって地下で実験材料に使われている」
タガ…「な、何だって実験？」ここで過去がフラッシュバックする。『活躍演技』の『過去と未来』だ！
GM…なるほど、良い演出です！

「や、やめろおお！」

もがく。もがくが、拘束された手も足も身体も、まったく動かない。
忌まわしき記憶をタガは思い出した。

スマートブレイン社で生体実験をされている実験体——自分だ。

薄暗い手術室のような場所。ただ、天井の明かりだけが憎らしいほどに明るい。

その明かりで自分に影を落とす、人……いや、研究者たち。

淡々として、薄く濁った目、目、目。

人を見る目ではない。ただ、そこにある『モノ』を組み立てるだけの目——。

タガ…「実験……そうだ、俺は実験をされて」苦痛を思い出す。アクトカードを4枚もらうぞ。

選人…過去を思い出したんですね。

タガ…すべてじゃないがな。「あんな苦痛を、由美子さんにも味あわせるというのか！」

選人…「まあ、オルフェノクへの覚醒を促す物質を彼女が持っているようなのでね」と実験内容や、目的をすべて話します。

GM…情報を開示してしまうんですか？

選人…もちろん説明します。「……もつとも、お前がそこまでたどり着けるとは思えません」

タガ…「立ちふさがるというのか？」

黒ナース

グレーやネイビーの看護服（ナースジャケット）は現実に存在するが、黒は発見できていない。ワンピースタイプだとはやりバステルカラーがメインである。

『過去と未来』

自分の生い立ちや過去を演出すること『アクトカード』を得る『活躍演技』4枚もろえる。

遥人…「当然です。お前の『力』など、僕が否定します」

タガ…「なるほど……だが、障害となるなら」と身構えよう。

遥人…携帯電話を取りだし『555』と打つ。「お前には、ここで死んでもらいます」

タガ…こちらは変身ポーズを取るう。「押し通る！」

遥人…携帯をベルトにセット！

タガ…変身のために、ゆっくりとポーズを変えていく！

遥人&タガ…『変身！』

仮面ライダーVS仮面ライダー

仮面ライダー。

その正面に立つ者もまた、仮面ライダーである。

一人は過去を背負って。

一人は未来を願って対峙する。

それも一瞬、遥人はブレイガンを取り出し、引き金を引く。

タガは紙一重で避けながら、遥人の懐に入る。

「はぁあっ！」

タガの拳が空を切る。

避けた遥人はブレイガンをガンモードからブレードの伸びるブレードモードに変更し、切り上げる。

バチバチと火花が散る。脇腹がえぐられ、タガが距離をとる。

「どうしましたか、実験体！ あの時よりも動きが悪い！」

「くっ……由美子さんのことを聞いて、オレは動揺しているのか……？」

だが、これ以上引くわけにはいかない。

その由美子が自分と同じ実験体とされ、闇へと向かっている。どうして手をこまねいていられようか。

「ハアアアアアアッ！」

拳の一撃を繰り出す。遙人がブレイガンの銃身で受ける。その拳の重みで、踏みしめた両脚がコンクリートを砕き、めりこませた。

たたら踏みする遙人に、タガは回し蹴りで追撃する。

ズザザザッと、床をめくり上げながら、遙人が後方へ吹っ飛び、壁にぶつかりようやく止まった。

「やるな……最新の『ギア・システム』を使う僕を圧すとはっ！」

遙人は体勢を立て直した。

また、仮面ライダーと仮面ライダーは対峙した。

GM…さあ、イニシアティブがタガさん2、遙人くん1で始まった戦闘ですが……タガさんが3D振って2成功もすごいですが、遙人さんが7D振って1成功もすごいですね。

遙人…それは言わないで下さい（笑）

タガ…「負けるわけには……いかない！」ガジェット『上位フォーム・アサルトフォーム』を使用！

GM…なるほど。『超人体』や『怪人体』を持っているキャラクターはさらに上の力である『上位フォーム』がありますからね。それをここで使うのですか。

タガ…感情の高ぶりがさらなる『力』……『守る力』を呼び覚ます！

遙人…「何っ！ 以前と姿が違う？」

タガ…5マス離れたところから、遙人さんの隣に移動して1行動。そしてアクトカード『35・ネーミングパワー』を使用！ 必殺技を叫ぶことで、命中判定に+8D加える能力だ。

遙人…やる気全開ですね！

タガ…無論、名前は由美子さんを救うための力！ 「愛へのライダーキック！」

GM…しょ、昭和っぽいネーミングですね（笑）

タガ…命中は22Dだ。

遙人…うわ、とんでもないダイス数ですね！

タガ…でも、思ったよりも伸びない、7成功だ。

遙人…十分ですよ。その攻撃はとも避けられない『受け』ます！

タガ…ガジェット『フルパワー』で相手が『受け』でも《成功数》をダメージに加えることにするぞ！

『上位フォーム・アサルトフォーム』

通常の変身である『超人体』よりも上位の形態になるガジェット。贖罪の感情から生まれるもので、変身までにその演技が必要となる。ダメージや命中、回避が強くなる代わりに、あらゆる武器が使用できず格闘のみで戦う。使用回数は3回である。

『フルパワー』

近接攻撃の《成功数》をダメージに足すガジェット。相手が『受け』を選択した場合でも、成功数が足せる。バトルアクトのみ取得。使用回数は2回。

遥人：『受け』判定は……わっ、1か。

タガ：合計ダメージは23点！

遥人：「グハッ！」と吹っ飛ばされます。この攻撃でスーツとマスクの一部が壊れます。そして血を吐く……ということで『活躍演技』の『場面演出』でカード2枚もらいます。

GM：あれ、もしかしてHPが0になりました？

遥人：いえ、まだ一ケタで残っていますが**これ以上、戦闘する気がないので**。「僕の『ギア・システム』がこんな出来損ないに破れるなんて……この力は……？」

タガ：「通させて……もうぞ」と倒れた遥人さんの前で仁王立ちになる。

遥人：「まだだ！ まだ負けてはいない！」と壊れたライダースーツのままヨロヨロ立ち上がる。

死郎：では、そこで登場する。「おや、大変なことになっているようですね（ニコニコ）」

遥人：な、なんだってっ？

scenes ゲリザギバスゲゲルのグロンギ——狂極死郎

『死』面している者たちがいる。

セミファイナルゲームを行う自分も『死』ふりまく存在だ。

二人の……そう『ライダー』は己を賭して闘っている。

『死』に面しながらもそれ以上の『心』を抱えて。

そうだ……もつともつと、『死』に瀕した者の想いを見せてみる。

それこそ、オレが真の『死』を迎えるための力になるのだから。

遥人：「なんだ、貴様！ 僕たちの闘いを邪魔するな！」

タガ：「な、なんでこんな所に狂極さんが……？」

死郎：「君はまだ『本当の力』を知らないようですね」相変わらずの笑みを浮かべる。

遥人：「本当の力……だと？」

これ以上、戦闘する気がない

元々、双方のPLが納得しての戦闘である。この二人は対立するものの、敵対ではないため、お互い相手を殺すつもりはない。「マスカレイド・スタイル」ではPCが宿命や自「利益」によって動いているので、対立関係によっては、PC同士で戦闘をすることがあるのだ。

タガ…「狂極さん、貴方は一体？」

死郎…「おや、タガさんもまたこんなところで問題を起こして。ちゃんと、ボクが協力しますよって言ったじゃないですか」

タガ…「ど、どういうことだ？ 狂極さんがこの闘いに……協力？」

遥人…「それじゃあ、その言葉に嫌な予感を覚えよう。」「おまえ……一体何者？ 嫌な感じがするが……」

死郎…「おや、ボクのことを覚えてない……（急に口調が変わって）ならばこれで解るだろう？」

遥人は絶句した。

死郎の身体が徐々に変化していく。

額よりつきだした角。

肉体は2倍以上に膨れあがる。穏やかそうな顔も荒々しい野生のものに変わっていく。

一瞬、鬼かと思った。だが、それはすぐに違うことが解る。

顔は牛の面となり、手の爪も蹄に似た方を帯びる。

迷宮に閉じこめられた牛面の男、ミノタウロスといふべきか。

それとも疫病の神である牛頭天王か。

いや、そんなことよりも……。

「バカな……！」

叫びと共に、遥人は記憶が……忘れることのなかった記憶が鮮やかに目の前に現れたことを感じた。

遥人…「僕も家族を殺された記憶がよみがえる『活躍演技』の『過去と未来』です。」「き、きさまっ！」

タガ…「狂極さんが……怪人？」いや……しかし、今までの行動を鑑みれば納得もできるけど（笑）

死郎…「そのとおり。我が名はオクス・ダ。ゲリザギバステゲルを執行せし者」

遥人…「ぼくは……」立ち上がります。

タガ…「な、なんだ……この殺気はっ」と遥人を見て言おう。

遥人…「僕は、貴様を倒すただけに、人間の誇りを捨て権力の狗となり今日まで生きてきた！」「ギア・システム』の壊れかけたスーツはそのままですが、ブレイガンを構える！

オクス・ダ

死郎の本名は「○・オクス・ダ」だが、他者が呼んだり自分でも乗ったりする場合、最初の「○」（集団名）は入れない。

壊れかけたスーツ

特にルール上にはない演出効果。HPが削れているので絵的にこうなってもおかしくはない状態。変身を自力で解くことも可能だが、遥人はそれを選んでいない。

死郎…「ほう？」

遥人…「あの時、果たせなかった仇、今こそ晴らす！」

死郎…では、拍手をしよう。「すばらしい。その志は悪くない……まだ弱い！」

遥人…「何を眠たいことを！」そしてタガさんを一瞥します。「タガさん、これは僕の因縁です。貴方はとつと恋人でもなんでも救って下さい！」

GM…タガさんのこと云々よりも敵討ちを優先しますか。

遥人…遥人自身、タガさんに負けて心がくじきかけている。その上で仇に勝てないようじゃ、僕は何をしてきたんだと言うことになるので。

GM…た、確かにその通りですね。

タガ…「なん、だと？」と言って……よし、ここは素直に遥人の言葉に従って実験室に向かう。「……死ぬなよ」といって、駆け出そう。

遥人…その足下にカードキーを投げます。「僕のカードキーです。それがあれば早く眉村さんのところまで行けるでしょう」

タガ…「感謝する」と受けとって、走っていく。

遥人…了解です。

因縁の対決 仮面ライダーVSゴ・オクス・ダ

GM…さて、タガさんは去り、残されたのは遥人くんと死郎さんになりました。戦闘を始めますよ。イニシアティブですね。

遥人…1成功。

死郎…2成功……だが「どうした？ かかってこないのか？」と、今回は行動放棄する！

遥人…な、なにっ！

死郎…「まだだ……」

遥人…「ど、どういう意味だ……？」

死郎…「まだ貴様の憎しみは、脆弱！ オレを倒すほどではない！」

『エクシードチャージ』

ボインターで敵を拘束したところに、エネルギーを収束してから繰り出す『ギア・システム』の必殺技。近接・遠距離の両方に使用でき、大ダメージを期待できる。使用回数は2回。

『45・根性』

命中判定で振った目の、失敗したタイスを降り直し《成功数》に足す『アクトカード』

遥人…「後悔するなよ！　これが僕の『力』だ！」『エクシードチャージ』を使用します！　僕の最大の技だ！　遠距離からキックを放つ！　……という演出で3成功！

GM…うわ、やる気ですね……。

死郎…「見せてみるが良い！」と言いながら、ここは『全力回避』……よし、5成功。

遥人…「く……ならば、もう一度！」もう一回『エクシードチャージ』だ！

理穂…「エクシードチャージ」って回数制限あるのよね？

遥人…だからこそ、ここは引けない！　カード3枚をダイスに変更！

GM…おおー！　やる気ですね！

遥人…これで+3D！　11D振る！　あ……伸びない、3成功。だが、アクトカード『45・根性』を用して失敗したダイスを振り直す！　よし！　5成功！

死郎…「ほう……やるな……」『受け』判定。5成功だ。

遥人…さらに『07・螺旋の力』！　ダメージに+10点！　ダメージ26点。さらに『トドメ技』を使用！

GM…『トドメ技』はダメージが2倍になりますが、この攻撃で、相手のHPが0になる時のみ、適応されるガジェットです。死郎さんのHPが1点でも残るなら、2倍は適用されず26点のままですよ？

遥人…覚悟の上！　ダメージを倍にして52点！　「これが僕の渾身の一撃だ！」

死郎…「はあああ！」と気合いでアクトカード『30・弾き』を使用！　遠隔攻撃のダメージを半分にする！

ダメージは26点の半分の13点。さらに『受け』が3成功したので、最終的には10点ダメージだ。

遥人…「ば、ばかな……僕の攻撃が……」まさか『30・弾き』を持っていたとは……。

死郎…「フッ……それが貴様の今の『力』の限界だ」ゴゴゴ……と、こちら側の闘気が膨れあがる。

遥人…「な、なに……？」威勢に圧され一歩下がる。『感情発言』でカードをもらおう。

死郎…「道具のみに頼った『力』の限界だア！」アクトカード『32・カウンター』を使用。『受け』の後

にできるカウンター攻撃。遥人。貴様は『受け』のみだ。武器ガジェット『アックス』を叩きこむ！

遥人…こっちは受けるしか……3成功……だけど……（死郎のダメージを見て）ダメだ！　『アックス』

の一撃でもともと壊れていたマスクが全損。壁に叩きつけられ、変身も解けます。HPが0になりました。

GM…そうすると遥人さんは『死亡』と『戦闘不能』のどちらを選択できますが？

遥人…当然『戦闘不能』です。先ほどと違って起き上がれません。

『07・螺旋の力』

身体や武器を回転させることでダメージに+10する『アクトカード』

『トドメ技』

ダメージの最終合計値を2倍にするガジェット。ただしその攻撃で相手のHPが0にならないければ、通常ダメージとなる。「マスカレード・スタイル」にはダメージを倍加させるガジェットやカードが何種類があるが、それらの効果は重複しない。

『30・弾き』

遠隔攻撃のダメージを二分の一にする『アクトカード』

『32・カウンター』

回避判定で『受け』をした後に相手に攻撃を返すことができる『アクトカード』

HPが0

PCのHPが0になり戦闘不能のを選んだ場合、次シーンにHP1の状態復帰できる。再登場時にアクトカード1枚消費につき肉体HP5点を回復することも可能。

死郎…「……フン、拍子抜けさせてくれる」では、もう見向きもしないでタガさんの行った方に行くとしよう。オルフェノクがそこには多いらしいからな。

理穂…それじゃあ、死郎さんが去ってから古田を起こすために出るわね。

GM…では、シーンを変えましょう。

scene6 目覚め——古田遙人

破れた。

これ以上もなく、完璧に。

うすく、ばんやりとした意識の中で遙人は思う。

『力』を手に入れるため、復讐のため、今まで生きてきた。

そして実際に『力』を手に入れた——それはずだったのに、結果はどうだ？

ミスクリエーションの実験体に破れ、仇も口クにとれやしない。

これまでは一体なんだったのだろう？

僕はもういい……もう疲れた……。

理穂…倒れている古田に近づくわ。……古田……ちょっと、遙人っ

遙人…「うう……」とこっちは意識混濁中。

理穂…「まったく、こんなになって……だからアンタはバカだって言うのよ！」と抱き起こすわ。

GM…おや、理穂さん、ちょっと優しげですね？

理穂…まあね。そしてアクトカード『18・意識がある』を使用。

GM…お、それならHPIで意識をとりもどしますね。

遙人…「……？ あ、あれ、理穂？」せっかくですから名前で呼ぼう。

理穂…「目、覚めたわね？」

遙人…しばらくぼんやりしてから、ハッとする。「や、ヤツは！ ヤツはどこに行った？」

『18・意識がある』

からうじて生きていたことにし
てHPI点で復活させる『アク
トカード』この場合、演出で使
われている。

理穂…「たぶん、奥に行ったわ」

遥人…「そうか……奥にはタガがいる。眉村さんを助けるとしてもタガ一人で院長と葬儀屋の相手は難しい……だろうな」

理穂…「何が言いたいの？」

遥人…「行ってくれ」そうだ。理穂はここにいるより、実験室に行った方が良い。

理穂…「じゃあ、ちょっと頬をふくらませて」「嫌よ」

遥人…「な、何？ 実験体……眉村さんを助けて院長を追いつく出さなかったのか？」

理穂…「もちろん、そのつもりよ。でも……」引っぱって立たせるわ。

遥人…「な、なんで僕を立たせる？」

理穂…「アンタも行くからよ」

遥人…「は、はあ？ で、でも僕は……」

理穂…「アンタはこんなところで死なせない。私も、簡単に灰にならない。遥人はずっとずっと私と闘うの。私の理想のために！」

遥人…「……………」

一也……………」

死郎……………」

タガ……………」

GM……………」

理穂…「ちよつと！ なんでみんなして黙るのよ！

GM…「いや、ひよつとして今の……デレですか？」

理穂…「これ以上なく完璧にデレてるじゃない！」

遥人…「わかりにくいよ！」

理穂…「愛でわかりなさい！」

死郎…「む、むちゃくちゃだ……」。

タガ…「まあ、愛ならば仕方あるまい（笑）」

一也…「……いやあ？ どうでしょうか（笑）」

今の……デレですか？
デレ……。
いや、ホントに。

運人…まあ、何か悩んでるのがアホらしくなってきたのは事実か。「まったく……人使いの荒いことだ」

理穂…「そうよ、私は気入ってるヤツの扱いは、とつてもとつても酷いんだから」

運人…それには答えず「行くぞ」と、タガさんと死郎さんを追って駆け出します。でもたぶん笑顔です。

理穂…「それだけ動けるなら十分……って、待ちなさいよーっ（笑）」

scene7 救うために——タガ・ヨシツミ

走る。ただ走る。

疾風のように。

いま俺のできることはそう多くはない。

だが、守るべき人がいて、その人を助ける。

それだけで、十分、俺は疾風になれる。

GM…今度は先に行ったタガさんのシーンですね。貴方が実験室まで来ると、由美子さんが緑色の培養槽に浮いている光景を目にするわけですね。

タガ…ああ、もちろん変身しているが……「な、なんだこれは！」

GM…では、培養槽のすぐ前に、一人の壮年の男がいます。三好院長ですね。ゆつくりと振り向き、忌々しそうに舌打ちしました。

GM／三好院長…「ここまで来る輩がいるとは……やはりオルフェノクでない者に任せたのが間違いか」
タガ…遙人のことを言われてるわけか。さすがにムツとしよう。彼なりの信念をみているからな。

GM／三好…「フン、おまえがミスクリエーションの『カメンライダー』と名乗る道化か」

タガ…「ミスクリエーション……出来損ない、か。ならばおまえは人の出来損ないだな」

GM／三好…「はっはっは！ 出来損ない？ 私を……オルフェノクを出来損ないだと？ これだから学のない者は……笑わせてくれる！」

タガ…「……やはり、わかり合える存在ではないのか」

とつても酷いんだから
むしろ、こっちの方がデレか？
どちらにしろ理穂の性格が良く
わかるシーンである。

GM／三好：「オルフェノクは最も進化した人類！ 貴様らホモ・サピエンスはその礎でしかないわ！」

タガ：「由美子さんを、返してもらおうぞ」

GM／三好：「ほう？ 自分の正義を振りかざせばすべて解決すると思ってるか。理想だけで何かが成し遂げられると思うな！ 若造があ！」と、吐き捨ててから変身します。

タガ：「ザ、ザリガニになった！」

GM：さらに腕から身長よりも巨大な『アックス』……ではなく、

それ相当のハサミが現れます。『巨大武器』ですね。さて、闘いましょう。

理穂：死郎さんは出るの？

死郎：いや、ここはタガさんに頑張ってもらおう。

運人：死郎さんが着いてないのだとすると、僕たちもまだたどりついてないな。

一也：では、戦闘に入る前に登場する必要があります。「待ってくれ！ その仮面ライダー！」

タガ：「なにつ、貴方は……あの時の警官？」

理穂：あ、おじさん起きてたのね。

一也：あれだけ騒がれれば起きますがな（笑）

GM／三好：「人……また、つまらん乱入者か」

一也：「市民と姫を守るため……そしてこの事件に終止符を打つため、共に闘うことを許して欲しい！」

タガ：「（領いて）それも良いかもしれない。すまない、この闘いに巻きこむことになって」

一也：「いや……これも本官の仕事であります」と銃をかまえます。

GM／三好：「減らず口を叩くのもそこまでだ！ 警官と共に死ぬが良い！」イニシアティブですね。

V S クロウフィッシュ オルフェノク・三好敬三

◆第1ラウンド目

GM：三好院長のイニシアティブは4成功ですね。

タガ：こちらのイニシアティブは3D振って2成功。出目は悪くない。

最も進化した人類

人類が最も進化したという前提に基づいた考え。立場によって考え方は様々である。

変身します

オルフェノクは『怪人体』が本性だが、ゲーム上では『人間体』から『怪人体』なるには行動を消費する。

『巨大武器』

取得している近接武器を一つ巨大な物として設定する。命中が下がるかわりにダメージが大きくなる。

登場する必要があります

通常、宣言すればGM判断でいつでも登場できる。戦闘開始後は、宣言の次ラウンド開始時に登場となる。（特殊ガジェットやカードを使用した場合はその限りではない）

一也…本官は3成功。出目がふるわなかったですね。ところでタガさん。

タガ…なにか？

一也…先ほどの会話で、カード交換したいと思っています（カードを差し出す）

タガ…『36・見切った』をくれるのか。これは嬉しい。では『25・誘惑』を返そう。

遥人…配置は？

GM…院長から1マス越えた所にタガさん。その5マス後ろ——院長から7マスに一也さんで行きましよう。では、さっそく院長から。一歩前に出てタガさんに近接。

タガ…やはり近接で来たか！

GM…くらえハサミ！……おや、1成功？

タガ…ちょうど良い！ GM、アクトカード『36・見切った』を使ってハサミを無効化するにはどうすれば良い？

GM…この攻撃を『避け』てアクトカードを使えば、院長のハサミはこの戦闘中使えなくなります。

タガ…ならば避ける！……4成功！そして『36・見切った』を使用！「その鈍重な動き、見切った！」と『活躍演技』の『戦闘描写』でカードを2枚もらいます。

GM／三好…「なんだと！」と言いつつ、こちらの行動はおしまい。

一也…本官でありますね。一歩移動して、銃の射程にします。そして撃つ！ 2成功であります！

GM…受けましょう。『受け』は12D！……5成功！

一也…ダメージは11点でありますよ。

GM…まだまだ余裕ですよ。

タガ…今度は俺の番「そこをどけえ！」とキックで攻撃。14D振って……あまり良くない！ 3成功。

GM…受けます。ダメージは？

タガ…『フルパワー』を使い、+3して19点だ！ さらに……『トドメ技』でダメージを2倍にする！理穂…ぜ、全力ね。ダメージが2倍だから……38点？

GM…だが、効かなかった（笑）

タガ…な、何だっ？

遥人…『トドメ技』は倍化した攻撃でHPが0にならないと倍は無効化されちゃうんだよなあ……（汗）

『36・見切った』

『避け』に成功することで、相手が攻撃に使った武器を使用不可とする『アクトカード』

『25・誘惑』

相手の説得に+5する『アクトカード』

『戦闘描写』

自らの攻撃や、相手からの攻撃を受ける描写をすることで『アクトカード』を得る『活躍演技』2枚のカードを得る。

タガ…そ、そうだな。つまり、通常ダメージで19点なワケか。早まったな。

GM…いやいや、勝ちに行く行為は良いと思います。

タガ…ならば、もう一回『超人格闘』で攻撃！ キックで降りた瞬間に回し蹴り！ 5成功！

GM…やっぱりこちらは受ける！ 4成功！

タガ…ダメージは16点！

GM…ガキイイインツとハサミで受ける、まだ大丈夫ですよ。

一也…ラウンドが終わるわけですが……（シーンに出てきてない三人を見る）

死郎…（無言で戦闘フィールドのマス目に自分のコマを置く）「タガ、苦戦しているようだな」

タガ…「残念ながらそのとおりだ」倒し終わる予定だったんだが……。

一也…「し、知り合いなんですか？ それなら味方？」

タガ…「まあ……なんというか、知り合いではあるけど味方が敵かと言われると……」

死郎…「オレのゲゲル達成のために、その亡霊、ゆずってもらおうか」

タガ…「良くわからないけど……協力してもらえなら感謝する！」

GM…なるほど、それでは……遥人くんと理穂さんはどうします？

遥人…出られるなら、当然出るよ。変身はまだしてませんが。

理穂…そうね、その方がさっさとケリをつけられそうだし。

GM…それでは登場した方はイニシアティブを振って下さい。次のラウンドから攻撃できますよ。

死郎…1成功だ。変身はしている。『フォームチェンジ・ヘビーフォーム』だ。『上位フォーム』と種類

は違うが、これも『変身』を強化する『強化変身』だな。

遥人…僕のイニシアティブは3成功。

理穂…私は4成功ね。

GM…すると、イニシアティブが同値の場合はPCが優先、PCの同士の場合は『イニシアティブ』の高い人順ですから、理穂さん↓院長↓遥人くん↓一也さん↓タガさん↓死郎さんの順ですね。

『超人格闘』

近接武器／格闘術、のうちで最も上位の格闘術。超人や怪人が使える。

ラウンドが終わるわけですが

GMはこの台詞を出すことで、残りのPCに登場を促した。そして遥人、理穂、死郎は1ラウンド目の最後に登場し2ラウンドから参戦したのである。

『フォームチェンジ・ヘビーフォーム』

フォームチェンジと呼ばれる、色んな形態に変身できるガジェットの一つ。その中でも力と防御に特化した『強化変身』である。

『強化変身』

上位フォームやフォームチェンジなど、通常の『超人体』や『怪人体』よりも上の変身。元の形態から『強化変身』してイニシアティブが変われば当然、イニシアティブは降り直す。

◆第2ラウンド目

GM…さて、第一ラウンドの最後に登場したPCは、自らの手番から戦闘に参加できます。死郎さんは院長から8マス離れた所、理穂さんと遙くんは院長から10マス離れたところからスタートです。

一也…ならば姪に声をかけますぞ。「理穂ちゃん、あれほど関わってはいけないうって言ったのに！」

GM…あ、そうでした。そう言う状況でしたよね。

理穂…「(無視して)とりあえず、院長。大事なサンプルの前で何をしているの？」

GM／三好…「おお、良いところに来てくれた。こいつらを片付けるのを手伝ってくれ」

一也…「な、何を言っているでありますか、あのザリガニは？」

理穂…「院長、早くそこらどいて下さい」

GM／三好…「な、なに？ どういう意味だ？」

理穂…「私が守りたいのは、人類の進化と私の未来。そこに貴方は必要ない」

タガ…おお、良い台詞。

一也…「は？ は？ 理穂ちゃんも何を言ってるの？」

GM／三好…「三津枝！ 貴様、裏切るのか？」

理穂…「(薄く笑って)裏切る？ フフツ、お馬鹿さん。初めから貴方の部下だった覚えはないもん」

死郎…おお！ 言ってやったな！ (拍手)

GM／三好…「な、なんだとっつ？ 許さん！」

理穂…ご勝手に(笑) ということで私も『変身』します。

一也…えええっ？

理穂…もちろんおじさんの目の前で。カラスのオルフェノクになるわ。これは1行動ね。もつとも私『疑似人間体』を持っているから能力が変わる訳じゃないんだけど。

一也…当然、まざまざと見てしまうわけですよ。『過去と未来』の『活躍演技』で理穂ちゃんの子どもの頃と、今を重ねるのです。

GM…うまい演出ですね。

『疑似人間体』

『人間体』では能力値が下がるが、このガジェットを取ること
で能力値を下げないで人間体に
擬態できる。

一也…あんなに可愛かったのに……あんな利発そうな理穂ちゃんが目の前で怪物に変わっていくぅ！

理穂…私は驚いているおじさんに対して「どんな姿でも私は私。それを信じるかはおじさん次第ね」と言っ
て、クロウフィッシュのオルフェノク三好院長に攻撃よ。やった5成功！

GM…こんな時に限って良い目ですね……受けるしかないです……3成功。

理穂…ダメージは12点。さらに「凍結」を追加するわね。

タガ…うわ、えげつな（笑）

GM…『凍結』は「肉体」2成功以上出せば回避可能……よし、何とか回避。

理穂…そこで安心しないことね！『16・連続攻撃』よ！追加で攻撃！

GM…まだあるんですかつ。

理穂…さらに『13・超集中力』よ！遠隔武器の命中判定に+6D！

GM…『サポートアクト』がここまでやるなんて、そんなバカな……ルールを良く読み直しましょうよ！

一也…事実ですって（笑）

理穂…このルールつくったの、GMでしょうに（笑）

GM…『命中判定前……命中判定+6……バトル&サポート』うん、これは私が書いた文章です（笑）

タガ…GMがご乱心をつ（爆笑）

理穂…16Dを振って……あ、1成功。てへっ♪

死郎…前に出目が低いのはチャーミングにならないと言ったことを訂正したい気分だな（笑）

GM…避ける！避けた！こっちの番だ！う、そう言えば『ハサミ』は封じられていたんですね。

タガ…ふふふ。どうだ！

GM／三好…「ふん、こんな玩具、児戯にすぎん」ハサミをポイと捨てます。

一也…な、なんと（笑）

GM…そして携帯電話を取り出します。

理人…は？

GM／三好…『913』と打って腰にセット！「変身！」

理人…まさかそれは……僕の『ギア・システム』『ファイズ・ギア』の仲間『カイザ・ギア』ですか？

GM…そのとおりです。

『16・連続攻撃』

攻撃が命中した後、更に追加して攻撃する「アクトカード」

『13・超集中力』

遠隔攻撃の命中判定に+6する「アクトカード」

GMがご乱心をつ

本当に混乱していた。

『カイザ・ギア』

起動コード「913」を入力することで変身する。もちろん演じてある。

理穂…え？ え？ どうして変身してるの？ ザリガニの怪人なの？

GM…そもそも『ギア・システム』はオルフェノクが装備できるという設定なんですよ。

理穂…あ……ああ、そっか。

GM…攻撃するのは……目の前のやつからにしよう。『ブレイガン』を使用！

タガ…俺か！

一也…ま、待つであります！ 狙うなら本官を狙え！ 『34・挑発』を使っております！

GM…『相手が誰かに攻撃宣言をした後』なので、使えますね。

一也…よしっ！ 拳銃で二、三発打って挑発！

GM／三好…「ち！ ちょこまかとうるさいヤツめ！ まずは貴様だ！」挑発に乗るしかありません……命中は5成功。

一也…『34・挑発』を使うと『避け』判定に+8Dされるであります……さらに『37・みんなの力』を使用！ 皆さんも振って下さい！

GM…アクトカード『37・みんなの力』はGMが判断した『味方』も同じダイス数で判定ができるというものです。この場合、一也さんの回避判定ですね。PCの皆さん、判定できますよ。

死郎…いや、オレは東と初見なんだが（笑）

GM…そ、そうでした（笑）死郎さんは無理ですね。

一也…あと、心情的に今、理穂ちゃんとは曖昧なんです……。

理穂…でも私はおじさんをおじさんと思っているから振って良い？

GM…それでは理穂さんは判定可能としましょう。

一也………4成功、惜しい！

理穂………あ、3成功です、すみません。

理穂…あ。私は2成功……っていうか、私に出目を求めちゃダメよ（笑）

死郎…開き直られてもな（笑）

タガ…せやっ……お、7成功！

一也…タガさん、ナイスです！ 避けられたであります！

タガ…「何をやっているんだ、危ないじゃないか！」と演出でカイザに体当たりをして、『ブレイガン』

『34・挑発』

挑発して、攻撃の標的を自分にする『アクトカード』その『回避判定』の際、『避け』に+8Dする。

『37・みんなの力』

GMが判断した味方全員が自分と同じ判定をして、その結果を適用できる『アクトカード』

の弾道をそらす！『感情発言』で2枚もらうぞ。

一也…「いや、本官は貴方を信じているであります！」

理穂…「おじさん、危なかったわ！」

一也…「う……本官をおじさんと呼ぶ……やはり理穂ちゃんなのか？」協力してくれたし、怪人の姿でも『正義』のために闘っているようだし……。

GM…自分の『守るべきもの』を正義というならそうですね（笑）

理穂…「おじさんがどう思っているようにと私はおじさんだと思ってるわ！」

一也…「り、理穂ちゃん……」まだまよってますが、姪なのかもしれないと思い始めています。

GM…なるほど、了解です。次は3成功の遥人くん。

遥人…あ、僕か。では、変身してないので「変身！」

GM…お、遥人くん、『変身』したなら『追加HP』分は回復しますよ。

遥人…わかってます。これでちよつとは闘えるはず。狙うのは……。

死郎…オレか？

遥人…いや、今は三好院長……カイザを倒すことを先決にしよう。

GM／三好…「くつ、古田ア！ 貴様も裏切るのか！」

遥人…「院長……貴方に直接の恨みはありません。ですが、その女性が死ぬようなことがあれば、僕と同じ『復讐者』ができることになりますので（タガを見る）」

タガ…「……お、おまえ？」

遥人…「僕は守りきれませんでしたから……貴方は守って下さい」

タガ…「そ、それは……？」何のことだがわからないけど……気持ちには伝わった（笑）

GM／三好…「おのれ！ これだから人間は！」

遥人…「その台詞を吐いて、味方がいると思わないことですね、カイザ！」『ブレイガン』で遠隔攻撃……う、1成功。ここで理穂の出目がうつったかな（笑）

理穂…「にやにおうつ！」

GM／三好…「はっ！ その程度の攻撃、オルフェノクが扱う『ギア・システム』の前では無力だ！『避け』が3成功で回避。」

『追加HP』は回復します
変身状態を解除してまた変身すると、その時足される追加HPもしくは肉体HPは回復する。

一也…次は本官であります、タガさんに『攻撃支援』を行おうと考えているであります。

GM…なるほど、自分の手番をなくしてタガさんの命中判定に+2するのですね。

タガ…いい、いいのか？

一也…『仮面ライダー！』『守るべきもの』を守る『力』を見せるであります！」銃を撃って援護！こ

れで『友情』を使うであります！

タガ…「助かる！」「守るべきもの」か」と呟いてカイザを、その奥にいる由美子さんを見つめる。

GM…ではその想いに答えたのか、由美子さんが薄目を開きます。

GM／由美子…「ヨシ……ツミ……さん」

タガ…「俺は……守る人がいるから『仮面ライダー』になる！」と『勇氣』を使用！命中に+4D！

遙人…よしっ『仮面ライダー！』拍子抜けさせないで下さいよ！」と『友情』を使用！さらに+4D！

タガ…受け取った！……よしっ、10成功！

GM…くっ、受けますが……4成功です。

タガ…もちろん『フルパワー』でダメージを追加。ダメージは26点！そして『トドメ技』を……。

死郎…「見せてみる、仮面ライダー！」とカード交換！

タガ…こ、これは『03・大命中』？武器DPPで判定をして……よし、5成功！これでダメージは31点、

ガジェット『トドメ技』を使ってダメージを2倍、61点だ！

タガは跳び上がる。すべての力を一点に……トドメの技に託して。

仮面ライダーとしての一撃を。

「ライダーアアアアアアアアッ——」

その姿を見上げながら、遙人は妙に納得した思いでいた。

「ああ、そうか……」

ずっと自分は『力』を求めてきた。

それは多くのもの——自分のを捨てて得た『力』だった。

誇りを、絆を、自分も他人も捨てて得た。

『攻撃支援』

未行動の場合のみ行える行動。自分の手番を消費して、他者の命中に+2Dする。効果は1回の攻撃のみ。

『03・大命中』

武器DPPで判定を行い《成功数》をダメージに足せる『アクトカード』

だが、手に入れたと思っていた力は「その程度」の力だった。
人を守ろうとしている警察官や、理想を持つ同僚、愛する者を守ろうとする男。
そして……信念に基づいて闘う戦士。

彼らが持っている『力』は己だけのものではない。『何か』を守ろうとする力だ。
僕にはそれがなかった。だから本当の力がない。
きつと、そういうことなんだろう。

「——キイイイイイイイイックッ！」

クロウフィツシュオルフェノク『カイザ』を——貫いた。

「バカな！ この私が……オルフェノク……カイザが……ケンキュウガ……ニンゲン……ゴトキニ
イイ！」と灰になって消えていきます。

scene8 死の縁——狂極死郎

オルフェノクが一体死んだ。灰をまき散らして。

今まで自分が狩ってきたオルフェノクたちと同じように。

ヤツの『死』は……やはり知ろうとしていた『死』ではないようだ。

未練。嘆き。そのような感情を抱えたままの『死』

果たして『死』なるかな。

だが……自分が期待した障害『仮面ライダー』はおもしろい『生』を見せてくれる。

『死』を越える『生』を。

GM…三好院長が倒れましたね。これで由美子さんを助けられますよ。

タガ…よし「由美子さん！」と叫んで培養槽に向かおう。

「おじさん、お疲れさま」

「やっぱりまだダメ？」

GM
..
おお
〜
!

GM… 解決……とは言えませんが、ある程度の答えはできましたね。

遥人…僕は……仇がいるままで……どうしよう？

死郎………
(考えこんでいる)

タガ..さて、培養槽からどうやって由美子さんを出せばいいのやら

死郎……ちよつとみんな、こういう行動をしたいんだが

GM
..
はい
はい、

死郎..それはだな……
(相談中)

GM .. え？ 良いんですか？

理穂.. ホント？

死郎…ああ、そうでなければオレの『宿命』——『死の宿命』に納得がいかないし、遥人にしても収まらな

遥人「うん僕の『宿命』は『心変わり』……はもう自分の弱さを認めているし……『復讐心』か！」

GM…そうですよ。わかりました、許可しましょう。

死郎..では「困るな、タガ」とタガを呼び止める。

「え？ 狂極さん、何を言って……？」

死郎.. 由美子の入った培養槽を狙い『アックス』を投擲する！

「タガになっ？」

GM..では培養槽は破壊され、溶液と一緒に由美子さんが床に叩きつけられます。由美子さんは……培養

この場合の判断は理穂を拒絶でも許容でもPLの好きな方向でかまわない。PCとしての行動に迷った際は宿命を思い出して判断することをオススメする。

（相談中）

相談の内容については後述される。

「アックス」を投擲

死郎さんは演出を宣言しているため、実際のダメージは算出されない。

養槽の液体まみれで倒れたままです。息はしているようですが……。

タガ…「な、なにをする！ 狂極さん！」

死郎…「なにを？ タガがその女を助けるのを阻害しているだけだ」

タガ…「な、なぜ……？ 狂極さん、ザリガニのオルフェノクは倒した。争う必要はないだろう！」

死郎…「勘違いだ、オレがあれ一体を倒すただけに、おまえたちと協力していたと思っていたのか？」

タガ…「ど、どういう意味だ？」

死郎…「簡単なことだ。オレがああオルフェノクを倒そうとしたのは我がゲゲルのため。リントの亡霊を抹殺するためだ」

タガ…「な、なんだって？ リントの……亡霊？」

遥人…「つまりオルフェノクを倒すために？」『ブレイガン』をかまえる！

死郎…「『ゲリザギバスゲゲル』……それがオレの目的！」

遥人…「ゲゲル……それが、僕の家族を殺した行為か！」って気づいて良い？（笑）

GM…「アリだと思います（笑）」

タガ…「でも、どうして由美子さんを……」

理穂…「あ……そ、そっか、由美子さんってオルフェノクになりかけているんだっけ？」

死郎…「カラスの方は時間がかかりそうだ。ならばそちらの亡霊から消すことに問題はないだろう？」

タガ…「や、やめてくれ！」オルフェノクは殺す……そ、そうくるのか？

理穂…「うわ、やっぱり私も狙われてるのね」（笑）

一也…「このグロンギの人は意志をもっている怪人なのに……いや、だからこそ、でありますか。『怪人化』人たちよりも対応が難しいでありますな」

死郎…「タガ、考えてもみるが良い。由美子……と言ったか。オルフェノクに覚醒すれば短命の運命が待っている。さりとて暴走すれば化け物だ」

タガ…「な、何が言いたい？」

死郎…「ならば、今、殺してしまった方が『しあわせ』というものではないかな？」ということでも、もう一度アックスを投げる姿勢を取ろう。投擲した時を考えてもう一つ持ってるんだ。

タガ…「く……これは……」このままでは由美子さんをはじめ皆、殺される……のか。

死郎…「どうした？ 貴様の意志はその程度か？」と見下すようにタガさんに言う。

タガ…「くっ、狂極さん……」

選人…タガさんの隣に行こう。「タガさん、僕は闘います。これが……きつとけじめなんでしょう」

タガ…「そう……だな。俺は、俺を救ってくれた由美子さんを守りたい。だから……貴方と闘う！」

死郎…「そうだ！ 来い、貴様の……貴様たちの『死』を、オレに見せてしろ！」『死の宿命』を見せろ！

ニヤリと笑って身構える。

二人の仮面ライダーが飛び出す。グロンギの戦士に向かって。

一人は『ブレイガン』のブレードで。

もう一人は自らの拳で。

それは『力』——『生』きる意志。

だが、タガの拳も選人の『ブレイガン』のブレードもゴ・オクス・ダの諸手に止められた。

「その程度か」

ギリギリと力を込めるタガと選人。

ゴ・オクス・ダが力を込める。ズスツと押し戻されるダブルライダー。

「まだまだあつ！」

選人の『ギア・システム』の胸部が展開しその身も黒く染まる。『アクセルフォーム』である。

「負けるわけには……い、かん！」

タガの強い想いが高まり、その姿が変容する。『上位フォーム・アサルトフォーム』。

「オクス・ダ！」

高速となった選人の追撃が。

「狂極さん！」

タガの罪を背負う覚悟の拳が。

ゴ・オクス・ダを打ち砕いていた。

……なるほど

二人の仮面ライダー……

実際にはここで、死郎対他P.C.の戦闘を行っている。

双方とも本気でカードやガジェットを使ってダメージを与えあっているが、これは合意によるものである。

実は前の（相談中）というのは、死郎から他のP.C.に自分の死の宿命を達成するための戦闘を持ちかけるというものだった。

「マスカレード・スタイル」ではGMの用意したボス戦のあとに、こういったP.C.同士の戦闘が起きることがあり、そのため、ガジェットの使用回数や命運をどれだけ残すかも駆け引きの対象となってくるのである。

ただこういったP.C.同士の戦闘は事前に相談し、合意の上で行うこと。

あくまで、話し合いの上で派手な戦闘を楽しむため、P.C.同士の敵対関係が存在するということとを忘れずに。

ゴ・オクス・ダ——死郎は己に領いていた。

この闘いで自分は死ぬだろう。

ゲリザギバスゲデルは失敗に終わった。

だが、心は晴れている。

『死』に興味を持っていた。その『死』とは『生』きることと輝くということ。

自分は『生』きたと言えること。

納得しているのだろうか。

「これが……オレの……死」

『ダブルライダー』のプレッシャー。

疾風。

今は、心地良い流れだ。

死郎は自分の口元が笑みに歪むのを許していた。

死郎…「お前たちの『生』がオレの『死』の興味を越えた……そういうことか」と貫かれたオレは、言

って微笑もう。そうすると、辺りが振動し出すわけだ（笑）

理穂…「な、なによこの揺れ……？」

GM…グロンギの死郎さんが死亡する際『オルタフォース』が暴走します。遙人さんの『ギア・システム』に流れる『オルタフォース』がぶつかり合ったことで、爆発の呼び水となったのです。爆発します。

理穂…嘘っ！ 早く言ってよ！

タガ…その前に由美子さんに駆け寄り……生きてるよな？

GM…ええ。培養槽を壊されただけですからね。由美子さんは気を失っているだけです。辺りが振動、いや、崩れ始めます。爆発の序曲です。

タガ…「由美子さん、もう少しの辛抱です！」

GM／由美子…「……ん」無意識の中で君の声が届いたのか、タガさんの手をギュッと握ります。

一也…「く、崩れるのが早い！ 撤退であります！」

死郎…崩れる中「タガ」と声をかけよう。

オルタフォース

「マスカレイド・スタイル」ゲーム中では人以上の存在、超人や怪人のもつ力の総称として扱っている。

声をかけよう

ここでは戦闘不能を選択して、意識だけは残した状態。戦闘不能を選んでも次以降のシーンで登場の代わりに死亡を選ぶことが可能である。

タガ…「なに？」

死郎…「……感謝するぞ『仮面、ライダー』！」

タガ…「感謝なんて……言わないでくれ」この人のお陰で、俺は『仮面ライダー』になったのに！

死郎…「ならば……楽しませてもらった！」

遥人…僕は……死郎さんを見つめる。複雑な気分ではありませんし。

死郎…「おまえは……『生』しろ」

遥人…「え？」

死郎…「無様に負けながらも……今はまだ、生きろ」

遥人…「……勝ち逃げか、ずるいやツだ！」と呟いて歯を食いしばる。

理穂…「さ、行くわよ」と逃げる気まんまん。

GM…皆さんが脱出した直後、地下実験施設は大爆発をしました。

Last scene 新たな道へ——生き残りし者たち

あれから数日が経っていた。

崩れた崩壊した実験施設からタガと由美子と脱出した時には、他の者たちとは離れてしまっていた。

一晚、意識がなかったものの、目を覚ました以降、由美子に異常はないようだ。

いや、無いと信じたいのかもしれない……。

GM…ラストシーンです。今、登場できるのはタガさんとNPCの由美子さん……そして一也さんです。タガ…オレはいつものようにピザ屋の配達バイトに行きがてら、バイクで由美子さんを送っているけど。行く道すがらで一也さんに会うのかな？

一也…仕事が変わっているであります（笑）道沿いで「おおい」と声をかけてかまいませんか？タガ…良いぞ。「あ、あなたは確か、警官の人」バイクを止める。何か道交法を無視して呼び止められた

みたいだな（笑）

一也…で、ありますな（笑）

GM／由美子…「えと、わたしを助けてくれたんですよねありますがとうございます（べこり）」

一也…「いやいや、本官は大したことしてないですよ……変わり無いでありますか？」

タガ…「変わり……ないが」一也さんが来たということは、何かあるんだよな。

一也…「なに、本官が来たのは、タガさん……貴方にこれを渡すため……で、ありますよ」と取り出したるは、一通の手紙。

タガ…「手紙……」クルッと手紙の後ろ、宛名を見るぞ。

理穂…そこには、「流星医院院長 三津枝理穂」って書いてあるわ（笑）

一也…この辺は理穂ちゃんとかあらかじめ協議していたのですよ（笑）姪とは和解したであります。

タガ…「い、院長になつて」カウンセラーなのに（笑）いや、それはさておき、何が書いてある？

理穂…内容は簡単。「由美子さんがオルフェノクに覚醒しようとしていること。そしてオルフェノクは短命であること」

GM／由美子…「短命……」って、由美子さんも当然読んで良いのですよね？

理穂…もちろんよ。「最後に彼女の安全を保証するから、研究に協力して」って内容よ。

タガ…協力？

理穂…「由美子さんはオルフェノクとして変わった力を持っている。それがわかれば、オルフェノクが短命から解放放たれるかもしれないってこと」も追記しておくわ。

タガ…な、なるほど……って、俺は納得してるけど、由美子さんはどうなってるの？

GM／由美子…「わ、わたし……どうしたら……？」と戸惑ってますね。

一也…「由美子さんといったね。決めるのは貴女であります」

GM／由美子…「は、はい……」由美子さんは迷うようにタガさんを見ます。

タガ…よし、それじゃ、由美子さんに「大丈夫」というように手を握ろう。

一也…「貴女に生きて欲しい、そう思っている人がいる。それを忘れてはいかんですよ」

タガ…「由美子さん、俺は貴女に助けられた。ずっとずっと助けられた。だから今度は俺が由美子さんを助ける番だ……『生』きて下さい」

GM／由美子…「……いいん、ですか？」と控えめに由美子さんが聞きます。

協議 つづいた

宿命が鋼の友情（または愛情）だったため、結局一也は理穂との和解を選んだのである。むしろ、和解の宿命ありきでこれまでの悩む演技をしてきたのだ。

タガ：「え？」

GM／由美子：「生きても」

タガ：「もちろんです！」そう言っただけバイクのエンジンをかけよう。

「掴まっただけで下ささい、飛ばしますよ」

タガは後ろに乗った背後の由美子に言う。

こくり、と頷いた気配。そして抱きついてくる温もり。これを『守りたい』タガはそう思っている。

「姪によろしくであります」

一也が笑顔で敬礼する。

それに応えようとした瞬間、タガたちの前をバイクが走り抜けた。

「な、なんですか？」

見れば、ヘルメットのバイザーを上げた青年がタガを一瞥して通り過ぎていく。

遙人だ。

そのまま、遙人は小さく笑うとバイザーを下げ、去っていく。

「……はは。さて、行くか」

その後ろ姿を見つめてタガは微笑む。そしてバイクを発進させる。

病院に向かって。

新しい道を目指して。

マスカレイド・スタイル リプレイ『守るべきもの』（終）

あとがき

「はい、音声データ。龍乃恩、これあげる」

「え？ なんでしょう、これは」

「『マスカレイド・スタイル』のセッションを録音したの。これで今すぐプレイ書いて♪」

「はああっ？」

リプレイをお読みいただきありがとうございます。

執筆担当の龍乃恩と申します。

突然ですが、皆さんは新しいTRPGのルールを読む時、どんなところで満足しますか？

私はルールを読みながら「あ、ここを使ってこんなシナリオをやってみたいな」と思えたら、そのルールは十分満足できるものだと思います。

さて、文頭の会話は執筆前、本当にあったお話です。突然録音データを渡され、半月ぐらいで書けって言われました。いやいや、無理ですよと言いながらも、とりあえずセッションを聴いてみることに。

そうすると、なるほど面白い。明快な判定。アクトカードを得る「活躍演技」で話を盛り上げるシステム。さらに変身ヒーローやダークヒーロー、それ以外の一般人もしっかり遊べるプレイスタイルが気に入りました。何より、仮面ライダーVS仮面ライダーができるのが嬉しい(笑)

……結局、訂正やら修正やらでひと月以上かかってしまったのは反省です。

ゲームデザイナーの加藤数磨さんはじめ、多くの方に協力していただいて、完成にたどりつきました。感謝に堪えません。ありがとうございます。

もちろん、読んで下さった皆さんにも大感謝です。少しでも楽しんでいただけたらと思います。

最後に。このリプレイがセッションをする上で少しでも参考になれば幸いです。
是非『マスカレイド・スタイル』で遊んでみて下さい！