

真夏の夜の悪夢

マスカレイド・スタイルサンプルシナリオ



真夏の夜の悪夢

サンプルシナリオ 「真夏の夜の悪夢」

■物語概要■

K県 K市にある私立高峰学園で女子生徒が未確認生命体に襲われ重傷を負う事件が発生します。

PC1は内密に高峰学園理事長から依頼を受け調査に乗り出します。そして高峰学園では毎夜にミラーモンスターと契約したVバックルシステムの所持者によるバトルファイトが繰り返り行われていました。これは BOARDが学校という閉鎖空間に目を付け、擬似的なバトルファイトを行い、その勝者の成長したオルタフォースを実験に利用しようと画策しているためです。PC2は既に脱落してしまった妹のカードデッキを受け継ぎ、このバトルファイトに参加します。そしてミラーワールドの中でバトルを繰り返す4人のライダー「フレイア」・「ミルズ」・「フリッグ」と PC3に出会います。そして学園の規律を守る PC4は異形の戦いに否応がなしに巻き込まれてしまいます。

【情報】

■舞台: K県 K市
■話数: 全 3話
■PC人数: 最大 4人

■ PCハンドアウト

※全てのクイックスタートは変更可能です。

《PC1》-----

行動原理: 探求心 / 宿命: 仲裁者
推奨アクト: BA / 推奨種族: リンド(人間)
クイックスタート: 超高速の戦士(AC12p)
 君とはある事件をきっかけにゼクターと契約し、仮面ライダーとなった。しかし、このゼクターの開発者である ZECTとは一定の距離を保っている。
 そんな折に大恩ある高峰学園理事長の「高峰 冴子」から内密に学園内で起きている事件の調査を頼まれる。学園内に不穏な噂が流れ、それを裏付ける様に一人の女生徒が重傷を負って発見されたらしい。事をなすべく公にしたいくない理事長に頼まれ、君は調査に乗り出します。

※立ち位置に関しては ZECTでなくても別の組織に所属、もしくは無所属でもかまいません。

《PC2》-----

行動原理: 守りたいもの / 宿命: 初志貫徹
推奨アクト: BA・SA / 推奨種族: リント(人間)
クイックスタート: カードゲームのプレイヤー(AC14p)

君には幼い頃に両親の離婚で別れた妹がいる。だが、偶然にも別れた妹が自分の住んでいる近くの高峰学園に通学していることを知る。妹に声を掛けようか悩んでいる君に高峰学園内で妹が重傷を負い、病院に入院していることを知らされる。

妹は幼い頃に別れた兄に再会するという願いを叶えるためにモンスターと契約し「バトルファイト」に参加していたのだ。君は妹を助ける手段を見つけるために、妹の持ち物であった「カードデッキ」を手に入峰学園に向かいます。

※必ず「カードデッキシステム」を取得すること。

《PC3》-----

行動原理: 私利私欲 / 宿命: 落ちる運命
推奨アクト: SA・DA / 推奨種族: リンド(人間)
クイックスタート: 背徳の召喚師AC16p)

君は BOARD に所属する一員である。しかし、専ら雑用に使われ居心地は決して良いものではない。そんな時、君に新たな任務が伝えられた。それは、高峰学園内で行われる「バトルファイト」に参加し、勝ち残れというものだった。自分の実力を試そうというのか？いいだろう、年の若い小僧共に実力の違いを見せてやる！

※学園内の立ち位置は自由に決めて下さい。(生徒・教師など、ただし生徒の場合は女子のみ)
※必ず【カードデッキシステム】を取得すること。

《PC4》-----

行動原理: 認めてもらう / 宿命: 出会いの予感
推奨アクト: DA / 推奨種族: リント(人間)
クイックスタート: 未来の希望(MS26p)

君は高峰学園に通う学生であり、学園内の秩序を守る風紀委員長である。

最近、学園内では不可解な噂が蔓延し夜の学校に忍び込むなど風紀の乱れが著しい。

現に生徒が一人学園内で重傷を負うという事件が起きている。優秀な生徒会長のおかげで影が薄くなってしまった風紀委員会だが、現在は生徒会も手をこまねているしかない。

今こそ私達、風紀委員が頑張らねば！

PC1 が中に入ると理事長は目を通していた書類から顔を上げ、笑顔で話しかけてきます。
「遠路はるばるご苦労。会うのは例の事件の時以来だな。息災だったか？」

※ PC1 と関わった「例の事件」は好きに決めて構いません。ゼクターと契約した時や今の力を手に入れた時の話にすれば会話が進め易いでしょう。

「実は君に折り入って頼みがある。今、この学園は不可解な事件に巻き込まれている。事実、それを裏付けるように犠牲者が出た」

「表向きは深夜の学校に侵入して、足を踏み外し階段から転げ落ちて負傷したのが原因となっている。だが、私はそうは思えないのだ。負傷した生徒、名前は「真島貴子」というのだが、彼女は真面目な生徒で面白半分で深夜の学校に侵入するとは思えない。何か理由があるのか、あるいは・・・」

「幸いにして命は取り留めたが、予断は許さない状況にある。次の犠牲者を出さないように君に調査と生徒の護衛を頼みたい」

「学園内には不可解な噂が流れている。鏡の中に化け物がいるとか、鏡の中で戦っている者達を見たとか、およそ俄かには信じられない事ばかりだ。だが事実、君も信じられないような力を手に入れている」

「こんなことを頼めるのは君を置いて他にはいない。どうだろう？引き受けてはもらえないだろうか？」

PC1 がこころ良く引き受けると、

「ありがとう、恩に着る。表向きは私の秘書ということで学園内は自由に行動できるようにしよう。また、宿泊施設や食事は学園内に用意する。必要なものがあつたら遠慮なく申し出てくれ」

PC1 は学園内の教師用の部屋を用意してもらえます。また、食堂に行けば自由に食事をすることができます。

※ PC1 がどうしても依頼を受けたくないと主張する場合は、依頼を断ると、セッションへの参加が困難になることを伝え、具体的にどうしたいのか PC1 に尋ねて下さい。
その上で GM 判断で設定を変えても構いません。

【シーン2・眠れる森の妹(PC2用OP)】

場所：K 総合病院

時間：任意

人物：PC2、真島貴子

目的：妹の手荷物からカードデッキを見付け、手帳から事件の概要を知ります。

★フラグイベント「妹の怪我の真相を知り、カードデッキを受け継ぐ」

君には幼い頃に両親の離婚で別れた妹がいます。偶然にも別れた妹が自分の住んでいる近くの高峰学園に通学していることを知りますが、妹に声を掛けようか悩んでいる君に、妹と暮らしている母から高峰学園内で妹が重傷を負い、病院に入院していることが伝えられます。

PC2 が K 総合病院に辿りつき、真島貴子の身内の者だと告げると病室を教えられる。

病室に入ると、チューブと電子機器に繋がれてベッドに横たわる妹と母親に再会します。

母からは、深夜の学校に貴子が忍び込んで足を踏み外し階段から転げ落ちて負傷したらしいと説明を受けます。

ひとしきり話をして事情を聞いた後、母親は飲み物を買ってくると言って病室を出て行きます。その際に、妹の手荷物と手帳を渡されます。

手帳を開くと簡単な日記のようなものが書かれています。内容は高峰学園に入学してからの学園生活を綴ったものです。入学して友達が出来たこと、学園生活がとても楽しいことに加えて幼い頃に離れ離れになった兄に会いたいこと、また不思議な人物から願いを叶えてくれるというカードデッキをもらって、モンスターと契約したこと、鏡に掛けて変身して鏡の中に入れること、鏡の中に自分と同じ様な人達とモンスターがいること、契約したモンスターにエサをやらないと自分が逆にモンスターに食べられてしまうことが書かれています。

ここで【意思】の難易度2の判定を行います。成功すればカードデッキを持っている君を鏡の中から見つめるモンスターの姿が見えます。モンスターは君をチラリと見た後、ベッドで眠る妹を飢えた目で見据えます。

PC2 が鏡に駆け寄る、妹の前に立ちはだかるなどした場合、モンスターの姿は見えなくなります。PC2 はこの手帳に書かれていることが嘘ではない事を知ります。おそらく、真相を知るためには高峰学園に行かなければならないでしょう。

【シーン3・高峰学園を覆う影(PC3・4用OP)】

場所：高峰学園会議室

時間：夕方

人物：PC3・PC4、牧原桜子、新藤胡桃、任意のPC

目的：PC3 と PC4 は高峰学園で行われるバトルファイトを目撃します。

高峰学園では生徒会役員会議が行われています。内容は学園内で起きた事故のことについてです。活発な意見交換が行われますが、今回の事故について生徒会は学校内での風紀の取締りを強化することで合意します。しかし、この決定に生徒会は乗り気では無いように特に生徒会長はこの件についてはノータッチで、生徒会も戸惑っている様子です。

生徒会役員会は特に問題なく終了し、参加者はバラバラと引き上げて行きます。

PC3 と PC4 は【機知】の難易度2の判定を行います。成功したPC は不思議な違和感を覚え、移動した場所で偶然ライダーに変身して鏡に入る人物、もしくはミラーモンスターに鏡の中に引きずり込まれる女生徒を目撃します。

PC3 →ミラーモンスター「エビルダイバー (AC80p)」が女生徒を鏡に引きずり込むのを目撃します。自らも変身して追いかけることも出来ます。

PC4 →女子トイレで偶然、新藤胡桃が仮面ライダー「ミウルズ」に変身して鏡の中に入るのを目撃します。あなたが声を掛けようと慌てて中に入ろうとしてもタッチの差でミウルズは鏡の中に入ってしまう。

《ミラーワールド内部》

PC3 がミラーワールド内部に入った場合、中でエビルダイバーと戦うライダー「ミウルズ」を目撃します。

「ミウルズ」は白い虎の様な装甲に覆われたライダーで両腕には鋭

※戦闘で彼女を助けなかった場合は「フリッグ」(牧原桜子)はワイルド・ボーダーに倒されてしまいます。
そうなった場合は以降のイベントで彼女の登場するイベントは無効になります。

彼女はこの学園で起きていることを詳しく教えてください。

- 勝ち残った者はどんな願いでも叶うバトルファイトがこの学園で行われていること。
- 校内にモンスターが出現し、生徒を襲うこと。
- 自分以外にも「フレリア」、「ミュルズ」というライダーがいること。
- 事故にあった女生徒「真島貴子」もライダーであったが、他のライダーに敗れて脱落したこと、また自分にカードデッキを渡した別のライダー(田中真理の「オーデン」)彼女は正体を知らない。)が他にいること。
- このバトルファイトは何かがおかしく、おそらく自分を含めた他のライダーも何らかの実験に利用されていること。その理由としてライダー以外にもミラーモンスターという戦う相手がいること。ミラーモンスターを倒すと出てくる光の塊を契約しているミラーモンスターに食べさせる必要があること。まるで契約しているミラーモンスターを育てるために利用されている感じがすること。

などをPC1に教えてください。

【シーン5・暴走少女】

場所: 高峰学園廊下

時間: 日中

人物: PC2、郡代香織、高峰冴子、任意のPC

目的: PC2は郡代香織と出会い、彼女が「フレリア」であることを知ります。

PC2が高峰学園にやってきて、真島貴子の身内の者で話を聞きたいと申し込むと学園内の理事長室に通されます。理事長室に行く途中の角を曲がった瞬間、走ってきた女の子にぶつかります。彼女は「あいたたたた…。ごめん、ちょっと急いでいたもので…。」と謝ります。

ぶつかった子は健康的に日焼けしたショートカットヘアの女の子でスラリとして引き締まった感じの女の子です。

彼女は珍しそうに君を見ますが、「香織どうしたの?」「郡代、先に行くよー!」と言う声を聞くとすぐに立ち上がって「ごめん、急いでいるんだ!」と言ってまた廊下を走って行きます。

理事長室では高峰冴子が丁寧に迎えてくれます。今回の事故について丁寧に説明を述べますが、今回の事故については詳しくは彼女も知りません。

彼女との会話で、PC2が真島貴子のことについて、感情的に不安を漏らすなどすれば、高峰冴子は「私にとっても真島さんは大切な生徒です。このままにしておくつもりはありません。私も個人的に信頼のできる人物に調査を依頼しています。」とPC1に依頼している事を言いますが、PC1については「極秘で捜査し手いるので素性は明かせない」といって、名前などは教えてくれません。PC2が「ガジェット」などの効果で聞き出すならば、止める必要はありません。

PC2は帰り際に朝、来る時にぶつかった女の子を見かけます。彼女は周囲に誰もいないことを確認すると、カードデッキを窓ガラスに掲げると突然、鹿のような姿をしたライダーに変身します。

そして、そのまま窓の中に入ってしまいます。

PC2が同じ様にカードデッキを掲げるとライダーに変身して彼女を追うことが出来ます。

《鏡の中で》

PC2が鏡の中に入るとそこはまるで鏡に映った真逆の世界です。PC2が廊下を歩いていると

「どいて!どいて!」と言う声と共に走ってきた先ほどのライダーにぶつかります。

「いたたたた、今日は2回目だよ…。て、あなたもしかして貴子?」

と問い掛けてきます。

PC2が貴子の兄だと名乗ると、「あなたが貴子の言っていた生き別れのお兄さんなんだ…。でも、貴子は…。ってどうしてあなたが貴子のカードデッキを持っているの?」と問われます。

事情を説明すると、

「それはやばいよ。早くモンスターを倒してエサを食べさせないと貴子が食べられちゃうよ。私が追ってきたモンスターが近くにいます…。うん、いた!上の廊下だよ!」

彼女と上の階に上がる途中に、「私、郡代香織。「フレリア」って呼ばれているの。あなたは?」と聞かれます。

上の階に上がると、ミラーモンスター「スパイダー・リボン半人・半獣型(AC84P)」がいます。

「あいつ、私が一度倒したのに復活してさあ。面倒くさいったらありゃしない。でも、きっと強いよ。お兄さんアテにしているからね!」

スパイダー・リボン半人・半獣型1体と戦闘になります。HPが20以下になった状態で「フレリア」の順番が回ってきたら「フレリア」は「ファイナルベント」のカードを使い、スパイダー・リボンを倒そうとします。

※他のプレイヤーが退屈しているようならもっと早い段階で「フレリア」に「ファイナルベント」のを使わせ演劇的の戦闘を終らせてかまいません。

出現するオルタフォースの塊はPC2の契約しているモンスターに提供してくれます。

彼女に事情を聞けば、以下のことを教えてください。

- 勝ち残った者はどんな願いでも叶うバトルファイトがこの学園で行われていること。
- 校内にモンスターが出現し、生徒を襲うこと。
- 自分以外にも「フリッグ」、「ミュルズ」というライダーがいること。
- 事故にあった女生徒「真島貴子」もライダーであったが、他のライダーに敗れて脱落したこと、また自分にカードデッキを渡した別のライダー(田中真理の「オーデン」)彼女は正体を知らない。)が他にいること。

「貴子をケガさせたのは、多分「フリッグ」か「ミュルズ」だと思う。モンスターにやられたのなら、命は無かったと思うから…。」

「前は私も自分の為に他のライダーを倒すつもりだった。でも、貴子がライダーになっているのを知ってどうしようか悩んでいた。貴子はもう、自分の願いの為に戦うつもりは無かったみたい。でも、一度モンスターと契約したら死ぬか、勝ち残るかしか契約を解除する方法がないから…。」

質問などが終わればシーン終了です。

【シーン6・悪魔の囁き】

場所：高峰学園廊下

時間：日中

人物：PC3、PC4、新藤胡桃、田中真理、任意のPC

目的：新藤胡桃がPC3、PC4に共闘を持ちかけます。

このシーンでは新藤胡桃が、PC3、PC4を言葉巧みに仲間引き入れようとします。

まず、PC4がいる場所に新藤胡桃がやってきます。

「こんにちは、PC4さん。この前は失礼しました。」
「あの時はびっくりして慌ててしまったけど。今日は大丈夫。あなたの知りたいことを教えてあげる。でも、私のお願いも聞いてほしいな。」

※「あの時」とは【シーン3】のことです。

新藤はPC4の質問に対して以下の事を教えてくれます。ただし、聞かれないことは教えません。

質問が上手く出てこない場合は【機知】の難易度2の判定に成功すれば以下のことは教えてもらえます。

- 勝ち残った者はどんな願いでも叶うバトルファイトがこの学園で行われていること。
- 校内にモンスターが出現し、生徒を襲っていること。
- 自分以外にも「フリッグ」、「フレイア」と後3人(PC2とPC3と、自分にカードデッキを渡した「オーディン」の1こと。) くらいライダーらしい者がいること。
- 事故にあった女生徒「真島貴子」もライダーであったが、他のライダーに敗れて脱落したこと（実際には新藤胡桃の「ミュルズ」が倒している）。
- 自分にカードデッキを渡した別のライダー（田中真理の「オーデン」彼女は正体を知らない。）が他にいること。

また、彼女は自分はモンスターから生徒を守る為に戦っているが、他のライダーは私利私欲の為に暴れていて、学園内の風紀を乱していること。真島さんもその犠牲になったと、PC4に話します。

「だから、一緒に他のライダーの正体を探しましょう。理事長や先生、生徒会長は頼りにならない。だから、私達でなんとかしましょう。」

■ PC4が承諾すると、

「ありがとう、怪しいのはあの新しく来たPC1とPC2だと思う。ちょっと探りを入れてもらえる？」と依頼します。
理由を聞かれれば、2人がライダーであると予測してのことだといえます。

■ PC4が断ると、

「残念だわ。校内にモンスターが出現するのはほんとよ、気をつけてね」といい去って行きます。

同じように、ちょうどそのころPC3が廊下を歩いていると、優しい顔の大人の女性が生徒に挨拶をしながら歩いてきます。彼女は数学教師の田中真理ですが、本当はBOARDの関係者です。（PC3はBOARD関係者として面識はありますが、彼女が敵対勢力のワーム（フォーリナー）と入れ替わっていることは知りません）。

PC3の近くまで来ると、
「ちょっと、お話があるのですけどいいかしら？」と聞いてきます。

彼女は人目に付かないところへ来ると、
「今のところバトルファイトの経過は順調かしら？まだ、3人ぐらい残っていたと思ったけど。」

「まあ、いいわ。実を言うといレギュラーな者達が紛れ込んでいるみたいなの。これはうれしい誤算だわ。結果としてバトルファイトがより濃密なものになるもの。でも、油断してはダメ。彼らはもしかすると、とんでもないことをする可能性がある。下手をするとか契約を解除する方法に感づくかもしれない。注意してね。」と警告します。

田中が去った後、PC3に新藤が近づいてきて話しかけます。
「どうやら、他のライダー達はお互いに手を組んで行動しているみたい。私達も協力して戦わないと負けちゃうかもよ？」と共闘を呼びかけます。

PC3が、なぜ自分がライダーだと知っているのか聞いたり、知らんぷりをした場合は【シーン3】で貴方が変身解除するのを隠れて見ていたと証言します。

この時にPC4が、まだその場にいることにして、PC3とPC4に面識を持たせるのも良いでしょう。

PC3が協力するかどうかは任意です。

【シーン7・口封じ】

場所：高峰学園任意

時間：任意

人物：PC1、任意のPC

目的：田中の正体について、情報を得られるか。

このシーンは短いシーンです。

人気の無い校内でPC1が男の叫び声を聞きます。
声のするほうへ行くと、コウモリの怪物「ダークウイング」（AC79p）に現国の教師、澤田が襲われています。

このとき、すぐさま変身して助ければ「ダークウイング」は鏡の中へ逃げ去ります。

澤田は大量に出血しておりもう助かりません。
PCがすぐに助けに入ったなら彼のメッセージを聞き取れます。少しでも躊躇すれば聞けません。

澤田はおそらく誰に話しているのか分かっていません。

「し、知らせないと・・・、あ、あいつは、入れ替わって・・・いる・・・」
と言い残します。

澤田は実はBOARDのエージェントです。田中真理がフォーナーと入れ替わっていることに気づき、それをPC3に伝えたかったのです。

PC1がポケットなどを調べれば【機知】難易度2成功で、BOARDの手帳を見つけられます。

その後、澤田は救急車で運ばれていきますがBOARDの圧力により警察が介入することはありません。

【シーン8・真実の行方】

場所：高峰学園任意

時間：任意

人物：全 PC、牧原桜子、郡代香織、新藤香織、任意の PC

目的：全 PC が知り合い、お互いの立場を確認します。

★フラグイベント：全PCが知り合い、お互いの立場を確認します。

このシーンは情報収集シーンです。それぞれの PC に自由に行動させ、互いの関係性を作らせましょう。

GMはフラグイベントであることを説明し全PCが知り合い、お互いの立場を確認するような行動を促してください。

※ PC 同士で動きにくいような場合、【機知】や【運動】などの判定をして、結果として情報を手に入れたとしてもかまいません。

※ PL にはロールプレイでアクトカードを貯めるこのできるシーンでもあることを伝えて下さい。

PC 達は互いに他のライダーの正体を探るために行動を開始するように GM は指示して下さい。

PC3、PC4はPC1とPC2が怪しいと新藤に教えられているために彼らの身辺を探りに行くでしょう。

また、彼らと行動している牧原桜子、郡代香織にも興味を持つでしょう。

PC3、4はPC1を調べると彼が理事長に学園の事件の調査を報告していることが分かります。

また、PC1 が頻繁に生徒会長の牧原桜子と一緒に行動していることを突き止めます。

直接話を聞く手もあるでしょう。

PC2 は自由に学園内に出入りできないので、郡代香織と学園の外で会うか、学園内に手引きしてもらう必要があります。

その過程で彼らがライダーに変身してミラーワールドに行く、ミラーモンスターと戦うのを目撃するなど、演出を入れてもいいでしょう。

その過程で PC4 には PC1 と PC2 が私利私欲で戦ってはならず、むしろ学園の秩序を守ろうとしていると感じるように情報を提供して下さい。

PC4 が PC1、PC2 を繋げられる様に行動するのがベストですが、田中真理を除くすべてのライダーの正体が明らかになるようにして下さい。田中真理の事に関しては PC3、4 が話さない限り分かりません。

情報交換が一通り終わったら、シーンは終了です。

第三話

【全体の流れ】

すべてのライダーの正体が明らかになり、PC1、PC2 はすべてのライダーが合流して話し合い、このバトルファイトを終わらせようと提案します。

夏祭りで生徒と職員のほとんどが出払ってしまう日にその会合を行い、PC3とPC4にも参加を呼び掛けます。

カードデッキを破壊し、襲ってくるモンスターを倒すことで強引に契約を解除する方法を試そうとすると、このバトルファイトの主催者である仮面ライダー「オーディン」が現れ、すべてのライダーの抹殺を宣言します。

【シーン9・仮面舞踏会】

場所：学園内任意

時間：任意

人物：全 PC、牧原桜子、郡代香織、新藤胡桃、田中真理

目的：全 PC が終結し、このバトルファイトを終わらせる方法を考えます。

全てライダーの正体分かったことにより、全てのライダーが集まって話し合う会合が提案されます。牧原桜子が提案しますが、PCから話が出たなら、それで、かまいません。

牧原桜子「K市で夏祭りが行われる日は生徒と職員がほとんど出
払ってしまうわ。その日にライダー達で話し合しましょう。このバ
トルを、殺しあわなくても終わらせる方法を！」

全 PC と牧原桜子、郡代香織、PC3、PC4 から新藤胡桃もライダーだと判明していれば、新藤もしぶしが参加します。

K 市で夏祭りが行われる日は生徒と職員がほとんど出払ってしまうので、その日に全てのライダーが集合し、情報交換をします。PC2 が新藤が妹を重傷にしたことを知っている場合、新藤は適当に謝罪します。

新藤胡桃はバトルを軽視しており、真島貴子の負傷についてもゲーム感覚で実感を持っていません。PCが【意思】難易度3に成功すれば、その説得で、事の重大さに気づき、おびえながら謝罪します。

許すかどうかは PC2 次第です。

ここでPC 達に劇的判定で【機知】で3回で成功数10の判定を行います。成功した場合はカードデッキを破壊し、契約を強制的に解除されて出てきたミラーモンスターを倒せばこのバトルファイトをやめられるのではないかと思います。

成功しなかった場合は、契約を解除する方法を探すために戦いを休戦し、協力しようと提案します。いずれの場合もその場に田中真理が現れます。

シーン終了です。

【シーン10・真夏の夜の悪夢】

場所：学園内任意

時間：任意

人物：全 PC、牧原桜子、郡代香織、新藤胡桃、田中真理

目的：全 PC が終結し、このバトルファイトを終わらせます。

夏祭りの花火が大きな音を立てて、空に広がる中、田中真理が現れます。

田中真理は優しげな笑みを浮かべながら、PC 達に話しかけます。

「あなたたちはこんなところで何をしているのですか？バトルファイトはまだ終わっていませんか？」

「PC1 さん、まさかゼクターを持つあなた（もしくは『あなたのような力を持つ方』）にこんな処で会うとは思いませんでした。あなたのお陰で私の計画は台無しです。」

「でも、まあいいでしょう。このバトルファイトは終わりにします。すべてのライダーを倒し私が最後の一人としてこのバトルファイトに決着を付けます。」

田中真理は PC3 に「計画は予定変更よ。あなたも変身してあいつらを倒しなさい!!」といいます。
PC3 がどちらに付くかは PC3 のプレイヤーにゆだねます。

すると、大量のミラーモンスターが周りから現れ、田中は擬態を解いてワームの姿を現すと「オーディン」に変身します。
PC1 は【機知】難易度 2 に成功し、【シーン 7】で、澤田のメッセージを聞いていれば、「入れ替わった」とは田中真理ではないかと指摘できます。

牧原桜子、郡代香織はそれぞれ「フリッグ」と「フレリア」に変身します。
そして、新藤に、
「あなたも変身して協力しなさい!」と呼びかけると、新藤も変身します。
牧原と郡代は、
「ここは私達が引き受けます。あなた達は「オーディン」を!」と叫ぶと 3 人でミラーモンスター達に立ち塞がります。

PC 達がオーディンに向かうと、オーディンは「アドベント」のカードを使い、ゴールドフェニックス (AC88p) を呼び出します。

「オーディン」1 体と「ゴールドフェニックス (AC88p)」1 体と戦闘になります。

オーディンを倒すとすべてのミラーモンスターは逃げ散ります。

【シーン11・エピローグ】

場所：任意

時間：任意

人物：全 PC、牧原桜子、郡代香織、新藤胡桃、

目的：全 PC のエピローグが語られます。

これらはあくまで一例です。各エピローグは PC 達と相談して決めて下さい。

【PC1】

桜子達はしばらくはカードデッキの力を使って逃げたミラーモンスターを倒す作業を続けることにします。新藤も協力を約束しま

す。PC1 をしばらくは協力を続けることでしょう。あなたは今日も学園で戦います。

【PC2】

妹は病院で意識を取り戻します。兄と再会した妹は願いが叶ったことに感動し、泣き崩れます。
しかし、まだカードデッキの契約が解除されたわけではありません。また、桜子達はミラーモンスターとまだ戦っています。あなたにはまだやるが残っています。

【PC3】

田中真理がフォーリナーのワームに擬態されていたことを知った BOARD はこの計画を中止し、PC3 にもお咎めはありません。君は新しい上司の下で次の任務を待ちます。

【PC4】

君は学園の秩序を守ることに少なからず貢献しました。ですが、このことは公言できません。
しかし、まだ戦っている生徒会長達の為に君は自分に出来ることをします。

仮面ライダー「フリッグ」HP

40 点

ガードベント
55 点

生徒会長「牧原桜子」が変身した姿です。
コブラのようなデザインの仮面ライダーです。

【能力値】

肉体05/運動05
器用05/意思06
機知06
【副能力値】
移動力08
イニシアチブ06

【ガジェット】

【勇気】□□■(MS37p)
【友情】□□■(MS37p)
【人間系】■■■■(MS38p)
【礼儀】■■■■(MS38p)
【バイザー】■■■■(AC36p)
【アドベント】□□■(AC58p)
【ファイナルベント】□□■(AC59p)
【ソードベント】□□■(AC61p)
【説得】□□□(MS39p)
【ホールドベント】□□■(AC60p)
【カードデッキシステム】□□□(AC36p)
【ガードベント】□□■(AC60p)
【モンスター契約】■■■■(AC37p)
(ベノスネーカーAC81p)

【アクトカード】

27【超絶見切り】
35【ネーミングパワー】

回避名称

避/受

備考

通常

6/5

――

ベノシールド

8/6

ガードベント

【攻撃回数】=2回

攻撃名称

射程

命中

DP

属性

備考

ベノソード

近接

8

8

斬撃

ドリルの曲刀【ソードベント】□□■(AC61p)

ファイナルベント

近接

10

23

斬撃

毒液とともに連続切り【ファイナルベント】□□■(AC59p)

ベノスタングル

近接

4

9

衝撃

尻尾で拘束【拘束】判定難易度2【ホールドベント】□□■(AC60p)

仮面ライダー「フレイア」HP 46点

陸上部「郡代香織」が変身した姿です。
鹿のようなデザインの仮面ライダーです。

【能力値】	【ガジェット】
肉体08/運動08	【勇気】□□■(MS37p)
器用03/意思04	【友情】□□■(MS37p)
機知04	【人間系】■■■■■(MS38p)
【副能力値】	【力技】□□□(MS39p)
移動力11	【持久力】□□□(MS39p)
イニシアチブ04	【バイザー】■■■■■(AC36p)
	【アドベント】□□■(AC58p)
	【ファイナルベント】□□■(AC59p)
	【スピントベント】□□■(AC61p)
	【カードデッキシステム】□□□(AC36p)
	【モンスター契約】■■■■■(AC37p)
	(ガゼルAC81p)
	【アクトカード】
	01【追加攻撃】
	30【弾き】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/3	-----			
ワイルドプロテクター	8/6	ガードベント			
【攻撃回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ガゼルスタッフ	近接	10	9	刺突	頭部を模したドリル状の武器【スピントベント】    (AC61p)
ファイナルベント	近接	12	24	刺突	回転を加えた突進技【ファイナルベント】    (AC59p)

仮面ライダー「ミルズ」HP 36点 54点

新聞部「新藤胡桃」が変身した姿です。
虎のようなデザインの仮面ライダーです。

【能力値】	【ガジェット】
肉体03/運動03	【勇気】□□■(MS37p)
器用05/意思08	【友情】□□■(MS37p)
機知08	【人間系】■■■■■(MS38p)
【副能力値】	【礼儀】■■■■■(MS38p)
移動力06	【学問】□□□(MS38p)
イニシアチブ08	【カードデッキシステム】□□□(AC36p)
	【バイザー】■■■■■(AC36p)
	【アドベント】□□■(AC58p)
	【ファイナルベント】□□■(AC59p)
	【ストライクベント】□□■(AC61p)
	【ナスティベント】□□□(AC60p)
	【ガードベント】□□■(AC60p)
	【モンスター契約】■■■■■(AC37p)
	(デストワイルダーAC86p)
	【アクトカード】
	35【トリック防御】
	49【ヨロイ割り】

回避名称	避/受	備考			
通常	8/3	-----			
ワイルドプロテクター	8/6	ガードベント			
【攻撃回数】＝2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
デストクロー	近接	5	6	斬撃	鋭い鉤爪【ストライクベント】□□■(AC61p)
ファイナルベント	近接	7	21	刺突	地面を引き割り突き刺す【ファイナルベント】□□■(AC59p)
デストハウリング	遠隔	8	—	特殊	雄叫び【スタン判定】難易度3【ナスティベント】□□□(AC61p)

仮面ライダー「オーディン」HP 110点 129点

田中真理が変身した姿です。最初から「サヴァイブ」状態です。
田中が使う【カードデッキシステム】はワームが使える開発中の試作モデルであるため【怪人体】でも変身できる恐るべきカスタムモデルです。

そのために「オーディン」変身時も【怪人体】【ワーム装甲】の能力が反映され、【クロックアップ】能力も使用できます。

【能力値】	【ガジェット】
肉体10/運動10	【怪人体】□□□(MS44p)
器用01/意思05	【クロックアップ】□□■(AC28p)
機知05	【簡易擬態】■■■■■(AC48p)
【副能力値】	【ボスHP】■■■■■(MS62p)
移動力13	【ワーム装甲】(AC48p)
イニシアチブ05	【カードデッキシステム】□□□(AC36p)
	【バイザー】■■■■■(AC36p)
	【アドベント】□□■(AC58p)
	【ファイナルベント】□□■(AC59p)
	【ソードベント】□□■(AC61p)
	【ナスティベント】□□□(AC60p)
	【ガードベント】□□■(AC60p)
	【サヴァイブカード】□□■(AC37p)
	【モンスター契約】■■■■■(AC37p)
	(ゴールドフェニックス(AC88p))
	【アクトカード】
	03【大命中】
	16【連続攻撃】

回避名称	避/受	備考			
通常	5/13	----			
ゴルトシールド	9/16	ガードベント			
【攻撃回数】=2回					
攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ゴルトセイバー	近接	14	14	斬撃	頭部を模した剣【ソードベント】□□■(AC61p)
ファイナルベント	近接	16	29	斬撃	宙を舞う無数の羽の斬撃【ファイナルベント】□□■(AC59p)
ゴルディックフェザー	遠隔	8	—	特殊	相手を攪乱する黄金の羽【スタン判定】難易度3【ナスティベント】□□□(AC60p)
ゴルディックリネン	遠隔	8	—	特殊	羽ばたく翼の突風【転倒判定】難易度2【ナスティベント】□□□(AC60p)
ゴルディックフレイム	遠隔	8	—	特殊	燃える翼から放つ火球【炎上判定】難易度3【ナスティベント】□□□(AC60p)