

ナイツ・オブ・ザ・ラウンド



このシナリオはサプリメント02「ダークネスカンパニー」に収録されていたものです。

「ナイツ・オブ・ザ・ラウンド」

■物語の概要■

特別管理区域「円ヶ丘市」、かつてニュータウンと呼ばれたこの街は多くの怪人の出現に影を落としました。

そんな中、一人の戦士が立ち上がります。

力なき人々を助け、敢然と怪人達へ立ち向かうその姿に、人は彼を仮面ライダー・キャリバーと呼び勇気象徴としました。

しかし一年前、戦士は忽然とその姿を消します。

突如として勇気象徴を失った人々は噂します「彼は敗れたのだ…」。と。監視率高いS.A.U.Lは仮面ライダー・キャリバーが消えた後も怪人達との攻防を続けたましたが、激化の果てに街はその機能を失い始め、行政は一つの答えを出しました。

それはこの街の放棄とも言える決定だったのです。

廃墟と化した街角で、今、新たな戦士達の戦いが始まろうとしています。

※このシナリオではPC 同士のバトルとなる可能性が高いです。
そのためバトルにより死んでしまい出番が与えられなくなる可能性をプレイヤーへ伝えてください。

また、各 PC はそれぞれに属する組織との観点から右隣の PC との対人関係を通常は設定しません。

プレイヤーが 5 人に満たない場合の PC の割り当ては、必ず PC 1 から順に割り当てるため、PC 1 から PC 3 までは必ず登場し、PC 4 と PC 5 は登場しないこともあります。

【情報】

■舞台:円ヶ丘市(ツブラガオカシ) ■話数:全3話 ■PC人数:3人~5人
■PCハンドアウト

《PC1》

行動原理:衝動 /宿命:指定無し
推奨アクト:BA /種族:リント(人間)
クイックスタート:運命の切り札

貴方はかつて BOARD の精鋭でした。
しかし度重なるラウズシステムの使用は精神を蝕み、貴方から多くの記憶を奪いました。BOARD の管理から逃れるように一人宛ての無い旅路の果てで、貴方は一枚の石盤と出会い、それに導かれるかのように「円ヶ丘市」へとやって来ます。
貴方の失われた時を取り戻す日は果たしてやって来るのでしょうか。

※このPCはラウズシステムのガジェットを所持しています。

《PC2》

行動原理:信念(新規) /宿命:指定無し
推奨アクト:BA・DA /種族:アンデット
クイックスタート:潜伏する不死戦士
一年前のバトルファイトで貴方は致命傷を負い、敗北を予感しました。貴方はそのまま深い眠りにつき、一年後に ZECT の管理下で目覚めます。全ての傷は癒えました。
今こそ貴方に致命傷を負わせた仮面ライダー・キャリバーを捜し出し、次こそは勝者となる事を誓います。

《PC3》

行動原理:復讐心 /宿命:指定無し
 推奨アクト:SA・DA /種族:ワーム(フォーリナー)
 クイックスタート:虚映の患者(14p)
 貴方はワーム(フォーリナー)です。ですが、貴方はその事実を忘れていきます。

今、心を支配するのは貴方が殺め、擬態した人間の記憶なのです。愛しい人との思い出、そしてその最後が貴方に復讐を抱かせます。そしてその復讐の対象は、怪人(PC2)であり、仮面ライダー・キャリバーなのです。

※PC3は擬態した記憶を設定して構いません。

またワームの擬態である事を任意に思い出しても構いません。

※このPCはマスクライダーシステムのガジェットを所持していても問題ありません。

《PC4》

行動原理:使命 /宿命:指定無し

推奨アクト:SA・DA /種族:オルフェノク

クイックスタート:戦うビジネスマン

貴方はスマートブレイン総合建設・特殊調査課の営業マンです。
オルフェノクの未来を担う事業のため、この街「円ヶ丘市」に訪れる事となりました。街の再開発調査と、そこを掌握する ZECT の
動向調査が貴方に任された任務です。

オルフェノクの未来に邪魔となりうる因子の殲滅は時として必要でしょう。

※このPCはSB関連のガジェット(ギアシステム)を所持していても問題ありません。

《PC5》

行動原理:功名心 / 宿命:指定無し

推奨アクト:BA・SA /種族:グロンギ

クイックスタート: グロンギの斥候

この地でゲゲルを行っていた Grongi の戦士達は様々な戦士達によって滅ぼされました。グスムを束ねるラ集團の神官はアマダムの石盤の手に貴方に語ります。「この地の戦士達を倒す事ができれば最強の戦士へより近づく事ができるだろう」と。

■主要NPC

《鹿島ミツヨシ》/男/45歳/リント(人間)

定食屋「カラカラ」を営む主人。

住民の代表者にして、人々に慕われている人情味溢れる中年です。

《大林ゴロウ》/男/24歳/リント(人間)

警察が入り込めないこの街へと逃げ込んだ犯罪者。

盗品を売買して生計を立てており、裏情報に精通しています。

《竹中サオリ》/女/33歳/ワーム(ネイティブ)

BORAD から ZECT へ出向中の女性研究者。

彼女の正体は竹中サオリに擬態したワーム（ネイティブ）です。石盤を利用し、多くの怪人や戦士を特別管理区域「円ヶ丘市」へ招集して、この閉鎖地域にて小規模なバトルファイトを画策します。また大倉ケンセイの行方を知る数少ない人物であり、ワームに取り代わられる以前は、PC1の相棒としてBOARDのオペレーターをしていた。分散寄生型情報スレッドプログラム「ウンディーネ」の開発者。

《大倉ケンセイ》/男/22歳/リント(人間)

消えた仮面ライダー・キャリバーその人。

一年前まで「カラカラ」に出入りしていましたが、その後の消息は不明です。

《仮面ライダー・キャリバー》

消息不明の大倉ケンセイその人。

PC1と同じくラウズシステムの使い手ですが、融合係数の上昇によりアンデットになりかけています。ライダーのデザインはカミキリムシをイメージした長い角とラウザー内蔵の長剣（バスターラウザー）を所持しているのが特徴です。

《清水マリ》/女/25歳/リント(人間)

大倉ケンセイの実姉にして怪人事件で夫を失った未亡人。夫との思い出と行方知れずの弟を探すためこの街に留まっています。僅かながら能力に目覚め始めており、現在はミツヨシの店「カラカラ」を手伝っています。

《ラ集団神官》

アマダムの石盤を手にしたグロンギの神官。石盤から新たな戦場を読み取り、PC5にゲゲルを命じます。しかし神官が手に入れたアマダムの石盤はアヴァロンシステムによって操作されており、神官自身はこの石盤の正体に気付いてません。

《ゼクトルーバー及びZECT職員》

竹中の指揮の元、円ヶ丘市に駐留する者達。表向きは街の内外の分断管理と街に滞在する住民の保護が目的ですが、ZECTの本当の目的、竹中サオリの計画など全貌を知る者は殆ど居ません。尋問しても、指揮系統や命令事項は吐露しますが、それ以上の事を聞くのは無理でしょう。ゼクトルーバーのスーツにはライオットスーツと同じく裏切り者や装備を強奪した着用者を抹殺する装置が組み込まれています。竹中の一存でこの装置が起動すると高圧電流によりスーツ及び装備の機能破壊、そして着用者自身の命を奪います。

■舞台設定と語句用語

舞台は区域ごとに分けています。この区域を移動する際には、任意に時間経過を付加してください。乗り物を所持しているPCが居る場合には有利に働くように調整すると良いでしょう。

《特別管理区域「円ヶ丘市」(ツブラガオカシ)》

かつてニュータウンと呼ばれた都市です。近年数多くの怪人が出沒し、人的被害や設備の破損など都市機能を失いかけていた所、街の守護的象徴だった仮面ライダー・キャリバーまでも失った事を切っ掛けに全住民撤退を勧告されました。現在は行政からZECTへと移管され、高い壁と電磁フェンスで囲まれている特別管理区域に指定された街です。

居住区:《定食屋「カラカラ」》

この店は鹿島が街へ残った住民の拠り所として始めた店なので儲けは度外視で、原価に近い値で商売をしています。メニューの中でも自家菜園で育てた有機野菜の料理に人気があります。また店の営業時間は来客の安全性を考慮し、昼間だけの営業としています。

居住区:《シェルター》

街の数力所へ設けられた強化隔壁の設備です。怪人事件が起き始めた頃から各所で施工され始めましたが、当初の予定通りとはいかず、現在は数基のみが利用可能となっています。

丘陵地:《墓地》

円ヶ丘市民の永眠する場所として丘陵地に建立された霊園です。現在は誰も管理する者が無く、殆どの墓標が放置されたままとなっています。

丘陵地:《遊園地ダイナランド》

円ヶ丘市民の憩いの場として建造された遊園施設です。敷地面積は広くありませんが、観覧車など遠目からでも分る遊具施設があります。

現在は誰も管理する者が無く、殆どの遊具は錆び付き廃墟と化しています。

工業地区:《廃工場》

大林ゴロウが潜伏する自動車修理工場跡です。大林が空き家から盗んできた盗品が置いてある以外は特別目を引くような物はありません。

駅前地区:《ZECT駐留施設ヘクサイト》

円ヶ丘市に駐留するZECTが廃路線を物資供給ラインとして効率運用するため駅前に集められた施設群の事です。

駅前地区:《円ヶ丘競技場キャメロット》

数年前に国体誘致に向けて作られた施設です。建設当時からBOARDとZECTが絡んでおり、地下にアヴァロンシステムという限られた範囲内の石盤コントロールを可能にする巨大な円盤状の装置を内包しています。

駅前地区:《アヴァロンシステム》

限定区域内の端末であるアマダム石盤を制御するための巨大施設です。このシステムによりバトルファイトの管理を行う石盤の部分的エミュレートを達成しています。竹中はこのシステムを聖杯と呼んでいます。

《アマダムの石盤》

BOARDの新造アマダムの技術を用いて竹中により製造された偽物の石盤。本物よりも小型で持ち運びが出来、アヴァロンシステムの端末として稼働します。

■ 第一話 ■

【全体の流れ】

怪人アンノウンの出現により街は一時的混乱を迎え、PC 達は大きなうねりへと巻き込まれていきます。
一方、ZECT は突然と特別管理区域「円ヶ丘市」を無期限の封鎖とし、全ての外界との接点を断ちます。
ここでは各 PC の現在の立場を確認する事になるでしょう。

【シーン1:導き(PC1・PC4用)】

場所：定食屋「カラカラ」
時間：1 日目・正午頃
人物：PC1、PC4、鹿島ミツヨシ
目的：PC1 と PC4、および鹿島との接点

《始まり》

本当の自分を探す当てもない旅の途中、一枚の石盤と出会います。不思議なその石盤は PC1 へ向かうべき方向を指し示した後、消えました。
PC1 はその方向を特別意識した訳ではありませんでしたが、その方向が指し示した特別管理区域「円ヶ丘市」へと足を踏み入れたのです。
この街は、とても危険だと聞きましたが身銭も尽きたそこで鹿島ミツヨシや清水マリと出会い、寝床と食事を親切に提供してくれる彼等への恩義を示すため、彼等の経営する定食屋「カラカラ」の手伝いを始めたのでした。

《指令》

オルフェノクの来るべき未来の為のユートピア構想「ゼロ・クラスター」。スマートブレイン総合建設が推進するこのプロジェクトへ PC4 は参加しています。
実験候補地の1つとしてリストアップされたのが特別管理区域「円ヶ丘市」でした。PC4 は怪人事件の頻発するこの街の調査、そしてこの街を掌握する ZECT の動向を調査するため、この街へとやって来ました。
情報の集まる場所として、人づてに住民の集まる場所「カラカラ」を紹介された PC4 は昼食を摂りつつ、営業マンとして住民の会話に耳を立てている事でしよう。

《警告》

店は昼時を過ぎ、客も疎らとなっている時です。
この間に PC1 と PC4 と対抗判定を行い意思疎通しても良いでしょう。
対抗判定の例としては、会話による【意思】や、料理による【機知】などが挙げられます。
突然警報が街に響き、程なくして警告を発する車両が店の前に止ると共に ZECT の戦闘員ゼクトルーパーが店内に駆け込み警告します。もうすぐこの地域が怪人との戦闘エリアに入ると。
住民は既にシェルターへ避難を始めており、この店に居る者達もシェルターへすぐ移るように彼等は促します。
PC はシェルターへ移動するか戦闘エリアに侵入するか決めてシーン終了となります。

【シーン2:誓い(PC3・PC4用)】

場所：墓地
時間：1 日目・正午頃
人物：PC3、PC5、清水マリ
目的：PC3 と PC5、およびマリとの接点

《墓前》

PC3 は一年前、競技場での怪人事件に巻き込まれ、愛すべき者を失いました。
その頃より、怪人と仮面ライダー・キャリバーに憎悪を抱いています。しかしそれが仮初めのものである事を PC3 は覚えていません。
今日は愛しい者の命日であり、墓地へと向かった PC3 は一人の女性(清水マリ)と出会います。PC3 は彼女とはこの墓地でよく会う知り合いです。彼女も最愛の夫を一年前の同じ事件で失い、今はカラカラという定食屋で働きながら、行方不明となった弟を今も探していると聞いてます。

《予兆》

ラ集團の神官はアマダムの石盤を手にも PC5 に語りかけます。
この地に蔓延る 5 人の戦士達との戦いに最後まで勝ち残った者こそ最強の戦士へより近づく事が出来るとゲゲルを命じます。
その翌日、PC5 は墓地から少し離れた小高い丘にてこれから自分の戦いの舞台となるであろう街を一人見下ろしています。
PC3 と清水マリとは墓地の前ですれ違った事にしても良いでしょう。

《襲撃》

PC3 がマリとの出会いの後、突然の旋風が駆けると目の前に怪人が姿を現します。怪人の頭には天使のような輪があり、その手に持った武器でマリを指し示し、ゆっくりと歩み寄ってきます。
マリは毅然と『未来を切り開くためにも逃げましょう』と PC3 に言うと、手を引っ張り駆け出そうとします。
アンノウンはマリが能力に目覚め始めている事を感じ取り、彼女を狙います。PC5 は突然強い風を感じると同時に、近くで女性(マリ)の悲鳴が聞こえます。
そこに向かえば、二人の人間(PC3 とマリ)へ襲いかからんとする戦士を確認します。この街の全ての戦士を倒す事こそ高みに登るための足がかりである事を PC5 は今一度思い出します。
PC5 はこの場面へ介入する事ができます。
PC3 もしくは PC5 が戦闘を行うのなら、マリはシェルターへ向かう事が可能となります。戦闘を行う場合は移動しつつの戦いとなり、流れで次のシーンの居住区へと移動します。
逃げる場合においても、同様に居住区までアンノウンに追い込まれる事となります。
シーン終了。

【シーン3:目覚め(PC2用)】

場所：ZECT 駐留施設ヘクサイト
時間：1 日目・真昼
人物：PC2、竹中サオリ
目的：PC2 と竹中との接点
★フラグイベント「PC2は何もせず施設から出る」

《覚醒》

PC2 は一年前、仮面ライダー・キャリバーとの戦闘で致命傷を負い、長き眠りについてました。
そして一年後、研究機関と思われる施設のカプセル型水槽にて覚醒します。水槽の外には一人の女性が PC2 の覚醒を待っていたかのように、装置を動かし、PC2 を水槽の外へと開放します。
この時、PC2 の負った傷は完全に癒えています。
女は竹中サオリと名乗り、ここが ZECT の施設だという事と、自分がこの施設の責任者であると同時に、バトルファイトの研究者であ

(ケンセイ) と出会います。

PC が話しかけるなら、彼は自分の名前と、元々この街の住人で昨日戻ってきたと語り、以前この場所が公園だったの時の事を懐かしそうに語ります。そしてこの街で见ない顔である PC1 へ、この街へは何をしに来たのかと訊ねます。

答えを確認すると、『そうですか…、この街で捜し物が見つかるの良いですね。たぶん俺には、あなたの捜し物を見せてもらう時間もないでしょう』と呟き、『未来を切り開ける日を祈ってます。それでは、待ち合わせがありますのでこれで』と立ち去ります。この場合の答えは、それらしい事であれば何でも構いません。この青年を追いかけけるか、追いかけないか決めてシーン終了となります。

【シーン7:情報と代償】

場所：廃工場

時間：二日目・朝

人物：PC2、PC4、PC5、大林ゴロウ

目的：ZECT の情報収集

★フラグイベント：潜入協力

《取引》

PC4 は、事前にアポイントを取っていた、この街に潜伏する犯罪者にして情報屋の大林ゴロウへ接触を図ります。彼は ZECT の計画を断片的に知るう人物ですが、真相は知りません。また、情報と引換えに PC4 に、ZECT への潜入協力を持ちかけます。

ゴロウの目的は ZECT の保持する武器や機器の強奪です。

PC4 が参加しない場合には、同じ犯罪者の匂いを感じたゴロウが PC2 の前に登場し、下記の仕事を持ちかけます。

ゴロウの協力を取り付ける、もしくは尋問するならゴロウは情報を開示します。

協力する場合は下記の情報 1 ～ 2 を提示してください。

尋問する場合は【意志】もしくは【肉体】で判定し、1 成功ごとに下記の情報を上から順に 1 つずつ提示してください。

尋問を行えるのは一度だけですが、ゴロウにとってのとりあえずの目的は潜入ですので、彼はさらなる情報を知りたければ潜入先にそれはあると、自分に協力するよう持ちかけます。

■難易度1

竹中サオリという研究者が円ヶ丘市に駐留する ZECT の全指揮を執っている。

■難易度2

ZECT の行動には謎が多く、怪人達を排除する事よりもその行動観察が目的と思われる。

■難易度3

ゴロウがこの街へ来る前にウンディーネという謎の情報屋が居たらしいが、その人物について誰も知る者が居ない。

《介入》

PC2、PC5 は偶然この場に居ても良いですし、自分が眠っていた間の情報やマリ、キャリバーに対する情報を得るために理由を付けてこの場に登場したり、もしくは立ち聞きしても良いでしょう。立ち聞きの場合は PC4 との対抗判定【機知】で負けると PC4 へ気付かれます。

《潜入方法》

潜入に同意した場合、ゴロウは潜入方法を説明します。

彼の情報によれば今夜 ZECT へ住民が抗議に出向くため、警備が手薄になるその際にキーロックを解除し、セキュリティを麻痺させる手筈を整えており万全だと伝えます。

シーン終了。

【シーン8:手がかり】

場所：ZECT 駐留施設ヘクサイト

時間：二日目・昼

人物：PC2、清水マリ

目的：PC2 とマリの接点

※シーン 4 で PC2 がマリを拉致していたのならこの場面が発生します。

《監禁》

PC2 はマリを拉致した後に ZECT へ彼女を監禁する事になります。竹中が PC2 に進言した、マリが知るキャリバーの居所については、行為判定【意思】難易度 3 に成功すれば、彼女が何らかの情報を握っている事に気付けます。

彼女はケンセイがキャリバーである事を知っていますが、今何処に居るかまでは知りません。また、その事を自白しようとはしません。行為判定【機知】2 に成功したなら、彼女が大事にしているペンダントから二人の男を知り得ます。

(一人は彼女の亡くなった夫、もう一人はケンセイとなります) この男達の事も含め、ZECT のデータベースで調べれば何か判るかもしれません。

シーン終了。

【シーン9:石盤の秘密】

場所：遊園地ダイナランド

時間：二日目・昼

人物：PC1、PC3、PC5、大倉ケンセイ、ラ集団神官

目的：PC5 とケンセイとの接点

※ PC1、PC3 はシーン 6 で青年を追いかけていれば参加できます。
※ PC5 が居ない場合にはケンセイはグロンギを戦闘で倒すシーンとなります。

《石盤》

PC5 の前にラ集団の神官が現れます。

神官はアマダム石盤が、早急にゲゲルを実行するよう PC5 に求めていると言います。

神官はこのアマダムの石盤を信用しきっており、PC5 が異議を唱えても耳を貸しません。

その後神官は去りますが、間もなく見知らぬ青年(ケンセイ)が PC5 の前に姿を現し、石盤を持つ者かと訊ねます。

PC1、PC3 は神官が消えた後現れますので PC5 の正体は知り得ません。

ケンセイは石盤が ZECT によって製造された物体であり、全ては ZECT のコントロール下にあると、その危険性を論じます。

行為判定【意思】難易度 2 に成功すれば彼が嘘を言っていないと判断できます。

PC5 が所持していると嘘を言えば、すぐにでも廃棄するよう勧告します。ケンセイの言葉に PC5 が従わない場合は戦闘となっても構いませんが、この場合の戦闘は演出のみとなり実際の戦闘は発生しません。

一撃ずつ加え合った所でケンセイは NPC 用ガジェット「逃げ切り」を使用し決着をつけずにこのシーンから去ります。

シーン終了。

【シーン10:住民抗議】

場所：ZECT 駐留施設ヘクサイト

時間：二日目・夜

人物：PC1、PC3、鹿島ミツヨシ、竹中サオリ

目的：ZECT への潜入

《抗議》

その晩、鹿島達住民代表は ZECT へ抗議に出向きます。

シーン 4 で PC2 がマリの捕獲をしていなければ、マリはカラカラで留守番をします。

鹿島達の抗議に PC1、PC3 は同行するか、しないかを決定する必要があります。

抗議には最初は ZECT 局員が当たりますが、食い下がる住民に折れる形で、総責任者として竹中サオリが登場します。

PC1 はその女の顔に見覚えがありますが、それがどこで会ったものののか分かりません。

竹中は ZECT は今、怪人との抗争で重要な局面に入っており、数日の内に事態が好転するであろう見通しを示します。

外出の自粛、出来るならシェルターへの避難をするよう住民達に説明し、帰るよう促します。

住民達は納得できない様子ですが、竹中は全ては街の外も含めた安全のためと繕います。

また竹中は鹿島を含め PC1、PC3 に話があると、別室へと招きます。

彼女は、住民が知れば騒動が起る事は必至だが、住民達の先導をできそうな君たちにだけ話しておく事があると前置きした上で、姿を隠した仮面ライダー・キャリバーが近く現れるであろう事、キャリバー自体が人類の敵になりえる存在かも知れない事を伝えます。理由については ZECT の機密事項なので詳しく話せないが、今はそれだけ心に留めておいて欲しいと説明します。

行為判定【意思】難易度 2 で成功したなら彼女の言ってる事は事実かもしれないと感じます。

また、帰りがけに鹿島へ何か耳打ちをしますが、それを聞き取る事はできません。

シーン終了。

【シーン11：ZECTの秘密】

場所：ZECT 駐留施設ヘクサイト

時間：二日目・夜

人物：PC2、PC4、PC5、大林ゴロウ

目的：ZECT への潜入

★フラグイベント：15分後には全員脱出

《潜入》

PC4 とゴロウ及び、シーン 7 に登場した PC2、PC5 は住人達による ZECT への抗議の裏で、警備が手薄になった施設へ潜入を試みる事ができます。

行為判定【器用】難易度 3 で施設のキーロックを解除できます。PC2 は施設へ入るための認証パスを所持していますので、キーロックを解除できます。

他 PC に対する認証パスを所持している理由を考えてください。シーン 7 に登場していない PC2、PC5 は最もらしい理由であれば登場できます。

潜入直後、ゴロウはキーロックのフィードバックを利用し、セキュリティを停止させますが、予備セキュリティがあるため、それが起動するまでの 15 分間だけしか検索できないと PC 達に伝えます。この 10 分で施設内の検索できる部屋は 3 つに絞られていきます。参加している PC は各々別々の部屋を検索できますが、検索の機会は PC 一人につき 2 度だけ（つまり一人で 2 部屋まで）となりますので、判定協力や担当する部屋を相談するよう GM は薦

める必要があります。

《装備品室》

ZECT 装備の保管庫です。行為判定【運動】難易度 2 に成功すれば ZECT の備品を持ち出す事が可能となります。

持ち出し可能備品はサブリメントに記述された車両以外の任意の ZECT 装備となります。持ち出した ZECT 装備についてはシーン終了後に命運を支払ってください。

ゴロウの目的はこの部屋の装備です。

《サーバールーム》

ZECT 施設の情報が蓄積されてるデータベースから、竹中の研究レポートの断片を入手する事となります。

行為判定【機知】難易度 1 でネットワークから分断されたデータサーバがある事に気付きます。このデータサーバを起動すると『このシステムはウンディーネがデータを処理しました。』

トランプの兵隊さんへ。ウンディーネより』と表示されます。ゴロウによるとウィルスにより全てのデータが壊されてるようだと語ります。ネットワークに繋がった通常のデータベースにアクセスするなら行為判定【器用】に 1 成功ごとに情報を上から順に 1 つずつ提示してください。

■難易度1:仮面ライダー・キャリバーについて

BORAD の対ワーム、アンデット戦用システムの 1 機。装着者は大倉ケンセイ、専任オペレーターはウンディーネ。多数のアンデットを取り込ませた実験体でもある。アンデットとしての覚醒は近いと予測される。

■難易度2:円ヶ丘陸上競技場キャメロットについて

箱物行政へ BOARD と ZECT の共同出資で誕生した施設。洪水用貯水槽の名目で地下に巨大な空間を設けるに至るが、ZECT の管理によりアヴァロンシステムの格納とその実験施設として今にいたる。

■難易度3:アヴァロンシステムについて

石盤形体に形質変化させ人造アマダムを、端末（ノード）としてコントロールする装置。起動不良を起こし、大惨事の要因となったがバックアップから新たなシステムを構築した事でアヴァロンシステムはより完成へと近づいている。

■難易度4:ウンディーネについて

竹中サオリによるコンピューターウィルス的一种。

既存システムの停止、破壊、分解など行う。竹中サオリのコードネームから名付けられた。『ウンディーネ』はシステムを侵食し、アヴァロンシステムによる大惨事（競技場の怪人事件）を引き起こした。

《冷凍倉庫》

大きな荷が並んだ冷凍倉庫です。

行為判定【機知】難易度 2 に成功するとその荷に混じり円筒形のカプセルが数個並んでる事に気付けます。

このカプセルは一見霜がこびり付きカプセルの中まで何う事はできませんが、カプセルの霜を落とす事でその中で眠るミラーモンスターを確認できます。

このモンスターをカプセルから出すには時間的制限により不可能ですが、カプセルの起動からもう 2 年にもなる表記を発見します。

全ての検索が終了した所で施設が脱出しシーン終了となります。

【シーン12:マリ誘拐】

場所：ZECT 駐留施設ヘクサイト
時間：二日目・夜
人物：PC1、PC3、清水マリ
目的：GM シーン

《拉致》

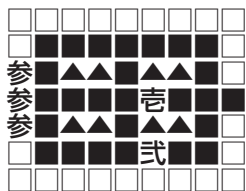
シーン4でPC2がマリの捕獲をしていなければ発生するシーンです。

住民抗議で鹿島達がカラカラを空けた晩の事となります。

PCが居ない場合には彼女は何者かによってさらわれてしまいます。

PCがマリと共にカラカラへ留守番として残ったのなら、計6体の雑魚ゼクトルーバーが店へ突入し、マリを捕らえようと襲いかかります。

サンプル戦闘エリア



(壱)はPCのスタート位置目安
(弐)はゼクトルーパーの侵入位置
(参)はマリのスタート位置
▲はテーブル
■は移動可能区域
□は壁(侵入不能)

《戰鬥終了》

倒された雑魚ゼクトルーパーは仲間に回収されます、
PC に捕縛される状況であればジャケットから強力な放電が起き、
絶命します。これは ZECT による口封じとなります。
鹿島達や抗議に出向いた PC、潜入に向かった PC も帰ってきてそ
の惨状を目撃する事になります。
何故マリを捕らえようとしたのか、そして竹中の目的とは何か、謎
を引いてシーン終了となります。
シーン終了。

第三話

【全体の流れ】

様々な思いを胸に PC 達はこの街へ駐留する竹中率いる ZECT へ
集結します。そこで石盤の秘密、仮面ライダー・キャリバーと呼ば
れた者の運命、この街のバトルファイトを画策する竹中サオリの正
体と計画の全容を知ります。

【シーン13:衝動】

場所：定食屋「カラカラ」
時間：朝
人物：PC1
目的：記憶の喚起
★フラグイベント：PC1は

《衝動》

朝から鹿島の姿が見えません。
近所の住民達によれば、早朝鹿島が一人で ZECT の方へと向かったと聞けます。
昨夜の抗議の時に竹中が鹿島に耳打ちしていた事を思い返します。

PC1 は竹中サオリと名乗ったあの女性の顔が、とても懐かしく、よく覚えがある事に違和感を感じずにはられません。彼女を鍵に意識を集中し、失った記憶を辿る事となります。行為判定【意思】で1 成功ごとに情報を上から順に1つずつ提示してください。また、成功失敗に関わらず全ての情報をPC1へ開示しても構いません。

■難易度1:

PC1 が BOARD に居た頃、PC1 専任のオペレーターが彼女であった事を思い出します。

PC1 は彼女、竹中サオリの事をコードネームのウンディーネと呼び、共に活動していましたが、志半ば、彼女は組織により別支部へと移動となりました。後で聞いた話によれば、彼女には組織に対する裏切りの疑いがかけられていたとの事です。

しかし胸に落ちない点があります。それはタベ見た彼女は PC1 の知る彼女とは全くの別人な気がしました。

■難易度2:

BOARD は、竹中サオリを危険視していました。
彼女は有能なオペレーターでありましたが、一流の研究者でもあり
ました。彼女の研究課題、それはラウズシステムとその運用が導く
未来と聞いた覚えがあります。ラウズシステムはその仕様から融合
係数次第で様々な弊害を招く可能性があった事を思い出します。
PC1 に今正に起きている記憶障害はこれによるものだと感じます。

■難易度3:

ウンディーネが去ってしばらくの事、彼女が新たに専任となった者の噂を聞きました。仮面を被ったトランプの兵士と囁く彼女の言葉と共に思い出すその名はキャリバー…だったはずです。

シーン終了

【シーン14:復讐心】

場所: PC3 任意の自室
時間: 朝
人物: PC3
目的: 愛しい人との回顧
★フラグイベント: PC3はZECTもしくはは競技場へ向かう(本文参照)

《復讐心》

PC3は夢を見ます。

それは愛しい人が怪人とキャリバーの戦闘に巻き込まれ、殺された時の悪夢です。悲しみに暮れるPC3の腕の中で愛しい人が最後に言葉を囁きます。

その聞こえない囁きが何であったのか、PC3は知る必要があると感じます。この時、PC3が記憶を取り戻してないならば、劇的判定【意思】難易度2、【機知】難易度2を行い、成功したなら自らに科せられた偽の記憶と本来の記憶を呼び起こします。

PC3はフォーリーワームであり、その本来の記憶は目的は、ネイティブワームである竹中の抹殺です。

この詳細についてはPC3は自由に設定しても構いません。

PC3は本来の目的のためにZECTへ向かうか、偽の記憶を探りに競技場へ向かうか選択します。

失敗し、記憶が戻らない場合は下記のように行動します。
あれ以来、競技場へは決して足を向けるつもりはありませんでしたが、今一度、あの悲劇の起きたあの場所へ行けば何か判るかもしれないと、PC3は競技場へ向かいます。

シーン終了。

《復讐心》

PC3 は夢を見ます。

それは愛しい人が怪人とキャリバーの戦闘に巻き込まれ、殺された時の悪夢です。悲しみに暮れる PC3 の腕の中で愛しい人が最後に言葉を囁きます。その聞こえない囁きが何であったのか、PC3 は知る必要があると感じます。

この時、PC3 が記憶を取り戻してないならば、劇的判定【意思】難易度 2、【機知】難易度 2 を行い、成功したなら自らに科せられた偽の記憶と本来の記憶を呼び起こします。

PC3 はフォーリナーワームであり、その本来の記憶は目的は、ネイティブワームである竹中の抹殺です。

この詳細については PC3 は自由に設定しても構いません。

PC3 は本来の目的のために ZECT へ向かうか、偽の記憶を探りに競技場へ向かうか選択します。

失敗し、記憶が戻らない場合は下記のように行動します。

あれ以来、競技場へは決して足を向けるつもりはありませんでしたが、今一度、あの悲劇の起きたあの場所へ行けば何か判るかもしれないと、PC3 は競技場へ向かいます。

シーン終了。

【シーン15:使命】

場所：PC4 任意の待機所

時間：朝

人物：PC4、大林ゴロウ

目的：オルフェノクとしての使命

★フラグイベント:PC4はZECTへ向かう

《使命》

翌朝、PC4 の元に神妙な面持ちでゴロウがやって来ます。

ゴロウは昨晚手に入れた端末機器から ZECT の情報を掴んだ事を報告します。

この情報はシーン 11 《サーバールーム》で開示予定の全ての情報となります。また、これに合わせシーン 7 で開示してない残りの情報も、PC4 に伝えます。

この情報から ZECT がこの街で大掛かりな実験をしている事実を知り得ますが、詳細を知るには例え力尽くでもより深い潜入調査が必要でしょう。

オルフェノクの未来を脅かす可能性がある者達の計画を未然に防ぐのも貴方に与えられた使命なのですから。

PC4 は ZECT へと向かいます。

シーン終了。

【シーン16:功名心】

場所：遊園地ダイナランド

時間：朝

人物：PC5

目的：戦士の名譽をかける

★フラグイベント:PC5はZECTへ向かう

《功名心》

昨日、この場所での青年とのやりとりが PC5 に引っかかります。青年の言うとおり、神官の持っているアマダムの石盤が ZECT と名乗る組織によって支配されているのであれば、グロンギの誓いであるゲゲルは冒涜されていたとも言え、戦士としては大変不名誉極まりない事態と言えます。

厳しい支配階級のあるグロンギでは、過ちを犯した神官への批判は自らの首を絞める事にもなりかねません。青年の言った ZECT へ行けば証拠となる物を掴めるかも知れないと思います。

また、これにより真実が明らかになれば、神官へ一置かれるチャンスでもあり、戦士としてより高みへと昇る一つの要素として、行動しない理由はないでしょう。PC5 は ZECT へと向かいます。

シーン終了

【シーン17:信念】

場所：円ヶ丘競技場キャメロット

時間：朝

人物：PC2

目的：キャリバーとの再会

★フラグイベント:PC2は競技場で迎討つ

《信念》

竹中の言うようにマリという女はキャリバーの事は知ってるようでしたが、居所を知る事はできませんでした。

ただ、マリという女の安否を察知したのか、PC2 との決着を付けに来たかは不明ですが竹中によれば昨日キャリバーの存在を確認したとの事です。PC2 は確信しています。

丁度一年前、決着が付かなかったこの場所へキャリバーは必ずやって来る。そういう戦士だと一年前の戦いの中で PC2 は感じ取っています。そして今度こそバトルファイトの勝者となるのは自分であると信じます。

PC2 はこの競技場に畏を仕掛けても良いでしょう。

マリを拉致していれば人質に利用するのも手かも知れません。

今、イニシアチブを握っているのは PC2 なのです。

畏として、ZECT から協力手として雑魚ゼクトルーパーを 3 人で配置できます。

ただし、PC2 が怪人である事を彼等は知り得ませんので、怪人体となったのならゼクトルーパーは即時撤退します。

マリを人質として扱う場合は雑魚ゼクトルーパーを使っても良いですし、何れかの場所へ縛り付けるのも良いでしょう。仮にマリを攻撃する場合はヒットポイントを 10 として考えてください。

シーン終了。

【シーン18:畏】

場所：ZECT 駐留施設ヘクサイト

時間：昼

人物：PC1、PC4、PC5、鹿島ミツヨシ、(選択次第で PC2)

目的：鹿島との再会、ミラーモンスター登場

《遭遇》

ZECT へやって来た PC 達は ZECT の局員や、ゼクトルーパーも居ない異様な光景と静けさ目撃します。

(これは竹中によりミラーモンスターが解放された事が原因です) 無人の本部施設のビルへは難なく侵入出来ますが、所々で破壊や荒らされた痕跡があるのが見て取れます。

さらに奥へと進んだ先で不可思議な鏡の壁で構成された通路の先で鹿島が倒れているのを発見します。

鹿島は命に別状はありませんが、突如襲ってきた怪物によって足を負傷しており、助け無しには歩行が困難な状態です。

鹿島が単身 ZECT へと来た訳を問質せば、昨夜、竹中の耳打ちで、ZECT でマリを預かってる事を知り、明朝一人で引き取りに来るよう言われたためだと答えます。

竹中は鹿島をモンスターの餌にでもする事が目的だったのかも知れませんが、マリが ZECT で捕らえられてる可能性の高さから鹿島は行動したのだと言います。

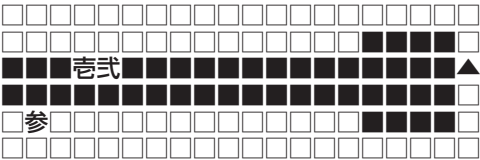
そのような会話をしている時、突如 PC 達の背後の壁面が吹き飛び、蟹型のモンスターが姿を現します。

このモンスターは通常ボルキャンサーですが、ミラーモンスターであれば任意に決めても構いません。

モンスターを倒すか、誰かが引きつければ他 PC 達はここから

離れ、施設の奥へと進む事も可能です。
鹿島の移動力は 6 ですが、負傷のため 2 倍の移動力を消費します。
(つまり最大移動力 3)

サンプル戦闘エリア



(厩) は PC のスタート位置目安
(式) は鹿島の位置
(参) はミラーモンスターのスタート位置

- は建造物
- は廊下
- ▲はエレベーター

《救出》

マリが拉致されている時に発生する場面です。
PC 達は地下専用エレベータを下った先の一室で監禁されていたマリを発見します。
彼女は助けに来た PC 達と鹿島に対し、ZECT に捕まる前にここから離れるよう、救出を拒みます。
その理由を彼女は語ろうとはしませんが、弟ケンセイに逃げるよう伝えて欲しいと PC 達に頼みます。
マリを説得してここから出る事を薦めるの劇的判定【意思】難易度 2 に 2 度成功する必要があります。
説得に失敗したのなら彼女は頑なに出る事を拒みます。
説得に成功したのであれば、彼女の弟である大倉ケンセイが実は仮面ライダー・キャリバーである事、そしてケンセイの体には異変が起きており、それを知った竹中に狙われている事を PC 達に説明します。
鹿島は PC 達に『ここに来たのは俺たちを助けに来た訳じゃないんだろ？ここは俺に任せてお前達は自分のすべき事をしてこい。そもそも、ケンセイに会ったら奴を救ってやって欲しい』と頼み、PC 達は先を急ぐ事となります。

シーン終了。

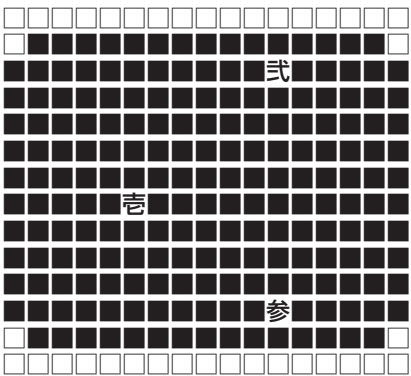
【シーン19:決着】

場所：円ヶ丘競技場キャメロット
時間：昼
人物：PC2、PC3、大倉ケンセイ
目的：三つ巴の戦いの決着

《再会》

流れる雲が太陽を遮り、再び光が満ちたその時、一人の男が競技場のフィールドへ姿を現します。
彼は『すいぶん時間が経ってしまった。まさか竹中と組むとはな…一年前の自分を見ているようだ。やはりあの時、お前にトドメを刺しておくべきだった。』と、PC2 へ言葉を投げかけます。
そして、『俺の命が欲しければくれてやる。その時はお前も道連れだ。』と言うと戦闘へ入ります。
PC3 が競技場へ向かうならば、この場面に駆けつけます。

サンプル戦闘エリア



(厩) は PC2 のスタート位置
(式) はケンセイのスタート位置
(参) は PC3 のスタート位置

- は建造物
- は競技場内

ケンセイの戦術は基本的にキャリバーへ変身しての接近戦となります。高い移動力にカードを組み合わせた剣による攻撃を行ってください。

PC2 はキャリバーとの決着が目的ですが、その手段は問いません。PC3 は PC2 とケンセイの変身を確認し、彼等二人の正体が愛しい人を奪った復讐するべき敵である事に気付きます。
ケンセイは変身して 8 ラウンド後に変調をきたし、膝を落とします。そして 1 ラウンド後にロングホーン・ビートル・アンデットと化して襲いかかります。

この三つ巴の戦いは完全に決着をつける必要はありません。下記のパターンでいずれか一人が倒された時点で次のシーンへと移行します。

キャリバーが倒された場合

キャリバーの変身は解け、倒れたケンセイの体は異形の怪人アンデットへと姿を変えていきます。
さらに異形姿のベルトのバックルが開き、ロングホーン・ビートル・アンデットとなったケンセイは、最後の自我で『このような姿を晒す事になるとは…無念だ。』と動かなくなります。
この時、シーン 9 でブランクカードを拾い、持っていればケンセイを封印できます。この封印されたカードは、ラウズカードではなく、アクトカード 50 必殺技として扱います。

いずれかのPCが倒された場合

突然キャリバーが膝を落とし呻き声を上げると、その姿は異形の怪人アンデットへと変わっていきます。以降、ケンセイはロングホーン・ビートル・アンデットとして活動します。

《鼓動》

キャリバーの異変と共に競技場が轟音を上げ揺れます。次の瞬間、フィールドの一部が割れて、地下から巨大な物体が姿を表します。その傍らには竹中の姿、そして少し離れた場所には PC1、PC4、PC5 の姿もあります。

シーン終了。

【シーン20:円卓の騎士(全PC用)】

場所：アヴァロンシステム
 時間：夕方
 人物：全 PC、竹中サオリ
 目的：最後のバトルファイト

《決戦》

シーン 18 より少し前の事となります。

PC1、PC4、PC5、(選択次第で PC2) が進んだ最深部と思われる場所は広い空間になっており、そこには円盤状の巨大な装置と、竹中が PC 達を待っています。

竹中は『よく来たわね、スマートブレインの犬、そしてグロンギの戦士、そして私の良き友だった人。(PC2 が居る場合は、フォーリナーの刺客と名指し) 丁度いいわ。向こうも決着がついたようだし、私たちも戦いの舞台に上がりましょう。』

と言うと、施設全体が動き始め、天井が割れると床面と装置ごと迫り上がります。

やがて装置を含めた施設の中央部は競技場のフィールドへその姿を現します。

その場には PC2 もしくは PC3、または両方が居ます。

またシーン 18 でケンセイを封印をしなかった、できなかったならば、倒れてるが膝を落とした状態の見知らぬアンデットが居ます。この場面が残った全ての PC は合流します。

そして竹中は PC 一人一人の顔を見て語り始めます。

『素晴らしいわね。自らの研究の成果とはいえ、これだけの戦士が交いする場所に立てるのは興奮せずに居られないわ。』

奇しくも一年前の実験では、キャリバーが構想から外れてしまったけど、今ここに居る貴方達のおかげで聖杯が着実に結果を出している事を証明できたわ…フフフ。

これも全てオルタフォースの力と、私が成り代わった竹中サオリという女のおかげといった所かしら。

あの女もさぞや地獄の底で喜んでいる事でしょう。

未だ、この地上を統べる資格のある全ての生物が、何故オルタフォースを宿しているのかは、まだ研究中だけれども、私はその未知の力をより効率的に利用させてもらう事にしたの。

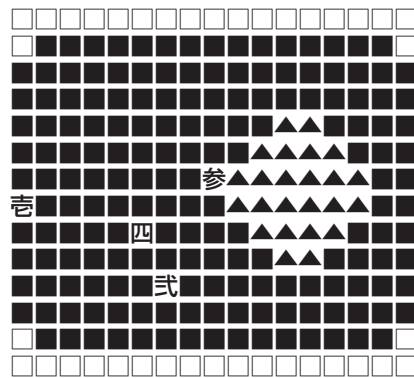
それがこのアヴァロンシステムという名の聖杯をかけたバトルファイトよ。

石盤を選んだ者同士が戦うこれまでの方法では長い年月を必要としてしまうそれを、私はこの聖杯とアマダムの石盤を使い、よりスピーディーなバトルファイトを実現させる事に成功した。

後はこのシステムの効果範囲を広げる事ができれば、この地上全土で空前のバトルロイヤルが行われ、地上を支配すべき覇者が早々に決まるの。さあ、その前祝いとして私と貴方達とで前哨戦を始めましょう。』

と言うと、竹中は白衣を脱ぎ捨て、みるみる巨大な怪物へと変貌します。

サンプル戦闘エリア



(参) はシーン 17 からの PC のスタート位置目安

(式) はシーン 18 からの PC のスタート位置目安

(参) は竹中のスタート位置

(四) はロングホーン・ビートル・アンデット (ケンセイ) のスタート位置

□は建造物

■は競技場内

▲はアヴァロンシステム (移動不能地形)

シーン 18 でケンセイが倒されていれば、5 ラウンド後に彼はロングホーン・ビートル・アンデットとして覚醒し立ち上がり、近くの敵 (PC 及び竹中を問わず) を攻撃します。

彼の自我は既に消滅しており、倒す以外に助ける手段はありません。シーン 18 でケンセイが生きていれば彼はそのままロングホーン・ビートル・アンデットとして覚醒し、近くで動く者を襲います。

いずれの場合もアンデットとして倒れている状態であれば、ベルトのバックルが開いてますのでカードを持ってる PC は彼を封印する事ができます。

この封印されたカードは、ガジェットのカードではなく、アクトカード 50 必殺技として扱います。

《決着》

最後の PC の一撃が敵を貫き、それはアヴァロンシステムをも砕きます。

これにより竹中サオリ率いる ZECT の一連の騒動は決着しました。しかし、作り上げられたバトルファイトを止める者はここには居ません。PC 達は出会ってしまったのですから。

ここでバトルファイトを続けるか、続けないかを残った各 PC は選択します。

シーン終了。

【シーン21:帰還】

場所：任意

時間：任意

人物：全 PC、必要な NPC

目的：各 PC のエピソード

このシーンはエピソードとなります。

ここで記載している通りでなくても、オリジナルで考えて頂いても構いません。

各プレイヤーにそれぞれ任せてみるのも面白いかと思います。

下記では NPC 達をまとめたエピソードと生き残った PC 用の個別エピソードを例として挙げています。

《竹中サオリの運命》

PC1 の記憶では竹中はキャリバーとの接触後の音信が途絶えています。これは、彼女がワームによって殺害され、擬態された事によるものです。

擬態したワームは竹中サオリの研究者としての知識であるオルタフォースのコントロールと、キャリバーの存在を利用し、ネイティブワーム達が密かにその乗っ取りを図るバトルファイトの効率化の考えに辿り着きました。

しかし一年前の円ヶ丘競技場キャメロットの式典でアヴァロンシステムの暴走が起り、円ヶ丘市に多くの怪人が発生する事態になります。

この時のキャリバーと PC2 の戦闘で、PC3 の記憶の人が命を落とします。

以来、彼女は BOARD の手を離れ、駐留を任された ZECT へその籍を移し現在に至ります。

《大倉ケンセイの運命》

PC1 と同じく BOARD の精鋭キャリバーとしてこの街を守る事になったケンセイは、竹中と出会いその相棒となりますが、ある時より竹中の変調に気が始めます。

そして一年前、とうとうケンセイは竹中の正体とその目的に確証を得ます。

ケンセイは使命から、ラウズシステムを通しその身にアンデットの力を多く宿しており、アンデットとの融合に体を蝕まれる中、アヴァロンシステムの破壊と竹中の抹殺を企てますが、突如現れた PC2 と戦闘状態に陥り、その際にアンデットとしての覚醒が始まり自我を失いました。

当時式典を行っていた競技場では、PC2 とケンセイの戦いにより多数の死傷者を出し、我に返ったケンセイは、竹中に利用された事と、多くの人を殺めた事を恐れ、この街を去りました。

《その他のNPC達》

鹿島の怪我はすっかりと完治し、店は今日も賑わいを見せています。あれから街には怪人も殆ど出没なくなり、ZECT も撤退しました。以前、円ヶ丘市に住んでいた人々も徐々にですが戻ってきているようです。

マリはあれからケンセイの事については何も語りませんし、聞くこともしません。

ですが彼女は知ってるのだと思います。この街で戦った一人の戦士の最後を。ゴロウはこの街を出ました。

秩序が戻りつつあるこの街に、犯罪者である彼の居場所はもうありません。

全てがゆっくりとですが、元の形へと戻りつつあるのです。

《個別-PC1》

PC1 用個別エピソードです。

あなたは石盤に導かれてこの街へやってきました。

その意味を今は考える必要はありませんし、次にまた石盤に出会った時に考えても良いと思います。

あなたが無くした幾つかの記憶は取り戻しました。

いずれ BOARD へ戻る時が来るかも知れません。

しかし、今は心の欠片をもう少しこの街で見つきたいとあなたは思います。

《個別-PC2》

PC5 用個別エピソードです。

あなたとキャリバーとの決着はつきました。

それはあなたが望んでいた事でしたし、本物の石盤が認めた事でもありました。

しかしキャリバー無き跡、空虚となった心の隙間を埋める者は今はいません。

次に満たしてくれる者が現れるまで、今はしばらくは、また眠りにつくのも良いでしょう。

《個別-PC3》

PC3 用個別エピソードです。

あなたの記憶はあなたのモノでは無かった。

しかし、心に受けた痛みは今でも忘れる事はできない事実なのです。

自らに科せられた咎に苦しめられながら生きていく。

皮肉な事です、それが今、あなたを最も人間らしく見せ、生きていく姿なのです。

《個別-PC4》

PC2 用個別エピソードです。

あなたのミッションは完了しました。

敵対勢力である ZECT を追い出し、この街にスマートブレインの影響力を与える地盤を作り出した事は大いに評価されます。

そしてこの評価によりあなたに新たなミッションが科せられます。

それは、オルフェノクの為に街を復興させる事にあります。

プロジェクトは次の段階に移行したのです。

《個別-PC5》

PC4 用個別エピソードです。

あなたは今遠方の地へ向かっています。

今まで居た円ヶ丘市でゲゲルは無かったと神官達は語ります。

つまり失態を冒した神官をあなたは黙認しました。

この旅はより強い戦士となるためのものとなるでしょう。

いずれはまた、円ヶ丘市で出会った戦士（他 PC 達）と戦う時を、

今は楽しみにしておくのも、良いものです。

■敵データ

ミラーモンスター、アンノウンのデータはルールブックに掲載の既存データを使用してください。

また、PCの人数によってはこれらにガジェット【ザコ】を追加する必要があります。

仮面ライダー・キャリバー

HP 50点 通常 追加 20点

大倉ケンセイがバスターラウザーで変身した姿。

【能力値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体10/運動10	【新登場】■■■■(MS61p)	30【弾き】
器用04/意思04	【ラズカード】■■■■(AC34p)	41【身構え】
機知10	(スラッシュ、トルネード、マッハ、ロック、ジェミニ、キック、フロート)	50【必殺技】
【副能力値】		
移動力13		
イニシアティブ10		

コンボ技1：スラッシュ+トルネード=技名：スピニングスラッシュ

(バスターソードにDP+7点 / 【疾風】属性)

コンボ技2：スラッシュ+トルネード+ジェミニ=技名：エクスカリバー

(バスターソードにDP+7点+【疾風】属性+振り直し1回)

コンボ技3：キック+トルネード=技名：スピニングプラスト

(格闘術にDP+6点+【疾風】属性)

コンボ技4：キック+トルネード+マッハ=技名：スピニングソニック

(行動回数2回消費して【超加速状態】、格闘術にDP+6点+【疾風】属性)

回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	11/11	-----
----	-------	-------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
バスターラウザー	近接	11	14	斬撃	-----
格闘術	近接	11	11	衝撃	-----

ロングホーン・ビートル・アンデッド

HP 55点 通常

大倉ケンセイがアンデッドとして覚醒した姿。彼の【変形・武器化】は本来のルールと異なり使用回数を消費すると変型して剣になり相手に攻撃するという攻撃方法。攻撃を受けると武器化は解除されるものとする。

【能力値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体10/運動12	【新登場】■■■■(MS61p)	30【弾き】
器用04/意思04	【不死性】■■■■(AC29p)	41【身構え】
機知12	【オルタライフ】■■■■(AC51p)	50【必殺技】
【副能力値】		
移動力15	【怪人体】□□□(MS44p)	
イニシアティブ12	【変形・武器化】□□□(MS62p)	

回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	12/14	-----
----	-------	-------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ソード形体	近接	16	17	斬撃	-----
格闘術	近接	13	12	衝撃	-----

バシノモス・ギガンティス・ワーム

HP 70点 通常

竹中マサタカが変身した、ダイオウグゾクムシのワーム。

【能力値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体05/運動01	【巨体】■■■■(AC50p)	01【追加攻撃】
器用07/意思07	【ラズボス装甲】■■■■(AC53p)	07【螺旋の力】
機知05	【長距離化】■■■■(AC50p)	24【マルチショット】
【副能力値】		
移動力04	【クロックアップ】□□□(MS28p)	48【貫通射撃】
イニシアティブ05	【複数ヒット】■■■■(MS62p)	

回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	7/3	-----
----	-----	-------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ソード形体	近接	16	17	斬撃	-----
格闘術	近接	13	12	衝撃	-----

雑魚ゼクトルーパー

HP 1点 通常

その名の通り【ザコ】の【ガジェット】によりHPが1となっているゼクトルーパー。

【能力値】	【ガジェット】	【アクトカード】
肉体04/運動05	【牽制攻撃】□□□(MS42p)	18【コンビネーション】
器用05/意思01	【全力回避】□□□(MS42p)	20【突撃】
機知05	【ザコ】■■■■(MS61p)	
【副能力値】		
移動力08		
イニシアティブ05		

回避名称	避/受	備考
------	-----	----

通常	5/4	-----
----	-----	-------

【行動回数】=2回

攻撃名称	射程	命中	DP	属性	備考
ブレード	近接	6	7	斬撃	-----
マシンガン	遠隔	8	5	衝撃	-----