

LAST RESORT



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。

キャンペーンルール

[追加] ルール

■新キャンペーンルール■■■■■■■

このゲームにおけるキャンペーンとは、ストーリーが連続したふたつ以上のセッションが続くことを指します。ここでは、一回のセッションにはないキャンペーン独自のルールを紹介します。

まず、GMはキャンペーンが全部で何回のセッション数でおこなわれるかの宣言をします。話数が未定のまま開始してはいけません。ただし、展開によって話数が結果として増減してしまっても構いません。PLたちは、徐々に成長していくPCを駆使し、GMと共により深みのあるドラマを楽しむのが、キャンペーンの醍醐味です。

【命運のルール変更】

キャンペーンの場合、話数が進むことによる【命運の自動消滅】のルールが変更されます。各話終了ごとに【命運】を1点減らす必要はなくなり、逆に一回のセッション終了後（一話終了後ではありません）に、1点の【命運】が与えられます。魂の成長によって、消滅するはずだった【命運】が、身体の奥からわき上がるのです。

【[準備タイム]のルール変更】

キャンペーン一回目にはありませんが、二回目以降からは、各セッションの第一話の前に、[準備タイム] が発生します。各 PC はそれぞれガジェットの取得や、装備の取得、レベルアップをして構いません。

【ガジェットの取得予約】

このルールは、自分が取得しようと思っている【ガジェット】を事前に予約することで、【ガジェット】を本来より少ない【命運】で取得できます。

PCは、各セッション中に取得したい【ガジェット】に関するロールプレイをします。開発中のアイテムに心躍らせたり、猛特訓に励むといった場面もいいでしょう。これによって取得するための【命運】は-0.5点され、【取得予約】が完了します。次のセッション以降、予約したガジェットを取得することができます。当然、命運は減らした値を消費するだけで構わないのです。この予約を、各セッションごと、最大三回繰り返せば、【命運】を1.5点まで減らした状態で、取得することができます。ただし、ガジェットを取得するのは、予約した以降のセッションであることに注意してください。

【取得予約】×セッション数=[命運]-0.5点(最大-1.5点)

例:セッション第一回で、「ギア・システム」を使用しているPCが、「あの装置が完成していればもっと強くなれるのに……」といった、ロールプレイをおこない、「取得予約」をする。続いてのセッション二回目では、「新しい装置のテストをさせてください！」といった、

たロールプレイをおこない、【取得予約】を二回おこなった。そして、セッション三回目にして、【アクセルフォーム】の【ガジェット】を【命運】2点ではなく、1点で取得する。

■省略戦闘判定■

戦闘回数が多くなるような場面で、戦闘を簡易的な判定で省略するためのルールです。

【劇的判定】の一種として処理します。GM から、敵の集団や障害物、トラップなどの敵対する対象を突破するために必要な【難易度】と【再判定 DP】が宣言されます。

GM が指定しない場合、対象となるのはシーンに居る全 PC です。各 PC は任意の能力値で判定ロールを行い【成功数】を合計します。その数値が【難易度】を上回ったなら突破できたことを意味します。PC 全員が判定を行なっても【難易度】に達成していない場合、【再判定 DP】に書かれたダメージが適用されます。このダメージは軽減不能のダメージですが、判定に参加した PC の中で任意に割り振ってかまいません。1 人で全てのダメージを受けても、全員で等しく分割してもかまいません。これら処理を【成功数】が【難易度】を上回るまで繰り返して累積していく、上回った時点で、突破できることになります。

■ 難易度目安

[簡単] 難易度12 再判定DP20
[普通] 難易度24 再判定DP40
[難関] 難易度36 再判定DP60

キャンペーンシナリオ

キャンペーンシナリオ 「LAST RESORT」

■キャンペーンを始める前に■■■■■

このシナリオは4セッション全12話を想定したキャンペーンシナリオです。「キャンペーンルール」を使用して運用することを、GM、PL共によく確認してから始めて下さい。

■1～3話・物語の概要■■■■■■■

深夜の城南国際空港に15年前に消えたスマートエアライン547便の旅客機が出現します。調査のために中に入ったスタッフ3名が帰ってこないことから警察へ連絡、PCたちは調査にかかわります。そして、PC1はその便が自分の母と姉「智美」が乗ったまま15年前に失踪した便だと気づくことになります。

機体から逃げ出したオルフェノクを追跡する中、失踪した姉「智美」が当時の姿のまま発見されます。そして、母も同様に発見されますが、母は人間としての意思を失い、怪物化してPCに襲い掛かってきます。

■4～6話・物語の概要■■■■■■■

人々が灰化する事件が多発。警察はオルフェノクの関わる未確認生体関連事件として調査を開始します。PC1の同僚である「新井」は不治の病にかかっている妻を延命させるためにオルフェノクの力を使ってオルタフォースを集めています。しかしその結果として妻は怪物化してしまいます。

PC1には闇の使徒が声をかけ「智美」からオルフェノクの王の力を取り除いてやると提案を受けます。

■7～9話・物語の概要■■■■■■■

「闇の使徒」からの提案と時を同じくして城南市内には謎の石柱が次々と出現、城南地区全域に戒厳令が発せられます。また、PCたちは「幽霊旅客機事件」の原因の地を沖縄の加治木島と特定し調査に向かいます。しかし、特に成果は得られずその間に、城南市内には謎の石柱からアンノウンが湧き出して自衛隊も出動する騒ぎとなります。「闇の使徒」は遺跡を発動させますがオルフェノクの王の力に覚醒した「智美」が「闇の使徒」を倒して装置の完全起動は阻止されます。しかし代償として「智美」の意識は失われてしまします。

■10～12話・物語の概要■■■■■

PC2の同僚である「姫崎（ひめざき）」の葬儀が行われ、改めてG5が警察に納品されます。しかしそれすらも暴走します。「闇の使徒」の行おうとした儀式のおかげで石盤のありかが判明します。

PC4はBOARDに呼び出され、広大な意識の海にさまよっているPC1の姉「智美」の精神を取り戻せると言われます。PC1はPC4の提案でミラーワールドの加治木島にある施設で「智美」の意思を取り戻す治療を行います。しかしそれは強大な人造ミラーモンスター「キングドラグレッダー」を生み出すためオルフェノクの王の力を求めているものでした。スマートブレイン社は戦闘部隊を率いて加治木島を強襲、BOARDと一大戦闘になります。そして最後はBOARDの理事長代行「高蔵寺」が「キングドラグレッダー」となり不死の力でPCの前に立ちはだかります。彼を倒すためには「智美」の命を断つしかありません。

【情報】

■舞台:C県城南市～加治木島 ■話数:12話 ■PC人数:最大4人

■PCハンドアウト

《PC1》-----

行動原理:守りたいもの／宿命:指定なし

推奨アクト:BA／推奨種族:人間

クイックスタート:覚醒の戦士(MS23p)

あなたの両親は15年前に離婚しています。あなたは父親「幸次郎（こうじろう）/51歳」に引き取られ、母「明子（あきこ）/35歳（当時）」は姉「智美（ともみ）/10歳」と実家へ帰るため旅客機にのります。しかし、その旅客機スマートエアライン547便は那覇空港付近の空域で突如完全に消息を絶ってしまいます。当時は「幽霊旅客機事件」として騒がれました。現在あなたは奇しくもスマートエアラインの整備士として地元城南国際空港に勤務しています。

★条件として「あなたは姉と仲がよかった、大切に思っていた」「あなたは超人あるいは怪人である」「15年前に10歳の姉がいてもおかしくない年齢」「PC4とは幼馴染の友人」という設定が必要です。

《PC2》-----

行動原理:使命／宿命:指定なし

推奨アクト:BAかSA / 推奨種族:人間かオルフェノク

クイックスタート:フォトンブレード適格者(MS26p)

あなたは城南署に勤務する刑事です。そしてSAULの城南支部のG3-Xの装着者でもあります。あなたのGユニットには、同じく装着者である「姫崎 凜子（ひめざき りんこ）」、オペレーターの「宍戸 輝明（ししど てるあき）」と指揮官「梶原 雄三（かじわら ゆうぞう）」がいます。このたび、スマートブレイン社との技術協力で試作品の「G5」を試験配備されることになり、あなたがその被験者になりました。

★条件として【ギア・システム】を取得している必要があります。「G3-X」のガジェットは取得できません。

「G5」は【ギア・システム】とまったく同様のものと考えてください。プレイヤーが望むならギア・システム系の追加装備やフォームを取

《特命発令》

PC3 の携帯電話が鳴り、支社長からの連絡が入ります。情報どおりなら城南国際空港に現れたのはスマートブレイン系列の会社であるスマートブレイン・エアブレーン・カンパニーが開発した航空機であるため、同社の社員として現場に急行してほしいとのことです。機体の調査などの対応が必要になるので、状況報告することも命じられます。

【シーン4: 黄泉える幽霊旅客機(PC4用)】

場所: 城南国際空港

時間: 1日目・夜

人物: PC1, PC4

目的: 無許可の緊急着陸機に対してパニックになる空港。幽霊旅客機スマートエアライン 547 便が現れるまでです。

《緊急事態》

城南国際空港に勤務する整備士の PC4 は館内の緊急放送を聴きます。「緊急放送、緊急放送、4番滑走路にイレギュラーの侵入機あり！」

スタッフは対応に当たられたらし !! 侵入機は…え !? なんだって !? 侵入機はスマートエアライン 547 便です !!!」

PC4 は【機知】難易度 2 に成功すると、スマートエアライン 547 便が 15 年前に城南国際空港から飛び立ち行方不明になった事件を知っていて構いません。同時に PC1 の母と姉が乗っていたことも思い出します。

PC1 は当然知っています。

PC4 と PC1 は顔見知りですので、合流することが可能です。

空港内は予定外の侵入機の対応で大騒ぎなっています。管制塔が他の飛行機へ対応を呼びかけ、滑走路では道を開ける準備が急ピッチで進んでいます。

PC4 と PC1 は【肉体】か【運動】で滑走路を開ける【劇的判定】を行います。PC が 2 人で合計 4 回判定して 12 成功以上なら旅客機は無事に着陸します。失敗した場合、旅客機の翼が他の飛行機をかすめ、いたるところで損害を出しながら着陸します。

着陸すれば、それは、15 年の歳月を感じさせないくらいの当時と変わらない 547 便の姿があり、ここでシーン終了です。

【シーン5: 幽霊旅客機調査】

場所: 城南国際空港

時間: 1日目・夜

人物: PC 全員

目的: 先行して調査を行った空港スタッフが戻らず、PC たちが調査することになります。そこでオルフェノクと遭遇して戦闘になります。

《PC集合》

すでに空港のスタッフ 2 人と空港警備派出所の所員 1 人の 3 名がロックを開け機内に侵入してから十数分が経過しています。あまりに連絡がないため所員が連絡を取りますが、連絡がつかなくなっています。

そこへ PC2 と G ユニット、PC3 と稗田が駆けつけます。

★ PC たちに機内の調査をさせましょう。第二調査班として、指揮官の「梶原」が PC2 を指名して内部の調査を命じます。「姫崎」は待機となります。PC1 と PC3、PC4 もそれぞれの理由で参加してかまいません。

PC1、PC4 は空港関係者として機体の取り扱いに慣れているため協力可能ですし、PC3 は自社の機体であるため確認したいと申し

出ることができます。

PC3 は【機知】難易度 3 に成功すると現場に着くまでに目を通した機体資料により、スマートブレイン・エアブレーン・カンパニー社製 808 型機 (547 便と同型機) は緊急時の自動運転機能が装備されており、着陸も自動で行うことが可能であることを知っています。つまり、無人機の可能性もあり得るという事です。

《進入調査》

進入すると、機内はまったく明かりがついていません。緊急時に開く酸素マスクがすべて垂れ下がっており、PC たちのわずかなライトの明かりに照らされています。

機内に入ると全員【機知】難易度 1 判定をします。足元には大量の灰が積もっています。判定に失敗した者は転倒し大きな音を立てます。

PC3 は客室が 2 階建てになっていることを知っています。

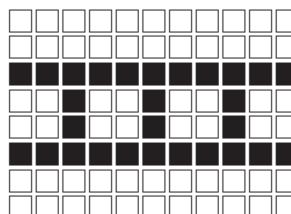
2 階に上ると、明かりもつけずにフラフラしている先行した調査班の 1 人が居ます。

PC1、PC4 は【機知】難易度 1 に成功すれば空港警備派出所の「寺田」さんという年配の所員だと気づきます。なにか小声で言っています。【機知】難易度 2 に成功すると「にげろ…」と言っているのがわかります。いずれにしてもその直後に彼は灰になって崩れ去ります。そして、その背後には 2 体のオルフェノクが立っており、PC たちに襲い掛かってきて戦闘開始となります。

★もし、機内に入る時の【機知】判定で失敗し大きな音を立てていたなら、出現は前後からの挟み撃ちとなります。オルフェノクはアーキタイプ「蘇えりし者」(MS25p) × 2 体を使用してください。戦闘エリアは左右に椅子がならび、マスクが垂れ下がっている非常に移動困難な場所となるため、中央の 2 列のみが行動可能な場所となります。

■オルフェノク(MS25p) × 2 体

★ MAP が指定されます。下記の配置となります。■のみ行動可能マスです。飛行は不可能です。



■=移動可能

□=移動不可

戦闘終了後、PC たちが周りを調べると言えば【機知】難易度 3 で、機体の側面に真新しい穴を見つけます。そこからは灰がこぼれています。つい先ほど機体内部から空けられた可能性が高く、短時間で空けるには常人には不可能です。PC が気づかなくても後の調査で発見されます。

★この穴から逃走したのは PC1 の母と姉ですが、この段階 PC たちにはわかりません。

戦闘及び、調査が終われば第一話は終了となります。

って、いろんな場所を見て回ることになります。

市内の大型デパートでブランド服のウィンドウショッピング、流行のハワイアンレストランで昼食。デパート地下（デパートの地下）でデザートを食べ。夕方にはカラオケへ行きたいといいます。職場のドジぶりがうそのようにやる気満々で次々とミッションをクリアしていきます。

【シーン14:休息】

場所：市内

時間：3日目・昼

人物：PC1、智美、希望するならPC4も参加可能

目的：智美と市内の散策を行います。15年の歳月について考えるシーンです。

《市内散策》

平日ですがPC1は振替休日となりました。昨夜はTVから流れるCMやニュースに驚いている様子の「智美」に現代の情報をるために市内を散策することにしました。流行の食べ物やゲーム機、アニメなどに興味津々の様子で、すっかり現状の深刻さを忘れそうになります。

《心の問いかけ》

昨日のアンデッドの言葉が心をよぎります。

アンデッド「さあ、戦え。お前も不死身の戦士アンデッドなのだろう」

GMはPC1に15年ぶりに帰ってきた姉は人間ではないかもしれないという不安に対して、今どんな決意があるのか独白させてください。

★ GMは、休憩などを挟んで考える時間をプレイヤーに与えてもかまいません。
それでこのシーンは終わります。

【シーン15:突然の休日後半】

場所：市内

時間：3日目・昼～夜

人物：PC3、稗田

目的：日常の様子を描きつつ、PC1の母親を目撃するシーンです。

《休日の続き》

夜はこじやれたバーでカクテルを飲むことに。自慢げにカクテルを注文して、半分も飲まないうちに泥酔する「稗田」です。PC4はタクシーなどで彼女を連れて帰らねばならなくなります。

★タクシーを待って、泥酔した「稗田」を抱いている時、向こうの歩道を歩くPC1の母親の姿を目撃します。スマートバットに収められたデータや当時の写真画像などと見比べても間違いありません。

追跡してもいいですが、その場合、「稗田」を置き去りにすることになります。

どうするか迷う、もしくは追跡をすることにするとシーン終了です。

【シーン16:お見舞い】

場所：市内

時間：3日目・昼

人物：PC2、宍戸、姫崎

目的：体調を崩して職場を休んだ姫崎への見舞いです。

《お見舞い》

めったに職場を休まないいまじめな「姫崎」が休んだので、「宍戸」と一緒に夜勤明けに見舞いに行くことになります。

★ PC2にのみ回想シーンが発生。少し前の出来事です。

「梶原」が見舞いのことを話した後にこっそりとPC2だけを呼んで、こう言います。

梶原「宍戸は口が軽いからうっかりってこともある。そこで、お前に頼みなんだが、あの姫崎が風邪で休むなんてのはおそらく嘘だ。何か事情があるかも知れん。プライベートな事だし、おおっぴらに聞くわけにもいかない。そこで、それとなく様子を探ってきてほしい。医者から薬をもらっているようなら、その種類を調べておいてくれ」

と頼まれました。PC2が断れば、「梶原」も「そうだな。これは失礼すぎたな。すまん。忘れてくれ」といいます。

《訪問》

「姫崎」の自宅は市内のマンションです。PC2も「宍戸」も行ったことはありません。事前に「梶原」が連絡を入れていることなので、決して急な訪問ではありません。

一階のインターホンを押して訪問すると、ピンクのジャージ姿の「姫崎」が出てきます。

姫崎「わざわざ来ていただいてすみません。梶原さんにもご迷惑をおかけしていますとお伝えください。なんというか、ほんとに未熟です」

室内はあまり飾り気のない、およそ女性の一人暮らしとは思えない部屋です。

宍戸は「姫崎さん、イメージどおりすぎますよ。はははは」と気遣いのないことを言っています。

PC2と「宍戸」にインスタントコーヒーを入れてくれます。

病気の具合など聞けば、風邪ですと言いい、明日には出勤しますと言います。【機知】難易度2に成功すると彼女はすいぶん弱っているように思えます。

【器用】難易度2に成功すれば、隙を見て薬の銘柄などを調べられます。不思議なことに薬は錠剤ですが裏面などに薬の名前がまったく書いていないのが分かります。

もし、病院の名前を確認したなら「城南流星医院」という総合病院だと分かります。

★「城南流星医院」はスマートブレイン社の系列病院で、多くのオルフェノクが短命治療の可能性を期待して通っています。「姫崎」が処方されたのもその一種で、灰化を遅らせる効果があるとされている薬です。当然、正式な医薬品ではないので、銘柄など書いてありません。また、効能に付いては「姫崎」自身も知らされずに処方されています。これらの情報はPCには分かりません。

【シーン17・お見舞いの帰り道】

場所：市内

時間：3日目・夜

人物：PC2、宍戸

目的：姫崎への見舞いの帰りです。PC1の母親を見つけて追跡します。

《帰り道》

「宍戸」はどこか飯屋によって行こうと言います。聞き入れてもいいですしどってもかまいません。

《帰宅中》

見舞いから帰る最中にPC1の母親を見かけます。【機知】難易度4(シーン12の【機知】判定に成功していたなら難易度は2)に成功するとPC1と一緒にいた娘の近くに映っていた母親らしき人物だと気づきます。

追跡するなら「宍戸」と行くかどうかなども決定してください。

《母を発見できなかった》

判定に失敗した場合でも、シーン15でPC3が母親を発見すれば、「稗田」をどうするか困っている(もしくは、稗田をおいてPC1の母を追跡している)PC3を目撃できます。

PC同士でうまく話がまとめられれば、PC3と母親を追跡することも可能です。

「宍戸」に「稗田」の世話を任せて立ち去るなどの方法が可能です。

【シーン18:休日の終わり】

場所：市内

時間：3日目・夜

人物：PC1、智美、他のPCも参加可能

目的：PC1は母親と遭遇しますが、彼女はすでに怪物と化しています。戦闘となります。

★フラグイベント「母親だったものを倒す」

《帰り道での遭遇》

「智美」と帰路を歩いていると「智美?」と後ろから聞き覚えのある懐かしい声がします。そこに立っているのは母「明子」でした。優しそうな笑顔、15年ぶりの再会です。

【意思】難易度2判定に成功しなければ、PC1は無条件で駆け寄ります。成功すると警戒心が働き、その場に留まることができます。PC1の判定成功失敗にかかわらず「智美」は駆け寄って行きます。

「明子」は「帰りましょう」と行って、一緒に帰ろうとします。

★このタイミングで、希望するなら他のPCも登場が可能です。いろいろ質問することができます。GMは以下の情報を提示してくださいません。

■15年前に何があったのか?

突然機内がゆれてパニックになり、機長が近くの空港に緊急着陸するとアナウンスが入って、その後大きな衝撃で気を失ったと言います。

再び気がつくと、飛行機はどこかの空港に着陸していて、機長が調べに行きました。そして、しばらくしてものすごい形相で帰ってきて、彼は「洞窟があって地下へもぐったらそこには『不思議な石盤』があった。その後、見たこともない怪物が追いかけてきて…」「この島は化け物の島だ!!」と言い、再び機体を緊急発進させました。確かに森からは不気味な声がたくさん聞こえていましたから本当なのかもしれません。

■オルフェノクは居たのか?

島を脱出したあと、突然、操縦席から叫び声がして、機長が飛び出してくるとみるみる怪物に姿を変えました。そして次々と乗客を襲い始めたのです。

明子「私は必死で「智美」を守って……。そして、殺されました。そうだわ、私あのとき死んでいる」

★この質問のあと、「明子」は様子がおかしくなります。

明子「(PC1)、あなたも一度死になさい。そうすればもう死なくなるわ。私はそうやって怪物になった機長を殺したのよ」といいます。

「明子」は口を開いて触手のようなものを鋭く伸ばしPC1に攻撃してきます。これは【覚醒の儀式】(MS58p)です。【運動】難易度2で回避可能。命中した場合でもHPがあるのでオルフェノク化はしません。

「明子」は【魔物の心】(MS58p)にも覚醒し軽トラックほどの巨大なカエル風の怪物になります。「智美」は悲鳴を上げて気絶します。

★GMはフラグイベント「母親だったものを倒す」を宣言します。

★戦闘「ゴールデンボイズンフロッグオルフェノク(明子)」(74p)との戦闘です。

PC側の戦力が充実しているなら「明子」はここに来るまでにオルフェノク化した人間を2体追加で召喚します。

★データは簡易エネミー「オルフェノク社員」(MS78p)を使用してください。

戦闘終了後、気絶している「智美」にPC1が声を掛けるよう誘導して下さい。

PC2がいれば、いろいろ事情を聞くために警察に来てほしいと言う話になるかもしれません。その場合も「智美」にはPC1が付き添うようにしましょう。

PC3、PC4は石盤のことが気になるはずです。一段落したなら、支社長やZECT指揮官などに報告するかもしれません。PCたちが石盤についてよく知らない場合、拡張サプリメント「アメイジングカード」AC100pから石盤についてと、各組織が石盤に対してどのような考え方であるかを伝えて、以降のロールプレイの参考にしてもらってもかまいません。

いくつかの新たな謎を残しながら今回のセッションは終了します。

し、物語は新たな方向へと進んでいきます。

【シーン5:遭遇する闇】

場所：流星医院

時間：2日目・昼

人物：PC1、PC2、智美、希望するならPC4

目的：警察による「智美」の健康診断が行なわれます。PC2とコミュニケーションをとるシーンです。そして「闇の使徒」との遭遇です。

《はじめに》

PC1の姉「智美」はオルフェノクである可能性があり、保護している警察にあってもある程度の調査が必要との判断から精密検査が行われました。

この検査自体は、1日で終了します。PC1は会社を休んで付き添っています。

《検査結果》

体内に未知の細胞が検出され、何らかの出来事が「智美」の体内で起きているのは間違いないません。採取した血液を元に詳しく調査がなされることになりました。

★PC1がこのことに関してどう思っているのかGMは確認しておきましょう。彼の今後の演技方針に影響します。

★PC2は上司から指示を受けます。「この検査結果から「智美」がオルフェノクの可能性は非常に高いが、怪人化する症状が発現していない以上、拘留することもできないので、監視を怠らないように」という内容です。常に同行する必要はないですが、機会を見つめうなど、注意を続けてもらう事になります。

PC2と簡単な会話をさせてください。二人の関係を再確認するためです。

《検査結果》

一通り会話が終われば「智美」はPC1に話しかけてきます。「昔とは反対だね。いつもたわしが守ってあげていたのに……」といつて彼女は自分の立場の不安さからか浮かない顔をします。

《闇の使徒》

★この演出は「闇の使徒」である「黒服の男」が作り出した異空間です。他のPCは入ることはできません。

あなたは姉に飲み物でも買おうかと自販機コーナーへ来ています。コインをいれ、ジュースを選び、体をかがめてジュースを取ります。その瞬間、病院内の雑踏が、嘘のように静まり返ります。周りを見渡すと、遠くの待合席に1人の黒い服を着た初老の男性が座っている以外、見回しても人の気配がしません。

黒服の男性はPC1の方へゆっくりと歩いてきます。かなりの距離があるのに、気がつくとすぐ目の前にまで来ています。

男性のセリフは以下のようない感じです。

「罪深き人の子よ、何を驚いておる」

「お前の姉はいすれ警察に殺される。人間の医学では治療することはできない」

「もし、姉を助けるために、誰かを失うとしたら、君はそれでも助けるかね？」

PC1が答えを出そうが出しますが、初老の男性は、

「よく考えなさい。その答えをまた聞きに来るよ」

と言い残して去っていきます。PC1が追いかけようすると、いつの間にか現れた患者や病院スタッフにぶつかって見逃してしまいます。

シーン終了です。

【シーン6:問い合わせ】

場所：流星医院へ続く道

時間：2日目・昼

人物：PC3

目的：PC3が「新井」と対面するシーンです。PC3に与えられた特命についてPC3がどのような対応をするのかを決定するシーンです。

★イベントフラグ「新井に警告を与える」

《新井との対面》

PC3は「新井」が流星医院へ行くこの道で彼を待っていました。しばらくすれば「新井」は現れます。

PC3の対応次第ですが、「新井」は戦闘するつもりはありません。大抵の場合「新井」はPC3から仲間を増やす協力をしろと言わることになりますが、断ります。彼は自らの特殊能力を使って、吸収したオルタフォースを病床の妻に与えることで延命しているのだと告げます。

セリフ例

新井「そんな協力は、悪いができない。俺はこの力で生命エネルギーを吸収して妻の治療に使っている。だから、だからそんなことをしている場合じゃないんだ。ほっといてくれ！！」

PC3が【意思】か【器用】の難易度3判定に成功すれば、スマートパッドを使用して流星医院の医療データベースへアクセスし「新井」の妻「新井文恵（あらいふみえ）」のカルテを見る事ができます。カルテの内容によると「オルフェノク化の不完全な発現による治療困難な病」とあります。

【機知】判定の成功数により推理の結果が出ます。

成功1：その方法で治るかどうかは詳しくないので分からぬ。

成功2：たしかにオルタフォースを直接照射すれば治療効果があるかもしれない。

成功3：オルタフォースの照射はオルフェノクとしての因子を活性化させる可能性があるかも。危険なのでは？

PC3がこの場で説得をしても彼の意思は変わりません。彼は「流星医院」へ向かいます。もし、力強くでとめようとすれば、戦闘になりますが、1~2ラウンド程度戦闘したら新井は逃走します。

★戦闘する場合「フローワーマンティスオルフェノク」75pのデータを参照してください。

【シーン7:張り込み】

場所：市内

時間：2日目・夜

人物：PC2、Gユニット、希望するなら他のPC任意

目的：灰化事件を解決するための張り込みシーンです。参加PCで張り込み方法を選び「新井」の犯行現場を押さえましょう。「新井」は逃亡し、流星医院での最後の決闘シーンへ移行します。

《張り込み》

警察のプロファイルにより犯行現場の予測が立てられ、PC2たちはその付近で張り込みをしています。この場所以外にも、候補地他の警官が監視しています。

PC2はGユニットのメンバーと会話などしてください。

セリフ例

姫崎「(PC2)、ここに着て急にオルフェノク関連の事件ばかりだと思わないか？」

宍戸「本当にこのプロファイルあってるんですかね」

《新井出現》

この現場に「新井」が現れます。そして、人通りの少なさを確認し、通行人が通り過ぎると突如怪人に変身します。

【運動】難易度2の判定に成功すれば、犯行が行われるより早く「新井」を止めることができます。

PCたちに見つかると、犯行を中止し逃走します。追跡が可能です。「姫崎」たちはこの現場での被害者の対応を行います。「梶原」からPC2に「やつを追え！！」と指示が下ります。

【シーン8:人間であること】

場所：流星医院・文恵病室

時間：2日目・夜

人物：PC1、PC4

目的：再び会社の用事で「新井」に書類を渡すため、妻「文恵」の病室で待つと、彼女が目覚め「新井」の思い出話をします。そして苦しみだした彼女は人間ではなくなります。

《病室にて》

書類を届けに来たPC1とPC4は病室で「新井」が来るのを待つことになります。暫くすると、妻の「文恵」が目をさまし、「健吾の同僚の方ですか？」と話しかけてきます。

セリフ例

文恵「彼は本当に優しい人なんです。私はもともと病気がちで、結婚する前に、すでに医者から子どもを産めない体だと診断されました。それでも私のことを好きだと言ってくれ、結婚したのです……ごめんなさい、急にこんな話しちゃって」

【機知】難易度2判定に成功すると、「文恵」は確かに意識不明のはずであることに気づきます。それなのに、話したのは……？

PCたちが驚いていると「文恵」は突然苦しみだします。体から灰を撒き散らしつつ、見る見る巨大で不気味な姿に変わっていきます。

【シーン9:それぞれの答え】

場所：流星医院・文恵病室

時間：2日目・夜

人物：PC全員

目的：逃げ込んできた「新井」は怪物化する「文恵」を目撃します。そして原因が自分のしてきたことだと気づきます。怪物になってしまっても「新井」は彼女を守ります。PCは答えを出します。

《新井登場》

突然窓が開き、「新井」が怪人体で登場します。状況を確認した彼は、苦しむ「文恵」を見て自分のしてきたことの危険性に気づきます。

セリフ例

新井「そうか、俺の与えたエネルギーが原因でこんなことになっちゃった」

文恵「あなた、あなたなの？」

新井「…すまない…すまない。俺は、これでお前が助かるなら…」

文恵「いいんです。私は、最後にあなたに会いましたから…」

そして、文恵は毛むくじゃらで長い手を持つ灰色の巨大な類人猿の姿「メガラダビスオルフェノク」に変わります。

病室を破壊し、苦しむように暴れます。

《PCの判断》

PCはそれぞれの立場から、攻撃する場合とそうではない場合があります。その対応は各自に任せますが、「メガラダビスオルフェノク」は無差別にPCを攻撃します。PCが「メガラダビスオルフェノク」を攻撃するならば、「新井」も「フラワーマンティスオルフェノク」になって戦闘に参加します。

PCが捕獲するなどと宣言すれば、「新井」もそれに協力します。

■メガラダビスオルフェノク (74p) × 1体

■フラワーマンティスオルフェノク (75p) × 1体

戦闘が終了すると、いずれの場合も「メガラダビスオルフェノク」は消滅し、「フラワーマンティスオルフェノク」が生き残っていれば「新井」の姿に戻り彼女の消滅を見取ったあと、生きる意味を失ったように自らも灰となって消えます。

【シーン10:闇の問いかけ】

場所：流星医院

時間：2日目・夜

人物：PC1

目的：短いシーンです。事件の收拾に騒がしい病院内で再び「闇の使徒」に出会い、答えを問われます。PC1が答えを出すまでのシーンです。

《闇の使徒》

PC1があわただしい現場から少し離れてベンチに腰掛けると、すぐ隣から声がします。

闇の使徒「いかががかな。自分が助けたい命のためには、人の命をも奪う男。実に感動的ではなかったかね？」

いつの間にかあたりから人の気配が消えています。

★この空間は異空間で、他のPCは入ることができません。

PC1は何かコメントをしてください。答えであっても、そうでなくてもかまいません。コメントを聞くと彼は「なるほど。やはりあなたは素晴らしい。今度は私がご提案する番だ。それではまた会えるのを楽しみにしておるよ」そういう残して姿を消します。

《おさそい》

事務の女性が PC1 と PC4 に声を掛けます。

セリフ例

女性「(PC1) さんと (PC4) さん、明日って空いてませんか?」「智美ちゃんも一緒にきたら楽しいと思いますよ」

彼女たちは職場でもよく話をする同僚で悪い人たちではありません。

「智美」が帰ってきたことも素直に喜んでくれました。PC たちが受けるように誘導してください。

★もし断った場合は、自宅で「智美」が「明日ここに行こう」といって城南グリーンキャンプ場の半額割引券つきのチラシを見せます GM はさらにフライイベント「城南グリーンキャンプ場へ行く」を宣言してください。

【シーン14:殺戮キャンプ場】

場所: 城南グリーンキャンプ場

時間: 2 日目・昼

人物: PC 全員、智美

目的: キャンプ場で盛り上がるみんな。「智美」の楽しそうな様子が描かれます。しかし、それは一転してアンノウンの狩場と化します。PC1 には「闇の使徒」の呼び声が聞こえます。そして市内には謎の石柱が何本も出現します。

《偶然の集合》

GM はこのシーンの冒頭で、「後からバトルがある」ことを宣言し、他の PC たちも理由を作って「城南グリーンキャンプ場」にやってくることを推奨してください。

《休日の様子》

小高い丘の上にあるキャンプ場で、行楽シーズンにはかなりにぎわいます。ここからは城南市内を一望できます。

ほかの同僚たちとキャッチボールをして遊んだりする「智美」。今までの笑顔とは違い本当に楽しんでいるようです。今まで、「大丈夫」といいつつもいろいろと緊張していたのだと PC1 は気づきます。

★他の PC が来ているなら「智美」が見つけるのもいいでしょう。対人関係が良好なら「智美」は一緒に遊ぼうと言ってきます。

《食事判定！！》

みんなでバーベキューとカレーを作りますが、カレーは担当者の腕前に大きく左右されます。担当者は【器用】の判定ロールを行い成功数が高ければ高いほどおいしいということになります [ガジェット] 【料理の達人】を使用してもかまいません。

《災いの影》

なんだかんだで完成したカレーをみんなで食べることになります。「いただきまーす」と声をそろえて挨拶してからスプーンを口に運ぶが、「智美」だけ、ピタリと動きを止め、不安げな顔になります。「なにかくる…」と言うとふらっと立ち上がり、手に持っていたカレーをひっくり返します。

《戦闘開始》

次の瞬間、空の何箇所かが明るく光りだすと神々しい光を放つ怪人が 3 体姿を現します。すぐさま現場はパニックになります。彼らは目的があるかのように、ある家族を囲い込むと光の輪から武器を取り出します。

★アンノウン「シュービルロード」75p を 3 体と、それに囲まれるように一般人の家族 3 人 (MS75p の「一般人」使用) を配置。ただし、父のみ MS46p【超能力】の【サイコキネシス】を使用できます。PC との距離は 15 マス程度設定してください。

アンノウンたちは最初にこの 3 人を穢れた遺伝子として抹殺します。PC が【超人体】や【超能力】を持っていて、存在をアピールすれば、3 体中 1 体は PC に襲い掛かります。

■シュービルロード (75p) × 3 体

戦闘が終了すると、地鳴りのようなものが響いてきます。そして、丘の上から見ると市内に次々と巨大な石の柱が出現します。それはストーンヘンジの環状列石のように、PC たちのいる丘を中心に出現しているように見えます。

この丘は市内を一望できるので状況がよくわかります。柱の出現により発生した事故か何かで煙が立ち昇っている場所もあります。

PC2、PC4 にも近況出動の連絡が入ります。

一体これから何が始まるというのだろうか。というところで七話へ続きます。

【シーン4:選択】

場所: 任意

時間: 2日目・朝

人物: PC1

目的: 短いシーンです。PC1 がこの後どのような行動をとるのかを決定するシーンです。

《今後の確認》

GM は PC1 にこの後どう行動するのかを聞いてください。街は避難勧告が発令され、石柱周辺の住民が避難を開始しています。PC1 の家は対象ではありませんが「智美」も不安そうです。

セリフ例

智美 「(PC1) 一体何が起きているの? 心配だよ」

PC1 はここで、避難すると【シーン5・終わりなき死闘】へ、何らかの手段で PC2 の調査に同行すると言えば【シーン7・災いの地】へ行きます。

GM は、PC1 が調査に参加したい場合、何かの理由で PC2 か PC3 と遭遇するイベントを設定してみてください。

行動を決定したらシーン終了です。

【シーン5:終わりなき死闘】

場所: 市内

時間: 2日目・昼

人物: (PC1)、PC4、G ユニット

目的: 調査に旅立った PC3 と、PC2 以外の G ユニットは市民の避難誘導の対応となります。その現場で PC4 と合流し、ともに石柱から出現したアンノウンと戦います。避難していれば PC1 もいます。

《石柱付近》

非難を開始した PC1 か、現場へ急行した PC4 は現場で石柱付近からアンノウンが出現します。

遠山 「なんかあると思ったよ。やっぱり出てきやがったか…」

★ 「省略戦闘判定」難易度 6/ 再判定 DP5 です。

PC たちが撃破しても次々とアンノウンが出現してきますが、突然砲撃が始まり、後方から自衛隊の G4 や装甲車が駆けつけます。アンノウンは G4 たちの攻撃で押し込められています。

【シーン6:BOARDのより指令】

場所: 喫茶「ミレニアム」

時間: 2日目・夜

人物: PC4、遠山、高蔵寺

目的: BOARD の理事長代理「高蔵寺」が PC4 と喫茶店での密談をします。石柱の正体について伝えられます。そして装置を破壊するように指示されます。

《はじめに》

PC4 は隊長の「遠山」から連絡を受け、喫茶店で BOARD の理事長代理「高蔵寺」と会うことになります。PC4 は初めて会います。今回の事件について直接話を聞きたいと言うことです。

《状況》

静かでアンティークがたくさん飾ってある味のある喫茶店です。結構にぎわっています。窓に面した4人がけのソファー席に PC4 と「遠山」が座ってしばらく待っていると、白髪の壮年男性が現れます。杖についているため実年齢より年をとって見えます。優しそうなしゃべり方をします。

高蔵寺 「いろいろ大変なことがあったみたいですね。君たちの知っていることを教えてもらえませんか」

PC4 と「遠山」が報告書などを見せながら説明を行います。

一通り話を聞いたならば「高蔵寺」は「石柱」についてコメントします。

高蔵寺 「間違いないですね。あの石柱は超古代の神殿です。われわれ BOARD の持つ石盤にも記されています。アンノウンたちの神である「オブスクルム」が建造し、その危険性ゆえに使用しなかった思考共有装置「アルツアーヒル」です。おそらく「闇の使徒」が裏で暗躍していますね。彼らは何か強力なエネルギー源を利用して装置を作動させるつもりです。装置が完全に起動すれば世界中の人の意識を恒久的に繋げられ、ひとつの共通意識へと融合してしまいます」

PC4 の話した内容によっては「智美」がそのエネルギー源であると推測できます。

高蔵寺 「装置を無力化するには、心臓部を破壊するか、エネルギー源を装置に寄せ付けないことです。ただし、彼らは空間を自在に操ることも可能ですから、どこに逃がしても連れ去られてしまうでしょう。そうなればその「智美」さんの命を奪うしかなくなってしまいます」「明日にでも装置を破壊できる特殊爆弾を準備します」

と言います。

PC4 がなにか質問することもできます。

★ 「高蔵寺」は善人ではありません。この装置が起動してしまえば BOARD にとっても、ワームにとってもデメリットになるために提案しているに過ぎません。

【シーン9:姫埼の捜索依頼】

場所: 城南署

時間: 3日目・夕方

人物: PC2、PC3、稗田

目的: 「姫埼」の状態は警察に報告され、捜索が開始されます。警察の判断では怪人化しているようなら射殺もやむをえないというものです。PC3は装置開発の立場から捜索に参加することになります。

《梶原怒る》

PC3はGユニットの指揮官である梶原に胸ぐらをつかまれ、壁に押し付けられます。

セリフ例

梶原「どういうつもりだ!! おい、説明しろ!!」

稗田「な、なに怒ってるんですか~」

梶原「G5!! あの得体の知れない装備が原因に決まってるだろ!!」
宍戸「落ち着いてください梶原さん。姫埼さんのバイタルは正常でした。たぶん別の原因ですよ」

梶原「そんなんもん関係ねえ!! 僕の直感がG5が原因だって言つてるんだよ!!」

梶原は以前から「G5システム」の異質さに懐疑的でした。また、G5のシステムの重要な部分がすべてブラックボックスで、スマートブレイン社でなければメンテナンスできないというのも彼の不信感をあおっているようです。

PC2はどうするのか、PC3はどう答えるのか、それは自由です。

PC3が知る限りでは、「G5システム」はフォトンプラッドの濃度を人間でも使用できるように再調整しているため問題が起きることはないはずです。

★一通り会話が終了したら署長から、事情はどうあれGユニットとPC3と「稗田」には「姫埼」捜索に当たってもらうように指示が出ます。シーン終了です。

【シーン10:BOARDへの召喚】

場所: 喫茶「ミレニアム」

時間: 3日目・夕方

人物: PC4、遠山、高蔵寺

目的: PCは「遠山」とともにBOARDの理事長代理と会います。今回は「闇の使徒」を使用する装置を破壊するための爆弾を渡されます。

《PC4へ渡されたもの》

「高蔵寺」と再会するPC4と「遠山」。前回と同じようにやさしげな笑みを漏らしながら会釈して登場します。

高蔵寺「お待たせしました(PC4)さん。これが、闇の使徒の装置を破壊するための爆破装置「マンドレイクボム」です」

【シーン6】の件でPC4には「マンドレイクボム」と名づけられた片手に収まるサイズの爆弾が渡されます。説明によると「闇の使徒」が使用する能力を一時的に妨害する音波を放ちながら爆発する爆弾で、装置の中枢部分に取り付けて専用のリモコンスイッチを使用すれば直径10mは跡形もなく爆破されるらしいです。

★実はこの爆弾には「高蔵寺」の判断で任意に爆発させられる第二の起爆システムが隠されています。PC4が「高蔵寺」を信用しな

いなどの動機で装置を調べると宣言した場合、工具など機材のある場所で構造を分析すれば、【器用】難易度3でこの構造に気づきます。

【シーン11:Gユニット】

場所: 市内

時間: 3日目・夕方

人物: 宍戸、梶原

目的: GMシーンです。「宍戸」と「梶原」が「姫埼」に倒されるシーンです。

《はじめに》

PC2やPC3は「姫埼」を探して市内を捜索します。そのころ「宍戸」と「梶原」は「姫埼」と遭遇していました。

ドサッと口元から血を吐きながら地面に崩れ落ちる「宍戸」、もうその目には生気はありません。そしてそのまま横で「姫埼」に締め上げられる「梶原」の姿。「姫埼」の体からは時折灰がこぼれ、そして体のいたるところが怪物のように変質しています。

梶原「おいっ、目を覚ませ。これ以上罪を重ねるな……」

姫埼「グアアアア。力、カカジワラサン……スミマセン。ワタシ……ミュクデス」

しばらく抵抗していた梶原も動くのをやめてしまいます。

倒れた「梶原」を尻目に「姫埼」はフラフラとその場を立ち去ります。その向こうには「智美」が通院中の「流星医院」が見えます。

絶命したかに見えた「梶原」は最後の力を振り絞って無線に手を伸ばします。

梶原「…(PC2)、姫埼は「流星医院」へむかっている。急げ、姫埼を止めてやってくれ…」

そして通信は途絶えます。

【シーン12:未熟者】

場所: 流星医院

時間: 1日目・夜

人物: PC全員、姫埼、稗田、智美

目的: 「智美」の見舞いに来ているPC1のもとへ怪物化した「姫埼」が現れます。

《はじめに》

「流星医院」にはPC1と「智美」がいます。「智美」は定期検査のために半日ほど病院内にいなくてはならないため、PC1が付き添っています。

《流星医院で暴れる姫埼》

「姫埼」はまるで「智美」に呼び寄せられるように医院内を進んでいきます。警備員が止めに入ればそれを倒し、扉があれば破壊して突き進みます。

PC2がPC1に連絡を取れば、PC1は状況に対応可能です。

【シーン10:姉の捜索】

場所: 市内

時間: 4日目・昼~夕方

人物: PC1, PC4, 智美

目的: 街で出会った PC4 と「智美」の捜索を行います。さまざまなおところを巡った末に、PC1 の思い出の場所へたどり着きます。そこで「智美」と邂逅しますが、その後「闇の使徒」によってさらわれます。

★フラグイベント「闇の使徒により智美がさらわれる」

《智美を探す》

PC1 は「智美」を探すため町に出ます。PC4 が参加することもできます。

【意思】か【運動】で劇的判定を行います。5 回で成功数 15 点です。

★フラグイベント「闇の使徒により智美がさらわれる」

■成功したら

成功すれば PC1 が幼いころによく遊んでいた公園のベンチに座っています。

智美「もうほっておいて!! 私は怪物になっちゃうんだから。(PC1) に迷惑かけたくないよっ!!」

★ PC1 が説得し【意思】難易度 2 を成功すると「智美」は家出の継続を諦めますが、どちらにしてもその次の瞬間、「闇の使徒」が現れ、「智美」を自分の腕の中へテレポートさせます。「智美」は気を失っています。

闇の使徒「時間だ (PC1)。迎えに来た。安心したまえ。彼女の魂は必ず」

そういうと、PC たちを尻目に姿を消します。

■失敗したら

PC たちが公園にたどり着くと、すでに「智美」は「闇の使徒」につかまっています。

いずれにしても「智美」は「闇の使徒」にさらわれます。GM は PC たちを城南グリーンキャンプ場の遺跡へと向かわせて下さい。

【シーン11:闇の使徒との対話】

場所: 城南グリーンキャンプ場の遺跡

時間: 4日目・夜

人物: PC 全員、智美、稗田

目的: 「智美」を連れ戻すために PC たちはキャンプ場の奥にある遺跡へ向かいます。「智美」は装置に掛けられオルフェノクの力とともに精神を抜き取られてしまいます。

《はじめに》

GM は PC 全員に参加可能であることを宣言してください。クライマックスへ向かうことを伝え、何らかの理由をつくって参加することを推奨してください。

《キャンプ場の様子》

PC たちがキャンプ場奥にあると思われる遺跡後を目指して移動していると、森はあふれかえるオルタフォースで木々が魔化魍化寸前となり、不気味にうごめいています。

【運動】難易度 2 に失敗すると魔化魍化した木々につかまれてしまいます。つかまつた人は次の戦闘シーンの 1 ラウンド目には参加できません。2 ラウンド目の最初に登場することになります。

《戦闘》

キャンプ場の奥には遺跡が現れます。遺跡の奥が光り輝いており「闇の使徒」が儀式めいた装置をなにやら操っています。装置には「智美」が取り付けられています。

■戦闘直前演出

「稗田」は「オートバジンいけー」と数体のオートバジンを「闇の使徒」にかけますが、突如雷撃が降り注ぎ、オートバジンはすべて破壊され、雷を帯びた 2 体のアンノウンが出現します。そして、雷の結界を「闇の使徒」の周りに張り巡らせます。

★雷のエルロード (75p) × 2 体 シューピルロード (75p) × 2 体

戦闘中は「闇の使徒」には接近できません。雷のエルロードのバリアが張られています。

雷のエルロードを倒すことでバリアは解かれます。バリアが解かれると《装置の始動》の演出が入ります。

《装置の始動》

GM はこれが演出シーンであることを説明し、PC が行動できない状況だと説明してください。

エルロード 2 体を倒せば結界は消え去ります。その場合でも「闇の使徒」は装置を作動させる行為に専念しており、PC が妨害に入るタイミングで装置が始動し始めます。

闇の使徒「完成だ。さあ、動くがいいアルツアーヒル!!」と言い放つと、装置は緑色の光を放ちはじめます。その時、「智美」は少し苦しんだ後意識を失います。そして、幻影のような怪物の影が「智美」から抜け出し装置に入っています。

「ドン!!」腹に響く音とともに光のリングが地域全体へと瞬時に広がっていきます。そのリングを通過したものは、周りにいる人間の表面的な思考の声が聞こえるようになります。

この装置を破壊するには劇的判定が必要です。

■「マンドレイクボム」を使用する場合

判定は PC4 になります。事前に誰かに爆弾を譲渡している場合は、その PC が対象となります。【運動】の劇的判定 4 回で成功数 12 点です。

■上記以外の方法

装置破壊に参加する任意の PC 全員が個別に劇的判定を行います。成功した人が止めたことになります。【運動】の劇的判定 4 回で成功数 16 点です。

成功すれば装置が破壊され、その影響で「闇の使徒」自身も苦しめられ消滅していきます。

闇の使徒「おろかな……人類は最後の希望を捨てたのだぞ。もう、二度と争いのない世界には…」

装置は崩壊し、市内の石柱も崩れ去ります。この騒動は一応の解決を見たといつてもよいでしょう。しかし、PC が駆け寄り「智美」に声を掛けても彼女が目を覚ますことはありません。まるで眠っているようです。

《バッドエンドの条件》

上記の判定に PC が失敗した場合、居合わせたすべての人間は一度倒れます。おそらく世界中で同じことが起きています。そして、再び立ち上がり、手に持っている物を、まるで物を持つことが理解できないかのように何であれ手放し落とします。そして、全員がまったく同じ表情の薄笑いを浮かべ始めます。

GMはPC2がどんな行動をとるか確認してください。

いずれにしてもある程度ロールプレイが行われたならばシーンは終了です。

【シーン2:BOARDの提案】

場所: 喫茶「ミレニアム」

時間: 1日目・夜

人物: PC4、遠山、高蔵寺

目的: 「闇の使徒」が行った儀式の副作用で意識を失った「智美」はBOARDが研究中の装置で意識を取り戻すことができそうです。「智美」の治療を行わせてもらえるようにPC1提案して欲しいという相談を受けます。

《はじめに》

相変わらず賑わう店内です。

PC4と「遠山」は「闇の使徒」が行った事件の顛末を「高蔵寺」に報告しています。

高蔵寺「なるほど、最悪の事態が防げたのはよかったです、その子、そう智美さんでしたか。大変なことになってしましましたね。あの装置に掛けられたのだとしたら、彼女の精神は集合無意識の世界にさまよっている可能性が高いですね。集合無意識の世界とは、われわれの潜在意識のさらに奥にあると言われる、全ての人間の意識がつながった場所です」

と、ここで、「高蔵寺」は少し考え、こんな提案をします。

店員がトレーに資料を載せてやってきます。「高蔵寺」はそれをとると資料に目を通しながらPCたちに言います。

高蔵寺「実はわれわれBOARDが行っている実験のひとつにテレパシー実験があります。その実験装置を使用すれば、あるいは智美さんの意識を取り戻せるかもしれません。ただし、そのためには(PC1)さんの協力も必要です。どうでしょうか? (PC4)さん。(PC1)さんを説得してもらえませんか? この試みは成功すればわれわれにとっても重要なデータを得られるはずですから」

【器用】難易度3に成功すれば、その書類の内容を見ることが出来ますか、専門的な内容でまったくわかりません。ただ、図面のようなものから巨大な装置であるとは分かります。

★PC4がもし断ろうとしたならば、それを制するようにZECT指揮官である「遠山」が「分かりました、引き受けます」といいます。

その後、喫茶を出た後、「遠山」は言います。いつもの飄々とした口調とは違います。

遠山「あそこで断ったらアウトだ。どうせ高蔵寺のやつは力ずくでも智美を連れて行くだろう。それよりは(PC1)も連れて行った方が良い。何かおかしいようなら私も力を貸す」

このシーンはこれで終了です。

【シーン3:喫茶店】

場所: 喫茶「ミレニアム」

時間: 1日目・夜

人物: 遠山

目的: GMシーンです。ライターを忘れた「遠山」が再び喫茶店の扉を開けるシーンです。

《忘れ物》

喫茶からの帰り道、「遠山」は「しまった、ライター忘れちました」と言ってPC4を先に行かせて喫茶店に戻ります。

あわてて喫茶店の扉を開ける「遠山」、しかし、さっきまであんなにいた客も「高蔵寺」も店員も誰もいません。その異様さにぞっとしていると、「これだろ忘れたライターは」と後ろから声がします。反射的に振り返ると、そこにはもう一人の「遠山」が立っています。かれは、にやりと笑います。逆に「遠山」は舌打ちをして、「くそっ 今日はツイでねえな」とつぶやきシーンは暗転します。

★実は今まで店にいたのは全てBOARDのワーム(ネイティブ)だったのです。最後に「遠山」に声を掛けた「遠山」もワームなのです。

これでシーンは終了します。

【シーン4:G5再納品】

場所: 城南署の試験場～市内

時間: 2日目・昼

人物: PC2、PC3、稗田、市内に出てからは全PC

目的: 前回のトラブルで失ったG5の再納品が行われます。しかし、追加導入された戦闘サポート機能が暴走しG5が単体で暴走し試験場を飛び出して市内へ走り出します。

《再導入》

城南署に再度「G5」が納品されます。まだ「姫崎」の補充要員も決まっておらず、「梶原」の復帰のめども立っていませんが、スマートブレイン社と警察上層部の意向により、再納品が早められたのです。

PC2とPC3は互いに納品に立ち会うことになります。

PC同士の関係によっては険悪になるかもしれません。

《暴走》

無人のままスーツだけを実体化させ、ハンガーにつるして機構の最終チェックをする「稗田」です。「稗田」はしゃべります。

稗田「今回のG5は、姫崎さんの戦闘データをもとに、戦闘サポート機能が働くように調整されています。なので、初心者の人でも、きっと姫崎さんみたいにうまく戦えると思いますよー」と、失礼にも取れるこの発言をします。

すると、突然「バチバチ」と火花が飛んで「稗田」が弾き飛ばされます。

無人のまま動き出すG5。「稗田」は「ああ、戦闘サポートシステムが暴走してます!!」と叫びます。

G5はPCたちに対して身構えるときびすを返して施設の壁を破壊して市街へ走り去っていきます。それとほぼ同時に非常警報が署内に鳴り響きます。

【機知】難易度2に成功すればPC2は、G5のとった戦闘ポーズが「姫崎」にそっくりだったことに気づきます。

【シーン8:暴かれた正体】

場所：流星医院
時間：3日目・昼
人物：PC4、智美
目的：「智美」の見舞いに訪れたPC4が「智美」の正体に気づくシーン。

《はじめに》

このシーンは、PC1がPC4の誘いを断った場合に発生します。

《扉の向こうで》

バトロール中だったPC4は、ふと「智美」の見舞いに行こうと思い立ち、流星医院へとやってきます。

PC4が病室の扉を開けようと手を掛けると、中から「智美」の声がします。ただし、その声の様子は普通ではありません。【機知】難易度判定を行い、成功数によって、聞こえる内容は変わります。いずれの場合も携帯電話か何かで誰かと話しているように聞こえます。

成功数1、「はい、…入れ替われました。大丈夫です…始末します。先ほどの便で、…加治木島へ送りました」

成功数3、「はい、予定通り智美と入れ替われました。大丈夫です…始末します。先ほどの便で、本物の智美は加治木島へ送りました」

成功数5、「はい、予定通り智美と入れ替われました。大丈夫です、気づかれていません。(PC1)は隙を見て始末します。先ほどの便で、本物の智美は加治木島へ送りました」

PC4の行動にもよりますが、病室内に踏み込めば「智美」はワーム成虫体となり、クロックアップで逃亡します。

【シーン9:石盤奪取命令】

場所：任意
時間：3日目・昼
人物：PC3、禍峰
目的：石盤を奪取するために加治木島のBOARD施設を襲撃する命令を受けます。

《石盤奪取命令》

PC2は禍峰に呼び出され、先日のねぎらいを受けます。

禍峰「稗田に逃げられた（もしくは倒した）のは残念だったかもしれないが、こちらでも重要な情報を入手した。稗田はBOARDの一員であり、加治木島のBOARD施設には『石盤』があるようだ」

石盤についてはAC100pに説明がありますがここでは「様々な謎を解き明かす『記憶』が含まれた石」くらいの説明でかまいません。

どちらにしても、禍峰がその石盤を奪取するために、加治木島に部隊を送るので、同行するようにPC3に命令します。

また、加治木島について【機知】や【器用】で最新の情報収集をすることもできます。

■成功数1

加治木島のBORADの施設には、表の施設と『ミラーワールド』につながるもう一つの施設がある。

■成功数2

『ミラーワールド』側の施設では、どうやら強力な『ミラーモンスター』の研究が行われているようである。

【シーン10:もう一つのBOARD】

場所：任意
時間：3日目・昼
人物：PC1、PC4、遠山
目的：「遠山」と遭遇し、「高蔵寺」についての情報を入手します。
★フラグイベント：遠山に協力する

《遠山の呼び出し》

PC1とPC4に遠山から連絡が入ります。

PCたちは先に合流して、智美についての情報のやりとりをしても構いません。

その後「遠山」と合流します。

プレイヤーはGMシーン【シーン3・喫茶店】を聞いているので、この「遠山」はワームである可能性を疑っているはずですが、彼は本物です。実はあのシーンの後、ワームを倒し、逆にワームの振りをしてBOARDの内部にまで侵入しようとしているのです。彼はBOARDに叛意を持つ内部反乱組織NEOZECTの構成員でもあります。「NEOZECT」の名前を出す必要はありませんが、GMは遠山が「ワーム」の支配するBOARDに反抗している存在であることを、強調し、彼が本物であることを明言して下さい。

遠山は以下のことを話してくれます。

■なぜ呼び出したのか

遠山の話も、智美がBOARDのワームにさらわれたことを教えてくれます。

そして、その情報を教えた代わりに、智美を使って行う実験を止めるために、手を貸して欲しいと伝えます。

また、遠山も善意で教えているわけではなく「NEOZECT」のために動いているため、更に詳しいことを訊くとなると、劇的判定が必要です。

【器用】か【機知】の3回で出た成功数によって得られる情報が変わります。

■成功数8

遠山「智美くんは実験的な治療を受けているはずだ。その治療方法は人間に憑依している精神体などを抜き出す技術なので、うまくいけば本当に智美くんは目覚めるはずだ、これは間違いない」「ただ、抜き出した精神はおそらく製造中の怪物『キングドラグレッダー』の覚醒に利用されるだろう…」

■成功数10

成功数8の情報に加え、下記の情報が得られる。

遠山「キングドラグレッダーについてはどんな存在か良くわからない。ただ『ミラーワールド』という特殊空間にいる『ミラーモンスター』の一つであるらしい。BOARDはそのモンスターを召還して行使する『カードデッキシステム』を持っている。

■成功数12

成功数10までの情報に加え、下記の情報が得られる。

遠山「正直に言うと、今までこの実験で完全に成功した例はないらしい」「覚醒はするが、憑依している精神とのリンクが残ってしまうらしい、もし『キングドラグレッダー』に精神を移していたなら、そいつが死んだ場合、智美くんも死ぬだろうね…、そして智美くんが死ぬと『キングドラグレッダー』も消滅するはず」

以上の情報収集が終わり、遠山に同行することが決まったらシーンを終了します。

【シーン11:秘密情報】

場所: 城南署
時間: 3日目・昼
人物: PC2、梶原
目的: 療養中の梶原が城南署に飛び込んできて PC2 にスマートブレインの計画の情報を伝えます。

《城南署に梶原登場》

PC2 のところへ「梶原」がやってきます。「梶原」は現在、負傷を自宅にて療養中のはずです。松葉杖をつきながら血相を変えてやってきます。

周りの書類が散らかることなどお構いなしです。

梶原「聞け (PC2)。俺の持っている情報網にとんでもない情報が引っかかってきやがった。スマートブレイン社が私兵を集め、加治木島へ向かうらしい。しかも今日夜だ。これはやっぱりあの島にはなんかあるんだ。間違いない。(PC2) 行くんだ、あの (PC3) なら話がつけられるかもしれん。そうでないと、犠牲になった姫崎や宍戸が浮かばれん」

と提案します。PC2 は任意の方法で加治木島を目指してかまいません。GM は PC2 の提案する方法を検討してください。難易度判定をしてもかまいません。

PC3 に掛け合うのであれば PC3 との関係によって決まるでしょう。出来れば、協力できるように導きましょう。

【シーン12:怪しい治療】

場所: BOARD 秘密基地
時間: 3日目・昼
人物: PC1、PC4、遠山、智美
目的: 事前診断をへて「智美」の治療が始まります。PC1 は施設内を見てまわることができ、巨大なミラーモンスターを目撃します。

《はじめに》

PC たちは加治木島に着いたようです。以前きていれば分かるはずですが、ミラーモンスターが居たこと以外は特に何もしない島でした。

ところが、一行は洞窟にはいるとその次の瞬間には大勢のスタッフが活動している実験施設内部へとたどり着きます。

★実際には鏡を通過してミラーワールドに入っているのです。【機知】難易度 2 判定に成功していれば、何かゲートのようなものにくぐったことに気がつきます。

《治療開始》

現地に着くと、白衣を着た人たちがやってきて「智美」を事前診断のため医療施設へと連れて行きます。PC1 が居るならば、同行してかまいません。診断の内容は特別不気味なものではありません。

《周りの様子》

PC たちは施設内部を見てまわるのであれば、施設は洞窟の中に地下街のように広がって居るのが分かります。「智美」が連れて行かれたのは医療施設になっている場所で、それ以外にもさまざまな施設があるようですが、それぞれは通路に沿った扉で分けられ、中を見ることは出来ません。

ただし、ホールのように開けた場所があり、そこには不気味なミラーモンスターの実験体が水槽にいくつも眠っています。その奥には巨大な貯水槽のようなものがあり、そこには今まで見たものとは桁違いの大きさのミラーモンスターらしき怪物が液体に浸かっています。赤銅色の三つ首の龍のような姿をした怪物です。

それを見つけると「高蔵寺」が現れます。

高蔵寺「そいつはキングドラグレッダーです。われわれが研究している異次元の生物ですよ。モンスターたちの中でも群を抜いて巨大で強力な力をもっていると考えられます、眠っていましてね……目覚めることがないのですよ」

PC 側が何か行動を起こそうとした場合「遠山」が「姉さんが目覚めるまで待った方が良い」と止めます。彼としてはまだ行動を起こすには早いと思っています。

あくまで学術的な研究だと言う「高蔵寺」、どことなく不気味な雰囲気を感じながらシーンは終了します。

【シーン13:戦闘開始】

場所: BOARD 秘密基地
時間: 4日目・朝
人物: PC 全員
目的: 翌朝、スマートブレインは輸送機部隊にて加治木島へ飛来、同社の装備を持ってミラーワールドに侵入し BOARD との激しい交戦が始まります。地下の秘密基地へと向かう事になる PC たちは BOARD の部隊と交戦します。

《会戦》

スマートブレイン城南支社は BOARD に気づかれるよりも早く加治木島へ奇襲をかけるため支社にある全ての兵力を投入しています。5 機の輸送機で夜を徹して加治木島上空へと到着します。加治木島上空までくると、搭載しているコアミラーシステムを 5 機射出し、装置を一気に始動すると巨大なジョウント空間を展開、切り開かれた空間の向こう側には、複雑に入り組んだ研究施設が幾重にも建造されているミラーワールド側の加治木島の姿が見えます。

それと同時に輸送機からは次々とスマートブレイン社のマシンがフル武装状態で降下していきます。島からはミラーモンスターたちがわき出し攻撃を始めます。

PC たちは交戦の隙をつく形で島へ着陸、目的の地下基地へと向います。

《戦闘》

ここでは、2つの場面の戦闘が同時に処理される特殊な戦闘演出がおこなわれます。

GM は戦闘エリアを 2つ用意してください。

■戦闘エリア1

ここで BOARD の防衛部隊との戦闘となります。「稗田」を逃がしていったならここで登場します。

稗田「決着を付けましょう。あなたの役目は終わったわ」

ワームサリス (AC98p) 【ザコ】 [ガジェット] つき × 4 体
レイスティングワーム (カゲロウ) 「稗田」 × 1 体 (稗田がいれば)
悲運のルーキー (AC13p) × 1 体 (稗田が居ない場合)
シールドボーダー (AC87p) × 1 体

撃破すれば地下へ侵入できます。

■戦闘エリア2

「智美」が治療を受けている医療施設付近にスマートブレイン社の強襲部隊が侵入してきます。彼らは石盤以外に興味はなく、見たものをすべて抹殺すべく動いています。BOARD に来ていた PC1、PC4 も参戦可能です。

■成功数1

「キングドラグレッダー」の力は強大でこのままではスマートブレイン側の部隊は全滅する。また、「キングドラグレッダー」と「智美」の精神がリンクしており片方が死ねばもう片方も死亡することになるだろう。

■成功数3

「キングドラグレッダー」は「智美」の中に眠っていた「オルフェノクの王」の精神体を呼び水として覚醒している。そのため「オルフェノクの王=アンデッド」を「石盤」を使って封じることで「キングドラグレッダー」を弱体化させることが可能。

さらに、PC と智美、高蔵寺のいる場所が脳裏に示され石盤からの意思は途絶えます。

気が付くと禍峰からの通信が入っています。

禍峰「きみ！きみ！聞こえているのか？いま、そっちに石盤を収納する装置を手配させた、それに石盤を格納して回収したまえ」

ほどなく PC3 のもとにライオトルーパー達からアタッシュケースのような装置が届けられます。

どうやら空間を彎曲するジョウント空間技術を使用した収納装置のようで装置を起動すると 2 メートルはある巨大な石盤がケースの中に吸い込まれてしまいます。

【シーン16:最終決戦】

場所：BOARD 秘密基地

時間：4 日目・昼

人物：PC 全員、遠山、高蔵寺

目的：最終決戦となります。「キングドラグレッダー」と契約した理事長代理「高蔵寺」が「智美」を返さないと宣言します。破壊の限りを尽くす「キングドラグレッダー」もこのままにはして置けません。

《PCの合流》

GM は PC が合流したことを宣言してください。

《高蔵寺の指示》

高蔵寺「ありがとうございますみなさん。おかげで BOARD は勝利できそうです。皆さんは危険ですからご帰還ください。ゲートを越えれば現実世界です。必要ならヘリのご用意もさせていただきます」「ただし、智美さんはこのまま BOARD に残ってもらいますがね」と言います。

■なぜ智美を残すか？

高蔵寺「智美さんの精神と「キングドラグレッダー」の中にあるオルフェノクの王の精神はまだつながっているのです。彼女だけを連れ出すことは出来ません」「いつか、切り離すことが出来れば、お返しします。手荒なことはしませんよ」

★ある程度会話したなら「高蔵寺」は交渉決裂と判断し最終戦闘となります。「高蔵寺」はカードデッキを取り出して仮面ライダーゴルドラゴンへ変身します。それにあわせてクロックアップで 2 体のワーム成虫体が登場します。

仮面ライダーゴルドラゴン（高蔵寺）× 1 体

ワーム成虫体（AC98p）× 2 体

キングドラグレッダー× 1 体

仮面ライダーゴルドラゴンが先に倒されるとワームたちは逃げ去ります。

《仮面ライダーゴルドラゴンと戦う》

仮面ライダーゴルドラゴンがダメージを受けるたびに「智美」が苦しします。

高蔵寺「ばかばかしい、オルフェノクの王と不死の力を持った仮面ライダーゴルドラゴンが死ぬわけがない！！」

■倒した場合

仮面ライダーゴルドラゴンの HP が 0 になると、急に身体中がひび割れたようになり、先から灰化していきます。オルフェノクとしての属性が出てしまっているのです。

同じように、智美も徐々に灰化して消えていくことになります。最後に PC1 に手を伸ばし「助けて……」と呟き完全に灰化します。

両者が灰になった時点で「石盤」を封じていたケースが突如、破壊され「石盤」が出現します」そして灰に対して光を放ちます。

光に包まれた「智美」と「高蔵寺」「キングドラグレッダー」は 1 枚のカードとなって石盤に吸収されてしまいます。

そして、石盤はゆっくりと浮き上がり、テレポートして姿を消してしまいます。

どうやら「オルフェノクの王」が敗れたと判断した「石盤」によって「ブランクカード」のように封じられてしまったようです。

「智美」も「石盤」消えてしまい、PC たちが残った状態でシーンが終了します。

【シーン 17・エピローグ】に移行して下さい。

《石盤を起動させた場合》

ケースを開け石盤を解放すると、目の前の仮面ライダーゴルドラゴンをスキャンするように光を放つと、彼の中に複数の魂が混在していることを発見します。それはバトルファイトとしては違反行為と判断したのか、輝きがいっそう強くなったかと思うと仮面ライダーゴルドラゴンの身体がひび割れたような姿に変貌します。また、キングドラグレッダーの 3 本ある首のうち 2 本が碎け散るようになります。

高蔵寺「ば、馬鹿な！ 力が……力が……削られていく？」

智美の方は「オルフェノクの王」とのリンクが一時的に切れたのか、痛みが無い状態になります。

仮面ライダーゴルドラゴンのデータを「仮面ライダーゴルドラゴン弱体化」に変更してください。ダメージを受けているなら継承されます。

■倒した場合

仮面ライダーゴルドラゴンが倒したと思った瞬間、仮面ライダーゴルドラゴンは再び立ち上がります。

ゴルドラゴン「私は今、オルフェノクの王の力に守られています。分かりますか？不死身ですよ」

しかし、突如、「石盤」を封じていたケースが破壊され、「石盤」が出現します。そして高蔵寺 = 仮面ライダーゴルドラゴンとキングドラグレッダーに光を放ちます。

高蔵寺「ま、まて、私はアンデッドではない、ちがう！！ うああ」

光に包まれた「高蔵寺」は 1 枚のカードとなって「石盤」に吸収されてしまいます。

そして、石盤はゆっくりと浮き上ると、テレポートして姿を消してしまいます。

どうやら『オルフェノクの王』の力を一部「石盤」に封じられていた、高蔵寺とキングドラグレッダーは、そのまま「ブランクカード」と同じく「石盤」に封じられたようです。

一時的に、リンクの切っていた智美は無事です。

PCたちはどうするのでしょうか。ある程度会話をしたらシーン終了です。

【シーン17:エピローグ】

場所：下記参照

時間：下記参照

人物：PC全員ほか 下記参照

目的：個別のエピローグを語るシーンとなります。

こうして一連の事件は終了します。PCたちはスマートブレイン社の輸送機で帰還することが出来ます。BOARDの施設はスマートブレインが徹底的に調査しますが「石盤」は発見されません。PCはそれぞれその後を語ってください。

■PC1はどうするでしょう？

キングドラグレッダーを封じた場合：「智美」は無事帰ってきましたが、オルフェノクの王とのリンクがなくなったわけではありません。帰還するならスマートブレインに相談するのがよいでしょう。

キングドラグレッダーを封じられなかった場合：あなたは母に引き続いて姉の「智美」まで失うことになります。力とは何なのか。護るとは何なのか。そんな疑問を抱えていくことになります。

■PC2はどうするでしょう？

警察に一連の事情を連絡することも可能ですが、BOARDもスマートブレイン社もこの騒動は隠蔽されることを望んでいますので、マスコミが騒いだり、警察内部で話題になったりすることはありません。また、G5システムは納品を中止し引き取られることになります。

■PC3はどうするでしょう？

城南支社に戻ると支社長室に呼ばれます。そこに待っていたのは30代のメガネを掛けたビジネスルックの似合う女性社員です。そして「はじめまして特命社員(PC3)さん。私が支社長の水原です」と挨拶されます。禍峰のことなどなかったかのように、地域の反抗的オルフェノクの動向調査の任務が与えられます。もしかしたら禍峰は今回の石盤争奪に失敗したために、何かしらの責任を取ることになったのかもしれません。

■PC4はどうするでしょう？

遠山は今でもPCの班長です。このままZECTとして活動することも出来ますし、遠山に相談しNEOZECTに加入することも出来るでしょう。もちろんZECTを止めて構いません。

ゴールデンポイズンフロッガーオルフェノク HP 通常 80点

15年ぶりに帰ってきた母はもはや人間ではなかった。巨大な毒ガエルのオルフェノク。HPは【巨体化】使用済み。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|-----------|------------------|-----------|
| 肉体10/運動10 | 【怪人】□□□(MS44p) | 17【目くらまし】 |
| 器用02/意思03 | 【毒付】□□□(MS45p) | 30【弾き】 |
| 機知07 | 【怪】□□□(MS45p) | 43【ぶちこわし】 |
| 【副能力値】 | 【柔軟皮膚】■■■(MS45p) | |
| 移動力12 | 【毒ガス】□□□(MS45p) | |
| イニシアティブ4 | 【魔物の心】■■■(MS58p) | |
| | 【巨体化】□□■(MS58p) | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 | | |
|-----------|------|------|------|--------------|
| 通常 | 9/12 | 柔軟皮膚 | 【衝撃】 | DP-5点 |
| 【行動回数】=2回 | | | | |
| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 |
| 格闘技 | 近接 | 11 | 19 | 衝撃 |
| 毒ガス | 遠隔8 | — | — | 特殊 直径3マスの毒判定 |
| 舌打ち付け | 近接 | 8 | 16 | 衝撃 5マス先に届く |

ジラフロード HP 通常 45点

キリンのアンノウン。伸縮自在の流星錘を自在に操り。アノウンハンドは対象の灰化。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|-----------|------------------|-------------|
| 肉体05/運動05 | 【怪人】□□□(MS44p) | 14【追加移動】 |
| 器用10/意思06 | 【装甲】■■■(MS45p) | 24【マルチショット】 |
| 機知02 | 【環境擬態】□□□(MS45p) | 48【貫通射撃】 |
| 【副能力値】 | 【レジスト】□□□(MS60p) | |
| 移動力8 | 【HP強化】■■■(AC28p) | |
| イニシアティブ2 | 【長距離化】■■■(AC50p) | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 | | |
|-----------|------|------|------|--------|
| 通常 | 9/12 | 柔軟皮膚 | 【衝撃】 | DP-5点 |
| 【行動回数】=2回 | | | | |
| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 |
| 禍のスター・ボール | 遠隔20 | 14 | 10 | 衝撃 流星錘 |
| 格闘技 | 近接 | 6 | 7 | 衝撃 |

メガラダピスオルフェノク HP 通常 154点

文恵が暴走して変身する巨大メガネザルのオルフェノク。怪力とカギヅメが武器。コンビネーションを使って健吾と襲ってくる。【巨体化】使用済み。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|-----------|-------------------|--------------|
| 肉体12/運動10 | 【怪】□□□(MS45p) | 11【難ぎ払い】 |
| 器用03/意思05 | 【特殊知覚】■■■(MS45p) | 15【捕まえて攻撃】 |
| 機知02 | 【魔物の心】■■■(MS58p) | 18【コンビネーション】 |
| 【副能力値】 | 【巨体化】□□■(MS58p) | |
| 移動力10 | 【覚醒の儀式】□□□(MS58p) | |
| イニシアティブ1 | 【吹き飛ばし】□□□(AC51p) | |
| | 【ボスHP】■■■(MS62p) | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 | | |
|-----------|-------|----|----|---------|
| 通常 | 12/11 | — | — | — |
| 【行動回数】=2回 | | | | |
| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 |
| 大力ギズメ | 近接 | 11 | 17 | 斬撃 肉体武器 |
| 格闘技 | 近接 | 11 | 14 | 衝撃 |

通常 **43** 点

フラワーマンティスオルフェノク HP 43

新井健吾がカマキリのオルフェノク化した姿。HPを回復する特殊能力と、遠近自在の鎌。そして超高速化で瞬殺を狙う。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|-----------|--------------------|--------------|
| 肉体04/運動12 | 【ツーウエポン】■■■(MS41p) | 18【コンビネーション】 |
| 器用10/意思01 | 【怪人】□□□(MS44p) | 28【残像】 |
| 機知05 | 【切断】□□□(MS45p) | 31【打ち返し】 |
| 【副能力値】 | 【身体武器化】■■■(MS45p) | |
| 移動力 15 | 【超高速化】□□□(MS58p) | |
| イニシアティブ 5 | 【俊足化】□□■(MS58p) | |
| | 【HP強化】■■■(AC28p) | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 |
|------|-------|-------|
| 通常 | 12/11 | ----- |

【行動回数】=2回/超加速化(4)

| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 | 備考 |
|----------|-----|----|----|----|-----------------|
| サイズ | 近接 | 14 | 11 | 斬撃 | 両腕が鎌のように武器化 |
| ブーメラン | 遠隔8 | 12 | 6 | 衝撃 | 鎌を飛ばすことも可能 |
| 格闘技 | 近接 | 13 | 6 | 衝撃 | ----- |
| イナジードレイン | 近接 | 10 | 5 | 特殊 | 相手に命中すると 5HP回復。 |

通常 **45** 点

シュービルロード HP 45

ハシビロコウのアンノウン。複数体で出現し、覚醒の兆しがある者を抹殺する。アンノウンハンドは対象を木に変える。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|-----------|-----------------------|------------|
| 肉体05/運動02 | 【飛行】1】■■■(MS44p) | 13【超集中力】 |
| 器用08/意思08 | 【酸性付与】■■■(MS45p) | 36【見切った】 |
| 機知05 | 【爆発物】□□□(MS45p) | 44【超遠距離撃ち】 |
| 【副能力値】 | 【ディフェンスエリア】□□■(MS60p) | |
| 移動力 4 | 【HP強化】■■■(AC28p) | |
| イニシアティブ 5 | | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 |
|------|-----|-------|
| 通常 | 6/7 | ----- |

【行動回数】=2回

| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 | 備考 |
|----------|-----|----|----|----|-----------------------|
| 死闘のプロウガン | 遠隔5 | 14 | 14 | 刺突 | 神聖武器強化。追加HPと【非生物】DP2倍 |
| 爆発物 | 遠隔8 | 5 | 16 | 衝撃 | 直径 3 マスの対象に攻撃 |
| 格闘技 | 近接 | 3 | 7 | 衝撃 | ----- |

通常 **50** 点

サイガロード HP 50

レイヨウの一種のサイガのアンノウン。強化された神聖武器のトライデントと凍結能力が武器。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|-----------|----------------------|----------|
| 肉体05/運動08 | 【装甲】■■■■(MS45p) | 06【ジャンプ】 |
| 器用05/意思02 | 【跳躍】□□□■(MS45p) | 19【浮かせる】 |
| 機知08 | 【凍結】□□□□(MS45p) | 37【白羽取り】 |
| 【副能力値】 | 【アンノウンハンド】■■■(MS59p) | |
| 移動力 11 | 【アンチフィールド】□□□(MS60p) | |
| イニシアティブ 8 | 【雄叫び】□□□(AC50p) | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 |
|------|------|-------|
| 通常 | 10/7 | ----- |

【行動回数】=2回

| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 | 備考 |
|-----------|----|----|----|----|--------|
| 絶滅のトライデント | 近接 | 12 | 13 | 刺突 | 神聖武器強化 |
| 格闘技 | 近接 | 9 | 7 | 衝撃 | ----- |

通常 **100** 点

雷のエルロード(フォルスラコスロード) HP 100

雷のエルロード。2体で1人のコンビネーション攻撃を得意とする。電気モチーフではないが放電能力がある。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|-----------|-----------------------|--------------|
| 肉体08/運動10 | 【瞬間移動】(MS45p) | 01【追加攻撃】 |
| 器用05/意思05 | 【エルロードの力】□□□(MS59p) | 07【螺旋の力】 |
| 機知07 | 【ディフェンスエリア】□□■(MS60p) | 18【コンビネーション】 |
| 【副能力値】 | 【複数ヒット】■■■(MS62p) | |
| 移動力 13 | 【放電】□□□(5p) | |
| イニシアティブ 7 | | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 |
|------|------|-------|
| 通常 | 9/10 | ----- |

【行動回数】=2回

| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 | 備考 |
|-----------|----|----|----|----|-------------|
| 紫電のツーブレイド | 近接 | 15 | 14 | 斬撃 | ----- |
| 格闘技 | 近接 | 11 | 10 | 衝撃 | 【放電】【スタン判定】 |

暴走G5 通常 **76** 点 合体 **126** 点

暴走したG5。PCの戦力が充実している場合、ガードチェイサー(バイク)と合体してHPの強化をかける。

| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 |
|------------|---------------------|----------|
| 肉体08/運動08 | 【非生物】■■■(MS38p) | 03【大命中】 |
| 器用08/意思05 | 【ギア・システム】□□□(MS56p) | 25【追い討ち】 |
| 機知05 | 【ダブルバレット】□□□(MS41p) | 29【全力防衛】 |
| 【副能力値】 | 【神経断裂弾】■■■(MS54p) | |
| 移動力 11 | 【車両合体】□□■(MS62p) | |
| イニシアティブ 10 | 【装備】 | |
| | ガードチェイサー(合体用) | |

| 回避名称 | 避/受 | 備考 |
|------|------|-----------|
| 通常 | 7/10 | GD-07イージス |

【行動回数】=2回

| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 | 備考 |
|----------|------|----|----|----|---------|
| フォンブロスター | 遠隔10 | 11 | 13 | 光波 | ----- |
| 光子ミサイル | 遠隔10 | 6 | 15 | 光波 | 膝から発射する |
| デストロイヤー | 近接 | 10 | 15 | 斬撃 | ----- |
| 格闘技 | 近接 | 9 | 10 | 衝撃 | ----- |

| レイスウイングワーム | | | HP | 通常 20 点 |
|---------------------------------------|----|---------------------|---------------|---------------|
| 稗田の正体であるウスバカゲロウのワーム。飛行状態で様々攻撃を行なってくる。 | | | | |
| 【能力値】 | | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 | |
| 肉体03/運動05 | | [飛行・1]■■■(MS44p) | 09【幻惑攻撃】 | |
| 器用05/意思05 | | [環境擬態]□□■(MS45p) | 26【トリックアクション】 | |
| 機知10 | | [身体武器化]■■■(MS45p) | 27【超絶見切り】 | |
| 【副能力値】 | | [幻覚能力]□□□(MS45p) | | |
| 移動力 8 | | [催眠能力]□□■(MS45p) | | |
| イニシアティブ 10 | | [HP強化]■■■(AC28p) | | |
| | | [クロックアップ]□□■(AC28p) | | |
| | | [ワーム装甲]■■■(AC48p) | | |
| | | [武器硬化]■■■(AC48p) | | |
| | | [小柄]■■■(AC51p) | | |
| | | [ちよこまか]□□□(AC51p) | | |
| 回避名称 | | 避/受 | 備考 | |
| 通常 | | 20/8 | ----- | |
| 【行動回数】=2回 | | | | |
| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 備考 |
| 鉄扇 | 近接 | 4 | 9 | 衝撃 鉄扇のような羽状武器 |
| 格闘技 | 近接 | 11 | 10 | 衝撃 ----- |

| 仮面ライダーゴルドラゴン【通常】 | | | HP | 通常 220 点 |
|---|-------|-----------------------|-----------------|----------------|
| 高蔵寺がキングドラグレッダーと契約したカードテッキシステム+ラウズシステムの試作機。アブゾーバーを使用してキングフォームになっている。不安定な装置であれ危険性もある。 | | | | |
| 【能力値】 | | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 | |
| 肉体10/運動10 | | [勇気]□□■(MS37p) | ラウズカード(ラッシュ、サン | |
| 器用08/意思08 | | [友情]□□■(MS37p) | ダ、マグネット、マッハ、タイ | |
| 機知08 | | [巨大武器]■■■(MS41p) | ム、フロート、トルネード、ロッ | |
| 【副能力値】 | | [フルパワー]□□■(MS41p) | ク、ジェミニ、モール) | |
| 移動力 13 | | [拘束破り]■■■(MS42p) | | |
| イニシアティブ 10 | | [新登場]■■■(MS61p) | 【アクトカード】 | |
| | | [ボスHP]■■■(MS62p) | 11【姦ぎ払い】 | |
| | | [ラウズシステム]□□□(AC33p) | 19【浮かせる】 | |
| | | [ラウズアブゾーバー]□□■(AC35p) | 32【カウンター】 | |
| | | [ラスボス装甲]■■■(AC53p) | 33【アクロバット】 | |
| | | | 50【必殺技】 | |
| 【コンボ技】 | | | | |
| テンペストラッシュ：ラッシュ+サンダー+トルネード (電撃+疾風+ DP7 点) | | | | |
| アクセルブリンク：マッハ+ジェミニ+モール (4回攻撃+判定失敗ダイス振り直し+ DP2 点) | | | | |
| 回避名称 | 避/受 | 備考 | | |
| 通常 | 14/16 | ----- | | |
| 【行動回数】=2回 | | | | |
| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 備考 |
| スパイラルラウザー | 近接 | 12 | 21 | 斬撃 蛇交剣のラウザー |
| スパイラルラウザー | 遠隔3 | 10 | 19 | 斬撃 蛇交剣のラウザー |
| 格闘技 | 近接 | 11 | 11 | 衝撃 ----- |

| 仮面ライダーゴルドラゴン【弱体化】 | | | HP | 通常 170 点 |
|--|-------|---------------------|-----------------|----------------|
| 石盤の力で弱体化した姿。とはいえる強力さがまるで失われたわけではない。 | | | | |
| 【能力値】 | | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 | |
| 肉体10/運動10 | | [勇気]□□■(MS37p) | ラウズカード(ラッシュ、サン | |
| 器用08/意思08 | | [友情]□□■(MS37p) | ダ、マグネット、マッハ、タイ | |
| 機知08 | | [フルパワー]□□■(MS41p) | ム、フロート、トルネード、ロッ | |
| 【副能力値】 | | [拘束破り]■■■(MS42p) | ク、ジェミニ、モール) | |
| 移動力 13 | | [新登場]■■■(MS61p) | 【アクトカード】 | |
| イニシアティブ 10 | | [ラウズシステム]□□□(AC33p) | 11【姦ぎ払い】 | |
| | | [ラスボス装甲]■■■(AC53p) | 19【浮かせる】 | |
| | | | 32【カウンター】 | |
| | | | 33【アクロバット】 | |
| | | | 50【必殺技】 | |
| 【コンボ技】 | | | | |
| テンペストラッシュ：ラッシュ+サンダー+トルネード (電撃+疾風+ DP7 点) | | | | |
| アクセルブリンク：マッハ+ジェミニ+モール (4回攻撃+判定失敗ダイス振り直し+ DP2 点) | | | | |
| 回避名称 | 避/受 | 備考 | | |
| 通常 | 14/16 | ----- | | |
| 【行動回数】=2回 | | | | |
| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 備考 |
| ガリオンラウザー | 近接 | 13 | 13 | 斬撃 蛇交剣のラウザー |
| ガリオンラウザー | 遠隔8 | 11 | 11 | 斬撃 蛇交剣のラウザー |
| 格闘技 | 近接 | 11 | 11 | 衝撃 ----- |

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--------------------|-----------------|----|------------------------|-----------------|-------|--------------|----------------|-----------------|-----------|-----------------|---------|-----------|-------------------|----------|------|------------------|--------------|---------------|---------------|-------------|-------|-------------------|--------|-----------|------------------|-----------|--|------------------|--|--|-----------------|--|--|--------------------|--|--|--------------------|--|
| キングドラグレッダー【通常】 | | HP 230 点 | 通常 | キングドラグレッダー【弱体化】 | HP 180 点 | 通常 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <p>ドラグレッダーをベースに作られた人造ミラーモンスター。黄金に輝く三首龍の姿、重力崩壊を起こす怪光線を吐く。</p> <table border="1"> <tr> <td>【能力値】</td> <td>【ガジェット】</td> <td>【アクトカード】</td> </tr> <tr> <td>肉体10/運動04</td> <td>[耐える]□□□(MS41p)</td> <td>03【大命中】</td> </tr> <tr> <td>器用12/意思12</td> <td>[フルパワー]□□■(MS41p)</td> <td>07【螺旋の力】</td> </tr> <tr> <td>機知05</td> <td>[拘束破り]■■■(MS42p)</td> <td>18【コンビネーション】</td> </tr> <tr> <td>【副能力値】</td> <td>【飛行・2】</td> <td>【拘束】</td> </tr> <tr> <td>移動力13</td> <td>[身体武器化]■■■(MS44p)</td> <td>22【拘束】</td> </tr> <tr> <td>イニシアティブ10</td> <td>[結晶皮膚]■■■(MS45p)</td> <td>49【ヨロイ割り】</td> </tr> <tr> <td></td> <td>[ボスHP]■■■(MS62p)</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>[超巨体]■■■(AC50p)</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>[ラージサイズ]■■■(AC50p)</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>[追加行動回数]■■■(AC51p)</td> <td></td> </tr> </table> | | | | | | | 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 | 肉体10/運動04 | [耐える]□□□(MS41p) | 03【大命中】 | 器用12/意思12 | [フルパワー]□□■(MS41p) | 07【螺旋の力】 | 機知05 | [拘束破り]■■■(MS42p) | 18【コンビネーション】 | 【副能力値】 | 【飛行・2】 | 【拘束】 | 移動力13 | [身体武器化]■■■(MS44p) | 22【拘束】 | イニシアティブ10 | [結晶皮膚]■■■(MS45p) | 49【ヨロイ割り】 | | [ボスHP]■■■(MS62p) | | | [超巨体]■■■(AC50p) | | | [ラージサイズ]■■■(AC50p) | | | [追加行動回数]■■■(AC51p) | |
| 【能力値】 | 【ガジェット】 | 【アクトカード】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 肉体10/運動04 | [耐える]□□□(MS41p) | 03【大命中】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 器用12/意思12 | [フルパワー]□□■(MS41p) | 07【螺旋の力】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 機知05 | [拘束破り]■■■(MS42p) | 18【コンビネーション】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 【副能力値】 | 【飛行・2】 | 【拘束】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 移動力13 | [身体武器化]■■■(MS44p) | 22【拘束】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| イニシアティブ10 | [結晶皮膚]■■■(MS45p) | 49【ヨロイ割り】 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | [ボスHP]■■■(MS62p) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | [超巨体]■■■(AC50p) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | [ラージサイズ]■■■(AC50p) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | [追加行動回数]■■■(AC51p) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 回避名称 | 避/受 | 備考 | | 回避名称 | 避/受 | 備考 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 通常 | 14/16 | 結晶皮膚[光波]DP-5点 | | 通常 | 14/16 | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 【行動回数】=3回 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 攻撃名称 | 射程 | 命中 | DP | 属性 | 備考 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 尾の攻撃 | 近接 | 6 | 13 | 斬撃 | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 尾の攻撃 | 遠隔3 | 15 | 15 | 斬撃 | ----- | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| アンチグラビティレイ | 近接 | 11 | 17 | 衝撃 | [スタン判定] | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| アンチグラビティボム | 近接 | 11 | 20 | 衝撃 | 直径3マス全員対象 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

進撃の精銳

THE
MASQUERADE
STYLE

■ZECTの対怪人戦士■

8
点



種族【人間】命運【-】|職業【ZECT構成員】命運【-】

ZECTの一兵卒である君は、手柄を上げる事で指揮官や幹部昇格への小さな野心を抱いてた。

今はその時ではないが、ゆくゆくは適格者としてマスクドライダーシステムを託される日も近いと自らを信じている。

| 名称 | 普段 | トール | 一 | ガジェット | 回数 | P | 命運 | ガジェット | 回数 | P | 命運 |
|---------|----|-----|-----|----------|-------|-------|-----|-------|-------|-------|-------|
| 肉体 | 5 | 5 | --- | 勇気 | □□ | MS 37 | 別途 | ----- | ----- | ----- | ----- |
| 運動 | 5 | 5 | --- | 友情 | □□ | MS 37 | 別途 | ----- | ----- | ----- | ----- |
| 器用 | 4 | 4 | --- | 人間系 | ■■■ | MS 38 | 別途 | ----- | ----- | ----- | ----- |
| 意思 | 1 | 1 | --- | ZECT | ■■■ | AC 39 | 別途 | ----- | ----- | ----- | ----- |
| 機知 | 5 | 5 | --- | ゼクトルーバー | ■■■ | AC 39 | 別途 | ----- | ----- | ----- | ----- |
| 移動力 | 8 | 8 | --- | サムズアップ | □□□ | MS 43 | 1 | ----- | ----- | ----- | ----- |
| イニシアティブ | 8 | 5 | --- | まだまだ死ねない | □□■ | MS 42 | 1 | ----- | ----- | ----- | ----- |
| 追加HP | 0 | 15 | --- | ----- | ----- | --- | --- | ----- | ----- | ----- | ----- |
| 肉体HP | 20 | 20 | --- | ----- | ----- | --- | --- | ----- | ----- | ----- | ----- |

| 装備 | 射程 | 武器命中 | 武器DP | 属性 | 命運 | 備考 |
|-----------|-----|------|------|-----|-----|---------|
| 達人格闘 | 近接 | 6 | 6 | 衝撃 | 2 | --- |
| ゼクトガン | 遠隔8 | 3 | 4 | 衝撃 | --- | --- |
| マシンガンブレード | 遠隔8 | 4 | 5 | 衝撃 | --- | ガンモード |
| マシンガンブレード | 近接 | 6 | 8 | 斬撃 | --- | ブレードモード |
| ----- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ----- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ----- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ----- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |

| アクトイ | 防具状態 | 回避(避け) | 回避(受け) |
|--------|-------|--------|--------|
| サポートトイ | 通常 | 5 | 6 |
| レベル 0 | トルーバー | 5 | 9 |
| 活躍力 9枚 | ----- | --- | --- |