

ミッドナイトランナーズ

正体不明の敵。無数に襲い来るドローンの群れ。真夜中に始まる、一人の少女を護りながらの命がけのキャンボール・ラン。異色の全編カット進行シナリオを是非お楽しみいただきたい。
(掲載日：2014.10.31)

プレアクト情報

PRE-ACT INFO

■シナリオ基本情報

▼作者

暗転丸 (twitter : @sunafuku)

▼プレイヤー人数

3～4人

▼想定プレイ時間

4～5時間

▼シナリオタグ

全編カット進行、ギミックシナリオ、トループ多

●このシナリオについて

本シナリオは、ほぼ全編がカット進行で構成されている異色のシナリオだ。

なお、このシナリオは基本ルールブック p289 の扉小説を下敷きにして作成したものである。プレイヤーは一読しておくことをお勧めする。

●シナリオレギュレーション

本シナリオの想定レギュレーションを以下に記載する。使用するデータの変更や RL が調整を行った場合、改めてレギュレーションを提示すること。

▼使用経験点

0～30点

▼達成値制限

なし (敵は単独の最大達成値 21～23)

▼スタイル制限

特になし

■アクトトレーラー

キャスト作成の前に、以下のアクトトレーラーを読み上げること。

深夜の呼び出し。助けを呼ぶ声。街を飛び交う蜂の群れ。午前3時に始まった、命を賭けたキャンボール・ラン。

一人の少女を守りながら、ハウンド基地まで連れて行く。それだけ聞けば、2秒のビズだ。ただし、相手が“ハイヴ”でなければ。

火星帰りの男は言った。

「時間がねえ、超特急で頼む」

運の悪い女は言った。

「あはは、ドジ踏んだよ。この娘を守って、お願い」

暴走警官だった女は言った。

「今のアタシじゃ手が出せない。だから、お前に頼むんだ」

トーキョーNOVA THE AXLERATION

『ミッドナイトランナーズ』

天国までの10ヤードファイト。

運命のゴールに、タッチダウンを決めろ。

■キャスト作成

プレアクトシート（アクトトレーラー、ハンドアウトなど）を参考にキャストを作成すること。

●クイックスタート

本シナリオでは、以下のサンプルキャストを使用することを推奨する。

- ①『カブト』：鋼の人狼（『TOS』 p51）
- ②『イヌ』：正義の獵犬（『TNX』 p85）
- ③『カタナ』：任侠剣士（『TNX』 p97）
- ④『ニューロ』：ドローンマスター（『TOS』 p55）

●特記事項

本シナリオはほぼ全編がカット進行という特殊なものだ。少女をサイコキラーの魔手から守り、目的地まで届ける。これだけが今回のミッションの全てである。

本ミッションを成功させるために、キャスト作成の際にはいくつか留意すべき点が存在する。カット進行の処理に関して、別途配布される「アクトルールシート」を参照しながらキャスト作成を進めてほしい。

●必要な神業

敵ゲストの神業でキャストが死亡することを防ぐため、最低2つの防御神業が必要となる。

なお、このアクトにおいては守るべき対象が一名存在し、そのキャラクターが死亡した時点でアクトはく「ミッション失敗」となる。

ミッション成功のために必要な神業の数は進行により変動するが、防御神業を追加で一つ以上は持っていることを推奨する。

●主に使用する技能

本シナリオの情報収集で主に使用する技能は〈社会：ストリート、警察、企業、軍事〉〈知覚〉〈電脳〉〈心理〉などである。

■キャスト間コネクション

キャスト間のコネは以下の通りに取得する。

『①カブト』→『②イヌ』→『③戦闘系』→『④自由枠』
→『①カブト』

アクトハンドアウト

各キャストには右記の設定が推奨・あるいは追加される。
キャスト作成時によくプレイヤーと相談すること。

- ①『カブト』：カーロスから護衛の依頼を受ける。
- ②『イヌ』：ブラックハウンド所属、鹿島アスカと知り合い。
- ③『カタナ』：現在のハウンド隊長レイと因縁がある。
- ④『ニューロ』：カーロスから依頼を受けるプロ。

①推奨スタイル：カブト

SCENARIO HANDOUT

コネ：カーロス

推奨スート：感情

君がその依頼を受けたのは半分以上偶然だ。君がカーロスと縁がそこそこ深く、その時レッドエリアにいて、仕事を受けていなかった。
「アスカと言うサイコと協力して、一人の少女を守りきって欲しい。相手は極め付きのサイコ野郎だ」

残り時間は少なく、アスカと言うイヌは重症。報酬は前金で振込み済みでは、仕方ない。君は現場へと向かった。

【PS：少女をハウンド基地まで無事連れて行く】

②推奨スタイル：イヌ

SCENARIO HANDOUT

コネ：鹿島アスカ

推奨スート：理性

君がその連絡受けたのは半分以上偶然だ。君はアスカの同僚で、その時レッドエリアにいて、なおかつアスカの事が嫌いではなかった。
「ハイヴと言うサイコに追われている一人の少女を守る手伝いをして欲しいの、少しマジ踏んだ……」

しかも何の手違いか、このタイミングでアスカに背任の疑いがかかり、アスカのイヌの権利は剥奪。解決できるのは、偶然少女を保護した君しかない。

【PS：アスカの依頼を達成する】

③推奨スタイル：カタナ

SCENARIO HANDOUT

コネ：“暴走課長”レイ

推奨スート：感情

何の因果か、ブラックハウンドから依頼が来た。しかも依頼主はあの“暴走課長”レイだ。一歩間違えば敵対する相手だが、依頼の内容はこのようなものだった。
彼女の同僚が言われ無き罪で権力を奪われ、殺人鬼に追われているのに、自分とハウンドは動くことが出来ない。なので、偶然を装って鹿島アスカという巡査を守って欲しいと。貸しを作るのも悪くない。君は現場へと向かった。

※推奨スタイルは必須ではない。戦闘系スタイルであれば代用可

【PS：レイの依頼を達成する】

④推奨スタイル：ニューロ

SCENARIO HANDOUT

コネ：カーロス

推奨スート：外界

顔なじみのフィクサーからの緊急の依頼は、極め付きのサイバーサイコ相手の荒事。しかも、少女を守りながら走り回るホワイトエリア直行便だという。

何かの悪い冗談かと思ったが、やつは本気だ。きっと、火星ではこれも日常茶飯事なのだろう。敵は賞金首のサイコの集団と言う話だ。相手にとって不足は無い。君は現場へと向かった。

※推奨スタイルは必須ではない。基本的にスタイル構成は自由だ

【PS：少女を守りきる】

アクトルールシート

◎ ◎ ◎
ACT RULE

◆ミッション成功条件

事件現場からいくつものエリアを通過し、【ゴール：ブラックハウンド基地】まで護衛対象（少女）を無事送り届けることができればミッションは成功となる。
少女が敵の襲撃で死亡、あるいはキャストが全滅したらミッションは失敗だ。

◆マップ

カット進行の舞台は右に示す11マスのマップで構成される。キャストの初期位置は【スタート：ストリートの路地裏】だ。マップのマス目はカット進行における距離1段階に相当（隣り合うマップ同士は近距離、同マップ内は至近距離扱い）、通常通りムーブアクションで1段階移動が可能である。

▼敵とトラップ

マップの各マスには敵やトラップが配置されていることがある。敵やトラップの配置については、特定のキーワードで情報収集を行うことで調べることができる。未調査の敵に関しては、エンゲージした際に初めて存在が明らかになる。

▼セキュリティランク

セキュリティランクの異なるマスに侵入する際には登場判定を行う必要がある。この登場判定はオートアクションとして処理する。

登場判定に失敗した場合、該当するマスへの移動は失敗となる。

▼《脱出》《突破》の扱い

本シナリオにおいて、これらの神業の効果は以下の効果とする。
・封鎖状態を無視して隣接するマスに移動する（同乗者も一緒に）
・味方キャスト／守護対象 NPC と同一のマスに即座に移動する
つまり、いきなりゴールにワープすることは出来ない、と言うことだ。当然、他の神業でも同様の効果を狙う場合はこの裁定に準じる。

◆カット進行中の情報収集

カット進行中にも、メジャーアクションで情報収集を行うことができる。
なお、カット進行中は全てのキャストが登場しており、舞台裏は発生しない。

◆護衛対象の扱い

アクト開始時点では、護衛対象の少女はエキストラ扱いだ。彼女は「10点以下のダメージが3回与えられるか、11点以上のダメージを受ける」と[完全死亡]する。

言葉を失い、名前もわからない状態である彼女だが、ある情報を得てイベントを起こすことでゲストとして能力を取り戻す。ゲストとなった後は上記の死亡ルールは適用されなくなる。通常のダメージチャートを参照すること。

彼女は基本的に『①カブト』と同一のエンゲージにいる（ついてくる）ものとするが、『①カブト』のプレイヤーが宣言をすれば、他のキャストに預けることも可能だ。預ける行動はオートアクションで、預ける対象が同一マスに居なければならない。

◆注意事項

畏の多いシナリオである。注意せよ。君のRLは友人かも知れないが、シナリオ作成者は底意地の悪い畏を大量に用意してキャストたちを歓迎しようとしている。

具体的には、このシナリオにはいくつかの時間制限が仕掛けられているが、それは調べないとわからない。

だが安心してほしい、それは君たちが不利になるだけで、ミッションの即時失敗を意味するものではない（非常に近づくことは間違いないが）。

【ゴール】		ホワイトエリア
ブラックハウンド基地		
⑨		グリーンエリア
N◎VA行政区検問		
⑧		
オフィス街外周部		
⑦		
ハザードメモリアルパーク		イエローエリア
⑥		
斑鳩～新麻布十番		
⑤		
アンモニアアベニュー		
④		レッドエリア
N◎VAアサクサ		
③		
墨田川検問		
②		
N◎VAヒルコ街		
①		
中華街		ストリートの路地裏
【スタート】		

RL用テキスト

TXT 4 RULER

■ストーリー

シリアルキラー「ハイヴ」はたったひとつ小さなミスを犯した。一人の少女に、うっかりとその正体を知られてしまったのだ。「ハイヴ」は証拠を消すためにその少女を狙い、家族ごと爆殺しようとしたが、ハイヴを追っていたクロマク、カーロスが邪魔をした。そこに「運の悪い警官」鹿島アスカが通りかかり、カーロスから少女を受け取った。

「ハイヴ」は笑う。まだ、全ては自分の掌の上だ。少女、カーロス、アスカ。明日の朝日が登る前に、全て死んでいるだろう。この時点で、その計算は間違っていなかった。……だが、まだ舞台に役者は揃っていないのだ。

計算を狂わせる「運命を変える者達」はこれから現れる。少女を無事にホワイトエリアのブラックハウンド基地まで護送し、守り切ることができればこのシナリオは無事終了となる。

■ハイヴの正体

ハイヴの正体に気が付かなければ、少女はエンディングフェイズで殺害される。[PS]は達成できているが、非常に後味が悪いエンディングとなるだろう。

しかし、これは「キャストたちに気がついてもらうため」の罠である。「君たちがこれに気が付かなければ、少女はこの後死んでいたんだよ」とRLがキャストを賞賛できるよう、ある程度ヒントは与えた方が良さそう。(具体的には、名前の無いBHオペレーターが妙に何度も報告を求めてくるなど)

■クライマックスの条件

オープニングが終わった時点で長い長いクライマックスフェイズが開始する。

●イベント管理表

右にマップ上の各マスに配置されている敵、および罠の内容を載せている。

「E」で示されるのが敵、「T」で示されるのが罠だ。

なお、情報収集などで既に発見されているトラップに関しては、自動で回避される(作動しない)ものとする。

●カット経過チェックボックス

□□□□◇□□□◇□□□□◇□□□□□□

1 5 10 15 20

※◇……イベントフラグが発生するカット

【ゴール】ブラックハウンド基地

E: ハイヴ (ニューロ◎)

このマスに侵入するとエンディングへ。【ハイヴの正体】の情報を得ており、かつ16カット以内に到達すると、最後の罠が発生する。

⑨N◎VA行政区検問 (登場判定: 目標値12 + 装備修正)

※キラービー再出現予定地 /

キラービーが《黄泉還り》で復活した後《脱出》で登場。戦闘に参加する。

E: カゲトループ×2 / 《隠密》14で隠れている

⑧オフィス街外周部

T: 電源シャットダウン / 《知覚》16の判定。失敗すると、⑦⑧⑨のマス内に停電が発生し、マス内での《知覚》の達成値に-5の修正。暗視対策がされている場合はペナルティを無視できる。

⑦ハザードメモリアルパーク

⑥斑鳩～新麻布十番 (登場判定: 目標値10 + 装備修正)

E: カタナトループ×2

ワーカービー (カブトワリ◎)

⑤アンモニアアベニュー

E: カブトワリトループ×2

レッガートループ×3

④N◎VAアサクサ

T: 移動妨害 / 《知覚》14の判定。失敗した場合、監視ドローンに発見され、移動妨害ドローンが集結。《白兵》か《射撃》で目標値15のメジャーアクションに成功し破壊しないと先に進むことができない。

③墨田川検問 (登場判定: 目標値10)

E: レッグートループ×2、キラービー (チャクラ◎)

②N◎VAヒルコ街

T: ブービートラップ / 《知覚》12の判定。失敗した場合、《射撃》達成値固定15で爆発が発生する。[対象: 範囲]で[攻: I+5]

①中華街

E: カタナトループ×2

【スタート】ストリートの路地裏

ホワイトエリア

グリーンエリア

イエローエリア

レッドエリア

オープニングフェイズ

OPENING PHASE

●オープニング1：突発案件

シーンプレイヤー：『①カブト』

登場：途中から『④ニューロ』自動登場

◆解説

カーロスから依頼を受けた『①カブト』が、カーロスと合流するシーンである。鹿島アスカが重症を負っている（シルバーレスキューの隊員がまさに応急治療を行おうとしているところだ）こと。怯え、疲れきった様子の少女が居ることを描写すること。

依頼の会話がある程度済み、『④ニューロ』をシーンに登場させた後、カーロスはハイヴを探すためシーンから退場する。その直後のタイミングで何者か（ハイヴ）が《制裁》を使用する。対象は鹿島アスカ。効果は[社会線ダメージ20：ID剥奪]。彼女のブラックハウンド隊員としての権限が全て奪われる。()

◆描写

眠らない町にも、人気のない裏道はある。そんな裏道に、鋼鉄の虫達が集まりだしていた。

そんな中に、君の依頼人は待っていた。その後ろには、倒れ伏すハウンドの女警官と、泣きながら警官にすがりつく少女の姿。

オーケー、呼ばれた理由はよく分かっただろう？

▼セリフ：カーロス

「相手はハイヴ……ようやっとしっぽを掴んだんだ、今夜のうちにヤツの脳天にキツイ挨拶を決めてやる」「だが、それじゃこの子たちを守れない。巻き込んだしまった手前、放っておくのも寝覚めが悪い。だから、お前に頼んだのさ。お前の腕前は、火星でも話題にできるくらいだから」

「『④ニューロ』にも声をかけてある、協力してことにあたってくれ……ああ、どうやら間に合ったみたいだな」（※『④ニューロ』に登場を促す）

「この子を安全なところまで連れて行ってくれ……そうだな、ブラックハウンド基地がいい。頼んだぜ」

▼セリフ：鹿島アスカ

「ドジ踏んだ……あたしはいいいから、この子を……」（※《制裁》を受けた）「ちょっと待って……あたしが、背任……？ どういうことなのっ!？」

▼セリフ：少女

「おねえちゃん、私をかばって……おねがい、お姉ちゃんを助けて……」

▼セリフ：シルバーレスキュー隊員

「現地で応急処置をした後、病院に搬送します!」

（※アスカが《制裁》を受けた）「鹿島アスカ氏の治療指示が撤回されました。……彼女にはハウンドへの背任の疑いがかかっているそうです。……その、一応、応急処置までは行いますが……」

◆結末

カーロスからは、『①カブト』と『④ニューロ』にそれぞれ依頼料1ゴールドが渡される。

君たちはカーロスと別れ、少女を保護して移動を開始する……というところでシーンを終了する。

さあ、キャンボール・ランの始まりだ。

●オープニング2：二律背反

シーンプレイヤー：『②イヌ』

登場：他のキャストの登場不可

◆解説

アスカから緊急の応援要請が届くシーンである。

この直後に《制裁》（オープニング1で使用されたのと同じものだ）が飛び、『②イヌ』がアスカの応援に行くことは禁止される。

そこでレイが急遽『②イヌ』に難癖をつけ、自宅謹慎させる。つまり、こっそり行ってこいということだ。

◆描写

真夜中の連絡。同僚の鹿島アスカからの連絡は、切羽詰まったものだった。

通信から読み取れる彼女のバイタルは危険な状態で、ハイヴという単語を聞くだけでもその危険度の高さがわかる。

緊急出動をしようとした君に、ハウンド基地から待ったがかかった。

▼セリフ：BHオペレーター

「『②イヌ』 巡査。鹿島アスカには背任容疑がかけられています。彼女の権限は現在全て凍結されており、救援要請は無効となりますので、出動は許可できません。待機してください」

▼セリフ：レイ

「おい、『②イヌ』! そういえばお前この前、えーと現場でミスしたろ! 今思い出した!」

「だから、お前速攻自宅謹慎な。今から、すぐ。分かったな!」

「……うまくやれよ」

◆結末

気が付くとポケットに3シルバーがねじ込まれている。レイのはからいだらう。『②イヌ』が鹿島アスカを救援に向かったらシーンを終了する。

アスカへの《制裁》

この《制裁》はアクトのミッションを達成することで自動的に解除されることをあらかじめプレイヤー伝えておくこと。

もしキャストが即座に神業での打ち消しを狙った場合はこのことを伝えてから、再度打ち消すかどうかを確認すること。

●オープニング3：仇敵からの依頼

シーンプレイヤー：『③カタナ』

登場：なし

◆解説

暴走課長レイから依頼を受けるシーンである。

これはブラックハウンドからの依頼ではなく、レイからのごく私的な依頼となる。

◆描写

君はもしかしたらレイとはかつて敵対していたかもしれない。だが、お互いにある程度実力や人格など、信頼できる部分があると認め合っている。だが、そんな相手から依頼が来るとは思っていなかった。

相手はあのハイズ。相手にとって不足はない。

▼セリフ：レイ

「あー、てすてす。『③カタナ』か？ ……こんな形で連絡するとは思ってなかった」

「これは、個人的な依頼だ。ハウンドとは関係なく……仕事を頼みたい」

◆結末

依頼料金として、前金で3シルバーが振り込まれる。

『③カタナ』が現場に向かったらシーンを終了する。

●オープニング4：レース開始

シーンプレイヤー：『④ニューロ』

登場：全員自動登場

◆解説

暫定的にシーンプレイヤーを『④ニューロ』としてあるが、実質的にはミドルフェイズ開始前の調査シーンである。

このシーンではお互いの簡単な自己紹介と、全キャスト1回ずつの判定（基本的には、リサーチを行うことを想定している）が可能である。同時に、アクトルールのブリーフィングも行うとよい。

もしエネミーやトラップの調査を行う場合は、キャスト達はスタート地点にいるものとして扱うこと。

◆描写

シルバーレスキューは、鹿島アス力をこの現場から救出しての治療行為はできないものの応急手当だけはしてくれている。

襲撃してくる虫^{ドローン}の群れを打ち砕きつつ、カーロスのHonkey Talkが派手な音を立てて走り去る。

あの火星人が2秒だけ時間を稼いしてくれたため、わずかながら余裕ができた。虫達が再びにじり寄ってくる前に、できることをしておこう。

◆結末

全員が一回判定を終えたタイミングで、再びハイズのドローンが出現する。さあ、レースを始めよう。

クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

オープニングが終了したら、即座にクライマックスフェイズが始まる。卓上にマップを広げ、カット進行を開始せよ。

●イベント1：少女の名前

条件：少女の受けている精神ダメージを治療した、あるいは《^{トゥルース}真実》などの神業を使用した

◆解説

少女の精神ダメージを治療することができた場合に発生するイベント。少女と会話ができるようになる。

彼女からの情報で、ハイクが「女の人」であることが分かり、顔か声で判断することができるようになる。

ヒトミのゲストデータをプレイヤーに開示すること。(ダメージ適用方法の変更、および《^{プリース!}プリース!》の使用について説明する)

▼セリフ：ヒトミ

「わたし、ヒトミって言うの。……助けてくれて、ありがとう」

「ハイクってひと……女の人よ。わたし、顔を見たの」

●イベント2A：アスカ危機一髪

発生条件：イベントトリガーとなる情報を入手した
消滅条件：6カット経過

◆解説

鹿島アスカの危機に気づいた場合に発生するイベント。アスカのいるマス（通常はスタート地点）にてシルバーレスキューの担当医＝“クインビー” Dr. ゴルドバが治療と称した洗脳を開始する。

彼を止める、ないし倒すなどの宣言をした場合、宣言のみで“クインビー”を無力化することができる。(*)

●イベント2B：不幸な女

発生条件：7カット目のセットアッププロセス
消滅条件：イベント2Aが発生した

◆解説

6カット目終了時点でアスカの危機に気づけなかった場合に発生するイベント。

“クインビー” Dr. ゴルドバが《^{ゴッド}神の御言葉》でアスカを洗脳し、《^{エクスダス}脱出》でアスカを連れて『②イヌ』のいるマスまで移動してくる。洗脳されたアスカは《^{クエーダグ}とどめの一撃》を少女に対して使用。これを打ち消そうとした場合、“クインビー”は《^{タイムリー}タイムリー》で打ち消しを図る。

以上の神業を撃ち尽くした場合、2人はエキストラとなる。

■情報項目

リサーチフェイズ開始時に調べることが出来る情報項目は以下のとおり。

全員共通：【少女について】【ハイクとは何者か?】

『①カブト』：【カーロスの動向】

『②イヌ』：【鹿島アスカの現状】

『③カタナ』：【鹿島アスカの現状】

『④ニューロ』：【カーロスの動向】

◆カーロスの動向

〈社会：ストリート、軍事〉

〈コネ：カーロス、ほかストリート系〉

08 今回の依頼人。現在、トレーラーに乗って逃亡中と思われるハイクの本体を追っている。

12 バー「ヤロール」のドーリスを通じて、増援を手配しているらしい。

15 木更津方面に誘導されており、情報が操作されている可能性がある。他の情報が判明すれば、カーロスを呼び戻せるかもしれない。

→キーワード【カーロスの一手】入手

◆鹿島アスカの現状

〈社会：ストリート、警察〉〈コネ：アスカ〉〈知覚〉〈医療〉

08 ナイトハウンド巡査。現在は背任罪で権力を剥奪されている。重症で、肉体ダメージ【5：背面裂傷】【14：視界悪化】【19：五感消失（感情）】を受けている。(*) シルバーレスキューが到着し、一応の応急処置だけは受けられる予定。

12 治療が終わる前にアスカをスタート地点から動かすのは厳しい。ヴィークルに乗せれば可能。ただし、やや意識は混濁し、危険な状態であることには違いが無い。適切な治療が行われれば、戦線に復帰することが可能になる。

15 君のプロとしての勤が何かを告げている。この状況は放置しては危険なのではないだろうか?

18 キーワード【アスカの危機】入手

◆少女について

〈社会：ストリート、警察、テクノロジー〉〈心理〉

08 マネキン◎。カーロスに保護され、アスカに守られ、今『①カブト』に託された少女。ひどく怯えている。

15 度重なる心労で[精神ダメージ15:パーサーク]を受けているため、一切のリアクションが取れない。この精神ダメージを治療するか、何らかの方法で少女の心を奮立たせることが出来れば、少女は立ち向かう勇気を取り戻す。

宣言のみで無力化

これは、このイベントにおいてクインビーがエキストラとして扱われるためだ。

クインビーがアスカを洗脳するのは基本的にスタート地点でのことだ。先に進んでいる場合、攻撃が届かない場合もある。しかし、アスカに通信を入れて呼びかける、あるいはシルバーレスキューの救急車をハッキングするなどの手段をとれば彼を無力化することができる。演出は自由に行ってほしい。

アスカが受けているダメージ

あまり想定していないが、スタート地点にて3回の〈医療〉判定を成功させてこれら全てのダメージを治療するケースもあるかもしれない。

その場合、アスカはキャストと共に移動することが可能になる。彼女はエキストラとして扱うが、プレイヤーが望む任意のタイミングで《とどめの一撃》を1回使用してくれる。

なお、その際クインビーのイベントは消滅する。

◆ハイヴとは何者か？

〈社会：ストリート、警察、メディア〉〈コネ：裏社会系〉

- 10 群体のドローンを使うサイコキラー。正体不明で、今まで数百人の人間を殺したとされている。
→キーワード【ハイヴの配下】【ハイヴの仕掛けた罠】入手
- 12 数人のサイコキラーを子飼いとしており、それぞれが【ワーカービー】【キラービー】【クイーンビー】と呼ばれている。
- 15 その正体はいまだ不明で、カゼともニューロとも言われているが確実には判明していない。彼に関する情報を掴んだとしても、その痕跡はすぐに掻き消えてしまうため、その正体に至ったものは皆無だ。
- 18 アクト内には特定条件を満たさない限りハイヴは出現しない。また、ハイヴは殺害しなくてもこのミッションを達成する事は可能だ。
だが、彼の正体に迫りたい場合は急いだほうがいい。その情報の糸口は今にも掻き消えようとしている。→キーワード【ハイヴの正体】入手

◆ハイヴの配下

〈社会：ストリート、企業、軍事〉〈知覚〉

※この情報は何度でも判定が可能である。

- 08 近距離までのマスのエネミー配置が判明
- 10 中距離までのマスのエネミー配置が判明
- 12 遠距離までのマスのエネミー配置が判明
- 15 超遠距離までのマスのエネミー配置が判明
- 神業 全ての敵情報が開示される。
〈隠密〉しているカゲトループの位置も開示。
※ワーカービーは情報を調べる前であれば「このマスに+1体」と、誰がいることだけ教える。

◆ハイヴの仕掛けた罠

〈社会：ストリート、警察、軍事〉〈知覚〉

※この情報は何度でも判定が可能である。

- 10 近距離までのマスのトラップ配置が判明
- 12 中距離までのマスのトラップ配置が判明
- 15 遠距離までのマスのトラップ配置が判明
- 神業 全てのトラップ情報が開示される。
※【アスカの危機】の情報も全て開示すること。

◆キラービー

〈社会：ストリート、企業〉

- 10 チャクラ◎。“毒使い”の通り名を持つ。
- 12 スタイルが判明。カプト●、チャクラ◎、カゼ。元ナイトワデンの女性カプトで、名はステイシー。腕は確かだったが、素行の悪さと不正を行ったためワデンから追放された。

- 15 〈仁王立ち〉でエンゲージを封鎖し、スナイパーに狙撃させることを好む。つまり、キラービーの背後2〜3マスのどこかにはスナイパーが配置されているだろう。

◆ワーカービー

〈社会：ストリート、警察〉

- 10 カプトワリ◎。正体不明のスナイパー。単独行動を好み、事件現場で目撃されたことが無い。
- 12 スタイルが判明。カプトワリ◎、クグツ●、カゲ。人知れず狙撃ポイントについてソリッドファントムを使う戦闘スタイル。
- 15 〈無面目〉を使用して、既に戦闘MAP上に出現している可能性が非常に高い。この判定を行ったキャストから近距離以内にいれば誰かわかる。
これ以降、【ハイヴの配下】の判定でワーカービーを発見することが可能になる。
- 18 ワーカービーの正体は陰山と言う名の現役SSS警官である。即座に戦闘マップ上にワーカービーが配置される。

◆クイーンビー

〈社会：ストリート、企業〉

- 10 カリスマ◎。ドローンやトループを指揮するハイヴの司令塔。存在は噂されているが正体は不明。
- 12 スタイルが判明。カリスマ◎、タタラ●、カゼ。戦闘力はないようだが、一説によれば洗脳の専門家という噂もある。
- 15 正体はシルバーレスキューのレスキュー隊員であり、現役の医者である。鹿島アスカを収容しに來たシルバーレスキューの担当医こそがクイーンビーだ。
- 18 「●イベント：アスカ危機一髪」が発生。

◆カーロスの一手

〈社会：ストリート〉〈コネ：カーロス、ドーリス〉

- 12 カーロスはドーリスに依頼をして、信用できる荒事屋を増援に向かわせている。この情報が判明したシーン（カット）を含めて3カット後に増援が到着する。
- 15 ドーリスは急いで自分の信頼できる荒事屋を派遣したようだ、この情報が判明したシーン（カット）を含めて2カット後に増援が到着する。
- 18 どうやら、その荒事屋は超特急で駆けつけてくれたようだ。即座に増援が到着する。（*）

増援

効果は「設置されたトラップ1つ」か「トループ1体」を即座に取り除くというもの。使うタイミングやどちらの効果を選ぶかはPLの任意だ。演出はRLあるいはPLの自由にしてよい。

◆アスカの危機

〈社会：ストリート、警察〉

〈コネ：アスカ、レイ〉〈心理〉

- 10 アスカは現在公権力を全て剥奪されているので、シルバーレスキューはアスカの治療を拒否する可能性が高い。
- 12 その上で、アスカを応急処置するために収容したというのは腑に落ちない。また、現場にやってきたシルバーレスキューは、なぜハイヴに狙われていない？
つまり、シルバーレスキュー内部にハイヴの協力者がいるのではないかな？
- 15 「●イベント：アスカ危機一髪」が発生。

◆ハイヴの正体(*)

〈社会：軍事〉〈心理〉〈電脳〉

※この情報は 10 カット以内に調べなければ消滅する

- 10 ハイヴという人物の今までの行動を追う限り、リスクは極端に避ける臆病さと、殺害する相手の近くにいたいという歪んだ執念が同居していることがわかる。
彼はターゲットを俯瞰できる位置に居ながら、着々と逃亡の準備も始めている。16 カット経過とともに彼は完全に痕跡を消して逃亡するだろう。(※ハイヴの《不可触》の効果)
- 12 殺人事件が発生した際にもその現場の近くににいる可能性が高い。本体は事件記者や医者などの可能性があるのでは無いかと予想される。
- 15 カーロスにトレーラーの偽装情報を流した情報の流れを追っていくと、SSSとブラックハウンド、シルバーレスキューの交通情報が引っかかる。トレーラーの情報は、マリオネットなどの一般的なニュースソースには無い。
- 18 事件の情報を盗み見ることが出来て、被害者にもっとも近づけて、犠牲者の傍にすることが出来るのは、SSSかブラックハウンドのどちらかだ。そして、少女をハウンド基地に運ぶようになっているこの状況では、ハイヴはまず間違いなく……ブラックハウンドの隊員であると予想される。

情報項目：ハイヴの正体

この情報項目は、10 カット目を超えると消滅する。消滅した情報項目を調べる場合、消滅後経過したカット数と同じ枚数だけ、情報系神業が必要になる。

■ヒトミ

特殊ゲスト (マネキン◎)

「ハイヴは……女の人よ……」

『①カブト』の護衛対象。ハイヴの命を狙われた少女。

「●イベント：少女の名前」が発生すると、ゲストとしての能力を取り戻す。

▼死亡条件 (エキストラ時)

- ・10 点以下のダメージを3回受ける。(チェックボックス：□□□)
- ・11 点以上のダメージを受ける。

▼ゲストとしてのデータ

スタイルや技能などは持たない。全てのスートの制御値を 14 として扱う。

キャストが望む任意のタイミングで一度だけ《ブリーズ!》を使用できる。

ダメージの適用は通常通りダメージチャートを参照すること。(防具などのアウトフィットは装備していない)

■“クイーンビー” Drコルドバ

タタラ●、カゼ、カリスマ◎

「人の心はたやすく壊れる。だから、それを再利用するのが趣味なのさ」

ハイヴの仲間で、ドローンたちの司令塔とも言われる正体不明の人物。

その正体はシルバーレスキューの医者。

神業のみ使用するエキストラとして扱う。

▼神業

使用方法はイベント2の記述を参照すること。

■“獅子身中の虫” ハイヴ

レッガー、イヌ●、ニューロ□◎

「くははは、内臓撒き散らして死にやがれ!」

「……私の正体が、なんで分かったの……ひっ!？」

ドローン使いのサイバーサイコ。神業のみ持ったエキストラ。その正体はブラックハウンド内部に勤務するオペレーターである。現在は鹿島アスカ、および『②イヌ』と通信を行っている担当官だ。

戦闘データは存在しない。正体が判明したら、ゴールのハウンド基地に出現する。

▼神業

- 《不可触》：自身に関する情報の隠匿を行う。
- 《制裁》：鹿島アスカに [ID 剥奪] を与えた
- 《電脳神》：アクト中、任意のタイミングでキャストの行動を妨害する。

エンディングフェイズ

ENDING PHASE

●エンディング A：最後の罠

条件：16 カット以内にゴールに到着

◆解説

N○V Aの街を駆け抜け、ブラックハウンド基地に到着するとエンディングだ。

基地から出てきた警官たちが、キャストたちから少女を受け取る。その警官たちの中に、凶器を隠し持ったハイヴ（アスカとの通信を担当していた女オペレーター）がいる。

このまま少女を渡せば、保護された後に少女はハイヴによって殺される。しかし、これは以下の条件のどれか1つでも満たすことで回避される。

- ・【ハイヴの正体】の情報を得ており、かつイベント「少女の名前」を発動させている。
- ・【ハイヴの正体】の情報を得ており、〈知覚〉で16の判定に成功する。
- ・〈シャーロックホームズ〉〈神託〉などのRLからヒントを得る技能を保有している場合、それで判定をさせる。成功したのち、〈知覚〉で21の判定に成功。

ハイヴの正体を暴いた場合、彼女はエキストラとなり、宣言で排除できる。

▼セリフ：ハイヴ

「な、何故私の正体が分かったの!? ヒツ……」

「そ、そんな馬鹿なアアアッ!!」

●エンディング B：失われた手掛かり

条件：17 カット以上かかってゴールに到着

◆解説

少女は無事保護される。しかし、ハイヴは既に全ての痕跡を完全に消して逃亡している。

いつの日か、そう遠くない未来に、またハイヴが事件を起こすだろう。

【ハイヴの正体】の情報を既に得ている場合、16 カットを超えて経過したカット数と同じ枚数の適切な神業を消費することで、ハイヴの正体を探り当てることができる。

「キラビー」ステイシー

カブト●、チャクラ○、カゲ

▼設定

「あたしをもっと楽しませてよ！」

ハイヴの仲間と毒使いのチャクラ。
元ナイトワデンのカブトで、不正が
発覚し追放された。

▼神業

難攻不落□ 黄泉還り□ 脱出□

▼能力値

理性：6 / 14 感情：4 / 12

生命：8 / 14 外界：3 / 8

CS：9 (AR：1)

防 (S/P/I)：4/5/6

▼技能

★白兵 3♠♣♥◇

★操縦 3♠♣♥◇

※徹し 2♠♣♥◇

※自動防御 2♠♣♥◇

※手刀 2♠♣♥◇

※仁王立ち 2♠♣♥◇

※ロケットスタート 1♠♣♥◇

▼武器

・生身+ VEN3..... 隠：15/電：-
生身で攻撃し、命中した場合、強度3の

[BS: 邪毒] を与える。〈手刀〉でダメー
ジ+4。ダメージ種別自由

・クリスタルウォール ... 隠：-/電：15

攻：H+2 受：5 射：至近。

▼防具

・ブラックライダー 隠：05/電：12

▼その他

・ブルホーン 隠：-/電：15

SF：1 アーマーカスタム装備

・ラバーラバー 隠：12/電：14

バリーの受け値に常に+2する。

▼戦闘プラン

最初の戦闘では、エンゲージを封鎖
(※封鎖から出ようとするキャストに
は★白兵〈仁王立ち〉で移動にリ
アクション) してキャストたちの移動
を妨害することに専念。その間に、背
後に配置したスナイパーが狙撃で仕留
めることを狙う。神業は〈難攻不落〉
のみ使用。

一度死亡した場合はそのまま倒れて
戦闘を終える。

キャストがゴール近くにやってきた
タイミングで〈黄泉還り〉で蘇り、〈脱
出〉を使って移動し、再戦を挑む。再
戦時は積極的にキャストを攻撃する。

「ワーカービー」陰山洋一郎

カブトワリ●、クグツ○、カゲ

▼設定

「退屈な日常に、ちょっとした刺激が
ほしいんだよ」

ハイヴの仲間、正体不明のスナイ
パー。その正体は現役のSSS警官。

▼神業

とどめの一撃□ 完全偽装■ 不可知■

▼能力値

理性：8 / 13 感情：0 / 13

生命：7 / 12 外界：6 / 11

CS：7 (AR：1)

防 (S/P/I)：1/1/2

▼技能

★射撃 3●○●●

隠密 3●○●●

※無面目 3●○●●

※跳弾 2●○●○

※必殺の矢 2●○●○

▼武器

・ソリッドファントム ... 隠：-/電：18

攻：P+9 射：近～超遠

ガンサイト装備。〈射撃〉常時+1。

・風狼 隠08/電：16

攻：P+5 射：近～中

予備の銃器。ウェポンマウント。

▼防具

・アーマージャケット ... 隠：12/電：12

▼戦闘プラン

キャストたちが【ワーカービー】の
情報を得ていない場合、〈完全偽装〉

の効果で彼の〈隠密〉は絶対に破られ
ない(攻撃対象にならない)

少女に対して〈射撃〉を繰り返す。〈隠
密〉状態であっても、この攻撃にリア
クションは可能。

気づかれた場合、即座に〈不可知〉
と〈とどめの一撃〉でそれぞれキャスト
と少女を狙う。

その後は少女が生きていれば少女を
狙い、キャストが近くに來たらそちら
を優先する。

トルブデータ：スズメバチ

カブトワリ4レベルトルブ

▼能力値

理性：6 / 8 感情：4 / 8

生命：6 / 7 外界：7 / 9

CS：4 (AR：1)

▼技能

★射撃 3♠♣♥◆

※必殺の矢 2♠♣♥◆

▼武器

・サンダーボルト 隠：-/電：12

攻：P+7 射：近～遠

▼防具

・インナーアーマー 隠：16/電：15

※防 (S/P/I)：0 / 1 / 1

▼戦闘プラン

キャストが攻撃範囲に入ってきたら
射撃を行う。〈★射撃〉〈↑必殺の矢〉
でダメージに+[差分値ダメージ]す
る。

トルブデータ：ゴキブリ

カゲ4レベルトルブ

▼能力値

理性：7 / 8 感情：4 / 9

生命：6 / 8 外界：6 / 7

CS：4 (AR：1)

▼技能

★白兵 3♠♣♥◆

隠密 3♠♣♥◆

※霞斬り 3♠♣♥◆

▼武器

・ブラックスティング※ 隠：-/電：18

攻：S+7 射：至近 受：0

▼防具

・ゴーストコート 隠：-/電：18

マイナーでシーン中の〈隠密〉+1。

※防 (S/P/I)：0 / 0 / 1

▼その他

・サイバーアイ 隠：-/電：18

▼戦闘プラン

マイナーでゴーストコートを起動。
〈★白兵〉〈隠密〉〈霞斬り〉で白兵攻撃。
[ダメージ軽減技能]での軽減不可。

サイバーアイの効果で、電源シャッ
タウンのトラップが発動していても
ペナルティ無しで〈知覚〉が可能。

トルブデータ：クワガタ

カタナ4レベルトルブ

▼能力値

理性：6 / 8 感情：4 / 8

生命：7 / 9 外界：6 / 7

CS：4 (AR：1)

▼技能

★白兵 3♠♣♥◆

※居合い 3♠♣♥◆

※ハヤブサ 1♠♣♥◇

▼武器

・シャドウソード 隠：-/電：12

攻：P+7 射：近～遠

▼防具

・アーマージャケット ... 隠：12/電：12

※防 (S/P/I)：1 / 1 / 2

▼その他

・辰神 隠：-/電：15

マイナーでその判定の〈白兵〉+1。

▼戦闘プラン

セットアップで〈ハヤブサ〉を使用。
[CS] を+[カードの数字]する。

マイナーで辰神を起動。メジャーで
〈★白兵〉。達成値は+4。

トルブデータ：カマキリ

レッガー3レベルトルブ

▼能力値

理性：5 / 7 感情：5 / 7

生命：5 / 7 外界：4 / 7

CS：3 (AR：1)

▼技能

★射撃 3♠♣♥◆

※イカサマ 3♠♣♥◆

▼武器

・ハントマン 隠：05/電：15

攻：H+8 射：近 対象：範囲

▼防具

・アーマージャケット ... 隠：12/電：12

※防 (S/P/I)：1 / 1 / 2

▼戦闘プラン

ハントマンを使用して範囲対象に射
撃攻撃。達成値は+3。

■本作品について

本作品は、株式会社エンターブレインより刊行された『トーキョーN◎VA THE AXLERATION』や、その関連商品を取り扱った二次著作物（シナリオデータ）です。

『トーキョーN◎VA THE AXLERATION』とその関連商品、および『ゲーマーズ・フィールド誌』は、有限会社ファースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。

本書の内容はフィクションであり、実在する歴史上の人物、団体、地名などとは一切関係がありません。

また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護あるいは非難する目的を持って書かれたものではありません。

■利用規定

本作品は無料で自由にアクトに利用することが出来ます。

ただし、シナリオを使用した際には必ず、作者にシナリオやアクトの感想を送ってください。

シナリオ製作者にとって、なによりの励みは感想を貰えることです。

ホームページ (<http://dappleox.web.fc2.com/nova/NeuroCrowD/>) の各シナリオのダウンロードボックス内のツイートボタンを押し、感想ツイートを投稿してください。

(このため、本シナリオを使用するには twitter アカウントが必要になります)

また、シナリオの利用の際には以下の規約をお守りください。

- ① シナリオの著作権は各シナリオの作者にあります。
- ② シナリオの再配布、商用利用はご遠慮ください。
- ③ 投稿されているシナリオを利用したリプレイやプレイ動画の公開、あるいはコンベンションイベントでの使用など、特殊な使い方に関しては事前に作者に連絡を取り、可否を確認してください。

トーキョーN◎VA THE AXLERATION 投稿型シナリオ共有サイト

NeuroCrowD

投稿シナリオ No.006 『ミッドナイトランナーズ』

発行日：2014.10.31

執筆（著作権者） 暗転丸

イラスト なし

企画 ニューロ／CD製作委員会

DTP まだら牛

素材 Z-design

連絡用メールアドレス：dapple_ox@gmail.com

サイトURL： <http://dappleox.web.fc2.com/nova/NeuroCrowD/>