

# 殺し屋たちの挽歌

その手で死を運び、対価を取るスタイル、殺し屋、カタナ。そのスタイルは、否応なく人の恨みを買う。一流なら尚更だ。  
『①カタナ』への復讐劇。全ての復讐者を迎え討て。  
(掲載日：2016.6.28)

## プレアクト情報

PRE-ACT INFO

### ■シナリオ基本情報

**▼作者**

SONE (twitter : @sone\_99)

**▼プレイヤー人数**

2人

**▼想定プレイ時間**

3時間程度

**▼シナリオタグ**

2人用シナリオ、スーパー殺し屋大戦、復讐

### ●このシナリオについて

本シナリオは、キャストに対する復讐劇、という一風変わった題材のシナリオだ。しかし、演出はどちらかといえばコミカルに寄っており、あまり重い空気になり過ぎず楽しく遊ぶことができるだろう。

### ●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。ただし、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**

0～50点

**▼RLが使用するサプリメント**

[TOS] [CTL]

### ■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。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

殺し屋稼業を続けていれば、たまにはこんな夜もある。

積もりに積もった恨みの代価、憎悪の積立金が満期となるとき。

悪党どもは結束し、復讐の牙を剥いた。

災厄の街の殺し屋が「殺し屋を殺せ」と押し寄せ

る。殺し、殺され、また殺す！

それは血と炎に彩られた、熱く激しい夜の物語。

トーキョーNOVA THE ACCELERATION

『殺し屋たちの挽歌』

運命の一夜を生き残れ！

## ■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カタナ』：現代の騎士（『TNX』 p90）

『②ニューロ』：ニューロキッズ（『TNX』 p98）

## ●特記事項

アクト中、キャストが過去に仕事上敵対し、恨みを買うことになった相手が多数登場する。だが、そのすべてをプレアクト段階で明かすことはできない。自分のキャストの経歴について、プレイヤーが知らない、という状態は不自然だと思ってしまうかもしれない。その場合「恨まれている相手が多すぎていちいち覚えていない」「他人の空似による逆恨み」とするとよい。

## ●必要な神業

敵の即死系神業によってキャストが死亡するのを防ぐために、キャスト全員で2個以上の防御系神業があるとよい。また、神業によって隠蔽された情報が1個存在する。

## ■キャスト間コネクション

相互に取得すること。

# 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。

各キャストには、以下の設定が推奨・追加される。

『①カタナ』：殺し屋

『②ニューロ』：『①カタナ』の相棒

### ①推奨スタイル：カタナ

SCENARIO HANDOUT

コネ：トム

推奨スタート：感情

キミはN◎VA最強の殺し屋だ。相棒『②ニューロ』とともに危ない橋を渡りながらも、何とか生き延びてきた。だが、それも今夜までかもしれない。キミたちの首に賞金がかけられたのだ。襲い来る刺客を撃退しつつ、キミが想うのはカタギの友人・トムのことだ。巻き添えを食ってはいけないが。

【PS：この夜を生き残る】

### ②推奨スタイル：ニューロ

SCENARIO HANDOUT

コネ：パッチワークス

推奨スタート：外界

キミは殺し屋『①カタナ』の相棒だ。『①カタナ』が生き延びて来られたのは、キミのバックアップがあったことだ。だが、それも今夜までかもしれない。キミたちの首に賞金がかけられたのだ。事態の中心にいるのは、キミたちに恨みを持つフィクサー、パッチワークスだった。

【PS：この夜を生き残る】

# RL用テキスト

TXT 4 RULER

## ■ストーリー

殺し屋『①カタナ』とその相棒『②ニューロ』に恨みを持つフィクサー、パッチワークス。彼は同じ境遇の人間を集め“『①カタナ』被害者の会”を結成。資金を募り、『①カタナ』の首に賞金をかけた。賞金を狙うものたちや、『①カタナ』と因縁のあるストリーートの殺し屋軍団が、次々に『①カタナ』を襲う。だがパッチワークスの本命は、北米ニューフォートから呼んだ最強の殺し屋・ダゴレッドだ。すべては『①カタナ』を消耗させた状態で、ダゴレッドにぶつける作戦なのだ。

戦いの中で、『①カタナ』の友人トムがダゴレッドに惨殺される。これをきっかけに、キャストたちは反撃に転じる。ダゴレッドをはじめとする敵を皆殺しにすることで、このアクトは終了となる。

## ■メインプレイ

本シナリオでは、ルーラーシーンなどでなければ、キャストは2人でチームを組み、常にシーンに登場しているものとする。よって、個々のシーンの登場判定の難易度などをシナリオ側で設定しない。シーンプレイヤーは状況に応じて決めること。

## ■クライマックスの条件

殺し屋軍団の拠点である廃ホテルに向かうことで、クライマックスに移行する。

# オープニングフェイズ

OPENING PHASE

## ●オープニング1：殺し屋の仕事

### ◆解説

このシーンは『①カタナ』『②ニューロ』共通のオープニングとなる。標的の男を始末し、ひと仕事を終える場面だ。標的の男はエキストラであり、宣言のみで殺害することができる。

### ◆描写

夜の裏路地を、マフィアの物らしき男が必至に逃げている。袋小路に追い込まれた男が振り返ると、『①カタナ』と『②ニューロ』の姿がある。今夜の仕事の標的を追いつめたのだ。

### ▼セリフ：標的の男

「護衛が全員やられるとは。化け物か、あの殺し屋——『①カタナ』は！」

「それに奴の相棒『②ニューロ』も、何て奴だ。こちらの動きを全部読まれていた」

「くそっ、追いつめられたか……」

「お、俺を殺しても、はした金が手に入るだけだろう。俺と組めば、うまい話を回してやる。だから、見逃してくれよ」

(断った)「そうかよ、畜生！(やぶれかぶれの反撃を試みる)」

(話に乗った)「ククク、ツメが甘いぜ！(隙について反撃を試みる)」

(殺した)「てめえら、ろくな死に方できると思うなよ……」

### ◆結末

ストリートに男の血が流れた。今夜の仕事は終わった。シーンを終了する。

## ●オープニング2：殺し屋と半端者

### ◆解説

『①カタナ』の友人、トムと会話するシーン。

### ◆描写1

仕事を済ませて一杯やろうとバー・ヤロール(TNX p48)へ向かった『①カタナ』と『②ニューロ』。店の前で、友人のトムがちんぴらと、ひと悶着を起こしていた。

### ▼セリフ：トムとちんぴら

「てめえ、もういっべん言ってみろ！」

「ああ言ってやるぜ、『①カタナ』がいなきゃ何もできねえ腰抜けが！(殴りつける)」

「(倒れる)ひいっ！」

「(暴行を加えながら)『①カタナ』と仲良しヅラして、自分も強え奴になった気でいやがるんだろ。ええ？」

「(泣きながら耐える)やめ、やめてくれ……」

「ちっ、『①カタナ』か。今夜はこのくらいにしといてやるぜ」

### ◆描写2

ちんぴらは去り、ポコポコにされたトムは『①カタナ』に気づく。

## ▼セリフ：トム

「へへ、みっともないところを見せちまったな、『①カタナ』」

「俺、ダメな奴だよな。ろくな仕事にもつけないし、腕っ節もからっきしだ」

「でも『①カタナ』といると、なんだか誇り高い気分になれるんだ。あんたはヤバい仕事やってるが、スタイルってやつを貫いてるように思う」

「なあ、次の仕事、俺にも手伝わせてくれよ。何でもやるからさ、雑用でも、罠でも。俺を『②ニューロ』と同じ、あんたの仲間にしてくれよ」

「『②ニューロ』、あんたからも言ってくれよ。頼むよ」(承諾した)「やった！ ありがとう。絶対だぜ！」

(断った)「そ、そだよな……悪いな、無理なこと言うて」

「さっきは助けてくれてありがとう。それじゃ、またな」

## ◆結末

トムとの会話を終えると、シーンを終了する。

## ●オープニング3：殺し屋はバーにいる

## ◆解説

バー・ヤロールで、パッチワークスからの挑戦を受けるシーン。

## ◆描写1

バー・ヤロールで、仕事の後の一杯を楽しむ『①カタナ』と『②ニューロ』。今夜、行きつけのこの店の中には、いつもと違うピリピリした雰囲気漂っていた。『②ニューロ』のポケットロンに、通信が入る。通信相手のアイコンは、全身つぎはぎだらけの怪人“パッチワークス”だ。かつて『①カタナ』に敗れた殺し屋で、今はフィクサーに鞍替えをしたという。

## ▼セリフ：バーテン(ドーリス(『TNX』p74))(\*1)

「(グラスを置く) その一杯は、私からのサービスです。理由は聞かないでください」

## ▼セリフ：パッチワークス(通信)

「よう『②ニューロ』、相棒と子ども息災のようだな。呪わしいぜ」

「『①カタナ』の声を聞くだけで、俺の全身の細胞が憎しみで沸き立つぜ。ためえを八つ裂きにしろってな」

「要件はアシだ。宣戦布告ってやつよ」

「ためえらは敵を作りすぎた。『①カタナ』を殺したいってヤツはごまんというのよ。ちよいと高額の賞金をかけたら、N◎VA中の殺し屋が動き出したぜ」

「せいぜい楽しんでくれ。人生最後の夜だからな！(通信終了)」

## ◆描写2

通信が終わると同時に、バーにいる客たち——全員、殺し屋だ——が襲いかかる！

## ▼セリフ：殺し屋たち

「死ね、『①カタナ』——！」

## ◆結末

キャストたちが戦端を開いたら、シーンを終了する。

リサーチフェイズへ移行せよ。

## (\*1) ドーリス

ドーリスは、このアクトに特に関係ない。単に常連客である『①カタナ』たちを激励しただけだ。しかし、味方でもない。彼女はこの騒動で、誰に加担することもない。ドーリスはそういう女だ。

No Image

## ▼設定

「俺だって、『①カタナ』みたいに……」

どこにでもいる、ただのちんぴら。頭が悪く、腕っぶりもからっきし、根性もない。ろくな仕事にもつせず、いつも酒場でくだを巻いている負け犬。善人ではないが悪人でもない。だが、『①カタナ』たちにとっては貴重な友人だ。

カゲムシャとしての宿主は『①カタナ』。自分の生き方を見つけれず、他人のスタイルに憧れる模倣者だ。

## ■トム

エキストラ

(チャクラ、レッガー◎、カゲムシャ●)

## ▼神業(すべてイベントで使用)

■黄泉選り、■不可触、■神出鬼没

No Image

## ▼設定

「『①カタナ』を殺せてよぉ〜、全身の細胞が疼くんだよぉ〜！」

性別・年齢・経歴すべて不明のフィクサー。さまざまな人間の死体を繋ぎ合わせた、つぎはぎだらけの異形の怪人。

その正体は、かつて『①カタナ』と戦い、敗れた殺し屋。殺し屋としては再起不能となったため、フィクサーに転身。正気を失っており、自分の肉体に『①カタナ』に殺された者たちの死体の一部を強引に移植している。拒絶反応抑制剤のオーバードーズによる記憶障害で、『①カタナ』との因縁は本人も忘れていた。自分のかつての名前すら忘れ、ただ“つぎはぎ” (パッチワークス) とだけ呼ばれる。覚えているのは『①カタナ』への憎悪だけだ。

今回の事件の絵図を描いた黒幕。

神業は使用しない。

## ■パッチワークス

エキストラ(クロマク◎)

# リサーチフェイズ

## RESEARCH PHASE

### ●イベント1：殺し屋たちの饗宴

条件：リサーチフェイズ最初のシーン

#### ◆解説

リサーチフェイズ最初のシーン。バー・ヤロール店内でのカット進行となる。敵はカタナトループ1グループ30人だ。データは雇われ剣士(『CTL』p123)のものを使用する。キャストたちとの距離は至近距離。

カット進行終了後、ウォーマシンがロケット弾を打ち込み、バー・ヤロールを破壊する。

#### ◆描写1

いつも静かなバー・ヤロールの店内が、戦場と化していた。

#### ▼セリフ：殺し屋たち

「貴様を殺して名を挙げる！（襲いかかる）」

「悪いな、娘の進学費用が足りなくてね（襲いかかる）」

「てめー、前々から気に食わなかったのよ！（襲いかかる）」

（倒した）「ぐわー！」

#### ▼セリフ：ドールス

「……（混乱をよそに静かにグラスを磨く）」

#### ◆描写2（トループを倒した）

勝利したとは言え、戦いの気配はまだ収まらない。バーの店内に、無数のロケット弾が飛び込んでくる！

#### ▼セリフ：ドールス

「……（何かに気づき、通用口から店を出る）」

#### ◆結末

キャストたちは爆発に吞まれかけるが、間一髪で店外へ脱出できる。次のシーンへ移行する。

### ●イベント2：殺し屋対殺し屋

条件：「●イベント1：殺し屋たちの饗宴」の直後

#### ◆解説

キャストが涼風、ギョーム、ウォーマシンの三人の殺し屋と遭遇するシーン。この3人は神業を持つゲストだ。このシーンでは戦うのではなく、キャストが逃げることを想定している。

どちらかのキャストが〈知覚〉か〈運動〉の目標値15の判定に成功することで、3人の隙を見つけ出し、そこから逃走できる。逃走できなかった場合、3人からの攻撃を受け、キャスト全員〔山札1枚+10〕点の肉体戦ダメージを受ける。逃走に成功するまで、この判定を繰り返す。

#### ◆描写1

“バー・ヤロール”から脱出した『①カタナ』と『②ニューロ』は、新たな敵と相対していた。ドスを手にした女渡世人、夜会服の貴公子、そして巨大な多脚型ウォーカー。凄まじい殺気を感じる。どうやら『①カタナ』と、過去に因縁があるようだ。

#### ▼セリフ：女渡世人（涼風）

「河渡連合辻風組、涼風、推して参る！」

「ついにこの時が来たねえ、『①カタナ』！ オヤブンの仇、取らせてもらうよ！」

#### ▼セリフ：夜会服の貴公子（ギョーム）

「高貴なる血族の末裔たる我、夜の騎士ギョームに恥をかかせたこと、後悔させてやろう」

「我が高貴なる呪いによって、狂い悶えて死ぬがいい」

#### ▼セリフ：多脚型ウォーカー（ウォーマシン）

「多連装ミサイル攻撃、効果認メラレズ。ウォーマシン、第二次攻撃二移行スル」

「我が同胞ヲ滅ボサレタ恨ミ、今日コソ晴ラス。死ヌガヨイ。全砲門一斉発射！」

#### ◆描写2（逃走に成功した）

3人の殺し屋の猛攻撃に、一瞬の間を見出した。この隙をつけば逃げられそうだ。

#### ▼セリフ：涼風・ギョーム・ウォーマシン

「ちっ、悪運の強いやつだねえ」

「フハハ、奴の逃げ惑う姿は滑稽よなあ！」

「『①カタナ』追跡シークエンスヲ開始スル」

#### ◆結末

キャストが逃走したら、シーンを終了する。

### ●イベント3：伝説の殺し屋

条件：「●イベント2：殺し屋対殺し屋」の直後

シーンプレイヤー：ルーラーシーン

#### ◆解説

パッチワークスとダゴレッドが会話をするシーン。

#### ◆描写

バー・ヤロールでの戦いをモニターで観戦する2人の人物。全身つぎはぎだらけの怪人——パッチワークスと、しゃれたスーツの伊達男。

▼セリフ：パッチワークスと伊達男（ダゴレッド）

「あいつら、雑な仕事しやがって」

「だが猟犬としては悪くない。このまま『①カタナ』を追わせてくれ」

「追いつめて消耗させるのはいいがよ、あの3人がやっちまうこともあるだろうぜ。せつかく高い金払ってアంతを、北米最高の殺し屋“ダゴレッド”をニューフォートから呼んだってのに」

「もし、そうなるなら——この私が相手にするほどの価値のある敵ではなかった、ということだよ」

#### ◆結末

描写を終えたらシーンを終了する。

### ●イベント4：殺し屋と替え玉(\*2)

条件：【『①カタナ』被害者の会】をリサーチした

#### ◆解説

再び涼風・ギョーム・ウォーマシンの3人が襲撃するシーン。3人は『①カタナ』に《死の舞踏》《神の御言葉》《とどめの一撃》を使用。そこに現れたトムが《神出鬼没》でダメージを引き受け、『①カタナ』の危機を救う。さらに《黄泉還り》で復活し、《不可触》によって自らを『①カタナ』に偽装、退場する。

#### ◆描写1

襲撃者たちの情報を掴んだ『①カタナ』と『②ニューロ』。だがそこに、3人の殺し屋が追いつく。体勢を整える間もなく、3人は必殺の一撃を放つ。

▼セリフ：涼風・ギョーム・ウォーマシン

「『①カタナ』、観念しな！」《死の舞踏》を使用

「我が呪いを受けよ、『①カタナ』！」《神の御言葉》を使用

「ターゲット・『①カタナ』、ロックオン。ファイア」《とどめの一撃》を使用

#### ◆描写2

3人の猛攻から『①カタナ』を救ったのは——『①カタナ』の扮装をしたトムだった。

▼セリフ：トム（『①カタナ』の扮装）

「『①カタナ』、危ねえ！」《神出鬼没》を使用

「ひええー！ い、生きてる……!？」《黄泉還り》を使用

「『①カタナ』、逃げてくれ！ お、俺にだって、時間

稼ぎぐらいできる」

「『②ニューロ』、『①カタナ』のこと頼んだぜ！」

「『①カタナ』は、俺はこっちだぜ！ 殺し屋ども、ついてきな！」《不可触》を使用、退場する

▼セリフ：涼風、ギョーム、ウォーマシン

「なんか人相変わったような気が」

「フン、下賤の者にはよくあること」

「地球人ノ外見ナンテドレモ一緒ダ」

#### ◆結末

描写を終えたらシーンを終了する。

### ●イベント5：殺し屋と死

条件：「●イベント4：殺し屋と替え玉」の直後

ルーラーシーン

#### ◆解説

トムがダゴレッドの《死の舞踏》によって殺害されるシーン。

#### ◆描写

追手たちを振り切ったトム。だが、その身体を無数の極細ワイヤーが貫く！（《死の舞踏》）倒れたトムを、スーツの伊達男が見下ろす。

▼セリフ：トム

「へへ、ここまで来れば……ざやあーっ！」

▼セリフ：伊達男（ダゴレッド）

「安心したまえ、即死はしない。ま、助かりもしないがね」

「耐えがたい痛みだろう。私の糸で、神経を直接刺激しているからね」

「さて、本物の『①カタナ』はどこだい。正直に答えれば楽にしてやる。さもなければ、地獄の苦しみの中で息絶えることになる」

「私はどっちでもいいんだよ。キミから情報を得られなくても、何とでもなる。それに、キミの苦しむ様を長く見ていられるからね」

#### ◆結末

伊達男が嗜虐的な笑みを浮かべる。シーンを終了する。

#### (\*2) 殺し屋と替え玉

このシーンから【●殺し屋と友達】までの一連のシーンは、休憩などを挟まずに一気に進めてしまうのがよい。

## ●イベント6：殺し屋と友達 (\*3)

条件：「●イベント5：殺し屋と死」の直後

### ◆解説

瀕死のトムと会話するシーン。トムはゲーム的には前のシーンですでに絶命しており、神業でも救うことはできない。描写を終えた後、プレイヤーに「SPS：やつらを皆殺しにする（5点）」を提示する。

### ◆描写

ストリートに、虫の息のトムが横たわっている。

#### ▼セリフ：トム（瀕死）

「……『①カタナ』、喋らなかつたぜ。何をされてもな」「あのスーツ野郎、俺が何も言わないもんだから、最後には不機嫌そうなツラで行っちゃった。ざまあみろ」「なあ、正直に言ってくれ。俺のことを、根性なしだっと思っていいかい？」

（肯定した）「どうだい、見直したか。俺は根性なしなんかじゃない、本物のタフガイさ」

（否定した）「へへ……そうとも、俺は本物のタフガイさ」

「カッコいいところを、見せたかったんだ。スタイルを貫くってやつを、やってみたかったんだ」

「そうすりゃ俺も、『②ニューロ』と同じ、本物の仲間

に……」

### ◆結末

トムは死んだ。『①カタナ』には、何をすべきかわかっていた。殺し屋には、殺し屋の用い方がある。[SPS：やつらを皆殺しにする（5点）]を提示し、シーンを終了する。

## ●イベント7：殺し屋、待つ

条件：[廃ホテル]のアドレスを手に入れたルーラーシーン

### ◆解説

パッチワークスとダゴレッドが会話をするシーン。ダゴレッドがその狂った本性を表し、パッチワークスを拘束する。ダゴレッドは《電脳神》を使用し、パッチワークスをマリオネット（別項）の〈人輦〉のエキストラにしてしまう。

### ◆描写

廃棄されたホテルで、パッチワークスと伊達男が口論している。

#### ▼セリフ：パッチワークス

「替え玉のちんぴらを殺るために、てめえをN◎VAまで呼んだんじゃねえ！」

「さっさと『①カタナ』を探して、首をとって来いよ！」

#### ▼セリフ：伊達男（ダゴレッド）

「もう探す必要はない。『①カタナ』は、自分からここに来るだろう」

「あの雑魚は、私からの挨拶がわりだ。わざと見つかるように放置しておいた」

「……ふと思ったんだ。私と『①カタナ』には直接の因縁がない。それはつまらない」

「どうせ殺すなら、いい死に顔を見たい。敵に雇われただけの行きずりのカタナに殺されるより、友の仇に復讐を果たせず殺される方が——『①カタナ』も、きつといい死に顔をしてくれる」

「キミもそう思わないかい、Mr. パッチワークス」《電脳神》を使用し、拘束する）

「動けないだろう。キミは今から、私の“マリオネット”になってもらう。安心したまえ、キミの復讐は果たされるだろう」

### ◆結末

ダゴレッドは狂気に満ちた笑みを浮かべる。パッチワークスが驚愕と恐怖に目を見開く。シーンを終了する。

### (\*3) 殺し屋と友達

このシーンは、本シナリオのキモの部分である。キャストの目的が単に「生き残る」という受動的なものから、トムの死によって「友人の仇を討つ」という能動的なものへと劇的に変化する。トムの死は情感たっぷりに哀切を込めて描写しよう。その後、キャストたちの怒りの矛先として、SPSを提示するのだ。



このシナリオは、極めてシンプルな内容だ。シーンの展開もイベント主導で、悩むべき箇所はそうないはずだ。だがシンプルなぶん、淡々と進んでしまう可能性もある。盛り上げるシーンとあっさり流すシーン。ドタバタを笑うシーンとしんみりとするシーン。それらを見極め、メリハリをつけて遊んでもらいたい。

### ▼『①カタナ』について

本シナリオでは、『①カタナ』がストーリー上のリソースの大半を占有する。『①カタナ』がカッコ良ければ、それだけでアクトは成功したも同然だ。プレイヤーの頭の中にある「N◎VAで一番クールで強い殺し屋」を引き出してもらうと良いだろう。

### ▼『②ニューロ』について

一方で、『②ニューロ』に割かれるストーリー上のリソースはほとんどない。バランスの悪い、不平等な配分となっている。だが筆者は、中途半端に『②ニューロ』用のリソースを用意するより、結果的に面白いアクトを生むと考えている。『②ニューロ』には、『①カタナ』をより輝かせる助演キャストという立ち位置を意識してもらうと良いだろう。

### ▼トムについて

プレイヤーの意志に関わらず「トムは死亡するもの」となっている。だが、彼を救えないことに強いストレスを感じるプレイヤーもいるだろう。その場合は、神業で救うことができるとしても良いだろう。その場合、「一命は取りとめたが、当分は病院送りとなる」とするのだ。重要なのは、『①カタナ』が反撃に転じるだけのモチベーションを得ることだ。友人を傷つけられたことへの怒りは、十分なモチベーションとなるだろう。

### ▼他シナリオとの関係

本シナリオとNeuro/CrowDシナリオNo.027「さらば追憶」とは、さまざま要素が似通っている。これは筆者が「同じ要素で複数のシナリオを作る」ことに凝っていたためだ。こういう遊びは結構楽しいので、いっぺんお試しあれ。

## ■情報項目

本シナリオでは、必要な情報は多くない。2人用であること、主にイベントシーンを突破していくことで進んでいくことがからだ。主に背景情報や、クライマックスでの戦闘を有利にするための項目がほとんどとなっている。

リサーチフェイズ開始時から調べることができる情報項目は以下のとおり。

- ・パッチワークス
- ・涼風
- ・ギョーム
- ・ウォーマシン

### ◆パッチワークス

〈社会：ストリート〉

〈コネ：パッチワークス、①カタナ〉

- 8 ①カタナを憎むフィクサー。プロフィール(別項)を入手する。
- 12 ①カタナに恨みを持つ裏社会の大物たちを取りまとめ、連名で【①カタナ 被害者の会】を結成した。

### ◆①カタナ 被害者の会

〈社会：ストリート〉

〈コネ：パッチワークス、①カタナ〉

- 10 パッチワークスの号令のもとに結成された、対①カタナ同盟。連名での出資により①カタナへ超高額の賞金をかけた。中心人物であるパッチワークスを排除すれば、この同盟は瓦解する。
- 12 さらに①カタナと因縁のある殺し屋、**涼風**【ギョーム】**ウォーマシン**を雇っている。
- 15 この3人だけでなく、北米ニューフォートから**ダゴレッド**という殺し屋を呼び寄せている。
- 18 スラムのどこかに、**殺し屋たちの拠点**がある。

### ◆殺し屋たちの拠点(\*4)

〈社会：ストリート〉〈コネ：パッチワークス〉

- 8 巧みに隠されており、通常的手段では位置を特定できない。  
神業【廃ホテル】のアドレスを得る。

### ◆ダゴレッド

〈社会：ストリート〉〈コネ：パッチワークス〉

- 12 しゃれたスーツの伊達男。その正体は、北米ニューフォート最強の殺し屋。ストリートに血を“**安物の赤ワイン**”のようにバラ撒くことから、その名で呼ばれる。落ち目の古巣を捨ててNOVAに渡ってきた。紳士ぶっているが、その本性は残虐なサディスト。真性のサイコ殺人鬼だ。
- 15 単分子ワイヤーを得物とする“**糸使い**”だが、電腦技術にも長けており【**マリオネット**】という支援AIを操る。スタイルはカタナ●、カゲ○、ニュー○。

### ◆マリオネット

〈社会：テクノロジー〉

- 15 ダゴレッドの支援用AI。適当な人間のIANUSを支配して肉体の制御を奪い、ダゴレッドをかばわせる、使い捨ての肉の防壁(データ的には〈人鞆〉のエキストラ)だ。
- 18 スタイルはミストレス、クロガネ、カゲムシャ◎●。クロガネのフォルムはアイコン。カゲムシャとしての宿主はダゴレッドだ。

### ◆涼風

〈社会：ストリート〉〈コネ：①カタナ、ジェイド〉

- 8 ①カタナを憎む女渡世人。プロフィール(別項)の情報を入手する。スタイルはカタナ、チャクラ、レッガー◎●。
- 15 リハビリ明けて、スタミナが完調ではなく疲れやすい。継戦能力の不足が弱点だ。この弱点を知ること、有利に戦いを進められるだろう。

### ◆ギョーム

〈社会：アストラル〉〈コネ：①カタナ、アルドラ〉

- 8 ①カタナを憎む吸血鬼。プロフィール(別項)の情報を入手する。スタイルはカリスマ、マヤカシ、アヤカシ◎●。
- 15 深刻なニンニクアレルギーを持つ。この弱点を知ること、有利に戦いを進められるだろう。

### ◆ウォーマシン

〈社会：テクノロジー〉〈コネ：①カタナ、カーロス〉

- 8 ①カタナを憎む多脚型ウォーカー。プロフィール(別項)の情報を入手する。スタイルはカプトワリ、アラシ、クロガネ◎●。
- 15 センサー部に問題を抱えている。この弱点を知ること、有利に戦いを進められるだろう。

#### (\*4) 殺し屋たちの拠点

拠点の隠蔽には涼風の〈不可触〉が使用されている。アドレスを得るためには、これを打ち消す神業(②ニューロ)の〈電脳神〉を想定している)が必要となる。

# クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

## ●クライマックス1：殺し屋対殺し屋2

### ◆解説

クライマックスの1シーン目。涼風・ギョーム・ウォーマシンの3人の殺し屋を倒すフォーカス判定のシーンとなる。このフォーカス判定で倒せなかった殺し屋は、次のシーンのカット進行に参加することになる。

### ◆描写

廃ホテルに突入した『①カタナ』と『②ニューロ』。その前に、涼風とギョーム、そしてウォーマシンが立ちはだかる。

#### ▼セリフ：涼風

「アンタを殺すのはアタシだよ！」

(倒した)「……組長、ごめん」

#### ▼セリフ：ギョーム

「三度目の正直、今度こそトドメを刺してくれる！」

(倒した)「こんな美しくない最後は嫌だ、やり直しを要求する！」

#### ▼セリフ：ウォーマシン

「殺戮殺戮！ 殺戮殺戮殺戮殺戮殺戮！」

(倒した)「ピガァ！」

### ◆結末

殺し屋どもを倒し、ダゴレッドとパッチワークスのいる最上階へ辿り着いた。次のシーンへ。

## ●クライマックス2：殺し屋死すべし

### ◆解説

クライマックスの2シーン目。ダゴレッド、マリオネットとのカット進行となる。

パッチワークスはマリオネットの〈人鞆〉のエクストラとなっている。マリオネットが死亡すると、パッチワークスもまた死亡する。

前のシーンで倒し損ねた殺し屋（涼風、ギョーム、ウォーマシン）も戦闘に参加する。

### ◆描写

廃ビル最上階。『①カタナ』と『②ニューロ』は、ダゴレッドとパッチワークスのもとに辿り着いた。

#### ▼セリフ：ダゴレッド

「はじめまして『①カタナ』、それに『②ニューロ』。キミたちは素敵だ、とても会いたかったよ」

「私からのプレゼント、受け取ってくれたようだね。」

| 名称           | 殺し屋軍団を倒せ  |     |      |                         |   |   |   |   |  |    | 制限   | 進行判定は1名      |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------------|---|-----|------|-------------------------|---|---|---|---|--|----|------|--------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 敗北条件         | 3カット経過  |     |      |                         |   |   |   |   |  |    | 支援判定 | 〈電腦〉〈白兵〉〈コネ〉 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| 進行値          | 技能  | 目標値 | 進行修正 | 備考                      |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| 初期           | 〈運動〉  | 10  | 1    | 涼風の弱点の情報を得ていれば達成値+5     |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| 3            | 〈自我〉  | 10  | 1    | ギョームの弱点の情報を得ていれば達成値+5   |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| 6            | 〈隠密〉  | 10  | 1    | ウォーマシンの弱点の情報を得ていれば達成値+5 |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|              |   |     |      |                         |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|              |   |     |      |                         |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| 進行値<br>カウンター | 1   | 2   | 3    | 4                       | 5 | 6 | 7 | 8 |  | 10 | 11   | 12           | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| 内容：          | 3人の殺し屋を倒し、パッチワークスとダゴレッドのもとに辿り着くFS判定。  |     |      |                         |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
| ・イベント        | <p><b>初期：</b>涼風が襲いかかってくる。斬撃のスピードこそ凄まじいが、体力を消耗させれば勝機はある。</p> <p><b>進行値3：</b>涼風を倒した。次はギョームが襲いかかってくる。魂を滅ぼす呪言は恐ろしいが、ニンニクを用意していれば勝機はある。</p> <p><b>進行値6：</b>ギョームを倒した。最後にウォーマシンが襲いかかってくる。強烈な火力だが、センサーが不調なようだ。かく乱して隙を作れば勝機はある。</p> <p><b>進行値9：</b>ウォーマシンを倒した。廃ホテルの最上階に到達する。クリアとなる。</p> <p><b>敗北：</b>敵を倒し損ねながらも、廃ホテルの最上階に到達する。次のシーンのカット進行において、倒せなかった殺し屋が戦闘に加わる。</p> <p><b>神業：</b>《死の舞踏》などの神業を使用するこ</p> |     |      |                         |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|              | とで、次のイベントまでの進行値を得る。   |     |      |                         |   |   |   |   |  |    |      |              |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |

あのちんぴらは、負け犬のくせに実にいまいましいヤツだった。だが、キミの怒りを誘う触媒にはなったようだね」

「私は、無念や怨嗟に歪んだ死に顔を見るのが好きだ。殺したいほど憎む敵を前に、仇も討てず絶望する顔などは最高だ。『①カタナ』、キミがそういう顔をするところを見たい！」

「ああ、Mr. パッチワークスは、私の“マリオネット”になってもらった。私の“糸”は、こういう使い方もできるのだよ」

(マリオネットを倒した)「さすが、私が見込んだだけのことはある。なあ、私の依頼人も死んだことだし、もう終わりにしないか」

「こんな気分になったのは初めてだ。今、私はキミを殺さずに手を組み、ともに同じ道を歩みたいと思始めている。キミと私で、N◎VA最強の殺し屋コンビとして、ストリートに君臨しようじゃないか」

『②ニューロ』からも言ってやってくれ。これ以上戦う必要なんてないんだ！」

「ひょっとして、あのトムとかいうクズのことで、まだ怒っているのか？ いけないな、私たちは殺人のタブーから解放された、選ばれた人間だ。負け犬の死にこだわり続けるなんて、ナンセンスだ。さあ、同類どうし和解の握手をしよう」

(断った)「つまらん奴だ。買いかぶりだったようだな。やはり死にたまえ」

(殺した)「ひどい、あんまりだ。この人殺し……！」

#### ▼セリフ:マリオネット(操られるパッチワークス)

「あがが……畜生、ダゴレッド、てめえ……！」

「ヒヒヒ、でもよ。さすがニューフォート最強の殺し屋だ。俺以上にキレてやがった。きつと『①カタナ』を殺してくれるだろうぜええええ！」

(殺した)『①カタナ』——てめえが地獄に落ちるのを、先に行って待ってやるぜええええ！」

#### ◆結末

ダゴレッドたちを殺すと、ちょうど夜が明ける。長い長い夜もようやく終わった。エンディングフェイズへ移行せよ。

## ■エンディングフェイズ

『①カタナ』と『②ニューロ』の意見を聞き、ふさわしいエンディングを用意せよ。特にないのなら、トムの墓参りのシーンが良いだろう。ドーリス(バー・ヤロールは再建した)から、たむけの酒を送られる。

#### すずかせ 涼風

カタナ、チャクラ、レッガー◎●

#### ▼設定

##### 「オヤブンの仇はあたしが討つ！」

女渡世人。かつて『①カタナ』が潰した河渡連合系辻風組の侠客。

辻風組はヒルコの体組織を材料とする新型ドラッグをストリートにバラ撒き、利益を上げていた。“マヨイガモリの主”ジェイド(『TOS』p29)から同胞の敵討ちを依頼された『①カタナ』は組長の殺害に成功。その過程で、組長の青雫兼護衛だった涼風を倒した。涼風は重傷を負い一線を退いていたが、『①カタナ』への恨みを胸にリハビリを終え、ストリートの殺し屋として復帰した。

ドスの扱いは達人の域に達している。データは侠客(『CTL』p121)のものを用いる。

#### ▼神業

■死の舞踏 □黄泉還り ■不可触(拠点の隠蔽に使用している)

## ■ギョーム

カリスマ、マヤカシ、アヤカシ◎●

#### ▼設定

##### 「我が兄の仇、討たせていただく」

夜会服の貴公子。かつて『①カタナ』が殺したアヤカシの弟。人間を見下し、食料としか見ていない典型的な悪の吸血鬼。

カムイS☆Rから兄とともに人間狩りツアーでN◎VAへ来訪。レッドエリアのXランク市民を狩っていたところ、狩場を荒らされたアルドラ・ドルファンに逆鱗に触れ、『①カタナ』に殺害依頼が飛び、『①カタナ』は兄の殺害に成功。ギョームは何とか逃げ延びたが、S☆Rに帰ることもできず殺し屋に身をやつしている。

魂を滅ぼす呪言の使い手。データは吸血鬼(『CTL』p122)のものを用いる。

#### ▼神業

■神の御言葉 □守護神 □霧散

## ■ウォーマシン

カプトワリ、クロガネ◎●、アラシ

#### ▼設定

##### 「ガガガ……我が国民ノ仇！ ヒガー！」

巨大な多脚型ウォーカー。かつて『①カタナ』が滅ぼした、ウルフ359星人の戦闘機械。母星を超新星化によって失ったウルフ359星人は、巨大な円盤型宇宙船で地球へ襲来。人類を抹殺し、地球を新たな母星にしようと画策。“火星から来た男”カーロス・マウリシオ・ダ・シルバから「侵略者を殺せ」という依頼を受けた『①カタナ』は、円盤に潜入して内部から破壊。肉体を圧縮して冷凍睡眠中のウルフ359星人たちの生き残り1億人を円盤もろとも殺害した。

このウォーマシンは、円盤に搭載されていた地球侵略用のドローンに、ウルフ369星人最後の皇帝スオウ127世の自我が転送されたもの。祖国も国民も肉体も失った皇帝は狂気に陥り、『①カタナ』への復讐のみを目的に、ストリートをさまようようになった。機体の維持のために、殺しの依頼を受けたりする。

データは自律型ウォーカー(『CTL』p122)のものを用いる。

#### ▼神業

■とどめの一撃 □万能道具(タイムリー) □霧散

## ダゴレッド

カタナ●、カゲ◎、ニューロ

### ▼設定

「さあ、最高の死に顔を見せてくれ」

しゃれたスーツの伊達男。その正体は、北米ニューフォート最強の殺し屋。カーライルの構成員を大量殺戮し、ストリートに血を“安物の赤ワイン”のようにバラ撒いたことからその名で呼ばれる。落ち目の古巣を捨ててN◎VAに選んできた。一見紳士的な物腰だが、その本性は残酷にして外道。他人の苦痛や無念を何よりの愉悦とする、真性のサイコ殺人鬼だ。自分のような存在を“殺人のタブーから解放された、選ばれた純粋な存在”などと称している。

単分子ワイヤーを得物とする系使い。電脳技術にも長け、他人のI ANUSを制御下において肉体を操り、自らの手駒“マリオネット”とする。

### ▼神業

■死の舞踏 □不可知 ■電脳神

### ▼能力値 / 制御値

♠理性：8 / 13 ♣感情：2 / 14  
♥生命：6 / 10 ♦外界：6 / 11

### ▼戦闘データ

[CS] 13 [AR] 2  
[防御力] S : 8 / P : 9 / I : 10

### ▼一般技能

- 2♠♥♦ 電脳
- 2♠♥♦ ★回避
- 2♠♥♦ ★自我
- 3♠♥♦ ★白兵

### ▼スタイル技能

- 2♠♥♦ 居合い (TNX204)
- 2♠♥♦ ターボブースト (TNX225)
- 1♠♥♦ ※二天一流 (TNX205)
- 3♠♥♦ 無風剣 (TNX204)
- 3♠♥♦ 殺しの美技 (CTL73)

### ▼アウトフィット

- ・ブラックストリング .....電：18 / 隠：18 (TNX233)  
攻：S+7 受：- 射：至近 単分子ワイヤー
- ・フォーマリティ .....電：15 / 隠：14 (TNX238)  
しゃれたスーツ
- ・虎兵 .....電：20 / 隠：(20) (TNX242)  
戦闘用全身義体

### ▼戦闘プラン

セットアッププロセスで自分に〈電脳〉〈ターボブースト〉を使用し、【CS】に+〔カードの数字〕する。メインプロセスでは〈白兵〉〈無風剣〉〈殺しの美技〉による攻撃を行なう。達成値+2、ダメージに+6、命中したらメインプロセス終了時に不要な手札を1枚捨てることができる。手札にスベードのカードがあるなら〈二天一流〉を組み合わせ、連続攻撃を行なう。

## マリオネット (パッチワークス)

ミストレス、クロガネ◎、カゲムシャ●

### ▼設定

「(ダゴレッドをかばう) か、体が勝手に……ぐはあ！」

ダゴレッドの支援・防御用AI。適当な人間のI ANUSをハックして肉体の制御を奪い、ダゴレッドをかばわせる使い捨ての防壁(徹底的には「人鞘」のエキストラ)とする。このシナリオでは、パッチワークスの肉体を使用している。マリオネットを殺害すると、同時にパッチワークスも死亡する。カゲムシャとしての宿主はダゴレッドだ。

### ▼神業

□ファイト! □万能道具(電脳神) □神出鬼没

### ▼能力値 / 制御値

♠理性：6 / 13 ♣感情：8 / 15  
♥生命：6 / 10 ♦外界：2 / 11

### ▼戦闘データ

[CS] 10 [AR] 1  
[防御力] S : 0 / P : 0 / I : 0

### ▼一般技能

- 2♠♥♦ ★回避
- 3♠♥♦ ★自我

### ▼スタイル技能

- 3♠♥♦ フォルム：アイコン (TOS66)
- 1♠♥♦ 人鞘 (TOS67)
- 2♠♥♦ †盾の乙女 (TNX189)
- 2♠♥♦ †庇護の剣 (TOS70)
- 2♠♥♦ †身代わりの羊 (TOS75)

### ▼アウトフィット

- ・サイバーシリンジ .....電：15 / 隠：18 (TNX243)  
マイナーアクションでゾンビライフ使用
- ・ゾンビライフ .....電：- / 隠：15 (TNX255)  
バッドステータスひとつを解除する(5個所持)

### ▼戦闘プラン

メインプロセスでは〈盾の乙女〉を使用し、ダゴレッドを行動させる。ダゴレッドが攻撃されたら〈庇護の剣〉でダメージを代わりに受ける。肉体ダメージは〈フォルム：アイコン〉で3点軽減。  
《ファイト!》はダゴレッドの《死の舞踏》に使用。《万能道具：電脳神》《神出鬼没》はダゴレッドを守るために使用する。

## ■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り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.026 『殺し屋たちの挽歌』

発行日：2016.6.28

執筆（著作権者） SONE

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/