



## 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

3～5人

#### ▼想定プレイ時間

6時間程度

#### ▼シナリオタグ

レース、ダブルハンドアウト、大排気量シナリオ

### ●このシナリオについて

一風変わったストリートレースシナリオ。ギミックシナリオ、かつダブルハンドアウトものと過積載に見えるが、洗練された造りであり、シナリオのテンションも相まって痛快に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。

#### ▼使用経験点

100点

#### ▼使用サプリメント

「TOS」「CTL」「BTD」

### ■アクトトレーラー

キャスト作成の前に、アクトのイメージを膨らませるため、以下のアクトトレーラーを読み上げる。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

“ファスト&フューリアス”！

それは最も過激なストリートレース。

妨害、武器の使用、何でもありの壊し合い。

ある者は賞金のために。

ある者は内に秘めた目的のために。

命知らずの力者たちがここに集う。

——<sup>モア・ファスト</sup>もっと速く！

——<sup>モア・フューリアス</sup>もっと激しく！

いま、災厄の街は超高速の戦場となる。

最高にイカれたレースの始まりだ！

トーキョーN◎VA THE ACCELERATION  
『ファスト&フューリアス』

その運命、<sup>アウト・オブ・コントロール</sup>制御不能！

N◎VAの公道をサーキットにした狂気の違法ストリート・レース。

参加者も揃いも揃ってイカれた奴らばかり。その大排気量っぷりを、とくと堪能していただきたい。

(掲載日：2017.4.13)

## ■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 (\*1)

本シナリオは、ある程度成長したキャストの参加を想定している。したがって、クイックスタートは想定していない。

## ●プレイヤー人数が少ない場合

ハンドアウトの番号の若い順に使用する。

## ●必要な神業

ゲストの即死系神業による死亡を防ぐために、合計4個（プレイヤー人数が3人なら3個）の防御系神業が必要だ。また《脱出》が必要となるシチュエーションが2回存在する。

## ●必要な装備

本アクトは、キャスト全員がヴィークルを操縦していることを前提に進行する。作成時に必ずヴィークルを常備化すること。

## ●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〉などである。

## ■キャスト間コネクション

以下の順番で取得すること。

『①カゼ』→『②カゼ』→『③アラシ』→『④イス』→『⑤カブキ』→『①カゼ』

### (\*1) クイックスタート

キャスト作成の時間が足りない場合などもあるだろう。その場合、以下のサンプルキャラクターを、このアクトでのみ使用可能な経験点100点を消費して成長させ、使用するとよい。  
 『①カゼ』：災厄のカゼ（[TNX] p.92）  
 『②カゼ』：運び屋（[BTD] p.54）  
 『③アラシ』：ドローンマスター（[TOS] p.55）  
 『④イス』：正義の猟犬（[TNX] p.84）  
 『⑤カブキ』：任侠剣士（[TNX] p.96）

# ペルソナ・ハンドアウト

本シナリオは「ダブルハンドアウト・ルール（[BTD] p.36）」を採用している。ペルソナ・ハンドアウト選択後に配布されるキー・ハンドアウトを参照してからキャストを作成すること。

- 『①カゼ』：レースに参加するカゼ
- 『②カゼ』：レースに参加するカゼ
- 『③アラシ』：レースに参加する傭兵
- 『④イス』：レース参加者を追うブラックハウンド
- 『⑤カブキ』：レースに参加するギャンブラー

ペルソナ・ハンドアウト

## ②推奨スタイル：カゼ

PERSONA HANDOUT

コネ：Mr. フューリー

推奨スト：外界

“ファスト&フューリアス”、妨害も武器の使用も、何でもありの殺人レース。キミは勝利の名誉と賞金を求め、レースに参戦した命知らずのカゼだ。  
 主催者Mr. フューリーの号令とともに、レースがスタートする。キミはアクセル全開で走り出した。

【初期 PS：レースに優勝する】

ペルソナ・ハンドアウト

## ④推奨スタイル：イス

PERSONA HANDOUT

コネ：Mr. フューリー

推奨スト：外界

キミはブラックハウンドの隊員だ。違法公道レース“ファスト&フューリアス”を取り締まりに来たはずが、主催者Mr. フューリーの気まぐれでレース選手として登録されてしまった。まあいい、公道で好き勝手に走らせてやるものか。選手たちを追って、キミはアクセル全開で走り出した。

【初期 PS：レース参加者を追う】

ペルソナ・ハンドアウト

## ①推奨スタイル：カゼ

PERSONA HANDOUT

コネ：Mr. フューリー

推奨スト：外界

ストリートレース“ファスト&フューリアス”。優勝賞金1,000プラチナムを求め、世界中からスピード自慢が集う。キミもそんな腕利きのカゼのひとりだ。  
 主催者Mr. フューリーの号令とともに、レースがスタートする。キミはアクセル全開で走り出した。

【初期 PS：レースに優勝する】

ペルソナ・ハンドアウト

## ③推奨スタイル：アラシ

PERSONA HANDOUT

コネ：Mr. フューリー

推奨スト：外界

キミはフリーの傭兵だ。“ファスト&フューリアス”、スピードだけでは生き残れない過酷なレース。キミは今回、この戦場でひと稼ぎすることにした。  
 主催者Mr. フューリーの号令とともに、レースがスタートする。キミはアクセル全開で走り出した。

【初期 PS：賞金を手に入れる】

ペルソナ・ハンドアウト

## ⑤推奨スタイル：カブキ

PERSONA HANDOUT

コネ：Mr. フューリー

推奨スト：外界

キミはギャンブラーだ。大勝負に負け、莫大な借金を背負ったキミは、一発逆転を求め“ファスト&フューリアス”に参戦した。このレースは何が起きるか解らない。キミが素人でも、チャンスはあるはずだ。主催者Mr. フューリーの号令とともに、レースがスタートする。キミはアクセル全開で走り出した。

【初期 PS：借金を返済する】

## ■ダブルハンドアウトについて

『①カゼ』と『②カゼ』のペルソナハンドアウトは、非常に似通っているため、プレイヤーを迷わせてしまうだろう。RLは『①カゼ』はハードなプロフェッショナル向け』『②カゼ』は人情家向け」と説明するとよい。

▼『①カゼ』について：主催者を殺害する為にレースに参加するという、ハードなハンドアウトだ。標的のMr. フューリーはエキストラであり、しかるべきタイミングで宣言のみで殺害できる。即死系の神業を持っている必要はない（もちろん持っていてよい）

▼『②カゼ』について：友人を救うためにレースに参加するキャストだ。ヴァニーナの人物像については『②カゼ』のライバルにして友人の腕利きレーサー「正義感の強い性格」「殺人レースである“ファスト&フューリアス”を止めるために参戦し、行方不明になった」と説明せよ。ヴァニーナと会話するシーンがミッションシーンのための、モチベーションを上げづらい。キーハンドアウトの早目の公開を勧めることよい。

▼『③アラシ』について：千早重工からの依頼を隠しているという、プロらしいキーハンドアウトだ。千早からの依頼であるが、クグツのスタイルを持っている必要はない（もちろん持っていてよい）

▼『④イヌ』について：違法公道レース捜査の囃としてレースに参戦するという、一風変わったキーハンドアウトだ。任務とはいえ、違法レースへの参加に難色を示すかもしれない。「レース参加者を追っていたら、レース主催者側から勝手に参加者扱いされる」「レースの進路上にはブラックハウンドが手を回し、被害が最小限になるよう取り図られている」と説明せよ。

▼『⑤カブキ』について：キーハンドアウトに空欄があり、それを好きに埋めることができるという、かなり特殊なキーハンドアウトだ。その性格上、早めに公開するより、最後の最後で公開されることが多い。

# キー・ハンドアウト

本シナリオは「ダブルハンドアウト・ルール（[BTD] p36）」を採用している。ペルソナ・ハンドアウト選択後に配布されるキー・ハンドアウトを参照してからキャストを作成すること。

- 『①カゼ』：レースに参加するカゼ
- 『②カゼ』：レースに参加するカゼ
- 『③アラシ』：レースに参加する傭兵
- 『④イヌ』：レース参加者を追うブラックハウンド
- 『⑤カブキ』：レースに参加するギャンブラー

### キー・ハンドアウト

#### ②推奨スタイル：カゼ

HEY HANDOUT

コネ：ヴァニーナ・クルス

推奨スート：感情

▼開示条件：いつでも ▼情報：【ヴァニーナの消息】（いつでも）

キミの真の目的は、行方不明の友人ヴァニーナを探すことだ。彼女は以前、この“ファスト&フューリアス”に参戦し、消息を絶った。何らかのトラブルに巻き込まれたようだ。レース主催者Mr. フューリーに聞いたせば、手がかりを得られるかもしれない。それにはレースで上位入賞する必要がある。

アクトルール：【脱出】を以下の効果で使用できる。同意するキャラクターひとりの受けた肉体・精神ダメージをひとつ治癒し、自分のヴィークルに同乗させることができる。

【新規 PS：ヴァニーナを救う】

### キー・ハンドアウト

#### ④推奨スタイル：イヌ

HEY HANDOUT

コネ：“暴走課長”レイ

推奨スート：理性

▼開示条件：いつでも ▼情報：【陽動作戦の状況】（いつでも）

キミの真の任務は陽動だ。レースの裏側では、レイ課長たちがレース運営者とその関連組織の情報をつかむために動いている。キミがレースで派手に動くほど、奴らの目をレイたちからそらすことになる。何としても上位集団にくらいついて行くのだ。

【新規 PS：陽動作戦を成功させる】

### キー・ハンドアウト

#### ①推奨スタイル：カゼ

HEY HANDOUT

コネ：“火星から来た男”カーロス

推奨スート：理性

▼開示条件：いつでも ▼情報：【レースの犠牲者】（いつでも）

キミの真の目的は、レース主催者Mr. フューリーの殺害だ。キミは仲介人のカーロスから、この殺人レースの犠牲者たちの怒りと無念のこもったプラチナムを受け取った。用心深い奴に近づくのは容易ではない。だがレースで優勝すれば、そのチャンスがあるはずだ。今宵、キミは死を運ぶ風となる。

【新規 PS：Mr. フューリーを殺す】

### キー・ハンドアウト

#### ③推奨スタイル：アラシ

HEY HANDOUT

コネ：“火喰い鳥”小上紫乃

推奨スート：理性

▼開示条件：いつでも ▼情報：【ドゥルガーの所在】（いつでも）

キミは小上紫乃に依頼され、千早重工から盗まれた次世代戦闘用ヴィークル“ドゥルガー”を探し、破壊する仕事を受けた。現在“ドゥルガー”は闇ルートを通じて、Mr. フューリーの手にあるという。レースで上位入賞して彼に近づければ、手がかりを得られるだろう。

【新規 PS：“ドゥルガー”を破壊する】

### キー・ハンドアウト

#### ⑤推奨スタイル：カブキ

HEY HANDOUT

コネ：“真夜中の太陽”河渡白夜

推奨スート：外界

▼開示条件：いつでも ▼情報：【賭けの勝率】（いつでも）

キミのギャンブラーとしての直感が、優勝は「」だと告げていた。キミは河渡白夜から種銭を引き出し、「」に賭けさせた。彼は、もし賭けに勝てばキミの借金をチャラにするという。キミは影ながら「」の優勝を手助けすることにした。

アクトルール：公開時に、「」部分に、任意のレース参加者ひとりの名前を記入すること。あなたの名前を記入してもよいし、最終的な優勝者が決定してから公開してもよい。

【新規 PS：「」を優勝させる】

# RL用テキスト

TXT 4 RULER

## ■ストーリー

ニューロエイジ最大の違法公道レース“ファスト & フューリアス”。莫大な賞金をかけN◎VA中をめぐるこのレースは熱狂的な人気を博し、主催者Mr. フューリーに莫大な利益をもたらした。だがレースを成立させるためのしがらみ——犯罪組織への口利きや、警察への賄賂など——も大きくなっていった。そのためMr. フューリーは、次のレースでこのイベントを畳むことにした。最後の一稼ぎにと、完走不可能な難易度のコースを設定。完走者なしとして、賞金を支払わずに持ち逃げする算段だ。

キャストたちは様々な目的で、このレースに挑む。Mr. フューリーの計画を粉碎し、レースを走り抜くことでアクト終了となる。

## ■クライマックスへの条件

すべてのチェックポイントを通過し、ゴールへ向かうことで、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：レーススタート(\*2)

シーンプレイヤー：『①カゼ』

登場：キャスト全員登場

### ◆解説

レーススタートのシーン。Mr. フューリーがキャストを含む出場選手を紹介する。

### ◆描写1

“ファスト&フューリアス”スタート地点、ミッドナイトロード沿いにあるスタジアム跡。大観衆が詰めかけ、スタートを待つ場内は熱狂に包まれていた。その熱狂をさらに煽るように、Mr. フューリーが自らのMCで出場各選手を紹介する。

### ▼観客

「ぶっ殺せー！」

「早くレースを始めろー！」

### ▼セリフ：Mr. フューリー

「待たせたなクソ野郎ども！ 今夜も地獄より熱いレースを見せてやる！」

「もっと速く、もっと激しく！ それが“ファスト&フューリアス”のスローガンだ。過激に行け！」

「まず、レースのルールを説明してやろう。脳みそのかわりにスポンジが詰まっているお前らにも解るようにな」

「選手たちはこのスタジアムをスタートし、N◎VA市内5箇所のチェックポイントを通過、またここに戻ってくる。一番速かった奴が勝ちだ。優勝賞金は1,000プラチナム、気張って行けよ！」

「交通法規なんか知るか。ライバルの妨害や殺傷も自由。ヴィークルが壊れたらその辺で調達しろ。反則はチェックポイント不通過だけだ。好きにやりな！」

「第1チェックポイントはタタラ街だ。第2以降のチェックポイントはレース中にランダムに決定するぜ」

「それじゃあ出場選手を紹介するぜ！」

### ◆描写2

重武装のホバータンクが入場してくる。轟音とともに主砲が放たれ、観客ごとスタジアムの一部を吹き飛ばす。

### ▼セリフ：Mr. フューリー

「元トライアンフ企業軍、ジョージ・“ハンニバル”・パットン13世だ！ 盛大な祝砲ありがとう！」

### ▼セリフ：パットン

「ぐわっはっは！ 空砲のつもりが、実弾を装填しとったの忘れておったわ！」

「この火力、この装甲！ 優勝は我が輩のものだ！」

### ◆描写3

蹄の音も高らかに、サイバーホースに跨ったセクシーな美女ガンマンが入場する。

### ▼セリフ：Mr. フューリー

「ハンディット・クワン “山賊女王” ベル・スターだ！」

「狙った獲物は外さない、凄腕の賞金稼ぎだ！ ハートを撃ち抜かれないよう、気をつけろよ！」

### ▼セリフ：“山賊女王” ベル・スター

「ヒューッ！ 賞金はアタシがいただくよ！」

### (\*2) レーススタート

本シナリオでは、キャスト個別のオープニングはない。その代わりに、各キャストの入場場面ではMr. フューリーからのインタビューが入る。また、ミッションシーンが実質的な導入のシーンとなる。



## ◆描写4

剣呑な火器で武装した装甲車が入場してくる。運転席には凶悪な面構えの小男と大男。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「ここミッドナイトロードの武装強盗団キャノンボールから、“原爆兄弟”が参戦だ！」

「兄のリトルボーイと弟のファットマン。核兵器のように危険な兄弟だ！」

## ▼セリフ：“原爆兄弟”リトルボーイ&amp;ファットマン

「ヒッハー！ 賞金は俺たちがいただくぜ！」

「兄者と俺は無敵だぜ！」

## ◆描写5

続いて、車椅子の老紳士が入場してくる。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「特製車椅子で参戦、Dr. バリアフリーだ！」

「新星帝都大教授にしてマッドサイエンティスト、イカれたジジイだ！」

## ▼セリフ：Dr. バリアフリー

「ほっほっほ、お手柔らかにお願いしますよ」

## ◆描写6

続いて『①カゼ』が入場する。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「ここからはニューフェイスだ。まずは『①カゼ』だ！

ちょっとインタビューしてみよう（通信する）」

「『①カゼ』、よく“ファスト&フューリアス”参戦を快諾してくれた。目標はもちろん1,000プラチナムかい？」

「そいつは楽しみだ！ せいぜいレースを盛り上げてくれよ！」

## ◆描写7

続いて『②カゼ』が入場する。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「続いては『②カゼ』だ！」

「観客のみんなに聞かせてくれ。このレースはさっき説明した通りの、命がけの殺人レースだ。『②カゼ』、あんたの命は惜しくないのかい？」

「力強いコメントありがとう！ 健闘を期待するぜ！」

## ◆描写8

続いて『③アラシ』が入場する。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「歴戦の傭兵、『③アラシ』だ！」

「『③アラシ』、このレースは戦場と同じくらい、いやそれ以上に過酷だぜ。自信のほどを聞かせてくれ」「生意気言ってくれるぜ！ それじゃあ、存分にひどい目にあってもらおうか！」

## ◆描写9

最後に入場する選手は『⑥カブキ』だ。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「このレース最大のダークホース、無謀なるギャングラー、『⑥カブキ』だ！」

「手元の情報によると大負けして借金まみれ、一発逆転をかけてこのレースに出るんだってな。レースは素人だろう？ 勝算はあるのか？」

「ははは、いい答えだ！ てめえらみんな『⑥カブキ』に賭けるよ！ 大儲け間違いなしだ！」

## ◆描写10

レーサーたちの紹介が終わると、Mr. フューリーの号令とともに全選手が一斉にスタートする。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「いずれ劣らぬレーサーたち。いよいよ今夜、NOVAで一番“速くて”“狂ってる”ヤツが決まるぜ！」

「レース・スタート！」

## ◆描写11

スタート直後。スタジアムに現れた『④イヌ』のマシンが、選手たちを追ってスタートラインを通過する。

## ▼セリフ：“暴走課長”レイ（通信）

「こちらレイ、『④イヌ』、追跡は開始したか？」

「“ファスト&フューリアス”はクソツたれなデスレースだ。片っ端からしょっぴけ！ NOVAの公道で好き勝手させるなよ！」

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「おや、今は……？」

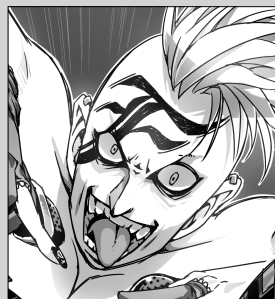
「手元の情報によれば、ブラックハウンドの『④イヌ』だって？ ははあ、どうやら選手たちをとっ捕まえに来たようだな！」

「面白そうだから、主催者権限で『④イヌ』を飛び入り参加選手として登録するぜ！」

「“ファスト&フューリアス”は、速くて面白ければ何でもアリだ！」

## ◆結末

熱狂に包まれるスタジアム。かくて狂乱のレースはスタートした。【SPS：すべてのチェックポイントを通過する（3点）】を提示する。次のシーンへ。



『Mr. フューリー

カリスマ◎（エキストラ）

## ▼設定

ファスト&フューリアスの主催者。ただの草レースに過ぎなかった同レースを、過激なショーアップにより一大イベントに育て上げた。自らのMCでイベントを盛り上げる。

イベントの成長が限界点に達したことで、レースを畳むことを決定。最後のひと稼ぎのために、完走不可能なコースを設定した。

# リサーチフェイズ

## RESEARCH PHASE

### ■リサーチフェイズの流れ (\*3)

各シーンを記述順に発生させること。また、ルーラーシーン以外では、基本的にキャストは（脱落していなければ）常に全員シーンに登場している。そのため個々のシーンの説明に、シーンの発生条件とキャストの登場に関して記述していない。例外はキーハンドアウトの公開によるミッションシーンだ。ミッションシーンのタイミングはプレイヤーに委ねられている。

なお情報収集・装備の購入などを、表舞台で行う機会はない。ルーラーシーンやミッションシーンが挿入されるため、その舞台裏で行なうことができる。

### ■アクトルール：レースの進行

フェイズ開始時に以下のルール説明を行うこと。

#### ◆概要

“ファスト&フューリアス”は、5つのチェックポイントを巡り、スタート／ゴール地点に戻ってきた時点の最終順位を競うレースだ。チェックポイントはN◎V A中に点在しており、スタート時点では最初のチェックポイントのみ示される。以降は、チェックポイント通過時に次のチェックポイントが提示される。

リサーチフェイズでは5つのチェックポイント通過までを、クライマックスではゴールするまでを扱う。

#### ◆チェックポイント (\*4)

各チェックポイント間で判定などを行ない、その結果に応じたレースポイント（以下R P）が与えられる。このR Pの高い順に順位を決める。レースポイントが等しい場合は、同列X位とする。ゴール時点での順位1位が、レースの優勝者となる。

#### ◆脱落

各チェックポイント通過ごとに、1位の選手と、それ以外の選手のR Pの差を計算する。10以上の差をつけられたキャストがいた場合、レースから脱落し、以降のシーンに登場できなくなる。

#### ◆妨害

キャストが他の参加選手を妨害するルールは用意していない。R Pを獲得して順位を上げること自体に、ライバルたちを妨害するという要素も含まれているからだ。なおゲストに関してはこの限りではない。

#### ◆『④イス』について

『④イス』は各チェックポイントごとに山札を「得たR P」枚引き、カードの数字の合計と等しい人数のレース参加者（エキストラ）を逮捕することができる。レース参加者を取り締まることは、他の選手を妨害して順位を上げることと実質同じなのだ。なお、この人数にゲーム上の意味はない。

### ●リサーチ1：キャノンボール・ラン

シーンプレイヤー：『②カゼ』

#### ◆解説

「原爆兄弟」率いる武装強盗団キャノンボールの襲撃を受けるシーン。

カット進行を行なう。敵はファットマン (\*5) とキャノンボールトループ (\*6) 15人3グループ。リトルボーイはファットマンと同乗するエキストラだ。ファットマンに戦闘不能ダメージを与えることで、妨害を突破できる。

なおキャスト以外の選手は、神業を1回使用して妨害を回避する。

#### ▼アクトルール：高速戦闘

《突破》や《天変地異》などの効果によってヴィークルを「破壊」した場合、搭乗者は路上に投げ出され「完全死亡」する。

また《難攻不落》《黄泉還り》などの防御系神業の効果で、ヴィークルの「故障」「破壊」を打ち消すことができる。これは高速で走行しながらの戦闘を表現するアクトルールである。

#### ◆描写

スタジアムを出て、ミッドナイトロードをN◎V A方面へ向けて走り出した選手たち。だがそこに、“原爆兄弟”の手下の武装強盗団キャノンボールが襲いかかる。彼らは参戦ヴィークルを次々にクラッシュさせていく。

#### ▼セリフ：キャノンボール

「ヒヤッハー！」

「兄弟の勝利のために、死ねー！」

#### ▼セリフ：Mr. フューリー

「泣く子も黙る武装強盗団、キャノンボールが乱入だ！」

「どうやら“原爆兄弟”をサポートするつもりようだ！」

（カット進行後）「策略むなく、“原爆兄弟”はリタイヤだ！ 選手たちは最初のチェックポイントへ向かっていくぞ！」

▼セリフ：“原爆兄弟”リトルボーイ&ファットマン  
「卑怯上等！ 手下を使っちゃいけねえルールはねえ！」

「さすがは兄者、そこにシビれる懂れる！」

（倒された）「畜生、地獄で待ってるぜ！」

（倒された）「兄者〜！」

#### ▼セリフ：パットン

「面白い！ 踏み潰してくれろ！」《突破》を使用

#### ▼セリフ：ベル・スター

「邪魔する奴はこうだよ！」《とどめの一撃》を使用

#### (\*3) 会話シーン

本シナリオはイベントの連続で成り立っており、息抜きのできるシーンがない。そのため、キャスト間でまとまった会話のタイミングを取りにくい。必要なら適宜、お互いの状況を話す機会を用意するとよい。ただ、あまり多くシーンをとってもダレるので、1アクト1回程度に留めておくこと。

#### (\*4) チェックポイント

まずキャスト以外の選手の獲得R Pを発表する。その後にキャストたちがR P獲得のための処理を行なうこと。これはキャストの不本意な脱落を防ぐためだ。各キャストやゲストのレースポイントは、全員が確認できるようにアクトシートなどに記録するとよい。

#### (\*5) “原爆兄弟”の神業

ファットマンの《突破》《とどめの一撃》は、なるべく『①カゼ』『②カゼ』以外を狙う。プレイヤー人数が3人の場合、ファットマンはこのシーンでは上記の2つの神業を使用しない。《黄泉還り》は、倒された後、シーンが終了時に使用して復活する。からくも生還するものの、レースはリタイヤとなる。

リトルボーイはファットマンが戦闘不能になると死亡する。死の間際に《ファイト！》を2回（対象はファットマンの《黄泉還り》《突破》）使用する。プレイヤー人数が3人の場合、リトルボーイは神業を使用しない。

#### (\*6) キャノンボールトループ

プレイヤー人数が3人の場合、トループは2グループとなる。

## ▼セリフ：Dr. バリアフリー

「やれやれ、最近の若者は年寄りに道も譲らんと」《不可知》を使用

## ◆結末

カット進行を終えたら、次のシーンへ。

## ●リサーチ2：第1チェックポイント(\*7)

シーンプレイヤー：『③アラシ』

## ◆解説

第1チェックポイントを通過するシーン。

チェックポイント座標までの最短ルート上には、V I V Aはらいそが存在する。V I V Aはらいそ園内を突っ切るか、迂回するか。選手たちはどちらかのルートを選ぶ。

選んだルートに応じた判定を行い、その結果に対応したR Pを獲得する。

- ・園内ルートを選択〈操縦〉目標値18
- ・迂回ルートを選択〈操縦〉目標値10
- ・どちらのルートも、得られるR Pは以下の通り。
- ・神業を使用した(\*8)：5点
- ・判定に成功した(園内ルート)：2点
- ・判定に成功した(迂回ルート)：1点
- ・判定に失敗した：0点

## ◆描写

選手たちはタタラ街の第1チェックポイント座標へ疾走する。

その進路上にはV I V Aはらいそがあった。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「キャンボールの妨害を突破し、第1チェックポイントへ向かう各選手！」

「しかしチェックポイント座標への最短ルート上には、V I V Aはらいそがある。園内は迷路のように入り組んでおり、障害物も多い。しかし迂回すれば時間がかかる。選手たちはどちらのルートを選ぶのか？」

「車体の大きなバトンは迂回ルートか……いや、園内のアトラクションを破壊しながら最短距離をひた走っている！ ヒュー！ いい壊しっぶりだ！」

(判定の処理後)「全車、第1チェックポイントを通過！」

次のチェックポイントは——アサクサだ！」

## ▼セリフ：バットン

「我が輩の前に道はない。道とは、我が輩の後にできるものだ！」《突破》を使用

## ▼セリフ：ベル・スター

「あたしのテクニックを見せてやるよ！」

## ▼セリフ：Dr. バリアフリー

「若い方は生き急ぎすぎますなァ」

## ◆結末

次のチェックポイントが提示される。アサクサだ。判定とR Pの処理を終えたら、次のシーンへ。

## ●リサーチ3：第2チェックポイント(\*9)

シーンプレイヤー：『④イヌ』

## ◆解説

第2チェックポイントを通過するシーン。

アサクサのチェックポイント座標に到達するには、進路上に展開しているSSSの検問を突破しなければならない。検問の突破手段に応じた判定を行い、その結果によって獲得するR Pを決定する。

検問突破の手段と判定は以下の通り。

- ・入り組んだ裏道に迂回する：〈知覚〉
- ・通過の許可を得る：〈社会：警察〉(イヌなら達成値+5、イヌ以外なら-5)
- ・一般車両に偽装する：〈隠密〉
- ・強行突破する：〈射撃〉〈白兵〉(達成値-10)
- ・万力に賄賂を払う：判定不要、報酬点を支払う。得られるR Pは以下の通り。
- ・神業を使用した：5点
- ・判定に成功した：[達成値÷10]点(最大2)
- ・賄賂を払った：3報酬点ごとに1点(最大2)
- ・判定に失敗した：0点

## ◆描写

アサクサへ向かう選手たち。その行く手には、SSSの一斉検問が待ち構えていた。検問の指揮は長谷部万力だ。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「毎回恒例の、SSSの一斉検問だ！」

「長谷部万力のクソ野郎、また選手たちから賄賂をせしめる気だ。懲らないやー、アイツも！」

「だが、ここで無駄な時間を取られるわけには行かない。選手たちは検問をどう突破するのか？」

「SSS検問を突破した勢いのまま、選手たちはアサクサの第2チェックポイントも通過。次のチェックポイントは——スラムのヒルコ街だ！」

## (\*7) 第1チェックポイント

キャスト以外の選手たちの獲得R Pは以下の通り。

- ・バットン：5点
- ・ベル：2点
- ・バリアフリー：1点

## (\*8) 神業を使用した

どんな神業でもよい。《脱出》や《突破》だけでなく、《不可触》でチェックポイント通過を偽装した、なんでもアリだろう。とにかく「神業を1回使用する」ということだ。

## (\*9) 第2チェックポイント

キャスト以外の選手たちの獲得R Pは以下の通り。

- ・バットン：5点(合計10点)
- ・ベル：2点(合計4点)
- ・バリアフリー：1点(合計2点)

なおバットンの高得点を見たプレイヤーは、脱落の危機感から神業の使用を考えるだろう。その場合、「次のチェックポイントまで待っても遅くないよ」と説明するとよい。もちろん、この時点で脱落が確定する場合は別だ。



「原爆兄弟」リトルボーイ & ファットマン

リトルボーイ：ミストレス=ミストレス、レッガー③  
ファットマン：チャクラ、カブトワリ③、アラシ

## ▼設定

「優勝は頂きた！」

「ハッピー！ 最高だぜ兄者！」

武装強盗団キャンボールの突撃隊を率いる兄弟。頭の切れる小男の兄リトルボーイ、力自慢の巨漢の弟ファットマン、核爆弾のように危険なコンビだ。策略を得意とし、卑怯な戦術を駆使して賞金を狙う。兄が作戦とナビを担当。弟がヴィークルのハンドリングと火器の扱いを担当する。

使用マシンは、凶悪なチェーンの施された装甲車。

## ▼神業(使用法は本文参照)

リトルボーイ：■☒ファイト! ☐不可触  
ファットマン：□☐黄泉還り ☐とどめの一撃 ☐突破

## ▼セリフ：ベル・スター

(裏道へ)「余計なトラブルは御免だからね」

## ▼セリフ：Dr. バリアフリー

(偽装する)「レースなんてとんでもない。わしゃ無力な車椅子の老人ですとも。行ってよろしいですか？」

## ▼セリフ：長谷部万力

「お爺ちゃん気を付けてね～」

「うふふ、さあ来なさい“ファスト&フューリアス”！」

ガンガン賄賂をふんだくってやるんだから！」

「って、あれー!？」(吹っ飛ばす)

## ▼セリフ：バットン

(《突破》で検問を破壊)「ぐわっはっは、SSSごときに我が輩を止められるものか！」

## ◆結末

判定とRPの処理を終えたら、次のシーンへ。

## ▼セリフ：バットン

「わはは、我が輩が首位か。残りのチェックポイントがどこだろうと、我が輩とこのホバータンクに敵うものなどない！」

「ん？ なんだこのマシンは。こんな奴、参加選手には……ぬわーっ！」(リタイヤする)

## ▼セリフ：ドクロのヘルメット (スカルヘッド)

「……」(『②カゼ』を見る)

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「なんと！ バットンがリタイヤしている！ 一体何があったのか!？」

「どれほどの火力と装甲があっても、勝てるとは限らない。それがこのレース、“ファスト&フューリアス”の恐ろしさだ!」

## ◆結末

描写を終えたら次のシーンへ。

## ●リサーチ4：オッズ操作

登場：キャスト登場不可 (RLシーン)

## ◆解説

Mr. フューリーが、スカルヘッドにオッズの上がりすぎたバットンの始末を命じるルーラーシーン。

## ◆描写

Mr. フューリーは休憩を取りながら、部下の報告を受けている。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「なに、バットンのオッズが上がりすぎている？」

「確かに、このままでは問題だな。展開が一方的になると賭けが盛り上がりらん」

「スカルヘッドに連絡しろ。ドゥルガーを出せ。バットンにはここでご退場いただく」

「“ファスト&フューリアス”は、先の読めない最高のエンターテインメントだからな！ ははは!」

## ◆結末

描写を終えたら、舞台裏の処理を行ない、次のシーンへ。

## ●リサーチ5：謎の刺客

シーンプレイヤー：『②カゼ』

## ◆解説

バットンのリタイヤを目撃するシーン。スカルヘッドとドゥルガーが登場し、ドゥルガーの《突破》によってバットンを脱走させる。

## ◆描写

第3チェックポイントへ走るキャストたち。好成績のバットンに忍び寄る影——謎の黒いヴィークル。そのコクピットにはドクロのヘルメットの怪人。謎のヴィークルは、搭載された対戦車ロケット弾をバットンのホバータンクに向けた!



## ▼設定

「ホバタン (ホバータンク) はいいぞ!」

元トライアンフ企業軍のアラシ。先祖代々戦車乗りの家柄の生まれで、豪放かつ大雑把な性格の偉丈夫。ホバータンクの素晴らしさを世に知らしめるために“ファスト&フューリアス”に参戦。その装甲と火力でN◎VAの街を蹂躞する。

使用マシンはホバータンク。

## ▼神業 (すべてイベントで使用)

■■■突破

「ジョージ・“ハンニバル”・バットン13世  
アラシ=アラシ=アラシ◎●



## ●リサーチ6：第3チェックポイント(\*10)

シーンプレイヤー：『⑤カブキ』

## ◆解説

第3チェックポイントを通過するシーン。

スラムの“マヨイガモリ”内のチェックポイント座標に到達するには、迷路のようなヒルコの森を進まなければならない。

選んだ手段に応じた判定を行い、その結果に対応したRPを獲得する。判定に使用する技能は以下の通り。なお森がナビや方向感覚を狂わせるため、判定に〈知覚〉〈電脳〉を組み合わせることはできない。

- ・ヒルコに道案内を頼む：〈交渉〉
- ・森の内部の地図を買う：〈信用〉
- ・当てずっぽうで進む：〈芸術：ギャンブル〉（達成値+5）
- ・強行突破する：〈操縦〉（達成値-10）  
得られるRPは以下の通り。
- ・神業を使用した：5点
- ・判定に成功した：[達成値÷10]点（最大2）
- ・判定に失敗した：0点

## ◆描写

チェックポイントの座標は、スラムにある“マヨイガモリ”内を示している。一度入れば出られないこのヒルコの森だ。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「次なるチェックポイントは“マヨイガモリ”の中！

今回は力技ではどうにもならないようだ！」

「迷路のように入り組み、ナビや方向感覚を狂わせるヒルコの森。選手たちはどうやってチェックポイントを通過するのか？」

「全車、第3チェックポイントを通過！ 次のチェックポイントは——ホワイトエリアだ！」

## ▼セリフ：ベル・スター

「うっふへん♪ そのヒルコさへん、あたしのナビしてくんな〜い？」《ブリーズ！》を使用）

## ▼セリフ：そのヒルコ（“マヨイガモリの主” ジェイド）

「うひょー、セクシーギャルや！ めっちゃ好きやねん！」

## ▼セリフ：Dr. バリアフリー

「ほっほっほ、地図を一枚頂きたい」

## ◆結末

判定とRPの処理を終えたら、次のシーンへ。

## ●リサーチ7：起動！バリアフリーロボ

シーンプレイヤー：『③アラシ』

## ◆解説

Dr. バリアフリーの妨害を受けるシーン。Dr. バリアフリーは《タイムリー》を使用し、バリアフリーロボを起動させる。

キャストは1回ずつメインプロセスを行なう。このメインプロセスでは、バリアフリーロボに対する物理攻撃を行なうこと。

バリアフリーロボの制御値はすべて15。アクションは行わない。防御力（S/P/I）：12/12/8。

受けたダメージは累積し、合計[プレイヤー人数×20]点以上与えれば、バリアフリーロボを破壊できる。Dr. バリアフリーは1回だけ《タイムリー》を使用し、それまで受けたダメージを0にする。

破壊できなかった場合、バリアフリーロボの攻撃によりキャスト全員[攻：X+10]の肉体ダメージを受ける（この攻撃はレーザー武器によるものとする）

ダメージの処理を行ったのち、この一連の処理を繰り返す。

バリアフリーロボを破壊すれば、Dr. バリアフリーはリタイヤとなる。

## ◆描写1

第4チェックポイントへ向かう選手たち。その行く手を阻もうとする者がいた。Dr. バリアフリーだ！

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「折り返し地点を過ぎ、半数の選手がリタイヤに追い込まれた！ だがレースはまだ予断を許さない！」

## ▼セリフ：Dr. バリアフリー

「だいたい邪魔者も少なくなってきたのう」

「そろそろ頂合いか。行くぞ、合体じゃ！ 障害粉碎バリアフリーロボ！」《タイムリー》を使用）

## (\*10) 第3チェックポイント

キャスト以外の選手たちの獲得RPは以下の通り。

・ベル：5点（合計9点）

・バリアフリー：1点（合計3点）



Dr. バリアフリー

タタラ=タタラ●●、カゲ

## ▼設定

## 「その若さが命取りですなア」

車椅子の老人。新皇帝都大教授にして、真のバリアフリー社会の実現を模るマッドサイエンティスト。“ファスト&amp;フューリアス”には、理想実現のための資金目的で参戦。

使用マシンは自作の武装車椅子。この車椅子は巨大合体ウォーカー“バリアフリーロボ”のコクピットでもある。なおここで言う「バリアフリー」とは、彼の発見したバリアフリー粒子なる謎の粒子のことであり、現実のバリアフリーとは一切関係がない。

## ▼神業（すべてイベントで使用）

■タイムリー ■不可知

## ◆描写2

Dr. バリアフリーの車椅子を中心に、いくつもの無人ヴィークルが合体し、1体の巨大ウォーカーとなる。そのコクピットで、Dr. バリアフリーが高笑いを上げる。

## ▼セリフ：選手たち

「巨大ウォーカーだって!?」「つ、強い……!」

## ▼セリフ：Dr. バリアフリー

「これがわしの切り札。障害粉碎バリアフリーロボよ!」

「この力でレースに勝利し、賞金で真のバリアフリー社会を実現する!」

「ここでわし以外全員リタイヤよ。くらえ、バリアフリー粒子砲!」

(破壊された)「おのれ……たといわしが倒れても、第2第3のバリアフリーが……」

## ◆結末

バリアフリーロボを破壊すると、シーン終了。次のシーンへ。

## ●リサーチ8：第4チェックポイント(\*11)

シーンプレイヤー：「④イヌ」

## ◆解説1

第4チェックポイントを通過するシーン。チェックポイント座標までの最短ルート上には、テラウェア・アーコロジーが存在する。アーコロジーを突っ切るか、迂回するか。選手たちはどちらかのルートを選ぶ。

アーコロジー内を通過する場合、“01”ゼロワンが登場し、行く手を阻む。通過に必要な判定は解説2を参照。

得られるRPは以下の通り。

- ・アーコロジーを通過した：5点(参加した全員)
- ・迂回した：0点
- ・迂回し、神業を使用した：5点

## ◆描写1

ホワイトエリアの座標へ向かい走る選手たち。その進路上に、テラウェア・アーコロジーの威容がそびえる。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「レースもいよいよ佳境、第4チェックポイントの座標はホワイトエリア。進路上にはかのテラウェア・アーコロジーが!」

「電子の要塞と噂のテラウェア・アーコロジーを通過するか、それとも安全をとって迂回するか?」

## ▼セリフ：ベル・スター

「テラウェア・アーコロジーには怪物が棲んでるって話さ。気をつけな」

「今のうちにリードを広げさせてもらおうよ。アディオス!」《脱出》を使用

## ◆解説2

テラウェア・アーコロジーの通過を行なう。最初にゼロワンが登場し、〈ギガセキュリティ〉を使用。達成値はスベードの18。全員〈電脳〉によるリアクションを行ない、対決に負けたキャストは、このシーンの判定の達成値に-4。その後、以下の3段階の判定を行なう。

第1段階は、トラップエリアの通過だ。振動や赤外線などのセンサー網をかいくぐる。参加したキャスト全員で目標値12の〈隠密〉判定を行なう。参加人数の半数が成功すれば、次の段階に進める。

第2段階では、IANUSをハッキングされ、意識が電脳の迷宮に囚われる。強い意志を振り絞り進む。参加したキャスト全員で目標値12の〈自我〉判定を行なう(“ウェット”のキャストは自動成功となる)参加人数の半数が成功すれば、次の段階に進める。

第3段階では、脱出ルートは無数の警備ドローンを蹴散らして進む。参加したキャスト全員で目標値16の〈操縦〉判定を行なう。参加人数の半数が成功すれば、通過に成功する。

それぞれの段階で、必要な人数が成功できなかった場合、被害を出しながら突破したことになる。全員山札1枚を引き[カードの数字+5]点の精神ダメージを受ける。

## ◆描写2 (アーコロジー通過の場合)

アーコロジー内部。電子音声の威圧的なアナウンスとともに、セキュリティシステムが一斉に起動する。テラウェアの誇る戦略級A1、“01”ゼロワンだ。ゼロワンの管理するテラウェア・アーコロジーそのものが敵となり、侵入者に牙を剥く!

## ▼セリフ：“01”ゼロワン

「<sup>ネガティブ</sup>否認。弊社はあなたの通過を認めない。弊社はあなたの生存を認めない」

「弊社はすべてを表す数01! 弊社はあなたを<sup>デリート</sup>消去する!」

## ◆結末

第4チェックポイントを通過すると、選手はキャストたちとベルだけになっていた。他の参加者はすべてリタイヤしたようだ。いよいよ最後のチェックポイントが提示される。RPの処理を終えたら、次のシーンへ。

## (\*11) 第4チェックポイント

キャスト以外の選手たちの獲得RPは以下の通り。

・ベル：5点(合計14点)

## ●リサーチ9：第5チェックポイント

シーンプレイヤー：「①カゼ」

## ◆解説

最後のチェックポイント(\*12)を通過するシーン。

日本軍基地内のチェックポイント座標を通過するには、《脱出》を使用し、基地の警備をかいくぐらなければならない。誰か1人が使用すれば、進路が開かれたことで他のキャストも通過可能となる。全員が通過を諦めた場合、レースはここで完走者なしとして打ち切られる。アクトは終了する。

このシーンで得られるRPは以下の通り。

- ・《脱出》を使用した：5（1人だけ）
- ・それ以外：0

ベル・スターはレース続行を断念し、リタイヤする。このシーンでは自発的なリタイヤ以外に、脱落は発生しないものとする。

## ◆描写

第5チェックポイントが発表された——日本軍基地内。このN◎VAで、どんな命知らずもけて足を踏み入れない不可侵の地。さすがに進むべきか相談が持たれる。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「最後のチェックポイントは——同じくホワイトエリアだ。何と座標は、N◎VA軍基地内だ！」

「誰も通過できなければ、ここでレースは終了だ！」

## ▼セリフ：ベル・スター

「まさか行くやついないよね」

「日本軍基地に入って、生きて帰れるわけがない」

「全員でリタイヤしようよ。だいたいコース設定がおかしいでしょ。ここで降りても、あたしらの責任じゃない」

「正気？何でそこまでやるのさ(\*13)。理解できないね」「あたしは降りる。やるならあんただけで死にな！」

## ◆結末

キャストが日本軍基地に突入(\*14)したら、このシーンを終了する。

## ●リサーチ10：ザ・ショウ・マスト・ゴー・オン

登場：キャスト登場不可（RLシーン）

## ◆解説

Mr. フューリーが第5チェックポイント通過の報告を受けるルーラーシーン。

## ◆描写1

発表された第5チェックポイントに、スタジアムの観客は落胆の色を隠せない。もはやレース続行は不可能に思われた。

## ▼セリフ：観客たち

「あーあ、シラけちまったぜ」

「全車リタイヤに賭けとけば良かった」

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「何という不運！ まさか第5チェックポイントが日本軍基地内とは！」

「残念だがレース続行は不可能。ああ、こんな幕切れがあつていいのか！」

「完走者なしの場合、優勝賞金は主催側が預かり、次のレースに持ち越しとするぜ！……次があれば、だかな（鮎のように笑う）」

## ▼セリフ：Mr. フューリーの部下（通信）

「チェックポイント座標の通過を確認。レースは続行しています」

「映像が来ました。スクリーンに出ます」

## ◆描写2

スタジアムの巨大スクリーンに映し出される光景。N◎VA市街を爆走する選手たち。それを追って、日本軍の機甲部隊が出動している。日本軍の砲火が飛び交う中、選手たちは走り続けている。間違いない、ヤツらはやったのだ！

## ▼セリフ：観客たち

「ヒュー！ やりやがった！」

「レースはまだ終わっちゃいねえ！」

## ▼セリフ：Mr. フューリーの部下（通信）

「正気じゃない！ 日本軍に追われながら、ここに戻ってくるつもりです！」

## ▼セリフ：Mr. フューリー（通信）

「……そんなことあ、させねえよ」

「スカルヘッドとドゥルガーを出せ。ヤツらをここに近づけるな！」

「このレースの結末は全車リタイヤだ。それ以外にはねえ！」

## ◆結末

描写を終えたら、シーンを終了する。【SPS：ゴールへたどり着く（2点）】を提示する。クライマックスフェイズへ。

## (\*12)最後のチェックポイント

このシーンがRPを得る最後の機会だ（順位が確定する）  
著者の意図としては、クライマックスフェイズにおいて「戦力を出し惜しむ」プレイヤーが出ることを懸念し、ここで決着がつくようにしている。ただ、「ゴール直前にラストスパートをしたい」という声もあるだろう。その場合の処理については、当該箇所に記述してある。

## (\*13)何でそこまでやるのさ

ここでベルからの問いかけとして、各キャストにそれぞれの理由を語ってもらうとよい。キーハンドアウトを公開していないければ、よい公開タイミングになるだろう。

## (\*14)日本軍基地に突入

あえて明確に描写していない。理由は単に、著者が「その方がカッコいい」と考えたからだが、自分の神業を演出したいプレイヤーの希望もあるだろう。RLは適宜描写を補強されたい。



バンディットクイーン  
「山賊女王」ベル・スター  
マネキン◎●、カゼ、カブトワリ

## ▼設定

「あたしの金！ あたしの金！」

西部劇から出てきたかのような、カウガールファッションのセクシー美女ガンマン。本業は賞金稼ぎ。強欲で、とにかく金に目がない。「ファスト&フューリアス」に参戦したのも、もちろん賞金目当てだ。使用マシンはサイバーホース。

## ▼神業（すべてイベントで使用）

■リーズ！ ■脱出 ■とどめの一撃

## ■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：

【ファスト&フューリアス】【Mr. フューリー】

### ◆ファスト&フューリアス

〈社会：警察、ストリート〉〈コネ：Mr. フューリー〉

- 0 最も過激なストリートレース。犠牲者続出、完走すら困難だが、そのぶん賞金は超高額。賭けも行われており、アンダーグラウンドで絶大な人気を博す。主催者はMr. フューリー。
- 10 賄賂で警察上層部を抱き込み、各種犯罪結社にも収益を分配することで、この巨大なイベントは奇跡的に成立している。これはMr. フューリーの手腕によるところが大きい。
- 14 しかしイベントが育つにつれ、問題（【レースの問題】）が顕在化しつつある。

### ◆Mr. フューリー

〈社会：ストリート〉〈コネ：Mr. フューリー〉

- 10 “ファスト&フューリアス”の主催者。ちっぽけな草レースを、現在の危険で過激な闇のエンターテインメントに育て上げた天才プロモーター。イベントでは自らMCも買って出る。
- 13 理性のタガの外れたビジョンを描ける発想力と、それを実現する実行力を併せ持つ。その強引なやり方により、各方面から恨みを買っている。他者の怒りをかき立てるところから、自らを“フューリー”（怒り）の象徴とうそぶく。
- 16 【ドクロのヘルメットのカゼ】という子飼いの部下がいる。

### ◆レースの問題

〈社会：警察、ストリート〉〈コネ：Mr. フューリー〉

- 12 レースの巨大化にともない、警察上層部への賄賂や、各種犯罪組織への収益の分配金も増大。イベントとしては限界を迎えつつある。
- 14 Mr. フューリーは最近、イベントの今後に関する重大な決定（【Mr. フューリーの決定】）を下した。

### ◆Mr. フューリーの決定

〈社会：ストリート〉〈コネ：Mr. フューリー〉

- 13 Mr. フューリーはこのイベントを終了させる決定を下した。最後にもうひと稼ぎして国外逃亡するつもりだ。
- 16 このレースを“完走者なし”で終了させ、優勝賞金と賭け金を持ち逃げする算段だ。そのためコース設定は、完走不可能なように設定されている。すでに準備を終えており、全員リタイアでレースが終了した時点で逃亡する。そうでなければ、契約によりレースが続く限りスタジアムでMCをしなければならない。

### ◆ドクロのヘルメットのカゼ

〈社会：ストリート〉

- 10 スカルヘッドと呼ばれるカゼ。Mr. フューリー子飼いの部下で、高性能ヴィークルを与えられ裏仕事を専門に行なうという。
- 13 その正体（【スカルヘッドの正体】）は謎に包まれている。

### ◆スカルヘッドの正体

〈社会：ストリート、テクノロジー〉

- 10 ドライビングスタイルが変化するため、正体は定期的に入れ替わっている。
- 13 その正体はMr. フューリーによって洗脳された在野のカゼ。洗脳処理による脳への負荷のため、寿命が短い。
- 16 【現在のスカルヘッド】は最近入れ替わったばかり。洗脳されて日が浅いため、戦闘不能ダメージを与えれば正気に戻る可能性が高い。

### ◆現在のスカルヘッド

〈知覚〉〈操縦：地上車両〉〈コネ：ヴァニーナ・クルス〉

- 12 暴れるマシンを乗りこなす、抜群のマシンコントロール技術を持つ。
- 14 スタイルはカゼ＝カゼ◎●、カゲ。〈ペイルアウト〉を持ち、バッドステータスに強い。
- 16 その正体はヴァニーナ・クルスというカゼだ。

### ◆謎のヴィークル

〈社会：企業、テクノロジー〉

- 12 ドゥルガーと呼ばれる、製造者不明の高性能ヴィークル。Mr. フューリーが裏ルートで手に入れ、ドクロのヘルメットのカゼに与えた。
- 18 スタイルはニューロ、アラシ、クロガネ◎●。



## ◆レースの犠牲者

〈社会：ストリート〉〈コネ：カーロス〉

- 10 “ファスト&フューリアス”は、出場選手はもちろん、コース周辺の住人や、コース上の一般車両に甚大な被害を出している。主催者のMr. フューリーは警察組織の上層部に金を握らせ、もみ消している。

## ◆ヴァニーナの消息

〈社会：ストリート〉〈コネ：ヴァニーナ・クルス〉

- 10 前回の“ファスト&フューリアス”に出場し、トップ走行中にクラッシュしてリタイヤした。クラッシュの原因は不明だが、正体不明のヴィークルの攻撃を受けたという噂もある。
- 12 Mr. フューリーの息のかかった病院に運び込まれ、以後消息不明。

## ◆ドゥルガーの所在

〈社会：企業〉〈コネ：小上紫乃〉

- 10 どこかに保管されているのではなく、ステルス機能を展開しながら常に移動している。そのため所在はMr. フューリーすらも知らない。
- 12 彼の想定外の事態が発生すれば、切り札であるドゥルガーを呼び出す可能性は高い。

## ◆陽動作戦の状況

〈社会：警察〉〈コネ：レイ〉

- 10 現在、レース運営の警戒は『④イヌ』に向けられている。作戦終了予定は、レース終了直前だ。それまでに『④イヌ』が脱落した場合、警戒が別の対象へ向く可能性が高い。

## ◆賭けの勝率

〈芸術：ギャンブル〉〈社会：ストリート〉

- 10 一番人気は（最もポイントの高い選手）だ。また“全車完走なし”に賭けた者がいる。



## クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

### ●クライマックス1：フューリー・ロード

#### ◆解説

ゴールを目指すキャストたちに、日本軍、Mr. フューリーの部下たち（スカルヘッドとドウルガー）、そしてファットマンが襲いかかるシーン。

#### ◆描写1

N○VA中央区からミッドナイトロードへ向かって、一本の赤い道が伸びていた。道の先端には、選手たちのヴィークル。最後のチェックポイントを通過し、スタート地点へ戻るレース最後の行程。だが後方から、N○VA軍機甲部隊が迫っていた。流れ弾が街が破壊し、沿道を炎で赤く染め上げる。その上、さらなる妨害者が姿を現す。誰も彼もが、怒り狂っていた。

#### ▼セリフ：指示を出す美作大佐（通信）

「全部隊へ。基地に侵入した輩を生かして返すな」  
「ふざけた走り屋どもに、日本の怒りを思い知らせろ」

#### ◆描写2

加えて前方から、怒りに燃える「原爆兄弟」の弟ファットマンが、兄の復讐のために現れた。

#### ▼セリフ：“原爆兄弟”ファットマン

「またここを通ると思っていたぞ！ 兄者の仇！」

「もうレースなど関係ない。俺の怒りが、貴様らを倒す！」

#### ◆描写3

さらに謎のヴィークルが並走し、攻撃を加えてくる。そのコクピットには、ドクロのヘルメットの力ぜ。同時にMr. フューリーからの通信が入る。

#### ▼セリフ：スカルヘッド

「……」

#### ▼セリフ：Mr. フューリー（通信）

「てめえらはやり過ぎた。さっさと諦めていれば、死なずに済んだのになア」

「全車リタイヤさせて、賞金と賭けの収益を持ち逃げする計画が台無しだぜ。せっかく完走不可能なコースを用意したってのによ」

「てめえらはもう、ただのリタイヤでは済まされねえ。ここまで計画を狂わされた、オレ様の怒りが収まらねえからな！」

「このスカルヘッドとドウルガーが、てめえらをここで殺す！」

#### ◆結末

描写を終えたら、次のシーンへ。

## ●クライマックス2:アウト・オブ・コントロール

## ◆解説 (\*15)(\*16)

カット進行を行なう。敵はスカルヘッドとドゥルガー、ファットマン、N◎VA軍トループ。カット進行の終了条件はゲストの全滅だ。

キャストたちは1エンゲージ。近距離にスカルヘッドとドゥルガー、別のエンゲージにファットマン。N◎VA軍トループ2グループ(各20人)が超遠距離に位置している。N◎VA軍トループは、壊滅しても毎カット開始時に1グループずつ補充される(すでに2グループいる場合は補充されない)

## ▼アクトルール: 高速戦闘

「●リサーチ2: キャノンボール・ラン」と同じ。

## ▼アクトルール: 『②カゼ』の《脱出》

スカルヘッドを戦闘不能にした状態で、『②カゼ』がアクトルールの効果で《脱出》を使用すれば、ヴァニーナを救うことができる。

## ◆描写

後方のN◎VA軍からの砲火が、ハイウェイに雨のように降り注ぐ。ゴールへと続く炎の道の上で、超高速の死闘が幕を上げる。

## ▼セリフ: “原爆兄弟” ファットマン

「俺はファットマン! 誇り高さ“原爆兄弟”の弟、ファットマン!」

(倒された)「兄者アーツ!」

## ▼セリフ: Mr. フューリー (通信)

「死ね! 死んじまえ! くだばれーッ!」

(部下が倒された)「くそーッ!」(通信を切る)

## ▼セリフ: ドゥルガー

「目標ヲ殲滅シマス」

「戦闘続行、不能……機能停止……」

## ▼セリフ: スカルヘッド

「……コロス!」

(倒された)「……コロ、ス……」

(《脱出》を使用した)「うっ、『②カゼ』……?」

## ◆結末

カット進行が決着したら、次のシーンへ。

## (\*15) アウト・オブ・コントロール

スカルヘッドとドゥルガー以外のゲスト・トループは、協力し合っているわけではない。だが、“四つ巴”の状況を管理するのはR.L.の負担が大きすぎるので、「キャストたちを攻撃する」以外の状況は省略して扱っている。省略しているだけで、たとえばファットマンたちもN◎VA軍の無差別攻撃をいかくぐりながら戦っているのだ。

## (\*16) プレイヤー人数が少ない場合

プレイヤー人数が3人の場合、N◎VA軍トループは1グループとなり、補充されない。



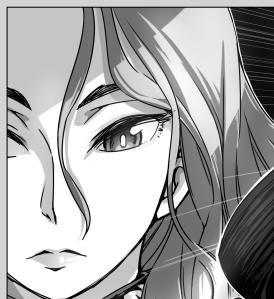
## ■スカルヘッド

カゼ=カゼ○、カゲ●

## ▼設定

ドクロのヘルメットの謎のカゼ。Mr. フューリーの手駒。その正体は、Mr. フューリーによって洗脳された在野のカゼ。レースがMr. フューリーの望む展開になるよう暗躍する。

洗脳処理による脳への負荷により、スカルヘッドとなったカゼは長く生きられない。そのため、定期的に入れ替わっている。現在の正体は、『②カゼ』の友人ヴァニーナである。

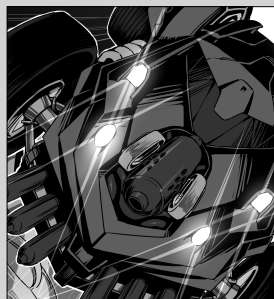


## ■ヴァニーナ・クルス

カゼ=カゼ●●、カゲ

## ▼設定

『②カゼ』の友人である女性レーサー。正義感が強く、悪名高き殺人レース“ファスト&フューリアス”を潰すために、前回のレースに参加。上位入賞して主催者Mr. フューリーに直談判するつもりだったが、トップ走行中にクラッシュ、消息を絶つ。実際はクラッシュを装ってMr. フューリーに捕らえられ、洗脳され、スカルヘッドにされた。



## ■ドゥルガー

ニューロ、クロガネ●●、アラシ

## ▼設定

千早重工から盗まれた次世代型戦闘用ヴィークル。Mr. フューリーが裏ルートから入手し、スカルヘッドに与えた。

# ミッション・シーン

## MISSION SCENE

### ●ミッションシーン：『①カゼ』

#### ◆解説

『①カゼ』のミッションシーン。カーロスからMr. フューリー殺害を依頼される。

#### ◆描写

“火星”はプラチナムを差し出し、仕事の話を持ち出した。

#### ▼セリフ：カーロス

「ちょっとしたもの運んでもらいたい」

「ファスト&フューリアス」はくそつたれな殺人レースだ。レース参加者だけでなく無関係な人間にも、巻き添えとなって犠牲者が出ている。主催者のMr. フューリーが、すべての元凶だ」

「ヤツは用心深い。近付くのは容易じゃない。だがレースの優勝者は、表彰式でヤツの手から直接トロフィーを受け取る。暗殺には絶好のタイミングだ」

「お前が運ぶものは、ヤツの死だ。このプラチナムは、人々の怒りと無念の証だ。Mr. フューリーを殺せ」

#### ◆結末

『①カゼ』がプラチナムを受け取ったら、シーンを終了する。

### ●ミッションシーン：『②カゼ』

#### ◆解説

『②カゼ』のミッションシーン。ヴァニーナとの関係を描く。彼女は“ファスト&フューリアス”出場を拒否して行方不明になった。

#### ◆描写

『②カゼ』は、友人にしてライバルのヴァニーナとレースで競い合っていた。快活な彼女は、気持ちの良いレーサーだ。

#### ▼セリフ：ヴァニーナ

「あはっ！ いいレースだったね、『②カゼ』！」

「今回は負けたけど、次は絶対勝つからね」

「……ねえ。“ファスト&フューリアス”って知ってる？」

「ひどい殺人レースだって。何人も死んでる。巻き添えになって、無関係な人まで……」

「許せない。やっていいことと悪いことがある」

「私が主催者に直談判して……ううん、何でもない」

「変な話しちゃったね。気分変えて、もうひと走りしてくるよ」

#### ◆結末

それからしばらく後、“ファスト&フューリアス”に出場したヴァニーナが、消息を絶った。『②カゼ』がヴァニーナを救うことを決意すると、シーン終了。

### ●ミッションシーン：『③アラシ』

#### ◆解説

『③アラシ』のミッションシーン。小上紫乃からダブルガーの破壊を依頼される。

#### ◆描写

『③アラシ』は千早重工の小上紫乃と合っていた。

#### ▼セリフ：小上紫乃

「あなたには“ファスト&フューリアス”に出場してもらいます」

「レース自体は、当社にとって重要ではありません。問題は、レース主催者Mr. フューリーが、当社から盗まれた次世代戦闘用ヴィークル“ダブルガー”を闇ルートから入手したということです」

「機密保持のために“ダブルガー”を破壊する必要があります。しかしMr. フューリーは用心深く、“ダブルガー”の所在を掴ませません」

「レースで上位入賞すれば、彼に近づいて“ダブルガー”の所在を掴むことができるでしょう」

「“ダブルガー”の所在を突き止め、破壊してください」

「別にレースに勝っても構いませんよ。当社は賞金には関与致しません」

#### ◆結末

『③アラシ』が“ダブルガー”破壊の依頼を受けると、シーンを終了する。

### ●ミッションシーン：『④イヌ』

#### ◆解説

『④イヌ』のミッションシーン。

#### ◆描写

レース直前。待機する『④イヌ』に、レイからの通信が入る。

#### ▼セリフ：レイ（通信）

「『④イヌ』、配置についたな。それじゃ“ファスト&フューリアス”壊滅作戦の流れを確認する」

「お前の役目は陽動だ。レース参加者を取り締まって、奴らの目を引き付けろ。その隙に、オレたち本隊が運営組織の金の流れを調査する。裏から金を出している奴らを一網打尽にする算段だ」

「お前が長く暴れるほど、こっちへの警戒は薄くなる。レースの上位集団に食らいついていけ」

「進路上の一般市民は避難させる。思いっきりやれ」「本当はオレが陽動やりたかったが、顔が割れ過ぎているから……」

「お前のスタートが、作戦開始の合図だ！」

#### ◆結末

『④イヌ』がスタートすると、シーンを終了する。



## ●ミッションシーン：『⑤カブキ』

## ◆解説

『⑤カブキ』のミッションシーン。

## ◆描写

レーススタート直前、河渡白夜がやって来た。

## ▼セリフ：河渡白夜

「『⑤カブキ』、死ぬ前に顔を見に来たぜ」

「冥土の土産に、誰が勝つか予想してみろよ。一番人気のバットンか？ ペル・スターってのもかなりやりそうだ。ま、お前じゃあなさそうだが」

(予想を聞いて)「……俺にハズレを掴ませてやる、って顔じゃあないな」

「なら、お前がそいつを勝たせてみな。俺のポケットマネーで、お前のぶんも賭けておいてやる」

## ◆結末

『⑤カブキ』が予想を伝えると、シーンを終了する。

## エンディングフェイズ

## ENDING PHASE

## ●チェッカー・フラッグ

## ◆解説

共通エンディング。レースの勝者を決定し、Mr. フューリーと決着をつけるシーンだ。この時点でRPが最大の選手が優勝者となる(\*17) もっとも、すでにレースの結果はどうでも良いものになっているはずだが、Mr. フューリーはエキストラであり、宣言のみで殺害できる(\*18)

## ◆描写

廃スタジアムに戻って来た選手たちを、熱狂的な大歓声が迎える。だがゴールには、目を血走らせたMr. フューリーが立ちほだかる。その手には拳銃。ゴールへ飛び込んでくる選手を殺して止めるつもりだ。

## ▼セリフ：Mr. フューリー

「計画を台無しにしがって。このゴールは絶対に通さねえ！」

「オレ様より狂っているだとい？ この街で一番狂っているのはオレ様だ！ 認められるかよ！」

「死ね！ 死ね！ 死ねえええ！」(銃を乱射する)

「てめえら、狂ってるぜ……！」(殺害される)

## ▼セリフ：観客

「優勝は(優勝したキャスト)だあーッ！」

「なんか主催者が死んでるぞ」

「この地響きはなんだ？」

「ひ、ひええーッ！」(瓦礫に押しつぶされる)

## ◆結末

ゴール直後、NOVA軍怒りの総攻撃により、廃スタジアムは完全に破壊される。地獄の殺人レース“ファスト&フューリアス”は、こうして永遠に幕を閉じた。各自のエンディングに移行する。

## ●『①カゼ』のエンディング

“ファスト&フューリアス”での活躍により、ストリートの新たな伝説となる。カーロスが『①カゼ』を評する。「『①カゼ』こそが、ストリート“最速にして最狂”だ」と。

## ●『②カゼ』のエンディング

ヴァニーナを救い出しているなら、彼女からの感謝を受ける。しばらく静養は必要だが、また彼女と競い合える日も遠くないだろう。

## ●『③アラシ』のエンディング

小上紫乃からドゥルガー破壊の報酬が振り込まれる。次の戦場までの、ひと時のバカンスには十分な額だろう。

## ●『④イヌ』のエンディング

『④イヌ』の活躍により、“ファスト&フューリアス”に出資していた組織や人物の全容を掴むことができた。レイからの労いを受ける。

## ●『⑤カブキ』のエンディング

恐らく『⑤カブキ』は借金を返済できているはずだ。河渡白夜に、次なる大博打の話を持ちかけられる。

## (\*17) レースの勝者

ゴール直前のラストスパートはレースの華だ。レースの勝敗を盛り上げたいプレイヤーもいるだろう。その場合、全員で(縦)判定を1回行なう。達成値に+ [RP×2] する。また(脱出)か(突破)があるなら、1回使用することにさらに+10する。達成値の結果の高い順に、最終順位を決定するとよい。

実のところ、最終順位には大した意味はない。だが、そんな「意味がない」ことにこだわるのもまた、カゼらしい生き方だ。賞金や賭け金はどうなるか気にするプレイヤーがいたら、「ゴールと同時に自動的に口座に振り込まれる」とするとよい。

## (\*18) 宣言のみで殺害

もちろん、神業でドラマチックに殺してもよい。



## RLガイド

### ◆初出

本シナリオは2016年4月29日、東京都内にて開催されたトーキョーN◎VAオンラインイベント『ライドオフ』G卓において使用された。その後プレイを重ね、現在の形に加筆修正したものだ。以下は、RL向けの注意点だ。ボリュームが大きく大変そうに見えるだろうが、内容はシンプルでそうそう迷うことはないはずだ。ぜひ挑戦して、そして楽しんでもらいたい。

### ◆テンションコントロール

本シナリオの描写は、テンションの高いものが多い。本シナリオをRLした著者は、描写に熱を入れ過ぎた結果、疲労困憊となり数日間に渡って喉が壊滅状態に陥った。RLはなるべく喉を労り、クールダウンを心がけるとよい。

### ◆キャスト間の協力

本シナリオのキャストたちは、レースではライバル同士だ。だが、プレイヤー同士まで対立することは想定していない。必要以上に対立したがるプレイヤーには、その旨を伝えること。

ライバル関係というシチュエーションは、魅力的で楽しいものだ。あるキャストは「難攻不落」で他のキャストを守るとき、「そのキャストより前に出ようとした結果、意図せず攻撃に割り込む形になった」という演出を行なった。このような演出は、ライバル関係を維持したままプレイヤー同士が協力できる、優れた手法だ。積極的に行なっていくとよいだろう。

### ◆ダブルハンドアウト

本シナリオにおけるダブルハンドアウトの趣旨は、プレイヤーが「自分のキャストのドラマを語る」シーンを確保することだ。イベントシーンの連続によって成り立つ本シナリオには、プレイヤーが遊びを入れる余地がほとんどない。これを補うのがダブルハンドアウトだ。書いてある内容をそのまま使ってもよいが、なるべくプレイヤーの希望に沿った形に改変すると、満足度が増すだろう。

ある『①カゼ』は「身内にファスト&フューリアスの犠牲者がいたことにて、代行ではなく自分自身の復讐のためにレースに出るのはどうか」と提案した。プレイヤーは復讐者としての『①カゼ』を楽しんだようだ。

### ◆レースの意味

本シナリオのレース進行ルールは、実のところ「レースの優勝者を決めるため」のものではない。これはキャストにとって「レースの優勝」が最大のモチベーションになっていないためだ。また話の展開上、レースの結果はうやむやになっていく。

ではこのルールは何のためにあるのか？それは「脱落」だ。レースで手を挙げば、キャストはたちまち脱落してしまう。それではキャストの「真の目的」を果たせない。脱落することなくクライマックスフェーズまで生き残ることが、リサーチフェーズにおける主題であり、このルールの意図するところだ。

とは言え、筆者が卓を共にしたプレイヤーたちは「意味はなくてもレースの勝敗にこだわる」ことが多かった。『④イヌ』がレース参加者を捕まえるルールも同様だ。あるプレイヤーは「意味はない」と解っているが、神業を使って「一気にX人に捕まえた！」と楽しんでた。プレイヤーのこだわりは、なるべく尊重するとよいだろう。

### ◆参考文献

本シナリオの参考文献となる娯楽作品を紹介する。プレイする際チェックしておく、イメージを共有する助けとなるだろう。

#### ▼『REDLINE』小池健／東北新社

銀河最速を決めるレース“REDLINE”に集う個性豊かなレーサーたち。彼らは史上最悪の開催地、軍事独裁国家ロボワールドを走破し、ゴールにたどり着くことができるのか！？

マッドハウス製作のSFカーアクション劇場アニメ。アメコミ調に統一されたビジュアル、怒涛のハイテンション、個性的すぎるレーサーたち、主人公の声を演じる木村拓哉の甘いボイス……どれを取っても極上の娯楽作品だ。本シナリオの主要なイメージソースである。

#### ▼『ワイルド・スピード』シリーズ

#### ロブ・コーエンほか／ユニバーサル・ピクチャーズ

今やカーアクション映画の代名詞となったシリーズ。超一流のドラテクを持ち、家族や仲間、そしてクルマを愛するカゼたちの活躍を描く。

当初はアメリカ西海岸のストリートレース・カスタムカー文化をテーマにした“マニアックな”シリーズだったが、途中から“車を使った犯罪アクションもの”という、より普遍的な娯楽映画に軸足を変えた。シリーズのどの作品から見ても楽しめるが、一般向け路線を確立した4作目以降をお勧めしたい。

## “原爆兄弟”ファットマン

アラシ、チャクラ、カプトワリ◎●

## ▼設定

ミッドナイトロードの武装強盗団キャノンボールの突撃隊長。兄のリトルボーイとともに“原爆兄弟”の異名で恐れられている。

## ▼神業

☐突破 ☐黄泉還り ☐とどめの一撃

## ▼能力値/制御値

♠理性：7 / 14(10) ♣感情：2 / 12(8)

♥生命：7 / 11(7) ♦外界：6 / 11(7)

## ▼戦闘データ

[CS] 8 [AR] 1

[防御力] S:3 / P:5 / I:7

## ▼一般技能

3♣♠♥♦ ★自我

3♣♠♥♦ ★射撃

2♣♠♥♦ ★操縦：地上車両

## ▼スタイル技能

3♣♠♥♦ ドッグファイト (TOS71)

2♣♠♥♦ オーヴァーレヴ (TOS71)

2♣♠♥♦ パワーファイト (TOS72)

2♣♠♥♦ ドントレス (CLT86)

5♣♠♥♦ 気炎万丈 (CLT75)

3♣♠♥♦ 不屈の闘志 (TOS98)

2♣♠♥♦ 花吹雪 (TNX215)

## ▼アウトフィット

・ウォーターベア .....電:18 / 隠:- (TOS127)

攻: H6 SF:2 装甲車両。

・CG21 .....電:15 / 隠:- (TNX236)

攻: P+8 射: 近~遠 チェーンガン。

フルオート可能でFA3。

・リトルボーイ .....電:14 / 隠:15 (TNX238)

小男の兄。エキストラ。

## ▼戦闘プラン

セットアップで〈オーヴァーレヴ〉を使用。CS+ [カードの数字]。

メジャーアクションで〈射撃〉〈花吹雪〉〈パワーファイト〉によるフルオート攻撃。達成値+3、ダメージ+9 (フルオート込み) する。

物理攻撃には〈操縦〉〈ドントレス〉、精神攻撃には〈自我〉〈気炎万丈〉でリアクション。どちらもダメージ8点軽減。

クリンナップに受けた肉体・精神ダメージひとつを〈不屈の闘志〉で治療する。達成値+3。

## “スカルヘッド” (ヴァニーナ・クルス)

カゼ=カゼ◎●、カゲ

## ▼設定

Mr. フューリーによって洗脳され、手駒となっているカゼ。ドクロのヘルメットで正体を隠している。現在の正体は『②カゼ』の友人、ヴァニーナ。

## ▼神業

☐脱出 ☐脱出 ☐不可知

## ▼能力値/制御値

♠理性：7 / 14(13) ♣感情：2 / 11(10)

♥生命：7 / 12(11) ♦外界：6 / 11(10)

## ▼戦闘データ

[CS] 8 [AR] 1

[防御力] S:0 / P:0 / I:0

## ▼一般技能

2♣♠♥♦ ★射撃

3♣♠♥♦ ★自我

3♣♠♥♦ ★操縦：地上車両

## ▼スタイル技能

3♣♠♥♦ 栄光の道 (TOS90)

3♣♠♥♦ バーンナウト (TNX196)

2♣♠♥♦ ライドファイト (TNX196)

2♣♠♥♦ エキサイトバトル (TNX197)

2♣♠♥♦ フェイントターン (TOS90)

2♣♠♥♦ ベイルアウト (TNX196)

## ▼アウトフィット

・S13イーグル .....電:13 / 隠:- (TNX234)

攻: P+7 射: 近 大口徑拳銃。

至近距離に攻撃できない時に使用。

・閃鋼 .....電:16 / 隠:15 (TNX241)

神経加速装置。

・マインドカバー .....電:16 / 隠:12 (TOS137)

精神ダメージを10点まで軽減。使い捨て。

・EB4 .....電:13 / 隠:- (TNX253)

ドクロのヘルメット。

## ▼戦闘プラン

“ドゥルガー”に搭乗し [協調行動] する。

セットアップで閃鋼を使用。CS+6。メジャーアクションで〈操縦〉〈ライドファイト〉〈エキサイトバトル〉による攻撃。達成値+3、攻撃力は1+11+ [差分値]。

攻撃へのリアクションは〈自我〉か〈操縦〉を使用。どちらも達成値+3。

バッドステータスを受けているなら〈ベイルアウト〉を組み合わせる。また2回まで〈フェイントターン〉でキャストの判定の達成値を- [SF] できる。

## “ドゥルガー”

ニューロ、アラシ、クロガネ◎●

## ▼設定

千早製次世代コマンドヴィークルの試作機。盗難され、ブラックマーケットに流れていたところをMr. フューリーが入手した。

## ▼神業

☐電脳神 ☒突破 ☐万能道具：タイムリー

## ▼能力値/制御値

♠理性：9 / 15(14) ♣感情：4 / 12(11)

♥生命：3 / 8(7) ♦外界：6 / 13(12)

## ▼戦闘データ

[CS] 8 [AR] 1

[防御力] S:13 / P:12 / I:15

## ▼一般技能

2♣♠♥♦ ★射撃

3♣♠♥♦ ★自我

3♣♠♥♦ 電脳

2♣♠♥♦ ★操縦：地上車両

## ▼スタイル技能

1♣♠♥♦ フォーム：ヴィークル (TOS66)

4♣♠♥♦ 防壁構築 (TNX224)

4♣♠♥♦ 協調開始 (TOS68)

2♣♠♥♦ ユニゾン (TOS70)

2♣♠♥♦ 精密爆撃 (TOS71)

2♣♠♥♦ 飽和攻撃 (BTD90)

3♣♠♥♦ NGワード (TNX224)

## ▼アウトフィット

・ダークタンブラー .....電:19 / 隠:- (CTL110)

攻: H11 SF:2 (3)

クロガネの本体となる試作型ヴィークル。セットアップに宣言することで、そのカットの間カッコンの数字に。

・ベクターIV .....電:18 / 隠:- (TNX237)

攻: H12 射: 近~遠 ミサイルランチャー。対象: 範囲。

・ファントムウォール .....電:16 / 隠:15 (TOS132)

対電脳プロテクト。

・Cプロテクト .....電:14 / 隠:- (CTL113)

レーザー武器によるダメージ15点軽減。

## ▼戦闘プラン

セットアップで〈協調開始〉を使用。スカルヘッドと [協調行動] する。

メインプロセスでは〈ユニゾン〉でスカルヘッドを行動させる (スカルヘッドの判定達成値+2) スカルヘッドが倒れたか、キャストが離れたエンゲージに集まっているなら、〈射撃〉〈精密爆撃〉〈飽和攻撃〉による攻撃。武器はベクターIV、ダメージ+4。

精神戦には〈自我〉〈電脳〉でリアクションし、達成値+4。ダメージは〈NGワード〉で軽減する。

## キャノンボールトループ

カゼ5レベル

### ▼設定

ミッドナイトロードの武装強盗団キャノンボールの突撃隊。

### ▼能力値／制御値

♠理性：7／10(9) ♣感情：6／8(7)

♥生命：7／9(8) ♦外界：7／9(8)

### ▼戦闘データ

【CS】 5 【AR】 1

【防御力】 S：1／P：1／I：2

### ▼一般技能

3♠♣♥♦ ★白兵

2♣♠♥♦ ★操縦：地上車両

### ▼スタイル技能

2♣♠♥♦ チャージ (TNX196)

### ▼アウトフィット

・ロックユー ..... 電：18／隠：- (TOS110)

攻：P+8 射：至近 ヴィークルの装甲を貫通する槍。

・ブルホーン ..... 電：18／隠：- (TNX246)

攻：H+6 SF：2 ハーレータイプのアメリカンバイク。

### ▼戦闘プラン

〈白兵〉〈チャージ〉による攻撃を行なう。ダメージ+6。

## NOVA軍機甲部隊トループ

アラシ7レベル

### ▼設定

NOVA軍のドローン機甲部隊。

### ▼能力値／制御値

♠理性：10／12(10) ♣感情：7／10(8)

♥生命：8／10(8) ♦外界：10／12(10)

### ▼戦闘データ

【CS】 7 【AR】 1

【防御力】 S：7／P：6／I：8

### ▼一般技能

2♠♣♥♦ ★射撃

1♣♠♥♦ ★操縦：ドローン

### ▼スタイル技能

2♠♣♥♦ 精密爆撃 (TOS71)

### ▼アウトフィット

・蛾王 ..... 電：18／隠：- (CTL112)

攻：P+6 SF：2 大型飛行ドローン。

・ホノカグツチ ..... 電：21／隠：- (TOS113)

攻：X+40 射：中～超遠 レーザー兵器。対象：範囲。

### ▼戦闘プラン

キャストが集まっているエンゲージへ〈射撃〉〈精密爆撃〉による範囲攻撃を行なう。



## ■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.033 『ファスト&フューリアス』

発行日：2017.4.13

執筆（著作権者） SONE  
イラスト ありえすた

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/>