

【アクトルール

◎ ◎ ◎
ACT-RULE

■アクトルール：レースの進行

◆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イヌ』について

『④イヌ』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。



■Mr. フューリー

カリスマ◎

「このレースは、速くて面白ければ何でもアリだ！」

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。



■ジョージ・“ハンニバル”・パットン13世

アラシ◎

「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◎V Aの街を蹂躞する。使用マシンはホバータンク。

■スカルヘッド

カゼ◎ 詳細不明



■^{ニュクス・ブラザース}“原爆兄弟”リトルボーイ & ファットマン

レッガー◎／カプトフリ◎

「優勝は頂きだ！」

「ヒャッハー！ 最高だぜ兄弟！」

武装強盗団キャノ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、原子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、凶悪なチューンの施された装甲車。



■^{バンディット・クイン}“山賊女王”ベル・スター

マネキン◎

「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。



■Dr. バリアフリー

マネキン◎

「その若さが命取りですなア」

車椅子の老人。新皇帝大教授にして、真のバリアフリー社会の実現をもくろむマッドサイエンティスト。“ファスト&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。

■ドゥルガー

クロガネ◎ 詳細不明

■ヴァニーナ・クルス

カゼ◎ 詳細不明

◆第1チェックポイント：
タタラ街／V I V Aはらいそ付近

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：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

ゲストの選手たちの獲得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

◆第2チェックポイント：
アサクサ／SSS一斉検問

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）
- ・長谷部万力に賄賂を払う：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

ゲストの選手たちの獲得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）

◆第3チェックポイント：
スラム／マヨイガモリ

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R P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）
- ・判定に失敗した：0点

ゲストの選手たちの獲得R P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）

◆第4チェックポイント：
ホワイトエリア／テラウェア・アーコロジー付近

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。

迂回する場合、判定などはない。

通過する場合、以下の3段階の判定を行なう。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。生き残れば突破。

- ・第1段階：トラップエリア
参加キャスト全員、目標値12の〈隠密〉判定。参加人数の半数が成功で、次の段階へ。
- ・第2段階：I ANUSハッキング
参加キャスト全員、目標値12の〈自我〉判定。参加人数の半数が成功で、次の段階へ。
- ・第3段階：警備ドローン群
参加キャスト全員、目標値16の〈操縦〉判定。参加人数の半数が成功で突破となる。

得られるR Pは以下の通り。

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

ゲストの選手たちの獲得R Pは以下の通り。

- ・ベル：5点（合計14点）

◆第5チェックポイント
ホワイトエリア／日本軍基地内

日本軍基地内のチェックポイントを通過するには、《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。

このシーンで得られるR Pは以下の通り。

- ・《脱出》を使用した：5（1人だけ）
- ・それ以外：0

このシーンでは自発的なリタイア以外に、脱落は発生しない。