

RANDOM SCENARIO PACK vol.1

『TNX』のシナリオに手軽にランダム要素を付加するギミックを提案するシナリオ集。同じギミックを積んでいながらまったく毛色の異なる3本のシナリオが封入されている。
(掲載日：2017.10.16)

■シナリオ基本情報

▼作者

SONE (twitter : @sone_99)

●本パックについて

本パックは『TNX』のシナリオを3本収録している。収録されたシナリオは、リサーチフェイズの展開がランダムイベントによって進行する、という共通のギミックを採用している。1本遊べば、他の2本もほぼ同じ感覚で遊ぶことができる。

●収録シナリオについて

収録内容は以下の通り。プレイヤー人数は2～4人程度、プレイ時間は1～3時間程度だ(例外もある) 標準的な『TNX』のシナリオよりは短め、人数も少なめだ。ちょっと時間が余ったときなどに活用してほしい。

◆『クラブ・アラクニア』

人喰いのアヤカシの巢からの脱出劇。最もシンプルな内容だ。収録シナリオ3本のうち、最初の1本にお勧めしたい。

◆『ロック・ユー!』

キャストたちがバンドを組み、華やかな大舞台を目指す音楽もののシナリオだ。青春ものの要素もあり、音楽に興味がなくとも楽しめるだろう。

◆『炎の夜-Noche del Fuego-』

南米の麻薬カルテルを相手に、市街地で激しい追撃戦を行なうハードなアクションものだ。ダブルハンドアウトを採用するなど、収録シナリオ3本の中では最もテクニカルな内容だ。他の2本の後に遊ぶとよい。

●ランダムシナリオについて

収録シナリオの共通要素である、ランダムシナリオについて付記する。

◆あんまりランダムじゃない？

ランダムシナリオというと「展開も結末も毎回ランダムに変化する予想もつかない内容」というイメージがあるかもしれない。読んでもらえばわかるが、今回の収録シナリオは、そういうものにはなっていない。クライマックスやエンディングも、通常のシナリオ同様「収束する」ように作っている。

これは『TNX』が「ある程度筋道が見えている方がやりやすい」傾向が強いからだ。このランダムシナリオの趣旨は、誰も予想のつかない超展開を起こすことではなく、「リサーチフェイズの展開を豊かにする」ことにある。この点は周知の上で遊んでほしい。

◆あなたのシナリオへの流用

収録シナリオを見ての通り、同じギミックを積んでいても、全く違ったシナリオになる。

あなたのアイデア次第では、もっとこのランダムシナリオ・ギミックを活用できるかもしれない。その時はぜひ流用して、楽しいシナリオを作ってみてほしい。そのために収録シナリオのキモである、ランダムイベント用シーンおよびランダムイベント表のテンプレートも用意した。使用に関して筆者の許可は不要だ(完成したら『Neuro/Crowd』に投稿すると、喜ばれるだろう)

このランダムシナリオ・ギミックを使用するメリットには、「基本ルールブックのみで扱うことができる」「FS判定のように大がかりな特殊なルールに依存しない」「シーン単位で進行するため、途中で別のイベントシーンを挟みやすい」「情報収集以外が主体のリサーチフェイズを表現しやすい」などがある。特に「キャスト全員がチームを組み、力を合わせて何かを行なう」題材に向いているだろう。

クラブ・アラクニア

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

2～4人

▼想定プレイ時間

1～2時間

▼シナリオタグ

蜘蛛、アストラル、ランダムシナリオ

●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

0～40点

▼使用サブメント

[TOS]

■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。

店の名はクラブ・アラクニア。

営業時間は“^{フロム・ダスク・レイビ・ドーン}夕暮れから夜明けまで”

うまい酒と音楽、美女のダンスショーを楽しむ。

一見何の変哲もないナイトクラブ。

だが、そこは人間を食らうアヤカシどもの巣窟だった。

そんな“蜘蛛の巣”に捕らえられた犠牲者たち。

彼らは生きて店を出ることができるのか。

トーキョーNOVA THE AXLERATION

『クラブ・アラクニア』

かくて運命の夜は更けていく。

■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

以下のサンプルキャラクターを使用する。数字の少ないものから優先して使用すること

（例：プレイヤー2人でクイックスタートで作成するなら、現代の騎士とニューロキッズを使用する）

『キャスト①』：現代の騎士（『TNX』p91）

『キャスト②』：ニューロキッズ（『TNX』p99）

『キャスト③』：ニューロエイジの魔術師（『TNX』p101）

『キャスト④』：遊撃記者（『TNX』p89）

●必要な神業

敵ゲストの神業によって、キャストが即死することを防ぐために、2つ以上の防御系神業が必要だ。また、情報を入手する神業が1つ必要だ。

●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：アストラル、ストリート〉などである。

■キャスト間コネクション

テーブルの時計回り順に、隣のキャストのコネを取得すること。



店にいた理由決定表 (DOC)

キャストが店にいた理由を思いつかない場合、この表を使うとよい。

山札からカードを1枚引くか、表から項目を1つ選ぶ（DOC） カードの数字に対応した項目を参照し「店にいた理由」を決定する。本文中の〈コネ〉はアクトコネ・キャスト間コネ以外のものから選ぶこと。

なお「調査」の「失踪人」や「復讐」の「仇敵」などは、本アクトには登場しない。あくまで「店にいた理由」のためのものであり、アクトを通してのモチベーションとするものではないのだ。もちろん、面白いと思ったら関連付けてもよい。

2・3：アストラル

この店から、良からぬアストラル的異常が感知された。キミは〈コネ〉に依頼され、まず状況確認のために来店した。

4・5：失踪人

キミは〈コネ〉から失踪人探しを依頼され、この店に来店した。失踪人は最後に、このクラブに入っていくところを目撃されたのだ。

6・7：噂話

キミは〈コネ〉から妙な噂を聞いた。このクラブに行った人間が消えているという。その背後にある真相は何か？ キミはひどく興味をそそられた。

8・9：歓楽

キミは純粋に楽しむために、このクラブを訪れた。お目当ては酒か、音楽か、美女のダンスか。だが、どうも楽しんでいる余裕はなさそうだ。

10・J：付き添い

キミは他のキャストの付き添いで、このクラブに来店した。ろくでもないトラブルに巻き込まれそうな予感がある。

Q・K：待ち人

〈コネ〉との待ち合わせ場所に、このクラブを指定された。だが〈コネ〉から、遅刻の連絡が入る。もう少しこの店で時間を潰す必要があるようだ。

A・Joker：復讐

キミは仇敵であるアヤカシを追っている。〈コネ〉の情報では、この店にキミの仇と似たアヤカシが現れるという。真偽の怪しい情報だが、確かめる必要がある。

ー：任意/任意

アクトハンドアウト

各キャストには下記の設定が推奨・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。

キャスト全員：クラブ・アラクニアに居合わせた客

共通ハンドアウト

SCENARIO HANDOUT

コネ：クロームジョロウ

推奨スート：外界

キミたちはナイトクラブ「クラブ・アラクニア」に居合わせた客だ。うまい酒と音楽を楽しんでいると、店のダンサー・クロームジョロウのステージが始まった。同時に、店の者たちが怪物と化し、襲いかかってきた。このクラブは、人食いの怪物たちの巣だったのだ！

キミたちはあえなく捕らえられ、店の地下迷宮に閉じ込められてしまった。

【PS：生きて店を出る】

RL用テキスト

TXT 4 RULER

■ストーリー

ストリートのナイトクラブ“クラブ・アラクニア”は、蜘蛛のアヤカシであるクロームジョロウとその眷属の巣にしてエサ場だった。彼らは店に迷い込んだ人間を食らい、我が世の春を謳歌していた。今夜も哀れな犠牲者たちが来店する。だが今夜の客——キャストたちは、ただ食われるだけのエサではなかった。クラブのバックヤードに構築された異空間の迷宮に捕らわれたキャストたちは、脱出するために行動を開始する。

このシナリオは、“クラブ・アラクニア”の迷宮から脱出し、クロームジョロウを倒すことで終了となる。

■クライマックスへの条件

脱出ポイントを8以上にし、迷宮を突破することでクライマックスへ移行する。

オープニングフェイズ

OPENING PHASE

●オープニング：蜘蛛の王国

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

キャストたちが“クラブ・アラクニア”で、蜘蛛のアヤカシたちに捕らわれるシーン。

◆描写①

ストリートの片隅に“クラブ・アラクニア”があった。うまい酒と音楽を楽しめる、どこにでもあるクラブだ。一風変わっていたのは、店のスタッフも、常連とおぼしき客も、みな腕が6本(*1)あるということだった。DJブースで音楽をガンガンに流しているDJも6本腕だ。キャストたちは今夜、この店にたまたま居合わせていた。

音楽が最高潮に達するとともに、店内のステージにセクシーな美女ダンサーが現れる。艶めかしいクロームの肌を露にした、6本腕のダンサー・クロームジョロウの шоу が始まった。

▼セリフ：6本腕の常連客

「いやあ、DJタランテラのMIXはアガるクモ！
踊りたくなくても踊らされちまうクモ」
「あんたら、この店は初めてクモか？ そいつは運がなかったクモね……おっと、こっちの話クモ」
「それよりクロームジョロウのステージの時間クモ。ここのナンバー1ダンサークモ」

▼セリフ：DJタランテラ

「YO！ 待たせたな！ 今夜もククククク（※スクラッチ音）クロームジョロウのステージだ！」

▼セリフ：クロームジョロウ

「ほほほ、今宵も餌が大勢迷い込みよるわ」
「我が眷属たちよ。存分に飲み、食らうがよいぞ！」

◆描写②

クロームジョロウの宣言とともに、店のスタッフや常連客たちが一斉に、蜘蛛を思わせる怪物に変じた。怪物どもは悲鳴を上げる一般客を、無慈悲にも食い殺していく(*2)。瞬く間に店内は、クラブミュージックが鳴り響く地獄絵図と化した。キャストたちも抵抗むなく、取り押さえられてしまう。

▼セリフ：蜘蛛のアヤカシ

「キシヤアツ！」

▼セリフ：一般の客

「きゃあーっ！ バケモノーっ！」
「た、助けて……！」

▼セリフ：クロームジョロウ

「電脳世紀とはまったくよき時代よな。勞せずして餌が手に入る」
「抵抗した活きの良い餌は、ねぐらに運んでおけ。子供らのご馳走にとっておこう」

◆結末

キャストたちは抵抗するが、蜘蛛の怪物によって拘束される。さらに牙で麻酔毒を注入され、粘着質の糸でぐるぐる巻きにされ、店のバックヤードへ運ばれていく。リサーチフェイズへ移行する。

(*1) 6本腕

腕6本+脚2本でクモの8本脚になる。ニューロエイジにおいては腕の数が少しばかり多いくらい、別段珍しいことではない。

(*2) 食い殺していく

プレイヤーが望むなら、阻止してもよい。その場合、一般の客を何人か逃がすことはできる。しかしキャストは、その隙を突かれて捕らえられてしまうのだ。

リサーチフェイズ

RESEARCH PHASE

●イベント1：食糧庫

条件：リサーチフェイズ最初のシーン

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

食糧庫に運び込まれたキャストたちが反撃に転じ、自由を得るシーン。

キャストたちはまず、〈自我〉か〈運動〉で目標値12の判定を行なう。成功すると、毒と糸の拘束を解除することができる。失敗したキャストは、次に行なう判定の達成値に-4の修正を受ける。

続いて〈射撃〉〈心理〉〈白兵〉判定を行なう。目標値は16となる。[プレイヤー人数÷2]（端数切り上げ）人以上が成功することで、蜘蛛のアヤカシを倒すことができる。必要な人数が成功しなかった場合でも、倒すことはできる。ただしキャスト全員、山札を1枚引いて「カードの数字+3」点の肉体ダメージを受ける。

◆描写

キャストたちはクラブの地下室らしき場所に運び込まれた。折よく注入された麻酔毒の効果が薄れ、意識を取り戻す。このまま食料にされるわけにはいかない。抵抗するのだ。

▼セリフ：蜘蛛のアヤカシ

「むっ、毒が切れたようクモね。面倒クモだが、もう一度……」

「こいつら、抵抗しやがるクモ。めんどくせえクモ。俺たちで殺して食っちまおうクモ！」

「クロームジョロウ様には、あとで話を通してあげばいいクモ」

（倒した）「つ、強いクモ……」

◆結末

からくも危機を脱したキャストたち。だが、この化け物どもの巣であるクラブから生きて出るまでは、ほんの少し生きながらえただけに過ぎない。次のシーンへ。

●イベント2：脱出路を探せ！

条件：脱出ポイントが8未満

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

キャストたちがクラブ・アラクニアからの脱出路を探すシーン。脱出イベントを行ない、脱出ポイントを獲得する。このシーンは条件を満たす限り何度でも発生する。

◆アクトルール：脱出イベント

脱出イベントとは、クラブ・アラクニアの内部で遭遇するさまざまな危険や障害だ。これ乗り越えることで、脱出に近づいていく。

シーンプレイヤーは山札からカードを1枚引く。脱出イベント決定表（別項）を参照し、カードの数字に対応した脱出イベントが発生する。イベントの内容に記述された判定などを行なうこと。イベントの内容に記述された判定などを行なうこと。なお同じイベントが2回以上発生した場合、2回目以降は本来のイベントではなく「蜘蛛の結界」となる。

▼脱出ポイント

脱出イベントに成功すると、脱出ポイントを2点獲得する。これは脱出の進行状況を表現する値だ。

失敗した場合、キャストはそれぞれ「山札1枚+現在の脱出ポイント」の肉体ダメージを受ける。加えて脱出ポイントを全員1点獲得する。これはいらぬ消耗を強いられた、ということだ。

脱出ポイントの初期値は0。8以上になると脱出路を発見し、クライマックスフェイズへ移行できる。

▼神業

脱出イベントにおいて何らかの神業を使用した場合、その脱出イベントは成功となる。その際、獲得できる脱出ポイントは2点ではなく3点となる。

◆描写

キャストたちが捕らわれていたのは、蜘蛛の巣まみれの迷宮だった。クラブのバックヤードには考えられないほどの広さだ。この謎めいた閉鎖空間をさまよいながら、脱出路を探すしかない。

◆結末

脱出イベントの処理を終えたら、シーンを終了する。他のイベントシーンの発生条件が満たされているか確認すること。もし満たされていたその場合、そちらのシーンへ移行する。そうでない場合、再度このシーンの発生条件を確認すること。

●イベント3：休息

条件①：脱出ポイントが2以上になる

条件②：脱出ポイントが6以上になる

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

安全な場所を発見し、休息を取るシーン。このシーンは合計2回発生する。

このシーンではキャストはそれぞれ1回、下記のメジャーアクションを行なうことができる。

- ・情報収集（『TNX』p148）
- ・ダメージの治癒（『TNX』p144）
- ・特技や装備の使用
- ・その他、RLが認めた行動

なお購入判定を行なうことはできない。迷宮に閉じ込められた状態では、新たな装備の調達は難しいためだ。

◆描写

蜘蛛の迷宮をさまよううちに辿り着いたのは、どうやら使われていない区画のようだ。蜘蛛の見回りも、しばらく来る気配はない。一休みできそうだ。

◆結末

判定を終えたら、シーンを終了する。

●イベント4：遭遇！

条件：脱出ポイントが4以上になる

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

蜘蛛のアカカシの群れと遭遇し、戦闘になる。カット進行を行なう。

終了条件は敵トループの全滅。蜘蛛トループ15人[プレイヤー人数]グループ。キャストたちのエンゲージから近距離に位置している。

◆描写

出口を探して蜘蛛の迷宮をさまよっていると、蜘蛛のパケモノの団に出くわす。逃げ隠れできそうもない、戦って血路を切り開くのだ。

▼セリフ：蜘蛛のアカカシ

「お疲れさんクモ。あーあ、クモたちも見回りなんかやめて、早くニンゲン食いたいクモ」
「お前たち、ずいぶん腕が少ないクモね（*3）」
「……あつ」

「エサが逃げたクモー！ 殺せクモー！」

（倒した）「クモーッ！？」

◆結末

カット進行を終えたら、シーンを終了する。このシーンの後、脱出イベントの判定の目標値がすべて+2される。

◆脱出イベント一覧

山札を1枚引き、カードの数字に対応した脱出イベントが発生する。イベントの内容に記述された判定などを行なうこと。イベントの内容に記述された判定などを行なうこと。同じイベントが2回以上発生した場合、2回目以降は本来のイベントではなく「蜘蛛の結界」となる。本文中の「プレイヤー人数÷2」は、すべて端数切り上げとする。

2 ・ 3	離散
	混乱の中で、キャストたちは散り散りになってしまう。すぐに再合流しなければ。全員、目標値10の他のキャストの〈コネ〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、脱出イベント成功となる。
4 ・ 5	仲間割れ
	行動方針に関して口論となる。うまく落としどころを見つけなければならない。全員、目標値14の〈交渉〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、脱出イベント成功となる。
6 ・ 7	暗闇の中で
	僅かに照明を頼りに、暗闇の中を進む。全員、目標値14の〈知覚〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、脱出イベント成功となる。暗視機能があるなら達成値+2。
8 ・ 9	蜘蛛の巣渡り
	蜘蛛の糸を編んで作られた立体構造物に迷い込む。身体能力を駆使しなければ進めない。全員、目標値14の〈運動〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、脱出イベント成功となる。
1 ・ J	蜘蛛の群れ
	蜘蛛の怪物の群れが近づいて来る。気づかれなければ、やり過ごすことができる。全員、目標値14の〈隠密〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、脱出イベント成功となる。
Q ・ K	装備の発見
	脱出に役立ちそうな装備を発見する。この脱出イベントは無条件で成功となるが、得られる脱出ポイントは1点だけだ。プレイヤーはそれぞれ山札を1枚引く。引いたカードの数字に対応した装備を手に入れる。得られる装備は以下の通り。
	2・3：アームユニット（『TNX』p241）×4 4・5：ナイトパロン（『TOS』p116）×1 6・7：スイートベアー（『TNX』p233）×2 8・9：ディスインファクター（『TNX』p236）×1 10・J：魔女の薬草（『TNX』p256）×2 Q・K：聖別武器（『TOS』p115）×1 A・Joker：狂醒（『TOS』p138）×1
A ・ Jo	仲間との出会い
	キャストたち以外に捕らわれていた人物をひとり発見し、救助する。この脱出イベントは無条件で成功となるが、得られる脱出ポイントは1点だけだ。プレイヤーは山札を1枚引く。カードの数字に対応した人物が仲間になる。仲間は判定やカット進行には関与せず、指定された神業を1回だけ使用するエキストラとして扱う。神業の使用はプレイヤーに任せられる。仲間は以下の通り。
	スペード：ジャンヌ・デファンス・ヴァイク（『TOS』p32）／《守護神》 クラブ：“機械の見る夢” アルファ＝オメガ（『TNX』p73）／《脳神経》 ハート：“魔女” ナイン（『TNX』p73）／《死の舞踏》 ダイヤ：“火喰い鳥” 小上紫乃（『TNX66』p28）／《とどめの一撃》
解 説 参 照	蜘蛛の結界
	蜘蛛以外を通さない結界を通過する。全員、目標値16の〈社会：アストラル〉判定を行なう。腕が6本以上（もしくは腕と脚が合計8本以上）あるキャストは自動的に成功する。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、脱出イベント成功となる。

●イベント5：最後の扉

条件：脱出ポイントが8以上になる

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

迷宮からの出口となる扉を開けるシーン。扉はキーナンバー(4)つきのロックで閉ざされている。ナンバーは《完全偽装》されている。《真実》や《電腦神》を使用することで、正しいナンバーを導き出すことができる。

扉を破壊して強引に突破することもできる。その場合《万能道具(天罰)》の効果で、破壊したキャストを「完全死亡」させる。これは必要防御系神業の数に含まれていない。

◆描写

出口とおぼしき扉の前まで辿り着いた。だが扉はキーナンバーつきのロックで閉ざされている。ぐずぐずしていると、追手の蜘蛛たちが殺到してくるだろう。

▼セリフ：扉（電子音声）

「キーナンバーを入力してくださいクモ」

「誤った番号を入力したり、この扉を破壊しようとした場合、おしおきだクモ」

(入力した)「キーナンバー照合、確認。ロック解除するクモ」

(破壊した)「通過を許可しないクモ。おしおきだクモ」

▼セリフ：蜘蛛のアヤカシたち

「いたクモー！」

「やつらを逃がすなクモー！」

◆結末

扉が開き、キャストたちは間一髪で出口へと飛び込んでいく。神業の処理を終えたらシーンを終了し、クライマックスフェイズへ移行する。

■情報項目

リサーチフェイズ開始時に調べることができる情報項目は以下のとおり。

全員共通：【クラブ・アラクニア】【クロームジョロウ】【DJタランテラ】

◆クラブ・アラクニア

〈社会：アストラル、ストリート、警察〉

- 10 ストリートの片隅にあるナイトクラブ。酒と音楽とダンスショーを楽しめる、一見何の変哲もないクラブだ。このクラブを訪れた人間が、たびたび行方不明になっている。犯罪の温床となっている可能性が高いが、警察の捜査にも関わらず何の証拠も出ていない。

- 12 その実態は、蜘蛛のアヤカシたちの“狩り場”だ。ナイトクラブを装ってエサである人間をおびき寄せ、食らっている。クラブのバックヤードは蜘蛛のアヤカシたちの巣（【蜘蛛の巣】）である異界に繋がっている。

◆蜘蛛の巣

〈社会：アストラル、ストリート〉

- 13 “クラブ・アラクニア”のバックヤードに繋がっている異空間。蜘蛛のアヤカシたちが、“空間の糸”を編み上げて構築した“巣”だ。〈フォルム⑤：ストラクチャ〉を持つエキストラとして扱う。クグツ=クグツ、クロガネ⑨。
- 15 その存在は《完全偽装》によって外部から秘匿されている。また出口のキーナンバーも《完全偽装》によって隠匿されている。もしキーナンバーを暴かず、強引に出ようとするなら《万能道具(天罰)》を受けることになる。

◆クロームジョロウ

〈社会：アストラル、ストリート〉

- 10 “クラブ・アラクニア”のナンバー1ダンサー。クロームの皮膚に6本腕のセクシーな美女。
- 13 その正体は、絡新婦の化身。“クラブ・アラクニア”に集うの蜘蛛のたちの女王で、“羅生門”の傘下に連なる年経たアヤカシだ。
- 15 ニューロエイジに適應し、最新テクノロジーで自らを強化している。スタイルはカタナ、カゲ、アヤカシ⑨。

◆DJタランテラ

〈社会：アストラル、メディア〉

- 10 “クラブ・アラクニア”の名物DJ。6本腕でミキサーを操作し、フロアを沸かせる。
- 13 その正体はタランチュラの化身であるアヤカシ。スタイルはカブキ⑨、ニューロ、アヤカシ⑨。

(43) すいぶん腕が少ないクモ

「人化」で人間の姿に化けた（オープニングのシーンのように）同胞だと勘違いしているのだ。

なお著者がRLしたアクトで「このトループたちから腕（アームユニット）を奪って変装できないか？」というアイデアが出たことを付記しておく。

(44) キーナンバー

クラブ・アラクニア店内のあちこちには、“大きな蜘蛛とその右上に小さな蜘蛛”のシンボルマークが描かれていた。これは蜘蛛のアヤカシたちの繁栄を祈願するマークだ。蜘蛛は8本脚であるため、数字の8になぞらえられる。つまりマークは“8の8乗”を意味するのだ。8の8乗——すなわち“16777216”がキーナンバーとなる。この内容を、神業で導き出すことになる。

《電腦神》ならハッキングで、《真実》なら“蜘蛛の巣”（キャラクターであるため《真実》の対象となるのだ）から手がかりを導き出す、という演出になるだろう。

■クラブ・アラクニア（蜘蛛の巣）

クグツ=クグツ、クロガネ⑨

▼設定

ストリートのナイトクラブ。営業時間は“夕暮れから夜明けまで”。

その実態は、クロームジョロウとその眷属たちの“巣”だ。何の変哲もない店に偽装し、犠牲者たちが迷い込むのを待っている。“空間の糸を編む”ことで、クラブのバックヤードに広大な閉鎖空間を構築している。その夜に食べきれない犠牲者たちは、この空間で保管される。

〈フォルム⑤：ストラクチャ〉を持つエキストラとして扱う。本シナリオはすべてこの“蜘蛛の巣”の内部で進行している。破壊および殺害することではない。

▼神業

■完全偽装：ナイトクラブに偽装

■完全偽装：キーナンバーを隠匿

□万能道具(天罰)：【イベント5：最後の扉】参照

クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

●クライマックス：クモ女のキック

◆解説

店から出るための最後の障害、クロームジョロウたちとのカット進行を行なう。

近距離にクロームジョロウと蜘蛛トループ15人[プレイヤー人数-1]グループ、近距離の別のエンゲージにD J タランテラ。ゲストを倒すことで勝利となる。

▼プレイヤー人数が少ない場合

プレイヤー人数が3人以下の場合、クロームジョロウのデータから全身義体を削除する。

2人の場合、クロームジョロウとD J タランテラは《霧散》を最後まで残す。使用する際はダメージを治癒し、さらに退場する(逃げる)※5のために用いる。この旨は前もってを必ず伝えこる。プレイヤーが希望するなら、退場せず死ぬまで戦ってもよい。

◆描写

最後の扉を抜け、迷宮空間から脱出したキャストたち。そこは“クラブ・アラクニア”のフロアだった。ダンスミュージックが鳴り響く中、人食いの宴は続いていた。ステージ上のクロームジョロウがキャストたちに向き直る。

▼セリフ：クロームジョロウ

「我が巣を抜け出してくるとは、骨のある人間もいたものよ」

「それほど活きのいい餌なら、我が直々にいただくではないか」

「人間の言葉で言えばテンションアゲ↑アゲ↑、略してテンアゲというやつよ。もっと我を楽しませよ！」
(倒した)「人間ごときに、この我が……」

▼セリフ：D J タランテラ

「Hey everybody, Put your hands up !」

「俺の自慢のM I Xで、踊り狂って死ね !」

(倒した)「俺はD Jだ、最後まで曲は止めないぜ……」

▼セリフ：蜘蛛のアヤカシ

「やっちまうクモっ !」

(倒した)「やられたクモ……」

◆結末

すべての障害を排除したキャストたちは、クラブを後にする。エンディングフェイズへ移行する。

■エンディングフェイズ

●夜明け

共同のエンディングとなる。キャストたちが店を出ると、ちょうど朝日が昇り始める。長い長い一夜が終わったのだ。

“クラブ・アラクニア”のあった場所は、いつの間にか廃墟となり果てている。もう何年も使われていなかったようにしか見えず、蜘蛛のパケモノの痕跡は何も見つからない。すべては幻だったのか——だが、生きてこの店を出られなかった犠牲者たちが存在することは、厳然たる現実だ。真実はキャストたちと、蜘蛛だけが知っている。

(※5) 逃げる

クロームジョロウたちを逃がしても、「クラブから脱出する」というシナリオの目的は達成される。アクト終了後、どこかの闇の中でクラブは再建されるだろうが、それはまた別の物語だ。



RLガイド

本シナリオは「人食いのアヤカシの巣から脱出する」というだけの、極めてシンプルな内容だ。あまり迷うことはないと思うので、気負わず気楽に楽しんでほしい。

◆ランダムイベント

本シナリオの主要なギミックとなるのが、ランダムイベント(脱出イベント)だ。ランダムイベントの内容は最小限の記述となっている。RLはプレイヤーと協力し、どのようなイベントなのかイメージを膨らませて描写・演出するとよいだろう。著者がRLをしたあるアクトでは、「仲間割れ」のイベントが出た際「捕らわれた一般人を発見し、見捨てるか助けるかで口論になるのはどうか」という提案を行ったプレイヤーがいた。それぞれのキャストのスタイルを表現することができ、印象深いイベントとなった。

逆に、細かく描写する必要性を感じなかったため、判定のみのシーンとして軽く流したイベントもあった。RLは膨らませられるシーンとそうでないシーンを見極め、メリハリをつけて演出するとよいだろう。

▼山札

山札を使う関係上、手札や捨て札の兼ね合いで「絶対に発生しないイベント」が出る可能性がある。イベントの決定でAやジョーカーが出た場合、プレイヤーがっかりすることもあるだろう(そのためイベントの内容は、プレイヤーの利益になるものになっているが)定期的に捨て札を山札に戻し、シャッフルするとよい。

クロームジョロウ

カタナ、カゲ、アヤカシ◎●

▼設定

「ほほ、電脳世紀とはよき時代よな」

“クラブ・アラクニア”のナンバー1ダンサー。クロームの皮膚に6本腕のセクシーな美女。その正体は、年経た格好のアカカシ。クラブに集う蜘蛛のアカカシたちのリーダーでもある。ニューロエイジに適応し、最新の武器やサイバーウェアで自らを強化している。それらは“羅生門”（TOS）p25）の傘下に入ることと提供されたものだ。

人間のことを食料としが思っていない、傲慢で典型的な悪のアカカシ。

▼神業

☐ 死の舞踏 ☐ 不可知 ☐ 霧散

▼能力値 / 制御値

♠理性：5 / 13(12) ♣感情：1 / 14(13)
♥生命：8 / 11(10) ♦外界：8 / 10(9)

▼戦闘データ

[CS] 7 [AR] 1

[防御力] S:2 / P:3 / I:3

▼一般技能

4♠♣♥♦ 芸術：ダンス
3♠♣♥♦ 白兵
1♠♣♥♦ コネ：酒呑童子

▼スタイル技能

2♠♣♥♦ 血脈①：獣の一族 (TOS80)
2♠♣♥♦ 人化 (TOS77)
1♠♣♥♦ 二刀流 (TNX205)

▼アウツフィット

・シャドウソード×6.....電：15 / 隠：14 (TNX234)
攻：S+7、受：1、射程：至近。腕に仕込むサイバーソード。
・VEN3×6.....電：- / 隠：15 (TNX237)
[BS：邪毒3] を与える毒。シャドウソードに装備。
・メタルアーマー.....電：13 / 隠：- (TNX239)
クロームシルバーの皮膚装甲。
・全身義体.....電：21 / 隠：15 (TNX241)
オートアクションで使用、肉体ダメージひとつを打ち消す。
・アームユニット×4.....電：13 / 隠：- (TNX241)

▼戦闘プラン

・メインプロセス：最初のマイナーアクションで〈血脈①：獣の一族〉の魔性を使用。メジャーアクションでは〈白兵〉〈芸術：ダンス〉で攻撃。攻撃力は「S+18」,[BS：邪毒(3)]を与える。
・ダメージを受けた〈血脈①：獣の一族〉で打ち消す（[BS：恐怖]を受ける）〈獣の一族〉で打ち消せないダメージは、1回だけ全身義体の効果で打ち消す。
・神業：《霧散》については本文を参照のこと。

DJタランテラ

カブキ◎、ニューロ、アヤカシ●

▼設定

「俺の自慢のMIXで、踊り狂って死ぬ！」

“クラブ・アラクニア”の名物DJ。6本の腕でミキサーを華麗に操作し、フロアを熱狂させる。その腕前は「踊りたくなくても踊らされる」と称されるほど。正体は「その毒を受けると踊り続けなければ死ぬ」という、伝説のタランチュラの化生。クロームジョロウの遠縁にあたる。戦闘では同胞が最高にアガる曲を流し、支援する。

▼神業

☐ チャイ ☐ 電脳神 ☐ 霧散

▼能力値 / 制御値

♠理性：3 / 13 ♣感情：7 / 15
♥生命：5 / 7 ♦外界：7 / 13

▼戦闘データ

[CS] 10 [AR] 1

[防御力] S:0 / P:0 / I:0

▼一般技能

3♠♣♥♦ 芸術：DJ
2♠♣♥♦ 電脳
2♠♣♥♦ 心理

▼スタイル技能

1♠♣♥♦ 血脈⑨：化生一族 (TOS82)
2♠♣♥♦ 人化 (TOS77)
2♠♣♥♦ マエストロ (TNX180)
2♠♣♥♦ オンステージ (TNX225)
2♠♣♥♦ SPAM (TNX224)

▼アウツフィット

・ピアノフォルテ.....電：22 / 隠：13 (TOS122)
ARのDJブースを展開するタブ。
・電子蛇蝎.....電：18 / 隠：15 (TOS123)
精神ダメージを与えたら[BS：邪毒(3)]を与える。
・DFオウガ.....電：14 / 隠：13 (TNX245)
精神ダメージを2点軽減。
・アームユニット×4.....電：13 / 隠：- (TNX241)

▼戦闘プラン

・セットアップ：〈芸術：DJ〉〈オンステージ〉を使用。クロームジョロウとトループのメジャーアクションの達成値に+4する。[AR]を消費する。
・クロームジョロウが倒れた：セットアップで〈オンステージ〉を使用しない。メインプロセスで〈心理〉〈芸術：DJ〉〈SPAM〉による精神攻撃を行なう。達成値+2、ダメージ+4、加えて[BS：邪毒(3)]を与える。
・神業：すべて防御に使用する。なお《霧散》は本文を参照。

蜘蛛トループ

アヤカシ3レベルトループ

▼設定

「クモーッ！」

クラブに集う蜘蛛のアカカシ。女王であるジョロウに倣い、ニューロエイジの技術で自らを強化している。

▼能力値 / 制御値

♠理性：3 / 8 ♣感情：4 / 8
♥生命：6 / 5 ♦外界：6 / 7

▼戦闘データ

[CS] 3 [AR] 1

[防御力] S:0 / P:0 / I:0

▼一般技能

2♠♣♥♦ 白兵

▼スタイル技能

1♠♣♥♦ 人化 (TOS77)
2♠♣♥♦ 血脈①：獣の一族 (TOS80)

▼アウツフィット

・ナーゲル×6.....電：18 / 隠：5 (TNX234)
攻：S+6、受：3、射程：至近。戦闘用サイバークロー。
・VEN3×6.....電：- / 隠：15 (TNX237)
[BS：邪毒3] を与える毒。ナーゲルに装備。
・アームユニット×4.....電：13 / 隠：- (TNX241)

▼戦闘プラン

・メインプロセス：マイナーアクションで〈血脈①：獣の一族〉の魔性を使用。メジャーアクションでは〈白兵〉で攻撃。ダメージ+4、さらに[BS：邪毒(3)]を与える。まだ[BS：邪毒]を受けていないキャストを優先的に攻撃する。

ロック・ユー!

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

2～4人

▼想定プレイ時間

3時間

▼シナリオタグ

バンド、青春、ランダムシナリオ

●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

0～40点

▼使用サブリメント

[TOS] [CTL]

■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と。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

「バンドメンバー募集、当方……」

募集告知に釣られて集まったバンドマンたち。

目指すは新人バンドの登竜門。

アサクサ六区フェスのルーキーステージ。

だが、その前途にはいくつもの試練が立ちはだかる。

バンド内三角関係!?

音楽性の違いによる解散の危機!?

そしてバグラーレコードの卑劣な罠!

果たして彼らは、栄光を掴むことができるのか。

それは青春の物語。

トーキョーNOVA THE ACCELERATION

『ロック・ユー!』

かくて運命のバンドが結成された。

■キャスト作成

ブレイクシート（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

以下のサンプルキャラクター（*2）を使用する。数字の少ないものから優先して使用すること（例：プレイヤー2人でクイックスタートで作成するなら、地上の天使と現代の騎士を使用する）

『キャスト①』：地上の天使（『BTD』p59）

『キャスト②』：現代の騎士（『TNX』p90）

『キャスト③』：任侠剣士（『TNX』p96）

『キャスト④』：ニューロキッズ（『TNX』p98）

●自動取得技能・装備

キャスト全員の担当パートを決定する。それぞれのキャストはパートに対応した技能を1レベル取得する（すでに同じ技能を取得していた場合、1レベル成長させる） スートを決めること。

- ・ボーカル：〈芸術：歌唱〉
- ・ギター：〈芸術：ギター演奏〉
- ・ベース：〈芸術：ベース演奏〉
- ・ドラム：〈芸術：ドラム演奏〉
- ・キーボード：〈芸術：キーボード演奏〉

加えて、必要なら楽器（『TNX』p253）をひとつ取得できる。これらの取得に経験点は必要ない。本アクトの間のみ取得する。

キャストだけですべてのパートを確保する必要はない。同じパートが複数人いてもよい。足りないパートがある場合、ゲスト（カレン・スカーレット）が任意のパートをひとつ受け持つ。必要ならバンドロイド（『TOS』p141）を任意の数、本アクトの間のみ取得できる。これも経験点は必要ない。

●必要な神業

即死系神業による死亡を防ぐために、2個以上（プレイヤー人数が2人なら1個）の防御系神業が必要だ。また、『チャイ』が必要になるシチュエーションがある。

●必要な技能

情報収集で主に使用する技能は〈社会：メディア〉〈社会：ストリート〉などである。

●アサクサ六区フェスとは？

アサクサ六区（『TNX』p44）で行われるフェス。NOVA最大のロックの祭典だ。フェス期間中はあちこちに特設ステージが設けられ、世界中から集まったロッカーたちがライブを行なう。中でも“ルーキーステージ”は選考を通過したアマチュアが演奏するためのステージだ。このステージで演奏することは、新人ロッカーの目標であり、最大の名誉となっている。

■キャスト間コネクション

テーブルの時計まわり順に、隣のキャストの〈コネ〉を取得する。

（*1）推奨スタイル：なし

キャストは全員バンドマンとなるが、必ずしもカブキのスタイルを持っている必要はない。音楽やるならカブキは必須だろうって？ そんな思い込みはくそ食らえだ。既成概念を叩き壊すのがロックだ！

とは言い、一人はカブキがいた方がいいぞ。

（*2）サンプルキャラクター

『BTD』掲載のサンプルキャラクターのデータは『TNX』公式サイトにてDLできる。『BTD』自体は使用サブリメントに含めていない。なお地上の天使は、Neuro / Crowd オリジナル・クイックスタート（<http://dappleox.web.fc2.com/nova/NeuroCrowd/>）の路上の歌姫に変更してもよい。

アクトハンドアウト

各キャストには下記の設定が推奨・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。

全員：バンドマンである

共通ハンドアウト

SCENARIO HANDOUT

コネ：カレン・スカーレット

推奨スート：感情

「メンバー募集、当方……」そんな、ごくあり触れたバンドメンバーの募集告知。キミたちはそれに応じたバンドマンだ。募集をかけたカレンは、新人バンドの登竜門であるアサクサ六区フェスに出たいという。キミたちはその話に乗ることにした。こうして、後に伝説となるバンドが結成された。

※推奨スタイル：なし（*1）

【PS：カレンとともにバンド活動をする】

RL用テキスト

TXT 4 RULER

■ストーリー

アマチュアロッカーのカレンは、新人バンドの登竜門であるアサクサ六区フェスのルーキーステージ出場を目標にバンドメンバーを募集する。この募集に集まったのはキャストたち。カレンとキャストたちは、様々な試練を乗り越えて、実績を作り、フェス出場を目指す。

だが、自分たちの新人をルーキーステージで華々しくデビューさせたいバグラーレコード (※3) に目を付

けられる。彼らの魔手がバンドに迫る。また、カレン自身にも秘密があった。

このアクトは、カレンとともにフェスでのライブを成功させることで終了となる。

■クライマックスへの条件

ルーキーステージ最終選考を突破することで、クライマックスフェイズへ移行する。

(※3) バグラーレコード

北米系の悪徳音楽企業。暴力や脅迫、買収などのごり押しで、世界的企業に急成長した。詳細は『BTD』p23に記述があるが、『BTD』がなくてもこの程度の認識でプレイ可能だ。

オープニングフェイズ

OPENING PHASE

●オープニング1：カインド・オブ・マジック

シーンプレイヤー：ルーラーシーン

登場：キャスト登場不可

◆解説

カレンが六区フェスに憧れ、バンドメンバーを募集するシーン。

◆描写1

NOVAのアサクサ六区で行なわれるフェス。その華やかなステージで演奏するバンド。オーディエンスが歓声を上げる。魔法のような熱狂がステージを包んでいた。その片隅で、一人の少女が感動に震えていた。

▼セリフ：少女（カレン・スカーレット）

「……すごい！」「私も、立ちたい。あのステージに！」

◆描写2

数日後。少女はSNSにメンバー募集の告知を出す。

▼セリフ：メンバー募集の告知

「バンドメンバー募集、当方……」

「目標はアサクサ六区フェスのルーキーステージ出場！」

◆結末

ごくありふれた募集告知。それが伝説の始まりだった。次のシーンへ。

●オープニング2：バンド結成！

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

カレンが集めたメンバーが一同に会し、バンドが結成されるシーン。カレンからバンド参加の動機を問わ

れる。思いつかない場合、バンド参加動機決定表（別項）をDOCすること。

また、バンド名も決定すること。思いつかない場合、『Neuro / Crowds（ニューロな仲間たち）』とする。決まったバンド名は、このシーン以降『バンド名』と表記する。

◆描写

場末の喫茶店で、バンドメンバーの顔合わせが行われる。

▼セリフ：カレン・スカーレット

「えーっと、言い出しつべのカレン・スカーレットです。パートは（キャストの担当外）です」

「私、どうしてもアサクサ六区フェスのルーキーステージに立ちたいんだ」

「新人ロッカーの登竜門。何の実績もない私が目指せる、一番大きなステージ。あそこで演奏できたら、きっと素敵だろうなって」

「みんなのことはまだよく知らないけど、これからいいバンドに育てていこうよ！」

「みんなの名前と、パートを教えて。それと、どうしてこの募集に乗ってくれたのかとか」（自己紹介を促す）

「ありがとう。それじゃあ、一番大事なことを決めようか。バンド名は何にしよう？」

「『バンド名』……いいね、すごくいい。インスピレーションが湧いて来たよ！」

◆結末

こうして、運命のバンドが結成された。次のシーンへ。



バンド参加動機決定表 (DOC)

山札からカードを1枚引くこと。カードの数字を参照し、“バンドに参加する動機”を決定する。項目は選んでもよい (DOC)

2・3・4：モチ

モチたい。バンドマンはモチる。だからバンドやる。他に理由はいらなかった。

5：コネの紹介

取得している任意の〈コネ〉をひとつ選ぶ。キミは選んだ〈コネ〉から、カレンを紹介された。〈コネ〉の顔を立てて、しばらく付き合ってたことにした。

6：憧れ

キミも前回のアサクサ六区フェスのステージを見た。そして、自分もあのステージで演奏したいと思った。あの募集告知から、キミは自分と同じ気持ちを感じ取った。

7：喧嘩別れ

キミは前のバンドで、音楽性の違いから他のメンバーと対立し、大喧嘩の末に脱退した。そこをカレンに請われ、参加することになった。

8：暇つぶし

とにかく退屈していた。日常に刺激が欲しかった。この倦怠を晴らせるものなら、何でも構わなかった。募集を見たのは、そんなときだった。

9：無関心

どのバンドでも構わなかった。メンバーが誰で、ステージがどこだとか、キミには関係ない。キミは自分が音楽をやれるのなら、それで十分だった。

10：付き添い

他のキャストからひとり選ぶこと。キミはそのキャストの付き添いで参加することにした。ヤツがやるのならキミもやる。それだけだ。

J：完全燃焼

キミは音楽の道に挫折した。だが、まだ胸の奥には音楽への情熱が燃えている。こいつを完全燃焼させてやりたい。そうやって初めて、本当に別の道へ進めるのだ。

Q：一目惚れ

キミは街で偶然出会ったカレンに恋してしまった。彼女がバンドをやるのなら、メンバーになれば傍にいられる。不純な動機だって？ いいや、純愛さ。

K：プロ志望

キミはプロを目指している。アサクサ六区フェスのルーキーステージで演奏すれば、きっとスカウトの目に止まる。プロへの道が開けるだろう。

A：運命

カレンの募集に運命を感じた。うまく言葉にできないが、とにかくそうなのだ。

Joker：十字路の悪魔

キミが深夜の十字路で演奏していると、悪魔が現れた。悪魔は、キミにこの募集に応じるよう助言した。キミは悪魔の助言に従うことにした。

ー：任意

リサーチフェイズ

RESEARCH PHASE

●イベント1：音合わせ

条件：リサーチフェイズ最初のシーン

登場：キャスト全員登場

◆解説

アサクサ六区フェスへ出る方法を説明するシーン。その後、キャスト全員で〈芸術〉判定を行なう。目標値は1 2。判定の成否には特に意味はない。失敗して、不要な手札を交換するとよいだろう。

◆描写

かくして結成された『バンド名』。スタジオを借りて、初めての音合わせが行われる。

▼セリフ：カレン・スカーレット

「アサクサ六区フェスのルークステージに上がるには、バンドの技量や実績で選考されない」と

「たくさん練習して、ライブして実績作って、選考を勝ち抜こう！」

「まずは音合わせからだね。それじゃ、3・2・1！」
(キャスト全員が判定に成功した)

「すごい！ 最初からこんなに息がぴったりなんて。これなら行けるよ！」

(1人以上～全員未満のキャスト判定に成功した)

「いいね！ でも、もっと上を目指せるはず。みんなでがんばろう！」

(キャスト全員が判定に失敗した)

「あはは……よーし！ ここまでバラバラだと、逆に燃えてきたよ！」

◆結末

ここから本格的なバンド活動が始まる。[SPS：アサクサ六区フェスに出場する(3点)]を得る。次のシーンへ。

●イベント2：バンカツ(バンド活動)

条件：バンドポイントが8未満

登場：キャスト全員登場

◆解説

キャストたちがバンドとして活動するシーン。バンドイベントを行ない、バンドポイントを獲得する。このシーンは条件を満たす限り何度でも発生する。

◆アクトルール：バンドイベント(*4)

バンドイベントとは、バンド活動で遭遇するさまざまな事件や障害だ。これを乗り越えることで、バンドメンバーの絆を深め、技術を向上させ、実績を作っていく。

シーンプレイヤーは山札からカードを1枚引く。バンドイベント決定表(別項)を参照し、カードの数字に対応したバンドイベントが発生する。イベントの内

容に記述された判定などを行なうこと。なお「ストリートライブ」「メロディ登場」以外のイベントが複数回発生した場合「ストリートライブ」に変更される。

▼バンドポイント

バンドイベントに成功すると、バンドポイント(以下BP)を2点獲得する。

失敗した場合、キャストはそれぞれ[山札1枚+現在のBP]の精神ダメージを受ける。加えてBPを1点獲得する。なお、このダメージによって戦闘不能ダメージを受けた場合、「脱退」となる。

BPはバンドの結束や技量、実績を表現する値だ。これを高めることでアサクサ六区フェスの出場権を得ることができる。BPの初期値は0。4以上になると一次選考を突破。8以上で二次選考を突破し、最終選考であるオーディションに参加できる。

▼脱退

「脱退」は精神ダメージの一種だ。バンドを続ける気力がなくなり、クライマックスフェイズに登場できなくなる。ダメージを治療することで復帰できる。

▼神業

バンドイベントにおいて何らかの神業を使用した場合、そのバンドイベントは成功となる。その際、獲得できるBPは2点ではなく3点となる。

◆描写

アサクサ六区フェス出場を目指して、バンド活動が始まった。さまざまな問題を乗り越えて、バンドとして結束し、技量を高め、実績を作っていくのだ。

◆結末

バンドイベントの処理を終えたら、シーンを終了する。他のイベントシーンの発生条件が満たされているか確認すること。もし満たされていたその場合、そちらのシーンへ移行する。そうでない場合、再度このシーンの発生条件を確認すること。

(*4) バンドイベント

イベントの内容によっては「仲間割ればかりで練習もライブもしていないのに、なぜか実績が積みあがっていく」ような、シュールなことも起こるだろう。これはイベントとして描かれていないだけで、実際にはちゃんと練習やライブを行なっているのだ。イベントをうまく処理することで、練習などの時間を確保し、実績を重ねることができたと解釈するとよい。

No Image

■カレン・スカーレット
エキストラ

▼設定

「体が動く間に、やりたいことをやっておきたい。私にとって、それがバンドなんだ。後悔したくないんだ」

駆け出しのロッカーガール。前回のアサクサ六区フェスをきっかけに、自分もルークステージに立ちたいという憧れを抱き、バンドを結成した。

生来の難病を抱えている。今のところ(このアクトの間は)日常生活や演奏活動への支障はない。六区フェス終了後は軌道の医療クリニックへ上がって手術を受け、療養生活に入ることになっている。

◆バンドイベント決定表

山札からカードを1枚引き、カードの数字に対応したバンドイベントが発生する。イベントの内容に記述された判定などを行なうこと。なお「ストリートライブ」「メロディ登場」以外のバンドイベントが複数回発生した場合「ストリートライブ」に変更される。本文中の「プレイヤー人数÷2」は、すべて端数切り上げとする。

	音楽性の違い
2	音楽性の違いで口論となる。うまく落としどころを見つけなければ、バンドは空中分解してしまうだろう。全員、目標値14の〈交渉〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。
3	バンド内三角関係 バンド内で三角関係が成立してしまう。気まずくて練習もできない。それとなく根回しすることで、フェス終了まで問題を棚上げできる。全員、目標値14の〈他のキャストの〉〈コネ〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。なお、三角関係それ自体は解決できない。
4	仲間割れ メンバー同士で殴り合いのケンカになる。原因とかは好きに決めろ。全員、目標値14の〈白兵〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。成功すると、バンドの絆が深まる。何でそうなるのかって？ 時には暴力でしか解りあえないこともある。
5	メンバーの逮捕 メンバーが逮捕された。誰が何の罪状でとか、冤罪なのか本当にやったのかとかは好きにせよ。ともあれ、保釈金を積んで留置所から出さないと、練習が進まない。そっちの方が問題だ。[プレイヤー人数×2]点の報酬点を支払うことで、イベント成功となる。なお無罪でも、保釈金はアクト中は戻ってこない。
6	メンバーの失踪 メンバーが失踪した。誰か、なぜ失踪したのかは好きに決めろ。自分探しか、いいんじゃないかな。とにかく探して連れ戻さなければ、練習ができない。全員、目標値14の〈知覚〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。
7	メンバーの死 メンバーのひとりが死にかける。ドラッグの過剰投与で、前の恋人に撃たれた、など経緯は好きに決めろ。応急処置をしなければ、そいつは死ぬ。全員、目標値14の〈医療〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。イベント失敗の場合、任意のキャスト1人が「完全死亡」する。
8	繁忙期 メンバーそれぞれの本業（仕事や学業）が忙しくなる。バンドの練習のために少しでも時間を取れるよう、根回しする必要がある。全員、目標値14の〈信用〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。
9	広報活動 バンドのことを知らなければ話にならない。PV動画を作る、音源を配信する、ライブで集客するなどの広報活動を行なう。全員、目標値16の〈社会：メディア〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。
10	猛練習 とにかく練習を重ねる。全員、目標値12の〈芸術〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。
J Q K	ストリートライブ 場数を踏むことでバンドのレベルアップをはかる。ストリートライブで武者修行だ。全員、目標値18の〈芸術〉判定を行なう。[プレイヤー人数÷2]人以上が成功することで、イベント成功となる。成功・失敗に関わらず、全員、取得している〈芸術〉をアクト終了まで1レベル上昇させる。スートを選ぶこと。
A Jo	メロディ登場 メロディ（ITNX p.72）が訪ねてくる。キャストたちの演奏を気に入って会いに来たのだ。メロディは《ファイト！》を使用し、激励する。どのキャストのどの神業に使用するかは、好きに決めろ。2回目以降はメンバーそれぞれに助言を与える。全員、取得している〈芸術〉をアクト終了まで1レベル上昇させる。スートを選ぶこと。このイベントは無条件で成功となるが、得られるBPは1点だけだ。

●イベント3：休息

条件①：BPが2以上になる

条件②：BPが6以上になる

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

バンド活動の合間で、休息を取るシーン。このシーンは合計2回発生する。このシーンではキャストはそれぞれ1回、メジャーアクションで情報収集や購入判定などを行なうことができる。

◆描写

バンド活動がひと段落し、休息を取るようになった。

▼セリフ：カレン・スカーレット

「ふー、ちょっと休憩！」

「たまには息抜きも必要だよね」

◆結末

判定を終えたら、シーンを終了する。

●イベント4：ドント・ストップ・ミー・ナウ

条件：BPが4以上になる

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

キャストたちのバンドは、六区フェスのルーキーステージの一次選考を突破する。その直後、カレンが倒れる。カレンから事情の説明を受ける。

◆描写1

バンド活動も軌道に乗って来た頃。カレンがアサクサ六区フェスの一次選考を突破したことを報せにきた。だが、喜びもつかの間。突然、彼女は倒れてしまう。

▼セリフ：カレン・スカーレット

「みんなー！ 六区フェスの一次選考に通ったよ！」

「嬉しい……ほんと、みんなのおかげだよ。おかしいな、ドキドキが止まらないよ。こんなの、ただの通過点なのに……」

「あれ、ほんとおかしいな。頭もくらくらしてきたよ……（倒れる）」

◆描写2

病室のベッドに横たわるカレン。彼女の口から事情が語られる。

▼セリフ：カレン・スカーレット

「びっくりさせちゃったね。私、病気なんだ（*6）」

「黙ってごめん。迷惑かけるつもりはなかったんだ。嬉しくて薬を飲むの忘れちゃった」

「今はまだ薬で抑えられるけど、そのうち日常生活にも支障が出るって」

「もう少ししたら、本格的な治療と手術で、軌道の医

療コロニーに上がるんだ。でも、それでも治るか解らない。手術に失敗する可能性もあるし……」

「その前に、やりたいことをやっておきたい。私にとって、それがバンドなんだ。後悔したくないんだよ」

「……お願い、みんな。私をあのステージへ連れて行って」

「ありがとう。最高のメンバーだよ！」

◆結末

会話を終えたら、シーンを終了する。

●イベント5：シアー・ハート・アタック

条件：[●イベント4]の次のシーン

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

リッチー・“アックス”・ベックマンの襲撃を受ける。これは一次選考を突破したキャストたちのバンドに対する、バグラーレコードの妨害だ。

ベックマンとのカット進行となる。ベックマンはキャストたちを侮っており、このカット進行では神業を使用しない。シーン終了時に《黄泉還り》で復活する。

◆描写

カレンの病院の帰り道、キャストたちの前に謎のギタリストが立ちちはだかる。ギタリストは超絶テクのギターリフを見せつけると、獷猛な笑みを浮かべる。

▼セリフ：謎のギタリスト（リッチー・ベックマン）

「—————！（超絶テクのギターリフ）」

「俺は、ベックマン。リッチー・“アックス”・ベックマン」

「『バンド名』、一次選考突破だつてなァ。おめでとうよ」

「だが残念だったなァ。メンバー再起不能により辞退、つてことになるからなァ！」（襲いかかる）

「てめえらを潰せば、金がもらえるのよ。ま、それだけじゃないがね」

「てめえらの音^{サウンド}なァ、甘っちょろくて虫唾が走るんだよ。潰れちまいな！」

（倒した）「クッ、やるじゃねエガ……」

◆結末

謎のギタリストを倒したら、シーン終了となる。

【リッチー・“アックス”・ベックマン】がリサーチ可能となる。

（*6）カレンの病気

病気の詳細は設定していない。ただ六区フェスまでの間、病状が悪化してバンド活動に支障が出る、ということはない。

●イベント6：プレイ・ザ・ゲーム

条件：BPが8以上になる

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

二次選考を突破し、最終選考であるオーディションを受けるシーン。だが、バグラーレコードのマティアス・ロックアイスの妨害を受ける。ロックアイスの《買収》により、失格になってしまう。これを《チャイ》する(6)ことで、最終選考を突破し、ルーキーステージに立つことができる。

◆描写1

二次選考も突破したキャストたちは、最終選考であるオーディション会場に呼ばれる。だが、いざオーディションのステージで演奏を始めようとしたその時、思わぬ横槍が入る。スーツ姿の悪戯なエグゼク

▼セリフ：カレン・スカーレット

「いよいよ最終選考だね。ここまで来たら絶対、ルーキーステージに立とう！」

「そんな、オーディションを受けられないって……説明してください！」

▼セリフ：マティアス・ロックアイス

「待たまえ、『バンド名』の諸君。フェス実行委員のマティアス・ロックアイスだ」

「オーディションを受けることは許さない。キミたちはルーキーステージに相応しくない。失格だ。諦めて帰りなさい」

「詳細を説明する義務はない。そうですね、審査員の皆さん」《買収》を使用、ニヤリと笑う

▼セリフ：審査員たち

「う、うむ……バグラーレコードの方がそう言うのなら……」

◆描写②(《チャイ》を使用した)

起死回生の機転が成功し、『バンド名』のオーディションが始まった！

▼セリフ：審査員たち

「どれだけ金を積まれても、やはり音楽に嘘はつけない」

「彼らをステージに上げないなんて、六区フェスの大きな損失だ」

「『バンド名』、最終選考合格だ！」

▼セリフ：マティアス・ロックアイス

「クッ……このままでは済まさんよ」

▼セリフ：カレン・スカーレット

「やった、やったよー！ みんなのおかげだよ！」

◆結末

オーディションを突破したら、[SPS：最高の演奏をする(2点)]を得る。また、[最高の演奏]をリサーチ可能になる。シーン終了となる。

●イベント7：ストーン・コールド・クレイジー

条件：[●イベント6]の次のシーン

シーンプレイヤー：ルーラーシーン

◆解説

バグラーレコードの陰謀を描くルーラーシーン。

◆描写

バグラーレコードのオフィス。オーディション会場から戻ったマティアス・ロックアイスは、無然としてデスクにつく。その傍らにはギターを持った男、リッチー・“アックス”・ベックマン。

▼セリフ：マティアス・ロックアイス

「『バンド名』め。余計な仕事を増やしてくれる」

「超新星のような新人バンドが、華々しくルーキーステージで目立つ。その直後に、我が社との契約を発表する。最高のプロモーション計画が、『バンド名』のせいでインパクトが薄れてしまう」

「引き立て役になってくれるならいい。だが、我が社のバンドより目立つのは困る」

「というわけだ“アックス”。今度はしくじるな」

▼セリフ：リッチー・ベックマン

「OK、パス。次こそ奴らに、ロックの現実を教えてやるぜ」

◆結末

描写を終えたらシーン終了。クライマックスへ。

ニューロエイジのバンドナンバー

キャストたちのバンドは、どんな曲を演奏するのか？これを即興でイメージすることは大変だろう。ここでは、本アクトにおける“ニューロエイジのスタンダードなバンドナンバー”を挙げる。

- **baby don't C'lie**
限られた命を精一杯に生きる少女をテーマとした、生命感溢れるパンクロック。歌詞のニュアンスや曲名の綴りが微妙に異なるバージョンが複数存在する。
- **a Copper a Dozen Story**
しっとりとしたロックバラード。ストリートの殺伐とした日常と、その中に隠れた良心や人間性を歌い上げる。同名の映画の主題歌として脚光を浴びた。
- **暗黒街の夜明け (Daybreak)**
うらぶれたストリートから成り上がろうとする、若者たちの夢と野心を描くハードロックナンバー。北米ニュー・フォートで特にヒットした。
- **イナガキフォンの王子様**
イナガキフォンを愛用する野暮ったい年下の男の子とのロマンスを歌う、甘めのアイドルソング。売り出し中のアイドル・シュシはこの曲でブレイクした。バンドアレンジ版はガールズバンドの演奏曲の定番だ。
- **弾丸のサンタクロース**
ハイテンポでゴキゲンなクリスマスナンバー。クリスマスでは、この曲を流しながら事故る自称サンタクロースが後を絶たない。バンドアレンジ版はクリスマスでなくてもよく歌われる。
- **ヌーディストの呼び声**
邪神ヌーディストに捧げる血の讃美歌というコンセプトのヘヴィメタルナンバー。この曲を聞くと、なぜか無性に服を脱ぎたくなるという。大衆洗脳兵器認定されており、公共の場での演奏は国際法で禁じられている。

■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：ルーキーステージ

◆ルーキーステージ

〈社会：メディア、ストリート〉

- 10 ルーキーステージに立つには、実績による一次・二次選考を通過し、最終選考のオーディションを突破しなければならない。
- 12 【バーグラレコード】が自分たちの新人にハクをつけるために、このルーキーステージを利用しようとしている。
- 14 選考に残りそうな有力候補のバンドが、【ギターを持った荒事屋】の襲撃を受け、次々に辞退している。

◆バーグラレコード

〈社会：メディア、企業〉

- 10 北米系の悪徳音楽企業。犯罪まがい（あるいは犯罪そのもの）の手法で利益を上げている。
- 12 六区フェスにも出資しており、ルーキーステージの選考審査にも影響力を持っている。六区フェス実行委員会に【マティアス・ギルダー・ロックアイス】を送り込んでいる。

◆マティアス・“ギルダー”・ロックアイス

〈社会：メディア、企業〉

- 10 バーグラレコードのエグゼク。新人発掘に定評がある。
- 13 無名の新人を強引な手法でデビューさせて売り込み、商品として搾れるだけ搾り取って捨てるビジネスモデルで知られる。「本物より鍍金した偽物の方が売やすい」と広告しており、ついたあだ名は“鍍金屋”。
- 16 スタイルはエグゼク◎●、レッガー、トーキー。子飼いの部下に【リッチー・“アックス”・ベックマン】という荒事屋がいる。
- 18 （プレイヤー人数が2人の場合、この情報は使用しない）神業変更技能（記録者）を持つ。

◆ギターを持った荒事屋

〈社会：ストリート、警察〉

- 12 【リッチー・“アックス”・ベックマン】というストリートの荒事屋だ。どこかの企業に雇われて動いている。

◆リッチー・“アックス”・ベックマン

〈社会：ストリート、警察〉

- 15 ストリートの荒事屋。才能あるギタリストだっ

たが、生来の暴力衝動を抑えきれず暴行殺人を繰り返し、表舞台を追われた。得物は戦闘用に改造されたギター。現在は【マティアス・“ギルダー”・ロックアイス】の子飼いい。

- 18 スタイルはカブキ◎、カタナ●、チャクラ。

◆最高の演奏

〈芸術〉〈社会：メディア〉

- 12 ルーキーステージで〈芸術〉目標値21の判定に成功するか、任意の神業を1回使用する。これをキャスト全員が達成させることで、最高の演奏が実現する。



RLガイド

本シナリオは「キャストたちがバンドを組んで大舞台でライブを行なう」というだけの、シンプルな内容だ。音楽関係の知識がなくても楽しめるように作っている。気負わず気楽に楽しんでもらいたい。

参考資料としては『リンダ リンダ リンダ』（映画）や『BanG Dream!』（アニメほか）などのバンドものの諸作品が挙げられる。

◆ランダムイベント

本シナリオの主要なギミックとなるのが、ランダムイベント（バンドイベント）だ。ここを盛り上げることで、アクトはより楽しいものとなる。そのためのTIPSを紹介する。

▼イベントを膨らませる

バンドイベントの内容は最小限の記述となっている。RLはプレイヤーと協力し、どのようなイベントなのかイメージを膨らませて描写・演出するとよいだろう。以下は、筆者がRLした際にイベントを膨らませた例だ。参考にしてほしい。

・メンバーの失踪

キャストではなく「エキストラのバンドロイドがゴミ収集車に回収され行方不明になる」とアレンジされた。〈知覚〉判定は「夢島のゴミ処理場を漁って見つけ出す」判定になった。その結果、ゴミの中でマキノイドとして覚醒し、真のロッカーとなったバンドロイドと再会する感動のシーンが生まれ、大いに盛り上がった。

・仲間割れ

この卓ではキャストに「ドラッグ中毒で表舞台を追われたカブキ」がいた。そのキャストが「怪しい白い粉末を持っていた」ことを、「またドラッグに手を出した」とメンバーが誤解し、殴って取り上げようとするという流れになった。なお白い粉末は「から揚げを作るための小麦粉」であり、殴り合いの後メンバーみんなで仲直りの唐揚げを作るという、心暖まるシーンとなった。

・描写しない

逆に、細かく描写する必要を感じなかったため、判定のみのシーンとして軽く流したイベントもあった。RLは膨らませられるシーンとそうでないシーンを見極め、メリハリをつけて演出するとよいだろう。

▼山札

山札を使う関係上、手札や捨て札の兼ね合いで「絶対に発生しないイベント」が出る可能性がある。イベントの決定でAやジョーカーが出た場合、プレイヤーががっかりすることもあるだろう（そのためイベントの内容は、プレイヤーの利益になるものになっているが）定期的に捨て札を山札に戻し、シャッフルするとよい。バンドイベント決定用の山札を別に用意するのも手だ。

クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

●アナザーワン・バイツァ・ダスト (*7)

◆解説

バーグラレコードの最後の妨害を突破するシーン。ロックアイスが《不可触》を使用し、人払いさせる。その後、カット進行となる。敵はロックアイス、ベックマン、レガートループ (TOSI45) 15人2グループだ。ロックアイスは中距離、近距離にベックマンとトループのエンゲージが位置している。勝利条件は、ゲストを倒すことだ。

◆描写

アサクサ六区フェスが始まった。六区のあちこちの特設ステージでライブが行われ、観衆は音楽に聞き惚れている。ルーキーステージへ向かう『バンド名』のメンバーたち。だがその前に、バーグラレコードの手の者たちが立ちはだがる。

▼セリフ：カレン・スカールレット

「いよいよ六区フェスだね……緊張してきたよ」

▼セリフ：マティアス・ロックアイス

「おっと、キミたちはステージに立てない。ここで“事故”にあうことになってるからな」「助けを呼んでも無駄だ。人払いをしてあるのでね《不可触》を使用」

「一応、最後に提案しておこう。辞退したまえ。我が社のバンドのプロモーションの邪魔をしないなら、殺しはしない。病院送りぐらいで済ませてやろう」(断った)「ならば仕方ない。“アックス” やってくれ」(倒した)「こんな、ゴミのような連中に……」

▼セリフ：リッチー・ベックマン

「最高のミュージックを聞かせてやる。曲名は“『バンド名』の最後”だ！」

「夢や希望に満ちたクソ野郎どもが、絶望に沈んでいくのを見るのは気分がいいぜえ〜！」

(倒した)「何がロックだ。くだらねエ……」

◆結末

バーグラレコードの妨害を突破したら、次のシーンへ。

●ウィ・ウィル・ロック・ユー

◆解説

ルーキーステージでライブを行なうシーン。キャスト全員、〈芸術〉目標値21の判定を行なう。これに成功するか、何らかの神業を1回使用することで“最高の演奏”を実現することができる。全員が“最高の演奏”を実現することで、[SPS:最高の演奏をする]の達成条件を満たせる。

◆描写

ついにルーキーステージに立つ『バンド名』。観客が演奏の開始を、今か今かと待っている。カレンはメンバーたちに感謝を伝える。

▼セリフ：カレン・スカールレット

「……何だか、夢みたいだよ」

「みんな、ありがとう。私ひとりじゃ、ここまで辿り着けなかった。色々あったけど、このメンバーでバンドやれて、本当によかった」

「これが『バンド名』、最後のライブ。悔いの残らないよう、最高のステージにしよう！」

▼セリフ：観客たち

「『バンド名』か、知らないバンドだな」

「おっ、これ……」「いいじゃないか……」

「ルーキーステージで、すげえのが演(や)るぜ！」

「『バンド名』！『バンド名』！『バンド名』！」

◆結末

その日、『バンド名』は伝説となった。判定を終えたら、エンディングフェイズへ移行する。

■エンディングフェイズ

●ショウ・マスト・ゴー・オン

伝説となった六区フェスの後、カレンは軌道の医療コロニーへと上がった。それぞれの日常に戻ったメンバーたちの元へ、療養中のカレンからのメールが届く。「最高に楽しかったよ。また、やろうね！」

彼女の願いが現実にもとなるかは、また別の物語だ。

(*7) プレイヤー人数が少ない場合

プレイヤー人数が2人の場合、トループは1グループとなる。また、ロックアイスのデータから《暴露》を削除する。詳細はゲストデータを参照。

リッチー・“アックス”・ベックマン

カブキ◎、カタナ●、チャクラ

▼設定

『夢？ 希望？ そんなものクソ食らえだ！』

このリッチー・ベックマンが求めるモノはただ一つ！
破壊……ッ！』

バーグラレコード子飼いの荒事屋。得物は愛用のギター(アックス)。数々の暴力事件を起こし、音楽シーンを追放された元ギタリスト。その経歴からロックを憎み、前途あるロッカーを再起不能にすることに歪んだ喜びを覚える。人間のことを食料としか思っていない、傲慢で典型的な悪のヤアカシ。

▼神業

☐チャイ ☐死の舞踏 ☒黄泉還り

▼能力値 / 制御値

♠理性：4 / 12 ♣感情：6 / 14
♥生命：8 / 14 ♦外界：4 / 8

▼戦闘データ

[CS] 9 [AR] 1
[防御力] S:0 / P:0 / I:0

▼一般技能

3♠♣♥◇ 芸術：ギター演奏
2◇♣♠◇ 自我
2◇♣♠◇ 回避
3♠♣♥◇ 白兵

▼スタイル技能

2◇♣♥◇ マエストロ (TNX211)
2◇♣♥◇ ファッションリーダー (CTL60)
2♠♣♥◇ ハヤブサ (TNX204)
3♠♣♥◇ 無風剣 (TNX205)
2◇♣♥◇ 鉄拳 (TNX211)
2♠♣♥◇ コミックヒーロー (TNX181)

▼アウトフィット

・クラウザー……電：22 / 隠：- (TOS136)
攻：S+7、受：4、射：至近。白兵武器として使用できるギター。
・ギターケース……電：14 / 隠：15 (TOS134)
キャバブル相当。
・刺青……電：- / 隠：- (TNX251)
“Fuck'n Rock'n Roll”と刻まれたタトゥー。

▼戦闘プラン

セットアップに〈ハヤブサ〉を使用、CS+ [カードの数字] (1シーン1回)
メインプロセスでは〈白兵〉〈芸術：ギター演奏〉〈無風剣〉〈鉄拳〉による攻撃を行なう。達成値+2、攻撃力はS+13、ダメージに+ [差分値] する。
肉体・精神ダメージを常時3点軽減。さらに〈コミックヒーロー〉で [カードの数字] 点軽減する (1カット1回)

マティアス・“ギルダー”・ロックアイス

エグゼク◎●、レッガー、トーキー

▼設定

『本物の“黄金”は、何かと扱いづらいのだね』

バーグラレコードのエグゼク。新人発掘に定評がある。無名の新人を強引な手法でデビューさせて売り込む。新人の“商品”としての寿命は短く、利益を絞られるだけ搾り取って使い捨てる。「本物よりメッキした偽物の方が売やすい」と広言しており、ついたあだ名は“鍍金屋 (ギルダー)”。

▼神業

☒買収 ☒不可触 ☐暴露

▼能力値 / 制御値

♠理性：6 / 14 ♣感情：6 / 12
♥生命：4 / 10 ♦外界：6 / 12

▼戦闘データ

[CS] 8 [AR] 1
[防御力] S:0 / P:0 / I:0

▼一般技能

3♠♣♥◇ 交渉
3♠♣♥◇ 心理
1◇♣♥◇ コネ：ベックマン

▼スタイル技能

1◇♣♥◇ 記録者 (CTL80)
3◇♣♥◇ 虚言 (TOS99)
3◇♣♥◇ 用心棒 (CTL76)
3♠♣♥◇ 威圧 (TNX212)
2♠♣♥◇ キューサイン (CTL80)
2♠♣♥◇ 度胸試し (CTL76)

▼アウトフィット

・閃鋼……電：16 / 隠：15 (TNX241)
神経加速装置。セットアップに使用、CS+6。
・夕霧……電：14 / 隠：- (TNX250)
上物の高級スーツ。

▼戦闘プラン

セットアップに閃鋼を使用、CS+6。
メインプロセスでは〈キューサイン〉を使用。ベックマンを行動させる。ベックマンが倒れたら、〈心理〉〈交渉〉〈威圧〉による精神攻撃を行なう。達成値+3、ダメージ+6。
肉体・精神ダメージは〈度胸試し〉で [カードの数字] +6点軽減する (1カット1回)
〈暴露〉は〈記録者〉で効果を書き換え、ベックマンに〈死の舞踏〉を使用させる。プレイヤー人数が2人の場合、〈記録者〉は削除する (〈暴露〉はキャストたちを倒した後、自社のバンドを華々しくアピールするために使用することになるだろう)

炎の夜 -Noche del Fuego-

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

2～3人

▼想定プレイ時間

3時間

▼シナリオタグ

チェイス、Wハンドアウト、ランダムシナリオ

●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

0～60点

▼使用サブリメント

『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と。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

南米の麻薬組織“フエゴ・カルテル”(*1)

彼らの密輸したドラッグが奪われた。

それぞれの思惑を秘めた強奪者たちと、ドラッグを追うカルテルの戦争屋たち。

激しい追走劇が、夜のストリートに赤く染め上げる。

怒りも憎しみも。

正義も悪も。

欲望も愛も。

すべてを飲みこんで奔る、炎、炎。

トーキョーNOVA THE ACCELERATION

『炎の夜 -Noche del Fuego-』

今宵、運命の血河を渡れ！

(*1) フエゴ・カルテル

南米を拠点とする麻薬組織。最近NOVAに上陸した。詳細は『BTD』p.25を参照。

■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レッガー』：任侠剣士（『TNX』 p96）

『②カゼ』：運び屋（『BTD』 p54）

『③カブトワリ』：災厄のカゼ（『TNX』 p92）

●必要な神業

《不可触》《脱出》が必要になるシチュエーションがある。他に防御系神業が1つ必要だ。

●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〉などである。

●ダブルハンドアウトについて

ダブルハンドアウトルールの詳細は、『BTD』 p36を参照すること。

■キャスト間コネクション

以下の順番で取得すること。

『①レッガー』→『②カゼ』→『③カブトワリ』→『①レッガー』

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』 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。

各キャストには、以下の設定が推奨・追加される。

『①レッガー』：フリーランスの犯罪者

『②カゼ』：フリーランスの運び屋

『③カブトワリ』：フリーランスの荒事屋

ペルソナ・ハンドアウト

②推奨スタイル：カゼ

PERSONA HANDOUT

コネ：『①レッガー』

推奨スト：外界

キミはストリートの運び屋だ。今回は『①レッガー』の仕切りで、フエゴ・カルテルのドラッグ強奪計画に参加した。キミの仕事は、奪ったドラッグを運び、安全な場所まで逃走すること。カルテルの追撃を振り切れるかどうかは、キミの腕にかかっている。

【初期 PS：仕事をやり遂げる】

ペルソナ・ハンドアウト

①推奨スタイル：レッガー

PERSONA HANDOUT

コネ：“黒豹” バスコ・デ・ラ・ロサ

推奨スト：理性

キミはストリートの犯罪者だ。フエゴ・カルテルのドラッグ輸送の情報を掴んだキミは、これを強奪する計画を立てた。腕利きのフリーランスを集め、強奪には成功。だがカルテルの幹部バスコ・デ・ラ・ロサが、奪回のために戦争屋たちを差し向ける。これを逃げ切ってはじめて、計画は完成となる。

【初期 PS：強奪計画を完遂する】

ペルソナ・ハンドアウト

③推奨スタイル：カブトワリ

PERSONA HANDOUT

コネ：『①レッガー』

推奨スト：外界

ストリートの荒事屋であるキミは、『①レッガー』のフエゴ・カルテルのドラッグ強奪計画に加わった。計画は成功したが、怒り狂ったカルテルの追手がせまる。これを撃退し、『①レッガー』たちの逃走を手助けするのが、キミの仕事だ。

【初期 PS：仕事をやり遂げる】

RL用テキスト

TXT 4 RULER

■ストーリー

フエゴ・カルテルの幹部バスコ・デ・ラ・ロサ。彼はNOVAのストリートにドラッグをバラ撒き、大量の中毒者を作り出しながら、莫大な利益を上げていた。

ケルビムは『①レッガー』に、カルテルの輸送するドラッグ強奪を依頼。流通を妨害することで、カルテルに経済的打撃を与えるためだ。『①レッガー』は『②カゼ』『③カブトワリ』とともに、強奪計画を成功させる。バスコはドラッグ奪回のために、カルテルの戦争屋“黒豹”部隊を差し向ける。

このアクトはキャストたちが、バスコと“黒豹”部隊を返り討ちにすることで終了となる。

■クライマックスへの条件

逃走ポイントを8以上獲得することで、クライマックスフェイズに移行する。

■ダブルハンドアウトについて

ダブルハンドアウトの詳細は、『BTD』p36を参照すること。なお、本シナリオのダブルハンドアウトには、公開条件と追加の情報項目が設定されていない。純粋に「キャストに設定を追加する」ことが目的のキーハンドアウトだ。

『①レッガー』のキーハンドアウトは、エンディングフェイズでその内容が自動的に明かされる。プレイヤーが秘密にしておきたいと考える場合があるため、このことは説明しておくこと。

『②カゼ』『③カブトワリ』は、不要だと思ったら最後までキーハンドアウトを公開しなくてもよい。その場合、キーハンドアウトの内容は存在しないことになる。

どちらの場合でも、ミッションシーンを行なうことで、他のキャストに舞台裏判定の機会を与えることができる。本シナリオはキャスト全員が出ずっぱりで、舞台裏判定を行なう機会がほとんどない。ミッションシーンは積極的に行うよう示唆するといえよう。

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。ベルソナ・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。

各キャストには、以下の設定が追加される。

- 『①レッガー』：ケルビムの秘密捜査官
- 『②カゼ』：ルイーサという友人がいる
- 『③カブトワリ』：特になし

キー・ハンドアウト

②推奨スタイル：カゼ

HEY HAND●UT

コネ：ルイーサ

推奨スタート：感情

キミの真の目的は、友人のルイーサを救うことだ。彼女はフエゴ・カルテルによってドラッグ中毒患者にされ、人生を破壊された。ルイーサを救うには、高額な治療プログラムを受けさせるしかない。カルテルからドラッグを強奪して得た金で、ルイーサを助ける——それは悪くないアイデアだと思った。

【新規 PS：ルイーサを救う】

キー・ハンドアウト

①推奨スタイル：レッガー

HEY HAND●UT

コネ：“黄金の記憶”メモリ

推奨スタート：理性

キミはケルビムのメモリと取引し、犯罪のみ消しを条件に、秘密捜査官として働くことになった。メモリに命じられた強奪計画の真の目的は、ドラッグが市場に流れるのを阻止し、フエゴ・カルテルに打撃を与えること。そのためには、彼女との合流地点まで辿り着かなければならない。タフなゲームになりそうだ。

【新規 PS：フエゴ・カルテルに打撃を与える】

キー・ハンドアウト

③推奨スタイル：カブトワリ

HEY HAND●UT

コネ：“黒豹”バスコ・デ・ラ・ロサ

推奨スタート：外界

キミはカルテル幹部バスコを殺すために、このドラッグ強奪計画に参加した。バスコはストリートにドラッグをバラ撒き、人々を苦しめている。キミは仲介人のカロスから、そんな人々の血と涙で濡れたプラチナムを受け取った。ドラッグを奪えば、きっとヤツは追ってくる。その時がチャンスだ。

【新規 PS：バスコを殺害する】

オープニングフェイズ

OPENING PHASE

●オープニング1：強奪計画

シーンプレイヤー：『①レッガー』

登場：キャスト全員登場

◆解説

キャストたちがフエゴ・カルテルのドラッグを強奪に成功するシーン。キャストたちの強奪計画の流れは以下の通り。『③カプトワリ』が護衛を排除し、『②カゼ』が輸送車を停止させ、『①レッガー』が乗員を制圧する。『③カプトワリ』がいらない場合、『①レッガー』か『②カゼ』がその役割を担う。

◆描写1

深夜のミッドナイトロードを、剣呑な装甲車に護衛されたバンが走っている。南米の麻薬組織“フエゴ・カルテル”のドラッグ輸送車だ。その運転席では、乗員たちが無駄話に花を咲かせていた。

▼セリフ：ドラッグ輸送車の乗員

「まったくつまんねえ仕事だぜ」

「ぼやくなよ。早く済ませてウェットシティに行こうぜ。この街は酒もオンナも最高だ」

「違いねえ。だが、それ以外はゴミみたいなもんだ。俺たちフエゴ・カルテルに、みんなビビッてやがる」

「まったくだ……ん？ あのヴィークルは……」

◆描写2

突然、護衛の装甲車が次々に爆発炎上する。『③カプトワリ』の攻撃だ！

▼セリフ：ドラッグ輸送車の乗員

「何てこった、装甲車がー撃で！」

「あのカプトワリ、バケモノか！？」

◆描写3

護衛を失った輸送車は、全速力で逃走をはかる。そこに『②カゼ』のヴィークルが襲いかかり、停止させる！

▼セリフ：ドラッグ輸送車の乗員

「このカゼ、なんで腕してやがる！」

「バカ、そんな運転をしたら……うわーっ！？」

◆描写3

停止した輸送車。そこに現れる『①レッガー』！

▼セリフ：ドラッグ輸送車の乗員

「こ、このレッガー、まさかこいつが手引きを……」

「てめえ、この積み荷がフエゴ・カルテルのもんだとわかってんのか！？」「カルテルからヤクを奪って、生きて朝日を拝めると思うなよ！」

(黙らせた)「ぐふっ」

◆結末

輸送隊の襲撃に成功した『①レッガー』たちは、積み荷のドラッグを奪い逃走する。それが長い長い夜の始まりとなった。シーンを終了する。

●オープニング2：その男、バスコ

シーンプレイヤー：ルーラーシーン

登場：キャストの登場不可

◆解説

フエゴ・カルテルの幹部、バスコ・デ・ラ・ロサが行動を開始するシーン。

◆描写

豪華なホテルのスイートルーム。巨大なベッドに、数人の娼婦が横たわっている。みなドラッグの過剰投与で廃人同然の状態だ。彼女たちをもてあそんだ男は、退屈そうに中米産の高級葉巻をくゆらせていた。男のポケットロンにコールが入る。

▼セリフ：バスコと部下の会話（通信）

「バスコ様。お楽しみ中、失礼します」

「いや、退屈していたところだ。話せ」

「輸送隊が襲撃され、積み荷を奪われました。襲撃者はかなりの手練れようです」

「“黒豹”部隊を非常招集。ホセも呼び戻せ」

「“鴉”は休暇中です。連絡が取れるかは……」

「手ごろな酒場を風潰しにしろ。うまいテキーラのあつ店から優先的に当たれ。俺もすぐに行く」

「了解、2分後に車を回します」（通信終了）

「……いるじゃあないか。この街にも、骨のある奴が」（ポケットロンを握りつぶす）

◆結末

バスコと呼ばれた男は、野獣のように獰猛な笑みを浮かべると、迷彩服に着替えてホテルを後にする。リサーチフェイズへ移行する。

リサーチフェイズ

RESEARCH PHASE

●イベント1：宣戦布告

条件：リサーチフェイズ最初のシーン

シーンプレイヤー：『①レッガー』

登場：キャスト全員登場

◆解説

逃走中のキャストたちに、バスコが通信で宣戦布告するシーン。キャストたちに「SPS：フエゴ・カルテルから逃げ切る」(5点)を提示すること。

◆描写

逃走中の『②カゼ』のヴィークルに通信が入る。どうやってか『②カゼ』のヴィークルの通信周波数を探知したようだ。さらに後方から、装甲車両の一群が接近してくる。車輻には黒豹のエンブレム。フエゴ・カルテルの戦闘部隊だ。

▼セリフ：バスコ・デ・ラ・ロサ (通信)

「よう。積み荷を奪ったのはお前たちだな」

「俺は、バスコ。俺たちフエゴ・カルテルと、真っ向からやりあおうってバカは久しぶりだ」

「お前のことは何と呼ばばいい？ 調べればすぐにわかることだが、直接聞きたい」

(名乗った)「それじゃあ『①レッガー』、ひとつゲームしよう」

「お前たちが俺の“黒豹”部隊から逃げ切れるかのゲームだ。賭けるものは命と積み荷、そして名誉だ。勝てば総取り、負ければ全てを失う。わかりやすいだろう」
「ああ、楽しいな。こんなに楽しい気分は久しぶりだ。久しぶりに戦争ができるぞ」(通信が切れる)

▼セリフ：“黒豹”部隊

「目標発見、これより追撃します！」

「ヤツらを逃がすな！」

◆結末

“黒豹”部隊との追走劇はこうして始まった。SPSを提示したら、シーン終了をする。

●イベント2：ミッドナイト・ラン

条件：逃走ポイントが8未満

シーンプレイヤー：任意

登場：キャスト全員登場

◆解説

キャストたちが“^{バンテラ}黒豹”部隊から逃げるシーン。逃走イベントを行ない、逃走ポイントを獲得する。このシーンは条件を満たす限り何度でも発生する。

◆アクトルール：逃走イベント

逃走イベントは“黒豹”部隊から激しい追撃を受ける中で発生する出来事を表現するものだ。シーンプレイヤーは山札からカードを1枚引く。カードの数字を参照し、逃走イベントの内容を決定する。逃走イベントの内容は以下の通り。数字はカードの数字と対応している。各イベントの詳細は別項を参照すること。

▼逃走ポイント

逃走イベントに成功すると、逃走ポイントを2点獲得する。これは逃走の進行状況を表現する値だ。

失敗した場合、キャストはそれぞれ「山札1枚+現在の逃走ポイント+5」点の肉体ダメージを受ける。加えて逃走ポイントを全員1点獲得する。これはいらぬ消耗を強いられた、ということだ。

逃走ポイントの初期値は0。8以上になると、追撃が最終局面に移行する。クライマックスフェイズとなる。

▼神業

逃走イベントにおいて何らかの神業を使用した場合、その逃走イベントは成功となる。その際、獲得できる逃走ポイントは2点ではなく3点となる。

◆描写

『①レッガー』たちは、フエゴ・カルテルの追撃を受ける。激しい追走劇が、NOVAの街を戦場さながらに変えていく。

◆結末

逃走イベントの処理を終えたら、シーンを終了する。他のイベントシーンの発生条件が満たされているか確認すること。もし満たされていたその場合、そちらのシーンへ移行する。そうでない場合、再度このシーンの発生条件を確認すること。

◆逃走イベント決定表

山札からカードを1枚引き、カードの数字に対応した逃走イベントが発生する。イベントの内容に記述された判定を行なうこと。
本文中の「[プレイヤー人数÷2]」は、すべて端数切り上げとする。なお「安全地帯」以外のイベントは2回以上発生しない（カードを引き直すこと）

友の助力

- 2 〈コネ〉相手の近くを通る。敵を振り切るための協力を頼めるだろう。シーンプレイヤーのキャストの〈コネ〉を1つ選ぶ。選んだ〈コネ〉目標値14の判定を行ない、1人でも成功すれば逃走ポイントを獲得できる。なお他のキャスト、およびバスコのコネは選べない。

対向車線

- 3 ハイウェイの対向車線に入ってしまう。迫る対向車を避けながら、恐怖心を抑えて駆け抜けろ。〈操縦〉か〈自我〉目標値16の判定を行なう。[プレイヤー人数-1]人が成功することで、逃走ポイントを獲得できる。

裏路地

- 4 入り組んだ裏道に逃げ込んだ。網の目のように走る裏道をうまく使って、追手を引き離せ。〈社会：ストリート〉目標値16の判定を行なう。[プレイヤー人数-1]人が成功することで、逃走ポイントを獲得できる。

ドローン

- 5 無数の攻撃ドローンが追尾してくる。行動パターンを見極め、無力化しろ。〈電腦〉目標値14の判定を行なう。[プレイヤー人数-1]人が成功することで、逃走ポイントを獲得できる。

待ち伏せ

- 6 敵の動きにかすかな意図を感じる。特定の方向に誘導されているようだ。目標値14の〈心理〉判定を行なう。[プレイヤー人数-1]人が成功することで、待ち伏せを看破し、逃走ポイントを獲得できる。

銃弾の雨

- 7 追いつがる敵の攻撃を受ける。雨のように降り注ぐ銃弾をかいくぐれ。目標値18のドッジカバリーを行なう。[プレイヤー人数-1]人が成功することで、逃走ポイントを獲得できる。

高速機動隊

- 9 SSSのハイウェイパトロール隊が介入してくる。うまく追手にぶつければ、時間を稼げるだろう。目標値16の〈社会：警察〉判定を行なう。[プレイヤー人数-1]人が成功することで、逃走ポイントを獲得できる。

メカトラブル

- 10 ヴィークルにトラブル発生。急いで修理するか、替えのヴィークルを調達するしかない。目標値16の〈製作：ヴィークル〉か〈信用〉判定を行なう。1人でも成功すれば、逃走ポイントを獲得できる。実際にヴィークルを購入する必要はない（同じデータのヴィークルを調達できたことになる）

安全地帯

- J 一息つけそうな場所を発見する。全員、任意の手札を捨てることができる。この逃走イベントは無条件で成功となるが、得られる脱出ポイントは1点だけだ。
Q
K

協力者

- A 前もって逃走経路上に配置していた、協力者と合流する。山札を1枚引き、カードのスイートに対応した協力者が以降、チームに参加する。この協力者はエキストラとして扱う。判定やカット進行などに関与せず、アクト中1回だけ指定した神業を使用する。協力者の神業の使用に関する決定は、『①レグラー』のプレイヤーが行うものとする。対応ゲストと神業は以下の通り。
Jo

カードの数字：仲間になる人物／神業
スベード：“機械の見る夢” アルファ=オメガ (TNX73) / 〈電腦神〉
クラブ：“お嬢” モードレッド・カーライル (BTD29) / 〈とどめの一撃〉
ハート：天鵬院悠羽 (BTH32) / 〈難攻不落〉
ダイヤ：“魔女” ナイン (TNX73) / 〈死の舞踏〉
この逃走イベントは無条件で成功となるが、得られる脱出ポイントは1点だけだ。

●イベント3：トロイの木馬

条件：逃走ポイントが4以上になった

シーンプレイヤー：『①レッガー』

登場：キャスト全員登場

◆解説

バスコ・デ・ラ・ロサが《不可触》(*2)を使用し、配下のトループを一般車両に偽装して接近させてくる。カット進行となる。敵は至近距離に「黒豹」部隊トループ10人〔プレイヤー人数〕グループだ。

◆描写

一般車両に紛れてハイウェイを飛ばすヴィークル。このまま追手たちの目をごまかせる——と思った次の瞬間。周囲の車両の様子が一変する。一般車両だと思っていたものは、偽装したカルテルの追手だ！

▼セリフ：バスコ・デ・ラ・ロサ（通信）

「よう、兄弟。なかなかやるじゃないか。いい逃げっぷりだ」

「ところで、何か気づかないか？《不可触》を使用し、気づかないならいいさ。それじゃあ、あばよ」

▼セリフ：「黒豹」部隊

（偽装を解除する）「目標、至近距離に到達。攻撃を開始する！」

「申し訳ありません、バスコ様。目標、逃走しました……」

◆結末

トループを倒したなら、シーンを終了する。

●イベント4：帰って来たヨッパライ

条件：[●イベント3：袋小路] 直後のシーン

シーンプレイヤー：ルーラーシーン

登場：キャストの登場不可

◆解説

クエルボ
“鴉” ホセ・ボラーチョが出撃するシーン。

◆描写

スラムの目立たない廃工跡に、1機の攻撃ヘリが駐機していた。メカニックたちが対地ミサイルなどの兵装を積み込んでいく。パイロットスーツの男が千鳥足でコクビットに収まる。手にはテキーラの酒瓶。明らかに酩酊している。ヘリのコクビットに通信が入る。

▼セリフ：バスコとホセの会話（通信）

「戻ったか。調子はどうだ、ホセ」

「最悪だぜ、バスコ。せっかいいい気分でしたのに」

「獲物は〔プレイヤー人数〕人。だが凄腕だ。〔プレイヤー人数〕個中隊を相手にしていると思え」

「おう、怖い怖い。そんな相手なら、ますます飲まなきゃやってられねえな」

「好きだけ酔え、酔っ払い。ただし、お前が酔うのは酒じゃない。血にまみれた戦争の夢に酔え」

「そいつはいい。鴉、出撃するぜ」（通信終了）

◆結末

アルコールで濁っていた男の眼に、獲物を追う猛禽の眼光が宿る。ローターが回転し、ステルス攻撃ヘリが離陸。災厄の街の夜空に消えていく。

このシーンの後、逃走イベントの目標値をすべて+2する。シーンを終了する。

●イベント4：袋小路

条件：逃走ポイントが8以上になった。

シーンプレイヤー：『②カゼ』

登場：キャスト全員登場

◆解説

“黒豹”部隊の罠から脱出するシーン。

ホセが《突破》で進路上のビルを倒壊させる。瓦礫で進路を塞ぎ、キャストたちを袋小路に追い詰めるつもりだ。《脱出》を使用(*3)することで、倒壊するビルをギリギリですり抜けることができる。その後、バスコも《脱出》で瓦礫を通過する。

◆描写1

深夜のオフィス街を逃走する『①レッガー』たち。後方からフエゴ・カルテルの本隊が接近中だ。だが、この距離なら逃げ切れるだろう……そう思った矢先、1機の攻撃ヘリが飛来する。コクビットには、酔漢ホセ・ボラーチョ。

ホセの攻撃ヘリは、前方の高層ビルめがけてミサイルを放つ。その一撃により、進路を塞ぐように倒壊していくビル。このままでは瓦礫で進路を塞がれてしまう！

▼セリフ：ホセ・ボラーチョ

「バスコの読み通りだ。残念、待ち伏せよォ！」《突破》を使用)

「これで行き止まりだぜ！」

▼セリフ：バスコ・デ・ラ・ロサ

「手間取った割には、あっけない幕切れだったな」

「あとは停止した奴らをぶっ殺して、ドラッグを回収するだけだ」

◆描写2（《脱出》を使用した）

誰もが、『②カゼ』のヴィークルは停止すると予想した。だが『②カゼ』は一切速度を緩めることなく、倒壊するビルの瓦礫が降り注ぐ前方へ、フルスロットルで飛び込んでいく！

▼セリフ：「黒豹」部隊

「あのカゼ、突っ込んでいくぞ！」

「作戦失敗！ むしろ我々が瓦礫で足止めを……」（停止する）

「バスコ様に続け……うわーっ！」（瓦礫に潰される）

（*2）バスコの《不可触》

キャストが何らかの神業でこれを打ち消した場合、「黒豹」部隊が接近する前に偽装を看破できる。カット進行を行なう必要はない。

（*3）《脱出》を使用

《脱出》を使用せずに停止した場合、追撃部隊の総攻撃を受ける。ヴィークルは[破壊]され、キャスト全員[完全死亡]する。生き残ったキャストたちでクライマックスのカット進行を行なう。この際、記述されているアクトルールは一切使用しない。

▼セリフ：バスコ・デ・ラ・ロサ

「ははは、いいぞ！ ^{エクセレンテ} 素晴らしい！」

「逃がさんよ。ついて来られる奴は続け、俺たちも突っ込むぞ！」《脱出》を使用、追撃する

「そうとも、せっかくの戦争だ。簡単に終わってはつまらんよなア！」

◆結末

“黒豹”部隊の主力を、瓦礫の向こうに置き去りにすることに成功した。だが少数の直属部隊を率いて、バスコが瓦礫の中を通過。いよいよ追走劇は最終局面に入った。クライマックスフェイズへ移行する。

■情報項目

リサーチフェイズ開始時に調べることができる情報項目は以下のとおり。

全員：【バスコ・デ・ラ・ロサ】^{バンテラ}【黒豹部隊】

◆バスコ・デ・ラ・ロサ

〈社会：ストリート、企業、軍事〉

- 10 フェゴ・カルテルの幹部、NOVAでのドラッグビジネスを任されている。カルテルの私兵集団“黒豹”^{バンテラ}部隊の指揮官でもある。血と闘争を好む戦争屋。
- 12 フェゴのドラッグは安価で中毒性が高く、市場に出回ればドラッグの価格破壊を引き起こす。NOVAの社会に爆発的に浸透するだろう。ストリートの一部ではすでにフェゴ・カルテルのドラッグが浸透しており、社会問題化している。
- 16 スタイルはミストレス、カゼ、レッガー◎●。

◆^{バンテラ}“黒豹”部隊

〈社会：ストリート、警察、軍事〉

- 10 フェゴ・カルテルの私兵。装甲車輦や攻撃ヘリによる、市街地での機動戦を得意とする。ドラッグ強奪に対し、緊急招集がかけられ、NOVA全域で追撃作戦を展開している。
- 13 隊の重要メンバー【^{クエルボ}“鴉”ホセ・ボラーチョ】にも召集がかけられたが、休暇中で連絡不能。部隊の伝令がストリートの酒場を風流しに探している。

◆^{クエルボ}“鴉”ホセ・ボラーチョ

〈社会：ストリート、軍事〉

- 13 ^{バンテラ}“黒豹”部隊の隊員。ステルス攻撃ヘリを操るアラシ。コクピットにもテキーラを持ち込み、任務中も飲酒するほどの酒好き。だがその実力は折り紙付きだ。対地攻撃で戦車など地上車両を狩る、鋼鉄の猛禽。
- 16 スタイルはカブキ●、カゲ、アラシ◎。



RLガイド

本シナリオは「キャストたちが麻薬カルテルの戦争屋から逃げる」という、シンプルな内容だ。キーハンドアウトなど、一見複雑に思えるかもしれない。しかし実際のところ、あまり取り回し方に迷うような内容ではない。気軽に楽しんでもらいたい。

◆ランダムイベント

本シナリオの主要なギミックとなるのが、ランダムイベント（脱出イベント）だ。ランダムイベントの内容は最小限の記述となっている。RLはプレイヤーと協力し、どのようなイベントなのかイメージを膨らませて描写・演出するとよいだろう。逆に、細かく描写する必要を感じなかったため、判定のみのシーンとして軽く流すのもアリだ。RLは膨らませられるシーンとそうでないシーンを見極め、メリハリをつけて演出するとよいだろう。

また、山札を使う関係上、手札や捨て札の兼ね合いで「絶対に発生しないイベント」が出る可能性がある。イベントの決定でAやジョーカーが出た場合、プレイヤーががっかりすることもあるだろう（そのためイベントの内容は、プレイヤーの利益になるものになっているが）定期的に捨て札を山札に戻し、シャッフルするとよい。

◆ダブルハンドアウト

本シナリオのダブルハンドアウトは、公開してもしなくても、アクト中にやること自体に劇的な変化はない。あくまでキャストの設定や目的を「ちょっとだけ追加する」ためのものだ。

ダブルハンドアウトというと、「裏切り」「隠された目的による腹の探り合い」などを演出するツールというイメージがあるだろう。が、本アクトのものはそうではない。プレイヤーが他のキャストの「真の目的」に、興味を持つこともあまりないだろう。そもそも「真の目的」を、他のキャストに明かす必要性も少ない。

キーハンドアウトもミッションシーンも、「カーチェイス中、ふとモノローグが入る」ような、キャストの内面の描写として公開されることをイメージしている。実際に筆者がRLしたアクトでも、そのような演出になった。ドンパチばかりで単調になりがちな展開の、スパイスとして活用してもらいたい。

ミッションシーン

MISSION SCENE

●ミッション・シーン：『①レッガー』

◆解説

『①レッガー』のミッションシーン。ケルビムのメモリから、秘密捜査官として働くよう取引(4)をもちかけられる。

◆描写

ケルビムの施設に捕らわれている『①レッガー』のもとを、メモリが訪れる。鉄格子の向こうから、冷たい視線が突き刺さる。

▼セリフ：“黄金の記憶”メモリ

「『①レッガー』、このままではあなたは、裁判で終身刑となるでしょう」

「上層部は、あなたと取引をしたいと言っています。ケルビムの秘密捜査官として仕事をするなら、減刑を認め、保釈を許可するそうです」

「私としては、あなたが取引を断ることを希望しています。あなたを自由の身にしてよいとは思いません」(取引を受けた)「……仕方ありませんね」

「仕事の内容は、フエゴ・カルテルのドラッグ輸送隊を襲い、積み荷を強奪すること。彼らの商品が市場に流れる前に回収し、カルテルに経済的打撃を与えることです」

「予算などはこちらで用意します。外部協力者を雇っても構いません」

◆結末

『①レッガー』が取引に応じると、シーン終了となる。

●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。ルイーサを救うことを決意する。

◆描写1

『②カゼ』の友人・ルイーサは、ハイウェイ沿いで主にカゼを客とするマネキンだ。同様のマネキンたちの間では、面倒見のいい姉貴分として知られている。

▼セリフ：ルイーサ

「ハイ、『②カゼ』。調子はどうだい？」

「こっちはひどいもんさ。最近、フエゴ・カルテルの運び屋たちがやりたい放題だね」

「ドラッグ漬けにされた子もいる。Xランクのマネキンだからって、何をやってもいいのかよ」

「あんたも気をつけなよ」

◆描写2

次にルイーサと会ったのは、薄汚い闇医者 の 病院 だった。汚物まみれのベッドに拘束されたルイーサ

は、焦点の定まらない目で、狂ったようにうめいている。ドラッグ中毒の禁断症状だ。ろくな治療を受けていないと一目で解る。『②カゼ』を連れてきたマネキンが、泣きながら事情を説明する。

▼セリフ：拘束されたルイーサ

「うーっ！ うーっ！」

▼セリフ：泣くマネキン

「姉さんは、あたしの身代わりになったんだ」

「カルテルのやつらに連れていかれて、中毒になるくらいドラッグを打たれて……」

「あたしらの稼ぎじゃ、こんなひどい病院にしか入れてやれないんだ……」

▼セリフ：闇医者

「フン、ここじゃ現状維持が精一杯さ」

「この患者を助けたりゃ、もっといい病院で、ちゃんとした治療プログラムを受けさせることだな。もちろん、相応の金がかかるがね」

「そういや『①レッガー』ってヤツが、腕利きのカゼを探してるとよ。何かでかい仕事をするのかもな」

◆結末

『②カゼ』がルイーサを救うことを決意すると、シーン終了となる。

(4) 取引

なお、逃げようとしても無駄だ。メモリが《電脳神》で目を見張らせている。

No Image

ルイーサ

エキストラ

▼設定

「Xランクのマネキンだからって、何をやってもいいのかよ」

20代後半の女性。『②カゼ』の友人。ハイウェイ沿いでカゼ相手に客を取るマネキン。面倒見の良い性格で、他の若いマネキンたちから姉貴分として慕われている。妹分のマネキンの身代わりとなったことで、フエゴ・カルテルの手でドラッグ中毒者にされる。

『②カゼ』のプレイヤーからルイーサの人となりについて質問があった場合、上記のように伝えること。

●ミッション・シーン：『③カプトワリ』

◆解説

『③カプトワリ』のミッションシーン。カーロスから依頼を受ける。

◆描写

カプトワリは墓地を歩きながら、“火星”と仕事の話をしていた。墓地の一角で、墓石にすがりついて泣く老人とすれ違う。

▼セリフ：老人

「おお、許してくれ、孫よ。お前を救ってやれなんだ……」

▼セリフ：カーロス

「『③カプトワリ』、お前のターゲットは“^{バンテラ}黒豹”バスコ・デ・ラ・ロサ。フェゴ・カルテルの幹部だ」

「ドラッグビジネスを広げて、ストリートに中毒者を増やしている。ま、死んだ方がマシな部類の人間だ」
「あの老人は、依頼主のひとり(*5)だ。孫をドラッグの過剰投与で亡くしたんだそうだ。他にも同じ目にあつたヤツは大勢いる」

「『①レッガー』が腕利きのカプトワリを探してる。カルテルのドラッグを奪うつもりだそうだ。お前もヤツの計画に加わるといい。成功すれば、必ずバスコは姿を現す。そこをズドン！」

◆結末

『③カプトワリ』が依頼を受けると、シーン終了となる。

(*5) 依頼主のひとり

この依頼は、バスコに恨みを持つ複数人が連名で資金を出したものだ。仲介業者を介しているため、老人はカーロスのことを知らない。

クライマックスフェイズ

CLIMAX PHASE

●炎の夜

◆解説

フェゴ・カルテルと決着をつけるシーン。

カット進行となる。敵はバスコ、ホセ、“^{バンテラ}黒豹”部隊トループ25人〔プレイヤー人数-1〕グループ。キャストたちの前方、中距離にホセ。後方、近距離にバスコとトループが配置されている。

▼勝利条件

ゲストの全滅。あるいは、すべての敵を“後方に5段階以上引き離れた”状態でカットが終了する。

▼移動について

移動に関し、下記のアクトルールを設ける。いわゆるチェイスルール（『TNX』p.147）だ。

- ・前方、あるいは後方にしか移動できない。
- ・敵とエンゲージした場合、その時点で移動は終了する。
- ・すべてのエンゲージは封鎖されている。封鎖されたエンゲージから離脱する場合、〈操縦〉による対決を行ない、勝利しなければならない。
- ・ムーブアクションに加え、メジャーアクションでも移動を行なえる。この場合、〈操縦〉判定を行ない、[達成値の10の位]段階まで移動できる。
- ・《脱出》を使用した場合、[SF+（〈操縦〉判定でジョーカーを出したときの達成値の10の位）]段階まで、封鎖と敵の存在を無視して即座に移動できる。

▼高速戦闘

ヴィークルを降りることはできない。ヴィークルを破壊された場合、搭乗者は全員「完全死亡」する。ま

たヴィークルの〔破壊〕を、〈難攻不落〉や〈黄泉還り〉で防御することができる。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だ。

◆描写

“黒豹”部隊との追走劇はいよいよ最終局面だ。戦火が、N◎VAのストリートを炎で赤く染める。

▼セリフ：バスコ・デ・ラ・ロサ

「セックスはいい。ドラッグもいい。だが戦争はもっといい。最高のエクスタシーだ」

「『①レッガー』、俺はお前に感謝する。この炎の夜に、俺の魂は終わりなき倦怠から解放された！」

〈倒した〉「いい、戦争だった……」

〈逃げ切った〉「俺の負けらしいな。また会おう、『①レッガー』」

▼セリフ：ホセ・ボラーチョ

「たまんねえぞ、殺しながら飲む酒はよ！」

〈ミサイルで攻撃する〉「アディオス、アミーゴ！」

〈倒した〉「アディオス、アミーゴ……」

▼セリフ：“黒豹”部隊

「クズどもめ、地獄に墮ちろ！」

◆結末

フェゴ・カルテルの追手に勝利したなら、シーンを終了する。

エンディングフェイズ

ENDING PHASE

●黄金の記憶

シーンプレイヤー：『①レッガー』

登場：キャスト全員登場

◆解説

『①レッガー』のエンディング。『①レッガー』がキーハンドアウトを公開していない場合、ここで自動的に公開される（その場合、ミッションシーンは行わない）

ケルビムのメモリが、ドラッグを回収する。その後、『①レッガー』に《制裁》を使用する。ダメージ[21: guilty-有罪]を与え、[抹殺]する。《不可触》を使用して[抹殺]を治癒することで、逃走して自由の身となることができる。

◆描写1

カルテルの追撃をしのぎきり、目的地に到着したキャストたち。そこに待っていたのは、完全武装したケルビムの隊員たちだった。ケルビムを率いているのは、“黄金の記憶”メモリだ。ケルビム隊員たちは、武器を『①レッガー』たちに向ける。

▼セリフ：“黄金の記憶”メモリ

「よくやってくれました、『①レッガー』」

「これだけのドラッグを接收できれば、フエゴ・カルテルに経済的な打撃を与えることができますでしょう。協力を感謝します」

（取引について）「……そのことです」

「ケルビム上層部は、あなたを“野に放つには危険すぎる”と判断を改めました」

「約束を反故にするのは主義に反しますが……『①レッガー』、あなたは檻に戻ってもらいます《制裁》を使用」

「『②カゼ』と『③カブトワリ』、あなたがたの逮捕命令は出ていません。報酬を受け取って、この場を去りなさい」

◆描写2（《不可触》を使用した）

メモリは武装した隊員たちを下がらせた。

▼セリフ：“黄金の記憶”メモリ

「……『①レッガー』は、フエゴ・カルテルの攻撃を受けて死亡したと報告します」

「死者を檻に入れることはできません。行きなさい」（いいのか？）「また捕まえばよいだけのことです」

◆結末

『①レッガー』が自由を手にとると、シーン終了となる。

●借りは返す

シーンプレイヤー：『②カゼ』

◆解説

『②カゼ』のエンディング。キーハンドアウトを公開していることを想定している。治療プログラムを受けるルイーサを見舞う。

◆描写

ホワイトエリアの大病院。ルイーサはここでまっとうな治療プログラムを受けていた。

▼セリフ：ルイーサ

「前の病院に比べたら天国だよ。人間扱いしてもらえしね……」

「すっかり世話になっちゃったね、『②カゼ』」

「退院したら、この借りは必ず返すからね」

◆結末

会話を終えたら、シーン終了となる。

●救世母の代理人

シーンプレイヤー：『③カブトワリ』

◆解説

『③カブトワリ』のエンディング。キーハンドアウトを公開していることを想定している。カーロスから労われる。

◆描写

カーロスとの待ち合わせ場所は、再び墓地だった。

『③カブトワリ』は、墓石にすがりついてなく老人の傍らを通り過ぎる。

▼セリフ：老人

「おお、孫よ。あの男は死んだぞ。罰は下されたのだ……」

「救世母よ、感謝いたします……」

▼セリフ：カーロス

「いい仕事ぶりだったぜ。報酬の後金だ」

「さて、次の仕事だ。受けるかい？ 救世母の代理人さんよ」

◆結末

会話を終えたら、シーン終了となる。

RANDOM SCENARIO PACK vol.1

パンテラ
“黒豹” バスコ・デ・ラ・ロサ

ミストレス、カゼ、レッガー◎●

▼設定

「セックスはいい。ドラッグもいい。だが戦争はもっといい。最高のエクスタシーだ」

フエゴ・カルテルの幹部。カルテルの機動戦部隊“黒豹”の指揮官で、自らも部隊と同じコールサインと呼ばれる。近頃は戦場から遠ざかり、ビジネス面を任されていた。デスクワークの退屈さに憂い、ドラッグと女に溺れる享乐的な日々を送っていた。だが『①レッガー』の輸送隊襲撃により、血に飢えた戦争屋の本能を呼び覚ます。

▼神業

☐ファイト! ☒脱出 ☒不可触

▼能力値/制御値

♠理性: 5 / 13(9) ♣感情: 7 / 12(8)

♥生命: 5 / 10(6) ♦外界: 5 / 13(9)

▼戦闘データ

[CS] 12 [AR] 1

[防御力] S:3 / P:5 / I:7

▼一般技能

3♠♣♥♦ 操縦: 地上車両

3♠♣♥♦ 射撃

▼スタイル技能

3♠♣♥♦ イカサマ (TNX212)

3♠♣♥♦ 用心棒 (CTL76)

1♠♣♥♦ 疾風の如く (BTD73)

2♠♣♥♦ ロケットスタート (TNX196)

1♠♣♥♦ 盾の乙女 (TNX189)

3♠♣♥♦ 鉄砲玉 (TNX212)

2♠♣♥♦ 曲芸飛行/走行 (TNX196)

2♠♣♥♦ 微笑のペール (TNX188)

▼アウトフィット

・CG2 1.....電: 15 / 隠:- (TNX236)

攻: P+B、射: 近~遠、フルオート可 (FA3)、弾切れしない

・ウォーターベア.....電: 18 / 隠:- (TOS127)

攻: H6、SF: 2、大型の装甲車

・ハードワイヤード.....電: 10 / 隠: 20 (TOS118)

▼戦闘プラン

・セットアップ: 〈操縦〉〈ロケットスタート〉を使用。そのカットのCS+4。1シーン1回。

・メインプロセス: ムーブ: キャストたちと近~中距離を保つよう移動する。

メジャー①: 〈盾の乙女〉でホセを行動させる。

メジャー②: ホセが倒されているか、タイヤのカードがない場合、〈射撃〉〈鉄砲玉〉による攻撃を行なう。

達成値+3、ダメージ+10 (フルオート込み)

・ダメージを受けた〈曲芸飛行/走行〉か〈微笑のペール〉で [カードの数字+3] 点軽減する。それぞれ1カット1回。

▼神業

《ファイト!》はホセの〈チャイ〉に使用する。

クエルボ
“鴉” ホセ・ボラーチョ

カブキ●、カゲ、アラシ◎

▼設定

「たまんねえ、殺しながら飲む酒はよ!」

フエゴ・カルテルに所属するアラシ。“鴉”のコールサインと呼ばれ、ステルス攻撃ヘリによる地上攻撃を主任務とする。コクピットにデキーラを持ち込むほどの酒好き。作戦行動中も飲んだくれていたが、実力は折り紙付き。

▼神業

☐チャイ ☐不可知 ☒突破

▼能力値/制御値

♠理性: 7 / 12(8) ♣感情: 3 / 13(9)

♥生命: 5 / 11(7) ♦外界: 7 / 12(8)

▼戦闘データ

[CS] 7 [AR] 1

[防御力] S:4 / P:6 / I:7

▼一般技能

2♠♣♥♦ 操縦: 航空機

4♠♣♥♦ 射撃

▼スタイル技能

5♠♣♥♦ ドッグファイト (TOS71)

3♠♣♥♦ 薬師走り (TOS97)

1♠♣♥♦ コミックヒーロー (TNX180)

2♠♣♥♦ ラビッドシューター (TOS73)

3♠♣♥♦ 近接射撃 (TOS71)

3♠♣♥♦ 死点撃ち (TNX209)

4♠♣♥♦ ベイルアウト (TNX208)

▼アウトフィット

・バーストビラー.....電: 18 / 隠:- (TOS113)

攻: H13、射: 近~遠、ミサイルランチャー。

・エアリアルセイバー.....電: 16 / 隠:- (TNX248)

攻: H11、SF: 3、ステルス攻撃ヘリ。

・専用機.....電:- / 隠:- (TOS132)

〈操縦〉達成値+1、受ける精神ダメージ-2

・ZERO.....電:- / 隠: 15 (TOS137)

〈操縦〉達成値+1

・デキーラ×3.....電:- / 隠: 9 (TOS138)

イナガキヌーヴォ相当。メジャーで使用、[BS: 酩酊 (小)] を受ける。

▼戦闘プラン

・メインプロセス

ムーブ: 〈薬師走り〉を使用。移動と同時にデキーラを飲み、[BS: 酩酊 (小)] を受ける。

メジャー: 〈射撃〉〈ラビッドシューター〉〈死点撃ち〉〈ベイルアウト〉を使用。ミサイルによる攻撃を行なう。

達成値+5、攻撃力はX+19となる。パッドステータスの修正を受けない。キャストが至近距離にいるなら〈近接射撃〉も組み合わせる。

・リアクション: 〈操縦〉でドッジや移動の妨害を行なう。達成値+2。

・ダメージを受けた: 精神ダメージは-2。〈コミックヒーロー〉で [カードの数字] 点軽減する。[BS: 衰弱] を受ける。1カット1回。

パンテラ
“黒豹” 部隊

アラシ5レベルトループ

▼設定

フエゴ・カルテルの私兵集団。特に市街地での機動戦を主任務とする。

▼能力値/制御値

♠理性: 8 / 12(8) ♣感情: 6 / 10(6)

♥生命: 6 / 10(6) ♦外界: 8 / 12(8)

▼戦闘データ

[CS] 5 [AR] 1

[防御力] S:3 / P:5 / I:7

▼一般技能

2♠♣♥♦ 操縦: 地上車両

3♠♣♥♦ 射撃

▼スタイル技能

3♠♣♥♦ ドッグファイト (TOS77)

3♠♣♥♦ 近接射撃 (TOS71)

▼アウトフィット

・CG2 1.....電: 15 / 隠:- (TNX236)

攻: P+B、射: 近~遠、フルオート可 (FA3)、弾切れしない

・ウォーターベア.....電: 18 / 隠:- (TOS127)

攻: H6、SF: 2、大型の装甲車

▼戦闘プラン

・メインプロセス

ムーブアクションでキャストに至近距離まで接近するよう移動。メジャーアクションで〈射撃〉〈近接射撃〉による攻撃を行なう。達成値+3、ダメージ+3 (フルオート)

■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.039 『RANDOM SCENARIO PACK vol.1』

発行日：2017.10.16

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/>