

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する。

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

「キシヤアーツ！」

▼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】【D J 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◎●。

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応し、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◎●。

◆D J 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D J。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◎、ニューロ、アヤカシ●。

(43) すいぶん腕が少ないクモね

「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◎●

▼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

「我が巢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巢から脱出する」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、年経た格新婦のアヤカシ。クラブに集う蜘蛛のアヤ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ヤカシ。

▼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：恐慌」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ップ。
・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ヤカシ。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。