

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。

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ルールの詳細は、『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 HANDOUT

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 HANDOUT

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 HANDOUT

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……」

「手ごろな酒場を風流しにしろ。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

「黒豹」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ピットに収まる。手にはテキーラの酒瓶。明らかに酩酊している。ヘリのコクピットに通信が入る。

▼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あつたのによ」

「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。コクピットには、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性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。

“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

・CG21電:15 / 隠:- (TNX236)

攻:P+B、射:近~速、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:I+6、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。

“鴉” ホセ・ボラーチョ

カプキ●、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:I+13、射:近~速、ミサイルランチャー。

・エアリアルセイバー電:16 / 隠:- (TNX248)

攻:I+11、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)

イナガキヌーヴォオ相当。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。

“黒豹” 部隊

アラシ5レベトループ

▼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

・CG21電:15 / 隠:- (TNX236)

攻:P+B、射:近~速、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:I+6、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)