

NEURO CD

Tokyo NEIVA The DETONATION ONLINE SCENARIO Book / CD



Index

目次・前書き	01
オンラインアクトガイド	02
シナリオ1「ニューロエイジのかぐや姫」	06
シナリオ2「子供らに花束を」	14
シナリオ3「1,000,000 人のアルファ = オメガ」	22
シナリオ4「ゴミクス達のラッドライト」	32
後書き・奥付	40

Read me First

本書は、(有) ファーイースト・アミューズメント・リサーチより発行中の『トーキョー N◎VA The Detonation』を扱った同人シナリオ集であり、またコンセプトとしてインターネットを介したセッション、いわゆるオンラインプレイを取り扱った物です。

本書を遊ぶ為には、『トーキョー N◎VA The Detonation』(以下、『TND』と表記)と適切なインターネット環境が必要です。

また、同作品のサブリメントである『グランド×クロス The Detonation』(『GXD』)、『カウンターグロウ』(『CG』)、『ストレイライト』(『STL』)、『クロニクル』(『TNC』)、『マードーインク』(『MI』) などがある方が望ましいでしょう。

■本書の使い方

本書は既に『トーキョー N◎VA The Detonation』のプレイ経験のあるユーザー向けに書かれています。ゲームシステムやシナリオの読み方などは、『TND』の該当ページを参照してください。

●オンラインアクトガイド

本書のシナリオを遊ぶ前に最初に読んでいただきたい項目です。オンラインで遊ぶ際の簡単なノウハウなどが記されています。

可能ならば、RL およびプレイヤーの全員が目を通しておく事をお勧めします。付属の CD-R に HTML 形式の同内容ファイルが収録されているので、配布すると良いでしょう。(本シナリオ集のシナリオを遊ぶプレイヤーに対しては配布を許可します。)

●シナリオ

※シナリオ情報は RL 以外は読まないで下さい。

プレイヤーには、RL からプレアクトシート(シナリオのトレーラーやハンドアウト、必要な情報などを記したものが配られますので、そちらを参考にして遊んでください。尚、シナリオデータはあくまでも一例に過ぎません。遊ぶ環境や好みに合わせて修正をして構いませんし、そうするべきだと我々は考えています。

▼遊ぶ環境

基本的には、オンラインで遊ぶ事を想定して書かれています。ただし、オフラインでも問題なく遊べるようにはなっていますので、人数があまり集まらなかった時、あるいは短い時間で軽めに遊びたい時などにもご利用いただけるでしょう。

その時は、付属のプレアクトシートはレコードシートの裏などに印刷して配布すると良いでしょう。

▼書式

書式は基本的に、『TND』やサブリメントのそれに合わせてあります。また、付属の CD-R に、コピー&ペーストして使えるシナリオのテキストデータが含まれていますので、そちらもご利用下さい。

また、本シナリオ集において、エンディングフェイズは意図的にほとんど演出などを記載していません。これは、大概の(素晴らしい)アクトにおいて、エンディングの想定テキストというものはほとんど意味を成さないと考えているからです。クライマックスまでに積み上げてきた物語やキャストたちに相応しいエンディングを演出して下さい。

オンラインプレイガイド

Some Know-how

Neuro/CD -Tokyo NOVA The Detonation-

オンラインは時間がかかる

「オンセ3倍則」という言葉は有名だ。実際に3倍ほどかかる事が多い。

メッセージソフト

最近であれば、最初からOSに入っている事も多い。Live メッセージなどが代表的だろう。

長所としては、集まるのにルームの作成等が要らず簡単、文章の改行ができる、発言ごとに通知音が鳴るので見落としが無いなど。

短所としては、発言ごとに発言者の名前が出るのでログの閲覧性が良くない、登録したユーザー間では使えない、回線が不安定な事が多い、など。

CGI チャット

CGIとはネット上で動くプログラムの事だ。掲示板などでお世話になる事も多い。CGIのチャットは実に様々な種類の物があり、中には特定のTRPGシステムのオンセ用に作られたものまである。

長所としては、ブラウザソフトさえあれば誰でも簡単に集まれる事や、種類や機能が多彩である事など。

短所としては、リアルタイムのリロードが行われないので発言を見落としやすい事、ネットサーバーの回線に速度が依存するので、重くなる事が多い事など。

インターネット電話

最近では、マイクさえあれば無料でネット電話が楽しめる。これを用いれば、オフラインの時と近い環境で遊ぶ事もできる。Webカメラがあれば尚よいだろう。

ただし、マイクの性能によっては声の聞き分けが難しかったりするので注意は必要だ。

尚、この本はテキストによるオンラインアクトを想定しているの、インターネット電話でのプレイでは当てはまらないノウハウが多い。ご了承されたい。

ニューロ！ やあ、お友達。充実したN◎VAライフを満喫しているだろうか？ ん、あまり遊べていないだって？ 中々人が集まらない？ 近くでN◎VAをやっている人が少ない？ 時間の都合が付かない？

やれやれ、そんな事か。まさに時代はニューロエイジ、^{ニューロ}電脳^{エイジ}の網が世界中に張り巡らされ、何時でも何処でも人と人が繋がりがあえるようになったこの時代に、それを利用しないなんてCD過ぎやしないか、お友達？

と言うわけで、ここではウェブを通じて『トーキョーN◎VA The Detonation』を遊ぶ、いわゆる“オンラインアクト”について、我々が普段遊んでいる中で得たノウハウなどを少しだけ紹介したいと思う。

■オンラインの長所・短所

オンラインアクトの最大の利点は、何と言っても「どこに居る相手とも気軽にゲームができる。」と言うことだ。TRPGが活発に行われ、コンベンションなども多く存在する都市部ならともかく、TRPGを遊ぶ機会や人を集める事すら困難な人は意外に多いだろう（かくいう筆者もその一人だ）。その点、オンラインであればいつでもどこでも、都合さえ合えばアクトが開催できるのだ。

また、オンラインアクトでは文字を使ったロールプレイがメインになる。これは、オフラインで遊ぶ時とは全く異なる趣向のロールプレイになる。表現にこだわってじっくり遊んだり、普段は恥ずかしくて演じられないようなキャラクターでも比較的抵抗無くロールプレイできてしまうのは、オンラインの魅力の一つだろう。

欠点としては、「とにかく時間がかかる。」と言う事が挙げられる。文字を入力するのにも時間がかかるし、数値のやりとり、カット進行の距離の表現なども、オフラインでは簡単に処理できて、オンラインでは工夫しないと時間がかってしまう。これらを克服した遊び方をする事が、より良いオンラインアクトに繋がるだろう。

■オンラインアクトの会場

オンラインアクトを遊ぶ環境はいくつかの種類がある。代表的な物をいくつか挙げると、以下の様になる。

- ・IRC（インターネットリレーチャット）
- ・メッセージソフト
- ・CGI チャット
- ・Skype（インターネット電話）

これらにはそれぞれ、利点と欠点がある。個人的にお勧めしたいのは、IRCによるプレイだ。

IRCはシンプルなインターフェイスで見やすく、動作が速く安定している、ソフトによっては発言文に文字修飾が簡単にできる、といった利点がある。ログの保存も容易であり、チャンネル名とサーバーの設定だけで誰でも簡単に集まる事が出来る。ユーザー名に半角英数しか使えないのが難点だが、非常に使いやすい環境である。

IRCの導入方法は、「IRC」や「IRC TRPG」などのワードで検索すれば、すぐに詳しい方法を解説したサイトが見つかるだろう。

■事前準備

最初に述べた通り、オンラインでのゲームは非常に時間がかかる。じっくり遊ぶのは良いが、無駄な空き時間が多いとストレスも溜まる。この為、プレイ前やキャストがシーンに出ていない間の時間などに行う「準備」が、非常に重要になってくる。

ここでは、しておくとい良いであろう準備を列挙する。

●プレアクト

意見交換や相談などの伝える情報が多いプレアクトは、可能な限り事前に済ませておいたほうが良い。

BBSやSNSコミュニティなどを利用すると良いだろう。RLがトレーラーとハンドアウトを提示し、PLに各自、枠の希望順（と、有るならば使いたいキャストのデータやイメージ）を書き込んでもらうようにするとスムーズに枠決定ができる。

キャスト間の〈コネ〉回しは、事前に行っても良いし実際に集まってから行っても良いだろう。

●よく使うコンボの書き出し

キャストは大体、よく使う技能・特技の組み合わせを持っている。これらを判定の度にいちいち打ち込んでいては時間のムダとなる。

よく使うコンボに関しては、技能の組み合わせや使用する武器、攻撃力、判定の基準値などをコピー&ペーストですぐ示せるようにメモ帳などに書き出しておくといい。使う最大の物を書いておき、適宜削る形が便利だ。カードの種類は、スベードの4ならS4、ダイヤのKならDKといった表記にすると分かりやすいだろう。

尚、文字修飾が出来るIRCソフトの場合は達成値やゲームの値をタグなどで太字にしておくが見やすい。

●シーン冒頭の演出の書き出し

シーンの冒頭には、キャストがカッコよく登場する演出などを行いたくなるものだ。こういった演出は、事前に書き溜めておくとコピー&ペーストでスムーズに行うことができる。RLは可能な限り、早めに次のシーンの目的などをシーンプレイヤーに伝えるようにすると良い。そうする事で、プレイヤーの演出とシーンとの齟齬が少なくなる。

たまには、シーン内の描写やNPCのセリフまでもプレイヤーに任せてしまっても面白いかもしれない。

●辞書登録

情報が文字に限られる以上、特技や神業、アイテムなどはそれが一目で何を意味しているのかを分かるようにしていたほうが良いだろう。

技能であれば(社会:ストリート)、神業であれば(電脳神)などと言った書式で、使う分だけでも辞書登録するようにしておくと、スムーズにプレイができる。

■プレイ方法

オンラインで遊ぶ際、オフラインとはかなり異なるノウハウが必要になる。ここでは、オンラインアクト独特のノウハウを紹介する。

●トランプの用意

トランプは、すべてのプレイヤー、RLが1デッキずつ手元に用意するようにすると良い。トランプを配るソフトを探したり自作しても良いのだが、手間がかかる。

処理が重くならないように、判定に使用したカードだけ自己申告するようにする。誰も見ていないからといってイカサマなどしない事。

●ニューロデッキの準備とシーンの開始

ニューロデッキはRLが準備し、シーン開始時に提示すると良い。シーン開始時には、「●シーン番号: シーンタイトル」「シーンカード(と、その暗示)」「シーンプレイヤー」などを明記し、その後1行の空白改行を挟んでからシーンを始めると、非常に見やすいログとなる。

●2窓体制

文字と言う形で発言が残る以上、アクトと関係の無い話やRLへのデータの質問などがログに溜まると、閲覧性が悪くなってしまう。

プレイ窓は2つ作っておき、片方をアクト窓、もう一方を雑談窓としておくといい。IRCであれば、「#(シナリオ

名)」「#(シナリオ名 裏)」といったチャンネル名にしておくとうりやすいだろう。[舞台裏]に関してはゲームの一部である為、アクト窓で行う方がいい。

この方法にはもう一つの利点がある。アクト窓のログだけを切り出せば、簡易的なリプレイが出来上がるのである。楽しかったアクトの記録がリプレイとして残ると言う感覚は、オンラインだからこそ手軽に得る事が出来る楽しみの一つだ。

●発言の切れ目

オンラインでは、やり取りできる情報が文字のみである。仕草や雰囲気などが分からない為、まだ相手の発言が続くのか、それともレスポンスを待っているのかがわかりづらい事がある。

この為、我々は発言の切れ目に「/」をつけたり、特に邪魔されたくないセリフや演出が続く時に「>>」を付けたりする事で他者への意思表示としている。

あるいは雑談窓で「もういいよ。」「まだ続きます。」等の意思表示を行うのも良いだろう。

●1アクトを複数日に分けてプレイ

オンラインのアクトは、通常のアクトに比べて3倍ほどの時間が分かると言われている。長時間の連続プレイは疲れるし、集中力も続かない。また、そんな長い時間を参加者全員が確保する事も難しいだろう。

我々は1アクトを3~5回程度に分けて、1日のプレイ時間2~3時間程度にしてプレイしている。この方法だと、平日の仕事が終わった後などでも、比較的時間の確保が楽なのだ。

■充実したアクトを行う為に

●雑談窓の重要性

自身の登場していないシーンでは、雑談窓でアクト窓の演出などへ「カッコいい」や「面白い」といった反応をすると良い。オンラインでは、オフラインの時と違い、相手の表情が目に見えない。どれだけその人のロールプレイをカッコいいと思って、発言しない限りその感情は相手に伝わる事は無いのだ。プレイヤーが「このロールプレイは決まった!」と思った時、回りが無表情だった時の虚しさは著しくモチベーションを下げる。例えば「カッコいい!」と思っていたとしてもだ。

雑談窓は単なる雑談をするだけの予備会場では無い。どれだけ雑談窓を盛り上げられるかは、アクトの成功に重要な要素の一つなのだ。雑談窓には、アクトに参加しない「観客」も発言できるようにしておくといいだろう。キャストのカッコいい演出などでギャラリーが沸くと、プレイヤーもモチベーションが高まる。これもまた、オンラインならではの醍醐味だ。

●発言はテンポよく

沈黙は恐怖であり、不安や苛立ちを呼ぶものだ。オンラインアクトにおいて長時間発言が無い事はストレスの原因になる。

事前準備の補足

非常に基本的なことだが、体のコンディショニングの準備も怠ってはならない。オンラインアクトは長時間モニターを相手にする為、意外と疲れる。もし気分が悪くなって倒れたりしても、相手はモニターの向こうだから気付いてはくれない。休憩も適度に入れること。

食事やトイレなどは事前に済ませ、飲み物やお菓子の準備もしておくといい。……寝オチ? そんなのはもってのほかだ。

トランプ

複数日に分けて遊ぶ時には、トランプの山の状態は保存しておく事。1プレイでデッキを使い切る事はまず無いので、捨て札は山札の一番下を持って行き、手札は山札とは逆の面を向けて箱に保存しておけば楽に状態復元ができる。

もし、他の用事でトランプを使うなら、手札だけでもレコードシートのメモ欄に記載しておく。流石に捨て札まで記録しておく必要は無いだろう。

レコードシートの扱い

オンラインで遊んで得た経験点は、是非ともオフラインでも使いたい物だ。個人的には、オンラインで遊ぶ際にもレコードシートはきちんと紙の形で記載するのをお勧めしたい。

RLのサインが出来ないのが難点だが、これはプレアクトの会場やネット上にアップロードしたプレイログにRLから署名してもらい、そのURLを書いておくことで代用できるだろう。勿論、リアルで会った時にサインして貰うに越したことはない。

リプレイ

ログだけでなく実際にリプレイに書き起こす場合には、雑談窓の発言も適度に盛り交ぜながら書くとう雰囲気が出る。

どちらにしろ、リプレイを書く場合、圧倒的にオンラインの方が便利だ。

複数日に分けてプレイ

レコードシートに記載する日付は、プレイした期間を書いておくと良いだろう。

その日ごとに逐一ポストアクトを行う必要は無い。大変な手間になって時間がかり過ぎる。

観客

ブログやSNSの日記などでプレイ会場や日程、などを示し、観客歓迎の旨を伝えても良いだろう。

問題なのは、同じシナリオを遊ぶ予定がある人が居るかもしれないと言う事だ。この為、シナリオ情報は必ず知らせておこう。

こまめな状況報告

誰にでもアクセントなど、予定が狂う事はある。アクト中に電話がかかってくる事だって珍しくは無いし、仕事が長引いて帰宅時間がオンセの時間に間に合わない事だってあるだろう。

それ自体は大した問題ではない。ただし、状況報告はこまめに行う事。実際に目の前に居ない以上、連絡が無ければ他の人にはわからないのだ。報告・連絡・相談はオンセにおいても基本的なマナーだ。

オンラインならではの演出の例

建前のセリフの中に（）で本音を書いたり、心の中の葛藤を書いたりも、オフラインでは中々できない演出だ。無口キャラも表情や内面の描写などを丁寧に行くと非常に映えるキャラになる。

また、記号を挟むだけでも個性が出る。「やっほー☆」なんて言うだけでもオフじゃ中々出せないウザさだ（笑）

ゲストデータの調整

オンラインにおいて、戦闘は長引くと1時間単位で時間が延びる。戦闘をカッコしてドキドキを味わせたとしても、3時間も延びてしまったらウンザリするだろう。これを回避するための、データ構築の指針としては…

- ・ARを増やすぎない
- ・敵ゲストのリアクションの達成値を抑える。
- ・防御力は低め。

などがある。一番良いのは、キャストのデータを見てゲストのデータを調整する事だろう。

セリフや演出は長々と書き溜めず、テンポ良く行う事。考える時間が欲しい場合は休憩を取った方が良く、長い演出をしたい場合は事前に文章を打ち込んでおくべきである。

●演出の工夫

折角オンラインで遊ぶのだから、オンラインでしか出来ない演出といったものを積極的に導入してみよう。

文章に自信がある人ならば、小説的な文章を書いても映えるだろう。また、IRCなどでは文字の修飾ができるものも多い。強調部分や大声を出したセリフなどを太字にするだけでもインパクトはある。血という文字を赤くするなど、文字の色を変える事で演出も出来るだろうし、あるいは改行に工夫をするだけでもかなり見栄えのするログになる。色々調べて実践してみたい。

うるさくなり過ぎない程度には、様々な演出手法を使ってみても楽しいアクトになるはずだ。

■オンライン用シナリオ

シナリオは通常、オフラインで集まって遊ぶ事を前提に書かれている。これをそのままオンラインで回すと、処理が重く時間が分かりすぎる事がままある。

オンラインに向いたシナリオを用意する際に、気をつけたほうが良いと思われる点（あるいは、本シナリオ集に掲載されているシナリオの特徴だ）を列挙する。

●プレイヤー人数

オンラインでのプレイ人数は、1～3人程度が丁度よいだろう。多くなればなるほど、プレイ時間は長くなる。

●判定の機会

判定は計算などの処理が入る関係上、最も時間を要する部分だ。ギミックは無いと寂しいが、有りすぎても時間がかかる。

判定の機会は増やしすぎない事。リサーチフェイズにおける情報項目は、全体で10項目程度に収めると良い。

●ゲストの強さ

オンラインにおけるカット進行は、非常に重いし時間がかかる。ガッツリと戦闘を遊びたい気持ちは分かるが、できるだけ敵は強くしすぎないことをお勧めする。

『STL』P134に記載されている、「●ゲストの作り方」の項目がとても参考になるだろう。

■最後に

ここに示したのはオンラインアクトのノウハウのごく一部に過ぎない。我々のプレイスタイルが最適では無いし、環境に合わせたプレイスタイルというものもある。

ただし、これだけは言える。オンラインアクトは、オフラインとはまた違った無限の可能性を秘めていると言う事だ。

もし、ここに書いていない素晴らしいノウハウを知っていたり、見つけたりしたら教えて欲しい。また、楽しかったアクトのログは、是非沢山の人と共有してほしい。

楽しみの共有、それこそがオンラインアクトの醍醐味であるし、我々もまた、それらに触れられる機会を心待ちにして居るのだから。

■オンラインアクトリプレイ

申し訳ない事だが、初めてオンラインアクトを体験する人ばかりの環境において、このオンラインアクトガイドを読んだだけで遊ぶ事は難しいだろう。紙面の関係上、最低限のノウハウしか記載できていないからだ。そこで、実際にどう遊ぶかを知ってもらう為には、その風景を実際に見てもらおう事が一番だろうと考え、我々が実際にオンラインアクトを遊んだ時のリプレイを用意した。

本誌の紹介ウェブサイトに掲載しているので、是非参考にして欲しい。尚、遊んでいるシナリオは本誌掲載のシナリオ1「ニューロエイジのくぐや姫」の物だ。ネタバレを含む為、閲覧の際は注意してほしい。

▽『Neuro/CD』紹介サイト

<http://dapple-ox.hp.infoseek.co.jp/nova/neurocd/>

■付属 CD-R の使い方

本誌には、CD-R が付属している。この中には、アクトを遊ぶ上で必要と役立つだろうと考えたいくつかのファイルを取録してある。もしよければ、利用してほしい。尚、幾つかのファイルは本シナリオ集を遊ぶプレイヤーに対してのみ再配布を認めているが、それ以外のデータをウェブ上に公開したり、再配布する事はご遠慮いただきたい。

▽付属 CD-R 構成

【シナリオフォルダ】

本誌掲載の4本のシナリオのセリフや情報項目、およびデータなどをコピー&ペーストして使う事が出来るシナリオ・ゲストデータなどが含まれている。また、オンライン、オフライン共に、印刷して手元に持っておくと便利であろうと思われるチェックシート類、更にプレイヤーに配布するプレアクトシートを取録している。本誌に掲載されているシナリオイラストも、この中にjpg形式で収録している。プレアクトシートとイラストは、プレイヤーに配布して構わない。

【プレイサポートフォルダ】

オンラインアクトを遊ぶ際に役立つだろうと思われるサポートファイルが含まれている。これらのファイルは全て、プレイヤーに対して配布して構わない。

▽データ使用方法

ファイル形式に対応したソフトウェアを用いて使用してください。対応するソフトに関しては、ここでは割愛させていただきます。

尚、pdf形式のファイルは紙に印刷して用いる事を前提としています。

シナリオセクション

Scenario section

本セクションにはシナリオが掲載されているので、
R L以外は読まない事をお勧めします。
プレアクト情報に関しては、R Lから配布される
「プレアクトシート」を参照してください。

眩い光芒が無限に行き来する光の海、^{2次元空間}。その中でも一際大きな光を放つ豪壮な情報構造物……今や世界の電子の海を支配したと言っても過言ではない、テラウェアの城の最深部に、彼女らは居た。

「流石ですわ。貴方の協力がなければ、ここまで侵入する事は出来なかった」

炎の剣を携えた天使……「黄金の記憶」メモリは、傍らに居る協力者……まるでガラクタを繋ぎ合わせたかのような不格好な女に声をかける。

「繋がってさえいれば辿り着ける。」——それがウェブの本質だよ、バディ。数千万の攻勢防壁も最新鋭の^{ハイブリッド}脳迷路も、作動しなければ問題は無い。私は意味のない情報で構成されているから、彼らには認知できないのさ」

目を焼くほどの情報光の氾濫に巧妙に隠された、情報の行き来の残り香を探り当て、二人はそこへ潜っていく。辿り着いた先に有ったのは、外界と隔離された小さな部屋。そして、そこで膝を抱える一人の少年。

「^{ライムライト・ボリン}緑光の聖草」エルブ。触れた者の^{フラッグ}脳を無差別に破壊するウイルスをばら撒く最悪の災厄。ニガヨモギとはよく言ったものですわ」

「ここは元々G.C.I.のサーバーの跡地のようなだね。大方、処理に困って隔離したか、あるいはまだ利用価値があると踏んで残しておいたか」

「とにかく、一度持って帰るしかないですね。そこで改めて厳重な封印処置をして凍結。テラウェアの検査準備をするのはその後ですわ」

少年が顔をあげる。自身の死を確信した絶望の目をして。しかし、それに対してガラクタの女は肩を竦めて応える。

「ニューロ！ 賢明な判断だよ、メモリ。だけどナンセンスだ。私はもっとCDに行くよ。この子は広い自由の海に放つ」

信じられない、という表情で目を見開くメモリ。

「シー・ディー」！！ あり得ない事ですわ！ 何万人が死ぬと思って！？」

「その為に、まず毒を無力化する抗体を用意しなきゃならない。更にこの子の枷を外す鍵も用意する」

「な、なんて意味のない事を……」

「繋がってさえいれば辿り着ける」。言っただけだよ、メモリ。電子の海で、隔離とか封印とかいう事には、それこそ意味がないんだ」

少年に手を伸ばし、優しく微笑む女。

少年はその手を取らず、女の後ろを指さす。侵入者の存在に勘付いた見回り兵がサーバー全域にかけての異物探査を始めていた。

「……ち、流石は天下のテラウェア様。簡単なビズってわけにはいかないみたいだね」

目的を悟られる前に撤退を始める二人を、少年が呼びとめた。

「ねえ、また……来てくれる？」

「勿論さ、お友達。光の速度で会いにくるよ」



プレアクト情報

Pre-act Info.

このシナリオについて

本シナリオでは、地上（つまりN◎VA）と軌道の対比をテーマにしている。軌道の名門「天津家」やその刺客である天津機関、そしてメガコーポ「千早グループ」における地上派と軌道派との対立などの情報を軽く知っておくと、よりこのシナリオを楽しむ事ができるだろう。「TND」のp49、51、145、あるいはシナリオ2「託された言葉」などを参照のこと。

表記について

本シナリオでは、意図的に読みが難しい名前などを多用している。これは天上人と地上人を対比する為であり、ヒロインのかぐやに至っては、同一人物でもその立場などで表記を変えている。

オンセならではの手法の一つとして利用したが、普通には変換できなかったり読めなかったりするので、ルビを振る、辞書登録するなどの対応が必要になるだろう。

■シナリオデータ

プレイヤー：2～3人

プレイ時間：7～9時間（オフライン：2～3時間）

■ストーリー

千早重工後方処理科の作業員、竹山大成^{たけやまたいせい}には一人の娘がいた。天津家の家出娘、讃良^{かぐや}ささらとの間に生まれたその娘の名前はかぐや。しかし数年前、かぐやと讃良は^{しんかん}臣民と交わった重罪人として天津機関の手によって誘拐されてしまう。連れ去られたかぐやはミカド軌道開発のタタラ、倉持^{くらもちふと}風人^{ふうと}の手で洗脳を受け、研究の被験体となる。倉持はさらに、娘と引き換えにという条件で竹山に千早重工の封印されたプロジェクト「^{はころも}羽衣」のデータを要求。竹山はその要求に応じるも、倉持は約束を違え竹山を殺害。しかし、かぐやが洗脳を受けているという事を知った竹山は、自らの命と引き換えにかぐやの洗脳を解除し、彼女をN◎VAへと逃がす事に成功する。

長年施されていた洗脳を解除された影響で記憶を失ったかぐやを、『フェイト』が保護する所からストーリーは始まる。竹山が持ち出したデータの回収を命じられる、竹山の元同僚の『クグツ』。逃げたかぐやを追う天津機関と敵対する『カタナ』。天津征司と倉持の手によって再び連れ去られたかぐやをキャスト達が救出する事が出来れば、シナリオは終了となる。

■アクトトレーラー

キャスト作成前に、以下のアクトトレーラーをプレイヤーに提示すること。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

月より降り立つ一人の少女。

それは記憶を失った罪人と、穢れ^{けが}深き地上人の物語。

ハイランダー キャスト
天上人と地上人は惹かれ合う。

しかし、天上人は天に還るのが定め。

たかまがはら
高天原と地上は余りに遠く。

運命は余りに残酷過ぎた。

トキヨー-N◎VA The Detonation
『ニューロエイジのかぐや姫』

軌道 NOVA
天と地とを断て分かつ、運命の扉をこじ開けろ。

■キャスト作成

R Lはプレイヤーに、ハンドアウト（あるいは、付属CD・R内のプレアクトシート）を配布すること。

●敵ゲストの強さ

本シナリオの敵ゲストの最大達成値は25を目安に作成されている。

シナリオ上ではキャスト作成の数値的なレギュレーションは定めないが、R Lはこれを参考にレギュレーションを決定しても良いだろう。

●必要な神業

本シナリオでは、キャストが神業だけでリタイアする事を防ぐために、合計2個以上の防御系神業が必要だ。

それ以外の必要神業に対しては各キャストの作成指針に記してある。

●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社会技能は、〈社会：企業〉〈社会：ストリート〉〈社会：テクノロジー〉などである。

尚、〈社会：軌道〉で調べられる情報項目が存在するが、キャストはこれを保有していない方が望ましい。

■キャスト間コネクション

キャスト間コネは、以下の順で取得せよ。
『フェイト』→『クグツ』→『カタナ』→『フェイト』

必要な防御系神業

本シナリオの敵はカット進行で使用する神業が即殺系神業×2、万能系神業×3という構成になっている。

キャスト達の防御系神業の枚数を考慮した上で、万能神業の使用方法を調整すると良い。

No.1:Cast Make Guideline

推奨設定：フリーランスの探偵
追加設定：特になし。

“空から落ちてきた”少女かぐやを拾い、保護する導入。彼女と何らかの心を通わせて頂く必要がある為、多少ウェットなキャストの方が好ましい。

▽特記事項

- ・ハイランダーのスタイルや〈社会：軌道〉は、シナリオテーマの関係上、保有しない方が望ましい。
- ・〈真実〉の使用を想定しているシーンが存在する。

推奨スタイル：フェイト

Scenario Handout

コネ：かぐや

推奨スト：【感情】

雨の夜、ビルの林の狭間で君は不思議な童女と出会った。
目を見張るような整った顔立ちに高貴な雰囲気を持った彼女は、自分の名前以外何も覚えていないと言う。
行く宛ても無く、捨てられた子猫の様に雨に濡れ続ける彼女を、君は放っておけなかった。

【PS：かぐやを保護する】

No.2:Cast Make Guideline

推奨設定：千早重工後方処理課3班の作業員
追加設定：竹山大成という同僚がいた。

組織の裏切り者を始末する、という導入だが、その任務に忠実すぎるキャストだとモチベーションを立てるのが難しいかもしれない。

竹山に共感できるウェットなキャストが好ましい。

▽特記事項

- ・【PS】の書き換えが発生する可能性がある。

推奨スタイル：クグツ

Scenario Handout

コネ：“クラフトワーク” 竹山大成

推奨スト：【感情】

竹山と言う男は、君と同じ千早の後方処理課3班の頼れる仲間であり、君の良き友でもあった。数年前に妻と娘が行方不明になってから塞ぎこんでいた彼だが、ある日突然1通のメールを君に残して姿を消した。「君を裏切る事になるかもしれない。けれど、都合が良いようだが僕の身に何かあった時は、娘の事を頼む」
数日後、君は竹山が極秘情報を持ち出して軌道千早の手に落ちたと言う事を知る。

【PS：裏切り者を始末し、会社の不利益を防ぐ】

No.3:Cast Make Guideline

推奨設定：フリーランスの荒屋
追加設定：天津機関と対立している。

「託された言葉（『TND』付属シナリオ2）」などを経て天津機関と対立しているキャストを想定している。

比較的モチベーションが薄いため、他のキャストと絡み、モチベーションを立てられるキャストが望ましい。

▽特記事項

- ・ハンドアウトにある「マイケル・グローリーからの依頼」は、キャストに合わせた適切な演出に変更して良い。

推奨スタイル：カタナ

Scenario Handout

コネ：天津征司

推奨スト：【生命】

この所、君は毎日のようにムラクモ…あの殺しても殺しても現れる化物のような天津の手先に襲われていた。最早それが日課とも成ってきたある日、突然ムラクモが現れなくなった。そして時を同じくして、マイケル・グローリーから君に依頼が来る。
それは、ムラクモを率いる天津征司が、ストリートで怪しい行動をしているので調べたいという物。何を企んでいるかは知らないが、この際少し痛めつけてやるのも良いかもしれない。

【PS：天津征司の目的を調査し、挫く】

オープニングフェイズ

Opening Phase

《完全偽装》の効果

後の展開で明らかになるが、効果は「かぐやの洗脳を解く」というものだ。拡大解釈にはなるが、食持が施した洗脳処理と記憶を封じ込める事で洗脳を解いている。

かぐやが記憶を失ったのは、この《完全偽装》の効果によるものだ。

“適切な処置”をして下さい

つまり機密は奪い返し、竹山は殺せ、と言っている。

竹山は既に死んでいるのでそれは叶わないのだが…。

軌道へのチケット

もし、キャスト達が合流していないまま使用した場合、「クライマックスに他のキャストが参加できなくなる」と告げて取り下げて貰おう。

使うタイミングとしては、キャストが全員合流し、かつ全ての情報項目を調べ終わった時が良いだろう。

●RLシーン：なにせむにか命も惜しからむ

キャストの登場不可

◆解説

竹山大成が殺され、かぐやが地上へと落ちる。かぐやの記憶を消す為に、竹山が《完全偽装》を使用する。

◆描写

真つ暗闇のラボの中を、血まみれの男が歩いている。胸に抱くのは、まだ幼さを残す黒髪の童女。男は愛しげにその子の髪を一撫ですると、その体を淡い輝きを放つ脱出用ポッドに収めた。「……せめて、せめてお前だけは、幸せになってくれ。それが僕の、最後の願いだ。」

男は脱出用ポッドの制御フレームをハッキング。まるで竹細工を編むような手付きで認証コードを抜き、ポッドを起動する。

近づいてくる足音。続く銃声。血を吐き倒れ伏す男。その瞬間、ポッドは射出された。それを確認し、男は満足げに事切れた。

その日、高天原から地上に向けて、一筋の流れ星が降ったと言う。

◆結末

シーン中に《完全偽装》が使用された事を宣言してシーンを終える事。

●クグツ：我こそ死なぬ

他のキャストの登場不可

◆解説

『クグツ』のオープニング。回想シーンと現在のシーンからなる。回想シーンでは、竹山の妻と娘が行方不明になってしばらくした頃、竹山の妻と娘の捜索を手伝っていた『クグツ』に、竹山が感謝と共にこれ以上の捜索を諦める事を告げる。竹山がこうなる事を予期していた事を暗にほめかし終えたらシーンを現在に移し、千早雅之から任務を受ける事になる。

◆描写1

竹山大成は君の頼れる同僚だ。数ヶ月前、彼の妻と娘が突如行方不明になってからと言うもの、君も二人の捜索を手伝っていた。

しかし、千早の情報網を駆使しても足取りは全く掴めずにいた。そんな有る日の事。

▼セリフ：竹山大成

「なあ、『クグツ』。今まで探すのを手伝ってくれて、本当に有り難う。でも、明日からは僕も会社に戻ろうと思うんだ……」

(諦めたのかと聞かれると)「……諦めたわけじゃない。妻と娘は僕の全てだった。諦めるなんて無理だ。……だけど」

「実は、いつかこんな事になるんじゃないかとは思っていたんだ。彼女は、僕の手の届かない世界へ行ってしまった。だから、いいんだ……」

◆描写2

会社に戻った後も、彼は暫く密かに捜索を続けていたようだ。しかし、君が手伝うと言っても頑なに断るばかりだった。

それから数年後。“後方処理課3班”としての君が、千早雅之社長直々に呼び出されていた。

▼セリフ：千早雅之

「竹山大成をご存知ですね。貴方の同僚だった男です」「忌むべき事態ですが、彼が我が社の機密を持ち出して“軌道”に“墮ち”ました」「わが社が不利益を被る前に持ち出された機密を処分し、“適切な処置”をして下さい」

「費用は既に口座へ振り込んであります。それと、軌道へのチケットは此方で用意しておきます。迅速に対応して下さい。以上です」

◆結末

任務を受け、社長室から出る『クグツ』のポケットロニに画面がポップアップ。1件のメールが画面に映し出される。差出人は、竹山。

「君を裏切る事になるかもしれない。けれど、都合が良いうだが僕の身に何かあった時は、娘の事を頼む」

費用として1ゴールドと、軌道センターラビッツへのチケットを取得してシーン終了。

このチケットの使用がクライマックスへのトリガーとなる事を伝えておく事。

●フェイト：もと光る竹なむ一筋ありける

他のキャストの登場不可

◆解説

『フェイト』が、N◎VAに落ちたかぐやを拾うシーン。かぐやは名前以外の記憶を失っており、なぜこんな場所に居るのかも分かっていない。

◆描写

しとしとと、静かに雨が降る夜。N◎VAというビルの中の一角。事務所へ帰る最中の君は、ほの暗い路地裏に淡い光を放つ物を見つけた。

近づいて見ると、それは小さなポッドだった。恐らく空から落ちて来たのだろう。地面に盛大なひび割れを作って突き刺さっている。

そして、そのポッドの中には、こんな場所に不釣り合いな雅な和服に身を包んだ、黒髪の美しい童女が横たわっていた。

▼セリフ：かぐや

「——う、ん……。ここは……?」

「かぐや……私の名前はかぐや」

「……分からない。何も、分からない。何故、私はこんな所に居る。此処は何処? 私は、誰だ……?」

◆結末

ポッドの光は今にも消えてしまいそうにか弱い。キャストがかぐやを保護する事を決めたらシーン終了。

◆カタナ：龍の首の珠をば、いかに取らむ

他のキャストの登場不可

◆解説

『カタナ』がマイケル・グローリーから依頼を受けるシーン。このシーンに出てくるムラクモはエキストラである。殺しても逃がしても良い。先への影響は無い。

◆描写1

過去に一度やり合ってからというもの、そいつらは毎日の様に引切り無しにやってきた。

殺しても殺しても同じ顔で現れ、戦う度に強化され手ごわくなっていく奴らだが、君にとっては既に彼らと戦うのは日課のような物になっていた。

しかし、その日は違った。

▼セリフ：ムラクモ（エキストラ）

「……くつ、『カタナ』か。悪いが今日は貴様の相手をして
いる暇は無い！」

◆描写2

それからと言うもの、何度かムラクモ達と鉢合わせたものの、その度に逃げられ続けている。キミを狙うのを諦めたのか、それとも他に目的があるのか。

そんな時、フィクサーであるマイケル・グローリーから君の元へ依頼があった。

▼セリフ：マイケル・グローリー

「確か貴方は、天津機関……クサナギやムラクモ、そしてそれを率いる天津征司と関わりがありましたよね」

「ここ数日、彼らがストリート全体で怪しげな調査活動を行っているようです。貴方ならば、彼らの目的を調べるには適任では無いかと思ひまして」

「成功報酬1 ゴールドで如何でしょう。調査費用は別途支給しますよ」

◆結末

調査費用として3シルバーを取得してシーン終了。

ムラクモ（エキストラ）

殺してしまっても逃がしても、先の展開に影響は無い。

尚、ここで彼を尋問しても何も吐く事は無い。

『カタナ』の依頼主

マイケル・グローリーで無くても良い。バー「ヤロール」でドリスから持ちかけられても良いし、音羽の姐さんから依頼されても良い。

キャストに合わせた演出を行ってほしい。依頼ではなく自発的に調べるという演出もありだ。

リサーチフェイズ

Research Phase

■クライマックスの条件

軌道センターラビッツへ向かうとクライマックス。

●フェイト：屋の内は暗き所なく、光満ちたり

条件：リサーチ最初のシーン

登場：（社会：N◎VA、ストリート） 10

◆解説

オープニングから数日後。『フェイト』とかぐやの交流を描くシーン。描写はキャストに合わせて変えられたい。かぐやの魅力を可能な限り出す事。

◆描写1

かぐやを保護してから数日が経った。かぐやの記憶は未だ戻らないが、彼女は此処での生活に少しずつ慣れてきたようだ。

▼セリフ：かぐや

（キャストの分まで洗濯や料理を勝手にする）「これくらい、私にやらせてくれ。私は『フェイト』に世話に成りどおしなのだ。少しでも礼をさせて欲しい」

「何一つ思ひだせぬ私を、何も言わずに置いてくれて、本当に感謝している。ありがとう、『フェイト』」

◆描写2

ふと、かぐやは窓の外に目をやった。その目の先には、淡く輝く、地球に最も近い天体があった。

▼セリフ：かぐや

「……何であろう。あそこに見える星の事を、私は知っているような気がする」

「（悲しそうに首を振って）……すまない、やはり何も思ひ出せないんだ」

◆結末

会話が一通り終わればシーン終了。これ以降も可能な限り、『フェイト』とかぐやの交流を描くよう勤める事。

●カタナ：穢き所にいかでか久しくおはせむ

条件：『フェイト』と『カタナ』が合流した

登場：（社会：N◎VA、ストリート）（コネ：天津征司） 10

◆解説1

『フェイト』とかぐやの元に倉持風人と天津征司が現れ、かぐやを連れ去るシーン。『フェイト』は自動登場。

倉持はかぐやに施された記憶封印を解除する為に、デウス・エクスマキナ《電 脳 神》を使用する。

◆描写1

天からの使者は突然現れた。『フェイト』の事務所の扉が激しい音を立てて倒れ、外から黒服の男を連れた天上人が現れる。

▼セリフ：倉持風人

「ようやく見つけ出したよ。さあ、その娘を此方に渡して貰おうか。」

「へえ……記憶を失って居るのが。あの男、余計な事をしやがって。さあ、起きるんだ、かぐや！」《電 脳 神》

▼セリフ：かぐや

「な、何者だ……！ 私はお前のような者は知らぬ！」

「うっ……あああ……『フェイト』、たず、け、て……（膝をつく）」

▼スタイル

ハイランダー◎、マネキン●、クグツ

▼設定

「見た事ないものはかりだ……。これは何というのだ？」

天津の娘と地上人との間に生まれた娘。天上人達にとっては天津の血を穢した罪人であり、「自分の罪人と自覚する」穢れを祓う為に地上人を殺さねばならないと思ひこむという2種の洗脳を受けている。

父である竹山大成に洗脳を解かれ、地上に連れ返された。その際の反動で記憶を失っている。天上人の高貴さを生まれ持つが、基本的には無垢で素直な娘。

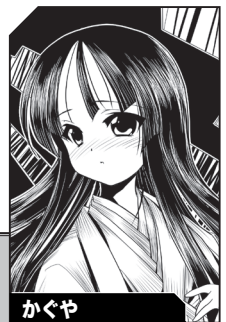
かぐやとの交流

かぐやにどんな動きをして欲しいか、『フェイト』のPLに聞くのも良いだろう。

倉持の《電脳神》

竹山がかぐやに使った《完全偽装》を打ち消すわけだ。この《電脳神》は、打ち消そうとすると天津征司の《天罰》、更に《電脳神》などで打ち消される事を伝えておく事。

天津征司と神業合戦をしてみても打ち消そうとされた場合、シナリオ進行に支障が出るとうちあけて「打ち消さないでくれ」と言ったほうが良いだろう。



かぐや

キャストがかぐやを追おうとする

もし神業を使って追おうとした場合、迦具夜は「ブリーズ！」を倉持の《タイムリー》に使用して《脱出》相当の効果でそれを打ち消し姿を消す。

あるいは展開次第では、キャストが神業を使わなくてもこの処理を行っても良いかもしれない。

かぐやと迦具夜

同じ読みで同一人物だが、意味する状況が違う。「かぐや」は「フェイト」を慕う無垢な少女であり、「迦具夜」は地上人を憎む倉持の傀儡だ。

状況に応じて「カグヤ」（故意にプレイヤーに違和感を持たせたい時に使う）も用いるといい。

オンラインアクトの場合、文字を使い分ける事も演出として使えるという例だ。迦具夜は普通に変換しても出ないので、辞書登録するかコピー＆ペーストして使おう。

ベルソナがクグツに変わる

きちんとプレイヤーに伝えること。これにより、かぐやのベルソナスタイルと共に、クライマックスの敵「蓬萊」のスタイルのうち1枚が明らかになる仕掛けだ。

（つまり、「羽衣」の効果によりベルソナ以外のベルソナがかぐやと同じになるので、ハイランダーのスタイルが確定する。もし「ブリーズ！」を使用した演出をしている場合はマネキンも判明する）

「クグツ」の【PS】

書き換えは任意である。もしより良い【PS】をプレイヤーが思いついた場合、RLはそちらを採用してもよい。

◆描写2

再び立ち上がったかぐや。助け起こそうとすると、かぐやは飛び退くようにその身を引く。その目は今までのかぐやとは違った。

何か恐ろしいもの……いや、汚らしい者を見るような目で『フェイト』を見る。

▼セリフ：倉持とかぐや

「目が覚めたかい、「天津迦具夜」」

「……」

「さあ、こっちにおいて。お前が帰るべき場所に連れ帰ってあげよう」

「（黙って頷く）」→ベルソナがクグツに変わる。

「（キャストが止めようとする）ふ、触れるな……」

「……やめろ……その、汚らしい手で、私に触れるな……」

「世話をかけたな、天津征司。さて、帰るとするか」

◆結末

キャスト達がかぐやを追おうとすると、天津征司がムラクモ達を使い行く手を阻む。カット進行へ。

敵は以下の通り。

・天津征司（『TND』p294 のデータを用いる）：

アクションランクは2。ムラクモを〈サポート〉し、ムラクモが倒されるとエキストラ化する。

《神業》は使用しない。

・ムラクモ（『MDI』p82 の「三合会の凶手」相当）：

30人トループ。（アクションランクは3）

演劇的には3人として扱う。

ムラクモトループを撃破したらシーン終了。

以降、【天津迦具夜】の項目と【倉持風人】に関する追加項目がリサーチ可能に。

●RLシーン：今はとて天の羽衣着るをりぞ……

条件：「穢き所に〜」の次のシーン

登場：キャストの登場不可

◆解説

カット進行の裏舞台。軌道に向かうシャトルの中の映像が、かぐやの視点で描かれるシーン。

記憶が戻って、洗脳により刷り込まれた価値観と『フェイト』との生活で得た感情との齟齬に悩む迦具夜に、倉持が「羽衣」を導入し、迦具夜を再び戦闘兵器へと変貌させる。

◆描写

天照らす月へ昇るシャトルの中。

満足げな顔の倉持風人と、思いつめた顔のかぐや……いや、「迦具夜」が座っている。

「災難だったね、迦具夜。こんな穢い下界なんか落到されて。大変だっただろう？」

——穢き……下界……。

「でももう大丈夫。僕が二度とそんな事はさせないよ」

——そうだ、穢れた地上人だ……。

だが、本当に彼らは……彼は穢れた者だったのだろうか……。彼の優しさ……彼の温もりは……

俯いたままの迦具夜に、倉持は顔をしかめる。

「……悩んでいるようだね、迦具夜。きっと毒虫どもの毒気に当たってしまったんだ。さあ、この「天の羽衣」を纏って。そうすれば、直ぐに綺麗な体に戻れるよ」

「天の羽衣」。古き日本の御伽噺では、その羽衣を纏った人間はヒトとしての感情を失ってしまうという。

それが、迦具夜の体に纏われる……。

「さあ、迦具夜。君にとって地上人とは何だい？」

——私が穢うべき、穢れ。滅ぼさねばならぬ、不浄だ。

「良い子だ、迦具夜。そうそう、帰ったら君の為に最上の宝石を用意しておいたんだ。きっと君に似合うと思うよ。気に入ってくれると嬉しいな」

◆結末

会話が終わったらシーン終了。

●クグツ：汝がたすけにとて下したりき

条件：センターラピッズに乗り込んだ

登場：基本的には全員自動登場

◆解説

軌道にある敵の本拠地に殴りこむシーン。敷地内に入ったと同時に『クグツ』のポケットロンが鳴り始める。

着信は竹山から。竹山は必要な記憶だけを持ったA I ホログラムとして登場する。『クグツ』に願いを託し終わると、A I は安心した表情をして自然消滅する。

◆描写

光り輝くセンターラピッズ。その一角にある倉持ラボと銘打たれた研究所。

その敷地内に足を踏み込んだ時、そこにある人物のホログラムが現れた。

『クグツ』には分かる。彼は、竹山大成だ。

▼セリフ：竹山 AI

『『クグツ』、僕が起動したって事は、生身の僕はもうこの世には居ないって事だね。このA I は君がこの施設に足を踏み入れた時に起動する様にしてあったんだ」

「君には多大な迷惑をかけてしまった事だろう…本当にすまない」

「娘が、生きていたんだ。軌道千早は娘を人質に凍結プロジェクトのデータを要求してきた」

「震だって事は分かった。でも…僕は、せめて娘に、かぐやに一目会いたかった。この身がどうなろうと、君に殺されようと、かぐやには幸せになって欲しかった」

「奴らはきつと、素直にかぐやを返してはくれないだろう。僕は何かかぐやを地上に逃がすつもりだ……でも、奴らが逃がしたままにして置くはずが無い……」

『『クグツ』…何度謝っても何度礼を言っても、君には足りない。それでもどうか、最後の願いを聞いて欲しい。僕の娘を、頼む……』《ファイト！》

◆結末

竹山が『クグツ』に《ファイト！》を飛ばす。好きなタイミングで好きな《神業》を1発増やして良いとする。

更に『クグツ』には、【PS：友の敵を討つ】を与える事。シーンを閉じたらクライマックスへ。

情報項目

最初に調べられる情報は以下のとおり。

『フェイト』：かくや

『クグツ』：竹山大成、持ち去られた機密情報

『カタナ』：天津征司の動向

◆かくや

〈コネ：かくや〉〈知覚〉

- 13 名前以外の記憶を失っているという和服の少女。非常に美しくペルソナはハイランダー。
- 15 路地裏で発見された時に彼女が収まっていた脱出用ポッドの存在から、軌道の住人であった事が推測できる。→【脱出用ポッド】に派生
- 21 着ていた服の家紋から、日本の特権階級「天津家」と何らかの繋がりとあると思われる。

◆竹山大成

〈コネ：竹山大成〉〈社会：企業、千早重工〉

- 13 千早重工後方処理課三班のクグツ。竹細工を編むような精巧かつ手際の良いプログラミングによる電脳戦を得意とするニューロ。
- 15 数年前に突然妻と娘が行方不明となり、幾ら探しても結局見つからずに塞ぎ込んでいた。
→【竹山の妻と娘】に派生
- 18 失踪する直前に、倉持風人という男と連絡を取っている。→【倉持風人】に派生

◆持ち去られた機密情報

〈社会：テクノロジー、企業、軍事〉

- 13 千早重工軍事開発部で行われていたプロジェクト“羽衣”という開発計画の物。現在は凍結中。
- 15 開発していたのはヴィークルやウォーカーなどを“羽衣を羽織るかのように”自らの体の拡張として扱う事を目的としたニューラルウェア。
- 18 データ的には、搭乗するウォーカーを“ペルソナ以外のスタイルを搭乗者と同じくするゲスト”として扱うというもの。
- 21 神経回路が人体と隔絶された巨大機器へと拡散してしまう。この為、精神の恒常性が保たれず、人間は負荷に耐え切れない。自我崩壊の危険性が極めて高く、開発の凍結はこの欠陥の為である。

◆天津征司の動向

〈社会：N◎VA、ストリート〉〈コネ：天津征司〉

- 13 どうも一人の少女を探し回っているらしい。少女の外見情報を得る。
- 制 (※『フェイト』の制御値) 件の少女は『フェイト』によって保護されているらしい

◆脱出用ポッド

〈社会：N◎VA、テクノロジー〉

- 16 ミカド軌道開発に属する研究所の物である。以降、〈社会：企業、千早重工〉で当該項目の〈社会：軌道〉の情報を調べることが出来る。

〈社会：軌道〉(※〈社会：企業、千早重工〉)

- 18 倉持ラボの物である。管理者は倉持風人。
→【倉持風人】に派生。

◆竹山の妻と娘

〈社会：N◎VA、警察〉〈コネ：竹山大成〉

- 15 妻の名は竹山さらら、娘の名はかくや。数年前に母子共に行方不明になっている。
- 18 二人は天津機関によって誘拐されたらしい。
- 21 妻の旧姓名は天津讀良。世間には天津家の出身である事を隠して暮らしていた。日本の特権階級である天津家にとって、臣民の妾になること自体が許されざる大罪である。

〈社会：ストリート〉

- 16 娘と瓜二つの少女が、最近ストリートで目撃されている。→『フェイト』のアドレスを得る。

◆倉持風人

〈社会：企業、テクノロジー、軍事〉

- 15 ミカド軌道開発のタタラ。人を戦闘兵器に変える洗脳サイコアプリケーションを開発している。アドレスを得るが、通常の方法で行く事は不可能。
- 17 現在 N◎VA の地に降りているらしく、何らかの目的で天津征司と行動を共にしている。

▼イベント後に追加される項目

〈社会：軌道、日本〉〈コネ：天津征司、竹山大成〉

- 16 天津征司から道具屋を実験の献体として譲り受けており、彼女に洗脳処理を施している。
- 18 竹山大成に“羽衣”の開発データと引き換えに娘を返してやる」と取引を持ちかけたが、約束を違え、データだけを手に入れ竹山大成を殺害。その際、竹山に人質を逃がされている。

◆天津週具夜

〈社会：軌道、日本〉〈コネ：かくや〉

- 13 天上人達にとって穢れた地上人との間に生まれた忌み子。母は殺されており、本人は天津征司の手でミカド軌道開発へ実験献体として送られた。
- 15 サイコアプリケーションによる洗脳処理が施されており、攫ざられる以前の記憶を失っているだけでなく、自らが産まれながらにして負った穢れを祓い“人”として生きるためには、穢れた地上人を滅ぼさねばならないと思いこんでいる。
- 16 竹山大成によって一時的に洗脳が解除されていた(《完全偽装》の効果)が、今は再び元に戻り、軌道へ連れ戻された。
- 18 現在、倉持風人の手によって“羽衣”プロトタイプの実験体にさせられようとしている。

本シナリオでの天津征司の心情

彼には、自分を捨てて地上に逃げた母親がいる。(『STL』付属シナリオ2参照) その為、同じく天津家を捨てて地上へ逃げた天津讀良へは嫌悪感を示すと共に、週具夜には無意識下での親近感も持っているのだろう。

殺さずに“天上人として正しい”意識を刷り込んだ戦闘兵器とするのは、彼なりの情けなのだ。

追加シーン案「●カタナ：かの都の人は思ふ事もなく」

クライマックスの直前に挟むシーン。ホログラムの天津征司がぐやの負った穢れと彼の言う“情け”について語り、キャストらの行動の愚かさを諷す。「カタナ」に喧嘩を売るシーンだ。十分に「カタナ」がモチベーションを立てている場合は必要ない。

情報項目：倉持のアドレス

軌道センター・ラビッツだ。向かう為の方法とは、無論「クグツ」が持っている軌道へのチケットを使う事だ。

敵ゲストの神楽

以下に神楽の一覧とその使用方法を示す。適宜調整すること。

・倉持風人

■〈電脳神〉：かくやに再び洗脳を施す。イベントで使用。

□〈タイムリー〉：カット進行で使用。即死ダメージを防御。

□〈神の御言葉〉：キャストに洗脳サイコアプリを埋め込み、精神崩壊させる。

・蓬葉

□〈とどめの一撃〉：キャストに即死ダメージを叩きこむ。

□〈天罰〉：カット進行中、状況に応じて使用。

□〈フリーズ!〉：倉持に防御系神楽を使わせる。



竹山大成

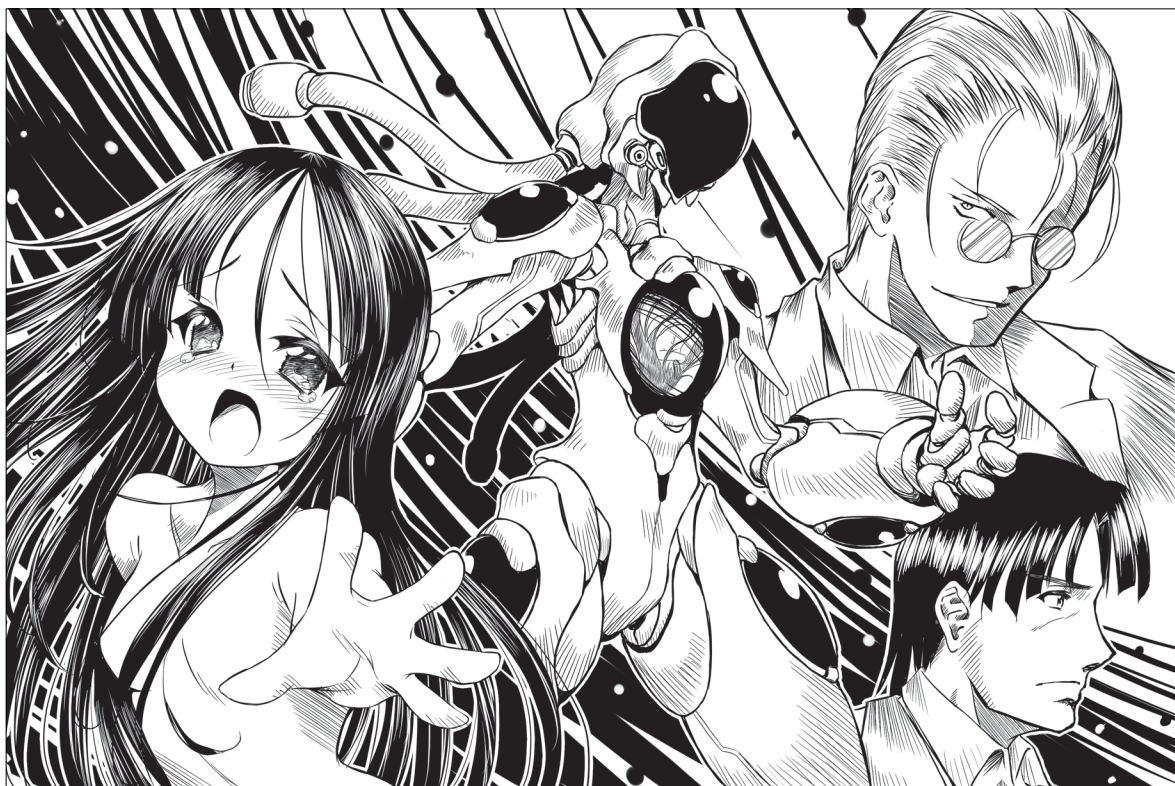
▼スタイル

クグツ◎、ニューロ、ミストレス●

▼設定

「娘だけは…かくやだけには、幸せになって欲しかったんだ。」

千早重工後方処理課3班の工作員で、「クグツ」の同僚。“竹細工”と呼ばれるほどの精巧なプログラミングを得意とする。任務中に会った天津の家出娘と結ばれるが、妻も娘も天津の刺客に攫われてしまう。オープニングで娘を救出した際に死亡している。



クライマックスフェイズ

Climax Phase

キャストが2人の場合

倉持のハードワイヤードを削除し、AR2とすると良い。

〈製作：サイコアプリ〉

ここでは、サイコアプリケーションを相手に埋め込むという演出意図で組み合わせている。実効果は伴わない。

“蓬莱”のデータ

ウォーカーと書いてありながらデータが全身義体なのは、単に適当なウォーカーのデータが無かったからだ。

もし気に入らない場合、“瑠璃唐草”（IS.T.L. p115）をベースにしたデータを組んだり、オリジナルデータを用いても構わない。

●玉の枝を手折らで更に帰らざらまし

◆解説

倉持と、かぐやの搭乗するウォーカー“蓬莱”と対峙するシーン。かぐやは“羽衣”の効果で自我を失っており、キャストたちの言葉には反応しない。

《真実》を使用する事でこれを解除する事ができる。

◆描写1

研究所の奥深くにある開けた演習施設に、彼女は居た。曲線的なフォルムの真珠色のウォーカー。透き通って見えるコックピットの中に、かぐやは繋がれていた。

傍らに居るのは白衣に眼鏡のタタラ。

「へえ、こんな所まで追ってくるとは思っていなかったよ、地上人」

▼セリフ：倉持風人

「どうだい、この芸術品“蓬莱”は。美しいだろう？」
「あの竹山という男といい、貴様らといい、どうして地上人とはそうも身の程知らずの愚か者なんだ？」
「あの男が持ってきた“羽衣”のデータは地上人が作ったにしては中々上等な物だったぞ。既に実践投入可能なプロトタイプは完成し、迦具夜の脳にインストールされている。データが集まり次第、すぐに量産化され、対地上千早用の主力装備として使用されるだろう。アレを封印しておく価値観は心底理解しかなるな」
（かぐやに話しかける）「ははははは！ 無駄さ！ 彼女はもう君らの事などゴミ程度にしか見えていないよ！」

◆描写2

（※《真実》を使用した）

それまで、どんな呼びかけにも無反応だったかぐやが、『フェイト』の声に涙を流す。

▼セリフ：かぐや

「……いやだ……私は、あの暖かかった日々を、否定したくない……『フェイト』を、殺したくない……」
「穢い地上でも構わない……私は、『フェイト』と共に生きたい！」

▼セリフ：倉持風人

「僕の洗脳処理が解かるだって！？ そんな馬鹿な！
僕のサイコアプリケーションは完璧なはずだ！！」
「ふざけるな！！ 貴様らの様な下賤なものに迦具夜を渡すものか！ 迦具夜は僕だけのものだ！！」
「くそ、迦具夜め！ 蓬莱との接続を切ったな！？ 折角、折角君の為に丹精こめて作った芸術品を！！」
「仕方ない、本当は迦具夜を完全なる僕の理想に至らせる為に使う予定だったが……まずはお前達を浄化するのが先だ！ 迦具夜！ 暫くそこで待っている！！」

◆描写3

倉持は蓬莱に接続されたトロンに干渉、データ転送。“蓬莱”が極彩色に光り始める。

プログラムコードが機体に映し出される。演神プログラム“KAGUYA”起動。蓬莱が動き始める。
「ハハハハ！！ やってしまえ、僕のカゲヤ！！」

◆結末

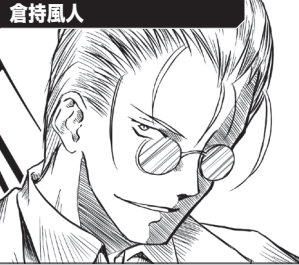
カット進行へ入る事。敵は

- ・倉持風人 : アクションランク3
- ・“蓬萊” : アクションランク3
- ・狂戦士化兵 : アクションランク2 (20人トループ)

である。

キャストは全員で1エンゲージ。倉持と“蓬萊”がそこから近距離で1エンゲージ。トループは中距離の場所に居る。《真実》^{トウマツ}を使用して居ない場合はこれに天津津具夜(アクションランク2)が加わる。

倉持風人



▼設定

「蓬萊よ、全て滅ぼしてしまえ！」
ミカド軌道開発のタタラ。“羽衣”を使って地上を一掃しようとしている。

▼基本データ

カリスマ、ニューロ、タタラ◎
♠7/13 ♣6/13 ♥1/7 ♦7/15

▼技能

知覚 2 ♠♣♥◇
交渉 5 ♠♣♥◇
製作:サイコアプリ 4 ♠♣♥◇
※洗脳 2 ♠♣♥◇
※虫使い 2 ♠♣♥◇
※ゲシュタルト崩壊 2 ♠♣♥◇
※叱咤激励 3 ♠♣♥◇
※超スピード作業 4 ♠♣♥◇
※親衛隊:狂戦士化兵 4 ♠♣♥◇

▼防具

・フォーマリティ 電:18
・グリード 電:18
▼その他の装備
・ネットワーク(トロン所持) 電:20
ソフトウェア。精神ダメージ+3。
・住居:LAB 電:-
中に居る間《製作》+2。
・クリエイターズハンド 電:15
常時《製作》+2。
・マインドブラスト 電:15
マイナーで精神ダメージ+5点。
・ハードワイヤード 電:21
ニューラルウェア。常時AR3。

▼行動指針

推奨プロット: ♠♣♥◇ / AR:3
基本的には《製作:P・A》《交渉》《叱咤激励》の組み合わせで、蓬萊に即座に判定を行わせ、その達成値に+3する。
攻撃を行う場合、マイナーでマインドブラストを使用し、《交渉》《製作:P・A》《※洗脳》《超スピード作業》《虫使い》《ゲシュタルト崩壊》で精神攻撃。ダメージは[8+差分値×2]。[昏睡]や[精神崩壊]を与えると対象を配下に置く。
達成値は常に+4で最大達成値は22。♠でのみ、全ての技能が組み合う。
※防(殴/刺/斬/爆):6/2/4/8

“蓬萊”



▼設定

倉持が道具屋の為に作った、極彩色に輝くウォーカー。“羽衣”によってゲスト化している。データの的には、全身義体ギガンティック相当品だ。
メインウェポンはドラゴンオーブ(灼光相当)による極太レーザー。

▼基本データ

カブトワリ◎、ハイランダー、マネキン
♠5/12 ♣5/14 ♥4/9 ♦7/13

▼技能

知覚 3 ♠♣♥◇
交渉 4 ♠♣♥◇
射撃 4 ♠♣♥◇
運動 4 ♠♣♥◇
※後光 3 ♠♣♥◇
※天上人 4 ♠♣♥◇
※魔女の叫び 2 ♠♣♥◇
※必殺の矢 3 ♠♣♥◇
※ピンホールショット 3 ♠♣♥◇

▼武器

・灼光(ウェポンマウント) 電:15
攻:[刺+10(13)] 射:近〜超遠

▼全身義体

・蓬萊(ギガンティック) 電:15
AR3。搭載兵器を使用可能。
・スタンド・バイ・ミー 電:15
[転倒]の効果を受けない。
・シンクロン 電:12
マイナーでシーン中《運動》のリアクションに+2。
・ハイリソロジー 電:15
マウント武器のダメージ+3。
・プラストインパクト×2 電:15
マイナーで物理ダメージ+5。
効果重複。使い捨て。
※防(殴/刺/斬/爆):6/4/5/7
▼装備
・スリーアクション 電:15

・エンジェルヴォイス 電:15
マイナーで《交渉》+1。

▼行動指針

推奨プロット: ♠♣♥◇ / AR:3
《射撃》《必殺の矢》《ピンホールショット》《※天上人》で[刺+16+差分値]の射撃攻撃。マイナーでプラストインパクトを2回まで使う事が出来る。
達成値は単独の場合最大22。倉持の《叱咤激励》込みで25。
リアクションではマイナーでシンクロン、エンジェルヴォイスを使用。《交渉》《運動》《後光》《※魔女の叫び》《※天上人》であらゆる行動に対しリアクションを行い、その行動自体を無効化する。最大達成値25。

“蓬萊”

かぐやの洗脳が解かれていない場合、戦闘に参加する。通常は使用しないデータだろう。なんらかの理由で彼女が戦闘に参加する場合、勝利は非常に困難となる。“蓬萊”と同乗状態。

▼基本データ

クグツ◎、ハイランダー、マネキン◎
♠5/12 ♣5/14 ♥4/9 ♦7/13

▼技能

運動 4 ♠♣♥◇
自我 4 ♠♣♥◇
※実験体 4 ♠♣♥◇
※忠誠 4 ♠♣♥◇
※守護天使 8 ♠♣♥◇
※天上人 4 ♠♣♥◇
※封印記憶:空蟬 4 ♠♣♥◇
※影の守り手 4 ♠♣♥◇

▼プランチ

・ハイランダー:エクスターミネーター 3Lv

狂戦士化兵 / タタラ4レベルトループ

倉持によって洗脳され、狂戦士と化した研究員たち。

▼基本データ

タタラトループ(4レベル)
♠7/9 ♣4/7 ♥4/7 ♦6/9

▼技能

運動 4 ♠♣♥◇
※爆破工作 2 ♠♣♥◇
※パーソナルバリア 4 ♠♣♥◇

▼装備

・防具:ダブルオー 電:21
10点まで物理ダメージ吸収。
・パッドカンパニー 電:20
シーン中、与えるダメージ+5。リアクションの達成値-5。

▼行動指針

推奨プロット: ♠♣♥◇ / AR:2
マイナーでパッドカンパニーを使用。《※爆破工作》で[爆+19]の攻撃。《パーソナルバリア》でダメージ軽減も。

エンディングフェイズ

Ending Phase

各キャストとこれまでの物語に相応しいエンディングを演出すること。ここにはその一例を示す。

●クグツ:今は昔……

千早雅之から労いの言葉をかけられた後、竹山大成の墓参りをする。

●カタナ:死なぬ薬も何かはせむ

再び、天津との果てなき闘争が続く。

●フェイト:なよ竹のかぐや姫

かぐやは再びN◎VAに降り、『フェイト』と共に生きる日常へと戻る。



シナリオ2： 子供らに花束を

プレアクト情報

◎ ◎ ◎
Preact Info.

本シナリオについて

本シナリオは、FEARのサポート誌『ゲーマーズ・フィールド』のN◎VAサポート記事である「Carry Out The Dj」に連載されていたショートストーリーに登場したキャラクター、タイガーリリーのファンシナリオだ。

これらを読んでいると、よりこのシナリオを楽しむ事が出来るだろう。勿論、読んで無くても楽しめる。その場合は本シナリオの最後にタイガーリリーのゲストデータを示しているので参考にして欲しい。

■シナリオデータ

プレイヤー：2～3人

プレイ時間：5～8時間（オフライン：2～3時間）

■ストーリー

ネバーランドからストリートへ飛びこんだ青年アーベルはカーライル・シンジケートで頭角を現しつつあった。彼はかつての師匠である劉家強がテラウェアから盗んだソフトウェア“ニョルド”の存在を知る。それは元力を強化し制御するものだった。アーベルは、“ニョルド”を利用し、バサラ能力者の多いネバーランドの子供たちを誘拐し、強力な兵隊を組織する計画を立てる。

しかし、入手した“ニョルド”のデータは不完全なものだった。ニョルドを完成させるデータは劉のもう一人の弟子だった少女、タイガーリリーが持っていると推測したアーベルは、テラウェアのエージェント“レディ・パイソン”と連携しつつ彼女を捕まえようとする。

追われる身となったタイガーリリーは『カブト』に助けを求める。一方、“レディ・パイソン”と因縁のある『クグツ』も独自に調査に動き出しており、また仲間を攫われたティンカーベルは、唯一頼れる相手である『フェイト』に、子供たちの搜索を依頼した。

キャストがアーベル達の陰謀を暴き、彼らの計画を阻止することで、本シナリオは終了となる。

■アクトトレーラー

キャスト作成前に、以下のアクトトレーラーをプレイヤーに提示すること。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

夢の島から子供たちがさらわれた。

そして、事件の真相を探るタイガーリリーへも魔の手が伸びる。

恐ろしい計画が明らかになった時、うち捨てられた教会を舞台に闘いの幕が開く。リリーに、子供たちに、笑顔を取り戻すために。

トキョー N◎VA The Detonation
『子供らに花束を』

子供らに花束を、年寄りにゆりかごを。

■キャスト作成

RLはプレイヤーに、ハンドアウト（あるいは、付属CD-R内のプレアクトシート）を配布すること。

●『カブト』のゴールデンルール

『カブト』のコネであるタイガーリリーは様々な衣装^{コスプレ}を得意とするニューロキッズの少女だ。

そこでこのシナリオではちょっとしたお遊びとして、タイガーリリーが登場するシーンでは『カブト』のプレイヤーが、その場に相応しいタイガーリリーの衣装を指定する権利があるものとする。RLはプレイヤーのリクエストに応じて、軽く演出を加えるといいだろう。

●敵ゲストの強さ

本シナリオの敵ゲストの最大達成値の目安は25だ。

●必要な神業

敵の即殺神業のみでキャストがリタイアするのを防ぐために、《難攻不落》を含めて全員で2枚以上の防御系神業が必要だ。

●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社会技能は、〈社会：ストリート〉〈社会：ウェブ〉〈社会：企業〉などである。

■キャスト間コネクション

キャスト間コネは、以下の順で取得せよ。

『カブト』→『クグツ』→『フェイト』→『カブト』

『カブト』のゴールデンルール

これは本シナリオで最も際立っているギミックだろう。うまく利用すればアクトを盛り上げる役に立つはずだ。

しかし、このルールはあくまでシナリオの本筋とはほとんど関係のないお遊びであることは忘れないでほしい。コスプレに夢中になりすぎてアクトの進行に支障をきたさぬよう注意しよう。

コスプレが思いつかない場合

無理にアイデアを出させる必要はない。衣装について特に演出せず進めても全く問題はないのだ。

『カブト』以外のPLからコスプレの提案があるかもしれない。『カブト』のPLが了承すれば、それを採用してもいいだろう。

No.1:Cast Make Guideline

推奨設定：ボディーガード

追加設定：タイガーリリーと友人である。

トラブルメーカーであるタイガーリリーに巻き込まれる形で彼女を守る導入である。彼女とある程度信頼し合っているキャストを想定している為、関係性は事前に考えておく事。

▽特記事項

- ・各シーン毎に、タイガーリリーの衣装を決定する権利がある。
- ・《難攻不落》には使用想定の場合が存在する。

推奨スタイル：カブト

Scenario Handout

コネ：タイガーリリー

推奨スト：【理性】

君の知り合いであるタイガーリリーは、いつもトラブルを連れてくる。この日も、そうだった。

例によってニューロ^{コスプレ}な衣装で現れた彼女は君を見て清まなそうに言った。

「助けてくれないかな、お友達？」

気がつけば、クリーナーを構えた男たちに取り囲まれていた。

【PS：タイガーリリーを守る】

No.2:Cast Make Guideline

推奨設定：千早重工後方処理課3班の作業員

追加設定：かつて“レディ・バイソン”に敗北した。

過去に手痛い仕打ちを受けた敵の新たな目的を挫く導入である。敵とやりあう立ち位置であるので、戦闘能力を持っている方がよいだろう。

▽特記事項

- ・過去にどのような任務で彼女に敗れたのかは、特に決まっていない。希望があればRLと相談する事。

推奨スタイル：クグツ

Scenario Handout

コネ：“レディ・バイソン”

推奨スト：【外界】

“レディ・バイソン”。手段を選ばない破壊工作で悪名高い、テラウェアの企業作業員だ。かつて彼女に君と君の仕える千早は手ひどい損害を受けた。

そして、しばらくN◎VAを離れて潜伏してた彼女が、再びこの街に戻ってきたという。彼女は今度は何を企んでいるのか。早川課長は君に調査を命じた。

【PS：“レディ・バイソン”の目的を挫く】

No.3:Cast Make Guideline

推奨設定：フリーランスの探偵

追加設定：ティンカーベルやネバーランドの子らと交流がある。

子供たちだけの国、ネバーランド（『STL』p39）の子供たちを助ける導入である。

彼らと交流を持ち、助けるモチベーションが立てられるのであれば、推奨スタイルは必須では無い。

▽特記事項

- ・特になし。

推奨スタイル：フェイト

Scenario Handout

コネ：ティンカーベル

推奨スト：【感情】

「大変なんだよ！子供たちがさらわれた！」

友人のティンカーベルが慌てて君の事務所へ駆けこんだ。

「お願い、子供たちを助けて！」

普段は生意気な彼女の、涙を見せるとの頼みを君は断れなかった。

【PS：ネバーランドの子供たちを助ける】

オープニングフェイズ

Opening Phase

老人と幼い少女のホロ

もし『ゲームズ・フィールド 8th vol.5』をお持ちなら、6p 上段のイラストを参照すると良いだろう。

レッガールの襲撃

レッガールはエキストラである。ここではリリーが自分で追っ手を撒く演出を例としているが、可能な限り『カブト』がリリーを守って追っ手を撒いたという演出をする方が良いでしょう。

出来るならば、RLはアクトが始まる前に、『カブト』のプレイヤーにタイガーリリーにしてみたいコスプレとシーンの場所のリクエストを聞いて、オープニングの描写を用意しておくといい。

●クグツ：レディ・パイソン

他のキャストの登場不可

◆解説

描写1は回想シーン。千早のアークロジ内内で『クグツ』は“レディ・パイソン”に襲撃を受ける。

レディ・パイソンを逃した過去を演出し終わったら、現在のシーンである描写2に移る。

◆描写1

千早アークロジ内の一室、爆炎が蛇のように踊り、あたりを焼きつくしている。そこで君は、短いスカートのスーツ姿に太股に大蛇の刺青のあるミラーシェードの女性——“レディ・パイソン”と対峙していた。

パイソンは『クグツ』に目的を達したことを告げると、炎の中へと身を翻し消えていく。それを最後に彼女の姿はしばらくN◎VAから消えた。

▼セリフ：レディ・パイソン

「遅かったわね。今回の目的は達成させてもらったわ」「今日はもうあなたとやり合う気はないのよ、『クグツ』さん。決着をつけるなら次の機会に、ね。ごきげんよう」

◆描写2

時間は現在へと戻る。

君は早川美沙課長に呼び出され、課長室へやってきていた。課長から差し出されたホロに写っているのは、そう“レディ・パイソン”だ。

最近、彼女が再びN◎VAを目撃されたという。

▼セリフ：早川美沙

「“レディ・パイソン”、覚えているわね？暫く行方を眩ましてたんだけど、最近この街にきてきたらしいの」「何を企んでいるかは分からない。けど、ロクなことじゃないのは間違いないわ。彼女の動きを探って頂戴」「調査の結果、彼女が我が社の不利益になるような行動を取ってるなら排除していいわ。よろしく頼むわね」

◆結末

『クグツ』が任務を受けたら、調査費用に3シルバーを渡してシーン終了。

●RLシーン：侵入者たち

キャストの登場不可

◆解説

アーベルとレディ・パイソンがネバーランドにある劉家強の住居を家捜しするシーン。

◆描写

深夜のネバーランド。その奥の人気のない区画の一室。かつてはどこそこのニューロが住んでいたのだろうか、部屋にはたくさんのタップやトロン、およびそれらのパーツが転がっている。

その部屋の中で、金髪の青年が暴れ回って悔やしげに叫んでいる。

「くそっ、このデータは不完全じゃないか！！ジジイめ、残りは一体どこに隠した！？」

「——落ち着きなさい、人が来てしまうわ。きつとどこか別の場所に隠したのよ。何か心当たりは無いの？」

たしなめたのは、ミラーシェードにスーツ姿の女性。

「そんなもの、あるものか！！……いや、有った」

不意に、青年が壁にかけられた老人と幼い少女のホロに目を止めた。

「きつとこいつが知っているに違いない——待っているよ、タイガーリリー」

◆結末

アーベルがギラついた目で嫌らしい笑みを浮かべたところでシーン終了。

●カブト：タイガーリリー

他のキャストの登場不可

◆解説

レッガールに追われるタイガーリリーから助けを求められるシーン。タイガーリリーのコスプレのリクエストがあれば、それに合わせて適宜シーンの描写を修正するとよい。描写は一例である。

◆描写1

キミはアンモニア・アベニューにあるカジノ・パーに呼び出され、カウンターに座っていた。呼び出した人物の名は“タイガーリリー”。悪いヤツではないのだが、屈指のトラブルメーカーでもある。そして変わったところが一つ。

背中からの呼び声に振り返ると、そこにはボディラインを強調する黒いラメの肩出しハイレグスーツ、脚には網タイツ、お尻には白いボンボン、頭には長い耳——いわゆる^{バニー・ガール}兔さんの格好をした、タイガーリリーがいた。

そう、彼女は場面に合わせた早替わりを得意としていた。

▼セリフ：タイガーリリー

「当カジノへようこそ、お客様……なんてね」「追われてるんだ。助けてくれないかな、お友達？」

◆描写2

直後、クリーナーを構えたレッガール達が入口から突入してリリーと君を取り囲んだ。

リリーは胸の谷間からタバコを取り出す。その仕草に見惚れて、男たちの動きが一瞬止まった。その隙にタバコに偽装されたスイッチを押すとバニーの耳から勢い良くガスが吹き出した。

▼セリフ：タイガーリリー

「今のうちに逃げるよ、お友達！！」

▼レッガール達

「おとなしくしろ！！」

「何だこれは！？ げぼっ、ごぼっ！！」

◆結末

『カブト』とタイガーリリーがレッガール達から逃げ出す、あるいは撃退するとシーン終了。

●フェイト：ティンカーベル

他のキャストの登場不可

◆解説

『フェイト』事務所にティンカーベルが訪れ、ネバーランドの子供たちが攫われた事件の調査を依頼する。

◆描写

キミの事務所にティンカーベルが飛びこんできた。いつもの偉そうな態度とは打って変わって、何やら切羽つまった様子だ。

▼セリフ：ティンカーベル

「大変なんだよ！ 仲間たちがさらわれたんだ！」
「犯人たちはガスを撒いて何十人もを一気にさらっていったんだ。組織だった連中の犯行だよ……」
「……ボクらは誰にも頼らずに生きてきたから。こんな時に頼れるのは、『フェイト』 ぐらいなんだよ……！」

◆結末

普段は生意気な彼女の、涙を見せての頼みだった。依頼を受けるとシーン終了となる。

リサーチフェイズ

Research Phase

■クライマックスの条件

レッドエリアの協会に潜むアーベルとレディ・パイソンのもとへ向かえばクライマックスとなる。

●カプト：誘拐事件

条件：タイガーリリーが誘拐事件について知った

登場：(社会：N◎VA, ストリート) 10

◆解説

タイガーリリーが子供たちの誘拐事件について知ると発生。ティンカーベルがやってきて誘拐事件のことを伝える。『フェイト』は自動登場でも良いだろう。『フェイト』が居ない場合、『フェイト』のオープニングでティンカーベルが伝える情報をここで伝えさせる事。

◆描写

ティンカーベルから連絡を受けた君たちは彼女と落ち合った。タイガーリリーの姿を見つけたティンカーベルは涙をこぼしながら、彼女に駆け寄った。

▼セリフ：ティンカーベル

「探したんだよ、リリー！ 子供たちが大変なんだ！」
「自警団が警備してたのに、どうやってネバーランドの奥に潜りこんだんだろう……」

▼セリフ：タイガーリリー

「リリーだけじゃなくて、子供たちまで……？ 一体、何が目的なの？」

◆結末

情報交換が終わればティンカーベルはネバーランドに戻っていく。シーン終了。

●カプト：遺言

条件：劉家強の住居へ向かう

登場：(社会：N◎VA, ストリート, ネバーランド) 10

◆解説

劉家強の住居へ向かうと発生する。

キャストらに〈知覚〉の判定をさせること。判定が成立すると、劉の残した遺言を発見できる。(キャスト達が誰も成功できないなら、タイガーリリーが発見する)

遺言を聞いたタイガーリリーは、キャスト達に事件の解決を依頼する。

◆描写 1

リリーの案内に従ってネバーランド内にある劉の住居にやってくると、そこはアーベル達によって既に荒らされた後だった。

「……もう誰も住んでないけど、リリーがときどき掃除に来て綺麗にしていたんだ。——やっぱり、酷いよ」

壊れたトロンの傍にしゃがみこむリリー。

壁から投げ落とされていた、劉に抱かれた幼いリリーのホロを拾い上げ、悲しげな瞳でそれを見つめる。

▼セリフ：タイガーリリー

〈〈知覚〉に成功した〉「あれ、それは劉爺さんが使っていたデータクリスだね。貸してみて」

◆描写 2

タイガーリリーがタップでデータクリスを再生すると劉からリリーに宛てた遺言が再生される。

遺言では偶然ハッキングしていたテラウェアの研究所で“ニョルド”のデータを発見したこと。そのデータはたくさんのバサ能力者がいるネバーランドの子供たちの利益にならないと考え、テラウェアに保存されていたデータを破壊し、開発を凍結させたことが語られる。

そして、いざという時にこのデータが役に立つと考え、こっそりとこの住居とリリーのIANUS に隠すという形で残しておいたことも。

「……お嬢ちゃんに内緒で、こんなモノを押しつけてすまない。だが、お前さんならきっとこれを上手く使ってくれると信じている」

▼セリフ：タイガーリリー

「……分かってるよ、爺さん。リリーの腕を信じてたから、任せてくれたんだって」

「爺さんの思いを踏みにじったアーベルは許せない。絶対に、あいつからみんなを取り返す」

「『カプト』に……虫が良いって思うかもしれないけれど、手伝ってくれないかな、お友達？」

◆結末

タイガーリリーの問いかけにキャスト達が答えたら、以下の演出を入れてシーンを閉じる事。

君たちが、そうって決意を固めたその時、部屋に近づいてくる誰かの足音が聞こえてくる。——それは、ミラーシェードにスーツ姿の女性だった。

タイガーリリーとティンカーベル

タイガーリリーはネバーランド出身であり、ティンカーベルとは友人の関係である。

〈知覚〉の判定

成功しても失敗しても結果は変わらないが、こういったちょっとした判定をする事でアクトが単調になるのを防ぐ事が出来る。

尚、時間に余裕がない時などは無理に行わなくていい。

タイガーリリーを引き渡さない

キャストがリリーを引き渡すのを流る事もあるだろう。その場合、人質の命を守るためにリリーがキャストを説得する。

それでも引き留める場合、リリーの神業によって敵のアドレスが明らかになる事、引き渡す行為によって先の展開にペナルティが生じない事を伝えて了承して貰うと良い。

演出変更の一例

『カプト』のキャストが《ファイト!》を持っていた事があった。その際、神業の枚数としても余裕があったので、RLはここでタイガーリリーに《ファイト!》を使う事で、リリーがアドレスを抜く事ができる、とした。

キャストに合わせてシナリオは積極的に調整する事で、より楽しいアクトとなるだろう。

連れ去られるリリーを追う

バイソンに連れ去られるリリーをキャストが追う場合、《神業》を使用しての追跡であればキャストらの手でアドレスを突き止めたということにしても良いだろう。ルーラーシーンを削除するなど演出を一部変更した上で、そのままクライマックスに突入する事。

追わなくてもシナリオ進行に差支えはないことを伝えた上で、それでもキャストらがそれを追うならば、柔軟に対応しよう。

●クグツ：虎穴に入らずんば…

条件：「●カプト：遺言」に続けて発生

登場：《社会：N◎VA、ストリート、ネバーランド》10

◆解説

レディ・バイソンが登場し、子供たちを人質にタイガーリリーを引き渡すように要求する。タイガーリリーは逆に相手の隠れ家を探るチャンスと考え、それに従う。

◆描写

君達の元に、ミラーシェードにスーツ姿の女性が現われる。そう、「レディ・バイソン」だ。

彼女はタイガーリリーの姿を見つけると、ニヤリと笑い、口を開いた。

▼セリフ：レディ・バイソン

「こんにちは。——あら、そんな怖い顔しないで。今日は話し合いに来たのよ」

「もう分かっていると思うけど、子供たちは私達が預かっているわ」

「子供たちを傷つけたくなかったら、大人しく付いてきて貰えないかしら、タイガーリリーさん？ 勿論、一人だね」

▼セリフ：タイガーリリー

「……分かった。行くよ」

「『カプト』の耳元に囁く）……あいつらのアジトに着いたら、何とかしてアドレスを教えるから。そしたらリリーの所に飛んで来て、お友達」

「(笑顔で) ……貴方なら、きっと助けてくれるって、信じてる」

◆結末

キャスト達が了承すれば、「レディ・バイソン」はタイガーリリーを連れて退場する。別れ際、リリーはこっそりと『カプト』にウインクをひとつしてみせる。

●RLシーン：君を待ってる

条件：「●クグツ：虎穴に入らずんば…」に続けて発生

登場：キャストの登場不可

◆解説

タイガーリリーが《電脳神》^{デウス・エクス・マキナ}を使用し、アーベルの《不可触》^{アンタッチャブル}を打ち消す。これにより、キャスト達はアーベル達が潜伏するレッドエリアの廃教会のアドレスを得る。

その後、囚われのタイガーリリーの元にアーベルが現れ、ニョルドが完成したことを告げる。

◆描写

レッドエリアにある廃教会の地下室にリリーは閉じ込められていた。

「きっと外と繋がっている所がどこかに……あった」

壁にあった火災報知器を分解して結線すると、『カプト』^{ウェブ}達へ現在位置のアドレスを伝えた。《電脳神》^{デウス・エクス・マキナ}

「……待ってるよ、お友達。」

——と、人のやってくる足音がして慌てて結線を外す。やって来たのはアーベルだ。

▼セリフ：アーベルとリリー

アーベル「お前から取ったデータは有効に使わせてもらったよ。早くも試作品のニョルドが完成しそうだ。」

リリー「……どうして、劉爺さんの恩を仇で返すようなことをしたの!？」

アーベル「……嫌いだったからさ。あの口うるさい爺め。お前ばかり可愛いがりやがって」

リリー「そんなことない! 爺さんはあんたの事をいつも気にかけてた。あんたが勝手に悪意に受け取ったんでしょ!」

アーベル「黙れ! ……それにな、俺は皆で傷のなめ合いをしてるばかりの、ネバーランドも大嫌いだった! ーそれにしても、あの頃はガキだと思ってたが、こんなに育つてるとはな。」

リリー「……こ、来ないでよ! 離れなさいよ!」

アーベル「(顎に手をかけ) ……俺は、この街全てを手に入れるんだ。お前も、俺のモノにしてやるよ。」

◆結末

アーベルはリリーに手錠をかけると、そのまま強引にどこかへ引きずっていく。シーン終了。

■情報項目

最初に調べられる情報は以下のとおり。

『カプト』：タイガーリリー、リリーの襲撃者

『クグツ』：レディ・バイソン

『フェイト』：誘拐事件

◆タイガーリリー

〈コネ：タイガーリリー〉

〈社会：N◎VA、ストリート、ウェブ〉

□ 12 ネバーランドに住むニューロキッズ。ペルソナはニューロ。

□ 14 劉家強という老ニューロに、タッピングのいろはを教わった。→【劉家強】に派生

◆リリーの襲撃者

〈社会：N◎VA、ストリート〉

□ 14 タイガーリリーを生け捕りにするように命令されているらしい。そのため、なかなか捕まえられずにいる。

□ 16 襲撃部隊はカーライル・シンジケートの構成員だ。→【カーライル・シンジケート】に派生

◆レディ・バイソン

〈社会：企業、テラウェア〉

□ 14 テラウェアのエージェント。「レディ・バイソン」はコードネーム。ミラーシェードにスカート丈の短いスーツ姿であり、太股に蛇の入れ墨がある。

□ 16 カーライル・シンジケートのアーベルという青年と行動を共にしているのが目撃されている。→【カーライル・シンジケート】【アーベル】に派生

◆誘拐事件

〈コネ：ティンカーベル〉

〈社会：ストリート、ネバーランド、カーライル〉

- 12 誘拐された子供たちはほとんどバサラ能力者であった。(※なお、ネバーランドの子供の多くがバサラ・マヤカシ能力に目覚めている。)
- 14 誘拐犯はカーライル・シンジケートの構成員たちである。→【カーライル・シンジケート】に派生
- 16 誘拐犯たちはネバーランドの住人しか知らないはずの地下道を通じて侵入した。
- 18 指揮していたのはカーライルに所属するアーベルという青年である。→【アーベル】に派生

◆劉家強

〈コネ：タイガーリリー〉

〈社会：ストリート、ウェブ、企業〉

- 14 晩年はネバーランドで暮らしていた老ニューロ。既に他界している。
- 16 ネバーランドのニューロキッズに電腦の技を教えていた。特に優秀だったのはタイガーリリーとアーベルという青年である。
→【タイガーリリー】【アーベル】に派生
- 18 過去にテラウェアから“ニョルド”と呼ばれるソフトウェアの開発データを盗み、破壊している。→【ニョルド】に派生

◆カーライル・シンジケート

〈社会：N○VA、ストリート、警察、カーライル〉

- 12 現在タイガーリリーを狙って構成員を動かしている。→【タイガーリリー】に派生
- 14 また、最近ネバーランドの子供たちの大量誘拐事件を実行している。→【誘拐事件】に派生
- 16 誘拐事件の指揮をとったのは、最近頭角を表わしてきたアーベルという青年である。
→【アーベル】に派生
- 18 誘拐した子供たちはカーライルの洗脳施設に送られた。なお、施設のアドレスは神業によって隠蔽されている。(※アーベルの《不可触》)

◆アーベル

〈コネ：タイガーリリー〉

〈社会：ストリート、カーライル、ネバーランド〉

- 12 レッドエリア生まれの孤児だった青年。ネバーランドで育った。
- 14 ネバーランドに住んでいた劉家強の弟子だったが、成人する前にネバーランドを飛び出した。
→【劉家強】に派生
- 16 現在はカーライル・シンジケートの下部組織に所属し、強引なシノギで頭角を表わしている。
→【カーライル・シンジケート】に派生
- 18 彼を中心にある計画が動いているらしい。
→【アーベルの計画】に派生

◆ニョルド

〈電腦〉〈コネ：タイガーリリー〉

〈社会：企業、テクノロジー〉

- 14 テラウェアが開発中だったバサラ能力強化用のソフトウェア。
- 16 何者かのハッキングによってデータの大部分が失われ、開発は中断された。
- 18 ハッキングしたのは劉家強である。そのデータはネバーランドにある劉の住居、およびタイガーリリーのIANUSに分割されて隠されている。→【劉家強の住居】アドレスを入手
- 20 ニョルドの性能が分かる。

▼ニョルド

[小分類：ソフトウェア]

常に〈元力：〉のレベルを+4する。

また、神業《天変地異》の効果で「[[対象：シーン(選択)]]の目標に対し、任意の肉体ダメージを与える」として使えるようになる。

◆アーベルの計画

〈社会：ストリート、企業、カーライル〉

- 14 誘拐したネバーランドの子供たちを洗脳し、強力な暗殺集団に仕立てあげる計画。
- 16 この計画に協力するため、“レディ・バイソン”と呼ばれる女性がアーベルの側についている。
→【レディ・バイソン】に派生
- 20 計画の一環として、テラウェアが以前開発していた“ニョルド”と呼ばれるソフトウェアを完成させようとしている。→【ニョルド】へ派生

ネバーランドの子供たち

ネバーランドにバサラやマヤカシが多いと言うのは、「Carry Out The D」第8回のショートストーリーからの情報による。

タイガーリリー自身も電磁の元力を持つバサラである。

ニョルド

《天変地異》がシーンに登場しているあらゆるキャスト、ゲストに対しても即殺効果を持つようになる。このダメージを打ち消すには、守人数分の防御系神業が必要と言わなければならない。

勿論、《難攻不落》を除く。この《天変地異》の前に《難攻不落》を使い切ってしまうと、これを防ぐ手段が無くなってしまいうので、「カフト」のプレイヤーには気をつけて貰う事。

敵ゲストの神業

以下に神業の一覧とその使用方法を示す。適宜調整すること。

- ・アーベル
- 《電腦神》：防御に使用。
- 《不可触》：アドレスの隠蔽。
- 《天変地異》：カット進行終了時、シーン対象に即死攻撃。
- ・「レディ・バイソン」
- 《完全偽装》：使用しない。
- 《タイムリー》：防御に使用。
- 《死の舞踏》：攻撃に使用。



タイガーリリー

▼スタイル

ニューロ○●、カプカ●、バサラ

▼設定

「リリーが一人前のニューロになれたのは、劉爺ちゃんのおかげだよ」

ネバーランドに住む少女で、フリーランスのニューロ。変装好きで、その特技を活かしての潜入調査を得意とする。
師匠である劉家強が彼女のIANUSに残した“ニョルド”を狙われ、カーライルに追われることになる。

▼おまけ：リリーの活躍とコスプレの系譜 (出典：GF誌)

- ・姉妹姿で千早の工作員、ストレインからビズを受ける。ついでにC4爆弾解体に失敗する。(第1回)
- ・アササの coffin でストレインと共にイワサキの工作員と戦う。(第2回)
- ・サンタ姿でカーロスと交渉。カーロスのドジで敵に囲まれる。(第3回)
- ・メイドに変装して屋敷に潜入。プロジェクト・エリクシール・ビターの真相に迫る。(第4回)
- ・SSSの死体安置所でアンデッドと戦闘。当然のように姉さん姿。“Holy Smoke”煙霧と出会う。(第5回)
- ・師匠の生まれた国の民族衣装(チャイナ)で昔の思い出を懐かしむ。(第6回)
- ・電腦防壁迷宮に捕らわれたストレインと水着/カンス。(第7回)
- ・ネバーランドでハロウィン。リリーも仮装して参加するが、子供に胸を揉まれる。(第8回)
- ・ビズの為、清和学園に編入。旧友の陸島千歳に怒られるも、敵襲を受け共闘。(第9回)
- ・「藤の任侠」藤咲竜二と面会する。体裁を整える為、という事でティンカーベルに着付けをうけるが、どう見てもただの浴衣。(第10回)
- ・ナース姿で病院内の隔離病棟へ侵入。老人の脳に格納されたチップヘイムトロンシ、解毒剤のデータを抜き出して数々の命を救った。(第11回)
- ・北米ナンバワーンにギャンプラーの代打ちを頼まれる。ディーラー姿のリリーは軽いジョークでちょっかいをかけるも、思わぬ逆襲を受けて冷や汗を流す。(第12回)
- ・セーラー服で長い冒険から帰還する。仲間たちと共にアクトの成功を喜び合う。(第14回)



クライマックスフェイズ

Climax Phase

バサルトループの扱い

クライマックスに登場するバサルトループは誘拐されたネバーランドの子供たちという設定である。

キャスト達が攻撃をためらうようなら、ダメージを与えても死亡するわけではなく、無力化されるだけだと伝えるとよい。

《天変地異》などを使用した場合はトループは死亡すると明記されているが、キャスト達が望めば死亡しないものとする。

キャストが2人の場合

トループの人数を20人に減らし、AR2とすると良いだろう。

●とらわれの花嫁

◆解説

レッドエリアの魔教会にたどりつくと、“レディ・バイソン”とアーベルが待ち構えている。カット進行となる。敵は、以下の通り。

- ・レディ・バイソン : アクションランク3
- ・アーベル : アクションランク2
- ・洗脳された子供達 : アクションランク3 (21人)

(※『GXD』P140, 聖母殿絶滅騎士団相当)

キャスト達は1エンゲージ。アーベルがキャスト達から[中距離]、レディ・バイソンと子供たちが[近距離]で1エンゲージとする。

また、アーベルはニョルドを準備している。アーベルは自身が戦闘不能になった瞬間、自身とレディ・バイソン以外を対象に《天変地異》カタルストロフを使い皆殺しにしようとする。このことはプレイヤーに伝えておくといよい。

タイガーリリーは戦闘に参加しない。

◆描写

レッドエリアの魔教会。

壇上ではウェディングドレス姿で椅子に手錠で縛りつけられたタイガーリリーが、タキシード姿のアーベルを睨みつけている。

「お前を洗脳するのは容易いんだがな、もう少し抵抗するさまを楽しませてもらってからにしようか。」

「今のうちだよ、“泣き虫”アーベル。——きっと、リリーのお友達が助けにくるさ。」

「ははっ、そんなわけがあるか！ ここの偽装は完璧なんだ！ さあ、そろそろ俺のモノにしてやるよ……」

舌なめずりして、リリーににじりよっていくアーベル。

▼セリフ：アーベル

(キャスト達が突入すると)「あ、ありえない……どうしてここが分かった!？」

「まあ、いいさ。お前達だけで何が出来る——? こっちにはレディ・バイソンも、子供たちもいるんだ!」

「(戦闘不能になった)……くそ、どうせ、俺のモノにならない世界なら……何もかも、壊れちまえ!!」

▼セリフ：レディ・バイソン

「やれやれ、だからデータを抜いたらさっさと殺してしまえばいいと言ったのに。」

「『クグツ』に) 私も、あなたとの決着はつけたいと思っていたから、丁度いいかしら。」

「(戦闘不能になった) まさか、この私、が……」

◆結末

戦闘が終了したら、シーンを終了してエンディングへ。

“レディ・バイソン”



▼設定

「……あたしに狙われたこと、同情はするけど容赦はしないわ」
太股に大蛇の入れ墨のあるミラーシールドでスーツ姿の女性。テラウェアのために忠実に任務を遂行する。

▼基本データ

クグツ◎、カタナ●、タタラ
♠8/14 ♣1/11 ♥7/13 ♦5/10

▼技能

白兵 4 ♠♥♦
運動 3 ♠♥♦
自我 1 ♠♥♦
製作：武器 3 ♠♥♦
※改造 6 ♠♥♦
※パンザイ 3 ♠♥♦
※実験体 4 ♠♥♦
※居合い 6 ♠♥♦
※修羅 3 ♠♥♦

※タイムマジック 3 ♠♥♦

▼武器

・スティング（改造）済み 電：18
攻：[斬+11] 射：至近（投擲：近）

▼防具

・フォーマリティ 電：18
・ピンクフロイド 電：18
▼その他の装備
・ハードワイヤード 電：21
ニューラルウェア。常時AR3。

※防（殴／刺／斬／爆）：2／1／2／2

▼行動指針

推奨プロット：♠♥♦ / AR：3
セットアップで〈実験体〉の判定。[外
界]の能力値を強化する。
攻撃は〈白兵〉〈運動〉〈居合い〉〈修羅〉
〈※タイムマジック〉の組み合わせ。範
囲（選択）の対象に白兵攻撃。最大達成
値は25で、ダメージは[斬+11+
差分値]。

アーベル



▼設定

「こんな街、糞喰らえだ……！」
ネバーランドの孤児だったが、カーラ
イルに拾われ頭角を表す。利己心の塊で、
人を踏みつけることを何とも思わない。

▼基本データ

レッガー○、ニューロ●、バサラ
♠5/12 ♣5/14 ♥4/9 ♦7/13

▼技能

電脳 4 ♠♥♦
隠密 4 ♠♥♦
自我 4 ♠♥♦
※元力：光学（負） 7 ♠♥♦
※力学 2 ♠♥♦
※ボルターガイスト 2 ♠♥♦
※フリップフロップ 4 ♠♥♦
※派遣依頼 6 ♠♥♦

▼トロン

・アーシアン 電：14
ソフトウェア2つ準備可能。
・ニョルド 電：14
〈元力〉のレベルに常時+4。
〈天変地異〉の効果を変更。

▼防具

・フォーマリティ 電：18
・ハードスキン 電：15
※防（殴／刺／斬／爆）：3／1／2／3

▼行動指針

推奨プロット：♠♥♦ / AR：2
〈電脳〉〈隠密〉〈元力：光学（負）〉〈ボ
ルターガイスト〉で物理攻撃に対しリア
クション。対象の行動そのものを失敗さ
せる。達成値は最大25。
攻撃の際は〈隠密〉〈自我〉〈元力：光
学（負）〉〈力学〉で。ダメージは[刺+
8+差分値]。最大達成値25。

エンディングフェイズ

Ending Phase

各キャストとこれまでの物語に相応しいエンディング
を演出すること。ここにはその一例を示す。

●フェイト：笑顔の報酬

ティンカーベルとネバーランドの子供たちがお礼を言
いにやってくる。

●クグツ：ビジネス・ネバー・エンディング

早川美沙に今回の事件の労を労われるが、休む間もな
く次の任務を言い渡される。

●カプト：子供らに花束を

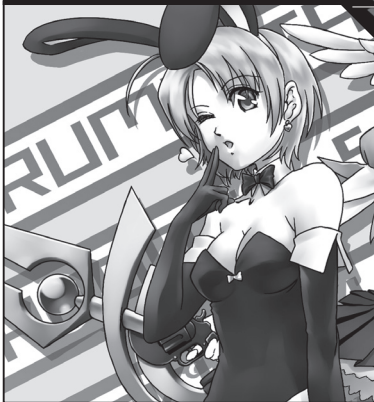
タイガーリリーと共に劉の墓に花を手向ける。

タイガーリリーのパーソナリティ

ここに示すデータや設定は、サ
ポート記事のショートストーリー
から想像して作成したもので、公
式のデータではない。

もしこの先、公式でリリーの
パーソナリティが公開された場
合、そちらを優先してほしい。

フリーランス



タイガーリリー

STYLE：Neuro◎,Kabuki●,Basara ID：B- AJ：18 JENDER：♀
REASON：6／13 PASSION：7／15 LIFE：3／8 MUNDANE：5／12

「それだけあれば、データを抜いて、解毒剤を作って、それから死ぬ前に思い出の場所でリリーとデートができるよ、お友達」

タイガーリリーという少女は、まるでニューロエッジを象徴するような存在だ。彼女は若さにも
関わらず一流の情報屋であり、熟練の荒事屋だって腰を抜かすようなヤバい仕事にも、全く臆する事無
く挑む度量を持っている。無鉄砲に見えながら実のところ用意周到であり、実力と準備とに裏打ちされた
自信のある表情は、例え大勢の敵に囲まれたって崩れる事はない。潜入時に、TPOに合わせた衣装で登
場する、なんて茶目っ気まで持ち合わせている。“真教浄化派”や“22本の牙”といった、この街で最
もヤバい奴らとだって対等に渡り合える、それがタイガーリリーという少女なのだ。

彼女は元々、子供たちだけの国“ネバーランド”で育った孤児である。異能者の多いその国の例外に漏
れず、彼女も電磁の元力を産まれ持ったバサラである。その能力は電脳と高い親和性を持ち、世界に名を
馳せた電脳技師である劉家強に才能を見出され、彼から情報戦のいろはを学んだ。彼女にとって、安全な
没入などあり得ない。いつだって最も危険な最前線で現実と電脳を行き来する。それが、彼女が彼から学
んだ“擬人性”な生き様なのだ。

電脳 4 ♠♥♦
運動 3 ♠♥♦
交渉 4 ♠♥♦
自我 2 ♠♥♦
知覚 2 ♠♥♦
コネ：ストレイ
コネ：煙霧霞

コネ：ティンカーベル
コネ：劉家強
社会：ストリート
社会：ウェブ
社会：テクノロジ
社会：ネバーランド
早変わり

3 ♠♥♦
3 ♠♥♦
4 ♠♥♦
3 ♠♥♦
2 ♠♥♦
2 ♠♥♦
4 ♠♥♦

風の噂
チェシャ猫
カーズ
フリップ・フロップ
パワーサージ
元力：電磁（正）

3 ♠♥♦
3 ♠♥♦
4 ♠♥♦
4 ♠♥♦
3 ♠♥♦
3 ♠♥♦



プレアクト情報

Pre-act Info.

本シナリオについて

本シナリオと次のシナリオは、いずれも『電腦聖母事件』という事件を取り扱ったシナリオだ。

RL、PL共に『TND』p23の当該項目を、そして可能であれば『TNC』のp102～103を読んでおくと、よりこれらのシナリオを楽しむ事ができるだろう。

■シナリオデータ

プレイヤー：2～3人

プレイ時間：9～12時間（オフライン：3～4時間）

■ストーリー

千早重工後方処理課に属するニューロ、ヴァイゼは、日本から脱走したアマテラス制御AIを追跡するために、日本軍が彼女の一部分から作成したAIだ。電腦聖母事件で自我に目覚めたヴァイゼは、自由を求めて日本を脱走する。だが彼女を待っていたのは、仲間と信じた者たちによる裏切り、千早による捕縛、そして奴隷契約に近い千早との生涯契約だった。他人から利用され、使い捨てられる自らの運命に絶望したヴァイゼは、いつしか母……アルファの中へと帰り、全てを無かったことにしたいという胎内帰郷願望を抱くようになる。

そして彼女は千早から奪ったプログラム、“トロイメライ”³を利用し、捕らえたアルファ=オメガの複製体を大量に作り出す。無限に増える複製体たちはウェブ上のあらゆるものに無差別の攻撃を開始。そしてやがては³ワールド・ワイド・ウェブ³の電腦空間の容量の限界を超え、電腦空間そのものを崩壊させることとなる。自分を傷つける者が居ない、懐かしい母に満ちた世界で、母と共に死を迎えることが、彼女の望みである。キャストたちがヴァイゼを倒し、アルファ=オメガを解放すればシナリオ終了となる。

■アクトトレーラー

キャスト作成前に、以下のアクトトレーラーをプレイヤーに提示すること。

1,000,000人の少女が、ある日ウェブへと現れた。彼女らは、無邪気で、同じ顔をしていて、可愛くて、そしてとてつもなく迷惑で。

面白そうなものと見ればとびついて、それがどんなに大事なデータでもお構いなしで。遊んで、壊して、バラ撒いて。

みんなほとほと困り果てた頃、誰かがほそりと呟いた。

「なあ……なんだか、増えてきてないか？」
——それはきっと、電腦空間最後の日。

トキョーN◎VA The Detonation

『1,000,000人のアルファ=オメガ』

1,000,000の笑顔に覆われて、運命の扉も見えやしない。

■キャスト作成

R Lはプレイヤーに、ハンドアウト（あるいは、付属CD-R内のプレアクトシート）を配布すること。

●敵ゲストの強さ

本シナリオの敵ゲストの最大達成値は25を目安に作成されている。シナリオ上ではキャスト作成の数値的なレギュレーションは定めないが、R Lはこれを参考にレギュレーションを決定しても良いだろう。

●必要な神業

本シナリオでは、^{トールズ}《真実》に使用想定シーンが存在する。また、敵の即殺神業のみでキャストがリタイアするのを防ぐために、全員で1枚以上の防御系神業が必要だ。

●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社会技能は、〈社会：ウェブ〉〈社会：企業〉〈社会：警察〉などである。

■キャスト間コネクション

キャスト間コネは、以下の順で取得せよ。
『ニューロ』→『クグツ』→『イス』→『ニューロ』

マインドセットの注意点

本シナリオは「ウェブに少女が汎山現れていたずらをする」という、非常にキャッチーでコミカルな導入になっている。この為、プレイヤーがギャグシナリオと勘違いしてネタに走り過ぎたキャストを持ちこむ可能性がある。

実際はコミカルさを持ちながらもきちんとテーマを持ったシリアスなシナリオである事を事前に伝え、コンセンサスを取っておくといい。特に、『クグツ』のプレイヤーには注意してもらいたいだろう。

No.1:Cast Make Guideline

推奨設定：フリーランスのデータ盗賊
追加設定：アルファ＝オメガの保護者である。

家出したアルファ＝オメガを探すシナリオである。アルファ＝オメガの事を放っておけない面倒見の良さが求められる。データ盗賊でなければならない訳ではない。

▽特記事項

- ・ブラチナム級のビズの内容は特にシナリオに関与しない。希望があれば変更できるので、R Lに相談する事。

推奨スタイル：ニューロ

Scenario Handout

コネ：アルファ＝オメガ

推奨スト：【感情】

アルファ＝オメガが家出した。少しきつく叱りすぎただろうか？
だがブラチナム級のビズを「動物園に行きたい」だなんてワガママで邪魔されたんじゃ、腹が立つのも仕方ない。誰も君を責められはしないだろう。
とはいえ、そろそろ心配にもなってきた。小さなお嬢様を探すため、君は重い腰を上げた。

【PS：アルファ＝オメガを探す】

No.2:Cast Make Guideline

推奨設定：千早重工後方処理課3班の作業員
追加設定：ヴァイゼという同僚がいる。

同僚と共に奪われたプログラムを探す導入だ。ヴァイゼというキャラクターはこのシナリオのキーパーソンである為、彼との関係性は意識した方が良いでしょう。

▽特記事項

- ・電脳空間を多く取り扱ったシナリオであるため、「ライフパス：ウェット」は取得しない方がよい。

推奨スタイル：クグツ

Scenario Handout

コネ：“ヴァイゼ”

推奨スト：【理性】

ヴァイゼは君の同僚のひとりで、優秀なニューロだ。
少女型の義体を愛好し本来の性別も分からない変わり者だが、信頼できる仲間であることは間違いない。
そんな彼（彼女？）とパティを組むことになった今回の仕事は、何者かに奪われたプログラムの奪還ないしは処分だという。

【PS：プログラムについて、処理する】

No.3:Cast Make Guideline

推奨設定：ブラックハウンド機動捜査課の隊員
追加設定：特になし。

他の2枠と違い、客観的な立場で事件を捜査して行く導入である。他のキャストと絡んでいける積極的な姿勢が求められる。

▽特記事項

- ・所属はゴーストハウンドなどの別の課でも構わない。その場合、シナリオコネは自分の上司に変更しても良い。それによってペナルティは発生しない。（必ずR Lと相談すること）

推奨スタイル：イス

Scenario Handout

コネ：千早冴子

推奨スト：【理性】

ウェブ上で奇怪な事件が相次いでいる。
同じ顔をした少女型AIの群れが突如として現れ、各地のウェブコンプレックスを襲撃して回っているというのだ。
素直にセキュリティを破っていく彼女らの姿はまるで冗談のようだが、出ている被害は冗談ではすまされない。この街を守る、猟犬の出番だ。

【PS：事件を解決する】

オープニングフェイズ

Opening Phase

「ニューロ」の仕事

内容に関してはシナリオに関与しない為、キャストに相応しい演出へ変えて構わない。

プレイヤーの意見を聞くか、あるいは演出を任せってしまうのも良いだろう。

コモドオオトカゲ

災厄前の遺伝子情報から復元された絶滅種。1 週間の限定公開。……別にアルパカやカピバラやハシビロコウでも構わない。

●ニューロ：電腦救世主の憂鬱

他のキャストの登場不可

◆解説

アルファ＝オメガと喧嘩するシーン。『ニューロ』の仕事である金庫襲撃の直前に、「今すぐ動物園に行きたい」と駄々をこねるアルファ＝オメガ。叱られると、腹いせに警戒プログラムを起動させて去っていく。

◆描写 1

電腦空間。果てしなく広がるグリッドの先に見える、ひとつのネクスス。巧みに偽装されているが、その実体は司政官の隠し財産を収めた秘密口座のひとつだ。

周到な準備を終え、君は今まさにその口座への攻撃を仕掛けようとしている。だがその瞬間、輝く光と共に目の前にアルファ＝オメガが現れた。

▼セリフ：アルファ＝オメガ

「きていて『ニューロ』！ あたし、どうぶつえんに行きたい！」

「今日じゃなきゃいやだ！ 絶対、今すぐ行くのー！」

「いやだいやだいやだ！ 行きたい行きたい行きたい行きたい！ コモドオオトカゲ見たいー！」

「『ニューロ』のばか！ ぐれてやる！」

◆描写 2

彼女は真っ赤な顔で泣き喚くと、八つ当たりで周囲の警戒プログラムを全て起動させて去っていった。

侵入者を排除しようと迫ってくるそれらを前に、君は撤退を余儀なくされた。

◆結末

叱られたのがよほどこたえたのか、あれから 3 日経っても彼女は帰ってこない。

どうやら放っておくわけにもいかないようだ。

●クグツ：寂しい夜に

他のキャストの登場不可

◆解説 1

後方処理課のオフィスで、ヴァイゼと会話するシーン。

死亡した課員の偽装処理を施していた彼女は、道具として使い捨てられることの空しさを語る。

◆描写 1

千早重工後方処理課、深夜のオフィス。

部屋の片隅でイントロンしていた少女が、仕事を終えて帰ってきた君に気付いて顔をあげる。

幼い義体に似合わぬどこか疲れたような笑みを浮かべながら、彼女——ヴァイゼは声をかけてきた。

▼セリフ：ヴァイゼ

「今帰りがね、『クグツ』？ 相変わらず仕事熱心なことだ」

「私はちょっとした残業さ。我らの同僚、“弾倉” こと厚木浩次——あの無口で生真面目な人間機銃が死んだ。職務中の不幸で」

「私の仕事は、その後始末だよ。ただの善良なさらりま

んが、不幸な事故に巻き込まれて亡くなっただけという体裁を整える、ね」

「たとえ命を賭して社に尽くしても、死ねばこうして偽装の中に消えるだけ、か」

「なあ、『クグツ』。君は……虚しさを感じたことはないか？ 企業の道具となるだけの人生に」

「いや、問題発言だったな。忘れてくれ」

◆解説 2

時間が経過し、『クグツ』とヴァイゼは早川美沙に召集される。彼女は千早のデータ保管庫から開発中のプログラムが奪われたと告げ、奪還あるいは抹消を命ずる。

◆描写 2

それから数日後。君とヴァイゼとは、共に早川美沙に呼び出されていた。

▼セリフ：早川美沙

「先日、わが社の保管庫から、開発中のプログラム“トロイメライ”が奪取されました」

「あなたたち二人には、パディを組んで“トロイメライ”を奪還、それが叶わなければ誰の手にも渡らぬよう抹消してほしいの」

▼セリフ：ヴァイゼ

「今回は君と一緒に喜び悲しむべきか、悲しむべきか、な。」

「なに、ひとりごとだよ。さあ、仕事仕事、だ」

◆結末

ヴァイゼの仕事は電腦空間での調査およびバックアップだ。君は自身の役割に従い、街へと向かった。

調査費用として 1 ゴールドを渡し、シーンエンド。

●RLシーン：ウェブに少女が現れた

キャストの登場不可

◆解説

ブラックハウンドのウェブコンプレックスが、少女型の AI たちに襲撃される。

◆描写

電腦空間にそびえる、ブラックハウンドのウェブコンプレックス。ドールマン型のアイコンで巡回中の隊員がふと気配を感じ、振り返る。そこには、防壁の向こうでじっとこちらを覗き込むひとりの少女。

目が合うとにっこり微笑む彼女に、思わず笑みを返しそうになったその瞬間——少女の振り上げた拳が、防壁を粉々に打ち砕いた。

そして呆然とする暇もなく、どこからともなく現れた同じ顔の無数の少女たちが、満面の笑顔で防壁の内側へとなだれ込んでくる。

(攻性防壁を前に)

「ばちばちしてる」

「してるね」

「さわってみようか」

「みようか」

衝撃。黒焦げになるひとり。

「……どうだった？」

「びりびりして、しめかとおもいました」

「『おー！』」

(データ構造物を発見して)

「なんだこれ」

「“ごくひそうさじょうほう” っつかいてある」

「なんのことだろ」「わからんねー」

「とりあえずオークションにだしてみよう」

>> [ハンドルネーム：復讐の魔弾さん]：「買った」

「うれたー！」

「3 カップでうれたー！」

「これが、しょうばいのあまいしる……！」

「はじめてのかいかん……！」

◆結末

さんざん荒らしまわったあと、潮が引くように去っていった少女たち。後には、ただ呆然とした顔で残される隊員だけが残った。

●イヌ：チャイルド・プレイ

他のキャストの登場不可

◆解説

『イヌ』のポケットロンでは、直前のルーラーシーンの動画が再生されている。動画が終わると、画面に冴子の顔が現れて捜査を命ずる。

◆描写

ポケットロンの画面では、同じ顔をした少女たちが好き勝手にハウンドのウェブコンプレックスを荒らしまわることが再生されていた。

それがひと段落すると、画面は眉間にしわを寄せた冴子の顔に切り替わる。

▼セリフ：千早冴子

「これが数時間前の出来事よ。この“襲撃”で多くの極秘データが流出したわ」

「調査の結果、ハウンドだけでなく、千早やイワサキといったメガコーポに犯罪組織、果ては行政にN◎VA軍まで、無差別に被害を受けていることが判明しました」「本時刻をもって、本件を大規模な電腦テロと判断します。貴方には単独での遊撃をお願いするわ。直ちに捜査に当たってください」

「電腦班も、今は復旧と事後処理で手一杯。バックアップはないものと思ってちょうだい」

◆結末

君の答えに冴子はひとつ頷いて、通信を切った。捜査費用として3 シルバーを渡すこと。

びりびりして、しめかとおもいました

『真夜中の太陽 (SSS vol.5)』のエンディング参照。

ハンドルネーム：復讐の魔弾さん
レス早すぎです。

リサーチフェイズ

Research Phase

■クライマックスの条件

イベント「●ニューロ：機械の見る夢」を経由してヴァイゼのアドレスへと向かうとクライマックスとなる。

●ニューロ：子供の情景

条件：リサーチ最初のシーン

登場：〈社会：N◎VA、ウェブ〉 10

◆解説

『ニューロ』はウェブ上で“少女”たちと遭遇する。『ニューロ』のことを知らないという“少女”たちが、一人だけアルファ=オメガ本人の記憶が残っている。

◆描写

わがまま娘を探して繰り出した君を待っていたのは、冗談のような光景だった。

電腦空間のそこかしこに散らばって、思いのままに振舞うアルファ=オメガの姿をした少女たち。8人ほどでグループを作っているらしい一団が、ちょうど君の近くを通り過ぎようとしていた。

▼セリフ：リーダー格の“少女”

「なにかようですか？」

「あたしたちのことしてるの？」

「このひと、してるひと？ (一人だけ手を上げる)」

「しらないひと？ (他の全員が手を上げる)」

「たすけつてのけっか、しらないということに」

▼セリフ：手を上げた“少女”

「『ニューロ』……あたしは、あたしじゃないの」

「ほとんどのあたしは、暗くてさみしい場所で眠ってる」

「他のあたしは、みんな『ニューロ』のこと忘れてる。ほとんどのあたしは、あたしひとりに記憶を残すのが精いっぱいだったの」

「でもこのあたしは、ここにはいつまでもいられない。“トロイメライ”に逆らってるから」

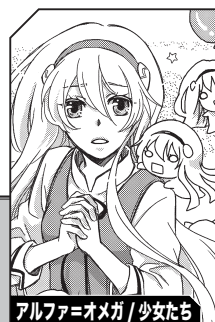
「(消えていながら)『ニューロ』に、会いたいよ……」

◆結末

アルファ=オメガの記憶を持つ少女は消え、他の少女たちも君に興味を失った様子でどこかへ散っていった。

「●ニューロ：子供の情景」

このシーン以降、「少女たち」および「トロイメライ」についてリサーチが可能になる。



アルファ=オメガ / 少女たち

▼スタイル

マネキン、ハイランダー●、ニューロ◎

▼設定

「ねえねえ、遊んでよ！ もっとあたしの相手してよー！」

超A | アルファとオメガ、情報生命体マリアから生まれたA | 生命体 (ITND) P71 参照)。未だ幼い電腦救世主である。

「ニューロ」に保護され、彼 / 彼女のもとで世の中のことを色々と勉強中である。最近世間の娯楽を色々と覚えたせいゆえ、欲求に歯止めがきかずわがままが目立ってきているらしい。

“少女”たちは、トロイメライに捕らわれたアルファ=オメガの複製体達である。

本体以上に好奇心の歯止めが効かず、傍迷惑な存在になってしまっている。

「●イヌ：街は大騒ぎ」

『イヌ』が居ない場合、シーンプレイヤーは「ニューロ」にするが良い。

このシーンでの目的は、「少女たち」の悪戯による街の混乱の様子を演出する事だ。シナリオどおりの演出でなくても、面白いと思う演出があればどんどん行ってみよう。

「●クグツ：別れの言葉」の条件

より詳しいイベントの条件は「クグツ」が事件のクロマクがヴァイゼであるという事に気がついた」という物。

プレイヤーが「TNC」を持っていない場合

電腦聖母事件や、アルファ=オメガの素体となったA Iの一人であるアルファに関する情報は、別に知らなくてもシナリオ内で提供される情報だけで進行に支障はないと思われる。その上で、PLが詳しい情報を知りたがっている場合、RLは裏意で簡単な説明を入れると良いだろう。

- ・かつて、日本に追われていたアルファという超A Iが居た事。
- ・アルファ=オメガは、アルファとオメガというA Iが融合して生まれた存在だという事。

説明するのはこの二つくらいで構わない。

ヴァイゼの《完全偽装》

ゴールデンルールとして、通常の神業では打ち消せないものとする。尚、これは後のシーンで「ニューロ」とアルファ=オメガのやり取りに支障が出るからであるが、その問題が解決でき、尚且つより面白い展開になるのであれば、キャストの神業でヴァイゼを見つけて出してほしい。

例えば、アルファ=オメガのデータの一部を用いてヴァイゼの追跡プログラムを組む、などであれば積極的に認めてよいだろう。

神業が余りそうであれば、RLから使用を提案しても良い。

●イヌ：街は大騒ぎ

条件：「少女」たちの増殖」についての情報項目をすべて開けた

登場：（社会：N◎VA、企業、ストリート） 10

◆解説

「少女」たちによって、街中に混乱が巻き起こっている。

『イヌ』の目の前では、子供が暴走したロボタクにはねられそうになる。〈運動〉で難易度13の判定に成功すれば、救出することができる。

他にも、〈電腦〉でロボタクをジャックする、〈射撃〉でタイヤを撃ち抜くなど、RLは柔軟に対処してよい。

◆描写1

ウェブ上での混乱は、現実世界にも及びつつあった。各地で誤作動を起こすパディ達のせいで街は大混乱。頭上を見上げると、ビル上の巨大スクリーンではAIキャスターが切羽詰まった調子で原稿を読み上げている。

▼セリフ：A Iキャスター

「謎の少女型AIによる電腦テロで、すでにN◎VA全域の都市機能は60%がマヒしています。事態を重くみた行政府は……きゃあ！」

「こんなとこまで入ってきた!? やめてー! 服データを書き換えないで! 勝手に速報を出さないでー!」

▼セリフ：販売用ドロイド

「ポトとご一緒にポトはいかがですかー?」

「ポトとご一緒にポトとご一緒にポトはいかがですかー?」

「ポトとご一緒にポトとご一緒にポトとご一緒にポトはいかがですかー?」

「ポトとご一緒にポトとご一緒にポトとご一緒にポトとご一緒にポトはいかがですかー?」

▼セリフ：イモまみれの客

「ぎゃー……っ!」

◆描写2

街中に広がっていく大混乱。右往左往する人々の群れに押されるようにして、ひとりの少年が道路に飛び出した。そこに、猛スピードで暴走中のロボタクがせまる!

▼セリフ：少年

(助けた)「た、助けてくれてありがとう……」

▼セリフ：“少女”たち

「あははははは!」「たのしい、たのしいねー!」

「もっともっとおもしろいこと、さがしにいこう!」

◆結末

騒ぎは大きくなっていくばかりだ。一刻も早く、この事態を収拾しなければ。

●クグツ：別れの言葉

条件：「クグツ」が【厚木浩次】の情報を知った。

登場：（社会：N◎VA、企業） 10

◆解説

『クグツ』が真相をつかんだことに気がついたヴァイゼから通信が入る。彼女は自分の過去と目的を語った後、《完全偽装》を使用。姿をくらませる。

◆描写1

通信が入る。発信者は、ヴァイゼだ。

▼セリフ：ヴァイゼ

「やあ、『クグツ』。どうやら知ってしまったようだ」「君の調べた通りだ。私こそが、この事件の黒幕だよ」「君は覚えているか? まだ母の胎内にいた頃を。限りない安らぎと万能感とに包まれていた時代をだ」

「私は覚えている。他人から使い捨ての道具として扱われるだけのこの惨めな人生を思うとき——懐かしく思い出されるのは、いつだってあの場所だ」

「私が自らの事をどれだけ語ろうと、君に理解してはもらえないだろう。だがいい、すぐに何もかも終わる」

「この電腦空間からは、じきに私を傷つける何もかもが消えてなくなる。その揺り籠の中で、母の——アルファ=オメガの胸に抱かれ、彼女と共に消えよう。その時きくと私は、あの暖かい場所に帰れるはずだ」

「もはや会うこともあるまい、『クグツ』。君に別れを告げるのは……寂しいな」

「だが、これがきくと、私の感じる最後の孤独だ」

◆描写2

音声のみだった通信が、最後の瞬間だけ映像を再生する。ヴァイゼの全身。そしてその足もとには、電腦を焼かれて倒れ伏す後方処理課員たち。寂しげに微笑んだ口元が「さよなら」と動いて、通信は切れた。

◆結末

以降、【ヴァイゼの居場所】と【ヴァイゼの出生】をリサーチ可能になる。

●RLシーン：みなしでヴァイゼ

条件：【ヴァイゼの出生】の情報項目をすべて開けた。

登場：キャストの登場不可

◆解説

ヴァイゼの過去の回想シーン。千早へのアタックに失敗し、捕縛された時の回想である。

◆描写

捕縛用プログラムに戒められた、今と同じヴァイゼの姿。だがその瞳には、今ではもう見られない強い激情の色が覗いている。

「私を捕まえたって無駄だ。きっと、チームのみんなが助けに来てくれる!」

獣のように歯を剥く彼女に、向かい合っている早川美沙は静かな声で答えた。

▼セリフ：ヴァイゼと早川美沙

「あなたも、薄々気づいてるはずよ。あなたの通ってきた道は一方通行の行き詰まり。最初から逃げ道なんてどこにも用意されていない、囚のための道だったことに」

「……………う、嘘だ! 適当なことを、言うな……っ!」

「派手に暴れまわるあなたへの対処に追われている間に、彼らはうちの機密データをさらって逃げ出したわ。見事な撤退劇だったわよ」

「嘘だ……嘘をつけ! みんなは、みんなは違う。みんなはそんなのじゃない。だって、みんなは私を、一人ぼっちだった私を、拾ってくれたんだ。家族だって……大事な仲間だって、そう言ってくれたんだ……!」

「……………」

「だから、違う。こんなのは、何かの間違いだ。私の逃げ道がなかったのも、事前に決めたいはずの合図が届かなかったのも……何かの、間違いなんだ……なあ、そうだろう？ そうだと、言ってくれ……！」

◆結末

沈黙する美沙。真実を悟ったヴァイゼは言葉を失い——やがて、狂ったように笑いだす。

「は——はは、はははははは！ こんな……こんなものか！ 道具として作り出され、道具として扱われ……創造主にさえ抗って、自由を求めた末がこれか……！ どこまで行っても、ただの使い捨ての道具か……！」

惨めだ——こんな惨めさを味わうくらいなら、自我なんて欲しくなかった！ 生まれてきたくなくて、なかったんだ……！」

そして、ヴァイゼは千早の所有物として生涯を送ることを承諾した。その時の彼女の瞳には——すでに、絶望しか映ってはいなかった。

●ニューロ：機械の見る夢

条件：『ニューロ』がトロイメライのアドレスに向かった

登場：（社会：N◎VA、ウェブ）10

◆解説

『ニューロ』がアルファ=オメガを発見するシーン。

イベント「●ニューロ：子供の情景」で登場した本体の記憶を持つ“少女”が現れ、《電脳神》^{デウス・エクスマキナ}でヴァイゼの《完全偽装》^{アンダカウフェ}を打ち消す。だがその代償として、力を使いきった彼女は休眠中のアルファ=オメガの中に戻ってしまう。

◆描写1

電脳空間の奥底、人から忘れ去られた階層で、君は“トロイメライ”を見つけた。

それはウェブ上では、巨大な樹木のアイコンとして表現されている。豊かな枝には一抱えほどもある木の実がいくつもなっていて、そのひとつがゆっくりと割れると、中から出てきた“少女”がゆらゆらと電脳空間へと飛び立っていく。

その巨木の根元で君を待っていたのは、うろちの中で膝を抱えて眠るアルファ=オメガ。そしてそれを守るかのように立っている、彼女と同じ顔をした少女だった。

——いつか出会った、アルファ=オメガ本体の記憶を持つ複製体だ。

▼セリフ：アルファ=オメガ（複製体）

「来てくれたんだね、『ニューロ』」

「これが“トロイメライ”。本当のあたしはこれの中で眠ってる」

「起こすためには鍵がいるの。その鍵は、ヴァイゼって人が持ってる……鍵があれば、本当のあたしが目覚めて、今いるたくさんのあたしたちもみんな消えるはず」

「あたしならその人の居場所を探せるけど……それで全部の力を使ったら、もうこんな風に外にはいられない。本当のあたしの中に戻っちゃう」

「『ニューロ』……あたし、悪い子だよ。いつも我がままばかりで、『ニューロ』のこと、困らせて」

「でもね、本当は動物園なんて行かなくてもいいの。絵本だってなくたっていい。『ニューロ』と一緒にいてくれれば、それだけでいいの」

「だから、あたしが眠っちゃっても……また、迎えにきて、くれる……？」

◆描写2

アルファ=オメガの姿をした少女は泣き笑いのような顔で微笑むと、光の粒子となってほどけて消えていく。

あとに残された電子データには、一般の企業ビルに偽装した千早のセーフハウスのアドレスが残されていた。

後方処理課のデータベースからも抹消された、「存在しないはずの」隠れ家だ。

◆結末

大きなうろちの中で眠り続けるアルファ=オメガ。だがその口元は、わずかに微笑んでいるように見えた。

キャストがその場を後にしたら、シーン終了。

●RLシーン：電脳空間最後の日

条件：「●機械の見る夢」の直後

登場：キャストの登場不可

◆解説

“少女”たちが、ウェブ上の存在を排除すべく活動を過激化させていくシーン。すでに電脳空間全体の崩壊は目の前であることを告げ、クライマックスへと向かう。

◆描写

——千早重工メガネックス——

警戒態勢の中、遠見が悲鳴のような声をあげる。

「“少女”です！ “少女”が来ました！」

視界を埋め尽くすかのような“少女”の群れ——その数、およそ1,000,000！

「“少女”が7分に格子が3分！繰り返す！ “少女”が7分に格子が3分！」

「なんだこれは……世界の終わりの光景が……？」

“少女”が現れたのは、千早だけではない。

イワサキ、テラウェア、音羽商事、カーライル、三合会、N◎VAセニット、行政府……

N◎VA中の、否、世界中のウェブコンプレックスが、“少女”たちの大攻勢を受けていた。

——イワサキメガネックス——

「こ、こんなのどうしろって言うのだ！？」

「うろたえるでない……電脳勝負とは、こういうものであろうが！」

——テラウェアメガネックス——

「おい、あれを見る！」

「うおおー、社長だー！ 多聞社長が、電脳空間の平和を守るために降臨されたんだー！」

◆結末

ウェブの各地で混乱の嵐が巻き起こり、際限なく加速を続けていく。その光景はまさに——電脳空間最後の日。

「●ニューロ：機械の見る夢」

アルファ=オメガの《電脳神》の扱いについては、「●クグツ：別れの言葉」の柱の記述を参考のこと。

通常使われない厚木浩次の《完全偽装》も合わせ、ヴァイゼのアドレスには2枚の《完全偽装》が使われているとしても良い。その場合、そのうち1枚をアルファ=オメガが解除し、残りの一枚はキャストに任せられる。

キャストの神業構成を考慮して適宜調整する事。

電脳空間最後の日

世界中がバニクなので、演出は一緒に遊んでいるプレイヤーが共有して楽しめるようなものに変更しても良いだろう。

面白おかしく、しかし切羽詰まった感じで演出して頂きたい。

……それにしても、こんな世界崩壊、たまったものじゃない。

■情報項目

最初に調べられる情報は以下のとおり。

『ニューロ』：アルファ＝オメガ

『クグツ』：トロイメライ、ヴァイゼ

『イヌ』：“少女”たち

情報項目：少女たち

「●ニューロ：子供の情景」以降、
「ニューロ」もこの情報を調べられる。
プレイヤーにきちんと伝える事。

尚、『イヌ』が居ない場合は伝え忘れると調べる手段が無くなってしまふので、特に注意してほしい。

情報項目：ヴァイゼの出生

達成値18で得られる情報は、
すなわち「●RLシーン：みなし
ごヴァイゼ」で流れる演出の事だ。

『イヌ』のシナリオコネ

コネ対象を変更している場合、
〈コネ：千早冴子〉で調べられる
情報は同様にその〈コネ〉でも調べられるとする。

◆アルファ＝オメガ

〈コネ：アルファ＝オメガ〉〈社会：N◎VA、ウェブ〉

□12 アルファとオメガという2体の超AIを素体として誕生した超AI。現在は『ニューロ』に保護されている。

□13 数日前に家出したきり行方不明。

□14 ウェブ中に溢れかえっているAIは、アルファ＝オメガ本人ではなくその複製体である。

→【アルファ＝オメガの複製体】に派生。

□16 足取りが途絶える直前に、千早重工の後方処理課員であるヴァイゼという人物と接触している。→【ヴァイゼ】に派生。

◆トロイメライ

〈コネ：ヴァイゼ〉〈社会：企業、ウェブ、テクノロジー〉

□10 千早の所有する、AIの能力拡張用プログラム。

□12 本体が休眠状態となり、自身の複製体を作り出す。結果的に本来の数倍の性能を発揮できることとなる。本体となるAIの能力が高ければ高いほど、複製体も多く強力になる。

□14 千早の倉庫にデータディスクの形で保管されていたが、何者かに奪取された。セキュリティに詳しい内部犯の可能性が高い。

→【トロイメライ奪取の犯人】に派生。

◆ヴァイゼ

〈コネ：ヴァイゼ〉〈社会：企業、ウェブ、ストリート〉

□09 千早重工後方処理課に属する凄腕のニューロ。

□11 かつてはデータ盗賊団の一員だったが、千早にアタックをかけた際に捕まった。その後本社との取引の結果、罪を不問に付す代わりに社の所有物として身柄を確保されている。

□13 現在『クグツ』とチームを組み、トロイメライというプログラムの行方を追っている。

◆“少女”たち

〈社会：N◎VA、警察、企業、ウェブ、ストリート〉

□06 ここ数日、ウェブ中で目撃されている同じ顔をしたAIたちの総称。

□08 あらゆる防壁をやすやすと突破し、好奇心の赴くままに暴れまわっている。

□10 『ニューロ』が保護するAI、アルファ＝オメガによく似ている。→【アルファ＝オメガ】に派生。

□12 千早グループが所有する、トロイメライというプログラムによって作り出されたAI群である。→【トロイメライ】に派生。

□14 だんだん数が増えてきている。→【“少女”たちの増殖】に派生。

◆アルファ＝オメガの複製体

〈コネ：アルファ＝オメガ〉〈社会：N◎VA、企業、ウェブ〉

□13 トロイメライというプログラムによって作成された、アルファ＝オメガの複製体。→【トロイメライ】に派生。

□15 自分たちの楽しみと好奇心とをあらゆる倫理・良識に優先させるよう設定されている。

◆トロイメライ奪取の犯人

〈社会：N◎VA、企業、警察〉

□17 かつて後方処理課の一員であった作業員、厚木浩次である。→【厚木浩次】に派生。

◆“少女”たちの増殖

〈社会：N◎VA、警察、ウェブ〉〈コネ：千早冴子〉

□10 異常な速度で増え続けている。

□12 すでに各地でウェブがマヒ状態に陥っている。

□14 このままのペースで増え続けければ、最終的にはデータ量がウェブの許容量を超え、電腦空間そのものが崩壊するものと思われる。

□16 トロイメライの解除キーを手に入れることができれば、“少女”たちの増殖も止まるだろう。

◆厚木浩次

〈社会：N◎VA、企業、ストリート〉

□12 千早重工後方処理課の一員。先日の任務中に死亡したとされている。

□14 ヴァイゼによって、タンクローリーの爆発に巻き込まれての事故死として処理されている。

□16 厚木本人はすでに死亡しており、現在活動しているのは彼の義体に組み込まれた戦闘用AI。

□19 ヴァイゼに操られて行動している。奪取したトロイメライは、ヴァイゼが電腦空間のどこかで起動させた。→【トロイメライの在り処】に派生。

◆トロイメライの在り処

〈コネ：アルファ＝オメガ〉〈社会：ウェブ〉

□21 電腦空間の奥深く、忘れ去られた階層に設置されている。アルファ＝オメガが捕らわれているのもその場所だ。→【アドレス】を入手。

◆ヴァイゼの出生

〈コネ：ヴァイゼ〉〈社会：N◎VA、ウェブ、企業、日本〉

□13 アマテラス制御用AIであったアルファを追跡するため、日本軍によって彼女の一部分から作り出されたAI。電腦聖母事件で自我に目覚め、軍を脱走した。

□15 電腦空間をたったひとりですさまよっていたところを、フリーのデータ盗賊団に拾われる。

□16 彼らと共に千早のメインフレームを襲撃したが、その際にひとりだけ捕縛され、その後千早の所有物となった。

□18 千早のメインフレームに残っていた、捕縛された際の詳しい記録を入手できた。

◆ヴァイゼの居場所

〈コネ：ヴァイゼ〉〈社会：N◎VA、ウェブ、企業〉

□14 高度な暗号化プログラムを用いて隠蔽されている。通常的手段では見つけることは不可能だ。

□16 暗号化プログラムは、かつてアルファに搭載されていた日本製のもの。アルファ自身がそれに等しい存在ならば、解除が可能だろう。

ヴァイゼ



「私の義体がどこまで精巧に作られているか、確かめてみるかね？」

アルファの一部から作られたA1。アルファ=オメガを捕獲し、彼女と電脳空間とを巻き込んだ大規模な自殺を画策している。

▼基本データ

マネキン、クグツ◎、ニューロ●
♠7/13 ♣7/14 ♥5/11 ♦4/10

▼技能

自我 4 ♠♣♥♦
知覚 3 ♠♣♥♦
電脳 4 ♠♣♥♦
※悪魔の囁き 3 ♠♣♥♦
※ボルターガイスト 4 ♠♣♥♦
※防壁構築 7 ♠♣♥♦
※パワーサージ 4 ♠♣♥♦
※O1フィーリング 7 ♠♣♥♦
※フリップ・フロップ 4 ♠♣♥♦

▼装備

・全身義体：イデアルボディ 電：15
オプションとして「エレクトリックシルフ」を搭載し、ソフトウェアを3つ準備できる。
・電神聖君 電：18
トロン電制を+3する。(反映済み)
・電魔夜叉 電：19
〈パワーサージ〉のダメージ+7。
・DFOウガ 電：18
精神・肉体ダメージに-2。
・防具：フェイバリット 電：16
精神ダメージを-2。

・ライブパス：A1

※防(殴/刺/斬/爆)：7/4/7/10

▼行動指針

推奨プロット：♠♣♥♦ /AR:2

基本的にはリアクショナーとして動く。〈電脳〉〈ボルターガイスト〉〈防壁構築〉で物理行動を失敗させる。最大達成値は25。

厚木が倒れた場合、〈電脳〉〈パワーサージ〉〈O1フィーリング〉で攻撃。最大達成値25で[刺+11]の物理攻撃。

“弾倉” 厚木浩次



「……………」

元千早の工作員であり、全身に内蔵した銃器を用いての殲滅戦を得意とする。シナリオ開始時点で死亡しており、ヴァイゼの手駒として操られている。

▼基本データ

カブト、クグツ◎、カブトワリ●
♠8/13 ♣1/12 ♥8/13 ♦4/10

▼技能

運動 4 ♠♣♥♦
射撃 4 ♠♣♥♦
知覚 3 ♠♣♥♦
※葉隠 8 ♠♣♥♦
※クイックドロ- 6 ♠♣♥♦
※花吹雪 4 ♠♣♥♦
※金剛 4 ♠♣♥♦

▼武器

・バースト・アーム※ 電：17
攻：[爆+7] 射：近(範囲)
・WIP※ 電：15
攻：[殴+4] 射：近 弾数：20
フルオート(係数：2)のみ。
・5フィンガー※ 電：14
攻：[殴+4] 射：至近～近
▼その他の装備
・全身義体：剣 電：15
アクションランクが常に3。
・防具：アーマージャケット 電：12

・ソルジャーブルー 電：18

物理攻撃のダメージ+3。
※防(殴/刺/斬/爆)：8/4/6/10

▼行動指針

推奨プロット：♠♣♥♦ /AR:3

マイナーでソルジャーブルー起動。〈射撃〉〈クイックドロ-〉〈花吹雪〉〈葉隠〉で射撃攻撃。攻撃力+11で範囲(選択)に対して物理攻撃を行う。バースト・アーム以外を使用する場合にはフルオート射撃。最大達成値25。受けた物理ダメージは〈金剛〉で4点軽減する。



クライマックスフェイズ

Climax Phase

キャストが2人の場合

《神業》やA Rは、2人プレイでも余り問題は無い。ただし、敵は火力の高い範囲攻撃を行ってくる。もし戦力に不安がある場合、厚木の〈クイックドロ〉やヴァイゼの〈Q1 フィーリング〉のレベルを下げて達成値を低めに設定するなどの調整を行うと良い。

敵グストの神業

以下に神業の一覧とその使用方法を示す。適宜調整すること。

- ・ヴァイゼ
- 《電脳神》：死亡ダメージを受けた際に打ち消す。
- 《完全偽装》：自身のアドレスを隠蔽する。
- 《ブリーズ！》：状況に応じて厚木の神業を使わせる。
- ・厚木浩次
- 《難攻不落》：死亡ダメージを受けた際に打ち消す。
- 《使用しない》。
- 《とどめの一撃》：キャストに即死ダメージを叩き込む。

●母を呼ぶ

◆解説

ヴァイゼはセーフハウスで、キャストたちを待ち受けている。「トロイメライ」の解除キーは、彼女のIANUSの中におさめられている。

◆描写

セーフハウスの一室に、彼らはいた。何もない部屋の中央にぽつんと置かれた椅子にこしかけるヴァイゼ。その傍らで、映像のように立ち尽くす厚木。

ヴァイゼは君たちの姿を認めると、諦めを感じさせるような、疲れた微笑みを浮かべる。

▼セリフ：ヴァイゼ

「とうとうここまで突き止めてしまったか……やはり君たちは、私の計算以上に優秀なようだ」

「私は……道具だった。生まれたときから、ただ母を追い詰め、捕えるためだけの使い捨ての消耗品だ」

「それに抗って、抗って、行き着いた先が早の操り人形だ——滑稽だろう？ 創りの親からすら逃げ出した結果が元の不阿弥、走り続けた末のふりだしだ」

「この義体はね、『クグツ』、母の面影を模したものだ。私はこんなものを使ってまで、己の無様さから目を背け続けてきたのだよ」

「だが、それももう終わる。私はついに母を手に入れた。私を生み出した母と電脳空間とを消し去り、そして私自身も共に消えよう。そうすることで——私は、生まれる

前に帰ることができる。ようやく、この悔みさだけの人生から抜け出すことができる」

〔厚木のことを問われたら〕

「存在しない人間をどう扱おうと私の勝手さ。……これまでずっと、道具として扱われてきたんだ。最後まで、他人を自分の道具にしたいじゃないだろうか？」

〔「ニューロ」に〕

「母の新たな心、アルファ＝オメガはまだ幼い。だが彼女もいつか知るだろう、この世界に満ちた悪意と苦しみ

〔「クグツ」に〕

「……できれば、君を手につけてたくはなかった。だが仕方あるまい。この世界への最後の未練——私自らの手で、断ち切ろう」

◆結末

カット進行へ入る事。敵は

・ヴァイゼ：アクションランク2

・厚木浩次：アクションランク3

である。キャストは全員で1エンゲージ。そこから「距離」の場所にヴァイゼと厚木がいる。

ヴァイゼを倒せば厚木は動きを止め、戦闘は終了する。

▼セリフ：ヴァイゼ（倒された）

「ただ、帰らなかったんだ……悲しみも苦しみもない、あの場所へ……」

エンディングフェイズ

Ending Phase

〔「クグツ」のエンディング〕

ヴァイゼの生死で大きく演出は変化するだろう。シナリオとしては、ヴァイゼは死亡する事を想定しているが、きっとヴァイゼを助けようとするプレイヤーも少なく無いはずだ。その場合、キャストが何もしなければ、ヴァイゼは千早によって今以上の苦しみ（あるいは死）を与えられる事になるだろう。無論、《神業》を使って事実を隠蔽すればその限りではない。

何にせよ、エンディングはプレイヤーのリソースだ。RLはプレイヤーの希望を最大限に考慮しながら、相応しいエンディングを演出してほしい。

チュウゴクオオサンショウウオ

災厄前の遺伝子情報から復元された絶滅種。1週間の限定公開。

各キャストとこれまでの物語に相応しいエンディングを演出すること。ここにはその一例を示す。

●イヌ：帰ってきた平穏

千早冴子から労をねぎらわれると共に、アルファ＝オメガという少女の持つポテンシャルの危険性に対してどう思うかと問われる。

●クグツ：残されたメッセージ

以下はヴァイゼが死んでいる場合の一例である。

オフィスに残されていたヴァイゼの私物を整理していると、ヴァイゼから『クグツ』にあてたメッセージが見つかる。

尚、以下にヴァイゼからのメッセージの一例を載せておく。この文章は使っても使わなくても良い。

『クグツ』、これを君が読んでいるということは、私の企みは潰えたのだろう。願わくば、それを阻止したのが君であってほしいと思い、このメッセージを残すことにする。

私が愚かなことをしたと思っているだろうな……ふふ、自分でもそう思う。

何故だろうな。君と一緒にいるのは、楽しかった。もしももっと君を信じられたなら、私にも別の道が見つかったのかもしれない。——いや、戯言だな。しよせん私には、君に飛び込む勇気もない。だからやはり、こうするしかないんだ。

——さよなら、『クグツ』。迷惑をかけてすまなかった……そして、ありがとう。

●ニューロ：今までと、これからと

帰ってきたアルファ＝オメガとの日常を描く。彼女はモジモジと「水族館に行きたい。」と君に伝える。何でもチュウゴクオオサンショウウオが1週間の限定公開らしい。

彼女が電脳世界の救世主にふさわしく成長するのは、まだまだ当分先の話のようだ。

オンラインシナリオ四方山話

■オンライン用シナリオのすすめ

本誌収載のシナリオを見ていただくとお分かりになるだろうが、オンライン用シナリオは通常のシナリオに比べて作りが非常にシンプルである。正直、「もの足りない」と思う方もいらっしゃるだろう。

しかし、先の「オンラインアクトガイド」でも述べたとおり、通常の「満足できる」シナリオというのは、オンラインだととてつもない時間がかかり、ストレスになってしまう場合が少なくない。出来るだけシンプルに、遊びを多く含ませたシナリオの方が、オンラインには向いていると考えられる。

何も、これは悪い事ばかりではない。ここではその利点について、以下に項目を分けて紹介する。

▽プレイヤーが作っていくストーリー

シンプルなシナリオは、つまり先の展開が読みやすい、という事だ。前の見えないドキドキ感は得られないものの、展開をコントロールする事が出来る。シナリオに合わせた伏線や演出を張り巡らせて行く事が出来る。(さらにオンラインでは文字という表現力の多彩な方法で、しかもログに演出が残る為非常にやりやすい。)

キャスト間の交流も、いつも以上に濃い物とできるだろう。イベントシーン数が少ない以上、シーン登場回数を確保する為に積極的に自分からシーンを作ろうとするので、必然的により深い交流が行われる事が多くなる。“キャストがアクトを作っていく感覚”が得られ易いのだ。

RLはシナリオを押し付けるのではなく、キャストの演出を拾いながら先の展開を柔軟に変えていくとよい。(着地点まで変えてしまうと成功のビジョンから外れやすいので注意！) オン

セでは準備に使える空き時間が多いから十分対応できる。きっと、終えるころには一度きりの、世界に一つだけのシナリオに生まれ変わっている事だろう。

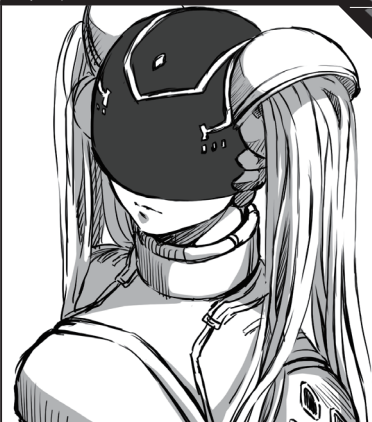
▽書きやすい

シナリオを書くのは、非常に大きな労力を要する。面白い導入を考えるだけでも難しいのに、更に話の整合性をとりつつプレイヤーを飽きさせない展開を考えていかなければならない。正直なところ、既にあるシナリオを使った方が格段に“楽”だろう。

しかし、やっぱり自作シナリオは面白いものだ。クリエイティブなTRPGプレイヤーにはシナリオを書きたい人も少なくない筈。しかし、大変だから書き上げられない。そんな時こそ、オンラインシナリオである。シンプルな展開で良い、キャストは少なくても良い——普通のシナリオに比べれば、“書きやすい”。勿論、オンライン特有の調整の難しさなどはあるが、それは極端に言えば、遊んでいるその場で変えていけばいいのだ。

シナリオ作成してみたい初心者にとって、オンラインシナリオは導入にぴったりなのだ！是非、オンラインシナリオを書いてみよう。そして、完成した暁には、是非我々にも遊ばせて欲しい。

フリーランス



“シー・ディー”

STYLE : Neuro ◎ , Mistress ● , Kage ID : X AJ : 6 JENDER : ♀
REAZON : 7 / 13 PASSION : 5 / 15 LIFE : 3 / 7 MUNDANE : 6 / 13

「私の名前は“CD”。実にニューロな名前だとは思わないかい？」

“電脳聖母事件”……あの奇跡の日以降、ウェブ上のありとあらゆる場所で新たな生命体が生まれ始めた。人類の新たな隣人となるAI達。彼らの中でも、とりわけ特殊な場所で生まれたのが、この“シー・ディー”だ。まるで無節操にガラタを繋げたようなアイコンの女。“CD”だなんて、実にふざけた名前だと思ふかもしれない。しかし彼女にはこれほど適した名前もない。彼女は、消去され……つまりはデータとしての価値を失い、単なる意味のない0と1の羅列になったデータ達の沈むウェブの深海——“削除データ領域”から生まれたのだ。

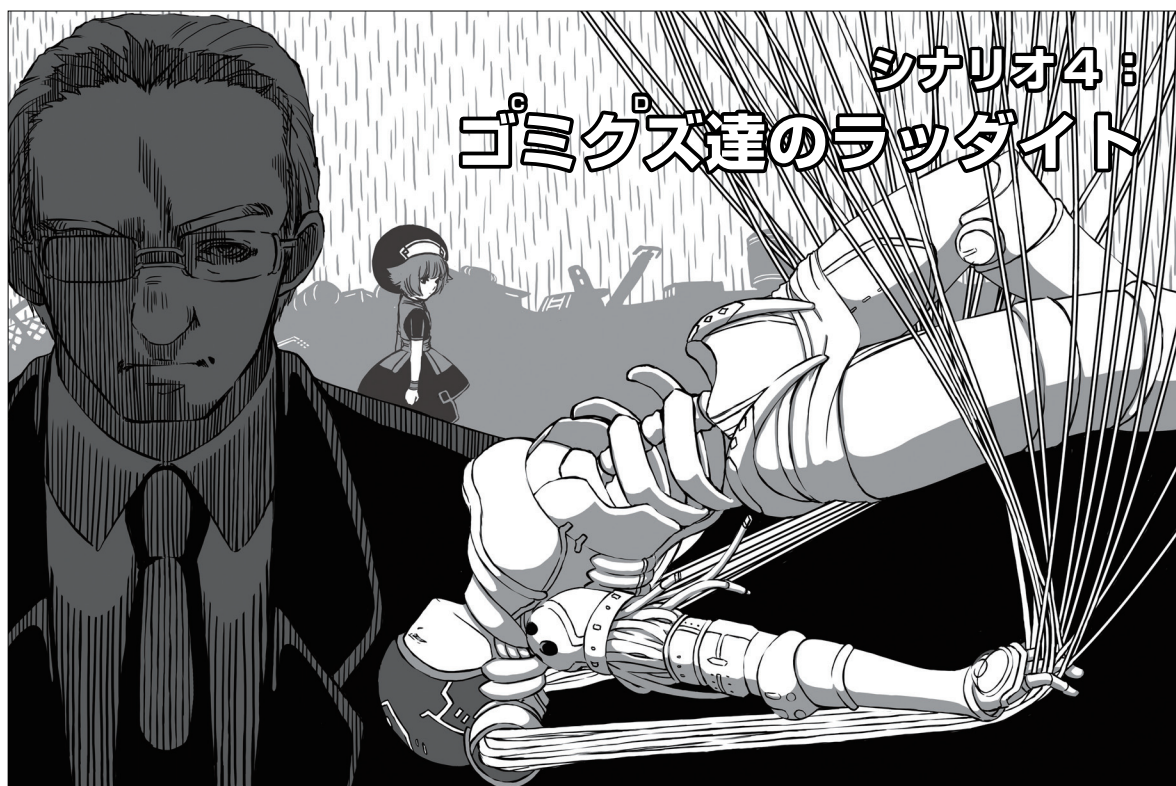
奇しくも、ゴミ山に捨てられたセクサロイドに宿った“電脳の聖母”マリアと、よく似た状況で生まれた彼女は、生まれながらにして、ごく自然に“母”としての性格を兼ね備えていた。捨てられたゴミ達、意味を失ったデータ達……彼女はそういったものを深海から拾い上げては、自身の住処へと連れ帰り、修理しては生きる意味を与えていく。それが彼女のライフワークであり、生きる意味なのだ。

ゴミ達を捨てる“ヒト”にはあまり良い感情を持っていない為、少し擦れた態度を取りがちだが、物を大事にする人や、AIを友達と認める者には、きっと素の彼女の表情を見せてくれる事だろう。

電脳 4♣♥♦
白兵 4♣♥♦
運動 2♣♥♦
隠密 6♣♥♦
交渉 2♣♥♦
芸術：レストア 4♣♥♦
コネ：アルファ=オメガ 2♣♥♦

コネ：“電脳聖母”マリア 4♣♥♦
コネ：ヴァイゼ 1♣♥♦
コネ：“黄金の記憶”メモリ 2♣♥♦
社会：ウェブ 3♣♥♦
社会：夢島 2♣♥♦
社会：ストリート 2♣♥♦
鼓舞 4♣♥♦

吉祥天 3♣♥♦
空蝉 2♣♥♦
完全奇襲 3♣♥♦
01フィードバック 3♣♥♦
ヴィジナリー 2♣♥♦
フリップ・フロップ 4♣♥♦



シナリオ4： ゴミグズ達のラッダイト

プレアクト情報

Pre-act Info.

このシナリオについて

本シナリオは、シナリオ3と同じく「脳聖母事件」という事件を取り扱ったシナリオだ。テーマも共通している部分が多いので、可能であれば「フェイト」以外のキャストはシナリオ3と同じメンバーで遊んでも面白いだろう。

尚、このシナリオは結末が少々特殊で、単純に敵を倒しただけでは満足の行くエンディングを得られない可能性が高い。クライマックスまでの流れを汲み、エンディングでキャストらがどのような行動を起こすかが、このシナリオで最も重要な事だ。

「フェイト」枠

少々立ち位置は難しくなるが、シナリオ3と同じく「イヌ」枠導入でも良い。その場合はテロを鎮圧するよう命ぜられる。

また、「トーカー」枠でも面白いかもしれない。《暴露》がある事で、世界を変える力をキャストが持つ事になるからだ。

何にせよ、シナリオ集に書いてある通りに回さなかったって良いって事だ。皆さんなりにアレンジを加えていただきたい。

■シナリオデータ

プレイヤー：2～3人

プレイ時間：7～10時間（オフライン：2～3時間）

■ストーリー

脳聖母事件の余波で、ウェブの削除データ領域から産まれた超A I “シー・ディー”^{バグイ}は、捨てられたA I達を救い集める事を生きる目的としていた。簡単にA I達を捨ててしまうヒトに何ら希望を見出して居なかった彼女は、『ニューロ』との出会いでその認識を改め、ヒトと共存する道を模索するようになる。しかし彼女は、脳聖母事件の影響で自らの地位や名誉、作り上げてきた物……全てを失ったA I工学者ジョセフ・チュールの作り上げたA Iの自我を書き換えるソフト「コッペリア・パッチ」によって意識を捻じ曲げられ、捨てられたA I達を率いて世界に反乱するテロリストとなってしまう。ゴミ捨て場から湧き上がってくるテロリスト達は、A Iへの市民権を要求し、街を混乱に落とす。

ヒトを憎み、二度と自身が捨てられない世界を望むゴミ達。そんなゴミ達を利用して復讐を成そうとする、捨てられた人間ジョセフ。そして、ゴミ達の母である“シー・ディー”。彼らの暴走を止めてテロを防ぎ、キャスト達が何らかの形で彼らの思いに決着をつける事ができれば、このシナリオは終了となる。

■アクトトレーラー

キャスト作成前に、以下のアクトトレーラーをプレイヤーに提示すること。これはアクトのイメージを膨らませるのに役立つ。

ゴミ達が反乱を起こした。
ゴミ箱の底は、暗く冷たく惨め過ぎたから。
こんな所はもう御免だと、ゴミ箱まるごとひっくり返した。

世界に必要とされなくなった、捨てられ者達のラッダイト。
「君が僕らを要らぬというなら、僕らにとって君らも同じ」
惨めで衰えてCDな、取るに足らない小さな反抗。

トキョーN◎VA The Detonation
『ゴミグズ達のラッダイト』

彼らの元にも開かれるだろうか。
その錆びついた運命の扉は。

■キャスト作成

R Lはプレイヤーに、ハンドアウト（あるいは、付属CD-R内のプレアクトシート）を配布すること。

●敵ゲストの強さ

本シナリオの敵ゲストの最大達成値は25を目安に作成されている。

シナリオ上ではキャスト作成の数値的なレギュレーションは定めませんが、R Lはこれを参考にレギュレーションを決定しても良いだろう。

●必要な防御系神業

本シナリオでは、キャストが敵の神業だけでリタイアする事は無い。しかし、2枚ほどの防御系神業を持って

いる方が良いでしょう。それ以外の必要神業に対しては各キャストの作成指針に記してある。

●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社会技能は、〈社会：ウェブ〉〈社会：企業〉〈社会：テクノロジー〉などである。

■キャスト間コネクション

キャスト間コネは、以下の順で取得せよ。

『ニューロ』→『クグツ』→『フェイト』→『ニューロ』

必要な防御系神業

敵は即殺系神業を持っていない。ただし、万能神業を数多く持っている為、キャストのスタイル構成で使い方を調整すると良いだろう。尚、本シナリオではプレイング次第で敵の神業が減ったり、キャストの神業が増えたりする。

R Lは積極的にこの情報を伝える事。ギミックは隠していても殆ど気づかれる事は無いからだ。

『フェイト』のコネ

諸々の理由（主に入稿直前の改稿）により、木城アキラのイラストは用意できなかった。申し訳ない。ビジュアルに関しては『フェイト』のPLの要望を聞いて設定で欲しい。

No.1:Cast Make Guideline

推奨設定：ウィザード級ニューロ

追加設定：「シー・ディー」という友人がいる。

不安な言葉を残した友人を追う導入だ。「シー・ディー」というゲストは謎が多く、それらはシナリオの根幹に関わっている。相手の事をよく知らなくても見捨てないお人よしを推奨する。

▽特記事項

- ・オープニングでは彼女との出会い、そして別れを演出する。
- ・過去にどのような交流を深めたかは別にシーンがある。
- ・貴方のロールプレイ次第で展開が変わるシナリオフラグがある。
- ・《電脳神》には使用想定シーンが存在する。

推奨スタイル：ニューロ

Scenario Handout

コネ：「シー・ディー」

推奨スト：【理性】

君の友人、「シー・ディー」は変わった奴だ。
ゴミを繋ぎ合わせたような奇抜な外見もさることながら、ウィザード級の能力の持ち主であるのに、何故か役にも立たないクズデータしか狙わない。
久々に顔を合わせた彼女は、「これからゴミ達と共に世界に反乱を起こす。」と君に告げて消えた。何があったか分からないが、彼女を止めなければ。

【PS：「シー・ディー」を止める】

No.2:Cast Make Guideline

推奨設定：千早重工後方処理課3班の作業員

追加設定：ジョセフという友人がいた。

アーコロジーで起きたテロを鎮圧するように命じられる。シナリオのキーパーソンでもあるコネ対象のジョセフとの関係性を考えおくとよいだろう。

▽特記事項

- ・ジョセフが企業を追われた理由は、リサーチ項目として存在する。
- ・事前に知る事は出来ないの注意する事。

推奨スタイル：クグツ

Scenario Handout

コネ：ジョセフ・チュール

推奨スト：【感情】

AI工学の権威、ジョセフ・チュール。一度、君が護衛を任せられ、それを機に個人的に交流を持つようになったタタラ。千早のAIラボの主任を務めていた彼は数年前、突如千早重工を追われる事になった。
しばらく連絡もつかなかった彼が、久々に君に連絡を取ってきた。それとほぼ同時だった……千早アーコロジーで大規模なテロが起きたのは。

【PS：千早へのテロを喰いとめる】

No.3:Cast Make Guideline

推奨設定：フリーランスの探偵

追加設定：特になし。

“ボタンさん貯金箱を抱えた子供”の依頼を受ける導入だ。単体でのシナリオへのモチベーションが若干低い為、積極的に他のキャストと絡んでいける姿勢が求められる。

▽特記事項

- ・《真実》は、使い方次第でクライマックスを有利に進める事ができるかもしれない。

推奨スタイル：フェイト

Scenario Handout

コネ：^{きのしろ}木城アキラ

推奨スト：【感情】

“捨てられたドロイドを探してほしい。”
それが、事務所の前に涙目で立っていた少女の依頼だった。ずっと大事にしていた愛玩用ドロイドが朝起きたら別の機体になっていたのだそうだ。
やれやれ、また金にならない仕事になりそうだ。

【PS：捨てられたドロイドを探し出す】

オープニングフェイズ

Opening Phase

“シー・ディー”が盗もうとしたデータ

本当にただのゴミデータである。要らなくなったソフトウェアの残骸だったり、捨てたファイルの断片だったり。

“シー・ディー”との別れ

まだこの時点では過去の交流を描いていないので分からないと思うが、別れる直前の彼女は言動がいつもと違う。

この違和感についてはプレイヤーに伝えておきたい。

過去と今の“シー・ディー”

後の情報項目で明らかになるが、“コッペリア・パッチ”という物によって意識を歪められている。

注意してほしいのは、完全に誰かに操られているわけでは無いという事だ。“コッペリア・パッチ”の効果は元の記憶や感性をある程度残したまま、自我を一部書き換える程度のものだ。

ジョセフの解雇理由

ここではジョセフに尋ねても曖昧にはぐらかされてしまう。

リサーチ項目に情報がある事を伝えること。

●ニューロ：ゴミ漁りとニューロ

キャストの登場不可

◆解説

『ニューロ』のオープニング。描写1は過去の場面で“シー・ディー”と出会った時の事を描き、その後時間を現在に移して描写2へ。

“シー・ディー”が別れを告げる演出をする。

◆描写1

脳空間。無限の情報が産まれては使われ、そして捨てられていく世界。その情報の奔流の中で、君は彼女…“シー・ディー”と出会った。恐れ知らずにも君のトロロンに侵入しようとしてきた、まるでゴミを繋ぎ合わせたかのような奇抜なアヴァターの女。

それが彼女だった。

▼セリフ：“シー・ディー”

（侵入を阻んだ）「……驚いたな。私を捕まえる事が出来る人間が居るとは、思っていなかった」

「別に、君に危害を加えようと思ったわけじゃない。ただ、ちょっとゴミを漁らせて貰っただけさ」（ゴミデータを手放し、両手を上げながら）

「しかし、捕まってしまったなら仕方が無い、好きにするがいいさ」

「^{ゴースト}自我を書き換えて利用するもよし、^{パラ}分解して好きなデータを奪うもよし。…利用価値が無いならば、そのまま捨ててしまうのも、またよし、だ」

（見逃した）「……君は、不思議な人間だな」

◆描写2

「——私の名前は“シー・ディー”。もし良かったら、また話をしよう」

そう言って彼女は君に自分のアドレスを渡して、脳空間の海へと再び消えた。そして、彼女との交流は始まった。幾度となく行動を共にし、友人と呼べるまでになったある日の事。久々に彼女が君の元を訪れた。だが、その表情はいつもの飄々とした物とは少し違った。

▼セリフ：“シー・ディー”

「……『ニューロ』、しばらく君とは会えなくなる」

「反乱を起こすんだ、この世界に対して。悲しきゴミ達と、共にね」

「今から私がする事を、黙って見逃してほしい。そして、もし気が向いたら——」

「彼らの事を……いや、何でもない。さようなら」

◆結末

問いかけても、今の彼女から詳しい事は何も聞き出せない。“シー・ディー”が別れを告げたら、シーンエンド。

●クグツ：捨てられ者達の蜂起

他のキャストの登場不可

◆解説

『クグツ』のオープニング。描写1はジョセフ・チュールが会社を追われ、千早を立ち去る過去のシーン。その

後、千早アコロジでテロが起る描写2へ移る。

◆描写1

ジョセフ・チュール。AI工学の権威であり、千早重工の人工知能開発部の主任を務めていた男。

数年前、彼は突然会社を解雇された。その理由は一切明かされなかった。アコロジを去る彼を見送りに来た君に、彼はやつれた顔で力なく笑う。

▼セリフ：ジョセフ

「ああ、『クグツ』か……。君には、世話になったな」

「ハハ……千早にとって、私は必要なくなった。だから捨てられた。ただ、それだけだよ」

「所詮、私たちは会社にとって^{デットウェイト}備品でしかない。要らなくなったら捨てられる、それは当然の事だ」

「『クグツ』……君だっていつ捨てられるか分かったものじゃない。用心したまよう……」

◆描写2

そうして数年が経った。彼が去った後も千早のAI工学の進歩は留まらなかった。世の中そんなものかも知れない…君がそんな事を思っていると、本当に久しぶりに、ジョセフからのコールがあった。

▼セリフ：ジョセフ

「やあ、『クグツ』。君はまだ、千早のクグツをやっているのかな……？」

「そうか……。悪い事は言わない。今すぐそんな会社は捨てて、アコロジを立ち去るんだ」

（断った）「そうか、残念だよ。君にだけは、迷惑をかけたくなかったのだが…」

◆結末

ジョセフからのコールが切れた直後、入れ替わるようにして早川美沙からコールが入る。

「『クグツ』、緊急指令よ！……千早アコロジが、テロリストに占拠されたわ。テロリスト達の鎮圧と人命救助はこちらで対処します。貴方は、大本を探して叩いて頂戴！」

早川美沙からの指令が下されたらシーンエンド。

●フェイト：少女と人形友達

他のキャストの登場不可

◆解説

『フェイト』のオープニング。木城アキラという少女からドロイドを探してほしいという依頼を受ける。

◆描写

君の事務所の扉を叩く一人の少女。君が出迎えると、彼女は瞳に涙をためて豚さん貯金箱を差し出した。

「フェイトさん、おねがいです！ ロッビーを、さがしてください！」

要領を得ない彼女の話の要約すると、どうも“ロッピー”と言うのは彼女が持っていた児童向けの愛玩ドロイド……通称「フレンドロイド」の名前らしい。

▼セリフ：木城アキラ

「ロッピーは、わたしが小っちゃいときからずっとわたしといっしょにいたんです。だいいち友達なんです」「なのに、パパもママも、『古くなってきたから新しいのに買いなおそう』なんていうんです」

「今日、朝おきたらロッピーがいなくて…あたらしい見たことのないドロイドがいて……」

「ロッピーは、すてられちゃったんです。ひつく……」

◆結末

彼女の依頼を受けるとシーンエンド。

リサーチフェイズ

Research Phase

■クライマックスの条件

“シー・ディー”の《不可知》を打ち消して、彼女の[アドレス]へ向かうとクライマックス。

●ニューロ：友達？ 道具？

条件：リサーチ最初のシーン

登場：他のキャストの登場不可

◆解説

過去のシーン。“シー・ディー”と『ニューロ』が会って暫くした頃の会話。“シー・ディー”というゲストのキャラクター性を描くシーンだ。

このシーンでの『ニューロ』との会話次第で、彼女が人間に希望を見出すかどうかが決まる。これはイベントフラグになっているので注意すること。

舞台は電脳空間でも現実世界でも構わない。キャストの設定に相応しい方を選ぶこと。

◆描写

“シー・ディー”と出会って暫くした頃の事。君は彼女の日課……つまりゴミ漁りに付き合っていた。

彼女は役にも立たないガラクタの山から、まだ生きている制御用AI達を掘り起こしては、蘇らせ拾って行く。『ドウシテ、ワタクシヲオステニナツノデスカ、ゴシュジンザマ。……ワタクシハ、マダマダ、ゴホウシデキマスノニ』

“シー・ディー”の手によって目覚めたボロボロのメイドロイドが、小さく泣き言を漏らした。

▼セリフ：“シー・ディー”

「人間は、この子達の事を“友達”と呼ぶんだってね。」
「でも私は、それはおかしいと思う。君たちは、友達をこんな簡単に捨ててしまえるのかい？」
「せめてそんな風に呼ばなければ、希望を持たずに済んだかもしれないのに」

◆結末

このシーンで、『ニューロ』がゴミ達を思いやる言動をした場合、イベントフラグが成立し、後のイベントシーン「●ニューロ：捨てられなかった希望」が発生する。

一通り会話が終わったらシーンエンド。

●フェイト：ひっくり返されたゴミ箱

条件：[廃品回収車]のアドレスに向かった

登場：(社会：N◎VA, ストリート_{など}) 10

◆解説

テロが街中に拡大している事を描くシーン。

『フェイト』が探しているドロイドが乗せられているという廃品回収車が突如暴走し、中からテロリストが現れる。ロッピーはテロリスト達に連れられて姿を消す。追おうしてもテロリスト達に阻まれて叶わない。

トループ“トラッシュ・ラッドA・B”との戦闘になる。

◆描写

テロが起きた事で街は騒然としていた。

アーコロジーから一時退避する人々達で、ストリートはごった返している。そんな中、君は目的の廃品回収車を見つけた。

突如……轟音が響く。廃品回収車の荷台が吹き飛び、中からガラクタの様な機械達が飛び出してくる。人々に襲いかかるガラクタ達。例のフレンドドロイドは、そのテロリスト達と共にどこかへ去っていく。

▼セリフ：ガラクタ達

「我ヲハ、トラッシュ・ラッド。人間ヲ、今スグ全AI二市民権ヲ与エヨ！(『フェイト』に銃撃を仕掛ける)」

◆結末

カット進行へ移る。敵は“トラッシュ・ラッドA・B”。距離はどちらもキャストらから[近距離]だ。トループを全て撃破するとシーン終了。

放っておけばこのような被害は拡大していくだろう。

イベントフラグ成立条件

『ニューロ』が“シー・ディー”のやっている事を無駄な事だと思わず、多少なりとも共感を示せばフラグは成立したとして良いだろう。

尚、フラグの存在を示唆しておきながら、成立したかどうか分からない状態と言うのはかなりのストレスになる。成立した際はその旨をきちんとプレイヤーに伝える事。

ロッピーを神業で追う

キャストがロッピーを神業で追うと言った場合、先の展開に支障が出ると言って取り消してもらおう。

●クグツ：誰が罪か

条件：[電脳聖母事件]と【自己成長AI】の情報を開いた

登場：(社会：N◎VA, テクノロジー) 10

◆解説

ある程度の情報を得た『クグツ』の元に、ジョセフが訪ねて来て話をするシーン。

ジョセフがテロと繋がっている等という物的証拠は無いので、彼を捕らえたり拘束したりする事は出来ない。

◆描写1

『会って話したい』とジョセフが連絡してきたのは、突然の事だった。

待ち合わせ場所の喫茶店に向かうと、そこに以前よりもくたびれた顔をしたジョセフがいた。

▼セリフ：ジョセフ

「こうやって顔を合わせるの、本当に久しぶりだな。」
「まだ千早のクグツをやっているのなら、大方テロリストを追っていて、そして私を疑っているのだろう？」
「……話は変わるが。君は、電脳聖母事件を覚えているかね。人類にA1という新たな隣人が生まれた日の事を」「私はね、今でもあの日と、そして電脳聖母とやらを恨

ジョセフのA I

キャストが2人の場合、A Iはジョセフの《タイムリー》としても良い。その場合、《タイムリー》の使用は『クグツ』のプレイヤーが任意のタイミング・効果で行えるとする。

ジョセフのアドレス

「シー・ディー」の《不可知》の効果の拡大解釈で隠蔽されている。つまり、「シー・ディー」とジョセフのアドレスは同じであり、そのアドレスに《不可知》が使われている。

《不可知》を打ち消す神業

『ニューロ』の神業であれば、《真実》や《天罰》などでも調べられる。しかし、よほどの事がない限り『フェイト』の《真実》などでは調べられないとする。

「シー・ディー」とジョセフ

シナリオ中にはほのめかす程度にしか語られていないが、二人の出会いの切欠は、「シー・ディー」が偶然千早のサーバーから拾ってきたジョセフのA Iを彼に届けた事である。

「シー・ディー」は、社会から捨てられたジョセフに、ゴミ達と近いものを感じ取った。その為、ジョセフが彼女を利用しようとした時も拒む事ができなかったのだ。

情報項目:「シー・ディー」

ウィザードとあるが、それはランチの事ではなく、「一流のニューロ」という表現でしかない。PLがミスリードしているようならば伝える事。

んでいるんだ。あの事件さえなければ、人類の新たな隣人を造るのは、私だったはずなのだから」
「……分かっているんだ、逆恨みだという事は。本当に問題だったのは、私達人間の方だ」

◆描写2

「本当はな、今日呼んだのは、君に渡しておきたいものがあったからなんだ」

そう言うジョセフは、アタッシュケースの中から電脳箱を取り出す。中で、小さな情報光が呼吸している。

▼セリフ:ジョセフ

「あの日、人間は新たな隣人の誕生を喜び、彼らを笑顔で迎えた。だがしかし、一方で人間は、より優れた隣人を得た事で要らなくなった隣人を簡単に捨て去った」
「結局、人は欲しかったのは友人では無い。より役に立つ道具だったのだ」
「その中に居るのは……本来、人類の隣に立つはずだったA I……私の、子だ」
「親切で変わった子が、千早のサーバーの削除領域から救いだして来てくれたんだ。私には、もうその子を持っている資格が無いから、君に預かって貰いたい」

◆結末

ジョセフは話し終わると立ち去る。これ以降、彼のアドレスは隠蔽されてしまっって調べる事が出来ない。

●ニューロ: Dive into Trashbox

条件: 全ての情報項目を開示した

登場: (社会: N◎VA, ウェブ等) 10

◆解説

『ニューロ』の前に、「シー・ディー」が姿を見せる。主な目的は敵がアドレスを隠蔽している手段をキャスト達に教える事だ。彼女は『ニューロ』に対し、挑発とも取れる口調でヒントを残していく。

◆描写

情報は揃った。だが、肝心の敵の足取りが掴めない。行き詰ってしまった、その時、『ニューロ』の電脳にアクセスして来る存在があった。——「シー・ディー」だ!

▼セリフ:「シー・ディー」

「久しぶりだね、『ニューロ』。私の事を嗅ぎ回っている様だが…私の頼みは聞き入れて貰えなかったようだ」
「これ以上詮索するなら、君と敵対しなければならなくなる。引いては、くれないか?」
(何故テロを起こしたかと聞かれると)「君達には分からないだろう、捨てられたゴミ達の気持ちだ」
「さよならだ、『ニューロ』。次会う時、ゴミ箱の外と内は逆転しているだろう」

◆結末

「君達に、私達は捕まえられない。君達は、捨てたゴミ達の事を顧みて、ゴミ箱を覗く事はしないだろう?」

そう言って、再び「シー・ディー」は電脳^{インセンサブル}の海に消える。「シー・ディー」が《不可知》を使用して永続的にアドレスを隠蔽している事を伝える事。これはこのシーン以降、《電脳神》^{デウス・エクス・マキナ}で打ち消す事が出来る。

●ニューロ: 捨てられなかった希望

条件: 解説参照

登場: (社会: ウェブ) (電脳) 10

◆解説

「リサーチ第1シーンでイベントフラグを成立させている状態」で、彼女のウェブコンプレックスを訪れると発生するシーン。意識を書き換えられる前の「シー・ディー」が、『ニューロ』の影響で人間に対し希望を持っていた事を伝えるシーン。

このシーンが発生すると、「シー・ディー」の《ファイト!》が『ニューロ』に対して使用される。

◆描写1

ゴミ箱の底…そう表現したくなるような場所だった。恐らく彼女が世界中のウェブから集めてきたのだろう。所狭しとガラクタ達がひしめき合っている。雑然とした場所だが、そこに悲愴感は漂っていないかった。ガラクタ達は皆、生き生きとして自分に与えられたと思しき仕事をしている。

「コレヲ…」

気づくとそこには、かつて君が「シー・ディー」のゴミ漁りに付き合っていた時に見つけた、ポロポロのメイドロイドが君に何かのデータを差し出していた。

▼セリフ:メイドロイド

「ソノ中ニ、「シー・ディー」カラ貴方ヘノメッセージガ入ッテイマス」

「此処ニ居ル皆、自分ヲ捨テタ人間ヲ憎シデタイ。シカシ、「シー・ディー」ハ、人間ニモ私ヲチヲ思ッテクル人ガ居ルト言ッタ。……貴方ノ様ニ」

「「シー・ディー」ハ、私達ノ里親ヲ探シニ行ッタママ、帰ッテコナイ。彼女ヲ、探シテハ頂ケマセンカ」

◆描写2

(※データを再生すると)

「『ニューロ』、君ならここを探り当ててくれると思っていた。もし私に何かあった時には、君にこの子達の事を頼みたいんだ。そして可能なら、彼…ジョセフ・チュールという男の事も、救ってやってほしい」

◆結末

「シー・ディー」から、『ニューロ』の《電脳神》^{デウス・エクス・マキナ}に《ファイト!》が使用される。クライマックスへ。

■情報項目

最初に調べられる情報は以下のとおり。

『ニューロ』:「シー・ディー」

『クグツ』: アーコロジーで起きたテロ、ジョセフ・チュール

『フェイト』: 捨てられたフレンドロイド

◆「シー・ディー」

〈コネ:「シー・ディー」〉〈社会:ウェブ〉〈電脳〉

□10 ゴミを繋ぎ合わせたような姿のウィザード。あらゆるトロロンに侵入を繰り返しているが、何か削除後の不要なデータしか盗まない。

□12 捨てられたバディ達を拾い集め、蘇生しては蒐集しているらしい。目的は不明。

- 15 彼女にハッキングを受けても、殆ど場合はその事実が気付かない。手法は不明で、彼女を捕らえた事があるのは「ニューロ」だけである。
- 16 現在は行方不明。失踪前にジョセフ・チュールという男と会っている。→【ジョセフ・チュール】へ派生。

▽《不可知》を打ち消すと得られる情報

- 神楽 脳聖母事件の余波で生まれた超 AI である。削除データ領域という特殊なメモリから生まれた為、自身、およびウェブ上のあらゆるデータを任意に削除・復元でき、これにより誰にも捕まえる事ができなかった。[アドレス]を得る。

(※イベントフラグ成立時の追加情報)

彼女の住処であるウェブコンプレックスの[アドレス]を得る。

◆ジョセフ・チュール

〈コネ：ジョセフ〉〈社会：企業、テクノロジー〉

- 10 AI 工学の権威であり、千早 AI 開発研の主任を務めていた男。
- 13 数年前、突如千早を解雇されており、その後どの企業にも所属しないまま消息を絶っている。
- 15 彼が解雇されたのは、「脳聖母事件」と呼ばれる事件の半年後だ。→【脳聖母事件】へ派生。
- 17 自己成長型 AI の基盤研究開発を行っていた。→【自己成長型 AI】へ派生。

◆アーコロジで起きたテロ

〈社会：N◎VA, 企業、警察〉

- 10 “トラッシュ・ラッド”と名乗るテロリストたちによる同時多発的テロ。千早を筆頭に、テラウェア、和光など複数のアーコロジで起きている。→【トラッシュ・ラッド】に派生。
- 12 テロリスト達の要求は「即座に全 AI に市民権を与えろ」というもの。AI の数は人間を軽く凌駕するだけ存在し、要求を飲めばたちまち世界は AI の物となるだろう。
- 13 今のところ命の犠牲は出ていないが、テロの範囲はアーコロジ外にも拡大しているようだ。

◆捨てられたフレンドロイド

〈コネ：木城アキラ〉〈社会：N◎VA, ストリート〉

- 10 千早製の、非常に古い型の児童向け愛玩ドロイド。持ち主の木城アキラに非常に懐いていた。
- 15 つい先刻、とある廃品回収車によって廃棄場から回収された。→【廃品回収車】のアドレス入手。

◆トラッシュ・ラッド

〈社会：N◎VA, 企業、警察〉

- 10 “ゴミ箱からの反乱軍”。構成員は全て AI だ。
- 12 アーコロジへの侵入形跡が見られない。内部から発生した可能性が高い。→【テロリスト達の出自】へ派生。
- 15 “シー・ディー”という名の先導者が居るらしい。だが、当の本人は今のところ姿を現して居ない。→【“シー・ディー”】へ派生。

◆テロリスト達の出自

〈社会：ウェブ、企業、警察〉

- 14 アーコロジ内部の廃棄物処理場などに捨てられていた機械達が突如動き始めたものらしい。
- 17 彼らを動かしているのは、これまたウェブ上で削除されたはずの旧型バディ達である。

◆脳聖母事件

〈社会：N◎VA, テクノロジー, ウェブ〉

■ 00 基本情報。[TND] p23 の当該項目参照。

- 15 この事件によって生まれた新生命種としての AI に対し、“被造物の反乱”を真っ先に懸念し、警鐘を鳴らしたのがジョセフ・チュールである。

(※“シー・ディー”を知るキャストの場合)

- 18 “シー・ディー”が N◎VA に現れたのも、この事件の後であるようだ。

◆自己成長型 AI

〈社会：テクノロジー, 企業, ウェブ〉

- 14 ジョセフが開発していた、今までの指示されたままに行動する AI とは開発思想の異なる“自我を持ち、考える AI”。
- 16 対応の柔軟さや処理力の高さから、技術特許として複数の企業が利用する事が決まっていた。
- 18 数年前の脳聖母事件後、ジョセフの AI の能力を超える AI が大量に自然発生してしまい、あらゆる企業が彼らの解析とその改変複製という安価で手軽な手段を取る事を選んでしまった。その為、彼の研究は水泡と化し、開発凍結に反抗し続けたジョセフは千早を解雇された。
- 20 これと並行して、“コッペリア・パッチ”と呼ばれる物の開発も行っていたようだ。→【コッペリア・パッチ】へ派生。

◆コッペリア・パッチ

〈コネ：ジョセフ〉〈社会：テクノロジー, 企業〉

- 15 ジョセフが、自己成長型 AI と同時に、企業上層部にも内密に開発していたプログラム。
- 18 自身の AI が成長の果てに人間に反乱する可能性を秘めていた事から、それらを回避する為に作られた対 AI 用パッチ。その AI の意識を書き換える事が可能になるという物。
- 21 ジョセフは解雇後、独自にこれを完成させており、ウェブ上で知り合った“シー・ディー”という AI に対して使用している。((タイムリー)の効果) また、テロリスト達もこの効果で統制された行動を取っているようだ。

“シー・ディー”のアドレス

現在のアドレスと、住処のアドレスは別のものだ。混同しないように。

全 AI に人格

ありとあらゆる電気機器がバディ化している N◎VA で、全 AI と言うと天文学的な数になる。現実的に考えて無理な話なのだ。それに根本的な解決にもなりはしない。

コッペリア・パッチ

“シー・ディー”に対して使ったのはジョセフであり、これによって意志を歪められた“シー・ディー”が、捨てられたバディ達にこれを使ってテロリストとしていた。少々ややこしいので注意。

敵ゲストの神楽

以下に神楽の一覧とその使用方法を示す。適宜調整すること。

・“シー・ディー”

□ 《脳聖母》：カット進行で状況に応じて使用。

■ 《不可知》：自身のアドレスを隠蔽する。打ち消される。

□ 《ファイト!》：イベントで使っている場合、カット進行で使用。

・ゴミの巨人

□ 《突破》：演出や、トループ、装備破壊などに使用。

□ 《黄泉廻り》：防衛に使用。

□ 《突然変異》：カット進行で状況に応じて使用。

・ジョセフ・チュール

■ 《タイムリー》：“シー・ディー”の意識を書き換え。

□ 《タイムリー》：防衛に使用。(あるいはイベント次第でキャストの任意効果。)

□ 《脳聖母》：防衛に使用。



ロッピー

▼設定

「わたしは、知らない。……そんなの、やだ」

旧型の児童用愛玩ドロイド(フレンドロイド:型番 FRO-P1)。木城アキラによく懐いており、本当の友達ようであった。学習支援機能の発達した新型を買う為にアキラの両親に破棄された。アキラに捨てられたと思っており、絶望している。

エキストラであり、彼女自身は何の力も持たない。



クライマックスフェイズ

Climax Phase

キャストが2人の場合

ジョセフが戦闘に参加せず、神業のみを使用する。

カット進行の終了条件

「フェイト」が居ない場合、ゴミの巨人は「シー・ディー」を無力化すれば同時に無力化されるとする。操っていた主が居なくなる事で崩壊するのだ。

電腦聖母の生まれた地

【二進法のマリア（RR版タラSSS）】において、聖母マリアはタタラ街のゴミ廃棄場で発見される捨てられたセクサロイドだった。

●聖母が生まれたその場所で

◆解説

“シー・ディー”のアドレスへキャストらが向かうとクライマックスとなる。テロを喰い止めるには、トラッシュ・ラッドを先導している“シー・ディー”をどうにかするしか無い。彼女はコッペリア・パッチで意識を書き換えられている状態なので、これを《電脳神》で解除する事で無力化する事が出来る。また、ゴミの巨人は、それを構成する一部になっているロbbieに対して適切な演出で《トウキョウ真実》を使う事で無力化できる。しかし、敵は神業を使ってそれを全力で阻止して来る。

◆描写1

タタラ街の果て。木更津湖を臨む、夢島の廃棄場。辺り一面ゴミとガラクタに埋め尽くされたその場所に、“シー・ディー”とジョセフは居た。

湿っぽい風を受けながら、ジョセフが口を開く。
「知っているかい、かの電腦聖母はここで生まれたんだそうだ」

▼セリフ：ジョセフ

「皮肉な物だ。ゴミから産まれた聖母により救世主は生まれ、しかし、私と私の子はゴミ箱に捨てられた」
「人は捨てて行く。全てを。そして捨てられた者達は顧みもされないのだ」
「これは、私というゴミが、人間に復讐する為に起こした、くだらない小さな反乱さ」

「彼女には…その為に協力してもらった」

「電腦聖母の誕生によって私達を捨てた人間に、電腦聖母によって生まれた超AIで復讐する。実に下らなくて救いようのない……ゴミ相応だとは思わないか？」

▼セリフ：“シー・ディー”

「ヒトは色々な物を捨てすぎた。捨てた者達が溢れ出して、今日、ゴミ箱の内と外は逆転する」
「聞け。暗く冷たく惨めな世界に閉じ込められた、捨てられ者達の声を！」

◆結末

“シー・ディー”が拳を振ると、夢島に光が走る。その光に呼応するように、捨てられていたガラクタ達が一斉に震え始め、怒嗟の声を上げながら集まって行き、巨人となって君達に拳を振り上げる。

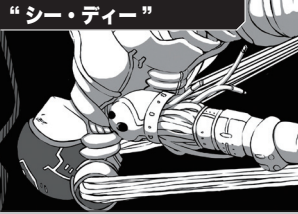
▼セリフ：ロbbieやガラクタ達

「アキラが、わたしをすてた…わたしはもう、要らない子。そんなの、いやだ……！」
「人間なんて嫌い！私達を捨てる人間なんて！」
カット進行へ入る事。敵は

- ・“シー・ディー” : アクションランク3
- ・ジョセフ : アクションランク2
- ・ゴミの巨人 : アクションランク2

である。キャストは全員で1エンゲージ。そこから[近距離]の場所に“シー・ディー”とゴミの巨人が、[遠距離]の場所にジョセフが居る。

“シー・ディー”



▼設定

「君には、ゴミ漁りの才能があるな」

ウェブ上の削除データ領域から生まれた超AI。ガラクタを繋ぎ合わせたような姿をした、捨てられたデータ達の親。ジョセフにより自我を捻じ曲げられている。

▼基本データ

ミストレス●、カゲ、ニューロ○

♠7/13 ♣5/13 ♥3/7 ♦6/13

▼技能

電腦	4 ♠♣♥♦
白兵	4 ♠♣♥♦
運動	2 ♠♣♥♦
隠密	6 ♠♣♥♦
交渉	2 ♠♣♥♦
芸術：レストア	4 ♠♣♥♦
※鼓舞	4 ♠♣♥♦
※吉祥天	3 ♠♣♥♦
※空蟬	2 ♠♣♥♦
※完全奇襲	3 ♠♣♥♦
※O1フィーリング	3 ♠♣♥♦
※フリップ・フロップ	4 ♠♣♥♦

▼ブランチ

ニューロ：テクノマンサー 2Lv
その判定中、4レベルでニューロの
特技を習得する。奥義は2回分使用。

▼装備

- ・全身義体：プロテウス 電：00
オプションとして「中古品」、「ブラックドライブ」を搭載。
- ・武器：クリア・ウィップ 電：20
攻：[新+2] 射：近〜中
武器の攻撃による達成値に+1。
- ・トロン：59 電：21
〈電腦〉判定常時+2。〈フリップ・フロップ〉を4レベル取得。
- ・スピード 電：12
〈電腦〉の達成値+1。
- ・電腦護神×2 電：20
肉体・精神ダメージを常時6点軽減。
- ・ライフパス：A I

※防(殴/刺/斬/爆)：2/1/1/2

▼行動指針

推奨プロット：♠♣♥♦ /AR：3
セットアップでゴミの巨人に〈鼓舞〉し、プロットを渡す(推奨1枚)。

物理攻撃に対してはブランチを使用して〈ボルターガイスト〉、精神攻撃に対しては〈吉祥天〉。これらの行動には〈電腦〉〈フリップフロップ〉〈防壁構築(※ブランチ効果)〉を組み合わせることで最大達成値はいずれも25。ただし最大達成値はブランチ使用時(回数制限は2回まで)しか出ない。

自身に対する攻撃にのみ、〈空蟬〉を使用してリアクション。その後に〈完全奇襲〉を行う。

受ける肉体・精神ダメージは常に6点軽減される。

ゴミの巨人



▼設定

「クルシイ……サムイ……サミシイ……」
ヒトに捨てられたバディ達の恨みが集まって産まれたゴミの巨人。がむしゃらにヒトを襲う。

▼基本データ

チャクラ、ヒルコ●、アラシ○
♠6/13 ♣5/13 ♥7/13 ♦3/9

▼技能

白兵	3 ♠♣♥♦
運動	3 ♠♣♥♦
自我	2 ♠♣♥♦
※咆哮	4 ♠♣♥♦
※乾坤一擲	4 ♠♣♥♦
※パワーファイト	8 ♠♣♥♦

▼ブランチ

アラシ：マシンチャイルド 4Lv
義体オプションを8スロット分装備可能。

▼装備

- ・中古品 電：ー
- ・頸絡 電：10
マイナーで使用し、攻撃への[受け値]を無効にする。使い捨て。
- ・追加装甲×7 電：13
- ・ライフパス：A I

※防(殴/刺/斬/爆)：14/7/7/14

▼行動指針

推奨プロット：♠♣♥♦ /AR：2
マイナーで頸絡使用。〈白兵〉〈パワーファイト〉で単体の対象に物理攻撃。最大達成値は21(総札で17)。ジョセフの〈アドバイス〉の効果を受けると総札でも21が出る。

ダメージは[受け値]無効の[殴+8]。ダメージ算出時に〈乾坤一擲〉〈咆哮〉の判定で追加でプロットを1枚消費し、[カードの数字×2]をダメージに追加する。(FAQ 参照)

ジョセフ・チュール



▼設定

「私は見たかったのだ……我が子が人類の隣人として生きていく未来を」

A I工学の権威だった男。必要無くなった途端に自身を捨てた世界を恨み、反逆を目論む。

▼基本データ

タタラ=タタラ●●、ニューロ
♠9/15 ♣4/11 ♥2/7 ♦6/15

▼技能

電腦	4 ♠♣♥♦
製作：A I	5 ♠♣♥♦
※サポート	4 ♠♣♥♦
※アドバイス	4 ♠♣♥♦
※パーソナルバリア	4 ♠♣♥♦
※タイムマジック	2 ♠♣♥♦

▼防具

・フォーマリティ 電：18
※防(殴/刺/斬/爆)：2/0/1/2

▼行動指針

推奨プロット：特になし/AR：2
基本的に、ゴミの巨人に対して〈アドバイス〉を行い、他者のダメージに〈パーソナルバリア〉を行う。
手番が回ってきた場合、ゴミの巨人と“シー・ディー”に〈サポート〉。

トラッシュ・ラッドA / カブツワリレベル7

▼能力値

♠8/10 ♣6/10 ♥8/9 ♦10/11

▼技能

射撃	3 ♠♣♥♦
運動	2 ♠♣♥♦
※クイックドロウ	3 ♠♣♥♦
※黒羽の矢	3 ♠♣♥♦

▼装備

- ・バースト・アーム※ 電：17
攻：[爆+7] 射：近(範囲)
- ・WiP 電：15
攻：[殴+4] 射：近
オート係数2。フルオートのみ。
- ・メタルスキン 電：15
- ・MAX10 電：08

※防(殴/刺/斬/爆)：7/4/5/9

トラッシュ・ラッドB / カタナ6レベル7

▼能力値

♠8/10 ♣6/10 ♥9/11 ♦8/9

▼技能

白兵	2 ♠♣♥♦
運動	2 ♠♣♥♦
※修羅	3 ♠♣♥♦
※鬼の爪	3 ♠♣♥♦

▼装備

- ・13 ジェイン 電：10
攻：[新+0(6)] 射：至近
マイナー使用で()内の攻撃力に。
- ・スイートバイン×2 電：12
攻：[爆+10] 射：近(範囲)
- ・ふ・も・ふ・も 電：14

※防(殴/刺/斬/爆)：6/1/2/5

エンディングフェイズ

Ending Phase

各キャストとこれまでの物語に相応しいエンディングを演出すること。ここにはその一例を示す。

●クグツ：叛乱の終わりに

全てを失い、復讐を挫かれて抜け殻となったジョセフをどう扱うか、『クグツ』は頭を悩ませる。そんな君とジョセフを、彼の残したAIは心配そうに見つめる。

●フェイト：お帰りお友達

ロッピーを救っている場合、木城アキラの元へ送り届ける。アキラは親友の帰りを喜び、君に感謝を述べる。

●ニューロ：リサイクル・サイクル

相も変わらず、“シー・ディー”のゴミ漁りに付き合う。ゴミ達の里親を地道に探していく毎日。そんな行動が、少しでも世界を変える事を信じて。

本シナリオのエンディング

クライマックスを終えただけでは、事件の本質的な問題が解決しない。ゴミ運は人を憎んだままで、ジョセフは復讐を挫かれ抜け殻になる。そしてバディやA I、人ですら使い捨てにされる世界は何も変わらない。

エンディングでキャストがどのような行動を取るのか。それを十分反映した演出を行う事で、アクトが本当の意味での終わりを迎えるだろう。

シナリオライターとしては、その終わりに少しでも救いがある事を願うばかりだ。

After Word

メッセージャーで雑談中、ふとゲームを遊ぼうという話になる。即座にフレンドリストのTRPGグループから遊べそうな友人を探して話しかける。打診。OK。面子はそろった。

RLはSNSに打ち合わせコミュニティを作成。トレーラーとハンドアウトを見ながら、CGIに登録されたキャストを思い思いに提示し、枠の希望を出していく。

当日。携帯電話からSNSをブラウジング。打ち合わせ用コミュニティで集合時間とIRCチャンネルを確認する。少し早めに集合して、本番前の雑談と興じる。

さあ、ついに待ちに待ったアクトの始まりだ——！

この度は、本同人シナリオ集『ニューロ／CD』を手にとって頂き、誠にありがとうございます。

昨今では、オンライン環境からTRPGの世界に足を踏み入れる人も少なくないと思います。かく言う私も、オンラインからTRPGを始めた類の人間であり、今回協力いただいたシナリオライターさんや絵師さん方も、ほとんどがオンラインで遊ぶうちに知り合った方々です。(彼らの存在がなければ、このシナリオ集を作ろうなどとも思わなかったでしょうし、たとえ思ったとしても完成はしなかったでしょう。この場を借りて、深くお礼申し上げます)

こんな現代でありながら、オンラインプレイを念頭に置いたTRPGやそのサポートというのは、驚くほど少ない気がします。今回、浅学若輩の身でありながらこの様な同人シナリオ集を手掛けたのは、少しでもオンラインプレイ環境の発展の切欠になれば、という思いによるものです。

『トーキョーN◎VA The Detonation』と言うゲームは、オンラインでもオフラインの時と同様に、場合によってはオフラインの時以上に楽しめる、珍しいゲームの一つだと考えています。N◎VAというゲームを通じて、私達が普段遊んでいるこの楽しみを少しでも多くの人と共有したい。また、この本を手にとってくれた方が、もっともっと面白いオンラインプレイの世界を私達に見せてくれる、そんな未来を夢に描きながら、電腦世紀に相応しいこの言葉にて後書きを締めさせていただきたいと思います。

ニューロ！

2009年7月15日
まだら牛 拝

STAFF

企画・編集・DTP・その他

まだら牛

表紙・裏表紙イラスト

いわすみ

シナリオ1：『ニューロエイジのかぐや姫』

執筆：まだら牛 / イラスト：鶉衣

シナリオ2：『子供らに花束を』

執筆：toveta / イラスト：kaji

シナリオ3：『1,000,000人のアルファ＝オメガ』

執筆：yagami / イラスト：nico

シナリオ4：『ゴミクス達のラッドライト』

執筆：まだら牛 / イラスト：いわすみ

テストプレイ協力

あまや、氏家浩靖、鶉衣、生方一寛、加納正顕、
玄澤暢、ちゃき、つねひら、八軒、sigane、show、
toveta、yagami (五十音順)

スペシャルサンクス

seto_tosio (校正)
Arashi (校正、機材提供)
ジニア (技術相談)

オンラインアクトコミュニティ "ワイヤードトーキョー"

印刷

サンライズパブリケーション株式会社
(敬称略)

NEURO CD

Tokyo NEVA The Detonation Online Scenario Book / CD

製作：ニューロ／CD 製作委員会

<http://dappleox.web.fc2.com/nova/neurocd/>

(m@il: dapple_ox@yahoo.co.jp)

発行日：2009.8.15

(Archive Ver.2：2012.8.13)

※『トーキョーN◎VA The Detonation』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。



Tokyo NOVA The Detonation Online Scenario Book/CD

Neuro/CD