



プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー：4～5人
プレイ時間：5～7時間

■このシナリオについて

このシナリオは傭兵部隊〈ミスリル〉の一員として〈アマルガム〉の謀略に支配された国に突入する、このTRPGのもっともベーシックな遊び方を示したシナリオである。

まずこのシナリオをプレイしてほしい。

■シナリオ背景

欧米諸国が介入している中東の紛争地帯バシリスタンで、多国籍軍が大敗したという情報が入る。そこには〈アマルガム〉の幹部、ミスタ・CI（クロライン）が率いる新型AS部隊が関与していた。

バシリスタン情勢の安定化と〈アマルガム〉の情報入手を目的とし、〈ミスリル〉は〈アマルガム〉が支援するバシリスタン武装勢力の拠点

を襲撃することとなる。

だが、作戦自体は半ば成功したものの、作戦中にベイヴ・メアが1機撃墜されてしまう。そのパイロットは、輸送隊のムードメーカーである少女、エミリー・バロウズだった。直後カーニン少佐（『FPR』P 194）からの連絡も途絶え、予備会合地点へ撤退せざるを得なくなるPCたち。

〈アマルガム〉の情報奪取とエミリー救出作戦のため、兵器試験場へと急行するPCたち。しかしそこには、〈アマルガム〉の最新鋭ASが待ち受けていた。

〈アマルガム〉の部隊と彼らを率いるミスタ・CIを倒し、エミリーを救出し、情報を奪取し、帰還することで、シナリオは終了する。

●セッションレーター

世界中でテロや紛争を引き起こす秘密結社〈アマルガム〉。彼らの魔手は紛争地帯の小国、バシリスタンにまで及んだ。駐留多

国籍軍が、次々と壊滅していく。

このままでは、バシリスタンは完全な無秩序に陥り、最後には〈アマルガム〉に支配されるだろう。その過程で多くの人々が犠牲になるのは間違いない。

それを阻止し、〈アマルガム〉の情報を得るため、キミたち〈ミスリル〉もまた、バシリスタンへ介入する。しかし途中で、事故が起こり、状況は緊迫していく。

キミたちは、果たして窮地を脱し、〈アマルガム〉の陰謀を退けることができるのか!?

フルメタル・パニック! RPG

『バシリスタン・ガンビット』

砂塵の果てへと、走れ〈ミスリル〉。

■キャラクター作成

セッショントレーラーを読み上げた後、本ページのハンドアウトをコピーして切り離し、各プレイヤーに配布せよ。どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プ

レイヤー側で選択させてもよい。プレイヤーの人数が少ない時は、若い番号のものを優先すること。

●シナリオハンドアウト

ハンドアウトには、各PCによって異なる事前情報と、シナリオによってPCに与えられるコネクションが記載されている。

●クイックスタート

プレイヤーが『FPR』をはじめ遊ぶ場合や、ルールブックを持っていないなら、クイックスタートでキャラクター作成を行なうとよい。

本シナリオでは以下の5つのサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

PC①: 特攻野郎 (『FPR』 P 32)

PC②: 謎の転校生 (『FPR』 P 34)

PC③: 戦場の狼 (『FPR』 P 36)

PC④: 不敵なコマンドー (P 40)

PC⑤: 雪の乙女 (『FPR』 P 40)

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつくので、キャラクター作成の時によくプレイヤーと相談すること。

PC①: エミリー・パロウズと友人である

PC②: アリーと共に戦ったことがある

PC③: カリーニン少佐の弟子である

PC④: かつてミスタ・C Iの部下だった

PC⑤: エミリー・パロウズと友人である

PC①用ハンドアウト

コネクション: エミリー・パロウズ 関係: 友情

クイックスタート: 特攻野郎 コンストラクション: ラムダドライブ カヴァー: 自由

キミは友人であるエミリー・パロウズから、作戦終了後の打ち上げパーティの幹事を一緒に務めてくれないかと誘われる。

友人の頼みだし、作戦終了後の打ち上げパーティは大切だ。キミはその提案を受け入れた。エミリーは心底嬉しそうに感謝する。彼女の笑顔は、とても魅力的だと、キミは思った。

PC②用ハンドアウト

コネクション: アリー 関係: 友情

クイックスタート: 謎の転校生 コンストラクション: 特になし カヴァー: 自由

キミは今回の任務におもむくことになった時、以前の任務で行動を共にしたアリーという現地エージェントの少年のことを思い出した。彼は過酷な環境で闘ってきた。今も闘っているだろう。だが、今回の作戦がうまく進めば、彼と再開することはないはずだ。しかし、何故かキミはアリーと再会するような気がした。

PC③用ハンドアウト

コネクション: カリーニン少佐 関係: 師匠

クイックスタート: 戦場の狼 コンストラクション: 特になし カヴァー: 自由

キミは何度か戦場で善杯をなめさせられた〈アマルガム〉幹部、ミスタ・C Iが、バシリスタンに新たな部隊を派遣したとの情報をカリーニン少佐から伝えられる。

ミスタ・C Iは危険なテロリストで、しかも底意地の悪い陰謀家だ。キミは彼の陰謀を阻止せねばと決意した。

PC④用ハンドアウト

コネクション: ミスタ・C I 関係: 師匠

クイックスタート: 不敵なコマンドー コンストラクション: AS (ライフルマン) カヴァー: 自由

キミはかつての上官であり、戦闘の仕方を取り足取り教えてくれた人物であるミスタ・C Iが敵だとの情報を得て動揺する。

彼はキミにとって、部下を思いやる良き上官であった。しかし彼は「あらゆる手段を用いて勝ち残れ」とキミに教えた。では、その教えを実践してみせようではないか。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション: エミリー・パロウズ 関係: 友情

クイックスタート: 雪の乙女 コンストラクション: ラムダドライブ カヴァー: 高校生

キミは高校生と傭兵との二重生活を送っている。そんなキミにとって、〈ミスリル〉のエミリー・パロウズは数少ない気の置けない友人だ。そのエミリーが、友達に告白したいのでパーティを開くという。キミは彼女を手伝ってやりたいと思った。

●コンストラクション

プレイヤーがルールを知っていて、ルールブックも所持している場合、コンストラクションでキャラを作成してもよい。

このとき、各PCにはハンドアウトで推奨されるクラスおよびカヴァーを取らせ、またハンドアウトに付随する設定についてはGMから説明を行なうこと。

■PC間コネクション

キャラクター作成後に、プレイヤーにPCの自己紹介をしてもらおう。その後PC間のコネクションを決定すること。PC間コネクションの結び方は以下の通り。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

オープニングフェイズ

オープニングフェイズでは特記がない限りシンプレイヤー以外のPCは登場不可とする。

●シーン1：恩師との対話

シンプレイヤー：PC③

◆解説

カーニン少佐から、PCたちが近々バシリスタンへと派遣されることが作戦部で決定されたこと、そこにはPC③にとって腐れ縁の敵である〈アマルガム〉幹部、ミスタ・C1がいることを、個人的に伝えられるシーン。

▼描写

キミは上官から「個人的に伝えておくことがある」と言われ、彼の執務室に向かった。

執務室では、白髪の精悍な軍服姿の男が、キミを待っていた。彼がキミの上官、カーニン少佐だ。彼はおもむろに口を開いた。

▼セリフ：カーニン少佐

「キミたちの派遣先はバシリスタン共和国。長らく紛争状態が続いていたが、欧米諸国を始めとする多国籍軍の介入によって平和を取り戻しかけていた中東国家だ」
「だが、最近『バシリスタン統一戦線』を名乗る武装勢力が急速に勢力を伸ばし、多国籍軍は次々と敗退している。情報部はこれを、〈アマルガム〉の援助によるものだと判断した」(写真を出す。そこには銀髪をオールバックにした英国紳士風の男が写っている)

「この男はジョナサン・シーグレーブ。英国出身の職業テロリストで、キミも度々対戦した相手だ。情報部は彼を、〈アマルガム〉の幹部『ミスタ・C1』とみなしている」
「キミにとっては因縁のある相手だ。わたしが教えた方法で、思う存分、その鼻っ柱を

折ってやれ」

◆結末

カーニンの話が終わるとシーン終了。
【ミッション：ミスタ・C1を倒す】を渡すこと。

●シーン2：追憶

シンプレイヤー：PC④

◆解説

〈デ・ダナン〉がバシリスタンでの作戦のため一時的にインド洋に向かうという噂が流れ、そこにはかつての上官であったミスタ・C1がいると聞いて、PC④がミスタ・C1について回想するシーン。

▼描写

〈デ・ダナン〉艦内では、次の作戦目標がバシリスタンであるという噂が流れていた。バシリスタンには〈アマルガム〉が介入しており、その指揮官は、ミスタ・C1こと、かつての上官であったジョナサン・シーグレーブであるらしいとも。

彼は部下に対しては面倒見のいい、頼れる指揮官だった。キミに対して、戦い方を教えこんだ師匠でもある。キミはその頃を思い出す。

▼セリフ：ミスタ・C1

(初めての出会い)「キミが『PC④』くんですか。いい目をしていますね。鍛えがいがありそうです」

(戦術について、チェスを指しながら)「いいですか。『最初は本のように、中盤は奇術師のように、終盤は機械のように』。チェスの格言です。実戦でも使える原則ですよ」
(契約解除時に)「キミにはわたしが教えられることを全て教えました。キミと再び戦場で相まみえることを楽しみにしています」

◆結末

回想を終えたところで、シーン終了。【ミッション：ミスタ・C1を倒す】を渡すこと。

●シーン3：エミリーとの約束

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①がエミリー・バロウズから、作戦終了後の打ち上げパーティの共同幹事を務めてほしいと頼まれるシーン。

▼描写

〈デ・ダナン〉艦内。次の作戦準備が進んでいる中、キミは私室で待機時間を持て余していた。

そこに、強襲輸送隊のムードメーカー、エミリー・バロウズが訪れる。小柄で童顔の、まだ少女の雰囲気を残している彼女は、キミに向かって元気よく告げた。

▼セリフ：エミリー・バロウズ

「ねえPC①、今度の作戦が終わったら、みんなでまた打ち上げパーティをしようって話になってるんだけど、その幹事にあたしが選ばれたの!」

「で、あたしだけじゃ100人以上もいるクルーのみんなの面倒見切れないから、『PC①』にも手伝って欲しいの! これはキミにしか頼めないことなんだから!」

(なぜPC①にしか頼めないか問われた)「だって、その……『PC①』は頼りがいがあると思ったから……」(顔を赤くしてもじもじする)

(引き受けた)「やった! ふたりで最高のパーティにしようね! みんなが驚くような大仕掛けを用意しようよ!」

「『PC①』にも特別のサプライズを用意してあげる! 楽しみにしててね!」

◆結末

エミリーの提案を引き受けたところで、シーン終了。【ミッション：エミリーとパーティをする】を渡すこと。

●シーン4：ある少年の記憶

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②が、インド洋に向かう〈デ・ダナン〉艦内で、かつてバシリスタンでの作戦で行動を共にした〈ミスリル〉エージェントの少年、アリーのことを思い出すシーン。

▼描写

今回の作戦地域はバシリスタン。キミがかつて、〈ミスリル〉の隊員としてウイスパード(*)保護のため闘った場所だ。

キミはその作戦で行動を共にした、アリーという現地エージェントの少年のことを思い出す。彼は今どうしているだろう——ふとそんな考えが脳裏をよぎった。

▼セリフ：アリー

(初めての出会い)「アリーだ。一応これでも〈ミスリル〉のエージェントだ。驚いた? ガキだと思った? そんな顔してるぜ」

(搭乗機体について)「〈サベージ〉なんて古臭い機体だろ? でも俺にはこいつが一番いいんだ。馴染んでるからね」

(保護されたウイスパードを見て)「ひでえことしやがる……人間のやることには底つてものがないって、時々思うよ」

(別れ際に)「縁があったらまた会おう!」

◆結末

キミは、なぜかアリーと再会するような気がした。シーン終了となる。

【ミッション：アリーを助ける】を渡すこと。

●シーン5：戦士の休日、その終わり

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

普通の高校生として、期末試験を終えた後の時間をのびのびと暮らそうとしていたところを緊急の任務で呼び出され、残念がっているPC⑤を、彼の友人であるエミリーが「作戦が終わったら打ち上げパーティするから、それで埋め合わせて!」と慰めるシーン。

▼描写

キミは苦しい期末試験を終え、ようやくのびのびと冬休み前の時間を暮らせると考えていた。しかし、緊急の任務ということではるばる日本からメリダ島まで飛んできて、そして〈デ・ダナン〉の中で缶詰にされている。元気がなくなって当然だった。

そんなキミの部屋に、強襲輸送隊のムードメーカー、エミリー・バロウズが現れた。

彼女は〈デ・ダナン〉内で、キミが初めて友人になった人物でもある。キミの元気がないことを見て取ったエミリーは、明るい笑顔を浮かべ、キミに告げる。

▼セリフ：エミリー・バロウズ

「ねえねえ『PC⑤』どうしたの? 元気少な

(*)ウイスパード

このウイスパードは本編に関係ない。プレイヤーに伝えておくこと。もし望むなら、彼を題材にしたシナリオを作ってもいい。

いよ？ ははーん、さては恋人にふられたとか？ いや冗談だから気にしないでよ！
 (理由を話す)「ふむふむ……それで元気少なかったのかあ……判るよ、その気持ち」
 「まあ元気だしてよ、あたしがビッグなプレゼントをしてあげるから！ クリスマスにはまだ早いけどね！」
 「この作戦が終わったら、みんなで打ち上げパーティしようって話になってるの。幹事はあたしと『PC①』のふたりでやるのよ」
 「ていうか……うん、『PC①』にね、そのだから、あなたにも手伝って欲しいっていうか……あつだめだ、恥ずかしい！ まあとにかく期待して！」
 (期待してないと言う)「ふふーん、そんなキミでも元気いっぱいにしてあげる」
 (期待していると言う)「ありがと。期待に120パーセント応えてみせるからね！」

◆結末

エミリーとの会話を終えたら、シーン終了。
 【ミッション：エミリーのパーティを成功させる】を渡すこと。

●シーン6：ブリーフィング

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

全員登場。
 カリーニン少佐により、今回のバシリスタン介入作戦の概要が説明される。

▼描写

〈デ・ダナン〉のブリーフィングルームには、キミたちを含む数十名の兵士たちがめいめいに椅子に座って雑談をしていた。しかし、カリーニン少佐が入室すると、「総員傾注！」の掛け声とともに、みな立ち上がって敬礼する。ブリーフィングルームのモニタの前に立ったカリーニンは、キミたちに向かって今回の作戦内容を話し始めた。

▼セリフ：カリーニン少佐

「本作戦の目的は、バシリスタン共和国で〈アママルガム〉の支援を受け勢力を伸ばしつつある『バシリスタン統一戦線』の最高指導者、ザヒールと、〈アママルガム〉の幹部、ミスタ・CIを拉致し、彼らから〈アママルガム〉の目的・戦力・情報を得ることだ。暫定的に、ミスタ・CIを目標A、ザヒールを目標Bと呼ぶこととする」
 「本来ならインド洋戦隊の任務だが、彼らは

別件の火消しで手一杯だ。そのため我々西太平洋戦隊が臨時にインド洋に派遣された」
 「作戦の実施要項は以下のとおりだ。まず、ペイヴ・メアにより、彼らが本拠としている首都圏のホテルまで、AS部隊と歩兵部隊を送り込む」

「AS部隊は先んじて空挺攻撃を行い、周辺の脅威を排除しろ。しかるのちに、歩兵部隊がホテルに突入、彼らを確保する。優先順位は目標A、Bの順だ」

「彼らの確保後はペイヴ・メアへと搬送、歩兵部隊は先んじて退却する。その間、AS部隊は周辺脅威の排除に専念、歩兵部隊を援護しろ」

「歩兵部隊の撤収後、AS部隊もペイヴ・メアで〈デ・ダナン〉に帰投しろ。この局面が最も危険だ。相互に援護し合い、けして気を抜くな」

「敵戦力の評価だが、Rk-92〈サベージ〉が5機、戦車が2両、情報部は判断している。民兵と侮るな、〈アママルガム〉の軍事顧問に訓練された精鋭だ」

「だが、〈アママルガム〉の戦闘部隊が増援として加わる可能性は否定できない。その可能性を減らすため、可能な限り迅速に作戦を遂行しろ」

「諸君らの健闘を祈る。以上。解散！」

◆結末

カリーニンの命令が終わると、シーン終了。

ミドルフェイズ

●シーン7:バシリスタンの地獄

◆解説

マスターシーン。

バシリスタン統一戦線の統治下でバシリスタン人が奴隷のように扱われ、麻薬製造を強要されている。

▼描写

地平線まで広がる芥子畑。麻薬製造の現場である。そこでは多くのバシリスタン人が奴隷のように働かされ、バシリスタン統一戦線の兵士たちの監視下に置かれている。

その光景を、髪をオールバックにした英国紳士風の男が見つめていた。その瞳には微妙な侮蔑が浮かんでいる。隣にいたバシリスタン統一戦線の幹部が愛想笑いを浮かべると、彼は慇懃無礼に応えた。

▼セリフ: ミスタ・C Iと幹部の会話

「この程度ではまだ足りませんね。あなた達に協力しているのは、何も慈善事業ではないのですよ、もっと規模を拡大して下さい」
「わかっていますよ、ミスタ・C I。しかし、これほど派手に動くと、噂の〈ミスリル〉に介入されるのでは？」

「大丈夫です。すでにいくつかの手を打っていますから。彼らが展開してくる事自体、私の想定範囲内です」

◆結末

「序盤は本のように。互いに定石通りの行動をしようではありませんか」

ミスタ・C Iは優雅に笑う。シーン終了。

●シーン8: 出撃

シーンプレイヤー: PC①

◆解説

PC全員登場。

出撃直前、〈デ・ダナン〉格納庫で、エミリーがPCたちに幸運のお守りとして兎の足を渡すシーン。エミリーはPCたちが無事帰ってこれるよう、願いを込めてこれを渡す。エミリーとの会話を終えたら、描写2へ。

▼描写1

〈デ・ダナン〉格納庫では、すでにペイヴ・メアにASや歩兵たちが搭載され、出撃準備が整っていた。一番最後に、キミたちが

搭乗する。ASの最終チェックに時間を取られたためである。

ペイヴ・メアに乗り込もうとする直前、エミリーがキミたちに声をかけた。

▼セリフ: エミリー・バロウズ

「ねえキミたち! ちょっと渡したいものがあるんだけど!」

「これ、兎の足。幸運のお守り。持ってて損はないよ!」

(受け取らない場合)「せっかくの好意なんだけどもあ……まあ、キミたちくらの実力があれば大丈夫よね!」

(受け取る場合)「わたしなりの好意、受け取ってくれて、ありがと!」

(PC①に)「特に『PC①』、キミは打ち上げパーティの幹事なんだから、しっかり頑張ってきてよね!」

◆解説2

エミリーはPCたちに兎の足を渡した後、PCたち全員の頬にキスをする。

▼描写2

エミリーはキミたちを整列させ、順番に頬にキスをしていく。

▼セリフ: エミリー・バロウズ

「どう? 元気が出てきたでしょ?」

(否定した)「失礼しちゃうわね。もっとキュートな女の子がいいのかな?」

(肯定した)「でしょう? じゃあ、張り切って行きましょう!」

(PC①に)「帰ってきたら言いたいことがあるから、ちょっと付き合って。約束よ」

(PC①が断った場合)「ええい。意地でも言わせてもらうわ。もうちょっとムードのある場所だね」

(PC①が受けた場合)「ありがと。万全のムードを演出して待ってるわね」

◆結末

エミリーのセリフを終えた後、〈デ・ダナン〉からPCたちが乗り込んだペイヴ・メアが発艦すると、シーン終了。

●シーン9：強襲部隊

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC全員登場。バシリスタン統一戦線本拠のホテルを襲撃するシーン。戦闘を行う。

配置は戦闘配置図を参照。PCは①のスクウェアなら好きな場所に、敵の配置を見てから配置できる。ミスタ・C1も監視装置を通じて様子を見ているが、戦闘には参加しない。

▼描写

キミたちはASに搭乗し、ペイヴ・メアに運ばれて、バシリスタン中央部にある「バシリスタン統一戦線」の本拠を強襲した。ハッチが開き、キミたちは次々と空挺攻撃(*)する。想定外の奇襲に、敵も驚きを隠せないのか、特に目立った反撃はないまま、着陸に成功する。戦闘開始だ!

▼セリフ：バシリスタン統一戦線兵士

「敵襲! これは演習ではない!!」

「すみやかに反撃しろ!」

「ウワァァ!!」(撃破時)

◆結末

戦闘が終わったらシーン終了となる。

(*) 空挺攻撃

空中から地上へ、パラシュートなどの減速手段を持って降下する攻撃方法。空中にいる間は回避が取れず無防備。どこに降りるかわからないなどの欠点があったが、大部分は克服されている。しかし奇襲効果を伴う反面、危険な手段であることは間違いない。

(*) ラベリング

ロープを伝った垂直降下。

●シーン10：ザヒール確保

シーンプレイヤー：PC④(いなければPC②)

◆解説

戦闘勝利後、歩兵部隊がホテルに突入し、ザヒールを確保する。だが、より重要な目標であるミスタ・C1の姿はない。

▼描写

敵AS部隊の脅威を排除したキミたちに続き、歩兵部隊がラベリング(*)でホテル屋上へと取り付き、さらにそこからのラベリングで、各階の窓を蹴破って突入していく。

彼らを援護するため、周辺脅威を警戒するキミたちだが、新手の敵は現れない。

やがて歩兵部隊がザヒールと思いきひげ面の軍人を拘束してホテルの正面玄関から出てくる。幸い、今回の作戦では死傷者は出なかったようだ。だが、ミスタ・C1と思いき人物を確保した様子はない。

歩兵部隊はそのまま、着陸したペイヴ・メアにザヒールを押し込むと、彼らもまた乗り込み、早急に撤収していく。

▼セリフ：(ミスリル) 歩兵

「突入! GO! GO! GO!」

「目標Aを確保、しかし目標Bは発見できず。これより撤収シークエンスに入る!」

▼セリフ：カリニン少佐

「よくやった。想定通り撤収シークエンスに入る。引き上げだ」

◆結末

歩兵部隊が撤収したら、シーン終了。

●シーン11：ペイヴ・メア・ダウン

シーンプレイヤー：PC⑤(いなければPC①)

◆解説1

歩兵部隊が撤収し、PCたちもまた撤収しようという段階で、対空攻撃によりエミリーのペイヴ・メアが撃墜される。そしてミスタ・C1が〈アマルガム〉の戦闘部隊を率い、PCたちに追ってくる。

▼描写1

歩兵部隊の撤収を確認後、安全な上空に待機していた、キミたちを運んできたペイヴ・メアもまた、高度を下げ始める。

その瞬間、1機のペイヴ・メアが対空ミサイルで撃墜された。通信機からはエミリーの悲鳴が聞こえる。

そして、それを覆い隠すかのように、勝ち誇ったミスタ・C1の声が響いた。ミスタ・

シーン9戦闘配置図

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	▼	②	▼	▼	▼		水	①	
B	▼		▼	▼	▼		水	①	▼
C	③			④		②	①	①	①
D	▼		▼	▼	▼		水	①	
E	▼		▼	▼	▼	④	水		▼
F	▼	②					水	②	▼

①：PCたちの初期配置スクウェア(任意の場所に配置)

②：Rk-92M サベージ (IFPR) P 272)

③：Rk-92M サベージ (狙撃仕様) (IFPR) P 272)

④：T-72 M (IFPR) P 277) (PCが3名の場合は、[A-2] [F-2] [E-6] のエネミーを削除)

CIのセリフを終えたら、描写2に。

▼セリフ：エミリー・パロウス

「きゃあああ!」

「エウァズ7(*)よりパース1(*)! 未確認の敵の攻撃を受けエンジン損傷! オートローテーション(*)で着陸を試みます!」

「機体コントロール不能! 墜落する!」

▼セリフ：ミスタ・CI

「中盤は奇術師のように——チェスの鉄則ですよ。残念ながら、わたしはそこにはいません。ちょっとした手品を使いました」

「そして今、指揮下の戦闘部隊とともにそちらに急行中です。さて、キミたちの指し手を見てください」

◆解説2

カーニン少佐が予備会合地点への撤退命令を出す。だが途中でその音声も途切れる。(アマalgam)による電波妨害だ。

▼描写2

エウァズ7——つまりエミリーのペイヴ・メアが撃墜された。

状況の急激な悪化を理解したカーニン少佐は、キミたちに撤退命令を出した。しかし、その声は急速に雑音に覆われ、最後には完全に通信不能となる。(アマalgam)の戦闘部隊による通信妨害だろう。

▼セリフ：カーニン少佐

「パース1よりウルズ各機(*)に命令。ただちに撤退せよ。戦闘は許可できない。敵の脅威が不明な上、民間人被害が大きすぎる」

「敵の航空脅威が高いため、ペイヴ・メアでの回収は不可能だ。ECS(*)を用い、あらかじめ用意していた予備会合地点(*)へ向かえ……」(以後雑音のため聞き取れない)

◆結末

カーニンの命令に従い、撤退したら、シーン終了。

●シーン12：予備会合地点

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC全員登場。

予備会合地点に到着したPCたちは、そこでアリーと接触する。

▼描写

ECSを用い、予備会合地点に辿り着いたキミたちは、そこに1機の古ぼけた(サベージ)を見つける。こいつが味方か? キミ

たちはひどく頼りない印象を受ける。

そこで、(サベージ)から通信が入った。

その声は若々しい少年のものだった。

▼セリフ：アリー

「俺はアリー。(ミスリル)の現地エージェンツだ。あんたらがウルズチームかい?」

「ここから先に(ミスリル)の現地拠点がある。そこまで道案内する。(アマalgam)の連中も知らない抜け道を通るから、まず安全だぜ」

(PC②に)「久しぶりだな。お互い生きてて何よりだ」

(仲間が撃墜されたと聞かされて)「まだ死んだと決まったわけじゃないだろ?」

「とにかく、ここにいても何も始まらないし終わらないよ。俺についてきてくれ」

◆結末

PCたちがアリーについて行動を開始したらシーン終了となる。

●シーン13：アリーという少年

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

アリーの言う抜け道を通りながら、PCたちはひたすら拠点へと向かう。その間、敵との遭遇はない。

▼描写

アリーの言う抜け道を通り、キミたちは敵と遭遇することなく、拠点へと向かえた。

だが、AS自体の稼働限界より、人間の活動限界のほうが早く来る。そのため、一度小休止し、体力回復を図る必要があった。

ASから降りたキミたちは、食事の合間に、アリーからバシリスタンの現状について、おおまかな説明を受けた。

▼セリフ：アリー

「バシリスタンは多部族国家なんだ。で、ゆるやかな連合を組んでたんだが、石油やらなんやら、でかい地下資源が見つかって、部族同士が利権を巡って争い始めた」

「だけど、多国籍軍の介入で、争いは収まる寸前まで行ってたんだ。それをぶち壊しにしたのが、バシリスタン統一戦線さ」

「あいつらは自分たちが利権を独り占めするために、(アマalgam)なんて連中と手を組んで、やりたい放題やってる」

「あいつらの下で、農民は麻薬を作られ、鉱夫はひたすら死ぬまで穴を掘らされる。

(*)エウァズ7

エミリーのコードネーム。

(*)パース1

カーニン少佐のコードネーム。

(*)オートローテーション

ヘリコプターはエンジンが停止しても、エンジンとローターを切り離し、機体降下によって得られる風圧でローターを回すことにより、着陸の衝撃を和らげることができる。

●シーン13：アリーという少年

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

アリーの言う抜け道を通りながら、PCたちはひたすら拠点へと向かう。その間、敵との遭遇はない。

▼描写

アリーの言う抜け道を通り、キミたちは敵と遭遇することなく、拠点へと向かえた。

だが、AS自体の稼働限界より、人間の活動限界のほうが早く来る。そのため、一度小休止し、体力回復を図る必要があった。

ASから降りたキミたちは、食事の合間に、アリーからバシリスタンの現状について、おおまかな説明を受けた。

▼セリフ：アリー

「バシリスタンは多部族国家なんだ。で、ゆるやかな連合を組んでたんだが、石油やらなんやら、でかい地下資源が見つかって、部族同士が利権を巡って争い始めた」

「だけど、多国籍軍の介入で、争いは収まる寸前まで行ってたんだ。それをぶち壊しにしたのが、バシリスタン統一戦線さ」

「あいつらは自分たちが利権を独り占めするために、(アマalgam)なんて連中と手を組んで、やりたい放題やってる」

「あいつらの下で、農民は麻薬を作られ、鉱夫はひたすら死ぬまで穴を掘らされる。

(*)ウルズ各機

ウルズはPCたちのコードネーム。その後ろに番号がつく。PCたちはPC番号順にウルズ13~17となる。何、(ダナン)の搭載機数が多すぎる気がする? 気にするな。

(*)ECS

(ミスリル)が運用するM9系列のASに標準装備されている光学迷彩装置。背景の画像を前面に映し出すことで、あたかも透明になったかのように見せかける。

(*)予備会合地点

何らかの不測の事態が起こった際、通常の撤収路とは異なる撤収路を選ぶ場合がある。あらかじめそれを予期し、予備の撤収路を作っておいた場合の中継点を指して言う。

(*) 情報項目

情報収集チャートで状況にそぐわないものが出た場合(カリニンが出てきたとか)、再度RO Cすること。

商人は税金を絞られてる。奴隷扱いだ
「あいつらの好きにさせてたら、この国はめちゃくちゃになる。俺はそれが許せない」

◆結末

PCたちが移動を再開したところで、シーン終了。

●シーン14：部族会議

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC全員登場。

PCたちは村のAS整備工場にASを駐機し、アリーの案内で部族会議の中へと入っていく。

補給シーンとして扱い、PCはFP、EN、弾薬を完全に回復することができる。

▼描写

キミたちは村の大きな倉庫の中へと入った。そこはちょっとしたAS整備工場の体をなしている。よく見ると、パッケージングされたM9のパーツや武装もある。これならもう一戦やれそうだ。

〈デ・ダナン〉に連絡を取ろうとしたが、応答がない。〈デ・ダナン〉も無線封止を行わざるをえない状況にあるようだ。

そこでキミたちは一端ASを降りた。そのままアリーは、この村で一番大きな屋敷へとキミたちを案内する。その屋敷の大広間には、大勢の民族衣装を着た老人たちが車座を組んで座っていた。

▼セリフ：アリー

「こいつらが〈ミスリル〉最強のウルズチームだ。じっちゃたちには心強い援軍だぜ」「それで、話し合いの結果はどうだった?」

▼セリフ：老人たち

「まあ、〈ミスリル〉に協力することは決まるとる。後は、お前さんたち次第だな(仲間を助けたいといった)」「立派な心がけじゃ。大切にきなされ(仕掛けるといった)」「よし。ならば加勢しようかのう。部族の総勢をかき集めれば、〈サベージ〉の10機くらいは集まるじゃろう」

◆結末

PCたちはミッションを満たすために当然〈アマalgam〉との戦いを決意するだろう。決意した段階で全員に【ミッション：バシリスの〈アマalgam〉を倒す】を渡し、シーンを終えること。

●シーン15：情報収集

シーンプレイヤー：PC④(いなければPC②)

PC全員登場、情報収集を行う。

情報項目(*)は以下の4つ。登場PCは合計5回まで情報収集判定を行うことができる。この判定は誰がやっても良いが、カテゴリ：学生は使用できない。

◆ミスタ・C1の判断

必要能力値：【意志】 難易度：14

カテゴリ：軍事、テロリズム

ミスタ・C1は、PCたちが撤退すると判断している。論理的に考えて、戦力に劣る側が積極攻勢をかけることはなく、撤退して再戦の機会を待つと考えている。そのため、拠点の防衛は比較的薄くなるだろう。

◆〈アマalgam〉の拠点特性

必要能力値：【理知】 難易度：15

カテゴリ：軍事、裏社会

バシリス統一戦線の本拠である首都の郊外に、極秘裏に設けられた兵器試験場。山中に隠れるように建造されており、地形をうまく利用すれば奇襲できる。

◆〈アマalgam〉の拠点防衛戦力

必要能力値：【知覚】 難易度：12

カテゴリ：軍事、テロリズム

数機の〈シャドウ〉、そしてバシリス統一戦線の〈サベージ〉が10機程度駐留している。だが、ミスタ・C1の判断次第では、もっと多くも少なくともなるかもしれない。ラムダドライバ搭載機“ヴェノム”と思われる機体が駐留しているという情報もある。

◆エミリーの生死

必要能力値：【幸運】 難易度：14

カテゴリ：テロリズム、裏社会

エミリーは墜落後、〈アマalgam〉の拠点に連れ去られた。重傷を負っているようだが、生きている。ただ、監禁され、尋問の準備が進められているらしい。

◆結末

情報収集判定を5回行ったら、シーン終了。

●シーン16：囚われのエミリー

◆解説

マスターシーン。「エミリーの生死」の情報判

定に成功した時のみ行うこと。

▼描写

鉄格子のはまった窓がひとつきりの、薄暗い牢獄のような部屋で、エミリーはベッドに寝かされていた。包帯に包まれた痛々しい姿で、それでも目は意思を失っていない。

そこに、ミスタ・C1が現れ、エミリーに告げた。

▼セリフ：ミスタ・C1

「安心してください。あなたを拷問するほど我々はヒマではありません。こちらにとって

も〈ミスリル〉の捕虜というのはなかなか貴重でしてね」

「仲間が助けに来るといふ幻想は早めに捨てたほうがよろしいですよ。合理的に考えて、撤退以外の選択肢はありません。『終盤は機械のように』です」

▼セリフ：エミリー・バロウズ

「それでも、あたしは仲間を信じてる」

◆結末

エミリーとミスタ・C1の会話を終えたら、シーン終了。

クライマックスフェイズ

●シーン17：決戦

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC全員登場。

配置は戦闘配置図を参照。敵を全滅させることで勝利となる。

また「〈アマルガム〉の拠点特性」の情報収集に成功していた場合、奇襲を行なえるためPCたちは3機のサベージを判定なしで破壊できる。

▼描写

キミたちは〈アマルガム〉本拠である兵器試験場へと、アリーの道案内を受けて向かった。途中、有力な敵部隊と遭遇することはなく、無事に敵本拠を見下ろせる山の上までたどり着いた。

狭隘かつ峻険な渓谷の間に設けられた、さまざまな演習施設。その一番奥に、一際大きな建物があつた。その中央ゲートが開いたかと思うと、中から数機のASが現れる。

▼セリフ：アリー

(PC②に)「〈サベージ〉部隊はオレたちが掃除する! PC②は、新型をやっつけてくれ! 死ぬなよ! 神様のご加護がありますように!」

▼セリフ：ミスタ・C1

(奇襲を受けた場合)「地形特性を逆手に取られましたか……わたしとしたことが」

「あの状態で撤退せずに、手薄になった本拠を突く……終盤に奇術師のように振る舞うのは邪道だと思いませんか?」

(PC④に)「わたしはあなたにすべてを教え

ました。そこからどれだけ成長したか、見せてください」

(エミリーを返せと言われて)「そんな理由でここまで来るとは……非論理的な!」

(なぜバシリスタンに介入したかと聞かれて)「最大多数の最大幸福のためですよ。強力な統一政権なくしてこの国の発展はありません。だから、わたしのような汚れ役も

シーン17戦闘配置図

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	②								
B					②				
C	①	①		②	③	▼	⑤		
D	①	①		②		④		▼	▼
E			▼		②			▼	▼
F	②		▼						

①：PCたちの初期配置スクウェア(任意の場所に配置)

②：Rk-92 サベージ小隊([FPR] P 272)

③：Mi-24VM ハインド([FPR] P 277)

④：T-72 M([FPR] P 277)

⑤：ミスタ・C1(コダール)

(PCが3名の場合は、[B-5] [E-5] [D-6] のエネミーを削除)

エネミー

■ミスタ・C1

種別:AS

レベル:12 サイズ:S

体:12/+4 反:18/+6 知:18/+6

理:18/+6 意:9/+3 幸:6/+2

命:12 回:12 砲:11 壁:12

移:4 行:15 FP:235 EN:132

武装1:単分子レイピア

攻:(刺)+21/白兵(12) C値:12

対:単体 射程:0

武装2:35mmガトリング砲

攻:(砲)+21/砲撃(11) C値:12

対:範囲2(選択) 射程:2~4

武装3:40mmライフル

攻:(刺)+23/射撃(12) C値:12

対:単体 射程:1~2

武装4:力場収束

攻:(神)+15/射撃(12) C値:12

対:範囲1(選択) 射程:1~4

防:斬7/刺4/砲5/炎6

特技:(☆BOSS属性)《瞬発行動1》

《プロテクション20》《剛打4》

《攻撃拡大1》《A障壁15》

◆《瞬発行動1》

タイミング:イニシアチブプロセス

代償:なし

解説:即座にメインプロセスを行なう。このメインプロセス後、行動済みにならない。

◆《ラムダ・ドライブ増幅》

タイミング:[FP] 半減

代償:なし

解説:武装4が使用可能となる。

この特技は、いかなる効果によっても発動を阻害できない。

◆《攻撃拡大1》

タイミング:マイナー

解説:範囲を一段階拡大する。

◆《剛打4》

タイミング:メジャー

単分子レイピアによる白兵攻撃を行なう。この時、ダメージロールに+4D6する。

◆《A障壁15》

防御修正の適用を行なう前のダメージが15点以下だった場合、0にする。

◆SA

- 光芒一闪
- 一撃必殺
- 一撃必殺
- 硝煙弾雨
- 金城鉄壁
- 広大無辺
- 一意専心

◆設定

PC④の師匠でもあるベテランの傭兵。フランス外人部隊、テロ組織〈アヌの猟犬〉、そして〈アマルガム〉を渡り歩いた。

■戦闘プラン

最初のイニシアチブプロセスに《瞬発行動1》を宣言し、40mmライフルで攻撃を行なう。この時《広大無辺》《一意専心》《硝煙弾雨》を使用し、なるべく多くのPCを攻撃する。

以後はなるべく単分子レイピアの射程にPCたちが入るように移動しつつ攻撃する。

■改造

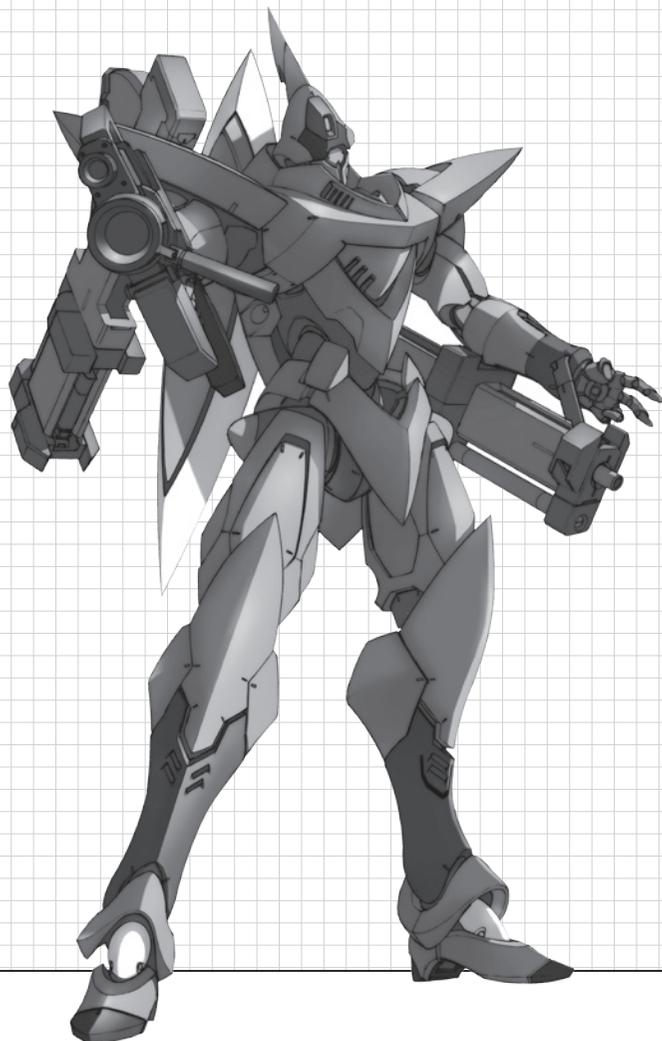
PCの人数が4人以下の場合は、クライマックスのデータを以下のように変更する。

PCが4人の場合

- ・ミスタ・C1のFPを-60
- ・SAから《一撃必殺》を削除

PCが3人の場合

- ・FPをさらに-60
- ・SAからさらに《広大無辺》を削除



必要だということです]

「どのみち『最後に立っているものが勝利者』
です。終局といたしましょう!」(フェンシン
グの構えを取る)

(倒される)「わたしの思索が、蛮勇に負ける
とは!」

◆結末

戦闘終了でシーン終了。エミリーの救出
ならびに〈アマルガム〉秘密拠点からのデー
タ回収に成功する。

エンディングフェイズ

エンディングはPCたち合同のものとなってい
る。個別のエンディングを演出したいなら、G
MIは相談して別途付け加えるとよいだろう。

●シーン18: 帰還

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

PC全員登場。

▼描写

〈アマルガム〉秘密拠点から脱出後、ほ
どなく〈デ・ダナン〉との連絡が回復した。〈デ
・ダナン〉艦長、テストロッサ大佐から詫び
の言葉がある。

▼セリフ: テスタロッサ大佐

「一番大事な時に連絡が取れなくて申し訳あ
りません。実は、パラジウムリアクターで小
規模な事故があり、そのせいで米海軍に追
い回されていたんです」

「ですが修復は完了し、彼らの追尾を振り切
ることに成功しました。これからペイヴ・
メアを送ります」

◆解説2

撤収シーン。アリーの別れ。アリーのセリ
フが終わると、描写3へ。

▼描写2

数時間後、ペイヴ・メアが到着する。傷
ついたエミリーとキミたちを載せ、バシリス
タンから去っていくとするペイヴ・メアに
手を振る人影。アリーの姿だ。アリーは大
声で叫んだ。

▼セリフ: アリー

「この国はきっとこれから良くなるよ! あ
んたたちに感謝を! もう二度と手をわずら
わせたりしないからな!!」

◆結末

PCたちがペイヴ・メアに乗り込み、バシ
リスタンを去ったらシーン終了となる。

●シーン19: パーティ・ナイト

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

打ち上げパーティのシーン。エミリーの告白。
エミリーの告白が終わった後、描写4へ。

▼描写

数日後、打ち上げパーティ当日。重傷で
幹事を務められなくなったエミリーの代わ
りにPC①は奮闘し、なんとかパーティを開
くことに成功した。全員が一斉に祝杯を上
げる。そこには車椅子に乗ったエミリーの
姿もあった。

▼セリフ: エミリー・パロウズ

「ごめんなさい。あたしのせいで迷惑かけ
ちゃって。だけどありがとう。助けに来てく
れて。だから、ムード的には何だけど、思い
切って、この場で告白しようと思うの——」
(大声で)「わたしは! 『PC①』のことが、
とても大好きです!」

◆結末

拍手、歓声、シャンパン、ブーイング、怒号、
そういったものが響く。

PC①が告白に答えたらシナリオ終了と
なる。

■アフタープレイ

エンディングが終了したら、アフタープレイ
を行うこと。レコードシートの項目をチェックして
経験点を算出する。セッション後は後片付けを
忘れずに。

ミッション達成による経験値は以下の通り。

- ・グランドミッション: 1点
- ・個人ミッション: 1点
- ・オープニングでそれぞれに与えられたミ
ッション: 3点
- ・【ミッション: バシリスタンの〈アマルガム〉
を倒す】5点