



プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー：4～5人
 キャラクターレベル：3～4
 プレイ時間：5～7時間

■このシナリオについて

このシナリオは陣代高校および原作キャラクターに深く関わるシナリオである。GMは『女神の来日（受難編）』（短編集六巻）および、『女神の来日（女神の来日（温泉編）』（サイドアームズ巻）を読んでいるとより楽しく遊ぶことができるだろう。

『バシリスタン・ガンビット』から続けて遊ぶことも可能だが、その場合シナリオ1が12月頃であるのに際してこのシナリオは9月頃である。その場合、「時系列についてはあまり気にしない」と大まかに決めるか、「実はあの後テッサはもう一度陣代高校に遊びに来ていたのだ」としてしまうこと。

■シナリオ背景

日々の激務、そしてガウルンによるテロに痛めつけられた〈デ・ダナン〉。

副長のマデューカスにさんざん休暇を取るように進められていたテッサは、ついにその休暇先を陣代高校に定めた。宗介に巨大な心労を与えつつも、高校生としての生活を満喫するテッサ。

だが、テッサは友人のかなめたちと遊びに出かけた東京湾の人工島〈パロノーク・アイランド〉で行方不明になってしまう。

事が〈ミスリル〉上層部に発覚すれば譴責や減棒では済まない。真っ青になってテッサとかなめたちを探し始めるPCたち。

テッサたちが迷い込んだ〈パロノーク・アイランド〉の地下部では、暴力団〈龍神会〉とロシアンマフィア、そしてテロ組織〈アヌの狼犬〉がASの裏取引を行なおうとしていた。目撃者として囚われてしまったテッサたちを助け出し、暴力団&マフィア&テロ組織を倒したところで

シナリオは終了となる。

●セッショントレーラー

今日からわたし、普通的女子高生になります！

〈ミスリル〉の女神、テッサの決意は、人々を大混乱に陥れる。心労で倒れる宗介、おもしろがるマオ、嫉妬するかなめ。

まあそのへんは短編集を読んでもらうとして、問題はテッサとかなめが東京湾に浮かぶ人工島〈バロノーク・アイランド〉で姿を消してしまったことであつた！

このままでは譴責や減俸では済まない、否、そもそも少女たちの危険が危ない。

キミたちの任務はただひとつ。宗介を助けて、秘密裏にテッサとかなめを救出することだ。

フルメタル・パニック！ RPG

『女神の来日（TRPG編）』

今回は、宗介と地獄に付き合ってもらおう。

■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』をはじめて遊ぶ場合や、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。

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：陣代高校の生徒で、宗介と友人である
- PC②：陣代高校の生徒で、かなめと友人である
- PC③：マオの友人である
- PC④：SRTの下士官／将校である
- PC⑤：特になし

PC①用ハンドアウト

コネクション：相良宗介

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：高校生

テッサが転入してきてからの宗介は、申し訳ないが面白くてしょうがない存在だった。だが、今日の彼の慌てかたはこれまでもとはまったく違った。いつもの仏頂面に冷や汗をダラダラと垂らし「大佐殿と千鳥に連絡が取れなくなった」と言ったのだ。これはどうやら、友人として一肌脱ぐべきようだ。

PC②用ハンドアウト

コネクション：千鳥かなめ

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：ウイスバード カヴァー：高校生

千鳥かなめはキミに親しくしてくれる友達だ。それは彼女が生徒会の副会長だから、というだけではなく、同じ境遇、つまり〈ささやかれた者〉だからでもあるのだろう。そのかなめから、テッサと二人でどこかに閉じ込められた、という電話がかかってきた。もはや一刻の猶予もならない。何としても彼女を助け出さなければ。

PC③用ハンドアウト

コネクション：メリッサ・マオ

関係：同士

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

陣代高校に留学しているテッサが行方をくらました——宗介の報は、キミとマオを硬直させた。当然だ。もし何かあって見ろ。あのマデューカス副長の怒りがどこに飛び火するか——護衛のSRTだ。何としても、何としても公になる前に、この事件を内々で解決しなければ。

PC④用ハンドアウト

コネクション：アントノフ・タレスキー

関係：仇敵

クイックスタート：不敵なコマンダー コンストラクション：特になし カヴァー：特になし

キミは内戦下のソ連で、武器密輸商人アントノフ・タレスキーを追っていた。独裁国家だろうがテロリストだろうがASを売りさばっている悪党だ。タレスキーを逮捕して秘密裏にソ連GRU(軍情報部)に引き渡すか射殺するのがキミのミッションだったが、キミはすんでのところでヤツを取り逃がしてしまった。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：アムンの獵犬

関係：仇敵

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

キミはブリテン諸島で活動しているテロ組織〈アムンの獵犬〉を追っている。SASによって大打撃を受けた彼らは、ソ連経由でASを輸入しようとしているというのだ。それも東京で！ だが、東京に上陸したキミに、マオからの連絡が入った。テッサが、消えたというのだ。

(*) 設定

PC①とPC②は何らかの理由で陣代高校に潜入しているという設定になる。PC⑤もサンプルキャラクターを使っているなら、陣代高校の生徒でもよいだろう。

- PC①: 特攻野郎 (『FPR』P 32)
 PC②: 雪の乙女 (『FPR』P 40)
 PC③: 戦場の狼 (『FPR』P 36)
 PC④: 不敵なコマンダー (『FPR』P 38)
 PC⑤: 謎の転校生 (『FPR』P 34)

●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: ウラジオストックの追跡

シンプレイヤー: PC④

◆解説

ウラジオストックまでタレスキーを追って来たPC④が、すんでのところでタレスキーを取り逃がすシーン。

▼描写

キミはタレスキーの潜んでいるウラジオストック港の倉庫の影に、不可視モードのM9で潜んでいる。

周囲には同じく不可視モードを展開し隠れている、ソ連軍情報部GRUのZy-98部隊。突入時刻がきた。

音もなく、M9が倉庫に突入する。だが、そこには人影ひとつなかった。どうやら撤収した後らしい。

▼セリフ: GRU司令官

「同志PC④、申し訳ない。情報が漏れていたようだ。倉庫がECSで熱遮蔽されていたとはいえ、タレスキーが移動していたことに気づけなかったのは我々のミスだ」
 「だが、ヤツが逃げ出してからそれほどの時間は経っていない。すべての端末から痕跡を消し去ることはできなかったようだ。今、我々の技術者が解析を行なっている」
 「……解析結果が出た。日本だ。東京、〈龍神会〉というヤクザと取引するために東京に向かったらしい」
 (PC④がタレスキーを追うと言った)「そう

か。我々は日本では行動出来ないが、〈ミスリル〉の勝利を祈っている。タレスキーを捕らえたら、後始末は任せてくれたまえ」

◆結末

PC④が東京に向かったらシーン終了。
 【ミッション: タレスキーを追う】を渡すこと。

●シーン2: 宗介の受難

シンプレイヤー: PC①

◆解説

かなめとテッサに連絡が取れなくなったことを宗介から相談されるシーンとなる。

▼描写

放課後。陣代高校の屋上は今日もひどく平和だ。

空を行く雲を眺めていると、宗介がやってきた。ひどく青ざめた——わかりにくい——顔をしている。

▼セリフ: 宗介

「——まずいことになった。大佐殿と千鳥に連絡が取れない」
 「今日は〈パロノーク・アイランド〉というところのランジェリーショップ、という所に向かうと言っていた。俺を同行させることは絶対にできない、と言われてな。どうやら日米安保に深く関わる機密施設だと思われるのだが——」
 「うかつだった。所定時間になっても電話がない。待ち合わせの後に、千鳥の家でカレーライスを喰うはずだったのだが」
 「——日米安保に関わるとすれば、大規模な国家テロだろう。もし大佐殿と千鳥に何

かあれば、俺は……」

「どう思う、PC①。まず支援を要請するべきはこの国の防衛庁(*)とやらか?」

◆結末

とにかく宗介が役に立たないことだけはわかった。

PC①が宗介に協力することを決めたらシーン終了。【ミッション：テッサとかなめを見つける】を渡すこと。

●シーン3：かなめからの電話

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

かなめからPC②の携帯に電話が入ってくるシーン。ちなみにこの段階で連絡が取れないのは、単に〈パロノーク・アイランド〉の携帯電波の状態が悪いからである。'98年は、ちょっと人気がないとすぐに電波が入らなくなったのである。

▼描写

日本の学校というのは何故こうも平和なのだろう。そんなことを考えながら、キミはどうしても外せない文化祭の準備に追われていた。かなめたちに誘われていたが、こればかりは外せない。

ようやく準備が一段落したころ、携帯電話が鳴った。かなめのPHSからだ。

▼セリフ：かなめ

「——もしもし——? あっよかった!

テッサ、大丈夫! 通じた!」

「どうしてもソースケのほうにつながらなくて——ここ——アンテナ全然立たないのよ。ほんととサイテー」

「場所はさっき言ったとおり。そう、閉じ込められちゃって——えっ、場所聞こえてない? ええと、〈パロノーク〉の……ザザザザザ」

◆結末

そこまで話したところで、本格的に携帯はつながらなくなってしまい、以後シナリオ終了までまったく入らない。たとえウィスパードの力でも、受ける側の携帯が基地局につながらないことをどうにかはできない。

PC②ふたりを捜すことを決めたらシーン終了。【ミッション：かなめを捜す】を渡すこと。

●シーン4：マオ動く

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

クルツの交代要員としてメリダ島からやってきていたPC③が、マオからふたりの失踪を聞かされるシーン。

▼描写

キミは陣代高校近くのセーフハウスで、クルツと交代する準備をしていた。大学生のカヴァーを被ってテッサを護衛しているクルツと一度交代するためだ。

だが、そこに突然、血相を変えたマオが駆け込んできた。どれくらい血相を変えているかという、間違えてICBMの発射スイッチを押してしまったアメリカ大統領のような顔をしていた。

▼セリフ：マオ

「——ウルズ13、まずいことになったわ」

「ウルズ7……ソースケから連絡があったの。テッサと“エンジェル”——千鳥かなめが〈パロノーク・アイランド〉で消息を絶ったそうよ。……ポカったわー」

「てっきりあいつが張り付いてると思っていたのよねー。よく考えたら毎晩テッサが同じ部屋に住んでるんだから、そりゃ性能も落ちるわー。あっぱっは」

「テロって線はないと思うのよね。そんな動きがあればいくら何でも情報部がピックアップするでしょうし」

「……だからヤバイのよ。これがマデューカス副長にバレたら、あたしらまとめて倒れるまでバカ歩き(*)をさせられた末に、生きたまま魚雷発射管に詰められて太平洋に撃ち出されるわ」

「こうなったら、とにかくバレる前にあたしたちで事件を解決するのよ!」

◆結末

PC③がマオに協力することを決めたらシーン終了。【ミッション：事件を解決する】を渡すこと。

●シーン5：アヌンの猟犬

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

調布飛行場に降り立ったPC⑤が、マオに出迎えられるシーン。

▼描写

キミは〈アヌンの猟犬〉を追って日本へ

(*) 防衛庁

まだ防衛省ではない。

(*) バカ歩き

詳しくはNetflixなどで配信されている『空飛ぶモンティ・パイソン』を参照せよ。

とやってきた。彼らがこの地で、ソ連人からASを買い付けるといふ情報を手に入れたからだ。しかし、調布飛行場に降り立ったキミを待っていたのは思いも寄らない人物だった。

「PC⑤〜〜〜！ ね、あたしたち友達よね！」

マオだ。キミを抱きしめると、とにかく密室に引きずりこむ。

▼セリフ：マオ

「いやー、テッサとかなめが行方不明になっちゃったのよ」

「笑い事でないって？ 笑い事のままで終わらせないと、あたしたちはみんなマデューカ

ス副長に消されるのよ！」

「……これを聞いた以上はあんたも同罪よ共犯者よー連托生よ。東京における先任はあたしなんだから、どう報告するもあたしの胸先三寸よ。協力してくれるわよね」

「わかってるわよ。その〈アヌの猟犬〉ってテロ屋については、ついでに調べてあげるし、テッサが見つかったら本腰入れるからさ。だから、ね、お願い」

◆結末

PC⑤がマオに協力することを決めたらシーン終了。【ミッション：〈アヌの猟犬〉を退治する】を渡すこと。

ミドルフェイズ

●シーン6：学生たち

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

登場難易度は10。PC①は自動登場。

PC①と②が合流するシーンとなる。インターロードでプレイヤーが他の流れを提案したら、もちろんこれ以外のシーンでもよい。

▼描写

キミがとにかくテッサとかなめを捜そうと歩き始めると、向こうから青ざめた宗介と、それに肩を貸すPC①がやってきた。

宗介はキミを見ると、少しホッとした顔になる。地獄で戦友を見つけた時の顔だ。

▼セリフ：宗介

「——PC②。大佐殿と千鳥が行方をくらませた。聞いているか？」

（電話の話をした）「そうか、健在か！ よし、すぐ砲兵部隊に連絡だ！ 〈パロノーク・アイランド〉を長距離砲で石器時代に戻し、かならずやふたりを助け出してやる」

「……何、そういうことではない？ そうか？」

すると、やはり燃料気化爆弾による空爆を横田に要請すべきか？ あそこには友人もいるからな……」

（疲れているのだ、と指摘された）「そうかもしれない……すまん、今はお前たちが頼りだ。手を貸してくれ」

◆結末

PC①と②が合流した時点で、シーン終了となる。

●シーン7：クルツ・ウェーバー

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

登場難易度10。PC③、PC⑤は自動登場。新潟から東京を目指していたPC④がクルツによって拉致され、マオのセーフハウスに連れ込まれるシーン。

なお、PC④の移動手段によってはシーンの内容を変更すること。どういうシーンかをあらかじめインターロードで説明し、やりたい演出をPC④に聞くようにするとスムーズだ。

▼描写

新潟から東京に向かう深夜急行『ムーンライトえちご(*)』。その座席に座ってすぐに寝込んでしまい、目を覚ますと見知らぬセーフハウスだった。

しまった、拉致られた、と気がついた時には、眼前にニヤけた金髪の色男の顔があった。クルツ・ウェーバーだ。見れば、マオにPC③、PC⑤もいる。

▼セリフ：クルツ

「お、起きた？ いやー、まさかウラジオストクから新潟港、夜汽車で東京とは思わなかったぜ。あぶなく足取りを見失うところだった」

「いやなに、口封じだよ、口封じ」

▼セリフ：マオ

「黙ってな、クルツ。あー、要するにですね。今あたしたちの分隊は窮地にあります。護衛対象であるテストロッサ大佐と千鳥かな

(*) ムーンライトえちご

我々の世界では2014年に運行停止となった。

め、その双方をロストしました」

「この事実が発覚すれば、我々は譴責や減棒では済みません。間違いなく八つ裂きにされます」

「ですから、貴官にもご協力いただきたい。そうです。聞いてしまった以上は同罪です。理性を失ったあのイギリス人に、自分は無関係だという言い訳は通じないでしょう」

「ご安心ください。例のソ連マフィアについては、同時並行で進めるよう、PC⑤とも合意を得ております」

(PC⑤が同意した)「よろしい。では、ブリーフィングに入りましょう」

◆結末

マオはにこりと笑い、シーン終了。

●シーン8：ブリーフィング

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC全員登場。

ブリーフィングを行なうシーンとなる。基本的にPCたちがブリーフィングを行ない、相互の情報を交換して動き出したらシーン終了とすること。

逆に、何か具体的な情報をプレイヤーが求めるようなら、「それは次の情報収集で調べることができるよ」と告げるとよい。

▼描写

キミたちは宗介のマンションに集結した。この人数だと割と寿司詰め感もなくはないが、勢いというのは大事だ。

いつのまに作ったのか、「大佐殿&千鳥救出委員会」という看板まで作られている。どうも宗介は完全に自分を見失っているらしい。やはり自分たちで話を進めるしかないさそうである。

▼セリフ：マオ

「はいちゅーもーく。というわけで我々の戦術目的はふたつ！ ひとつ、テッサとかなめちゃんの発見！ ふたつ、ソ連マフィアとテロリストの捕縛！ みつつ、この事件の完全なる隠蔽！ いやみつつだ！ 我々の戦術目的はみつつ！」

「……ともかく、調査にかかりましょう。PC②にかかってきた電話からして、即座に命の危険がどうこうってことはなさそうね」

「さしあたり、あたしとクルツは最悪の事態に備えてASを動かせるようにしておくわ。

西東京の米軍基地に、緊急時用に全員のASが隠してあるのよ。バレないように持ち出すのに手間がかかりそうだけど。ソースは……あー、連絡要員として待機」

「実地の情報収集はPC①～⑤に一任。責任者はPC④。では、散開！ 死して屍拾うものなし！」

◆結末

PCたちが情報収集を開始すると、シーン終了となる。

●シーン9：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。

情報項目は以下のとおり。情報項目ごとに判定値と難易度が指定されている。何度でも情報収集を行なうことができる。基本的にはPCが一回ずつ行なったら二巡目、とするとよいだろう。

◆テッサとかなめの行く先

必要能力値：[知覚] 難易度：14

カテゴリ：学生

テッサとかなめは、〈バロノーク・アイランド〉に新しくできたランジェリーショップ『レッドウイング』に向かった。何でもメリダ島では可愛い下着が手に入らないテッサとかなめが同情したらしい。

買い物を終えたら宗介と合流してカレーライスを食べに行くはずだったので、他の所によったとは考えられない。

◆バロノーク・アイランド

必要能力値：[理知] 難易度：10

カテゴリ：学生、裏社会

都市博の余勢を駆って東京湾に作られた人工島。ものの見事にバブルが弾けたため、半ば以上墓標のようになった高層ビル群を残して見捨てられている。

〈ドラゴンコンツェルン〉という多国籍企業によって再開発が進んでいる。

◆アヌンの猟犬

必要能力値：[知覚] 難易度：14

カテゴリ：軍事、裏社会、テロリズム

イギリスおよびアイルランドで活動している極右テロ組織。SASと〈ミスリル〉の攻撃を受けて弱体化が激しい。幹部のひとり、

レイモンド・ハックスリーがソ連の武器商人、タレスキーと結んで東京でASを手に入れるべく裏取引を行なうため行動中。

◆アントノフ・タレスキー

必要能力値：【理知】 難易度：14

カテゴリ：軍事、テロリズム、裏社会

元KGBのエージェント。ゴルバチョフ暗殺とそれに伴うソ連国内の混乱に乗じて密輸のパイプを築き上げた死の商人。

独裁者だろうと麻薬の売人だろうと金さえ出せば無節操に武器を売りさばくため東西いずれの陣営からも忌避されている。バシスタン共和国に流れていた〈サベージ〉も、タレスキーが売りさばいたもの。

日本の広域暴力団〈龍神会〉と結んで、テロ組織〈アヌの猟犬〉にASを売りつけようとしている。

◆レイモンド・ハックスリー

必要能力値：【理知】 難易度：12

カテゴリ：軍事、テロリズム

〈アヌの猟犬〉の幹部。ソ連の軍事キャンプで訓練を受けたこともあり、アフガニスタン、バシスタンでのAS戦参加経験もある凄腕のAS操縦兵。

◆レッドウイング

必要能力値：【知覚】 難易度：10

カテゴリ：学生

イギリスに本社のあるランジェリーブランド。可愛いデザインに加え、サイズのバリエーションも多いことから高校生に人気。

それはいいのだが〈バロノーク・アイランド〉の支店は地下街の妙にわかりにくいあたりにあり、しかも再開発地区がすぐ側にあるため極めて迷いやすくて不評。おそらく、テッサとかなめは地下街に迷い込んでいるのではないかと推察される。

◆龍神会

必要能力値：【理知】 難易度：13

カテゴリ：テロリズム、裏社会

広域暴力団角山組系龍神会。関東一円で勢力を拡大している新興ヤクザ組織。あらゆる手段を使ってシノギを拡大しているため、裏社会でも評判は悪い。

◆ドラゴンコンツェルン

必要能力値：【理知】 難易度：12

カテゴリ：テロリズム、裏社会

多国籍商社とは仮の姿、その実体は暴力団〈龍神会〉の企業舎弟、いわゆるフロント企業である。現在の〈バロノーク・アイランド〉は事実上〈龍神会〉のものなのだ。

◆結末

情報収集判定を終えたら、シーン終了。

●シーン10：行動開始

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

再度ブリーフィングとなる。全員登場。

▼描写

情報収集を終えたキミたちは、再び宗介のマンションで顔を合わせていた。気がつくと夜である。一刻の猶予もない。

▼セリフ：マオ

「状況を整理しましょう。おそらく、テッサとかなめちゃんは、下着屋に行く途中に道に迷うか何かした、あるいは事件に巻き込まれた。そしてその地下街はヤクザ組織〈龍神会〉が仕切っている」

「〈龍神会〉は〈アヌの猟犬〉とタレスキーを引き合わせて商談をまとめようとしていると思われる……」

「……一刻の猶予もないわね。ASで〈バロノーク・アイランド〉まで向かうわよ。ECSを不可視モードに切り替えれば、察知されるリスクはないわ」

「相手はASを持ってる犯罪者よ。もし生身で突入してAS相手に引き上げる、なんてことになったら、それこそふたりの身が危くなる可能性が高いわ」

「行動開始。現着後、あたしとクルツは地下街の入り口を固めて増援を阻止。PC④の指揮で、残るメンバーは突入。速やかにターゲットを発見後、撤収」

「本ミッションは、〈バロノーク・アイランド〉におけるテロリスト鎮圧任務として上層部には報告するわ。行くわよ、野郎ども!!」

◆結末

PCたちが行動を開始したら、シーン終了。一同に【ミッション：テッサとかなめを救出する】を渡す。

●シーン11：少女達の今

マスターシーン

◆解説

地下街に迷い込んでいたかなめとテッサのシーン。現状を解説するためのシーンである。舞台裏で回復できることを忘れずに。

▼描写

〈バロノーク・アイランド〉の地下街。再開発地区に迷い込んでしまったかなめとテッサは、銃を持ったやくざ屋さんやロシア人たちに捕まっていた。どうやら、見てはならない会合の現場に居合わせてしまったらしい。

幸い、すぐにどうこうということとはなかった。彼らは商談で忙しいらしい。あと、か

なめたちが来たことについて責任のなすり合いをしているようだ。

▼セリフ：テッサとかなめの会話

「どうやら、彼らは武器密売商人と職業犯罪者のようです、カナメさん」

「うう〜ごめん、あたしが近道しようなんて言わなきゃよかったね」

「幸い、私たちの素性については気付いている様子はありません」

「……なら、来てくれるね」

「はい、来てくれます」

◆結末

ふたりの少女は確信に満ちてうなずく。シーン終了となる。

クライマックスフェイズ

●シーン12：疾走のウォードッグ

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

PC全員登場。

PCたちが、〈バロノーク・アイランド〉の地下にある悪党たちの密会現場にたどり着くフェイズとなる。

▼描写1

そこは巨大な空間だった。

ASがアクロバットをしても十分あまるほどのホールに、たくさんのASが並んでいる。〈サベージ〉がほとんどだが、中にはZy-98〈シャドウ〉のような最新型すらある。どこから集めてきたのか。

だが、一番重要なのは、その隅に囚われているテッサとかなめの姿だ。手荒なことはされていないようだが、もし銃撃戦になれば、間違いなく巻き込まれる位置にいる。といって、サイレントキリングでひとりずつ倒せるような人数ではない。

集音マイクから、集まっている悪党どもの会話が聞こえてくる。

▼セリフ：悪党ども

「これだけのASが揃えば、イギリス政府に一泡吹かせてやれますな」

「お役に立てば幸いです。我々はいくらでも資本主義になりますよ」

「我々〈龍神会〉が骨折ったっちゃうことも

忘れんといってくださいよ」

「もちろんですとも。しかし、バブル崩壊で誰も使わなくなった人工島を買い取って取引の現場にするとは」

「日本は平和な国ですからな。そこを使ってASの密売をするなど、誰も考えつきませんよハラショー」

「[[あったまいーっ! (大笑い)]]」

▼描写2

〈アーバレスト〉に乗る宗介が口を開いた。

▼セリフ：宗介

「俺がEOSで千鳥と大佐殿に肉薄し、〈アーバレスト〉で盾になる。3ラウンドくらいは持たせられるだろう」

「その間に、お前たちがテロリストとギャングどもを始末してくれ」

「俺の命を預ける。頼んだぞ」

◆結末

PCたちが突入を決意したらシーン終了となる。

●シーン13：悪党どもの最後だ!

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC全員登場。

戦闘となる。戦闘配置図を見て、PCとエネミーを配置すること。PCたちはエネミーの配置をすべて見てから、①のスクウェアの任意の

クライマックス戦闘配置図

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

- ①：PCたちの初期配置スクウェア（任意の場所に配置）
 ②：宗介たち（戦闘には参加しない）
 ③：サイクロン改
 ④：龍神会（M6）
 ⑤：M6（龍神会狙撃仕様）
 ⑥：Zy-98 シャドウ（タレスキー）
 （PCが3名の場合は、⑤を削除）

場所に配置することができる。

3ラウンド目のクリンナッププロセスが過ぎると、〈アーバレスト〉のラムダ・ドライバが限界を超え、宗介・かなめ・テッサの三人は重傷を負う。もはや隠蔽しきれなくなるとは言うまでもないだろう。

▼描写

突入！

ECSに隠れての最初の攻撃で、ASの半分は撃破できた。だが、タレスキーやハックスリーらはASに乗り込み、果敢に反撃してくる。狭い地底空間で硝煙と埃が巻き上げられ、これ以上不可視ECSで消え続けることはできない。乱戦だ！

「やれっ！」

宗介が飛び込み、少女たちの楯になる。ラムダ・ドライバの不可視の障壁が彼女たちを守る。だが、それもいつまで続くかはわからない。何しろあの不安定なシステムだ。

▼セリフ：タレスキー

「まさか噂のM9が出てくるとは！ ちょうどいい、私のZy-98で撃破すれば、世界中にアピールできますよ！」

（倒される）「そ、そんな！ こんなASがあ

Zy-98 シャドウ（タレスキー）

種別：AS（第三世代）

レベル：7 サイズ：S

体：15/+5 反：15/+5 知：14/+4

理：12/+4 意：12/+4 幸：9/+3

命：10 回：13 砲：9 壁：12

移：4 行：15 FP：34 EN：21

武装1：GSh-40-2 40mmライフル

攻：〈刺〉+17/射撃（10）C値：12

対：範囲1（選択）射程：1~2

武装2：B3M HEATハンマー

攻：〈炎〉+20/白兵（10）C値：12

対：単体 射程：0

防：斬9/刺5/殴7/炎3

特技：〈剛打2〉〈斉射2〉

《アンブッシュ2》

《攻撃拡大1》《攻撃強化2》

SA：《金城鉄壁》《破邪顕正》《一意専心》

解説：タレスキーの乗り込んだZy-98 シャドウ。今回の目玉商品。一応タレスキーも元はKGBなので十分に強い。

龍神会（M6）

レベル：3（モブ） サイズ：S

体：12/+4 反：9/+3 知：9/+3

理：12/+4 意：6/+2 幸：6/+2

命：10 回：12* 砲：9 壁：13*

移：3 行：12 FP：38 EN：22

武装1：m/89 40mmライフル

攻：〈殴〉+17/射撃（10）C値：12

対：範囲1（選択）射程：1~2

武装2：単分子長ドス

攻：〈刺〉+15/白兵（10）C値：11

対：単体 射程：0

防：斬8/刺4/殴7

特技：〈イベジョン〉〈剛打3〉

《斉射1》《鬼才11：白兵》

解説：〈龍神会〉がタレスキーから買い取ったM6ブッシュネル。〈サベージ〉ではないのは、こちらのほうが将来的に日本での部品調達が可能だと踏んだから。長ドスは特注品である。

M6（龍神会狙撃仕様）

種別：AS（第二世代）

レベル：5 サイズ：S

体：12/+4 反：9/+3 知：9/+3

理：12/+4 意：6/+2 幸：6/+2

命：7 回：13* 砲：13 壁：15*

移：3 行：6 FP：42 EN：22

武装1：ASG96-B 57mm狙撃滑腔砲

攻：〈殴〉+19/砲撃（13）C値：12

対：単体 射程：4~6

武装2：GRAW-2 単分子カッター

攻：〈斬〉+13/白兵（11）C値：12

対：単体 射程：0

防：斬8/刺4/殴7

特技：〈イベジョン〉〈狙撃2〉

《強化狙撃10》《射程外砲撃2》

《必中強化2》《攻撃強化3》

SA：《一意専心》《一撃必殺》《一撃必殺》

解説：わざわざ〈龍神会〉が雇い入れた陸上自衛隊崩れの用心棒“ドラゴンのマサ”が乗る狙撃仕様のM6。

エネミー

■サイクロン改(ハックスリー機)

種別: AS (第二世代)

レベル: 10 サイズ: S

体: 15/+5 反: 18/+6 知: 12/+4

理: 12/+4 意: 12/+4 幸: 15/+5

命: 13 回: 9 砲: 12 壁: 9

移: 3 行: 11 FP: 185 EN: 84

武装1: GRAW-2 単分子カッター

攻: 〈斬〉+20/白兵 (13) C値: 12

対: 単体 射程: 0

武装2: ヴァーサイルII 多目的ミサイル

攻: 〈炎〉+22/砲撃 (12) C値: 9

対: 範囲1 (選択) 射程: 2~4

武装3: FAMAG-G2 35mmライフル

攻: 〈砲〉+21/射撃 (13) C値: 12

対: 単体 射程: 1~2

防: 斬5/刺1/砲4/炎4

特技: 〈☆BOSS属性〉《瞬発行動1》

《狙撃4》《攻撃拡大1》

《攻撃強化3》《鬼才9: 砲撃》

《射程外砲撃3》

◆《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。

◆《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。

◆《攻撃強化3》

タイミング: マイナー

解説: ダメージロールに+3D6する。

◆《狙撃4》

タイミング: メジャー

ヴァーサイルIIによる遠隔攻撃を行なう。この時、ダメージロールに+4D6する。

◆《射程外砲撃3》

タイミング: メジャー

ヴァーサイルIIによる遠隔攻撃を行なう。この時、最大射程に+3する。

◆SA

☐ 硝煙弾雨

☐ 一意専心

☐ 一撃必殺

☐ 一蓮托生

◆設定

アイルランド出身のテロリスト。ソ連の軍

事キャンプで訓練を受け、さまざまな国の反政府勢力とともに戦って来た。

操縦兵としての腕は超一流だが(その技量がFPに反映されている)、政治的な頭が切れるタイプではなく、あっさりと発見されてしまった。

乗機の〈サイクロン〉は、タレスキーが〈アマルガム〉から入手した新型パーツで強化されているため、似ても似つかぬ強さを発揮する。

■戦闘プラン

最初のイニシアチブプロセスに〈射程外砲撃3〉を宣言し、ヴァーサイルIIで攻撃を行なう。この時〈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。誰かがカバーアップを使った場合、〈一撃必殺〉でネジ込む。

以降はなるべく距離を取り、ヴァーサイルIIで攻撃する。

■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様に変更する。

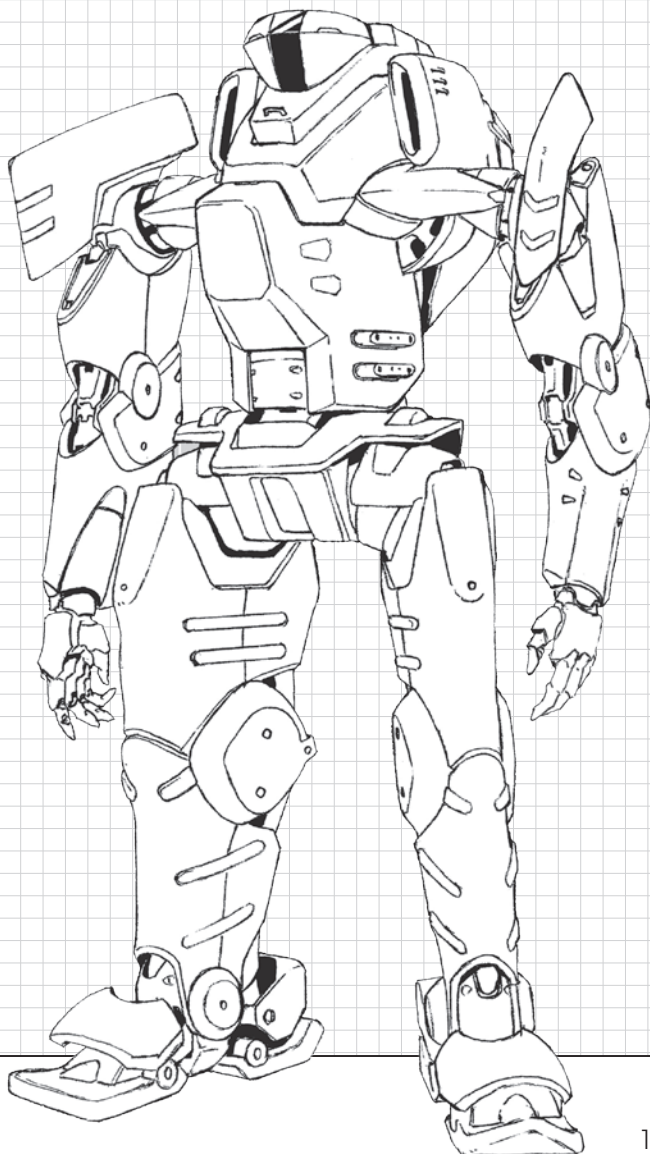
PCが4人の場合

・サイクロン改のFPを-40

・SAから〈一撃必殺〉を削除

PCが3人の場合

・FPをさらに-40



るなんて!」

▼セリフ：ハックスリー

「我が理想のため、敗れるわけにはいかん!

〈アヌンの猟犬〉の力を見せてくれる!」

(倒される)「正義が負けるとは……!」

▼セリフ：龍神会

「タマとったらあああああ!」

「わしらはタダのヤクザじゃあれせんのだ、新機軸のASヤクザじゃ!」

(倒された)「あにきいいいっ!」

◆結末

戦闘終了でシーン終了となる。

エンディングフェイズ

基本的にエンディングは個別のものを想定しているが、GMやプレイヤーのやりたいことがあれば、それを優先すること。

なお、エンディングはテッサとかなめを救出できた場合を想定している。そうでない場合は、適宜演出せよ。

●シーン14：日常への帰還

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①が宗介に感謝されるシーン。

▼描写

どうにか脱出に成功した。助けられたかなめとテッサが宗介に抱きついて大騒ぎになる一幕もあったが、まあとにかく終わった。

ようやく落ち着いた少女たちを脱出用のバンに乗せると、宗介は改めてキミのところにやってくると、改めて敬礼をした。

▼セリフ：宗介

「感謝する。今回は、お前たちがいなければ俺は何も出来なかった」

「自分ひとりで戦争をやっているつもりになっていたのかもしれん。戦友のありがたみを改めてかみしめている」

「……いや、こうではないな。千鳥に言われた。高校生らしくこう言え、と」

「(固い口調で) サンキュー。マジ助かった」

◆結末

宗介はごくわずかに、照れ笑いをする。シーン終了となる。

●シーン15：そしてまた学校で

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②がかなめにお礼を言われるシーン。かなめはPC②に大いに感謝している。

▼描写

翌日。すべては何事もなかったかのように、昼休みがやってきた。

「PC②、一緒にお弁当食べない? テッサの分も作って来たの。あと、あいつとPC①の分も」

▼セリフ：かなめ

「昨日はありがとうね。……もう慣れたかなー、って思ってたけど全然そんなことなくってさ、正直怖くて泣いちゃいそうだったけど、テッサの前で大騒ぎするのね、って思って」
「あなたも宗介も、すごい世界で生きてるんだな、って思う。ありがとう。守ってくれて。本当に」

「さ、ご飯食べに行こう! それから、今日の放課後は買い物に行こうよ!」

◆結末

PC②がかなめの言葉に応えたらシーン終了となる。

●シーン16：詰問

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC③のエンディング。マオとPC③がマデューカスに絞られるシーン。

▼描写

メリダ島の整備工廠。ブルーザー整備主任の怒号が響く。出動したASは8機。それらすべてがボロボロだ。

その前で、キミとマオは並んで、マデューカスの視線にさらされていた。

「なるほど。たまたま居合わせたキミたちはテロリストと会敵し、そこにたまたま大佐がおられたと」

「イエッサー!」

「なぜそこにテロリストがいることがわかつ

たのだね」

「現場のカンであります、サー！」

マオの言い訳は苦しいものだった。どう考えてもムリがある。

マデューカスはイヤミったらしく、フン、と鼻を鳴らした。

「了解した。同じ趣旨の報告は、テストロックス大佐からも受領している。SRTの迅速な対応に称賛を惜しまない……ということにしておこう」

ギラリ、とメガネの奥で瞳が光った。

「だが次に同じような結果オーライがあると思うな！ もしそんなことを考えているようなら……全員死んだオウムになるまで魚で殴りつけてやる！ 逝去したオウムだ！ くたばったオウムだ！ 動かないオウムだ！ わかるな！」

◆結末

PC③がマデューカスの叱責に答えたらシーン終了となる。

●シーン17：極北の地

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④がGRUにタレスキーを引き渡すシーンとなる。

▼描写

ハックスリーはICPOに、龍神会は日本の警察にそれぞれ引っ張られていった。そしてキミはウラジオストックに戻り、約束通りGRUにタレスキーを引き渡すことにした。

ひげ面の隊長は、ロシア人が本当に嬉しい時に見せる熊のようなにこやかな笑顔でキミを出迎えた。

▼セリフ：GRUの隊長

「本当にありがとう。これでタレスキーの抱えた機密を外部に漏らさずに済むというものだ。特にCIAの諸君にはね」

「我々GRUは〈ミスリル〉との友情を忘れない。いつかこの恩を返すこともあるだろう」

「もし亡命したくなったらいつでも言いたまえ、同志PC④」

「ではさらばだ！ お互いに武運を！」

◆結末

PCたちがGRUと別れたらシーン終了となる。

●シーン18：新しい戦場へ

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

〈アムンの猟犬〉を倒したPC⑤を、新しい戦場が待っているシーン。

▼描写

〈アムンの猟犬〉を倒したキミを、カーリーニン少佐は短い言葉で称賛した。

▼セリフ：カーリーニン少佐

「ご苦労だった。これほど早く解決するとはな。作戦部のお偉方が上機嫌だったぞ」

「その手腕を見込んで次の任務だ。アフリカのマランバ共和国で反政府勢力が、水源地に対する毒物投入テロを企んでいる」

「マランバは政情不安の独裁国家だが、だからといって放置もできん。向かってもらえるだろうな？」

◆結末

PC⑤がカーリーニンの言葉に応えたら、シーン終了となる。

■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：テッサとかなめを救出する】5点

