



S C E N A R I O

『Dance Of Eternity』

最初にお読みください

このファイルは、『ガンメタル・ブレイズ (以下、GMB)』のシナリオである。プレイヤーとしてシナリオを遊ぶ場合は、本ファイルを読まないこと。本ファイルを利用して『GMB』のセッションを遊ぶためには、基本ルールブックである『ガンメタル・ブレイズ』(発売:エンターブレイン)とサプリメントである『ラヴァーズストリート (以下、LST)』(発売:エンターブレイン)が必要になる。

シナリオの読み方、ルール用語、ゲーム用語などはすべて『GMB』に準じている。必要に応じてルールブックを参照すること。

なお、文中の『GMB』P*)は、『ガンメタル・ブレイズ』のページを、『LST』P*)は、『ラヴァーズストリート』のページを示している。

■ STAFF LIST

シナリオ監修: 鈴吹太郎

シナリオ執筆: 千葉直貴

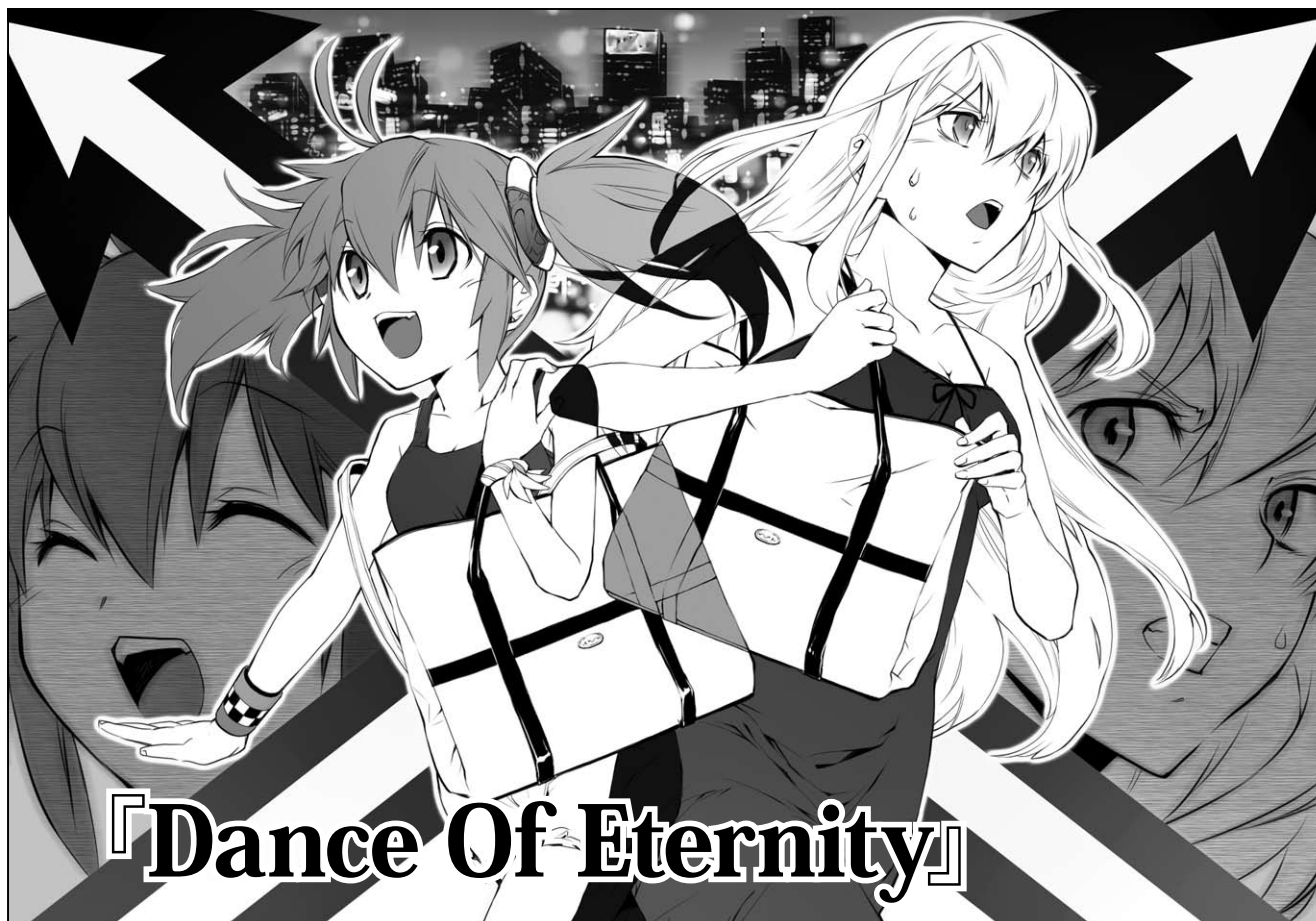
イラスト: 猫 猫猫

編集: 大畑頭

DTP: 佐藤たかひろ

本ファイルの著作権は(有) ファーイースト・アミューズメントリサーチおよび千葉直貴に帰属します。本ファイルを許可なく改変、商業目的利用、および転載することを禁止します。

©Naoki Chiba / FarEast Amusement Research Co.,Ltd.



プリプレイ

プレイヤー人数：3～5人

プレイ時間：3～5時間

■ストーリー

アレクサンドラ・パティストは、カンタータ(*)のスパイとしてヴォルカーニファミリー(*)に潜入していた。しかし、彼女の正体はヴォルカーニファミリーのセドリックに知られてしまう。

アレックスは咄嗟にドラッグ“ダンス・オブ・エタニティ(以下、DOE)”を奪って逃げ出したが、追っ手に捕まってしまい、DOEを投与される。しかし、追っ手が探していたアレックスが持ち出したDOEは彼女の持っているバッグにはなく、代わりに入っていたのはジェシカ・ランドテイカーの持ち物だった。アレックスが逃げている道中で、ジェシカとぶつかった拍子と同じデザインだったバッグがすり替わってしまったのである。このことにより、ジェシカはヴォルカーニファミリーから追われることとなる。

ドラッグの秘密を暴き、ジェシカを狙うものたちを退ければシナリオ終了となる。

■シナリオトレーラー

闇で密かに取引されたドラッグが、永遠に続くダンスへと誘う。

少女に影が迫り、“ダンスはいかが?”と囁く。

死の舞踏会に迷い込んだシンデレラの見る悪夢に、終焉は訪れるのだろうか。

ガンメタル・ブレイズ

『Dance Of Eternity』

万色の光よ、白き闇を打ち払え!

■キャラクター作成

●クイックスタート

クイックスタートでキャラクターを作成する場合、以下のサンプルキャラクターを使用することを推奨する。

PC①：断罪の銃剣(『GMB』P 78)

PC②：鋼鉄の双牙(『GMB』P 80)

PC③：元素の魔導師(『LST』P 12)

PC④：剣の乙女(『GMB』P 88)

PC⑤：罪狩りの十字架(『LST』P 10)

(*) カンタータ

大陸最大のマフィア。『GMB』P 67 参照。

(*) ヴォルカーニファミリー

進行のマフィア組織。『GMB』P 67 参照。

ダンス・オブ・エタニティ

“ダンス・オブ・エタニティ”という名のドラッグ。

使用すると不死身と怪力を手に入れることができるが、凶暴化し、破壊衝動を撒き散らす。メナスファクターが混入されており、過剰な投与は使用者をメナスへと変える。

●推奨ワークス・コンタクト

以下が、このシナリオにおける各PCの推奨ワークスとシナリオコンタクトとなる。サンプルキャラクター、設定と合わせてプレイヤーに提示すること。プレイヤーはGMの許可を得て、ワークスを任意に変更してもよい。

◆推奨ワークス・シナリオコンタクト

- PC①：指定なし
 ジェシカ・ランドテイカー
- PC②：ハンター
 アレクサンドラ・バティスト
- PC③：マフィア
 セドリック・ザ・ハスラー
- PC④：ボディーガード
 アーノルド・ランドテイカー
- PC⑤：聖職者
 ミトラ

●PC間コンタクト

以下の順でPC間コンタクトを結ぶ。
 PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■プログラムカード

このシナリオでは、以下のカードをプログラムカードとする。GMはプリプレイでカードを山札から抜き手に置いておく。

- 15：Dammit! (シーン2)
 22：気高き意志 (シーン3)
 57：ゴング (シーン4)
 04：イヤな予感 (シーン5)
 40：ヒロイズム (シーン6)
 41：非情なる運命 (シーン9)

オープニングフェイズ

オープニングフェイズでは、基本的にシーンプレイヤー以外のPCは登場不可とする。

●シーン1：エクステンジ

マスターシーン

◆解説

ヴォルカーニファミリーから逃走するアレックスがジェシカにぶつかってしまうシーン。ここで、アレックスとジェシカが持っている同じ形のバッグが入れ替わってしまう(*)。

▼描写

マーカスシティの歓楽街。少女は好奇心に満ちた目でネオンが眩しい通りを歩いていた。少女が周囲に余所見をしながら歩いていると、不意に走ってくる女性にぶつかり、両者とも尻餅をついてしまい、バッグを落としてしまう。

▼セリフ：ジェシカ・ランドテイカー

「……痛ったーい! お姉さん、大丈夫?」

▼セリフ：アレクサンドラ・バティスト

「……ごめんなさい! 怪我はない?」
 (周囲を見回して)「急いでいるから、ごめんね……!」

◆結末

女性は、ぶつかった衝撃で落としたバッグを拾い、急いざ様子で走り去っていった。

●シーン2：ラストワード

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

アレックスからの電話を受け、アレックスと邂逅するシーン。メナスに変わろうとするアレックスを止めるため、PC②は彼女を手にかけることになる。G

Mは、プレイヤーにそのことを伝えること。また、アレックスがPC②に掴みかかったタイミングでプログラムカード [15：Dammit!] を提示すること。

▼描写

キミは、親友のアレックスから電話を受け、歓楽街へとやってきたところ、裏路地でアレックスを見つけた。

アレックスはうずくまっており、苦しそうな様子だ。アレックスがキミの姿を確認すると、突然掴みかかってきた。

▼セリフ：アレクサンドラ・バティスト

(電話のセリフ)「うう……。助けて……PC②……」
 (発見した)「PC②…… “ダンス・オブ・エタニティ”……うたれて……」
 「私にぶつかった女の子を……捜して……。彼女が……持ってる……あぐうっ!」

(*) シーン1：入れ替わってしまう

このシーンではふたりが同じデザインのバッグを落とし、慌ててバッグを取り違えてしまう。この出来事を印象付けるために、アレックスが慌ててバッグを拾うところを強調して演出するとよい。

シーン2：アレックスについて

この時点でアレックスはDOEが全身にまわり、手遅れの状態である。止めを刺さなければ、間もなくメナスへと変貌を遂げてしまうことをPC②に伝えるとよい。なお、アレックスはエキストラであり、PCの宣言で倒すことができる。

ジェシカ・ランドテイカー



エキストラ

13歳の少女。マーカスシティの市長、アーノルド・ランドテイカーの娘。ファザコンで、父親より強い男でなければ認めようとせず、父親と比べるような発言が多い。好奇心旺盛で、ジュニアハイスクールの放課後はマーカスシティを歩き回ることが多く、父親をやきもきさせている。

「PC②……私を……私を殺して……!! じゃないと……私……うう!!」(PC②に襲いかかる)

◆結末

PC②がアレックスにトドメを刺すと、アレックスからは白い血が流れる。それを見たとき、PC②の中のガンメタル・ブレイズが静かに疼いた。

●シーン3：カルロの依頼

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

カルロ・ヴァレンティに呼び出され、依頼(*)を受けるシーン。場所はカジノ“エクシード”である。GMは、PC③に依頼をするセリフを言った後にプログラムカード[22：気高き意志]を提示すること。

▼描写

キミのボスであるカルロ・ヴァレンティに呼び出され、カジノ“エクシード”を訪れた。オーナールームを訪ねると、カルロが出迎えてくれた。

「ようPC②。わざわざ足を運ばせてしまって悪いね」

▼セリフ：カルロ・ヴァレンティ

「今日は、お前に頼みたいことがあって呼び出したんだ」

「最近、ヴォルカーニファミリーの連中が妙な動きをしているね、動向を探るために女の荒事屋をひとり雇ったんだ」

「アレクサンドラ・バティスト。彼女からの連絡が途絶えてしまってね」

「今のところ分かっているのは、セドリックという名のドラッグの売人が今回の件に絡んでいるってことだけだ」

「もし、向こうさんに捕まっていたとしたら、たいした収穫もない上に足がついてしまう」

「そこで、お前に彼女がどうなっているかを探って欲しいんだ」

「進展があったら必ず連絡してくれ。次の指示を出すから」

◆結末

PC③がカルロからの依頼を受けたらシーンを終了する。

●シーン4：父の不安

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

アーノルド・ランドテイカーに呼び出され、ジェシカ捜索の頼みを引き受けるシーン。場所はマーカスシティホールの市長室である。GMは、アーノルドがジェシカの帰りが遅いと告げたところでプログラムカード[04：イヤな予感]を提示すること。

▼描写

キミはマーカスシティの市長、アーノルド・ランドテイカーに呼び出されて市長室へとやってきた。アーノルドはキミを迎え入れてくれるが、少し不安そうな面持ちだ。

▼セリフ：アーノルド・ランドテイカー

「わざわざ足を運ばせてすまない」

「実は、先ほど妻から連絡があって、娘のジェシカがまだ帰って来ていないようなんだ」

「悪いが、ジェシカを探して家まで送り届けてもらえないか?」

「俺が行きたいところなのだが、仕事で動けない状態なのだよ」

◆結末

PC④がアーノルドの依頼を受けたらシーンを終了する。

●シーン5：入祭唱

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

廃教会に導かれてミトラから指令を受けるシーン。ミトラはPC⑤にリジェネシスがマフィアに何らかの接触したことを告げる。GMは、指令を言い渡したところでプログラムカード[57：ゴング]を提示すること。

▼描写

マーカスシティを訪れたキミは、アガスタ聖歌の調べに導かれて廃教会にやってきた。すると、礼拝堂に祭られている祭壇のフォースの結晶が輝き、中空にミトラの姿が映し出された。

▼セリフ：ミトラ

「クルセイダーPC⑤。マーカスシティでリジェネシスがマフィアに接触したという報告を受けた」

「接触した理由を探り、リジェネシスの企てを阻止してほしい」

(指令を受けた)「PC⑤よ、白き闇を打ち払い、邪教徒にレクイエムを奏でるのだ」

◆結末

PC⑤が指令を受けたらシーンを終了する。

●シーン6：レイトショー

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

PC①がドリームシアターで映画を見ているシーン。ジェシカが隣に座って話しかける。会話が終わったら描写2へ進む。

シーン3：カルロの依頼

PC③はカンタータのマフィオンであるため、カルロからの依頼はハンターやフリーランスのそれとは少し意味合いが違う。GMは必要であれば、ファミリーのために仕事をするという事実と、そのボスであるカルロのために働くという意味合いで[22：気高き意志]をプレイしてもらうように助言するとよい。

シーン5：クルセイダーの任務

クルセイダーの基本的な任務はメナスの殲滅であるが、メナスを助長する存在や組織の調査を行なうこともある。

アレクサンドラ・バティスト



エキストラ

24歳の女性。通称アレックス。フリーランスの荒事屋で、端麗な容姿を武器に潜入工作の仕事などを多く請け負っている。今回は、カンタータからの依頼で、ヴォルカーニファミリーの動向を探るために潜入調査を行っていたが、セドリックにそのことを気づかれ、咄嗟に“DOE”という名のドラッグを奪って逃走するも捕まってしまう、逆に“DOE”を投与されてしまった。

▼描写1

キミはレイトショー目当てにドリームシアターを訪れた。平日のこの時間になると客はほとんどいない。時代遅れのロマンスものともなればなおさらだ。キミが映画“ロイヤルガード”を見るためにホールに入ると、案の定客はキミだけだった。

しばらく映画を鑑賞していると、扉が静かに開き、少女がひとり入ってきてキミの隣に座った。

▼セリフ：ジェシカ・ランドテイカー

「わたし、この映画好き！」

「この主人公、お姫様がピンチのときにさっそうと助けに来て、パパみたい強いんだもん！」

◆解説2

ヴォルカーニファミリーのギャングたち(*)が数人入ってきてジェシカを捕らえようとする。GMはジェシカがPC①に助けを求めたところでプログラムカード[40:ヒロイズム]を提示すること。

▼描写2

突然、ホールの入り口の扉が乱暴に開け放たれる。そこから数人の男たちが入ってきた。その男たちは少女の姿を見つけると、キミと少女のほうへ向かってきた。

▼セリフ：ギャングたち

「あいつだ、まちがいない！」

「おいガキ、俺たちと一緒に来てもらおうか！」

(逃げ出した)「くそ!待ちやがれ!!」

▼セリフ：ジェシカ・ランドテイカー

「なんなの!?! あんたたち!!」

「わたしに何かしたらパパがゆるさないんだから！」

「た、助けて!!」

◆結末

PC①がジェシカを助け、劇場から逃げ出したらシーン終了。

(*) シーン6:ギャングたち

ジェシカを追ってドリームシアターに乗り込んでくるギャングたちは全員エキストラである。PCが宣言すれば追跡を撤くことも、即座に倒すこともできる。

なお、このシーンに登場するギャングはジェシカを連れてくるようにセドリックから命令を受けただけであり、詳しい事情は知らされていない。PCがギャングを捕まえても、ヴォルカーニファミリーの構成員であることと、セドリックに命令されたことのみを話す。

ミドルフェイズ

●シーン7:現場検証

シーンプレイヤー:PC②

◆解説

シーン2の直後のシーン。PC①以外は全員登場。PC②がアレックスを殺した直後にPC③、PC④、PC⑤が現れる。

この時点で、GMは現場の地面の隅に“DOE”と書かれた空の注射器と、中身のぶちまけられたバッグ、ジェシカの学生証(*)が落ちていていることを伝えること。

その後、GMはPC同士で協力するように誘導するとよいだろう。

▼描写

PC②がアレックスから流れる白い血を見てると、その傍らに“DOE”と書かれた空の注射器と、中身のぶちまけられたバッグ、そしてマーカス・ジュニア・ハイスクールの学生証が落ちていているのを見つめる。学生証の名前は“ジェシカ・ランドテイカー”となっている。

◆結末

PC同士で話し、それぞれの目的を確認したところでシーンを終了する。

●シーン8:エスケープ

シーンプレイヤー:PC①

◆解説1

他PCは登場不可。ジェシカと話すシーン。ジェシカはPC①との会話の中で、バッグの中身が違うことに気がつく。描写2へ進むこと。

▼描写1

キミはジェシカを連れて歓楽街の裏路地に潜んでいる。今のところ、追っ手は来ないようだ。

すると、ジェシカがキミに話しかけてきた。

▼セリフ：ジェシカ・ランドテイカー

「助けてくれて、ありがとう」

「わたし、ジェシカ。わたしのパパは市長なの! それでね、すごく強いんだから」

「でも、PC①もなかなか強いじゃない。びっくりしちゃったよ! パパには叶わないけどね」

(心当たりを聞かれる)「うーん……いつも通りだったけど……あつ! そういえば夕方くらいに、走ってきたお姉さんとぶつかっちゃったの」

「そのときに、転んだ拍子にお互いのバッグを落としちゃったんだけど、そのお姉さんすごく急いでたみたいで、すぐにバッグを拾って走って行っちゃった」(何かに気がついて)「あれ? これ……わたしのバッグじゃない!」

◆解説2

ジェシカの持っていたバックを確認すると、中身は別の人物のものであることが分かる。また、その中でDOEと書かれたケース(*)を発見する。ここで、必ずジェシカからPC①にケースを渡すこと。PC①がそのケースの中身を手にとって確認したところで追っ手が現われ(*)、再び逃げることとなる。

▼描写2

バッグの中身を確認すると、そこにはジェシカのものではない別の人物のものが入っていた。

「あれ? なんだろう……これ」

ジェシカが気になって取り出したのは、DOEと書かれたケースだった。

▼セリフ：ジェシカ・ランドテイカー

(ケースを開けて)「あつ、なんかアンプルみたいなのが入ってるよ」

(PC①にケースを差し出して)「PC①、これなんだ

(*) シーン7:ジェシカの学生証

登場したPCたちは事件現場でジェシカの学生証を発見することでDOEの事件にジェシカが巻き込まれている可能性があることが分かる。GMは必要であればこのことをPCたちに伝えて協力関係を結ぶように示唆することでスムーズにシナリオを進捗させることができるだろう。

(*) シーン8:DOEと書かれたケース

ジェシカがバッグから発見したDOEのケースは必ずPC①に渡すこと。今後のシナリオ展開に関わる大きなファクターとなるからだ。

(*) 追っ手が現われ

追っ手のギャングはエキストラである。PCが戦おうとした場合、宣言のみで倒すことができる。これらのギャングは、シーン6のギャングと同じように詳しい事情は知らない。

か分かる?」

◆結末

路地の向こうから声が聞こえる。どうやら追っ手が追いついたようだ。

PC①がジェシカを連れて逃げ出す決意をしたところでシーンを終了する。

●シーン9:チェイス

シーンプレイヤー:PC③

◆解説

PC①は自動登場。PC③がジェシカたちを追っているギャングを見かけるシーン。PC③はギャングがヴォルカーニファミリーの構成員であることが分かる。このシーンでは、PCたちはギャングを足止めすることができない。

▼描写

キミたちがジェシカを探していると、街中でジェシカとPC①がギャングたちに追われているのを目撃する。あのギャングたちはヴォルカーニファミリーの構成員だ。

▼セリフ:ジェシカ・ランドテイカー

「もう! なんなのよ、あいつら!!」

▼セリフ:ギャング

「いたぞ! 追え追え!!」

◆結末

PC③がギャングたちを追う決意をしたところでシーンを終了する。

●シーン10:逃走劇の結末

シーンプレイヤー:PC①

◆解説

シーン9の直後のシーン。PCは全員登場。追っ手からの発砲によってジェシカは転倒してしまう。GMは、PC①がジェシカを助けようとしたところでプログラムカード[41:非情なる運命] (*) を提示すること。セドリックが追っ手を引き連れて登場し、ジェシカを捕らえる。セドリックは部下に指示を出すと《バードケイジ》と《エクソダス》を使用し、ジェシカを連れ去ってしまう。

▼描写

PC①とジェシカは追っ手から逃れるために走っていた。そのとき、一発の銃声とともに銃弾がジェシカの足元をかすめ、ジェシカは転倒してしまう。

追っ手のボスと思われる男は転んだジェシカの胸倉を掴んで立たせると、追っ手を前に出して後ろへ下がる。

▼セリフ:ジェシカ・ランドテイカー

「やめて! 放してよ!!」

「助けて……助けてPC①!!」

▼セリフ:セドリック

「おとなしくするんだ、お嬢ちゃん」

(手下に)「お前ら、こいつらの足止めしとけよ」

◆結末

セドリックはジェシカを連れ去ってしまう。シーンを終了する。

●シーン11:不死のドラッグ

シーンプレイヤー:PC④ (いない場合はPC②)

◆解説

バトルシーン。PCは全員登場。追っ手のギャングたちはドラッグを注射すると発狂してPCたちに襲い掛かってくる。ジャンキー(『GMB』P 228) 4体との戦闘となる。なお、ジャンキーにはそれぞれ《メナス属性》と《リザーブドライブ》(*) を追加すること。

▼描写

追っ手のギャングたちが首筋に注射をうつと、発狂したように叫びを上げて襲い掛かってくる。

▼セリフ:ギャング

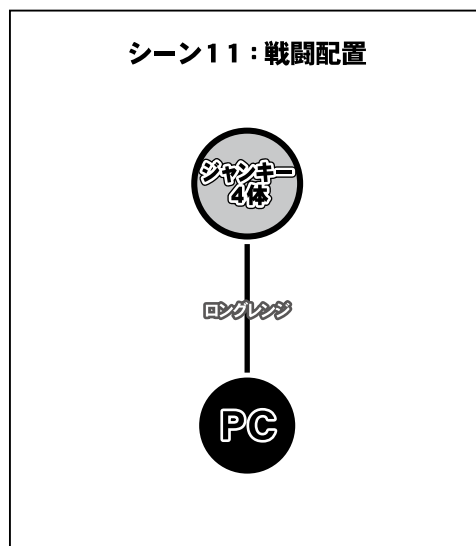
「コイツがあればお前らなんか楽勝だ!」

(ドラッグを注射して)「おお……最高の気分だぜ!」

うう……うあああ!!」

◆結末

ギャングたちが倒れると、その傷からは白い血が流れ出ているのが分かる。シーンを終了する。



●シーン12:救出劇の狼煙

シーンプレイヤー:PC②

◆解説

PCたちが話し合いをするシーン。ここで情報収集へ繋ぐための話し合いを行なうことになる。このとき、GMは、前のシーンでギャングたちが倒しても起き上がってきたことと、傷からは白い血が流れ出ていることを改めて伝えるといいだろう。また、PC①がDOEのケースを所持していることを確認し、セドリックがもう一度PCに接触してくる可能性があることも示唆するとよい。

▼描写

足止めをしていたギャングたちを退けたキミたちだったが、ジェシカはセドリックに連れ去られてしまった。

◆結末

PCたちの話し合いが終わったら、情報収集となる。

(*) シーン10:[41:非情なる運命]

ここでPC①に提示される[41:非情なる運命]は、ジェシカがさらわれるシーンをドラマチックに演出するためのプログラムカードである。GMは必要であれば、[41:非情なる運命]をプレイしなかった場合も、最終的にジェシカがさらわれることを明言するとよい。

シーン10:セドリック

シーン6でマフィアから話を聞いていた場合、PCは追っ手を率いている男がセドリックであると分かるとよい。

(*) シーン11:《リザーブドライブ》

このシーンに登場するジャンキーたちが持つ《リザーブドライブ》はDOEの効果を出すデータである。《リザーブドライブ》を使用するときにメナスへの変異を演出するとよりバトルシーンが盛り上がるだろう。なお、《リザーブドライブ》のデータは以下のとおり。

《リザーブドライブ》
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 難易度:なし
対象:自身 射程:一
効果:[死亡]を解除し、HPを5D6点まで回復する。1シナリオに1回まで使用できる。

●シーン 13：事件調査

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

情報収集のシーンである。PCたちに情報判定（【精神】による判定）をさせ、情報を与えること。

最初に調べることができるのは、以下の2つ。

- ・ヴォルカーニファミリーの動向
- ・ドラッグ

ドラッグの提供元、ドラッグの売人、セドリックのアジトについては上記の項目が明らかになったときに判定が可能となる。

▼ヴォルカーニファミリーの動向

難易度 8

どこからか、新種のドラッグを提供されている。

→ドラッグの提供元について調査可能になる。

難易度 10

カンタータに雇われた荒事屋に新種のドラッグを奪われ、それを追っている。

難易度 12

ドラッグをテロ組織などに売りつけることにより、金を稼ごうとしている。

→ドラッグの売人について調査可能になる。

▼ドラッグ

難易度 10

“ダンス・オブ・エタニティ”という名のドラッグ。DOEと表記される。

難易度 12

使用すると不死身と怪力を手に入れることができるが、凶暴化し、破壊衝動を撒き散らす。

難易度 15

DOEにはメナスファクターが混入されている。

▼ドラッグの提供元

難易度 14

DOEは、リジェネシス所属の研究所で開発され、ヴォルカーニファミリーに秘密裏に派遣されたエージェントによって提供された。

▼ドラッグの売人

難易度 12

セドリックという名のヴォルカーニファミリーのマフィオーソ。ジャン・ヴォルカーニ3世からドラッグの運用を任されている。

難易度 15

実はリジェネシスのエージェント。ヴォルカーニファミリーを利用して、DOEを裏組織などにばら撒こうとしている。

→セドリックのアジトについて調査可能になる。

▼セドリックのアジト

難易度 15（追跡判定）

スラムのD3倉庫に潜伏している。

●シーン 14：親友との出会い

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②がアレックスとの思い出を思い出すシーン。GMはPC②に要望を聞いてそれに沿ったシーンを

演出するとよいだろう。もしなにも要望がない場合は、BAR “ガンメタル” で一緒に飲んでいたシーンを演出するとよい。以下の描写とセリフはBARでのアレックスとの出会いの場面を想定している。

▼描写

キミは調査をしている中で、アレックスとの思い出が脳裏に浮かぶ。初めてアレックスと出会ったのはBAR “ガンメタル” だった。

▼セリフ：アレクサンドラ・バティスト

「となり、いい？」

「私はアレクサンドラ。アレックスって呼んでくれていいわ。あなたの噂、聞いているわよ。すごく強いんだってね？」

「こんな稼業だとみんな心がすさんでいくけど、私はそうはならない」

「だから、あなたも変わらないでね。そして、生き残ってたらまたここで一緒に飲むの。約束したからね」

◆結末

PC②がアレックスとの過去を思い出し、アレックスの敵をとることを決意したらシーンを終了する。

●シーン 15：カルロからの連絡

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC③の携帯電話にカルロから連絡が入る（*）シーン。PC③が調査の報告をすると、カルロはセドリックの計画を潰すことを依頼される。

▼描写

PC③の携帯電話の着信音が鳴る。カルロからのようだ。

▼セリフ：カルロ・ヴァレンティ

「首尾はどうか？」

（調査の報告をした）「なるほど、ヴォルカーニファミリーにリジェネシスのエージェントが紛れ込んでいたとはねえ」

「ヴォルカーニファミリーは知ったことではないが、俺たちの縄張りを荒らす要因は排除しなきゃならない」

「PC③、お前はそのままセドリックを追い、やつらの計画を潰してくれ」

◆結末

PC③がカルロの依頼を受けたらシーンを終了する。

●シーン16：ロイヤルガード

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①がジェシカがドリームシアターで言っていたことを思い出すシーン。

▼描写

まんまとセドリックにさらわれてしまったジェシカ。屈託のない笑顔と、さらわれたときに向けた助けを求める表情が脳裏に焼きついて離れない。

▼セリフ：ジェシカ・ランドテイカー

「わたし、この映画好き！」

シーン 13：セドリックのアジト

セドリックのアジトの場所を知ること、PCたちはクライマックスフェイズのシーン 18へ進むことができる。そのため、シーン 14～17を飛ばしてクライマックスフェイズに移ることも可能となる。しかし、GMはプレイ時間の都合がある場合を除いて、この後にストーリーシーンがあることを示唆すると共に、そのシーンを行なうことによって時間経過などによるペナルティがないことを明示してPCたちにシーンを行なってもらう。

(*) シーン 15：カルロから連絡が入る

シーン 3でカルロがPC③に対して「進展があったら必ず連絡してくれ」と言うため、情報収集が終了したところでPC③がカルロに連絡を入れると言ってくる可能性が十分にある。その場合は、PC③がカルロに現状を報告する形でシーン 15を演出するとよい。

「この主人公、お姫様がピンチのときにさっそうと助けに来て、パパみたくに強いんだもん!」
 「でも、PC①もなかなか強いじゃない。びっくりしちゃったよ! パパには叶わないけどね」
 「やめて! 放してよ!!」
 「助けて……助けてPC①!!」

◆結末

PC①がジェシカを助け出す決意をしたらシーンを終了する。

●シーン17:セドリックの脅迫

シーンプレイヤー:PC④(いない場合はPC①)

◆解説

PC④の元にセドリックから連絡が入る。PCは全員登場。ジェシカの身柄と引き換えに、DOEのアンブルが入ったケースをD3倉庫に持ってくるように要

求する。

▼描写

PC④の携帯電話の着信音が鳴る。ジェシカの携帯電話からだ。

電話に出ると、セドリックの声が聞こえてきた。

▼セリフ:セドリック

「お嬢ちゃんの携帯にあんたの番号があったからかけさせてもらったよ」

「お嬢ちゃんの命が惜しければ、DOEのアンブルが入ったケースを持ってスラムのD3倉庫まで来い」
 「早くしないと可愛い悲鳴と銃声のアンサンプルを奏でることになるぜ」

◆結末

PCたちがD3倉庫へ向かう決意をしたらシーンを終了する。

シーン17:セドリックからの電話

情報収集によってセドリックのアジトが判明していれば、セドリックからの電話がなくてもアジトであるD3倉庫へ向かうことができる。ただ、このシーンはセドリックの非道さを演出するシーンでもあるため、GMがこれまでのシーンと照らし合わせて蛇足と感じない限りは、このシーンを演出したほうがよい。

クライマックスフェイズ

●シーン18:死の舞踏会

シーンプレイヤー:PC①

◆解説1

セドリックとの取引のシーン。セドリックはDOEのケースを要求し、それと引き換えにジェシカをPCの元に返す。描写2へ進むこと。

▼描写1

キミたちがD3倉庫を訪れると、そこにはセドリックと両手を後ろ手に縛られたジェシカがいる。

▼セリフ:ジェシカ・ランドテイカー

「PC①、助けに来てくれたのね!」
 (解放された)「なんか、“ロイヤルガード”みたいな展開ね……」

▼セリフ:セドリック

「ようやく、お出ましのようだね」
 「ケースを此方に渡してもらおうか。下手な真似をしたらこのお嬢ちゃんの命はないぜ」
 (ケースを渡した)「そうだ、それでいい。……ほら、いきな!」

◆解説2

セドリックがジェシカを解放したところで手下が入り口を塞ぐ。そして、セドリックは手に入れたDOEをすべて自分に投与し、メナスへと変貌する。手下は既にDOEを投与している。

▼描写2

セドリック懐から取り出したアンブルをすべて打ち込むと、雄たけびを上げて体が肥大化していく。

▼セリフ:セドリック

「お前たちには死んでもらわなくちゃならない。DOEのことを調べられるわけには行かないからな」
 「こいつは、DOEの研究を基に作られた、エージェント用の試作薬だ」
 「こいつは、意識を保ったまま強力な力を手に入れられる。こいつの力があればどんなやつも怖くねえ。

例えプレイヤーだろうとな!」

(試作薬を投与する)「一度試してみたかったんだ。箍が外れて、すべてをめちゃくちゃに破壊する快感をな!」

「う……うう……ウアアアアア!!」

「そうか……ニンゲンをやめるってのは……こういうカンカクなんだな……」

「……サイコウのキブンだぜ!!」

◆結末

セドリックがPCたちに襲い掛かってくるところでシーンを終了する。

●シーン19:ダンス・オブ・エタニティ

シーンプレイヤー:PC②

◆解説

セドリックとの戦闘を行なうバトルシーン。

エネミーはセドリックとマークスマン(『GMB』P229)4体である。マークスマンは《リザーブドライブ》を追加で取得している。

▼描写

DOEのオーバードーズによってメナスと化したセドリックとその手下たちが一斉に襲い掛かってくる。

▼セリフ:セドリック

「チカラがみなぎる……!! これでオマエラのクソツタシな命もジ・エンドだ!!」

(倒された)「キモチイイ……セカイが……白く染まる……」

「やっぱり……サイコウの……キブン……だぜ……」

◆結末

セドリックが倒れると、白い血を噴出して絶命する。シーンを終了する。

シーン19:ジェシカの扱い

ジェシカはエキストラだが、バトルシーンには配置しなくてよい。セドリックはジェシカよりも、PCたちとの戦闘との戦闘を優先するからだ。

シーン19:PCが敗北した、逃亡した場合

セドリックはヴォルカーニアミリーのドラッグ売買ルートを用いてDOEを世界中にばら撒き、各地でDOEにまつわるメナス事件が多発することとなる。

エンディングフェイズ

●シーン 20：鎮魂歌の終わりに

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：廃教会

◆解説

PC⑤のエンディングシーン。ミトラに事件の解決を報告する。ミトラはPC⑤をねぎらい、しばしの休息を与える。

▼描写

キミはミトラに事件の報告をするため、ふたたび廃教会へと足を踏み入れた。すると、ミトラの幻影が映し出された。

▼セリフ：ミトラ

「クルセイダーPC⑤よ、見事なレクイエムだった」「しばしの休息を与えよう。いずれまた来る白き闇の出現に備えるのだ」

◆結末

PC⑤が報告を終え、廃教会を後にしたらシーンを終了する。

●シーン 21：父娘の再会

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④がアーノルドに報告を行なうシーン。アーノルドはジェシカを連れ戻したPC④にねぎらの言葉をかける。

▼描写

キミはジェシカを連れて市長室を訪れた。アーノルドはジェシカに駆け寄り、熱い抱擁を交わした。

▼セリフ：アーノルド・ランドテイカー

「おお、ジェシカ!! パパ心配したんだぞー!」「……おほん、すまない。PC④、よくやってくれた」「これから、お前の働きに期待しているぞ」

◆結末

PC④が反応したらシーンを終了する。

●シーン 22：依頼完了

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC③がカルロ・ヴァレンティに結果を報告するシーン。場所はカジノ“エクシード”である。

▼描写

オーナールームを訪れたキミは、今回の調査結果の報告を終えた。カルロは満足そうに頷くと、キミにねぎらの言葉をかけた。

▼セリフ：カルロ・ヴァレンティ

「よくやってくれた、PC③」「このネタがあれば、ヴォルカー二のやつらに一泡吹かせることができそうだ」「これから、お前には期待している」

◆結末

PC③が、反応したらシーンを終了する。

●シーン 23：楽園へ……

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②がBAR“ガンメタル”で酒を飲むシーン。PC②はアレックスに思いを馳せながら、ひとり酒をあおる。

▼描写

キミはBAR“ガンメタル”で酒を飲んでいる。隣の空席にはアレックスの好きだったカクテルが置かれている。

「生き残ったら、またここで一緒に飲むの。約束したからね」

そう言って屈託のない笑顔に向けてきた彼女の幻影がキミの視界にだぶって見える。そして、彼女は笑顔のまま、ゆっくりと姿を消していった。

そう……、アレックスはもうここにはいない。しかし、キミが見た屈託のない安らかな笑顔は、彼女が楽園へと旅立ったようにも感じさせる。

◆結末

PC②は、アレックスのことを思い出しながらカクテルグラスに乾杯をし、酒を口ににする。

●シーン 24：ラストシーン

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

事件から数日後、PC①がドリームシアターで映画を見ているシーン。隣にジェシカが座り、話しかけてくる。

▼描写

キミはレイトショー目当てにドリームシアターを訪れた。キミがラストシーンを見そびれていた“ロイヤルガード”を観るためにホールに入ると、客はキミだけだった。

しばらく映画を鑑賞していると、扉が静かに開き、少女がひとり入ってきてキミの隣に座った。

▼セリフ：ジェシカ・ランドテイカー

「わたし、この映画好き」「この主人公、お姫様がピンチのときにさっそうと助けに来て……PC①みたいなんだもん」

◆結末

ジェシカが笑顔でPC①の顔を覗き込む。PC①が反応したらシーンを終了する。

エンディングについて

エンディングは、あくまでも例に過ぎない。シナリオの展開やPCの設定に合わせて、ふさわしい演出に変更すること。

GMは、プレイヤーとよく相談するよ。

経験点の算出

PC 5人でプレイした場合、登場したエネミーのレベルと数は以下のとおりになる。

- ・ジャンキー：2レベル×4体
- ・マークスマン：3レベル×4体
- ・セドリック：10レベル×1体
- ・MF：30レベル分

レベルの合計は60点となり、PCひとり当たり12点の経験点となる。

セドリック・ザ・ハスラー

◆データ

種別：メナス（エクソシア） レベル：10

B:8 A:3 S:1
 命:15 回:9 魔:4 抵:9
 威:13 行:9 肉:15 技:4
 精:11 HP:160 IP:100

攻:5 D6+20 / 物理 対:1体 射:S

パ:3 D6 装:10

ME:《メナス属性》《ミラクルアクション》

《エクタイプ：ソードマスター（エイミング）》
 《鉄拳》2《神の拳》5《会心の一撃》5《手刀》
 《豪腕》3《浸透到》《旋風脚》2《乱舞》3
 《波動砲》1《硬気功》

MF:《イモータル》《インフィニットパワー》

《ギガンディックライフ》10《リザーブドライブ》
 《エクソダス》1《バードケイジ》1
 《イリミネイト》2《ディザスター》2
 《オーバードライブ》2

◆攻撃

※ [タイミング：常時] のME、MFは計算済み

《エイミング》+《手刀》

タイミング：常時

判定値：－ 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：素手による攻撃のスイート値を－2する。

《会心の一撃》5

タイミング：常時

判定値：－ 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：素手による攻撃でスイートが発生した場合、ダメージを+8D6する。

《浸透到》

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：メインプロセスに行なう素手による攻撃は、対象の装甲値を無視してダメージを算出する。

《乱舞》3+《波動砲》

タイミング：メジャーアクション

判定値：15 難易度：対決

対象：1体 射程：L

効果：素手による攻撃を2回行なう。1シーンに3回まで使用できる。

《旋風脚》+《波動砲》1

タイミング：メジャーアクション

判定値：15 難易度：対決

対象：4体 射程：L

効果：素手による攻撃を行なう。

《ギガンディックライフ》10

タイミング：オートアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：HPを+100。1シナリオに1回まで使用できる。

《オーバードライブ》2

タイミング：イニシアティブプロセス

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：MF。即座にメインプロセスを行なう。1シナリオに2回まで使用できる。

《イリミネイト》2

タイミング：オートアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：MF。攻撃判定の直前に使用する。攻撃判定をスイートに変更する。また、その攻撃のダメージを+5D6する。1シナリオに2回まで使用できる。

《ディザスター》2

タイミング：オートアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：MF。行動の宣言の直後に使用する。[対象：自身] 以外の対象を[シーン]に変更する。1シナリオに1回まで使用できる。

《リザーブドライブ》

タイミング：オートアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：－

効果：[死亡]を解除し、HPを5D6点まで回復する。1シナリオに1回まで使用できる。

■設定

ヴォルカーニファミリーのマフィオーソ。元々はリジェネシスのエージェントであり、金を得るために“DOE”を裏組織やテロ集団に高額で売りさばこうとしている。真の目的は、“DOE”を裏組織などを通じて世界中にばら撒くことである。

■戦闘配置

PCは全員ひとつのエリアに配置する。セドリックとマークスマン2体は同じエリアにロングレンジで配置。残り2体のマークスマンをロングレンジで配置する。

■戦術

マークスマンは【HP】が低いPCを優先的に攻撃する。また、積極的に《マガジンシュート》をPCの判定に使用する。

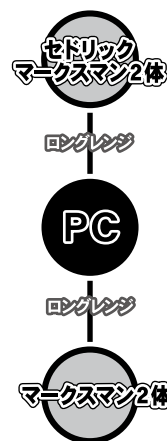
セドリックはPCが3人以上いるエリアがある場合

は、《旋風脚》+《波動砲》を使用して巻き込むように攻撃し、それ以外は《乱舞》3+《波動砲》で2回攻撃を行なう。また、《竜虎掌》を使用してスイートを発生する場合は必ず使用する。《イリミネイト》と《ディザスター》は積極的に使用すること。

■PCの人数が少ない場合

PCが4人の場合にはマークスマンをそれぞれのエリアから1体ずつ減らす。3人の場合には《オーバードライブ》を削る。

戦闘配置



シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前にプレイヤーとよく相談すること。

- PC①：マーカスシティに住むプレイヤー
- PC②：アレクサンドラ・バティストの親友
- PC③：カンタータのマフィオーソ
- PC④：ランドテイカー家付きのボディガード
- PC⑤：ヴェンディタードのクルセイダー

PC①用ハンドアウト

コンタクト：ジェシカ・ランドテイカー 関係：守護

サンプルキャラクター：断罪の銃剣 ワークス：指定なし

キミは映画館ドリームシアターを訪れた。キミが映画“ロイヤルガード”を見ていると、隣に少女が座り人懐っこく話しかけてきた。そのとき、劇場の扉が乱暴に開け放たれ、男たちが入ってきた。少女に迫る男たち。助けを求める少女。キミはこの小さな姫君を助けることにした。

PC②用ハンドアウト

コンタクト：アレクサンドラ・バティスト 関係：友人

サンプルキャラクター：鋼鉄の双牙 ワークス：荒事屋

キミと同業者のアレクサンドラは、荒事屋同士では珍しく意気投合した親友同士である。アレックスから電話を受けて歓楽街に向かったキミは、裏路地でメナスに変装しつつある彼女を発見する。キミはメナスとなる前にアレックスを救うため、彼女をその手にかけた。

PC③用ハンドアウト

コンタクト：セドリック・ザ・ハスラー 関係：仇敵

サンプルキャラクター：元素の魔導師 ワークス：マフィア

キミは、カルロに呼び出されてカジノ“エクシード”を訪れた。カルロはキミに、ヴォルカーニファミリーのドラッグの売人、セドリック・ザ・ハスラーの動向を探るために雇った荒事屋との連絡が途絶えたことを話し、その捜索を依頼してきた。キミはカルロの依頼を受けることにした。

PC④用ハンドアウト

コンタクト：アーノルド・ランドテイカー 関係：ビジネス

サンプルキャラクター：剣の乙女 ワークス：ボディガード

キミは市長一家を警護しているボディガードである。アーノルドに呼び出されたキミは、市長室を訪れた。アーノルドは、娘のジェシカの帰りが遅いと妻から連絡があったことを話し、キミにジェシカの捜索を頼んだ。キミは、アーノルドの頼みを聞き、ジェシカを探すことにした。

PC⑤用ハンドアウト

コンタクト：ミトラ 関係：同志

サンプルキャラクター：罪狩りの十字架 ワークス：聖職者

キミはヴェンディタードのクルセイダーとして、日々メナスと戦っている。最近リジェネシスからマフィアへの接触があったとミトラから告げられ、キミにその調査が言い渡された。キミは、リジェネシスの接触について調査を開始した。

『Dance Of Eternity』：プレイレポート

●概要

本シナリオは、ヴォルカーニ・ファミリーが扱うドラッグ——ダンス・オブ・エタニティ（以下、DOE）を偶然手に入れてしまったことにより、同組織に追われることとなったジェシカ・ランドテイカーを助け、その元凶とあるメナス——セドリックを倒すシナリオである。

PCたちは、それぞれの目的を果たすために協力しながら、最終的には伸びる魔の手からジェシカを救出することになる。

シナリオの展開は、ヒロインとの逃走劇から、ヒロインの救出劇へと移り変わるスピーディーなものとなっているため、GMはテンポのよいシナリオ進行を心がけるとよいだろう。

●ジェシカ・ランドテイカーについて

ジェシカはマーカスシティの市長であるアーノルド・ランドテイカーの愛娘であり、同市のジュニアハイスクールに通う生徒である。彼女が本シナリオでPCたちが助けるヒロインだ。おてんばだが愛らしいマーカスシティの要人の娘というキャラクター像を強調して演出することで、PCたちのジェシカを助けるためのモチベーションを高める役割を担うことになる。

テストプレイでは、PC①とPC④がジェシカを巡って衝突するも、最終的には彼女を救うために息の合ったコンビネーションを演出した。

●アレクサンドラ・バティストについて

アレクサンドラは、アレックスの愛称で呼ばれているPC②の親友であり、同業者である。彼女はオープニングフェイズのシーン2でDOEを授けられた結果、PC②の手にかかって死亡する。アレックスの死亡によってPC②のモチベーションを高めるためには、以降のシーンでPC②にとってアレックスがどれほど大切な存在だったかを演出する必要がある。

テストプレイでは、PC②が男性であったため、アレックスとは恋人同士だったという設定に変更して、悲劇と復讐の感情を演出していた。

●セドリックについて

セドリックはヴォルカーニ・ファミリーにDOEをもたらしたリジェネシスのエージェントである。彼の目的はヴォルカーニ・ファミリーのドラッグの市場ルートを利用してDOEを世界中にばら撒くことだ。そのためならば、どんな手でも使う非道な人物となっている。

テストプレイでは、PC②はアレックスの無念を晴らすため、PC③はDOEの蔓延を防ぐため、PC⑤はメナスと化したアガスタ教の敵であるリジェネシスのエージェントを倒すといったそれぞれのモチベーションを明確に演出してクライマックスを迎えていた。

●シーン 8 について

シーン8は、ジェシカが自分のバッグの中身が違うことに気がつき、その中にDOEと書かれたドラッグのケースが入っていることが分かるシーンである。GMはここでジェシカを通じてDOEをPC①に渡すことを忘れないようにしよう。

シーン10でセドリックがジェシカを拉致する際に、彼はバッグに入っているDOEの奪取と、彼女を口封じのために始末してDOEの秘密を守ることを想定して行動する。しかし、バッグの中に目的のDOEが見当たらず、ジェシカがPC①にDOEを渡したという事実をセドリックが知ることで、シーン17でPCに人質とDOEの交換取引を持ちかけるという筋書きになる。つまりシーン8でDOEがPC①の手に渡っていなければ、この後のシーンの展開が破綻してしまうのである。

万が一、シーン8でDOEがPC①の手にわたらなかった場合は、ジェシカが口封じのために殺される前に、セドリックのアジトを見つけ出してジェシカを救出するという筋書きに変更するとよい。

テストプレイでは、ジェシカがDOEのケースを興味悪がってPC①に押し付けるという演出を行ない、結果的にシーン10までPC①がDOEのケースを持っていることになった。