

# GUNMETAL BLAZE

ガンメタル・ブレイズ

## SCENARIO

# 『Drive At The Devil』

## 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: 郷

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

クリムゾンアイは、バイクの形をしたメナスである。人間を取り込み、みずからの力として利用している。

クリムゾンアイはラヴァーズ・ストリートの走り屋フィリップ・モーリスを取り込み、謎の走り屋として次々と人間を襲っていた。

クリムゾンアイはさらなる力を得るために、フィリップの妹ヴァージニアを取り込もうとする。クリムゾンアイは取り込んだ人間の血縁者を取り込んだ場合、より強力になる能力を持ったメナスだったのだ。

ヴァージニアを守り抜き、クリムゾンアイを倒すことができればシナリオ終了となる。

### ■シナリオトレーラー

深夜のラヴァーズ・ストリートに突如現われた謎の走り屋——クリムゾンアイ。

怪しく光る真紅の瞳に魅入られたら、地獄へのハイウェイにご招待。

今宵、ラヴァーズ・ストリートで戦慄のレースが幕を開ける。

ガンメタル・ブレイズ

『Drive At The Devil』

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：疾風を駆る者『LST』P 88)

PC②：背徳の血脈『LST』P 78)

PC③：元素の魔導師『LST』P 86)

PC④：鋼鉄の双牙『GMB』P 80)

PC⑤：罪狩りの十字架『LST』P 92)

#### ●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:走り屋

フィリップ・モーリス

PC②:指定なし

ヴァージニア・モーリス

PC③:エージェント

"運送王" アリス・ロックウェイ

PC④:警察官

クリムゾンアイ

PC⑤:聖職者

クリムゾンアイ

## ●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。

04:イヤな予感(シーン3)

12:反逆(シーン2)

57:ゴング(シーン4)

40:ヒロイズム(シーン5)

20:気高き意志(シーン6)

25:不屈の闘志(シーン12)

## 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:魔性のテールランプ

マスターシーン

## ◆解説

数日前、フィリップがクリムゾンアイに遭遇し、死亡するシーン。

フィリップが深夜にバイクを走らせている最中にクリムゾンアイが出現する。フィリップはそのクリムゾンアイのテールランプに導かれるように加速し、クラッシュしてしまう。

## ▼描写

数日前、交通量の少なくなった深夜のラヴァーズ・ストリート。

PC①の親友であるフィリップは、軽快にバイクを走らせていた。

「今夜の風はいい声で鳴きやがる。どこまでも行そうだ!」

そうつぶやくフィリップの前方に、ぼんやりとバイクのテールランプらしき光が出現する。

「あれは……?」

光が輝きを増す。するとフィリップはその光に吸い寄せられるかのように加速し、闇の中へと消えていく。

## ◆結末

そして、ブレーキと何かが破壊される音と共に、シーンは終了する。

## ●シーン2:事故現場

シーンプレイヤー:PC④

## ◆解説

謎の走り屋によって引き起こされたバイク事故の現場検証を行なうシーン。鑑識官から事故の状況を説明される。鑑識官からの説明が終わった時点でプログラムカード[12:反逆]を提示すること。

## ▼描写

謎の走り屋によって引き起こされたバイク事故が相次ぎ、交通課にはわかに慌ただしくなっている。今日もまた、現場検証への立ち会いを命じられ、キミは現場へとやってきた。

凄惨な事故現場を見ていると、鑑識官のひとりがキミに近づいてきた。

## ▼セリフ:鑑識官

「ごころうさまです。被害者はラヴァーズ・ストリートで活動しているレーシングチームのメンバーのようですね。謎の走り屋と並走しているという目撃証言もありますので、その末の事故と見て間違いないでしょうな」

「しかし、この手の事故があと何件起きるんですかねえ。これじゃあ市民が怖がっておちおち出歩けないですよ」

「しかし、走り屋の正体は謎のまま。悔しいですけど、ヤツの痕跡がない以上我々鑑識官には手も足もでないですよ」

## フィリップ・モーリス



## エキストラ

21歳の走り屋の青年。PC①の親友である。バイクで走ることを生きがいとしており、今ではマーカスシティの一部では名の知れたレーシングチームのリーダー的存在にまでなった。しかし、ある日のレースの最中にクリムゾンアイと遭遇し、その餌食となってしまった。

死後、その肉体はクリムゾンアイの乗り手として利用されている。だが、わずかながら自分の意識を持っており、クリムゾンアイの凶行を抑えようとしている。

## ◆結末

PC④が[12: 反逆]をプレイし、謎の走り屋を捜査することを決意したらシーンを終了する。

## ●シーン3：友の死

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説1

PC①とフィリップが会話をする回想シーン。数日前にフィリップは事故を起こし、行方不明となった。

フィリップとの会話が終わったら描写2へ進む。

### ▼描写1

フィリップは、キミと共に走り屋を始めてからの親友だった。ふたりで路上を走るうちに、ほかの走り屋たちが集まり、キミとフィリップは走り屋のカリスマ的な存在となっていた。

だが、フィリップはもういない。事故にあって行方不明になってしまったのだ。事故の直前にフィリップと交わした会話を思い出す。

### ▼セリフ：フィリップ・モーリス

「俺はバイクで走っていたことに感謝してるんだ」  
 「なににもなかった俺に生きがいを与えてくれたし、なによりもPC①に出会うことができたんだからな」  
 「バイクをかつ飛ばしている時の、あの耳に響く音が最高なんだ。風が鳴いているっていうのかな。あれさ」

### ◆解説2

フィリップとの回想から現在に戻ってくる。場所は走り屋の事故現場となる(フィリップのものではない)。

その事故現場にはスクラップになったバイクしかなく、被害者の走り屋の肉体はない(\*)。

このような事件は、最近現われた謎の走り屋「クリムゾンアイ」の仕業だと、ラヴァーズ・ストリートでは噂されている。

プログラムカード[04: イヤな予感]を提示すること。

### ▼描写2

フィリップと話をした日の深夜に、彼は事故にあった。不思議なことに事故現場にはスクラップになったバイクのみが置き去りにされており、フィリップ自身の姿は見つからなかった。

あの事故から数日たった現在、ラヴァーズ・ストリートの走り屋たちが、連続して事故に遭っている。その事件現場は、フィリップがいなくなったあの場所とよく似ていた。現場には被害者の肉体はなく、バイクのスクラップだけが残っていたのだ。

噂では、「クリムゾンアイ」と呼ばれる謎の走り屋が、次々と走り屋たちを地獄の闇へと連れ去っているという。

### ◆結末

PC①が[04: イヤな予感]をプレイし、フィリップの仇をとるためにクリムゾンアイを追うことを決意したらシーンを終了する。

## ●シーン4：入祭唱

シーンプレイヤー：PC⑤

### ◆解説

マーカスシティを訪れたPC⑤が廃教会でミトラから指令を受けるシーン。アガスタ聖歌が流れ、ミトラの幻影が現われる。ミトラは、現在ラヴァーズ・ストリートで多発している事故の影にメナスがいる可能性があることを示唆し、その解決を命じる。

ミトラから指令内容を告げられた時点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。マーカスシティでクリムゾンアイというメナスが確認された」  
 「また、この街では同名の走り屋が事故を引き起こしているという噂もある」  
 「クリムゾンアイを探し、滅ぼしてほしい」  
 (指令を受けた)「PC⑤よ、白き闇を打ち払い、レクイエムを奏でるのだ」

### ◆結末

PC⑤が[57: ゴング]をプレイしたらシーンを終了する。

## ●シーン5：兄を探して

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

PC②のもとにヴァージニアがやってきて、兄を捜す手助けを頼むシーン。場所はラヴァーズ・ストリート。

ヴァージニアはフィリップ(PC①のコンタクト)の妹である。彼女は事故によって行方不明になった兄フィリップを捜そうとしている。ただし、ヴァージニア本人は素人(エキストラ)なため、PC②に頼ることにした。

ヴァージニアが依頼内容を話した直後に、PC②

(\*) シーン3：肉体はない

走り屋の肉体が、クリムゾンアイに取り込まれたためである。

シーン5：ヴァージニアの依頼を断る

もしPC②がヴァージニアの依頼を断った場合、ヴァージニアはひとりで兄を捜し続けることになる。

この場合、シーン7でクリムゾンアイの攻撃が命中し、取り込まれてしまうことになる。取り込まれた場合の処理はクライマックスフェイズのシーン15を参照のこと。

## ヴァージニア・モーリス



### エキストラ

16歳の少女。フィリップの妹であり、優れた走り屋である兄を尊敬している。また、友人であるPC②のことを、とても頼りにしている。行動力はあるが、特に能力に秀でているわけでもないごく普通の女の子だ。

行方不明となった兄を探しているうちに、クリムゾンアイに狙われてしまう。

にプログラムカード [40:ヒロイズム] を提示すること。

#### ▼描写

キミがラヴァーズ・ストリートを歩いていると、息を切らせながらキミを呼び止める少女の音が聞こえる。キミの友人であるヴァージニアだ。

#### ▼セリフ：ヴァージニア・モーリス

「PC②! よかった……探してたんだ」

「実はPC②にお願いがあったさ。アニキを探す手伝いをしてほしいんだ」

「アニキは走り屋だけど、事故にあった。でも、事故の現場にはバイクのスクラップだけが発見されて、アニキの身体が見つからなかったんだ」

「アニキがどうなったか知りたくて……でも、私はこういう時どうしていいか分からなくて」

(警察に頼れといった)「警察はよくある事故だといって動いてくれなかった」

「お願い、PC②。アニキを探すのを手伝って!」

(頼みを聞いた)「ほんとに? ありがとう!」

(断った)「もういい。ひとりで探すから!」

#### ◆結末

PC②が [40:ヒロイズム] をプレイし、ヴァージニアの頼みを聞いたらシーンを終了する。

## ●シーン6：GE社からの指令

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

PC③に、アリスが命令を出すシーン。

ハイウェイ・トランスポートの事務所呼び出されたPC③は、GE社の社長であるアリス・ロックウェイから、謎の走り屋による営業妨害を解決するよう命令される。

アリスから命令内容を告げられた時点でプログラムカード [20:気高き意志] を提示すること。

#### ▼描写

GE社のエージェントであるキミは、アリス・ロックウェイに呼び出された。

#### ▼セリフ：アリス・ロックウェイ

「おきげんよう、PC③。よく来てくれました」

「最近ラヴァーズ・ストリート周辺で、バイクの暴走行為による事故が多いのはご存じですか?」

「この事件によって、我が社の業務に少なからず支障が出ているとの報告がありました」

「PC③、あなたはこの走り屋の事故について調査し、ハイウェイ・トランスポートの業務を改善するようお願いしたいのです」

#### ◆結末

PC③が [20:気高き意志] をプレイしたらシーンを終了する。

#### シーン6：アリス・ロックウェイ

『LVS』P 115 参照。GE社の運送車両が、何件か謎の走り屋(クリムゾンアイ)によって破壊されている。そのため、PC③に事件の調査を依頼する。

## ミドルフェイズ

## ●シーン7：追撃

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説 1

PC②とヴァージニアがラヴァーズ・ストリートを少し外れた裏路地でクリムゾンアイに襲われるシーン。解説 2 まで、PC②以外登場不可(\*)。

クリムゾンアイは不意を打ってヴァージニアをひき殺そうとする。ヴァージニアはエキストラであり、ここでは攻撃判定は自動的に命中したものとす。もしヴァージニアにダメージが 1 点でも入った場合、死亡する。これはプレイヤーに伝えること。

PC②がヴァージニアを助けたい場合、ヴァージニアに [かばう] を行なう必要があることを告げること。これはクリムゾンアイによる物理攻撃の攻撃判定であり、ダメージは [2 D 6 + 15] となる。PC②がヴァージニアをかばったら解説 2 へ進む。ヴァージニアが死亡した場合は、欄外を参照。

#### ▼描写 1

キミとヴァージニアが歩いていると、重低音の利いた不気味なエグゾーストノイズが聞こえてきた。裏路地に差し掛かったところで、音の主であるバイクが急加速し、ヴァージニアに突っ込んでくる。

#### ▼セリフ：ヴァージニア・モーリス

(攻撃された)「きゃあ!」

(かばわれた)「ありがとう、PC②……助かったわ」

#### ▼セリフ：クリムゾンアイ

(急加速時)「いただきだぜ、マイハニーッ!」

#### ◆解説 2

PC②がクリムゾンアイの不意打ちを阻止したらPC 全員登場となる。

クリムゾンアイはPC①を見ると一瞬フィリップの人格が復帰し、PC①に「もう俺に近寄るな」と告げる。

その後、クリムゾンアイは《エクソダス》でシーンを退場し、バイクから排出された液体が不定形のメナスとなって襲いかかってくる。このスライムは、捕食した走り屋たちの成れの果てである。

#### ▼描写 2

ヴァージニアへの攻撃を阻止されたバイクは、キミたちを一瞥すると、胴部から白い液体を排出しながら急加速して逃げ出した。

#### ▼セリフ：クリムゾンアイ

(一瞥して)「……邪魔をするんじゃないね!! 俺とマイハニーはこれからデートとしゃれ込むんだよ!」

(雰囲気が変わって)「!!……PC①、もう俺に近寄るな……ぐっ!」

(雰囲気が戻って)「テメエは黙ってる! ちい……ここは一旦引くしかねえか」

#### ▼セリフ：ヴァージニア・モーリス

「私、あんたなんか知らない!!」

「あの声は……アニキ!? そんな、どうして!?!」

#### (\*) シーン7：PC②以外登場不可

なお、シーン5でPC②がヴァージニアの依頼を断っていた場合、PC②はその場に居合わせず、ヴァージニアはクリムゾンアイの攻撃を受けることになる。解説 1 はマスターシーンとし、解説 2 でPC②を登場させること。

#### シーン7：ヴァージニアをかばわなかった

ヴァージニアへの攻撃に対して「かばう」を行わず、死亡してしまった場合、ヴァージニアはクリムゾンアイに取り込まれる。そして、クライマックスフェイズのシーン 15 で、クリムゾンアイが強化される。

その後、クリムゾンアイはPCをあざ笑い、スライムを呼び出す。シーン8へ移行すること。

## ◆結末

シーンを終了してバトルシーンへ進む。

## ●シーン8：這い寄る者たち

シーンプレイヤー：PC④ (いない場合はPC③)

### ◆解説

バトルシーン。PCは全員登場。シーン7でバイクから排出された液体が不定形のメナスとなってPCたちに襲いかかる。スライム『GMB』P 228) 4体との戦闘となる。ヴァージニアはエキストラであり、1点でもダメージを受けると死亡する。

### ▼描写

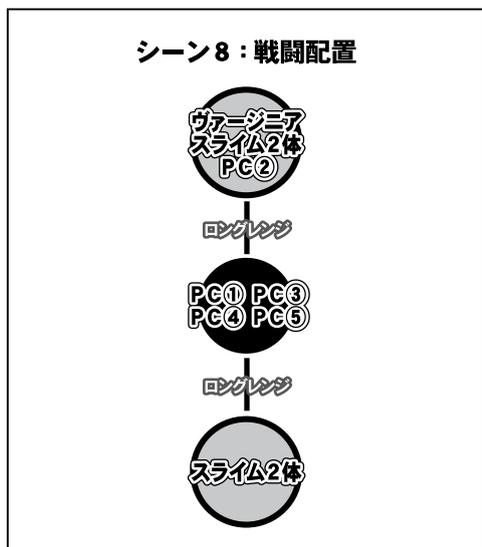
排出された液体は生き物のように動き出し、キミたちに襲いかかってくる。その白い液体はまるで溶けた亡者のようなうめき声を上げ、キミたちにすがりつくように這ってくる。

### ▼セリフ：スライム

「ア……アア……」

### ◆結末

エネミーをすべて倒したらシーンを終了する。



## ●シーン9：深まる謎

シーンプレイヤー：PC⑤ (いない場合はPC①)

### ◆解説

PC全員登場。場所は引き続き裏路地。PCたちがクリムゾンアイを追うことを決意するシーン。ヴァージニアは、クリムゾンアイの乗り手の声がフィリップに似ていたことを説明する。

### ▼描写

キミたちは、突然襲いかかってきたバイク、そしてそのバイクが撒き散らしたスライムを撃退した。一体ヤツは何者なのだろうか。

### ▼セリフ：ヴァージニア・モーリス

「なんで見ただけで襲われなきゃいけないの?」

「あのクリムゾンアイの声、アニキに似ていた……」

### ◆結末

PCたちがクリムゾンアイについて調査することを決意したらシーンを終了する。

## ●シーン10：事件調査

シーンプレイヤー：PC③

### ◆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3つ。

- ・フィリップ・モーリス
- ・クリムゾンアイ
- ・被害者の末路

以上の3つを調べた後、以下の情報を調べることができる。

- ・クリムゾンアイの目的

### ▼フィリップ・モーリス

#### 難易度8

ラヴァーズ・ストリート最速の走り屋として噂される人物。“クリムゾンアイ”最初の被害者と噂される。

#### 難易度10

世間を騒がす走り屋クリムゾンアイは、その走り方がフィリップに似ているという。

・以下は項目【被害者の末路について】が調べられていた場合に追加

フィリップはクリムゾンアイに乗り手として操られている。

### ▼クリムゾンアイ

#### 難易度8

最近ラヴァーズ・ストリートで暴走行為をしている走り屋。赤いテールランプが真紅の目のように見えたことから、走り屋の間で“クリムゾンアイ”と名づけられた。ヘルメットによりその素顔は隠されている。

#### 難易度10

クリムゾンアイはメナスであり、その本体はバイクである。

### ▼被害者の末路

#### 難易度9

クリムゾンアイは人間を燃料とする。事故現場で被害者の姿がないのは、クリムゾンアイが被害者を喰らって燃料にしているからである。

#### 難易度11

特に有能なライダーは、取り込んで乗り手として利用する。

・以下は項目【フィリップ・モーリスについて】が調べられていた場合に追加

フィリップはクリムゾンアイに乗り手として操られている。

#### シーン8：戦闘配置

シーン7でヴァージニアが取り込まれていた場合、当然ながらヴァージニアは配置しない。

また、PC②がオープニングでヴァージニアの依頼を断っていた場合、他のPCと同じエリアにPC②を配置すること。

#### シーン9：ヴァージニアが取り込まれている場合

ヴァージニアがクリムゾンアイに取り込まれている場合、クリムゾンアイの凶行を止めるようにPCを誘導するとよいだろう。

#### シーン9：クリムゾンアイとヴァージニア

シーン7の状況から、PCにはクリムゾンアイがヴァージニアを狙っていることが分かる。GMは必要であれば、ヴァージニアを助けるためにはクリムゾンアイに対処する必要があることを強調し、PCをクリムゾンアイについて調べるように誘導するとよいだろう。

状況によっては、ヴァージニアからクリムゾンアイとフィリップについて情報収集を行なうことを提案するとよい。

## ▼クリムゾンアイの目的

## 難易度 14

メナスの中には、メナスが取り込んだ対象の肉親や近い人物をさらに取り込むことで、より強い個体になるケースも存在する。クリムゾンアイがその例と同様のケースであれば、ヴァージニアを襲う理由として当てはまるだろう。

## ●シーン11：強襲

シーンプレイヤー：PC④（いない場合はPC③）

## ◆解説

PC③とPC④は登場。ほかのPCの登場は任意。マーカス市警からはPC④に、GE社からはPC③に、それぞれラヴァーズ・ストリートでクリムゾンアイが一般車両を襲撃したという情報を送られる。クリムゾンアイはフィリップをまだ完全な制御下におけないため、エネルギーを蓄えるために襲撃したのだ。

現場に到着したPC③とPC④は横転したトラックの運転手たちや妨害しようとした警官を吸収するクリムゾンアイを目撃する。

クリムゾンアイはPCたちを相手にせず、会話後に《エクソダス》で退場する。たとえヴァージニアが登場していても、フィリップが妨害するため退場する。

## ▼描写

ほぼ同じ時刻にマーカス市警からPC④へ、GE社からはPC③へ、ラヴァーズ・ストリートにクリムゾンアイが出現したという報告が入った。

現場へ向かうと、トラックが破壊され、その運転手を襲うクリムゾンアイを見つけた。

クリムゾンアイのバイクから白い触手が運転手のみこんでいく。

## ▼セリフ：クリムゾンアイ

「へっ、ただの運転手じゃ腹の足しにならねえな。ま、質より量か。これもフィリップの野郎がわがままなのがいけねえ」

(PCが登場)「おいおい、ここでブレイザーかよ」

「悪いが今は相手にしている暇はねえ。俺は腹が減ってるのさ。フィリップを従えるまでな」

「安心しなよ。最強最速になったら、街全部を破壊してやらあ」《エクソダス》で退場する

## ▼セリフ：フィリップ・モーリス

(ヴァージニアが登場した)「……妹は……渡さない……!」《エクソダス》で退場する

(PC①が登場した)「PC①……頼む、俺たちを……クリムゾンアイを止めてくれ……」

## ◆結末

クリムゾンアイが退場したら、シーン終了。

## ●シーン12：仲間たちの激励

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

PC①が走り屋の集会でヘヴィメタルダイナー “マノウォー” に行くシーン。仲間たちは一緒に、クリムゾンアイに恐れをなしている。ここでPC①にプログラムカード [25：不屈の闘志] を提示すること。

## ▼描写

キミは走り屋の集会有ることを思い出し、いつものたまり場であるマノウォーに向かった。

マノウォーに行くと、走り屋仲間たちがそろってキミを出迎えてくれた。だが、皆一様に意気消沈している様子だ。

## ▼セリフ：走り屋仲間

「よう、PC①。みんな集まってるぜ」

「もう沢山の仲間がやられちゃった。誰か、クリムゾンアイに一泡吹かせてやるうってヤツはいないのか? (全員黙る)」

「ヤツに一泡吹かせてやりたいが、正直言って俺たちじゃあヤツには太刀打ちできねえ……。俺たちの中で最速だったフィリップももういない。俺たちにはどうしようもないのか?」 ([25：不屈の闘志] を提示)

「フィリップとタメ張ってたお前なら、リベンジできるかもしれねえ! それに、ブレイザーならなんとかしてくれる……そう素直に思うぜ」

「絶対にクリムゾンアイに勝ってくれ。これは俺たち全員の思いだ。頼んだぜ!」

## ◆結末

PC①がクリムゾンアイとの戦いを決意したらシーンを終了する。

## ●シーン13：決意

シーンプレイヤー：PC②

## ◆解説 1

PC②がヴァージニアに呼び出されて話をするシーン。ヴァージニアはPC②を危険なことに巻き込んでしまったことを謝り、逃げてほしいと告げる。PC②が逃げるのを拒否したら描写 2 へ進む。

## ▼描写 1

「PC②……ちょっと話があるんだけど」

キミはヴァージニアに呼び出された。一体なにがあったのだろうか。

## ▼セリフ：ヴァージニア・モーリス

「私のせいで危険なことに巻き込んでやってごめん。まさか、あのバイクが私を殺そうとしていたなんて……」

「でも、もうこれ以上みんなを……PC②を危険な目にあわせたくない!」

「一緒にいたら私だけじゃなくみんなも殺されちゃうよ……!」

「だから……だから、もうPC②も、他の人たちも逃げて。私なら……もう、大丈夫だから」

(残ることにした)「残ったら死んじゃうんだ? それでもいいの?」

(守るといったら)「ありがとう……私、PC②を信じてるから」

## ◆解説 2

PC②とヴァージニアの会話が終わったらクリムゾンアイが登場してヴァージニアをさらう。ヴァージニアを対象に《バードゲイジ》を使用した後、《エクソダス》でシーンを退場する。

## シーン 13：ヴァージニアが取り込まれている場合

ヴァージニアがクリムゾンアイに取り込まれている場合、シーン 13 は発生しない。代わりに、PC③アリス・ロックウェイから、ラヴァーズ・ストリートでクリムゾンアイが出現したことを告げられるシーンが発生する。この場合、クリムゾンアイはストリートで大きなまき散らしながら失踪していることをアリスが告げる。

## ▼描写 2

キミがヴァージニアと会話をしていると、重低音の利いた不気味なエグゾーストノイズが聞こえてくる。次の瞬間、黒いバイクがキミの前を通り過ぎ、ヴァージニアの悲鳴が聞こえる。ヴァージニアの姿はキミの傍らにはなく、あの黒いバイクに抱えられていた。

## ▼セリフ：ヴァージニア・モーリス

「助けて……PC②!!」

## ▼セリフ：クリムゾンアイ

「ハッハー!! また会ったな! 今度はもう離さないぜマイハニー!」

「これで……これで俺は最強最速になれる!!」《エクソダス》で退場する

## ◆結末

PCたちがヴァージニアを助けるためにクリムゾンアイを追うことを決意したらシーンを終了する。

## ●シーン14：チェイス

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

PC①がクリムゾンアイをバイクで追跡するシーン。難易度 20 の操縦判定（【技術】の判定）に成功すれば、クリムゾンアイに追いつく。判定前に、失敗した場合はクリムゾンアイがヴァージニアを取り込み、クライマックスが厳しくなることをプレイヤーに伝え

ること。

成功した場合、追いつかれて慌てたクリムゾンアイはヴァージニアを吸収できなくなる。失敗した場合、ヴァージニアはクリムゾンアイに取り込まれてしまう。その結果、クリムゾンアイのデータが強化される。クライマックスフェイズのシーン15を参照。

成否にかかわらず、クリムゾンアイは朽ちた倉庫へ逃げ込む。

## ▼描写

キミはクリムゾンアイを追跡するため、バイクを走らせた。ヤツを見失ってしまえば、フィリップの妹はクリムゾンアイに取り込まれてしまうだろう。

## ▼セリフ：クリムゾンアイ

「ちい! 追いついてきやがったか!」

「もう少しで俺は最強の力を手に入れることができるんだ! 邪魔をするな!!」

（操縦判定に成功した）「馬鹿な、俺より速いだと!? 認めねえ!」

## ◆結末

クリムゾンアイは朽ちた倉庫の中に入っていく。シーンを終了してクライマックスフェイズに進むこと。

## クライマックスフェイズ

## ●シーン15：赤眼の悪魔

シーンプレイヤー：PC②

## ◆解説

PC全員登場。クリムゾンアイを朽ちた倉庫に追い詰めるシーン。クリムゾンアイは倉庫の中で真の姿を現し、気絶したヴァージニアを取り込もうとするところにPCたちが登場する。クリムゾンアイは会話の後、フィリップを対象に《バイオレーション》を使用して完全に支配する。

もしシーン 14 で操縦判定に失敗していた場合、ヴァージニアはクリムゾンアイに取り込まれる。結果、クリムゾンアイの《超生命力》のレベルを+10 すること。これによってクリムゾンアイのHPは+100 される。また、この状態のクリムゾンアイを倒すことで、ヴァージニアも死亡する。

## ▼描写

キミたちは、朽ちた倉庫の中にクリムゾンアイを追い詰めた。目の前では本来の姿を現したクリムゾンアイがヴァージニアを取り込もうと白い触手を伸ばそうとしている。

## ▼セリフ：クリムゾンアイ

「くそ! もう追いついてきやがったか! これじゃあ、おちおち取り込むこともできねえじゃねえか!」

「俺はな、普通のバイクと違って、人間の命を燃料として走っている。だから、人間を捕食しているっ

てわけだ。だから、俺は走り屋どもに勝負を挑んで負けたヤツを喰っちゃったのさ。もちろん俺は無敗だから全員喰っちゃったぜ」

《バイオレーション》を使用「この前は、こいつ（フィリップ）の制御に手間取ったが、今ここで完全に俺の支配下になり、俺と一体となる。もうこいつは完全にメナスなのさ!」

「さあ、始めようぜ! お前らを倒して俺はもっと強くなる!!」

（ヴァージニアを取り込んでいた場合）「ハッハー!」

こいつは最高だ! 力があふれてたまんねえ!」

「このままテメエらを皆殺しにしてやる!」

## ▼セリフ：フィリップ・モーリス

《バイオレーション》の使用の直前「PC①……頼む、俺を止めてくれ! ぐっ! ……ぐああ!!」

## ◆結末

一通り会話が終わったら、クリムゾンアイは胴部から白い液体を吐き出してスライム 3 体呼び出す。シーン 16 へ進む。

## ●シーン16：悪魔の駆動

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

クリムゾンアイとのバトルシーン。エネミーはクリムゾンアイ 1 体とスライム（『GMB』P 228）3 体との

シーン 15：ヴァージニアがすでに取り込まれている

シーン 14 で判定に失敗している場合と同様に処理すること。つまり、クリムゾンアイの《超生命力》のレベルは+10 されるし、クリムゾンアイを倒すとヴァージニアも死亡する。

戦闘となる。エネミーはヴァージニアを対象にしないため、バトルシーンではヴァージニアは配置しない。

#### ▼描写

食事の時間を邪魔されたクリムゾンアイは、怒嗟の方向をあげて襲いかかってくる。

「テメエらゆるさねえ！ 最強は、最速は、このクリムゾンアイ様だ！」

#### ▼セリフ：クリムゾンアイ

(倒された)「ちくしょう……負けちまった……」

#### ▼セリフ：フィリップ

「ありがとうよ、PC①。これで地獄から解放される」「今日の風はいい声で……鳴きやが……る……なあ、そうだろ……?」

#### ◆結末

クリムゾンアイを倒したらシーンを終了する。

## エンディングフェイズ

### ●シーン17：鎮魂歌の終わりに

シーンプレイヤー：PC⑤

#### ◆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PC④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18：新たなる事件

シーンプレイヤー：PC④

#### ◆解説

PC④のエンディングシーン。PC④がラヴァーズ・ストリートを見下ろして思いにふけているところに、マーカス市警から無線で連絡が入る。

#### ▼描写

クリムゾンアイの事件が解決してからというもの、ラヴァーズ・ストリートに元通りの賑やかで活気のある雰囲気が戻ってきていた。

キミがラヴァーズ・ストリートを見下ろしていると、マーカス市警から無線連絡が入った。どうやら、街はキミを放っておいてはくれないらしい。

#### ▼セリフ：無線先の警察官

「暴走車両発見！ 現在、ラヴァーズ・ストリートから歓楽街方面へ逃走中。至急応援願います」

#### ◆結末

PC④が新たな事件現場に向かったところでシーンを終了する。

### ●シーン19：束の間の休息

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

PC③のエンディングシーン。アリスに業務改善の報告を行なう。アリスはPC③をねぎらってくれる。

#### ▼描写

キミは、アリスに業務改善の報告を行なうため、ふたたびハイウェイ・トランスポートの事務所を訪れた。そこには、アリスが待っており、キミの報告を心待ちにしていた。

#### ▼セリフ：アリス・ロックウェイ

「できげんよう、PC③」「……そうですか、クリムゾンアイはメナスだったのですね」「クリムゾンアイの脅威が取り除かれたことで、ハイウェイ・トランスポートはこれまでのように業務を行なえますね」「ごくろうさま、PC③。無理をお願いしたお礼に、これからお食事に付き合ってくださいませんか？この前、ラヴァーズ・ストリートで美味しいお店を見つけたんです！」

#### ◆結末

PC③がアリスの誘いを受けたところでシーンを終了する。

### ●シーン20：日常へ

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

PC②のエンディングシーン。後日、ヴァージニアと待ち合わせをする。そこでヴァージニアに助けられたお礼を言われる。

#### ▼描写

後日、ヴァージニアに待ち合わせを取り付けられたキミは、中央広場のマーカス像の前でたたずんでいた。

そこに、気合いを入れてめかし込んだヴァージニアが走りながらやってきた。

#### ▼セリフ：ヴァージニア・モーリス

「はあ……はあ……。待たせてごめんね、PC②。ちょっと支度手間取っちゃって」「この前は、本当にありがとう。私、すごく嬉しかった」「アニキのことは、もう大丈夫。みんなが励ましてく

#### 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とよい。

れるし、それに……PC②もいるし」

「あ、その……でね! 今日はそのお礼にショッピングに付き合ってもらおうと思って……あれ? なんか違う気が……まあいいや! 一緒に行ってくれるよね?」

#### ◆結末

PC②がヴァージニアとショッピングに向かったところでシーンを終了する。

### ●シーン21: 追憶の友

シーンプレイヤー: PC①

#### ◆解説

PC①のエンディングシーン。死んでしまったフィリップに思いを馳せながら、深夜のラヴァーズ・ストリートをバイクで駆け抜ける。

#### ▼描写

キミはついにフィリップの仇を討つことができた。バイクが本当に好きだったフィリップは、天国でもバイクで走っているのだろうか。そんなことを考えながらバイクを走らせていると、心地よい風がキミをすり抜け、風が音を奏でる。

#### ▼セリフ: フィリップ・モーリス

「今夜の風はいい声で鳴きやがる。なあ、そうだろ?」

#### ◆結末

PC①がなにか反応したらシーンを終了する。

#### 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。

- ・スライム: 3レベル×7体
  - ・クリムゾンアイ: 10レベル×1体
  - ・MF: 34レベル分
- レベルの合計は65点となり、PCひとり当たり13点の経験点となる。



## クリムゾンアイ

種別:メナス(デムナス) レベル:10  
**B:4 A:5 S:4**  
 命:09 回:09 魔:10 抵:05  
 威:09 行:30 肉:09 技:16  
 精:10 HP:162 IP:180  
 攻:4D6+20/物理 対:1体 射:S  
 パ:1D6+2 装:13  
**ME:**《メナス属性》《超生命力》11

《ドラゲーンスタイル》3《デビルズチューン》1  
 《ドラゲーンアサルト》《ライオットチャージ》2  
 《エアロスミス》2  
**MF:**《イモータル》《スベリアル》8《ジーニアス》  
 《シェイプシフター》《インフィニットパワー》  
 《オーバードライブ》4《バイオレーション》1  
 《ギガンディックライフ》5《イリミネイト》2  
 《ディザスター》2《エクソダス》5  
 《バードケイジ》1

### ◆攻撃

《ドラゲーンアサルト》  
**タイミング:**マイナーアクション  
**対象:**自身 **射程:**—  
**効果:**メインプロセスに行なう攻撃のダメージを+11する。

《ライオットチャージ》2+《エアロスミス》2  
**タイミング:**メジャーアクション  
**判定値:**16 **難易度:**対決  
**対象:**3体 **射程:**武器  
**効果:**攻撃判定の直前に「飛行状態」で「エア移動」を行なう。また、その攻撃のダメージを+2D6する。

《ギガンディックライフ》4  
**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。HPを+40する。1シナリオに1回まで使用できる。

《オーバードライブ》3  
**タイミング:**インシリアティブプロセス  
**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3回まで。

《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1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[ソーン]に変更する。1シナリオに1回まで使用できる。

《バイオレーション》1  
**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:**1体 **射程:**L  
**効果:**エキストラ1体を自由に操る。クライマックスで使用。

《エクソダス》3  
**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:**いつでも使用できる。即座に「エア移動」もしくは「離脱」を行なう。[封鎖]の影響を受けない。1シナリオに3回まで使用できる。

《バードケイジ》1  
**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:**1体 **射程:**S  
**効果:**移動の直前に使用。「射程:S」の1体を、同じ移動先に移動する。1シナリオに1回まで使用できる。

### ■設定

深夜のラヴァーズ・ストリートに突如出現した謎の走り屋。その正体はフィリップを取り込んだバイク型のメナスであり、誰よりも速く走ることを求めている。その駆動燃料は人間の命であるため、レースに負けた者たちを捕獲してその糧としている。  
 フィリップの妹であるヴァージニアを取り込むことでより強い力を手に入れることができるため、執拗にヴァージニアを付け狙う。

### ■戦闘配置

PCは全員ひとつのエリアに配置する。スライム3体をPCのエリアからロングレンジで配置。さらに、スライム3体のエリアからロングレンジで配置する。クリムゾンアイのエリアへたどり着くためには、スライム3体のエリアを経由しなければならない。

### ■戦術

スライムは【HP】が低いPCを優先的に攻撃する。  
 クリムゾンアイはPCが3人以上いるエリアを優先的に、《ライオットチャージ》2+《エアロスミス》2を使用して巻き込むように攻撃する。《イリミネイト》と《ディザスター》は積極的に使用すること。エア移動には積極的に《エクソダス》を使用し、有利な位置取りをする。

### ■PCの人数が少ない場合

PCが4人の場合には《オーバードライブ》を2レベルに変更する。3人の場合には、さらに《オーバードライブ》を1レベルに変更する。

### 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：マーカスシティで名の知れた走り屋
- PC②：ストリート出身のプレイヤー
- PC③：GE社のエージェント
- PC④：マーカス市警交通課の警察官
- 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：フィリップ・モーリス** 関係：ブラザー  
 サンプルキャラクター：疾風を駆る者 ワークス：走り屋

キミはマーカスシティでは名の知れた走り屋である。フィリップはキミの親友でありいつも一緒にストリートを走っていた。だが数日前にフィリップは行方不明となった。最近連続している、走り屋が行方不明になる事件と関係があるのだろうか。

## PC②用ハンドアウト

**コンタクト：ヴァージニア・モーリス** 関係：友人  
 サンプルキャラクター：背徳の血脈 ワークス：指定なし

ヴァージニアはキミの友人だ。キミがストリートを歩いていると、突然ヴァージニアに呼び止められた。なんでもヴァージニアは、行方不明の兄フィリップを捜すため、キミに力を借りたいという。キミはヴァージニアの頼みで、しばらく彼女を手伝うことにした。

## PC③用ハンドアウト

**コンタクト：“運送王” アリス・ロックウェイ** 関係：上司  
 サンプルキャラクター：元素の魔導師 ワークス：エージェント

キミはグランドライン・エクスプレス社（GE社）のエージェントだ。現在、GE社は謎の走り屋の妨害により業務に支障をきたしているという。この状況を打開するため、社長のアリスはキミに業務改善命令——つまり、謎の走り屋の調査と排除を指示した。

## PC④用ハンドアウト

**コンタクト：クリムゾンアイ** 関係：仇敵  
 サンプルキャラクター：鋼鉄の双牙 ワークス：警察官

キミはマーカス市警の交通課に所属する警察官だ。最近、謎の走り屋がラヴァーズストリートを騒がせている。交通課の威信に賭けてラヴァーズストリートの治安を守らなければならない。キミは謎の走り屋を検挙するため、行動を開始した。

## PC⑤用ハンドアウト

**コンタクト：クリムゾンアイ** 関係：仇敵  
 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。今回ミトラから指示されたのは、クリムゾンアイと呼ばれるメナスの打倒である。このメナスは最近マーカスシティに潜入し、暴れ回っているという。神の代行者として、キミがメナスに裁きを下さすのだ。

# 『Drive At The Devil』：プレイレポート

### ●概要

本シナリオは、人間の生命を燃料とし、取り込んだ者のもっとも肉親や近い存在の生命を喰らうことによって進化するバイク型のメナス——クリムゾンアイに狙われることとなったヴァージニア・モーリスを助け、その元凶であるクリムゾンアイ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、最終的にはクリムゾンアイの魔の手からヴァージニアを救い出すことになる。

シナリオの展開は、謎のメナス（クリムゾンアイ）の襲撃、そのメナスに関する調査、メナスとのチェイス、メナスとの決戦と、状況が頻繁に変化するため、GMは緊張感のあるシナリオ進行、演出を心がけるとよいだらう。

### ●フィリップ・モーリスについて

フィリップはPC①の親友であり、ラヴァーズ・ストリート界隈で活動するレーシングチームのリーダー的な存在の青年である。彼はシナリオの冒頭にクリムゾンアイに取り込まれてしまい、以降クリムゾンアイのドライバーとしてマーカスシティで活動する走り屋たちや、ヴァージニア、PCたちを襲うことになる。フィリップはクリムゾンアイに操られて入るが、辛うじてもとの意識が残っている。そのため、PC①やヴァージニアが登場しているシーンでフィリップの人格を演出することで、PCたちの事件解決へのモチベーションを高める役割を担うこと

となる。

なお、テストプレイでは、PC①のプレイヤーと相談した結果、PC①とフィリップがレーシングチームを立ち上げた相棒という設定になったため、初めてクリムゾンアイに取り込まれたフィリップと邂逅するシーン7、クリムゾンアイとチェイスを行なうシーン14において、フィリップとの絶妙な対話を披露してシーンを盛り上げていた。

### ●ヴァージニア・モーリスについて

ヴァージニアはPC②とつるんでいるガールフレンドであり、フィリップ・モーリスの妹である。彼女が本シナリオでPCたちが助けるヒロインだ。GMIは、放っておけない愛らしいガールフレンドというキャラクター像を強調して演出することで、PCたちのヴァージニア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。

なお、テストプレイでは、PC②とヴァージニアを、「友達以上、恋人未満」という煮え切らない関係に設定したことにより、ふたりの微妙な距離感とエンディングに向けて関係が発展していく様子をうまく表現していた。

### ●クリムゾンアイについて

クリムゾンアイは、人間の生命を燃料とし、取り込んだ者（クリムゾンアイのドライバー）の肉親や近い存在の生命を喰らうことによって進化するバイク型のメ

ナスである。走り屋であるフィリップ・モーリスを取り込んだことにより、進化のためにフィリップの肉親であるヴァージニアを狙っている。走り屋との勝負に対して異常な執着とクレージーな性格を強調して演出することによって、排除しなければならない敵としての役割を担うことになる。

なお、テストプレイでは、クリムゾンアイの危険性を表現するために、シーンの各所にクリムゾンアイの噂や被害の演出を織り交ぜてPCたちの事件解決に対するモチベーションを高めていた。

### ●シーン7について

シーン7は、PCたちとクリムゾンアイが初めて邂逅するシーンである。このシーンにおけるクリムゾンアイとの会話の最中に、一時的にフィリップの人格が表に出てくることにより、フィリップがクリムゾンアイに取り込まれていることをPCたちが認識することになる。PCたちをシナリオに引き込むための重要シーンといえる。

なお、テストプレイでは、クリムゾンアイがフィリップを掌握しきれないことを強調するために、シナリオに提示してあるフィリップのセリフに加えて、クリムゾンアイとフィリップの人格がせめぎ合う演出を行なった。