

+VEGA+

～終わりの、始まり～

TRPG女子会ステラ シナリオ集03+特別書き下ろし
システム:ダブルクロス The 3rd Edition 中の人:カネコ

目次

狂乱の花嫁..... 1

第1話 2018年5月13日開催 第12回より

敗北者の逆襲..... 15

第2話 2018年9月24日開催 第14回より

箱庭の終焉..... 29

最終話 2018年9月15日書き下ろし

まえがき

すべてはその愛と死から始まった。

春日琴音、弱冠 15 歳のヒロイン。

共感味あふれるキャラ造形と突き抜けた愛情表現が第 12 回で好評を博し、同卓のプレイヤーの皆様およびスタッフ含めたダブルクロスラブ勢の熱いリクエストに GM カネコさんが応えてくれました。

既にその時から全 3 話の構想があったというカネコさん。シナリオ集への掲載を快く承諾いただき、書き下ろし最終話も含め F H の重鎮・春日家のお家騒動劇を見事に完成させていただきました。

こうして自主制作キャンペーンシナリオ「終わりの始まり」をお届けできますことは至上の喜びです。

ここにカネコさんへの感謝とともに、今後とも一人でも多くの方々に T R P G をお楽しみ頂きますよう、祈りを込めて前書を添えさせていただきます。

T R P G 女子会ステラ
かりりん&戦闘員 32 号

狂乱の花嫁

ダブルクロス The 3rd Edition

中の人：カネコ

プリプレイ

■シナリオデータ

▼プレイヤー人数：3人～5人

▼プレイ時間：3～5時間

■シナリオ概略

このシナリオは3話構成キャンペーンの1話目である。

FH エージェントである春日恭二が敵であるはずの PC1 のところにやってきて、自分を保護しろと訴えるところから話は始まる。途中春日と1話目のラスボスである少女の悲しい過去を知り、ジャームとなった者に救いは無いが、それでもせめて安らかに眠らせる方法はないかを模索し、最終的にジャーム「ディアボリックラブ」を倒すことでシナリオクリアとなる。

このシナリオ単体でも遊ぶ事は可能。

■キャラクター作成

初期作成で開始する。

■使用ルールブック

▼必要

「基本ルールブック 1、2」

「インフィニティコード」

「エフェクトアーカイブ」

「リンケージマインド」

以上5冊からエフェクトデータ、Eロイスデータを採用している為必須とする。

▼選択

「パブリックエネミー」

PC内に元FHエージェントであるPCと春日恭二の関係者が居るため任意で採用。
※その他サプリメントに関してはGM判断により採用とする。

★コラム・春日琴音について★

このシナリオのラスボスである春日琴音はこのシナリオにおけるヒロイン枠でもあります。彼女は周りから疎まれて育ったが故に自分自身に対して自身が持てない、もっと言えば「なんで自分は生きてるんだろう」と思うほどに心を病んでいる状態です。

そんな彼女に偶然にも声をかけたのが春日恭二です。自分と違い実力もあり地位もある。そんな彼に声をかけられたという事実が彼女に生きようというきっかけを与えたのです。その直後に彼女は残念ながら死んでしまう訳ですが。

このシナリオにおける春日琴音は「思い込みの激しい状態」をそのまま体现したジャームです。ジャームは元に戻る事は出来ません。でも彼女にとってせめて安らかな眠りを与える方法をGM、PL共に模索して頂ければ幸いです。

■今回予告

GM は、セッションを開始するにあたって、まず以下の今回予告をプレイヤーに向かって読み上げる。

★トレーラー

お久しぶりです。お元気でしたか？
そんな顔をしなくても良いではないですか。貴方にお似合いの女になるべく研鑽を重ねて来ましたのに。
私が望む事？そんなの、女の口から言わせる気でございますか。
小さめの家に赤い花と白い花を飾って、可愛い子犬の隣に微笑む貴方。私が望むのはそんなささやかな幸せに過ぎません。
だから今日こそは、今日こそはこの書面に判を押して頂きます。
ね、それが互いの幸せではありませんか貴方。
あ、違いましたわ私達はもう夫婦も同然。ならばこういうべきでしたね。
恭二様、不束者ではございますが・・・
さあ行きましょう新婚旅行へと！

ダブルクロス The 3rd Edition

「狂乱の花嫁」

ダブルクロスーそれは裏切りを意味する言葉

トレーラー読み上げ後 PL にハンドアウトを選択してもらう。PL 数が 5 人未満の場合は若い番号が優先される。

PC1 ロイス：春日恭二

P：感服 N：食傷

君は k 市に所属する UGN エージェントだ。君には腐れ縁と言っても過言でない FH エージェントが居る。

春日恭二。FH の名物エージェントだ。

そんな春日の奴がある日突然君の前に現れてこう言った。

「頼む UGN、助けてくれ」

何を言ってるんだコイツは。

PC2 ロイス：春日恭二

P：任意 N：任意

君は春日一族の中でも穏健派と呼ばれる勢力に所属している。

ある日穏健派筆頭の春日時雨(しぐれ)に呼び出され告げられた一言は君を震撼させた。「強硬派の連中が大変厄介な奴を恭二様の元に向かわせた。なんでも嫁取りをさせる腹づもりらしい」

それは色んな意味で不味い。強硬派の連中から恭二様を守らねば。

PC3 ロイス：霧谷雄吾

P：信頼 N：不安

君は k 市の全権を任されている支部長だ。いつも通り市の安寧を守っていると日本支部長霧谷雄吾から連絡が入る。

「ディアボリックラブを名乗る FH エージェントがそちらの管轄下に侵入した。情報が不足しているため目的は不明だが、何か被害が出る前に対処願う」

そういう事なら仕方ない。貴方は部下である PC4 を警戒任務に当たらせた。

PC4 ロイス:"ディアボリックラブ"春日琴音(ことね)

P: 任意 N: 恐怖

君は訳あって FH から UGN に寝返ったエージェントだ。

今はディアボリックラブを名乗る FH エージェントを捜索の真っ最中。

奴の目的は不明だとの事だが、もしかしたら裏切り者の自分を狙ってきたのか？

そんな事を考えていると目の前に白い服を着た少女が現れこう言った。

「あら・・・裏切り者ではありませんの」

PC5 ロイス: 都築京香

P: 任意 N: 不信感

君はゼノス所属のエージェントだ。

ある日いつもの様に都築京香の気まぐれで呼び出され、k 市へ向かう様にと命じられる。

「良いですか、これは重大なプランの一部です。必ず映像記録を取ってくるように。」
そう言ってる都築がどう見ても笑いを堪えているのはどういう事なんだろうなー。でも逆らうと後が怖い。頑張ろう。

ハンドアウト選択後、初期作成にてキャラクターを作成してもらう。

特例として PC2 を選択したプレイヤーにはキャラクター技能として〈情報: 春日一族〉LV1 を与える事(これは初期経験点とは別に与える)キャラクター作成が完了した段階でセッションスタートとなる。

シナリオ 1

狂乱の花嫁

シーン 1

PC50P

都築京香に呼び出される。

「ああ、良く来てくれました。まずはこれを・・・」

そう言って高性能なビデオカメラをいくつか渡される。

「良いですか、貴方はこれから k 市へ向かうのです。そしてそこで起こることを全て記録してきなさい。」

「これは・・・ふふっ、アレです。じゅ、重大なプランの一部・・・くっ。と、兎に角重要事項であると認識なさい」

どう見ても笑いを必死で堪えてる都築京香。PC5 が k 市に向かう選択をしたところでシーン終了。

シーン 2

PC20P

とある部屋の一室。君は春日一族の 1 人、穏健派筆頭の春日時雨に呼び出されてここにいる。

時雨は見た目は若いがその実何年生きてるか分からない春日一族の長老勢の 1 人だ。(大体 20 代後半ぐらいの見た目に見える)

「ああよう来た。お座り。」

「さて簡単に用件から行こうか。お前さん琴音の事は知つとるかね？」

〈知識又は情報: 春日一族〉で 7。成功したら知ってる

「(知らんか、まあ知らんのも無理はない。あれは秘蔵っ子として扱われてるからねえ)おや、知つとるなら話は早い。一族の

中でも強硬派の家の子だよ。能力的には優秀なんだがいかんせん性格に難がある。前向きで一途と言えは聞こえは良いがその実は諦め悪い愚直な子だよ。人の真意が読めんし見る気もない。」

「その琴音なんだがね、どうも強硬派の連中に焚き付けられた様でねえ・・・恭二様の嫁になる！と言い出して無理やり婚姻を結ぼうとしとる様なんだよ。」

「普通ならほうっておくんだが、あれは無駄に行動力がある。恭二様はお世辞にも女の扱いが上手い方ではない。押し切られて厄介なことになる可能性がある」

「そこでおまいさんに恭二様の護衛を頼みたいんだよ。やり口は問わん。恭二様の無事が確保出来ればそれで良い。受けてくれるね？」

引き受けて貰ったらk市に向かって貰い、シーン終了。

シーン 3

PC30P

今日も平和なk市。そこに霧谷さんからの連絡がやってくる。

「お久しぶりです。先程貴方の管轄するk市にてFHの目撃情報がありましたので共有します。」

「対象の人物はディアボリックラブというコードネームを持つFHエージェントです。目的は不明。どうも何者かを追ってそちらへ向かった様です。」

「誰を狙っているのかは不明ですが・・・騒ぎになる前に対処の程お願いします」
引き受けたらシーン終了。

シーン 4

PC40P

k市市内。支部長からの指令でディアボリックラブを探している。

「しかしFHが何の用で此处に・・・もしかしてPC4さんを狙って。とかなんですかねえ」

「バカ縁起でもない事を言うなよ。それに仮にそうだとしてもPC4さんはもううちの人間だぜ？渡す訳無いじゃないか」
付いて来ている連中に軽口を叩かれるぐらいには君は支部に馴染んでいる。

ささやかな幸せを感じていると、ふと背後から声がする。

「あら、裏切り者のPC4ではありませんの」

慌てて振り向くとそこには白い着物を着て白い唐傘を持った少女が微笑んでいる。

〈知識又は情報：FH〉で難易度8を出せば彼女がディアボリックラブだと分かる。

「お久しぶりでございますねえ。我らが元を去ってからどれぐらい経ちましたでしょうか？」

「まあ、そんなことはどうでも良いのです。貴方方UGNが此处に居るという事はあのお方も此处に居るという事でしょう？何処に居るのか教えて貰おうかと思つて姿を現した次第でございます。」

「とぼけないで下さいな。まさかUGNともあろう者が侵入したFHを感知出来ぬ程愚かでは無いでしょうに。さあ教えて頂きましょうか。あのお方・・・恭二様の居場所を！」

「知らない？まさかそんな・・・ああ、そうなのですね。流石は恭二様、UGNの目を掻い潜って私をお待ち頂いているのですね。」

「こうしてはおれませんわ。貴方方 UGN に邪魔されぬうちに恭二様を見つけなければ・・・一応忠告致しますが、邪魔立てすると言うのであれば・・・」

そりゃあもう、聖母か何かってぐらいの素敵な笑顔で彼女はこう言う

「馬に蹴られて死んでしまえ。でございます」

ディアボリックラブ《瞬間退場》使用。PC4 の方で挟みたい演出がある場合はそれを挟んでからシーン終了。

シーン 5

PC10P

何時も通りの日常を過ごして居る。

PC1 には腐れ縁(と呼ぶのがぴったり)な FH エージェントが居る。名前は春日恭二。何時も大体何かしらの事件を起こしては PC1 や PC1 の仲間達に撃退される、無駄に闘志だけ溢れる厄介な奴だ。

ところがここ最近その春日の姿を見ない。またなんか厄介な事でも考えているのかと思っていたその時。「すまない、PC1 は君だろうか」

見覚えの無い目立たない感じの男が君に声を掛けて来た。がこの男どうも挙動不審だ。〈知覚〉判定 5 で正体が分かる。擬態の仮面を使っている春日だ。(失敗したら「ええい我がライバルたるお前が私の事が分からんとはどう言う事だ!」と言いつつ正体を現す)

「フッ、流石我がライバルよ。この完璧な変装を見抜くとは・・・」

「いやまあそんな事はどうでも良い。今日はアレだ。お前に頼みがあってやってきたのだ。」

そう言うとき春日は素敵で完璧な土下座を決めつつこう言った。

「頼む UGN! 助けてくれええ!」

シーン終了。

シーン 6

合流シーン。シーン 5 の直後から始まる。

「恥を忍んで此処に来ているんだ! 頼む、後生だから助けてくれえ! 私 1 人の手にアレは余りにも辛すぎる!」

「と言うか此処でこうやってる間にもアレがやって来るかもしれん! 頼む! とりあえず安全な所へ連れて行ってくれ! この際何処でも良いからあ!」

必死過ぎな春日。適当におちょくって良いよ。

「ええい事情は後でちゃんと話す! だから兎に角身の安全を確保させてくれ! じゃないと・・・」

「まあ、こんな所に居られたのですね♪」後ろから少女という感じがする声がする。と同時に青ざめる春日。振り向くと白い着物を着て白い唐傘を差した少女が居る。見覚えの無い顔だ。

「お、おまつ・・・お前な、な、な」

「何故此処に? でしょうか?・・・それは勿論愛故にでございます♪」

「ヒッ・・・お、おい PC1 頼む! 後生だから助けてくれえ!」

「まあ・・・嫌ですわ恭二様。助けてくれだなんて。それに・・・」

「それをよりにもよって私以外の方に言うだなんて、許せませんわ」

E ロイス《虚実崩壊》使用。辺り一面地獄絵図的な感じになる。この辺で全員合流。

「そうなのですね、そのお方が私の恋敵

なのですね。許しませんわ。」

「それも 1 人でなく複数人で徒党を組むとは。何たる卑劣な。」

「しかも 1 人は臆病者の PC2 ではありませんの。私、貴方の事嫌いでしたのよ？」

「嗚呼、言い訳など結構でございます。命短し恋せよ乙女。私春日琴音、全身全霊を持って貴方様から恭二様を振り向かせて頂きますわ！」

「ですが此处では余りにも決闘の場として相応しくありませんわね・・・仕方ありません、一度退かせて頂きます。それまで恭二様は預けますわ。・・・私から逃げられると思わない事でしてよ？」

《瞬間退場》。後に残るは地獄絵図と春日。

「・・・アレだ、とりあえず安全な所へ連れて行ってくれ。全部きちんと話すから」

シーン終了。

シーン 7

k 市支部。事情を話すと言う春日と秘匿回線で連絡してきた霧谷が居る。

「それで、何故春日恭二が UGN に助けを求める事態に？」

「話せば長いのだが・・・」

※以下春日の一人語りとなる。

何時もの様に私は完璧でパーフェクトな計画を練り、お前達 UGN に一泡吹かせようとしていた訳だ。ところがだ、そんな折に実家の方から急に連絡が来てな。何でも私に完璧な嫁を寄越すから結婚する様に。との事だった。私は当然断った。その様なつもりは無かったし何より実家の年寄り共のいう事を聞く気などさらさら無かったからな。ところがだ！次の日

朝私が目を覚ますと何やら視線を感じた訳だ。慌てて振り向くとそこには白無垢を着て三つ指ついたあの子供・・・うちの縁者の琴音が居た訳だ。しかも私の嫁になりに来たと言うんだぞ？！年寄共は何を考えているのか！若ければ良いというものでは無い！そもそも私は断ったと言うのに！

その事を告げたら・・・あああ思い出したくも無い。あの子供泣くわ暴れるわ挙句「ならば振り向かせれば良いのですね♪」と斜め上に暴走するわ！お陰様で私の FH での立場はズタボロ。だから私は逃げ出した。兎に角あの子供の居ない所を求めた訳だ。そしてその結果・・・

「今に至る。と言う訳だ。」

心底疲れてる春日恭二。

「・・・と、兎に角あの・・・くっ、ま、まずはディアボリックラブの目的・・・くくっ、それを確実にする事、それから先程の現象に付いて調査する必要がありますね」

霧谷は笑いが堪え切れない様子である。

情報項目

情報 1

ディアボリックラブについて

〈情報：FH, UGN〉難易度 7

FH 所属のエージェント。目立った功績は無いが、何度も殺したはずなのに生きていう点から要警戒人物として扱われている。

現在は k 市に潜伏中。何者かを探している。

情報 2

春日琴音について

〈情報：春日一族〉難易度 8

春日一族に名を連ねる 15 歳の少女。FH においてはディアボリックラブのコードネームで活動中。

良く言えば一途。悪く言えば思い込みの激しい性格。本来中立派の家の娘だが、現在強硬派の連中に唆され、春日恭二の嫁となるべく奮闘中。

情報 3

k 市の状況について

〈情報：UGN, 噂話〉難易度 6

ディアボリックラブが現れた箇所に少しづつだが異変が広がっている。

例えば、なんかこう乙女チック空間とか、地獄絵図的なものとか。中身は様々。

問題なのはそれが徐々に広がっていること、それに巻き込まれた一般人の行方が分からないこと。

情報 4 (情報 2、3 の判定成功後開示)

ディアボリックラブの訪れた跡地について

〈知識：レネゲイド〉難易度 8

推測に過ぎないが、恐らくディアボリックラブの心象風景を反映したものが具現化されたもの。そこに取り込まれた人間が帰ってこない事が共通点。放っておけばやがて k 市全体、世界全体へと広がっていく事だろう。その時に取り込まれた人間がどうなるかは不明。

情報 5 (情報 4 の判定成功後開示)

本件における FH 側の動きについて

〈情報：FH, UGN〉難易度 7

現在静観派と行動派に分かれている。

このまま見守り k 市を FH 支配下とせんグループと、積極的にディアボリックラブをサポートせんグループが主な勢力。

春日恭二本人がどうなるかとかは誰も心配してない。

情報全抜きで「支部長大変です！先程のディアボリックラブがこの場所を嗅ぎつけました！」「ヒィィィッ！あの女もう気が付いたのか？！」

「先方の要求は春日恭二と・・・それから PC1 さんです！」

シーン終了。

シーン 8

「まあまあまあ。恭二様やはり此処におられたのですね。」

極上の幸せ一杯な笑顔を浮かべるディアボリックラブ。「やはりこれは運命・・・もう、今すぐにでも祝言を！」「冗談じゃない！大体私はこんなに年の離れた子供を嫁にする様な趣味はなァーい！」「まあ、そんな事仰らなくても・・・。」そう言って視線を PC1 に向ける。「アレですね。あの者が居るから恭二様は素直になれないのですね。」「突如現れ恭二様の心を奪わんとするとは・・・磔が良いかしら、爪の間を針で刺すのは？ああ鞭打ちなんて定番ですわね。水攻めも捨てがたいわ。」彼女が言葉を紡ぐと、それに合わせたかのように背景が変化していく。

「兎に角お前達さえ居なければ良いのですね。ああそれなら簡単。ただ首を狩るだけでなく・・・私が味わった以上の苦しみを与えて殺してやる！」

戦闘開始。

敵はディアボリックラブ×1 で 1 エンゲージ。ジャーム：クラッシャー（ルールブック 2P264）×2 で 1 エンゲージ。PCとの距離はジャーム：クラッシャーが 5m、ディアボリックラブが 10m。ディアボリックラブはボスデータから下記のエフェクトを削除し、E ロイスは使用しないデータとして運用する。HP は 65 点。装甲値 0。

- ・サポートデバイス
- ・不死者の恩寵
- ・ギガノトランス
- ・不死不滅

戦闘終了したらシーン終了。

シーン 9

戦闘終了後、確実にトドメは刺したはずだが「この程度でして？」フル復活。E ロイス《不滅の妄執》を使用。

「緩い、緩過ぎる。こんな連中に恭二様が絆されるだなんて・・・」「やはり私の努力が足りないから？いいえそんな事は無いはず。ならばやはり・・・」ブツブツ独り言を言うディアボリックラブ。

「ああそうね！そうだわ！やはりこれは試練！神が与えたもうた私と恭二様との絆を確かめる為の試練！ならば私はそれを越えてみせましょうぞ！・・・だから」

「だから、お前達の好きなやり方で恭二様を得てみせるわ」

E ロイス《虚実崩壊》

「期限は明日の昼。それまでに私をやれなければお前達の負け。私は恭二様と 2 人きりになれる。もし万が一にも私がやられたらその時はお前達の勝ち。私は潔く身を引きましょうぞ」

「私の居場所はとても簡単。恭二様と私の思い出の地。・・・探してごらんないかな？」

《瞬間退場》。

「・・・やはりあの子供、あの時の・・・」
春日がそう呟いてシーン終了。

シーン 10

マスターシーン

琴音の色々な思いのたけを語るシーン。

生まれた時から愚鈍と言われておりました。

他の皆は優秀な力を持っているのに。私に与えられた力はただただ死にくい。それだけでした。

一族に相応しくないとお母様に言われ、お父様には侮蔑の眼差しを向けられました。

兄弟たちはそれを見て何かある度に私のせいだ。と言いました。

爪を剥がされた事もあります。食事を貰えなかったことはしょっちゅうです。

どれだけ訴えても「お前が悪い」の一言で片づけられました。

むしろ訴えた事によってまた鞭で打たれたり、水をかけられたりしました。

私の世界はいつだって灰色でした。

そんなある日でした。死にくいからと言われ特攻隊に参加しろと言われ、そして本当に死ぬ寸前でございました。

そんな時でした、誰もが声を掛けられない私を助けてくれた人が居たのは。

「ええい助けてやったのにグチグチと！
ありがとうの一言も言えんのか！」
その人は、そう言って私を叱りつけました。

そんな事は初めてでした。

この人は何故怒ったのだろう。何故怒っているのに私を心配してくれるのだろう。その何故を知りたい、聞きたい。そう思ったのに。

その瞬間その人を狙って敵の銃弾が飛んできました。

自分でも不思議でした。その瞬間重たいはずの体が動いて。

そして私は死んだのです。

最後にまた「何故飛び出した！あの程度の攻撃この私なら避けれたというのに・・・！お前は馬鹿者か！」と叱りつける声を聞きながら。

でもね、私は愚か者なので知りたかったのです。

あの人の事をもっと、もっと、もっと、もっと。

その為なら何でもする。そう思った時には私は今の私でした。

ええそうです。完璧で、非の打ちどころがなくて、あの人に相応しい唯一無二の私に。

「・・・だから早く来てくださいませ。
恭二様♪」

何処かの誰も居ない空間で琴音が呟いたところでシーン終了。

シーン 11

春日から事情とか色々聞くシーン。

「心当たりはない訳ではない。だがその場所はまだ無いはずだ。」「後私の推測が正しいかの裏付けが欲しい。それが確認出来たら私が知りうる限りの事を話したいと思う」

情報項目

情報 1

春日琴音について

〈情報：春日一族〉難易度 9

琴音は一族の中でも落ちこぼれである。中々死なないという事以外の全てにおいて他者に劣る。愚鈍なオーヴァードだ。それ故に彼女の両親は彼女を嫌った。両親以外の周りの人間も彼女を見なかった。そんな彼女を(偶然にも)助けたのが春日恭二だった。彼女が助かった場所、それはもうこの世界には無いはずの UGN の研究施設だ。

情報 2

k 市の状況について 2

〈情報：UGN〉難易度 8

街の北東部に突如としてディアボリックラブの仕業と思われる新たな空間が出現。今までの抽象的な空間と違い、とても現実的な空間である。UGN が過去に襲撃を受けた研究施設に類似している。

両方抜くと「やはりあの時の子供だったか。・・・だとすると可笑しい。あの子供は 3 年前に死んだはず・・・」

春日の知る限りの出来事は下記の通り。
3 年前、とある UGN の襲撃に行った FH エージェントから緊急要請が入った。想定

外の敵の襲撃を受けた為援軍が欲しいとの事だった。

その施設はFHとしてはそこまで重要視されて居なかったが、たまたま出動メンバーに同族の者が居たので、これも何かの縁と思い援軍へと向かった。結果は援軍の甲斐あってFH側の勝利。だがしかしその際にFHエージェント1名が犠牲になっている。コードネームはイージーサム(どこかの誰かぐらいの意味合いのコードネーム)、名前は春日琴音。

「・・・間違いなく死んだ事は確認した。ただこちらにも損害が大きく遺体を連れて帰る事は出来なかった」

「・・・何か執念でもあったのかもしれない。私が見た時はやたらに卑屈で正直イラつくようなそんな子供だった。あんな風になっているとは思わんぐらいに」

「あのただならぬ執念を断ち切るのは難しいぞ。もちろん私も手を貸すつもりではいるが、どうするかは考えてから進んだ方がいいだろう」

《不滅の妄執》の解除方法を皆に相談してもらう。

ヒントは「春日琴音は思い込みが激しい」

「春日に3年前に助けて貰った事から執着している」「春日以外の人間は琴音を見ようとしなかった」

模範解答は「春日自身に琴音に対してトドメを刺して貰い(戦闘中HPが1になったタイミングで春日が攻撃をすることでトドメとする)、琴音を拒絶する意思を明確に示す事」より良い答え等が出てくればそれを採用の方針。

方針が決まったら茶番ってシーン終了。

シーン 12

場所は UGN 研究施設っぽい所

特に妨害等なくすんなり来れる。

「・・・何も妨害がないのが逆に不気味だな・・・自信の表れとも言えるが」

「兎に角奴は妄執に囚われたジャームだ。それは間違いない」

「・・・何が起こるか分からんぞ。慎重に頼む」

んで施設の扉を開けると

突然聞こえるファンファーレ(結婚行進曲をイメージしてください)

そして「やはり・・・来てくださったのですね！恭二様！」

施設内部だと思った？残念ここは結婚式会場。具体的に言うとチャペル的なそれ。そしてそのチャペル的な所に佇むウェディングドレス姿の琴音

「よくよく考えてみたら私の好みで白無垢を着ておりましたが・・・恭二様のお好みはウェディングドレスだということに失念しておりました」

「いや待てなんでそーなる?!」

「待っててくださいませ恭二様。・・・そこに居る葉虫を全てプチッと潰してそして、二人きりの楽しい結婚式を挙げましょう」

「だって世界には私と恭二様だけ居れば良いもの。他の者なんて要らない。煩いだけ醜いだけ」

「・・・だから最大の力を持ってお前たちを潰して差し上げますわ。過去の私の様に。無様に死ねえ！」

戦闘開始。ディアボリックラブを倒したらシーン終了。

シーン 13

シーン 12 でディアボリックラブを倒した後。

「そんな、そんな・・・私の思いが劣るというの?! 何で皆私を見てくれないの?! 嗚呼どうして?! そうね、それならそうよ。手に入らないなら無理やりでも.....!」

最後の力で春日に襲い掛かろうとする琴音。ただその攻撃はほかならぬ春日に潰される。

「.....なんで? なんで見てくれないの? 私頑張ったのに。頑張ったのに.....」

「ああそうだな。お前は頑張った..... だからもう休め。安心しろ、いつかは私もそちらへ行く」

絶命する琴音。もとよりジャームの時点で助かる道は（基本的に）ない。

「.....すまん UGN。身内のゴタゴタにつき合わせた」

「(PC2 に対して) どうせ時雨の婆様辺りの差し金だろう? 帰ったら伝えておけ『私は私の道を行く。止める事は許さん。そちらの都合に巻き込むな』と」
後茶番してからシーン切る。

シーン 14

PC5ED

「お疲れ様でした。状況を報告してください」

都築がいつも通りの笑みを浮かべて聞ってくる。内容は PL の希望に合わせてシーンを演出する。特に希望が無い場合は都築京香があれやこれやと今回の出来事を知りたがるシーンとして演出する。

シーン 15

PC4ED

「FH も大変っすねー」「PC4 さん UGN に来て正解っすよ。あんな訳分かんない連中のゴタゴタとか二度とごめんっすね」
OP の同僚ズに絡まれつつ今日も街のパトロールをしている。そんな PC4 にとっての日常を PL の希望に合わせてつつシーンを演出する。特に希望が無い場合は同僚たちがディアボリックラブについて好き勝手言っている（ヤンデレ怖いだのでもあの子可愛かったな等）のを眺めるシーンとして演出する。

シーン 16

「結局巻き込まれた形でしたが..... FH というより春日一族、一枚岩ではないようです」

霧谷と会話するシーン。内容は PL の希望に合わせてシーンを演出する。特に希望が無い場合は今後 FH がどう攻めてくるか、それに合わせてどう対応していくべきか。という部分について霧谷が相談してくるシーンとして演出する。

シーン 17

「そうかい、恭二様がそう言ったかい..... やあれ困ったものだ」

時雨に報告するシーン。時雨は上記の言葉を述べた後、PC2 に下がる様に言う。その後については PL の希望に合わせてシーンを演出する。

特に希望が無い場合は部屋から PC2 が出ていった後、部屋に残された時雨が一人こう呟く。

「とは言え種は撒けたようだ..... さて

次の種を植えるのでしょうか。」
そう言い時雨が何処かに音もなく消える。
という演出でシーン終了。

シーン 18

何時も通りの日常。そんなある日 PC1 の
ところを訪ねてくる人物がいる。

何時もと違って黒いスーツの春日だ。

「ああ、PC1 この間は世話になったな。一
応その事で礼を言いに来た」

「この格好か？いやまあこれから花を手
向けに行くのでな・・・一応正装したに
すぎん」

後は自由に春日との会話を演出してシー
ン終了。

シナリオ1

ボスデータ

“ディアボリックラブ” 春日琴音

クロスブリード

ブラム＝ストーカー／モルフェウス

肉体：3 感覚：6 精神：4 社会：3

射撃4 回避3 意志4

HP：150 侵蝕率：150%（ダイス4個）

行動値：16

エフェクト

ブラム＝ストーカー

赤き弾 LV5、赤河の支配者 LV3、血の宴 LV3、
始祖の血統 LV3、不死不滅 LV3、コンセン
トレイト：ブラム＝ストーカー LV3、夜魔
の領域 LV1、不死者の恩寵 LV3、不死者の
血統 LV1

モルフェウス

サポートデバイス LV5、ライトウェイトモ
ード LV3、ハンドレッドガンズ LV5、ギガ
ノトランス LV1

一般

異常耐性 LV1、蘇生復活 LV1、生命増強 LV4、
加速する刻 LV1

E ロイス

墮落への誘い、不滅の妄執、虚実崩壊、マ
ジカル☆リクエスト

コンボデータ

▽サポートデバイス

タイミング：セットアップ

感覚ダイス+10

▽ハンドレッドガンズ

タイミング：マイナー

攻撃力9の射撃武器生成

▽ライトウェイトモード+赤き弾+血の宴
+コンセントレイト：ブラム＝ストーカー
+始祖の血統

タイミング：メジャー

攻撃力：19 ダイス：26 個（中間戦闘時
16 個）クリティカル値：7 対象：範囲 リ
アクションダイス－3 個

▽ライトウェイトモード+赤き弾+ギガノ
トランス+コンセントレイト：ブラム＝ス
トーカー+始祖の血統

タイミング：メジャー

攻撃力：19 ダイス：26 個 クリティカル
値：7 対象：シーン
リアクションダイス－3 個

▽赤河の支配者

タイミング：オート

ダメージを－[1D₁₀+6] 点

▽不死不滅

戦闘不能時に使用。HP30 で復活。

▽状態復元

HP5 点マイナスにする代わりにバットステ
ータス回復。

▽不死者の恩寵

タイミング：クリンナップ

[3D₁₀+3] 点 HP 回復

※戦闘方針

戦闘開始前に E ロイス《墮落への誘い》を使用。

1 R 目の最初に〈加速する刻〉を使用し、そのタイミングで E ロイス《マジカル☆リクエスト》を使用し装備。呼び出すアイテムはオリジナルアイテムである春日ロボ。効果は装甲値+10。

基本的に一番人数の多いエンゲージに対して範囲攻撃を仕掛ける。範囲攻撃が切れた後は一番近いところにいる PC を HP の高い順番にランダムで狙う。

1R 目のメイン行動後、〈夜魔の領域〉を使って行動値 0 で再行動する。

クリンナップで〈不死者の恩寵〉を使用し HP を $[3D_{10}+3]$ 点回復する。

ダメージを受けた際は〈赤河の支配者〉を使用してダメージを減らす。

PC 人数が 4 人の場合は HP を 30 点減らす。

PC 人数が 3 人の場合は HP を 30 点減らした上で春日ロボの装甲値を 5 点として運用する。

敗北者の逆襲

ダブルクロス The 3rd Edition

中の人：カネコ

プリプレイ

■シナリオデータ

▼プレイヤー人数：3人～5人

▼プレイ時間：3～5時間

■シナリオ概略

このシナリオは3話構成キャンペーンの2話目である。

1話目の3か月後、平穏を取り戻したはずのk市にFHエージェントが侵入したとの一報が入る。

敵の狙いはPC1と思われたが真の目的は別の人物—PC1をライバルだと自称する春日恭二であった。

過去の亡霊、そう自称する男により再び危機に陥るk市、何故春日絡みの事件が頻発するのか。それを悩む暇もなくPC達は亡霊を倒すため春日と共闘することとなるのであった。

このシナリオはジャーム「ブラックジャック」を倒すことでシナリオクリアとなる。

このシナリオ単体でも遊ぶ事は可能。

■キャラクター作成

初期作成+30点で開始する。

キャラクターは前回からの引継ぎを推奨する。仮にキャラロストしている場合は前のキャラと関連のあるキャラとして作成することを推奨する。

■使用ルールブック

▼必要

「基本ルールブック 1、2」

「インフィニティコード」

「エフェクトアーカイブ」

「リンケージマインド」

以上5冊からエフェクトデータ、Eロイスデータを採用している為必須とする。

▼選択

「パブリックエネミー」

PC内に元FHエージェントであるPCと春日恭二の関係者が居るため任意で採用。

※その他サプリメントに関してはGM判断により採用とする。

★コラム・ブラックジャックについて★

このシナリオのブラックジャックは少年漫画における主人公に突っかかるライバル枠だった人物が色々あってジャーム化してしまった・・・そんな存在です。春日の事は認めているけど生前それを口に出すことはありませんでした。

そんな彼がとある人物の手によりジャームとして蘇った訳です。彼はかつて自分がライバルとして認めていた春日がPC1達に良いようにされているのが我慢なりませんでした。故に今回の騒動を起こした訳です。彼は自分がある人物に利用されていることは百も承知ですが、それでももう一度春日と戦い春日にあわよくば自信をつけさせたい。そんな風に考えていたようです。

■今回予告

GM は、セッションを開始するにあたって、まず以下の今回予告をプレイヤーに向かって読み上げる。

★トレーラー

ライバル、それは一番身近な目標
己が己を越える上で倒さねばならぬ存在

だが我がライバルたる貴様とあろうものは
俺以外をライバルとして認識し、あまつさ
えその相手に対して大敗を繰り返す。
その結果貴様の価値は地に落ち、蔑まれ馬
鹿にされ笑われる。
これでは貴様をライバルと認めた俺がまる
で馬鹿ではないか。

だからこうしよう。貴様がライバルと見な
すアイツを俺が倒し、そうすることで貴様
を越えてみよう。

そうすればお前だって嫌でも俺を認識する
だろう？春日恭二！

ダブルクロス The 3rd Edition

「敗北者の逆襲」

ダブルクロスーそれは裏切りを意味する言
葉ー

トレーラー読み上げ後 PL にハンドアウト
を選択してもらう。PL 数が 5 人未満の場
合は若い番号が優先される。
前回から引き続き遊ぶ場合は同じ番号を選
択すること。

PC1 ロイス：春日恭二

P：感服 N：食傷

君は k 市所属のオーヴァードだ。
君には顔を合わせれば即喧嘩を吹っ掛けて
くる（自称）ライバルの FH エージェント
春日恭二が居る。

ある日のこと、何時も通りの日々を過ごし
ていると目の前に慌てた様子の春日が現れ
た。

だが何時もなら喧嘩を吹っ掛けてくるはず
の奴の口から出た言葉は想定外の一言だっ
た。

PC2 ロイス：春日時雨

P：敬意 N：恐怖

君は春日一族と呼ばれる面々の中でも穏健
派と呼ばれる一派に属している。穏健派筆
頭と呼ばれる春日時雨が名代を勤める一派
だ。

ある日、何時も感情の読めない時雨様から
呼び出され、こう告げられる。

「一派内に裏切り者が出た」

次期当主候補、春日恭二に仇をなす可能性
があるとなれば無視は出来ない。君は裏切
り者を追い k 市に向かった。

PC3 ロイス：霧谷雄吾

P：信頼 N：不安

君はk市支部長だ。今日もk市の平和のために尽くしている。

ある日何時ものように過ごしていると日本支部長霧谷雄吾から連絡が入る。

「FH エージェントが侵入した。狙いはどうもk市に居るオーヴァードらしい。」

この市で狙われる可能性があるオーヴァード・・・君の頭の中で1人の人物が頭をよぎった。

PC4 ロイス：ブラックジャック

P：任意 N：猜疑心

君は元FHに属していたエージェントだ。

今の上司であるPC3からFHエージェントに狙われている可能性があるとの連絡を受け、ここ数日間警戒を続ける日々。

何時までこの警戒を続けねばならないのか、そう思っていた矢先に敵の襲撃を受ける。

襲撃犯が名乗った名前はブラックジャック。記憶が合っていれば亡霊の名で呼ばれる人物だ。

PC5 ロイス：都築京香

P：任意 N：恐怖

君はゼノスの一員だ。

ある日上司であり絶対服従の対象である都築京香に呼び出されこう告げられる。

「過去の亡霊が騒ぎを起こしている様です。様子を見てきてください。」

情報なんてものは貰えない。けど従わないと後が怖い。君は今日も身一つでk市へ放り込まれるのであった。

ハンドアウト選択後、初期作成+30点にてキャラクターを作成してもらう。

特例としてPC2を選択したプレイヤーにはキャラクター技能として〈情報：春日一族〉LV1を与える事（これは初期経験点とは別に与える）また前回から引き続き遊ぶ場合は生長点として30点を与える事。リビルドは可能とする。

キャラクター作成が完了した段階でセッションスタートとなる。

シナリオ 2 敗北者の逆襲

シーン 1

PC2OP

ほの暗く時間の感覚も曖昧な部屋の中。

PC2 は穏健派筆頭春日時雨に呼び出されて
此处にいる。

「よう来たねえ・・・そこへお座り。」

「話は簡単。うちの一派から裏切り者が出
おってねえ。名前はなんだったか。うちの
名も名乗れんような愚か者だというのに自
身が切り札であると信じてやまないそんな
奴だよ。」

「まあ兎に角其奴がよりにもよって次期当
主となられる恭二様に対して牙を向いた。
どうすれば良いか賢いお前さんなら・・・
分かるね？」

時雨は限りなく極上の笑みを浮かべて居る
が、その目は決して笑ってない。一族に仇
なす者は始末しろ。そう目が言っている。

PC2 が依頼を引き受けたらシーン終了。k
市へ向かう様に誘導する。

シーン 2

PC5OP

PC5 は自身の上司である都築によびだされ
て彼女の部屋に居る。

「良く来てくれました。適当に寛いでくだ
さい。」

「さてまあ簡潔に用件を言いますね。k 市
にて過去の亡霊・・・そう呼ぶしかない存
在が現れました。」

「何故今亡霊が現れたのかは不明です
が・・・その原因が分かれば我がプランに
有利に働く可能性があります。是非調べて
きてください。」

都築の言い方は丁寧だが求めている答えは
1 つだけの様に見える。

PC5 が依頼を受け k 市に出発したらシーン
終了。

シーン 3

PC3OP

k 市支部。PC3 が何時も通りの日常を過
していると日本支部長霧谷雄吾から連絡が
入る。

「突然連絡して申し訳ありません。FH 側
に動きがありました。1 人の FH エー
ジェントがそちらへ向かっています。」

「コードネーム等は不明ですが、どうもそ
ちらの市に居るオーヴァードを狙っている
様です。」

「貴方の支部には FH からこちらに付いた
PC4 さんが居ましたね？彼に危険が迫っ
ている可能性があります。警戒するよう注
意をお願いします。」

「他にも FH エージェントが侵入している
可能性がありますので、くれぐれも油断し
ないでください。」

通信が切れる。PC3 が PC4 に連絡を取ろう
としたらシーン終了。

シーン 4

PC4OP

PC3 からの連絡があった数日後。FH エー
ジェントが PC4 を狙っているとの情報から
警戒を強めている。

とはいえ一向に現れる気配の無い見えない
敵の存在に少し精神的に疲弊していた。

ここで〈知覚〉8 の判定。成功すると PC4
に迫りくる存在が居る事を確認出来る。失
敗した場合は気が付くと目の前にナイフを

持った人物がいつの間にか立っている。

「(成功時) ほう・・・この距離で気が付くとは。流石腐っても元 FH というところか。」

「(失敗時) なんだこの程度の殺意も読めないとは・・・衰えたものだな PC4？」

「俺が誰だって？俺の名前はブラックジャック。切り札と呼ばれた男だ。」

その名前に PC4 は聞き覚えがある。だがその人物はもうこの世に居ないはずの人物だ。

「俺はもうこの世に居ないはずだって？・・・はっはっはそうだよ！俺は過去の亡霊！この世に未練があつて舞い戻ってきたのさ！」

「と言っても狙いはお前じゃない。俺が狙うのはただ1人、PC1の首だけさ！今日はそれを予告しに来たってだけの話だ。」

「予告する。オレは必ず PC1 の首を取る。・・・止めたいって一ならいくらでも抵抗しな？奴が無様に抗えば抗うほど・・・俺の願いが成就するってもんだからな！」
そう一方的に言い放ちブラックジャックは《瞬間退場》を使いその場から立ち去る。

PC3 が何らかのアクションを起こしたらシーン終了。

シーン 5

PC1OP

PC1 は何時も通りの日常を過ごしている。最近何時もと違うことが1つだけあるとすれば、それは PC1 に事ある度に突っかってくる FH エージェントの春日恭二の姿を見ないことだ。

あの春日恭二に限って死んだなんてことは無いだろうが・・・何かあったのだろうか？ここで〈知覚〉6 の判定。成功すると背後から人の気配を感じる。

「(成功時) ふっ・・・この気配を察するのは流石我がライバルに相応しい者よ！」

「(失敗時) どうした？！我がライバルたるものがこの程度の気配も察せんとは・・・腕が落ちたな PC1！」

最近姿を見せてなかった春日の姿が背後にあった。

だがその様子は何時もと違う。

何時もなら有無を言わず襲い掛かってくるはずだが襲って来ない。それだけではなく何時も身なりには結構気を使うはずの奴の姿はボロボロとまではいかないものの酷い有り様だ。

「・・・この格好のことは気にするな。それより今日はお前に警告に来た。」

「いいか？大事なことだ、よく聞け。」

一呼吸置いて、決心したような顔で春日はあることを告げる。

「いいか、命が惜しかったら今すぐこの街から逃げろ。亡霊がお前を狙っている。」
春日が上記の発言をしたらシーン終了。

シーン 6

PC 達が合流するシーン。

シーンプレイヤーは PC1

シーン 5 で春日が PC1 に逃げろと言った直後からシーンスタート。

「信じられんと言った顔だな・・・まあ敵である私の言うことを信じろと言うのも無理な話か」

「信じようが信じまいが構わんと普段なら言えるのだから・・・今回ばかりはそうもいかん。我が生涯のライバルと認めたお前を倒すのはこの私であつてあの亡霊ではない。」

「いいか？兎に角身を隠せ。お前は我が生

涯のライバルに相応しいだけのことはあって腕の立つオーヴァードだということは百も承知。だがそれも理性ある者に対しての強さだ。あのような亡霊相手は荷が重い。」

「だから今は逃げろ。あれの狙いはお前であって一」ここまで春日が話した後、PC1は〈回避〉又は〈知覚〉で8の判定。成功すればペナルティ無し。失敗時は不意を付いた攻撃を食らい2D₁₀の実ダメージ。

（成功時）「おーおー。不意を付いたつもりだったんだが・・・思ったよりはやーるじゃねえか！」

（失敗時）「おやまあこの程度の攻撃も受けれないとはまあ・・・こーんなんがライバル様ってのかよ？笑わせてくれる。」

見た目はPC4のOPで出てきたあの人物と同様の感じ。右腕には巨大な獣の爪が生えている。

「はぁじめましてえ？PC1 君。それから・・・裏切り者の春日さんよお。」

「俺の名前はブラックジャック。ただの切り札ってやつよ。今日はあんたとそこの裏切り者の命日ってやつにするためにわざわざ来てやったって次第だ。」

「待て！何故私が裏切り者と呼ばれねばならん！この春日恭二その様な振る舞いをした覚えだけは・・・。」

「状況って一のを考えろよ？UGN 支配下の街で UGN の奴とこそこそ密会。しかも逃げろだのなんだの・・・そおーんな指令は FH からは出てないよなあ？」

「そ、それは・・・。」

「あんたは裏切らないことぐらいが取り柄だと思ってたんだが・・・残念ながら違ってたってことかねえ。ついさっき裏切り者春日恭二を殺せとご指示が降ったって訳よ。」

「いやぁ俺はツイてるねえ・・・さあてそういう訳だ。裏切り者もそれを手引きしてくれたあんたもまとめてあの世行きってなあ！」

〈ワーディング〉を展開するブラックジャック。異変を察知して他 PC 登場可能。

（全員登場後）「おいおい思ったより数が増えてくれたじゃねえか。UGN にゼノスに・・・うちの間まで居るじゃねえか。こりゃあ益々裏切ったってことの裏付けになりますかねえ。」

「そうなるうちと今すぐ決着つけるのは勿体ねえなあ・・・改めてお邪魔させて貰うことにしますかね。」

「待て！貴様は・・・！」

「おおっと！今俺のことをどうこう言うのは野暮ってもんじゃないか？・・・人の心配してる暇あるならまず自分の心配をしろや。」

そう言って《瞬間退場》で消えるブラックジャック。後には PC と春日が残される。

「・・・言いたいことは色々あるだろう、正直私も混乱しているところもある。すまんがどこか落ち着ける所まで連れていってくれ。そこで話す。」

という春日。PC が了承したらシーン切る。

シーン 7

情報収集シーン

場所は任意。(PC から提案があればそこで。無ければ k 市支部)

「さて・・・何処から話したもんだか。」

「正直に言うと私も分かってないことの方が多くてな。分かっている所だけ話させてくれ。」

「まあ何時も通りお前達 UGN に対抗すべ

く策を練っていた時のことだ。妙な話が聞こえてきてな・・・死んだはずの男が PC1 を探しているという話だ。死人が蘇ったこともおかしいがその人物が PC1 を探しているというのがおかしいと思った。その男は PC1 の事など知っているはずもない。なのになぜ探しているのか気になってな・・・」

「気になって調べてみたところ、その男は間違いなく 5 年前に死んでいる。そして生前 PC1 とは接点がなかった。だというのに PC1 を殺そうとしている。」

「私としても生涯のライバルと決めたお前をおめおめと他の奴に殺らせる訳にはいかん。故に FH の眼を誤魔化して此処に来たのだが・・・何故その行動が漏れていたのか・・・。」

「こうなった以上、FH にただ戻る訳にはいかん。共闘という訳ではないが私の身の潔白が証明されるまではお前達に協力させてくれ。」

「とりあえずまずは情報収集からだな。私の情報網も多少は使えるはずだ。遠慮なく使え。」

情報 1

ブラックジャックについて

〈情報：UGN/FH〉難易度 8

FH エージェント。通称亡霊。

5 年前から活動が観測されているエージェント。FH 内の裏切り者を粛正する部隊の 1 人として活動している。

数日前から行方が分からなくなっている。

情報 2

FH 内の動きについて

〈情報：UGN/FH〉難易度 8

表面上混乱は見られない。

春日恭二が裏切ったという情報がもたらされたようだが、それが予定調和であったかのように粛正計画が発表された。

だがそのタイミングは 3 時間ほど前である（シーン 6 の最中）。

情報 3(情報 1、2 判定成功後に開示される)

FH の動きについて 2

〈情報：UGN/FH〉難易度 8

表面上混乱はないことになってるが、裏ではかなりもめている状態。

というのも FH の上層部は粛正計画について何も知らされていないということと

その粛正計画の実行部隊のメンバーであるブラックジャックという名の FH エージェントは存在しないはずだからである。

情報 4 (情報 3 判定成功後に開示される)

粛正計画について

〈情報：UGN/FH〉難易度 9

ほとんど情報が残ってないが、判明した内容によると

- ・春日恭二を狙うための計画であること
 - ・計画は 5 年前から始動していたということ
 - ・実行メンバーはブラックジャックと名乗る FH エージェントただ 1 人であること
- この 3 点が判明している

情報全抜きで「・・・5 年前？心当たりが無いわけではないが・・・」

「・・・まだ想像の範囲を出ないことだ。」

すまんが話す訳にはいかん。無用な混乱を招く訳にはいかんからな。」

このタイミングでPC3の端末に連絡が入る。内容は「k 市中央にて FH エージェントが暴れている。至急対応求む。」

「・・・間違いなく罠だな。だが・・・お前達は行くのだろうか？」

「私も連れていけ。どうせ奴の狙いには私も含まれているからな。無駄に分かれるよりはいいだろう。」

k 市中央へ向かう選択をしたらシーン切る。

シーン 8

中間戦闘シーン

k 市中央へ向かうと〈ワーディング〉が張られており多数の UGN 職員が倒れている。そして中央には先ほど見かけた男―ブラックジャックが立っている。

「やあつと来たか・・・。おっせえなあ。遅いから此処に転がってる連中全員餌になっちゃったじゃねえか。」

「まあ逃げ出さずに此処に来ただけマシかねえ。・・・そんで？そこの裏切り者さんと PC1 を置いてってくれたりするんかね？・・・そうだって言うならお前さん達には手を出さないぜ？」

「・・・俺の目的？まあ良くある復讐って奴だよ。俺の俺による俺のための復讐。」

「お前らから見ればくっだらねえ事だよ。・・・だが俺にとっちゃあ心底大事なことだ。」

「さてお喋りはこの辺にしようや。その調子だとお前ら逃げる気無いんだろ？・・・だったら」

手をポンと叩くブラックジャック。そうするとその辺で倒れていたはずの職員達が起

き上がり突如その姿が変貌する。

「おーおー。オーヴァードですらジャームに変えるとは中々面白い道具だわなこれ。・・・これを一般人にバラ撒いたらどうなるかねえ？」

「・・・そうだな。それが面白そうだな。俺が倒される大義名分には十分だしな。」

「じゃあそう言うわけだからゲームしようぜ？期限は明日。明日までにこの街のどこかに居る俺を探して倒せたらあんたらの勝ち。出来なかったらあんたらの負け。この街はジャームが蔓延り焦土化ってところだ。」

「拒否権はねーぜ？じゃ、そういうことでゲーム開始だ。じゃあせいぜい足掻いてみるよ？」

そう言ってブラックジャックは《瞬間退場》。残された PC 達にジャームと化した職員が襲いかかってくる。

敵データはクリムゾンビースト（ルールブック 2 P266）×1、エージェントアタッカー（ルールブック 2 P265）×1、ジャーム：クラスター（ルールブック 2 P264）×2

配置はクリムゾンビーストで 1 エンゲージ、エージェントアタッカーとジャーム：クラスターで 1 エンゲージ。

PC との距離はエージェントアタッカーとジャーム：クラスターが 5m、クリムゾンビーストが 10m

戦闘終了後、「・・・あの顔、あの言い回し。・・・やはり 5 年前の・・・」そう呟く春日。

「確信した。あの男が誰であるかを。・・・少し昔話に付き合ってくれ。」

そう春日が言った後にシーン終了。

シーン 9

シーン 8 の続き

「昔の話なんだがな。何かにつけて私に突っかかってくる男がいた。当時の私はそんな奴のことを煩わしいと思いながらも突き放せずにはいた。」

「私のことをライバルだと言っててな。一方的な宣言だというのに何故か無視出来なかった。」

「・・・ライバルだと思えたことはなかったがな。だが奴のことは嫌いにはなれなかった。・・・むしろ友の様に感じていたのかもしれない。」

「5 年前、任務に行くと言った奴は帰ってこなかった。死んだものだと思っていたし実際死んだのだろう。」

「だがなんらかの形で奴は帰って来た。・・・ジャームとしてな。」

「PC1 を殺そうとしていた理由も想像が付く。お前を殺せば私が奴に対して行動を起こす。そんな理由だろう。」

「粛正計画も奴の独断。そう考えれば辻褄は合う。」

「後あの人間をジャーム化させた方法だが脅しではないだろう。・・・昔私が考えていたトランス剤を改造したものだろうな。」

「・・・あれは私の自信作だ。何らかの方法で散布出来ればこんな街など一瞬でジャームだらけだ。」

「だがあれは気化すると比重が重い。奴の居る場所は自然と限られるはずだ。」

「別に私はこの街を救うだとかそんな大義名分がある訳ではない・・・だがあの亡霊を眠らせることぐらいは出来るさ。」

「互いの利害は一致しているだろう？すまん、改めて共闘させてくれ。・・・互いの目

的のため。それだけで十分だろう？」

共闘を受けたらシーン終了。

シーン 10

ブラックジャックを探すシーン。

3 つの判定に成功すれば居場所にたどり着ける。

ブラックジャックの居場所を絞り込む

判定〈情報：k 市〉難易度 7

成功するとブラックジャックが居るところがこの街で一番高いビルの上と判明する。

ビルの入り口にたどり着くと入り口の鍵が施錠されている。最先端のシステムが使われたビルなので鍵をこじ開けると後が大変そう。

〈知識：ハッキング〉又は類する技能で 8 成功すると扉を無事開けれる。

入り口を進み暫くすると多数のジャームが襲いかかってくる。突破して進むしかない。累計ダメージ 60 点以上与えることで突破。

無事 3 つの判定に成功するとブラックジャックの居るところへたどり着ける。

奴の居るところはビルの屋上だ。

屋上のドアを開けたところでシーン切る。

シーン 11

最終戦闘シーン

屋上のドアを開け飛び込むとそこにはブラックジャックと見慣れぬ機械が鎮座している。

「よお、思ったよりは早かったな。」

「俺の事はまあその裏切り者さんから聞

いてるだろ？・・・そう、これはしょうもない俺の為の復讐さね。」

「ずーっと、ずーっとそいつを目標にして来たってのにな。そいつは俺を見てくれねーわ、俺以外をライバルだって言い出すわ。・・・挙げ句そいつに対して馬鹿にされ続けるわ。それでもめげねーわでなあ。」

「・・・俺はなんだったんかね？馬鹿にされ続けるそいつを生涯のライバルだと言い続けて死んだ俺ってのはよ。」

「だから復讐に來たって次第だ。さあこれ以上はもう良いだろう？・・・後はただやりあうだけってよお！」

最終戦闘。ブラックジャックを倒したらシーン終了。

シーン 12

戦闘後

「あー。まあそうならあな・・・馬鹿にされたそいつにすら勝てねえ奴が、勝てる訳無いってなあ。」

「・・・それでもよお、意地ってもんが・・・あったんだけどな」

「(PC2の方を見て)・・・どういう理屈でお前が来たのかはなあんとなく分かるぜ。だから警告してやる。「あのお方」には気を付けな。」

そう言い崩れ落ちるブラックジャック。その亡骸は砂のように消えていく。

「・・・そうか。そういうこと、か。」

そう呟く春日。そのまま機械の方に向かい一撃で粉碎する。

「・・・これで終わりだ。少なくともこの件は。」

「・・・私は先に戻る。何時までもお前達 UGN と一緒に居る訳にはいかんからな。」

そう言って春日は退場する。

後は PC 達がやりたいことを演出してシーン終了。

シーン 13

PC5ED

都築に報告するシーン

「なるほど。亡霊がどうしてそうなったのかは分からずじまい。という訳ですね」

「いえ貴方を攻めている訳では無いですよ。なんとなく予想はつきますから。」

「そうですね・・・また機会がありましたらお話ししましょう。今日はお疲れでしょうからゆっくりお休みください。」

後は PL のやりたい演出を挟んでシーン終了。

シーン 14

PC4ED

指定無し。PC の要望でシーンを決めて良いが、希望がなければブラックジャックについて調べるシーンとする。

情報屋や昔のツテを使い調べた結果、ブラックジャックと呼ばれたエージェントは本来居ないということ。

死人を甦らせて意のままに操る方法を研究していたチームがあったことが判明する。チーム自体はもう解散しているが、そのチームへの出資者の名前に「春日時雨」とある。

シーン 15

PC3ED

霧谷に報告するシーン。

「お疲れ様でした。不慮の事態でしたが良く対応してくれました。」

「・・・貴方には報告しておかないといけませんね。今回の件を受けて PC1 さんには厳重警戒が必要だと上は考えているようです。同じような事態がまた起きると上は考えているのでしょう。」

「と言っても直ぐ何か行動を起こすつもりも無いようです。・・・ただ近々そちらに何かしらの要請が行く可能性がありますので、重々警戒を。残念ながらこちら一枚岩ではありませんので。」

後は PL のやりたいことをやってシーン終了。

シーン 16

PC2ED

時雨に報告するシーン

「ようやってくれたねえ。あの愚か者も地獄で後悔してるだろうよ。」

「あれは本当に愚か者だった。当主候補たる恭二様に挑むばかりかその座を奪おうとまでしたのだから。」

「まあ良くやってくれたよ。ゆうっくりお休み。」

何時も通りの時雨の顔であったが、その時ばかりは恐ろしく感じた。それは名も知らない男の忠告が頭から離れないせいだろうか・・・。シーン切る。

シーン 17

PC1ED

場所は任意。とあるメールで呼び出されて此処に居る。

「・・・本当に来るとはな。呼び出した私と言えた義理ではないが貴様は疑う気持ちを持った方が良いぞ。」

「まあなんだ、今日は戦いに来た訳ではな

い。あの男の件、すまなかった。」

「奴は私に固執していたからな。そこを利用され・・・ああなった。ということだ。」

「お前達は完全に巻き込まれた形だからな。一応謝ろうと思った次第だ。」

「・・・すまなかった。後同時に礼を言う。奴の執着を切ってくれて。」

「言いたいことはそれだけだ。・・・次合う時は敵であることを祈る。・・・私の事情にこれ以上付き合わせる訳にはいかないからな。」

声だけが響き、そして消える。

春日の事情とはなんなのか。その謎を残して。

シーン終了。

シナリオ 2

ボスデータ

ブラックジャック

クロスブリード

ブラム＝ストーカー／キュマイラ

肉体：9 白兵 6、回避 2

感覚：1 精神：1 社会：2

HP：169 行動値：3 装甲値：10 侵蝕率：150%（ダイス＋4個）

エフェクト

ブラム＝ストーカー

赤き剣 LV5、渇きの主 LV5、血の宴 LV3、夜魔の領域 LV2、始祖の血統 LV3、不死不滅 LV3、不死者の血 LV1

キュマイラ

完全獣化 LV3、獣の力 LV5、魔獣の証 LV3、ワイルドグロース LV3、究極獣化 LV2、ハンティングスタイル LV3、イージスの盾 LV3

一般

コンセントレイト：ブラム＝ストーカー LV3、生命増強 LV4、状態復元 LV1、加速する刻 LV1

E ロイス

楔の呪い、唯我独尊、システムダウン

コンボデータ

▽ワイルドグロース＋完全獣化

タイミング：セットアップ

メインプロセスのダイス＋5、装甲値＋10

▽ハンティングスタイル＋究極獣化＋赤き剣

タイミング：マイナー

装甲値＋10、移動、ダメージ 2D₁₀ 追加、攻撃力 18 の武器生成

▽渇きの主＋始祖の血統＋血の宴＋獣の力＋コンセントレイト：ブラム＝ストーカー
タイミング：メジャー

技能：白兵 ダイス：23 個 クリティカル値：7 対象：範囲 射程：至近 攻撃力：28

▽イージスの盾

タイミング：ガード宣言時

ガード値を 3D₁₀ 増やす。

▽魔獣の証、不死不滅

戦闘不能時に使用。HP30 で復活。

使用順番は魔獣の証→不死不滅

▽状態復元

HP5 点マイナスにする代わりにバットステータス回復。

※戦闘方針

1 ラウンド目のセットアッププロセスで〈ワイルドグロース〉と〈完全獣化〉を使用後、E ロイス《唯我独尊》を使い E ロイス《システムダウン》を使用。PC が判定失敗した場合、対象者のマイナーアクションを封じる。

ラウンドの最初に〈加速する刻〉を使用し一番人数の多いエンゲージに移動し攻撃する。自身のイニシアチブでも同様。メイン行動後に〈夜魔の領域〉を使用し行動値 0 で再行動する。

2 ラウンド目にもつれた場合はセットアップで E ロイス《楔の呪い》を使用する。

基本的に一番人数の多いエンゲージに対して範囲攻撃を仕掛ける。範囲攻撃が切れた後は一番近いところにいる PC をランダムで狙う。

敵の攻撃に対しては〈イージスの盾〉でガードを行う。

PC 人数が 4 人の場合、HP を 30 点減らす。

PC 人数が 3 人の場合 HP30 点減らした上で〈不死不滅〉での復活を取りやめる。

箱庭の終焉

ダブルクロス The 3rd Edition

中の人：カネコ

プリプレイ

■シナリオデータ

▼プレイヤー人数：3人～5人

▼プレイ時間：3～5時間

■シナリオ概略

このシナリオは3話構成キャンペーンの3話目である。

前回（2話目）の事件から3か月後、PC1はある日突然FHへの離反疑いをかけられ拘束されてしまう。

時同じくして姿を消した春日時雨を探すPC2、過去の区切りをつけたいという都築京香に頼まれるPC5。PC1を助けたいと願うPC3、PC4。

彼らが一堂に会すこととなったのはUGN日本支部。

PC1が何者かに嵌められたという事実から彼を助けようとしたそのタイミングで日本支部が何者かによって襲撃される。

混乱に乗じて日本支部から逃げ出すPC1達。そんな彼らの元に黒幕である春日時雨が姿を現す。

春日恭二を完璧にする一。この途方もないように見える計画を実行すべく春日時雨は今までの事件を巻き起こしてきたのだ。春日時雨を止めるべく、かつての春日一族の上司であった都築京香の手を借りてPC達は最終決戦の地へと向かうのであった。

このシナリオは「春日時雨」を倒すこと

でシナリオクリアとなる。

このシナリオ単体でも遊ぶ事は可能。

■キャラクター作成

初期作成+60点で開始する。

キャラクターは前回からの引継ぎを推奨する。仮にキャラロストしている場合は前のキャラと関連のあるキャラとして作成することを推奨する。

■使用ルールブック

▼必要

「基本ルールブック 1、2」

「インフィニティコード」

「エフェクトアーカイブ」

「リンケージマインド」

以上5冊からエフェクトデータ、Eロイスデータを採用している為必須とする。

▼選択

「パブリックエネミー」

PC内に元FHエージェントであるPCと春日恭二の関係者が居るため任意で採用。

※その他サプリメントに関してはGM判断により採用とする。

★コラム・春日時雨について★

キャンペーンのラスボスである春日時雨はある一つの目的に向かって進み続ける。そういう存在です。

その過程の一つが春日恭二であったというただそれだけの理由で今回の騒動を起こしました。大変自己中心的で盲目的と言えるでしょう。FHとしてはある意味正しいかもしれませんが。

この物語の末に春日一族がどうなるのかは、皆さんの目で確かめてください。

■今回予告

GM は、セッションを開始するにあたって、まず以下の今回予告をプレイヤーに向かって読み上げる。

★トレーラー

一つ目の種蒔いた。

育った後で食べられた。

二つ目の種蒔いた。

十分育って食べられた。

三つ目の種蒔こう。

何を使って？どの様に？

策はある。手もある。いくらでも。

ああこんなに楽しいのは何時ぶりか。

早う育て育て、そうしたら

「大層美味たることよなあ」

ダブルクロス the 3rd Edition

「箱庭の終焉」

ダブルクロスーそれは裏切りを意味する言葉

トレーラー読み上げ後 PL にハンドアウトを選択してもらう。PL 数が 5 人未満の場合は若い番号が優先される。
前回から引き続き遊ぶ場合は同じ番号を選択すること。

PC1 ロイス：春日恭二

P：感服 N：不安

君の（自称）ライバルである春日恭二が姿を見せなくなって数ヶ月。何事も起こらずただ平穏な日々が k 市では続いていた。だがその日々は唐突に終わりを告げる。
「君を拘束する。」そう言う味方の—UGN の手によって。

PC2 ロイス：春日恭二

P：任意 N：不安

前の事件から数ヶ月。事件の終わりを報告した直後から穏健派筆頭の春日時雨の姿を見なくなっていた。
何処へ行ったのか。無事なのか。
強硬派の目を誤魔化すのも限界が近づいていたそんな時、君に連絡を取ってきたのは思いも寄らない人物だった。

PC3 ロイス：霧谷雄吾

P：任意 N：猜疑心

平穏な日々が続いていたある日。k 市支部長である君は、日本支部長である霧谷から緊急回線で衝撃の事実を告げられる。
「PC1 に離反の疑い有りとの情報を受けて、評議員であるアッシュ・レドリックが PC1 を捕縛した。」
何かの間違い—そう思いたい君は PC1 を弁護すべく PC4 と共に日本支部を訪れた。

PC4 ロイス：PC1

P：任意 N：任意

PC1 が UGN からの離反を目論見捕縛された。

その現実のはかつて FH を裏切り UGN へ来た君の心を激しく揺さぶる。

PC1 は何故その様な事を考えたのか。

答えを知るべく日本支部へ向かう君の元に知らない番号から電話がかかってきた。

PC5 ロイス：都築京香

P：任意 N：恐怖

何時も微笑み表情を変えぬ彼女が珍しく表情を出さずにこう告げた。

「珍しく、古い馴染みが姿を見せました……。あの人会って来てくれませんか？

そろそろ区切りを付けたいのです。」

そう言われて行くように告げられたのは、何故か UGN 日本支部。

馴染みとは誰なのか。悩む君に降りかかったのは深淵を覗き込むような出来事であった。

ハンドアウト選択後、初期作成+60 点にてキャラクターを作成してもらう。

特例として PC2 を選択したプレイヤーにはキャラクター技能として〈情報：春日一族〉

LV1 を与える事（これは初期経験点とは別に与える）また前回から引き続き遊ぶ場合は生長点として 30 点を与える事。リビルドは可能とする。

キャラクター作成が完了した段階でセッションスタートとなる。

シナリオ 3

箱庭の終焉

シーン 1

PC1OP

先の事件から数ヶ月。春日も来ないし大きな事件も起こらない。

春日が姿を見せないのが不穏と言えば不穏だが、元々 FH の人間だ。気にかけることとは言い難い。

そんなある日の朝、自宅のチャイムが鳴り響く。

と、同時にいきなり PC1 の周辺に〈ワーディング〉が形成される。何事かと構えていると家の中に飛び込んできたのは複数人の黒服。

「PC1！ 貴様を FH への離反及び共謀の疑い有りで拘束する！ 逃げれると思うな！」抵抗しても数の多さには敵わず、PC1 は成すすべもなく拘束される。

「評議会に連絡を」「暴れられると厄介だ、例の拘束用のヤツ持ってこい！」色々な声が聞こえてくるが、一つだけ記憶に残る言葉があった。

「あのお方もきっと喜ぶだろう」

どういうことだ。そう思う中 PC1 は無理やり意識を失わされる。シーン終了

シーン 2

PC2OP

非常に不味い状態であった。

先の事件の後から PC2 の所属する穏健派筆頭である春日時雨の姿が見えなくなっていた。穏健派自体はそう大きい勢力ではない。だがそれでも他の勢力に負けず劣らず渡り合っていたのは時雨の手腕によるところが大きいのだ。

その時雨の姿が見えないということで穏健派は今混乱の中にあった。このままでは強硬派の連中に良い様にされるのも時間の問題。

焦るPC2の端末に突然知らない番号から連絡が入る。

「・・・この番号はPC2の物であっているか？合っているならそれでよし、違うならPC2に春日恭二からだと言って伝えてくれ。」

「時雨のばあ様に会いたいならUGN日本支部に拘束されたPC1の手助けをしろ。深く考えなくて良い。引っ掻き回せば必然的にあれは出てくる。」

「この事は他の奴らには告げるなよ。私の思惑がバレたらばあ様はまた姿を引っ込めるからな。」

一方的に言うだけ言って通話は切れる。仮に折り返したとしても繋がらない。

UGNと時雨に何の繋がりがあるのか。答えを知るためには行かねばならない。シーン終了。

シーン 3

PC3OP

平穏なある日。PC3は緊急回線で霧谷から呼び出しを受ける。

「お久しぶり・・・と言いたいのですが緊急です。評議議員であるアッシュ・レドリックがPC1さんを先程拘束しました。罪状はFHへの離反疑いとのことです。」

「何かの間違いだところち側も抗議しているのですが受け入れられず・・・上司であるあなたに日本支部へと来て頂きたいのです。」

「アッシュ側の言い分はここ半年程の事件

にFHである春日恭二と共闘に近い形で関わっていることが主な理由なのですが・・・それ以外にもどうも根拠があるようでして。」

「3日後に議会でのPC1さんの裁判・・・と言っても罪状を決めるための一方的な物ですが、それが執り行われます。申し訳ないのですが事は一刻を争います。至急PC4さんと共にこちらへ来て下さい。」

要件を聞いて受諾したらシーン終了。

シーン 4

PC4OP

日本支部に向かう途中。PC1がUGNを裏切ったかもしれないという事実だけがそこにある。

かつて自分もFHを裏切りここに来た。だから裏切りを企んだ時点でどうなるかは予想が付く。

だがPC1は何故そんなことを。そう考えていたその時PC3の端末に連絡が入る。

「・・・PC4だな？周りに人が居るのは分かっている。だから何も答えなくて良い。ただ聞いてくれればそれで良い。」

「PC1の拘束に関してだが、捕らえたのは確かにアッシュ・レドリックだ。だがその情報をもたらしたのは・・・FHの息の掛かった者だ。」

「今はそれだけ覚えておけ。・・・後PC1に会えたら巻き込んですまなかった。と伝えてくれ。」

そう言う通話が切れる。

声の主に覚えはあるが、何故春日が連絡を寄越すのか。そんな事を考えていると日本支部が見えてきた。

まずはPC1と話をしなければ。シーン終了。

シーン 5

PC5OP

日本支部前。何故 PC5 が此处に居るのかと言うと都築に言われてである。

一回想一

「古い馴染みが姿を見せました。」

そう言う都築の顔はいつもと違い感情を表に出してない。

「あの人はとても私に良くしてくれました。盲目的と言えはその通りでしたが良くはしてくれました。」

「・・・とは言え時は流れ、考えも変わります。だからあの人に告げてください。そろそろ終わりにしましょうと。」

「あの人は UGN 日本支部の方に姿を見せたようです。まだ近くに居るでしょうから探してきてください。念のため支部内に入れるようにはしておきます。」

一回想ここまで一

そう言われて日本支部前に居るのだが何やら騒がしい。

何でも UGN を裏切った奴が居るらしく、その裁判が 3 日後にあるらしい。

「・・・しかし PC1 が裏切るとは。」

「あいつ FH の春日と縁があっただろ？だからじゃないか？」

「でもなあ・・・。」

PC1 とは面識があるが、FH に請われて付くような人物ではなかったはずだ。

どういうことだろう？気になった矢先、慌てて日本支部内に入る PC3 と PC4 の姿が見えた。

彼らと接触出来れば何かしらの情報が得れるはず。

そう思い PC3 と PC4 に接触したところでシーン終了。

シーン 6

PC1 以外の合流シーン。

春日の言葉通り UGN 日本支部に来た PC2 だったが、なんやかんやあって現在日本支部長霧谷に取り押さえられている。

「普通なら直ぐに上に報告しないといけないんですが・・・貴方は前に 2 度ほど結果として k 市の危機を救ってくれています。だから聞かせてください。何故此处に？」
PC2 の目的について話をさせる。(仮に渋った場合は霧谷に敵意がないこと、話しても問題ない事を PL に言って良い)

「なるほど・・・春日時雨ですか。春日恭二が何故 UGN に対して情報を漏らすような真似をしたのかは気になりますが・・・そう言うことならこちらへ。」

そう言い案内される PC2。その先には PC1 以外が揃っている。

「ここなら会話が録画されませんからね。現時点で皆さんが持っている情報について一度話してください。」

一通り話をさせる。

「なるほど、現時点での私の考えを述べさせてください。PC1 さんは何者かに嵌められたと考えて良いです。」

「鍵を握っているのは春日恭二、春日時雨。アッシュは多分騙されたのでしょう。とは言ってもそれを黙って受け入れる男ではありませんから・・・何とかしてまずは PC1 さんをアッシュから奪回しなくてははいけません。平行して春日恭二と春日時雨の目的も調べないといけないでしょう。」

「こちら側も精一杯尽力します。まずは PC1 さんを此处から何とかして連れ出してください。その間に私の方でアッシュを何とかします。」

とは言えいくら日本支部長お墨付きとは言っても、此处から PC1 を連れ出すのは骨が折れる。作戦を練らねば・・・

そう思っていた矢先、突如爆発音と警戒アラームが鳴り響く。

「何がありました?!・・・敵の襲撃?!」
霧谷の端末に襲撃があった旨の連絡が入るが、どうも混乱しているようだ。内容が要領を得ない。

「直ぐにそちらへ向かいます!それまでに現状の確認を!」

そう言い回線を閉じた霧谷は PC3 にこう告げる。

「・・・誰かに嵌められた気もしますが、チャンスなのは間違いありません。この混乱に乗じて PC1 さんを奪還してください。落ち合う場所は後で連絡します。」

「大丈夫。責任は私が持ちますよ。だから行って下さい。此处からだ PC1 さんは地下にある拘束用の部屋にいるはずですよ!」
ここは霧谷に託し、PC1 を救出に行くところでシーン終了。

シーン 7

PC1 との合流シーン。

PC1 はアッシュ・レドリックによる取り調べを受けるべく取調室へ向かっていた。手は拘束され、レネゲイド能力が使えぬ様にされている。警備の目もあるので逃げ出すのは難しい。

そんな矢先、突如激しい爆発音と爆風が PC1 を襲う。

〈回避〉6 の判定、失敗するとともにそれを食らい 1D₁₀ のダメージを受ける。

鳴り響く警報音、混乱する現場。

警備の者達は先程の爆発に巻き込まれた影

響で PC1 への警戒が疎かになっている。

これはチャンスだ。

だがレネゲイド能力無しでどのように逃げたものか。そう考えていると

「おいあっちだ!」「逃げたぞ追え!」「ええい FH 生きて帰れると思うなよ!」

どうも混乱に乗じて FH が侵入したようだ。皆 PC1 から離れて遠くへ去っていく。

このタイミングで他 PC 合流可能。状況を伝え、外へ出るように誘導する。

普通ならいくら敵の襲撃があったとは言えここは UGN 日本支部。警戒の目も多いはずだが不思議と PC 達は警備の目を掻い潜ることができる。

警備の目を掻い潜り日本支部を脱出し、ひとまず落ち着ける場所までついたのだが霧谷からの連絡はまだない。

どうしたものかと思案していると「思ったよりやりおるね」

声のした方を見れば 20 代後半ぐらいの若い女性の姿が見える。(PC2 はそれが時雨だと分かっている)

「最初の策は失敗だねえ。そこの子 (PC1) を使って芽を育てる気だったんだが・・・拒んだか。」

「(PC2 が声を掛けたら) おんや・・・ああ、うちの子か。お前さんはそこそこやる子だったから気に入ってたんだがここ一番で裏切るとは。」

「(PC1 を見つめ) お前さんは良い贄になると思って今回の策を練ってみたんだが。どうもあの子はグルメのようだねえ。お気に召さんとみる。」

「だから次の策を使こうてみようか。・・・己が認めた人物が無残に死ねば、あの子も少しは気に召すだろう。」

そういうと女は2体のジャームを呼び出す。1人は若い少女のジャーム。もう1人は成人男性のジャーム。

かつて見て、そして倒したはずの2人・・・ディアボリックラブとブラックジャックの姿だ。

「そんじゃあ抵抗するならしてもよいよ。これが上手く行っても行かなくても・・・あの子を育てる贅にはなるのだから。」

《瞬間退場》で女は退場。直後にジャーム2体が襲い掛かってくる。

敵データはシナリオ1のディアボリックラブのデータとシナリオ2のブラックジャックの簡易版データを末尾に乗せてあるのでそれを使用。

エンゲージは独立。それぞれPCから10mの位置に配置する。

戦闘終了後に「ああ、ここに居ましたか。」そう呼び掛けてくる1人の若い少女の声。PC5はよく知っている。それはゼノス代表都築京香の声だ。

都築はいつも通りの笑みを浮かべながら「UGNから要請で参りました。PC1さんあなた方をゼノスにて保護します。」そういったところでシーン終了。

シーン8

全員登場。都築京香に連れられて近くにあるゼノスの施設に居る。

「さてどこからお話しましょうか。」

「まずは現状の確認ですね。あなた方はUGNを脱出し、霧谷と合流する予定でした。そこに私が現れて保護した。」

「こうなった経緯ですが、先に述べた様にUGN・・・というよりある個人ですね。彼からの要請です。」

「どうもUGNを襲ったFHの手腕がよかった様でして、評議員のアッシュ・レドリックが手傷を負わされてしまったのです。」

「しかもまあ狙ったかのようにアッシュ・レドリックがFHの情報に踊らされたなんて言う話まで出てしまっていて。」

「日本支部内で起こった出来事ですので、支部長である霧谷としてはFH襲撃の対応とアッシュ・レドリックに対する事実確認をしなくてはならないことになりましてね。」

「そこでUGNを逃げ出したPC1について一時的にゼノスで保護して欲しいとなったのです。アッシュが私怨でPC1を陥れた可能性すら上がってきたので・・・。」

「ここまではよろしいでしょうか?。」

「では続けます。UGN日本支部を襲ったFHは不明。やり口が大変見事だったことから相当な手練れと想定されていますが・・・誰なのでしょうねえ。」

「ちなみに私があの場所が分かった理由についてはプランの一環だから。ということにしておきますね。」

「さて今度はこちらから質問です。あなた方は私が保護したあの場所で何を見ましたか?」

何があったかを話してもらう。

「なるほど・・・あの人に会いましたか。」

「自分の思うようにすれば良いと言って別れたつもりだったんですがねえ。どうもあの人はそれが出来ないのですね。」

「・・・知っているかと言えば知ってます。あの人が誰で何をしたいか。それぐらいは。」

「色々一度に話すと疲れますね。・・・一度休憩にしましょう。あなた方はその間に今回の件は何がどうなっているのかを調べて

みてください。その上で続きを話しましょう。」

そう言って都築は部屋を出ていく。

情報収集項目

情報 1

PC1 の状況について

〈情報：UGN〉難易度 7

FH に離反の疑いありとの情報を得たアッシュ・レドリックにより拘束されていたが、その情報をアッシュにもたらした人物が FH 側だという事が発覚。

ただしここ半年ほどの事件で 2 回 FH 側であるはずの PC2 や春日恭二と手を組んでいたという事実があるため今回の拘束がアッシュによる私怨とも言い切れず、扱いについて UGN 側でも判断が割れている。

PC1 が無実だという確実な証拠—それがなければ彼は UGN から狙われる立場となってしまうことだろう。

情報 2

春日時雨について

〈情報：春日一族〉難易度 8

春日一族穏健派筆頭。20 代後半に見える女性。

3 か月ほど前から行方不明。具体的に言うと k 市の事件の直後。最後に目撃したのは PC2 である。

元々一族の中でも正体が分からない人物であり、何時から居たのか。何処の生まれであるのか。一切不明。

春日恭二を一族の跡取り候補として可愛がっているらしいが、その理由は不明。

情報 3

UGN の状況について

〈情報：UGN〉難易度 8

かなり荒れている。評議員のアッシュ・レドリックが FH の情報に踊らされた可能性や日本支部の突然の襲撃。

これらの対応に追われており正直 PC1 に対して力を注ぐ余力がない。

この状況が続けば FH に付け入られるだけであるが・・・瀬戸際のところで評議員のテレーズ・ブルムや日本支部長霧谷が防いでいるようだ。

情報 4（情報 3 の判定成功後開示）

FH 側の動きについて

〈情報：FH〉難易度 8

UGN 日本支部襲撃犯について FH 側も捜査をしている状況。

とあるマスターレイスが指示を出したという者もいるのだが、その連絡に使われたコードは最近盗まれたものであった為本人の指示ではない。

そして FH 上層部としてはそんな指示は出しておらず、あまりにも手際が良すぎる点からこれは UGN 側による自作自演ではないのか。との見方も出ている。

そのためしばらく UGN を狙う気はないようだが、マスターレイスの中には既に独自に UGN を狙おうとする者が出始めている。

情報 5 (情報 2, 情報 4 の判定後開示)

春日恭二について

〈情報：FH〉 難易度 9

ここ一か月ほど行方が分かっていない。

UGN 日本支部襲撃時に現場にいたとの話もあるが、手腕が良すぎる点からそれは違うだろうと否定されている。

最後に目撃された時、春日時雨について調べていたとの話がある。

情報を全て開示した後部屋に再び都築が入ってくる。

「少しは今回の件について分かりましたでしょうか？・・・では続きをお話しましょう。」

そう都築が言ったところでシーン終了。

シーン 9

登場任意。

「さて続きですね。時雨さんについては少しは分かりましたか？」

「ええ、そのぐらいの知識があれば十分です。・・・あの人が何故今回姿を見せているのかそこについてお話ししましょう。」

「古い古い話です。春日一族というのは平安の頃から続く由緒正しい家柄です。」

「さてその一族ですが、平安の頃はさほど力のある家ではありませんでした。先代が流行り病で倒れ、後継ぎとなる男子もまだ幼い・・・窮地に立たされていたのです。」

「その状況を憂いた先代の妻は藁をも縋る思いでとある寺へと行きました。そこの尼僧は先を見る力に長けていたと言われていたのです。」

「女は家を何とかして保つ方法はないかと尼僧に乞い、尼僧はある条件を出しながら

もその方法を教えました。」

「その通りに女が行動したところ、それは見事に家を建て直すことに成功しました。」

「そして女は尼僧の出した条件・・・尼僧の計画を手助けする優秀な手となる者を輩出し続ける。それを忠実に続けました。ありとあらゆる手段を使って。」

「その甲斐あってかそれは優秀なものが排出され続けました。かつて尼僧だった者は立場を変え姿を変えていきましたが、それでも女は変わらず尽くしました。」

「恩義だけでは無かったとは思いますが。最後のほうは妄念とも言えるぐらいでしたし。」

「ただ最後にかつて尼僧だった者は女や女の輩出してきた一族と決別しました。後は好きにして良いと。」

「私としてはそこで縁が切れたつもりだったんですがねえ。春日恭二が私の帰りを待っているということがあの人の妄念を強くしてしまったんでしょう。」

「おそらく今のあの人は「私が認める完璧な春日一族を作る」そのようにすれば私が帰ってくるとでも考えているようです。」

「その土台となる春日一族は春日恭二で間違いないでしょう。彼は大変優秀ですからね。」

「ただひたすら人運が悪いのです。・・・人に対して甘い面もある。そもそも人と出会う事が良くない事もある。」

「時雨さんは恐らくそこを気にしていたのでしょう。だから彼には人に対しても完璧であって欲しかった。」

「かつて友だった者。自分に好意を抱いていた者。・・・そして自分が好敵手と認める者。」

「そういった人との縁が全て切れてしまえば。人を人と見なくなれば。彼はきっと完璧になるでしょう。」

「その為に FH も、UGN も踊らされているのですよ。・・・我々ゼノスとて今はあの人に踊らされているとも言える。」

「初めて会った時は疑う事を知らない娘さんだったのですがねえ・・・時の流れとは残酷なものです。」

そこまで話すと一息つく。

「さて PC1 さん、あなたは どうします？ここでひたすら待つのもよし、この状況を打開せんと動くのもよし。」

「今回はこちらの不手際がなかった訳ではありませんからね。多少は協力させていただきます。」

「ただ脅す訳ではありませんが、妄念に駆られた女性は一度狙った獲物を易々手放すとは思いませんよ?。」

「あ。そうそう。あの人・・・時雨の方でしたらきっと自分の家にいると思いますよ。そこに入るための方法ぐらいは教えてあげましょう。」

春日時雨を何とかする方向で話がまとまったらシーン終了。

シーン 10

登場任意

「時雨の方は大変優秀なオーヴァードです。妄念に駆られてはいますが。」

「そしてあの人は何処にいるのが一番安全かを良く分かってます。だから自分の家にいるのです。」

「入り方は簡単。こちらの鍵を用いて入れればいい。それだけです。」

「なぜ私が持っているかというのはまあ、

合鍵を預かっていて返すのを忘れていたんですよ。たまたまです。」

「何処で使えばいいのかというのは・・・どこでも大丈夫ですよ。あの人の家はこの世とは言えない場所にありますから。」

「ですので準備ができましたらいつでもどうぞ。」

PC 達の準備が出来たら鍵を使ってもらおう。

鍵を空中に差し出すと空間がゆがむ。

そしてその先には千本続くような鳥居が見えている。

「行ってらっしゃい。お土産期待してますね。」

都築は着いてくる気はないようだ。ただ何時ものように微笑んでいる。

ゆがんだ空間を通るとそこは千本万本の鳥居が立ち並んでいる。

進んでも進んでもキリがないぐらいの鳥居だ。しかも戻ろうとしても戻れない。

ここで〈知覚〉判定 8。成功するとこの空間がねじ曲がっているのではないかと気が付く。(失敗した PC は $[1D_{10} \div 2]$ 分の侵蝕率上昇)

空間を操るのが得意なのはオルクスのスンドロームだ。ならばこの空間はレネゲイドで出来ているといえる。

「ああ、やはりきたねえ。大人しく待っている子じゃあないとは思ってたよ。」

何処からともなく声が聞こえる。

「あの方に会うたかい？あの方の鍵を使こうてここまで来たんだろう?」

「ならば私も会うための道ぐらいは作ってやろう。さあさここまでおいでな。」

「最後まで来たら食らうてやろうぞ。・・・

あの子を完璧にするためにねえ。」
そう声が響いた後鳥居の先に火が灯る。
ここまでおいで。そう言われているかのよう
うだ。

火の灯る方向へ進んで行くと、過去の妄念
と言えるべきものが色々浮かんでは消えて
いく。

あまりにも酷い様子に普通の人間なら耐え
れそうにない。〈意志〉判定 8。成功すると
耐えることができる（失敗した PC は $[1D_{10} \div 2]$ 分の侵蝕率上昇）

そうした多数の妄念が浮かんでは消えてい
くを繰り返していると、その妄念が人とも
取れない形を取り PC 達に襲い掛かってく
る。

PC 達の合計ダメージ 80 点以上出せれば突
破可能。ただし全 PC が 1 回行動し終わっ
ても 80 点未満の場合は、各自 $2D_{10}$ のダメ
ージを受ける。次の行動に入った際ダメ
ージはリセットされる。

妄念たちを突破し、それでも先に進んでい
くと・・・一軒の小さい家が見える。

平安の頃の造りの小さい家だ。

「さあさあ、おいでな。」

何処からまた声がする。家の方向に進んだ
ところでシーン終了。

シーン 11

マスターシーン

シーン 10 で PC 達が時雨の家に入って行っ
た少し後の頃。

「・・・おや。姿を見せないと思ったら来
ましたか。」

何時ものように微笑む都築京香。その視線
の先には一人の男が立っている。

「・・・いい加減妄念を断ち切らんといけ
ないと思ひまして。」

「そうですか。彼らは先にこの中に行きま
したよ。」

今ならまだ間に合います。都築はそう男に
微笑む。

「・・・感謝します。では。」

「はい、行ってらっしゃい。お土産を期待
してますね。」

そう言われた男一春日恭二は覚悟を決めた
目で空間の中へ飛び込んでいった。シーン
終了。

シーン 12

全員登場。

「いらっしゃい。ようここまで来たねえ。」
にこやかに微笑む 20 代後半の女性。UGN
日本支部を脱出した後に出会ったあの女性
一春日時雨だ。

「ここまでくるのも策の内。お前さん達を
全員食らうてあの子の縁を切ってやればあ
の子は完璧な子になるのさ。」

「なぜそう言い切れるのかって？・・・私
はねえ見たんだよ。ここではないどこかで
あの子が完璧である姿を。」

「だから悔しくてねえ・・・あの子がそれ
に早う自覚すればあの方は・・・京香様は
もっと私らを必要としてくれたのに。」

「だが今からでも遅う無いからね。お前さ
ん達を使ってあの子に自覚させようとし
た。」

「1 人目の子は阿呆だった。己が無力なの
を棚に上げた挙句しくじったせいであの子
に慈悲を与えた。だから要らない縁として
切ったんだ。」

「2 人目の子は愚直だった。己ではあの子

に絶対勝てんというのに勝とうとした。そしてあの子に友という感情を抱かせた。だからこの縁も要らないから切っておいた。」

「そして 3 人目・・・PC1 お前さんだよ。お前さんはあの子を意固地にならせてしまった。お前さんに勝ちたいだなんて人らしい感情を抱いてねえ。・・・そんな縁は不要だろう？。だからここで切っておくのさね。」

「そうして最後に私が縁を切られる。そうしてあの子は完璧になるのさね。唯一無二の完璧な、あの方の計画を完璧にこなせるあの子になあ！」

最終戦闘開始。春日時雨に勝てばシーン終了。

シーン 13

全体 ED1

「何故に・・・何故にこんな子供らに膝をつく・・・？」

存在自体がおぼろげになっている時雨。だがまだその妄念は残っている。

「策の何を間違えた？そもそもこの童（わっぱ）らは何故あそこから逃げ出した？無駄なあがきと見逃したのがいかなかった？」

何故、なぜと繰り返す。その妄念は更に深まっていく。

「だが・・・だが！食らうてしまえば！ここから出さねば！あの子はきっと・・・！」
そう言う時雨の声に呼応する様に妄念達が PC1 へと伸びていく。

「それは無駄だ。ばあ様。」

だがその妄念達は PC1 達に触れぬこと叶わず切り裂かれる。

「・・・何故に・・・何故にそこにおるのだ・・・！」

PC1 達をかばうような位置で突如現れたのは春日恭二その人であった。

「長い妄念はここで終わりにしよう。ばあ様、あんたは PC1 に負けたのだ。いい加減認めろ。」

「認めん認めん認めん！そんな事認められるはずがない！お前は良い子だから分かるだろう？お前が縁さえ切れば完璧に・・・！」

「ええい分からん婆だな！私はその PC1 に貸しがある！故にこいつに勝つまで私は負けられんのだ！。だからここでお前との縁を断ち切る！」

そう言い再度伸びてくる時雨の妄念を全て切る春日。そのまま時雨のところまで走って行き・・・そして時雨に向かってトドメを刺す。

「何故・・・何故その縁を切らん？私の縁よりそっちが先・・・。」

「知らん。私は私だ。お前の可愛い子供じゃあない。」

妄念が消えていく。と同時に空間が歪んでいく。

「とりあえず死にたくなかったらここから出るぞ。話は帰ってからでも間に合うからな。」

そう言う春日に最後尾を預け全員で脱出する。

通ってきた道を一つずつ確実に辿れば出口へとたどり着ける。

「ああ、お帰りなさい。」

行きと同じ様に、いつもと同じ笑みの都築京香が迎えてくれた。

シーン終了。

シーン 14

全体 ED2

「さてお疲れでしょうが事の顛末だけ聞かせて貰いましょうか。」

「妄念は滅びました。我々は我々の道を行います。・・・貴方に迷惑をかける真似はしません。」

「それはまあいいんですが・・・春日さん貴方今回何処で何をしてたのか。それぐらいは彼らに説明してあげても良いのでは？」

「・・・では話しましょう。」

PC 達の方を見つつ春日が話を始める。

事に気が付いたのは1か月前。・・・予兆は1つ前の事件の後からあったがな。

PC1 が FH に寝返る計画を立てている・・・というのを FH 内部で聞いたんだ。それもありかなり上の方から。

あのPC1がこちらに寝返るなどありえんし何よりその情報が上から来るというのがきな臭い。私は独自の調査を始めた訳だ。

そうしてたどり着いたのがばあ様・・・時雨による計画だ。

私が完璧になるためとかなんであの婆に決められんといかんのか。とか色々言いたいことはあった。だがあの婆は老獺だ。私が気が付いたと知れば今度は別の計画を持ち出す。

しかもそれはもっとより狡猾なものだろう。・・・PC1をよりひどく無駄死にさせるようなものになるのは目に見えて分かる。だから気が付かんふりをしつつ情報を集めていた。何とかして婆の計画を止める方法を考えた。

婆を油断させる為にはどうしてもPC1が捕られるのは避けられなかった。だからそこからどうすべきかを考えた訳だ。

まず最初に思い付いたのはPC4への連絡だ。本当はPC3に連絡したかったのだが流石にUGN支部長の連絡先は私は知らん。元FHのPC4の連絡先なら私でも手に入る伝手がある。

こうしてPC4の手によりアッシュの奴を止めさせようとした訳だ。

次にPC2、婆に対して忠義を尽くしているところもあったからやや不安ではあったが逆に言うと婆のためにやれ。と言え協力する可能性が高かった。だからPC2にPC1の救出を頼んだ訳だ。

だがそれだけだと上手いかん可能性があったからな。最後に私自らがあの襲撃を仕掛けた。

ちょっとばっかしヨハ・・・某マスターレイスの連絡コードを失敬してな。その命令を信じた連中らと共に襲撃したという話だ。まあ上手い具合にPC1は逃げ出した。婆が追撃をかける事が心配だったが霧谷の奴が手を回していたからそこはそんなに気にしてなかった。

後は婆を何とかしておびき寄せればと思ってたんだが・・・お前達が襲撃を仕掛けるとの情報を他ならぬ都築様から頂いてな。だからそれに便乗させてもらった。

私が居るとバレたら不味いからな。まあ結果としてお前達に負担をかけたのは認める。

「だがこれも全て私が何時かPC1お前に勝つための布石・・・故に必要な負担だったのだ！」

そう春日は言い切る。

「・・・何故怖い顔をする？・・・え？お前が原因だろう？いやそれは確かにそうなんだが。」

「待て、待ってくれ。私は今回かなり頑張ったと思わないか？そうだろう？」

「・・・これはあれだ、その、計画であつてだな・・・待て落ち付け話し合おう？！」
春日を許すもよし、殴るもよし、その辺は PC 達に任せて良い。

「これもプランのうち・・・というには少々粗雑ですかねえ。」

そう都築が言ってシーン終了。

シーン 15

PC5ED

本人の要望があればそれを優先。

ない場合は都築と二人でお茶をしている。

「・・・元々は手数が足りなかったんですよ。だからあの人に少しばかり人をくれと頼んだだけだったんですが。」

「そうしたらあの方は随分私のために良くしてくださって。それで褒めたのがいけなかったのですかねえ。」

「あの妄念を抱かせてしまったのは悪かったと思っています。・・・ですがまあこれもプランのうち。ということにしておきましょう。」

お茶会はその後も何事もなかったかのように続いていく。シーン終了。

シーン 16

PC4ED

本人の要望があればそれを優先。

ない場合は k 市にて何時も通りの日常を過ごしている。

UGN も一枚岩ではないということを噛みしめることになった今回の事件。

だがそれでも FH より UGN に居たい。そう思った何かが PC4 の中にはあるはずだ。

それを改めて再認識してシーン終了。

シーン 17

PC3ED

本人の要望があればそれを優先。

ない場合は日本支部にて霧谷とお茶をしている。

「今回は助かりましたよ。アッシュ・レドリックは今回の件で評議会から大分お叱りを受けましてね。」

「暫く強硬なことは出来ないでしょう。本人も FH に踊らされたという事がショックだったようですし。」

「PC1 さんについては無罪放免・・・というかそもそも無かった罪ですからね。これからは彼が彼の日常を過ごせる様にサポートをお願いします。」

今後のことを色々話をしつつお茶会は続く。シーン終了。

シーン 18

PC2ED

本人の要望があればそれを優先。

無い場合は春日一族の今後について。

強硬派と呼ばれる一派も、穏健派と呼ばれた一派も。

その実は春日時雨という人物に利用されていたに過ぎない。

この事実を次期当主候補である春日恭二によってもたらされた今、一族は大いに揺れ動いていた。

ある者はこれを機に上へのし上がろうとし、ある者はこれを機に一族との縁を切ってゆく。

その大きく揺れ動く波の中、当の春日恭二だけは静かだった。

それを見て PC2 は何を思うのか・・・自分のやりたい事などを示したところでシーン終了。

シーン 19

PC1ED

本人の要望があればそれを優先。

無い場合は今日も平和な k 市の日常を演出する。

晴れて無罪放免となった PC1 だが、その日常は特に変わらない。

何時ものように過ごし、何時ものように過ぎていく。

そしてその日常の一部として

「おのれ UGN またしても私の邪魔をしてよってからに！」

そういう春日がいるのもまた日常。

「ええい今日という今日こそは貴様らに勝ち私の実力を FH に広めるのだ！・・・行くぞ！」

そう言って襲い掛かってくる春日。何時ものように相手をするとところでシーン終了。

シナリオ 3
中間戦闘敵データ

ディアボリックラブ

クロスブリード

ブラム＝ストーカー／モルフェウス

肉体：3 感覚：6 精神：4 社会：3

射撃 4 回避 3 意志 4

HP：70 侵蝕率：150%（ダイス 4 個） 行動値：16

エフェクト

ブラム＝ストーカー

赤き弾 LV5、血の宴 LV3、始祖の血統 LV3、
不死者の血統 LV1

モルフェウス

ライトウェイトモード LV3、ハンドレッド
ガンズ LV5

一般

コンセントレイト：ブラム＝ストーカー
LV3、生命増強 LV2

コンボデータ

▽ハンドレッドガンズ

タイミング：マイナー

攻撃力 9 の武器生成

▽ライトウェイトモード＋赤き弾＋血の宴
＋コンセントレイト：ブラム＝ストーカー
＋始祖の血統

タイミング：メジャー

攻撃力：19 ダイス：16 個 クリティカル
値：7 対象：範囲 リアクションダイス－3
個

ブラックジャック

クロスブリード

ブラム＝ストーカー／キュマイラ

肉体：9 白兵 6、回避 2

感覚：1 精神：1 社会：2

HP：79 行動値：3 侵蝕率：150%（ダイス＋4 個）

エフェクト

ブラム＝ストーカー

赤き剣 LV5、渇きの主 LV5、始祖の血統 LV3、
不死者の血 LV1

キュマイラ

完全獣化 LV3、ハンティングスタイル LV3、
イージスの盾 LV2

一般

コンセントレイト：ブラム＝ストーカー
LV3、生命増強 LV2

コンボデータ

▽ハンティングスタイル＋完全獣化＋赤き
剣

タイミング：マイナー

戦闘移動、攻撃力 18 の武器生成、肉体のダイス＋5 個

▽渇きの主＋始祖の血＋コンセントレイト：ブラム＝ストーカー

タイミング：メジャー

技能：白兵 ダイス：23 個 クリティカル
値：7 対象：単体 射程：至近 攻撃力：
18

▽イージスの盾

タイミング：ガード宣言時

ガード値を 2D₁₀ 増やす。

シナリオ 3

ボスデータ

春日時雨

ブリード：クロスブリード

シンドローム：オルクス／ウロボロス

肉体：1 交渉 6、回避 2

感覚：4 精神：3 社会：8

HP：155 行動値：6 装甲値：10 浸食率：150%（ダイス+4個）

エフェクト

オルクス

領域調整 LV3、要の陣形 LV3、復讐の領域 LV1

ウロボロス

原初の白：サポートデバイス LV5、原初の青：螺旋撃、原初の赤：絶対の恐怖 LV5、原初の虚：不死不滅 LV3、原初の黒：フルインストール LV3、原初の黄：戦いの予感 LV3、原初の緑：命の盾 LV1

一般

コンセントレイト：ウロボロス LV3、リフレックス：ウロボロス LV2、生命増強 LV4、状態復元 LV1、加速する刻 LV3、加速する刻 II LV2

E ロイス

原初の恐怖、あり得ざる存在：黒星招来、孤高の超人、唯我独尊

コンボデータ

▽原初の白：サポートデバイス(1R 目のみ＋原初の黄：戦いの予感)

タイミング：セットアップ

メインプロセスのダイス+10(1R 目のみ＋行動値+30)

▽原初の青：螺旋撃

タイミング：マイナー

▽原初の赤：絶対の恐怖＋領域調整＋要の陣形＋コンセントレイト：ウロボロス

タイミング：メジャー

技能：交渉 ダイス：25 個 クリティカル値：7 対象：3 体 射程：視界 リアクションのクリティカル値+1

▽原初の緑：命の盾＋リフレックス：ウロボロス

タイミング：リアクション

技能：交渉 ダイス：22 個 クリティカル値：8

▽原初の虚：不死不滅

戦闘不能時に使用。HP30 で復活。

▽状態復元

HP5 点マイナスにする代わりにバットステータス回復。

※戦闘方針

戦闘開始前に E ロイス《原初の恐怖》を使用する。

1R 目のセットアップで〈原初の白：サポートデバイス〉＋〈原初の黄：戦いの予感〉を使用、その後に E ロイス《唯我独尊》を使用し、E ロイス《孤高の超人》を使用する。

イニシアチブでは〈加速する刻〉を使用、HP の少ない順からランダムに 3 体選び攻撃する。

メインプロセスでは HP の多い順からランダムに 3 体選び攻撃する。

〈加速する刻Ⅱ〉使用時は HP の少ない順

から 2 名、HP の多い順から 1 名選び攻撃する。

50 点以上の攻撃を受けるタイミングで〈黒星招来〉を使用。ダメージを 0 にする。

攻撃に対しては〈原初の緑：命の盾〉＋〈リフレックス：ウロボロス〉で回避を試みる。

PC 人数が 4 人の時は HP を 30 点減らす。

PC 人数が 3 人の時は HP30 点を減らした上で〈原初の緑：命の盾〉と〈リフレックス：ウロボロス〉を削除。回避固定値 28 として運用する。

『TRPG 女子会ステラシナリオ集 03 ヴェガ ～終わりの、始まり～』
は TRPG 女子会ステラの著作物です。非営利目的に限り複製・配布する
ことができます。また、収録されたシナリオを遊ぶためのゲームシステ
ムの著作権は、下記に帰属します。

(敬称略 50 音順)

ダブルクロス The 3rd Edition ©有限会社ファースト・アミュー
ズメント・リサーチ

ご利用に際し各々の著作権者によるガイドラインに従ってください。

皆様のより楽しいゲーム体験と、TRPG の更なる発展を
心からお祈りいたします。

平成 30 年 (2018 年) 9 月 24 日 TRPG 女子会ステラ



TRPG女子会ステラ ウェブサイト
<http://nanos.jp/trpggirls/>