



アサルトエンジンシナリオ③ 『正義の男』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ: 灘新一郎、藤貴浩 / イラスト: 睦屋半風
(※JGC2011 用シナリオ改良版)

■本シナリオについて

- ・プレイヤーの人数: 4～5 人
- ・キャラクターレベル: 1
- ・所要時間: 約 4 時間
- ・使用キャラクター: サンプルキャラクターまたは、Lv1 のキャラクターを作成

■あらすじ

学園内で担任のマリアベルより補習授業を受けていた PC たちは、授業の一環として放課後、警ら隊本部へとマリアベルに連れて行かれる。

そこで隊長のゲーリーから話を聞いていた PC たちの前に、突然事件の知らせが隊員より伝えられる。どうやら第五刑務所に、自宅で謹慎処分中だった看守長オリバーがモルフ化し、クリーチャーを引き連れてやってきて、刑務所内で暴れているようだった。

PC たちはマリアベルに命じられ、至急現場である第五刑務所に向う。

刑務所内では、看守長であるオリバーがクリーチャーや自前の拷問器具を使い、囚人たちに惨い仕打ちをしていた。PC たちはそれを助けながら奥へと進んでいく。

途中、独房にいた謎の美少女を保護しつつ、モルフ化した看守長オリバーと対峙する。そして、オリバーと彼の連れていたクリーチャーを倒すと、美少女はその正体を現す……オリバーをモルフに変えた張本人であるジェネシス「惑乱のダーナ」だったのだ。

しかし彼女は、モルフが倒された瞬間興味を失ったかのように、そのまま姿を消す。こうして PC たちはモルフを倒し、無事事件を解決するのだった。

■舞台・NPC 解説

・第五刑務所

アカデミア内にある刑務所のうち、主に軽犯罪者の収容施設。
地下に建設されており、現在約 50 名の囚人が収容されている。

・マリアベル・フィッシャー(「ワールドガイド」参照)

・ゲーリー・ブルバップ(「ワールドガイド」参照)

■シナリオの見方

・概要

その場所で行われるおおまか内容や、プレイヤーに伝えるべきことなどが書かれています。GM はここを参照し、以下の二つの項目を PC の状況や性格などに合わせてうまく調整してください。

・情景描写

冒頭で、GM が読み上げる内容が書かれています。基本的には GM はそのまま読めば良いようになっていますが、状況に応じて、内容を修正してもかまいません。

・イベント

その場面で起こるイベントが書かれています。情景描写を読み終えた後、頃合を見て起こしてください。

イベントは、必ず起こるものと、PC の判定の成否によって起こるものに分かれています。(判定が必要な場合は、その旨が書かれています)これも PC に合わせて GM が修正してもかまいません。

1.教室(オープニング)

【概要】

PC たちは担任のマリアベルの補習授業を受けています。

テレパスとヘリックスの説明を受けた後、授業の一環として警ら隊本部に連れて行かれます。

【情景描写】

放課後。PC たちは、担任のマリアベルの補習授業を受けている。(「ワールドガイド」NPC のマリアベルを示し、厳しい教師だと伝えてください)

教室の窓ガラスからは傾き始めた陽が見える。

授業内容は「テレパスとヘリックスについて」で、黒板にはその内容がびっしりと書かれている。

【イベント】

マリアベルの口を借りて、テレパスとヘリックスの説明(ルールブック参照)を行うこと。

(説明が終わったら)チャイムが鳴る。

今日の授業はすべて終わり、安心したのも束の間、経験の浅い PC たちを警ら隊本部へ案内すると言い出すマリアベル。

マリアベル「あなたたち、警ら隊本部へは行ったことがないでしょう？ ちょうどいい機会だから、案内してあげるわ」

「隊長にアポはとってあるから、行くわよ」

PC たちは警ら隊本部へと向う事になります。(「ワールドガイド」のアカデミアの地図を開き、B 地点に警ら隊本部がある事を伝えてください)

2. 警ら隊本部

【概要】

PC たちは、第五刑務所で起きた事件の解決をマリアベルに命じられます。

【情景描写】

警ら隊本部に着いた PC たちは、表口に立つ隊員や行き交う隊員たちに最敬礼され、隊長室へと案内される。

マリアベルの顔や PC たちの制服を見て、隊員たちは居住まいを正す。

隊長室では、執務机でお茶をすするゲーリーが待っている。

彼は PC たちにソファを薦め、女性隊員の持ってきた紅茶を出してくれる。

ゲーリー「おお、ミスマリアベル。お待ちしておりました」

「やや、そちらが新入生の方々ですな」

「ゲーリー・ブルバップです。市民の安全と平和のため、微力ながら励んでおります」

「励みすぎて、かみさんには逃げられてしまったのですが(苦笑)」

【イベント】

PC たちがくつろいでいると、一人の隊員が慌しく駆け込んてくる。

隊員「隊長、大変です。第五刑務所内で異常事態発生」

「クレーチャーが出現し、暴れまわっている模様」

「看守たちは無事逃げ延びたものの、まだ囚人たちが何名か中に取り残されています」

「首謀者は看守長オリバー・バーモント。看守たちの証言によりますと、すでにモルフと化しているそうです」

ゲーリー「あの……ミスマリアベル？ 早速で申し訳ないのですが……」

マリアベル「ええ、わかっております。……というわけで、あなたたち。この事件を、無事解決なさい」

ゲーリー隊長は PC たちに、事件解決の折には、一人当たり 300 シルバーの報酬を約束してくれます。

また、PC たちがオリバーについて尋ねた場合、以下の事が判定なしでわかります。
(※尋ねなかった場合も、マリアベルから「こういうときは首謀者や事件現場について、尋ねるのがセオリーよ」と、アドバイスしてくれます)

オリバー・バーモント

- ・第五刑務所の看守長。41 歳。
- ・行き過ぎた正義感から、以前より囚人への態度に問題ありとされていた。
- ・一週間前、自前の拷問器具による囚人への暴行が発覚し、ゲーリー自らが最後通告を突きつけたものの、反省の色があまり見られない。自宅謹慎中だった。
- ・「むしょー」が口癖。余談だが、弟は第二刑務所に服役中。

第五刑務所

- ・軽犯罪者の収容施設。
- ・地下に建設されており、現在約 50 名の囚人が収容されている。

PC たちが第五刑務所へ向かうと宣言したら、マリアベルは PC たちにハイランダー憲章(「ルールブック」参照)について確認してくる。

マリアベル「あなたたち、ハイランダー憲章は覚えているわね？」

PC たちが答えられなかった場合、GM が伝えてあげること。

また改めて、PC 間でヘリックスを結ぶように説明してあげてください。さらに、マリアベルに対し、最低1人はヘリックスを結ぶようにしてください。(これ以降、説明の補足などはマリアベルのテレパスを使って行うようにすると良いでしょう)

もし、PC たちが刑務所内の見取り図のようなものを見せて欲しいと言った場合、GM は「第五刑務所見取り図」を直接見せるか、(GM が作成した)代替りの見取り図を PC たちに見せてください。

※ここで見取り図を見なかった場合でも、マリアベルに対して刑務所の構造をテレパスで確認する PC がいたら、(近くのゲーリーに確認したという事で)マリアベルのテレパスで教えてあげてください。

3.オリバー宅(回想シーン)

【概要】

オリバーとジェネシス(惑乱のダーナ)との回想シーンです。

【情景描写】

オリバーの自宅のリビング。警棒とサーベルが、壁に多数かけられている。

暖炉の前で、オリバーはタバコをふかしつつ、管を巻いている。

オリバー「ちくしょう。むしよーに腹が立つ。ゲーリーの野郎、次やったら懲戒処分だと？
どうして俺の正義がわかねえんだ、あのお茶マニアめ！」

謎の美少女「くすくす、どうしたのおにいちゃん？」

オリバー「誰もわからねえんだ。囚人に人権なんてねえってのに。なあ、そう思うだろ？
って、誰だお前？ むしよーにどこから入ってきた」

謎の美少女「気にしない気にしない。んー、うまいかないんだね。じゃあ、モルフになっ
てみる？」

オリバー「あ？ 俺の額に指なんて当てて、どういうつもりだ？」

謎の美少女「そうすれば、お兄ちゃんのすごさ、みんなわかると思うよ。お兄ちゃん、モ
ルフの素質もばっちりだしね」

オリバー「ちょっと、何言ってるんだ。って、指が……指が……」

(少女の指が、オリバーの額にめり込んでいく)

オリバー「や、やめろ。何すんだ、やめてくれ！ い、いてえ！ むしよーにいてえ！」

謎の美少女「うふふふふ」

(ややあって)

謎の美少女「気分はどう？」

オリバー「むしよしよしよしよ！
いい気分だあ！」

【イベント】

特になし



4.第五刑務所入口

【概要】

このシーンより、PC たちは第五刑務所内を探索することになります。

【情景描写】

武装した看守や警ら隊員たちが、地下へ続く階段を守備している。
看守たちは PC たちの到着に安堵し、期待のまなざしを向けてくる。

【イベント】

警ら隊員に確認すると、今のところ囚人は何名か逃げてきたものの、クリーチャーたちが地上に出てきてはいない事がわかります。(囚人からは、本部で聞いた以上の情報は得る事はできません)

また刑務所について隊員に確認すると、以下の追加情報が得られます。

隊員より得られる、刑務所の追加情報

- ・刑務所は石造りで、入口は地下への階段が一つあるのみ。
- ・中は、蝋燭が壁に設えられているため、明度に問題はない。

4-A.階段下

【概要】

PC たちが階段を降りていくと、隣のエリアから声が聞こえてきます。

【情景描写】

階段を降りると、向う先のエリアから男の大声が聞こえてくる。

謎の男「むしよしよしよ。お前は人のものをとった。だから、俺はお前の命をとる」

(何かの扉の鍵が開く音と、複数の獣のような生き物の唸り声)

別の男「やだ、やめてくれ。たすけて！ 牢の鍵閉めて。お願いだ、看守長！」

オリバー「おやおや、また閉じ込めて欲しいだなんて、変な囚人だ。むしよしよしよ」

【イベント】

ここでは特に何も発生しません。4-B の牢屋へと進むことができます。

4-B.牢屋

【概要】

ここでは、囚人を襲おうとしているクリーチャーとの戦闘になります。

ウィルを通常時上限まで回復させてください。(ただし、L ウィルはそれで回復しない事に注意してください)

【情景描写】

檻が立ち並ぶ中、数対のダガーウルフが扉の開け放たれた檻の隅で震えている一人の囚人に襲い掛かろうと様子を見ている。(オリバーの姿は見当たらない。どうやら、この場を立ち去ったようだ)

PC たちが牢屋のエリアに入ると、ダガーウルフはそちらに興味を向けたのか、PC たちに襲いかかってくる。

【イベント】

ダガーウルフ×3 [前衛配置]との戦闘になります。

戦闘に勝利すると、襲われそうになっていた囚人がPC たちに近づいてきます。

囚人 A「あ、ありがとうよ。チョコレートを盗んだだけで殺されるどころだった」

「しかし、あの化け物は何なんだ」

「オリバー？ あいつは突然姿を消したよ」

他の囚人からも、特にこれといった情報は聞き出せません。

ここからは4-Cの取り調べ室、4-Eの厨房へと進むことができます。

4-C.取調べ室

【概要】

取調べ室には、オリバーの拷問器具によって捉えられた囚人がいます。

PC たちは、複数の能力値による一般判定が課せられ、失敗した場合は囚人か PC に対してダメージが入ります。

【情景描写】

このエリアへと PC たちが通路を進んでいると、オリバーらしき男の大声が聞こえてくる。

オリバー「お前は汚い金を稼ぐために、手足のように使っていた労働者を不当に切り捨てた！ だから俺はお前の手足を切る！」

囚人らしき男「お、おい。冗談だろ。待ってくれ！ べ、弁護士を呼んでくれ！」
(ガチャ)

オリバー「ちゃんと噛んでおけよ？ 離したら大変だぞ？ むしよしよしよしよ」

囚人らしき男「はふへへー、へへふー(助けてー、誰かー)」

【イベント】

部屋の中央には、(多分オリバーが持ち込んだであろう)二台のギロチンが設置されています。(オリバーの姿はやはり無い)

各ギロチン台には、(一人の囚人の)それぞれ両手と両足が固定されている。そしてその囚人は、口に2本のロープをくわえ必死の形相をしている。

囚人らしき男「はふへへー、はふへへー、はひゃふー(たすけて、たすけて、早く)」
そのロープを口から離したら、それぞれのギロチンが、彼の手と足を切断するだろう。

ギロチンの解除方法

- 1) PC 内の 2 人が、それぞれのロープについて【体】出生値による一般判定を行い、囚人のかわりにロープを持ち続ける。
- 2) 1)のロープを持っている 2 人以外の PC の内1人が、それぞれのギロチンについて【知】出生値による一般判定を行う。
- 3) 成功したら、別の PC の1人がそれぞれのギロチンについて、【速】出生値による一般判定を行い成功すると解除。

※1)の判定に失敗した場合は即座に、2)か 3)の判定に失敗した場合は、1)の PC がもう一度【体】出生値による一般判定[やや難しい]を行い、それに失敗した場合ギロチンの刃が落下します。

ギロチンの刃が落下した場合、ロープを持っていないPCの内1人が身を挺してかばうことができます。(しなかった場合、囚人は即死します)

かばった場合は、そのPCは3D6ダメージ(防御力有効)を受けます。(一度ギロチンの刃が落下したら、その後の解除は判定なしで行う事ができます)

GMは(もしPCたちが忘れていた場合)上記の判定でも『リロール』と『サクセス』は行える事を伝えてください。ただし、ウィルは通常時上限(1レベルの場合は6枚)しかない事に注意してください。(もちろん、Lウィルも使用可能です)

もし、囚人が生きていた場合、まだうまくしゃべれないながら礼をのべます。

囚人らしき男「はふへへふへへ、はひはほーほはいはふ。こほほへーいは、へひはへふははひ」(助けてくれてありがとうございます。このお礼はぜひさせてください)」

囚人から、有益な情報等は特に得られません。

ここからは4-Dの看守用休憩室、4-Fの独房へと進むことができます。

4-D.看守用休憩室

【概要】

人やクリーチャーの姿はありません。回復アイテムがあります。

【情景描写】

簡素な長机とロッカーなどが置かれている、どうやら看守たちの休憩室のようだ。だが、今は誰もいない。

【イベント】

灰皿や空き瓶や菓子の袋に混じって、ヴァイタルドリンク3本とメンタルドリンク2本をみつけます。

ここからは4-Cの取り調べ室にのみつながっています。

4-E.厨房

【概要】

人やクリーチャーの姿はありません。食事による回復ができます。

【情景描写】

看守が交代で当番をしていたらしい厨房。しかし、今は誰もいない。

【イベント】

机の上には、作りたての「不味そうな飯」と「不味そうなスープ」が、それぞれ2人分あります。もし食べた場合、「飯」はHPが「スープ」はMPが、それぞれ1D6点回復します。

ここからは4-Bの牢屋、4-Fの独房へと進むことができます。

4-F.独房

【概要】

PCたちは、謎の美少女(惑乱のダーナ)と出会います。

彼女がPCたちに危害を加えることはありません。

【情景描写】

独房には一人の美少女が囚われている以外、他には誰もいない。

その美少女は、PCたちが近づいてくると、(なぜか鍵が開いている)独房の扉を開けて出てくる。

謎の美少女「ふう、怖かった。助けに来てくれてありがとう」

「わたしの名前？ んーと、ダナ……ダナ……ダナン。よろしくね」

「1人じゃ怖いから帰れないよ、連れて行って」

【イベント】

彼女はPCたちに勝手についていこうとします。

PCたちが彼女を連れて行く以外の行動(攻撃、あるいは一旦出口まで送り届ける等)した場合、彼女は(目を離したほんの一瞬で)姿を消します。

当然、彼女から有益な情報は得られません。(何を聞かれてもはぐらかします)

ここからは、4-Cの取り調べ室、4-Eの厨房、4-Gの執務室に行けます。



4-G.執務室

【概要】

ここでは、囚人を襲おうとしているクリーチャーとの戦闘になります。

ウィルを通常時上限まで回復させてください。(ただし、L ウィルはそれで回復しない事に注意してください)

また、戦闘と同時に囚人救出のイベントも発生します。

【情景描写】

このエリアへとPCたちが通路を進んでいると、再びオリバーらしき男の大声と数体の獣の鳴き声のようなものが聞こえてくる。

オリバー「むしょー。お前は人を殴った。だから、お前も殴られなければいけない。このクリーチャーたちに」

囚人らしき男「そんな！ 俺、そんなに強く殴ってない！ やめて、化け物！」

クリーチャーたち「うきーうきー」「きゃっきゃっきゃ」「かーかーかー」

囚人らしき男「助けて。助けてくれ、誰か！」

【イベント】

執務室とは名ばかりで、中央に机が置かれているのみの、がらんとした部屋です。

部屋の中央では、一人の囚人がクリーチャーに襲われています。(やはり、オリバーの姿は見当たらない)PCたちが執務室に入ると、クリーチャーはPCたちに襲いかかってきます。

パイルモンキー×2 [前衛配置]、ガンレイヴン×2 [後衛配置]との戦闘になります。

また、囚人が**敵側の前衛**に初期配置されます。1 ラウンド目は襲われませんが、1 ラウンド目の終了時に囚人は**味方側の前衛**に移動するので、2 ラウンド目以降は囚人もランダムで攻撃目標になります。(2ラウンド目の終了時に**味方側の後衛**に移動しますが、3ラウンド目以降もガンレイヴンがいた場合は、攻撃の目標になります)

囚人をかばう事は、グラディウスアーツ《カバーリング》以外では不可能です。

囚人データ

行動値:3 / HP:12 / 防御力:0 / 白兵回避:3% / 射撃回避:1%

・攻撃能力なし。HPが0になったら、「戦闘不能」ではなく即死する。

※当然、(ハイランダーでは無い)囚人へのウィルを使用した支援等はできません。

生き残った囚人からは、特に有益な情報等は得られません。

ここからは4-Fの独房、4-Hの看守長室へと進むことができます。

4-H.看守長室

【概要】

看守長オリバーと、彼の連れているクリーチャーとの最終戦闘となります。

ウィルを通常時上限まで回復させてください。(ただし、L ウィルはそれで回復しない事に注意してください)

【情景描写】

広い部屋には、机や仮眠用のベッドなどが置かれており、壁には看守長の物と思われる鞭や棒、サーベルなどが飾られている。

PC たちが部屋に入ってくると、オリバーとクリーチャーがPCたちの方に振り向く。

オリバー「何だ、貴様らは……ん？ うちに女の囚人はいなかったはず。ってか、お前どこかで見た気が……。まあいい。どっちみち囚人に人権はねえ」

「お前たちは囚人を助けたな。むしょしょしょ。つまり、脱獄を幫助したのか」

「よーし、ならばお前たちも囚人だ。ようこそ第五刑務所へ……そして、さようなら」

「囚人には死あるのみ！」

【イベント】

台詞を終えたところで、オリバーとクリーチャーがPCたちに襲い掛かってきます。

戦闘では、**パイルモンキー×1**、**ダガーウルフ×1** [各前衛配置]、**ガンレイヴン×2** [後衛配置]、そして**オリバー** [前衛配置]が敵となります。

オリバーは攻撃を行う前に《メイキング・ソード》を使用し、ソードを出現させます。そして、攻撃時には必ず《アサルト》《コンヴァージョン》《スワップ》を使用します。(《アサルト》《コンヴァージョン》は既にオリバーの戦闘データ内で計算済みです)

《スワップ》は、オリバーのあらゆる判定に使用可能で、%判定の際に出目の好きなほうを10の位、1の位として読むことが可能になります。

自身の攻撃が失敗した場合、《エクリプスコード》で命中させようとしています。

戦闘後、オリバーはゆっくりと、砂が風に流されるように身体が崩れていきます。

そして、それと同時に今まで傍観していた美少女がその正体を現し、オリバーにゆっくりと近づき、しゃがみこんで指でつつんつんします。(正体は「惑乱のダーナ」です。GMは、改めてどんなNPCか説明してあげてください)

※もし途中で姿を消していた場合は、いつのまにかPCたちの背後から姿を現し、オリバーに近づいてきます。

ダーナ「あーあ。終わっちゃった。せっかくモルフにしてあげたのに、情けないなあ」

オリバー「あ、あんたか……もう一回チャンスを……」

ダーナ「んー、だーめ。もう帰りたいもの。でも、面白かったよ。(PC たちに振り返り)また遊ぼうね。ばいばーい」(蒼い光を発し、霧散していく)

オリバー「そんな、待って！ 助けてください！ いやだ、俺の身体が消えていく……」
「ちくしょう。囚人なんかに、囚人なんかに。俺の……正義が……」

5. 警ら隊本部(エンディング)

【概要】

事件を解決した事に対する感謝をゲーリー隊長から述べられ、謝礼を受け取る。

【情景描写】

警ら隊本部の隊長室に戻ると、ゲーリーとマリアベルが待っている。

ゲーリー「いやあ、さすがはミスマリアベルの生徒さんだ」

「いやいや、お疲れでしょう。ささ、お茶でもどうぞ」

「お蔭様で、囚人たちの被害は〇人(シナリオ中に犠牲になった数)で済みました」

【イベント】

ゲーリーは PC たちをねぎらい、報酬の300シルバーを1人ずつに渡してくれる。
(もし、一人も犠牲者を出さなかったのなら、400シルバーに増額してくれる)

一方、マリアベルはいつもの陰しい表情のまま、PC たちを出迎える。

マリアベル「ええ、初めてにしてはまあまあね。この調子で頑張りなさい」

しかし、PC たちはマリアベルのめがねの縁から、一筋の水滴を見つける。

それを指摘されると……。

マリアベル「ちがうわ。これは汗よ。冷や汗」

「あなたたちがあんまり遅いものだから、嫌な汗をかいただけよ」

「あー、やだやだ。今日は解散にしましょう。また明日ね。シーユー」

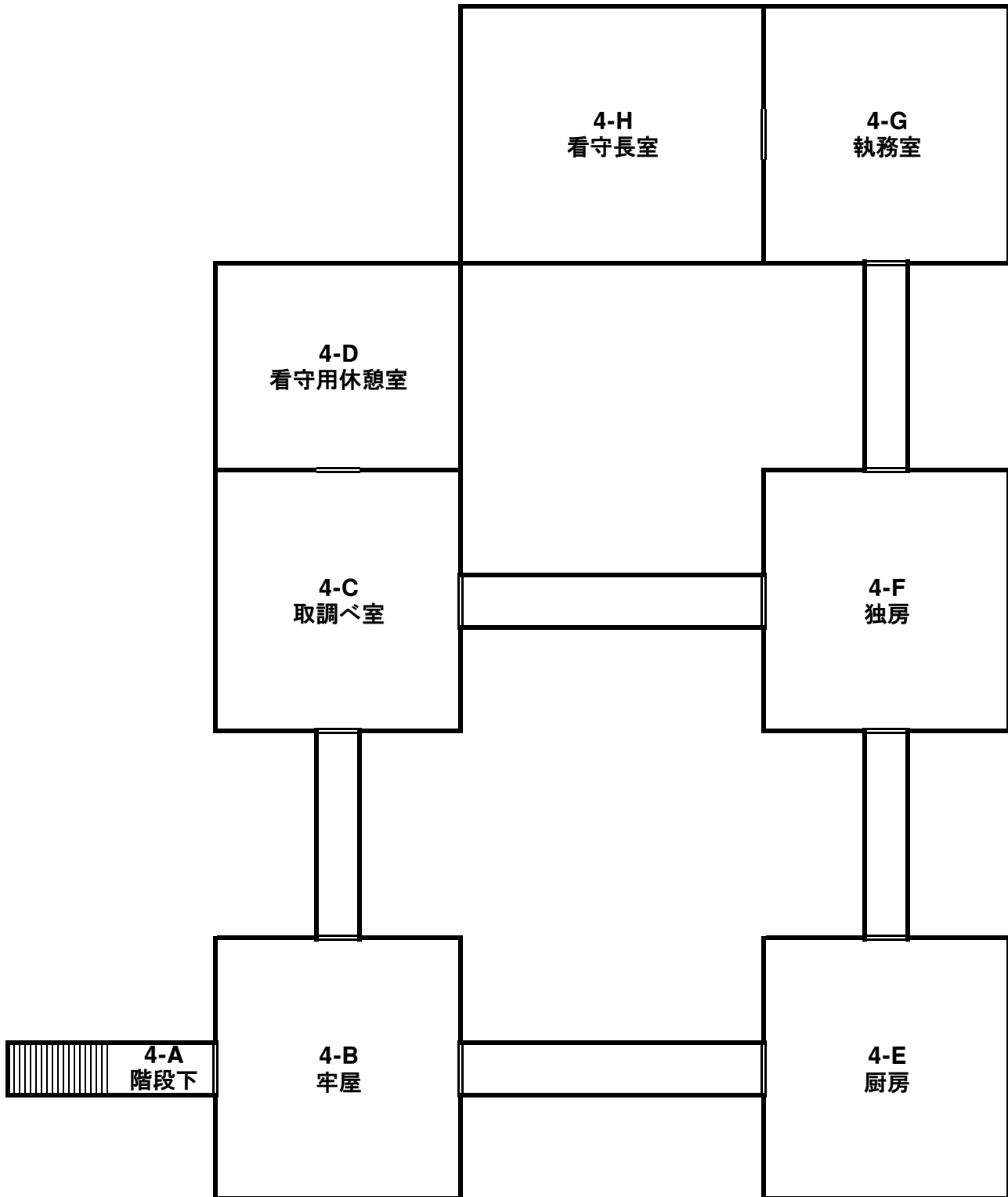
けれども、部屋から出て行く際、ぽつりと漏らす。

マリアベル「……ああ、よかった。みんな無事で」

これで、ゲーム終了となります。

GM は各 PC に経験点 200 点をあげてください。

第五刑務所見取り図



■クリーチャーデータ

クリーチャー名	ダガーウルフ		LV	1 (強化LV: -)	
行動値	12	防御	3	HP	43
弱点属性	火				
回避	白兵回避	8 %	射撃回避	5 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	82 %	ダメージ	2D6 +3
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>狼の遺伝子を有したクリーチャーです。 野生の狼よりも一回り大きく、獲物に突き立てる際、短剣に変異する牙が特徴的です。</p>					

クリーチャー名	ガンレイヴン		LV	1 (強化LV: -)	
行動値	10	防御	1	HP	38
弱点属性	氷				
回避	白兵回避	7 %	射撃回避	11 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	76 %	ダメージ	2D6
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>鴉の遺伝子を有したクリーチャーです。 通常の鴉と大きさに差異はありませんが、喉奥に埋め込まれた短銃で襲い掛かってきます。</p>					

クリーチャー名	パイルモンキー		LV	1 (強化LV: -)	
行動値	6	防御	3	HP	83
弱点属性	雷				
回避	白兵回避	9 %	射撃回避	9 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	75 %	ダメージ	2D6 +5
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>猿の遺伝子を有したクリーチャーです。 野生の猿と大きさは変わらないものの、両腕が長さ1m程の鉄柱と化しており、戦闘に用いられます。</p>					

■モルフデータ

名前		オリバー・パーモント			LV	1
シークエンス		グラディウス			×	グラディウス
出生値	【体】	8	【知】	5	【速】	10
行動値	12	防御	1	弱点属性		【運】 10
回避	白兵回避		10	%	射撃回避	4 %
HP	339					
MP	29					
変質ポイント分装備		マント、スタリオン				
攻撃データ						
攻撃①	白兵	[近距離]	命中	40	%	ダメージ 6D6 +1
備考	《アサルト》による単体攻撃					
(攻撃②)			命中		%	ダメージ D6
備考						
アーツ						
アーツ名	LV	種別	コスト	効果等		
ヴァイタルインクリース	3	PE	0	HPに+300。計算済		
コンバージョン	1	IN	0	ダメージの固定値を3につき1Dに変換 計算済		
スワップ	1	IN	0	1D100ダイスの1の位と10の位を好きに選べる		
インsein	1	PE	0	5ラウンド目より自ターン中2回行動になる またターン開始直前にMPが最大値まで回復		
エクリプスコード	1	IN	0	対象の行う(行った)判定の成功率+10% 1シナリオ3回まで使用可能		
メイキング・ソード	1	IN	0	命中+0%・攻撃力+5のソードを作成 計算済		
ソード・エンハンス	2	PE	0	ソード使用時、白兵命中に+4%。計算済		
アサルト	1	AC	3	白兵ダメージ+3の攻撃を行う。計算済		
解説						
<p>第五刑務所の看守長。41歳。 行き過ぎた正義感から、以前より囚人への態度に問題ありとされていた。 一週間前、自前の拷問器具による囚人への暴行が発覚し、ゲーリー自らが最後通告を 突きつけたものの、反省の色があまり見られない。自宅謹慎中だった。 「むしょー」が口癖。余談だが、弟は第二刑務所に服役中。</p>						