



## アサルトエンジンシナリオ⑤『ディストピア』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ:虚月有漏路 / イラスト:睦屋半風

### ■本シナリオについて

- ・プレイヤーの人数:4人
- ・キャラクターレベル:3
- ・所要時間:約4時間
- ・使用キャラクター:3レベルのキャラクターを作成  
(初期所持金に+1000シルバーして、アイテムを購入してください)

### ■あらすじ

PCたちの友人、ブライツ・グライヴのパーティーとの連絡が途絶えた、という情報がもたらされる。PCたちはブライツたちが受けた、モルフの調査と討伐の任務と、ブライツらの捜索のため、街道筋の村、ドミナへと向かう。

調査を進めるうちに、出没していたモルフは「ハイランダー殺し」スレイと呼ばれる、ハイランダーを目の仇にする強力なモルフであることが判明し、ブライツたちは近くにある廃城へ行った可能性が高いことを知らされる。

廃城へと向かうPCたちのもとにブライツが現れ、仲間たちがスレイに捕えられてしまったこと、救出を手伝って欲しいことを伝える。また「最弱のレジーナ」という、アサルトエンジンを敵視するジェネシスも関わっている事も。

ブライツと共に、その場所に向かうPCたち。その途中、ブライツは、レジーナに協力しアサルトエンジンに反旗を翻そうと持ちかけてくる。

ブライツは100年前のハイランダー大戦時に書かれた、自分の祖先の手記を見せ、ハイランダー憲章はハイランダーを奴隷の身分に貶める悪法であると主張する。しかし、説得に乗らないPCたち。

そこに登場した、レジーナがけしかけたクリーチャーとの戦いが発生する。

戦闘後、姿を消したブライツの足跡を追い、廃城の地下へと進むPCたち。途中の部屋で、ブライツの手記から欠落していた、ハイランダー憲章を肯定する内容の手記を発見する。

直後に出会ったブライツは、その手記を見せられたことで説得される。

その後、地下室の一番奥で待ち受けていたスレイを退け、ブライツの仲間の救出も成功。PCたちは無事、事件を解決するのであった。

## ■舞台・NPC 解説

・街道筋の村「ドミナ」(「ワールドガイド」参照)

アカデミアから街道沿いに、2日ほど行った田園地帯のなかにある、人口 200 名ほどの農村兼、宿場町。

・マリアベル・フィッシャー(「ワールドガイド」参照)

・ブライト・グライフ (男/17 歳)

*「人々を守るのがハイランダーの正義だ。君もそう思うだろう？」*

ハイランダーの貴族、グライフ家の跡取り。いわゆるサラブレッド。

真面目でとっつきにくい部分もあるが、裏表のない、高潔な熱血漢。優等生として知られている。

ハイランダー憲章は「高貴なる者の義務」であると言い、誇りを持っている。

※ブライトの仲間たち

ブライトの幼馴染。全員貴族や騎士階級。

シナリオ上、PC たちと直接絡むことのない NPC なので、特にプレイヤーたちが興味を示さなかった場合、無理に登場させる必要はない。

以下はプレイヤーが彼らに関心をもったときの一例。

・デュー (男/17 歳) エレメンタラー。眼鏡の、冷静沈着な参謀役。

・キルマー(男/15 歳) サジタリア。やんちゃな弟分。童顔を気にしている。

・ヴェリエ(女/16 歳) アンビュラス。ブライトの妹。しっかり者の世話焼き。

・最弱のレジーナ (女/12~14 歳?)

*「隷属を強いられていることにも気付かぬ、愚か者らめが！」*

*「下賤の輩の分際で、このわらわを愚弄するか！」*

幼い少女の姿をしたジェネシス。

100 年ほど前に存在が確認された。

アサルトエンジンを敵視し、常にアサルトエンジン壊滅のために行動する。

モルフの作製と支配には高い能力を持つが、なぜか戦闘能力は、普通の人間と大差がない、とされている。

そのためか、直接的な手段よりも、陰謀や策謀を巡らせることが多い。

「最弱」と言われると激怒する。

- ・ “ハイランダー殺し” スレイ（男/100～150 歳）  
「ハアアイランダアアアーツ！！ ブチ殺してやるッ！ 全員なア！」  
鋭い鉤爪をもつ真紅の異形のモルフ。  
ハイランダーを殺すことに血道をあげ、数多くのハイランダーを斃してきた。  
推定年齢は 100 歳以上に達し、以前ほどの力はない。  
100 年前のハイランダー大戦当時に、モルフとなったとみられている。



## ■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.ブライト＝グライフ(オープニング)

### 【概要】

今回のシナリオの重要 NPC、ブライトの顔見せシーン。  
ブライトとヘリックスを結び、依頼を受けて出かけるのを見送る。

### 【情景描写】

学園機関、アサルトエンジンの中庭には、ハイランダーにしか対処ができない、クリーチャーやモルフの討伐依頼などの、民間からの依頼が貼り出されるクエストボードがあります。

キミたちがその前を通りかかると、友人のブライト・グライフのチームが声をかけてきます。(「ブライト・グライフ」の情報を、プレイヤーたちに伝えて下さい)

### 【イベント】

**ブライト**「やあ、君たち。クエストさがしかい？」

「僕らは、この依頼を受けることにしたよ。これから出かけるところなんだ」

ブライトが手にした、クエストの紙には、以下の内容が書かれています。

- ・依頼者は、西の街道を徒歩で2日ほど行った村、ドミネ村。
- ・一週間ほど前、付近でモルフらしき、異形の怪物の姿が目撃された。
- ・その調査と、発見した場合は討伐をする。
- ・依頼を受けるのは、ブライトたちのチームだという、学園の承認済み。

**ブライト**「心配無用だよ。僕らだって、素人じゃない」

「実は、ドミネ村には、家族で何度か行ったことがあるから、良く知っているよ」

「帰ったら、この報酬で何か奢るよ。パーティーを開くのもいいね」

「“汝、人々を守護するハイランダーなり” 人々のために戦うのは、ハイランダーとして当然のことだよ。〇〇(PCの名前)、キミだってそう思うだろう？」

「それじゃあ、行ってくるよ。またね」

ブライトとヘリックスを結び、見送ったらシーンを閉じてください。

(現在、クエストボードには、PC たちが受けられる依頼はありません。)

## **2. Missing In Action (作戦行動中行方不明)**

### **【概要】**

3日後。ブライトのチームが消息を絶った事を知らされた PC たちが、ブライトたちの捜索と、彼らが受けたモルフ退治の依頼を引き受けるシーン。

### **【情景描写】**

あれから3日後の午後、キミたちを前にして、教卓に立つマリアベルは滔々と、アサルトエンジン設立と、その歴史を解説しています。

(「ワールドガイド」カナンビーク大陸の歴史概略を、プレイヤーたちに説明してください)

### **【イベント】**

ふいに、マリアベルは表情を曇らせ、キミたちに向き直ります。

同じタイミングで、キミたちは、ブライトと結んだヘリックスが「OFF」になるのを感じます。(もし、ブライトのチームの誰かとも結んだ場合、その全員が一斉に OFF になります)

**マリアベル**「(PC たちに)グライフさんとのヘリックス、繋がっていますか？」

「やはり、繋がりませんか。……何か、あったのかもしれませんが」

(ヘリックスについて質問があった場合、「ルールブック」(ヘリックの項)の「ヘリックスが通じない状況」をプレイヤーに説明してください)

ややあって、念話で誰かと話していたマリアベルが言います。

**マリアベル**「学園側と話がつきました。緊急事態です。すぐに行ってください」

マリアベルからの話として、以下の依頼内容を PC に伝えてください。

- ・連絡を絶ったブライトたちの行方を捜す。
- ・目撃情報のあったモルフの調査。可能なら討伐。
- ・報酬は 1 人 800 シルバー(成功報酬)。

PC たちが、依頼を引き受けたら、シーンを閉じてください。

### 3.ドミネ村へ

#### 【概要】

アカデミアを出発し、ドミネ村に到着したPCたちは、村人から歓待を受ける。  
その村人たちの話によると、ブライトたちは昨日の朝に出発して戻っていないことがわかる。

#### 【情景描写】

数時間後、緊急性の高さから、ドミネ村へは馬車が手配されます。

**マリアベル**「ヘリックスが途絶えて数時間。繋ぎ直す気配が無いということは、何かが起こったことは間違いないでしょう。くれぐれも用心をしてください」

夕暮れのなか、キミたちを乗せた馬車は街道へと走り出します。

#### 【イベント】

馬車は、夜通し街道を走り抜け、翌日の朝にはドミネ村に到着します。

村に入ると、アサルトエンジンの紋章の入った馬車を見つけた村人たちが、集まってきます。

**老人**「おお、アサルトエンジンの！ これでもう安心ですじゃ」

**女の子**「ハイランダーはせいぎのみかたで、えいゆうなんだよね！」

**男の子**「ねえねえ、ぼくも、おおきくなったらハイランダーになるんだ！ ハイランダーけんしよーひとつ！ なんじ、ひとびとをさっしよーするなかれ！」

(ハイランダーを英雄視する、純真無垢な村人の様子を、演出しましょう)

話を聞くと、以下のことがわかります。

- ・モルフに加えて、狼のクリーチャーが家畜を襲ったり、畑を荒らしていた。
- ・まだ、村人に死人は出ていないものの、けが人は数人出ている。
- ・ブライトたちは、2日前に村に到着して、情報を集めていた。
- ・昨日の朝に出かけて行き、戻っていない。(ヘリックスが切れたのは昼過ぎ)

**男性**「グライフ様たちが、一向にお帰りにならないもので、心配していました」

**女性**「詳しいことは、村長が知っているはずです。私をご案内します」

PCたちが、村長の家へ向かったら、シーンを閉じてください。

## 4.村長の家

### 【概要】

村長の家で、ブライトたちの情報を聞くシーン。

ブライトたちが、村のはずれにある廃城へ向かったらしいことと、モルフの正体が “ハイランダー殺し” スレイであることを知る。

### 【情景描写】

キミたちは、村人の案内で、村でもひととき大きな、村長の家案内されます。応接間に通されたキミたちは、村長(男/40代)に出迎えます。

**村長**「遠いところを、ご足労いただきまして……、」

「……やはり、グライフ様たちの身に、何かあったのでしょうか？」

「私の知っている事でしたら、何でもお答えいたしますが……」

### 【イベント】

ブライトたちと直接話す機会の多かった村長からは、以下の情報が得られます。

- ・ブライトたちは、村人たちの話を総合した結果、モルフの存在を確信した。
- ・翌日、心当たりを当たるといって出かけ、今に至るまで戻ってきていない。
- ・行き先は、村から数時間行ったところにある、廃城ではないか。

**村長**「(廃城について)村の北西の丘の上にあります。100年ほど前まで、かつてこのあたりを治めていた貴族のものだったはずで。その際に死んだ貴族の幽霊が出るとかで、地元人間は誰も近づこうとはしませんね」

「あと他に心当たりがある場所といえば、あちらこちらに点在している森のどれか、でしょうか。しらみつぶしにあたるには、数が多すぎますね」

「村人たちの話によると、モルフは鋭い鉤爪をもち、全身が真紅の巨漢で、目は釣りあがり、口が耳元まで裂けた、凶悪な姿をしていたそうです」

各PCに、モルフについて【知】出生値による一般判定を行わせてください。

成功した場合「 “ハイランダー殺し” スレイ」の設定を伝えてください。

PCたちが、廃城へと向かう決断をしたら、シーンを閉じて下さい。

## 5.ブライトの生還

### 【概要】

村長から聞きだした、廃城へと向かった PC たちが、消息を絶っていたブライトと遭遇するシーン。ブライトは PC たちに、スレイに挑んで敗れたことと、捕まっている仲間の救出を依頼してくる。

### 【情景描写】

キミたちが、村長の証言をもとに、ブライトたちの足跡をたどって廃城へと向かうと、ほどなくして、何者かがこちらに近づいてくるのを発見します。

何者かと目を凝らすと、血まみれでボロボロの恰好をしたブライトで、よろよろとこちらへ歩いてきています。(※残りHPは1です。)

### 【イベント】

**ブライト**「君たちが……いや、君たちでよかった。僕に力を貸してほしい」

「(ヘリックスが切れていることにつつまれた場合)……確かに、僕には少し、事情がある。でも君たちを害するつもりはないよ。本当だ」

「事情は、道すがら話すよ。約束する。なにより今は、時間が惜しい」

ブライトは、怪我の痛みと疲労に耐えつつ、君たちの質問に答えます。

- ・廃城でスレイと戦い、敗れた。仲間はスレイに捕まっている。
- ・仲間を無事に助け出すために、PC たちの力が借りたい。
- ・廃城には、スレイの他に「最弱のレジーナ」というジェネシスもいた。  
(「最弱のレジーナ」の設定をプレイヤーに伝えてください。)
- ・廃城は4時間ほど行ったところにある。これから案内する。

ブライトとのヘリックスについて質問した PC がいた場合、現在も切れたままであることを伝えてください。(※ブライトは、レジーナの策謀でアサルトエンジンに疑念を抱いています)

ブライトの様子を観察すると、ブライトは正気で、嘘も害意もないことがわかります。

**【速】**出生値による一般判定に成功したなら、偽者などではないことが確信できます。

PC たちが決断したら、シーンを閉じて下さい。



## 6.レジーナとスレイ

### 【概要】

PC 登場不可のシーン。ブライトの仲間たちは、「まだ」無事なことと、キーアイテムである「手帳」の情報をプレイヤーに見せる目的で演出する。

### 【情景描写】

地下室。ランタンのほのかに揺れる薄明かりのもと、ブライトの3人の仲間たちが、壁際に鎖につながれ、うなだれています。

その前には、真紅の巨体を誇る凶悪なモルフ "ハイランダー殺し" スレイ。

その横には、豪華な金髪碧眼の少女。ジェネシス最弱のレジーナ。

**スレイ**「レジーナあ……コイツらあ、さっさと殺しちまおうぜエ……俺ア、ハイランダーが目の前に居るってのに殺れねえなんて、ガマンができねエ！」

**レジーナ**「許さぬ。こやつらには、利用価値があるでの」

**スレイ**「でもよう！ ハイランダーは、俺の家族をよう、虫けらのように殺しやがった！ こんな奴らア、みな殺しにしてやらにや、気がすまねえ！ なあ、おい、3匹全部とは言わねえ、2匹……いや、1匹でもかまわねえ！ いいだろ、なあ！？」

**レジーナ**「やめんか、痴れ者が！ 貴様は外でも見張っておれ！ 不愉快じゃ！」

**スレイ**「この、メスガキがあ……テメエ、いつか……」

スレイは悪態をつきつつも、部屋を出ていきます。

**レジーナ**「(ブライトの仲間に向かって)……ようやく、静かになったか。のう、おぬしら？ わらわが言うた事が真実であることは、おぬしらにも解っておろう？ あの「手帳」が証拠じゃ。あれこそが、アサルトエンジンのはらわたよ」

「答えを出すのならば、早くすることじゃ。いかにわらわとて、血に狂うたスレイを、いつまでも押しとどめてはおけんどのう？ よい返事を、期待しておるぞ？」

3人は、レジーナの言葉を聞いてはいるものの、無言でうなだれています。

(※ブライトの仲間たちは、「手帳」を利用したレジーナの策謀により、アサルトエンジンの正義に疑念を抱きつつあります)

### 【イベント】

特になし

## 7.シャトー・グライフ卿の手帳

### 【概要】

廃城へと向かう途中、ブライトが PC たちに、自分の先祖が書いた「手帳」を見せ、意見を求めてくる。

もし、「5.ブライトの生還」で PC たちが、ブライトを怪しんでその場を動かなかった場合、その場で起こった直後のシーンとして演出する。

### 【情景描写】

キミたちは、ブライトの案内でスレイとレジーナの潜む、廃城へと向かいます。

ブライトは、黙々と準備をし、先頭に立ちます。

**ブライト**「さあ、行こう。みんなが助けを待っている」

### 【イベント】

道程の半ばを過ぎたころ、ブライトがキミたちに話しかけてきます。

**ブライト**「……このあたりは、今はアカデミアの直轄地になっているけど、100年ほど前はグライフ家……僕の家領地だね」

「これから行く廃城は、かつてはグライフ家の城だったんだ」

「そして僕は、その城の地下で、これを手に入れた」

そう言うと、ブライトは古びた、ぼろぼろで、後半部分がなくなっている「手帳」を PC たちに見せます。そこには、手記が書かれています。

- ・書いたのは、シャトー・グライフ卿という100年前のハイランダーの貴族。
- ・グライフ卿は、反アサルトエンジン派の中核人物の一人。
- ・グライフ卿は、アサルトエンジンの標榜する「ハイランダー憲章」は、ハイランダーから人権をはく奪し、奴隷の身分に貶めるものであると批判している。
- ・子孫に向けて、アサルトエンジンの欺瞞に騙されることのないよう、警告をしている。

**【知】**出生値による一般判定に成功すれば「手帳」は100年前に書かれた本物だとわかります。

手帳の内容を PC たちに伝えたら、シーンを閉じて下さい。

## 8.ブライトの告白

### 【概要】

ブライトが PC たちに、アサルトエンジンへの叛意をあらわすシーン。  
同時に、共にアサルトエンジンと戦おうと、PC たちにもちかけてくる。

### 【情景描写】

ブライトは、全員が手帳に目を通したのを確認すると、問いかけてきます。

**ブライト**「キミたちはアサルトエンジンをどう思う？ 正義があると思うかい？」  
「僕は、アサルトエンジンを信用できない。僕は、アサルトエンジンを離反する」

### 【イベント】

**ブライト**「今まで僕らは、アサルトエンジンに、巧妙に騙されていたんだ！」  
ブライトは、PC たちに自らの主張と、これから行う事を語ります。

- ・アサルトエンジンは間違っている。間違いは正すべきだ。
- ・アサルトエンジンを打倒し、ハイランダーに自由を取り戻すことにした。
- ・そのために、利害を同じくするレジーナと共闘することにした。
- ・ブライトの仲間たちが助かる条件は、レジーナの仲間となり共闘すること。
- ・仲間たちは迷っているが、PC たちが加われば、仲間になるはず。

**ブライト**「くっ……君の言う通り、それは、そうかも、しれない。しかしっ！」  
「僕は、アサルトエンジンのやりかたが最良であるとは思えない！」  
「アサルトエンジンの過ちをわかったうえで、目をつぶる、というのかい？」  
「壊すのも、作りだすのも、僕だけでは無理だ。君たちの協力が必要だ」  
「レジーナは他のジェネシスとは違う。彼女とは、共闘できる」

ヘリックスを「ON」にしない限りブライトは PC を信用しません。「ON」にできる条件は「打倒アサルトエンジンの意志を持つ」ことです。もし、ブライトとヘリックスを「ON」にした場合、他のPCとヘリックスが自動的に「OFF」になる(※他PCへのウィルの使用やベットが行えなくなる)ことを、プレイヤーに伝えてください。

PC たちが拒否する、逆にブライトが説得されそうになる、もしくは、意見がまとまらず、平行線になった時は、次のシーンへ進めて下さい。

## 9. 最弱のレジーナ

### 【概要】

レジーナの幻影とクリーチャーが現れ、PC とブライトの間を遮る。  
ブライトは仲間の身を案じて、この場を立ち去る。

### 【情景描写】

**レジーナ**「どうやら、交渉は決裂のようじゃのう！ 残念じゃ！」

幼い女の子の声が周囲に響きわたると、レジーナの幻影が姿を現します。

(※何らかのアーティファクトの効果です。攻撃することはできません)

同時に、周囲から狼と樹木のクリーチャーが出現し、PC たちとブライトの間に立ち塞がります。

### 【イベント】

レジーナは、酷薄に笑います。

**レジーナ**「仕方が無い。こやつらには、ここで果ててもらおうとしよう」

**ブライト**「レジーナ！ やめろ！ 彼らに危害を加えることは……！」

**レジーナ**「それより、ブライトよ。わらわは今、この近くに居る。隠れ家には今、スレイとあの3人。戻らなくて良いのかの？ 急いだほうがよいぞ？」

その言葉に、顔面蒼白になったブライトは、キミたちのほうを一瞬見やりますが、仲間の元へと向かうため、急いでこの場を立ち去ります。(PC たちは、クリーチャーが邪魔で、追いかけることはできません)

**レジーナ**「さて、わらわは寛大じゃ。遺言があれば、聞いてやろう」

「その通り、ブライトの奴にあの「手帳」を渡したのは、わらわじゃ」

「わらわの目的は、あくまでアサルトエンジンの壊滅。ハイランダーをどうこうするつもりはないが……アサルトエンジンの走狗は例外じゃ。ここで死ね」

「ふん。それはどうかのう。ブライトも他の連中も、あとひと押しじゃ」

「アサルトエンジンを憎む理由じゃと？ 貴様らに聞かせる義理はないっ！」

「(最弱と言われた場合)下郎が！ わらわを侮辱するか！」

やりとりがひと段落したと判断をしたら、次のシーンへ進めてください。



## 10. クリーチャーの猛攻

### 【概要】

PCたちと、クリーチャーの戦闘になる。

戦闘に入る際、各PCのウィルを、通常事上限(CL+5)まで回復させること。

### 【情景描写】

**レジーナ**「ここで果てよ！ アサルトエンジンの走狗ども！」

レジーナの幻影は消え去り、クリーチャーが襲いかかってきます。

### 【イベント】

PCたちとダガーウルフ×3(前衛配置)、マルス×2(後衛配置)との戦闘です。

クリーチャーたちを退けると、ブライトの鞆が落ちているのに気が付きます。(どうやら、ブライトがわざと落としていったもののようです)

中には、ヴァイタルドリンク×3個とメンタルドリンク×3個が入っています。

また、地面にはブライトの足跡が、はっきりとついており、追跡ができそうです。

PCたちが決断をしたら、シーンを閉じて下さい。

## 11. 廃城

### 【概要】

PC たちはかつてのグライフ家の城であった、廃城にたどり着く。

地下室への扉を発見し、地下に降りた PC たちは、書斎のような部屋で「手帳」の破られて無くなっていた後半部分「手帳の断片」を発見する。

### 【情景描写】

キミたちがブライトの後を追っていくと、廃城にたどり着きます。かつては立派な城だったようですが、今は見る影もありません。

キミたちは床に違和感をおぼえ、調べてみると、地下へ下りる隠し通路の入口を発見しました。今のところ、中に生物の気配は感じられません。

### 【イベント】

キミたちが用心しつつ地下に降り、通路を行くと書斎に出ます。

ここで PC たちに【運】出生値による一般判定を行わせてください。

成功した PC は部屋の片隅に落ちている紙の切れ端を発見します。それを取ってみると、破り取られた「手帳」のページ（「手帳の断片」）であることが解ります。

そこには、以下のような文面が記されています。

- ・書いたのは、シャトー・グライフ卿。日付はブライトの「手帳」の数日後。
- ・アサルトエンジンの使者として、かつての親友がやってきたという内容。
- ・その親友に、ハイランダー大戦を引き起こし、世界を荒廃させたハイランダーは、カナンビークの人々に贖罪をしなくてはならないと諭された。
- ・その贖罪と、荒廃した世界を再生するための試みこそがアサルトエンジンであり、ハイランダー憲章であることをグライフ卿は悟った。
- ・ハイランダー大戦という愚行の結果、ハイランダー憲章で束縛することとなってしまう子孫に謝罪すると共に、願わくばそれでも誇りを失わずにハイランダーとしての責務を全うしてほしい。
- ・自らへの戒めのため、今までの全てをこの「手帳」に遺す。

書斎の奥には、ドアがあります。特に向こう側からは何の気配も感じられません。

ドアを開けると通路になっています。

## 12. ブライトの決断

### 【概要】

PC たちとブライトが遭遇するシーン。ブライトに「手帳の断片」を見せることで、説得可能。説得をしない場合は、ブライトとの戦闘が発生する。

### 【情景描写】

キミたちは、通路へ出て奥へと進んでいくと、道の突き当たりに、扉が開け放たれた部屋があるのを見つけます。

部屋に入ると、中央にブライトが1人でたたずんでいます。

### 【イベント】

**ブライト**「やっぱり、来たね。みんなは、無事だったよ。スレイも、まだ、レジーナの言いつけを守っている。まだね……」

「帰ってくれ。君たちとは戦いたくはない。帰らないと言うのなら……！」

「君たちの……アサルトエンジンの言う事を、聞くつもりはない！ 僕は、僕の祖先、シャトー・グライフ卿の遺志を継ぐ！」

「手帳の断片」をブライトに見せることで、説得が可能になります。

特に、ブライトを説得しようとしなければ、戦闘になります。

(※ブライトはアサルトエンジンを、ハイランダーを統制し束縛する存在だと思っています。その思い込みを、PC たちが論破できたと GM が判断したら、説得したとしてください)

**ブライト**「なん……だと……？ 嘘だ！ でも、この筆跡……なんてことだ！」

「僕は……どうすれば、いい？」

「すまない……僕が、間違っていた。僕は、今度こそ目が醒めた」

「スレイは、この奥の部屋で僕の仲間を見張っている。キミたちはスレイの注意をひきつけてくれないか？ 僕がその隙に、3人を救出する」

ここで、PC たちとブライトとのヘリックスが「ON」になります。

(もし「8.ブライトの告白」で、PC とのヘリックスが「OFF」になった PC がいた場合、PC とのヘリックスを「ON」にして構いません)

会話がひと段落した、あるいはブライトとの戦闘が終了したら、次のシーンへ進めて下さい。

## 13. スレイの憎悪

### 【概要】

“ハイランダー殺し” スレイとの対決シーン。スレイを倒したら、戦闘は終了し、自動的に人質も救出したことになる。

戦闘に入る際、各 PC のウィルを、通常事上限(CL+5)まで回復させること。

### 【情景描写】

部屋の奥の通路を行くと、大きな部屋が目の前に開けます。

その部屋の奥には、壁際に鎖で縛りつけられた、ブライトの仲間たち。

その手前には、真紅の巨体と鉤爪をもった異形の怪物 “ハイランダー殺し” スレイが、鋭い牙の並んだ口を歪め、嗤います。

### 【イベント】

**スレイ**「ハッハア～！ ハアア～イラアンダアア～！ 待ちかねたぜエ！」

「戦いとなりやア、弾みってモンがあるからなア。この部屋のハイランダー全員殺っちまっても、まあ、しょうがねえよなア？」

「どんなゴタクを並べても、てめえらハイランダーが、人外のバケモノだってことは変わらねエ！ バケモノが、人の皮をかぶってニンゲンごっこか！ 胸糞悪イ！ その生皮剥いでやろうかア！」

スレイは、憎悪に目を血走らせながら、伸縮自在の鉤爪で襲いかかってきます。

PC たちと “ハイランダー殺し” スレイ(前衛配置)、ダガーウルフ×3(前衛配置)、マルス×2(後衛配置)との戦闘です。

スレイは自ターン開始直後に、《ダークエッジ》により闇属性攻撃にすると、《バフェット》による素手(鉤爪)攻撃を、《オールレンジ》《フルスイング》により PC 全体に行います。(攻撃データには計算済み)

攻撃が命中した場合、《ディストレイン》を使用し、相手のウィルを1点喪失させます。(更に、《ダークエッジ》による[鈍重状態(1LV)]も受けます)

攻撃が外れそうになった場合、《エクリプスコード》や《ミラーニューロン》を使用し、命中するようにします。

スレイが倒れた時点で、他に敵が残っていても、戦闘は終了となります。

**スレイ**「ハイランダーども……ゆるさ……ネエ。仇だア……仇を、とら……」



## 14. レジーナの悪意

### 【概要】

人質も無事救出し、地下室から出てきたPCたちの前に、レジーナの幻影が現れ、捨て台詞を残して去っていく。

### 【情景描写】

スレイを倒し、捕えられたブライトの仲間も救出して、無事に地下室を抜け出したキミたち。あとはアカデミアに帰還するだけ……と、思ったその時、君たちの目の前に、突如空中からレジーナの幻影が現れます。

### 【イベント】

レジーナは、嘲笑を浮かべながら、キミたちに語りかけてきます。

**レジーナ**「結局、隷属することを選びおったか。ふん。いくら英雄を気取ろうが、この世界はおぬしらにとってのディストピア以外の何物でもなかろうに。所詮、下賤の者は支配されることに喜びを見出す、といったところか」

「じゃが、己が奴隷であることを知り、それを知った上で奴隷であることを選んだことに変わりはあるまい？ 奴隷の気分はどうじゃ？ ん？」

「気が変わったのならば、いつでもわらわを呼ぶが良い。アサルトエンジンの“はらわた”を見た貴様らには、その資格があるでの」

PCたちが反論をするとレジーナは表情を強張らせ、捨て台詞を残して消えさります。

**レジーナ**「仲間？ 戯言を！ わらわが求めるのは、アサルトエンジン打倒の手駒よ！ 断じて、な、仲間などではないわ！ 痴れ者が！」

「ふ、ふんっ！ アサルトエンジンの走狗が何を言うか！ この馬鹿犬どもが！ いつか必ず後悔させてくれる！ お、おぼえておれよ！」

## 15. ハイランダーであること(エンディング)

### 【概要】

アカデミアに帰還し、報告をするシーン。アサルトエンジンとしては、今回の事件の顛末は衆目に触れさせたくないところだが、PC たちの判断が尊重される。

### 【情景描写】

キミたちが報告を済ませると、マリアベルから呼び出しがかかります。  
(報告は PC たちがしなくても、ブライトがありのままを書いて提出しています)

### 【イベント】

**マリアベル**「今回の報告の件で、あなたがたの意見を聞きたいと思います」

「率直に言いますと、アサルトエンジンは、この報告を公式記録にすることは、はばかりがあると考えています。今回の事件は機密扱いにし、公式には存在しなかったことにするのが妥当ではないかという意見が出ています」

「ちなみにグライフさんは、公式に記録するべきだと、主張していました。そうなれば、彼にそれ相応の処罰を検討せねばなりません」

PC たちが結論を伝えると、マリアベルはあっさりと言います。

**マリアベル**「では、そのようにしましょう。今回は、お疲れさまでした」

※PC たちが「事件を公式記録にする」と決断し、かつ(12.ブライトの決断で)、「ブライトの説得に成功した」場合に以下のイベントが発生します。

PC たちが部屋から出ると、ブライトが立っています。

**ブライト**「まずは、今回のこと、お礼を言わせてくれ。本当にありがとう」

「君たちのおかげで、僕は大切なことに気が付くことができた。今まで僕は、ハイランダー憲章に依存して、杓子定規にそらんじるだけの薄っぺらな人間だった。でも、今は違う」  
「きっと、僕には厳しい処罰が下されると思う。でも、それでいいんだ。そうじゃなきゃ、いけない」

「アサルトエンジンは、完璧なものじゃないかもしれない。でも、より良くすることの第一歩は、これで踏み出せたと、僕は信じるよ」

(ブライトの処罰については GM がプレイヤーの意見を聞き、決めてください)

PC 達はマリアベルから 800 シルバーの報酬を受け取り、ゲーム終了となります。

GM は各 PC に経験点 400 点を配布してください。

## ■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	マルス		LV	3	(強化LV: - )
行動値	8	防御	5	HP	80
弱点属性	火				
回避	白兵回避	6 %	射撃回避	6 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	78 %	ダメージ	2D6 +3
備考	相手全体を対象に、火属性の攻撃を行います				
(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>リンゴの木の遺伝子を有したクリーチャーです。          しかし、実に詰まっているのは引火性の高い液体で、触れた敵を焼き尽くします。          樹上の実を周囲に撒き散らし、攻撃してきます。</p>					

## ■モルフデータ

名前		"ハイランダー殺し" スレイ			LV	3
シークエンス		グラディウス			× クロスバイツ	
出生値	【体】	8	【知】	5	【速】	16
行動値	16	防御	2	弱点属性		氷
回避	白兵回避		11	%	射撃回避	5 %
HP	456					
MP	36					
変質ポイント分装備		マント、スカルマーク、ストームプリンガー				
攻撃データ						
攻撃①	白兵	[近距離]	命中	40 %	ダメージ	6D6
備考	《オールレンジ》《フルスイング》による全体攻撃					
(攻撃②)	白兵	[近距離]	命中	40 %	ダメージ	5D6
備考	《オールレンジ》による全体攻撃(《シーザース・タイム》等使用2回攻撃時)					
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	4	PE	0	HPに+400。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		
ネファリウス	1	PE	0	4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		
ミラーニューロン	1	IN	0	失敗した判定をやりなおす 1シナリオ1回まで使用可能		
バフェット	1	IN	0	命中+0%・攻撃力+2で素手(フィスト)攻撃 計算済		
フィスト・エンハンス	1	PE	0	フィスト使用时、白兵命中に+2%。計算済		
オールレンジ	1	AC	0	視界内の任意の対象全てに攻撃を行う 1ラウンドに1回使用可能		
ダークエッジ	1	IN	2	戦闘終了まで闇属性攻撃になり、相手に [鈍重状態(1Lv)]を与える		
ディストレイン	1	IN	0	この攻撃を受けた相手はウィルを1点失う 1ラウンドに1回使用可能		
フルスイング	1	IN	3	命中判定前に使用。白兵ダメージに+3 1回の攻撃に1度使用可能。計算済		
リノベーション	1	IN	0	HP20点失い(軽減不可)パッドステータスを 1種類打ち消す		
シーザース・タイム	1	IN	0	即座にあなたがターンプレイヤーとなる 1シナリオ1回まで使用可能		
トランスミュテーション	1	PE	0	アザーシークエンスの能力表を入れ替える エクスプロイヤーで計算済		
解説						
<p>鋭い鉤爪をもつ真紅の異形のモルフ。  ハイランダーを殺すことに血道をあげ、数多くのハイランダーを斃してきた。  推定年齢は100歳以上に達し、以前ほどの力はない。  100年前のハイランダー大戦当時に、モルフとなったとみられている。  今回、ジェネシス「最弱のレジーナ」と行動を共にしている。</p>						

