



世界一優しい殺戮兵器

アサルトエンジンシナリオ⑥ 『 Pretty Girl 』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ: 墨州玄太郎、藤貴浩 / イラスト: 真田康介

■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: 4
- ・所要時間: 約 4 時間
- ・使用キャラクター: Lv4 のキャラクターを作成
(初期所持金に+1800 シルバーして、アイテムを購入してください)

■あらすじ

PC たちはマリアベルから、とある条件付きで骨休めの小旅行を持ちかけられる。
とある条件とは、行き先である街に住むアサルトエンジンの卒業生にして数々の功績を打ち立てた
ハイランダー——ジャスティンからの依頼を受けることだった。

ジャスティンからの依頼——それは愛娘であるメリルの護衛。彼女を狙うは裏社会最強の一角たる
“何でも屋”バロウズ。

アサルトエンジンの生徒たちとバロウズの激闘の中、明らかになるメリルの秘密。
それは、彼女こそが、かつて「とある」ジェネシスによって作り出された兵器——“ネクローシス”であ
り、即ち彼女自身が人の姿をしたアーティファクトであるということだった。

到底、在学生の手に負える依頼ではないのかもしれない——だが、それでも、すべてを知ったアサ
ルトエンジンの生徒たちは、彼女を守り抜く為に戦いへと赴き、死闘の末にバロウズを倒し、メリルを守り
抜いたのだった。

■舞台・NPC 解説

・港灣都市コースティ(「ワールドガイド」参照)

アカデミアから離れた場所にある港町。港町という特性上、数多くの物資が行き交う為、シフオングループとの関係も深い。交易のおかげでアカデミアほどではないものの発展しており、観光地としても多くの人が訪れる。

年に一度、盛大な祭があり、PC たちが訪れた時が丁度その時である。

・マリアベル・フィッシャー(「ワールドガイド」参照)

・バロウズ・ガーンズバック (男/26 歳)

[髪の色:黒 瞳の色:黒 髪型:シャギー

服装:黒色燕尾褸レスシャツ+黒色レザーパンツ]

「仕事は楽しくがモットーなんでね。だから——伝説のハイランダーを殺れるかと思うとゾクゾクするよなア！」

本シナリオにおける敵。

裏社会最強候補の一人と言われる“何でも屋”。

「依頼の達成が困難であればある程楽しめる」

を信条としている。

二挺の拳銃——イリアとミアを使う
凄腕の銃使い。

黒衣と黒い拳銃、改造した銃から
発せられる黒い銃火、そして黒色火薬
——即ち弾薬を扱うことから“黒炎”の
二つ名をとる。



・ジャスティン・ラングレン (男/35 歳)

[髪の色:ダークブラウン 瞳の色:ダークブラウン 髪型:ショートヘア 服装:ワイシャツ+スラックス]

「今日は娘の誕生日であり年に一度の祭の日……だから、自由に外出させてやりたい。君達には世話をかけてすまないな」

本シナリオにおける依頼人。アサルトエンジンの卒業生にして、数々の功績を打ち立てたハイランダー。現在はかつて得た報酬でコースティに大邸宅を構え、養女のメリルと共に過ごしている。

メリルには普通の女性として幸せになって欲しいと考えており、彼女の秘密を知りながらも本人には一切伝えずにいた。

・メルル・ラングレン（女／17歳）

[髪の色:銀 瞳の色:翡翠色 髪型:セミロング
服装:水色ノースリーブ+黒色タイトミニスカート]

「そんな固くならんといえな。護衛とかって
いうより、一緒にお祭りに遊びに行くくらいの
気持ちでリラックス、リラックスやで！」

本シナリオのヒロイン。

本人に記憶はないが、かつて惑乱のダーナが
保有していた少女の姿をしたアーティファクトで、
周囲にいる生物の細胞を壊死させる大量殺戮兵器
——“ネクロシス”。

だが、本人はそうした境遇とは裏腹に明るく、
人の良い性格。

なお、万が一の安全装置として、遠隔操作で
彼女自身だけを強制的に細胞壊死させる機能が
組み込まれている。



■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.アサルトエンジン教室(オープニング)

【概要】

PC たちのグループがクエストから戻ってきたところです。担任のマリアベル先生は PC たちを労うと、観光地としても有名な港湾都市コースティへの小旅行を提案し、その条件としてジャスティンからの依頼を受けることを提示します。

【情景描写】

クエストから無事に帰還した PC たちをマリアベルが労う。

厳しいことで知られる彼女もこの時ばかりは穏和な微笑みを浮かべ、生徒たちに労いの言葉をかけた。

マリアベル「お疲れさま。全員が無事に帰ってきて何よりだわ。それで、今回のクエストを無事に終えたご褒美ということで、少しばかり旅行にでも行ってきなさいな。もちろん、旅費は学園が持つわ」

【イベント】

PC たちは特に予定も入っていない。その提案を PC たちが受けると、マリアベルは行き先を語り、一つの条件を付け加える。

マリアベル「行き先は観光地として有名な港湾都市コースティ。そして、その代わりと言っては何だけど、コースティに住むとある卒業生の頼みを聞いて、その人に協力して欲しいのよ」

PC たちがその人物は誰か？ と問いかけたらマリアベルが答える。

マリアベル「歴代生徒の中でも屈指の実力を持つと言われ、数々の功績を打ち立てた伝説の卒業生——ジャスティン・ラングレン。彼からの頼みを聞くこと、それが今回の小旅行の条件よ」

2. ラングレン邸

【概要】

コースティに到着したPCたちがジャスティンの邸宅を訪れるシーン。ジャスティンから依頼の内容と愛娘であるメルルを紹介されます。

【情景描写】

数日間の船旅を終え、多くの船乗りや観光客で賑わうコースティの港に降り立ったPCたち。同じく多くの人々で賑わう市街地を歩き、PCたちは依頼主であるジャスティンが住むという邸宅へ向かった。

ハイランダーとしての活躍の数々で得た報酬で、現在はビジネスを営んでいるというジャスティン。彼の得た財を表すかのように、邸宅は中も外も共に立派な造りだった。

応接室でPCたちを出迎えたのは、引退したものの衰えを感じさせない男——ジャスティンだ。しかし、今の彼は包帯で右腕を吊っている。どうやら負傷しているようだ。

ジャスティン「ようこそ。遠いところをご苦労さん。コースティはいいところだ。ゆっくりしてってくれ。それで、その代わりと言っては何だが……もう、話はマリアベル女史から聞いているね？」

【イベント】

PCたちが話を聞いている旨を伝えると、ジャスティンに呼ばれてメルルが入ってくる。

メルルは水色のノースリーブに白いタイトミニスカートという服装に、銀色をしたセミロングの髪と翡翠色の瞳が特徴的な、元気で気さくそうな、人当たりの良い印象を受ける少女だ。

ジャスティン「紹介しよう、娘のメルルだ。今日は娘の17回目の誕生日でね。しかも、年に一度の祭の日でもある。そこで、メルルと一緒に祭に行ってほしい。最近、何かと物騒だからな。本当ならば私が一緒に行きたいところだが、あいにく怪我をしましてね。それで、今回は後輩諸君に頼んだというわけだ。そういうことから、メルルをしっかりガードしてくれよ？」

メルル「メルルや。よろしく頼むで、ハイランダーはん。一緒にお祭楽しもな！ほな、どうしたん？ウチのこと、物珍しそうに見て？」

ジャスティン「確かに、君たちには珍しく感じるかもな。ん？彼女の話し方？気がついたら……こんな感じだったよ。アカデミアでもここでも聞かないが、あまり気にしないでくれ」

メルル「そういうことや。改めてよろしく頼むで！ほな、さっさと行こか！」

PCたちと共に祭へと出かけていくメルルの背を見ながら、ジャスティンは一人、先日のことを回想しながら呟く。

ジャスティン「奴が……再び出てくるだろうか」

(※ここでジャスティンの回想シーンを挿入する)

ジャスティンの回想シーン(先日のできごと)

燕尾形の裾をした黒いドレスシャツに黒いレザーパンツの男とジャスティンが至近距離で互いの眉間に拳銃を突きつけあっている。その後、脇腹から流血し、右腕を押さえているジャスティンの前で、押さえた腹部から流血している黒衣の男が退却する。

(※上記のシーンを描写したら、時系列は現代に戻ってくる)

先日の光景を思い出したジャスティンはPCたちとメルルが出かけていったドアを見ながら一人呟く。

ジャスティン「メルルを頼んだぞ、後輩諸君——」

3. 大通り

【概要】

祭のシーン。出店でのゲームなどを行い、初心者プレイヤーへの判定の練習とします。また、輪投げに挑戦したPCとその結果をメモしておいてください。7. ラングレン邸の場面で、必要となります。

【情景描写】

コースティは年に一度の祭の日ということもあり、盛大に賑わっている。通りを埋め尽くすほどに出店が並び、大道芸人が芸を披露している。

そうした街並みの中を、君たちはメリルをガードしながら歩いている。

【イベント】

出店の一つに輪投げの出店があり、アカデミアに本店を構える高級ブランド店の指輪が一等賞の景品になっている。だが、二等賞までは何とか常人がクリアできるレベルであるものの、一等賞は普通ではクリアできないレベルで、PCたちの見る前で、何人ものカップルが挑戦して参加賞の景品を貰って帰っていく光景が展開されている。(※PCたちはハイランダー、即ち超人であるゆえに一等賞を取れる可能性がある旨をプレイヤーに伝えること)

メリル「(いずれかのPCの苗字)はん、ちょっと見てえな。女子百万人の憧れが輪投げの景品になってるやん」(景品を一瞥しただけで人の流れに乗って歩こうとするが、名残惜しそうに立ち止まり、黙ってそのPCの袖を掴む)

もしPCが、その輪投げに挑戦する場合は、以下のシーンが展開する。

出店のオヤジ「おっ！(挑戦PCが男性の場合は兄ちゃん、女性の場合は姉ちゃん)、いっちょ挑戦みるかい！一等賞を狙うんならこの特別な小さい輪っかを、遠くにあるあのぶっとい棒に通してくれや！」

PCたちの中から誰か一人が一度だけ挑戦できる。射撃命中で判定し、成功すれば一等賞の景品である指輪が手に入る。「リロール」と「サクセス」は使用可能だが、ウィルは戦闘があるまで回復しない旨を確認すること)

(判定に成功した場合)

出店のオヤジ「すげえな！まさか本当に一等賞を取っちゃうとは！(挑戦PCが男性の場合は兄ちゃん、女性の場合は姉ちゃん)みたいな客ばっかだったら商売あがったりやで。ほな、持って行ってくれ。また、来年も来てくれな。ただし、一等賞狙いはカンベンやからな！」

メリル「(PCの苗字)はん……おおきに——大切に……するわ」

(恥ずかしそうに少し俯き、声も小声になる)

(判定に失敗した場合)

出店のオヤジ「ま、氣い落とさんと。普通じゃ一等賞が出んようにできてるんや。ほな、これが参加賞のちり紙な。また、来年も来てくれよ。次は一等賞が取れるように頑張ってくれや！」

メリル「(PCの苗字)はん、氣にせんといて。あれは流石に難しやから」

4. 裏通り

【概要】

「3. 大通り」の続き。バロウズから最初の襲撃があるシーンです。

ここではまだ敵の正体は判らず、どこからか跳弾による射撃があるのみです。一般判定を行い、メリルをガードすることがこのシーンの目的です。(ただし、ここでメリルをガードした PC とその結果をメモしておいてください。7. ラングレン邸の場面で、必要となります)

【情景描写】

人ごみに疲れたので、休憩がてら人通りの少ない通りを選びたいというメリルの頼み——。それゆえに、今、君たちが歩いているのは人通りの少ない通りだ。

メリル「賑やかなのは好きなんですけど、ちょっと疲れたみたいや。わがまま聞いてもろて、ごめんな」

【イベント】

人通りの少ない通りを歩く PC たちとメリルが坂道に差し掛かった時、建物の壁と壁の間を反射しながら跳弾が飛んでくる。

(その軌道はメリルに直撃するコースだということをプレイヤーに伝えること)

誰か一人が【速】出生値による一般判定を行い、成功すれば PC が無傷でメリルをガードできる。

失敗した場合は一般判定を行った PC が **6D6 のダメージ**を受ける。(防御力は有効)

(判定に成功した場合)

メリル「うわああっ！ びっくりしたわ！ な、何が起ったん！？」

「(判定に成功した PC の苗字)はん、おおきに」

(判定に失敗した場合)

メリル「うわああっ！ びっくりしたわ！ な、何が起ったん！？」

「——って、(判定に失敗した PC の苗字)はん……血が出とるやん～大丈夫なん？」

(ポーチからハンカチを取り出して、傷口に当ててくれる)

5. 裏通り(2)

【概要】

「4. 裏通り」の続き。バロウズから次の襲撃があるシーン。このシーンでバロウズが顔見せとなる。バロウズは顔見せだけして姿を消す為、戦闘は行わないこと。(ただし、ここでメリルをガードした PC とその結果をメモしておいてください。7. ラングレン邸の場面で、必要となります)

【情景描写】

先程の襲撃を切り抜けた君たちは、人通りのある通りへ出るべく通りを進んでいた。
メリル「さっきのあれは何やったんやろか……？ 危なかったわあ」

【イベント】

人通りのある通りへと出る前に、今度は街灯の柱から柱を反射して先程と同様に跳弾が飛んでくる。誰か一人(先程と別のPCでもかまわない)が【速】出生値による一般判定を行い、成功すればPCが無傷でメリルをガードできる。失敗した場合は一般判定を行ったPCが6D6のダメージを受ける。(防御力は有効)

(判定に成功した場合)

メリル「きゃっ！ またや！ こわかったわあ」
「(判定に成功したPCの苗字)はん、おおきに」

(判定に失敗した場合)

メリル「きゃっ！ またや！ こわかったわあ」
「——って、(判定に失敗したPCの苗字)はん……大丈夫！？ 血が出とるやん！」
(ポーチから先程とは別のハンカチを取り出して、傷口に当ててくれる)

上記の判定後、通りの向こうから一人の男(バロウズ)が歩いてくる。

【知】出生値による一般判定を行い、成功すればバロウズに関する情報が手に入る。(「NPC 解説」参照)

バロウズ「俺の狙いを二度も切り抜けたア、少しはやるみてエだな。けどよ、俺はお前らみてエな三下とは殺(ト)り合う気はねエのさ。俺の仕事はその嬢ちゃんをかつ攫って来ること。そして俺の楽しみは伝説のハイランダーたるジャスティンと殺(ト)り合うことだ。だから、とつと嬢ちゃんとジャスティンを差し出シなア！」

「その嬢ちゃんが本当にタダのカワイコちゃんだと思って護衛してんのかア？ ——ハッ、だとしたらとんだおめでたい奴らだぜ！」

「まア、その気になりやア、よ。このリモコンでその嬢ちゃんを殺(ト)ってもいいんだけどな。やっぱりよオ、ソイツじゃ面白味に欠ける——そう思うだろ、お前らも？」

(そう言いながら手の平サイズのリモコンを見せる)

「言ったろ？ 俺はお前らみてエな三下とは殺(ト)り合う気はねエのさ。今から五時間後、埠頭にその嬢ちゃんを連れてくるようジャスティンに伝えなア！ あばよ！」

そう言い終えたバロウズは(モルフアーツである)《リム－ヴァウト》を使って、この場から姿を消す。

6. コースティ市街

【概要】

PC たちが情報収集を行うシーン。

【情景描写】

何とかメルルを守りきったハイランダーたち。ほっと一息をつく彼等にマリアベルからのテレパスが入る。

マリアベル「気になる情報が入ったわ。あなたがたが今いるコースティ付近でジェネシスの行動が確認されたの。もう何かの行動を起こしているかもしれないわ。ただちに調査して。それと、既に何か異常事態に遭遇しているなら今ここで報告すること、いいわね？」

「なるほど……あの“何でも屋”が出てきたのね。委細は了解したわ。このままジャスティンの依頼を遂行しつつ、調査を進めなさい。以上よ」

【イベント】

各 PC に 1 回ずつ、【知】出生値による一般判定をさせる。成功した個数分、上から順に情報を引き出すことができる。(PC の人数が 5 人未満の場合は、判定回数が 5 回になるよう、任意の PC に 2 回判定させること)

PC たちが引き出せる情報

- 1) かつてジャスティンが、ジェネシスの研究所に乗り込んだ時に「惑乱のダーナ」と少女だったメルルと出会う。その際、彼はダーナとある取り決めを結ばされた上で、メルルの身柄を預けられた。
- 2) ジャスティンは「メルルが成長し、再び身柄を引き取りに来た際は邪魔をしない。もし、反故にすればメルルを即座に死亡させる」という取り決めを強引に交わしたダーナと、件の取り決めによって脅されている為、自分で動けずにいた。その上、ジャスティンは先日襲撃をかけてきたバロウズと戦った際、彼を撃退することに成功するも、その戦いで負傷してしまった為、今は戦うことができない。
- 3) バロウズは「仕事は楽しく」、「依頼遂行が困難であればあるほど燃える」がモットーであり、伝説のハイランダーであるジャスティンと戦いたいという理由で「メルルの身柄を奪ってくる」というダーナからの依頼を受けた。依頼を受けた際、ダーナによって彼はモルフへと変異させられている。しかしモルフとなった影響で我執が肥大化し、ダーナの依頼よりもジャスティンとの戦いを優先しようとしている。
- 4) メルルの正体は生体素材を用いて作られた、人の形の大量殺戮兵器たるアーティファクト——“ネクローシス”である。本人に幼少時の記憶は無く、自分はごく普通の人間だと思っている。養父となったジャスティンの「普通の人間として生きて欲しい」という願いから件の秘密は彼女本人にも秘匿されている。製作したジェネシスは人工生命を専攻とする白銀のレギント。少女の状態でも休眠状態となっていたのをダーナが発見した。
極めて高度な技術で作られており、ダーナにすら完全解析も複製も不可能。
- 5) ネクローシスとは、生体素材を用いた人型のアーティファクト。人間に偽装し、都市部に潜入させることを目的とした大量殺戮兵器で、発動すれば周囲の生物の細胞を自死させる。発動はリモコンによる遠隔操作で行う。ゆえに、正確に言えば“ネクローシス”はメルルとリモコンのセットのことである。もしもの時の安全装置として、メルル自身を遠隔操作で細胞自死させるコマンドが存在する。リモコンはダーナが保有していたが、現在はバロウズが所持している。

7. ラングレン邸

【概要】

情報収集終了後、PC たちがラングレン邸に集まりジャスティンから話を聞くシーン。

【情景描写】

ジャスティン邸の応接室。何とか無事にメリルを連れ帰った君たちを待っていたジャスティンは娘を私室で休ませる。そして、何かを決意した表情になると、君たちに遠い過去のことを語り始めた。

ジャスティン「もはや隠しているわけにもいきまい。聞いてくれ……遠い過去の話だ——」

(※GM 注:ここで7-Aの回想シーンに飛んで、また戻ってくること)

遠い過去のことを語り終えたジャスティンは君たち一人一人の目をしっかりと見据えると、再び口を開いた。

ジャスティン「どんな命であれ、生まれたからには幸せに生きる資格はある。そして、娘には……メリルには普通の人間として幸せに生きてほしい。——私は……そう思っているよ」

君たち一人一人の目をもう一度見据えると、ジャスティンは再び口を開く。

ジャスティン「“黒炎”バロウズか……元々戦闘狂であったのだろうが、それがモルフと化して更に力を付けて、私もかろうじて撃退する事ができたが、このザマだ。しかし、奴にリモコンを使わせない為には奴の要求を呑み、メリルと私が行かなければならないだろう」

そして、ジャスティンは意を決したように静かに告げた。

ジャスティン「バロウズとの戦いの怪我で戦えない私の事はどうでもいい。だが、メリルのことは何が何でも守ってくれ。あのバロウズ相手にメリルを守りながら戦うのは正直……まだ学生の君たちには荷が重いかもしれない——。だが、今は君たちだけが頼りだ。どうか——娘を……頼む」

そう言うと、ジャスティンは君たちに深々と頭を下げる。

【イベント】

上記の情景描写が行われた後、条件を満たしたPC 一人とメリルが会話するシーン(7-B)に移行する。以下の通りに計算し、一番多くのポイントを獲得しているPC を該当PC とすること。

(ポイントが同点の場合は、より多くメリルと交流していた方を該当PC とする)

メリルとの会話条件

- | | |
|----------------------------|----------|
| ・「3. 大通り」での輪投げに成功した。 | → +2ポイント |
| 失敗した。 | → +1ポイント |
| ・「4. 裏通り」でメリルを無傷でガードした。 | → +2ポイント |
| ダメージを受けた。 | → +1ポイント |
| ・「5. 裏通り(2)」でメリルを無傷でガードした。 | → +2ポイント |
| ダメージを受けた。 | → +1ポイント |

7-A. ラングレン邸(回想シーン)

【概要】

ジャスティンが過去の話語るシーン。描写が終わったら、7のシーンに戻る。

【情景描写】

ジェネシスによって作られた研究施設。その施設に乗り込んだ若きジャスティンは、大型のカプセルの中で眠る一人の幼女の前で惑乱のダーナと対峙していた。

ダーナ「今、ここでお兄ちゃんと遊ぶのは得策じゃないの。それに、そのコが人間として過ごしたらどうなるのか、スツゴク気になるし」

武器を構えるジャスティンとは対照的に、ダーナは戦いの構えを取ろうともしない。

ジャスティン「どういう……ことだ？」

その問いかけにダーナは舌をぺろっと出して悪戯っぽく笑うと、ジャスティンの問いに答える。

ダーナ「お兄ちゃんの望む通り、そのコを連れて帰らせてあげようってことだよ。そのコにスツゴク同情してるんでしょ？ だから、お兄ちゃんはそのコからそのコを連れて帰りたいんだよねえ？」

ジャスティン「何のつもりだ……？ 実験を何より好む貴様が、それをみすみす手放すわけがないだろう……！」

激情に震えるジャスティンの声に対し、やはり悪戯っぽい笑みを浮かべたままダーナは左右に指を振る。

ダーナ「ノンノン。手放すんじゃないよ。そのコをお兄ちゃんに貸してあげるだけ。……だって気になるでしょ？ 人の形をしたアーティファクトが成長したらどうなるのかなあ？ だから、これはまぎれもなく実験なの」

ダーナは端末を操作し、カプセルを開け、ジャスティンに告げる。

ダーナ「はい。連れて帰っていいよ。お兄ちゃん」

まだダーナを警戒しながらも、武器を収めてカプセルの中の幼女を抱き上げるジャスティン。彼に向けて再びぺろっと舌を出し、悪戯っぽく笑うと、ダーナは言い放つ。

ダーナ「そのコがおっまくなったらちゃんと返してよね。だってそのコ、とんでもなくレアなアーティファクトだから。もし、返してもらいに行った時に邪魔したら、そのコ——死なすよ？ そのコを作った白銀のレギントが、安全装置も一緒に作ったの」

ジャスティンに語りかけながら、幾つかのキーが取り付けられた、手の平ほどの大きさの板を取り出すダーナ。彼女はわざとらしくその板に付いたキーの一つに人差し指を乗せながら語り続ける。

ダーナ「だ、か、ら、このリモコンをたった一回、ポチっとやれば、そのコ自身の細胞がボロボロになって崩れちゃうの。そゆわけで、邪魔したら、めっ、だよ。それじゃ、またねえ」

そして、全てを語り終えたダーナは青い粒子となってどこかへと消えていった。

ダーナが去った後、件の幼女——メリルを抱いたジャスティンは研究所を後にした。

【イベント】

特になし

7-B. ラングレン邸(メリルとのイベントシーン)

【概要】

該当する PC 一人とメリルによる二人だけのイベントシーン。

【情景描写】

(該当 PC に)君がラングレン邸の廊下を歩いていると、丁度部屋から出てきたメリルと鉢合わせする。

彼女は君に気がつくと、歩み寄ってくる。

メリル「(PC の苗字)はん、さっきはおおきに」

【イベント】

メリルは君を見つめながら、恐る恐る問いかける。

メリル「なあ……(PC の苗字)はん……(PC の下の名前)って呼んでもええかな……？」

メリルは君を見つめながら、恐る恐る問いかける。

(※最初から苗字の無い PC は、(PC の下の名前の代わりに)適当に愛称をつける)

(了承した場合)

メリル「おおきに、(PC の下の名前)」

彼女はやおら君の腕を掴むと、ぼつりぼつりと語り始める。

メリル「さっきは……怖かった……すごく……怖かった」

やがて堪りかねたのか、君の胸に顔をうずめると、彼女は嗚咽する。

メリル「怖かった……すごく怖かったよお……」

「お願い……助けて。うち、もっとお父さんと一緒にいたい。(PC の下の名前)とも沢山お話してみたい。

だからお願い……助けて、(PC の下の名前)」

しばらくして落ち着いたのか、彼女はゆっくりと顔を上げて君の瞳を見つめると、ゆっくりと告げる。

メリル「うち、信じてるから。(PC の下の名前)がきつと守ってくれるって、信じてるから」

(了承しなかった場合)

メリル「そう……やね。失礼なこと言って……ごめんな。うちのこと……どうかよろしくお願いします」

そう言って、彼女は深々と君に頭を下げる。

8. 埠頭

【概要】

バロウズとの戦闘が行われる。敵はバロウズのみ。

戦闘に入る際、各 PC にウィルを通常時所持上限まで回復させること。(ただし、Lウィルは回復しないので注意すること)

【情景描写】

夕陽に照らされた埠頭。そこに向かった君たちをバロウズが待っていた。

彼は君たちに気付くと、語りかけてくる。

バロウズ「ハッ！ 約束通りに嬢ちゃんとジャスティンを連れてきたみてエだなア！ お前らみたいな三下相手に無駄な時間はとりたくねエ——だから、とつとどいてなア！」

君たちにどく気が無いのが解ると、彼は突然出現させた二挺の拳銃(ショット)をガンスピンさせた。そして、その銃口を君たちに向けながら叫ぶ。

バロウズ「まあいい。ダーナの嬢ちゃんのおかげで得た新しい力で、そのジャスティンとまた命を殺(ト)り合う前に、お前ら三下と少し遊んでやらア！」

【イベント】

PC たちと**バロウズ(前衛)**との戦闘になる。

バロウズは、戦闘を行う前に、《メイキング・ショット》を2回使用し、2つのショットを出現させ《トゥーハンド》により両手で使用。(情景描写参照)

そして、攻撃は《オールレンジ》による全体攻撃を行う。(《インビジブル》により回避は-9%される)

攻撃がはずれそうになった場合は、《エクリプス・コード》で成功率を上げ、それでも判定に失敗する場合は《ミラーニューロン》で、判定を振りなおす。

(※《シーザース・タイム》は強力なアーツなので、使用する際は注意すること)

バロウズの HP が半分以下になった場合

君たちの健闘を前に予想外の苦戦を強いられたバロウズの頭上に、青い粒子が集まっていく。事態を見かねたダーナが現われたのだ。

彼女は空中に浮遊しながら、バロウズに声をかける。

ダーナ「バロウズのお兄ちゃん、そんなの相手に何やってんの！ ほら、さっさとリモコンだして！」

その言葉にバロウズは、懐から幾つかのキーが付いた手の平サイズの板を取り出す。

バロウズ「おっと。動くなよ、三下ども。もし、ちつとでも妙な真似したら……あの嬢ちゃんは即座におつ死ぬぜ？ コイツを叩き落そうなんて考えるなよ？ モノの弾みで押しちまいそうだからなア！」

「俺は、元々ジャスティンと殺(ト)り合いに来たんだよ！ だからお前ら三下はさっさと死んでな！」

この状況を打開するには、リモコンを素早く、そして確実に破壊する必要がある。

(「6. コースティ市街」で、5番目の情報まで引き出していた場合)

PCの内誰か一人が、(ターンが終了しているPCも)ターンに関係なく、(バロウズが懐からリモコンを出した瞬間に)リモコンの破壊を1度だけ試みる事ができる。

白兵命なか射撃命中の判定を行い、成功すればリモコンを破壊し、そのまま戦闘が進行される。

(ここで失敗してもスイッチは押されず、下記「～5番目の情報を引き出せなかった場合～」へ)

(「6. コースティ市街」で、5番目の情報まで引き出せなかった場合及び上記判定に失敗した場合)

戦闘はそのまま継続され、PCは自分のターンで「リモコンの破壊」を宣言した時のみ、上記同様にリモコンの破壊を試みる事ができる。

ただし、その判定に失敗した場合、またはバロウズへの攻撃等の行動を宣言した場合、スイッチが押されメリルは死亡する。

いずれにしろ、戦闘はそのまま進行される。

(リモコンの破壊に成功した場合)

バロウズ「やるな……ッ！ 随分と器用な真似をしてくれるじゃねエか！」

ダーナ「バロウズお兄ちゃん！ 何やってんの！ リモコンはそれしかないんだよ！」

(メリルが死亡した場合)

バロウズ「はっ！ 三下のクセに調子にのったお前らが悪いんだぜ！」

ダーナ「あーあ。本当に押しちゃった。もう、しょうがないなあ……」

戦闘終了後、バロウズの身体はボロボロと崩れていく。

バロウズ「ジャスティンとは……やれなかったが……楽しかった、ぜ——」

(リモコンの破壊に成功した場合)

ダーナ「(リモコンを破壊したPCに向かって)お兄ちゃん(お姉ちゃん)のせいでリモコンが壊れちゃった。あのリモコンって白銀のレギントってジェネシスが、すごいで専門的な技術で作ったものだから……あたしでも作れないのに。おかげで、もうあのコを兵器として起動できなくなっちゃったよ」

「もうあのコはただの人間と同じ。だから、殺戮兵器がどこまで人間として生きられるか……あのコが死ぬまで見届けてあげることにしたの。せめて、それぐらいの実験はさせてもらおうわよ！」

「それじゃ！ もう邪魔しないでね！」

無然とした表情でそう言うと、出現した時と同様に再び青い粒子となり、吹き散らされるようにして、どこかへと消えていく。「9-A.埠頭(エンディング1)」へ

(メリルが死亡した場合)

ダーナ「(ぶつぶつ言いながら)バロウズお兄ちゃん、本当にポチッと押しちゃうんだもんなあ……。でも、まあいいや。だいたい、どんな感じかはわかったし……それじゃ！」

いつもの悪戯っぽい笑みを浮かべそれだけ言うと、出現した時と同様に再び青い粒子となり、吹き散らされるようにして、どこかへと消えていく。「9-B.埠頭(エンディング2)」へ

9-A.埠頭(エンディング 1)

【概要】

PC たちはジャスティンとメリルに見送られ、アカデミアへの船へと乗り込む。

【情景描写】

朝日に照らされた港。メリルとジャスティンが、アカデミアに帰る君たちを見送りに来てくれている。

ジャスティン「君たちのおかげだ。メリルを無事に守ってくれて本当にありがとう」

メリル「ハイランダーはん、本当におおきにな！」

ジャスティン「またいつでもコースティに来てくれ。歓迎するよ！」

【イベント】

「7-B.ラングレン邸」でメリルの頼みを了承している場合は、ジャスティンのセリフが終わった後に、(該当 PC に対して)メリルのセリフが入る。

メリル「本当におおきに(PC の下の名前)。また、この街に来てや。約束やで、絶対やで。——ウチ、ずっと待ってるから！」

君たちを乗せた船が港を出る。

港の棧橋に立ち、君たちを乗せた船が見えなくなるまでメリルは手を振り続けていた。

「Pretty Girl —世界—優しい殺戮兵器—」(完)

※GM は経験点 500 点を各 PC に配布してゲームを終了する。

9-B.埠頭(エンディング 2)

【概要】

PC たちはジャスティンに見送られ、アカデミアへの船へと乗り込む。

【情景描写】

曇り空の港。ジャスティンが、アカデミアに帰る君たちを見送りに来てくれている。

ジャスティン「……君たちには、世話をかけた……メリルの事は気にしないでくれ……」

「……いや、むしろこれで良かったのかもしれない……ダーナに兵器として使われる前に、「人」として死ねたのだから……」

しかし、そう呟くジャスティンの表情は今の空のように暗く、悲しげであった。

【イベント】

君たちを乗せた船が港を出る。

改めて港を振り返ると、ジャスティンの横で手を振るメリルの姿が一瞬見えたような気がした……。

「Pretty Girl —世界—優しい殺戮兵器—」(完)

※GM は経験点 250 点を各 PC に配布してゲームを終了する。

■モルフデータ

名前		パロウズ・ガーンズバック			LV	4
シークエンス		サジタリア			×	サジタリア
出生値	【体】	5	【知】	6	【速】	20
行動値	22	防御	7	弱点属性		【運】 8
回避	白兵回避		10	%	射撃回避	10 %
HP	453					
MP	49					
変質ポイント分装備		レザーマント、スタリオン、ホークアイ				
攻撃データ						
攻撃①	射撃	[遠距離]	命中	44	%	ダメージ 6D6 +2
備考	《オールレンジ》による全体攻撃					
(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	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		
メイキング・ショット	2	IN	1	命中+0%・攻撃力+6のショットを作成 計算済		
ショット・エンハンス	1	PE	0	ショット使用时、射撃命中に+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		
トゥーハンド	1	IN	0	両手の武器のデータを合算する 計算済		
インビジブル	3	PE	0	あなたの攻撃に対する回避に-9% 回避が0%未満になった場合、判定不可		
アドヴァンス・ボディ	1	PE	0	防御力+5。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		
リムーヴァウト	1	PE	0	同意した対象を遠方の地に瞬間移動させる 1シナリオ1回まで使用可能		
解説						
裏社会最強候補の一人と言われる“何でも屋”。 「依頼の達成が困難であればある程楽しめる」を信条としている。 二挺の拳銃——イリアとミリアを使う凄腕の銃使い。						