

アルトネリコ ストライク

文■乃継アラタ／グループ SGR 監修■小田ヨシキ
画■片桐いくみ



シナリオ『止まらない足』

PLに事前に伝える情報

●シナリオレギュレーション

PL: 3人

時間: 3~4時間

種類: コープ

サイクル数: 2

PC情報: 非公開情報あり

●舞台の説明

北関東の地方都市、大谷市が本シナリオの舞台です。駅を中心にビルが立ち並ぶ都市部と、山や川に囲まれた農村部を合わせ持つ、のどかな街です。

農村部には「大谷フラスコ学園」があり、市内の中高生の錬金術師が多く在籍しています。大谷フラスコ学園の近辺で、【白衣の女】と呼ばれる錬金術師が目撃されるようになり、話題になっています。失踪者がなんらかの後遺症を持った状態で発見される事件も発生しており、H.E.A.は白衣の女がこれに関連しているとみて捜査を行っています。

本シナリオは、フラスコ学園の一般人生徒である国沢壮一が失踪したところから幕が上がります。

GM向けシナリオ概要

本シナリオは、アイザック技研の錬金術師だった坂野由紀の弟が亡くなったことが発端となっています。

坂野は弟の友人たちを被検体にしたデータをもとに理論を組み直し、新たな錬造器官を製作します。しかし、移植するための被検体がありません。そこで坂野は自らを被検体とし、移植手術に踏み切ります。成功率は低かったものの、無事に手術は成功し、坂野はアクワイアードの錬金術師となります。坂野は潜伏しつつ、成功率を上げるための研究を行いました。自身と他の被検体を比較した結果、エリクシル細胞の微弱な活性化が鍵であることがわかりました。そこで自身の移植前の活性化率をサンプルとして近い値の者を被検体にしようと考えます。数人を拉致して特殊な検査機にかけますが、全て希望の数値ではありませんでした。被検体にすらならないので、適当に解放していましたが、これが白衣の女事件として世間

に認識されるきっかけとなります。

壮一の失踪は坂野の仕業であり、検査の結果活性化率が坂野と同値であることが発覚します。肝心の移植実験の成功率ですが、理論上は50%。ダメならダメで次に行くだけなので、坂野は実験を行おうとします。そこにPCたちが駆け付け、坂野を止めるべくレゾナンス内での戦闘が行われます。

敗北した坂野の処遇は、PC②に委ねられます。間一髪実験を回避した壮一は、PC③製のサポーターをつけ、再び走れるようになります。

NPC / キーアイテム

○PC①

フラスコ・エスコラが運営する大谷フラスコ学園の高等部に通う生徒です。小学生の頃から陸上競技を行っており、錬金術師となった現もエリクサー制御訓練の一環として部活動に参加しています。国沢壮一の走りの才能を偶然目にしたため、勧誘して一緒に走るようになります。陸上競技を通じて親交を深め、2人は親友といえる間柄になっていきました。

中学生のある日、錬金術師になりH.E.A.の錬金術師に友好的な意識を持っていたためPC②に相談し錬金術を学びました。壮一と、シューズを買いに行った帰りの事故で壮一が自分を庇うことで走れなくなったことを悔いています。

力をきちんと扱うことができればこんな不幸な事故は起きなかったと考え、きちんと錬金術を学ぶ必要があると考えたPC①は、大谷フラスコ学園への進学を決意します。錬金術師のクラスは理系コースのため、壮一の脚を治すための勉強がしたいという理由もありました。

できれば現代医療で壮一の脚を治す方法が見つければいいですが、それが叶わなければ錬金術の力に頼るしかありません。しかしそれは、自分が錬金術師であることを明かすのと同義です。その決断を壮一に拒絶されることを恐れて、踏ん切りがつかずにいます。

○PC②

H.E.A.の大谷市支局に務める錬金術師です。壮一とは兄(もしくは姉)弟の関係であり、H.E.A.に勤めていることも隠していないので、錬金術師であることを知っています。幼いころ

は引っ込み思案だった弟を心配するあまり、過保護気味になってしまうこともしばしばありました。壮一は徐々に外交的になり、思春期に入ったこともあってPC②のことを煙たがるようになりました。そろそろ弟離れの時期かもしれないと思っていた矢先、壮一がPC①を庇って脚を怪我してしまいます。

PC①に錬金術の基本的な部分を教えたのは自分で、危機的状況に対する行動はもう少し先になってから教えようと思っていました。弟が怪我をした責任は、自分にもあると考えるようになります。PC①には自分を責めすぎて自棄を起こさないよう諭しました。弟のように、巡り巡って錬金術の犠牲者になることもある。一方で、故意ではなく錬金術で親しい人を傷つけてしまうこともある。ならばせめて、故意に他者を傷つける錬金術師を厳しく取り締まろうと決意します。

それ以来、錬金術事件に対してそれまで以上の熱意を持ってあたるようになります。特に成果を上げたのは、被害者が少年少女の場合でした。派閥としては友愛派に属していますが、少年少女に危害を加えた錬金術師に対しては厳しい処分を要請していました。

その功績が認められ、現行犯に対して処罰を決定できる権限を与えられました。これまで以上に責任が伴う権限を持つプレッシャーはありますが、1人でも多くの少年少女を救うチャンスを得たことに喜びを感じました。

現在追跡している【白衣の女】は、この権限を与えられて初めての事件です。決断を間違えれば、これまでの信頼を失くすと同時に、犯人から更生の機会を奪うことになります。その結果、逆に犠牲者を増やすことになることもあります。そんな緊張感を胸に、今日も捜索に向かいます。

○PC③

大谷市内にあるアイザック技研管轄の研究所に勤めています。PC②は壮一の迎えに来ることもあり、面識があります。PC②からH.E.A.であることを明かさされたため、技研に所属していることを伝えていますが、錬金術師であると明言したわけではありませんが、エリクサーの反応からおおよそ気付かれています。

坂野とはかつて同じチームで義足の研究を行っていた仲間でした。「錬金術の力を、一般人の生活に応用したい」という志を同じにする坂野と、研究を通して打ち解けるまでにその時間はかかりませんでした。

PC③は坂野から「弟のために義足を作ろうとしている」と話を聞いていました。かつては足の速い人気者だったこと、坂野を庇って足を失ったこと、足を失った弟の友人は弟を腫物扱いするようになったこと。それらの事情を知り、坂野の研究を成功させ、弟に笑顔になってもらいたいと思うようになります。

しかし、研究は上手く行かないまま、坂野はPC③に「弟が命を絶ってしまった」と告げます。この言葉に、自分が機構を完成させていれば弟は死なずに済んだのではないかと後悔します。

それから坂野の研究は過激となり、安全性の面で反対するするとPC③と相反し、坂野は、自分の力だけで弟に与えるはずだった義足を作ると言って技研を去りました。

坂野を止められなかったPC③は研究のアプローチを変え、

まずは脚そのものはあるが行動が困難な人向けのサポートデバイスを開発しようと考えます。そこから発展させ、最終的に義足の形を目指そうとします。そんな中出会ったのが壮一でした。話を聞くと、坂野の弟とよく似た状況で脚を不自由にしています。これもなにかの巡り合わせと思い、壮一にサポーターの被験者になってくれないかと頼みます。壮一はこれを快諾し、どうせなら走る場所を見せたいやつがいると、嬉しそうにPC①の話をします。

PC③は壮一を通じて、過去の自分に対して前に歩みだそうとしています。

NPC

○国沢 壮一

PC①と同じく、大谷フラスコ学園の高等部に通う一般人の生徒です。

幼いころは体を動かすよりも本を読むのが好きな物静かな性格でした。友達が欲しいと思ってはいたものの、自信のなさからうまく喋ることができずにいました。ある日、PC①に走っているところを見られて陸上にスカウトされます。最初は自信もなく、あまり乗り気ではなかったのですが、頭角を現すにつれて徐々に走ることが楽しくなっていきます。陸上競技を通じて友人も増え、自信が付いたことで陸上以外の物事にも挑戦するようになりました。このような自分に変えてくれたPC①に深い感謝の念を抱いており、いつか恩返しできればと考えていました。

小学校、中学校とPC①と多くの時間を共有し、PC②を紹介して家族ぐるみの仲にもなり、これからずっとPC①と楽しく過ごす日々が待っている……そう考えていた壮一を、悲劇が襲います。PC①を庇って怪我をし、壮一の右脚は二度と走ることができなくなってしまいました。走れなくなることは、壮一にとって大きなショックでした。それによって友人が離れることや、記録を出せなくなることは一切心配していません。『PC①と共に走れなくなることで、PC①と疎遠になってしまうことが何よりも怖かったのです。PC①がそんな風に自分と距離をとるような人間ではないとわかっているからこそ、そんなことを考えてしまう自分に嫌悪感が湧いてきました。その想いに蓋をして、PC①のそばで見守ろうと決心します。その証として、これから使う予定だった新品のシューズを捨てようと思います。しかし、それを捨てることはPC①と過ごした時間も否定するような気がしました。そこで、履くことのない右側だけを捨て、左側は思い出の証とすることにしました。』

PC③とリハビリを続けていく中で、PC③から新開発のサポーターの話がされます。いくつか制限はあるものの、今の壮一の回復具合なら使える見込みがあることを伝えられます。またPC①と走ることができるかもしれないことに喜び、折角だからサプライズにしてやろうと考えます。しかし坂野によって、被検体として見出されてしまいます。

○坂野 由紀

かつてアイザック技研に所属していた錬金術師で、PC②が追っている白衣の女の正体です。PC③の同僚でした。

坂野の弟はスポーツ万能で、特に脚力が優れていました。その運動神経と持ち前の明るい性格で、周囲の人気者でした。

ある日のこと、買い物をしていた2人を不慮の事故が襲います。坂野は弟が庇ってくれたおかげ無事でしたが、弟は脚を失うほどの大怪我を負ってしまいます。それから事故で脚を失った弟を、周囲の友人は腫物のように扱います。弟は次第に塞ぎ込むようになり、だんだんと引きこもりがちになってしまいます。

弟の笑顔を取り戻そうと、坂野は決死の思いで義足の研究開発を行いました。しかし、既存の科学技術で制作できる義足では弟を以前のように走らせることはできませんでした。そこで坂野は錬金術に一縷の望みをかけて、アイザック技研の門を叩きます。義肢研究を行っていたPC③と同じチームに配属され、研究に励みます。弟を錬金術師にせずに錬金術由来の義足を作る研究は、とても難易度の高いことでした。PC③やチームの仲間力を借りて、弟を錬金術師にしないことと、弟の脚力を再現することを両立させる理論は構築できたのですが、被験者にかかる負荷が大きいと予想されたため実験に踏み切ることができませんでした。

研究を続けていたある日、坂野が帰宅して弟の部屋に向かうと、弟は自ら命を絶っていました。冷くなった体のそばには遺書がありました。遺書には脚を失くして周囲が変わってしまったことの絶望と、姉に自分を責めないでほしいことが書かれていました。最後には「姉ちゃんの研究は絶対に完成する。どうか、俺のような人を救ってあげてほしい」と書かれていました。弟の最期の言葉は、坂野の心に歪んだ形で伝わってしまいました。

それから坂野は、被験者の安全のために敬遠していた装着実験を実施しようと周囲に働きかけます。PC③を含め、事情を知るチームの仲間は心情を察していましたが、研究者として倫理の一線を超えることは褒められた行為ではありません。全員からの反対を受け、坂野は技研で研究を続けてはこれ以上進歩しないことを悟ります。坂野は技研を離れ、実験を行いました。被験者となったのは、弟の友人たちです。友人たちが「なにか自分たちにできることがあれば」と言ってきたのを都合よく解釈し、錬造器官の被験者としたのです。想定通り装着者への負荷は大きく、友人たちは命を落とします。それでも坂野は「弟の夢を叶えるため、技術の発展のための必要な犠牲」として実験を続けます。

キーアイテム

本シナリオにキーアイテムはありません。

オープニング

PCごとにオープニング描写を行った後、合流の描写を行います。個別のオープニングは、それぞれの場面が連続しています。

●PC①

大会を目前に控え、どの部員も練習に精を出しています。PC①のタイムを測定していた壮一は、フォームを指摘したり、いろんな角度からのアドバイスをくれました。アドバイスに熱が入り、壮一は大きく足を上げてしまいます。その瞬間、壮一は痛みに顔を歪めます。

壮一

「痛ッ……あ、ごめんごめん。つい不意に動いちゃうんだよね……リハビリの成果が出てから、油断しちゃうというか……」

「そうだ、大会終わったらPC①に言いたいことがあるんだ。逃げたりしないでよね」

壮一は妙に真剣な表情をした後、何事もなかったかのように練習を再開させます。その後も普段通りに部活を行い、普段通りにリハビリに向かって帰っていきました。

●PC③

部活を終えた壮一が、リハビリにやってきます。経過は順調で、壮一は今日もやる気に満ちた様子です。その日のメニューを終えた帰り際、壮一が『例の件』について尋ねてきます。

壮一

「先生、『例の件』は大会が終わった後にしようと思ってます。欲を言えば大会に間に合わせたかったんですけど……」

「何から何まで、先生のおかげです。先生にもPC①を紹介したいので、その時はよろしくお願いします」

晴れやかな笑顔で帰宅する壮一を見送ります。

●PC②

仕事を終えて帰宅すると、リハビリを終えた壮一が居間でくつろいでいました。話しかけると反応はするものの、空返事や最低限の返答だけです。無視することはなく、気難しい年頃であることがわかります。会話がひと段落すると、壮一は近くのコンビニに行くと言っています。時間は22時を過ぎ、高校生が歩歩くのは感心しない時間帯です。

壮一

「大丈夫だよ。僕だってもう高校生だし、歩いて行ける距離だ。歩ける範囲でドンドン歩いた方がいいって、PC③先生も言ってたし」

「明日も仕事なんだから、僕のこと気にしてばっかいないで、早く寝たほうがいいんじゃない?」

あしらっているのか気遣っているかわからない言葉を残し、壮一はコンビニへと出かけてしまいます。しかし壮一が言っていることは事実なので、その日は早めに寝ることにしました。

●全PC

翌日、壮一が帰宅していないことにPC②が気がきます。それと同時に、同僚から「白衣の女に動きがあった! 昨晚、X丁目のコンビニの近くでの目撃情報が入った!」と連絡が入ります。それは昨晚、壮一が行くと言っていたコンビニでした。すぐさま昨日の壮一の行動を追い、PC①とPC③に行き当たります。PC②から壮一が消えたこと、白衣の女に連れ去られた可能性があることを伝え、捜索を開始します。白衣の女については、市内の噂になっているので概要をPCが知っているにもかかわらず。

・白衣の女事件の概要

夜中に人気のない通りで失踪者が出る事件。1、2日すると大谷市内で意識を失った状態で発見される。ただし、ほぼ無傷で帰ってくる場合もあれば、昏睡状態から目が覚めない者や、脚に原因不明の麻痺が残っている者もいる。バラバラの症状だが、H.E.A.の調べによると科学によるものではなく錬金術による可能性が高い。

現場付近で研究者のような白衣を着た女が目撃されており、この女が犯人ではないかと思われている。

ドラマシーケンス

ドラマポイント

No.	名称	公開タイミング
No.1	コンビニ付近の監視カメラ	初回
No.2	思い出の秘密基地	初回
No.3	坂野由紀の知人	2 サイクル目以降、No.1のクリア後
No.4	旧坂野邸	No.3のクリア後

その他特殊ギミック	
場転の時	なし
ジョーカー	なし

●ドラマポイント

No.1 コンビニ付近の監視カメラ

▼ドラマオープニング

白衣の女が目撃された現場近くの商店に、防犯用の監視カメラが設置してあることがわかりました。PCの中に警察はいないため、店主との交渉が必要になるでしょう。PCが監視カメラを確認するまでの演出を行ってください。

▼アクション宣言(目標値:9)

店主との交渉に成功し、カメラを確認させてもらえることになりました。しかし、肝心のカメラは破壊されていたことがわかります。おそらく、白衣の女の手によるものだと推測されます。通常の修復では時間がかかります。

錬金術を使えば、監視カメラの修復自体は造作もないでしょう。ただし、カメラは複雑な電子機器のため、専門的な知識が必要です。カメラの知識を補いつつ、修復するためのアクションを宣言してください。

2ラウンド目の開始時以降にこのドラマポイントをクリアしていた場合、「No.3 坂野由紀の知人」を解放してください。

No.2 思い出の秘密基地

▼ドラマオープニング

PC①の案内で、幼少期に2人で遊んでいた裏山へと向かいます。数十年前に農具置き場として使われていたであろう小屋。PC①は、その小屋を秘密基地と呼び、壮一と雑誌やお菓子をもち込んで遊んでいたことを思い出すでしょう。壮一の話しながら、小屋へと向かう演出を行ってください。

▼アクション宣言(目標値:11)

PCたちが小屋に到着すると、中には人の気配があります。壮一を見つけたかと期待が高まりますが、そこにいたのは数人の不良生徒でした。PCたちが登ってきた方向の反対側から、ぞろぞろと数人の不良たちが集まってきます。

不良A「なんだァお前ら……ここはつい1時間前に俺たちのシマになったんだ」

不良B「ああ、もしかしてここを前に使ってたやつか？ なんか箱が落ちてただけだよ」

不良生徒は、真新しい段ボール箱を小屋から取り出します。それを受け取ろうとするPCですが、渡してくれません。

不良A「いや、ダメだ。俺たちのシマにあったんだ。もうこれは俺たちのモノだ」

不良C「使えるもんが入ってればラッキー、なくてもぶっ壊してストレス発散に使えるからラッキー」

不良B「そういうことだ、諦めて帰んな」

段ボールには、壮一の手がかりが入っている可能性が高いです。恰幅のいい不良生徒を追い払い、段ボールを取り返すためのアクション宣言を行ってください。

No.3 坂野由紀の知人

▼ドラマオープニング

『坂野由紀』の名前を頼りに、アイザック技研へと足を運びます。何人かに聞き込みを行った結果、ある研究員が何度か退所後も会っていたことがわかります。その研究員の居室へと向かう演出を行ってください。

▼アクション宣言(目標値:13)

研究員は事情を聞き、捜索に協力するのめやぶさかではないと言います。しかし、今まさらに行おうとしている実験のレポート提出が迫っており、すぐには協力できないそうです。そこで、実験に協力してくれるなら、それで短縮できた時間で坂野について話してもいいと提案してくれました。

研究員

「助かったよ、対錬金術師用のビーム……じゃない、ライトの設計を急かされていてね。試しに受け止めてくれるはずだった錬金術師がなぜか逃げ出してしまっただけ」

「なに、大した事じゃない。錬金術をどこまで破壊……じゃない、抵抗できるかの試験だよ。君たちは、実験室の中で錬金術を使って自分の身を守ってくれればいいから」

「もし錬金術が破られたら？ ……まあ、錬金術師だし、死ぬことはないかな」

研究員は意味深な笑みを浮かべながら、PCたちを頑丈な実験室へと押し込みます。重厚な駆動音がした後、PCたちの前に大砲のようなものが現れました。実験室の外で研究員から合図が送られた後、大砲から強烈な光が照射されました。この光から身を守るためのアクション宣言を行ってください。

No.4 旧坂野邸

▼ドラマオープニング

元同僚の話から、旧坂野邸へとPCたちはやってきます。人が住んでいたとは思えないほど草木が生い茂った外観です。しかしよく観察すると、轍のような草の分かれ目ができていることがわかります。玄関には鍵がかかっておらず、中に入ることができます。家の中を探索する様子を描写してください。

▼アクション宣言(目標値:12)

PCが家の中を探した結果、ある廊下の奥の壁だけ、周辺の壁に比べて新しく見えます。詳しく観察すると、エリクサーを感じることができるでしょう。錬金術で覆われた隠し部屋であることがわかります。

特殊な術式が仕組まれているわけではなく、純粋に錬金術で守られている様子です。力には力ですが、あまり大きな音を立ててしまうと近隣の住民に騒がれてしまいます。錬金術で壁を壊すアクション宣言を行ってください。

GM演出 集合

2サイクル目のGMのターンで演出を行います。

PCたちは坂野の拠点に向かう前に、準備を整えます。PC①が以下の情報を持っていない場合、共有するかPLに確認を取って下さい。

- ・情報カード②のディレクター PC情報
- ・情報カード④のディレクター PC情報

共有する場合、他PCへのアクションではなく、舞台袖の情報の共有に相当しますので、情報カードを提示するのではなくPCの言葉で伝えるように指示してください。

共有の処理が終わる、あるいはPC①が既に情報を持っている場合、拠点に向かうまでの様子を描写してください。

場転の時

本シナリオは、場転の時がありません。

クライマックスシーケンス

廃病院は、長年使われていないようで、ところどころ窓ガラスが割れたりしています。院内は荒れており、雑草が生えたり医療品の空き瓶のようなものが転がっています。一見すると人の気配はありませんが、空き瓶の中には真新しいものが混ざっていること、部屋によっては電気が通っていることから、何かが不法に使用していることがわかります。

PCたちが探索すると、突き当りにある部屋に灯りがともっています。近づいてよく見ると、その部屋は手術室のようです。遠くから見えた灯りは「手術中」のランプでした。

PCたちが中に入ると、手術着を身にまとった坂野が、手術台の横に立っています。手術台には壮一が寝かされており、まさに壮一の脚を切除しようとしていたタイミングでした。坂野は突如手術室に入ってきたPCたちをひと睨みすると、手

術器具を置いて向き直ります。

坂野

「まったく、大事な実験が始まるどころだったのに……。ここを探し当てるなんて、最近のH.E.A.には優秀な局員がいらっしやるようで」

「……あら、PC③さん。お久しぶりです、この脚を見られて以来ですね？ あなたも技研を辞めて、H.E.A.にでも転向したのですか？」

「誰であろうと、この実験は邪魔させません。さらなる技術の発展のために、大事なことなのです。私の理論が正しければ、この少年は最高の脚を手に入れることでしょ！」

「まあ、50%の確率で失敗してしまうんですけどね。失敗したら命はないと思います。それでも次の成功率をあげるためのサンプルにはなる……つまり、技術の発展の礎になることができるんです！ きっとこの少年も誇ってくれることでしょう!!」

興奮する坂野の隣で、壮一はびくりとも動きません。意識を失っているようです。坂野は壮一の隣に、太ももの中間からつま先まである義足を披露しました。

坂野

「これが、これまでの研究の成果です。どうですか、PC③さん？ あのまま技研には到達できなかった技術です」

「ここで証明して見せましょう。私の理論が、思考が、正しいということを」

坂野の体から発せられる強烈なエリクサーと、PCたちが発するエリクサーがぶつかり合い、レゾナンスが形成されます。すでに廃墟と化していた病院の壁は崩れ、戦争時代の野戦病棟のような空間に置き換えられていきます。ポロポロのベッドが数台並び、その後ろからナース服を着たマネキンが這いあがってきます。

坂野が自身の錬造器官(脚)を起動させる描写をし、戦闘を開始してください。

戦闘の開始処理

①戦闘終了条件の確認

勝利条件: 坂野由紀の撃破

敗北条件: PC全員の戦場から離脱

○登場エネミー

- ・坂野由紀
- ・シチュエーション×1

②「場転の時」の処理

本シナリオには場転の時がないため、この処理は行いません。

エンディング

●坂野を倒せなかった場合

坂野は壮一への手術を強行し、錬造器官である脚を移植し

てしまいます。壮一の体が大きく痙攣し、口から泡を吹いています。坂野は実験の失敗を覚悟しましたが、壮一のバイタルが正常であることを示す機械音が鳴り響きます。

坂野

「やはり、この理論は間違っていなかった……！ 少年、その脚はせめてものお礼です。どうか、錬金術師になったことを悲観せずに。どうやらお友達とお揃いになれたようですね……」

坂野は満身創痍のPCたちを放置し、実験の後片付けをして去っていきます。坂野の歩みはこれからも止まることなく、また何人かが「技術の発展に必要な犠牲」になることでしょう。

壮一は目を覚ますと、事後処理にきたH.E.A.やPCから状況を聞かされることでしょう。その会話を終わらせた後、PCたちに向かって頭を下げます。

壮一

「まずは、僕を助けるために動いてくれてありがとうございます。一応こうして生きてるので、不幸中の幸いというか……その……」

「まさか、PC①も錬金術師だったなんてね。全然気づかなかったよ。キミが事故の後、必要以上に負い目を感じている様子だった理由がようやくわかった」

「本当は、PC③先生に協力してもらって、制限付きにはなると走れるようになる予定だったんだ。これでまたPC①と走れるって、そう思ってた。過程は変わっちゃったけど、これはこれで走れるし」

「ようやくPC①と本当の意味で対等になれたけど……これで君はよかったと思ってくれるかい……？」

目に涙を浮かべながら、壮一はPC①に問いかけます。PCたちはそれぞれに壮一、PC①に声をかけて、明日へと歩みだそうとします。

●坂野を倒せた場合

PC②は坂野を一旦拘束します。PC②は、現行犯である坂野に対して処罰を決める権限があります。一連の騒動でわかったことを踏まえ、どうするかを宣言させてください。それに対してPC③の意見があれば、坂野のこの後を巡る描写を行ってください。最終的にPC②が下した結論に坂野は抵抗することなく、その処罰を受け入れるでしょう。

坂野「私は、弟の願いを叶えようとしたただけだった……それだけだったのに……！ あの時、私を止めようとしたPC③さ

んの言葉を、どうしても受け入れられなかった。そこで研究を止めたら、弟の死が無駄になってしまうような気がしたから。私は、一体どうすればよかったのでしょうか……？ 教えてください、PC③さん……」

坂野は涙を流しながら、PC③に問いかけます。今なら、PC③の言葉は届くはずですよ。坂野が犯した間違いとはなんだったのかを説く描写を行ってください。

坂野の処遇を決めている間に、事後処理にH.E.A.の応援部隊が駆け付けます。坂野はPC②が下した判断に従ってH.E.A.に引き渡され、壮一が保護されます。壮一は麻酔薬で眠らされていただけで、検査による後遺症も見られず、至って健康であることがわかりました。

数日後、壮一の面会に集まったPCたち。壮一は白衣の女に攫われて以降の記憶がなく、気付いたら病院にいたとのことでした。

壮一

「いやみんなには心配かけちゃって……ごめんなさい。兄さん（または姉さん）、例の事件終わらせたんだって!? すこいじゃん、自慢の兄（または姉）だよ」

「PC③先生、こいつが話してたPC①……って、二人とも面識あるの？」

「そういえば、寝てる間にPC①に助けられる夢をみたような……なにがどうあったかは、まるで思い出せないんだけど……そんなことあるわけないか」

「そうだ、PC①に言いたかったことっていうのはね……」

壮一はPC①に、PC③製のサポーターの話をしします。もうすぐ走れるようになること、できれば一緒に買いに行ったシューズを穿いたかったことなどを嬉しそうに話してくれます。ここでPC①が持っているシューズの話をするれば、壮一はより一層喜ぶことでしょう。

壮一の退院から数週間後。グラウンドには、競い合うように並走するPC①と壮一の姿がありました。壮一の足には、事故の後に捨てたはずのシューズが履かれていました。

これにてシナリオ「止まれない足」は終了です。お疲れ様でした。

本シナリオで使用するシナリオ用アイテムについて

このシナリオの「エンディング」及び「使用するデータ類」などのアイテムは、Role&Roll公式WEBサイト (<http://r.r.arclight.co.jp/>)、バックナンバー紹介ページ内の『Role&Roll Vol.201』の紹介ページにて、PDF形式で公開します。

201号の『アルケミア・ストラグル』記事紹介の箇所に、データのリンクを用意しますので、そちらを使用して遊んでください。

PCの公開情報

PC ①

壮一の幼馴染

大谷フラスコ学園の生徒。壮一の親友。
小学生のころから陸上競技をやっており、壮一と共に部活に励んでいる。
事故で走れなくなった壮一が専属マネージャーを務めており、PC ①が記録保持者になることが2人の目標。
壮一のことを心から頼りにしている。

〈指定〉学派：フラスコ・エスコーラ

PC ②

壮一の兄（または姉）

壮一の兄（または姉）。PC ①とは面識がある。
H.E.A. の局員であり、現在は【白衣の女】と呼ばれる錬金術師が起こしている連続傷害事件を追っている。
ケガのこともあって壮一に対して過保護気味。
鬱陶しがられることも増え、悲しいやら頼もしいやら微妙な心境。

〈指定〉学派：H.E.A.

PC ③

壮一のリハビリトレーナー

技研に所属する錬金術師。
科学と錬金術を融合させた義肢が研究テーマ。
ユーザーの生の声を聞くためにリハビリトレーナーとしても働いている。
壮一はPC ③が担当する患者の1人。信頼されており、和やかにリハビリを行っている。

〈指定〉学派：アイザック技研

PCの非公開情報

PC ① / 情報深度：1

壮一があった交通事故とは、自分を庇ったが故に起きた物だ。
2人で買い物に出かけた帰り道、忘れ物をしたと店に戻った壮一を待っていた。
そこに、コントロールを失った車が突っ込んできた。
そのまま自分は車にぶつかるはずだったが、壮一に突き飛ばされて接触を免れた。
この時自分はすでに錬金術師だった。車にぶつかっても「奇跡的に避けた」で誤魔化せた。
だが、錬金術師になって日が浅かったこの時の自分は、咄嗟の出来事に反応できなかった。
錬金術師になったことは簡単に明かせることではないが、そのせいで壮一から陸上を奪ってしまった。
壮一は「陸上はキミにもらったものだ。キミの命が助かったなら、それでいい」と言っていた。
その言葉が、自分にとっては余計に辛いものだった。

退院した壮一が、練習用シューズの右側を捨てているのを見かけてしまった。
とっさに拾ってしまったが、何と声をかけて渡せばいいのかわからず、今でも持ったままだ。
錬金術でならば、壮一の脚も治せるだろう。だがそれは、自分が錬金術師であることを明かすのと同義。

キミの目的は「壮一に対する自分の想いにケジメをつけること」だ。

PC ② / 情報深度：1

幼いころは引っ込み思案だった弟が、PC ①という友人を得て外交的になっていくところを見守っていた。
そろそろ弟離れをしなければならぬ……そう思い始めた矢先の事故だった。
事故の直前、PC ①から錬金術師になっていたことを聞かされ、最低限の生き抜く術を教えようと思った。
しかし、教える順番を間違えてしまったようだ。自分にも、事故に一端の責任はある。
PC ①は責められない。自分にできるのは、事故ではなく故意の錬金術の犠牲者を減らすことだ。

それから必死に危険な錬金術師を確保してきた。特に被害者が少年少女の場合、厳しい処罰を要請した。
そうして実績を重ねるうち、現行犯に対する緊急判断の権限を与えられた。
これまで以上に責任がある立場になった。今回の【白衣の女】はその1号になるかもしれない。

君の目的は「犯人に罪に見合った処罰を与えること」だ。

PC ③ / 情報深度：1

かつて、坂野由紀という女性と同じチームで研究をしていた。
科学と錬金術を融合させて、困った人々を助けたいという同じ信念を掲げていた。
坂野は、事故で脚を失った弟のために研究をしているのだという。
足が速くて人気者だった弟は、事故以来友人に腫物扱いされるようになり、引きこもってしまったそうだ。
自分にもできることをと、坂野が設計する錬金術の義足を、一般人が装着しても肉体に負荷がかからなくする機構を担当した。
しかし、非常に困難で研究は難航した。その間に、坂野の弟は自ら命を絶ってしまったという。
坂野はそれまで「人のため」の研究を行っていたが、弟の死をきっかけに「研究のため」に人を使おうとし始めた。それには同意できず、軋轢が生まれた坂野は技研を去った。

坂野が気がかりだったため、知人らの協力を得て足取りを追って様子を見に行った。
そこで見たのは、自身の脚に錬造器官を移植した坂野の姿だった。自身を実験体にするようにまだんでいた。
それ以上自分も他人も傷つけることはするべきでないと説得するが、PC ③の声は坂野には届かず、どこかへ行ってしまった。

それからPC ③は、ゼロから義足を作るのではなく、サポーターで足を補助するところからアプローチしようと考えた。
そこで出会ったのが壮一だった。壮一と話をするうち、坂野の弟と非常によく似た境遇であることを知った。
これも何かの縁だと、壮一に試作したサポーターのテストを依頼した。壮一は快く引き受け、「これで驚かせたいやつがいる」とPC ①の話をしてくれた。

君の目的は「壮一をサポートし、坂野の方針は間違いだったことを証明すること」だ。

ドラマポイント

No.1 コンビニ付近の監視カメラ

トリガー	—
<p>昨晚の目撃情報のあった現場付近に監視カメラがあるらしい。</p>	

No.2 思い出の秘密基地

トリガー	PC ①が参加すること
<p>もしたたの家出なら、裏山の秘密基地に行っているかもしれない。</p>	

No.3 坂野由紀の知人

トリガー	No.1 の情報を持った PC が参加すること
<p>技研に坂野由紀の足取りを知っている人がいるかもしれない。</p>	

No.4 旧坂野邸

トリガー	—
<p>数年前まで坂野家が住んでいたが、しばらく空き家状態だったらしい。</p>	

情報カード

No.1 コンビニ付近の監視カメラ／復元された映像

PC たちが復元した監視カメラは、無事に録画映像を再生することができた。

画質は粗いが、コンビニから帰る壮一の姿が映っている。
 人通りの少ない路地に入ったところで、壮一の前に白衣を着た女が現れた。
 白衣の女が足からロープのようなものを伸ばし、壮一を捕えようとする。
 壮一は必死に抵抗し、白衣の女を殴った。
 その時、白衣の女の足元に何かが落ちたようだった。
 白衣の女は壮一を強引に縛り付け、その場を去ろうとする。
 去り際にこのカメラを見つけ、破壊して去っていったようだ。

録画の中で白衣の女が落としたあたりをよく探すと、技研の ID カードが落ちていた。
 「坂野由紀」と書かれており、ID カードには「失効」のスタンプが押されていた。

【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】

映像をよく確認すると、壮一は帰る方向と来た方向が違うように見える。
 地図を確認すると、帰る方向はたしかに壮一の家だが、来た方向には裏山しかない。
 もしかすると壮一は、家を出た後まっすぐコンビニに行かなかったのかもしれない。

No.2 思い出の秘密基地／真新しい段ボール箱

不良を追い払うと、情けない声をあげて逃げ去っていった。
不良が置いていった段ボールの中身を確認すると、壮一の日記と、左足だけのシューズが入っていた。
日記の中身は、事故の後に書き始めたらしき内容だった。
「あの事故さえなければ、今も僕は陸上を続けていられたはずだった。
PC ①のせいではないと思ってはいるが、正直、昔と同じ態度で付き合い続ける自信がない。
このままじゃ、いつかPC ①を恨んでしまうだろう。
そうになったら、きちんと伝えなければ」

数ページあけて、「あの靴の右だけ捨ててしまったことを、こんな形で悔やむなんて」とだけ書かれたページもあった。

[以下ディレクターPC (+演出手助けPC) のみ閲覧可能]

改めて日記を注意深く観察すると、最後の数ページが破り取られたような跡があった。

No.3 坂野由紀の知人／知人の話

PC たちは光線を耐え抜き、無事実験室を出ることができた。
実験データをてきぱきとまとめた研究者は、坂野が技研を去る少し前から話をしてくれた。
坂野がそもそも技研に来たのは、事故で足を失った弟のためだったらしい。
既存の科学技術では、弟を喜ばせるほどのスペックにできないから、錬金術に頼ろうとしたそうだ。
しかし、錬金術による負荷を一般人の体で受けることが課題になり、研究は難航。
次第に研究方針を巡ってチームとは対立。そうして坂野は技研を去ったという。

坂野が技研を去る日、たまたま食堂で出くわしたこの研究員は、興味本位でこれからどうするつもりかを聞いた。
すると「おちついたら実家に帰ろうと思ってる。しばらく管理もしてないから散らかり放題だけど」と言っていたそうだ。
今もいるかわからないが、実家の住所を教えてくれた。

[以下ディレクターPC (+演出手助けPC) のみ閲覧可能]

話を聞き終えて撤収しようとしていたとき、自分だけを捕まえて研究員が話してくれた。
「そういえば技研にいた頃はまだ一般人だったはずなんだけど、その白衣の女ってのは錬金術師なんだろう？
待てよ……そういえばPC ③さんって坂野さんと同じチームだったような……」

※ディレクターPC がPC ③だった場合

「君、坂野さんと同じチームじゃなかったか？ まあ事情が事情だから話にくだらうけど……」に台詞を変更

No.4 旧坂野邸／隠し部屋

壁を破壊すると、大量の資料と人が1人すっぽり入るカプセルのような機械が置いてあった。
大量の資料は坂野の研究資料らしく、一見すると難しいデータが並んでいた。
作業日誌があり、中には研究の過程が書かれていた。
「被検体 No.XX 適合性：低 検査機の出力が高すぎるかもしれない 後遺症が残るだろう」
「被検体 No.XY 適合性：低 この個体も検査機に耐えられない また違う後遺症かもしれない」
「被検体 No.ZZ 適合率：最高 過去にない数値だ 最終実験に使おう」
最後のNo.ZZの横に、壮一の顔写真が貼られていた。

散乱した資料の中に、大谷市内の地図があった。
その中に○で囲まれて「最終実験場」と書かれた場所がある。
山頂付近にある病院で、数年前に閉鎖されているはずだ。

[以下ディレクターPC (+演出手助けPC) のみ閲覧可能]

部屋の隅に、無造作に置かれているバッグに気付く。
中に入っていた物から、壮一のバッグであることがわかった。
バッグの中に、小さく折り畳まれた紙が入っていた。開くと、破られたノートのようなものだった。
そこには殴り書いたような文字で「それでも僕は、PC ①とまた走りたい。これは紛れもない本心だ」と書かれていた。

エネミーデータ

Lv. 4	坂野 由紀			身体	意思	神秘
				50	60	30
No	コスト	錬金術	効果			
①	5	RAPID	全てのPCの肉体に「6D▶4D」DMを与える。(アタック)			
②						
③	N+1	Eアンプル	任意の術のストックを+Nする。(サポート/自身/開始時)			
④	4	軌道推測式	自身に行われる攻撃のロールダイスを-2する。(サポート/自身/ロール前)			
⑤	6	攪乱補正	任意のPCのランダムな術のストックを-2する。(サポート/他/開始時)			
⑥	9	AFTER BURNER	任意のPCの任意の属性2つに「8D▶7D」のDMを与える。 この攻撃のロールダイスを変更することはできない。(アタック)			
◎【止まらない狂気】			◎【過駆動(オーバーロード)】			
1stウルダイスを+2Dする。 意志がブレイクされると無効になる。			いずれかの属性がブレイクした後、アタック錬金術のピックD+1、 自身の肉体に3点のダメージを受ける。			
自ら開発した錬造器官で錬金術師となった女性。スピードと精密性を重視した脚型の錬造器官を駆使する。 ただし、肉体への負荷を考慮していないため、長時間の稼働にはリスクが伴う。						

Lv. 2	シチュエーション		シチュエーション解決方法	
	ナース型オートマタの群れ		神秘に20点以上のDMを累積で与える。	
アクション		効果		
まどわりつき		全PCのランダムな属性に10点のDMを与える。		
坂野が用意した手術をサポートするオートマタ。坂野の音声指示で動作する。				