

■アクトレーラー

世界を変える「はず」だった男が凶弾に倒れた立ち塞がる伏魔殿を前にして、志半ばで、男の肉体は闇に飲まれて消えていく
されど男は死なない

その胸に抱いた理想の火種は、
新たな聖者に燃え移り、闇を照らす灯になる
騎士と悪魔を傍らに、隠者に導かれて
聖者は、最も昏く深い迷宮に足を踏み入れる

トーキョーN◎VA The Detonation

『聖者の行進』

今、君達はその手で運命の扉を啓く

■キャスト作成

本シナリオは、ペルソナ・ハンドアウト、キー・ハンドアウトの2種類のハンドアウトを用いる。

プレイヤーは、枠決定後両方のハンドアウトを見てキャラクターを作成する事。

●推奨スタイル

- ①カリスマ :政治家の手伝いをしている人物
- ②クロマク :フリーランスのフィクサー
- ③カブト :ボディガード
- ④レッガー :河渡会系のヤクザ

●必要防御神業

本シナリオでは、キャストが神業などで死亡する事を防ぐために、最低で1枚の《難攻不落》《黄泉還り》等の神業が必要となる。

また、《難攻不落》と《不可触》には使用想定場面が存在し、《腹心》はOPで死亡するゲストを指定している(従って、ライフパス:右腕の力は所得できない)

●レギュレーション

・ゲストは単独で25程度の[達成値]を使用する。ただし、他キャラクターによる援護行動や(狙撃体勢)、プランチ:キラー等プロットを複数枚使う行動はこの限りではない。

・キャストを新規作成する場合、50点までの経験点を使用して作成して良い。この経験点は、このアクト中のみしか使用できない事に注意する事。

■シナリオルール

本シナリオは、クライマックスに通常とは若干異なるカット進行を行う事を想定している(別紙に示す)。

詳細はセッション中に説明するが、N◎VA中を移動し、精神戦や社会戦データに基づいての選挙活動で、支持率を上げると言う物だ。敵の妨害も様々だろう。

●必要能力

キャスト達の能力としてシナリオで想定しているのは以下の通りである。より詳しくは、別紙に記載した特殊ルールを読む事。

カリスマ:精神戦攻撃ができる事

クロマク:社会戦攻撃ができる事

カブト:物理防御(対射撃攻撃)ができる事

レッガー:他、サポートやサブアタッカー、ディフェンダー等

●補足事項

記述の通り、特殊なルールが多いセッションである。特にカリスマ、クロマク等の枠のキャラクターは新造が望ましくなるだろう。だが、もしも既存のキャラクターを使いたいと考える場合、今回のセッションのみリビルドしてデータを変更し、セッション後に再リビルドという形を取ると良いだろう。ただし、必ずその卓のRLの許可を取る事。

ペルソナハンドアウト

キャストには以下のハンドアウトと設定が与えられる。セッション開始前にプレイヤーとよく相談すること。

PC:1 カリスマ

コネ:逢坂晴馬 推奨:【理性】
君が手伝いをする逢坂晴馬は、「弱者にも明るい未来」を理念に活動を続ける政治家だ。
活動の末、市民投票で信を得る事ができれば、「新星市中小企業連合代表」としてN◎VAセニットに参加できる所で漕ぎ着けた……だが彼は銃弾に倒れ死んだ。
君が後を継ぎ、立候補して信を得る事でしか、彼の理想は達成できないだろう。
PS:N◎VA市民投票で信を得る

PC:2 クロマク

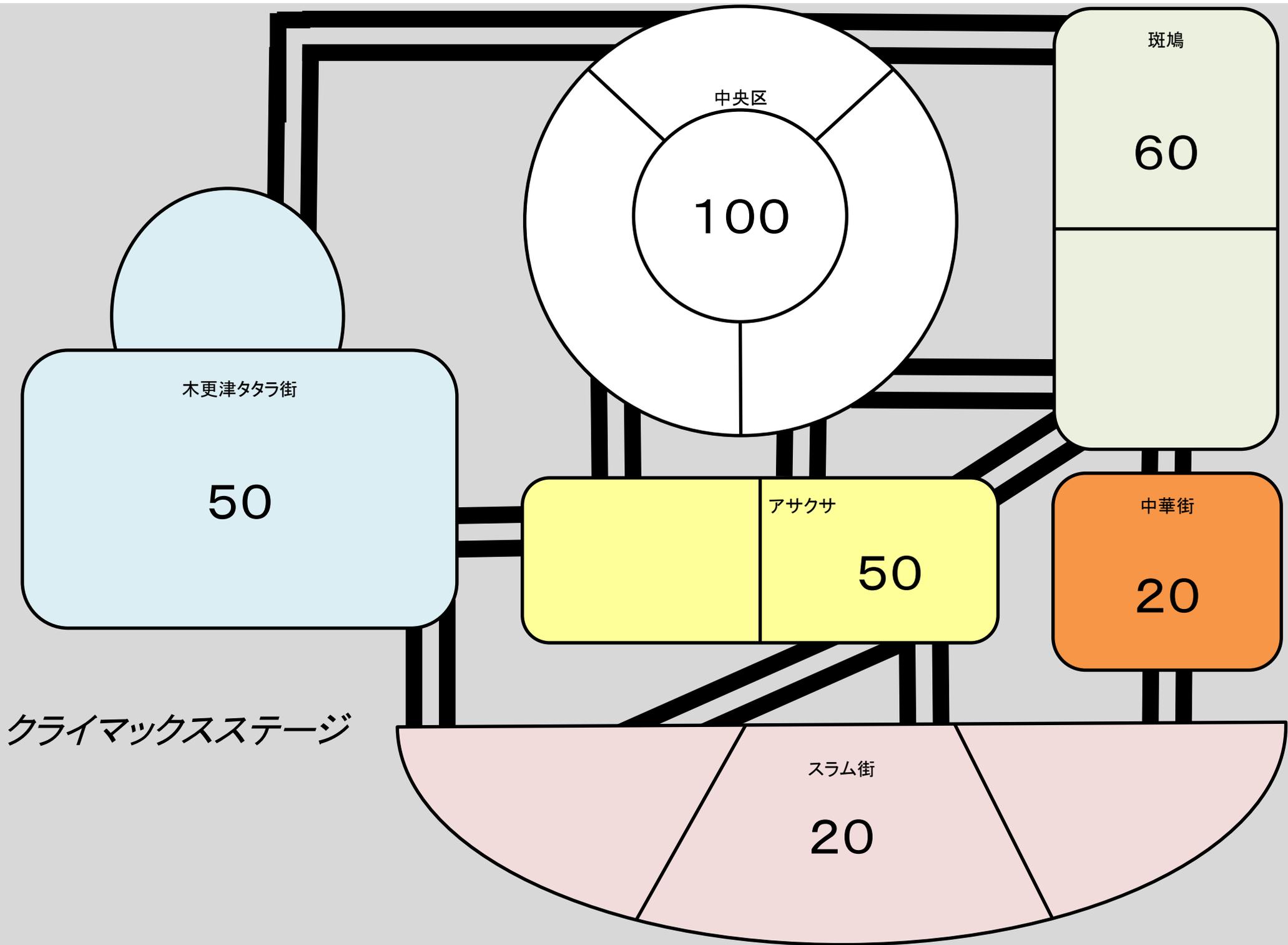
コネ:逢坂晴馬 推奨:【感情】
君の《腹心》である政治家・逢坂晴馬が死んだ。
中小企業連合代表として、セニット議員となれるか、正念場での死亡。事実上の河渡会系のセニット議員の誕生ともなれば、カーライルや三合会と、ソレに協力する企業が黙っていないだろう事は当然だった。
だが君は、面子に賭けて次の候補を立てねばならない。それは『カリスマ』しかないだろう。
PS:セニット議員候補に『カリスマ』を擁立する

PC:3 カブト

コネ:セシリー・ハーグリーブス 推奨:【理性】
舞い込んだ「セニット議員候補の護衛」。その護衛契約を交わしに行く途中、依頼者である逢坂晴馬が殺された。
釈然としない所に現れたのは、セシリーと名乗るカブトワリの子だった。
「まずは謝罪を。あの人を撃つ筈だったのは私ですわ」
あくまで依頼は議員候補の護衛。次の候補が立つなら、セシリーを始めとする外敵から守り抜くのが君の仕事だ。
PS:新たなセニット議員候補を守り抜く

PC:4 レッガー

コネ:“オルトロス” 推奨:【生命】
新たなセニット議員の信任選挙で、トーキョーN◎VAは揺れていた。河渡会系とも言える中小企業連合の議員が誕生すれば、ストリートで暴れまわる余所者共にN◎VAが誰の所有物かを知らしめる事ができるだろう。
だが、連中がソレを見送ると思えない。この件で指揮を執る藤咲竜二は君に告げる。カーライルの狙撃手“オルトロス”が動いていると。外様の思い通りにはさせない。
PS:セニットに中小企業連合議員を捻じ込む



クライマックスでは、以下の様にレギュレーションを設定する。

「勝利条件：1カット終了までに、N◎VA各地に存在する「有権者ポイント」を全て0にする」

- ・中央区に100、斑鳩に60、木更津・アサクサに50、スラム・中華街に20存在する。
これ等はアクションランク・装備を持たないエキストラとして扱い、制御値が必要な場合は便宜上一律10とし、精神ダメージ・社会戦ダメージを与える事で同数減少し、逆にゲスト側の同様の攻撃で上昇する(限界0-100)。《神業》を含め、物理ダメージでは上下しない。
- ・社会戦ダメージである[抹殺]は、エンディングではなく即時処理の戦闘不能ダメージとして解決する。
- ・《制裁》、《暴露》等の社会ダメージとなる《神業》や《不可触》や《黄泉還り》といった他者の精神・社会ダメージを治療する《神業》、《天変地異》、《突破》等のトループを排除するを用いた場合、一律50、ポイントを上下させる事ができる。
ただし、《神の御言葉》のみ例外とし、即座にポイントを任意の値に変える事ができるものとする。
- ・マップが広大なため、射程が存在する行動は色で塗り分けられたエリア内しか対象として取る事はできない。
社会戦には射程が存在しないため、どこにいてもマップ全体を対象に取る事ができる。
(シーン対象の場合、中央区の4マス、アサクサの2マス、斑鳩の2マス、木更津の2マス、中華街の1マス、スラム街の3マスが一括りになる)
- ・〈運動〉〈操縦〉等で、隣接するエリアへ移動と同時に行動するなら、隣接するエリア内の対象へ判定を試みる事ができる。
- ・同じくマップが広大なため、エンゲージしていても射程は至近～近までが有効とする。
(射程：近なら、自分と同じマスと、隣接する同じ色のマスまで対象にできる)
- ・エリアを繋ぐ線は、双方の行き来が可能と言うだけであり、そこに位置取る事は出来ない。
- ・社会戦の扱いは通常通り、距離を無視して算出するが、社会戦の攻防では一般技能は一度しか判定できない(TND128より)
また、[報酬点]の通常通りの使用にはブランチや特技等が必要となる。
(ソーシャルトラップを常に組んでいてと考えて良い)
ただし、シナリオギミックとして[報酬点]の使用方法を幾つか用意してある([報酬点]を払っての移動等が含まれる)

有権者ポイントを50下げる事に使用できる《神業》

(精神・社会戦攻撃、他者への回復に使用できる神業が該当)

《買収》、《完全偽装》、《黄泉還り》、《不可触》、《暴露》、《制裁》、《電腦神》、他各万能神業

主な攻撃方法の対象一覧

物理攻撃 →	射程：同色エリア内のみ	対象：NPC
精神攻撃 →	射程：同色エリアのみ	対象：NPC、有権者
社会攻撃 →	射程：マップ全体	対象：NPC、有権者