

*TOKYO原子爆弾(前編)

序章	導入	クエリー	チャレンジ	クエリー	決戦	余韻
悪意 in アメリカ	それぞれの動機	墓地にて	ルーズベルトの秘密	善意の人	滑走路	TOKYOドリル爆弾

初期グリット3 チャレンジ1 リトライ1 クエリー2

■序章「悪意 in アメリカ」

墨染めの法衣が深夜のニューヨーク州を闊歩している。

「面白い魂がおるのう」

摩天楼対岸に臨む良く手入れされた欧米型の墓地には似つかわしくない僧衣を着て ハドソン川の河岸に立った背丈は60mはあろうか？うっすらとかかった夜霧に溶け込むように、その姿もやや不安定に煙のように揺らめいていた。その大きな僧衣が歩み寄ってかがみこんだ先にはひときわ墓碑があり、丁寧な彫刻で人物の名前が刻んであった。

「二つの魂がまざっておる…業の深いことだ、お主は『理性』、そしてお主は『衝動』…その二つが苦悩と重責の人生を…かくも重いくびきを…くっくっくっ…」

いつしか法衣は人の大きさになっていた。

『『理性』の方は頑なに拒否しておるが…『衝動』のお主は…うん？やはり未練があるのう大統領閣下』

月に照らされた墓碑の名前はフランクリン・ルーズベルト、32代合衆国大統領その人だった。「お主の望み、この法師が叶えてしんぜよう」

地の底からくぐもった声が聞こえる『マンハッタン計画…完遂…東京へ…』

葬送法師の顔が歪む。

「それはそれは崇高な志じゃ…さぞかし無念じゃろうに…フランクリン・ルーズベルト殿！今一度、現世に戻られい！喝アッ！！」

そこに現れたのは若い男性の霊体だった。

「肉体が…無い？」

「それは『おいおい』何とかなるじゃろうて。それでは行こうかのう？」

二人(?)が去った後、墓地は啼いていた

『…いけない…阻止しなくては…誰か…！』

理性が啼(な)いていた。

■導入「それぞれの動機」

(※この導入では数人のヒーローがそれぞれ別のシチュエーションで同じテレビの映像を見ていることとする。)

アメリカ、ニューヨークで歴史的建造物が荒らされるとニュースが入る。先のファーストカラミティで多くの歴史が書き変わっているようだが、墓碑はそう簡単に消えはしない。そのニュースがテレビで流れるのを幾人かのヒーローが視聴していた。

▽ここでPCごとにどんなシチュエーションでテレビを見ていたか尋ねる

そして、その荒らされる様子を夜中に見たという人間がインタビューを受けている。そのみすばらしい男性は自筆のイラストでその時見た様子を解説していた。全てのPCは追憶+80%で判定成功したらイラストがあまりにも上手く衝撃を受ける。イラストに描かれたのは「葬送法師」だと分かる。

■クエリー「墓地にて」

PC 達は思い思いに連絡を取り合った結果、アメリカへ向かう。葬送法師がアメリカというのが余りにも意外だったからだ。

「ここには日本から来た厄介者をヒーローなんて呼ぶ奴はいないぞ。行動には気をつけろ。お前らの事を『ヒーロー』だなんて思ってるヤツはこの国にはいない。相手がたとえゴロツキだろうとお前らには正当防衛は無い。どんな経緯であれアメリカの国民に何かしてみろ。ブタ箱にぶち込むまでお前らは追い回される。日本に帰ってもだ。」

入国管理局で釘を刺される。気を取り直してニューヨークの例の事件の会った場所へ行くと大理石で作られた墓が暴かれたような痕跡がある。こじんまりとテープが張られ警察らしき人間もポツリポツリと周りを囲んでいる。

「少しお時間いただけますか？」

声をかけたのは見るからにヒスパニックの大柄で太った警察官だった。丁寧な日本語でそう声をかけられた PC 達は、歴史的建築物として保護されている旧フランクリン・ルーズベルト邸へと入っていった。

「皆さんは日本から来たご様子。そして、例の墓荒らしの正体をご存知のようですね？」

▽PC はルールブックを閲覧しても良い。葬送法師について答えて貰う。

「なるほど。それでは私も知っていることをお伝えしましょう。少し驚かれるかもしれませんが、あまり大きな声など挙げないようにしてください。危害は加えませんので。少しだけ夢を見ていただくだけです。」

■チャレンジ「ルーズベルトの秘密」

夢の中では若い男性が PC 達を待っていた。

どうやらこの警察官はただの警察官ではないようだ。

▽チャレンジ: 心配な PC は霊能 or 心理 or 交渉のそれぞれ+50%で判定すれば、「危害を加えない」意思が真実だと分かる。また霊能+50%で抵抗することも出来る。意識を失ったときに危険な能力が発現するタイプの設定のヒーローの抵抗を GM は阻んではいけない。警察官は抵抗しようとする PC 相手には、抵抗判定に失敗していても能力を使うのをやめる。

「この場所は私の持つ記憶の世界です。今は第二次世界大戦後です。この『私』の記憶では日本とアメリカは開戦しませんでした。そしてここは信じていただけないかもしれませんがニュージーランドです。」

景色はまるで戦後の復興期の日本そのものだった。

「そうなのです。日領ニュージーランドです。大日本帝国はアジアの覇者になったのです。オーストラリアは独立しましたがニュージーランドは重要な拠点として日本の領土のままです。そこそこ平和に見えますね。それでは歴史を先に進みましょう。」

周りの景色が一変する。なんだか少し物々しい雰囲気だ。

「ある政治集団のクーデターが日本で成功し、ここニュージーランド地方もその影響で治安が悪化しています。」

▽チャレンジ: 追憶+20%で判定すると街に貼られたポスターに描かれているのがフォーセイケン・ファクトリーのシンボルだと分かる。
※失敗した場合も教えてもらえるが、失敗したキャラクターは憔悴 1 になる。この際「私の記憶の世界があなたの強い精神と干渉を起しているようですね。申し訳ない。」と謝意を述べる。このペナルティーを GM はチャレンジ前に PL に伝えても良い。

「また優性権を持つ日本人の一部が現地人からおおびらに搾取を始めたのもこの頃です。また、まことに残念ながら皆さんの世界では昭和天皇として知られる人物も暗殺されました。ニュージーランドを含む大日本帝国の平和と安寧はかくも脆く崩れ去ったのです。」

発砲音とガラスが割れる音がして女性の悲鳴と子供の泣く声が聞こえる。

「白色人種は弾圧され、家財を奪われ、あまりにも多くのニュージーランドの民衆が暴力と無法の犠牲になりました。この世界で育った『私』はフューラーと呼ばれていました。私たち家族はそうした横暴から逃れながら住居を転々としながら生活していました。そしてこの後です。」

景色が一変すると、忘れようもない邪神の姿があった。

「そう、ザ・スローターです。大日本帝国をクーデターで牛耳った連中が召還したのです。セカンド・カラムィーはこの世界でも発生したのです。さらに問題なのは、世界の人口の約30%を抱えていた大日本帝国がその事件を起こしたということでしょう。」

世界は闇に包まれた。

「フューラーの記憶はここで一旦途切れます。彼もまたこの世界におけるセカンド・カラムィーの犠牲者だからです。次の『私』の記憶に参りましょう。」

世界は急にのどかな景色になった。

「先ほど皆さんをお連れした同じ場所です。私の生まれ育った家です。フューラーは記憶や人格を他人に移動させるパワーを持っていました。しかし、そのパワーに気付くのは彼の死の瞬間です。フューラーの人格と記憶は混乱の時代から第二次大戦前のニューヨークに飛んだのです。少年だった私フランクリンに乗り移ったのです。私、フランクリンの人格が消えたわけではありませんでしたが、私の人格形成には大きな影響を与えました。私たち…フューラーとフランクリンの最終目的は大日本帝国の殲滅でした。」

目の前ではルーズベルトの輝かしい躍進の記憶が映画のように流れていく。

「歴史を変えるために私たちはありとあらゆる手を使って合衆国大統領になりました。先代のハーバート・フーヴァーは真に理性的な政治家でしたが、彼に大日本帝国が殲滅できないことはフューラーが体験した歴史から明らかでした。私たちはフーヴァーが手を焼いて、後に日米開戦に慎重にならざるをえない原因となった世界恐慌に対策を立てると日口に揺さぶりをかけて予定とは違う形で開戦にこぎつけました。ここから先はフューラーの知らない歴史だったからです。」

▽チャレンジ:いずれかの精神判定を全員が行なう。その際、失敗したPCで90歳以下のPCはサニティーが1点減少し、また、「ファースト・カラムィーへの違和感」を得る。これを得たPCは以降ファースト・カラムィーについて見聞きすると、それ以前について何かを思い出しそうな感覚を覚えるが、当然よほど長寿でもない限り生まれていないので思い出せない。この効果はロールプレイ以外には影響を与えない。

次に現れたのは車椅子にのるルーズベルトだった。

■クエリー「善意の人」

彼は慣れない両輪を押しながら部屋の中を移動している、しかし、ふと立ち上がろうと力をこめたときにロックしていない車椅子が後ろ向きにすっぽ抜ける。

▽クエリー:プレイヤーたちは車椅子と老いたルーズベルトを助ける行動が取れる。それぞれが選択する。

「残念ながらここは記憶の中の世界です。記憶は容易に変えられません。しかし、この時、皆さんのように助けて下さる方がおられたら…いや、止めましょう。この日、意固地を張ってメイドを断ったのは私自身ですから。」

と言う。この時、助ける行動をしたPCは後の導入「偽りの平穩」以降のチャレンジで全ての判定に+10%得られる。

「このしばらく後に、私は死にます。その4ヶ月後、原子爆弾は広島と長崎に投下されます。フューラーは東京と京都を強く望んでいましたが、我々は我々の野望の結末を生きて見ることはなかったのです。」

PC達は夢から覚め、目の前にはルーズベルトとは似ても似つかないヒスパニックの警察官が座っていた。彼は語り続ける。

「後は皆さんのご存知のとおり。日本はアメリカに負け、フォーセイクンファクトリーはセカンドカラムィーを引き起こしました。しかし、それによって世界が減じることは無かったのです。しかし、フューラーは…激動の中、二度の人生を生きた、あの聡明で使命に燃えたフューラーの魂は、無残に年老いてしまいました。今はただ、東京に自らの手で原子爆弾を落としかつた、その欲望にのみ固執して、私『フランクリン』の魂を置き去りにして謎の黒衣の男と墓を去ってしまったのです。」

▽フランクリンはフューラーと同じような能力を持っていて、生者に乗り移って会話をしたり、他人に幻(今回は生前の記憶)を見せることが出来る。その力をいつから持っているかは本人には分からない。フューラーの記憶を持っている理由は「長く一緒にいすぎたせい」だと語る。

「あるいは偶然、もう一度、過去の世界の誰かに入り込めるのなら、今度こそ東京を壊滅させてザ・スローターを…セカンド・カラムィーを阻止できるかもしれません。しかし、今、フューラーが狙っているのは今の東京です。」

■決戦「滑走路」

フランクリンはフューラーが日本で具体的に何を企んでいるのか、自分には知ることは出来ないと言う。フランクリンに別れを告げた一同は急いで日本へ帰る。日本の空港に降り立つと最近では空港で働いているらしい、知る人ぞ知るラナウェイボーイ(公式サイトDLコンテンツ「体験セット」より)が凄いスピードで駆け寄ってきた。

「皆さん、アメリカへ行ってらっしゃったんですね！」

▽体験セットをプレイした事があるプレイヤーは元不良少年だったラナウェイボーイが更生した経緯を知っていても良い。

滑走路に下りるエスカレーターの下から声をかけるラナウェイボーイに適当に受け答えしていると

「と言うことは私のことも一通り聞いて来たということかいな？」

と言って攻撃を仕掛けてきた。

ヴィラン名:フューラーに乗っ取られたラナウェイボーイ

戦闘開始時にラナウェイボーイは「皆さん逃げて！」と叫ぶがもう遅い。残念。

肉体 17 精神 15+85(フューラーの分) 環境 15	ライフ 20 サニティ 12+30(フューラーの分) クレジット 6
パワー(ラナウェイボーイの元のパワー) 「怪音波」 属性:攻撃 判定:射撃 77% タイミング:行動 射程:2 目標:1 エリア 代償:ターン 10 2D6 点のダメージを目標に与える。	「逃げる!!」(ラナウェイボーイの元のパワー) 属性:移動 判定:- タイミング:特殊 射程:- 目標:2 体 代償:なし イベント中 1 回のみ、何か 1 つ(1 人)とキミのみを目標に出来る 目標とキミは戦場から脱出する。
「マイウェイ」(フューラーによって持ち込まれたパワー) 属性:特殊 判定:霊能 タイミング:特殊 射程:3 目標:戦闘に参加する敵ユニットを任意で何体でも 代償:サニティ 10 自身のライフが 1 点でも減った瞬間にこのパワーは使用される。 PC 達はフューラーの作った世界に飲まれていく	

▽マイウェイ使用后:「油断したな。私が真っ向からお前らと殴りあうとでも思っていたのか？」

ラナウェイボーイは口を歪めて笑っていた。それを見ながら PC 達の記憶と意識は薄れていった。

■余韻「TOKYO ドリル爆弾」

「まだ抵抗する力が残っていたか若造。」

ラナウェイボーイは 1 人で眩いている。

「親も無い、身寄りもない。お前にとって私は久しぶりの同居人じゃないのか?クックック」

そう言いながらロープで何かを縛っている。巨大なドリル戦車に眠る PC 達をロープで縛って積み込んでいるのだ。

「時代は進歩した。今は原子爆弾に拘らなくとも水素爆弾と言う良いモノがある。ラナウェイボーイ君よ、彼らの幸せそうな顔を見てやってくれよ。彼らは今、幸福な夢を見ているのだ。そして、幸福の絶頂の中で眠るように死んでいくのだ。偉大な大日本帝国よ…永遠に消えてなくなってくれ。」

ラナウェイボーイの姿をした狂人はポケットからスイッチを取り出すとドリル戦車を作動させる。ドリル戦車は東京の地下を目指して進み始めた。中には水素爆弾が乗せられている。

※シナリオは一旦ここで終了です。GM はプレイヤーに成長点を支払って下さい。

*TOKYO 原子爆弾(後編)

導入	クエリー				
偽りの平穩	正義の味方	力なくも正義	醜聞	心の傷	破調
クエリー	チャレンジ			決戦	余韻
駅前	仲間	絶望への帰還	ドリル戦車を止める	内なる敵	ランナウェイ

■導入「偽りの平穩」

▽この導入はPCそれぞれが別々に体験している。彼らはチームで行動する事はないが、同じ体験をしている。

キミは至って普通の中学生だ。ヒーローにはあこがれるけど、平穩も嫌いではない。特殊なパワーが備わっている子供が時折現れるが、彼らの事が少し羨ましくもあるが、自分に降りかかるのは正直いやだと思う。なぜなら、彼らの多くはろくな人生を歩まないからだ。

■クエリー①「正義の味方」

▽このクエリーは全員が体験しているが、誰か1人が代表して登場する。登場する少女はPCの理想とするタイプの異性(ただし年齢は同級生)とする。

そんなある日、1人の少女(少年)がいじめられている光景に出くわす。

「お前の父ちゃん、ヒデー奴なんだろ！？お前が代表して謝れよ！？」

彼女の父親は元ヒーローだったが警察との汚職事件が発覚、何人かの汚職警官と一緒に失踪してヴィランと呼ばれる悪行組織を作っている事を君は知っていた。

▽クエリー:彼女を助ける or 助けない

ここで「助けない」を選んだPCはフューラーが倒されるまでもう目覚めない。別のPCがもう一度このクエリーに参加する。

■クエリー②「力なくも正義」

キミはいじめっ子と少女(少年)との間に割って入った。

「何だ！お前！邪魔するのかよ！！」

キミは何とかその場を切り抜けようとするがボコボコに殴られる。少女(少年)を助けることには成功するが、だいぶ痛い目に会った。キミはその場を取り繕いながら少女(少年)を家に送り届ける。その家を見るからに貧しい母子家庭だった。少女(少年)の母親に謝られながらキミは家の奥に失踪したハズの少女(少年)の指名手配の父親がいるのを一瞬、目撃してしまう。

▽クエリー:キミは指名手配の父親がいたその事実を通報する or 通報しない

■クエリー③「醜聞」

クエリー②でどちらの選択をしても少女(少年)は翌日学校でキミに「ありがとう」と言ってくる。彼女(彼)の父親はパワーに溺れてしまっている事、そして、昨日、急に家に現れたのだという事。そして夜に逮捕されたという事を聞かされる。彼女(彼)はパワーを憎んでいると言い、本当は自分にもそうしたパワーがあるのかもしれないという。もしそうであっても友達でいてくれるかと涙ながらに訴える。

▽友達でいる or いられない

ここで「いられない」と選んだ場合、PCはフューラーが倒されるまでもう目覚めない。別のPCがもう一度このクエリーに参加する。

■クエリー④「心の傷」

高校生になったキミは彼女(彼)と同じ地元の学校へ進学した。以前、キミをボコボコにしたいじめっ子らはあの後、自分たちがどれほど酷い事をしていたのかを悔いて、キミを一目置くようになっている。よほど後悔が大きいのか、進学した学校は違えども、彼女

(彼)に何かあったら助けてくれるようだ。その中の何人かはいまだ差別の絶えない彼女にとっては貴重な同性の友人となっていた。

▽キミはそんな彼らのことを心の底で許している or 許していない

それでも、彼らはキミに許されていないと感じているようだ。いつか、自分たちが過去の失敗を悔いている事をキミに理解して貰いたいと考えている事を彼女(彼)を通してキミは聞かされた。

■クエリー⑤「破調」

社会人になったキミは彼女(彼)との結婚を考えていた。しかし、その折に彼女(彼)の父親が再び大事件を起こす。彼女(彼)から届いたメールには「もうこれ以上迷惑をかけられません。今まで長い間ありがとう。私(僕)は幸せでした。あなたはきっと幸せになって下さい。」と綴られていた。かつて彼女(彼)をいじめていた友達の一人から連絡が入る。彼女(彼)が思いつめた様子でいるのを駅前で見つけたという。急いで家を飛び出そうとしたキミは呼び止められる。

「キミが今見ている人生はキミが手に入れようとしても手に入れられなかった人生だ。記憶をごっそり入れ替えられたキミにとっては真実の人生、駅前で、心のどこかでキミが迎えに来てくれるかもしれないと、そう思って泣きながら、携帯の電源を切ったまま、電車を待っているのは、今のキミにとって本当の愛だ。でも、頼む。目を覚まして東京を救ってくれないか。」

見知らぬ男性の霊体はキミにそう訴えかけている。遠い記憶の彼方に今の自分ではない別の自分がある気がする。常に死と隣りあわせで、大切な人の死を幾人も見送った悪夢のような自分がある気がする。しかし、いつもの駅には遥か見知らぬ土地へ向かう電車を待つ最愛の人がいる。

▽クエリー:キミは愛を選ぶ or 戦いを選ぶ

ここで戦いを選ばないPCはフューラーが倒されるまでもう目覚めない。別のPCがもう一度このクエリーに参加する。

■クエリー⑥「駅前」

彼女(彼)は駅のホームの一番奥で佇んでいた。しかし、その前に立ちふさがる人物がいる。

「今、キミがあのホームの端へ駆けていけば、これまでもそうしてきたように二人で苦難を乗り越えて、すばらしい幸福な日々を掴む事が出来るだろう。しかし…戻ってきてはくれないか？破壊と暴虐と荒れ狂う悪意に晒されながら、いつ果てるとも知れない命がけの戦いに帰ってきてはくれないか？酷い事を言っている事は分かっているんだ。」

▽クエリー:キミはホームの端で電車を待つ人を追いかける or 戦いを選ぶ

ここで戦いを選ばないPCはフューラーが倒されるまでもう目覚めない。別のPCがもう一度このクエリーに参加する。

■クエリー⑦「仲間」

キミと彼女(彼)の結婚式は目立たぬようひっそりと行なわれる予定だったが、マスコミはそれすら嗅ぎ付けた。式場へ向かう道でマスコミが張っていた。キミは適当にあしらってこんな状況で式場はどうなっているのか、義理の母親はどんなに傷ついているか不安が募った。しかし、式場の前の道路で焼き鳥の屋台が立っていた。

▽ここでGMはPLに「てっちゃん!？」と言わせる。

焼き鳥屋は小学生の頃、いじめっこだったテツヤの屋台だった。

「おいコラお前らァ！こっちは道路使用許可取ってるんだよ！営業妨害したら警察呼ぶぞ！」

すでに警察は呼ばれていた。その警官の中にも幼馴染は混じっていた。

「こんなことで昔の事、水に流してなんて言いませんからね。二人が幸せになったら、そのときにもし良かったら少しかだけ許して下さい。」

友情に感謝しながらも屋台の横をすり抜けた君の前に立ちはだかった男がいる。

「本当はもう分かっておられますよね。これが作られた人生だと。しかし、私にあなたを止める権利はありません。そして止める力すらありません。ただ、私は願うだけです。あなたが正義の執行者である事を。」

マスコミと旧友との小競り合いはきっと式場の中まで聴こえているだろう。キミを小さな教会で待っている彼女(彼)はどんなにか不安な思いをしているだろうか。

▽クエリー:キミは彼女(彼)の元へ行く or 戦いを選ぶ

ここで戦いを選ばないPCはフューラーが倒されるまでもう目覚めない。別のPCがもう一度このクエリーに参加する。

■チャレンジ「絶望への帰還」

キミたちが生きていた20数年間は全て偽りだった。

「思い出すんだ、あなたたちの本当の人生はもっと…きつと血みどろで戦いにまみれたものだっただろう、でもあなたたちは地球でもっとも純粋な勇気でザ・スローターを倒したじゃないか。改変前のあの世界でフューラーが絶望したザ・スローターを、こちらの世界で倒したのはあなたたちではないのか。頼む！もうあなたたちしかいないんだ。やっと取り戻しかけている東京の…日本の小さな平和を守ってくれ！頼む！」

切なさや幸福が入り混じった日々が走馬灯のように浮かび上がる。いつしか汚れて傷ついたヒーロースーツ姿に戻ったPC達の前にヴァージンロードと聖壇が、そしてキミが10年愛し続けた人が真っ白い衣装で立っている。

「ここも壊してしまうのですか？」

▽幻想を打ち砕く:意思判定。全員が行なう。この判定の際、何かそれっぽい事を言いながらダイスを振ったPCは+50%の修正を得る。先に判定に成功したPCは他のPCを支援できるようになる。

判定に成功すると世界はガラガラと崩れる。目の前に残っているのはフランクリンだけだった。

「信じていたよ。僕のヒーロー。」

そうして君たちは長い夢から覚めた。

■チャレンジ「ドリル戦車を止める」

ドリル戦車の内部は薄明かりだった。そこで縛られた状態で目を覚ましたPC達は

▽ロープを引きちぎる:運動判定

▽ドリル戦車を止める:操縦判定

両方の判定に成功できない場合はドリル戦車は爆発してゲームオーバー。

両方の判定に成功すると止まった戦車に異変を感じてラナウェイボーイに乗り移ったフューラーが現れる。

「目を覚ましたのか…術のかかり方が弱かったか？」

■決戦「内なる敵」

ヴィラン名:フューラーに乗っ取られたラナウェイボーイ

肉体 17 精神 15+85(フューラーの分) 環境 15	ライフ 20+16(フューラーの分) サニティ 12+30(フューラーの分) クレジット 6
パワー(ラナウェイボーイの元のパワー) 「怪音波」 属性:攻撃 判定:射撃 77% タイミング:行動 射程:2 目標:1 エリア 代償:ターン 10 2D6 点のダメージを目標に与える。	「逃げる!!」(ラナウェイボーイの元のパワー) 属性:移動 判定:- タイミング:特殊 射程:- 目標:2 体 代償:なし イベント中 1 回のみ、何か 1 つ(1 人)とキミのみを目標に出来る 目標とキミは戦場から脱出する。
「マイウェイ」(フューラーによって持ち込まれたパワー) 属性:特殊 判定:霊能 タイミング:特殊 射程:3 目標:戦闘に参加する敵ユニットを任意で何体でも 代償:サニティ 10 自身のライフが 20 以上減った瞬間にこのパワーは使用される。 PC 達はフューラーの作った世界に飲まれていく。	

▽ライフが 20 以上減らされたときにフューラーは再び「パワー:マイウェイ」を使う。しかし、PC 達は即座にそれを破る。そこでラナウェイボーイは「無駄だよ！ヒーローは同じ手は二度食わない！」と叫ぶ。ラナウェイボーイはその後、自身に行動が回ってくるか、自身を対象にした行動の後に毎回、意思で判定を行なう。この判定にはグリットと支援を使う事が出来る。判定に成功すると、ラナウェイボーイはフューラーを振り払う事に成功して戦闘は終了する。

■余韻「ランナウェイ」

ラナウェイボーイから引き剥がされて弱り果てたフューラーの霊体が呟く。

「無駄だ、真下とまでは言わないが、もうここは関東の地下だ。時間が来たら爆発する。帝都東京も無事ではすまん。私の勝ちだ…大日本帝国よ…お前らが奪った全てのもの、お前らがよこした全ての痛み…妻も子供も家も財産も同胞も…全て償ってもらおうぞ。」

フューラーの亡霊は雲散霧消した。

「無駄なのはお前だ！僕はお前に乗っ取られていたから全て知ってるぞ！解除法も何もかも！！」

ラナウェイボーイが戦車の中に飛び込むとあつという間に水爆を引き剥がした。そしてそれを担いでトンネルを元来た方向へ走り始める。

「すいません、ご迷惑かけて！僕の心が弱かったばかりにこんな事件起こして！」

ラナウェイボーイのパワーは俊足だ。凄い勢いで離れていく。追いつけない。地面もぬかるんでいる。戦車で追いかけるのがスジだろう。

「皆さんは戦車の陰に隠れて！出来るだけ遠くで爆発させますから！！」

遠くから叫び声が聞こえた気がした。

▽PC 達にテクノマンサーが混じていた場合でもコードがなければ停止は無理だと分かるだけで解決策は出ない。

伊豆半島で地上に飛び出したラナウェイボーイは背中のバックパックを展開して飛行モードに移行した。

「良かった…大気圏外へ飛び出せるように作って貰っておいて…オレ…ヒーローになれたよね？」

ラナウェイボーイが悲痛な決心を固めている頃、空中では全身真っ黒のプテラドンのような翼が羽ばたいていた。

「本当にこの辺にお坊ちゃんは飛んでくるんだろうな？…ああ？…そう？…信じてないわけじゃないよ。」

そのプテラドンに小脇に抱えられているのは謎の覆面忍者。

「もうそっと丁寧に抱えて下さらんか？」

「無理だよ。ホバリングって難しいんだぜ？」

そこへラナウェイボーイが飛んできた。

「うわ、何か飛んでる！？えー！！どいてどいて！！これ爆発するんです！！」

黒プテラドンは面倒くさそうに「知ってるから待ってたんだよ」と言ってラナウェイボーイの抱えていた水爆を掴んだ。

「ほらよ、相対速度0になったぞ。」

「かたじけない！ご免！」

忍者は水爆を両足で挟むと、巻物を口にくわえて、両手で印を切りながら落ちていった。

「あー水爆落ちちゃった！！」

そして水爆もろとも消えた。

「あー水爆…消えちゃった？」

黒プテラドンはラナウェイボーイの頭を片手で掴んでいたが、そっと手を離れた。

「カッコよかったぜ。いい大人になりな。」

肩をポンポンと叩くと、大きな1対の翼で飛び去った。

その頃地上では、先ほどの忍者がPC達の前に立っていた。

「お初にお目にかかります。この度は救援が遅くなって大変にご迷惑をおかけした。こちらがその彷徨える魂でござるか…」

そういいながら呪文を唱えて氣勢を發すると消えかけていたフューラーもフランクリンも掻き消えた。

「失礼仕った。我々はミフネ様にお仕えする影でござる。ミフネ様も『もっと早く今回の一件が見えていたら』と大層心を痛めておられます。それではご免。」

と言って消えた。

▽終了