

MIDDLE PHASE

Middle 01 多忙なエージェントのひととき

Scene Player 帆島 譲

怒りにはやる気持ちを抑えながら、支部の情報室に設置された端末のキーを叩く。
担当者に問い合わせれば閲覧させてくれるだろうが、譲は許可を待つつもりは毛頭なかった。

GM：では、ミドルフェイズに。各自調べたいことがあると思うので、好きに動いて結構です。

譲： なら、優秀な僕は“見えざる神の手”について調べたい。

GM：自分で言うか（笑）。どうやって調べます？

譲：まずは UGN の方で調べて、それでダメなら裏社会から、かな。

GM：なるほど。じゃあ 情報：UGN で振ってみてください。

英達：情報収集シーンになるんだから、先に登場侵食率を上げておいたら？

譲：……おお、そう言えば。オープニングも上げるの忘れてたな……もう、“熊”の死に夢中でっ。

……同僚の死に対して「夢中」って何だ。「取り乱した」の間違いじゃないのか。

譲：えーと、（ダイスを振る）最初の侵食率は1。次は（ダイスを振る）……10う!?

GM：まあ平均6弱だし、そう考えれば大したことないんじゃない？

譲：ワタクシ基本値が皆より5高いのに……えー、気を取り直して。親父を頼ってみよう。【社会】が5でコネの分が2個増えるから、ザラザラっと（ダイスを振る）……うお低ッ!! ……10ですな。

『PASSWORD_***** 認証 OK：全データ内からランク B までのデータ閲覧を許可します』

末端とはいえ本部にいる父親から聞き出したパスワードが、譲の権限以上の情報を提供する。

『“見えざる神の手”（シンドローム不明）

：洗脳を得意とする FH エージェントで、現在までに交戦したエージェントより名前のみ確認。
今のところ交戦記録はなし。そのため本名・容貌・詳細な能力の全てが不明。』

譲：（地獄の底から絞り出すような声で）そいつと当たってっ……く、“熊”は……ッ！（一同笑）

GM：オープニングであれだけやっておいて、まだ足りないか！（苦笑）

譲：（さりと流して）……というのを奥歯で噛みつぶしつつ、同じデータベースを使って。

GM：ほう？

譲：“運命の導き手”の最近の動向を（一同笑）。……一応だ。念のため、だ。

……「一応」までのその間は何だ？

ワタクシ基本値が～ 譲はキャラ作成時、特殊な背景を表す D ロイスのひとつである「実験体」を取得したため、能力値に3点の追加ボーナスを得ているが、代償として基本侵食値が上昇している。

GM：いいけどね（苦笑）。達成値は10か。最近、霧谷雄吾きりたにゆうごが倒れる という事件がありまして。既に復帰はしましたが、その間のFHによる激しい襲撃で、各所の支部にかなりの被害が出ました。

譲：それで弱った支部の再建に彼女が派遣されている、ということか。

GM：ええ。“ソニックブレード” 檜山ケイトひやまとペアを組んで動いているようですね。

桐子：イチャイチャしやがって！

GM：いや、直接戦闘タイプと頭脳労働タイプで相性いいし（苦笑）。

譲：（すかした声で）……彼も、次なる“熊”候補のひとりか……。

GM：そんな候補にはならないよっ!!（笑）

ひと
他人様のパートナーを奪おうとしないでいただきたい。

桐子：むしろ結希はんにゃに殺されるかと。

譲：話を戻しまして、今度は裏社会のつてをたどって“見えざる神の手”ザ・フェイトを調べてみるか。（電話をかける仕草をする）Pululu（ダイスを振る）っと、クリティカルして19。

GM：……なるほど。その二つ名を持つ工作員が実在する、ということは分かる。国内の各地を転々としていたらしいけど……三週間ぐらい前からかな、F市にいるらしいという噂はあった。

譲：（渋い声で）で、その声が支部長。……………いや、だいじょぶ、大丈夫だ。支部長は、大丈夫だ。

何故、自分に言い聞かせるような口調なんだ。

譲：……そう、たとえ“見えざる神の手”ザ・フェイトと“運命の導き手”フェイト・インジケーターの間に関係がありそうでも 録音されていた声と同じでも！（爽やかに）彼女はきっと、大丈夫だ。

GM：ああ、彼女がリアルタイムで通信を聞いていたことは、他の支部員が証言してくれるよ。

譲：でも“複製体”だろ？ あの支部長。……まあ、今はいいか。さて、誰と接触す（ニヤリ）強そうなオーヴァードがひとり、知り合いにいるんだったな。

英達：（顔がひきつる）接触されたくないなあ～……（笑）

譲：残念ながら私には戦闘能力はない、し。こうなれば、彼に連絡を取ってみるほか（心底嬉しそうに）ないな。こ～れは連絡を取らずばなるまいっ（笑）。ポチポチポチっ、Pululu

英達：（悟りを開いたような顔でダイスを振る）2っ。こっちのオープニングと同じ日？

GM：えっと、次の日かな。朝練終わった直後ぐらいに、携帯の液晶に「着信：ホジマ」と（笑）

英達：しばらく嫌そお～な顔で見つめてるんだけど、鳴り続けるの？

譲：もちろん。（渋い邪悪な声で）出るまで鳴らすさっ。

英達：やはり諦めたかのような笑顔を浮かべつつ、出るよ。（やる気のない小声で）「……もしもし？」

譲：（妙にうさんくさい爽やかな声で）もしもし？ 我が盟友よ。

英達：お前の友になった覚えはねえ！（苦笑）

霧谷雄吾（きりたに・ゆうご） “リヴァイアサン”の二つ名を持つ UGN 日本支部の支部長。本文中で話に出た「事件」は富士見書房から刊行されている文庫リプレイ『破滅の剣』に描かれている。

檜山ケイト（ひやま・けいと） 『闇に降る雪』『聖夜に鳴る鐘』に登場するイリーガルの高校生で、結希の恋人。キュマイラ/ハヌマーンの戦闘特化オーヴァードであり、その破壊力は凄まじい。

はんにゃ 怒れる結希の別名。大概はケイトに女性の影（幼馴染み出現 etc）を発見してそうなる。

クリティカル 判定のダイスでクリティカル値以上の出目が出たものは、出目を10扱いにしたうえで更に振り足すことが出来る。クリティカル値は基本10であり、エフェクトなどによって上下する。

複製体 クローン体であることを示すDロイス。ちなみに、結希のオリジナルは既に死亡している。

退院したばかりだというのに、いつも通りに騒々しい綾華の電話からしばし。
編集部に戻ってきた上司を見つけ、さきほどのメモを挟んだ取材手帳を片手に席を立つ。

肌が粟立つのは、悪寒？ それとも、同胞と惹き合う予感に“体内の異形”が震えるせい……？
嫌な感覚を覚えながら、桐子は口を開いた。

桐子：じゃあ、次は私が。侵食率上げます……（ダイスを振って突っ伏す）

英達：（ひょいと覗き込んで）10だね（苦笑）

GM：帆島さんに宇佐美さんもですか。ふたりともがつつり上がってますねえ。

桐子：やめてええ～……（涙）あたし、上がり過ぎると死ぬう。

桐子のコンボは味方をかばって敵の攻撃を受け、[昏倒]したら《リザレクト》する、というもの。
戦いに赴くまでに侵食率が過度に上がり、《リザレクト》の回数が減ることは彼女の“味方を守護する盾”としての限界を ひいては“死”をも意味する。桐子はそれを危惧しているのである。

桐子：とりあえず、手近なところで上司に当たってみよう。これはどう判定するの？

GM：ええと、知識：ゲーム かな。【精神】関連の技能だから、宇佐美さんは6個振れるね。

桐子：はい。「あのう、すいませ～ん…… “Project Judgement” っていうゲームのクローズドテストがあるらしいんですけど、知ってますか？」と訊きます（ダイスを振る）

英達：（ダイス目を見ながら）おっ、クリティカルしてるー。

GM：振り足して、最終的な達成値は？

桐子：5が出たから15で…… 知識：ゲーム の1レベルを足して16。

GM：えー、直接関係している話ではないんですが、次のようなことを教えてください。……開発中のゲームというのは、公に情報が発表されない場合もありますよね？

桐子：まあ、そりゃそうだ。

……一応ここでお断りしておきますが、これはシナリオ内での設定であり、GMの偏見です。

GM：それでも「噂」ぐらいにはなるのが業界というものです。しかし、その噂すらなかったゲームである、ということが分かります。 編集部の誰ひとりとして、そんなゲームは知らない。

桐子：なるほど。

しつこいようですが、このシナリオ内の設定は実際のゲーム業界とは全く関係ありません。

GM：情報収集の判定でそれだけの値を出してくれたんだし……あなたの上司は「それじゃ、知り合いに訊いてもっと詳しいことを調べておいてあげるよ」と請けあってくれます。

同胞と～ レネゲイド感染者は何か引き合うように出会うことが多く、結果戦うことも少なくない。
《リザレクト》 体内のレネゲイド・ウィルスを活性化することにより、死の淵から蘇るエフェクト。オーヴァードは誰でもこのエフェクトを使えるが、侵食率が100%を超えると使用不可能となる。

桐子：おお！ ありがとうございます！

上司の厚意^{こうい}に思い切り頭を下げ 上げかけた瞬間、口から言葉^もが漏れた。
「あと……あのお、ついでに……何とか潜り込めませんかね、コレ……？」
我ながらちょっと罔々しいかと思っただが、こういうときにはお子様サイズの身長が役に立つ。
上目づかいに負けた上司はやれやれと苦笑しながら「掛けあってみる」と約束してくれた。

「その代わり……いい記事^{ヤッ}書いてくれよ？」笑いながらも、きっちり釘を刺すところはさすがだ。
この一年で聞き慣れた台詞に、桐子は半ば反射的に笑顔を浮かべて答えていた。

桐子：大丈夫ですっ、任せてください！ 締切を破ったことは一度もありません！（笑）

どーでもいいが、「締切に間に合うかどうか」と「記事の出来」に直接の関係はない。
……力いっぱい話題をそらしているぞ、桐子。

GM：「確かに、一度もないな………まだ」と彼は言った（苦笑）

桐子：入って一年も経ってないけどなっ（一同笑）

GM：ま、この切り口からは現状はこんなもんだね。

桐子：じゃあ、上司に協力を頼んだところでシーンを切ります。

チケットが手に入るかも知れない 未知のゲームに参加出来るかも知れない！
鼻歌交じりでキーボードを叩く桐子はもう、先ほどの“予兆”のことなどすっかり忘れていた。

* * *

桐子：あうう、こんなことで侵食率が10も上がるとはっ！

GM：（一応、情報フラグが立ったんだけどね……）まあ、ダブルクロスとはそういうゲームなのだ。

全然、説明になってません。

桐子：うう……っ。

GM：そんじゃ、次のシーンへいってみましょ。

この切り口からは～ リプレイではカットしているが、桐子は別の筋から情報を得られないか迷っていた。しかし、このシナリオでは他の事柄に関する情報が集まってきた段階で、新たな情報が掴めるように設定してあったため、この段階でいくら収集しようとしても無駄である。GM はセッションをスムーズに進行させるために、この場でのそれ以上の情報収集が徒労に終わることを明示したのだ。