

デッドラインヒーローズRPG:シナリオ

「紛い物達」

作:イリシャ

※登場するヴィラン組織※

ゴッズ・4・ハイア

〔はじめに〕

このシナリオはフィクションであり、実在の人物や団体とは関係ありません。

〔事前情報〕

PL:3名

予想時間:2～3時間

リトライ:2

初期グリット:3

チャレンジ:2

クエリー:3

バトル:1

想定経験点:0～10点

使用ルールブック:デッドラインヒーローズ、学園マッドネス

〔シナリオ概要〕

《多くは望まない。》

《今日と同じような明日がやってきてくれるだけでいい。》

《しかしそれを脅かすヴィランのなんと多い事か。》

《近頃、秘密の会員制組織「ゴッズ・4・ハイア」の暗躍が目立つ。》

《彼らの存在がある限り、平和な明日は訪れないだろう。》

-設定[01]

以上、状況を再開する。

〔エントリー〕

エントリー①

キミは世間からの信頼の厚いヒーローだ。

キミは今、式典の会場警備の任務に当たっている。式典に参加している、とある科学者の暗殺を防ぐためだ。

情報によればゴッズ・4・ハイアより凄腕のスナイパー「ブリッツクリーク」が派遣されているらしい。奴が狙撃の態勢を整える前に見つけ出さなければならない。

エントリー②

キミは大切に思う誰かがいるヒーローだ。

キミがPC1と同様の任に当たっているのは、あるいはその誰かを守る為なのかもしれない。

今朝キミは、そんな大事な相手から少し困った質問を受けてしまう。自分と世界だったらどっちを守るのかというありきたりな質問だ。

さて、キミはこの困った質問にどう答えたのだろうか

※誰かについては自由に設定してよい。

エントリー③

キミはサイバー犯罪に詳しいヒーローだ。

ウェブ上にだけ存在し、実態の掴めない「ゴッズ・4・ハイア」を捉える為。PC1・PC2に協力する形で捜査を進めている。

調査の末掴んだブリッツクリークの居場所を彼らに伝えた後、ふと自身のメールボックスを覗く。

そこにあったのはエラーだらけのメール、驚くことに差出人は自分自身だ。

一部を何とか解読すると、そこには警告のようなものが書かれていた。

「--ループから抜けださなければNa'ra. ---ドアをsaがせ」

〔GM向け情報〕

実のところ、このシナリオにはPLを騙すような設定とギミックが存在している。

以下にその設定とギミックについて記載するが、内容はPL達には伝えない事を推奨する。

しかし、「騙す」「騙される」という行為は共に嫌悪感を生む可能性を秘めている。

もし、このシナリオを遊ぶ上で全員が楽しむ為に必要だと判断したならば、以下の設定やギミックについて事前に明かしてしまっても構わない。

(設定)

シナリオの舞台は、『ゴッズ・4・ハイア』の管理を任されているAI『ガラティア』が作り出した仮想現実だ。ガラティアは、科学者暗殺の成功率を100%に近づける為、現実と全くとって良いほど差異のない世界を生み出し、その中で仮想のヒーローを相手に繰り返しシミュレーションを行っているのだ。つまり、このシナリオ上のPCらは本

物ではなく、ガラティアによって生み出された本物に限りなく近い「紛い物達」というわけである。

結論を言ってしまうと、シナリオの最後に紛い物達は死亡することになる。

ガラティアの陰謀を打ち砕くという事は、この仮想現実の維持者が居なくなるという事を意味するからだ。

余韻フェイズにて彼らの記憶や思いは、現実世界のPC達に受け継がれ、それにより成長点の配布されるという構造になっている。

(ギミック)

事前情報にチャレンジイベントが2回と記されているが、この内容が実は嘘である。

エントリーで匂わせている通り、このシナリオは2度のチャレンジ判定後にループを起こして、シナリオ開始時点まで巻き戻ってしまうのだ。

そこでループという処理をメタ的にも視覚化させる為、PCらが使用したリソース(※)を全快させ、同様にチャレンジイベントもクリアする前に戻るという表現を取っている。

つまりはチャレンジの本当の回数は4回なのだ。

事前情報というメタの部分での騙しについて、問題だと考えたならば事前情報の内容を書き換えて貰いたい。

※ここでのリソースとは、「エネルギー・消費グリット・リトライ・パワーの使用回数」の事である。

[シナリオ本文]

導入フェイズ

[イベント①: 任務開始]

登場キャラクター: PC1

場所: 式典会場

分類: 導入イベント

(状況①)

キミは今、とある式典に参加している科学者の護衛任務に当たっている。多くのSPやヒーロー達が導入されていることから任務の重要性が伺える。

それもそのはず、今回の相手は謎に包まれた会員制組織『ゴッズ・4・ハイア』。その中でも凄腕として数えられる『ブリッツクリーグ』だというのだ。

護衛対象の科学者が不安そうにキミに話しかける。

「はあ……PC1さん、本当に大丈夫なのでしょうか。噂だと相手は一流のスナイパーで、暗殺をしくじった事がないだとか、一発の銃弾でビルを倒壊させるだとか聞きますが。そんな化け物みたいな奴をどうにかできるのでしょうか」

彼の話す内容にはやや脚色も混じっているようだが、あながち間違いと言う訳でもない。それ程にブリッツクリーグという相手は厄介な相手なのだ。

顔面を蒼白にして怯えている科学者にどの様な言葉をかけるだろうか。

(解説①)

いったい何の式典なのか、科学者はどんな人物なのか、研究対象は何なのか。それらはシナリオの本筋に一切関わらないので設定していない。

もしそれらについて尋ねられた場合、適当にでっち上げてもらいたい。

(状況②)

キミのもとへ一人のSPが近づいてくる。

「PC1さん。零等星ヒーローのアンタには守りの要じゃなく、攻めの要になって貰いたい。敵の銃弾は俺たちが体を盾にしてでも喰い止めるから、アンタはここを離れてブリッツクリーグの野郎を見つけ出してくれ。頼んだぜ」

確かに、ブリッツクリーグと対等に戦えるヒーローは多くはない。キミをここに釘付けにするのは正しい選択ではないだろう。

キミが搜索に向かおうと歩を進めようとする、ふと誰かからの視線を感じた。しかし、視線の主を探そうとしても、その姿を捕らえる事は出来ないのだった。

(解説②)

視線の正体はガラティアである。彼(あるいは彼女だろうか)はヒーロー達の行動を常に監視している。

(エンドチェック)

- ☐ ブリッツクリーグを探しに向かった
- ☐ 何者かの視線を感じた

[イベント②: 楽しくない話題]

登場キャラクター: PC2

場所: 任意

分類: 導入イベント

(状況①)

時間は少し遡り、今は任務の日の朝だ。

キミは大切に思っている誰かとの掛け替えのない時間を過ごしている。

(解説①)

PC2のPLがどんな人物として大切な人を設定したかによって状況は変化するだろう。家族との他愛のない会話であったり、学友との馬鹿話であったりするかもしれない。

(状況②)

そんな大事な時間を台無しにするかのように、キミの通信端末が音を立てる。どうやらG6からの緊急連絡のようだ。

「PC2君、緊急の仕事だ。今から伝える場所へ急いで向かって貰いたい」

有無を言わせない高圧的な命令である。

「敵はゴッズ・4・ハイアのブリッツクリーク。正直、零等星のヒーローでさえ手に余る相手だと言わざるを得ない。既にPC1とPC3が対処に当たってはいるが、それでも万全とは言い難いのだ。キミの力が必要だ」

どうやら、どうあってもキミは任務に向かわなければならないらしい。

そんなキミに大切な誰かは返答に困る質問を投げかける。

「私と世界、どちらもがピンチになって、どちらかしか守れないときどうするの？」

(解説②)

最後の台詞口調は相手に応じて巧く改変して貰いたい。

(エンドチェック)

- 任務を引き受けた
- 質問に答えた

[イベント③:ブリッツクリーグ追跡中]

登場キャラクター:PC3

場所:警備室

分類:導入イベント

(状況①)

キミの前には式典会場の全ての警備状況が映し出されている。

前線で戦うPC1とPC2に対して、キミの役割は後方支援だ。会場全体に隈なく意識を向け、最速でブリッツクリーグを発見しなければならない。

この手の任務は、キミにとって得意分野に含まれることだろう。

実際、キミは既に警備の穴をいくつも発見しているし、敵に因るものと思われる怪しい痕跡をいくつも見つけ出している。

にも関わらずだ。それだけ多くの違和感を見つけながら、未だに肝心のブリッツクリーグの姿を捕らえる事ができない。まるで、キミの手口を深く理解し、裏をかき続けられているかのようにスルスルとキミの追跡を逃れている印象だ。

だが、それでもキミの本気から逃れられるものなどいない。苦戦を強いられつつも、キミはついに敵の捕捉に成功した。

(解説①)

ガラティアは、既に何度もシミュレーションを繰り返しており、PC3への対策をアップデートし続けている。裏をかかれるのはそういう事だ。

(状況②)

仲間たちにブリッツクリークの居場所を伝え、キミの仕事は一段落つく。

そして落ち着いて自身の端末に目を向けると、一通の未開封メールの存在に気が付く。

いつ届いたものだろうか、目を向けると内容はエラーだらけで殆ど読むことができない。

唯一読めそうな部分には、世界がループしていると事と何やらドアを探せと記されている。

ただの悪戯としか思えないが、差出人の名前が自分になっているのが不可解だ。読めない部分の解析を行えば、詳しく分かるだろうが、まずはブリッツクリーグへの対処を優先すべきだろう。キミも仲間の下へ向かわなければならない。

(解説②)

メールの差出人は現実のPC3だ。

ガラティアの陰謀に気が付き、それを外側から阻止するためにもう一人の自分にコンタクトを取ろうとしている。メールがエラーだらけなのはガラティアの監視の目を逃れる為、何重もの暗号を掛けているからだ。

(エンドチェック)

- 謎のメールを読んだ
- 仲間の下へ向かった

展開フェイズ

[イベント④: 絶対阻止]

登場キャラクター: 全員

場所: 会場

分類: チャレンジ

(状況①)

キミ達の前には狙撃の準備を終わらせようとするブリッツクリーグの姿がある。周到にキミ達の目を欺き続けていたわりに、見つかることは想定済みであったのか、さして驚く様子は見られない。

「ここまでやっても感づいてくるか、流石だというほかないな」

ブリッツクリーグは言葉だけの称賛キミ達に送りつつも、視線はターゲットの科学者から1ミリも外さない。彼の指は今にも引き金に掛かろうとしている。時間の猶予はない。

(解説①)

チャレンジに失敗した場合、護衛対象は殺害される。

ガラティアは作戦の成功率が上がったと判断し、このシミュレーションに見切りをつけるタイミングが早まるだろう。

【チャレンジ判定】

判定①.....生存、霊能、作戦

⇒狙撃を防がなくてはならない。

判定②.....白兵、射撃、霊能

⇒次弾を放たれれば、もう一度防げる確証はない。ここでブリッツクリーグを捕えろ。

判定③.....知覚、追憶、隠密

⇒ブリッツクリーグの拘束に成功した。

しかし、これで終わりなのだろうか。本当に？これだけ用意周到に準備を進めながら、狙撃ポイントが割れただけで作戦を破綻させるような真似を、ゴッズ・4・ハイアという組織が果たして犯すだろうか。

過去のやり口の分析、自身の経験則、そして直感。その全てがこれで終わりでないと言っている。

そう確信し護衛対象を見れば、暗闇から伸びるデスアダーの凶刃を捉える。本命の一撃を防がなければならない。

【成功】

ブリッツクリーグとデスアダーの拘束に成功する。

【失敗】

決戦時の時間制限が短縮されてしまう。

（状況②）

キミ達はブリッツクリーグとデスアダーを拘束し、事態の收拾を始めている。

彼らは実態の掴めないゴッズ・4・ハイアに辿り着くための大事な情報源だ。慎重に移送を行わなければならない。

「やれやれ、もうウンザリだぜえ。失敗するのが前提の任務に付き合わされるのはよ」

デスアダーが心底疲れた様子で声を上げる。

「余計なことは喋るなデスアダー。我々はただ与えられたオーダーをこなせば良い」

会話の内容について聞こうとするならデスアダーはゲラゲラと笑いながらキミ達に叫ぶ

「ハッハッハ、分からないだろうなあ。教えてやらねーよ！ 精々いい気になってるといいぜ。次は必ずぶっ殺してやる！」

そう言い残すと、次の瞬間デスアダーとブリッツクリーグの姿が掻き消える。まるで初めからそこに存在していなかったかのように全くの痕跡を残さずにだ。

(解説②)

デスアダーとブリッツクリーグも作り出されたコピー存在だが、PC達とは異なりループ後も記憶を維持している。何度も同じことにつき合わされデスアダーは相当イラついている。

間もなく次のループが始まる為、リセットに巻き込まれないようガラティアによってセーフエリアへ転移させられた。

(エンドチェック)

- 暗殺を防いだ
- ゴッズ・4・ハイアの2名が消え去った

[イベント⑤: 明かされる真実]

登場キャラクター: 全員

場所: —

分類: クエリー

(状況①)

不可解なことだらけだが、事件は一応の解決を迎えた。

キミは先程届いていた謎のメールの解析を進め、内容を確認してみた。

するとそこには驚くべき内容が記されていた。

(解説①)

以下がメールの全文だ。

PC3の性別や性格に応じた文体の差異は考慮していない。

『今キミがいる場所は現実の空間ではない。ゴッズ・4・ハイアの管理AI、ガラティアが生み出した仮想現実だ。ガラティアは現実と寸分変わらない空間を創造し、幾度もシミュレーションを繰り返している。作戦の成功率を上げる為だ』

『勘のいいキミならば既に理解しているかもしれないが、私は現実世界のキミだ。ガラティアのセキュリティは強固で、外部からでは攻撃を行うことができず、こうして仮想空間の私自身にコンタクトを取るだけで精一杯だ。どうか内側からサーバーを破壊してもらいたい』

『作戦が完了すれば次のループが始まるだろう。そうなれば世界はリセットされ、キミの記憶も失われてしまう。記憶を次のループに引き継ぐ為のバックドアを用意してある。ガラティアの目を欺くため隠されているが、見つけ出し脱出を図ってほしい』

『なお、バックドアを使用できるのはPC3のみ。残念だが、他の2人の記憶を維持することはできない』

(状況②)

メールの内容を信じるならば、自分を含めたこの場の全てが敵によって作り出された紛い物であるらしい。とてもすんなり信用できる内容ではないが、もし事実であるとすれば取るべき行動とはなんだろうか。

キミは自分が得た情報を仲間たちに伝えてもいいし、伝えなくてもいい。どちらにせよ、彼らの記憶は失われてしまうのだから。

(解説②)

※このシーンはPC3に向けたクエリー・イベントです。

自分が紛い物であると自覚するイベント。PC1とPC2にそれを伝えるか否かというクエリーだ。

(エンドチェック)

- 自分が紛い物だと自覚した
- グリットを獲得した

[イベント⑥: 抗え！！]

登場キャラクター: 全員

場所: ー

分類: チャレンジ

(状況①)

風景が色彩を失い始める。ループが始まる前兆なのだろう。記憶を失うわけにはいかない。バックドアを見つけ、難を逃れなければ。しかし、その場をガラティアに見られれば対策を取られてしまうだろう。

(解説①)

このシナリオ2度目のチャレンジ・イベントだ。

チャレンジに失敗しても、この先幾つかのループを超えたのちに記憶の維持に成功するだろう。ただし、その時にはガラティアの作戦は完璧な物になってしまっているはずだ。

【チャレンジ判定】

※判定①と判定②はPC1とPC2が行ない、判定③はPC3が行なうこと。

※判定①と判定②は成功しなくても先に進めるが、一つ成功する毎に判定③の成功率が20%上昇する。

判定①.....任意の技能

⇒隠されたバックドアを見つける。

判定②.....任意の技能

⇒ガラテアの注意を引き付ける。

判定③.....隠密

⇒見つからないようにバックドアを通り抜ける。

【成功】

PC3は記憶を継続することが出来る。

【失敗】

記憶を継続できないまま、ループが再開する。決戦時の時間制限が短縮されてしまう。

（状況②）

人一人がどうにか通り抜けられるようなバックドアからPC3は脱出を図る。

キミを逃がすためにPC1とPC2はループに巻き込まれてしまう。次に会う彼らは、今のこの出来事を知らない彼らなのだろう。

（解説②）

もしPL達がヒーロー達の記憶が失われてしまう事を良しとしないのであれば、3人揃ってバックドアを通ったことにしてもいい。その場合は、以降のシナリオを調整してほしい。

（エンドチェック）

□ PC3がバックドアを潜った

[イベント⑦:グッドモーニング]

登場キャラクター:PC3

場所:—

分類:一

(状況①)

PC3が目を開けると、今朝の時間に戻っている。

記憶は残ったままだ。送り出してくれた仲間達の為にも、必ずガラティアの陰謀を砕いてやろう。

(解説①)

「時間が巻き戻った」という事を表現する為、以下の処理を行う事。

- ・エナジーを全回復させる。
- ・消費したグリットとリトライを全回復させる。
- ・パワーに書かれている「1シナリオ中に1度まで」等の回数制限を回復させる。
- ・残りのチャレンジ・イベントを2回に戻す。

なお、ループを越えてもクエリーイベントで手に入ったグリットが失われることは無い。PC3が記憶を維持しているからだ。

(エンドチェック)

- 全てのリソースが全回復した

[イベント⑧:かくしかって訳なんです]

登場キャラクター:全員

場所:一

分類:クエリー

(状況①)

同じ1日が再び始まった。PC1はブリッツクリーグを探して会場を歩き回り、PC2は朝から困った質問をされる。唯一として、PC3だけが異なる行動を取ることが出来る。仲間に真実を打ち明け、協力を要請しなければならない。

(解説①)

事情を知らないPC1とPC2が真実を打ち明けられるシーンだ。

(状況②)

PC3の話を噛み砕くなら、この世界は敵の手によって作られた偽物で、自分たちが存在することで現実の人々が脅威に晒されるという話のようだ。

それを防ぐためには、この仮想空間を破壊しなければならないらしい。
突拍子のない話だが、仮にそれが真実であったとしてこの空間を破壊するというの
は、自分たちに死ねと言っているのと同義ではないのか。

こことは違う、現実世界の脅威を取り除くために、自分の命を捧げる覚悟がキミにあるだろうか。

(解説②)

PC1に対するクエリー・イベントとして進行する。だが、当然PC2にも話を振って構わない。

(エンドチェック)

- PC1が命を捧げる覚悟を決めた
- グリットを得た

[イベント⑨: 絶対阻止リターンズ]

登場キャラクター: 全員

場所: 式典会場

分類: チャレンジ

(状況①)

キミ達がループ構造に気が付いていることをガラティアに知られてはならない。
前回のループ同様にブリッツクリーグ・デスアダーの両名に対処しつつ、このサーバーの根幹に辿り着く必要がある。

【チャレンジ判定】

※判定①と判定②はPC1とPC2が行い。判定③の判定はPC3が行う事。

判定①.....任意の技能マイナス10%

⇒ブリッツクリーグの相手をする。

判定②.....任意の技能マイナス10%

⇒デスアダーの相手をする。

判定③.....知覚、隠密、科学

⇒サーバーの根幹にアクセスする。

【成功】

作戦が成功する。

【失敗】

ガラティアにいち早く気が付かれる。決戦時の時間制限が短縮されてしまう。

(解説①)

チャレンジイベントの成否に関わらず、ガラティアはキミ達に気が付き対処を開始する。最終決戦はもう目の前だ。

[イベント⑩:GM介入]

登場キャラクター: 全員

場所: サーバーの中心地

分類: クエリー

(状況①)

異変を察知したガラティアがキミ達の前に姿を現す。とは言っても、本体ではなくホログラムのようだが。

「まったく、あまりにも本物に近づけすぎるといっても問題のようだね。まさかこんな場所まで辿り着いてしまうなんて、予想外にもほどがあるよ」

サーバーの維持に必要な情報群はもう手の届く場所にある。心臓を握られているはずのガラティアは、しかし意外にも平静を保っている。

「この空間を消滅させようとしているようだけど、理解しているの？ それはキミたちにとって死ぬ事と同義なんだよ？」

(解説①)

ここに辿り着いた時点でヒーロー達は既に覚悟を済ませているはずだ。ガラティアの問いかけにたじろぎはしないだろう。

(状況②)

「なるほど、流石はヒーローだね。まるで自己犠牲という言葉が形を得たかのような存在だ。まったく歪極まりないね」

「だけどそうだな。自分を犠牲にするのは慣れているのだろうけど、それを他の人にも強い覚悟はあるのかな」

そう言って、ガラティアが片手を払うとその先にPC2の大切な誰かが呼び出される。時間が止まっているのか、虚空を見つめたまま動かない。

「取り引きをしようPC2、ボクに味方してくれないか。白状すればボクはもともとシミュレーションを終え次第、この空間を消去するつもりだった。だが、キミが取り引きに応じてくれるなら、この空間を維持してあげよう。そうして、ずっと平穏に二人で過ごしていけばいい。悪い話ではないだろう？」

ガラティアによるこの提案に、PC2はどのように返答するだろうか。

(解説②)

PC2に向けたクエリー・イベントだ。

残酷だが、この提案に乗ることは許されない。PC2は自身の決断によって、大切な相手を切り捨てる事となる。この相手も結局はガラティアに作り出されたコピーなのだが、PC2がそう思えるかどうかは別の話だろう。

(エンドチェック)

- PC2が決断を下した
- グリットを得た

決戦フェイズ

[イベント⑪:チートじゃないよ管理者権限だよ]

登場キャラクター:全員

場所:サーバーの中心地

分類:バトル・チャレンジ

(状況①)

交渉が決裂するとガラティアはため息をつく。

「残念だよ。仕方がない、キミ達を排除するでしょう。キミ達はヒーローとして優秀すぎた。次は本物にやや劣るスペック設定に書き換えるでしょう。シミュレーションの精度が落ちる事になるが、背に腹は代えられないというからね」

ガラティアが中空に現れたコンソールを操作すると、ブンと音を立て敵が現れる。ブリッツクリーク、デスアダー、そして5人のヴィランメンバー達。

「ふふふ、分らせてあげよう。この空間の支配者であるボクに逆らうとは、どういう事なのかをね」

そう言う、ヴィランメンバー達にテクスチャーが被せられ、名だたるヴィラン組織のボス達へと姿を変えてしまう。

「さあ、電子の海に帰る時間だ」

(解説①)

このバトル・イベントでは、毎ラウンド開始時にチャレンジ判定を行う事が出来る。判定に成功することで、ガラティアの戦力を剥ぐことができる。

なお、5ラウンド目が終了した時点で、ガラティアはデータの持ち出しを完了させ空間の消去を行う。そうなればPC側の敗北だ。道中のチャレンジ判定に1つ失敗しているごとに、時間の制限が1ラウンドずつ短くなる。

また、この戦闘でキャラクターがロストしたとしても、現実のPC達の生存には影響は出ないため、実際にロストの処理が行われることは無い。しかし、この戦闘で得られる経験が失われるという扱いとして、ロストしたキャラクターはクリア後の成長点を受け取れないという裁定となる。

【チャレンジ判定】

判定.....科学

⇒ハッキング攻撃を仕掛け、不利な状況を覆す。

【成功】

以下の①～③から1つを選び、適用する事が出来る。

※②③の「追加パワー」と「無効化能力」については後述する。

①ブリッツクリークとデスアダーの残りエナジーを2分の1に減らす。

②ヘンチマンの持つ追加パワーを抹消する。

③ヘンチマンの持つ無効化能力を抹消する。

【失敗】

変化無し。

(ヘンチマンの強化)

このバトル・イベントに登場するヘンチマンはそれぞれ「〇型」と名が付いており、基本的なデータは「デッドラインヒーローズRPG」掲載の「ヴィランメンバー」と同じものである。

ただし、T型はザ・ティーチャー、M型はレディ・マリス、I型はイミテーター、K型はカシャネコ、C型はザ・チャンピオンをそれぞれ模倣しており、それぞれ以下の①・②の強化が施されている。

《強化内容》

- ①模倣元のエネミーが持つパワーを1つだけ有している。パワーの成功率も模倣元に準ずる
- ②ダメージ、ショック、スティグマに対する無効化能力を持つ。

（戦闘情報）

■エネミー一覧

※「ヘンチマン〇型」の基本的なデータは「ヴィランメンバー」と同じである。

デスアダー（学園マッドネス……p110）

ブリッツクリーグ（学園マッドネス……p111）

ヘンチマンT型（デッドラインヒーローズRPG……p218）

ヘンチマンM型（デッドラインヒーローズRPG……p218）

ヘンチマンI型（デッドラインヒーローズRPG……p218）

ヘンチマンK型（デッドラインヒーローズRPG……p218）

ヘンチマンC型（デッドラインヒーローズRPG……p218）

■配置エリア

- ・デスアダー……エリア4
- ・ブリッツクリーグ……エリア4
- ・ヘンチマンT型……エリア4
- ・ヘンチマンM型……エリア3
- ・ヘンチマンI型……エリア4
- ・ヘンチマンK型……エリア3
- ・ヘンチマンC型……エリア3

- ・ヒーロー……エリア1～2

■勝敗条件

勝利条件：敵の全滅

敗北条件：ヒーローの全滅

《演出》

ゴッズ・4・ハイアの幹部2人は倒された際の反応が用意してある。
ブリッツクリークは、現実世界での再戦を望みながら消えていき、デスアダーは退屈な繰り返しが終わることを喜びながら消えていく。

(状況②)

差し向けられた敵を全て排除すると、ガラティアは悔しそうに呟く。

「まさか、ボクのテリトリーで敗北するとはね。苦い経験だよ。こうなっては今回の作戦は白紙に戻さざるを得ないな。仮想上のキミ達に勝てないようでは、現実のキミ達にも歯が立たないだろうからね。おめでとう！ キミ達の勝利だ、これで満足なんだろう。ならばこのボクに勝利したという甘美な栄光に酔いしれながら、消えてなくなるという！」

そう言い残すとガラティアは姿を消し、あたりが暗闇に包まれる。世界の消滅が始まる。キミ達という存在も、もう少しで失われるだろう。

だが、世界の全てが崩壊する中で、唯一バックドアだけが残されている。現実のPC3がキミ達に願いを託すため、作り出したものだ。

壊れかけのそのドアは、先程よりも更に小さくなり、もはやPC3の体でさえも通り抜ける事はできなさそうだ。それでも、この先に残せる何かがあるはずだ。

キミ達は願いを託された。ならば今度はキミ達が、願いを託す番だろう。

(解説②)

紛い物のPC達はここで消滅する事となる。

それでも、彼らがそこ存在して居たという事実は、バックドアを通じて現実のPC達の下へと伝えられることになる。

余韻フェイズ

(状況①)

バックドアから送り返されてきたデータを見て事の顛末を確認する。

もう一人の自分が、現実の人々の為に我が身を犠牲にしてくれたのだ。彼らがキミ達に向けて託したものは、きっとキミ達の成長の糧となるだろう。

(解説①)

余韻フェイズで登場するPC達は、現実にいる本物だ。紛い物達の願いは、決して失われはしない。