

トラブルシューターが生き残るための 0 個の方法

・ 0 個だ。

初めに言っておこう。トラブルシューターが死なないなんてことは絶対にあり得ない。業務上仕方ないコラテラルダメージなんだ。でもクローンテンプレート(たのしいチュートリアル:クローン6たいセットのことだよ!)は安くない。っていうか高い。少なくレッドクリアランスの新人が買えるような額じゃない。

確かにトラブルシューターにとって古いクローンナンバーの自分(前任者と呼ぶこともある)に責任を押し付けるのはリーサルウェポンだ。しかしそれは最後の手段に取っておくべきだ。できることはたくさんある。

・ 秘密結社

秘密結社に属さないトラブルシューター志願者なんて"ほんとうの市民"だけだ。トラブルシューターにとって秘密結社は自分の身を守る後ろ盾になる。とはいっても秘密結社のエージェントがどこに居るかなんて末端の使い捨ての使いっ走り(君のことだ)に知れたことじゃない。ただ、秘密結社のエージェントには傾向がある。例えば身体の一部がサイボーグになってるヤツとか饒舌な清掃ロボット《スクラボット》はコルポレメタルのエージェントかもしれない。アウトドア(たのしいチュートリアル:アルファコンプレックスの外の世界のことさ!(たのしいチュートリアル:アルファコンプレックスっていうのはザ・コンピューターのおさめる世界のことだよ!(たのしいチュートリアル:ザ・コンピューターっていうのは……あー、解るよな?)))に詳しいヤツはシエラクラブのシンパを疑え。語尾にダーがついてるやつは間違いなくコミーだ。どの秘密結社にどんな特徴があるかは運が良ければ誰かが教えてくれるかもしれない(GMにきいてみよう!)。少なくとも自分の秘密結社がどんなものかは知ることができるだろう。

・ MBD

MBDは何の略か? 強制ボーナス任務。確かにMBDにはくだらなくて破滅的な義務がつきまわっている。一方で、MBDは活用できればよいカードになる。MBDによって自分が行使できる権限を確認しよう。他のトラブルシューターが自分に使おうとしてくる権威を確認しよう。詳しい説明は省くが、ブリーフィング監督官はMBDについて快く説明してくれるだろう。

・他のトラブルシューター

チームメイトは敵じゃない。いや、だいたい敵だけど。それでも絶対的な敵って訳じゃなくて、利害が一致すれば交渉の余地はある。新人トラブルシューターの君が交渉のために何を提示できるか考えよう。プラスチックレッド(たのしいチュートリアル:おかねのことだよ!)はやりやすい手段だ。これはどうだ? 便宜の代償としての同盟。脅迫の結果の協力。この先は自分で考えることだ。

・サービスグループ

君はどのサービスグループに入ってる? PLC? 良いだろう。R&D? 活用できる。IntSec? 最良に近い。同じサービスグループのヤツに便宜を図ってもらうのは、赤の他人を信用するより幾分かマシだ。サービス奉仕で行くことになる部署が一番わかりやすいが、それ以外のあらゆる場所でも、全てのもの(たとえば今座ってる椅子とか)がどれかのサービスグループの所轄であることに留意するべきだ。

・技能

君は無能じゃない。得意な分野があればそれを活かして仕事ができる。言い訳で急場をしのいだり、緑の警官《グリーングーン》を殴りつけて黙らせたり、煙幕を出す化学薬品を調合したり、やりたいことをやる力がある。

・ミュータントパワー

ミュータントパワーってのはトラブルシューターズにおいて「超常能力」と訳されるめちゃんこカッコよくてタフなパワーのことさ。だいたいの苦境において、それを自分ひとりで解決しなきゃならないなら、ミュータントパワーが一番の切り札になる。これについては特段の説明は必要ないと思うが、ミュータントパワーを公然と使用することが反逆にならないのは登録ミュータントだけだ。

・コンピューター

危険な賭けだ。コンピューターに協力を仰げばその代償がじきに自分に返ってくるかもしれない。ホワイトレーザーの銃口が間違えて自分を狙っていると分かる前に死ぬかも。でもコンピューターはどこにでもいる。どこにでもだ。コンピューターは狂っていて間違っていて不正確かもしれないが、それでも市民の奉仕者であろうとする姿勢はアルファコンプレックスが始まった頃から変わらない。コンピューターは市民と違って嘘を言っておまかせそうとしたりしないし(記録が間違ってるかも)賄賂をせびって財布に穴を開けてくることもない(クローンの残機は減るかも)。