

【シナリオタイトル:死してなお英雄は平和の夢を見るか】

【事前の公開情報】

リトライ:1

初期グリット:3

チャレンジ:3

クエリー:3

戦闘:3

【シナリオの概要】

唐突に現れた巨大な怪物。

災害のようなソレ、ザ・ディザスターにヒーローは立ち向かう。

圧倒的な力の前にヒーローはなすすべもなく倒れ伏し、そして……

ヒーローは、戦い続けられるか？

平和のために、もう一度立ち上げられるか？

【プレイ人数】

4人

【プレイ時間】

2～3時間

【推奨技能】

※移動系パワー

【エントリー】—————

[共通エントリー]

キミはヒーローだ。

平和を望み、人々を助けることを想う。

そのためにキミは今日も戦場に立つ。

【導入フェイズ】—————

・登場キャラクター:全PC

・場所:戦場

・状況

巨大なソレが咆哮を上げる。それは衝撃とすら言えるほどの轟音。

しかし自分の身体はまったく動かず、周りには命を落とした仲間が横たわる。

瓦礫にまみれ、薄れゆく意識。

『ああ……ここで終わりか……』

そんな言葉が頭をかすめる

一体どうして、こんなことになってしまったんだったか……

・エンドチェック

□チェック項目:描写を終えた

□チェック項目:展開フェイズへ移行することを伝えた。

【展開フェイズ】-----

[戦闘イベント01]

・登場キャラクター: 全PC

・場所: 戦場

・状況

ソレは巨大なナニかだった。

おおよそ自然な生物には見えない巨大なソレは、咆哮を上げ街を蹂躪していた。

「よく来てくれた！頼むあいつを止めてくれ！もう何人死んだか……！」

キミたちがそこにたどり着いたとき、近くのヒーローはそう言ってキミたちを見た。

「下手したら、スローター並みだぜ……気をつけろよ！」

そう言って彼も駆けていった。

ヒーローとして、キミたちもソレにへと駆けだした。

・初期配置

ザ・ディザスター終末形態(敵): エリア4(行動値1固定)

PC: エリア1~3

・戦術

敵はディザスター終末形態だけだが、超強力なパワーでPCを蹂躪する。

難しく考えることはない、殺せ。

嵐撃で[不調]を与えることで蘇生や回復を阻害できるので、まずは嵐撃を使用する。

そのあとは禍の爪で1人ずつ確実に殺していく。

最後の1人のエナジーがマイナス域に入った瞬間戦闘は終了する。(デスチャートを振る必要はない)

・戦闘終了後描写

巨大なソレが咆哮を上げる。それは衝撃とすら言えるほどの轟音。

しかし自分の身体はまったく動かず、周りには命を落とした仲間が横たわる。

瓦礫にまみれ、薄れゆく意識。

『ああ……ここで終わりか……』

そんな言葉が頭をかすめた、その時だった。

「ここで諦めるのかい？」

声が、聞こえた。

・エンドチェック

□チェック項目: 戦闘が終了した。

□チェック項目: 戦闘後描写を伝えた。

[クエリーイベント01]

・登場キャラクター: 全PC

・場所: 精神世界

・状況

「ここで諦めるのかい？」

声が聞こえた、朦朧としていた意識は何故かクリアに

どことも知れない風景が目の前にある。

「キミは、ここで諦めてしまうのかい？」
問いかけるのは見えない誰か
だがそれは確かにキミたちに問いかけていた。
すでに死んでしまっていたはずだ、だが仲間もそこにいるのがわかる。
「さあ、どうだいヒーロー？」

・補足
正体はイスの偉大なる種族と妄想。が、ぶっちゃけ作者の趣味だどうでもいい。
未来の同族との交信が途絶え、その理由がディザスターが起こすサード・カラミティのせいだから
接触してきた。
だが、それとは悟られぬように彼は発言するだろう。
などどこねくり回したが実際は神とか奇跡とかなんでもいい。
二度目になるがこの設定は作者の趣味だ。無視して構わないし伝える必要もない。

回答後描写
「すばらしい、それでこそヒーローだ」
そこにいる誰かはそう言って笑った気がした。
「うん、それなら我々がそれを手助けしよう」

・エンドチェック
□チェック項目：PCが諦めないことを宣言した。
□チェック項目：グリットを1点獲得した。

[クエリー & チャレンジイベント]

・登場キャラクター：全PC
・場所：精神世界
・状況
「うん、それなら我々がそれを手助けしよう」
彼はそう言い、見えもしないが笑ったような気がした。
「でもそれには代償が必要だ……当然だろう？ 何をするにも対価がいるのは世の摂理さ」
彼は嬉しそうに続ける。
「我々は知識を求める、我々は才能を求める、我々は経験を求める」
「キミたちの『チカラ』を我々に譲ってくれば、過去へ送ってあげよう」
「ほら、キミは〇〇が得意なようだし……そっちのキミは××が得意みたいだ。それを我々に譲ってく
ればいい、過去へ戻ることができるんだ……安いものだろう？」
「もちろん、これは一度限りの最終手段。コンテニューは一度きりだ」

・解説
クエリーでありチャレンジだ。
具体的には【技能】の数値を求める。
提供した技能は『このセッション中は提供した分だけマイナスした状態』で判定に使用する事となる。
100点の技能値を支払うことになる。

ただし、この支払に使用できる技能は『技能値を割り振ってあるモノ』だけだ。
ハーヴィンジャーは割り振りがないのでどれを支払っても構わない。
この技能値のマイナスはセッション中継続することになるが、それ以降はPLの判断に任せること。
このチャレンジを完了しない場合すべてのPCはロストするのでシナリオが終了する。

チャレンジ詳細

合計100点以上の技能値の支払い。
割り振りがされている(成長含む)技能から全員で100点を超えるように技能値を支払うこと。
これ以降支払った技能値は、それをマイナスした状態で使用することになる。

※支払上限

1人30点を上限とする。ただしハーヴィンジャーは25点とする。

・支払い後描写

自分の身体に違和感を覚える。
身体が重いような、頭が痛いような
そんな感覚
「代償ももらった、それじゃあキミたちを送ろう。次に気が付くのは今日の朝、キミたちが目覚めた場所だ。それじゃあ、頑張れヒーロー」

※このイベントの終了時に全てのエネルギーは最大値まで回復し、状態異常も回復する。

・エンドチェック

- チェック項目: 技能値を支払った。
- チェック項目: 過去へ戻ることを決断した。
- チェック項目: グリットを1点獲得した。

[チャレンジイベント01]

- ・登場キャラクター: 全PC
- ・場所: G6極東支部
- ・状況

キミたちは目を覚ます。いや、瞬きをした瞬間景色が変わった、と言ったほうが正確かともかくその日の朝、自分が目覚めた場所で『気が付いた』
キミたちはすぐさまG6へ向かうだろう。
あの怪物をどうにかするために、情報も協力も必要だ。

1. 怪物についての情報を調べる。
2. テクノマンサーに対策装備の作成を依頼する。

・チャレンジ判定

- <判定: 知覚・追憶・経済>
- <判定: 追憶・交渉・科学>

失敗

※次のクエリーイベント、チャレンジイベントが発生しない。

※決戦フェイズに突入する。(この時ディザスターは弱体化しない)

[クエリーイベント]

- ・登場キャラクター全PC
- ・場所G6極東支部
- ・状況

あの怪物について調べた結果、アレは終末事象(トワイライトシンドローム)と呼ばれる「現象」だということが分かった。

ザ・スローターの時のような犠牲は出せない、そんなことをすればいよいよヴィランたちは世界を飲み込むだろう。

それに、ここで世界が終わる可能性すらある。テクノマンサーは言う。

「それが終末事象ならば、そのままでは勝ち目はないです」

「でもそれを生物まで堕とせれば.....無敵の怪物ではなくなります」

「僕が作ったのはソレを生物まで堕とすための物です」

「直接使用する必要があるんで、接触しなければなりません.....できますか？」

圧倒的な力を持っていた怪物、その懷に潜り込まなければならない。

一度敗北し、それどころか死亡した程の怪物にそんなことができるのか？

死の恐怖に打ち勝てるだろうか？

解説: 圧倒的な力を持つディザスターに再度立ち向かうことを改めて決意するクエリーだ。

敵は強大、切り札も心もとない状態でそれを立ち向かう、並の恐怖ではないだろう。

そんなヒーローの心情を格好よくロールしてもらいたい、格好いい宣言が欲しい！

ただそれだけのクエリーである。

そういう趣旨だと伝えてしまっても構わないだろう、立ち上がれヒーロー！

・エンドチェック

- チェック項目: PCの格好いい宣言があった。
- チェック項目: グリットを1点獲得した。

[戦闘チャレンジイベント]

- ・登場キャラクター: 全PC
- ・場所: 戦場
- ・状況

ソレを見間違えることなどない、間違いなくあの怪物だった。

おおよそ自然な生物には見えない巨大なソレは、咆哮を上げ街を蹂躪しようとしていた。

「作戦を開始する！以降、対象を『ザ・ディザスター』と呼称する！」

ヒーローが一斉に駆けだし、キミたちにテクノマンサーが声をかける。

「これを使ってください。対象の情報から抗体を作り出します」

「アレに打ち込んで情報識別が終わったら、再度打ち込んでください！それで弱体化できるはずです！」

・チャレンジ内容

- 1.戦闘中に『対策装備』をザ・ディザスターに使用する。
 - 2.『装填済み対策装備』をザ・ディザスターに使用する。
 - 3.上記を達成するまでの間、誰も臨死状態にならない。
- ※対策装備は誰か一人が所持すること。

失敗

すぐさま決戦フェイズに移行する(休息を行えない)
※対策装備の所持は継続する。使用するまで弱体化しない。
※臨死状態は解除されず、エネルギーも0にならない。
※このチャレンジの失敗でリトライは減少しない。

行動順は以下で決定する。

ディザスター: 1D6+10

ヒーロー: 1D6

初期配置エリア

ザ・ディザスター: エリア4

PC: エリア1~3

・対策装備

属性: 妨害・装備

判定: -

タイミング: 行動

射程: 0

目標: 1

代償: ターン2

効力: 使用后、名称を「装填済み対策装備」に変更する。

アンプルがマウントされた銃のような装備品。

解説: 戦闘を使用したチャレンジイベントだ。

『装填済み対策装備』を使用するまでザ・ディザスターは弱体化せず、終末形態のまま行動する。(決戦フェイズへ移った場合も同様)

一撃でも受ければ臨死は免れないだろう。

移動系パワーがない場合厳しいチャレンジとなる。

流石にほぼ必殺の「禍の爪」は使用を控えるべきだ。

装填済み対策装備が使用されたタイミングでこのイベントは終了する。

ここで与えられたダメージは決戦フェイズに持ち越すこと

【決戦フェイズ】

・登場キャラクター: 全PC

・場所: 戦場

・イベント開始前に

チャレンジイベントによる成否効果の反映。

PCの休息の確認。

リアル休憩をとる。

・状況

ソレ、ザ・ディザスターは再度咆哮を上げる。

始めのそれとは比べ物にならないほど弱弱しいが、それでも凶悪な衝撃が響く。

かのザ・スローターを彷彿とさせる禍々しさに陰りはなく

強大な存在であることを主張し続けている……だが！

これならば、今度こそは、これを葬ることができるはずだ！

・初期配置

ディザスター：エリア4

PC：エリア1～2

・戦術

禍の爪で殴り、臨死状態になったら標的を変える。

死ないように嵐撃と怨魂の視線でカウント調整やダメージを出しつつ一人殺すくらいの気持ちで戦うこと

それだけだ。

気にするな、殺せ。

【余韻フェイズ】—————

ザ・ディザスターは音を立てて崩れ落ちる。

粉塵が舞い、辺りを包む……

一瞬の静けさ、ディザスターが完全に沈黙したことが分かった。

そして、ヒーローたちの咆哮が響く

『勝ったぞ！』と……

キミたちは、不可思議な現象を体験しながらも

災害とすら言える脅威を今、打ち倒すことができたのだ。

死してなお、平和のために戦うことを決めた英雄は

ここに辛くも束の間の平和を取り戻したのだった……

Fin.

【敵データ】—————

[The Disaster(ディザスター)弱体]

サード・カラミティを起こすトリガーとなりえる怪物

能力値 技能(成功率)

【肉体】60 <白兵> 120% <射撃> 100% <生存> 100%

【精神】20 <意志> 100% <追憶> 100%

【環境】70 <作戦> 100% <交渉> 100%

エナジー

【ライフ】150

【サニティ】125

【クレジット】50

移動適正：地上・水中・飛行・宇宙

パワー

・嵐撃(らんげき)

属性：攻撃

判定：射撃100%

タイミング：行動

射程：3

目標：1エリア

代償：ターン20

効果：目標内のすべてのキャラクターは<運動>の判定を行い

失敗したキャラクターに、2D6のダメージを与える。

その後<意志+20%>の判定を行い、失敗したキャラクターは[不調]を受ける。

大気を震わせるほどの咆哮

定めて放たれる轟音は衝撃波となり、嵐のような暴風を生む。

・禍の爪(わざわいのつめ)

属性：攻撃

判定：白兵120%

タイミング：行動

射程：3

目標：1

代償：ターン10

効果：2D6のダメージを与える。

巨大なその腕は人間どころかおおよそすべての生物を軽く引き裂く。

それは穢れをまき散らしながら振るわれる凶刃だ。

・怨塊の視線(おんかいのしせん)

属性：攻撃

判定：追憶100%

タイミング：行動

射程：戦場

目標：1

代償：ターン10

効果：目標は<意志>の判定を行い

失敗したキャラクターに1D6のショックと、[狼狽]を与える。

潜在的な恐怖心を呼び起こす視線は足をすくませる。

[The Disaster(ディザスター)終末形態]

サード・カラムティを起こすトリガーとなりえる怪物

能力値 技能(成功率)

【肉体】80 <白兵> 160% <射撃> 100% <生存> 100%

【精神】20 <意志> 100% <追憶> 120%

【環境】70 <作戦> 100% <交渉> 100%

エネルギー

【ライフ】300

【サニティ】250

【クレジット】100

移動適正: 地上・水中・飛行・宇宙

パワー

・嵐撃(らんげき)

属性: 攻撃

判定: 射撃100%

タイミング: 行動

射程: 戦場

目標: 戦場

代償: ターン10

威力: 目標内のすべてのキャラクターに、3D6のダメージと[不調]を与える。

・禍の爪(わざわいのつめ)

属性: 攻撃

判定: 白兵160%

タイミング: 行動

射程: 3

目標: 1

代償: ターン10

威力: 10D6のダメージを与える。

・怨塊の視線(おんかいのしせん)

属性: 攻撃 判定: 追憶120%

タイミング: 行動 射程: 戦場

目標: 1 代償: ターン10

威力: 3D6のショック、目標に[狼狽]を与える。

・終末事象(トワイライトシンドローム)

属性: 妨害

判定: ー

タイミング: 特殊

射程: 世界(隠密エリアを含む)

目標: 世界(隠密エリアを含む)

代償: ー

効力: 戦闘イベントの始めに使用できる。

目標内のすべてのキャラクターは、グリットを使用できない。
この効果はイベント終了時まで継続する。

作者から

ドーモ、皐月晴です。
この度はオリジナルシナリオ「死してなお英雄は平和の夢を見るか」を閲覧いただきありがとうございます。
ございます。

このシナリオは短いプレイ時間の間にどれだけ熱い戦闘、ギリギリの状態まで持っていけるか？
とそんなことを考えて作りました。

嘘です。
終末事象を考えてそこからこのシナリオが書かれました。

ともかく、結果的にこんなシナリオができました。
戦闘の進み方次第ではあっと言う間に終了するシナリオではありますが
逆に尋常ではない時間がかかることも……ないな、ディザスターなら殺せる。

大丈夫、恐れることはない
ヒーローを殺せ。
盛大にスパークさせてやれ！

そんな「死してなお英雄は平和の夢を見るか」を楽しんでいただけたらと思います。

すべてのヒーローに感謝を
閲覧してくれた人に感謝を
テストプレイに協力してくれたみんなに感謝を
本当にありがとうございます。

皐月晴(Twitter: @luckystriker00) 2018/01/10 ※誤字や不明点はTwitterにお願いします。