

デッドラインヒーローズRPG

シナリオ

『夜の落とし物』



デッドラインヒーローズRPG
『夜の落とし物』

PL 3人
プレイ 3時間想定

クエリー : 3
チャレンジ : 2
リトライ : 2
初期グリット : 3

郊外で傷害事件が頻発している。
しかしヒーローによる対処は
難航していた。何せ、誰も相手の
姿を見たことがなかったのだから。
何も見えない暗闇で化け物が
市民に襲い掛かる。
時を同じくして、とある廃墟では
幽霊の目撃情報が相次いでいた。

PL3人

プレイ3～4時間想定

クエリー : 3

チャレンジ : 2

リトライ : 2

初期グリット : 3

前提ルールブック: 基本 or 学園マッドネス

想定使用成長点 : 15点

シナリオ概要

シナリオ紹介

あらすじ

郊外で傷害事件が頻発している。しかしヒーローによる対処は難航していた。何せ、誰も相手の姿を見たことがなかったのだから。

何も見えない暗闇で化け物が市民に襲い掛かる。

時を同じくして、とある廃墟では幽霊の目撃情報が相次いでいた。

こんな感じ

廃墟を探索するホラーテイストなシナリオだ。

薄暗い室内と冷たい壁、そして瓦礫の山。そんな人の住めない施設の奥へ奥へと迷い込んでしまうヒーロー達。

油断をすればすぐ近くの間が口を開ける。

特殊ギミックがあるので、GM側の難易度は少し高いかもしれない。

エントリー集

【エントリー1】

君は永島史郎(ながしま しろ)という少年と知り合いだ。ある日、その母親から頼みごとを受ける。
「最近、史郎の帰りが遅いのよ。どこに行ってるのか、いつも泥だらけで……どうしてか聞いてはみてるんだけど何も教えてくれないの。悪いけど、様子を見て来てくれないかしら？」
史郎は親しくしていた姉のような存在を亡くしたばかりだと聞く。その心の傷が癒えずに徘徊を繰り返しているのかもしれない。
少年の跡をつけていくと、やがて郊外にある廃墟へと消えて行った……

【エントリー2】

君は現在、ある怪事件の調査中である。郊外で頻発している傷害事件だが、その犯人は化け物や幽霊の類だというのだ。
被害者は人気のない場所に足を踏み入れる廃墟探検家や不良グループなどだ。犯行場所は複数存在し、そのどれもが普段人が利用しないような場所である。
さらに、最も近い時期に被害者の出た廃墟では幽霊の目撃情報がいくつもあるらしい。
何か関係があるのかもしれないと、君はその廃墟へ向かうことにした。

【エントリー3】

君の友人であるヒーローが怪我を負った。見舞いへ行くと、自身に起こったことを説明してくれた。
曰く、とあるヴィランを追っていて廃墟へ踏み込んだという。そして昼だったにも関わらず暗闇に包まれ、何も見えない中、大きな口で攻撃を受けたのだと。
ヴィランの性質や姿に関しては多くの不明点があるが、一つだけ明らかになっていることがある。そのヴィランは活動場所を転々と変えているらしい。
友人の意志を託された君は、ヴィランが居場所を変える前に対処するべく廃墟へ向かう。

【加えて】

君達は頻発している傷害事件に関して知っていてもいい。導入が楽になるはずだ。
加えて、「科学」技能が得意なキャラクターが1人はいると役立つだろう。

PL開示情報

【永島 史郎(ながしま しろう)】

中学生くらいの少年。ヒーロー達と違いただの一般人だ。
しかし機械いじりが得意で、電化製品の修理もお手のものだ。悪戯に使う機器や道具などを自分で作るのが趣味だ。
加えてフットワークが軽くいろんな場所に遊びに行っている。
PC①とは程よい仲だったり、たまに一緒に遊ぶくらいまでの関係性がいい。

【友人ヒーロー】

どんなヒーローでもよい。PC③とは頼みごとをできるくらいの関係性があるといいだろう。
好みで変えてもいいが、初期状態では「恐竜頭のサイオン、ラプター教授」として設定している。
30代独身の男性。

【郊外で頻発している傷害事件】

主に郊外で放置されている廃墟などで傷害事件が多発している。人気のない場所をたまり場にする不良グループや、廃墟探索家などが被害に遭っている。
しかし驚くことに、犯人の目撃情報がない。真っ暗闇の中で為すすべもなく噛みつかれてしまうからだ。
被害者は例外なく暗闇の中で笑い声を聞いており、口をそろえて「化け物だ」と証言する。
犯行場所は転々と変わっている。ソレが「狩り場」を移しているだろうことは想像に難くない。

【廃墟に出る幽霊】

数週間ほど前から、とある廃墟では白い幽霊が目撃されている。
郊外にあった大型ショッピングモールが閉鎖し、そのまま放置され廃墟化した場所だ。
幽霊は薄暗い廃墟内を徘徊しているらしい。その外見や目的はハッキリしていない。
そして数日前、この廃墟で「化け物」による被害者が出てしまった。

以降、GMのみ閲覧推奨。

注意書き

これ以降はGMのみ閲覧推奨としているが、君が臨むのであればプレイヤーに公開しても全く構わない。事前情報が多い方がプレイに幅が出る場合もあるからだ。君がどのようなセッションをイメージしているのか、考慮に入れて決めるといいだろう。

シナリオは予告なく改変される場合や、閲覧途中に編集される場合もあることに留意しておいてほしい。ただし、内容変更があった場合でも、手元にあるデータを使用しても構わない。

なお、ブラウザでこのファイルを見ている場合には目次を表示できる。
「表示」タブから「ドキュメントの概要を表示」にチェックを付けること。

調整の必要性

このシナリオのリトライは、チャレンジ判定のみを考慮して点数が決められている。決戦フェイズのギミックで「集中」「支援」を使った方がいい場面があるため、難易度を下げたいなら、そこを考慮して1点増加させてプレイしてもよい。そのままの点数で始めて、展開フェイズ終了時点でのリトライ点数を確認してから1点分追加を考えてもいいだろう。

シナリオ背景

辺りを暗闇で包み込み人を襲う怪物、「ぐぐり」の集団が町はずれに住み着いた。ぐぐりは犠牲者を増やしつつ住処を変えていくため、ヒーローの対応も遅れていた。

一般人の「永島史郎」は近所に住む姉的存在の「篠崎唯」を事故で失ってしまう。祖母の形見を失くして、それを探している途中だった唯は浮かばれずに幽霊となった。皮肉なことに、その状態になって初めて自分の落とし物が依然史郎と遊びに行った廃墟に埋もれていることに気が付けた。しかし幽霊である唯にはそれが回収できない。

そして不運なことに、その廃墟がぐぐりの次の「狩り場」として選ばれてしまった。唯にはその怪物が見えている。人払いの目的で廃墟内をわざと徘徊して幽霊の噂話を立たせてみたが、効果がなく不良グループが襲われてしまった。

史郎とヒーロー達はぐぐりが居座るこの廃墟へと侵入してしまう。

シナリオ重要単語

「エリアタイプ: 暗闇」に関して処理をよく読んでおくこと。

登場人物

【永島 史郎(ながしま しろう)】

(PL公開情報に加えて)

近所に住んでいた篠崎唯を姉と慕っていた。唯は落とし物を探している最中に事故死し、史郎は代わりに見つけようと一緒に行ったことのある場所を駆けずり回っている。

今回訪れる廃墟もその一つだ。

【篠崎 唯(しのざき ゆい)】

史郎の近所に住んでいた女の子で、史郎を弟のように思っていた。高校生程の年齢で落ち着いた雰囲気を持つ。

史郎に連れまわされて色んな所で遊んでいたせいで祖母の形見のペンダントを落として失くしてしまう。ペンダントを何日もかけて探し回り、一ヶ月前、その途中で事故に遭い死亡した。

死んだ彼女は幽霊となった。皮肉なことに、そうして初めて廃墟にあるペンダントを見つけられたのだ。

ただし霊体の唯は喋ったり物を掴んだりできないため、廃墟内をうろつき続けている。その様子を目撃した人間が幽霊話として広め、噂になってしまっている。

ぐぐりとは一切関係がなく、シナリオ上ではなるべくぐぐりと出遭わせないようにPC達を誘導する。

※PC①は彼女とあまり面識がない方がいいだろう。なにせ、彼女が助けるのはPC①ではなく史郎なのだ。PC②の行動理由として独立させておけば、RPが促しやすいという効果もある。

【ぐぐり】

廃墟に住む化け物。外見は丸い漆黒の塊で、赤い大きな口を持つ。

大きさは様々だ。ピンポン玉くらいのサイズもいれば、大玉ころがしの玉ほどにまで成長したものもいる。そこまで大きく成長するのはまれなため、小さいぐぐりほど個体数が多くなっている。

ぐぐりは街の中心から離れた所、特に人気のない廃墟などを好んで集団で生活する。

特に食べなくても生きていけるが、肉を好んで口にする。周囲を暗闇で包む能力があり、これで視界を奪って犠牲者を攻撃する。ある程度の犠牲者を出した後は別の場所へ住処を移していく。

名前の由来は、小さいぐぐりが人の足元や瓦礫の山をまるで「くぐる」ように移動することから。もっとも、巨大に成長してしまったぐぐりに対しては、人間がその口をくぐることになるのだが。



導入フェイズ

イベント1 「少年史郎の様子」

メインキャラクター: PC①

場所: 永島宅 → 廃墟

【状況1】

「最近、史郎の帰りが遅いのよ。頼みたい事ってのはそれなの」

君は永島史郎の母親のもとを訪れた。なんでも、頼みごとがあるということだったが、史郎についてのようだ。「どこに行ってるのか、いつも泥だらけで帰ってくるの。何をしているのか聞いてはみてるんだけど……何も教えてくれないの。ほら、あの子最近ずっと機嫌が悪くて」

反抗期かしら、と母親は溜息をついて呟く。

「だからね、あなたには史郎の行動を少しだけ監視してもらいたいの」

さらに詳しく聞くと、次の様に喋ってくれる。

「これはあんまり言わない方がいいんだろうけど……近所の唯ちゃんって子がね、先月亡くなったの。史郎にとってはお姉ちゃんみたいな感じで、しょっちゅう一緒に遊びに行ってたわ」

「史郎ったら2、3日引きこもっちゃって……やっとうてきたと思ったらさっき言ったように外に飛び出していくようになったの。元々外で遊ぶのが好きな子ではあったんだけど」

「きっと、唯ちゃんの事も関係しているのね。ただ、今は史郎が何かに無茶しないか心配で……」

「本当は私がちゃんと史郎と話をしなきゃダメなんだけどね。分かっているんだけど、少しだけ協力してくれないかしら」

●解説

史郎の母親から依頼を受けるシーンだ。

母親は史郎の行動原理になりそうな、心当たりのあることをPC①に伝えてくれる。

PLはタイトルからメタ読みして「唯は何か落とし物をしなかったか」と聞いてくるかもしれない。母親は唯がペンダントをつけていたことを覚えている。「そういえば、いつもしていたペンダント、先月は付けているのを見なかったわ」と答えてくれるだろう。

【状況2】

PC①が史郎の跡を追っていくと、どんどん郊外の方面へ進んで行くのが分かる。

やがて、人気のない道を経由してとある場所へ行きつく。廃墟だ。

こうなる前はショッピングモールだったのだろう、3、4階程もありそうな高さで端が見えない横幅から、かなり大きな部類であったのだろう。割れたガラスが放置されたり薄汚れた壁がそのままになっていて、全体的に重苦しい雰囲気を漂わせている。

廃墟になってずっしりとして存在感を出してしまっているのは、皮肉だろうか。

史郎は辺りを見回しつつ、割れた透明なドアを通して中に入って行ってしまった。

●解説

史郎が廃墟に入っていくシーン。

PC②とPC③にも廃墟の状況が分かるように描写をするといいたいだろう。大きさと重苦しい雰囲気을主張して、迷えば簡単には出られないといった印象を与えられたら成功だ。

PC①は史郎に声をかけてもいいが、反抗期の彼はつけられていた事を知ったら、怒鳴って1人で廃墟へ入ってしまう。

【エンドチェック】

□PC①が永島史郎の追跡を了承した。

□PC①は史郎が廃墟に入っていくのを目撃した。

イベント2「怪事件について」

メインキャラクター：

場所：

【状況1】

君は最近起こっている怪事件を追っている。郊外で発生している傷害事件で、廃墟などの人気のない場所ではばかり起きており、それゆえ廃墟マニアやたまり場を求める不良グループなどの被害が増えている。君が望むのならば、病院に搬送された不良グループのメンバーから話を聞くこともできるだろう。

●解説

PC②がどのような調査をするのかは自由だ。一応描写としては不良メンバーとの会話を用意してある。

【状況2】

病院で面会をした不良メンバーは次のように語った。

「オレ達、いつものようにたまり場でたむろってたんスよ。この頃廃墟がお気に入りです……ほら、街から離れてるし誰も来ねーから楽器とか鳴らせるんで」

「ギター鳴らしてる途中で、電源が一斉に落ちたんスよ。その後すぐ周りが真っ暗になって……何も見えなくなって……」

「気が付いたら病院で寝てたっす」

「そういや、あの廃墟ミョーな噂があつて。白い女の幽霊がいるって話した。オレは見たこと無かったんだけど、うるさくして怒られちゃったのかな……」

集めた情報を整理するとこんな所だろう。

- ・郊外の人気の少ない場所で傷害事件が発生している。場所はバラバラ。
- ・被害者はいずれも襲われる際に周囲が真っ暗になって何も見えなくなる。
- ・被害のあったとある廃墟では、白い幽霊が目撃されるらしい。

●解説

PC②に事件の情報を渡そう。ロールプレイを特にしない場合は、PC②があらかじめ調べていたことにしてもいい。

PC②は唯一唯とぐぐりについての情報を持つことができる。まるで幽霊がヴィランであるかのようにミスリードできればGM的には楽しくなるかもしれない。

【エンドチェック】

- ☐ PC②が怪事件に関する情報を受け取った。
- ☐ PC②が廃墟に向かった。

イベント3「敗れたヒーロー」

メインキャラクター：PC③

場所：病院

【状況1】

君の友人であるヒーローが怪我を負った。命に別状はないが、今は入院中らしい。

ヒーローの名前は「ラプター」。近～中距離戦闘を得意とする恐竜頭のサイオンで、そう易々とやられるとは考えにくい。

君はラプターから病室に来て欲しいと連絡を受けている。

●解説

NPCは何でもよい。特に、白兵戦に優れたヒーローであると、事態の深刻さが感じやすいかもしれない。

【状況2】

「よく来てくれた。かけてくれ」

病室に入るとラプターは君に席を勧めた。

「見ての通りだ。ヴィランに手ひどくやられてしまって、しばらくは動けそうにない。君も知っているかもしれないが、町はずれで頻発している傷害事件のことだ」

「ヴィランの足取りを追って、私はとある廃墟に踏み込んだ。しばらく中を見て回っていると、昼だというのに周囲が暗闇に包まれた。そして笑い声と共に、微かに見えた赤く開いた口で噛みつかれたんだ」

「そのヴィランについては未だ多くの謎がある。相手の姿も分からない。能力は暗闇を操り視界を遮るものだろうが、それ以外にも何かあるかもしれない。ただ、明らかになっていることは活動場所を転々と変えているという事だ」

「やられてしまった私から恥を承知で頼む。あのヴィランが居場所を変える前に討ち取ってくれ！」

●解説

PC③が単独で戦闘するタイプでないのなら、「G6に要請して援軍を送ってもらおう。話をつけておくから、到着の間までに一般市民が入りこんでいないか、少しだけ見て来てほしい」とお願いするなど工夫するのもいいだろう。

【エンドチェック】

□PC③が友人ヒーローから廃墟のヴィランについての情報を受け取った。

□PC③が廃墟に向かった。

展開フェイズ

イベント4 クエリー1「白影」

登場キャラクター：全PC

場所：廃墟入り口付近

【状況1】

廃墟に入ってみると、ショッピングモールの入り口付近だとわかった。
ほどほどに広いロビーを囲むように店舗であったろう部屋が並び、吹き抜けの空間に上の階に向かってエスカレーターが伸びている。
しかしこれらは既に廃墟だ。ショーウィンドウは割れ、壁には苔が生え、ベンチは汚れきっている。
不良グループがたまり場にしていたのだろう、そこら中にコンビニの袋や空き缶などのゴミが散乱している。

しばらくして、各PCは自分の他に二人分の足音がすることがわかる。
PC①は少年を探している最中だし、PC②とPC③はここが危険な区域だということを知っている。
うまく会話して合流を果たそう。(もちろん宣言だけでも良い)

●解説

PC達を合流させるのが目的のシーンだ。
共に行動するようになるのが望ましいが、別れてしまった場合は他のシーンでPCごとの登場のタイミングをずらすか、そもそも登場させないなど調整を入れるといいだろう。

【状況2】

PC達の会話中、PC②の視界の端に人影がちらりと映った。よく見えなかったが通路を進んで角を曲がって行ったようだ。女性のように思えたのは気のせいだろうか。

影を追っていくとその存在をなんとなくだが認識していくことができる。
人影の正体はぼうっと白く光るモヤだった。モヤは人の形をかたどっていて、外見はワンピースを着た長い髪の女性の様にも思える。
君達がどんなに急いでもその距離は縮まらない。通路を進んで角を曲がったり、どこかの部屋に入ったりした瞬間にはもう次の区画に進もうとしている所なのだ。
それでも、不思議と見失うことはなかった。白いモヤはまるで君達を誘うように、廃墟の奥へ奥へと進んでいく。

●解説

白い影は霊体となった唯である。
唯はこの廃墟内に史郎が踏み込んでいることを、そしてぐぐりの活動拠点となっていることを知っている。
史郎を安全に外に連れ出すためにヒーロー達と合流させようとしている。

【エンドチェック】

- PC達が白い影を目撃した。
- PC達が白い影について行った、もしくは自力で廃墟の奥へ進んで行った。

イベント5 クエリー2「瓦礫の中の少年」

登場キャラクター：全PC

場所：廃墟入り口付近

【状況1】

4、5分ほど歩いただろうか。追いかけていた白い影は姿を見せなくなっていた。
少し進んだ先で何やら物音が聞こえる。瓦礫を乱雑にどかすような音だ。

覗いてみると、部屋の中の瓦礫の山を史郎が漁っている所だった。
君達を認識すると、史郎は鬱陶しそうに言ってくる。
「なんだお前ら！ 僕になにか用か！」

●解説

唯はPC達が史郎を見つけやすい場所まで誘導して姿を見せなくなる。史郎は唯の失くし物を探している最中で、PC達が近づいて来てからやっと気が付くだろう。

【状況2】

事情を聞くと少年は煩わしそうに語ってくれる。
「僕にはよく遊んでもらってる近所の姉ちゃんがいたんだ。唯(ゆい)姉ちゃんっていうんだけど、いろんな所に連れて行ってもらってたんだ。あるとき姉ちゃんはお気に入りペンダントを失くしたって言ったんだ。祖母の形見だったみたいなんだけど、先月、結局それを見つける前に事故で死んじゃった」
「それから僕は自分の勝手に唯姉ちゃんを連れまわしていたんだってことに気が付いて……きっとあちこち行ってる間にそのペンダントも落としちゃったんだ。だから僕が探し出さなくちゃいけないんだ。この廃墟にも来たことがあるから探そうと思って……」

●解説

君達には事情を喋ってくれるが、史郎は反抗期だ。例えばPC①が「母親に頼まれた」と伝えれば「あのくそばあ、余計なことを」と悪態をつく。

【エンドチェック】

- PC達が合流した。
- 史郎の事情を聞いた。

イベント6 チャレンジ1「くぐる影」

登場キャラクター: 全PC

場所: 廃墟入り口付近

【状況1】

史郎と喋っている君達の周りから、誰かの笑い声が聞こえてきた。一人ではない。十や二十と言った数でもない。

無数の笑い声を上げながら近づいてくるのは、丸い漆黒の塊だった。まるで絨毯の様に列を成し、ものすごい速度で滑るように君達の足元を通り過ぎていく。

バツン！ と何かがちぎれる音がした。史郎があっと声を上げる。

黒い塊に横切られたせいで破けた史郎のポーチが、駆け去る黒い絨毯の上に乗っかって遠ざかっていく。

「まで！ 返せ！」

史郎は君達が止める間もなく奪われたポーチを追いかけて行った。

●解説

小さいぐぐり達が大移動している所に出くわしてしまう。

ぐぐり達にとってPC達はいいい遊び相手になるので、移動がてら見物に来たのだ。

荷物が奪われたのは特に狙った行動ではなくたまたまだ。

荷物の中には史郎が探索で使う道具や閃光弾などが入っているので取り戻そうとする。

【チャレンジ判定】

不規則に点在する瓦礫の山が君達の行く手を阻む。
史郎は小さい体を活かしてその隙間をぬって廃墟の奥へ奥へと進んでいく。

判定①: 運動－10%、意志、交渉のいずれか

史郎に追いつくか、言葉をかけて立ち止まらせる。

判定②: 特殊(運、要するに「くじ引き」)

GMは10枚カードを用意し、1つだけ当たりとする。それを見つければ判定成功となる。

各PCはまず1枚ずつ選ぶ。グリットを1点消費することで全PCは追加で1枚ずつ選ぶことができる。(グリットの消費は1点まで)

見つけられなかった場合はリトライを1点減少させる。再挑戦はカードが選択済みになった状態のままでは始められる。

史郎と共に奪われたポーチを探す。

失敗時: 史郎とはぐれてしまう、もしくはポーチを見つけることができない。決戦フェイズでのサポートギミックを一つ失う。

(GM情報)

史郎のポーチの中身には閃光弾が含まれている。普段は乱暴者に出遭った時などに撤退で使用するものだが、辺りを暗闇に包んでしまうぐぐりの能力に対して効果のあるアイテムだ。一瞬だけエリアタイプ「暗闇」の影響を無くすることができる。

判定②について例を出しておく。

- ①: 3人が1枚ずつカードを選ぶ。(この時点で計3枚)
- ②: グリット1点を使用し1人1枚追加で選ぶ。(この時点で計6枚)
- ③: ここまでで当たりがなければリトライを1点減らす。
- ④: 3人が1枚ずつカードを選ぶ。(この時点で計9枚)
- ⑤: グリット1点を使用し1枚追加で選ぶ。(この時点で計10枚)

●解説

オフラインセッションの場合の判定②は、カード用のコマを用意するか、1～10の番号としてもいいだろう。

イベント7 クエリー3「姉」

登場キャラクター：全PC

場所：廃墟深部

【状況1】

随分と奥まで来てしまった。吹き抜けが下の階が見える作りにはなっておらず、瓦礫にまみれた壁と床だけが視界の先に続いていく。

君達は廃墟の3階を移動中だった。

途中、史郎がぴくりと何かに反応した。茫然と立ちすくむ彼の視線の先には、あの白い人影がぼうっと光を放って佇んでいる。

君達を見つめるモヤに、史郎が一言つぶやいた。

「唯姉ちゃん……」

モヤはくると踵を返して君達から離れていく。たまらずに少年が姉ちゃん！と声を上げて後を追う。

角を曲がり、階段を降り、廊下を進み、また角を曲がる。

君達は少年を止めてもいいし、共に廃墟を進んでもいい。

●解説

不測の事態はあったが、唯はPC達と史郎を出遭わせることに成功する。あとはぐぐりに遭遇しないよう、君達を迂回させながら出口に導いていくだけである。

もしチャレンジ1で史郎とはぐれてしまっていたら、唯が君達の前に現れて史郎の元へと導いていく。

【エンドチェック】

□PC達と史郎が合流した。

□史郎が白い人影を見て追いかけた。

イベント8 チャレンジ2「闇の手」

登場キャラクター：全PC

場所：廃墟中部

【状況1】

君達は廃墟を進んでいく。ふと、史郎がくぐもった声を出した。

史郎は何かの触手のようなものに口を塞がれ、君達が進んでいた逆方向へと体を引きずられていく。

史郎の手にしている懐中電灯がちかちかと点滅し、光を落とした。

そのままとある一室へと消えてその部屋は真っ暗だった。夜になったという訳ではない。その部屋だけが暗いのだ。

部屋の中からは何か大きな物が動く音と史郎の叫び声が漏れてくる。

すぐに史郎の悲鳴が聞こえ始めた。

●解説

ほどほどの大きさのぐぐりが史郎を襲う。

ぐぐりは光を放つ物品を無力化するので、その描写をここで行っておくとよい。

【チャレンジ判定】

部屋の外からの救出は難しい。意を決して中に飛び込む他ないだろう。

各判定は別々のPCが行わなければならない。

判定①: 知覚、隠密のいずれか

史郎の居場所を突き止め駆けつけることができる。

判定②: 白兵－10%、生存－10%、霊能－10%のいずれか

怪物から史郎を護り通す。

失敗時: 史郎が怪我を負ってしまう。決戦フェイズで史郎の全ての技能値に－20%の補正がかかる。

(GM情報)

史郎が怪我を負ってしまうと、決戦フェイズで重要な役割を担う史郎の技能値が下がってしまう。

●解説

暗闇の中でぐぐりの姿は見えない。

PC達は感覚を頼りに敵の位置を見定め、史郎を守る他はない。

【状況2】一判定実行後(成否は問わない)一

暗闇の中から一筋の光が放たれる。

史郎がやっとの思いで点灯させた懐中電灯が黒い大きな塊を照らし出した。

塊は「グギャア！」と声を上げて距離をとり、部屋から逃げていく。同時に、周りを包んでいた暗闇がさっと引いていき、元通り薄暗い廃墟内の風景となった。

「お、追いはらえた……のかな……」

史郎は手を震わせながら君達を見上げてくる。

こんな所には史郎を置いておけない。早く廃墟から脱出しなければ。

●解説

史郎は暗闇の中でも懐中電灯を直してぐぐりを照らし出す。

光が苦手なぐぐりはすぐに逃げていく。

チャレンジに失敗していれば、史郎はこの時点で傷を負っているだろう。

決戦フェイズ

イベント9 バトル「ぐぐり」

登場キャラクター: 全PC

場所: 廃墟内

【状況1】

君達は急いで廃墟の出口を探す。

その途中大きな部屋を通りかかると、小さな冷蔵庫程はある発電機らしきものが放置されているのを見かけた。天井からはランプのような電灯がいくつもぶら下がっていて、それぞれから見えるコードは発電機につながっている。

史郎が傍に設置されていたスイッチをぱちりと指で押す。いくつかの電灯が光を灯した。

「おどろいた、まだ生きてる」

この辺りは明らかに人の手が加えられているようで、誰かが常習的に利用していた空間のようだった。

【状況2】

ちかちかと、電灯が音を出してちらつき始める。君達が進んできた方向から、電灯がひとつずつ消えて行く。すぐに全ての電灯が消えて辺りが暗闇に包まれる。前も後ろも分からない。

クスクスと笑い声が聞こえた。声は次第に大きくなっていき、数を増やしていく。

光の一切がささない黒塗りの空間。だというのに、何かが赤い口を開けて笑ったのがいくつも見えた。

【バトル概要】

暗闇を作り出すヴィラン「ぐぐり」とのバトルイベントになる。

ぐぐりは丸い玉のような存在だ。ただし転がらずに床を滑るように移動する。目や鼻はなく、見えるのは赤い三日月状の大きな口のみだ。

全てのエリアタイプは「暗闇」になるが、チャレンジで取得したアイテムや点灯ギミックを使うことで戦いを楽にしていけることができる。

[\(プレイヤーへ提示するためのまとめルールを後述\)](#)

【戦況分岐】

●チャレンジ①に失敗している場合

→「閃光弾 ×3」が得られない。

史郎のポーチごと閃光弾は紛失してしまっている。「エリアタイプ:暗闇」と向き合うしかない。

※暗闇エリアと閃光弾については後述の特殊ルールを参照。

●チャレンジ②に失敗している場合

→永島史郎の全ての判定に－20%の修正がかかる。

彼はヒーローではない。ヴィランによってできた傷の痛みは彼の行動や思考を鈍らせる。

【特殊ルール】

＜このバトルでの特殊ルール＞

- ①全てのエリアは「エリアタイプ:暗闇」の状態です。
- ②各エリアには「無効化された電球」が配置されている。エリア1には「発電機」がある。
- ③各PCと永島史郎は「自分と同じエリア」もしくは「自分と同じエリアにある発電機」を目標に特殊アクション「電灯修理」を行い暗闇を排除することができる。
- ④永島史郎と同じエリアにいるPCは、彼が敵の行動の目標になった時に自分へと目標を変更できる。
- ⑤PCが永島史郎のいるエリアから移動する場合、彼を共に移動させてもよい。
- ⑥永島史郎が行えるアクションは「戦闘移動」「接敵」「離脱」「待機」「電灯修理」
- ⑦永島史郎は「集中」と「支援」が行えない。PCからの「支援」の効果は受けられる。

＜特殊アクション電灯修理について＞

判定:科学

タイミング:行動 / 射程:0 / 目標:1エリア、もしくは「発電機」

代償:ターン10

目標:エリアで成功 → 自分のいるエリアの「エリアタイプ:暗闇」を削除できる

目標:発電機で成功 → 好きなエリアの「エリアタイプ:暗闇」を削除できる

※技能値は暗闇エリアの影響を受ける事に注意する

このアクションは1ラウンドに1回のみ使用可能。(永島史郎は2回使用可能)

＜閃光弾について＞

何らかの判定を行う際に1個使用することで、その判定時のみ暗闇エリアの効果を無効化できる。

計3個所持しており、PCはもちろん、永島史郎やヴィランの判定時にも使用できる。

(グリットと同じで誰でも利用できる。話し合いをしながら活用すること)

＜GMへの秘匿ルール＞

- ①GMは唯を操ることができる。(キャラクターのコマは存在しない)
- ②唯は他キャラクターがダメージかショックを受けた直後、それを全て肩代わりすることができる。
- ③この行動は1Rに1回だけ使用可能。
- ④唯にはエネルギーがないので、戦闘不能になることはない。

～描写例～

君に黒い塊が襲い掛かる。その前に、何かが立ちふさがった。

白い人影、君達が廃墟内で度々目撃しているモヤである。

モヤは黒い塊からの衝撃を吸収して、すぐに消ええなくなった。

【NPC情報】

■永島史郎

肉体15 運動20%

精神10

環境15 科学50%

ライフ :12

サニティ :10

クレジット:10

移動適正:地上

【ヴィラン情報】

■大きいぐぐり ×1

ひととき大きなぐぐり。一番強い。

肉体20 白兵80% 生存70%
精神20 心理70% 知覚60%
環境20

ライフ :45
サニティ :55
クレジット:40
移動適正:地上

・暗闇好き

属性:強化 判定:—
タイミング:永続 射程:—
目標:自身 代償:なし
効果:君が「エリアタイプ:暗闇」のエリアにいる間、
君が行う「属性:攻撃」のパワーの判定を全て「判
定なし」に置き換える。
さらに、君は「エリアタイプ:暗闇」による影響を受
けない。

＞ぐぐりは暗闇が好きだ。というか、光が苦手だ。

・暗闇へ移動する(大)

属性:移動 判定:—
タイミング:行動 射程:—
目標:自身 代償:ターン4
効果:隣接する「エリアタイプ:暗闇」のエリアへ移
動する。

＞大きなぐぐりは、暗闇へ向かってゆっくりと進む。

・大きい口

属性:攻撃 判定:白兵80%
タイミング:行動 射程:0
目標:1体 代償:ターン10
効果:運動－20%の判定に失敗した目標に3D6
のダメージを与える。目標が暗闇エリアにいる場
合、この判定の運動－20%は知覚－20%に置き
換えられる。

＞真っ赤に開いた大きな口で噛み付いてくる。

・引き摺り込む(大)

属性:攻撃 判定:—
タイミング:行動 射程:2
目標:1体 代償:ターン6
効果:目標は運動－20%の判定を行う。この判定
に失敗したキャラクターは君のいるエリアに移動す
る。このパワーは君が「エリアタイプ:暗闇」に在
るのみ、かつ、1ラウンドにつき1回まで使用でき
る。

＞遠くまで触手を伸ばして獲物を引き摺り込む。

・笑い声(大)

属性:攻撃 判定:心理70%
タイミング:行動 射程:1
目標:1エリア 代償:ターン10
効果:ぐぐり以外の意志判定に失敗したキャラク
ターに1D6点のショックを与える。そのキャラク
ターが「エリアタイプ:暗闇」にいる場合、ショックの
値を2D6点に変更する。

＞笑い声はぐぐり以外の精神力を削っていく。

・触手(大)

属性:攻撃、移動 判定:白兵80%
タイミング:行動 射程:2
目標:3体 代償:ターン10
効果:運動判定に失敗した目標に1D6+2点のダ
メージを与える。

＞ぐぐりは長い紐状の触手を扱う。大きなぐぐりは
たくさんの触手が出せる。

■程々のぐぐり ×1

ほどほどの大きさのぐぐり。そこそこ強い。

肉体20 白兵70% 運動45%
生存45%
精神20 心理55% 知覚50%
環境20

ライフ :25
サニティ :35
クレジット:15
移動適正:地上

・暗闇好き

属性:強化 判定:—
タイミング:永続 射程:—
目標:自身 代償:なし
効果:君が「エリアタイプ:暗闇」のエリアにいる間、
君が行う「属性:攻撃」のパワーの判定を全て「判定なし」に置き換える。
さらに、君は「エリアタイプ:暗闇」による影響を受けない。

＞ぐぐりは暗闇が好きだ。というか、光が苦手だ。

・中くらいの口

属性:攻撃 判定:白兵70%
タイミング:行動 射程:0
目標:1体 代償:ターン10
効果:運動-20%の判定に失敗した目標に2D6のダメージを与える。目標が暗闇エリアにいる場合、この判定の運動-20%は知覚-20%に置き換えられる。

＞真っ赤に開いた程々に大きな口で噛み付いてくる。

・引き摺り込む(中)

属性:攻撃 判定:—
タイミング:行動 射程:2
目標:1体 代償:ターン6
効果:目標は運動の判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは君のいるエリアに移動する。このパワーは君が「エリアタイプ:暗闇」にいる間のみ使用できて、1ラウンドにつき1回まで使用できる。

＞遠くまで触手を伸ばして獲物を引き摺り込む。

・笑い声(中)

属性:攻撃 判定:心理70%

タイミング:行動 射程:1

目標:1エリア 代償:ターン10

効果:ぐぐり以外の「エリアタイプ:暗闇」にいる意志判定に失敗したキャラクターに1D6点のショックを与える。

＞笑い声はぐぐり以外の精神力を削っていく。

・触手(中)

属性:攻撃、移動 判定:白兵70%

タイミング:行動 射程:2

目標:2体 代償:ターン10

効果:運動判定に失敗した目標に1D6+2点のダメージを与える。

＞ぐぐりは長い紐状の触手を扱う。程々のぐぐりは少しだけ触手が出せる。

・暗闇へ移動する(中)

属性:移動 判定:—

タイミング:行動 射程:—

目標:自身 代償:ターン4

効果:好きな「エリアタイプ:暗闇」のエリアへ移動する。ただし、君のいるエリアと移動先のエリアの間が、全て「エリアタイプ:暗闇」でなければならない。

※「暗闇」のついていない自身のエリアから、隣にある「暗闇」のエリアには移動できることに注意する。

(間にはエリア自体が存在しないため、「間が全て「エリアタイプ:暗闇」でなければならない」という制限を受けない)

＞程々のぐぐりは、暗闇を経由して移動する。

■小さいぐぐり ×1

ピンポン玉くらいから野球ボールくらいまでのサイズのぐぐり。弱い。

肉体20 白兵65% 運動70%
精神20 心理40% 知覚40%
環境20

ライフ :3
サニティ :4
クレジット:2
移動適正:地上

・暗闇好き

属性:強化 判定:—
タイミング:永続 射程:—
目標:自身 代償:なし
効果:君が「エリアタイプ:暗闇」のエリアにいる間、
君が行う「属性:攻撃」のパワーの判定を全て「判定なし」に置き換える。
さらに、君は「エリアタイプ:暗闇」による影響を受けない。

＞ぐぐりは暗闇が好きだ。というか、光が苦手だ。

・小さい口

属性:攻撃 判定:白兵65%
タイミング:行動 射程:0
目標:1体 代償:ターン10
効果:運動判定に失敗した目標に1D6のダメージを与える。

＞真っ赤に開いた小さな口で噛み付いてくる。

・笑い声(小)

属性:攻撃 判定:霊能70%
タイミング:行動 射程:0
目標:1体 代償:ターン10
効果:ぐぐり以外の「エリアタイプ:暗闇」にいる意志判定に失敗したキャラクターに1D6点のショックを与える。

＞笑い声はぐぐり以外の精神力を削っていく。

・暗闇へ移動する(小)

属性:移動 判定:—
タイミング:行動 射程:—
目標:自身 代償:ターン4
効果:好きな「エリアタイプ:暗闇」のエリアへ移動する。

＞小さいぐぐりは、暗闇へ向かって素早く移動する。

～配置・戦術～

ヒーローはエリア1、2に配置。ヴィランはエリア3、4に配置。

エリア4: 大きいぐぐり

エリア3: 程々のぐぐり、小さいぐぐり×3

エリア1: 永島史郎

科学判定を成功させて「エリアタイプ: 暗闇」を除外しつつの戦闘となるだろう。

エリアタイプを除外しきるには恐らく1、2ラウンドはかかるので、その間に暗闇からヴィランの攻撃を加えていこう。

ヒーローにとっては暗闇を取り払いヴィランが弱体化して、逆に自分達が本調子に戻ってからが本番だ。

大きいぐぐり、程々のぐぐりは基本的に暗闇エリアに滞在する。「引き摺り込む」でPCを同じエリアに移動させた後「大きい口」「中くらいの口」で攻撃していく。

自分のいる所が明るくなれば、「暗闇へ移動する」で逃げ出そう。もし移動先が無くなったなら「触手」を使って悪あがきをする。

小さいぐぐりは好きな暗闇エリアに移動して攻撃を行っていく。

状況に応じて「笑い声」も使用していこう。

PCに大きなダメージが入ったり史郎がダメージを受けたりした場合唯を使ってガードしていこう。

唯は基本的には史郎を守る。史郎のいるエリアに電気が灯るまでは史郎を守れるように待機をしておくとい

い。

ラウンドの後半か、史郎が比較的安全な状況になればヒーローを守っても構わないだろう。

【状況3】

最後の一撃を加える。黒い塊は「グギィィィィィ！！！」と大きな叫び声をあげて動きを止める。三日月型に開いていた大きな口が、徐々に閉じていく。黒い煙が上がるように、球体の輪郭が溶けてなくなっていく。
やがて体の全てが消えてなくなった時、何かがコツンと音を立てて床に落ちた。

拾ってみると、どうやらペンダントのようだ。
ミラーについているようなアンティーク調の丸いフレームがあり、その中には透き通るような水色の鉱石が組み込まれている。
史郎がそれを見て呟いた。
「唯姉ちゃんのだ……」

ペンダントを受け取った史郎は、右手で握りしめて胸に引き寄せる。そして少しだけ寂しそうに俯いた。

●解説

ぐぐりを倒した後、その体の中からペンダントが零れ落ちてくる。
これは唯の形見のペンダントだ。この廃墟で失くした後、ぐぐりが誤飲してそのまま過ごしていたのだ。

余韻フェイズ

イベント10「廃墟を後に」

登場キャラクター：全PC

場所：廃墟出口

【状況1】

君達は白い影に連れられて、引き続き廃墟を進んで行く。
いつの間にか白い影は見えなくなり、そのまま進むと廃墟の出口に辿り着くことができた。

●解説

唯はPC達を先導して外へと連れて行く。出口付近まで行けば、そこでお別れだ。

【状況2】

君達が廃墟を後にする中、廃墟には白い影がたたずんでいた。
そっと、窓からヒーロー達、そして永島史郎を眺めているようだ。

それまでぼやけていた白い影は一瞬だけくっきりとした輪郭を帯びる。ゆったりとしたワンピースを着た、長い髪の少女だった。

歳は15、6だろうか。まだ大人に成りきれていない体つきだが、どこことなく落ち着いた雰囲気漂わせている。にっこりとほほ笑む。廃墟から遠ざかっていく君達に向かって何かを伝えるように唇を動かした後、ふわりと、消えた。

●解説

最後に唯が君達に言葉を伝えようとする。ただし彼女に発声器官はなく、声は届かない。
君達は、そして彼女は大事なものを守れただろうか。もしそうであれば、彼女はそっと唇を動かすだろう。
「ありがとう」

制作

シナリオ制作：**時そば**

[シナリオトレーラー 概要](#)

[シナリオトレーラー エントリー](#)

[時そばオリジナルシナリオ一覧](#)

[程々のぐぐり立ち絵](#)

[小さいぐぐり立ち絵](#)

[篠崎唯立ち絵](#)

[大きいぐぐり立ち絵](#)