

バディアクションRPG

# ガーデンオーダー

GARDEN ORDER

Genetic Ability Response Department

## シナリオ 『蒼き海魔』

### 最初にお読みください

このファイルは、『ゲーマーズフィールド 20th Season Vol.2』に掲載された「ガーデンオーダー」のシナリオです。ゲーム遊ぶ目的で利用できます。

シナリオの読み方、ルール用語、ゲーム用語などはすべて「ガーデンオーダー」に準じています。必要に応じてルールブックを参照してください。

なお、文中に「GO」P\*とある場合は「ガーデンオーダー」のルールブックの参照ページを示しています。その他については、サブリメントの略称のページを参照してください。

### 注意!!

#### ●GM以外は読まないこと

ここから先はシナリオが掲載されています。もし、あなたがプレイヤーとして参加する場合、事前にその内容を読んでしまうとゲームが楽しめない場合があります。あなたがGMとして参加しないのであれば、絶対に内容は読まないでください。

#### ●情報の取り扱い

トレーラーシートの内容、キャラクター作成のレギュレーションなどの情報はセッションを行なうためであれば、複製および公開を許可します。あなたがこのシナリオをGMとして、あるいはプレイヤーとして遊んだあとで、そのプレイに参加していない人にシナリオの内容を語る場合、ネタバレにならないように注意してください。特にインターネットなどの公開された場での、取り扱いにはご注意ください。

G A R D E N O R D E R

パティアクションRPG  
**ガーデンオーダー**  
GARDEN ORDER  
シナリオ



あ お か い ま  
**蒼き海魔**

テキスト：波多野志郎 イラスト：石田ヒロユキ

**注意**

本記事は、『ガーデンオーダー』（以下『GO』）のシナリオである。GM以外は読んでほならない。

シナリオのプレイには『GO』が必要となる。シナリオの読み方については、『GO』P 254を参照。GMは、あらかじめシナリオ全体に目を通しておくこと。

**プリプレイ**

**シナリオスペック**

プレイヤー人数：2～5人  
推奨プレイ時間：3～4時間

**シナリオの舞台**

東京湾上、豪華客船ホワイトスター号

**ストーリー概要**

東京湾上で、豪華客船ホワイトスター1号に突如としてネフィリムが発生する。GARDENは、この事例がキメラ級ネフィリムであるケトスによるケースだと判断、PCたちへ事件解決を要請する。GARDENのデータベースの情報から、ケトスは出現してから一定時間で標的とした船を海底まで引きずり込む能力を持つことが確認されている。そうなるのであれば、東京湾

はケトスが徘徊する危険な海となり被害はホワイトスター号の600人を超える乗員乗客だけでは収まらなくなる。

本シナリオは、ホワイトスター号の乗員乗客を安全を確保した後、ホワイトスター号のどこかに潜むケトスを倒せばシナリオ終了となる。

**推奨サンプルキャラクター**

クイックスタートでプレイする場合、サンプルキャラクターは以下を推奨する。

- PC①：ソードブレイカー（GO）P 108
- PC②：ミューティア（GO）P 110
- PC③：スノウエッジ（GO）P 112
- PC④：クロスファイア（GO）P 114
- PC⑤：バウンサー（GO）P 116

**PC間コネクション**

以下の順でPC間コネクションを結びこす。

- PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

**プレイヤーが少ない場合**

プレイヤーが少ない場合、PC番号の若い順に優先すること。ただし、プレイヤーの人数が3人の場合は、PC①&②とPC⑤のハンドアウトを選ぶこと。

## オーブニングフェイズ

### ◆シーン1：海上の襲撃者

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：豪華客船ホワイトスター号 甲板

### ◆解説1

PCは登場不可となる。東京湾上の豪華客船ホワイトスター号に突如としたネフィリムが発生、パニックに起こるシーン。

### ▼描写1

朝、爽やかな潮風が吹く甲板を一組の男女が歩いていた。この豪華客船ホワイトスター号で世界一周のクルージングを楽しむアンダーソン夫妻だ。もつとく東京に近い。一足先に、東京の姿を目にしようと訪れたのだ。同じ考えの者も多かったのだろう、朝だというのに甲板は賑わっていた。

しかし、彼らは知らなかった。その他愛のない好奇心が、身も凍るような恐怖を体験するきっかけになるなど……。

### ▼セリフ：アンダーソン夫妻

「H A H A H A、まだトーキョーは見えないよ(よね)だね」

「残念ね、とても良い場所だとは聞いているけど」

「(妻の肩を抱いて)「……このままトーキョーが見えないまで待ってしまおうか」

(奇り添って)「ええ、あなた」

### ◆解説2

海からネフィリムが出現する。間一髪、そこへ現われたジェイムス船長の誘導で乗客が難を逃れるシーン。

### ▼描写2

バシャー！ という背後の水音に、アンダーソン夫妻は振り返る。それは海から甲板へと、無数の影が降り立つ光景だった。そこにいたのは鱈のような四足を持つ巨大な鯨——この世ならざる生き物だ。悲鳴を上げる乗客たちの危機を救ったのは、このホワイトスター号の船長であるジェイムス船長その人だった。

### ▼セリフ：乗客たち

「な、なんだ？」

「キヤーツ！」

### ▼セリフ：ジェイムス船長

「あれは、ネフィリムってヤツか！」

「大ホールへ避難するんだ！ 早くー！」

「船員に告げ！ 乗客を大至急大ホールへ誘導しろー！」

「そして、SOSだ！ あれはただの人間にどうもつできない。オーダーの救援が必要だ！」

### ◆結末

ジェイムス船長の冷静な判断が、乗客乗員の命をこの場では救った。しかし、それはまだとどろきあえずだ。描写と結末を読み終えたら、シーン終了。

## トレーラーシート

### トレーラー

東京湾上で、豪華客船ホワイトスター号に突如としてネフィリムが出現した。

ガーデンは、この“ケースN”を過去の事件のデータベースと照合。キメラ級ネフィリム“ケツス”によるケースだと判断を下す。

このままでは、ホワイトスター号の乗員乗客の命は失われ、東京湾はネフィリムによって踏み入れられない海域へと変わってしまう。

人々の命と東京湾の平和を守るため、蒼き海魔へとオーダーたちが今挑む。

ガーデンオーダー

「蒼き海魔」  
仲間と共に、闇に蠢く彼の敵を撃て！

### シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①：PC②とパディを組んでいる。 PC④：PC③とパディを組んでいる。  
PC②：PC①とパディを組んでいる。 PC⑤：ソロのオーダー  
PC③：PC④とパディを組んでいる。

### PC①&PC②用ハンドアウト

PC①サンプルキャラクター：ソードプレイヤー (P108)  
PC②サンプルキャラクター：ミーティア (P110)

### コネクション：豪華客船ホワイトスター号

関係：庇護

キミたちは、GARDENの訓練で東京湾にある訓練場を訪れていた。そこに、SOSの通信が入る。通信の主は、豪華客船ホワイトスター号。東京湾上で、突然船上や船内に出現したネフィリムによって船が占拠されたのだという。乗客乗員600名を越す人命の危機だ。キミたちは、GARDENからの命を受け超高速艇で先行した。

パディ  
スタイル

### PC③&PC④用ハンドアウト

PC③サンプルキャラクター：スノウエッジ (P112)  
PC④サンプルキャラクター：クロスファイア (P114)

### コネクション：PC①かPC②

関係：仲間

キミたちは、東京湾上でネフィリムに占拠されたという豪華客船ホワイトスター号を救助、そしてネフィリム殲滅を行なうためにヘリの中にいた。モニター越しのバースエイターの説明では、既にPC①とPC②が先行しているという。乗客乗員600名を越す人々の命がかかっている。GARDENのオーダーとして失敗は許されない。

パディ  
スタイル

### PC⑤用ハンドアウト

PC⑤サンプルキャラクター：バウンサー (P116)

### コネクション：ケツス

関係：仇敵

キミはGARDENに所属するオーダーだ。豪華客船がネフィリムに占拠されたとの報を受け、ヘリで現場に急行していた。バースエイターの説明では過去にこれに似た事例があり、十中八九キメラ級ネフィリムであるケツスのケースだという。このままでは、東京湾はケツスが潜伏する危険な海になる。そうなる前に、決着をつけなくてはならない。

ソロ  
スタイル

## ●シーン2：救援要請

シーンプレイヤー：PC①&PC②  
場所：東京湾 GARBDENの訓練所

## ◆解説1

PC①とPC②のオープニング。訓練所にいたPC①とPC②が、豪華客船ホワイトスター号からSOSの発信があったことを知るシーン。

## ▼描写1

叩き付けられるような雨、揺れる足場。時化に巻き込まれた船の上では、慣れなければまともにも立つことさえ適わない。だからこそ、安全に慣れるためにその訓練ルームはあった。船上の時化を再現するための訓練ルームは、この東京湾に隣接したGARBDENの訓練所では有名な施設のひとつだった。

その人工的に再現された暴風と雨が、唐突に止んだ。訓練ルームへと駆け込んできた職員が、慌てた声で告げる。

## ▼セリフ：GARBDEN職員

「慌てて訓練ルームへ入ってきた（大変です、PC①、PC②！）東京湾上から、SOSの通信が！」

「（びびりやう）豪華客船ホワイトスター号が東京湾上をネフィリムによって占拠されてしまったよ（わい）」

「乗客乗員600名以上の人員は、今は大ホールに立てこもり無事なのですが、時間の問題です（わい）」

「今、最速で動けるのはあなたたちです。出動願（ごまかー）」

## ◆解説2

訓練場から、超高速艇に乗り込む現場へと急行する。

## ▼描写2

訓練場の裏口を出れば、そこには東京湾が広がっている。GARBDENの職員が運転しているだろう、35ノット以上の速度で海を進む超高速艇が目の前でキミたちの目の前で止まった。

## ▼セリフ：超高速艇操縦士

「乗じてください！ 飛ばしますよー！」

## ◆結末

PCが高速艇へと乗り込んだら、シーン終了。

## ●シーン3：現場へと向かう中で

シーンプレイヤー：PC①&PC②以外のPC

場所：Cエヌ・ヴェノム ヘリの中

## ◆解説

ヘリの中で、パースエイダーから通信を受けるシーン。

## ▼描写

東京湾上を、中型の軍用ヘリコプターが飛んで行く。Cエヌ・ヴェノム——その音に、海上の船から人が見上げた瞬間だ。ヴェノムが姿が、瞬きの間もなく掻き消えていく。GARBDEN日本事務局関東支部に所属するオーダー、ディストリビューターのオーダー能力だ。

キミたちは薄暗くなったヴェノムの格納庫にいた。ヘッドセットのおかげで、騒

音はかなり軽減されている。タブレットのモニターの中でパースエイダーが厳しい表情でキミたちへ語り始めた。

## ▼セリフ：パースエイダー

「東京湾上で、豪華客船ホワイトスター号にネフィリムが出現、占拠されるというケースNが発生しました」

「現在、600名を越す乗客乗員が大ホールに立てこもり、かろうじて難を逃れている状況となっております（わい）」

「GARBDENでは、過去のケースからこれが十中八九キムラ級ネフィリムであるケトスによるものと断定しました（画面に鯨のような四足の生えた蒼色の肌をした鯨のような怪物の姿が映り）」

「これが、以前出現したケトスの映像です。全長は約15メートル。鯨の潮を吹くように、対象を凍結させる攻撃を行なうことが確認されています」

「また、以前のケースからも想定するに、ケトスは巨大な船の中に出現し、十分に成長すると船を沈めその海洋に潜伏する習性があるようです（わい）」

「そうなりますれば、東京湾が船の行き来も行なえない魔の海域となるでしょう。ですが、逆に言えばまだそうなる前に終わらせられます（わい）」

「あなたたちは先行したPC①とPC②と共に、まずは乗客乗員を安全を確保し、その後迅速にケトスを排除してください（わい）」

「時間との勝負です、どっかよろしくお願（ごまかー）」

## オープニング

## シーン1：豪華客船ホワイトスター号

直接シナリオとは直接関係はないが、ホワイトスター号のスペースバックと襲撃以前の状況を解説していく。

総トン数28000トン。全長170m。全幅30m。速力18ノット。部屋数23室の豪華客船であり、現在では乗客乗員600名を越す人々が生活していた。

現在は世界一周の船旅の最中であり、東京湾には乗客の観光と補給のために寄航予定であった。

## シーン2：GARBDENの訓練所

GMやPCがより詳しく訓練内容を描写したいと思ったため、GARBDENの訓練所にある水難訓練施設をいくつか紹介する。

救助訓練を行なえる大型プールや、船上の時化を再現するための訓練ルーム。外の港には現在使われていない船を利用した、船内における実践的な訓練などが行なえる。

## シーン3：Cエヌ・ヴェノム

Cエヌ・ヴェノムはアップグレードさせた中型軍用ヘリの改良型である。GARBDENに所属するオーダーを緊急時に迅速に運ぶために、軍事マニアであるテストリビューターが好むヘリで、武装を外しているため乗員は操縦者であるテストリビューターと副操縦士の2名。乗客は、6人から10人を一度に送り届けられることができる。

## ミドル

## シーン4：ホワイトスター号の甲板

豪華客船の甲板であるため、その装飾は見事なものである。いつでも楽しめるプールや海の光景を軽食と共に楽しめるラウンジなどがある。だが、現在は出現したシャークビーストたちによって荒らされてしまっている。



## ▼セリフ：ディストリビューター

「武運を！」

### ◆結末

ヴェノムからホワイトスター号へとPCがロープを使い下降したらシーン終了。

## ミドルフェイズ

## ●シーン4：甲板上の戦闘

シーンプレイヤー：PC①

場所：豪華客船ホワイトスター号 甲板

### ◆解説1

PCは全員登場。豪華客船ホワイトスター号の甲板でPCたちは合流、甲板を占拠するワーム級ネフィリムとの戦闘となる。なお、描写2はPCが3人以上であった場合、描写すること。

エネミーはランク2ワーム級ネフィリムであるシャークビーストが「PC人数」グループ。使用するエリアはひとつのみ。配置はPC1エンゲージ、それを挟んで半分ずつシャークビーストを配置すること。双方ともに距離は近距離とする。詳しくは、シーン4の戦闘配置図を参照。

シャークビーストのデータは、「シーン11：敵データ」を参照のこと。戦闘方針としては、シャークビーストは同じエンゲージに存在するPCをランダムで攻撃すること。PCが同じエンゲージにいない場合、もつともPCが多いエンゲージまで移動してランダムに

攻撃する。

エネミーを全滅させれば、戦闘終了となる。

### ▼描写1

超高速艇からPC①とPC②が、豪華客船ホワイトスター号の甲板へと這い上がる。そこは、普段であれば優雅な時間の流れる場所だったろう。しかし、そこには体長2メートルほど、獣の四肢が生えた蛟という姿のワーム級ネフィリムが我が物顔で徘徊していた。

その中の二匹がPC①とPC②に気付き、ネフィリム——シャークビーストたちが集まってきた。

### ▼セリフ：シャークビースト

「ギョギョギョー！」

(やられた)「ギョー——」

### ◆解説2

PC①とPC②の応援に、他のPCが空から登場する。PC合流後、解説1の戦闘へ移行すること。

### ▼描写2

その時だ、姿の見えないヘリの音だけが頭上に迫り人影がランペリング——ロープを使って、援軍が現われたのは、PCたちを取り囲んでいたシャークビーストたちは、獲物に群がる蛟のように一斉に襲い掛かってくる。

### ◆結末

シャークビーストたちを倒し終え、PCたちが移動したらシーン終了。

## ●シーン5：状況確認

シーンプレイヤー：PC②

場所：豪華客船ホワイトスター号 大ホール

### ◆解説1

PC全員登場。ホワイトスター号の大ホールは、分厚い壁や扉に守られ、無事である。船長から情報を確認すると、この大ホールで情報収集が行なうことができる。

乗客乗員を避難させるかどうかは、PCたちの判断次第である。逃がす選択をした場合、最悪の場合も乗客乗員の命は助かる。

### ミドル

## シーン5：ジェームス船長

シナリオの進行には一切関係ないが、ジェームス船長について解説しておく。

ジェームス・ハミルトン、45歳男性。軽やかな話術と精悍な顔立ちの生粋の海の男である。海上でいくつもの苦難を乗り越えてきた経験を持ち、今回も突如としてネフィリムが発生するという事態においても、的確な判断と指示により最悪の事態をひたすら避けることができた。

そんなジェームス船長だからこそ、生き残るためにPCというGABDENに所属するオーダーであるネフィリの専門家に全権の信頼を置いている。

ビジュアルは、シナリオタイトルのイラストを参照のこと。

## 戦闘配置図：シーン4

ホワイトスター号の甲板



▼描写1

ホワイトスター号の大ホール、その扉の前へとキミたちがたどりつくとガチャリ、とその重い扉が少しだけ開いた。そして、小さな、しかし、焦った声がキミたちへとかけられた。

ネフィリムではない、その服装から見るにこの船の船員——船長であることに、気づく者もいるだろう。

▼セリフ：ジェイムス船長

（小声で）「はやくー はやく入ってくれー」

（扉を閉め終わると）「ぶっ、あなたたちがGARDENのオーダーだな？ ありがごとく、よやく来てくれたー」

（握手を求めて）「私はこのホワイトスター号の船長、ジェイムス・ハミルトンだ。突如ネフィリムが甲板に現われてな、不幸中の幸いこの大ホールに乗客乗員を避難させるのにはできたんだが……」

「この大ホールは、シージャックなどが起きた時に避難する場所として使えるように特別頑丈な部屋だが（ブスン、と鈍い衝撃音が響いて）……この船さえ沈まなければ、またまたもかみかみだ」

「船内の状況を確認するなら、ここは緊急用のシステムが揃っている。船内の様子も生きた監視カメラから窺えるはずだ。あなたたちが来てくれたのを、私たちが気付けたらいいよね」

「ここから来てくれ、使い方を説明する。私ではなく、こちらの優秀なクルーがね」

◆解説2

この場で、監視カメラを利用した情報収集が行なえる。船内は既にネフィリムに荒らされ尽くしており、PCたちが確認できる範囲ではふたつのルートが確認できる。PC全員が（観察）による判定が行なえる。PC全員の判定の結果が失敗だった場合、余計に時間がかかったものとしてクライマックスフェイズのシャークピーストの数が1グループ増える。判定が終了すると、以下の情報が手に入る。

PCが『シヨッピングモール→乗客居住区→階段→貨物室』を選んだ場合、シーン6（シヨッピングモール）からシーン7（乗客居住区）、シーン8（階段）でクライマックスへ。『乗員居住区→非常階段→貨物室』を選んだ場合、シーン9（乗員居住区）からシーン10（非常階段）でクライマックスへ向かうこととなる。

・ケトスは、船底の『貨物室』にいる。  
・そこに至るいくつかのルートは、既にネフィリムに破壊されて使えないものが多い。  
・現在、想定できる貨物室への移動ルートは2種類ある。

ひとつは、『シヨッピングモール→乗客居住区→階段→貨物室』のルートである。  
大ホールから出た先、『シヨッピングモール』にはフォーム級ネフィリムが徘徊

しており、その先の『乗客居住区』には荒らされた瓦礫で埋まっている。『階段』は、現在災害用の防火シャッターで入り口が閉じられているが、これを排除できれば後は『階段』で一直線に『貨物室』へと向かうことができる。

このルートの利点は、『貨物室』までの障害が確認できるため時間はかかるが確実に目的地へと到達できることである。

もうひとつは、『乗員居住区→非常階段→貨物室』のルートである。

この大ホールから直接『乗員居住区』に行くことができるが、監視カメラが壊れておりここからは『乗員居住区』の状況が確認できない。『非常階段』も崩れてはいるが通れないほどではなく、貨物室まで直通となっている。

こちらのルートの利点は、『乗員居住区』さえ突破できればシヨッピングモールからのルートよりも短時間で『貨物室』に着くことである。

▼描写2

緊急用のシステムが、大ホールの奥にあった。ここからなら、船内の様子が見て取れるはずだ。船員たちの協力も得て、監視カメラから船内の状況を探っていく。

◆結果

情報収集を終え、PCたちが移動を開始したらシーン終了。

ミドル

シーン5：移動ルートは2種類

このシナリオは、2種類のルートを選択することにより分岐する。GMは、プレイヤーたちどちらのルートがいいか、じっくりと選んでもらうこと。また、シーン5の情報を先に紙に用意しておいたり、次ページの船内簡易図を用いてプレイヤーたちが選べるようにしておくこと。シーン6が田畑に進むだろう。

また、『シヨッピングモール』から移動を選択した場合はシーン6からシーン8まで、乗員居住区からのルートを選択した場合は、シーン9から10に書かれている。GMは、こちらを参照すること。

シーン5：パーティを分割した場合

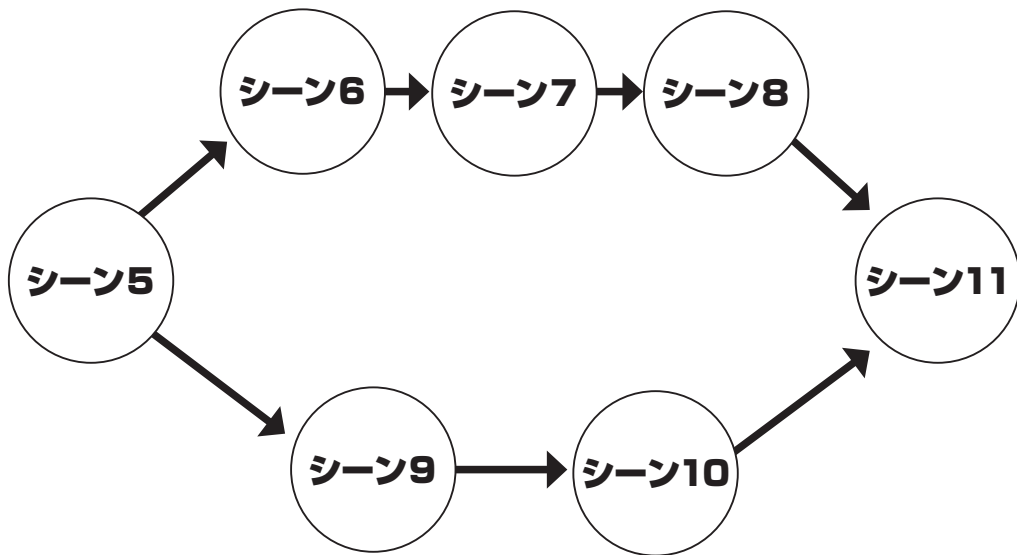
パーティを分割しようという意見がプレイヤーから出た場合、クライマックス前に両ルートを行なうこと。基本的に乗員居住区からのルートを選択したPCたちが1ターン先に到着し、シヨッピングモールからのルートを選択したPCは2ターンのセッティングから登場できる。ただし、シーン9の判定にひびりでも失敗したら、逆にこちらのルートでPCが1ターン遅れて到着することとなる。

シーン5：PCが他のルート案を提案した場合

もしも、プレイヤーがシナリオで想定された2種類のルート以外を提案した場合、GMはそれが実現可能か考えた上で採用してもよい。ただし、判定を行なって情報に出た通り、どのような方法を使ったとしても難しい状況であることは間違いない。ヘナルティは、クライマックスの敵の数で調整するようお願い。

例としては「船外から（+フェイスブック）で穴を開けて貨物室に侵入する」という手段も考えられる。ただし、この場合でも貨物室には直接は侵入できない、ひびく荒らされた機関室に出たり、シャークピーストの群れと遭遇するかもしれない。GMの判断によっては、余分に時間がかかったものとしてもよいし、適当な数のシャークピーストとの戦闘を挟んでもよい。

## 船内簡易図



■『ショッピングモール区(シーン6)→乗客居住区(シーン7)→階段(シーン8)』ルート

●シーン6：ショッピングモール  
シーンプレイヤー：PC③

場所：豪華客船ホワイトスター号 ショッピングモール

◆解説1

PC全員登場。ホワイトスター号のショッピングモールを抜けるシーン。ショッピングモールを徘徊するシャークビーストの群れの突破しなくてはならない。

プレイヤー側から提案がない場合、ワーム級ネフィリムの群れを抜ける場合にはPCは全員で(隠密)の判定を行なうことで突破できる。

プレイヤー側から提案があった場合も合わせ、判定の結果により、以下のことが発生する。

また、強引に倒して突破しようとした場合、全員が失敗したのと同じ結果になる。GMはプレイヤーにそのことをきちんと伝えること。

・失敗した場合：シャークビーストからの攻撃を受け、「軽傷1」の負傷を受ける。  
ファンブルした場合：より大きな手傷を負わされる。「軽傷2」の負傷を受ける。  
・全員が失敗した場合：それぞれが負傷を受けた上で、戦闘の衝撃が乗客居住

区に伝わりより瓦解が進む。シーン7の判定の修正が二分の一となる。

全員が失敗した時のみ、描写2を演出すること。

▼描写1

豪華客船とは、海に浮かぶひとつの街である。船旅の中でも快適に生活のためにあるショッピングモールには、今は人の姿は一切ない。代わりに、ワーム級のネフィリムであるシャークビーストが我が物顔で歩き回る場所となっていた。

レストランでつまみ食いに動しむモノ、吹き抜けの中心部で佇むモノ、洋服店で服飾を荒らすモノ、シャークビーストたちは思い思いにすごしている。何にせよ、言えることはひとつ。連中がこちらに気付けば、徒党を組んで襲ってくるということだけだ。

◆解説2

全員が失敗した場合のみ、描写する

シーン6：プレイヤー側から提案があった場合

GMは、シナリオが指定しているのとは違う技能を使用したいというプレイヤーの意見を、妥当かどうか判断して採用してよい。また、GMはプレイヤーの考えが状況にそぐわない、と思った時は却下してもよい。

シーン6：提案があった場合の例

戦わず逃げ切りたい、と提案された場合、(盗跡/逃走)の判定を行なわせるもよい。身体能力を上げる(「フィジカルエンハンス」などの特性能力を組み合わせてもよい)。

こと。強引に突破しなくてはならなくなり、その場のシャークビーストたちを殲滅しなくてはならなくなる。そのために時間がかかり、時間がかかることとなってしまふ。

シャークビーストたちの殲滅に、判定は必要ない。PCたちは宣言のみで好みに演出して倒してよい。

#### ▼描写②

どうやら、派手に見つかってしまったらしい。その場のシャークビーストたちが、襲ってくる。この場にいるシャークビーストたちを殲滅しなければ、どうやら先へ進めなぞうだ。

#### ◆結末

判定を終え、PCたちがショッピングモールを移動を開始したらシーン終了。

### ●シーン7：乗客居住区

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：豪華客船ホワイトスター号 乗客居住区

#### ◆解説

PC全員登場。瓦礫によって塞がれた乗客居住区の道を突破するシーン。乗客居住区は、ネフィリムによって荒らされている。瓦礫の山を抜けていかななくてはならない。

プレイヤー側から提案がない場合、PC全員が〈運動〉の判定を行ない、瓦礫をどかしていく。

プレイヤー側から提案があった場合

も合わせ、判定の結果により、以下のことが発生する。

・失敗した場合：余計に時間がかかってクワイマックスフェイズのシャークビーストの数が「失敗した人数×（最低）」増える。

また、シーン6で全員失敗した場合と強行突破した場合、判定に二分の一の修正を受けること。

#### ▼描写

そこは、まさに西洋の宮殿のような空間だった——はずだ。しかし、飾り立てられた壁も豪華な絨毯のあった床も、頭上を飾ったシャンデリアも見えない。ネフィリムたちが荒らしまわったのだらう、壊された壁やドア、シャンデリアなどの瓦礫で荒れ果てて簡単には進めそうもない。

だが、監視カメラで確認した限りは瓦礫をどかせない程ではなかった。何としても、この先に進まなくてはならない。

#### ◆結末

判定を終え、PCたちが移動を開始したらシーン終了。

### ●シーン8：階段

シーンプレイヤー：PC④

場所：豪華客船ホワイトスター号 エレベーターホール・階段

#### ◆解説

PC全員登場。防火シャッターを閉除して進むシーン。階段の入り口、閉

まったままの防火シャッターを突破しなくてはならない。

プレイヤー側から提案がない場合、PCひとりだけが〈特殊機械操作〉の判定を行なえば防火シャッターを起動させて先へ進める。ただし、ひとり失敗する度にベナルティが増えることをプレイヤーにきちんと伝えておくこと。

プレイヤー側から提案があった場合も合わせ、判定の結果により、以下のことが発生する。

・失敗した場合：余計に時間がかかってクワイマックスフェイズのシャークビーストの数が「失敗した人数×（最低）」増える。

#### ▼描写

エレベーターホールにあったのは、停電によって動かないエレベーターと防火シャッターで入り口の閉じた階段だ。この防火シャッターさえ抜ければ、後は船底の貨物室までの道は確保されていることは監視カメラの映像でわかっている。

ここまで来ればあと一息、先を急がなければ……。

#### ◆結末

判定を終え、PCたちが移動を開始したらシーン終了。シーン11、クワイマックスへ。

#### シーン7：提案があった場合の例

上手く抜けられる隙間がないか、と提案された〈搜索〉の判定を行なわせるとよい。感覚を研ぎ澄ます〈センサーセン〉などの特性能力を組み合わせたらいいだろう。この場合、そのPCが通り抜けた時点をまた崩れてしまったため、他のPCは通れず、判定を行なわせると。

#### シーン8：停電によって動かないエレベーター

これは、プレイヤーに必ずしも伝えるべき情報ではない。このエレベーターも停電によって動かない状況だが、クワイマックスではなくフルスクラップでPCを作成していた場合、電磁操作〉の特性能力を持つPCもいる可能性があるだろう。このエレベーターは電力不足で動かないが〈エレクトロマクネティクス〉を用いた〈特殊機械操作〉の判定に成功すれば、作動して貨物室へと進行できる。

その場合、POはシーン11のクワイマックスフェイズの戦闘で初期配置をエリアAとエリアB、好みに配置してもよい。

また、GMはこのエレベーターの存在にプレイヤーが気づき、PCが持つ能力でこのエレベーターを利用して貨物室に行ける、と判断した場合は判定を行なわせてよい。その場合はGMがプレイヤーの提案した方法、どんな技能が必要か判断して決定するのだ。

なお、この判定に失敗した場合、ベナルティとして時間がかかったことによりクワイマックスフェイズのシャークビーストの数が1グループ増えることを伝えるのだ。

#### シーン8：提案があった場合の例

強引にこじ開けたい、と提案された場合にはこの防火シャッターは有事の際のために、強固に設計されている」と説明した上で〈運動〉で二分の一の判定を行なわせるとよい。身体能力を上げる〈ファイジカルエンハンス〉などの特性能力を組み合わせたらいいのだ。



## 『乗員居住区(シーン9)』 ↓非常階段(シーン10)の ルート

### ●シーン9：乗員居住区

シーンプレイヤー：PC④  
場所：豪華客船ホワイトスター号 乗員居住区

#### ◆解説1

PC全員登場。停電して暗闇に包まれた乗員居住区で、非常階段への入り口を探し出すシーン。乗員居住区は、ネフィリムによって荒らされている。非常階段の入り口を探さなくてはならない。

プレイヤー側から提案がない場合、PC全員が〈搜索〉の二分の一の判定を行ない、暗闇の中で非常階段を探し出さなくてはならない。  
プレイヤー側から提案があった場合も合わせ、判定の結果により、以下のことが発生する。

・PCの半数(端数切捨て)が失敗した場合：暗闇に迷ってしまった。その失敗した人数分、クライマックスフェイズのシャークビーストの数が増える。

・全員が失敗以上だった場合：全員が暗闇の中で迷ってしまった。迷った分、余計に時間がかかってクライマックスフェイズのシャークビーストの数が失敗した人数分増える。

全員が失敗した場合のみ、描写2を

描写すること。

#### ▼描写1

大ホールの裏口から出て、先へ進む。そこは表の華やかさとは打って変わった、実用一点張りの空間——のぼろぼろだが、ネフィリムが暴れたからだろう。非常電源さえ作動していない暗闇の空間であった。乗員居住区は、セキュリティの関係から窓もない場所だからこそ起きてしまった不都合だ。

この暗闇の中から、非常階段の場所を見つけておなくてはいけない。

#### ◆解説2

全員が判定に失敗した場合のみ、描写すること。無明の暗闇の中で迷い、思わぬ時間がかかってしまう。

#### ▼描写2

見通せない闇というのが、ここまで厄介だとは思わなかった。それでも、何とか暗闇の中を越えて先に進めた。ここを抜ければ、後は非常階段のみだ。

#### ◆結末

判定を終え、PCたちが移動を開始したらシーン終了。

### ●シーン10：非常階段

シーンプレイヤー：PC⑤  
場所：豪華客船ホワイトスター号 非常階段

#### ◆解説

PC全員登場。崩れかけた非常階段を下るシーン。非常階段は、ネフィリ

ムたちによって崩壊寸前である。崩れかけた非常階段を、何としても下らなくてはならない。

プレイヤー側から提案がない場合、PCひとりずつ(運動)の判定を行なうことで抜けることとなる。ただし、誰かが失敗した時点で非常階段はより大きく崩れてしまい、(運動)の判定が二分の一となってしまふ。

プレイヤー側から提案があった場合も合わせ、判定の結果により、以下のことが発生する。

・失敗した場合：ボロボロの非常階段が崩れるのに巻き込まれ、「軽傷」の負傷を受ける。

・ファンブルした場合：失敗したよりも、瓦礫に押し潰されてしまった。「軽傷」の負傷を受ける。

#### ▼描写

見つけ出した先、非常階段はネフィリムたちにとりどころが破壊されていた。ある場所は階段が砕かれ、ある場所は踊り場に大穴が開いている。今はまだ危ういバランスを保っているが、何かの拍子で崩れてしまうことだろう。まさに、ネフィリムたちの破壊の跡による障害物走だ。しかし、通れない程ではない。ここまでくれば、貨物室は目と鼻の先だ。

#### ◆結末

判定を終え、PCたちが移動を開始したらシーン終了。シーン11、クライマックスへ。

### シーン9：暗闇の暗闇

PCに〈光波干渉〉がある場合、暗闇を照らし出したと提案することもあるだろう。その時は、そのPCは二分の一の修正を受けないものとする。パズルスタイルであった場合、パズルの行なう判定も修正がなくなるとする。また、ソロスタイルだった場合は任意のPCの判定の修正がなくなるとする。

また、プレイヤーによってはペンライトなどの光源を用意している。用意したいという者もいるだろう。GMは、そのような明かりがある場合は、それを所持している人間の判定のみ修正がなくなるようにしてほしい。

### シーン9：提案があった場合の例

元の船のマップから割り出した、と提案された場合(観察)で二分の一の判定を行なわせるとよい。停滞した風の動きを探る(アストロムプリンガー)などの特性能力を組み合わせてくれるだろう。

### シーン10：提案があった場合の例

破損部分補いながら進みたい、と提案された場合(特性能力)の二分の一の判定を行なわせるとよい。物質を交換強化させる(アトモスフィア)や凍らせて補強できる(アトモスフィア)などを用いて階段を使用せずに下りたい、と提案があった場合は〈運動〉で判定を行なわせ、GMは失敗した時の次の判定からの〈運動〉の二分の一の修正を無くしてもよい。

## クライマックス

## ●シーン11：ケトス討伐戦

シーンプレイヤー：PC③

場所：豪華客船ホワイトスター号 貨物室

## ◆解説

PC全員登場。シナリオボスであるキメラ級ネフィリム「ケトス」と戦闘を行なうシーンである。貨物室には、無残に破壊された貨物と、端の方に山積みコンテナが残された広い空間となっている。貨物が破壊され尽くしたスペースにケトスとワーム級ネフィリム・ランク2シヤークビースト「PC人数」グループとの戦闘となる。

使用する戦闘エリアはAとBのふたつ。ケトスたちと戦闘を行なう貨物スペースのAと破壊されずに残ったコンテナプロックのBである。

初期配置はAプロックにPCとエネミーをそれぞれ1エンゲージに。エンゲージの距離は近距離とする。GMは戦闘前にミドルフェイズでおこなった判定結果によってワーム級ネフィリムが増えるか確認すること。

また、プレイヤーの提案によってふたつのルート以外でここまで至った場合、その判定に失敗していた場合は、1グループから3グループまで、GMがかかった時間や状況を踏まえて数を決めてもよい。

## ▼描写

階段を抜けた先、船底の貨物スペースにその巨影はあった。鯨のごと四足の生えた蒼色の肌をした鯨のような怪物、キメラ級ネフィリム「ケトス」だ。元は置かれていたのだらう貨物は、ケトスやシヤークビーストたちによって破壊されつくされていた。残っているのは、端に積み上げられたコンテナぐらいのものである。

キミたちの気配に気付いたのだらう、ケトスは潮を吹きながら共にシヤークビーストを率いて襲い掛かってきた。

## ▼セリフ：ケトス

(鯨のように潮を吹きながら)「ゴモー(やられた)「ゴモモー!!」

## ◆結果

戦闘が終了したらエンディングへ。

## エンディング

## ●シーン12：脅威は去って

シーンプレイヤー：PC③

場所：GARDEN関東支部

## ◆解説

PC全員の合同エンディングシーン。関東支部でパースエイダーへと報告、労いの言葉を受ける。

## ▼描写

GARDEN関東支部、その支部長室でキミたちの報告を受けたパースエイダーは満足げに頷き、笑顔を見せた。

## ▼セリフ：パースエイダー

「辛苦労様です、よくぞやり遂げてくださいました」

「乗客乗員は全員無事、キメラ級ネフィリム「ケトス」の殲滅も完了。申し分のない戦果です」

「ホワイトスター号のジエイムス船長も、あなたたちには特に感謝していると伝えてくれ、とのことでした」

「もしも、ケトスが成長し東京湾を徘徊するようになっていたら……想像するだけで、恐ろしいことです」

「これも、あなたたちの迅速な行動と対処による賜物です」

「後の処理はこちらが。新たな任務がくるまで、どこか体を休めてください」

## ◆結果

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

## アフタープレイ

エンディングが終了したら、アフタープレイを行なってシナリオを終了とする。本シナリオの目的は「ケトスの討伐」である。よって、シナリオの目的で得られる経験点はケトスを倒すことができれば10点。そうでないなら5点となる。

## クライマックス

シーン11：ワーム級が増える

各ルートで数が増えるのは、以下の通り。

・ルート共通

シーン5で〈観望〉の判定に全員失敗していたら、1グループ増える。

・シッピングモールからのルート

シーン7とシーン8、判定の結果分増える。

・乗員居住区からのルート

シーン9で失敗していれば、PCの半数切り捨てかPC人数グループ分増える。

## エンディング

シーン12：合同エンディング

シナリオでは、合同のエンディングのみを用意している。プレイヤーから個々のエンディングを演出したい、と希望があった時、GMはプレイヤーの希望を聞いてエンディングを演出し、よい、そのような時のために、参考にいくつかのエンディング案を上げておく。

・救助隊の人々に、労を労われる。

PCたちがケトスを倒せば、ホワイトスター号には救助船が派遣される。そこで、救助に訪れた海上保安庁の救助隊員たちは離陸するPCたちへと感謝の念を伝え、敬礼で見送る。

・ディストリビューターが労ってくれる。

PCたちを再びハリで迎えにやってきたディストリビューターが、「お疲れ様でした」と労ってくれる。急いでいた行きどは違ひ、PCたちが救ったホワイトスター号と東京湾の景色をゆつくりと楽しませてくれる。

・ジエイムス船長から、直接感謝を告げられる。

ホワイトスター号の修復のために、東京湾で長期に渡る休暇を取っていたジエイムス船長がPCの元へ訪れ、感謝を告げる。「海と陸、戦う場所が違っても同じプロとして今後も活躍を期待する」と、爽やかな笑顔で去っていく。

## シーン 11 敵データ

### ■戦闘データ

#### ●ランク6ケトス

タイプ:キメラ級

能力値: 身体:19 感覚:6

知力:8 意志:14 魅力:6

負傷:疲10/軽7/重3/致3/死1

行動値:12 移動値:1

技能:特殊能力(90%)、当身(140%)、回避(30%)、搜索(30%)、抵抗力(40%)

#### ◆攻撃

▼特性:ハイドロブロー(特殊能力)

対象:範囲 射程:至近~近

攻撃力:<冷却> 1D10+25

解説:鯨の潮吹きに似た、水流を吹き付ける。その水は冷たく、熱を急激に奪う性質がある。

▼近接:体当たり(当身)

対象:短 射程:至近

攻撃力:<衝撃> 2D10+30

解説:巨体を利用した体当たり。

#### ◆防御力

切12/銃12/衝12/灼8/冷8/電5

解説:体長15メートルほど、鯨の四肢が生えた鯨の姿をした水陸両用のキメラ級ネフィルム。その巨大と吹いた潮の水流で蹂躞する。

#### ●ランク2シャークビースト

タイプ:ワーム級

能力値: 身体:12 感覚:8

知力:6 意志:16 魅力:3

HP:10

行動値:10 移動値:1

技能:当身(60%)、回避(20%)、搜索(30%)、抵抗力(30%)

#### ◆攻撃

▼近接:噛み付き(当身)

対象:短 射程:至近

攻撃力:<切断> 1D10+12

#### ◆防御力

切10/銃10/衝5/灼8/冷8/電3

解説:体長2メートルほど、鯨の四肢が生えた鯨の姿をした水陸両用のワーム級ネフィルム。その鋭く巨大な牙で対象を噛み千切る。

### ■戦術

奇数ターン、ケトスはもっともPCの多いエンゲージへとハイドロブローを使用する。偶数ターン、ケトスは同一エンゲージにPCがいた時、ランダムにPCのひとりへ体当たりで攻撃する。

シャークビーストは、ランダムに攻撃の届く対象へと噛み付きで攻撃する。また、同一エンゲージに対象が居る場合、その対象を優先的に狙うこと。

### ■PC人数に合わせた改造

現在、ケトスのデータはPCが2人であることを想定している。

#### PCが3人だった場合

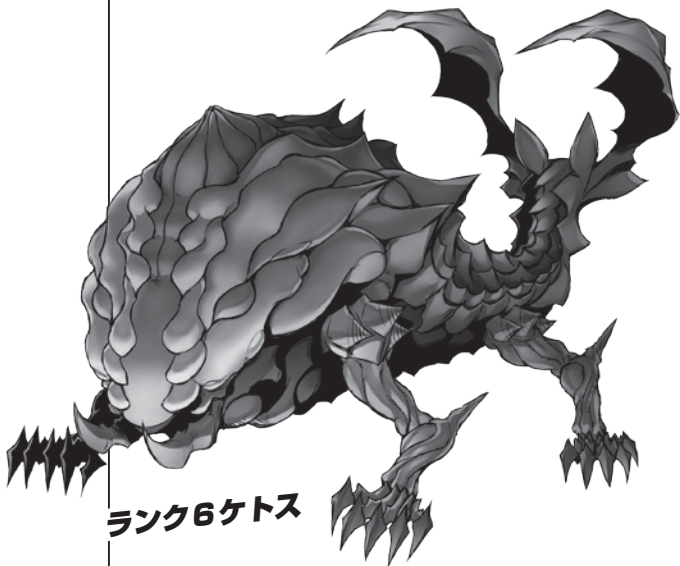
ケトスの負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽8/重5/致:4にすること。

#### PCが4人だった場合

ケトスの負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽10/重7/致5にすること。

#### PCが5人だった場合

ケトスの負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽13/重8/致5にすること。



ランク6ケトス

### 戦闘配置:クライマックス

エリアB:貨物スペース  
(コンテナが積み上げられている)

エリアA:貨物スペース

