



— SCENARIO —

「天より来たりしモノ」 キャンペーン

本キャンペーンシナリオは、「バディアク
ションRPG ガーデンオーダー 上級ルー
ルブック」に掲載されたものです。
また、内容は掲載時そのままの形となっ
ています。ご了解ください。

「天より来たりしモノ」キャンペーン

本書に掲載されているシナリオは、キャンペーンプレイ用に書かれている。ここでは、これらのシナリオをプレイする上で注意することや、キャンペーンプレイ用のキャラクター作成の指針について解説する。

キャンペーンセッティング

「天より来たりしモノ」は、全5編からなるキャンペーン用シナリオである。

ひとりの研究者が、世界的規模を誇る複合企業体アルタイルからとあるデータを盗み出したことに端を発する事件が、やがて10年前に発生した「横須賀災厄」、さらには最終大戦における日本軍の秘密実験へと繋がり、1体の強大なネフィリムの復活と戦いの物語を遊ぶことができるのだ。

■キャンペーンプレイとは

【キャンペーンプレイ】については、『GO』P196に書かれているが、ここで改めて解説しておこう。

キャンペーンプレイ（「キャンペーン」と略されることもある）とは、1本のシナリオだけでなく、キャンペーンシナリオと呼ばれる複数本の連続したシナリオを用いて、（複数回の）セッションをプレイするというTRPGの遊び方のひとつである。ワンオフプレイが読み切りマンガだとしたら、キャンペーンプレイは連載マンガと考えれば分かりやすいかもしれない。

このようなキャンペーンプレイを行なう場合は、可能であれば同じプレイヤー、同じPCでプレイして欲しい。なぜなら連続した物語という特性上、後半のシナリオでは、これまでのストーリーの流れを知っているという前提となっているためだ。

もちろん同じプレイヤー、PCで遊び続けることができないこともあるだろう。その場合は、参加するPCに合わせてシナリオの内容を変更したり、補足することでプレイすることも可能だろう。本シナリオでも最低限の補足をしているので、参考にしていただきたい。

■本キャンペーンの構成

本書掲載のキャンペーンシナリオ「天より来たりしモノ」は、以下の全5編で構成されている。

- ① グランドオープニング「黙示の災厄」
- ② シナリオ1「殺戮の凶獣」
- ③ シナリオ2「黒霧の魔人」
- ④ シナリオ3「苛烈なる鬼婦人」
- ⑤ シナリオ4「星を喰らう巨人」

このうち、グランドオープニング「黙示の災厄」はオープニングフェイズのみ、シナリオ4「星を喰らう巨人」はほぼクライマックスフェイズのみとなっている。

「黙示の災厄」では本シナリオの事件が発生する前の、キャンペーンにかかわる出来事が描かれ、「星を喰らう巨人」ではラスボスとの壮絶な戦闘が描かれることになる。キャンペーンのプロローグ、そしてクライマックスであると考えればよいだろう。

なお、シナリオ1「殺戮の凶獣」は、ワンオ

プレイでも遊ぶことが可能となっている。欄外の解説などを参考に、一部修正の上、使用するとよいだろう。

■キャラクターの作成

下記のトレーラーシートをプレイヤーに配布し、PCを作成してもらおう。

本キャンペーンで使用するPCの作成方法は、コンストラクションを推奨する。5本のシナリオという長期にわたってつき合うことになるPCだ。自分の好みに合わせて作成した方が愛着が湧くのは間違いない。時間が十二分にあるのならば、キャラクター作成とグランドオープニングで1日たっぷり時間を取って、プレイするのよ

いだろう。

もちろん、クイックスタートでプレイしてはいけないというわけではない。サンプルキャラクターを自分の好みに成長させていくのも、それはそれで楽しいものだ。

●PC間コネクション

PC間コネクションは、基本的に次の順番で取得すること。

PC① → PC② → PC③ →
→ PC④ → PC⑤ → PC①

キャンペーンの展開によっては、PC同士の

トレーラーシート

トレーラー

物語は10年前、「横須賀災厄」と呼ばれる「ケースN」から始まる。

死傷者12000人、数字にしてしまえば呆気ないがそこには多くの人生があった。

- 天涯孤独となった少女がいた。
- 愛する妻を失った男がいた。
- 力に魅入られ、世界の真理に至った男がいた。

そして、戦う力を得た者がいた。

時間は流れ、現代。「横須賀災厄」から始まった歪みが、今ここに芽吹こうとしていた。

ガーデンオーダー
「黙示の災厄」

仲間と共に、闇に蠢く彼の敵を撃て！

キャンペーンハンドアウト

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。

PC①：10年前、「横須賀災厄」を体験した。 PC④：青葉製薬の事件を追っていた。
PC②：青葉製薬の事件を追っていた。 PC⑤：スティーヴン神尾に雇われている。
PC③：対ネフィリム対策班SANの隊員

PC①用キャンペーンハンドアウト

PC①サンプルキャラクター：ハウンドドッグ (P20)

コネクション：記憶の少女

関係：懐旧

キミはGARDENに所属するオーダーだ。キミは10年ほど前、「横須賀災厄」と呼ばれる「ケースN」に巻き込まれた。すべてを蹂躞する爆発、その中でネフィリムに襲われそうになっている少女を助けて、キミは力を自覚した。あれから10年、キミはあの惨劇を繰り返さないために今日も戦い続けている。

パティ
スタイル

PC②用キャンペーンハンドアウト

PC②サンプルキャラクター：ミーティア ([GO] P110)

コネクション：青葉製薬

関係：疑念

キミはGARDENに所属するオーダーだ。キミは幾度も青葉製薬に関わる「ケースN」を解決してきた。しかし、トカゲが尻尾切りのように主犯の元へは至っていない。だが、主犯の影は確かに垣間見えた。今度こそ、トカゲの頭を潰さなくてはならない。

パティ
スタイル

PC③用キャンペーンハンドアウト

PC③サンプルキャラクター：ソードブレイカー ([GO] P108)

コネクション：小山純夏

関係：信用

キミは警視庁対ネフィリム対策班SANの隊員だ。そんなキミの上司である小山純夏は、リアリストだ。時に上層部と衝突しようと人民の命のためなら、現場の裁量を許してくれる。現場で生きる人間にとっては、信用の置ける人物だ。そんな彼女から、キミはアルタイル関連でよくない噂を耳にした。

パティ
スタイル

PC④用キャンペーンハンドアウト

PC④サンプルキャラクター：クロスファイア ([GO] P114)

コネクション：PC②

関係：同志

キミは警視庁対ネフィリム対策班SANの隊員だ。キミは一般の警察に協力して、青葉製薬の上層部の逮捕へと協力した。この逮捕劇には、GARDENに所属するPC②というオーダーの尽力があったという。所属は違えど目的は同じだ、いつか現場で出会えば協力できるだろう。

パティ
スタイル

PC⑤用キャンペーンハンドアウト

PC⑤サンプルキャラクター：バウンサー ([GO] P116)

コネクション：スティーヴン神尾

関係：秘密

キミはGARDENに所属するオーダーだ。だが、表向き公表はしていないがキミは日本アルタイルのCEOスティーヴン神尾に雇われ、パースエイダー専属のオーダーとして派遣された者だ。そのきっかけは、10年前の「横須賀災厄」だった。あの惨劇を繰り返さない、そのためにキミは彼らのパイプ役を忠実に果たしてきた。

ソロ
スタイル

関係に変化が生じることもあるだろう。GMはアフタープレイの時にプレイヤーと相談して、コネクションの内容を変更したり、結び直したりしてもよい。

●プレイヤー人数が少ない場合

プレイヤーの人数が少ない場合は、PC番号の若い順にシナリオハンドアウトを選ぶ。ただし、プレイヤー人数が3人の場合はPC③とPC④を抜き、人数が4人の場合はPC⑤を抜く。この時、PC間コネクションはいいPCの番号を抜いて結ぶこと。また、PC人数が少ない場合の戦闘については、各シナリオに調整の指示が書かれているので、そちらを参考にすること。

■キャラクター設定

キャンペーンプレイでは、PCのデータだけでなく、設定やイメージ、プレイ中のイメージも重要な意味を持つ。したがって、GMがPCの設定をある程度決めておいた方が、セッションがスムーズに進みやすくなる。もちろん、最終的にはGMとプレイヤーとの間で相談することになるが、特にプレイヤー側に不満がないのであれば、GMの要求を受け入れ、PC作成することをお勧めする。

以下は本キャンペーンプレイで想定している各PCの設定である。P87のキャンペーンハンドアウト——キャンペーンプレイ全体を通してのシナリオハンドアウト——も合わせて読むこと。

●PC①の設定

GARDENに所属しているオーダーであり、PC②のパディである。10年前に起こった“横

須賀災厄”に巻き込まれ、そこで本キャンペーンシナリオに登場するアイリス神尾を助け出している。したがって、年齢が20歳以上であることを推奨する。

●PC②の設定

GARDENに所属しているオーダーであり、PC①のパディである。青葉製薬に関係する事件を通して、PC④と知り合っている。PC④との良好な関係(*)の方がシナリオはスムーズに進むだろう。

●PC③の設定

警視庁対ネフィリム対策班(SAN)に所属するキャラクターであり、PC④のパディである。本書のルールを導入するのであれば、非オーダー(エキスパートやボディアリプレイサーなど)でもよいだろう。

●PC④の設定

警視庁対ネフィリム対策班(SAN)に所属するキャラクターであり、PC③のパディである。PC②とは青葉製薬に関係する事件を通して知り合っている警察官(*)ではある。

●PC⑤の設定

元々は日本アルタイルに所属しているエージェントであり、GARDENに潜入していた、という設定のキャラクター。とある事件で、その事実がバースエイダー(『GO』P232)の知るところとなったが、日本アルタイルCEOステイーヴン神尾(P73)とバースエイダーとの間の密約により、そのままGARDENに所属し続けることになっている。日本アルタイルとGARDENのパイプ役。

(*) 良好な関係

PC④のコネクションも推奨は「同志」となっている。だがこれはあくまで推奨である。プレイヤー同士が望むのであれば対立的な関係でも面白いキャンペーンとなるだろう。ただし、対立はロールプレイとしての楽しみにとどめるよう、プレイヤーに示唆すること。

(*) 警察官

GARDENに対して一定の理解を示している設定を推奨している。PC②の設定でも触れたが、キャンペーンの初期は対立しながらも、半ばから理解を示すというのも面白い。チャレンジしてみてください。

トラブルシューティング

キャンペーンプレイで遊んでいると、ワンオフプレイの時とはまた違ったトラブルが発生することがある。ここでは、それらの対応法についての指針を記述しておく。

■PCの死亡

キャンペーンプレイ中でも、残念ながらPCが死亡してしまうことを完全に防ぐことはできな

い。すべてのPCが死亡し、完全に敗北することでキャンペーンプレイの幕が閉じることもある。その場合は、残念な結果となったことを胸に、エンディングフェイズを演出することになるが、クライマックスフェイズで、特定のPCだけが死亡することもあるだろう。キャンペーンプレイはそのまま継続されるが、死亡したPCだけが途中退場することになるわけだ。

このような場合は、そのPCは永遠にそのキャンペーンプレイから、さらには『GO』の世界から退場することになる。このことは動かしようがない。そのPCが担当していたキャンペーンプレイ内での役割は、他のPCが負うことになるだろう(*)。

■経験点の持ち込み

『GO』の経験点は、セッションに参加したGMやプレイヤーのものとする事もできる。「自分の持っている経験点をみずからのPCに使いたい」というプレイヤーもいることだろう。

経験点の使用については、GMがレギュレーションとして判断することだが、基本的には、経験点については持ち込みを認めない方がよいだろう。これは経験点の消費量のバランスをすべての参加者で同等とすることで、キャラクター間の戦闘能力のバランスを取るためと、エネミーデータの修正を行なうGMの手間を考えたことである。

■中途参加

キャンペーンプレイ中に新たなPCが参加することもあるだろう。その場合は、欄外の「(*)他のPCが負うことになるだろう」と同じように、PCを作成すればよい。

■リビルド

キャンペーンプレイ中、新しいデータなどが発表されることで、PCのデータを変更、あるいは再作成したいということもあるだろう。

その場合はGMの許可を得て、キャラクターの再作成を行なうこと。これを「リビルド」という。具体的には次のリビルドが行なえる。

▼技能の変更

能力値や基本的に取得している分を除いた成功率を合計し、そのポイントを新たに技能に割り振る。

▼特技の変更

ライフパスで得ている特技以外の特技を、別の特技に変更する。

▼アイテムの変更

常備化しているアイテムを経験点に払い戻して、別のアイテムを常備化する。

■シナリオの変更

キャンペーンプレイでは、セッションを続けていく間に、シナリオの展開が大きく変化していくことがある。たとえば、PCたちの行動によっては、GMがシナリオの展開を変化、というより追加しなければならぬこともあるだろう。

キャンペーンプレイはセッションを複数回行うため、変化の幅もワンオフプレイの時とは比べものにならない。たとえば、前のシナリオで会話したエキストラのNPC(PCの友人という設定のみがある)に名前がついたり、詳細な設定が生まれることもある。キャンペーンプレイの経験が少ないGMの場合、このようなPCやプレイヤーの手によって“シナリオにない”展開やシーンの追加を要求されることに対して、恐怖や焦りを感じてしまうかもしれない。

先に告げてしまうと、実はこのようなその場の展開やプレイヤーのライブな発言で修正するという行為はTRPGならではの楽しみといえるもので、さほど怖がる必要はない。むしろ、そのことを楽しんでいただきたい。

ただ注意しておきたいのは、これらはシナリオに予定されていない展開であり、そのことを意識しなければならないことだ。その出来事を予告する伏線などないし、その展開を解決できるかどうか分からない。もとより予定されていない事態なのだ。

なぜこのことを意識する必要があるかという点、プレイヤーの中には、まれにこの新しい展開がシナリオやシーンにすでに書かれている、予定どおりの事態だと思いつんでしまう人がいるためだ。

もちろん、これはシナリオに書いてあるかのようにオリジナル展開を演出しているGMの確かな手腕を指し示している。誇ってもよいだろう。だが、それ故に過剰な期待をされても困るというもの。きちんとこれはオリジナル展開でシナリオにはないということを宣言し、このオリジナル展開がどのように収束するかについてプレイヤーと相談してもよい。このような場合に、プレイヤーからアイデアを募るのはよい手法だ。

オリジナル展開はシナリオからの逸脱を意味するが、同時にそれはセッションにプレイヤーが関与しているという確かな証拠なのだ。

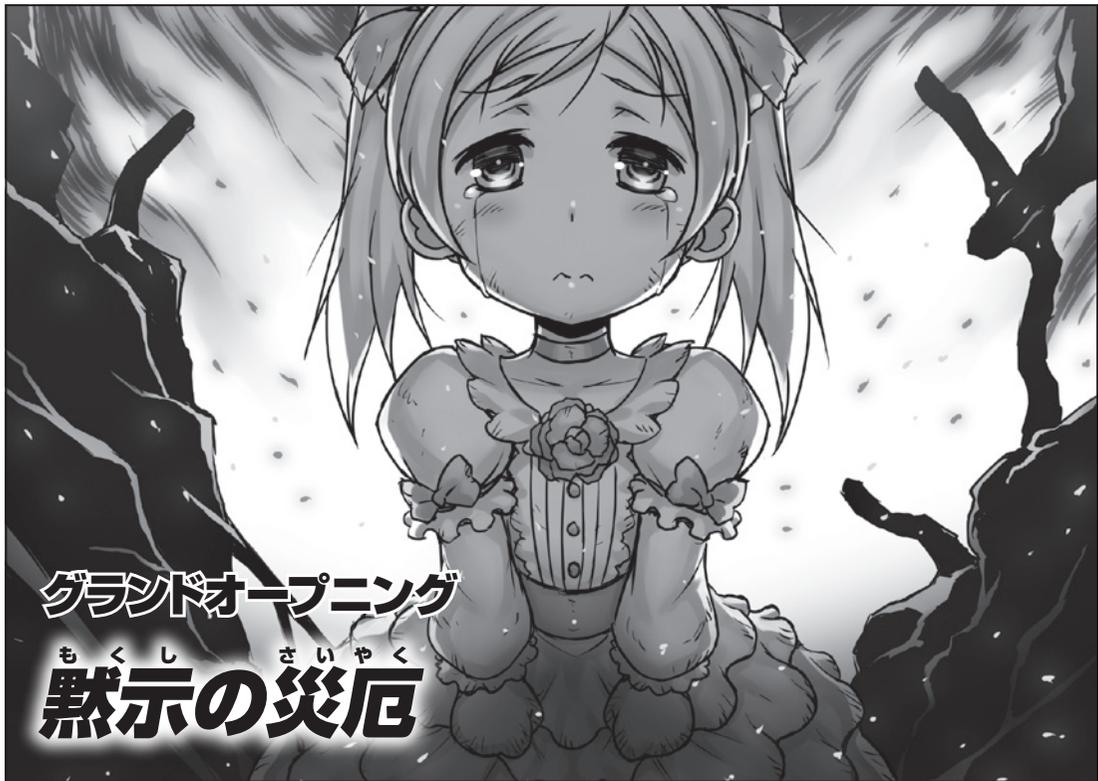
(*) 他のPCが負うことになるだろう

とはいえ、死亡したPCのプレイヤーがその後のキャンペーンプレイに参加できなくなるわけではない。プレイヤーには、新しいPCを作成してもらい、死亡したPCの代わりにキャンペーンプレイに再び参加してもらおうのがよいだろう。

この時、その新しく参加するPCに対して、キャンペーンプレイ中に(キャラクター作成時も含む)与えた経験点と同じだけの経験点を渡すことよい(プレイヤーではなく、PCであることに注意)。これによって、そのキャンペーンプレイ中は、ほかのPCと遜色なく活躍することができるはずだ。

キャンペーンプレイの中断

残念なことだが、さまざまな理由で、キャンペーンプレイが続けられないということもある。その場合は、中断してキャンペーンを幕引きする方法について参加者間で協議するべきだろう。できるだけきちんと終わらせて欲しいが、途中のエピソードを省略して最終シナリオをプレイする。あるいは最終シナリオまでの流れを確認してGMがオリジナルの最終エピソードを作成するのもよいだろう。



グランドオープニング

もくし さいやく

黙示の災厄

プリプレイ

グランドオープニングについて

「グランドオープニング：黙示の災厄」は、オープニングフェイズだけで構成されている。本キャンペーンシナリオにおけるプレリュードである。したがって、グランドオープニングのトレーラーシートは、P87のものを使用することになる。

■ストーリー概要

物語の始まりは、10年前に遡る。日本防衛軍の横須賀基地、そこに突如として出現したドラコ級ランク15アジ・ダハーカによって基地以外の街までも被害に遭う。後に“横須賀災厄”と呼ばれる、死傷者12000人を超える“ケースN”は多くの人間の人生を変えた。キャンペーンのヒロインであるアイリス^{かみお}神尾、ネフィリムの圧倒的脅威と世界の真理の一端を知ってしまった坂東秀行、妻を失ってしまったクライヴ・エンフィールド、そしてPC①。

時は現代、青葉製薬が秘密裏に行っていた実験のため坂東はクライヴを利用してアルタイルの持つ極秘データの入手を企てる。クライヴは病弱な一人娘を救うお金を得るためにデータを入手、娘と共に日本へと密入国に成功。だが、これが全ての事件の発端になっていく。

PCたちはさまざまな立場から事件へと関わっていくこととなる。

■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：ハウンドドッグ (P20)
- PC②：ミーティア (『GO』 P110)
- PC③：ソードブレイカー (『GO』 P108)
- PC④：クロスファイア (『GO』 P114)
- PC⑤：パウンサー (『GO』 P116)

■PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶこと。

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。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。

オープニングフェイズ

●シーン1：地獄の中で

シーンプレイヤー：PC①

場所：神奈川県横須賀市

◆解説

PC①のオープニング。他PCは登場不可となる。“横須賀災厄”にPC①が巻き込まれるシーン。

アジ・ダハーカが生み出したワーム級ネフィリム、ランク3グランドヴァイパーに少女は追われ、襲われる寸前で記憶の少女、後のアイリス神尾(*)を助ける。

▼描写

西暦2006年、神奈川県横須賀市——日本防衛軍横須賀基地があることで知られるそこは、だからこそ嚴重な防備がされていた。

しかし、その惨劇は人類の予想を超えている。横須賀基地を中心に、立ち入り禁止区域さえ越えて大規模な破壊が行われたのだ。唐突に巻き起こる衝撃と爆発音。人々の行き交う街は、一瞬にして瓦礫に埋まった地獄絵図と化した。キミもまた、気がつけばその地獄にいた。瓦礫ばかりの街は炎に包まれ、生きている人の気配はどこにもない。

そう思っていた時だった。泣きながら、駆ける女の子をキミは見つける。その背後から、体長2メートルはある大蛇が迫ってくる。

このままでは、彼女はあのバケモノに殺されて死んでしまう——。

▼セリフ：記憶の少女

(嗚咽をこぼして)「あ、あ……」

(助けられたら)「ア、リガトウ……」

◆結末

少女を助けたキミは、少女と共にその場を逃げ出す。描写と結末を読み終え、PCが語り終えたらシーン終了。

●シーン2：10年の歳月に

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：神奈川県横須賀市、秋浜海浜公園

◆解説

PC⑤のオープニング。他PCは登場不可。PC⑤は“横須賀災厄”の後にスティーヴン神尾(P73)から雇われ(*)、パースエイダーとの繋ぎ役を務めて来た。

▼描写

現代、西暦2016年。あの“横須賀災厄”から、10年の歳月が流れた。それはキミにとってはスティーヴン神尾から雇われ、パースエイダーとの繋ぎ役を務めてそれだけの歳月が経ったことを意味する。そんな雇い主から、顔を見て最近の報告を聞きたい、そう言われてキミはそこへ訪れていた。

神奈川県横須賀市秋浜町、かつて地獄と化したそこは海浜公園(*)となり、今も花が絶えない慰霊碑がある。そこに花束を捧げ、黙祷を捧げるのは五〇代前半の日系三世の男だ。男、日本アルタイルのCEO(*) スティーヴン神尾はキミを振り返ると微笑した。

▼セリフ：スティーヴン

「待たせたね、PC⑤」

「あれから、もう10年か……私がアルタイルと青葉製薬の提携記念10周年のパーティーでアレに巻き込まれてから」

「あの時、私は知った。“ケースN”が、どれだけの人々の命を奪うのか、と」

「私が一製薬部門の責任者から日本アルタイルのCEOになったのは、何をすることも力が必要、と気づいたからだ」

「キミのような戦う力ではなく、権力という力だが……今となっては、それを提案してくれたパースエイダーに感謝しているよ」

「もちろん、キミにもね。今後も、よろしく頼むよ。PC⑤」

◆結末

キミの力が必要な事態が、すぐに訪れることになることをキミは知るよしもなかった……。描写と結末を読み終え、PCが語り終えたらシーン終了。

●シーン3：トカゲの尻尾

シーンプレイヤー：PC④

場所：東京都近郊、青葉製薬研究所

◆解説

PC④のオープニング。他PCは登場不可(*)。一般の警察が青葉製薬の上層部を逮捕するための補佐(*)として、PC④に出動命令が下っている。

オープニングフェイズ

シーンプレイヤーのPCがない場合、そのシーンは省略すること。

(*) 後のアイリス神尾

この時のアイリスは、5歳の少女であった。

(*) 雇われ

PC⑤はスティーヴン神尾から雇われた、という設定となっている。キャンペーンハンドアウトの推奨関係が秘密であるように何故雇われるに至ったかは、GMと相談して決めること。単純な金銭関係、スティーヴン神尾の思想に共感した、個人的に友好があった、などキャラクターの設定にあった設定にするとよいだろう。

(*) 海浜公園

正式な名前は秋浜海浜公園。P111を参照のこと。

(*) CEO

シーイーオーと読む。企業のトップ、最高経営責任者のことである。

(*) 他PCは登場不可

パティであるPC③、コネクションであるPC②も希望すれば登場してもよい。ただしシーンプレイヤーであるPC④の許可を取った上で、PC②やPC③が望むならそう演出すること。

(*) 逮捕するための補佐

青葉製薬には、秘密裏にネフィリムを使った兵器開発の疑惑がかけられていた。だからこそ、用心のためにSANにも出動が要請されることとなった。

▼描写

東京都近郊にある青葉製薬の研究所、そこにおける逮捕劇は速やか、かつ密やかに行なわれた。青葉製薬の会長や社長職などの逮捕は、外部に一切漏れることなく、一般の警察官のみで何事もなく終えようとしている。

緊急時のために待機していたそんなキミの許へやって来たのは、警視庁警備部の刑事である九条香織(*)だった。

▼セリフ：九条香織

「どうやら、心配されていた抵抗もなく終わりそうよ」

「青葉製薬と言えば、ネフィリムを使った兵器開発を行っていた企業だから用心としてあなたを派遣してもらったんだけど」

「……でも、逆を言えばあっさり上層部を逮捕されることを許したってことは、頭じゃなくてトカゲの尻尾だったのかもね」

「GARDENのPC②ってオーダーの協力があつてようやくここまで漕ぎ着けたのに……」

「いえ、これは始まりね。私の勤だけど」

「また、何かあったらよろしくね。あなたのところの隊長さんには、よろしく言っておいて」

◆結末

彼女の勤が外れていなかったことを知るのには、また後のことである。描写と結末を読み終え、PCが語り終えたらシーン終了。

●シーン4：トカゲの頭

シーンプレイヤー：PC②

場所：GARDEN関東支部

◆解説

PC②のオープニング。他PCは登場不可(*)。青葉製薬関連の事件(*)をいくつか解決してきたPC②だが、主犯に至る前に捜査が暗礁に乗り上げてしまう。しかし、その男の名前だけは知ることができた。

▼描写

青葉製薬——この日本の製薬会社が、裏でネフィリムを兵器として転用する研究を行なっていることをキミは掴んだ。

GARDENの追及に、青葉製薬は会長や社長職など上層部を解任。表沙汰になることなく、逮捕されることとなった。しかし、パースエイダー(『GO』P232)の表情は晴れない。

▼セリフ：パースエイダー

「表向きは、青葉製薬の不正が発覚して退陣。そのため逮捕されたという形になりました」

「ですが、上層部など青葉製薬の暗部にとってはトカゲの尻尾に過ぎなかったようです」

「ただ、決して無駄ではありません。ひとりの男が、新たに浮上しました」

(1枚の書類を見せて)「坂東秀行、これは10年以上前の写真ですが」

「青葉製薬の創始者である故青葉孝蔵氏の懐刀、技術者として名が知られていました」

「書類上は10年前に青葉製薬を退社したとありますが、その足取りは追えていません」

「おそらくは裏に回り、青葉製薬の暗部を取り仕切っているのでしょう」

「……また、あなたにお声掛けすることもあるでしょう」

「どうか、その時はよろしくお願いします」

◆結末

ネフィリムだけではない、オーダーとして戦わなくてはならない敵がいるのだ。描写と結末を読み終え、PCが語り終えたらシーン終了。

●シーン5：正義の守護者

シーンプレイヤー：PC③

場所：SAN、会議室

◆解説1

PC③のオープニング。他PCは登場不可(*)。クライヴ・エンフィールドが密入国した情報を掴んだ小山純夏(P72)が、そのことを語るシーン。アルタイルについての知識(*)を知っているかどうかは、PC③が決定してよい。

▼描写1

警察が組織した対ネフィリム対策班、通称SANの会議室。そこで、厳しい表情をした小山純夏が口を開いた。

▼セリフ：小山純夏

「PC③、アルタイルって知ってるかしら?」

(知らない、と答えた)「世界的な複合企業体よ? 新聞の経済欄くらい読みなさい」

(知っている、と答えた)「まあ、一般常識ね。裏では秘密裏にネフィリムの研究を行なつて、ネフィリム捕獲のためのオーダー部隊を所有してるって噂よ」

「今の日本アルタイルCEOのステイーヴン神尾が比較的クリーンな人物だから、この国では問題視されないんだけどね」

◆解説2

クライヴ・エンフィールドの画像を見せて、密入国したという事実を語る。なおこの通報は、秘密裏にICPO(*)経由でアルタイルが行なつ

(*) 九条香織

警視庁警備部に所属する刑事であり、GARDENに協力的な人物として知られている。くわしくは、『GO』P234を参照のこと。

(*) 他PCは登場不可

バディであるPC①も希望すれば登場してもよい。ただしシーンプレイヤーであるPC②の許可を取った上で、PC①が望むならそう演出すること。

(*) 青葉製薬関連の事件

有名なものは、『GO』に掲載されたサンプルシナリオ「火葬する獣」などがある。GMは、時間があれば「火葬する獣」も外伝的に遊んでみる提案をしてもよいだろう。

(*) 他PCは登場不可

バディであるPC④も希望すれば登場してもよい。ただしシーンプレイヤーであるPC③の許可を取った上で、PC④が望むならそう演出すること。

(*) アルタイルについての知識

くわしくはP65を参照のこと。純夏のセリフの通り、「世界的な複合企業体である」ということは判定をせずに知っていても問題ない。

(*) ICPO

国際刑事警察機構(INTERNATIONAL CRIMINAL POLICE ORGANIZATION)の略称である。通称、インターポール。加盟している国々において、国の垣根を越えた捜査を行なうための協力機関であり、日本では警察庁国家中央事務局がその関連組織となっている。

た。その情報に関しては、シナリオ2で明かされるのでここでは重要視しなくてよい。

▼描写2

純夏が傍らのスイッチを操作する。すると、そこに金髪の男の姿が映った。何かの証明写真なのだろうか、どこか陰鬱とした印象を抱かせる表情だ。

▼セリフ：小山純夏

「この男はアルタイル製薬部門の技術者、クライヴ・エンフィールドよ」

「この男が一人娘と共に日本へと密入国した、そんな情報が入ったの」

「しかも匿名で、わざわざウチを名指しでね」

「極めつけは『“ケースN” に関係する機密データを持って、密入国した』とまで言い含められたらしいわ」

「今、警察庁の国家中央事務局から協力を求められている最中よ」

「この関係であなたたちに動いてもらうこともあると思うわ」

「その時はすぐに動けるように、頭の片隅に入れておいて」

◆結末

ネフィリム以外の面倒事とも向き合わなくてはいけない、それが警察の辛いところだ。描写と結末を読み終え、PCが語り終えたらシーン終了。

●シーン6：地獄の真実

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：神奈川県横須賀市

◆解説

PCは登場不可となる。坂東秀行が“横須賀災厄”の中で、アジ・ダハーカの力に魅入られ、世界の真実の一端を知ってしまうシーン。

▼描写

そして、時間はあの災厄へと遡る。

——男は、ただそれを眺めていることしかできなかった。

崩れた瓦礫の上、半死半生の男の目の前では三つ首の龍と超常的な力を振るう人間たち、オーダーが死闘を繰り広げていた。巻き上がる炎、走る電撃、歪む空間。男の知識をもってしても、その原理を導き出せない壮絶な力の応酬だ。

しかし、男が魅入られたのはオーダーたちにはではない。航空戦艦大和(*)の砲撃とその艦載機であるAV-8B ハリアーII(*)の支

援射撃を受け、オーダーたちの猛攻を受けてなお強大な力を振るうアジ・ダハーカに、だ。

やがて、戦いは終わりを告げる。崩れ落ちた三つ首、アジ・ダハーカが倒れた。その内のひとつの首が轟音を立てて男の前へと、落下する。指一本動かさなかった男は、確かにその目で見た。

巨大な瞳で男を見やり、笑みを浮かべた龍を。男は知っている、ネフィリムには知能がある。これがドラコ級であるのならば、高い知能を持っているはずだ。しかし、男は気づく——気づいて、しまった。

目の前のネフィリムは、既に死に絶えている。ならば、笑ったのは誰だ!?

男は、動かないはずの手を伸ばした。知りたい、純粋な知識欲に突き動かされた男にその『声』は喉を鳴らすように笑った。

『なるほど、ソレがニンゲンか。ならば——』

壮絶な笑みを返した男は、アジ・ダハーカへと触れて『声』に導かれるままに従った。

◆結末

描写を読み終えたら、以下を読み上げてシーン終了。

アポカリプス
apocalypse——黙示文学とは、昔の世から人々の間に根づいてきた。

神さえ秘した秘密の暴露、その記録が多くの人間の口々に伝えられ語り継がれたのは何故か? 私には、それが人間が秘密を暴かすにはいられない本能を持つからだと思えない。だからこそ人類はこの星さえ越えて天上へと至ってしまうのではないかと。

しかし、忘れてはならない。何故、神がそれを秘そうと思ったのかを。神が人を憎んでいたのならば、まだよい。だが、もしも人を愛して秘したのならば——その暴露は、人類にとって災厄しか生まないだろう。

願わくば、黙示の災厄を誰も暴くことなく終わることを望む。

スティーヴン神尾の回顧録

『未来への希望』より抜粋

(*) 航空戦艦大和

最終大戦時に建造された大和型戦艦一番艦。「ガーデンオーダー」の世界では沈没しておらず、航空戦艦に改修され、現在も海上防衛軍の主力艦として使用されている。

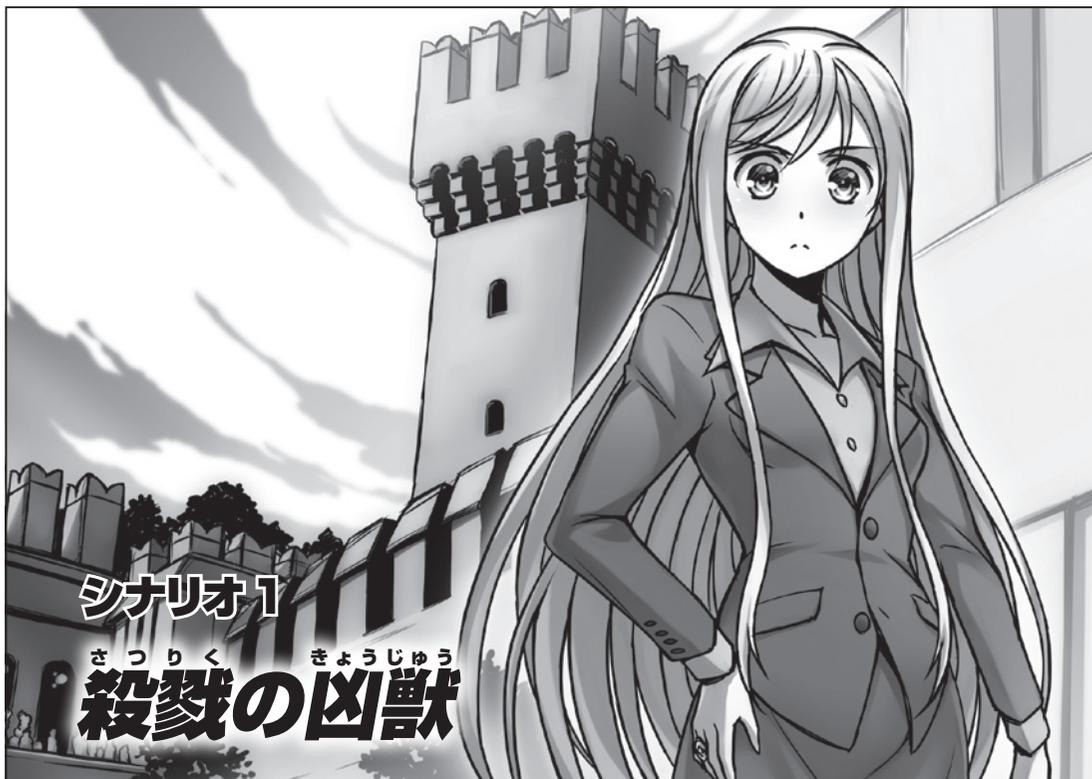
(*) AV-8B ハリアーII

2006年当時、航空戦艦大和の艦載機はAV-8B ハリアーIIであった。なお、2016年には艦載機はF-35BXライトニングII変更されている。

アフタープレイ

グランドオープニングの終了でセッションを終える場合、5点の経験点を得られるとする。ただし、経験点を消費してキャラクターを成長させることはできない。

このままシナリオ1を行なう場合、負傷ゲージや常備化した消費アイテムを回復すること。ただし、この時点では5点の経験点は得られず、シナリオ1の終了時に得られるものとする。



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

東京都港区、スターダストフォート

■ストーリー概要

青葉製薬の技術者であった坂東秀行(*)は、アルタイル製薬部門の技術者であるクライヴ・エンフィールド(*)と東京都港区の商業施設、スターダストフォートにてアルタイルのネフィリム関連の機密情報を取引(*)していた。しかし、そこにネフィリムが出現。坂東は紙一重で噴水広場にキメラ級ネフィリム、ランク6トウコツを閉じ込めることに成功、脱出する。こうしてスターダストフォート内部に残されたネフィリムは暴れ回り、虐殺の限りを果たすこととなる。

一方、クライヴが機密情報を持ち出した情報を独自のルートで入手したスティーヴン神尾(P

73)は、アイリス神尾(P137)と一部の部下をクライヴの確保のために派遣する。だが、ネフィリムの発生によりアイリスは、クライヴを追い越すことよりも目の前の人々を救うことを優先する。こうして、アイリスの機転によってワーム級ネフィリムたちが外に出る前にPCたちが到着する。

PCたちは、それぞれの立場からスターダストフォートに出現したネフィリムの殲滅を依頼される。現地でアイリスたちと出会い、協力を得てPCたちはスターダストフォート内のネフィリムを対処していくこととなる。

このシナリオは、クライヴを保護してランク6トウコツを倒すことにより終了する。

■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：ハウンドドッグ (P20)

PC②：ミーティア (『GO』 P110)

(*) 坂東秀行

P116を参照のこと。なお、シナリオ1では坂東はまったく登場しない。ワンオフプレイの場合は気にする必要はない。

(*) クライヴ・エンフィールド

P108を参照のこと。

(*) 機密情報を取引

これは、キャンペーンシナリオとして遊んだ時、シナリオ2に繋がる情報である。そのため、このシナリオではこの情報は重要ではない。

PC③: ソードブレイカー (『GO』 P108)
 PC④: クロスファイア (『GO』 P114)
 PC⑤: パウンサー (『GO』 P116)

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶ(*) こと。

■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。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。

(*) PC間コネクションを結ぶ
 キャンペーンプレイとして遊んだ時、グラントオープニングの結果、関係が変わったものとして関係を変更してもよい。

オープニングフェイズ

●シーン1: 密入国者を追え

シーンプレイヤー: PC③&PC④

場所: スターダストフォート、エントランス

◆解説

PC③とPC④のオープニング(*)。他PCは登場不可。密入国者であるクライヴ・エンフィールドを確保するために、PC③とPC④はスターダストフォートへと訪れている。しかし、そこでネフィリムの出現に遭遇してしまう。

▼描写

東京都港区の商業施設、スターダストフォートに密入国したクライヴ・エンフィールドが現われた。その報告を受けて、キミたち

はスターダストフォートを訪れていた。屋下がりのショッピングモールには、多くの人々がいた。家族連れ、カップル、あるいは友達グループ。そんな大勢の中から、クライヴを探し出さなくてはならない。

SANの班長である小山純夏(P72)は、通信機越しにキミたちへ状況を確認するように語り掛けてきた。

▼セリフ: 小山純夏

『いい? 念のため状況を再確認するわ』

『東京都港区の商業施設、スターダストフォートでクライヴ・エンフィールドが確認されたわ』

『資料には目を通したわね? クライヴは一人

(*) PC③と④のオープニング
 PCが3人以下の場合、このシーンは省略すること。

トレーラーシート

トレーラー

東京都港区にあるショッピングモール、スターダストフォート。
 土曜の屋下がり、そこは多くの人で賑わう空間——それははずだった。

しかし、突如として出現したネフィリムたちによってその光景は一瞬で地獄に変わる。

ショッピングモール内で虐殺を繰り返すネフィリムを倒すため、オーダーたちが戦いに挑む。

ガーデンオーダー
ニホトリク、オキウシラウ
 「殺戮の凶獣」

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: ハウンドドッグ (P20)
 PC②サンプルキャラクター: ミーティア (『GO』 P110)

コネクション: アイリス神尾 関係: 信用

キミたちは、GARDENからネフィリム出現の報告を受けて東京都港区のショッピングモール、スターダストフォートへと向かった。だが、現在は所属不明の黒服の集団がネフィリムに対処しているため、最悪の被害は免れているという。
 GARDENとして、この状況の解決に尽くさなくてはならない。

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: ソードブレイカー (『GO』 P108)
 PC④サンプルキャラクター: クロスファイア (『GO』 P114)

コネクション: クライヴ・エンフィールド 関係: 犯人

キミたちは、警視庁対ネフィリム対策班SANの隊員だ。クライヴ・エンフィールドという不法入国者を確保するため、東京都港区のショッピングモール、スターダストフォートを訪れていた。しかし、そこで突如としてネフィリムの出現と遭遇することとなった。

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: パウンサー (『GO』 P116)

コネクション: パースエイダー 関係: 上司

キミはGARDENに所属するオーダーだ。パースエイダーが言うには、黒服の集団の活躍により瀬戸際でネフィリムが外に出るのを抑えられているのだという。ショッピングモールの外にネフィリムが出てしまえば、被害は拡大する。それを許してはならない。

ソロスタイル

*自己使用に限り複製を許可します。 ©2016 FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

娘と日本へと密入国した報告が、入ってたわ』
『クライヴはアルタイル製薬部門の技術者よ』
『それが、アルタイルから機密情報を奪っての密入国って話だから穏やかじゃないわ』
『何のつもりかまでは不明だけど、万が一も許されないわ。確実に(ジジッとノイズが入る)』

◆結末

通信にノイズが走るのと同様、突如として周囲に悲鳴が鳴り響く。描写と結末を読み終え、PCが反応したらシーン終了。

●シーン2：昼下がりの凶事

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：スターダストフォート、エントランス

◆解説1

PCは登場不可となる。スターダストフォート内に出現したネフィリムによって、状況が混乱するシーン。アイリスが、クライヴの居場所を追って訪れたばかりの時に、ネフィリムの襲撃に遭遇する。

▼描写1

東京都港区にあるショッピングモール、スターダストフォート。星屑と砦というふたつの要素を外見で表現されたテーマ式のショッピングモールだ。西洋の砦風の外観で、買い物や都内で有数の規模であるプラネタリウムのイベントを楽しむ多くの人々が賑わっていた。

そこに、ひとりの少女がいた。長い銀髪、整った顔立ちの異国の女性だ。黒一色のスーツ姿は、できるビジネスウーマンを思わせる。ただ、目の前を手を繋いで通り過ぎる父親と女の子の姿を見送った笑みは、少女と言うべき幼さがあつた。

だが、黒服の男に背後から声をかけられ、少女のそんな笑みが消え去った。

▼セリフ：アイリスと黒服

黒服(以下、黒)：「レディ、ここにいましたか」

アイリス(以下、ア)：「ええ、全員配置につきましたか?」

黒：「問題ありません」

ア：「ならば——あ、みんな、伏せて!」

◆解説2

ワーム級ネフィリム、ランク2キラークエストが出現して、スターダストフォート内に混乱が起こる。

▼描写2

少女、アイリスが叫んだ瞬間、そこへ無数の影が降りてきた。身の丈2メートルほど、まるで金属のように硬い毛並みをした猿の群れだ。しかし、それが通常の生き物ではないこ

とは一目で分かった——ネフィリムだ。

スターダストフォート内の日常が、一瞬にして阿鼻叫喚の地獄絵図へと変わる。アイリスの下へ黒服の一団が訪れた。

▼セリフ：キラークエスト

「キキィ!!」

▼セリフ：アイリスと黒服

黒服(以下、黒)：「ご無事ですか!」

アイリス(以下、ア)：「問題ありません。こんな時に……警備員と協力して、避難の手伝いを!」

黒：「イエス、レディ!」

ア：「あのネフィリムたちを、足止めするので。運命の加護のあらんことを!」

◆結末

ジャガン、と黒服たちは手に持っていたトランクケースを分解。取り出したサブマシンガンで、ネフィリムたちへと立ち向かっていく。描写と結末を読み終えたら、シーン終了。

●シーン3：緊急事態

シーンプレイヤー：PC③&PC④以外のPC

場所：移動中のバンの中

◆解説

PC①とPC②、PC⑤のオープニング。他PCは登場不可。

▼描写

東京都港区の商業施設、スターダストフォートにネフィリムが出現した。もっとも近くにいたキミたちは、大至急スターダストフォートへと向かう、その最中だった。

移動中のバンの中、キミたちの目の前でモニターの中のパースエイダー(『GO』P232)が口を開いた。

▼セリフ：パースエイダー

『東京都港区の商業施設、スターダストフォートで“ケースN”が発生しました』

『不幸中の幸い、そこに居合わせた黒服の集団によってネフィリムが外に出るという最悪の事態は免れてます』

『現在、その黒服の集団が何者であるかは情報収集中です』

『場合によっては、その者たちと協力して事態の収拾に当たってください』

『何にせよ、最悪のケースは人命が失われることです』

『その最悪だけは避けるよう、動いてください!』

◆結末

PCたちとの会話が終わったら、シーン終了。

ミドルフェイズ

シーン5からこのシナリオ中、系統外《ホイル・オブ・フォー・チェン運命干渉》のオーダーであるアイリスからの支援を受けられる(*)。支援に関しては、PCからの要請を受けて使用する。GMはP137のアイリスのデータをコピーしてプレイヤーに手渡し、管理してもらうとよいだろう。

●シーン4：最初の戦い

シーンプレイヤー：PC①

場所：スターダストフォート、エントランス

◆解説1

PCは全員登場。スターダストフォートの正門にてPCたちは合流、外に出ようとするワーム級ネフィリムとの戦闘となる。SAN側のPCも、小山純夏からGARDENに協力するように指示されることとなる。

エネミーはランク2ワーム級のネフィリムであるキラーエイブが4グループ。使用するエリアはひとつのみ。配置は下の図を、データはP104を参照のこと。戦闘方針としては、キラーエイブはフリーアクションで《キラージャンプ》を使用してから移動。同一エリアにいるランダムの対象へぶんどるで攻撃する。

エネミーを全滅させれば、戦闘終了となる。

▼描写1

西洋の砦を模した外観が特徴のスターダストフォートは、文字通り戦場と化していた。鳴り響く悲鳴と怒号、それに銃声が重なる。正門へと訪れたキミたちに、銃撃戦でネフィリ

ムを足止めしていた黒服たちの中から銀髪の少女が振り返り口を開いた。

▼セリフ：アイリス

「あなたたちはGARDENのオーダーですね」
(PC③とPC④には)「あなた方も、戦えるならぜひご助力ください」

「私はアイリス神尾、日本アルタイルCEOスティヴン神尾(P73)の筆頭秘書です」

「細かい説明は、後で。あのネフィリムの群れをまずは始末させないと」

「手分けしましょう、右側を私たちが。左側をお任せします」

(以下はキャンペーンだった場合)

(PC⑤を見て)「よろしくお願ひしますね」

(PC①を見て)「……あ。い、いえ、今はネフィリムの対処を急がないと!」

▼セリフ：小山純夏

『PC③、PC④、緊急事態よ。GARDENに協力しなさい』

『私たちは警察、何よりも人命を優先すべきよ』

▼セリフ：キラーエイブ

「キキー!!」

(やられた)「キー!!」

◆解説2

戦いが終わり、最後に残ったキラーエイブがアイリスを襲う。それをPCが助ける。PCの代表者ひとりが、(特性能力)〈当身〉〈近接武器〉〈銃器〉〈飛び道具〉のいずれかの判定に成功した場合、助けることができる。失敗した場合は、カバーリングしたもとして[軽傷1]を受けて庇ったものとしてよい。

なお、キャンペーンプレイである場合、PC①に助けさせるとよい(*)。なお、アイリスには指輪型のソウルエンコーダー(*)であるベガがいるため、身の安全は保障されている。

▼描写2

どうやら、黒服たちもキラーエイブの群れを倒したらしい。あの銀髪の少女、アイリスがキミたちの方へと歩み寄ってきた。その笑顔が、しかし、不意に凍りつく。

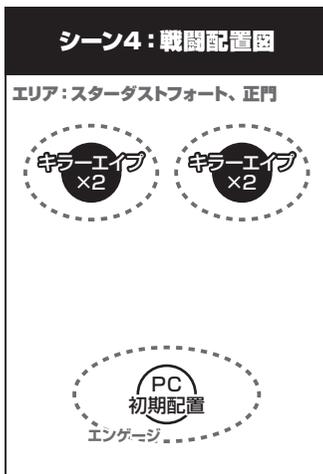
倒れた自販機、その裏で息を潜めていた1体のキラーエイブがアイリスへと襲い掛かったのだ。

ミドルフェイズ

シーンプレイヤーに指定されているPCがいない場合、他のPCをシーンプレイヤーに当てること。

(*) 支援を受けられる

この支援は戦闘中にも得られる。なお、戦闘中はアイリスはベガによって守られているためカバーリングなどで守る必要もなく戦場に駒を置くなどしなくてよい。また、アイリスの支援は射程に関係なく、シーンに登場しているキャラクターを対象にできる。



(*) PC①に助けさせるとよい

グランドオープニングの記憶の少女が、アイリスである。これは、その繰り返しであり強調するための演出である。

(*) ソウルエンコーダー

オーダーの魂を量子化、器物に内蔵された特殊なコンピューターへと封じ込められた存在である。くわしくは、P10を参照のこと。

▼セリフ：アイリス

「よかった……そちらも終わりましたね？」

(助けられて)「きゃ!？」

「あ、ありがとうございます……」

▼セリフ：アイリスとベガ

ベガ：「無駄な行動だ。お前たちが助けなくても、我がアイリスを守った」

アイリス：「べ、ベガ! この人たちは私を助けてくれたのよ! 申しわけありません」

アイリス：「(指輪を見せながら) 彼女……ベガは指輪型のソウルエンコーダーで、戦闘能力のない私の身を守ってくれているんです」

▼セリフ：アイリス (キャンペーンプレイの場合)

「(PC①に) もしかして、横須賀災厄の時に助けてくれた方ですか?」

「また、助けられましたね。これも運命……でしようか」

◆結末

アイリスを助け、PCたちの会話が終了したらシーン終了。

●シーン5：城砦に挑むために

シーンプレイヤー：PC②

場所：スターダストフォート、エントランス

◆解説1

PC全員登場。状況を確認するシーン。現在、逃げ遅れた人間がいるため、それを救いに行かなければいけないことを警備員の社明俊やしろ・あきとしの口からPCたちに語られる。

情報収集後、プラネタリウムがグローリーロードへ向かうかを、プレイヤーに選択してもらうこと。

またこのシーンからシナリオ中、常にアイリスの支援が受けられるようになる。プレイヤーにアイリスのデータを公開しておくこと。

▼描写1

キラーエイブの群れが倒れ、波が途切れた。そのことに、アイリスは小さく笑みをこぼす。そこへ、五〇過ぎの警備員の男が近づいてきた。

▼セリフ：社明俊 (警備員A・54歳男性)

「ありがとうございます、助かりました」

「ただ、GARDENのみなさんにお伝えしたいことが」

「実は、まだ建物内に避難し損ねた方々がいます」

「ウチの警備員が、その方々と一緒にいまだに隠れている最中です」

「無線の通信では、プラネタリウムにいるそうです」

「このままだと、その人たちが……」

◆解説2

ここで、避難してきた人たちからの証言から情報収集することができる。PC全員は、(調査) (*) の判定を行なうこと。ひとりが成功すれば、情報が得られる。なお、判定の結果は以下のとおりとなる。

- ・[PC人数-2 (最低1)] 人が成功するか誰かひとりがクリティカルした：よりくわしい情報が手に入る。
- ・全員が失敗した場合：情報収集に時間がかかってしまった。シーン8のプラネタリウムでキラーエイブの群れの総HPが[PCの人数]点分増加する。

▼情報

- ・現在、プラネタリウムにいる7人以外は避難が完了している。
- ・この7人の中にクライヴがいる。
- ・スターダストフォートの一番奥、礼拝堂を模したカベレと呼ばれる噴水広場に猿ではない巨大ネフィリムの出現が確認されている。
- ・現在、その巨大なネフィリムは防火シャッターによってカベレに閉じ込められている。
- ・しかし、それも長くは保たないだろう。
- ・カベレへはアーチブリッジを通り、店舗の集まったグローリーロードから向かうことができる。
- ・現在、建物内のくわしい状況をすべて把握している訳ではない。不測の事態が起きる可能性も、十分にある。

(*) (調査)

証言は警備員側でまとめてくれている。GMは、PCが提案する方法でボーナスを認めてもよい。例として《↑スーパーセンス》や《↑サイオニックパワー》で乱雑な情報を重要なものに整理する。《↑エレクトロマグネティクス》で判定を(コンピューター)に変更するなどがある。

ベガ

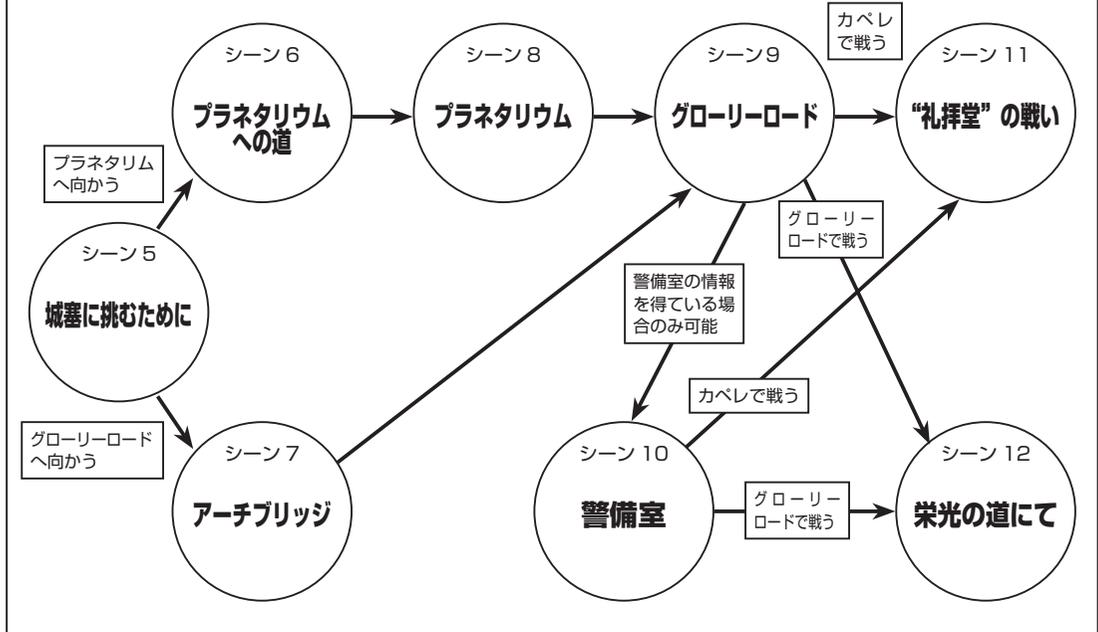


エキストラ (オーダー)

アイリス神尾の身を守るために委ねられた、銀色の指輪型ソウルエンコーダー。口数は少なく、信頼を寄せた相手としか話さない。口調は堅いが、その声色から女性であることは判別できる。

システム外《障壁形成》の持ち主で、アイリスを守る強固なエネルギーシールドを生み出せる。

シーン5からのフローチャート



▼より詳しい情報

- ・まだ建物には無数のキラエィブが存在している。
- ・このキラエィブが発見されれば、逃げ遅れた人たちは一たまりもないだろう。
- ・カベレ内にいる巨大なネフィリムを確認するために、グローリーロードにある警備室に行けば監視カメラで映像を確認できる。
- ・データベースに情報のあるネフィリムなら、どんな生態のネフィリムが事前に把握できるだろう。

プラネタリウムに向かった場合、判定にさえ成功すれば時間が確保できてカベレで戦闘が行える。この場合、逃げ遅れた人々は救うことができるが、判定の結果次第で不利な戦場で戦うこととなる。

グローリーロードへと向かった場合、自動的にカベレを戦場にして戦うことができる。また、警備室でカメラ級ネフィリムへの情報収集が行なえる。ただし、逃げ遅れた人々はキラエィブの群れに襲われ、ひとり逃げ延びたクライヴ以外の人々は確実に死亡する(*)。

現状、建物の中をくわしく知る術はない。な

ので、プレイヤーの選択でどうなるのかは選択時にGMは自身の判断でそれとなく伝えても構わない。

▼描写2

避難した人々の混乱した無数の情報の中から、確度の高く必要な情報だけを得ていく。

▼セリフ:アイリス

「私も、一緒にいきます」

「護衛のみんなは動けませんが、あなたたちのサポートならできますから」

「戦闘能力はありませんが、ベガがいるので足手まといにだけはなりません」

▼セリフ:ベガ

「彼女は我が守る。戦いに集中することを提案する」

▼セリフ:社明俊

(プラネタリウムに向かうPCたちに)「こういうのを言うべきじゃないと思うんだが……」

「残ってみんなをまとめる警備員は、やしろうあきお社昭雄といっね」

「うん、私の息子なんだ」

「……どうか、救ってくれ」

◆結末

情報収集を終え、PCたちが移動先を決定

(*) 確実に死亡する

現状、建物の中をくわしく知る術はない。なので、プレイヤーの選択でどうなるのかは選択時にGMは自身の判断でそれとなく伝えても構わない。

したらシーン終了。プラネタリウムに向かうのならばシーン6へ。グローリーロードへ向かうならばシーン7へ。

●シーン6：プラネタリウムへの道

シーンプレイヤー：PC③

場所：スターダストフォート、通路

◆解説

PC全員登場(*)。ここからシーン8のプラネタリウムへと向かう場合、ネフィリムによって瓦礫の山となった階段を抜けなくてはならない。なお、アイリスは判定を行わなくても移動できるものとする。

プレイヤー側から提案(*)がない場合、瓦礫を抜ける場合にはPC全員は順番を決定、順に〈運動〉の二分の一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。

- ・失敗した場合：崩れた瓦礫に巻き込まれてしまう、[軽傷1]の負傷を受ける。
- ・ファンブルした場合：より大きな崩壊に巻き込まれる。[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、余計に時間がかかってしまう。シーン8のキラーエイブの総HPを[PC人数×25]に変更する。

▼描写

西洋の城壁、その中央広場をイメージしたそこはまるで戦時のように荒れ果てていた。プラネタリウムへと続く道はキラーエイブたちに破壊されたのか、瓦礫によって塞がれていた。ただ、足場が悪いだけだ。どかすなり、跳び越えていきなり、ルートさえ確保すればまだ登れそうだ。

◆結末

判定を終え、PCたちが通路を移動を開始したらシーン終了。シーン8へ。

●シーン7：アーチブリッジ

シーンプレイヤー：PC④

場所：スターダストフォート、アーチブリッジ

◆解説

PC全員登場。プラネタリウムに向かわず、グローリーロードへと向かうルートを選択した場合、アーチブリッジを通ることとなる。アーチ

ブリッジの下には、キラーエイブの群れがいる。それに見つかってしまえば、PCたちの元へキラーエイブたちが集まり、襲い掛かって来る。

プレイヤー側から提案(*)がない場合、PC全員が〈隠密〉(追跡/尾行)の判定を行ない、見つからないように抜けていかななくてはならない。なお、アイリスは判定を行わなくても移動できるものとする。

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。

- ・判定に失敗した：キラーエイブから攻撃を受ける。[軽傷1]の負傷を受ける。
- ・判定にファンブルした：キラーエイブに囲まれて攻撃された。[軽傷2]の負傷を受ける。

▼描写

大きな歪曲を描くその石橋は、スターダストフォートを一望できる場所だった。しかし、今はその絶景こそが仇となっている。キラーエイブたちに見つかってしまえば、厄介なこととなるだろう。

◆結末

判定を終え、PCたちが移動を開始したらシーン終了。グローリーロードへ向かう場合はシーン9の描写1へ。警備室に向かう場合はシーン10へ。

●シーン8：プラネタリウム

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：スターダストフォート、プラネタリウム

◆解説1

PC全員登場。プラネタリウムにいるキラーエイブの群れを、撃破しなくてはならない。

PCたちは、すべての防御力が5点のキラーエイブの総HPを0にすればプラネタリウムに残されていた7人を救出することができる。なお、判定はラウンド進行(*)で行なうがキラーエイブは判定を行わないため、攻撃する順番はPCが自由に決定してよい。

シーン5の情報収集判定に全員が失敗していた場合、キラーエイブの総HPが[PC人数]点増加する。

シーン6のプラネタリウムの通路における判定で、ひとりでも成功していればキラーエイブの総HPは[PC人数×20]となる。全員が失敗していれば、総HPを[PC人数×25]に変更する。

(*) PC全員登場

場合によっては、PCがふたつのルートに分かれる提案をする場合があるだろう。その場合、交互にシーンを演出するとよい。

ただし、先にグローリーロードに到着するのはアーチブリッジから向かったPCである。プラネタリウムに向かったPCは、1ラウンド以内にキラーエイブを倒していればトウコツがカベレから脱出するのに間に合い、カベレの戦闘の最初から参加できる。

2ラウンド以上かかった場合、カベレでのクライマックスフェイズの2ターン目のセットアッププロセスに合流することとなる。分断したまま戦闘になるのを避けた場合は、グローリーロードでの戦闘となる。

(*) プレイヤー側から提案

飛行状態になって移動したい、とPCが提案した場合、《↑グラビティゼロ》や《↑ライドウィンド》を使用すれば二分の一のペナルティはないものとする。また、氷で瓦礫を凍らせ固定するなど全員が移動するのに有利な提案だとGMが判断した場合、〈特性能力〉で判定をさせ二分の一のペナルティはないものとしてもよい。

(*) プレイヤー側から提案

キラーエイブたちの動きを確認して進みたいと提案があった場合、《↑クレバスキュラーレイ》や《↑スーパーセンス》、《↑サイオニックパワー》を使用させてよい。また、遮蔽物を作成したいと提案した場合、《↑フェイズシフト》を使用させてよい。

(*) ラウンド進行

PCたちは、戦闘と同じくセットアッププロセスやメインプロセスを1回ずつ行える。そのため、命中の判定を行ない失敗すればダメージは与えられない。その代わりに連続攻撃を選択することも可能であり、クリティカルで命中すれば防御力は0になる。

- ・1ラウンド内に倒した：手早く倒すことができた。キメラ級ネフィリムが外に出る前に、到着。カベレを戦場に選択選択することができる。
- ・2ラウンド以上かかった：倒すのに時間がかかってしまった。間に合わず、キメラ級ネフィリムが外に出てしまう。グローリーロードでの戦闘となる。

▼描写1

プラネタリウムへと、たどり着いた。星見の塔と名づけられた塔の螺旋階段を登っていくと、プラネタリウムの前には既にキラエイクの群れがいた。どうやら、隠れていたのが見つかってしまったらしい。プラネタリウムのレンガ状の外壁に、キラエイクの拳が殴打される度に亀裂が入る。このままでは、7人の命はない——そうなる前に、このネフィリムたちを倒さなければ。

◆解説2

キラエイクを倒し切った後、逃げ遅れた人々を救出することができる。なお、助けた人々はPCが宣言すれば途中まで送り届け、無事に逃げられたこととなる。

▼描写2

壊れたプラネタリウムの音声が響き渡る中、隠れていた人たちが姿を現わした。その中には、疲れた表情のクライヴの姿もあった。

▼セリフ：壊れたプラネタリウム

「……夏の大三角……とは、こ座のベガ、わし座のアルタイル、はくちょう座のデネブが、……が……が……夏の大三角形……（以下繰り返す）」

▼セリフ：社昭雄（警備員B・25歳男性）

（倒し終えた）「あ、オーダーさんですか？」
「はい、自分は警備員の社昭雄でございます。みなさんが来てくれてよかった」

「みなさん、これで逃げられますよ！」

「途中まで送ってもらえれば、あとは自分のみなさんを誘導します」

▼セリフ：逃げそびれていた人々

「ありがとうございます！」

「本当、本当によかった……！」

▼セリフ：アイリス

「どうか、抵抗や逃亡しないでください、Mr.クライヴ」

「今は、緊急事態ですので」

▼セリフ：クライヴ

（アイリスを見て）「キ、キミは……!？」

「分かった……逃げないよ、もう」

◆結末

判定を終え、PCたちが移動を開始したらシーン終了。

1ラウンド以内にキラエイクの群れのHPを0にした場合、シーン9の描写1へ。

キラエイクの群れのHPを0にするのに2ラウンド以上かかった場合は、シーン9の描写2へ。

●シーン9：グローリーロード

シーンプレイヤー：PC①

場所：スターダストフォート、グローリーロード

◆解説1

PC全員登場。グローリーロードへと直接向かった、シーン8で1ラウンド以内にキラエイクの群れのHPを0にした場合、トウコツが外に出る前なのでカベレを戦場にできる(*)。この場合は、描写1を描写すること。また、グローリーロードから直接向かい、シーン5で警備室の存在に気づいてまだ向かっていない場合のみ、警備室で情報収集する余裕(*)がある。

なお、シーン8で2ラウンド以上かかった場合は描写2を描写すること。

▼描写1

グローリーロード、そこは若者に人気な店舗を集めた一直線の通路だ。だが、横幅は狭く、戦うにはあまり広い空間とはいえない。その行き止まりとなっているのが、3階分の吹き抜けの高さを持つ礼拝堂を模した噴水広場——カベレだ。

ガンガン、と轟音を立ててシャッターが歪んでいく。このままでは、外へ逃げられるのも時間の問題となるだろう。

▼セリフ：アイリス

「まだ、ネフィリムはあの中にいるようですね」

「非常口がついています、閉じ込められている中には入れそうですね」

「吹き抜けの上の階を使って立体的に戦えば、戦術の幅は広がります」

◆解説2

PC全員登場。シーン8でキラエイクの群れのHPを0にするのに、2ラウンド以上かかった場合は、この描写2となる。

トウコツがカベレから外へと出てしまい、グローリーロードでの戦いとなる。

(*) カベレを戦場にできる

カベレとグローリーロードの違いはエリアの数だが、カベレであればPCを自由に配置することができ、「射程：遠」の攻撃手段がPCがいれば戦術に幅ができる。また、シーン10でトウコツの特性能力を把握していれば、カベレで戦う方が有利であることは分かってもよい。

(*) 警備室で情報収集する余裕

これは、プラネタリウムで逃げ遅れた人々を救った場合は時間的余裕がないものとする。プラネタリウムから来て描写1であった場合、次はシーン11のクライマックスへと移行すること。

▼描写2

グローリーロード、そこは若者に人気な店舗を集めた一直線の通路だ。だが、横幅は狭く戦うにはあまり広い空間とはいえない。その行き止まりとなっているのシャッターがガンガン、と轟音を立てて歪んでいく。

そして、キミたちの目の前でシャッターに粉碎されると、そこから虎にも似た5メートルを超える獣が姿を現わした。

▼セリフ：アイリス

「間に合いませんでしたか……!」
「ここを抜かれてしまえば、外に出られてしまいます」

「そうなれば、多くの命が奪われるのが私の能力で見えます」

「ここで、倒さないと……!」

▼セリフ：トウコツ

「ガアアアアアアア!」

◆結末

PCたちの演出が終わったらシーン終了。

描写1でトウコツとの戦いに挑む場合、シーン11のクライマックスへ。警備室で情報収集するなら、シーン10へ。

描写2ならばグローリーロードで戦うこととなり、シーン12のクライマックスへ。

●シーン10：警備室

シーンプレイヤー：PC④

場所：スターダストフォート、警備室

◆解説

PC全員登場。プラネタリウムに寄らず直接グローリーロードへ訪れ、シーン5でよりくわしい情報を得ていた場合のみ警備室の監視カメラによってネフィリムの判別が行なえる。PC全員は、〈調査〉の判定を行なうこと。この時、〈情報：ネフィリム〉を使用してよい。ひとりが成功すれば、情報が得られる。なお、判定の結果は以下のとおりとなる。

- ・ひとりが成功した：データベースから、キメラ級ネフィリムランク6トウコツであることが判明する。持っている特性能力が判明する。
- ・[PC人数-2(最低1)]人が成功するか誰かひとりがクリティカルした：よりくわしい情報が分かる。
- ・全員失敗した：データベースとは、情報が適合できなかった。キメラ級であろうという推

測のみで、他の情報は入手できない。

▼情報

- ・対象のネフィリムはキメラ級ネフィリム、ランク6トウコツであることが判明する。
- ・〈サヴェージ・ゾーン〉と呼ばれる『[先制値]と[攻撃力]を自身が存在するエリアに存在する[PC人数分]点増加させる。この効果はセットアッププロセスに使用し、ラウンド終了まで持続する』特性能力を持つ。
- ・そのため、同一エリアにいるPCの数(*)だけトウコツは強化される。

▼よりくわしい情報

- ・トウコツは「銃尾」と呼ばれる[対象：範][射程：射程：近～遠]の特性攻撃と「斬尾」と呼ばれる[対象：単][射程：至近]の近接攻撃を持っている。
- ・トウコツは凶暴であり、強い殺戮衝動を持っている。
- ・そのため自身の近くに攻撃対象がいる場合、「斬尾」で攻撃してくる習性がある。
- ・この習性を利用すれば、トウコツの攻撃をある程度コントロール(*)することができるだろう。

▼描写

警備室の監視モニターには、1体の巨大なネフィリムが礼拝堂を模した噴水広場で暴れていた。虎にも似た5メートルを超える体躯、猪がごとき長い牙、そして、3メートル近い長い尾。獷猛な面構えのネフィリムだ。

何度も何度も、長い尾をシャッターに叩きつける光景が見えた。

▼セリフ：アイリス

「あの大きさと特徴からすると、キメラ級のネフィリムみたいですね」

「グローリーロードで戦うとなると、手狭になるかもしれませんね」

◆結末

PCたちが、グローリーロードへ移動したらシーン終了。シーン9の描写1へ。

(*) PCの数

これには、アイリスやベガは含めないものとする。

(*) コントロール

PCの選択によっては、ひとりがエンゲージせずダメージをひとりに集中することもできるだろう。

クライマックスフェイズ

●シーン11：“礼拝堂”の戦い

シーンプレイヤー：PC①

場所：スターダストフォート、カペレ

◆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、ランク6トウコツと戦闘を行なうシーンである。トウコツが暴れ回り、破壊の限りを尽くした噴水広場内での戦闘となる。トウコツとワーム級ネフィリム、ランク2キラーエイブ〔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。トウコツたちがいるAはカペレ1階、Bは吹き抜けの2階通路となる。初期配置はエリアAに、トウコツとキラーエイブをそれぞれ1エンゲージで配置。PCは、自由に配置してよい。

▼描写

そこは、宗教施設に似せた広場だった。3階までの吹き抜けがあり、大きな噴水が宗教画のような幻想的な光景を演出する人気スポットだ。しかし、今はそれも無残に破壊され尽くしている。

一度現われれば死ぬまで暴れ回る破壊と殺戮の凶獣が、本能のまま襲い掛かってきた。

▼セリフ：トウコツ

「ギシャアアアアアアアア!」

(倒された)「グ、〇〇……」

◆結末

戦闘が終了したらエンディングへ。

●シーン12：栄光の道にて

シーンプレイヤー：PC①

場所：スターダストフォート、グローリーロード

◆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、ランク6トウコツと戦闘を行なうシーンである。トウコツとワーム級ネフィリム、ランク2キラーエイブ〔PC人数〕グループとの戦闘となる。

使用する戦闘エリアはひとつ。初期配置はPCはひとつのエンゲージに。エネミーのトウコツとキラーエイブそれぞれ1エンゲージに。PCとエネミーのエンゲージの距離は、それぞれ近距離とする。

▼描写

グローリーロード、その細い道でトウコツはその尾を逆立たせ、キミたちを威嚇する。虎にも似た5メートルを超える体躯、猪がごとき長い牙、そして、3メートル近い長い尾。本来の生物とは一線を画す、重厚な威圧感がそこにはあった。

一度現われれば死ぬまで暴れ回る破壊と殺戮の凶獣が、本能のまま襲い掛かってきた。

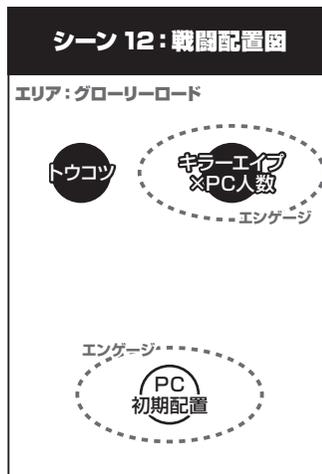
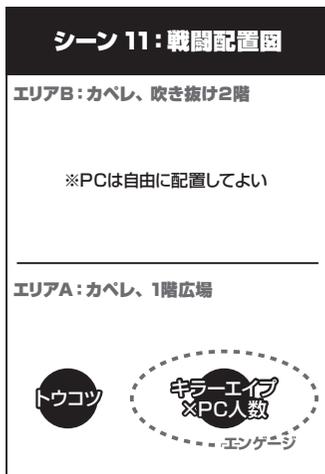
▼セリフ：トウコツ

「ギシャアアアアアアアア!」

(倒された)「グ、〇〇……」

◆結末

戦闘が終了したらエンディングへ。



シーン11・12敵データ

ランク6トウコツ

タイプ:キメラ級

能力値 身体:18 感覚:6

知力:8 意志:18 魅力:8

負傷:疲14/軽6/重3/致2/死1

行動値:12 移動値:1

技能:特性能力(95%)、当身(140%)、回避(30%)、搜索(30%)、抵抗力(40%)

◆特性能力

《サヴェージ・ゾーン》:【先制値】と【攻撃力】に自身が存在するエリアに存在する[PC人数分]点増加させる。この効果はセットアッププロセスに使用し、ラウンド終了まで持続する。

◆攻撃

▼特性:銃尾<特性能力>

対象:範囲 射程:近~遠

攻撃力:<銃弾> 2D10+15

解説:尾の毛を金属のように硬化させ、飛ばして標的を撃ち抜く。

▼近接:斬尾<当身>

対象:単 射程:至近

攻撃力:<切断> 1D10+30

解説:長い尾を刃に変えて標的を切り裂く攻撃。

◆防御力

切13/銃13/衝13/灼8/冷8/電8

◆解説

体長は5メートルほど、虎の体に猪のような長い牙と3メートルほどの長い尾を持つキメラ級ネフィリム。尾を入れれば、8メートルというキメラ級でも大きな体躯を誇る。

ランク2キラージェイブ

タイプ:ワーム級

能力値 身体:10 感覚:18

知力:6 意志:10 魅力:6

HP:10

行動値:14 移動値:1

技能:当身(80%)、回避(20%)、搜索(40%)、抵抗力(30%)

◆特性能力

《キラージャンプ》:高く跳躍して襲い掛かる。離脱を行っても敵キャラクターのいるエンゲージに突入できる。この効果はフリーアクションで使用し、メインプロセス終了まで持続する。

◆攻撃

▼近接:ぶん殴る<当身>

対象:単 射程:至近

攻撃力:<衝撃> 1D10+15

◆防御力

切5/銃5/衝5/灼5/冷5/電5

◆解説

体長2メートルほど、金属のような毛並みを持つ大猿の姿をしたワーム級ネフィリム。行動範囲内ならば、どんな獲物にも殴りかかる機動力を持つ。

■行動パターン

トウコツはセットアッププロセスに《サヴェージ・ゾーン》を使用。同一エンゲージに対象がいればもっとも負傷ゲージが埋まっているPCを斬尾で攻撃する。銃尾でもっとも対象の多いエリアへ攻撃する。また、同一エンゲージにPCがいない場合のみ、銃尾で対象内のPCを攻撃すること。

キラージェイブは、フリーアクションで《キラージャンプ》を使用してから移動。同一エリアにいるランダムの対象へぶん殴るで攻撃する。

■PC人数に合わせた改造

PC人数が3人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが3人の場合

トウコツの負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽8/重5/致3にすること。

PCが4人の場合

トウコツの負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽10/重5/致4にすること。

PCが5人の場合

トウコツの負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽10/重7/致4にすること。



ランク6トウコツ

エンディングフェイズ

●シーン13：砦を、取り戻して

シーンプレイヤー：PC①

場所：スターダストフォート、エントランス

◆解説1

PCは全員の合同エンディングのシーン。
アイリスが、PCたちの活躍を称えてくれる。

▼描写1

戦いは終わった。後処理にGARDENの職員が駆け回る中、アイリスが笑顔でキミたちへと告げた。

▼セリフ：アイリス

「みなさん、ありがとうございます。部下はもちろん、人々もあなたがたが居なければ助からなかった」

(逃げ遅れた人を助けられた)「みなさんの活躍で、被害は最小で収まりました。お見事です」

(逃げ遅れた人を助けられなかった)「……被害が広がってしまったのは残念ですが、みなさんがいなければもっと多くの人が犠牲になっていたでしょう」

「あなたたちの勇気ある行動に、感謝します」
(握手を求めて)

◆解説2

クライヴに関して、アイリスはまず警察に引き渡す。これはスティーヴンの意志であり、その後の対応に関して助力するつもりだからである。

▼描写2

クライヴは、警備員の横で大人しく待っていた。その表情には、どこか諦めの色がある。

▼セリフ：クライヴ

「大人しく、捕まろう。ただし、条件がある」

▼セリフ：アイリス

「はい、娘さんは日本アルタイルが責任を持って保護させていただきます」

(PC③とPC④がいた場合)「どうか、Mr.クライヴをよろしくお願いします」

(PCが3人だった場合)「警察には私から連絡を入れておきます」

◆結末

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン14：暗雲、立ち込めて

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：GARDEN関東支部

◆解説

PCは登場不可。パースエイダーが、スティーヴンから事情を語られるシーン。

このシナリオをキャンペーンとして遊ぶ時だけ、描写すること。

▼描写

GARDEN関東支部、パースエイダーは厳しい表情でモニターを見ていた。モニターに微笑を浮かべる男——スティーヴンにため息混じりに口を開いた。

▼セリフ：パースエイダーとスティーヴン

パースエイダー (以下、パ)：「警察には、いつ話を通されたの？」

スティーヴン (以下、ス)：『つい先ほどだよ。クライヴには、それぐらいしないと私の気がすまないからね』

パ：「まったく、もう良いお年でしょくに」

ス：『ああ、今年で52……だったかな?』

パ：「見た目からは想像もできないお年ですが……落ち着きも身につけていただきたいものです」

ス：『そう言わないでくれ、今回は止むに止まれぬ事情があるんだ』

パ：「事情……ですか」

ス：『ああ、内密に処理したかった。しかし、今となってはキミたちGARDENの協力が欲しい』

パ：「その事情による、としか言えません」

ス：『もちろん、“ケースN”に繋がりがかねないことだよ』

パ：「……お聞きしましょう」

ス：『助かる。それと、借りる人員をリクエストしていいかな?』

パ：「PC①さんたち、ですね?」

ス：『ああ、アイリスも信頼している相手だ。私としても心強い——』

◆結末

スティーヴンは、表情を厳しいものに変えて語り出す。その内容に、パースエイダーの表情もまた曇っていった。描写と結末を読み終えたら、シーン終了。

アフタープレイ

エンディングフェイズが終了したら、アフタープレイを行なってシナリオを終了とする。シナリオの目的で得られる経験点は、以下のとおり。

- ・トウコツを倒した：10点
- ・トウコツを倒せなかった：5点
- ・シーン8で逃げ遅れた人々を救出した：5点
- ・グラントオープニングから続けてシナリオ1を遊んだ：5点



プリプレイ

シナリオ2について

このシナリオ2は、キャンペーンプレイを前提としたシナリオとなっている。そのため、シナリオ1を遊んだ上で遊ぶことを推奨する。

(*) 坂東秀行

元青葉製薬の技術者。48歳男性。彼の今回の行動の理由はシナリオ3「苛烈なる鬼婦人」で明らかになる。P116参照のこと。

(*) クライヴ・エンフィールド

P108を参照のこと。

(*) 鷺鈴玉

P122を参照のこと。

(*) PC間コネクションを結ぶ

キャンペーンプレイとして遊んだ時、シナリオの結果関係が変わったものとして関係を変更してもよい。

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

神奈川県横須賀市秋浜町

ストーリー概要

青葉製薬の技術者であった坂東秀行(*)は、クライヴ・エンフィールド(*)から機密データを受け取っており、口封じのためと自身の力のテストのために捕まっている警察署へと襲撃をかける。だが、スティーヴン神尾(P73)が手配していた護衛に邪魔をされ、クライヴが逃亡してしまう。このまま娘であるシェリーの元に逃げるのは巻き込んでしまうと判断、クライヴはかつての“横須賀災厄”のあった地である神奈川県横須賀市秋浜町へと逃げ込んだ。

その頃、アルタイルの鷺鈴玉(*)は坂東の動きを察して処理班を送る。クライヴに10年前

に起きた“横須賀災厄”の真実の一端を教え、坂東をおびき寄せて処理しようとしたのだ。クライヴは鈴玉の思うとおりに動き、坂東をおびき寄せる役目を果たしてしまう。

一方その頃、スティーヴンはクライヴが“横須賀災厄”で妻を失い、一人娘の治療のために大金と治療施設を求めていることを知り、内々に処理するためにアイリス神尾(P137)に確保を命じていた。スティーヴンはGARDENのPCたちにアイリスを協力させ、神奈川県横須賀市秋浜町へとPCたちを向かわせる。そしてSANサイドのPCたちは小山純夏(P72)から警察を襲撃した坂東秀行を追うように指令される。

PCたちは双方の立場から秋浜町で調査し、潜んでいるクライヴを発見。坂東を倒すことにより、シナリオはクリアとなる。

PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶ(*)こと。
PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■PCが参加できない場合

プレイヤーがセッションに参加できず、人数が少ない場合は、ソロスタイルをバディスタイル

に変更する(あるいはその逆)、シナリオハンドアウトのPC番号を調整するなどして対応すること。

オープニングフェイズ

●シーン1: 惨劇の映像

シーンプレイヤー: マスターシーン

場所: 東京都港区、港湾署

◆解説

PCは登場不可となる。港湾署で坂東秀行がクライヴを口封じのために殺すために襲撃をかけるシーン。PCたちは監視カメラの映像を次のシーンで見せられるため、このシーンで起きた状況(*)を理解してよい。

▼描写

それは、ひどく荒い画像であった。映像に走るノイズ、音声は入っていない。東京都港区にある港湾署、その留置場へと続く廊下はまさに地獄絵図だった。銃を乱射する警察官、そして黒服たち。しかし、その銃弾が“ソレ”に届くことはない。

ぞぶり、という音がしそうな動きで、廊下に

雪崩のように黒い影が溢れ出した。黒い影は警察官や黒服たちを飲み込み、押し潰していく。その暴虐が終われば、そこに残ったのは人の形をしていたはずの肉塊のみだった。それでも数名の黒服が生き残り、炎や電撃で反撃する。オーダーたちの特性能力、それを黒い影が壁となり受け止める。

ノイズの走る画面の中で、“ソレ”——ひとりの男が笑う。白い背広に、オールバックのよく似合う優男だ。ただ、その顔に走った大きな傷と浮かべた狂気じみた笑みがその男がイカれているのだと見る者に伝えるだろう。

不意に、ひとりの男が足を縛れさせるように暗闇から転がり出てくる。すっきりと怯えた様子の男が振り返り、優男へと何かを告げた瞬間——ぶつり、と映像が途切れた。

(*) 起きた状況

あくまで監視カメラで見える範囲の状況である。クライヴを襲撃したのが坂東秀行であることは、後のシーンで明かされる。

トレーラーシート

トレーラー

ひとりの技術者にして、父がいた。
父は一人娘のために、技術者としての魂を売り会社を裏切った。

しかし、それは悪魔との契約であった。すべてを黒く塗り潰す魔人が、その純粋な想いさえ踏みしめる。

オーダーたちは親子の未来を、町の平穏を、守ることができるのか？

ガーデンオーダー
「黒霧の魔人」

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

PC①&PC②用ハンドアウト

コネクション: アイリス神尾

関係: 信用

キミたちは、GARDENから港湾署から逃げ出したクライヴ・エンフィールドを捜しだすように依頼を受けた。その件について、日本アルタイルの最高経営責任者であるステューヴン神尾の筆頭秘書、アイリス神尾もキミたちに協力してくれるという。クライヴは“ケースN”にも関わる事件の情報を持っている。放置はできない。

バディ
スタイル

PC③&PC④用ハンドアウト

コネクション: 坂東秀行

関係: 犯人

キミたちは、警視庁対ネフィリム対策班SANの隊員だ。港湾署が襲撃を受けた、という報を受けたキミたちは、小山純夏からその襲撃犯を追うように命令される。襲撃犯の名前は、坂東秀行。かつて、青葉製薬に勤めていたという技術者だった。

バディ
スタイル

PC⑤用ハンドアウト

コネクション: クライヴ・エンフィールド

関係: 庇護

キミはGARDENに所属するオーダーだ。日本アルタイルの最高経営責任者であるステューヴン神尾が、クライヴ・エンフィールドの身元を引き受けるためにみずから動いたのだという。その心意気を無駄にしないためにもクライヴを見つけ出さなくてはならない。

ソロ
スタイル

◆結末

描写を読み終えたら、シーン終了。

●シーン2：調査依頼

シーンプレイヤー：PC③&PC④以外のPC

場所：GARDEN関東支部

◆解説

GARDEN所属PCのオープニング。他PC登場不可。シナリオ1から数日後、PCたちはGARDEN関東支部の支部長室へと集められ、シーン1の映像を見せられる。ステイヴンとアイリスはクライヴに関する事情を説明、協力を依頼する(*)。

▼描写

GARDEN関東支部、その支部長室でパースエイダーは渋い表情で砂嵐だけが流れるモニターの電源を切った。そして、キミたちと客人へと視線を向けた。

客人はふたりだ。ひとり、五〇代前半の微笑が印象的な紳士。もうひとり、その背後に控えた女性——その顔には、見覚えがあった。以前の事件で協力してくれたアイリス神尾だ。

▼セリフ：パースエイダー

「これが、昨晚の港湾署の映像です」

「この映像から、この襲撃犯が使った力は、超常的な——ネフィリムか、オーダーの能力だろうとしか推測できていません」

「加えて、先日の事件で保護したクライヴ氏も襲撃のどさくさで逃亡してしまった模様です」(断ろうとしたら)「いえ、今回の件はデリケートな問題です。政治的なことが絡むなら、彼らの協力は有用です。何より、これはあの乱入者による“ケースN”である可能性も高いですから」

▼セリフ：アイリス

「お久しぶりです、みなさん」

「紹介します、こちらは私のクライアント。日本アルタイルの最高経営責任者であるステイヴン神尾です」

▼セリフ：ステイヴン

「キミたちにはアイリスが世話になった。改めて私からも感謝の言葉を言わせてくれ。ありがとう」

「さきほどの映像、その最後に出ていた男の名前はクライヴ・エンフィールド。キミたちも知っている顔だろう」

「今回も、キミたちにアイリスをつけたい。どうか、クライヴはうちで保護させてほしい」

「娘を大切に思った父親の暴走を、どうにか止めてやりたいんだ」

「彼は10年前の“横須賀災厄”で妻を失っていてね。アルタイルと青葉製薬の提携10周年記念パーティ、あれに彼を招待したのは他ならない私のだよ」

「彼の人生を狂わせた一端は、私にあると思っている。だからこそ、見過ごせないのだよ」

「クライヴは、横須賀市秋浜町へと向かっているという情報までは掴んだ」

「あのような危険な存在に狙われているんだ、キミたちだけが頼りだ。よろしく頼む」

◆結末

PCたちとの会話が終わったら、シーン終了。

●シーン3：襲撃者を追え

シーンプレイヤー：PC③&PC④(*)

場所：SAN、会議室

◆解説

SAN所属PCのオープニング。他PC登場不可。坂東秀行を追うように命令されるシーン。シナリオ1から数日後、PCたちは警視庁SANの会議室へと集められ、シーン1の映像を見せられる。

▼描写

警視庁SANの会議室で、小山純夏は流し終えた映像を消した。そして、苦虫を噛み潰した顔でキミたちを振り返る。

▼セリフ：小山純夏

「……やられたわ、港湾署が襲撃されたの」

「この映像を見る限り、襲撃者は坂東秀行……元青葉製薬の技術者だって言うわ」

「何のつもりか分からないけど、やってくれたもんだわ!」

(*) 協力を依頼する

ステイヴンは、現在把握している状況を解説してくれる。シーン3においても、プレイヤーから質問があれば以下の情報を補足するとよいだろう。

10年前の“横須賀災厄”で妻を失い、病弱な一人娘を救うためにアルタイルから重要機密を奪って日本へと密入国した。その情報は、既にクライヴの手にはない。現在、東京都港区の港湾署に拘束されていたが超常の力を持つ襲撃者に襲われ、そのどさくさで横須賀市秋浜町へと逃亡したところまで確認されている。

(*) PC③と④のオープニング

PCが3人以下の場合、このシーンは省略すること。

クライヴ・エンフィールド



エキストラ(非オーダー)

アルタイル製薬部門の技術者。36歳、男性。アメリカで活動しており、10年前の“横須賀災厄”の現場に居合わせ妻を失った。病弱な一人娘のシェリー(11歳)を救う資金を得るために、アルタイルの機密情報を坂東へと売るため娘と共に密入国した。

しかし、“横須賀災厄”の引き金が坂東であったことを鷲鈴玉によって教えられ、妻の復讐を誓い行動する。

「売られた喧嘩よ、買ってやるわ。あなたたちには、この坂東秀行を追ってもらおう」
「殺された同僚たちの仇は、私たちが取るわよ。PC③、PC④」

「まずは、坂東の情報の収集からお願いね」

◆結末

PCたちとの会話が終わったら、シーン終了。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズからこのシナリオ中、系統外《キーン・オブ・アブノーマル・シナリオ運命干渉》のオーダーであるアイリスからの支援を受けられる(*)。支援に関しては、PCからの要請を受けて使用する。GMはP137のアイリスのデータをコピーしてプレイヤーに手渡し、管理してもらおうとよいだろう。

●以後のシーンの調査について

以後のシーンは、プレイヤーがどこでどのように調査を行なうのかGMへ宣言し処理していくこと。情報収集に行ける場所(*)ごとにシーンが設定されているので、GMはPCが向かったシーンで演出。判定を行なうとよいだろう。

調査を行なう前に、P111の秋浜町の地図とセッション内ルールのコラムをコピーしてプレイヤーに配布するとよいだろう。GMもセッション内ルールはチェックしておくこと。

なお、クライヴを生かさせたい場合は[3日目午後]が終わるまで、[4日目午前]が開始される前に居場所を突き止めなくてはならない。この情報は、プレイヤーに必ずしも伝える必要はない。

●シーン4：住宅地

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、住宅地

◆解説

住人に聞き取りを行なうシーン。プレイヤー側から提案がない場合、〈搜索〉による判定を行なえる。

ひとりでも判定に成功した場合、以下の情報が手に入る。

・クライヴによく似た男が「東秋浜駅付近」で目撃されたことがある。

▼描写

秋浜町の住宅地は、東京のベッドタウンのひとつとして知られている。それに合わせ、近

くにある横須賀の海上防衛軍の関係者の家も多くあることで知られていた。10年前の“横須賀災厄”では、瀬戸際で被害を受けなかった場所である。

閑静な住宅街、そこで何か情報が掴めるだろうか？

▼セリフ：佐藤文子（主婦・42歳女性）

(判定に成功した)「ああ、確かそんな特徴の人がいたわねー」

「東秋浜駅で、見た記憶があるわ。こう、焦燥してて大丈夫かなって思って覚えてたのよね」

◆結末

判定を終え、PCが行動を終えたらシーン終了。

●シーン5：西秋浜駅

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、西秋浜駅

◆解説

聞き取りを行なうシーン。プレイヤー側から提案がない場合、〈搜索〉による判定を行なえる。

ひとりでも判定に成功した場合、以下の情報が手に入る。

・クライヴによく似た男が東秋浜駅へ向かう電車で目撃されたことがある。

▼描写

西秋浜駅は、住宅街の外れにある。中心街から東京や横浜に近いからだろうか、人の多い駅だ。

駅員の馳紀夫は、聞き取りにやってきたキミたちに快く応じてくれた。

▼セリフ：馳紀夫（駅掛員・26歳男性）

(判定に成功した)「あー、思い出した！ この人ね！」

「ぐったりとしててさ、酔っ払いか病人か分からないから声をかけたよ。でも、大丈夫って言って東秋浜駅の方に行ったね」

(*) 支援を受けられる

この支援は戦闘中にも得られる。なお、戦闘中はアイリスはベガによって守られているため戦場に存在しないものとして扱われる。また、アイリスの支援は射程に関係なく、シーンに登場しているキャラクターを対象にできる。

また、今回のシナリオではアイリスが登場していない前提で書かれている。登場している時は、GMが適時アイリスらしいセリフを挿入していくとよいだろう。

(*) 情報収集に行ける場所

ここには、行ける場所がどこのシーンで描写されているか明記しておく。また、[1日目午前のサイクル]ではSAN側のPCは坂東秀行の情報収集から始めることを推奨する。GMはPCが迷った時は、そう伝えてもよい。

シーン4：住宅地
シーン5：西秋浜駅
シーン6：秋浜商店街
シーン7：秋浜警察署
シーン8：東秋浜駅
シーン9：秋浜港
シーン10：秋浜海浜公園
シーン11：情報収集

「東秋浜駅って、終点だからさ。間違いなく、あの駅で降りたと思うよ」

◆結末

判定を終え、PCたちが描写を終えたらシーン終了。

●シーン6：秋浜商店街

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、秋浜商店街

◆解説1

PCが聞き込みを行なうシーン。プレイヤー側から提案がない場合、〈搜索〉による判定を行なえる。

ここでは、情報らしい情報はでない。その代わりに、アイリスが同行していればここで交流が行なえる。アイリスが同行していて、ひとりでも判定に成功したら描写2へ。

▼描写1

小さな商店街は、人は少ないながらも活気に満ちていた。大きなデパートやショッピングを楽しむなら中心街、日々の買い物を行なうのなら商店街と棲み分けが行なえているからだろう。

小さなたい焼き屋の女性が、キミたちの聞き込みに協力してくれた。

▼セリフ：相場頼子（たい焼き屋店員・55歳女性）

（判定に成功した）「あー、悪いね。アタシにはさっぱりだよ」

「悪いねー、代わりに言っちゃなんだがサービスだ。たい焼き、持ってきな!」

◆解説2

甘いものが好物であるアイリスが、感動する。クライヴの一人娘に対する想いに関して、複雑な心境を吐露する。

▼描写2

アイリスは、じーっとたい焼きを見詰めていると、やがて意を決したようにパクリと一口かじりついた。その直後、アイリスは目を輝かせた。

▼セリフ：アイリス

「Delicious……!」

「外の皮がパリッと硬目で香ばしくて、後から来る中身の柔らかい甘さがほどんどよく口の中に広がって……!」

（パクパクと食べ終えて）「ハッ!? も、申し訳ありません。はしたないところを……」

「孤児院のころから、お小遣いで甘い物を食べるのがその……大好きでして」

「……Mr.クライヴは、一人娘のためにアルタイルから機密を奪った……そう聞いた時、こう言っただけなんです、少し羨ましかったです」

「私は、10年前の“横須賀災厄”で両親を失いましたから」

「本当の親というのは、子供のためにそこまでしてくれるものなのでしょうか?」

「……私が言うのはなんです、きっと子供は喜ばないと思いますが」

「だからせめて、彼を無事に娘さんのところに帰してあげませんか?」

▼セリフ：ベガ

『間食は控えることを推奨する』

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン7：秋浜警察署

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、秋浜警察署

◆解説1

PCが、情報収集を行なうシーン。坂東について情報収集したい場合は描写1、クライヴについて情報収集したい場合は描写2を演出し判定すること。

坂東についてプレイヤー側から提案がない場合、〈調査〉による判定を行なえる。ひとりでも判定に成功すれば以下の情報が判明する。

- ・クライヴについて人に尋ねている坂東の姿が、確認されている。
- ・どうやら、重点的に[秋浜港]と[秋浜海浜公園]を捜しているらしい。
- ・クライヴを追って行けば、遭遇する可能性は上がる(*)だろう。

▼描写1

秋浜警察署は、中心街から少し外れた場所にあった。その1階の受付で相場和也巡査が対応してくれた。

▼セリフ：相場和也（警察官巡査・26歳男性）

（判定に成功した）「ああ、何か外国人について尋ねて回ってるらしいんだ」

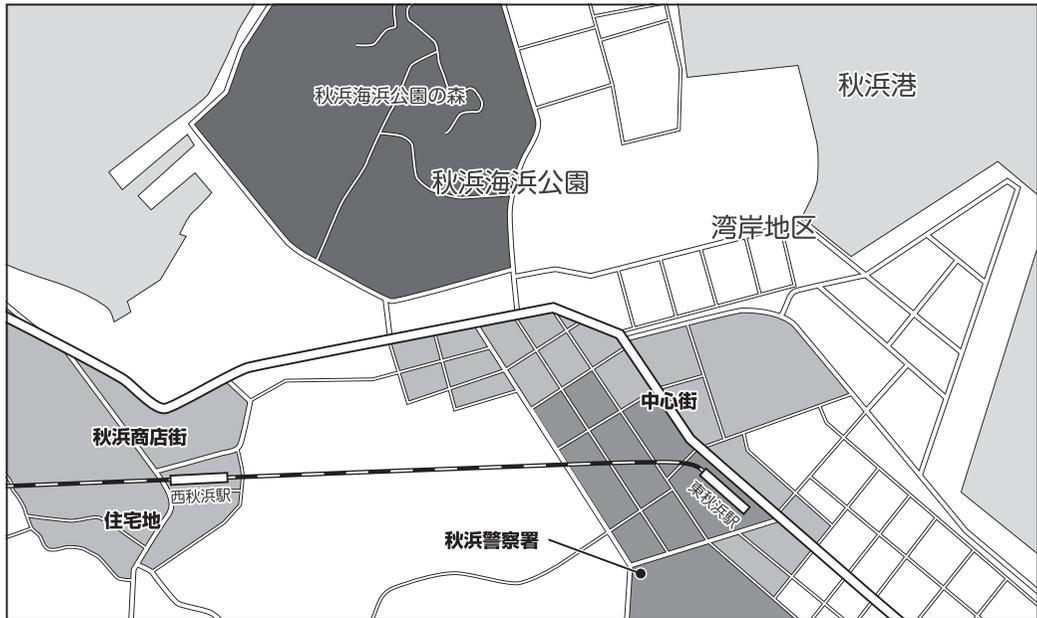
[[秋浜港]と[秋浜海浜公園]で、姿が確認されてるっぽいな」

「まあ、顔に大きな傷がある奴だから記憶に残ってたっぽいな」

(*) 可能性は上がる

GMは、この情報が出た時点でGARDEN側とSAN側で「クライヴを発見するのが坂東に至る一番の近道である」という状況を伝え、合流を促すとよいだろう。その際には、バースエイダーや小山純夏からそうアドバイスさせるとよい。

神奈川県横須賀市秋浜町



人口2万5000人ほどの港町。もっとも有名な秋浜港は、10年前の“横須賀震災”の影響で海浜公園を挟む形で海上防衛軍の軍港からは離れており、その多くが貿易船が泊まる場所として知られている。

大きく分けて、ベッドタウンである住宅地、役場や警察署が集中している中心街、港関連の湾岸地区の3つに分けられている。行ける場所については、以下のとおりである。また、情報収集として行ける場所は秋浜町以外にも存在する。

▼住宅地

秋浜町の西側に広がる、東京近況のベッドタウン。

▼西秋浜駅

住宅地にある駅。東京や横浜などには中心街のある東秋浜駅よりも近く、多くの人で賑わう場所。

▼秋浜商店街

住宅地にある小さな商店街。

▼秋浜警察署

中心街にある警察署。

▼東秋浜駅

中心街にある駅。

▼秋浜港

湾岸地区の中心地。海の出入り口。

▼秋浜海浜公園

10年前の“横須賀震災”の影響により、

国有地となった海浜公園。犠牲者たちの慰霊碑がある。

●調査シーンにおける特別ルール

このセッションの特別ルールとして、調査は1日を【午前と午後】2サイクルに分けて行なうものとする。PCは1サイクル内にて、1シーンのみ登場できる。たとえば、1日目午前のサイクルで住宅地で調査を行なったPCは、同じ1日目午前のサイクルで他の場所での調査の判定は行えないものとする。

PC全員が調査を行なうと、1サイクルが終了する。この時、PCは複数人で調査を行なってもよいし単独で調査を行なってもよい。なおサイクルの経過、ようするに時間の経過によってやPCの行動によってさまざまなイベントが発生する場合があるので、注意すること。

▼調査における失敗とファンブル

このシナリオにおける失敗とファンブルの扱いについて、説明しておく。調査で失敗した場合、このシナリオでは情報が得られなかったものとする。また、ファンブルした場合は余計に時間がかかってしまい、そのPCは次のサイクルで判定を行えない。

▼調査におけるクリティカル

調査の判定をクリティカルした場合、失敗とは逆に素早く調査結果を導き出せる。

時間に余裕ができるので、別の場所に移動して情報収集をもう1回行なえる。

▼アイリスの同行

アイリスは、PCと同行して行動する。分かれて情報収集を行なう場合、誰に同行するか事前に決定しておくこと。アイリスの特性能力は、同行しているシーンに登場しているPCのみ対象になることを注意すること。

▼情報項目による情報収集

調査を行なっている時、情報項目が入手できることがある。その時、その情報項目(*)を情報収集することができる。判定の技能などについては、それぞれのキーワードを参照すること。この情報収集の判定は調査シーンと同じく1サイクルに1回行なえるものとする。

また調査シーンで同行者が判定に成功した場合、まだ判定を行っていない者はこの情報収集を行なうことができる。これは、場所に関係なく情報収集できるからである。

▼日数経過によるペナルティ

このシナリオでは、時間の経過によって起きるペナルティが存在する。場合によってはボスの逃亡やクライヴの死亡、秋浜町の住人の命が危険に晒される場合がある。

◆解説2

クライヴについて調べたい場合、プレイヤー側から提案がない場合、〈調査〉の二分の一の判定を行なえる。ひとりでも判定に成功すれば以下の情報が判明する。

- ・クライヴが[秋浜海浜公園]で姿が確認された目撃情報がある。
- ・海浜公園の奥にある森に入っていたのが目撃されている。

▼描写2

この警察署でも、クライヴの足取りは追えるだろうか？ 相場和也巡査は、その質問に難しい表情を見せた。

▼セリフ：相場和也（警察官巡査・26歳男性）
〔判定に成功した〕「[秋浜海浜公園]で姿が確認されてるね」

「あの奥って立ち入り禁止の森があってさ」
「そこに人が入ったって通報があってね」

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン8：東秋浜駅

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、東秋浜駅

◆解説

東秋浜駅で聞き込みを行なうシーン。プレイヤー側から提案がない場合、〈搜索〉による判定(*)を行なえる。

成功した場合、以下の情報が手に入る。

- ・クライヴは、ここからタクシーで、移動している。どうやら、その後は秋浜港へ向かったようだ。

このシーンでひとりでも判定に成功した場合、「クライヴの向かった先」の情報項目を得る。

▼描写

東秋浜駅は、秋浜町の中心街でもっとも栄えている場所にある。高い駅ビルや周囲にはデパート、映画館などが立ち並び人で賑わっていた。

駅員である岸田茂は、聞き込みにやって来たキミたちに対応してくれた。

▼セリフ：岸田茂（駅掛員・36歳男性）

〔判定に成功した〕「ああ、確かにこの人、タク

シーに乗ったね。タクシー乗り場を聞かれた」「ちょっと待って。確か、向こうに監視カメラがあったから映像が残ってるかも」

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン9：秋浜港

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、秋浜港

◆解説

秋浜港で、聞き込みを行なうシーン。プレイヤー側から提案がない場合、〈搜索〉〈観察〉の判定を行なえる。

ひとりでも判定に成功したら、以下の情報が手に入る。失敗したら、そのままシーンは終了となる。

- ・PCたち以外にもクライヴを捜し回っている人間がいる。

このシーンでひとりでも判定に成功した場合、「捜している人物」という情報項目を得る。

▼描写

港の倉庫街。そこは、海の出入り口として多くの船が行き交う場所だった。そのためか、日本人のみではなく外国人の姿も目立つ。隠れるのには、確かに適した場所ではあるが……。

▼セリフ：藤野隆一（港湾作業員・43歳男性）

〔判定に成功した〕「ああ、こいつは知らないけど……こいつを捜してる奴らなら知ってるぜ。何か、写真を持ってこいつを捜してた」
(坂東かと尋ねると)「ああ、違うな。そいつじゃない」

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン10：秋浜海浜公園

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、秋浜海浜公園

◆解説

秋浜海浜公園で聞き込みを行なうシーン。プレイヤー側から提案がない場合、〈搜索〉〈調査〉による判定を行なえる。ひとりでも成功した場合、以下の情報が手に入る。

- ・クライヴが慰霊碑に花を捧げていたのを目

(*) 〈搜索〉による判定

この判定では、シーン4とシーン5でクライヴが東秋浜駅周辺に向かったという情報が合った場合は、+20%の修正がつく。

撃した人がいる。

- ・PC以外にもクライヴのことを尋ねて来た人が、複数いる。

このシーンでひとりでも判定に成功した場合、「捜している人物」という情報項目を得る。また、宣言することにより「秋浜海浜公園の森」を調べられるようになる。調べる時には、シーン14を行なうこと。

▼描写

秋浜海浜公園は、10年前の“横須賀災厄”の爪痕を隠すように整えられた公園だ。横須賀基地に隣接する部分は大きな森となっており、一般人の立ち入りは禁止されている。あれだけの木々を植林して隠したかったほどの地獄が、確かにここにはあったのだ。

秋浜海浜公園では、よくここで散歩しているというご老人、藤野トメが聞き込みに応じてくれた。

▼セリフ：藤野トメ（主婦・78歳女性）

（判定に成功した）「思い出したよ、慰霊碑に花を捧げてたのを見たよ」

「そのまま、慰霊碑の向こうの森に行ったのまでは見たけどねえ」

「あんたたち以外にも、この人のこと聞きに来た人が何人もいたよー？」

「こう、顔に傷があったり、外国の方だったり」

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン11：情報収集

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町

◆解説

情報収集を行なう(*)シーン。ここでは、調査によって得た情報項目について書かれている。GMは、PCにどこでどういう風に情報収集するか尋ねて、シーンを演出する(*)こと。

▼描写

ただ足で探しても見つからない情報もある。しっかりと、情報を収集しよう。

◆結末

判定を追い、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

◆情報項目

▼坂東秀行

条件：なし

プレイヤー側から提案がない場合、〈調査〉〈コンピューター〉による判定を行なえる。ひとりでも成功すれば、以下の情報が分かる。

- ・年齢は48歳、独身。優秀な技術者であり、青葉製薬でも順調に出世街道を歩んでいた。
- ・10年前から突如として青葉製薬を表向き退社。その後の足取りが途切れている。
- ・その坂東が、神奈川県横須賀市秋浜町の[秋浜海浜公園]で発見されたという報が[秋浜警察署]から届いた。
- ・クライヴ・エンフィールドの命を狙って行動していると思われる。GARDENは、GARDEN側のPCたち(*)を使いクライヴを保護すべく動いているらしい。

▼捜している人物

条件：シーン9あるいはシーン10の判定に成功する。

プレイヤー側から提案がない場合、〈調査〉〈コンピューター〉による判定を行なえる。ひとりでも成功すれば、以下の情報が分かる。

- ・クライヴを捜している内のひとは、坂東秀行である。
- ・他にもクライヴを捜している者たちがいる。
- ・その者たちは、東秋浜駅周辺の雑居ビルにいる。[雑居ビル]に向かうことができる。向かう場合はシーン14を行なうこと。

▼クライヴの向かった先

条件：シーン8の判定に成功する。

プレイヤー側から提案がない場合、〈調査〉〈コンピューター〉による判定を行なえる。ひとりでも成功すれば、以下の情報が分かる。

- ・タクシーの運転手からの情報では、クライヴが向かったのは秋浜海浜公園である。
- ・そこには“横須賀災厄”時の慰霊碑があり、そちらへ向かったことが確認されている。
- ・以後、クライヴの姿を確認されていない。

(*) 情報収集を行なう

なお、他の場所で情報を掴んでいれば情報収集を行なわなくてもシナリオクリアには問題ないものもある。GMはリミットが迫っている場合、既にクライヴが秋浜海浜公園に向かっているとPCが掴んでいる場合はそれとなく有用な情報ではないと伝えてもよい。

(*) シーンを演出する

シナリオでは、秋浜町を中心に扱っている。だが、シナリオで想定されていない場所に行きたいと言うプレイヤーもいるだろう。その時は、GMはシナリオに沿うようにシーンを作成してよい。以下は、その事例である。

・クライヴの娘の病室へ行く

クライヴの一人娘であるシェリーは秋浜町ではなく、八王子のアルシャイン病院に入院している。〈観察〉による判定を行なえば、クライヴが妻と写った写真が飾られており、シェリーからクライヴの思い出の場所だと教えてもらえる。

写真の場所は“横須賀災厄”前は観光用に開放されていた放水路で、現在は開放されておらず場所は[秋浜海浜公園]の地下に当たると判明する。

・港湾署を調べる

坂東が襲った警察署を調べる場合、〈観察〉の二分之一による判定を行なえる。成功すると、わずかな砂鉄の付着した何らかの鉱物の欠片が発見される。これは判定せずに、ネフィリムと同じ遺伝子を持つものだと判明。坂東がネフィリムを操っていることが分かる。

(*) GARDEN側のPCたち

ここでGARDENが動いていることを知ったSAN側のPCが、GARDEN側のPCと接触するように動く場合は小山純夏が「こちら側の失点でもあるわ」と協力の許可を出しバースエイダーとの交渉を行なってくれる。これは、GARDEN側のPCが接触した場合も同じでバースエイダーが交渉し、協力体制を築いてくれる。

互いに利害が一致するため、ここでSAN側とGARDEN側を合流させて情報共有させるとよいだろう。ただ、GMが積極的にそれを誘導する必要はない。

●シーン12：惨状の跡

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、雑居ビル

◆解説1

アルタイルの処理班が拠点としていた雑居ビルのシーン。しかし、既に坂東の手によって処理されている。

プレイヤー側から提案がない場合、〈観察〉による判定を行なえる。ひとりでも成功すれば、以下の情報が分かる。判定に成功したら、描写2を行なうこと。

- ・倒れていた者たちの死因は全身の擦過傷による出血と窒息。警察署の襲撃と同じ状況である。
- ・電子機器の類は、残らず破壊されていた。しかし、倒れていた者の懐に手帳が残されていた。その手帳は暗号で書かれており、アイリスならば解読できる(*)。

▼描写1

中心街の片隅に、その雑居ビルはあった。高さは4階建て、大きくはない。人の気配こそまったくしないが、扉の鍵は開いていた。

一階フロアは、血と肉塊の海が広がっていた。手当たり次第に破壊して殺したのでもないだろう、電子機器など情報に繋がりそうなものは丁寧に破壊されていたが……。

◆解説2

アイリスの口から、アルタイルで動いているのが誰なのか知らされる。武装集団は、アルタイルの軍事部門最高技術責任者である鷲鈴玉の配下である。製薬部門のステイーヴンとは犬猿の仲であり、彼女が動いている以上クライヴの命は危ない。

また、アイリスが同行していない場合、この描写2に関してはどこで行われるかプレイヤーが決めてよい。携帯端末で連絡を取り合っても、実際に会ってもサイクルは消費しないものとする。

▼描写2

アイリスは、携帯端末で会話を終えると深いため息をこぼした。そして、重い口調で語り始める。

▼セリフ：アイリス

「Mr.ステイーヴンから、話してよいと許可をいただきました」

「アルタイルの軍事部門最高技術責任者、鷲

鈴玉が動いているそうです」

「あの連中は、彼女が雇った処理班のようです」

「何と言いますかMr.ステイーヴンの日本アルタイルと鷲鈴玉の軍事部門は犬猿の仲でして……」

「こう言うてはアレですが、アルタイルの中でも日本アルタイルはクリーンで通ってるんです」

「なので、軍事部門は製薬関連に関しては他企業と提携するぐらいでして」

(坂東の情報が出ていたら)「青葉製薬もその中のひとつですね」

「暗号は、Mr.ステイーヴンの権限で解読できました」

「どうやら、Mr.クライヴは秋浜海浜公園の地下にある放水路にいるようです」

「この情報を坂東も掴んでいるなら危険です、急ぎましょう」

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン13：秋浜海浜公園の森

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、秋浜海浜公園の森

◆解説

秋浜海浜公園の森を探索するシーン。森の中には、放水路への入り口が残されている。そこから、クライヴは放水路で坂東を殺そうと待ち受けている。

森の中を探索することができる。プレイヤー側から提案がない場合、〈探索〉による判定を行なえる。ひとりでも成功すれば、放水路への入り口が発見できる。なお、シーン12で居場所を特定している場合、判定は自動的に成功したもとして扱ってよい。

▼描写

フェンスを越えた先、秋浜海浜公園の森は正しくはただの森ではなかった。10年経ってなお、あの“横須賀災厄”の傷跡が消えない場所だったのだ。

瓦礫は残り、アスファルトもところどころが残っている。おそらく国はこの光景を覆い隠すために、この森を用意したのだろう。

◆結末

PCたちの描写が終わったらシーン終了。入り口を発見したら、クライマックス(*)へ。

(*) 解読できる

これは、アルタイルで使用されている暗号の一種である。そのため、ステイーヴンの権限を使用すれば解読可能となる。アイリスが同行していた、この情報を知った場合、みずから解読を名乗り出ること。

(*) クライマックス

シーン13に「3日目午後」のサイクルまでに到達していれば、クライヴは生存している。シーン13に「4日目午前」以降のサイクルで到達していれば、クライヴは死亡しているものとする。

クライマックスフェイズ

●シーン14：魔人との戦い

シーンプレイヤー：PC①

場所：神奈川県横須賀市秋浜町、放水路

◆解説

PC全員登場。シナリオボスである融合兵“坂東秀行”と戦闘を行なうシーンである。坂東とワーム級ネフィリム、ランク2ブラックミスト [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。初期配置はエリアAへPCを1エンゲージ、エネミーは坂東とブラッミストAとブラックミストBとエンゲージを分ける(*)。エネミーのエンゲージの距離は近距離とする。

セリフに関しては、クライヴが活着している前提で書かれている。クライヴの生死(*)を確認して、描写すること。

なお、坂東秀行を倒せば戦闘終了(*)となる。

▼描写

放水路に、無数の銃声が鳴り響く。急げば、アサルトライフルを構えたクライヴと、体中を黒い岩石で覆った坂東の姿がそこにはあった。

▼セリフ：クライヴと坂東

クライヴ (以下、ク)：「動くな、坂東」

坂東 (以下、坂)：「……驚いた、よく手に入れたな。そんな武器を」

ク：「だ、黙れ、質問をするのは私だ」

坂：「ふん、いいだろう。何だ？」

ク：「10年前の“横須賀災厄”、その現場にお前もいたな？」

坂：「ああ、それがどうした？」

ク：「……あの時、ドラコ級のネフィリムが出現するきっかけ——その兵器をあの場合に持ち込んだのは青葉製薬、いや、お前だな？」

坂：「<<<<……はーはっはっはっはっ！」

ク：「何がおかしい!? お前が、お前があの災厄を引き起こして妻を、シエリルを……!」

坂：「おかしに決まってるだろ。なるほど、合点がいった。大方、鷲鈴玉の仕込みか。おぞましい女だ。お前を俺への復讐を駆り立てるために武器を与え、この舞台に来るための手筈を整えた、と。俺も駒扱いとは、恐れ入る」

ク：「お前なんだな……!?!」

坂：「ああ。だが、お前は勘違いしている」

ク：「勘違い、だと？」

坂：「確かに、アルタイルへ秘密裏に売るために兵器は用意した。だが、好きでネフィリムを呼んだ訳じゃない」

ク：「詭弁だ! 武器が集まる場所にネフィリムが出現するのは常識だろう!」

坂：「……愚物が。何も知らない無知なお前に、語り聞かせる気はない。鷲鈴玉に踊らされるまま、死ぬ」

▼セリフ：坂東

「来たか、オーダー。道化ども」

「まあ、いい。お遊びは終わりだ。お前たちは、戦闘テストの駒として使わせてやる」

「どうせ、誰かの意思で踊らされている道化なんだ、お前らは。なら、俺の意図で踊れ」

(どういう意味だ、と問われたら)「世界の真実は、お前らごときでは分からんということだ」(倒された)「お、れも、所詮は、駒、か……」

▼セリフ：クライヴ

「お前が、お前があの地獄を生んだんだ! 返せ、妻を返せ!」

▼セリフ：アイリス

「落ちついてください!」

「あの坂東って人の周囲、すごくおかしいです。あの人を放置したら、多くの命が失われます!」

「どうか、ここで止めてください。PC①さん、みなさん!」

◆結末

戦闘が終了したらエンディングへ。

(*) エンゲージを分ける

ブラックミストは、AとBのエンゲージが同数になるように半分ずつ配置すること。もち、PCの人数が奇数だった場合はブラッミストAのエンゲージに1体多く配置すること。これは、描写2の配置でも同じとする。

(*) クライヴの生死

シーン13に「3日目午後」のサイクルまでに到達していれば、クライヴは生存している。シーン13に「4日目午前」以降のサイクルで到達していれば、クライヴは死亡している。死亡している場合、坂東とクライヴのやり取り、クライヴのセリフは描写しないこと。

(*) 戦闘終了

ランク2ブラックミストの核は、坂東秀行が生み出したものである。そのため、坂東が死亡することにより核は砕け散り、砂鉄だけを残して消滅する。これは、描写2のブラックミストも同じである。

シーン15：戦闘配置図

エリアB：放水路奥

エリアA：放水路手前



シーン14敵データ

坂東秀行

タイプ:融合兵

能力値 身体:16 感覚:16

知力:18 意志:18 魅力:14

負傷:疲14/軽5/重5/致2/死1

行動値:16 移動値:1

技能:特性能力(140%)、当身(140%)、回避(40%)、搜索(30%)、抵抗力(50%)

◆特性能力

《アイアンサンドウォール》:砂鉄が自動的に盾となる。ランク7の[ダメージ軽減:遠隔攻撃]のパフを常に受けている。

《マグネティックフォース》:磁力によって砂鉄を手足のように自在に操る。自身が連続攻撃を行なった時、それぞれの攻撃の命中判定の成功率に+10%する(ただし、この効果によりクリティカル値は変わらない)。加えて、連続攻撃の攻撃力に+5する。《特性能力》と組み合わせてセットアッププロセスで使用する。

《メテオプラスト》:磁力の効果範囲を拡大

する。自身の攻撃の攻撃力に+1D10する。ただし、連続攻撃には使用できない。《特性能力》と組み合わせてセットアッププロセスで使用する。

◆攻撃

▼特性:砂鉄の津波<特性能力>

対象:範囲 射程:近~遠

攻撃力:<衝撃> 2D10+15

解説:砂鉄を津波のように操り、その衝撃で圧殺する。

▼近接:砂鉄の爪<当身>

対象:単 射程:至近~近

攻撃力:<切断> 2D10+25

解説:砂鉄で生み出した巨大な鉤爪で切り裂く。

◆防御力

切13/銃10/衝13/灼5/冷5/電10

◆解説

ネフィリムの細胞をみずからに寄生させ融合兵となった坂東秀行。磁力により、砂鉄を操る。また、磁力を浴びせることで砂鉄でないものも砂鉄のように操ることができる。

ランク2ブラックミスト

タイプ:ワーム級

能力値 身体:10 感覚:18

知力:6 意志:10 魅力:6

HP:10

行動値:14 移動値:1

技能:特性能力(95%)、回避(25%)、搜索(40%)、抵抗力(40%)

◆特性能力

《コロニー》:別の個体同時でも共鳴し合う特性。常に攻撃力に+[シーンに登場しているランク2ブラックミストの数]する。

《狙撃》:攻撃の命中判定時に《特性能力》と組み合わせることで別エリアのキャラクターへの攻撃のペナルティを受けない。

◆攻撃

▼特性:砂鉄の鎚<特性能力>

対象:単 射程:至近~遠

攻撃力:<衝撃> 1D10+20

◆防御力

切6/銃6/衝6/灼6/冷6/電6

◆解説

核を持ち、磁力によって砂鉄を操る能力を持つワーム級ネフィリム。集めた砂鉄の量により、HPが増加する性質がある。

■行動パターン

坂東秀行は奇数のターンのセットアップフェイズに《メテオプラスト》を使用、砂鉄の津波でもっとも対象の多いエリアへ攻撃する。偶数のターンではセットアップフェイズに《マグネティックフォース》を使用、範囲内のランダムの対象に対象へ砂鉄の爪を使用すること。

ブラックミストは、ランダムの対象へ砂鉄の鎚で攻撃する。

■PC人数に合わせた改造

PC人数が3人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが3人の場合

坂東秀行の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽6/重4/致2にすること。

PCが4人の場合

坂東秀行の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽7/重6/致3にすること。

PCが5人の場合

坂東秀行の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽9/重7/致4にすること。



坂東秀行

エンディングフェイズ

●シーン15：ひとつの終わり

シーンプレイヤー：PC②

場所：日本アルタイル、応接室

◆解説

PCは全員の合同エンディングのシーン。

ステイーヴンが、PCたちの活躍を称えてくれる。また、クライヴが死亡していた場合、クライヴが何故あのような行動に出たのか、ステイーヴンが語ってくれる。

▼描写

あの戦いから数日後、日本アルタイルの応接室へと集められたキミたちをステイーヴンが笑顔で出迎えた。

▼セリフ：ステイーヴン

「ご苦労様、よくやってくれた」
 「どうやら、あの男はクライヴから受け取ったデータをどこかに送り終えていたようだ」
 「そっちのデータに関しては、こちらが後日対処させてもらうよ」
 (鷺鈴玉のことを言われた)「彼女に関しては、私も対処するよ。できることはすると」
 (クライヴを助けられた)「ありがとう、彼の処遇に関しては私が決めて悪いようにはしない。その点は、この身に替えてでも約束しよう」
 (クライヴが死亡していた場合)「彼の使っていたホテルから手帳が見つかった」
 「坂東は10年前の“横須賀災厄”でアルタイルと武器の密輸を行なおうとしたらしい」
 「それが原因で、あの災厄が起きた……クライヴは妻の復讐をしようとしたんだ」
 「鷺鈴玉は武器を与え、唆したらしい」
 「彼に関しては残念だったが、キミたちは全力を尽くしてくれた、それで十分だ」

▼セリフ：アイリス

「本当に今回は、ありがとうございました」
 「あの男が、まさか“横須賀災厄”の引き金だったなんて……」
 「大丈夫です、過去は振り返りません」
 「私たちにできるのは、未来にあのような間違いを繰り返さないことだと思いますから」

◆結末

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン16：宣戦布告

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：日本アルタイル、CEO執務室

◆解説

PCは登場不可。ステイーヴンが鷺鈴玉からの電話を取るシーン。このやり取りから、シナリオ3へと繋がることとなる。

▼描写

ステイーヴンは、功労者たちを見送り自身の執務室へと戻った。入室してしばし、ステイーヴンはふと奇妙な表情を見せる。その直後、電話が鳴った。ため息混じりに、ステイーヴンはその電話に出た。

▼セリフ：ステイーヴンと鷺鈴玉

ステイーヴン(以下、ス)：「……もしもし」
 鷺鈴玉(以下、鷺)：「分かってんだろ、アタシだよ、アタシ」
 ス：「それは、まあね……で? どういう風の吹き回しだい? 電話なんて」
 鷺：「いいじゃねえか、たまには。それより、あの裏切り者、どうしてる?」
 ス：(クライヴが生きている場合)「彼や彼の身内には手を出させないぞ?」
 ス：(クライヴが死んでいる場合)「彼の身内には手を出させないぞ?」
 鷺：「ああ、そうかい。じゃあ、それ以外はいいな?」
 ス：「……何?」
 鷺：「お前の顔を立てて、裏切り者は不問にする。だが、やりたい放題してる連中はカタにはめねえとな」
 ス：「何をするつもりだ?」
 鷺：「決まってるだろ? 楽しいことさ。気に入らなきゃ、お前も駒でも送って来いよ。じゃあな」

◆結末

ガチャン、と電話が切れる。ツー、ツー、と鳴る受話器をステイーヴンは重いため息と共に置いた。描写と結末を読み終えたら、シーン終了。

アフタープレイ

エンディングフェイズが終了したら、アフタープレイを行なってシナリオを終了とする。シナリオの目的で得られる経験点は、以下のとおり。
 ・坂東を倒した：10点
 ・坂東を倒せなかった：5点
 ・クライヴが生存している：10点



シナリオ3

か れ つ き ふ じ ん 奇烈なる鬼婦人

プリプレイ

シナリオ3について

このシナリオ3は、キャンペーンを前提としたシナリオとなっている。そのため、シナリオ1とシナリオ2を遊んだ上で遊ぶことを推奨する。

(*) 坂東秀行

元青葉製薬の研究者。シナリオ2で死亡。

(*) 鷺鈴玉

P122を参照のこと。

(*) みずからが乗り込む

あくまで、みずからが生み出した分身である。鈴玉の正体に関しては、シナリオ4で判明する。

(*) PC間コネクションを結ぶ

キャンペーンプレイとして遊んだ時、シナリオの結果関係が変わったものとして関係を変更してもよい。

■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

小笠原諸島、香香島の研究所

■ストーリー概要

シナリオ2で坂東秀行(*)がアルタイルから奪った機密データを送ったのは、小笠原諸島にある香香島にある青葉製薬の秘密の研究所であった。それを知ったスティーヴン神尾(P73)はPCたちに、秘密の研究所の現地調査を依頼する。

一方そのころ、自身の担当である軍事部門からデータを奪われていた鷺鈴玉(*)は戯れに秘密の研究所へみずからが乗り込む(*)。PCたちがたどり着いた時には、既に研究所の所員は蹂躪された後だった。

PCたちは、研究所を探索。その隠された

研究と香香島の過去、そこに眠る脅威を知ることになる。研究所の地下、謎の遺跡でネフィリムと変化した鈴玉と戦い勝利することによりシナリオは終了となる。

■PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶ(*)こと。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■PCが参加できない場合

プレイヤーがセッションに参加できず、人数が少ない場合は、ソロスタイルをバディスタイルに変更する(あるいはその逆)、シナリオハンドアウトのPC番号を調整するなどして対応すること。

オープニングフェイズ

●シーン1：秘せられた島へ

シーンプレイヤー：PC全員

場所：日本アルタイル、会議室

◆解説

PC全員登場。スティーヴン神尾から、小笠原諸島の香香島に青葉製薬の秘密の研究所があることを伝えられるシーン。スティーヴンはGARDENとSANのPCたちを日本アルタイルへと集めると、青葉製薬の研究所の調査を依頼する。

▼描写

日本アルタイルの会議室、そこは冷たく張り詰めた空気に満ちていた。アイリスでさえ緊張している、スティーヴンが今見せている表情こそが置かれた状況の厳しさを物語っていた。ひとつの長机を挟むように座っていたGARDEN関東支部長パースエイダーと警視庁対ネフィルム対策班SAN隊長小山純夏は視線を合わせ、頷きをひとつ。

ふたりの頷きに、アイリスが語り始めた。

▼セリフ：アイリス

「Mr.スティーヴンの調査で、坂東秀行がアルタイルの極秘資料のデータを送った場所が判明しました」

「小笠原諸島、硫黄島にもほど近い香香島と呼ばれる小さな島です」

「総面積、21.63km²。硫黄島よりも、少し小さいぐらいの島で無人島——のはずでした」

「ですが、青葉製薬はここに秘密裏に研究所を建設していたようです」

「あとのくわしい説明は、Mr.スティーヴン。お願いします」

▼セリフ：スティーヴン

「すまない、私がこの情報を掴んだのは鷺鈴玉経由だ」

「なので、アルタイルの軍事部門もまた研究所を目指して移動している」

「この国の鷺鈴玉のコネクションは、私がすべて叩き潰した」

「だから、彼女の手の者がこちらに最短で向かうとしてもしばしの時間は稼げるはずだ」

トレーラーシート

トレーラー

小笠原諸島、香香島。そこに青葉製薬の秘密の研究所があることが判明した。

その探索により、オーダーたちは香香島に隠された秘密とこの国の過去を知ることとなる。

そして、それは更なる謎へと続いていく。しかし、その前に立ち塞がった敵を倒さなければ先には進めない。

ガーデンオーダー
「苛烈なる鬼婦人」

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

コネクション：アイリス神尾

関係：信用

キミたちは、小笠原諸島の香香島にある青葉製薬の研究所へと探索に向かうこととなった。アイリスもまた、この探索に同行するという。その探索の先に何があるのか？ それはまだ、定かではない。

パディ
スタイル

PC③&PC④用ハンドアウト

コネクション：香香島研究所

関係：興味

キミたちは、スティーヴンからの要請を得て小笠原諸島の香香島にある青葉製薬の研究所へと探索に向かうこととなる。研究所で、一体何が行なわれていたのか？ それを知らなくてはならない。

パディ
スタイル

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：鷺鈴玉

関係：注視

キミはGARDENに所属するオーダーだ。アルタイルの鷺鈴玉が、背後で動いているのだという。この小笠原諸島の香香島にある青葉製薬の研究所への探索で、彼女はどんな動きを見せるのだろうか？

ソロ
スタイル

「……もちろん、真つ当な手段を彼女が用いなければその限りではない」
「青葉製薬は、間違いなくネフィリムを軍事利用する実験をあそこで行なっている」
「そんな危険な場所に加えて、鷲鈴玉の脅威もあるかもしれない」
「身勝手なのは確かだ。しかし、キミたちにこそ頼みたい」
「どうか、研究所の調査を請け負ってはくれない

いだろうか?」
(了承した)「ありがとう、私も可能な限りのサポートを約束しよう」

▼セリフ：ベガ

『アイリスも同行する。心配ない、彼女は我が必ず守る』

◆結末

PCたちとの会話が終わったら、シーン終了。

ミドルフェイス

ミドルフェイス

シーンプレイヤーに指定されているPCがいない場合、他のPCをシーンプレイヤーに当てること。

(*) 支援を受けられる

この支援は戦闘中にも得られる。なお、戦闘中はアイリスはベガによって守られているためカパーリングなどで守る必要もなく戦場に胸を置くなどしなくてよい。また、アイリスの支援は射程に関係なく、シーンに登場しているキャラクターを対象にできる。

(*) 日本海軍

現在は海上防衛軍と名称が変更されている。

シーン2からこのシナリオ中、系統外《ホーイー・オブ・フォーチュン運命干渉》のオーダーであるアイリスからの支援を受けられる(*)。支援に関しては、PCからの要請を受けて使用する。GMはP137のアイリスのデータをコピーしてプレイヤーに手渡し、管理してもらおうとよいだろう。

●シーン2：情報収集

シーンプレイヤー：PC①

場所：東京湾海上

◆解説1

ディストリビューター(『GO』P233)が運転する超高速艇で海上を移動中に、情報収集が行なえるシーン。スティーヴンの好意で船には携帯端末が詰まされており、いまだ調査し切れていない資料なども閲覧できるようになっている。ただし、時間は多くないためここでの情報判定は失敗すれば情報は得られないものとする。

また、情報収集を行なわなかったPCは、購入判定を1回行なうことができる。

▼香香島

プレイヤー側から提案がない場合、〈調査〉〈コンピューター〉による判定を行なえる。ひとりでも成功すれば、以下の情報がわかる。

- ・香香島には、かつて日本海軍(*)の研究所があったとされている。
- ・しかし、何故か最終大戦末期にその研究所は一度海軍の資料からも抹消された形跡がある。
- ・その研究所の所員には、今は亡き青葉製薬の創始者である青葉孝蔵あおば・こうぞうの名前があった資料が残されていた。

・海軍の研究所は香香島の南側、自然の洞窟の奥にあったとされる。

▼青葉製薬の研究所

プレイヤー側から提案がない場合、〈調査〉〈コンピューター〉による判定を行なえる。ひとりでも成功すれば、以下の情報が分かる。

- ・かつて、青葉孝蔵が日本政府と交渉の結果、香香島の日本海軍研究所跡に秘密の研究所を開設した。
- ・当時の日本政府にとって、この香香島の日本海軍研究所は表沙汰にできない研究が行なわれていたのではないかとそう噂されている。
- ・今でこそ亡くなったが、青葉孝蔵はその生き証人の数少ないひとりであり、日本政府を脅してこの研究所を手に入れた模様。

▼描写1

東京湾から出航し、一直線に超高速艇が一路香香島を目指して進んでいく。ヘリを使用しないのは、そこに至るまでに少しでも情報を掴めれば——そういう考えからだ。

▼セリフ：ディストリビューター

「さすが、日本アルタイルのCEOさんですね。すごくいい船を用意してくれました」
「運転はお任せください。その間、みなさんはいろいろと情報を集めておいてください」(情報収集が終わった)「そろそろ到着しますよ、みなさん」

▼セリフ：アイリス

「私も及ばずながら、手伝えることがあれば言ってくださいね」

◆解説2

シナリオ2でクライヴが生きていた場合、クライヴから判定で判明する情報を通信で教えてもらえる。判定は必要なく、代わりにPC全員が1回購入判定を行なえる。

▼描写2

通信のモニター越しには、穏やかな表情のクライヴがいた。クライヴは、香香島の研究所のことを尋ねられれば知っていることを教えてくれた。

▼セリフ：クライヴ

『ああ、キミたちが。私に何の用だい?』
 (研究所のことを尋ねて)『香香島の研究所……ああ、坂東が使っていた研究所だね』
 『かつて日本海軍の研究所があったらしくてね』

『最終大戦末期に、一度海軍の資料からも抹消されたらしい』

『何でも青葉製菓の創始者である青葉孝蔵が、その研究所のことで日本政府を強請って手に入れた場所……とは聞いていたが』

『そこでどんな研究が行なわれていたかは知らないが、日本政府が隠したいようなものなのかもね』

『ああ、研究所は香香島の南側、自然の洞窟の奥にあるらしい』

『こんなことを言うのもアレだが、どうか頼む』

『あんな力を持った坂東がいた研究所だ、まともだとは思えない』

『“横須賀災厄”は、人の傲慢が生んだ結果だと私は思っている』

『あれと同じことを、繰り返さないように……どうか』

◆結末

情報収集を終え、PCたちが香香島へとたどり着いたらシーン終了。

●シーン3：香香島

シーンプレイヤー：PC②

場所：太平洋上、香香島付近

◆解説1

PC全員登場。香香島に到着し、研究所を目指す。研究所の場所を見つけ出すために、判定を行わなくてはならない。プレイヤー側から提案がない場合、〈観察〉で判定を行なう。PC全員で判定を行ない、誰かひとりが成功すればよい。シーン2で「香香島」と「青葉製菓の研究所」の情報収集に成功している、もしくは

はクライヴから話を聞いている場合、+30%して判定を行なってよい。

・判定に全員失敗した：見つけるのに、時間がかかってしまった。クライマックスフェイズに登場するランク2ブラックミストの数が1体増える。

▼描写1

超高速艇は、香香島の手前へと近づいた。ディストリビューターの能力で透明化した船は、慎重に島の周辺を回っていく。

さほど時間もかからず、一周できるサイズの小さな島だ。緑は深く、船を寄せる港らしきものは見えないが……。

▼セリフ：ディストリビューター

「あの島ですね。間違いありません」
 「研究所は、どこにあるのでしょうか?」

▼セリフ：アイリス

「秘密の基地ですからね、きっと隠してあるんでしょうけど……」

◆解説2

洞窟を発見したら、船はそこに近づきPCたちが上陸する。

▼描写2

島の南側、そこには確かに洞窟があった。船はそこに接舷するとディストリビューターは、驚いたように声を上げた。そこには岩礁に隠れるように、桟橋があったのだ。

それは、確かにこの無人島に人の手が加わっているという証拠だった。

▼セリフ：ディストリビューター

「あ、桟橋がありますね。周囲からは岩で隠れて見えないですが……」

「ここに間違いのないようですね」

「では、私は離れて待っています」

「お気をつけて」

▼セリフ：アイリス

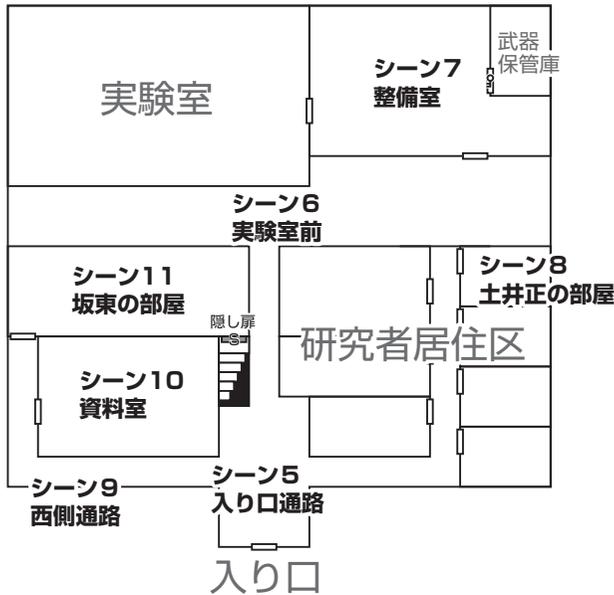
「……すごいですね、天然の洞窟ですか」

「行きましょう。運命の加護のあらんことを」

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

香香島研究所地図



香香島研究所

小笠原諸島の硫黄島にほど近い香香島に造られた青葉製薬の秘密研究所。最終大戦以前、日本帝国海軍時代に建設された研究所を改装しており、レンガ造りの外壁からも当時の面影を忍ばせている。香香島の海に繋がる洞窟内に建てられているため、島の外から見ることができない。

●シーン4：研究所前

シーンプレイヤー：PC③

場所：香香島、研究所前

◆解説

PC全員登場。洞窟の奥には、天井に大穴が空いている(*)。そこに建てられたコンクリート製の建物を発見する。しかし、既に鈴玉は侵入を果たしており、研究所は沈黙している。

▼描写

洞窟は、少し進めばレンガ造りの壁とコンクリートの足場で固められていた。旧日本軍

時代のものなのだろう、古くはあるがしっかりとした造りの道は数十年の歳月が経っても現役だった。

人の手の加わった洞窟の奥へと進んでいく。しかし、洞窟の奥にあったのは暗闇ではなく日の光であった。洞窟の天井に大穴が空き、その場所にコンクリート製の建物がある。

人の気配は、まったくと言っていいほど存在しない。近づいてみれば、本来なら硬く重い鉄扉があったそこはまるで紙のようにひしゃげていた。

▼セリフ：アイリス

「すごい、自然の洞窟に手を加えたのですね」「これ、わざわざ天井を抜いたのでしょか」「真上からは……あ、見えないようになってるんですね。木々が邪魔して」「(扉を見ると)「な、何ですか? これ……まさか、何かあったんですかね」

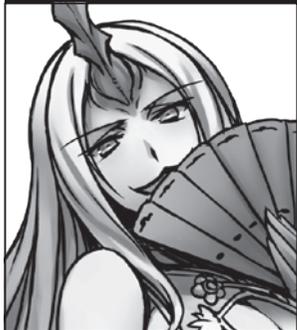
◆結末

PCたちの描写が終わったら、シーン終了。

(*) 大穴が空いている

これは、昔に隕石が落下した名残である。旧日本海軍もこの天然のカモフラージュを利用して、秘密の研究所を建設した。

ジュ・リニュー 鷺鈴玉



非オーダー(?)

アルタイル軍事部門の最高技術責任者(CTO)。中国系アメリカ人という以外、その経歴は謎に包まれている。アルタイルにおけるネフィリム関連の研究のトップと目され、日本アルタイルのステイヴン神尾との確執は有名である。

気性は荒く暴力的、直情家である。だが、一部の側近からは信仰とも呼べる熱狂的な支持を受けている。

彼女の正体はシナリオ4で明らかになる。

●シーン5：入り口通路

シーンプレイヤー：PC④

場所：研究所、入り口通路

◆解説1

PC全員登場。一步中に入れば、粉碎された警備のロボットとひとりの白衣の男(*)が死んでいるのを発見する。

▼描写1

研究所は、壁も床も天井も病的に白い——はずだった。しかし、今ではそんな見る影もない。そこにあったのは、瓦礫となった警備のロボットと倒れ事切れた白衣の中年男性だけだった。

▼セリフ：アイリス

「あ……これ……」

「まさか、鷲鈴玉の配下がもう?」

▼セリフ：ベガ

「警戒態勢を要請する——我はアイリスの防護に全力を注ぐ」

◆解説2

道は十字路になっている。入り口が南。北に向かった場合は、シーン6へ。東に向かった場合は、シーン8へ。西へ向かった場合は、シーン9へ。

▼描写2

道は、十字路になっている。南の入り口から入り、左右の西と東。真っ直ぐに北へ進む道がある。

▼セリフ：アイリス

「どこへ向かいますか?」

◆結末

向かう先を決め、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン6：実験室前

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：研究所、実験室前

◆解説

PC全員登場。実験室がガラス越しに見える場所。ここでは、生物兵器やロボット兵器の性能実験が行なわれていた。

実験室内にあるコンピューターはひとつを残して、破壊されている。鈴玉がデータを回収、気晴らしに破壊したのだ。そして残したコンピューターにはトラップ(*)が仕掛けられている。無事なパソコンを確認する、とPCが宣言した場合、〈観察〉の二分の一の判定を行なわせること。この判定に成功すれば、トラップが

仕掛けられていることに気づく。失敗した場合は〔電撃〕1D10+10〕のダメージを受ける。

北には、奥に整備部屋があるのみとなる。整備室へ向かうのならシーン7へ。入り口に戻るなら、シーン6の描写2へ。

▼描写

奥に進むと、強化ガラスの大きな窓から広い空間が見えた。どうやら、ここでは兵器の機能実験が行なわれていたようだ。実験のデータを収集する機器もあったようだが、ひとつのパソコンを残して無残に破壊されていた。

どうやら、実験室の奥にもうひとつ部屋が残っているようだ。

▼セリフ：アイリス

「ここは……テストルームでしょうか?」

「データを物理的に破壊した……のでしょうか? 随分と乱暴ですね」

「あの奥にもうひとつ部屋があるようです」

「どうしましょうか?」

◆結末

PCたちの描写を終え、行き先を決定したらシーン終了。

●シーン7：整備室

シーンプレイヤー：PC①

場所：研究所、整備室

◆解説

PC全員登場。ロボット関連の整備室となっている。強力な兵器を保管している保管庫がある。PC全員が〈解錠〉の二分の一の判定が行なえる。判定の結果は以下のとおり。

- ・ひとりでも成功した場合：入手アイテム表(*)を代表者が2回振って出たアイテムがふたつ入手できる。
- ・全員失敗した場合：時間がかかったが、何とか開いた。入手アイテム表を代表者が1回振って出たアイテムがひとつ入手できる。クライマックスに登場するランク2ブラックミストの数が1体増える。
- ・ひとりでもファンブルが出た場合：鍵が壊れてしまった。開かなくなる。

この整備室から実験室へと入ることができ。中に入って無事なコンピューターを調べる場合は、シーン6の解説を参照のこと。入り口に戻るのならば、シーン6の描写2へ。

(*) 白衣の男

3人しか残っていなかった研究員のふたりが既に殺されている。1人目はこのシーンで死んでいる男。2人目は、シーン9の西側通路で死んでいる男である。唯一の生存者は、シーン8の研究者居住区に隠れている。

(*) トラップ

パソコンを起動させた瞬間に、機械がショートするトラップである。これによって、パソコンを操作しようとしたPCはダメージを受けてしまう。なお、ここに残されているデータは、ロボット兵器に関するものであり、今回の事件とは関係がない。

(*) 入手アイテム表

得られるアイテムは、以下のとおり。

ID10	
1	パリスティックシールド (IGQ) P169)
2	タクティカルスーツ (IGQ) P170)
3	高周波ブレード (IGQ) P169)
4	レールガン (IGQ) P168)
5	アークボウ (P57)
6	アンチマテリアルライフル (IGQ) P168)
7	ロケットランチャー (IGQ) P168)
8	レーザーブレイド (IGQ) P169)
9	C4 (IGQ) P168)
10	パスワードスーツ (IGQ) P170)

▼描写

奥にあったのは、整備室だった。几帳面に整理整頓された機器が、この部屋の主の気質を匂わせる。

部屋の片隅には、大きなロッカーがあった。非常に頑丈で、鍵がかかっている。「武器類」と書かれたプレートから、ここに武器の類が入れられているようだ。また、ガラス越しに見たとおり、ここから実験室へと入ることができるようだ。

▼セリフ：アイリス

「ここは、機械類の整備室でしょうか？」

「ロボットもあったようですし」

「この中に武器があるみたいですね」

◆結末

判定を終え、PCたちの描写が終わったらシーン終了。

●シーン8：土井正の部屋

シーンプレイヤー：PC②

場所：研究所、研究者居住区

◆解説1

PC全員登場。坂東以外の研究者たちの居住区である。坂東は、ここでは強権を振るっていた。最低限の私物以外は、何も見つかからない。PCに、ここで〈搜索〉の判定を行なわせること。判定の結果は、以下のとおり。

- ・ひとりでも成功した：一番奥の部屋に隠れていた最後のひとりの研究者を発見する。
- ・全員失敗した：隠れていた研究者は見つけられなかった。

ひとりでも成功したら、描写2へ。全員が失敗したら、結末へ。戻る場合、シーン6の描写2へ。

▼描写1

十字路を東側へ向かうと、無数の部屋のある通路へ出た。どうやら、ここは居住区となっているらしい。

▼セリフ：アイリス

「生活観はまったくくないですが……居住区のようにですね」

「各部屋にバストイレつきですが、鍵がありませんね」

「テレビはおろか、本も……筆記用具さえ見当たりません」

「これ、むしろ監獄よりひどいですね」

◆解説2

ベッドの物陰に蹲って隠れていた研究者、^{どいなかだ}土井正を発見する。なお、土井はどこにも逃げない。ここにいろと言われればいろし、ついて来いと言われればここに隠れていたいと懇願する。

▼描写2

一番奥の部屋、そのベッドの物陰に隠れている男の姿があった。白衣姿の痩せた男は、おびえた表情でキミたちに命乞いした。

▼セリフ：土井正（研究員・44歳男性）

「ひ、殺さないで！ お願いします、何でもしますから！」

（状況を聞かれた）「えっと、何か赤いチャイナ服の美人さんが乗り込んで来て……ボク以外のふたりは捕まったり殺されたりされてさ」

「ボクは、最初からここに逃げ込んだから見つからなかったみたいだ。状況も、分からないけど……」

（研究所の構造を聞かれて）「えっと、北が実験室と整備室だね」

「東、ここはボクたち研究者の居住区さ」

「坂東所長は、ボくらに情報制限をかけててさ。おかげでテレビはおろか、本も読めない」

「ノートや鉛筆さえ、記録できるものは全部没収さ、ひどいだろ？」

「西は、資料室と坂東所長の部屋だよ」

（研究の内容を聞かれて）「アマツミカボシの研究だよ」

「アマツミカボシはね、この香香島に大昔に落ちた隕石なんだ」

「ほら、ここって洞窟に穴が空いてたろ？ あれ、隕石が落ちた跡なんだ」

「この隕石のすごいところはさ、何と生きてるんだ」

「隕石、鉱物そのものが生命だったんだよ」

「地球外生命体だよ、地球外生命体！ ロマンがあるだろう？」

「坂東所長は兵器に転用してたけど、ボクは純粋に地球外生命体の研究がしたいだけだったんだ……」

（アルタイルのデータのことを聞かれたら）「ボクは知らないなあ、多分、坂東所長の部屋のパソコンかも」

◆結末

PCたちの描写が終わり、次の行き先を決めたらシーン終了。

●シーン9：西側通路

シーンプレイヤー：PC③

場所：研究所、西側通路

◆解説

PC全員登場。西側の通路は、入り口がふたつ。手前の入り口は、資料室。行き止まりの奥の入り口は坂東の部屋となっている。資料室の入り口前で、ひとりの研究者が殺されて倒れている。倒れた研究員の体には、鈴玉の手によって爆発物がしかけられている。登場しているPC全員は〈回避〉の判定(*)を行なう。判定の結果は以下の通り。

- ・判定に成功した：爆発を回避できた。
- ・判定に失敗した：爆発に巻き込まれた。[軽傷2]のダメージを受ける。
- ・判定にファンブルした：より被害で出るように爆発に巻き込まれてしまった。[重傷1]のダメージを受ける。

資料室へ入るなら、シーン10へ。坂東の部屋へ入るならシーン11へ。戻る場合は、シーン6の描写2へ。

▼描写

西側の通路は、L字になっている。扉はふたつ。途中のひとつと奥の行き止まりにひとつだ。手前側の扉の前には、血まみれの死体が無造作に転がっていた。

▼セリフ：アイリス

(死体を見て)「……ひどい」

(爆発すると)「まさか、死体に爆弾をしかけるなんて……」

「扉がふたつ、ありますね。どうされますか?」

◆結末

PCたちの描写が終わり、行き先を決めたらシーン終了。

●シーン10：資料室

シーンプレイヤー：PC④

場所：研究所、資料室

◆解説1

PC全員登場。資料室は、広い図書室のようになっている。その多くが旧日本軍の研究資料であり、また青葉製薬の創始者である青葉孝蔵の手記である。PCは全員で〈調査〉の判定を行なう。判定の結果は以下のとおり

- ・ひとりでも成功した場合：いくつかの資料が

発見できる。

- ・全員失敗した場合：資料の量が多すぎて、手間取ってしまったが資料が発見できる。クライマックスに登場するランク2ブラックミストの数が1体増える。

判定を行なったら、描写2へ。

▼描写1

図書館、そう呼ぶのが一番分かりやすいだろう。いくつも置かれた本棚。詰め込まれた本、本、本。そのひとつひとつがあまりに古く、現代のものではない本が多かった。

▼セリフ：アイリス

「何か、古い資料ばかりですね」

「手がかりか何か、あるでしょうか?」

◆解説2

資料を紐解くシーン。青葉孝蔵の手記(*)と、クリップに留められたアマツミカボシの姿が映った白黒写真が発見される。

戻る場合はシーン9へ。坂東の部屋に行く場合はシーン11へ。

▼描写2

どうやら、その多くが海軍の研究資料のようだった。青葉製薬の創始者である青葉孝蔵が書いた目録と手記が見つからなければお手上げだったろう。

そして、何よりも目を引いたのは手記にクリップで留められた白黒写真だ。島は、この香香島だろう。しかし、そこに立ち上がった黒い人影はなんなのだろう? その大きさは、島のサイズから想定すれば15メートルを優に超えている。

▼セリフ：アイリス

「なんですか、これ……」

(写真を見て)「これ、ネフィルムですか? すごく大きいんですけど……」

「まさか、青葉製薬は……このために、兵器の開発を?」

◆結末

PCたちの描写が終わり、次の移動先を決定したらシーン終了。

●シーン11：坂東の部屋

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：研究所、坂東の部屋

◆解説1

PC全員登場。坂東の部屋は、既にパソコンの類は見事なまでに粉碎されている。隠し

(*)〈回避〉の判定

これは振動センサーによって、歩く振動を感知して発動する爆弾である。よって、PCが慎重に行動したり警戒などする場合には〈搜索〉の判定を行なわせて成功したら発見させてもよい。〈搜索〉の判定に失敗すれば、自動的に爆発する。また、〈搜索〉の判定に成功すれば(銃器)の二分の一の判定で解除を試みることができる。この時、特技(爆発物)を所持しているPCは二分の一のペナルティをなくしてよい。

なお、〈回避〉の判定にボーナスを与えとしてもよい。GMが状況から適切に判断すること。

(*) 青葉孝蔵の手記

青葉孝蔵の手記に関しては、独立したコラムがある。P127のコラムをコピーしてプレイヤーたちに手渡すとよいだろう。以下、手記内の注釈に関しては、GMが口頭で答えてよい。

扉があり、鈴玉は既に先に進んでいる。PCは全員で〈捜索〉の判定を行なう。判定の結果は以下のとおり。

(*) 神棚

シナリオには関係ないが、これは戦艦信濃の館内神社である。諏訪大社から分社されたものであり、青葉孝蔵が大切に保管していたものだった。

(*) 坂東の研究ノート

坂東の研究ノートに関しては、独立したコラムがある。P127のコラムをコピーしてプレイヤーたちに手渡すとよいだろう。以下、ノート内の注釈に関しては、GMが口頭で答えてよい。

なお、最後の文句は新約聖書、マタイによる福音書の一節。自ら行動する者に、人々も神も応えてくれる、という意味の言葉である。ネフィリムの背後に意志ある絶対者の存在を感じていた、坂東の渾身の皮肉である。

(*) 大和型戦艦三番艦信濃

最終大戦中、大和型戦艦として建造されていたが途中で空母として改造された信濃と呼ばれる船があった。「GO」の世界では最終大戦中、ミッドウェー海戦が行なわれず、その結果として信濃は空母には改造されず戦艦として建造されたのである。

(*) 大和

この日本の地方都市に出現したネフィリムへの艦砲射撃に関しては、大和をはじめ、数隻の戦艦が事前に都市部の沿岸に配置されていたという記録が残っている。

信濃はこの時、香香島を担当していたのである。

(*) ID論

インテリジェント・デザイン論。知性ある何者かに生命や宇宙が創造された、という論である。現在は、仮説のひとつに過ぎない。

(*) “求めよ、さらば与えられん”

新約聖書、マタイによる福音書の一節。自ら行動する者に、人々も神も応えてくれる、という意味の言葉である。

ネフィリムの背後に意志ある絶対者の存在を感じていた、坂東の渾身の皮肉である。

- ・ひとりでも成功した場合：神棚(*)の向こうに隠し扉を見つけた。加えて、神棚の中に1冊のノートを発見する。
- ・全員失敗した場合：時間がかかったが神棚の向こうに隠し扉を見つけ、神棚の中に1冊のノートを発見する。クライマックスに登場するランク2ブラックミストの数が1体増える。

判定が終わったら、描写2へ。

▼描写1

そこは、坂東の趣味なのだろう豪華な部屋だった。鮮やかな絨毯、高級机。調度品も、派手さはないが高価な品物で揃えていた。唯一部屋の調度品として合わないのは、神棚ぐらいなものだ。

もう、先客がいたようだ。机の上にあったパソコンは、無残に破壊されていた。

▼セリフ：アイリス

「侵入者はここに来たんですね……すれ違ひませんでしたけど」

「他の場所にいるのでしょうか？」

◆解説2

隠し扉と神棚の中に坂東の研究ノート(*)を発見する。隠し扉の先に進む場合は、シーン12へ。戻る場合は、シーン9へ。

▼描写2

神棚の下、その壁に仕掛けがあった。ゆっくりと押すと、ギギ……と重い音と共に開いたのだ。そこには、下へと続く石段があった。

また、神棚の中に1冊のノートが置いてあるのがわかった。

▼セリフ：アイリス

(隠し扉を見つけた)「あ、こんなところに」

「下に続いているみたいですね……」

(ノートを読むことを選ぶと)「これは、坂東の研究ノートですかね。神棚の中に入れておくなんて」

◆結末

PCたちの描写が終わり、次の行き先を決めたらシーン終了。

●シーン12：地下遺跡

シーンプレイヤー：PC①

場所：研究所、地下遺跡

◆解説

PC全員登場。地下遺跡に鈴玉は既にたどり着いており、PCたちを出迎える。

▼描写

それは不可思議な光景だった。すり鉢状、そう表現すべきか。その中心にあるのは、一抱えはある隕石だった。その上に立っていたのは、赤いチャイナ服姿の美女だった。ただし、美しくはあるが見惚れるものではない。その表情や内面は猙獰な獣を一目で連想させるからだ。

▼セリフ：アイリス

「驚鈴玉！ 本当にあなたか!？」

▼セリフ：驚鈴玉

(アイリスへ)「あー、あいつは飼ってるガキか。気安く呼ぶなよ」

「よく来たな、お前ら。そいつが言うように、アタシが驚鈴玉だ」

「アタシが仕掛けてやった歓迎のトラップは、楽しんでくれたか？」

「しかし、こいつがこんなところにもあるとはな」(隕石を蹴って)

「アタシがネフィリムで実験すんのはいいけど、他人がやんのはムかつくんだよ」

「だから、ぶっ潰す。そのために、わざわざ足を伸ばしたんだぜ？」(スリットから伸びた足をはたいて見せて)

「あいつが送り込んだお前たちだ。少しは楽しませてくれるんだろう」

(あいつとは誰かと問われれば)「あいつだよ、スティヴンだっけか？」

「さて、余興だ。遊んでけよ、ニンゲンども」

「お前たちを選んだあいつとアタシ、どっちが“創造主”の意志に適うか。見極めてやんよ」

(“創造主”とは何かと問われたら)「はん、お前らには冥土の土産にももったいねえ。万が一生き延びたら、考えな」

「もちろん、アタシは皆殺し一択だけだなア!!!」

◆結末

隕石から降りた鈴玉が、鮫のように笑って言った。PCたちの描写が終わったらシーン終了。クライマックスへ。

青葉孝蔵の手記

ここに偉大なる先人たちの記録を残しておく。

この香香島は、天津神である天津麿星、別名星神香香背男香まつみかばやし 星のかがせきにちなんで名づけられたという。旧日本帝国海軍は硫黄島に基地を建造するに当たりこの香香島を調査、この洞窟の大穴に目をつける。

その上で、この研究所を秘密裏に建てられた。同時にひとつの遺跡が発見される。それは、この島に移り住んだ住人が天津麿星と呼び大穴を生み出すに至った隕石を崇めていた遺跡であった。旧日本海軍は、この隕石を回収。長らく研究所で保管された——その正体に、気づかぬまま。

その正体を知ることとなるのは、一九四五年のことである。完成したばかりの大和型戦艦三番艦信濃(*)は、守らなければならない国土にその46cm

主砲を放つこととなった。既に海軍の象徴となっていた大和(*)にさえ、その任務は与えられた。

護国のために建造され、その国を撃たなければならなかった無念。私は、信濃の艦橋から見たあの光景を決して忘れない。不幸なら、人的被害は軽微であった。何故ならば、信濃が撃つたのはこの香香島だったのだから。

まさに、天津麿星と呼ぶにふさわしい墨で、塗りつぶされている。

信濃は、最終大戦終結後解体された。私は、その解体作業中に悟る。世の連中はあれを最終大戦と呼ぶ。だが、もしネフィリムという脅威がなくなった時、オーダーの力はどこへ向かうだろうか？ 否、それだけではない。人類は、オーダーの力を前に正気を保てるだろうか？

いつか、あの最終大戦を第二次と呼

ぶ大戦が、第三次世界大戦が起きるかもしれない。それは国対国ではなく、思想対思想でさえなく、人類対オーダーの様相を呈するかもしれない。護国のための信濃が、国を撃たなければならなかったのだ。絶対の味方など、いるはずがないのだ。

備えなければならぬ、戦いに。オーダーを超える力を手にしなくては。私は日本政府と交渉、香香島にそのための研究所を密かに建てた——。

(数ページ、震えた文字が書き記され) 大和に、大和に再び国土を撃たせてしまった！ 何たる無念！ こうしないための研究ではなかったのか！

優秀な研究者であった坂東から、進言を得る。あの男の言う通り、この国を守るには更なる力の入手が急務である……。

(以下のページは、破られている)

坂東秀行の研究ノート

青葉孝蔵は偉人であり、愚か者だった。その業績は認めていい。だが、その能力を国のために捧げた点は愚かとしが言いようがない。

旧日本帝国海軍は、天津麿星を研究していた。当然、護国の兵器とするためだ——ならば、隕石に付着していた生物が兵器に転用できるなど何故、考えた？

青葉孝蔵の行動の原点、出現したネフィリムへの大和や信濃の砲撃による殲滅——何故、旧日本帝国海軍は事前にネフィリムが出現する沿岸部へと数隻の戦艦を配備できた？

ネフィリムは、地球上に存在しない遺伝子情報を持った生物である——しかし、その遺伝子情報には必ずと言っていいほど地球上の生物の遺伝子情報

と酷似した部分があるのは何故か？

俺自身も、“横須賀災厄”であれに遭遇しなければ疑問は抱いても深くは考えなかっただろう。ID論(*)など信じてなどいない。だが、これはそう考えれば納得がいくのも確かなのだ。

隕石に付着していた生物が兵器に転用できると教えた者がいた。ネフィリムがどこに出現するのか、事前に教えた者がいた。ネフィリムとは、地球上の生物を遺伝子改造して生み出された生物兵器だ——そう考えれば、全てに納得がいくのだ。

その視点で世界を見回した時、一見無関係と見える点と点が繋がる時がある。それは、西暦2000年代初頭、アメリカのテキサス州、砂漠地点のNASAの実験施設に出現したアス

テリオスというキメラ級ネフィリムの事件だ。テキサス州の月面着陸の練習にも使われた実験施設だ。これだけならば、無視していいどこにでもある“ケースN”だ。

しかし、その地形ができた理由が隕石の落下跡だとしたら話は変わる。案の定、天津麿星と同種のものが実験施設にはあり、研究が行われていたという。このデータを持っているのが、アルタイルというのは皮肉な話だ。

いや、これも皮肉ではなく必然なのだとすれば——。

(白紙のページが続く)。

(最後のページに走り書きがある) “求めよ、さらば与えられん。尋ねよ、さらば見出さん。門を叩け、さらば開かれん”(*)

シーン13敵データ

鷺鈴玉

タイプ：?

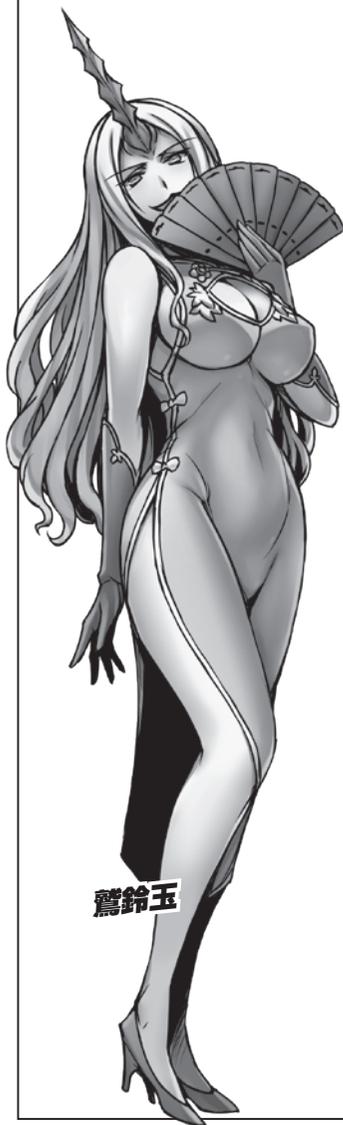
能力値 身体:22 感覚:16

知力:15 意志:18 魅力:22

負傷:疲18/軽7/重4/致3/死1

行動値:16 移動値:1

技能:特性能力(120%)、当身(190%)、回避(20%)、捜索(30%)、抵抗力(80%)



鷺鈴玉

◆特性能力

《ルーツ・オブ・クリエイター》:鷺鈴玉の本質を現わす、創造の特性能力。現在は使用出来ない。

《エレメンタルブロー》:炎、冷気、電撃、かまいたちを拳に宿して殴る。メインアクションの連続攻撃の命中に+10%し、ダメージの属性を〈灼熱〉〈冷却〉〈電撃〉〈切断〉に変更する(連続攻撃中、ダメージ属性は変えられない)。フリーアクションで使用する。[コスト:疲労1]

◆攻撃

▼特性:大気の鎧(特性能力)

対象:周 射程:近~遠

攻撃力:〈銃弾〉2D10+25

備考:[DOT:軽傷3]を与える。

解説:大気を操り、敵を撃ち抜く攻撃。

▼近接:豪快な拳(当身)

対象:単 射程:至近

攻撃力:〈衝撃〉2D10+30

解説:思い切り、殴りつける。

◆防御力

切15/銃16/衝15/灼10/冷10/電10

◆解説

鷺鈴玉の分身。見た目は、鷺鈴玉に紅の角が生えただけ。力で押し切るパワーファイターである。

ランク2ブラックミスト

タイプ:ワーム級(モブ)

能力値 身体:10 感覚:18

知力:6 意志:10 魅力:6

HP:10

行動値:14 移動値:1

技能:特性能力(95%)、回避(25%)、捜索(40%)、抵抗力(40%)

◆特性能力

《コロニー》:別の個体同士でも共鳴し合う特性。常に攻撃力に+[シーンに登場しているランク2ブラックミストの数]する。《狙撃》:攻撃の命中判定時に〈特性能力〉と組み合わせることで別エリアのキャラクターへの攻撃のパナルティを受けない。

◆攻撃

▼特性:砂鉄の鎧(特性能力)

対象:単 射程:至近~遠

攻撃力:〈衝撃〉1D10+20

◆防御力

切6/銃6/衝6/灼6/冷6/電6

◆解説

核を持ち、磁力によって砂鉄を操る能力を持つワーム級ネフィリム。集めた砂鉄の量により、HPが増加する性質がある。

■行動パターン

鷺鈴玉は奇数のターンは大気の手を使え、もっとも対象の多いPCのエンゲージへ攻撃する。偶数ターンには自身と同じエンゲージにいるPCをフリーアクションに《エレメンタルブロー》を使用後、豪快な拳を使用すること。自身のエンゲージにPCがいない場合、移動できる範囲でもっともダメージを追ったPCを狙って攻撃する。

ブラックミストは、ランダムの対象へ砂鉄の鎧で攻撃する。

■PC人数に合わせた改造

PC人数が3人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが3人の場合

鷺鈴玉の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽8/重4/致3にすること。

PCが4人の場合

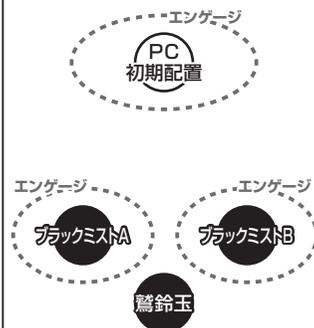
鷺鈴玉の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽9/重6/致3にすること。

PCが5人の場合

鷺鈴玉の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽10/重8/致4にすること。

クライマックス:戦闘配置図

エリア:地下遺跡



クライマックスフェイズ

●シーン13：鬼婦人との激闘

シーンプレイヤー：PC全員

場所：研究所、地下遺跡

◆解説1

PC全員登場。シナリオボスであるネフィリム“鷲鈴玉”と戦闘を行なうシーンである。鷲鈴玉とワーム級ネフィリム、ランク2ブラックミスト×[PC人数]グループとの戦闘となる。途中、ブラックミストが判定で増えていた場合(*)、適切に数を追加すること。

使用する戦闘エリアはひとつ。初期配置はPCを1エンゲージ、エネミーは鷲鈴玉とブラックミストAとブラックミストBとエンゲージを分ける(*)。PCとエネミーのエンゲージの距離は近距離とする。

▼描写1

鈴玉の額から、赤い一本角が伸びていく。そして、つきしたがうように黒い霧——ブラックミストたちが出現していった。鈴玉はコキリ、と首を鳴らすと拳を握った。

▼セリフ：鷲鈴玉

「あー、まあ、遊んでいけよ」
 (致命傷ゲージが埋まる)「カカ! 久し振りだ、この感覚!“この体”でよかったかもなあ」
 (意味を聞かれたら)「さてな、自分で考えな!」

(倒された)「なるほど……“創造主”が……ニンゲンを危険視する、訳だぜ……」

「生まれた星さえ殺し……宇宙さえ蝕む、害獣ってもんだ……」

▼セリフ：アイリス

「ネフィリム!? まさか彼女が!?!」
 「だめ、あの人を放置したら……何か、すごく悪いことが起きます!」

◆解説2

アマツミカボシが、起動する。そこに、アイリスの特性能力が“横須賀災厄”と同等以上の被害を生み出すモノだと知覚(*)する。

▼描写2

ズン……、という衝撃が遺跡を揺るがした。ジジジ、と低く響く音と振動の中、アイリスが真っ青になって叫んだ。

▼セリフ：アイリス

「な、に、これ……!」
 「あの隕石、10年前と同じ……ううん、それ以上の被害を引き起こすの!?!」

◆結末

アイリスが叫んだ直後、砂鉄の竜巻を巻き起こし隕石が天井を打ち破り空へと舞い上がった。戦闘が終了し、結末まで描写したらエンディングへ。

(*) 判定で増えていた場合
内訳は、以下のとおり。

・シーン3
 ・シーン7
 ・シーン10
 ・シーン11

それぞれ、判定に全員が失敗していた場合、1体ずつ増える。

(*) エンゲージを分ける

基本的に半分にし、奇数の場合はあまりをAに振り分けること。

(*) 知覚

なお、《光波干涉》のPCならば隕石を中心に磁力が拡散、大地に浸透していくのが可視できる。

エンディングフェイズ

●シーン14：まつろわめ者

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：小笠原諸島、硫黄島

◆解説

PC登場不可。硫黄島の国防軍海軍基地から、香香島に聳え立つ影が確認される。

▼描写

小笠原諸島硫黄島。かつて、日本海軍の基地があったそこは、今では防衛軍海軍基地となっていた。

何事もなく、ただ警戒を続ける日々。しかし、その日は違った。その異常事態を硫黄島でさえ——否、硫黄島だからこそ見て取れたのだ。

▼セリフ：兵士たち

「西、香香島で異常有りとの報告が!」
 「報告は正確にしろ! 異常とは何だ!」
 「それが……口ではとても説明が……」
 「ええい、使えん奴らめ(望遠鏡を手にとつて)な、なんだ……あれは……!」

◆結末

その光景を目にした者は、絶句する。香香島から立ち昇る黒い霧は、遠くから見れば天を掴もうと伸ばす、巨大な腕に見えたのだ。

描写と結末を読み終えたら、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。シナリオの目的で得られる経験点は、以下のとおり。

・鷲鈴玉を倒した：20点
 ・世界を救うべき、シナリオ4をプレイすることをプレイヤーが同意した：10点



プリプレイ

シナリオ4について

このシナリオ4は、キャンペーンを前提としたシナリオとなっている。そのため、シナリオ1～シナリオ3を遊んだ上で遊ぶことを推奨する。

シナリオ3で得たアイテム

シナリオ3のシーン7で得たアイテムは、シナリオ内時間の関係上、経験点を消費しなくてもこのシナリオでも使用できるものとしてよい。

もちろん、このシナリオが終了した後、経験点を消費しないと、アイテムは失われるので注意すること。

(*) PC間コネクションを結ぶ

キャンペーンプレイとして遊んだ時、シナリオの結果関係が変わったものとして関係を変更してもよい。

■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

小笠原諸島 香香島

■ストーリー概要

小笠原諸島にある香香島^{かがしま}で、ドラコ級ランク14アマツミカボシが覚醒する。ブラックミストと同じく、砂鉄を集めることにより無尽蔵に大きくなるアマツミカボシは、時間をかければかけるほど手がつけられなくなっていく。

PCたちは、もっとも近くにいるオーダーとして対処を命じられる。PCたちがアイリスと協力して、アマツミカボシを倒すことによりシナリオはクリアとなる。

■PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶ(*) こと。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■PCが参加できない場合

プレイヤーがセッションに参加できず、人数が少ない場合は、ソロスタイルをバディスタイルに変更する(あるいはその逆)、シナリオハンドアウトのPC番号を調整するなどして対応すること。

オープニングフェイズ

●シーン1: 巨人、立つ

シーンプレイヤー: PC全員

場所: 太平洋上、香香島付近

◆解説1

PC全員登場。ディストリビューターの船で回収されたPCたちが、パースエイダーから指令を受けるシーン。

▼描写1

地下遺跡が崩れる中、キミたちは間一髪ディストリビューターの船に回収された。

しかし、目の前ではゆっくりと黒い霧が巨大な腕を握り締め人の形を成していった。

▼セリフ: ディストリビューター

「みなさん、こっちです!」

「あれ、ネフィリムですか!? どう見てもキメラ級じゃ収まらないサイズですけど……」

「あ、支部長から通信です。繋がりますね」

◆解説2

パースエイダーから、防衛軍と協力してアマツミカボシを倒すように命令される。

▼描写2

激しい砂嵐が画面に走り、パースエイダーの姿が映る。その表情にはキミたちが無事だった安堵と、状況の深刻さがわかる苦渋の表情が入り混じっていた。その横では、小山純夏も厳しい表情を見せている。

▼セリフ: パースエイダー

「みなさん、無事でしたか」

「手短にですが、研究所であったことを説明願います」

(聞き終えると)「こちらも、日本政府の方々と少々タフな交渉をしてきてようやく状況を把握できました」

「現時点より、あのネフィリムをドラコ級ランク14アマツミカボシと呼称します」

「ブラックミストを解析した結果、あれは砂鉄を集めることにより、無尽蔵に大きくなっていく性質があるようです」

「しかもただの砂や絶縁体にさえ、磁力を帯びさせ砂鉄へと変える能力さえあるのです」

「こうなるとは、あの核となっている隕石をな

トレーラーシート

トレーラー

ドラコ級ランク14アマツミカボシ。そう呼称されるネフィリムが、目覚めた。

時間がたてばたつほど巨大化していくアマツミカボシ相手に、時間はない。あの巨人が、星を喰らうほど大きくなるその前に、倒さなくてはならない。

それができるのは、キミたちだけ!

ガーデンオーダー
「星を喰らう巨人」

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

PC①&PC②用ハンドアウト

コネクション: アマツミカボシ

関係: 脅威

アマツミカボシが、ついに覚醒した。時間がたてばたつほど、あの巨人を相手に打つ手はなくなっていく。今、もっとも近くにいる戦えるのはキミたちだけだ。あの巨人が星を喰らうほど大きくなるその前に、何としても倒さなくてはならない。

バディ
スタイル

PC③&PC④用ハンドアウト

コネクション: アマツミカボシ

関係: 脅威

アマツミカボシが、ついに覚醒した。時間がたてばたつほど、あの巨人を相手に打つ手はなくなっていく。今、もっとも近くにいる戦えるのはキミたちだけだ。あの巨人が星を喰らうほど大きくなるその前に、何としても倒さなくてはならない。

バディ
スタイル

PC⑤用ハンドアウト

コネクション: アマツミカボシ

関係: 脅威

アマツミカボシが、ついに覚醒した。時間がたてばたつほど、あの巨人を相手に打つ手はなくなっていく。今、もっとも近くにいる戦えるのはキミたちだけだ。あの巨人が星を喰らうほど大きくなるその前に、何としても倒さなくてはならない。

ソロ
スタイル

んとしても破壊するしかありません」
「スティーヴン氏や小山さんの口添えもあり、防衛軍の協力は取りつきました。硫黄島に停泊していた戦力、航空戦艦大和がまず攻撃してアマツミカボシを散らします」
「ただ、あの中の隕石を破壊するのはたやすくはないでしょう」
「ですので、みなさんに散っている間に隕石を破壊して欲しいのです」
「自分で言いながらも、無茶な作戦なのは分かっています」
「ですが、現在でこそランク14にカテゴリーしましたが時間が経てば経つほど、その脅威度は増していくでしょう」
「10年前のアジ・ダハーカと同等か……あるいは、それ以上に」
「だからこそ、まだ完全になっていない今叩くしかありません」
「しかし、それができる戦力はあなたがただけです」
「どうか、お願いします」
(了承した)「ありがとうございます、それでは防衛軍の攻撃の後に乗り込む準備を進めてく

ださい」

▼セリフ：小山純夏

「PC③、PC④、アレが動き出せば国民の命が失われるわ」

「SANとして、警察官として、全力を尽くさない」

「あなたたちが、最後の砦よ」

▼セリフ：アイリス

「私もいきます!」

「分かるんです、私の特性能力は運命とか運氣とかの流れを感じられます」

「あれが人のいる場所に行ってしまうと、どれだけの命が失われるか……」

「10年前以上に、それこそこの星すべてに関わるほどの脅威です」

「私は、あの時のような悲劇なんて起こしたくありません」

(PC①に)「助けられるだけでは、嫌です。今度は、私も力にならせてください」

▼セリフ：ベガ

「アイリスの身は、我が守り抜く」

◆結末

PCたちとの会話が終わったら、シーン終了。

(*) 支援を受けられる

この支援は戦闘中にも得られる。なお、戦闘中はアイリスはベガによって守られているためカパーリングなどで守る必要もなく戦場に胸を置くなどしなくてよい。また、アイリスの支援は射程に関係なく、シーンに登場しているキャラクターを対象にできる。

(*) (運動)

邪魔となる砂鉄を磁気で制御したいと《電磁操作》のPCが提案して来た場合、GMは《+エレクトロマグネティクス》の使用を認めてよい。また、《発火能力》のPCが炎の熱で砂鉄の磁性に干渉する、と言った場合も《+ファイアスターター》の使用を認めてよいだろう。完全に制御はできないが、移動する分にはかなり楽になる。

(*) (捜索)

《光波干渉》のPCが、磁気の流れを見たいと提案して来た場合、GMは《+クレバスキュラーレイ》の使用を認めてよい。もっとも磁力の強い場所に隕石があるのがわかるだろう。

(*) (追跡/逃走)

隕石の動きを封じて逃がさないようにする、とPCが提案した場合、《+ロウ・オブ・グラビティ》や《+ストームプリンガー》の使用を認めてよい。完全に動きは封じられないが、追いつくのに有利な状況を生み出せるだろう。

(*) 3つの判定

PCがふたりであった場合、3つの判定からふたつ選んで判定を行なうこととする。その場合、成功は2つまでなので「3つ失敗した場合」のペナルティはない。また、PCが4人以上であった場合は他のPCが失敗した判定に挑戦してもよい。

ミドルフェイズ

シーン3からこのシナリオ中、系統外《^{ホイル・オブ・フォーエーション}運命干渉》のオーダーであるアイリスからの支援を受けられる(*)。支援に関しては、PCからの要請を受けて使用する。GMはP137のアイリスのデータをコピーしてプレイヤーに手渡し、管理してもらおうとよいだろう。

●シーン2：見張る者たち

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：謎の空間

◆解説

スティーヴン^{かみお}神尾、鷺鈴玉^{ジウ・リンユウ}、ウィルフレッド・ウォードの3人が謎の空間で会話するシーン。描写部分は、独立したコラムとなっている。P133のコラムをコピーしてプレイヤーたちに手渡すとよいだろう。

◆結末

プレイヤーに描写を読んでもらったなら、シーン終了。

■このシナリオの特別ルール

このシナリオは、短時間でこなされるためシーンが切り替わっても疲労のゲージは回復しないものとする。GMは、プレイヤーに事前にそのことを告げておくこと。

●シーン3：核を目指して

シーンプレイヤー：PC全員

場所：太平洋上、香香島付近

◆解説

航空戦艦大和の砲撃により、アマツミカボシが散らされるシーン。その砲撃の後を、PCたちは突き進まなくてはならない。PCは全員で判定を行なう。PCひとりにつき1回判定が行なえるが、荒れ狂う砂鉄の嵐の中を駆け抜けるための《運動》(*) 砂鉄の嵐の中で隕石を発見するための《捜索》(*), そして発見した隕石の元へたどり着くための《追跡/逃走》(*)の3つの判定(*)を分担して行なわなくてはならない。判定の結果は、以下のとおり。

マスターシーン：見張る者たち

見張る者たちの思惑

そこは、どこでもありどこでもない空間。上下左右の感覚を失うほど、濃密な闇の中だった。

「やるもんだぜ、ニンゲンも……ん？」

闇の中で、すらりと伸びた足を撫でているチャイナ服姿の美女はふと不機嫌そうに視線を右へ向けた。鈴玉は、小さく指を鳴らす。すると闇に穴が開き、ひとつの光景が映った。それは硫黄島から香香島へと出航する、大和型航空戦艦一番大和の姿だ。「野郎、そういうことか」

その光景を見て、つまらなさそうに吐き捨てると鈴玉は右手を伸ばす。ミシリ、とその右手が指先から赤みを帯びていく——だが、その変化が止まった。鈴玉の手首が、不意に後ろから伸びた何者かの手によって掴まれたからだ。

「そこまでだ、それ以上の干渉は認められない」

鈴玉が、振り返る。自分の手首を掴む手を見やり、その先にあった想像どおりの顔にニヤリと笑った。

「ああ？ どうしてお前の許可がいるんだよ。スティーヴンさんよ」

制止した声の主、スティーヴンは鈴玉とは正反対に表情無く答える。

「今の我々は、過干渉は禁じられている。これ以上は“創造主”が我らに与えてくださった権限を逸脱することになる」

スティーヴンの正論は、しかし彼女には届かない。むしろ、我が意を得たりと鈴玉は口を開いた。

「過干渉？ それはお前のことだろう？ 大和がタイミングよく硫黄島に配備されてたのはお前が裏で手を回してたからだろうが。それこそ、“創造主”の意図しない方向にニンゲンを進歩させないって言えるか？」

鈴玉の指摘に、スティーヴンは肯定も否定もしない。しかし、それこそが答えだ。スティーヴンは嘆息をひとつ、抑揚を抑えた声色で告げる。

「私は、自分に与えられた制限の範囲で行なっているだけだ——サタナエル」

「——ああ!？」

サタナエル、その名がスティーヴンの口から出た瞬間、空間が軋んだ。闇が歪み、時空がたわむ。今まで浮かんでいた鈴玉の嘲笑が、血に飢えた獣のそれへと変わった。「アタシをその名前と呼ぶ意味ぐらい、もちろん分かってんだろなあ、シエムハザァ!!」

一言一句が紡がれる度に、闇が悲鳴を上げる。常人であれば晒されただけで死に至るだろう鈴玉の質量さえ伴う殺気を前に、シエムハザと呼ばれたスティーヴンは顔色ひとつ変えなかった。その無表情に、鈴玉は吐き捨てた。

「今回の件で、アタシは悟った。アタシの考えは正しかったってな。ニンゲンは、危険だ——目的さえあればそこまで進歩する、進化させする。その先にあるのが、破滅だと分からず……いや、分かって進歩し続ける。その“創造主”の危惧は、お前も分かってんだろか？」

「……………」

スティーヴンは沈黙を守る。それに、鈴玉は舌打ちした。分かっていたことだ、と。

自分と目の前の男は、同じ“創造主”に生み出され同じ絶対の忠誠を誓いながら、人類へのスタンスで対立していた。

「——アタシはな、前からお前が気に入らなかつたんだ。お前は、ニンゲンの側に立ち過ぎる。ニンゲンの孤児を拾って育てるだろ？ 馬鹿か？ 害獣狩って、そのガキを育てるみたいなんだから」

「奇遇だな、私も前から君が気に入らなかつた」

スティーヴンの声に、わずかに感情が混じる。嫌悪、という感情が。

「君は、女性にしては言葉が悪過ぎる」「はん! だったら、実力でアタシに教えてみるよ。お好み言葉遣いってのをよ!」

スティーヴンと鈴玉——シエムハザとサタナエルの間に緊張が高まる。決して相居られない両者が、激突しようとした刹那だ。「——ッ!」

ふたりが、同時に間合いを取る。そこへ轟音と共に降り注いだのは武器の雨だ。剣、槍、刀、斧、ポールウエポン——さまざまな武器は、ふたりの超存在の間を引き裂くように巨大な壁を築いた。

鷲の三魔王

その声は、平然と頭上から降って来た。「我らの一定以上の力の行使は、“創造主”の許可なく行なえないはずだが?」

タン、とその壁の上に降り立ったひとりの整った顔立ちの男性が、呆れた口調を隠さずに言う。その顔は少しでも経済に興味のある者なら見たことがあるだろう、世界的複合企業体アルタイルの最高経営責任者ウィルフレッド・ワードその人だ。

否、人と言うべきだろうか？ この武器

の雨を降らせた存在を。

「でもよお、アザゼル」

「今回ののはやりすぎだ、鷲鈴玉CTO」

ウィルフレッドの言葉に、鈴玉が言葉を詰まらせる。本来の彼らの間に序列はない。だが、社会的地位で見ると雇用主と被雇用者の関係なのだ。それを無視しないだけの理性が、意外にも鈴玉にはあった。

「ちょっと自分の足引っか抜いて、分身作って送っただけじゃねーか」

「いや、十分やりすぎだ。そこまでやるとは思わなかつたぞ……」

拗ねたように言う鈴玉に、スティーヴンも思わず普段の調子に戻ってツッコミを入れる。今のやり取りで、闘争の空気は完全に消え失せた。そう判断したウィルフレッドは、鈴玉へと告げる。

「ギリギリ許されるのはそこまでだ。これ以上は、揉み消せん」

「ちっ、反省してまーす、ワードCEO」

降参、と言外に引き下がった鈴玉に、ウィルフレッドは改めてスティーヴンへと視線を向けた。

「日本アルタイル、スティーヴン神尾CEO。君もこれ以上の干渉は禁じる。今回の件に関しては、人類への肩入れが過ぎた部分も多い」

「……承知しました」

やーい怒られた、と茶化す鈴玉を一睨みで黙らせ、ウィルフレッドは香香島へと向かう大和の映像を見る。

「アルタイルは、人間社会に張り巡らされた“我ら”の目だ。それを失うなど、あってはいけぬ。その損失によって、“創造主”の深謀遠慮を損ねるなど、あってはならないことだ」

「かつたりい話だね」

文句を言う鈴玉も、その有用性を認めているからこそ否定はしなかつた。

どんなに個々の思惑を持とうと、彼らは“創造主”という絶対的上位者の意図を裏切らない。あるいは、裏切れないと評するのが正確か。だからこそ、スティーヴンは約束通り可能な限りのサポートした。ここから先は、スティーヴンは助力はできない。「……後は任せたぞ、アイリス。諸君」

誰にも届かぬ呟きと共に、スティーヴンは折る。神でもなく、“創造主”にでもない。その戦場に立つ者たちに、だ。

見張る者たちは、ただ高みで見守るのみ。できることはただ、希望を託した者を信じることのみだった。

- ・1つ失敗した場合：苦戦しながら、隕石へとたどり着く。[軽傷] 2点のダメージを受ける。
- ・2つ失敗した場合：苦戦しながら、隕石へとたどり着く。[軽傷] 2点と[疲労] 2点のダメージを受ける。
- ・3つ失敗した場合：苦戦しながら、隕石へとたどり着く。[軽傷] 3点と[疲労] 3点のダメージを受ける。
- ・ファンブルした場合：荒れ狂う砂鉄で、怪我をしてしまう。ファンブルしたPCは即座に[軽傷] 1点のダメージを受ける。

▼描写

海上からの航空戦艦大和の艦砲射撃が、次々とアマツミカボシへと着弾していく。大き

な穴が空き、人の形が崩れる。

致命傷には程遠いのは明白だ。だが、その形は大きく崩れた。今が、突入のチャンスだ。あの砂鉄の荒れ狂う場所へと踏み込み、隕石を探し出し、追いつかなくてはならない。

▼セリフ：アイリス

「今です、いきましよう!」
「絶対に、負けられません」

▼セリフ：ディストリビューター

「私はここまでです、すみません」
「どうか、ご武運を!」

◆結末

判定を終え、PCたちが描写を終えたらシーン終了。クライマックスへ。

クライマックスフェイズ

●シーン4：星を喰らう者

シーンプレイヤー：PC①

場所：香香島

◆解説

PC全員登場。シナリオボスであるドラコ級ネフィリム“アマツミカボシ（不完全体）”と戦闘を行なうシーンである。アマツミカボシ（不完全体）とワーム級ネフィリム、ランク4キョジンノツバサ2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。初期配置はエリアAへPCを1エンゲージ、エネミーはアマツミカボシ（不完全体）とキョジンノツバサを同一エンゲージに配置すること。PCとエ

ネミーのエンゲージの距離は近距離とする。

▼描写

砂鉄の嵐の中心に、隕石が浮いていた。敵の接近を知覚したのか、ギョオン! と砂鉄が隕石を覆っていく。そこには、体長10メートルほどの砂鉄の巨人が生み出された。小さいながらも人型を取り戻したアマツミカボシは、その翼を広げて天へと吼えた!

▼セリフ：アマツミカボシ

「オオオオオオオオオ!」
(倒された)「……ガ、ア……」

▼セリフ：アイリス

「負けないで、みんな!」
「私は、知ってるもの、みんなの強さを!」
「どうか、運命の加護のあらんことを!」
(倒した)「不吉な流れが消えていきます……勝ったんですね」

▼セリフ：ベガ

「あれでもなお、不完全体。文字どおり、星そのものを食らう巨人へと進化しかねん存在だ」
「心せよ、来るぞ」

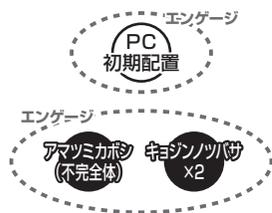
◆結末

戦闘が終了したらエンディングへ。

クライマックス：戦闘配置図

エリアB：香香島 霧

エリアA：香香島 砂浜



シーン4敵データ

ランク14アマツミカボシ(不完全体)

タイプ:ドラコ級

能力値 身体:32 感覚:8

知力:10 意志:24 魅力:8

負傷:疲24/軽8/重5/致4/死1

行動値:20 移動値:1

技能:特性能力(140%)、近接武器(200%)、回避(20%)、搜索(30%)、抵抗(80%)

◆特性能力

《フォースオブアイアンサンド》:新たに砂鉄を生み出し、総量を回復させる。使用者の[疲労]を8点回復する。〈特性能力〉と組み合わせてセットアッププロセスで使用する。

《アイアンサンドフィールド》:自身の領域内で磁力を極限まで高め、再起動する。使用者は行動済みになった後、未行動状態で【先制値】1となる。このコストは[疲労]でしか払えない。[コスト:疲労20]

《アイアンサンドウィング》:キョジンノツバサで飛行する。キョジンノツバサと同じエンジンに二体存在する限り、常に[飛行状態]となる。キョジンノツバサが一体でも倒れれば解除される。

◆攻撃

▼特性:磁界の嵐〈特性能力〉

対象:範囲 射程:近~遠

攻撃力:〈電撃〉1D10+30

備考:[デバフ:スタン]を与える。

解説:磁力で操り、砂鉄の嵐を起こす。

▼近接:磁界の剣〈近接武器〉

対象:単 射程:至近

攻撃力:〈冷却〉1D10+35

解説:磁力冷却を引き起こし、凍てつく砂鉄の剣を放つ。

◆防御力

切15/銃17/衝15/灼9/冷11/電12

◆解説

隕石に寄生していたネフィリム。隕石を核に砂鉄で変幻自在の姿を持つ。基本は体長数十メートルほどの巨人となる。だが、現在は不完全な状態であり、10m程度の巨体となっている。

完全体となればランク15、あるいはランク15+にカテゴリされるほどの強力なネフィリムとなると推測される。

ランク4キョジンノツバサ

タイプ:ワーム級(モブ)

能力値 身体:18 感覚:12

知力:6 意志:8 魅力:6

HP:50

行動値:15 移動値:1

技能:当身(95%)、回避(25%)、搜索(40%)、抵抗力(40%)

◆特性能力

《ガードウィング》:アマツミカボシを守る翼。アマツミカボシをカバーリングすることができる。アマツミカボシが移動すると同時にキョジンノツバサも移動する(別のエンジンに分かれることはできない)。

《狙撃》:攻撃の命中判定時に〈特性能力〉と組み合わせることで別エリアのキャラクターへの攻撃のペナルティを受けない。

◆攻撃

▼近接:磁界の翼〈当身〉

対象:単 射程:至近~遠

攻撃力:〈衝撃〉1D10+25

解説:砂鉄の翼で、対象をなぎ払う攻撃。

◆防御力

切13/銃13/衝13/灼13/冷13/電13

◆解説

アマツミカボシの翼でありながら独立したワーム級ネフィリム。無数のブラックミストが集合し、アマツミカボシの翼となっている。

■行動パターン

アマツミカボシ(不完全体)は最初のターンは磁界の嵐を使用、もっとも対象の多いエリアに攻撃する。その後、フリーアクションで《アイアンサンドフィールド》を使用、【先制値】1で磁界の剣でもっともダメージを負っているPCを攻撃する。その後は、セットアッププロセスに《フォースオブアイアンサンド》を使用する。《アイアンサンドフィールド》が使用出来るまで回復したラウンドに、またフリーアクションで《アイアンサンドフィールド》を使用、【先制値】1で磁界の剣でもっともダメージを負っているPCを攻撃すること。

キョジンノツバサは、ランダムの対象へ磁界の翼で攻撃する。アマツミカボシへの攻撃は積極的に《ガードウィング》でカバーリングすること。

■PC人数に合わせた改造

PC人数が3人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが3人の場合

アマツミカボシ(不完全体)の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽9/重5/致5にすること。また、《フォースオブアイアンサンド》の回復量を10点にする。

PCが4人の場合

アマツミカボシ(不完全体)の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽10/重7/致5にすること。また、《フォースオブアイアンサンド》の回復量を12点にする。

PCが5人の場合

アマツミカボシ(不完全体)の負傷ゲージの軽傷~致命傷を軽13/重9/致6にすること。また、《フォースオブアイアンサンド》の回復量を14点にする。



ランク14アマツミカボシ
(不完全体)

エンディングフェイス

●シーン5：戦いを終えて

シーンプレイヤー：PC全員

場所：日本アルタイル、会議室

◆解説

PCは全員の合同エンディング(*)のシーン。

アイリスとスティーヴンが、PCたちの戦いを労ってくれる。

▼描写

あの戦いから数日後、日本アルタイルの会議室にキミたちはいた。香香島の研究所に向かったあの日と同じ、パースエイダーと小山純夏の姿もある。ただひとつ違うのは、彼らの表情が笑顔だということだ。

こうして集まったのは、他ではない。アイリスとスティーヴンが、改めてお礼を述べたいと招待からだ。

▼セリフ：スティーヴン

「最後は私は役立たずですまないね」
「見事な手並みだった。この国もキミたちがいるのならば安心だな」

(握手を求め)「キミたちの今後の活躍を期待しているよ」

「今日は、ささやかだが祝宴を用意した」

「世界を一度は救ったんだ。1日くらい羽を伸ばしてもいいはずだ」

「今日は存分に楽しんで欲しい」

▼セリフ：アイリス

「……また、何かあったら呼んでください。すぐにお手伝いのために来ますから」

「戦友を……いえ、友だちを助けたいと思うのが当たり前のことですから」

(握手を求めて)「本当に、みなさんに会えてよかったです」

▼セリフ：ベガ

「見事であった。我からも礼を言おう」

▼セリフ：パースエイダー

「お言葉に甘えて、今日はご馳走になりました。皆さん」

▼セリフ：小山純夏

「こういう時は焼肉と相場が……いえ、何でもないわ」

◆結末

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン6：祝宴の場で

シーンプレイヤー：PC①

場所：日本アルタイル、社員食堂

◆解説

PC①とアイリスが交流するシーン。

アイリスとスティーヴンが、PCたちの戦いを労ってくれる。

▼描写

日本アルタイルの社員食堂は、貸し切り状態で祝宴が行なわれていた。こうして笑顔が見れるのも、あの戦いの数々を乗り越えてきたからだ。

そんなにぎやかな空気の中、ふとキミを呼ぶ声がした——アイリスだ。彼女は綻ぶように微笑み、語りかけてきた。

▼セリフ：アイリス

「PC①さん、少しいいですか?」

「今回も、本当にありがとうございました」

「10年前のあの時も、今回も……あなたは、最後まで諦めずに戦い抜いてくれた」

「だから……その……難しいですね、言葉にするのって」

「本当に、あなたがいてくれてよかったです」

「あなたがよかったら、ですが。また、会ってくれますか?」

▼セリフ：ベガ

「貴様がアイリスの傍らにいてくれるならば、私の役目も御免となる」

「我は、右手ではなく左手の薬指に収まってやってもよい」

▼セリフ：アイリス

(ベガの言葉に)「ちょっと、ベガ!? 何、言って!?!」

◆結末

PCとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン7：祈る魔王

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：不明

◆解説

PCは登場不可。スティーヴンがウィルフレッドが謎の空間で語り合うシーン。“創造主”という絶対的存在と同じ忠誠を誓っても、彼らのスタンスが大きく違うことが語られる。

(*) 合同エンディング

今回は、PC①のみエンディングが用意されている。しかし、他のPCも個別にエンディングがしたいという人もいよう。その場合には、GMはPCと相談の上、個別のエンディングを行なってよい。また、そのためにいくつかエンディング案を用意しておく。思いつかなければ、下記の案でエンディングを行なうとよいだろう。

・パースエイダーと事件を振り返る。

GARDENのPC用エンディング案。パースエイダーと語り合い、今回の事件を振り返る。

・小山純夏から新たな任務を与えられる。

SANのPC用エンディング案。小山純夏から、新たな任務を与えられる。今回の事件が終わっても、彼らが解決すべき事件はまだ多い。

・スティーヴンと話す。

PC⑤や希望したPC用のエンディング案。スティーヴンはPCを労う。しかし、事件の真相や自身の正体に関して問われても言葉を濁すのみである。

・クライヴに報告する。

クライヴに事件の顛末を報告したいというPC用のエンディング案。クライヴは罪を償い、スティーヴンの保護下に置かれる。PCには、感謝の言葉を口にすだろう。

PC全員のエンディングが描写し終わったら、描写すること。

▼描写

それは、どこでもなくどこでもある場所。闇の中に浮かぶのは、青い星——地球だ。バスケットボール大の空中に浮かぶその星をスティーヴンは、ただ無言で見下ろしていた。

その隣へ、並ぶ者がいる。その同胞、ウィルフレッドへ視線を向けることなく、スティーヴンは口を開いた。

▼セリフ：スティーヴンとウィルフレッド

スティーヴン（以下ス）：「サタナエルは？」

ウィルフレッド（以下ウ）：「謹慎を命じた。おとなしくしたがってくれたよ」

ス：「そうか」

ウ：「私は彼女ほどではないが、“創造主”の目的のために人類を抹殺するの仕方ないと思っている」

ス：「……人類を地球外へと進出させない、そのためか」

ウ：「そうだ。人類は、未知の可能性を持っている。その結果、宇宙に害悪をもたらす——かもしれない」

ス：「だが、そうはならないかもしれない」

ウ：「君は、人類擁護派だからな。しかし、我ら“創造主”が人類を危険視しているからこそ……」

ス：「分かっているよ。だからこそ、“我ら”ネフィリムは生み出され、この星に現われる」

ウ：「私や君、サタナエル。ルシファー級が独自の裁量が許されているとしても、その思惑を外れてはならない」

ス：「そうだな。だが、私は信じている」

ウ：「何を、だ？」

ス：「人類の可能性と、その在り方が滅びをもたらすものだけではない。彼らこそ、未来への希望(*)である、とね」

ウ：「そうか……ならば、私は君のためにそうであることを願おう」

ス：「ああ、どうか彼らに運命の加護のあらんことを……」

◆結末

そうして、ふたり——否、二柱のルシファー級ネフィリムは、目の前に浮かぶ地球を見下ろした。描写と結末を読み終えたら、シーン終了。

(*) 未来への希望

アルバート・アインシュタインの言葉、

Learn from yesterday,
live for today,
hope for tomorrow.
The important thing is not to stop questioning.

からの引用である。

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。シナリオの目的で得られる経験点は、以下のとおり。

- ・アマツミカボシを倒した：20点
- ・キャンペーンを完走した：15点

日本アルタイルCEO筆頭秘書

かみお
アイリス神尾

系統外《^{キール・オブ・フォーチュン}運命干渉》の特性能力を持つオーダー。運気の流れや、破滅的な未来などを感覚的に察知する能力である。年齢は15歳。10年前の“横須賀災厄”の生存者であり、その際に両親を失った。そのため、日本アルタイルの最高経営責任者であるスティーヴン神尾が経営する孤児院に預けられ、今はその優秀な能力が認められ筆頭秘書として職務に従事している。

▼能力使用時のセリフ例

「運命の加護のあらんことを」

「右です、かわしてください」

「敵の脆い部分へと誘導します、合わせてください」

(成功したら)「さすがです」

(失敗したら)「ド、ドンマイですっ」

《⁺フォーチュナー》：□□□

運命の流れを感覚的に掴み、アドヴァイスを的確に行なう。「対象：単」の対象の判定後に使用する。その判定に+5%のボーナスを与え、振り直させることができる。この効果は自分には使用できない。1シナリオに3回使用可能(上記の□はチェック用)。

《⁺フォーチュンヒット》

他者の運命に干渉し、運よく急所に当たる可能性や攻撃が浅く当たる可能性を導き出す。「対象：単」の対象の負傷決定ステップに使用する。そのダメージに+5か-5する。この効果は自分には使用できない。1ラウンドに1回使用可能。



「天より来たりしモノ」プレイレポート

■このキャンペーンについて

このキャンペーンシナリオ「天より来たりしモノ」は、ひとりの研究者が大企業から機密情報を盗み出し、日本へと密入国したところから始まる。それは、やがて10年前の「横須賀災厄」によって人生を歪められた者たちと過去の日本帝国海軍の秘密実験の謎や世界の真相の一端に触れるキャンペーンになっている。

ここでは、グランドオープニングを含め5つのキャンペーンシナリオを実際に遊んだテストプレイで起きた、実際のセッションに役立つだろう出来事を紹介していく。

■グランドオープニング ●PC②とPC④の関係性について

グランドオープニングのハンドアウトでは、共に青葉製薬に関係のあるPC同士としてPC②とPC④は扱われている。そのためあるテストプレイではPC②とPC④のプレイヤーは事前に相談を行ない、知人であるという設定にした。そのため、シナリオ1以降は両組織の陣営は積極的に交流を行ない、スムーズな合流に役立った。

また、逆にあるテストプレイではPC②とPC④はGARDENとSANという組織の対立を前面に押し出した関係を選んだ。その場合は、後のシナリオでお互いの実力を認め合う、という方向で協力した。

上記の関係は、プレイヤー同士の話し合いで決めた関係である。ただ、対立を前面に押し出したテストプレイではGMはあくまでこのキャンペーンでは協力することを推奨した上で了承した。どんな関係を選ぶにしても、同じセッションで遊ぶ全員が納得できるように話し合うとよいだろう。それが、キャンペーンセッションの醍醐味だ。

■シナリオ1 ●PCの合流について

シナリオ1では、GARDENとSANが合流してミドルの戦闘を行なうシーンがある。あるテストプレイでは、この合流を事前に知人であるとしたPC②とPC③の協力体制によってスムーズに行なえた。

対立を選んでいたテストプレイの時、GMはバースエイダーや小山純夏から通信を入れて協力するように促した。お互いの陣営は自身の上司の命令である、という形でプレイヤーたちも協力に納得した。

当キャンペーンで遊ぶ時はプレイヤーが判断に迷った時などは、やり過ぎない程度

でバースエイダーや小山純夏から令を出し、誘導するとよいだろう。

●ベガについて

とあるテストプレイでは、PC⑤がアイリスを守るソウルエンコーダーベガとは過去にパティを組んでいた、という設定を提案してきた。GMはその設定を受け入れ、PC⑤とベガで元相棒としての会話を積極的に楽しんだ。

このように、NPCとシナリオと想定してない関係をプレイヤーが設定しても構わない。ただ、GMはキャンペーンが崩壊しないかどうか、設定に矛盾が出ないかどうか事前にシナリオを読み込んでから許可すること。

■シナリオ2 ●単独行動と情報の共有について

シナリオ2は秋浜町やさまざまな場所に行つて情報収集を行なう、シティアドベンチャー形式となっている。それに加えてGARDEN側とSAN側でスタートラインが違つたため、テストプレイでも自然と単独行動するシーンが発生した。テストプレイでは、GMはクライヴという共通の追うべき対象が出た時点で、お互いに接触して協力したいというPCの提案を好意的に受け入れた。

●クライヴの娘について

あるテストプレイでは、PCはクライヴの娘であるシェリーの病室へと向かった。この時、シェリーと友好を暖めてクライヴと必ず再会させると約束をした。

その結果、GMはシナリオ4のエンディングでシェリーを登場させることにした。くわしくは、シナリオ4のプレイレポートを参照のこと。

■シナリオ3 ●生き残っていた研究員について

テストプレイの時、唯一生き残っていた研究員（他のふたりは、鈴玉によって殺されている）土井正をどうするかというプレイヤーが悩む場面があった。あるテストプレイでは、プレイヤー側からディストリビューターの乗っている船に預けようという話になり、GMはその判断で問題ないと処理した。

これはGMがシナリオ4への展開上、土井正を確保しなくてはアマツミカボシの覚醒に巻き込まれて死んでしまうと判断した

からである。他のテストプレイではプレイヤーが悩んでしまった時、GMはディストリビューターの元に預けるように、と提案している。これも同じ理由であり、その場では明かせないがPCの過失にならないように対処したのである。

■シナリオ4 ●世界の秘密について

シナリオ4では、PCたちに積極的に協力していたNPCであるスティーヴン神尾の正体がプレイヤーたちに明かされることとなる。PC⑤のプレイヤーは、その情報を持った上でエンディングでスティーヴンと話し、「隠していることがあるのではないか?」と問いただすシーンを演出した。GMはスティーヴンは本当のことを口にできない、と判断。ただ、「話せないことはある」と正直に受け答えた。

スティーヴンの情報はあくまでマスターシーンで明かされたものであり、PCは知れない情報である。PC⑤のプレイヤーもそれを理解して、あくまで世界の秘密の一端に触れたロールプレイにとどめ、楽しんだ。

シナリオ2のボスである坂東が世界の秘密の一端に気づいてしまったように、「GO」の人類の中にもそれに気づいてしまった者もいるだろう。もちろん、それがPCであっても構わないのだ。ただし、その場合はGMとプレイヤーがしっかりと話し合い、コンセンサスを取っておくのが重要である。

●NPCの未来について

クライヴの娘であるシェリーが病弱であるという設定はあくまでクライヴのモチベーションであり、キャンペーンシナリオでは一切関わりのない設定である。そのため、GMはシナリオ4のエンディングではシェリーは日本アルタイルの優秀な医療スタッフによって快方に向かい始めた、という演出をした。これは、キャンペーンを遊びきったPCへのハッピーエンドという報酬である。

もちろん、これはテストプレイ時のGMの判断である。シナリオで関わったNPCの行く末を遊んだみんなが決めるのも遊びきったからこそできる楽しみである。