



シナリオ:

彼方からの来訪者

トレーラーシート

プレイヤー人数: 4~5人 プレイ時間: 3~4時間 使用経験点: 0点

トレーラー

東京都近郊高尾山の山中で、ネフィリムが目撃された。

GARDEN日本事務局関東支部は、ただちにオーダーを派遣し、その殲滅を命じる。

かつてこの場所では、同型のネフィリムが出現したことがあったが、そのときは突然ネフィリムが消失したという。いったい、何が起ったのだろうか。

ガーデンオーダー
「彼方からの来訪者」
仲間と共に、闇に蠢く彼の敵を撃て！

■シナリオの舞台

・東京都八王子市高尾山

シナリオハンドアウト

●PCの設定

PC①: GARDEN関東支部のオーダー
PC②: GARDEN関東支部のオーダー
PC③: GARDEN関東支部のオーダー
PC④: GARDEN関東支部のオーダー
PC⑤: GARDEN関東支部のオーダー

●推奨サンプルキャラクター

PC①: ソードメイカー (P20)
PC②: スパークボルト (P22)
PC③: クー・ド・グラス (P24)
PC④: マインドシーカー (P26)
PC⑤: フレイムモルフォ (P28)

PC①
PC②
PC③
PC④
PC⑤

事前情報: ノツチ

キミたちはGARDEN関東支部に所属するオーダーだ。八王子市高尾山の山中で、ノツチと呼ばれるネフィリムが出現したことで、

バースエイダーはキミたちに出動を命じた。その山では、1年前にも同型のネフィリムが出現したという記録があるようだ。

バディ

PC①
PC②
PC③
PC④
PC⑤

事前情報: 高尾山のネフィリム

キミたちは、GARDEN関東支部に所属するオーダーだ。行方不明事件の起きた高尾山で、巨大な影を見たという情報を確かめるた

め、訪れたその山中で謎のネフィリムと遭遇する。GARDENの一員として、ネフィリムによる被害を食い止めねばならない。

バディ

PC①
PC②
PC③
PC④
PC⑤

事前情報: ノツチ

キミはGARDEN関東支部に所属するオーダーだ。今回、ケースNへの対処のために高尾山へ向かうPC①&PC②をサポートするため、

彼らに同行することになった。彼らと協力してネフィリム、ノツチを倒すことがキミの役目である。

ゾロ

シナリオ概要

■ストーリー

1年前、※八王子市高尾山の山中にて、ネフィリムが出現。現場に居合わせたオーダーがこれに対処し、事件は終了したとされている。

だが、事件の真相は残された記録とは少しばかり異なる。

当時のオーダーたちはノヅチを追い詰めるも、偶然の落雷によってノヅチの空間を歪める能力が暴走。異なる時間軸をつなぐ※タイムポータルが形成されてしまい、彼らを1年後の未来へとタイムスリップさせてしまったのである。

1年後の未来、つまり現在の世界では、※1年前の事件と同型のネフィリムのノヅチが出現したことで、GARDENはオーダーを出動させる。

過去から来たPCと現在のPCが協力して、ノヅチを倒せば、シナリオは終了となる。

■解明度

本シナリオの解明度は5となる。

■PC人数による調整

PC人数が4人の場合は、PC⑤を使用しない。参加していないPCがシーンプレイヤーとなっているシーンは、指示にしたがってシーンプレイヤーを変更すること。

■プリプレイ

GMはトレーラーシートをプレイヤーに提示し、

PCを作成させること。

クイックスタートでPCを作成する場合は、推奨サンプルキャラクターを使用するとよい。フルスクラッチでPCを作成する場合は、「PCの設定」以外の制限は特にならない。

PC①とPC②、PC③とPC④はバディとなるので、それぞれバディスタイルを決定し、PC⑤はソロスタイルを決定すること。バディ以外のPCとの関係性については、知り合いである、初対面であるなどプレイヤー同士で自由に決めてよい。

ただし、PC③とPC④は、1年前の過去からやってきたというプレイヤーが知らない特殊な設定を持っている。そして、状況的にPC①たちと合流するまで、自分たちが過去からタイムスリップしてきたことに気がつかない（勘のよいプレイヤーは気がつくかもしれないが、PCが気がつく要素はないだろう）。PC③やPC④が他のPCと知己であるという設定をプレイヤーが望んだ場合、GMはその設定を認め、彼らが合流したときに、過去から来たことをプレイヤーに明かすといだろう。

●過去PC

PC③&PC④は実は1年前のPCであり、便宜的に「過去PC」と記述する。現在のPC③&PC④の状況は※エンディングフェイズまで確定しない。

※八王子市高尾山

八王子市は東京都多摩地域（いわゆる都下）に位置するベッドタウン。市の西に位置する高尾山はハイキングコースとして名高く、1年を通して、訪れる観光客も多い。

※タイムポータル

過去と未来を行き来可能にする時空上のつなぎ目。本シナリオに登場するタイムポータルは、1年前の高尾山と現在の高尾山の同一地点を繋ぐものである。

なお、本作ではワームホールという単語が使用されるが、これはノヅチが能力で生成するものであり、上記タイムポータルとは区別して運用すること。

※1年前の事件と同型のネフィリムのノヅチ

なお、シナリオ開始時点ではプレイヤーには明らかにされないが、現在の高尾山には、新たに出現したノヅチと1年前からタイムスリップしたノヅチの両方が存在している。

※エンディングフェイズまで確定しない。

これは過去PCがどのような運命をたどるかが、シナリオ開始時点で確定していないためである。PC③&PC④はメインプレイを経て1年前に戻るかも知れないし、そのまま現在に残ることを選択するかも知れないからだ。

オープニングフェイズ

●シーン1：発見

シーンプレイヤー：PC③

場所：高尾山山中

◆解説1

PC④登場。PC①、PC②、PC⑤登場不可。PCは行方不明事件の調査で高尾山を訪れている。

▼描写1

東京都八王子市の西部に位置する高尾山。キミたちはケースNが疑われる行方不明事件の調査のため、地元の警官とともに、※6号路

を移動中である。時刻は午後、空は曇っているが、他の登山客たちの姿も見られる。

▼セリフ：警官

「昨日、登山客の家族から通報がありました。下山予定から2日経つも、いまだに連絡がないとのこと。家族の話では、この6号路で登る予定だったそうです」

「他にも、山の中で大きな影が動いていたという目撃情報が……あ！ あそこ！」（登山道を外れた斜面を指さす）

※6号路

ケーブルカーを利用せず徒歩で移動するコース。登りの一方通行となっており、下りの登山客はいない。

※ネフィリムが出現し

このネフィリムがノツチと呼ばれるのは、過去PCがタイムスリップして行方不明になる事件以後のことであるため、このシーンではノツチであるとは描写されない。

プレイヤーはプリプレイで名前の出ているノツチと察するかもしれないが、「まだ分からない」と説明すること。

また、このシーンでは通信圏外で関東支部とも連絡が取れないとする。

※出動を命じられる

プレイヤーはシーン1で高尾山に登場したPCのことを気に掛かるかも知れない。だが、このシーンに登場したPCは、過去PCの現状を知らないし、パースエイダーも「現在の事件」に過去PCが絡んでいるとは知らない。何気なく聞いたとしてもパースエイダーは「知らない」とだけ答えらう。

※甲高い耳障りな轟音

この轟音およびワームホールを作り出す際の触手の動きは、後のシーンでPCたちが解明イベントを行なうためのヒントである。以降のシーンにおいても、ワームホールを作り出す際には、省略せずに描写すること。

※意識を取り戻し

この場所が1年後の未来であるとは、状況的にPCはまだ気づけないはずだ（プレイヤーが気づいたとしても）。過去PCの通信端末は故障しており、さらにシーン6までは通信障害が発生して外部と連絡が取れなくなる。

※謎の裂け目

この空間の裂け目の正体は、PCたちを1年後の高尾山に送り込んだタイムポータルである。

PCがタイムポータルを調べようとする場合は、一旦シーンを終了すること。そして、シーン5をタイムポータルを調べようとしているPCのところにノツチが出現する演出に変更すること。

もし、PCがタイムポータルに入ろうとした場合、そのままエンディングフェイズまで登場できないことを伝えた上で、宣言を取り下げてもらうとよい。

PCが別行動をとる場合、後のシーンの戦闘には参加できなくなる旨を伝えた上で、タイムポータルを調べるならば、（特性能力）判定を行なわせること。判定のGd、Bdにかかわらず、この空間の裂け目がノツチの作るワームホールとは形状や雰囲気異なることに気づく。

◆解説2

※ネフィリムが出現し、警官はPCたちに対処を要請する。

▼描写2

警官が指さしたその先には、茂みの中をはい進む、巨大な芋虫のようなネフィリムが見えた。大きな口の周りにヒゲ状の触手が見える。その大きさから、おそらくキメラ級と推測される。

▼セリフ：登山客

「うわっ、ネフィリムだ！ 逃げるぞ！」

▼セリフ：警官

「こちらは登山客の避難誘導を行ないます。どうかご無事で！」

◆結末

PCはキーワード【高尾山のネフィリム】を得る。

PCがネフィリムと戦うことを決めたら、シーンを終了し、シーン2へ。

●シーン2：出動

シーンプレイヤー：PC①

場所：GARDEN関東支部

◆解説

PC②、PC⑤登場。PC③、PC④登場不可。

ミドルフェイズ

●シーン3：落雷

シーンプレイヤー：PC④

場所：高尾山山中

◆解説1

PC③登場。PC①、PC②、PC⑤登場不可。PCはネフィリムとの交戦中に落雷を受け、1年後にタイムスリップしたら、解説2へ。

▼描写1

キミたちは出現したネフィリムと戦っていた。ネフィリムは《空間歪曲》のような空間操作能力を持っており、ワームホールを作り出して移動したり、周囲の岩などを瞬間移動させてぶつけてくる。空間に裂け目が開くたび、※甲高い耳障りな轟音が辺り一帯に響きわたる。

ネフィリムが新たなワームホールを作り出そうと、触手を大きくうねらせたそのとき、はるか上空の暗雲から轟音とともにネフィリムに落雷する。キミたちの視界が真っ白になった。

登場したPCは、パースエイダーから※出動を命じられる。高尾山ではノツチと呼ばれるネフィリムが目撃されているが、パースエイダーはノツチに関する詳細な情報がないことを伝える。

▼描写

秋葉原にあるGARDEN関東支部のブリーフィングルームにキミたちは呼び集められた。支部長を務めるパースエイダーが入ってくる。

▼セリフ：パースエイダー

「状況を説明します。つい先ほど、八王子市高尾山の山中にて、キメラ級ネフィリム“ノツチ”が目撃されました。1年前に高尾山で初めて目撃されたタイプで、情報はほとんどありません」

「キミたちには、現地へ向かい、このネフィリムを捜索。滅滅してもらいます」

「いざという時のために、PC⑤をサポートにつけます。手数が多いほど、柔軟な対策が可能となるでしょう」

◆結末

PCはキーワード【ノツチ】を得る。

PCが高尾山へ向かうと決めたらシーンを終了し、ミドルフェイズのシーン3へ。

◆解説2

PCたちが※意識を取り戻すと、その場から逃走するネフィリムを目撃する。意識を失っていた時間は、ほんのわずかだが、時計などで時間を確認した場合、それらの機器は落雷の影響のためか、すべて故障していたと伝えること。

▼描写2

意識を取り戻すと、キミたちは地面に倒れていた。周囲にはネフィリムが這いつつた痕跡が残っているが、キミたちの身体は無事のようなのだ。

近くの空間には、※謎の裂け目が生じ、パチパチと火花を放っている。そのとき、山道の向こうで大きな音が響き、木々をなぎ倒しながら移動するあのネフィリムの姿が見えた。

◆結末

PCがネフィリムを追ったらシーンを終了し、シーン4へ。

●シーン4：遭遇

シーンプレイヤー：PC②

場所：高尾山口駅

◆解説

PC①、PC⑤登場。PC③、PC④登場不可。登山道の入り口へ到着したPCに、現場の警官が避難状況と、山中で起きた[※]発光現象の説明をする。

▼描写

キミたちはネフィリムが目撃されているという高尾山口駅に到着した。避難者でごった返す中、警官がキミたちに気づいて駆け寄ってくる。

▼セリフ：警官

「ご苦労様です。GARDENの方々ですね」

「すでに一帯は閉鎖されています。施設職員や登山客らの避難も終了しています」

(PCの他にのオーダーがないか聞く場合)

「いえ、その様な情報は入っておりません」

「ネフィリムが目撃されたのは、6号路の[※]琵琶滝付近です……それと、避難中に奇妙な発光現象を見たという情報があります」

◆結末

PCたちが高尾山へ向かったらシーンを終了し、シーン5へ。

●シーン5：撤退

シーンプレイヤー：PC③

場所：高尾山山中

◆解説

PC④登場。その他のPCは、セットアッププロセスで登場可能。戦闘を行なうシーン。PCは[※]ネフィリムに追いつくことができるが、集まってきたワーム級ネフィリムの妨害を受け、[※]それらと戦闘となる。

エネミーはクロウラー(『GOR』P328)×2、クロウラー×[PC人数-2]。すべて倒すと戦闘は終了となる。

▼描写

戦闘や落雷のためか動きが鈍くなっていたネフィリムに、キミたちはすぐに追いついた。全身が焦げ跡に覆われ、今やヒゲ状の触手もちぎれ落ちたネフィリムは、鎌首をもたげてキミたちを威嚇する。

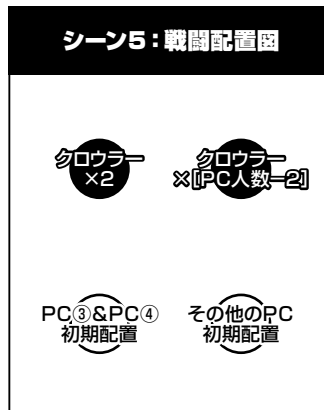
だが、どこからともなくワーム級ネフィリムが集まってきて、キミたちの行く手を阻む。

▼セリフ：ワーム級ネフィリム

「カチカチカチカチ……」

◆結末

ノヅチ(謎のネフィリム)は戦闘の間に逃げ去ってしまう。シーンを終了し、シーン6へ。



※発光現象

この発光現象は、タイムポータルが発生にともなうものであり、ノヅチの出現後にタイムポータルが出現したという時系列を説明している。

※琵琶滝

修験道の修行場としても知られる小さな滝。

※ネフィリムに追いつく

実は、このネフィリムはPC③&PC④が遭遇した1年前のノヅチ(以降、ノヅチBと記述する)である。落雷によって損傷しており、空間操作能力を喪失している。損傷に関する記述はノヅチが2体いることのヒントであるため、省略せずに描写すること。

※それらと戦闘となる

他のPCが登場する場合、PC③&PC④が対峙している状況に通りかかる形になる。

クロウラーはエンゲージ可能なPCからランダムに選択し、エンゲージして「近接：体当たり(当身)」で攻撃する。

※お互いの事情を伝え合った

過去PCが1年前の時間軸であることはPCの誰も認識していないはずで、そこで情報の錯綜が起きること自体は問題にならない。

PCが自発的に「今、何年だ?」などの確認を取った場合や、PC③やPC④が他のPCと知己であった場合は、時間軸がずれていることに気づいてよい。その他、プレイヤーの主観とPCの主観をすりあわせる演出があれば、GMは積極的に採用してかまわない。

※1年前から行方不明

現在PCと過去PCが知己の場合、パースエイダーとの会話の前に過去PCが1年前に行方不明になっていることに気づくはずだ。その場合、パースエイダーのセリフを変更して対応すること。

※通信障害

ノヅチの力の暴走によって生成された、タイムポータルの影響である。

●シーン6：合流

シーンプレイヤー：PC⑥(いない場合PC①)

場所：高尾山山中

◆解説1

戦闘直後のシーン。PC同士で会話を行わせ、情報交換を行わせること。

[※]お互いの事情を伝えあったら、解説2へ。

▼描写1

キミたちは協力してワーム級ネフィリムを排除することに成功した。ノヅチの姿はすでになく、この山中を搜索する必要があるだろう。

◆解説2

パースエイダーから連絡が入る。パースエイダーとのやりとりで、過去PCが「[※]1年前から行方不明になっている」と判明する。

▼描写2

キミたちのもとにパースエイダーから通信が入る。

▼セリフ：パースエイダー

(シーンプレイヤーに連絡が入り)「よかった、繋がった。先ほどまで高尾山周辺で[※]通信障害が発生してしまっていて、あなた方と連絡がつかなかったのです」

「そちらの状況を教えてください」

(状況を伝えた場合)「そこにPC③とPC④がいるというのですか? そのふたりは1年前、高尾山で消息を絶ったオーダーです」

(PC③、PC④へ)「あなたたちは、この1年間いったいどこにいたのですか?」

(事情を伝えた場合)「なるほど、あなたたちの主観では、1年前にネフィリムと交戦した直

後なのですね。まさか、タイムスリップしたとでもいうのでしょうか?]

「いずれにせよ、今、その現場にネフィリムがいることは事実です。ひとまずは殲滅を優先してください」

◆結末

PCはキーワード【タイムスリップの可能性】を得る。

PCが任務遂行を決めたらシーンを終了し、シーン7へ。

●シーン7：情報収集

シーンプレイヤー：PC④（いない場合PC③）

場所：高尾山山中

◆解説

PCが得たキーワードを調査するシーン。PCが行なう情報収集に合わせてシーンを演出すること。

▼描写

ノツチは依然としてこの登山道を脅かしており、対処する必要がある。

◆キーワード

▼ノツチ

〈調査〉〈コンピューター〉で判定を行なう。GdのPCは情報1と情報2を得る。BdのPCは情報1を得る。

・情報1：1年前、高尾山に出現した新種のネフィリム。事件後、ノツチと名づけられた。PC③とPC④が行方不明となったのもその現場であり、そのときにノツチも姿を消し、事件は終息したが、退治されたという報告はない。

・情報2：当時、現場では巨大な落雷が発生しており、現場に空間の裂け目が生じていたという目撃情報がある。

▼高尾山のネフィリム

〈観察〉〈搜索〉で判定を行なう。GdのPCは情報1と情報2を得る。BdのPCは情報1を得る。なお、PCがひとりでもGdの場合、**解明度1点**を得る。

・情報1：PC③、PC④が遭遇したネフィリムは《空間歪曲》に似た能力を使用して空間転移を行なうが、這って移動した痕跡も残っている。

・情報2：現在の高尾山に出現しているネフィリムも同じ種類のような。

▼タイムスリップの可能性

〈コンピューター〉〈観察〉で判定を行なう。

GdのPCは情報1と情報2を得る。BdのPCは情報1を得る。

・情報1：PC③、PC④の所持品の状態は1年前のままで、劣化は見られない。通信端末などの電子機器は落雷で故障している。

・情報2：PC③、PC④が気絶から目が覚めた場所には、何か手がかりが残っているかも知れない。

◆結末

PCが情報収集を終えたらシーンを終了。

通信端末を修理するならシーン8、空間の裂け目を調べるならシーン9、ノツチを追跡するならシーン10へ。

●シーン8：止まった時計

シーンプレイヤー：任意

場所：高尾山山中

条件：通信端末を調べる

◆解説

※通信端末を修理するシーン。

▼描写

落雷で故障した通信端末を修理すれば、情報が得られるかも知れない。

▼解明イベント

通信端末を修理する場合、PCのひとりが〈機械修理〉判定を行なう。Gdの場合は無事に通信端末を修理でき、時刻（や内部の通信記録、撮影された画像の日付など）が1年前で止まっていることが分かる。**解明度1点**を得る。Bdの場合は〈電撃〉10点のダメージを受け、修理にも失敗する。

なお、通信端末は過去PCのふたり分あるので、2回まで判定できる。

◆結末

PCが判定を終えて情報を得たらシーンを終了する。空間の裂け目を調べるならシーン9へ。ノツチを追うならシーン10へ。

※通信端末を修理するシーン
キーワードなどは存在しない。
PCが自発的に電子機器を調査すると宣言した場合のみ発生させること。

●シーン9：時空の穴

シーンプレイヤー：PC③

場所：高尾山山中

条件：落雷の場所へ向かう

◆解説

過去PCたちが目覚めた場所を調べる場合のシーン。[※]タイムポータルを発見できる。

▼描写

落雷があった地点、その近くには空間に裂け目が生じ、雷光を放っている。

▼解明イベント

PCが空間の裂け目を調べると宣言した場合、〈特性能力〉判定を行なう。判定の結果がGd、Bdにかかわらず、この空間の裂け目がノツチが生成するワームホールとは異なることに気づく。GdのPCはこれがネフィリムへの落雷で偶然生じたものであり、過去PCを1年後の現在にタイムスリップさせた原因だと推測がつく。ひとりでもGdのPCがいた場合、**解明度1点**を得る。

◆結末

PCが空間の裂け目から情報を得たらシーンを終了。通信端末を修理するならシーン8へ。ノツチを追うならシーン10へ。

●シーン10：這った足跡

シーンプレイヤー：PC⑤（いない場合PC①）

場所：高尾山山中

条件：ノツチを追跡する

◆解説

ノツチの痕跡をたどるシーン。PCは〈追跡／逃走〉〈搜索〉で判定を行なう。GdのPCはノツチの移動痕を発見できる。BdのPCは移動痕を発見できるが、道中で転倒するなどして1点の〔軽傷〕を受ける。

▼描写

高尾山の山中にはノツチの巨体が移動した痕跡が残っている。これを追跡すれば、ノツチを追うことができるだろう。

◆結末

PCがノツチの移動痕を追跡したらシーンを終了し、シーン11へ。

●シーン11：ワームホール

シーンプレイヤー：PC③

場所：高尾山山中

条件：シーン10後

◆解説1

[※]無警戒状態のノツチを発見するシーン。奇襲が可能で、PCのうちひとりだけ武器や特性能力などを使用して[※]1回だけ攻撃を行なえる。発生した負傷はデバフをのぞき、シナリオ中は治療されない。

判定後、解説2へ。

▼描写1

ノツチの移動痕を追跡したキミたちは、ヒゲ状の触手を揺らしながら山中を移動するノツチを発見する。向こうはこちらに気づいておらず、先制攻撃のチャンスだ。

▼セリフ：ノツチ

「ヒュオオオオオオ！」

◆解説2

奇襲を受けたノツチはおどろき、ワームホールで退場する。このとき、PCは〈観察〉の判定を行なう。GdのPCは、このノツチが奇襲時にまったく[※]ダメージを受けていなかったことに気づく。

▼描写2

奇襲を受けたノツチは、驚いたのかヒゲ状の触手を振り回す。甲高い耳障りな轟音とともにワームホールが発生し、ノツチは消え去った。

◆結末

PCが判定を終えたらシーンを終了し、シーン12へ。

●シーン12：対ノツチ

シーンプレイヤー：PC③

場所：東京八王子市山中

条件：シーン11後

◆解説

戦闘直後のシーン。PCがワームホール能力に対する対処方法を考える場合、解明イベントを行なう。

プレイヤーが特に思いつかない場合はそのままシーン13へ。

▼描写

ノツチは撤退してしまい、追跡は振り出しに戻ってしまった。あのワームホールを作り出す能力は、とてもやっかいだ。何とかする方法を考えなければ……。

※タイムポータル

なお、タイムポータルはエンディングフェイズでPC③&PC④が入ることを想定しており、セッション中に入ったPCはエンディングフェイズまで登場できない。これはプレイヤーに直接伝えること。

また、他のPCが入るケースや、事件以外の重要情報を過去に送るような展開は想定されていない。こうした行為はGMが却下すること。GMがその結果を楽しく演出できると考えた場合、プレイヤーと相談の上で処理を決定すること。

※無警戒状態のノツチを発見する

このノツチは現在に出現したノツチ（ノツチAと記述する）である。負傷状態の描写がノツチBと異なるのはそのためで、落雷による焦げ跡もない。

プレイヤーが気づいた場合や疑問に思った場合などは、そのことを伝えること。

※1回だけ攻撃を行なえる

使用した武器の攻撃回数や特性能力のコストは発生する。

※ダメージを受けていない

もし、過去PCが過去に遭遇したノツチが落雷を受けた、損傷しているなどの情報を他のPCに話していない場合、GMは〈観察〉判定を行なえるのが過去PCのみとしてもよい。

※言及するならば

このシーンより以前に、ノツチの触手についてプレイヤーが言及していたならば、ここで説明イベントが発生する。プレイヤーが一度口にした推理に対して、その時点で反応がなかった場合、シナリオ進行と無関係と受け取り、同じ発言をしないことがあるからだ。

あるいは、GMはプレイヤーが触手と能力の関係について言及した時点で、このシーンの説明イベントを先行して行なう。その場合、説明イベント後にシーン13には進まず、その時点のシーンにそって進行し、後でこのシーンをスキップしてシーン13へ進めること。

▼説明イベント

PCがノツチの触手に[※]言及するならば、〈観察〉判定を行なうこと。判定の結果のGd、Bdにかかわらず、ノツチが触手の操作によってワームホールを生み出していることに気づく。

GdのPCはさらに、ノツチの触手を攻撃することで、ワームホール生成能力を封じることができる可能性に気づき、**解明度1点**を得る。

◆結末

PC同士の相談や判定が終わったらシーンを終了し、シーン13へ。

●シーン13：轟音

シーンプレイヤー：PC①

場所：高尾山山中

条件：ノツチを追う

◆解説

ノツチを追跡するシーン。

PCがワームホールの轟音を頼りに追跡する場合、説明イベントとなる。

特にプレイヤーが思いつかない場合は木々の倒れる音を頼りにノツチを追跡することに

なる。PCは〈観察〉〈聞き耳〉判定を行なう。Gd、Bdにかかわらず、高尾山頂上付近へたどり着く。

なお、ノツチを追跡する方法にかかわらず、判定がGdのPCがひとりでもいた場合、シーン14の判定にボーナスを受けることができる。GMは判定の結果を記録しておくこと。

▼描写

果たして、ノツチはどこへ逃げたのか。追跡する方法を考えなければ……。

▼説明イベント

ノツチがワームホールを作り出す際の音を使いにする場合、PCは〈観察〉〈聞き耳〉判定を行なう。判定のGd、Bdにかかわらず、高尾山頂上付近にいるノツチに気づき、追跡できる。GdのPCがひとりでもいた場合、**解明度1点**を得る。

◆結末

手がかりをたよりに、キミたちは高尾山頂上付近へとたどり着く。

クライマックスフェイズのシーン14へ。

クライマックスフェイズ

●シーン14：対決

シーンプレイヤー：PC④（いなければPC③）

場所：高尾山山頂付近

◆解説1

PCたちはノツチBを発見できるが、ノツチAが潜んでおり、PCに奇襲を仕掛ける。

PCは〈運動〉〈聞き耳〉判定を行なう。この判定は[※]シーン13でGdを出したPCがいる場合、PC全員がボーナスを得た状態で判定できる。

失敗したPCは[1D10+18]点の〈衝撃〉ダメージを受ける。

判定を処理したら解説2へ。

▼描写1

キミたちは、木々を踏み倒し山中を徘徊するノツチを発見する。その肉体は損傷し、触手もちぎれている状態だ。

その時、キミたちの頭上で甲高い耳障りな轟音が響いたかと思うと、ワームホールが開き、もう一体のノツチが落下してくる。

◆解説2

戦闘を行なう。エネミーは[※]ノツチAおよびノ

ツチB。ノツチAの[致命傷]は[6-（得た解明度）]となる。

シーン12の説明イベントでGdを出した場合、PCは、ノツチAの触手を狙って攻撃することができる。その場合、ペナルティを受けて攻撃判定を行なうこと。その攻撃で[重傷]以上のダメージを与えた場合、ノツチAはシナリオ終了まで、《転移》と〈特性能力〉で判定する攻撃を使用できなくなる。

すべてのエネミーを倒したら、戦闘は終了となる。

▼描写2

2体のノツチはキミたちの健在を確認すると、臨戦態勢を整える。

▼セリフ：ノツチ

「ヒュオオオオオオ!!」

◆結末

戦闘が終了したら、シーンを終了してエンディングフェイズへ。

※シーン13でGdを出したPCがいる

判定がBdであっても、ノツチが2体いる可能性にプレイヤーが自力で到達していた場合には、判定にボーナスを与えてよい。

※ノツチA

シーン11で発生したノツチへの負傷を適用すること。

シーン14敵データ

ランク5ノツチA

タイプ:キメラ級

◆能力値 身体:16 感覚:12

知力:10 意志:10 魅力:8

負傷:

疲5/軽8/重6/致1(最大6)/死1

回避値:96 移動値:1

技能:特性能力(120%)、当身(120%)、
搜索(30%)、抵抗力(60%)

◆アビリティ効果

《転移》:ムーブメントで使用する。移動を行なったとき、攻撃判定の成功率に+20%する。また、この移動は[マヒ]や封鎖の影響を受けない。

◆攻撃

▼近接:ローリング〈当身〉

対象:周 射程:至近

攻撃力:〈衝撃〉1D10+18

▼特性:物質排出〈特性能力〉

対象:単 射程:近~遠

攻撃力:〈衝撃〉2D10+12

◆防御力

切5/銃9/衝9/灼8/冷8/電6

解説:大きな口だけを持つ芋虫のようなネフィリム。ワームホールを作り出し、転移、物質を吐き出すなどの能力を持つ。このノツチAは現在の高尾山に新たに出現した個体である。

ランク5ノツチB

タイプ:キメラ級

◆能力値 身体:16 感覚:12

知力:10 意志:10 魅力:8

負傷:

疲5/軽6/重5/致0/死1

回避値:96 移動値:1

技能:特性能力(120%)、当身(100%)、
搜索(30%)、抵抗力(60%)

◆アビリティ効果

なし

◆攻撃

▼近接:ローリング〈当身〉

対象:周 射程:至近

攻撃力:〈衝撃〉1D10+18

◆防御力

切5/銃9/衝9/灼8/冷8/電6

解説:大きな口だけを持つ芋虫のようなネフィリム。このノツチBは1年前に高尾山に出現した個体であり、過去PCとの戦闘により能力の大部分を喪失している。

■戦術

ノツチAはムーブメントで《転移》を使用して移動し、「特性:物質排出」で異なる対象に連続攻撃を行なう。対象はランダムに決定する。ただし、3人以上のPCがエンゲージしていた場合は、「近接:ローリング」で攻撃を行なう。

ノツチBはメインアクションでは、ノツチAにエンゲージしていないPCを優先して「近接:ローリング」で攻撃する。

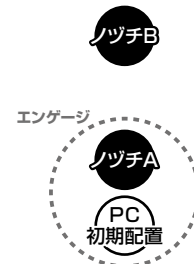
■PC人数に合わせた改造

このエネミーデータはPC5人を想定している。

▼PCが4人の場合

ノツチBの[軽傷][重傷]を2減少する。

シーン 14: 戦闘配置図



エンディングフェイズ

エンディングについて

エンディングでは、ノツチを退治した後で、過去PCが過去に戻るかどうかの選択が行なわれる。

シーン15で帰還するか否かを決定し、帰還しない場合はシーン16を演出する。

帰還するのであれば、シーン17およびシーン18を演出すること。

●シーン15：帰還

シーンプレイヤー：PC③

場所：高尾山山中

◆解説

ノツチをすべて倒した場合、共通エンディング。戦闘直後のシーン。過去PCはタイムポータルを通して過去に戻ることができる。PCが戻る戻らないに関わらず、シーン終了時にタイムポータルは消滅する。

▼描写

ノツチは倒された。PC③たちが目覚めた場所へ戻ると、そこにある空間の裂け目、タイムポータルが薄らいでいる。消え去るまで時間もなさそうだ。

▼セリフ：パースエイダー

(通信越しにPC③、PC④に)「おそらく、そこから1年前に戻るはずですよ」

◆結末

PCが帰還するか、帰還しないと決めたら、タイムポータルは消滅する。

シーンを終了し、過去へ戻らないならばシーン16へ。戻るならばシーン17へ。

●シーン16：1年後の世界で

シーンプレイヤー：PC③

場所：GARDEN関東支部

◆解説

※過去PCが1年前に戻らない場合のエンディング。PC全員登場。

秋葉原に戻ったPCたちはパースエイダーに報告を行ない、過去PCの帰還を受け入れる。

▼描写

ノツチを倒したキミたちは、関東支部に帰還した。パースエイダーがキミたちを出迎える。

▼セリフ：パースエイダー

「任務ご苦労様でした。キミたちも。そして、PC③とPC④も」

「ネフィリムの能力については不明な部分が多いのですが、今回のようなケースは流石に驚きですよ」

(PC③、PC④)「おふたりともお帰りなさい。」

1年ぶり……いや、あなたたちにとっては、つい先日ぶりなのでしたね」

◆結末

PCの反応を確認したらシーンを終了し、アフタープレイへ。

●シーン17：1年ぶりの未来

シーンプレイヤー：PC③

場所：GARDEN関東支部

◆解説1

※過去PCが1年前に戻る場合のエンディング。PC④登場。PC①、PC②、PC⑤登場不可。

帰還したPCたちはパースエイダーに事件を報告する。

▼描写1

空間の裂け目に飛び込んだキミたちは、気絶したときと同じ場所におり、背後でタイムポータルが閉じた。

その後、関東支部に帰還したキミたちを、パースエイダーが出迎える。

▼セリフ：パースエイダー

「お疲れ様でした。任務の報告を聞かせてもらえますか」

(報告を聞いて)「なんと……そんなことが? いやはや、よく無事で戻ってくれました」

「未来では、1年後に同じネフィリムが出現したそうですが、あなたたちのお陰で、今のうちから対策が取れそうですね」

◆解説2

帰還から1年後、高尾山にノツチが出現したことを、パースエイダーから伝えられる。

▼描写2

その1年後、キミたちは別の任務を終え、関東支部に帰還した。

パースエイダーがキミたちを出迎える。

▼セリフ：パースエイダー

「お帰りなさい。ちょうどよいところに」

「情報とおり、高尾山にノツチが出現しました。現在、PC①とPC②、PC⑤が現場へと出動しています。あなたたちがもたらしてくれたノツチの情報とともに、ね」

「まもなく、帰還予定です。一緒に出迎えませんか」

◆結末

出動したPCたちの帰還を告げる連絡が入る。シーン終了。

※過去PCが1年前に戻らない

このタイムポータルに入った場合、PCは必ず1年前に戻る。これはプレイヤーに直接伝えてよい。ただし、それはプレイヤー情報であり、PCの安全を保証できるNPCはGARDENには存在しないとする。このため、PCのロールプレイとしてタイムポータルに入らないという選択はあり得るのである。

1年間の不在について社会的に問題になることは少ない。PCが学生の場合などはそれなりに苦労することになるが、GARDENのアフターケアを受けることができるとする。

※過去PCが1年前に戻る

帰還したPCによってGARDENにもたらされる情報によって、シナリオ本編との間に矛盾が生じ、未来が改変される。

過去PCたちがGARDENに帰還しないなど、タイムパラドックスを防ぐ行動を取る場合は、GMは未来が改変されないエンディングを演出してもよい。

●シーン18：もうひとつの未来

シーンプレイヤー：PC①

場所：GARDEN関東支部

◆解説

PC全員登場。

過去PCが1年前に戻った場合の、現在のPCたちのエンディング。

PCたちはGARDENに帰還するが、過去PCたちがタイムポータルへ入ったことで、[※]未来が改変されている。

▼描写

PC③&PC④を見送ったキミたちは、GARDEN関東支部に帰還した。

パースエイダーがキミたちを出迎える。

▼セリフ：パースエイダー

「お疲れ様でした。任務は無事終了のようですね」

「それも、1年前に帰還したPC③とPC④が情報をもたらしてくれたお陰です」

「あらかじめ出現を察知し、迅速な対応策を取ることができました」

「ああ、おふたりがちょうど支部に戻っていますよ。会って行かれますか」

◆結末

PCの反応を確認したら、シーンを終了し、アフタープレイへ。

■アフタープレイ

レコードシートをチェックして、セッションで得られる経験点を算出する。シナリオの目的は「2体のノゾチを倒す」である。達成できた場合、経験点10点を得る。

※未来が改変されている

未来とはPC①&PC②、PC⑤にとつての現在である。

PC①たちの主観ではシナリオどおりの展開で出撃、帰還したが、過去PCたちが帰還したことで「PC①たちは過去PCたちの情報を受け取って出撃、帰還した」ことになっている。

PC①たちが改変される以前の記憶を保っている理由はシナリオでは説明されない。いずれは歴史の修正力によってPC①たちの記憶も改変され、シナリオのことを忘れてしまうのかも知れない。

プレイレポート

●シナリオについて

このシナリオは、ネフィリム討伐のために出動したオーダーと、アクシデントによって1年前からタイムスリップしてしまった過去のオーダーたちが邂逅する、SF要素を含んだシナリオである。

現在のPCと過去のPCが合流し、共闘してネフィリムの殲滅を目指す展開となっている。

●シナリオの舞台

このシナリオは東京近郊のハイキングコースとして名高い八王子市高尾山を舞台としている。

テストプレイでは、高尾山になじみのないGMとプレイヤーであっても、描写を読み上げることで、シナリオはスムーズに進行した。高尾山について知識のある参加者がいた卓では、地理的特徴などが解説され、施設や名所の話題で盛り上がる一幕もあった。

●序盤の描写

本シナリオ序盤は、PC同士が同じ時間軸であると誤解させるようミスディレクションしつつ、別の時間軸であることを示す証拠が描写される。多くのテストプレイ卓ではプレイヤーは違和感を覚えつつもセッションを進行させ、シーン6で明かされた真相には、驚きとともに納得していた。

描写の不自然さについてプレイヤーから質問が出たケースでは、GMは「不自然なのはそのとおりで、理由は少し後で明かされる」と説明し、シーン6では質問したプレイヤーの洞察力を褒めていた。

●タイムポータル

過去へと戻るためのタイムポータルは、正体不明の状態で、序盤から手の届くところに配置されている。これに対する反応はテストプレイでも卓ごとにまちまちで、プレイヤーからGMに提案される行動も多岐にわたった。

シナリオに想定されていない提案に対し、GMがシナリオ想定に沿って対応する

ケースも、GMがアドリブで対応するケースも両方あり、どちらのケースでもプレイヤーはセッションを楽しんでいた。

●解明イベント

本シナリオの解明イベントは、実際のセッションでは発生しないケースも多かったが、シナリオ進行に支障はなかった。クライマックスフェイズでは戦闘中にGMは「後1点、解明点があれば倒れていた」等と明かし、プレイヤーが悔しがりながら戦闘を楽しむ光景も見られた。

●エンディングフェイズ

エンディングフェイズはPCの選択次第で歴史が修正されるケースも存在する。多くの卓では、GMは両方の選択結果を提示した上でプレイヤーと話し合い、結論が出たところでそのシーンを演出し、プレイヤーも対応に満足していた。