

デッドラインヒーローズ RPG「明けない夜は」

シナリオ作成: 遥 唯祈(Twitter:@HAL_2002)

配布: <http://card.zero-the.fool.jp/>

■シナリオデータ

プレイヤー: 2人 / 消費成長点: 0~10

プレイ時間: 3~4時間

リトライ: 3

初期グリッド: 2

チャレンジ: 1~3 (選択肢によりバトルとトレードオフ)

クエリー: 6 (うち事前クエリー2)

・基本ルールブックのみで遊べます

人工島を使った華々しい新テーマパークは、丸ごとそのものがヴィランの作った罠だった。居合わせたヒーローが立ち上がり、並み居る敵を退けながら人々を逃がし、船に乗せた。殿をつとめ、囮となって、何とか彼らを脱出させた。獅子奮迅の大活躍。これは、その後の物語。

ふたりのヒーローは敵陣に取り残された。どうにか身を隠したが、どちらも既に満身創痍。大規模な計画を邪魔されたヴィランは血眼になって彼らを探している。G6からの救援が来るのは夜明けだという。今度こそ生きては帰れないかもしれないという状況になって、ふたりはそれぞれふと思う。

これが最後になるのなら、お前に訊きたいことがある。

デッドラインヒーローズ RPG「明けない夜は」

■概要

・水棲のヴィラン「ローレイ」は、自分の制御する人工島「ラグーン」に人々を集め、自らの楽園の継続のための生贄にせんとした。だが、ヒーローPC1、PC2、カルキノス(NPC)の3人によってその計画は阻止された。(※シナリオ開始前の状況)

・本シナリオのメインとなるのは、上記予告にある状況でのPCふたりの有形無形の対話と、島からの脱出劇となる。

・PCたちの採る選択肢によって手段は様々だが、生きて夜明けを迎え、島を脱出することができればPCたちの勝利となる。

■シナリオの特殊なルール

(1)「事前クエリー」

このシナリオのエントリーには空欄の部分がある。

セッション開始までに自分のエントリー内の()を埋めることを、ひとつのクエリーとして扱う。

セッションまでにGMともうひとりのPLに確認してもらい、OKを貰えた時点で完遂となり、グリッド1点を得ることができる(初期グリッドをプラスする)。

(2)選択ルール「PLクエリー」

※こちらは、GMが使用を選択した時のみのルールです。

使用する場合、シナリオデータの「初期グリッド」を1、「クエリー」を8に変更し、以下の内容をPLに伝えてください。

セッション中に、各PL1回まで、「自分のPCからもう一人のPCに対するクエリー・イベント」を、展開フェイズ中の任意のタイミングで発生させることができる。通常のクエリーと同じくグリッドも1点得られる。

■NPCの情報

※オープニングでの登場時に公開。

既に終わった戦いの登場人物なので、PCたちは知っている大丈夫な情報です。PLさんから求められた場合、もっと早く公開しても構いません(PC作成時やセッション前など)。

▼ヴィラン「ローレイ」

- ・人工島「ラグーン」を作り出し、集めた人々を生贄にしようとしたヴィラン。
- ・波打つ長い金髪、青い肌、宙を泳ぐ尾ひれを持つ美しい女性。
- ・本体はラグーンの制御システム。いわば島そのものである。上記の外見の端末を倒され、自分では戦えなくなった。だが、島の随所の監視機械と大量の部下たちを駆使してPCを追い詰める。

▼ヒーロー「カルキノス」

- ・G6所属のサイオン。巨蟹宮の蟹の名の通り、カニの甲羅を纏い、大きな爪をシールドとして使う、防御に長けたヒーローである。
- ・今回狙われた船の警備の仕事をしていた。存在が明らかだったために真っ先にヴィランに狙われ、脚を負傷してしまった(本シナリオ中ではデータの戦闘能力を持たない)。

■エントリー

▼共通部分

救い出した人々と負傷した同僚を船に乗せた君たちは、人工島「ラグーン」に取り残された。
満身創痍で、敵の手中たる絶海の孤島に二人きり。生きて朝を迎えることはできないかもしれないという時になってふと胸を過ぎったのは、隣に居る相手に関わる心残りだった。それは――

▼個別部分(選択制/RoC)

※PC1、PC2それぞれ1つずつを選んでください。(相手PC名)は相手のPCの名前が決まり次第書きこんでください。

※()には内容を自由に書き込み、セッション開始より前にGMともうひとりのPLさんに確認してもらって下さい(事前クエリー)。

(1)

キミは過去、別のテーマパークを舞台に(相手 PC 名)と共にヴィランと戦い、人々を守ったことがある。正確にはたった一人、守りきれなかった()がいた。その後、あの事件について(相手 PC 名)と話す機会はないはまだ。

(2)

以前、(相手 PC 名)がキミを庇って大怪我をしたことがある。そんなことをする理由はないはずだった。その時キミは()のだから。どうして(相手 PC 名)がそうしたのか、キミには今でも分からない。

(3)

キミは以前、とある死地に向かう前に、大切なものを(相手 PC 名)に渡したことがある。それは()だ。
今さら返せと言うつもりもないが、(相手 PC 名)はあれをどうしただろう。こんな時に、ふと気になった。

(4)

キミと(相手 PC 名)は、ここへ到着するまでに大喧嘩をしている。()に関することが原因だ。
実のところ、まだ仲直りできていない。
このままこれきりになってしまつては寝覚めが悪い。癪だが、どこかで切り出してみようか……。

(5)

キミは(相手 PC 名)に、ひとつ大きな嘘をついている。それは()に関することだ。こんな時になって、それは小さな棘のように胸の奥で痛み出す。

(6)

キミは(相手 PC 名)に密やかな恋をしている。だが()という理由から、未だ伝えることができていない。

(7)

キミは(相手 PC 名)のことを、今の世界になくはならないヒーローだと思っている。()というのがその理由だ。
できることならこの地から、(相手 PC 名)だけでも生きて帰らせたいと考えている。

(8)

キミは近年、ヒーローとして期待に応え続けることに限界を感じていた。()からだ。
(相手 PC)の戦う姿を見るたび、訊きたい気持ちを募らせてきた。なぜ、そしていつまで、お前は――

(9)

キミには、(相手 PC 名)をいつか連れて行くと約束した場所がある。それは()だ。結局、約束はまだ果たせていない。果たせないままになるかもしれない。

(10) (任意選択・危険球/GMはこのエントリーを最初から選択肢から外しておいても構いません)

キミは実は()からG6に潜入中のスパイである。(相手 PC 名)を暗殺せよとの指令を受け、虎視眈々と機会を狙っていた。だが()のために、手を出せないままにここまで来てしまった。

■PC間の設定補助チャート

※以下のチャートを使用する場合は、こちらを決めてからエントリーを選びに行くのがお勧めです。

(既存PC同士であったり、既に設定がある場合には、もちろん使用しなくて構いません)

▼2人の関係チャート

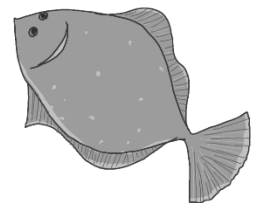
※2人セットで1つを、相談して選ぶか、ID10を振って決めて下さい。

- (1)バディ
- (2)かつてバディを組んでいた
- (3)師弟
- (4)ライバル
- (5)ライバルだがPC1がPC2に勝てたためしがない
- (6)セカンド・カラミティで共闘し、共通の仲間たちを失くしている
- (7)幼馴染
- (8)きょうだい(あるいは義兄弟)
- (9)2人の間にはある重要な契約が結ばれている
- (10)PC1がヒーローになったきっかけはPC2だった

▼2人が一緒にいた理由チャート

※2人セットで1つを、相談して選ぶか、ID6を振って決めて下さい。

- (1)本当に全くの偶然
- (2)このイベントを怪しんでふたりで組んで潜入していた
- (3)一緒に遊びに来ていたのに運悪く
- (4)PC1がG6からの調査依頼を受け、PC2がそれに手を貸した
- (5)共通のヴィラン(ローレイ)の情報を追ってきて出会った
- (6)NPCのG6ヒーローが共通の知人で、それぞれ彼を手伝いに来ていた



導入フェイズ

□■イベント01: 殿^{しんがり} ■□

▼登場キャラクター: PC1、PC2

▼場所: 人工島「ラグーン」の波止場

・時刻は夜更け。PC たちは、人工島「ラグーン」の波止場で、人々を乗せた船を逃がすために^{しんがり}殿をつとめ、ヴィラン“ローレイ”と戦っている。

・ローレイ(端末)は船を追おうとして、やっきになって魚人型のドローンを大量にけしかけPCたちを排除しようと襲い掛かってくる。

・先に船に乗った NPC ヒーロー“カルキнос”が「確認した、これで全員だ!」と通信してくる。

「すまない、必ず戻ってくる。この人たちを送り届けて、きっと助けに戻ってくる」

「通信妨害の範囲外に出次第、G6 にも救助要請を入れる。それまで、——死ぬなよ、PC1、PC2!」

※現況が既に「戦いの後」であるため、カルキнос、ローレイの設定はこのあたりで公開してしまってもよい。

・ローレイの断末魔

瀕死のローレイが憎悪に満ちた顔を上げてPCたちを睨む。

「よくも、私の獲物を……! これで私の楽園が完成するはずだったのに!」

「許さない。お前たちだけは許さない。この島でなぶり殺しにしてあげる」

「私はただの端末。本体はこの島そのもの、制御システム“ローレイ”こそが私なのよ。端末がなくなると、掌の上のあなた達を追い詰めるのに不足はない。無人の楽園を貸し切りで楽しみなさいな!」

彼女(端末ローレイ)の最期の命令で、マスコットの格好をしていた妖怪たちが PC たちを狙って一斉に動き出す。

(PC の片方は大怪我、片方は疲労しすぎてパワーが使えない)

・逃げる、敵の排除を始めるなど、PC が行動を起こしたら次のシーンへ。

▼エンドチェック

人々とカルキносを船で逃がせたという状況を共有した

PC が、ヴィランの島に二人だけという危機を知った

□■イベント02: 遠い夜明け ■□

▼登場キャラクター: PC1、PC2

▼場所: ラグーン地下倉庫(あるいは PC 提案の隠れ場所)

・あの包囲をどうにか切り抜け、追っ手を躲して、隠れていられそうな場所を見つけることができた。

ラグーンの地下倉庫らしき空間。錆びたコンテナが乱雑に積み上げられている。

(※地下倉庫は一例)

もし PC から「〇〇に隠れよう」等の提案があった場合はそちらの場所を採用)

・すぐ外の廊下を機械仕掛けの魚人たちがうろつき、PC たちを探っている。ひたひたと足音。

・油断はできないが、やっと一息つけそうだ。
会話と状況整理を促す。

・一段落ついたところへカルキносから通信が入る。

「応答せよ、PC1、PC2! ……くそ、繋がってるはずなんだがな」

こちらから何か言っても、ノイズと「もしもし」と繰り返す声しか聞こえない。

「すまない、そっちの音声は拾えていないみたいだ」

「せめてこっちの音が聞こえていることを祈る。こちらは無事に海上を進んでいる、追撃も来ていない」

「G6 に君たちへの救援要請を入れた。だが……そちらに着くのは夜明けになるそうだ」

「生き延びてくれ。そして日の出と共に地上部に出ろ。G6 のヘリが迎えに行くはずだ」

ノイズはひどくなる一方だ。

「そちらの声が受け取れなくてすまない。携帯端末同士ではこれが限界だ」

「そっちから何か伝えたいことがあった時は、ラグーン側の通信施設を探せ! 大型の設備があれば、少しは違うはずだ」

その声を最後に、通信は途絶する。

・GM は、今 PC たちにできそうなことを提示する(イベント03のA~Cを開示してよい)

▼エンドチェック

生還手段のひとつ「夜明けに島の地上部に出る」を知った

「こちらから船へ連絡したい場合の方法」を知った

PC たちが行動を選択した

展開フェイズ

□■イベント 03:夜を越える■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼イベントの種類:チャレンジ・イベント

▼場所:イベント02と同じ~(選択により変化)

GMは、PCたちに「今できそうなこと」として下記のA~Cを提示する。

このチャレンジ・イベントでは、PCたちは任意のチャレンジを選んでよい。A~Cの「いずれか」に成功すれば、このイベントは達成となる。

▼チャレンジ3-A:ひたすら隠れる(判定易しめ)

・判定:隠密、生存、心理(それぞれ+20%)のいずれか
(回数:2回、別々のPCが判定すること)

▼チャレンジ3-B:傷の手当て(ちょっと難し目、メリットあり)

・判定①:必要な物資を持っているか、あるいは探し出せるか
追憶、経済のいずれか
・判定②:治療を行う
生存、科学のいずれか

※成功すると「リトライ」を追加で1点得ることができる。

▼チャレンジ3-C:偵察(最難、大きめのメリットあり)

・判定①:目立たないように移動する
隠密、運動のいずれか
・判定②:邪魔なドローンを倒す
白兵、射撃、霊能(すべて-10%)のいずれか
・判定③:情報入手する
生存-10%、作戦、知覚のいずれか

※成功すると、
以降のチャレンジ判定に+10%のボーナスを得る。

※失敗:PCがA~Cのいずれのチャレンジ判定に成功しないまま展開フェイズを終了した場合、PC全員は「疲労」状態となる。

★PCたちが別の行動を提案した場合

GMに余裕があれば、任意の「▼チャレンジ3-D」をこの場で作り出して構わない。

その場合「提案内容に合ったチャレンジ判定3回で構成する」「追加メリットは無し」の2条件を目安にされたし。

例)

提案「交代で見張りに立ち、睡眠をとって体力回復に努める」

→「判定①:作戦 / 判定②:知覚 / 判定③:生存」

□■イベント04:くすしまがうた■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼イベントの種類:クエリー・イベント(PC1)

▼場所:イベント03と同じ

・痺れを切らしたローレライの声が随所のスピーカーから流れてくる。島そのものである彼女にも、キミたちのことはまだ見つかっていないようだ。

「出てきなさい、PC1、PC2。出てこないなら、あの船に追撃を掛けるわ。意志を持った魚雷をたくさん発射してあげたら、さあ、船はどうなるかしら?」

▼エンドチェック

- PC1が何らかの反応を返した
- グリット1点を得た

□■イベント05:ハーリー・バーリー■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼イベントの種類:特殊(選択肢で変動)

▼場所:(選択により変化)

GMは、PCたちに採りうる大まかな選択肢として下記のA~Cを提示する。A~Cの「いずれか」に成功あるいは勝利すれば、このイベントは達成となる。

▼選択肢5-A:隠れ続ける

・戦闘不要、判定不要。リトライ+1を得ることができる。ただし魚雷をひとりて防ぐことになるカルキノスが更に負傷する。エンディングで彼がヒーローとして再起不能になったことを知らされる。

▼選択肢5-B:魚雷の発射装置を探して破壊する

・バトル・イベント5-Bへ

▼選択肢5-C:通信施設を乗っ取り船に連絡、追撃の警告をする

・バトル・イベント5-Cへ

敵は弱めだが、チャレンジ判定が並行する戦闘になる。

★このイベントでPCたちが別の行動を提案した場合も、イベント03での場合と同様に「▼選択肢5-D」としてチャレンジ・イベントを作成して対応してよい。目安となる2条件も同様。

「その場合はバトルを交えないチャレンジ・イベントになる」という点はPLたちに伝えること。(それを聞いて選択を変えたいと言われたら変えてもらってよい)

▼エンドチェック

- PCたちが魚雷発射に対して何らかの行動をとった

▽バトル・イベント 5-B

・島の地下 2 階に、海中に向けて魚雷発射管を複数突き出している施設がある。室内には管制用の装置が…… ない。

代わりに、機械仕掛けの魚たちが発射管の手前に整列して待機している。どうやら自力で泳いで行って爆発するドローンのようだ。

・魚たちが一斉に PC たちを振り返る。

エリア3に「フラットフィッシュ」3体、エリア4に「フランダール」1体を配置してバトルを開始する。

★「フラットフィッシュ」(ヘンチマン)

砂色をした平たい魚型のドローン。地を這うような低空飛行で移動する。水中では性能が跳ね上がり、群れば大型船すら沈める恐ろしい存在となる。他方、陸上での行動はかなり単純なもの。

▼能力値 技能(成功率)

【肉体】20 白兵 55%

【精神】10

【環境】10

▼エナジー

【ライフ】7 【サニティ】8 【クレジット】3 地上、水中

▼パワー

《飛びかかるII》

属性:攻撃 判定:-

タイミング:行動

射程:0 目標:1体

代償:ターン 10

対象は<運動>判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 1D6 のダメージと[束縛]を受ける。この効果による[束縛]は、キミが戦闘不能になった場合にも終了する。

《愚かなる忠誠》

属性:強化 判定:-

タイミング:永続

射程:- 目標:自身

代償:-

キミは「離脱」を行うことができない。

《超適性:水中》

水中では全ての能力値とエナジーが 3 倍になる。本シナリオ中では基本的に発動の機会はない。

★「フランダール」

大型のフラットフィッシュ。空中、水中を共に自在に泳ぎ回る。

フラットフィッシュの指揮官としての役割を持つ。

▼能力値 技能(成功率)

【肉体】20 運動 20%

【精神】10 意志 20%

【環境】10

▼エナジー

【ライフ】20 【サニティ】12 【クレジット】10 地上、水中、飛行

▼パワー

《飛びかかるII》

属性:攻撃 判定:-

タイミング:行動

射程:0 目標:1 エリア

代償:ターン 10

対象は<運動>判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 1D6+2 のダメージと[転倒]を受ける。

《舞い踊らせる》

属性:強化 判定:-

タイミング:特殊

射程:1 目標:3体

代償:サニティ 3

行動順ロールの直後に使用できる。対象のターン・カウンタを-3。

《我らが使命》

属性:攻撃 判定:-

タイミング:行動

射程:1 目標:1 エリア

代償:ターン 20

フラットフィッシュ、あるいはフランダールのいるエリアのみ対象にできる。目標に2D6のダメージを与える。その後、対象のエリアにいるフラットフィッシュ、あるいはフランダール1体のHPを0にする。

▽バトル・イベント 5-C

・島の地下 1 階に、大型の通信施設を発見できる。

・見張りの「フラットフィッシュ」3体をエリア3、PC たちをエリア1に配置して戦闘を開始する。勝利条件は下のチャレンジを成功させることとなる。勝利後、船と通信越しに会話できる。失敗で全員憔悴3。

「判定:操縦-10%、科学のいずれか(代償:ターン10)

条件:エリア4(通信装置のある場所)でのみ行える」(×2回)

★イベント05と06の間

・このタイミングは、忙しいイベントとイベントの数少ない間隙にあたる。特にイベント06以降はPCたちに時間的な余裕が少ない。

そのため、ここでGMからPLに「ここは『PCの[休息]』『休む・隠れるなどしつつのシーンイメージでのリマークやPLクエリー』また『PLの休憩』などがしやすいタイミングである」ことを伝え、希望を聞くのがお勧め。

□■イベント06:舟人に捧ぐ■□

▼登場キャラクター:PC1

▼イベントの種類:クエリー・イベント(PC1)

▼場所:ラグーン地下通路

・展開フェイズ05のイベントの後、通路の途中で隔壁が落ちてPC2と分断される。

・スピーカーからローレライの声。

「こんなもの、貴方たち相手では大した時間稼ぎにならないでしょうね。だから手短に行くわ。交渉に来たのよ、PC1」

「あなた一人なら助けてあげる……なんて交渉は、(PC1のヒーローネーム)には効果が無いでしょうから」

「これならどうかしら。『あなたが犠牲になるのなら、PC2だけは生かして帰してあげる』」

(理由を聞かれたり、疑われたりした場合)

「私がしたいのは貴方たちへの復讐。それはもう、本当は二人とも殺してやりたいわ？」

でも、相棒を犠牲に一人生き延びるなんて、ヒーローにはつらいことでしょう？

死ぬより辛い思いをさせられるなら、まあいいかしらって思ったの」

・PC1が提案を受け入れた(フリでも)なら機嫌良く、受け入れなかった場合は半ギレで会話を終える。

▼エンドチェック

PC1がローレライに何らかの応えを返した

グリット1点を得た

□■イベント07:巖に立ちて■□

▼登場キャラクター:PC2

▼イベントの種類:クエリー・イベント(PC2)

▼場所:ラグーン地下通路

・06の後、同じようにローレライAIが話しかけてくる。

「ごきげんよう、PC2。いま、PC1とお話をしてきたところよ」

「あなた(PC2)を殺せば、PC1だけは生きて返してあげてもいいわって言うてみたの」

(理由を訊かれた場合は展開04の記載と同じように答える)

「PC1はそれでいいって答えたわ。ねえ、酷いわよねえ？」(※嘘)

「だけど私、PC1に約束してしまったから、あなたを殺させてあげるしかないの。この隔壁が上がった時があなたの最期よ」

「死にたくなければ武器をお構えなさい？先手を打てばあなたの方が生き残れるかもしれない」

※自分の言葉を否定されても、ローレライは鼻で笑う(この時点では)。

「さあ、どうかしら。すぐに隔壁を上げてあげる——」

▼エンドチェック

PC2がローレライに何らかの応えを返した

グリット1点を得た

□■イベント08:魂たちよ■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼イベントの種類:通常イベント

▼場所:ラグーン地下通路

・隔壁が上がる。上がった瞬間、どういう構えで居るかをPCたちに訊くこと。

(構えかたにより、戦うなり拍子抜けするなり状況が違ふと思われるので一段落着くまでRPに任せる)

※イベント6、7でどちらのPCも誰も(自分のことも)攻撃しないと答えていた場合は、開扉直後に天井から警備用の小型レーザーが双方に向けて放たれる。対象は〈運動〉-10%で判定、失敗でID6のダメージ。これは攻撃として扱う。

・何にせよ思った通りにはいかないだろうローレライAIは逆ギレする(思った通り=PCふたりの同士討ちによる共倒れ or 自分の攻撃による行動不能化)。

「くだらない、くだらない！もういい、この島を自爆モードに入らせてやるわ！」

・どうやっても「敵わない」と思い知った彼女は、文字通りの自爆で憎いPCたちを巻き込むことを決めてしまう。直後のイベント09へ。

□■イベント09:間近な、そして遠く遙かな■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼イベントの種類:通常イベント

▼場所:ラグーン地下通路(イベント08の直後)

・ローレライの金切り声の直後、警告灯が明滅を始め、アラームが鳴り響きはじめる。ハツタリではないらしい。

「日の出の直前に設定したわ。助けに来たG6の連中の目の前で仲良く海に沈むといい」

「それを見ながら消えられるなら私は本望よ。ヒーローの連中、どんなにか絶望するでしょうねえ!」

言うだけ言い捨ててローレライは放送を切ってしまう。

・夜明けは間近。日の出の時間から逆算するに、ラグーンの自爆まであと数十分しかない。

GMは、取れそうな対策として以下のA~Cを提示する。

決戦フェイズの内容が、この選択で変化する旨を伝えること。

▼選択肢 9-A:脱出艇を探す

チャレンジ・イベントのみ、ただし難易度高め。戦闘はないが、チャレンジに成功できなかった場合PCたちは脱出が間に合わず死亡する。

▼選択肢 9-B:制御室を探して自爆モードを解除する

ヘンチマンのみとのバトル・イベント。時間制限があり、チャレンジ判定との並行となる。失敗すればPCたちは島の自爆で死亡する。

▼選択肢 9-C:ラグーン全体の電源を探して落とす

強力な敵とのバトル・イベント。成功すれば、島=ローレライは「PCの手で」完全に停止する。

★このイベントでPCたちが別の行動を提案した場合も、やはりGMに余裕があれば認めてよい。

その場合、選択肢 9-A を改造する(技能のみ変更する)形で、決戦フェイズ用のチャレンジ・イベントを作成する。PLに、バトル・イベントではなくなる点、選択肢 A と同じく失敗は死を意味する点を伝えること。

□■イベント10:なじかは知らねど■□

▼登場キャラクター:PC2

▼イベントの種類:クエリー・イベント(PC2)

▼場所:ラグーン地下通路

・PCたちが上の選択をした直後、PC2の携帯にG6の大型通信施設からの連絡が入る。

・船で返した人々からの声が耳に飛び込んでくる。何と答える?

「PC2さん、無事ですか!?!」

「G6の人達が救助に向かってくれます、もうちょっとだけ頑張ってください!」

「応援したくて、わたしたち、通信設備を借りたんです」

「かえって、くるよね、(PC2のヒーロー名)?」

「後ろで何か変な音がしてませんか? 何の音ですか?」

▼エンドチェック

PC2が人々に何らかの応えを返した

グリット1点を得た

決戦フェイズ前の[休息]、PLの休憩等の確認をした

決戦フェイズ

このシナリオの決戦フェイズの内容は、イベント 09 での PC たちの選択によって変化する。

A~C のそれぞれに対応するパターンを参照して実行すること。

□■イベント 11-A: Find the Day ■□

▼脱出艇を探し、島を離れる展開。チャレンジ・イベントとなる。

チャレンジ判定

- ・判定①(格納されている場所を探す): 作戦
- ・判定②(動かし方を分析する): 科学
- ・判定③(脱出艇を操作して島から十分に離れる): 操縦-10%

※失敗: 島を離れられないまま爆破に巻きこまれ、2 人の死亡が確定する。

※3つの中では最も短時間のあっさりめ決戦フェイズになると考えられるため、判定ごとに描写を入れ、ロールプレイの機会を挟むようにするのがおすすめです。

▼描写用の情報

・地下格納庫

地下 3 階のほとんどのエリアを占める広大な機関室の一角に、機材でカモフラージュされた小さな格納庫がある。

中には小型の脱出艇と、専用の発進装置が収められている。

・脱出艇

ウミガメに似た形をした潜水艇。定員は1名と書いてあるが、詰めこめば何とか2人乗れそうな内部構造をしている。

・出口と海上

脱出艇は深い海の中かなりの勢いで射出される。スピードは素晴らしいが、乗り心地のほうはあまり斟酌されていないようだ。

やがて自動的に気圧調整が始まり、海面に出る。

はるか後方で人工島ラグーンが爆発し、小さな潜水艇は押し寄せる余波に木の葉のように翻弄される。(余韻フェイズへ)

(レッドスナッパーのパワー3つ目)

《水弾》

属性: 攻撃 判定: 射撃

タイミング: 行動

射程: 3 目標: 1 体

代償: ターン 7

対象は〈運動〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 1D6 +1 のダメージを受ける。

□■イベント 11-B: 浪間に沈むことなかれ ■□

▼制御室を探し、自爆モードを解除する展開。

チャレンジ判定の並行するバトル・イベントとなる。

・場所は「制御室」。

警備の「レッドスナッパー」2 体をエリア 3、1 体をエリア 4 に配置。

PC たちはエリア 1 に配置して戦闘を開始。

制御用のコンソールはエリア 4 にあるものとする。

・勝利条件は「5ラウンド以内にチャレンジ判定を全て成功させること」成功できなかった場合、PC たちは爆破に巻きこまれ死亡する。

チャレンジ判定

・判定①(パスワードをクラックする): 作戦、心理のいずれか

・判定②(自爆モード解除):

追憶-20%、生存-10%、科学のいずれか

※どちらも「代償: ターン 10」/条件: エリア 4 でのみ判定可能。

またレッドスナッパーを 1 体倒しているごとに判定に +10% のボーナスを得られる。

★「レッドスナッパー」(ヘンチマン)

輝く赤い魚人のドロイド。身長は 2 メートル半ほど。

▼能力値 技能(成功率)

【肉体】20 白兵 85% 射撃 80%

【精神】10

【環境】10

▼エナジー

【ライフ】15 【サニティ】12 【クレジット】10 移動: 地上、水中

▼パワー

《三叉槍》

属性: 攻撃 装備 判定: -

タイミング: 行動

射程: 1 目標: 1 体

代償: ターン 10

対象は〈運動〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 2D6 のダメージを受け、数値のひとつ小さいエリアに移動させられる(例: エリア 3 にいたならエリア 2 に移動)。

《薙ぎ払い》

属性: 攻撃 判定: -

タイミング: 行動

射程: 0 目標: 1 エリア

代償: ターン 10

キミ以外の対象は〈運動〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 1D6 のダメージと[転倒]を受ける。

□■イベント11-C:雷、稲妻、雨の中■□

・電源は「電気エネルギーを作り出す巨大なウミガメ型エネミーがいる筒状の部屋」。床には年単位で時間が経っているものと思しき人骨が散らばっている(ローレイが人間を集めていたのはこいつの餌にするため)。

部屋の壁に作りつけられたスクリーンに、波止場で戦った相手と同じ女性の姿=制御システム「ローレイ」の-avatarが映し出される。

・ローレイ「(血相を変えて)やめなさい、やめて! 価値も分からずにその子に触るんじゃない! あなたたちの非効率な発電施設なんかと違って、人間さえ食べさせておけばラグーンを動かし続けられる、素晴らしい生き物なのよ!？」

・腹を空かせているヒュージートルは、PC たちを認識すると「ようやく餌が供給された」とばかりに襲い掛かってくる。

・ヒュージートルをエリア4、PCをエリア1~2に配置して戦闘を開始する。

★「ヒュージートル」

体長8メートルほどの、ウミガメに似た異界の化け物。

ラグーンの稼働に十分な大量の電気エネルギーを生み出し続けるが、数年に一度、大量の人間を食べさせる必要がある。

▼能力値 技能(成功率)

【肉体】25 白兵 85% 運動 35%

【精神】45 霊能 90%

【環境】10

▼エナジー

【ライフ】55 【サニティ】30 【クレジット】20

移動適性:地上、水中、飛行

▼パワー

《雷撃》

属性:攻撃 判定:-

タイミング:行動

射程:2 目標:1 エリア

代償:ターン10

対象は〈生存〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは2D6のダメージと[毒2]を受ける。

《食人亀》

属性:攻撃 判定:白兵 85%

タイミング:行動

射程:1 目標:1 体

代償:ターン10

キミは対象と同じエリアに移動する。対象は〈運動〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは2D6+3のダメージと[束縛]を受ける。この効果による[束縛]は、キミが「待機」以外のアクションを宣言した場合にも終了する。

《漏電状態》

属性:攻撃 判定:-

タイミング:行動

射程:2 目標:1 エリア

代償:サニティ3

行動順ロールの直後に使用できる。目標のエリアタイプに「ダメージゾーン2」(P.180)を追加する。

《発電》

属性:強化 判定:-

タイミング:行動

射程:- 目標:自身

代償:ターン3

目標が与えるあらゆるダメージに+1D6の修正を与える。この効果は目標が次に「属性:攻撃」のパワーでダメージを与えるまで継続する。

※《発電》の効果は重複しないことにご注意ください(公式サイトFAQより、同名のパワーの効果は、効果に「重複する」と書いてある場合のみ重複する)

余韻フェイズ

余韻フェイズの最初のイベント(決戦直後)は、決戦フェイズで選択した展開により異なる。

A~C のそれぞれに対応するパターンを参照して実行すること。

その後のイベントの有無および内容は PL の希望や卓の残り時間に合わせてよい。

(GM から提案したい場合の例を一応記載するが、使わなくても全く構わない)

□■イベント 12-A:いつまた会おう、3人で?■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼場所:ラグーンから数キロの海上

- ・ラグーンの爆発で起きた波の荒れも収まってくるころ、陸地の方向から G6 の救助用ヘリが飛んでくるのが見える。
- ・PC たちの頭上近くにやってくるが、小さな脱出艇を見つけられずに呆然とその場でホバリングしている。窓からカルキノスが身を乗り出し、絶望的な表情で爆散したラグーンを見つめる。
カルキノス「PC1ーっ、PC2ーっ! くそ…… なんてこった……!!」
- ・声を掛けるならヘリの乗員とカルキノスは歓声を上げて梯子を下ろしてくれる。(放っておくと、PC たちを救出しようと、一縷の望みをかけて燃えるラグーンに向かっていってしまう)
- ・水平線から朝日が顔を覗かせる。暗かった水面にきらめきが広がってゆく。後方であの人工島だけがもうもうと黒い煙と炎を上げ続けている。

□■イベント 12-B:どさくさ騒ぎが収まって■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼場所:制御室~空の上

- ・うるさく鳴り響いていた警報がびたりと鳴り止み、警告灯の赤い明滅も停まる。ラグーンは唐突な静寂に包まれる。
ややあって、混乱したローレライの金切り声が聞こえる。
「あなたたち何を…… 何をしたの!？」
「カウントを再始動…… できない! どうして!？」
「待ちなさい! 待ちなさいったら!」
- ・止まったカウントは、自爆まで残り数十秒もなかったことを示している。ということは、カルキノスの言っていた救助がやって来る夜明けもまた近いはずだ。
- ・地上に出ると、彼方の水平線にちょうど朝日が顔を出し、広い海面と人工島の地上、そして PC たちの姿をきらきらと照らします。
- ・G6 の救助用ヘリのプロペラ音が近づいてくる。
カルキノスが窓から身を乗り出し、必死に地上を見回して PC たちを探す。声をかけてやれば歓声を上げて梯子を下ろしてくれる。
- ・ローレライはまだどこかでヒステリックに叫んでいるが、「生贄」を補給できなかったラグーンには、この場で PC たちを島の外まで追うだけの戦力を動かす力はもうない。
- ・帰還の途上で、ヘリの運転手が、あの凶体の巨大なヴィランをどう「逮捕」したのか、冗談半分に PC たちに訊ねてくる。もし PC が答えた場合は、後日にその方法が採用される。

□■イベント12-C:戦い勝って■□

▼登場キャラクター:PC1、PC2

▼場所:ラグーン中枢

- ・巨大な人食いウミガメが地に伏し、纏っていた電光が消える。
「やめなさい、その子がいないとラグーンは、……わたし……は」
ローレイの表情がヒステリックに歪み、映像が乱れ、声がスローダウンしてゆき、ついには止まる。スクリーンが真っ暗になり、島内の照明もすべて消える。
PCたちは人工島ラグーンの心臓を完全に停止させた。
- ・夜明けの時刻は間近なはず。
地上に出ると、彼方の水平線にちょうど朝日が顔を出し、広い海面と人工島の地上、そしてPCたちの姿をきらきらと照らします。暗闇から出てきたばかりのPCたちの目には少々眩しいほど。
- ・G6の救助用ヘリのプロペラ音が近づいてくる。
カルキノスが窓から身を乗り出し、必死に地上を見回してPCたちを探す。声をかけてやれば歓声を上げて梯子を下ろしてくれる。
- ・眼下の島はこの一夜の戦いが嘘のように静まり返り、ローレイの声もどこからもしない。一帯はまるで無害な観光地のように完全に沈黙している。
PCたちが生き延びている可能性すら高くはないと思っていた救助隊員たちに、たった二人でいったいどうやってあの島を、と訊ねられる。
キミたちは――

□■その後の個別(?)エンディング例

(PLの希望があればそちらを最優先)

- ・PC1:トレーニング施設や喫茶店などでカルキノスと会い、ラグーンの件で礼を言われ労われた後、ふと「……オレ達を船に乗せた時、おまえ、本当は死ぬつもりじゃなかったか?」と訊かれる
- ・PC2:イベント09で会話した人々に囲まれ、泣いて喜ばれる
- ・カルキノスに会い、礼を言われ労われた後、ラグーンでの相手PC(PC1ならPC2、PC2ならPC1)の活躍について訊かれる
- ・G6系列の病院に入院させられた先で、息が合うみたいだから、と同じ病室(2人部屋)に放りこまれる
- ・傷が癒えた後、遠くにラグーン(場合によっては残骸)が見える港で会話

★FAQ

PLさんやPCさんから質問があった場合などにご利用下さい。

Q.PCたちは「満身創痍」とあるが、ペナルティはないのか?

A.ゲームデータ上のペナルティはありません。

しいて言えば、「いつもならもっと弱いはずの敵や、簡単なはずの判定が、今の状態ではこれくらいキツイ」と言うていて全体のデータが組まれているものとお考え下さい。(絶好調のPCたち相手なら、フラットフィッシュのHPとかたぶん3くらいなんだと思います)

Q.「PLクエリー」を使う場合の初期グリットは1で合っていますか?

A.はい。協力御礼として、フルに使えばPLさんがグリット数で1だけ得できるようになっています。完全に使い忘れると1少なくなるリスクもあるのでお気を付けください。

Q.PLたちが、選択肢を選ぶのが不安そうです。

A.「どの選択肢も、判定に成功(あるいは戦闘に勝利)すれば現状の解決ができる」「選選択肢はない(大きなデメリットのあるものには明記がある)」旨をはっきり伝えて頂いて大丈夫です。
このシナリオの分岐は、あくまでPCたちらしさの表現、得意分野の活用機会のためのものです。

Q.カルキノスが救助用ヘリに乗っていたのは何故?

A.PCを捜索・救助する隊員たちの案内役を務めるため、船からヘリに移乗して引き返してきました。応急手当は受けています。

Special Thanks: yaky_404, ariro15

本作は「ロンメルゲームズ」及び「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『デッドラインヒーローズRPG』の二次創作です。

(C)Takashi Osada / Rommel Games (C)KADOKAWA