



SIRIUS+

TRPG女子会ステラ シナリオ集01

目次

約束の地 1

システム：STARRY☆EPIC

著者：とと

七五三と生コンクリート 6

システム：永い後日談のネクロニカ

著者：戦闘員32号

学園転獄 17

システム：ダブルクロス The 3rd Edition

著者：かりりん

『約束の地』

STARRY☆EPIC

著者：とと

プリプレイ

■シナリオ概要

▼人数：最少3名～最大6名

▼所要時間：3～5時間

▼キャラクター作成：初期作成

■S☆Eを遊ぶために必要なもの

- ・ルールブック（無料でダウンロードできます）
- ・シート類（同上）
- ・筆記用具
- ・トランプ2デッキ（判定などに使います）
- ・プロット（このシナリオに付属）
- ・PC駒、エネミー駒

■トレーラー

GMは、次のトレーラーとハンドアウトをブレイヤー全員に向かって読み上げ、キャラクター設定の指針を伝えること。

《トレーラー》

インデックスの看板娘カナンは見習い尚書ながらも、活発な笑顔と的確なバックアップで多くのリライターの活動をサポートする、一人前のエージェントである。

だが、そんな彼女の笑顔の裏側には、哀しい過去があった。

カナンの出身地であるリージョンは、カナン一人を遺してすでに滅び去ってしまった世界なのだ。

この事実を知り得るものは、インデックスでもそれほど多くない。

カナンは今日も、その愛らしい笑顔の内側に悲痛な過去を押し殺して、君達の援護に奔走している。

STARRY EPIC #007

『約束の地』

星は遍く、物語

《ハンドアウト》

PC1：約束の地の生き残り

シナリオフラグ：カナン／秘密

インデックスに所属し任務をこなす君には、とある秘密があった。

かつて滅びた、約束の地と呼ばれたリージョンがある。キミはその数少ない生き残りなのだ。正確には君とカナン、この二人が生き残りであり、君がそうであることは誰にも知られていない秘密である。

君にとってカナンは唯一無二の過去との接点なのだ。

PC2：ベテランのリライター

シナリオフラグ：約束の地／悔悟

かつて、女神と呼ばれる全知全能の存在に守護されたリージョンがあった。

女神は無限に溢れる虹の宝石箱を持ち、女神の加護を受けた者たちは一人に一つ様々な特別な能力を受けられ、そのリージョンは大いに繁栄していた。

だが、とある問題が発覚したとき、インデックスは彼の地、約束の地を廃地として処理することを決定する。

実行部隊として派遣された君の記憶の片隅には、今なお約束の地の人々と、女神の哀しい微笑みが刻み付けられたまだ。

PC3以降：インデックスのリライターたち

シナリオフラグ：タイプ・イーター／脅威

インデックスは多くのリライターが常に常駐する場所であり、虚空に浮かぶ数多くのリージョンの中でも、比較的安全な場所と言えるかもしれない。

だがここ最近、そのインデックス内で、不特定多数のリライターが襲撃されるという事件が相次いでいた。命に別状はないものの、襲われたリライターは皆一様に【カテゴリ】の能力を奪われてしまうのだ。

不気味な正体不明の襲撃者はタイプ・イーター（捕食型または記述喰いと掛ける）として、目下インデックス内の脅威として認識しつつあった。

本編

《オープニング》

次の通り、ハンドアウトと各PCの設定に沿つて導入を演出する。

PC1：インデックスで、過去に思いをはせるシーン。あなたが「約束の地」の生き残りであることをカナンは知らない。

PC2：回想シーン。あなたは、任務のとおり「約束の地」を滅ぼした時のことと思い出している。感慨にふけるあなたの耳に、突如、警報音が鳴り響く。インデックスに非常事態が発生。

PC3以降：合同での導入。インデックス内で発生した事件を受けて、エージェントが呼び集められた。お互いに自己紹介を済ませ、「タイプ・イーター」に警戒を強めている認識を共有すると、折しも襲撃が起こる。

フラグを調整したら、ミドルフェイズに進む。次の順序で、プロットの通り進行する。

プロットNo.2 カナンの変調／PC1のみ

・ディスプロット

君にとって報告を兼ねてカナンの様子を気遣うのは日課のようなものだ。とはいえば、常から、遠くから、何となく様子を伺うという程度のものである。直接言葉をかけることはない。(断じて事案ではない。陰から見守っているのだ)

だがその日は状況が違った。過労のせいだろうか、意識を失って倒れこむカナン。周囲には誰もおらず、君は慌てて彼女のもとへと駆け寄った。

そして君は気付いてしまう。彼女の周囲に滲み出る力の流れはアカーシャの剣に酷似しているのではないか！

いったい何が起こっているのだろうか？しかし狼狽えている暇はない。誰かが来る前に彼女に起こった変調を、文字通りリライテせねば。

・リプロット

〔判定〕 PC1のみ

〔意思〕 目標値20

・ペナルティ

異常な力を調律するも、状況から何らかの事案発生を疑われ、君は立場を悪くしてしまうだろう。カナン以外の任意のフラグを一つ喪い、シナリオ終了までフラグ最大値を-1する。

・プライズ

RP1、チケット、個別情報1

一瞬垣間見たアカーシャの力に、君は一つの不安を感じていた。だがそれは不安ではない。それは君が抱えるもう一つの秘密なのだ。それこそが君とカナンの最大の接点であり、決して明かすことのできない過去に打ち込まれた楔なのである。

プロットNo.1 襲撃／PC3名

・ディスプロット

インデックスから見える虚空の輝きは絶景の一言に尽きるだろう。リージョンという無数の星々の一つ一つに、命と物語が宿る。インデックスからしか見られないこの景色だけは、過酷なライターという人生の中の数少ない役得かもしれない。

そんな君たちの感慨をぶち壊しにして、それは唐突に現れた！巷を騒がすタイプ・イーター。揺らぐ人型の影のようなものが突如として伸び上がり、君達を包み込み、君達の力を瞬く間に奪い去ってしまうだろう。

・リプロット

〔判定〕 3名

〔勇気〕〔技巧〕〔精神〕の分野から、各一つずつ任意の〔技能〕判定を行う。目標値は12

・ペナルティ

失敗した場合3c+5のダメージ

・プライズ

成功一人につきRP1

突然の襲撃に驚くものの、君達はタイプ・イーターを退けることに成功した。おそらくこれは初のケースだろう。これを契機にタイプ・イーター事件の本格的な対策が組まれることとなる。

プロットNo.3 過去からの迷い人

・戦闘

タイプ・イーターの出現を待ち伏せての戦闘。

バグホール×2、Gデーモン×2、タイプ・イーター×3(エリアA)、タイプ・イーター×3(エリアF)

・戦闘開始時の判定

〔知覚〕 目標値10/1名

落ち着いて観察してみるとイーターには敵意がない。まるでリライターの能力に惹かれるように寄ってきて、何処かを目指している。バグはこの異常に反応して湧いてきたもので、タイプ・イーターも標的にしている。バグが侵食したイーターは瞬く間に姿を変化させる。

・特殊ルール

〔種別：バグ〕のエネミーはメインアクションを消費して同エリアのイーター1体を侵食する。侵食されたイーターを任意の〔分類：スタンド〕のエネミーに変更し、侵食したエネミーを戦闘から除外する。

・戦闘終了時の判定

〔交渉〕 目標値20

バグを全滅させると残ったタイプ・イーターは何処かへ向かうかのように消えていく。『我らの約束の地・・・』『女神よ・・・ご加護を・・・』そのような言葉をつぶやいていたかのように思う。

PC1とPC2のみさらに〔意思〕目標値11の判定。失敗した場合、個人RPを1点失う。

プロットNo.4 情報収集1~3

1. タイプ・イーターの出現パターン

〈目星〉 目標値 13

2. カナンの変調について

〈知覚〉 目標値 13

3. 過去を知る者／1・2に成功後

〈情報〉 目標値 18／PC 2 推奨

1. タイプ・イーターに定まった出現パターンはない。かわりに、特定の場所、特定の時間帯に、何処かを目指すように出現して、進路上の【カテゴリ】能力だけを奪っていくようだ。

プライズ／RP

2. カナンが変調を示すタイミングがタイプ・イーター出現と連動している。しかし同じ時間帯に別々の場所で目撃されており、イーター＝カナンというわけではない。

プライズ／RP

3. PC 2を始め、数名のインデックス関係者はカナンとイーターの出現の関連性について知っている。個別情報 1 を獲得する。この個別情報 1 を獲得したとき、プロットNo.4でタイプ・イーターを侵食させずにバグを全滅させた場合、プロットNo.5が発生する。

プロットNo.5 約束の地とは

・情報収集4

〈交渉〉 20／1名

インデックス誕生の黎明期から属する一部の職員・関係者の中には、約束の地について多くの意味を知っている者がいる。

・支配人の語る神の工ゴ

インデックス創設期のメンバーであるG≠Sを訪ねて、君達はガーデンスクエアへ訪れた。君達の様子を一目見た彼は、微かな笑みを覗かせると穏やかに語り始めた。

▼約束の地とはインデックスと同時期に存在が確認された巨大リージョンである。

▼約束の地は周囲のリージョンから無作為にエネルギーを抽出し反映する、一種の巨大なバグホール型リージョンだった。

▼黎明期のインデックスはアカーシャやバグの生態調査と、今後の戦いのイニシアティブ取得のために、約束の地を巨大なスイートスポットとして利用する決定を下す。

▼バグ化した住民は全て浄化し、アカーシャである女神を封印してインデックスで直轄管理する。

▼リライターとして変異していた女神の神官を招聘し、最悪の事態に備えた。

▼かつて約束の地を滅ぼしたリライターの中にPC 2が居た。女神カナンを封じる処置を行ったのはG≠Sであり、PC 1はそのときリライターとなった。

・約束の地は虚空の全て、アカシックレコードを正常に保つためにインデックスの意志によって利用されることになる。バグ収束の特異点として、アカーシャの牢獄として、インデックスが善であることを示す大きな指針の一つとされた。

タイプ・イーターはカナンの中に封じられた女神カナンがアカーシャとして独立分化する前兆であり、滅ぼされた約束の地の人々の存在の欠片である。彼らは女神のもとへと集い、ただその復活と、約束の地カナンへの帰還を果たそうとしている。

【カテゴリ】を吸収する機能はその過程で生み出されたものであり、バグが物語を喰らうこととシステム的には変わらない。

G≠Sはカナンの中に封じられた女神を一時的に現化することは可能だとし、女神が完全なアカーシャになる前に消滅させるより他ないことを伝える。

プロットNo.6 裏返る心／イベント1

・ディスプロット

約束の地の生き残りであるカナンは封印されたアカーシャだった。アカシックレコードの記述に対して干渉する能力はアカーシャもリライターも変わらないものなのかもしれない。

しかし物語を喰い改竄する悪と、物語を繕い守護する善の存在は、インデックスの掲げる明確な正義であり、それを例外によって柔軟に取り繕うほど組織は曖昧ではない。

約束の地の当時の状況、リライターとしての意識が、相反する感情となって君達の心をかき乱す。それはあたかも、君達自身の心が君達の意思とは無関係に、君達を蝕むバグをリライトし始める合図だった。

・判定

PC 1以外の全員

任意の【能力値】目標値 30、カナンまたはPC 1にフラグを所持している場合CB 1

・ペナルティ

判定に失敗したPCはカナンとPC 1に対して所持しているフラグを喪い、シナリオ終了までフラグ最大数に-1する。

さらに失敗したPC一人につき一つ、PC 1の所持しているカナンのフラグ以外を一つ消去し、フラグ最大数を-1する。

全員が判定に成功しなかった場合、PC 1は終章の戦闘にエネミー側として参加する。

プロットNo.7 イベント2／願うことの本質

・リライトという力

条件を満たした場合、終章の戦闘後に発生する。

カナンの中で封印され続けた女神カナンの力はアカーシャにて完全に独立したものだった。滅ぼされたアカーシャは黙示の闇へと回帰する。見習い尚書のカナンは、同時に女神カナンを構成した一部として、併に黙示録の彼方へと沈んでいく。

全てを理解した穏やかな微笑みだろうか？

そうではない。

そこには、ただ、君達との永遠の別れに恐怖し、救いを求めるか弱い少女の眼差しがあった。

・女神の福音

特殊な判定。〈技能〉や【能力値】が設定されない判定となり、目標値は100となる。判定は【PC全員の所持するカナンとPC 1へのフラグの合計】cで行う。

任意のドラマツルギーを効果的に使用するならば達成値に+10を、いずれかのPCが【星になる】ことで力を解放するならば達成値に+50を加える。

成功することで見習い尚書のカナンは女神から切り離される。君達の友たる彼女の笑顔は失われることなく、君達とあり続けるだろう。

プロットNo.8 約束の地の女神／個別情報1

・約束の地の女神

全知全能の女神によって最大の繁栄を誇ったリージョンがあつた。全ての住人、ひいては生きとし生ける者たちは女神より加護を授かり、それを糧に約束の地を反映させたのである。その力はインデックスにおいて《スクリプト》や†ドラマツルギー†として認識されるものであり、約束の地に生きる者たちは一人につき、絶対的な能力を保持して永遠の楽園を築いていた。

女神が与える加護の力は周囲の星々より抽出する無限のエネルギーである。つまり他のリージョンを無差別に、自動的に捕食吸収してエネルギーへと変換するもので、これは†アカーシャの剣†に他ならなかった。

約束の地の人々も、そして女神自身も、虚空の在り様やそうした事実を認識してはいなかった。

インデックスが出した答えはシンプルなものである。

精銳たるリライター数名を送り込み、約束の地は滅ぼされ廃地となった。

強大な力を持つ女神は封印され、贖罪のために女神の神官の一人がリライターとなってインデックスに管理されることとなる。

・個別情報1の扱い方について

この個別情報1を入手したのがPC1であるならば、プレイヤーは任意のタイミングでステージの演出を希望し、ステラとなって登場すること。そのステージでこの個別情報1の内容を開くことができる。

さらにPC1またはカナンにフラグを取得しているPCは、フラグを消去してもよい。ただし、フラグを消去せずに好意的なまま保持するならば、以下のプライズを得る。

チケット（人数分、不足の場合はチケット1枚につきRP2点にして充当する）

終章のイベント2を発生させることできる。

PC1以外がこの個別情報を入手した場合、即座に開示すること。さらにイベント1を発生させる。

PC1が入手した場合でも、プロット2のプライズとしてではない場合、このルールに従う。

戦闘データ

■女神力ナン

HP 532 / RP 10

白兵 ●●● + 2 / 17 : 攻撃力 30 + 8c (+ 差分)

回避 3 / 12 抵抗 3 / 9

ホワイトアウト、バッシュ、フリーズチェイン、マスター・アーツ、フェイバリットウェポン、エンジンス

クラッシュダウン、フルスティング

終末の始まり、黙示の欠片、

紛れ込む白2、溢れ出る黒3、仮初の装丁1

焚き潰される書1、乱反射の橙1、模倣した虹3

七五三と生コンクリート

永い後日談のネクロニカ

著者：戦闘員 32号

プリプレイ

■シナリオデータ

▼プレイヤー人数：3人～6人

▼プレイ時間：前後編あわせ3～5時間

■シナリオ概略

前編・後編からなる遠足シナリオである。

前編は、ドールたちが廃神社にたどり着くまでの物語で、最後に狛犬と戦う。後編は、敵サヴァントによる結界で境内に閉じ込められ、探索の末にサヴァントと戦って脱出する筋書である。

▼ストーリー

(前編・廃神社への道)

ある日ネクロマンサーは、ドールたちに「七五三のお参り」をさせようと思い立ち、廃神社までの地図を渡して送り出す。地図は大雑把すぎて役に立たないが、カラスのゾンビが現れて道案内をする。

荒れ果てた神社は野良ゾンビの巣窟で、門番役の狛犬ゾンビがドール達を襲う。

(後編・コンクリ少女と鬼ごっこ)

廃神社のゾンビ群を束ねるのは、遺棄された屍人形（サヴァント）たち。半身コンクリ詰めの姿で、ドール達も同じ目にあわせようと付け狙う。狛犬ゾンビと戦っている間に結界を張った上、ワープでドール達を分散させてしまう。再び合流し、サヴァント達を倒して廃神社から脱出すればシナリオクリアとなる。

■キャラクター作成

初期作成で開始する。

前編の戦闘のあと、得た寵愛点で成長を行う。

■使用ルールブック

▼必要

「永い後日談（基本ルール）」

「箱庭の物語」

以上2冊からNCの手駒を選んだため、必須とする。

▼選択

「歪曲の舞踏」

「最果ての戯曲」

以上2冊は、あれば追加で使用して良いものとする。

▼必要なもの

- ・10面ダイス（1人2～3個）
- ・ルールブック（前述のとおり）
- ・消せる筆記具 ★地味に重要!!
- ・人形設計図（人数分）
- ・舞台見取図1枚（駒を並べる為A3かB4）
- ・白い紙（A4を人数分+予備5～6枚。プレイヤーの手元メモやシナリオマップに使う。マップもプレイ中に生える為、当日まで白紙でOK）
- ・PC駒（区別できるもの）
- ・NC手駒の駒（一体ずつ見分けがつくもの。6面ダイス等で代用できる）
- ・NC手駒データのコピー（NC用1組、PL用2組。）

■今回予告

NCは、セッションを開始するにあたって、まず以下の今回予告をプレイヤーに向かって読み上げる。

《今回予告》

きょうは何の日?
おめかし、お出かけ、家族連れ。
きょうは何の日?
灰色の石段、朱い鳥居、狛犬。

白い着物に紅袴の巫女さん。
コンクリート詰めの来拵者。
行きはよいよい、かえりは怖い…

永い後日談のネクロニカ
「七五三と生コンクリート」

今回の後日談は?…ネクロマンサーは退屈しのぎに、自分のドールたちに「七五三のお参り」をさせることにしました。しかし、目的地の神社はいまやアンデッドや野生のミュータントがうろつく危険地帯。はたしてドールたちは無事に帰れるのでしょうか?

トレーラーを読み上げたあと、NCはキャラクター作成の説明をする。以下3点を作成開始時にプレイヤー全員に伝える。

①このシナリオでは、ドールは同じネクロマンサーのもとで暮らしている設定です。そうでない過去や記憶を必ずしも禁じることはないですが、遠足シナリオである都合上、なんやかんやで全員が合流することにしてください。

②初期作成のドールで開始します。

前編の戦闘のあと、得た寵愛点で成長を行います。

③ルールブックは、「永い後日談（基本ルール）」「箱庭の物語」があれば遊べます。

「歪曲の物語」「最果ての戯曲」の使用は任意です。相談のうえNCに最終判断をさせてください。

前編・廃神社への道

《アドベンチャーパート》

■導入

- ▼ドール紹介
- ▼未練を確認
- ▼判定チュートリアル
- ▼カルマを発表する

▼ドール紹介

ある日、ネクロマンサーがドール達を呼び集めるところから物語が始まる。NCはドールたちの設定から集まる場所を決め、遠足の班を発表するかのように、自己紹介を促す。

台詞（NC）「さて、みんなそろったね？
じゃあそちらから（最も慣れているPLに。
不明ならNCの左隣のPLに）右回りに自己紹介をどうぞ、名前とか歳とか、
あとプレイ回数とか、なんでも」

▼未練を確認

自己紹介が済んだら、人形設計図（キャラクターシート）の左下を確認する。
自分以外のドール名と、それぞれ1D₁₀

の未練表（姉妹）の結果と、3点の狂気点を書く。あとあと変わるので、消せる筆記具を使用する。狂気点は対話判定で減らせるなどを説明する。

台詞（N C）「OK、未練はわかった。ところで、今日は、何月何日かな？（ドルの答えにかかわらず）そうだ、つまり生コンクリートの日。みんなで七五三にいっておいで」

▼判定チュートリアル

全員に判定を促す。「七五三ってなんだっけ？」と思い出すための行動判定である。基本パート【のうみそ】を使っても良い。振るダイスが1つ増えるが、ファンブルするとパートが損傷するルールを伝える。

判定：「七五三って？」行動判定、目標6
出目6以上→成功。 記憶の欠片「七五三」を入手。トレーラーの4行めまでが、幸せな情景としてフラッシュバックする。
出目5以下→失敗。 ここは痛みをともなう成功として扱う。 記憶の欠片「七五三」を入手し、その後コンクリ詰めの人影を見て恐怖した体験が思い出される。狂気判定（目標6）を行う。

台詞（N C）

「うんうん、楽しいね。大丈夫だよ〇〇ちゃん（狂気の増えたドルを呼んで）、発狂は対話でへらせるし。神社はすぐそこだ。これが地図だよ。鳥居が目じるだからね。それじゃあ、健闘をいのる！」

▼カルマを発表する

カルマは「廃神社の鳥居をくぐる」である。道中イベントに進む。

■道中イベント

▼案内N P Cの登場

▼道中イベント表

▼到着、狛犬との遭遇

▼案内N P Cの登場

まずは、白紙にてきとうに地図を描く。

「スタート（いまここ）」「ゴール（このへん）」「鳥居」があれば良い。ネクロマンサーのズボラ振りを演出すると同時に、この後の出来事を地図に書き込んでいき、思い出帳、兼、対話のネタにする。対話が一巡したら道案内N P Cを登場させる。

道案内N P C スピーカー

カラスのゾンビ。くちばしの代わりに、ラッパ型の拡声器が生えている。信号機のメロディで鳴きながら登場する。

ドルにまとわりつき、つついたりして足止めしようとする。そのうちしゃべる。喋ったことにドルが驚けば狂気判定を行う。

台詞（スピーカー）

「あ～もう、喋ったほうが早いザンス！
そっちの道は危ないザンス！」
「地盤がゆるんでるザンス。はまると引っこ抜けないザンスよ」
「ミーはスピーカー。旅の者ザンス」
「その地図……白い、いや古いザンスね。
どこにいくザンスか？」
「案内するザンス」
「何が起こるか分からないご時世ザンス」

▼道中イベント表

ひとりずつ時計回りに 1D₁₀ を振ってもらう。出目により「道中イベント表」のとおり何かが起こる。各イベントの後に数分間、対話判定の時間をとる。

道中イベント表 (1D ₁₀)	
□□出目 1～3 : ミュータントに遭遇。	襲われはしないが身の危険を感じる。
全員で狂気判定 (目標 6) を行う。	
□出目 4～6 : フラッシュバック。	全員記憶の欠片「とおりやんせ」を入手する。♪行きはよいよい帰りは恐い、が脳内でループし始める。
出目 7～9 : 分かれ道	
□ (1回目) 基本パーツ【めだま】を使い正しい道をさがす行動判定 (目標 6)。	成功→目印の鳥居が遠くに見える。
朱色というかごちゃまぜの極彩色。	失敗→特にペナルティはない。演出上、見覚えのある景色に戻っていたり、怖くないミュータントに出会ったりする。
出目 7～9 : 分かれ道。	
□□ (2・3回目) 正しい道をさがす行動判定 (目標 6)、パーツの使用は任意 (使わなくても良い)。	成功→正しい方角へ進めた。景色が木の茂った丘になり、上り坂になってくる。
失敗→特にペナルティはない。	
□出目 0 (10) 平和そのもの	何事もなく平穀無事な道のり。ひととき終末を忘れてピクニック気分になる。
全員、次の対話判定に +1 する。	

各イベントは、左の□の回数だけ起こる。発生したらチェックをつける。□が全て埋まった出目が再び出たら、1 大きいも

のとみなして隣のイベントを起こす。手番が 2 周するか、□が全てチェックされたら、到着の演出へ進む。

▼到着、狛犬との遭遇

描写 : 上りの石階段と、その先に色とりどりのツタや粘菌におおわれた鳥居が見える。コケ深い石段を踏むと絨毯のような感触である。

鳥居をくぐると、カルマ達成。

奥へつづく石畳の両脇に、台座にのった狛犬がある。眼と眼があうと、狛犬の目は赤く光り、よだれをたらし始める。

この先バトルパートに入ることを伝える。狂気点を確認し、必要なら追加で 1 回ずつ対話判定をしても良い。

また、戦闘ルールやマニューバの使い方など、疑問がないか尋ねて解消しておく。10 分間ほど休憩をはさんでも良い。

《バトルパート》

▼戦場の描写

石畳に飛び降りた狛犬が牙をむきだしてうなる。きな臭い匂いが鼻をつく。台座から足の多い虫と、棘を逆立てたつる草が這い出て、ドール達に襲いかかる。

全員、記憶の欠片「最終戦争」を入手、狂気判定 (目標 6) を行う。

▼カルマを発表

カルマは「手駒をすべて倒す」である。勝利条件も同じとする。

時間がない場合は、「倒す」を完全解体ではなく攻撃・移動不能と解釈しても良い。

その場合、攻撃と移動ができなくなった手駒を即座に戦場から取り除く。なお、取り除いた手駒の悪意点もパーティ回復と寵愛点の計算に含まれる。

■手駒配置

P L 人数	3名	4名	5名	6名
煉獄：シデムシ	1	2	3	3
地獄：狛犬	2	2	2	3
地獄：ラフレシア	2	2	2	3

シデムシ：基本 p. 133

ラフレシア：基本 p. 132

狛犬：下記の通り、基本 p. 130 ハウンドに
【ゾンビボム】を追加したもの。

狛犬 悪意 5 最大行動値 9

【セイバートウース】《アクション／2／0》肉弾攻撃 2

【けもあし】《アクション／2／自身》移動 1～2

【強化脊髄】最大行動値 + 2

【しっぽ】最大行動値 + 1

【はらわた】なし

【ゾンビボム】《ダメージ／0／0》このパーティ

が損傷した際に使用可。判定値 8 の「砲撃攻撃 2 + 爆発 + 全体攻撃」

▼行動指針

・狛犬：突っ込んで自爆。

【けもあし】でドール達のエリアへ移動。煉獄と花園にいるなら狛犬も分散する。攻撃されたら真っ先に【ゾンビボム】を損傷し手駒を巻き込んで自爆する。もし攻撃されなかった場合、最初の手駒陣営の攻撃対象を狛犬にして自爆させる。その後は最も近いドールを攻撃する。

・シデムシとラフレシア

分散してドール全てを攻撃しようとする。

(例) シデムシ 1 が、一番近くにいるドールを攻撃（複数いたら現在行動値の多い方を狙う）。シデムシ 2 は、射程内の、まだ狙われてないドールを攻撃。射程内が全員狙われ済みなら、移動する。

手駒が全て倒れたら、スピーカーが拍手喝采し、パーティを拾い集めてくる、

▼戦闘後のパーティ回復

P L 3名（悪意 30）：基本 8、強化 4

P L 4名（悪意 40）：基本 10、強化 5

P L 5名（悪意 50）：基本 14、強化 7

P L 6名（悪意 60）：基本 15、強化 8

回復が済んだら、エンドパートに進む。

《エンドパート》

スピーカーが急にまじめな顔になり、「パーティが余っていたら分けてほしいのです」と言う。その瞬間、女の子の笑い声がして、ドールたちの足元がずぶりと沈み、意識が暗転する。

カメラが引くと、神社の周りを透明なウロコでできたドームのようなものが覆っていく。

▼寵愛点を配布

勝利 16 点／全滅 14 点

成長を行い、後編へつづく

コラム：戦闘バランスのとりかた

ぶっちゃけ、戦闘きびしめです。基本 p. 120、箱庭 p. 26 で示された悪意点いっぱいの手駒を配置しています。もしかしたら、NC 手駒のパーティを上から順番に損傷すると、少しやさしくなります。楽しいバトルを♪

後編・コンクリ少女と鬼ごっこ

《アドベンチャーパート》

▼コンクリ娘が登場、姉妹分散

▼カルマの発表

▼探索

▼コンクリ娘が登場、姉妹分散

(描写)「ようこそ、ななつのこ」と子供の声がする。気が付くと、姉妹と散り散りにはぐれていた、が、みな見ている光景はほぼ同じ。

目の前はのっぺりとした灰色。コンクリートの柱だ。そこにうずもれて、少女の上半身が見えている。顔は白目をむき、震える手で空を搔くが、とつぜん少女の手がぬつと伸び、掴まれる。

全員、狂気判定（目標6）を行う。

全員、記憶の欠片「生コンクリート」を入手。素足を突っ込むとじやりじやりして冷たくて、埃っぽい薬っぽいニオイがするアレである。

少女たちの埋まったコンクリにも微妙に生乾きのところがある。そこへひきずり込むと、少女は掴んだ手を引っ張る。逃げ出すために行動判定。【あし】や【ほね】などパートを使って、目標6。

・成功→振り払える。

コンクリ少女は「つめたい」「にがさない」などと言って追ってくる。半身コンクリ詰めのまま、柱の底面でずりずり動く。すでに精神崩壊しており、会話は成立しない。柱の動いたあとには、四角いしるしが描かれている。

・失敗→まだペナルティはない。つかまつたまま、カルマ発表、探索開始へ進む。

▼カルマを発表する

カルマは「姉妹と合流する」である。

▼探索

ここから、ドールひとりずつ順番に手番を回す。一巡したら最後にNC手番になる。それぞれ、以下の行動ができる。いずれも行動判定、目標6。パートの使用は任意（使用しなくても良いし、逆に複数使用しても良い）。また、どうやるか方法の説明をつければ、行動判定の出目+1のボーナス。

ドールの行動

(1) コンクリ少女に対処する

つかまれている場合、成功すれば振り払える。失敗しても、即座にペナルティはない。ただし、つかまれたままNCの手番になると、パートをむしり取ろうとされる。

つかまれていない場合、「距離をおく」「かくれる」「戦う」などの対処をしても良い。

(2) 姉妹を探す

成功→ひとりと合流する。

失敗→姉妹のかわりに、コンクリ娘を見つける。

(3) 境内を調べる

成功すれば以下の情報が順に出てくる。

①あるていど進むとワープで戻された。このほか、あと2つ秘密が隠されているとわかる。

②上空をみると景色に歪みがある。空間魔術、“結界”が張られている。ワープし

てしまうのもそのせい。

③結界の目印はコンクリ娘のいた場所の、地面に描かれた四角いしるし。社を中心には囲む形に配置されていたとわかる。以上から、最短で合流するには社の前が近そうとわかる。

(4) その他

- ・他の行動も、手番を消費して行えると伝えておくこと。シナリオの都合上「神社の敷地から出る」以外なら大概のことは可能。様式美として判定を行い、出目が失敗でも「大変だったけど結果的には成功」として扱い、行動は実現し、狂気判定をすると良い。

なお、NCの判断で、ドール達が有利になつたと思ったなら、次の処理をしても良い。

- ・合流する判定に出目 + 1
- ・探索する判定に出目 + 1
- ・探索項目を開示する
- ・敵手駒のパーツが壊れる
- ・ドールの損傷しているパーツを修復できる（または替えが見つかる）
- ・その他、NCがふさわしいと思うこと

ちなみに、どんな方法でも神社の敷地から出ようとした場合、判定不要で次の描写となる。

▼描写：神社の結界

出られた！ そう思った次の瞬間、見覚えのある鳥居がなぜか視界に迫ってきて、気が付くとあの狛犬のあった場所にワープさせられている。狂気があなたをわしづかみする（狂気判定、目標 6）

NC（コンクリ娘）の行動

NCの手番では、コンクリ娘のうちどれか一人が行動する。

(1) ドールをつかんでいるコンクリ娘がいる場合。1体が、ドールから基本パーティをむしり取ろうとする。NCが判定、目標 6。成功なら、まず【はらわた】ひとつを損傷させる。【はらわた】が既に損傷していたら、【かた】→【ほね】→【めだま】の順序でひとつずつ。これらが全て損傷していたら、他のコンクリ娘が行動する。

(2) だれもドールをつかんでない場合、1体が、ドールに生コンクリートの塊を投げつける。NCが判定、目標 6。攻撃判定のように、出目によってどの部位に命中したか演出を行う。当たったドールは足止めされて、つかまれてしまう。つかまれたまま次のNC手番がくると、(1) のむしり取る判定の対象になる。

以上のように、ドール全員手番とNCの手番を繰り返す。ドールが合流を果たし、情報が③まで開示されたら、（または時間が押してきたら）バトルパートに進む。

バトルパートに入る条件が整つたら、狂気点の確認をし、休憩をはさんでおく。

《バトルパート》

▼描写：案内カラスが豹変

台詞（コンクリ娘。全員声を揃えて喋る）
「(P L 人数を数えて) ○人ね。よくやつたわ。カラスにしては」

スピーカー（豹変して）

「約束は守ったのです。マイクを解放しやがれなのです！」

コンクリ娘「マイク？ ああ、こいつ？」

ものかげから、全身を機械に改造された少女が現れる。スピーカーは目を飛び出させてクチバシをぱくぱくする。

コンクリ娘「どうした？ 姉妹でしょ？」

スピーカーは「キアアアアアア！！」と奇声を上げる。同時に翼が抜け落ちてかわりに腕が生え、虚ろな目で、自分の羽毛や足をひきちぎりはじめる。

コンクリ娘たちはそれをみて笑い、狂乱状態のスピーカーを無視してドール達に話しかける。

コンクリ娘（全員同時に）「ようこそ、新鮮なドールちゃんたち。わたしたちは見てのとおりよ、部品をくれたら、お礼にコンクリ詰めにしてあげるね！」

▼カルマを発表する

カルマは「コンクリ娘を全て完全解体する」である。戦闘の勝利条件も同じ。なお、手駒はみな精神崩壊を來しており、会話はできない。

■手駒配置

P L 人数	3名	4名	5名	6名
煉獄：コンクリ娘	3	4	5	6
地獄：マイク	1	1	1	2
地獄：スピーカー	—	1	1	1

データは末尾参照。

P L 3名ならスピーカーは参戦しない。

▼行動指針

- ・コンクリ娘：それぞれドール1体ずつを受け持つて攻撃する。また、攻撃されると、残りパーティの多い者が【かばう】を使用する。
- ・マイク＆スピーカー：より遠くにいるドールを優先して攻撃する。

▼戦闘後のパーティ回復

P L 3名（悪意31）：基本8、強化4
P L 4名（悪意48）：基本14、強化6
P L 5名（悪意55）：基本15、強化8
P L 6名（悪意72）：基本18、強化9

▼寵愛点を配布

勝利16点／全滅14点

《エンドパート》

コンクリの柱に詰まった少女がすべて沈黙すると、結界が解かれる。空の景色の歪みは消え、敷地の境界をまたいでも、ワープで戻されることはない。

ドール達は無事に廃神社を脱出できた。めでたしめでたし。

★あとがき★

御精読ありがとうございます。

「七五三と生コンクリート」の、テーマは安直に11月15日。七五三の日は、「生コンクリートの日」でもあるそうです。子供の頃、泥んこで遊んだのを思い出しながら書きました。追っかけながら生コンを投げてくる奴らと、童心に返ってたわむれていただければと思います。それでは、次の後日談まで・・・よきTRPGライフを(*^*)/シ

七五三と生コンクリート データセクション

《今回予告》

きょうは何の日?
おめかし、お出かけ、家族連れ。
きょうは何の日?
灰色の石段、朱い鳥居、狛犬。

白い着物に紅袴の巫女さん。
コンクリート詰めの来拝者。
行きはよいよい、かえりは怖い…

永い後日談のネクロニカ
「七五三と生コンクリート」

今回の後日談は?…ネクロマンサーは退屈しのぎに、自分のドールたちに「七五三のお参り」をさせることにしました。しかし、目的地の神社はいまやアンデッドや野生のミュータントがうろつく危険地帯。はたしてドールたちは無事に帰れるのでしょうか?

《キャラクターについて》

☆前編は初期作成のドールで開始します。
後編は寵愛14点または16点で成長した後を想定しています。

☆ルールブックは、「永い後日談（基本ルール）」「箱庭の物語」があれば遊べます。
「歪曲の物語」「最果ての戯曲」の使用は任意です。相談のうえN/Cに最終判断を任せてください。

☆遠足シナリオです。なんやかんやで、全員合流してください。

《前編・廃神社への道》

□Aカルマ「廃神社の鳥居をくぐる」

道中イベント表（1D₁₀）

□□出目1～3：ミュータントに遭遇。
襲われはしないが身の危険を感じる。 全員で狂気判定（目標6）を行う。
□出目4～6：フラッシュバック。
全員記憶の欠片「とおりやんせ」を入手する。♪行きはよいよい帰りは恐い、が脳内でループし始める。
出目7～9：分かれ道
□（1回目）基本パーツ【めだま】を使い正しい道をさがす行動判定（目標6）。 成功→目印の鳥居が遠くに見える。 朱色というかごちゃまぜの極彩色。 失敗→特にペナルティはない。演出上、見覚えのある景色に戻っていたり、怖くないミュータントに出会ったりする。
出目7～9：分かれ道。
□□（2・3回目）正しい道をさがす行動判定（目標6）、パーツの使用は任意（使わなくても良い）。
成功→正しい方角へ進めた。景色が木の茂った丘になり、上り坂になってくる。 失敗→特にペナルティはない。
□出目0（10）平和そのもの 何事もなく平穏無事な道のり。ひととき終末を忘れてピクニック気分になる。 全員、次の対話判定に+1する。

各イベントは、左の□の回数だけ起こります。発生したらチェックをつけていき、□が全て埋まった出目が再び出たら、出目を1ずつ大きいものとみなして隣のイベントを起こします。

各イベントの後に数分間、対話判定の時間をとると良いでしょう。

□Bカルマ「手駒をすべて倒す」

■前編・手駒配置

P L 人数	3名	4名	5名	6名
煉獄：シデムシ	1	2	3	3
地獄：狛犬	2	2	2	3
地獄：ラフレシア	2	2	2	3

シデムシ：基本 p. 133

ラフレシア：基本 p. 132

狛犬：下記の通り、基本 p. 130 ハウンドに

【ゾンビボム】を追加したもの。

《後編・コンクリ少女と鬼ごっこ》

□Aカルマ「合流する」

とりづつ順に手番を回します。一巡したら最後がNCの手番です。2～3巡くらいが目安です。

ドールの手番にできること

- (1) コンクリ少女に対処する
- (2) 姉妹を探す
- (3) 境内を調べる
- (4) その他

いずれも行動判定、目標6。パーツの使用は任意（使用しなくても良いし、逆に複数使用しても良い）。また、どうやるか説明をつければ出目+1のボーナス。

バトルパートに進む条件は、ドールが合流を果たし、情報が3つ開示されたら、（または時間が押してきたら）潮時です。狂気点を確認し、休憩をはさみましょう。

■後編・手駒配置

□Bカルマ「コンクリ娘を全て完全解体する」

P L 人数	3名	4名	5名	6名
煉獄：コンクリ娘	3	4	5	6
地獄：マイク	1	1	1	2
地獄：スピーカー	—	1	1	1

P L 3名ならスピーカーは参戦しません。

狛犬 悪意5 最大行動値9 ホラー

□□□【セイバートース】

《アクション／2／0》肉弾攻撃2

□□□【けもあし】

《アクション／2／自身》移動1～2

□□□【強化脊髄】最大行動値+2

□□□【しっぽ】最大行動値+1

□□□【はらわた】なし

□□□【ゾンビボム】《ダメージ／0／0》

このパートが損傷した際に使用可。判定値

8の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」

狛犬 悪意5 最大行動値9 ホラー

□□□【セイバートース】

《アクション／2／0》肉弾攻撃2

□□□【けもあし】

《アクション／2／自身》移動1～2

□□□【強化脊髄】最大行動値+2

□□□【しっぽ】最大行動値+1

□□□【はらわた】なし

□□□【ゾンビボム】《ダメージ／0／0》

このパートが損傷した際に使用可。判定値

8の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」

コンクリ娘	
悪意 7	最大行動値 10
サヴァント	
損傷、使用	頭 部
口一【あご】 <small>墓</small> 《アクション／2／0》肉弾攻撃1	
口〇【肉の盾】《ダメージ／0／0～1》	
ダメージ付随効果全てを打ち消す	
口一【肉の宴】《アクション／1／自身》	
損傷した基本パーツ1つを修復	
口一【のうみそ】 <small>墓</small> 最大行動値+2	
口一【めだま】 <small>墓</small> 最大行動値+1	
口〇【トラウマスイッチ】	
このパーツが損傷したとき、損傷させた者は狂気点1点を得る。	
損傷、使用	腕 部
口一【埋込フック】《アクション／2／0》	
肉弾攻撃1	
口〇【しょくしゅ】《ラピッド／1／0～1》	
移動妨害1	
口一【かた】 <small>墓</small> 《アクション／4／自身》移動1	
口〇【うで】 <small>墓</small> 《ジャッジ／1／0》支援1	
損傷、使用	胴 部
口一【庇う】《ダメージ／0／0～1》	
対象が受けたダメージを自身が受け る。1ターンに何度も使用可。	
口一【だるま】《オート》	
「腕」「脚」に受けたダメージを任意の 箇所に振り分けて良い。	
口一【しんぞう】最大行動値+1	
口一【はらわた】 <small>墓</small> なし	
口一【はらわた】 <small>墓</small> なし	
脚 部	
なし	

コンクリ娘	
悪意 7	最大行動値 10
サヴァント	
損傷、使用	頭 部
口一【あご】 <small>墓</small> 《アクション／2／0》肉弾攻撃1	
口〇【肉の盾】《ダメージ／0／0～1》	
ダメージ付随効果全てを打ち消す	
口一【肉の宴】《アクション／1／自身》	
損傷した基本パーツ1つを修復	
口一【のうみそ】 <small>墓</small> 最大行動値+2	
口一【めだま】 <small>墓</small> 最大行動値+1	
口〇【トラウマスイッチ】	
このパーツが損傷したとき、損傷させた者は狂気点1点を得る。	
損傷、使用	腕 部
口一【埋込フック】《アクション／2／0》	
肉弾攻撃1	
口〇【しょくしゅ】《ラピッド／1／0～1》	
移動妨害1	
口一【かた】 <small>墓</small> 《アクション／4／自身》移動1	
口〇【うで】 <small>墓</small> 《ジャッジ／1／0》支援1	
損傷、使用	胴 部
口一【庇う】《ダメージ／0／0～1》	
対象が受けたダメージを自身が受け る。1ターンに何度も使用可。	
口一【だるま】《オート》	
「腕」「脚」に受けたダメージを任意の 箇所に振り分けて良い。	
口一【しんぞう】最大行動値+1	
口一【はらわた】 <small>墓</small> なし	
口一【はらわた】 <small>墓</small> なし	
脚 部	
なし	

マイク&スピーカー(データは同じ)	
悪意10 最大行動値14	サヴァント
損傷、使用	頭 部
口-【レーサービーム】《アクション／3／0～3》	
射撃攻撃1+切断	
口-【狂気の侵食】《アクション／3／0～1》	
精神攻撃1	
口-【のうみそ】最大行動値+2	
口-【めだま】最大行動値+1	
口-【アドレナリン】最大行動値+1	
口-【リフレックス】最大行動値+1	
損傷、使用	腕 部
口○【うで】《ジャッジ／1／0》支援1	
口-【熊撃ち銃】《アクション／3／0～2》	
射撃攻撃3	
損傷、使用	胴 部
口○【スチールボーン】《ダメージ／1／自身》	
防御1+切断無効	
口-【はらわた】なし	
脚 部	
口-【エンジン】最大行動値+2	
口-【ブースター】最大行動値+1	
口-【フローター】自身を対象とする肉弾・白兵	
攻撃判定値-1(全体攻撃は自分に	
対してのみ-1)	
口○【ヒートブロウ】《ジャッジ／1／0》妨害1	
口-【低出力ホバー】《アクション／3／自身》	
移動1	
口-【オートバランサー】《オート／なし／自身》	
「転倒」「移動」を無効化してよい。	

マイク&スピーカー(データは同じ)	
悪意10 最大行動値14	サヴァント
損傷、使用	頭 部
口-【レーサービーム】《アクション／3／0～3》	
射撃攻撃1+切断	
口-【狂気の侵食】《アクション／3／0～1》	
精神攻撃1	
口-【のうみそ】最大行動値+2	
口-【めだま】最大行動値+1	
口-【アドレナリン】最大行動値+1	
口-【リフレックス】最大行動値+1	
損傷、使用	腕 部
口○【うで】《ジャッジ／1／0》支援1	
口-【熊撃ち銃】《アクション／3／0～2》	
射撃攻撃3	
損傷、使用	胴 部
口○【スチールボーン】《ダメージ／1／自身》	
防御1+切断無効	
口-【はらわた】なし	
脚 部	
口-【エンジン】最大行動値+2	
口-【ブースター】最大行動値+1	
口-【フローター】自身を対象とする肉弾・白兵	
攻撃判定値-1(全体攻撃は自分に	
対してのみ-1)	
口○【ヒートブロウ】《ジャッジ／1／0》妨害1	
口-【低出力ホバー】《アクション／3／自身》	
移動1	
口-【オートバランサー】《オート／なし／自身》	
「転倒」「移動」を無効化してよい。	

「学園転獄」

ダブルクロス The3rd Edition

かりりん

▼シナリオ背景・ストーリー

PC1 や PC2、NPC の木暮達が通う学校には、七不思議の噂がある。旧校舎のこの七不思議は、実は学校の怪談という概念や噂話にレネゲイドウイルスが感染した、レネゲイドビーイングであった。

この旧校舎は老朽化によって、取り壊しが検討されている。そのことをレネゲイドビーイング達は恐れていた。

この場所に目をつけたのが、FH エージェントのダスクムーンである。彼女はこのレネゲイドビーイング達を利用して配下に加えると同時に、未覚醒のオーヴァードを覚醒させ、手下にしてしまおうと目論んでいる。一般人に被害が出るのも時間の問題だ。

七不思議を制覇することで、レネゲイドビーイング達を解放し、ダスクムーンを倒して領域を破壊することで、本シナリオはクリアとなる。

■キャラクター作成について

初期作成の PC を想定している。サンプルキャラクターを用いてもいいだろう。舞台が学校なので、学校に関連するカヴァーの設定が推奨される。

エフェクトデータは、追加サプリメントのエフェクトアーカイブ リンケージマインド に準拠する。レネゲイドビーイングの作成に制限はない。例えば、「七不思議のうちの一人だ！」

等の設定が生じる場合、適宜、他の七不思議のレネゲイドビーイングとは知り合いである、等の設定をつけても良いだろう。PC1 に未覚醒のオーヴァードである設定をつける場合は、GM か PC1 の任意のタイミングで覚醒させること。

サンプルキャラクター例

PC1 不確定な切り札

PC2 閃光の双弾

PC3 深緑の使徒

PC4 誇りある紅

PC5 紅蓮の刃

■シナリオパート

《トレーラー》

学校の七不思議をご存知だろうか
日常の真裏の非日常
そんな噂が飛び交う日々も
平穏で平凡な日常だ
まことしやかに噂は語る
八番目の不思議に触れた時——
——Are you ready?

ダブルクロス The 3rd Edition

「学園転獄」

ダブルクロス——

——それは裏切りを意味する言葉

《ハンドアウト》

PC1 UGN イリーガル

ロイス：木暮 優美

推奨感情 P：友情/N：不安

君の通う学校には、七不思議がある。八番目を知ったら最後——というアレだ。冗談半分で噂を聞き流していた君は、同じ学校に通う木暮から、とある誘いを受けた。

「七不思議、全部制覇しちゃわない？」

PC2 UGN チルドレン

ロイス：学校の七不思議

推奨感情 P：興味/N：恐怖

君は UGN チルドレンだ。君の知り合いの木暮は、ちょっとぴり変わった女の子だ。最近は、この学校の七不思議に熱を上げているらしい。やれやれと思いつつも、君は、彼女の“壮大な計画”の話を耳にすることになる。

PC3 UGN 支部長

ロイス：ダスクムーン

推奨感情 P：敵意/N：隔意

君は UGN の N 市支部の支部長だ。所轄の支部に FH エージェントが潜伏しているとの情報が届く。各地を渡り歩いては、未覚醒者を見つけ出して被害を出してきた相手だ。事態が大きくなる前に、何とか収集をつけなければ。

PC4 UGN エージェント

ロイス：霧谷 雄吾

推奨感情 P：信頼/N：隔意

君は、UGN エージェントとして霧谷から依頼を受けた。PC3 の支部に FH エージェントが潜伏しているらしい。彼らと協力して、FH エージェントの活動を阻止してほしいそうだ。七不思議……ねえ。

PC5 ゼノスメンバー

ロイス：学校の七不思議

推奨感情 P：興味/N：不安

この学校には七不思議がある。オカルト部の木暮という少女は、本気でこの七不思議のことを調べているようだった。怪談話がレネゲイドビーイングの仕業だという事は人々が知らないだけで、よくある話だろう。

シナリオ本編

《オープニングフェイズ》

●シーン1：

シーンプレイヤー：PC5

▼解説

都築京香から、PC1 の学校の話を聞くシーン。その学校の怪談話には、レネゲイドビーイングが関係しているらしい。PC5 が、学校の七不思議について調査をする方針になったところでシーンを終了する。

▼描写

場所は任意である。都築京香から依頼をうける。

「PC5、あなたに調査をお願いするわ」

「学校の七不思議って聞いたことあるかしら」

「調査の結果、どうするかはお任せするわ。仲間になれそうなら、引き入れても構わないわよ」

「同胞たちのこと、よろしくね」

●シーン2：

シーンプレイヤー：PC4

▼解説

霧谷雄吾から依頼を受けるシーン。彼から事件の情報を聞き、現場の学校へ向かうことになった所で、シーンを終了する。

▼描写

場所は任意である。某所の喫茶店やメール等による連絡が考えられるだろう。

「PC4 さん久しぶりですね。」

「あなたの実力を見込んで、PC3 の支部に調査協力ををお願いしてもよろしいでしょうか」

「今回の一件、事が明るみに出る前に、

我々としても收拾をつけておきたいのです」

「では、よろしく頼みましたよ」

●シーン3：

シーンプレイヤー：PC3

▼解説

FH エージェント潜伏の報が、霧谷雄吾（あるいは、PC3 がロイスを持っている他の UGN の NPC でも構わない）から届く。

同時に、PC2 の通う学校の七不思議に違和感を覚える。

▼描写

「あなたの所轄に FH エージェントが潜伏しているという情報が入りました。」

「PC4 をこちらに派遣しています。彼/彼女と協力して、事態の收拾にあたってください。」

「よろしくおねがいしますね」

●シーン4：

シーンプレイヤー：PC2

▼解説

学校の図書館で木暮を見かけるシーン。

場所は PC の設定に合わせて変更してもよい。木暮の動向を PC2 が知っていることが重要である。

▼描写

図書館で木暮はオカルト本を積み上げて読みあさっている。

木暮に話かけるときらきらした目で、小声で熱く説得してくる

「私の壮大な計画を聞いてちょうだい！」

「旧校舎が取り壊される前に、こっそりと潜入大作戦よ！」

「決行は今晚！私が行くっていうのは内緒よ。」

「一緒にきてくれるなら、深夜11時半に

校門前ね！」

●シーン5：

シーンプレイヤー：PC1

▼解説

木暮から、夜の学校に遊びに行く誘いを受けるシーンである。

木暮は、学校の七不思議を、旧校舎が取り壊される前に制覇しようという考えである。ただし、一人で行くのは怖いので、PC1 を始め、何人かで行くことを提案する。

▼描写

木暮は放課後、PC1 に話しかけてくる。

「ねえねえ、PC1。七不思議とか興味ない？」

「あのね、旧校舎の七不思議を制覇しちゃいたいなって」

「一緒に来てくれる？」

「11時半に校門前に集合ね。絶対に来てね！」

《ミドルフェイズ》

●シーン6：夜の学校に潜入

シーンプレイヤー：PC2

▼解説

合流シーンである。

全員で夜の学校に待ち合わせる。あるいは、たまたま居合わせたことにしてよい。ここには、木暮優美もやってくる。

▼描写

深夜。真っ暗な旧校舎の玄関前に集合する。旧校舎は不気味な雰囲気を醸し出している。木暮は楽しそうにはしゃいでいる。

「とっても雰囲気あるね！ちょっと怖いな……」

「ねっ、早く行こっ！」

●シーン7：異世界への階段

シーンプレイヤー：PC1

▼解説

三階から四階へ行く階段がある。

- ・〈知覚〉 難易度8

階段の途中に時空の歪みが生じている。これは、Eロイス《虚実崩壊》の効果である。

- ・情報収集を行う。

難易度7 〈情報：噂話・UGN〉 〈知識：オカルト〉等、情報・知識に関する技能で判定を行うとよい。

▼描写

暗い階段を、懐中電灯を点けて上っていく。わいわいとした声が、階段に響く。

そんな中、PC達はレネゲイドウイルスの気配を感じる。

☆このタイミングで、PCの機転により木暮が安全な場所へ離脱していた場合、シーンαの発生はないものとする。

●シーン8：理科室

シーンプレイヤー：PC3

▼解説

人体模型の骸骨が、椅子に座ってやさぐれている。

- ・〈交渉〉 〈情報：〉 目標値8

七不思議のレネゲイドビーイング達は、幾つかの勢力に分かれている。

ダスクムーンの提案に乗った者、断った者、中立の者など。だれがどうなっているのか、会ってみなければ分からぬ。

- ・〈知覚〉 目標値7

骸骨のパーツがところどころ欠けている。ダスクムーンへの協力を断ったところ、強引にパーツを奪われてしまつたらしい。

▼描写

椅子に座って不機嫌そうにしている。

「なんだ、オーヴァードじやねえか……」

「聞いてくれよ、ダスクムーンめ、俺の居場所を自分の領域に変えちまつた。」

「協力したくねえって言つたら、俺の体のパーツを奪つていきやがつたんだ」

「取り返してきてくれると助かるなあ」

●シーン9：音楽室

シーンプレイヤー：PC4

▼解説

部屋に入ると、ひとりでにピアノが鳴り出す。

- ・〈RC〉 〈知識：レネゲイド・UGN〉

目標値5

ピアノを調べると、ピアノの音は鳴りやむ。レネゲイドウイルスの反応がある以外は、ごく普通のピアノである。ワーディングを使用した場合も、ピアノの音は鳴りやむ。

- ・〈知覚〉 目標値9（全員）

壁に掛けられた作曲家の目が光っていることに気づく。知覚判定に失敗した場合、衝動判定を、目標値7で行うこと。

▼描写

ピアノがひとりでに鳴り出す。聞き覚えのある有名な曲。エリーゼのために、だろうか。

調べると、音は鳴りやみ、血があふれてくる。この血からも、レネゲイドウイルスの反応が得られる。

●シーン10：美術室

シーンプレイヤー：PC5

▼解説

〈知覚〉〈情報：噂話・学校〉

目標値8

・成功すると、この部屋から石膏像が消えていることが分かる。

目標値12

・よく部屋を観察すると、床に引きずった跡がある。外へ行ったのではないだろうか。

▼描写

閑散とした美術室。古い絵や備品が置いてある。部屋の一部に、不自然な空白のスペースがある。

●シーン12：中庭の二宮金次郎

シーンプレイヤー：PC4

▼解説

二宮金次郎像と二体の石膏像が、襲いかかってくる。三体は、現在ダスクムーンの協力者だが説得は可能。

〈交渉〉目標値6 で説得を試みることが出来るが、PC から提案がある場合、GM が妥当だと思ったら、それに準じても良い。説得に成功していると、シーン α の発生フラグを一つ減らす。

それはそれとして、いつも同じ姿勢だと体が硬くなつて仕方ないので、説得の結果に関わらず、ミドル戦闘は発生する。

ミドル戦闘を行う。

基本ルールブック2

石膏像ダビデ

p.264 [ジャーム：クラッシャー]

石膏像マルス

p.267 [エージェント：ブロッカー]

二宮金次郎

p.267 [エージェント：コマンダー]

のデータを使用する

▼描写

中庭に石膏像二体と二宮金次郎像が集まって、話をしているようだ。

話しかけることが出来る。

「私達は、旧校舎が解体されるとなると、破棄されかねないからなあ」

「ダスクムーンがなんとかしてくれるっていうから、協力しているんだよな」

「やり方が強引なのはいただけないと思っているが、背に腹は代えられないからな」

「とにかく、我々は運動不足なんだ」

「すこし運動につきあってほしい」

「そうすれば考えなくもないぞ」

●シーン11：深淵の校庭

シーンプレイヤー：PC5

▼解説

校庭を歩いていると、無数の手が生えてくる。

・〈運動〉〈白兵〉〈回避〉目標値7（全員）の判定を行う。

失敗すると1d10の実ダメージ。

および、目標値7の衝動判定を行う。

リアクション時に使用できるエフェクトの使用、カバーリングは可能。

2人以上の失敗で、※シーン α へのフラグを一個得る。

▼描写

校庭から、無数の骨の手が生えてくる。

その骨の手は、PC達を掴もうとしてくる。判定に成功すると、手に捕まらずに校庭を抜けることができる。

失敗すると手に捕まり、引き裂かれたり、引っかかれたりすることで、ダメージを受ける。

※シーンαは、木暮が同伴しており、かつフラグが2個溜まった時点で発生する。GMはフラグ管理を忘れないようにすること。

●シーンα：鏡合わせの廊下

シーンプレイヤー：なし

▼解説

マスターシーン。シーン開始と同時に、《悪意の伝染》を宣言する。木暮が一人はぐれて、夜の校舎の長い廊下を歩いている。そこに、ダスクムーンが接触する。このシーンが発生した場合、最終戦闘に、木暮はダスクムーンの従者として参加することになる。

▼描写

「あれっ？ みんなどこに行ったの？」

「おかしいなあ……」

ワーディングの効果によって木暮は気を失う。ダスクムーンは《鮮赤の牙》の効果で木暮を自らの従者にする。

●シーン13：花子さんSOS

シーンプレイヤー：PC3

▼解説

トイレの花子さんがPC達に助けを求めてくる。

・〈交渉〉目標値7で判定を行う。

〈情報：〉〈知識：〉を使用する場合は目標値を8に変更すること。

この判定の結果、次の情報が得られる。

・ダスクムーンの領域の中心は屋上にある。
・ダスクムーンに協力すれば、旧校舎が取り壊されても、生き延びられるように手を貸してやると言われて、協力していた。

・〈知識：レネゲイド〉〈情報：UGN〉

目標値7

ダスクムーンのシンドロームは、

オルクス／ブラム＝ストーカーである。オルクスの能力で領域を作り、ブラムストーカーの能力で、レネゲイドビーアイング達を従者化して、同意した対象を支配していた。ここからの脱出方法は、領域の主であるダスクムーンを倒すことである。

▼描写

トイレの個室の扉の陰から、おかげの少女が顔を出し、PC達に話しかけてくる。

「まだこの領域に来たばかりね」

「あなた達に、お願いがあるのよ。この領域を何とかしてほしいの」

「ダスクムーンは領域の中で力を蓄えて、未覚醒のオーヴァードを使って手駒を増やそうとしているわ」

「ここを出るには、奴を倒すしかないわね」

●シーン14：屋上へ！

シーンプレイヤー：PC2

▼解説

PC達がダスクムーンの居場所へ向かうシーン。

領域内のレネゲイドビーアイング達が協力してくれるため、アイテム購入も可能。

・〈白兵〉〈RC〉〈射撃〉等、目標値5

屋上にかかっているカギを開ける判定を行う。PCから妥当な代替案があれば、提案に従っても構わない。

▼描写

暗い階段をPC達は上っていく。最上階にある扉は、固く鍵で閉ざされていた。

《クライマックスフェイズ》

●シーン15：屋上の決戦

シーンプレイヤー：PC1

▼解説

戦闘を行う。

データは後述のものを使用すること。

▼描写

屋上の扉を開けて、PC達が領域の中心に飛び込んでくる。その場には、乱れた黒い長髪の女が佇んでいる。

「あら、オーヴァードの皆さん、こんばんは。良い夜ね」

「そちらの方は UGN の方かしら」

「計画の邪魔をするなら、返り討ちにするまでよ」

「さあ始めましょう、恐怖に飲まれるといいわ」

《エンディング》

●シーン16

シーンプレイヤー：PC5

▼解説

都築京香に報告を行う。

▼描写

「お疲れ様ね。おかげで十分なデータが手に入ったわ」

「さて、次のプランを始めましょう」

●シーン17

シーンプレイヤー：PC4

▼解説

霧谷雄吾に報告を行う。

▼描写

「ありがとうございました。事はうまく運んだようですね。」

「ところで、休みなしで申し訳ないのですが……」

●シーン18

シーンプレイヤー：PC3

▼解説

平穏があなたの支部に戻ってきた。

七不思議のレネゲイドビーイング達を保護してもかまわない。

▼描写

日常が、少しだけ騒がしさを割り増して戻ってきた。旧校舎の件は、UGN にかけあえば、取り壊しは免れるだろう。

●シーン19

シーンプレイヤー：PC2

▼解説

木暮はあいかわらず、楽しそうに図書館で本を読みあさっている。

ダスクムーンの眷族になっていた場合、オーヴァードとして UGN に保護を依頼しても良いだろう。

▼描写

「この前の夜の学校、怖かったね！」

「なんだろう？ 私、途中で寝ちゃったのかな？ よく覚えてないんだ」

●シーン20

シーンプレイヤー：PC1

▼解説

木暮と日常に戻ってきたシーン。

彼女は性慾りも無く、オカルト的な出来事に首を突っ込みたがる。

▼描写

「PC1、一緒に来てくれてありがとう！」

「今度は屋上で UFO を呼ぶとかどうかな……」

ボスデータ	判定 1 6 D クリティカル 7 ドッジにダイスペナルティー 1 D 命中時に HP を 1 2 点回復する。 《鮮血の牙》
ダスクムーン	
オルクス／ブラム＝ストーカー	
【肉体】 1 〈白兵〉 2	
【感覚】 3	オートアクション
【精神】 2 〈意思〉 1	《不死不滅》 1 LV
【社会】 2	《夜魔の領域》 1 LV
【HP】 1 4 4	《蘇生復活》
【行動値】 8	
【侵食率】 1 5 0 %	
セットアップ	E ロイス
《禍々しき血潮》 2 LV	《囚人の鳥籠》
《力場の形成》 2 LV	《傲慢な理想》 × 3
攻撃力を + 8 する。	※ 《傲慢な理想》は《囚人の鳥籠》に重ねて使用する。この効果で七不思議のレネゲイドビーイング達が異界に囚われている。 《虚実崩壊》
イニシアチブ	※ 使用済み。シナリオの舞台である異界はこの効果により形成されている。
《加速する刻》 2 LV	《衝動侵食：恐怖》
マイナーアクション	《悪意の伝染》
《赫き剣》 1 LV	※ シナリオ中に使用済み
《ブラッドコントロール》 5 LV	常時エフェクト
《絶対の空間》 3 LV	《不死者の血》
・《赫き剣》により HP を 2 点消費し、攻撃力 [1 0] の 〈白兵〉 武器を作成する。	《生命増強》 4 LV
・メジャーアクションの判定に + 8 D	
メジャーアクション	木暮優美 (覚醒時)
《渴きの主》 3 LV	エグザイル／ソラリス
《血の宴》	【肉体】 5 〈白兵〉 1
《コンセントレイト (ブラム＝ストーカー)》 3 LV	【感覚】 1 【精神】 1 【社会】 4
《形なき剣》 1 LV	【HP】 3 1 【行動値】 3 【侵食率】 100%
《始祖の血統》 3 LV	《妖かしの招き》 3 《アドレナリン》 3
・赫き剣による白兵攻撃を行う。	《ジヤイアントグロウス》 3 《骨の剣》 1
対象：範囲 (選択)	《コンセントレイト：ソラリス》 3 8 D10、クリティカル 7 6+2d20 (範囲) (1 シナリオ三回まで)