



セッション前の準備

シナリオ・サーキット

導入フェイズ

イベント①～③

[過去]

それぞれのPCの過去

イベント④

[取引]

刑務所に依頼を受ける

展開フェイズ

イベント⑤

[トンネル]

街に潜入する

イベント⑥

[街は危険]

PC③の弱点が……

イベント⑦

[ダーツバー]

人質の情報を入手

イベント⑧

[盛者必衰]

PC①がモリアーティと再会する

イベント⑨

[水晶の塔]

PC②がドクター・Fと再会する

決戦フェイズ

イベント⑩

[博士との戦い]

ドクター・Fとの戦闘

余韻フェイズ

任意に演出する

ヴィラン

本シナリオでのヴィランとは、超人種の犯罪者全般を指す言葉である。

ただし、実際には現人類の犯罪者をヴィランに含めるケースもあって、定義は曖昧と云わざるを得ない。

重要なことは、ヴィラン（悪人）と名指しされる者のすべてが、ステレオタイプな悪人ではない、という事実であり、またヴィランと呼ばれる者たちの多くは自らヴィランを名乗っているわけではなく、自らがヴィランであることに無自覚という現実だ。

キャラクター作成

本シナリオは、成長点0のキャラクター3人用に制作してある。

成長点を使ったPCで遊ぶ際は、下記の修正を加えると良い。

PCの平均成長点が5点上がるごとに、ヴィラン用パワー（『学園マッドネス』p105～107）をひとつ、本シナリオに登場するヴィランのいずれか1体に取得させる。

超人刑務所

太平洋上の小島、ロックウェイブにある施設。

このシナリオは、ヴィランたちがチームを組み、達成困難な任務をこなす活劇である。

想定されるプレイ時間は、キャラクター作成を除き、オフラインで2～3時間程度だ。

シナリオ概要

PCが全員ヴィランという、特殊な立ち位置で遊ぶシナリオ。PCは超人刑務所内にて減刑と引き換えに、ミッションを受ける。依頼内容は「日本の地方都市「獄門街」に潜入し、誘拐された女性を救出する」というものだった。

果たしてPCは、女性を助け出し、無事に帰還することができるだろうか？

▼事前の公開情報

GMは、次の項目をセッション前に公開すること。

これらの項目は、プレイヤーがセッションの構造や残り時間を把握するのに役立つ。

事前公開情報

リトライ	: 3
初期グリット	: 3
チャレンジ	: 2
クエリー	: 3
バトル	: 2

エントリー

エントリー：怪盗（PC①）

キミは超人刑務所に投獄された“ヴィラン”である。
かつてキミは怪盗と呼ばれていた。キミに潜入できない施設なんてなかったし、キミに盗めないものはなかった。
そんなキミが唯一対等の仲間として認めていた男——そしてキミを裏切った男、ジェームズ・モリアーティが日本に来ているらしい。どうにかして、ヤツの鼻を明かせないものだろうか？ キミは監獄の中で思考を巡らすのであった。

エントリー：殺し屋（PC③）

キミは超人刑務所に投獄された“ヴィラン”である。
最強の殺し屋であったキミは、禁固刑によって閉じ込められた今も、殺しの衝動を抑えるのに必死である。
そんなキミにも、ひとつだけ殺すことができないモノがあった。それは——。
（PC③は自身の弱点を決めること。内容はプレイヤーが自由に決めてよい）

エントリー：復讐者（PC②）

キミは超人刑務所に投獄された“ヴィラン”である。
かつてキミは「ドクター・F」なる人物によって、家族を殺された。そして殺人の罪を被せられて服役することになった。そしてキミは誓ったのだ。刑務所を去る日が来たならば、必ずヤツを見つけ出し、報いを受けさせるのだ、と。



モリアーティ

とあるヴィラン組織のボス。犯罪界のナポレオンとも呼ばれる。
詳しくは『学園マッドネス』p112参照。

家族を殺された

詳細は導入フェイズを確認すること。プレイヤーが望むなら家族でなく友人や恋人、ということにしてもいいだろう。

PC③の弱点

下記のチャートを使っても決定してもよい。

弱点チャート

1 D 6	弱点
1	無邪気な子供
2	正義感の強い子供
3	優しい老人
4	頑固な老人
5	自分に話しかける異性
6	蔵前茶々子

弱点

〔弱点〕は殺し屋であるPC③の「ストッパー」的役割を担う。
必ずしも人間である必要はないが、最低限言葉を喋れる存在であることが望ましい。

今回の特殊ルール

○再配布システム

本シナリオは「再配布を許可する」前提で制作している。「PDFや打ち出しをコピーして配っていい」という試みだ。

そして、本シナリオはNPCのセリフやデータのうちのいくつかに、空白を設けてある。
これらの空白は、GMが自由に埋めていける場所だ。GMは、自分が考えたセリフやデータを書き込み、手を加えたうえで、再配布していいのである。

そして、PDFの最後に「署名とメッセージ（p11）」を書いて欲しい。

メッセージには、本シナリオを遊んだ感想や、次に遊ぶ人に向けてのアドバイスを記入するとよいだろう。失敗や改善点だけでなく、どこが面白かったとか、どんなPCがいたかとか、そういう感想を記入するのだ。

○書き込みがあったら？

キミが手に入れたPDFには、既にも書き込みがあるかも知れない。素晴らしい。

ぜひその書き込みを利用してセッションしてくれたまえ。そして更に書き込みを加えるのだ。そうやって再配布を繰り返すことで、このシナリオが成長していったら、面白いのではないか、と思う。

○リトライ

展開フェイズにおいてリトライが0未満になった場合、その時点でミッションは失敗とする。PCの潜入が発覚し、蔵前茶々子は殺される。ラスボスであるフランケンシュタイン博士（&その部下たち）がPCの前に登場し、即座に最終決戦が始まる。

蔵前茶々子

今回の（一応）ヒロイン。彼女を助けることがミッションの目的である。
ただし、用意されたセリフは一切なく、只々「助けられるための役割」に徹する予定。性格や年齢なども、一切決まっていない。

シナリオが成長

「シナリオを育てる」という遊びを提示する。それがこのコンテンツの目的のひとつだ。

導入フェイズ

イベント①

【怪盗は紳士？】

- ・登場PC : PC①
- ・登場NPC : モリアーティ
- ・場所 : 夜の繁華街、車にて逃走中

▼状況

数年前の話だ。

キミはジェームズ・モリアーティという男と組んで大量のお宝を盗み出し、自動車で逃亡する途中だった。

「悪く思わないでほしいんだけどさ、PC①君。お宝全部、私がいただくことにしたよ」

そういうと、運転席のモリアーティがポチッとボタンを押した。車の天井が開き、キミは助手席ごと空中に飛ばされた!! 落下した先に待ち受けていたのはパトカーだった。

なんてヤツだろう!! モリアーティはキミを官憲に売ったのだ。

▼解説

PC①が、モリアーティに出し抜かれるイベントだ。PC①はそのまま超人刑務所へと収監されることになる。

▼エンドチェック

- PC①がモリアーティと会話した
- PC①は超人刑務所に収監された

イベント②

【復讐の決意】

- ・登場PC : PC②
- ・場所 : PC②の自宅

▼状況

数年前の話だ。

キミがいつものように自宅へ戻ると、既にすべてが終わっていた。

玄関。廊下。居間。到るところが血の赤で染まっていた。原型をとどめていない肉塊。そのかたわらに立つ禿頭の男がキミに向かって優しく語りかける。

「いけないなあ。自分の家族を殺すなんて」
「キミはとっても悪い子だ」

キミは動転し、眼の前が真っ暗になった。そこから先のことは、よく覚えていない。気がつくときミは、超人刑務所に収監されていた。後から調べて判ったことは、その男がドクター・Fと呼ばれていたということだけ。キミは、男への復讐を誓った。

▼解説

PC②はドクター・Fによって罪を被せられた。そして、そのまま超人刑務所へと収監されることになる。

▼エンドチェック

- PC②はドクター・Fと会話した
- PC②は超人刑務所に収監された

イベント③

【殺意と弱点】

- ・登場PC : PC③
- ・場所 : どこでもよい

▼状況

数年前まで、キミは殺し屋だった。悪鬼羅刹のごとく、斬って斬って斬りまくっていたのだ。

だがある日、キミは「弱点」と出逢った。なぜだかキミは、それを傷つけることができなかった。そのそばにいと、なぜだかキミは殺意を保てず、ホワホワした気分になった。

キミは「弱点」の危機を救うため、リスクを負った。それが原因で、ヒーローたちに囚えられた。

キミは、超人刑務所に収監された。

▼解説

PC③は「弱点」故にヒーローから逃れられなかった。そして、そのまま超人刑務所へと収監されることになったのである。

▼エンドチェック

- PC③が持つ殺意と、弱点について語った
- PC③は超人刑務所に収監された

数年前の話

イベント①～③は、すべてPCの過去を描くシーンだ。PCに立ち位置や状況を理解してもらうことが一番の目的である。

なんてヤツ

裏切られたわけだが、なんとなく憎めない感じの紳士であった。

肉塊

それが誰のものか、判別がつかないほどの惨状だ。

ドクター・F

この時点では分からないことだが、Fの正体はフランケンシュタイン博士(『学園マッドネス』113ページ参照)である。

それが原因で

詳細は決まっていない。GMとプレイヤーが自由に決めてよいものとする。迷ったら、

「依頼を受けた殺人対象の中に「弱点」がいたがなぜか殺せなかった」

などのエピソードを加えるといいだろう。

イベント④

【取引】

- ・登場PC：PC全員
- ・場所：超人刑務所・最下層の大会議室

▼状況

現在。ここは超人刑務所。その最下層である。キミたちは全員、独房から連れ出されて、広い会議室へと案内された。

「ようこそ。犯罪者諸君」

奥の席に座る人物が云った。

「さて、早速だが、キミたちにチャンスを与えたいと思っている」

「なあーに。簡単な“人助け”だよ。誘拐された娘を取り戻すだけだ」

「しかし、さらわれた場所がちと厄介でな」

「日本のとある地方都市が、すいぶん前からヴィランに占拠された状態となっている」

「政府も手を出せない、治外法権都市だ」

「その都市“**獄門街**”に潜入し、日本首相の娘、**蔵前茶々子**を救出してもらおう」

「なにか質問はあるかね？」

▼解説

PC全員の導入イベントだ。

このミッションを始める前に、次の情報すべてをプレイヤーに伝えること。

①街の現状

街は現在、ヴィラン勢力の支配下にある。ヴィラン勢力は複数あるが、中でもアーガット・オン・ザ・ゲームの下部組織が、もっとも大きい勢力のようだ。

周囲を山に囲まれた土地で、交通手段は限られている。

②想定される障害

娘を誘拐した人物は「ドクター・F」と名乗っている。背後に大きいヴィラン組織が控えているかも知れない。犯罪者の生死は問わないが、娘の命は最優先にすること。

②開始時間

潜入ミッションは明朝八時に開始とする。

③潜入経路

今回は姿を偽装してトンネルを通り、街へと

潜入する予定だ。街中に入ってから行動は、キミたちの判断に頼るしかない。

空から侵入することはできない。霧の結界によって、外部からの侵入が不可能となっている。

④連絡方法

潜入後は無線で我々と連絡が取れる。ただし、傍受の危険があると判断した場合は、通信を中断する。

⑤報酬

娘の奪還に成功した暁には、キミたちに恩赦が与えられる。

▼エンドチェック

PCが依頼を引き受けた

情報をすべて与えた

奥の席に座る人物

特に設定はない。必要な場合には名前チャートなどで詳細を決めること。

獄門街

正式な名称はS県安達ヶ原市。

鉱山労働者確保のため、犯罪者を移住させたのがきっかけとなって生まれた街である。

鉱山から採れる“歪み石”は街に大きな賑わいをもたらした。中央には歓楽街が誕生し、道路は舗装され、夜は人工の灯で埋め尽くされた。

だが、同時に治安も悪化。鉱山の利権を巡って、ヴィラン組織の対立も深刻になりつつある。銃を持たなければ、安心して住民が外出できない状況が続いているという。

首相の娘

娘が誘拐されたのは昨日の午後五時ごろ。その直後に首相官邸への脅迫メールが届いた。内容は、「5億円を用意し、こちらが指定した口座に振り込んでもらおう。それと引き換えに、娘の命を保証する」

とのこと。首相は要求に応じるつもりだが、約束が守られる可能性は低い。

トンネルを通り

それ以外の方法（街を横断する川を遡行したり、山道から侵入したりする等）は可能である。

ただし、本シナリオではそのあたりをフォローしていない。

シナリオに記述がない選択肢を選んだ場合は、GMが独自にチャレンジ判定を作成する等の対応が求められる。

展開フェイズ

イベント⑤

【トンネル】

不審な人物

獄門街はヴィランの街である。ヒーローやそれに類する勢力が入ってこないように、検問を行なっている。

トンネル

GMは、プレイヤーの希望に合わせてトンネル以外の方法で侵入することを許可しても良い。その場合は、侵入経路に合わせて判定に使用する技能を変更すること。

技能

GMは、状況に応じてチャレンジ判定の技能を追加してよい。

失敗した

リトライが0未満になった場合については、5ページの説明を参照すること。

一般人をさらおう

獄門街では、住民を奴隷にする風景がよく見られる。

「 」

空白だ。好きなセリフを入れよう。実際のセッションで使われたセリフを書き込んでもいいぞ。

PC③の弱点

エントリー選択時に弱点を決めたのは、このイベントで利用するためである。弱点との接し方によって、PC③のロールプレイの方向性が変わるだろう。

なお、[弱点]を蔵前茶々に設定した場合は、このイベントで彼女を助けることはできず、そのまま連れ去られるものとする。その場合、必要な情報は他の一般人から得られることにすればよい。

- ・登場PC：PC全員
- ・場所：獄門街へと続くトンネル
- ・イベントタイプ：チャレンジ

▼状況

キミたちは用意されたトラックに乗って、トンネルに近づく。どうやらトンネルの手前に検問が敷かれているようだ。不審な人物が入らないようチェックしているのが見える。

果たして、敵に見つからず通過することができるのだろうか？

▼解説

検問を行なっているのはアーガットの息がかかった連中である。PCは、ヴィランに見つからないように、街に侵入しなければならない。

次の通り、チャレンジ判定を行なうこと。

○チャレンジ判定

トンネルを抜ける

技能：隠密、作戦、操縦
修正：なし
回数：3回（別々のPCが判定する）

▼成功した

キミたちは、無事にトンネルを抜けて、街の中へと潜入する。

▼失敗した

リトライを1点失い、再度チャレンジ判定を試みること。

▼エンドチェック

街に潜入した

イベント⑥

【街は危険】

- ・登場PC：PC全員
- ・場所：獄門街・ストリート
- ・イベントタイプ：クエリー

▼状況

獄門街は常に霧が立ち込めていて昼でも暗い。

街に入ってすぐ、キミたちはライフルを持ったゴロツキたちが一般人数名をさらおうとする場面に出くわした。その中には[PC③の弱点]も含まれていた。

「オラオラ、とっととトラックに載るんだ！」

「ドクター・Fは神の手を持つお方だ。貴様らは黙って従えば良い!!」

「

」

そして、キミたちのほうを見て云う。

「なんだ？ 貴様らは？ 殺されたいのか？」

「そこの人たち!! 助けて!!」

囚われた[PC③の弱点]が、キミたちに向かって叫ぶ。

「

」

さて。どうしたものか？

キミたちはこれを見過ごすこともできるし、間に入って止めることもできる。

▼解説

クエリー・イベントだ。

この場面で難しいのは、PCがヒーローではなくヴィランである、という点だろう。ヒーローと異なり、ヴィランは様々な動機を持っている。復讐のため、金のため、または単に戦いたいのがゆえに行動する、ということもあるだろう。

このクエリーは、PCがどのようなヴィランであるかを浮き彫りにするのが目的である。

とはいえ、[PC③の弱点]を助けること

は、PCにとって有益だ。

PCが一般人を助けると彼らは、
・ドクター・Fのことを調べているなら、
“バー・ムーンチャイルド”に行くといい。
と教えてくれる。

▼彼らを（能動的に）助けなかった場合

ヴィランであるがゆえ、PCが人々を助けない可能性もあるだろう。その場合は、ゴロツキたちからPCに絡んでいくことにすればよい。

PCがゴロツキを倒す、もしくは追い払えば、一般人はPCに感謝の意を表するだろう。

▼エンドチェック

- PC③がヴィランとしてのスタンスを表現した
- バーの場所を聞いた
- グリット1点を得た

イベント⑦

【ダーツバー】

- ・登場PC：PC全員
- ・場所：バー・ムーンチャイルド
- ・イベントタイプ：チャレンジ

▼状況

その店は、赤や紫の照明がきらめく怪しげなバーだった。

面積の少ない布を纏ったウェイトレスたちがひっきりなしにテーブルの間を往復している。

店の端では、全身を柱に括りつけられた女の子がゴロツキ共のダーツ的になっていて、怯えた様子でキミたちを凝視する。

キミたちがカウンターの席に座ると、店のマスター（アラフィフ）が含みのある声で問う。

「ご注文は？」

▼解説

ムーンチャイルドのマスターから、ドクター・Fの情報を聞き出すためのチャレンジ判定である。

マスターの口を割らせるのは、容易ではないだろう。

○チャレンジ判定

マスターから情報を引き出す

技能：交渉、経済、作戦
修正：-20%
回数：3回

▼成功した

キミたちは次の情報を得る。

①奴隷

ドクター・Fは、捕まえた奴隷たちを人体改造実験の被検体として使っている。実験には金がかかると云っていた。人身売買ビジネスにも手を出しているって噂だ。

②居場所

金持ちの娘をさらって、身代金を取ったこともある。実験に使わない人質は、街の中心にある超高層ビル“水晶の塔”に閉じ込められているらしい。

③正体

ドクター・Fの正体はヴィクター・フランケンシュタイン博士。アーガット・オン・ザ・ゲームの幹部だ。

▼失敗した

リトライを1点失い、再度チャレンジ判定を試みることに。

▼エンドチェック

- ドクター・Fの正体はフランケンシュタイン博士である
- 人質の娘は水晶の塔に閉じ込められている

人々を助けない可能性

この場合、トラックに乗ったゴロツキたちがバー・ムーンチャイルドに向かったことにしてもよい。PCは、その後を追う、という筋書きだ。

ゴロツキを倒す

ゴロツキを拷問にかけ、情報を得ようとするPCもいることだろう（絶対いる!!）。残念ながら、このゴロツキたちは拷問を受けると即座に死んでしまう（理由は脳内爆弾とか、そこら辺だ）。よって情報は得られないものとする。

面積の少ない布

水着とも云う。

女の子

柱に括りつけられた女の子はホムンクルスである。見た目は子供と変わらないが、精神年齢は既に大人と同等だ。頭の上にリンゴを乗せている。

店のマスター

白髪のナイスミドル。アイスボールをビックで削りながら喋る姿が渋い。

アーガット

ヴィクトリアン・エラと呼ばれる異世界から現れたヴィラン組織。詳しくは『学園マッドネス』P113参照。

失敗した

リトライが0未満になった場合については、2ページの説明を参照すること。

イベント⑧

[盛者必衰]

有無を言わず戦闘

まあその……PCとしては戦いたくない（モリアーティを助ける理由がない）、という可能性もある。

そんなときは、敵の側から襲いかかるのだ!!

▼状況1

キミたちは、水晶の塔に向かう途中、謎のシルクハット紳士が暴漢に襲われているところに出くわした。

「けっ!! いつまでもボスっ面するんじゃないぜ」

「今やアーガットはドクター・F様のものなんだぜえ!!」

「うん? なんだデメーらは? 殺すぞ!!」

そして、暴漢たちは、キミたちを見るなり襲いかかってきた。

○戦闘データ

<ul style="list-style-type: none"> ・勝利条件 すべての敵を倒す ・敗北条件 PCが全滅する ・PC初期配置：エリア1、2 ・NPC初期配置：エリア3（暴漢×3）、エリア4（暴漢×3）、隠密エリア（謎の紳士）

パワー

現在のモリアーティは、その能力のほとんどを吸収され、弱体化している。ライフは残り3。パワーは一切使えない状態だ。それ以外のデータについては『学園マッドネス』p112参照。

ぼうかん 暴漢

能力値	技能(成功率)
【肉体】12	白兵 60%
【精神】6	交渉 25%
【環境】7	
エナジー	
【ライフ】6	
【サニティ】3	
【クレジット】3	
移動適正：地上	
パワー	
・ベアナックル	
属性：攻撃	判定：-
タイミング：行動	射程：1
目標：1体	代償：ターン10
目標は〈運動〉の判定を行なう。この判定に失敗したキャラクターは [1D6+4] 点のダメージおよび [不調] (『学園マッドネス』p64) を受ける。	

「 」

空白だ。クールなセリフを入れよう。

博士のデータ

GMが追加したデータまで公開するかどうかは、GMの判断による。

ごめんネ

過去PCを裏切った件を問い詰められた場合、彼はひたすら謝り続ける。PCが根負けして許すことにした途端、彼はマブタチのような笑顔でPC①と肩を組む。「それでこそ、我が友!!」

▼解説1

有無を言わず戦闘である。暴漢4人が相手だ。謎の紳士は、暴漢たちが目を離したすきに、どこかに隠れてしまった。

▼状況2

ボロボロの服をまとった紳士が、キミたちに礼を言う。

「助かりました。もう少しで死んでしまうところでしたよ」

「おや? 貴方は……久しぶりですね。PC①君」

紳士の正体は、ジェームズ・モリアーティ教授。アーガット・オン・ザ・ゲームの犯罪王だった。PC①を裏切った張本人でもある。それが、なぜこんな道端で倒れていたのか?

「実は……アーガットを乗っ取られてしまひましてね……」

モリアーティは説明する。

「油断していました。まさか味方から裏切られるなんて」

「あまり強いパワーを、部下に渡すもんじゃありませんネ」

「今やこの街のアーガットは、フランケンシュタイン博士が主あるじとなって動いています」「どうか!! どうか私に力を貸してくださいませんか?」

「あのとこのことならば、謝りますッ!! ごめんネ!! ついつい、お宝に目がくらんでしまひまして!!」

モリアーティ教授は、紳士らしく深々と頭を下げる。

「フランケンシュタインのヤツをやっつけて下さーい。私も積極的に協力しますから! (力説)」

「それに私、水晶の塔のことなら大体分かってますので!」

「 」

▼解説2

モリアーティはアーガットを追い出されてしまったようだ。もちろん、信じるか信じないかはPC①次第である。

信じるのであれば、モリアーティはPCに

ついてくる。信じないのであれば、彼はさっさと逃げ去ってしまう。

モリアーティは、フランケンシュタイン博士（改）のデータ（p10参照）を全部教えてくれる。

また、モリアーティは水晶の塔の構造を熟知している。彼がいれば、あっという間に人質のもとにたどり着くことができるだろう。

▼エンドチェック

- PC①がモリアーティをどうするか決めた
- グリット1点を得た

イベント⑨

【水晶の塔】

- ・登場PC : PC全員
- ・登場NPC : フランケンシュタイン博士、茶々子
- ・場所 : 水晶の塔・最上階
- ・イベントタイプ : クエリー

▼状況

夕方。山に囲まれた土地である獄門街の落日は早い。間もなく太陽が山陰に隠れ、あたりは深い闇に染まっていく時刻だ。

キミたちは、モリアーティ教授の案内を受け、「水晶の塔」と呼ばれる超高層ビルに潜入した。

首相の娘、蔵前茶々子は最上階に囚われていた。が、その前に禿頭の老人が待ち受けていた。

「そろそろ来るだろうと思っていた。貴様たちがここにたどり着くことは分かっていた」「新たな人類を生み出すための崇高な理念を理解しない愚か者どもめ」

ヴィクター・フランケンシュタイン博士、その人だった。

「おやおや、そこにいるのは私の古き友人。PC②くんではないかね？」

「キミのご家族には、大変お世話になったよ。ちなみに私、殺してないからね？」

博士の背後から現れたのは、グロテスクな怪物。5本の腕と無数の瞳を持つホムンクルスだ。

「憶えているかね？ あのとき、死体のパーツが見つからなかっただろう？ ここにあるからなのだよ」

「喜び給え。ご家族は今も生きているのだ。このホムンクルス、五本腕のナヴァリの一部となってねえ!!」

「
」

ドクター・F。その正体はヴィクター・フランケンシュタイン博士その人である。ここで彼が登場するのは、PC②との因縁を明確にするためだ。

PC②はどのように反応するだろうか？
怒って襲いかかるだろうか？
それとも冷静に、茶々子の状況を探ろうとするだろうか？

博士は指を鳴らすと、怪物に命令を下す。「さあ、ナヴァリよ。食っていいぞ。全部食ってしまえ!!」

▼エンドチェック

- PC②がヴィクター・フランケンシュタイン博士と会話をした
- グリット1点を得た

「
」
空白だ。
悪人らしい、憎たらしいセリフを入れよう。



フランケンシュタイン博士
美しい怪物の創造を目指す科学者。詳しくは『学園マッドネス』p113参照。

モリアーティ
彼はフランケンシュタインの登場と同時に姿を隠す。

茶々子
彼女はまだ、改造されていない。しかし、以後も安全とは言いきれないだろう。

5本の腕
1本は母親。1本は父親。1本は妹………かもしれない。

決戦フェイズ

イベント10

【博士との戦い】

- ・登場PC : PC全員
- ・登場NPC : フランケンシュタイン博士 (改)、ナヴァリ、ホムンクルス、茶々子、モリアーティ
- ・場所 : 水晶の塔・最上階
- ・イベントタイプ : バトル

モリアーティ

彼は隠れたままなので、戦闘には参加しない。

茶々子

茶々子は〔戦闘不能〕状態で1点以上のダメージを受けた場合、〔死亡〕するものとする。

人質である彼女が死亡した場合、ミッションは失敗である。ただし戦闘は続く。

《五本腕の戦術》

この戦闘のキモとなるパワーである。たくさんキャラクターを自由に移動させられるので、GM側はとても楽しい。

ホムンクルスが登場

2ラウンド目以降の増援は、初手の範囲攻撃が有利になりすぎるのを防ぎ、かつ終盤の緊張状態を保つのに有用だ。

▼状況

博士とナヴァリの周りにホムンクルスが5体、現れる。博士は茶々子のそばから離れない。人質を有効に活用、というわけだ。

フランケンシュタイン博士は、自らの肉体も改造し、パワーアップしている。

さて、キミたちに勝機はあるのだろうか？

▼解説

博士およびホムンクルスとの戦闘開始だ。

茶々子は博士と同じエリアにいる。

○戦闘データ

- ・勝利条件
フランケンシュタインを倒す
- ・敗北条件
PCが全滅する
- ・PC初期配置 : エリア1、2
- ・NPC初期配置
エリア3 : ホムンクルス×3、五本腕のナヴァリ
エリア4 : ホムンクルス×2、フランケンシュタイン、茶々子
- ・特殊ルール : かばう
茶々子と同じエリアにいるPCは、茶々子がダメージやショックを受けたとき、ダメージロールの後、それをすべて肩代わりしてもよいものとする。
- ・増援
第2～4ラウンドの開始時、2体のホムンクルスが登場する (エリア4に配置)。

戦術

五本腕のナヴァリは毎ラウンド《五本腕の戦術》を使って、ホムンクルスたちをPCのいるエリアへと移動させる (ナヴァリ自身や茶々子、PC等を移動させることも可能だ)。

博士を攻撃目標にしたパワーは、《身代わりの強要》を使って茶々子に移し替えるようと試みる (茶々子が倒れた場合はホムンクルスに移し替える)。

博士は2ラウンド目から《超音波プレス》を使用し始める。

また、この戦闘では、第2～4ラウンドの開始時に、2体のホムンクルスが登場するものとする (エリア4に配置)。

敵データの改造

戦闘データには、キミは好きなように変更したり、追加したりして構わない (もちろん変更しなくてもよい)。

フランケンシュタイン博士のデータには、パワーを追加するための余白を設けてみた。

『学園マッドネス』p103~107の「新たなヴィランを作る」ルールを適用し、データを追加してもいいし、全く新しいパワーを創ってみてもいいだろう。

くらまえちゃちゃこ 蔵前茶々子

能力値 技能 (成功率)

【肉体】8
【精神】10
【環境】30 経済 60%

エナジー

【ライフ】12
【サニティ】10
【クレジット】10

移動適正 : 地上

パワー

・足手まとい
属性 : 弱体 判定 : -
タイミング : 永続 射程 : -
目標 : 自身 代償 : -

蔵前茶々子は、行動順ロールに参加しない。PCは茶々子のいるエリアから移動する際に、茶々子を持って移動してもよいものとする。

フランケンシュタイン博士(改)

能力値 **技能(成功率)**
 【肉体】50 白兵 85% 生存 65%
 【精神】18 心理 50% 追憶 25%
 【環境】55 科学 90% 交渉 70%

エナジー

【ライフ】 60
 【サニティ】 70
 【クレジット】 70

移動適正：地上

パワー

・改造腕【ロング】

属性：攻撃 判定：－
 タイミング：行動 射程：2
 目標：1体 代償：ターン6
 目標は〈運動〉－10%の判定を行なう。
 この判定に失敗したキャラクターは、
 [1D6+5] 点のダメージおよび「朦朧」
 (『学園マッドネス』p64) を受ける。

・超音波ブレス

属性：攻撃、装備 判定：－
 タイミング：行動 射程：3
 目標：1エリア 代償：ターン6
 目標は〈意思〉の判定を行なう。この
 判定に失敗したキャラクターは、
 [1D6+2] 点のダメージを受ける。
 このパワーは第2ラウンドから使用で
 きる。

・身代わりの強要

属性：妨害 判定：作戦 20%
 タイミング：特殊 射程：0
 目標：1体 代償：クレジット4
 フランケンシュタイン博士(改) が攻
 撃の目標になった直後に使用する。
 その目標を射程内の他のキャラクター
 に移し替える。
 このパワーは1ラウンドにつき1回ま
 で使用できる。

五本腕のナヴァリ

能力値 **技能(成功率)**
 【肉体】45 白兵 82%
 【精神】10 追憶 18%
 【環境】5 作戦 70%

エナジー

【ライフ】 20
 【サニティ】 5
 【クレジット】 5

移動適正：地上

パワー

・改造追加腕【フェイント】

属性：攻撃 判定：－
 タイミング：行動 射程：1
 目標：1体 代償：ターン6
 目標は〈心理〉+20%の判定を行なう。
 この判定に失敗したキャラクターは2
 D6点のダメージを受ける。

・五本腕の戦術

属性：移動 判定：作戦 70%
 タイミング：行動 射程：1
 目標：5体 代償：ターン2
 目標は、ナヴァリが個別に選んだ方向
 に1エリア分だけ移動する。
 このパワーは1ラウンドに1回まで使
 用できる。

・へんなかたち

属性：強化 判定：－
 タイミング：常時 射程：－
 目標：自身 代償：－
 ナヴァリは「束縛」状態にならない。

ホームクルス

能力値 **技能(成功率)**
 【肉体】20 白兵 30%
 【精神】5
 【環境】5

エナジー

【ライフ】 4
 【サニティ】 2
 【クレジット】 2

移動適正：地上

パワー

・組み付き

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20
 目標は〈運動〉+20%の判定を行なう。
 この判定に失敗したキャラクターは1
 D6点のダメージを受ける。

(空白)

ここは、GMが考えた素
 晴らしい追加パワーを記
 入するためのスペース
 だ。ぜひとも、活用して
 欲しい。

余韻フェイズ

成長点

このシナリオで得られる成長点は最大9点（初期グリット3点、クエリー合計3点、リマーク3点）である。

モリアーティ

彼は、PCが戦っている間にアーガットの指揮系統を取り戻し、無事ボスの座へと返り咲いた。

・全滅した

キミたちは死んだ。つまりPCの敗北——ゲームオーバーである。

・勝利した（茶々子が死んだ場合）

残念！ ミッションは失敗だ。減刑は保留。キミたちは再び刑務所へと舞い戻る。塙の中の生活が始まる。

・勝利した（茶々子を助けた）

おめでとう。ミッションは成功だ。キミたちは蔵前茶々子という人質を助けたことを評価され、恩赦を与えられる。キミたちは自由だ。これから娑婆に出て、新たな生活を始めることになる。

さて、何から始めようか？

そんなことを考えているキミたちに、声がかかる。

「先日の誘拐事件、解決した方ですよね？ぜひともお願いした案件があるのですが……」

顔を見ると……それは初老の教授。ジェームズ・モリアーティその人だった!!

「フフフ、その節はお世話になりました。ところで、面白い仕事があるのですが、やりませんか？」

次の事件は、もう始まっているようだ。

『獄門街の落日』 F I N .

署名

キミの名前を記し、次に遊ぶ人たちへのメッセージを加えよう。

名前	
メッセージ	
名前	
メッセージ	