

レイドシナリオ： ラスト・レッドサン

同日同時刻、世界各地の都市に墮ちた巨大隕石群。その中から現れた宇宙人は、突如として人々を襲いはじめた。そして「“アシャ”を渡せ。渡さなければ、この星を滅ぼす」との要求を始めるのだった。

このシナリオは何か？

「ラスト・レッドサン」は、複数の卓のPCが協力して、地球を侵略にきた敵を迎撃するレイドシナリオである。

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。

○シナリオ背景

数ヶ月前、地球に落下した五つのカプセルには、それぞれひとりずつの赤子が搭載していた。赤ん坊たちは、それぞれ発見者によって保護され、育てられることになった。

それから数ヶ月後、地球に現れた正体不明の宇宙人たちは、人類に対し突然攻撃を開始する。その後、彼らは地球に逃げのびた五人の赤子たち、すなわち「アシャ」の引き渡しを要求するのだった。

レイドシナリオ

複数の卓が協力してひとつの強大な敵を倒すシナリオを、このゲームではレイドシナリオと呼ぶことにする。

本シナリオでは、導入フェイズの最初だけは全卓まとめて行ない、その後は各卓に分かれてセッションを進める。ただし、シナリオの内容は、各卓同じものだ（向かう都市と登場するB級ヒーローは異なる）。すべての卓が成功に終わればハッピーエンドだが、各卓の展開によっては苦い結末となる可能性もある。

キャラクター作成

コンベンションなどでは、公式サイト掲載のサンプルキャラクターを使うのが便利だ。その中でも、初期自動取得推奨パワーを持つサンブルキヤクターの使用をお勧めする。初めて遊ぶ人でも比較的活躍しやすいはずだ。

シナリオ概要

この内容はネタバレを含むので、プレイヤーに伝えてはならない。プレイヤーが事前に分かる情報は、「シナリオ導入シート」にまとめてある。

○ グランド・ゲームマスター

本シナリオは複数の卓で同時に遊ぶ。よって卓の数だけGMが必要だ。

前もって、全体の卓を統括する責任者を一名、GMの中から決めておくこと。このGMのことを、グランド・ゲームマスター（またはグランドGM）と呼ぶことにする。

▼ プレイヤー人数

各卓のシナリオは、PC三人用のデータとなっている。

PCが二人の卓は、敵のエナジー（ライフ、サニティ、クレジット）をすべて1/2に。

また、すべてのチャレンジ判定の成功率に+20%の修正を与えること。

▼ シナリオ導入シート

セッション開始前に、シナリオ導入シート

（別紙）を各プレイヤーに配布すること。

シナリオ導入シートとは、エントリーや事前の公開情報をまとめたシートだ。PC作成時やセッション中などに読み返しやすいうつ、PCひとりにつき一枚用意することをお勧めする。

▼ 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。

リトライ…3	<input type="checkbox"/>	
初期グリット…3	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
チャレンジ…4	<input type="checkbox"/>	
クエリー…4	<input type="checkbox"/>	

五つ

本シナリオは、5卓に分かれて行なうレイドシナリオだ。各卓は、

- ・ ロンドン
- ・ ニューヨーク
- ・ 香港
- ・ 東京
- ・ モスクワ

を、それぞれ舞台とする。

それぞれの都市に堕ちた赤ん坊を追って、グリーンゴラ軍人が現れる。

彼らは残虐であり、一度目をつけた星の生き物は、どこまでも追跡して根絶やししなければ気が済まない習性を持っているのだ。

複数の卓

最大で5卓まで対応可能だ。本稿は、基本的に立卓数が5卓だった場合を想定して記述している。4卓以下の場合は、グランドGMが適宜修正を指示すること。

▼セッション開始時の特殊処理

本シナリオは、セッション開始時にすべての卓のプレイヤー&GMが一箇所に集まって、導入フェイズのイベント①を行なう。

そこでグラランドGMが導入イベントの「▼状況」部分を読み上げる。G6の会議室にPC全員が集められ、ブリーフィングを受ける場面だ。各卓ごとにどの都市（ロンドン、ニューヨーク、香港、東京、モスクワ）を担当するか発表すること。

発表が終わったら、プレイヤーとGMは各卓に戻り、改めてセッションを開始する。

イントロ（PC共通）

キミたち15人は、ガーディアンズ・シックス本部ビルの上層階、最高幹部会議室に呼び出された。巨大なスクリーンに、世界各都市の状況が映し出される。ロンドン、ニューヨーク、モスクワ、香港、そして東京。各都市に落ちた巨大隕石から現れた異星人たちが、手当たり次第に住民たちを殺戮して回っている。「キミたちには、この状況の打破を依頼したい」幹部の首声が会議室に響き渡った。

▼セッション終了時の特殊処理

すべての卓が決戦フェイズを終えたら、合同での余韻フェイズを行なう。

セッション開始時と同様、プレイヤーとGMを一箇所に集めること。

そして、各卓の結末を、GMに報告してもらおう。各都市を救うことはできたのか？ また、各都市のシンボルは守られたか？ 質問するとよい。

卓によっては余韻フェイズまで済ませているところもあるだろうし、逆に決戦フェイズを終わらせたばかりのところもあるはずだ。

合同での終了処理が終わったら、皆いったん各卓に戻り、残りの処理を行なうことになるだろう。

プレイヤー人数

予定卓数が増えるのに比例して、人数調整の苦勞も増加する。

グラランドGMに負担がかかりすぎるのは避けたい。すべての参加者が人数調整に協力するよう、あらかじめアナウンスしたほうがいいだろう。

一箇所に集まって

全員のPC作成が終わったタイミングが望ましい。各卓のGMは、準備が整った時点で、その旨をグラランドGMに報告すること。

シナリオ・サーキット

導入フェイズ

【ブリーフィング】

地球の各都市に巨大隕石が落ちるのを確認



【TV中継】

隕石から現れたグリーンゴラ星人が人々を襲う

展開フェイズ

【襲われる親子】

グリーンゴラ星人との戦い。赤ん坊を連れた母親を救う



【一般人の救出】【黒い霧】【ヒーローの解放】

3つのイベントを任意の順番で行なう



【墜ちた宇宙船】



【アシャ】



【赤子をどうする?】 ⇔ 【バリアー突破】

決戦フェイズ

【敵陣にて】

隕石内部に乗り込み、グリーンゴラの将軍と闘う

余韻フェイズ

担当した都市からグリーンゴラ星人が去る
他の都市の状況を確認

導入フェイズ

今回の導入フェイズはPC全員、一括で依頼を受ける形式だ。もともと、その依頼とは「世界の危機を救う」ことなのだけだ。

イベント①

フリーフィンゲ

・登場キャラクター…PC全員
・場所…ガーディアンズ・シックス本部ビル

▼状況

キミたち15人は、ガーディアンズ・シックス本部ビルの上階、最高幹部会議室に呼び出された。巨大なスクリーンに、世界各都市の状況が映し出される。ロンドン、ニューヨーク、モスクワ、香港、そして東京。各都市に落ちた巨大隕石から現れた異星人たちが、手当たり次第

に住民たちを殺戮して回っているのだ。

「今から1時間ほど前、これらの都市に巨大な隕石が落下した。異星人はその隕石から現れて、殺戮を開始した」

幹部の音声が続いた。G6の幹部たちは音声のみでの参加だ。

「各国の軍隊が応戦しているが、レベルが違いすぎる。壊滅は時間の問題だ」

「キミたちには、なんとかしてこの状況の打破を依頼したい」

「キミたちには、今から三人ずつのチームに分かれてもらう」

「それぞれのチームが各都市を担当することに」

「敵の目的は不明だが、既に襲われている人々がいる以上、悠長に構えてもいられない。迅速に行動を開始してもらいたい」

異星人

青い肌を持つ、二足歩行的な知的生命体。象のような長い鼻と力のようなハサミの付いた腕を持つ。

頭頂部の突起から細胞破壊光線を発射する能力もある。ハービンジャーのPCなら、彼らが「フリンゴラ星人」と呼ばれる、残虐な戦闘種族であることを知っているもよい。

幹部の音声

G6の幹部はとても用心深い。自分たちは絶対安全なシエルターへ避難し、そこからPCに指令を出している。

▼解説

PC全員の導入イベント。目的は不明だが、地球が異星人に襲撃され始めた状況からセッションを開始する。

PCは、ロンドン、ニューヨーク、モスクワ、香港、そして東京のいずれかに向かうことになる。どの卓のメンバーがどの都市に向かうかは、グランド・ゲームマスターが決定すること。

▼エンドチェック

- 地球の各都市が異星人に襲われている
- 異星人の目的は不明
- PCが各都市に向かった



グリンゴラ星人

「TV中継」

- ・登場キャラクター…PC全員
- ・場所…飛行機の中↓いずれかの都市

▼状況1

キミたちは、G6が用意した飛行機に乗り込むと、一路、指定された都市へと向かった。機内には、三人のヒーローが乗り込んでいる。今のうちに自己紹介をして、目的地での作戦について相談しておくのがいいだろう。

▼解説1

PC同士が自己紹介をするためのイベントだ。機内は暇だし、これから敵地に向かう緊張をほぐすためにも会話は必要なのだ。

自己紹介が終わったら「▼状況2」を開始す

ること。

▼状況2

自己紹介が終わると、機内のモニターに目的地のTV中継が映し出される。

破壊されていく都市。逃げ惑う人々。青い肌に、像のような鼻、タラバガニのような腕を持った異星人たちが暴れまわっている。

やがて中継は、異星人たちのボスらしき人物を映し出した。

ボスはカメラに向かってこう宣言した。

「我々の目的は、数ヶ月前この星に着いたカプセル、そしてそれに乗っていた『アシヤ』を取り戻すことにある。二四時間待つ。我々のもとに『アシヤ』を差し出すのだ。さもなければ、この星の住民すべてを皆殺しにしてやる」

その都市の市長らしき男が現れて、怯えながら問う。

三人のヒーロー

PC3名のうち。

アシヤ

『アシヤ』はサンスクリット語で、『希望』を意味する言葉である。ただしこのシナリオでは、『サンスクリット語』とは関係なく、『ドルク星人の言葉』という設定だ。

「お金や土地ならいくらでも差し上げます。しかし我々には、そのアシヤとかいうものが何であるのか、まったく心当たりが……」

「なに？ アシヤ、が何であるか分からぬだど？ ははは。とほけても無駄だぞ。アシヤ、を知らぬ知的生命体など、いるわけがない」

「とりあえず、お前は死ぬ（市長、ハサミで切られて死亡）」

「この都市近辺にカプセルが落ちたことは既に分かっている。我らにごまかしは効かぬぞ」

そこへ駆けつけたB級ヒーローたちが基地を攻撃するものの、あっとい間に返り討ちにあつて捕らえられてしまう。

「ふむ。なかなか勇敢な連中だ。気に入った。とびきり残酷な方法で殺してやるとするか。だがついに殺してはつまらん。しばらくは見せしめとして、生かしておくことにしよう」

「二四時間後には、総攻撃を再開する」

「わが隕石基地は、バリアーによって守られている。諸君の科学技術レベルでは、突破不可能だぞ」

そして最後に、

「ああそつだ。忘れてた。とりあえずお前も死ぬ」

中継を映していたカメラがグシャリと潰れる。映像が乱れ、モニター画面に全面ノイズが走る。

▼解説2

導入その②。PCはG6の用意した飛行機に乗って移動中である。その飛行機（※東京担当の卓は、G6会議室）の中で、PCはモニターを通してTV中継を見ている。

「▼状況2」での記述は、TV中継されたものだ。

各都市を守るB級ヒーローたちが、あつけないく倒されていくさまを、PCは見ていることし

B級ヒーローたち

都市ごとに三名のヒーローの倒される様が、モニターに映し出される。倒されたヒーローの名前や能力については、P10を参照していただきたい。

お前は死ぬ

悪いヤツだ、という演出。

東京担当の卓

G6本部ビルは、東京都内某所にあるのだ。

かできない。

グリーンゴラ星人は、どうも会話が通じる相手ではなさそうだ。二四時間が経つまえに、何らかの解決手段を手に入れなければなるまい。

▼エンドチェック

- 二四時間がタイムリミットだ
- 異星人は「アシャ」を探している
- 「アシャ」が何であるかは不明
- B級ヒーローたちが人質になった
- 異星人の基地はバリヤーのなかにある

B級ヒーローたち

グリンゴラ星人の侵略に対し、世界中のヒーローたちは即座に抵抗活動を開始した。

既に実力あるヒーローの多くはセカンド・カラミティによって命を失っているため、現存するヒーローは（PCを除けば）ランクの低い者たちばかりだ。一度は引退したヒーローや、実戦経験のない新米ヒーロー。一度はヒーローになる夢を諦めた元サラリーマンなどが、一斉に立ち上がり、各都市を守っている。

とはいえ、彼らの頑張りも、そう長くは持たない。彼らにできることは、PCの到着までどうにか持ちこたえることだけだったのだが……。

B級ヒーローのうち、モニターに映ったキャラクターを、各都市3名ずつ挙げておく。GMは、下記のヒーロー以外にも任意に新規ヒーローを登場させて構わない。たとえば以前のセッションに登場したNPCとか、自分たちのPCとかを、脇役として使うのも楽しだろう。

・ロンドン

霧の都ロンドン。この都市では、下記のヒーローが活躍していた。

- ①ビーグルマン
犬の頭を持つ男。匂いに敏感である。
- ②ブリテン・ブッチャー
肉屋のドラ息子。特に能力はない。
- ③サーベント・ウィザード
額に稲妻型の傷跡がある。蛇と話す能力を持つ。

・ニューヨーク

アメリカ最大の都市ニューヨークでは、以下の3名がグリンゴラ星人に抵抗を続けていた。

- ①ミスター・スペシャル
実際はそれほどスペシャルではない。
- ②ケイジャン・キング
自称カナダの格闘王。
- ③アパッチマン
声がデカイのが特徴。音波によって敵を攻撃する。

・モスクワ

ロシアの首都モスクワでは、以下のヒーローが民衆を護り続けていた。

- ①ウオッカホリック
アルコール依存症の男。
- ②ベアハッガー
抱きついて絞め殺す技が得意な巨漢。
- ③レッドスコピオン
好きな色は赤。

・香港

中国有数の人口密集地域、香港では以下の英傑たちがグリンゴラ星人との格闘を継続していた。

- ①イーアル・チャーハン
カンフーの達人。普通に強い。
- ②ブラック・パンダ
真っ黒なパンダの着ぐるみをまとい、戦う。腹の中も黒い。
- ③フォーチュン・クッキーマン
アメリカ帰りの占い師。

・東京

日本国東京では、次の3名が異星人との戦いに名乗りを上げた。

- ①キャプテン・ヒラシャイン
非正規雇用の企業戦士。
- ②ジーンハッカー
頭脳労働専門。東京のアンダーグラウンドに詳しい。
- ③シルバー・プロテイン
三分しか戦えない。銀色の巨人。

展開フェイズ

都市内の隕石は、云わば敵の基地として機能している。

チャレンジ・イベントでは、この基地を攻略することが主な目的となる。

今回は、リトライが1点減少するたびに6時間が経過する。

つまり、リトライが0未満になった時点で24時間が経過し、グリーンゴラ星人による再進撃が開始され、その都市は消滅する、ということだ。

展開フェイズの開始時、GMは最初に「イベント・襲われる親子」を処理すること。

その後、PCが担当する都市に着いたら、次の三つのイベントタイトルを公開し、プレイヤーの好きな順番でイベントを処理する。

・イベント：一般人の救出

・イベント：黒い霧

・イベント：ヒーローの解放

すべてのイベントを達成したら、

① イベント：アシヤ。

② イベント：赤子をどうする？

③ イベント：バリアー突破

の順でイベントを処理すること。

「イベント：バリアー突破」を達成したら、決戦フェイズに移行できる。

「バリアー突破」を達成できずに、リトライが0未満になった場合、その卓が担当した都市は壊滅だ。

そして壊滅した都市で、隕石内部から再出撃した敵と戦うことになる。

リトライ

なお、リトライが0になった時点で、

・ ロンドン：ビッグベン
・ ニューヨーク：自由の女神
・ 香港：ヴィクトリアピーク
・ 東京：スカイツリー
・ モスクワ：赤の広場

が破壊されるものとする。

「襲われる親子」

・登場キャラクター…PC全員
 ・イベントタイプ…バトル&クエリー

▼状況

G6の用意した飛行機に乗って都市に着く直前、キミたちはグリーンゴラ星人に襲われている親子を見つける。グリーンゴラ星人は、キミたちを見るなり、攻撃を仕掛けてきた。

▼解説

戦闘である。チュートリアルと考えてよい。異星人は3体。データはグリーンゴラ星人兵（巻末参照）を使用。PCが親子を助ける／助けないに関わらず、グリーンゴラ星人はPCを優先して攻撃する。

戦闘に勝利した後、親子はPCに礼を言う。

子供（赤ん坊だ）は現人類ではなさそうだ。額に角が生えている。話を聞くと、数ヶ月前、大きな球体（カプセル）が空から降ってきて、その中に入っていたのだという。それを引き取って育てているのだそうだ。

既に自宅も半壊しているとのこと、G6のスタッフが親子を保護することになる。

「我々が保護している限り、絶対安全です!!」
 敵を倒し、助けた母親と会話したら次のイベントへ。

▼エンドチェック

□赤子は数ヶ月前、空から落ちてきた球体に乗っていた
 □チュートリアルとして戦闘を行なった
 □イベントの終了時に、次に行なうイベント三つのタイトルを提示した（前項参照）

バトル&クエリー

展開フェイズに、バトルとクエリーを組み合わせたイベントを作ってもいい。

都市に着く直前

飛行機は郊外に着陸する。既に制空権は彼らのものであり、空港まで飛行機でたどり着くことはできない状況だ。東京の場合は、G6本部ビルを出た後にこのイベントが発生したものと扱おう。

親子

母親と、胸に抱かれている赤ん坊がひとり。放っておけば、グリーンゴラ星人に捕まり、惨殺される運命だ。

攻撃を仕掛けてきた

GMは、描写を変更して、PCが親子を助げるのを待ってもよい。プレイヤーの反応を見て、対応を考えよう。

戦闘

PCはエリア1〜2に配置。敵はエリア3に2体、エリア4に1体を置くこと。

「一般人の救出」

・登場キャラクター…PC全員
・イベントタイプ…クエリー

▼状況

キミたちは、避難が遅れ、危険な地域に取り残された人々を抱えて、ひとまず安全な施設まで移送した。

だがそのとき、ひとりの老人が悲壮に叫ぶ。

「なぜ救ったんじゃない？ どうせこれから、みんな死ぬのに!!」

「ほんの少し、死ぬのが延びただけじゃ。苦しむ時間がない!!」

「多くのものが既に希望を失い、完全に諦めきついているというのに、なぜお主たちは抗い続けられるのじゃ??」

▼解説

クエリー・イベントである。PCは、逃げ遅れた人々を助け、安全な施設まで届ける最中だ。そのとき、助けられた人のひとりから質問を受ける。どのように答えてもよい。

PCのうち誰に対して質問するかは、GMが任意に決めること。

PCが応え終わりに、その答えが良いものであったなら、老人は、

「そうか。だからこそお主たちはヒーローなんだ。じゃな。」

と納得し、避難への協力を始める。

▼エンドチェック

□老人は悲観的だ

□老人からの質問に応えた

□グリットを1点得た

ひとりの老人

妻に先立たれ、娘夫婦とは疎遠になっている、孤独な老人である。

GMは、プレイヤーが老人を嫌いにしないよう、適度に演出を調整して欲しい。

悲壮に叫ぶ

街は圧倒的な力を持った異星人たちによって侵略されつつある。

老人は、自分たちに勝ち目がないことを悟り、絶望しかけていたようだ。

【黒い霧】

- ・登場キャラクター…PCC全員
- ・場所…都市中心部
- ・イベントタイプ…チャレンジ

▼状況

突然、隕石の頭頂部に数十体のグリーンゴラ星人が現れ、その鼻から黒い霧を噴出させる。

霧は瞬く間に都市の周囲を覆い尽くす。

そして將軍の声が街中に響き渡る。

「ハッハッハッ。この霧が都市を覆う限り、貴様達は二度と太陽を拝むことができないぞう。

アシヤ、を我らに差し出すまではな」

▼解説

この都市が暗闇に包まれる。グリーンゴラ星人

は光を必要としないのだ。

○チャレンジ判定

- ・判定…霊能、作戦、科学
- ・修正…マイナス10%
- ・回数…1回

・成功した場合

黒い霧を払うことができる。

・失敗した場合

このチャレンジに成功しないまま決戦フェイズを迎えた場合、すべてのエリアが「エリアタ
イプ…暗闇」になる。

▼エンドチェック

□この都市を覆う黒い霧を排除した

判定

ここに挙げている技能のどれを使ってもよい。

なお、シナリオに書かれているチャレンジ判定は一例にすぎない。プレイヤーは、ここに書かれていない技能でのチャレンジ判定をGMに求めてもよい。GMは、判定に程度な修正（たとえばマイナス10〜30%とか）を加えた上で、プレイヤーの希望を叶えてあげるといいだろう。

これは、今回のシナリオ以外でも同様である。

成功しないまま

このチャレンジ・イベントは、失敗したまま次のイベントに進んでもよい。

【ヒーローの解放】

- ・登場キャラクター…PC全員
- ・イベントタイプ…チャレンジ

▼状況

捕らえられたB級ヒーローたちが、グリーンゴラ星人前衛基地正門のアーチ上から逆さ吊りにされている。

グリーンゴラ星人たちが残忍な笑みを浮かべながら、ハサミでヒーローたちをつついて遊んでいるようだ。

「うわあー。やめて殺さないで助けてー。死にたくないいいー」

「ナムアミダブツ、ナムアミダブツ、ナムアミダブツ……」

彼らの悲鳴が、離れた場所からでもよく聞こ

える。

さて、どうやって助けたものか？

▼解説

捕らえられたB級ヒーローたちを救うチャレンジ・クエストである。助けられたヒーローは、以後PCに協力してくれる。

○チャレンジ判定

- ・判定…白兵、射撃、運動、霊能
- ・修正…なし（±0%）
- ・回数…3回

・成功した場合

B級ヒーローたちは、彼らが知っている情報を教えてくれる。無様な姿を晒していた彼らだが、大切な情報は一切漏らさなかったようだ。

彼らは囚われる前、郊外に墮ちたカプセル型

前衛基地

前衛基地はバリアーの外にある。

回数…3回

1回の成功につきひとりのヒーローを助けられる。

ヒーローたち

彼らほだいが痛めつけられているので、以後の戦闘などには参加できない。

の宇宙船を発見していたらしい。内部を調査する間もなく、グリーンゴラ星人との戦闘が始まったのだが、今から考えると「アシャ」に関わるものかもしれないとのことだ。行ってみるしかない。

情報を聞いたら、そのまま続けてイベント「墮ちた宇宙船」を行なうこと。

・失敗した場合

このチャレンジに成功しないまま決戦フェイズを迎えた場合、B級ヒーローたちは敵によって改造されてしまう。決戦フェイズにおいて、グリーンゴラ星人兵を3体増やすこと。

▼エンドチェック

- B級ヒーロー3人を助けた
- カプセル型の宇宙船の場所を知った

「墮ちた宇宙船」

- ・ 登場キャラクター…PCC全員
- ・ 場所…脱出用カプセル
- ・ イベントタイプ…クエリー

▼状況

キミたちは、情報通り郊外にて宇宙船を発見した。宇宙船といっても、ひとり乗れば一杯の緊急脱出用カプセルだ。内部に人は乗っていない。状況から見ると、既に数ヶ月前から放置されているようだ。グリーンゴラ星人の姿も見えない。おそらく、彼らはまだここを見つけていないものと思われる。

カプセルに触れると、ホログラムが中空に浮かび上がる。額に角の生えた、赤い肌を持つ宇宙人だ。彼は次のメッセージをキミたちに伝え

る。

「私たちは、私達の故郷、ドルク星をグリーンゴラ星人によって蹂躪されました。もうこの星はお終いです」

「我々は、数人の赤子をカプセルに詰め、一縷の望みを託して、宇宙へと送りました」

「ご迷惑とは思いますが、どうかこの子たちのことを頼みます」

メッセージはそこで終わっている。

▼解説

グリーンゴラ星人が他の惑星を滅ぼした極悪な存在であるということを、印象づけるためのイベントだ。

▼エンドチェック

- グリーンゴラ星人は悪い奴らだ
- グリット1点を得た

緊急脱出用カプセル

球体型の脱出ポッドだ。

カプセルに触れると

GMは、宇宙船を見つけたフレイヤーに「何かしますか？」などのように尋ねるといい。高い確率で「カプセルの中を見ます」とか「扉を開けます」とか言うフレイヤーがいるはずだ。

ドルク星人

赤い肌の異星人。額に角が生えている。平和主義の温厚な種族であったが、グリーンゴラ星人によって滅ぼされた。

「アシャ」

- ・登場キャラクター…PC全員
- ・イベントタイプ…チャレンジ

▼状況

「アシャ」。グリーンゴラ星人の要求してきた謎の言葉だ。とはいっても、調べないわけにはいかぬ。

○チャレンジ判定

- ・判定…追憶、交渉、科学
 - ・判定への修正…マイナス10%
 - ・判定回数…2回
 - ・成功した
- この判定に成功すると、「アシャ」が「角の

生えた子供」という意味のドルク語であることがわかる。つまり、赤ん坊のことだ。あの親子が危ない。

続けてイベント「赤子をどうする？」を行なうこと。

・失敗した

このチャレンジ判定に失敗するたび、そのPCは「疲労」状態（P17）となる。

▼エンドチェック

- 「アシャ」の意味が判明した
- チャレンジ判定に成功したら、次のイベント「赤子をどうする？」に進むことができる

赤子

グリーンゴラ星人は、滅ぼした星の生き残りを絶滅させるまで追跡を止めない習性がある。その習性に従って、彼らは地球へとやってきたのである。

「赤子をどっしりする。」

- ・登場キャラクター…PC全員
- ・イベントタイプ…クエリー

▼状況

「アシヤ」とは、どこやらあの赤子を指す言葉のようだ。

キミたちがG6に保護された親子のもとを訪れると、母親は首を横に振る。

「この子は渡しません。絶対に」

「自分たちが助かるために、この子を犠牲にして云々ですか？」

この都市の住民全員の命と、目の前の赤子の命（命）。秤（はかり）にかけられるものであろうか？

「うん。云々する。」

▼解説

プレイヤーが「親子のもとに行く」と発生するクエリー・イベント。

赤子を母親から引き離し、グリーンゴラ星人を撤退させるか？ それとも別の道を選ぶか？

それはPC次第だ。

PCが母親の意思を尊重した場合、G6のスタッフが彼女たちの保護を申し出る。

「ぜったいに!! 120%安全です!!」

▼エンドチェック

□保護者の女性は赤子を護るつもりだ

□グリット1点を得た

□このイベントを終えたら、「バリエー突破」のイベントに進むことができる。

母親

正確には、数ヶ月前にカプセルに入っていた赤子を拾って今日まで育てた人物である。

撤退

実際のところ、グリーンゴラ星人に赤子を渡しても、彼らは撤退しない。

なぜなら彼らは、赤子を探すふりをしておいて、本当は殺戮を楽しみたいだけだからだ。このことは、GMからプレイヤーに伝えてもよい。

なお、バリエーを一時的に解かせるために、赤子を利用することは（プレイヤーが望むなら）可能だ。

「バリアー突破」

- ・登場キャラクター…PC全員
- ・場所…隕石の近く
- ・イベントタイプ…チャレンジ

▼状況

敵の基地を覆っているバリアー。あれをなんとかしないことには、グリーンコマ星人の隕石内部に侵入することはできない。

▼解説

隕石の周囲を覆うバリアーの攻略である。成功すると、バリアーを突破できる。

○チャレンジ判定

チャレンジ判定だ。バリアーの中を強行突破

するイメージとなる。

- ・判定…白兵、運動、操縦
- ・判定への修正…マイナス20%
- ・判定回数…2回

・成功した

このチャレンジ・イベントを達成したら、決戦フェイズを開始すること。

・失敗した

このチャレンジ判定に失敗するたび、PCは全員2D6点のライフを失う。このチャレンジ判定に成功しない限り、PCが決戦フェイズに進むことはできない。

▼エンドチェック

- バリアーを突破し、隕石内部に突入した。
- 決戦フェイズの前に「休憩」するか確認した

決戦フェイズ

PC一行は、バリヤーを突破すると、直接敵の本部に乗り込んだ。ここを叩けば、敵は指揮系統を失って退却せざるを得ない。

さあ。戦闘開始だ。

イベント①

「敵陣にて」

- ・登場キャラクター…PC全員
- ・場所…敵の基地（隕石内部）

▼状況

隕石の内部は洞窟のようになっていて、キミたちが奥に進むと、グリーンゴラの本陣らしき空間にたどり着いた。

將軍らしき人物が叫ぶ。

「なんと。ここまでたどり着く輩がいるとはな。

よいぞ、よいぞ。オレ様が直々に殺してやるつもりだ。」

▼解説

グリーンゴラたちとの闘いだ。グリーンゴラ星人兵×4体とグリーンゴラ將軍（ボス）が相手。

戦術

將軍はエリア4、星人兵×4体はすべてエリア3に配置する。

PCはエリア1〜2のどちらかに、プレイヤーが任意に配置してよい。

戦闘開始後、將軍はまず《細胞破壊光線》を使い、エリア2あたりを攻撃する。

將軍は、攻撃を受けるたびに《カット!!》を使用する。戦闘が3ラウンド目以降まで継続していた場合、將軍は《部下を呼び出す》を使用してグリーンゴラ星人兵を召喚する。

本陣

PCが戦闘に勝利し、將軍を倒すと、残ったグリーンゴラ星人兵は蜂の子を散らすように宇宙へと逃げていく。つまり、この都市の防衛に成功したといっていいたいだろう。

カット!!

このパワーの効果は、（他のパワーと同様）累積しない。つまり、複数回このパワーを使っても、成功率を1/4や1/8にはできないということだ。

このパワーの効果を受けた後に「支援」「集中」などを使用した場合、それらの分の効果は1/2にならないものとする（つまり通常通り+10%の成功率を得られる）。

3ラウンド目以降

1〜2ラウンドの間は使用できないということだ。

○グリーンゴラ将軍

能力値 技能(成功率)

【肉体】15 白兵85% 運動18%

【精神】15 心理80%

【環境】30 交渉75%

エナジー

【ライフ】 70

【サニティ】 40

【クレジット】 50

移動能力:地上、飛行、宇宙

パワー

・細胞破壊光線

属性:攻撃 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〈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[2D6+2]点のダメージを受ける。

・カット!!

属性:攻撃 判定:-

タイミング:特殊 射程:1

目標:1体 代償:サニティ2

キミがダメージを受けた直後に使用できる。目標は〈運動〉-20%の判定を行なう。失敗した場合、このラウンド終了時まで、目標が次に行なう判定の成功率を1/2にする。

・暗闇無効

属性:強化 判定:-

タイミング:永続 射程:-

目標:自身 代償:-

キミは[エリアタイプ:暗闇]の影響を受けない。

・部下を呼び出す

属性:召喚 判定:-

タイミング:行動 射程:1

目標:特殊 代償:ターン10

目標のエリアに、1D6体のグリーンゴラ星人兵を召喚する。召喚されたキャラクターは、即座に[行動済み]となる。このパワーは第3ラウンド以降にのみ使用できる。

○グリーンゴラ星人兵

能力値 技能(成功率)

【肉体】9 白兵50% 運動10%

【精神】8

【環境】9

エナジー

【ライフ】 4

【サニティ】 4

【クレジット】 6

移動能力:地上、飛行、宇宙

パワー

・ハサミ

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〉-20%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[束縛](ラウンド終了時まで)を受ける。

・暗闇無効

属性:強化 判定:-

タイミング:永続 射程:-

目標:自身 代償:-

キミは[エリアタイプ:暗闇]の影響を受けない。

余韻フェイズ

各卓ごとの余韻フェイズは次のとおりだ。

・全滅した

PCCの敗北——ゲームオーバーである。

・勝利した

この都市は救われた。他の都市の状況も確認しなければならぬが、グリーンゴラ星人は退却することになるだろう。

・親子について

赤子は、そのまま母親が引き取って育てることになる。母親がPCCに例を言いに来る場面などを演出してもいいだろう。

すべての卓の決戦フェイズが終わったら、プレイヤーとGMを一箇所に集めて全体の余韻フ

ェイズを行なうこと。

・幾つかの都市が壊滅した場合

グリーンゴラ星人の宇宙艦隊は状況をみて不利と判断し、いったんは引き下がる。しかしいつまた地球への侵攻を再開するかもしれない。

・すべての都市が救われた場合

大勝利である。グリーンゴラ星人の残党は、先にと宇宙の彼方に逃げ去っていった。恐らくは、二度と地球にちょっかいをだすことはあるまい。

世界の平和は、キミたちの活躍によって守られたのだった。

他の都市の状況

・各都市のシンボルは無事だったか？

・各都市は壊滅せずに護られたか？

・B級ヒーローはどう扱われたか？

などを確認するとよい。

B級ヒーローたち

彼らB級ヒーローたちは、傷ついた身体を引きずりながらも、街を守る業務に復帰する。時間があったら、PCCたちとの別れを演出するのもいいだ。

「ファスト・レッドサン」F.N.