



(C)Shunsaku Yano / (C)FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

**ダブルクロス
THE 3RD EDITION**

シナリオ: 『マーダー・イン・ザ・ヘイズ』

このシナリオは株式会社KADOKAWAから発売されている『ダブルクロス The 3rd Edition』のシナリオである。GMはシナリオ全体に目を通しておくこと。GM以外は中身を読んではならない。シナリオのプレイには次のルールブックおよび追加サプリメントが必要になる。略号については『リンクージマインド』を参照のこと。
『ルール1』『ルール2』『上級』『EA』『LM』

テキスト:平井一希

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数:3~5人

プレイ時間:4時間

PCの消費経験点:0~15点

■ステージ

東京都内にあるUGN支部とその管轄地域が舞台となる。

■ストーリー

霧と共に現れる謎の殺人鬼ジャーム、デスマニア。彼は一年前、東京を恐怖に陥れた。UGNの活躍によってデスマニアは倒された。しかし、このジャームには秘密があった。

デスマニアは他人の肉体を乗っ取る寄生体オーヴァードであり、しかもボギーへイズという相棒がいたのだ。

警察内部からデスマニアの活動を支援していたボギーへイズは、自分たちを追い詰められた。

■トレーラー

一年ほど前、東京で起きた連続殺人事件。霧とともに現れ、犠牲者を絞殺するというその通り魔は霧の殺人鬼デスマニアと呼ばれ東京を恐怖のどん底に陥れた。

彼はUGNによって倒された、はずだった。

しかし一年後、霧の殺人鬼は再び東京に戻ってきた。

事件を覆う深い霧、その背後に潜み悪意をばらまくものの正体とは。

UGNのオーヴァードと刑事たちの事件簿がいま開かれる。

ダブルクロス The 3rd Edition
『マーダー・イン・ザ・ヘイズ』
ダブルクロス——
それは裏切りを意味する言葉。

■キャラクター作成

トレーラーを読み上げた後、ハンドアウトを各プレイヤーに配布すること。どのハンドアウトを渡すかは、GMの任意にてもよいし、プレイヤーに選択させてもよい。

プレイヤー人数が少ない時は、PC番号の若い番号のものを優先すること。

●クイックスタート

本シナリオでは以下の5つのサンプルキャラクターを使用することを推奨する。

- PC①:『不確定な切り札』(『LM』P158)
- PC②:『閃光の双弾』(『LM』P159)
- PC③:『誇りある紅』(『LM』P160)
- PC④:『深緑の使徒』(『LM』P161)
- PC⑤:『真実の探求者』(『LM』P162)

●コンストラクション

コンストラクションでキャラクター作成を行なう場合、ワークスとカヴァーはハンドアウトに書かれた物を選ぶこと。指定がない場合、GMと相談して好きなものを選んでよい。

■PC間ロイス

次の順番でPC間ロイスを結ぶ。ロイスの感情は、感情表(『ルール1』P374)をROCして決定する。内容についてはロイスの対象となるプレイヤーと相談して決める。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

シナリオハンドアウト

PCには以下の設定がつく。GMはキャラクター作成時にプレイヤーとよく相談すること。

- PC①:都内の高校に通う学生
- PC②:UGNチルドレン
- PC③:UGNの支部長
- PC④:UGNのエージェント
- PC⑤:フリーランスの探偵

PC①用ハンドアウト

ロイス:飯島貴也

推奨感情 P:友情/N:不安

クイックスタート:「不確定な切り札」 カヴァー/ワークス:高校生/高校生 キミは都内の高校に通うオーヴァードの学生だ。キミには飯島貴也という友人がいる。彼は一年ほど前に起きた連続殺人事件で、刑事だった自分の父親を亡くしている。折しも街では再び連続殺人事件の噂が広がっていた。そしてそんなある日、貴也との連絡が取れなくなってしまったのだった。

PC②用ハンドアウト

ロイス:デスマニア 推奨感情 P:感服/N:脅威

クイックスタート:「閃光の双弾」 カヴァー/ワークス:指定なし/UGNチルドレン キミはUGNに育てられたチルドレンだ。一年ほど前、キミは東京都内を騒がせていた霧と共に現れる殺人鬼、デスマニアと一緒にジャームと戦った。戦いはキミの勝利で終わつたはずだった。しかし、一年の時を経て、デスマニアは再びこの街に帰ってきた。今度こそ決着を着ける時だ。

PC③用ハンドアウト

ロイス:黒田一水

推奨感情 P:執着/N:敵愾心

クイックスタート:「誇りある紅」 カヴァー/ワークス:指定なし/UGN支部長 キミは都内を管轄に置くUGN支部の支部長だ。現在キミは霧の殺人鬼事件を解決するため指揮を執っている。この件には警察からも連携を取るためにネグイド担当部署の黒田一水という刑事が応援に来た。一年の時を経て現れた殺人鬼を今度こそ眠らせるときだ。

PC④用ハンドアウト

ロイス:谷修成 推奨感情 P:連帯感/N:疎外感

クイックスタート:「深緑の使徒」 カヴァー/ワークス:指定なし/UGNエージェント キミはUGN日本支部に所属するエージェントだ。かつてキミは谷修成という刑事とともに都内に現れた霧の殺人鬼を追っていた。しかし、倒された殺人鬼の正体は飯島という刑事だった。この事件の真相に違和感を覚えたキミと谷は、その後も調査を続けていた。そしてその予感のとおり、奴は再びこの街に帰ってきた。

PC⑤用ハンドアウト

ロイス:ボギーへイズ 推奨感情 P:信頼/N:不安

クイックスタート:「真実の探求者」 カヴァー/ワークス:探偵/指定なし キミはオーヴァードの探偵だ。現在はUGNからの依頼で、霧の殺人鬼と呼ばれるオーヴァードを捕まえる作戦に協力している。ある時キミは奴の犯行現場に遭遇したが、突如現れたもうひとりのオーヴァードの妨害で逃げられてしまった。ボギーへイズというこのオーヴァードはあの殺人鬼の相棒なのだろうか。

オープニングフェイス

●シーン1：終わりと始まり

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

PC②とデスマニアが1年前に戦った時のシーン。PC②はデスマニアを倒すが、デスマニアは飯島信二を身代わりにして退場している。

回想の終了後、PC②は再び霧の殺人鬼の追跡任務を受けたことを確認し結末へ。

◆描写

一年ほど前、PC②はある殺人鬼を追っていた。霧とともに現れる絞殺魔、デスマニアと呼ばれたオーヴァードだ。神出鬼没に街に現れ犠牲者を殺し、深い霧に紛れて

姿を消してしまう。

だが、ある時キミはついに奴を追い詰めたのだ。

ぼろぼろのコートに身を包み長いロープのような紐を下げた不気味な男だった。

▼セリフ: デスマニア

「まさかこの俺が追い詰められるとはな」

「しかも、こんな小さなガキが。傑作だぜ！」

「だが、お前もここで終わりだ。ここでお前も、吊るしてやるぜ」(ロープをムチのようにしならせる)

「ひつひつ、吊り下げられてもがく奴の顔を見たことがあるか。ある者は苦悶に歪み、ある者は恐怖に泣きわめく」

「さあ、お前はどんな顔を見せてくれるんだ」

「チッ、体のほうが持たねえ。無理をさせすぎたか」

「おい、お前。必ず俺は戻ってくる。そして、お前を必ず……」(塵のようになってコートが消滅していく)

◆結末

コートの下から現れたのはスーツ姿の真面目そうな男性だった。先程までの言葉とは裏腹に表情は苦しみに満ちていた。

そして、一年後キミはもう一度霧の殺人鬼の名前を聞くことになるのだった。シーン終了。

デスマニア

ブリード: クロスブリード
シンドローム: エグザイル／モルフェウス

FHの実験によって誕生したオーヴァード。実験の結果、通常の肉体を失った代わりに肉腫状の核を他人に寄生させることで相手の体を乗っ取る能力を得る。この際、寄生した体を倒されても核を本体に戻せば時間はかかるが復活することができる(Eロイスク《不滅の妄執》の効果)。

依代となる肉体を次々と変え殺人

を犯していたが、相棒であるボギー・ヘイズが窮地に陥った際に飯島の肉体を乗っ取り、彼が犯人だったかのように偽装して難を逃れた。その際、自分を倒したPC②に強い復讐心を抱く。

エフェクトによってボロボロのフードを被った殺人鬼の姿を取る。

●シーン2：真犯人、その名は

シーンプレイヤー: PC④

◆解説

一年前の回想シーン。PC④は谷修成とともに霧の殺人鬼を追っていたが、その正体は谷の同僚の飯島信二だった。

谷は飯島が犯人だと信じず捜査を継続する決意をする。PC④がいない場合、PC②がこのシーンを代わりに行なう。

◆描写

PC④と谷修成はデスマニアが倒された現場にやってきていた。ここしばらくキミが警察のレネゲイド担当課と協力して追っていた殺人鬼、その正体はキミたちの仲間のひとりだったのだ。

肩を落とした谷が近寄ってくる。

飯島信二

エキストラ

一年前の事件でデスマニアたちを追い詰めたが逆に肉体を奪われる。デスマニアの肉体の支配に耐えられず、実はPC②との戦闘中にすでに死亡していた。

PC②が信二を倒したことによって、表の社会では信二是犯人追跡中の殉職、連続殺人事件の真犯人は未だ不明ということになっている。

▼セリフ: 谷修成

「間違いない、飯島信二だった」

「デスマニアの動きは、確かに警察の情報を知っているかのような勘の良さがあった。だが、こんな真相だったとは」

「……私にはどうにも信じられないよ。飯島はこんなことをする男ではなかった」

「上はこの件表沙汰にはしないつもりのようだ。確かに、真犯人が刑事で何者かに射殺されていたなんて、表には出せんな」

「俺はもう少し調べ直してみようと思う。この事件、まだ裏がある気がするんだ」

「アンタはどうする？」

◆結末

谷はそれから他の仕事の合間にこの件を追っていたようだ。そして一年後、再び霧の殺人鬼がこの街に現れた。キミには再び、デスマニア追跡の指令が下るのだった。シーン終了。

●シーン3：絞殺魔と霧の怪人

シーンプレイヤー: PC⑤

◆解説

PC⑤はUGNからの依頼で霧の殺人鬼事件の戦力に加わる。デスマニアを補足するが、ボギー・ヘイズの妨害によって取り逃がしてしまう。

これにより、PC⑤は敵が二人組であるという情報を掴む。PC⑤がいない場合、PC③がこのシーンを代わりに行なう。

◆描写

日の暮れた東京。まだ20時だというのに、最近の東京の夜は静まり帰っている。特に今日のような季節外れの深い霧が出た夜は誰も外にはでない。東京中が怯えているのだ。この深い霧と、翌日に発見される首吊死体、そしてそれを生み出す殺人鬼に。

その晩、キミは霧の中噂の殺人鬼と遭遇した。そして激しい交戦の末、キミの行く手を遮ったのはもうひとり別のオーヴァードだった。全身が深い霧に覆われ、正体がわからない。

▼セリフ: ボギー・ヘイズ

「やれやれ、さっさと行け。デスマニア」

「UGNが雇ったイリーガルか」

「俺の名はボギー・ヘイズ。だが、それを知ったところでお前が報告することはできない。ここで死ね」(酸性の霧を飛ばす)

「恐怖の殺人鬼が実は二人組と突き止めて死ぬんだ。光栄だろう?」

「見事なエフェクトだな。だが、お前の間違いは俺の霧に迷い込んだこと。もう二度と出ることはできない」

「終わりだ」(霧を爆発させる)

◆結末

PC⑤が敵の必殺技を切り抜けると、そこにはもう敵の姿はなかった。ボギー・ヘイズ、それがこの霧を操るもうひとりの殺人鬼の名前ようだ。

●シーン4：共同捜査

シーンプレイヤー: PC③

◆解説

PC③の部下にR担当の刑事である黒田一水がやってくるシーン。黒田はいかにも協力的な態度を取る。

谷修成

エキストラ

かつてデスマニアの事件をPC④や飯島信二と追っていた。飯島が真犯人だったことを不審に思い、その後もPC④と事件の背後を追っていた(この動きによって、ボギー・ヘイズは警察から身を隠さざるを得なかつたため、谷やPC④は知らぬところで強い恨みを買っている)。

“ボギー・ヘイズ” 黒田一水

ブリード: クロスブリード
シンドローム: オルクス／ソラリス

かつて警察内部からデスマニアを誘導し操作していたFHのエージェント。谷修成や飯島信二らの捜査によって正体を暴かれるところをデスマニアによって操った飯島に罪をかぶせ、本人は難を逃れた。

デスマニアとは実の兄弟で、同じFHの研究所で能力に覚醒した実験体。研究所での実験に深い恐怖を

▼描写

キミはいま都内を騒がせる霧の殺人鬼、デスマストラングラーの対策本部の指揮を執っている。方向感覚を狂わせる霧とワーディングによって捜査は困難を極めている。

そんなキミたちに表の世界からも応援がきていた。それが警察のR担。レネゲイド関連事件担当独立捜査課の刑事たちだ。彼らはオーヴァードではないが、警察の情報力でキミたちをサポートしてくれる。R担の責任者は黒田という若い刑事だった。

▼セリフ：黒田一水

「どうもはじめまして。R担の黒田一水捜査官です」
「UGNの皆さんを出来る限りサポートさせてください」
「私は一年前の事件で出た欠員補充でこっちに来たんですが、こちらの世界のことは一通り把握しています」
「よろしくお願いします」
「噂の殺人鬼、一年前に死亡したという話ですがPC③支部長は同一犯だとお思いですか？」
「私は同じ存在だと考えています。彼らの犯行は目的がないようである点で共通しています」
「恐怖ですよ。より効果的に東京の住人を怯え、孤立させるようにしている。まるで追い詰めた獲物をいたぶるように」
「果たして我々にそれを止めることができるでしょうか？」

◆結末

黒田との会話を終えたらシーン終了。

飯島貴也

エキストラ

一年前に起きた連続殺人事件で、父親を失っている。刑事だった父のことを尊敬していて、一年前の事件の真実を独自に調査していた。

しかし、復活したデスマストラングラーによって体の自由を奪われ、彼らの復讐の道具として利用されてしまう。

●シーン5：予兆

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①と飯島貴也が会話するシーン。貴也は父親が死んだ一年前の事件のことを今も気に留め、PC①には秘密で調査している。

▼描写

キミには飯島貴也という友人がいる。彼は一年ほど前に、ある事件で刑事だった父親を失った。落ち込みがちな貴也だったが、キミといふ時は少しあはれが紛れるようだった。

そんな彼の表情が曇る事件が起きていた。一年前の殺人鬼と全く同じような犯行が都内で相次いでいたのだ。

▼セリフ：飯島貴也

「ああ、PC①か。悪い、考え方してた」「この事件、よく似ているな。霧が警察の捜査を攪乱しているというのも去年の事件と同じだ」
「実は、あの事件を自分なりに調べてたんだ。将来、俺も親父みたいな刑事になって、あの事件を自分で解決したい、と思ってな」「ある刑事さんが教えてくれたんだが、親父は例の犯人の大分近いところまで行っていたらしい。手がかりを残していたんじゃないかな」
「なあ、もしあの事件の犯人が恐ろしい怪物だったとしたら、どうしたら立ち向かえるかな」「なに、受験勉強の合間の気休めさ。俺はもう大丈夫だよ、安心してくれ」
「そんなことよりPC①。受験勉強どうするつもりだ。興味があるなら、駅前の予備校に一緒に行かないか。なかなか評判がいいらしいぞ」
「ちょっと俺寄り道していくから。あとで待ち合わせしようぜ」

◆結末

キミは貴也と約束をして別れた。しかし、貴也は約束の時間になんでも現れず連絡もつかなかつた。そして、キミの携帯にUGNからの連絡が入つた。

ミドルフェイズ

■固定イベント

固定イベントはシーンの番号順に演じ出す。

●シーン6：作戦会議

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC③の支部で全PCが合流し、手持ちの情報を交換するシーン。

主に話し合うべきトピックは以下のとおり。前情報が込み入ったシナリオなのでしっかり確認すること。

・殺人鬼、デスマストラングラーは一年前に倒されている

・正体は飯島信二という刑事だった（遺体は葬儀に出されているため、今回の殺人鬼は飯島ではない）

・一年前も今回も手口は同じ

・デスマストラングラーにはボギー・ヘイズという相棒がいる

情報の整理を終えると街に霧が発生する。

▼描写

かくしてキミたちは舞い戻った霧の殺人鬼を追うため、対策本部となった支部に集まつた。

▼セリフ：谷修成

「R担の谷だ。警察のほうでも今回の事件に協力する」

「もうひとり、黒田という捜査官がいるんだが、今日は本部で待機してるので来ていない」「やはり一年前の事件は飯島の仕業じゃなかつたのかな」

「大変だ、霧が発生したらしい！」

◆結末

PCが霧の調査に向かつたらシーンを終了する。

●シーン7：霧の中の悪夢

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

復活したデスマストラングラーと遭遇するシーン。奴が現在は貴也の体を乗っ取っていることを説明したあと、殺人鬼は撤退していく。

最初にデスマストラングラーの犯行現場にたどり着くために難易度8の〈知覚〉判定を行なう。もし、全員が失敗した場合、霧の侵蝕によつて侵食率が1D点上昇するが、犯行現場にはたどり着くことができる。

▼描写

キミたちはデスマストラングラーの犯行を止めるため、霧の深いエリアへと向かった。方向感覚を狂わせるこの霧を抜けなければやつの元にはたどり着けないだろう。

（判定を行なつたら）そしてキミたちは今までに犠牲者に手をかけようとするデスマストラングラーのもとにたどり着いた。

▼セリフ：デスマストラングラー

「チッ、これからお楽しみってところでよう」
(PC②)「その顔は、会いたかったぜ。お前によお」

「忘れたとは言わさねえぜ。お前の苦しむ顔を押させてもらうと言つたはずだからなあ」
(なぜ生きてる)「俺は不滅、俺の命は永遠だ。俺は悪夢の殺人鬼、デスマストラングラーだからだ！」(フードを取り貴也の顔を見せる)

(PC①)「なんだ、このガキの知り合いか」「どうした撃つてみろよ。今度は死ぬのはこのガキだぜ。ごいつの親父はお前に撃たれるまでもなく死んじまつたがなあ」

「チッ、わかったよ兄貴。お前達を吊るすのは最高の舞台が整つてからだ」(退場する)

▼セリフ：ボギー・ヘイズ

(どこからか声だけ)「いつまで遊んでいる。デスマストラングラー、仕事は終わつたはずだ」「俺たちを止めることなどできない」(気配が消える)

◆結末

デスマストラングラーとボギー・ヘイズが退場したらシーン終了。

●シーン8：包囲網

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

黒田が貴也のことを指名手配しようとする。PCたちが止めると、黒田はこの場では譲歩する。

▼描写

支部に戻るとなにやら騒がしい。どうやら黒田と谷が言い争いをしているようだ。

▼セリフ：黒田一水

「ですから、納得のいく理由を説明してくださいと言つてゐるんです」「ああ、皆さんお帰りですか。先程の映像は我々も見ました。ここでこそ警察の出番です。あの少年を指名手配しましよう」

「殺人鬼の正体が分かれば市民は安心できるはずです。たとえ相手がオーヴァードで捕まえられなくても、自衛の役に立つはずです」

「一刻も早く、人々を恐怖から解き放つてあげたいと思いませんか？」

(PCが止めた)「どうやら皆さんとは分かりあえないようですね」

「この映像を公開することは控えますが、これから私は独自で行動させていただきます」

▼セリフ：谷修成

「待ってくれ。これは何かがおかしい」

「飯島の息子が新しい殺人鬼なんて、そんなことあるはずがない……」

「PC④、あんたもそう思うか？」

◆結末

話し合いを終えたらシーン終了。

■情報収集

情報収集では次の5つの情報を調査できる。必要があれば情報収集を行なうシーンや、PC間で情報を交換するシーンを演出すること。

「◆デスマニアのアジト」については「◆デスマニア」を調べることで調査可能になる。

◆飯島貴也

〈情報：噂話〉 6

PC①と同じ学校に通う学生。オーヴァードだったという記録はないが、現在のデスマニアとして活動しているのは間違いないと島貴也のようだ。

PC①との約束の場所に向かう最中に消息を絶っている。その直前に谷修成という刑事と会っているところを目撃されている。

◆デスマニア

〈情報：UGN〉 6

肉体を変異させて薦のように伸ばし、絞殺する。その能力からエグザイルシンドロームと

考えられる。

一年前と現在で別人となっているのも、肉体の一部を他人に移植して意識を乗っ取る能力を持つと考えられる。デスマニアはこの能力の詳細を解明しない限り、とどめを指すことはできない。これはエロイスの『不滅の妄執』として表現する。

神出鬼没だが、これだけの活動を行なうには都内のどこかに活動拠点があるはずだ。

◆黒田一水

〈情報：警察、UGN〉 7

一年ほど前にR担の責任者に就任した刑事。若いが優秀な経験から現在の立場に抜擢されている。

一年前の事件で警察情報が漏れている疑惑があったが、その際に内通者の候補としてあげられていた。ただし事件後の調査の結果、ことごとくアリバイ情報が発覚しシロだと判断されている。

◆ボギーヘイズ

〈情報：UGN、裏社会〉 7

デスマニアと行動を共にするオーヴァード。さまざまな物質を体内で生成し霧状に散布することで霧を発生させているソラリスシンドロームのオーヴァード。FHに所属するエージェントのようだ。これまでにも何度かUGNに倒された記録がある。しかし、どういう理屈かその都度復活しているようだ。

◆デスマニアのアジト

〈情報：UGN〉 9

ボギーヘイズとデスマニアは同じFHの施設で強化実験を受けたオーヴァードのようだ。この当時実験を受けた施設の跡地を現在も拠点として利用しているようだ。彼らの能力についてのデータも存在するかもしれない。

港湾部の工場地域に彼らが誕生した施設跡がある。向かうとイベントが起きる。

■トリガーイベント

トリガーイベントは条件を満たしたものから演出する。複数のシーンの条件を満たしている場合、番号が若いものを優先すること。

●シーン9：捜査中止命令

シーンプレイヤー：PC④

条件：「◆飯島貴也」を調査した後

◆解説

R担の刑事たちに操作中止命令が出て、谷がUGNから引き上げていくシーン。貴也と会っていたことを尋ねるとそのことについて説明する。

▼描写

キミたちが調査を終え支部に戻ると谷がデスクを片付けている。どうやら黒田から正式に撤収命令が出たようだ。

▼セリフ：谷修成

「ああ、あんたたちか。ちゃんと挨拶できなくて悪かったな」

「警察に戻るがこの件に関しては調査を続けるつもりだ。飯島の息子をこのまま放つておくわけにはいかないからな」

(貴也と会った話をしたら)「実は、彼にも話を聞いていたんだ。飯島はあの当時事件の中心に大分近づいていたはずだ。何か資料を残していないかってな」

「だが、知らないと言われた。警戒している様子だったし、警察のことを怪しんでいたのかもしれない」

「貴也くんの足取りを洗えば、飯島の捜査資料を見つけられるかもしれない」

「捜査の基本は足で稼ぐものだ。それはオーヴァードだって変わらないだろう。お互い頑張ろう」

「なにかわかつたら連絡しよう。それじゃな」

◆結末

谷との会話を終えたらシーン終了。

●シーン10：潜入

シーンプレイヤー：PC②

条件：「◆デスマニアのアジト」を調査した後

◆解説

デスマニアのアジトに潜入して、情報を得るシーン。

目的地はデータベースのあるセキュリティルーム。そこに潜入し、データベースを起動するには2段階の判定がある。

最初は施設にかけられたレーザーのトラップを回避するため(知覚)判定で難易度9の判定を行なう。判定に成功するとトラップは解除できる。失敗したPCは5D点のHPダメージを

受ける。この判定は何度でも挑戦できる。

トラップを解除する判定に成功したら、次はデータベースから情報を奪うため難易度9の〈知識：レネゲイド〉判定を行なう。判定に成功したら描写2へ。判定に失敗したPCは精神的な疲労により1D点の侵蝕率が上昇する。この判定は何度でも挑戦できる。

▼描写

東京湾沿岸の工業地帯、その一角が人知れずFHの研究拠点となっていた。元から廃墟を利用した場所なのか内部は人気もなくしあとしている。

しかし、セキュリティは健在なようだ。慎重に潜入しなければ、返り討ちになるだろう。(判定に成功したら) キミたちはレーザートラップを回避し、セーフルームへと侵入する。あとは残された情報端末からデスマニアたちの情報を奪うだけだ。

◆解説2

データベースの情報を説明する。ここではデスマニアとボギーヘイズそれぞれの情報を入手できる。

双方の情報を確認すると、ボギーヘイズが残したビデオメッセージが起動し、施設にしかけられた自爆装置が起動する。脱出の判定は【肉体】判定で難易度6となり、判定に失敗したPCは爆発に巻き込まれ10D点のHPダメージを受ける。

▼描写

データベースにはデスマニアとボギーヘイズの情報が残されていた。それぞれの情報は以下のとおり。

◆デスマニアの情報

- ・デスマニアの寄生能力は《融合》に近いものだ。
- ・デスマニアは本体から自分の人格を司る核を切り離し、相手に寄生させることで肉体と人格を乗っ取ることができる。
- ・また仮に倒されても核が本体に戻ることができれば時間はかかるが復活できる。これがこの一年間のからくりのようだ。
- ・この寄生能力は乗っ取った宿主の肉体に多大な負荷をかけるようだ。たとえばPC②と対戦した飯島信二は戦闘中にデスマニアのエフェクトの負荷に耐えきれず死亡したようだ(ただし宿主の死亡後も一定時間はそのまま行動できるようだ)。

- ・デスマニアは復活後もすでに何度も宿主を乗り換えている。最新の肉体は飯島貴也のものようだ。
- ・貴也の肉体は本体の意識抵抗が強く、まだ掌握に時間がかかっているようだ。早いうちに寄生した核を切り離せば貴也を助けられるかもしれない。
- ・この情報をもとに支部で開発を行なえばデスマニアの核を引き剥がすリムーバー弾を製造できる（作成に判定やシーンは必要ない）。デスマニアを戦闘不能にした後でリムーバー弾を使用すれば《融合》は解除される。
- ・デスマニアの本体は移動式トラベラーに積載され都内をランダムに走り続けている。現在地はボギーヘイズが持つ発信機からのみ辿れる。ボギーヘイズを倒すことで、デスマニアの《不滅の妄執》は解除される

▼情報：ボギーヘイズ

- ・これまで倒されてきたボギーヘイズは本体ではない
- ・本体であるオーヴァードから生み出された鏡像である（Eロイス、《悪夢の鏡像》）
- ・鏡像はいくら倒しても意味がない。本体であるオーヴァード、つまりボギーヘイズの正体を特定することによって、このEロイスの効果は打ち消され本体と鏡像はひとつになる。
- ・ボギーヘイズの正体は……（ビデオの再生が始まる）

▼セリフ：ボギーヘイズ

「私の正体には決してたどりつくことはできない。なぜならキミたちはここで死ぬからだ」「やあ、来ると思っていたよ。情報をオトリにキミたちを一網打尽にすることが私の計画だからだ」「お前たちUGNを排除して、東京を恐怖の底に陥れる。人はすぐるもののがなく抵抗の術を失った時、驚くほど従順になる」「その時こそ、我々FHがこの街を支配する時だ」「ではさようなら。化学物質の大爆発に巻き込まれて消し飛ぶがいい」

◆結末

PCが施設から脱出したらシーン終了。工場

跡地が派手に吹き飛びがこの辺り一体はすでに廃工場となっている。巻き込まれた人はいないだろう。

●シーン11：刑事たちの足跡

シーンプレイヤー：PC①

条件：シーン9の後

◆解説1

飯島貴也の足取りを追うシーン。
難易度7の〈情報：警察〉判定に成功すると、貴也がつけていた捜査の記録を見発することができる。

判定に成功したら描写2へ。

▼描写1

谷の言葉に従って、キミたちは貴也の足取り、つまり目撃情報を調査し始めた。

すると驚くほど広範囲に彼が歩き回り、この一年ずっと調べごとをしていたことがわかった。それは貴也が父親の追っていた事件をたどる旅、いや捜査の足取りだった。

キミたちが最初に得た手がかりは貴也が部屋に残した自分の捜査手帳だった。

▼セリフ：貴也のメモ

「また例の刑事さんがきた。父さんの事件のことを調べてる。やっぱりあの事件にはまだ何か続きが残されているんだ」

「父さんが残した捜査資料が見つかっていないらしい。そこには事件に関する重大な手がかりが載ってる。だから、父さんは殺されたのだろうか。誰かの手によって」

「俺はまだ子供だから、ひとりで警察の代わりに捜査を行なうことなんてできない。でも、父さんの足取りを追うくらいはできそうだ」

「もし俺が父さんの残した資料を見つけることができたら、それは誰かの役に立つんだろうか。それともこの胸のくやしさが少しは晴れるだけだろうか」

「書斎に捨てられていた領収書を整理していくと二種類の定期が見つかった。遺品からふたつ定期が見つかったという話は聞いてないから、ひとつはどこかで処分したんだろう。捜査用の拠点、セーフハウスというやつだろうか。場所は代々木。目的地は決まった」

◆解説2

貴也の捜査記録を元に信二の隠れ家を見るシーン。

難易度7の〈知覚〉判定に成功すると、隠れ家を見出し飯島信二の残した手がかりを見

つけることができる。

▼描写2

キミたちは貴也の残した手がかりを元に代々木近辺にやってきた。

このあたりのどこかに飯島信二が利用していた隠れ家があるはずだ。（判定に成功したら）キミたちは飯島が出入りしていたらしいアパートの一室（調べるとこれはUGNが貸し与えたものだ）を発見した。

部屋の中には飯島信二の捜査資料が散乱している。

そこに残されていたノートパソコンにある音声ファイルが残されていた。おそらく遠隔で、飯島のスマートフォンが拾っていた音声を記録していたのだろう。再生すると、飯島と黒田の会話を

▼セリフ：黒田と飯島の会話

「黒田捜査官。キミが捜査情報を流していたのか。なぜこんなことを」

「見事ですね、飯島さん。と言いたいところだが、こちらの裏にかかったとは思ってもいないようだな。いけ、デスマニア」

「あなたには隠れ蓑になってもらう。これで私の正体は守られる」

「ああ、スマホで録音しているのかな。所詮は人間の浅知恵、オーヴァードにはかなわなかつたですね」

「あなたたちR担やUGNのおかげで随分苦労させられた。お礼にその手で大事な人たちを奪わせてあげましょう。尊敬する同僚がいいかな、それとも息子さん？」

「いすれにせよ、あなたはそれを知ることえない。じゃあな人間。俺たち兄弟の勝ちだ」

「わ、わたしは……まけるかも、しれない。だが、わたしたちは、まけな……」（音声が切れる）

◆結末

キミたちは証拠を手に入れた。これによりボギーヘイズの《悪夢の鏡像》の効果は失われる。黒田を捕まえればデスマニアの本体も抑えられるだろう。シーン終了。

●シーン12：抵抗する意志

シーンプレイヤー：PC③

条件：シーン10と11の後

◆解説

黒田が谷を襲うシーン。PCはシーンの途中から登場することが可能となる。

貴也は谷を殺す寸前で、デスマニア

を食い止めているうちに自分を殺してほしいとPCに頼む。PCは貴也を殺すか、説得を試みることができる。

PCが貴也を説得すると、貴也は意識を強く持ち、谷を殺さず逃がすことができる。判定は〈交渉〉、難易度は8。PC①のみ、判定のダイスを+3個してもよい。もし全員が判定に失敗した場合、谷は死亡し、貴也もデスマニアの侵蝕によって死亡する。

なお、もし貴也が死亡したとしても、デスマニアはこのシナリオの間は貴也の肉体で活動できる。

会話のやり取りを終えたら結末へ。

▼描写

警察に戻った谷は一般に走られていないR担の小さなオフィスに荷物を戻している。部屋には他に誰もいない。

そして谷の背後から、飯島貴也を連れた黒田一水が静かに忍び寄っていた。

▼セリフ：谷修成

「ふう、また一からやり直しか。だが、まだできることがあるはずだ」

「……なんだ、部屋の中なのに霧が」

▼セリフ：黒田一水

「お疲れさまでした。谷さん」

「お前にはやがてUGNを釣り出す餌になつもらうつもりだったが、もはやその必要もない」

「彼らはもうこの世にいないんだからな」

「殺せ、デスマニア」

「……どうした、なぜやらない！」

（貴也に気付いて）「無駄だ、一般人がオーヴァードの支配に抗えるはずがない！」

▼セリフ：飯島貴也

「に、逃げておじさん。はやく……」

（PCが登場したら）「頼む、俺を殺してくれ。もう意識が保てない」

（PC①に）「……俺はもうこいつらに勝てない。だから、頼む」

（判定に成功）「俺は、俺たちはまけない。うおおおお（谷を振り払う）

◆結末

判定の処理を終えたらそのままクライマックスフェイズへ。

クライマックスフェイズ

●シーン13: 対決

◆解説

ボギーヘイズとデスマニアの対決シーン。衝動判定を行なって戦闘を開始する。

貴也を助けるにはシーン12での判定に成功した上で、3ラウンド目のクリンナッププロセスまでにデスマニアを戦闘不能にする必要がある。間に合わなかった場合、飯島貴也は戦闘終了後に死亡する。

配置はPC全員で1エンゲージ、5m離れた位置にボギーヘイズとデスマニアのふたりのエンゲージを配置する。

デスマニアとボギーヘイズを倒すと戦闘終了となる。

▼描写

黒田は霧を操り、戦闘態勢を取る。デスマニアも人格の支配を取り戻して、体の周囲にぼろぼろの衣装を精製していく。

▼セリフ: ボギーヘイズ

「まさかあの工場から生還し、正体を暴かれるとはな」

「俺たちをここまで追い詰めたのはお前たちが

初めてだ」

「だが、ここまでだ。お前らはここで全員死ぬ。あいつも、この小僧も、誰も救えない。我々の恐怖が街を支配するのだ!!」

(倒された)「う、うそだ。俺たちはあの実験場で最大の恐怖を乗り越えたはずなんだ。そ、そんな、ばかな」

▼セリフ: デスマニア

「ガキがなめやがって、吊るすぞ」

「お前たちはここまでだ。兄貴と俺を止められる者などいねえ」

(PC②)「決着つけてやるよ。あの時のリターンマッチだ。はやくしねえと、小僧の体が持たねえぞ!」

「さあ、聞かせてもらおうぜ。おまえたちの苦しむ声をよお!」

(倒された)「ば、馬鹿な。兄ちゃん、俺、しにたくねえ~~」

◆結末

ふたりを倒すと戦闘終了。バックトラックをしてエンディングへ。

エンディングフェイズ

以下にエンディングの例をあげる。シナリオの結果やPCの設定に合わせて演出を変更すること。

以下のエンディングがクライマックスでPCが勝利した展開を想定している。敗北している場合、東京は恐怖の霧に包まれるというエンディングを行ないシナリオを終了すること。

●シーン14: 悪夢の終わり

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

都内を走るデスマニアの本体を乗せたトレーラーを追跡し、デスマニアにとどめを刺すシーン。

このシーンのデスマニアはエキストラとして扱う。宣言するだけで倒すか捕獲することができる。

処分を下したら結末へ。

▼描写

ボギーヘイズたちとの決戦の後、発信機を回収したキミは都内を走るトレーラーの場所へとやってきた。

そこではいままでデスマニアの核が再生を急いでいるところだった。

▼セリフ: デスマニア

「くそ、俺たち兄弟が負けるなんて」

「兄貴が負けるわけねえ。な、なにかの間違いだ……」

(PCに気づいて)「ひい!」

「俺はまだ負けてねえ。よこせ、お前の体を!」

(襲いかかってくる)

(倒されたら)「まだだ、まだ足りねえ。恐怖を、この街に……」

敵データ

■ボギーヘイズ

◆データ

ブリード: クロス
シンドローム: オルクス/ソラリス

能力値 技能

【肉体】1
【感覚】1 〈知覚〉3
【精神】8 〈RC〉7、〈意志〉2
【社会】8 〈交渉〉3
【HP】150 【行動値】9
装甲値: 1
侵蝕率: 140% (ダイス+4個)

取得エフェクト:

▼ソラリス
《猛毒の毒》3、《エクスプロージョン》3、
《アシッドボール》7、《命の盾》1、
《アクアヴィータ》3
▼一般エフェクト
《コンセントレイト: ソラリス》3、
《生命増強》4
▼Eロイス
《悪夢の鏡像》

◆コンボデータ

▼目眩の霧

《猛毒の毒》
タイミング: マイナーアクション
解説: 毒性の霧を散布する。メジャーアクションの攻撃で1点でもダメージを与えた場合バッドステータスの毒毒を3LVで与える。

▼デッドリー・ヘイズ

《コンセントレイト: ソラリス》+《エクスプロージョン》+《アシッドボール》
タイミング: メジャーアクション
技能: RC ダイス: 12個
クリティカル値: 7 難易度: 対決
対象: 範囲(選択) 射程: 視界
攻撃力+15
解説: 致死性の霧で周囲を閉ざす攻撃。装甲値を-5してダメージを算出する。1シーンに3回まで使用可能。

▼幻覚の帳

《命の盾》
タイミング: リアクション
技能: 〈交渉〉 ダイス: 12個
クリティカル値: 10 難易度: 対決
解説: 霧によって虚像の自分を作り出し回避を行なう。

▼復活の霧

《アクアヴィータ》

解説: 霧が集まって肉体を再構築する。自分が戦闘不能になった際に使用し、HP30で一度だけ復活する

■デスマニア

◆データ

ブリード: クロス
シンドローム: エグザイル/モルフェウス

能力値 技能

【肉体】7 〈白兵〉4、〈回避〉3
【感覚】3
【精神】1
【社会】2
【HP】127 【行動値】7
装甲値: 0 (9)
侵蝕率: 140% (ダイス+4個)

取得エフェクト:

▼エグザイル
《骨の剣》4、《伸縮腕》3、《爪剣》5、《ジャイアントグロウス》3
▼モルフェウス
《アーマークリエイト》2、《カスタマイズ》3、
《ギガノトランス》1

▼一般エフェクト

《コンセントレイト: エグザイル》3、《生命増強》3
▼Eロイス
《不滅の妾執》

◆コンボデータ

▼キラーインザヘイズ

《骨の剣》+《アーマークリエイト》
タイミング: マイナーアクション
解説: ぼろぼろのコートと首吊紐を作り出すエフェクト。武器のデータは計算済み、装甲値は+9する。

▼死の首吊腕

《コンセントレイト: エグザイル》+《伸縮腕》+《爪剣》+《ジャイアントグロウス》+《カスタマイズ》

タイミング: メジャーアクション

技能: 〈白兵〉 ダイス: 14個
クリティカル値: 7 難易度: 対決

対象: 範囲(選択) 射程: 視界

攻撃力+19

解説: 腕を無数に分岐させて伸ばし、複数人の首を一度に締め上げる攻撃。ドッジ判定のダイスを-1個、攻撃力を+2Dする。1シナリオに3回まで使用できる。

■戦闘プラン

▼ボギーヘイズ

マイナーアクションで「目眩の霧」、メジャーアクションで「デッドリー・ヘイズ」のコンボを使用し攻撃を行なう。攻撃は対象が多いエンゲージを優先的に狙う。

また、戦闘不能になったら一度だけ《アクアヴィータ》を使用してHP30で復活する。

▼デスマニア

マイナーアクションで「キラーインザヘイズ」、メジャーアクションで「死の首吊腕」のコンボを使用し攻撃を行なう。攻撃はPC②がいるエンゲージを優先的に狙う。

また、PCのエンゲージが別れている場合、1シナリオに1回まで攻撃に《ギガノトランス》を組み合わせて対象を「対象: シーン(選択)」に変更する。

■戦闘配置

PC全員で1エンゲージ、5m離れた位置にボギーヘイズとデスマニアのふたりのエンゲージを配置する。

■PCの人数が少ない場合

PCが4人の場合、デスマニアとボギーヘイズのHPをそれぞれ-30する。

PCが3人の場合、さらにHPをそれぞれ-30する。

◆結末

かくしてPC②の一年越しの戦いは終わつた。演出を聞いてシーンを終了する。

●シーン15：霧の晴れた街

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

事件解決後の東京の様子を見るシーン。PC⑤の希望に合わせてシーンに演出を加えるかNPCを登場させるとよい。

▼描写

事件は解決し、キミは街を歩いている。夜の街を包んでいた恐怖と、霧に怯える人々の姿はもうない。

どうやら事件は無事解決のようだ。

◆結末

PC⑤の演出を聞いてシーンを終了する。

●シーン16：解決の報告

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

事件後に谷と飯島信二の墓参りをするシーン。

▼描写

キミは谷修成とふたりで飯島信二の墓参りに来ている。一年の時は流れたが無事事件は解決した。

▼セリフ：谷修成

「飯島、終わったぞ」

「そういうえば助けてもらった礼を言ってなかつたな」

「ありがとう、PC④。この街を救ってくれて」

「これからも何かあつたら言ってくれ」

◆結末

PC④の演出を聞いてシーンを終了する。

●シーン17：世界の守護者

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC③が事件解決を霧谷雄吾に報告するシーン。

▼描写

都内を騒がす霧の殺人鬼事件は解決した。キミは報告をまとめ、霧谷に日常の復活を伝える。

▼セリフ：霧谷雄吾

「霧の殺人鬼、恐ろしい相手でしたね」

「ここしばらく、街には活気がなく誰もがなに

かに怯えながら過ごしていました」「彼らがいう恐怖による支配も、あと僅かまで迫っていたということでしょう」

「しかし、悪夢は終わりました。徐々に街にも活気が戻ってくることでしょう」

「お疲れさまでした、PC③さん。まずは体を休めてください」

◆結末

PC③の演出を聞いてシーンを終了する。

●シーン18：戻ってきた日常

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

事件後、貴也と話をするシーン。貴也は事件の記憶については記憶処理を受け忘れている。しかし、PC①に助けられたことや、黒田が犯人だったことなどはおぼろげに覚えている。

▼描写

事件からしばらくの日が経ち、PC①は貴也と学校で話をしている。

▼セリフ：飯島貴也

「例の殺人鬼、犯人は警察の人間だったそうだな」

「よく覚えてないが、お前が俺を助けてくれたんだよな。ありがとう」

「あの時、親父の声が聞こえた気がした。俺たちは負けない、と」

「ところで、前に話した予備校のことは覚えているか。まだ興味があるなら一緒にいかないか」

「俺はもう進路を決めたぞ。お前はどうするんだPC①」

◆結末

PC①の演出を聞いてシーン終了。

アフタープレイ

本シナリオの「シナリオの目的を達成した」は、

「殺人鬼たちを倒した：7点」、「飯島貴也を助けた：2点」、「谷修成を助けた：1点」となる

また使用したEロイスふたつによって+2点す

る。