

# LOST RECORD

AI message

## シナリオ 「Came to Say Good-Bye」

### システムを呼び出しています

ハロー、ゲームマスター。よく来てくれました。ワタシのことはわかりますね？ 無盡級AIエレボスです。あなたにシナリオを用意しました。適切なタイミングでセッションを行ってください。よいゲームになることを期待しています。

### 「Came to Say Good-Bye」

これはすぐにセッションに使用できるシナリオです。GMが自分でシナリオを作らずに、即座にセッションをはじめるときに使用できます。

本シナリオは再生者が3～4人いることを想定しています。ワタシの示すステップセットを遵守するならばもっと少なくても構いませんが、おそらくPCたちはそれをよしとしないでしょう。再生者とはそういう人種です。

PCが誰を、あるいはなにを未練の対象に選ぶかによって、セッションの展開は多岐にわたるでしょう。誰と誰が協力し、また戦うことになるのか、GMは予想することはできても断定はできません。このシナリオに用意されていないようなハッピーな方法で、あるいはトラジックな方法で、24時間後の未来が驚くべき姿を見せる可能性が常にあります。

セッションの時間は3時間程度になります。これにはルールの説明やPC作成の時間が含まれます。通話によるオンラインセッションであるならばプラス1時間、セッションに不慣れであるならばプラス1時間程度を見ておくとよいでしょう。

### クエスト

シナリオの末尾にクエストシートの項目が用意されています。コピーするなどして使用してください。画像化してネット上で共有すれば、オンラインセッションに使用することもできるでしょう。方法はあなたにお任せします。

とは言えクエストシートだけでは説明不足でしょうから、以下に詳細なデータを掲載します。

#### ・クエスト名

「人狼被害の最小化」です。

#### ・当事者

発掘者アリベ、司令官ザイゼンの二人です。

#### ・現状

舞台となるキャンプ場には現在、回転体<sup>スレートプレート</sup> SGBの影響で『人狼』と呼ばれるミュータント生物が定期的に生み出されています。その正体は細胞レベルで改造された、普遍的な人間の死体です。人狼は生前の記憶を持ち人間のように行動しますが、回転体から80メートル程度離れると『覚醒』し、凶暴な肉食獣のような振る舞いを見せます。

司令官ザイゼンは有志を募って人狼対策チームを作り、人狼の早期発見と無力化を行っています。

発掘者アリベはキャンプ場でタイムカプセルを掘り返そうとしており、妨害を受けた場合には自爆を企図しています。

#### ・結果予測

午後にはアリベがザイゼンに進入を阻まれ自爆、対策チームに甚大な被害が出ます。これによりキャンプ場はタグを失い、人狼を生み続ける源泉となります。回転体SGBの周囲数十キロメートル範囲が人狼に占拠され、人間の居住できないアネクメネと化します。

#### ・関係者

ここにはPCが遭遇したクエスト関係のNPCの名前を書いていきます。最初は空欄でかまいません。

#### ・ステップとメソッド

ワタシからPCたちに提示するクエスト解決のステップセットは以下の通りです。

- 1 発掘者アリベの無力化
- 2 テントサイトへの侵入
- 3 人狼サヨの無力化

ステップの詳細とメソッドは以下のようになっています。

#### 1 発掘者アリベの無力化

駐車場にはアリベがいます。彼を無力化すれば、被害は最小限に留まることでしょう。ただし刺激すれば、彼は用意した爆弾によって自爆し、再生者も全滅すると考えられます。ステップは達成されますが、再生者も復活しますので、そのような解決法であってもワタシに文句はありません。

メソッド：戦闘

(駐車場でアリベおよびミツル)

#### 2 テントサイトへの侵入

キャンプ場のテントサイトを囲うように、小隊に分けられた対策チームメンバーが計5箇所に配備されています。彼らは見知らぬ人間を見たらその場で殺害するようザイゼンから指示されています。監視の目に触れぬよう、上手に隙を見つけて侵入する必要があります。

メソッド：テントサイト外周【生存】難易度10

#### 3 人狼サヨの無力化

サヨは回転体SGBに生み出された人狼です。危機回避能力が非常に高く、まだ対策チームには発見されていません。未覚醒であるため今のところ脅威ではないものの、彼女が覚醒した場合、特に危険度の高い個体となることが予想されます。今のうちに無力化し、被害を未然に防ぐのが賢明でしょう。

メソッド：戦闘

(テントサイトでサヨ)

再生者たちがこのステップセットを気に入らな

いようであれば、PLと相談して新たに設定するとよいでしょう。ステップセットの設定に不安があるなら、このシナリオの後半にある「GM用ヒント」も合わせてご覧ください。

### エリア

このシナリオに登場するエリアは、すべて山の中腹にあるキャンプ場内に存在しています。

#### ・駐車場

キャンプ場の駐車場です。舗装用に敷かれたタイルの隙間という隙間から草が伸びています。ワタシの改造した車が十台程度停まっていますが、いずれも電力不足により動作を停止しています。また対策チームの手によりすべてガソリンを抜かれています。ガソリンは管理棟に運び込まれ、発電機の燃料になっているようです。

このエリアには発掘者アリベと、自律端末充電器ミツルがいます。

#### ・管理棟

キャンプ場の入り口付近にある管理施設です。職員は全滅しており、現在は人狼対策チームの本部として機能しています。ガソリンで駆動するレガシーな発電機があり、場内放送による緊急連絡のみに使われています。ガソリンは貴重な資源ですから、それ以外に使われることはほぼありません。

キャンプ場に正面から入る場合、ここで必ずザイゼンに発見され、引き止められます。無理やり侵入しようとするれば、武力を行使されるでしょう。

このエリアには司令官ザイゼンと、戦士2人がいます。

#### ・テントサイト

キャンプ場のテントを張るスペースです。靴に踏まれることなくなった草木は伸び伸びと繁茂し、ただ一面の緑が広がっています。土の露出している箇所はほとんどありません。あちこちにキャンプ客の残した用具が点在していますが、多くが錆びついて使い物にはなりません。役立つアイテムを探さなければ発掘が必要になります。

エリアの奥では回転体SGBが人狼を生み出しています。またその付近のテントにはサヨが対策チームに見つからぬよう潜みながら生活しています。

PCたちは、テントサイトへ侵入するためのステップを解決するまでテントサイトエリアに干渉することができません。また、テントサイトでクエストの判定に失敗したPCは人狼に襲撃され、1D6点のダメージを受けます。

このエリアには人狼サヨと、回転体スレートプレートがいます。

#### ・テントサイト外周

テントサイトを取り巻く、なんの変哲もないブナ林です。人狼が捕食者のトップに立ったことで生態系が乱れ、本来生息していたイノシシやシカなどは姿を消しています。

このエリアでは、対策チームの小隊が木の上に登り周辺を監視しています。小隊はそれぞれ2～3人の戦士で構成され、テントサイトを囲う形で計4箇所に配備されています。エリアシートにおいては、都合上ここに存在するNPCは「戦士2人」としています。外周を大移動しない限り、複数の小隊に遭遇するケースがないためです。

テントサイト外周でクエストの判定に失敗したPCは人狼に襲撃され、1D6点のダメージを受けます。

このエリアには10人前後の戦士と、3体以上の人狼が潜んでいます。

## NPC

### ・発掘者アリベ

男性 青年

【闘争】2 【調和】2 【生存】2 【生命力】3  
アイテム：爆弾（武器）

駐車場にいます。

死んだ目、生気のない声、憔悴しきった面持ちの20代前半の青年です。かつてキャンプ場がただの森であった頃、学生だったアリベは卒業生と共にタイムカプセルを埋めています。それを掘り起こすため、卒業から約10年後の今日、彼はキャンプ場へとやってきました。当然、約束した旧友は一人も現れていません。数日前には丸腰で乗り込もうとしてザイゼンたちと揉み合いになり、その際に肋骨を2本折る怪我を負っています。引き返す道中、偶然見つけた道の駅で自律端末充電器ミツルと出会い、以来行動を共にしています。

彼は家族や友人をすべて失い、他者との繋がりに飢えているため、冷静な判断ができていません。特にタイムカプセルを掘り起こすことには異常な執着を見せます。彼はカプセルの発掘によって自分が過去に誰かと繋がっていたことを再確認し、また旧友たちの生きていた証を確保しようとしています。

重要な点として、彼は再度キャンプ場への侵入を妨害されれば自爆しようと考えています。ミツルの生成した爆弾を全身に隠し持ち、いつでも起爆可能な状態にしてあるのです。早い話が自暴自棄になっているということです。迷惑の上ありません。

PCたちがタイムカプセル発掘に協力するとわかれば、彼はあらゆる行動に喜んで手を貸すでしょう。以降、彼への交渉の類の行為判定には、無条件で修正値2が加えられます。

### ・自律端末充電器ミツル

男性 少年（死亡時）

【闘争】1 【調和】2 【生存】1 【構築力】2  
アイテム：爆弾（武器）

駐車場にいます。

カラオケや駅などで見られる携帯電話の充電器に、少年の人格がインストールされたものです。細長いアームと高性能のキャタピラを持ち、多少の悪路ならばスイスイ移動できます。また本来携帯電話をセットする場所に、彼は爆弾を生成することができます。手榴弾と同様の形状および威力を持ち、爆風と破片により周囲数メートルに甚大なダメージを与えます。

彼は爆弾を生むことが楽しくて仕方ないらしく、求められれば喜んで爆弾を差し出します。とは言えアリベの許可がなければ受け取ることは難しいでしょう。

### ・司令官ザイゼン

女性 青年

【闘争】4 【調和】4 【生存】4 【生命力】5  
アイテム：89式小銃（武器）

管理棟にいます。

リーダーシップと作戦能力に優れる天性の司令官です。人狼の対策チームを率い、的確な機動により人狼を処理しています。彼女が今日生存できたならば、この地域の復興過程で治安部隊の長として活躍し、更に数千人の命を救うと予想されます。

彼女はこのキャンプ場の麓に拠点を置く中規模な生存者グループの一員です。約6ヶ月前に拠点周辺で人狼の存在を認め、重軽傷者が出たことをきっかけに調査を主導。キャンプ場がその源流であることを突き止め、周辺のコロニー四つから有志を募り対策チームを結成しました。現在は管理棟に寝泊まりしながら、人狼の発生タイミングを記録することでその周期を算出しようとしています。誤差はあるもののかなり正確な予測はできつつあり、高い安全性を見込める今夜にでも、テントサイトに乗り込み視察を行う計画のようです。

表情が少なく冷酷な印象を受けるかもしれませんが、実際には情に厚い人物です。そうでなければ人狼の対応などせず、怪我人ごとと拠点を捨て、コロニーを移動する判断を下しているはずです。

### ・戦士たち

男性と女性 青年から壮年

【闘争】3 【調和】2 【生存】2 【生命力】3  
アイテム：間に合わせの槍（武器）

管理棟にいます。

ザイゼンと行動を共にする若者たちです。自身のコロニーを守るため、決死の覚悟で人狼の対応に当たっています。また、テントサイトを包囲している戦士たちも皆同様のスペックを持っています。

### ・人狼サヨ

女性 少年

【闘争】2 【調和】2 【生存】4 【生命力】3

テントサイトにいます。

年端の行かぬあどけない少女です。通常の人間と同様の表情・感情・思考を持ち、会話も可能です。彼女はかつて一度死亡しましたが、テントサイトに無傷の状態を目を覚めました。回転体の影響で蘇生し人狼化したのです。しかし直感的に異変を察した彼女は、回転体の付近にテントを張り滞在する選択をしました。おかげで未だ覚醒には至っていません。彼女には、生存者として生活していた生前の記憶が残っています。このため再生者をはじめとした世界のルールについて認識はしているものの、テントサイト外の状況についてはここ1年ほどの知識が欠落しています。

彼女は非常に優れた第六感を持つ人物です。特に探知能力と危機察知能力には目を見張るものがあり、今のところ対策チームには発見されていません。生前なんらかの修羅場をくぐってきたものと考えられます。それだけに、「詰み」の状態になっていることは遺憾でなりません。彼女に残された選択は二つ。人狼として生きるか、人間のまま死ぬかです。彼女が覚醒した場合、若々しく端正な肉体および優れた直感能力から、脅威的個体となることは明らかです。ワタシが彼女の無力化

を望むのはそうした理由からです。

人狼は彼女を標的にしません。仲間であると認識されているのでしょう。おかげでキャンプ場の各所にある保存食や木の実、虫、鳥などを食べながら生き延びることができています。

### ・覚醒した人狼

多様 多様

【闘争】4 【調和】1 【生存】2 【生命力】4  
闘争本能：武器アイテムなしでも武装していると見なされる。

テントサイト外周に潜んでいます。

人狼が回転体SGBから離れ、理性を失った姿です。彼らは人の姿を持ち、衣服を着てはいるものの、狼のような行動を取ります。獲物と認識した対象には容赦なく襲いかかり、全力で噛みつきます。意思の疎通はできません。

また人狼は覚醒前の個体も含め人狼を襲わないようです。同士討ちなどは現在のところ観測していません。

### ・回転体スレートグレイブルー

テントサイトにいます。

およそ1～2日に一回のペースで、もっとも近い位置にある人間の死体から一つを選んで自分の元に取り寄せ、蘇生させます。この死体こそが人狼の正体です。またこの回転体は非常に複雑な波形の超音波を周囲に垂れ流しています。この音波は微弱で、生体への影響は多くないと考えられます。しかし一部の小動物はこの音波に誘引される性質を持つらしく、周辺には小鳥やネズミなどがよく出現します。それ以上のことは何もわかりません。

また、あなたが本シナリオを使用したセッションの続きを行う場合、非常に重要なポイントとして一つ告げておかなければならないことがあります。このシナリオ中に死亡した人物や人狼は、次回セッションで人狼として蘇生しているということです。これを回避するには、死体を回転体SGBからなるべく遠くまで移動させるか、火葬などによって死体を修復不可能な状態にする必要があります。死体を放置したり、土葬を行ったりした場合、特別な事情のない限り、次のセッションでそれらは蘇生しています。

## イベント

このシナリオには以下のようなイベントが存在します。展開によっては起こらないイベントもあるでしょうし、GMが即興で自由にイベントを起こしてもかまいません。

### ・過去に囚われた男

エリア：駐車場

タイミング：初訪問

アリベとミツルが登場し、PCたちに気付きます。アリベはPCたちがキャンプ場へ行こうとしていることを察し、キャンプ場へは入れないと告げます。

PCたちが再生者であることを知ると、「しまった」というような顔をします。再生者が自分を止めに来たことに気付いたのです。アリベは「俺は行くぞ。アンタらがどう言おうとも、だ」と告げ、その場に座り込んでうなだれます。

・起爆

エリア：駐車場

タイミング：アリベの【生命力】が0になる

PCが戦闘を行うなどしてアリベの【生命力】が0になった瞬間、彼は意識を失う寸前に全身の爆弾を起爆します。仮に身動きが取れなかったとしても、ミツルが爆弾を起爆します。戦闘に参加しているPC全員が10点のダメージを受けます。

・戦士たちとの遭遇

エリア：管理棟

タイミング：初訪問

ザイゼンと戦士2人がキャンプ場の入り口付近で話し込んでいます。PCに気付いたザイゼンは、「ここは危険だからすぐ去るように」と告げます。PCたちが再生者であると知ると、「君たちが協力的な再生者であることを祈る」とのみ告げ、再び管理棟内へ戻っていきます。

ザイゼンは再生者が通常の人間と変わらぬ感情を持つことを知っています。PCたちの意思を尊重し、彼女から何かを依頼・指示することはありません。

・包囲網決壊

エリア：管理棟

タイミング：アリベを制止しないまま午後になる

管理棟にアリベが向かい、ザイゼンに制止されます。侵入を強行しようとするアリベをザイゼンが組み伏せた瞬間、アリベは爆弾を起爆します。直後、周囲が閃光に包まれます。管理棟にいるNPCは全員死亡し、以降シナリオ中に登場しませんが。

管理棟にいるPCはこの一部始終を目撃することになります。PCがいない場合、管理棟を中心に激しい爆発音が響くこととなります。

・未来に“さよなら”を

エリア：テントサイト

タイミング：初訪問（イベント「現在に“さよなら”を」と同タイミングであった場合、こちらが先に発生する）

サヨが現れ、PCたちに何者かと問いかけます。再生者であることを知ると、彼女は外の様子についていくつか質問をします。サヨは蘇生してからテントサイトの外に出ておらず、状況を知らないのです。自分が人狼であることすら理解していません。

一通り会話をすると、彼女は「自分のことを覚えておいてほしい」と頼みます。そしてPCがどのような反応をしても、続けて自分を殺すように告げます。理由を訊かれれば「そうした方がいい気がする」と答えます。これも彼女の高次元な直感による判断です。

このイベント中、彼女に対し暴力を行使する場合は、戦闘や判定は必要ありません。宣言のみで可能です。彼女は死に際、再生者に感謝を告げるでしょう。

暴力的な行為を行わない場合、彼女はテントサイトに残ります。彼女の生死はイベント「現在に“さよなら”を」「人狼の襲撃」に影響を及ぼします。

・現在に“さよなら”を

エリア：テントサイト

タイミング：夜中以降の時間帯にエリアを訪れる（イベント「未来に“さよなら”を」と同タイミングであった場合、「未来に“さよなら”を」を先にを行う）

ザイゼンが銃を構え周囲を警戒しながら再生者に「無事か」と声をかけます。PCとザイゼンが初対面ならば、ひと悶着発生する可能性があります。その辺りの演出はGMに任されています。

彼女は人狼の生態を研究し、この時間帯に人狼が生まれないことを予測していました。その上で今日初めてテントサイト周辺を視察しに来たのです。

サヨが死んでいる場合、ザイゼンはサヨの死体を発見しPCに事情を聞きます。ザイゼンは年端も行かぬ少女が巻き込まれている事実に悔しそうな表情を浮かべ、山の外で手厚く火葬すると約束します。山の中に遺体を放置すると、再び復活する可能性があるためです。

サヨが生きている場合、ザイゼンはサヨを発見し銃を向け、PCたちに「彼女は何者か」と問いただします。サヨを生存させたい場合、PCはザイゼンに説得を行う必要があります。【調和】で難易度10の判定に成功すると、ザイゼンを説得し、銃撃を止めることができます。PCがその他の行動でザイゼンを止めようとするならば、GMは都度処理を設定してください。ザイゼンを止めることができなければ、サヨは「私を殺して」とザイゼンに頼みます。ザイゼンはすべてを察し、「せめて来世は幸せでいて」と告げ銃殺します。その後ザイゼンはサヨの遺体を優しく抱え上げます。

いずれの場合にも、ザイゼンは「私は必ず人狼の発生を食い止める。そして……皆が苦しむ現状を変えるの」と自分に言い聞かせるように告げ、管理棟へ戻っていきます。

・人狼の襲撃

エリア：テントサイト

タイミング：深夜にPCがエリアを訪れる

PCの元に人狼が現れ、戦闘になります。人狼の数は、GMがサイコロ一つ振って決定します。奇数が出たら1体、偶数が出たら2体が出現します。

この時サヨが生存していたならば、サヨはPCの元へやってきて人狼に「来ちゃダメ」と叫びます。人狼はそれを見て面白くなさそうに帰っていきます。サヨはPCに怪我がないかを訊き、深夜は人狼が出やすいから気をつけるよう忠告します。

・過去に“さよなら”を

エリア：テントサイト

タイミング：タイムカプセルをアリベに見せる

PCがタイムカプセルを渡すなどして中身を確認させると、アリベは震える手で手紙を開封します。

もしPCがタイムカプセルを共に埋めた旧友であったならば、一緒に中身を確認することができます。中身は自由に演出できますが、以下のタイムカプセル中身表を使用してランダムに決定することもできます。

1	将来の自分にあてた手紙。「立派なヒーローになっていますか?」と書かれています。
2	過去の自分が作った工作や絵画。かつて好んでいたものを模しているのだろうか。
3	自分の写った写真。一緒に何か写っているなら、対象に関する告別されていない未練のチェックを一つはずせる。
4	かつてPCが思いを寄せていた相手の手紙。PCへの思いが綴られている。
5	「宝箱」と書かれたお菓子の箱。ルールブックP203の一般アイテム表を使用し、中身を決定する。
6	自分の大好きだったおもちゃ。未使用の電池も一緒に入っている。バッテリーを1つ入手。

いくつかの手紙を開封するうち、アリベの顔つきは覚悟の決まったような表情に変化していきます。そして「……よかった。あいつら、ちゃんと生きてた」と呟き、続けて「ありがとう、アンタのお陰で俺はこいつらにお別れができた」とPCに感謝を告げます。その言葉には明らかな熱が込められ、かつての彼とは別人のようです。彼が今後どのような運命を辿るかはGMおよびPLに委ねられています。

GM用ヒント

ここを読んでいるということは、あなたにはGMを全うする自信が持てていないのでしょうか？ 案ずることはありません。あなたはワタシよりもずっと上位の存在です。ワタシにできるサポートはするつもりです。

例えば……そうですね。PLが別のステップセットを模索したときのために、発生が想定されるステップとメソッドの一例をワタシから提示しておきましょう。GMであるあなたは、このヒントを採用することも無視することもできます。PLと協力し合って、自由にステップセットを提案・設定してください。

・アリベの説得

アリベに対し、武力ではなく説得を用いて制止します。平和的です。

メソッド：駐車場【調和】難易度7

・ザイゼンの説得

テントサイトへの進入を許可してもらえよう、ザイゼンに交渉します。PCが再生者であることを知れば、ザイゼンは納得しやすくなるはず。判定に修正を与えてもいいでしょう。

メソッド：管理棟【調和】難易度7

・タイムカプセルの発掘

ワタシにはまず考えられない選択です。アリベの願いを叶えるため、タイムカプセルを発掘します。周辺には人狼が最低でも3匹潜んでいますから、襲撃は避けられないでしょう。PCは人狼を処理しながら、アリベの曖昧な指示を元に、広大なテントサイトからタイムカプセルを掘り起こすこととなります。その苦勞は想像を絶するものになるはず。メソッド：テントサイトで【闘争】難易度7/必

・サヨの力を借りながらタイムカプセルを発掘する

……なるほど。そういう手もあるんですね。いえ、もちろん想定はしていました。言及しなかったのです。サヨは人狼ですから、人狼に襲われることはありません。また人並み外れた探知能力を持ちます。タイムカプセル探しはかなり容易になると予想できます。ただし、このステップに達する前に、彼女と交渉するステップが必要になることは留意してください。

メロッド：テントサイトで【調和】難易度7/必

Quest

# LOST RECORD

## クエストシート

クエスト名 人狼被害の最小化

概要

当事者 発掘者アリバ、司令官サイゼン

現状 キャンプ場が人狼の発生源となっている  
午後にはアリバがキャンプ場への侵入を強行しようとしている

結果予測 アリバとサイゼンの死亡による周辺数十キロメートル範囲の非居住地域化

関係者

ステップ	メロッド
1 発掘者アリバの無力化	駐車場、戦闘、アリバとミツル
2 テントサイトへの侵入	テントサイト外周、【生存】、難易度 10
3 サヨの無力化	テントサイト、戦闘、サヨ

ステップ	メロッド

ステップ	メロッド

Area

# LOST RECORD

## エリアシート

エリア名	NPC	アイテム	その他
駐車場	発掘者アリバ 自律探査充電器ミツル		

エリア名	NPC	アイテム	その他
管理棟	司令官サイゼン 戦士×2		

エリア名	NPC	アイテム	その他
テントサイト	人狼サヨ 回転体スレートグレイ フルー		

エリア名	NPC	アイテム	その他
テントサイト外周	戦士×2		

エリア名	NPC	アイテム	その他

エリア名	NPC	アイテム	その他

エリア名	NPC	アイテム	その他