



Sample Scenario

『クリーチャーファクトリー』

2012.09.26改訂

シナリオ：灘 新一郎・藤貴 浩

イラスト：睦屋 半風

■本シナリオについて

プレイヤーの人数 : 4～5人

キャラクターレベル : 1

所要時間 : 約4時間

使用キャラクター : サンプルキャラクターまたは、Lv1のキャラクターを作成

■あらすじ

学園で補習授業を受けていたPCたちは、担任であるマリアベルより特別授業として事件の解決を命じられる。

アカデミアに本社を置くシフォン社の工場が、解雇された元工場長のサミュエルにより占拠されたと言うのだ。

PCたちは「サミュエルが人間をクリーチャーに変える不思議な力を使っている」との証言を逃げ出した工員たちから聞き出し、工場へと向かう。

周囲への被害の拡大を防ぐため、また取り残された工員たちを助けるため、工場へと急行したPCたちは、襲い掛かるクリーチャーを撃退し、隠れていた工員を救出しながら、サミュエルを発見する。

サミュエルは、ジェネシスの一人、白銀のレギントより受け取ったアーティファクトで工員をクリーチャーに変え、自分を解雇した工場をクリーチャーの製造工場にして復讐を遂げようとしていた。

PCたちは、その欲望からモルフと化したサミュエルと、彼の手下となったクリーチャーたちを倒し、犠牲を最小限におさえ、事件を解決するのだった。

■舞台・NPC 解説

- ・工場地帯（「ワールドガイド」参照）
- ・マリアベル・フィッシャー
- ・ミーシャ・シフォン
- ・ゲーリー・ブルバップ

■シナリオの見方

・概要

その場所で行われるおおまかな内容や、プレイヤーに伝えるべきことなどが書かれています。

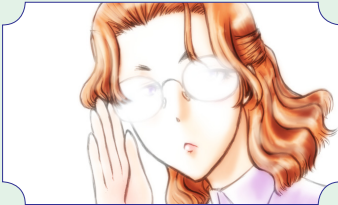
GMはここを参照し、以下の二つの項目をPCの状況や性格などに合わせてうまく調整してください。

・情景描写

冒頭で、GMが読み上げる内容が書かれています。基本的にはGMはそのまま読めば良いようになっていますが、状況に応じて、内容を修正してもかまいません。

マリアベル・フィッシャー 25 歳

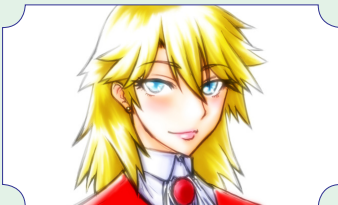
「何度言ったらわかるの？
命を落とすのは、あなたなのよ？」



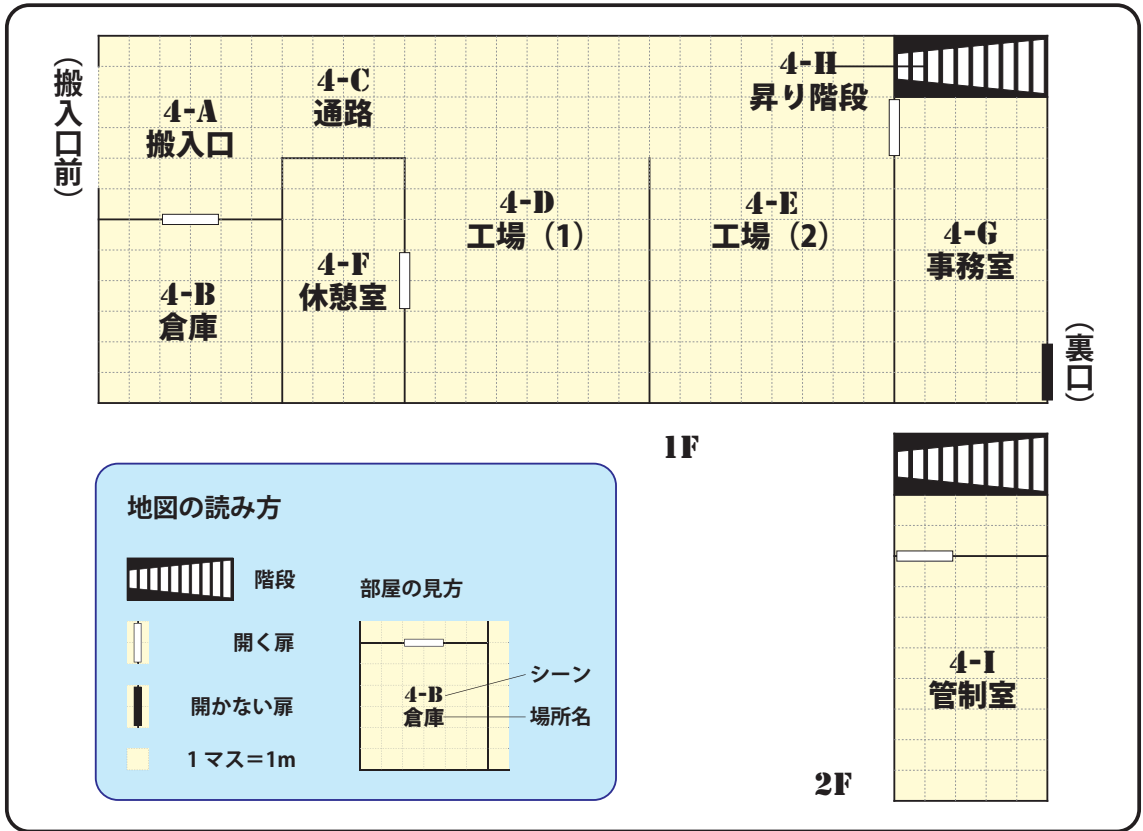
アサルトエンジンの女教師。アンビュラスのハイランダー。若き才媛で、普段は生徒たちに厳しいことで有名です。しかし、ある男性教師にぞっこんで、彼の前ではしどろもどろになってしまうことでも有名です。

ミーシャ・シフォン 17 歳

「誰もやらないから、私どもがやるのです。それがシフォングループです」



学術都市アカデミアに本社を構える、シフォングループの代表。父の死により、若くしてグループを率いることとなった人間の少女。列車や船舶による輸送を最大限に活用し、大陸各地との貿易を行っています。明敏な経営者ですが、可愛いものには目がありません。



・イベント

その場面で起こるイベントが書かれています。情景描写を読み終えた後、頃合を見てイベントを起こしてください。

イベントは、必ず起こるものと、PCの判定の成否によって起こるものに分かれています（判定が必要な場合は、その旨が書かれています）。これもPCに合わせてGMが修正してもかまいません。

■シナリオカードの見方

各シーンの外側にはシナリオ補助用のカードがあります。ここでは、シーン名、シーンのイラストや図、そのシーンで行わなければならない項目のチェックリストなどが書かれています。セッションの際にご活用ください。

シーン名

描写および次のシーンの指示

シーンのイラストもしくは図

チェックリスト

1. 教室

アサルトエンジンでの補習授業。事件が発生したので、特別授業として解決を依頼される。
→次のシーンは2



チェックリスト

- PC に対する基本的なルールの解説
- マリアベルに事件発生の連絡
- マリアベルとヘリックスを結ぶ

1. 教室

アサルトエンジンでの補習授業。事件が発生したので、特別授業として解決を依頼される。
→次のシーンは2



チェックリスト

- PC に対する基本的なルールの解説
- マリアベルに事件発生の連絡
- マリアベルとヘリックスを結ぶ

1. 教室 (オープニング)

概要

30人規模の教室の中で、PCたちだけが補習授業を受けています。

そんな中、アサルトエンジン事務局（アサルトエンジンが各方面から依頼を受けるときの窓口機関）から、担任のマリアベルに事件発生が知らされます。彼女は特別課題として、PCたちにこの事件の解決を命じます。

GMは、ハイランダー憲章やヘリックスといった基本的なルールをプレイヤーに伝えてあげてください。

情景描写

PCたちは放課後、担任のマリアベル先生による補習授業を受けていた。マリアベルは、この学園でも厳しいことで有名で、成績の良し悪しにかかわらず担当生徒に補習を行う。黒板は、チョークで書かれた文字で埋め尽くされており、PCたちはノートをとるので精一杯だった。

マリアベル「汝、人々を殺傷するなかれ。汝、相克するなかれ。汝、人々を守護するハイランダーなり。……いいかしら？ これがハイランダー憲章よ。あなた方が守らなければならない掟です。そもそも、このハイランダー憲章の制度趣旨はね……くどくどくど」

イベント

と、マリアベルは「ちょっと静かに」とPCたちに注意を促し、右手をこめかみに当て、目を伏せる。テレパス（ルールP.24参照）だ。1分ほど経ち、マリアベルはPCたちに向き直り、神妙な面持ちでこう告げる。

マリアベル「今、事務局の方から事件の報告が入ったわ。学術都市の海区にある工場が、クリーチャーたちに占拠されたの。あなたたちには特別課題として、この事件の解決をしてもらおう。まずは、^{けいら}警選隊本部に向かいなさい」

PCたちは^{けいら}警選隊本部に向かうこととなりますが、その前にPC間でヘリックス（ルールP.24参照）を結ぶよう、マリアベルから説明してあげてください。加えて、PC内の最低1人にマリアベルとヘリックスを結ばせてください。以降はマリアベルのテレパスを通じて補足説明を行うのがいいでしょう。

2. 警選隊本部

概要

PCたちは、ゲーリー隊長とミーシャ、そして逃げてきた工員から状況説明を受けます。

情景描写

PCたちはアサルトエンジンから飛び出し、やがて官公庁の建物の一つである^{けいら}警選隊本部に到着する。隊員たちはPCの制服や銀時計に気づき、すぐさま隊長の執務室に通してくれる。

執務室には、隊長のゲーリーと少女、そしてガタガタと震える作業着姿

2. 警選隊本部

関係者から状況説明を受ける。ミーシャから正式な依頼。報酬は400シルバー。
→次のシーンは3



チェックリスト

- PC たちに対する状況説明
- ミーシャからの依頼。報酬 400S
- 【知】 判定成功で報酬 500S

の男がいた。

ゲーリー「ああ、よかった。今か今かと、お待ちしていたんですよ」

イベント

少女はシフォングループの社長ミーシャ・シフォンで、男の方はそのシフォングループの工場で働いていた工員だという事がわかる。

PCたちが事情を聞くと工員は震えながら、事情を話しはじめる。

工員「今日の昼のことで。突然、前工場長が戻ってきて、みんなを化け物に変えちゃったんです」

「みんなは次々と化け物に変わっていくし、化け物にやられちゃう仲間もいて、俺はかろうじて逃げてきたんですが」

「副工場長……いや、現工場長と10人くらいが、まだ中に取り残されているはずですよ」

気丈に振舞っているものの、ミーシャが心なしか青ざめた様子で後を継ぐようにして口をひらく。

ミーシャ「社員を助けてください。あの辺りには、わが社のほかの工場もあります。被害拡大前にかどうか解決を！」

ゲーリー「うちの隊員も、市民の安全確保のため現地に向かっています。現場付近で合流してください。どうか、よろしくをお願いします」

情報に関しては判定は不要ですが、それ以上詳しい事は聞き出せません。基本的には、現場（工場）に向う事になりますが、前工場長について聞いた場合、以下の事柄がわかります。

「名前はサミュエルというスキンヘッドの大男で30歳」

「一週間前に工員の給料の着服が発覚し、解雇された」

「^{けいらいら}警邏隊が逮捕に向かったが、捕まらなかった」

「性格は粗暴だが、歌好きの一面も持つ」

化け物については、巨大な獣のような姿だったという事ですが、慌てて逃げ出したので詳細な情報はわかりません。（またサミュエルがどのようにして、工員を化け物に変えたのかも、この時点ではわかりません）

ミーシャはこの一件の成功報酬として、PC1人につき400シルバーを約束してくれます。プレイヤーが値上げを要求した場合、そのプレイヤーのうち1人（だけ）に【知】判定をさせてください。成功すれば、500シルバーに増額してくれます。

なお、ゲーリーやミーシャとヘリックスを結ぶ事はできません。彼らはハイランダーではないからです（ルールP.24参照）。

3. 工場入口（搬入口前）

概要

PCたちが工場に着くと、逃げてきた工員を追うクリーチャーと^{けいらいら}警邏隊との戦闘に出くわします。PCたちは、クリーチャーとの戦闘になります。

ゲーリー・ブルバップ

39歳

「市民の安全が最優先だ。
警邏隊出動！」



学術都市アカデミアの警邏隊長。バツイチ。警邏隊は、人間が起こす事件を担当する機関で、彼はその最高責任者です。クリーチャーやモルフ絡みの事件は、彼を通じて、学園に解決が依頼されます。お茶と市民をこよなく愛する男です。

5

3. 工場入口（搬入口前）

クリーチャーと警邏隊の戦闘に遭遇。
→次のシーンは4

（搬入口前）



チェックリスト



- 戦闘に際してウィルを通常所持上限値まで回復する
- ダガー×3との戦闘

ダガーウルフ

Lv1 行動値：12

HP:43 防御：3 弱点：火

回避  8%  5%

  82% 2D6 + 3

狼の遺伝子を有したクリーチャーです。野生の狼よりも一回り大きく、獲物に突き立てる際、短剣に変異する牙が特徴的です。

戦闘に入る際、各PCにウィルを通常時所持上限まで回復させる事を忘れないでください。

情景描写

PCたちが工場の搬入口前に到着すると、目の前では戦闘が繰り広げられていた。警邏隊とクリーチャーの戦闘だ。クリーチャーは逃げ出てきた工員を追い、警邏隊は彼らをかばい銃撃を行っている。だが、クリーチャーは警邏隊の攻撃をまったく意に介していないようだ。

イベント

PCたちとダガーウルフ×3（全て前衛に配置）の戦闘です。

戦闘に勝利した後、警邏隊から声をかけられます。

警邏隊員たち「いやー、もう駄目かと思いました」

「さすが、ハイランダーの方々です」

「申し訳ありませんが、我々ではクリーチャーに歯が立ちません」

「工場の中はクリーチャーだらけだそうです。よろしくお願いします」

逃げてきた工員からも一応情報は聞けますが、警邏隊本部で聞いた情報以上の事は聞けません。

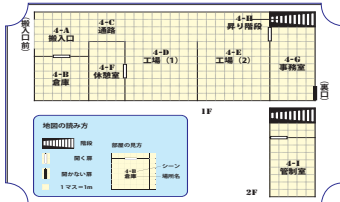
PCたちは工場内部（搬入口）へと向かいます。

6

4. 工場

ここから工場内の探索開始。入口は正面の搬入口しかない。

→次のシーンは4A



チェックリスト

- 窓は二階の高い位置で進入できない
- 裏口はふさがっている
- 正面入口以外進入不可

4. 工場

概要

これより、PCたちは工場内を探索することとなります。正面の搬入口から入るほかありません。

情景描写

クリーチャーを撃退した後、警邏隊員は周囲の治安維持に向かっていった。PCたちは改めて目の前の工場を観察する。二階建てのその工場は、いつもならば作業音が響いているはずだが、今はまるで誰もいないかのようになり返っている。そして、正面の搬入口がPCたちを誘うようにぼっかりと口をあけているのだった。

イベント

もしPCたちが工場の周囲を調べた場合、以下の事がわかります。

「窓は全て二階の高い位置にあり、足場になるものもないため、登って入る事は不可能」

「正面以外の唯一の出入り口である裏口は、中から何かが崩れてふさがっている」



4-A. 搬入口

概要

工場内部の最初のシーンです。ここでは、特に何も起きません。

情景描写

工場内には、不気味なほどの静寂と薄闇が広がっていた。内部の電源が稼動しておらず、唯一の明かりは二階の窓から差し込む斜陽の光だけだ。

正面には奥へと続く広い通路。右の壁には両開きの扉が開いており、扉の上には「倉庫」とかかれたプレートがある。

イベント

ここでは、特に何もおきません。

4-Bの倉庫か4-Cの通路へと進めます。

4-B. 倉庫

概要

倉庫には、クリーチャーから逃げた工員が隠れています。PCにとって最初の一般判定が発生しますが、その判定に失敗してもプレイヤーの機転で工員を発見する可能性はあります。臨機応変に対応してあげてください。

情景描写

倉庫の中に入ると、幾つかの大きな木箱が置かれていた。木箱の中身は玩具のようだ。この部屋は出荷前の商品の置き場として使われているのだろうか。

イベント

PCの内の一人に、【知】判定をさせてください。成功したら、周りに玩具が積まれている、不自然な木箱を発見できます。

中には工員が3人隠れており、彼らは搬入口の安全が確保された事がわかると、PCたち礼を言い、工場を後にします。

工員A「そういえば、サミュエルの野郎、なんか、杖みたいなのを持っていなかったか？」

工員B「そうだっけ？ いや、俺、逃げるのに精一杯だったから」

工員C「お前は臆病だからな、あははははは」(サミュエルが持っていた杖については、この時点ではわかりません)

上記の判定に失敗した場合でもPCが倉庫を立ち去る際、もう一度【知】判定を誰か一人が行う事ができます。

成功すれば、ガタッという物音を感知できたとして、工員たちが隠れている木箱を発見できます。

また、この判定にも失敗した場合、PCたちが助けに来た旨を声に出せば、隠れていた工員たちは恐る恐る姿を見せます。

4-A. 搬入口

工場内部最初のシーン特にイベントはない。
→次のシーンは4Bか4C

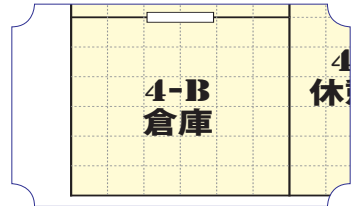


チェックリスト

特になし

4-B. 倉庫

一般行為判定に成功すれば隠れた工員が発見できる。これによって、情報収集が可能
→次のシーンは4A



チェックリスト

- 【知】判定成功で隠れている工員発見
- 失敗しても倉庫を立ち去る際にもう一度判定
- それに失敗していても、助けに来た旨を伝えれば、工員が出てくる

この倉庫からは、4-Aの搬入口にしか移動できません。

4-C. 通路

通路にて、クリーチャーの犠牲者発見。
→次のシーンは4-D



チェックリスト

- クリーチャーの犠牲者発見

4-C. 通路

概要

ここでは、クリーチャーの犠牲になった工員の死体を発見します。(このシナリオの最初の犠牲者です)

情景描写

PCたちが薄暗い通路を進んでいくと、倒れている二人の工員を発見した。しかし、ここからでは詳しくは見えない。

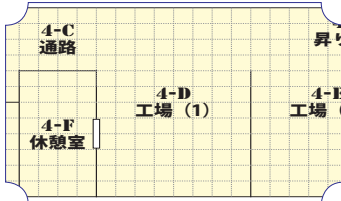
イベント

PCたちが近づくと、二人はすでに息絶えていることがわかります。また、死体を調べると次の事がわかります。(判定不要)
「二人とも、背中に銃弾のようなもので撃たれた跡があり、それが致命傷になった」

この通路からは、4-Dの工場（1）に進めます。

4-D. 工場（1）

4-Cの工員を殺したクリーチャーとの戦闘。
→次のシーンは4Eか4F



チェックリスト

- 戦闘に際してウィルを通常時所持上限まで回復
- ガンレイヴン×4との戦闘

4-D. 工場（1）

概要

ここでは、4-Cの工員を殺害したクリーチャーとの戦闘になります。戦闘に入る際、各PCにウィルを通常時所持上限まで回復させる事を忘れないでください。

情景描写

工場の中核らしいこの部屋には、ベルトコンベアが設えられていた。

吹き抜けになった二階を、鳥獣を思わせるクリーチャーが飛行しており、PCたちに気づくや襲いかかってきた。

イベント

ガンレイヴン×4（前衛に2体、後衛に2体配置）との戦闘です。

ここにはクリーチャー以外、人影などは見当たりません。

戦闘後、この場所から

ガンレイヴン

Lv1 行動値：10

HP:38 防御：1 弱点：氷

回避  7%  11%

▶▶  76% 2D6

鴉の遺伝子を有したクリーチャーです。通常の鴉と大きさに差異はありませんが、喉奥に埋め込まれた短銃で襲い掛かってきます。

は、4-Eの工場（2）と4-Fの休憩室に移動できます。

4-E. 工場（2）

概要

倉庫同様、ここには、工員が隠れています。彼らはPCたちに助けを求めてきます。

情景描写

工場（1）と同じように、こちらも広い部屋の中にベルトコンベアと玩具の部品が置かれている。しかし、こちらの部屋には幸いクリーチャーの姿は無かった。

イベント

PCたちが工場（2）に入ると、ベルトコンベアの下から工員が2人出てきます。

工員D「助かったよ。工場（1）に怪物がいて、奥にも外にもいけなかったんだ」

工員E「そういや、サミュエルが持っていたドクロの杖、なんだったんだろうな」

ドクロの杖について、PCたちの1人に【知】判定をさせてあげてください。成功すれば、それが「ロッド・オブ・ヴァリエーション」と呼ばれるアーティファクトで、白銀のレギントというジェネシスの作であることがわかります。

「ロッド・オブ・ヴァリエーション」

ドクロを模した柄には針が仕込まれており、その針で刺した人間をクリーチャーに変異させることができます。そして、クリーチャーとなった人間は二度と元の姿に戻ることはできません。

「白銀のレギント」

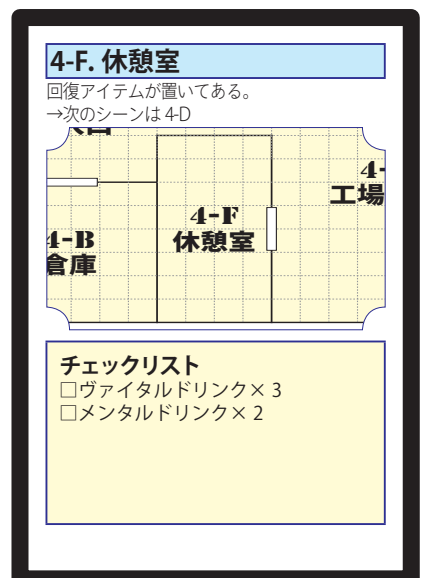
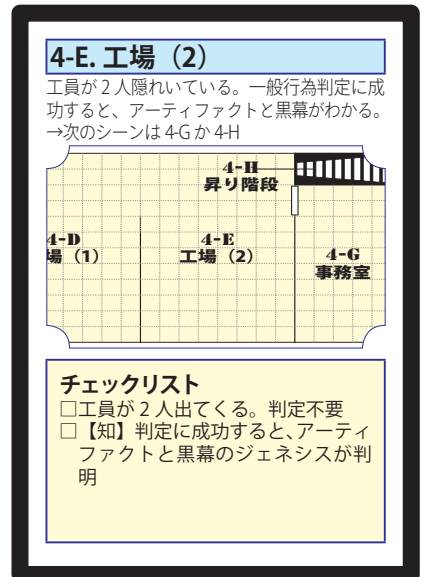
白銀の髪を持ち、凄絶なまでの美貌を誇るジェネシスの男。人工生命の研究と、新たなアーティファクトの開発に並々ならぬ興味を抱いている。

この工場（2）からは、4-Gの事務室と4-Hの昇り階段に移動できます。

4-F. 休憩室

概要

人影やクリーチャーの姿などはありませんが、回復アイテムが置いてあります。もし、前の戦闘で傷ついたPCがいたら、ここで回復するのもいいかもしれません。



情景描写

机やイス、ロッカーなどが幾つも並んでいる。長机の上にはカードや煙草、雑誌と共にドリンクの壺が置かれている。

イベント

机の上に、ヴァイタルドリンク（「アイテムブック」参照）が3本とメンタルドリンク（「アイテムブック」参照）が2本置いてあります。

ここからは、4-Dの工場（1）にのみ移動できます。

4-G. 事務室

概要

ここでは、サミュエルの手帳が見つかります。手帳には今回の犯行に至った経緯と動機が記されています。

情景描写

長机とパイプ椅子、書類棚などが転がっており、今まで見てきた部屋の中で一番荒らされている印象だ。外へ通じる裏口の扉も、倒された柵より、ふさがっている。

イベント

PCのうち、2人に【知】判定をさせてください。

成功した場合、足元に引き倒された長机と椅子の隙間に、一冊の手帳が落ちているのを見つめます。

どうやら、前工場長サミュエルの持ち物のようで、以下の情報を手に入れる事ができます。

「ちょっとだぜ？ ちょっと工員の給料ピンハネした位で、クビにされちまったんだ。いつかこの恨みを晴らしてやる」

「俺の家に、警邏隊はいらが乗り込んできやがった。間一髪逃げたが、これで俺もお尋ねものか。ちくしょう、どこに逃げよう」

「貧民街のバーで飲んでいたら、妙な男と知り合った。ちょっとびびっちゃうような色男で、俺の心を何でも見通してきやがる。薄気味悪いやつだったが、復讐のための力をくれるという。返事は明日でいいらしい。さて、どうしたものか」

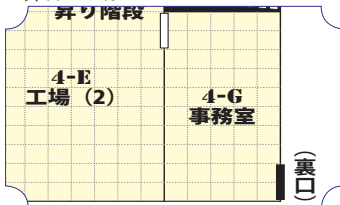
「こいつはすげえ。すごすぎる。色男のくれた力は本物だ。杖はまだ試していねえが、おそらく嘘はねえだろう」

「明日は工場ファクトリーに帰ろう。俺の愛する夢の工場へ」

ここからは、4-Eの工場（2）のみに移動できます。

4-G. 事務室

荒らされた部屋で、サミュエルの手帳発見。
→次のシーンは4-E



チェックリスト

- PCのうち2人に【知】判定をさせる。成功したPCは、サミュエルの手帳を発見する

4-H. 昇り階段

概要

ここを昇るとすぐにサミュエルのいる管制室につながっています。

情景描写

PCたちが階段を昇っていくと、上の部屋から2つの声がある。

一つは「ファクトリー♪、ファクトリー♪」という鼻歌。そして、もう一つは「やめろ、放せ。化け物になって、なりたくない！」という悲鳴だ。

イベント

ここでは特に何もありません。

昇り階段からは、4-Iの管制室のみに移動できます。

4-I. 管制室

概要

前工場長サミュエルと彼の部下となったクリーチャーたちとの最終戦闘になります。戦闘に入る際、各PCにウィルを通常時所持上限まで回復させる事を忘れないでください。

情景描写

管制室では、現工場長が猿のようなクリーチャーたちに取り押さえられおり、前工場長のサミュエルの持つ「ロッド・オブ・ヴァリエーション」が突き立てられようとしていた。

猿のようなクリーチャー「キャッ、キャッ、キャッ、ウキーウキー！」

現工場長「や、やめろ。やめてくれ。私は化け物になって……。はっ！
君たち、助けてくれ！」

サミュエル「んん？ 何だ、お前らは？」

イベント

PCたちの姿を見て取ると、サミュエルは向き直り、クリーチャーたちに現工場長を一先ず解放させます。

現工場長「はー、はー、はー」

サミュエル「なに、ハイランダー？ ああ、アサルトエンジンのエリートさんたちか。せっかくだいいところだったのに、邪魔すんじゃねえよ」

「この工場は甦るのさ。クリーチャー製造工場としてな！」

「あのお嬢ちゃん社長も、喜んでくれるだろうさ。こんな夢いっぱい工場になったんだからよ！」

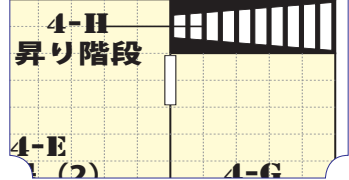
「もちろん、周りにある他の工場も、すぐにクリーチャーファクトリーの仲間入りだ！」

「ファクトリー♪、ファクトリー♪」

「俺の造った玩具の力、見せてやる！ やっちまえ！」

4-H. 昇り階段

ここを昇るとすぐにサミュエルのいる管制室。
上から怪しい歌声と、悲鳴が聞こえてくる
→次のシーンは4I

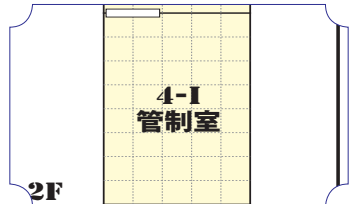


チェックリスト

- 特になし

4-I. 管制室

サミュエルたちとの最終決戦。
→次のシーンは5



チェックリスト

- 戦闘前にウィルが通常時所持上限まで回復
- サミュエル、パイルモンキー×1、ガンレイヴン×2との戦闘（戦術は本文参照）

サミュエル
30 歳

「ファクトリー♪ ファクトリー♪
俺の愛する夢のファクトリー♪」



シフォン社の元工場長。不正によって解雇されたのを逆恨みしている。ジェネシスから、人間をクリーチャーに変えるアーティファクトを受け取り、工場をクリーチャーファクトリーに変貌させた。歌が好きで、いつも妙な鼻歌を歌っている。

サミュエルの肉体は隆起し、膨張を重ね、ゴリラさながらの異貌を現わします。体長3mほどに膨れ上がったサミュエルは、歓喜するのです。

サミュエル「いいぞ、いい気分だ。こんなすがすがしい気分、初めてだ。今なら、お前らハイランダーもぶっ潰せる！」

戦闘では、サミュエルとパイルモンキー×1、ガンレイヴン×2（サミュエルとパイルモンキーを前衛、ガンレイヴンを後衛に配置）が敵となります。

サミュエルは最初の攻撃を行う前に、《メイキング・ソード》を使用し、ソードを出現させます。そして、攻撃時は必ず《アサルト》《スワップ》《コンヴァージョン》を使用します。

サミュエルの戦闘データ中には、《アサルト》と《コンヴァージョン》がすでに計算されています。また《スワップ》は、サミュエルのあらゆる判定に使用できる、モルフ専用のアーツです。判定でパーセンテージを求めるとき、出目の好きな方を10の位、1の位として読むことができます。つまり、出目が3と7ならば、「37または73」として扱って構わないという意味です。

戦闘後、サミュエルは足元から頭にかけて、霧散していきます。

サミュエル「うそ……だろ。あいつにもらった力……こんなすげえ力なのに……。ちくしょう……ちくしょう……」

5. 警邏隊本部

エピソード。
→次のシーンは6



チェックリスト

- 報酬 400 (500) S
- 経験点、各 PC に 200 点

5. 警邏隊本部

概要

助けられた工員や現工場長、警邏隊を代表してゲーリー隊長、そしてミーシャから感謝を述べられます。

情景描写

サミュエルとクリーチャーを倒し、現工場長と残された工員たちを連れ、PCたちは警邏隊本部に戻った。隊長室には、ゲーリー、ミーシャ、先に戻った工員たち、マリアベルがいる。ゲーリーは部屋の中を行ったり来たりしていたが、PCたちの帰還を見ると、ぱっと笑顔になる。

ゲーリー「いやー、ありがとうございます。一時はどうなることかと思いましたが、本当によかった」



イベント

それまでは蒼然としていたミーシャも、年相応の少女らしい安堵の表情を見せ、感謝の言葉を口にする。

ミーシャ「ありがとうございます。亡くなった工員たちのことは残念でありませんが、みなさん無事でよかった」

現工場長&工員たち「もうダメだって、何度も諦めかけました。いやー、それにしてもお強いですね」

マリアベルは眼鏡の縁を指で直し、いつもと変わらぬ厳しい表情のまま、
マリアベル「まあ、私の生徒なら当然ね。疲れたでしょうから、今日は帰って休みなさい」

しかしくりと背を返し、幾分優しい声音で言う。

マリアベル「……よく頑張ったわね」

PCたちは、ミーシャから400（500）シルバーの報酬を受け取り、ゲーム終了となります。GMは経験点200点を各PCに配布してください。

6. 次のシナリオへ

以下、本シナリオの続編に関するアイデアです。
シナリオ作成の参考にしてみてください。

今回のお礼に、アカデミア内にある、ミーシャの別荘に招かれたPCたち。ミーシャは雑談の中、最近届けられたという脅迫状を、PCたちに見せる。「社長職を退け。さもないと……」
脅迫状をまともに取り合わないミーシャ。

しかし、彼女がそれを破り捨てた瞬間、別荘の玄関が破られ、クリーチャーがなだれ込んでくる。

ミーシャを守り、クリーチャーを撃退したPCたちは、入り口を守っていた手負いのボディガードから、「犯人らしき男が商区の方に逃げた」と告げられる。

PCたちは、ミーシャから正式に依頼を受け、事件の解決に乗り出す。

PCたちがたどり着いた先は、ミーシャの叔父サンジェルマン（副社長）が経営する企業のオフィスだった。サンジェルマンは、若くしてシフォン財閥を継いだミーシャをかねてから疎ましく思っていた。そんなサンジェルマンの心の隙をつき、白銀のレギントが彼をモルフに変異させたのだ。レギントから渡されたもう1本の「ロッド・オブ・ヴァリエーション」を使い、社員たちをクリーチャーに変えたサンジェルマン。PCたちは襲い来るクリーチャーの魔手をかいくぐり、サンジェルマンの待つ社長室に急がなければならない。

6. 次のシナリオ

シナリオアイデア。ミーシャの別荘に招かれたPCたちは、ミーシャが最近脅迫状を受け取っていることを知る。



チェックリスト

- ミーシャへの脅迫
- クリーチャーの襲撃
- サンジェルマン叔父の陰謀
- ロッド・オブ・ヴァリエーション

データ一覧

本シナリオに登場するモルフとクリーチャーに関する諸データをここに掲載します。セッションにご活用ください。

■モルフデータ

右は本シナリオ登場のモルフであるサミュエルです。下にはサミュエルの持つアーツをサミュエルのデータつきで掲載します。

■クリーチャーデータ

サミュエルのアーツに続けて、次ページに本シナリオで登場するクリーチャーのデータを掲載します。

サミュエル		LV: 1
グラディウス×グラディウス		
HP: 339	MP: 31	行動値: 8
白兵回避: 10%	射撃回避: 4%	防御: 2 弱点: 風
攻撃データ (1)		使用コスト: 3MP
攻撃: 白兵 [近距離] 対象: 1体 命中: 39%		
ダメージ: 6D6 + 1		
使用アーツ: (アサルト)		
運用方法: (アサルト)を使用した単体攻撃。		
出生値:		
[体] 8	[知] 7	[速] 8 [運] 10
生体装備		
プロテクター、コンパットブーツ		
アーツ		
モルフ専用		
《ヴァイタルインクリース》(3Lv)		《コンヴァージョン》(1Lv)
《スワップ》(1Lv)		《インセイン》(1Lv)
《ミラーニューロン》(1Lv)		
グラディウス		
《アサルト》(1Lv)		《ソード・エンハンス》(1Lv)
《メイキング・ソード》(1Lv)		

グラディウス

3

アサルト

白兵攻撃のダメージを高める、グラディウスの基本的なアーツ。

白兵攻撃のダメージに +3× [アーツLv]

アーツLv (最大: 5)

AC

白兵攻撃

+

ダメージ

グラディウス

1

メイキング・ソード

突然戦闘が起こる非常時にも、グラディウスの標準的な武器であるソードを作り出す。

命中+0%
攻撃力3+2× [アーツLv]
のソードを作り出す
(戦闘終了まで有効)

アーツLv (最大: 5)

IN

命中+0%
攻撃力 2D6+

グラディウス

0

ソード・エンハンス

取得に際し、グラディウスが装備可能な武器から1つ選び、「ダガー・エンハンス」のように記入する。選択した武器を使った白兵命中に+2× [アーツLv] %。このアーツは武器ごとに個別のアーツとして扱う

アーツLv (最大: 5)

[武器]

白兵命中

+ %

協力: Goblin さん

モルフ

0

ヴァイタルインクリース

モルフは例外なく、驚異的な生命力を持つ。

通常の方法で取得できない。自身の最大HPを+ [アーツLv] × 100。モルフ作成時に3Lvを自動取得。以降モルフLvが奇数になる度、アーツ取得数とは別に1Lvを自動取得する。

アーツLv (最大: 10)

HP最大値増加

モルフ

0

スワップ

モルフ作成時に自動取得。1D100のダイスロール時、1の位と10の位を好きに入れ替えることができる。例えば出目が37ならば、「37または73」として扱ってよい。

アーツLv (最大: 1)

モルフ

0

コンヴァージョン

モルフ作成時に自動取得。攻撃時、ダメージ決定ダイスの直前に使用できる。固定値3につき1D6に置き換えてよい。例えばダメージ2D6+4ならば、3D6+1に換算できる。

アーツLv (最大: 1)

モルフ

インセイン

モルフ作成時に自動取得。あなたは5ラウンド目以降、1ターン中に2回の行動を行える。また、各ターンの開始直前にMPを最大値まで回復させてよい。

アーツLv (最大: 1) **1**

5ラウンド目から

- 自ターン中2回行動可
- ターン開始直前にMPが最大値まで回復

PE

モルフ

ミフューニエロン

失敗を学習し、すぐさま次の行動に反映させるアーツ。



あなたの判定が失敗した直後に使用できる。あなたは、その判定をやり直す。1シナリオに1度使用可能。


アーツLv (最大: 1) **1**

サミュエル

Lv1 行動値: 8

HP:339 防御: 2 弱点: 風

回避  10%  4%

 39% 6D6+1

HP現在値 339 MP現在値 31

パイルモンキー

Lv1 行動値: 6

HP:83 防御: 3 弱点: 雷

回避  9%  9%



 75% 2D6 + 5


猿の遺伝子を有したクリーチャーです。野生の猿と大きさは変わらないものの、両腕が長さ1mほどの鉄柱と化しており、戦闘に用いられます。

ダガーウルフ

Lv1 行動値: 12

HP:43 防御: 3 弱点: 火

回避  8%  5%



 82% 2D6 + 3


狼の遺伝子を有したクリーチャーです。野生の狼よりも一回り大きく、獲物に突き立てる際、短剣に変異する牙が特徴的です。

ガンレイヴン

Lv1 行動値: 10

HP:38 防御: 1 弱点: 氷

回避  7%  11%



 76% 2D6


鴉の遺伝子を有したクリーチャーです。通常の鴉と大きさに差異はありませんが、喉奥に埋め込まれた短銃で襲い掛かってきます。

パイルモンキー

Lv1 行動値: 6

HP:83 防御: 3 弱点: 雷

回避  9%  9%



 75% 2D6 + 5


HP現在値 83

ダガーウルフ

Lv1 行動値: 12

HP:43 防御: 3 弱点: 火

回避  8%  5%



 82% 2D6 + 3


HP現在値 43

ガンレイヴン

Lv1 行動値: 10

HP:38 防御: 1 弱点: 氷

回避  7%  11%

 76% 2D6

HP現在値 38

