



アサルトエンジンシナリオ② 『過ぎた力』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ:間中丞風 / 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:2
- ・所要時間:約4時間
- ・使用キャラクター:Lv2のキャラクターを作成
(初期所持金に+400シルバーして、アイテムを購入してください)

■あらすじ

学園でクエストを探していたPCたちは、慌てた様子のクラークを目撃する。クラークと目が合った瞬間、クラークはPCたちに近づき、緊急のクエストとして入ってきた事件の解決を押し付ける。

その事件とはアカデミア郊外に存在する、「第七研究所」で事故が発生したというもの。詳細はまだわかっていないが、クリーチャーが確認されている。

現地に赴いたPCたちは、研究を行っていた「ハイランダー因子の発現に関わるアーティファクト」が暴走したという話を聞き、事故の被害を最小限に抑えまだ生存しているかもしれない研究員を救助する為に、事故の渦中の研究棟へと向かうこととなる。

研究棟内ではクリーチャーと化した研究員がPCに襲い掛かってくる。それらを撃退し隠れていた研究員を救助しながら進んだPCたちは、実験室の奥でモルフと化し周囲の生物をクリーチャー化させ続けている研究主任を発見する。

研究所に持ち込まれた「ハイランダー因子の発現に関わるアーティファクト」の正体は、起動させると力を求める本人に α コードを打ち込み、周囲には β コードを振りまく悪意のアーティファクトだったのだ。

PCたちは力を求め暴走した研究主任と彼の手によって生み出されたクリーチャーたちを倒し、事故を収束させるのであった。

■舞台・NPC 解説

・第七研究所(「ワールドガイド」参照)

アカデミア北東、半日の距離に存在するアカデミアの研究施設。

学術都市の外にある本部直轄の研究所で、所長は本部所属の上級幹部から選ばれる。ただし所長が研究所にいることは稀で、実質的には所長代理が最高責任者となっている。

モルフの死体や残留物、捕獲したクリーチャーが主な研究対象だが、しばしば研究室長の独断でアーティファクトの研究解析なども行っている。

実際は、事故が発生した場合に都市まで被害が及ぶ可能性とモルフやクリーチャーを都市内部に運び込むことに市民の抵抗があることから隔離された研究施設で、ここへの移動を希望する人間の大半はリスクと探究を天秤にかけて研究を選んだツワモノばかりという、マッドサイエンティスト養成所のおもむきのある場所である。

第1～第3研究(実験)棟、研究員・職員たちの居住機能を集約した職員棟、外来者への対応や施設と職員の管理などを行う管理棟、研究所の内外を監視する監視塔が建設されており、研究員・職員合わせて60人以上の人員が常時勤務している。

・クラーク・リンゼント(「ワールドガイド」参照)

・トーマス・W・アイリー (男/69歳)

「ひやっひやっひや、そんなの簡単じゃよ」

研究室長兼所長代理。ハイランダー。

一言で彼を表現するならば「マッドサイエンティスト」。知識・発想、その他すべてが天才と呼ばれるにふさわしい人物であり、やや偏屈な部分もあるが研究に対しては真摯で真面目な為、師事したいという研究者も少なくない。

問題は行き過ぎた探究心からしばしば暴走し、規律違反を犯す事と、何度処罰されてもそれを気にする素振りが無い事である。



・アイザック・ボイル（男／42歳）

「もっとだ、もっと力が必要だ、あの血統のバケモノ達に打ち勝つ力を……」

第3研究棟研究主任。非ハイランダー。幼少より神童と呼ばれ、努力を積み重ねてきた結果、非ハイランダーながらアサルトエンジン内の研究施設でも一目置かれる科学者となった。

しかし、自身が努力の末に積み上げた成果と同じレベルのことを軽々とこなすハイランダーの研究者と自身を比較し、生物としての基本性能そのものの差に絶望する。

その後自主的に第七研究所への移動を願い出て、ハイランダーやモルフの研究へと没入していった。



■シナリオの見方

・概要

その場所で行われるおおまか内容や、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。

・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。

1.緊急クエスト(オープニング)

【概要】

PC たちはすでにチームを組んでいるアサルトエンジンの生徒である。実技(実地実習)単位獲得のために、クエストを探しに来たところ慌てたように何かを探すクラークと遭遇する。

クラークはちょうどよかったと、PC たちに緊急のクエストがあることを告げて、解決を命じる。

【情景描写】

PC たちは実技単位のためにクエストを探しに中庭へと向かっていた。中庭は閑散としており、PC たちを除いてはチーム単位で来ている者はいない。そんな中、誰かを探すような様子のクラークが広場にやって来る。

クラークは中庭でキョロキョロと何かを探すようにしており、偶然 PC たちと目が合うと、君たちの方に歩み寄ってきた。

クラーク「キミたちはチームですね。ちょうどよかった」

「つい先ほど、事務局に緊急でクエストが届いたのですが、この街から北東にある第七研究所で事故が発生したらしく、クリーチャーの出現が確認されています。至急現地向かい速やかに解決してください」

「私はキミ達の担任ではありませんが、特別課題という形でお願ひします。緊急のクエストですので、こちらでも多少の便宜は図りましょう。では、よろしくお願ひします」

【イベント】

PC たちは第七研究所へ向かうことになる。

PC たちはすでにチームを組んでいるという想定であるが、このシーンでPC 間のヘリックスに関して確認をしておくといだらう。

また、第七研究所についての概要を尋ねられた場合は、このシーンで説明するとよいだらう。(舞台・NPC 解説を参照)

2.管理棟

【概要】

PC たちは第七研究所の正門前にある管理棟にて事故の状況説明を受ける

【情景描写】

PC たちは半日の行程を踏破し、第七研究所へと到着する。研究所はなかなかの規模で、学校を思わせる施設群だった。正門の警備員は PC の制服あるいは銀時計に気づき、すぐさま管理棟へと PC たちを案内する。

管理棟では、所長代理のトーマス・W・アイリーらが PC たちの到着を待っていた。

トーマス「ひゃっひゃっひゃ、早かったの。こりゃ、活きのいい生徒たちじゃ」

【イベント】

管理棟の会議室ではトーマス・W・アイリーと研究所の保安員たちが集まって事故の状況を確認整理しており、PC たちに状況を説明する。

トーマス「んじゃ、状況確認といこうかの。事故が発生したのはこの第 3 研究棟」

「確か……この時は『ハイランダー因子の発現に関わる』というアーティファクトの起動実験をしたところじゃが……ま、良かったの。この辺一帯全てが消滅せずに済んで」

「すまんすまん、話を戻そう。その後、こやつが第 3 研究棟から逃げ出してきた、事故の発生が判明したという次第じゃ」

研究員「実験室の方がうるさいと思っていたら、奥から化け物が出てきたんです。多分…モルフではなく、クリーチャーではないかと思いました。私は、これは何か事故があったと思い急いで外へこのことを伝えようと……」

「監視塔から見てもらっているのですが、私の他に施設の外に出てきたものは居ないと。ですが、中にはまだ取り残されている者がいるはずですよ。ぜひ仲間を助けてください」

トーマス「僕は、せつかくだからこの最終兵器型アーティファクトの威力を試してみるのも悪くないと思ったんじやがの、生存者がいるかもしれないと言われては仕方あるまいて。もしおぬしらが失敗したら、僕のとっておきを使わざるをえんかもしれんのう……ひゃっひゃっひゃ、冗談じゃよ冗談、多分の」

情報に関して判定なしで入手が可能である。

入手できる情報は上記の情報以外に、実験中のアーティファクトに関する情報と、第 3 研究棟の構造である。GM は「第 3 研究棟見取り図」を PC に公開すること。

アーティファクトに関する情報

- ・直径 1cm、長さ 20cm 強のタクトやステッキのような棒状の形状。
- ・中心に棒状の結晶がはめ込まれている。
- ・結晶の内側が流動しているような奇妙な光沢を放っている。
- ・「ハイランダー因子の発現に関わる」ものといわれていた。

※アーティファクトかどうかを、どうやって見分けたのかと聞かれた場合

トーマス「素材とそれを加工した技術の程度を見りゃ、そのくらい見分けるのは造作もないことじゃよ」(トーマスがアサルトエンジンの研究部門の中でもトップクラスの天才科学者で、彼の才能ならではの発言である点を強調する)

実験を行っていた者の証言内容

「第 3 研究棟の主任である、アイザック・ボイルの肝いりで研究が行われていた」
「アイザックは非ハイランダーながら、実力で研究を任されるまでになった男である。自分に厳格な努力家で、犯罪を起こす人とは思えない。事故ではないかと考えている」

この依頼の成功報酬として PC には 1 人につき 400 シルバーが約束される。

その他、生存者がいた場合 1 名救出ごとに PC1 人あたり 200 シルバーの追加報酬が約束される。また、PC が値上げを要求してもこれ以上の金銭報酬は出てこない。

なお、トーマスはハイランダーのためヘリックスを結ぶことが可能であるが、自ら現場に赴くような直接的な救援は行わない。

PC が望んだとしても「こんないたいけな老人に何をさせる気じゃ、苦労は若者が買うものじゃろ」と誤魔化されてしまう。

3.第 3 研究棟入口

【概要】

このシーンよりPCたちは第3研究棟内を探索することとなる。入口は正規の入り口以外にはなく、そこから入るしかない。

【情景描写】

教えられた第3研究棟の前に立つ。研究棟は事故が起こったとは思えないほどに静まり返っている。幸い照明は無事ようだ。

入口は荒らされた模様はなく、出退勤簿などが残されている。事故の話を知らず、正常であると説明されれば信じてしまいそうな雰囲気だ。

【イベント】

PCたちが研究棟周囲を調べた場合以下のことがわかる。

「窓がなく、中の様子をうかがうことや窓からのエントリーは不可能である」

「壁は十分な強度で作られており、壊すためには相応の準備と専用の道具、もしくは建物ごと消し飛ばすような兵器が必要であり、現在それを行うのはほぼ不可能である」

建物に入った時点で、PCに【知】出生値による一般判定を行わせる。(判定は一人ずつ順番に処理していくこと)

成功した場合、出退勤簿から事故当日に研究棟内に居た人数を知ることができる。プレイヤーが自発的に「出退勤簿から人数が確認できるのではないか」と提案した場合、判定なしで人数を知ることができる。

・出退勤簿に記録されている人間は22名、1名が逃げ出したことが確認されているため、中には21人いたと推定される。

3-A.更衣室

【概要】

研究棟内部の最初の部屋である。この部屋では特に何も起こらない。

【情景描写】

入口から正面の壁には二つのドアがあり、上のプレートには更衣室と書かれている。それぞれのドアの上には「男」「女」とも掲示されている。どちらの部屋からも生物の気配などはせず、静まり返っている。

【イベント】

ここでは特に何も発生しない。

どちらの更衣室を通っても同じである。更衣室の奥のドアからは廊下へとつながっておりその奥にはトイレと倉庫が見える。倉庫の先で廊下は曲がっておりその先は見えない。

3-B の倉庫(1)、3-C の倉庫(2)、3-D の階段(1)へと進むことができる。

3-B.倉庫(1)

【概要】

倉庫内部は事故の影響は受けていない他、荒らされてもおらず、クリーチャーたちがここまでやってきていないだろうことが推測できる。

内部を探索することで回復アイテムを発見することができる。

【情景描写】

倉庫の中は雑多な荷物が箱に入った状態で積み上げられている。どうやら一般的な事務倉庫のようだ。

荒らされた様子などはなく、ここにクリーチャーたちはやってきていないように見える。

【イベント】

PC たちが内部を探索すると判定なしで栄養ドリンクの箱を発見することができる。

箱の中には、ヴァイタルドリンクが3本とメンタルドリンクが3本入っている。

3-C.倉庫(2)

【概要】

倉庫内部は事故の影響は受けていないが、整備不良状態のボイラー配管があり、PC たちが探索中に偶然配管が外れ、高温蒸気が PC たちに襲い掛かる。

倉庫内を PC が探索する場合、【運】出生値による一般判定が発生し、失敗した PC にはダメージが与えられる。

【情景描写】

倉庫の中は雑多な荷物が箱に入った状態で積み上げられている。箱の中身はタオル等の専門的ではない消耗品などのようだ。所謂事務倉庫という奴なのだろう。

【イベント】

PC たちが内部を探索するとした場合、探索する PC 全員に【運】出生値による一般判定を行わせる事。

失敗した場合、整備不良状態だったボイラーの配管が外れ、判定に失敗した PC に高温蒸気が襲い掛かる。高温蒸気は 4D6 ダメージとし、防御力などでの軽減が可能なダメージとする。

3-D.階段(1)

【概要】

2 階へと繋がる階段である。

【情景描写】

PC たちが階段を上っていくと微かながら異臭を感じることができる。

どうやら、ここから上にはクリーチャーが現れているようだ。

【イベント】

階段では特に何も起こらない。

3-E の 2 階通路へとつながっている。

3-E.2 階通路

【概要】

2 階の各部屋へとつながる通路である。
奥にクリーチャーの犠牲になった研究員の死体が存在している。

【情景描写】

廊下はまっすぐ伸び、突き当りで折れ曲がっている。曲がる直前のところに研究員が 2 名倒れているのを発見する。

【イベント】

PC たちが近づくと、研究員はすでに死亡していることが判明する。
死体を調べることで、死体が鋭い刃のようなもので損壊されていることが判明する。

3-F の分析室、3-G の記録室、3-H の小検査室、3-J の階段(2)へと繋がっている。

3-F.分析室

【概要】

分析室では事故当時、実験を監視観察していた研究員が、クリーチャーから逃げのびて隠れている。一般判定が発生するが、プレイヤーの機転によっては判定を省略して研究員を発見しても良い。臨機応変な対応を行うこと。

【情景描写】

分析室は、ロッカーとデスクが置かれ、部屋の奥には実験室を覗き、状況を観察するための窓が設えられている。事故発生直後に研究員がいたのだろうか、書類などが散乱したままになっている。

またのぞき窓には、実験室側にべったりと赤い何かが付着し、実験室の中を伺うことはできない。

【イベント】

PC 内の 1 人に【知】出生値による一般判定を行わせる。成功した場合、奥に存在しているロッカーが微かに動いたことに気づく。

ロッカーの中には研究員が一名、ガタガタと震えている。

PC たちが入り口までの安全を確保したことを告げると、PC たちに礼を言い、研究棟から脱出する。

この研究員は実験当日に記録を行うために分析室で作業をしていた人員であり、事故発生時の状況を聞き出すことが可能である。

研究員A「あ、ありがとうございます」

「事故の状況ですか、アーティファクトへ一定のエネルギーを与えて反応を確認し、起動できないかという実験だったのですが、開始中に突如主任がアーティファクトを掴み、自らへと突き刺しました」

「何故そんなことをしたのかは分かりませんが、その直後に主任の体に変異をはじめ、化け物へと姿を変え、周囲の研究員を襲いました。襲われた研究員も変異をはじめ、化け物へと姿を変えていきました……その辺りで何かがこっちに向かってきて、気を失いました」

「化け物に変異するときに吐き出した肉塊か血塊かなのでしょうか、再び気が付いた時にはあの通り、窓がべったりと汚れてしまって下の状況は分からなくなっていました」

「とにかく逃げなくてはと思ったのですが、部屋の外を何かが徘徊している気配がして、怖くてずっと隠れていました」

上記判定に失敗した場合でも、PC が分析室を立ち去る際に、もう一度【知】出生値による一般判定を行うことができる。

成功すれば、ガタツという物音を感知できたとして、隠れていた研究員を発見することができる。

また、判定に失敗した場合でも、PC たちが救援に来た旨を声に出せば、隠れていた研究員は恐る恐る姿を現す。

この隠れていた研究員は要救助の対象者であり、助け出すことで報酬が増加する。

3-G.記録室

【概要】

ここでは探索により、実験中のアーティファクトに関する記録を発見することができる。

【情景描写】

一面に書類棚が並び、実験に関する記録や過去に研究が行われたアーティファクトの記録などが収められているのであろう部屋、中央に閲覧などを行うための机があり、一部の書類がそこに広げられたままになっている。

クリーチャー達によって荒らされた気配はない。

【イベント】

机に放置された資料により、今回の事故が発生したアーティファクトのことがわかる。

机に放置された資料によりわかる情報

- ・「ダナエ」と名乗る外部の女性研究者により持ち込まれた。
- ・彼女は第七研究所の関係者ではなく、飛び込みでアーティファクトを持ち込んだ。
- ・彼女はフィールドワークを中心に行っている在野の研究者らしい。
- ・古文書などから、ハイランダー統治時代初期の史跡と言われている場所を探索して、該当するアーティファクトを発掘した。
- ・自分で解析できる力がないので、結果を教えてもらうことを条件に、研究所に無償で提供された。
- ・発掘の際の文献からこのアーティファクトは「バトン・オブ・トレイター」とよばれ「ハイランダー因子の発現に関わる」ものであるらしい。

※（注）PC たちが「バトン・オブ・トレイター」についての詳細を知ることはないが、GM は以下の内容を留意しておくこと。

「バトン・オブ・トレイター」

「惑乱のダーナ」が持ち込んだ、試作アーティファクト。

中には人をモルフへと変異させる α コードが仕込まれている。

これによって変異したモルフは、他者に β コードを植え込みクリーチャー化させる能力を得て、その能力によって変異したクリーチャーもまた、他者に β コードを転写する因子を持つようになる。

3-H.小検査室

【概要】

ここでは、3-E の研究員を殺害したクリーチャーとの戦闘となる。

ウィルを通常時上限まで回復させること。(ただし、L ウィルはそれで回復しない事に注意)

【情景描写】

検査室と書かれた室内は、簡易な実験機器を備えた化学実験室という印象の部屋だった。その中を 2 足歩行する獣が徘徊しており、PC たちに気づくと襲い掛かってくる。

【イベント】

マンビースト×2 (前衛配置) との戦闘になる。

ここにはクリーチャー以外、人影などは見当たらない。

戦闘終了後、ガチャリと奥の薬品庫で音がする。

奥にあるドアから、3-I の薬品庫へと進むことが可能。

3-I.薬品庫

【概要】

分析室同様にこの部屋にも研究員が隠れており、PC たちに助けを求めてくる。

【情景描写】

PC たちが 3-H 小検査室のクリーチャーを倒して薬品庫の方に進むと、中には 1 名の研究員が隠れていた。

【イベント】

薬品庫に近づくとドアが開き、中に隠れていた研究員が PC たちを招き入れる。

研究員B「両鍵だったから中には入ってこなかったんだが、居すわられて、逃げるに逃げられなくてね」

「あのクリーチャーに襲われると、襲われた者もクリーチャーになっちゃうみたいだね。あの二人もさ……クリーチャーに変わっていくのをどうすることもできずに……俺だけ閉じこもって逃げちゃって……」

「ともかく、助けてくれてありがとう」

「そうだ、よかったらこれを使ってくれ、人の治癒力を高める作用がある」

研究員は薬品庫の中から、小瓶に入った薬品を 2 個見つけ出し PC たちに渡す。
(この薬品はヴァイタルドリンクとして扱う)

3-J.階段(2)

【概要】

3-D の階段(1)同様の階段である。イベントは発生しない。

【情景描写】

3 階へと続く階段がある。

【イベント】

特になし

3-K.3 階通路

【概要】

3 階の通路。通路には 1 名の研究員の死体がある。

【情景描写】

3 階は 2 階よりもさらに酷い惨状になっていた。

クリーチャーが徘徊したのであろう通路には血臭と屍臭が漂っている。

【イベント】

通路には 1 名の研究員の死体がある。クリーチャーが暴れた痕跡はあるものの、近くにクリーチャーの気配はない。

3-L の研究員休憩室、3-M の研究員仮眠室、3-N の実験準備室への各扉がある。

3-L.更衣室

【概要】

3-K のクリーチャーに襲われたのであろう死体を 1 体発見する。

【情景描写】

机や椅子、簡易の給湯設備、ロッカーなどが並んでいる。長机の上にはカードや新聞、カップなどが散らばっている。

【イベント】

椅子の足元に、マンビーストの爪にやられたのであろう死体が 1 体転がっているのを発見する。

部屋の奥にはドアが一つあり、隣の仮眠室へとつながっている。(通路に戻らずに 3-M の仮眠室に向かうことができる)

3-M. 研究員仮眠室

【概要】

ここでは、研究主任アイザックの手記が見つかる。手記には普段の鬱屈と今回の実験に関する意気込み、事故に至る経緯が記されている。

【情景描写】

横になるための簡易寝台の他、椅子などが置かれた部屋で、もともと白衣であった生地などが散らばっており、人の気配はない。

【イベント】

PCの2人に【知】出生値による一般判定を行わせる事。

成功した場合、散らされた研究員たちの私物の中から1つの手記を発見する。

手記は研究主任であったアイザックの物であり、以下の情報を入手する。

古い記録

「だめだ、ついていけない。いくら努力しても、あいつらはそれ以上の事を、努力も必要とせずにこなしてしまう」

「新しく発表された理論の展開に知識がついていけない。思考が追い付かない」

「血の化け物どもめ、努力もせず才能だけであぐらをかきやがって……」

「あの血が羨ましい。私にあの力があればより有効に使い、この世の謎をより多く解明できるのに……」

新しい記録

「ダナエと名乗る研究者はなかなかの好人物だ。小娘のような年齢で、ましてやハイランダーでもないのに、実績を上げている。昔の自分を見ているようだ」

「持ち込まれたバトン・オブ・トレイターというアーティファクトは彼女曰く、ハイランダー因子の発現に関わるものらしい」

「ハイランダー因子の発現。このアーティファクトを解析し使用することができれば……」

「今のところ調べる限りでは兵器的な構造をしてはいない。なんとなくだが、使用方法が理解できた。これは恐らくヒトをハイランダー化させるアーティファクトだ」

「構造上シンプルなものだ。遠回りな実験を繰り返すことがもどかしい。仕組みは分からないが、使い方は分かる。使えば仕組みも分かるだろうに」

「ヒトをハイランダーに変えるアーティファクトと判明してしまえば、研究は本部に持っていかれてしまうかもしれない。詳細不明の今の内に使用してしまうべきか」

「私もハイランダーの能力を得れば、あいつらと私を隔てていた才能の差はなくなる」

3-N.実験準備室

【概要】

この部屋ではクリーチャー4体との戦闘になる。

ウィルを通常時上限まで回復させること。(ただし、Lウィルはそれで回復しない事に注意)

保管庫への扉は施錠されており、このシナリオ中では入ることができない。

【情景描写】

実験室に入るためには絶対に通らねばならない、実験準備室、その中には実験室から出てきたのであろうクリーチャーが徘徊していた。

このクリーチャー達は皆一様にボロボロを身体にまとっているが、よく見るとその布が研究者用の白衣であることに気づく。

クリーチャー達はPCたちに気づくと襲い掛かってくる。

【イベント】

マンビースト×2(前衛配置)、マンインセクト×2(後衛配置)との戦闘となる。

戦闘に勝利した後でクリーチャーの死体をよく観察すると、ボロボロの白衣以外にも衣服の名残と思しき布も身につけていたことが分かる。(クリーチャーは事故発生当時、この建物の中にいた研究員が変異したものだ)

部屋の奥に2つのドアがある。

知らされている見取り図にある、実験予定アーティファクト保管庫へとつながっているドアは施錠され、開けることができない。(中に人の気配も感じられない)

もう一方の、実験室へと続くドアは開き放ったままである。(そのドアから3-0の実験室への階段へと進むことができる)

3-0.実験室への階段

【概要】

1階の実験室に進むためだけの階段である。

※この場所ではイベント等は何も起こらないため、省略してしまっても良い。

3-P.実験室

【概要】

研究主任アイザックと、彼にクリーチャー化された研究員たちとの最終戦闘となる。
ウィルを通常時上限まで回復させること。(ただし、L ウィルはそれで回復しない事に注意)

【情景描写】

実験室では、腕が機械状になり実験機器のような様々なマニピュレーターを付けた姿に変異したアイザックが死体を弄繰り回している。

腕から伸びるマニピュレーターの一つに「バトン・オブ・トレイター」が付いており、死体に突き立て、突き立てた部分の肉を削り取っては分析をしている。

その奥ではヒトがクリーチャーへと変異する過程を段階的に示したかのようにまだ人の面影を残した状態のクリーチャーが拘束されている。

アイザック「なるほど、既に生命活動を停止したモノに対しては変異できないか……それでは、検体が足りないな。捕まえに行かせなくては」

「ん？ なんだね君たちは」

【イベント】

PC たちの姿を見て取ると、アイザックは向き直り、クリーチャーへの変異を観察していたモノを一気に変異させ解き放ち、PC たちに襲いかかる。

アイザック「ちょうどいいところに追加の被検体が来たようだ……君たちにもこの素晴らしい力を……」

「ん？ その印、貴様らハイランダーか？ また……また私の前に立ちふさがるといのかハイランダー！」

「だが、私も同じ力を手に入れた。ちょうどいい。貴様らをバラして調べ上げよう」

「そして、私はハイランダーを超えた存在になるのだ。ひやははははははははははっ！！」

台詞を終えたところで、拘束されていたクリーチャーがアイザックの部下となり、PC たちとの戦闘となる。

戦闘では、**マンビースト×3(前衛配置)**と**マンインセクト×1(後衛配置)**、そして**アイザック(後衛配置)**が敵となる。

アイザックは、攻撃時に必ず《エナジーショット》《スフィア・エレメンタラー》《コンヴァージョン》《スワップ》を使用して攻撃する。(《エナジーショット》《コンヴァージョン》は既に、アイザックの戦闘データ内で計算済みである)

また、《スワップ》は、アイザックのあらゆる判定に使用可能で%判定の際に出目の好きなほうを 10 の位、1 の位として読むことが可能になる。

自身の攻撃が失敗した場合、アイザックは《エクリプスコード》で命中させようとする。(もし、バッドステータスを受けたら《リノベーション》で回復を行う)

戦闘終了後、アイザックの肉体は、「バトン・オブ・トレイター」を残し、ポロボロと灰のようになり崩れ落ちる。

アイザック「クソッ！ またか、またなのか！ またハイランダーが私の邪魔をするのか！ これでもまだ私には力が足りないというのか……クソッ！ 一体どこまで…クソッ…クソッ……！」

残った「バトン・オブ・トレイター」は光沢のない灰褐色へと変色しており、アイザックの肉体が崩壊した後地面に落ちて砕け散る。

「バトン・オブ・トレイター」が砕け散った際、ダナエという女性研究者が「バトン・オブ・トレイター」を持ち込んだ際の風景の幻影を見る。そこに映る白衣の女性について照会すれば(PC の知識でもよいし、クラークやトーマスにヘリックスで情報を送って尋ねるのもよい)その女性がジェネシス「惑乱のダーナ」であることが分かる。



4.管理棟(エンディング)

【概要】

助けられた研究員や研究所所長のトーマスから感謝を述べられ、謝礼を受け取る。

【情景描写】

アイザックとクリーチャーを倒し、管理棟へと戻った PC たち。管理棟ではトーマス他、先に戻った研究員たちが待っていた。

不安な顔を浮かべていた研究員たちは、PC たちの帰還を見て安堵した表情になる。

“とっておき”を本当に準備していたトーマスは、PC たちの帰還を知り、背中に“とっておき”を隠しながら PC たちを出迎える。

トーマス「うむ、よくやった！ さすがに若いもんは気力が違うのお。きっと成功させてくれると信じておったぞ！」

【イベント】

助け出した研究員たちから次々と感謝の言葉がかけられる。

研究員たち「ありがとうございます。もう駄目だって思っていたのに。いや、流石…本部のハイランダーの方々は違いますね」

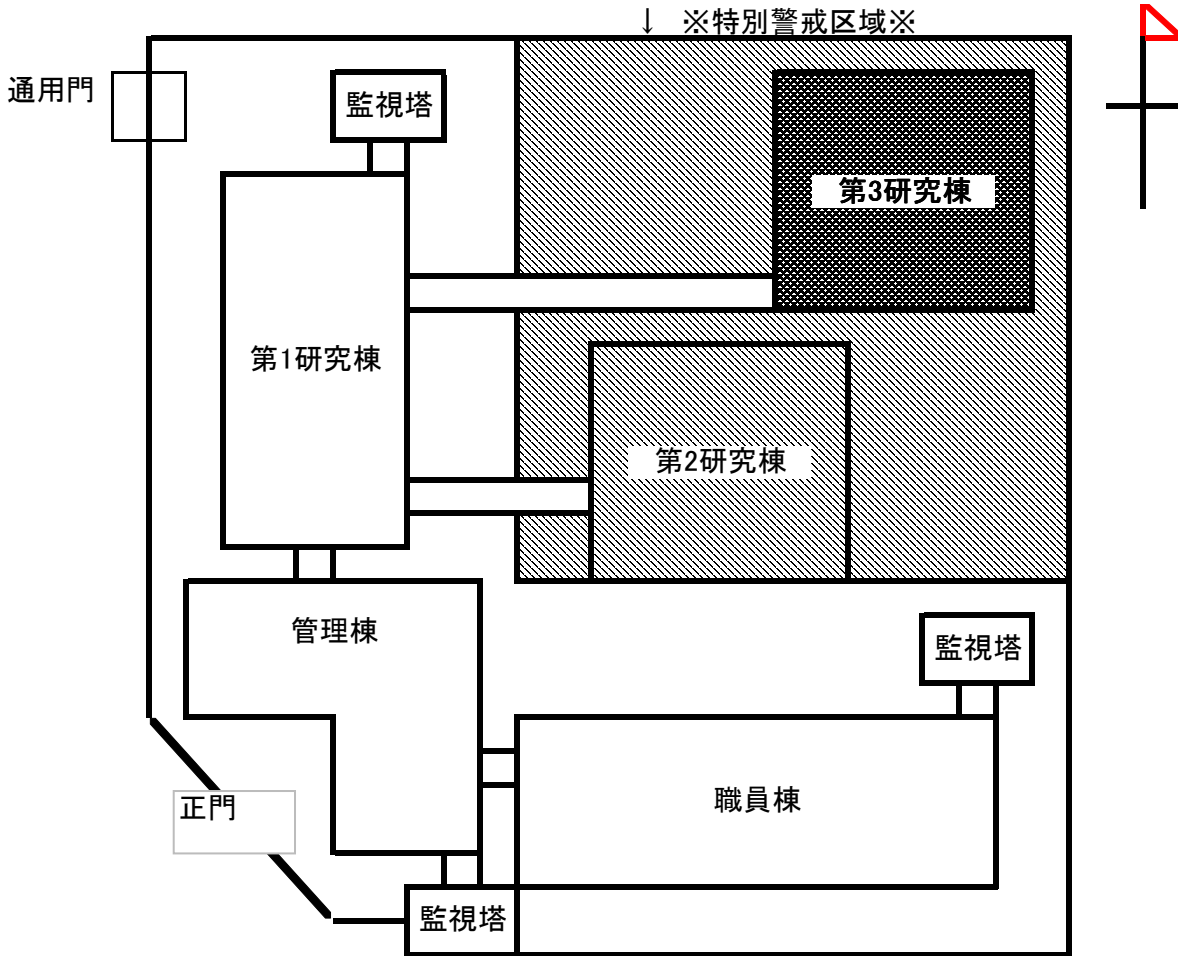
トーマス「死んだ職員たちの処理はこちらでしておこう。灰になったとはいえ、伝染するクリーチャーがおったのでは亡骸も入念に処理せねばなるまいて」

「まったく、アイザックも不相应な力なんぞ求めおって……十分以上に優秀なやつじゃったのにのう」

PC たちは研究所職員から 400(+救出ボーナス)シルバーの報酬を受け取り、ゲーム終了となる。

GM は各 PC に経験点 300 点を配布すること。

第七研究所



研究所の施設の配置図です。

高い壁で外界と隔てられた敷地の中に、管理棟、職員棟、第1～第3研究棟、施設警備のための監視塔が建てられています。

危険度の高い研究を行う第2、第3研究棟のある区画は更なる壁で隔てられ、一層厳しく管理されています。一棟あたりの建物の大きさは、大きめのマンション～学校の校舎一棟くらいを想像してください。

入り口は南西側の正門と北西側の通用門の二つのみで、通用門は通常使用されません。どちらの門も開閉は内側からのみ可能なものとします。

・管理棟

正門を入ってすぐの場所にあるのが管理棟です。

施設の管理保守や来訪者の対応の他、研究棟への入退室を厳しく管理することがこの棟の役割です。

・職員棟

管理棟東の通路から繋がるのが職員棟です。研究員や職員用の居住施設はここに集約されています。

職員棟は管理棟以外の施設とは繋がっておらず(監視塔を除く)、移動の際には厳しくチェックを受けます。

・第1研究棟

管理室北の通路から繋がるのが第1研究棟です。もちろん、この建物に入るには管理棟でのチェックを受けなければなりません。

研究成果の発表など、対外的に公開できる研究は主にここで行われます。資料庫や研究用の備品倉庫などもこの建物内にあります。

・第2研究棟

今回は使用しません。

・第3研究棟

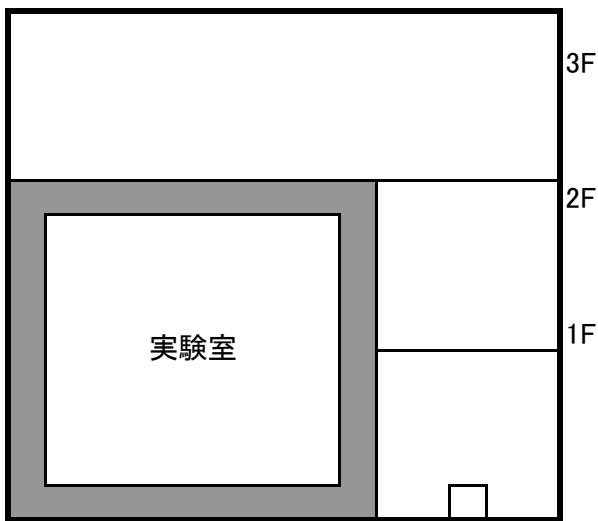
今回のシナリオの舞台となる建物です。

第3研究棟見取り図

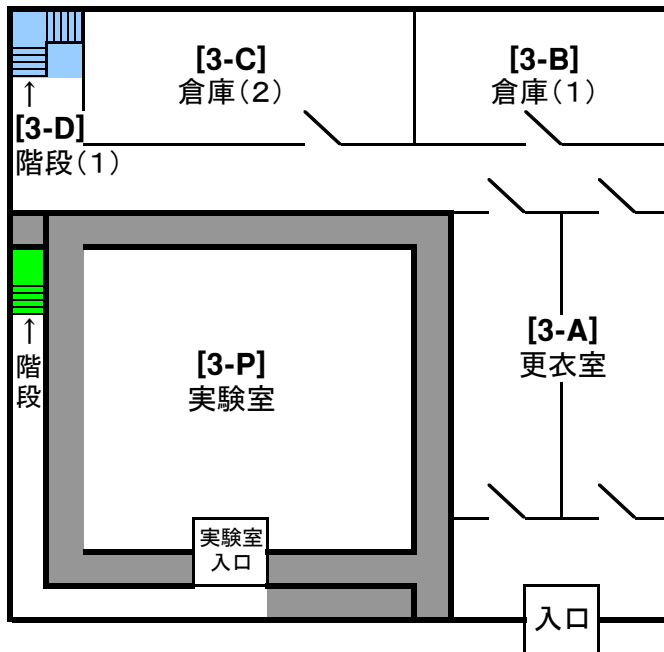
メインの実験室は吹き抜け式で1階・2階を使用。隔壁にもなっている分厚い壁で実験室は覆われている。出入口を絞る事で事故発生時に内部からの避難は行いにくい、被害が拡散しにくいようにと考慮されて作られている。

また、万が一建物に侵入された際に、時間が稼ぎやすい様に、大回りしないと本丸の実験室に向かえない構造になっている。

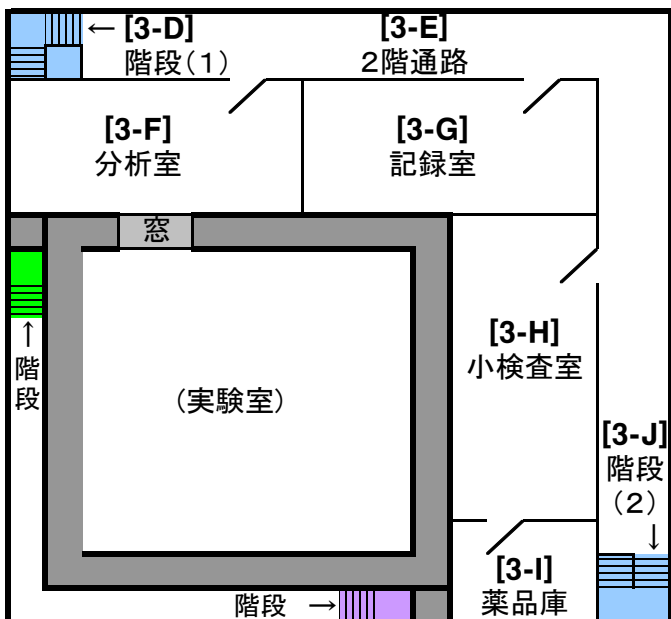
横から見た図



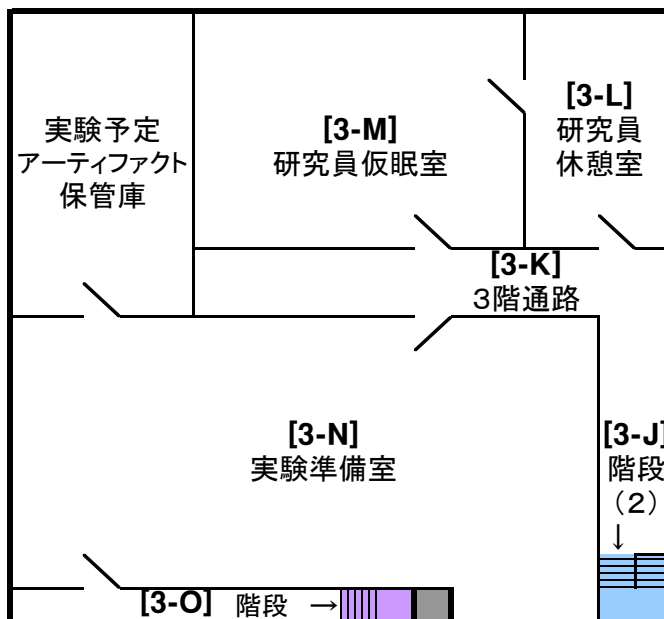
【1F】



【2F】



【3F】



■クリーチャーデータ

クリーチャー名	マンビースト		LV	2	(強化LV: -)
行動値	6	防御	3	HP	80
弱点属性	火				
回避	白兵回避	5 %	射撃回避	3 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	77 %	ダメージ	2D6 +9
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>βコードを植え付けられ、変異した元人間のクリーチャー。 外見は肉食獣と人間を合成したような形状に変異するが、顕現する特徴には個体差があり、一様の変異ではない。(爪、牙、露出し武器化した骨、羽化した皮膚などにより攻撃)</p>					

クリーチャー名	マンインセクト		LV	2	(強化LV: -)
行動値	7	防御	1	HP	70
弱点属性	風				
回避	白兵回避	3 %	射撃回避	5 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	76 %	ダメージ	2D6 +3
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>βコードを植え付けられ、変異した元人間のクリーチャー。 外見は人間と毒虫を合成したような形状に変異するが、顕現する特徴には個体差があり、一様の変異ではない。(毒液や酸を滲み出させる皮膚(汗腺)や粘膜、毒針などにより攻撃)</p>					

■モルフデータ

名前		アイザック・ボイル			LV	2
シークエンス		エレメンタラー			×	アーヴァント
出生値	【体】	3	【知】	17	【速】	8
行動値	8	防御	3	弱点属性		【運】 10
回避	白兵回避		3	%	射撃回避	11 %
HP	326					
MP	61					
変質ポイント分装備		防護ベスト				
攻撃データ						
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	40	%	ダメージ	5D6
備考	《エナジーショット》による攻撃。3体まで攻撃可能					
(攻撃②)		命中		%	ダメージ	D6
備考						
アーツ						
アーツ名	LV	種別	コスト	効果等		
ヴァイタルインクリース	3	PE	0	HPに+300。計算済		
コンバージョン	1	IN	0	ダメージの固定値を3につき1Dに変換 計算済		
スワップ	1	IN	0	1D100ダイスの1の位と10の位を好きに選べる		
インセイン	1	PE	0	5ラウンド目より自ターン中2回行動になる またターン開始直前にMPが最大値まで回復		
エクリプスコード	1	IN	0	対象の行う(行った)判定の成功率+10% 1シナリオ3回まで使用可能		
リノベーション	1	IN	0	HP20点失い(軽減不可)バッドステータスを 1種類打ち消す		
エレメントエンハンス	1	PE	0	《エナジーショット》の命中に+2%。計算済		
エナジーショット	2	AC	3	無属性の射撃攻撃を行う。計算済		
スフィア・エレメンタラー	2	IN	X	エナジーショットの対象を3体まで拡大		
カルティベーション	1	PE	0	出生値【知】を+3。計算済		
解説						
<p>第3研究棟研究主任だったアイザック(※舞台・NPC解説参照)が「ハトン・オブ・トレイター」の力を使い、自らをモルフ化。またその作用により、他者にβコードを植え付け、クリーチャー化させる能力を持つ。 (※ハイランダーであるPCたちは、その能力でクリーチャーになる事はありません)</p>						