

シナリオ

サバイバーたちを待ち受ける運命が記された書。
それが「シナリオ」である。
ここでは『RoD』で最初に遊ぶことができるサンプルシナリオを掲載する。
プレイヤーとして参加する場合、この章は読み飛ばすこと。

サンプルシナリオについて

ここでは『RoD』で遊ぶことができるサンプルシナリオを4本掲載しています。

シナリオの内訳は、「Judgement Day」の時間軸で2本、「3 Years Later」の時間軸から2本で、それぞれ日本とアメリカを舞台としています。これらの設定はGMが望むのであれば、NPCや地名を変更して、シナリオの舞台を自分の望む国や地域に変更しても構いません。

ただし、「Judgement Day」の時間軸で日本国内を舞台にする場合は、銃器の取得には制限が発生する可能性が高いということに注意してください。

サンプルシナリオにはあらかじめリンクトラックが準備されていますが、GMはこれらのリンクトラックを自由に差し替えて、よりオリジナリティのあるシナリオに変更しても構いません。

ただし、ゲームに慣れないうちはシナリオ本編に大きな影響を及ぼすリンクトラックを採用するのは避けた方が良いでしょう。

サンプルシナリオで遊んだあとは、セッションの内容を元にリンクトラックを作成して共有し、その世界観をみんなで共有すると良いでしょう。

ゲームに慣れてきたら、自分でオリジナルのシナリオを作成しても良いでしょう。その場合、サンプルシナリオの世界観を元に続きのキャンペーンシナリオとなるオリジナルシナリオを作成しても良いでしょう。

シナリオの読み方

本書に掲載しているシナリオの読み方を説明します。

- シナリオ名（デザイナー名）
シナリオのタイトルおよび制作者の名前です。
- 推奨PC人数
シナリオを遊ぶのに適した人数です。
- 推定プレイ時間
シナリオをクリアするまでの推定プレイ時間です。
オフラインでの対面セッションを基準としています。
- 舞台・時間軸
シナリオの舞台設定と時間軸です。【共用】と記載されている場合は、舞台や時間軸を自由に設定しても構いません。
- シナリオ概要
シナリオの大まかな流れや舞台設定の説明です。特別なルールや設定がある場合もここに記載されています。
- シナリオクリア条件
シナリオをクリアするために必要な条件やシナリオの成功度合いの基準が記載されています。
- ハンドアウト
シナリオにハンドアウトが準備されている場合に記載されています。
- シナリオ本編
シナリオの本編です。場面や項目ごとにそれぞれシーン番号が振られています。これらは「1-1」「1-2」といった具合に、更に細かいシーンに分かれている場合もあります。
- 戦闘配置図
本格戦闘を行う際に、スクエアマップ上に配置するNPCやオブジェクトの位置関係を記した図です。また、それらに関係するイベントやギミックの説明も記載されています。
- リンクトラック
このシナリオに導入できるリンクトラックのサンプルです。
- 補足
シナリオの補足説明がある場合に記載されています。

サンプルシナリオ

Road to Airport

ロード トウ エアポート

デザイナー : サンプルシナリオ

推奨PC人数 : 1~5人

推定プレイ時間 : 3時間前後

舞台(時間軸) : 日本(Judgement Day)

シナリオ概要

突如、全世界同時多発的に発生した「都市部での暴動」から約1週間が過ぎた。それは死者が蘇り生者を襲うという通常では考えられないような光景で、君たちはいわゆる「ゾンビ災害」に巻き込まれてしまった。

東京都内(都市部)に偶然居合わせたサバイバーたちは、偶然、最寄りの空港から安全な場所への輸送便が出ているという噂を聞く。道中、鮫島という男性と知り合い共に空港に向かうが、そこは死者で溢れる地獄のような状況であった。

・シナリオの時間軸について

このシナリオは舞台を日本、時間軸を「Judgement Day」、季節を12月のクリスマス直前とし、『ロール・オブ・ザ・デッド』のサンプルシナリオ②『Die after 7 days』の前日譚にあたるシナリオとして想定している。そのため、このシナリオで作成したリンクトラックは『Die after 7 days』でも使用することができ、これらのシナリオを一連のキャンペーンシナリオとして遊んでも良いだろう。

・武器の制限について

通常、シナリオの舞台を「日本」に変更する場合、武器の所持に制限がかかることが予想される。ただし、GMが許可するのなら武器の所持に制限をかけずに取得させてもよい。その場合は、NPCの鮫島と合流したときに武器を分け与えてもらえることができ、それによって取得した武器を手に入れることにすると良いだろう。

・プレイヤー人数について

このシナリオでは推奨PC人数を1~5人に設定している。これは戦闘が発生するシーンでは、シナリオに参加しているPCの人数によって登場するエネミーの総数を決定し難易度調整を行っているためである。

なお、参加者が2人以下の場合は、登場NPCの「鮫島」を協力者として同行させることができる。

シナリオクリア条件

シナリオを進行し「11・展望台」のシーンを迎えることで終了する。それ以外はサバイバーが全滅するか、そのシーンで設定されたシナリオ失敗条件を満たすとシナリオは失敗する。

また、本来のルールでは飛行機やボートなどの特殊な乗り物については、ギフト《特殊免許》が無くても判定にペナルティを発生させることで操縦が可能だが、本シナリオではこのルールは適用することができない。これは、本シナリオがサンプルシナリオ②『Die after 7 days』の前日譚にあたるシナリオであり、シナリオクリア条件に飛行機の操縦士が大きく関わるためである。

1・導入

季節は12月、クリスマスも間もなくというタイミングで発生した「都市部での同時多発的な暴動」から約1週間が過ぎた。その暴動は「死者が蘇り生者に襲いかかる」というもので、常識では考えられないものであった。

東京都内で騒動に巻き込まれてしまったサバイバーたちはいわゆる「ゾンビ災害」に巻き込まれてしまった。

偶然知り合ったサバイバーたちは行動を共にすることになり、避難所となっている都内の区民ホールに立て籠もる。

そんな中、サバイバーたちは「羽成空港より脱出便が出ているかもしれない」という噂を入手する。その噂を確かめるために、サバイバーたちは避難所を後にする。

空港に向かう途中、サバイバーたちは危機一髪のところを鮫島という男性に偶然助けられる。

シナリオ開始時は避難所のシーンからスタートする。それまでの避難所に辿り着いた経緯はそれぞれが話し合ってから決めること。

2・避難所にて

運良く生き延びたサバイバーたちは、都内のとある区民ホールに避難する。

避難所にはサバイバーたちの他にも100人近い人たちが避難しており、誰もが現在の深刻な状況と先の見えない不安の中で情緒が不安定になっている。また、残り少ない緊急用の物資をめぐる言い争いや喧嘩が発生し、避難所の空気は険悪になっていた。

そんな中、サバイバーたちはとある噂を耳にする。

それは「都内から最も近い羽成空港という空港から、安全な地域への脱出便が出ている」というものである。

この噂の真偽を確かめるには実際に空港に足を運ぶしかなく、サバイバーたちは避難所を離れる決断を行う。なお、都市部の交通機関は完全に麻痺しており、鉄道・バスは使用することができない。そのため、空港へは徒歩か車両での移動となる。羽成空港へは現在地から車で約1時間程の位置であり、徒歩では4～5時間くらいかかるだろう。

サバイバーたちが空港へ移動することを決定した後、突如、眼鏡をかけた男性が避難所の中に走り込んできて大声で叫ぶ。

「大変だ！避難所の中に感染者がまぎれこんでた！リヴァイターだ！早く逃げろ！」

そう言い終わるか終わらないかというタイミングで、眼鏡の男性は背後の扉から入ってきた別の男性によって押し倒される。眼鏡の男性は悲鳴をあげ抵抗するが、押し倒してきた男性に首筋を噛まれる。やがて眼鏡の男性は傷口から噴水のように血を吹き上げ絶命する。

そして、眼鏡の男性に群がるように、別の男女が群がってくる。

全員が顔面蒼白で明らかに血色が悪く、これまでの経緯から彼らが「リヴァイター（ゾンビ）」に変わり果ててしまったのだと確信するだろう。

その面子の中には避難所内で何度か会話を交わした者もあり、眼鏡の男性の言う通り、避難所内で感染者が発生してしまったことがわかるだろう。

サバイバーたちはこの状況を突破し避難所から脱出する必要がある。

このとき、プレイヤーたちがゲームに慣れていないのであれば、GMはここでチュートリアル戦闘を行うと良いだろう。

このチュートリアルは本格戦闘で行い、技能判定の説明を兼ねると良いだろう。その場合、敵にはサバイバーの人数+2体ほどの「リヴァイター」を登場させると良いだろう。

サバイバーたちがいる部屋は狭めの20名ほどが入れる会議室を想定した作りで、戦闘マップを作る際は出入口付近に敵を配置し、戦うか突破しないと部屋から脱出できない作りにすると良いだろう。

プレイヤーがゲームに慣れていれば、このチュートリアル戦闘は省略すると良い。

この状況を突破し、サバイバーは避難所から脱出するが、建物の外で再び大量のリヴァイターに囲まれてしまう。

絶体絶命の状況を迎えるサバイバーだが、突如一台の車が猛スピードで走ってきて数体のリヴァイターをはねて停車する。そして、車の運転席の窓が開き、中から一人の男性が拳銃を構えサバイバーたちの付近の数体のリヴァイターの頭を撃ち抜く。

「早く！俺の車に乗れ！」

男性はサバイバーたちに向かって声をかけると、車をサバイバーたちに近い位置に近づける。

車はハンヴィーのような軍用車で、男性を含め6人は乗ることができる。(詰めれば7人くらいまでは乗れるだろう)

後部座席と荷台には、男性の物と思われる銃やナイフなどの武器が幾つか積まれている。サバイバーたちが車に乗り込むと、男性は車を急発進させる。

こうして、サバイバーたちは謎の男性「鮫島亜紀人(さめじまあきと)」と共に羽成空港に向かうことになる。

3・鮫島亜紀人(さめじまあきと)

鮫島亜紀人は元自衛官であり、後部座席の武器は「とある特殊なルート」で個人的に入手したものだとして教えてくれる。

サバイバーたちの武装を見ると「身を守る物が必要だな。好きなものを使ってもいいぜ」と武器を幾つか提供してくれる。

これはプレイヤーがキャラクターメイクをした際に入手した武器や防具を、日本国内という武器の所持に制限がかかる環境で手に入れるためのゲーム的な措置である。

鮫島にサバイバーたちが空港に向かってることを伝えると、偶然にも鮫島もその噂を聞きつけて空港に向かってる途中だったと教えてくれる。

「これも何かの縁だ。一緒にドライブと行こうぜ」

と鮫島はいつのまにか手にしたタバコに火をつけ、明るい口調でサバイバーたちに同行を申し出してくれる。

これ以降、鮫島は協力的なNPCとしてサバイバーたちに同行させる。

彼はプレイヤー人数が少ない際の補助的な役割を担っている。そのため、サバイバーが3人以上の場合は本格戦闘には参加させない。(別の敵を足止めしているなど戦場にはいるが別の相手と戦っている設定として扱うと良いだろう)

鮫島を戦闘に参加させる場合は、次ページのデータを使用する。

4・追跡

車で羽成空港に向かう途中、主要道路の国道を南下していると、突如、鮫島が「後ろの車…つけてきてるな」とバックミラーに視線を送りながら呟く。

後方を見ると、謎の「トレーラー車」がサバイバーの乗る車から数十メートル離れた位置を走行しているのが目に入る。

このとき、トレーラーの運転席を見ると誰もいないことに気がつく。「自動運転」なのだろうか、振り切ろうにも執拗にサバイバーたちの乗る車を追ってくる。

トレーラーは速度を上げると、サバイバーたちの車両後部に追突してくる。トレーラーが数回、鮫島の車に追突を繰り返した後、突如トレーラーの荷台に異変が起こる。

荷台の天井を突如、「大きな爪」のようなものが突き破り、そこから体長3メートル程の高さの人型の「怪物」が這い出てくる。

「なんだあいつは…クソッ！ハンドルを代わってくれ！」

その光景を見ると、鮫島は助手席に座っているサバイバーに運転を任せ、運転席から身を乗り出すようにして手に持った拳銃で、背後のトレーラーの荷台の上に現れた怪物に向か

て銃撃する。(このシーンの直前に助手席に座っているサバイバーを決めておくとも良いだろう)

このとき、ハンドル操作を任せられたサバイバーは前方の道路の状態を目にして戦慄する。それは空港に繋がる橋が事故車で封鎖状態になっており、大量のリヴァイターが徘徊している光景だ。中には炎上している車もあり、このまま車で突っ込むことはかなり危険だと感じるだろう。

この橋を突っ切る場合、運転手は〈運転/8〉で判定を行う。

判定に成功した場合、無事に橋を通過するが、複数のリヴァイターを轢いたため車体に大きなダメージを負ってしまい走行が不可能になってしまう。

判定に失敗した場合、車は放置車両に衝突して事故を起こしてしまい、完全にコントロールを失い横転してしまう。

その場合、車に搭乗しているキャラクターは全員が[1D10]のダメージを負い、乗っていた車と鮫島の集めた武器や物資などを全て失ってしまう。(キャラクター作成時に入手した武器や防具以外はシナリオから排除される)

その後、トレーラー車の荷台から這い出てきた巨大な怪物と事故現場付近のリヴァイターがサバイバーたちに遅いかかってくるが、鮫島が手榴弾や銃で応戦し命からがらその場を無事に逃れることができる。

なお、この場面に登場した怪物の正体は「ウォーリア」という生物兵器であるが、このクリーチャーはこのシナリオ内では戦闘することはできない、このクリーチャーは『Die after 7 days』に登場する。

なお、この生物兵器は何者かによって「意図的に」生存者のいる場所に送り込まれ殺戮を行っている。

これはルールブックのサンプルシナリオ①『Tuto:REAL』の中で登場する企業に大きく関係がある。(本シナリオの攻略には大きな関連性はない)



名称		識別難易度	戦利品	基本ステータス (Lv)				
鮫島 亜紀人		—	難易度 —	STR	7	PER	4	
HP		行動力	移動力 (Sq)	獲得	VIT	4	INT	6
30	10	4	回避力 (Lv / 固定)	AGI	3	CHA	5	
				MOV	3	LUK	3	

■ 攻撃方法 (RoC)

番号	攻撃方法	命中力	射程	ダメージ (固定)	感染度	効果
1	パンチ	Lv 8	1	6	0	<格闘術>
2	ナイフ	Lv 3	1	1D8+2 / 7	0	【BS: 出血】を与える。
4	ハンドガン	Lv 7	3	1D10+5 / 11	0	装弾数: 15
5	グレネード (投擲)	Lv 2	3 (範囲 1)	3D10 / 17	0	所持数: 2

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
所持技能【LvX】	キャラクターの個性に合わせた技能を [Xレベル] 所持する。数値はキャラクターごとに決定する。
斜め攻撃	本格戦闘時、斜めの位置のスクエアに存在する対象に攻撃を行うことができる。

・小さな橋

事故車両とリヴァイターで溢れた橋を渡る直前、〈地理/6〉か〈観覧/6〉に成功するか、橋を渡らず迂回すると決断した場合、事故で封鎖された橋より東側に別の小さな橋があることに気がつく。

この橋は本来、人や自動二輪車までの車両が通行できるような小さな橋であり、通常の車両が通行することは想定されていない。更に老朽化が進んでいるため、現在改修工事中の橋となっている。

この橋は車両を捨てて徒歩で渡れば危険を冒すことなく無事に渡ることができる。

5・選択

橋を渡ってトレーラーの追跡を振り切り空港が見える位置まで来ることができると、鮫島は現在の自分たちが置かれた状況を冷静に分析し、今後の行動方針について幾つかの提案をする。

サバイバーの今後の行動方針が決まらない場合、この提案の中から選択すると良いだろう。GMはプレイヤーが選んだ選択肢の項目を参照し、その後のシーンを進行すること。

1・水上派出所へ向かう

川沿いに面した場所に水上派出所がある。

そこに武器になるような物があるかもしれない。

「6・水上派出所」を参照し進行すること。

2・空港（第三ターミナル）へ向かう

脱出便の詳細を調べるために向かったほうが良いだろう。

空港には他の生存者たちもいるかもしれない。

「7・空港入り口（第三ターミナル）」を参照し進行すること。

3・空港の滑走路へ直接向かう

脱出便の詳細を調べるために向かったほうが良いだろう。だがここに到着するまで空港から飛行機が飛んでいるのを一度も見えていない。

情報がデマだったのか、脱出便は全て飛び立ってしまったのかもしれない。

「8・滑走路」を参照し進行すること。

4・空港に隣接されたホテルに向かう

他の生存者がいるかもしれない。

ホテルの部屋を利用できれば休憩できるかもしれない。

「9・ロイヤルホテル羽成」を参照し進行すること。

5・それ以外の選択肢

1～4以外の提案をサバイバーがすると、鮫島は「危険すぎる」と言い提案を却下する。

6・水上派出所

羽成水上派出所は空港の周りを流れる川沿いにある。

派出所自体は普通の交番といった作りの建物で、道路を挟んで向かい側に川があり、その棧橋には「警視庁」と書かれた白と灰色に塗られたボートが停泊している。位置関係としては事故車両とリヴァイターで溢れた橋から東へ徒歩10分程の位置に存在する。

水上派出所に近寄ると突如「そこで止まりなさい」と声をかけられる。

声のした方向を見ると一人の警察官が銃を構えている。警察官はサバイバーたちがリヴァイターではないことを確認すると水上派出所内に招き入れてくれる。中には数人の警察官や一時的に避難してきたであろう一般人もおり、全員がどこかしらを怪我している。警察官に事の経緯を話すと、鮫島の元自衛官という肩書きを聞いたためか安心した様子で状況を説明し、サバイバーたちにある依頼をする。

話の要点をまとめると以下の通りである。

- ・空港でも同じように暴動が起こっている
- ・自分たちは近くの橋の事故を処理しようと出向いたが、暴動を抑えきれず撤退してきた。
- ・その際、負傷した市民の方を数名連れ戻ってきたが、ここでは治療を施せない。
- ・治療のために空港の診療所に移動させたいが、この人数を移動させるのは困難なので、空港内の生存者を見つけて救助を寄越して欲しい。それを依頼できないだろうか。

サバイバーたちはこの警察官の依頼を受けても良いし断っても良い。

●依頼を受ける場合

警察官は感謝を述べ「都合がいたらこれで連絡をお願いします」と「トランシーバー（無線機）」を1つ手渡ししてくれる。

なお、この依頼はシナリオのサブクエストとして扱う。

「11・展望台」のシーンで派出所の要救助者のことを伝え、トランシーバーで連絡を取ることができると、GMはシナリオ終了時にサブクエストを達成したのとしてプレイヤー全員に「経験点1」を配布する。

〈話術/8〉

依頼を受けた後、警察官に対し武器になるようなものを要求した場合、話術の判定に成功することで武器を貸してくれる。その際「通常ではあり得ないことですがこのような事態ですので…」と次のうちのどちらかの武器を手渡ししてくれる。

・警棒

この武器は攻撃力 [1D6+3] の小型鈍器として扱う。

ルールブック 159 ページに詳細を記載。

・9mm口径拳銃（弾数5）

この武器は攻撃力 [1D10+4] の小型銃として扱う。

残弾数は5発とする。

ルールブック 162 ページに詳細を記載。

この武器は非常事態であり、元自衛官の鯨島に貸し出すという名目で手渡ししてくれる。

●依頼を受けない場合

警察官は「わかりました。無理なお願いはできません。では私は怪我人の手当にあたりますので…」と悲しげな表情で派出所内へ戻る。

これ以降、サバイバーたちが空港（第三ターミナル）内に移動するタイミングで、派出所内の怪我人の一人がリヴァイター化し、それが原因で派出所内の避難者は全滅してしまう。（空港内施設内に入るまで再度、水上派出所に引き返すことで依頼を受け直すことは可能）

7・空港入り口（第三ターミナル）

空港の正面入り口付近まで移動すると、大量のリヴァイターが入りに群がっている光景を目にする。

この様子から、空港の入り口を正面突破して侵入するのは不可能だと感じるだろう。なお、この入り口からはどのような方法でも突破することはできない。

〈観察 /3〉

空港の建物の外観から、すぐ隣のホテルと空港が連絡通路によって繋がっていることがわかり、ホテルの「4階」から空港の第3ターミナル内に入ることができそうだとわかる。

また、これにより通常の状態ではホテルの一般客は空港施設側からしか入れないことがわかる。

8・滑走路

空港施設の周りをぐるっと回ると、フェンスを越えて直接滑走路に行くことはできるが、滑走路にはいわゆる「ジャンボジェット機」しかなくサバイバーたちが操縦するのは困難なものだとわかる。

また、そのジャンボジェット機の幾つかの周りにはリヴァイターが群がっている様子が遠目に分かる。このジャンボジェット機は当シナリオにおいては、サバイバーたちがギフト《特殊免許》を取得していたとしても、操縦が困難であるものとして扱う。

この光景を見ると鯨島は「どうやら脱出便とやらは欠航中のようだな。そもそも、あれを操縦するのはさすがに無理そうだ。この空港のどこかに操縦士でもいれば話は別だがな」と目を細めて呟く。

9・ロイヤルホテル羽成

ホテルは空港に隣接するように建造されており、「ロイヤルホテル羽成」と看板にホテル名が表記されている。

ホテルは通常のよくある建造物の作りとは異なっており、一般客は空港側の第三ターミナルの3階からホテルの4階ロビーに行くことができる。そのため、この場所から空港施設を経由せずにホテルに入るためには、1階の従業員専用扉の先にある非常階段を使用する必要がある。

ホテルは全8階建ての建物となっており、1階が専用ゲート、2～3階・6～8階が客室、4階がロビー（フロント）5階が会議・レストランとなっている。

4階のロビーは空港の第3ターミナルの3階に繋がっており、通路で行き来ができるようになっている。

ホテルのフロアの両端には従業員専用扉があり、従業員専用エレベーターと非常階段がある。

詳しいホテルの構造に関しては「図1：空港施設・ホテル見取り図」を参照すること。

9-1・1階（ビジネスジェット専用ゲート）

1階から入ることができる部屋は滑走路に抜けることができるビジネスプレミアムゲートのある場所となっている。

ここにはVIPルームとなる待合室や手荷物検査を行う場所があり、セキュリティチェックや出入国審査で時間をかけることなく滑走路に向かうことができる仕様となっている。

この部屋の中はとことんデスクの上から落ちた書類で床が散らかっているが、人が襲われたような形跡や遺体が横たわっているようなことはない。

このフロアの従業員専用扉を抜けた先に非常階段と従業員用エレベーターがある。なお、部屋の中から見える滑走路には幾つかジャンボジェット機が見えるが、それらの付近にはリヴァイターが群がっている様子がわかる。

〈搜索 /4〉

待合室の床に書類や冊子が散らばっており、その中に「ロイヤルホテル羽成」のホテル案内のパンフレットが落ちている。これを読むことで、ホテルの各フロアの構造や内訳を知ることができる。GMは必要に応じて「図1：空港施設・ホテル見取り図」をプレイヤーに公開しても良いだろう。

・従業員専用扉（関係者専用と書かれた扉）

従業員用の扉を開けると、従業員専用のエレベーターと非常階段があり上階へ移動することができる。このエレベーターは通電しているが「スタッフ専用カードキー」がないと動かない仕様になっている。また、カードキーを入手したとしても、エレベーター自体が別のフロアで止まっているようで動いておらず使用できない。上部のランプを見ると「8階」で止まったままになっているのがわかる。

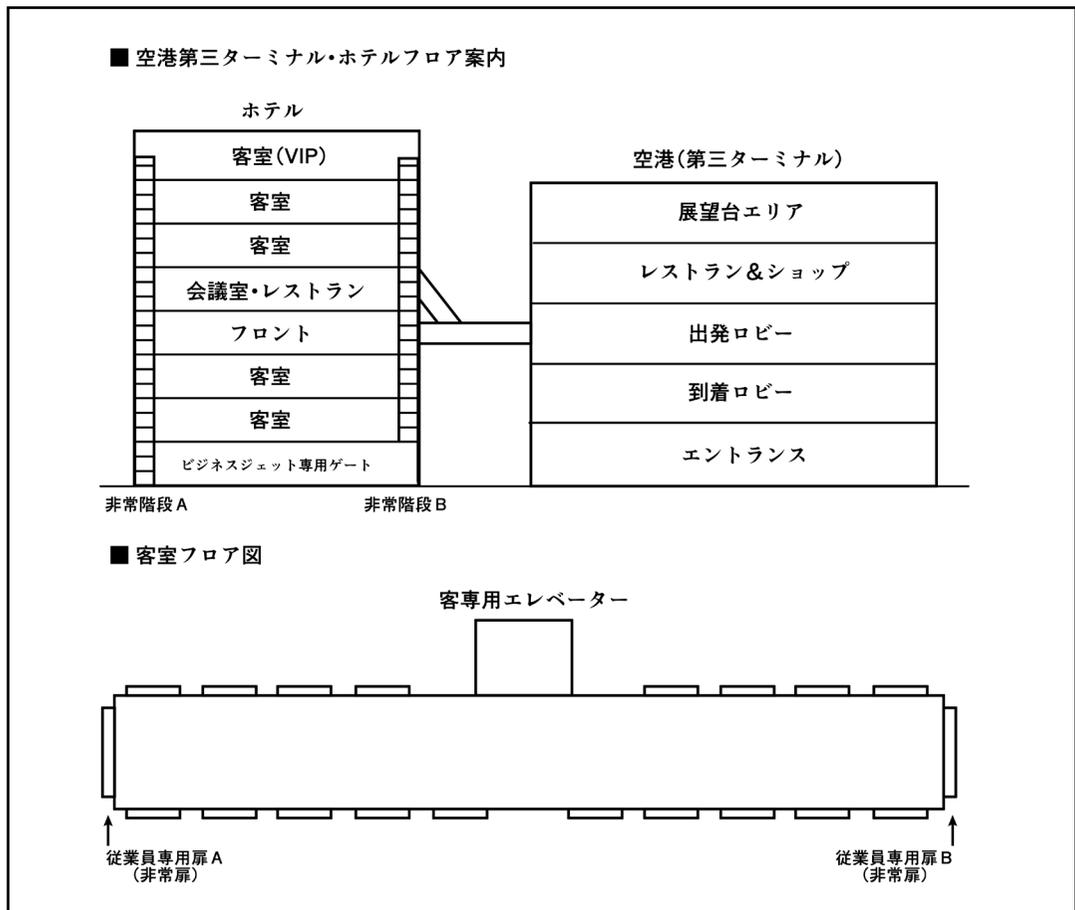


図1：空港施設・ホテル見取り図

・非常階段について

各フロアには「客用エレベーター」と両端に従業員専用扉を兼ねた非常用扉があり、その先に「非常階段A」と「非常階段B」がある。

非常階段Aは1階～8階を繋いでいる。

非常階段Bは2階～8階までを繋ぐものになっている。ここから1階に行き来することはできない。

階段は8階まで通じているが「4階」の扉はなぜか開かない。これはホテルのロビー側から鎖でドアノブが施錠され、更に家具でバリケードがされているためである。そのため、4階に行くにはカードキーを手に入れてエレベーターを使うか、5階を経由して移動する必要がある。

非常階段A・Bともに「7階」と「8階」の間に家具などを集めて即席で作ったと思われるバリケードが築かれている。

そのバリケード周辺にはなぜかリヴァイターの死体が数体転がっている。

リヴァイターは全てを頭部を負傷している。よく見ると、頭部を銃で撃たれていることがわかる。これは8階に立て籠もっている生存者（矢神）の手下たちが倒したものである。

9-2・2階（客室フロア）

従業員専用扉から客室に出ることができる。

フロアはひっそりとしていて、ほとんどの部屋にオートロックがかかっており入ることはできない。

例えサバイバーが〈鍵開け〉などを駆使してもこの部屋に入るのは困難だろう。

・客用エレベーター

客用エレベーターは各階のフロアの中央に存在する。電気は通っているようだが普通には使用することができない。

扉を入った各階へのボタンがあるパネルにタッチ式のカードリーダーのようなものがあり、専用のカードキーがないと使用できない仕様になっている。（カードキーがなくてもエレベーターを呼ぶことはできる）

カードキーは客室の部屋のカードキーを兼ねており、行き先階のカードキーと4階・5階のみ行き来ができるようになっている。このエレベーターでは、カードキーを用いることで2階から8階までを行き来することができる。

このエレベーターの仕様は各階共通の仕組みになっている。

・リフレッシュルーム

扉が半開きになっている部屋がある。扉を見るとドアストッパーがかかっている。中を調べると通常のホテルのシングルルームくらいの広さの小さな部屋がある。

部屋のプレートには「リフレッシュルーム」と書かれており、小さなソファが1つと奥に簡易シャワーがある。

その他にはテレビとタオルやシャンプーなどのアメニティがある。テレビは電源を入れたとしても、すでにどのチャンネルも番組をやっておらず情報を得ることはできない。

この部屋で内側から鍵を閉めれば安全に休憩することができるだろう。

また、サバイバーが望むのであれば部屋のアメニティをアイテムとして入手することができる。

その場合、「タオル」「洗剤」を1つずつ入手することができる（共にルールブック 179 ページに詳細を記載）

・205号室

2階のフロアを探索中、以下の判定に成功することでイベントが発生する。

<PER/7>

技能判定に成功するとかすかだが、客室の中から扉越しに泣き声が聞こえる。

この扉を開くことができると、中に6歳くらいの女の子がいる。（開く方法は女の子に話しかけて説得する。あるいはマスターキーを使用するなど）

少女に経緯を聞くと彼女はこのホテルに両親と宿泊していたが、父親とはぐれてしまい母親とこの部屋に5日ほどたてこもっていた。しかし、食料や物資がつきため、母親は安全な部屋に少女を残したまま食料を探しに出かけたが1日たっても帰ってこないのだと言う。

少女は食事をとっていないため、かなり衰弱しており、このまま放置するのは危険だと感じるだろう。

少女は涙ながらにサバイバーたちに母親を探して欲しいと頼んでくる。

この少女からの依頼はシナリオのサブクエストとして扱う。

もし、この少女を安全に「11・展望台」まで連れて行くことができれば母親と再会することができ、GMはシナリオ終了時にサブクエストを達成したのとしてプレイヤー全員に「経験点1」を配布する。少女はルールブック 229 ページの「人間（非戦闘員）」のデータを持つNPCとして扱い、キャラクターの重量は [10] として扱い本格戦闘にも参加させる。少女が死亡した場合は、サブクエストは達成することができない。

なお、母親は空港内で物資探索中にリヴァイターに襲われて階段を踏み外して転落、頭を強く打ち意識を失っている。そこを空港内の生存者に救出され、現在、空港の5階の展望台フロアに運ばれている。

9-3・3階（客室フロア）

従業員専用扉から客室に出ることができる。

・廊下

廊下の先には客用エレベーターの前に人が倒れている。サバイバーが通り抜けようとする、突如襲いかかってくる。

このとき〈回避/5〉に成功すればこの不意打ちを避けることができる。回避に失敗した場合は、[1D6+2]のダメージを負い、感染度が[1D6]上昇する。

このリヴァイターは近接攻撃を行うことで一撃倒すことができる。（その場合、命中判定とダメージの決定は不要とする）

なお、遺体に近づかずに遠距離攻撃を加える場合は不意打ちを受けることなく一撃で倒すことができる。

このリヴァイターを倒した後、持ち物を調べることでズボンのポケットに「3階（302号室）のカードキー」を手に入れることができる。

・302号室

廊下に倒れていたリヴァイターとなった男性が生前、泊まっていたであろう部屋。空のペットボトルや弁当の空き箱などが散乱しており生活感がある。トランクケースを調べると下記のアイテムを1つずつ発見する。

・栄養サプリメント（ルールブック 174 ページ）

・鎮痛剤（ルールブック 174 ページ）

9-4・4階（ロビー・フロント）

4階はホテルのロビーとなっておりフロントがある。また、各階に通じるエレベーターがあり、その近くに非常階段Aに通じる扉がある。この扉はロビー側から鎖と南京錠で施錠されている。更に空港側の施設に繋がる通路の手前に従業員専用扉は非常階段Bに通じる扉があり、こちらも鎖と南京錠で施錠されている。

・ロビー

ロビーはずいぶん荒らされており、床には頭部を破壊されたリヴァイターの死体や血液が散乱している。また、ソファや植木鉢、テーブルなどをバリケードにして従業員専用扉が封鎖されている。

そのドアノブには鎖で施錠がされており、誰かが意図的に封鎖したのだとわかる。これらの鍵はそれぞれ南京錠で〈鍵開け/5〉で開けることができる。

エレベーターからロビーを突っ切ると、空港側の施設の3階に行くことができる。

しかし、そこへ向かう通路は3メートルほどの巨大なフェンスとバリケードで封鎖されており行き来ができないようになっている。

このフェンスは〈軽業 / 4〉に成功することで、問題なくよじ登って越えることができるが、失敗すると越えるときに大きな音を立ててしまい騒音ゲージが [1] 上昇する。

・フロント

ホテルのフロントには人の姿はなく、書類などが床に散乱している。レジは荒らされており金が盗まれている。

フロントをよく調べると各部屋のカードキーを見つけることができる、その場合〈捜索 / 4〉に成功することで「8階以外のフロアの各部屋のカードキー」を発見することができる。(8階のカードキーは何者かに持ち出されている)

このとき「スタッフルーム」を調べる前にフロントで〈捜索〉の判定を行うと、急に背後から「動くな」と声をかけられる。

振り向くと黒いスーツ姿の小太りのガラの悪い男性がスナック菓子を片手に拳銃を構えて立っている。

男性はどうやら、フロントから奥に通じるスタッフルームに潜んでいたようで、その身なりから明らかにホテルのスタッフではないとわかる。この男性が自分から自己紹介することはないが、名前を「桜井鉄也(さくらいてつや)」といい、理由があってこのホテルのロビーで見張りをしている。

桜井は「どこから入り込んだ?ここは完全に封鎖していたはずだが」とサバイバーたちに質問する。

桜井にこれまでの経緯を説明すると「そうか。だが残念だったな。空港側に行くのは無理だぜ。ここで行き止まりだ」と答える。桜井に連れられて空港側への通路へ向かうと、巨大なフェンスとバリケードで封鎖されているのが目に入る。

フェンスとバリケードの先を見ると、空港のロビーに大量のリヴァイターが徘徊していることがわかる。

その様子をサバイバーに見せると、桜井は「見ての通り、ここから先に抜けるのは困難だ。諦めることだ。俺たちは救助が来るのを待っている」と面倒くさそうに言う。

このとき桜井と話をすることで以下の情報を得ることができる。

・男の名前は?

「桜井だ」と答える。

・「俺たち」とは?

桜井の台詞から、彼の他に仲間がいるのかと尋ねると「しまった」といった気まずい表情になり「上司がホテルの安全な部屋に避難している」と答える。

・他に生存者は?安全な場所は?

「ホテル内のゾンビ化した奴らは始末した。安全な場所と言えば、空港の展望台じゃないか?そっちに何人か逃げ込んだのを見た」と答える。

・ホテル側から空港施設側に移動したものはいるか?

「把握していない」と答える。

・医者はいるか?

「医者がいるとしたら(展望台)だろう」と答える。

・その銃は?

「仕事道具だ」と怒ったような口調で答える。

・水上派出所の要救助者に関して

「知ったことではない。別の人間に頼むんだな」と答える。

・飛行機を操縦できるか?

「できるならこんなところにいる。お前も操縦士を探しているのか?」と逆に質問される。この質問を桜井にした場合、後述の〈話術 / 6〉に成功しなくても、サバイバーを8階の矢神に紹介してくれる。

なお桜井との会話の中で以下の判定に成功すると更に情報を得ることができる。

〈真意看破 / 7〉

男の目線の泳ぎ方から何かを隠していることがわかる。

視線の先にはホテルのフロントから通じるスタッフルームがある。そこにもう一人、桜井の仲間の男性が潜んでサバイバーたちを見張っている。

男性はサバイバーが桜井に危害を加えるようならば、背後から銃撃しようとして構えている。判定に成功するとサバイバーは背後に潜んだ桜井の仲間の存在に気がつくことができる。

事前にスタッフルームを調べている場合、仲間の男性の存在を事前知ることができるのでこの判定は発生しない。

〈話術 / 6〉

会話によって桜井の信用を得ることができれば、桜井はサバイバーたちにある提案を持ちかける。

「実はこのホテルの上階にとある偉い方をかくまっている。俺たちはその方をここからどうしても逃がしたい。お前達はそこそこ使えそう。協力するのならば一度ボスに紹介してやろう」と桜井は偉そうに話を勝手に進める。

これにより8階のVIPルームに滞在している矢神という男性に会うことができる。

その場合は「9-7・8階(VIPルーム)」を進行すること。

●桜井と戦闘する場合

桜井のエネミーデータとして「人間(戦闘的)」を使用する。戦闘は簡易戦闘で行い、全てのキャラクターを接近エリアの近距離の位置に配置する。

このとき、スタッフルームに潜んでいる桜井の仲間の男性の存在に気づいていない場合、全てのキャラクターが行動を終えたタイミングで、追加のエネミーとして「人間(戦闘的)」を1体追加する。その場合は、簡易戦闘マップの「味方勢力エリアの遠距離の位置」に登場させて、行動力[0]のタイミングで行動させる。その後、1ラウンド目を終了させ、次の新たな戦闘ラウンドを開始する。

以降は通常通りの行動力で行動させる。

桜井と男性を無力化させた場合、アイテムとして「8階へのカードキー」と「小型銃：Toka33（残弾 1D10 で決定）」を2つを入手することができる。「8階へのカードキー」をエレベーターで使用した場合、8階フロアへ移動することができる。（Toka33のデータはルールブック 162 ページを参照）

・スタッフルーム

フロントの奥に通じているホテルのスタッフ専用の小部屋がある。中には小太りの謎の男性(桜井)と長身の男性がいる。椅子に座りどこからかかき集めてきた食料を食べている。部屋の片隅にはホテルの制服を着たりヴァイターの死体が転がっている。

彼らはこのホテルに立て籠もっており、空港との通路を封鎖して脱出の糸口を探っている。

彼らは見知らぬサイバーたちに対して敵対的な態度を取るが、ちゃんと会話をしようとするればコミュニケーションを取ることはできる。

話をする場合、前述の桜井との会話の内容を参照し進行すること。このスタッフルームのイベントは先にフロントで〈搜索〉の判定を行い、桜井と遭遇している場合は発生しない。

なお、この部屋の片隅に倒れているホテルの制服を着たりヴァイターの所持品を調べた場合、アイテム「スタッフ専用カードキー（マスターキー）」を入手することができる。

このカードキーを利用すれば、ホテル内のエレベーター(従業員専用エレベーターも含む)と全ての客室への入室が可能となる。

・ビジネスコーナー

宿泊者専用が使用できるパソコンとプリンターがある。電源は入り、インターネットには通じている。インターネットで検索することで、現在起きているゾンビ災害のニュースを断片的に知ることができる。

大きな情報としては、このゾンビ災害は日本の都市部で同時多発的に発生していることで、発生の経緯から「バイオテロ」なのではないかとの報道もある。

また、都市部の公共交通機関の運行情報は全て休止となっており、4～5日前から更新されていない。

その他のニュースの内容は当シナリオには影響を及ぼさないで、内容はGMが自由に考えて良い。

9-5・5階（会議室・レストラン）

5階には会議室とレストランがある。

フロアは観葉植物が倒れていたり、ゴミが落ちていたり多少荒れてはいるが、既に全員が避難したのか人の気配は全くリヴァイターの姿もない。

また、5階から階段とエスカレーターでホテルの4階と空港の3階を結ぶ通路に移動することもできる。

この通路の先には、空港の3階を隔てるフェンスとバリケードが張られている。（これは「9-4・4階（ロビー・フロント）」に記載されているフェンスと同じものである）

なお、4階と5階のエレベーターでの行き来には、カードキーは必要なく、誰でも自由に移動することができる。

5階では下記の場所を調べることができる。

・会議室

会議室には誰かが避難していたのだろうか、弁当の空き箱や空のペットボトルなどが散乱している。

また部屋の隅には毛布や旅行用トランクケースなどもあり、複数の人たちがここに避難していたのだろうと推測される。

この旅行用トランクケースを調べると、中には旅行案内の雑誌や着替え、パスポートなどが入っており、ここに避難してきた人たちが海外から日本に帰ってきた際に騒動に巻き込まれたのだと推測することができる。

〈搜索/4〉に成功すると、これらの荷物の中に「体防具：厚手のジャケット」（ルールブック 168 ページ）と「腕防具：革製手袋」（ルールブック 169 ページ）を発見する。

・レストラン

ホテルの宿泊客専用のレストランがある。看板の表記にはこのレストランはバーも兼ねており、夜間はバーになるのだとわかる。

レストランの厨房を調べると、かなり荒らされており、食材などはほとんど持ち去られていることがわかる。

〈搜索/8〉に成功すると「消耗品：保存食」を1つ手に入れることができる。

また、それとは別に〈搜索/4〉に成功すると「小型刃物：中華包丁」（ルールブック 157 ページ）と「小型鈍器：フライパン」（ルールブック 159 ページ）を入手することができる。

9-6・6～7階（客室）

このフロアへはそれぞれ6階・7階の客室のカードキーを使用してエレベーターから各フロアに移動するか、従業員専用の扉からでないと入れない。

客室はどれも施錠されている。部屋は1フロアごとに全部で20部屋あり、これらの部屋にはランダムイベントが発生する。ランダムイベントは以下の手順で決定する。

なお各部屋を開けるには各部屋のカードキーを使用するか、マスターキーを使用する必要がある。

【ランダムイベントの判定方法】

- ① イベントが発生する部屋の数 [1D6] で決定する。
- ② ①で決定した数だけ再び6面ダイスを振る。
(GMだけが知るシークレットダイスが望ましい)
- ③ それぞれの出目によって発生するイベントを決定する。
発生するイベントは「表1・客室ランダムイベント表」を参照すること。
- ④ 一般生存者を発見した場合、サバイバーたちと共に行動するが、一度でも敵の攻撃を受けると死亡する。
この一般生存者は数だけを数えておき、本格戦闘や簡易戦闘には参加させない。誰か特定のキャラクターが攻撃を受けたときに、一般生存者が「身代わり」になり攻撃を受けたものとして扱うことができる。身代わりになった場合、サバイバーはダメージを受けない。これら一般生存者は死亡しても即座にリヴァイター化しない。
- ⑤ GMおよび、プレイヤーはこれら一般生存者の数を常に管理する。

なお、2階・3階ではランダムイベントは発生しない。



■リヴァイター（ゾンビ）

表1・客室ランダムイベント表

出目	イベント内容
1・2	客室にはリヴァイターが潜んでいる。 扉を開けたサバイバーは〈回避 / 5〉の判定を行い失敗した場合、リヴァイターの不意打ちを受ける。 その場合 [1D6+2] のダメージを受け、更に [1D6%] の感染率が上昇する。 その後、任意の戦闘系技能の判定に成功することで一撃でリヴァイターを無力化することができる。 (戦闘を行う必要はなく技能判定のみで倒すことができる) この戦闘系技能の判定に失敗した場合、再びリヴァイターが襲いかかってくる。 その場合、このイベント内容を再度行う。
3・4	宿泊客の荷物を発見する。 「雑貨」のカテゴリーの中から1つをランダムで手に入れる。(ルールブック 178 ページ)
5	宿泊客の荷物を発見する。 消耗品の「鎮痛薬」を1つ手に入れる。(ルールブック 174 ページ)
6	一般生存者 (NPC) を1名発見する。

9-7・8階 (VIP ルーム)

このフロアには客用エレベーターでしか行くことができず、非常階段からはバリケードで封鎖されており上がることはできない。この8階のフロアのカードキーは4階で見張りをしている「桜井」が所持している。

また、サバイバーたち以外の一般生存者はこのフロアには立ち入りを許可されない。

エレベーターを出た瞬間、フロアを見張っていた男たちに銃を向けられる。フロアには黒いスーツ姿の男性が4人ほどおり、全員が拳銃を所持している。しかし、男性たちは桜井の顔を見ると銃をおさめる。その後、桜井に連れられて、嚴重な警備の部屋に案内される。

もし、何らかの方法で（マスターキーを使用するなど）サバイバーたちのみで8階に訪れた場合、「ここは関係者のみのフロアとなっているのでお引き取り願います」と黒服の男性に銃を向けられ、エレベーターから階下に降ろされる。

・矢神という男性

警備が嚴重な部屋に通されると、一人の男（50代くらい）が葉巻をふかしてソファに座っている。

側には人相の悪い大柄の男が一人立っている。扉はこの男が内側から開けてくれる。

「誰かな？ 客人かね？」

サバイバーが部屋に入ると、葉巻の男性が声をかけてくる。この男の顔を見て〈学問/10〉に成功した場合、彼が裏社会で有名な人物であることを知っている。

部屋は他の客室は明らかに作りと豪華さが違い、ここが他の部屋よりも宿泊料の高い客室なのだと感じる。

部屋の中はカーテンで寝室側が仕切られており、その向こう側には人の気配も感じる。

矢神は部下の非礼を詫び、自分は不動産関連の仕事をしているビジネスマンだと自己紹介する。そして、サバイバーがリヴァイターの群れを突破し、空港まで辿り着いたことを聞くと、サバイバーたちの腕を見込んで仕事の依頼をしたいと申し出る。

「この空港に私のプライベートジェット機があるのだが、ここに向かう道中、お抱えの操縦士が体調を崩してしまっただ。彼は仕事が出来なくなりました。ということで、代わりにの操縦士が必要だ。この広い空港だ。一人くらいはいらさう。どうだろう？ 探して連れてきてくれないか？ もちろん、後で礼は弾むし、それに乗せてあげてもいい。どうかな？ 悪い条件ではないだろう？」

このようにして、サバイバーは矢神から「操縦士」の搜索を依頼される。この依頼は受けても良いし断っても良い。

●操縦士の搜索の依頼を受ける場合

依頼を受けると矢神は礼を言い、操縦士の居場所について予測をつける。

「おそらく、操縦士が生き残っているとしたら空港の展望台エリアだろう。部下がそこに大勢の人間が逃げ込んだのを確認している。見つけたらここまで連れてきてくれ。細かい方法は君たちに任せる。幸運を祈る」

葉巻を大きくふかすと、矢神は「そうになると、今までのお抱えの操縦士はもう不要だな」と思い出したかのように呟き「おい」と傍に立っている大柄な男に声をかける。

大柄な男が部屋を仕切っているカーテンを開くと、カーテンの向こうはベッドが2つ並んでおり、片方のベッドに男が一人「拘束」されている。

男の肌は青白く血が通っておらず、瞳孔は開いた状態で明らかにすでに「生ける屍」になっていることがわかる。

矢神が「貸せ」と大柄な男に声をかけると、男はスーツの懐から拳銃を取り出す。男性がそれを丁寧矢神に渡すと、矢神はためらいもなくベッドの上の「男」の眉間をソファに座ったまま撃ち抜く。

「高熱で苦しんでいたからな。これで楽になっただろう。さて諸君、依頼の件は確実に頼むよ」

と言うと、矢神はニヤリと笑う。

矢神の依頼を受けた状態で「11・展望台」まで辿り着くことができれば、シナリオ終了時にサブクエストを達成したものととしてプレイヤー全員に「経験点1」を配布する。

なお、このシナリオの中では操縦士を発見することはできない。操縦士はサンプルシナリオ②『Die after 7 days』で発見できる可能性がある。

●依頼を受けない場合

依頼を断った場合、矢神はあからさまに不機嫌そうな表情になり「そうか残念だ。(部下に向かって) お客様のお帰りだ。丁寧に『安全な場所』までお送りしろ」と部下に命令し、葉巻をふかす。

その後、客室を出たところで矢神の部下の一人が突如、鯨島を射殺する。

「ということで、ボスの命令だ。奴らが来ない『安全な場所』までお前達をお送りしよう」

矢神の部下はそう言う、拳銃をサバイバーたちに向ける。サバイバーはここで本格戦闘を行う。

その場合、8階の廊下で矢神の部下に挟みうちの状態で襲撃される。

戦闘マップは「図2：戦闘配置図(8階廊下)」を参照する。

【登場NPC】

敵1…人間（戦闘的）

ただし攻撃方法の「アサルトライフル」は使わない。

【戦闘マップ説明】

戦闘開始時、サバイバーは「I・J・K-5・6・7」の灰色の3×3マスの位置に自由に配置して戦闘を開始する。

マップ上の客用エレベーターは呼び出すことができるが、カードキーを所持していない場合動かすことはできない。

カードキーは矢神の部下全員が1枚ずつ所持している。

これを手に入れるためには、部下を倒して所持品を奪うか（戦利品獲得判定を行った場合、カードキーが必ず手に入る）

戦闘中に対象に対して〈手さばき〉で判定を行う。

その場合、部下は自身の〈回避力〉で回避し対決判定を行う。

エレベーターは「H-4」の位置でメイン動作を行うことで、1ラウンド後に呼び出すことができる。エレベーター内のタッチパネルにカードキーをかざしてからボタンを押すことで階下に移動することができる。また、フロアの両端にある従業員専用扉（A-8・O-8）から非常階段に移動することで逃走が可能。その場合、非常階段にはバリケードがあるため〈軽業/5〉に成功する必要がある。この判定は「A-10」か「O-10」の位置で行う必要がある。サバイバーはこの技能に判定するまで戦闘から逃走できない。

【戦闘勝利条件】

全ての敵を倒す。

もしくはエレベーターから非常階段から階下に移動し、戦闘から逃走する。（戦闘から逃走した場合は、後述の矢神との会話は発生しない）

・戦闘に勝利した場合

矢神の部屋の扉が開き、大柄な男性が銃を構えて立っている。そして「ボスから話があるとのことだ。入れ」と再びサバイバーたちを部屋の中に招き入れる。

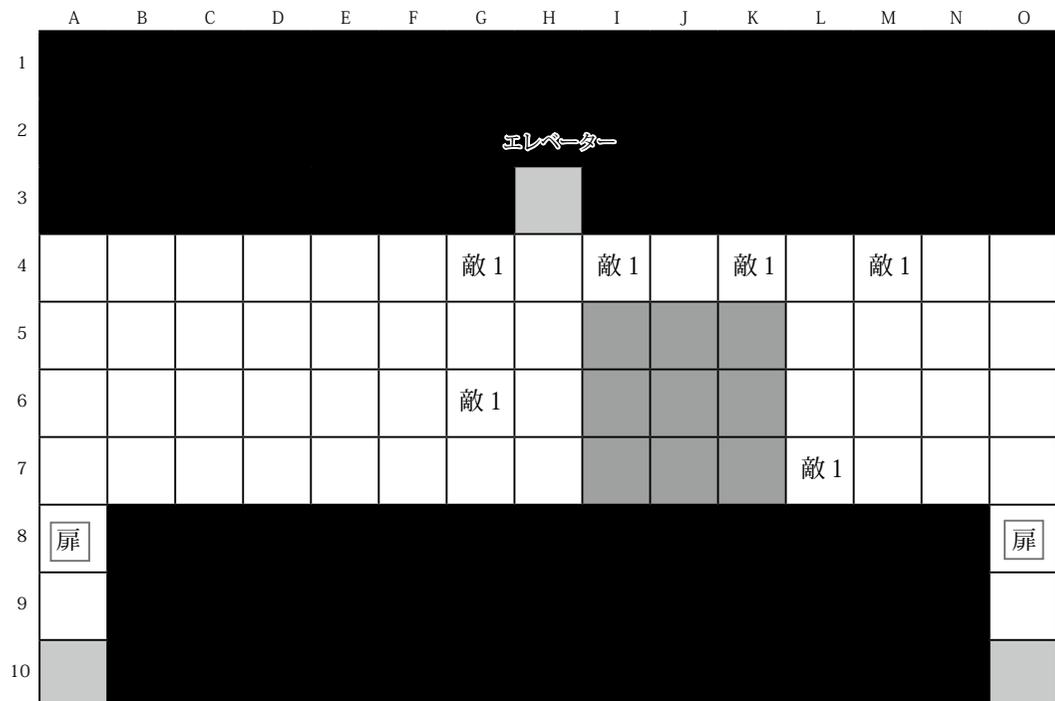
矢神はサバイバーたちの姿を見ると、興奮した様子で「素晴らしい。君たちと正式に仕事の契約を結びたい。なにせ大事な社員たちがみんなただの肉の塊になってしまったからね。人手が足りないんだ。もちろん、それに応じた対価は支払うよ」と改めて操縦士の捜索について依頼をしてくる。

サバイバーたちはこの依頼を受けても良いし断っても良い。

ここで依頼を受けた場合は、前述の通り、サブクエストを受けた扱いとなる。断った場合、矢神は残念そうな顔をして「そうか…。意思是固いようだ。今度こそ丁寧に送りしろ」と大柄な男性に向かって、サバイバーたちをエレベーターまで見送ることを命令する。

こうして、サバイバーたちは無事に8階のフロアを脱出することができる。

図2：戦闘配置図（8階廊下）



10・空港内ロビー3階 (第三ターミナル)

展望台フロアに向かうには、空港内のロビーを突っ切って行くしかない。

ロビーにはホテル側の4階のフェンスを乗り越えて行くことができる。このフェンスを乗り越えるときは〈軽業/4〉に成功することで、問題なくよじ登って越えることができるが、失敗すると越えるときに大きな音を立ててしまい騒音ゲージが[1]上昇する。

乗り越えると空港ロビー(3階出発ロビー)に通じている。施設内の案内図などから展望台フロアは「5階」にあることが分かる。

展望台フロア(5階)には3階出発ロビーからの「エレベーター」か「階段(エスカレーター)」から行くことができる。ただし、この中で実質使用可能なのは「エレベーター」のみである。4階と5階に通じる階段はバリケードが貼られ、更にリヴァイターが溢れかえっている。

このとき、サバイバーたち以外の「一般生存者」は一緒に連れて行くこともできるし、この場に置いて行くこともできる。サバイバーたちがこの空港内のロビーを移動する場合、「本格戦闘」で場面を進行する。

その場合は戦闘マップ「図3：戦闘配置図(空港3階)」と「図4：戦闘配置図(空港4階)」を参照する。(この本格戦闘では2枚の本格戦闘マップを使用する)

【登場NPC】

敵1…グループ・リヴァイター

敵2…ランナー

敵3…ハイリヴァイター

【戦闘マップ説明】

戦闘開始時、サバイバーは「図3・戦闘配置図(空港3階)」のグレーで塗られた位置(C・D・E-9・10)自由に配置する。

マップ上のエレベーターは隣接することで、動作を使用すること無く呼び出しボタンを押すことができる。

その場合「2戦闘ラウンド」経過後に、エレベーターが3階のフロアに到着する。

このエレベーターを利用することで、4階・5階に移動することができる。(戦闘はエレベーターにサバイバー全員が乗り込むことで勝利条件を満たす)

また、この戦闘では本格戦闘マップを2枚利用し、サバイバーの誰か1人が「図3：戦闘配置図(空港3階)」の「O-1」まで移動することで、4階に続く階段を上ることができる。階段を上ると、4階のフロアの状況として「図4：戦闘配置図(空港4階)」を公開する。

なお、4階の5階に続く階段にはバリケードが築かれ、そこに大量のリヴァイターが群がっている。このバリケードは通行不可の場所として扱う。

・エレベーター(空港3階：L-1、空港4階：E-9)

エレベーターはどのような方法でも呼び出してから「2戦闘ラウンド後」に3階に到着する。(4階の場合は1戦闘ラウンド後)

エレベーターは20人ほどが乗れるほどの大きさで、到着すると中に男性が一人立っており「さあ！早く乗れ！！」と言って扉を開く。なお、このエレベーターで別のフロアに移動するには「1戦闘ラウンド」を必要とする。

エレベーターは移動させた場合、戦闘ラウンドの最後に目的のフロアに到着する。エレベーターに乗り込んだサバイバーは一時的に戦闘マップから除外する。

ただし、エレベーターの扉が開いている状態で、その階にとどまる場合、中からの遠距離攻撃などは通常通り行えるものとする。また、再度エレベーター外に移動することもできる。

エレベーター外に移動した場合は、エレベーターに隣接した位置にサバイバーを改めて配置する。

・敵の増援 ※図3：戦闘配置図(空港3階)のみ

戦闘が開始してから[3戦闘ラウンド]経過ごとに、新たな敵を追加する判定を行う。(3戦闘ラウンド、6戦闘ラウンド、9戦闘ラウンド終了時…と3の倍数ごとに判定を行う)

敵を追加する場合、まず、登場NPCの中から追加で登場させる敵をランダムに1種類選ぶ。

その後、[1D6]の判定を行い、追加する敵の数を判定する。

数を決定したら、次に[1D4]を登場させる敵の数の回数だけ振り、下記の出目を参照し敵が出現する場所を決定する。

出目1 … A-1、A-2、A-3のどこか

出目2 … A-8、A-9、A-10のどこか

出目3 … O-1、O-2、O-3のどこか

出目4 … O-8、O-9、O-10のどこか

登場させる数が多くて、上記の場所にどこにもキャラクターを配置できない場合、今回の増援では登場させない。増援の処理の一連の流れを下記に例として表す。

例：3戦闘ラウンド経過後の増援の処理

①登場させるNPCを「ランナー」に決定する

②[1D6]で数を決定する。判定の結果[3]だった。

③それぞれの登場場所を[1D4]で決定する。登場敵数が3体なので、3回判定する。

その結果[1.1.3]だったので、「A-1、A-2、O-1」に1体ずつ追加する。

【戦闘終了条件】

エレベーターを呼び出し、生存しているサバイバー全員が乗り込む。その後「11・展望台」のシーンを進行する。

図3：戦闘配置図（空港3階）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1												エレベーター □		4階への 階段	
2			敵2									敵2			
3					敵2								敵3		
4															
5															
6				敵1											
7			敵1									敵1			
8		敵2											敵1		
9							敵1				敵2				
10												カウンター □			

図4：戦闘配置図（空港4階）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1							□	5階へ	□						
2						敵1	□	□	□	敵1					
3						敵1	敵1	敵1	敵1	敵1					
4							敵1	敵1	敵1						
5															
6															
7															
8															
9															
10															

11・展望台

エレベーターに乗り込み、空港の5階の展望台フロアに到着すると、そこには大勢の生存者の姿がある。

展望台は半分がオープンテラスのような形になっており、その空間を利用して、テントや段ボールで簡易的な避難所が作られている。サバイバーたちが息を切らしてエレベーターを降りると、一人の男性が声をかけてくる。

「申し遅れました。私は「霧島正吾」という者です。一応、ここの『リーダー』として仕切らせて頂いています。人手が足りなかったところです。君たちのような勇気のある人たちは歓迎ですよ」

男性はニコリと笑みを浮かべると、自己紹介に続けて展望台フロアの現在の状況説明を行う。

それによると、空港内の生存者の多くは4階と5階の階段を封鎖して5階の展望台フロアに立て籠もっており、空港内のレストランや売店、お土産店などから必要な物資を調達するときにだけ、エレベーターを動かして行き来していることがわかる。エレベーターは5階で扉の間に障害物を挟むことで閉めないことで止まらせている。

一通りの説明を行うと、男性は大袈裟に手を広げて明るい口調でサバイバーたちを歓迎する。

「しかし、よく無事にここまで辿り着きましたね。恐ろしかったでしょう。でも安心してください。ここは安全です。よろこそ『セーフルーム』へ」

そう言うと、霧島は再びニコリと目を細め微笑む。

こうして、安住の地を求めて空港に辿り着いたサバイバーの運命を大きく左右する「羽成空港」での地獄のサバイバル生活が始まったのであった。

(終)

12・リンクトラック

このリンクトラックは当シナリオのテストプレイ時に発生した出来事を元に、リンクトラックとして採用している。

GMはこれらの中から最大3つまでを選び、シナリオに組み込むことができる。

リンクトラックは次ページに記載している。

13・補足

前述の通り、このシナリオは『ロール・オブ・ザ・デッド』のサンプルシナリオ②『Die after 7 days』の前日譚となるシナリオである。(時系列次第では同時並行的に進行しているものとして扱っても良いだろう)

そのため、シナリオの舞台を一部共有しているため、このシナリオで作成したリンクトラックは、『Die after 7 days』も使用可能である。

・サブクエストに関して

このシナリオにはサブクエスト扱いとなるイベントが3つ存在する。

イベントの多くは依頼を受けた状態で「11・展望台」のシーンを迎えることで達成となる。

サブクエストのイベントの詳しい顛末はこのシナリオでは描写していない。GMが自由に描写すると良いだろう。

・操縦士について

サバイバーたちが探している操縦士はこのシナリオでは発見できない。

・鯨島について

鯨島はプレイヤーが少ないときの助っ人の役割を果たすキャラクターである。このシナリオ通過後、キャンペーンとして『Die after 7 days』を遊ぶ場合、鯨島は登場させないこと。

その場合、鯨島は「他の脱出ルートや生存者がいないを探してみる」と言い、展望台フロアを後にする。

・敵の強さの調整

登場する敵はサバイバーたちの成長度合いや人数によって調整すると良いだろう。

敵を変更したり数を変更することで、ゲームの難易度をあげることができる。

■ リンクトラック

シナリオ：Road to Airport（サンプルシナリオ）

シーン：4・追跡（小さな橋）

条件：なし

内容：「橋が落ちてる…!？」

一同は驚愕の声を上げて目の前の状況に絶望した。

空港に繋がる小さな橋が崩れ落ちている。

下を見ると、数台の車が川に落ちている。

どうやら無理矢理、車で橋を渡ろうとしたのだろう。

「さて…どうするか…」

こめかみに手を当て男性は大きくため息をついた。

入手：「4・追跡」のシーンの「小さな橋」が通常では通行不可能となる

〈軽業/4〉に成功すると川に落ちた車を橋代わりにして渡ることが可能。

シナリオ：Road to Airport（サンプルシナリオ）

シーン：9-2・2階（客室フロア）

条件：LUK/6

内容：「ふう…なんとかかやり過ぎたわね」

1人の小柄な少女がホッと胸をなで下ろす。

背中には体格に似合わない大きめのリュックサックを背負い、手には金属製の鈍器を持っている。

「たまたま、ここが空いて助かったわ…しばらくここを拠点にするのもいいわね。物資もここに置いておくか」

そう言うと、リュックサックの中から次々と食料や着替えを取り出して整理し始める。

ふと少女は何か気づいたように、自分の服や髪に鼻をあてスンスンと匂いを嗅ぎ始める。

「……ひとまず、シャワーでもあびようかな」

そう呟くと、返り血で汚れた服をその場に脱ぎ捨てシャワールームに向かった。

入手：保存食×1D3個を手に入れる

シナリオ：Road to Airport（サンプルシナリオ）

シーン：10・空港内ロビー3階（第三ターミナル）

条件：図4：戦闘配置図（空港4階）の7列のどこかに移動する

内容：「無理だ！引き返せ！ここからは上がれない！エレベーターをさえ！」

バリケードを防衛している男が声を張り上げる。

「マジかよ！早く言えってそういうのは！！」

その瞬間、バリケード前に殺到していた死者の群れが走ってきた学ラン姿の男性に襲いかかる！

「うおおお！？」

危機一髪でその攻撃を手にしていた金属バットで受け流す。

「こいつがなかったらヤバかったぜ！」

と言い、大きく曲がったバットを地面に投げつけて男性は元来た道を引き返した。

入手：金属バット（耐久度1）