

サンプルシナリオ

エクスプレス
ゾンビ特急 24 時

デザイナー : サンプルシナリオ

推奨 P C 人数 : 1 ~ 4 人

推定プレイ時間: 60 ~ 90 分前後

舞台 (時間軸) : 共用 (Judgement Day)

シナリオ概要

このシナリオは「JudgementDay」を時間軸としたシナリオである。舞台は日本を想定しているが、シナリオのキャラクター設定を変えて海外を舞台にしても良い。

サバイバーたちは各々の理由でとある寝台列車に乗って旅をしていたが、突如ゾンビ災害に巻き込まれる。

死者が蘇りうごめく地獄の暴走寝台列車から、サバイバーたちは無事に脱出しなければならない。

このシナリオは閉鎖された空間で話が進行するため、比較的簡単に回すことができる。そのため、GMが『RoD』で遊ぶ際の最初の冒険として採用すると良いだろう。

・シナリオの時間軸について

このシナリオは舞台を日本と想定しているが、地名や登場人物の名前を変更することで海外を舞台とした設定にしても良い。ただし、シナリオの時間軸は「Judgement Day」にすること。

・武器の制限について

このシナリオの舞台を日本とした場合、特別な事情がない限り銃火器を持ち込むことはできない。

また、列車に物理的に持ち込むことが困難なアイテムを所持して持ち込むことはできない。キャラクター作成時に武器や防具などアイテムを入手する場合も、GMはこのシナリオにふさわしくないと思う物品の所持を却下しても良い。

戦闘に使用できる武器の代わりとなるアイテムはシナリオの中でいくつか手に入れることができる。

GMは武器の所持を認める場合、乗客の荷物を探索することで手に入れることができるなど、何かしらの理由をつけてシナリオの中で手に入れる機会を作っても良いだろう。

・プレイヤー人数について

このシナリオでは推奨 P C 人数を 1 ~ 4 人に設定している。

GMは参加者の人数によって、登場する敵の数を調整することでシナリオの難易度を調整することができる。

また、参加者が少ない場合は、登場NPCを協力者として戦闘に参加させるなどして難易度調整を行うと良いだろう。

シナリオクリア条件

シナリオを進行し、「8・エンディング」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。

1・導入

ある日、サバイバーたちは旅行や仕事による出張など、それぞれの理由で寝台特急「クレセント・ムーン」に乗車する。

時刻は 19 時頃、サバイバーたちは乗車駅からクレセント・ムーンに乗り込む。このとき、サバイバーたちの関係性は自由だが、シナリオの導入をスムーズにするのであれば、あらかじめ知り合いにしておくとも良いだろう。

乗車駅にはサラリーマンらしき男性や 20 代くらいのトラックを引いた女性、家族連れなどがおり、次々と列車に乗り込んでいく。その他にも一眼レフカメラを構え、カシャカシャと列車の写真を熱心に撮っている男性の姿も目に入るだろう。

サバイバーたちが列車に乗り込もうとすると、駅のホームのベンチに 60 ~ 70 代くらいの老夫婦が座っているのが目に入る。男性は足が悪いのか杖を手にしており、顔色は良くなくゴホゴホと咳きこんでいる。

「今回は中止にしてまたの機会にしましょう？」

論すように、妻と思わしき女性が男性に話しかける。

「大丈夫だ。列車に乗れば後は寝るだけだ。寝れば良くなる。」

そう言うと強引に、男性は咳き込みながら杖をついて列車に乗り込み、その後を追うように女性も荷物を手にも列車に乗り込んで行く。

やがて列車の発車のアナウンスが流れ、サバイバーたちも列車に乗り込む。

2・出発

列車は 14 両編成で、サバイバーたちの予約した個室は 7 号車と 8 号車、あるいは 11 号車となっている。

列車にはシングル、ツイン、デラックスとグレードの異なる部屋があり、7 号車にはシングルの個室、8 号車にはツインの個室がある。部屋の中はベッドと浴衣があるだけで、特別なものはない。各部屋には大きな窓があり外の景色を楽しむことができる。

デラックスの部屋は 4 号車と 11 号車に存在し大人が 4 人ほど収容できる広さとなっている。

GM はサバイバーたちの関係性を考慮したうえで、それぞれの部屋に人員を割り振ること。ただし、サバイバーたちをデラックスに割り振るのであれば、シナリオの都合上、後方の「11 号車」に配置すること。

なお、列車の各車両の内訳は「図 1：車両案内」のようになっている、これと同じ物が各個室の扉に貼られている。

サバイバーたちが個室に入ると、車内にアナウンスが流れ列車が動き出す。

アナウンスによると、列車は途中幾つかの駅に停車し 23 時頃に到着する駅を過ぎると、次の日の朝まで一切停車することなく走り続けることわかる。

列車の出発後、GM はしばらくサバイバーたちを自由に行動させると良いだろう。この段階では、まだ「異変」は発生しない。

だが、サバイバーたちの行動次第では、その「予兆」を感じさせるイベントが発生する場合がある。

3・自由行動

サバイバーたちは列車内を自由に移動し探索することができる。この項目で表記された場所を探索することで特別なイベントが発生する。

なお、車両のほとんどは各個室と通路で構成されており、通路は大人 2 人がギリギリすれ違える程度の横幅しかない。

車両によっては自動販売機や洗面所、トイレが設置されているところもある。

もしサバイバーたちが何の探索もしない場合、このシーンは進行せず「4・異変」を進行する。

・先頭車両（1 号車）

一眼レフカメラを持った男性がカシャカシャと車内や運転席の写真を撮っている。

この男性は駅のホームでも列車の写真を撮っていたことから、彼が熱心な鉄道マニアなのではないかと推測することができる。

男性に話しかけると、彼は「飯田 哲二（いいだてつじ）」という名前で 27 歳のサラリーマンであることがわかる。飯田は休暇を利用して列車旅行をしており、趣味の鉄道に関する深い知識を持っている。

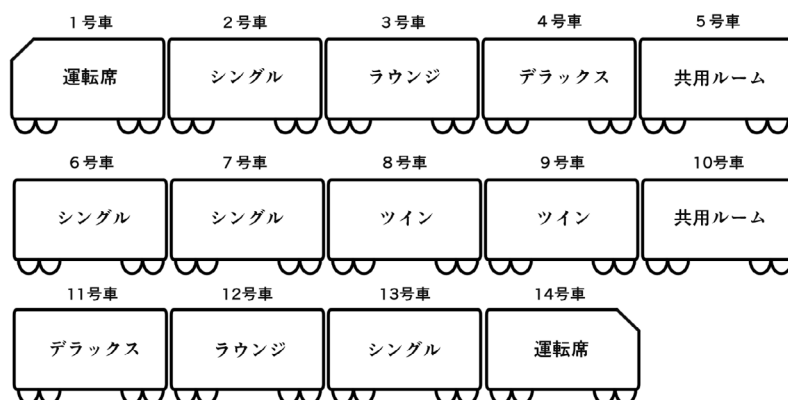
飯田はシナリオをクリアする際に役立つ人物となる可能性がある。

今後、飯田がサバイバーに同行することになった場合、サバイバーの人数に関わらず「NPC」として戦闘に参加する。

その際は、人間（一般人）のデータを使用すること。（ただし攻撃方法の「ナイフ」と「ハンドガン」を使用することはできない）

なお、飯田は 7 号車のシングルルームに滞在している。

図 1：車両案内



・ラウンジ（3号車・12号車）

3号車と12号車は小さなラウンジとなっており、窓際にテーブルとチェアが設置されている。

また自動販売機とシャワー室もこの車両に設置されており、簡易的な休憩スペースとなっている。

サバイバーたちがこの場所を訪れると、20代くらいの若い女性が1人、缶ビールを手にカウンターに向かっているのが目に入る。（この際訪れる車両は3号車でも12号車でもどちらでも構わない）

「何ですか…？もしかしてナンパですか？」

目があうと、女性は少し呂律が回らない様子でサバイバーに話しかけてくる。

話を聞くと彼女は「原田なごみ」という名前で、2週間前に失恋してしまい現在一人で失恋旅行中だということがわかる。このとき〈話術/5〉に成功すると、更に彼女の詳しい話（愚痴）を聞くことができる。

彼女から得られる情報は以下の通り。

- ・1年付き合ってた彼氏が浮気をしたので別れた
- ・学生時代に「空手」をやっていた
- ・6号車の個室に泊まっている
- ・現在、彼氏を募集している

原田はサバイバーの人数が1人の場合、サポートキャラクターとして戦闘に参加させることができる。

その場合は、下記のデータを使用する。

サバイバーの人数が2人以上の場合は、原田は完全に酔っ払ってしまっており戦闘に参加することはできない。

・11号車（デラックスルーム）

デラックスルームの一部屋に車掌が入っていくのが目に入る。よく見ると、乗車前に駅のホームで見かけた60～70代くらいの夫婦と思わしき男女の部屋であることがわかる。

どうやら、体調を崩していた男性がベッドに嘔吐をしてしまったらしく、その対応に車掌があたっているようだ。

妻と思わしき女性はしきりに「お部屋を汚してしまって申し訳ありません」と謝罪をしている。

それに対し車掌は「空いている部屋で良ければ移動されますか？ちょうど、別のデラックスルームがちょうど空いておりますので……」と部屋の移動を提案する。

夫婦はその提案を受け、先頭車両の方へ向かって車掌につられて移動する。

なお、会話の内容から夫婦の移動先は「4号車のデラックスルーム」であることが推測できるだろう。

・14号車（後方運転席）

後方車両には無人の運転席がある。

この運転席で列車を操作することはできない。

名称		識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
原田 なごみ		6	難易度	—	STR	6	PER	3
			獲得	—	VIT	4	INT	3
HP	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）		AGI	4	CHA	3
30	6	4	4 / 4		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 3	1	5	0	〈格闘術〉
2	体当たり	Lv 5	1	1D3+1 / 3	0	攻撃命中時、対象を1スクエア後方へ移動させる。自らにも[1D3]のダメージ。

■ 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。
戦術眼	戦闘中、自身の行動力以下であれば好きなタイミングで行動が可能となる。

4・異変

列車が最後の停車駅を出発し数時間が経過し、サバイバーたちが部屋で休んでいると、突如、「わああ！誰か助けてくれええ！」と男性の助けを求める声が聞こえる。

何事かと思ってサバイバーたちが部屋を出ると、狭い通路に一人の男性が尻もちをついて転倒している。

男は首に一眼レフカメラをかけた男性で、自由行動の際に面識を持っていれば、彼が「飯田 哲二（いいだてつじ）」という男性であることがわかる。

飯田は部屋から顔を見せたサバイバーたちに気が付くと、「あ、あの人に…！急に襲われて…！」と通路の先を指さす。

そこには服と顔を血で真っ赤に染めた男性が立っている。

更にその男性の後ろには別の数名の男性が立っており、みんな衣服を血に染めている。

男性たちは虚ろな表情で「アア…」と呻き声をあげながら、飯田とサバイバーたちに向かって歩いてくる。

その様子を見て「く、来るな！」と飯田が大声をあげる。

そのとき、通路に面した別の個室の扉が開き、別の乗客の男性が顔を出し「うるせえぞ！」と怒鳴り声をあげる。

男性はどうやら飯田の大声で眠りを妨げられ、様子を見に出てきたようだ。

だが男性が不運にも飯田を襲った男たちとの間に割って入るような位置になってしまい、そのまま血塗れの男性たちに襲われ床に押し倒され首筋を噛まれてしまう。

そして、乗客に次々と覆いかぶさるように男性たちが群がってくる。

乗客は必死に助けを求めるが、首筋の重要な血管を食いちぎられてしまい、そのまま息絶える。

そして、飯田と乗客を襲った男性たちは「食いたらない」と言わんばかりに、身近にいたサバイバーたちに襲い掛かってくる。

GMはここでリヴァイター3体と【簡易戦闘】を発生させる。

サバイバーたちは武器になるものを持っていないことが想定される。

このとき〈観察/3〉に成功すると、列車の通路に「消火器」が設置されていることに気が付く。この消火器は近接武器「大型鈍器」として武器にすることができる。

なお、消火器は各車両に設置されているので、回収することで同様に武器として使用することができる。

無事にリヴァイターたちを倒すと、飯田はサバイバーたちに礼を言い状況を説明する。

なお、サバイバーたちは自分たちの泊っている個室に立て籠もるか、別の車両に移動することで、この戦闘を回避することができる。

もし自分たちの泊っている個室に逃げ込む場合は、慌てて飯田も中に逃げ込んでくる。

5・飯田の話

飯田によると、ラウンジでカメラのデータを整理しながら食事をしていたら急に別の車両から悲鳴が聞こえた。

何事かと思い、様子を伺いに行くと人が倒れており、先ほどの血塗れの男性たちが「人」を食っていた。

あまりにも恐ろしい状況に何が起こったのかわからず無我夢中で逃げてきたのだと聞かされる。

飯田から状況を聞いている途中にも、他の車両から悲鳴が聞こえ、サバイバーたちは現実では考えられない事態が起こっているのだと認識する。

また、飯田との話の途中、突如、列車が大きく横に揺れる。この揺れによってサバイバーたちは「ある異変」に気が付く。

その異変とは、自分たちの乗っている列車のスピードがグングンと上がっていることで、先ほどの大きな揺れは、カーブを差し掛かったとき外側に大きく遠心力で引っ張られたのではないかと感じる。

この異変には飯田も気がついたようで「何が起きているんだ…!?列車のスピードが上がっているぞ…こんな運転は普通はあり得ない！何が起きているんだ!?」と不安を口にする。

そして「とにかく車掌に知らせないと…」と焦った様子で床に落とした一眼レフカメラを拾い上げる。

ここでサバイバーたちは、今後の行動に関して方針を決める必要がある。

行動の方針に関しては実際にプレイヤーたちに相談させると良いが、大まかなシナリオの方針としては「運転席（1号車）まで行き列車を停車させる」ものとして想定している。

場合によってはサバイバーたちは「安全な場所を探して立て籠もる」という方法を考える可能性もある。

その場合、現在サバイバーたちの乗っている列車は、グングンとスピードを上げており、このまま列車のスピードが上がり続ければどこかで脱線してしまうかもしれないと、現在の状況を説明すると良いだろう。

実際、シナリオには時間制限を設けてはいないが、このような描写をすることで、サバイバーたちの手で列車を停める必要があることを演出することができる。

万が一、サバイバーたちが列車を停めるのに長時間をかけたり、個室に立て籠もってしまった場合は、列車は脱線してしまい、サバイバーたちは全員死亡してしまうだろう。

6・車両探索

これ以降は、サバイバーたちが移動した車両番号によって発生するイベントが決まっている。GMはサバイバーたちの現在位置に適した車両番号の説明を参照しシナリオを進行すること。

また、サバイバーたちは最初の部屋の割り振りにより「7号車」「8号車」「11号車」のいずれかから移動する。そのため、「4・異変」の飯田とのイベントはサバイバーたちの部屋のある車両で発生したものとして扱うこと。

・1号車（運転席）

運転席のある車両。運転席の扉は何か強い力のようなものが加えられて破壊されている。

運転席の割れた窓ガラス越しに中をのぞくと、数体の人影が目に入る。よく見ると中で複数の男たちが血まみれの車掌に覆いかぶさって「食って」いる。

また、列車のスピードが上がっているのは車掌が男たちに襲われた際に、列車を操作するレバーが動いてしまったためだとわかる。

男たちはサバイバーたちに気が付くと襲い掛かってくる。

その直後、運転席とは反対の後方車両からも、複数の死者が迫ってきていることに気がつく。

サバイバーたちは複数のリヴァイターと戦闘を行う必要がある。その場合、下記の図を用いた本格戦闘を行う。

またこの場面で飯田などのNPCが生存している場合は、共に戦闘に参加させる。【戦闘終了条件】のいずれかの条件を満たした場合、戦闘を終了させる。

戦闘終了条件を満たした場合「7・危機一髪」のシーンを進行する。

【登場NPC】

NPC……飯田

敵1……リヴァイター

敵2……グループ・リヴァイター（サバイバーが1人の場合には登場しない）

【戦闘マップ説明】

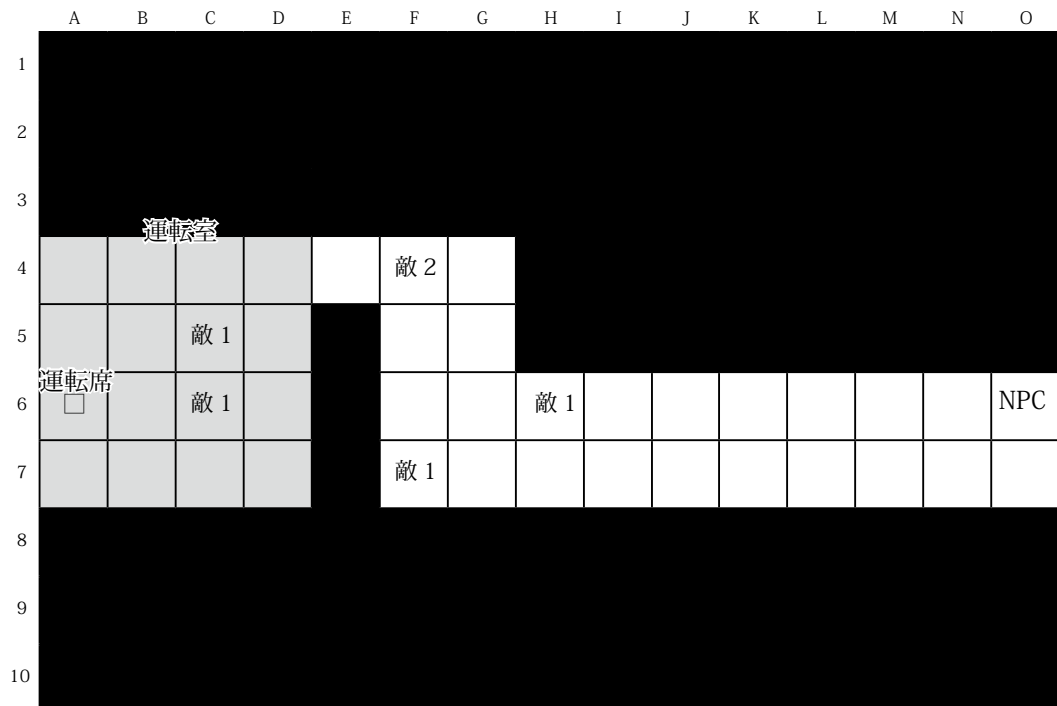
M～O列の好きな場所に各サバイバーを配置して戦闘を開始する。

【戦闘終了条件】

1・誰か1人が運転席の運転レバー（マップのA-6の障害物）に隣接し、全てのサバイバーが運転室のエリア内（グレーで塗られた場所）に移動する

2・全ての敵を倒す

図1：戦闘配置図（1号車）



・2号車（シングルルーム）

この場所では何も起こらない。

扉は全て鍵がかかっており避難した者が立て籠もっていたり、まだ異変に気が付いていない乗客もいるだろう。

・3号車（ラウンジ）

ラウンジとなっている。カウンターテーブルと椅子が設置されており、簡単な食事や休憩ができるスペースとなっており、既に死亡してリヴァイター化した亡者が徘徊している。

ここでは「1D3」体のリヴァイターと簡易戦闘を行う。

・4号車（デラックスルーム）

この車両にはデラックスルームがあり「グチャグチャ」という何かの音が聞こえる。

中を覗くと駅のホームで見かけた夫婦がおり、リヴァイター化した夫が妻を「食っている」光景を目にする。

夫はサバイバーたちに気がつくところと立ち上がり、襲い掛かってくる。

リヴァイター1体との簡易戦闘を行う。

〈搜索 /3〉

戦闘終了後、搜索に成功し夫婦の部屋を探すことで「ステッキ（杖）」を手に入れることができる。これは攻撃力「1D6」の近接武器（大型鈍器）としても使用することができる。

・5号車（共用ルーム）

この車両は個室で隔てられていない簡易的なベッドがある部屋で、列車の中では最も安価で泊まることができるランクの低い客室となっている。

既にリヴァイターに襲われて死亡している乗客や、荷物が通路に散乱している。

〈搜索 /5〉に成功することで、散乱した荷物の中から「鎮痛薬」を手に入れることができる。

鎮痛薬を使用することでHPを「10」、更に〈医学〉の現在レベルの数値分回復することができる。

・6号車（シングルルーム）

6号車の通路を通過しようとする、突如個室の1つの扉が開く。

「何？騒がしいんだけど…」と中から1人の女性が目をこすりながら顔を出す。

女性は「原田なごみ」という女性で、既に自由探索中に会いサバイバーたちと面識がある場合は軽く挨拶してくれる。

彼女に事情を説明すると「何寝ばけたこと言ってるの。私寝なおすから」と部屋に戻ろうとする。

その直後、通路の向こう側から一人の男性が歩いてくる。

それは列車の車掌だが、明らかに様子がおかしい。足を引くように歩き、制服は血に塗れている。

「アア…」と呻き声をあげながら近づいてきた車掌は、扉から顔を出していた原田に襲い掛かろうとする。

その殺気に気づいた原田は、車掌を一本背負いで床に押し倒す。

「ちょっといきなり何するんですか！」

状況が掴めずにいる原田にサバイバーが説明すると、「信じられない。もしかして飲みすぎたかしら…」と呟く。

その直後、床に押し倒された車掌が原田をはねのけて立ち上がる。

リヴァイター1体との簡易戦闘を行う。

戦闘終了後、原田は「冗談じゃないわ！せっかくの旅行が台無しよ！」とパニックを起こして、部屋に閉じこもってしまう。このとき、〈話術 /4〉に成功すると、原田を説得することで協力者として同行させることができる。

・7号車（シングルルーム）

この場所では特に何も起こらない。

・8号車（ツインルーム）

この場所では特に何も起こらない。

・9号車（ツインルーム）

通路の床や壁は血で汚れており、幾つかの部屋の個室の扉は開いている。空いた扉の部屋の中には誰もいない。

〈搜索 /4〉に成功すると、放置された乗客の荷物の中から酒の入った「ガラス瓶」を1D3個見つけることができる。

これは、攻撃力「1D6」の近接武器（小型鈍器）として使用することができる。

・10号車（共用ルーム）

5号車と同じ共用ルームだが何も起こらない。

・11号車（デラックスルーム）

この場所では特に何も起こらない。

・12号車（ラウンジ）

ラウンジとなっている。3号車のラウンジと構造は同じ。

既にリヴァイターに襲われた乗客で車両内は溢れている。

ここでは「グループリヴァイター」1体との簡易戦闘を行う。

・13号車（シングルルーム）

この場所では何も起こらない。

扉は全て鍵がかかっており避難した者が立て籠もっていたり、まだ異変に気が付いていない乗客の部屋になっている。

・14号車（最後尾車両・運転席）

最後尾車両となっている。

最後尾車両は無人の運転席のある車両となっている。

7・危機一髪

先頭車両の運転室にサバイバーたちがなだれ込む。

運転席にうつ伏せに倒れている運転手の体を動かすと、列車を操作することができる。

列車はかなりスピードが上がっているが、レバーを操作することで停車することができる。その際、〈運転・操縦 / 6〉に成功することで無事に列車を停車させることができる。

この判定に失敗した場合、列車は急停車してしまい、その衝撃でサバイバーたちは転倒してしまう。これにより、[1D6]のダメージを負う。

このとき飯田が生存している場合は、彼の鉄道に関する知識で無事に列車をスムーズに停車させることができる。

線路に降り立ったサバイバーたちはその場から逃れようと辺りを見渡すが、衝撃的な光景を目の当たりにする。

それは至る所から火の手があがり、死者が徘徊する変わり果てた街の光景だった。

「どうやら私たちは『停車駅』を間違えたのかもしれない……」再び誰かがつぶやく。

こうしてサバイバーたちの列車旅は、「終わりのない」恐怖の日常への片道切符となったのであった。

(終)

8・エンディング

暴走した列車を停止させると、サバイバーたちは無事に外へ脱出することができる。

運転席の扉から線路へ降りると、その直後、列車の窓を突き破って数体のリヴァイターが外に這い出てくる。

「早く！どこでもいいから安全な場所へ！近くに街があるはずだ！」誰かがそう叫ぶ。

9・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

シナリオ：ゾンビ特急 24 時 (サンプルシナリオ)

シーン：1・導入

条件：〈観察 / 4〉に成功する

内容：「いやあ、お土産いっぱい買ったねえ」両手一杯に紙袋を抱えた男女が列車に乗り込んで行く。

「でも、そんなもの買ってどうするつもりなの…？子供じゃあるまいし…」呆れたように女性が顔をしかめる。

「そりゃ、お土産って言ったらこれだろ！」

満面の笑顔の男性には、現地の土産店で買った木刀が握られていた。

入手：シーン「6・車両探索」の際、9号車を通過する際に「木刀」を発見し入手する。

シナリオ：ゾンビ特急 24 時 (サンプルシナリオ)

シーン：6・車両探索

条件：7号車を通過する際〈LUK/5〉に失敗する

内容：「なんなんだコイツらは!？」

廊下で突如襲い掛かってきたリヴァイターを、男性は自分の部屋へ押し込める。

「とにかく…車掌に通報するか…」そう言う男性は後方車両へ向かって歩き出した。

入手：判定失敗時、7号車両を通過する際、リヴァイター1体との簡易戦闘を行う。

この戦闘では不意打ちをくらってしまい、リヴァイターが先に行動する。

シナリオ：ゾンビ特急 24 時 (サンプルシナリオ)

シーン：6・車両探索

条件：〈観察 / 3〉に成功する

内容：「武器になるもの…そうだ！映画で観たあれなら！」

そう言う男性は履いていた靴下を脱ぎ、その中に財布の中の小銭や身につけていた腕時計などの小物を詰める。

「ちょっと頼りないが、即席武器にはなるだろうか」そう言う男性は先頭車両へ向かった。

入手：「ブラックジャック」(小型鈍器 / 攻撃力 [1D6]) を手に入れる。