

サンプルシナリオ

BUSINESS

— ビジネス —

デザイナー : サンプルシナリオ

推奨P C人数 : 1 ~ 5人

推定プレイ時間: 90 分前後

舞台 (時間軸) : アメリカ (3 Years Later)

シナリオ概要

世界が滅亡した「Judgement Day」から3年後、サバイバーたちは生存者だけで構成した独自のコミュニティを各地に作り日々を生きながらえていた。

ある日、サバイバーたちは謎のラジオ放送を耳にする。それは「スライ・フォックス」なる人物が放送している謎のラジオ番組であった。コミュニティのリーダーの指示で、サバイバーは放送の発信源となるラジオ放送局を探し当てるが、そこで、サバイバーたちはフォックスにある提案をもちかけられる。

・シナリオの時間軸について

このシナリオは舞台をアメリカ、時間軸を「3 Years Later」とし、『ロール・オブ・ザ・デッド』のサンプルシナリオ③『Survival Test』の後に続けて遊ぶキャンペーンシナリオを想定している。

だがGMが望むのならば舞台を日本や他の国にしても良いし、いきなりこのシナリオから開始しても良いだろう。(その場合は、NPC名や地名をその舞台に沿ったものに変更すると良い)

・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、シナリオの時間軸が「3 Years Later」であるため、世界は既に通常の状態ではない。

日本においても「Judgement Day」のときに、自衛隊基地や米軍基地から多数の銃器が一般に流出していることが想定される。また、3年間の間に海外から何らかの理由で銃器が入ってきていることが想定される。

・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 ~ 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P C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の一人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、「8・刑務所」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

「Judgement Day」から3年後、生き残ったサバイバーたちはリヴァイターで溢れかえっている都市圏を離れ、人気の少ない郊外に拠点を作り、独自のコミュニティを築いていた。

そのコミュニティの1つで生活しているサバイバーたち。君たちは様々な経緯で出会い、行動を共にしてきた仲である。

もしこのとき、『ロール・オブ・ザ・デッド』のサンプルシナリオ③『Survival Test』で使用したサバイバーで、このシナリオをキャンペーンシナリオとして遊ぶ場合、コミュニティの名前を「ヴィレッジ」、コミュニティのリーダーの名前を「リチャード」として扱うこと。(このシナリオではキャンペーンシナリオで遊ぶものと想定して、これらの表記で統一する)

キャンペーンシナリオではなく、新規に作成したサバイバーでこのシナリオから遊ぶ場合、コミュニティとリーダーの名前は自由に決定しても良いだろう。

ある日の深夜、サバイバーたちは自分たちが生活しているコミュニティのリーダー「リチャード」に召集される。

理由を聞くと、リチャードは腕時計を見つめながら「そろそろだな。とにかくこれを聴いてもらいたい」と言い、机の上に置かれた携帯ラジオのスイッチを入れる。

ラジオはしばらくの間雑音を流していたが、突如、その雑音に混じるようにかすかに軽快な音楽と男性の話し声が聞こえてくる。

「……こちらはスライ・フォックスの Midnight Survivor's NEWS Radio！今夜もこのクソったれな世界の片隅から、お前らサバイバーに役立つ情報を届けろぜ！」

突如始まった放送は、「スライ・フォックス」という軽快なトークをする男性の1日の行動内容や出来事、天気予報や周囲のリヴァイターの発生状況、コミュニティの情報や連絡事項を伝えるもので、あとはBGMにしている音楽のアーティストの紹介や他愛のないジョークや雑談をするだけのシンプルな内容だった。

やがて30分程が経過し放送が終わると、再びラジオは雑音を垂れ流す。

「たまたまメンバーの1人がラジオをいじっていたら受信してね。わずか30分程度の放送なんだが、どうやら毎日放送しているらしい」

ラジオの電源を切るとリチャードはサバイバーたちに、この放送を発信している場所を探してもらいたいと依頼をする。

「悪いが……調査と調達を兼ねて、この『スライ・フォックス』という男を探してきてもらえないか？彼の雑談はどうでもいいんだが、それ以外のリヴァイターの情報や彼たちのコミュニティの情報は興味深い。それに、この番組を放送している環境に興味があつてね。この男と上手く知り合うことができれば、この『ヴィレッジ』のためにもなるだろう。もし、この男たちが孤立しているようであれば我々のコミュニティに迎えて入れても良い。どうかな？引き受けてくれるかい？」

この依頼をサバイバーたちが受けると、リチャードは「ありがとう。でも今夜はもう遅い。今日はゆっくり休んで、明るくなったら頼んだよ」と笑顔で礼を述べて自分の部屋に戻っていく。

サバイバーは「スライ・フォックス」を探し出す必要がある。

2・スライ・フォックスの居場所

スライ・フォックスの居場所は次のような方法で知ることができる。

1・スライ・フォックスという名前から見当をつける

〈学問/9〉に成功することで、「スライ・フォックス」という名前を知っているか、あるいは聞いたことがある。スライ・フォックスは芸名でラジオDJであることがわかる。「Judgement Day」以前は地元の「Planet Radio（プラネット・レディオ）」という小さなラジオ放送局で毎日夕方のラジオ放送を行っていた。軽快なトークが評判のDJで地元ではファンも多かった。

更に〈地理/8〉に成功することで「Planet Radio（プラネット・レディオ）」のラジオ放送局の場所を知っていたことにしても良い。放送局はサバイバーたちの住むコミュニティから約50km離れた場所に存在している。

2・ラジオの周波数から放送局を割り出す

ラジオの周波数から「Judgement Day」以前に使われていた放送局の名前と場所を調べることで知ることができる。

その場合、〈搜索/5〉に成功することでコミュニティ内の新聞や雑誌、地図などを調べて放送局の場所を知ることができる。放送局はサバイバーたちの住むコミュニティから約50km離れた場所に存在している。

3・コミュニティ内の人間に相談する

リチャードや他のコミュニティのメンバーと話をすることで、ラジオの電波の雑音の具合やスライ・フォックスの日々の会話の内容から居住環境を想像すると、コミュニティから50km～70km半径の距離内から発信しているのではないかと推測をすることができる。

その場合、放送局が存在する候補の町が3カ所存在する。これだけの情報を元にスライ・フォックスの居場所を求めて出発するのならば、GMはこの候補の町を「A町・B町・C町」の3択に絞る。それをプレイヤーに選ばせて「A町」を選んだ場合、「4・Planet Radio」のシーンを進行する。

それ以外の町を選んだ場合は放送局を発見できず、簡易戦闘でサバイバーの人数に等しい数の「リヴァイター」と戦闘を行う。この処理はサバイバーが「A町」を選ぶまで繰り返す。

4・スライ・フォックスの会話の内容を元に判定に成功する

スライ・フォックスの会話の内容を元に、〈地理/5〉に成功することで「3・コミュニティ内の人間に相談する」の候補の町を「A町・B町」の2択に絞ってから選択させても良い。

3・出発

目的地まではコミュニティにある車で向かうことができる。サバイバーたちは出発までの間に、冒険の準備をすることができる。リチャードからは「道中、何があるかわからないから準備はしっかりしたほうがよい」とアドバイスを受ける。そのため、調達ポイントを使用して必要な物資を揃えたり、他に必要な情報収集をする必要がある場合はこのタイミングで行うと良いだろう。

更に、このとき目的地の周辺の地図を入手することができる。これは重量のない一時的なアイテムとしてサバイバーの持ち物に加える（このアイテムによって何かしらの技能判定が有利になることはない）

サバイバーたちの中に運転できる者がいない場合は、コミュニティのメンバーのNPCの1人が運転手として同行してくれる。このNPCは参加プレイヤーの人数が2人以下の場合は、共に冒険に同行し戦闘が発生した場合も共に戦ってくれる。

その場合、NPCの「人間（一般人）」のデータを使用すると良いだろう。

4・Planet Radio

昼過ぎに車で出発すると、目的地の町の付近に約1時間半ほどで到着することができる。

町の様子を伺うと、ところどころにフェンスやバリケードが張られており、その付近に遠目にリヴァイターが徘徊しているのが見える。

地図を見ると「Planet Radio」の放送局がある建物は、町の中心部にあることがわかる。

現在地から見える位置からは、道路には放置された車両や瓦礫で通行が難しい状態にあり、車で直接建物まで向かうのは困難だと感じるだろう。

このとき、NPCが同行しているのなら「ここから先は車では無理だな。エンジン音で奴らを引き寄せる可能性もある。短い距離だ。気づかれないように歩いて行こう」と提案する。

この提案を受け入れて、NPC以外のサバイバーたち全員が〈隠密／5〉に成功することができれば、バリケードとフェンスを越えて安全に放送局のある建物に辿り着くことができる。

もし1人でも判定に失敗した場合、フェンスを越える際に物音をたててしまい、リヴァイターに察知され簡易戦闘が発生する。この戦闘は逃走することもできるが、逃走した場合、再び町の入り口まで引き返すことになる。

その際、再び隠密判定を行い全員が成功することで無事に建物に辿り着くことができるが、その場合、行為判定の難易度が〔1〕上昇する。（つまり、1回目の再挑戦で〈隠密／7〉、2回目の再挑戦で〈隠密／8〉と難易度が上昇する）

【簡易戦闘】

敵1……リヴァイター×6体

敵2……スピッター×1体

（サバイバーが2人以下の場合は登場しない）

なお、戦闘が3ラウンドを過ぎても、まだエネミーが残っている場合、突如、銃声が数発鳴り目の前のリヴァイターが頭を撃ちかれ崩れ落ちる。

その直後「建物の裏側に入り口がある！走れ！別のが集まってくるぞ！」と、サバイバーたちが目指していた建物の2階の窓から男がライフルを抱えて叫んでいるのが目に入る。

これにより戦闘は強制的に終了し、目的の建物に辿り着くことができる。

建物は6階建てのオフィスビルで入り口はバリケードで完全に封鎖されており、正面から入ることはできない。

1階の窓は木の板や金属の棒で完全に封鎖されている。建物の裏側に回ってみると、複数の自家用車や荷台のついたトラックが建物に隣接するように停められており、その上に登ることによって建物の2階の窓から侵入できるような構造になっていることがわかる。

車によじ登って建物内に侵入しようすると、銃を構えた1人の男性に建物の中から声をかけられる。

「おいおい、俺のファンか？困るんだよなあ。勝手に入ってこれちゃ。この放送局に入るには『PASS』が必要だぜ」

そう言う、男は首からかけたスタッフパスを手にとってサバイバーたちに見せる。

そのスタッフパスには男の顔写真と「スライ・フォックス」という名前が書かれている。

フォックスにここに来た経緯を説明し、サバイバーたちが無害な存在であることを確認すると「この辺りじゃ見ない顔だな。俺とのビジネスが目的かい？とりあえず一旦、武器は預らせてもらおうぜ」と言い、建物内に迎え入れてくれる。



■スライ・フォックス

5・スライ・フォックス

ラジオ放送を聞いてやってきたことをフォックスに話すと、彼は喜んで自身のことを話してくれる。

「マジかよ！俺の放送を聞いてくれてる熱烈なファンが、まだこのくそったれな世界にいるとは思わなかったぜ！」

話を聞くと彼は元々この放送局に勤めており「Judgement Day」以降は、このラジオ放送局の入ったオフィスビルや付近の安全な施設を活用し十数名の生存者と共に立て籠もって生活していると言う。

フォックスはこの付近のコミュニティの住人や不特定多数の生存者に向けて、1日に数回ラジオの電波を通して有益な情報を放送しているのだと言う。

建物は1階から続く階段を完全に封鎖しており、2階から6階のオフィスを活用して居住可能な空間にしている。

建物内は非常用発電機によって電源が保たれており、十数名の人間が生活するには不自由のない環境が作られている。

放送局にはスライ・フォックスの他に、10名ほどの男女が住んでおり、ほとんどが元の職場の人間とその家族だということがわかる。一通り、建物の紹介を受けると、フォックスはサバイバーたちに向かってここにきた理由を尋ねる。

サバイバーはここにきた理由を彼に正直に伝えると、フォックスはサバイバーに向かっておもむろに話し始める。

「俺は見ての通りラジオD」だが、別に『副業』もやっていてね。いや、むしろ今はそっちの方がメインと言っても差し支えないが……俺たちはいわゆる『情報屋』だ。

あんたのようなサバイバーに有益な情報を提供する代わりに、その分け前を報酬として頂く。逆に良い情報があるなら、それなりの報酬で買い取るといった感じだ。

というわけで、俺たちとしてもビジネスパートナーは多いにこしたことはない。

さっそく、あんたらともビジネスの話をしていこうなんだけど……少し急ぎの大きな仕事を抱えていてね。先にそいつを済ませたい。

もし、あんたらが手伝ってくれるというのなら、報酬は弾むがどうだい？頼まれてくれるかい？」

この仕事は場合によっては罠であることを恐れるなどしてサバイバーが受けるのを拒むか、承諾するのを渋る可能性があるが、その場合は「報酬が不満ならば少しは弾むぜ？」などと何かしらの方法でGMはサバイバーたちにこの仕事を受けさせること。

このシナリオは、フォックスから仕事の依頼を受けないとこれ以上先に進行することはできない。

サバイバーがフォックスの仕事の手伝いの承諾すると、具体的に仕事の内容を話し始める。

「ある場所で、うちのスタッフの1人が『お宝』を発見してね。そいつをなんとか回収したいんだが、あいにく人手が足りない。それと少し厄介な場所にあつてね。

俺たちだけでは手が出づらい状況なんだ。そこで、あんたたちにはその回収の手伝いをしてもらいたい」

依頼は具体的には彼の仲間と同行し、物資の回収の手伝いと護衛を行うという内容で、依頼をこなせば報酬を支払うと約束してくれる。

この依頼を快く引き受けるのなら、スライ・フォックスは笑顔で「交渉成立だな！さっそくスタッフに出発の準備をさせるから少し待っていてくれ」と言い、部屋を出ていく。

この仕事の話題以外に、フォックスと話をすることで得られる情報は次の通り。

・付近のコミュニティ

この「Planet Radio」の付近には幾つかのコミュニティがある。ほとんどのコミュニティはお互いに必要な物資や情報、労働力の交換を行い、ある種の「経済圏」を築いている。

しかし、中には暴力や略奪で小さなコミュニティを支配しようとするコミュニティもある。

・危険なコミュニティ

この付近で危険なコミュニティでは「クリムゾン(crimson)」というものが存在する。

他のコミュニティとの共存関係を拒み、暴力と略奪で他者を支配し「Planet Radio」を中心としたコミュニティも何度か襲撃にあっており、その都度撃退している。

フォックスたちが「Planet Radio」の周辺のリヴァイターを一掃せず放置しているのは、彼らの襲撃から身を守るための防衛機能として利用している面もある。(リヴァイターは用心さえていれば行動パターンがわかりやすく扱いやすい。彼らが騒ぎ出せば侵入者が近づいている合図にもなる)

・物資を分けてもらえるか？

フォックスに物資を分けて貰えるかを尋ねると「可能だが今はこちらも厳しい時期でね」と物資の提供を渋る。

しかし、ルールブックに記載されているアイテムの調達ポイントの価値をそれぞれを「50%増し」にすることで、分けてもらうことができる。

もし〈話術/9〉に成功することができれば、通常の価格で分けて貰うことができる。

・放送機材について

ここで使用しているのはラジオ放送局の当時の機材。小さなコミュニティFMだったので電波が届く距離には限界があるが、ラジオの電波の中継局を増設することができれば、もっと届く範囲は広がるだろう。

6・物資の回収へ

30分ほど待っていると、フォックスは仲間の男性2人を連れてサバイバーたちの元に戻ってくる。

1人はあごヒゲを蓄えたための体格の40代くらいの「リック」という男性で、もう1人は「キムラ」という20代後半の日系人の男性だ。

「この2人はうちの優秀なスタッフだ。彼らについて行って仕事をしてくれ。詳しいことは現場で聞いてもらえばいい」

そう言うフォックスはサバイバーたちから預かっていた武器を返却して全員を送り出す。

リックとキムラは軽く挨拶を交わすと、「このビルから少し離れた場所に車が停めてある。ついてきてくれ」と言い、サバイバーたちを荷台のある大型トラックが停めてる場所へ案内する。

トラックの元に辿り着くと荷台に乗り込むようにと指示する。このとき、サバイバーたちが乗ってきた車で同行することを提案すると「こいつ一台があればこと足りる仕事だが、君たちの車の燃料は温存しておいたほうがいいんじゃないか?」と逆に心配される。

トラックに揺られ1時間ほど走ると、やがて建設現場のような場所に到着する。

建設現場は地面を大規模に掘削し何かの建造物を作っている途中で放棄されたもののようで、クレーン車など幾つかの重機もそのままの状態に放置されている。

そして、そこを多数のリヴァイターが徘徊しているのが見える。この光景を見ても、有益な物資が調達できるような環境ではないと感じるだろう。

「見ての通り、この建設現場の大穴は足を踏み外した『間抜け』なりヴァーどもの溜まり場になってるってワケだ。そして、俺たちのターゲットはあれだ。あれを頂く」

リックが指さす先には、全長2メートルほど、高さが1.5メートルほどのサイズの「金属の箱のようなもの」がある。

「あれは屋外用発電機だ。あれがあれば俺たちのビジネスの役にたつ。少しリスクはあるが何としてでも手に入りたい」

屋外用発電機の入手が彼らの目的であることを知らされると、キムラがサバイバーたちに作戦を伝える。

作戦の内容は「トラックで穴の底まで下り、発電機の近くに停車する。その後、キムラが発電機にロープを取り付け、リックが建設現場に放置されたクレーン車を操作し発電機を吊り上げて、トラックの荷台への積み込む」というもので、サバイバーたちはリヴァイターの気を引いて作業をしている2人の護衛をするというものである。

なお、このときサバイバーたちの中に、ギフト《特殊免許》を持っている者がいれば、クレーン車の操縦をリックと交代しても構わない。その場合、リックはNPC（一般人）として扱い戦闘に参加させる。

なお、この作戦開始後は「本格戦闘」に突入するため、事前に戦闘の準備を行っておくこと。

もし、事前に遠距離攻撃でリヴァイターを減らすなどのアイデアをサバイバーたちが思いつくと「それは良いアイデアだが、この数のリヴァイターを一掃するのは現実的ではないな。弾薬にも限りがある。なるべく節約したい」とキムラに却下されるだろう。（ただし、それでもサバイバーがこのアイデアを実現させるのなら、この後の本格戦闘時に登場するエネミーの数を1～2体減らしても良いだろう）

その他、サバイバーがキムラの作戦の他に有効な方法を思いついた場合は、GMは独自の判断でこの後の本格戦闘にその要素を加えても良いだろう。

【登場NPC】

リック

キムラ

敵1……グループ・リヴァイター

敵2……ハイリヴァイター

敵3……リヴァイター（※戦闘開始時は登場させない）

（サバイバーが2人以下の場合は各敵の数を1体ずつ減らす）

【戦闘マップ説明】

各プレイヤーはトラックに隣接する好きなスクエアか、リックの操縦するクレーン車に隣接する好きなスクエア、あるいは発電機に隣接する好きなスクエアにサバイバーを配置して戦闘を開始する。（配置可能な場所は戦闘マップ上のグレーで塗られた範囲）

また、サバイバーの人数が2人以下で、コミュニティからNPCが同行している場合は協力関係にあるNPCとして戦闘に参加させる。その場合の配置はプレイヤーが自由に決定して良い。

リックとキムラは人間（一般人）のデータを持つNPCとして扱う。2人は作業に専念するため戦闘には参加しないが、エネミーの攻撃の対象になり得る。

トラックと電源は荷物の積み下ろし作業を行うため、侵入ができない視界の通らない障害物として扱う。

クレーン車は転倒防止の装置で固定されているため、この作業中は移動させることはできず、黒く塗りつぶされた場所は視界の通らない障害物として扱う。（リックの位置は除く）

戦闘マップ中の□は鉄骨などの建築資材やドラム缶などの視界の通る障害物であることを表している。

敵3（リヴァイターは）、戦闘開始後、3ラウンドが終了したときに密かにクレーン車の下に這っていたリヴァイターとしてマップ上に登場させる。

図 1：戦闘配置図（建設現場）

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1										□					
2			敵 2							□		敵 3	クレーン車		
3										□			リック		
4		敵 1					キムラ							敵 3	
5		□	□												
6															
7							トラック			□	□	敵 1			
8			敵 1										敵 1		
9		敵 2												敵 2	
10															

【戦闘終了条件】

戦闘を開始してから作業が終了するまでの「6 ラウンド」を経過する。あるいは全てのエネミーを倒す。

この戦闘では、リックとキムラが死亡したとしても特別に死亡したものとして扱わない。コミュニティから同行している NPC が死亡した場合は、死亡したものとして扱う。

7・危機

発電機をトラックに積み終えると、「長居は無用だ！さっさとズラかるぜ！早く荷台に乗り込め！」とリックがトラックの元に駆け寄ってくる。

サバイバーたちが荷台の空きスペースに乗り込むと、リックも運転席に乗り込もうとドアに手をかける。

その瞬間、突如銃声がしたかと思うと、リックが悲鳴をあげ肩を押さえる。

銃声がした方向を見ると、建設現場と地上を繋ぐ坂道の上には通路を防ぐように停められた複数の車両と十数名近くの人影が見える。

よく見ると、全員が銃で武装しており、そのうち 1 人はスコープ付きのスナイパーライフルを構えている。

この状況を飲み込まず、サバイバーたちがたじろいでいると、キムラが「やられた……クリムゾンの連中か……つけら

れていたんだ」と呟く。

このとき、事前にフォックスから話を聞いているか、〈地理 /9〉か〈学問 /10〉に成功すると、彼らがこの地域に潜伏している極悪非道な略奪コミュニティ「クリムゾン」のメンバーであることに気がつく。

やがて、銃を構えた男の 1 人がサバイバーたちに大声で陽気な口調で話しかけてくる。

「ん〜♪お仕事ご苦労！おっと、フォックスの野郎はいないのか？こいつは困ったな。ボスに怒られちまうぜ！さあ、俺たちと一緒に来て貰おうか！嫌だって言うのなら、そいつらのエサになってもらうだけだからよ！」

そう言うと、銃を構えたまま別の数人の男性たちが坂を下ってくる。背後からは銃声に反応して建設現場の別の場所に残っていたリヴァイターたちがトラックに向かって迫ってくる。

この光景を見て、キムラは「素直に従ったほうがよさそうだ」とサバイバーたちに声をかける。

こうして、サバイバーたちはクリムゾンに拉致され、彼らが拠点としている「刑務所跡」のコミュニティに連行される。

8・刑務所

建設現場から2時間程車で揺られ、回収した発電機とトラックごとサバイバーたちはとある刑務所に連行される。

高い壁と有刺鉄線に囲まれたこの場所は、リヴァイターからの襲撃を防ぐのには最適な場所だと感じるだろう。

刑務所内の牢獄はそれぞれが個室として使用されており、最低限の居住環境が作られている。

サバイバーたちは後ろ手にロープで拘束され、ある部屋に連れて行かれ横一列に並ばされる。

そこは応接室のような作りになっており、殺風景な刑務所には似つかわしくない印象を受ける。

その部屋の窓際のソファに黒いコートを着た金髪の男性が腰掛けている。顔の半分は火傷を負っており、そのせいもあって人相が悪く見える。

また、部屋に置かれたレコードプレイヤーからはクラシック音楽が流され、男性は「指揮棒」を振るかのような仕草で気持ちよさそうに手に持った「拳銃」を音楽に合わせて振り続けている。

男性はサバイバーたちが目の前にいるにも関わらず、まるで気づいていないかのようにクラシック音楽の盛り上がりに合わせて銃を振る。

その様子を見て、サバイバーたちと一緒に連行されてきたリックが興奮して怒りだし「ふざけるな！俺たちにこんな真似しやがって！何のつもりだ！」と声を荒げる。

だが、その台詞を遮るように男性が突如リックの頭部を拳銃で撃ち抜く。リックはそのまま床に崩れ落ち、頭から血と脳汁を垂れ流しながら息絶える。

「酷いな。音楽が台無しじゃないですか。クラシックを聴くときのマナーも知らないんですか？あなたは」

そう言いながら男性は面倒くさそうに、レコードのスイッチを止める。そして、サバイバーたちに向かってニコリと笑顔を作り話し始める。

「お待たせしました。仕事より趣味の時間を優先させる悪い癖がついてしまっていてね。なかなか治らないんですよ。ずいぶん見ない顔が多いが、君たちはフォックスの放送局の新しいスタッフですか？」

ひとしきり、サバイバーたちの顔を見渡すと、突如パンツと手を叩き「そうだ！疲れてるでしょう？お腹は空いていないですか？まずは一緒に食事でもしようじゃありませんか」と言い、サバイバーたちに一緒に食事をすることを提案してくる。

男性は部下の1人に食堂に案内するように伝え、床に倒れているリックの遺体には見向きもしないで部屋を後にしようとする。

しかし、ふと何か思い出したように、扉の前でサバイバーたちのほうへ振り返ると、再び笑顔を作って自己紹介をする。

「名乗り遅れましたね。申し訳ない。私は『モーリス・カディック』です。これから君たちの『ビジネスパートナー』になるかもしれませんので、どうぞよろしくお願いします」

このとき、〈学問 /6〉に成功すると、この「モーリス・カディック」という人物が、8年程前に凶悪な事件を起こして死刑判決を受けた経歴のある犯罪者であることを知っている。

モーリスは過去に何度も巨額の詐欺事件を起こしており、それに関連して少なくとも男女問わず20数名を殺害したとされている。また、被害者の中には財界の有名人なども含まれており、これらは一時センセーショナルに報道されていたことを覚えているだろう。

こうして、謎のラジオ放送から始まった出来事は、サバイバーたちの運命を更に過酷な運命と導くことになるのであった。

(終)

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。

10・補足

このシナリオは後にどのような展開にも派生できるように作成している。

GMはこれに続くシナリオをキャンペーンシナリオとして作成しても良いし、このサバイバーたちを救助するためにスライ・フォックスが雇った別のサバイバーとして新規作成のサバイバーで冒険する新たなシナリオを作成しても良い。

なお、モーリス・カディックがサバイバーたちを拉致したのは明確な理由と目的がある。それは、多方面への情報網と放送環境を持っているスライ・フォックスへの個人的な恨みとそのコミュニティを従順な自分の傘下に加えたという意図で、その取引材料としてサバイバーたちを拉致している。

もし、サバイバーたちがモーリスに忠誠を誓うのならコミュニティの一員として迎えてくれる。ただし、基本的にはこの刑務所を拠点としたコミュニティを維持するための強制労働で、暴力がものを言うヒエラルキーに支配された生活はサバイバーたちの正気と自由を奪うものになる。サバイバーたちが完全に従順になった後、モーリスは洗脳をほどこしサバイバーたちを自分の忠実な「兵士」にしたてあげる。

これらを踏まえ、こちらで想定している今後のシナリオ展開のアイデアを幾つか紹介する。

- 1・サバイバーたちが自力で刑務所を脱出するシナリオ
- 2・サバイバーが刑務所内で反乱を起こしモーリスの殺害を謀るシナリオ
- 3・モーリスに忠誠を誓い（あるいは誓ったふりをして）、スライ・フォックスや他のコミュニティと対立するシナリオ
- 4・スライ・フォックスが雇った新規サバイバーとして救出に向かうシナリオ（現状のサバイバーは使用しない）
- 5・サバイバーたちの帰りの遅さを心配した自分たちが所属するコミュニティのリーダーが、別の新規サバイバーを調査チームとして派遣するシナリオ（現状のサバイバーは使用しない）
- 6・本シナリオに登場しなかった別の勢力のコミュニティの新規サバイバーとしてクリムゾンの勢力に介入するシナリオ（現状のサバイバーは使用しない）

もちろん、これらは「1」と「4」が同時並行で行われているなど、アイデアを組み合わせで作成しても構わない。

その場合、今回訪れた場所や出会った人物を元にリンクトラックを作成し、新たなシナリオの要素に組み込んでも良いだろう。（例えば、建設現場には今回のサバイバーたちが残した痕跡が何か残っているかもしれない）

オリジナルシナリオにモーリスを敵として登場させる場合は次ページのエネミーデータを使用すると良いだろう。

なお、フォックスをNPCとして登場させるときは、人間（一般人）のデータを使用する。

・体験版のデータを使用する場合

本シナリオを無料体験版を使用して遊ぶとき、幾つかルールを適用できない場面が発生した場合、GMはそれに代わるルールを適用してシナリオを進行すること。

無料体験版・各種シートは「ParfaitSTYLE」の公式ホームページでダウンロードできる。

■ リンクトラック

シナリオ：BUSINESS（サンプルシナリオ）

シーン：4・Planet Radio

条件：サバイバーの2人以上が隠密判定に失敗し簡易戦闘を行う

内容：「ガシャン！」

足を踏み外したときに男は大きな音をたててしまう。

それに引き寄せられるように集まってくるリヴァイター、パニックを起こした男は手に持っている銃を乱射する。

しかし、それは更に死者を寄せ集める愚かな行為だった。

入手：エネミーの数を1D3体追加する（種類はGMが選ぶ）

シナリオ：BUSINESS（サンプルシナリオ）

シーン：6・物資の回収へ

条件：本格戦闘開始時、L-2かN-4にサバイバーを配置する

内容：「いいか。見えてるリヴァイターだけに気をとられるなよ。こういう大型車両の下に奴らが潜んでいることもある」

そう言って男がクレーン車の下をのぞき込む。

「やっぱり先客がいやがったな」

ニタリと笑うと男は手に持っていた銃の引き金に指をかけた。

入手：配置した場所の「敵3」を戦闘中に登場させない

シナリオ：BUSINESS（サンプルシナリオ）

シーン：6・物資の回収へ

条件：〈探索/4〉に成功する

内容：「クソッ！弾切れだ！次から次に沸いてくる！他に何か使えるものは……！」

帽子を被った男が辺りを見渡す。ふと近くに資材が山積みになっているのが目に入る。

「良いところに良いモノが転がってるじゃないか！」

そう言う、資材の山の中から鉄パイプを引き抜いて、手近なりヴァイターの頭部を叩きつけた。

入手：「鉄パイプ」を手に入れる（サバイバーの1人につき1つまで）



名称		識別難易度	戦利品		基本ステータス (Lv)			
モーリス・カディック		9	難易度	5	STR	7	PER	6
			獲得	1～20	VIT	6	INT	9
HP	行動力	移動力 (Sq)	回避力 (Lv / 固定)		AGI	4	CHA	5
40	15	4	4 / 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 6	1	6	0	〈格闘術〉
2	ナイフ	Lv 5	1	1D8+2 / 7	0	【BS: 出血】を与える。
3	アサルトライフル	Lv 6	5	2D6+6 / 13	0	弾数：30 フルオートが可能。
4	ハンドガン	Lv 6	3	1D10+6 / 12	0	装弾数：15
5	グレネード (投擲)	Lv 3	3 (範囲 1)	3D10 / 17	0	所持数：3
6	無慈悲な一撃	Lv 5	1	1D10+2 / 8	0	この攻撃で対象のHPを [0] にした場合【とどめの一撃】を与える。

■ 特殊技能・特性

技能名・特性名	効果
防具【防御力X】	防御力X 防御回数5 の性能の防具を身に着けている。防御力は [0～5] の範囲の数値でGMが決定する。
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。
話術【Lv 6】	Lv 6 の〈話術〉を行う。
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。
戦闘眼	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。
とどめの一撃	この攻撃で対象のHPを [0] にした場合、【BS: 瀕死】を与えると同時に「とどめを刺す」を宣言する。
フルオート	この攻撃判定時、命中力を半減させる。[3D10] の弾数を消費し、その数値分を固定ダメージとして追加する。

■ 奥付

『ROLL of the DEAD オリジナルシナリオ BUSINESS』

発行日：2022年9月4日

発行：ParfaitSTYLE (パルフェスタイル)

発行人：新与太琅

HP：<https://www.parfaitstyle.net/>

(無料体験版・各種ゲームに使用するシートは上記HPでダウンロードできます)