

サンプルシナリオ

Brainless City

ー ブレインレスシティ ー

デザイナー : サンプルシナリオ

推奨P C 人数 : 2 ～ 5 人

推定プレイ時間: 120 ～ 180 分前後

舞台 (時間軸) : アメリカ (3 Years Later)

シナリオ概要

「Judgement Day」から3年後、世界が滅亡した世界で、サバイバーたちは各地に生存者だけで構成した独自のコミュニティを作り、日々を生き延びていた。ある日、コミュニティのリーダーから、都市部に調達に向かった別のサバイバーが音信不通になったことを知らされ、搜索を依頼される。

このシナリオには無料体験版にはデータが記載されていないエネミーが多数登場する。それらのエネミーの該当のデータに関して、GMは『ROLL of the DEAD』の基本ルールブックを参照すること。

・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 Yeas Later」とし、本書のサンプルシナリオ③『SurvivalTest』の後に続けて遊ぶシナリオとして想定している。

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名や地名を舞台に沿ったものに変更すると良い)

・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2 ～ 5 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。

またプレイヤーが2 人以下の場合は、登場NPC を1 人協力者として同行させることができる。

・推奨技能

このシナリオでは〈隠密〉と〈搜索〉を使用する割合が多い。そのため、GMは必要に応じてその旨を伝えても良いだろう。

シナリオクリア条件

このシナリオのクリア条件は以下の通りとなっている。このクリア条件はプレイヤーには公表しないこと。

・行方不明のメンバー3 人のうち「ケーラ」を発見した後、病院から脱出し「4・都市からの脱出 (エンディング)」のシーンを進行する。

1・導入

「Judgement Day」から3 年後、生き残ったサバイバーたちは都市圏から離れ、郊外に拠点を作り、コミュニティを形成していた。

ある日、コミュニティのリーダーであるリチャードから、都市部に調達に向かったまま予定日時を過ぎても帰還しないメンバーの搜索を依頼される。

リチャードとの会話から得られる情報は次の通りである。

【情報】

- ・行方不明のメンバーは3 人
- ・メンバーの名前は「マックス (24 歳男)」「ケーラ (26 歳女)」「グリナム (40 歳男)」(彼らとの関係性は自由に決めても良い。顔を知っていると進行がスムーズになるだろう)
- ・行方不明のメンバーは車で7 日前に物資調達に向かった
- ・メンバーが向かった先は「シティ (都市部)」
- ・シティまでは車で約1 日かかる
- ・帰還予定日から既に3 日間が過ぎているが帰ってこない
- ・グリナムに連絡用の通信機を持たせていたが反応がない
- ・シティは物資が多いがリヴァイターも多く、危険が多い
- ・メンバーに指示した内容は「物資の調達」
- ・調達目的の物資の種類は「食料」「医薬品」「電子機器」
- ・特に「電子機器」はコミュニティの施設増強のために必要なので、なんとしてでも回収したい

【判定によって得られる情報】

〈地理 /4〉

シティに関しての地理情報を事前に知っている。
「資料2・都市部の地図」を出発前に見ることができる。

【追加の依頼】

リチャードからの依頼は行方不明のメンバーの搜索だが、それと同時に「電子機器」「食料」「医薬品」の3 種類の物資の調達もサバイバーに依頼する。

これらはコミュニティの存続に必要な物資であり、サバイバーたちはそれらの調達を行うことが求められる。

この依頼はサブクエストとして扱われ、シナリオ中に調達した数に応じて、ゲーム終了時にサブクエストボーナスとして経験点が与えられる。

下記が集めた物資の量で得られる経験点の一覧となる。

「電子機器」 3 個 … 経験点 1 点

「食料」 3 個 … 経験点 1 点

「医薬品」 3 個 … 経験点 1 点

各種類の物資を3 個集めると、経験点を1 点入手することができる。(4 個以上集めてもそれ以上の経験点は入手できない)

各物資はサバイバーがシナリオ中にアイテムを入手した際に、GMが物資の種類を分類する。(シナリオで物資の種類が指定されているものは、記載に従って扱うこと)

2・シティ

目的地となる「シティ」へは車で1 日かけて行くことができる。

このとき、サバイバーの人数が2 人以下の場合は、サポートキャラクターとしてコミュニティのNPCキャラクターが1 人同行する。その場合、「人間 (戦闘的)」のデータを使用する。このサポートNPC はGMが自由に名前をつけて操作してよい。サポートNPC はサバイバーたちを裏切ることはないが、大きなダメージを負うなどして自らの生命が危機に瀕すると、自らの生命の安全を優先する行動をとる。

「シティ」に到着すると、「資料1・シティの地図」の「A …公園・駐車場 (スタート地点)」のシーンを開始する。

その後は、「シティ」での移動ルールに沿って探索を行う。

【移動ルール】

サバイバーが次の探索場所に移動する際には、まず〈隠密〉の判定を行う。

その際の基本難易度は「2」で、それに現在の騒音レベルを足した数値が〈隠密〉成功の目標値となる。

もし判定に失敗した場合、「表1・ランダム接敵表」で選ばれた敵との簡易戦闘が発生する。簡易戦闘が終了すると、現在の騒音レベルはリセットされる。

探索場所への移動は地図上のどこへでも可能だが、探索場所が地図上に存在しない場合や、移動先で特定の条件を満たしていないため、十分な探索ができない場合がある。

詳細については、各探索場所の表記を確認すること。

また、移動の際の〈隠密〉の判定は、一人で連続して行うことはできない(ただし、プレイヤーが一人の場合は除く)。

したがって、一度〈隠密〉を行ったサバイバー以外の人が、次の移動の際に〈隠密〉を行う必要がある。

もしサバイバーが別行動を取って、複数のグループに分かれた場合は、移動を行うそれぞれのグループの中から1 人を選んで同じ処理を行う。

例: 現在の場所から別の場所に移動する。

現在の騒音レベルが「4」なので、基本難易度「2」と合わせて、〈隠密〉成功のための目標値が「6」になる。

●戦闘からの逃走

このシナリオはプレイヤーの行動によって、戦闘が頻繁に発生することが予想される。

戦闘からの逃走も可能だが、その際には全てのサバイバーが敵の中で最も〈MOV〉が高い敵との対決判定を行う必要がある。この判定にサバイバーが1 人でも成功すれば、戦闘から全員が逃走することができる。

ただし、判定に失敗したサバイバーは、敵の攻撃を一度受けたものとして扱われる。その場合、その敵の攻撃に応じたダメージと感染度の処理を行う必要がある。

なお、ダメージの処理には防具が有効であり、防具を身に着けている場合はダメージを軽減することができる。

表1・ランダム接敵表 (1D6)

出目	出現エネミー	出現数
1	リヴァイター	1D3
2	グループリヴァイター	1D3
3	ランナー	1D3
4	スピッター	1D3
5	ヘルハウンド	1D3
6	レイヴンリーパー	1D3

2-2・探索場所

サバイバーたちが探索できる場所の情報と発生するイベントを記載している。探索場所は●ページの「資料2・探索

A…公園・駐車場（スタート地点）

サバイバーたちがシティの近くに到着すると、遠くから見て都市部内へ通じる道路が封鎖されていることがわかる。そのため、サバイバーは車を近くの公園の駐車場に停めて、徒歩でシティ内を探索する必要がある。

公園の駐車場にはいくつかの放置車両があるが、その中にはサバイバーたちのコミュニティで使われていた車を発見する。ナンバープレートも一致しており、それが行方不明のメンバーが使用していた車だと断定できるだろう。

窓越しに車内を調べると、車の鍵はついておらず、ドアも施錠されていることがわかる。車の中には目だった荷物がなく、マックスたちがここに車を放置したまま戻ってきていないことがわかる。

なお、この車はまだ半分ほど燃料が残っており、「車両の鍵」があれば使用することができる。

〈探索 /8〉

駐車場に放置されている車両をよく調べると、まだ使えるような「電子機器」を1つ発見できる。

これにより、サブクエストアイテムの「電子機器」（重量1）を1個入手する。

・サバイバーが自動二輪車や馬で移動する場合

道路やバリケードによる封鎖の状態から車両での移動は困難だが、自動二輪車や馬で移動している場合は、そのままシティ内を乗り物と一緒に移動することができる。（ただし、建物の中への乗り入れはできない）

この場合、自動二輪車の場合は1回の移動ごとに「騒音レベル」が「1」上昇する。馬の場合は特に何も起らない。

B…大通り

シティの中心に位置する大通り。大通りは事故車やバリケードで塞がれ、車での通行が困難な状態となっている。更にリヴァイターの数も多く危険なエリアになっている。

〈観察 /3〉

放置車両の中に救急車を発見する。この救急車を探索する場合は、まず〈LUK/6〉の判定を行う。この判定に失敗した場合、救急車が放置されている場所に辿りつくまでに「ヘルハウンド」に襲われる。その場合、1D3体の「ヘルハウンド」と簡易戦闘を行う。

・救急車

救急車は長年放置されていたためか、車のバッテリーが完全に尽きており、走行することはできない。

ただし、ドアに鍵などはかかっておらず、車内を調べることができる。

車内を調べると、未使用の「医療キット」（重量2）を1つ手に入れることができる。このアイテムは通常通りにサバイバーが使用しても良いし、サブクエストアイテムの「医薬品」として扱っても良い。

〈搜索 / 9〉

大通りを注意深く搜索すると、白骨化した遺体とその近くに「銃（サブマシンガン）」が落ちているのを発見する。

これにより「S-MP5」（小型銃・SMG）を入手する。この銃の残弾数は「3D10」で決定する。

C…レストラン

探索中のレストラン内には壊れたテーブルや椅子、割れた食器などが床に散乱し、荒らされた様子が見受けられる。

店内を進むと、厨房から女性の「すすり泣く」声が聞こえる。厨房を覗くと、黒髪の服がボロボロの女性が床にうずくまりながらすすり泣いている。しかし、この女性に近づいたり声をかけると、突然彼女は素早く襲いかかってくる。彼女の顔は血にまみれて腐っており、リヴァイターであることがわかる。しかし、「すすり泣く」という他のリヴァイターではあり得ないような行動をすることから、彼女が特殊なリヴァイターであることがわかる。これは「スクリーマー」という特殊なリヴァイターで、もしスクリーマーに襲われた場合、即座にスクリーマー1体との簡易戦闘が発生する。

なお、サバイバーが不用意に近づいた場合は、「不意打ち」を受けたものとして扱う。

その場合、戦闘開始時にスクリーマーの手番から開始する。

〈搜索 /4〉

スクリーマーを排除した後に厨房内を探索することで、まだ食べることができそうな「保存食」（重量1）を3個入手する。これはサブクエストアイテムとして扱う。

D・家電量販店

家電量販店は3階建ての建物で、店舗の入口やフロア内には複数のリヴァイターが徘徊しているのが目に入る。この探索場所ではフロアの移動ごとに〈隠密〉を行う必要がある。〈隠密〉の判定に失敗した場合、ランダムなエネミーとの戦闘が発生する。

・1階

1階は通りに面していることもあり、外から侵入した複数のリヴァイターが徘徊している。店内のエレベーターは電源が喪失しているため使用できず、上階へ移動するためには階段を使用する必要がある。

〈搜索 /8〉

店舗内を搜索すると、まだ使えるような「電子機器」を2つ発見することができる。これにより、サブクエストアイテムの「電子機器」（重量1）を2つ入手する。

・2階

2階は複数のリヴァイターが徘徊している。店内のエレベーターは電源が喪失しているため使用できず、上階へ移動するためには階段を使用する必要がある。

ただし、3階の階段前には2体のリヴァイターがおり、この階段を上がるためには簡易戦闘で倒すか、何かしらの方法でリヴァイターを移動させる必要がある。

〈搜索 /6〉

店舗内を搜索すると、まだ使えるような「電子機器」を発見することができる。これにより、サブクエストアイテムの「電子機器」（重量1）を1D3つ入手する。

・3階

3階は1階と2階に比べてほとんどリヴァイターの姿は見られない。店舗内を探索していると、フロアに引きずったような新しめの血液の痕跡を発見する。

その血液の跡を追うと、フロア内の端のスタッフ専用ルームのほうへ続いている。スタッフルームの中を調べると、重傷を負った男性を発見する。男性の名前は「グリアム」で、行方不明のコミュニティのメンバーの一人であることがわかる。

グリアムは脇腹を負傷しており、応急処置こそはしてあるものの大量の出血を起こしている。顔面蒼白のグリアムだが、何とか意識はあるようでサバイバーたちに気がつくと、ぜえぜえと息を切らしながら話しかけてくる。

【会話内容】

「助けに来てくれたのか。悪いな…わざわざ。ヘマをしてリヴァイターの攻撃を喰らっちゃった」
「マックスとケーラは、俺の治療に使う医薬品を探しに病院へ向かったが1日帰ってこない。何かトラブルに巻き込まれたに違いない」
「この街には俺たち以外に別の人間がいるようだ。正体はわからないがそいつには気をつけろ」
「俺が傷を負ったのは路地裏で見かけた謎の生存者に気をとられて油断したからだ」
「その生存者は顔は良く見えなかったが、小柄な子供のようなやつで黒色の服で帽子を被っていた」
「謎の生存者は駅のほうへ向かって歩いていった」

一通り、グリアムと会話をする

「俺は動けそうにない。この傷だ…先も長くないだろう。これを持っていけ。そして、彼らを見つけてやってくれ」

と言い、残りのメンバーの搜索をサバイバーに頼む。サバイバーはグリアムを見捨てて行く必要がある。なお、グリアムからは彼の所持していた道具を受け取ることができる。入手できるアイテムは以下の通り。

【入手アイテム】

- ・バックバック Sサイズ
- ・電子機器 1つ
- ・武器（いずれか1つをGMが選ぶ）
 - ・小型銃 GoV-1911（ハンドガン） 残弾数 1D6
 - ・大型銃 AR-16（アサルトライフル） 残弾数 2D10
 - ・小型爆発物（グレネード）

●グリアムを連れて行く場合

グリアムを無理に連れて行く場合、探索場所の移動の〈隠密〉判定の難易度を「+2」する。この移動の際の〈隠密〉に一度でも失敗すると、グリアムは死亡しリヴァイター化する。その後、グリアムとの簡易戦闘が発生する。万が一、グリアムを連れた状態でシナリオのエンディングを迎えると、最終的にグリアムは命を落としてしまうが、シナリオクリアボーナスとして「5点」の経験点を得る。

●先に「病院」でケーラと会っていた場合

サバイバーたちが家電量販店に到着し、スタッフルームに入る前にはすでにグリアムは死亡しており、リヴァイター化している。しかし、グリアムの所持品は全て残されている。

E・病院

病院が見える場所に到着すると、リヴァイターの群れが病院の入口を塞いでいる光景が目に入る。この光景から、サバイバーたちは通常の方法で入口から病院内に侵入することは不可能だと感じるだろう。

病院は5階建ての建物で、1階部分の天井は高く、2階までは約6〜7メートル程度ある。また、1階と2階は3〜5階とは違って、せり出すような構造になっている。(※資料1・病院見取り図を参照すること)
地上からは確認できませんが、屋上部分も存在する。

病院に侵入するためには【侵入方法の一覧】のいずれかで入る必要がある。また、それらの方法以外にも、プレイヤーのアイデアで適切だと思うものがあれば、GMはそれを採用しても構わない。ただし、戦闘による正面入口の突破はできないものとする。

なお、〈観察 /3〉に判定することで、シナリオで想定した病院への侵入方法のヒントを見つけることができる。

病院に侵入した場合、「3・病院内部」のシーンを進行すること。

【侵入方法の一覧】

- 別の場所で騒音をたててリヴァイターを誘導する
病院まで聞こえるような大きな音を別の場所で発生させることができれば、入口に群がるリヴァイターの気を引くことができ、その間に正面入口から侵入することができるだろう。
- 裏口を探す
病院には裏口があるが、扉には鍵が掛かっている。
〈鍵開け /7〉に成功することで、扉を開けて裏口から1階に侵入することができる。
- 病院の壁のどっぴりや窓などを使用してよじ登り2階から侵入する
〈軽業 /6〉に成功することで2階から侵入することができる。
- ある程度の高さがある障害物を運んできて踏み台にする
その場合、病院の2階から侵入することができる。

〈観察 /3〉

病院の隣にオフィスビルがあることに気がつく。
ビルと病院の距離は約10メートル程で、小さな道路を挟んで隣りあっている。この判定に成功することで、探索場所の地図の病院の隣に「G・オフィスビル」を追加する。
これにより、探索場所の移動が可能になる。
なお、当シナリオでの病院への侵入ルートは、このオフィスビルから「梯子」を使用して橋を渡して安全に侵入することを想定している。

「梯子」は地上から直接、病院の壁にたてかけても構わないが、サバイバーが転倒対策をしていない場合（例えば何か

で倒れないように固定したり、上階で引き上げる）、病院からの脱出のときに梯子が転倒している。これは地上を徘徊するリヴァイターが接触した際に転倒させてしまうからである。

〈観察 /6〉

脱げ落ちた靴が片方落ちている。サイズは23cmほど。
●NPC「琥珀」が同行している場合
後述の「G・駅」で登場するNPC「琥珀」が同行している場合、一時的に彼女がサバイバーたちの元から離脱する。
その際、「じゃあ、手分けして行方不明者を探そうか。琥珀ちゃんはあっちのほうを見てくるね」と言い、サバイバーたちの元を離れる。

このシーンで琥珀が離脱した場合、琥珀は「4・都市からの脱出（エンディング）」まで姿を表わすことはない。
無理矢理、彼女に同行しようとしても目を離した隙に姿をくらませる。エンディングで再び琥珀は登場するが、琥珀は隠れてサバイバーたちが信頼できる人物かどうかを見定めている。それは彼女の本来の「目的」に関わることで、サバイバーたちを味方に引き入れるかどうかを考えている。

F・建築現場

ビルの建築途中の現場では、リヴァイターの姿はなく、特別に役立つものも見当たらない。しかし、以下のアイテムを発見することができる。

「梯子」：伸縮が可能な梯子で、最大で12メートル程度まで伸ばすことができる。

他にも搜索によってアイテムを発見することができる。

〈搜索 /3〉

金属クラフト素材 × 1D3 個

〈搜索 /8〉

高所作業用ハーネス（補助装備）

G・オフィスビル（地図上には未記載）

この探索場所は、サバイバーが「C・病院」で〈観察 /3〉に成功した場合に、新たに移動できる探索場所として地図上に出現する。（病院の隣の建物に「G」と記述する）
このビルの上階で「梯子」を使用することで、病院の2階の「薬剤室」から安全に侵入することができる。

〈搜索 /4〉

ノートパソコン（雑貨・『電子機器』扱い）

H・駅

都市部の北に位置する場所にある駅に向かう途中、サバイバーは〈観察 /4〉を行うことになる。
判定に成功すると、その道中、首を落とされたリヴァイターの真新しい遺体を数体発見することができる。
傷口を見ると、何者かに鋭利な刃物で切断されたものだとわかる。更に〈医学 /7〉に成功すると、血液の乾き具合から1〜2時間以内に殺害されたものとわかる。

H-2・駅構内

駅のホームにはドアが開放された電車が停車しており、そこに大勢のリヴァイターが溢れかえっている。
ここでの搜索は困難に思われるが、リヴァイターが生前身についていた物や荷物がそのまま手つかずで残されており、うまく回収することができれば、それなりの成果を得ることができると感じるだろう。
この場所での探索を成功させるには、この場所にいるサバイバー全員が〈隠密〉に成功したうえて、誰か1人が〈搜索〉に成功しなければならない。
これらの判定に成功した場合、放置された荷物からアイテムを入手することができる。
なお、この場所に行方不明のメンバー3人の姿はない。

【入手アイテム】

- 保存食 × 1D6 個（「食料」として扱う）
- 鎮痛薬 × 1D6 個（「医薬品」として扱う）
- 電子機器 × 1D3 個（「電子機器」として扱う）
- ジャッジメント・デイの記事（探索道具）

●判定に失敗した場合

駅のホームを探索していると、複数の「ランナー」に襲われる。その場合、[プレイヤーの人数+3体]のランナーとの簡易戦闘を行う。
この戦闘はイベント戦闘であり、次のようなイベントが発生する。

【発生イベント】

サバイバーがランナーを1体倒すか逃走を試みると、更に新たなランナーが次々とホームに出現する。更に、退路を断たれる形でサバイバーはランナーに囲まれてしまう。
絶体絶命かと思われた瞬間、サバイバーたちは停車している電車の屋根の上に人影を見る。
それは、ダボツとした黒の長袖のパーカーとキャップを身に着け、サングラスをかけた小柄な人物で、右手に小ぶりな日本刀と左手にサイレンサーつきの拳銃を持っている。

「助太刀してあげよっか？」

シナリオ

Scenario

とサバイバーたちに声をかけると、その人物は電車の屋根から跳躍し音もなくホームに着地する。そして、そのまま右手の日本刀を素早くなぎ払うように振り、手近なランナーの首をはねる。
更に左手で持っていた拳銃で、サバイバーたちの後方に回り込んでいたランナーの額を正確に撃ち抜く。退路ができた瞬間、「今だよ。走って」と謎の人物はサバイバーたちに声をかけて走り出す。
こうして、サバイバーたちは絶体絶命の状況を切り抜けることができる。

H-3・琥珀

謎の人物に助けられ、駅内の安全な場所まで移動すると、その人物と会話することができる。その人物はサングラスを外すとサバイバーたちに話しかけてくる。

「危ないところだったね。ここはピクニックに来るには良い場所とは言えないねえ〜」

その顔をよく見ると、まだ少し幼さが残る10代くらいの少女で、キャップからは赤毛の小さなおさが垂れ下がっている。身長は150cmくらいで、香水をつけているのか少しアプリコット（杏）の甘い香りがする。（これは彼女が「デスフォビナー」である伏線で、体臭を隠している）
声は中性的な印象で、その姿を見ないと男女の区別をつけるのは難しいと感じるだろう。
またその顔の作りから、彼女の人種はアジア系であることがわかる。

少女に名前を尋ねると、「琥珀（こはく）」と名乗る。
琥珀はサバイバーたちに、都市部で何をしているのかを尋ねてくる。彼女の話し方にはあまり抑揚がなく、感情がこもっていないように感じるだろう。また、表情の変化も乏しく、感情が読み取れないようにも感じるだろう。
もし彼女に対して〈真意看破〉を試みる場合は、常に判定成功のための難易度が[+2]される。
サバイバーたちの探索の目的を聞くと、琥珀が思いもよらぬ提案をする。

「人捜し？ならさ。琥珀ちゃんが手伝ってあげようか？報酬はそうだな〜デート1回でいいよ」

彼女の協力の提案を受けると、琥珀が協力的なNPCとして探索に同行する。
琥珀のデータは次ページの「琥珀」を参照する。
なお、琥珀との会話で得られる他の情報は次の通りだが、常にふざけた調子で回答するため、確信的な情報は何も教えてくれない。

【琥珀との会話で得られる情報】

Q・琥珀はここで何をしているのか？

A・運命の人を探しているんだよね（と大袈裟に顔の横で手を合わせ乙女っぽいポーズをとる。誰かは教えてくれない）

Q・フルネームは？

A・秘密（本当は「山田 琥珀」恥ずかしいので教えてくれない）

Q・どこから来たのか？どこかのコミュニティに属しているのか？

A・「消防署の方から来ました」と適当な方角を指さす（実際は教えてくれない）



名称		識別難易度	戦利品		基本ステータス（Lv）			
琥珀		—	難易度	—	STR	3	PER	3
			獲得	—	VIT	6	INT	6
HP	行動力	移動力（Sq）	回避力（Lv / 固定）		AGI	5	CHA	6
40	9	4	5 / 6		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	2	0	〈格闘術〉
2	小太刀	Lv 6	1	1D10+1 / 7	0	【BS: 出血】を与える。
3	ハンドガン	Lv 8	3	1D10+5 / 12	0	装弾数：15 サイレンサー（消音）
4	暴走	Lv 1	—	—	—	HPが〔6〕以下になると強制的に使用し「アーミーリヴァイター」に変化し、HPを全回復させる。（HPが0になった場合はこの効果は発生しない）その場合、武器の残弾はデスフォビナーのときの残弾数を適用させる。

■ 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 4】	Lv 4 の〈話術〉を行う。
スクエア突破○	スクエア突破を行う際、移動力〔1〕で通過できる。
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。
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。

Q・他に仲間はいるのか？

A・世界全国に1億人のファンがいるよ（答えてくれない）

●琥珀に触れた場合

もし、サバイバーが琥珀と握手をするなど、何らかの理由で彼女の「肌」に触れた場合、彼女の体温が異様に低いことに気がつく。

これは彼女の正体が「デスフォビナー」であり、既に一度死亡した身であるため。（デスフォビナーの詳細に関してはルールブックの203ページを参照すること）

なお、彼女は背中に以前にリヴァイターから受けた噛み傷があり、それを隠している。

●琥珀が戦闘中に死亡した場合（HPが大きく減少した場合）

もし琥珀のHPが戦闘中に大きく減少し、HPが6以下になった場合、琥珀をサバイバーたちの元から強制的に離脱させる。（本来、デスフォビナーはHPが減少すると暴走するが、これは特殊なイベントとして処理する）

その後、エンディングで再び登場させるまでは、琥珀は一切登場させない。琥珀は今後発表予定のシナリオにも登場する重要NPCであるため、死亡させることはできない。

3・病院内部

病院内部にサバイバーが侵入した場合、各フロアごとに定められたシーンを進行する。

また、各フロア間を移動する場合、探索場所の移動と同じルールで〈隠密〉の判定を行う。

このとき、判定に成功した場合は何も起こらないが、判定に失敗した場合は、簡易戦闘は発生させず「判定に失敗した回数」をGMは密かにカウントしておくこと。

この回数は、後ほど病院から脱出するときに発生する本格戦闘に追加されるエネミーの数に関係する。

・1階

1階は病院のロビーと診察室があり、病院の入口から侵入したリヴァイターの群れであふれかえっている。

電源が喪失しているため、建物内は薄暗く視認性は悪い。

エレベーターも使用できず、1階から上階へ上がるには階段を使用するしかない。また、裏口には内側から鍵が掛かっており、この扉の鍵は〈鍵開け / 7〉で開くことができる。

1階から侵入した場合に限り、階段で2階へ移動するためには「グループリヴァイター」1体との簡易戦闘で相手を無力化する必要がある。

〈探索 / 8〉

・壊れたトランシーバー（無線機）

・金属バット（大型鈍器）

・バックパックSサイズ

・保存食（消耗品） 1d6個（「食料」として扱う）

・2階

2階には診察室や手術室がある。1階ほどではないが、リヴァイターが徘徊している。

サバイバーたちがオフィスビルから2階に侵入した場合、「薬剤室」と思わしき場所から侵入することができる。

・薬剤室（2階）

オフィスビルから梯子で侵入した場合、この部屋から病院内部に侵入することができる。

薬剤室は既に人の手が入っているのか、薬品棚のほとんどは荒らされている。しかし、部屋内を探索することで次のアイテムが発見できる。

〈探索 / 6〉

・抗生物質（消耗品）（「医薬品」として扱う）

・化学薬品（雑貨）

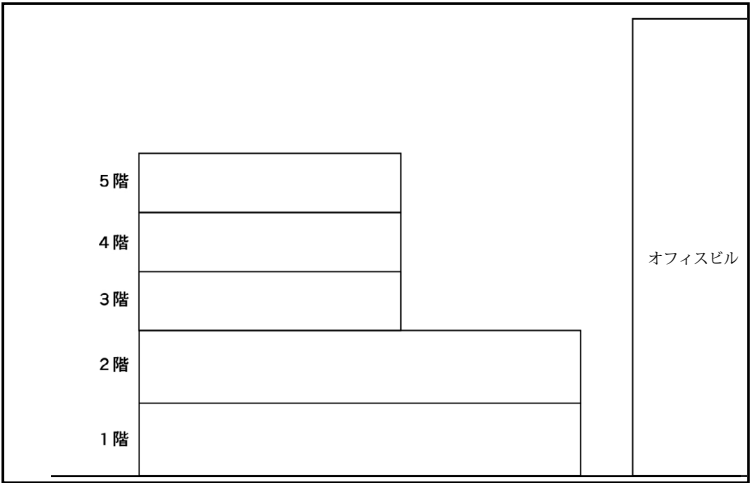
・手術室（2階）

手術室は特に荒らされている様子はない。室内を探索することで次のアイテムを入手することができる。

〈探索 / 4〉

・アドレナリン注射（消耗品）（「医薬品」として扱う）

資料1・病院見取り図



- ・3 階
3 階は病棟で、大部屋の病室となっている。
病室を繋ぐ廊下の中央には男性の死体がある。
その顔を見ると、遺体は行方不明になっていたメンバーのうちの 1 人で「マックス」であることがわかる。
遺体はなぜか「頭部」を激しく損傷しており、本来そこにおさまっているはずの「脳」が損失している。
また胴体は激しく損傷しており、肉片と血液が廊下の至る所に飛び散っている。
マックスの遺体を調べると次のアイテムを得ることができる。

【アイテム入手】

- ・Sai-GA（ショットガン） 残弾数 1D3
- ・ライター（探索道具）
- ・電子機器
- ・車の鍵（公園に駐車している車の鍵）

〈医学 /6〉

- 頭部は先が尖った「ピッケル」のような鋭利な刃物か何かで強い衝撃を与えられて損壊したような傷口になっており、更に「脳」そのものが喪失している。
少なくともリヴァイターの歯や爪ではこのような傷がつくことはないと推測できるだろう。
遺体の損傷具合と血液の乾き具合から、死後 6 ～ 10 時間は経過していることがわかる。
なお、マックスの遺体がリヴァイター化した痕跡はない。

- ・4 階
4 階は病棟で大部屋の病室となっている。
このフロアの見える範囲にリヴァイターの姿は見えない。
病室を探索すると次のようなアイテムを入手することができる。

〈探索 /4〉

- ・包帯（消耗品） 1d3 個（「医薬品」として扱う）

- また、このフロアで探索をした後に〈LUK/7〉に挑戦する。
この判定にサバイバーが 1 人でも失敗すると、病室に閉じ込められていたリヴァイターに襲われる。
その場合、「リヴァイター」1d3 体との簡易戦闘を行う。

- ・5 階
5 階は病棟で、ほとんどの病室は個室となっている。このフロアの見える範囲にリヴァイターの姿は見えない。
その病室の一室に外側からは開くことのできない部屋がある。その部屋には行方不明のメンバーのうちの 1 人、「ケーラ」が立て籠もっている。
彼女が立て籠もっている部屋は内側から「ロープ」や「鎖」のようなもので物理的に施錠されており、鍵開けを試みても開けることはできない。
この扉を開けるためには、扉の外側からケーラに話しかけて、救助に来たことを告げる必要がある。
扉を開けてもらおうと、そこには顔面蒼白のケーラがいる。
服はボロボロで靴は片方が脱げている。そのまま、部屋の中に入ると、ケーラはガタガタと震えながらベッドに腰掛けて口を開く。

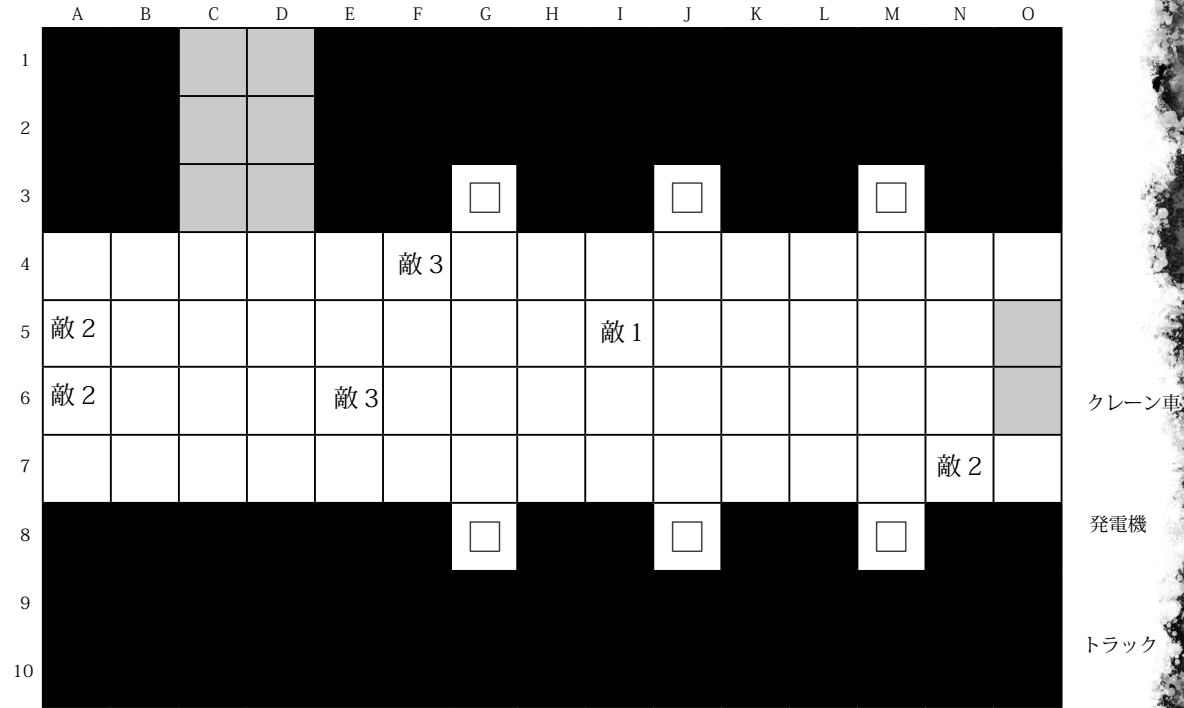
- 「マックスが逃がしてくれたの……。早くここから逃げないと！ あんな奴がいるなんて！」

- ケーラは興奮した様子で状況を説明する。
詳しく話を聞くと、ケーラたちはグリアムの治療に使うための物資を探すために病院に向かっていった。
その途中、リヴァイターの大群に襲われ、なんとか病院の 1 階の入口から逃げ込むことに成功したが、3 階で正体不明の化け物に襲われる。
そこでマックスが化け物の相手をしている間に、ケーラはこの部屋まで逃げてきたと言う。なお、ケーラは武器や荷物を紛失しており、ナイフ 1 本のみとなっている。
ケーラと会話をして得られる情報は次の通り。

【ケーラから得られる情報】

- ・化け物の正体はわからない。気がつくと背後にいた
- ・今まで見たことのない化け物だった
- ・グリアムは「家電量販店」の 3 階のスタッフルームにいる
- ・グリアムはリヴァイターの攻撃を受けて重傷を負っている
- ・傷の状態と、経過時間から今から戻ってもグリアムは手遅れかもしれない
- ・グリアムが謎の生存者の姿を目撃しているが、私は直接確認していないのでわからない
- ・荷物は 1 階に逃げ込むときにバックパックごと落としてしまった
- ・乗ってきた車は公園に停めてあり、車の鍵はマックスが持っていた
- ・トランシーバー（無線機）はグリアムからマックスが預かったが、どこかで落としたらしい

図 1：戦闘配置図（建設現場）



3-2・脱出

- ケーラと会話をした後、サバイバーたちは「グリアム」の救出は絶望的だと判断し、都市部からの脱出を決意する。
サバイバーたちが 2 階（あるいは 1 階）まで降りてきて、侵入してきた場所から外に脱出しようとする、ケーラが突如、走り出す。

- 「やっと外に出られるのね！一刻も早く帰りたいわ！」

- と口にした瞬間、突如ケーラの体が悲鳴をあげる間もなく「宙に」浮く。
よく見ると、天井から伸びた 1 本の「触手」のようなものがケーラの頭頂部から口へと貫通している。
天井を見ると、謎の見たこともない怪物がピッタリと張り付いており、そのままケーラの頭部にかぶりついている。
「じゅり」と液体をすすするような音がすると、怪物はボトボトと口からよだれを流し、サバイバーたちの方に顔を向ける。そして、たった今食べていた「エサ」を興味を失ったかのような様子で、床に落とす。頭の「中身」を失ったケーラの体が床にたたきつけられると、天井に張り付いていた怪物はそのままサバイバーたちに襲いかかってくる。
サバイバーたちはこの病院から脱出するために、この正体不明の怪物を退けなければならない。ここで戦闘マップを用いた本格戦闘を行う。

【登場 NPC】

- 敵 1……ブレインイーター
- 敵 2……リヴァイター
- 敵 3……グループリヴァイター

【戦闘マップ説明】

- 戦闘開始時、サバイバーは「C～D - 1～3」のグレーのエリアに自由に配置する。「G－3」「J－3」「M－3」「G－8」「J－8」「M－8」にある□は診察室の扉の入口になっている。（この診察室の中のマップはない）

- ・敵の追加
偶数ラウンドの終了時「A - 4～7」「C－1」「D－1」の空いている位置に登場NPCの中からランダムに 1 体を選び出現させる。

- ・敵の追加2
戦闘開始前にGMは密かに□の中から 2 箇所を選ぶ。その前をサバイバーが通過した場合、即座に□を敵 3 に置き換える。これにより大量のリヴァイターが扉をつきやぶって出現する。

【戦闘勝利条件】

- 全サバイバーがマップの「O－5」か「O－6」まで移動し、メイン動作で「脱出」を宣言する（この上に移動しただけでは脱出できない）

4・都市からの脱出（エンディング）

病院から脱出すると、その直後、大通りから大量のリヴァイターがサバイバーのほうへ向かって押し寄せてくる。

どうやら、病院で起こった戦闘音に反応したようで、サバイバーたちを標的にしたようだ。

更に病院の入口から、サバイバーたちを襲った正体不明の怪物が新たに数体飛びだしてくる。

サバイバーたちはふいをつかれ、絶体絶命の状況に陥る。
その瞬間、どこからか「バシュバシュ」と静かな発砲音が聞こえ、今にも飛びかかろうとしていた数体のリヴァイターが倒れる。

「今だ！走って！」

その声を合図にサバイバーたちは必死に自分たちが乗ってきた車の元へ向かって走る。声がした方向を見ると、放置されたトラックの上に、黒い大きめのパーカーにキャップを被りサングラスをかけた小柄な人物がいる。

その人物は背中に小ぶりの日本刀を背負っており、手にはサイレンサーつきのハンドガンを持っている。

その人物はサバイバーが逃げるのを補助するように、脅威となるリヴァイターを次々と射殺する。

こうして、サバイバーたちがなんとか車の元まで戻ってくることができる。黒パーカーの小柄な人物が再び姿を表わす。そしてサバイバーたちに話しかけてくる。

「いやー危機一髪だったねえ。良かったねえ。琥珀ちゃんのおかげだねえ」

目の前の人物は、サングラスを外し自らのことを「琥珀（こはく）」と名乗る。

■ リンクトラック

シナリオ：Brainless City（サンプルシナリオ）

シーン：2-2・探索場所 E・病院

条件：サバイバーが「F・建築現場」に行ったがで梯子を回収していない

内容：即席で作った「梯子の橋」の上で、男は青ざめていた。

地上までは約8～10メートル。落ちたら当然怪我はするだろう。

だがもっともヤバイのは、地上には「奴ら」がひしめきあって徘徊していることだ。

「下は見ないように…前だけ見るんだ…」

そう自分に言い聞かせて、新たな一步を踏み出す。

その瞬間、突風が吹き、梯子が大きくズレた。

入手：病院とオフィスビルの間の道に「梯子」を発見する。

琥珀は都市部で探索をしていたところ、病院での戦闘音を聞きつけて駆けつけ、サバイバーたちがリヴァイターに襲われている現場を目撃したのだと言う。

琥珀の詳細に関しては「H-3・琥珀」の記載を参照すること。

なお、既に駅で琥珀と会っている場合は、「サバイバーたちのことは知っているものとして接してくる。

一通りの会話を終えると、琥珀はサバイバーたちにとある要求をしてくる。

「せっかく助けてあげたんだから、何かお礼があってもいいと思うなあ……そうだねえ。じゃあ、私とつきあってもらおうかな。『デート1回』でいいよ！え？デートプラン？」

そう言うと、琥珀はニヤリと薄気味悪い笑みを見せる。そして、思いも寄らぬ「デートプラン」を打ち明ける。

「じゃあ、一緒に人殺しにつきあってもらおうかな♪どうしても殺したい男がいるんだよね♪」

そう言うと、少女はこれまで見せたことのない満面に笑みをこぼした。

（終）

5・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。

シナリオ：Brainless City（サンプルシナリオ）

シーン：3・病院内部 4階

条件：〈LUK/6〉に成功する

内容：「病室にうじゃうじゃ沸いてやがった！ここは俺に任せろ！」

そう言うと、男は両手に武器を構え、リヴァイターの群れに対峙する。

数々の修羅場を乗り越えたその男の手にかかれば、奴らを動かなくするのは簡単なことだ。

「よし！かかってこい！全員まとめて病院送り…いや今度こそちゃんと、あの世に送ってやるぜ！」

入手：4階で戦闘が発生しなくなる

シナリオ：Brainless City（サンプルシナリオ）

シーン：3-2・脱出

条件：J-4に侵入する

内容：完全に油断していた。

扉の前を横切った瞬間、勢いよく飛びだしてきた「そいつ」は私の頭部に致命傷となる一撃を与えた。

目の前が真っ暗になる。

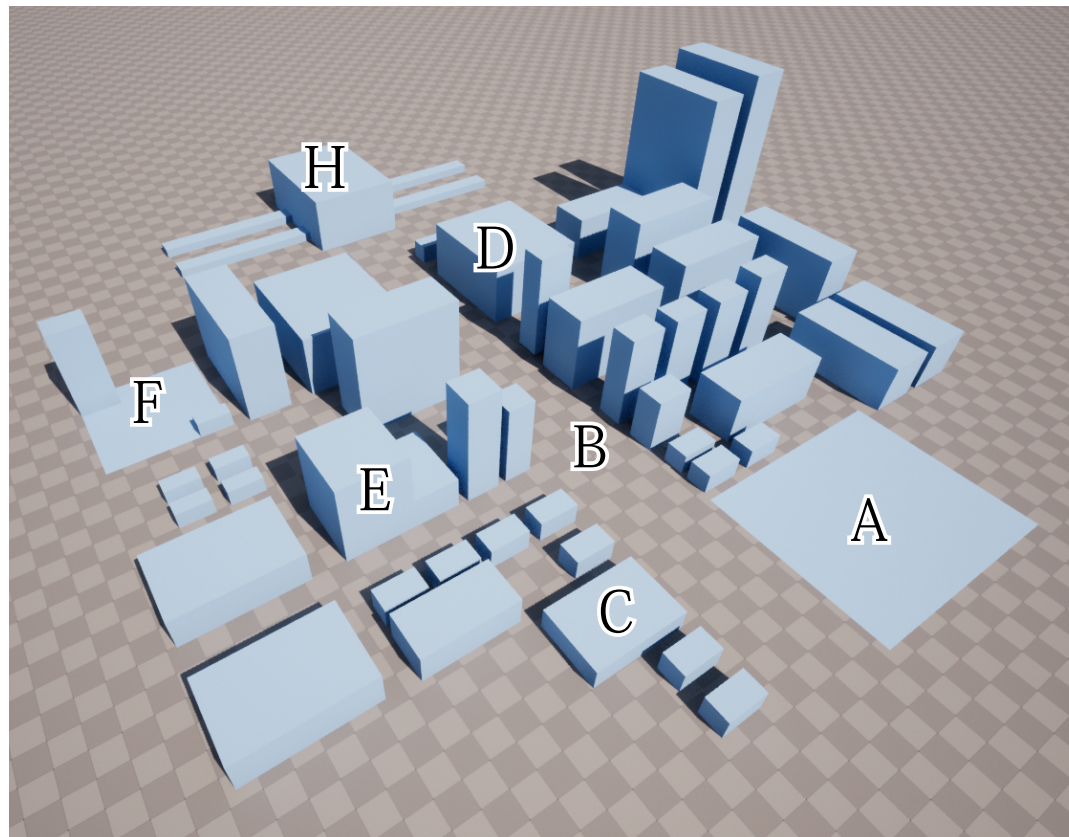
「ぐちゃぐちゃ」

何の音だろうか。

完全に意識が途切れる人生最期の短い時間……私の頭の中で、その不快感を覚える音だけが反響していた。

入手：クロスボウ（リカーブ）

資料2・都市部の地図



■奥付

『ROLL of the DEAD オリジナルシナリオ Brainless City 』

発行日：2023 年 5 月 13 日

発行：ParfaitSTYLE（パルフェスタイル）

発行人：新与太琅

H P：<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 H P でダウンロードできます）