

Senario

Quarter ; Again

◆ GM 以外は読まないこと

ここから先は、シナリオが書いてあります。もしあなたがプレイヤーをする場合、事前にその内容を読んでもしまうとゲームを楽しめない場合があります。あなたが GM をしないのであれば、内容は絶対に読まないようにしてください。

◆ インターネット上での取り扱い

あなたがこのシナリオを GM として、あるいはプレイヤーとしてプレイした後で、その内容をそのプレイに参加していない人に語る場合にネタバレにならないように注意してください。特にインターネット等の公開された場での取り扱いにはご注意ください。

※本シナリオは BOOTH 上で開催された TRPG シナリオ web 投稿企画、『最後の XXX』への参加作品です。

▽。プリプレイ

■シナリオライター

プレイヤー人数…2人

想定経験点…初期作成(※1)

推定必要時間…3～4時間(※2)

■必要サプリメント等

GMは最低限「基本ルールブック」「ディケイド」が必要となる。(追加の選択肢として、「ドミニオンズ」掲載の「上級ドミニオンルール」を導入する場合の変更点は、本ファイルP300を参照せよ。)

■シナリオ背景

学生時代、最後の夏。PC①は自らの正体を打ち明けた友人、望月彩花^{もちつきあやか}とともに避暑地への旅行に来ていた。夢のような時間が終わろうとするその時、突如として落下した隕石によってバスが吹き飛ばされ、彩花が下敷きになり——直後に時間の流れそのものが乱れ始め、彩花の死こそ回避されたものの、一帯は時間と空間の異常によって隔離された閉鎖型ドミニオンと化した。

本シナリオは、閉鎖型ドミニオンを作り出した隕石の正体——異星の遺物である保管シエルター「虚構の星杯」の内部にある巨大頭脳を破壊し、閉鎖型ドミニオンから脱出することで終了する。

- (※1) 【大罪】ルールについて…本シナリオは非常に人間性が減りやすい構造となっており、人間性の回復量が減少する【大罪】の取得はシナリオ制作者として勧められない。また、初期作成を想定しており、非取得者とアーツ数に差が出るのも問題である。
- (※2) オフラインセッションや、ボイスオンラインセッションでの想定時間である。

■キャラクター作成とハンドアウト

今回予告を読み上げた後、以降のハンドアウトをコピーして切り離し、各プレイヤーに配布せよ。どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プレイヤー側で選択させてもよい。なお、ハンドアウトおよび今回予告の文面については、オンラインでのセッション準備のために文面を（営利目的でないならば）コピーしても構わないものとする。

本シナリオはPC2人用だが、ハンドアウトは3種類用意している。PC②を担当するプレイヤーは、「シナリオハンドアウト②」か「シナリオハンドアウト③」のどちらかを選ぶこと。シナリオハンドアウト②は特に特別な背景を指定しない事件に巻き込まれた半魔、シナリオハンドアウト③は特殊な事情を有する半魔であることを要求する。

PC①を担当するプレイヤーは、「シナリオハンドアウト①」を選択せよ。

本シナリオは、クイックスタートでシナリオを遊ぶ場合は、左記のサンプルキャラクターを推奨する。ただし、難易度が高めのシナリオである上にPC人数が少なく各スタイルを揃えることができない都合上、クイックスタートよりもコンストラクションを行うほうがよいだろう。

コンストラクションでキャラクター作成を行う場合、PCの編成はディフェンダー1名＋攻撃役1名（アタッカーを推奨するが、しっかりと攻撃できる構成ならばサポーターでも問題はない）を揃えること。

PC①・・「魔王の息子」

PC②・・「増殖装甲」、「血塗られた魔剣」、

「池袋のキング」からいずれかを選択。

シナリオハンドアウト②を推奨する。

●今回予告

学生時代、最後の夏。

思い出作りにと訪れた避暑地に、不運にも隕石が落ちた。
隣にいた友人は倒れ、バスは爆ぜ、ペンションが焼け崩れる。

そして友人の手を手繰り寄せたとき。

あなたの隣に、涼しい顔をして佇む友人の姿があった。

巻き戻る風景。迫り来る脅威。

思い出の場所は、繰り返す死地と化す。

ビーストバインド トリニティ

「Quarter ; Again」

さようなら、最後の夏。

●各キャラクターの指定カヴァーや設定について

各PCには以下の指定カヴァーまたは設定がつく。
よく確認した上でキャラクターを作成すること。

【シナリオハンドアウト①】

あなたは望月彩花に魔物であるという正体を打ち明け、受け入れられた半魔である。もしプレイヤーが自らの正体を彩花に隠しておきたい、あるいは彩花をアンノウンマンのNPCとして扱いたいとする場合、必ずGMの許可を取ること。なお、指定カヴァーは「学生、かつ最終学年」である。

【シナリオハンドアウト③】

あなたはかつて他の惑星（名前はシナリオ上設定されていない）に滞在していた、あるいはその惑星出身の半魔であり、現在は地球ドミニオンで生活している。その惑星は虚無によって滅び去った。

●シナリオハンドアウト

●シナリオハンドアウト① 【絆】望月彩花（関係：慈愛）

あなたは親友である望月彩花とともに、学生時代最後の夏休みの思い出作りにと某所の避暑地を訪れた。

しかし、そこに落ちた隕石が、全ての運命を変えた。

バスの下敷きになった彼女を助け出そうと手を差し伸べた瞬間、その場の時間が乱れ始める。時間が巻き戻ったかのように、平然と隣に立つ彼女は、正にこの空間の異常を示していたのだ。

●シナリオハンドアウト② 【絆】謎の隕石（関係：疑念）

避暑地に落ちた隕石が、全ての運命を変えた。

隕石の落下地点を中心に、時間の流れや空間のつながりが大きく狂ってしまったのだ。閉鎖型ドミニオンと化したこの避暑地から脱出するためには、隕石の謎を解き明かすほかに道はない――

直感したあなたは、繰り返す時間の中、調査を開始した。

●シナリオハンドアウト③ 【絆】『匣』（関係：義務）

かつてあなたは、ある星系で暮らしていた半魔だ。その星は“虚無”との戦いで滅び去り、今はどこにも存在しない。その星から宇宙へと放たれた『匣』から、あなたへ――その星に生きた、最後の住人のひとりであるあなたへと通信があった。

――『匣』は機能に異常をきたし、銀河連邦において「地球ドミニオン」と呼ばれる惑星に落下する。あなたに、『匣』の機能を停止させてほしい、と。

『匣』が落下した地点に駆けつけたあなたを待っていたのは、時間流が千々に乱れた、地獄のような光景だった。

推奨コンストラクション：「エトランゼ」または「ストレンジャー」を含むP C

▼オーブニングフェイズ

オーブニングフェイズでは、基本的にシーンPC以外は登場できないものとする。PCの絆・エゴや設定によって、細かく演出を変えることを忘れないこと。

オーブニングフェイズでは、対応するシナリオハンドアウトが指定されたPC以外は登場不可とする。

Scene 1

『無限遠点のノア』

——マスターシーン

◆シーン概要

雰囲気を出すためのモノローグを、マスターシーン化。モノローグ終了後、そのままシーンを終了する。

このシーンの後に、PC達に「避暑地への旅行前に準備したもの」という体裁で、舞台裏の処理を行わせること。(本シナリオでは、オーブニングフェイズ中は他の舞台裏の処理は行わない。)

▼描写…モノローグ

さあ、羽ばたくがよい。我らが命を抱いて。
胎内の命を、ただ永久とこしよに護り保たんがため。
そのために設計された、唯一無二の揺り籠よ。

すべてを失つてさえ、のこしたいもののために。

そう祝福されたはずの匣が、
遠く、遠くから落ちてくる。

炎の尾を曳いて、そして根付いた。

——その表面に、“虚無”の中で刻まれた、
濃厚な“死”をまといながら。

Scene 2

『晩夏のクロノスタシス』

— シーンPC・シナリオハンドアウト①

◆シーン概要

シナリオハンドアウト①用のオープニング。

状況導入のためのシーン。あなたは親友の望月彩花とともに旅行に来ていたが、隕石の落下によって帰路は失われてしまう。

▼描写1

学生時代最後の夏休み、8月31日。

あなたは親友の望月彩花とともに、最後の夏の思い出作りにと、国内某所の避暑地を中心とした観光ツアーに参加している。

〔PCが中学・高校生の場合〕夏休みももうすぐ終わり。

ツアーも今日で最終日。あなたたちは、今まさに帰りのバスに乗り込むところだった。

▼セリフ・望月彩花

「夢のような旅行ももう終わり、か。なんだか名残惜しいわね」

「ねえ、PC①。楽しかったかしら？」

（空を見上げる）「……あら、流れ星。珍しいわね」

▼描写2

彩花が空を指差す。そこには、流れ星が赤く燃える尾を曳いていた。

——その尾が、こちらに落ちてくる。大きさは光を保ったまま——

流れ星どころではない。あれは、大気圏を抜けてきた、隕石だ！

※GMは《資産・破壊》を使用せよ。

周囲一帯が隕石によって破壊される。

落着。

隕石落下の衝撃が、あなたたちの視界を奪い、地面へ

と叩きつける。

▼セリフ・望月彩花

「うっ……PC①、どこ……？」

▼描写3

視界を取り戻したあなたの目に入ったのは。

横転したバスと、腰から下をバスの下敷きにされた、

彩花の姿だった。

彩花があなたを求めて、探り探り手を伸ばす。

あなたがその手を取ると、唐突に視界がノイズで満たされた。

隕石落下、バスの横転、衝撃、倒壊。

この短時間に起きたことが、早送り、巻き戻しも交えてあなたの視界に映り込む。

次の瞬間、あなたの隣に、何事もなかったかのように彩花が寄り添っていた。——その顔に、ひどく焦燥した表情を浮かべながら。

▼セリフ・望月彩花

「えっ……？」

「わた、わたし、今、バスの下敷きに……。PC①、一体、何が起きたの？」

「……それに、この——この空は、一体なに？」

※GMは《資産・空間展開》を使用せよ。

▼描写4

さっきまで雲一つなかったはずの青空が緑色の膜で遮られ、その外側には、燃え盛る炎が浮かんでいる。

旅行からの帰路は、閉鎖型ドミノオンによって奪われたのだ。

▼結末

シーンを終了する。このPCに【SA】「この避暑地から生還する」を与えること。

Scene 3

『焦土炎塵のジヤメヴユ』

— シーンPC・シナリオハンドアウト②

◆シーン概要

シナリオハンドアウト②用のオープニング。シナリオハンドアウト②はPC①との合流を前提に誘導するのみでシーンが終了するので、基本的にはプレイヤー側でうまくロールプレイを調整してもらうことを前提としている。

▼描写1

一方、その頃。少し離れた場所にて。あなたは、倒壊したペンションの上で目覚めた。

隕石の落下で吹き飛び、あなたは落ちてきた屋根の下敷きになっていたはずだったが——気付けば、全くの無傷のまま、倒れ込んでいた。

▼セリフ…家族連れの父親（アンノウンマン）

「う、うわあああああ!? 何だ、なんだこれっ!？」

▼描写2

近くのペンションを割り当てられていた家族連れの父親が、悲鳴を上げる。

この一帯のペンションは、全て倒壊している。隕石落下の衝撃でめちやくちやになり——しかし、徐々に巻き戻されていくかのように、材木が勝手に動き出していたのだ。

▼セリフ…家族連れの父親（アンノウンマン）

「こ、ここから離れないと、ほ、ほんとうに何かがあるか分かっただものじゃない……!」

（PCを見て）「そ、その人! い、一緒に、人が多いところまで行かないか! ここじゃ、いくら何でも危険すぎる……!」

▼描写3

空の向こうが燃えている。

空の色も青ではなく、緑。外側で燃え盛る炎を遮っているような、空間そのものを切り取るような空が、一帯

を覆い尽くしていた。

見上げた先に、ペンション備え付けのデジタル時計がある。

月の表示は、10月——日付の表示は消えていた。

地は燃え、空は崩れ。見慣れていたはずの場所が、全く見覚えのない光景に変貌する。

逃げ場を求める人々と共に、この状況を打開する方法を求めて、あなたは広場へと赴いた。

▼結末

シーンを終了する。このPCに【SA】「この避暑地から生還する」を与えること。

ミドルフェイズ冒頭で、極限状況で行動を起こそうとするPC達を見かけて合流するように動いてもらうとよい。

Scene 4

『機械墓場のメイデイ』

——シーンPC…シナリオハンドアウト③

◆シーン概要

あなたの暮らしていた惑星は、すでに滅び去ったが、その星が建造していた『匣』と呼ばれる建造物からの通信があなたに入った。星の最後の生き残りの一人として、あなたは『匣』の異常に対して解決する義務があるのだ。——という、「事情を抱えてこの事件に関わる」枠であるハンドアウト用の導入である。

▼描写1

あなたはかつて、この地球ドミニオンの外——宇宙に存在するある星で暮らしていた半魔だ。

その星は、既に虚無との戦いで滅び去ってしまった。あなたは、かつてその星が在ったことを知る、もはや数少ない生き残りなのだ。

その『星』に在ったものからの一報が、こうしてあなたを地球のある場所へ急ぐよう駆り立てている。

▼セリフ…『匣』（ボイスメッセージ）

「本星に生まれし者へ報告する」

「我らが種を保管すべき『匣』に、機能に異常が発生」

「これより、非常プロトコルに従い、最も近い惑星ドミニオンへの降下を開始する」

「降下目標——『地球ドミニオン』」

「本星に生まれし者へ要求する」

「本機の機能は——」

▼描写2

耳をつんざくような強烈なノイズが、自機の異常を訴えるメッセージを掻き消さんばかりに鳴り響いた。

▼セリフ…『匣』（ボイスメッセージ）

「『匣』は、保管すべき種を失った」

「機能を果たすため、保管すべき種を選択する作業を開始する——」

「現在日時『Oct.0x20』」（※1）

（強烈なノイズ）

「本星に生まれし者へ要請する」

「我を——止めよ——」

▼結末

シーンを終了する。このPCに【SA】『匣』の機能を停止させる」を与えること。

ミドルフェイズの冒頭で、一帯に駆けつけた形で合流してもらおうとよい。

（※1）この表記そのものは、異星が地球と異なる暦であることを表現したい意味での奇妙な表記である。

余談とはなるが、「Oct」は「10月(October)」の略号だが、Octoそのものは「8」を意味する言葉。カレンダーにロイマ皇帝たちが自分の名前を冠する月を含むよう月の名を書き換えようとした——というのは有名な話だろうか。「0x0」は、16進数における「32」に相当する数字だが一方で、アスキーコードでは「空白」を意味する。

各オープニングが終了したら、GMは以下の災厄級ドミニオンアーツを使用せよ。《資産・法則》の使い方については、後ほど説明することとする。

《資産・法則》(1)

アクシデントが発生したとき、「時間カウンター」を2D6点増加させれば、そのアクシデントをなかつたこととできる。

《資産・法則》(2)

ラウンド終了時に時間カウンターを1D6点増加させる。その後、登場しているキャラクターは「時間カウンターの合計÷10」点の人間性を失う。(端数切り捨て、最低1は失う)

なお、この処理は戦闘中のラウンドは行わない。

《資産・告死》

各PCおよびこの避暑地にいる人物全員は、《秘匿された条件》を満たしたとき、すべてエキストラとなり、真の死となる。

(※秘匿条件は、「時間カウンター」が100以上になることである)

▼ミドルフェイズ

◆ミドルフェイズの進行方法について

本シナリオのミドルフェイズは、戦闘シーンを除いてすべて情報収集パートとなるが、他のFEAR製TRPGにおける「フォーカスシステム判定」に近い形で行われる。各シーンは、ラウンド進行で処理すること。

情報収集シーンには、『周囲の調査』という調査項目がある。これは、特定の【能力値】で判定してもらい、そのシーンで行った、すべての『周囲の調査』の判定の達成値を合計し、「目標合計達成値」以上になったら完遂となる。

各シーンに設定された『クリア条件』をすべて満たしたら、次のシーンに進むこと。

◆《資産・法則》(1)の活用方法

オープニングフェイズ終了時に使用した《資産・法則》(1)は、このシナリオの根幹をなすギミックである。本シナリオでは、戦闘中でない各ラウンドの最初に

ランダムイベントチャートを振り、その結果によってはアクシデントが発生する（情報収集項目にアクシデントが設定されている場合もある）。このドミニオン内部の時間の流れは完全に狂っており、時間の流れがある時点でループしている。半魔であるPC達は、《資産：法則》によりこの時間の流れを逆利用できる——あなたは時間を跳躍してその時間に戻り、このアクシデントをなかつたことに——未然に防ぐことができるのだ。

ただし、ループを繰り返しあまりにも時間が経過しすぎると、ドミニオンから脱出が不可能になってしまう。これは「時間カウンター」と《資産：告死》で表現しており、「時間カウンター」の合計が100以上になると、《資産：告死》の条件を満たしてシナリオは強制終了となる（時間カウンターの初期値は0である）。

これらの情報は、ミドルフェイズ開始時ではなく、それぞれ情報収集項目の調査によってPCに開示する。

また、ランダムイベントチャートはシナリオ末尾に掲載している。

◆望月彩花の判定への協力

PCがメジャーアクションで行う判定については、望月彩花の手助けを受けることで、《ワンモアチャンス》と《フォロアシスト》相当の効果を、それぞれラウンドごとに1回ずつ受けることができる。これらの効果は、PCが使用する同名のアーツと効果が重複する。（PCの《ワンモアチャンス》と併用して判定を2回振り直すことができるし、《フォロアシスト》と併用して判定達成値に合計で+6の修正を受けることもできる）

ただし、彩花が調査の手伝いをする関係上、彼女を危険に晒さないよう、さらに慎重な行動が必要になるため、半魔であるPCのみで行う調査よりも時間が掛かってしまう。この支援を受けた場合、判定終了後に「時間カウンター」を支援ひとつにつき+4すること。この効果は（当然だが）彩花がシーンに登場していないと使えないし、とっさに行わなければならない判定——戦闘中や、ランダムイベントチャートで指示される判定に使用することはできない。

◆舞台裏の処理について

本シナリオは、参加するPC2人が全てのシーンに登場するものとして判定数を設定している。そのため、すべてのシーンで全員を自動登場としている。

代わりに、各PCはメジャーアクション相当の行動として「舞台裏の処理」と同等の処理を行ってよいものとする。

◆ミニマル注意事項まとめ

- 『周囲の調査』は達成値を積み上げてクリアするタイプの特殊な判定
- 何らかのアクセシビリティが起きたら《資産…法則》で効果を無効にできる（その分、時間力ウンターが溜まる）
- 彩花に頼めば判定を手伝ってくれる（その分、時間力ウンターが溜まる）
- メジャーアクションで舞台裏の処理をしてよい
- 時間力ウンター100到達でシナリオ強制終了

1/4

『時間跳躍のフェイカー』

——シーンPC…登場時に人間性が高いPC

■このシーンの終了条件

- 調査できるすべての情報項目の調査を終わらせる
- 「周囲の調査①」の完了

◆シーン概要

PCの合流と、周囲状況の情報収集に着手するシーン。以後、「シナリオハンドアウト①」を選んだPCをPC①、それ以外のハンドアウトを選んだPCをPC②と表記する。脱出の手立てを相談するPC①と彩花を見かけて、PC②が合流してくるように打ち合わせてシーンを開始するのもよいだろう。

▼セリフ…望月彩花「二例」

（PC①を見て）

「ねえ、これ……ここから脱出するには、この『ドミニオン』をどうにかしないとイケないのよね」

「どこから手をつければいいのかしら……」

合流のロールプレイが一区切りしたら、脱出のために周囲の情報収集を開始する。

▼セリフ…望月彩花

「さて——しかし、あたりの様子が全く変わってしまっているわね。これなら、いつそあなたたちと一緒に行動した方が安全そうだわ？」

「何が起きるか、分かったものではないわ。私も手伝うけど、慎重に行動しなくちゃね」

◆ミドルフェイズのラウンド進行の仕方

ミドルフェイズのラウンド進行は、以下の順番の処理を繰り返す。また、このシーンのラウンド進行を始める前に、「望月彩花の判定への協力」の支援内容は必ず伝えること。

① セットアッププロセスを始める前に、「ランダムイベントチャート」を1回振る。(ミドルフェイズ…シーンの最初のラウンドは、この処理を飛ばす。)

② セットアッププロセスを行う。

③ 全員の行動が終わるまで、イニシアティブプロセスとメインプロセスを繰り返す。行動順は、PC同士で自由に調整してよい。

④ クリナッププロセスを行う。

⑤ 《資産…法則》(2)の効果で「時間カウンター」を1D6点増やし、その後、各PCは「時間カウンター」の合計÷10」点の人間性を失う。(端数切り捨て、最低1)

◆情報収集項目・調査項目について

最初は「時間の乱れ」だけが調査でき、この情報収集項目のすべての情報を得たら、ランダムイベントチャートを1回振る。

その後、情報収集項目「望月彩花」と、「周囲の調査①」が調査できるようになる。

「シーンの終了条件」を満たしたら、シーンを終了する。

▼情報項目「時間の乱れ」【難易度：11/14】

●**難易度11**…隕石落下による衝撃で、避暑地一帯の時間の流れが破壊されたことで、近辺は時間流によって隔絶された、閉鎖型下ミニオンと化している。

●**難易度14**…この時空間の乱れは、単純な時間の巻き戻しではない。時間が一度加速し、一定の時点で過去へとループしているようだ。加速した時間とループした時間を認識できず、結果的に時間が巻き戻っているように感じるのだ。

▼情報項目「望月彩花」【難易度：9/12】

●**難易度9**…ノウマン。かつてPC①の正体を知り、それでもPC①を近しい人として受け入れた。

●**難易度12**…隕石落下による衝撃でバスの下敷きとなったが、何事もなかったかのようにPC①の隣にいる。これは彼女が死亡したわけでも、魔物として覚醒したわけでもなく、時間の異常によって彼女の死が事実上無かった状態に巻き戻されているためだ。

▼周囲の調査①

指定能力値：〔行動値〕 目標合計達成値：35以上

●**アクシデント（達成値15以下）**…調査中のあなたを、突如強い衝撃が襲う。あなたは〈感情〉16+2D6点のダメージを受ける。

●**達成値の合計が35以上に到達**…周囲の空間も、ねじ切られたように断裂している。調査を進め、安全なルートを確保しなければならない。

2/4

『時空混迷のシュレツダー』

— シーンPC：前シーンと別のPC

■このシーンの終了条件

●「周囲の調査②」の完了

▼描写1

周囲を調べていく中で、あなたたちは空間そのものが捻れていることに気付いた。

空間断裂に巻き込まれば、たとえ半魔でも無事とは
 いかない。安全なルートを確認するためには、さらなる
 調査が必要だ。

◆情報収集項目・調査項目について

最初は「ねじ切られた空間」だけが調査でき、すべての
 情報を入力すると、「周囲の調査②」が行えるように
 なる。シーンの終了条件を満たしたら、「描写2」に進
 んでシーンを終了する。

▼情報項目「ねじ切られた空間」【難易度：12／15】

●**難易度12**…空間の接続の法則が大きく乱れている。こ
 の一帯が閉鎖型ドミニオンと化しているのは、空間の断
 裂の影響も大きい。

●**難易度15**…隕石の落下地点から放射状に、空間の断裂
 は繰り返している。しかし、落下地点に無事辿り着ける
 ような道筋があるようだ。周囲の調査を進めれば、安全
 に行動できるルートを見つけられそうだ。

▼周囲の調査②

指定能力値…【肉体】か【技術】
 目標合計達成値…30以上

●**アクシデント（達成値13以下）**…不意に、空間の乱れ
 を刺激してしまい、弾き飛ばされてしまった。この判定
 で加算されるはずだった達成値は、実際の1／3として
 扱われる。（端数切り捨て）

●**達成値の合計が30以上に到達**…周辺の空間断裂の調査
 が終わり、安全に進行できるルートを確保した。

▼描写2

安全に進行できるルートの確認が終わったあなたたちの
 耳に、遠くからモーター音が近づいてくる……。

3/4

『廃絶のキラークイーン』

— シーンPC・前シーンと別のPC

■このシーンの終了条件

●戦闘の終了

▼描写1

強烈なモーター音が、周囲の静寂を切り裂いた。

あなたたちの視界に入ったのは、前傾姿勢で走行してくる、機械人形のペアだ。

それと同時に、周囲の不安定だった空間のつながりや時間の流れが、少し安定化した気配がする。

あなたたちに向かって、機銃を突きつけながら、機械人形が一方的に通告する。

▼セリフ・殺戮機械

「領域内デ活動スル敵性勢力ノ存在ヲ確認。『匣』ヲ守ルタメ、コノ命ニ換エテモ、排除シマス」

▼戦闘処理

左図の通りにPC・エネミーを配置して戦闘を開始する。エネミーは基本的にルールブック・サプリメントのデータを一部変更して使用しており、調整点については後述する。



◆「殺戮機械」のデータ変更点と運用

殺戮機械（ベースのデータは『BT』p240を参照）は以下のデータを変更して使用せよ。

●アーツの削除…

《指揮能力》《反撃能力…射撃》《集団統率》を削除

●能力値の変更

アーマー値を4＋【能力値B】に、ガード値を3に、

【回避値】を5に変更

●運用について

2ラウンド目以降、自身がダメージを受けている状態であれば、積極的に《自爆》を使用し、命に代えてもP Cの排除を狙うこと。

◆「凶獣」のデータ変更点

★凶獣（ベースのデータは『BT』p239を参照）は、「種別…機械」を追加して使用せよ。他のデータの変更点はない。

戦闘が終了したら、以下のセリフに進みシーンを終了する。

▼セリフ…望月彩花

「終わったの……？」

「やっぱり私たちが襲いに来たと言うことは、私たちが真相に近づいているということなのかしら」

4/4

『境界値のラメント』

——シーンPC…前シーンと別のPC

■このシーンの終了条件

●調査できるすべての情報項目の調査を終わらせる

●「周囲の調査③」の完了

▼描写1

さらに歩を進めると、ペンションが焼け崩れ、木々が折れたことで視界が開け、緑色に染まった空がより近く

感じられた。

折れた木は再生しようとしてひとりひとりに持ち上がっては、エネルギーが足りないのかその場に落とされる。

その結果、瓦礫がひとりひとりに持ち上がっては少しづつ中心に引き寄せられてくずおれることを繰り返す、異様な光景が広がっている。

そんな中で、あなたたちの頭の中に、言語にはならないが精神そのものを引つ掻くような「意思」が、少しづつ響くようになってきている……。

▼セリフ…望月彩花

「……すこし、頭痛がするわね」

「なにか、隕石の方に、頭が引きずられるような感じがする」

◆情報収集項目・調査項目について

このシーンでは、情報項目「彼方からの呼び声」と「周囲の調査③」の両方を、最初から行うことができる。

両方を完了したら、次のシーンに進む。

▼情報項目「彼方からの呼び声」【難易度：13 / 16】

●アクシデント(達成値が「10+(時間カウンター÷10)」以下。端数切り捨て)…精神を萎縮させる、強烈な負の意思に触れてしまう。あなたは人間性を3D6点失う。

(時間カウンターの蓄積によって、達成値14以上でアクシデントが発生してしまった場合でも、情報収集判定の達成値が難易度以上であれば、その分の情報を得ることはできる。)

●難易度13…あなたたちの脳内に直接、言語化に至らない意思が送りつけられてきている。その中心地は、やはり隕石の落下地点のようだ。

●難易度16…時間経過に応じて、「呼び声」の強さが増してきている。この「声」が抗えないほど強くなったとき、一体の生命と空間はすべて隕石に同化され死に絶えるだろう。

★全ての情報を入手したら、《資産…告死》の「秘匿された条件」(時間カウンター100以上)を公開する。

▼周囲の調査③

指定能力値：【感情】か【加護】

目標合計達成値：30以上

●アクシデント（達成値13以下）：不意に、強烈な負の感情を直接叩きつけられる。あなたは即座に墮落判定を行う。判定に失敗した場合、「暴走」を受ける代わりに、あなたが持つ罪未取得のエゴを「エゴ：意味の無い「死」に変更する。変更できるエゴがない場合は、通常通り「暴走」を受ける。

●達成値の合計が30以上に到達：隕石の落下地点から逆る負の感情の網を避け、あなたたちは隕石の下へと辿り着いた。

8/32

『夢幻泡影のピュクス』

— シーンPC：前シーンと別のPC

■このシーンの終了条件

- 調査できるすべての情報項目の調査を終わらせる
- 『匣』の開封に成功する

▼描写1

隕石の落下地点にあったのは、およそ「隕石」と呼べるものではなかった。地球上にあるとは思えない、滑らかな質感の金属で作られた巨大な方形の建造物——『匣』と表現すべきものが、地に突き立っていた。

その周囲に、おそらくこの『匣』の方向へ引きずられてきたペンションの破片やデジタルの街路時計が打ち棄てられている。文字盤は、月日の表示が明らかにおかしいことになっていた。——10月3日、と表示されているのだ。

▼セリフ・望月彩花

「そういえば、今までが凄すぎて気付いていなかったけど——スマートフォンのカレンダー、日付の下一桁が表示されていないの」

「この中にいる人になら連絡が取れるようだけど、今日、8月31日で間違いなかったわよね？」

「中では電波自体は通じているみたいだし……。もしかして、この隕石が、基地局のような働きをしているのかしら……？」

◆情報収集項目・調査項目について

このシーンでは、まず情報項目「ドミニオンの正体」のみを調査できる。このすべての情報を得たら、『匣』の「開封」に挑むことができる。

また、このシーンではラウンド開始時のランダムイベントチャートを振らず、クリンナッププロセス後の人間性低下も起こらない（ランダムイベントチャートはアクシデントで振るように指定している）。GMはラウンド進行中に間違わないよう注意すること。

▼情報項目「ドミニオンの正体」【難易度：15／16／18】

※この情報項目を調査する場合、達成値に+「この項目の判定に再挑戦した回数×2」の修正がかかる。

●アクシデント（達成値14以下）：濃密な“死”の気配にあてられ、周囲の状況が慌ただしく変化する。ランダムイベントチャートを1回振る。

●難易度15：隕石の正体は、“虚無”に滅ぼされた、とある宇宙のドミニオンに備えられていたシエルターが地球に落下したものだ。虚無との戦いで機能に障害を来したシエルター『虚構の星杯』は、自己保存のために時間を還流させ、自己修復を進めている。

●難易度16：ループしている時間は、地球ドミニオンには存在しない、『虚構の星杯』が作られたドミニオンのものを基準にしている。地球とそのドミニオンが重なり合った結果、地球ではそれが「8月32日」と表現されている。

●難易度18：『虚構の星杯』の修復が終われば、時間流を地球ドミニオンと同じように調整し、ドミニオン内部

に存在するもの全てを取り込んでしまうだろう。この閉鎖型ドミノオンから脱出するためには、シエルターを制御する人工知能を破壊し停止させるしかない。

▼『匣』の開封

以下のどちらかを選び挑戦すること。

●難易度15の「技術」判定

●『匣』の外殻を攻撃し、35点以上のダメージを一度に与える（外殻はガード値0、すべての属性のアーマー値が10であるものとして扱う）

●アクシデント（挑戦の失敗）…『匣』の開封に失敗し、

防衛行動として『匣』が時間を再び環流させる。ランダムイベントチャートを1回振り、その処理後、挑戦者は【FP】を2D6点失う。

●挑戦成功…嚴重に施錠された『虚構の星杯』外殻の扉を開き／外殻の扉を破壊し、突入が可能になった。

『匣』の開封に成功したら、次の描写に進む。ロールプレイに区切りがいたら、シーンを終了する。

▼セリフ…望月彩花

「……行ってくるのよね？」

「分かった。待ってる。私が一緒に行っても足手まといになるだけだろうし……幸い、ここは周囲が安定しているようだから。二人が戻ってくるのを、待ってるから」

▼描写2…

開いた（切り開いた）扉から、明滅する青い光が漏れ出る。まるで、この地に辿り着いたあなたたちを招き入れようとしているかのようだった。

▼クライマックスフェイズ

8/32

『無間錯誤のアーク』

— シーンPC…PC②

■このシーンの終了条件

●戦闘の終了

◆シーン概要

この閉鎖型ドミニオンを作り出した原因、『虚構の星杯』の機能を止めるため、その中枢部にある「巨大頭脳」を破壊するクライマックスの戦闘シーン。

『虚構の星杯』は「虚無」との戦いを経てその判断能力に異常をきたしており、不時着先である地球ドミニオンでクルーと保管すべき異星種を補充し、再び宇宙へと飛び立とうとしている。この避暑地から脱出しなければ、相容れる余地はない。

▼描写1

シエルターの内部は、地球の者とは思えない質感の素材で組み上げられた、無数のコンピュータとケーブルが詰め込まれていた。開けた空間の中央にひととき巨大なシリンダーがあり、その内部が青く発光している。その周囲に、重火器を携えた機械の兵士が、シリンダーの中で眠りについていた。

▼セリフ：『虚構の星杯』

「ようこそ、このドミニオンの強き先住民よ」

「私は『虚構の星杯』、我が世界の種を永久に保存するための箱舟……」

「この場で機能を修復するための時間を環流させ、この地をすべて保存しましょう」

「後にまたすべてを失ってしまったとしても、すべてを保存し遺せるように。我が身を削り失ったとしても、すべてを種の保管のために捧げるために」

「——起きなさい、我が兵士達^{クルー}。ですが、欠けることは許しません。あなたたちは彼らを打ち倒し、私があるた

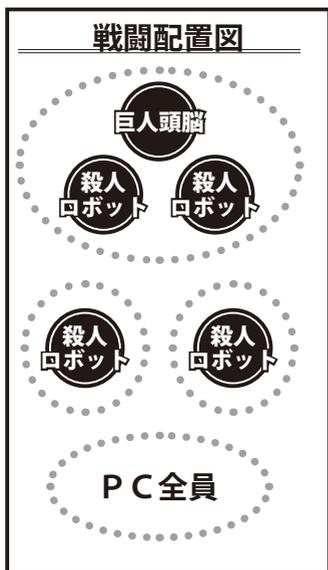
たちを護りましょう」

(シリンダーで眠っていた機械の兵士達が覚醒し、シリンダーから飛び出す)

「さあ、千住民どの。ここからは生存競争です。お覚悟を」
 ※シナリオハンドアウト③のPCがいても、基本的には取り合わない。『虚構の星杯』は救難信号を送った記録をもはや参照できないほどに機能に異常をきたしているのだ。

▼戦闘処理

左のようにPC・エネミーを配置し、戦闘を開始する。「巨人頭脳」を撃破すれば戦闘は終了となる。



● エンゲージ

◆「巨人頭脳」のデータ調整と運用

「巨人頭脳」のデータは『BR1』p242を参照
 (プレイヤーブック)
 以下のデータを変更して使用せよ。シナリオ上かなり壊れているとはいえ、初期作成のPCふたたび殴りに行くボスではないため、変更点が多い。

●アーツの削除

《集団統率》《回復能力》《BS攻撃》●●を削除

●アーツのレベル変更

・《世界律…神速》《世界律…崩壊》のLVを1に変更

・《痛打》《貫通撃》のLVを2に変更

●アーツの追加

・《世界律…君臨》LV1 (『DCD』p128) を追加

●能力値の変更

・【FP】を110に変更

・【白兵値】を9に、【射撃値】を8に変更

・「種別…機械」を追加

●アーツの特殊な調整

巨人頭脳が使用する《指揮能力》は、時間カウンターの蓄積量に応じて以下のように変更する。

〔時間カウンターが40未満〕（指揮能力…故障LV3）

殺人ロボットが行う判定の達成値に+3。ただし、リアクションの判定には効果がない。

〔時間カウンターが41〜85〕（指揮能力…修復LV3）

殺人ロボットが行う判定の達成値に+3。ただし、リアクションの判定への修正は+1となる。

〔時間カウンターが86以上〕

通常の《指揮能力》LV3を使用する。この場合も、「巨人頭脳」自身は対象に含めないようにする。

●運用について

《防衛役》の効果を使い、積極的に殺人ロボットをカバーリングする。攻撃自体はPCを多く巻き込めるように対象を選択する。単体攻撃の場合は、ディフェンダーを優先して狙う。

◆「殺人ロボット」の運用

殺人ロボットは、『DCD』p133に掲載されているデータをそのまま使用せよ。

必ず「巨人頭脳」に1体以上がエンゲージするようにムーブアクションで移動してから攻撃を行う。もし「巨人頭脳」に殺人ロボットが1体もエンゲージしていない状態なら、攻撃よりも離脱移動を優先する。

基本的に多くのキャラクターを巻き込めるように攻撃方法を選択するが、単体攻撃の場合は対象をランダムで決定すること。

▼描写2（戦闘終了後。その後シーンを終了）

人工頭脳を構成していたシリンドラーが爆発を起こし、放たれたレーザーによって『虚構の星杯』の上部が吹き飛ばされる。

切り取られた窓から覗く空は、その不可解な緑色の膜が薄れていき、やがて元通りの空の色を取り戻した。

——ドミニオンは消滅し、この地の時間も元に戻り。あなたたちは帰路を取り戻したのだ。

▼エンディングフェイズ

エンディングフェイズは特に内容を規定しない。基本的には、全PC共通のエンディングとして、激戦から生還したあなたたちをいたわり、ドミノオンに閉ざされていたこの避暑地から脱出できることを喜ぶ彩花と、今後も日常は続いていくことを重視して演出するとよいだろう。

◆経験点の算出

シナリオごとの経験点項目は以下の通り。

- SAを達成した…1点
- ドミノオンアーツの数…9点

他の項目は、GMが普段行っているとおり処理すること。

▼ドミノオン 『虚構の星杯』

ドミネーター…巨人頭脳ブレイニアック 世界律等はp194を参照

『虚構の星杯』は、宇宙のどこかにあつたドミノオンが、「虚無」によつて滅ぼされた残骸——もはや乗せる者すら失つた、種族保存のためのシエルターである。故障した状態で地球ドミノオンに偶然落着し、機能の回復を図るための自己修復プログラムを起動。その結果として周囲の時空間に異常を引き起こした。

その本領は時間操作による「内部機能の永久的な保存」であり、機能がすべて回復した場合、その影響範囲にあつたものはすべて『虚構の星杯』に永久保存すべき対象として取り込まれ、個としての意味を失う。

——しかし、このドミノオンを制御するAI——
 ブレイニアック
 巨人頭脳は、「虚無」の影響を受け狂い果てた。保存すべき存在に「自己の周囲そのもの」を加え、本来設計された意図である「母星の種の保存」から外れた蒐集者として化している。

●ランダムイベントチャート (D66)

ミドルフェイズ中、ラウンド開始時に振るランダムイベントチャートは、D66 を振って内容を決定する。

その中でも、[アクシデント] と書かれた部分は、《資産:法則》(1) の効果で時間カウンターを 2D6 点増加させることで、未然に防ぐ——その効果は無視することができる。判定に失敗した事実は変わらない。

GM はランダムイベントの処理に際し、アクシデントに関連するアーツの使用許可を出してもよい。また、イベント処理の結果、望月彩花に 1 点でもダメージが与えられた場合、彼女は即座に真の死となる。

d66	内容
11-13	<p>隕石から強烈な死の衝動が放たれる。</p> <p>● [アクシデント] 登場中のキャラクター全員は墮落判定を行う。</p>
14-16	<p>突然、時間の加速を体感した。</p> <p>時間カウンターを 1 点増加させ、ランダムイベントチャートを振り直す。 ※もう一度振り直し・振り足しが出了場合は、その部分を無視する。</p>
21-23	<p>バスの周囲で空間が新たに捻れる気配を感じる…。バスの周囲には、アンノウンマン達がまだ残っている！ 代表者 1 名は【社会】で難易度 13 の判定を行う。</p> <p>●成功：一般人達を、安全な場所に誘導することができた。謝礼として、財産点を 4 点得る。分配は登場中の PC で相談すること。</p> <p>●失敗：[アクシデント] バスマるごと空間が切断され、一般人達が犠牲になってしまった。登場中の PC は人間性が 1D6 点低下する。</p>
24-26	<p>突然、何も無い空間から機銃が突き出し、彩花に狙いを定めた。代表者 1 名は【行動値】で難易度 16 の判定を行う。</p> <p>●成功：彩花を機銃の射線から逸らし、安全を確保した。</p> <p>●失敗：[アクシデント] 望月彩花に〈技術〉20+2D6 点のダメージを与える。</p> <p>※これは射撃攻撃として扱い、あなたたちはカバリングしてもよい。そうする場合、《守護の盾》等のアーツを併用しなければ行動済になる。</p>
31-33	<p>ベンション跡地で救援を待っていたアンノウンマン達を発見した。彼らは、できれば皆がいるバスの近辺まで案内してほしいようだ。あなたたちは、時間を掛けて彼らを送り届けてよい。</p> <p>彼らを送り届けるなら、時間カウンターを 1D6 点増加させること。そうしたら、あなたたちは謝礼として「再生薬」「治癒薬」「障壁符」のうち 2 種類を選び、それぞれひとつずつ入手できる。</p>
34-36	<p>時間と空間の流れが狂い、様々なトラブルが同時多発的に発生する。</p> <p>● [アクシデント] ランダムイベントチャートを 2 回振り足す。</p> <p>※もう一度振り直し・振り足しが出了場合は、その部分を無視する。</p>

d66	内容
41-43	<p>あなたたちの足下に、突如爆弾が投げ込まれた！ 代表者1名は【技術】で難易度15か、目標値13のドッジの判定を行う。</p> <p>●成功：咄嗟の対応ではあったが、爆弾を無力化することに成功した。判定者は「爆発物」（『BBT』p175）を入手してもよい。</p> <p>●失敗：【アクシデント】シーンに登場しているPCと望月彩花に、〈技術〉16+3D6点のダメージを与える。これは「対象：範囲」の射撃攻撃として扱う。（《きらめきの壁》を使用してもよい）</p>
44-46	<p>隕石の落下地点から、高速で迫るローラーダッシュの音が聞こえてくる。速く待避しなければ…。代表者1名は【社会】で難易度15の判定を行う。</p> <p>●成功：スムーズに待避することができた。ミドルフェイズの戦闘シーンが始まる前にこのイベントに成功したら、観光客達から謝礼として財産点を合計で [1D6+3] 点もらえる。分配は相談せよ。</p> <p>●失敗：【アクシデント】走ってきたのは殺戮機械達だ！ なんとか切り抜けたが、消耗も大きい。PC全員が【FP】を3D6点失う。</p>
51-53	<p>PC①の頭上に、どこからか吹き飛ばされてきた鋼板が落ちてくる。「危ない！」彩花が反射的にあなたを庇おうと動き出す。PC①は、命中判定達成値13のこの攻撃に対して、ドッジを行う。</p> <p>●成功：無事、この危機を逃れることができた。鋼板も、防衛手段としては活用できるほど形が残っている。あなたは「シールド」（『BBT』p175）を入手してもよい。</p> <p>●失敗：【アクシデント】あなたを庇った彩花に鋼板が突き刺さる。彩花はあなたをカバーリングし、〈肉体〉30+5D6点のダメージ。</p>
54-56	<p>突如、遠方から薙ぎ払うようにレーザーが照射される！ 代表者1名は【行動値】で難易度17か、目標値15のドッジの判定を行う。</p> <p>●成功：咄嗟に全員に回避を指示し、うまくこの攻撃をやり過ごすことができた。あなたは「特殊弾」（『BBT』p181）を入手してもよい。</p> <p>●失敗：【アクシデント】シーンに登場しているPCと望月彩花に、〈加護〉20+1D6点のダメージを与える。これは「対象：範囲」の攻撃として扱う。</p>
61-63	<p>空間がねじれた結果、目の前に頑丈なコンテナが出現した。中には物資が入っているようだ。</p> <p>登場しているPC全員が、即座に舞台裏の処理を1回行える。</p>
64-66	<p>時間と空間の流れが狂い、様々なトラブルが同時多発的に発生する。</p> <p>●【アクシデント】ランダムイベントチャートを3回振り足す。 ※もう一度振り直し・振り足しが出た場合は、その部分を無視する。</p>

▼上級ドミニオンルール

このシナリオは、『ドミニオンズ』掲載の上級ドミニオンルールを使用してプレイすることもできる。その場合、シナリオを以下のように調整せよ。

◆《資産…●●》と「世界律」の置き換え

オープニング終了後に使用する《資産…●●》を削除し、上級ドミニオンルールの「世界律」に置き換える。対応は以下の通り。

【時翔環流】 ループリバー

このドミニオン内では、時間の流れが異常をきたしている。あなたたちは、同じ時刻を何度も、記憶を保ったまま行き来している。——あなたが半魔ならば、この時間のループを利用すれば、直前に起こったアクシデントをあらかじめ回避することができるだろう。

●この世界律は、『資産…法則』（1）に相当する。

【不安定時空】 アンステイブル

時間の流れの異常は、利用できるものばかりではない。不安定な空間そのものがあなたたちの魂を奈落へと惹きつけ、様々な異常事態の引鉄となる。

●この世界律は、『資産…法則』（2）に相当する。ただし、ラウンド終了時に低下する人間性を「時間カウンター÷10（端数切り上げ、最低1）」に変更せよ。この世界律の影響を無視する場合、クリンナップの人間性低下のみ無視する。

【同化修復】 アシミレイター

隕石衝突によって形作られたこのドミニオンの外には、地球の青空が広がっている。その空を切り取るように、緑色の膜が光と炎を遮っている。……少しずつ、その膜の色が薄らいでいくように見えるのは、果たして気のせいなのだろうか？

運用としては『資産…告死』に相当する。情報項目「ドミニオンの正体」の調査が終了するまで、この世界律の名前は伏せること。

この世界律は、いかなる手段でも影響を無視すること

ができず、時間カウンターが100になると内部にいるすべてのキャラクターがエキストラとなる。「真の死になる」効果は、この世界律には含まれない。

「ドミニオンの正体」のすべての情報を入手した後は、世界律の説明を以下の文章に差し替える。

ある星の作り上げた種族保存用のシェルター『虚構の星杯』は、時間の流れを還流させることで、自身の機能回復のための時間を稼いでいる。修復が終われば、このドミニオン内部にあるすべての存在は、『虚構の星杯』が保管すべきものとされ、ドミニオンに取り込まれてしまうだろう。

そうなってしまうえば、脱出は不可能だ。

◆追加するドミニオンアーツ

削除された《資産：●●》に代わり、以下のドミニオンアーツを追加する。シナリオ経験点の「ドミニオンアーツの数」の項目は、9点のまま変化しない。

●《資産：転生》LV 1 (『BBT』p235)

PC達がエキストラ化した直後に使用する。PC達を含め、避暑地内にいるすべての生命体エキストラを『虚構の星杯』のクルーに転生させる。これにより、PC達は事実上のキャラクターロストとなる。

●《我が王国を受け継ぐがよら》(『DOM』p143)

シナリオハンドアウト③を選んだPCが、戦闘終了後に『匣』の制御を試みたいというロールプレイをしてきた場合に使用する。プレイヤーから同意が得られた場合、そのPCを『虚構の星杯』のドミネーターとする。拒否された場合は効果を取り下げる。

ドミネーターとなった半魔はもはや半魔たりえないため、こちらも事実上のキャラクターロストとなる。

◆Dエロ

【すべてを失ってさえ、のこしたいもの】

※「ドミニオンの正体」の調査終了後に解禁。

●シナリオパーソナリティ

もちぎあや か

望月彩花 (画像は中高生程度の外見をイメージ)

性別：女 年齢：P C ①と同学年の範囲で自由

ルーツ：ノウマン

絆：P C ① (慈愛) 絆：家族 (倦怠)

エゴ：日常に刺激が欲しい

エゴ：わるいことがしたい



かつて魔物絡みの事件に巻き込まれ、P C ①にその命を救われた少女。P C ①の事情を知る者として、最大の実理解者であろうと努力している。落ち着いた物腰で話すが、実は裕福な家庭の生まれで、いわゆる“お嬢様”とも言える出自。ノウマンとしては、さまざまな技術や思考に優れ行動力もある才媛だが、表面をお利口そうに繕う彼女自身の家における日常に飽いている。今回の避暑地への旅行は、刺激を求めた彼女の提案によるものだ。

ビーストバインドトリニティ シナリオ
「Quarter ; Again」

発行日：2018年12月29日

発行者：倉坂悠 / NiLtheria

連絡先：[Mail] u.krasaka@gmail.com

[Twitter] @u_krasaka

画像：萌えキャラアバター作成サービス きゃらふと
(<http://charaft.com>)

「ビーストバインドトリニティ」は、
有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。