



《殺人鬼》

# 《殺人鬼》

## 【シナリオスペック】

PC人数：1～5名

脅威ランク：2～5

## 【選択追加ルール】

スキルルール

書籍版掲載のPC拠所・シナリオ拠所を採用するなら、脅威のランクを1ずつ上昇させて構いません。  
シナリオ拠所は藤田とするとよいでしょう。

## 【ソロ改変】

ソロシナリオに改変する場合は、書籍版掲載のPC人数による行動回数を参照しましょう。

追加ルールは、シナリオ拠所を採用し、シナリオ拠所は藤田とし、脅威ランクは2となります。

## 【今回予告】

きさくなコンビニ店員、藤田・良助は街の人にも親しまれていた。

笑顔を絶やさず、老若男女に好かれた彼だったが、君たちは見てしまう。

草木も眠る丑三つ時。

街灯を浴びて、血糊を浴びて、ただただ涙を流す彼の姿を。

「……ぼくを、ころしてください」

## 【ストーリー】

悲劇の改造人間と立ち向かうシナリオ、と見せかけた捜査型のシナリオです。

ストーリーのキーとなるのは、一般人に戻った改造人間、藤田・良助です。彼は夜になると夢遊病のように変身し、街のどこかで意識を取り戻すことを繰り返しています。異音フェイズでは彼が血まみれの男性の前で泣きじゃくるところからスタートします。脅威は藤田・良助……ではなく、殺人事件がこのシナリオの脅威となります。

狂騒フェイズでは『殺戮』を使用し、ひたすらに事件の闇を深めていきましょう。もし、少しで闇が増えればそれだけ被害者が出た、と処理しても良いでしょう。この事件の真犯人は、藤田と同型の快樂殺人鬼です。藤田自身は改造人間ですが、脳を改造されていません。近くで発せられる殺意に身体が反応し、現場に駆けつけるということを繰り返していただけです。

しかし、調査判定が十分に進んでいない場合、決戦では藤田と戦う形で決着をつけましょう。そのケースならば藤田がそのまま殺人鬼だったということになります。

## 【異音フェイズ】

拠所フェイズなどでコンビニを出すと、藤田と関係を作ることができるため、なるべく異音フェイズの前に登場させると良いでしょう。深夜、悲鳴を聞きつける、たまたま路地を曲がるなどして、血まみれの藤田が立ち尽くす場面に遭遇。PCは一度に遭遇しても構いませんし、順番に一人ずつ出てきても構いません。

PCが全員そろったところで、藤田は涙を流しながら震え、

藤田「ぼくを……僕を、ころしてください……！！」

と懇願。

PCたちの反応に関わらず、藤田は自分の意志とは無関係に変身し、屋根を飛び移りながら逃走する、というところで異音フェイズは終了です。

## 【脅威データ1】ランク2～5

名前：藤田・良助/殺人鬼 出自：改造人間 性別：男

特技：《超暗視》《超感覚》《超回復》《光弾》《振り》《擬態》

ランク2：『殺戮』『アクセラレーター』

ランク3以上で追加：『※奥義』

ランク4以上で追加：『アタッチメント』

ランク5以上で追加：『ナイトビジョン』

補足：夜間戦闘を主軸にした改造人間です。藤田自身は温和な性格で、コンビニ店員であることに充実感を覚えるほど、人が大好きな好青年です。改造人間としての能力はほぼ感覚系に特化しており、実際の戦闘では振りや光弾など、武器を使っている戦闘を行います。異音フェイズで逃走するのは【オートカウンター】の機能が、PCたちに反応したため。同型の犯行を自分が行ったものと勘違いしており、機能による逃走から、『自分の身体は自分の制御下でない』と激しく動揺しています。同型の方は快楽的に殺人を繰り返していますが、本心では早く終わりたいと願っており、決戦終了後には殺す、殺さないの選択に関わらず、自壊します。藤田の場合も同様に処理を行ってください。

殺人鬼と鉢合わせる場面では、藤田は意識を取り戻し、事態を理解します。PC達に協力をすると約束しますが、データの意味はありません。



## 【情報】ランク2

項目1：事件の詳細 指定特技：擬態

公開タイミング：異音フェイズ

遺体はめった刺しにされ、特に顔の損傷が激しい。が、このような殺害方法は肉体的にひ弱な人間が行う傾向がある。また、凶器は市販の包丁と見られ、自炊をしない藤田にとって手頃な凶器とは言えない。

項目2：殺人鬼 指定特技：超暗視

公開タイミング：2サイクル目(狂騒フェイズで脅威と遭遇後)

この情報を調査したPCは殺人現場に遭遇する。

変身した藤田と、刺身包丁を片手にした同型の改造人間が対峙するさまを。

藤田は同型の駆動音に無意識で反応、変身をしていたとわかる。

## 【情報】ランク3

項目1：藤田の性能 指定特技：超感覚

公開タイミング：異音フェイズ

夜間戦闘を目的として改造された改造人間。

感覚器を増強する措置を施されており、その察知力は第六感と言っていいレベルにまで跳ね上がっている。

だが、藤田は脳改造の前に組織を抜け出しており、殺人プログラムなどはまだ搭載されていない。

項目2：事件の詳細 指定特技：擬態

公開タイミング：異音フェイズ

遺体はめった刺しにされ、特に顔の損傷が激しい。が、このような殺害方法は肉体的にひ弱な人間が行う傾向がある。

また、凶器は市販の包丁と見られ、自炊をしない藤田にとって手頃な凶器とは言えない。

項目3：殺人鬼 指定特技：超暗視

公開タイミング：項目2開示後

この情報を調査したPCは殺人現場に遭遇する。

変身した藤田と、刺身包丁を片手にした同型の改造人間が対峙するさまを。

藤田は同型の駆動音に無意識で反応、変身をしていたとわかる。

## 【情報】ランク4

項目1：藤田の性能 指定特技：超感覚

公開タイミング：異音フェイズ

夜間戦闘を目的として改造された改造人間。

感覚器を増強する措置を施されており、その察知力は第六感と言っていいレベルにまで跳ね上がっている。

だが、藤田は脳改造の前に組織を抜け出しており、殺人プログラムなどはまだ搭載されていない。

項目2：事件の詳細 指定特技：擬態

公開タイミング：異音フェイズ

遺体はめった刺しにされ、特に顔の損傷が激しい。が、このような殺害方法は肉体的にひ弱な人間が行う傾向がある。

また、凶器は市販の包丁と見られ、自炊をしない藤田にとって手頃な凶器とは言えない。

項目3：殺人鬼 指定特技：超暗視

公開タイミング：項目2開示後

この情報を調査したPCは殺人現場に遭遇する。

変身した藤田と、刺身包丁を片手にした同型の改造人間が対峙するさまを。

藤田は同型の駆動音に無意識で反応、変身をしていたとわかる。

#### 項目 4 : 同型 指定特技 : 超回復

##### 公開タイミング : 項目 3 開示後

同型の改造人間は、藤田と違い、脳改造を施されている。

が、しかし、殺人プログラムと理性が反発。

その結果、人格崩壊を起こし、制御できず廃棄処分された個体である。

### 【情報】 ランク 5

#### 項目 1 : 藤田の性能 指定特技 : 超感覚

##### 公開タイミング : 異音フェイズ

夜間戦闘を目的として改造された改造人間。

感覚器を増強する措置を施されており、その察知力は第六感と言っていいレベルにまで跳ね上がっている。

だが、藤田は脳改造の前に組織を抜け出しており、殺人プログラムなどはまだ搭載されていない。

項目 2 : 藤田の改造を調査できるようになる。

#### 項目 2 : 藤田の改造 指定特技 : 超感覚

##### 公開タイミング : 項目 1 開示後

項目 1 を開示後、調査できる。

藤田の改造には【オートカウンター】という機能が搭載されている。

これは危害が加わりかねない状況と判断したとき、意志と無関係に機能が駆動し、脅威を排除するプログラムである。

#### 項目 3 : 事件の詳細 指定特技 : 擬態

##### 公開タイミング : 異音フェイズ

遺体はめった刺しにされ、特に顔の損傷が激しい。が、このような殺害方法は肉体的にひ弱な人間が行う傾向がある。

また、凶器は市販の包丁と見られ、自炊をしない藤田にとって手頃な凶器とは言えない。

#### 項目 4 : 殺人鬼 指定特技 : 超暗視

##### 公開タイミング : 項目 3 開示後

この情報を調査した PC は殺人現場に遭遇する。

変身した藤田と、刺身包丁を片手にした同型の改造人間が対峙するさまを。

藤田は同型の駆動音に無意識で反応、変身をしていたとわかる。

項目 5 : 同型を調査できるようになる。

#### 項目 5 : 同型 指定特技 : 超回復

##### 公開タイミング : 項目 4 開示後

同型の改造人間は、藤田と違い、脳改造を施されている。

が、しかし、殺人プログラムと理性が反発。

その結果、人格崩壊を起こし、制御できず廃棄処分された個体である。

画像はジュエルセイバーFREEからお借りしています。

URL : <http://www.jewel-s.jp/>