

《バンセイハザード》



《ゾンビハザード》

【シナリオスペック】

PC人数：1～

脅威ランク：10

【選択追加ルール】

スキルルール

※経験点が足りない場合は書籍版掲載のPC拠所・シナリオ拠所を採用して調整しましょう。

シナリオ拠所はホームレスの男性『ジョン』か留学生女子の『ジェーン』のどちらかを選択しましょう。

【今回予告】

何も変わらない日常が、今日も続くと思っていた。

しかし、そんな日常は唐突に終わりを告げた。

ゾンビが現れた。

【ストーリー】

PCたちが暮らす街でゾンビが発生する、というシンプルなシナリオです。

1サイクル目～2サイクル目まではゾンビの襲撃から一般人を守りながら街の探索。そして3サイクル目からは、街に降りてきたヘリに向かい脱出の準備を整え、そして決戦では街からの脱出を行う、というのが大まかなストーリーとなります。このシナリオではゾンビが発生した原因の根絶、黒幕の打倒は初めから不可能です。ごくごくシンプルにゾンビに襲われるパニックホラーを。そしてそんな異常事態から友人を守る隠れた超人を演じ、遊んでください。

今回の脅威は特別な人格の設定はされておらず、ただひたすらに多いゾンビの集団として扱ってください。行動もシンプル『クリーチャー』を活かして拠所の破壊に専念します。脅威の使うスキルの演出も簡単です。「ゾンビの数がとても多い」これだけです。『クリーチャー』も『※お巡りさん』も。『※禁呪』『※奥義』『※パージ』『※悪意』『豪腕』もすべて、ゾンビの数の多さ、その表現に利用するとよいでしょう。いかにおじさんたちが超常の存在といえど、数の暴力はそれを簡単に凌駕するのです。



【公開タイミング：異音フェイズの項目】

- 項目 1 : 【水比製薬】 指定特技 : 《感染》
- 項目 2 : 【水比市民病院】 指定特技 : 《感染》
- 項目 3 : 【水比高校】 指定特技 : なし
- 項目 4 : 【水比西公園】 指定特技 : なし
- 項目 5 : 【水比小学校】 指定特技 : なし
- 項目 6 : 【水比大学】 指定特技 : なし
- 項目 7 : 【水比魚市場】 指定特技 : なし
- 項目 8 : 【水比ダイヤモンド銀座】 指定特技 : なし

項目の数は多いですが、項目 2～8までは大した情報のないダミーの項目です。

項目 1 と 2 だけ指定特技があるのは「明らかに怪しいが、距離があるため感染のリスクがある」と説明しましょう。

【狂騒フェイズ】

狂騒フェイズでは項目の場所へ移動して調査するのが基本となります。

その間、他のNPCは車の中や、もし見つけていれば安全な室内に隠れているとして扱ってください。どのような演出をしようと、拠所の破壊と対抗判定の結果次第です。項目の場所で得られる情報は以下の通りです。

項目 1 : 【水比製薬】 指定特技 : 《感染》

製薬会社は奇妙なほど綺麗で、まるでこの事件を予見していたかのように整頓されている。

ここを探れば、何か他にわかるかもしれない。

項目 9 : 【水比製薬の搜索】 指定特技 : 《感染》が調査できるようになる。

項目 2 : 【水比市民病院】 指定特技 : 《感染》

ダメだ、ここにはゾンビしかいない。

項目 3 : 【水比高校】 指定特技 : 無し

ダメだ、ここにはゾンビしかいない。

項目 4 : 【水比西公園】 指定特技 : 無し

ダメだ、ここにはゾンビしかいない。

項目 5 : 【水比小学校】 指定特技 : 無し

ダメだ、ここにはゾンビしかいない。

項目 6 : 【水比大学】 指定特技 : 無し

ダメだ、ここにはゾンビしかいない。

項目 7 : 【水比魚市場】 指定特技 : 無し

ダメだ、ここには新鮮な魚しかいない。

項目 8 : 【水比ダイヤモンド銀座】 指定特技 : 無し

ダメだ、ここにはよくわからないブティックしかいない。

8つの項目の中で意味があるのは項目1の水比製薬だけです。魚市場とダイヤモンド銀座はゾンビの少ない場所として、NPCたちが安全に隠れる場所と設定してもいいでしょう。ゾンビしかいない場所は用意したNPCに縁の深い場所、例えば高校生ならば水比高校などであれば、ショックを受けることでしょう。

項目9：【水比製薬の搜索】の調査判定に成功したとき、以下の情報が明らかになります。

項目9：【水比製薬の搜索】 指定特技：《感染》

公開タイミング：項目1開示後

水比製薬には詳細なレポートが残されていた。

曰く、ゾンビ化ウィルスの開発に成功した

曰く、このウィルスは闇に葬らなければならない。

曰く、会社の上層部のクビがすげ変わった。

曰く、この会社はもう今までの水比製薬ではない。

曰く、誰か、このレポートに気づいて、逃げ出してくれ。

レポートはそこで終わっている。

一見するとただのゾンビゲームのようなシチュエーションですが、ジョンかジェーンが居たならば別の意見を言います。

「なかなかいい情報があるじゃあないか」

『誰か、このレポートに気づいて、逃げ出してくれ』

「つまり、だ」

「逃げれば、何とかなるんだよ」

「最悪のケースってのはなんだ？俺たちがもう、感染していて、発症を待つしかない。それが最悪だろ？」

「でも、ここにはそう書いてない。だから、俺たちは逃げれば、それで勝ちなんだよ」

もし、PCが自分でこの至ったならば二人もそれに同意します。

しかし、二人はこれが楽観的な考え方だとも知っています。

(このレポートに書かれていることが、真実だとは限らない)

(しかし、他の生存者がいる状況で、不安を煽って絶望させても何も改善しない)

以上のやりとりを行ったあと、GMは外からヘリの音が聞こえることを描写しましょう。

君たちがそんなやり取りをしていると、外からこんな音が聞こえてきます。

バラバラバラバラバラ……ッ！！

ふと、外を見ると、ヘリが街に降りてくる場面を目撃します。

【狂騒フェイズ3サイクル目】

3サイクル目開始までに項目9を開示していれば、以下の項目が追加されます。

項目10：【ヘリ】 指定特技：なし

公開タイミング：3サイクル目かつ項目9開示後

項目9を調べるタイミングは3サイクル目の途中でも構いません。

3サイクル目で、項目9を調べている。この2つの条件が満たされていれば開示されます。

項目 10 : 【ヘリ】 指定特技 : 無し

水比市に降りてきたヘリは、民間人を救助するために派遣されたもののようだ。

この大きさならたっぷり人は乗れる。

だが、乗り込むまでに時間を稼がなければならないだろう。

ゾンビたちは音に反応している。

ヘリの音はきっとゾンビどもを集めるだろう。

誰かが、ヘリを守らなければならない。

この情報が開示されたとき、決戦での和解条件が発生する。

決戦フェイズで3サイクル目が終了した時点で、全員がヘリに乗り込み脱出することができる。

もし、決戦までにこの情報を開いていなければ、決戦フェイズで和解条件は発生しません。

脅威を倒し切るまで、決戦は続きます。

【決戦フェイズ】

決戦フェイズは二通りの形があります。

1つはヘリを見つけられず、ゾンビを全滅させて、自力で街から脱出する形。

もう1つはヘリに生存者を詰め込み、3サイクル耐え抜いて脱出する形。

シナリオの展開次第ですが、GMはどちらになってもいいように準備をしておきましょう。

【脅威データ】

名前 : ゾンビ 出自 : 人外 性別 : なし 闇 : 100

特技 : 《超握力》《超腕力》《爪》《牙》《不死》《感染》

スキル :

『クリーチャー』『※お巡りさん』『※お巡りさん』『※禁呪』『※禁呪』『※パージ』『豪腕』『※悪意』『※チャージ』『奥義』

補足 : ただのゾンビの集団です。一体一体の力は弱いですが、その数はとにかく脅威です。狂騒フェイズでは『※お巡りさん』を使用してPCたちにひたすら負担を与え、行動では『クリーチャー』を活かして拠所の破壊を積極的に行います。また、この脅威の恐ろしいところは数に任せた『※禁呪』と『※チャージ』です。この2つを使えば、破壊に対する対抗判定をファンブルさせることができ、ほぼ確実に拠所の破壊を成功させることができます。しかし、ゾンビといえどPCを簡単に闇墮ちさせてしまえば自分たちが危なくなります。ほどほどに、拠所の破壊は闇墮ちしない程度に抑え、じわりじわりと攻めていくのがいいでしょう。またゾンビたちはコストをほとんど気にしません。闇が削れようと遠慮なくスキルは使用してきます。

『※チャージ』と『豪腕』は書籍版掲載データのため、ここで簡単に補足を入れておきます。完全なデータは書籍版で確認してください。

『※チャージ』 指定特技 : なし コスト : 3 共通スキル : 宣言

自身の使用済みのスキルを1つ未使用の状態に戻す。

『豪腕』 指定特技 : なし コスト : 3 脅威スキル : 宣言

判定に失敗・ファンブルしたときに宣言する。その判定を成功に変える。