

残された思い

- シナリオ制作：大井雄紀
- プレイ時間目安：4～5時間
- シナリオレベル：35

事前説明

本シナリオは2008年8月22～24日に行われたジャパン・ゲーム・コンベンション（以下JGC）で使用されたシナリオを元としています。JGCというイベント状況下で行われたセッションだったので、舞台や中ボスの設定などがやや特殊なものに設定されています。ですので、GMは自分の使いやすいものに置き換えて遊ばれることをおすすめします。

具体例に言うと、シナリオ中に登場する「中ボスのゲームデザイナーとゲーム大会」の設定です。中ボスをゲームデザイナーではなく、小説家や漫画家、作曲家、

映画監督などに変更してもかまいません。また、ゴースト事件の舞台となった会場も「ゲーム大会とコンサート会場」という組み合わせだけでなく、「同人誌即売会と花火大会」、「映画館と初詣」など、人が多く集まる場所二つを選び、リビングデッドと地縛霊の関係（共同執筆者同士、作曲者と歌手など）、それに關わるアイテム（共著の記念本、初めて作ったCDなど）を使えば、異なる雰囲気の設定にコンバートできます。

シナリオ概要

このシナリオは、2008年8月23日～24日の横浜を舞台にしています。PCは、いつも通り小学生運命予報士の「雪華みらい」から依頼を受けます。これが8月23日土曜日です。

みらいは、「24日に日産スタジアムで行われる、有名音楽グループの解散コンサート最中に地縛霊が生まれて、観客を襲う」と言います。24日のコンサートはテレビの生中継があります。そのため、PCは24日のコンサートが始まる前に、地縛霊を倒さなければなりません（または、成仏させなくてはなりません）。

この地縛霊は23日の時点では残留思念の状態です。ですが、非常に特殊なので詠唱銀を投げ込んでも効果はありません。この残留思念をゴースト化（または成仏）させるには、残留思念の核となっている人物の思い入れのある品が必要になります。

そのため、PCは23日に新横浜プリンスホテルで行われるゲーム大会に出現する、ゲームデザイナーのリビングデッドを倒し、地縛霊と関連するアイテムを手に入れなければなりません。

GMへの補足：

セッション卓の雰囲気、この中ボスと犠牲者を実在する人物にしてもかまいません。その際は、GMは「本

シナリオがフィクション」であり、「お祭り用に作られた、かなり濃い目のネタシナリオである」ことを、必ず先にプレイヤー（以下・PL）に伝えてください。

真相

コンサート会場でゴースト化しそうになっている残留思念は、ゲーム大会に参加する予定だったゲームデザイナーの恋人が残したものです。

恋人はとゲームデザイナーはかなり親しい間柄で、結婚を考えるほどでした。二人はその音楽グループの解散コンサートに行くことを約束しており、ゲームデザイナーは24日に合わせ、隠れて指輪を購入していました。そのことを偶然知っていた恋人は、コンサートを特別な気持ちで心待ちにしていたのです。ですがゲームデザイ

ナーが死んでしまい、生きる気力を失った恋人は体調を崩し、後を追うように亡くなってしまいました。

恋人の「私をおいていかないで」という想いが、コンサート会場で残留思念となりました。そして全国にいる、音楽グループの「解散しないで欲しい」という想いと交じり合い、ゴーストが生まれるほどの強い残留思念になってしまったのです。なお、ゲームデザイナーのリビングデッドを倒したとき、特別アイテムとして「婚約指輪」が手に入ります。

GM への補足： このシナリオは、よりネタに走ったエンディングに変更できます（ちなみに、JGCでは、こちらのエンディングを使用しました）。ネタ色がかなり濃いので、GMはセッション卓の雰囲気を見て、向き不向きを考えてチョイスされることをおすすめします。

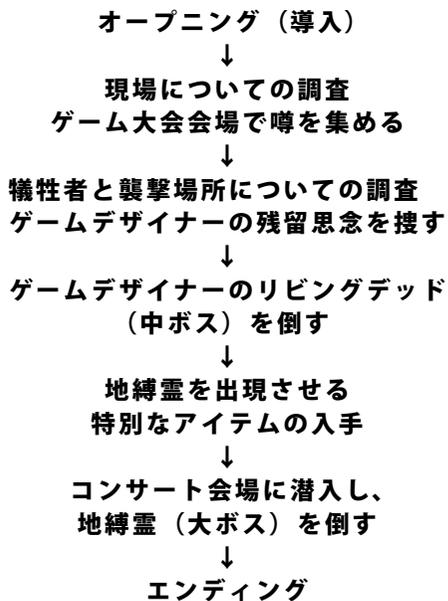
・別エンディング

コンサート会場でゴースト化しそうになっている残留思念は、編集者のものです。編集者はゲームデザイナーが原稿をイベントまでにあげなかったため、大好きな音楽グループのコンサートに行けなかったのです（編集者

は生きていても死んでいてもかまいません）。そのため、「俺も行きたかった！」という強い想いがコンサート会場に残りました。また、全国にいるコンサートに行けなかったファンの人の想いも編集者の残留思念同様に集っています。それらの残留思念が混ざり合い、強力なゴーストになろうとしているのです。なお、ゲームデザイナーのリビングデッドを倒したとき、特別アイテムとして「原稿の入ったフラッシュメモリー」が手に入ります。

シナリオの流れ

シナリオの調査は、一直線に進むように見えますが、実際には左右に大きくぶれるはずですが、GMがシナリオをアレンジした際にも変化しますので、ここで示す流れは、大体の指針として考えてください。



オープニング・チャプター

場所： 銀督館学園

時間： 朝

チャプター終了条件： 導入が終わるまで

2008年8月23日土曜日。夏休みも終わりに近づいてきた頃、PCはそれぞれの理由（図書館を利用する、部活があったなど）で銀督館学園へとやってきました（PCたちの日常描写を演じてよいでしょう）。PCが偶然見たテレビに、〈運命予報士〉の雪華みらい（基本ルールブックp133を参照）の姿が映し出されます。みらいは、PCたちに急いで早坂キャンパスまで来るよう要請、全員揃ったところで運命予報を伝えます。

「みんな、来てくれてありがと！ さっそくだけど、あたしの見た今回の運命予報を伝えるわね。近々、横浜でゴースト事件が起きそうなのよ。それも2つ」

「片方は今日、8月23日の深夜。それほど強力なゴーストではなさそうだけど、放っておくと犠牲者が出てしまうから止めて欲しいの。もう片方は明後日、24日の夜。こっちはとても強力なゴーストのようよ。やっかいそうだよ」

24日のゴースト事件について

「先に、24日の方のゴースト事件について説明するわね。みんなは、24日に横浜の日産スタジアムで、有名音楽グループの解散コンサートがあるの、知ってる？ その最中に地縛霊が現れて、その場にいる人たちを特殊結界で取り込んでしまうみたい」

「その地縛霊は、現れるというより『生まれる』と言ったほうがいいかもしれないわね。今、日産スタジアムには残留思念が溜まっている状態なのよ。そして、24日にその残留思念がゴースト化してしまう」

「問題なのは、そのコンサートをテレビが生中継すること。ゴーストはテレビに映らないだろうけど、会場がパニックになる様子は放送されてしまう。それが世界結界にどんな結果を与えるか、予想できないわ。だからといって、あんたたちがテレビに映るわけにもいかない。いくらなんでも、ごまかしきれないもの。だから、この地縛霊をコンサートが始まる前に消滅させなきゃならないわ」

「この残留思念を出現させるには、通常どおりの詠唱銀

を使う方法ではダメみたい。残留思念がゴースト化する、きっかけとなる何かが必要なのよ。でね、それを手に入れるのに、23日のゴースト事件を解決する必要があるって、予報を受けたの」

23日のゴースト事件について

「23日の深夜、つまり今夜起こるゴースト事件は、リビングデッドによるものよ。このリビングデッドは、もう1つの事件の地縛霊となんらかの関係があるの。だからこいつを倒せば、24日の地縛霊を出現させられるみたい。でも、24日のためだけでなく、そっちも解決してね。でないと犠牲者が出てしまうから」

「横浜のどこかで、今、宿泊型の大規模なゲーム大会が開催されているの。リビングデッドは、そのゲーム大会にお呼ばれしているゲストの中の誰かよ」

「このゲーム大会では、未成年は18時以降は参加できないんだけど、北海道のとある会社の偉い人が銀督館学園のみんなをゲストとして招待してくれるらしいわ。神戸のほうにある会社の社長さんも力添えをしてくれたみたい。その2人が保護者扱いになるから、宿泊も大丈夫よ。会場であなたたちは自由に動きまわられるわ。これも運命の糸の導きね」

「そのリビングデッドは死んだ本人じゃないみたい。リビングデッドは死者を喰らって、その人の記憶と姿を奪うことができるの。だから人を襲おうとしているリビングデッド以外にも、ゲーム大会会場には、元となったゲストの人の残留思念が残っているみたい。いろいろ現地を調べてみたらいいんじゃないかしら。事件を解決する手がかりになるって感じたから」

「とにかく、24日の地縛霊を何とかするためにも、まず先に、23日のリビングデッド事件を解決する必要があるわ。一度に2か所のゴースト事件を解決することになっちゃうけど、がんばって」

「それじゃ、気をつけて行ってらっしゃい。べ、別に心配してるわけじゃないんだからね！ でも、無事に帰ってきなさいよ！」

GMへの補足： セッション時間に余裕があるなら、みらいから与える情報のうち「ゴースト事件が起こる場所」についても伏せておき、事前に調査させてもよいでしょう。「有名音楽グループの解散コンサートが日産スタジアムで行われる」ことと、「泊りがけのゲーム大会

が開催されている」ことを告げず、「該当する日に、横浜で夜、人が大勢集まるイベントが2つある」「片方はサッカー場が、もう片方は新横浜の駅近くにある円柱型の建物が関係している」とだけ伝え、それが「何のイベントで、場所はどこか」を判定して調べさせるのです。

事前調査

導入が終わり、銀誓館学園を出発するまでのチャプターです。ここではインターネットや本、土地勘のある人物などから、現地のことを調べたりします。

ゲーム大会について調べる

リビングデッドが現れるゲーム大会が、「横浜のどこで開催されている」か、また「どんなスケジュールで行われているか」を調べます。段階判定になります。

《気魄》〔5 / 10〕……

足を使って横浜で行われるイベントを調べる

《術式》〔4 / 8〕……

ネットを使い、横浜で行われるイベントを調べる

《神秘》〔8 / 9〕……

友達がこの場所について詳しく知っていた

1 段階目成功：ゲーム大会が開催されているのは、「新横浜プリンスホテル」だとわかる。

2 段階目成功：ゲーム大会がどういうものかわかる。さらに、ゲーム大会のスケジュール表が得られる。

GMへの捕捉：

ゲーム大会の情報が手に入ったなら、PCたちが「ゲストに紛れ込んでいるリビングデッドは誰か？」を突き止めるため、ゲストについても調査しようとするかもしれません。その場合は判定させ、「チャプター1：現地調査」で得られる情報のうち、該当しそうなものを選んで教えてもかまいません。基本的に、ここに書かれていない情報は現地でなければ手に入りませんが、プレイヤーが思いついた方法が適切であれば、無理に却下する必要はありません。

オープニング・チャプター

アドベンチャーでは、ゲストの1人となっているリビングデッドについて調べ、退治し、地縛霊を何とかするためのアイテムを手に入れることになります。

リビングデッドを突き止める方法で一番手っ取り早いのは、みらいから聞いてきた残留思念を見つけ出すことです。が、リビングデッドをどう退治するかは（運命予報

のあった時間まで待つ、その前に誘き出して倒す……など）、PCたちの工夫しだいです。また、GMはPCたちの行動に応じて、自由にイベントを発生させてもよいでしょう。リードカードのランダムイベントやGTイベントも活用してみてください。

CHAPTER 1：現場についての調査

場所： 新横浜プリンスホテル

時間： 昼過ぎ～夜

CHAPTER終了条件： 残留思念を見つける。もしくは、GMが特に定める

調査して得られる情報： 残留思念がある場所

PCたちが横浜に到着するのは、依頼を受けた日（23日）の昼過ぎです。このCHAPTERでは現地での調査を扱います。リビングデッドが人を襲うのが依頼を受けた日（23日）の深夜になります。ちなみに、地縛霊が現れるのが、依頼を受けた翌日（24日）の夕方。この2つがタイムリミットになります。PCがやらなければならないことは次の通りです。

- ・リビングデッドを特定する
- ・件のゲームデザイナーの残留思念を見つける

リビングデッドを特定する

《気魄》〔6〕……根性で聞き込む

《術式》〔10〕……細かい情報を集めて分析する

《神秘》〔7〕……会場にいる人をナンパして聞き出す

噂で、ゲストのうちの1人、あるゲームデザイナーが2008年の初めに入院していたことがわかります。その人物は、入退院を繰り返していましたが、楽しみにしていたこのゲーム大会を目前にしてとうとう亡くなってしまった……と言われていました。が、ある日ひょっこり会社に現れたため、誰しも噂が間違っていたと思っ込んでいます。

GMは、そのゲームデザイナーが怪しいことを、「亡くなったって確かに聞いたんだけど。誰だろうね、そんなタチの悪い冗談を言うなんて」など、情報を伝える際にキャラクターの口を借りて不自然さを演出するとよいでしょう。

GMへの捕捉：

ゲームデザイナーに実在の人物の名前を使用している際、死因をプレイヤーに告げにくいと思われる場合があるかもしれません。その際は、いっそのこと「棚の上に置いていたすごく重いボードゲームが落ちてきて、その角がぶつかって亡くなった」ぐらい、ギャグと割り切った死因にしてよいかもしれません。

件のゲームデザイナーの残留思念を探す

《気魄》〔6〕……根性で聞き込む

《術式》〔10〕……細かい情報を集めて分析する

《神秘》〔7〕……会場にいる人をナンパして聞き出す

そのゲームデザイナーは、「とてもゲームが好きだった」こと、そしてこのゲーム大会でいつも閉会の挨拶をしていたので、「閉会式の会場に強い思い入れがあった」ことがわかります。また、閉会式は、「新横浜プリンスホテルの2階の広間で行われている」ということもわかります。残留思念は、その2階の広間にあります。

GMへの捕捉：

JGCで行われたセッションでは、中ボスが「シルバーレインRPG」の監修者である友野詳だったので、このCHAPTERの冒頭で、「PCたちの脳内に、高笑い（友野詳のトレードマーク）が響く」というアレンジがされたセッションもありました。《神秘》チェックに失敗すると、高笑いが耳について、[沈黙]のパッドステータスを受けるのですが、PCたちは「高笑い」というキーワードを頼りに情報収集をし、ゲストの中のリビングデッドを突き止める……というものです。調査の結果、「ゲームが販売されている場所」「ホテルの部屋」「閉会式会場」の3ヶ所で、同時にそのゲストを見かけたという情報を得て、会場中を移動し、残留思念を見つけたり、リビングデッドが襲撃を考えている時間と場所の情報を得たりしていました。

友野以外のオリジナルの中ボス設定にするのなら、情報収集のキーワードに、「とある歌が脳内に響く」とか「香水（バラ）の香りがする」、「無性に淹れたてのコーヒーが飲みたくなる」などを使うとよいでしょう。

CHAPTER 2：犠牲者と襲撃場所についての調査

場所： 新横浜プリンスホテル

時間： 昼過ぎ～夜

CHAPTER終了条件： リビングデッドを倒す。もしくは、GMが特に定める
調査して得られる情報： GMが定めた中ボスを特定できる、中ボスと24日に

現れる地縛霊の関係がわかる

閉会式の会場には誰もいません。イベントにも使われていませんし、掃除等の理由で鍵が開いていたのかもしれませんが、不自然かもしれませんが、これも運命の糸の導きです。

PCが閉会式会場に到着したとき、壇上に残留思念が漂っているのを発見します。その残留思念に詠唱銀を投

げ込むと、噂になっていたゲームデザイナーの姿を取ります。このゲームデザイナーの残留思念がPCを襲うことはありません。

PCが情報を求めてゲームデザイナーの残留思念に話しかけると、情報を教えてくれます。

◎ 時間に余裕があるなら

(※時間が厳しい場合、ゲームを省略して情報を与えてください)

「ゲームをしたら教えてあげよう」と、残留思念が条件を出てきます(変則的に一旦CHAPTERを切ってもかまいません)。

ゲームは「銀督館学園の運動会 組対抗リレーカードゲーム」になります(ルールは『Rule & Roll vol48 (刊：新紀元社)』に掲載されています。参照してください)。ロールカードが1組だとPCの手札を山札に戻す必要があります。戦闘に向けて手札を残しておきたいPLもいると思いますので、2組目話しかけて、得られる情報は次の通りです。

本日襲う相手について

- ・ゲームデザイナーのリビングデッドは、深夜に行われるイベントの前に、亡くなる寸前まで組んで仕事をしてきた後輩を襲うつもりだ。
- ・会場の準備は忙しく人が激しく出入りしているのだが、セッティングが終わり、準備のためにその後輩が先に現れ、ひと気がなくなる。リビングデッドはその数分を狙っているようだ。
- ・リビングデッドは、数人の手下を連れている。

地縛霊について

- ・ゲーム大会の合間をぬって、恋人と日産スタジアムのコンサートに行く予定だった。いつもなら一晩中だって遊ぶけれど、彼女が熱心なファンだったので、この度はあきらめていた。
- ・コンサートの後、恋人に結婚を申し込むつもりだった。ゲームデザイナーが24日に合わせて、隠れて婚約指輪を購入していたことを偶然知った恋人は、その日を特別な気持ちで心待ちにしていた。
- ・恋人は自分が死んだ後、ショックで体調を崩し、後を追うように死んでしまった。
- ・その残留思念が、今も会場にとどまっている。
- ・婚約指輪は、リビングデッドがそのまま持っている

GMへの捕捉：シナリオの大ボスを誰にするかによって、得られる情報が変わります。たとえば、大ボス地縛霊の核となっている残留思念を、をゲームデザイナーの

のロールカードを準備しておくことを推奨します。なお、ゲームの勝敗に関わらず、情報は教えてもらえます。

PCがゲームに勝った場合、ゲームデザイナーの残留思念は詠唱兵器となり、力を貸してくれます。PCにヘリオンかコミックマスターがいる場合20レベルの詠唱眼鏡。魔術師かコミックマスターがいる場合、20レベルの魔法書(表紙にルールブックと書かれています)になります。どのジョブもある場合は、GMが自由に決定してください。どのジョブもない場合は、0レベルのアクセサリ：ルールブック《気魄》0、《術式》0、《神秘》0)になります。

恋人ではなく、ゲームデザイナーの執筆する原稿を待っていた担当編集者とした場合、次の展開としてもかまいません。

- ・このゲーム大会までに原稿があげられなくて、音楽グループのファンの編集者が怒っている
- ・原稿は、亡くなる前に書き上げたいらしい
- ・原稿の入ったメモリーをリビングデッドが持っている

GMへの捕捉：CHAPTER 1において、GMへの捕捉で紹介した「3ヶ所でゲストの目撃情報を手に入れる」シナリオだった場合、どう話を進めたかについてもご説明しておきます。

「ゲームが販売されている場所」では、ゲームデザイナーが元になっている残留思念(小さめ)がいて、「地縛霊について」情報を教えてくれます。情報をくれた後、詠唱兵器(アクセサリ)になります。

「ホテルの部屋」には、目撃された当時はリビングデッドがいたのですが、PCたちが部屋を調べようとするころには移動しています。しかし、サイドテーブルにゲーム大会のパンフレットがあり、そのスケジュール表に意味深に丸印が入っており、さらにゲームデザイナーの後輩の名前が記されています。

「閉会式会場」では、ゲームデザイナーが元になっている残留思念(大き目)がいて、ゲームを遊ぶと「本日襲う相手について」情報を教えてくれます。情報をくれた後、詠唱兵器(武器)になります。

なお、これらは一例です。GMは、自分が用意した中ボスにふさわしいようにアレンジしてかまいません。

戦闘 1

深夜のイベント前。ひとけがなくなった瞬間、件のゲームデザイナーはリビングデッドの本性を現し、準備をしている後輩に襲いかかります。PCがそれを止めるのなら、バトルチャプターが割り込みます。

中ボスにゲームデザイナーゾンビ、ゴーストウォール1列目に妄言ゾンビ×4が現れて襲いかかってきます。

なお、この時点でセッション時間が足りない場合、ゲームデザイナーゾンビが大ボスになります。その場合、「大

ボス：悲哀の化身」のデータを「ゲームデザイナーゾンビ」として使用してください。攻撃手段の名称も入れ替わります。また、ゴーストウォールの妄言ゾンビも余分に4体追加されます。そしてゴーストウォールが2列になります。

戦闘に勝てば、地縛霊を出現させるアイテム、『婚約指輪』が手に入ります。

チャプター3：コンサート会場突撃

場所： 日産スタジアム

時間： 夜中～早朝？（23～24日の間）

チャプター終了条件： 地縛霊を消滅させる。もしくは、GMが特に定める。

中ボスとの戦闘で、運命の糸が足りなくなっている場合、次の判定が追加されます。全員が9点ほど持っていれば、特に追加する必要はありません。なお、【王者の風】や【闇纏い】【猫変身】などを工夫すれば、判定の必要はありません。判定させるなら、達成値にボーナスを与えましょう。

コンサート会場に忍び込む

《気魄》〔7〕……粘り強く、人がいなくなるのを待つ

《術式》〔8〕……日産スタジアムの構造から、侵入ルートを割り出す

《神秘》〔10〕……偶然人がいなくなった

コンサート会場に侵入すると、ステージ中央に巨大な残留思念が渦巻いています。この残留思念にリビングデッドを倒して手に入れた「婚約指輪」を投げ込めば、実体となりPCに襲いかかってきます。

もし、セッション時間に余裕がなくなっており、ゲームマスターを大ボスとして戦闘を終えているのなら、ここで現れるのはゲームマスターの恋人の残留思念です。婚約指輪を渡すと、PCたちに礼を言うように頭を下げ、消滅します。エンディングチャプターに移行してください。

戦闘 2

「いなくならないで」「私（たち）の前から、去らないで」という気持ちが渦を巻いています。

大ボスに悲哀の化身、ゴーストウォール2列目に悲し

みの応援者×3、ゴーストウォール1列目に熱狂するファン×3が現れて、襲いかかってきます。

エンディング・チャプター

悲哀の化身を倒した（消滅させた）ことで、日産スタジアムに集っていた他の残留思念が消滅します。この後、依頼を達成したPCが「ゲーム大会会場で遊ぶ」「コ

ンサートに参加する」など、GMは場の雰囲気に合わせてエンディングを行ってください。

敵データ

レベル: 22	ゲームデザイナー (中ボス)		
分類: リビングデッド	サイズ: 普通 (1.3m ~ 2.5m)		
達成値	気魄 7+1 枚	術式 8+1 枚	神秘 6+1 枚
攻撃力	気攻 20	術攻 50	神攻 10
ステータス	HP 250	チェック 2	Ini 32
攻撃方法			
1: マスターズクリンアタック	《術式》 8	近接 + ガード不能	60 ダメージ
2: マスターのダイス目	《術式》 8	近接 + 幻惑	70 ダメージ
3: 完璧なるマスターリング	《術式》 13	近接 + 吹き飛ばし	90 ダメージ

レベル: 21	妄言ゾンビ		
分類: リビングデッド	サイズ: (1.3m ~ 2.5m)		
達成値	気魄 6	術式 4	神秘 4
攻撃力	気攻 40	術攻 30	神攻 20
ステータス	HP 115	チェック 1	Ini 12
攻撃方法			
1: 妄言プレイ	《気魄》 6	近接	40 ダメージ
2: 妄言プレイ・改	《気魄》 7	近接	60 ダメージ
3: 自力の行為判定	《気魄》 6	20m+ 締め付け	ダメージなし

レベル: 30	悲哀の化身 (大ボス)		
分類: 地縛霊	サイズ: 普通 (1.3m ~ 2.5m)		
達成値	気魄 6+2 枚	術式 7+2 枚	神秘 10+2 枚
攻撃力	気攻 30	術攻 50	神攻 70
ステータス	HP 420	チェック 3	Ini 13
攻撃方法			
1: 嘆き	《神秘》 10	20m全周 + 締め付け	70 ダメージ
2: 悪霊の集合体・改	《神秘》 11	近接全周 + 魔炎	70 ダメージ
3: 感情吸収	《神秘》 -	自分神攻アップ	50 回復

レベル: 18	熱狂するファン		
分類: 地縛霊	サイズ: 小柄 (0.5 ~ 1 m)		
達成値	気魄 5	術式 5	神秘 4
攻撃力	気攻 30	術攻 40	神攻 20
ステータス	HP 100	チェック 1	Ini 16
攻撃方法			
1: 嘆きの声	《術式》 5	近接 + 脱力	40 ダメージ
2: 体当たり・改	《術式》 6	近接 + 魔炎	50 ダメージ
3: トリップ	《術式》 -	自分術攻構	30 回復

レベル: 20	悲しみの応援者		
分類: 地縛霊	サイズ: 普通 (1.3m ~ 2.5m)		
達成値	気魄 5	術式 6	神秘 4
攻撃力	気攻 20	術攻 50	神攻 10
ステータス	HP 116	チェック 1	Ini 10
攻撃方法			
1: 引っかき	《術式》 6	近接	50 ダメージ
2: 抱きつき・改	《術式》 7	近接	30 ダメージ
3: 博愛の心	《術式》 -	20m 味方 1 体、 気術神攻アップ	30 回復