



デッドラインヒーローズ DEAD LINE HEROES RPG

彼女の面影

目次

はじめに	02
シナリオ 1：デッドサイド シーサイド	03
導入フェイズ	05
展開フェイズ	08
決戦フェイズ	13
余韻フェイズ	15
シナリオ 2：彼女の面影	17
導入フェイズ	19
展開フェイズ	22
決戦フェイズ	27
余韻フェイズ	29
プレイレポート	31
シナリオメイキング	36

はじめに

こちらのシナリオに関する情報をサイトで案内しています。

<http://trpg.support/kagoshima/category/gm/dlh>

オンセで遊ぶ際は、こちらリンク先の情報や素材もご利用ください。



シナリオ 1:

デッドサイド シーサイド

田舎の街の静かな海岸では、ヒーロー科ならではの合宿風景がくりひろげられていた。賑わう町に少年の叫びが響く。

「ヒーローなんて嫌いだ。母さんを助けてくれなかったじゃないか！」

静かな海沿いの町で起こる怪事件。

ヒーローは町を少年の心を救えるか！

シナリオ・サーキット

導入：合宿開始

合宿の雰囲気をつかむ



導入：合宿での交流

各 PC は町の人たちと交流を重ねる



展開：海岸での悪霊騒ぎ

海岸に悪霊が現れ騒ぎが起こる



決戦：洞窟での戦い

朧傳々との闘い



展開：事件解決

洋館に住む画家一家のことを知る

デッドサイド シーサイド

このシナリオは、プレイヤー3人用のシナリオです。
想定されるプレイ時間は、キャラクター作成を除き、オフラインで2〜3時間です。

○シナリオ概要

麻神学園の夏合宿。

合宿場選ばれた、照島町は普段みる機会のないヒーローの姿をひと目見ようと地元の人が多く訪れ、にぎわっていた。その中に1人離れてたはずむ少年の姿があった。

1年前に海の事故で母親を亡くしたという少年は、母が亡くなる直前に買ってくれたというスマートフォンを片手に、母の姿を探していた。

ここ最近海岸での死者の姿を見たという報告が多数あるという。

そこには死者の魂を狙った朧傳々の暗躍があった。

死者の力を集め力の増した朧傳々の計画を、ヒーローたちは食い止めることができるか

▼事前の公開情報

GMは次の項目をセッション前に公開すること。これらの項目は、プレイヤーがセッションの構造や残り時間把握するのに役立ちます。

リトライ…2
初期グリット…4
チャレンジ…2
クエリー…3

本シナリオはPCひとりにつきひとつ導入イベントを用意している。下記エントリーから一つを選んでもらう。

エントリー：PC①

キミは麻神学園の夏合宿に参加したヒーローだ。

ヒーロー科らしい様々な訓練メニューや町の人との交流は、キミにとつても良い時間だった。

そんななか1人の少女の姿に気付く。

黒い長髪で夏らしくない長袖のワンピースを着たその少女は、まぶしそうに君たちヒーローのことを見つめていた。

奨励オリジン：サイオンかエンハンスド

エントリー：PC②

麻神学園の夏合宿。

普段みる機会のないヒーローを見ようと田舎の海岸は賑わっていた。

町の人との交流も深まる中、海岸を一人何かを探しているように歩く少年の姿に気付く。

スマートフォンを大事に持つその少年は内藤守と名乗り、亡くなった母を探していると君に伝えてきた。

奨励オリジン：テクノマンサーかジャステイカ

麻神学園

デッドラインヒーローズ・シナリオブック学園エビキュリアンの舞台となっているヒーロー科のある学園。PCは生徒だが、今回は合宿先の町が舞台なので学園は出ません。

奨励オリジン

今回のシナリオでは、キャラメイクなどの指針になればと奨励オリジンを案内しています。各PCのイメージなども案内させていただきます。

PC①

ヒロインとのやりとりがあります。自分の力を活かしてヒーローを求めている。周りの人を守っているイメージです。

PC②

かつてヒーローにあこがれていまは自分を鍛えたり、科学の力を借りてヒーローをやっているイメージです。

PC③

散財したわけがなく、浮世はなれにいていつも貧乏なヒーローというイメージです。もちろん浪費家でもかまいません。

エントリー：PC③

学校生活は学生の自分とはいえ、夏休みはアルバイトに費やそうと思っていた君にとって貴重な夏休みがつぶれたのは厳しかった。

そんな君の前にアルバイト募集の張り紙が舞い降りる。店の名は海の家「うさぎの耳」

「ヒーロー合宿にあわせてとあるヒーローがはじめた海の家らしく、学園のバイト許可も出ているという。キミには救いの神のように思えた。奨励オリジン…ミスティックかハービンジャー

導入フェイズ

各PCごとにとひとつ導入イベントを用意しています。

イベント①

【合宿開始】

登場キャラクター…メインPC②
場所…照島海岸

▼状況

キミは現在麻神学園の夏合宿に参加している。所属しているヒーロー全てに参加が義務付けられたこの合宿は様々なヒーローが参加し、その能力を磨く事を

目的にしたものだ。

「これから第1回麻神学園夏合宿を始める！」

教師であるメリッサ・ダンバースの指示のもと、様々な合宿メニューをこなしていた。

普段は静かな海岸も、見る機会の少ないヒーローをひと目みようという大勢の人とでにぎわっていた。

特に子供たちは隙あらばヒーローたちに質問など投げかけてきた。

そんな子どもたちから離れて海岸を何か探し回っている男の子がいることに気づく。

PCが話しかけても

「ヒーローなんて嫌いだ。母さんを助けてくれなかったじゃないか！」
という態度。事情があるようだ。

他の子どもたちの話では、1年前に海の事故で母を亡くしたという少年は細見守という名で、形見というスマートフォンを片手に海を探し回っているという。

「ほっつておいて！僕は母さんの姿を確かに見たんだ！」

少年の表情はとても真剣なものだった。

PC数が4人以上の場合

PC数が4人以上の際はPC③枠でバイトの数を増やしてください。

メリッサ・ダンバース

26歳独身女性。サイオン。かつてガーディアン・シックス最強といわれたヒーローだが、いまは引退して教師をしている。基本面倒くさがりで、さらにオバケが苦手なので今回の事件では役立たず。



細見守

1年前の海難事故で母親を亡くした少年。小学4年生。昔は社会的な明るい子だったがいまは伏せりがち。母親が買ってくれたスマートフォンを大事にしている。



▼解説

合宿の様子と、町のにぎわい、それに反した少年の様子とPC②との出会いを演出する場面です。

守はヒーロー嫌いなので、合宿先の宿の娘の早見里香が説明してくれます。

昔は元気な子だったこと、お母さんを亡くしてから元気がなくなって伏せていたけど、最近海岸よくあらわれるようになったことを教えてください。

▼エンドチエツク

□麻神学園の合宿の様子を伝えた。

□細見守少年とPC②が会話をした。

イベント②

【海の家「うさぎの耳」】

登場キャラクター…メインPC③

場所…照島海岸

▼状況

キミは麻神学園の夏合宿に参加しているヒーローの一人だ。

学生の身分として、また立派なヒーローを目指すため必要な合宿とわかって

いても、夏休みをアルバイトに当てようと思っていたキミにとつてこの合宿は、非常に厳しいものだった。

有意義な学生生活を送るためにも臨時収入は大事だ。

そんな君の前に合宿中のアルバイトの情報が入る。

店の名は海の家「うさぎの耳」

ヒーロー合宿にあわせて先輩ヒーロー

「シックス ザ・バニー」がはじめた海の家らしく、学園のバイト許可も出ているという。

シックス ザ・バニーは普段女子高生として過ごしているそうで、気さくなとてもいい店長に思えた。

安心する君の前にお店のユニフォームとして渡されたのは、バニーガールの衣装だった。

こうやって君のひと夏のアルバイトは始まった。

▼解説

金欠気味のPC③が先輩ヒーローのものでアルバイトを始めるイベントです。

アルバイト代はいいこと、先輩ヒーローは人手不足で困っていることを伝えてバイトをうけてもらいましょう。

早見里香

合宿の宿の娘。元気で明るい子。絵を描くのが好きでスケッチブックを持ち歩いている。



シックス ザ・バニー
シナリオ著者のPC。バニー姿でウィランを狩るサイオン。



バニーガール衣装

バニーガール衣装は、盛り上げるためのネタなので、メイド服や執事服でも大丈夫です。でもウサギの耳はつけてもらおうねがいしてください。

▼エンドチエック

- PC③が海の家でザ・バーナーと会話した。
- PC③がバイトをはじめた。

イベント③

【ワンピースの少女】

登場キャラクター…メインPC①
場所…照島海岸

▼状況

合宿1日目は無事終わり、日がくれたころ海岸もいつもの平穏を取り戻していた。

メリッサ先生に頼まれ追加の買い出しをキミは日の暮れた海岸で一人の少女と出会う。

昼の喧騒の中に姿のなかった黒い長髪でワンピース姿の少女はキミに気づくと声をかけてきた。

「きれいな場所でしょう。お気に入りの場所なんです」

「ヒーローさんたちが来ていると聞いてやってきたのだけど帰ってしまっただけだ。」

PC①がヒーローだということに興味新進な様子で「どんなことができるの?」「空も飛べるの?」などいろいろ質問してきます。

かわいらしく性格のよさそうな少女だが、キミは違和感をおぼえる。

日が落ちたとはいえまだ蒸し暑い真夏の夜。目の前の少女は汗ひとつ書いていなかった。

キミがそのことに気づくと「家に帰らない」といい少女は立ち去る。

キミが振り返ってもその姿はもうなかった。

▼解説

PC①と少女が出会う場面です。

2話への伏線の意味が大きいです。少女はいい子だと印象つけてください。

▼エンドチエック

- PC①と不思議な少女が出会う。
- PC①と少女が会話をした。

ワンピースの少女

2話の重要な役を担う少女。本体は絵の中に閉じ込められているので半分霊体のような存在。カシャネコの意識も交じっているようで自由奔放な雰囲気少女。



展開フェイズ

これから展開フェイズです。
今回はクエリーイベント3回とチャレンジイベント2回で構成されています。

イベント④

【合宿メニュー】

登場キャラクター…任意
場所…照島海岸

▼状況

合宿2日目。君たちは自分の能力に合わせた合宿メニューを受けてもらいます。今日も町の人などギャラリーが多い。かつこ悪いところは見せられない。

▼解説

チャレンジイベントです。
登場したいPCは自由に登場してできます。

こちらのチャレンジイベントを達成するためには、合計3回のチャレンジに成功する必要があります。

▼チャレンジ判定

判定①：白兵、射撃、霊能のいづれか

ヒーロー能力で目標となるマネキンを破棄するイベントです。

判定に成功すると目標となったマネキンを破壊できます。マネキンにはメリッサの手書きで「休日出勤手当出せ!」と書いてあります。

判定②：霊能か、知覚、20で判定。

海岸に隠されたアイテムを探し出します。メリッサがギャラリーからスマートフォンを借りてジップロックに入れて隠します。

判定③：生存

ヒーローの耐久力をチェックする訓練です。メリッサに重りをつけられ船から海に落とされます。

このチャレンジでは、同一のPCが複数のチャレンジ判定を試みることはできません。

失敗…このチャレンジに失敗すると決戦フェイズでグリットを使用できなくなります。

PC数が4人以上の場合
PC数が4人以上の際は、判定①を増えたPC数文増やしてください。その場合1人が成功すれば大丈夫です。

【みんなのヒーロー】

登場キャラクター…メインPC①
場所…照島海岸

▼状況

合宿メニューを終えたキミは、昨夜会った彼女の姿に気がつきます。
ギャラリーから少し離れたところから見ているので話しかけることができます。

「あなたの活躍見ていました。本当にヒーローってすごいですね」
「町の人も大喜び。町で何か起こっても皆さんがいれば安心ですね」

彼女はキミを本当に尊敬し頼りにしている様子で話しかけます。
さらに話をしようとするとうと海岸で騒動が起きているのに気づきます。
悪霊が現れて暴れているようです。

「いつかは私も助けてくださいね」
そういう少女の声が聞こえたと思うと彼女の姿は消えています。

▼解説

少女がPC①にヒーロー話を聞くクリイイベントです。自分なりのヒーロー感を語ってください。
イベント終了後グリット1点を得ます。

▼エンドチェック

- PC①が少女と会話した
- PC①が海岸の騒ぎ気付いた
- グリット1点を得た

イベント⑥

【ヒーロー稼業】

登場キャラクター…メインPC③
場所…照島海岸

▼状況

合宿を終え、キミは海の家でのバイトに励んでいた。
店は合宿にあわせて作られた簡易なものだが、メニューもそれなりに豊富で、店長のヒーローグッズも売っていて、休憩時間の店長の機嫌もよかった。

「みんなに喜んでもらってよかった。こういうみんなの笑顔を見るとここに戻ってきたいと思うよね」

そういえば店長は先日会った新宿の毒ガス事件でも活躍していたことを思い出す。凶暴なヴィランに命を狙われている様子がTVでも中継されていた。

「まあ頑張る理由はそれぞれだけどね。君はどっついつヒーローになりたいの？」
楽しそうに君の話しを聞く店長だった

が、海岸の喧騒が休憩時間を終わりにした。

「何か事件みたいだね。ヒーロー稼業頑張ってきて！」

店長に送り出されてキミは喧騒の方へと向かった。

▼解説

店長がPC③にヒーロー話を聞くクエリーイベントです。自分なりのヒーロー感を語ってください。

イベント終了後グリット1点を得ます。

▼エンドチェック

- PC③が店長と会話した
- PC③が海岸の騒ぎ気付いた
- グリット1点を得た。

店長のヒーローグッズ
シールやタオルなど自分のグッズを売っています。



新宿の毒ガス事件

シックス・ザ・バニーはシナリオ著者のPC。ルルプのシナリオ12時間に参加していた経験があります。

イベント⑦

【悪霊の海岸線】

登場キャラクター…メインPC②
場所…照島海岸

▼状況

合宿メニユーを終えたキミは、活躍をみた子供たちに囲まれていた、みな興奮した様子でキミをとり囲んでいる。スマホを見ている少年は遠巻きにみている。宿の娘さんが仲間に入ろうと声をかけているようだが、断っているようだ。

子どもたちは気にするなど言って女の子を呼びに行きます。

「今日も亡くなったお母さんを見たとかいっていたんだ。うそつきなんだ」というようなことも言われています。

キミが少年に声をかけようとする海岸から悪霊が這い出てきていることに気づく。

町の人があわてて逃げ出す中、少年だけが海岸線のさらに奥の方にかけていた。キミは少年の向かう方から悪霊が這い出てきていることに気付いた。

▼解説

PC②にヒーローとしての演出をしてもらうクエリーイベントです。

合宿後の様子や子どもたちとの掛け合いの中でヒーロー感を演出してください。イベント終了後グリット1点を得ます。

▼エンドチェック

- PC②が子どもたちと会話した
- PC②が少年がさらに奥にいったのに気づいた。
- グリット1点を得た。

イベント⑧

【悪霊包囲網を抜ける!】

登場キャラクター…任意
場所…照島町全域

▼状況

悪霊が現れ海岸はパニック状態です。悪霊から逃げ惑う町の人を無事な場所まで逃がし、この事件の原因を排除しなければなりません。キミたちは自分たちのやるべきことを見つけ行動にうつした。

▼解説

チャレンジイベントです。登場したいPCは自由に登場してできます。こちらのチャレンジイベントを達成するために、合計3回のチャレンジに成功する必要があります。

▼チャレンジ判定

判定①：作戦、操縦

町の人を安全に逃がすための判定です。作戦で成功した場合は無事町の人を無事な場所まで誘導できます。操縦の場合は学園のバスにのせて逃がすことができます。

判定②：霊能か、知覚・20で判定。

悪霊が発生する原因となっている場所をみつげだします。判定に成功すると海岸の先端、崖の下

の洞窟から悪霊があらわれているのがわかります。

判定③：白兵、射撃、霊能のいづれか

洞窟の奥に進むため悪霊を退治しながら進みます。判定に成功したら無事洞窟の奥に進めます。

洞窟の途中で倒れている少年をみつげられます。スマホのLINEに母親から連絡が来ていて「守を助けてください」というメッセージが来ています。

このチャレンジに成功すると「母の願い」というパワーを1回使えるようになります。誰でも自分のパワーと同時に使えて、

攻撃をサニティにもダメージ与えられるようになります。守は実はそばに来ていたザ・バニーが安全な場所まで連れて行きます。

このチャレンジでは、同一のPCが複数のチャレンジ判定を試みることはできません。

失敗…このチャレンジに失敗すると決戦フェイズで憔悴3をうけます。

PC数が4人以上の場合

PC数が4人以上の際は、判定③を増えたPC数文増やしてください。その場合1人が成功すれば大丈夫です。

守を逃がす

決戦フェイズは潮の満ち引きによる戦場の変化などの演出があります。潮が満ちてくると脱出が難しくなると促してください。最後のチャレンジ後なので休憩の提案が出た場合はその際に安全な場所に連れて行くのもいいかもしれません。

決戦フェイズ

イベント⑨

【悪霊退散!】

登場キャラクター…全PC
場所…洞窟

▼状況

キミたちは悪霊どもをきりぬげ洞窟の奥までたどり着きます。洞窟の奥には古い社と、巨大な生首が柱のように積み重ねた姿のヴィランの姿がある。

「もう少し怨念を集めたかったが潮時か」
百鬼夜會の幹部ヴィラン「朧傳々」がつぶやく。怨念を持ったまま死んだ人たちの想いが、物質界に残って形になったヴィランだ。

チラリと上の方をみながら
「仕上げにはもつしぱらくかかりそつだ。
邪魔はさせない」

決戦が始まる。

▼解説

敵は朧傳々×1、悪霊×1、悪霊小×2。PCはエリア1、2に配置。悪霊小はエリア3。朧傳々と悪霊はエリア4に配置される。

洞窟は徐々に潮が満ちてきていて。1ラウンド進むごとにエリア1から水に沈んでいく。
適正水中が無い場合は、その影響をうけます。

▼戦術

朧傳々は近づいてくるまで待機します。敵の射程内の場合は近づき《怖い顔》を狙います。

悪霊は《黄泉の誘い》でPCを「毒2」状態にする。つぎに《悪霊の群れ》でエリア攻撃を狙います。

悪霊小はそばの敵に《悪霊の手》を狙います。

PC数が4人以上の場合

PC数が4人以上の際は、悪霊小を増えたPC数分増やしてください。

朧傳々



悪霊

悪霊小



隴傳々のデータは ルールブック 208P 参照

悪霊

能力値 **技能**
【肉体】 20 霊能 80% 運動 25%
【精神】 40 知覚 60%
【環境】 40 生存 60% 隠密 80%
 意思 60%

エナジー

【ライフ】 40
【サニティ】 40
【クレジット】 20

移動適正：

地上、飛行、水中、宇宙

パワー

・悪霊の群れ

属性：攻撃 判定：-
タイミング：行動 射程：2
目標：1 エリア
代償：ターン 20
目標は〈意思〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 2 D 6 点のダメージを受ける。

・黄泉への誘い

属性：妨害 判定：-
タイミング：行動 射程：2
目標：1 エリア
代償：ターン 5
目標は〈生存〉+20 判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは [毒 2] 状態となる。このパワーは 1 イベントに 1 回しか使えない。

悪霊小

能力値 **技能**
【肉体】 10 生存 50%
【精神】 20 霊能 75% 意思 60%
【環境】 10 隠密 55%

エナジー

【ライフ】 20
【サニティ】 40
【クレジット】 20

移動適正：

地上、飛行、水中、宇宙

パワー

・悪霊の手

属性：攻撃 判定：-
タイミング：行動 射程：1
目標：1 体 代償：ターン 10
目標は〈意思〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは 1 D 6+2 点のダメージを受ける。

余韻フェイズ

余韻フェイズは行動によって変化します。ここでは一例を挙げます。

▼全滅した

キミたちは悪霊どもを倒すことはできなかった、さらに溢れ出す悪霊は、町や周辺に甚大な被害をもたらすだろう。

でもどうしようもない。君たちは倒れてしまったのだから。

▼PC②の結末

敵を退治すると海岸にあふれていた悪霊も消えていきます。

洞窟を出るとザ・バニーと一緒にいた守と会えます。

「オバケでもいいからお母さんに会いたかった」

迷惑をかけたことを申し訳なく思いながらもどうしようもなかった思いを打ち明けます。

悪霊達が消えていく海岸線に淡く光る光と女性の姿が見えます。

それと同時に守のスマホのLINEに着信があります。

母さんのアイコンから「元気そうで嬉しい」「お父さんの言うことを聞いてね」など次々着信が来ます。

最後に「ありがとう。愛してる」というコメントと共に海岸線の光も消えます。始めて泣きじゃくる守にキミはどう声をかけるだろうか？

▼PC③の結末

夜の海岸で、町の人と学園の生徒との交流をかねた花火大会が開催されることになった。

主催は海の家「ウサギの耳」キミはアルバイトとして大忙しだ。

「私たちも一緒に楽しめるとよかったんだけどね」

忙しそうにしても店長は楽しそうだ。

「ほら子どもたちも楽しそう」

店長が指差した方を見ると、スマホで写真など撮りながら花火大会を楽しんで

いる守と子どもたちの姿があった。

「ああ、この笑顔を守るために私たちはヒーローをやっているのかもしれないね。」
店長のウサギの耳が楽しそうにゆれていた。

▼PC①の結末

洞窟を原因にした悪霊の暴走事件。

更なる被害を起こさないために原因の究明を探る中で、洞窟のある崖の上の洋館が怪しいということがわかった。

洋館には画家の一家が住んでいたのだという。ここ1年ほど姿を見ていないということだ。

やさしいお姉ちゃんがいて、絵の描き方なども教えてくれたという里香と一緒に撮ったという写真をもってきた。

古びた洋館の前で里香と並んで映っている少女。

それは海岸でキミがあつたワンピースの少女だった。

「いつかは私も助けてくださいね」
彼女が去り際に残した言葉をキミは思ひ出していた。

シナリオ 2:

彼女の面影

洞窟を原因にした悪霊の暴走事件。

更なる被害を起こさないために原因の究明を探る中で、洞窟のある崖の上の洋館が怪しいということがわかった。

古びた洋館の前で写真に映っている少女。

それは海岸でキミがあったワンピースの少女だった。

シナリオ・サーキット

導入：洋館に住む少女

ワンピースの少女の正体は？



導入：子どもたち先行！

洋館に向かった子どもたち



展開：洋館突入

海岸に悪霊が現れ騒ぎが起こる



決戦：洋館での戦い

カシャネコとの闘い



展開：事件解決

事件解決。それぞれの日常へ

彼女の面影

このシナリオは、プレイヤー3人用のシナリオです。
想定されるプレイ時間は、キャラクター作成を除き、オフラインで2〜3時間です。

○シナリオ概要

海岸で起きた怪事件。

その事件には洞窟のある崖の上にある洋館が関わっているということ突き止めたヒーローたち。

その洋館には画家の家族が住んでいたのだが、画家の妻が亡くなった傷心に付けたんだ百鬼夜會のウィランたちの暗躍があった。

カシヤネコの肖像画を描く事を強制し、それを止めようとした娘も絵の中に閉じ込められてしまっていた。
人の墮落を力とする百鬼夜會のウィラン達。画家の怨念のこもった絵を完成させさらに力を得ようとしていた。

▼事前の公開情報

GMは次の項目をセクション前に公開すること。これらの項目は、プレイヤーがセクションの構造や残り時間把握するのに役立ちます。

リトライ…2
初期グリット…4
チャレンジ…2
クエリー…3

本シナリオはPCひとりにつきひとつ導入イベントを用意している。下記エントリーから一つを選んでもらう。

エントリー…PC①

海岸の事件に関わっている洋館に住むという少女の写真。

それはキミが会ったワンピースの少女だった。彼女がキミに語りかけた

「いつか私も助けてくださいね」という言葉を思い出していた。

奨励…サイオンかエンハンスド

エントリー…PC②

海岸の騒動をきっかけに守はたちなおり、町の子もたちと楽しそうに過ごしていた

キミのようなヒーローになりたいと、いつもキミにいろいろ質問してくる守だったが、いっになく真剣な表情でキミに質問してきた。

「友達が困っていたら、お兄ちゃん（お姉ちゃん）ならどうする？」

守の真剣な質問にキミならどう答える？

奨励…テクノマンサーかジャステイカ

エントリー選択

デッドサイドシーサイドと続けて遊ぶ場合は、同じPC番号を奨励いたします。

エントリー：PC③

海の家でのアルバイトは順調に続いていた。アルバイトの最中洋館の搜索をするときいた店主は一冊の画集をキミに見せてくる。

「彼女の面影」と名付けられた画集は、一人の少女との出会いから、夫婦になり親子になる様子を描いたもので、描いた画家の思いの伝わる画集だった。

画家の名前は、渡辺聡史。家族を描いた絵や彫像などで知られる芸術家ということだった。以前から彼のファンだという店主は、芸術家と彼の家族を心配しているようだ。
奨励：ミステックかハービンジャー

導入フェイズ

各PCごとにひとつ導入イベントを用意しています。

イベント①

【写真の少女】

登場キャラクター…メインPC①

場所…照島海岸合宿場

▼状況

里香がもってきた写真にワンピースの少女が映っていることに気づきます。

里香はワンピースの少女のことを洋館に住んでいる渡辺葵という子だと紹介す

る。絵がとても上手な子で、里香にも絵を教えてくれたりと優しい女の子だと懐かしそうに語ってくれた。

3年前に母親を亡くしてからは町まで来ることが減り、ここ一年くらいは会っていないというPC①が会ったと伝えると葵がいたら気付かないはずはないと不思議そうにキミの話を聞きます。

洋館に何か起きてしていると聞いて里香も心配している様子だ。

彼女がキミに語りかけた

「いつか私も助けてくださいいね」という言葉を思い出していた。

洞窟の事件を見事解決したキミたちに洋館の探索と問題があればその解決が依頼された。

▼解説

1話の余韻フェイズから繋がる形での導入になります。

里香が葵を慕っていたこと、葵は良い子なこと、葵はPC①にしか見えていなかったのではないかなど伝えてください。

PC数が4人以上の場合、PC③枠でバイトの数を増やしてください。

▼エンドチエック

□ワンピースの少女は洋館に住む渡辺葵という少女。

□宿の娘里香は葵をとて慕っていた。

イベント②

【画集】

登場キャラクター・メインPC③
場所・照島海岸海の家

▼状況

アルバイトも馴れ、店の方も客足は順調だった。

事件の際の休みの調整も店長もヒーローということでシフトなど融通を利かせてくれていた。

洋館の調査件も話すと店長は1冊の画集を持ってきて話を始めた。

「彼女の面影」と名付けられた画集は、表紙に寄り添う母と娘が優しいタッチで描かれていた。

中を読み進めると、一人の少女との出会いから、夫婦になり親子になる様子を描いたもので、描いた画家の思いの伝わ

る画集だった。

画家の名前は、渡辺聡史。家族を描いた絵や彫像などで知られる芸術家ということだった。

家族思いの画家として知られ題材も家族をモデルにしたものが多かった。

以前から彼のファンだという店主は、奥さんを3年前に亡くしてから最新新作の出来ない芸術家と彼の家族を心配したということ、いつかは洋館を訪ねてみようと思っていたことなど話す。

「また新作みれたらいいのだけど、素敵な作品ばかりでしょう？」

そういつて店長がみせてくれたページには「あおい」というタイトルの作品で、幸せそうにほほえむワンピースの少女が映っていた。

▼解説

バイト中のPC③に店主が画集を見せてくれます。

画家は家族思いだということなど伝えてください。

渡辺聡史

洋館に住むという画家。人物画の評判がよく家族を描いた画集「彼女の面影」などのお画集も出している。3年前に妻を亡くしていて娘の葵と洋館に住んでいる。



▼エンドチエック

- 渡辺聡史の画集をみた。
- 画集に描かれていたのは娘の葵。

イベント③

【少年の思い】

登場キャラクター…メインPC②
場所…照島海岸

▼状況

洞窟の事件から守は元気になり、地元
の友達との交流も増え楽しい夏休みを過
ごしているようだった。

特に幼馴染だった里香と過ごしている
様子をよく見かけていた。

合宿の合間、キミを見つけてはヒー
ローに関する事などいろいろ質問して
くる守。キミのことを憧れのヒーローと
して尊敬しているようだ。

いつもキミにいろいろ質問してくる守
だったが、いつになく真剣な表情でキミ
に質問してきた。

「友達が困っていたら、お兄ちゃん（お
姉ちゃん）ならどうする？」

守の真剣な質問にキミならどう答える
だろうか。

▼解説

守が立ち直り新たな一歩を踏み出そう
としている様子や、ヒーローとしてPC
②を尊敬している様子を伝えます。

▼エンドチエック

- PC②は守の元気な様子に安心している。
- 守は何か心配事を抱えているようだ。

展開フェイズ

これから展開フェイズです。
今回はクエリーイベント3回とチャレンジイベント2回で構成されています。

イベント④

【洋館へ】

登場キャラクター…任意
場所…照島海岸

▼状況

洋館の探索を予定した朝。
出発しようとする君たちの前に守の友だちたちが駆け込んでくる。
葵を心配した里香が洋館に向かい、心配した守もついていったという。朝早く出かけたようだが、ヒーローの足なら追いつくことができるかもしれない。

▼解説

チャレンジイベントです。
登場したいPCは自由に登場してできます。

こちらのチャレンジイベントを達成するためには、合計3回のチャレンジに成功する必要があります。

▼チャレンジ判定

判定①…霊能か、知覚・20で判定。

洋館の周りには何かの力が働いているのか、霧に包まれていてこの霧を抜けて洋館にたどりつかないといけない。

判定②…生存で判定。

敷地に入ると気分が悪くなってきた。でもいまここで倒れるわけにはいかない。

判定③…白兵、射撃、霊能のいづれか

判定に成功すると、守と里香をおそっていた庭の彫像を破壊できる。庭の彫像を壊すと霧も晴れ不快感も消えます。

このチャレンジでは、同一のPCが複数のチャレンジ判定を試みることはできません。

失敗…このチャレンジに失敗すると決戦フェイズで憔悴3を受けます。

PC数が4人以上の場合

PC数が4人以上の際は、判定③を増えたPC数文増やしてください。襲ってくる像は増えたPC分いるので全員の成功が必要です。

【いまできること】

登場キャラクター…メインPC②
場所…洋館

▼状況

子どもたちと合流すると、キミたちに心配をかけたことを詫びながらも葵が心配で洋館と一緒にいきたいという姿勢は崩さない。

スマホに懐中電灯のアプリを入れていたり、子どもたちなりに準備をしてきてやってきたようだ。

「誰かを助けたいと思うのがヒーローでしよう？」

守の目はキミを真つ直ぐにみつめていた。

▼解説

守がPC②にヒーロー話を聞くクエリーイベントです。

子どもたちを説得してもらえれば、子どもたちは帰っていきます。

洋館の周辺はもう安全そうなことを伝え、まだ心配しているようなら話を聞いて駆け付けたザ・バニーが子どもたちを連れ帰ります。

イベント終了後グリット1点を得ます。

▼エンドチェック

- PC②が子どもたちを説得した
- グリット1点を得た

イベント⑥

【怪しいモチーフ】

登場キャラクター…メインPC③
場所…洋館

▼状況

洋館の玄関からは奥に長い廊下が続いています。画集を見たPC③にはわかりませんが、奥さんの若いころから夫婦になり、娘が生まれたころなど時間軸で並んでいます。

ちょうど奥さんが亡くなったところからでしょうか、娘だけを描きはじめます。このころの作品はまだ画集になっていない作品ばかりです。

ある頃から画風が荒れ始め、娘を描いた作品の中に別のモチーフが混ざっているのを感じます。

ヒーローである皆さんはわかりませんが、百鬼夜會のカシャネコが混ざっていることがわかります。

家族愛を感じていた普段の作品と違い、怨念の様なものを感じる作品です。

最近の作品は数日前のものなので、いまもこの洋館のどこかで作品を書いているのかもしれないとわかります。

▼解説

PC③に画家の状況を伝えるクエリーイベントです。

自分なり思いを語ってください。
イベント終了後グリット1点を得ます。

▼エンドチェック

- 画家はいまでも作品を描いているかも
- カシャネコが絡んでいるようだ
- グリット1点を得た。

カシャネコ

百鬼夜會のボスヴィラン。人類の墮落を目的に悪事を働いている。



【絵の中の少女】

登場キャラクター…任意
場所…照島海岸

▼状況

廊下の奥の扉の横には今までで一番大きな絵が飾られています。

2mの額縁の中にはワンピースの少女がいます。

そうしているのです。額縁の中の少女は動いていて、キミたちに助けを求めるような瞳を向けています。

▼解説

チャレンジイベントです。

登場したいPCは自由に登場してできます。

こちらのチャレンジはだれでも挑戦できます。

▼チャレンジ判定

判定①…霊能120で判定。

額縁の中から少女を救出できます。

判定②…霊能が、生存120で判定。

憔悴している少女を手当てします。

失敗…このチャレンジに失敗すると、すぐに決戦フェイズに入り、カシヤネコは通常のデータで戦闘します。

【少女の願い】

登場キャラクター：PC①
場所：洋館

▼状況

チャレンジに成功すると少女は絵の中から救出されます。
少し弱っていますが話せます。PC①を見ると嬉しそうに声をかけます。

「私も助けてという約束守ってくれたんですね」

少女は事情を説明してくれます。

母親が亡くなったあと、父と娘支えあうように暮らしていたのですが、百鬼夜會に目をつけられ、無理やりカシヤネコの自画像を描かされているとのことだった。

カシヤネコは怨念のこもった絵を描かせて、更なる力を得ようとしているらしい。父親も必死に洗脳に逆らっているが時間の問題だということ、父親を助けてほしいということ伝えます。

▼解説

PC①に少女と交流してもらおうクエリーイベントです。
少女の願いにPC①はどうかたえるだろうか。

イベント終了後グリット1点を得ます。

▼エンドチェック

- 少女を救出した
- 父親の事情を説明され、救出を頼まれた。
- グリット1点を得た。

葵の扱いについて

守を逃がすイベントが続いているので、葵を逃がすという意見もできるかもしれませんが。洋館内なので連れて行った方が安全なこと、葵も父親を心配しているのどついていきたがっていることを伝えたくて、それでもに害してあげようとした場合は、ワンピースの袖のリボンを託して脱出したいことにしてください。決戦フェイズ前にリボンに気付いて父親は正気に戻ります。

決戦フェイズ

イベント⑨

【肖像】

登場キャラクター…全PC
場所…洞窟

▼状況

洋館奥のアトリエでは2mのキャンバスに一心不乱に絵を描いている画家の姿がある。

これ以降の描写は、チャレンジで葵を救出しているかどうかで変わります。

描写①救出していた場合

PCたちとともにいる葵の姿を見つけると「葵！」とひと声あげて、安心したのか絵を描いていた手を止めてその場に倒れます。

描きかけの絵からはカシヤネコが現れます。

「もう少しで世紀の大作が生まれたものを、芸術がわからない奴らじゃ」

カシヤネコは描きかけなので力は弱まっています。

それぞれのパワーの対抗判定に+10%のボーナスが付き、凶眼の目標が1エリアの2体に変わります。

描写②救出していない場合

入室した時点で絵は仕上がってます。

絵の前には画家が倒れていて、キャンバスには妖艶なカシヤネコが描かれています。

完成した絵の中からカシヤネコが現れます。

「記念すべき作品の完成に立ち会えるとは幸せな奴らじゃ」

カシヤネコはさらに力を増していて、パワーのコストが3減っています。

どちらの場合も、カシヤネコとともにアトリエに飾られていた3mほどの彫像が襲い掛かってきます。

彫像

PC数が4人以上の場合、PC数が4人以上の際は、彫像を増えたPC数分増やしてください。



カシャネコのデータは ルールブック 205Pを参照。

彫像

能力値 技能

【肉体】 14 白兵 70% 運動 35%

【精神】 10 意思 30%

【環境】 10 隠密 60%

エネルギー

【ライフ】 15

【サニティ】 8

【クレジット】 8

移動適正：地上

パワー

・腕を振り回す

属性：攻撃 判定：白兵 70%

タイミング：行動 射程：1

目標：1 エリア

代償：ターン 20

目標は〈運動〉判定を行う。この判定に失敗したキャラクターは [1d6+2] のダメージを受ける。

▼解説

敵はカシヤネコ×1、彫像×2です。P①はエリア1、2配置可能です。カシヤネコと彫像はエリア3に配置されます。

▼戦術

カシヤネコは《凶眼》で攻撃力が一番高い敵の行動済みを狙います。カウンターが11以上になったら《人体発火》を狙います。積極的に《恨み猫》も使います。

彫像は近くの敵に攻撃します。味方を巻き込んでも《腕を振りまわす》で複数PCへの攻撃を狙います。

余韻フェイズ

余韻フェイズは行動によって変化します。ここでは一例を挙げます。

▼全滅した

キミたちカシヤネコを倒すことはできなかつた力を増したカシヤネコは、甚大な被害をもたらすだろう。でもどうしようもない。君たちは倒れてしまったのだから。

▼PC①の結末

カシヤネコが倒れるとその姿は煙のように消えてなくなりませう。絵の中には年老いた猫が倒れています。画家は憔悴していますが無事です。葵との再会を喜びませう。

「本当にありがとうございました。あなたは私の本物のヒーローです」

葵は感謝の気持ちとあなたへの好意を精一杯伝えてきます。

「ところであなたの名前は？」
「私は渡辺葵と申します。」

キミは彼女のヒーローとしてどう答えるだろうか。

▼PC②の結末

合宿最終日。ヒーローたちの見送りに町の人たちが大勢訪れていた。すっかりヒーローたちと仲良くなった子どもたちも多い。その中に守の姿もあった。

葵のこれから

葵はカシヤネコと関わったことにより、ミスティックの素質を開花させています。その力を正しいことに使うため、PC①の麻神学園に転入してくるそんな未来もあるかもしれません。

守はキミとの別れを必死にこらえている様子が伝わる。

「お母さんに心配かけないように頑張る。いつか兄ちゃん（姉ちゃん）みたいなヒーローになってみせるよ!」

キミはいま未来のヒーローを目の当たりにしているのかもしれない。

▼PC③の結末

夏休みも終わり。いろいろあった合宿の日々も遠い昔のようだ。

学園に海の家はない。新たなバイトを探そうと本屋にバイト情報誌を立ち読みしてきたキミは声をかけられた。

「あいかわらず苦学生しているの?」
「バイト代はどうしたの?」

制服姿が似合う活発そうな黒髪の女の子だ。麻神学園の制服を着ているが、クラスメイトではないようだ。

「わからないの?」
そついうと一瞬だけバニーの姿になる。店長の普段の姿のようだ。

「そつそつこれみた?」

そついつてみせてきたのは芸術専門誌。そのページの中に渡辺聡史が新作に取り組んでいるという様子が伝えられていた。モチーフは娘と町の子どもたち。まだ描きかけの絵の中には未来が広がっていた。

守のこれから

守はPC②にあこがれヒーローを目指します。スマートフォンでドローンなど操るテクノマンサーとして、PC②と再会するときがあるかもしれません。

プレイレポート

実際にセッションを行った時のプレイをもとにレポートを作成しました。実際にプレイする際の参考になれば幸いです。

キャラメイク

こちらのシナリオでは、エントリーとともに奨励オリジンを案内しています。奨励でないオリジンでも当然プレイ可能ですが、エントリーに合った活躍をしやすいくなり、キャラメイクも捗ると思いますので、可能なら奨励オリジンを選ぶ方がいいかと思います。PC④以降はどのオリジンでもいいと思いますが、被らないうほうが面白く遊べるかと思います。

今回のプレイレポートでは、エンハンスト、ジャステイカ、ミスティック、サイオンという構成でした。

キャラメイクの際は麻神学園というヒーローが通う学園が舞台ということ伝えて若い年齢でのキャラメイクをお願いしてください。歳を取ってからヒーローを始めたという設定のキャラも可能だとは思いますが、ヒロインとのかけあいがあるPC①は若い方がいいです。

デッドサイド シーサイド

【導入フェイズ】

▼ヒーローとして学生として

個別の導入イベントを用意しています。デッドラインヒーローズRPGを遊ぶのが初めてという方や、TRPG自体慣れていない方は戸惑ったり、意図しない行動をされる場合があります。

今回のプレイレポートでもPC②が少年の気を引くためにスマートフォンをパワーで破壊しようという行動をとられようとなりました。こういった行動はセッションも破壊しかねないのでNPCのメリッサを介入させて止めてください。

メリッサは教師なので、彼女の口からヒーローらしさや、現代が舞台であることで日常常識の範囲内で行動して欲しいことなどを案内しました。

その後少年の憧れるヒーローらしい行動をとってくださったので、ある程度コンセンサスをとって遊ぶためにこのような提案はいいのかなと思います。

PC①「ヘラ・ハルク」

普段は細身の少年だが、事件の際は屈強な巨人に変わるエンハンスト。強力なパンチでの攻撃と、皆を守るシールドが頼もしい。



PC②「銃翁（ガンジー）」

弓使いのジャステイカ。優れた射撃技能と万能ベルトで大活躍。フーステッドアローでキルマークも稼いでいました。



▼「バニー服は無理せず

導入イベントでPC③は、海の家のバイトを頼まれます。衣装として「バニーガール」の衣装を着るように頼みますが、嫌う方や戸惑う方もいると思うので、メイド服や執事服でも構わないこと案内してください。実際こちらのプレイでもPC④は男性だったので執事服にウサギ耳を着ていました。

▼君の名は、印象は大事に

導入イベントでPC①はヒロインと出会います。ヒロインは2話の重要人物なので出会いと印象付けだけです。セッション中少女の名前を聞かれそうになったのですが、名前を名乗りあうイベントがあると伝えて後回しにしてみました。こちらのシナリオでは、各PCにNPCとの関連性を持たせることで、シナリオを動かす原動力にしています。NPCに関しては嫌われるような、誤解されるようなロールは控えるといい感じに展開できると思います。

【展開フェイズ】

▼チャレンジは条件を事前に公開するのがいい感じですよ

チャレンジ回数は事前に公開される情報ですが、1回のチャレンジは複数の判定からできていることがあるので、判定の回数とその内容、失敗した場合どうなるかなどの先に案内するといいい感じですよ。デッドラインヒーローズRPGの判定のバランスは絶妙なので、1回の判定で支援や集中は使う前提での判定にすると面白いですが、判定にするPCが片寄るとエナジーのバランスが悪くなるので注意してください。

今回のシナリオのチャレンジ1は、ヒーローの強さなど演出する場としても利用します。今回のシナリオでもパワーなどの演出しつつ、チャレンジに挑戦してくださいました。

PC③「マリア・ネルサン」

炎使いのミステックのお姉さん。魔法の言葉で確実にパワーを決めて、敵を焼き尽くしていました。



PC④「ヴァル」

翼持ちのサイオン。翼が生えているときは頭にも翼が生える。鼻の傷がトレードマーク。



▼休息と守の扱いについて

チャレンジ②のあとは、リトライが残っていた場合に、休息を宣言されることが多いです。シナリオでは守は店長が安全な場所に連れて行きますが、今回は休息のタイミングでPCたちが安全な場所に移動させるという提案がありました。

休息に関しては時間や、その内容の案内がルール上無いので自由に演出してOKです。

決戦フェイズは海が満潮になっていくイベントがあるので、守は連れて行かないように気を付けてください。

【決戦フェイズ】

▼臃傳々と海の満潮

臃傳々は近づいてくるまで待機し、敵の射程内の場合には近づき《怖い顔》を狙います。問題は《怖い顔》の射程が0だということですね。

水中状態はコスト等きついため、満潮イベントでPCを前のエリアに進めさせるかたちで《怖い顔》決めてください。

今回のセッションでは、諸事情で満潮イベントを行いませんでした。その結果医師の高いPCが近づいてきて自爆して終わりました。

【余韻フェイズ】

▼「彼女の面影」への繋がり

こちらシナリオは2話の続き物です。

2話に出るNPCが余韻フェイズで出てくるので、繋がりを意識してプレイしているといい感じですよ。

守が明るく変わったこと、ワンピースの少女が事件に関わっていることなどを案内していただけると、2話目もスムーズに遊べるかと思えます。

▼成長について

1話終了後は、経験点を渡して成長も行ってもらいます。渡す経験点は取得したグリットに等しいので参加PC数次第では10点を超える場合がありますが、成長に関して、パワーの取得については1個までと案内してください。

PCが強くなりすぎるのを防いで、成長に悩む時間も短くて済み、時間管理がやりやすいです。

【導入フェイズ】

▼1話との繋がり、守の変化、新NPC画家「渡辺聡史」

2話の導入は、1話からの繋がりを意識するとプレイしやすいです。

誤解されない範囲でワンピースの少女関わっていること、守がいい変化をしていること、新NPC画家の「渡辺聡史」を印象付けてください。

ワンピースの少女は、ラスボスと誤解されることがあるので、里香の口から優しい女の子であることを伝えたり、画集に関するエピソードを案内してください。

【展開フェイズ】

▼カシャネコは強敵なので、判定回数でエナジーを調整。

チャレンジ回数は2回と1話と同じですが、判定回数は5回と1話より少なくしてあります。

こちらのシナリオのボスであるカシャネコは強力なヴィランなので判定数で、エナジーの減少を調整しています。

▼葵の扱いについて

決戦フェイズに葵がいれば、父である聡史は正気に戻り、弱体化したカシャネコとの戦いになります。

ただ守のように、葵も安全な場所に逃がしてから決戦フェイズを行いたいという意見も出ました。絵の完成が近く時間がないということや、連れて行かないことは逆に危険につながるなど案内しました。ゲーム的には決戦フェイズで、葵と聡史は戦闘に巻き込まれることはないということも伝えてもいいかもしれません。

【決戦フェイズ】

▼カシャネコ

カシャネコは強力なヴィランです。

《凶眼》が決まるとかなり優位に戦闘が展開できると思います。逆に決まらないとかなり押し切られる感じの展開になります。今回も見事意思判定に成功されてPC側の総攻撃を喰らいました。

リアクション判定を成功させようとする行為はPCとして当たり前のことなので、見事と伝えるほうが盛り上がるかと思えます。

【余韻フェイズ】

▼夏休みの終わり

2話の余韻フェイズは、時系列を意識していません。

決戦フェイズから繋がる葵との掛け合い、合宿が終わり守るとの別れ、夏休み明けて2学期始まってからの生活です。

余韻フェイズは、PLさんのアイデア次第ですが、夏休みが終わる感をだすと余韻あるかと思いません。

▼NPCのこれから

葵と守にはヒーローとして今後活躍する可能性を示唆する余韻フェイズにしています。

PCもNPCも今後を想像したりもTRPGの楽しさだと思っているので、こういうのを感じさせる余韻フェイズも楽しいのかなと思います。

シナリオメイキング

シナリオメイキング話もまとめてみました。デッドラインヒーローズRPGはシナリオ作成しやすく楽しかったです。

デッドサイド シーサイド

▼シナリオのコンセプト

デッドラインヒーローズRPGのシナリオ自作は初めてでした。

このシナリオを作る前に、学園エピキュアンのGMをしていたので、麻神学園を舞台にしたいと思っていました。

学園エピキュアンは、2話で大きな話を扱ったシナリオなので、2話構成にしようと思ひ考え始めました。

あとは題材ですが、夏ということでは怪物、カシャネコファンなのでカシャネコをラスボスにする方向で考えました。あちは夏で学園ものということで合宿で海に行くことにして、細部を決めていきます。

麻神学園はシナリオ作りやすい題材だと思います。

▼悪霊と呼ばないで

1話は合宿風景を案内するとともに、2話に繋がるようなイベントを考えることにしました。

カシャネコがラスボスということで、百鬼夜會のヴィランをみていたところ、隴傳々の設定をみつけました。

パワーもピーキーですが、怨念をもったまま死んだ人間たちの想いを力にしているという点が気に入り、1話のボスとして扱うことにしました。

怨念といえば悪霊、悪霊といえば悪霊シリーズということで、小野不由美さんの悪霊シリーズに、海辺の料亭が大量の音量に襲われるという話があったのでそちらをモチーフにして考え始めました。

▼NPCとの関わり

デッドラインヒーローズRPGにはエントリーがあります。まずはエントリーでそれぞれのPCに関わりのあるNPCを考えることにしました。デッドラインヒーローズはクエリーというとても面白い要素があるので、そこから、

ヒロインに対してヒーローはどうする？
子どもに対してヒーローはどうする？
先輩ヒーローに対してどうする？

という視点で、NPC像を考えていきました。NPCについては、嫌われないキャラを心がけています。PLさんは疑り深いものなので、できるだけシンプルに遊べるようにNPCは誤解されないわかりやすいキャラにしています。

▼チャレンジはバランスよく

チャレンジは複数の判定で作りました。サニティ消費して自分で判定の確率を上げる「集中」と、クレジットを消費して仲間の判定の確率を上げる「支援」があるので、判定に挑戦する人は毎回変わるように調整しました。「肉体」「精神」「環境」それぞれに能力値があり、それを基準にした技能があるので、肉体「精神」「環境」をバランスよく判定の基準にするといい感じかと思います。

デッドラインヒーローズは判定のバランスが絶妙で、他の人の判定ダイスもドキドキして見守る感じが楽しいです。

▼クエリーは各PC用意

クエリーイベントは各PC用意しました。関連NPCに関わる形でイベントを考えます。第1話は、どちらかという守と関わるPC②が主人公的な立場なので。チャレンジ2に繋がる形で、イベントを考えました。

▼水中は怖い戦場

決戦フェイズを洞窟にすることは、モーフにした作品から決めていました。何かもう一つ海岸沿いの洞窟ならではのギミックを考えようと思い、満潮が近づくとつれ戦闘エリアが水中になっていくギミックを考えました。水中はコストが上がる厄介な戦場なので、射程の長いPCも自然と接近していくことになり、敵のパワーも活かせるかと思えます。

▼続き物の1話として

余韻フェイズは、続き物の1話としての繋がりを意識しました。

1話の答えとして守とお母さんの関わりをPC②の余韻で案内し、PC③の余韻で守のその後の変化やヒーローが守った平和や日常を案内しています。

PC①は、2話に繋がる形で余韻になります。

「いつかは私も助けてくださいね」というセリフを活かして、2話は彼女を助ける話だということを伝えていきます。

▼PCのモチベーション

TRPGのシナリオは、PCが関わら無かつたらどうなるかを考えてから作り始めることが多いです。デッドラインヒーローズRPGはチャレンジ失敗での決戦フェイズの変化を含めて、こういう部分を考えやすく感じました。

ということとPCに関わってもらえるモチベーションを用意しようと思いましたが。特に今回から登場する葵の父聡史については、その人柄を含めてこの話だけで案内する必要があるので、画集などをきっかけに情報を与えられる形にしてみました。

▼チャレンジ判定回数

今回のボスであるカシャネコは強力なボスヴィランです。

リアクションを求めるパワーが多いので、今回のシナリオは判定回数を1話より少なめに、PCのエナジーのリソースを残せるバランスにしました。

▼余韻フェイズは、どこまでシナリオで描写しておくか

余韻フェイズをシナリオでどこまで書いておくかは悩みました。

本番はPLさんからの提案があればそちらを優先していただくことは当然として、遊びやすいように、必要な部分は描写しておきました。

葵と守がヒーローになるかもという未来はセッション中にPCとのかけあいで思いつきました。

余韻フェイズは名前から素敵なので、余韻を出せる感じにしていただけとありがたいです。

シナリオ制作感想

デッドラインヒーローズRPGは、とてもシナリオが作りやすく、GMもしやすいシステムだと感じました。コンセプトやモチーフが決まったら、PC数にあわせて、導入、クエリー、チャレンジ判定回数を決めていくと感じです。クエリーイベントは悩みますが、こういう時キミならどうする？ヒーローならどうするとまさしく問いかける感じで作っています。今回自分のシナリオを他の人にも遊んでもらえるようにする作業はとてもいい機会になりました。