桜ケ丘学園のかいだん

The mysterious stories of Sakuraga-oka academy.

サンプルシナリオ：「Stairwell Ghost」

著：烏山 しおん／千歳ちゃんねる
絵：水無月 龍那

Web公開版

「Stairwell Ghost」

桜ヶ丘学園のかいだん サンプルシナリオ「Stairwell Ghost」

プリプレイ

本シナリオを遊ぶ前に

本シナリオを遊ぶためにはサークル千歳ちゃんねる発行の非公式ルールブック「桜ヶ丘学園のかいだん」による追加ステージ及びルールが必要です。

イベント頒布してますので是非。（宣伝）

■シナリオデータ

プレイヤー人数：３～５人
消費経験点：なし
プレイ時間：３～４時間
使用追加ルール：「桜ヶ丘学園のかいだん」

■ストーリー

桜ヶ丘学園。

そこは噂される怪談が旧校舎の力で実体化し、人知れず跳梁跋扈する特殊な学園だ。

今回生まれた怪談は“階段の少女”。

噂のままなら大して害のないものだが、噂から生まれた少女やみこは「人から見えない」という孤独から、近付いた人物を際限なく異空間に連れ込むようになってしまう。

取り込まれたＰＣは、自覚のないやみこととともに異空間からの脱出を試みる。

しかしやみこの、正確には「かいだん」の「噂が実体化する」という性質は既に暴走を始めており、その空間は複数の怪談が混ざり合ったジャームを生み出そうとしていた。

生まれつつある怪物をＰＣが倒し、異空間から脱出することでシナリオは終了する。

■トレーラー

ふと階段を見上げると、
一段増えていることがある。
その一段増えたところに腰掛けた少女と
目が合うと、異界へと誘われる。
そんな噂が、ここにはある。

七不思議。
どの学校にもあるそんなオカルトも、
しかし桜ヶ丘学園では
ただの噂にとどまらない。

ダブルクロス The 3rd Edition
「Stairwell Ghost」

ようこそ、学校のかいだんへ。

シナリオハンドアウト

各キャラクターの留意事項については「各キャラクターの立ち位置」を参考にして頂きたい。

ＰＣ①用ハンドアウト

ロイス：階段の少女
推奨感情：好奇心／恐怖

カバー／ワークス：高校生／指定なし

キミは桜ヶ丘学園に転入してきた高校生だ。
歓迎してくれるクラスメイトたちからの話によると、この学校では怪談話が流行っているらしい。
最近流行っているのは、「階段の少女」と呼ばれるものだ。
噂話を聞いた帰り際、ふとした拍子に階段を見上げると、そこにはひとりの少女がいて、こう言った。
「私が見えるの？」

ＰＣ②用ハンドアウト

ロイス：“コープス・ダンス”
推奨感情：執着／敵愾心

カバー／ワークス：高校生／ UGN チルドレン

キミは桜ヶ丘学園に潜入している UGN チルドレンだ。
現在、桜ヶ丘学園では「夜中に死者が蘇って徘徊する」という噂が立っている。
ただの怪談話なのだが、この学園は何度か《ワーディング》も観測されており、正体不明のオーヴァードが関わっている可能性もある。
まずは、学園内で噂を確かめることにした。

ＰＣ③用ハンドアウト

ロイス：川崎浩太
推奨感情：友情／不安

カバー／ワークス：小学生／指定なし

キミは今、行方不明の友人を探している。
数日前、クラスメイトから聞いた「階段の少女」という怪談話を聞かせてから、学校に来ていないようなのだ。
あの日浩太は、確かめてみようか、なんて冗談を言っていた気がする。
キミは夜中の学校探索を敢行することにした。

ＰＣ④用ハンドアウト

ロイス：階段の少女
推奨感情：好奇心／不信感

カバー／ワークス：UGN エージェント、支部長／指定なし

キミは UGN 支部で活動中のエージェント (支部長) だ。
ある夜、桜ヶ丘学園の近くを通りがかったキミの携帯にメールが届いた。
発信者は「階段の少女」。件名はなく、
本文は――「たすけて」。
ふと根拠なく、学校の中から送信されたものではないかと思った。

ＰＣ⑤用ハンドアウト

ロイス：佐藤一英
推奨感情：信頼／指定なし

カバー／ワークス：教師など／指定なし

キミはこの学園に勤めている教師だ。
最近奇妙な噂を聞いた。 夜中に幽霊が校舎内をうろついている、というものだ。
ただの怪談されど怪談。
この学校ではそれが実際のトラブルに発展する可能性が否定できない。
キミは怪談に詳しい相談役に会いに、旧校舎へ向かった。

■キャラクター作成

●クイックスタート

本シナリオは特に想定したクイックスタートを指定しない。

参考までに、ＰＣ①は「不確定な切り札」、ＰＣ②は「閃光の双弾」や「紅蓮の刃」を例として挙げるが、ＰＣ③のように、ルールブックに例示されていないタイプのキャラクターも存在する。

ＧＭはもし必要だと感じたら、後述の「各キャラクターの立ち位置」を参考に、事前にコンストラクションのこと。

●各キャラクターの立ち位置

◆ＰＣ①

桜ヶ丘学園に転校してきた高校生。

ＵＧＮのイリーガルを想定しているが、特に背景に関しての指定はない。

ＰＣ①はやみこと「目が合」い、異空間に取り込まれてしまうことでこのシナリオに参加する。

やみこが孤独に苛まれている間、この学校にいなかったとした方が物語の据わりはいいだろう。

◆ＰＣ②

ＵＧＮチルドレンとして桜ヶ丘学園に通っている。

学校では“階段の少女”の他に、学校では夜中に死者が徘徊しているという噂があり（いわゆる普通の「幽霊」話だ）、それがやみこの散発的な《ワーディング》のせいで、ＵＧＮには「死者（に見える何か）を操るオーヴァードが学校に潜んでいる」と誤解されている。

この正体不明のオーヴァード“コープス・ダンス”を追うのが、ＰＣ②の役割だ。

◆ＰＣ③

桜ヶ丘学園に通う小学生。

川崎浩太と友人関係であれば、特に学年や職業に指定はない。

行方不明になった浩太を探して夜の学校にやってくることが求められる。

ＰＣ④およびＰＣ⑤は、担当するプレイヤーがいなくてもシナリオが進行するよう、オプション的な立ち位置となる。

◆ＰＣ④

ＰＣ④は、不可解なメールを受け取ることが導入になる。これを受け取ったことで好奇心を刺激され、学校の調査に乗りだしても良いし、後述のシナリオの通り、ＰＣ②とともに“コープス・ダンス”を調査してもいい。

メールの目的は「不可解さ」の演出であり、それ以上ではない。

ＧＭは分かりにくい、或いはこの要素が不要と感じたら、ＰＣ②との協力任務を軸にしたハンドアウトに変更した方が進行しやすいかもしれない。

◆ＰＣ⑤

唯一、“かいだん”の事情を知っていることを前提にしたハンドアウトになっている。

目的は浩太の捜索であるので、ＰＣ③と行動を共にさせると良い。

このハンドアウトは、プレイヤーが望むならワークス「かいだん」を選択させても構わない。

その場合、ＰＣの合流の結果、中盤での情報収集が新鮮味のない物になる可能性があるので、注意が必要になる。

●ＰＣ間ロイス

①→②→③→④→⑤のようにＰＣ間ロイスを結ぶ。

●Ｄロイス

本シナリオでは、特にＤロイスの指定や、プレイヤーの自発的な取得の禁止をしない。

特に設定を「拾う」ことを想定したシーンも存在しないので、ＧＭはよく相談の上で許可のこと。

オープニングフェイズ

●シーン１（ＰＣ②）

◆解説１

桜ヶ丘学園に通うＰＣ②が、夜に徘徊する死者の噂を聞くシーン。

噂している当人に危機感はなく、あくまで当たり前の怪談でしかないことを伝える。

▼描写１

ある日の昼休み。

昼食を終え、午後の授業が始まるまでの中途半端な時間をどうしようかというところに、クラスメイトの坂内 陽菜（ばんない ひな）が話しかけてきた。

▼セリフ：坂内 陽菜

「ねえねえＰＣ②さん、知ってる？」

「またこの学校、怪談が増えたんだよ」

「今度のはね、夜の学校を死んだ人が歩き回るんだって。ありがちだよねー」

「でもすっごいの。最近、私の周りでその話してる人滅茶苦茶いるんだよ」

「私は逆に気になってきてるんだよ。どうしてそんな普通の話が今になって流行ってるのか」

（肯定された）

「やっぱりそう思う？　ひょっとして本当に目撃者がいたりして……」

（否定された）

「さすがにないよねえ」

◆結末

チャイムが鳴る。

「あ、予鈴だ。じゃね」

陽菜は自分の席へと戻っていく。

●シーン２（ＰＣ③）

◆解説１

ＰＣ③とクラスメイトの会話。

話した内容が“階段の少女”であることを聞くと、浩太は調べに向かい、以降姿を消してしまう。

浩太はパーソナリティに記載されている人物であるから、その行動目的にピンとくるプレイヤーもいるだろう。

浩太の素性についてプレイヤーから指摘を受けたり、ＰＣが事情を知っている人物として振舞っても、ＧＭはあえて隠す必要はない。

ＰＣ③のプレイヤーが、浩太を探すことにより強い動機を感じられる方の設定を採用する。

▼描写１

桜ヶ丘学園、初等部。

昼休みの賑わいはどこも変わらない。

キミは今、クラスメイト達と話をしている。

▼セリフ：クラスメイト

「なあなあ、“階段の少女”って知ってるか？」

「高等部にある階段を夜に見上げると、一段増えてることがあるんだってさ。１２段……あれ？１３段かな？」

「まあいいや。そこにはな、“階段の少女”が座ってて、目が合った瞬間、４階に連れて行かれるんだってさ」

▼セリフ：川崎 浩太

「４階？」

「あそこ、３階までしかないんだけどな」

「……確かめてみるか」

（問いただされる）

「あ、いや、なんでもないなんでもない」

◆結末

そんな会話をした次の日。

浩太は学校を休んだ。　明くる日もそのまた明くる日も学校に来ない。

先生に聞いてもよく分からない。

家について知っているクラスメイトはいない。

必要なら、ＧＭはプレイヤーに、浩太がいなくなる前日、怪談の内容に妙に食いついていたことを強調しておくと良い。

●シーン３（ＰＣ⑤）

◆解説１

ＰＣ⑤が新たに流行り始めた怪奇現象について、佐藤に相談に行くシーン。ＰＣ⑤がいない場合は省略すること。

ＰＣ⑤はかいだんについての事情をある程度知っている想定のハンドアウトだ。

ＧＭはあらかじめプレイヤーと相談するか、都度、解説を入れながらシーンを進行すること。

パーソナリティを直接紹介するのも良いだろう。

▼描写１

最近、妙な噂を聞いた。

幽霊が校内を徘徊している、という噂だ。

この学校では、怪奇現象が唐突に実体を持ち、場合によって人が怪我をしたり行方不明になったりするようなことが、何度か報告されている。

こういったとき、相談役として、佐藤 一英という人物が頼りになる。

キミは今、彼に会うために旧校舎の理科室へ向かっているところだ。

理科室の扉を開くと、一体の骨格標本が出迎えてくれた。

しかもその骨格標本は入ってきたキミへ挨拶し、あまつさえコーヒーを振る舞ってくれるのだ。

▼セリフ：
「こんばんは。どうぞ。珈琲入ってますよ」
「ふむ。亡くなった方が学校を徘徊……」
「はて、そんなにこの学校では人が亡くなっていましたかね……？」
「一体、誰の姿を見て“死者”なんて言い出したんでしょうね」

◆解説２

佐藤はＰＣ⑤に、浩太の捜索を依頼してくる。

▼描写２
「そういえば、トラブルといえば」
佐藤が何か思い出したように言う。

▼セリフ：佐藤
「川崎 浩太くんを探して欲しいのですよ」
「どうも、怪談を聞いて、夜の校舎を調べに行ったきり、行方不明でして」
「私たちの事情を知ってくれている学校関係者が、行方不明として大きな騒ぎにするのは防いでくれていますが……」

◆結末

ＰＣ⑤が話を引き受けたら、シーンを終了する。

●シーン４（ＰＣ④）

◆解説１

ＰＣ④がメールを受け取るシーン。

「たすけて」と書かれたメールを受け取り、学校内から送信されたものではないかと感じる。

ＰＣ④がいない場合は省略すること。

▼描写１

ある夜のこと。

キミは任務から帰還する途中、桜ヶ丘学園の門の前を通りかかった。

ふと視線をそちらへやったときだ。

キミは自分の携帯電話が震えていることに気付いた。

メールを着信したようだった。

▼描写２

メールの送信者名は「階段の少女」。

件名はなく、本文にはただ、「たすけて」とだけあった。

（メールの詳細をプレイヤーが訊ねたり、返信しようとした場合）

このメールには送信元メールアドレスが存在しない。

それどころか、経由したサーバなどの、メールにあって然るべき情報のほとんどが存在しなかった。

まるで、メール本文だけが、キミの携帯電話に現れたかのようだった。

◆結末

ＰＣ④は、学校の調査に乗り出しても良いし、メールを無視したり、一旦帰って調べることにしても構わない。

もし、学校にその場で乗り込むことを選択した場合は、後述のシーン６に登場できない。

ＰＣ④はそのままシーン８に登場する。つまり、このシーンの日付が実はシーン８の日だったことにして処理すること。

●シーン５（ＰＣ①）

◆解説１

桜ヶ丘学園に転入してきたＰＣ①が、階段の噂を聞くシーン。

望むなら、ＰＣ②などが同じクラスだった、として同時に登場しても良いだろう。

その場合、シーン６に登場することは出来ず、ＰＣ①と一緒に“階段の少女”の世界に引きずり込まれることになる。

シーン６では、ＰＣ④に、ＰＣ②の捜索を求めると良い。

▼描写１

ある朝の教室。

ざわめく生徒たち。

教壇に注目が集まる。

先生「はーい、転校生を紹介するよ～」

そう言って先生はキミに自己紹介を促してくる。

セリフ：クラスメイト
「よろしくー！」
「ねえねえ、どこから来たの？」
「学校案内してあげるよ。放課後、暇だよね？」
セリフ：安藤 蒼太
「よろしくな」
「困ったこととかあったら言ってくれよな。良いとこだぜ。ちょっとヘンなもんが流行ってるけど」
（流行っているものを聞かれた）
「それがな、怪談」
「怪談だよ、か・い・だ・ん。妖怪とか幽霊

とか出てくるアレ。トイレの花子さん的な」
「まあ、すぐに分かると思うぜ。なんかうちの連中、怪談作って流すのが趣味なんじゃねえかってくらい新作が出るから」

◆解説２

時間が過ぎ、放課後。

クラスメイトと３階階段を通りかかる。

▼描写２

放課後もそんな調子でもみくちちゃにされ、クラスメイト達に半ば無理矢理に学校を案内されたこともあり、それなりに時間も遅くなってしまった。

日がだいぶ傾き、校舎の窓から直接西日が差し込んでくる。

そろそろお開きにしようか、という流れになり、階段を下りようとしたところだった。

▼クラスメイト

「ここ……“出る”らしいんだよね」
「うん、最近噂になってるの。“階段の少女”ってタイトルまでついてるんだけど」
「夜になったらとか、夕方とか、時間はまちまちなんだけど……階段がね、一段、増えてることがあるんだって」
「でね、そこに、ちょこんと腰掛けている女の子がいて、目が合った人をどこかに連れて行ってしまうんだって」

◆結末

女の子がいるの、あの辺らしいんだよね……とクラスメイトが指さした先に、ちょこん、と１人の少女が腰掛けていた。

クラスメイトは気付かず、そこに誰もいないかのように話し続けている。

階段の少女はキミと目が合うと、こう言った。

「キミ、私が見えるの？」

ミドルフェイズ

●シーン6（ＰＣ②）

◆解説１

ＰＣ②とＰＣ④のシーン。

シーン４でＰＣ④が学校に入った場合は、ＰＣ②のみ登場する。

任務を説明する役は基本的にＵＧＮさくら市支部長である木塚だが、ＰＣ④がワークスとして支部長を選択した場合、霧谷からの通達という形で説明するとよい。

シーン目的としては、ＰＣ②、④に当該時間帯の学校の調査を依頼すること。

不確定な噂の調査案件で霧谷が登場することに違和感を持つプレイヤーもいると思われる。

その場合、この件にレネゲイドビーイングが関わっている可能性を示唆すること。

▼描写１

キミ達は今、ＵＧＮ支部に集まり、任務の説明を受けている。

といっても殊更に危急の任務、という風ではない。日々の仕事のついでに調査を頼みたいようだ。

▼セリフ：木塚／霧谷

「現在、ＰＣ②さんが通っている桜ヶ丘学園に、要調査事項が挙がっています」

「危険度という点では未だ不確定なのですが、夜中に何度か《ワーディング》が観測されています。時期をほぼ同じくして、夜中に死者が徘徊する、という怪情報も飛び交っているようなのです」

「ですがその時間帯は、現在、ＵＧＮに登録しているオーヴァードは不在証明が取れています。他地区のオーヴァードがＵＧＮの網をすり抜けながら入ってきたのか、それとも、新たに覚醒したのか……」

「ある筋からは、あの学校にはレネゲイドビーイングが存在しているという情報もあります」

◆結末

▼セリフ：木塚／霧谷

「この現象を仮に“コープス・ダンス”というコードネームを付け、調査案件としたいと思います」

「よろしくお願いします」

●シーン7（ＰＣ①）

◆解説１

“階段の少女”と目が合ってしまったＰＣ①が、怪談通りに異界へと迷い込んでしまう。

ヒロインであるやみこと初めて会話をするシーンでもあるので、その存在をアピールすること。

やみこは最初こそ怪談の登場人物らしく「怖い」少女として振舞うが、会話するうちに弱気になっていく。やみこは自身でもどうやってＰＣ①をこの空間に取り込んだのか理解できておらず、帰し方も分からないのだ。

もし、ＰＣ①やそのプレイヤーにレネゲイドやオーヴァードの知識が十分なら、覚醒直後のオーヴァードが自覚なしにエフェクトを使っている状態に近い、と補足すると理解されやすいかもしれない。

▼描写１

キミが少女と目が合ったことを自覚した瞬間、周囲の景色が一変した。

学校の廊下なのは間違いない。しかしクラスメイト達の姿は一瞬のうちに消えてしまい、窓の外は真っ暗になる。

外は見えず、廊下には照明はなく、そのくせ周囲を見渡すことは可能な、不思議な空間にキミはいた。

▼セリフ：やみこ

「こんばんわ」

「みんなは３階よ。私たちは４階にいるの」

「私はやみこ。“やみこさん”っていうローカルな怪談があるんだけど、その“やみこ”」

「みんながいるあっちは、この下なんだけど……」

◆解説２

プレイヤーが階段を登ったり下りたり、廊下を確認したりした場合。

４階にある部屋を説明し、階段は登っても下りても４階に来てしまうことを説明する。

階段のループは他のＰＣと合流してからでも説明する機会があるので、会話の流れではさみ難ければ、いったん省略する。

▼描写２

「その……下りてみる？　下」（下り階段を指さす）

階段を下り、中３階にあたるところで曲がると、下にはさっきの少女の背中が見えた。

▼セリフ：やみこ
「ご、ごめんなさい！」
「出る方法、私にも分かんなかったりして……」

◆結末

「わ、私、出口探すの手伝うよ！」
キミが何故この空間に来てしまったのか、彼女にも分からないらしい。
とりあえず、この空間を調べてみることにした。

●シーン８（ＰＣ③）

◆解説１

学校に乗り込んできたＰＣのシーン。

入り込んだ時点では異常事態は起きていないことを説明し、ＰＣ②、④、⑤との合流と情報交換を促すこと。

もし、学校の調査に踏み切る前に何かの行動を起こしたいプレイヤーがいたり、またはプレイヤーに調査の理由付けが薄いと感じたら、このシーンの前にシーンを作ると良い。

基本的にこのシーン以降、ＰＣは４階から出られなくなる。

▼描写１

夜の学校。

普段明るく、賑やかな場所だけに、人がいない状況というのは必要以上に暗く、恐怖を煽ってくる。

“階段の少女”は、高等部３階から屋上に続く階段に現れるという噂だが……

◆結末

ＰＣ達が件の階段にやってきたとき、その上で《ワーディング》が展開されたことを知覚する。

階段を登ったらシーンを終了する。

●シーン９（ＰＣ①）

◆解説１

全員が登場する。(正確には、ＰＣ①と、シーン８で《ワーディング》に対応して階段を上ったＰＣ)

４階の調査を始めたＰＣに、“学校を徘徊する死者”が襲いかかる。

ＧＭは、このシーンで戦闘を行うことを伝え、ＰＣ全員が登場することを想定したシーンであることを示唆するとよい。

この現象は、エフェクトを使用し続けるやみこの成長に伴い、この空間がＰＣ②、④、⑤、つまり“夜に徘徊する死者”の噂を聞いた人物を取り込んだ結果として起こっている。

“かいだん”の生態や能力は学校で噂されている怪談の内容に依存する。

同時期に広まった２種類の噂が混ざろうとしているのだ。

▼描写１

やみこと一緒に４階を歩き始めたＰＣ①。

とは言っても大した広さはない。

階段を下りても登っても別の階には進めないこと、歩き回って見た限りでは、その階には誰もいないことはすぐに分かった。

▼セリフ：やみこ
「困ったねえ……」
「窓とか割ってみる？」

▼描写２

「あ、あれ……」
やみこが指差した先。
真っ暗で外のことは何も映すことがなかった窓に、ひた、と手形が貼りついていることに気付く。
まるで校舎を這い登ってきた何者かが窓に手をかけたかのように。
見ているうちに、一本の手が、ぬっ、と下から伸びて、ぺた、と窓に貼りつく。
ぺた、ぺた、ぺた、ぺた。手は増えていく。
そうしているうち、手はいっせいに振り上げられ――窓を叩き割る！

エネミーはＥＸジャーム：死者＊３グループ.

登場したＰＣは１エンゲージにまとめ、そこから１０メートルの距離にエネミーが１エンゲージを構成する。

◆戦闘配置：

（ＰＣ）-10m-（ＥＸジャーム：死者）

◆解説２

戦闘が終了したら、ＰＣに情報交換を促すとよい。

また、やみこは自分の知らない怪談がこの空間で再現されたことに恐怖している。

自覚なく、さまざまな怪談を取り込んでレネゲイドで再現する化物――ジャーム化への道を進んでいるのだ。

▼セリフ：やみこ
「そんな……こんなの“階段の少女”じゃない……こんなの、出てくるはずないのに……」
「どうして……」
「私、どうしちゃってるの……」

▼結末

戦闘が終了し、ＰＣが情報交換できたら、シーンを終了する。

EX ジャーム：死者
ダブルクロス The 3rd Edition 上級ルールブック P142 参照。

●シーン１０
◆解説１

ここからは情報収集シーンとなる。

４階にある調査場所を選び、指定してある技能のうちどれかで詳細を調査する。

シーン開始時に、シーンプレイヤーは調査場所を選び、そのシーンではその場所の調査のみ出来る。

誰でも登場可能だが、１人につき１シーン１回のみ判定可能。

調査場所は以下の通り。

・音楽室 (情報：噂話、知覚) 難易度８
・美術室 (情報：噂話、芸術：) 難易度８
・書道室 (情報：噂話、ＲＣ) 難易度９
・図書室 (知識：レネゲイド、情報：噂話、情報：ＵＧＮ) 難易度１０

(音楽室調査後)

・窓の外 (知覚) 難易度１０

この情報収集シーンでは、存在しないはずの４階にある特別教室で、勝手に鳴り出すピアノや喋る絵、文字が書き換わる本などの、怪談の登場人物たちが知りたい情報を伝えてくれる。

ＰＣは〈知覚〉によってピアノのメッセージを聞き取ったり、〈ＲＣ〉によって書道室の筆に自動筆記を行わせたりするのだ。

最初に、以下の「描写１」を読み上げ、情報収集シーンのイメージを説明すること。

▼描写１

そこは、存在しないはずの○○室。

「あ……」

やみこはふらふらと中に入っていく。

「分かる……分かるよ……みんな、自分のこと、知ってもらいたがってる……」

(図書室の場合)

そんな台詞とともに、本棚から、ぱたん、と本が閉じるような音がした。

「読んで、って」

「知りたいこと、思いながら読んで。そしたら、教えてくれるかも」

●音楽室

難易度：８

・階段の少女の噂について

今、学校では、“ 階段の少女 ” という怪談が流行っている。

この空間は、その “ 階段の少女 ” が招くという４階である。

が、当の “ 階段の少女 ” はこの空間の使い方をよく分かっておらず、

キミ達が来る前に来た少年はこういった「怪談から生まれた存在」に詳しいのだが、

この空間内で脱出の手掛かりが得られなかったと見るや、窓から外に出ていった。

先ほど、“ 死者 ” が溢れ返った現象を考えると、救出しなければ危ない。

●美術室

難易度：８

・死者について

今、この学校では、“ 夜中に徘徊する死者 ” という怪談が流行っている。

この空間は、その “ 死者が徘徊する廊下 ” である。

もし、廊下の窓を割ってまわれば、たちまち廊下は彼らで埋め尽くされるだろう。

ただし、その “ 死者 ” を知っている者はいない。

ここを徘徊する死者はあくまでイメージの産物であり、元は埃やゴミ等から人型になったＥｘレネゲイドである。

●書道室

難易度：９

・やみこについて

やみこは、怪談 “ 階段の少女 ” から生まれた存在である。

過去、この学校では、よく似た怪談に “ やみこさん ” というネーミングがついていたのだが、廃れてしまった。

やみこはそうした新しい怪談を元に、何者かが作り出した、新しい “ 人のような形をした何か ” である。

彼女は自分の力をうまく使えておらず、無差別に目が合った人間をこの空間に取り込んでいる。

このまま放っておくと、いずれジャーム化してしまうだろう。

誰か、この現象に詳しい人物の指導を受ける必要がある。

●図書室

難易度：１０

・この空間について

この空間は、現在、学校で流行っている怪談 “ 階段の少女 ” と “ 夜中に徘徊する死者 ” のイメージが混ざり合って成立したものである。

そしてこの空間の外――窓の外には、これから流行するあらゆる噂話が再現されうる可能性がある。

窓の外には、そういった “ 可能性 ” が詰まっており、窓からこの空間に入ってきた瞬間、

この空間の法則に従って“死者”となる。

(やみこにはならない。何人も同時に見かけるという噂が今のところないため)

ただしもともと詳細なイメージではないため、境界線は曖昧。

この図書室の本にある情報も、内容が確定していないため、知りたいことが分かるのだ。

●窓の外

◆解説

窓の外には浩太がいる。

浩太は自力で脱出することができず、しかも窓の外にいるため危険だ。

ＰＣが窓の外で浩太を捜索する場合、“死者”に遭遇する危険性がある。

判定に失敗した場合、ＥＸジャーム：死者２グループと戦闘を行う。

勝利すれば、浩太を発見することができる。

◆戦闘配置

(ＰＣ)-10m-(ＥＸジャーム：死者)

▼描写１

窓の外は相変わらずの真っ暗だ。

ただし、“そういう”イメージで見ると。何か潜んでるんじゃないかと思えてくる。

◆解説２

浩太を発見できれば、浩太をつれて帰ることができる。

▼セリフ：川崎　浩太

「誰か……いるのか……？」

「た、助かるよ……もうここ滅茶苦茶でさ」

▼結末

浩太を校舎に連れて帰り、シーンを終了する。

●シーン１０＋Ｘ(ＰＣ③)

◆解説

校舎に連れ帰った浩太から、情報が聞ける。

・“かいだん”について

この学校では、怪談が流行りやすい。

これは、旧校舎という、人ではない巨大な生命体が生物を生み出すとき、人の噂を使って形や能力を決めるからだと思われている。

これに“名前”をつけて、力の使い方や生活の仕方を教えるのが浩太の役目で、浩太もそういった“人でないもの”の一員なのだという。

浩太の失敗は、前述の“やみこさん”という怪談が過去にあり、そしてその怪談から生まれた“人でないもの”が既にいたために、浩太は新しい存在の誕生に気付かず、放置してしまったことだ。

様子を見に行ったときには、やみこは無自覚にエフェクトを行使しており、浩太自身も取り込まれてしまっていた。

▼セリフ：浩太

「俺たちは、そうやって人に迷惑かけない範囲で怪談やってる仲間を、“かいだん”って呼んでるんだ」

「けど中には暴れる奴もいる。危ない奴は、旧校舎の奥の部屋に閉じ込めたりする」

「どうしようもない場合は……誰かの力を借りて、倒すこともある」

◆解説２

浩太は、やみこに力の使い方を指導する間、ＰＣたちに、この空間に巣くう“死者”たちを排除して欲しいと頼む。

やみこが誰かを“４階”に連れ去っても、帰す方法さえ身につければ、そう人に迷惑な存在でもなくなる。

しかし、人を襲うことを覚えてしまった“死者”がこの空間に現れるのは危険だ。

遠からず、犠牲者を出してしまうだろう。

方法としては、わざと窓をすべて開け放ち、“死者”をこの空間に呼び込み、それらを全滅させれば良いと言う。

▼セリフ：浩太

「旧校舎の恩恵も無限ってわけじゃないから、一度全滅させとけば、あとは噂が廃れるのを待てば解決する……と思う」

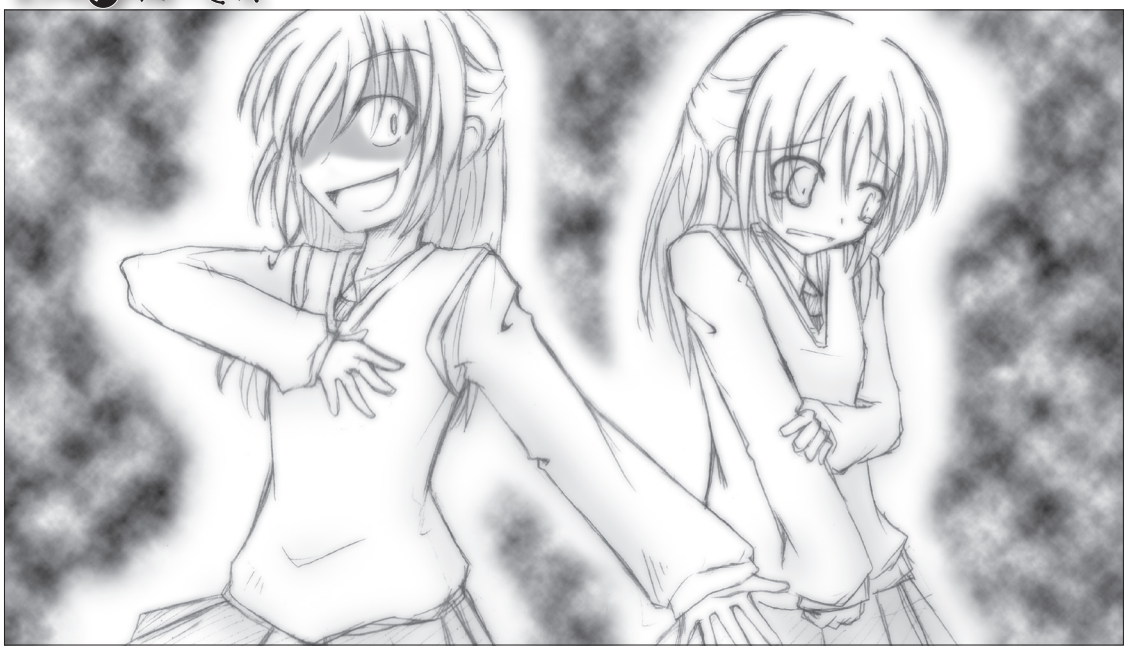
「頼むよ。俺たちはかいだんやってるけどさ。人に被害を出したいわけじゃないんだ」

▼結末

ＰＣたちが了承すれば、シーンを終了する。

浩太はぽつりと呟く。

「同じタイプの怪談から別の“かいだん”が生まれる……こういうことは、これからも起きるのかもしれないな」



クライマックスフェイズ

●シーン１６

◆解説１

　クライマックス戦闘のシーン。

▼描写１

　キミ達は夜中の学校の窓を次々と開けていく。

　開けるごとに、“死者”達の気配は濃厚になっていく。

　全ての窓を開け放った、キミ達ははっきりと、窓の外からキミ達を見つめている存在を感じた。

「うふふふふふふふふふふ……」

　ぬっ、と伸びる手。

　それが窓枠にかかり、ひょい、と身軽に廊下に降り立つ１人の人影。

　やってくるのは、１人の少女。

　やみこに似ているが、身体のあちこちに傷があったり、腐臭めいた臭いが漂う。その雰囲気は“死者”だ。

　“階段の少女”と“夜中に廊下を徘徊する死者”といつ複数の怪談のイメージが混ざった化物だ。

▼セリフ：コープス・ダンス

「こぉぉぉんんんばぁぁぁんわぁぁぁ

クライマックスフェイズ

コープス・ダンス
◆データ

【能力値】
【肉体】8　　白兵５
【感覚】4
【精神】8　　ＲＣ３
【社会】1　　情報：噂話 12
侵蝕率：150(＋４個)
HP：126　行動値：20
取得エフェクト
《旧校舎の恩恵》2、《コンセントレイト・エグザイル》3
《骨の剣》4、《伸縮椀》3、《妖の招き》4、《ジャイアントグロウス》2
《要の陣形》3、《大地の加護》3、《形無き剣》2
《生命増強》3、《蘇生復活》
※すべて侵蝕率による補正済み。

ＥＸジャーム：死者
※上級ルールブックＰ１４２参照。

◆コンボデータ

▼死者の腕
《コンセントレイト･エグザイル》+《伸縮椀》＋《ジャイアントグロウス》＋《旧校舎の恩恵》
技能：白兵
ダイス：１４個
クリティカル値：７ 難易度：対決
対象：範囲(選択)　射程：視界
攻撃力：《骨の剣》使用後なら５。未使用なら－５。ダメージロールに＋２Ｄ。
解説：《骨の剣》によって伸ばした爪による白兵攻撃。腕をのばし、なぎ払うように使用する。
“死者”としての属性のみを使用した攻撃であり、エグザイルシンドロームのエフェクトだけが使用される。

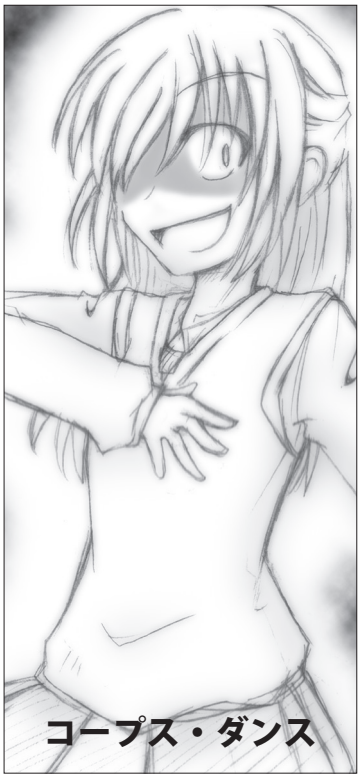
▼墓石の階段
《コンセントレイト･エグザイル》+《伸縮椀》+《ジャイアントグロウス》+《形無き剣》＋《要の陣形》＋《大地の加護》＋《旧校舎の恩恵》
技能：白兵
ダイス：１４個
クリティカル値：７ 難易度：対決
対象：３体
射程：視界
攻撃力：《骨の剣》使用後なら１１。未使用なら１。ダメージロールに＋２Ｄ。
解説：廊下中のいたるところから“死者の腕”が襲う。《形無き剣》のため、ドッジ判定に－２個。
　上記に加え、“階段の少女”としての属性を組み合わせた攻撃。
　このためオルクスシンドロームのエフェクトが組み合わされている。

■戦闘プラン

最初のラウンドはマイナーアクションで《骨の剣》を使用し、“死者の腕”で攻撃する。
第２ラウンド以降は“墓石の階段”を使用する。
組み合わせの少ないもの→多いもの、という演出上の理由であり、ＧＭが緊張感が足りないと感じたら、はじめから最適な行動をすると良い。

■戦闘配置

(死者＊２)(死者＊２) - ５ｍ - (ＰＣ) - ５ｍ - (死者＊２) - ５ｍ - (コープス・ダンス)
※ＰＣと等距離だが括弧が分けられている手前の死者は、別エンゲージであることを示す。



■PC人数が少ない場合

４人の場合、《生命増強》を１レベル下げることで、HP を 30 減らす。
３人の場合、上記に加えて、《蘇生復活》を削る。

エンディングフェイズ

●共通

◆解説

事態は解決し、やみこの力で４階から脱出する。

やみこの力は今や完全に制御され、ジャーム化の心配もなくなったことが分かる。

▼描写

キミ達は浩太ややみこに連れられて、３階へと下りる階段までやってきた。

何度下りてもループするだけだった階段。

やみこはおそるおそる……といったように、足の先で、ちょん、と段をつつき

大丈夫なことを確認するようにして、ゆっくりとそこに腰掛けた。

そうすると、君達の前で、階段の一番上の段が一段だけ、ゆっくりと消えていくのが見えた。

セリフ：やみこ

「もう、大丈夫……かな」

「みんな、ごめんね。迷惑かけて。私はもう、大丈夫」

セリフ：浩太

「じゃあまた。気をつけてな、みんな」

▼結末

皆が帰路についたところで、シーンを終了する。

●ＰＣ⑤

◆解説

事件が解決し、元の空間に戻る。

旧校舎の理科室では、骨格標本の佐藤や、無事帰ってきた浩太が迎えてくれる。

▼描写１

事件は解決した。

“死者”の噂はインパクトが足りなかったのかすぐに忘れられ、行方不明の浩太も戻ってきた。

なんとなく“かいだん”達のだべり場となっている理科室は、少し前より賑やかになった気がする。

▼セリフ：佐藤

「あぁ。先日はどうもありがとうございます。珈琲入ってますのでどうぞ」

▼セリフ：浩太

「本当、助かったよ」

▼結末

一通りの会話が済んだら、シーンを終了する。

●ＰＣ④

◆解説

セッション冒頭に登場したメールの主から、再びメールが届く。

▼描写１

ある日、キミの携帯電話にメールが届いた。

例の“階段の少女”からだ。

例によって件名はなく、本文は「ありがとうございました」

とりあえず、もう安心のようだ。

▼結末

やみこは、携帯電話を持っていなかった。

メールは、ジャーム化を目前にしたやみこの無意識のＳＯＳが、旧校舎の力を利用して送られたものだったのかもしれない。

それとも、或いは――

●ＰＣ③

◆解説

浩太が再び学校に来るようになる。

▼描写１

学校に浩太が来た。

だいぶ久しぶりの気がする。

▼セリフ：浩太

「よお。元気？」

「こないだはありがとうな。助かった」

「最近、噂が広まりやすくて、そして変化しやすいんだよ。だから多分、よく似た色んなバリエーションの怪談がたくさん……なんてことも、起こりうるのかもしれない」

▼結末

一通りの会話を終えたら、シーンを終了する。

●ＰＣ②

◆解説

任務を終了し、支部長に報告する。

▼描写１

ここはＵＧＮさくら市支部。

今、ちょうど今回の報告を終えたところだ。

▼セリフ：木塚／霧谷

「お疲れ様でした。今回は私も色々と驚いています」

「特に、旧校舎がそれを生み出している、というのが驚きです」

「近年、レネゲイドビーイングという存在が発表されましたが、ひょっとすると、“それ”なのかもしれません……」

「人以外がレネゲイドに感染した例をEXレネゲイドと言いますが、これでは報告にあるような多彩な生命体を生み出すには説明がつかない」
「もっとシンドロームの垣根を越えた、もっと広範囲の能力を持った存在を仮定する必要がありそうなのです」
「勿論、断定は出来ません。これから、もっと調査が必要になるでしょう」
「これからも、よろしくお願いしますね」

●ＰＣ①

◆解説

やみことＰＣ①の会話シーン。

▼描写１

日常を取り戻したある日の放課後。

３階の階段で、彼女はキミを待っていた。

▼セリフ：やみこ

「ＰＣ①くん、ありがとうね」
「……私ね、気付かなかったんだけど、なんか凄く危ないところだったんだって」
「私はずっと、誰かと目が合わないかなーって思ってた」
「私が目が合った人を連れて行っちゃうって噂されてるのは知ってたけど」
「それはそれでいいかなー、て、思ってたんだ、きっと」
「私たちはね、誰にでも見える訳じゃないの。見ても、信じて貰える訳じゃない。だからね、みんなみんな、自分のこと見てもらいたいんだよ」
「それは……きっと、あの子も、同じ。……ううん、なんでもない」
「今後ともよろしく、暇なときには、顔を見に来てね！」

▼結末

一通りの会話を終えたら、シーンを終了する。

アフタープレイ

本シナリオの「シナリオの目的を達成した」は７点である。
アフタープレイ時に配布のこと。

プレイレポート

●このシナリオについて

このシナリオは、千歳ちゃんねるではオンラインセッション（ＩＲＣ等のチャット環境でセッションを行うこと）でプレイが行われた。

このため想定プレイ時間は正確ではないが、概ね経験則からこの程度だろう、という割り算で記述した。

●やみこ

本シナリオのヒロインであるやみこは、他者を際限なく自分の空間に引きずり込んでいる。

悪意のない、救う対象であると同時に元凶としての側面も持っているため、性格の描写や情報の出し方によっては、プレイヤーはやみこを倒すことで事態を解決しようとするかもしれない(そして実際、それでも解決できる)。

引きずり込み方に自覚はないが、自分の所為であることは理解しており、悪意もない――という表現はプレイ中、気を使った部分だが、ＰＣ①のプレイヤーが積極的にかけ合いを仕掛けてくれ、やみこのスタンスを聞き出してくれたので、話を進めることが出来た。

●存在しない「４階」

本来、情報収集はさまざまな〈情報：〉技能とコネの組み合わせで行われるが、本シナリオでは怪談を意識した演出を行っている。

使用技能の毛色が違うだけで、情報収集シーンとしてのフォーマットは従来の公式シナリオと変わらないため、情報項目と技能だけをプレイヤーに提示するやり方では味気ない物になるだろう。

実際のプレイでは、判定の前に「書道室では半紙と文鎮と筆が自動筆記で答えてくれる」等、具体的なイメージを伝えることにした。

●コープス・ダンス

“コープス・ダンス”は前述の通り、学校で観測された《ワーディング》の情報と噂によって存在を仮定された、架空のオーヴァードのコードネームである。

ハンドアウトと序盤にしか登場しない名前のため、厳密には忘れられても問題はなく、必ずその名前である必要もないのだが、名乗る前に、プレイヤーの１人に「お前が“コープス・ダンス”だ」と断定されるということがあった。ＧＭはその時名前が決まった（気に入ったのでそう名乗ることにした）という設定で対応したが、その方がいかにも怪談っぽいかもしれないと感じた。

戦闘中、《旧校舎の恩恵》を使用して命中判定やドッジを行うことで、「やべえ」「強すぎる」といった悲鳴がプレイヤーの間で上がり、ＧＭはにやりとしていた。

『ダブルクロス』のデータ作成に慣れた人ならお分かりと思うが、クリティカル値を下げない状態で、十数個以上からのダイス数は、２個や３個程度増えても実質的な達成値への影響はほとんどないのだが、いかにもという空気でエフェクトを使いダイスを振るため、実際以上に迫力が増す、という効果がある。

是非ハッタリを効かせてプレイヤーを脅かしていただきたい。

本作品はフィクションです。実在の団体、人物、事件などには一切関係がありません。
ダブルクロス The 3rd Edition は、矢野俊策氏及び、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。
本書は TRPG サークル「千歳ちゃんねる」発行物です。矢野俊策氏及び、有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチへの本作品のお問い合わせは行わないでください。

桜ヶ丘学園のかいだん

サンプルシナリオ：「Stairwell Ghost」

著　者　烏山しおん
　　千歳ちゃんねる
発行者　嘉神千歳
発行所　千歳ちゃんねる (http://chitose.tk/)

本書の無断転載、無断販売はおやめください。
©2009 Zion Karasuyama/ Chitose ch.

We Play TRPG on The Internet.

千歳ちゃんねる