

トレーラー:出港！ 夢の高速漁船！

このユグドラシルにおいて、海産資源は貴重な固有資源である！
資源採取の効率化は、ユグドラシルの発展にも等しい。そのため、漁船の開発も日々行われている。

最近ユグドラシル中でバイトの募集があった。

『最新漁船運用チェック』

このバイトに求められる条件は2つだけ。

ひとつは、島からの脱走を試みないこと。

ひとつは、何があっても文句を言わないこと。

さあ、鉄の世界樹の囚人よ、海へと進め。

君たちの協力により、このユグドラシルはさらなる発展を遂げる。

※※※ 注意 ※※※

ここから先には、シナリオの詳細な説明が書かれています。

GM をやる人以外は、出来る限りこの先を見ないようにしましょう

0-1. はじめに－シナリオ概要

想定プレイ人数：3～5 人

シナリオ所用時間：テキストチャットのみで約 6～9 時間（3 時間×2～3 日）、ボイスセッションで 4 時間程度

オススメ技能：全部（聞かれない限り言わないで下さい）

シナリオ舞台：下層ニブルヘイム港 及び ユグドラシル近海

HO：なし（個別・全体共に HO はありません）

暴走チェック方式：消費方式・シーンチェック方式（2d6）・衝動チェック方式

特記事項：特殊クリアボーナス採用

このシナリオは、テセウスの監視下の元で、漁業を行うセッションです。

使用する漁船は、テセウス・フラメル・ルーン企業連の共同開発が進められている、最新鋭の漁船です。表向きの説明では最新式の自動操縦装置と高性能漁獲装置が積まれた漁船ということになっています。しかし、自動操縦装置には意図的にエラーが組み込まれており、今回のバイトは緊急時の対処行動のデータ採取を目的とされています。更に、近場にある海洋生物兵器実験場から、試作兵器が脱走しており、現在の海はとても危険な状態になっています。

GM はこの状況を上手く隠蔽しつつ、ブラックバイトを演出しながら B 級ホラーチックな進行を行うようにして下さい。

また、このシナリオを利用して動画やリプレイを作成する際、可能ならばそのどこかに出典元の記載をして頂きたいです。フリーシナリオ配布の宣伝を進めるためになります。任意の記載となりますが、よろしくお願い致します。

0-2. はじめに－注意点

・このシナリオの参加条件は、トレーラーに明記している『島からの脱走を試みないこと』と『(PC として) 何があっても文句を言わないこと』のみです。エネミー組織所属のキャラクターでも参加可能となっています。よっぽど他者との意志疎通を拒否するような PC でない限り、どんな PC でも参加を認めてあげて下さい。

・パーティバランスはある程度気にしなくても問題ありません。全員筋耐 20 で来ても、ある程度何とかかなります。

また、このセッションは全滅しなければ、比較的クリアボーナスが多くなりやすい傾向があります。判定目標値が高い場合や、ボスが強くても、クリアボーナスで何とかかなります。

・今回のクリアボーナスに＜漁業判定＞という、特殊な計算を用います。そのような計算が苦手な人や、

使用に不快感を感じる人は、シナリオの使用を控えて下さい。

＜漁業判定＞の詳しい説明は、シナリオパートに収録しています。

- ・シナリオの途中に大失敗に関する記載がありますが、面倒な場合は全て無視して構いません。0

0-3. はじめに－ボスエネミー

このシナリオのボスは、海洋生物兵器実験場から逃げ出したバイオメカシャークです。

メインボスは、身体構造を変化させるトランサー能力を有したホオジロザメです。

取り巻きは、念動力生成のサイキッカー能力で攻撃の軌道操作や障壁生成を行うコバンザメです。

どのサメも空中移動用の機械が組み込まれており、これによって空を飛びPC達に襲いかかります。

エネミーデータ及び行動ルーチンは、同梱されたエクセルデータに記載があります。そちらを参考にボス戦を行って下さい。

HP・PP、特にPPは【強度感知】に成功した場合公開して下さい。また、PPを無制限にすることは控えて下さい。コバンザメの脅威度が必要以上に上昇するためです。

また、進行に慣れないうちは、演出や技名の表記を最小限に留め、エフェクト名やSPE名のための表記で戦闘を進めて下さい。多数エネミーによる管理問題や、全体的な状況理解度を上げるのに効果的です。

1-1. シナリオ－シーン1

まず始めに、コンディションロールとシーンチェックを行います。

その後、〈知識〉か〈幸運〉で目標15の判定を行います。この時、目標値は伏せても構いません。

成功者がいる場合、以下の文章を提示して下さい。

大成功のボーナスは特に存在しません。大失敗の場合は、寝坊して遅刻しかけた為、暴走率の2%上昇が発生します。

君は、漁業組合エーリヴァーガル内で、海洋労働者向けに配信されているラジオ番組があることを、知識としてか、或いは偶然か知っています。このラジオを聴いても良いですし、聴かなくても良いです。

聴く場合は、以下の文章を提示して下さい。

ニブルヘイム港から本日も発信、潮騒ラジオのお時間です。

まずは定期危険情報発表のコーナーです。

先日未明、フラメル・ルーン企業連 合同海洋生物兵器実験場から、試作実験体が数体脱走しました。

遭遇した際は、直ちに避難するか、武力的解決を行って下さい。研究所の場所は〇〇海域、××-△海地です。

また、本日試作高速漁船の試験運用が行われます。一般漁船は運用の妨害を行わないようにして下さい。

このあとは天気などの情報が流れてきます。この判定でこれ以上の情報は発生しません。

エーリヴァーガルの組合員は、これらの情報だけで取るべき適切な対処が分かるように訓練されている事にして下さい。

上の判定と描写が終了したら、場面がニブルヘイム港に移ります。以下の描写を行って下さい。

いつもならエーリヴァーガル組合員以外の人間は少ないはずの、日の出前の港。そこに今日は多くの、そして様々な人が集まっています。体力がありそうな若者、知識だけは有り余っていそうな研究員、何をするにしても少し危なっかしそうなモヒカン……

おそらく、この全員が今回のバイトの関係者なのでしょう。君たちも、その人混みの中に混じっていくことになります。

PC達には各々自由に待機するように指示して下さい。軽くRPをして互いのキャラ性を演出する場面にしても構いません。

ただし、長引きすぎないように進行の注意をして下さい。

少々RPをするか、何も反応が無かった場合は、以下の描写を行って下さい。

騒がしい港の中に、拡声器を使った声が響きます。

「えー、本日は我々テセウスのバイトに集まって頂きありがとうございます。これから、試作高速漁船に乗り、そのテスト運用を皆さんにして貰います。まずはその組み分けから始めていきますね」

拡声器の声から様々な名前が告げられていきます。集まったバイト達は、呼ばれたとおりに移動します。

君たちの名前も呼ばれました。集められた君たちは「とりあえず、説明する人が来るまで自己紹介でもしててね」と拡声器に告げられ、一旦放置されることになります。

PC 達は、同じ漁船に乗るチームとして組み分けられます。自己紹介がまだの場合、この場ですませるように促して下さい。

自己紹介が終わり次第、説明用の NPC を登場させます。

名前や性別、性格などは自由に設定して頂いて構いません。名前を考えるのが面倒な場合は『説明員』または『サウス・クラウド』と名乗らせて下さい。また、この説明員はエーリヴァーガル組合員です。説明員は、以下の内容を説明します。必要があれば RP をして下さい。

- ・今回、皆さんにはテセウス・フラメル・ルーン企業連共同開発の漁船の運用テストを行って貰う。
- ・船に乗るのは皆さんのみ。他の職員は乗船しないが、監視カメラがついているため違法行為は可能な限り控えて欲しい。
- ・違法船を見かけた場合は沈めるか逃げるかして欲しい。見分け方はエーリヴァーガル規定のシンボルが船の見える所にあるかどうか。
- ・試作漁船は YHVY の攻撃対象として認識される。間違っても外界へ出ようとしないように

また、PC または PL から質問があった場合は、以下の内容を確認し、合致する部分は回答して下さい。

- ・運用テストの内容は、自動操縦装置の動作確認と、最新鋭漁獲装置の精度調査。調査時間はセッション終了までとする。
- ・獲る魚は GM が自由に決めて構わない。迷った場合はハゼとすること。
- ・給与は充分量支給される。また、水揚げされた魚の一部も給与に含まれる。海水や巻き上げてしまった貝殻などはお土産に持ち帰って構わない。
- ・海上での問題は、乗組員のみで解決すること。組合員がすぐに救助に向かうことは出来ない。
- ・船には最低限の迎撃装置がついている。利用しても構わない。データとしては、それを使用する PC の武器攻撃（銃座など）または格闘攻撃（巨大な投げ鉤など）相当の攻撃手段。
- ・大怪我などした場合は、バイト終了後にテセウスまたはオルレアンを無償紹介する。ただし、死亡保険は発生しない。
- ・実験生物など、外敵より攻撃行動を受けた場合の対処は違法船に準ずる。
- ・YHVY の攻撃範囲に近付いた場合、警告音が発生する。また、意図的に脱出を試みた場合はシナリオの進行上、YHVY の発射が行われ、キャラロストが発生する。
- ・他、上記に該当しない質問があった場合は、シナリオに影響しない範囲で GM が適宜回答すること。

質問が終わったら、説明員は人数分の分厚い書類を PC に手渡します。

この書類は、行程表が含まれた漁船の取扱説明書です。漁船の出港準備が完了するまでにきちんと目を通すよう、説明員は PC に指示して一旦離れます。

この資料を理解するためには<知識>で目標 1 2 の判定が必要です。

成功した PC は、<漁業判定>において補正を得ることが出来ます。この補正の存在に関しては、GM 裁量で判定前に伝えても構いません。

また、判定前に、今回のクリア報酬及び<漁業判定>の説明を行います。

以下の文章を提示して下さい。

今回の卓では、通常クリア報酬ではなく、<漁業判定>の成果によってクリア報酬を配布します。

<漁業判定>は、このセッション中に GM が指定する判定のことを指します。

<漁業判定>では、達成値が目標値に到達した際に、『漁業ポイント』が1p発生します。大成功の際には追加で2p発生し、以降 3 倍、4 倍……となる度に +1p、+1p……とポイントが増えていきます。

この『漁業ポイント』は個別に入手でき、セッション中パーティ内で一括管理されます。

セッション終了時に PC1 人あたり、(漁業ポイント / (パーティメンバー+1)) 個の因子ダイスが支給されます。

<漁業判定>では、大成功による因子ボーナスの配布が発生しません

また、取扱説明書の<知識>判定に成功した PC は +1、大成功した PC は +2 の補正が、GM の指定する<漁業判定>の達成値に加わります。この効果はこのセッション中持続します。

割り算の数字は、PC が 3 人なら 4、4 人なら 5、5 人なら 6 となります。端数は切り捨てです。

GM は今後、パーティ内で取得した『漁業ポイント』をメモし、因子ダイス配布の計算を行って下さい。

進行表を使うと管理が楽です。

例：目標 1 2 の判定を 3 人で行い、9・1 4・3 8 と達成値が出た場合

9→判定失敗、『漁業ポイント』0 p

1 4→通常成功、『漁業ポイント』1 p

3 8→通常成功・大成功・3 倍成功、『漁業ポイント』1 + 2 + 1 = 4 p

パーティ内累計『漁業ポイント』5 p $5 / 4 = 1.25$ のため、現在クリアボーナス 1 d 6

漁業判定の説明が終わると、説明員が戻ってきます。

PC の読解状況を確認してから一言コメントを述べたあと（絶賛したり酷評したりして下さい）、皆さんを漁船まで案内します。

以下の描写を行って下さい。

説明員が案内した先には、中型船よりは一回りだけ小さい船がたくさん泊まっています。

どの船にも、エーリヴァーガルが定めるシンボルがペイントされ、その塗装が朝日を受け鈍く輝いています。

「これが、あなた達が試験運用する船です」

乗り込んだ先には、真新しい機械と、普段の生活では見ることのない、漁業のための道具が並んでいます。これが、これから君たちが仕事で使う道具達です。

操舵室にはたくさんの計器とタッチパネルが並んでいます。

その中央には、『出港準備完了、自動操縦にて出港指示を行ってください』と書かれた画面が映し出されています。

描写後の時点で、PC は全員船の上にあります。このタイミングで船へ乗り込むための簡易的な橋は取り外されています。PC に拒否権はありません。

もしも、船に名前が必要な場合は『現実と虚構丸』または『第八世界樹丸』として下さい。

また、操舵室には支給品のマグタフ EX が人数分置かれています。このアイテムは共有アイテムとして扱い、誰でも使用可能な消耗品とします。全員が消費アイテム 10 個所持していたとしても配布し、使用可能として下さい。

この支給品は、セッション終了時にエクストラボーナスに変換されます。GM はアイテム消費時にこの支給品を使うか否かをきちんと確認・管理して下さい。

出港指示を行うと、船は出発します。

以下の描写を行ってください。

パネルに映された文字が『自動操縦実施中』に変わる。

それとほぼ同時に、皆の身体に振動が伝わり始める。ゆっくりと、船は鋼鉄の岸から離れていく。

遠い位置、低い場所から日が差す。日の出からまだそこまで時間は経っていないようだ。

下層や中層では滅多に見ることが出来ない、本物の太陽の光が君たちに注がれる。

目の前には、淡い青色が広がっている。白いものがぼつり、ぼつりと浮かぶその空は、普段見上げている灰色の天井と比べて、あまりにも広い。

視線を降ろすと、空とは別の青が広がる。小さく波の立つ海原を切って、船は進む。遠くに見える船は、エーリヴァーガルの組合員の船だろうか。それとも、同じ試作漁船のものだろうか。

ふと、振り返る。

そこには、鉄とコンクリートで出来た、大きな島があった。見上げても全体を知るは叶わない。それほどまでに大きく、無機質な、君たちが先程までいた場所。

そう、君たちは今、鋼鉄の世界樹、自由で不自由な監獄の外にいる。

ここで希望者は<衝動チェック>を行う事が出来ます。目標値 12、成功で 2%、失敗で 1d6 + 2% の暴走率上昇です。判定拒否した場合、暴走率の変動は発生しません。

この〈衝動チェック〉は、ユグドラシルという箱庭から一時的とはいえ外に出ている高揚感や強制収容者が再度外界に触れた事による精神的衝撃などを表現するものです。そのため、判定は任意となっています。出来る限り、PCの境遇などと照らし合わせて判定の有無を決定するように促して下さい。

ちなみに、テストプレイの段階では『初めて空を見たので、判定する』『記憶喪失の人間なので、記憶が刺激されて判定する』『外から来ているけど何度も見ているから、判定しない』『初めて見たけども、借金返済のためこの船に乗るので、感動とか考えている暇がないので判定しない』などの反応がありました。

〈衝動チェック〉の処理を終了させ、希望者がRPを行ったあとに、〈漁業判定〉が発生します。

これは、漁場に向かう間にPC達が船の備品を確認したり、安全運転が行われているかを確認することを表現した判定です。

以下の文章を提示して下さい。

〈漁業判定〉 目標値12(取扱説明書読解者は、判定にプラス補正)

技術 船の自動運転の状況判断

観察眼 船の備品・機器チェック

俊敏 備品・機器のダブルチェック

読心 ソナーの確認

(力技 物品整理)

2人以上が同じ判定を行うことは出来ない

3人の場合は、4つから3つをPLに選択させて下さい。4～5人の場合は、()で提示した探索技能を追加して下さい。これは、今後の〈漁業判定〉で項目にブレが発生した際、GM裁量で全てに適応させて下さい。

1つの項目に複数人で挑戦することは出来ません。必ず1人ひとつの項目を担当するように指示して下さい。

全員の使用技能と使用AEが確定次第、判定を行います。GMはこの時の達成値から、『漁業ポイント』を忘れずに管理して下さい。

暴走処理やRPなどが終わると、シーン1が終了します

1-2. シナリオ－シーン2

シーンチェックを行った後に、＜察知＞で目標10の判定を行います。この判定において、先程＜技術＞で判定したPCは、達成値に+1の補正を得ます。

成功者は、操縦装置がある部屋から「ビーン・ビーン・ビーン」とビープ音がしていることが分かります。

大成功者には因子ボーナスが発生します。大失敗者は甲板で転んで1d6点の防御無視ダメージです。

全員失敗以下の場合は、ある程度時間が経過した描写をした後に、大音量のビープ音が鳴る描写を行って下さい。

ビープ音の発生場所は自動操縦システムです。

画面を確認すると、『外海に接近しています。至急手動操縦に変更し、ユグドラシル近域に移動して下さい』という赤字の表記が確認出来ます。

手動操縦に変更する場合は、判定が発生します。対処を行わない場合は、この判定が大失敗したとして処理して下さい。

以下の文章を提示し、判定を促して下さい。

目標14 代表者1人ずつ判定可能、全ての判定に成功する必要性あり

技術 機械を実際に弄る役

知識 取説見ながら指示する役

先程の＜察知＞判定で全員失敗以下の場合は、目標値に+2して下さい。

PLが積極的にアクションを取らない場合は、「ビーン・ビーン・ビーン」と書き込み、行動を煽って下さい。

この判定に成功した場合、修理または手動切り替えのRPをさせて下さい。

そのRP後、『現在手動運転実施中です。自動運転に切り替える際は、ルートの再設定を行って下さい』と画面の表示が変わり、船が安全域に移動したことを告げて下さい。

この判定に失敗した場合、船が緊急停止します。

画面には『危険水域突入、緊急停止を行いました。手動にて再設定を行って下さい』と表示され、手動での自動操縦再設定を要求されます。

自動操縦再設定には＜知識＞で目標15の判定に成功する必要があります。ただし、先程の判定で大失敗するごとに目標値に+1（累計し、最大+2）されます。

この＜知識＞判定を行うごとに、漁を行う時間が遅れ、『漁業ポイント』が-1されます。

もし、このタイミングでデセウスなどに救助を要請した場合、セッションは終了となります。『漁業ポイント』を-5してクリアボーナスを配布して下さい。

判定成功後は、船が安全域に向けて移動したことを告げて下さい。

船が安全域に移動した直後に、「ピーン・ピーン・ピーン」とビープ音が聞こえます。

音の発生源は魚群探知機です。画面を確認すると、魚影で真っ赤になっているのが分かります。また、別の画面には『指定された漁場に到着しました。水揚げ作業を行って下さい』と表示されています。

海面を目視で確認する場合は、判定をせずにキラキラ光る魚の鱗を確認することが出来ます。
また、遠くを観察する場合は、YHVYと思われる光の柱が確認されます。試作漁船か違法船かの確認は
できません。

水揚げ作業は<漁業判定>となります。
以下の文章を提示して下さい。

<漁業判定> 目標14(取扱説明書読解者は、判定にプラス補正)
力技 力任せに魚を釣り上げる
技術 柔よく剛を制し漁に参加
知識 頭を使って魚をゲット
閃き そのとき君に漁業の電流走る
(幸運 漁なんてその時の運次第なんだよ！)
2人以上が同じ判定を行うことは出来ない

全員の使用技能と使用 AE が確定次第、判定を行います。GM はこの時の達成値から、『漁業ポイント』
を忘れずに管理して下さい。だいたひポイントが多くても正常です。

成功度に応じて、大漁具合を描写して下さい。
もし、その魚を一部料理して食べたいという提案があった場合は、<技術> で目標 10 の判定になります。
成功者は PP 2 回復、大成功者は因子ボーナスと PP 3 回復が発生します。大失敗者は不味い料理に
2 点の防御無視ダメージが発生します。失敗者には特に何もありません。

判定と暴走処理が終わると、<観察眼> か<察知> で目標 12 の判定が発生します。
成功すると、<観察眼> の場合は逃げる魚影と壊れた船の残骸を発見できます。<察知> は大きな爆発
音を聞き取ることが出来ます。
大成功すると、因子ボーナスの他、<観察眼> は船の残骸に『試作運用漁船』の文字を見付けられます。
<察知> は「ハッハー！ テセウスは爆発だー！」という声が聞こえます。

この声から逃げる場合と、その方向に向かう場合で、使用する判定が異なります。

逃げる場合は、以下の文章を提示し、判定を促して下さい。

目標15 代表者1人ずつ判定可能、全ての判定に成功する必要性あり
俊敏 機械を的確に素早く操作する役
隠密 モヒカンに気付かれないルートを確認する役

成功すると、モヒカン船から逃げる事が出来ます。大成功では因子ボーナスのみです。
失敗した場合はモヒカン船に捕捉されます。「ハッハー！ ここにもいたぜー！」という叫びの元、違
法グレネードが投げ込まれます。命中力は 12 + 1 d 6 です。大失敗で命中に + 2 + 1 d 6 されます。

ダメージ処理の後、船が傷付いたことで『漁業ポイント』が－3されます。その後、判定無しで逃げる
ことが出来ます。

モヒカン船に向かう場合、以下の描写を行って下さい。

声と爆発音がする方向に向かうと、そこには質素な船があった。

そこにペイントされているのは、エーリヴァーガルのエンブレムではなく、チーム世紀末覇者のものだ

「ヒッパハー！ クソテセウスの船もう一隻だー！ 沈めッぞオラー！」

乗組員と見られるモヒカンは、君たちの船を見付けると、何かを構えた。

モヒカンは皆さんの船に【違法グレネード】を投げ込もうとしています。

これを止めるためには<威圧>か<話術>で目標12の判定を行い、気を逸らす必要があります。

この判定には全員参加可能です。全員が失敗するとグレネードが投げ込まれます。逃げた際の判定の失敗、大失敗の際と同じ処理を行って下さい。大失敗は判定非参加者と大失敗者がPCの半数以上だった場合適応します。

この判定に成功した場合、モヒカンが一瞬ひるみ、皆さんがモヒカン船を沈める攻撃を行うチャンスが生まれます。逃げる場合は、判定無しで逃げ切れます。

攻撃を行う場合は、任意の攻撃手段を提示して下さい。そのダメージ累計が20×PC数に達した場合、モヒカン船は沈みます。モヒカン船は回避放棄として扱います。

また、PLから提案があった場合、出来る限り採用して下さい。

以下に例を示します。

○全体化・貫通→ダメージ+1d6

○チャージ→不可

○衰弱→結果をダメージとして扱う

○船に乗り込む→前の判定から乗り込んだ人にはダメージ+5、この判定で乗り込んだ人はダメージ+3

○侵蝕・重侵蝕→初回のみ

○所持品などによる提案→AEチャレンジで消費3を併用しダメージ+1d6

ダメージ処理が終わった後、モヒカン船は逃げ出します。

暴走処理やRPなどが終わると、シーン2が終了します

1-3. シナリオ－シーン3

シーンチェックを行った後に、＜観察眼＞で目標10の判定を行います。

成功した場合、破れている網とそこに付着する魚の死骸を発見できます。大成功した場合は因子ボーナスに加え、生け簀のそばにも同じような死骸が落ちていることが分かります。大失敗した場合は、適当に足の小指をぶつけて1d6防御無視ダメージです。

全員失敗以下の場合は、少し時間が経った描写をした後に成功と同じ描写を行って下さい。

生け簀を確認すると、うっすらと血のような赤さと、魚の死骸を確認出来ます。更に、ビッ、ガッ、ビッ、ブッ、と言うような音も聞こえます。生け簀の中を詳しく確認する場合、ピラニアによく似た魚が、生け簀の中の魚を食べているのが分かります。肉食魚は身体の一部が機械化されており、自然の魚には見えません。

もし何も対処しない場合は、『漁業ポイント』を－10して、ボス戦前の描写に移ります。

肉食魚を捕まえるなどの対処を行う場合は、以下の文章を提示し、判定を促して下さい。

＜漁業判定＞ 目標15 失敗した場合は－1p、大失敗した場合は－3pの『漁業ポイント』損失が発生する。

威圧 真の強者は覇気で魚も怯む

隠密 魚に気付かれずに仕留めろ

俊敏 噛まれる前に取り除け

読心 相手の動きを読むのだ

(技術 結局技がものを言うんですよ)

2人以上が同じ判定を行うことは出来ない

この判定には取扱説明書読解のボーナスが乗らないこと、成功・大成功した場合はきちんと『漁業ポイント』が付与されること。この2点に注意して判定を促して下さい。

また、先程の＜観察眼＞において全員失敗以下の場合は、目標値が＋2されます。

判定に失敗した分だけ水揚げした魚が食べられています。判定後はその事も踏まえて少し描写をして下さい。

暴走処理やRPが終了したら、判定を行います。

この時、シーン1冒頭の＜知識＞か＜幸運＞の判定において、ラジオを1人以上聴いてる場合は、ラジオを聴いたPCのみ＜閃き＞で目標8の判定を行います。

成功した場合は、ラジオで放送されていた区域に、現在自分たちの船が位置している事に気付けます。大成功の場合は因子ボーナスのみです。

ラジオを聴いてない場合か、ラジオを知らない場合は、＜幸運＞で目標10の判定になります。

成功した場合、ラジオを聴いていたことを思い出します。内容はシーン1で行ったものと同じとなります。思い出した理由は、そのラジオで告げられていた区域の表示を、計器で目にしたことがきっかけです。

もし、判定成功後に船の周りを観察した場合、そこには試作運用漁船の残骸と、2つの大きな背びれが見えます。

また、どちらの判定も失敗以下の場合は、以下の描写を行った後、ホオジロザメの格闘攻撃を用いて、ランダムに決定した PC1 人を目標に AE 不意打ちを行って下さい。

急に海から何かが飛び上がり、(不意打ちを受ける PC)の身体目がけて飛んでいく。
とても静かに、そして突然……大きなサメが、君たちの眼前に現れた。

判定の正否処理を行い、RP が終了したら、以下の描写を行って下さい。

船が、いや、海が揺れる。海が盛り上がり、君たちの目の前に何かが現れる。

君たちの視線より少し高い位置に、サメが浮かんでいた。
身体の所々が機械化されていて、筋肉が異常に肥大化した、ホオジロザメだ。
その腰元から、何かが剥がれ、浮かび上がる。
人ほどの大きさのあるコバンザメだ。こちらも所々機械化されているようだ。

どのサメも、その口から覗く鋭い歯には、最近ついたばかりに見える赤いペイントが施されていた。
サメ達は、その口から生臭い息を吐き出しながら、君たちを睨め付ける。

サメは PC 達を襲おうとしています。
ここで、逃走を行うか戦闘を行うかを選択させて下さい。

逃走を行う場合は、以下の文章を提示し、判定を促して下さい。

逃走判定

技術 運転手

知識 技術ナビゲーター

読心 サメの猛攻を予見し報告する役

威圧 相手を怯ませ攻撃を鈍らせる役

(幸運 困った時の神頼み)

2人以上が同じ判定を行うことは出来ない

この判定は2回行います。1回目は目標14、2回目は目標17です。

判定に失敗した PC は、ランダムに決定したサメから攻撃を受けます。命中回避判定を行い、その結果によってダメージの処理を行って下さい。この際、攻撃は AE カウンター相当として扱います。ホオジロザメは格闘攻撃、コバンザメは能力攻撃を利用して下さい。

2回の判定を行い、PC がひとり以上行動可能な場合、サメから逃げられます。

以下の描写を行い、適度に RP を行った後に、クリア処理に移って下さい。

君たちを追うサメが、不意に攻撃を受けます。

港に駐在していたテセウスのメンバーが、サメに総攻撃を仕掛けたようです。
君たちがサメを引きつけたからこそ、無防備になったサメ達に攻撃をすることが出来たようです。

港に辿り着いた君たちをテセウスのメンバーは歓迎します。
無事に帰ってきた試作運用漁船を、多くの人が取り囲みます。

戦闘を行う場合は、ボス戦となります。
ボスエネミーはホオジロザメ 1 体、コバンザメ 2 体（A・B）です。
戦闘前に何らかの行動（攻撃行動は不可）を 1 回のみ認め、その後バトルに入ってください。
強度感知は固定値を利用し、ホオジロザメは目標 13、コバンザメは目標 16 として下さい。
以下に、AE 強度感知時の開示データ一例を掲示します。参考にして下さい。

失敗時

ホオジロザメ

HP100 オーバー、歯は装甲かみ砕きそう

コバンザメ

HPPP ホオジロザメの半分以下 技は色々

成功時

ホオジロザメ

HP：100 以上 PP：100 命中：気持ち高い 回避：一桁

活性タイプ：増強型 格闘攻撃：ハイパワー

SPE：ひとつ カルマ：ひとつ

技：性質だけ

コバンザメ

HP・PP：ホオジロザメの半分以下 命中回避：10 前後

SPE：ひとつ カルマ：ひとつ

技：バフ・デバフ・反射・防壁

他データや行動パターンはエクセルシートを参照して下さい。
コバンザメはデータ上は同一ですが、使用する技が個体ごとに違う部分に気を付けて下さい。
また、エクセルシートの HP は 4 人卓のものです。PP は PL 数を問わず固定です。
HP 計算式は、以下の通りになります。

ホオジロザメ HP $40 \times \text{PL 数}$

コバンザメ HP $(\text{PL 数} - 1) \times 10$

戦闘で全滅した場合、船は沈みます。

PC はテセウスの救助隊に運良く助けられたため命は助かりますが、船は無くなってしまうため、シナリオの目的である調査データの提出が不可能になります。シナリオ失敗相当となるため、漁業ポイントが 0 になります。それを踏まえた上で、適度に RP を挟んだ後に、クリア処理に移って下さい。

戦闘に勝利した場合、サメが倒れる描写を行い、適度に RP を挟んだ後に、クリア処理に移って下さい。

この際、サメを持ち帰りたいと進言があった場合、船の甲板にサメを載せましょう。サメの撃破 RP をそのような状態になるようにすると、スムーズに行きます。

また、港の NPC 達は、比較的無事に戻ってきた PC 達に驚愕と賞賛を向けます。多くの船が PC 達が経験したトラブルの結果、沈んでしまったためです。

1-4. シナリオークリア処理

基本的にサイト記載のクリア処理に乗っ取って行って下さい。

因子ダイス報酬

・『漁業ポイント』報酬 取得した『漁業ポイント』を（パーティメンバー+1）で割った数値（小数点切り捨て）を、1人あたりのクリア報酬として因子ダイス報酬として配ります。

大体2～5個ほどになる筈です。

・エクストラボーナス

モヒカンの船を沈めた 1 d 6

支給され、使用しなかったマグタフ EX×d 6

・各賞

PL からの投票によって決定するか、GM 裁量によって決定するかは、その時々に応じて対応して下さい。

抑制ロール

迷った場合は二回振りをオススメします。

後日談

基本的には無いです。

船から下りて、RP をしてそこで完結させてしまって構いません。

2. Q&A

Q.旧版との違いはなんですか

A.ボスデータです。他は概ね同じです。また、一部表現や技能を追加している部分があります。

Q.『漁業ポイント』はどのような表現をすればいいですか？

A.船の運用データや、漁獲高の表現になります。ポイントが高ければ船のデータがたくさん取れ、また大漁です。低ければ船の試用データはあまり取れず、漁は不作です。

Q.『漁業ポイント』の処理が面倒です

A.シナリオの根幹に関わるので、頑張って計算して下さい。

どうしても面倒な場合は、『成功+1p、大成功+3p、失敗・大失敗 0p、割り算母数は参加 PL と同数』として処理すると楽かもしれませんが、この計算でのシナリオバランスは確認していません。

Q.外界に PC 達が意図的に向かった場合はどうなりますか？

A.一度、YHVY による攻撃があることを警告して下さい。それでも脱出を試みる場合は、YHVY による攻撃により全員キャラロストとします。

ただし、意図的に脱出を試みない限り、このキャラロストは発生しません。

Q.シナリオが長すぎます

A.モヒカン船の部分をまるまる削除して下さい。その場合、〈話術〉による判定を行う場面が無くなるので、オススメ技能を聴かれた際に「〈話術〉以外」と答えるようにして下さい。

Q.PC 達がシナリオの途中で帰ろうとします

A.帰してあげて下さい。その場合、シナリオの流れが変更になります。また、『エクストラボーナス：途中帰還ルート突入：1d6』を追加して下さい。

シナリオの流れは以下の通りになります。該当部分をシナリオシートから探し、進行して下さい。既にシナリオ内で実施した部分はカットして下さい。シーンチェックは GM の任意で挿入して下さい。

自動操縦システムの異常→モヒカンの襲撃→ボス戦→エンディング

Q.判定が強すぎます

A.全ての判定目標値を 1～3 減らして下さい。ただし、下限は 8 にして下さい。

Q.判定が弱すぎます

A.あまり強くしすぎると、クリア時の因子ダイス配布が少なくなってしまうため、あまり強くしすぎない方が良いです。

どうしても強くしたい場合、目標値を 1 増やして下さい。

Q.ボスが強すぎます

A.以下にボスの調整要素を記載します。参考にして下さい。

- ・ホオジロザメの HP 計算式を $HP\ 30 \times PL\ 数$ に変更する
- ・ホオジロザメの性質反応を削除する
- ・コバンザメの SPE を削除する
- ・コバンザメのカルマを削除する

Q.ボスが弱すぎます

A.弱くはありません。反射と貫通を別個体がそれぞれ持つボスなので、対処を間違えると全滅します。

特に初心者相手の場合は、無理に強くしないようにして下さい。

慣れた人向けに、強化要素を以下に記載します。

- ・ホオジロザメに追加 SPE：乱舞を記載
- ・コバンザメを増強型に変更
- ・ホオジロザメに再生（行動不能時に HP6d6 回復）を追加
- ・コバンザメの個体ごとの技制限を削除
- ・ホオジロザメ、コバンザメの暴走率を+10%上昇

Q.その他シナリオシートに解決策が書かれていない問題が発生しました

A.GM 判断で対応してください。

Q.元ネタはありますか？

A.あります。『ミニパト 3 話』です。原型はほぼ無いです。