

玉沢怪談

キャラクター推奨LV 2

推奨プレイヤー人数 3~4

プレイ時間 キャラ作成除き3時間~5時間

シナリオの概要

このシナリオはまだそれほどユニティオンというゲームを理解していない人用のシナリオです。途中までは明るめな話ですが、後半はしんみりとした御伽噺チックな話です。

PCの設定

全員同級生、できれば同じクラスが望ましいです。

- A. 秀才か優等生のキャラクターいなければ勉強機能の一番高いキャラクター塾に週2回以上通っている。
- B. 序盤は関係ないが、山元さんの家の近くに住んでいる

登場人物

山元 和江 (74歳)

空き地の近くに一人で住むおばあさん。偏屈なことで有名で、空き地で遊ぶ際の子供達に恐れられている。実は最近少し体をこわしている。

山岡さん

パーツの山岡の店長。詳細はルールブックP. 85をご覧ください。

プロローグ PC:A

時計を見ればもう既に9時を過ぎている。

臨時の追加テストのため、帰りが思ったより遅くなってしまった。

お腹はへってるし、急いで帰ろうと思った近道は街灯もまばらで暗い。

しかも右側の塀のすぐ後ろは常雲寺ときている。

自分が迷信深い人間でなくても多少の不安はかんじるものだ。

突然鳴り出した甲高い電子音に思わずあなたは思わず息を止める。

どうやらなっているのは自分のバトルメモリーのような。

安堵のため息とともに違和感を感じる。

今日はユニティオンをつれていなはずだが・・・

『ぼでいをkあすて』

無機質な文字盤に映るそれを目撃した君は声にならない悲鳴を上げながら脱兎のごとく駆け出した。

学校の始業時間

数人の生徒が集まり、なにやら真剣な面持ちで話をしている。

隣で話しているあなたたちもその内容は聞こえてくる。

阿藤「それマジかよ。隣のクラスにも見たやつがいるって聞かぜ。」

井川「どうせ嘘だよ。第一バトルメモリーに出るなんて何かおかしいよ。そうじゃなきゃ誰かの嫌がらせさ。」

宇都宮「本当だって。うちの妹がすごい怖がっちゃってさ、おれ迎えに付き合うことになったんだぜ。」

ここでPC:Aは抵抗判定難易度15失敗すると顔色が変わり一瞬びっくりする。

他のPCもこの噂は知っています。

割と有名な話で学校でも最近話題になっているからです。

それは、夜の常雲寺に幽霊が出るという噂です。

ただPC:Aを除いて半信半疑といったところで怖さというよりは興味を感じています。

特にバトルメモリーを通して語りかけるというところがユニティの亡霊じゃないかなどいろいろな憶測を呼んでいます。

PCが興味を持って彼らに話しかけようとする、始業ベルが鳴り、他のクラスのPCは教室に戻らなくてはいけません、しばらくすると先生が入ってきて着席を促します。

放課後、掃除当番であったPC達は、一緒に買えることになりますが、そのときPC:Aが担任から声をかけられます。

クラスで今日休んだ子に配布物を届けて欲しいとのことです。

そこで気づくのですがその家は常雲寺の前を通らないといけません。

PC：Aの返事を聞かず、放送で呼び出されて先生は移動してしまいます。

おそらくPC：Aは他のPCと一緒に来てくれないか誘うことでしょう。

万が一PC：Aが他のPCを誘わない場合、あるいは他のPCがついてこない場合はすぐに、野球に移ってください。

常雲寺（1回目）

常雲寺は行きと帰りの両方に通ることになります。

行きに常雲寺の前を通りかかるとPC：Bは知り合いが寺から出てくるのが分かります。

それは山元さんというお婆あちゃんである。

しかし、正直PC：Bは彼女が苦手である。

というのも彼女はユニティオンが嫌いなようで、近くでユニティバトルをしていて、うるさいと怒られたことがあるからです。

どうやらそのまま家へと帰宅するようです。

配布物を届けて引き返す頃には夕方ぐらいになっています。

PCが常雲寺の前に差し掛かったとき『視認』目標値12に成功すると、数人の若い男性がひそひそと話しているのが発見できます。

PCが近づくと何事もなかったかのようなフリ（急に口笛をふいいてはなれたり、急に大声で天気の話などをしだしたりして）をしてさっさといきます。

PC達が追ってもすぐに次の曲がり角で見失ってしまいます。

墓地（1日目夕方）

常雲寺の内部では読経の音が聞こえてきます。

噂のようなおどろおどろしさはどこにもありません。

中に入って本堂のほうにいくぶんには特に見咎められることはありませんが、お墓のほうへ行こうとするならば、『忍び』判定で目標値12に成功しないといけません。

特にそうした行動をしないと、住職に見咎められて帰るように諭されます。

PCがお墓のほうに行ったなら**墓地（2回目）**に向かってください。

草野球

先に帰っているPCがいれば先に帰ったPCのみそうでなければ全ての人間がこのイベントに遭遇します。

家に帰る途中の川沿いの空き地を通ると、下から声がかかります。

「おっ、ちょうどいいところに。お前達野球やろうぜ！」

声の主は岡田 豪（ツヨシ）ことオカゴンです。

金雄と苾太も一緒です。

PCが忙しかろうがなんだろうが男性のPCを強引に仲間引き込んでしまいます。

もし万が一PCが抵抗するようなら実力行使に出かねない勢いです。

PC達が混じってしばらく野球をします。

『スポーツ：野球』技能があればそれで、なければ技能なしの状態判定を行います。

そこでもっとも、高い成功率を出したPCが打った球が大きく浮き上がり、河川敷を越えて行ってしまいます。

PC達はきえたボールを追って、周囲を探すと山元さんちの柿の木の枝に挟まっているのがわかります。

どのようにしてそれをとるかは分かりませんがt取った瞬間、山元さんの家の窓が勢いよく開き、

「あんたたち、なにしてんの！」

と怒られます。

PC達は抵抗判定10に成功しないとその場からはして逃げてしまいます。

もし抵抗に成功すれば一応その場にとどまることはできます。

とはいっても残ってもいいことはなく、柿泥棒かと疑われ、ユニティオンをつれている場合はしつこく怒られて夜になってしまう。

墓地（夜 1回目）

PCが夜にお墓に行く場合には、『忍び』判定、目標値12が必要です。

もし失敗すると住職に見つかりさっさと帰るよういわれます。

全員成功するとなにごともなく墓地に侵入できます。

失敗した場合もファンブルでもなければとりあえずその場は気づかれた様子はありません。

周囲を散策すると『視認』13（夜なら15）に成功すると一つ他のお墓とはなれたところに、小さなお墓があります。

近づいてみるとごく最近に花が供えられたようです。

奇妙なのが墓碑銘は〇〇家などと刻まれておらず、小太郎と刻まれています。

ここで前回の『忍び』判定に全員成功している場合、PCは『聞き耳』を目標値15で行うことができます。

判定に成功すると本堂の方で何か物音がしてそれに続き足音がこちらのほうに向かってくるのが分かります。

失敗、もしくは最初の判定で失敗していた場合は気づくとすぐ後ろに何者かの気配を感じて・・・振り向くと懐中電灯に照らされて、白い着物のおじいさんが・・・

抵抗判定10に失敗するとお寺中に響き渡る大声で悲鳴を上げてしまいます。

当然のことですがその人影はこの寺の住職さんです。

PC達にこんな時間までこんなところで何してたのか尋ねてきます。

PCのうちの代表者一人が交渉判定15に成功すれば住職は一応叱りつけますが、軽々しくこういったところには来てはいけない等いい帰してくれますが、この判定にも失敗すると住職はPCの両親に連絡し、これにより全員のお小遣いレベルは-1されます。

但しこれは一時的なものです、シナリオをきちんと解決すればお小遣いレベルは戻ってきます。

住職に見つからずにその場から立ち去ろうとすると、ふと扉の向こうで人影らしきものが墓地を覗いているのを見つけてます。

PCがそちらを向くのに気づいたのかすぐにその人影も姿を消します。

次の日

PC達が登校するとあらたな事件が発生します。

PC達が座席に着くと、オカゴンが声をかけてきます。

オカゴン「おい、聞いたか？お化けの話・・・3組の木田ってのが姿を見たんだって。しかもお化け

が襲い掛かってきてパーツを取られたんだってよ。」

詳しい話を聞こうとしてもオカゴンも又聞きでよくは分からないようです。そうこうしてるうちに授業が始まってしまいます。

被害者 木田 洪

昼休みのとき彼に出会うことができます。

彼自身はひどく疲れた顔をしています（実際には話疲れです）。

彼は何度も話して疲れてしまい、他の人に聞いて欲しいといっています。

どうしても彼に話を聞き取れば『話術』で15の目標値が必要です。

彼に話を聞けなかった場合、他の人間の話を総括して聞かなければなりません。

放課後に聞きまわらなくてはなりません。

『話術』判定で目標値10を基準に、話を聞きに行くもの全員が判定を行い、その成功した人数に野分だけ情報を得られます。

ただし質問等はできません。あくまでただの情報です。

手に入る情報は以下の通りです。

1. 幽霊を見かけたのは塾の帰りの常雲寺の前
2. なにかかすかな物音が聞こえてその跡真後ろにいきなり白く薄い何かが人のような形で宙を飛んでいた。
3. その対象は低言うなり声で『パーツ置いていけー』と声をかけてきた。
4. 怖くなって逃げ出した木田だが気づいたらユニティオンがない。戻ってみるとすっかりパーツをはずされているユニティオンが横に転がっていた。

の4つの情報です。

直接話を聞いた際はユニティオンの記憶などについて質問すると、ユニティオンは気づいたら何かしらの衝撃を受けて倒れていたという話を聞ける。

そのユニティオンを見たいという念のため修理に出しているため会えないという。

ちなみに幽霊のせいなどと恥ずかしくていえず、警察には届出をしていない。

とられたのもたいしたものではないということである。

浄雲寺（2日目）

図書館

町営図書館は古く大きな建物で、エレベーターもありません。というのも文化遺産的な扱いを受けているため、検索用のパソコンもあまり宛にはなりません。普段図書館を地要するような人間でなければ検索は困難でしょう。

判定は搜索技能で行うことになります。

目標値は15ですが勉強もしくは日本語、もしくはそれに類する知識：00が2段階以上ならば目標値は13となります。

成功すれば以下の記事を見つけることができます。

記事

玉沢日報 ○×年10月4日 朝刊

10月3日 午後3時、桑畑商店街前の道路においてトラックの事故が発生。トラック運転手の八又博一（35歳）が腕に軽傷を負うなどした。この事故によりユニティオン一体が損壊したということである。目撃者によればユニティオンは道路を横断した小学生を突き飛ばし、道路わきへと追いやった後にトラックにはねられたとしている。

小学生はほぼ無傷であったが、警察は業務上過失傷害未遂として八又氏を取り調べている。

警察によれば当日は大雨で視界が不良なことと、スリップでブレーキの利きが甘かったとの見解が示されている。

玉沢日報 ○×年10月7日 夕刊

悲しみ癒えず

先日交通事故から小学生を救い大破してしまったユニティオンだが、WUS（旧山田技術研究所）によればユニティ（記憶装置等の総称）の損傷が激しく修理は不可能ということで、そのユニティを特別に所有者である山元 和江氏（59歳）へと譲るとした。

山元氏は

「非常に残念なことではあるが尽力していただき感謝しています。運転手さんにもうらむような思いはありません。ただ身を挺して命を救おうとした小太郎（ユニティオンの名前）の行動を誇らしく思うだけです。」

そういいながらも涙をこぼした。

因みにこの段階で山元の家についても追い返されるだけですが、視認12に成功すればどこか体調が悪いことが分かります。

浄雲寺（2回目）

注）2回目のイベントはなるべく調査の結果が出てから好ましいですので、それらを済ませるまでこのイベントの発生を遅らせてください。

もしこちらを優先するようならさきにこちらのイベントを済ませていただいてもかまいません。

PCが夜に訪れると、お化け騒ぎのせい・・・とは限りませんが、周囲はシーンとしています。

PC達がそのあたりに到着してしばらくすると寺の目の竹林に到着します、急にあたりが白いもやがかかってきます。

それと同時に以下の描写のような状況になります。

しんと静まり返った周囲に何かの音が聞こえてくる。耳を澄ますとそれは小さな読経の声である。一定のリズムと同期するようにじわじわと大きくなっていく、そして音が聞こえる方向に目を向けるとぼんやりと淡い光が1つ、2つ、3つ・・・それが一瞬ふっと消えたかと思うと、目の前に白くうすい何かが宙を飛んでいる！

そしておどろおどろしいうめき声が響く。

「パーツおいてけえー」

PC達は抵抗判定を行います。

目標値は12で失敗するとへたり込んでしまいます。

しかし既に前回の事件と今回の事件の対象が違うものであるとの仮説を立てていれば目標値は10ですみます。

ファンブルで一目散にその場を逃げ出してしまいます。（後で戻ってくることは可能ですが戦闘が発生すれば3ラウンドほど後です）

判定に成功したあと視認 目標値12に成功すれば、淡く光る光の塊には細い糸がついていて、白く薄い何かの下にかすかに何か背の低い人型の輪郭が見えてきます。

知識：ユニティオン 目標値14に成功すればそれがステルスクロークのパーツによる効果であることが分かります。

それを指摘すれば皆の恐慌状態は解けます。

先ほどまで聞こえてきた声と音はやみ代わりにソボソと会話しているのが聞こえます

男A「うわ、ばれてるよ。どうする。」

男B「いやそう思ってるのはあいつだけかもしれんぞ。」

男C「リ、リーダーマイクはいりっぱなしです！」

全員「あああ——！？」

しばらく静寂が訪れた後

竹林からがさがたと音が聞こえ人影が3つ（PCが4人なら4、5人なら5）飛び出して来ます。

リーゼントの男「よく見破ったな少年。だがこの完璧な作戦と、H&S団たるわれわれの姿を見てしまったからにはただでは返すわけには行かない。

君達のパーツをいただこう。もちろんユニティバトルでだ！」

といい問答無用で戦闘になります。

敵の戦略

敵はジョニーを側面からもぐりこませるような形で背後をつこうとします。

ただジョニー自身気づいていませんがステレオセットの所為で敏捷が著しく低下しており、スルーの技能が使えないので移動力が足りないときなどはあせらせてみるのもよいでしょう。

しかしそれでもステルスクロークを使用した攪乱戦法はかなり強力です。

ENが半分を切ったらステルスクロークを切り、今度はブラストウィンドを使用しましょう。

因みにジョニーはCPを使うことができ、PCの数4人以上ならば2点所持していてもよいでしょう。

但しPT内で消費を分け合うような特技は使えません。

せいぜい自分のファンブルを打ち消したり、振りなおしたりするぐらいでしょう。

H&S団隊員見習いAは愚直に前に進み正面より打ち破ろうとします。Bは後方より援護しようとしています。

因みに敵のチーム構成はジョニーを除き

PCが3人なら H&S団見習いA 1名 H&S団見習いB 1名

PCが4人なら H&S団見習いA 1名 H&S団見習いB 2名となります。

注) 実はこのチームは非常にジャマーに対して弱くジョニーは特にかかりやすいです。

ですのでミサイルをH&S団隊員見習いBに装備しているので、それを使い相手にミサイルジャマーを使わせる必要があります。

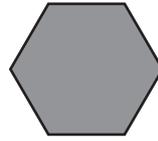
ですがあまりPC達が戦闘になれていないようでしたらH&S団隊員見習いBが2名以上の場合はミサイルをいくつか装備からはずしてもよいでしょう。

名前	バトラータイプ	LV	年齢	性別	体力	筋力	機敏	知力	特徴
疾風のジョニー	優等生(?)	4	20台?	男性	4	6	7	4	腕っぶし、?
ユニティタイプ	ボディ名	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT		
シルフ	SHINOBI-閃	7	13	6	14	19	5		
防御値	回避値	最大耐久度	最大EN	基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性		
3	15(+2)	25	6	4	3	2足歩行	1		
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値							
10	6	なし							
装備Aパーツ	装備	命中	ダメージ	弾数/消費	射程	特殊効果			
ソード	(右腕)	16	3D6+1	なし	1	(右腕内蔵)			
ミニマシンガン	左手	13	3D6+1	16発	1~4/7	連射4			
装備Oパーツ	装備	効果							
ステルスクローク	その他	ZOC制限を3へと軽減	回避+2	使用中舞ラウンド最後にEN1消費。					
ステレオセット	両肩	音響装置	AGI-4	(算定済み)					
スピードブースター	その他	AGI+1	(算定済み)						
スキル	効果	消費	タイプ						
ブラストウィンド	最大AD+1、行動終了時に最大EN-1、解除にAD1消費	最大EN	(行動)						
スルー	移動制限半減(使用不可)	なし	(行動)						
カウンター	ブロウを使用してきた攻撃側と防御側の達成値の差が10以上で即座に反撃(使用不可)	AD1消費	(行動)						

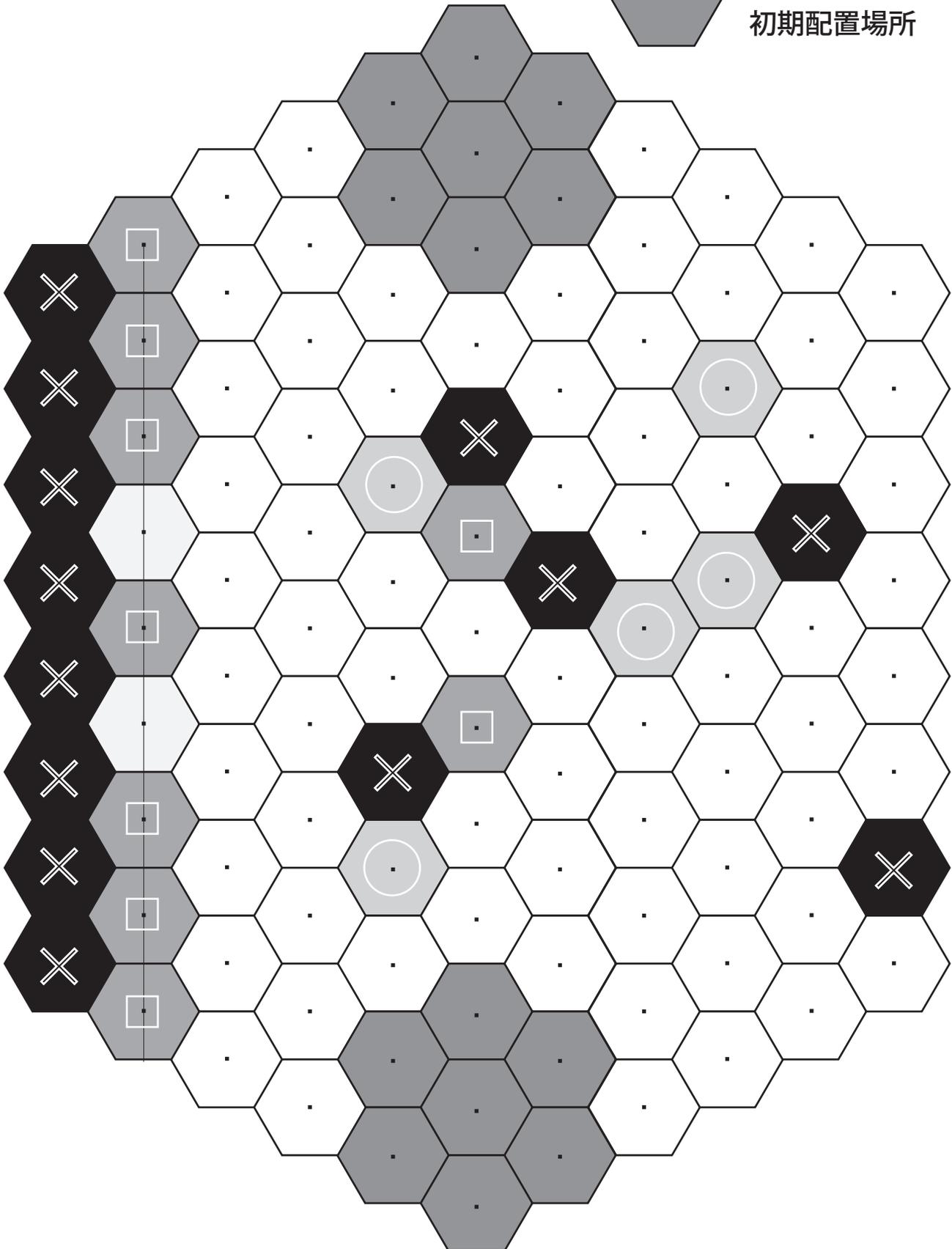
名前	バトラータイプ	LV							
H&S団見習いA	なし	2							
ユニティタイプ	ボディ名	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT		
ノーム	ギガノファイター	8	10	7	7	6	6		
防御値	回避値	最大耐久度	最大EN	基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性		
7	6	26	6	3	3	2足歩行	1		
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値							
4	7	なし							
装備Aパーツ	装備	命中	ダメージ	弾数/消費	射程	特殊効果			
ブローバー	両手	8	D20+1	なし	1	なし			
アイアンクロー	(両手)	9	2D6+2	なし	1	腕部内蔵			
スキル	効果	消費	タイプ						
ガード	受けたダメージを最終的に半減させる	AD1、EN1	(行動)						

名前	バトラータイプ	LV							
H&S団見習いB	熱血漢	2							
ユニティタイプ	ボディ名	DUR	STR	DEF	DEX	AGI	INT		
サラマンダー	インフィニットソルジャー	6	13	6	10	9	8		
防御値	回避値	最大耐久度	最大EN	基本移動力	旋回値	移動タイプ	転倒耐性		
4	9	20	6	4	3	2足歩行	1		
IV基本値	ジャマー抵抗値	ジャマー基本値							
5	7	なし							
装備Aパーツ	装備	命中	ダメージ	弾数/消費	射程	特殊効果			
ミニキャノン	右肩	8	2D10+3	6	3~7/12	なし			
ミニマシンガン	左手	9	3D6+1	16	1~4/7	連射4			
ポーンミサイル	左肩	13	17	1	3~7	消費型、誘導型			
スキル	効果	消費	タイプ						
スマッシュ	敵を1歩後退させ、対象は目標値8の転倒判定(現装備では不可)	AD1	(行動)						

バトルMAP



ユニティオン
初期配置場所



PCが勝利した場合
ジョニー「馬鹿な・・・ええい、いまのはスピーカーが重かったからだ今度は・・・」
その時彼の手元のバトルメモリーから呼び出しの電子音が鳴る。

ジョニー「何だ今俺は忙しいんだ。」
そう自分のユニティに話かけるとユニティオンは首を横に振る。

ジョニー「ま、まさか・・・」
ゆっくり自分のバトルメモリーの文字盤に目を移すほかの人物も一緒に覗き込み・・・。

闇夜に響き渡る絶叫を上げると、一目散に逃げ出してしまふ。

後にはパーツが残っている。恐らく木田君が採られたものであろう返却すれば後に感謝される。

PCが敗北した場合でも同じ展開になりますが木田のパーツは残りません。

PCが困惑しながらパーツを拾おうとすると今度は最初に拾おうとしたPCのWメモリーが光る。

液晶版には。
『ボディヲカシテクダサイ。ドウシテモヒツヨウナノデス。』

と表示されます。
もしPCが事情を既に調査済みで、あれば問いかけをすることで応答をしてくれます。

キーワードとしては

1. 小太郎という名前

2. 山元さんについての情報

の2つです。
もしPCが2つの事実を知っていない場合はこの時点でお寺の明かりが付き誰かが近づいてくるのが分かります。この場にいれば夜ということもあり叱られるだけではすまないでしょう。

もし2つのキーワードを知っていて問いかけてみれば、この発信者は

『ワタシノコトヲゴゾンジナノデスネ。デシタラナオサラオネガイモウシアゲマス。オモイヲツタエタイヒトガイルノデス。』

といったような話(相手は文字盤での会話ですが)をします。PCがもしボディを貸してくれるようなことになったら、彼は深く感謝を言うとともに、今日はもう遅いから帰るようにと、また明日の夕方に自分のお墓の前まで来て欲しいといひます。

無理にお墓のほうに向かおうとすると本堂より明かりを持った人が出てくるのに気づきます。

これだけ騒いだのですから当然といえば当然です。

3日目(あるいはそれ以上)の夕方
PC達が夕方お墓の前に来るとしばらく文字盤が光り、まず礼を言った後に自分がボディの中に入るため対象のユニティオンとは会話ができなかつたりするなどの注意を受けます。

それでもよければ一瞬機能停止したあとゆっくりと起き上がります。

そして深々と礼をした後山元さんの家へと向かいます。

山元家

山元さんちを訪れると、少しの間小太郎は柿を眺めています。柿は成熟寸前です。

山元さんとの会話は非常に困難でしょう。
呼び鈴を押すなどして出てきた山元さんの機嫌はすこぶる悪いです。また体調もよくないようで、早めに話を切り上げようとしています。

もし小太郎がこの中にいるといっても見向きもしないでしょうが、一応話術判定は振ることができます。

目標値は20です。
成功すると一瞬驚いたようですが、やはり聞き入れられません。

そのまま勢いよく扉を閉められてしまいます。
PC達がどうしようか困っていると小太郎はPC達にある提案をします。

それは庭になっている柿で干し柿を作りたいというものです。

そのためにいくつか必要なものがあり準備をお願いしたいということです。

必要なものはタコ糸、はさみ、果物ナイフです。
因みに果物ナイフはソードでの代用は少し難しいです。

これらは判定をさせてとってこさせてもよいですが(忍びや話術など)失敗すると厄介なのでさせなくてもかまいません。

持ち寄った道具が揃えばいよいよ柿を取らなくてはなりません。

それらの道具が揃ったところで小太郎は物置からはしごを取り出していきますが、実はこれはかなりバランスが悪いです。

幸いというべきか雨戸が閉まっているため平屋建てのこの家では発見される恐れは少ないですが、大きな音を立てれば話は別です。

そのため登攀の判定が目標値10が必要です。

失敗した場合は忍びの判定で目標値12が必要になります。

そこで失敗すると発見されてしまいます。

柿の数は全部で15個あり、それらをもぎ取るに慣れた手つきで小太郎は皮をむきます。

それ以外のPCが手伝うようなら料理の判定で10以上で成功となります。

ファンブルならば少し指を切ってしまいます。

皮をむいた干し柿に切れ目を入れると干し柿に糸を通していきます。

それらを吊り下げようとしたとき、ハプニングが発生します。

急に強い風が吹くと、立てかけてあったはしごが勢いよく倒れて大きな音を立てます。

PC達が逃げようとするなら疾走で目標値17の判定か、忍び目標値18の判定が必要です。

ちなみに庭は塀で囲まれていて逃げ出すには出入り口から出るしかありません。

本の10秒程度でよたよたと山元さんが現れ、いまにも爆発しそうな勢いで竹箒を持ってみんなを睨みつけます。

君達はあまりの形相に思わず一瞬目を閉じた。

だが雷は落ちてこなかった。そのかわりに山元さんは干し柿をみて手にしていた竹箒をとりおとした。そしてよろよろと、干し柿とその上に巻きつけられているタコ糸をみる。

そしてゆっくりと小太郎と名乗るユニティオンへと近づいていく。

そして膝を突きながら。

「帰ってきたんだね。本当に・・・」

ここでPCがWメモリーを渡すと

その盤面を読み取る。

そして大粒の涙を流しながら大きく何度もうなづく。

「間違えるもんかい。この結び目、何度も何度もやり直してお前が覚えたやり方じゃないか。こんな結

び目をできるユニティが他にいるもんかい。」

そう話すと小太郎はおばあさんをたたせると、またWメモリーが光る。

一瞬驚いた山元さんは少し笑みを浮かべながら、大きくうなづく。

「ああ、もうあんな情けないことは言わないよ。まだまだ山元 和江はしぶとく生きてやるよ！」

そういうと胸を大きくそらします。

小太郎はPC達を振り返ると大きく礼をします。

それと同時に皆のWメモリーに通信が入ります。

『ボクハモウイカナクテハナリマセン。ミナサンニハタイヘンなおテマヲトラセテモウシワケアリマセンデシタ。ホントウニアリガトウゴザイマシタ。ミナサマオゲンキデ』

そう液晶盤に映った後、一度山元さんのほうへ向き直りもう一度礼をすると、糸の切れた人形みたいに膝から崩れ落ちます。

それを途中で山元さんが支えます。

そして小さくありがとうとユニティオンに向かいいます。

後日談

それ以降幽霊騒ぎがびったりと止み、きっとH&S団の悪戯だったんだろうという一部の真実のみが語られることとなります。

すっかり・・・というより前よりもずっと元気になった山元さんはその後PC達の家を訪れ干し柿をお土産におかあさん方にことのあらまし（もちろん幽霊話は除いて）説明し、子供達に世話になったと言ってくれます。

そのため各PCは両親からの評価が上がり、お小遣いレベルの上昇のチャンスを得ます。

基本はお小遣いレベルの現在値より上の数値をD10で出せばお小遣いレベルの現在値が1上昇します。

なおかつ、以下の行為で修正があります。

木田君にパーツを返却 ダイスの出目に+1

ボディを貸与した人物 ダイスの出目に+1

山元さんへの話術に成功した人物

ダイスの出目に+1

以上でこのシナリオは終了ですお疲れ様でした。

シナリオの難題点

このシナリオは幾つか難しい部分があります。

まず難しい一つの条件が動機です。何せ入り方がかなり強引ですのでなかなか調査する気が起きないかもしれません。

その方法の一つとして考えられるのが学級新聞という引きです。

P Cのうち一人が学級新聞の担当になり、ネタに困っている。

あるいは幼馴染の異性からの頼み（強引に付き合わされるだけかもしれませんが・・・）で取材に付き合うなどということも考えられるでしょう。

その次に地味に厄介なのが最後に戦闘があるわけではないということでしょう。

実際戦闘は一回のみで、調査と戦闘が前後してしまえば、中盤で戦闘が発生することも大いにあるでしょう。

とにかく中盤だとP Cが判断すればP Pの使用を抑えるため苦戦し、戦闘が長引くことでしょう。

これには正直解決策があまり浮かびません。ですがあいてがそれなりの実力者であることを分からせれば全力を出すかもしれません。

さて最後の難題ですが。

これは現代ものにあるまじき完全なファンタジー、それも人情話というなんともプレイヤーを選ぶ話です。

特に戦闘を好むこういった話が苦手な人には本当に受け入れられない話ですのであらかじめなにかしらプレイヤーへのリサーチが必要かもしれません。

こういった話も作れる世という指針ですので、当然話を変えたり、戦闘を増やしたりなどそういったこともできます。

戦闘を増やす際には敵の半数が倒れたら逃亡、降伏するなどの工夫をするとスムーズでしょう。

ではまた次のシナリオでお目にかかりましょう。