▼システム

メタリックガーディアンＲＰＧ（基本ルールブックのみで可能）

▼シナリオ名

“HELLO, LITTLE STAR”

▼シナリオ製作者

7th Cosmic Velocity（ブースＰ）

▼シナリオデータ

プレイヤー人数：２人

ＰＣレベル：３レベル

プレイ時間：オンラインセッションで６時間程度

ややセカイ系であんまり明るくない話だけどヒロインとイチャイチャできる。

全滅しない限りシナリオに「詰み」はありませんが、「ガイア」があるかないかで選び得る結末に変化が生じます。

※このシナリオデータ（特に下線部）については、必ずＰＣ作成前に開示してください。

▼色々

このテキストは、基本的なシナリオデータと、大雑把なＲＰの指針だけを記載しています。状況にあわないセリフや情報収集項目などは全てアドリブで変更して問題ありません。

▼シナリオ背景

大昔の大戦でアビスゲートに飲み込まれたスペースコロニー、筒倉市。

歴史上は消滅したとされている街だが、実際にはまだ存在していた。

……かつて、この街を守るべく戦ったガーディアンが起こした”奇跡”の力で、アビスゲートに押しつぶされるのを免れていたのだ。

しかし、アビスゲートに囲われた筒倉市は、その機能の維持をアビスゲートに頼らざるを得なかった。アビスシード保持者を、アビスゲートからのエネルギーの安定供給のために犠牲にしなければならなかったのだ。

ＰＣ①はこの街に住む一般人、ＰＣ②はこの街を奈落獣から守るガーディアン乗りだ。

ＰＣ②の”一番大切な人”は、かつてアビスシード保持者としてアビスゲートへと去って行った。

そして、ＰＣ①の”一番大切な人”が、その次のアビスシード保持者として選ばれた。

このシナリオは、ＰＣに対して一番大切なモノが何かを問いかける。

街が滅びたとしても、ヒロインがアビスゲートの向こうへ去ったとしても……どのような結末をたどったとしても、シナリオクリアとなる。

▼セッショントレーラー

――昔、大きな戦争があった。
そして、僕たちの街は、僕たちの生まれるずっと前に、
アビスゲートに飲み込まれた。

星の見えない、閉ざされた街で僕たちは育った。
ちっぽけな世界。夜暗に区切られた街境。
人々は、奈落に閉じ込められながら、奈落にすがりながら、
生きているのか死んでいるのかもわからないまま、この街で暮らしている。

それでも、まだ僕たちは幸せだったのだろう。
傍らに、自分以外の誰かの体温を感じていられる限りは。
暗闇の中にあっても、大切な人の手を握っていられる限りは。

メタリックガーディアンＲＰＧ

"HELLO, LITTLE STAR"

――これは、きみと星を見に行くまでの、小さな冒険の道筋。

※別ページにセッショントレーラーを掲載しているため、プレイヤーへのトレーラーの提示はそちらのＵＲＬを参照する、印刷する、タブレットを用いて表示するなどすると便利かも。

▼PC①

コネクション：星野希月（ホシノキヅキ）

ミッション：希月とともにこの街から逃げること

ある日、あなたは、幼なじみの星野希月がもうすぐ「奈落の壁の制御ユニット」になることを知った。

彼女が「奈落の壁の制御ユニット」になってしまえば、二度と会うことはできないだろう。

そんなことは嫌だ……！

その時、幼い頃に遊び場に使っていた町外れの朽ち果てたガーディアンの残骸が、あなたに呼応する。

あなたは、ガーディアンの力で、彼女を連れて”この街から逃げる”ことにした。

※あなたはシナリオ開始時はリンケージではない。

▼PC②

コネクション：二度と会えなくなった大切な人（ＰＬの任意に設定）

ミッション："あの人"のために行動すること

あなたの大切な人は、現在の「奈落の壁の制御ユニット」だ。

“あの人”が奈落の制御ユニットになることがわかった時、自分にはどうすることもできなかった。

あなたは、リンゲージとして奈落獣と戦いながらも、

あの人を犠牲にして存続しているこの街の存在そのものに、大きな疑問を感じている。

そんなある日、君は”あの人”の声を聞いた。

▼ＮＰＣ：星野希月（ホシノキヅキ）

PC①にとっての"一番大切な人"です。

親友、恋人、妹など、関係性はＰＣ①が任意に指定して下さい。（特に指定のない場合は恋人になります。）

検査の結果、体内にアビスシードを宿していることがわかったため、もうすぐ"奈落の壁"の制御ユニットに組み込まれることになっています。

▼ＮＰＣ：二度と会えなくなった大切な人

ＰＣ②にとって"一番大切だった人"です。

親友、恋人、家族など、ＰＬの任意に設定してください。（特に指定のない場合は恋人になります。）

▼ステージ：筒倉市（ツツクラシ）用語集

＜筒蔵市＞

大昔に、日本の管理するスペースコロニーにあった巨大都市です。

この街は、かつて第一次世界大戦の戦火の中でスペースコロニーごとアビスゲートに飲み込まれました。

歴史上は消滅したとされるこの街ですが、実際にはまだ存在しています。

アビスゲートに飲み込まれた筒蔵市は、現在「奈落の壁」と呼ばれる暗黒の殻に覆われています。

この街の人々は、「奈落の壁」から供給される無尽蔵のエネルギーを糧にしつつ、時折壁の中から現れる奈落獣をガーディアンで撃退しながら生活しています。

現在の人口は10万人。

街は常に月も星も見えない、夜のような状態ですが、奈落のエネルギーによって、街は明るく照らされています。

第一次世界大戦時から外部との連絡が断絶しているため、この街にフォーチュンは存在しません。

極少数のガーディアンとミーレスを保有する自警組織が奈落獣を撃退しています。

＜奈落の壁＞

奈落によって構成されている、筒蔵市を覆う暗黒の"殻"です。

アビスゲートと同じように、この壁からも無尽蔵のエネルギーを取り出すことが可能です。

ただし、その制御のためにアビスシードの因子を持つ者の力を要することもまたアビスゲートと同様です。

ある年齢に達した少年少女は、アビスシードの因子を持っているかどうかの適性検査を受けることになります。そして、アビスシードの因子を持つ者は一定の年齢になると街の維持のために「奈落の壁の制御ユニット」に組み込まれることになります。（一定の年齢になるまで待つのは、アビスゲートを制御するために一定の人間的道徳、倫理観を獲得する必要があるため）

＜町外れの朽ち果てたガーディアン＞

第一次世界大戦の戦火の中、筒蔵市で撃墜されたガーディアンの残骸です。

筒蔵市にはいくつか、こういった第一次世界大戦の戦火の跡が残されています。

しかし、リンケージも存在せず、ほぼ修復も絶望的なこうしたガーディアンは、使えそうなパーツを持ち去られた後、あたかも町外れに放置された廃棄自動車のように認識されており、子供達の秘密の遊び場になっています。

▼オープニングフェイズ１

シーンプレイヤー：ＰＣ①（ＰＣ②登場不可）

ある日、ＰＣ①は星野希月に呼び出された。

幼い頃に遊び場に使っていた町外れの朽ち果てたガーディアンのある空き地だ。

このシーンはまず、ＰＣ①と星野希月の小さい頃の思い出から回想から始まる。

回想シーンでは、かつてＰＣ①と星野希月が「いつか一緒に星を見よう」という約束をしたことを描写すること。

星野希月がＰＣ①に「自分が奈落の制御ユニットになったこと」を伝え、ＰＣ①が反応を返したところでこのシーンは終了となる。

・星野希月セリフ例（シーン前半、回想）

「ねえ、ＰＣ①、この前ね、私の名前の意味、お母さんに聞いたの！ 星の野原で、お月様を見るっていう意味なんだって。ＰＣ①は、星とか月って知ってる？」

「星はすーっごくキラキラしてて、月はまんまるなの！ それに、月にはうさぎさんがいてお餅をついてるんだって！」

「私、お星様とお月様、見てみたい。ＰＣ①と一緒に！」

※ＰＣ①から「いつか星を見に行こう」と言う流れにできるとかっこいいけど、セリフが出てこなそうならさっさと星野希月から「星を見に行く約束」をするようにしてしまおう。約束を取り付けたら、シーンは現在に戻る。

・星野希月セリフ例（シーン後半）

「……」（少しうつむいたまま、なかなか話を切り出さない希月）

※軽くこういう描写をしておくとＰＣの方から話を振ってくれやすくなる）

「約束、守れなくなっちゃった。私、制御ユニットに選ばれたの。来週にはＰＣ①ともお別れ」

「なんでそんな顔するの、ＰＣ①。制御ユニットに選ばれたのは、とっても名誉なことなんだから。みんなを守る、とってもすごいお仕事なんだから。だから、笑ってよ、笑って、おめでとうって言って」

「……ちゃんとお別れさせてよ、ＰＣ①。バイバイ、がんばってねって、言ってよ！」

（希月の足元に水滴が落ちる。）

※ここでは「希月が本当はＰＣ①と離ればなれになりたくないと思っている」ことをＰＣ①にわかってもらう必要がある。これくらいやっておけばちゃんと伝わると思われる。ＰＣ①がかっこいいことを言ったら、希月にＰＣ①に抱き着かせて「私だって嫌だよ！ ＰＣ①と離れたくない、もっと一緒に居たいよ……！」と言わせて、ふんわりシーンを閉じていこう。

▼オープニングフェイズ２

シーンプレイヤー：ＰＣ②（ＰＣ①登場不可）

ＰＣ②は夢を見ている。暗闇の中で”あの人”が苦しんでいる夢だ。

・”あの人”セリフ例

「ＰＣ②……どこにいるの？ ここは暗い……寒いよ……」

「どこに居るの……ＰＣ②」

「離れないで……こっちに、来て」

（急に手を暗闇の中に引っ張られるような感覚。そして目覚めの予感。最後に次のような声が聞こえる）

『――……また、私と同じことが繰り返されようとしてる』

『――あの子を……助けてあげて……』

（ここでＰＣ②、目が覚める。目が覚めた場所がどこなのか、ＰＬに聞くと情景描写が深まる。特に思いつかなそうならガーディアンのコクピット辺りにしておくと良い）

ここでＰＣ②に知覚か意志（目標値１０）で判定させる。目標値は開示せず、成功したか失敗したかは伏せること。

成功すると「夢の中で聞いた最後の”あの人”の言葉だけがやけにリアルに感じられた。耳元でささやかれたかのような感触が残っている。」

失敗すると「夢の中で聞いた最後の”あの人”の言葉は、奈落の壁へと去って行った”あの人”が自分へ向けて発した願いなのではないか。そんな根拠のない確信を覚える。」

そして、ここで警報が鳴り、ＰＣ②に通信が入る。

『スクランブル！北西部に奈落獣が発生した。対応を願う！』

ＰＣ②に最後に何か喋らせてシーンを閉じる。

▼ミドルフェイズ１

シーンプレイヤー：ＰＣ①

オープニングフェイズの直後、ＰＣ①と希月に、奈落の壁から生れ落ちた奈落獣が襲いかかる。クロアゲハのような姿をした奈落獣を衝撃波を放つ。しかし、２人は衝撃波に吹き飛ばされることはなかった。空き地に横たわっていたガーディアンの腕が２人を庇っていたのだ。コクピットのハッチが開く。ＰＣ①は「このガーディアンは動かせる」と確信してもよい。

ここから戦闘シーンとなる。

ＰＣ②は難易度８の登場判定に成功したら、次図のＰＣ②登場可能位置に１ラウンド目から登場できる。登場判定に失敗した場合、２ラウンド目から登場可能となる。

□Ｅ□Ｅ□

□□□□②

□□①□□

※①：ＰＣ①配置

※②：ＰＣ②登場可能位置

※Ｅ：敵配置（奈落獣ハーヴェイのデータを使用せよ）

戦闘が終了すると、ＰＣ②にＰＣ①のガーディアンを搭乗者を確保するよう指示が伝えられる。ＰＣ①が逃げようとするなら、ガーディアンはパワーダウンを起こして動けなくなることを伝えよう。（このシーンでは逃げられない、と伝えてもいいが、こういう言い方をすれば割と察してもらえる。）

そして、シーン終了前に、２人の視界を”あの人”の白い影が横切る。

ゆっくりと、その口が動く。『あ　の　子　を　た　す　け　て』と。

※この描写は、”あの人”がＰＣ②の妄想ではないということを伝えるのに必要。ＰＣ①にも見えた、というところがキモ。

▼ミドルフェイズ２

シーンプレイヤー：ＰＣ②（ＰＣ①登場不可）

ＰＣ②が「"あの人”が言っていた『あの子』が希月のことだ」とわかるシーン。

他の自警組織の団員から聞いたか何かして、ＰＣ②がＰＣ①と希月のことを知る描写を入れよう。（「希月が奈落の制御ユニットになること」と「ＰＣ①が希月の親しい友人であること」の２つが描写必須）

この描写を終えたあと、ＰＣ②は一度だけ情報収集を行える。次のとおり。

１、奈落の壁の制御ユニットについて（幸運１０）

→制御ユニットとなった人間はその精神を徐々にアビスエネルギーに侵食されていく。制御ユニットが完全に精神汚染されると、筒倉市の大半はアビスゲートに飲み込まれることになるだろう。そのため、ＴＧＦは代替のコアユニットである希月を必要としているのだ。

２、"あの人"の幻影について（意志８）

→あれがただの幻ではなく、センサーにも記録が残されている、実際に存在したものだということがわかる。

３、ＰＣ①と希月の処遇について（理知８）

→自警組織はＰＣ①を自警組織に加えようとしている。そのためにガーディアンを修理していることがわかる。（先のシーンで起こったようなパワーダウンは以後発生しない。）希月は、今回のような危険を避けるために、制御ユニットとなる日程が繰り上げられた。１週間後の予定であったところが、明後日になっている。

４、他に思いつくことがあればなんでも（適宜）

▼ミドルフェイズ３

シーンプレイヤー：ＰＣ①

ＰＣ①が、自警組織の団員から聴取を受けているシーン。ＰＣ②が望むなら、この役はＰＣ②が行っても良い。ＮＰＣが行うならば、ＮＰＣはＰＣ①と希月の関係について質問してくる。ＰＣ①が筒倉市にとっての危険分子ではないか、確認をしようとしているのだ。しかし、ＰＣ①が希月のことを聞こうとしても「彼女は医務室で眠っている、先の戦闘で疲れたのだろう、彼女のことは家に連絡してあるから、キミも今日は帰ってよい」と言う。

ここで、ＰＣ①とＰＣ②の合流をうながそう。

次のシーンから、情報収集シーンとなる。

▼ミドルフェイズ（情報収集フェイズ）

ここで、ＰＬに希月を基地から連れて逃げようとするならば、次のような判定を必要とすることを伝えよう。この時点で既にＰＬが希月を助けることにノリ気なら、次に提示するミドルフェイズのレギュレーションと情報収集項目の提示は、次のシーンに行ってよい。

▼希月を連れて基地から逃げようとする場合の判定（３つの判定あわせて１手番を消費）

・人に見つからないように希月のいる部屋まで移動する。（知覚８）

・希月を連れて格納庫まで移動し、ガーディアンに乗り込む。（反射９）

・追手を振り切って街の外縁まで逃げる。（幸運９）

これらの判定は、ＰＣ①とＰＣ②２人で行う場合は、どちらか１人が成功すればよい。判定に参加した者が全員失敗した場合は、失敗した判定から再挑戦することになる。しかし、判定に失敗した者は1d6+3HPダメージを受ける。

↓

脱出に成功したならば、PC①に理知判定（目標値８）を行わせる。成功すると、ガーディアンのモニターに「このガーディアンの本来の帰投基地である地球への帰路」が示されていることに気付く。良く調べれば、奈落の壁を突破して街の外に出る方法がわかりそうだということを伝えよう。

▼ミドルフェイズのレギュレーション

情報収集フェイズでＰＬに与えられる手番は最大で６つである。

１つ目の手番は、前のシーンと同じ日の出来事である。

２～５番目の手番は、２手番毎に「１日」が経過する。

希月が制御ユニットになるのは「明後日」であるため、６番目の手番時点でまだ希月を連れて逃げていない場合は、希月が奈落の制御ユニットとなり、”あの人”は制御ユニットから除去されて死亡する。その場合、ＧＭはシナリオ終了を宣言してもいいし、アドリブでさらにセッションを続けてもいい。（情報「ＰＣ①と希月の処遇について」を参照）

７番目の手番まで情報収集に使った場合、タイムリミットとなって、ＰＣは街もろともアビスゲートに飲み込まれ、死亡する。（情報「奈落の壁の制御ユニットについて」及び「”あの人”の幻影について（前のシーンで調べることのできたものではなく、情報集風フェイズで調べることのできるものの方）」を参照）

ここで、ＰＬには「このシーンは前のシーンと同じ日の出来事である」こと、「次のシーンから２人が１回ずつ手番を消費して１サイクル経過、１サイクル経過する毎に１日経過する扱いである」こと、「次のシーン以降、１サイクル経過毎に疲労で1d6HPダメージを受ける」ことを伝えよう。

また、ここで、ＰＬに次の情報収集項目を提示しよう。

▼情報収集項目

・奈落の壁の制御ユニットについて（幸運１０）（前のシーンで調査していない場合）

・ＰＣ①と希月の処遇について（理知８）（前のシーンで調査していない場合）

・"あの人"の幻影について（意志１２）（前のシーンで調査できた内容とは異なる）

現在奈落の制御ユニットとなっている"あの人"は奈落に汚染されている。

あと３日以内（ミドルフェイズ３～４の翌日から起算して）に制御ユニットを摘出もしくは破壊しない場合、筒倉市の大半はアビスゲートに飲み込まれることになる。

・奈落の壁を突破する方法（理知１０）

奈落の壁はガーディアンの火力によって突破することが可能である。

１ラウンドで５０点のダメージを与えることによって奈落の壁に一時的に穴を開けることができ、そこから外に脱出可能である。また、奈落の壁はBOSS属性持ちのLサイズユニットとして扱う。（巨人殺しやパニッシャーは有効）

しかし、同時に気付くが、この程度の情報を今まで誰もわからなかったということはないはずだ、ということがわかる。

つまり、ＴＧＦはこの情報を知っていながら公表せず、また実行しなかった理由があると思われる。→情報収集項目「奈落の壁について（理知１２）」を追加

・他に思いつくことがあればなんでも（適宜）

▼追加情報収集項目

・奈落の壁について（理知１２）

現在の筒倉市は、奈落の壁という風船に覆われたような状態である。奈落の壁に穴が空けば、壁が萎縮し、内部空間が押しつぶされてしまうだろう。

→ＰＬが街を救おうとするなら、幸運８で判定させる。成功すれば、《ガイア》を使えば壁の内部空間をＡＬ粒子が満たし、街が壁に押しつぶされるのを回避できることを伝える。この時、流れによっては判定を要せずにこの情報を伝えてもよい。

また、同時に「制御ユニットがなくなった場合に奈落の壁からエネルギーを取り出せなくなることはどうしようもない。１月足らずで、エネルギーが枯渇し街には人が住めなくなる。だから、それまでに「壁の外」に助力を求めれば奈落の壁に閉ざされた街を助ける方法が見つかるかもしれない。」ということも伝えておくと、雰囲気が出る。（実際には、このシナリオで「壁の外に助力を求める」ところまでは描写しない。）

▼情報収集フェイズのマスタリングの指針

最終的に、タイムリミットギリギリのところで、ＰＣ達が奈落の壁の突破か奈落の壁の制御ユニットの下へ向かうようにする。その時点で、クライマックスフェイズとなる。

▼クライマックスフェイズ

ＰＣ達が奈落の壁の突破か奈落の壁の制御ユニットの下へ向かうとクライマックスフェイズとなる。奈落の壁の制御ユニットは地表に設置された黒いレンズのような形状をしており、奈落の壁は、ゆらめく黒い靄のカーテンのような形状をしている。

そこで、ＰＣ達の前に”あの人”の幻影が現れる。

・”あの人”セリフ例（奈落の壁の突破へ向かった場合）

『ありがとう、ＰＣ②。これで私は自由になれるわ……奈落獣として、完全な存在になることで。』

『ねえ、ＰＣ②……ヒトリは寂しいわ。』

『行かないで……みんな、私とヒトツになりましょう？』

・”あの人”セリフ例（奈落の壁の制御ユニットへ向かった場合）

『何をしにきたの？ 早くその子を街の外に連れて行ってあげるといいわ』

『私、この街が嫌い。だから食べちゃうの。こんな街、もう消えちゃってもいいと思わない？ どうせずっと昔に一度死んだ街なんだもの。そして、私は自由になるわ』

『……あなた達にはちょっとだけ同情してたから、外に逃がしてあげようと思っていたのに、どうしようもないおバカさんね』

↓

そして、高笑いとともに奈落の壁（制御ユニット）を突き破って、巨大なハナカマキリのような姿をした奈落獣が現れる。

『じゃあ、みんないっしょに死にましょう』

□□Ｅ□□

□□□□□

□□□□□

□①□②□

Ｅ：敵初期配置（奈落獣ヴェガ・ミズガルズ）

▼敵データ

・ヴェガ・ミズガルズ

レベル１２　サイズＬ

命中１３　回避６　砲撃１１　防壁７

移動４　行動６　ＦＰ２１０　ＥＮ１１０

・主武装：ミッドナイトシェイバー

攻撃<斬>＋２４/白兵（１３）　Ｃ値１２

対象単体　射程０

・防：斬4/刺4/殴4/炎6/氷6/雷6

・特技：BOSS属性、攻撃力上昇２、剛打２、特殊兵装（射撃）３０殴、ミサイル２０

・弱点属性：神・光１

・取得加護

オーディン・ヘル・ネルガル

ヘイムダル・ヘルモード・ブラギ

※もし、ＰＬが望むなら、ヴェガ・ミズガルズを倒した後に《ガイア》か《イドゥン》を使用することで”あの人”を助けることができる。このことを知るためには特に判定を要せず、ＰＬから提案があった場合や、その他、ＧＭが教えた方がいいと思った場合に教えても良い。

▼エンディング

ボスを倒した後、奈落の壁を突破するか、新たな制御ユニットを用意する等、物語の結末をＰＬが選択したところでシナリオ終了となる。

エンディングの演出はこのシナリオをプレイした人たちに委ねたい。