

★ イベント名称:

プロローグ

場所名称:

教室

出現NPC:

銀八先生

発生条件:

シナリオ開始時

詳細情報:

「え～、みなさん今日はですねえ、GM勉強会に来てくれてありがとうございます。  
今回はですねえ、みなさんに、TRPGのGMを、体験してもらおうと思いたす。  
それですねえ、まずはキャラクターシートをですねえ、埋めて欲しいんですよ。」

銀八先生はそう言うときキャラクターシートを貴方達に差し出す。  
貴方達はキャラクターシートを記載してもいいし、記載しなくてもいい。

★ イベント名称:

昏睡

場所名称:

教室

出現NPC:

ゴリ先生

発生条件:

プロローグ後(キャラシ作成後)

詳細情報:

貴方達がキャラクターシートを作成した後、先生は満足そうに一つ頷く。  
そして、ニッコリと笑顔を浮かべて指を一つ鳴らす。

その瞬間、部屋にドタドタと黒服、黒サングラスの男達が入ってきた。  
男達は貴方達を押さえつけると、首筋に何かを突き刺す。  
チクリとした痛みとともに貴方達の意識は徐々に薄れていき、やがて目の前が真っ暗になった。

## ★ イベント名称:

①GM視点

## 場所名称:

器材室

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

①シナリオ開始前

## 詳細情報:

貴方(GM)は気が付くと器材室のような場所に居た。  
目の前にはマイクと教室の様子を映し出したモニターが見える。

教室にはいくつかの机と椅子がいくつか見える。  
その奥には一人がスッポリ入りそうなロッカーがある。  
ロッカーは時々揺れ、中に誰かが入っていそうな気配がある。

そして貴方はモニターの下に【メモ】と【ミッションリスト】があることに気付く。

## ★ イベント名称:

①シナリオ準備(ミッションの配布)

## 場所名称:

-

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

①GM視点後

## 詳細情報:

貴方はGMだ。  
現在ロッカーに入っているプレイヤー達にミッションを配布することができる。  
(ロッカーの内側にミッションが書かれた紙が貼られている)

配り終わった後、このミッションは秘匿ミッションであることを告げる。  
ミッションを他プレイヤーに公開したからといってシナリオに影響はないが、ポイントを得ることができなくなることも合わせて伝えると良いだろう。

その後、プレイヤー達にロッカーから出るようにと告げる。

## ★ イベント名称:

①プロローグ

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

①シナリオ準備(ミッションの配布)後

## 詳細情報:

ロッカーからプレイヤー達が出てきた所で『教室』の描写を行う。  
その後スピーカーのスイッチが入り、機械音声のような声が教室に響き渡る。

「これからテストを行う。  
諸君らは鍵のかかった『器材室』に入らなければならない。  
鍵はこの建物の何処かにあるので、探してくると良い。  
頑張ってヒトであることを証明してくれたまえ」

そう言ってスピーカーは沈黙した。問いかけても声は帰ってこない。

## ★ イベント名称:

①プレイヤーの行動

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

①プロローグ後

## 詳細情報:

プレイヤー達は黒板に【地図】が貼ってあることに気付く。(地図の画像を出す)  
これからGMはプレイヤー達に何処の場所へ向かうかを問いかけていく。

全員の向かい先が決まったら、場所ごとのシーンを開始する。  
全員のシーンが終了すると、一度教室へと戻ってくる。

**向かい先決定 → 場所ごとのシーン → 全員が同一タイミングで教室へ戻る**

これを、2週行う。2週終わった場合、①クライマックスのシーンを描写する。

## ★ イベント名称:

①プレイヤーの行動

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

①プロローグ後

## 詳細情報:

GMは調べられる箇所を示し、全て調べ終わったら「これ以上調べる場所はない」と告げると良いだろう。

## ◆教室

教室では「窓」「机」「ロッカー」を調べる事ができる。

窓には鉄板が打ち付けられており、外の様子を確認することができない。しかし、窓の外からは「ウホウホ……」という声が聞こえてくる。

机の中を覗くと、中からバナナの皮が見つかる。そう古いものではなさそうだ。

ロッカーを調べると、掃除用具と「消化器」が見つかる。使用できそうだ。

## ◆調理室

調理室では「冷蔵庫」「食器棚」「コンロ」を調べることが出来る。

冷蔵庫の中を覗くと、ぎっしりとバナナが詰まっている。食べられそうだ。

食器棚を調べると、皿、コップ、「ナイフ&フォーク」が見つかるだろう。

コンロを調べると、火が付くことを確認できる。マッチ箱も隣にある。だが、プレイヤー達は火を見ると本能的に恐怖を覚えてしまうだろう。

## ◆トイレ

トイレでは「個室」「トイレ用具入れ」「ブレーカー」を調べることが出来る。

個室を調べると、個室の壁に大きな手形のようなものが見えるだろう。

トイレ用具入れを見ると、掃除用具の他に「バット」が見つかるだろう。

ブレーカーを調べると、配電盤に「実験棟」「研究棟」という文字が見える。

## ◆倉庫

倉庫では各種道具と、「鍵」に関する行動を起こすことが出来る。

プレイヤーが道具を使用して鍵を取る場合、DEX判定させると良い。

★ イベント名称:

①クライマックス

場所名称:

教室

出現NPC:

なし

発生条件:

①プレイヤーの行動終了後

詳細情報:

貴方達はしばらく行動した後、再び教室へと戻ってきた。  
教室に戻ってすぐ、最初と同じようにスピーカーのスイッチが入り声が聞こえて来る。

「さて、君達は無事に鍵を入手することができたでしょうか？」

GMはプレイヤーの誰かを代表に報告させると良い。  
もし、無事に鍵を入手できていた場合「共通ミッションクリア」に☑を入れさせる。

その後、プレイヤー達に「ロッカーの内部に戻るように」と告げると良い。

ロッカーの内部で、GMは各プレイヤーに順々に個別ミッションの成果を報告させる。  
「貴方には個別ミッションが与えられて居たが、無事クリアできたのか？」

達成できていた場合「個別ミッションクリア」に☑を入れさせる。

その後、再びスピーカーが音を立てだす。  
「君達は至急、器材室の前まで来るように。」

GMである貴方は(個別ミッションが達成されていなければ)代わりにクリアしていった。  
そして、器材室のドアを開けてプレイヤーを迎え、非常電源のスイッチをオフにする。

その瞬間、辺りは闇に包まれ、非常灯の灯りだけが辺りを照らし出す。

【シナリオクリア！ GMを交代します】

★ イベント名称:

②プロローグ

場所名称:

—

出現NPC:

なし

発生条件:

①クライマックス後、GM交代後

詳細情報:

貴方達は突然背後に何者かの気配を感じる。  
ソイツはGMのPCを抱きかかえると、物凄い勢いで奥の建物へと入っていった。

あまりの素早い行動に貴方達は呆気にとられるだろう。  
しかし、攫われたPCは貴方達の大事な仲間だ。

それに、脱出できる場所は今の建物にはない。  
奥の建物へと進みしか、道はなさそうだ。

★ イベント名称:

②プレイヤー行動

場所名称:

—

出現NPC:

なし

発生条件:

②プロローグ後

詳細情報:

プレイヤー達は建物に入ると、【地図②】が貼ってあることに気付く。(地図②の画像を出す)  
建物全体が**停電**しており電灯などは付かない事は伝えておく。

これからGMはプレイヤー達に何処の場所から周るかを確認していく。

『暗室』を調べようとした場合、②クライマックスに移る。

★ イベント名称:

②『研究室』

場所名称:

—

出現NPC:

なし

発生条件:

②プレイヤー行動時

詳細情報:

GMは調べられる箇所を示し、全て調べ終わったら「これ以上調べる場所はない」と告げると良いだろう。(各箇所を調べられるのは一人一度だけ)

## ◆本棚

本棚を調べる場合、【探索判定】を行う。

※2D6を振り、成功値(知力、探索を持って居れば5)以下が出れば成功

## ◇成功

貴方は本棚から一冊のノートを探し当てた。

【研究員のノート】のTIPSをプレイヤーに提供。

## ◇失敗

特になし

## ◆机

机の引き出しを開けるかどうかを尋ねる。

開けると言った場合、引き出しから「ゴリラと仲良さそうに映るゴリ先生」の写真を見つける。

★ イベント名称:

②『所長室』

場所名称:

—

出現NPC:

なし

発生条件:

②プレイヤー行動時

詳細情報:

GMは調べられる箇所を示し、全て調べ終わったら「これ以上調べる場所はない」と告げると良いだろう。(各箇所を調べられるのは一人一度だけ)

## ◆入り口の扉

施錠されている。だが、無理矢理こじ開けられそうだ。【筋力判定】を行える。  
※2D6を振り、成功値:(STR、筋肉を持って居れば+5)以下が出れば成功

## ◇成功

成功したPCがドアノブを思い切り捻ると、ギチィという音と共に鍵が壊れた。

## ◇失敗

ドアは開かない。全員失敗でドアノブが取れ、開かなくなる。

## ◆スーツ

スーツの上着を漁るかどうかを尋ねる。  
漁った場合、【Gウィルス】と書かれたメモが見つかる。



★ イベント名称:

②『工作室』

場所名称:

—

出現NPC:

なし

発生条件:

②プレイヤー行動時

詳細情報:

GMは調べられる箇所を示し、全て調べ終わったら「これ以上調べる場所はない」と告げると良いだろう。(各箇所を調べられるのは一人一度だけ)

## ◆作業台

周りにある仕材と工具を使用して武器を作れそうだ。

※2D6を振り、成功値:(DEX、制作を持って居れば+5)以下が出れば成功

## ◇成功

成功したPCが好きな武器を獲得する。(近接武器のみ。刀や釘バット、バール等)

## ◇失敗

ゴミが出来上がる。

## ★ イベント名称:

②クライマックス

## 場所名称:

暗室前

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

PC達が暗室までやってくる、暗室以外の全ての部屋を探索した

## 詳細情報:

貴方達は「危険！」と書かれていた暗室の前までやってきた。  
貴方達は、なぜか部屋の中に恐ろしい何者かが居ることに気がつく。  
そればかりか、ソイツは荒い息を吐き、胸を叩いて自らを鼓舞しているということにも気付く。

そして、貴方達の目の前でドアが突然爆発したように弾け飛ぶ。  
中から現れたのは……ゴリラだ。とてつもなく大きいゴリラだ。

そのゴリラの左手には……GM(PC)が握られていた。  
ゴリラはGM(PC)を貴方達に向かって無造作に放り投げる！

貴方達の目の前に投げ捨てられたGM(PC)は目を覚ます。  
(ゴリラに握られ気絶していた間、貴方は不思議な感覚で他PCの行動を把握している)

辺りをキョロキョロと見回した貴方は、ゴリラを目の前にし、恐怖で叫び声を上げる。

【シナリオクリア！ GMを交代します】

★ イベント名称:

③プロローグ

場所名称:

—

出現NPC:

なし

発生条件:

GM交代後

詳細情報:

②GMが叫び声を上げた時、ゴリラは貴方達に向けてその手を伸ばす。  
だが、その手が捕まえたのはGM(③)だ！

ゴリラはそのまま部屋へと入っていく。  
貴方達は仲間を見捨てられず、ゴリラを追って暗室の中へと入っていった！

★ イベント名称:

③戦闘前

場所名称:

—

出現NPC:

なし

発生条件:

③プロローグ後

詳細情報:

ゴリラを追いかけて暗室に入ってしまった貴方達は、  
ゴリラがGM(③)を奥の扉の向こう側へ投げ捨てた光景を目撃する。

一瞬見えた扉の向こう側は「外」の光景のように見えた。  
さあ、貴方達はゴリラを倒してもいいし、無視して奥の扉から脱出しても良い。

## ★ イベント名称:

③戦闘中(観察判定成功)

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

③戦闘中に観察判定に成功

## 詳細情報:

貴方は自分の足元に1本の「バナナ」を発見する。  
 貴方はゴリラにバナナを投げてもいいし、自分で食べてもいい。  
 この行動は毎ラウンド行える。(要観察判定)

## ◆ 投げる

ゴリラはこのターン行動することができない(バナナを食べている)

## ◆ 食べる

このバナナは美味しいバナナだ。ゴリラはこのターン貴方を標的にする。

## ★ イベント名称:

③クライマックス(全員脱出)

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

③戦闘中に全PCが扉から脱出

## 詳細情報:

貴方達はゴリラの腕を掻い潜って扉から外へと飛び出した！  
 外は……まるでジャングルだ。木々が生い茂り、小道が一本奥へ続いている。

扉の辺りにはGM(PC)が倒れていたが、貴方達が介抱すると目を覚ます。  
 その時、扉の向こうからゴリラの雄叫びが聞こえてきた。  
 そして、周りから雄叫びが複数聞こえたかと思うと、ゴリラ達が飛び出してきた！

【シナリオクリア！ GMを交代します】

## ★ イベント名称:

③クライマックス(ゴリラ討伐)

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

③戦闘中にゴリラのHPを0にする

## 詳細情報:

貴方達はゴリラの倒した後、悠々と扉を開けて外へ出た。  
外は……まるでジャングルだ。木々が生い茂り、小道が一本奥へ続いている。

扉の辺りにはGM(PC)が倒れていたが、貴方達が介抱すると目を覚ます。  
その時、扉の向こうから倒したはずのゴリラが現れ、雄叫びをあげる。  
そして、周りから雄叫びが複数聞こえたかと思うと、ゴリラ達が飛び出してきた！

【シナリオクリア！ GMを交代します】

## ★ イベント名称:

③クライマックス(3ラウンド経過)

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

③戦闘中に3ラウンドが経過(3度全員が行動)

## 詳細情報:

貴方達はゴリラを相手に手をこまねいていた。  
やむを得ず貴方達は【後生大事に持っていたバナナ】を投げてゴリラの気を逸し、脱出した！  
外は……まるでジャングルだ。木々が生い茂り、小道が一本奥へ続いている。

扉の辺りにはGM(PC)が倒れていたが、貴方達が介抱すると目を覚ます。  
その時、扉の向こうからバナナを食べ終わったゴリラが現れ、雄叫びをあげる。  
そして、周りから雄叫びが複数聞こえたかと思うと、ゴリラ達が飛び出してきた！

【シナリオクリア！ GMを交代します】

## ★ イベント名称:

④プロローグ

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

GM交代後

## 詳細情報:

建物の後ろの木々からゴリラ達が飛び出してきた！  
ゴリラ達は貴方達の方へ向かって全力で走ってくる。逃げろ！

貴方達は急いでジャングルの小道へと入っていった。  
後ろからはゴリラ達が追いかけてくる。GM(PC)の姿がないが、今はそれどころではない！

このままでは、すぐにでも追いつかれてしまうだろう！

## ★ イベント名称:

④ジャングルの小道

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

④プロローグ終了後

## 詳細情報:

プレイヤーはどうかしてゴリラ達の気を惹かなければならない。  
その為に必要なモノは「1D6、INT以下で成功」で発見できるだろう。

道具を使用したり、難しい事をするなら「1D6、DEX以下で成功」で実現できるだろう。

筋肉で様々な事を解決したいのであれば、「1D6、STR以下で成功」で実現できるだろう。

何にせよ、ゴリラ達の気を引いて足止めできたのなら次のシーンに移る。

## ★ イベント名称:

④川

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

④ジャングルの小道後

## 詳細情報:

貴方達の目の前に幅55mはありそうな川が流れている。  
川の向こう側にはコンクリート製のビルが見える。あそこはヒトの住む場所だ！  
何とかして向こうに渡らなければ……？ いや、もういっそゴリラに捕まるべきか……？

幸い、ゴリラはまだ追いつかない。  
STR(力)と、INT(知恵)と、DEX(器用さ)と、自由な発想で状況を乗り切ってくれ。

※判定は全て1D6、どのステータスで振るかはGMの裁量に委ねます

## ★ イベント名称:

④クライマックス

## 場所名称:

—

## 出現NPC:

なし

## 発生条件:

川を渡りきる

OR

諦めてゴリラに捕まる

## 詳細情報:

◆川を渡りきる  
貴方達は日常へと帰ってきた。あのゴリラや、建物は何だったのだろうか。  
——数年後、ヒトとゴリラが地上の覇権をかけて争うことになる、  
一体誰が想像できただろうか。

◆捕まる  
貴方達はゴリラに捕まった。だが、彼らは暖かく貴方達を迎え入れてくれた。  
そう、貴方達もまた、ゴリラになっていたからだ。ウッホーイ！  
——数年後、ヒトは絶滅した。そう、ヒトは全てゴリラになってしまったのだ！