

拠点防衛TRPG
ゾンビライズ

無料で遊べる
ソロシナリオ

ひとりぼっちの家

作・絵 保田琳

ソロシナリオ ひとりぼっちの家

クリア条件：1日間の生存

シナリオ情報

推奨人数：1人 (GM 含)
 想定時間：1時間半
 拠点：古民家
 開始：朝

シナリオ紹介

このシナリオは、無料公開されたプレイヤーズガイドだけでも遊べる。また、プレイヤーはGMを兼任する。PCは田舎にいる祖父母の家へ訪れるような人物が望ましい。

PCは久しぶりに、祖父母のいる田舎の家を訪ねた。一泊二日の平穏な一日は“惨劇の夜”で全てが変わった。拠点防衛 TRPG『ゾンビライン』ゾンビから自らの生命線を守れ。

▼タイムスケジュール

1日目

朝／前：探索…1日目の朝（前半）
 後：探索…1日目の朝（後半）
 昼／前：調査…1日目の昼（前半）
 後：工作…1日目の昼（後半）
 夜／前：防衛…1日目の夜（前半）
 後：休息…1日目の夜（後半）

2日目 日数経過エンド

ゲームの進行

p.8~13に従ってPC作成した後は、右頁の「①惨劇の夜」から、紙片の左上にある丸番号の順番に読むことでゲームブック的に進む。

拠点シートで古民家を用意して罠と調査ポイントを配置したら、タイムスケジュールの拠点生活を行う。

探索→探索→調査→工作の順に行うが、p.27を参考に別の拠点行動をしてもかまわない。

タイムスケジュール

時/日数		1日目
朝	前	START ?
	後	?
昼	前	A
	後	
夜	前	1 X
	後	ZZZ
時間帯		1日目

罠類&調査初期配置

イ1F 杭

イウ1F バリケード

スセ1F バリケード

セ1F 杭



初期生活リソース

📦 〈食料〉 0 📦 〈資材〉 2

💧 〈飲水〉 ∞ ⚡ 〈電気〉 ∞

START

開始する時間帯です。拠点に辿り着いた時刻となります。

マークの説明



固有の探索イベントが発生します。固有イベントは1から順番に発生します。



固有調査ポイントはアルファベットになります。!の場合、調査ポイント表 (p.52) で決めます。



敵の襲撃です。X番の敵グループが現れます。拠点マップ上にあるのが敵の出現座標です。



挿入イベントです。ひらがなに対応したイベントが発生します。



休息します。緊張感が0へ。治療中の【怪我】【不調】を回復。会話でストレスが増減します。

① 惨劇の夜

君が祖父母の家でくつろいでいると、祖父母が車を出し、近所の洋食屋まで外出することになった。そこでおいしい料理を堪能している時、突然、店内に車が突っ込んできた。爆発する車。ゾンビの出現。周囲で悲鳴が聞こえる。

君は祖父母に連れられ、外へ出た。押しつぶされそうな不安で**ストレス↑**する。

② 翌日の朝 (AかBのどちらかを選択する)

車の中でやり過ごした君と祖父母。朝になると、ゾンビの動きが鈍くなり、外を出歩けそうだと気付く。君たちは車から必要そうな物を各自が持つことにした。君が手にした物は…

- A: 野球ボール。硬球×5 (投擲武器 p.17)
- B: 木製のバット。鈍器 (白兵武器 p.16)

③ 翌日の昼 (AかBのどちらかを選択する)

途中、釘のようなものを踏んでパンクした車から降りた君たちは歩いて祖父母の家まで帰ることにした。途中にコンビニを見かけたが、中は死体だらけで祖母は目を背ける。君は…

- A: 中に入り弁当を盗む。食料×3・**ストレス↑**
- B: 中の死体に手を合わせて去る。モラル↑

④ 翌日の夜 (AかBのどちらかを選択する)

祖父母の家が近くなった。しかし、そこで君たちはゾンビの大群に襲われてしまう。

君は祖父母と離れ離れになり**ストレス↑**する。ひとりで家に向かう途中、物を拾う。それは…

- A: 護身用の武器。スタンガン (白兵武器 p.16)
- B: 消防団の斧。手斧 (投擲武器 p.17)

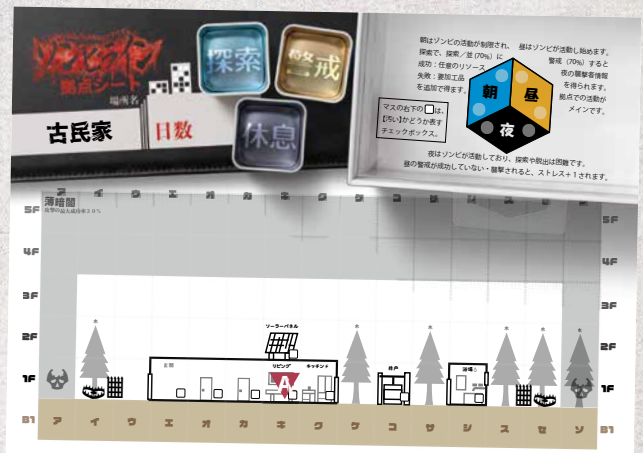
⑤ 到着

君はやっとのことで祖父母の家に辿り着く。

家に**資材**×2がある。孤独感で**ストレス↑**して、好きな**スキル**をひとつ獲得しよう。

ここからひとりぼっちの防衛戦が始まる。

AかBが選択し、選択したものを入手したり・増加させたりすること。



⑥ 1日目の朝 (前半)

朝の探索は、ライフラインボーナス (p.22) を行った後、以下の探索イベントが発生する。

探索で森の中に入った君は**手製弓** (射撃武器 p.17) と**矢 (手製弓) ×1** (投擲武器 p.17) を見つけた。近くにはおびただしいほどの血の跡があった。おそらくこの弓の持ち主だったのだろう…

⑦ 1日目の朝 (後半)

朝の探索は、ライフラインボーナス (p.22) を行った後、以下の探索イベントが発生する。

探索からの帰り道、君は路上に血染めのリュックを見つけた。君はそれを持ち帰っても、通り過ぎてもよい。持ち帰るなら、不快感で**ストレス↑**する代わりに**着替え**、**エナドリ** (道具 p.20) を入手する。

⑧ 1日目の昼 (前半)

リビングを調査すると、**工具箱** (道具 p.20) を入手し、調査が完了する。

調査せず放置していても特に何も無い。

⑨ 1日目の昼 (後半)

工具箱を使うことで、資材を消費して自作 (p.34) ができる。

必要数の資材を消費し、工作の判定に成功すれば入手できる。

おすすめは**矢 (手製弓)** か**杭**の買だ。

買は作成したら、地面か屋根のあるマスに配置できる。敵が通りそうなマスに置こう。

探索にPCOを配置しよう。

探索にPCOを配置しよう。

PCO1の調査ポイントにPCOを配置しよう。

⑩ 1日目の夜（前半）



1ラウンド目に出現する敵

A1F ゾンビ×2

ソ1F ゾンビ×1

3ラウンド目に出現する敵

A1F ゾンビ×1

ソ1F ゾンビ×2

戦闘 p.38

- ①ゾンビの襲撃があると、まず**ストレス↑**する。
- ②敵を配置する前に PC を配置する。
地面や屋根のあるマスにしか配置できない。
- ③A1Fにゾンビを2体、ソ1Fにゾンビを1体置く。
- ④各キャラクターのイニシアチブを D100 を振り決定する。【戦略】を持っているキャラクターは2回振って好きな方を採用できる。高い方がよい。敵のイニシアチブは、D100 を振らずに下部の数字を当てはめればすぐに決まる。
- ⑤戦闘はラウンド進行で、イニシアチブが高い方から順番に手番が回る。戦闘中の行動は p.39 を参照すること。
イニシアチブは戦闘中、変動しない。

※3ラウンド目に、ゾンビをまた配置する。

※ゾンビをすべて戦闘不能にしたら PC の勝利。

ゾンビの戦術

ゾンビの手番では、PC に近づくよう移動する。ゾンビは基本的に「移動」か「攻撃」を行う。最大 AP は2あるため、最大で2マス動ける。そして、同じマスに入ったら攻撃手段「かみつつき」する。攻撃成功（【厚着】なら2回目）で、PC は【ゾンビ化】して全滅エンドとなる。

PC が屋根にいる時は、壁の前で「行動放棄」して、次のラウンドで「登攀」する。

ソ1F のゾンビは窓を破壊し「姿勢の変更」(1AP)して侵入する。閉めてある扉も破壊する。

窓も扉も耐久1なので、攻撃が1回成功すると破壊できる。

室内や設備（井戸）のあるマスに入ると、そのマスは【汚い】状態となる。また、罠のマスや間に障害物がある時は、p34 を参照すること。

これを順番に当てはめれば、敵のイニシアチブがすぐ決まります。

ゾンビ

敵名

脅威度
1

種別	形状	思考
ゾンビ	人型	低い
体力	高さ	体重
1	150 cm	50 kg



最大 AP
2

攻撃手段

かみつつき (1AP) 射程：0 攻撃：30%【白兵】【ゾンビ化】

⑪ 1日目の夜（後半）

君は、ゾンビの襲撃から祖父母の家を守った。戦いの間は無我夢中になっていたが、思い返すと襲ってきたゾンビは赤の他人で祖父母の姿は見当たらなかった。

この場所に残るか、それとも外へ出て助けを求めるか。今後のことを考えながらも疲労がピークに達した君は気を失うように眠りに落ちた…

1日間生存した↓

⑫ 日数経過エンド

目が覚めると、外から誰かが近づく音がある。窓から外を確認すると、遠くから無事に帰ってきた祖父母が見えた。

君は家から出て、祖父母を出迎える。

これから先のことは分からないが、とにかく今は祖父母が無事だったことを喜ぼう。

ゾンビがはびこるこの世界で。

ゾンビに噛まれた↓

※全滅エンド

ゾンビに噛まれた君は、噛んできたゾンビをやっとのことで倒すが、噛まれた部分を中心に血色は悪くなり、血管が浮き出てくるのを目の当たりにする。

君は残った理性で、これからのことを考える。井戸に落ちる？大切な人へ電話をかける？自暴自棄になる？残った時間で君がとった行動は…