



ヒトの敵は、ゾンビか、ヒトか。



絶望ラボラトリ

イントロダクション

そう速くない未来。

AM0:00。某島に在る感染症研究所で生物学的災害が発生した。

施設の制御コンピュータは、直ちに隔壁を下ろし施設を封鎖。

研究所は孤島の中の孤島と化した。

所内の生命を犠牲にしても、外部に災害を拡大しない。残された所員たちもそれは承知していた。

しかし彼らは、奇跡を信じて、最後の瞬間まで災害に挑む道を選んだ。

残された時間は、あと6時間——。

生き残った所員たちが災害の内容を管理サーバに問い合わせると、そこに、信じられない映像が送られてきた。

霊安室の死体がゆっくりと起き上がり、強固な扉を破壊して、部屋の外に出て行ったのだ。

誰もが驚愕する中、ある一人がこう呟いた。

「心当たりがある……」

かくして、後に「あの一夜」と語られる舞台の幕が上がった。

ようこそ、悲劇と絶望のラボラトリへ。

絶望ラボラトリとは

絶望ラボラトリ——以下「絶ラボ」は、ゾンビの発生によりPCたちが極限状況に追い込まれる中、明かされた人間関係によるドラマを構築していくことを楽しむ、物語構築型のTRPGだ。

舞台はごく近い未来の感染症治療施設研究研究所。PCはそこに勤める天才的な医師兼研究者だ。

PCたちはその知恵と勇気を結集し、突如所内で発生したバイオハザード——ゾンビの発生——に立ち向かうことになる。

ゾンビ化の原因をつきとめ、有効な化学物質を作り上げ、それを用いて身を守り続けるのだ。

対策部隊の到着まで6時間。それまで生き抜くことができれば、PCたちは施設もろとも焼却されてしまう。

極限状態に追い込まれたPCたちは、時に、隠していた真実を明らかにすることがあるだろう。やがてそれは、このバイオハザードの原因——誰が、何故、この災害を引き起こしたのか——に繋がっていく。

6時間後。PCたちは無事、生きて朝日を浴びることができるだろうか。

生きていたとして、それは幸福なのだろうか。

推奨環境

このTRPGの推奨プレイヤー人数は2～4人。

プレイ時間は3～4時間程度だ。

後ろ暗い人間関係や性的な内容を扱う可能性が高いため、成人が遊ぶことを推奨する。

またこのTRPGは、物語要素を参照し、物語や背景を構築するのが得意な人に向いている。

自分のPCが不幸な状態に陥ったり、急激に状況が変化することが苦手な人には、あまりお勧めできない。

ゾンビを倒す事が極めて難しいゲームなので、たくさん戦いたい人、殲滅したい人には全くお勧めできない。

用意するもの

- ・筆記用具（消せるもの）
- ・リンクシートのコピー（A3が望ましい）
- ・リンクカード
- ・プレイスカード
- ・キャラクターシートのコピー（人数分）
- ・ゾンビ管理シート
- ・PCを表すコマ
- ・ゾンビを表すコマ
- ・6面体サイコロ適宜

目次

イントロダクション.....	1	ワールドセクション	5
絶望ラボラトリとは	1	絶ラボの世界.....	5
推奨環境	1	ゾンビ.....	5
用意するもの.....	1	感染症治療施設	6
プレイヤーセクション.....	3	ルールセクション	8
PC 作成.....	3	判定ルール	8
キャラクターシート.....	3	ゲームの進行.....	8
		エンゲージ	14
		ゲームマスターセクション	21

用語集

GM

ゲームマスターの略。
ゲームの進行係である参加者。
なお、このゲームでは GM が PL を兼任してもよい。

HP

ヒューマニティ・ポイントの略。
人間性がどれだけ残っているか、能力を充分に発揮できるかを表す。

PC

プレイヤーキャラクターの略。
プレイヤーが扱う、ゲーム中のキャラクターのこと。

PL

プレイヤーの略。このゲームを遊ぶ参加者。

xD6

ダイスの振り方。
x がダイスの個数。1D6 ならダイスを 1 個、2D6 ならダイスを 2 個振ることを示す。

xD

ダイス (6 面体サイコロ) の個数。
x がダイスの個数。1D ならダイス 1 個。+ 1D と書く
と、振るべきダイスがひとつ増えたことを示す。

エンゲージ

PC たちの、ゾンビとの遭遇から終了までを表す。
対抗策を調査したり、薬品を調査したりもする。

参加者

ゲームに参加している全ての人のこと。
GM、PL をどちらも含む。

セッション

ゲームの実プレイのこと。

ターン

エンゲージ/フェイズ中の区切りの単位。

ダイス

色々あるが、「絶ラボ」では 6 面体サイコロのこと。

フェイズ

セッションの大きな区切りの単位。

プレイカード

場所を表すカード。8 種類ある。
何が出来るか、何を調達できるか、どのタイミングで
ゾンビを攻撃できるか、などが書かれている。

リンクカード

人間関係を表すカード。
人間関係を「強制的に」設定できる。
設定された関係は基本的に覆らない。そしてそれは、
PL の意志に関わらず必ず真実となる。

リンクシート

人間関係を記録するシート。
PC および NPC の関係を表す関係図の元。人と人
(ゾンビ) を繋ぐ線に「リンクカード」が置かれることで、
関係性が設定される。
人物の名前やリンクカードの補足説明などは、自由
に記入してよい。

プレイヤーセクション

PC 作成

ここでは君たちの分身である、プレイヤーキャラクター（以下 PC）を作成する。

PC はごく近い未来の感染症治療施設件研究所に置く優秀な研究者であり、医者でもある。

PC たちは皆、天才的な能力の持ち主だ。施設の機器を適切に用いれば、数時間での新薬開発すら余裕で行える。

その上、PC はそれぞれ、特異な能力を持っている。それは常人離れた集中力だったり、極めて正確な薬品調合力だったりする。

だが所詮は人間。ゾンビの毒を大量に受ければ、為す術無くゾンビになるだろう。PC たちの武器は、理性と勇気、それだけだ。

もう一つ。このバイオハザードを引き起こしたのは、PC のうちの誰かだ。

もっとも、狙って発生させたわけじゃない——多分。原因はおそらく、危険な実験や、治療の副作用だ。

全ての PC は、それらを行う動機を秘めている。その多くは同情すべきものだ。手に負えない感染症を治療したい、大切な人を生き返らせたい、そんな類いの。「それ」が極めて危険で、未知の問題を引き起こす可能性が高くても、だ。

そして誰かが、「それ」を実行してしまった。

犯人は、セッションの最後に明らかとなる。

キャラクターシート

キャラクターシートは、PC の情報を記録する紙だ。

P.24 をコピーし、切り取って使うといい。

キャラクターシートには 3 つの情報を決定し、記入する欄がある。

- ・プロフィール
- ・異能
- ・ヒューマニティ・ポイント (HP)

それぞれ決め方を説明していこう。

プロフィールの決定

プロフィールは、シートの一番上にかかれている。PC の個人情報を記入する欄だ。

ここでは PC の個人情報として、名前、性別、年齢を決定する。

舞台は日本だが、PC の国籍は自由だ。

世界から優秀な人材を集めているという設定だから、どこの国の人物でも問題はない。もちろん全員、言葉が通じる。名前も国際色豊かなものにして一向に構わない。

うまい名前が思いつかないなら、P.21 の名前決定表を使うといい。何となくそれっぽい名前が付けられるはずだ。気に入らなければ好きに変えてもいい。

年齢は 22 才以上とする。20 代後半以上の年齢にしておのが望ましい。

10 代やそれ未満の天才少年／少女にすることは推奨しない。「絶ラボ」においては、PC がしばしば愛憎のもつれに巻き込まれる。突如として自分の子どもが現れることも珍しくない。もし若い PC を作るのなら、その辺りは十分に注意すること。

何となれば名前と性別だけ決めておき、ゲームの進行に合わせて実年齢を決定してもよい。

異能の決定

異能はシートの中央に大きく書かれている、PC の持つ特異な能力だ。

6 つある異能の中から 1 つを選択し、異能名の左にある四角 (□) にチェックを入れること。

異能の説明に書かれたタイミングで、選んだ異能のボーナスが適用される。

可能なら誰か一人は「高速調査」の能力を持っているといいだろう。

HP 決定

ヒューマニティ・ポイント (以下 HP) は、シートの下部にかかれている 10 個のマスだ。

これはどれだけの人間性を保っているかを示している。減ったら、人間性が失われている——つまりゾンビに近づいた——ことになる。

さらにこの欄は、能力値としても使用する。

次ページで説明しよう。

能力値決定

PCは次の二つの能力を持つ。

理性 (R) : ゾンビへの対抗手段の研究、作成のための基本能力

勇気 (Y) : ゾンビに対抗する際の基本能力

この二つの能力を、理性はR、勇気はYとして、プラス (+) 側のマスの中書き込む。

ひとつのマスの中には、RかY、どちらかひとつを書き込むことができる。

書き込む順番と個数は自由だ。が、最低でもひとつづつは書かなきゃいけない。

+側に書いた数が、それぞれの「能力値」になる。Rが3個、Yが2個なら理性3、勇気2だ。

例えば次のように書き込む。

H	+	Y	R	R	Y	R
		P	-	R	R	R

●キャラクターメイクサンプル

V氏のPC作成を見てみよう。

まず名前を決める。面倒なので名前決定表で名前をつけよう。

姓を決めるため、1D6を2回行う。1と6が出た。縦が1、横が6は「江ノ島」。それとなく神奈川を感じる名字だ。

次に名を決めるため、もう一度1D6を2回行う。縦が4、横が5。「トミー」になった。

名前は江ノ島トミー。あるいはトミー江ノ島。どちらも構わない。ここはトミー江ノ島と名乗ることにしよう。

年齢は22才以上ということで、とりあえず39才程度にしておく。セッションの内容次第では変わるかもしれない。

性別は男だ。この名前表は女性名が少なすぎる。V氏は愚痴るが、現実是不変。

次に異能を決定しよう。変わった名前だから、能力も変わったものにしようとしてV氏は思った。この中では「強毒耐性」が一番人間離れしていそう。V氏はこれを選択し、異能名横の□にチェックをつけた。

最後はHP。頭脳は他に任せて、勇気を高くしようと思った。勇気4、理性1にし、YYRYと割り振った。

キャラクターシートは右のようになる。

絶望ラボラトリ キャラクターシート

名前	トミー 江ノ島		
性別	男	年齢	39才

絶対集中
あなたは恐怖判定を行わなくてよい。さらに、ゾンビの接近による判定のペナルティを0として判定できる。ただし判定達成後の次のターンの行動は必ず「待機」となる。また、判定達成後のエンゲージ内の判定は全て-1される。

力点把握
あなたは備品・薬品によるゾンビ対抗判定に+2のボーナスを得る。

高速調査
あなたは「調査」フェイズの、薬品の調査判定に+4のボーナスを得る。

動作予測
あなたは脱出の判定に+2のボーナスを得る。

完全共感
あなたがリンクカードを出したとき、そのリンクカードに関係するPCは、次回エンゲージの全ての判定に+1のボーナスを得る。このボーナスは他のボーナスと重複する。

強毒耐性
あなたはゾンビ化への耐性を持っている。ゾンビ化のダメージを受けた時、1D6して4~6が出たらダメージが-1される。またゾンビに対抗する物質の調査時、必要な物資1点を、このPCの体組織(髪の毛など)と入れ替えることができる。

H	+	Y	Y	Y	R	Y
		P	-	R	R	R

同士討ちダメージ 1点 2点

調査

調達

調査