

WEBシナリオ①用ハンドアウト

PC①「魔術師からの依頼」

コネクション	佐倉葉月/庇護		
サンプルPC	現代の魔術師	条件	特になし
<p>キミは霊脈のひとつを管理する現代の魔術師だ。</p> <p>ある日、キミの遠い親戚であり、同じ魔術師の家系に生まれた病弱な少女、佐倉葉月から、とある依頼を聞いてほしいとの連絡を受ける。彼女は、ずいぶんと思いつめた様子……これは、詳しい話を聞く必要がありそうだ。</p>			
目的	葉月を救う		

PC②「友の頼み」

コネクション	佐倉成久/友情		
サンプルPC	銀弾の聖堂騎士	条件	聖堂騎士団
<p>キミには無二の親友がいる。</p> <p>彼の名は佐倉成久。連盟内でも著名な天才魔術師だ。</p> <p>ある日、成久は思いつめた様子でキミの元を訪れ、“あること”をキミに依頼する。</p> <p>いったい、彼の身になががあったのだろうか？</p>			
目的	成久を救う		

PC③「奇妙な超常事件」

コネクション	久代市の人々/救済		
サンプルPC	黒影の眷族	条件	環境省特別対策室
<p>キミは超常事件を専門とする国家エージェントだ。</p> <p>久代市内において、超常事件の発生が確認された。</p> <p>調査を行う最中、キミは魔術結社連盟の三賢者、シャルル・ダーレスと邂逅する。</p> <p>シャルルは、今回の事件について何か知っている様子だが……？</p>			
目的	カミガカリを集め、事件を解決する		

PC④「邪神を狩る者」

コネクション	アラミタマ/敵意		
サンプルPC	破神の剣豪	条件	退魔師協会
<p>キミは退魔師協会に所属する腕利きの退魔師だ。</p> <p>ある日、キミは“協会”の総代、御剣宗司から直々に依頼を受ける。なんでも、この久代の地に邪悪なる眷族が出現したというのだ。</p> <p>その邪悪を滅するのがキミの使命である。</p>			
目的	黒幕を倒す		

PC⑤「正義のヒーロー」

コネクション	事件の黒幕/敵意		
サンプルPC	氷の魔神	条件	特になし
<p>キミは久代市の平和を人知れず守る、正義のカミガカリである。</p> <p>ある日、目前を通りかかった少女が突如として倒れ伏す。</p> <p>キミは手を差し伸べようとするが、少女は突如、変わり果てる……。</p> <p>人々を守るために、キミは今日も戦いへとおもむく。</p>			
目的	久代市の平和を守る		

WEBシナリオ①用情報

情報1

調査によると、久代市内に“アスマデウス”の〈神名〉を持つアラミタマが存在する。

“アスマデウス”は相手の思い出や記憶を喰らい、それらを操ることができる狡猾な邪神である。

“アスマデウス”は現在、何者かと《魂の契約》を交わし、人類の靈魂を積極的に狩り集めている。

情報2

久代市では現在、“人間が突如消滅する”事件が多発している。この事件は〈霊肉〉化によるもので、何者かが行使した【法則障害】が原因である。〈霊肉〉化した者を救うためには、【法則障害】の【術者】を倒すしかない。【情報2】を得たPCは1セッション中1回だけ、【距離：戦闘地帯/対象：1体】の受けた【ダメージ】を【半減】できる。

情報3

連盟の魔術師、佐倉成久は神秘——カミガカリ——の世界において最大の禁忌とされる【法則障害】を行使することで、世界の法則を歪めている“らしい”。

この情報を入手した各超常存在組織は、彼に対して討伐指令をくだしている。

情報4

〈教会〉は成久を、禁呪【法則障害】に手を染めた異端に指定している。だがPC②は成久がそんな男でないことを確信している。PC②が成久の無実を証明する【情報】を共有した場合、各PCは、1セッション中1回だけ【靈紋】を2d【回復】できる。

情報5

成久は《概念：邪神》を得て、不死化している。成久が魔術師であることを考えるなら、【法則障害】は佐倉家の霊脈に設置されているはずだ。なお、【法則障害】の【起因】を見れば、その〈靈紋〉から【術者】を……成久が犯人かどうか特定できる。

佐倉家の霊脈の場所は、葉月が知っている。

情報6

成久は現在、久代貯水池の西側にある佐倉家の別宅——魔術師の工房に潜み、より多くの靈魂を集める準備を執り行っている。成久ほどの魔術師がその気になれば、その被害は最低でも、久代市全体におよぶだろう。

情報7

数か月前、病院から呼び出しを受けた成久は、そこで葉月の病が、かなり悪化していることを知らされる。

医師の話では、どれだけ治療を施そうとも、葉月の命は持ってあと数年程度らしい。

その頃から、成久の様子はおかしくなりはじめた。

情報8

成久はアラミタマ“アスマデウス”と《魂の契約》を結んでいる。成久はすでに思い出や記憶のほとんどを“アスマデウス”に喰われ、自我を失った操り人形と化している。

仮に“アスマデウス”を倒したとしても、成久の記憶や思い出がもたらされるかどうかは怪しい。

“奇跡”でも起こせるなら、話は別だが……。

情報9

【法則障害】の【起因】となっていた〈靈紋〉は、成久のものではなく、“アスマデウス”のものであった。

この【情報】で、成久の無実を証明できるだろう

シナリオ概要

久代市で次々と発生する謎の集団失踪事件。
天賦の才を持ちながら、禁忌を侵した友。
心を蝕む邪神。少女からの悲しい依頼。
すべては絡み合い、やがて真実へと収束してゆく。
これは誰かの幸せを願った、魔術師の物語。
これは宿命を背負った、神我狩の物語。
武装伝奇RPG『神我狩』——『ある魔術師の物語』

シナリオ背景

PC①は親戚である病弱な魔術師の少女、佐倉葉月さくら はづきから、彼女の父親である天才魔術師、佐倉成久さくらなるひさの討伐を依頼される。

成久が魔術師としての掟に背き、禁呪たる[法則障害]を行使して人間の靈魂を集めているらしいのだ。

PCたちは成久討伐のために佐倉家の屋敷に向かう。

だが、成久はPC②や葉月の記憶を失っており、さらには《概念：邪神》を得て、不死化していた。

戦闘後、成久は即座に復活。自らの屋敷を破壊してその場から消え去る。

その後の調査で、成久が山岳部にある佐倉家の別宅に潜み、より多くの靈魂を集める準備を執り行っていること。成久の《概念：邪神》は佐倉家の靈脈に設置された[法則障害]に起因していること。成久がアラミタマ“アスモデウス”と《魂の契約》を交わし、「葉月の先天的な病を治す」という願いをかなえるために“アスモデウス”の操り人形となっていることなどが判明する。

このシナリオはPCたちが“アスモデウス”を倒すことで終了する。

PC作成

このシナリオは、[世界干涉LV：1]のPC3～5体で遊ぶことを念頭に作成されている。

GMがサンプルPCを使用させる場合、以下のものをPCに選択させること。

- PC①：現代の魔術師 (P46)
- PC②：銀弾の聖堂騎士 (P54)
- PC③：黒影の眷族 (P50)
- PC④：破神の剣豪 (P48)
- PC⑤：氷の魔神 (P52)

ハンドアウト

GMは本シナリオに掲載された各[ハンドアウト]と[情報]をあらかじめコピーし、切り分けておくこと。

GMは[ハンドアウト]をすべて一読する、あるいは事前に公開し、プレイヤーに配布するか、選択させる。

[登場]中のPCは[情報]を確認した後、条件を満たすかGMの許可があれば、その内容を確認・共有できる。

真相

葉月の病が深刻化していることを病院から知らされた成久は、葉月の命を救うためにアラミタマ“アスモデウス”と《魂の契約》を結ぶ。

そして、“アスモデウス”に願いを成就させて葉月を救った後、自らの手で“アスモデウス”を倒し、魔術師としての禁忌に手を染めた責任を取り、死を選ぶつもりなのだ。

だが、それらはすべて“アスモデウス”の罠であった。

“アスモデウス”はもとより、成久と契約を結ぶために医師の記憶を操り、嘘の報告を行わせていたのである。

そして、“アスモデウス”は記憶を奪うことで、成久を操り人形に変え、その優れた魔術の知識を悪用して[法則障害]を生み出し、人々の靈魂を奪っていたのだ。

登場NPC

佐倉葉月さくら はづき

年齢：PC①と同じ / 性別：女性 / 職業：優等生

PC①の親戚にあたる魔術師の少女。生来より心臓病を患っており、病弱である。父が禁呪に手を染めているという噂を聞き、PC①に父の討伐を依頼する。優しいが、気丈な性格。なお、彼女は父やPC①のような立派な魔術師になりたいと考えている。

佐倉成久さくらなるひさ

年齢：38 / 性別：男性 / 職業：名士

PC①の親戚にあたる天才魔術師。PC②とは無二の親友である。カミガカリではなく、協力者だが、その魔術の知識は連盟内でも一目置かれる。慈悲深く、礼儀正しい本物の紳士。

アスモデウス

年齢：？ / 性別：男性 / 職業：大悪魔

久代市に流れてきたアラミタマ。人間の記憶や想い出を喰らい、それを操る力を持っている。その性格は尊大かつ残忍。やや自信過剰な部分がある。

シナリオ導入

PC作成等が完了した時点で、GMは各PCに対してシナリオ導入を開始する。

シナリオ導入では特別な指示がない限り、[シーンプレイヤー]以外のPCはシーンに[登場]できない。

シーン1: 邪神の影

シーンプレイヤー: PC④

イベント: 情報収集

解説

PC④が退魔師協会の総代、御剣宗司から邪神討伐の依頼を受けるシーン。

PC④が居ない場合、このシーンは演出しない。

PC④は襲いかかる荒ぶる神に対して、[目標値:15]の【命中】判定を行い、これに成功すると荒ぶる神を一撃で倒せる。(GMは判定の前に《霊紋燃焼》を解説)

失敗した場合、PC④は【生命力】を4d消費するが、隙を見て荒ぶる神の急所に刃を突き立て、倒すことができる。

●描写1

人口20万人ほどの地方都市・久代市。

夜……その廃墟の一角で、キミは夜な夜な人々の靈魂を喰らう、強大な力を持つ荒ぶる神と対峙していた。

荒ぶる神は、一つ目の鬼のような姿と深緑色の肌を持つモノノケである。全長は3mほどで筋骨隆々。禍々しい靈力を全身から発している。だが、その胸元にはキミから受けた刀傷が深々と刻まれていた。

荒ぶる神:「おのれカミガカリ！ 神たる我が、人の靈魂を喰らって何が悪い！」

荒ぶる神:(反論を聞いて)「……半神の分際で生意気な！ ならば、貴様の血肉と靈魂も喰らうてやるわ!!」

(荒ぶる神はコンクリートの柱を引っこ抜き、それを振りかぶってPC④に襲いかかる。ここで、GMはPC④に[目標値:15]の【命中】判定に成功すれば、コンクリートの柱ごと荒ぶる神を両断し、負傷を受けずに倒せることを説明する)

荒ぶる神:「グギャアアア!!」

●描写2

キミの一撃が、荒ぶる神を両断する。

常人には見えぬ青白き炎——靈力の輝きが神の肉体から

血しぶきのように噴出する。

キミは神殺しの武具——人造神器を構えなおし、苦痛にのたうつ廃ビルの主にとどめを刺した。

その直後……背後から声がかかる。

キミが振り返ると、そこには車椅子に座る和装の男性と、制服姿の可愛い少女の姿が。

車椅子の男は協会の最高位“総代”を務める御剣宗司、そして少女の方は姪の彩音であった。

彩音:「PC④さま、討伐お疲れ様でした。本日は総代としての願いにより、直々に参上しました」

宗司:(PC④を見て)「素晴らしい技の冴え……見事だ」

宗司:「本当に、天賦の腕前だよ……さすがは次期一族最強と目されるだけのことはある」

宗司:「さっそくで悪いのだが、キミの腕を見込んで、討伐を命じたい。実はキミがこの任務についている間に、新たな邪悪が、この久代の地に降臨したらしいのだ」

宗司:「詳細はキミに一任する。頼んだよ」

終了条件

PC④が宗司に対して、何かしら応えた時点で、[情報1]を渡してシーンを終了する。

シーン2: 魔術師の少女

シーンプレイヤー: PC①

イベント: 情報収集

解説

PC①が遠い親戚筋で魔術師である病弱な少女、佐倉葉月から依頼の冒頭を告げられるシーン。

●描写

キミは今日、ある人物と待ち合わせをしている。

日曜日の午前、久代市繁華街。

しゃれた雰囲気のレストランに入ると、奥のテーブル席に白い肌をした可憐な少女がひとり座っていた。

少女の名は佐倉葉月。キミの親戚筋にあたる。

昔は交流もあったが、会うのは久しぶりだ。

幼い頃から病弱だった彼女は……成長した現在も、冬に咲く花のように可憐で——儂げであった。

彼女は今日、魔術師としてのキミに、魔術師として依頼があるという。

葉月：「お久しぶりです、PC①様。お変わり無いようで……なによりです」(PC①に儂げに微笑む)

葉月：「今日は魔術師として……PC①様に依頼があって参りました」

葉月：「本来ならば、私が果たすべき務め……ですが私では力不足ゆえ、PC①様のご助力を賜りたいのです」

葉月：(胸に手を当てて、苦しそうにする)「……ごめんなさい。なんでもありません」(その後、無理に笑顔を作る)

葉月：(その後、真剣な眼差しになって)「依頼の内容とは……私の父を……殺すことです」

終了条件

葉月の言葉を聞き、PC①がリアクションを返そうとした時点で、シーンを終了する。

シーン3: 忍び寄る悪意

シーンプレイヤー:PC⑤

イベント:情報収集

解説

街の人々が(霊肉)化するシーン。

PC⑤が居ない場合、このシーンは演出しない。

●描写

早朝——久代市繁華街。

キミは、街が異様な状態と化していることに気づく。

繁華街が……一般人では目視できない霊力の霧によって包み込まれているのである。

その影響によるものか……人々は皆疲れたような様子で、表情も虚ろだ。

症状は人それぞれで、平気そうにしている者もいれば、急に倒れる者もいる。

だが、異様なことに、倒れた者を気遣う者はいない。

そして、キミの目前でもひとり……。

学生服の少女：「あう……」(PC⑤の目前で倒れる)

学生服の少女：(PC⑤が介抱した)「……あ、ありがとう」

学生服の少女：「うう、はあ……なんだが、すごく身体がだるい。気持ち悪いの。た、助けて……助け……」(霊肉化)

(ここで、GMはPC⑤に[察知(幸運)/目標値:8]の判定を行わせ、成功したら(→基本p24)の(霊肉)を解説する)

終了条件

この状況に対するPC⑤の反応や行動を一通り聞いた直後、[情報2]を手渡してシーンを終了する。

シーン4: 緊急事態

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

解説

PC③がシャルル・ダーレスと邂逅し、事件解決のために協力を要請されるシーン。

●描写1

久代市市役所。その地下には環境省特別対策室、通称“特対”の分室が密かに存在する。

市内で頻発し始めた“人間が突如消滅する”という謎の失踪事件……キミは分室内で、その対処に追われていた。

特対職員A：「PC③さん！ 事件の資料届いています！」

特対職員B：「PC③さん！ 警察と市役所が、事件隠蔽に関する指示を仰いでいますがどうしましょう？」

特対職員C：「PC③さん！ 新しい被害者出てます！ 今度は繁華街です！」

●描写2

キミは的確に指示を出し、自らモバイル操り、情報収集を行う。

だが、いずれの事件も目撃情報が不自然に少ない。

事件を調査するには情報が足りなさすぎる……そう思っていた矢先、思わぬ情報提供者が現れた。

特対職員D：「PC③さん……あの、お客様がいらっしやってます」

特対職員D：「先方は、連盟のシャルと名乗れば……わかる」と

●描写3

連盟の大魔術師、シャルル・ダーレス。

三賢者“シモン・マグナス”の名を継ぐ、最高指導者のひとりであり、キミの親友のひとりであった。

シャルル：「どうもPC③さん。お忙しそうですね」

シャルル：「追っているのは……人間が消滅する事件ですか？」

シャルル：「……原因はおそらく、魔術によるものだと思います」

シャルル：「実は今回の事件、連盟の魔術師に関わりがありまして……。後手に回れば、取り返しが付かなくなるかもしれません。どうでしょう。事件解決のために協力しませんか？」

シャルル:「承諾していただけるなら、今回の後始末は我々が担当し、現時点で保有する情報をすべて提供する用意があります」

シャルル:「虫が良い話なのは解っていますが……この久代の地にはさまざまなカミガカリ勢力が入り乱れていますからね……こちらとしては、まず、特対と協力関係を結んでおき、他の縄張りに介入する足がかりが欲しいのが本音なんです」

シャルル:「そして……その魔術師は、私の友人でもあるので、できれば救いの手を差し伸べたいのです」

シャルル:(承諾)「すいません、助かります」

シャルル:(拒否)「そうですか……残念です。また、気が向いたらご連絡ください(モバイルの連絡先を伝える。以後、PC③が望めば連絡が可能となる)」

終了条件

PC③がシャルルに協力した場合、[情報3]を渡す。
協力しない場合、[情報]を渡さずシーンを終了する。
以後、PC③がモバイルで連絡し、協力を承諾すれば、シャルルはシーンに[登場]。[情報3]を渡してくれる。
PC④が居ない場合、[情報1]も同時に渡すこと。

シーン5:親友の頼み

シーンプレイヤー:PC②

イベント:情報収集

解説

PC②の回想シーン。PC②のもとを訪れた親友の佐倉成久は、PC②に葉月の後見人を頼み、去っていく。
成久との会話を終えたら、数か月後の「●描写2」に移る。

●描写1

佐倉成久は久代にいくつかの霊脈を持つ著名な魔術師であり、久代の名士であり、キミの無二の親友である。
彼と最後に会ったのは数か月前になる。
あのときの彼は、ずいぶん思い詰めた様子だった……。

成久:「さて……世間話はこれくらいにして、要件に入ろう」(回想。川辺教会内にある中庭のテラス。成久は紅茶の入ったカップを優雅にテーブルの上に置く)

成久:「PC②。キミは〈教会〉の聖堂騎士。そして、私は〈連盟〉の魔術師。お互いの組織は歴史上、対立してきた関係だ。それでも私はカミガカリとして、親友として、キミを誰よりも信頼している」

成久:「キミに頼みがある。もし私の身に何かあったら――」

成久:「あったら……」(少し呆然とする成久)

成久:「あ、いや、すまない。最近、どういうわけか物忘れが酷くてね」(この演出は“アスモデウス”に記憶を喰われていた伏線である)

成久:「私に何かあったら、そのときは娘を……葉月を頼む。娘には……できれば魔術師としてでは無く、普通の少女として人生を歩ませてやりたいのだ……」

成久:「フッフ、こんな事を言っただけは、魔術師失格だな。……用件は、それだけだよ。近いうちに弁護士と連盟の使者を送ろう。では、所用があるのでそろそろ失礼する」

●描写2

その数か月後……すなわち昨夜、〈教会〉から佐倉成久の手配書が回ってきた。

なんでも彼が、各組織から異端指定を受けるほどの禁忌を犯した疑いがかけられているというのだ。

テレサ:(手配書を見て)「佐倉成久……確かあなたの親友だったわね……どう、やれるの?」(ここで、[情報4]を渡す)

テレサ:(PC②が「やれる」と答えた)「そう……よね。禁呪に手を染めたカミガカリには引導を渡す。それが、カミガカリの世界の掟だものね……」

テレサ:(PC②が「難しい・わからない」と答えた)「そう……よね。でも、禁呪に手を染めたカミガカリには引導を渡す。それが、カミガカリの世界の掟よ。あなただって……解ってるでしょう?」

テレサ:「……どうするにせよ、私はあなたを信じる。あとの処理と責任は全部こっちでやるから、あなたは自分の信じた道を貫きなさい!」

終了条件

PC②が成久を倒す決心を固める、あるいはそれ以外の行動に出た時点でシーンを終了する。

シナリオ本編

ここから [シナリオ本編] となる。GMはすべてのプレイヤーに次の説明をした後、本編を開始せよ。

- ◎今回の [登場判定] は一律【幸運】で [目標値: 8]。
- ◎ [登場] 中に接触したPC同士は、GMの許可があれば獲得した [情報] を共有できる。
- ◎ シーン終了時、PCは他のPCやNPCと [感情] をひとつだけ結べる。
- ◎ [感情] には《靈紋燃焼》の内容を強化し、[シナリオ終了] 時に失った【靈紋】を [回復] する効果がある。
- ◎ 【主能力値】判定に失敗時、いつでも「[判定]の再挑戦」(→基本p152) を行えるが、あまり行くと【最終戦闘】で不利になる。

これは時間経過により、多くの靈魂が奪われるためだ。

なお、再挑戦のたびに、[ボス]の[ダメージ算出]に+1dずつされる(最大+2d。この情報は秘密とする)。

シーン6: 魔術師の宿命

シーンプレイヤー: PC①

イベント: 情報収集

解説

シーン1の続きとなるシーン。

葉月から、強力な魔術師であるPC①しか、頼りにできる人間がいなかったことを説明される。

●描写1

——父を殺して欲しい。

佐倉葉月の異常な依頼には理由があった。

彼女は父——天才魔術師、佐倉成久——が邪悪な禁呪に手を染めているという噂を偶然知ったのだ。

そして、それを裏付けるように、家にある禁呪関連の蔵書や高度な魔術媒体などがなくなっていたのだという。

あの、優しく気高い叔父の成久がなぜ——とキミは思う。

だが、身内の罪は身内で裁くのが魔術師の掟。

しかし彼女には生来より心臓に重い持病があり、天才と謳われた父を倒せるだけの実力も魔術に関する知識もまだまだとぼしい。

ゆえに葉月は苦肉の策として、親戚筋であり、父と同じ天賦を持つと謳われたキミに助力を求めたのだという。

葉月:「父がなぜ禁呪へと至ったのかはわかりません。ですが禁呪を行使し、[法則障害]を生み出すことは、カミガカリの掟に触れること。たとえ父とはいえ……いいえ、実の父であるかゆえに、裁かねばならないのです」

●描写2

そう言うと、葉月は唇を噛みしめて、視線を落とす。

だが、キミは葉月が本心を隠していることを察する。

この、心優しい少女が……掟に縛られて父の死を願うはずがない。

葉月:「……ごめんなさい」(眼に涙を溜めて)

葉月:「本当は……こんな依頼、イヤなんです。……できれば、ウソであって欲しい」

葉月:「お願いしますPC①様! 私、真相を知りたい! どうか父の無実を証明するために力を貸してください!」

葉月:「父はいま、屋敷にいるはずですよ!」

終了条件

葉月は報酬として、〈愚者の黄金〉を1500G(約6億円相当の純金)をPC①に手渡す。

PC①が葉月の依頼を受けたら、シーンを終了する。

シーン7: 禁呪

シーンプレイヤー: PC②

イベント: 情報収集・戦闘

解説

PC②が佐倉家を強襲するシーン。

PC①と葉月は自動的に [登場] となる。

このシーンでは [戦闘] が発生する。

戦闘の配置は [戦闘配置図①] を参照せよ。

●描写1

PC②は、何年かぶりに佐倉家を訪れた。

広大な洋館は、異様な静けさに包まれている。

すると、館の扉の前に……見覚えのある2人組の姿が。

ひとは久代の靈脈管理者たるPC①。そして、もうひとは成久の愛娘、葉月だ。

葉月:「PC②様……? どうしてこちらに?」(PC②とPC①が会話を交わし、互いの事情を理解した時点で、葉月は次のセリフを言い、「●描写2」に移る)

葉月:「……ひとまず。父に真相を問い正しましょう」

●描写2

扉を開くと、紺のスーツを優雅に着こなした精悍な紳士がエントランスで待ち構えていた。

連盟内でも名が知られる稀代の天才魔術師……佐倉家

当主、佐倉成久である。

だが、その表情を見て、キミたちは困惑する。

慈悲深く、気高い男、佐倉成久。

彼は……あれほど冷たい視線で、人を見下ろす男だったろうか？

葉月：「……お父様？」

成久：(虚ろな瞳で)「……何者だね？ キミ達は？まあ、誰であろうと関係はないがな……おおかた、私の邪魔をしにきた魔術師か、聖堂騎士だろう」

(ここでGMは[評価【体力】][知識【知性】]のいずれかで[目標値：8]の判定を行わせる。成功した場合、成久がなんらかの理由で記憶を失っており、PC②やPC①、葉月を認識できておらず、記憶のなから言葉を選んで受け答えしていることを説明する)

成久：「悪いが、縛りにつくつもりはない……邪魔をするのなら、死んでもらう。いでよ……我が下僕たち」(戦闘開始)

(成久は倒された際に大きな銀の燭台に倒れこみ、心臓を貫いて致命傷を受けるが、《概念：邪神》によって即座に復活する。《概念：邪神》については、この時点で説明の必要はない)

成久：「……キミ達はどうかやら、私の想像以上の腕前らしい」(《霊力結界》を解除する)

成久：「だが、私はここで捕まるわけにはいかんのだ……」

成久：「責任はいずれ自らの手で取る。だから……どうか許してくれ」

(大魔術を行使し、屋敷そのものを破壊。さらに[法則障害：次元の扉]の効果を用いて[退場]する。[法則障害]を使用したことだけは説明すること)

終了条件

成久が[退場]した時点で、大魔術により屋敷は崩落する。[登場]中のPC全員は、奇跡的に無事である(PCの提案があった場合、その提案により、無事であったことにする)。その後、[素材]等の処理を行い、PCたちが合流する場面を演出した時点でシーンを終了する

シーン8：超常事件を追え

シーンプレイヤー：PC③

イベント：情報収集

解説

戦闘後、場所を移して今後を話し合うシーン。

場所はPC③の任意とするが、特に希望がなければ特対の分室とし、前のシーンに[登場]したPCは[同行者]となり、葉月は自動的に[登場]する。

PCたちが会話を交わし、可能な限り[情報]を共有した時点でシャルル[登場]。

●描写

キミたちは、安全な場所に移動することにした。

さて……これからどうすべきだろうか？

まずは、[情報]を共有すべきなのだろうか……。

(PCたちが可能な限り[情報]を共有した時点で、シャルル[登場])

シャルル：「どうも、PC③さん。おケガはありませんか？」

シャルル：(ケガをしている)「おお、それはいけません。どうか、私に治癒魔術を施させてください」

(ここで、PCたちは[生命力]を30点[回復]できる)

シャルル：(ケガをしていない。あるいは[回復]終了)「それでは、話をうかがわせて貰えますでしょうか？」

シャルル：(聞いた)「……不死化ですか。やっかいですね。しかし、いくら天才とはいえ、不死化などというバカげた霊力の具現を、魔術師個人で実行できるわけがない」

シャルル：「きつと、なにかしらのカラクリがあるはずですが……」

(ここでGMは、PC①のみに[目標値：10]の[知識【知性】]判定を行わせる。判定に成功した場合、PC①は[情報5]を獲得できる。失敗した場合は、成功するまで再挑戦させること)

葉月：(霊脈の位置を聞いた)「え……佐倉家の霊脈ですか？」

葉月：「……(思い悩む)。……わかりました。現在は霊脈よりも、父の方が心配です！」

葉月：「佐倉家の霊脈は久代貯水池の東側に隠されています」

葉月：「あの……どうか私も連れて行ってください。未熟者ですが霊脈の案内や術の痕跡を探る程度なら、お役に立てるはずですよ」

シャルル：「ふむ。これで、不死化の問題は解決できそうですね」

シャルル：「しかし、情報はまだまだ不足しています。情報収集にも出た方が良くはありますが……」

終了条件

GMはPCたちに、今後の行動指針を聞く。

指針としては「佐倉家の霊脈に向かう」「情報収集に向かう」の2種類がある。

PCたちが佐倉家の霊脈に向かう、あるいは情報収集に向かう、または別個で行動するなどを決定した時点で、シーンを終了する。

以後、各情報収集のシーンは「シーン9」→「シーン10」の順番で進めること。

シーン9:浮かび上がる概要

シーンプレイヤー:各PC(解説参照)

イベント:情報収集

解説

今回の事件に関する[情報]を集めるシーン。

GMは各PC別に[シーンプレイヤー]としてのシーンを用意する。あるいは、PC全員にどの[情報]を調査するかを聞き、プレイヤーが提案した調査方法に応じて、[情報6~8]を与えること(単純に判定させるだけでもよい)。

いずれにせよ今回のシナリオでは、PCひとはひとつの[情報]しか調査できないものとする(複数が同じ[情報]を調べてもよい)。

どの[情報]をどのように与えるかは、GMがPCの意見を聞きながら任意で決定する。

なお、NPCを経由して[情報]を与える場合、例や「」内のセリフを指針にするとういだろう。

各PCごとにシーンを用意する場合、GMは各自が[シーンプレイヤー]となる「シーン9:浮かび上がる概要」を[情報]がすべて出るまで繰り返すこと。

●描写

キミは超常事件に関する情報を集めることにした。

この久代市で、いったい何が起きているのだろうか？

※PC④・PC⑤が居ない場合のみ発生

◎[情報2]犠牲者たちについて

[探索【幸運】]:目標値10

例:キミは自ら聞き込みの調査を行った。

「そういえば、黒い泥みたいなのがあったかなあ？」

◎[情報6]成久の潜伏先

[追跡【敏捷】]:目標値10

例:キミは性格の悪い情報屋と久しぶりに出会った。

「へへへ……だんなあ、お困りのようですねえ。黄金次第じゃ、とっておきの情報がありますよ」

※この情報は《魔術暗示》や《魅了の魔力》を使用することで、判定に成功できるものとする。

◎[情報7]成久の変化

[交渉【精神】]:目標値10

例:キミは調査の最中、行きつけの医者との出会い、噂話として情報を得た。

「実はイヤな話を聞いてなあ……」

※この[情報]を得た際に葉月がいた場合、次のセリフを言う。

葉月:「そんな……お父様は……私のせいで……。それなのに……私……」

◎[情報8]成久の記憶

[知識【知性】]:目標値10

例:キミは組織の情報網を利用することにした。

「連盟から協力せよとの依頼を受けています」

終了条件

ここで得られる[情報]がすべて出たら、このシーンを終了する。

シーン10:佐倉家の霊脈

シーンプレイヤー:PC②

イベント:情報収集

解説

“禁呪”を破るために、霊脈を調査するシーン。

葉月がいる場合、このシーンにおける[判定]の達成値はすべて+3されることを伝えること。

このシーンには[法則障害]が存在する。

GMは「●描写1」の直後、PCに[目標値:14]の[鑑定【知性】][探索【幸運】][直感【幸運】]いずれかの判定を行わせる。

成功すれば、佐倉家の設置した人払いの結界を抜け、霊脈にたどり着き、その後[法則障害]を発見する[察知【幸運】]を行わせる。

霊脈には[法則障害:暴君の領域(→基本p205)・次元の扉(→基本p206)]のふたつが設置されている。それぞれの[法則障害]は重ねられ、[暴君の領域]が[次元の扉]を隠す形となっている。

今回のシナリオでは[次元の扉]の[察知]に失敗した場合、[次元の扉]はその場に隠されたままとする。

GMは「●描写1」後に発見できた[法則障害]のみひとつずつ処理させよ。

なお、街で起きている“人間が突如消滅する”事件の目

撃者が不自然に少ないのは、[暴君の領域]の効果である。

また、[次元の扉]を発見していたのであれば、これを消滅できなかった場合、[ポス]は[最終戦闘]の際、不利になれば逃げ出していたことを説明せよ。

[法則障害]の[消去・突破]処理後、「●描写2」に移る。

●描写1

キミは成久の《概念：邪神》を打ち破るために、[法則障害]を探して、久代貯水池の一角にある霊脈へと訪れた。

山奥であること、そして、人払いの結界が設置されていることにより、周囲は想像以上の静寂で満ちている。

([法則障害]の処理後、「●描写2」に移る)

●描写2

禁呪の[起因]は、特殊な黒曜石を配置した脈動するストーンサークルの内部に刻まれていた。

[法則障害]が取り除かれると……霊紋がその場に浮かび上がる。これは成久のものではない。読み取れる[術者]の〈神名〉は……“アスマデウス”だ！

終了条件

PCが“アスマデウス”の名を聞いた時点で[情報9]と[真相]を公開して、シーンを終了する。

シーン11:少女の願い

シーンプレイヤー:PC④(いなければPC③)

イベント:情報収集

解説

PCのもとにシャルルが合流し、情報を整理するシーン。

最終戦闘

シーン12:顕現せし邪神

シーンプレイヤー:PC①

イベント:最終戦闘

解説

このシーンでは判定と[最終戦闘]が発生する。

戦闘の配置は[戦闘配置図②]を参照せよ。

なお、シーン10で[次元の扉]を発見、消滅できていない場合、アスマデウスは残り【生命力】が50以下となった時点で、シーンから[退場]する。その場合、ラルヴァたち全員を倒したことで[戦闘終了]となる。

●描写

キミたちが今後のことを思案し始めたそのとき、シャルルがやってきた。

シャルルはキミたちの話を聞くと、改めて状況を整理してくれる。

シャルル:「……佐倉成久が《魂の契約》に至ったのには、そのような経緯があったのですか」

シャルル:[法則障害]を消滅させたのなら彼の《概念:邪神》は力を失い、人々の〈霊肉〉化も取まっているはずですよ。そして、禁呪の[術者]が彼でなく、“アスマデウス”だとするのなら、彼の罪も免じられるでしょう」

シャルル:「私は連盟の立場から、彼の罪を減じるように動きましょう。特対(PC③を見て)や騎士団(PC②を見て)、協会(PC④を見て)にも手伝ってもらえると嬉しいのですが……」

シャルル:(何人かが承諾)「ありがとうございます。助かります」

シャルル:(全員が拒否)「……なら、私だけでがんばるとしましょう」

シャルル:「心配なのは、彼の記憶ですね。記憶を完全に喰われていれば、PC①氏やPC②氏だけでなく、葉月さんのことも……」

葉月:「……みなさん、お願いします。もう一度だけ父と話す機会をください。私、お父様に何も伝えられていないことだけが心残りなんです!」

葉月:「(許可)ありがとうございます、みなさん……」

葉月:(却下)そうですね……わがまま言って、すいません」

終了条件

葉月の願いに返答し、成久との決戦へと向かったらシーンを終了する。

●描写1

月光が闇夜を切り裂いている。

キミたちは最後の決戦に臨むべく、佐倉家の別荘——魔術師の工房を目指す。

キミたちが正門の前に到着すると、扉の向うから成久が現れる。

だが、彼の背後から発せられる輝きは、明らかに人のものではなく……荒ぶる邪神の靈威だ。

成久:「キミたちは……まだ生きていたのか。大したものだ。おそらくは名のある術者なのだろう」

成久:「だが……私はまだ倒されるわけには、いかない」

◎葉月を連れている場合のみ

葉月:「父様！ 目を……目を覚ましてください！」

(言うや、成久の“影”が膨れ上がり、中心部に邪眼が現れ、そこから霊力の烈風が放たれる。

この烈風を受け続けると、PCは【靈紋】を2d失う。

ここで【射撃攻撃】あるいは【魔法攻撃】を行えるPC2体が【目標値:12】の【命中】【発動】判定を行い、2体とも成功すれば影の邪眼を撃ち抜き、烈風を止められる。

判定の成功失敗に関わらず、この処理を終えた時点で、葉月を連れている場合のみ、次の成久のセリフを読み上げて、「●描写2」に移る。葉月が居ない場合、成久セリフを飛ばして「●描写2」に移る。）

◎葉月を連れている場合のみ

成久:「は、葉月……？ う……頭が……！」(成久が影から剥離して倒れる。ここでフラグを満したことをPCに告げる。フラグの内容は教えずとも良い)

●描写2

キミたちが烈風を凌ぎきると……成久は突如としてうめき、頭を押さえて倒れ伏した。

すると、膨れ上がった成久の“影”がさらに膨張を続け、うねり、異形へと変化してゆく。

三つの鎌首。魔獣のような肉体。

コウモリのような巨大な皮膜と、猛毒をしたたらせる巨大な鉤爪のような尻尾。

それはまさに、邪神と呼ぶに相応しい姿だった。

人をたぶらかし、その靈魂と記憶を貪るアラミタマ。

事件の黒幕——邪神“アスモデウス”である！

アスモデウス:「成久よ……よく働いた。貴様の知識は役に立ったぞ」

アスモデウス:「成就まで、あと一步。お前の願いに必要な残りの靈魂は、この“アスモデウス”が……直々に集めてやる！」(憎憎しげにPC達を見る)

アスモデウス:「我が喰らったがゆえに、お前の記憶にはほとんど残ってはおらぬだろうが……お前の親友(PC②)や、甥子(PC①)——そして、お前の娘の靈魂を奪うことで、願いを成就してやるぞ!!」(戦闘開始)

アスモデウス:(倒された)「……間もなく破滅の具現に至ろうという我が！ たかが人間なんぞに……あざやああ!!」(青白い炎に包まれ、靈肉化して消滅する)

アスモデウス:(逃げた)「おのれえ！ だが、ツメが甘かったな！ 靈魂は充分に集まったゆえ、ここは退散させてもらおうか!」([次元の扉]の効果[退場]する。ここでGMは、シーン10に[次元の扉]が隠されていたことを説明する)

成久:(戦闘終了後)「う……あ……キミは、PC①か？ 大きくなったなあ……それにPC②？ ……どうやら私は、キミたちに迷惑をかけたらしいな」(周囲を弱々しく見渡して)

成久:「よく……聞いてくれ……私の記憶と靈魂は、“アスモデウス”に喰い破られ、ほぼ失われつつある」

成久:「私はもうダメだが……せめて責任を取りたい……。どうか……このまま……逝かせてくれ」

◎葉月を連れている場合のみ

葉月:「そんな……父様！ しっかりして、父様!! ……ああPC①様、PC②様！ 父様を助けて!!」

終了条件

成久、あるいは葉月のセリフを読み上げた時点で、アスモデウスを倒していたのであれば、PCは【断片】をひとつずつ入手する。その後、シーンを終了して【シナリオ終了】に移る。

シナリオ終了

[シナリオ終了]では、物語の後日談となる[シーン]が演出される。

[クシミタマの使用](→基本p185)及び【靈紋チェック】(→基本p185)を終えた後に、各自の物語の結末を演出すること。

なお、葉月を引き連れて【最終戦闘】を迎えた場合のみ、クシミタマを2個消費して「小規模な奇跡」を起こせば、成久の記憶を戻し、死亡寸前の靈魂の磨耗を救済できる。

次に成久を救済しなかった場合、救済した場合の2通りの結末と、それぞれ個別の結末案を記載する。

結末を演出する際の参考としてほしい。

これらの結末のシーンを演出した後、GMは各PCのエンディングに移ること。

シーン13-A:成久との別れ

シーンプレイヤー:PC②

解説

最終戦闘に葉月を連れていなかった。あるいはPCがクシミタマを未使用の場合、成久死亡を演出するシーン。

●描写

邪神は靈力の光と化し、世界の流れへと還った。
だが、成久は全身から、徐々に靈力を失ってゆく。
成久は力を振り絞って、キミに遺言を託そうとする。
……奇跡は、起こらなかった。

成久:「私の心が弱いばかりに、手間をかけさせた……」

成久:「葉月にも辛い思いをさせた。これだけのことをして
かしておきながら、何一つ残してやれない……」

成久:「PC②……よかった……まだキミを思い出せるよ
……どうか、葉月を……頼む」

終了条件

成久はこの世を去る。シーンを終了させる。アスモデウスが逃走している場合のみ、個別のエンディングを行わず、シーン19の統一エンディングに移ること。

シーン13-B:魂の救済

シーンプレイヤー:PC②

解説

成久を奇跡で救済するシーン。

●描写

クシタマの光が崩れかけた成久の肉体を包み込む。
最後に葉月を連れ、その魂に訴えかけた恩恵か、磨耗したはずの彼の肉体が、精神が、記憶が、靈魂が——みるみる修復されてゆく。
……そして、奇跡は起こった。

成久:「うっ……私は……いったい?」

成久: (PC①とPC②を見て)「そうか……キミたちが救ってくれたのか……」

成久:「迷惑をかけた……私は、なんと愚かなことを」

成久:「葉月……私はお前を想うばかり、大事なものを見失っていたよ……」

葉月:「……父様っ!」(成久に抱きつく)

終了条件

佐倉成久が生還したところで、シーン終了となる。
以後、GMはシナリオの展開や各プレイヤーに、どのようなその後を送るかを聞き、それを演出する。特に意見がないなら、次の内容を参考にすること。

シーン14:救われた魂

シーンプレイヤー:PC⑤

解説

PC⑤が久代市の平和を確認するシーン。

●描写

事件後、キミはいつものように久代の街を見守っていた。
学生服姿の少女がキミの目前を通り過ぎる。
そのとき、少女がふと立ち止まり、キミに視線を送る。

少女:「……どこかでお会いしませんでしたっけ?」

少女:「あ、えっと、急にごめんなさい。ただ……なんとなく、あなたに以前、助けてもらったような気がして」

少女:「……えへへ、変なこと言ってごめんなさい。それじゃ!」(元気良く走り出す)

終了条件

PC⑤が少女に応えたところで、シーンを終了する。

シーン15:事の顛末

シーンプレイヤー:PC④

解説

PC②が御剣宗司と会話するシーン。

●描写1

使命を終えたキミは、いつものように屋敷へと戻った。
すると、使用人が急いでキミを出迎える。

使用人:「PC④さま……総代が、応接間にいらしております」

●描写2

キミは使用人の横をすり抜け、急ぎ応接室へと向う。
そこには車椅子に身を預けた和装の男——総代、御剣宗司の姿があった。

宗司:「もう仕事を済ませたのか? さすがだね……」

宗司:「事件の顛末を聞かせてもらえればと思って寄らせてもらったよ。今回の超常事件、キミはどう感じたかね?」

宗司:(感想を聞いた)「そうか……フフフ」

宗司:「キミならばきっと……〈神化の誓約〉に至れる。私はそのときが待ち遠しいよ……」

終了条件

PC④が宗司に応えたら、シーンを終了する。

シーン16: 事件解決

シンプレイヤー: PC③

解説

PC③がト部から労いを受けるシーン。

●描写

“特対”の分室で、キミは報告書を書き終えた。
“アスモデウス”を倒したことで市民たちは消失前の状態に戻り、事件は落ち着いたといえる。
そうこうするうちに、室長のト部がやってきた。

ト部:「キミの活躍で事件は解決したよ。ご苦労だったねPC③」

ト部:「あと、シャルル氏からも連絡があったよ。連盟とも太いパイプが出来たし、政府は今回のキミの活躍を高く評価しているよ」

ト部:「これからも“特対”のエースとして……どうかよろしく頼むよ」

終了条件

ト部の言葉にPC③が返答したら、シーンを終了する。

シーン17: 葉月との再会

シンプレイヤー: PC①

解説

数か月後、葉月と再会し、近況を話すシーン。

●描写

事件から数か月後の日曜日。
キミは今日、ある人物と待ち合わせをしている。
場所は久代市繁華街。
しゃれた雰囲気のレストランに入ると、奥のテーブル席に白い肌をした可憐な少女がひとり座っていた。
少女の名は佐倉葉月。キミの親戚筋にあたる魔術師だ。

葉月:「お久しぶりです、PC①様。お変わり無いようですねによりです」(静かに微笑む)

葉月:「昨日、病院で検査を受けたんですが……私の病気は、どうやら回復しつつあるようです」

◎成久死亡時

葉月:「それで私、決めました」

葉月:「私……父様やPC①様のように、本格的に魔術を学ぼうと思います。ですから、連盟本部があるミラノに……留学を考えているんです」

葉月:「いま、そのための勉強をしています。向うに行ったら、また手紙を書きますから、よかったら受け取ってくださいね……」(悲しそうに微笑む)

◎成久生存時

葉月:「いまは父様のもとで、魔術の修行を積んでいます」

葉月:「PC①様のおかげで無実は証明されましたが、父様はやはり事件のことを気にしてらっしゃるようです。ですから……私は近いうちに、家督を譲られることになりそうです」

葉月:「けれど、父様はいま、とても穏やかに過ごされてます。PC①様。本当にありがとうございました」

葉月:「若輩ではありますが、これからは佐倉家の新当主として、PC①様を頼りさせていただくこともあると思います。そのときは……よろしく願いますね」(明るく微笑む)

終了条件

葉月の言葉を聞き、PC①がリアクションを返そうとした時点で、シーンを終了する。

シーン18: 銀の弾丸

シンプレイヤー: PC②

解説

PC②が事件の顛末を報告し、その後、佐倉家の後見人になる、あるいは成久を訪ねるシーン。

●描写1

事件から数か月後、キミはテレサからの呼び出しを受け、川辺教会へと訪れていた。
彼女はいつものように、礼拝堂でキミを待っていた。

テレサ:「お疲れ様PC②。今回も本当に良くやってくれたわ。あなたには、いつも苦労をかけてるわね……」

テレサ:「さて、あなたに頼まれてた件、ようやく整ったわよ。あとは、佐倉家に直接行ってちょうだい……」

◎成久死亡時

●描写2-A

テレサはそう言うと、一冊の魔導書を取り出した。
これは、彼女が連盟経由で入手した佐倉家伝来の人造

神器であり、成久の形見だ。

これを葉月に渡さねばならない……。

キミは佐倉の別宅へと向った。

葉月:「……PC②様? どうなされたのですか?」

葉月:「……父様の……形見?」

葉月:(魔導書を抱きしめて涙を流す)「……ああ……父様!」

◎成久生存時

●描写2-B

テレサは、最後に事件の顛末を語ってくれた。

今回のキミの活躍やシャルルの助力により、〈教会〉は成久への異端指定を撤回したようだ。

だが名目上、佐倉家には監視をつけねばならなくなった。

そして、監視のために、ある聖堂騎士が選ばれたという。

それがすなわち……キミだ。

その顛末を聞いたキミは、そのことを伝えるために佐倉の別宅へと向った。

成久:「……やあ。PC②。今日はいったい、どうしたのかね?」

成久:「まあ、ここではなんだ。とりあえず上がって、紅茶でも飲まないかね?」

終了条件

葉月もしくは成久の言葉を聞き、PC②がリアクションを返そうとした時点で、シーンを終了して[セッション終了]に移る。

シーン19: 悲しい結末

シーンプレイヤー:PC①

解説

バッドエンド。アスモデウスが逃走した場合のみ発生するシーン。

●描写

事件は……アラミタマの逃亡により、闇へと消えた。

あれからキミたちは、葉月と会うことはなかった。

彼女が立ち去って行くときに見せた……あの悲しい横顔が忘れられない。

いったい……なにを見逃していたのだろうか?

終了条件

PCたちの意見を聞き、演出を行った後、シーンを終了して[セッション終了]に移る。

セッション終了

[シナリオ終了]の処理が終わったら、[セッション終了]の処理を行う。最後には後片付けを忘れないこと。

また、このシナリオではアスモデウスを倒した場合のみ、葉月及び各組織からの報酬として、PCひとりあたり追加で1000Gを得る。

なお、このシナリオにおける経験値の算出は以下の通り。

ハンドアウトの目的を達成した	50
断片を入手した	50
法則障害の数×10	20
セッション終了時に消去した【感情】の数×2	4+PC人数×2
モノノケを倒した	

戦闘関連のデータ

戦闘配置図①

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A					☆				
B		④							⑤
C					■				
D		■							■
E									
F									
G									
H				▲	▲	▲			
I				▲	▲	▲			
J									

- ☆ : 成久 (データは現代の魔術師 (→基本p47) を使用)
- : ラルヴァ ×4 (→基本p232)
- ④⑤ : PCが4・5体の際に追加されるラルヴァ
- ▲ : PC [設置]マス

戦闘配置図②

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B					☆				
C		■						■	
D									
E		④			■			⑤	
F									
G									
H									
I				▲	▲	▲			
J				▲	▲	▲			

- ☆ : アスモデウス
- : ラルヴァ ×4 (→基本p232)
- ④⑤ : PCが4・5体の際に追加されるラルヴァ
- ▲ : PC [設置]マス

[ボス]アスモデウス

アスモデウス

種別: 混沌 Lv 3(1)

サイズ: 3 知能: 狡猾 感覚: 魔力 会話: 可能 反応: 敵対
知名度: 17 弱点: [魔毒][磁力] 移動: 歩行

【戦闘値】	命	回	発	抵	判
【固定値】	7	7	7	5	5
【行動値】	16 (7)				
【生命力】	258				
	[装甲]	4	[結界]	4	

攻撃方法

【武器攻撃】: 肉弾攻撃 / 近接状態 / 1体

対象に [属性: 冷気 / 形状: 鎚]、3d+16の物理ダメージ。[追加効果]として、[開始]を消費することで、1戦闘中1回だけ【行動値】に+1d。

【狡猾なる氷刃】: 物理攻撃 / 近接状態 / 1体

1ターン中1回、対象に [属性: 冷気 / 形状: 槍]、4d+23の物理ダメージ。【回避】判定に失敗した対象は [状態変化: 転倒] となる。

【プレス1】: 魔法攻撃 / 戦闘地帯 / 1体 / 半減

1ターン中1回、対象に [属性: 電撃]、2d+20の魔法ダメージ。

取得済みの《ボスタレント》

《極大靈力放出》[タイミング: 開始]

《極大靈力放出》[タイミング: 開始]

《死の烈風》[タイミング: 攻撃]

《荒ぶる神性》[タイミング: 常時]

[法則障害] で追加される《ボスタレント》

《恐るべき靈威》[タイミング: 常時]

素材 (2d)

なし