

WEBシナリオ②用ハンドアウト

PC①「魔術師の未裔」

コネクション	九十九奈々/友情		
サンプルPC	現代の魔術師	条件	高校生
キミの幼馴染、九十九奈々は少し変わった趣味をしている。けれども、とても明るくて、優しい少女だ。非日常の世界に身をおくキミは、彼女の言葉や思いやりに、どれほど癒されたことだろう。そう……彼女はキミにとって、かけがえの無い友人なのだ。彼女が窮地を迎えたとき、キミは迷わず彼女を守るだろう。			
目的	奈々を守る		

PC②「闇に生きる退魔師」

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
キミは退魔師協会に所属する腕利きの退魔師だ。キミは“協会”の依頼により、この街に流れてきたというアラミタマを追い、繁華街へとやってきた。キミは人造神器を振るい、アラミタマを追い詰める。			
目的	アラミタマを倒す		

PC③「特対エージェント」

コネクション	カミガカリたち/希望		
サンプルPC	黒影の眷族	条件	環境省特別対策室
キミは超常事件を専門とする国家エージェントだ。最近、久代市内では若者が突如行方不明になる事件が頻発しており、室長のト部正人から緊急の呼び出しを受けた。なんとしても街の平和を守らなくては。			
目的	カミガカリを集め、事件を解決する		

PC④「祓魔の聖騎士」

コネクション	アラミタマ/憎悪		
サンプルPC	銀弾の聖堂騎士	条件	聖堂騎士団
キミは世界規模の祓魔機関(聖堂騎士団)に所属する邪神殺しだ。キミは“騎士団”の副長テレサ・カラスからの依頼により、祓魔の任のために、この久代の地へとやってきたのだ。果たして今回の獲物とは？			
目的	テレサの依頼を遂行する		

PC⑤「正義の変身ヒーロー」

コネクシヨ	久代市の人々/庇護		
サンプルPC	氷の魔神	条件	特になし
キミは影ながら久代市の平和を守る、正義のカミガカリである。特対のエージェント、黒衣菊理からキミのもとへ、超常事件に対する協力要請があった。なんでも真夜中になると、街のいたる場所で恐ろしい姿をした怪人たちが目撃されているという。市民の平和を守るため、キミは今日も戦いへおもむく。			
目的	久代市の平和を守る		

WEBシナリオ②用情報

情報1

PC②が見たところ、あのアラミタマは古い神ではなく、近年生まれた何かしらの怪異が邪神化したものらしい。また、PC②は手ごたえを感じていない。おそらく、アラミタマは逃走したのだろう。だが、どのような手段で逃げたのかはわからない。マンホールからではなさそうだが……。

情報2

九十九奈々はPC①の幼馴染であり、筋金入りのオカルトマニアだ。彼女は自身が会長を務めるオカルト研究会の成果を出すため、山岳部にある携帯基地局の近くでUFOを呼んだり、実家にある古い土蔵で胡乱な研究をしたりしている。

情報3

久代のいたる場所で、超常存在に靈魂を抜き取られた人間の成れの果て——黒いコールドール状の物体(靈肉)が多数発見されている。発見現場では学生服やカバン、スマートフォンなどが散乱していた。

情報4

久代市内では現在、恐ろしい怪物たちに靈魂を抜き取られた人間の成れの果て——黒いコールドール状の物体(靈肉)と、学生服やカバン、スマートフォンなどが発見されている。怪人たちは無差別ではなく、なにかしらの法則に乗っ取り、被害者に狙いを定めているようだ、キミは思った。

情報5

街に出現する怪物の正体は、ラルヴァと呼ばれる下位の超常存在で、アラミタマの下僕だ。ラルヴァたちは夜な夜な街に現れては、若者たちを襲い、靈魂を奪い去っている。なお、落ちていた衣服やカバン、携帯などの方向から……若者たちは何かに気を取られた際に、襲われたようだ。

情報6

九十九奈々は1週間ほど前から、占いを始めたらしい。占いの結果は、なぜかメールで送信される。的中率が異様に高く、瞬く間に近隣の学生たちに知れ渡り、彼女は連日ひっぱりだこだという。彼女は今日の放課後、七森商店街の裏手にある喫茶店で、聖マルタ女学院の生徒2人と会う予定だ。

情報7

被害現場に残された被害者のスマートフォンには、九十九奈々からのメール送信履歴が、必ず2通存在する。1通目の内容はいずれも、被害者の悩みに対する返答。もう1通の内容は黒い紋様の画像が添付された空メールだ。この黒い紋様は、〈供物の極印〉と呼ばれるアラミタマのマーキングだ。この画像を見た一般人は知らぬ間に自身に印を刻まれ、ラルヴァに狙われる仕組みらしい。なお、PC①はカミガカリなので、その靈魂を狙われ、即座に襲われたのだ。

情報8

アラミタマの正体と思しき存在に心当たりがある。それは“さとるくん”と呼ばれる都市伝説の怪異だ。その怪異が、なんらかの理由で邪神化したのだろう。従来は公衆電話と携帯電話を媒体にした存在だが……この事件ではメールを利用しているようだ。

シナリオ概要

日常から離れた者。非日常に憧れる者。
散乱するカバン。汚れた制服。
ひび割れ、砕けたディスプレイ。
夜の街を跋扈する怪異の群れ。
願いは、ただ人々の小さな幸せのために。
だが、邪神は……ささやかな幸せにすら代償を強いる。
すべては、奇妙な都市伝説から生まれた悲劇。
武装伝奇RPG『神我狩』——『願いの神』

シナリオ背景

オカルト研究会の会長であり、PC①の幼馴染でもある
明るい少女、九十九奈々。

彼女は、超常の力に憧れるあまり、都市伝説が邪神化
した存在——アラミタマ“サトル”と《魂の契約》を交わり、
携帯電話を媒体とした予知能力を手に入れる。

契約を境に、奈々は携帯電話を使った占いを始め、そ
れが当たると学生たちのあいだで評判になる。

だが、奈々の占いを受けた者は、届いた未来予知のメー
ルをきっかけに“サトル”から〈供物の極印〉を受け、ラルヴァ
に襲撃され霊肉化する。

さまざまな経緯から、襲われる側となった奈々は、やが
て自ら携帯電話を使って事件の解決方法を聞こうとして“サ
トル”に連れさらそうになる。

“サトル”は久代の山岳部にある携帯電話の基地局に潜
んでいる。

このシナリオは“サトル”を倒すと終了する。

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 (→基本p46)
- PC②: 破神の剣豪 (→基本p48)
- PC③: 黒影の眷族 (→基本p50)
- PC④: 銀弾の聖堂騎士 (→基本p54)
- PC⑤: 氷の魔神 (→基本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

九十九奈々は超常の力に憧れるあまり、都市伝説が邪
神化した存在——アラミタマ“サトル”と《魂の契約》を交
わり、携帯電話を媒体とした予知能力を手に入れた。

そして、彼女の占いを媒介にして犠牲者たちに極印を
刻み、ラルヴァに襲撃させ、その靈魂を集めていたのだ。

狡猾な“サトル”はPC②などを警戒して、どこかの土地
に《靈力結界》を展開し、潜んでいる。

その土地は電話を媒介とする邪神“サトル”にとって最
も都合の良い場所であり、彼女と由縁のある場所だろう。

その場所は奈々の親友であるPC①が知っているはずだ。

登場NPC

九十九奈々

年齢:PC①と同じ/性別:女性/職業:優等生

PC①の親友であり、クラスメート。非日常に憧れる
夢見がちな愛らしい容貌の少女。成績も性格も良く、多
くの友人に慕われているが、成績でPC①に勝ったことは
一度もない。その性格はムダにハイテンションである。

サトル

年齢:不明/性別:男性/職業:都市伝説

使い古された公衆電話機に悪意と断片が宿り、アラミ
タマと化した都市伝説。九十九奈々の呼び声を聞いて久
代市に降臨するが、PC②と遭遇。深手を負ってしまい、
携帯基地局に《靈力結界》を展開して潜む。その性格は極
めて非道。

シナリオ導入

PC作成が完了した時点で、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: 邪神追跡

シーンプレイヤー: PC②

イベント: 情報収集

解説

PC②が“サトル”を追い詰め、取り逃がすシーン。

“サトル”は逃げた後、公衆電話から消える。

なお、飛来する軽自動車は[目標値: 15]の【体力】判定に成功すれば、両断して無力化できる。

失敗した場合、PC②は【生命力】を4d消費する。

●描写

久代市では最近、怪異出現の噂が流れていた。

——夜のネオンに照らされた繁華街の路地裏。

腕利きの退魔師たるキミは街に流れてきた怪異を追い、ここまでやってきた。

キミが路地の間に一步、足を踏み出したその時、通路の奥から軽自動車がサッカーボールのように飛来する。

蹴り飛ばしたのは、眼の白黒が逆転した青白い肌を持つ——学生服姿の少年のアラミタマだ。

凄まじい圧力により、軽自動車は周囲の壁を破壊しながらキミにむかってくる! (【体力】判定へ)

サトル: (PC②に着弾後)「……やったか?」

サトル: 「くうっ! おのれっ、カミガカリめ!! お前など……靈魂さえ喰らえば!」(滑空して逃げ出す)

サトル: (PC②に追い詰められる)「う……おお!」

(PC②の斬撃により、路地の一角が広範囲で切り裂かれる。そこには両断された電柱、公衆電話、割れて輝くガラス、斬撃の衝撃で開かれたマンホールが残されるのみ)

終了条件

PC②に[情報1]を与える。PC④がいない場合、[情報5]も与える。その後、PC②が何かしら行動を取った時点でシーンを終了する。

シーン2: 幼馴染の憂鬱

シーンプレイヤー: PC①

イベント: 情報収集

解説

下校途中、PC①が九十九奈々と会話するシーン。

●描写

キミは夕暮れの街並みを、幼馴染の九十九奈々と歩く。

それは、キミにとってかけがえのない日常のひと時だ。

明るい奈々は、今日も夢見がちなことをキミに告げる。

本物の魔術師が目前にいるというのに……。

奈々: 「あー……アタシの前に魔法使いとか出てこないかなあ」

奈々: 「なんか特殊能力に目覚めるとかでもいいんだけどなあ」

奈々: (からかわれた)「んもう、何よ! 今度の試験の結果は、絶対にPC①に勝つんだから!」

奈々: 「そうだ。ねえねえPC①! 今度の夏休みにうちの研究会のメンバーで百物語するんだけど、来ない?」

奈々: 「そんな顔しないでよ! 実はその時話す怪談の仕込みを携帯のメモにだねえ……あ、ごめん。メール来た」

奈々: (驚いた顔をして)「……」

奈々: 「……え、あ? いや、そのゴメン。ちょっと用事してきたからさ、先帰るね! それじゃ、また明日学校でねー!」(笑顔で手を振って)

終了条件

PC①が奈々に返答した時点で[情報2]を渡し、シーンを終了する。

シーン3: 調査指令

シーンプレイヤー: PC③

イベント: 情報収集

解説

PC③が“特対”室長、ト部正人から事件の調査を命じられるシーン。

●描写

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。

キミはその一室に急いで向う。

室長であるト部正人が、キミを呼び出したのだ。

正人：「すまない、PC③。新たな超常事件が発生した」

正人：「黒衣くんにも、すでに動いてもらっている。PC③。キミは他のカミガカリたちを集め、事件の解決にあたってくれ」

正人：「キミの手腕に頼ってばかりですまない……期待してるよ」

終了条件

PC③に [情報3] を与える。PC⑤が居ない場合、[情報4] も与える。PC③が事件の調査に乗り出した時点で、シーンを終了する。

シーン4:久代市に迫る危機

シンプレイヤー:PC⑤

イベント:情報収集

解説

PC⑤が“特対”のエージェント、黒衣菊理より調査協力を要請されるシーン。

●描写

ここはキミが滞在する拠点だ。

キミがいつものように過ごしていると、そこへ音もなく、黒いスーツに身を包んだ少女——環境省特別対策室のエージェント——黒衣菊理が現れた。

彼女からの用件と言えば、ひとつしか思い当たらない。つまり……この街に危険が迫っている。

菊理：「お久しぶりです。PC⑤さん……“特対”からの依頼をお伝えに参りました」

菊理：「お察しの通り、超常事件です。他のカミガカリたち

と連携し、事態の収拾にあたっていただきたいのです」

菊理：「すでに多くの被害が出ています……どうか、よろしくお願いいたします」

終了条件

PC⑤が菊理から [情報4] を受け取り、行動を開始した時点でシーンを終了する。

シーン5:邪神狩り

シンプレイヤー:PC④

イベント:情報収集

解説

PC④がテレサから、超常存在討伐を依頼されるシーン。

●描写

依頼を受け、川辺教会に訪れたキミを“騎士団”副長テレサが迎える。

スタンドグラスの光を受けながら、テレサは静かな面持ちでキミに用件を伝え始めた……。

テレサ：「わざわざ出向いてもらって悪かったわね。実は……この街のいたる場所で、恐ろしい姿をした怪物が夜な夜な目撃されているらしいのよ」

テレサ：「被害はすでに、かなりの規模に及んでいるわ。あなたには、この街に跋扈する怪物を狩ってほしいの」

テレサ：「頼んだわよPC④！ 汝に神の祝福があらんことを！」

終了条件

PC④に [情報5] 与え、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。

◎ [登場判定] は一律 [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。

◎ シーン終了時には他のPCやNPCと [感情] を1つ結べるようになる。

◎ [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。

シーン6:七森学園にて

シンプレイヤー:PC①

イベント:情報収集・戦闘

解説

PC①が学校内で奈々の異変に気付くシーン。

このシーンでは [戦闘] が発生する。PC全員に「戦闘に参加すれば [素材] を入手できる。その [素材] で人造神器を強化できる」などと告げ、合流を促すこと。

なお、戦闘開始時、PC③とPC⑤はPC①が襲撃を受けている気配を察知するため、自動的に [登場] となる。

戦闘の配置は [戦闘配置図①] を参照せよ。

●描写1

あれから1週間が経過した。……キミはあいかわらず、平和な日常を送っている。以前と違うことと言えば、幼馴染の奈々が忙しそうにしているぐらいだ。

放課後を告げるチャイムが鳴る。キミは下校するために、校門へ向う。

すると、校舎裏近くから数人の女子生徒たちがやってくる。彼女たちは皆、楽しそうにしながらキミの前を通りすぎる。

女子生徒A:「よかった……友達との関係、心配してたんだ」

女子生徒B:「九十九さんのアレ、すごいよねー」

女子生徒A: (PCが話を聞いた)「あ……PC①くん。え、話？知らないかな？ 九十九さん、最近占いしてくれるの」

女子生徒B:「これがね、すごく当たるのよ〜」

●描写2

すると、今度は奈々が小走りでやってくる。
彼女はキミを見つけると、明るい笑顔を見せた。

奈々:「あ、PC①じゃーん。なにに？もしかして、ようやくアタシの噂を聞いてきたのかな〜？」

奈々: (知らないと答えた)「なんと!?! 現代の魔術師、九十九奈々を知らないとは！人生損してるよ絶対!」

奈々:「しょうがないなあ……じゃあ、親愛なるPC①にそのスーパーパワーの片鱗を見せてあげちゃうよ……」(携帯を取り出してメールする)

●描写3

しばらくすると、奈々からメールが届く。
キミがメールを覗くと、そこには——なぜか文章が書かれておらず、ぼやけた黒い紋様のようなものが描かれた画像が添付されているのみである。

そのとき、キミは妙な違和感を覚える。

奈々:「どうだった？……え、文章がない？おっかしいなあ」

奈々:「うーん。やっぱPC①から悩みを聞いてないからかな？」

奈々: (時計を見て)「……おっと、ごめん！そういえば次の予約が入ってたんだっつよ！また今度ちゃんとするよ！PC①、それじゃねー!」

●描写4

そう言うと、奈々は再び小走りに去ってゆく。
キミは首をかしげながら、校門へ向おうとすると……。突如として、目の風景が灰色に染まり、左右反転する。
鏡の向こうへと入り込む超常の術——《靈力結界》だ!!
(《靈力結界》内のいたる場所からラルヴァが現れ、それ

それは「メールを受信しました」という言葉のみを繰り返しつつ、PC①を取り囲む)

終了条件

戦闘が終了した時点で【靈紋】の[回復]と[素材]の獲得を行い、シーンを終了する。

シーン7:情報収集

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

解説

[シーン6]の続きとなるシーン。先ほど[登場]したPCは全員[同行者]となる。ここではPC同士が互いに[情報]を共有することを目的とする。

GMは[シーンプレイヤー]を中心に、事件をどのように調査するか聞き、プレイヤーの提案に応じて[情報6~8]を与えること。どの[情報]をどこで、どのように与えるかはGMとPCが自由に決定、演出してよい。

●描写

時空の狭間へと転移する秘術——《靈力結界》内での出来事は一瞬だ。気がつけばキミたちは、人気のなくなった校舎裏に集まっている。

さて、これからどうするべきか……。

なにはともあれ、この街で超常事件が拡大しつつある。被害をこれ以上広げぬためにも、情報収集すべきだ。

◎[情報6] 九十九奈々の噂:【幸運】/目標値12

例:キミは友人(同僚)を当たり、噂話として情報を得た。
「ねえねえ、あの噂って聞いた?」

◎[情報7] 被害者の共通点:【知性】/目標値12

例:キミは警察や組織の情報網を利用することにした。
「協力せよとのお達しです。資料はこちらになります」

◎[情報8] アラミタマの正体:【精神】/目標値12

例:キミは先達や組織の力を利用することにした。
「こちらでも調査したが……いろいろと見えてきたよ」

終了条件

PCたちが[情報]を得て、奈々を追って七森商店街の喫茶店に向った時点で、シーンは終了する。

シーン8:少女を掴む手

シーンプレイヤー:PC⑤(いなければPC②)

イベント:情報収集

解説

奈々を追い、七森商店街へと向ったシーン。

喫茶店に展開された《靈力結界》に侵入した時点で、●描写2に移ること。

なお、この場面ではスマートフォンを通して奈々がディスプレイに引きずりこまれそうになる。これは[射撃攻撃][魔法攻撃]のいずれかが行えるPC2体が、それぞれ[目標値:15]の【命中】【発動】判定に成功すれば阻止できる。

阻止失敗の場合、奈々はディスプレイに引きずりこまれる。

●描写1

キミたちは奈々を追い、七森商店街へとやってきた。

奈々が聖マルタ女学院の学生と待ち合わせしていたのは、たしか裏手の通りにある喫茶店という話だ。

キミたちが足を運ぶと、喫茶店の入り口に【靈紋】が刻まれている。

そして、喫茶店内は湯気のたつコーヒーが残されたままなのに、誰もいない。

これは……《靈力結界》が展開されている証だ！

●描写2

キミたちが《靈力結界》に突入すると——そこにはラルヴァたちに囲まれ、怯えている奈々と学生たちの姿が！

だが、錯乱する奈々は、キミたちの姿に気付いていない。

ラルヴァ:「メールを受信しました。メールを……」

喫茶店のマスター:「うわ、うわあああ！」

女子高校生たち:「いやあつ、助けてええ！」

奈々:（錯乱した様子で）「こ、こんなはずじゃ……。あ、アタシはただ……。ふ、不思議な力で……。みんなの役に立ちたかっただけなのに！」

奈々:（メールを送信する）「お願いよ“サトル”くん……この状況を打破する方法を教えて……」

サトル:（奈々の携帯から）「教えてあげるよ奈々。それはね……キミ自身がこちら側に来て、何も感じなくなることさ!!」（スマートフォンから青白い腕が複数出現、奈々を画面に引きずりこもうとする）

奈々:「イヤアアアアッ！ PC①ッ、助けてえ!!」

終了条件

奈々がディスプレイに引きずりこまれる、あるいはそれを阻止した時点で、ラルヴァたち（1グループ）は自動的にPCに駆逐され（【靈紋】と【素材】は獲得可能）、シーンは終了する。

シーン9:都市伝説を追え

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

前のシーンの続きとなる。奈々が連れ去られている場合、奈々のスマートフォンのメモ機能から、奈々が連れ去られていない場合、奈々の口から直接【真相】が語られる。

●描写

ラルヴァを駆逐した時点で、《靈力結界》が解かれる。

巻き込まれた学生たちも、喫茶店のマスターも、みな靈力の余波により、気を失っている。

だが、それよりも……。

◎奈々がいる場合

奈々:「あ、アタシ……知らなかったの……ま、まさか“サトル”が、あんなにも恐ろしい存在だったなんて……う、うわああああん！」（泣きじゃくる）

◎奈々がない場合

奈々のメモの表記:「“サトル”くんから連絡があったときのプラン！ これをもとに、今夏の百物語は優勝間違いナシ！」

終了条件

PCたちに【真相】を渡し、PCたちが山岳部の携帯基地局に向った時点でシーンを終了する。

シーン10:鋼の塔に棲む邪神

シーンプレイヤー:PC①

イベント:法則障害

解説

“サトル”が潜む《靈力結界》を発見するシーン。

描写後、PCに【察知【幸運】】判定を2回行わせる。

1回目の達成値が12以上なら【法則障害】の存在が、14以上なら、その【法則障害】が【魍魎の巣（→基本p205）】であることが判明する。

2回目の達成値が13以上なら【法則障害】の存在が、16以上なら、その【法則障害】が【次元の扉（→基本p206）】であることが判明する。

なお、【次元の扉】を【察知】できなかった場合のみ、今回のシナリオでは【次元の扉】は発見できず、【消去】も【突破】も行えない。その後、【ボス】は【最終戦闘】の際に、

あるタイミングで[退場]し、セッションは失敗となる。

PCたちが[次元の扉]を発見できた場合のみ、GMはそれらを伝えるとよいだろう。

PCが[魍魎の巣]を[突破]、もしくは[消去]した時点でアラミタマの《靈力結界》の入り口が開かれる。

●描写

キミたちは奈々の情報をもとに、久代市山岳地帯の山頂付近にある携帯電話の基地局へと辿り着く。



シーン11: 願いの神

シーンプレイヤー: PC②

イベント: 最終戦闘

解説

“サトル”と[最終戦闘]を迎えるシーン。

奈々を助けている場合、“サトル”は仮の姿のままPCたちに襲いかかる。

奈々が引きずりこまれている場合、“サトル”は奈々に強制憑依をしている。奈々に強制憑依した時、“サトル”は強化される。

戦闘の配置や詳細は[戦闘配置図②]を参照せよ。

なお、[シーン10]で[次元の扉]を[察知]できなかった場合、“サトル”は[最終戦闘]で【生命力】が50以下になると、そのターンの[終了]後に[退場]し、戦闘は終了となる。

その際、GMは「前回のシーンで、実は消滅できていない[法則障害]があったので、このターンの[終了]までに“サトル”を倒さなければ、“サトル”は[退場]し、セッションは失敗となる」と伝えること。

●描写1

“サトル”の《靈力結界》へと踏み込んだ。

内部の上空は、極彩色に輝く巨大なディスプレイに覆われており、そこに罵詈雑言が表示されては流れてゆく。

そして、基地局の塔の上に……目の白黒が反転した学生服姿の少年——アラミタマ“サトル”の姿が！

◎奈々を助けている場合

サトル:(PC②に向かって)「クッ……とうとう見つかったか！」

サトル:「まあいい。靈魂はそれなりに集まった。ここで決着をつけてやるぞ！」

サトル:「キミの靈魂を喰ったら、この基地局を本格的な拠点にするのも悪くない！」

深い森の奥にたたずむ白い鋼の塔は……どこかしら歪さを感じさせるものだった。

この基地局に……おそらく“サトル”が潜んでいる(GMは[察知]を指示する)。

終了条件

[法則障害]を消滅させ、《靈力結界》に侵入した時点で、シーンを終了する。

サトル:「そうだ、チェーンメールというヤツを利用すれば……少なくともこの国の人間の靈魂をほとんど喰えるかもなあ！」(●描写2に移る)

◎奈々が引きずりこまれている場合

サトル:(PC②に向かって)「ハハッ……とうとう見つかったか！まあ、こっちからお礼に行くつもりだったけどね」

サトル:「強制憑依の形になったけど……肉体も手に入れたし」(学生服の内側に取り込まれた奈々を見せて)

サトル:「それにしても、この基地局というのはイイね！いままでの娘を媒介にしてたが、キミたちの靈魂を喰ったあとは、ここを本格的な拠点にするのも悪くない！」

サトル:「そういえば、チェーンメールなんてのもあるんだってね！フフ、その方法ならいづれ……少なくともこの国の人間の靈魂をほぼすべて喰えるかもなあ！まあ、いづれにせよ、キミはここから生きて帰れない！」(●描写2に移る)

●描写2

そう叫ぶや否や、“サトル”の肉体に稲妻が奔った。

閃光の中、肉体が変異する不気味な音が響き渡る。

キミたちが眼を開いたとき……“サトル”の姿はディスプレイの頭部と人間のような腕を持つ、機械仕掛けの**大百足**に変異していた！

基地局の鉄塔に絡みつく巨大な異形は鎌首をもたげながら……やがてキミたちに、機械音で絶叫する!!

サトル:「さあ……雪辱を晴らさせてもらおうか!!」(戦闘開始)

サトル:(倒された)「ギィィ……神たるボクが敗れるなんて！」

終了条件

“サトル”は倒されると青白い炎に包まれて靈肉化し、爆散する。[最終戦闘]に勝利すれば、シーンは終了する。PC全員は[断片]を1つずつ入手する。

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]を演出する。

[クシミタマの使用](→基本p185)及び[霊紋チェック](→基本p185)後に、[エンディング]の[シーン]を演出すること。

エンディングではプレイヤーたちの希望を聞いて演出することを前提としている。

ここでは、PC①のシーンのみ記載する。

他のPCの結末に関しては、エンディング案を記載するので参考にして欲しい。

シーン12:取り戻された日常

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。学生服姿の少女たちがキミの前を通り過ぎてゆく。そのとき、ふと目前に視線を送ると、そこに黒衣菊理の姿が。

菊理:「PC⑤さん、どうもお疲れ様です」

菊理: (通り過ぎた少女たちを見て)「……被害者たちは無事に霊肉から戻り、以前と変わらぬ日常を送っています。これもPC⑤さんのおかげです。本当にありがとうございます」

菊理:「……何かあった際は、またご協力お願いします」

終了条件

PC⑤が菊理に応えたところで、シーンを終了する。

シーン13:事件解決

シーンプレイヤー: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。キミは報告書作成に追われていた。そんなキミのもとに、室長のト部がやってくる。

正人:「PC③、ご苦労様。キミの活躍で事件は無事解決した。基地局の方も、昨夜から通常通り復旧している。本当にご苦労だった」

正人:「……さて。面倒事も済んだことだし、たまには呑みに行かないか?」

正人:「なに。報告書は明日以降でもいいさ」(いたずらっぽく微笑む)

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14:銀の弾丸

シーンプレイヤー:PC④

解説

PC④が“サトル”討伐を報告するシーン。

●描写

キミは電話連絡だけでなく、川辺教会へと向かい、副長のテレサに直接頼末を報告することにした。すると、彼女は礼拝堂でキミを待っていた。

テレサ:「……お疲れ様PC④。本当に良くやってくれたわね」

テレサ:「相変わらず鮮やかな手並みね。ホント頼りになるわ!」

テレサ:「それでね……その、言い難いんだけど、実は次の任務が決まっているの。なんでも、新教皇からの勅命らしくって……」

テレサ:「次の目的地は欧州の東。相手は吸血鬼気取りのアラミタマなんだけど。……どうする? 引き受ける?」

終了条件

PC④がテレサに応えたら、シーンを終了する。

シーン15:総代

シーンプレイヤー:PC②

解説

PC②が御剣宗司と会話するシーン。

●描写

使命を終えたキミは、いつものように――広大な日本家屋――自宅へと戻った。

すると、大きな駐車場に見覚えのある高級車が。

これは……協会を統治する宗家、御剣家の自家用車だ。
キミは頭を下げる使用人の横をすり抜け、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:「やあ。久しぶりだねPC②……」

宗司:「実は久しぶりにキミの顔を見たくてね。ついでに今回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。キミは相も変わらずだね。だが、そんなキミだからこそ……私はキミが、やがて〈神化の誓約〉に至れるのではないかと思っているよ」

宗司:「……では、話の続きは食事と一緒にするか」

終了条件

PC②が宗司に応えたら、シーンを終了する。

シーン16:現代の魔術師

シーンプレイヤー:PC①

解説

PC①と奈々のその後を演出するシーン。

なお、このシーンは奈々の記憶が《魔術暗示》などにより、消去されたことを前提にしている。

●描写

チャイムが鳴り、昼休みを迎えた。

席を立ったキミは、今日の食事について考える。

すると、奈々が悩んだ表情で近づいてくる。

奈々:「いやあ、参ったよ……。なんかさ、みんながアタシに占いしてくれて頼むんだけど……アタシ占いなんてできないし」

奈々:「……声かけられる理由もわかんないし、もう今日は朝から混乱しっぱなしなんだよ。それに……試験も近いじゃない？」

奈々:「でも、それが終わればようやくの夏休みだし！ ねね、PC①！ 今度の夏休みにウチの研究会のメンバーで百物語するんだけど、来ない？」

奈々:「そんな顔しないでよう。もう、今回の試験は絶対にPC①に勝つんだから！」

終了条件

PC①が奈々に返答したら、セッションを終了する。

セッション終了

[シナリオ終了]後、[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。

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	
モノケを倒した	3+PC人数×2

戦闘関連のデータ

戦闘配置図①

	1	2	3	4	5
A			■		
B					
C		■		■	
D	④				⑤
E					
F					
G					
H		▲	▲	▲	
I		▲	▲	▲	

- : 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
A			☆		
B					
C	④		■		⑤
D					
E		■		■	
F					
G					
H		▲	▲	▲	
I		▲	▲	▲	

- ☆ : サトル
- : 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]サトル

サトル

種別: 混沌 $\frac{L}{V}$ 3(1)

サイズ: 4 知能: 狡猾 感覚: 魔力 会話: 可能 反応: 敵対
知名度: 13 弱点: [火炎][磁力][閃光] 移動: 歩行

	命	回	発	抵	判
【戦闘値】	8	8	2	4	2
【固定値】	15	15	9	11	9
【行動値】	17 (8)				
【生命力】	242				
	【装甲】	6	【結界】	6	

攻撃方法

【武器攻撃】: 射撃攻撃 / 7マス / 1体

対象に [形状: 射撃], 2d+16の物理ダメージ。[追加効果]: 1戦闘中1回、[対象]を [範囲]に変更する。

【精密射撃】: 射撃攻撃 / 5マス / 1体

対象に [形状: 射撃], 2d+23の物理ダメージ。

【カバー】: 防御 / 近接状態 / 1体

ダメージ減少時に使用。対象が受けたダメージが使用者が肩代わりする ([抵抗]判定は自動的に失敗となる)。この《タレント》は [範囲・戦闘地帯]の [攻撃行動]には使用できない。

取得済みの《ボスタレント》

《死の烈風》[タイミング: 攻撃]

《破滅の神言》[タイミング: 特殊]

《禁断の御業》[タイミング: 特殊]

《荒ぶる神性》[タイミング: 常時]

《恐るべき靈威》[タイミング: 常時]

奈々が引きずりこまれた場合のみ追加

《災厄を呼ぶ力》[タイミング: 終了]

素材 (2d)

なし