

## WEBシナリオ③用ハンドアウト

## PC①「魔術師の未裔」

コネクション	小鳥遊由比／腐れ縁		
サンプルPC	現代の魔術師	条件	不良学生(高校2年生)
キミは、霊脈のひとつを管理する現代の魔術師だ。霊脈を守るため、最近学校をサボりがちだ。そのことが、風紀委員であり、クラスメートでもある小鳥遊由比の勤に触るらしい。けれども、由比はキミにとって大切な存在だ。彼女が窮地するとき、キミは迷わず彼女を救うだろう。			
目的	由比を救う		

## PC②「正義のヒーロー」

コネクション	久代の人々／庇護		
サンプルPC	氷の魔神	条件	なし
キミは陰ながらこの街を守る、正義のカミガカリだ。ある日、街を見回っていると、奇妙な霊威を察知する。キミがその場に駆けつけると、異形の老人と、今にもビルから落ちそうになっている少女の姿が……。なんとしても、少女を救わなくては。			
目的	街の人々を守る		

## PC③「腕利きの退魔師」

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。キミは総代代行、御剣彩音の依頼により、久代の協会が管理する封印を調べに向う。なんでも、昨夜の嵐が影響しているらしいが……。イヤな予感がすると、キミは思った。			
目的	アラミタマを倒す		

## PC④「祓魔の聖騎士」

コネクション	アラミタマ／敵意		
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、この久代地へやってきたのだ。テレサの話では、なんでもこの街で、奇妙な悪霊どもが暴れまわっているという。それが、今回のキミの獲物だ。			
目的	テレサの依頼を遂行する		

## PC⑤「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、若者が投身自殺をはかる場面がたびたび目撃されているという。だが、その事件には、ある奇妙な点があった。室長からの緊急指令ということもあり、キミは事件解決へと乗り出す。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		

## WEBシナリオ③用情報

## 情報1

少女には(供物の極印)(→基本p24)が刻まれていた。最近、繁華街やオフィス街で、今回のような自殺の場面が、たびたび目撃されている。死体は発見されず、現場には靈魂を奪われた後の残滓——黒いコールドタル状の(靈肉)が残されるのみだ。なお市内では、その犠牲者と思しき失踪者が続出している。元凶を断てば、靈肉化した人々は元に戻る。

## 情報2

“協会”の封印が時間経過や近年の異常気象によって、想像以上の速度で劣化していた。それらの理由から封印のひとつが綻び、封じられていた悪神の石柱が現代の久代に解き放たれた。悪神の神名は“繪鬼”。“繪鬼”は思考を操る神通力を持ち、相手を自死(自殺)させることで靈魂を奪うアラミタマである。

## 情報3

小鳥遊由比とキミは幼馴染である。その過去によるものか、彼女は正義感が非常に強く、大小問わず、不正行為には憤りを隠さない。それは彼女の父親に由来している。彼女の父親は警察官で、昔、太白駅近くのオフィス街で自殺者を救うために身を挺し、命を落とした。

## 情報4

久代市内では、自殺するような形で靈魂を奪われる超常事件が発生している。協力組織の情報などから、アラミタマの仕業であることは間違いない。キミが他のPCと【情報4】を共有した場合、1セッション中1回だけ、キミが指定する【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5

人々を飛び降りに追いやっている悪霊の正体は、屍人と呼ばれる下位の超常存在だ。屍人たちは強力な神通力を得ているらしく、霊感の強い者でなければ、その姿を目視できない。キミが他のPCと【情報5】を共有した場合、1セッション中1回だけ、キミが指定する【距離:戦闘地帯/対象:1体】は【ダメージ算出】に+1dx5できる。

## 情報6

小鳥遊由比は異常なまでに正義感が強い少女だ。噂によると彼女は、放課後になると「パトロール」と称して繁華街やオフィス街を回り、不正行為や迷惑行為を見つけては、その人物に指をさして注意している。つい先ほど、彼女は繁華街に向ったという。

## 情報7

超常事件の犠牲者たちは、最近、公共の場で不正行為や迷惑行為を行い、騒ぎを起こしたことがある。だが、彼らはいずれも、小鳥遊由比という少女にそれらを目撃され、指をさされて注意を受けている。彼女に注意された犠牲者たちは、不思議と素直に謝罪。以後、罪の意識を感じて同じ過ちを繰り返さないか、あるいはどこかへ消えてしまった。

## 情報8

アラミタマ“繪鬼”は、小鳥遊由比という少女と《魂の契約》を結び、とある神通力を与えた。“繪鬼”は、PC②やPC③から追跡を受けていることに気づき、近いうちに、この街を去ろうとしている。その際、“繪鬼”は願いをかなえた対価として、契約を交わした者の靈魂を必ず奪おうとするだろう。——つまり、次に狙われるのは小鳥遊由比である。

## シナリオ概要

少女の心には正義の灯火。  
それは、父から受け継いだ純粋な想い。  
だが、その理想は邪悪に穢され、血に染まる。  
摩天楼で行われる断罪。  
次々と魂を喰らう悪意。  
久代の地に広がる死の噂。  
それらは果たして、本当に正義なのか？  
武装伝奇RPG『神我狩』——『正義の在り処』

## シナリオ背景

かつて、“協会”が封印した恐るべきアラミタマ“繪鬼”。“繪鬼”は思考を操る神通力を持ち、相手を自殺させることで靈魂を奪う。  
その封印が年月の経過により綻び、“繪鬼”は現代へと解き放たれてしまう。  
その後、久代市内で“繪鬼”の仕業と思しき自殺の場面が目撃されるようになる。  
だが、死体は発見されず、現場には靈魂を奪われた後の残滓——黒いコールドール状の物質——靈肉が残されるのみ。  
また、市内では、その犠牲者と思しき失踪者が続出し始めていた。  
PCたちは、それらの超常事件を調査するうちに……原因がPC①の幼馴染である真っ直ぐな少女、小鳥遊由比だと判明する。  
生来、正義感の強い由比は、様々な場面で目撃される不正行為に憤りを感じ、それらを正したいと考えていた。  
その純真な想いを察知した“繪鬼”は、由比のもとへと降臨し、『魂の契約』を交わしてしまう。  
由比が指をさし、不正を糾弾した者は“繪鬼”に思考を操られ、自殺する形で靈魂を奪われていた。  
このシナリオは“繪鬼”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：氷の魔神（→基本p52）
- PC③：破神の剣豪（→基本p48）
- PC④：銀弾の聖堂騎士（→基本p54）
- PC⑤：黒影の眷族（→基本p50）

## 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

小鳥遊由比は、“繪鬼”に「指をさして注意した人を改心させる力が欲しい」と願い、『魂の契約』を結び、指をさし、注意することで人間の思考を操る神通力を手に入れる。  
そして、彼女はその力で不正行為や迷惑行為を行った者たちを改心させていた。  
だが指をさされた者（一般人限定）は〈供物の極印〉を刻まれ、やがて“繪鬼”の配下である屍人たちにムリヤリ自死に追い込まれ、靈魂を奪われていた。  
“繪鬼”はPC②やPC③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。  
その土地は由比の父親に由縁がある場所であり、由比が現在の性格へと至る原因となった場所だ。  
その場所は幼馴染であるPC①が知っている。

## 登場NPC

### 小鳥遊由比

年齢：17 / 性別：女性 / 職業：優等生

PC①の幼馴染でクラスメート。生真面目な性格をした典型的な風紀委員。容貌はショートカットと眼鏡が似合う理知的な美形。PC①とは仲良くしたいが、PC①が学校をサボりがちであるため、素直になれない。

### 鷹取鈴

年齢：17 / 性別：女性 / 職業：不良学生

“繪鬼”に自死させられそうになっていた少女。寂しがり屋で、誰かにかまってほしいので不良の真似をしていた。靈感が強く、最後までPC②のことを覚えている。

### “繪鬼”

年齢：不明 / 性別：男性 / 職業：悪神

人を自死させて靈力を奪う悪神。かつては関東地方で猛威をふるっていたが、協会の退魔師に退治され、久代の地に封印されていた。その性格は極めて残忍。

# 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:正義の使徒

シーンプレイヤー:PC②

イベント:情報収集

### 解説

PC②が“繪鬼”や、ビルから落とされそうな不良少女と邂逅するシーン。“繪鬼”は即座に逃亡。同時に、不良少女はビルから落とされる。

「●描写2」後、PC②は不良少女の救出を試みれる。

### ●描写1

久代市——夕刻。

キミは奇妙なく(靈威)を追って、繁華街にあるビルの屋上へと駆けつけた。

そこでは、異様な光景が広がっていた。

頭上には、紅に輝く邪眼を持つ、白着物姿の不気味な老人が浮遊している。

老人の邪悪な靈威の波動は、アラミタマのものだ。

そして、キミの視線の先に、不良といった風体の少女が屍人たちに拘束され、老人に涙ながら謝罪している。

少女:「ごめんなさい! ごめんなさい! 二度と悪さしないから、許して!」

老人(“繪鬼”):「ならぬ。償い、飛び降りろ」

屍人:「ヒヤハ! ヒヤハアア!」(少女を引きずる)

### ●描写2

死霊たちは、少女をビルのへりにまで連れてゆく。

白髪の老人は、キミの出現に気付くや否や、逃亡を開始しつつ——屍人たちに少女を放り投げさせた!!

少女:「いやあああ!」

◎少女を救出する場合

【敏捷】判定:目標値15

### ●成功時描写

キミは、少女を救うために駆け出した。

ビルから飛び降り、落下する少女を追うために壁面を

超スピードで疾走——跳躍して、少女を抱きかかえる。

腕のなかに命の温もりを感じながら、キミは落下の衝撃を殺すべく、壁面に手足をめり込ませ、コンクリート壁を粉碎しながら、路地裏へと着地した。

少女は……キミの腕のなかで震えていた。

### ●失敗時描写

手を伸ばす。奇跡よ、起れと。

だが——その手は、少女の命をすり抜ける。

眼下で、目撃者たちが悲鳴をあげた。

黒いコールドールのようにアスファルトに広がるそれをキミは知っている。

靈肉——靈魂を奪われた人間の、残骸。

キミの手は届かず……少女は無残にも靈肉と化した。

キミは落下の衝撃を殺すべく壁面を蹴り、路地裏へと落下した(PCは【生命力】を4d消費)。

### ●描写3

キミの行動を眺めていた老人は、すでに絶对的に逃走可能な距離まで移動していた。

老人の声が靈力を振動させ、キミのもとへ届く。

老人(“繪鬼”):「腕利きの——カミガカリか。どうやら、のんびり靈魂を喰ってもおれぬらしいの」

老人(“繪鬼”):「ようやく解けた封印じゃ。ワシは現世に留まってみせるぞ。ファハハハ……」([次元の扉]の効果で退場する)

### 終了条件

少女救出時、少女からは「万引きした直後、見えない誰かに連れられて、飛び降りさせられそうになっていた」という話を聞ける(それ以上は聞き出せない)。

なお、[情報1]は少女救出時は少女からの[情報]という形で、少女未救出時は、独自の調査の結界という形でPC②に与える。PC②が[情報1]獲得後、次の行動を決定した時点でシーンを終了する。PC④が居ない場合、[情報5]も与えること。

## シーン2:ほつれた封印

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

### 解説

PC③が“繪鬼”の封印を調査するシーン。

### ●描写1

昨夜は凄まじい嵐だった。  
腕利きの退魔師たるキミに、調査依頼が出されたのは、  
つい先ほどのことだった。  
その日、久代は嵐の影響か、朝から雨だった。  
キミと同行していた“総代代行”御剣彩音は、赤い傘を  
さしたまま、静かに口を開く。

彩音:「雨のなか、もうしわけありません」

彩音:「先ほど“協会”の協力者から連絡がありまして、封印  
の一部が破壊されているという話だったので、信頼できる  
PC③さまのご慧眼をお借りできればと思いました」

彩音:「あ……おそらく、あれですね」

### ●描写2

妙見寺の墓地……そこが“協会”の封印の地だ。  
“協会”がかつて封印してきたモノノケやアラミタマ——  
それらが墓に紛れて、密かに封印されているのだ。  
その墓石のひとつが無残にも倒れ、砕け散っている。

彩音:「これは……どういうことなのでしょうか？」

### ●描写3

術にも精通したキミには、すぐにわかった。  
ここの封印が時間の経過や近年の異常気象などにより、  
想像以上の速度で劣化し、壊れてしまったことを。  
そして、昨夜の嵐が、その追い討ちをかけたのだろう。

彩音:「あと、数百年持つはずだったのに……。自然環境の  
変化が封印の劣化を早めるなんて」

彩音:「ワタシは他の封印を補修します。総代代行として、  
PC③さまには封印されていた存在の討滅をお願いします」

彩音:「どうか……お気をつけて」(濡れるのにもかまわず、  
PC③に自身の傘を差し出す)

#### 終了条件

PC③に[情報2]を渡した時点で、シーンを終了する。  
PC⑤が居ない場合、[情報4]も与えること。

## シーン3:正義の少女

シーンプレイヤー:PC①

イベント:情報収集

#### 解説

PC①が由比と邂逅し、日常を演出するシーン。

### ●描写1

雨はすっかり止んでいた。  
キミは爽やかな日差しを受けながら、登校する。  
すると、門前に顔見知りの少女が仁王立ちしている。  
風紀委員の少女——小鳥遊由比はキミの顔を見るや否や、  
険しい表情でキミに近寄ってくる。

由比:「おはよう、PC①(名字)くん。少し、言いたいこと  
があるんだけど」

由比:「あっちで話してもいいかしら？」

### ●描写2

キミは由比に連れられ、校門の裏へと移動する。  
すると、由比はおもむろに口を開く。

由比:(ビシリと指をさして)「ちょっと、PC①(名前)、最近、  
不真面目じゃない？ 成績良いのは知ってるけどさ、あか  
らさまな仮病で何度も早退するとか、やめなさいよね！」

由比:「もう……なんか困ったことがあるなら、ちゃんとワ  
タシに相談してよ？」

### ●描写3

このとき、キミはほんの少し違和感を覚えた。  
少女にではない、周囲の空気に対してだ。

由比:「ちょっとPC①(名前)、聞いているの!？」

### ●描写4

だが、ひとまずは目前の世話焼きな風紀委員をあしら  
わねばならない。このときキミは「あいかわらずだな」と、  
少し可笑しく感じてしまう。

◎PC①が笑った場合のみ

由比:「な、なんで笑うの？」

由比:「もう、ワタシは真面目に話してるんだから！」

#### 終了条件

PC①に[情報3]を渡した時点で、シーンを終了する。

## シーン4:超常事件、発生

シーンプレイヤー:PC⑤

イベント:情報収集

#### 解説

PC⑤が“特対”室長、卜部正人から事件の調査を命じら  
れるシーン。PC⑤が居ない場合、このシーンは演出しない。



### ●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:**「PC⑤。新たな超常事件が発生した」

**正人:**「いつも頼ってばかりですまないが、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:**「キミには、期待しているよ」

### 終了条件

PC⑤に [情報4] を与える。PC⑤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5: 祓魔の聖騎士

シーンプレイヤー: PC④

イベント: 情報収集

## 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、他のPCやNPCと [感情] を1つ結べる。

◎ [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] 判定失敗時、いつでも再挑戦 (→基本p152) できるが、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 [生命力] の最大値は +10ずつされる (最大+50。これは非公認情報)。

## シーン6: 違和感

シーンプレイヤー: PC①

イベント: 戦闘

### 解説

PC①の周囲で違和感が増し、やがて屍人たちがPC①の前に現れる。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

### 解説

PC④がテレサ・カラスから、事件解決を依頼されるシーン。PC④が居ない場合、このシーンは演出しない。

### ●描写

依頼を受け、川<sup>かわ</sup>辺教会に訪れたキミを“騎士団”副長テレサが迎える。温かな光に包まれた夜の礼拝堂のなかで、テレサはキミに、静かに用件を伝え始める。

**テレサ:**「わざわざ出向いてもらって悪かったわね」

**テレサ:**「実は……この街で、人間が“なにか”の手によって、高所から突き落とされる事件が多発してるの」

**テレサ:**「被害はすでに、かなりの規模に及んでるわ」

**テレサ:**「そして、その“なにか”とは、一般人には目視できない悪霊らしいの。今回の依頼は、その悪霊どもの目的を突き止め、その原因を絶つことよ」

**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。

促すこと。なお、戦闘開始時、PC②とPC③は戦いの気配を察知するため、自動的に [同行者] となる。

戦闘の配置は [戦闘配置①] を参照せよ。

### ●描写1

放課後を迎えた。今朝方の違和感が……次第にその影を濃くしている。

靈力の波動——すなわち靈感が、キミの周辺にのみ、立ち込め始めているのだ。それは、すなわち超常存在がキミを狙っているということだ。

**由比:**「……ねえ、PC①(名字)くん。どうしたの?」

**由比:**「なんだか、怖い顔してるけど?」

**由比:** (なんでもないと返す)「なら、いいけど……」

**由比:** (ビシリと指をさして)「今朝も言ったけど、困ったことがあったら、ちゃんと相談してよね?」

**由比:**「じゃ、ワタシ用事があるから、先に帰るわね」

### ●描写2

由比はそう言うと、キミにだけ笑顔を向けて、教室を後にする。すると……また、違和感が。

いったい、何だというのだろうか?

万が一のことを考えて、キミは人気のない場所へと移動することにした。

### ●描写3

ここまで移動すればよいだろう……。

キミがそう考えた矢先、突如として、目の風景が灰色に染まり、左右反転する。鏡の世界へ移行する超常の術——《靈力結界》だ!!

左右反転した校舎裏のいたる場所から、邪悪な地縛霊と思しき死霊が大量に出現し、キミを取り囲む。

**屍人**：「ヒヤハア、ヒヤハアア！ 不良学生……由比に叱られて、きつと悪いヤツだ！ 罪を償え！ 償え!!」

**屍人**：「首を吊る？ それとも飛び降りる？ どちらでオレたちの仲間になる？ ヒヤハハアア！」

(他のPCの合流など、頃合を見て戦闘開始)

#### 終了条件

戦闘終了後、【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、人気のない場所に集まっている。

この街で拡大しつつある超常事件、そして、死霊どもの口から出た「由比」という少女の名前。

これは、詳しく情報収集を行うべきだろう。

◎小鳥遊由比の噂

[情報6] / 【幸運】:目標値12

例:キミは友人(同僚)などから、噂話を聞きだした。「ねえねえ、小鳥遊さんの噂って知ってる?」

◎被害者の共通点

[情報7] / 【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。「協力せよとのことお達しです。資料はこちらになります」

◎アラミタマについて

[情報8] / 【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。「やあ〇〇さん! これ、頼まれてた件ですよ!」

#### 終了条件

PCたちが【情報】を得て由比を追い、繁華街へ向った時点で、シーンは終了する。

## シーン8:贖罪の在り処

シーンプレイヤー:PC④(いなければPC②)

イベント:情報収集

#### 解説

由比を追い、繁華街へと向かうシーン。

ビルの屋上にたたずむ由比の姿を見た時点で、「●描写2」に移ること。

なお、この場面では由比が落下。

地面から出現した鬼の口に飲み込まれそうになる。

これは、「■条件」をすべて満たせば由比を救える。

満たしていない場合、由比は強制憑依され、【ボス】の《ボスタレント》が増える。

### ●描写1

キミたちは由比を追い、繁華街へとやってきた。

由比が繁華街でパトロールを行っているのは、駅前の裏手にある狭いアーケード通りのはずだ。

キミたちが駆けつけると、靈威の波動が。

そちらに視線を向けると、なんと由比が屍人たちに拘束され、ビルのへりに立たされている!!

そして、どこからともなく、白髪の老人——アラミタマ“繪鬼”の不気味な声が響き渡る。

**由比**：「どうして……ワタシはただ、みんなの心を改心させたかっただけなのに!」

**“繪鬼”**：「お前が改心させた者たちは、皆、罪の意識に苛まれて、身を投げているのを知らんのか?」

**“繪鬼”**：「ファハハ……自らの罪を償え、小娘」

**“繪鬼”**：「人が人を裁くなど、神の力を借りたとしても傲慢極まりないわ。小娘、オマエの願いは成就した。対価として靈魂を喰い、ワシは久代を後にする」

**由比:**「そんな……いやああっ、離して！ やめて！ お父さん！ PC①(名前)っ、助けてえ!!」  
**屍人:**「ヒャッハアアア！」  
(屍人に屋上から投げ捨てられる)  
**由比:**「いやあああああ!!」

#### ■条件:由比を救う

- ◎由比を落下から救う  
【敏捷】判定/目標値:15にPC1体が成功
- ◎鬼の口を破壊する  
【命中】or【発動】判定/目標値:15にPC2体が成功

#### ■終了条件

由比が落下する、あるいは鬼の口に飲み込まれる、あるいはそれらをすべて阻止した時点で“繪鬼”は[退場]し、屍人たち(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:真相

**シーンプレイヤー:**PC①  
**イベント:**情報収集

#### ■解説

前のシーンの続きとなる。由比を救っている場合、本人の口から、由比を救えていない場合、由比の手帳から[真相]を知ることができる。

#### ●描写

気がつけば、“繪鬼”の気配は消えていた。  
街の人々は、先ほどの出来事に騒然としている。  
間もなく、“特対”などが情報操作に乗り出すだろう。  
だが、それよりも……。

#### ◎由比を救出した場合

**由比:**「わ、ワタシは……ただ、間違っただけなの……」  
**由比:**「でも、まさか、こんなことになるなんて……」  
**由比:**「ごめんなさいっ、ごめんなさい、PC①(名前)！ う、うわああああん！」(泣きじゃくる)

#### ◎由比を救出していない場合

**由比の手帳:**「神様がワタシに不思議な力をくれた。きっと、天国のお父さんが、ワタシの手助けをしてくれたんだ。この力、大切に使っていこう」

#### ■終了条件

PCたちに[真相]を渡し、PCたちが太白駅近くのオフィス街に向った時点でシーンを終了する。

## シーン10:穢された正義

**シーンプレイヤー:**PC⑤(いなければPC③)  
**イベント:**法則障害

#### ■解説

“繪鬼”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回目の判定では[人形塚](→基本p204)が判明する。

2回目の判定では[次元の扉](→基本p206)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]を発見できず、[消去]も[突破]も行えない。その後、[ボス]は[最終戦闘]の際、任意のタイミングで[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[魍魎の巢]と[次元の扉]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。

PCが[人形塚]を[突破]、もしくは[消去]した時点で《靈力結界》の入口が開かれる。

#### ●描写1

場所——太白駅のオフィス街。

キミたちは、駅近くにある古ぼけたビルの前へとやってきた。

年月が経過しているためか、どこかしら色あせたビルは、これ以上ないほど無機質な存在に見える。

このビルに……“繪鬼”が潜んでいるはずだ(GMは[察知]を2回指示する。[法則障害]処理後、「●描写2」へと移る)。

#### ●描写2

キミたちが呪詛による物理法則の歪み——[法則障害]を処理すると、ビルの近くに祀られた社の鳥居に、光輝く禍々しい【靈紋】が浮かび上がる。

おそらく、この【靈紋】の向うが、“繪鬼”の《靈力結界》なのだろう。

#### ■終了条件

PCたちが《靈力結界》に侵入した時点で、シーンを終了する。

## 最終戦闘

### シーン11:最終戦闘

シーンプレイヤー:PC①

イベント:最終戦闘

#### 解説

“繪鬼”との[最終戦闘]を迎えるシーン。

由比を救っている場合、“繪鬼”は白髪の老人の姿のまま、PCたちに襲いかかる。

由比を救えていない場合、“繪鬼”は気を失った由比を胸元に取り込んだ姿で現れる。

戦闘の配置や詳細は[戦闘配置②]を参照せよ。

#### ●描写1

“繪鬼”の《靈力結界》へと踏み込んだ。

内部の上空は、蛍光色の緑に染まる夜の風景で、周囲には血を滴らせた柳が無数に並び、白い石畳と黒い鳥居が無限に続いている。

そして、ひときわ大きな鳥居の上に……紅に輝く邪眼を持つ、白着物姿の不気味な老人——アラミタマ“繪鬼”の姿が！

#### ◎由比を救出した場合

“繪鬼”:(PC②に向かって)「ちいっ……あとわずかで去る予定だったが……ぬかったわ！」

“繪鬼”:(この地以外にも、筋違いな正義を振りかざす輩などいくらでもおる。今度は政治家と契約を結び、画像や音声で、ワシの呪詛を世界中に振りまいてやろうと思うたのに！)

“繪鬼”:(こうなれば、オマエとは、ここで決着をつけてやるぞ！ さあ、我が神通力の前に屈し、その靈魂を我に捧げるがよいわ……！)

#### ◎由比を救出していない場合

“繪鬼”:(PC②に向かって)「ファハハッ……遅かったではないか、カミガカリよ！ まあ、この地を去るついでに、こちらから靈魂を喰らいにゆくつもりであったがな！」

“繪鬼”:(この娘からは靈魂を絞るために憑依をした……肉体を手に入れたワシは力が倍増よ！(着物の内側でグロテクスに取り込まれた由比を見せる) )

“繪鬼”:(この地以外にも、筋違いな正義を振りかざす輩など、いくらでもおる。今度は政治家と契約を結び、画像や音声で、ワシの呪詛を世界に振りまいてやる！)

#### ●描写2

そう叫ぶや否や、“繪鬼”の肉体が冷気に包まれる。

蒼い光の中、肉体が変異する不気味な音が響き渡る。

キミたちの眼が慣れたとき……“繪鬼”の姿は、夜叉の形相を浮かべた巨大な頭部と銀色に輝く獅子のようなたてがみを持つ、全長10mほどの蛇体へ変貌していた！

漆黒の鳥居に絡みつぎながら……“繪鬼”はやがて、キミたちに禍々しい邪眼を向ける!!

“繪鬼”:(ファハハ……まずは腹ごしらえといこう！ さあ、カミガカリども、生きることそのものの罪を償うがええわ！)(戦闘開始)

“繪鬼”:(倒された)「ば、バカなあ!! あれほどの靈魂を喰らった……神たるワシが敗れ……ギイイヤアアア!!)(青白い炎に包まれ、爆発して靈魂化する)

#### 終了条件

[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]及び[靈紋チェック]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。

もし、特に希望がなければ、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:事件解決

シーンプレイヤー:PC⑤

#### 解説

PC⑤がト部から労いを受けるシーン。

#### ●描写

“持対”の分室で、キミは今回の報告書を書き終えた。

“繪鬼”を倒したことで、“協会”にも恩を売る形になり、“持対”内でのキミの評価はさらに高まった。



すると、キミの部下である職員が電話を取り次ぐ。

**特対職員:**「PC⑤さん。卜部室長から直電です」

**卜部:**「もしもし? ご苦労だったねPC⑤。キミの活躍で事件は解決したよ。本当にありがとう」

**卜部:**「しばらくゆっくりしてくれ……と言いたいのだが、実は新たな案件が上がっていてね」

**卜部:**「すまないんだが、キミを“特対”のエースとして紹介したいので……総理官邸まで足を運んでほしい」

**卜部:**「悪いが、よろしく頼むよ」

#### 終了条件

卜部の言葉にPC⑤が返答したら、シーンを終了する。

## シーン13: 彩音の信頼

シーンプレイヤー:PC③

#### 解説

PC③が御剣彩音と会話するシーン。

#### ●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、珍しく彩音がキミを出迎える。

どうやら、封印の修復が上手く行ったのか、いつものように輝く笑顔浮かべている。

**彩音:**「PC③さま……本当にご苦労さまでした」

**彩音:**「こちらもご報告にと思い、失礼ながら、PC③さまのお宅にお邪魔しておりました」

#### ●描写2

キミと彩音は応接室へと向う。

そこで、使用者が淹れた温かな茶を口にしながら、この顛末を語り合った。

**彩音:**「……“繪鬼”は滅んだんですね。よかった」

**彩音:**「これでしばらくの間、封印は持つでしょう」

**彩音:**「PC③さまには、助けていただいて……本当に感謝の言葉ありません」

**彩音:**「総代代行として、まだまだ未熟ではありますが、今後ともどうか、よろしくお願いいたしますね」

**彩音:**「あら……この音、また雨でしょうか?」

#### 終了条件

PC③が彩音に応えたら、シーンを終了する。

## シーン14: テレサの贈り物

シーンプレイヤー:PC④

#### 解説

PC④が事件の顛末をテレサに報告するシーン。

#### ●描写1

事件解決後、キミはテレサに直接報告すべく、川辺教会へと訪れた。

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:**「今回も本当に良くやってくれたわ。あなたには、いつも苦勞をかけてるわね」

**テレサ:**「……実は、苦勞かけてばかりのあなたに贈り物があるの。それはね……なんと、あなたには1か月もの休暇が認められたのよ!」

**テレサ:**「最近本当に働き詰めだったじゃない? だから……ね?」

**テレサ:**「というわけで、しばらくゆっくりしてて。んで、またバリバリやってもらうから!」

#### 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: 正義の味方

シーンプレイヤー:PC②

#### 解説

PC②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街を見守っていた。

すると偶然にも、あどとき助けた少女と出会う。

少女は、キミに近づいてくる。

**少女:**「……あ、あのさ。あんときの人だよな?」

**少女:**「えっと……その……助けてくれて、ありがとう」

**少女:**「アタシ、人に助けてもらったのなんて……その初めてで。ずーっと、お礼言いたかった」

**少女:**「……あ、それとき。(小声で)お兄さんが正義の味方だってこと、内緒にしてるから! えへへ、それじゃ! また助けてよね!」(はにかんで、走り出す)

#### 終了条件

PC②が少女に応えたら、シーンを終了する。

## シーン16: 魔術師の日常

シンプレイヤー: PC①

### 解説

PC①のエンディング。

なお、このシーンは由比の記憶が《魔術暗示》や菊理の記憶操作により、消去されたことを前提にしている。

### ●描写

昼休み——教室。

そこでキミは友人たちに囲まれ、談笑している。

すると、そこに見知った少女がやってくる。

この学校の風紀委員を務める幼馴染、小鳥遊由比だ。

**由比:**「ちょっとPC①(名前)、昨日の掃除当番、ちゃんとしてくれたんでしょうね? 教室の後ろ、あんまり綺麗になってなかったんですけど!」

**由比:**(PC①の答えを聞いた後に)「……んもう。何を言っても不正は許しません!」

**由比:**「だから、今日は一緒に残って掃除するんだからね! ちょっと、聞いてるの?」(ビシリと指をさし)

### 終了条件

PC①が由比に返答後、[シナリオ終了]を宣言する。

## 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、今回の[経験値]算出は次の通り。

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①

PCはA-6・7・8、B-6・7・8いずれかのマスに、GMは屍人×3(→基本p228)をPCの6マス内に「PCの人数」グループ[設置]。

### 戦闘配置②

PCはA-6・7・8、B-6・7・8いずれかのマスに、GMは次の[NPC]をPCの6マス内に「繚鬼」を1体、屍人×3(→基本p228)を「PCの人数」グループ[設置]。

## [ボス] 繚鬼

繚鬼		種別: 混沌	L	V	3(1)
<b>サイズ:</b> 4 <b>知能:</b> 狡猾 <b>感覚:</b> 魔力 <b>会話:</b> 可能 <b>反応:</b> 敵対					
<b>知名度:</b> 12 <b>弱点:</b> [火炎・風圧・閃光] <b>移動:</b> 歩行					
<b>【戦闘値】</b>	命	回	発	抵	判
	8	7	7	4	5
<b>【固定値】</b>	15	14	14	11	12
<b>【行動値】</b>	18(8)				
<b>【生命力】</b>	243		<b>【装甲】</b>	3	<b>【結界】</b>
				0	
攻撃方法					
<b>【武器攻撃】:</b> 肉弾攻撃/近接状態/1体 対象に[形状:斧]、2d+16の物理ダメージ。					
<b>【凍る一撃】:</b> 物理攻撃/近接状態/1体 使用者は【命中】判定の達成値に+3の修正を得て、対象に[属性:冷気/形状:剣]、2d+16の物理ダメージ。					
<b>【冷酷なる一撃】:</b> 物理攻撃/近接状態/1体 対象に[属性:冷気/形状:槍]、2d+22の物理ダメージ。					
<b>【攻撃回数1】:</b> 常時/使用者 対象は[タイミング:攻撃]を+1回行える。					
取得済みの《ボスタレント》					
《極大靈力放出》[タイミング:開始](→基本p197)					
《秘められた異能》[タイミング:準備](→基本p197)					
《死の烈風》[タイミング:攻撃](→基本p197)					
《破滅の神言》[タイミング:特殊](→基本p197)					
《禁断の御業》[タイミング:特殊](→基本p198)					
不良少女を救えなかった場合					
《荒ぶる神性》[タイミング:常時](→基本p198)					
由比を救えなかった場合					
《魂砕き》[タイミング:特殊](→基本p197)					
素材(2d)					
なし					