

シナリオ開始前の注意事項

このシナリオは「神我狩拡張ルールブック 神魂のレクイエム」で追加された「魔境シナリオ」のシステムを使用しています。

「武装伝奇RPG神我狩」単体ではプレイできませんので、ご注意ください。

WEBシナリオ用ハンドアウト

GMは本シナリオに書かれた[ハンドアウト]を一読する、あるいは事前に公開し、プレイヤーに配布すること。

PC共通「土地神からの依頼」			
コネクション	榊稲田姫命/旧知		
サンプルPC	本ナリオの「PC作成」を参照	条件	特になし
キミたちは手紙を渡される。それは久代の神の柱——榊稲田姫命からのものだった。困窮している彼女を救うこと。それが、今回の君たちに課せられた使命だ。			
目的	久代の食物の味を取り戻す		

シナリオ概要

——秋。それは様々な恵みを得られる季節。

新米は白く光り、山からは色鮮やかな果物が採れ、鮎や岩魚を釣って楽しむこともできる。

だが久代の地は違った。新米にも、果物にも、魚にも、ある日突然、味がなくなってしまう。

果たしてカミガカリは、おいしい食べ物を取り戻すことができるのか？

『武装伝奇RPG神我狩』——『無味の町』

シナリオ背景

妙見神社に住まう榊稲田姫命は、時代が経つにつれ信仰が少なくなってしまったことにより、力が弱まっていた。

そして、弱まった霊脈を妙見神社に封印していたアラミタマ——“瘴樹”に乗っ取られてしまう。瘴樹は[魔境]の中で、久代の土地から霊力を奪い、自らの力を蓄えようとする。

その結果、久代市では現在、全ての食べ物に味がしない。どんなものを食べても、紙の様な食感と真水のような味しかないのだ。

隙を見て[魔境]から脱出した榊稲田姫命は、この地に住まうカミガカリを頼り、討伐のための手紙を送る。

このシナリオは“瘴樹”を倒し、食物の味を取り戻した時点で終了する。

PC作成

このシナリオは[世界干渉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。

拡張ルールブック「神魂のレクイエム」のみ使用の場合

PC①:神々の親友(→神魂p18)

PC②:巨人殺しの英魂(→神魂p16)

PC③:現代の魔術師(→基本p46)

PC④:黒影の眷族(→基本p51)

PC⑤:銀弾の聖堂騎士(→基本p54)

拡張ルールブック「ダモクレスの機神」使用の場合

PC①:魔眼の覚醒者(→機神p28)

PC②:神々の親友(→神魂p18)

PC③:異界の大魔術師(→機神p30)

PC④:巨人殺しの英雄(→神魂p16)

PC⑤:現代の魔術師(→基本p46)

登場NPC

くしいな せ ひめのみこと
榊稲田姫命

年齢:不明/性別:女性/職業:土地神

日本書紀では、素戔嗚尊の妻で、靈妙な稲田の女神とされている。このシナリオで出てくるのは、妙見神社に祀られ、分霊として生まれたもので、本人ではない。

黒髪のスレートロングに、巫女服を着ている。

口調は丁寧で、物静かな性格。

しょうじゆ
瘴樹

年齢:不明/性別:不明/職業:悪神

妙見山に封印されていたアラミタマ。封印が解け、榊稲田姫命の霊脈を支配した。

その姿は触手のような鳶を無数にもつ、巨大な植物。

常に瘴気を吹き出しており、久代の地から霊力を奪い、死の土地にしようとしている。

シナリオ導入

PC作成が完了した時点で、GMは[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、各PCは[未登場・退場]できない。

シーン1:土地神からの依頼

シーンプレイヤー:PC全員

イベント:情報収集

解説

PC全員が榊稲田姫命から手紙をもらい、依頼を受けるシーン。

描写1

いつも通りの日常を送っているキミたちのもとに、荷物が届いた。

荷物の中にはいくつかの柿と——一通の手紙。

宛名は「榊稲田姫命」。妙見神社に祭られている神様で、君たちも何らかの形でかわりのある神様だ。

手紙にはこう書かれている。

榊稲田姫命:「これは、カミガカリの皆様にお送りしています」

榊稲田姫命:「昨晚のこと、この地に封じられていたアラミタマが突如封印から覚め、私の霊脈をのっってしまった」

榊稲田姫命:「通常ならあり得ないことです……おそらくは、何者かがアラミタマの力を増長させ、封印を強引に破ったのでしょう」

榊稲田姫命:「私は霊脈を乗っ取られたことで力が弱まり、かの者を退治することができません」

榊稲田姫命:「霊脈が奪われた影響はすでに出ています。その証拠は皆様にお送りされているはずです」

(荷物に入っていた柿のこと。PCはこの柿を食べても良い。その場合、まるで紙を食べているような食感と、水のような味が口の中に広がる)

榊稲田姫命:「今は久代の実りのみがこうなっていますが、このままでは地上全ての食物がこのようになってしまうでしょう。その前にカミガカリ様に助けていただきたいのです」

榊稲田姫命:「私は妙見神社の隅にある祠にて皆様を待っています」

描写2

キミたちは詳しい事情を聞くために、榊稲田姫命がいるという、妙見神社の祠へと向かった。

祠の中には、君たちの手のひらに収まるほど小さくなった巫女服の少女——榊稲田姫命がいた。

彼女は、君たちに何度も頭を下げる。

榊稲田姫命:「このような場所まで、わざわざ申し訳ありません」

榊稲田姫命:「私は力を無くし、霊脈を取り戻すことができません」

榊稲田姫命:「ですが、霊脈さえ戻れば、この土地の変化を元通りへと直すことができるのです！」

榊稲田姫命:「魔境の入口は、神社の本殿にございます。このまま真っ直ぐお進みください」

描写3

そこまで話したところで、彼女は俯いてしまう。

久代全体の土地に大きく変化を与えてしまっていることに、慙愧の念を感じているのだろう。

榊稲田姫命:「もちろん、無償で、とは申しません」

榊稲田姫命:「恐縮ですが、現在はこれが精一杯の宝物です(報酬<宝物>を渡す)」

榊稲田姫命:「それと[魔境討伐]の際、私の[魔境]内で入手されたモノは皆様に差し上げます」

榊稲田姫命:「ですので……どうか……どうか、なにとぞお願いいたします」

終了条件

PCたちが依頼を引き受けたら、シーン終了となる。

シナリオ本編

ここから[シナリオ本編]となる。GMはPCたちに[感情]を①～⑦まで埋めるよう指示し、それが終わった後に[魔境討伐]を開始すること。

なお、今回の[リミット]の上限値は40とする。

追加イベント1 / D-3:侵入エリア

解説

このイベントは、「侵入エリア」に到着した時点で発生する。その[魔境]がどのような場所かを描写するシーン。

描写

——その後。

キミたちは、妙見神社の中に入り、本殿——[魔境: 稲姫本殿]にたどり着く。

そこは、今にも久代市にあふれ出るのではないか、と言うほどの瘴気で視界が埋め尽くされていた。

描写2

雑草に至るまで枯れ果て、茶色くなった草原。

血のような赤い空と、紫色の月。

[魔境: 稲姫本殿]は死の土地と化していた。

終了条件

PCたちが、探索を開始したら「瘴気の渦 (→神魂p61)」を処理する。

追加イベント2 / D-4:探索エリア

解説

このイベントは、「戦闘」の前に発生する。

描写

通路を通り過ぎた瞬間、キミたちは嫌な予感を感じる。——次の瞬間。

地面から生えてきた植物が、異常な成長を遂げ、君たちに襲いかかってきた!

[グノーム×3]が×PC体[登場]。GMは[戦闘開始]を宣言、PCはA-6・7・8、B-6・7・8いずれかのマスに、GMはグノーム(→基本p227)をPCの4マス内に[設置]して[戦闘]を開始すること。

終了条件

GMが[戦闘開始]を宣言したらシーン終了となる。

追加イベント3/C-3:探索エリア1

解説

このイベントは「探索」の代わりに発生する。

描写

キミたちの目の前には一面の果樹園が広がっている。柿、葡萄、栗……どれも妙見山の名産物だ。

それぞれの樹に実った果実たちは、みずみずしく、どれもおいしそうに見える……だが、この霊脈はアラミタマが乗っ取ったもの。

普段ならば、おいしい食事は体力を回復してくれるが、今回は……?

[迂回]:可

[挑戦]:[目標値:17]の**[幸運]**or**[行為:鑑定]**

判定成功→**[生命力]**を2d回復

判定失敗→**[生命力]**を2d消費

追加イベント4 / B-5:最終エリア

解説

このイベントは、「最終戦闘」の描写直後に発生する。

描写

キミたちが通路を進むと、そこには触手のような蔦を無数にもつ、巨大な植物がいた。

おそらくヤツが……アラミタマ“瘴樹”だろう。

瘴樹は全身の触手から大量の瘴気を吹き出している。

止めなければ、現実世界にもこの瘴気はあふれ出ていくことだろう。

終了条件

GMが[戦闘開始]を宣言したらシーン終了となる。

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、[霊紋チェック]後、[エンディング]を演出すること。

エンディング:蘇る土地

シーンプレイヤー:PC全員

解説

PC全員が榊稲田姫命から感謝されるシーン。

描写

キミたちが[魔境]を脱出すると、榊稲田姫命が祠から出てきた。キミたちの表情を見て、彼女はすべてを悟ったらしい。

その後、一定時間が経過すると、彼女の胸元に霊力の光が宿り始める。

アラミタマの呪詛が解け、土地神の力が戻った証拠だ。その光はやがて虹色に変わり……妙見山もが強く光る。強く光ったのち、辺りを見渡すと、妙見神社に生えている柿の木の実が、みずみずしく実っていた。

(PCはこれを食べても良い。その場合、口の中の水分が一気になくなり、何とも言い難い渋みが広がっていく)

元通りになった土地を見ながら、榊稲田姫命が何度も

頭を下げてきた。

榊稲田姫命:「皆様のおかげで、力を取り戻せました」

榊稲田姫命:「本当に……ありがとうございます!」

終了条件

PCたちが、榊稲田姫命に応えたところで、[セッション終了]となる。

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
セッション終了時に消去した[感情]の数×2	12
倒した敵の[LV]の総計	その時に応じて、各GMが計算する

魔境マップ

[リミット]上限値:40	16	21	
	B-4 探索エリア1	B-5 最終エリア 番号22「最終戦闘」(→神魂p64) 戦闘詳細は別記	
	12	17	22
C-3 探索エリア1 追加イベント (→左記)	C-4 探索エリア2 番号8「崩れ落ちる場所」 (→神魂p62)	C-5 探索エリア3 番号2「水没地帯」 (→神魂p64)	
	13	18	23
D-3 侵入エリア 番号1「瘴気の渦」 (→神魂p61)	D-4 探索エリア4 番号21「戦闘」(→神魂p64) グノーム×3が「PC人数」グループ	D-5 脱出エリア 番号20「異次元の道」 (→神魂p64)	
	14	19	24

戦闘関連のデータ

戦闘配置①

PCは灰色のマスに、GMは1、2、3のマスに“グノーム×3（基本p224）”を1体、PCが5人以上の場合、4、5に“吸血飛蟲×10”（基本p222）を設置。

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

戦闘配置②

PCは灰色のマスに、GMは★のマスに“瘴樹”を1体、1、2、3のマスに“吸血飛蟲×10（基本p222）”を1体、PCが5人以上の場合、4、5に“幼蟲の群衆×100（機神p98）”（『ダモクレスの機神』未所持の場合は“グノーム×3（基本p224）”）を設置。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A									
B		④						⑤	
C									
D					①				
E			③				②		
F									
G					★				
H									
I									

【ボス】瘴樹

瘴樹

種別：混沌

LV 3(1)

サイズ：4 知能：狡猾 感覚：領域 会話：不可 反応：敵対
知名度：13 弱点：[火炎・電撃・冷気] 移動：歩行

【戦闘値】	命	回	発	抵	判	
	8	2	4	7	2	
【固定値】	15	9	11	14	9	
【行動値】	13 (7)					
【生命力】	245					
			[装甲]	6	[結界]	6

攻撃方法

【武器攻撃】：肉弾攻撃／近接状態／1体

対象に[形状：斧]、3d+15の物理ダメージ。

【範囲攻撃】：準備／使用者

対象は[タイミング：攻撃]の[対象]を[対象：範囲]に変更する。

【触手鞭】：物理攻撃／5マス／1体

対象に[属性：風圧／形状：鎚]、2d+15の物理ダメージ。この物理攻撃によって1点でもダメージを受けた対象は、[近接状態]を無視して使用者の任意の方向へ1マス移動させられる。

取得済みの《ボスタレント》

《荒ぶる神性》[タイミング：常時]（→基本p198）

《極大靈力放出》[タイミング：開始]（→基本p197）

《距離拡大》[タイミング：特殊]（→神魂p65）

《禁断の御業》[タイミング：特殊]（→基本p198）

《死の烈風》[タイミング：攻撃]（→基本p197）

素材 (2d)

なし