

## WEBシナリオ⑤用ハンドアウト

PC①「学生退魔師」			
コネクション	高宮ユズ／好感		
サンプルPC	破神の剣豪	条件	学生・男性
キミは一流の退魔師であり、七森学園に通う学生だ。 表の顔を軽んじる同業者も多いなか、キミは学生としての生活をそれなりに満喫している。そんなある日のこと、キミはクラスメイトからある悩みを打ち明けられる。それは他愛のない内容にも思えた。が——それを聞いた後、キミは妙な胸騒ぎを覚えた。			
目的	高宮ユズを救う		

PC②「霊脈の管理者」			
コネクション	アラミタマ／敵意		
サンプルPC	現代の魔術師	条件	学生
キミは久代市を根城とし、いくつかの霊脈を管理している腕利きのカミガカリだ。ある日、霊脈のひとつに大きな揺らぎを感じ取ったキミは、直ちに現場へと急行する。 そこでキミを待ち構えていたのは、封印より解き放たれた太古の神性の姿であった。			
目的	超常事件の黒幕を倒す		

PC③「特対エージェント」			
コネクション	上司／信頼		
サンプルPC	電腦魔術師	条件	環境省特別対策室
久代市内で頻発する若い女性の霊肉化現象——。 キミは環境省特別対策室の室長、ト部正人からの呼び出しを受け、超常事件の調査を依頼された。 すでに多数の被害者が出ている。これ以上被害が広がる前に、何としても超常事件を食い止めるのだ。			
目的	超常事件を解決する		

PC④「鎮守の森の守護者」			
コネクション	モノノケたち／友情		
サンプルPC	風使い	条件	学生
最近、妙見山の森に住まうモノノケたちの様子がおかしい。彼らは皆に精神の不調を訴え、なかには密かに問題行動を起こしている者もいるという。 モノノケたちもまた、キミにとっては大切な友人たちだ。ただちに原因を究明し、彼らを救わなくては。			
目的	モノノケたちを救う		

PC⑤「教会の祓魔師」			
コネクション	アラミタマ／敵意		
サンプルPC	聖堂騎士	条件	聖堂騎士団
キミは聖堂騎士団に所属する腕利きの祓魔師である。 キミに課せられた任務は至ってシンプル。久代市に現れた仇敵に聖別済みの弾丸を叩き込むことだ。 聖堂騎士の名において、神罰を代行せよ。			
目的	超常事件の黒幕を倒す		

## WEBシナリオ⑤用情報

情報1
キミが遭遇したアラミタマは、この地の霊脈を利用して封じられた邪神で(神名)を“マダラオ”という。“憎悪”の化身である。“マダラオ”は人間の負の感情——“憎悪”の化身である。何らかの事情により、その封印は完全に解かれてはいないようだが……もし、“マダラオ”が完全に力を取り戻したとき、その存在は(く破滅の具現)にまで至る恐れがある。

情報2
モノノケたちは強い瘴気にあてられ、正気を失いかけている。そのまま放置すれば、彼らは見境なく人間を襲い始めてしまう。そうなれば人間もモノノケも甚大な被害を受けることになる。そして、その原因たる【法則障害】が、この久代市のどこかに存在する。

情報3
高宮ユズはPC①と仲の良い学生である。昔から霊感が強く、心霊現象を目撃することもあるらしい。また、いままでも男子と付き合ったことがなく、今年こそは彼氏がほしいと考えている。PC①がこの【情報】を他のPCと共有した際、1セッション中1回、PC①が指定した【対象:1体】は【主能力値】の【判定】の達成値に+2の修正を得る。

情報4
超常事件の被害者は全員、10代の若い女性である。彼女たちが霊肉化したのは数日前のことで、その状態から蘇らせるにはあと数日以内に犯人を見つけ出し、倒さねばならない。なお、現場周辺ではモノノケの目撃情報があり、今回の超常事件との関連が疑われている。

情報5
超常事件の黒幕——アラミタマの強力な【法則障害】により、妙見山のモノノケたちは暴走し、その手駒として利用されている。彼らは人間とも友好的なモノノケであるため、極力保護することが望ましい。暴走したモノノケたちは【手加減】を加え、【状態変化:気絶】にすれば正気を取り戻す。

情報6
高宮ユズの【霊紋】は“マダラオ”のものと同じだ。それは、“マダラオ”による呪詛や【法則障害】の類ではなく、高宮ユズが生来宿す【霊紋】なのだ。高宮ユズが【同行者】の場合、PC全員は【察知【幸運】】の達成値に+2の修正を得る。

情報7
“マダラオ”は現在、高宮ユズの霊魂と融合している。どういうわけか、“マダラオ”と高宮ユズの霊魂は霊力の波長が同調しており、高宮ユズの霊魂は《魂の契約》すらしに、時間の経過とともにマダラオに侵食され、奪われてしまう。

情報8
“マダラオ”の霊魂はPC②の祖先と、ある巫女の手によってふたつに分断され、封印された。わかれた霊魂のうち、ひとつはPC②の霊脈に、ひとつは巫女の霊魂の内に封じられたのだ。〈煉獄の夜〉で資料が焼失したため、PC②は封印や巫女の由来について知らない。が、当時、PC②の祖先や巫女とも交友があった“高御産日”コノハナサクヤなら、何か知っているかも知れない。コノハナサクヤは現在、妙見山の離れにある社に滞在している。

## シナリオ概要

かつて世界に災厄をもたらしたという“憎悪”の邪神。その封印が、ついに解き放たれようとしていた。物語の鍵を握るのは、ひとりの少女。キミたちは彼女を守り、正の“感情”の力を引き出し、“憎悪”の邪神を討つことができるのか？  
武装伝奇RPG『神我狩』——『愛憎の果てに』

## シナリオ背景

かつて巫女の手によって封じられた憎悪の化身“マダラオ”。久代の霊脈に封じられていた“マダラオ”の封印が、ついに解かれてしまった。復活をとげた“マダラオ”だが、その封印はまだ完全に解けたわけではない。それはふたつにわかれた“マダラオ”の霊魂の片割れが、巫女の末裔である高宮ユズに封じられたままだからだ。“マダラオ”は本来の力を取り戻すため、モノノケたちを使役して高宮ユズの所在を掴む。そして、PCたちの妨害に遭いながらも、“マダラオ”は高宮ユズの霊魂に憑依することでその霊魂を徐々に蝕んでゆく。PCたちは情報を集め、高宮ユズの霊魂から“マダラオ”を追い出すには、その真逆の感情——“愛”で高宮ユズを満たすことこそが最も有効だと知る。このシナリオは“マダラオ”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：破神の剣豪(→基本p48)

PC②：現代の魔術師(→基本p46)

PC③：電腦魔術師(→基本p60)

PC④：風使い(→基本p58)

PC⑤：銀弾の聖堂騎士(→基本p54)

## 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

“マダラオ”の分断されたもうひとつの霊魂は、かつて“マダラオ”を封じた巫女の末裔である高宮ユズの霊魂に封じられている。“マダラオ”は高宮ユズの霊魂を奪うことで、分断された自身の霊魂——従来<sup>の</sup>の霊力——を取り戻そうとしているのだ。“マダラオ”を倒すには、一度“マダラオ”を高宮ユズの霊魂から引き剥がす必要がある。高宮ユズの霊魂から“マダラオ”を追い出す最も有効な切り札、それは“憎悪”の化身である“マダラオ”と対極の感情——“愛”の力を引き出すことに他ならない。

## 登場NPC

## 高宮ユズ

年齢：16歳／性別：女性／職業：一般学生  
明るく元気で愛らしい、PC①のクラスメイト。PC①に対して、密かに好意を寄せている。“マダラオ”を封じた巫女の末裔だが、本人にその自覚はない。彼女の霊魂には“マダラオ”のふたつにわかれた霊魂の半分が封じられており、故に“マダラオ”と同一の霊紋が刻まれている。つまり、彼女は潜在的なカミガカリである。だが、霊力を操れるほど覚醒してはいない。

## “マダラオ”

年齢：1000歳以上？／性別：男性？／職業：悪神  
斑<sup>まだら</sup>模様の尾と人頭を持つ大蛇の邪神。人間の負の感情——“憎悪”の化身であり、かつてく破滅の具現へと至る一歩手前まで霊力を得たものの、高宮ユズの祖先である巫女とPC②の祖先の手により、久代の霊脈に封じられていた。

## 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:邪神再臨

**シーンプレイヤー:**PC②

**イベント:**情報収集

#### 解説

PC②が“マダラオ”の復活を目撃するシーン。封印が弱まった影響で、“マダラオ”が不完全ながらも復活を果たす。なお、封印が弱まった理由を聞かれた場合、経年劣化と超常事件の頻発によって霊脈が乱れ、偶然起こったことにせよ。

#### ●描写

——キミの一族が代々管理する霊脈。異変を察知したキミがそこに駆けつけたとき、いままさに大いなる災厄が目覚めようとしていた。大地が裂け、大気が震え、雷鳴が迸る。キミの目前に姿を現した憎悪の化身——それは間違いなく、この世に破滅をもたらす邪悪な神性であった。**“マダラオ”:**「……あれからどれだけの月日が流れたことか」**“マダラオ”:**「ぬう、この強大な霊力……貴様、何者だ」**“マダラオ”:**「なるほど、貴様が現代の封印管理者——カミガカリというわけか」**“マダラオ”:**「我を封印した忌々しきあやつらの末裔と、さっそく出会うことになろうとはな……」**“マダラオ”:**「だが、いまは貴様の相手をしているヒマはない。まだこの身も万全とは言えぬゆえな……クク」**“マダラオ”:**「さらばカミガカリよ。いずれ、キサマの祖先のツケをその靈魂で支払ってもらう！」(黒い霧となり、[次元の扉]でその場から[退場]する)

#### 終了条件

その後、PC②が行動を起こそうとした時点で[情報1]を渡し、シーンを終了する。PC⑤が不在の場合、PC②が行動を開始した時点で[情報1]と[情報5]の両方を渡し、シーンを終了する。

### シーン2:鎮守の森に棲む者たち

**シーンプレイヤー:**PC④

**イベント:**情報収集

#### 解説

PC④がモノノケたちの異変に気付くシーン。PC④が不在の場合、このシーンは演出しない。なお、会話に登場するモノノケは鎌鼬(→基本P220)とせよ。

#### ●描写

久代市、妙見山。その奥には人知れず多くのモノノケたちが静かに暮らす鎮守の森がある。キミの一族は、彼らと古くから交友があり、その当主候補であるキミは時々、こうして森を訪れていた。キミが森を訪れると、いつもならすぐに彼らが現れ、キミを出迎えてくれる。……だが、今日はどうも様子が違うようだ。すると、森の奥からモノノケの一柱が現れた。**モノノケ:**「……あ、PC④、いらっしやい」(フラフラして)**モノノケ:**「最近、なんか調子がおかしいんだよ」**モノノケ:**「オイラはフラフラするくらいだけど……ヒドイ奴は、急におかしな笑い声を上げながら、人里に降りてっちゃうんだ」**モノノケ:**「理由はよくわからないんだけど……何か嫌な感情が流れこんでくるんだ」**モノノケ:**「オイラたち、どうなっちゃうんだろう……？」**モノノケ:**(PCが助けると言った)「えっ、本当? へへっ、PC④が助けてくれるっていうならオイラたちも安心だよ」**モノノケ:**「気を付けてね、PC④。何かかすごく悪い予感がするんだ……」

#### 終了条件

その後、PC④が行動を起こそうとした時点で、[情報2]を渡してシーンを終了する。

### シーン3:不吉な夢

**シーンプレイヤー:**PC①

**イベント:**情報収集

#### 解説

PC①と高宮ユズの日常を描くシーン。

#### ●描写1

朝の通学路は、清浄な空気に満ちていた。七森学園に通う、どこにでもいる学生のひとり。それが、キミの一般社会における肩書さだ。そんなキミに対し、クラスメイトの高宮ユズがいつものように話しかけてくる。

**ユズ:**「おはよー、PC①くん。今日も相変わらずカッコイイね」

**ユズ:**(肯定)「もー、すぐそうやって調子乗るんだから」

**ユズ:**(否定)「もー、謙遜することないのに……」

#### ●描写2

だが、高宮ユズは……一般の人々は知るよしもない。キミの正体が、神をも屠る人造神器を操り、邪神アラミタマと死闘を繰り広げ続ける神秘の超人——カミガカリであることを。キミは彼女の様子に、ふと違和感を覚えた。いつも元気いっばいな彼女が、今日は心なしか普段に比べて意気消沈しているように見えたのだ。

**ユズ:**「……はあ」

**ユズ:**「ねえ、PC①くんって、普段どんな夢を見る？」

**ユズ:**「私……最近、変な夢ばかり見るんだよね。お化けの大群が、ミツケタ、ミツケタって言いながら私を追いかけてくるの」

**ユズ:**「おかげで寝不足でさ、なんか漠然と不安なんだよね。ストーキングされてるような気分っていうか……」

**ユズ:**(チラチラとPC①を見て)「今日もひとりで帰るの不安だなー、誰か一緒に帰ってくれないかなー」

**ユズ:**(一緒に帰る)「ホントに!? よかったー、なんだか凄く心細かったんだよね。PC①くんは頼りになるなあ!」

**ユズ:**(特に反応しない)「むー、PC①くんってホント鈍感だよな。ふんだ!」

#### 終了条件

その後、PC①が行動を起こそうとした時点で[情報3]を渡し、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:**PC③

**イベント:**情報収集

#### 解説

PC③がト部正人から依頼を受けるシーン。

#### ●描写

キミは環境省特別対策室——通称“特対”の室長、ト部正人の呼び出しを受け、市役所地下にある特対の分室を

訪れた。

**正人:**「来てくれたか、PC③。済まないな、わざわざ出向いてもらって」

**正人:**「早速だが、これを見てほしい」([情報4]を渡す)

**正人:**「見ての通り、大規模な超常事件が発生してしまった。すでに市民にも被害が出ている。事は一刻を争う状況だ」

**正人:**「他のカミガカリたちにも協力は要請してある。キミにはいつも通り、他のカミガカリたちをまとめるパイプ役を頼みたい」

**正人:**「これは経験豊富なキミにしか頼めない仕事だ。よろしく頼む」

#### 終了条件

その後、PC③が行動を起こそうとした時点で、シーンを終了する。PC④が不在の場合、PC③が行動を開始した時点でさらに[情報2]を渡し、シーンを終了する。

### シーン5:魔を狩る者

**シーンプレイヤー:**PC⑤

**イベント:**情報収集

#### 解説

PC⑤がテレサ・カラスからアラミタマ討伐の指令を受けるシーン。PC⑤が不在の場合、このシーンは演出しない。

#### ●描写

久代市——川辺教会。一見、古びた教会だが、この教会こそが世界最大規模の祓魔機関“聖堂騎士団”の支部のひとつであろうと、誰が知るだろう。

キミを呼び出したのは支部長のテレサ・カラス。かつて“聖ゲオルギウス”の名を冠し、凄腕の狙撃手だった元聖堂騎士だ。

**テレサ:**「……いらっしやい、PC⑤」

**テレサ:**「すでに気付いているかもしれないけれど……街に邪悪な超常存在が現れたわ」

**テレサ:**「超常存在に関する情報はまだ少ないわ。教会が掴んだ情報は、ざっとこんなところね」([情報5]を渡す)

**テレサ:**「他のカミガカリたちと協力し、アラミタマを討ち滅ぼすのが今回のあなたの任務よ」

**テレサ:**「頼んだわよ、ブラザー（シスター）。あなたに神の祝福があらんことを!」

#### 終了条件

PC⑤が行動を開始した時点で、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行った後、本編を開始せよ。
- [シーンプレイヤー]は同シーンにいた任意のPCを [同行者]に指定できる。
- [登場判定]は【幸運】 [目標値:8]、[同行者]は2。
- [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】判定に失敗時、いつでも「[判定]の再挑戦」(→基本p152)を行えるが、これを複数行くと [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】最大値に+10ずつされる（最大+50。この内容は秘密）。

## シーン6:刺客

**シーンプレイヤー**:PC①

**イベント**:戦闘

### 解説

- 放課後、“マダラオ”に使役された妙見山のモノノケたちに高宮ユズが襲撃されるシーン。
- PC①にはユズと一緒に下校しているかどうか選択させる。描写1は、一緒に下校した場合を想定している。
- 一緒に下校していない場合、PC①は“マダラオ”の《靈力結界》を察知し、現場に向かい高宮ユズの悲鳴を耳にしたところで描写2へと進む。
- このシーンでは [戦闘]が発生する。描写2後、各PCに [登場]を促すこと。[配置]は巻末の [戦闘配置図①]を参照せよ。

### ●描写1

- キミは不安がるユズとともに下校する途中、突如、周囲の空間が瞬時に歪むような違和感に襲われた。
- ふと空を見上げれば、そこには巨大な光の亀裂が走っている。
- 間違いない……キミたちは何者かの《靈力結界》の内部へと捕らわれたのだ。
- そしてキミたちを退路を塞ぐように、前後からモノノケの群れが姿を現す。
- 彼らは狂気に染まった眼でユズを睨むと、何やら呪詛めいた言葉を呟き始めた。

**モノノケ**:「ミツケタ……ミツケタゾ……」  
**モノノケ**:「コイツダ、コノ匂イ、今度コソ間違イナイ！殺セ！ 殺セェ！」(ユズに襲いかかる)  
**ユズ**:「き、きゃあああああっ！」

### ●描写2

どンドン数を増していくモノノケの群れ。そして――その背後から、巨大な怪物がゆっくりと姿を現す。むせ返るような瘴気。全身から迸る禍々しい靈威。間違いない……アレは、邪神だ！

**“マダラオ”**: (ユズに対して)「ついに……ついに見つけたぞ、忌まわしき巫女の末裔よ」  
**“マダラオ”**:「ククク、意外と早かったな。これでようやく我が悲願も叶うというもの」  
**“マダラオ”**:「……なんだ貴様？ 我が結界内で平然としているとは……もしや、ただの人間ではないのか？」  
**“マダラオ”**:「ぬう、カミガカリ……我に楯突く小虫が」  
**“マダラオ”**:「まあよい、その娘の命を我に差し出すならば、貴様だけは見逃してやっても良いぞ？」  
**“マダラオ”**: (否定)「ククッ！ ならば己のな力を噛み締めながら死ねィ！」(戦闘開始)

### ●描写3 (戦闘終了後)

**“マダラオ”**:「クッ、貴様ら如きに遅れを取るとは……忌々しきは我が身を縛るこの封印よな」  
**“マダラオ”**:「生き長らえたことを喜ぶがいい。次に会う時こそ、貴様らの命日となるだろう！」([次元の扉]で[退場]する)

そう言い残すと、邪神は霧と化して消失した。だが……キミたちに勝利の余韻を味わう時間などなかった。

**ユズ**:「うっ、熱いッ……何……これ」(首筋を手で抑えてうずくまり、そのまま気絶する。その後、描写4へ)

### ●描写4

ユズの首筋には、虹色に輝く【靈紋】が浮かび上がっている。

奇しくも、その【靈紋】の形状は……先ほど倒した邪神と――まったく、同じものであった。

### 終了条件

戦闘終了後、【靈紋】の [回復]と [素材]の獲得を行う。“マダラオ”以外の [モノノケ]に [手加減]を加えている場合、正気を取り戻した [モノノケ]はPCたちに感謝の言葉を述べ、PC全体に対して [宝物/効果:なし/効果値:1 / 価格:500G]を「[手加減]で助かった [モノノケ]の数」個与える。

描写4後、PCたちが高宮ユズを安全な場所へ連れて行こうとした時点でシーンを終了する。

## シーン7:作戦会議

**シーンプレイヤー**:PC③

**イベント**:情報収集

### 解説

どこかに集まり、作戦会議や情報収集を行うシーン。ユズは別室で休んでおり、容態は落ち着いている。場所に指定がなければ、特対の分室とせよ。

### ●描写

キミたちは安全な場所へと移動し、今後の方針について話し合っていた。

一度は邪神を退けた。だが、各地の被害者は未だ靈肉のままであり、モノノケたちの暴走も続いている。

ここは互いの情報を交換し、状況を整理していく必要があるだろう ([情報]の共有を薦め、PCたちの考察や相談が終了した頃を見計らって、[情報収集]の項目を解説する)。

### ◎ユズに浮かんだ靈紋

[情報6] / 【幸運】:目標値12

例:多くの専門家をあたり、ようやく有力な情報に辿り着いた。「なるほど……興味深い話ですね」

### ◎マダラオの行方

[情報7] / 【精神】:目標値12

例:組織に依頼していた調査結果が返ってきたようだ。「どうも……今回の事件、どうやらこういうことみたいです」

### ◎マダラオの封印について (=巫女について)

[情報8] / 【知性】:目標値14 (PC②のみ目標値8)

例:数多くの文献を調査し、ようやく答えを導き出した。

### 終了条件

PCたちがコノハナサクヤのもとへ向かったところでシーン終了。

## シーン8:淀んだ社

**シーンプレイヤー**:PC④ (不在時はPC①)

**イベント**:法則障害

### 解説

コノハナサクヤのもとへ向かうため、社の周囲に展開された人払いの結界―― [法則障害]を解除するシーン。高宮ユズを連れている場合、[法則障害]を発見する際、[察知【幸運】]に修正を得られる ([情報6]を参照)。

### ●描写1

キミたちが到着すると――コノハナサクヤが滞在しているであろう社は、不気味な瘴気に包まれていた。

キミたちが神眼でさらに様子をうかがうと、一般人はおろか超常存在ですら近寄ることが困難な程、邪悪な靈威に穢されている。

恐らく、この地に何らか強大な呪詛が仕掛けられているのだろう ([法則障害:忘れられた場所] (→基本p205)と [法則障害:次元の扉] (→基本p206)の処理を行わせる)。

### 終了条件

[法則障害]処理後、社の奥へと移動可能となる。PCたちが移動を開始した時点で、シーンを終了する。

## シーン9:土地神危機一髪

**シーンプレイヤー**:PC②

**イベント**:情報収集・法則障害

### 解説

[法則障害]に捕えられたコノハナサクヤを救い出し、彼女から今回の超常事件の [真相]を聞くシーン。

### ●描写

キミたちは瘴気の発生源―― [法則障害]を取り除いた。その後、社へ進んでいくと、奥から少女の泣き声が聞えてくる。

声を頼りに進んでいくと、コノハナサクヤが呪詛の刻まれた要石に縛り付けられ、靈力を搾り取られているではないか！

**コノハナサクヤ**:「ひいー……だ、誰かあー、助けてえ〜！」

**コノハナサクヤ:**「ああ！ PC②さんじゃないですか！ お久しぶりです！ ところで、今すぐ助けてもらえませんか!?」  
〔法則障害: ホーンティング・人形塚 (→基本p204) の処理を行わせる。その後、次のセリフへ〕。

**コノハナサクヤ:**「はあ……み、みなさん、助けてくれてありがとうございます〜！」

**コノハナサクヤ:**「実は、ここに“マダラオ”というアラミタマがやってきて捕まっちゃい……〔法則障害〕の源として、霊力を奪われていたんです！」

**コノハナサクヤ:**「皆さんが偶然ここに来てくれなければ、危ないところでした！ 本当にありがとうございます！」

**コノハナサクヤ:**(話を聞いた)「はあ……ここに来たのは、そういう事情だったんですね。たしかにその巫女——ユズリハさんは、PC②さんの祖先とともにかつて私の友人でした」

**コノハナサクヤ:**「大丈夫です。封印についてはもちろん、邪神——“マダラオ”の倒し方にも心当たりがあります！」(ここで〔真相〕を読み上げる)

**コノハナサクヤ:**(ユズがいる場合、聞こえないように)「えーと……つまり簡単にいうと……ユズちゃんを口説き落として、その霊魂を“愛”で満たせば良いのです」

**コノハナサクヤ:**「憎悪の化身である“マダラオ”は、その対極にある感情“愛”を酷く嫌います。愛に満たされた人間の霊魂と同化するの、いわば納豆まみれになるくらい不快なのです！」

**コノハナサクヤ:**「実際に付き合えとか、キスしろとまでは言いません。要はユズちゃんがトキメキさえすれば何でもOKです！」

**コノハナサクヤ:**「私が“愛”を増幅させる霊力を備えた特殊な《霊力結界》を展開しますから、みなさん、そのなかで頑張ってください！ 応援してます！」

#### 終了条件

その後、コノハナサクヤは助けられた礼にと、PC全員に〔宝物/効果: なし/効果値: 2/価格: 1000G〕を1つずつ渡す。その後、コノハナサクヤは《霊力結界》を展開し、PCたちが高宮ユズを連れてそのなかに侵入した時点でシーンを終了する。

## シーン10: 愛の霊力結界

シーンプレイヤー: ???

イベント: 情報収集

#### 解説

ユズを口説き落とすシーン。描写前に、「口説くためのルール」を各プレイヤーに解説する。なお、場所は告白する各PCが任意の場所を指定すること。

#### ●口説くためのルール

◎「シーン10: 愛の霊力結界」は各PCごとに1回ずつ発生する。

◎「シーン10: 愛の霊力結界」では、各自が1回ずつ〔シーンプレイヤー〕となり、必ず口説くロールプレイを行う(コノハナサクヤの霊力により、同性でも問題なくっている)。このとき、〔シーンプレイヤー〕以外のPCは〔登場〕不可となる。

◎〔シーンプレイヤー〕は【精神】判定を1回だけ行う(目標値は15とする)。このとき、〔シーンプレイヤー〕のロールプレイに対して、GM(コノハナサクヤ)を含めた〔未登場〕中の参加者全員は「アリ」「ナシ」いずれかで判定を行い、「アリ」だったと認められた数だけ、〔シーンプレイヤー〕は【精神】判定の達成値に+1dの修正を得る。

◎高宮ユズは【精神】判定の達成値が最も高かったPCに「デレる」ものとする(同値の場合、先に判定したPCを優先せよ)。

◎《タレント》を使用した超常的な口説きや、【霊紋】を燃焼させることで物理法則を超越した口説きも可能とする。

◎PC①のみ【精神】判定の達成値に+5の修正を得る。

◎口説くロールプレイが難しい、という人は後述のチャートを利用せよ。

#### ●口説きロールプレイチャート

11～14	キミの瞳に乾杯
15～18	ずっと前からあなたの事が好きでした
19～22	黙って俺についてこい
23～26	笑った顔が可愛いよ
27～30	おいで子猫ちゃん、抱きしめてあげる
31～34	……(とっておきの可愛い動物写真を見せる)
35～38	お前は俺が守る!
39～42	毎朝キミの味噌汁が飲みたい
43～46	結婚を前提にお付き合いしてください
47～50	……(無言で抱きしめる)
51～54	1万年と2000年前から愛してる
55～58	今夜はもう帰さない
59～62	お前は俺が必ず助けてみせる
63～66	もうキミなしじゃ生きられない

#### ●描写(これは、各PC共通とする)

キミはユズを「指定した場所(特になければ、「あの大きな霊木の下」)」へと呼び出した。

何の事情も知らないユズは、きょとんとした表情でキミを見ている。

**ユズ:**「急はどうしたの? こんなところに呼び出して……」

**ユズ:**(判定に成功)「PCくん……」(ときめく)

**ユズ:**(判定に失敗)「……え、えーと。ごめんなさい……私、そういうのはちょっと」(ドン引き)

## 最終戦闘

### シーン11: 愛憎の果てに

シーンプレイヤー: PC⑤(不在時はPC②)

イベント: 最終戦闘

#### 解説

シーン10から継続するシーン。周囲はコノハナサクヤのものから“マダラオ”の《霊力結界》へと塗り替えられ、〔最終戦闘〕へと突入する。〔配置〕は巻末の〔戦闘配置図②〕を参照せよ。

PCが3人のとき、ラルヴァ・ハンツマンは〔設置〕しない。また、“マダラオ”の【生命力】の最大値を-80し、《魂砕き》を削除せよ。

PCが4人のとき、ラルヴァ・ハンツマンを右側1体に、“マダラオ”の【生命力】の最大値を-40せよ。

#### ●描写

ユズの霊魂は(デレさせたPC)の愛によって満たされた。その瞬間、ユズの【霊紋】から“黒い霊光”があふれ出す!

## 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。

プレイヤーたちが特に決めていない様子であれば、「今回の事件は解決した。キミはその後、どうしている?」と聞き、その返答をキリがよいところまで演出するとよいだろう。

〔エンディング〕の順番は⑤→④→③→②→①とせよ。

#### 終了条件

デレさせたPCが決まったら次のシーンへと移行し、〔最終戦闘〕を処理せよ。

**“マダラオ”:**「——ぐおおっ、よせっ! やめろおおお おおおッ!!」

**“マダラオ”:**「おのれ、おのれ、おのれえ!! まさかこのような茶番で私の野望が潰れるとは!!」

**“マダラオ”:**「愛だと? くだらん! 実にくだらん!」

**“マダラオ”:**「こうなったら貴様らを縊り殺した後で、今度こそその娘の霊魂を貰い受けてくれる!」(戦闘開始)

**“マダラオ”:**(倒された)「ひああああ! わ、我が、くだらぬ“愛”などに……ぐああああ!!」(青白い炎を全身から噴出させ、爆発四散する)

#### 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【霊紋】を〔回復〕して〔素材〕を獲得した後、〔断片〕を1つずつ入手する。

**PC⑤:** テレサに任務達成を報告。

**PC④:** 妙見山にて、正気を取り戻したモノノケたちとの日常。

**PC③:** 卜部正人がPC③をねぎらう。元通りになった久代市の描写。

**PC②:** 組織の上司やコノハナサクヤから今回の活躍を評価される。

**PC①:** ユズとの日常(記憶を消すかどうかはPCに委ねる)。

**デレさせたPC:** ユズと今後どういった付き合いをするか。

# 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。

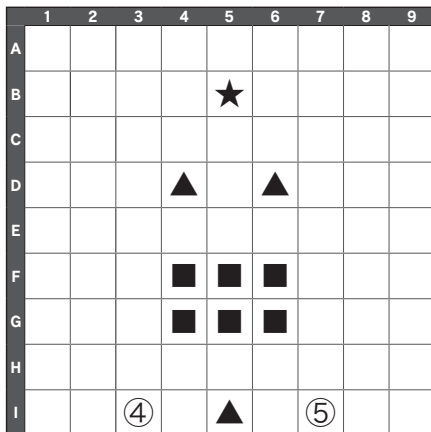
最後には後片付けを忘れないこと。

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	40
セッション終了時に消去した[感情]の数×2	GMが計算する
モノケを倒した	

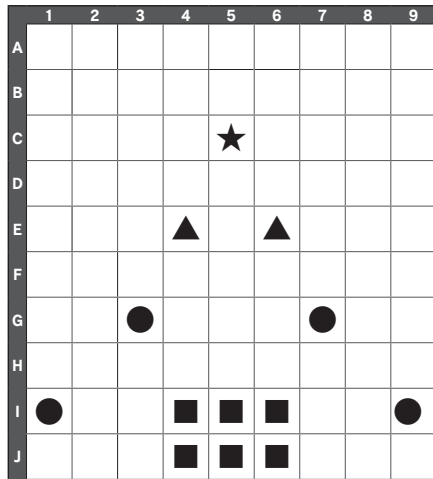
## 戦闘関連のデータ

戦闘配置図①



- ▲ : 鎌鼬 (基本p220)
- ④⑤ : PC④⑤が存在する際に増えるペガサス (基本p230)
- ★ : 蜃 (基本p231。マダラオが力を取り戻す前とする)
- : PC [設置]マス

戦闘配置図②



- ★ : マダラオ (巻末参照)
- ▲ : ラルヴァ・ハンツマン×4 (基本p232)
- : ラルヴァ×4 (基本p232)
- : PC [設置]マス

## [ボス] “マダラオ”

### マダラオ

種別: 混沌 Lv 3(1)

サイズ: 4 知能: 狡猾 感覚: 領域 会話: 可能 反応: 敵対  
知名度: 15 弱点: [閃光][風圧] 移動: 歩行

【戦闘値】	命 8	回 6	発 6	抵 6	判 5	
【固定値】	15	13	13	13	12	
【行動値】	15 (10)		[装甲]	8	[結界]	8
【生命力】	270					

#### 攻撃方法

【武器攻撃1】: 物理攻撃 / 2マス / 1体

対象に[形状: 槍]、4d+12の物理ダメージ。

《号令》: 開始 / 戦闘地帯 / 戦闘地帯

[ボス]以外の[モノケ]の[行動値]に+1d。

《神秘の魔毒》: 魔法攻撃 / 5マス / 1体 / 消滅

1ターン中1回、対象に[属性: 魔毒]、2d+30の魔法ダメージ。

《攻撃回数1》: 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》

《極大霊力放出》[タイミング: 開始] (→基本p197)

《死の烈風》[タイミング: 攻撃] (→基本p197)

《魂砕き》[タイミング: 特殊] (→基本p197)

《恐るべき猛攻》: [タイミング: 特殊] (→基本p198)

《荒ぶる神性》[タイミング: 常時] (→基本p198)

#### 素材 (2d)

なし