

WEBシナリオ⑥用ハンドアウト

PC①「特対エージェント」			
コネクション	市原姉妹／友情		
サンプルPC	黒影の眷族	条件	環境省特別対策室
キミは特対の若きエース（20代前半が望ましい）だ。ある日、非番だったキミは学生時代からの親友——市原春菜から食事の誘いを受ける。なんでも、お互いの近況報告を兼ねて……とのこと。キミは待ち合わせ場所へと向かうが――。			
目的	カミガカリを集め、事件を解決する		

PC②「土地神の使命」			
コネクション	久代の人々／庇護		
サンプルPC	久代の土地神	条件	神霊
キミは、古くからこの地を護る神の一柱だ。いつものように過ごしていると、キミに仕える狛犬が血相を変えてやってきた。なにやら、不吉な予感がする。キミは神使から、すぐさま話を聞くことにした。			
目的	超常事件を解決する		

PC③「退魔師の末裔」			
コネクション	祖先／敬意		
サンプルPC	破神の剣豪	条件	退魔師協会
キミは若くして退魔師協会に所属する腕利きの退魔師だ。キミの祖先もまた偉大な退魔師であり、この地に数々の悪神や鬼神を封印してきた。ある任務の直後、“協会”からキミに依頼が行われる。どうやら、キミの祖先の封印に関する内容らしいが……。			
目的	超常事件を解決する		

PC④「祓魔の騎士」			
コネクション	アラミタマ／敬意		
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た。キミは“騎士団”の副長テレサ・カラスからの依頼により、悪魔祓いのため、この久代へとやってきた。なんでもこの街で、奇妙な事件が起こっているという。聖堂騎士として、超常事件を見逃すわけにはいかない。			
目的	テレサからの依頼を遂行する		

PC⑤「顕現せし英魂」			
コネクション	黒幕／敬意		
サンプルPC	巨人殺しの英魂	条件	英魂
何者かが、キミを呼んでいる。おそらくは邪悪の手により、危機に瀕しているのだろう。邪悪と戦うことは、世界の記憶に刻まれし者の宿命。キミは召喚者の救うべく、現世へと顕現した。			
目的	召喚者からの依頼を遂行する		

WEBシナリオ⑥用情報

情報1
最近、久代市では子供や若者が痙攣を起こした後、突如消失するという超常事件が多発している。その手口はかつてPC③の祖先とPC②が協力して封印したアラミタマのものと同じだ。封印やアラミタマに関する情報は〈煉獄の夜〉の際、資料の大部分が焼失したため、現時点では不明である。また、祖先の封印はPC②の霊脈から霊力を得て維持されている。PC②ならば、詳しい話を知っているだろう。

情報2
かつてPC②は、PC③の祖先と協力して大陸渡りのアラミタマ“鬼鳥（きちょう）”を封印したことがある。封印の際、PC②は霊力の捻出に、PC③の祖先は封印の構築に専念した。そのため、PC②は封印に関する知識を持ち合わせていない。PC②が覚えた違和感の正体は、何らかの“理由”により、PC③の祖先が構築した封印が破壊されたためだ。それはすなわち“鬼鳥”の復活を意味している。

情報3
PC①の親友・市原春菜は、亡くなった両親に代わって実家の不動産会社を経営する才媛だ。彼女は唯一の肉親である妹・市原夏美（いちほらなつみ）のために奮闘しており、近頃も五宮技術高校南にある広大な日本家屋を入手。庭にあった大きな池を埋め、そこによりやくマンションを建設できると喜んでいる。

情報4
最近、子供や若者が突如消失する超常事件が多発している。また、この事件には《魂の契約》を結ぶ痕跡が見受けられない。どうやら黒幕たる超常存在は肉体を得ることに興味がなく、子供や若者の霊魂を貪ることに夢中らしい。この【情報】を他のPCと共有した場合、1セッション中1回だけ、キミが指定した【距離：戦闘地帯／対象：1体】の【ロール】の結果を【クリティカル】に変更する。

情報5
キャロルを襲撃した怪人は、人面瘦と呼ばれる混沌だ。彼らは【法則障害】によって造られた〈祟り神〉であり、何者かに操られ、キャロルのような子供ばかりを狙っている。

情報6
少女たちの話によると、犠牲者たちはいずれも仙木駅近くの“繁華街”で消えている。それらはすべて何者かが操るモノノケ——〈祟り神〉の仕業だ。“繁華街”のどこかに彼らを生み出す【法則障害】が存在する。その【法則障害】を消滅させることで術者の力の一部を削ぐことができるはずだ。

情報7
“鬼鳥”が封印されていたのは、五宮病院の隣にある小さな稻荷神社だ。神社は封印の中心であり、全体を機能させる霊的な仕掛けはPC②の霊脈から霊力を引き出し、“周辺の地形を利用する”ことで機能していた。

情報8
PC③の祖先が施した“鬼鳥”の封印は、「四神相応」と呼ばれる大陸伝来の思想をもとに構築されている。すなわち、封印そのものを中心として、東に青龍を表す河川。西に白虎を表す道路。北に玄武を表す山岳。南に朱雀を現す湖沼が存在する——すなわち、“周辺の地形を利用する”ことで成立する仕組みだ。

シナリオ概要

繁華街のはずれにあるレストラン。そこで、親友と旧交を温めるはずだった。しかし、一本の電話が風雲急を告げる。破られた封印。蘇る悪意。不可解なかたちで、失踪する人々。300年の時を経て、神々の戦いは決着を迎える。果たしてカミガカリたちは人々を救い、邪神の野望を打ち碎けるのか？
武装伝奇RPG神我狩——『失われた朱雀』

シナリオ背景

PC①の親友であり、不動産会社の若き社長でもある市原春菜は、大きな池がある広大な日本家屋を購入した。その地はかつて、PC②がPC③の祖先と協力して封じた、大陸渡りのアラミタマ“鬼鳥”の封印の一部であった。春菜は工事のために池を更地にするが、それによってPC③の祖先が施した“周辺の地形を利用する”霊的な仕掛け——“朱雀”にあたる大池——が力を失い、封印が破れてしまう。そうして解き放たれた“鬼鳥”は、壊れた封印を逆利用して【法則障害】を展開。配下となる〈祟り神〉を造り上げ、子供や若者の霊魂を次々奪っていた。超常事件が頻発するなか、その被害は春菜の妹・市原夏美にまでおよんでしまう。このシナリオは“鬼鳥”を倒すと終了する。

PC作成

このシナリオを遊ぶには『武装伝奇RPG神我狩』に加えて、拡張ルールブック『神魂のレクイエム』が必要となる。また、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はサンプルPCを使用させる場合、以下のものをPCに選択させること。以後、『神我狩』に記載されたものは「基本」、『神魂のレクイエム』に記載されたものは「神魂」と表記する。

PC①:黒影の眷族（基本p50）
PC②:久代の土地神（神魂p22）
PC③:破神の剣豪（基本p48）
PC④:銀弾の聖堂騎士（基本p54）
PC⑤:巨人殺しの英魂（神魂p18）

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

市原春菜がマンション新築のために埋めてしまった日本家屋の大池は、PC③の祖先が“鬼鳥”を封印するために構築した「四神相応」の理論において、“朱雀”を表す風水的地形である。“朱雀”が失われたことで封印は破れ、“鬼鳥”は復活。“鬼鳥”は近隣のモノノケを〈祟り神〉に変え、従来の性質から子供や若者ばかりを狙い、霊魂を貪っていた。“鬼鳥”は現在、大池があった日本家屋跡に《靈力結界》を展開して潜んでいるが、《靈力結界》の入口は“繁華街”とは別の場所に設置された【法則障害】によって秘匿されている。

登場NPC

市原春菜

年齢:PC①と同じ／性別:女性／職業:実業家
PC①の学生時代からの親友。PC①がカミガカリであることは知らない。事故で亡くなった両親の跡を継ぎ、不動産業を営む。眼鏡をかけたバリバリのキャリアウーマンといった風貌で、PC①のことを肉親のように慕っている。

市原夏美

年齢:16／性別:女性／職業:優等生
春菜の妹。七森学園に通う愛らしい少女。おっとりした風貌だが、実は好奇心旺盛。幼い頃からPC①に憧れている。

鬼鳥

年齢:不明／性別:女性／職業:悪神
子供や若者の霊魂を捕らえて牢獄につなぎ、その慟哭を聞くことで霊力を得る大陸渡りの鬼神。かつては仙籍を得た神霊であったが、アラミタマに肉体を奪われたために零落してしまった。高度な仙術を操り、変化の術を得意とする。神霊の頃の優美な性質は消えうせ、残忍非道を至上としている。

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:過去の因縁

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

解説

PC③が悪霊を倒した後、御剣彩音（→基本p29）から新たな討伐依頼を受けるシーン。

PC③は悪霊と戦う際、[目標値：15]の[能動判定]を行い、これに成功すれば投射された廃車を切り裂き、直後、悪霊を一撃で倒すことができる。

悪霊は屍獅子（→神魂p76）1体とする。失敗した場合、PC③は廃車の直撃を受けて【生命力】を4d消費するが、即座に反撃を繰り出し、自動的に悪霊を倒す。

- 描写1**

夜——仙木駅、高架下。退魔師としての依頼を受けたキミは、この街に流れてきたと思しき悪霊と対峙していた。キミに追い詰められた悪霊は、近くの廃車に憑依——霊体と機械が融合した全長4m近い怪物へと変化していた。

悪霊:「ワシは滅ばんぞ！ 神を屠る忌まわしき〇〇(PC③の名字)の一族め！ ここで命脈を絶ってやる！」**悪霊:**(PC③のセリフを聞いて)「……生意気な！ 貴様など、霊力を操れるだけの人間だと思ひ知らせてやるわ!!」（悪霊はもう1台の廃車を軽々と持ち上げ、それを凄まじい勢いでPCに投射。ここで[目標値：15]の【命中】判定を行わせ、判定の成否に関わらず描写2へ）。

- 描写2**

キミの一撃が、鋼鉄の肉体を絶つ。操れぬ者には視えぬ青白き炎——霊力の輝きが悪霊の肉体から鮮血のごとく噴出する。「ば、バカな！ ヒィギャアア!!」キミが神殺しの武具——人造神器をゆっくりと収めて背を向けると、やがて悪霊は断末魔をあげて爆散した。キミの視線の先には、制服姿の美しい少女。協会の総代代行、御剣彩音の姿があった。

彩音:「お疲れ様です、PC③さま。調伏、見届けました」**彩音:**「これは、残りの報酬でございます。お受け取りくださいませ(PC③に[500G]を与える)」**彩音:**「あいかわらずの技の冴え……本当にお見事です」**彩音:**「実は、その腕を見込んで、PC③さまに引き続きご依頼したいがございます」**彩音:**「この案件はおそらく……PC③さまの一族に由縁のあることではないかと」([情報1]を渡す)**彩音:**「調査と解決、どうかお願い申し上げます」

終了条件

PC③が依頼を引き受け、屍獅子の[素材]と【靈紋】を得た時点でシーンを終了する。

シーン2:凶兆

シーンプレイヤー:PC②

イベント:情報収集

解説

PC②が封印の破壊を察知するシーン。

- 描写1**

キミはこの地を護る、土地神の一柱だ。社の前には、今日もたくさんの供物が捧げられている。まだ寒いある日。キミが午睡を楽しんでいると……キミに仕える狛犬——神使が、あわてた様子でやってきた。

神使:「PC②さま、大変でございます！」**神使:**「つい先ほど……このお堂の近くに〈祟り神〉（→神魂p6）が現れました！」**神使:**「ワタクシがなんとか追い払いましたが、通常、そのような輩が神域まで近寄るなどありえぬこと……」**神使:**「この地に、何か異変が起こっているのでは？」

- 描写2**

神使がそういうや否や、キミの体に強い違和感が走る。どうやら、神使の言うことは的中しているらしい。キミは意識を集中して、自身が支配する周辺地域の状況を把握する（ここで[情報2]を渡す）。

神使:「……いかがでございましたか？」**神使:**(PC②の言葉を聞いて)「なんと……では、お出かけになられるのですか？」**神使:**(PC②の返答を聞いて)「かしこまりました。いずれ

にせよ、ワタクシはここでPC②さまの神域をお護りいたします！」**神使:**「どうか……お氣をつけて！」

終了条件

PC②が神使に応えたら、シーンを終了する。

シーン3:親友との再会

シーンプレイヤー:PC①

イベント:情報収集

解説

PC①が市原春菜と再会するシーン。再会の最中、春菜の妹・夏美が行方不明となり、PC①はそれが超常事件であることを知る。

- 描写1**

そのレストランは、仙木駅近くの繁華街にあった。市原春菜は、学生時代からの親友である。たがいに忙しかったこともあり、彼女と最後に会ったのは半年前になる。

春菜:「久しぶりねPC①(名前で呼ぶ)。元気だった？」**春菜:**(返事を聞いて)「あいかわらずねえ。ちなみに、ワタクシの方は絶好調よ！」**春菜:**「……ワタクシがすっかりして、妹の夏美を養わないといけないからね」([情報3]を渡す)**春菜:**「今日、夏美も呼んだけどいいでしょ？ あの子、PC①に会いたい会いたいって、ずっと言ってたから」(微笑む)

- 描写2**

キミたちは春菜の妹——夏美が来るまでの間、昔話に花を咲かせながら、食事を楽しむ。……そうして、しばしの時が過ぎた。

春菜:「夏美、遅いわねえ」**春菜:**「ごめんねPC①。あの子が遅れるなんて、滅多にないことなんだけど」(ここで春菜の携帯電話が鳴る)**春菜:**「もしもし、夏……え、警察の方ですか？」**春菜:**「夏美が……行方不明に!？」

- 描写3**

その後、キミは動揺する春菜を連れ、すぐさま久代警察署へと向った。春菜が担当の警察官から事情を聞いている間、キミは顔なじみの刑事に説明を求めた。

刑事:「……まさか、PC①さんの知り合いだったとは」**刑事:**「市原春菜の妹——市原夏美は本日の午後、仙木駅からタクシーで、PC①さんたちがいるレストランを目指しました」**刑事:**「しかし、到着直前……タクシーのなかで苦しんだかと思うと、突如として消失したのです」**刑事:**「彼女が乗っていた後部座席には、彼女のカバンと制服……そして、黒い液体が残されていました」**刑事:**「運転手は容疑者として取調べを受けていますが、おそらくシロだと思います。それと、後部座席を映す防犯用のカメラには“ノイズ”しか映っていませんでした」**刑事:**(悔しそうに)「……最悪の場合、この事件は我々警察の管轄外のものかもしれません」

(ここで、[目標値：8／識別【知性】]を行わせ、成功すれば基本p24の「記録媒体の異常」をPC①に説明する)**警官:**「PC①さん。市原さんへの事情説明終わりました」**春菜:**(意気消沈した様子で)「PC①……夏美が居なくなっちゃったよ……あの子は、ワタクシに残された最後の肉親なのに……あの子まで居なくなったら、ワタクシ……ううっ」(PC①の胸で泣く)

終了条件

PC①が夏美を救出する決心を固める、あるいは春菜を励まして警察署を出た時点でシーンを終了する。PC④がいない場合、ここで[情報4]も渡すこと。

シーン4:祓魔の騎士

シーンプレイヤー:PC④

イベント:情報収集

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がいない場合、このシーンは演出しない。

- 描写**

ヴァチカンからの依頼を受け、川辺教会に訪れたキミを“騎士団”副長テレサが迎える。シェードランプの光に包まれたテレサの私室で、キミは用件を聞くことにした。

テレサ:「聖堂騎士のなかでも、特に腕利きであるアナタに出向いてもらったのは他でもないわ」**テレサ:**「実はこの街で、奇妙な事件が頻発しているの」**テレサ:**「被害はすでに、かなりの規模に及んでるわ」**テレサ:**「今回の依頼は、その事件を調査し、原因を絶つことよ」(ここで[情報4]を渡す)

テレサ：「頼むわよ！ 汝に神の祝福があらんことを！」

終了条件

PC④が依頼を引き受けたら、シーンを終了する。

シーン5:英魂顕現

シーンプレイヤー:PC⑤

イベント:情報収集

解説

現世に顕現したPC⑤がモノノケに襲われるキャロル・アーミテヰジ(→基本p31)を救い、事件の調査と解決を依頼されるシーン。

モノノケは人面瘦×3(→神魂p80)1グループとする。

描写1後、PC⑤に[目標値:15]の[能動判定]を行わせる。この判定に成功すれば、PC⑤はモノノケを任意の方法で一掃できる。

失敗した場合、モノノケを薙ぎ倒せるが、反撃を受けてしまい、PC⑤は【生命力】を4d消費する。

その後、判定の成功失敗に関わらず、描写2に移る。

PC⑤が居ない場合、このシーンは演出せず、[情報5]も公開しない。

●描写1

「世界ノ記憶ニ刻マレシ英魂。汝ヲ呼ブ声アリ――」

硫黄の煙。迸る稲妻。霊体が肉体と化す独特の感覚。

顕現したキミが最初に眼にしたのは――盟友キャロル・

アーミテヰジが、異形の怪人に襲われる姿であった。

異形の怪人――〈霊肉〉で形成された人の身体と、異形の顔を頭部に張り付かせたそのモノノケは、卑劣にも複数でキャロルを押さえつけ、その細首を締め上げている。

苦悶の表情で、痙攣するキャロル。

キミの召喚者は、いま正に生命の危機に瀕していた。

(ここで[目標値:15]の[能動判定]を行わせる)

●描写2

キミの力は、まさに暴風であった。

卑劣なモノノケたちを瞬時に粉砕したキミの姿を見て、キャロルは安堵の涙を浮かべる。

月明かりに照らされた家屋のなかで、キミはようやく盟友たる召喚者と対峙していた。

キャロル：「偉大なるPC⑤……アナタなら、きっと救ってくださいと信じていました」

キャロル：「アナタを召喚したのは、他でもありません。最近、街のいたる場所で、先ほどのような怪異が人々から霊魂を奪っているのです」([情報5]を渡す)

キャロル：「悔しいですが……ワタシの実力と魔術では、これ以上の太刀打ちは不可能でしょう」

キャロル：「お願いします、偉大なるPC⑤よ。どうかワタシに代わり、この超常事件を解決してください！」

終了条件

PC⑤が調査を引き受けたら、人面瘦×3の[素材]と【靈紋】を与えてシーンを終了する。

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。

・[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、多くの霊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。この情報は秘密とする)。

●描写1

キミが超常事件を追っていると、街で奇妙な噂を聞きつけた。

それは、「仙木駅の繁華街裏手にある廃ビル。そこに無断で立ち入った者は、悪魔に連れ去られてしまう」というものだった。

キミは噂のもとを探ろうとしたが、その噂が学生たちを中心に流行していること以外、出所や背景を掴むことをできなかった。

これは超常事件に関する手がかりだ――そう睨んだキミは廃ビルへとおもむいた。

●描写2

――久代市、夕刻。

廃ビルへと侵入したキミは、懐中電灯と隙間から差し込む夕日を頼りに、調査を続けてゆく。

すると、奥の部屋から話し声が聞こえてくる。

会話の様子からして……ふたり組の女子学生らしい。

どうやら、面白半分にここを訪れていたようだ。

声をかけた場合

女子B：「うひゃあ!？」

女子A：「げっ、もしかして警察の人!？」

女子B：「最悪！ だからやめようって言ったのに!」

女子A：「ち、違うんです！ アタシたちはただ……友達忘れ物したって言うから、それを捜しに……」

女子B：「そ、そうだよ！ 好きで入ったわけじゃ……」

声をかけなかった場合

女子A：「なーんだ。なんも起こらないじゃん」

女子B：「……ねえ、なんか寒くない?」

女子A：「そりゃあ、そろそろ夕方だし寒……な、なに!？」

急に、息が真っ白に――」

●描写3

ふたりめの少女がそういうや否や、周囲の空気が一変する。

不可視の靈威が冷氣となって吹き抜け、気配が塗りかわり、風景が左右反転する。

異次元へと転移する秘術――《靈力結界》である。

女子A：「なにこれ……なにこれええええ!？」

女子B：「なんで!? ふたりで入ったら大丈夫って話じゃなかったの!？」

女子A：「ひっ、向うの暗がりに……なにかいる!？」

女子B：「やめてよ……ひっ、い、いやあああっ!？」

女子A：(声をかけた場合のみ)「ご、ごめんなさい！ 勝手に

に入ったの謝るから……助けてえええ!!」

●描写4

少女たちの視線の先には……〈霊肉〉で形成された人の身体と異形の顔を頭部に張り付かせた怪人――〈祟り神〉と思しきモノノケたちの姿が。

彼らはなにかしらの理由によるものか、PC①には眼もくれずに、少女たちを襲おうとする(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、少女たちには記憶操作などを施す必要があることを告げる。各PCが少女たちの処理や[情報]の共有を行おうとした時点で「次をそのためのシーンにする」ことを告げ、【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:カミガカリ、集う

シーンプレイヤー:PC④(不在時はPC③)

イベント:戦闘

解説

PC全員で[情報]を共有するシーン。

ここで少女たちに[統率【精神】/目標値:10]を行い、成功することで[情報6]を獲得できる。なお、PC①は必ず[同行者]となる。

●描写1

戦闘後、キミが周囲を見渡すと……《靈力結界》の主導権がPC①に移り、風景が塗り変わってゆく。

また、先ほどの戦いを目の当たりにしたふたりの少女は、驚愕のあまり茫然としている。

……一応、ケアしておくべきだと、キミは思った。

(PC④にのみ、成功するまで[目標値:10/統率【精神】]を行わせる。失敗した場合、成功するまで強制的に判定を[再挑戦]させること)

女子A：(PC④とPC①に向って)「ご、ゴメンナサイ……アタシたち、五宮技術高校の新聞部なんです」

女子B：「アタシたち本当は……街の学生の間で噂になっている都市伝説を確かめたくって、このビルに入ったんです」(ここでPC全員に[情報6]を公開する)

終了条件

その後、各PCが[情報]の共有した時点で、おおまかに次の選択肢があることを告げる。

「情報収集へ」→「シーン8」へ

「繁華街を調査」→「シーン9」へ

PCたちが移動先を決定後、GMは少女たちの記憶を操作する必要があることを告げ、それを完了した時点(《タレント》などを使用できない場合、PC①を経由して特対に任せられることにせよ)でシーンを終了させ、決定された場面に移る。

シーン8:情報収集

シーンプレイヤー:PC⑤(不在時はPC②)

イベント:情報収集

解説

情報収集を行うシーン。GMは[シーンプレイヤー]を中心に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7・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が自由に演出・決定しやすい。

●描写

今回の超常事件は、思った以上に根が深い。

解決するには、もっと情報が必要だ。

そう考えたキミは、さらなる情報収集を開始した。

◎封印の場所について

[情報7]／[探索【幸運】]:目標値12

(PC②のみ、目標値8とする)

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」

◎封印の構造について

[情報8]／[知識【知性】]:目標値12

(PC③のみ、目標値8とする)

例:キミは知り合いや組織の力を利用することにした。

「なにぶん古いことだからね……調査には苦労したよ」

終了条件

PCたちが[情報7・8]を得た時点で[真相]が判明する。

その後、おおまかに次の選択肢があることを告げる。

「繁華街を調査」→「シーン9」へ(未調査時のみ)

「封印の地を調査」→「シーン10」へ

「日本家屋跡へ」→「シーン11」へ

PCたちが移動先を決定した後、シーンを終了させ、選択された場面に移る。

シーン9:繁華街の路地裏

シーンプレイヤー:PC①

イベント:法則障害

解説

繁華街に隠された[法則障害]を調査するシーン。

描写1後、PC全員に[追跡【敏捷】/目標値:10]を行わせ、1体でもこの判定に成功したら描写2に移ること。

失敗した場合、全員が成功するまで強制的に判定の「再挑戦」を行わせること。

描写2後、[法則障害:魍魎の巣(→基本p205)]の処理を行わせる。

●描写1

キミたちはいままでの情報をもとに、仙木駅近くの繁華街を調査することにした。

街全体に漂う微弱な霊威を……キミたちは罪人を追う猟犬のように追跡する(ここで[追跡【敏捷】/目標値:10]を行わせる)。

●描写2

その異変に気付いたのは、つい先ほどのことであった。キミたちは気付かぬうちに同じ道を何度も歩かされていたのだ。

おそらく、術者が施した人払いの結界であろう。

だが、気付いてしまえばどうということはない。

常人ならいざしらず、キミたちは神秘的超人くカミガカリ)なのだから(ここから[法則障害]の処理に移る)。

終了条件

[法則障害]を消滅させた時点で、GMはPCたちに「これで、人面瘦が一般人たちを襲うことはなくなった」と告げ、その後、次の選択肢があることを告げる。

「情報収集へ」→「シーン8」へ(未調査時のみ)

「封印の地を調査」→「シーン10」へ(未調査時のみ)

「日本家屋跡へ」→「シーン11」へ(未調査時のみ)

PCたちが移動先を決定した後、シーンを終了させ、選択された場面に移る。

シーン10:稲荷神社

シーンプレイヤー:PC②

イベント:法則障害

解説

封印の地に隠された[法則障害]を調査するシーン。

描写1後、PCは隠れ潜んでいた人面瘦たち(PC人数グループとせよ)に襲われる。

PCたちは人面瘦と戦う際、[受動判定/目標値:15]を行い、これに成功したPCは[霊紋チェック]時に[回復]する[霊紋]をさらに+1dできる。

失敗したPCは【生命力】と【霊紋】を2d消費するが、その後即座に反撃を繰り出し、自動的に人面瘦を倒す。

その後、描写2に移り、[法則障害:忘れられた場所(→基本p205)・トモダチのトモダチ(→基本p207)]の処理を行わせること。

●描写1

キミたちはいままでの情報をもとに、五宮病院の隣にある稲荷神社を調査することにした。

封印の跡地にしては、ずいぶんと霊威が薄い……そんなことを考えていると、突如として風景が反転する!

そして、《霊力結界》の展開と同時に、周囲に隠れ潜んでいたおびただしい数の人面瘦がキミたちに殺到した!!(ここで[受動判定/目標値:15]を行わせる)

●描写2

強襲を凌いだキミたちは、瞬時に反撃に移る。

決着は、瞬間間についた。

キミたちが人面瘦たちを霊力の炎と霊肉に変えたところで——ようやく周囲を確認できる余裕が手に入った(ここから[法則障害]の処理に移る)。

終了条件

[法則障害]を消滅させた時点で、GMはPCたちに「これで、学生たちの間に流れる噂はなくなり、“鬼鳥”が隠れ潜む《霊力結界》を探すことが容易になるだろう」と告げ、その後、次の選択肢があることを告げる。

「繁華街を調査」→「シーン9」へ(未調査時のみ)

「日本家屋跡へ」→「シーン11」へ(未調査時のみ)

PCたちが移動先を決定し、[素材]と【霊紋】を得た時点でシーンを終了させ、選択された場面に移る。

シーン11:失われた朱雀

イベント:情報収集

シーンプレイヤー:PC③

解説

このシーンでは“鬼鳥”の《霊力結界》を発見するためにPC全員のうち、最低1体が【【看破】判定/目標値:20】に成功する必要がある。ただし、「シーン10」の[法則障害:忘れられた場所]を消滅させているなら、この判定は行わ

ずともよい。

なお、判定を行わず、未だに調査をしていないシーンに移ってもよいが、その際は「再挑戦」を1回行ったものとせよ。

また、更地にされた大池をもとに戻すと提案があった場合のみ、PC②が[能動判定/目標値:50]に成功すれば、神通力によって瞬時に大池を復活させることが可能であると告げる。なお、この[目標値:50]は、PC②以外の各PCが[目標値:12]の【精神】判定に成功するたびに-10ずつ(最大-40)できることを補足せよ。

PC②が[能動判定/目標値:50]に成功した場合、“鬼鳥”は[最終戦闘]開始時に【生命力】を20、取得済みの《ボスタレント:秘められた異能》を1つ失う。

●描写1

キミたちは、超常事件の黒幕——アラミタマ“鬼鳥”が隠れ潜む日本家屋の跡地へとやってきた。

眼を凝らすと、大きな池が埋め立てられた跡がある。

規模から察するに、風雅な池であったに違いない。

だが、年月の経過が人々の生活様式を変え……“朱雀”は失われたのだ。

誰かが悪いわけではない。キミたちはただ、カミガカリとして、存在する邪悪を討つ——それだけだ。

(ここで《霊力結界》の入口を探すために[目標値20/【看破】]を行う。判定に成功、あるいは[忘れられた場所]を消滅済みなら、描写2に移る)

●描写2

キミたちは神眼に霊威を宿す。

すると……埋め立てられた池の跡の真上に、青白い炎のような霊力のほとばしりが見える。

おそらくあれが、“鬼鳥”が潜む《霊力結界》の入口だろう。ここを潜れば、最後の戦いが待っている。

終了条件

PCたちが未調査のシーンに向うか、入口へと侵入し、[最終戦闘]へと向った時点でシーンを終了する。

最終戦闘

シーン12: 堕ちた天帝少女

イベント：最終戦闘

シーンプレイヤー：PC①

解説

“鬼鳥”との[最終戦闘]を迎えるシーン。

戦闘の配置や詳細は巻末の[戦闘配置図②]を参照せよ。

●描写1

キミたちは“鬼鳥”の《靈力結界》へと踏み込んだ。

真紅に染まる空。振れて枯れた巨木。

地平線まで広がる不毛の荒野。

さらに、巨木から響き渡るうめき声……。

そこには鳥の巣をかたどった牢獄が無数に吊るされており、なかに青白い人間——犠牲者の靈魂が以前の姿を形取り、幽閉されている。

夏美の靈魂：「うわあああ……苦しいよ……痛いよ……助けて……春菜お姉ちゃん……春菜お姉ちゃん……PC①さん……！」

●描写2

聞き覚えのある声に気付いたPC①は、その靈魂が春菜の妹——夏美のものであることを確信する。

どうやら、あの牢獄には靈魂に苦痛を与える効果が秘められているらしいのだ。

次の瞬間、キミたちは禍々しい靈威に当てられる。

そちらを振り向くと……仙女と思しき神衣に身を包む、人ならざる美貌の少女が現れた。

おそらくはヤツがアラミタマ“鬼鳥”だ！

“鬼鳥”：「ウフフ……まるで銀の鈴のように甘美な慟哭でしよう？ その娘の靈魂が一番お気に入りなのよ」

“鬼鳥”：「まさかワタクシの《靈力結界》に、人間が踏み込んでくるとはね」

“鬼鳥”：「……久しぶりねPC②。それにこの気配、○○(PC③の名字)の子孫も一緒なのね」

“鬼鳥”：「あなたたちに封印されたせいで、ワタクシの仙力(靈力)はずいぶんと落ちてしまったわ」

“鬼鳥”：「ここで、この子(靈魂)たちの慟哭を聞き、かつての仙力を取り戻すつもりだったのに……」

◎ [法則障害]を1つでも消去している

“鬼鳥”：(口惜しそうに)「ごていねいにワタクシが張った陣

(法則障害)まで破壊しやがって！」

“鬼鳥”：「準備は不十分だが仕方ない！ いままで集めた靈魂だけで決着をつけてやる！」

◎ [法則障害]を突破・未消去・消去失敗している

“鬼鳥”：「けど、残念だったわね。先走って、ワタクシが街に張った陣(法則障害)にかかったわね！」

“鬼鳥”：「おかげで、以前に近い仙力を使えるわ！」

●描写3

そう叫ぶや否や、“鬼鳥”の肉体が輝く羽毛に包まれる。謳うような美声とともに紡がれる仙術の詠唱。

直後、“鬼鳥”の肉体が靈力の輝きを帯びた刃の如き鋼の羽毛に覆われ——第三眼を持つ全長3mほどの鳥人へと変貌していた！

“鬼鳥”：「ウフフフ……さあ、300年前の決着をここでつけましょう！」(戦闘開始)

“鬼鳥”：(倒された)「そ、そんなぁ!! ワタクシの仙術でも滅ぼしきれないなん……ギイイヤアアア!! (青白い炎に包まれ、靈肉化と同時に爆散する)」

終了条件

[最終戦闘]に勝利すれば、シーンは[シナリオ終了]に移る。PC全員は[素材]と【靈紋】を得た後、[断片]を1つずつ入手してから[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]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たい。

シーン13: 世界の守護者

シーンプレイヤー：PC②

解説

PC②がキャロルに顛末を語り、世界へと還るシーン。

●描写

使命を終えたキミは、盟友たる幼き魔術師——キャロル・アーミテイジのもとへと戻った。

キャロルは、キミの気配を察すると、負傷した身体を引きずって、キミのもとへとやってくる。

▼セリフ

キャロル：「偉大なるPC⑤！ ご無事でしたか！」

キャロル：「……その様子だと、万事、丸く収まったようですね。よかった」

キャロル：「〈破滅の具現〉誕生の危機は阻止され、世界は救われました……本当にありがとうございます」

(PC⑤の肉体が靈力に包まれ、世界に還ろうとする)

キャロル：「あ……靈力の……光が」

キャロル：「お別れですね……また、アナタという偉大な英魂に会える日を祈っています」(微笑んで)

終了条件

PC⑤がキャロルに応えたら、シーンを終了する。

シーン14: テレサの笑顔

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

事件解決後、キミはテレサに顛末を報告するべく、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：「PC④……お帰りなさい！」

テレサ：「本当にご苦労だったわね」

テレサ：「さあ、お疲れみたいだし、食堂で休みましょう。報告はそこで聞いわね」

テレサ：(PC④が未成年なら)「今日の夕食、ご馳走するわよ。あなたの好きなやつを、ね」(微笑む)

テレサ：(PC④が未成年でなければ)「ところで……PC④つて呑める？」

テレサ：「えへへ……実は、好きな日本酒が届いたのよ」

テレサ：「祝杯しようと思って……ね」(微笑む)

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: 神使の安堵

シーンプレイヤー：PC②

解説

PC②が神使に迎えられるシーン。

●描写

長年の因縁を絶ち、事件を解決したキミは、意気揚々とねぐらである社へと戻った。

キミが鳥居を潜ると、社の前で、キミに仕える神使——狛犬が心配そうな顔をしてウロウロしている。

だが、キミの無事な姿を見ると表情を泣き笑いに変え、キミのもとへと走りだした。

神使：「PC②さま～！ ご無事で……ご無事でなによりでございます～！」

神使：「うう……本当によかった！」

神使：(PC②の言葉を聞いて)「そう申されましても、相手はあの“鬼鳥”でしたから……ワタクシ、もう心配で心配で……」

神使：「とにかく、土地神たるPC②さまが無事お帰りとなれば、この地にも再び平和が訪れましょう！」

神使：「さあさ、まずはゆるりとお休みくださいませ！」

終了条件

PC②が何かしら応えたら、シーンを終了する。

シーン16: 彩音からの労い

シーンプレイヤー: PC③

解説

PC③が御剣彩音から労いを受けるシーン。

●描写1

依頼を終えたキミは、いつものように屋敷へと戻った。すると、門前に高級外車が停まっている。

どうやら彩音だけでなく、協会の総代——キミの叔父、御剣宗司も来ているらしい。

キミは応接室へと向った。

彩音: 「PC③さま……本当にご苦勞さまでした」

彩音: 「総代が是非とも、と申されたので、本日はお連れした次第でございます」

宗司: 「久しぶりだね、PC③……あの強大な“鬼鳥”を倒したというのは本当かね？」

宗司: (PC③の答えを聞いた)「フフフ……そうか。いずれにせよ、さすがは〇〇(PC③の名字)家最強の退魔師、といったところだね」

宗司: 「若いキミには、これからも期待している……どうか、よろしく頼むよ」(静かに笑う)

終了条件

PC③が宗司に応えたら、シーンを終了する。

シーン17: 再会

シーンプレイヤー: PC①

解説

PC①が[シナリオ導入]時の舞台となった仙木駅近くの繁華街にあるレストランで、市原春菜や市原夏美と再会するシーン。なお、夏美はすでに記憶操作済みとせよ。

●描写1

事件の報告書をあげるに、時間がかかってしまった。

キミがそのレストランにたどり着いたのは、夕刻をいくぶんか過ぎてのことだった。

ドアを開けると、店内の暖かな照明に照らされ、親友・市原春菜と、その妹である夏美が笑いあっていた。

ふたりはキミに気付くと、嬉しそうに手をあげた。

春菜: 「お疲れさま! PC①(名前と呼ぶ)、お仕事忙しいみたいだったのに、ごめんね？」

春菜: 「でも……あなたが夏美を助けてくれたんですもの。お互い忙しいからって放っておいたら、いつまでたってもお礼ができないと思ったのよ」

●描写2

あの戦いの後、キミは〈霊肉〉から戻った夏美を救い、警察を経由して保護したことを春菜に伝えた。

キミが偶然助けたという形が、一番面倒ではなさそうだ……というのが、室長・卜部の最終判断だったのだ。

夏美が消えたことも、意識を失っていた空白の時間も……霊力と特対の権力により操作され、時間とともに「そうであった」ことになるだろう。

春菜: 「ほら夏美。ちゃんとPC①にお礼をいいなさい」

夏美: 「あの、PC①さん……本当にありがとうございます!」

夏美: 「前から思っていましたけど……やっぱり、PC①さんってカッコイイですね! 憧れちゃいます!」

夏美: 「……ウチのお姉ちゃんより、カッコイイかも」

春菜: 「ちょっ、夏美! それはないんじゃない!?」

春菜: 「んもうっ、PC①もなんとか言ってみてよ!」

終了条件

PC①が春菜に応えたら、[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
法則障害の数×10	30
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					★				
C									
D				▲		▲			
E									
F				■	■	■			
G				■	■	■			
H									
I			④		▲		⑤		

▲ : 人面瘻×3 (神魂p80)
 ④⑤ : PC④⑤が存在する際に増える人面瘻×3
 ★ : 化蛇 (神魂p80)
 ■ : 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				▲		▲			
F									
G				●			●		
H									
I	●			■	■	■			●
J				■	■	■			

▲ : 人面瘻×3
 ④⑤ : PC④⑤が存在する際に増える化蛇
 ★ : “鬼鳥”(巻末データ参照)
 ■ : PC [設置]マス

「ボス」“鬼鳥”

鬼鳥 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: 11 弱点: [火炎・風圧] 移動: 歩行・飛行

【戦闘値】	命	回	発	抵	判
	8	7	8	4	4
【固定値】	15	14	15	11	11

【行動値】	19 (8)				
【生命力】	253	[装甲]	5	[結界]	5

攻撃方法

【武器攻撃】: 射撃攻撃 / 5マス / 1体
 対象に[形状: 射撃]、3d+16の物理ダメージ。

【刃の羽】: 物理攻撃 / 7マス / 1体
 使用者は[命中]判定の達成値に+2の修正を得て、対象に[形状: 射撃]、2d+20の物理ダメージ。

【急急如律令・雷】: 魔法攻撃 / 5マス / 範囲
 対象に[属性: 電撃]、4d+15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》

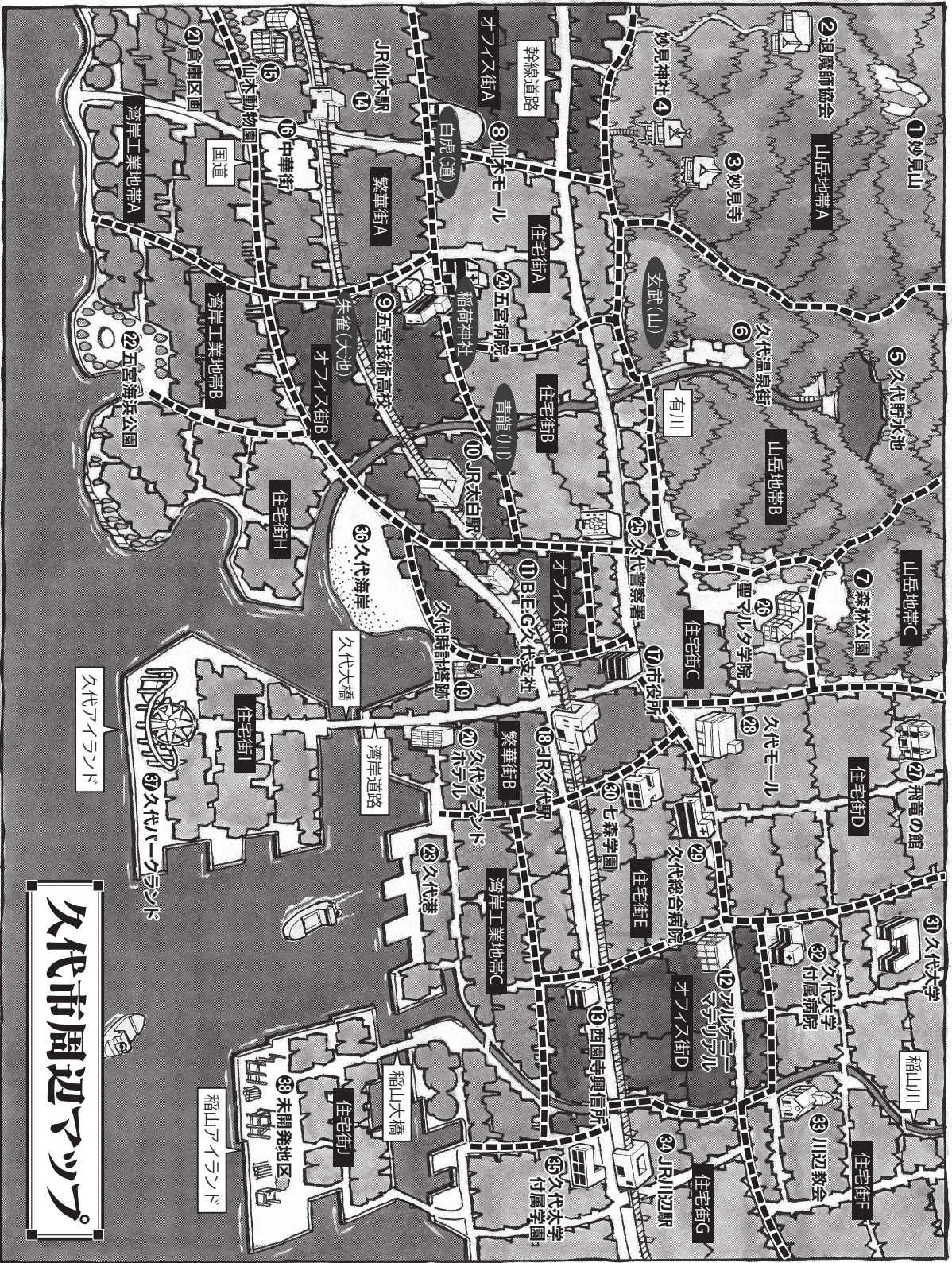
《秘められた異能》[タイミング: 準備]
 《秘められた異能》[タイミング: 準備]
 《死の烈風》[タイミング: 攻撃]
 《破滅の神言》[タイミング: 特殊]
 《荒ぶる神性》[タイミング: 常時]

■ [題題の巢]
 《禁断の御業》[タイミング: 特殊]
 ■ [忘れられた場所]
 《魂砕き》[タイミング: 特殊]

素材 (2d)

なし

『失われた朱雀』使用マップ



久代市周辺マップ