

## はじめに

炎が夜を照らしている。

炎が闇を切り裂いている。

あの日の夜——ことごとくが燃え盛り、焼け落ちた。

現在から十六年前の十一月二日未明。

日本各地に存在する神社仏閣のほとんどが原因不明の大火災によって焼失した。

それは後に、「日本同時多発火災」と呼ばれる大災害

通称、煉獄の夜である。

あの夜を境に「超常存在」と呼ばれる神や妖怪——超人や魔人が日本に数多く出現するようになり、極東の島国は人知れず神秘の戦場と化した。

神秘——この世界に古くから存在するもの。

神霊、天神、地祇、悪魔、邪神——人ならざる存在。

我々はそれらを精霊、妖怪、あるいは、神と呼ぶ。

勇者、魔術師、神の子——人と神の狭間にある存在。

我々は、伝承に語られる彼らを英雄、異能者、魔人、

あるいは、超人と呼ぶ。

現代社会の闇で、神と超人が死闘を交わす時、

真実はゆるやかに動きだす。

いまから語られるのは、そんな物語だ。

それでは、はじめよう。

人々の願いをかなえ、その対価に霊魂を貪る邪神と

——それに立ち向かい、世界を救う超人たちの物語を。

邪神と戦い続ける神秘の超人、神我狩の物語を。

\*\*\*

ようこそ！ 武装伝奇RPG『神我狩』の世界へ！

本書は現代の闇に生きる超人が、人工の神器を携え、世界を滅ぼそうとする邪神と戦うTRPGです。

TRPGはテーブルトーク・ロール・プレイング・ゲームの略で、コンピュータやゲーム機を使わない、少し変わった遊びです。

名前通り例えるなら、ロール・プレイング・ゲーム——テレビゲーム、携帯ゲーム、オンラインで遊べるあのRPG——を、テーブルトーク——卓上の会話——で織り成し、遊ぶのです。

ゲーム機の代わりに必要となるのがルールブックとサイコロ、用紙と筆記用具、何人かの友達と想像力。

参加者はゲーム世界の登場人物を創り、それを自ら演じながら会話を交わし、みんなでワイワイと物語を創り上げてゆくのです。

キャラクターを創る、物語を創ると言われても、いまいちピンとこないかもしれません。

なので、それらを簡単に理解してもらつため、本書ではTRPGを実際に遊んだ風景を収録し、読み易くまとめてあります。

本書のような書物を「プレイ」と呼びます。

もし、ほんの少しでもTRPGに興味を覚えたなら、ぜひとも本書を読んでみてください。

魅力的で可能性に満ちたTRPGという遊びの雰囲気、きつと理解していただけるはずですよ！

さあ、難しい話はこのままで。

それでは現代の超人たちの活躍をお楽しみください。



はじめに……………2

第一話「すべての始まり」……………5

第二話「封印を護る者」……………101

第三話「黒剣の邪神殺し」……………181

巻末付録・追加データ……………261

# 第一話『すべての始まり』



## セッション準備

五月某日、午前。場所、大阪府某所。

とある二室に、五人の男女が集合していた。

彼らはそれぞれの椅子に座り、机を囲んでいる。

机の上にはペンとサイコ口、お菓子とジュース。

コンピュータRPPGのキャラクターステータスの画面を

連想させるシートに、あれこれ記載された二覧表。

集まった目的は新作のTRPG『神我狩』を遊んで、

その風景を収録すること。

そして、セッションを純粹に楽しむことだ。

力造(以後、GM)・・時間になったので始めるッス。ま

ずはプレイヤー紹介から参りましょう！

## ●江戸樹

『神我狩』関連書籍のイラストを手がけるイラストレー

とあるリプレイでは、某腹黒聖女さまを演じる。

『神我狩』関連書籍のデパロップを務める重要人物。

彼女のおかげで『神我狩』が大成されクオリティが

上がっているといっても過言ではない。

ちなみに趣味はゲーム全般だが特にTRPGに情熱を

注ぐ。あと人妻。旦那さんは筆者の釣り&飲み友達で、

ゲーム仲間。

## ●加納正顕(以後、加納)

人呼んで、歌って踊れるスーパーサラリーマン。

あるいはTRPG界の極道兵器(命名:力造)。

『異界戦記 カオスフレアSC』(新紀元社・刊)を筆

頭にリプレイへのプレイヤー参加多数。

また、『ダブルクロス The 3rd Edition』(富士見書房・

刊)では『リプレイ・デザイン』『リプレイ・デイズ』(い

ずれも富士見ドラゴンブック・刊)シリーズを手がける新

鋭のリプレイライターでもある。

ターのひとり。誠実な好青年。その腕を見込まれ、合  
鴨ひろゆき女史のもとでアシスタントもしている。

『モータルコバット』好きという点で筆者と魂が通つ。  
本書をご覧いただければ理解してもらえらるだろうが、

実力は本物。これからの活躍が期待されるニューフェイス。

ちなみに趣味は、映画を味わって鑑賞すること。

## ●合鴨ひろゆき(以後、合鴨)

オチャメなゲーム好き絵描き。みんなのおねいさん。

『カオスフレアSC』(新紀元社・刊)をメインに、さま

ざまなイラストを手がけるイラストレーター。

また、『アクセル・ワールド』(電撃文庫・刊)のコミカ

ライズなども手がける気鋭の漫画家でもある。

ちなみに趣味はライブや舞台などを鑑賞すること。

## ●久実修司(以後、久実)

男性風のペンネームだが、女性である。

二〇一三年現在、最新作『ダブルクロス The 3rd

Edition』リプレイ・コスモス』(富士見ドラゴンブック・刊)

を展開中。

趣味の数……多すぎて測定不能。

GM:お忙しいなかのご参加、感謝感激ッス！

合鴨:今日はセッション楽しみにしてましたよ。

江戸樹:初心者なのでご迷惑をおかけするかもですが、

よろしくお願いします(汗)。

GM:ぜんぜん問題ありません。わからない部分は遠慮

せず、どんどん質問してくださいッス！

江戸樹:ありがとうございます！

GM:お、久実さん、もしやウキウキしてます？

久実:……いえ。気のせいです(眼鏡を直して)。

GM:照れちゃつてまあ……今回は説明にも漏れがある

かもなので、そのあたりフォローお願いしますね。

久実:了解です。私も、それが自分の役割だと心得て

ますから、任せてください。

加納…：…リキちゃん(GMと拳をぶつけ合つて)。

GM…加納くん。学生の頃からつるんでたキミとこんな風に仕事できる日が来るなんてね…：…さて、皆さんのご紹介を終えたところで、次に移ります！

## よつこそ！ 神我狩の世界へ！

神我狩とは？

『神我狩』は超人VS邪神がテーマの現代伝奇RPG。

——舞台は現代日本。

十六年前に起つた大災害〈煉獄の夜〉を境に、日本は人知れず邪神や超人が跋扈する神秘の戦場と化した。

スレイヤーは〈カミガカリ〉と呼ばれる超人を演じて、世界を護るため、靈魂を喰らう邪神〈アラミタマ〉と戦う。

GM…今回、皆さんは邪神を狩る神秘の超人カミガカリ

もうひとつは現代伝奇の物語を再現して遊ぶことだ。

合鴨…いきなりだけど、質問いいかな？

GM…どうぞどうぞ。

合鴨…カミガカリやアラミタマは社会に知られてる？

GM…いいえ。それら——〈超常存在〉——の存在は伝承や神話ともかく…：…一般社会では空想として認識され、事実は秘匿されています。

超常存在

『神我狩』の物語で重要となるのが、〈超常存在〉と呼ばれるモノたちだ。

超常存在は〈断片〉と呼ばれる「脈動する金属片」を靈魂に宿すことで、不可思議のエネルギー「靈力」を操れるようになった神々や超人である。

超常存在には、次の種類が存在する。

カミガカリ…〈断片〉を宿したことで靈力を操れる超人

を作成し、それを演じて、邪神アラミタマが引き起こす事件——〈超常事件〉に立ち向かってもらいます！

カミガカリ

カミガカリは、神殺しの武器〈人造神器〉を携えた超人の総称だ。

カミガカリは普段、学生や探偵など世を忍ぶ仮の姿をとっているが、その正体は靈剣を携える破邪の剣士や古より日本を守護する特殊な血族、または大魔術師の末裔、異能の変身ヒーローなどさまざまだ。

江戸樹…「現代を舞台に破邪の剣士や特殊な血族が」というあたりが現代伝奇のツボをくすぐります(笑)。

GM…現代伝奇の定番アイテムですから(笑)。

『神我狩』のコンセプトはふたつ。

ひとつは邪神を狩る超人を演じて遊ぶこと。

アラミタマ…悪意や呪詛で邪神化した〈断片〉そのもの

モノケ…時を経て靈魂と〈断片〉を宿した、動植物や無機物。妖怪や精霊、座土神など。

久実…血族や結社など、カミガカリ関連の世界組織は、一般社会のなかでも大きな権力を握っていて、それらの情報を操作しているんです。

合鴨…ふむふむ、そのあたりも定番ですね！

加納…じゃあ、俺も聞いていい？ アラミタマは邪神という話だけど、具体的にはどんな存在なの？

GM…アラミタマはカミガカリの宿敵で、世界を破滅に導こうとする邪神です。好きな食べ物は人間の〈靈魂〉。

アラミタマ

アラミタマは〈断片〉に悪意が宿ると誕生する邪神だ。彼らは誕生するきっかけとなる意志、すなわち、悪意の果て——「すべての滅亡」へと到達するために、自ら

の力を高めようとする。

そのために必要となるエネルギーが、霊力の集合体  
——すなわち、霊魂である。

久実…この世界の存在は霊魂を宿すことで意志を持ち、  
肉体や存在を維持しているという設定です。

GM…アラミタマは人類の霊魂を喰らい、力を高め、世  
界を滅す存在(破滅の具現)と化そうとします。

**破滅の具現**

霊魂を大量に得たアラミタマは、やがて破滅の具現と  
呼ばれる強大な存在へと成長する。

破滅の具現が誕生したとき、世界は滅亡を迎える。

カミガカリたちは、それを阻止するためにアラミタマ  
と戦いつづけているのだ。

加納…なるほど……ちなみにアラミタマはどうやって霊

で、犠牲者も関わった人物もみな不幸になります。

GM…ええ。アラミタマは不幸を連鎖する悪神なので。

加納…いやな存在だな……(汗)。

GM…それらの理由で、カミガカリは世界を護るために  
アラミタマと戦いつづけています。これ以外にも設定はあ  
りますが、いまはこのくらいで充分でしょう。

合鴨…だいたいわかりました。

加納…俺も。早く遊びたいぜ！

久実…江戸樹さんはどうでしょう？

江戸樹…世界を滅亡させないために、現代伝奇で邪神ハ  
ンターをする………ということはわかりました(笑)。

GM…OK。それこそが『神我狩』の本質です(笑)。

## シナリオ概要とハンドアウト

TRPGを遊ぶ際、プレイヤーはカミガカリ——  
プレイヤー・キャラクターをルールに則って自作するか、

魂を集めているわけ？

GM…よくぞ聞いてくれました。アラミタマが霊魂を集  
める方法こそ、この物語の骨子なのです！

**魂の契約**

アラミタマが霊魂を集める方法は、『魂の契約』と呼  
ばれる呪いである。《魂の契約》を結んだ犠牲者は、ア  
ラミタマに願いをかなえてもらう権利を得る。

だが、願いをかなえるには対価として、それ相応の量  
の霊魂をアラミタマに捧げねばならない。

アラミタマは霊魂を集める神通力を犠牲者に与え、  
犠牲者は願いをかなえるために、その力で人々から霊魂  
を奪う。それが超常事件の発端となるのだ。

加納……ちなみに願いをかなえるようになるの？

GM…犠牲者も、最終的に霊魂を奪われますね。

久実…補足すると、願いはだいたい歪んだ形で成就するの

サンアプルPC  
完成済のPCを使用する。

GM…それでは、今回遊ぶ物語がどういった雰囲気かを  
伝える「シナリオ概要」を読み上げますね。

「シナリオ概要」とは、今回の物語の雰囲気や事前に  
伝えるためのナレーションのようなもの。

ドラマやアニメの次回予告だと理解すればいい。

**シナリオ概要**

それは、在りし日の憧憬だった。

夕暮れに染まる樟葉の街。

大きな鳥居。境内にある小さな社。拜殿(続く)階段。

息を弾ませ、笑いあう少年少女。

どこにでもありふれている部活動の風景。

だが、それはやがて事件へと繋がってゆく。

続くする行方不明者。各地に残された衣服や靴。

そして、夜の闇を跳梁する人ならざる襲撃者。

果たして人は、邪悪な神の野望を打ち砕けるのか？

武装伝奇RPG『神我狩』リプレイ——  
第一話『すべての始まり』

江戸樹…いいですね。こういうの好きです！

GM…喜んでいただけで、嬉しいですよ！ 続いて「ハンドアウト」をお渡ししましょう。

「ハンドアウト」とは、PCを作成したり、演じたりする際の指針となるシナリオの前情報のことだ。今回のハンドアウトは次のようなものである。

PC①「霊脈の継承者」

「ネクシオン」…葛葉葵／友情

条件…学生（高校二年生）

キミは樟葉市の高校に通う学生であり、この樟葉の〈霊脈〉のひとつを管理するカミガカリだ。

シ…と呼ばれる存在となり、その土地の状態（水はけや植物の成長など）を操ったり、一帯に住む他のモノノケを実力と関係なく支配できたりする。

人類が霊脈を支配した場合、次世代にカミガカリが誕生しやすくなるため、異能の一族はその効果を利用することで血脈の維持や秘儀の伝承を行っている。

また、霊力は運氣としての側面を持つため、霊脈を支配した一族は社会的に成功していることが多い。

江戸樹…おお！ つまり自分は特別な土地を守る特殊な一族のキヤラクターを演じるわけですか（笑）。

GM…そのとおり！

合鴨………う〜ん、実に現代伝奇モノ（笑）。

江戸樹…わかりました（笑）。この情報を元にPCを作成すればいいんですよね？

GM…お願いします。あと、高校二年生なら、どんなPCを作成してもOKです。

ある日、キミがかつて所属した「運動部」の後輩・葛葉葵と、同期でありクラスメートである芦屋千尋のふたりと下校する。

ふたりはキミに話したいことがあるようだが……。

目的…親友を救う

GM…このハンドアウトは江戸樹さん用です。

江戸樹…〈霊脈〉というのは？

GM…カミガカリやアラミタマたちが操る超常的な力の源…霊力が集まる「力ある土地」の総称です。

久実…いわゆる「帰らずの森や、心霊スポット」、パワースポットなどと呼ばれる土地です。

霊脈

霊脈は、霊力が集いやすい特殊な土地だ。

この地を支配する者は、さまざまな恩恵を授かる。

例えば、霊脈を支配したモノノケは、土地神や、又

江戸樹…了解です！

GM…あ、それから組織に所属するか、フリーランスにするかを決めてもらっていますか？

江戸樹…組織ですか？

GM…はい。そのあたりもざらつと解説しますね。

組織

舞台となる世界には、カミガカリたちによる組織がいくつか存在する。

それらの組織は一般社会と神秘の世界の境界として、あるいは神秘を秘匿する番人として暗躍している。

また、彼らは互いの縄張りをせめぎあいながら時には敵対、時には協力して、超常事件を解決している。

PCが所属する主なカミガカリ組織は次の五種類だ。

〈退魔師協会〉

通称 協会。古来より護国及び、退魔調伏を目的

とする日本の組織。

神々や妖怪と交わった異能者の末裔、古来の武術や、神祕の魔術を継承する一族などが所属している。

#### 〈環境省特別対策室〉

通称「特対」。増加する超常事件の調査や解決、各カミガカリ組織の調停役を務める日本の国家組織。

表向きは気象や環境を調査する機関だが、その実態は超常事件を専門に取り扱う公安に近い。国内の超常事件を一手に引き受けるが、調査員や戦闘員が慢性的に不足しており、他の組織にしばしば協力を求める。

#### 〈魔術結社連盟〉

通称「連盟」。魔術師と呼ばれる者たちが魔術研究のために発足した世界規模の魔術結社。

神祕を秘匿し、魔術の研究を効率化するために設立された互助組織。

#### 〈聖堂騎士団〉

通称「騎士団」。世界最大の宗教組織、〈教会〉が設立した悪魔祓い部門であり、邪神や異端と戦う祓魔騎士を擁した退魔機関。

聖堂騎士のなかでも守護聖人の名を持つ者はトップクラスの實力を備えたエリートで、任務に応じて世界中を飛び回っている。

#### 〈フリーランス〉

通称「フリー」。どこにも所属していないフリーランスのカミガカリ。さまざまな偶然でカミガカリに目覚めた者や組織を離れて活動する者、どの組織にも属さない異能の一族などもこれに含まれる。

GM…とまあ、こんな感じですよ。

江戸樹…じゃあ、連盟に所属してもいいですか？

GM…いいですよ。あと、「運動部」の項目を決めてもら

えますか？ 今回、江戸樹さんのPCは「カミガカリとして生きるため、部活動を辞めた」設定なので。

江戸樹…わかりました。じゃあ、自分自身が所属していた経験があるので、陸上部にします。

GM…お、いいですね。では、それをお願いします。

江戸樹…目的のところに「親友を救う」とあるので僕のキャラクターは親友を救えばいいんですか？

GM…はい。そうしたらなら、キャラクターを強化するポイント「経験値」を獲得できます！

#### PC②「芦屋家の後継者」

コネクション…芦屋千尋／親愛

条件…退魔師協会。学生（高校生／年生）

キミは八部衆、芦屋家直系の退魔師だ。

芦屋族は、古くからこの地を守護する一族である。

ある日、キミが帰宅すると現当主、つまりキミの父から呼び出しを受けた。

おそらく、超常事件にまつわることであろう。

目的…アラミタマを倒す

GM…次のハンドアウトは、合鴨さん用です。

合鴨…協会は、日本古来の退魔集団でしたね？

GM…はい。邪神から日本を護る組織で（八部衆）と呼ばれる異能の血を引く名家に統率されています。

合鴨…異能の血を引く名家！（ワクワク）

GM…珍しい設定ではないですが、そのあたりの網羅を目的とした作品なので（笑）。合鴨さんのPCには、芦屋千尋というお姉ちゃん（NPC）がいる設定です。

合鴨…ふむふむ、お姉ちゃんですか。

GM…はい。従来、千尋が長子なので彼女が芦屋家の当主となるはずだったのですが…いろいろなあつて、候補から外されたことになっています。

合鴨…ほう！ それはなぜですか？（目を輝かせて）

GM…千尋には…：幸か不幸か、カミガカリとしての才

能がなかったのです。

合鴨…ほほう……ほほう！

PCに秘められた複雑な人間関係を耳にして、合鴨さん、超楽しそう。

GM…そういった理由で、分家に養子に出されていた才能ある合鴨さんのPCが本家に戻され、当主候補となつた……という感じでしょうか？

合鴨…なるほどなるほど、了解です！

PC③「特対エージェント」

コネクション…カミガカリたち／希望

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。

あるとき、キミは樟葉市という街に派遣される。

だが着任早々、分室長から案件を伝えられた。

ですから(キリリ)。

GM…おお、頼もしいセリフですな。

久実…こんなこともあろうかと……実は今回のためにサポート系多めで、PCを十体作っておいたんですよ。

GM…え、うっそ。マジで!?

江戸樹…十体……す(い)ですね！

さすがデベロッパ。半端じゃない。

久実…楽しみだつたのもありますが……なかでも「一番遊びたいと思っていたのが、ちょうど、特対、向きのPCだったので、ちょうどいいです(笑)。

GM…さすがですなあ……期待しておりますよ！

PC④「祓魔の聖堂騎士」

コネクション…アラミタマ／憎悪

条件…聖堂騎士団

どうやら、超常事件が街で発生しているらしい……。  
目的…カミガカリを集め、事件を解決する

GM…次のハンドアウトは、久実さん用です。

久実…フフ、私は国家の犬ですか？ 犬なんですね？

わんわーん(無表情に)。

合鴨…なぜ、無表情!?(一同爆笑)。

しかも自分を犬と考えているようには、微塵も思えない鬱困気である。

久実…冗談です。笑いを取れるかと思ひまして(笑)。デベロッパの私に、このハンドアウトを渡したのは、サポートせよとお達しですね。了解です。

GM…そうしてもらえると助かります。ちなみに今日は何気なく気合入ってますね。

久実…当然です。私はセッションのときはいつだって真剣

キミは世界規模の祓魔組織たる聖堂騎士団に所属し、守護聖人の名を与えられた邪神殺しだ。

ある日、キミは(教会)から連絡を受ける。なんでも樟葉に強大な災厄が出現すると予言されたらしい。

キミは使命を果たすため、魔の跋扈する夜を駆ける。

目的…アラミタマを調査し、討伐する

GM…最後のハンドアウトは加納さん用です。

加納………見事なまでに自由枠。わかってるね！

GM…ここまで制限がないと、逆に難しいはずだけど、加納さんなら問題ないっしょ？

加納………じゃあ、何してもいい？

GM…邪神ハンターならなんでもバッチコイ！

加納…よっし！ なら、考えてきたPCを作ろう！

GM…では、皆さんPC作成に移つてくたさいね！

## カミガカリの作り方

参加者全員はさっそくPC作成を開始。

今回はゲーム紹介を兼ねたりプレイなので、読者諸兄に「神我狩」のPC作成を理解してもらおうべく、江戸樹さんの作成風景をクローズアップしてみよう。

GM…では江戸樹さん。PC作成を行いますよ。

江戸樹…何から始めればよいでしょうか？

GM…まず「世界干渉LV」を「1」と記入してください。

江戸樹…はい……1つと。

GM…次に、「種族」をひとつ決定してください。

江戸樹…「種族」？

GM…はい。選択した「種族」によって、判定の基準となる【主能力値】や異能力を表す《種族タレント》の傾向が決定されるのです。

## 種族

PC作成の際、まず「種族」をひとつ選ぶ。

「種族」とは、そのキャラクターの生い立ちや特殊性、生まれ持った異能力を表す項目だと思えばいい。

「種族」には、次の種類が存在する。

【封神】……神殺しの末裔まつひや半人半神

【夜魔】……人狼や吸血鬼などの闇の眷族けんぞく

【半妖】……妖怪や土地神と交わった族はんよう

【魔術師】……秘術や魔術を継承する巫女みまや術者

【人間】……鍛錬や才能で超人となった特殊な人間

江戸樹…白兵戦闘が得意なPCを遊びたいんですけど、どれが良いですかね？

GM…「封神」と「夜魔」がオススメです。「封神」は《種族タレント》が物理戦特化。「夜魔」は打たれ強く、戦闘能力が高めです。

ちなみに「半妖」はサポート系、「魔術師」は魔法戦闘特化、「人間」は広くて浅い万能系である。

江戸樹…ならば、他のキャラクターを護りたいので、打たれ強い「夜魔」を選びますね。

GM…防護が目的なら、そのチヨイスはグッドですよ。江戸樹…次はどうしましょう？

GM…「種族特典・夜魔の末裔」と記入して、【主能力値】の傾向を決定します。「種族」に記載された「能力値タイプ」のなかから、ひとつ選んでください。

江戸樹…この「戦士」や「汎用」とある数値ですね。

「夜魔」の「能力値タイプ」

魔法	汎用	戦士	体	敏	知	精	幸
1	2	5					
	2	4	4				
		5	4	3			
			6	1	2		
				4	1		

江戸樹…各項目には5や4とありますが、一般人の【主能力値】はどのくらいでしょうか？

GM…（指で輪を作り、ドヤ顔で）……0です。

江戸樹…えっ、ゼロ？

合鴨…あと、その顔とポーズは何!?（一同爆笑）

GM…笑を取るなら、ここかなって……さておき、【主能力値】は、0が一般人の普通の値なんです。

ちなみに【主能力値】が高い一般人もいる。いわゆる天才、あるいは特殊な訓練を受けた存在だ。

だが、それでも【主能力値】の値は1や2程度。カミガカリの【主能力値】は高くて4〜5、低くても1だ。

GM…そんなわけで、初期のカミガカリでも、かなり超人的な能力を有しています。

江戸樹…なるほど……じゃあ、タイプは「戦士」で！

GM…決定したなら、五種類の【主能力値】いずれかひ

タイプAは威力特化型。タイプBは回避反撃型。

「ドラゴンキャリア」…戦闘系

肉体を自在に結晶化できる異能の変身ヒーロー。

タイプAは万能白兵型。タイプBは防衛力特化型。

## 称号

とつにフリーポイント1点を追加してください。

江戸樹…「体力」か「敏捷」か迷うなあ……よし、イメージ優先で「敏捷」にします。

GM…OK。次は「称号」を決定しましょう。

「称号」とはカミガカリが邪神を狩るために取得した必殺技や大魔術、異能力の系統である。

いわゆる、戦士や魔法使いといった職業やクラスのようなもので、「称号」は六種類からふたつを選ぶ。

なお、「称号」はそれぞれタイプA・Bにわかれる。

選択した「称号」で「戦闘修正」が、タイプで取得可能な《称号タレント》の傾向が決定される。

「称号」には、主に次の種類が存在する。

「アークスレイヤー」…戦闘系

神殺しの武術や秘技を操る超常の戦士。

「エルターメイジ」…魔導系

魔法攻撃を得意とする古の大魔法使いや秘蹟ひやく使い。

タイプAは魔法攻撃型。タイプBは回復型。

「デジタルソーサラー」…魔導系

電子機器や端末を媒体に魔術を操る異端の魔術師。

タイプAは攻撃&補助型。タイプBは防衛&補助型。

闘修正」等をシートに記入しましょう。

江戸樹…ふむふむ。「アークスレイヤー」の項目に記載された修正を書き込んでですね。

GM…はい。記入したら次は《タレント》の取得です。

江戸樹…この六種類から、ふたつ決めるんですね？

GM…はい。同じ種類を選んでもOKですがその場合、

同じタイプは選べず、A・BかB・Aとなります。

江戸樹…うーん……どう組み合わせるか迷いますね。

GM…イメージを優先しては？ 例えは剣に炎や風を宿らせる剣士をするために、「アークスレイヤー」+「エレメンタルアダプト」とか！

江戸樹…おー、それカッコイイですね！ なら、その組み合わせにしてみます！

GM…ならば、それぞれのタイプを決めてくださいね。

江戸樹…では、「アークスレイヤー」…B(メイン) / エレメンタルアダプト…A」にします。

GM…決まったなら、メインの「称号」に記載された【戦

江戸樹…「アークスレイヤー」…B」の《守護神伝しゅごしんでん》は、味

方をかばう効果ですか？

GM…はい。判定失敗時は、味方が受けるダメージも肩代わりできますよ。

江戸樹…じゃあ、《守護神伝》にします！

GM…そうすると、防衛力を高めた方が有利ですから、

「夜魔」の《血風の王》で装甲を上昇するのは？

江戸樹：お、それは良さそうですね！

こうして江戸樹さんはGMと《タレント》について、あ  
あでもない、こうでもないかと相談した。

GM：攻防共バランス良く取得できた感じですね。

江戸樹：完成まで、あと二歩ですね。なんかウキウキし  
てきましたよ(笑)。

GM：PC作るの楽しいですよね(笑)。次は神殺しの武  
具(人造神器)——「アイテム」の購入です。

### 人造神器

霊力を操ることで超常の力を發揮する超常存在に、  
従来の武具や兵器はほとんど通用しない。

そこで製造されたのが、対超常存在用の特殊兵器  
——神殺しの武具(人造神器)である。

GM：白兵戦闘向きということですから、人造神器——

「武器」の種類は「肉弾武器」で良いですか？

江戸樹：はい。そのつもりでした(笑)。

GM：OK。「肉弾武器」には四種類の「形状」……剣・  
槍・斧・鎚とありますが、どれにしましょう？

江戸樹：じゃあ、剣にします！

GM：わかりました。では、基本となる「肉弾武器／形  
状：剣」を購入してください。

江戸樹：二五〇〇G消費して「両手剣」にします。

GM：威力重視ですね。続いて、「武装システム」による「追  
加効果」を購入しましょう。

### 武装システム

Gや素材などを消費し、人造神器に「追加効果」と  
呼ばれる効果を付与してゆくルール——それが神我狩の  
目玉のひとつである「武装システム」だ。

プレイヤーは次のような「追加効果」を自らの武器に

江戸樹：カッコイイですね(笑)。

GM：神殺しの武具という設定ですから(笑)。では、初  
期の所持金は五〇〇〇Gです。

江戸樹：ゴールド？ 日本円じゃないんですか？

GM：ええ。超常存在たちは霊力を帯びた純金(愚者の  
黄金)を裏の世界での通貨としているのです。

### クシミタマと愚者の黄金

超常存在から断片を奪い、世界の記憶を吸収すれば、  
カミガカリは飛躍的に成長できる。

そのとき、手元に残される虹色に輝く神秘の結晶を  
クシミタマと呼ぶ。クシミタマに霊力を加えると大量の  
純金——愚者の黄金へと変化する。

人造神器は、この黄金を材料とするため、それらの  
売買は常に「G」で行われるのだ。

なお、百グラムほどの純金を貨幣とするカミガカリた  
ちは、生活費等をすべてまかなえている設定だ。

付与することで、独自のカスタマイズを施せる。

◇破邪の刃

価格：二五〇〇G／効果値：2

効果：「武器」の「物D」の値を+3。

◇金剛刀

価格：二五〇〇G／効果値：2

効果：「装備」中、「装甲」に+2。

GM：Gか素材を一定量消費できれば、各「形状」の一覽  
から「追加効果」を「武器」ごとに購入できます。

江戸樹：(一覽を見て)ううむ……ダメージ上昇とか、  
装甲上昇とか、目移りする効果がたくさんありますね。

GM：なお、初期作成時は◇の「追加効果」をひとつだけ、  
無料で購入できますよ。

江戸樹：あ、それは嬉しいですね。じゃあ物理威力を高

める「破邪の刃」を無料で購入させてください。  
GM:了解です。なお、同じ「追加効果」は重複して購入できないので注意してください。

江戸樹:わかりました。では続けて、装甲を高める「金剛刀」を二五〇〇G消費して購入します。

GM:いいですね。じゃあ、残りの所持金で「アイテム:防具・装飾」を購入しましょう。

その後、江戸樹さんは高い装甲を誇る「防具」のみを購入し、「探索者セット」と呼ばれる「アイテム:常備・消耗」のバックを無料で入手。

入手した「アイテム」類をそれぞれの欄へと記入し、計算式の部分を埋めてゆく。

GM:では、表向き立場を表す「表の職業」を選択して、経歴などを表す「パーソナリティ」と「感情」をサイコロで決めるか、選べば完成です。

その後、江戸樹さんは喜々としてサイコロを振り、「パーソナリティ」の項目を次々と決定してゆく。  
こうして……PCのデータが完成した！

### 御園紅夜

GM:では、各PC紹介を。まずは江戸樹さんから。

江戸樹:はい。名前は御園紅夜。職業は「般学生」。十七歳の男子高校生です。

GM:どんな雰囲気か聞いてもいいですか？

江戸樹:(サラサラと絵を描く)こんな感じですよ。

GM:さすがは、イラストレーター(笑)。爽やかな好青年ですね！

江戸樹:イメージ的には普通の青年なんですけど、肌が若干白くて、虹彩に赤みを帯びています。

GM:そのあたりは「夜魔」っぽいんですね。性格はどんな感じでしょう？

江戸樹:ハンドアウトの指定は高校生でしたっけ？

GM:はい。ちなみに学生の「表の職業」は三種類！江戸樹:三種類も？なぜ？

GM:オレの……強い……こだわりだからです。江戸樹:……こだわりなら……しようがありませんね。

学生を表す「表の職業」は「般学生」「優等生」「不良学生」の三種。

「表の職業」には、職業の技術や特性を表す「特徴」と自動獲得できる「常備」(アイテム)が設定されている。

江戸樹:じゃあ、「般学生」にしておきますね。

GM:はい。あとは、「パーソナリティ」の各項目とNPCとの「感情」をサイコロか任意で決めます。

江戸樹:そこらへんは、サイコロ振って決めてもいいですか？(うずうず)

GM:もちろんですよ(笑)。

江戸樹:お人好しで熱血漢。困った人がいると放っておけないタイプです。

GM:おお、良いですねー！

江戸樹:責任感はかなり強いですけど、単純でニブいところもあります。

合鴨:そのあたりも主人公っぽい！

江戸樹:ちなみに名前の紅夜は、「種族」が「夜魔」なので吸血鬼を連想させる名前になりました。

加納:あ、カッコイイ！

久実:うん。スゴく良いと思います。

GM:素晴らしい……主人公格に最適です。

江戸樹:ど、どうも(照)「称号:アークスレイヤー:B」/エレメンタルアダプト:Aです。

GM:「エレメンタルアダプト」なら、専門となる「属性」——「起源属性」が決まっていますよね？

江戸樹:はい。「起源属性」は「閃光」になりました。

GM:お、吸血鬼っぽいのに「閃光」とは意外。

江戸樹…人造神器は「両手剣」で、神名は「破邪の陣太刀」。

GM…あ、神名決定表を使われたんですね。  
江戸樹…はい。あの表、楽しいですね(笑)。

神名とは超常存在が持つ「忌み名」だ。断片を基礎に生み出される人造神器も、その神名を備えている。

人造神器の神名は、プレイヤーが自由に決定できる。

特に決めなければ、掲載された表をもとにサイコロを振り、内容を組みあわせて決定してもいい。

GM…ちなみに「パーソナリティ」はどうですか？

江戸樹…カミガカリとして覚醒した「経緯」は「経緯不明」。代々霊脈を支配する一族なので、気がつけば靈魂に断片を宿っていた……といった感じです。

GM…ふむふむ。

江戸樹…超常存在の証である【靈紋】の「位置」は、左

手の甲。「形状」は刀剣を連想させる形です。

超常存在の証として肉体に浮かび上がる幾何学模様……それが【靈紋】と呼ばれる紋章である。

カミガカリの靈紋は二十一画の刻印で、これは肉体と靈魂を繋ぐ経路の数を表している。

カミガカリたちは、「靈紋」と「感情」を結び付け、自らの意志で燃焼させ、物理法則を超越できる。

この超絶の効果——潜在特性を《靈紋燃焼》と呼ぶ。

GM…ちなみにカミガカリとして生きる「目的」は？

江戸樹…自分が住む街の人々を……守ることです。

「同…おおうっ!!」

GM…良いですねえ！理由を聞いても？

江戸樹…はい。紅夜は唯一の肉親である父を亡くして、一年くらい前から天涯孤独になつてます。

GM…ほう！

まれると風あたりが強くなる感じ。気になる相手には食つてかかることもあります。

GM…誰かれ、かまわずというワケではないですね。

合鴨…そうです。具体的には素行の悪い不良ではなく、「成績優秀のうえ、実家が名家なんで、誰も手を出せない問題児」といった感じ！

GM…おお、現代伝奇にふさわしい……さすがです！

合鴨…いやあ(照)。

GM…ちなみに、どんな容姿か聞いてもいいですか？

合鴨…(サラッと絵を描く)こんな感じ(笑)。

GM…ヒイツ。つか、この方もイラストレーター!!(一同

爆笑)

合鴨…さつきの流れで、期待されていると思った(笑)。

GM…ま、まあ、流れる的には美しいですが、どれどれ

……おお、意外。こちらは線の細い美少年！

合鴨………と、見せかけて、実は女の子です！

GM…なんとっ!?

### 芦屋聞

GM…それでは合鴨さん、PC紹介をお願いします。

合鴨…はい。名前は芦屋聞。十六歳の高校二年生で職業は「不良学生」を選択しました。

GM…性格はどんな感じですか？

合鴨…普段クールを装ってるけど、自分の領域に踏み込

この時、加納氏が両腕を組んでゆるりと席から立ち上がり、大きくうなずいた。

GM：加納さん、どしたの!?

久実：落ち着いてください加納さん！ ああ、きつと設定とイラストがストライクゾーンすぎで、荒ぶっているんだわ！（一同爆笑）

合鴨：うつつうつつ、続けてもいいかな？（笑）

加納：お願いします！（静かに着席して）

GM：あれっ!? あ、お願いします！

合鴨：ちなみに「経緯」は生来から。霊紋の「形状」と「位置」は矢を連想する形状で右手の甲に浮かんでいます。「目的」はアラミタマを減すためですよ！

GM：合鴨さんのPCも綺麗にまとまっていますね。

合鴨：あと、お姉ちゃん……千尋の設定を詳しく聴きたいんだけど？

GM：はい。千尋は昔屋家の長女で心身、人格共に非常

に優れた人物です。しかし、前も述べたとおり生来素質がなく、カミガカリに覚醒できませんでした。

カミガカリ誕生の割合は、霊脈の支配がなければ十万人にひとり程度。なれるかどうかは、靈魂が（断片）と融合できる素質を備えているかどうか、その一点にかかっている。つまり、大部分が先天的な才能によるのだ。霊脈の支配は、この才能の獲得率を飛躍的に高める。が、千尋のように才能を得られない場合は多々ある。

GM：昔屋家は、協会を統括する（八部衆）の家柄なので、千尋に素養がないことは、協会 内でも少し噂になりました。

合鴨：ふむふむ。素養がないことにコンプレックスとか、抱いてます？

GM：いえ。逆に素養がないせいで、閨が危険な世界に足を踏み入れたことを申しわけなく思っています。

合鴨：OK。ところで少し相談に乗ってもらっても？

GM：ええ。可能な限り対応します。

合鴨：じゃあ、「樟葉音屋の当主は代々、男、でなければならぬ」として設定を追加してもらえませんか？

GM：なるほど。いわゆる厳格な掟のせいで、男装の麗人になつてるわけですね！

合鴨：そうそう、そんな感じでひとつ！

久実：その場合、千尋が当主候補だったという設定はどうします？

GM：そこは……千尋もかつては、男装させられたという設定を追加することにしましょう。

久実：おお、柔軟な対応ですね（笑）。

GM：では……その設定、美味しくいただきますね。

合鴨：了解。データは「種族：封神／称号：ダークハンター：A（メイン）／ドラゴンキャリア：A」です。

GM：お、汎用タイプの「称号」がメインんですね。

合鴨：です。人造神器は「射撃武器・投射武器」を

選択。形は特殊な蚕かいこが紡いだ鋭く強靱な糸で、神名は「雲居青弦」と名づけました。  
同…おおうっ！  
GM：特殊な蚕の糸……しかも名前が良いですね！  
合鴨：あと、「追加効果」には対象数を二体増やす「マルチターゲット」と物理ダメージを上げる「強化改造」を購入しています。  
GM：う、「雲居青弦」の攻撃対象数は最初から二体になつてるのか……これは強いなあ（汗）。

### 天堂真咲

GM：次は久実さんのPC紹介をお願いします。

久実：はい。名前は天堂真咲、十八歳の女子高校生。職業は「優等生」を選択しました。

GM：お、あなたも学生ですか。

久実：そのほうが紅夜や閨と絡みやすいかなと（笑）。

GM…さすが、そのあたりは考えてらっしゃいますね。ちなみになんて雰囲気か聞いてもいいですか？

久実…綺麗に切りそろえた黒髪ロングに黒い瞳を持つ、穏やかな少女です。

GM…ほほう！

久実…「ハンドアウト」に「街の外からきた、特対、所属者」と指定されたので、主に学園関連の超常事件を調査する学生エージェントという設定にしました。

GM…おー、いいですね。

久実…ちなみに舞台となる街の学校はセーラー服？ それともブレザー？

GM…ブレザーという設定です。

久実…なら、セーラー服姿にしているのですか？ 転校することが多いので、他の子と違う制服を着てたいのです。

GM…OKですよ。

久実…ありがとうございます。データは「種族…人間／称号…デジタルソーサラー…A(メイソ)／ダークハンター…

に断片を与えられた」にからめました。

GM…お、どんな風にしたんです？

久実…はい。真咲は幼い頃、超常事件に巻き込まれて家族を失い、自身も重傷を負ったんですが…。

同…ふむふむ。

久実…その際に歳若いカミガカリと、その仲間たちに助けられ、なんとか生き延びたんです。

同…ほほう…。

久実…ところが、すでにアラミタマから靈魂を狙われる呪いを受けていて、戦うか、怯えて生きるかを迫られ、カミガカリとして生きようと決めた…なのですが。

GM…のですが？

久実…真咲は先天的才能がなく、血の滲む修行を三年以上続け、<sup>カ</sup>かろうじて<sup>レ</sup>、靈力を操れる程度。

合鴨…そのあたり、千尋に似てますね。

久実…実は意識してます。カミガカリは本来、十万人にひとりの才能なので、希少性を再現したいと思って。

B」です。

GM…ふむふむ。汎用性に優れた「人間」と、補助に特化した「デジタルソーサラー／ダークハンター」か。

久実…はい。人造神器は「魔法武器・マジュエル」。形状はツヤの無い黒い指輪で、神名は「不<sup>ふ</sup>玄<sup>げん</sup>」です。

合鴨…おお、人造神器の神名がカッコイイ！

久実…ありがとうございます。「追加効果」は魔法ダメージを高める「靈力の輝き」のみ購入。「デジタルソーサラー」の《称号タレント》は「装飾・靈力モバイル」で使用します。

GM…そういえば、「魔法武器・モバイル」にはしなかったんですね。

「魔法武器…モバイル」は、「デジタルソーサラー」専用の強力な魔法武器だ。

久実…そのあたりは、パーソナリティの「経緯・瀕死の際

GM…お、良い設定をありがとうございます。

久実…そのため真咲は、靈力を引き出す人造神器「不玄」を手に入れ、「人間」として修練を重ね、才能に左右されない技術体系である「デジタルソーサラー」の技術を学んだ…という設定にしました。

加納…努力の人だ！

江戸樹…カッコイイですね！

久実…なお、靈紋の「位置／形状」は胸の中央に水晶を連想させる紋様が浮かびます。目的は「かつての恐怖を克服する」です。

GM…目的の項目がいかにもそれっぽくて良いですね。こちらのキャラクターも期待大ですな！

## カン・マクシミリアン

GM…それじゃ加納さん、PC紹介お願いします。

加納…余の名はカン・ド・ファリネシア四世。

GM……え。外国の人？

加納…超☆外国の人。

GM…いや、それはいいんだけど、四世つてなにさ!?

加納…十七歳の男性。職業は「実業家」だが実際は東欧にある……豊かな小国の現国王。

GM…なるほど……つて、東欧の国王!?(一同爆笑)

完全に、GMの想定外。

にしてもスケールのかいキャラクターである。

江戸樹…ぶっ飛んだ設定ですね〜(笑)。

加納…せっかくの現代伝奇だしさ、少しファンタジーしても良いっしょ(笑)。

合鴨…加納くんは本当にゆるぎないなあ(笑)。

加納…ちなみに、国外ではマクシミリアンの姓を使う。容貌とか雰囲気は(さつと絵を描く)……こんな感じ。

江戸樹&合鴨…あ、上手い(笑)。

久実……私だけキャラクターシートのイラスト欄が埋まってない。この卓はいつたい!?(一同爆笑)

加納さんは冗談抜きで、本当に多芸なのだ。

GM…背の高いコーカソイド系のイケメンか。三百眼で悪そうな笑顔(笑)。で、国王様は、なんで聖堂騎士に?

加納…国規模で《教会》と関連していることにした。王家は代々、カミガカリを輩出しやすい家系で、いわゆる太古の異能者の血統なのよ。

GM…ほほう、それでそれで?

加納…カノンの父、つまり先代も強力な異能者だったけど、【靈紋】を失った際にアラミタマ化してしまう。

江戸樹…カミガカリはアラミタマにもなるんですか?

GM…場合によっては、そうなります。多くの場合はカミガカリでありながら、アラミタマと《魂の契約》を結んでアラミタマ化するパターンですが……。

江戸樹…ですが?

GM…設定を聞く限り、カノンの父は《靈紋燃焼》で靈魂を磨耗し過ぎて、アラミタマ化した感じですね。

前述したとおり、カミガカリは自らの靈紋を燃焼させることで、物理法則を超越できる。

これは、カミガカリだけの特権だ。

他の超常存在との戦いにおいて、《靈紋燃焼》は、この上ないアドバンテージである。

だが、これを多用しすぎた場合、その反動によって死ぬことや、自ら邪神化することもあるのだ。

GM…カノンは邪神化した先代をどうしたんですか?

騎士団に処分を任せたとか?

加納…いや、自分の手で倒した。「愚かな……民の模範となるべき王が邪神に墮ちるとは」とか言つて。

合鴨…それで、その若さで即位したわけですね。

加納…そうそう。聖堂騎士として活躍……いや、協力してるのは、身内からアラミタマを出したから。

GM…ようするに「先代は邪神へと墮ちた……だが、余は違う!」ということをアピールしてるわけですね。

加納…そんな感じ(笑)。「種族・人間」を選択したけど、努力で強くなったというより、一種の天才。

GM…「種族・人間」は汎用性が高いから、その表現でもOKです!

加納…「称号」は「エレメンタルアデプト:A(マイン)／エルダーメイジ:B」を選択。「起源属性」は「火炎」。太陽の如き輝きで敵を焼き滅ぼす。

GM…さりげなく「エルダーメイジ:B」が入ってるという事は、回復魔法も使えるのですな。

加納…PC全員が前のめりだと感じたから、フォローという意味で、二応取つておいた(笑)。

GM…そのあたりのフォローっぷりは、さすがだ!!

加納…あと、人造神器は「肉弾武器」の「両片手剣」。「破

邪の刃」と行動値上昇の「神秘の鍛造」を購入。神名は「ジュウユーズ」!

GM: 伝説の王剣か……スゴい神名を付けたね。

ジュウユーズは、西欧の大部分を制服したフランク王国の国王シャルルマーニュ(カール大帝)の佩剣。人造神器の神名にはもちろん、こういった伝承の剣の名前をつけてもよい。

加納: 形状は豪奢な造りをした黄金の片手半剣。これに加えて、『靈力結界』の展開と同時に鏡の盾——「ミラーシールド」を装備してる。

江戸樹: 片手剣と盾……重武装ですね!

合鴨: ……ところで人造神器——「アイテム」って、持ち歩いても大丈夫なの?

GM: 「アイテム」に関しては、さきほど加納さんが言った通り、『靈力結界』で隠蔽できますよ。

### 《靈力結界》

超常存在は総じて「時の狭間」に鏡の世界を創り、転移する術を行使できる。

この潜在特性を《靈力結界》と呼ぶ。

《靈力結界》は、サイズを操作することで武具を収納し、靈力の余波で一般人の記憶を混濁できる便利な術だ。

久実: カミガカリなら、小規模な《靈力結界》を展開。その内部に「アイテム」を収納しておけるんです。

GM: 愚者の黄金や消耗品とかもしまっとけますよ。

合鴨: ……とっても便利だ!

GM: ……はっはっは、良い意味で都合的なのです!

加納: ちなみに「ジュウユーズ」と盾を取り出すときは目前に靈紋が浮かび上がり、出現する演出を考えてる。

GM: いいですね。

加納: あとは「パーソナリティ」だけか。「経緯」は生来から。靈紋の「位置/形状」は額に日輪の如き紋章が浮

かび上がる。皆既日食時のダイヤモンドリング。

合鴨: わかりやすい(笑)。

加納: ……そして、アラミタマと戦う「目的」は……「理由など要らない」!(笑)

GM: ……ああ……ですよ……(一同爆笑)。

江戸樹: ……その「目的」、もうハマりまくってますねえ。

加納: ……うむ。カノン・マクシミリアンはそういう男だ。

GM: ……了解しました! それでは最後に、皆さん初期の「感情」を①〜③まで結んでください!

セツシヨン中、邂逅したキャラクターと「感情」を結びここで、PCたちは強くなつてゆく。

「セツシヨン準備」の段階で、PCたちはすでに三つ「感情」を結んでいる。

- ①はルールブックに掲載されているNPCと、
- ②は今回参加する各PCと、
- ③は「ハンドアウト」の「セツシヨン」と……である。

江戸樹: ……②の「感情」は、PC同士でしたな。

GM: ……はい。今回はPC番号順に紅夜↓閏↓真咲↓カノン↓紅夜と結んでください。

江戸樹: ……まずは俺のキャラクターからですね。うーん、どうしようかなあ……。

合鴨: ……「感情」を結んだ者同士は互いを知ってる?

GM: ……特に理由がなければ、互いに知っています。

合鴨: ……江戸樹くん。相談なんだけど、閏と紅夜は互いを知ってるけど会ったことはない、にしない?

江戸樹: ……お互い、噂でしか人物像を知らない感じ?

合鴨: ……そうそう(笑)。

江戸樹: ……面白そうですね!

合鴨: ……GM、そういう方向性でも、いいかな?

GM: ……面白そうならOK。帳尻はこちらであわせませう。

合鴨: ……次は、閏が真咲とですね。うーん。

久実: ……合鴨さん。真咲は協力体勢を取るために各PCを事前調査する予定なので、真咲から「歳若くして、ア

ラミタマと互角に戦う者」として、間に敬意をいだけているというのはどうでしょう？

合鴨…いいですね！ つまり、真咲が一方的に敬意を払ってくれる感じ？

久実…はい。なので、仲良くしようと思いますよ。

合鴨…あ、それは嬉しいですね！ 了解です！

久実…次は真咲がカノンに対してですね。

加納…なんでもいいですよ。

久実……では、海外のカノンの雷名を真咲が一方的に耳にしているという感じにします。

加納…つまり、カノンが一方的に知られてる感じですね。じゃあ、カノンから紅夜は…父を失いながらも、単独で樟葉の街を護る姿に、共感を抱こうかな。

江戸樹…おお、ありがとうございます！

加納…では、カノンのには紅夜の噂を聞いたところで、無意識に「会ってみたい」と思うことにしよう。

GM…では、最後に③の「感情」を記入した時点で、セツ

シヨンに移りましょう！

異能の血を引く黒刃の剣士、御園紅夜。

名門家の次期当主にして男装の麗人、芦屋閨。

超常事件を追い、全国を渡る転校生、天堂真咲。

王剣を佩く若き国王、カノン・マクシミリアン。

こうして、新たなカミガカリたちは誕生した。

次はお待ちかねのセツシヨン本編だ！

## セツシヨン本編

「セツシヨン準備」は無事終了。次は各自が物語に関わるきっかけを演出する「シナリオ導入」だ。

今回のコソセプトは「現代伝奇の王道」である。

いわゆる特別な土地。そこに棲む特殊な血族たち。

ある日を境に起こる怪奇事件。集う異能者。

それらはすべて、ありふれた話だ。

だが、「神我狩」という作品を理解してもらおうのに…これ以上の題材はない。

なぜならば、「神我狩」は「現代伝奇の王道」を遊ぶゲームだからだ！

GM…では、さっそくセッションを始めましょう！

同…よろしくお願ひします！

GM…さてさて、今回の物語の舞台となる街について、少し解説しておきましょう。

樟葉市

物語の舞台は、小さな地方都市「樟葉市」。

人口は二十万人未満。商港より漁港が多い街だ。

街の歴史は古く、過去の地名は「葛葉」だが、土地に多くある楠(くすの)から、現在の名に改名された。

企業誘致に成功しており、臨海工業団地には国内の大手電子機器メーカーや機械部品メーカーなどが並ぶ。

中心部は都会。郊外は田舎。

樟葉はどこにでもある、そんな土地だ。

GM…以後、皆さんをPC名で呼びますね。

江戸↓紅夜…はい。

合鴨↓閨…了解です。

加納↓カノン…よし、思い切り楽しむぞ！

久実↓真咲…皆さんのサポートは、任せて下さい。

GM…それでは皆さん、「霊力」を決定してください。

「神我狩」のPCは、プールされた四個のサイコロ——「霊力」を手元に置いた状態でセツシヨン始める。「霊力」は後述の「霊力操作」の際に活用される。

GM…では、「シナリオ導入」を始めましょう。最初は紅夜のシーンから。場所は放課後を迎えた教室です。

紅夜…了解！



世界  
干渉LV  
1

てんどう まさき  
**天室真咲**

プレイヤー  
久実修司

年齢:18 性別:女性 種族:人間 表の職業:優等生

称号 デジタルソーサラーA(メイン)  
ダークハンターB

人造  
神器 [不玄(マジジュエル)], [霊力の輝き]

【主能力値】					【行動値】	【生命力】
体	敏	知	精	幸		
2	1	5	4	4	11	38

取得タレント

- ▲《霊力操作》 コスト:なし  
1ターン(1シーン)中1回、[霊力]1個の出目を±1。
- ▲《汎用能力》 コスト:なし  
【主能力値】判定すべての達成値に+1。
- ※《ゾールメソッド》 コスト:1:1  
対象の[コスト]を代行して、消費済みにできる。

- ※《影門転移》 コスト:ゾロ目  
対象と位置を入れ替わる。
- 1《影門霊力》 コスト:ゾロ目  
魔法攻撃、対象の[霊力]1個の出目を±1。
- 1《影門治癒》 コスト:なし  
《影門霊力》に[ランク:1]の[回復]効果を追加。



世界  
干渉LV  
1

みぞのこうや  
**御園紅夜**

プレイヤー  
江戸樹

年齢:17 性別:男性 種族:夜魔 表の職業:一般学生

称号 アークスレイヤーB(メイン)  
エレメンタルアダプトA

人造  
神器 [破邪の陣太刀(両手剣)], [破邪の刃],  
[金剛刀]

【主能力値】					【行動値】	【生命力】
体	敏	知	精	幸		
5	5	3	2	1	9	50

取得タレント

- ▲《血風の王》 コスト:連番  
1戦闘中、[種別]を[不死]、[装甲]か[結界]を+3。
- ▲《獣魔疾走》 コスト:なし  
【生命力】+5。[全力移動・離脱]のペナルティー無視。
- ※《一閃》 コスト:4:4  
回避判定成功後、[近接状態/1体]に[攻撃]を1回行う。

- ※《エレメントバースト》 コスト:ゾロ目  
ダメージ算出時に[閃光]と[ランク]+1を付与。
- 1《守護神伝》 コスト:偶  
使用者は対象の[回避]判定と受けるダメージを肩代わりする。
- 1《ストライク》 コスト:偶  
[閃光]を付与した物理(ランク+1)or魔法(ランク:2)の攻撃を行う。



世界  
干渉LV  
1

カノン・マクシミアン

プレイヤー  
加納正顕

年齢:17 性別:男性 種族:人間 表の職業:実業家

称号 エレメンタルアダプトA(メイン)  
エルダーメイジB

人造  
神器 [ジュウユーズ(両片手剣)], [破邪の刃],  
[神秘的鍛造]

【主能力値】					【行動値】	【生命力】
体	敏	知	精	幸		
5	5	5	1	4	13	44

取得タレント

- ▲《適応能力》 コスト:なし  
【主能力値】二箇所+1。
- ▲《秘奥取得》 コスト:なし  
《インタラプト》を取得。
- ※《エレメントバースト》 コスト:ゾロ目  
ダメージ算出時に[火炎]と[ランク]+1を付与。

- ※《高位治癒》 コスト:6  
魔法攻撃、対象に[ランク:3]の[回復]効果。
- 1《ストライク》 コスト:偶  
[火炎]を付与した物理(ランク+1)or魔法(ランク:2)の攻撃を行う。
- 1《靈力流転》 コスト:なし  
《高位治癒》の対象の[霊力]1個の出目を±1。



世界  
干渉LV  
1

あしやうろう  
**芦屋囀**

プレイヤー  
合鴨ひろゆき

年齢:16 性別:女性 種族:封神 表の職業:不良学生

称号 ダークハンターA(メイン)  
ドラゴンキャリアA

人造  
神器 [雲居青弦(投射武器)], [強化改造],  
[マルチターゲット]

【主能力値】					【行動値】	【生命力】
体	敏	知	精	幸		
6	4	2	2	2	19	43

取得タレント

- ▲《鋭の一撃》 コスト:奇  
物理攻撃。[形状:剣・射撃]は物理ダメージに+【主能力値】。
- ▲《太古の記憶》 コスト:偶  
[知性]判定の結果を成功に、[霊力]1個を任意の出目に変更できる。
- ※《影砕き》 コスト:連番  
[戦闘移動]を行い、[近接状態/1体]に[転倒]を与える。

- ※《結晶変身》 コスト:5  
1戦闘中、[ランク]に+1。
- 1《影走熟練》 コスト:なし  
【準備】で[全力移動]可能。[全力移動・離脱]のペナルティー無視。また、[登攀]の結果を成功に変更できる。
- 1《スパークザッパー》 コスト:ゾロ目  
物理攻撃。[物理ランク]+1。さらに対象の[装甲]を[半減]する。

## 1 霊剣の継承者

チャイムが鳴り終わると、御園紅夜は席を立つた。  
この樟葉学園は、街の中心部からやや離れた場所に  
あるごく普通の公立高校だ。

高等部の二年D組。そこに彼は在籍している。  
成績、中の中。容姿、それなり。元・陸上部。現・  
帰宅部。困った人は助けずにはいられない性格。少し天然。  
私生活は不明だが、総合的に見て「普通の少年」とい  
うのが、御園紅夜に対する正しい評価だろう。

紅夜…放課後の教室……それじゃ、授業が終わったら帰  
宅の準備を整え、教室から出ようとする。

GM…では、その姿を目撃した友人が、「紅夜、今日も  
ヒマじゃないのか？」と遊びに誘おうとしますね。

紅夜…「悪いな、今日もバイト」

GM／友人…「またか？ ヒマになったら声かけろよ。」

け」と呟いて、そのまま校門まで向かおう。

GM…では、紅夜が校門までたどり着くと、陸上部に所  
属するふたりの少女——紅夜の後輩、葛葉葵と、紅夜  
のクラスメートで親友の芦屋千尋が待ち構えていますね。

紅夜…ハンドアウトにあつた後輩とクラスメートか。

夕暮れの校門にふたりの女子生徒がたずねていた。

片方はどことなく落ち着いた雰囲気をしていて、肩ま  
で伸びた黒髪を触っている。彼女は芦屋千尋。現在、  
陸上部を牽引している若きエースである。

もう片方は髪が短く、千尋よりも背が低い。彼女は  
葛葉葵。最近、頭角を現す一年生で、紅夜と千尋を慕  
うかわいい後輩。そして、千尋の遠い親戚にあたる少女だ。

GM…やがて、紅夜の姿に気づいた千尋が「紅夜くん。待っ  
てたよ」と、声をかけてきます。

紅夜…ちなみに、芦屋千尋は閨のお姉ちゃんだよな？

たまには息抜きしようぜ」

紅夜…「ああ……ありがとう」と微笑んで、心のなかで「父  
さん。俺、ちゃんとひとりて街を……みんなを護つて  
よ」と呟こう。

GM…紅夜はたしか一年前に死んだ父親の跡を継ぎ、こ  
の街を護っている設定でしたね。

カノン…ふむ、亡き父への誓いを反芻しているのか。

紅夜…ああ。いつも放課後からカミガカリの務めに出て  
るから、教室を出るときが日常との境界なんだ。

真咲…おー、いいですね！

GM…PC作成時に伝えた通り、紅夜はカミガカリの活  
動を優先するために陸上部を辞めている設定です。

紅夜…もちろん忘れてない。廊下の窓から、陸上部の練  
習場を眺めたりするぞ。

GM…了解です。紅夜が窓の外を眺めると、テスト前の  
せいで人のいない練習場が広がっていますね。

紅夜…テスト前の休みか。なら「そういえば、テスト前だっ

GM…はい。

紅夜…当主候補として修行したという話だったけど、紅  
夜がカミガカリであることを知ってたりするかな？

真咲…あ、そういえばそうでしたね。

GM…千尋はそのあたりを知る前に候補から外されたこ  
とにして、紅夜の正体を知らないことにしましょう。そ  
ちの方が面白そうでしょ？ (笑)

カノン…なるほど、良い感じだな。

閨…うん。その後の展開が楽しみな感じだね。

紅夜…了解(笑)。「千尋。それに葵。どうした？」

GM…千尋は「……ごめんね。アルバイトが忙しいのに呼  
び止めて」と遠慮がちに微笑みますね。

紅夜…あ、放課後はアルバイトつてことになっているのか。「気  
にするな。それよりふたりとも俺に用か？」

GM／葵…(紅夜に迫り)「御園先輩！ 今日ワタシた  
ちと一緒に帰ってもらえますか!? お願いますっ！」

紅夜…(勢いに押され)「ど、どうしたんだよ？」

GM/葵:「聞きたいことあります。いいですか?」

紅夜:「(圧倒されて)「お、おお」

真咲:「……勢いで頷きましたね(笑)。

間:「あの迫力じゃ無理もないよ(笑)。」

GM:「では、紅夜は葵や千尋と下校します(笑)。」

紅夜は葵と千尋に挟まれた状態で帰路につく。

樟葉の街は、すでに夕暮れに染まりかけている。

GM:「紅夜はふたりに挟まれて下校します。ちなみに、校門を出てからの会話はありません(笑)。」

紅夜:「……なあGM。もしかして、気まずい雰囲気?」

GM:「そうですね。察するに、ふたりは紅夜に重要なことを切り出すタイミングをうかがっているようです。」

紅夜:「うお……そういうの苦手だなあ(汗)。」

GM:「時折、千尋が世間話をしてくれますが、葵は下校中黙つたままで。しかし、葵は自宅近くまで来た時点で、」

で、「……御園先輩!」と切り出します。

紅夜:「どうした、葵?」

GM/葵:「先輩、どうして部活を辞めたんですか?」

急な話だったから、千尋先輩もワタシもすつこく心配したんですよ。」

紅夜:「うむむ、そうだなあ……」悪いけど、家の事情だから詳しく話せないんだ。ふたりとも、ごめんな」と、こたえておこう。

GM:「その言葉を聞いた葵は「……でもワタシ、もう一度先輩と……」と呟きながら少し涙ぐみます。」

紅夜:「……葵」

GM:「すると千尋が葵に寄り添い「ごめんね。この子、紅夜くんのご尊敬してるから……」とフォローしたところで、紅夜に「情報」を差し上げましょう。」

「情報」とは、シナリオ上のヒントや事件解決に必要な内容を紙片にまとめたものだ。

「情報」の中身を確認したPCは、GMから許可を得れば、同シーンに存在する他のPCと共有できる。

紅夜:「(確認中)……ふむふむ。なるほど。」

GM:「では、紅夜が葵たちと対峙していると背後から突如、甲高いスリッパ音が連続して聞こえてきますね。」

紅夜:「……なんだ?」と振り向く。

GM:「紅夜が背後を振り向くと——なんと、トラックが蛇行しながらそちらに突っ込んできます!」

紅夜:「な、なにー?!?」

GM:「では、ここで「判定」を行いましょか!」

『神我狩』では、六面体サイコロ二個を振つた出目の結果(「ロール」と呼ぶ)と【能力値】を合計した値でPCの行動を成否する。これを「判定」と呼ぶ。

GM:「紅夜だけトラックを避けるなら【敏捷】判定で達

成値12。ふたりを助けるなら、達成値16が必要です。  
紅夜:「うおつ、俺の【敏捷】は5しかないのに!?!」  
GM:「ではここで、『靈力操作』について解説します。」

「靈力操作」は『神我狩』の骨子となるシステムだ。PCは「判定」を行うたびに、サイコロの出目を二個残り、残りの出目を「靈力」内の出目と交換できる。交換で変化した「靈力」はPCが取得した特殊能力——《タレント》を使用する際の「コスト」となる。

この消費は「時的」で、1シーン(ターン)経過するごとに振り直して、「靈力」に戻すことができる。

紅夜:「俺の「靈力」は現在「1・2・5・6」。サイコロ二個振り、どちらかが5か6ならいいわけだ……けど、それでも厳しいなあ。」

GM:「では続けてカミガカリの特異能力《靈紋燃焼》の具体的な効果について解説します。」

紅夜…おお、頼むぜ！

GM…PCは必ず、【靈紋】という値を持っています。【靈紋】の最大値は必ず22となり、セッション中どれだけマイナスになってもOKですが「シナリオ終了」後にマイナス1以下だと、PCは死亡したり、邪神化する可能性があるのです、注意してくださいね。

カノン…余の父と同じ末路だ……気をつけろよ。

紅夜…むう……【靈紋】って消費しっぱなしか？

GM…いえ。わりと回復します。

### 靈紋の回復

【靈紋】は、主に次の方法で回復する。

- ・超常存在を二体倒すことに、「登場」中のPC全員は「V」の五分の二(端数切り上げ)点回復。
- ・「法則障害」と呼ばれる、超常事件の原因を消滅させることに、効果に応じて約3〜10点ほど回復。
- ・「シナリオ終了」時、セッション中に結んだ「感情」の数

紅夜…「判定」の出目を「3・5・6」に、「靈力」内を「1・2・4・4」に変更し、達成値19で【敏捷】判定に成功!!

暴走トラックがふたりの少女に迫ったとき、紅夜の手の甲に刻まれた【靈紋】が虹色の輝きを放つ。

次の瞬間、紅夜は時流が停止しようとしたような錯覚に陥る。刹那、紅夜は——少女たちを抱え、衝撃でふたりが傷つかぬよう気遣いながら——すでに移動を終える。

これこそが……自らの意志で、物理法則を超越するカミガカリの固有能力《靈紋燃焼》であった。

紅夜…よし！ これで助けたぞ！

GM…しかし、次の瞬間。トラックはそのまま進んで神社の壁を破り、奥の社を破壊してしまいますね！

紅夜…な、なにいい？

GM…するとそこから紫色の禍々しい霧が噴出。奇妙な哄笑をあげて、神社とは反対側へと飛んでゆきます！

の二分の二(端数切り上げ)d点回復。

紅夜…おお、意外と回復できるんだな。

真咲…実際の感覚だと、戦闘やここぞの場面で【靈紋】を1dくらい消費させてもわりと平気ですよ。

紅夜…了解！ 効果①③の「物理超越」なら、【靈紋】を1d消費することに「判定」のサイコロを二〜三個の間で、任意個数増やせる。よし、これを使用してサイコロ数を十一個(11d)だ！

暴走するトラックから葵と千尋を助けるため、紅夜は【敏捷】判定を《靈紋燃焼》で11dして判定。

この時、紅夜の「ロール」の出目は「3・4・4」。

紅夜のメインの「称号：アークスレイヤー」は出目「4」を必要とするので、紅夜は出目の「4・4」を「靈力」内の「5・6」と交換する。

紅夜…「……ますい！」。確認するけどふたりはその霧は見えてる感じ？

GM…見たところ、葵がぼんやりと認識している様子ですが、はつきりとは見えてないようです。

紅夜…見られたらますい。ここはウヤムヤにしよう。じゃあ、ふたりに「すまん！ 運転手に救急車を呼んでやってくれ！」と叫び、霧を追って走りだす！

GM…了解です。では、葵と千尋は「せ、先輩？」「ちょっと、紅夜くん!？」と声をかけますが……。

紅夜…無視してダッシュ。角を曲り、人目のない場所に出たら、《靈力結界》を展開。家の屋根を跳躍して軽々と飛ぶように追いかけてもいい？(笑)

GM…ええ！ その程度のアクションはカミガカリにとって楽勝です！ では、紅夜が霧を追って、《靈力結界》の内部を跳躍していく場面でシーン終了です！

紅夜の眼下に、偽りの住宅街が広がっている。

御園紅夜には、冗談みたいな秘密がある。  
彼は、霊剣を「薙ぎ」するだけで、大きなヒルを苦もな  
く両断できる。

彼は、助走も必要とせず、飛ぶようにビルからビルへ  
と跳躍できる。

クラスメート……いや、この街の一般人は誰も知らない。  
彼が——

邪悪な怪異から、人知れずこの地を守護する異能の一  
族、御園家の若き当主であり、先祖伝来の霊剣……  
神殺しの力を持つ神秘の武器、黒剣「破邪の陣太刀」  
を継承する者。

——神秘の超人（カミガカリ）であることを。

## 2：「聖ミカエル」

空港のロータリーから、一台の高級車が走り始めた。  
街灯に照らされるパールホワイトの車体。

カノン・マクシミリアンその人であった。

GM…執事——バーナムは前を向いたまま「樟葉市とい  
う街です。人口は二十万人程度。企業誘致に成功した  
地方都市で、霊脈が多いという点以外、特徴は……いま  
せん」と答えます。

カノン…「ほう。霊脈が多い……か」

GM／バーナム…「陛下。〈教会〉より資料が届いており  
ます。よろしければ、お目通しを」

カノン…では、余はその資料をざらりと眺めよう。  
GM…資料にはこの街のカミガカリたちのことが書かれて  
いますね。特に眼を引いたのが、父を失いながらも、単  
独で邪神を狩り続けている少年、御園紅夜です。

カノン…ここで紅夜のことを知るのか。では「ほう。この  
国にも、なかなか気骨のある者がおるのではないか……：氣  
に入つた」と笑みを浮かべよう。

紅夜…形は違うけど、カノンも父を失い、その後戦い続

艶に輝く内装の数々は、通常の家屋など足元に及ば  
ぬほど、車内が快適であることを物語っていた。

GM…カノンは現在、物語の舞台となる街……樟葉市に、  
空港から車で向かっている最中です。

カノン…車か。なら運転手付きの超快適なストレッチリ  
ムジンに乗っていることにしよう。

GM…車体を長く改造しているアレですね（笑）。

カノン…そうだ。そして、余は運転を続けている執事  
——バーナムに「して、余が向かう街は、どのような場  
所だ?」と聞こう。

極上のソファに身を沈め、足を組み、悠々と頰杖をつ  
く覇気に満ちた金髪碧眼の青年。

彼こそ、東欧に残る神秘の王国「ファリネシア」の若き国  
王であり、世界規模の祓魔機関〈聖堂騎士団〉が、絶  
大な信頼を寄せる聖堂騎士。暗号名「聖ミカエル」こと、

けている騎士だから、共感してもらえたみたいだな。  
閏…うん。そういうのいいよね。

GM…では、カノンがそう言葉を発したとき、車内に備  
え付けられた巨大なディスプレイに通信が入ります。

カノン………何者だ?

GM…連絡してきたのは日頃からカノンを頼りにする〈聖  
堂騎士団〉副団長、テレサ・カラスです。

革眼帯をつけた美貌の修道女、テレサ・カラス。

〈聖堂騎士団〉——通称「騎士団」の副団長を務める  
彼女は日本の「アラミタマ討伐」の差配を担う人物だ。

カノン…ディスプレイに向かい「久しいなテレサよ」と尊  
大に声をかけよう（尊大に演じながら）。

紅夜…うおお、すごく偉そう!

真咲…さすがは現国王ですね（笑）。

GM…テレサは、カノンの言葉を聞くと「お久しぶりござ

います。陛下」とうやうやしく「礼しますね。」

カノン…「……して、余に何用だ？」

GM/テレサ…「今回の依頼について、いま一度確認させていただければと」

カノン…「許す……続けよ」

カノンが東欧から樟葉へと来日したのは、騎士団「たつての依頼からであった。

数週間前。騎士団所属の異能者が、世界に迫りつつある災厄を予知。

その起因となる場所がここ、日本の樟葉だった。

GM/テレサ…「調査のため、樟葉に聖堂騎士を何名か送り込んだのですが……いずれも〈霊肉〉化した状態で発見されています」

この世界の意志ある者は皆、霊力の集合体〈靈魂〉

本の樟葉へ派遣せよ。

それが、教皇の勅命であった。

カノン…「フツ……教皇、よほど困窮しておるらしいな」

GM/テレサ…「はい。ゆえに騎士団は、教皇が最も信頼のおく人物のひとり……陛下に今回の依頼、樟葉の地で起こる災厄を阻止するを申し出た……という次第なのです」

カノン…「で、あるか……よからう。樟葉の一件、任せがよい」

GM/テレサ…「協力、感謝いたします」

ディスプレイのなかで眼帯の修道女が再び「礼する。

だが、カノンの目前で、その光景が一瞬だけ歪む。

画面の異常ではない……空間そのものに、霊力の波紋が奔つたのだ。

を宿している。その靈魂を超常存在に奪われた者は、肉体を維持する力を失い、黒いコルタル状の物質——〈霊肉〉へと変わり果ててしまふ。

なお、〈霊肉〉化した者は靈魂を奪った存在を倒すことで奪われる前の状態に戻る。

カノン…「靈魂を奪われたか……今回の一件には超常存在が関わっているようだな」

GM/テレサ…「はい。犠牲者は聖堂騎士たちだけでなく、地元の子供たちも含まれているようです」

カノン…「子供……それは捨て置けぬな」

GM/テレサ…「教会、本部は、今回の事案がただならぬものであると判断。教皇は、我ら、騎士団」に対して、ある指令を下されました」

いたずらに靈魂を奪われぬためにも、騎士団が最も信頼をおく聖堂騎士のひとり……聖ミカエルを日

カノン……これは？

GM…カノンは知っています。〈靈威〉という、霊力の波動を感じたときに起こる現象ですね。

カノン…つまり、何者かが近くで森羅万象を操る力——霊力を操つたのだな？

GM…そのとおりです。

カノン…では「テレサ。追って沙汰する」と告げた後、バーナムに「停めよ」と言いつて、停車させよう。

リムジンは音もなく停車する。

そこは、駅から少し離れたオフィス街の二画だった。

頭上には巨大な満月。そこに日中の喧騒はなく、目を疑うほどの闇が周囲を支配している。

カノン…降車して、靈威を感じた方に視線を送るぞ。

GM…視線の先には、広めの路地が続いていますね。そして、奥から少女の小さな悲鳴が聞こえてきます。

カノン…「……ゆくぞ、バーナム」

GM/バーナム…「御意にございます。陛下」

悲鳴の主は、路地の奥にいた。

周囲には悲鳴の主……少女のものと思しき陸上競技用の靴などが散乱している。

少女は地面に倒れ伏したまま、闇から伸びた腕に掴み上げられた少女を見据えている。

GM…倒れている少女は人間の腕に掴まれている少女に対して「響子……返事して」と声をかけています。

カノン…人間の腕？

GM…はい。衣服をつけていますので、腕の本体——その人物——は闇に隠れて見えないという演出です。

カノン…つまり、何者かが少女を掴んでいるわけだな。掴まれている少女の様子は？

GM…ごつたりしており、靈魂を奪われる直前です。

闇から伸びた細腕が二百kgはあるかというオートバイを片手で掴み、スナップだけで無造作に投げる。

急激な負荷に耐え切れず、破断するハンドル。

衝撃で割れるカウル。空気を切り裂く飛翔音。

カノンへ迫るそれはまさしく、超常現象そのものだ。

カノン…ならば、足元から《靈力結界》を展開して、そこから「ジュユーズ」を瞬時に取り出さず。

GM…了解です。飛来するオートバイはどうします？

カノン…無論、「ジュユーズ」で二刀両断！

GM…OKです！

カノンは足元から周囲に《靈力結界》を展開。

靈紋を模した幾何学模様の閃光のなかから、ファリネシア王家伝来の王剣「ジュユーズ」を出現させる。

次の瞬間——剣閃が奔る。青白く輝く宝剣の刀身は高速で飛来した超常現象を薄い紙のように両断する！

闇から伸びる腕に、青白い光が燈る。

掴みあげた少女から肉体を形成する靈力の源……すなわち靈魂を吸収しようとしているのだ。

だがそのとき、名剣の鏗鳴りの如き声が響く。

カノン…では「下郎、そこまで」と澄んだ声で告げ、その場に姿を現そう。

GM…カノンが声を発すると、闇から伸びた腕の動きが止まりますね。

カノン…「手を放せ……これは命令だ」

GM…その言葉を聞いた影は奇妙な声で「邪魔スルナ……邪魔スレバ……殺ス！」と答えます。

カノン…「余の命が聞けぬというか。控えい下郎！」

GM…では、カノンの覇気に気圧された影は「グウ」と呻き、少女を放しますが、次の瞬間、近くのビッグスクーターを掴み、まるで「中身のないカバンを投げる」ように、カノンをかけて投射します！

GM…オートバイは両断され、背後で爆散しますね。

カノン…日輪を連想させる靈紋を額に出現させ、さらに起源元素の火炎をまといつつ「余に弓を引いたのだ。覚悟は出来ているのだろうか……」と影に近づく。

GM…影は、「ギイイ！ オノレ!!」と叫びますが、カノンに怯み、闘志がみるみる萎えていくのが感じられます。カノン…では「無様よな……」と呟き、容赦なく「ジュユーズ」を二閃するが……これは、逃げられるか？

GM…はい。残念ながら。

影が近くの窓ガラスに突進したのと、カノンの王剣が振られたのは、ほぼ同時だった。

しかし、「ジュユーズ」の刀身が切り裂いたのは、どういっわけか、砕け散る窓ガラスだけであった。

カノン…「ほう、逃げたか。余の二太刀をかわずとは、それなりの腕らしいな」

GM:「ここで、カノンに「情報」を差し上げましょう。  
カノン:「(紙片の内容を見て)ふむふむ……なるほど。  
紅夜:ああいう形で「情報」が限定されると、なんか気  
になるよなあ(笑)。  
閻:うん。楽しそうだよね(笑)。

カノン:把握したぞ。では《灵力結界》を解除しよう。

GM:では、カノンの目前に先ほどの少女たちがいます。  
片方の少女は、カノンに対して「助けてくれて……あり  
がとつございます」と礼を述べます。

カノン:「……大事な何か?」

GM/少女:「はい! あの、あなたはいつたい?」

カノン:「忘れろ」

GM/少女:「……え?」

カノン:「いま起こったことはすべて夢だ。良いな」

GM:では、カノンの有無を言わせぬ口調と覇気に気圧  
された少女は「……はい」と答え、茫然としますね。

カノン:では、バーナムに「余の車で、この娘たちを送つ

てやれ」と言います。

GM:するとバーナムは「陛下。娘たちには、他の車の  
手配を……」と進言しますね。

カノン:「良い。余は徒歩で参る」

GM/バーナム:「しかし、陛下……」

カノン:「くどいぞバーナム。余は久しぶりに……夜の  
街を歩き、眺め、異郷の空気を感じたものだ」

GM:では、バーナムは「承知いたしました」と答え、少  
女たちをリムジンに乗せ、カノンにうやうやしく一礼して  
から車を出します。

カノン:では、頭上に輝く満月に視線を送り、「フツ  
……どうやら久しぶりに、退屈から解放されそうだ」と  
呟いてから、悠々と夜の街に向かって歩き出そう。

紅夜:おお……カッコいいなあ!

閻:さすがだね。

GM:では、ここでシーンを終了させましょう!

### 3:転校生・天堂真咲

樟葉の街に、物静かな少女がひとりやってきた。

清楚な黒髪に地味なセーラー服。そして、指には艶  
のない不思議な黒い指輪。清涼な空気を持つ少女である。

彼女の名は天堂真咲。

日本国・対超常存在組織〈環境省特別対策室〉――

特対所属のカミガカリであり、学園潜入を専門とす  
る学生エージェント……通称、転校生だ。

GM:次は真咲の導入シーンです。

真咲:GM、少し演出したいことがあるので、質問をし  
ても良いでしょうか?

GM:どんな内容でしょうか?

真咲:さきほど、マクシミリアンさまのシーンを拝見して  
いて思ったのですが……。

紅夜:マクシミリアンさま?!?

真咲:はい。真咲は特対のエージェントでもありますが  
ら、他者に対して可能な限り礼儀止しく対応します。

紅夜:すると、俺も……。

真咲:はい。御園さまとお呼びします(笑)。

紅夜:おお……なんだかくすぐつたいぜ(二回笑)。

真咲:邂逅時はよろしくお願ひしますね(笑)。では、  
質問の続きですがこの街、霊脈が多いんですか?

GM:はい。そういう設定です。

真咲:なら、この土地最大の霊脈を支配している存在に  
ついて、事前調査したいのですが可能ですか?

GM:……いいでしょう。では、真咲はそのあたりの事  
情を、少し調べたことにしましょうか。

真咲:ありがとうございます。

GM:樟葉最大の霊脈を管理しているのは日本古来の退  
魔組織〈退魔師協会〉――協会の芦屋一族です。

真咲:なるほど。つまり……。

閻:ボクの一族つてことだね。

GM…その通り。大霊脈を統治する芦屋一族は樟葉の一般社会における事実上の統治者でもあります。

閏…へえ、そんなに？

GM…ええ。少なくともこの地方近隣の代議士や市長なんかは、芦屋一族の意見で決まるほどです。しかし、それはあくまで一般社会においてです。

閏…おや？

GM…芦屋一族が持つ霊脈には、真の所有者がいます。

閏…真の所有者？

真咲………土地神とちがみですね。

GM…そうです。霊脈を支配するモノノケ——ヌシや、土地神とも呼ばれる強大な超常存在ですね。

閏…真の所有者ということには……芦屋一族って、実はその土地神に操られてる？(汗)

GM…いいえ。芦屋一族は土地神を奉り、土地神は対価として霊脈の管理を芦屋に二任している対等な関係で、互いが結んだ盟約に反しない限り相互不干渉です。

天堂真咲は、なにかにつけて丁寧な少女である。

GM…わかりました。では、樟葉でよく見かける神社……稲荷神社いなりを参拝したことにしましょう。

真咲…丁寧にお供え物をして、参拝した後「……樟葉の土地神は、稲荷様なのですね」と考えながら、そこでようやく、特対とくたいに向かいます。

GM…了解です(ふむ。この行動はどこかで拾うとしよ)。真咲…皆さんすいません。長くなってしまいました。

閏…いいよ。おかまいなく(笑)。

紅夜…見るだけでも、楽しかったぜ(笑)。

カノン…うむ。やりたいシーンは、やっておくべきだ。余もやりたい放題したしな！(同笑)

まったくである(笑)。

真咲…ありがとうございます。ではGM、続きを。

いわば土地神が地主、芦屋一族が土地の管理をまかされている不動産会社、といったところだ。

真咲…ちなみに、その盟約というのは？

GM…秘密です。芦屋一族の現当主しか知りません。

閏…現当主ということは、まだ候補であるボクは？

GM…まだ知りません(笑)。

閏…なるほど！了解(笑)。

真咲…私も、そのあたりの整理が済みました。GM、ありがとう(ございます)。

GM…いいえ。ちなみに、演出したいシーンがあるという話でしたが？

真咲…はい。実は、特対とくたいに向かう前に土地神を奉る神社を参拝しておこうかと思ひまして。

GM…ほう。何か意図が？

真咲…ありません。けど、私は設定的に外部から来た人間なので、そういうことを大切にしたいなと。

GM…はい。真咲は、特対とくたいの樟葉分室かうべまへ向かいます。

真咲が、特対室長、うらぐまト部正人から樟葉派遣の任務を受けたのは、数日前のことだった。

彼女は旅行用のキャリーバックを引いたまま、樟葉警察署の隣の綺麗なオフィスビルへと移動する。

GM…真咲がオフィスビルのエントランスに移動すると、受付らしい女性が「なぜ……学生がここに？」といった風

に、困惑した視線を送ってきますね。

真咲…では、女性のもとまで移動して「この責任者に取り次いでいただきたいのですが」と聞きましよう。

GM…女性は「どういったご用件でしょうか？」と聞き返ってきますね。

真咲…「私は……」

GM…では、そのタイミングで「あのう……天堂真咲さんですか？」と、奥からスーツ姿をした初老の男性がやって

きて、真咲に話しかけてきますね。

真咲…「はい。そうですが……あなたは何？」

GM…真咲がそう答えると、真咲が話しかけた受付の女性が「分室長、おはようございます」と挨拶します。

真咲…「もしかして、あなたがこの責任者の？」

GM／男性…「特対樟葉分室長、徳本正二（まことしやういち）です」

真咲…「本日付で配属となります。特対エージェント、天堂真咲です」

GM…その挨拶を聞いた分室長——徳本は「あなたが噂の、転校生ですか。丁寧な挨拶、痛み入ります」と笑顔で応え、「オフィスを案内しましょう」と先導します。

樟葉特対分室のオフィスは、先月完成したばかりだ。

丁寧に貼り付けられた白い壁紙が、LEDの放つ無機質で清潔な光に照らされている。

GM／徳本…「どうです天堂さん。綺麗でしょう？」

真咲…「そうですね……とても」

GM／徳本…「以前は警察署の地下にあったんですが、色々あつてオフィスを移すことになりました」

真咲…「なにか理由があつたのでしょうか？」

GM／徳本…「ただの老朽化ですよ。さあ、ここが樟葉特対エージェント用のオフィスです」

広いオフィスだった。中央には大きなソファがふたつ。

その真ん中に使いやすそうな机がひとつ。

館内禁煙の張り紙に、緑の濃い観賞用植物がみつ。

そして、部屋の奥に真新しい大きなデスクがひとつ。

GM／徳本…「天堂さんは、奥のデスクです。基本的には、このオフィスで事後処理にあたってください」

真咲…デスクを用意してもらったことを喜び、「ありがとうございます。ではさつそく、今回の超常事件についての説明をお願いします」と切り出します。

GM…徳本はネクタイを直す仕事をしつつ「……実は数日前から、街のいたる場所で（霊肉）が発見されているんですよ」と答え、資料を渡しますね。ここで真咲に「情報」を渡します（紙片を渡す）。

真咲…（内容を確認して）「了解です。近いうちに近隣の学園に在籍し、任務にあたらせてもらいます」

GM／徳本…「よろしくお願いします。特対の方で、準備するものはありますか？」

真咲…「いつものように戸籍と身分、架空に設定された保護者などの手配を」

GM／徳本…「わかりました」

真咲…「それから今後の接触を考え、樟葉に存在する、特に強力なカミガカリ<sup>カミガカリ</sup>について、わかる範囲で教えてもらえないでしょうか？」

GM／徳本…「はい。まず樟葉で知られる強力なカミガカリといえば……この地方で権力を誇る、協会<sup>カミガカリ</sup>の芦屋一族の当主候補でしょうな」

真咲…「協会<sup>カミガカリ</sup>を統べる八部衆の名家、芦屋の当主候補……実力者だと耳にしたことがあります」

GM／徳本…「ええ。ちなみに樟葉の協会<sup>カミガカリ</sup>は、特対と協力関係にありますので」

真咲…「それは安心ですね。他のカミガカリは？」

GM／分室長…「たしか昨夜、東欧からかなり強力な聖堂騎士がひとり来日したとの情報が入っています。それと、樟葉には古来より霊剣を継承する御園という一族がおり、その当主も若くして腕が立つそうです」

真咲…「三人ですか……わかりました」といった所で、ちよつとした演出に「霊力モバイル」でディスプレイ画面や魔法陣を展開し、情報整理してもいいですか？

GM…おお、カッコイイですね！ よいですよ！

真咲はスマートフォンを取り出す。

すると——オフィス全体に光の魔法陣が展開され、真咲と徳本を包み込んだ。眩い幾何学模様。輝く数字の

羅列。それらが凄まじい勢いで情報を展開、整理してゆく。だが、それらは電子と魔術を融合した新世代魔術師「デジタルソーサラー」の力の端にすぎない。

GM／徳本…「おお……」

真咲…「その方々の情報をもう少し集めたら、すぐにも調査を開始しますね」

GM／徳本…「こちらも用意します！ 超常事件の調査は天堂さんにお任せしますのでお願いします！」

真咲…「はい。それは卜部室長から伺っています」

GM／徳本…「ありがとうございます。こちらが資料を用意している間、特対が用意したマシジョンに案内しますから、ひとまず荷物を整理してください」

真咲…「わかりました」

GM…徳本が「用意が済んだら、警察署にも引継ぎにいきますよ。さあ、忙しくなりますよ」と答え、期待の笑顔を見せたところで、シーンを終了します！

#### 4・樟葉の退魔師

—— 芦屋閨。樟葉学園 年A組在籍。

少女の如き美貌。優れた身体能力と聡明な頭脳。

そして、樟葉の名門、芦屋の跡取り。

一見、完璧な彼には……ふたつの、秘密がある。

GM…では、導入の最後は閨のシーンです。

閨…真咲が背景情報を色々と引き出してくれたから、キャラクターのイメージが固まったよ。ありがとう。

真咲…いいえ。お役に立てたのなら、幸いです。

閨…GM、ボクも少し演出したい場面があるんだけど、相談してもいいかな？

GM…いいですよ。どういった内容でしょうか？

閨…ちょっと難しいかもんだけど、閨が特別な一族の当主候補なので、不可侵の存在として扱われている。的な場面をあらかじめ演出したいんだ。

GM…おお、現代伝奇っぽくて良いですね。了解！ それでは、その演出をはさみますよ！

樟葉学園、放課後。

芦屋閨に声をかけたのは新任したばかりの若い教師。

彼は、ある注意を促すために、下校しようと廊下に出た閨を引き止めた。

GM…放課後のチャイムが鳴って、閨が下校しようとする、途中、新任教師が「芦屋、ちょっといいか」と引き止めてきますね。

閨…じゃあ、男子用プレザーを自然に着こなした姿で、「……なにか御用でしょうか？」とソプラノの静かな声で答えよう。

GM…教師は、少し困ったような顔をしながら、「……話があるから、指導室まで来なさい」と言います。

閨…「……わかりました」

生徒指導室は、職員室のすぐ隣にあった。

閨は、教師と向かい合う形で座っている。

GM…教師はため息をついて「芦屋。お前、おとこの夜

樟葉学園の女子生徒を助けるために、他校の不良生徒数人にケガさせたって本当か？」と聞いてきますね。

紅夜…ちよつ、すでに不良を数人倒してる！（笑）

真咲…しかも、女子生徒を助けるために！（笑）

カノン…しかも男装の麗人、完璧ではないか！

閨………やつたぜ！（一同爆笑）

一同、王道のシチュエーションに大喜び。

閨…じゃあ、そこは「……本当です」と、抑揚のない声で答えて、教師の方をじつと見ることにしよう。

GM／教師…「確かにお前は正しいことをしたと思う。だが、むしろケガをしてるし、目撃者もいる」

閏：「はい。言いわけするつもりは、ありません」

GM：教師が「そうか。すまないが学校の規則として、お前を処分しないわけには……」と言ったところで、指導室に教頭が入ってきますね。

閏：では、そちらの方を見よう。

GM：すると、教頭は微笑んで「芦屋くん。その問題はキミのご実家が解決したから帰っていいよ」と言い、それを聞いた教師が「……えっ!?」と驚愕しますね。

閏：じゃあ、「教頭先生、ありがとうございます」と言い、席を立て静かに指導室を出よう。

GM：閏が指導室を出ると部屋から「教頭、いったいどういうことですかー」という声が聞こえますが、その言葉に対し教頭はひどく冷たい声で「ああ、キミは新任だから知らないのだね」と心え、話を続けます。

——もしキミが教師を、いや、これから樟葉で生きていくつもりなら。芦屋家には、逆らわないことだね——

GM：閏は自宅に戻り、三十畳はあろうかというリビングのひとつへと移動しました。するとそこで、姉の千尋と出会いますね。

閏：「……姉さん」

GM：「お帰りなさい、閏」と千尋は笑顔で応えます。

リビングには、ブレザー姿の可憐な少女が。

彼女の名は芦屋千尋。閏の姉であり、かつて、芦屋家の当主候補であった。だが、カミガカリとしての素質がなかったために、現在は普通の高校生活を送っている。

厳しい掟に縛られて生きる閏にとって、千尋は心を許せる数少ない人物のひとりであった。

閏：じゃあ「……姉さん。ただいま」と、誰にも見せたことがない明るい笑顔になろう。

カノン：ずいぶん仲が良いのだな。

閏：うん。千尋は一族のなかで、心を許せる数少ない肉

GM：そして、それを聞いた新任教師はゾツとした顔で閏の背中を見ます。ちなみに芦屋一族がどんな方法で事件を解決したかは想像にお任せします(笑)。

紅夜：怖ええ……。

真咲：先ほども話してましたけど、この地域の代議士や市長は芦屋一族の意志で決まるそうなので、本気でこの街を支配している一族なんですね。

閏：うん。だいたい思ってた感じ。ありがとうございますGM。

GM：そう言っていただけで何よりです。それでは、閏は学校を後にして、帰路につきます。

閏：了解。じゃあ、愛用の大型バイクにまたがって自宅の方へと戻ろう。

閏がたどり着いた先は、広大な日本家屋であった。

表札には「芦屋」とある。

表向きは、おおそそ千年前からこの地に根を下ろす名家であり、地元で知らぬ者はいない樟葉の支配者だ。

親だから、閏は過剰なくらい懐いている。

GM：千尋と挨拶をかわすと、閏は千尋のスカートの裾が少し破れ、制服のどこどころが土ぼこりで汚れていることに気づきますね。

閏：じゃあ、顔色を変え「……姉さん。その格好どうしたの?」と心配そうに聞くと。

GM／千尋：「あれ? あのととき破れたのかしら?」

閏：「あのとときって?」

GM／千尋：「ええつと、実は下校途中、交通事故に遭いそうになって……」

閏：「交通事故!? 大丈夫なの? ケガは?」

GM／千尋：「ああ、驚かせてごめんね。でも大丈夫、そのときは、紅夜くんが助けてくれたの」

閏：じゃあ、その名前を聞いて「……紅夜?」と呟く。ここで、紅夜と相談したいんだけどいいかな?

紅夜：いいぜ。

閏：紅夜は千尋と仲が良いみたいだし、お姉ちゃん子の

間的には千尋をとられたくない一心で、嘯みつくような態度をとる演出をしてきたいんだけど、いい？

紅夜…はつはつは。この状況になった時点で——俺のなかで、その準備が整うてるぜ！(同爆笑)

間…おお、了解！ ありがとう！

ふたりとも、息<sup>ヒツタリ</sup>。

江戸樹さんも合鴨さんもスゲーな……。

間…改めて、その名を聞いた間は「紅夜つて、姉さんが良く話す、御園紅夜？」と、ジト目気味で問おう。

GM／千尋…「そうだけど……どうかしたの？」

間…「別に……なんでもないよ」

GM…間の反応を見た千尋は「ケガしてないから、安心してね間」と微笑み、肩にかかる黒髪をかきあげたところで、間は千尋の首筋に禍々しい黒い印を発見しますね。

間…なに!? じゃあ「姉さん、少し首を見せて！」といっ

て首元を開くよ！

GM…では、千尋は「きゃ、どうしたの間!？」と驚きますね。確認すると、それが〈供物の極印〉と呼ばれるアラミタマ特有の呪いの印であることが解ります。

〈供物の極印〉はアラミタマがその存在の靈魂を喰らうために行う、マーケティングである。この印を刻まれた者は、アラミタマに靈魂を奪われる定めにある。

これを防ぐには、先にアラミタマを滅するしかない。

GM…間がそれを認識した時点で、リビングに和服姿の若い女性がやつてきます。

間…誰かな？

GM…間と千尋の世話係で、芦屋家の用人たちを取り仕切る、一族最強の退魔戦士、石動雫という女性です。

間…雫はどんな感じの人？

GM…彼女は笑顔の絶えない大らか性格で、間が千尋と

ともに心を許せる人物のひとりです。雫は「間さまに千尋さま、ここにいらっしゃいましたか」と言いますね。

間…「雫、ボクたちに何か用事かい？」

GM…雫が「はい……実は……」と言いかけたところで、その背後から「間は、そこか」と、重苦しい男性の声が聞こえてきますね。

間…その言い方……もしかして父親？

GM…そうです。芦屋家の現当主で、間と千尋の父親である芦屋太歳その人です。

間…じゃあ、「これは当主……」と頭をさげよう。

GM…千尋も間と同じタイミングで頭をさげます。が、太歳は千尋に見向きもしません。

間…む……感じ悪いなあ。

真咲…次期跡取りだったが、才能の開花しなかった千尋はすでにいないも同然……という演出ですね、GM。

GM…補足ありますが……(笑)。

紅夜…ああ、なるほどなあ。

ふたりが退席した後……閏と太歳の間に、尋常ならざる気配が立ち込める。

芦屋閏には、ふたつの秘密がある。

ひとつは、彼が日本最大の退魔集団、協会に所属する超常を討つ者——すなわち退魔師だということだ。

GM：太歳はリビングの襖を開いて、広大な日本庭園に眼を向けています。

閏：片膝と片手をついて「当主、ご用件は？」と静かに問いかけよう。

GM：太歳は「……他でもない。先ほど、我が一族がかつて施した封印が、事故により破壊された」と言います。

閏：じゃあ、その事故という言葉に少し反応するけど静かな面持ちで次の言葉を待とう。

GM／太歳：「この地の封印を守り続けること。それが我らの使命であり、芦屋一族の宿命。閏、お前は次期当主として、封印より逃れし存在を討滅せよ」

手は出すなよ……神を狩るのはボクの仕事だ」

紅夜：おおつ、カッコイイ！

真咲：この時点で情報収集の布石を打つなんて、頼りになりますね。

GM：では、黒服が「御意」と姿を消した後、再び千尋がやつてきますね。

閏：「姉さん……」

GM／千尋：「いまから協会の務めなの？」

閏：「うん。でも心配ないよ姉さん。いつものことだよ」

GM／千尋：「……解ってるわ。閏は強い子だものね。でも、気をつけてね？ だつて閏は……私の……」

——可愛い妹、なんだから。

紅夜：……おお……！

カノン：……ここでそのセリフが出てくるか、上手いな！

閏：……じゃあ、それを聞いて微笑み「……姉さん」と、少

閏：「かしこまりました。我が芦屋の血にかけて」  
真咲：凛々しいですね。

紅夜：早くキャラクター同士でやり取りしたいぜ！

GM：では、この時点で閏に「情報」を差し上げます。

閏：（内容を確認）ふむ……では、「情報」を知った後に当主のもとを離れて「どうやら、やつかいな相手らしいな……」と呟く。

GM：お、太歳には千尋の供物の極印について話さないんですか？

閏：話したところで反応は知れてそうだし、言わない。

姉さんはボクの手で救って見せると心に強く誓う。

GM：いいですね。了解です。

閏：それじゃ「……誰かいないか」と、一族に仕える者を呼び出そうとするよ。

GM：では、黒いスーツの男が現れ「お呼びですか？ 閏さま」と言います。

閏：「今回の事件について、わかる範囲で調べておけ。

女の顔になって千尋に寄り添うよ。

GM：決まりましたね。ではここでシーン終了です！

芦屋閏にはふたつの秘密がある。

ひとつは、彼が真正正銘の退魔師であること。

そしてもうひとつは……彼、いや、彼女が、一族の掟により、可憐な本性を男装で隠す、乙女であることだ。

## 5：瘴気との戦い

こうして、樟葉の街を舞台に物語は始まった。それぞれは想いを胸に、超常事件に立ち向かうことになる。

ここから物語の中核を演出する「シナリオ本編」だ。

「シナリオ本編」以降、PCたちは可能なら各シーンに出現——「登場」可能となり、シーンの終了と共に他の

PCやNPC「体」と「感情」をひとつずつ結べる。

「感情」を多く結べば《靈紋燃焼》で使用できる効果

が増え、さらに「シナリオ終了」時に【靈紋】を回復させるサイコロの数も増える。

GM: それでは、「シナリオ本編」に移りましょう。

同: はい。

GM: 今回のシーンでスポット浴びるPC、「シーンプレイヤー」は紅夜です。

紅夜: 俺か、了解だ。

閏: ボクたちも「登場」できるかな？

GM: はい。シーンに「登場」する「登場判定」は、【幸運】。

今回は「目標値: 8」とします。「登場」中のPC同士は、

GMの許可を得たなら、獲得した「情報」を共有できることを覚えておいてくださいね。

閏: 了解だよ。

GM: さて、交通事故の後ですが……。

事故の直後、紅夜は紫の霧を追跡し、そこから出現

中、体力+1/売却価格: 五〇〇G/効果値: 1」をひとつ入手できます。残念なことに、この「素材」一個だけでは「人造神器」の強化は行えません。

「武装システム」を適用するには、現時点では「効果値」の値が最低でも合計2以上必要となる。

紅夜: 出目じゃ仕方ない。なら、この「素材」を五〇〇Gで売却し、そのGで逃げた紫の霧を追うための靈薬を、連盟から入手するっていうはどうかな？

GM: いえいえ、そこまで高価なものを売らずとも、1Gほどで、その効果を得られますよ。

紅夜は、超常存在が操る不可思議の力——〈靈力〉

の痕跡を追跡するうちに、繁華街へとたどり着いた。

その手には、連盟から入手した怪異追跡用の特殊な靈薬が握られている。

した怪異を数体ほど撃破した。だが、怪異を討ち取っている間に紅夜は紫の霧本体の姿を見失ってしまう。そうして、数日の時間が経過した。

紅夜: むむ、紫の霧自体には逃げられたか。

GM: はい。その代わり、出現した怪異を三体討ち取ったので、その分の「素材」を差上げますよ。

紅夜: おお！「素材」つて……たしか、モノノケを倒すと入手できるドロップアイテムだったけ？

GM: そうです。「素材」を消費することで、「人造神器」に前述した「武装システム」を適用できます。

紅夜: それは嬉しいな。

GM: では、サイコロ二個を三回振って、それぞれの合計を教えてください。なお、「判定」ではないので、「靈力操作」できないことに注意してくださいね。

紅夜: 了解(コロコロ×3)。結果は4, 5, 8だな。

GM: では、「素材: 黒い獣毛/効果: 1シーン(戦闘)

GM: では……紅夜は再度、紫の霧を探すため、今度は靈薬を手し、夕暮れの繁華街へとやってきました。

紅夜: それじゃさつそく、紫の霧の居場所を探すぞ！

GM: ならば【知性】判定で「目標値: 8」を行い、靈薬を上手に使用してみてください。

紅夜: (コロコロ) 成功して、さらに出目「4」獲得。輝く靈薬を地面に数滴垂らし、生き物のように動く煙の方角を眺めながら、「……見つけたぜ」と呟く。

GM: 紅夜が靈薬の煙を追ひ、靈力の痕跡をたどると、繁華街にある雑居ビルの屋上へと出ますね。

紅夜: 周囲を警戒しながら、屋上中央へと進んでゆく。

GM: その警戒は正解ですね。紅夜が中央まで進んだところで、周囲に突如として風が渦巻き始め、それが紫色に変化してゆきます！

紅夜: 《靈力結界》内から、愛用の「人造神器: 破邪の陣太刀」を引き抜いて構える！

GM: 紫の霧たちは徐々に形を成し……以前、紅夜が倒

した黒い猿のような怪物と化しますね。

紅夜…「……待ち伏せてやがったか」

GM…ちなみに、怪物の数は十匹で二体として扱い、今回はなんと六十体もいますね！

紅夜…うおつ、かなり多いな。じゃあ「それにしても……ウジャウジャいやがる」と周囲を睨む！

カノン…そこで余が「登場」だ(コロコロ)。「登場判定」には成功である。

GM…それでは、好きなタイミングで「登場」してください。カノン…余は、やや背の高い隣のビルの上に出現して、

「……汝が御園紅夜か？」と、突如声をかけるぞ。

紅夜…「……誰だ。あんたは？」

カノン…「聖ミカエル・カノン・マクシミリアン。〈教会〉に手を貸す者だ」

紅夜…「聖ミカエル……守護聖人の名を持つ、聖堂騎士か？」

カノン…「左様。若くして単身、樟葉を護るといふ汝に

真咲…「はい。私も御園さまにお会いしようと思ひ、足を運んだ次第です」

紅夜…「……なんで、俺の名前を知ってる？」

真咲…「失礼ながら調べさせていただきました。捜査上、他のカミガカリの協力を仰ぐつもりでしたので」

閏…ボクも封印から逃れた存在や、姉さんに供物の極印を刻んだヤツを探するために、ここは共闘しておこう。(コロコロ)「登場判定」に成功。

GM…では、閏も演出をどうぞ。

閏…じゃあ、ボクは三人の頭上に浮遊するように仁王立ちしていることにするよ。

一同…おぉー！

GM…どのように、その状態を維持しています？

閏…ビルとビルの間に糸を張り、その上に立つてる。具体的には「人造神器・雲居青笠」が糸だから、それを使つての演出だよ。

一同…おぉおー！

会いに参ったぞ」とこたえ、ビルから舞い上がるように跳躍し、「起源属性・火炎」を纏いつつゆっくり着地するぞ。

一同…おお……！

真咲…カミガカリを集め、事件を解決するのが目的ですから、当然私もここで「登場」します(コロコロ)。こちらも成功です。

GM…了解です。どのように「登場」しますか？

真咲…御園さまの近くの影から現れ、「聖堂騎士さまもいらつしやるとは、好都合ですね」とふたりに優しい声で話しかけます。

紅夜…ならば、真咲さんの方を見て「……他にもいたのか」と少し驚くぞ。

カノン…余は、真咲の登場を見て「ほう、影使いか」と尊大な態度を崩さない。

真咲…「……失礼しました。私は、特対所属のエージェント、天堂真咲と申します」

紅夜…「特対エージェント……」

やだ……この人たち、みんなカツコイ。

閏…じゃあ「話は後にして、いまは目前の敵に集中したほうが良いと思うよう」と三人に声をかけよう。

紅夜…閏とは「感情」を結んでいるから「お前はたしか……？」と言葉を返そう。

真咲…「協会の——芦屋さまですね？」

閏…「ああ。ボクが樟葉声屋の退魔師、芦屋閏だ」とこたえた後、紅夜の近くに舞い降りる。

紅夜…じゃあ、剣を引いておくれ。

閏…「お前が御園紅夜か……お前には後で話がある」

紅夜…「……話？」

閏…「千尋姉さんのことだ。ひとまず、このモノノケどもを倒すぞ」

カノン…「不浄ども、我が炎に頭を垂れるがよい」

真咲…「皆様のサポートはお任せください」

紅夜…「なんだかよくわからねえが、助つ人が来たのは

助かる！ さあ、今度こそ逃がさねえぞー！

GM：では、ここから「戦闘開始」です！

「神我狩」の戦闘では、将棋板のような升目シートを使用。その上にキャラクターを表す駒などを配置する。

そして、各現在位置などを確認しながら処理を行う。キャラクターたちは移動可能なマスに前後左右で移動できる(斜めには、移動できない)。

また、前後左右マス内に隣接すると「近接状態」が発生。以後キャラクターが隣接、結合することに「近接状態」は拡大。「近接状態」内部はお互いをマスとして「肉弾攻撃」が可能となる。

GM：まず、「知性」判定による「識別」で怪物たちのデータを把握しましょう。

「識別」に成功すれば相手の「霊紋」から、忌み名たる(神名)を判別し、データを知ることができる。

7 全員「行動終了」なら、「タイミング…終了」

8 持続する回復、ダメージ等の処理

9 ターン中消費した「霊力」を振り直し、2に戻る

なお、今回の各「行動値」順は閏(19) ↓ カノン(13) ↓ 魍鬼(12) ↓ 真咲(11) ↓ 紅夜(9)だ。

GM：魍鬼×十体はA〜Fの六グループが存在します。それでは、トップバッターは閏からです。

閏：よし。「準備」に《影砕き》で、一番近くのAに接近しながら「転倒」を与える。「攻撃」は《スパークザッパー》。この時、ボクの持つ「雲居青弦」の「追加効果」で「特殊攻撃」に変更。さらに対象数を十体。距離内A・Bを同時攻撃だ。

GM：おうつ、ずいぶん器用なマネを！

閏…(コロコロ)達成値13。物理ダメージ22で相手の「装甲」を「半減」する効果付き！

この判定にはカノンと真咲が成功。

黒い猿のような怪物が魍鬼と呼ばれる、下位の超常存在だと判明する。

カノン：魍鬼は「弱点・火炎・閃光」ゆえ、余と紅夜の「起源属性」を付与して攻撃するたびにダメージの「ランク」が+されるな(笑)。

GM：むう、それでは「行動値」を教えてください！

戦闘の流れは次のような形となる。

1 「識別」(各敵グループごとに「回すつ行」)

2 「タイミング…開始」

3 「行動値」の確認

4 「行動値」の高い者から「手番」を迎える

5 「手番」の者は「準備・攻撃」の「タイミング」を1回ずつ得て、「攻撃」を消費したら「行動終了」

6 以後、全員「行動終了」まで3〜5を繰り返す

GM：ぐわつ、いきなりA・Bが半壊だ！

命中や無効化の成否も、すべて「判定」で決定する。判定は各攻撃に応じて、次の「能力値」を使用する。

「物理攻撃」＝「命中」と「回避」

「魔法攻撃」＝「発動」と「抵抗」

「特殊攻撃」＝「命中」「発動」いずれかと「看破」

「ダメージ算出」は判定時の最も高い出目と武器や《タレント》ごとに設定された「ランク」と呼ばれる数値をかけた値に……「物理攻撃」ならば【物D】、「魔法攻撃」ならば【魔D】を追加し、それ以外の修正を加える。

なお、「物理攻撃」は「装甲」の値で、「魔法攻撃」は「境界」の値で受けるダメージを減少できる。

カノン：では、満を持して余の技を見せて進ぜよう。「攻

撃」でAグループに「物理攻撃」《ストライク》。(コロコロ)

達成値は16、物理ダメージは32。

GM…う、Aグループは全滅します！

カン…他愛ないものよな。ここで《インタラプト》を使用。余の《ストライク》を再度受けよ。今度はBグループに(コロコロ)達成値15、物理ダメージ29だ。

GM…うお、Bグループも落ちたが、こちらの手番！まずCが紅夜に近づき、「魔毒」付与の《属性攻撃》による物理攻撃。達成値12！

紅夜…(コロコロ)「霊力」の「4」と出目の「1」を交換して15で回避成功。直後に反撃技《閃》！

真咲…私が「コスト…1:1」を消費して、相手の「コスト」を代行する《ゾハールメソッド》を使用し、御園さまの《閃》を消費済みにしませう。

紅夜…お、助かる！ じゃあ《ストライク》で反撃！(コロコロ) 出目は「6:6」でクリティカルだ！ 物理ダメージは48点！

GM…なにいい！ 一撃で倒された？！

「ロール」の出目に「6」がふたつ以上あった場合、その判定は「クリティカル」と呼ばれる特別な成功となる。

攻撃がクリティカルしたとき、「ランク」とかける数値は出目ではなく、10に変化する。

また、「ロール」の出目がすべて「1」の場合、「ファンブル」と呼ばれる致命的な失敗となる。

「クリティカル」時は「霊力操作」できないが、「霊力」1個を任意の出目に変更できる。

「ファンブル」時も「霊力操作」できず、最も高い「霊力」1個が「1」の出目に変更されてしまふ。

なお「霊力操作」では「クリティカル」や「ファンブル」は発生しない。

閨の斬糸が、カノンの黄金剣が、紅夜の黒刃が瞬間に半分近い魍鬼の群れを斬り伏せる！



その後、魍鬼は紅夜たちに殺到するが、いずれも傷ひとつ追わせられず、次の瞬間に倒された。その後、紅夜たちは魍鬼から「効果値…1」の「素材」をふたつ獲得した。

GM…それでは戦闘終了です。皆さん【霊紋】を6回復させてください。

カノン…超常存在を倒すと相手の霊紋を奪い、失った一部を回復できるのであったな。

紅夜…これは助かる！

GM…では、皆さん「感情」をまだ結んでいないキャラクターひとりひとりにひとつだけ結んでください。ちなみに名前だけ書き込めば大丈夫ですよ。

紅夜…俺はひとまず、最初に現れたカノンに結ぼう。

閏…ボクは当然、紅夜に結ぶぞ。

真咲…私も、御園さまに対して結びましょう。

カノン…ならば余は、丁寧な態度を気に入る、真咲に対

して結ぶとしよう。

GM…以後、「感情」はそんな感じで結んでください。それでは、ここでシーン終了です。

## 6…特対の少女

この街を護る者。

この街を管理する者。

この街へと現れた者。

樟葉に集う超人たちは戦いの後、再び対峙する。

GM…さて、次のシーンプレイヤーは真咲です。

真咲…再度「皆さま、改めてご挨拶いたします。私は特対の天堂真咲と申します」と丁寧にご自己紹介します。

カノン…「若いが礼節をわきまえています。気に入ったぞ」

紅夜…俺も刀を納めながら「…特対のエージェントがこの樟葉に何の用だ？」と聞こう。

真咲…「すでにご存知かもしれませんが、最近この樟葉の街で超常事件が多発しております」

紅夜…では、それは初耳なので「超常事件が起こってるだとう」と驚こう。

真咲…GM…ここで「情報」を共有してもよいでしょうか？

GM…はい。問題ありませんよ。

真咲…では、人目につかないよう《霊力結界》を展開。霊力モバイルから画像や資料をホログラフにして、空中に映し出し、「情報」を皆さまに公開します。

### 情報

樟葉市内では——数日前から若者が行方不明になる事件が頻発している。また、近隣には霊肉が残されていることから、超常事件だと推測される。

被害を受けていると思しき者の数は、現時点で三名。被害者ふたりは女子高校生、ひとり男子高校生だ。

紅夜と閏の強い視線がぶつかり合う。  
樟葉の地に根を下ろす御園と声屋。  
接触が皆無というわけではなかったらうが、新たな世

代同士が直接邂逅するのは、これが最初であった。

閏…「姉さんを事故から救ってくれたそうだな」

紅夜…「ああ。千尋は、俺の大切な友達だからな」

閏…「その件に関しては……礼を言わせてもらおう。だが、今回の超常事件は、ボクたち菅屋の管轄だ」

紅夜…「なに？」そうなんですか？（GMを見て）

GM…どうなんでしょう？（閏を見て）

閏…いや、立場上そう演技してるだけ。本当はすごく協力してほしい（同笑）。

閏は素直でないが、合鴨さんは素直な人である。

閏…「今回の事件は……樟葉神社の封印が事故で破壊されたことが原因だ。樟葉神社は、ボクたち菅屋一族の管轄だ。ここで「情報」を共有してもいいかな？」

GM…はい。いいですよ。

#### 情報

樟葉神社は菅屋が守護の役割を負う封印の地である。社に封印されていたのはモノノケではない。

いにしえの時代より封印され続ける恐るべき悪神……アラミタマである。

だが、その忌名名——〈神名〉は判明していない。

紅夜…その「情報」を共有したら「……それなら俺にも責任があるぜ」と言おう。

閏…「……責任？」

紅夜…「神社の封印が破壊されたのは、俺が千尋たちを助けるために、トラックを止めなかつたからなんだ。だから、俺も超常事件を解決するために協力するよ」

閏…紅夜、いいヤツだなあ（笑）。

真咲…なら私の出番ですね。「菅屋さま。アラミタマは油断ならぬ悪神。身内に供物の極印が刻まれたなら、より確実に事件を解決する必要があるはずですよ」

閏…お、引き込んでくれるのは助かる。なら痛いところを突かれた顔で「それは……」と呟こう。

真咲…「超常事件をすみやかに解決して、お姉さまを救うためにも、今回は皆で協力しませんか？」

GM…上手いなあ、よい特対エージェントですよ！

カノン…そろそろだな。「是非もない。余がこの街を訪れたのはそのためだ。喜べ。この、聖ミカエルが、汝らに助力して進ぜよう」

紅夜…「俺も……親父の意志を継ぐために、そして、千尋を救うために協力するぜ」

真咲…「ありがとうございます。マクシミリアンさま、御園さま」では、ここで菅屋さまを見ます。

閏…「わかった。確かに人手はいた方がいい。ボクも封印を守る菅屋一族として、事件解決に協力しよう。姉さんを守るためでもあるしね」

真咲…では、微笑んで「ご協力感謝します。それでは、互いの情報を統合してゆきませう」

GM…共闘を誓ったところでGMから皆さんに、さらに「情報」を差し上げましょう。

#### 情報

倒した魍鬼たちは、樟葉神社に封印されていたアラミタマが発した瘴気であろう。

つまり、本体のアラミタマは別の場所に存在する。

カノン…うむ。これでアラミタマが、ここ以外のどこかにいると確定したな。

紅夜…じゃあ、アラミタマの居場所を探さないとな。

真咲…現状公開される「情報」は「こんなどこですか？」

カノン…ならば余の「情報」も見せて進ぜよう。

#### 情報

少女たちを襲った犯人——人影の声、姿からして、その正体は少女たちと同じ歳頃の女性であろう。

闇にまぎれ顔は見えなかったが気配を覚えている。そのため、直接会えるなら、キミはその人物を特定できるだろう。なお、霊肉化した者は、靈魂を奪った者を倒せば助けられる。

真咲…「情報」を見る限り原因はアラミタマ。となると、マクシミリアンさまが出会った犯人はアラミタマと《魂の契約》を結んだ人物かもしれませんね。

紅夜…「……なんか、イヤな予感がするなあ。」

カノン…「——いろいろと見えてきたが、一手足りぬ。さらなる情報は、あつて困るものではない。取捨選択さえ誤らねば、だかな」

真咲…「……そうですね。情報を扱う立場の者として、重々注意しながら、さらに調査させて頂きますね」

GM…それでは、一度シーンを終了します。皆さん「感情」をひとつ結んでください！ 次のシーンで、さらに情報収集を行いますよ。

シーンプレイヤーは特定のPCが、同行している、かどうかを指定できる。このとき指定されたPCは「同行者」となる。「同行者」となったPCは「登場判定」が「目標値：2」に変更され、なんと「ファンブル」でも「登場」可能となる。

紅夜…お、「ファンブル」でも「登場」できるのか！

カノン…「……フツ、つまり「霊力操作」を行える絶好の機会ではないか。

閏…それはいいね。それじゃ他のPCを全員「同行者」に指定しよう。

紅夜たちは「登場」後、閏の情報収集に協力する。

情報収集に成功したのは閏と、調査のために【主能力値】の達成値を全体的に高めている真咲のふたりだ。

真咲…特対の情報網も利用して調べたことにしますか。

## 7.. 情報収集

共闘を誓ったカミガカリたちは、事件の真相を追うべく、さらなる情報収集へと乗り出す。

なかでも、街を支配する芦屋の次期当主……男装の退魔師、閏の情報収集力は並々ならぬものであった。

GM…情報収集の続きを開始しましょう。シーンプレイヤーは閏です！

閏…それじゃ、さつき布石を打っておいた族の情報収集をもとに事件の情報を徹底的に洗い出そう。

GM…いいですね。では、目標値10の【精神】判定か、目標値14の【幸運】判定に成功してください。

閏…おつと、【精神】と【幸運】は共に苦手だ(汗)。

真咲…では、私も「登場」して判定を手伝います。

GM…あ、閏は「同行者」を指定しますか？

閏…そうしよう。じゃあ「芦屋」族の情報網と特対の協力で、わかったことがあるよ」と皆に告げよう。

新たな「情報」を獲得した閏と真咲だったが、ふたりはすぐさま、この「情報」を他のPCと共有した。

### 情報

被害者たちには共通点がある。

被害者は全員、陸上部員である。

そして、彼女たちは葵や千尋と同じ試合に参加する予定の有力選手たちだ。

紅夜…「……陸上部員!?!」

カノン…「どうした、紅夜?」

閏…「御園紅夜の話だと封印が壊れたとき、その近くにいた人物はふたり。そして、片方……姉さんには供物の極印が刻まれている」

## 情報

葛葉葵は、樟葉神社の神主の娘だ。  
彼女は紅夜に対し、強い憧れと尊敬をいだいている。  
また、紅夜に部活動に戻ってほしいと願っており、大切な思い出のつまった樟葉神社の境内で、ふたたび、一緒に練習したいと考えている。

真咲…「いや、その……それは」  
真咲…「……なにか「情報」を知っているのですね」  
閏…「確信はないけど、葛葉葵が犯人だという可能性は、現時点で高いだろう」と憂鬱気味に言葉を続ける。

カノン…「ならば、それを確かめるとするか。紅夜よ、その葵とやらが居る場所に案内せよ」

真咲…「……それが一番重要ですね。御園さま、その少女の居場所はわかりますか？」

紅夜…GM、いまの時間帯は？

GM…そろそろ、夜の九時頃といったところです。

紅夜…じゃあ、葵は家にいるかな？

GM…はい。いるでしょうね。

紅夜…なら、皆に「彼女の実家……わかるよ」と答え、自分の「情報」を公開する。

## 8・樟葉神社にて

大きな満月が境内を照らしていた。

清涼な空気に包まれた其処は、樟葉の街を静かに見下ろす大きな神社だ。

古くから、人々の憩いの場所であり、菅屋の封印が眠る土地……そこは樟葉の重要な〈霊脈〉だった。

GM…では、シンプレイヤーはカノンです。カノンは葵と会うため、夜の樟葉神社にやってきました。

カノン…無論、紅夜たちを「同行者」に指定するぞ。

紅夜&閏&真咲…「登場判定」&「霊力操作」！（コロコロ×3）成功！

カノン…では、余は紅夜に「紅夜よ。葵とかいう娘を境内に呼び出すのだ」と提案するぞ。

紅夜…「いいけど、どうするんだ？」

カノン…「うむ。余は相手を見れば、犯人かどうかかわ

る。だがそれは相手が余を見た時点で逃亡される危険があるということだ」

閏…「なるほど。つまり、葵の注意を紅夜にひきつけ、その間に犯人かどうかを確認した上で、捕らえようと考えているわけだ」

カノン…「察しが良いな。ほめてつかわずぞ」

紅夜…「わかった。そういうことなら任せてくれ」

真咲…「待ってください。ひとつ提案があります」

カノン…「なんだ。天竺真咲よ」

真咲…「念を入れ、千尋さまも呼び出しませんか？」

カノン…「ほう。つまり、菅屋千尋が犯人の可能性もゼロではないと、汝はそう言いたいわけか」

閏…「そこは少し感情を露に「姉さんは供物の極印を刻ま

れている……狙われているんだぞ？」と反論しよう。

真咲…「おっしゃることは、もつともです。しかし、千尋さまが完全に対象外という「情報」もないのです」

閏…「それは……そうだが……」

カノン…「強い思慕か。年頃の娘らしい願いだな」  
真咲…「なるほど。彼女にはかなえない理由——アラミタマと《魂の契約》を結ぶ願いがあったのですね」  
紅夜…「……けど、霊魂を奪うことは止めないと！」  
閏…「ならば、樟葉神社に急ごう。ゆつくりしていると姉さんだけでなく、彼女まで霊魂を奪われるよ」  
紅夜…「ああ、わかった！」  
GM…では、閏の言葉に皆がうなずいた時点で、樟葉神社に向かったことにしましょう。ここでシーン終了。皆さん「感情」をひとつ結んでくださいね。

真咲…「マクシミリアンさまの眼力で、犯人を確実に見分けられるわけですし、憂いは完全に断つておいた方がよいと思うのです」

閻…「けど、姉さんに方があったらどうする？」

真咲…その言葉に対しては「それは私がさせませんし、全責任は負います」と真剣に応えますよ。

閻…お、了解。ごめんね。P.C的にどうしても演じておかないといけない部分だから(笑)。

真咲…ええ、わかつてますよ(笑)。

閻…じゃあ、かなり葛藤した後、万二姉さんがアラミタマと契約していたらという最悪の想像に至り「……わかつた。そこまで言うなら」と言い、姉さんを携帯電話で呼び出そうとする。

カノン…「待て、ならば念を入れて、紅夜に呼び出しをさせよ」

真咲…「そうですね。思慕が絡む可能性も考慮して」

紅夜…「……わかつた」。じゃあ俺が電話するよ。

たんだ。キミに伝えたいことがある、と言え

紅夜…「えっ、それマジで言うのか!?」(一同爆笑)

カノン…「冗談だ。少し話したいことがある。程度でとどめておくがよい」(笑)

紅夜…「さ、最初からそう言ってくれ……」「えつとな。少し話したいことがあるんだけど」

GM/葵…「え、わかりました!」じ、じゃあ少し用意しますから境内で待つてください!」

紅夜…「ふう……呼び出したよ」

カノン…「大儀であったぞ」

閻…「……これは提案だけど、いまの間に「人造神器」を強化しておかない?」「素材」ふたつあるし。

カノン…うむ。よい案だな。紅夜に渡してやれ。

真咲…ですね。「素材」は、潜在的に火力の高い御園さまに渡しませう。

紅夜…ありがとう!「素材」をふたつ消費して「神秘の鍛造」の効果を追加。【行動値】を+2するぞ。

GM…では、千尋を呼び出せたことにしましょう。

真咲…「では、マクシミリアンさまと私たちは向かいの林に参りましょう。御園さま、お気をつけて」

GM…それでは、紅夜だけが境内に出てゆき、カノンたちは少し離れた林の中に身を隠しますね。

紅夜…「……時間を見計らって俺が葵に電話するぞ」

カノン…「うむ。さて……どう出るか?」

GM…紅夜が連絡をすると、しばらくして葵が出ます。

紅夜…「……葵か?」

GM/葵…「こんな時間にどうしたんです先輩?」

紅夜…「実は……その……」

GM/葵…「はい?」

紅夜…(マイクに手を当てて聞こえないようにして)「……

なんて言おう」(真咲を見て)

真咲…「なんと言いましょう?」(閻を見て)

閻…「ボクに聞かれてもなあ……」(カノンを見て)。

カノン…「……近くにきて、キミの顔が急に見たくなっ

葵が準備をしている間、紅夜たちも準備を済ませる。その後、しばらくして、私服姿の葵と千尋が境内へと現れる。

GM…では、神社の拝殿の方から葵が、神社の入り口がある鳥居の方から千尋がやってきますね。

紅夜…なんだろ。このよくわからない罪悪感(笑)。

閻…よくよく考ええると、女の子ふたりを深夜に同時に呼び出すって、かなり悪い男だよねえ(笑)。

カノン…うむ、実はその構図も少し見たかった(笑)。

GM…では、葵と千尋はふたり同時に「先輩っ!」「紅夜くん!」と声をかけ、互いの声に気づいて「……え?」と驚きますね(同笑)。

紅夜…この状況イヤだあ……カノン、早くしてくれ!

カノン…よかろう。GM、犯人はどちらだ?

GM…はい。あのとき女子高校生を襲っていた人影は……間違いない葵の方ですね!

カノン…よし。では合図として、真咲が紅夜に携帯で電話をかけるのだ。

真咲…了解しました。

紅夜…では、真咲さんから電話がかかってきたので、「葵、ちよつと」と腕を掴もうとするが大丈夫かな？

GM…ええ、それは問題ありませんよ。

閏…カノンの話だと、オートバイを片手で投げられる脅かしから、気をつけるよ紅夜(笑)。

紅夜…う、りよ、了解(汗)。

GM…では、その光景を見て千尋は驚き、紅夜に手を掴まれた葵は「……御園先輩？」と顔を赤らめますね。

紅夜…「葵……いっめん」

カノン…ここで登場するぞ。「久しぶりだな……」

GM…カノンの声を聞いた葵だけが「ビックリ」と、あからさまに身を強張らせますね。

カノン…「余の顔を見忘れたとは言わざぬぞ。正体を顕せ、下郎」

## 情報

葵が操っているのは、鏡面から他の鏡面へと渡る、強力な禁呪——「法則障害」である。

あの力を封じない限り、葵は捕まえられないだろう。

この「法則障害」の発生源は、葵にとって最も思い出の深い場所に設置されている。

その場所は紅夜が知っている。

GM…「法則障害」とは、神通力や呪詛によって発生する恐るべき超常現象や、人間の靈魂を奪うような禁断の魔術などを表します。

カノン…「紅夜。葵の思い出の場所とはどこだ？」

紅夜…その場所って？

GM…葵の思い出の場所は、拝殿の隣にある綺麗な湧き水をたたえた池です。そこにはベンチがあり、練習に来ていた陸上部のメンバー、特に紅夜と葵、千尋が三人並んでよく休んでいた場所なのです。

GM…そのやり取りを見て、千尋は驚いてますね。

真咲…では、千尋さまの前に出て、射線を塞ぎます。

閏…その隙に、姉さんのところへ移動して「姉さん。こっちだ！」と手を引いて安全な場所へ連れ出そう。

GM…了解です。千尋は「閏!? どうしてここに? いったい何が起こっているの?」と聞きますが、まず安全な場所へ連れ出せたことにしましょう。

閏…「話はあるけど。いまは隠れてて!」

GM…一方、カノンの存在を知った葵は、紅夜の腕を振りほどこうとしますが、躊躇して動きを止めて……直後、ポケットから手鏡を取り出し、突如消えます!

紅夜…「葵!?!」

カノン…ふむ……そういえば、そんな演出があったな。

GM…ですが、今度はそれを直視したカノンは、この「情報」を獲得できますね(紙片を渡して)。

カノン…無論、「情報」は即座に全員と共有するぞ。

紅夜…「カノン。葵が「法則障害」を発生させているのは……おそらく、拝殿の奥にある池だ!」

カノン…「うむ……大儀」

GM…では、皆さんが池に移動した時点で【幸運】判定による「察知」を行ってください。目標値は秘密。高ければ高いほどいいですよ!

「察知」は、主に「法則障害」が隠されているか否か、「法則障害」がどのような種類かを判別する「行為」だ。

この「判定」は、真咲が《靈紋燃焼》「物理超越」を使用して達成値21を出し、その数値を見た紅夜らはチャンスとはかりに「靈力操作」を行った。

GM…では、池には靈力を用いた禁断の力——「法則障害」次元の扉」が設置されていますね。

「次元の扉」は時間や空間を超越できる不可視の扉を

瞬時に作り出す「法則障害」である。この効果により「術者」は、どのような状況であろうとも、宣言だけで一切の妨害を受けずに「シーン」から「退場」できる。

GM: 「法則障害」は無理矢理破壊する「突破」と完全に取り除く「消去」いずれかの方法で消滅できます。「次元の扉」はPCふたりが目標値13の【幸運】判定に成功せねばなりません。

真咲: たしか、「法則障害」の「消去」に失敗したときは悪い影響を、成功したときは良い影響を受けられますよね? そのあたりも教えてください。

GM: はい。「次元の扉」の場合「消去」成功で【靈紋】5点回復、失敗で最終戦闘時に敵一体が増えます。

真咲: 【幸運】に自信のある方はいますか?

カノン: ククク、余の【幸運】は4だ。頼つてよいぞ。

真咲: さすがマクシミリアンさまで。では、私と共に判定に挑戦しましょう。

しなの! ワタシ、まだ願いをかなえてない!」と叫んだところで「その通り……あと少しだぞ、葵」と拝殿の銅鏡が浮遊し、葵の手元へ収まりますね!

紅夜: 「あれが……アラミタマの本体か!」

GM: では、ここまでのどり着いた皆さんに「真相」をお教えしましょう!

### 真相

葵が《魂の契約》を結んだのは、鏡渡りの悪神、の忌み名——神名を持つアラミタマである。

鏡渡りの悪神は事故直後に出現し、葵の純粋な願い……すなわち「紅夜にもう一度部活へ戻ってほしい」をかなえるために、葵と《魂の契約》を結ぶ。

そして、葵はアラミタマに心を操られ、自らのライバルである有力選手や関係者の靈魂を奪い、気づかぬうちに千尋や周囲の靈魂にまで狙いを定めていたのだ。

ここでふたりは判定を行い、特に危なげもなく成功。「次元の扉」を消去し、【靈紋】を5点回復させる。

GM: 清らかな池に設置された「法則障害」をカノンと真咲が打ち破ると……さらに《靈力結界》の入り口が隠されていることに気づきますね。

カノン: 「おそらくここに……葵が逃げ込んでおるな」

真咲: 「アラミタマの隠れ家でもあるみたいですね」

紅夜: 「……よし、行こう!」

GM: 皆さんが《靈力結界》内に侵入すると、そこは赤い空に禍々しい黒い月が浮かぶ左右逆の神社です。

紅夜: 「……葵!」

GM: 葵は皆さんの姿に気づくと「ど、どうやって、ここに!?」と叫び、拝殿まで後ずさりします。

カノン: 「余らを出しぬこうなど、不遜にも程がある。観念するのだな」

GM: では、カノンの言葉を聞いた葵は「いや……あと少

紅夜: 「やはり葵は、俺のせいで過ちを……」

カノン: 「考えるな、御園紅夜。これはヤツらの……アラミタマの常套手段ではないか」

真咲: 「マクシミリアンさまのおつしやる通りです。御園さま、いまは彼女を救うことに集中しましょう」

紅夜: 「……そうだな。みんなの言うとおりだ。俺がここで悔恨かいいんしても、なんの解決にもならない。ヤツを倒して犠牲者たちを……葵と千尋を助ける!」

間: 「いい気迫だ。心配せずともヤツを倒せたなら、奪われた靈魂は解放され、犠牲者たちは元に戻るよ」

紅夜: 「それなら、すべての元凶であるお前を倒すぜ!アラミタマ!!」

カノン: 「フツ……それでよい」

GM: カノンがセリフを言い終えた時点でシーンを終了します! 皆さん「感情」を結んでくださいね。

紅夜: なら鏡渡りの悪神に怒りの「感情」を抱く!

GM: いいですね! 次は最終戦闘ですよ!

## 9 最終戦闘

紅夜の後輩である葛葉葵を惑わし、何の罪もない少女たちから靈魂を奪いさつていたのは銅鏡の姿を取る邪神——アラミタマ、鏡渡りの悪神、であった。

鏡渡りの悪神、はさむらに嘯く。

「葵、お前はささやかな願いのために幾人かの靈魂を奪ってきたのだ。いまさらためらうのか？ 後戻りできると思っているのか？」

銅鏡から発せられる不気味な声に少女——葵は「瞬耳を奪われる。

そのとき、葵の耳が突如として聞きなれた声を拾う。

少女は救いを求めるように……声の主にゆっくりと視線を送る。その先には、葵が憧れていたひとりの少年……カミガカリ、御園紅夜の姿があった！

GM…では、シーンプレイヤーは紅夜です！

紅夜…よっしやー！

「同…おおーっ！（拍手）」

GM…ちなみに、ここでは「シナリオフラグ」が立ちましたよ！

紅夜…えっ、恋愛フラグ的な!?

GM…いえ。そういうものとは別です。まあ、今後のお楽しみということ……紅夜の言葉を聞いた葵は、アラミタマから受ける精神の束縛から解放されたのか、唇をかみ締めて銅鏡を放り出しますね。

紅夜…じゃあ、そのタイミングで近づき、葵をかばうようにして立つ！

GM…了解です！ そうすると、紅夜の目前に「ぬうううあああ!!」という絶叫と共に、全身が鏡面化した全長三メートルほどの武者姿の怪物が現れますね！

紅夜…「それが……お前の本性か！」

GM／悪神…「おのれ、人間風情が邪魔をしておつて！

こうなれば神に逆らいし罰を与えてやる！」

紅夜…「……葵、もうやめるんだ！」

GM／葵…「わ、ワタシ、先輩の事情が解決すれば、また戻ってきてくれると思つて、それで……」

紅夜…「もういいんだ葵！ その銅鏡を放せ！」

GM／葵…「い、いや……！ これを離したらお願いが……先輩と一緒に部活できなくなつちゃう！」

真咲…「……これは、説得した方がよさそうですね。」

閏…同感。アラミタマは犠牲者から肉体を奪つた方が強い。彼女を説得して、銅鏡を手放させないと最悪の場合、葛葉葵はアラミタマに憑依されてしまう。

紅夜…「じゃあ、俺は「……部活と一緒にできなくなつて、かわないだろう！」と叫ぶぞ。」

真咲&閏…「えっ!？」

紅夜…「そんなのなくなつたつて、俺は……お前の近くにちゃんというじゃないか！」

GM…いいですね！ では、その言葉で説得できたことにしましょう！

鏡の悪神は言うや否や、鏡面と化した全身から無数の熱閃を放つ！ 轟音に次ぐ轟音。破壊に次ぐ破壊。

《灵力結果》内に存在する樟葉神社の麓の街までもが、悪神の放つ死の熱閃により、灰燼と化してしまつ！

真咲…「この……力は……!？」

閏…「すでに……かなりの靈魂を喰らつたらしいな」

GM／悪神…「グハハ！ この破壊の炎はやがて結界の外で使うことになるだろう……!？」

紅夜…「させねえよ。樟葉は……俺たちが守る!!」

GM…では最終戦闘を開始しましょう！

「最終戦闘」を開始。まずは「識別」を行う。

これに成功したのはカノンと真咲。

だが、「ボス」のデータは一部しか判明しない。

GM…か、鏡のくせに「弱点…電撃・閃光」？（汗）

紅夜…よっしやー！(↑「起源属性:閃光」)

GM…まあいい！ まず「タイミング・開始」です！

閏…ここで「5」を消費して《結晶変身》を使用！ 右腕から顔にかけてが結晶化。半鎧状態になるぞ！ 「芦屋の血にかけて、樟葉を脅かす邪悪を滅する！」

GM…おお、カッコイイ！

【行動値】は閏(19)↓悪神(17)↓カノン(13)↓真咲・紅夜(11)だ。

GM…なっ……閏の方が速いだっ!?

紅夜…すごいな、「ボス」に先手がとれるのか！

閏…先手必勝だ！ いきなり《スパークザッパー》！(コロコロ)達成値15、物理ダメージは27点。ここで「感情」を七つまで結べば使用できる《靈紋燃焼》「概念破壊」の効果を使用するぞ！

GM…うお、いきなり飛ばしますね!?

得できる。

7マス先の四体に「武器攻撃」を行う《死の烈風》や、対象が回避に成功した際のみ、対象の【靈紋】を強制的に消費させる《魂砕き》などがそれにあたる。

その後、カノンは《死の烈風》で重傷を負った閏に、《高位治癒》による回復を行い、《インタラプト》からの《ストライク》を悪神に叩き込む！

続けて、真咲は「不玄」の「追加効果」で、紅夜とカノン双方を《影門治癒》で回復し、《影門靈力》の効果で相手の「靈力」一個の出目を十にする！

そして、最後に高火力を誇る紅夜の《ストライク》が悪神の【生命力】を七つと削り取る！

戦闘は丁々発止の状態で2ターン目、3ターン目と続くが、やがて、悪神の最後の瞬間がやってきた！

GM/悪神…「ぬうっ、これだけ我が一撃を受けておき

「概念破壊」は「感情」を七つまで結んで、ようやく使用可能となる《靈紋燃焼》の効果だ。

あらゆるダメージの「ランク」を11d分できるが、一回につき【靈紋】を2dも消費してしまっ。

閏…(コロコロ)よし、「ランク」を+3して、ダメージは42点まで上昇！

GM…閏の「雲居青弦」に、肉体を切り裂かれた悪神は「ぐ、ぐわあつ！ おのれ人間！ 今度はこちらの番だ！」と苦痛にうめきながら、「攻撃」で《死の烈風》を使用して対象を7マスの四体に変更！ さらに《魂砕き》を使用して【回避】判定に成功した場合のみ【靈紋】を2d消費!! お前ら避けるな!!

同…ぎゃー!!

主にアラミタマや「ボス」として指定されたNPCは《ボスタレント》と呼ばれる強力な《タレント》をいくつか取

ながら、しぶとい！ ならばここは回復の要である小娘

(真咲)を潰す!。「火炎」を付与した《属性攻撃》!

達成値は16、物理ダメージは41点!!

真咲…回避できません。受ければ一撃で倒れますね。《靈紋燃焼》「感情」④〜⑥の「生命燃焼」で「気絶」を回避

できますが、【靈紋】にも余裕がありませんし……うーん。紅夜…その「タイミング:防衛」で、《守護神伝》を使用して、真咲の【回避】判定を代行(コロコロ)。判定には成功! 真咲の前に出て、悪神の攻撃を黒剣でギリギリ受け流す!

GM…了解! では、紅夜の黒剣——破邪の陣太刀——は青白い靈力の火花をフラッシュのように撒き散らしながら、悪神の撃をかるうじて受け流しますね!!

紅夜…そこで反撃に《閃》を使用! さらに《ストライク》+「概念破壊」!! (コロコロ)達成値15! 「ランク」の総計8で、物理ダメージは66!!

GM…な、なにいいっつ!!

紅夜の人造神器が、真咲に迫る凶刃を受け止める。

そして……圧倒的な悪神の一撃を凌いだ紅夜は、瞬時に反転して、その胸を狙った！

黒き刃との接触面から煌く青き閃光！

響き渡るカン高い金属音！！

そして、怒りと共に燃え上がり——徐々に消滅してゆく紅夜の【靈紋】！！

その黒剣はやがて、悪神の胸部へと滑り込み、音を立て深々と食い込む！！

GM…そのダメージはさすがに耐えられません！ 悪神は「そんなバカな……ウシが……人間なんぞに！！」と絶叫すると、全身が青白い靈力の光に包まれて爆散し——奪った靈魂を解放しながら、靈肉化します！ それでは、戦闘終了です！ 断片を獲得した段階で、シーンを終了し、「シナリオ終了」へと移りましょう。

悪神を倒した後、紅夜たちは脈動する金属片……超

常存在の力の源となる神秘の結晶〈断片〉を入手した。

〈断片〉には、世界の記憶と力が多く秘められている。

この記憶を得ることで、やがて世界の記憶の中から、

あらゆる法則を変革させる魔術〈神化の誓約〉に至る。

それこそが、カミガカリたちの最終目的なのである。

## シナリオ終了

紅夜たちは……諸悪の根源であったアラミタマたる、鏡渡りの悪神、を狩ることに成功した。

セッション後日談にあたるのが「シナリオ終了」だ。

「シナリオ終了」は、「ウシミタマ使用」↓「靈紋チェック」

↓「エンディング」の順番で処理されてゆく。

GM…さて、皆さんは、鏡渡りの悪神、の断片から世界の記憶を得ます。



真咲…これで、成長に必要な経験値50を獲得したことになるわけですね。

GM…はい。記憶を吸収した断片はクシミタマと呼ばれる虹色の結晶体へと変化します。ここから「クシミタマ使用」の処理を行います。

### クシミタマ使用

各PCが獲得したクシミタマをどのように使用するか決定するのが「クシミタマ使用」だ。

クシミタマは神祕を秘めた結晶だが、そのままでは靈力となって霧散する。そのため、カミガカリはクシミタマが霧散する前に、力を使ってしまおうのである。

クシミタマを用いた場合、次の効果を二つ得られる。

- ・三〇〇〇Gに変換する
- ・【靈紋】の回復量を二倍にする
- ・小規模な奇跡を起こす

紅夜…けど、みんな、なんだかんだで【靈紋】はほとんどマイナスじゃないから、今回はそれもパスだな。

真咲…ですね。今回はおとなしく、愚者の黄金三〇〇〇

Gに変えておきましょう。

GM…それでは、次に「靈紋チェック」です。

### 靈紋チェック

カミガカリたちは、物語の最中に失った【靈紋】を絆や想いの力で取り戻すことができる。

これを演出する場面を「靈紋チェック」と呼ぶ。

GM…では【靈紋】の確認を行います…皆さん、今回は楽勝でしたね。

紅夜…：…：…でもない【靈紋】マイナス2。

閏…だね【靈紋】1。

カノン…GMは「靈紋チェック」で振れるサイコロで、充分帰ってこれるだろうと言っておるな【靈紋】3。

閏…「小規模な奇跡」というのが気になるね。

GM…「小規模な奇跡」は言葉通り小さな奇跡を起こす効果です。例えば、後天的なケガや病を治す、特定のコミュニティにおける感情を操作するなど、その効果はGMと相談して決定します。

真咲…ただし、「小規模な奇跡」では先天的な病の完治、【靈紋】の消耗による障害の治癒、死者の蘇生などは行えないことに注意してください。

閏…お、そういうのはいいね。あれこれ使ってみたいけど…今回は使いたくありません。

GM…【靈紋】の回復量を二倍にする「は、【靈紋チェック】で皆さんが回復する「結んだ「感情」の数の二分の一(端数切り上げ)d分の【靈紋】の量を二倍にできます。

真咲…ただし、こちらはクシミタマを何個消費しても、二倍以上にならないので注意してくださいね。

カノン…皆、「感情」を七つ結んでおるゆえ、回復できるのは4dか。それが二倍…ふむ。

真咲…私は御園さまが《守護神殿》してくださらないければ、少し危なかったです【靈紋】マイナス4。

GM…皆さんの「感情」は七つですから、サイコロの出目がすべて「1」でも0以上になりますね。なら【靈紋チェック】は割愛しましょう。それでは「エンディング」です！

## エンディング

こうして、樟葉の超常事件は密かに幕を下ろした。

超人たちは再び表の立場に…：…日常に帰ってゆく。

彼らの日常が、例え偽りだとしても…：…彼らが日常のなかで得てゆくものは、偽りのない真実だ。

GM…まず、総合のエンディングを演出しましょう。《靈力結果》が解除されると、先ほど隠れていた千尋が、ずいぶん驚いた様子で紅夜たちを見えていますね。

紅夜…さすがに、バレた感じかな？

GM…ええ。千尋は「ウソ……まさか紅夜くん……カミガカリなの？」と驚きを隠せない顔で聞いてきます。  
 紅夜…「ああ……俺は現御園家当主——御園紅夜だ」  
 GM／千尋…「じゃあ……部活を辞めた理由って」  
 紅夜…「俺は……カミガカリとして生きると決めた」  
 GM／千尋…「そう……だったのね」  
 紅夜…「……ゴメンな」

紅夜と千尋の間に、沈黙が訪れる。

その光景を静かに見守る閏たち……。

だが千尋は首を振り、穏やかな視線を紅夜へ向ける。

GM／千尋…「気にしないで。紅夜くんはワタシたちを巻き込まないために、気遣ってくれたんでしょ？」  
 紅夜…「……千尋」

GM／千尋…「正直言うとな、まだ理解が追いついてないし、自分のなかで割りきれてない。けど……」

けど……紅夜くんが、ワタシや葵ちゃんを助けてくれたのは、真実だから。

GM／千尋…「だから、いまは紅夜くんに感謝するよ。本当にありがとうね！」

紅夜…「千尋……ありがとう」

GM／千尋…「大丈夫。こう見えてもワタシ、れつぎとした樟葉声屋家の娘なんだから！」

閏…このタイミングかな。そのあたりで「……姉さん。帰ろう」と声をかけ、愛用の大型バイクにまたがるよ。

GM…千尋は「うん」と答え、「それじゃ紅夜くん、葵ちゃんのこと……お願いしていい？」と聞きます。

紅夜…「……ああ。任せておけ」

GM…千尋は少しだけ複雑そうに微笑んだ後、バイクの後ろに乗り、最後に「でも、安心した」と言います。

紅夜…「安心したって、何が？」

GM／千尋…「紅夜くんが……ひとりじゃなくて」

らっしやらないし、雫はもう心配で心配で！」

閏…「ごめんね。心配かけた」

GM…では、千尋が「……ねえ、閏」と声をかけます。

閏…「なんだい。姉さん？」

GM／千尋…「いつも、あんなに危ないことを？」

閏…「それが現在のボクの務めだからね」

GM／千尋…「そう……そうよな」

閏…「ところで姉さん、少しお願いがあるんだけど」

GM／千尋…「なに？」

閏…「いろいろあつてお腹がすいたから、今から雫と、なにか作ってほしいんだけど……ダメかな？」

GM…では、その言葉を聞いた千尋は、嬉しそうに微笑んで「ううん。すぐに何か作ってあげる」と言つて、肩にかかった髪をかきあげたところで、終了です。

千尋が髪をかきあげると……首筋に浮かんでいた黒い印は消えていた。

その様子を確認した閨は改めて退魔師として任を終え、千尋を護れたことに安堵したのだった。

GM…では、次は真咲ですが――。

カノン…GMと真咲に相談がある。

GM…お、なんでしょうか？

カノン…演出したいことがあるので、余のエンディングも同時にやってほしいのだが……真咲はどうだ？

真咲…私の方は問題ありません。

GM…こちらも、OKです。

カノン…うむ、感謝する。では、真咲のエンディングを始めてくれ、余は任意のタイミングで出る。

GM…了解です。それでは真咲は一度報告を行うため、樟葉特対分室のオフィスへと戻ってきますね。

真咲…夜遅くなので誰もいない感じでしょうか？

GM…いえ、分室長の徳本と、今朝受付にいた女性が真咲を待っています。

真咲…「あ……お疲れ様です」

GM／徳本…「ああ、よかった。今晚はもうお戻りにならないのだと思つて、不安になりましたよ」

真咲…「先にお帰りになられてもよかったのに……」

GM／徳本…「そうはいきません。一応、あなたの上司ですから、部下より先には帰れませんか」

真咲…「徳本さん……ありがとうございます」

紅夜…「……徳本さん、紳士だな。」

閨…うん、良い上司だ。

カノン…では、そのタイミングで余が現れる。「ここに居たか。天堂真咲！」

真咲…「……マクシミリアンさま？ なぜここに？」

カノン…「うむ。実は後になって思い出したが、この樟葉には、騎士団の拠点が、まだないらしい」

真咲…「そうなんですか？ GM？」

GM…「そういうことにしましょう！（同笑）」

カノン…「余は、この街が気に入った。しばしの間、こ

こに滞在し、可能なら学校とやらにも行つてみたい……

というわけで、そのあたりの手続きを、特対に頼もうと思つてな。なあに、教会との話は余がつけてやる。経費も当然、余が持つてではないか！

真咲…では、少しきよんとした顔の後、爽やかな微笑を浮かべて「わかりました。そう頼っていただけなのは、とても嬉しいですよ。」

カノン…「……そう、それだ」

真咲…「……はい？」

カノン…「余に物怖じせず、大らかで礼儀正しく思慮深い！ 余は汝を大いに気に入ったぞ天堂真咲！」

真咲…「……光栄です。マクシミリアンさま」

カノン…「堅苦しい言い方はよせ、真咲。汝は以後、余のことを名前で呼ぶがよい。余も汝を名で呼ぶ」

真咲…「では……カノンさま。今後ともよろしくお願ひしますね」

カノン…「うむ。よきにはからえ！ よし、用件は済んだ。

宿へ向かうぞバーナム」

GM／バーナム…「承知いたしました。陛下」

真咲…では、悠々と立ち去るカノンさまを見て、少しだけ楽しそうに笑います。

GM／徳本…「……なんだか嵐のような人でしたけど、天堂さん、あのお方は？」

真咲…「ファリネシア国王、カノン・ド・ファリネシアさまですよ。徳本さん」

GM／徳本…「あの方が東欧ファリネシアの!？」

真咲…「樟葉特対はひとまず騎士団とのコネクションを得ましたけど、あの方に失礼がないよう、いろいろ気遣いしないといけませんね」

GM／徳本…「それは胃が痛いですがなあ、ハハハ」

真咲…そのセリフに対して「ふふっ、これから忙しくなりますね！」と、言葉を返したところで終わります。

GM…おお、了解です。

カノン…うむ。綺麗にまとまった！

樟葉特対オフィスの駐車場からリムジンが走り出す。

ライトが闇を切り裂き、繁華街へと走ってゆく様子を、特対の少女はただ笑顔で見守るのだった……。

GM… それでは、最後に紅夜の後日談を行いましょう。

事件後、紅夜は再び学校で、放課後を迎えます。

紅夜… じゃあいつも通り、いそいそ帰り支度をするぞ。

GM… では、紅夜は学校を出て、そのまま帰路につこうします。すると、帰り道に葵がいます。

紅夜… 「……どうした葵？　こんなところで？」

GM… 葵は少し恥ずかしそうな顔をしながら「あの、実は聞きたいことがあって！」と切り出してきます。

紅夜… 「聞きたいこと？」

GM… 葵は「その……御園先輩はもう部活に戻ってはいないんですか？　千尋先輩もワタシも、すごく心配してるんですけど……」と以前の質問をもう一度聞いてきます。どうやら《霊力結界》に巻き込まれた影響で、事件

前後の記憶をなくしているようです。

紅夜… なら都合がいい。じゃあ俺は「そうだな……」と少し思案した後に、千尋や閏、真咲やカノンの顔を思い出しつつ「約束できないけど……そのうち、戻れるかも知れないな」と微笑む。

GM… 葵は「……え？」と嬉しそうに顔をあげますね。

紅夜… 「……いまは俺、ひとりじゃなくて頼りになる仲間がいるから」

GM… 最後の言葉を聞いた葵が「ワタシ待ってます！　千尋先輩もきつと喜びます！」と答えたところで「セツション終了」となります。お疲れ様でした！

一同… お疲れ様でしたー！！

邪悪なる神と戦う者……神我狩。カミガカリ

彼らの戦いはこれからも続く。

あらゆる願いをかなえる秘術〈神化の誓約〉へ至り、アラミタマを滅ぼすその時まで。  
〈第一話へ続く〉