

WEBシナリオ⑦用ハンドアウト

PC①「神成神器の継承者」

コネクション	邪悪な超常存在／打倒		
サンプルPC	神器を継ぎし者	条件	レガシーユーザー
キミは一族に代々伝わる神成神器の継承者だ。かつて、キミの祖先は、その神成神器を用いて邪悪な超常存在をとある場所へと封印したという。ある日、キミは何者かがキミの神成神器を狙い、この久代の地をかぎまわっているという噂を耳にする。久代の平和を護るため、君は行動を開始した。			
目的	邪悪な超常存在を倒す		

PC②「久代海岸の守護者」

コネクション	船幽霊／友情		
サンプルPC	風使い	条件	特になし
キミは久代海岸にある霊脈を守護する魔術師だ。ある日、キミの友達である船幽霊から、「この霊脈に眠る宝を盗まれた」と相談された。困っているものは見捨てるわけにはいかない。キミは友達のために、行動を開始する。			
目的	船幽霊を助ける		

PC③「特対エージェント」

コネクション	上司／信頼		
サンプルPC	黒影の眷族	条件	環境省特別対策室
キミは超常事件を専門とする国家エージェントだ。キミは室長のト部正人からの呼び出しを受け、超常事件の解決を依頼される。話によると、久代海岸において、魔境の発生が確認されたい。だが、魔境討伐をひとりで行うのは難しいだろう。まずは他のカミガカリに助力を求めなければ。			
目的	カミガカリを集め、事件を解決する		

PC④：「祓魔の聖騎士」

コネクション	副長／信頼		
PC	時を極めし者	条件	聖堂騎士団
キミは世界規模の祓魔組織たる〈聖堂騎士団〉——通称、"騎士団"に所属し、守護聖人の名を持つ邪神殺しだ。ある日、キミは副長デレサ・カラスから連絡を受ける。なんでも久代市に、強大な超常存在が出現したらしい。神の名において、邪悪を滅するのがキミの使命だ。			
目的	黒幕を倒す		

PC⑤：「正義のヒーロー」

コネクション	街の人々／庇護		
PC	氷の魔神	条件	フリーランス
キミは陰ながら久代市の平和を守る正義のカミガカリだ。"特対"エージェント黒衣菊理から、キミに対して超常事件の調査と解決の依頼が行われる。邪悪な超常存在を倒せるのは、正義の超常存在——カミガカリ——のみ。人々の平和を守るため、キミは今日も戦いへとおもむく。			
目的	久代の平和を守る		

WEBシナリオ⑦用情報

情報1

灯の話では、「封印を護る札」は「嘆きの船」と呼ばれる魔境を封印していたとしても重要なものらしい。札が奪われてから既に2日が経過しており、太陽が沈む頃になると魔境から次々とモノノケが姿を現し、夜な夜な人々を襲い始めているという。

情報2

資料によると、久代海岸の魔境には2つの血族が関わっているらしい。1つは魔境を封印したPC①の一族。もう1つは久代海岸の霊脈を管理してきたPC②の一族である。事件を解決するには、彼らに協力を求めるのが不可欠であろう。

情報3

超常事件の原因と思しき魔境には、封印が施されている。そして、その魔境に入るには「封印を施した神成神器」「封印を護る札」「封印を補助する魔法陣」の三つが必要だという。教会の調査によると、「封印を施した神成神器」の継承者はPC①といい、現在、久代市内にいるとのこと。だが、残りのふたつの在り処に関しては、現時点では判明していない。

情報4

菊理の話によると、街で起こっている超常事件の原因は、久代海岸に突如出現した魔境が原因だという。だが、魔境には幾重もの封印が施されており、現時点では中に入ることができないらしい。また、海岸の近くには、用途不明の魔法陣が出現しているという。

情報5

久代海岸に封印されているのはかつて久代の地で猛威を振ったアラミタマで、その神名を"不浄霊"という。300年前に流行した疫病の死者たちの無念が悪霊化した存在でPC①の家系で代々用いられていた術式と善き船幽霊の力を借りてPC②の一族の霊脈——久代海岸に封印されたという。

情報6

「封印を護る札」は現在、「不浄霊」の配下の亡霊が奪い去ったまま逃走している。この情報を共有した各PCは、「追跡【敏捷】/目標値:15】を行い、1人でも成功すれば亡霊を倒し、「封印を護る札」を取り戻すことができる(成功するまで「判定の再挑戦」は可能とする)。

情報7

キミたちは義のために人々を救うことを選択した。その甲斐あって、キミたちは各超常存在組織が動く前に亡霊たちを退けることに成功した。各超常存在組織はキミたちの行動に感謝し、「[情報7]」を獲得する判定に参加したPCの数×1000GをPC全員に対して支払ってくれた。

シナリオ概要

久代海岸の封印が何者かによって破られた。
夜な夜な人々を襲う邪悪な亡霊たち。
悪意が、執念が、罪のない人々に襲い掛かる。
果たして、カミガカリたちはこの町にこぼれ出した悪意を消し去ることができるだろうか？
武装伝奇RPG神我狩——『怨念の海』

シナリオ背景

PC①の一族が船幽霊の“灯”と共に封印していたアラミタマ——“不浄霊”——が、配下の亡霊たちの仕業により、再び現世へと復活した。
不浄霊は現在、身を隠しながら、この地に災厄を起こすべく霊力を蓄えている。PCたちは、不浄霊の潜む魔境へとおもむき、不浄霊の野望を阻止しなければならない。
このシナリオは、不浄霊を倒せば終了となる。

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『クロノスの原初神器』『神我狩リプレイ 邪神グリード3』が必要となる。
また、このシナリオは『神我狩拡張ルールブック クロノスの原初神器』の[称号]、あるいはサンプルキャラクターを使用することもできる。
なお、このシナリオは[世界干渉LV:1]のPC3～5体で遊ぶことを念頭に作成されている。
GMはサンプルキャラクターを使用させる場合、以下のものをPCに選択させること。

- PC①: 神器を継ぎし者 (→原初p22)
- PC②: 風使い (→基本p58)
- PC③: 黒影の眷族 (→基本p50)
- PC④: 時を極めし者 (→原初p26)
- PC⑤: 氷の魔神 (→基本p52)

『武装伝奇RPG神我狩』『神我狩リプレイ 邪神グリード3』のみ使用の場合、以下のサンプルキャラクターを使用させる。

- PC①: 破神の剣豪 (→基本p48)
- PC②: 風使い (→基本p58)
- PC③: 黒影の眷族 (→基本p50)
- PC④: 現代の魔術師 (→基本p46)
- PC⑤: 氷の魔神 (→基本p52)

また、PC①には次のハンドアウトを使用させる。

PC①「神器の継承者」			
コネクション	邪悪な超常存在 / 打倒		
サンプルPC	破神の剣豪	条件	特になし
キミは一族に代々伝わる神器の継承者だ。かつて、キミの祖先は、その神器を用いて邪悪な超常存在をとある場所へと封印したという。ある日、キミは何者かがキミの神器を狙い、この久代の地をかぎまわっているという噂を耳にする。久代の平和を護るため、君は行動を開始した。			
目的	邪悪な超常存在を倒す		

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。

登場NPC

灯

年齢: ?? / 性別: 女性 / 職業: 妖怪
久代海岸の霊脈にいる船幽霊で、PC②の友達。
彼女を祀る祠には特殊な霊力を宿した札が安置されている。

不浄霊

年齢: 不明 / 性別: ?? / 職業: 悪霊
久代海岸ですっと眠っていた悪しき想いがアラミタマ化した存在。悪霊が体を繋ぎ合わせてできたと言われていたその肉体には、いくつもの顔が浮かんでおり、一般人が直視すれば正気を失うほどおぞましい。
長く久代海岸に眠っていたが、封印が解けた今、街に悪霊を次々と送り込み、久代を手に入れようと画策している。

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:非日常からの襲撃

シーンプレイヤー:PC①

イベント:情報収集

解説

PC①がモノノケに襲撃されるシーン。

●描写

夕刻、久代市——今日も町は平和だ。

キミが歩くと近所の人はキミに挨拶してくれるし、子供たちが楽しそうに笑っている。

過酷な神秘の世界に住むキミにとって、彼らの笑顔はかけがえのないものだ。

だが、突如として、周囲の風景が反転する。

これは、《靈力結界》だ!! そのとき、キミの周囲に禍々しい姿をした超常存在が現れ、奇声をあげながら突如として襲いかかってきた!

終了条件

PC①が戦闘準備を行ったら、シーンを終了する。

シーン2:妖怪の友

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

解説

PC②が船幽霊の灯から依頼を受けるシーン。

●描写

キミの一族は代々、久代海岸の靈脈を守っている。

キミも詳しくは知らないが、ここにはある重大な魔境が眠っているらしく、常に見守る必要があるのだ。

いつものように久代海岸の様子を見に行くと、キミと特に仲が良い船幽霊——灯あかりが、がキミのもとにやってきた。

いつもはここから他愛無い世間話が始まるのだが、今日はなんだか様子がおかしい。

キミは灯から事情を聞くことにした。

灯:「PC②! 大変だよ!」

灯:「実は、あたしの祠にあった封印の札が、モノノケたちに盗まれちゃったの!」

灯:「あの札はちょっとワケありな代物だから、早く取り返さないといけないんだけど……」([情報1]を渡す)

灯:「お願い! あたしはここで魔境の再封印の準備を進めないといけないから、代わりに札を探してきて!」

終了条件

PC②が灯に応えたらシーンを終了する。

シーン3:特対からの使命

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

解説

PC③が環境省特別対策室室長、ト部正人(→基本p30)から調査を命じられるシーン。

●描写

久代市市役所。その地下には環境省特別対策室、通称“特対”の分室が密かに存在している。

キミは、室長であるト部正人からの急な呼び出しを受けて、大急ぎでやってきたところであった。

正人:「急に呼び立ててしまつてすまないな、PC③」

正人:「早速だが、久代市で、超常事件が発生している」

正人:「キミは他のカミガカリたちを集め、事件の解決にあたってくれ。これが、現地のカミガカリのリストだ」([情報2]を渡す)

正人:「(PC④が参加していた場合)その他に、今回は“騎士団”から1人派遣されると聞いている」

正人:「(PC⑤が参加していた場合)それから、黒衣くんにも人員確保のために動いてもらっているよ」

正人:「キミには、期待しているよ」

終了条件

PC③が事件の調査に乗り出した時点で、シーンを終了する。

シーン4: 祓魔の聖騎士

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(基本p29)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

〈教会〉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。温かな光に包まれた礼拝堂のなかで、テレサはキミに、静かに用件を伝え始める。

テレサ:「わざわざ出向いてもらって悪かったわね」

テレサ:「実は、この町でモノノケが多数出現して人々を襲っているの。被害はすでに、かなりの規模に及んでるわ」

テレサ:「調べたところ、原因は魔境みたいなんだけど……」〔情報3〕を渡す

テレサ:「頼んだわよPC④! 汝に神の祝福があらんことを!」

終了条件

PC④は〔情報3〕を入手。その後、シーンを終了する。

シーン5: 友からの依頼

シーンプレイヤー:PC⑤

イベント: 情報収集

解説

PCが特対のエージェント、黒衣菊理(基本p30)から事件解決の協力を要請されるシーン。

PC⑤がいない場合、このシーンは演出しない。

●描写

キミの前に、黒いスーツ姿の少女が立っていた。環境省特別対策室——通称、特対のエージェントにしてキミの友人、黒衣菊理である。

彼女からの急な用件……ということは、おそらく、この街に危険が迫っているのだろう。

菊理:「PC⑤さん、お久しぶりです」

菊理:「……お察しの通り、ワタシの用件とは超常存在に関する事件——超常事件に関してです」

菊理:「PC⑤さんには他のカミガカリたちと連携していただき、事態の收拾にあたってもらいたいです」

菊理:「すでに多くの被害が出ています……どうか、よろしくお願いいたします」〔情報4〕を渡す

終了条件

PC⑤は、〔情報4〕を入手。その後、シーンを終了する。

シナリオ本編: 情報収集

ここから〔本編: 情報収集〕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、これを複数回行うと〔最終戦闘〕で不利になる。なお、再挑戦のたびに〔ポス〕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: カミガカリたち、集う

シーンプレイヤー:PC①

イベント: 戦闘

解説

シーン1の続きとなるシーン。なお、このシーンでは〔戦闘〕が発生する。

PC全員に戦闘参加すれば〔素材〕を入手できること。その〔素材〕で人造神器を強化できることなどを告げ、合流を促すこと。

戦闘の配置は、巻末の〔戦闘配置図〕を参照せよ。

●描写

空が、街が、全ての景色が、反転している。

キミを《靈力結界》に閉じ込めたのは亡霊と、それに従っている屍人たちだった。

亡霊：「ついに見つけたぞ……封印の一族！」

亡霊：「我らが主を解放するためにも——貴様のその神器をよこせえええ!!」(戦闘開始)

亡霊：「(倒された)ギァァァ……！」

終了条件

PCたちが戦闘を終了し、[素材]を入手したら、シーンを終了する。

シーン7:情報収集

シーンプレイヤー:PC②

イベント:情報収集

解説

今回の事件に関する[情報]を集めるシーン。

GMは各PC別に[シーンプレイヤー]としてのシーンを用意する。あるいは、PC全員にどの[情報]を調査するかを聞き、プレイヤーが提案した調査方法に応じて、[情報3~7]を与えること(単純に判定させるだけでもよい)。

どの[情報]をどのように与えるかは、GMがPCの意見を聞きながら任意で演出してよい。

また、NPCを経由して[情報]を与える場合、「例:」の項目を参考にすると良いだろう。

各PCごとにシーンを用意する場合、GMは各自が[シーンプレイヤー]となる「シーン7:情報収集」を[情報]がすべて出るまで繰り返し演出すること。

また、[情報7]はプレイヤーが人々を救いたいと宣言した場合のみ演出し、無理に演出しなくてよい。

●描写

——間もなく、夜がやってきた。

一見、町の様子は変わっていないが、いたる場所から邪悪な霊威が感じられる。

おそらく、魔境から這い出てきた亡霊たちが、その姿を顕現させつつあるのだ。

この状況を放置しておけば、被害はやがて町中へと拡大してゆくだろう。それらを回避させるためにも、キミたちは考えなくてはならない。今、自分たちが何を調べ、どう動くべきなのか。

(PC④・PC⑤がいない場合)

◎【情報3】【情報4】魔境の情報

[探索【幸運】]:目標値10

例:キミは魔境に関する情報を伝手を頼りに調べようとした。

「頼まれたもの、用意できてますよ」

◎【情報5】アラミタマの情報

[追跡【敏捷】]:目標値10

例:キミはアラミタマに関して調べている最中に、ある書物を発見した。

「こちらをお渡しせよとのことです」

◎【情報6】札の場所

[探索【幸運】]:目標値10

例:キミは封印に使われた札を探し始めた。

◎【情報7】モノノケに襲われている人々を救う

【体力】:目標値10

例:キミは街の人々を襲っているモノノケを倒すことにした。

「あ……ありがとうございます」

終了条件

このシーンで回収できる[情報]をすべて集めたら、シーンを終了する。

なお、[情報7]は未回収でも問題ない。

シーン8:嘆きの船

シーンプレイヤー:PC②

イベント:情報収集

解説

情報収集後、魔境に向かうシーン。

●描写

「封印を護る札」を取り返したキミたちは、PC②の友人——船幽霊・灯のもとへと向かった。

キミたちが到着すると、灯は海岸に浮かび上がった魔法陣のうえで、再封印の準備を着々と進めていた。

灯:「あっ、PC②! PC①さまも!」

灯:「それは「封印を護る札」……取り返してくれたんですね。ありがとうございます」

灯:「あとは……再封印すれば50年くらいは持つはずです!」

灯:「(魔境に突入すると言った)危険すぎます……まさか、本気ですか?」

灯:「……本気なら止めません。なら、封印用の魔法陣を魔境に突入するための魔法陣に書きかえる作業を行います」

灯:「と言ってもあたし1人ではこの魔境は開けない仕組みになっています……それでは、PC①さま。その神器を(海岸の方角を指さし)あっちの方に掲げてくれませんか?」

灯:「そう、そんな感じです」

●描写2

それは一瞬だった。何もなかったはずの久代海岸に、黒く、おぞましい巨大な木造の箱舟が出現した。

灯:「これがあたしの霊力で隠されていた魔境——『嘆きの船』です」

灯:「みなさま、どうか気をつけて(一礼する)」

終了条件

PCたちが行動を開始したらシーンを終了する。

シナリオ本編:魔境踏破

ここから[魔境踏破](邪神グリード3→p 264参照)となる。GMはPCたちに残りの[感情]をすべて埋めるよう指示し、その後、[魔境討伐]を開始する。

●描写

魔境、『嘆きの船』は外見こそ巨大な箱舟だったが、その中はかつて、墓地だと思しき不気味な廃墟だった。この[魔境]の最深部に、アラミタマはいるのだろう。

シーン9:魔境への突入

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

終了条件

PCたちが搜索を開始したら、エリア[F-4]から[魔境踏破]をスタートする。[魔境踏破]が終了したら、[シナリオ終了]へと移ること。

解説

PCたちが魔境に突入するシーン。

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。

[最終戦闘]に勝利した場合、通常通りに[シナリオ終了]を演出する。

もし、途中で[魔境]から脱出した場合や、[最終戦闘]に敗北した場合は、PC全員が共通のエンディングとなる。

演出は、『邪神グリード3』p250を参考せよ。

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。

セッション終了

[シナリオ終了]後、[セッション終了]の処理を行う。

最後には後片付けを忘れないこと。

なお、今回の[経験値]算出は次の通り。

ハンドアウトの目的を達成した	50
断片を入手した	50
セッション終了時に消去した[感情]の数×2	
モノノケを倒した	GMが計算する

戦闘関連のデータ

戦闘配置図

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

★ : 屍人×3 (基本p228)

▲ : 亡霊×3 (基本p229)

④⑤ : PC④⑤が存在する際に増える屍人×3

■ : PC [設置]マス

不浄霊

種別: 混沌 Lv 3(1)

サイズ: 2 知能: 狡猾 感覚: 熱 会話: 可能 反応: 敵対
 知名度: 15 弱点: [火炎][風圧][閃光] 移動: 歩行・飛行

【戦闘値】	命	回	発	抵	判
【固定値】	5	3	10	9	7
	12	10	17	16	14

【行動値】	15 (7)	【装甲】	2	【結界】	1
【生命力】	248				

攻撃方法

【武器攻撃】: 魔法攻撃 / 5マス / 1体

対象に、2d+26の魔法ダメージ。

【生命力放出】: 準備 / 使用者

対象は[生命力]を1~20の任意の値消費。魔法ダメージに+消費した値(最大+20)する。

【靈力波】: 魔法攻撃 / 7マス / 1体 / 半減

1ターン中1回、対象に2d+28の魔法ダメージ。[受動判定]失敗時、対象は[苦痛]となる。

【異常再生】: 終了 / 使用者

対象は[生命力]を10[回復]する。

取得済みの《ポステラント》

【拡散準備】: 準備 / 使用者

対象は[攻撃行動]の[対象]を+2体。[対象]が[範囲・戦闘地帯]の場合、[ダメージ算出]に+1d。

【死の烈風】: 物理攻撃・魔法攻撃 / 7マス / 4体

1ターン中1回、使用者は[武器攻撃]を行い、[物理攻撃]時[ダメージ算出]+2d。[魔法攻撃]時[距離]+3マス。

【破滅の神言】: 特殊 / 戦闘地帯 / 1体

ダメージ算出時に使用。対象が一般人の場合、[気絶・戦闘不能・死亡]いずれかとなる。超常存在の場合、[ダメージ算出]に+1d×3。[生命力]10消費。

【靈紋侵食】: 常時 / 使用者

対象が使用した《タレント》を、《タレント》(例:《影縛り》等)を用いて消滅させた[距離: 戦闘地帯 / 対象: 1体]は、[靈紋]を5消費する。

【荒ふる神性】: 常時 / 使用者

対象は残り[生命力]が200以下となった時点で、[能動判定]に+1、[タイミング: 攻撃]に+1回。

説明

かりそめの姿を現したとき、夥しい数の人面が浮かび上がる巨大な霊体となるアラミタマ。かつてPC①の一族に封印されたが、封印が解かれるその日を待ち続けていた。

封印が解けた今、魔境で蓄えた力を解放し、再び、現世を恐怖に突き落とすことを目論んでいる。