

サンプルシナリオ用ハンドアウト

PC①「亡き友の頼み」			
コネクション	埴谷伊都樹／誠意		
サンプルPC	現代の魔術師 (LV10)	条件	魔術師連盟
キミには無二の親友がいた。 彼の名は埴谷伊都樹。キミと同様に連盟有数の実力者だったが、彼は数ヶ月前、強大なアラミタマとの戦いで命を落としてしまった。 ある夜、キミは夢の中で死んだはずの親友に頼み事をされる。それは伊都樹の妻、埴谷静香に関することだった。			
目的	埴谷伊都樹との約束を果たす		

PC②「神霊の危機」			
コネクション	コノハナサクヤ／庇護		
サンプルPC	氷の魔神 (LV10)	条件	特になし
キミは、神霊からも頼りにされる強力なカミガカリだ。 ある日、キミのもとにコノハナサクヤからの神使が訪れ、助けを求めてきた。曰く、久代市が強大なアラミタマによって荒らされており、コノハナサクヤの身に危険が迫っているのだという。 久代市に急行したキミは、久代市を覆う強大な霊威を感じるのだった。			
目的	コノハナサクヤを救う		

PC③「最上級国家エージェント」			
コネクション	埴谷静香／疑惑		
サンプルPC	黒影の眷属 (LV10)	条件	環境省特別対策室
キミは超常事件専門の、最上級国家エージェントだ。 最近、東京を経由して、多くの霊媒や物品がどこかに運び出され続けている。その行き先を夜明和弥と調査していたキミは、それらがある人物へ集められていることに気付く。 その名は埴谷静香。キミは嫌な予感を抱き、真実を突き止めるために久代の地へ向かった。			
目的	真実を突き止める		

PC④「退魔師協会の切り札」			
コネクション	御剣彩音／信頼		
サンプルPC	破神の剣豪 (LV10)	条件	退魔師協会
キミは退魔師協会の切り札とも言えるカミガカリだ。 多くの霊脈を荒らされ、土地神たちも姿を消すという異常な事態。連日、久代の地で起こる異変の調査に追われていたある日、“総代代行”御剣彩音から連絡が入った。それは、この異変の手がかりを掴んだというものだった。			
目的	久代市を救う		

PC⑤「友人からの支援要請」			
コネクション	テレサ・カラス／友情		
サンプルPC	銀弾の聖堂騎士 (LV10)	条件	特になし
キミは世界でも有数の実力を持ったカミガカリだ。 休暇中だったある日、キミの元へ旧友である“騎士団”のテレサ・カラスから、助力を求める連絡が入る。なんでも、彼女が支部長を務める久代市が未曾有の危機を迎えているらしい。 そろそろ休暇にも飽きてきたころだ。キミは彼女の助けとなるべく、久代市へと向かった。			
目的	事件を解決する		

サンプルシナリオ用情報

情報1
埴谷神社には、神代の邪神が封じられている。静香は邪神と契約し、死者と再会する方法を入手しようとしている。最悪の場合“煉獄の夜”に匹敵する惨劇が起こるだろう。

情報2
邪神は、コノハナサクヤを執拗に狙っているため、彼女は隠れて逃げ回っている。邪神の目的は不明だが、彼女が捕まらない限り、邪神の企みは成就しないだろう。だが、時は一刻を争う。急ぎ邪神とサクヤの居場所を調べる必要がある。

情報3
霊的物品のうち約7割は、久代市の埴谷静香に渡っていた。運搬や提供に関わった人物の共通点は、超常事件で大切な人を失ったことだ。彼らはその心の傷が癒えておらず、超常組織側を敵視すらしている。集められた霊的物品は100を越えており、使い方次第で大事件に発展する可能性が高い。

情報4
荒らされた霊脈に供物の極印が刻まれているということは、その力を邪神が手に入れたということだ。霊脈はどこも掘り返されたかのように荒らされているため、同一犯と考えられる。土地神たちが消え去ったのも同じ存在が原因なら、それはまだ市内のどこかに潜んでいるはずだ。

情報5
現在、市内の至る所で強い瘴気を確認されている。瘴気には死の穢れが色濃く含まれ、霊的ジャミング効果や神霊の弱体化能力がある。強力なカミガカリなら抗えるが、瘴気だけでなく発生元を押さえなければ問題は解決しないだろう。

情報6
オコロは、カグツチ神とハニヤス神の落し子にして異形の竜だ。本来は全長十数キロにおよぶ巨体で、地中を泳ぎながら霊力を喰らい続ける。火と土の身体を持ち、地の底に鎮められた瘴気を舞い上げ、人々に害を成したが、大昔に討たれ、地下深くに封じ込められた。オコロの遺骸が倒れ込んで陥没した土地が、今の稲山川と有川になったとされる。長い封印によって肉体は死亡しているが、魂は生き続けている。

情報7
コノハナサクヤの行方はいまだに不明だが、静香たちから逃げながら、荒らされた霊脈を転々とし霊力を集めているようだ。彼女の痕跡は、森林公園を囲うように点々としており、なにか意図的なものを感じさせる。久代を覆う瘴気を弱めることが出来れば、彼女を見つけられるかもしれない。

情報8
オコロは煉獄の夜以降の超常事件増加により、魂が長い眠りから目覚め、昨今の水質汚染によって僅かに力を取り戻した。現在は静香が与えた霊的物品や霊脈、土地神の霊力により、力を取り戻しつつある。幼体のうちに狩らなければ、際限なく巨大化していくだろう。静香は法則障害を利用して、オコロの軀から瘴気を抽出して久代全域にばらまいており、その基点は久代温泉街の外れの山間部にある。

シナリオ概要

一人の男の死が引き金となって、惨劇は始まる。
久代の地を揺るがす異変の数々。
頻発する地震に、荒らされる霊脈。
数多の土地神が消え、悪鬼羅刹が跋扈する。
連鎖する未曾有の危機に立ち向かうはカミガカリ。
そのきっかけは、たった一つの切なる願い。
されど代償は、巻き込む世界の破滅。
その願い砕かぬならば――
神代の異形が、現世の全てに災禍をもたらす。
武装伝奇RPG『神我狩』――『Don't Wanna Forget You』

シナリオ背景

〈魔術結社連盟〉でも有数の実力者だった埴谷伊都樹の死。その死を受け入れられない妻、埴谷静香は、神々の落し子にして異形の竜神“オコロ”と契約して、伊都樹の〈断片〉と“オコロ”の靈魂を身籠った我が子に宿すことで新たな器にし、“オコロ”を復活させた。
静香は蘇った“オコロ”と共通の目的である“死者との再会”を叶えるために、同じ苦しみを持つ人々と共謀し、各地で超常事件を煽動した。そして、“オコロ”の力を取り戻すために、さまざまな霊的物品を集めるとともに、久代の地の霊脈を荒らし、土地神を食い尽くした。
事件の全容を追い、各組織とPCたちは久代市で“オコロ”から逃れた唯一の土地神コノハナサクヤを探しつつ、連携して情報収集を進める。そして、彼女たちの真の目的……久代市を黄泉の世界と一体化させることで“死者との再会”を果たす……を阻止するためにコノハナサクヤと協力して、“オコロ”と静香と対峙することになる。
このシナリオは“オコロ”と静香を倒すと終了する。

PC作成

このシナリオは、[世界干涉LV：10]のPC4～5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。
また、各PCごとに公式サイトより[世界干涉LV：10]のPDFをダウンロードして使用すること。

PC①：現代の魔術師 (LV10)

PC②：氷の魔神 (LV10)

PC③：黒影の眷属 (LV10)

PC④：破神の剣豪 (LV10)

PC⑤：銀弾の聖堂騎士 (LV10)

ハンドアウトと情報

GMは本シナリオ掲載の各[ハンドアウト]と[情報]を事前にコピーし、切り分けておくこと。また、[ハンドアウト]を一読する、または事前に公開し、PLに選択させる。
[登場]中のPCは[情報]を確認後、条件を満たすかGMの許可があれば、内容を確認・共有できる。
また、このシナリオのストーリーラインを、PLが不快に感じるとGMが判断した場合、“オコロ”を悪辣な性格に変え、静香が“オコロ”にそそのかされ我が子を捧げてしまったという風に改変を行ってもよい。

真相

埴谷神社に封じられ寂しさとししさを募らせていた“オコロ”は、愛する者と死別した静香と心を通わせた結果、死者との再会を条件に静香と魂の契約を交わした。契約により“オコロ”は伊都樹の断片と同化し、法則障害[強制合体]によって静香が身籠った子を新たな器として、静香に産み直されることで肉体を手に入れ、力を取り戻した。そして、現在は静香と完全に融合しているため、“オコロ”を倒せば器である子も、静香も死んでしまう。
死者との再会的手段とは、“オコロ”が古い肉体に溜め込んだ瘴気を利用し久代市と黄泉を一体化させることだ。そのためには、黄泉を支配するイザナミに連なるカヤとコノハナサクヤの力を取り込む必要がある。しかし、久代市が黄泉と一体化すれば、黄泉の穢れは日本どころか世界中を埋め尽くすだろう。そして、静香の望む伊都樹との再会は叶っても、“オコロ”はすでに霊脈の流れに身を委ねた神である父と母と会うことは決してない。その幻影を追って、“オコロ”は全てを食らい、世界を黄泉と一体化させて破滅の具現へと至るだろう。

登場NPC

埴谷伊都樹

年齢：29／**性別**：男性／**職業**：エージェント

故人。旧姓は市木。“連盟”所属の強力なカミガカリでPC①の親友。長身瘦躯に粗暴な気配を漂わせた見た目とは裏腹に、世話焼きな性格。静香の命を救ったことがきっかけで彼女と結婚する。夫婦仲は円満だったが、数ヶ月前に凶悪な邪神との戦いに赴き、邪神と相打ちとなる。

埴谷静香

年齢：28／**性別**：女性／**職業**：巫女

久代市北東部にある埴谷神社の神主兼巫女。カミガカリではないが、強力な霊能力者。“オコロ”の封印を守る

ことだけを生きる意味と教えられてきたため、歳の割に精神が幼い。伊都樹を心の底から愛しており、彼の子を身籠っていた。情が深く依存心も強いため、伊都樹の死に深いショックを受けて塞ぎ込んでいた。

オコロ

年齢: 数千歳以上？／**性別**: なし／**職業**: 悪神

シナリオ導入

PC作成が完了した時点で、GMは各PCに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:忘却の彼方

シーンプレイヤー: マスターシーン

イベント: 情報収集

解説

導入開始の数日前、巨大な存在によって妙見神社が崩壊し、草祖草野姫であるカヤが食われるシーン。

●描写1

導入開始の数日前、妙見神社の結界は侵入者を拒むために強く輝きを放っていた。巨大すぎる侵入者は、獲物を追い詰める蛇のごとく神社をぐるりと取り囲み、結界ごと押し潰さんと力を込める。

神使に守られた久代の土地神である草祖草野姫ことカヤは、辛そうに空を見上げる。そこに有ったのは夜空の星々ではなく、禍々しく輝く赤い瞳。蛇にも竜にも見える異形が唸り声をあげ、結界への圧力を強める。

カヤ:「トラキチ、トラタ！　くっ……このところ続いていた土地神の消失は……あなたの仕業ですね！」

カヤ:「これほどの力……こんな存在が封印されていたなんて！　あなたは一体……！」

巨大な存在:「ア……イタ、イ」

カヤ:「——ッ！　まさか、あなたは！」

カヤ:「そんな、身体は滅んで……魂だけになってるはずなのに！　どうやって……！」

カヤ:「ダメっ！　もう、ここにはいないの！　だから、静まって、お願い、オ——」

●描写2

カヤが説得を試みた直後、強烈な圧力によって結界が崩壊して、妙見神社の護りが完全に失われた。次の瞬間、

炎の神“カグツチ”と土の神“ハニヤス”によって生み出された神。出来損ないとして捨てられて邪神と化した。十数キロメートル近い巨体で、満たされぬ飢餓に突き動かされた結果、人々に仇を成し久代の霊脈に封印された。赤子ほどの知能しかないが、今でも親恋しさに、二神に会いたいと切実に願っている。

シーン2:夢枕

巨体が俊敏にうねり、一息にカヤを飲み込む。それは神社を破壊し尽くしてから、何処かに消えていった。

終了条件

描写後、シーンを終了する。

シーン2:夢枕

シーンプレイヤー: PC①

イベント: 情報収集

解説

PC①が伊都樹との思い出を回想後、夢枕に立った伊都樹から、妻の静香を止めて欲しいと頼まれるシーン。

また、ここでは描写4でPC①は怪蟲に襲われるため[能動判定／目標値: 21]を行い、これに成功すれば怪蟲を無傷で倒せる。失敗した場合、PC①は【生命力】を6d消費するが、即座に反撃して怪蟲を倒す。

●描写1

——キミは夢を見ていた。

いまから数年前。伊都樹と静香が結婚して、その祝いを持っていった日の夢だ。

その日は、酒を飲んで酔っ払った伊都樹が、いつもより饒舌に惚気を口にしていた。見た目は凶悪で粗暴な伊都樹がうれしそうに話す様と、顔を赤らめて微笑む静香のことは、今でも鮮明に覚えている。

それが妙に悲しく、そして寂しく感じるのは、そんな姿をもう決して見る事が出来ないからだろう。

伊都樹:「PC①、聞いてくれよ。静香って、オレと付き合いうまで水族館や遊園地も知らなかったんだぜ。もちろん漫画もゲームも知らないって、超がつくお嬢様だろ？」**伊都樹**:「この前なんかさ、ショッピングモール行った時は人多すぎて怖いって、ずっとオレの袖掴んでよ」

静香:「伊都樹さん！　そ、その話はしないでって……！」

伊都樹:「ハハハ！　悪い悪い。しかし、まさかオレみた

いなのがこんなお嬢様と結婚するとは思わねえよな」

静香:「そんなことはありません、伊都樹さんは、伊都樹さんが思っているよりずっと優しくて、強くて、素敵な人です。私にとっては伊都樹さんが一番です。伊都樹さんじゃなきゃダメです。PC①さんも、そう思いますよね？」**伊都樹**:「や、やめてくれよ、静香ならともかく、こいつにべた褒めされたら恥ずかしいったら無いね」

●描写2

キミが返事をした直後、世界が色褪せて、これがただの記憶だということを思い知らされる。色が抜け暗闇となった世界には、いつの間にか親友の姿があった。

伊都樹:「よお、久しぶりだな、PC①」

伊都樹:「おいおい、疑ってんのか？　別に生き返ったわけじゃねえ。夢枕って奴だよ」

伊都樹:「あまり時間が無い、頼みたいことがある」

伊都樹:「静香のことを止めてくれ」

伊都樹:「そして、もし——あいつが人の道を踏み外していると判断したら、カミガカリとしてお前が裁いてくれ」

伊都樹:「オレが死んでから、静香のやつ相当落ち込んでな……とんでもないことをやらかそうとしているみたいなんだ」(ここで情報1を渡す)

伊都樹:「オレにはもう止められねえからよ……生きてる頃からお前には世話になってばかりだな」

伊都樹:「頼んだぜ、親友」

●描写3

伊都樹は申し訳無さそうに眉をひそめながらほほ笑んで、消えていく。最後までキミを見つめながら——。

彼の姿が完全に消えると、携帯端末のコール音が鳴り響き、キミは夢の世界から覚醒する。

端末の画面に表示されていたのは、魔術結社連盟の三賢人、シャルル・ダーレスの名前だった。

シャルル:「やあ、PC①。お目覚めかな？」

シャルル:「本来なら、顔を合わせて近況でも聞きたいところだが……緊急で、キミに仕事を頼みたい」

シャルル:「久代支部の神谷遼子から救援要請が来た。ここ一週間の間に、市内に存在する霊脈のほとんどが荒らされ、土地神が消失する異常事態が起きている」

シャルル:「協会が主導して対処にあたっていたが、悪化する一方で彼女としても看過できなくなっただろう」

シャルル:「悪いが、すぐに久代市に向かって事態の解決にあたって欲しい……ただし、キミの命が優先だ。有能な友人を立て続けに失いたくはないんでね」

●描写4

偶然にも夢枕に立った伊都樹の願いと、シャルルからの仕事の目的地は一致しており、電話が切れるとキミはすぐさま静香に会うため久代市へ向かった。

到着した久代市は、平時の長閑で平和な街並みが一変し、高濃度の瘴気があちこちで漂い、大小幾つもの靈威が感じる異常な状態だった。人通りはほとんどなく、時おり見かける人影はカミガカリか靈能者ばかりだ。

伊都樹の言葉が頭の中で繰り返される。嫌な予感がしたキミは、細心の注意を払いながら移動し始めた。

だが、その最中に大蜘蛛型の怪蟲が現れ、容赦なく牙を剥いて襲いかかってきた！(ここで[能動判定／目標値: 21]を行わせ、判定の成否に関わらず描写5へ)

●描写5

キミが怪蟲の急所を正確に貫き、一撃のもとに屠り去ると、怪蟲はそのまま石にでもなったかのように固まり、次の刹那には眩い火柱となって消滅する。

市内で、これほど強力なモノノケが出現している事態に、キミは急いで目的地へと向かった。

終了条件

PC①が埴谷神社に向かった時点で、[目目連](→神怪p51)1体分の[素材]と【靈紋】を与え、シーン終了する。

シーン3:狙われた神霊

シーンプレイヤー: PC②

イベント: 情報収集

解説

コノハナサクヤの神使から依頼を引き受け、コノハナサクヤを助けるために久代市へと向かうシーン。

●描写1

増加する超常事件の対応に追われ各地を巡る日々を送るキミは、悪い予感を覚えて久代市へ向かっていた。

そんなキミの元に、コノハナサクヤの神使である大きなシロフクロウが現れる。その姿は痛ましいほど傷だらけだ。神使は消え入りそうになりながら、声を絞り出した。

神使:「おお、PC②様……ようやく見つけましたぞ」

神使:「これで……どうにか、使命を果たせます……」

PC②様、いま久代の地が危機を迎えております」

神使:「数日の間に、謎の邪神により久代の霊脈のほとんどが荒らされ、土地神まで喰らい尽くされているのです」

神使:「つい先日、妙見神社のカヤ様まで……コノハナサ

クヤ様の命で、私をはじめとした神使が久代の地より発しましたが、残ったのは私のみ……なにとぞ、あの方をお助けください」(ここで情報2を渡す)

神使：「これは……コノハナサクヤ様より託された宝物でございます、僅かばかりの謝礼でございますが、お受け取りください」(宝物：効果値1/500Gを2個を渡す)

神使：「……私はそろそろ限界でございます。PC②様。最後にお会いできて嬉しゅうございました」

神使：「コノハナサクヤ様……しかと、使命を果たしましたぞ。あなた様を助けるために……PC②様が……」

●描写2

神使は、コノハナサクヤより託された宝物をキミに渡すと、久代市の方角に一声鳴き、跡形もなく消滅した。

終了条件

PC②が久代市へと向かった時点でシーン終了する。

シーン4:向き合うべき悔悟

シーンプレイヤー：PC③

イベント：情報収集

解説

PC③が夜明和弥と共に、東京で起きた異変について調査をしているシーン。

●描写1

キミは東京にある環境省特別対策室本部で、夜明和弥とともに、人造神器や魔術媒介などの霊的物品が東京に持ち込まれてはどこかに運び出されている件についての調査に明け暮れていた。

同時期に日本各地で超常事件が多発し、人員が不足していることもあり、東京では厳戒態勢が敷かれ、各組織間の緊張も高まっている。

キミと夜明が資料室に缶詰状態になって数日、コーヒーの味にも飽きた頃、夜明がキミに投げやりに声をかけた。

夜明：「PC③、そっちはどうだ？」

夜明：「これだけの量が運び込まれてるってのに、持ち主にも、受取人にも共通性がない。カミガカリ関係者から、霊能力者に一般人に至るまで十人十色だ」

夜明：「誰かが糸を引いてるはずなんだが……戦争でも始めるつもりかって感じだな」

夜明：「本当ならもっと大人数で本格的な調査をしたいところだが、人員が各地に取られているせいで、それもままならないしな……悪いが、もう少し付き合ってもらうぞ」

●描写2

新しいコーヒーを淹れようと夜明が立ち上がった時、資料室の扉を開けて、**黒衣**菊理が入ってくる。

黒衣：「夜明さん、PC③さん、大変です！」

夜明：「黒衣か、そんなに慌ててどうした」

黒衣：「霊的物品流入の件で、関係者の共通点が分かりました！**毒島**さんが西園寺興信所と連携して調べてくださいました！」

夜明：「本当か！ それで、その共通点は……」

黒衣：「それは——」(ここで情報3を渡す)

夜明：「こ、これは……そういうことか、東京をわざわざ経由させたのは俺達を攪乱するためか」

黒衣：「実際、組織間の緊張で動きづらくなっています。もしかしたら各地で起きている超常事件も……」

夜明：「……このまま、手をこまねいているわけにもいかん。PC③、このぐらいしか渡せないが、急いで久代市に向かってくれ！」(宝物：効果値1/500Gを2個を渡す)

夜明：「これだけ大掛かりなことをしてかしてるってことは、お前ぐらいの実力者じゃなきゃ対応できないだろう。ト部の旦那には事後承諾って形で、後で伝えとく」

黒衣：「えっと……実は、室長が先日、陣頭指揮を取るために久代市に向かわれまして……」

夜明：「ますます放っておくわけにはいかなかったな、PC③、とにかく急げ！ 旦那のこともよろしく頼んだ」

終了条件

PC③が久代市へ向かった時点でシーンを終了する。

シーン5:久代市の異常

シーンプレイヤー：PC④

イベント：情報収集

解説

PC④が、崩壊した妙見神社の跡地に供物の極印が刻まれているのを発見するシーン。

また、ここでPC④に[探索【幸運】]、もしくは[識別【知性】]で目標値：11の判定を行わせ、これに成功すれば【宝物】を2個、失敗すれば1個を与える。

●描写1

一週間という短い期間に、久代市の霊脈が荒らし尽くされ、ほとんどの土地神も消失してしまった。その結果、瘴気で満たされた久代市内でモノノケの発生が急増し、霊能力者やカミガカリたちは対応に追われている。ガス漏れを理由に一般人の外出を禁じているが、そうやって

信じ込ませるのも時間の問題だろう。

そんな状況で、協会でも有数のカミガカリであるキミは、今日も一人で荒らされた霊脈を調べていた。

妙見神社。草祖草野姫ことカヤが管理している霊脈は完全に荒らされ、建物は崩壊して無惨な光景が広がっている。神使もカヤの姿もなく、あるのは霊脈の中心に刻まれた供物の極印だけ。 なにか手がかりだけでもないものかと、キミは念入りに境内を調査をしていた。（ここで[探索【幸運】]か[識別【知性】]で目標値：11の判定を行わせ、判定の成否に関わらず描写2へ）

●描写2

キミが、カヤが残したと思われる宝物を見つけたとき、ちょうど通信用端末に連絡が入った。画面には御剣彩音の名前が映し出されており、キミが電話を取ると焦ったような彼女の声が聞こえてくる。

彩音：「PC④さん、調査中に申し訳ありません。急いでお伝えしないといけないことがあって……」

彩音：「PC④さんが荒らされた霊脈を調べてくれたおかげで、分かったことがあります！」(ここで情報4と、PC⑤不在時は情報5も渡す)

彩音：「荒らされた霊脈は、もっと大きな“なにか”の布石かもしれません……その首謀者に心当たりがあります」

彩音：「久代市で唯一霊脈が荒らされておらず、社殿も健在な場所……埴谷神社。そして、その巫女にして管理者でもある埴谷静香さんです」

彩音：「彼女を疑いたくはありませんが……現状ではそんなことも言ってもらえません」

彩音：「PC④さんへの負担が大きくて、本当に申し訳ありません……京都の方にも増員を打診していますが、責任や費用だなんだと会議が長引いてばかりのようで」

彩音：「私の思い過ごしならいいのですが……PC④さん、彼女と埴谷神社を調べてもらえますか？」

●描写3

彩音の指示に従い、キミが埴谷神社へと向かおうとした矢先、身を突き刺すような強烈な霊威を感じる。 それは、

シナリオ本編

ここから[シナリオ本編]となる。今回のシナリオでは、【主能力値】判定に再挑戦するたびに[ボス]の【生命力】の最大値が＋10ずつされる(最大＋50)。これは、時間経過により、多くの靈魂が奪われるためだ。

GMはすべてのPLに次の説明後、本編を開始せよ。

埴谷神社の方角から放たれていた。

終了条件

PC④が埴谷神社に向かったところでシーンを終了する。

シーン6:火急の報

シーンプレイヤー：PC⑤

イベント：情報収集

解説

PC⑤が休暇中、テレサ・カラスからの連絡を受け取るシーン。PC⑤がどこでどのように休暇を堪能しているかは、PLと相談のうえ決めること。

●描写1

キミは、久方ぶりの休暇を十分に堪能していた。（ここでPLにどのように休暇を楽しんでいるかを聞く）

そんな時、キミのプライベート用携帯端末にテレサからの連絡が入った。

テレサ：「ハロー。休暇中にごめんなさいね」

テレサ：「助けてほしいの。 実は……(情報5を渡す)」

テレサ：「上に掛け合ったけれど、極東の一都市に高位の祓魔師を送るには情報が足りないって。 これは勘でしかないけれど……それじゃ間に合わない」

テレサ：「実力が確かで、すぐ動けそうなのは思いつく限りあなただけなの。 報酬は全額先払いで口座に振り込むわ。 お願いできないかしら」

テレサ：「(依頼を受ける) ありがとう！ あなたが到着するまで、なんとか持ちこたえてみせるわ」

テレサ：「(依頼を受けない) そう……残念だけれど仕方がないわね」

終了条件

PCが依頼を受けていたら報酬として1000Gを渡し、シーンを終了する。

シナリオ本編

- 【登場判定】は一律【目標値：8】。
- 【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。
- 【主能力値】判定に失敗した場合、いつでも再挑戦できるが、再挑戦を続けると【最終戦闘】で不利になる。なお、《タレント》による振り直しは再挑戦に含まない。

シーン7:会いたいと思う気持ち

シーンプレイヤー:PC①

イベント:戦闘

解説

PC①が埴谷神社に訪れて、様変わりした静香に出会うシーン。PC①以外はGMが許可するまで[登場]できない。ここでは[戦闘]が発生する(編成や配置は[戦闘配置表A]を参照)。敵をすべて倒せば[戦闘終了]となる。

●描写1

埴谷神社の周辺には、瘴気を濃縮したような悪しき気配が漂っていたが、敷地内には瘴気が見当たらなかった。本殿へと足を進めたキミは、目を疑うような光景を見た。それは無数の人々が祈りながら、強力な靈威をまとった白装束姿の埴谷静香に向かって切なる嘆願たんがんの声をあげる、異様な光景だった。

人々の祈りを受け止めている静香の姿に、キミは違和感を覚えた。夢でみた静香から子供っぽい愛らしさが消え、危うさだけが残ってしまったかのような印象を感じたのだ。

人々 A:「誰かを守るためって……立派なことだけど。誰かを守って……あの子が死ぬなんて、あんまりだ！」
人々 B:「あいつは、大人しくてビビりで、優しいやつで、戦うなんて出来るはずなかったのに！」
人々 C:「なんで、なんで！ よりにもよってあの人が死ななきゃいけないかったですか！ 自分の命を捨ててまで、誰かを守る必要なんてなかったのに！」
静香:「その通り。皆さんの想いは正しいことですよ」
静香:「私も、愛する夫を失いました。そして、残ったのは超常組織からの謝罪と労いの言葉、あとは使い切れない黄金だけ……許せません、とても許せませんよね。それを受け入れることなんてとても出来ません！」
静香:「だから、もう一度会いましょう、大切な人に。大切な人の笑顔が、声が、記憶が、薄らいでしまう前に」
静香:「そのための準備はもうほとんど終わっています。最後の賛えんが手に入れば、私たちの願いは叶うのです」

●描写2

彼女の言葉に、人々は喜びの涙を流している。静香は信仰を説く教祖のように慈悲深くほほ笑んで彼らを肯定し続ける。だが、その笑みには凄惨で冷酷な狂気が潜んでいた。ふと、彼女が視線を上げ、キミと目が合った。彼女は僅かに驚きに目を丸くしたが、すぐに笑みを浮かべた。

静香:「……あなたは、PC①さん。お久しぶりです」
静香:「もしかして、伊都樹さんのお墓参りに来てくれたのですか。だとすれば、せっかく来ていただいたのに申し訳ありませんが、日を改めてくださいますか」
静香:「あなたが来てくださったのですから、また昔のように伊都樹さんも一緒にのほうがいいでしょう？」
静香:「あと数日ほど、時間を置いてまた来ていただければ……また伊都樹さんとも会えますから」

(伊都樹が夢で現れたことをPC①が告げる)

静香:「伊都樹さんが……？ わ、私は……夢の中ですら会うことが出来ないのに！」
静香:「なんで……なんでなんでなんで！ あなたばかり、伊都樹さんと仲良く……！」

(PC①が静香の提案を受け入れない)

静香:「……では、せめて邪魔をしないでください！ 私たちは、ただ会いたいただけなのですから」

(伊都樹と夢で会ったことを話す、または静香の提案を受け入れない、もしくはある程度続けた後に描写3に移る)

●描写3

キミとの会話に痺れを切らした静香が、鬼気迫る形相となる。その感情の高ぶりに合わせて神社の敷地内に亀裂が走り、あちこちから瘴気が噴き出し始めた。その時、キミは最初に感じた違和感の正体に気が付いた。産み月前のはずの静香の腹部が、膨らんでいないのだ。地響きが起こり、大地が揺れる。集まった人々は悲鳴をあげながら蜘蛛の子を散らしたように逃げ惑った(ここで他のPCが介入可能になる)。
静香:「何故、邪魔を……あなただって、伊都樹さんのように使い潰されて死ぬかもしれないんですよ！？」
静香:「ここにいる人々はみんな、大切な人を超常事件で失った傷を抱えているのです……！ いまだ立ち直ることも、前を向くことも出来ずにいるんですよ！」
静香:「邪魔をするのなら、たとえあなたであっても容赦はしません。オコロ……！ この者たちを倒しなさい！」

●描写4

静香は何者かの名を叫ぶと、キミに恨みがましい視線を向けながら何らかの術を使い姿を眩ませてしまった。それを合図に亀裂からおぞましい化け物が這い出してきた、キミたちに襲い掛かってきた。(戦闘開始)

●描写5(戦闘終了後)

キミたちが化け物を倒すと、その靈威を感じた御剣彩

音が護衛を引き連れて合流する。彼女は肩で息をしながら周囲を見回し、ある程度の状況を悟ると、キミたちへ一度頭を垂れ、提案を投げかけた。

彩音:「緊急事態に関わらず、協力して事にあたっていただき感謝いたします」
彩音:「ぶしつけなお願ひではありますが、皆さんを御剣屋敷にご招待させていただけませんか」
彩音:「いま、久代市は未曾有むそいうの危機に陥っています。それを解決するためにも力をお借りしたいのです」

終了条件

[戦闘終了]後、[素材]や[靈紋]などの処理を終えて、御剣屋敷に向かった時点でシーン終了とする。

シーン8:英雄集う

シーンプレイヤー:PC③

イベント:情報収集

解説

御剣綾音からの提案で御剣屋敷に集まって情報の交換を行い、調査を開始するシーン。GMは描写終了後、[シーンプレイヤー]を中心に情報をどのようにして調査するかを宣言させ、適宜シーンを演出する。GMはPCが提案した調査方法に応じて、[情報6～8]を与えること。また、調査した情報の共有もこのシーンで行ってよい。

●描写1

御剣綾音からの提案で、キミたちは御剣屋敷に集まった。屋敷は、多くの靈能力者やカミガカリが頻繁に出入りする、緊急の対策本部になっている。強力なカミガカリであるキミたちの到着は大いに歓迎された。ここではテレサ・カラス、ト部正人、神谷遼子といった名だたる人物が、協力して事件解決に尽力していた。

テレサ:「チェーザレが首を縦に振ってくれば、騎士団からも高位のカミガカリを呼べただけど……(PC⑤参加時)PC⑤！ 待っていたわ！」
ト部:「おや、PC③くんじゃないか。キミのようなカミガカリが来てくれて実に心強いよ。戦うことは出来ないが、私もできる限り事態の收拾に協力させてもらうよ」
神谷:「PC①さん、お噂はかねがね。今回は私の力が及ばず、来てくださって感謝します。調査や後方支援のお手伝いならできますから、気軽に言ってください」
彩音:「皆さん事情はあるかと思いますが……今この状況を打開するために協力していただければ幸いです。御剣屋敷の全てを開放していますので、自由にご利用ください」

●オコロについて

[情報6]／[知識【知性】]判定:目標値18

例:キミは御剣屋敷の蔵書を調べ、既に忘れ去られてた神代の記録を探し当てようとした。

●コノハナサクヤの行方について

[情報7]／[交渉【精神】]判定:目標値19

例:キミは久代市内にいる善良なモノノケたちから話を聞いて、コノハナサクヤの足取りを追うことにした。「コノハナサクヤ様かい？ ああ、あんたにだったら言っても構わないか……たしか、あっちの方角に……」

●静香の目的について

[情報8]／[直感【幸運】]判定:目標値15

例:埴谷静香の目的について、先ほどの様子やこれまでの情報から予想してみることにした。彼女はカミガカリではないし、あれほど強い靈力は持っていなかったはずだ。

終了条件

PCが[情報6～8]をすべて得て、[法則障害]の対処に向かったらシーンが終了する。

シーン9:地下に眠りし神代の骸

シーンプレイヤー:PC④

イベント:法則障害

解説1

PCが法則障害に対処するシーン。このシーンには[法則障害:次元の扉][法則障害:神靈封印]が存在する。

●描写1

久代市、温泉街のある川沿いの山間部に、人目を避けるように隠された洞窟がある。真っ暗な闇と、いつ終わるのか分からぬほど長いつづら折りの階段を降りれば、そこに広がるのは不気味な空間。10メートル四方の地下室の壁には黒ずんで朽ち果てた御札がびっしりと貼り付けられ、ごつごつとした地面には血と泥がこびりついている。階段と反対側には小さな社があり、そのすぐ後ろの壁には覗き穴のような小窓があった。ここが、オコロの封印を見張るために建てられた社、埴谷神社のもう一つの本殿とも言える場所だ。封印後、オコロが死した後も、巫女たちは自らの人生の全てを捧げ、役目を果たし続けた。その恨み辛みや悲哀の念を基点に、濃密な瘴気と強烈な靈威が渦巻いている。ここに、法則障害の基点があると見て間違いないだろう。

（PC達が小窓を覗く）

その先にあったのは巨大すぎる遺骸。有川よりも更に地下深くに埋もれた、神代を生きた異形の身体がそこにあった。瞳からは命の輝きが失われ、全身がひび割れてなお収縮を繰り返して瘴気を噴出し続けている。

解説2

描写1のあと、GMは各PCに〔察知【幸運】〕を2回行わせる。（〔法則障害〕の1つ目が〔次元の扉〕（→神怪p 270）、2つ目が〔神霊封印〕（→神怪p 272）となる）。〔察知【幸運】〕の処理を終えたら、描写2へ移る。

●描写2

法則障害の基点を探ろうとした時、壁一面に張り巡らされた札が禍々しく輝き、地面や壁から巫女服に身を包んだ亡霊がキミたちを阻むように湧いて出る。その悲痛に歪む顔は、埴谷静香にどこことなく似ている。

解説3

〔法則障害〕の処理（→基本p 187 ～）を行う。なお、描写2で読み上げた演出に合わせて、〔法則障害〕を処理する際にPCたちのロールを演出してよい。

●描写3

法則障害を解除すると、硝子が砕けるような音が響き渡る。壁の奥に横たわるオコロの遺骸が脈動するのを止めて、瘴気の気配が急速に薄れ始めた。発生源を抑えた以上、久代市を満たす瘴気もすぐに晴れていくだろう。そして、この空間に刻み込まれた巫女たちの悲嘆や悔恨の記憶が1つ、また1つに映像のように再生されては消えていった。最後に、物言わぬ軀となった夫と対面した時の……PC①の知る静香の絶望の記憶が再生され、やがて泡のように消えていった。

●描写4

法則障害に対処したキミたちが、階段を登って地上へと戻る最中、誰かの声が聞こえる。それは土地神の力を利用した念話であり、PC②には聞き慣れた声だった。

コノハナサクヤ：「——さん、PC②さん、聞こえていますか！ 私です、コノハナサクヤです！」

終了条件

〔法則障害〕を解除し、描写4を読み上げて、PC②がコノハナサクヤになにか反応を返したらシーンを終了する。

シーン10:反撃の契機

シーンプレイヤー:PC②

イベント:情報収集

解説

コノハナサクヤから念話で、〔真相〕を告げられるシーン。直前のシーンから連続しているため、〔シーンプレイヤー〕以外は〔同行者〕となる。

●描写1

念話の主は、久代市で唯一健在な土地神である、コノハナサクヤだった。オコロの放つ瘴気が晴れたことで、ようやく彼女と意思疎通が出来るようになったのだろう。しかし、とても喜んでいられるような状態ではない。彼女は憔悴が滲む声でキミたちへと言葉を届ける。

コノハナサクヤ：「PC②さん、ああ、ようやく通じてくれました。オコロの瘴気を払ってくれたんですね！ 私も逃げ回りながらできる限りのことはしていたのですが……これでようやく、解決の糸口が掴めました！」
コノハナサクヤ：「この強力な気配、PC②さん以外にもとても強いカミガカリが集まってくださったんですね」
コノハナサクヤ：「いま、私はオコロを封じ込める結界を準備しています。どうかご助力ください。このままでは、この世界が減んでしまう！」（〔真相〕を開示する）

●描写2

コノハナサクヤによって明かされた真実は、煉獄の夜を上回る大災厄を予感させるものだった。愛する人を失った悲しみに暮れ、自らの子供すら捧げるほど狂った女の凶行。事情は酌めども、人の道を踏み外した者を許すわけにはいかない。なによりも、その狂愛によって世界が減ぶなら看過できないだろう。

コノハナサクヤ：「いまのオコロは、^{ハニヤスノカミ}埴安神を祀る巫女から産まれ直すことで、神代に生きた頃と同様の身体を再構築しています。霊脈や土地神を食らい、膨大な霊力を取り込んではいますが、力も身体もまだ未成熟です」
コノハナサクヤ：「もしオコロが力を取り戻せば、現世と黄泉が一体化してしまいます。そうなれば日の本の国のみならず、海を渡った国々まで黄泉に侵蝕されるでしょう」
コノハナサクヤ：「だからこそ、オコロをここで倒さなければなりません。法則障害を破ってなお、地中に潜むオコロを捕まえるのは困難です……だから、私が囹となっておびき寄せて、結界に閉じ込めます」
コノハナサクヤ：「そこをPC②さん、そして皆さんで倒

して欲しいのです。場所は緑に包まれて、私の力が発揮できる森林公園。その広場で迎え撃ちましょう！」

終了条件

PCたちがコノハナサクヤの作戦に同意して、森林公園へ向かったところでシーンを終了する。

シーン11:大切なもの

シーンプレイヤー:マスターシーン

イベント:情報収集

解説

地中を潜行するオコロの口内に隠れる埴谷静香が、かつての自分の人生と、伊都樹との思い出を回想するシーン。このマスターシーンは、時間の都合やPLのモチベーション次第では演出せずに省略しても差し支えない。

●描写1

神代の異形たるオコロの口の中、そこは誰にも見つからず眠ることの出来る唯一の安息の場所だった。埴谷静香は思い出す。物心ついた時から、邪神の遺骸を封じ続けることが生きる意味だと教えられた。無機質な人生。だから、贅としてさらわれた時、抵抗する気力さえ湧かなかった。自分がこの世界からいなくなっても、なにかが変わるわけではないと諦観していた。そんな時に、現れたのが伊都樹だった。負傷しながらも助けてくれた彼を前に然然とする私を見て、元気づけ

最終戦闘

シーン12:Don't Wanna Forget

シーンプレイヤー:PC①

イベント:最終戦闘

解説

オコロと融合した静香と〔最終戦闘〕を行うシーン。配置は戦闘配置表Bを参照。

●描写1

キミたちが森林公園の広場に到着すると、そこは強力な神域のような神聖な気配に包まれていた。その奥には結界の基点となる霊木があり、その根本ではコノハナサクヤが青ざめた顔をしながらも懸命に力を使い続けている。死者との再会。古より誰もが抱く切なる願いであっても、

るように言ってくれた言葉を、いまでも鮮明に覚えている。「無事で良かった」と、私を1人の人間として、1つの命として見てくれた。不意に、オコロが苦しむように身をくねらせた。地響きのような声で叫んだことで、その懐かしくも輝かしい思い出から目を覚ます。

オコロ：「イタイ、イタイ、イタイ……イタイヨォー！」
静香：「オコロ！ 一体どうしたの……っ！」
静香：「これは、法則障害が破られて、その反動がオコロに………あと少し、本当にあと少しなのに」
静香：「オコロ、大丈夫ですよ、あとはコノハナサクヤさえ喰らえばお父さんに会えますから我慢してくださいね」
オコロ：「アアアア、イ、イタイ！ イタイ、イタイ……会イタイ、会イタイヨォー！」

●描写2

のたうち回る巨体が地面を揺らし、静香の言葉に鼓舞されて地中を進む速度が加速していく。そして、コノハナサクヤが念話のために力を使ったことで彼女の居場所を掴んだ静香は、決意を瞳にたぎらせて、オコロに命じた。

静香：「法則障害なんて、また後で作り直せば良い……！ コノハナサクヤ、今までよく逃げ回ってくれましたね」
静香：「足を止めた以上、もう逃がしません。オコロ、森林公園に向かいましょう！」

終了条件

シーンを演出したら終了する。

その成就をもって世界が終焉を迎えるのであれば、打ち砕かなければならない。ここは今より、地中に潜み身動ぎするだけで人々に害を成す神代の化け物を閉じ込める檻であり、キミたちにとっての決戦場となった。

コノハナサクヤ：「PC②さん、皆さん！ こちらに！」
コノハナサクヤ：「久代の霊脈に残った全ての力を集結させました、ここに入ったが最後、オコロは地中には戻れないはずです。私は、結界の維持が精一杯で戦いには参加できませんが……お願いします、必ず勝ってください！」

●描写2

不意に、地面が跳ねた。大山が轟音を上げ、鳴動が久代市全土を揺さぶる。市内のあちこちで人々が恐怖に惑い、建物が揺れに耐えきれず軋んだ声を鳴らす。

公園の木々が激しく震え、今にも倒れ込んでしまいそうなほど大地が揺れ動く。そして、一瞬の静寂の後に、地面が隆起して巨体が姿を現した。火と土の神に連なるがゆえに溶岩の川が流れるかの如く赤色に輝く胴体。その肌は、絶え間なく溶岩があふれ、冷えて固まり、また溶け出すという変化を永遠に繰り返して、圧倒的な質量をさらに強調している。未発達な目は貪婪に禍々しい紅の煌めきを放ち、蛇とも蚯蚓とも思える長すぎる巨体は地を連なる龍脈そのもののようだ。

忌まわしき異形の竜、オコロの両目がしっかりとコノハナサクヤを捉える。威嚇するように全身から毒々しい瘴気が噴出して、周囲の空気を汚染していく。神々によって産み落とされながら出来損ないと捨てられた化け物も、大切な人を失った人間も、抱いた願いは同じ。もう一度、会いたいという普遍的な願望。

オコロが口を開くと、泣き叫ぶ赤子のような声に静香の声が重なる。そして、次の瞬間にはオコロの額から、静香の上半身が浮かび上がる。

オコロ：「――ア、イ、タイ。 父二、母二、会イタイ……会イタイイイイ！」

静香：「ええ、大丈夫ですよ、オコロ。 コノハナサクヤを喰らえば、すぐに会えますよ」

静香：「この期に及んでまだ、邪魔をするのですか！ 私たちは、私はただ伊都樹さんに会いたいだけなの！」

静香：「声も、笑顔も、ぬくもりも！ 毎日少しずつあのひとの思い出が欠けていく感覚、もう耐えられない！」

静香：「だから、たとえどんな代償を払っても、あの人の親友が相手でも、私はあの人を取り戻す！ 邪魔をする

なら容赦しません。 オコロ、行きますよ！」

●描写3

静香がオコロの名を呼ぶと、咆哮とともに強力な靈威が展開される。そして、コノハナサクヤの結界の内部が黒い闇で塗りつぶされ、瘴気立ち込める空間へと変化する。

静香の手が空を搔き、その動きに合わせてオコロがのたうち地面を碎いた。神代の巨大なる竜が身をうねらせながら、キミたちへと襲いかかってくる！（戦闘開始）

（戦闘終了）

オコロ：「ア、アアアア――！」

静香：「そ、そんな……！ あああああ……！」

●描写4

断末魔の声をあげながら、オコロの巨体が天を向いたままピンと張り詰める。静香がもがき苦しみ、空に向かって必死に手を伸ばした直後、ゆっくりと巨体が傾き、結界を碎きながら轟音とともに地面に倒れ込んだ。

横たわったオコロの巨体が明滅すると、淡い光が分離していき、食われていた土地神たちが解き放たれていく。

終了条件

アラミタマを倒したら〔戦闘終了〕となる。〔クシミタマの使用〕で助けなければ、静香はオコロとともに消滅する。GMは〔靈紋〕の〔回復〕や〔素材〕の獲得を処理後、PCに〔断片〕を1つずつ渡したら〔シナリオ終了〕に移ること。

なお、オコロは☆と★の《ボスタレント》を所持しているため、PC全員は2dの〔靈紋〕を追加で〔回復〕できる。

PC③：ト部とともに東京へ帰還する途中、ト部から超常事件で命を落とした被害者やカミガカリの遺族をケアするための仕組み作りに協力して欲しいと頼まれる。

PC②：力を使い果たしたコノハナサクヤから感謝を伝えられた後、当面の間の護衛を頼み込まれる。

PC①：シャルルと2人で埴谷伊都樹の墓参りをして、事の顛末を報告する。このとき伊都樹と静香の子供を助けていれば、シャルルからその去就を尋ねられる。

シナリオ終了

〔シナリオ終了〕では、〔クシミタマの使用〕および〔靈紋チェック〕後に、物語の後日談となる〔エンディング〕の〔シーン〕を演出する。なお、今回のシナリオでは〔クシミタマの使用〕によって、伊都樹と静香の子をオコロから分離して助けることや、オコロとの融合を解除して静香を助けることも出来る。

エンディングは、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。その上で、エンディングの案が浮かばない場合、次のシーンを順に演出する。

PC⑤：久代市の復興を手伝うテレサに感謝を伝えられた後、カミガカリとして奔走する日々に戻っていく。

PC④：被害は大きいが平和を取り戻した久代市を見回りながら、彩音に心からの感謝を伝えられた後、これからも協会の切り札として助けてください、と頼まれる。

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、このシナリオにおける〔経験値〕の算出は以下の通り。

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	20
セッション終了時に消去した〔感情〕の数×2	X
倒した敵の〔LV〕総計	GMが計算する
★☆《タレント》の数×50	100

戦闘配置表A

①②：なみのかみ（→神怪p55）

③：悪路神の火（→神怪p55）

④：飛頭蛭（→神怪p54）

⑤：なみのかみ（PCが5体の際に追加）

▲：PC〔設置〕マス（配置は下図を参照）

戦闘配置表B

⑥：“忌竜オコロ”（PCが5体の際、〔生命力〕+100）

①②：最高傑作（→神怪p54）

③：悪路神の火

④：飛頭蛭

⑤：なみのかみ（PCが5体の際に追加）

●：〔次元の扉：その他の影響B〕で増える最高傑作

▲：PC〔設置〕マス（配置は下図を参照）

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

シリウス

忌竜オコロ

種別：混沌

Lv12(3)

サイズ：5

知能：狡猾

感覚：領域

会話：可能

反応：敵対

知名度：20

弱点：【閃光】【冷気】【魔毒】【磁力】

移動：歩行・水中

【戦闘値】	命	回	発	抵	判
【固定値】	21	9	19	9	3
	28	16	26	16	10

【行動値】	48 (16)		【装甲】	15	【結界】	15
【生命力】	800					

攻撃方法

【武器攻撃】：肉弾攻撃／移動 8マス／ 3 体
対象に【属性：火炎／形状：鎚】の 3d + 50 の物理ダメージ。
《瘴気爆発》：魔法攻撃／戦闘地帯／戦闘地帯／半減
1 ターン中 1 回、対象に【属性：火炎】の 4d + 40 の魔法ダメージ。【ダメージ】を受けた対象は任意の【靈力】1 個を「1」にする。
《巨竜暴乱》：物理攻撃／移動 5 マス／範囲
対象に【属性：風圧／形状：鎚】の 5d + 50 の物理ダメージ。受動判定に失敗した対象は、【状態変化：転倒】となる。
《渾身の神撃》：物理攻撃／ 5 マス／ 1 体
1 ターン中 1 回、対象に【形状：斧】の 80 の物理ダメージ。
対象が【転倒】中、【ダメージ算出】に + 8d。
《火と土の肉体》：終了／使用者
対象は 1 戦闘中、【装甲】と【結界】と【ダメージ】に + 5。この効果は累積する。（最大 + 15）
《神の落し子》：常時／使用者
対象は【手番】の際、【タイミング：攻撃】を + 1 回。また、対象は常に【解除：転倒・暗闇・苦痛・麻痺】を得る。

取得済みの《ボスタレント》

《絶望の靈威》 + 《荒ぶる神性》：常時／使用者
常時効果。【生命力】500 以下で発動。【武器攻撃】や【攻撃／コスト：n】の《タレント》で受けた【ダメージ】を【半減】、【能動判定】の達成値に + 1、【タイミング：攻撃】を + 1 回。
《術技適応》：常時／使用者
常時効果。対象はそのターン中に 1 度でも受けた《タレント》の効果を次のターンの【タイミング：開始】まで受けない。
○ 《不治の瘴気》：開始／戦闘地帯／ 1 体／受動不可
特殊効果。1 戦闘中 1 回、対象は《タレント》による【生命力】の【回復】の効果を - 60（最低 0）。開始消費なし。
○ 《暴虐の一撃》：特殊／近接状態／範囲／受動不可
特殊効果。対象の【手番】中なら、いつでも使用できる。1 ターン中 1 回、使用者は【生命力】を 20 消費後、対象を現在のマスから任意の 5 マス内に【設置】し、さらに対象の【生命力】を【1dx5】消費させる。
★ 《靈威負荷》：開始／戦闘地帯／戦闘地帯／受動不可
特殊効果。1 戦闘中 1 回。対象は【タイミング：常時】以外の《タレント》を使用時、消費【コスト】に「1」の【靈力】を追加。
☆ 《強制臨界》：常時／使用者（適用済み）
イベントなどで追加する《ボスタレント》
《恐るべき猛攻》：特殊／使用者
【タイミング：攻撃】終了後に使用。1 戦闘中 1 回、対象は【近接状態】を無視して 4 マス移動後、【タイミング：攻撃】を 1 回行う。

説明

火の神と土の神によって作られた忌まわしき落とし子。
戦闘では、事前に《暴虐の一撃》で回復役や回避が苦手なキャラを孤立させて、《巨竜暴乱》→《渾身の神撃》、PC が散開してゐたら《瘴気爆発》→【武器攻撃】 or 《巨竜暴乱》で攻める。2T 目は【開始】で《不治の瘴気》+《靈威負荷》を使用。《荒ぶる神性》後は《瘴気爆発》→《巨竜暴乱》→《渾身の神撃》で攻撃しよう。

セッション終了(※難易度:強敵)

[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、このシナリオ
における[経験値]の算出は以下の通り。

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	20
セッション終了時に消去した[感情]の数×2	X
倒した敵の[L V]総計	GMが計算する
★☆《タレント》の数×50	100

難易度:強敵時の敵編成

戦闘配置表A (※難易度:強敵)

- ①②: なゐのかみ (→神怪p55)
③: 悪路神の火 (→神怪p55)
④: 飛頭蛭 (→神怪p54)
⑤: なゐのかみ (PCが5体の際に追加)
▲: PC [設置] マス (配置は下図を参照)

戦闘配置表B (※難易度:強敵)

- ⑥: “忌竜オコロ” (PCが5体の際、【生命力】+150)
①: 最高傑作 (→神怪p54)
②: なゐのかみ
③: 悪路神の火
④: 飛頭蛭
⑤: なゐのかみ (PCが5体の際に追加)
●: [次元の扉: その他の影響B] で増える最高傑作
▲: PC [設置] マス (配置は下図を参照)
※さらに高難易度を求めるなら戦闘配置表Bの①を飛頭
蛭に変更する

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

忌竜オコロ

種別: 混沌

Lv12(3)

サイズ: 5

知能: 狡猾

感覚: 領域

会話: 可能

反応: 敵対

知名度: 20

弱点: [閃光][冷気][魔毒][磁力]

移動: 歩行・水中

【戦闘値】	命23	回9	発21	抵18	判3
【固定値】	30	16	28	25	10

【行動値】53(20)

【生命力】1100

[装甲]20

[結界]20

攻撃方法

【武器攻撃】: 肉弾攻撃／移動 8 マス／3 体
対象に[属性: 風圧／形状: 鎧]の 4d + 50 の物理ダメージ。[追加効果] 1 ターン中 1 回、[攻撃行動] の [対象] の [装甲] と [結界] を [半減]。
【大禍津の瘴気】: 開始／戦闘地帯／戦闘地帯／受動不可
対象は[受動判定]－ 2、受けた[回復]の効果を－ 20 (最低 0)。
【瘴気爆発】: 魔法攻撃／戦闘地帯／戦闘地帯／半減
1 ターン中 1 回、対象に [属性: 火炎 or 魔毒] の 5d + 55 の魔法ダメージ。[ダメージ] を受けた対象は任意の [霊力] 1 個を「1」にする。
【巨竜暴乱】: 物理攻撃／移動 5 マス／範囲
対象に [属性: 風圧／形状: 鎧] の 6d + 65 の物理ダメージ。受動判定に失敗した対象は、[状態変化: 転倒] となる。
【渾身の神撃】: 物理攻撃／5 マス／1 体
1 ターン中 2 回、使用者は【命中】 + 2、対象に [形状: 斧] の 110 の物理ダメージ。対象が [転倒] 中、[ダメージ算出] に + 10d。
【火と土の肉体】: 終了／使用者
対象は 1 戦闘中、[装甲] と [結界] と [ダメージ] に + 10。この効果は累積する。(最大 + 30)
【神の落し子】: 常時／使用者
対象は [手番] の際、[タイミング: 攻撃] を + 2 回。また、対象は [未行動] 中、[装甲] と [結界] に + 20、常に [解除: 転倒・暗闇・苦痛・麻痺] を得る。

取得済みの《ポスタレント》

《絶望の靈威》+ 《荒ぶる神性》: 常時／使用者
常時効果。【生命力】500 以下で発動。[武器攻撃] や [攻撃／コスト:n] の《タレント》で受けた [ダメージ] を [半減]、[能動判定] の達成値に + 1、[タイミング: 攻撃] を + 1 回。
《術技適応》: 常時／使用者
常時効果。対象はそのターン中に 1 度でも受けた《タレント》の効果を次のターンの [タイミング: 開始] まで受けない。
○《暴虐の一撃》: 特殊／近接状態／範囲／受動不可
特殊効果。対象の [手番] 中なら、いつでも使用できる。1 ターン中 2 回、使用者は【生命力】を 20 消費後、対象を現在のマスから任意の 5 マス内に [設置] し、さらに対象の【生命力】を [1d×5] 消費させる。
★《靈威負荷》: 開始／戦闘地帯／戦闘地帯／受動不可
特殊効果。1 戦闘中 1 回。対象は[タイミング: 常時]以外の《タレント》を使用時、消費 [コスト] に「1」の [霊力] を追加。
☆《強制臨界》: 常時／使用者 (適用済み)
《邪法熟練》: 常時／使用者
対象は○《暴虐の一撃》を 1 ターン中、さらに + 1 回使用可能。(適用済み)

イベントなどで追加する《ポスタレント》

《恐るべき猛攻》: 特殊／使用者
[タイミング: 攻撃] 終了後に使用。1 戦闘中 1 回、対象は [近接状態] を無視して 4 マス移動後、[タイミング: 攻撃] を 1 回行う。

説明

火の神と土の神によって作られた忌まわしき落とし子。[難易度: 強敵] データ。
戦闘では、[開始] で 1T 目に《靈威負荷》、2T 目以降は《大禍津の瘴気》を使用。[攻撃] の際は、《瘴気爆発》するか、《巨竜暴乱》で [転倒] させてから、《渾身の神撃》で各個撃破する。《暴虐の一撃》は PC の [手番] 中に 2 回使用できるため、1 回は無効化されるのを前提で使用してもいいし、事前に防御役や回復役を孤立させて、自分の [手番] には《巨竜暴乱》で移動しつつ、範囲を作りながら攻撃しよう。また、《荒ぶる神性》が発動した場合、《瘴気爆発》→《巨竜暴乱》→《渾身の神撃》→《渾身の神撃》の順で攻撃して苛烈に攻め立てよう。