

サンプルシナリオ用ハンドアウト

P C①「久代の守護者」			
コネクション	菊花／庇護		
サンプルP C	現代の魔術師 (LV10)	条件	魔導系
キミが管理している霊脈で、気を失い倒れていた菊花という女性を助けた。菊花は記憶をほぼ失っており、わずかな記憶にある兄に逢うために久代までやって来たのだという。お礼がしたいと居ついてしまった菊花を、兄が見つかるまで面倒を見ることにした。 しばらく経ったある夜、菊花が何者かに襲われた。			
目的	菊花の兄を探す		

P C②「正義のヒーロー」			
コネクション	安東朱日／友情		
サンプルP C	氷の魔神 (LV10)	条件	フリーランス
一年前、キミは戦友だった安東朱日を〈英知の使徒〉との戦いで失った。朱日の仇は討ったが、奪われた彼女の神成神器“美櫛”は行方がわからなくなってしまった。 その後も“美櫛”の行方を探し続けていたキミは、久代市でその気配を確かに感じた。			
目的	“美櫛”を探し出す		

P C③「協会の退魔師」			
コネクション	安日彦／憎悪		
サンプルP C	破神の剣豪 (LV10)	条件	退魔師協会
久代市を襲った殺戮機械の軍勢により、〈退魔師協会〉が管理してきた強大なアラミタマの封印が破壊された。 知らせを受けて封印の地に向かう途中、御剣屋敷からまばゆい閃光と爆炎が上がる。駆け付けたキミが見たのは、炎上する御剣屋敷と、殺戮機械を従えた古代の装束姿の男だった。			
目的	安日彦を討伐する		

P C④「特対のエージェント」			
コネクション	アラミタマ／脅威		
サンプルP C	黒影の眷属 (LV10)	条件	環境省特別対策室
日本各地の都市が、突如現れた殺戮機械の軍勢に次々と襲撃を受けた。同時多発超常事件と名付けられたこの事件は、各地のカミガカリの活躍で収束したが、襲撃を受けた都市は大きな被害を被った。 そんな中、久代に封印されていたアラミタマが解き放たれたという報告が届いた。			
目的	事態を解決する		

P C⑤「教会の聖騎士」			
コネクション	アラミタマ／敵意		
サンプルP C	銀弾の聖堂騎士 (LV10)	条件	聖堂騎士団
日本各地の都市が謎の殺戮機械の軍勢に襲撃を受けた翌日、キミはテレサ・カラスに久代市へと招来された。 殺戮機械によって〈退魔師協会〉が管理していた封印が襲撃され、アラミタマが解き放たれたという。 テレサは、守護聖人の名が与えられた〈聖堂騎士〉であるキミに、アラミタマの討伐を命じた。			
目的	アラミタマを討伐する		

サンプルシナリオ用情報

情報1
神成神器“美櫛”は、戦士の埴輪を彷彿とさせるパワードスーツに似た大型鎧だ。 女性の人格が宿っており、所有者以外とは意思疎通できないが、所有者なら〈靈力結界〉内であっても可能だ。朱日はまるで姉のように“美櫛”に接しており、二人は本当の姉妹の様だった。 [情報1]は、“美櫛”を見つけるまで、他のP Cと共有できない。

情報2
菊花を襲撃した武装集団の正体は〈極東重工〉の私設軍であり、菊花を捕獲することが目的だった。 P C①を庇って負傷した際に、菊花は特殊な霊威を放った。それは霊力を操る際に発生するものではなく、超広範囲に霊威を放つことを目的とした特殊な《タレント》だ。

情報3
安日彦こそが、封じられていたアラミタマだ。 その封印は太古のもので情報は極めて乏しいが、御剣家が定期的に儀式を行なって維持しており、あと数十年は問題がなかったはずだ。だとすれば、安日彦とは別に、結界の外に殺戮機械を目覚めさせた者がいるはずだ。

情報4
殺戮機械が日本各地の都市を襲撃する数時間前、久代市から日本全域に向け、超広範囲に特殊な霊威が放たれており、それが日本各地に眠っていた殺戮機械を起動させた。 この霊威が放たれたのは昨夜の一度のみだが、霊威を放った何者かはいまだ久代市にいる可能性が高い。

情報5
昨夜、久代市で日本全域に向け、超広範囲に特殊な霊威が放たれた。その後、殺戮機械が日本各地を襲撃しており、何らかの関係が疑われる。 霊威を放ったのは菊花という女性で、ひと月前からP C①と行動を共にしている。

情報6
菊花の正体は、〈極東重工〉が開発した謀報用アンドロイド“菊花”の試作モデルだ。 金属製の本体を生体素材で覆って体温や発汗までも再現しており、人間と同様の食事でエネルギーを補給し、排泄機能などもある。検査でもしない限りは人類の女性と区別がつかない。

情報7
菊花の人格は美櫛である。美櫛は神成神器“東日流丸”に宿る霊魂の名だ。菊花の〈靈力端子〉は“東日流丸”から作られたが、美櫛の霊魂は消えずに残った。美櫛は記憶を失っており、菊花のボディを自分の身体だと誤認して乗っ取ってしまった。

情報8
安日彦は古代人“荒覇吐族”の王だ。アラミタマと魂の契約を結び、“東日流丸”を操って戦ったが敗れて死亡し、その霊魂はアラミタマとともに御剣家の祖先により封じられた。 かつて荒覇吐族が築いた砦が山岳地帯Cに存在し、安日彦はそこに[法則障害]を施して潜んでいる。

シナリオ概要

それは、歴史に秘された過去。

それは、正史に葬られた稗史。

遙か古代、まつろうことを拒み戦いを選んだ王。

一族の滅亡を前にした王に、アラミタマは囁く。

苦悩の末に王が選んだのは、狂気に満ちた禁忌の手段。

されど、王は戦いに敗れ、アラミタマと共に封じられる。

憎しみを抱き続けた王と、大切なものと在り続けた妹。

永き時の果て、ふたつの魂の行きつく先は……？

武装伝奇R P G 神我狩——『とこしえの果て』

シナリオ背景

謎の古代人、荒覇吐族。まつろわぬ民として討伐されようとしていた彼らの王、安日彦は、アラミタマにそそのかされ、妹の美櫛を生贄にする禁忌の術をもって決戦兵器“東日流丸”を作り上げる。

だか、安日彦は東日流丸に搭乗して奮戦するも敗れ、アラミタマもろとも久代の地に封じられた。

東日流丸には、生贄になった美櫛の霊魂が宿っており、安日彦の最期の望みを託された美櫛は、東日流丸を操って、荒覇吐族の生き残りを守り、東北の地へと落ち延びさせた。

それから、二千数百年もの間、安東と名を変えた一族を東日流丸として護ってきた美櫛だったが、〈英知の使徒〉によって朱日を殺され、捕らわれてしまう。

その後、東日流丸は〈極東重工〉によってアンドロイド菊花の〈靈威端子〉に変えられてしまうが、美櫛の霊魂は、記憶のほとんどを失いながらも消えずに残っていた。
偶然自我を取り戻した美櫛は、A I がインストールされる前の空の器状態だった菊花のボディを自分の身体だと誤認して乗っ取り、残ったわずかな記憶から安日彦に逢うために逃走する。

久代市にたどり着いた美櫛だったが、〈極東重工〉の私設軍に追われ、偶然逃げ込んだ霊脈でP C①に保護される。

その後、菊花を名乗りP C①のもとで日々を過ごしていた美櫛だったが、〈極東重工〉の私設軍に襲撃され、意図せずに味方に救援を求める合図の霊威を発してしまう。

それにより、各地に眠っていた荒覇吐族の殺戮機械が目覚め、日本の各都市を襲撃して、安日彦の封印が破壊されてしまった。

解放された安日彦は、果たせなかった望みを復讐に代えて敵の子孫である日本民族を滅ぼそうとし、新たな肉体として美櫛が宿る菊花を求める。

美櫛を護って、アラミタマと化した安日彦を倒せばシナリオは終了となる。

P C作成

このシナリオは、[世界干涉L V：10]のP C 4～5体で遊ぶことを念頭に作成されている。

GMがサンプルキャラクターを使用させる場合、公式サイトにある以下のP C①～P C⑤を選択させること。

P C①：現代の魔術師 (LV10)

P C②：氷の魔神 (LV10)

P C③：破神の剣豪 (LV10)

P C④：黒影の眷属 (LV10)

P C⑤：銀弾の聖堂騎士 (LV10)

ハンドアウト

GMはここに掲載された各[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、プレイヤーたちにそれぞれ配布するか選択させる。[登場]中のP Cは[情報]を確認した後、条件を満たすかGMの許可があれば、その内容を確認・共有できる。

真相

安日彦は、遙か古代にまつろわぬ民とされた謎の古代人——荒覇吐族の王だ。

アラミタマにそそのかされた安日彦は、存亡危機にあった一族の勝利を願い〈魂の契約〉を結んだ。

そうして、禁忌の精錬技術を得た安日彦は、燃え盛る炉に妹の美櫛を生贄に捧げ、一族に伝わる神成神器を鑄つぶして、新たな神成神器“東日流丸”を作り出した。

だが、安日彦は東日流丸の力で一度は敵軍を圧倒するも、金鶏の助力を得た敵軍に敗れ、アラミタマもろとも久代の地に封じられた。

東日流丸には、生贄に捧げられた美櫛の霊魂が宿っていた。安日彦の「一族を護ってくれ」という最期の望みを託された美櫛は、東日流丸を操って荒覇吐族の生き残りを護り、東北の地へと落ち延びさせた。

それから、二千数百年もの間、安東と名を変えた一族を護ってきた美櫛だったが、ただ一人の末裔である朱日を殺され、自らも捕らわれてしまう。

その後、〈極東重工〉の手に渡った東日流丸は、アンドロイド菊花の〈靈威端子〉に変えられてしまうが、美櫛の霊魂はその記憶のほとんどを失いながらも消えなかった。

偶然に自我を取り戻した美櫛は、菊花のボディを乗っ取って〈極東重工〉から逃走し、安日彦に逢うため久代の地に向かった。

美櫛は久代市にたどり着き、P C①に保護されたが、追跡してきた〈極東重工〉私設軍の襲撃により、意図せずには味方に危機を伝える霊威を発してしまい、各地に眠っていた荒覇吐族の殺戮機械を目覚めさせてしまった。

起動した各地の殺戮機械は、安日彦を解放するために日本の各都市を襲撃して陽動を行い、安日彦の封印を破壊したのである。

安日彦は果たせなかった望みを復讐に代え、敵の子孫である日本の民族を滅ぼそうとしており、新たな肉体として菊花を求めている。

もし、安日彦が菊花を手に入れば、まずは御剣家の血筋を皆殺しにして、日本民族を滅ぼし、遠からず〈破壊の具現〉へと至り世界をも滅ぼすだろう。

登場NPC

菊花

年齢: 24 (外見)／**性別**: 女性／**職業**: 擬態型: 逃亡者
〈極東重工〉が潜入工作用に開発した女性型アンドロイド〈菊花〉の試作モデル。

シナリオ導入

シーン1: 昔日の約束

シーンプレイヤー: P C②

イベント: 情報収集

解説

一年前の安東朱日との別れの回想と、久代市近郊で美櫛の霊威を感知するシーン。

P C②と朱日は、共闘していくつもの超常事件を解決した間柄である。

●描写1

低く垂れ込めた暗い雲から、篠突く雨が降り注ぐ。
キミがそこにたどり着いたときには、石畳の上の水たまりを赤く染めて朱日は倒れていた。
これは、一年前の出来事だ。
キミは安東朱日とともに、ある超常事件の黒幕だった〈英知の使徒〉の大幹部を追っていた。
だが、敵の計略で分断されたキミが朱日のもとにたどり着いたときには、朱日は息絶える寸前だった。

朱日: 「無事だったんだね、よかった……」

朱日: 「ごめんねえ、ドジっちゃった……もう、ダメみたい」

朱日: 「美櫛も、奪われちゃった……」(ここでGMは、P

搭載されている〈霊威端子〉に宿った美櫛の霊が憑依している。

安東朱日

年齢: 19／**性別**: 女性／**職業**: ディレッタント

故人。神成神器“東日流丸”の所有者にして[レガシーユーザー]の称号を持つカミガカリ。

家族を数年前の超常事件で亡くしており、荒覇吐族の末裔である安東一族の最後のひとり。

チョコミントアイスをこよなく愛している。

安日彦

年齢: ?／**性別**: 男性／**職業**: 族長

荒覇吐族を率いた王。美櫛の兄で、安東朱日の遠い先祖。
数千年前に“東日流丸”を駆って戦うも敗れ、アラミタマとともに御剣家の先祖によって久代の地に封印された。

●描写2

C②に[情報1]を渡す)
朱日: (笑顔を取り繕って)「あ〜あ、チョコミントアイス、最期にもう一回、食べたかったなあ……」
朱日: 「いままで、ありがと、P C②……お姉、ちゃん……」(息を引き取る)

●描写2

その後、朱日を殺した〈英知の使徒〉の大幹部を倒し、キミは仇を取った。
だが、神成神器“美櫛”は既にどこかへ移された後で行方はわからなかった。
それから、日本各地で超常事件を解決しながら、“美櫛”の行方を探し続けていた。
そして今日、久代市の近郊で〈ローゼンスカル〉が起こした超常事件を解決したキミは、市内から“美櫛”の霊威が放たれたのを感じ取った。

シークレット・イレブン

《**秘密の十一人**》の**一人**: 「おのれ、P C②……あと少して、計画は成るはずだったのに」
《**秘密の十一人**》の**一人**: (倒された)「ぐはぁ!」(その直後、久代市内から霊威を感じる)

終了条件

P C②が久代市へ向かったらシーンを終了する。

シーン2: 束の間の平穏

シーンプレイヤー: P C①

イベント: 情報収集

解説

菊花との交流と、武装集団から襲撃を受けるシーン。
描写3の菊花のセリフ後、P C①に[目標値: 20]の[能動判定]を行わせる。
この判定に成功すれば、P C①は武装集団を任意の演出で倒せる。失敗した場合でも武装集団を倒せるが、反撃を受けてしまいP C①は【生命力】を3d + 30消費する。
菊花は描写4でP C①を庇って撃たれるが、急所は外れており、P C①がすぐに手当をすれば命に別状はない。手当は演出でよく、実際に《タレント》やアイテムを使用する必要はない。

●描写1

ひと月前、キミは一族が管理する霊脈で倒れていた菊花という女性と出会った。
菊花を助けて食事と一晚の宿を提供すると、彼女はお礼をしたいとキミの家の手伝いを始め、そのまま居ついてしまった。
菊花は久代市に来る以前の記憶がほとんどなく、自分のことも名前以外は憶えていないという。
ただ、菊花には兄がおり、この久代が兄との記憶にあることを断片的に憶えているそうだ。
そんなことを思い返していると、おいしそうな朝食の匂いがした。

菊花: 「P C①さん、おはようございます」

菊花: 「朝食できてますよ。どうぞ召し上がってください」

菊花: 「今日も兄を探しに出掛けようと思うのですが、お時間があればお付き合い願えませんか？」

菊花: 「ついでに、夕飯の材料も買ってきてましょう。P C①さんは、何が食べたいですか？」

●描写2

結局、今日も菊花の兄の手がかりはつかめなかった。
二人で夕食の材料を買い終えた頃には、日も沈み、辺りは暗くなっていた。
帰り道を歩きながら、菊花が申し訳なさそうに口を開く。
その時、突如キミたちを《霊力結界》が取り込んだ。

菊花: 「今日もダメでした……せっかくお付き合いしてくださったのにすみません」

菊花: 「せめて、兄の名前だけでも思い出すことができればいいのですが……」

菊花: 「帰ったら、すぐに夕飯にしますね。期待しててください……!」

菊花: 《〈霊力結界〉に取り込まれた》「え!? なんですか、ここ……」

●描写3

景色が反転した《〈霊力結界〉》内で、周囲から一斉に、自動小銃を構えた特殊部隊のような武装集団が現れる。
武装集団は迅速な動きで周囲を取り囲むと、有無を言わずに自動小銃を向けて引き金を引いた。

菊花: 「嘘、諦めたんじゃ……!」

菊花: 「P C①さん、逃げて!」(ここで、P C①に[能動判定]を行わせる。成功失敗にかかわらず、判定と演出後に描写4に移る)

武装集団: (倒された)「この人数を、一瞬で……!」

●描写4

周囲を囲む武装集団を打ち倒したその直後、菊花がキミの名を叫んだ。
視線を向けると、キミを庇うように立った菊花の腹部を銃弾が撃ち抜いた。
崩れるように倒れた菊花のはるか向こうの建物に、キミに銃口を向ける狙撃手の姿が見える。(この狙撃手は、P C①が宣言すれば演出のみで倒せると説明する)

菊花: 「――P C①さん!」(庇って撃たれる)

菊花: 「P C①さん……無事で、よかった」(気を失う)

終了条件

P C①が菊花を連れて帰って手当をしたら、すぐに容態は安定する。P C①に[情報2]と、倒した超精鋭隊員の[素材]として「ドックタグ／生命+9:1500G(効果値: 3)」1つを渡してシーンを終了する。

シーン3: 紅蓮の邂逅

シーンプレイヤー: P C③

イベント: 情報収集

解説

封印が襲撃されたとの知らせを受け、その場所へと向かうシーン。
P C③が“協会”が管理する封印が襲撃されたとの知らせを受け、そこへ向かうその途中で、襲撃を受けた御剣屋敷へと駆け付ける。
描写1の安日彦のセリフ後、P C③に[目標値: 22]の[能

動判定]を行わせる。成功なら殺戮機械を振り返ちにできる。失敗なら攻撃を受けて【生命力】を3d+30消費するが、殺戮機械を倒せる。

安日彦は、このシーンから[次元の扉]で[退場]するが、PCには何らかの[法則障害]を使用したとして説明すること。

●描写1

深夜、突如出現した複数の殺戮機械が、久代市の各地で襲撃を始めた。

上空から殺戮機械が一斉に閃光を放ち、一瞬ののち地上の建物が爆炎に包まれる。

キミはその中を、“協会”が管理するアラミタマ封印の地へ急いでいた。

御剣屋敷のそばにさし掛かったその時、御剣屋敷からまばゆい閃光と爆炎が上がる。

急ぎ向かうと、御剣屋敷は半壊して炎に包まれていた。燃え盛る炎に照らされた庭には、数名の退魔師とともに御剣彩音が倒れている。

そのそばには、1体の殺戮機械を従えた古代装束の男の姿があった。

安日彦：「邪魔者か……打ち倒せ、荒覇吐！」(ここで、PC③に[能動判定]を行わせる)

安日彦：(判定後)「……見事だ。まさか、今の世にもこれほどの強者がいようとはな」

安日彦：「我が名は、安日彦。貴様の名を聞いておこう」

安日彦：(名乗った)「PC③、か……その名、しかと覚えたぞ」

安日彦：(名乗らなかった)「名乗らぬか……まあ良い。敵に変わりはない故な」

安日彦：「次の機会まで、その憎き“御剣”の女の命は預けておいてやる！」(別の荒覇吐が現れ、その背に乗って[法則障害]の効果で[退場]する)

●描写2

急ぎ彩音のもとに駆け寄り助け起こすと、彩音は小さなうめき声をあげてうっすらと目を開けた。

いくつも傷を負っているが、命にかかわるほどのものはないようだ。

彩音：「PC③様……来てくださったのですね……」

彩音：「あの安日彦と名乗る者は、どうなったのですか？」

彩音：(逃げたと説明した)「そう、ですか……安日彦、は……」(ここで、PC③に[情報3]を渡す)

彩音：「お願いします、PC③様……安日彦を、退治してください……」(気を失う)

終了条件

PC③と彩音の会話が終わったら、倒した荒覇吐の[素材]として「霊力駆動機関／魔D+4:2000G(効果値:4)」1つを渡してシーンを終了する。

シーン4:同時多発超常事件

シーンプレイヤー：PC④

イベント：情報収集

解説

日本各地の都市が殺戮機械に襲撃を受けていることを知らされるシーン。

●描写1

深夜、非常呼集で“特対”本部に到着すると、作戦指令室は戦場のような騒ぎだった。

複数の大型モニターには、日本各地の都市の状況がリアルタイムで写し出されている。

そんな中、指揮を執っていた室長のト部正人がキミを呼んだ。

ト部：「PC④君、緊急事態だ」

ト部：「30分前、日本各地の都市が一斉に襲撃を受けた」

ト部：「これが襲撃者の映像だ」(モニターに、遮光器土偶に似た飛行する複数の殺戮機械が映し出され、一斉に放たれた閃光によって街の建物が薙ぎ払われる)

ト部：「現在、各都市の超常組織と連絡を取っているが、どこも混乱しているようだ」

ト部：「PC④君も、超常組織との対応にあたってくれ」

●描写2

程なくして、襲撃を受けた各都市で各超常組織による対処が始まった。

強力な殺戮機械を相手に大きな被害を出しつつも、各都市で次々と撃破に成功していく。

そんな中、キミが管轄する久代市担当のオペレーターから、緊迫した声で報告がもたらされた。

オペレーター：「久代市から連絡です！ “協会”管理の封印が殺戮機械の襲撃を受けました！」

オペレーター：「封印は破壊され、封じられていたアラミタマが解放されたようです！」

オペレーター：「先ほどから、久代市の“協会”と連絡を取っていますが、応答がありません！」

ト部：「久代市か……今から応援を向かわせても間に合わないだろう」

ト部：「久代市には、凄腕のカミガカリであるPC③やPC①がいる……今は、彼らを信じるしかあるまい」

●描写3

しばらくして、久代市から殺戮機械を撃退したとの報告がもたらされた。

しかし、御剣屋敷は半壊して多数の死傷者が出ており、総代代行の御剣彩音も重傷を負って意識不明だという。

さらには、封じられていたアラミタマの行方も不明という状況だ。

ト部：「PC④君、すまないが久代市へ行ってもらいたい」(ここで、PC④に[情報4]を渡す。なお、PC⑤がない場合、[情報5]も渡すこと)

ト部：「事は重大だが……君なら心配はいらないだろう。頼むぞ、PC④君」

終了条件

PC④が久代市へ向かったらシーンを終了させる。

シーン5:祓魔指令

シーンプレイヤー：PC⑤

イベント：情報収集

解説

テレサ・カラスから解放されたアラミタマの討伐を命じられるシーン。

●描写

キミは、〈聖堂騎士団〉本部の指示で、久代市にあるテレサ・カラスのもとへ訪れた。

昨夜、日本各地で起きた同時多発テロによって、久代市でも多くの人々や建物に被害が出た。

もちろんそれが日本政府によるカバーストーリーであり、実際には超常事件だったことは、キミも“騎士団”から知らされている。

以前と変わらない川辺教会の門をくぐり、扉を開けて聖堂の中へと入ると、シスター・テレサがキミを出迎えた。

テレサ：「よく来てくれたね、ブラザー（シスター）」

テレサ：「市内の被害は目にしたかしら？」

テレサ：「この教会にも、神のご威光を畏れない愚か者がやって来たから、鉄槌を食らわしてやったわ」

テレサ：「わざわざPC⑤に来てもらったのは、“協会”が管理していた封印が破壊され、アラミタマが解放されてしまったからよ」(ここでPC⑤に[情報5]を渡す)

テレサ：「まあ、“協会”の落ち度なのだけれど、このまま犠牲者が出るのを放っておく事はできないわ」

テレサ：「無辜の人々に救いの手を差し伸べ、神の慈悲を知らしめるのも〈教会〉のつとめてわけね」

テレサ：「PC⑤、神の御名において、アラミタマに鉄槌を下してちょうだい！」

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

終了条件

PC⑤がアラミタマの討伐に向かったらシーンを終了する。

シナリオ本編

ここから[シナリオ本編]となる。このシナリオでは、【主能力値】判定失敗に再挑戦するたびに[ボス]の【生命力】の最大値は+50ずつされる(最大+250)。これは時間経過により、霊脈より多くの力が奪われるためだ。GMはプレイヤーに次の説明をした後、本編を開始せよ。

◎【登場判定】は一律【幸運】で【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】判定失敗した場合、いつでも再挑戦(→基本p152)できるが、再挑戦を行うと【最終戦闘】で不利になる。なお、《タレント》等による振り直しは再挑戦に含まない。

シーン6:追憶のチョコミント

シーンプレイヤー：PC①

イベント：情報収集

解説

PC①が、殺戮機械の襲撃があった久代市を確認するシーン。PC①以外は[登場]できない。

日常に支障がない程度に動けるようになった菊花もPC①と行動を共にする。

●描写1

昨夜の殺戮機械の襲撃――表向きは日本各地で発生した同時多発テロによって、久代市でも多くの建物や人々

が被害にあった。

だが、それでも——いや、だからこそ、いつもの日常に戻ろうとするように、商業施設は店を開け、通りには行き交う人々の姿があった。

菊花：(同行を止められた)「普通に動く分には心配いりません。それに、P C①さんの隣が一番安全ですから」
菊花：(市内を見て)「やはり、昨夜の被害はかなり大きかったようですね」
菊花：「あれだけの惨事があったのに、もう立ち直ろうとしている……人は、強いですね」

●描写2
市内をひと通り巡った後、一息つこうと思った時、通りかかった五宮海浜公園で足を止める菊花に気付く。
視線の先には、アイスクリームの移動販売店があった。

菊花：「P C①さん、あれは何ですか？」
菊花：「少し寄ってもよいでしょうか？」(店に向かう)
菊花：(ショーケースを覗きながら)「チョコミント……」
菊花：(おごってあげた)「いいのですか？　ありがとうございます」(おごらなかった場合、店員が「今日は昨夜の事件のせいでお客さんがいなくて全然売れないから、ご馳走するよ」と菊花にアイスを手渡す)
菊花：「甘味と爽やかな清涼感……これが、チョコミント」
菊花：(涙を流す)「え、なぜ……？　これは、涙？」
菊花：「すみません……なぜか、急に涙が」

終了条件
P C①と菊花の会話が終わったら、五宮海浜公園を後にする前にシーンを終了する。

シーン7:殺戮機械、襲来
シーンプレイヤー：P C⑤(いなければP C②)
イベント：戦闘

解説
シーン6の直後、五宮海浜公園に安日彦が殺戮機械を率いて襲来するシーン。
P C①は自動的に[登場]となる。
安日彦が従える殺戮機械が、菊花を狙ってP Cたちに襲い掛かる。このシーンでは[戦闘]が発生する。戦闘の配置は[戦闘配置A]を参照せよ。
安日彦と安日彦が乗る殺戮機械は、戦闘には参加しないため、戦闘に[配置]しない。
菊花も攻撃されないため、戦闘には[配置]しない。

敵をすべて倒せば[戦闘終了]となる。
戦闘後、安日彦は[次元の扉]の効果で[退場]する。それが何らかの[法則障害]によるものであることをプレイヤーに伝えること。
安日彦の[退場]後、菊花は気絶するが、精神に一時的に大きな負荷がかかったためで命に別状はない。

●描写
突如、強力な霊威とともに、五宮海浜公園の上空に複数の殺戮機械が飛来した。
殺戮機械たちは、真っすぐにP C①と菊花の方へ向かうと、その頭上で一体を中心として、他の数体が円を描き、P C①と菊花の周囲を取り囲むように展開する。
そして、中心に浮かぶ殺戮機械のその背から、古代装束の男——安日彦が姿を現した。

菊花：「昨夜の殺戮機械!？」
安日彦：(菊花に)「その霊魂の気配は……だが、その姿はどういうわけだ？」
菊花：(安日彦に)「そのお姿は……まさか、兄様？」
安日彦：「いかにも、お前の兄、安日彦だ。会いたかったぞ、美櫛よ。東日流丸はどうしたのだ？」
菊花：「美櫛？　東日流丸？　私は——つ、痛いっ!」(頭を押さえてうずくまる)
安日彦：「積もる話は後にして、疾くこちらへ来い、美櫛!　共に憎きこの国の民どもを根絶やしにしてやろう!」
安日彦：(P C①に)「貴様は、美櫛の従僕か？　であればご苦労だった。褒美にその命、見逃してやろう」
安日彦：(P C③に)「また邪魔をしに来たか、P C③(P C③が名乗っていない場合は、名前は呼ばない)」
安日彦：「これではゆるりと兄妹の再会を喜べぬ……荒覇吐たちよ、邪魔者どもを盡殺せよ!」

荒覇吐：「御命、了承。殲滅、開始」
荒覇吐：(倒された)「大破……機能、停止」
安日彦：(戦闘終了後)「この場は退くとしよう……だが、必ず我がもとに来てもらおうぞ、美櫛よ!」(荒覇吐で飛び去り、[法則障害]の効果で[退場]する)
菊花：「P C①さん、私は……」(気を失う)

終了条件
安日彦が[退場]して菊花が倒れたら、[素材]や[霊紋]などの処理を終えシーンを終了する。

シーン8:真実は、残酷だ
シーンプレイヤー：P C④
イベント：情報収集

解説
P C④を中心に、お互いの事情を話し合い、情報の交換と収集を行うシーン。
場所はどこでもよい。特になければ特対の分室とする。GMは[未登場]のP Cがいれば[登場]をうながし、各自が持つ[情報]の共有を推奨せよ。
P Cたちが[情報6・7・8]を入手し、共有したら描写2に移ること。

●描写1
気を失った菊花を介抱し、それぞれの事情を話し合うため、キミたちは場所を移すことにした。
菊花からも事情を聞く必要があるだろう。

菊花：「ご迷惑をおかけしました。もう、大丈夫です」
菊花：(P C①に)「その、P C①さん……あ、いえ、なんでもありません」

◎菊花の真実
[情報6]／[交渉【精神】]：目標値100(P C①のみ目標値4とする)
例：キミは、真実を確かめるため菊花に話を聞いた。「すみません。実は、隠していたことがあるのです」

◎菊花と美櫛について
[情報7]／【知性】：目標値16([情報6]が共有されていなければ判定できない)
例：キミは、菊花の話をもとに真相を考察した。「私ができることはすべてお話しします」

◎アラミタマについて
[情報8]／【幸運】：目標値14
例：アラミタマの名はわかった。それをもとに調べれば正体をつかめるだろう。
「東京や京都の御剣家にも頼み調べてもらいましょう」

●描写2
菊花——いや、美櫛の記憶はいまだに戻らない。だが、安日彦との邂逅で彼女の記憶は戻りかけているようだ。
もう一度、彼女の記憶を刺激する出来事が起これば、恐らく記憶は戻るだろう。

菊花：(P C①に)「ごめんなさい……P C①さんが真実を知ったら、一緒にいられなくなると思ったのです」
菊花：「もう少しで、何か、思い出すことができそうな気がするのですが……」

終了条件
描写2を演出したら、P C②に[情報1]が共有できるようになったことを伝え、シーンを終了する。

シーン9:姉妹の絆
シーンプレイヤー：P C②
イベント：情報収集

解説
P C②が、美櫛(菊花)に朱日のことを伝えるシーン。
P C②は[情報1]が共有できる。まずは他のP Cたちと[情報1]共有し、その後に美櫛(菊花)と話をする方が円滑だろう。GMはそのことをP C②に伝えてもよいが、判断はP C②に委ねること。
このシーン以降、菊花は美櫛を名乗り、シナリオでの表記も美櫛とする。

●描写1
キミは、菊花——いや、美櫛に、朱日のことを伝えることにした。

美櫛：(朱日のことを聞いた)「……朱、日……？　そう、私は……私の名は、美櫛……!」
美櫛：(泣きながら)「全部、思い、出しました……私は、安東の者たちを——朱日を、護れずに……ごめんなさい、ごめんなさい、朱日!」
美櫛：(泣き止んだ後)「私は美櫛……“東日流丸”と共に永劫の時を歩むものです」(ここでGMは、P Cたちに[真相]を公開する)
美櫛：「朱日は——いえ、安東の者たちは、すでに太古の恨みなど忘れ、これまで超常事件に傷つく大勢の人たちを助けて来ました」
美櫛：「私は、一族の、そして朱日の遺志を継ぎ、兄、安日彦を止めなければなりません」
美櫛：「ですが、私の力だけでは兄には及ばない……P C①さん、そして皆様、どうかお力をお貸し願えないでしょうか……!」
美櫛：「P C②さん、朱日のことありがとうございました」
美櫛：「P C①さん、頼りにしております」

終了条件
美櫛との会話が終了したら、シーンを終了する。

◆ シーン10:太古の戦場 ◆

シーンプレイヤー: P C③

イベント: 情報収集

解説1

かつて荒覇吐族の砦があった山岳地帯Cに向かうシーン。
砦への案内役として美櫛が同行するが、情報を得るため、先に御剣屋敷に立ち寄り御剣彩音に話を聞く。

●描写1

山岳地帯Cの山中。荒覇吐族が築いた砦が、かつてそこにあったという。
砦へは、美櫛が案内できるというが、その地を管理する御剣家から現在の様子を聞くため、襲撃で半壊した御剣屋敷を尋ねた。
キミたちを出迎えてくれたのは、御剣彩音だった。

彩音:「お疲れ様です、P C③様、それに皆様も」
彩音:「菊花——いえ、美櫛さんですね。お話は伺っております」
彩音:「(傷を気遣った)」P C③様と守ってくれた者たちのお陰で、もう大事はありません……ですが、私を守るために多くの者たちに命を落とさせてしまいました……」
彩音:「先日的一件以来、砦跡のある山岳地帯Cに不自然な霧がかかっています。それに、その周辺の霊脈も衰えていて……」
彩音:「山岳地帯Cの山中に、太古の砦の遺跡があるという言い伝えは知っております」
彩音:「砦の遺跡に何かがあることは確かでしょう。お気を付けください、P C③様」

解説2

このシーンには、[法則障害:異空融解][法則障害:次

◆ 最終戦闘 ◆

◆ シーン11:とこしえの果て ◆

シーンプレイヤー: P C①

イベント: 最終戦闘

解説1

安日彦と[最終戦闘]を迎えるシーン。
P C全員は自動的に[登場]となる。
安日彦は、美櫛にかけておいた呪い^{まじな}によって意識を操り、肉体を得るために菊花を手に入れようとする。[魔導系]

元の扉][法則障害:場所は伏す][法則障害:霊脈暴走]が存在する(それぞれ、神怪p268、p270、p273、p274)。
描写2の後、GMは各P Cに[察知【幸運】]判定を3回行わせる。
P Cが[場所は伏す]以外の3つの[法則障害]を解除したら、[場所は伏す]が[消去]され、砦の遺跡への道が開かれる。

●描写2

御剣屋敷を後にし、山岳地帯Cの奥へと足を踏み入れる。
程なくして、行く手を濃い霧が阻み始めた。
霧に閉ざされた山の中に、行く手を阻むように丸太と蔓で作られた幾重もの柵が現れた。
美櫛:「これは……まるであの戦の時の、兄と私が守り戦った砦の様です」
(ここで[察知【幸運】]判定。[目標値]は秘密とし、各[法則障害]に表記された値を参照すること)

●描写3

[法則障害]を解除すると、霧は晴れ、行く手を阻んでいた幾重もの柵も消え去った。この地の霊脈も正しき流れに戻り、力強さを感じられる。
その奥には、土塁に囲まれた礎石だけとなった砦の遺跡と、その上にそびえる蜃気楼のような太古の砦があった。
その砦は邪悪な霊威をまとい、【靈紋】が浮かび上がっている。
間違いない、この砦はアラミタマの《靈力結界》だ。

美櫛:「兄、安日彦はこの中にいます」

終了条件

P Cたちが《靈力結界》内に侵入したら、シーンを終了する。

◆ シナリオ終了 ◆

のP Cはこれを解呪して美櫛を助けることができる。[目標値:23]の[能動判定]を行ない、成功すれば、呪いを消滅できる。失敗すると、安日彦は菊花に憑依して肉体を手に入れ強化される(《ボスタレント》が追加される)。
戦闘の配置は[戦闘配置B]を参照せよ。
美櫛は、憑依されなかった場合、戦闘に[配置]しない。
安日彦を倒せば[戦闘終了]となる。

●描写1

安日彦が展開した《靈力結界》へと踏み込んだ。

そこは土塁と丸太の柵で囲われた太古の砦を連想させる空間だった。
柵の内側には数体の殺戮機械が並んでいる。
そして、中央にある高床の建物の中から、安日彦が姿を現した。

安日彦:「よもや、そちらから乗り込んでこようとはな」
安日彦:「だが、美櫛を連れてきたことには感謝しよう」
安日彦:「さあ、美櫛よ！我がもとへ来るのだ。共に復讐を果たそうぞ！」
美櫛:「共に行くつもりはありません……安日彦兄様、復讐などおやめください」
安日彦:「我が一族の怨み、忘れたというのか……ならば仕方ない！」
安日彦:「安日彦が命じる！美櫛よ、我がもとへ来い！」(美櫛にかけられた呪い^{まじな}を発動させる)
美櫛:(虚ろな表情で)「……はい、安日彦兄様、仰せのままだ」
安日彦:「かつて掛けておいた呪い^{まじな}が、長き時を経て役に立とうとはな！」(ここで、解呪のための[能動判定]を行わせる)

解呪に成功した

美櫛:(呪いが解かれた)「え！？わ、私は……！？」
安日彦:「私の呪い^{まじな}を消滅させた、だと！？」
安日彦:「なれば仕方あるまい……我が靈力をもって作り出すまでだ！」

解呪に失敗した

安日彦:「私の呪い^{まじな}が、貴様程度にどうにかできると思ったのか？」

◆ シナリオ終了 ◆

[シナリオ終了]では、[クシミタマの使用]及び[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。
[エンディング]ではプレイヤーたちの希望を聞いて演出することを前提としている。もし、特に希望がなければ、次のシーンを演出する。

PC⑤:川辺教会に赴きシスター・テレサに報告をする。テレサからアラミタマの討伐を感謝され、次の任務地へ向かうために久代市を後にする。
PC④:東京の特対本部に戻り、室長のト部正人に報告をする。ト部は労をねぎらうと、久代で大きな超常事件が連続していることに不安を口にする。

美櫛:「兄様の宿願成就のため、どうぞこの身をお使いください」
安日彦:(菊花に憑依して)「これが、我の新しき体……なかなか馴染むが、つわものの姿ではないな！」

●描写2

安日彦が叫ぶと共に、膨大な青白い炎のような靈力がその身を包み、瞬時にその形を変える。
そこに現れたのは、巨大な剣^{つるぎ}を構え、戦士の埴輪を彷彿させる黒き巨躯の鎧をまとった安日彦の姿だ！

美櫛:(憑依されていない場合)「——そんな、まさか……あれは、東日流丸!？」
安日彦:(憑依している場合)「どうだ、これが“東日流丸”だ！」
安日彦:「この時を、どれほど待ちわびたことか……数千年に渡る我が宿願、今こそ果たそうぞ！」
安日彦:(倒された)「また、我は負けたのか……おのれ、征服者の民どもめえ……！」(青白い炎となって消滅する)
美櫛:(安日彦が倒された)「兄様、お休みください……」

終了条件

アラミタマを倒したら戦闘終了となり、菊花が憑依されていたら無事に解放される。GMはP Cに[断片]を1つつ渡したら、[シナリオ終了]に移ること。

◆ シナリオ終了 ◆

PC③:御剣彩音に事件の顛末を報告する。彩音はお礼を述べると、これからも力を貸してほしいと願う。半壊した御剣屋敷は修復にしばらく時間がかかるため、その間“協会”の久代支部は妙見寺に移されることになったことを聞かされる。
PC②:美櫛とともに安東朱日の墓参りをして、美櫛を見つけたことを報告する。美櫛は、墓前にチョコミントアイスを供える。美櫛はあらためてP C②に感謝を伝え、これからのことを尋ねる。
PC①:美櫛にこれからの身の振り方について相談を受ける。美櫛は協力者としてP C①のサポートをしたいと望むが、どうするかはP C①の意向に従う。

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	40
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

戦闘配置表A

- ①②③④：荒覇吐（→神怪p86）
⑤：荒覇吐（PC⑤参加時のみ）
▲：PC[設置]マス（配置は下図を参照）

戦闘配置表B

- ①：塗壁（→神怪p85） ②③④：荒覇吐
⑤：安日彦 ⑥：荒覇吐（PC⑤参加時のみ）
●：[次元の扉：その他の影響B]で増える荒覇吐
▲：PC[設置]マス（配置は下図を参照）

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

■イベントなどで追加する《ボスタレント》

安日彦が美櫛に憑依している場合、下記の《ボスタレント》を追加すること。

- 《**暴虐の一撃**》：特殊／近接状態／範囲／受動不可
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、【生命力】を[1dx5]消費させる。

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	40
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）

- ①②③④：荒覇吐（→神怪p86）
⑤：荒覇吐（PC⑤参加時のみ）
▲：PC[設置]マス（配置は下図を参照）

戦闘配置表B（※難易度：強敵）

- ①②：塗壁（→神怪p85） ③④⑤：荒覇吐
⑥：安日彦 ⑦：荒覇吐（PC⑤参加時のみ）
●：[次元の扉：その他の影響B]で増える荒覇吐
▲：PC[設置]マス（配置は下図を参照）

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

■イベントなどで追加する《ボスタレント》

安日彦が美櫛に憑依している場合、下記の《ボスタレント》を追加すること。

- 《**暴虐の一撃**》：特殊／近接状態／範囲／受動不可
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、【生命力】を[1dx5]消費させる。

【ボス】安日彦

サイズ：3 知能：狡猾 感覚：魔力 会話：可能 反応：敵対
知名度：30 弱点：[電撃][磁力][魔毒][幻覚] 移動：歩行・飛行

【戦闘値】	命	回	発	抵	判
【固定値】	23	7	15	7	5
	30	14	22	14	12

【行動値】	51(17)				
【生命力】	1005				
		【装甲】	15	【結界】	15

攻撃方法

【武器攻撃】：肉弾攻撃／7マス／4体
対象に[形状：剣]6d＋54の物理ダメージ。[追加効果]1ターン中1回、[攻撃]の対象は受けた[ダメージ]を[半減]不可。
《裂帛突撃》：準備／使用者
対象は[近接状態]を無視して10マスまで移動し、[物理ダメージ]＋4d。
《轟天破斬》：物理攻撃／移動4マス／範囲
1ターン中1回、対象に[形状：剣]6d＋92の物理ダメージ。対象の[装甲]を[半減]。
《極・靈光発射》：魔法攻撃／戦闘地帯／3体／半減
1ターン中1回、対象に[属性：閃光]5d＋71の魔法ダメージ。対象の[結界]を[半減]。
《東日流の王命》：特殊／戦闘地帯／1体
対象が《タレント》宣言時に使用。1ターン中3回、[未行動]中の[種別：機械]のNPC1体は【行動値】に関係なく[手番]を迎え、[ダメージ算出]＋2d。
《決戦機動兵器》：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[戦闘移動]後も[魔法攻撃]を行える。

取得済みの《ボスタレント》

★《精鋭変異》：開始／戦闘地帯／戦闘地帯
使用者以外のNPCは[知能]を[狡猾]に変更し、[能動判定]に＋3の修正を得る。
《靈威の巨人》＋《邪法熟練》：特殊／戦闘地帯／1体
ダメージ減少時に使用。1ターン中2回、対象が行った[攻撃行動]の[対象]を[1体]に変更、使用者がその[ダメージ]と効果を受ける。このときに受けた[ダメージ]は【抵抗】判定に失敗したものとして扱う。
《魂魄返し》＋○《迎撃態勢》：特殊／使用者／受動不可
ダメージ減少時に使用。1ターン中2回、対象に[攻撃行動]を行った[距離：5マス／対象：1体]に[武器攻撃]を1回行う。また、対象は常時[武器攻撃]の[ダメージ]＋2d（適用済）。
《連撃耐性》：常時／使用者
対象は[装甲]と[結界]に＋「([攻撃行動]を行った[対象]が、そのターン中使用者に行った[ダメージ算出]の回数－1)×20」。
☆《完全統制》：常時／使用者
《精鋭変異》の対象は[距離：近接状態]以外の[対象]から受けた[ダメージ]を－40する。

説明

靈力で創造した大型鎧を駆る荒覇吐族の王。[難易度：強敵]データ。[開始]で★《精鋭変異》を使用、☆《完全統制》の効果を忘れずに適用すること。手番では、[準備]で《裂帛突撃》を使用し、積極的にPCと[近接状態]になるように移動する。1回目の[攻撃]は《轟天破斬》、2回目の[攻撃]は《極・靈光発射》を使用する。5マス以内から攻撃を受けた際は、《魂魄返し》を使用する(1ターン中2回)。また、《東日流の王命》は、未行動のNPCに対して攻撃の《タレント》が宣言されたり、PCが[防御]や[回復]の《タレント》を宣言したら積極的に使用し、荒覇吐を優先して[手番]を与える。《靈威の巨人》は複数体のNPCを対象とする攻撃に対して使用する。