

シナリオ 消える学園

最初にお読みください

このファイルは、『アルシャードセイヴァーRPG』のシナリオです。プレイヤーとしてシナリオを遊ぶ場合は、本ファイルを読まないようにしてください。

本ファイルを利用して『アルシャードセイヴァーRPG』のセッションを遊ぶためには、基本ルールブックである『アルシャードセイヴァーRPGルールブック』（発売：エンターブレイン）、『アルシャードセイヴァーRPG 上級ルールブック』（発売：エンターブレイン）が必要になります。

シナリオの読み方、ルール用語、ゲーム用語などはすべて『アルシャードセイヴァーRPGルールブック』に準じています。必要に応じてルールブックを参照してください。

なお、文中の"『AL2』P*"は、『アルシャードセイヴァーRPGルールブック』、なお、文中の"『ALA』P*"は、『アルシャードセイヴァーRPG 上級ルールブック』のページを示しています。

注意 !!

・GM以外は読まないこと

このファイルの内容は重要な情報が含まれていることがあります。プレイヤーがこれらの情報を不用意に知ること、セッションが楽しめないこともあることに注意してください。特に、あなたがGMを行なう予定がない場合は、内容を読むべきではないでしょう。

・情報の取り扱い

前述のとおり、このファイルでは重要な情報を取り扱っています。このファイルの内容を他の人に語る場合は、それらの情報を慎重に扱うように注意してください。特にインターネットやソーシャル・ネットワーク・サービスなどのように公開された場所での取り扱いには十分にご注意ください。

■ STAFF LIST

シナリオ執筆：谷村直人
コミック：佐々木あかね
イラスト：ツジヤスノリ
編集：大畑顕／関幸雄
DTP：佐藤たかひろ

初出：『アルシャードガイアRPG 上級ルールブック』（発売：エンターブレイン）

本ファイルの著作権は（有）ファースト・アミューズメント・リサーチおよび井上純一に帰属します。本ファイルを許可なく改変、商業的利用、および転載することを禁止します。

©Inoue Jun'ichi / FarEast Amusement Research Co.,Ltd

シナリオの読み方



ここでは、本シナリオにおける記述の方式やプリプレイの手順について解説していく。GMはシナリオを読む前に、一度確認するとよいだろう。

シナリオを読む前に

このファイルには、『アルシャードセイヴァーRPG』で利用できるシナリオが掲載されている。

■このファイルについて

このファイルのシナリオは、『アルシャードガイアRPG 上級ルールブック』に掲載されたシナリオ「消える学園」を、『AL2』に合わせて構成し直したものである。

まだプレイをしていない方は、このファイルを使用してセッションを遊ぶとよいだろう。

また、すでにセッションを遊び済みの人も、これを機に未プレイの友達を誘い、本シナリオを遊ぶことをお勧めする。

■シナリオの読み方

ここではプリプレイの見方と手順、そのシナリオの記述形式について解説しよう。

●プリプレイの見方

プリプレイでは、セッションを開始するにあたっての準備や指示が記述されている。

▼シナリオ概要

シナリオのストーリーや基本的な展開を説明したもの。

▼シナリオデータ

シナリオで推奨されるプレイヤーの人数、クエスターレベルやプレイ時間の目安などが記述されている。

▼今回予告

キャラクター作成を行なう前に、プレイヤーに向けて読み上げる予告である。

▼クイックスタート(『AL2』P 42)

シナリオハンドアウトで推奨するサンプルキャラクターが指定されている。PCの年齢や性別は、サンプルキャラクターのイラストと違っていてもかまわない。

▼コンストラクション(『AL2』P 66)

プレイヤーがルールを知っており、ルールブックも所有しているならコンストラクションでキャラクター作成を行なってもよいだろう。

PC全体でアタッカー、キャスター、エンchanターの基本クラスを1レベル以上取得しているのが望ましい。コンストラクションでキャラクター作成を行なう場合、シナリオハンドアウトで推奨するクラスが指定されている場合がある。

▼PC間コネクション

キャラクター作成が終わったら、各プレイヤーに各自のPCを自己紹介してもらう。その後、PC間にコネクション(『AL2』P226)を結ぶこと。

特に指示がない場合、コネクションの結び方は、PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①のようにシナリオハンドアウトの番号の順番に結ぶこと。

●シーンの記述

『AL2』のシナリオはシーン単位で記述されている。シーンは次のような形式で記述される。

▼シーンタイトル

シーンの通番とタイトルが記述される。特にプレイヤーに対して発表する必要はない。

▼シーンプレイヤー

シーンプレイヤーが指定されている。シーンがマスターシーンの場合は、シーンプレイヤーは存

略号について

本ファイルで『AL2』と記述されていた場合は『アルシャードセイヴァーRPGルールブック』を、『AL A』と記述されていた場合はと記述されていた場合、『アルシャードセイヴァーRPG 上級ルールブック』指している。

同梱されたコミック、ハンドアウト、イラストについて

本シナリオにはコミック、シナリオハンドアウト、シナリオのイラストを別ファイルにして同梱している。これらのファイルはシナリオをプレイする目的に限り複製が許可されている。

ハンドアウト紹介時やNPCの登場時に見せるなど、ぜひセッションに活用していただきたい。

同梱しているコミックは『アルシャードガイアRPG』に掲載されたものであり、本シナリオのモチーフとなったものである。GMはセッションの前に一度読んでおくといだろう。

同梱しているイラストは、『アルシャードガイアRPG 上級ルールブック』に掲載されたものである。「シナリオイラスト01」がオープニングフェイズのシーン4を、「シナリオイラスト02」がクライマックスフェイズのシーン15をイメージしたイラストである。

『アルシャードガイアRPG』との関連

本ファイルのシナリオは、大ラagnaログ後である『AL2』でも、同じような事件が起こったものとしている。そのため、設定や登場するNPCなどは『AL2』に合わせて変更した。変更点については、シナリオの欄外に記述されている。

GMが望むのであれば、本シナリオを『アルシャードセイヴァーRPG』と同じ設定や登場NPCで遊んでもよいだろう。

在しない。

▼解説

シーンの解説が書かれている。描写が2段階に分かれている場合など、解説に番号が振られていることもある。

▼描写

シーンの演出と描写が書かれている。基本的に、GMがプレイヤーに対して読み上げることを前提としてこの項目は書かれている。

▼セリフ：NPC名

セリフとそれを喋るNPC名が書かれる。セリフの内容はシーンの演出やPCの設定、性別などに合わせて修正をすること。

▼結末

シーンの終了条件が書かれている。演出として読み上げるための文章が書かれていることもある。

●シナリオハンドアウト

本シナリオにはシナリオハンドアウトが用意されている。同梱されているシナリオハンドアウトをコピーしてプレイヤーごとに配布すること。

タイトル部分にはシナリオハンドアウトと各PCのアウトラインが書かれている。

①PC番号

PCに便宜上割り振られている番号。掲載されているシナリオはプレイヤー人数が3人から5人でプレイする前提で書かれている。プレイヤーの人

数が5人より少ない場合は、PC番号の若い順番に採用すること。

②コネクション

シナリオでPCに渡されるコネクションのキャラクター名とそのキャラクターとの関係が書かれている。

シナリオに登場するNPCや『AL2』に掲載されているNPCであることもあるだろう。

③クイックスタート

クイックスタートでキャラクターを作成する際に、使用を推奨されているサンプルキャラクター。

④コンストラクション

コンストラクションでキャラクターを作成する際に、取得を推奨されているクラス。

⑤カバー

シナリオで推奨されるPCのカバー。シナリオの演出や導入に関係するため、カバーを推奨のものから変更する場合はGMに報告あるいは相談してもらいたい。

PCのクラスや設定によっては、偽装となる場合もあるだろう。

⑥本文

シナリオハンドアウトの本文で作成されるキャラクターに与えられる設定、解説などが書かれている。

ハンドアウトの見方

PC①用ハンドアウト

コネクション：三上葉子 関係：友人

クイックスタート：救世候補者 コンストラクション：レジェンド カバー：学生

ある日、夕なじみでクラスメイトの三上葉子と帰宅する途中、巨大な黒い犬のような怪物に襲われた。怪物の一撃を受けたキミは重傷を負ってしまう。混濁した意識の中、死がキミを呑み込もうとする。しかし、その時、暖かな女性の声がキミを呼び止めた。キミの大切な人に危機が迫っている。望むならば、守るための力を与えよう。

シナリオ:消える学園



このシナリオは、万色学園を舞台に存在が消えていくという謎の現象を描いた物語である。GMはあらかじめシナリオをよく読んでおくこと。

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数：3～5人
PCレベル：3～4レベル
プレイ時間：3～4時間

■シナリオ概要

七瀬市では、人や物の存在が次々と消えるという事件が起こっていた。消えてしまった人物は、まるではじめから存在しなかったかのように、周囲の人々の記憶からも消えてしまう。これは、奈落の使徒エオスと彼女の操る奈落の怪物カリュプデイスの仕業である。カリュプデイスの体内は結界(*)となっており、食われた者はブルースフィアから切り離されてしまう。やがて、ゆっくりとその存在を消化することで純粋なマナへと還元してしまうのだ。エオスは、そのマナを利用してティターンをブルースフィアへ帰還させようとしている。

エオスは万色学園の学生、綾野瀬由香里としての顔を持っていた。そして、クラスメイトであるPC①の記憶を封じ、日常をよそおっている。エオスは万色学園を結界で包み込み、僕であるスペクター、ピグマリオンとカリュプデイスに襲わせていたのだ。

PCたちは、世界から消された人々を助けるため、万色学園に乗り込み、エオスたちと戦うことになる。PC①が記憶を取り戻し、エオスを倒すとシナリオ終了となる。

■今回予告

昨日会った友達が、
明日会う約束をした友達が、
いつの間にか消えていた。

万色学園で起こる異変の数々。
学生が消え、教師が消え、教室が消える。
誰も不思議とは思わない。
まるで、はじめからいなかったかのように。
大きな口に呑み込まれて消えてゆく。

日常の狭間で垣間見る夢。
それは、何を意味するのだろうか？

そして、みんな消えてしまう。
たったひとりのクラスメイトを残して。

アルシャードセイヴァー
『消える学園』
蒼き星にまた奇跡が生まれる。

このシナリオについて

このシナリオは、同梱のコミックをモチーフにした旧版のシナリオを、『AL2』用にリファインしたものである。

PC②のコネクション

旧版ではPC②のコネクションは、狭山美優だった。参加者全員が旧版を知っているのであれば、PC②のコネクションを狭山美優にしてシナリオをプレイしても構わない。

(*) カリュプデイスの体内は結界

カリュプデイスは結界と本体が一体となった特殊なエネミーである。くわしくはP 16を参照すること。

■キャラクター作成

今回予告を読み上げたのち、ハンドアウトを各プレイヤーに配布せよ。どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかはGMの任意にしてもよいし、プレイヤー間で選択させてもよい。プレイヤーの人数が少ない時はPC番号の若い順に優先すること。

●クイックスタート

次のサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

- PC①：救世候補者（『AL2』P 46）
- PC②：神秘の継承者（『AL2』P 48）
- PC③：マシンメイデン（『AL2』P 54）
- PC④：未来からの使者（『ALA』P 55）
- PC⑤：埋葬人（『AL2』P 52）

●コンストラクション

シナリオハンドアウトで指定されたクラス以外に、基本クラスはPC全体で各1レベル以上取得するのが望ましい。

- PC①：レジェンド
- PC②：指定なし
- PC③：オーヴァーランダー
- PC④：指定なし
- PC⑤：指定なし

●推奨カバー

PCのカバーは以下を推奨する（*）。

- PC①：学生
- PC②：学生
- PC③：指定なし
- PC④：指定なし
- PC⑤：学校関係者

■シナリオの舞台

七瀬市、万色学園である。

●PC間コネクション

キャラクター作成後、PCの自己紹介を行ない、PC間コネクションを結ぶこと。結び方は以下のとおり。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

PC③の故郷

PC③の故郷は、カリュプデイスに食い荒らされたリーフワールドとなる。このリーフワールドについては、GMとプレイヤーが相談して決定するのがよいだろう。なお、ミッドガルドはあまりお勧めできない。

（*）カバーは以下を推奨する

本シナリオの多くのシーンが学校を中心としたシーンである。PC③とPC④のプレイヤーがあまり慣れていないようなら学生や教師などの学校関係者を推奨するとよいだろう。

PC②はオープニング終了後、万色学園に潜入する。このため、学生、教師などの学校関係者のカバーを推奨する。

基本ルールブックのみで遊ぶ場合

基本ルールブックのみでこのシナリオをプレイする場合、クイックスタートではPC④のサンプルキャラクターを「戦闘魔術師」（『AL2』P 50）に変更すること。

オープニングフェイズ

●シーン1：人形遣いを追え

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説1

ピグマリオンを追い詰めるシーン。舞台は七瀬市の路地裏。PC⑤がピグマリオンを追い詰めると、巨大な口(*)が現われてピグマリオン呑み込み、消えてしまう。演出を終えたら描写2へ。

▼描写1

誰もが寝静まった夜、それがキミの戦場。
襲いかかる人形の群れを撃ち払い、スペクター、
ピグマリオンを追い詰めた。

チェックメイト——もう逃げ場はない。

しかし、ピグマリオンは不敵に笑う。すると、
その背後に巨大な口が現われ、彼をひと息に呑
み込んでしまった!

▼セリフ：ピグマリオン

「ひよほほほ、私を追い詰めたとしても思っているよ
うですね。おバカさんですわね、ちゃあんと逃げ
道は用意してあるんですよ」
(呑み込まれる直前に)「それではごきげんよう」

◆解説2

数日後。ブラックロータス(『AL2』P 313)
からピグマリオンが万色学園に出没したという情
報を得て、PC⑤は学生として万色学園に潜入す
ることになる(*)。

▼描写2

ピグマリオンを取り逃がしてから数日。
ブラックロータスから新たな情報が入る。どう
やら、ピグマリオンの新たな活動場所は万色学園
らしい。

▼セリフ：ブラックロータス

「葬儀人PC⑤、ピグマリオンに関する新たな情
報が入りました。どうやら万色学園に潜伏し、活
動している模様です」

「学生として万色学園に潜入し、すみやかにピグ
マリオンを埋葬してください」

◆結末

登場PCに【クエスト：ピグマリオンを倒す】を
渡してシーンを終了すること。

●シーン2：存在を食らうもの

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

カリュプデイスによって七瀬市の一角が食われて
しまう場面。PC③が現場に駆けつけると、目の
前でビルがなくなる(*)。PC③がカリュプデイス
に攻撃しようとする、謎の少女(綾野瀬由香里)
が出現して牽制する。この場面では、謎少女の顔
は確認できず、万色学園の制服だけに気づくこと
になる。

▼描写

ふと感じた、イヤな予感。

それは過去に感じたカリュプデイスの気配。

気配を追って駆けつけたキミの目の前で、巨大
な口が高層ビルをかじり、消滅させた。

カリュプデイスに向かうキミの前に、万色学園
の制服を着た少女が立ちはだかった。

▼セリフ：カリュプデイス

「おいしい、おいしいわ!」

「ああ、もっと、もっと頂戴!」

▼セリフ：謎の少女(綾野瀬由香里)

「邪魔はさせないわ、異世界のクエスター」

「アレは、もっと成長しなければならない。いず
れ、この世界を呑み込むためにね」

「あなたの世界は、アレに食べられてしまったの?

それは残念ね」

「でも安心なさい。もうすぐ、カリュプデイスの中
ですべての世界がひとつになるわ」

◆結末

カリュプデイスと謎の少女はPC③の前から消
える。PC③は、少女が万色学園の制服を着て
いることに気づく。

【クエスト：カリュプデイスを追う】を渡してシー
ン終了。

(*) 巨大な口

カリュプデイスである。このようにピ
グマリオンを呑み込み、結界によって
護ることもできる。別にピグマリオン
の存在が消えるわけではないので注
意すること。

(*) 潜入することになる

もし、PC⑤が万色学園の学生だっ
た場合、潜入を命じるブラックロータ
スのセリフを「あなたは万色学園の学
生でしたわ。それは好都合でした」な
どに変更するとよい。

同様に、PC⑤が登場するシーン6
の描写も変更する。

(*) ビルがなくなる

ビルが丸々ひとつなくなっても、人々
(エキストラ)は元々なかったかのよう
に振る舞う。これを知覚できるのは、
クエスターだけだ。

●シーン3：空閑荒夜の消失

シーンプレイヤー：PC②

◆解説1

友人の空閑荒夜（『AL2』P 317）から相談を受けるシーン。荒夜はPC②に友人が失踪したことを相談し、その捜索に乗り出すことを説明する。

▼描写1

学校でのこと。キミは、親友でありクエスターの空閑荒夜から相談があると呼び止められた。なんでも、彼の友人がいなくなったのだというが……。

▼セリフ：空閑荒夜

「実は、僕の友人がいなくなったようなんだ」
「おかしな話なんだが……その子のことを、みんなが忘れている。まるで始めからいなかったみたいに言うんだ」
「少し調べてみようと思う。PC②、その間ノートを取っておいてくれないか？」

◆解説2

クエスターの空閑荒夜が行方不明になる。荒夜は失踪した友人を捜しに向かい、カリュプディスに食われて存在が消える(*)。

その後、PC②のシャードに、荒夜の声が届く。

▼描写2

それから、荒夜は帰ってこなかった。しかし、クラスメイトは荒夜がいなかったことを気にした様子はない。それどころか、はじめから存在していないかのように言った。

▼セリフ：クラスメイト

（荒夜の机を片づけながら）「この机、誰のだった？ 邪魔だから片づけようよ」
「え？ 空閑荒夜？ ……そんな子このクラスにはいなかったと思うけど」
「さあ？ 聞いたことないよね」

▼セリフ：空閑荒夜（シャードからの声(*))

「……PC②、PC②、聞こえるか？」
「すまない、しくじってしまった。万色学園に乗り込んで調べてたら、大きな口のようなものに食べられた」
「気をつけて、PC②。それから——」

◆結末

荒夜の通信は突然切れる。周囲は誰も空閑荒夜の存在を認めず、出席簿や玄関の下駄箱からも荒夜の名前は消えている。覚えているのはPC②のみである。PC②に【クエスト：空閑荒夜を捜す】を渡す。シーンを終了する。

●シーン4：クラスメイト

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

PC①は、綾野瀬由香里の正体であるエオスと戦っている。PC①は、エオスの《幻の記憶》によって戦っていた記憶を操作されている。

▼描写1

キミは夢を見ている(*) ……。

それは、いつもの教室での出来事。
キミの目の前にいるのは綾野瀬由香里。
キミのクラスメイトで、友人のひとり。
血で濡れた指先を、ちろりと舐める。
キミの腹部に、鈍い痛みが走る。
どくどくと、赤い血が流れている。
そんな、生々しい悪夢だ……。

◆解説2

PC①はいつの間にか眠っていたことになり、夢から覚める。教室にいたクラスメイトの姿がすべて消えている。PC①が違和感を持っても、由香里はそのことを否定する。

▼描写2

キミは綾野瀬の声でまどろみから覚めた。
いつの間にか眠っていたようだった。
また、悪い夢を見ていたようだ。
しかし、いつの間に眠ってしまったのだろうか？

チャイムが鳴って、昼休みだと告げる。
ふと、おかしなことに気づく。

他のクラスメイトがまったく見あたらない。登校の時に挨拶を交わした学生や、一緒に話した学生がいなくなっている……ような気がした。まるで頭に霧がかかっているようで、うまく思い出すことができない。クラスメイトなんて、はじめからいなかったような気もする。

綾野瀬は、そんなキミを心配するように覗き込んでいる。

▼セリフ：綾野瀬由香里

「……PC①。……ねえ、PC①ってば」
「もう、こんなところで寝ちゃ駄目でしょう」
「大丈夫？ うなされていたみたいだけど」
「もう、こんなところで居眠りなんてするから、悪い夢なんか見ちゃうのよ」
（質問した）「はあ？！ 何ねぼけているの。ちゃんと全員いるじゃない」
「誰もいなくなってなんかいないわよ？」
「……この学校には、最初からあなたと私しかいなかったでしょ？」
（PC①が何か言った）「ゲームのやりすぎ、もっと現実見なきゃ」

◆結末

体育館、校庭、教室、職員室、グラウンド……どこにも人の気配がない。

昼休みが終わり、午後の授業が始まってもクラスメイトたちは戻ってこない。

他の学生の姿も見当たらず、記憶もはっきりしないが、PC①はシャードから意思の流れを感じる。

PC①に【クエスト：消えたクラスメイトを捜す】を渡す。シーンを終了する。

(*) 存在が消える

荒夜は消えた友人が通っている万色学園へ調査に向かったが、カリュプディスに食われてしまったのだ。

(*) シャードからの声

シャードは通信機のような役割も果たす。途中で途切れるのは、存在が消化される前にとりこまれた人々を守ることに集中したからだ。

(*) 夢を見ている

ここで、同様のコミックを示しながら、シーンを演出するとよいだろう。

クラスメイト

なお、PC①が通っているのは、万色学園である。PC②とは学校が異なっているので注意すること。PCの設定によりPC①とPC②が同じ学校に通っているということもあるだろう。その場合は、空閑荒夜の設定を変更すること。

●シーン5：消えゆく世界

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④は灰原古凜（『AL2』P 315）に呼び出され、綾野瀬由香里の調査を依頼される。

▼描写

フォーチュンサービス七瀬市支店。キミは灰原古凜に呼び出され、そこにやってきた。

一体、どのような依頼をされるのだろうか。

▼セリフ：灰原古凜

「あなたにお願いがあります」

「実は、この世界の人たちがいなくなっているみたいなんです。しかも、その存在ごと消えているらしくて……」

「もし、人間が存在ごと消えるのが本当だとしたら、PC④さんの未来も書き換わり、大変なことになるでしょう」

「どうやらこの事件は、綾野瀬由香里という学生を中心に起こっているようです」

「というわけでPC④さん、その子のことを調べてみてもらえないでしょうか？」

（PC④が引き受けた）「ありがとうございます。よろしくお願いしますね」

◆結末

PC④に【クエスト：綾野瀬由香里を調べる】を渡す。シーンを終了する。

ミドルフェイズ

●シーン6：消えたクラスメイトたち

シーンプレイヤー：PC⑤ (いない場合PC①)

◆解説

PC①は自動登場。PC③は登場不可。他PCの登場難易度は8。GMは、このシーンに登場したPCが次のシーンに登場できないと、プレイヤーに伝えること。PC⑤は万色学園の学生として教室にやってくる。教室には、由香里とPC①以外、誰もいない(*)。PC⑤以外のPCが登場した場合、由香里は彼らも転校生かと尋ねる。

▼描写

キミは、ピグマリオンを追って万色学園にやってきている。しかし、平日だというのに校舎は静まりかえっていた。

キミが転入するクラスの教室にだけ、女子学生と男子学生がひとりずついるだけだ。

▼セリフ：綾野瀬由香里

(PC⑤に)「あなた、見ない顔ね。転校生?」「ここには、私とPC①しかいないわよ?」「(PCが何か反論した)「何のこと? 変なことばかり言って……おっかしい。もう、あなたはゲームのやり過ぎなのよ」

「何故、“転校生”が来るの? あり得ない」

◆結末

由香里は何か質問されたり、問い詰められてもはぐらかしてばかりで答えない(*)。

由香里はそのうちに教室から去り、姿を消してしまう。シーン終了。

●シーン7：学園は静寂に包まれて

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

シーン6に登場しなかったPCは全員登場。舞台は万色学園。学校は平日にもかかわらず人の気配が感じられない。これは、学生たちの大半がカリュプディスに食われてしまっているからだ。

PCたちの前にガイアのアバター(『AL2』P314)が現われ、学園が結界に覆われていることを警告する。

▼描写

カリュプディスの痕跡を追って、キミは万色学園にやってきている。がらんとした、ひどく寂寥感のある光景。平日だというのに、人の気配がほとんど感じられない。この学園で、何かが起こっているのは間違いないようだ。そう感じた直後、キミたちの前に、ガイアのアバターが姿を現わした。

▼セリフ：ガイアのアバター

「シャードの導きに集いし、クエスターたちに告げます」

「この学校には、強力な結界が張られています。」

おそらくは奈落の使徒の仕業です」

「今のうちならば、この結界の中に入ることもできるでしょう。早く事態の解決を……」

◆結末

登場しているPCたちに、ある程度の情報交換を行なわせるとよい。PCが校舎に向かうと、全体が結界に覆われてゆく。PCが校舎に向かわなかった場合の展開と処理は、欄外を参照。

この結界はエオスが張ったもの。エオスを倒すまで、破壊不能、脱出不能とする。

●シーン8：すべてが消えてゆく

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

校舎の中のシーン。登場難易度は8。学校の中に入ると、消える寸前までの人の気配が残っている事に気づく。

登場しているPC全員に、難易度10の【知覚】判定を行なわせる。ひとりでも成功したPCがいれば、学生の出席簿に名前が残っているのがPC①という名前だけであることに気づく。

▼描写

学校の中……。

人の気配はなく静まり返っている。

教室では机の上にノートと教科書が開かれたまま放置されている。

◆結末

シーンに登場したPCの情報交換や交流などが行なわれたら、次のシーンへ移行すること。

ミドルフェイズ

ミドルフェイズから、PCは登場判定に成功することでシーンに登場することができる。

シナリオは基本的に万色学園の校舎を舞台としている。

(*) 誰もいない

学生や教師は全員、カリュプディスに食われてしまっている。日常的に人が集まる学校は、カリュプディスにとってよい狩り場なのだ。

シーン6

PC3~4人でプレイしている場合、PC①しかシーンに登場しないこともありえる。その場合は、由香里が日常的な会話をした後に教室から去る場面を演出するとよいだろう。

(*) 答えない

PCは《運命の予感》などの特技で由香里の正体を知ろうとするかも知れない。その場合「綾野瀬由香里という学生は存在しない」と答えるとよいだろう。

また、GMはこうした特技による質問に対して答えないと思ったり、わからないとして回答を拒否してもよい。この場合は使用回数は消費しない。

シーン7

ガイアのアバターの言葉を借りて、PC間の情報交換や会話をうながすとよいだろう。登場しているPCに、協力するよう提案するのもよい。

PCが校舎に向かわなかった場合

以後のシーンからシナリオは校舎の中で展開してゆく。このシーンで校舎へ向かわなかったPCは、次のシーンからシーンに登場するために結界主(エオス)の【魔導値】対決に勝利しなければならなくなる。校舎に向かわないPCには、そのことを伝えておくこと。

あやのせ・ゆかり 綾野瀬由香里



奈落の使徒

万色学園で通う学生で、PC①のクラスメイト。よくPC①に話しかけて気にしたり世話を焼いたりしている……というのは仮の顔であり、その正体は奈落の使徒エオス。人々の存在をカリュプディスによってマナに変え、その力を利用してティターンたちを帰還させようとしている。PC①やクラスメイトの記憶を書き換え、万色学園に潜んでいる。

●シーン9：人形の教室

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

舞台は万色学園の廊下。登場難易度は8。PC①は校舎の中をさ迷っている。結界中であるため、校舎から出ることはできない。

途中、教室に学生らしき人影を見つける。演出を終えたら描写2へ。

▼描写1

行けども行けども、校内から出ることができない。何者かの結界に囚われたようだ。

しばらくさ迷っていると、教室に学生たちが集まっているのを見つけた。まだ消えていない学生もいるようだ。

◆解説2

シーンに登場したPCは難易度12の【知覚】判定を行なう。ひとりでも成功すれば、人影が動く人形だと判明する。戦闘を行なう。

エネミーは動く人形×4グループ。データはアビズマルディゾナンス(『AL2』P371)を使用する。勝利条件は敵の全滅。配置は、戦闘配置図を参照。

【知覚】判定に失敗していた場合、相手が動く人形だと気づけないため、1ラウンド目の間PC全員がリアクションに-3のペナルティを受ける。

▼描写2

学生だと思われた人影は、学生服を着せられた等身大の人形だった。人形は非人間的な動きで、一斉に襲いかかってきた。

▼セリフ：動く人形

(不気味な笑顔で)「ケタケタケタケタ」

◆結末

戦闘が終了したら、シーンを閉じて次のシーンへ進むこと。

●シーン10：現われた大口

シーンプレイヤー：PC⑤ (いない場合PC③)

◆解説

シーン9の戦闘の直後。PC全員登場。

ピグマリオンが出現し、PCを挑発する。これは罠である。PCが近づくとカリュプデイスが《ヘルモード》で出現。メジャーアクションで《体内内包》を使用し、PCたちを呑み込もうとする。PCは全員カリュプデイスと【魔導値】で対決する。カリュプデイスはこの判定に《ヘイムダル》を使用する(*)。

敗北したPCはカリュプデイスに呑み込まれる。カリュプデイスは《マリーシ》を使用し、呑み込まれたPCとともに退場する(*)。

なお、勝利したPCはその場に残る。

▼描写

動く人形を倒すと、どこからか耳障りな笑い声が聞こえ、新たな人影が現れた。道化の格好をした奈落の怪人ピグマリオンだ。

その瞬間、足下の空間がゆがむ。巨大な口が

出現し、キミたちを呑み込もうとする!

▼セリフ：カリュプデイス

「ああ、お腹減った! お腹減ったわ!」
(PCを食べた)「ふう、満足……」

▼セリフ：ピグマリオン

「やりますねえ、さすがはクエスター」
「ひよひよひよ、ワタシがいいことを教えてあげましょう。ほら、足下をご覧ください」
「カリュプデイス、お食事の時間ですよ!」
(PCが呑まれた)「うひよひよひよひよ! かかりましたね」
「いずれ、あなたたちは消化され、存在を消されてしまうのですよ」
(残ったPCに)「それではごきげんよう」

◆結末

PCが全員呑み込まれたら、その場でシーン終了。呑み込まれなかったPCがいた場合、ピグマリオンは《マリーシ》で退場する(*)。

以上の処理を終えたら、シーン終了。

シーン9の戦闘

PC人数が3人の場合。動く人形の数を2体に変更する。2体はひとつのエンゲージとすること。

(*)《ヘイムダル》を使用する

カリュプデイスの《ヘイムダル》が打ち消された場合、《エーギル》を使用してひたひたは呑み込むようにする。PCがさらに加護で抵抗したら、無理して呑み込む必要はない。

(*) 呑み込まれたPCとともに退場する

シーンプレイヤーが呑み込まれたら、その場でシーン終了となる。ピグマリオンはその場から退却したことになり、呑み込まれなかったPCはその場に残されたことになる。

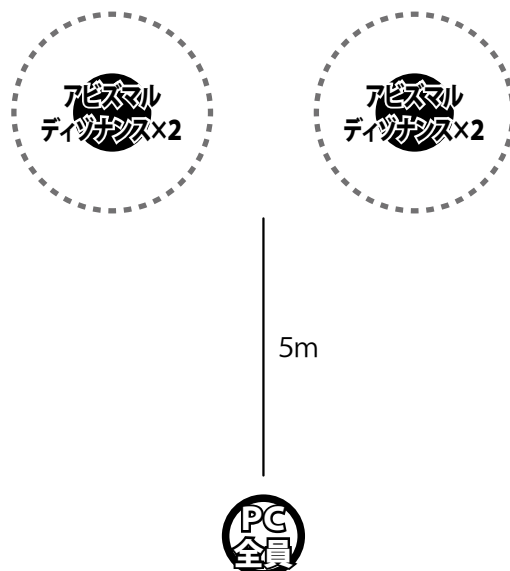
PCがひとりも呑み込まれなかったら、シーン11は演出しない。荒夜の救出は、クライマックスでカリュプデイスを助けたときに発生する。

(*) ピグマリオンは《マリーシ》で退場する

ピグマリオンの退場を阻止した場合はその場で戦闘させる。この戦闘で倒したら、ピグマリオンはクライマックスには登場しない。

戦闘の配置は、シーンの状況に応じてPCとピグマリオンの距離を5~10mの間で設定する。

シーン9：戦闘配置図



●シーン 11: カリュブディスの体内

シーンプレイヤー: 誰でも (*)

◆解説1

シーン 10 で呑み込まれたPCは自動登場 (*). 舞台はカリュブディスの体内。PCたちが、カリュブディスの結界から脱出するシーン。

カリュブディスの体内では、空閑荒夜が他の被害者を守っている。

このシーンでカリュブディスの結界から脱出する方法は、以下の3つがある。

- ①カリュブディスと【魔導値】で対決し、勝利する。
- ②カリュブディスの【HP】を0にする。
- ③《マリーシ》などの加護を使用する。

①は対決に勝利したPCのみが脱出できる。②と③の場合、PC全員と一緒に荒夜や被害者も脱出できる。

カリュブディスからの脱出はラウンド進行で処理する。登場しているPCは《存在消化》によって、クリンナッププロセスに2D点の実ダメージを受ける。PCが全員脱出するまでラウンド進行は持続する。

脱出に成功すると、万色学園の廊下に放りだされる。脱出方法で①を選んだのなら結末へ。②と③を選んだ場合は描写2へ。

▼描写1

そこは、混沌とした世界だった。

七瀬市からなくなった一部が無造作に並べられている。ビル、車、看板、大勢の人々……すべて、カリュブディスに食われたものだ。それらの存在が、透けて希薄になっている。

そこで声をかけてきたのは、古風な喋り方をする少年だった。

▼セリフ: 空閑荒夜

「……おや? キミたちは?」

(PC②がいた場合)「PC②じゃないか、もしかしてキミも呑み込まれたのか?」

「僕も、この怪物に食べられてしまっただけ……」

「他にもたくさんの人が呑み込まれている。今はなんとか守っているが、放っておくと存在ごと消化されてしまうだろう」

「ともかく、キミたちはいったん脱出するんだ」

(①の方法で脱出した)「僕はここに残って、被害者を守ろう。キミたちが敵を倒すことを信じているよ」

◆解説2

荒夜や被害者と共に脱出すると、被害者たちがマナに分解されかけており、存在が希薄化していることがわかる。荒夜は彼らを守ることを優先するため、この場から動かない。あとのことはPCたちに任せる。

▼描写2

カリュブディスの体内から脱出すると、そこは廊下だった。周囲にカリュブディスの姿は……ない。

状況を確認すると、なんと被害者たちの存在が希薄化している。この事態に対処するため、荒夜はここに残るとキミたちに告げた。

▼セリフ: 空閑荒夜

「よしっ、脱出できたようだ」

(被害者を見て)「……まずい。彼らはマナに分解されかけて、存在が希薄化しているようだ」

(PCに)「僕は彼らを守るために、ここに残るよ」「敵は強い。ここは僕に任せて、キミたちみんな

◆結末

PCがその場を去ったら、シーンを終了する。

●シーン 12: 情報収集

シーンプレイヤー: PC④

◆解説1

PC全員登場。情報収集を行なう。情報項目は以下の4つ。情報項目 (*) ごとに判定値と難易度が指定されている。

情報収集判定に成功すれば、その項目に書かれたすべての情報を入手できる。

▼綾野瀬由香里 ([意志]、難易度 9、《情報: 噂話》《情報: ウェブ》)

少し前に転校してきたPC①のクラスメイト。よくPC①に話しかけたり世話を焼いたり、由香里は積極的にPC①に関わっていた。しかし、綾野瀬由香里は転校してくる以前の記録がない。どうやら、もともと存在していない人物のようだ。

▼カリュブディス ([理知]、難易度 10、《情報: 異世界》《情報: 魔法》)

すべてを呑み込む奈落の怪物。呑み込まれたものは体内の結界に取り込まれ、存在を消されてマナに変えられる。カリュブディスの結界から脱出するには【魔導値】判定に勝利して脱出するか、カリュブディスを攻撃してHPを0にする必要がある。

カリュブディスは「奈落の使徒エオス」によってブルースフィアに顕現した。

▼万色学園の異変 ([知覚]、難易度 11、《情報: 魔法》《情報: 学問》)

カリュブディスによって学生や校舎の一部が消滅している。現在、奈落の使徒の結界が張られていて脱出することができない。

▼ピグマリオン ([理知]、難易度 10、《情報: 噂話》《情報: 魔法》)

ピグマリオンタイプと呼ばれる芸術品などに宿る奈落。人間を彫像に変えてしまうスペクター。「奈落の使徒エオス」に仕えている。今は万色学園の学生を彫像に変え、カリュブディスに食わせている。

◆解説2

「カリュブディス」か「ピグマリオン」の情報を得ることで、PCは「奈落の使徒エオス」についての情報収集が行なえる。

(*) 誰でも

シーンプレイヤーは呑み込まれたPCの中から選ぶこと。

(*) 呑み込まれたPCは自動登場

呑み込まれなかったPCがこのシーンに登場するには、カリュブディスと【魔導値】で対決して勝利しなければならない。

勝利したPCは、カリュブディスの結界に繋がる空間を切り裂くなどしてこのシーンに登場する。

シーン 12

情報収集シーンなので、描写や演出は行なわない。しかし、隔離された空間であるため、情報収集ができる理由づけが必要となる。プレイヤーが迷うなら、シャードによる通信を利用した、などとするとよいだろう。

住宅は使えないとしてもよい。

(*) 情報項目

各項目で指定されている汎用特技を取得している場合、情報収集判定の達成値に+2の修正を得られる。GMはPCが判定を行なう前に、汎用特技の確認を行なうとよいだろう。

▼奈落の使徒エオス（【理知】、難易度 12、《情報：異世界》《情報：魔法》）

奈落の使徒。存在を消化して得たマナを利用して、ブルースフィアにティターンを帰還させようとしている。エオスはPC①の記憶を封じている。

◆結末

エオスについての情報が得られるまで情報収集シーンを繰り返す。エオスの情報を得て、PC①の記憶が封じられていることが判明したら、次のシーンへ。

●シーン 13：封じられていた記憶

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

記憶を取り戻したPC①の回想シーン。他PCは登場不可。PC①がエオスに封じられた記憶を取り戻す。エオスは、存在を還元したマナを吸収しようとする。PC①がこれを妨害するかどうか、由香里をどう思っているかで、このシナリオは大きく変化する(*)。欄外を参照し、PC①の選択を尊重して演出すること。

PC①がクラスメイトと由香里の存在どちらも救うことを望んだ場合、エオスはPC①に内包されているマナ——すなわちPC①の命を要求する。これに同意するとPC①は一度死亡するが、シャードの力によってブレイクする。

PC①がクエスターだと判明したことでエオスはその力に興味を持ち、記憶を封じるに留めたのである。

▼描写

最初に思い出したのは、由香里と共にいた楽しかった日々だ。

登下校中の他愛のない会話。

仲間を交えて、お互いに苦手の勉強の教えあい。

青空の下、屋上での昼食。

それらは日常的で、かけがえのない時間だった。キミが過ごした間違いなく存在した時間だ。

しかし、それとは別の——封じられた記憶が解放される。

それは、いつもの教室での出来事。

クラスメイトたちは、巨大な口に呑み込まれ、その存在をマナに還元されていく。

キミの目の前にいるのは綾野瀬由香里。

いや、彼女は奈落の使徒エオス——

血で濡れた指先を、ちろりと舐める。

キミの腹部に、鈍い痛みが走る。

どくどくと、赤い血が流れている。

エオスは、まばゆい煌き——マナを吸収しようとしている。

▼セリフ：綾野瀬由香里

「あなたが目覚めなければ、クラスメイトでいられたのに」

「やっぱり、あなたクエスターだったのね」

「私は奈落の使徒エオス。クラスメイトたちを力

リユブデイスに食べさせたのも、私」

「私たちがこの世界に戻ってくるには、マナの力が必要なの。だから、カリユブデイスにみんなを食べさせてマナを集めているわ」

「私は、あなたとはずっとクラスメイトでいたかったのに。あなたは気づいてしまった」

「これ、さっきまで一緒にいたクラスメイトたちよ。きれいな光でしょう？ この光が、私の力になってくれるわ。フフフ……」

「あなたの記憶、封じさせてもらうわ」

「今は眠りなさい。そして夢を見るの。あなたと私がずっと一緒にいられる夢を……」

◆結末

PC①の選択によって、エオスのデータが変化する。選択の結果を演出し、PC①の意識が途切れる。

時系列が現在の視点に戻り、PC①は完全に記憶を取り戻したところでシーン終了。

●シーン 14：消える学園の中で

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC全員登場。万色学園はカリユブデイスによって徐々に消滅している。PCたちの元に、綾野瀬由香里＝エオスの声が届く。彼女は、屋上で決着をつけようと提案してくる(*)。

▼描写

すでに校舎の大半はカリユブデイスによって食らい尽くされ、消失しかけている。

ちらりと、屋上に人影が見えた。

綾野瀬由香里——エオスだ。

彼女はこちらに向けて、語りかけてきた。

▼セリフ：エオス（綾野瀬由香里）

「さすがね。まだ存在が残っているなんて」

「そろそろ決着をつけましょう。お互いにその方がいいでしょう？」

「私はエオス。奈落の使徒よ」

(PC①に)「……思い出したのね。ずっと忘れていれば、戦わなくて済んだのにね」

「屋上にきなさい、クエスターたち」

◆結末

PC全員に【クエスト：エオスを倒す】を渡す。PCが屋上に向かったらシーン終了。

(*) このシナリオは大きく変化する

このシーンは過去のシーンである。PC①がここで《ガイア》を使用すると、過去に《ガイア》を使っていたことになる。時間軸は前後するが、GMは通常どおり処理すること。

PC①の取ることのできる選択肢は大きく分けて次の3つとなる。ノーヒントでは難しいことも多いだろう。GMは以下の3つの選択肢をプレイヤーに向けて具体的に提示して示唆するとよい。なお、これらの選択肢以外の解決法もあるかもしれない。適切な解決方法が提示されたなら採用すること。

1：マナの吸収を妨害する

《ガイア》を使用することで、マナの吸収を妨害できる。エオスのデータから《オーディン》と《ニョルド》が削除される。なお、この選択肢を選ぶことで、クラスメイトは助かる。

2：由香里とエオスを分離する

《ガイア》を使用することで、人間である綾野瀬由香里と奈落の使徒エオスを分離できる。ただ、その効果はこのタイミングでは現れない。エオスのデータから《BOSS属性》を削除する。なお、この選択肢を選ぶと由香里は救えるかもしれないが、マナはエオスに吸収され、クラスメイトは助からない。

3：由香里を助ける、クラスメイトも救う、両方やる

マナをエオスから奪い、なおかつ由香里を助けるための《ガイア》を取っておく。具体的にはPC①がブレイクするのである。PC①のシャードからマナがあふれ、エオスはこれに気を取られる。エオスはPC①のシャードからマナを奪うが、その際にシャードは、クラスメイトたちのマナを守ってくれる。なお、エオスから加護は削除されないし、エオスを倒すまで、《ガイア》を残しておかなければ由香里を助けることはできない。

(*) 決着をつけようと提案してくる

PCがエオスとの戦いを拒否すると、エオスはPCたちを結界から解放する。万色学園を始めとするカリユブデイスに呑み込まれたものの存在は消えてしまう。

シナリオはそこで終了となる。

クライマックスフェイズ

●シーン 15：どこにもいない君のために

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

敵との戦闘。舞台は学校の屋上。綾野瀬由香里ことエオスが待ち受けている。

エオスは、カリュプデイスとピグマリオンを呼び出す。戦闘となる。配置は、戦闘配置図を参照すること。

▼描写

屋上で、綾野瀬由香里が待ち受けていた。

彼女はもうキミのクラスメイトではない。

——奈落の使徒エオス。キミのクラスメイトの存在を消失させた、元凶である。

▼セリフ：エオス（綾野瀬由香里）

「もう目覚めたのかしら？ 私の夢から」

「あなたが目覚めなければ、クラスメイトでいられたのに」

「私、あなたのこと気に入っていたのよ」

「ねえ。PC①、私たちの仲間になる気はないのかしら？ (*) 今よりもっと大きな力を得ることができるわ。そうしたら、私とあなたとのことだって……」

「……そう、私を殺すのね。ガイアの戦士」

「それなら仕方がないわね。出なさい、カリュプデイス、ピグマリオン」

(倒した)「……さすがね、ガイアの戦士。あなたとは、戦いたくなかった、本当に……」

「じゃあね、PC①……」

▼セリフ：ピグマリオン

「ひょひひょひょ！ エオス様、こやつらはワタシめにお任せを！」

▼セリフ：カリュプデイス

「お腹減った！ お腹減ったの！」

◆結末

敵をすべて倒したらエンディングへ。

カリュプデイスを倒すと、今まで体内に捕らわれていたものが解放され、消えていた存在は元通りに戻る。

カリュプデイスのあつかい

カリュプデイスは特殊なエネミーである。

《体内外包》で呑み込まれた場合、PCの取り得る選択肢はふたつ。メジャーアクションで【魔導値】対決で勝利して脱出するか、カリュプデイスを攻撃するかである。カリュプデイスを倒すと、呑み込まれているPCはすべて解放され、その場に現れる。

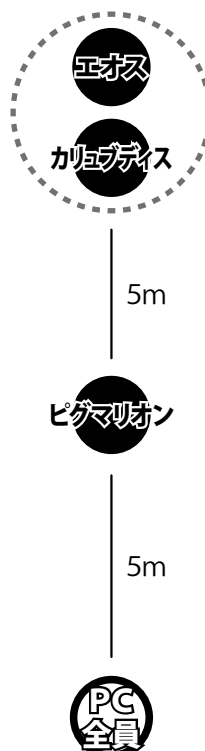
なお、呑み込まれているPCはカリュプデイスの外に影響を及ぼせない(カリュプデイスしか攻撃の対象にできないし、また他のエネミーもPCを攻撃の対象にできない) ことに注意。

シーン 11 でカリュプデイスの結界を破壊していた場合、新たな一体として登場する。

(*) 仲間になる気はないのかしら？

PC①がエオスの誘いに応じたら、エオスとともに他のPCたちと戦うことになるだろう。

シーン 15：戦闘配置図



エンディングフェイズ

●シーン 16：埋葬完了

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

任務を終えたPC⑤を、ブラックロータスが労ってくれる。

▼描写

戦いは終わり、キミはピグマリオンを倒したことを、ブラックロータスに報告していた。話を終えると、彼は任務を終えたキミに労いの言葉をかける

▼セリフ：ブラックロータス

「ご苦労様です、アンダーテイカーPC⑤」
「これからあなたの働きに期待しましょう」

◆結末

PC⑤が反応を返したら、シーンを終了する。

●シーン 17：よりよき未来へ

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

灰原古凜に調査の結果を報告する。

▼描写

事件は解決し、キミの役目も終わった。調査の詳細を報告すると、古凜はにこやかに微笑んだ。

▼セリフ：灰原古凜

「一連の事件は解決したんですね。本当に良かったです」
「これで、PC④さんの未来もよりよい方向に変わることでしょう」
「また未来に影響しそうな事件があったら、PC④さんに連絡しますね」

◆結末

PC⑤が返事をしたら、シーンを終了すること。

●シーン 18：世界の復元

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

カリュプディスに食われた人々が元通りに戻る。存在が希薄化していた人々も、ガイアのマナが供給されることで存在を取り戻す。PC③の元に、ガイアのアバターの声が届く。

▼描写

存在を消されかけていた人々も、ガイアから失ったマナを供給される。

▼セリフ：ガイアのアバター

「ブルースフィアは救われました」
「ありがとう、異世界の戦士……」

◆結末

ガイアのアバターの声は途中で途切れる。シーンを終了すること。

●シーン 19：世界を救ったあとで

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

シーンの舞台は瑞珠学院の教室。空閑荒夜が戻ってきて、助けてもらった礼を言う。

▼描写

朝、キミが教室に着くと、そこには空閑荒夜の姿があった。彼も無事、戻ってこれたようだ。

▼セリフ：空閑荒夜

「おはよう、PC②」
「ちゃんと戻ってこれたよ。これもPC②のおかげだ。感謝する」
「ところでPC②。頼んでおいたノートは、取っておいてくれたか？」

◆結末

PC②が荒夜に返事をしたところでシーンを終了すること。

●シーン 20 - 1：消えたのはひとり

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

由香里が消えてしまうエンディング。

PC①が登校し、教室にやってくるシーン。教室には、消えていたクラスメイトも全員無事に戻ってくる。しかし、綾野瀬由香里の姿はなく、その存在は消えている。

▼描写

朝、キミは教室にやってきた。
クラスメイトたちは皆、元に戻っている。
しかし、綾野瀬由香里の姿はない。
その存在は、消えてしまったのだ。

▼セリフ：クラスメイト

「おはようPC①」
「どうしたんだPC①？ 元気ないな」
「綾野瀬由香里？ そんな学生いたっけ？」
「……いないよな、そんな子」
「ゲームのやりすぎ。もっと現実を見なよ」

◆結末

やがて授業が始まり、いつもどおりの日常が始まる。だが、そこに綾野瀬由香里の存在はなかった。

別れの余韻を残し、セッションを終了する。

エンディングについて

これらのエンディングは、あくまでも例である。PCの設定やシナリオの結果を踏まえてふさわしいシーンを演出すること。

エオスを倒すと、失われていた存在もすべて元通りに戻る。

PC①のエンディング

PC①のエンディングは、クラスメイトを救って由香里の存在が消えてしまったエンディングと、クラスメイトを救い由香里も存在させることができたエンディングの2通りを用意してある。

由香里の存在を救ってクラスメイトを救えなかった場合、教室にひとりだけいる由香里と話す、クラスメイトははじめから存在しなかった、というエンディングになるだろう。

PCの選択と行動によっては、これ以外のエンディングも考えられる。

●シーン 20 - 2: 誰ひとり消えることなく

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

由香里の存在が存続するエンディング。

PC①が登校し、教室にやってくるシーン。

教室には、クラスメイトと綾野瀬由香里の存在がある。

▼描写

朝、キミは教室にやってきた。

クラスみんなが、そこにはいた。

もちろん、綾野瀬由香里も教室にいる。

キミを見つけると、いつものように話しかけてきた。

▼セリフ：綾野瀬由香里

「おはよう、PC①」

「今日はちゃんと寝てきたの？ 今度こそ居眠りなんてしないよね」

「……なによ？ 私にの顔に何かついてる？」

「……変なヤツ」

◆結末

やがて授業が始まり、いつもどおりの日常が始まる。綾野瀬由香里の姿もそこにある。

日常を演出し、セッションを終了する。

■アフタープレイ

エンディングが終了したら、アフタープレイを行なうこと。レコードシートの項目をチェックして経験点を算出する。セッション後は後片付けを忘れずに。

クエストの達成による経験点は以下の通り。

- ・グランドクエスト：1点
- ・パーソナルクエスト：1点
- ・オープニングで渡されたシナリオクエスト：1点
- ・【クエスト：エオスを倒す】：5点

敵データ&戦闘プラン

エオス(綾野瀬由香里)

◆データ

種別: 奈落 レベル: 10 サイズ: M
 体: 12/+4 反: 15/+5 知: 12/+4
 理: 15/+5 意: 12/+4 幸: 12/+4
 命: 8 回: 5 魔: 9 抗: 6
 行: 12 HP: 80 MP: 52
 攻: (刺) +8/ 白兵 C値: 12
 対: 単体 射: 至近
 防: 斬4/ 刺3/ 殴2/ 炎3/ 氷3/ 雷3

特技:

《BOSS属性》(シーン13の選択によっては削除)
 《自己領域》《魔術適性》《魔術適性II》
 《アイスバインド》
 ※以下はオリジナル特技
 《幻の記憶》

◆攻撃:《アイスバインド》

タイミング: メジャーアクション

判定値: 9 クリティカル値: 10
 難易度: 対決 対象: 単体
 射程: 20m 代償: 6MP

ダメージロール: (氷) 24+2D

解説: 氷のツルによる魔法攻撃。

◆《幻の記憶》

タイミング: メジャーアクション

対象: 単体 射程: 視界

代償: なし

解説: 対象の記憶を消したり、記憶を夢だと思わせる、オリジナルのエネミー特技。

対象の記憶を操作することができる。詳細は自由に決定してよい。

◆加護

☐ トール ☐ トール
☐ オーディン ☐ ヘル
☐ ブラギ ☐ タケミカヅチ
☐ マリーシ

※シーン13によっては、以下を追加

☐ オーディン ☐ ニョルド

■設定

ティターンを復活させるためマナを集めている奈落の使徒。万色学園の学生、綾野瀬由香里という仮の姿を持っている

カリュブディス

◆データ

種別: 奈落 レベル: 12 サイズ: L
 体: 24/+8 反: 12/+4 知: 9/+3
 理: 9/+3 意: 12/+4 幸: 12/+4
 命: 9 回: 5 魔: 8 抗: 4
 行: 6 HP: 130 MP: 24
 攻: (殴) +8/ 白兵 C値: 12
 対: 単体 射: 至近
 防: 斬8/ 刺6/ 殴5

特技:

《BOSS属性》《自己領域》《飛行能力》
 ※以下のふたつはオリジナル特技である
 《体内内包》《存在消化》

◆《体内内包》

タイミング: メジャーアクション

判定値: 8 クリティカル値: 12
 難易度: 対決 対象: 範囲(選択)
 射程: 至近 代償: 4MP

解説: 対象と【魔導値】の対決を行なう。対決に敗北した対象を体内の結界に閉じこめる。

《体内内包》によって呑みこまれた対象は、カリュブディスと常にエンゲージしているものとする。また、外にいるキャラクターを行動の対象にできず、外からは行動の対象にできない。

呑み込まれたPCが取れる行動は以下の2つ。

①メジャーアクションを使い、カリュブディスと【魔導値】対決を行なう。

【魔導値】対決に勝利したPCは、結界を脱出し、カリュブディスと同じエンゲージに出現する。

②カリュブディスを攻撃する。

カリュブディスの【HP】が0になれば、カリュブディスとともに結界は破壊され、呑み込まれていたPCは、全員その場に現われる。

◆《存在消化》

タイミング: クリナッププロセス

判定値: 自動成功 難易度: なし
 対象: 本文参照 射程: 本文参照
 代償: 4MP

解説: 《体内内包》によって結界内に封じ込めた対象に、2D点の実ダメージを与える

◆加護

※クライマックスでは加護を使用しない。

■ヘイムダル ■ヘルモード
 ■マリーシ ■マリーシ
☐ エーギル

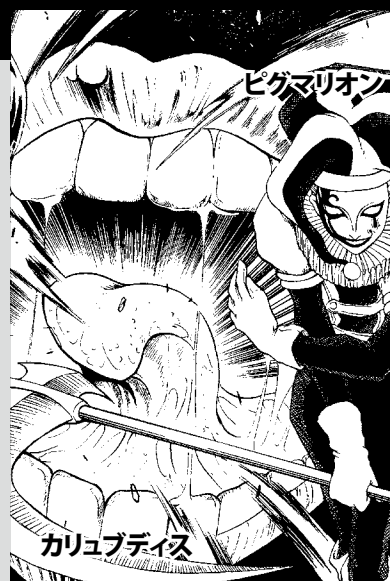
■設定

巨大な女性の口の姿をした怪物。存在そのものを食らう。HP、防御力は結界と共有している。

ピグマリオン

◆データ

種別: 奈落 レベル: 10 サイズ: M
 体: 15/+5 反: 12/+4 知: 13/+4
 理: 16/+5 意: 8/+2 幸: 9/+3
 命: 9 回: 5 魔: 8 抗: 5
 行: 18 HP: 90 MP: 40
 攻: (斬) +18/ 白兵 C値: 12
 対: 単体 射: 至近
 防: 斬6/ 刺5/ 殴5
 特技:
 《BS付与: マヒ》《なぎ払い》



◆攻撃:《なぎ払い》+白兵攻撃

タイミング: マイナー+メジャーアクション

判定値: 9 クリティカル値: 12
 難易度: 対決 対象: 範囲(選択)
 射程: 至近 代償: 6MP

ダメージロール: (斬) 18+2D6

解説: 鎌による物理攻撃。対象に1点でも実ダメージを与えた場合、対象にBS: マヒを与える。

◆加護

☐ オーディン ☐ タケミカヅチ
 ■マリーシ

■設定

美術品に憑依する奈落の一種。

■戦闘プラン

▼エオス

基本的にもっともHPの高いPCを攻撃する。《ヘル》はピグマリオンに使用すること。

▼カリュブディス

カリュブディスは、基本的に《体内内包》+《存在消化》のみで攻撃する。

▼ピグマリオン

可能な限り多くのPCに攻撃を行なう。

■改造

PC人数が4人以下の場合、クライマックスのデータを以下のように変更する。

PC4人の場合

・エオスの加護から《トール》ひとつと《ブラギ》を削除。

・カリュブディスとピグマリオンをHPを-20する。

PC3人の場合

・さらにピグマリオンに《オーディン》と、特技《なぎ払い》を削除。

・カリュブディスのHPをさらに-30する。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。キャラクター作成時にプレイヤーとよく相談すること。

- PC①：万色学園の学生
PC②：瑞珠学院の学生。空閑荒夜の友人
PC③：かつて世界を滅ぼされた異世界人
PC④：灰原 古凜から依頼をされる
PC⑤：FC社のアンダーテイカー。万色学園に潜入する

PC①用ハンドアウト

コネクション：綾野瀬由香里

関係：友人

クイックスタート：救世候補者 コンストラクション：レジェンド カバー：学生

キミは万色学園に通う学生である。クラスメイトの綾野瀬由香里はよく話をする友人のひとりだ。しかし、キミは何故か由香里に殺されるという不可解な夢を繰り返し見ている。またその夢から覚めたとき、キミは学校での生活に違和感を覚えた。まるで、誰かがいなくなっているような……

PC②用ハンドアウト

コネクション：空閑荒夜

関係：友人

クイックスタート：神秘の継承者 コンストラクション：指定なし カバー：学生

キミは瑞珠学院に通う学生である。空閑荒夜はキミの友人であり、キミと同じシャードに選ばれたクエスターである。そんな荒夜だったが、ある日知り合いを捜すといったまま行方知れずになってしまった。キミ以外の友人は、まるで荒夜がはじめて存在しなかったかのように言うのだった。

PC③用ハンドアウト

コネクション：カリュプディス

関係：憎悪

クイックスタート：マシンメイデン コンストラクション：オーヴァーランダー カバー：指定なし

キミは異世界からブルースフィアにやってきたクエスターである。キミの故郷は、カリュプディスという奈落の怪物によって食い荒らされてしまった。カリュプディスは、この美しいブルースフィアにも渡ってきている。キミは、カリュプディスが活動を始めた気配を察知していた。今度こそヤツを倒さなければならない。

PC④用ハンドアウト

コネクション：綾野瀬由香里

関係：秘密

クイックスタート：未来からの使者 コンストラクション：指定なし カバー：指定なし

キミは、ブルースフィアを守るために時間を越えてやってきたクエスターである。この時代の協力者である灰原古凜から呼び出され、未来が改変されかねない危機を告げられた。この世界から、何人かの存在が消えているというのだ。事件は、綾野瀬由香里という学生を中心に起こっている。彼女は一体何者なのだろうか？

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：ピグマリオン

関係：好敵手

クイックスタート：埋葬人 コンストラクション：指定なし カバー：学校関係者

キミは、フューネラルコンダクター社のアンダーテイカーである。現在、キミはピグマリオンというスペクターを埋葬するために追い詰められている。もう逃げ場もなく、勝利の確信をしたその瞬間、ピグマリオンは突如現われた巨大な口の中に消えてしまった。キミは決着をつけるため、万色学園に潜入する。

プレイレポート：消える学園

●このシナリオについて

このシナリオは万色学園を舞台に、学生や人々が次々と消えてゆく怪事件と、クラスメイトであり奈落の使徒である綾野瀬由香里ことエオスとの戦いを描いた物語である。

また、このシナリオは付属の漫画を意識したものになっているが、まったく同じというわけでない。

あるテストプレイでは、PC①を選んだプレイヤーが付属の漫画を意識して、まだクエスターとして目覚めていないという設定にした。そして登場人物のセリフをPCにダブらせてロールプレイをすることで、一緒に参加したプレイヤーとともに楽しんでいた。

また、別のテストプレイではPC①のプレイヤーはあえてそのことは意識せずにプレイして、漫画とは違う展開を楽しんでいた。

漫画のシチュエーションを再現して楽しむことも、別の展開を楽しむことも、どちらも等しく価値のある面白い遊び方である。どちらがよいということはない。

PC①がハンドアウトにしたがっているのなら、女性のPCであっても構わない（GMと相談してハンドアウトの設定を変更しても構わない）。

GMは、プレイヤーの意図を尊重するマスタリングを心がけること。くれぐれも強制したりすることのないように。

●PC①の覚醒

PC①は、シナリオではすでにクエスターとして目覚めている設定である。テストプレイでは、今回予告とハンドアウトを読み上げたところ、プレイヤーからまだクエスターとして目覚めていないという設定のPCをプレイしたいという要望があがった。GMは少し考え、クエスターだったことを何者か（エオス）に忘却させられているという内容でよいかと提案した。PC①は、シーン13で記憶を取り戻すまでクエスターであることを忘れていたというロールプレイをした（途中、戦闘や判定が必要なときは無自覚的に能力を使っているという演出をした）。

●カリュプディス

カリュプディスはその内部が結界となっている特殊なエネミーである。結界のHP=本体のHPであることを理解しておけば、運用しやすくなるだろう。

●学校のシーン

ミドルフェイズからエンディングまで、舞台は無人の校舎となる。エオスの結界が張られ、一種の異世界となっているが、プレイヤーの中には学校に無関係な人物が侵入することに抵抗を感じる者もいるかも知れない。

学校に潜入するシーン7には、ガイアの آپタマーが

登場するので、彼女の口を借りてフォローするとよいだろう。

PC③とPC④のプレイヤーがまだ『AL2』に慣れていない場合は、カバーを学生や教師などの学校関係者にしておくとよいだろう。

●綾野瀬由香里＝エオス

このシナリオは当初、エオスはPC①のクラスメイトとして接触しているという設定の敵である。アビスシードによって操られている敵とは違い、その設定上、戦闘によって倒しても助けられるわけではなかった。しかし、《ガイア》を使用することで彼女が始めから存在していたことにすることは可能としていた。《ガイア》を使用することで、クラスメイトを吸収させずに弱体化させる、残しておいて由香里を存在させるかの選択である。

しかし、テストプレイでは由香里もクラスメイトも両方助けたいという提案がなされた。GMは、これを認めたうえでエオスのデータを強化した。PCはかなり苦戦することになったが、なんとか勝利することができた。

シナリオの最終稿では、その提案を反映して、最後の選択肢が設けられることとなった。

セッション中はプレイヤーの選択によって想像もしない選択が提示されることがある。プレイヤーのアイデアは尊重するように心がけよう。