

シナリオ 魔獣とセカイの守護者

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）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』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：遠藤卓司／伊藤和幸

イラスト：石田ヒロユキ／ぼぼるちゃ

編集：大畑頭／関幸雄

DTP：佐藤たかひろ

初出：『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）

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』で使用す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、『アルシャードセイヴァーRPGルールブック』のシナリオ「魔獣とセカイの守護者」を、より遊びやすいように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、『アルシャードセイヴァーRPGルールブック』を指している。

同梱されたハンドアウト、イラストについて

本シナリオには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。

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

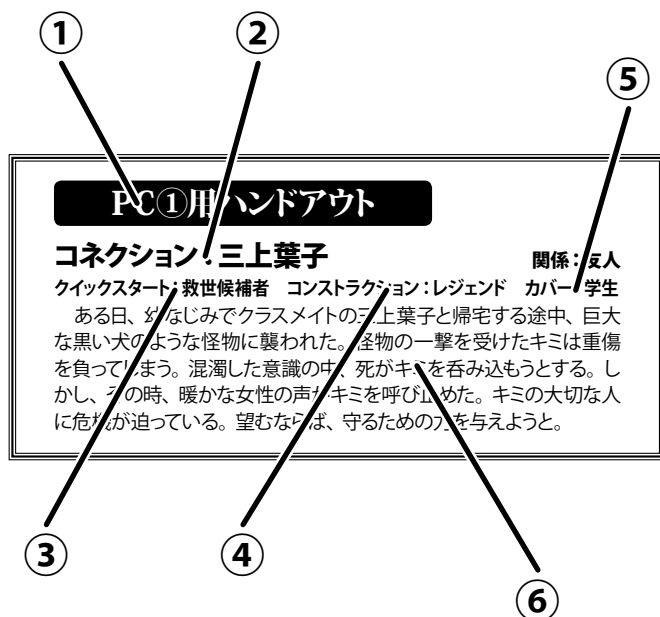
シナリオで推奨されるPCのカバー。シナリオの演出や導入に関係するため、カバーを推奨のものから変更する場合はGMに報告あるいは相談してもらいたい。

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



シナリオ：魔獣とセカイの守護者



このシナリオは、はじめて『AL2』を遊ぶGMとプレイヤーに向けて書かれている。はじめてGMを担当する人は、最初に、このシナリオを遊んでみるとよいだろう。

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レベル
プレイ時間：3～4時間

■キャラクター作成とその注意

本シナリオをプレイする際のPC作成に関連する諸注意について解説する。

GMは最初に今回予告を読み上げる。その後、シナリオハンドアウトを読み上げ、各プレイヤーに配布すること。ハンドアウトはGMがふさわしいと思うプレイヤーに渡してもよいし、選んでもらってもよい。

プレイヤーの人数が5人より少ない場合、PC番号の若い順に優先すること。

●推奨されるキャラクター作成

本シナリオにおけるキャラクター作成はクイックスタートをお奨めしたい(*)。ゲームを遊ぶことで、『AL2』というゲーム、ブルースフィアという世界を体感してほしい。

●PC①について

今回は、PC①がオープニングでクエスターとなる。GMはその事をプレイヤーに伝えること。キャラクター作成時に得ている武器・防具、アイテムなどはシーン終了時に自動的に取得する。ガイアの-avatarに与えられたとしてもよいだろう。

PC①に対するPC間コネクションは、クエスターになる前から知り合いだったことにするか、初めて会ったときの印象にするのがよいだろう。

●クイックスタート

本シナリオでは、『AL2』に掲載されているサンプルキャラクターの使用を推奨する。

- PC①：救世候補者(『AL2』P 46)
- PC②：神秘の継承者(『AL2』P 48)
- PC③：戦闘魔術師(『AL2』P 50)
- PC④：埋葬人(『AL2』P 52)
- PC⑤：マシンメイデン(『AL2』P 54)

●コンストラクション

PC全体で3種類の基本クラスを1レベル以上取得しているのが望ましい。

プレイヤーの人数が少ない場合、以上に加えて加護に《ガイア》や《ブラギ》などが1個以上あるとよいだろう。

■シナリオの舞台

七瀬市。『AL2』P 349を参照のこと。都市自体に情報や重要な点はないので、舞台を変更しても問題はない。

■シナリオ概要

七瀬市に奈落の脅威が迫る。巨大な黒犬のごとき姿を持つ奈落の怪物クウェルス。この魔犬は、他者に憑依する能力を持つ恐れべき存在だ。

クウェルスは七瀬市で三上葉子という少女に憑依。アビスシードから作った“黒い石”のペンダントを、幸運をもたらすものとしてばらまき、所有者たちを奈落の力で汚染していく。クエスターたちはそれぞれの事情から、クウェルス、あるいは“黒い石”のペンダントを追い、事件に関わることになる。

(*) お奨めしたい

GMやプレイヤーが『AL2』に慣れている、という状況であれば、コンストラクションによるキャラクター作成を行なってもよい。

ハンドアウトとイラスト

ハンドアウトに記述されている一部のNPCについては、イラストが同梱されている。イラストとNPCの対応については、以下を参照。ページ数は、そのNPCについて解説されている場所を表わす。

▼クウェルス(P 7, 18)

- ・クウェルス1.jpg
- ・クウェルス2.jpg

▼三上葉子(P 7)

- ・三上葉子1.jpg
- ・三上葉子2.jpg

▼灰原古濃(『AL2』P 315)

- ・灰原古濃1.jpg
- ・灰原古濃2.jpg

本シナリオは、奈落に囚われた葉子を救出し、クウエルスを倒すことで終了する。

■今回予告

蒼き星ブルースフィア。すべてを無に還す奈落と、ガイアの戦士クエスターが戦うこの世界で、新たな戦いが幕を開ける。

舞台は七瀬市。恐るべき魔獣が現われ、街に奈落の種が広まっていく。

迫る奈落の脅威に対抗できるのは、クエスターだけだ！

アルシャードセイヴァー
『魔獣とセカイの守護者』
蒼き星にまた奇跡が生まれる。

救世候補者

埋葬人

マシンメイデン

戦闘魔術師

神秘の継承者

オープニングフェイズ

オープニングフェイズの各シーンでは登場が許可されているキャラクターしか登場できない。登場判定は行なわれない。

●シーン1：奈落の魔犬

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

クウエルスがPC②から逃れ、七瀬市へ逃亡するシーン。

場所は、とある街の路地裏。PC②はクウエルスを発見するが、一般人の男に憑依しており、その身体を盾にされてしまう。クウエルスは男の身体でPC②を羽交い締めにして動きを封じると、一瞬の間隙をついて憑依を解除。素早くその場から逃れる。

▼描写

とある街の路地裏。キミは奈落の魔獣クウエルス羽交い締めされている所だ。敵の本来の姿は身の丈3mは超えるが、今は人間の身体に憑依している。ふりほどくのは簡単だが、下手に動けば、憑依されている人間が死ぬ。どうすれば……。

▼セリフ：クウエルス

「ふんっ、PC②か。貴様は本当にしつこいな」
「おっと、動くでない！ 動いたら、この人間が死ぬぞ？」
「少しばかりツメが甘かったな。さらばだ！」（憑依していた人間を捨てて逃走）

◆結末

数日後、PC②はクウエルスが七瀬市に現われたという情報を得る。情報元は自由に設定して構わない。悩むのであれば、馴染みの情報屋とする。PC②が七瀬市に向かったらシーン終了。登場PCに【クエスト：クウエルスを追う】を渡すこと。



●シーン2：クエスター覚醒

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

舞台は七瀬市。PC①と三上葉子が下校中、クウエルの襲撃を受ける。

PC①が葉子を守るなど、何らかの行動を取ろうとしたら、クウエルは即座に攻撃する。その結果、PC①は重傷を負い、意識を失ってしまう。なお、この時点でPC①はまだクエスターではないため、加護や特技は使用できないものとする。

PC①が意識を失ったところで、描写2へ移行すること。

▼描写1

その日、キミは幼なじみで、クラスメイトでもある少女、三上葉子と下校していた。

学校での出来事や次の休日に遊びに行く約束、他愛もない世間話をしながらの帰り道。キミにとっては見慣れた風景だ。

しかし、そんな日常が突然崩れ落ちてしまう。キミと葉子の前に巨大な影が降り立つ。その正体は身の丈3mを超える漆黒の犬だ。

血のように赤い瞳がキミと葉子を捉える。

▼セリフ：三上葉子

「あ〜、ようやく学校終わったね〜。今日は宿題多めに出たから、ちょっと憂鬱だよ!」

「って、気分が減入ること話したってしょうがないよね。ねえ、PC①、週末は空いてる? 先週から始まった映画見に行きたいんだけど、よかったら一緒に行かない?」

(クウエル登場後)「な、なに!? い、犬の化け物!」

▼セリフ：クウエル

「ふむ、活きのよい子供が二匹か……」

(葉子を見て)「その恐怖に引きつった顔、たまらぬな。クエスター共から身を隠すために、新しい人間の身体が欲しかったところだ。貴様の身体をもらい受けることにしよう」

(PC①へ)「貴様には用はないが騒がれると面倒だ。ここで死ぬがよい」(攻撃する)

◆解説2

意識を失ったPC①は、夢の中でガイアのアバター(『AL2』P 314)と出会う。ガイアのアバターは、次の情報を説明する。すべてをロールプレイで話す必要はなく、該当ページの記述をプレイヤーに提示してもよい。

・PC①を襲った怪物は奈落(『AL2』P 288)に属する存在である。

・奈落に対抗できるのは、クエスター(『AL2』P 287)だけである。

説明後、ガイアのアバターは、葉子が奈落の脅威にさらされていることを告げ、彼女を救いたいかと問う。PC①が葉子の救出を願うと、彼女はPC①にシャードを与える。PC①はクエスターとして覚醒し、目を覚ます。結末へ。

▼描写2

意識を失ったキミは、気づくと真っ暗な空間を漂っていた。脳裏に過去の記憶の数々が浮かんでは消えていく。キミは死に呑み込まれようとしていた。

しかし、そんなキミを呼び止める声が聞こえてくる。

みかみ・ようこ 三上葉子



エキストラ

七瀬市在住の高校生。PC①の幼なじみであり、クラスメイトでもある。快活な性格のムードメーカーで、学校では人気がある。シーン2でクウエルに憑依され、肉体を奪われてしまう。

クウエル



データはP 18 参照

“闇の太母”エキドナが生み出した、奈落の魔獣の1体。他者に憑依し、精神を侵蝕。肉体をも奪い取る能力を持つ。みずからの力で作ったアビスシード“黒い石”を七瀬市でばらまき、奈落の勢力を拡大しようと画策している。

「PC①、闇に囚われてはいけません。目を開いて!」

▼セリフ：ガイアのアバター

「私の声が聞こえますか。私はガイア。この世界を守護する者です」

「どうか私の話を聞いてください。あなたを襲った怪物——奈落についての話を……」

(奈落について)「この世界は奈落という邪惡に狙われています。奈落はあらゆる事象を無に還す恐るべき存在、世界の敵です」

(クエスターについて)「ですが、奈落に対抗する者もまた存在します。“救済者”となる可能性を秘めた、神々の欠片に選ばれし戦士——クエスターが」

(葉子について)「あなたと共にいた少女は今、心身を奈落に取り込まれようとしています。ですが、今ならばまだ助けられます」

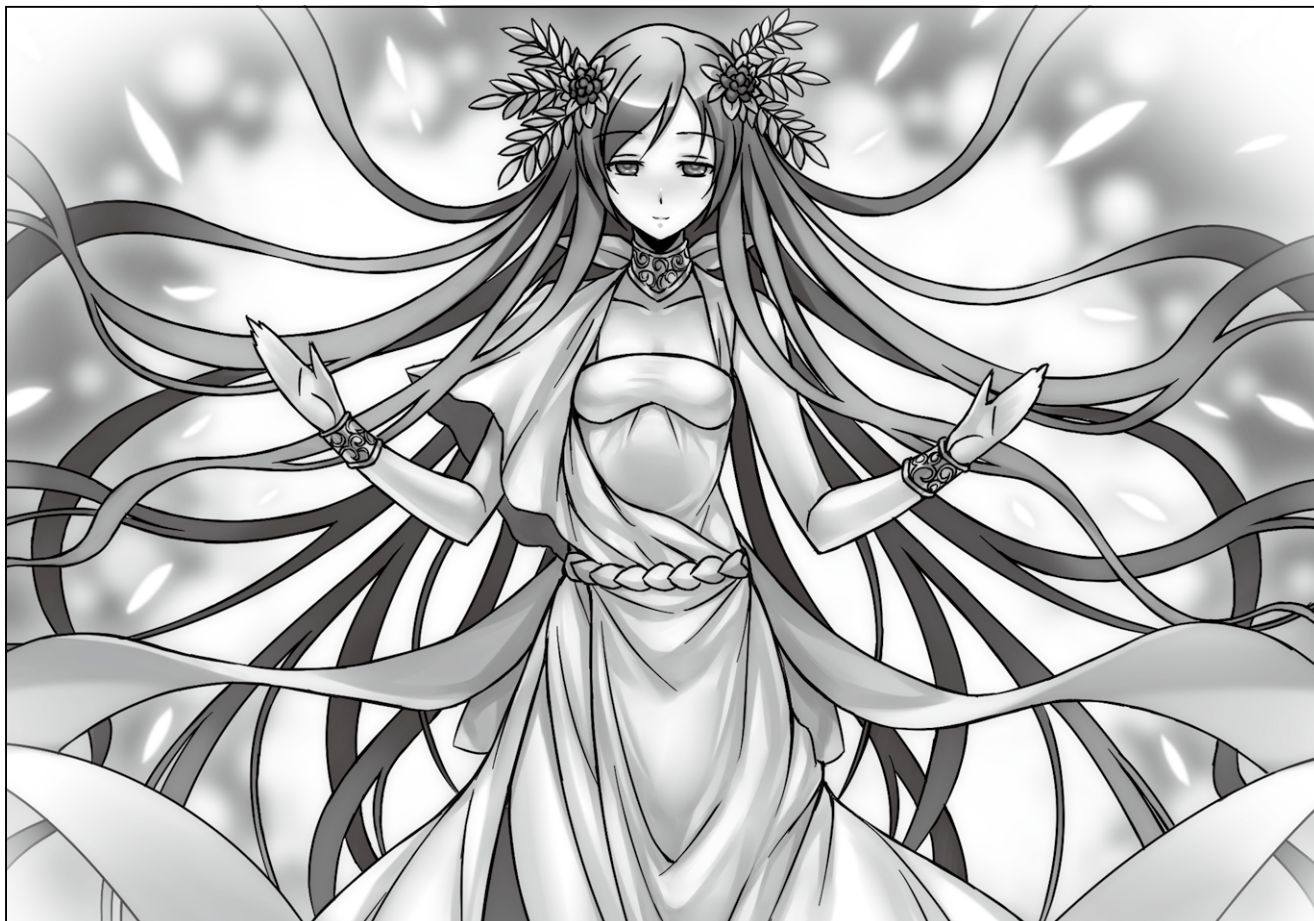
「PC①、あなたは大切な人を守るために戦う覚悟がありますか?」

(覚悟を決めた)「ならば受け取ってください、私のシャードを」

「その力であなたの大切な人を、世界を救って——」

◆結末

PC①が目を覚ますと傷は癒えており、手の中でシャードが輝いている。ただし、葉子の姿はない。家に帰った形跡もなく、彼女は行方不明になっている。PC①が葉子の搜索を開始したらシーン終了。登場PCに【クエスト：葉子を救う】を渡すこと。



●シーン3：黒い石が運ぶ災厄

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

舞台は七瀬市の路地裏。ここ数日、人間が奈落に汚染される事件が頻発しており、PC④は見まわりの最中になる。巡回中、PC④は奈落に汚染された男を発見する。

男はPC④に気づくと襲い掛かってくる。男はエキストラで、宣言すれば倒して奈落から解放できる。男を倒すと懐から“黒い石”のペンダントがこぼれ落ちる。“黒い石”は奈落の気配が感じられ、事件の原因のひとつだと推測できる。

▼描写

誰もが寝静まる深夜。キミは七瀬市を巡回していた。最近、奈落に汚染された人間が暴れる事件が多発しているためだ。パトロールの途中、路地裏で虚ろな表情の男を見つける。その身体からは、微かにだが奈落の力が感じられる。

▼セリフ：奈落に汚染された男

「ガァアアア！」(PC④に襲い掛かる)

◆結末

PC④が“黒い石”の調査を開始したらシーン終了となる。登場PCに【クエスト：“黒い石”を調査する】を渡すこと。

●シーン4：忍び寄る闇の気配

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

フォーチュンサービス七瀬市支店で、灰原古凜から仕事の依頼を受ける。古凜はここ数日で、急激にダークレイス(『AL2』P 289)の発生率が上昇してことを話す。また、被害者の共通点が“黒い石”のペンダントを所持していることだと教える。

説明を終えた後、古凜はPC③に“黒い石”の調査を依頼する。

▼描写

フォーチュンサービス七瀬市支店の店長室。キミは灰原古凜の呼び出しを受け、この場所へとやってきた。クエスターとしてのキミに、仕事の依頼があるようだ。

▼セリフ：灰原古凜

「PC③さん、お疲れさまです。早速ですが、仕事の話といきましょう」

「実は、ここ一週間で奈落に汚染された人間が多数発見されてまして。おふたりにその原因を調査してもらいたいです」

「ちなみに、被害者はみんな、“黒い石”のペンダントを持ってました」

「これ、持っていると幸せになれるって、密かに噂になってる代物らしいんですが、出所が分からないんですよ……。この線から調査を進めてもらえますか」

◆結末

PC③が依頼を受け、調査を開始したところでシーン終了。登場PCに【クエスト：古凜の依頼を果たす】を渡すこと。



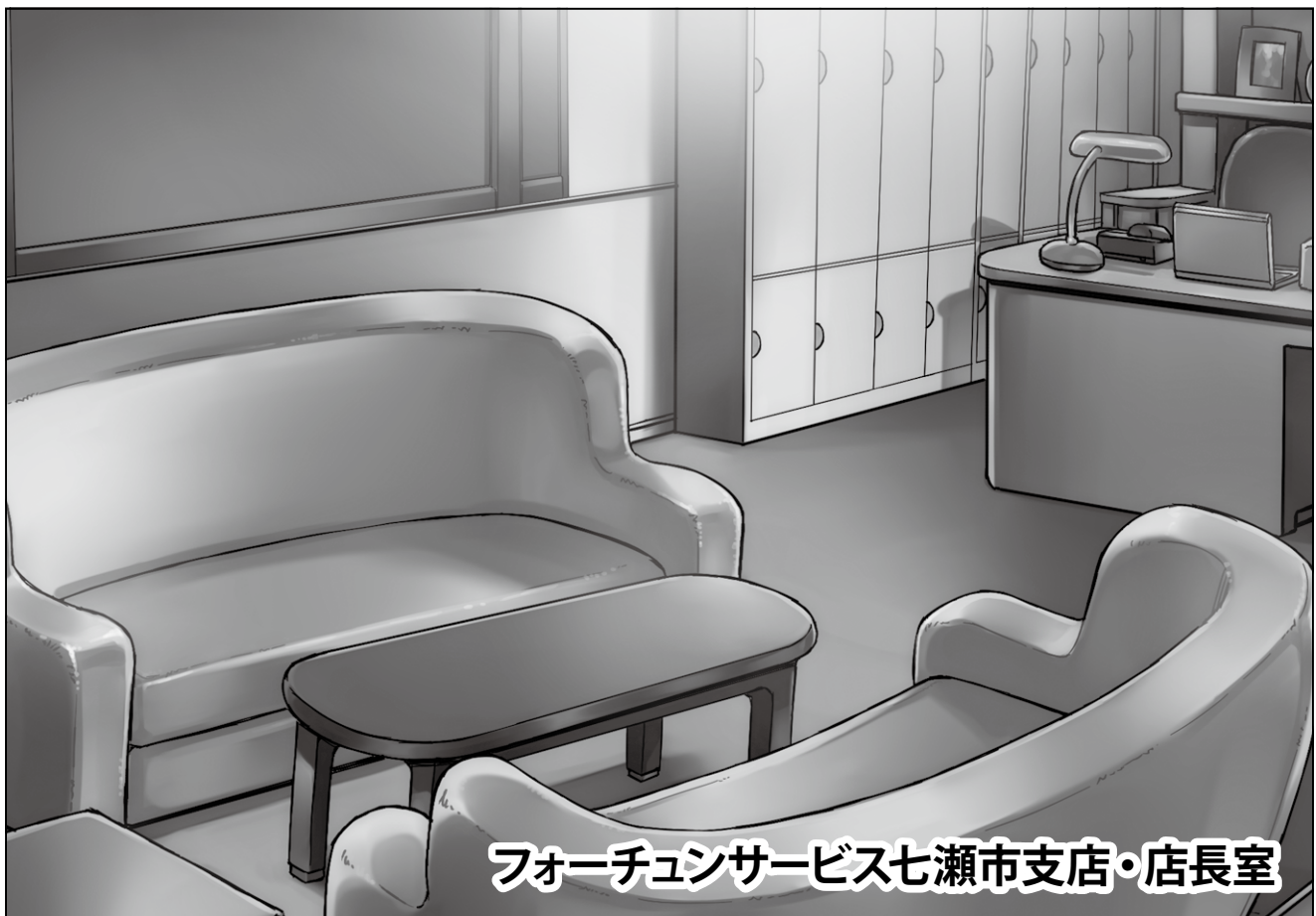
「黒い石」のペンダント

はいばら・こりん
灰原古凜



エキストラ

「フォーチュンサービス」の七瀬市支店を取り仕切るアルバイト店長。生真面目で木訥、初心な少年である。そのため、女性の常連客にからかわれたり、罪のないウソで騙されたりしては憤慨するということを繰り返している。異世界漂流の経験があるようで、自分のような漂流者の助けになるべく活動しているようだ。



●シーン5：聖なる刃

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤がケイローン（『AL2』P 318）から奈落討伐の使命を受けるシーン。ケイローンは、七瀬市で奈落の気配が増大していることを教え、その調査と処理を命じる。

▼描写

月が冴え冴えとした光を放つ夜。キミは小さなコインを見つめている。月の光を浴びたコインが光を放ち、空中に賢人ケイローンの姿を浮かび上がらせた。

▼セリフ：ケイローン

「PC⑤よ。七瀬市で奈落の気配が増大しつつある。七瀬市に向かい、取り返しのつかぬ事態になる前に、奈落より生まれし「闇の眷属」を狩れ」

◆結末

PC⑤が七瀬市へ向かったらシーン終了。【クエスト：奈落を滅する】を渡すこと。



ミドルフェイズ

ミドルフェイズからPCは登場判定(『AL2』P 228)を行なってシーンに登場できる。

●シーン6：奈落に囚われた少女

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

他PCは登場不可。シーン2の一週間後。PC①は葉子の捜索中で、目撃情報を頼りに繁華街のクラブを訪れる。店内では葉子が店の客に“黒い石”のペンダントを配っている。この葉子はクウエルスに乗っ取られた状態で、PC①に気づくと警戒を強める。

PC①が葉子に近づこうとすると、シャードが警告するように輝く。それを見たクウエルスはPC①がクエスターになったと理解し、排除を決める。

なお、PC①が葉子本人に呼びかけた場合、葉子の意識が一瞬覚醒し、助けを求める。

▼描写

葉子が行方不明になってから一週間。キミは目撃情報を頼りに、繁華街にあるクラブにやってきた。ノリのいい音楽が流れる店内には、多くの客がひしめいている。この中に葉子がいるのだろうか。

▼セリフ：三上葉子(クウエルス)

「はいはい、みんな慌てなくてもいいよ。ペンダントの数は十分あるからね」

「さて、これでこの店の人たちには行き渡ったかな。次はどこで配るか……」

(PC①に気づいた)「ぬっ。貴様、なぜ生きているっ!」

(シャードが輝いた)「その光!? 貴様、クエスターになったのか!」

「だが、まだ覚醒したてのひよっこ。厄介なことになる前に始末すればよい!」

▼セリフ：三上葉子(本人)

(PC①が呼びかけた)「PC①なの? うくっ、頭が痛い……! あの怪物があたしの中で暴れて……! 助けて、PC①……!」(クウエルスに意識を抑え込まれる)

◆結末

クウエルスが咆哮を上げ、店内の客が一斉に奈落に侵蝕される。シーン終了。

●シーン7：奈落との対峙

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC①は自動登場。他PCは登場難易度8。舞台は七瀬市の繁華街となる。

クウエルの搜索中、PC②は知覚で奈落の気配が膨れあがるのを感じ取る。気配を追うと、シーン6の舞台となったクラブにたどり着き、奈落到に汚染された人々に取り囲まれたPC①を発見する。また、その様子を眺める葉子（クウエル）もいる。PC②には気配から、葉子がクウエルに憑依されていることが分かる。

クウエルは、PC①もろともPC②を始末しようと、スペクターをけしかけてくる。戦闘を行なう。登場していないPCがいる場合、戦闘前に登場をうながすとよい。

敵はアビズマルディゾナンス（『AL2』P 371）3体とヴィクティム（『AL2』P 371）6体。配置は図を参照せよ。

奈落到に汚染された人々は、戦闘不能にすれば解放される。すべてのエネミーを倒したら戦闘終了。それと同時にクウエルは逃亡（退場）する。結末へ。

▼描写

クウエルを追って七瀬市へやってきたキミは、標的である魔犬を捜して、街を巡っていた。キミ

が繁華街を歩いていると、不意に奈落の力が膨れあがるのを感じ取った。

その気配にキミは覚えがある。クウエルスのものだ！

かなり近い。気配を追えば、クウエルスを見つけられるだろう。

▼セリフ：三上葉子（クウエルス）

「……PC②、やはり追ってきたか。お前たち、その子供（PC①）と一緒に、PC②もやってしまえ！」

（他PCが登場）「新手のクエスターか！ 次から次へと鬱陶しい連中だ！」

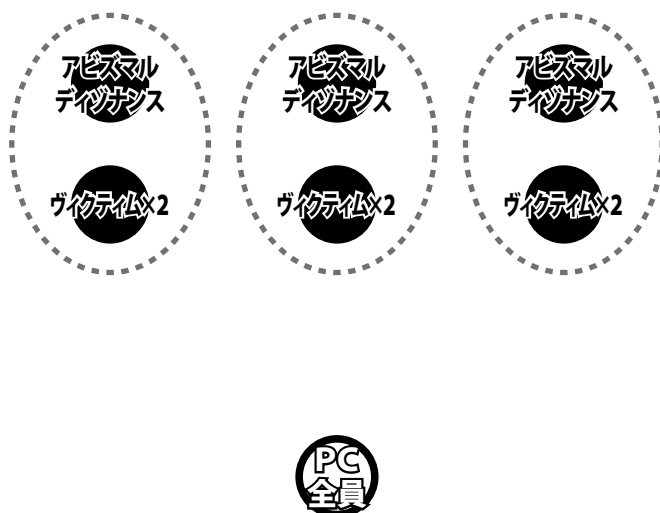
（戦闘終了後）「この程度の数では足りぬか。ここは退かせてもらおう。我が種を持つ者はまだまだいるのだ。今度はさらなる大軍で押し潰してやろうぞ！」（退場）

◆結末

クウエルスが退場し、奈落到に解放された人々だけが店内に残される。そこに古凜が部下と一緒に現われ、後処理を引き受けてくれる。また、落ち着いた場所で話をしようと、フォーチュンサービス七瀬市支店への移動を提案する。

PCたちがフォーチュンサービスに向かったらシーン終了。

シーン7：戦闘配置図



※各エンゲージ間の距離は5m
PC3人の場合、敵を1エンゲージ分削除。

●シーン8：クエスター集結

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC全員登場。合流していないPCがいる場合は、このシーンで合流することになる。フォーチュンサービスにきた理由は、奈落の情報を得るためとするといだろう。

フォーチュンサービス七瀬市支店の一室で、PC同士で会話を行なわせて、情報共有と協力体制を作ってもら。話しづらそうなら、古凜から話題を提供するとよい。

▼描写

フォーチュンサービス七瀬市支店の一室。この場には“黒い石”のペンダントが起こしている事件に関わる者が集まっている。まずは情報を交換し、現状を把握しよう。

▼セリフ：灰原古凜

(PC①へ)「新しくクエスターになった方ですね。僕は灰原古凜。カラオケボックスの店長をしながら、クエスターのフォローもしてます。よろしくお願いしますね」

(葉子について)「葉子さんはスペクターに憑依されているようですね。このまま放置すれば、彼女は奈落に取り込まれてしまいます。一刻も早く助けないといけません」

(“黒い石”について)「クラブで奈落に汚染されていた人たちも、“黒い石”のペンダントを持っていた。これが原因なのは間違いないようです。アビスシード(『AL2』P 289)の一種だと思いますが、くわしいことは調べてみないと分かりません」

(クウエルスについて)「PC②さんは奈落を追ってこの街にきたんですね。今回の事件、そのクウエルスが元凶と思って間違いないでしょう」

◆結末

PCの協力体制ができて、情報収集を開始したらシーン終了。

●シーン9：情報収集シーン

シーンプレイヤー：PC④(いない場合はPC①)

◆解説

舞台はPCの住宅とする。どのPCの住宅を使用するかは、それぞれの住居データを確認して自由に決めて構わない。迷うようならシーンプレイヤーの住居とすればよい。

情報収集シーンでは、情報収集を希望するPCは登場判定の必要なく登場できる。

情報収集(『AL2』P 282)を行なうこと。情報項目は次の3つ。項目の後に情報収集判定に使用する判定値と難易度が記述されている。

また、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いだろう。

情報収集判定に成功すれば、その項目に書かれている情報が手に入る。すべての情報項目が調べ終わるか、PC全員が情報収集判定を行なったら結末へ。

▼三上葉子について(【意志】、難易度 10、《情報：噂話》《情報：魔法》《情報：学問》)

現在、クウエルスに憑依されている。憑依された状態で、クウエルスを倒せば葉子は死亡する。何らかの方法で憑依を解除してからでなければ戦えない。

▼クウエルスについて(【理知】、難易度 10、《情報：魔法》《情報：警察》《情報：異世界》)

“闇の太母”エキドナが生み出した、奈落の魔獣の一体。他者に憑依して、肉体を操る能力を持つ。憑依された人間がクウエルスを強く拒絶できれば、憑依を解除できる。葉子の心を奮い立たせ、クウエルスに対する強い拒絶の意志を持たせる必要がある

▼“黒い石”について(【知覚】、難易度 10、《情報：噂話》《情報：メディア》《情報：ウェブ》)

奈落の魔獣クウエルスのアビスシード。所有者の欲望を肥大化させ、奈落による汚染を進行させる力がある。クウエルスを倒せば、すべて消滅する。

“黒い石”はクウエルスと霊的な繋がりがあり、それをたどれば、クウエルスの居場所を調べられる。“黒い石”は古凜に頼めば、回収したものを貸してもらえるだろう。

◆結末

すべての情報を得られなかった場合はシーンを変えて、再度、情報収集判定を行なう。すべての情報が出揃ったらシーン 10 へ。

情報収集シーンの回数でクライマックスで戦う敵の数変動するので、GMは情報収集シーンの回数をメモしておくこと。

●シーン 10：クウエルの居場所

シーンプレイヤー：PC⑤（いない場合、PC③）

◆解説

PC全員登場。舞台はフォーチュンサービス七瀬市支店の一室。古凜が事件の後処理の際に回収していた“黒い石”を利用して、クウエルの居場所を特定する。PC全員に難易度 12 の【知覚】判定を行なわせること。

ひとりでも【知覚】判定に成功すれば、七瀬市内の公園にクウエルがいることが判明する。全員が判定に失敗した場合、成功するまで判定を繰り返すこと。この判定の回数（PC全員で1回とカウント）は、クライマックスで登場する敵の数に影響するので、GMはメモしておくこと。

▼描写

フォーチュンサービス七瀬市支店の一室。

キミたちは古凜に頼んで“黒い石”を借り受けた。この“黒い石”の霊的な繋がりを調べれば、クウエルの現在地が分かるはずだ。

◆結末

PCたちがクウエルのもとへ向かったらシーン終了。

●シーン 11：葉子を救え！

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC全員登場。舞台は公園。クウエルによる結界が張られている。クウエルは街中から“黒い石”の所有者を集め、みずから下僕（インプ）としている。

このシーンで葉子を勇気づけることで、クウエルの憑依を解除できる。

葉子を勇気づけるには、難易度 14 の【意志】判定に成功する必要がある。この判定はPCひとりにつき1回行なえ、ひとりでも成功すればよい（ただし、判定1回ごとにクライマックスフェイズで戦うインプの数が増える）。なお、三上葉子のコネクションを持っているキャラクターは、達成値に+3のボーナスを得られる。

判定に成功すれば、葉子はクウエルを拒絶し、憑依を解除する。全員失敗した場合、葉子はクウエルに取り込まれ、助けられなくなる。このことは判定の前に教えること。

判定以外に、《ガイア》を使うことでも救助できる。《ガイア》で葉子の救出を願った場合、判定なしで助けられ、さらにクウエルを弱体化（HPが20点減少）できる。

▼描写

七瀬市にある公園のひとつ。キミたちが足を踏み入れると、そこにはたくさんの人間が集まっていた。10、20、30……かなりの数だ。いずれも“黒い石”のペンダントを持っており、奈落到汚染されている。その中心には、三上葉子がいた。

▼セリフ：三上葉子（クウエルス）

「きたか、クエスターども。手駒はそろった。ここで決着をつけるとしようか」

「おっと、手を出そうなどとは思わなよ。今の私は、この女と繋がっている。私を傷つけるということは、女を傷つけることになるのだ」

（判定に成功した）「たかが人間の子供が私を拒絶するだど!? ば、馬鹿なあああつ!」

（《ガイア》を使った）「があああああつ!? こ、この輝きはガイアの! うおおおつ、女の身体から引きはがされるっ!」

（判定に失敗した）「ふっ、言葉を重ねても無駄だ。この女の心を支配するのは恐怖。私を拒絶するような勇気を持てるはずもない。あきらめるがいい」

▼セリフ：三上葉子（本人）

（判定に成功した）「ありがとう。あたし、がんばる……! 化け物、あんたに怖がるのはお終いだよ。あたしの中から……出て行けっ!」

（判定に失敗した）「……ダメ。やっぱり怖いよ。抵抗するなんて、できない」

◆結末

葉子を救出する処理が完了したらシーン終了。PC全員に【クエスト：クウエルスを倒す】を渡し、クライマックスへ移行する。

クライマックスフェイズ

クライマックスフェイズでは、PCは全員登場となる。クウエルスとの対決になる。

●シーン 12：クウエルスとの戦い

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

シーン 11 と場所は変わらず、結界の内部である。クウエルスとの戦闘となる。敵はクウエルスとインプ（『AL2』P 371）が〔情報収集に要したシーン数+シーン 11 の判定回数+2〕体（最低4体）。初期配置は図を参照。

シーン 10 で《ガイア》を使って葉子を助けている場合、クウエルスのHPが20点減少する。葉子の救出に失敗した場合はクウエルスがパワーアップし、《攻撃力UPⅡ》（ダメージロールに+2D）が追加される。

クウエルスを倒したら戦闘終了。結末へ。

▼描写

七瀬市の公園。キミたちの目の前で、黒い影が膨れあがっていく。奈落が生み出した異形の魔犬クウエルス。赤い瞳が爛々と輝く。さあ、クウエルスを倒すのだ！

▼セリフ：クウエルス

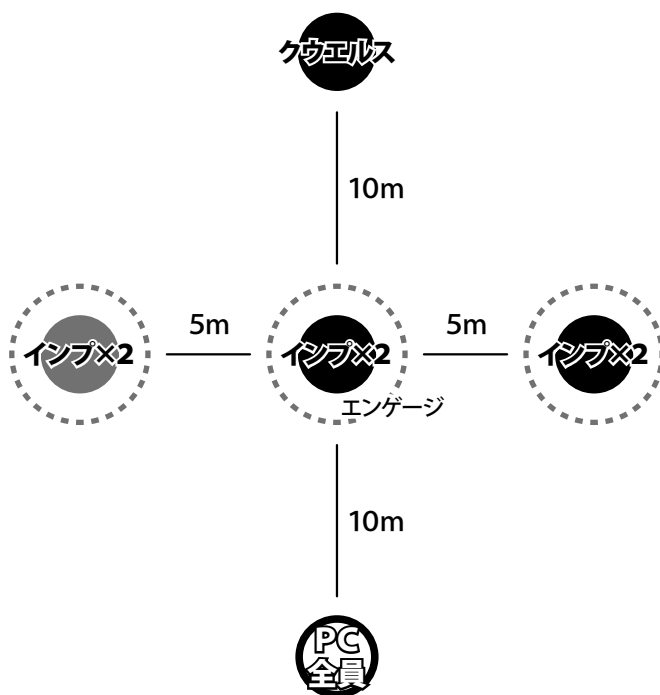
「さあ、決着をつけようか、クエスターども。貴様らを倒して、私はさらに“黒い石”——我が力の種をばらまく。そして街のすべてを奈落に呑み込んでくれよう」

「おお、我が母、闇の太母よ！ 今、我らに仇なす愚か者を屠り、その魂を捧げん！」

◆結末

戦闘が終了したら、エンディングフェイズに移行する。

シーン12：戦闘配置図



※インプは2体ごとに別エンゲージで配置

エンディングフェイズ

事件の結末や、PCたちの今後について語る。記述されているエンディングはあくまでも例にすぎない。シナリオの展開やPCの設定に合わせて演出を変更すること。

なお、本シナリオで記述されているエンディングは、葉子を無事に救出した上で、クウエルスを倒した場合を想定して記述されている。

●事件の事後処理について

クウエルスを倒すと、“黒い石”は消滅し、奈落に汚染されていた人々は解放される。被害者の事件に関する後処理は、フォーチュンサービスや魔術師連盟が行なっている。それにより、葉子は事件のことを何も覚えていない。一週間ほど家を空けていたことについては、謎の昏睡による入院ということで処理される。

●シーン 12：帰ってきた日常

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①のエンディング。登校中に葉子と会って話する。

▼描写

事件解決の翌日。登校中に葉子を見つけた。あくびをしながら、のろのろ歩いている。

▼セリフ：三上葉子

「おっはよ〜、PC①。ちょっと聞いてよ〜。なんか、あたし、ここ一週間、意識不明で入院してたんだって。でも、何してそうだったのか、よく覚えてないんだよね」

(心配されたら)「あ、うん。もう大丈夫。もともとケガはなかったんだよ」

「ああ、そうだ。ひとつだけ覚えてることあったよ。変な夢を見たんだよね。でっかい犬に襲われる夢なんだけどさ。んで、助けてくれたのが……」(PC①を見る)

「……ありがと。なんとなくお礼を言いたい気分になったの。気にしないで。ほら、早く学校に行こう。遅刻しちゃうよ!」

◆結末

PC①と葉子の会話を演出し、シーンを終了する。クエスターとなったPC①が今後どう生きるかは、PC①次第だ。

●その他のPCのエンディング

他のPCのエンディングについて、簡単に例を挙げる。GMは、シナリオの結果やPCの設定に合わせてエンディングを用意すること。

▼エンディング：PC②

クウエルスと決着をつけ、新たな奈落との戦いへと向かう。

▼エンディング：PC③

事件について古凜と会話。お礼と報酬を受け取る。

▼エンディング：PC④

奈落に汚染された人々が、無事に日常生活へと戻っていることを確認する。

▼エンディング：PC⑤

ケイローンに事件の報告を行ない、^{ねぎら} 労いの言葉をもらう。

●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、後片付けを忘れない。

●クエストの達成

PCがクエストを達成できたかを確認する。各クエストの経験点は次の通り。

・グランドクエスト、パーソナルクエストおよびオープニングフェイズで渡されたシナリオクエスト：1点

・【クエスト：クウエルスを倒す】：5点

●PCの成長

時間に余裕があれば、今回入手した経験点を使用して、キャラクターの成長も確かめてみるとよいだろう。成長のルールについては『AL2』P 237を参照すること。

敵データ&戦闘プラン

クウエルス

◆データ

種別: 奈落 レベル: 10 サイズ: XL
 体: 15 / + 5 反: 12 / + 4 知: 13 / + 4
 理: 16 / + 5 意: 8 / + 2 幸: 9 / + 3
 命: 9 回: 5 魔: 9 抗: 5
 行: 12 HP: 240 MP: 40

攻: 〈斬〉 + 20 / 白兵

対: 単体 射: 至近

防: 斬 6 / 刺 5 / 殴 5

《BOSS属性》《自己領域》《集団統率》《なぎ払い》

《マインドリッパー》(オリジナル特技)

※シーン 11 で判定に失敗した場合、《攻撃力UPⅡ》

追加。ダメージロールに + 2 D。

◆攻撃

・《マインドリッパー》(オリジナル特技)

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: 12

難易度: 対決

対象: 単体

射程: 視界

代償: 12MP

ダメージロール: 〈闇〉 4 D + 10

解説: 魔力を込めた爪で精神を傷つける魔法攻撃。

1 点でもHPダメージを与えた場合、対象にBS: マヒを与える。

◆加護

☐ トール

☐ ヘル

☐ オーディン

☐ タケミカヅチ

☐ ニョルド

☐ ニョルド

☐ ネルガル

☐ バルドル

☐ ヘイムダル

☐ ブラギ

■解説

“闇の太母” エキドナが生み出した、奈落の魔獣の 1 体。他者に憑依し、精神を侵蝕。肉体をも奪い取る能力を持つ。みずからの力で作ったアビスシード “黒い石” を七瀬市でばらまき、奈落の勢力を拡大しようと画策している。

■戦闘プラン

▼クウエルス

セットアッププロセスに《集団統率》で、インブの行動値を 12 に変更する。

自身のメインプロセスは、《なぎ払い》で対象を範囲(選択)にした白兵攻撃もしくは《マインドリッパー》による魔法攻撃を行なう。

▼アビスマルディゾナス

PC たちから距離を取りながら魔法攻撃を行なう。

■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。

PC 4 人の場合

・クウエルスのHPを - 20 する。

・加護から《タケミカヅチ》を削除。

PC 3 人の場合

・クウエルスのHPをさらに - 30 する。

・加護からさらに《ニョルド》ひとつと《ネルガル》を削除。

・インブの数を、[情報収集に要したシーン数 + 2] 体(最低 3 体)に変更する。



シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。GMはキャラクター作成時によくプレイヤーと相談せよ。

PC①：学生。三上葉子のクラスメイト、セッション開始時はクエスターではない

PC②：クウエルスと因縁を持つクエスター

PC③：七瀬市で活動しているクエスター

PC④：七瀬市で活動しているクエスター

PC⑤：エクスカリバーの戦士

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、幼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。

PC②用ハンドアウト

コネクション：クウエルス

関係：借り

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：指定なし

キミは奈落と戦うクエスターのひとりであり、クウエルスという人間の精神に寄生する恐るべき怪物を追っている。一度はクウエルスを追い詰めたものの、一般人を盾にされ、逃亡を許してしまう。それから数日後、クウエルスが七瀬市に現われた、という情報が入ってきた。今度こそ決着をつけるとしよう。

PC③用ハンドアウト

コネクション：灰原古凜

関係：ビジネス

クイックスタート：戦闘魔術師 コンストラクション：指定なし カバー：指定なし

ある日、キミのもとに灰原古凜から仕事の依頼があった。最近、七瀬市で奈落による汚染事件が増えているらしいのだが、どうやら背後に奈落の陰謀があるようなのだ。このまま放置すれば、七瀬市は奈落に沈むかもしれない。七瀬市を、世界を守るために、事件を調査しなくてはならない。

PC④用ハンドアウト

コネクション：“黒い石”のペンダント

関係：ビジネス

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：指定なし

最近、七瀬市では奈落による汚染事件が増えていることから、キミは街の巡回をしていた。そして、奈落に汚染された男を発見、解放する。その際、キミは被害者が不吉な気配を漂わせる“黒い石”のペンダントを持っているのに気づいた。石からは奈落の気配が感じられる。この石について調べた方がよさそうだ。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：クウエルス

関係：殺意

クイックスタート：マシンメイデン コンストラクション：指定なし カバー：エクスカリバー

キミは奈落を切り裂く聖なる剣——エクスカリバーの一員である。ある日、キミのもとに導師ケイローンから、七瀬市に奈落の気配が出現したとの連絡が入った。奈落を滅し、世界を守ることが、エクスカリバーであるキミの役目。七瀬市へ向かい、速やかに奈落を滅せよ。

■今回予告

蒼き星ブルースフィア。すべてを無に還す奈落と、ガイアの戦士クエスターが戦うこの世界で、新たな戦いが幕を開ける。

舞台は七瀬市。恐るべき魔獣が現われ、街に奈落の種が広まっていく。

迫る奈落の脅威に対抗できるのは、クエスターだけだ！

アルシャードセイヴァー

『魔獣とセカイの守護者』

蒼き星にまた奇跡が生まれる。