

— SCENARIO —

「首都鳴動」 キャンペーン

本キャンペーンシナリオは、『バディアクションRPG ガーデンオーダー サプリメント アルスノトリア』に掲載されたものです。
また、内容は掲載時そのままの形となっています。ご了解ください。

「首都鳴動」キャンペーン

本書に掲載されているシナリオは、キャンペーンプレイ用に書かれている。ここでは、これらのシナリオをプレイする上で注意することや、このキャンペーンシナリオ特有の運営の指針について解説する。

キャンペーンセッティング

「首都鳴動」は全4編からなるキャンペーンプレイ用シナリオである。

芝崎明神^{しばさきみょうじん}に出現したシロマガツチの騒動、アルタイルの暗部によって起こった復讐劇、封印から逃げ出した優位種大谷円雷^{おおやへんらい}の事件——この3つの一見無関係に見える事件が、最終的に東京の存亡に関わる大事件へと繋がっていくこととなる。

この一連の事件を、さまざまなPCの視点で遊ぶのがこの「首都鳴動」キャンペーンだ。

■特殊なキャンペーン

『キャンペーンプレイ』については、『GO』P196に書かれている。しかし、この「首都鳴動」キャンペーンは他とは異なる、特殊な遊び方をするキャンペーンシナリオとなっている。ここでは、その解説を行なっていく。

本来のキャンペーンプレイでは、同じPCを連続して遊ぶというのが普通だ。しかし、このキャンペーンシナリオは1話から3話まで、すべて異なるPCで遊ぶことが前提となっている。

これは、それぞれの事件で暗躍していた黒幕の野望を防ぐため、今までの事件を解決したPCたちがシナリオ4で一堂に集まるというシナリオギミックのためである。そのため、GMIはシナリオを運用する上で、知っておかなくてはならない情報が多数ある。

■本キャンペーンの構成

本書掲載のキャンペーンシナリオ「首都鳴動」は、以下の全4編で構成されている。

- ①シナリオ1「境界の大蛇」
- ②シナリオ2「過去からの復讐者」
- ③シナリオ3「鳴動館の怪人」
- ④シナリオ4「天貫く、龍の咆哮」

シナリオを遊ぶ順番は、シナリオ1からシナリオ4までを番号順に遊ぶようになっている。しかし、劇中の時間経過は実はシナリオ番号順ではない。

まずは、その点から解説していこう。

●本キャンペーンの時間経過

劇中では、以下の順(*)で事件は発生している。

- ①シナリオ3「鳴動館の怪人」
- ②シナリオ1「境界の大蛇」
- ③シナリオ2「過去からの復讐者」
- ④シナリオ4「天貫く、龍の咆哮」

このように、最初に起きているのは魔術サイド(*)なのだ。その部分をキャンペーンの黒幕である稲生先角^{いのう・せんかく}の動機と行動から解説していこう。

(*) 以下の順

2018年3月中旬から下旬にシナリオ3が発生。2018年5月下旬にシナリオ1が発生。2018年7月上旬にシナリオ2が発生。2018年9月にシナリオ4が発生という想定になっている。もちろんGMIは、この時期を調整、変更してもかまわない。

(*) 魔術サイド

一般的に、魔術の存在は秘匿されている。そのため、シナリオ1とシナリオ2のPCはこのシナリオ3の事件を知る術はない。正しい意味で、PCもプレイヤーも事件の始まりに何があったのかわからないのである。

■稲生先角の動機と行動

ここでは稲生先角が、一連の事件を起こすに至った動機と、その行動を解説する。

●動機について

魔術師である稲生先角の動機は、アルタイルの裏工作により家が潰されたことにある。明治維新の後、1872年——明治5年に新政府は陰陽道などを迷信として廃止(*)させている。おんみょうどうはりまは陰陽道針間派(*)を伝える家であった稲生家は、廃止によって裏で細々と生きていくしかなかった。

稲生先角は、才能ある魔術師であった。だからこそ一族の者は、稲生先角に教え続けた。「怨敵であるアルタイルに、ルシファー級ネフィリム(*)に復讐せよ」

その教えを守り、アルタイルに復讐するため、稲生先角は今回の一連の事件を引き起こすこととなる。

●行動について

稲生先角がシナリオの裏で、どのように動いていたのか時間軸に沿って解説する。

▼キャンペーン前

天海僧正が東京に施した竜脈を制御する鬼門裏鬼門封じの魔術儀装(*)の存在に、稲生先角が気づく。彼はこの魔術儀装が、芝崎明神と山王さんのおうこうじまじじんじや趙町神社に隠されていることを突き止め、本行の化身たる青龍の力を得るため、計画を練り始める。

▼シナリオ3前後

山王趙町神社に隠されていた裏鬼門封じの魔術儀装を、稲生先角が入手する。その際、山王趙町神社に封印されていた大谷円雷を解放。自分から視線を逸らすための時間稼ぎとして利用する。

▼シナリオ1前後

八王子家の傍流であり、魔術の才能を持ちながらも、魔術に関して無知な中津昇なかつのぼるを利用すべく接触。シロマガツチを喚起させる方法を昇に与え、芝崎明神で騒動を起こさせた間に、稲生先角は鬼門封じの魔術儀装を入手する。

▼シナリオ2前後

芝崎明神の事件から、アルタイルは鬼門裏鬼門封じに何か悪影響があったのではないかと疑い、秘密裏に調査させるためにグレース・オウレットを来日させる。

このことに気づいた稲生先角は、グレースに恨みを持つ“オータム”に目をつけた。“オータム”を魔術で目覚めさせ、復讐心を煽ってグレースを排除しようとする。

▼シナリオ4

準備を終え、稲生先角は青龍召喚の場として東京スカイツーを選ぶ。竜脈の力が暴走することで東京が減じようと、一族の恨みを晴らさんと稲生先角は計画の実行に踏み切る。

以上が、稲生先角のキャンペーン中における行動である。

■シナリオ4のPCについて

この「首都鳴動」キャンペーンの最終話であるシナリオ4は、シナリオ1から3までのPCがシナリオ4で集まり、稲生先角が行なおうとする青龍召喚を防ぐために戦う、というものである。そのPCをどう選ぶべきか、ふたつの状況を想定して解説する。

●プレイヤーが5人以下の場合

キャンペーンプレイに参加した総プレイヤー人数が、5人以下の場合は簡単である。プレイヤー同士で相談してもらい、シナリオ1からシナリオ3の中で、使用したPCをそれぞれ選択すればよい。もし、1シナリオだけ参加したプレイヤーがいた場合は、そのPCを優先して他のPCをうまく振り分けるとよい。

●プレイヤーが6人以上の場合

総プレイヤー数が6人を超える場合、そのままではシナリオ4が遊べないプレイヤーが出てしまう。この時の対処法をいくつか揭示しておく。

▼シナリオ4を複数回遊ぶ

もっとも無難な解決法である。どんな結末になったか、みんなで感想を言い合うのも楽しいだろう。

▼シナリオ4を変更する

シナリオ4を変更して、大人数で遊べるようにする。

敵データの変更や敵を増やす、稲生先角と戦う以外のPCは他の場所で発生した敵を倒す、などが考えられる。ただ、大人数で遊ぶ場合はGMの負担が大きい。その点に注意すること。

(*) 迷信として廃止

アルタイル創立は南北戦争(1861年から1865年)の頃である。魔術を危険視していたアルタイルの上層部——ルシファー級ネフィリムたちが明治政府に裏で働きかけた結果起きたことである。

(*) 陰陽道針間派

陰陽道針間派は、かの蘆屋道満の故郷である播磨国(現兵庫県)の民間の陰陽道を受け継いできたものであった。そのため、八王子家とは交流はない。

(*) ルシファー級ネフィリム

もちろん当時は、ネフィリムと呼ばれていたわけではない。

(*) 鬼門裏鬼門封じの魔術儀装

掌サイズで、木製の門の形をしている。現実世界においては、鬼門裏鬼門封じと竜脈制御は別の魔術である。しかし、『GO』の世界では同一の魔術儀装として扱っている。



シナリオ 1

きょうかい おろち 境界の大蛇

プリプレイ

■シナリオスペック

プレイヤー人数：2～5人

推奨プレイ時間：3～4時間

使用経験点：0点

■シナリオの舞台

東京都千代田区 秋葉原

■ストーリー概要

休日の秋葉原、芝崎明神に怪異であるランク7シロマガツチが出現する。シロマガツチは、みずからを喚起した中津昇を食らい、更に力を蓄えるために結界を張って閉じこもってしまう。その間に稲生先角(*)は、芝崎明神に隠されていた鬼門封じと竜脈制御の魔術儀装を強奪した。PCたち(*)は結界の基点を破壊、シロマガツチを倒すことにより、シナリオ終了となる。

■推奨サンプルキャラクター

クイックスタートでプレイする場合、サンプルキャラクターは以下を推奨する。

PC①：ハウンドドッグ (『GA』P20)

PC②：ローレライ (『GA』P22)

PC③：ソードブレイカー (『GO』P108)

PC④：ミーティア (『GO』P110)

PC⑤：バウンサー (『GO』P116)

■PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶこと。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■プレイヤーが少ない場合

プレイヤーが少ない場合、PC番号の若い順に優先すること。ただし、プレイヤーの人数が3人の場合は、PC①&②とPC⑤のハンドアウトを選ぶこと。

(*) 稲生先角

稲生先角は、このキャンペーンを通して裏で暗躍している。そのため、ここで語られた稲生先角の行動は後の伏線であり本シナリオでは明かされないことに注意すること。

くわしくは、P105を参照のこと。

(*) PCたち

本シナリオでは、PCたちは魔術について何も知らないことを前提として書かれている。《※ポリグロット》で魔術システムを取得しているなど、魔術の知識があるPCを認める場合、GMは適宜シナリオの内容を変更すること。また、各シーンのマネレベルは、2とするのがよいだろう。

オープニングフェイズ

●シーン1：運命からの警告

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：東京都千代田区 秋葉原

◆解説1

PC⑤のオープニング。アイリス神尾(*)から、相談を受けるシーン。PC⑤はGARDENの任務中でも非番でも、秋葉原に入れば問題ない。PCと相談の上、理由を決めるとよいだろう。

アイリスの台詞を読み終えたら、描写2へ。

▼描写1

東京都千代田区——秋葉原。観光地として有名な秋葉原の休日は、多くの人で賑わっていた。観光を楽しむ者、買い物に勤しむ者、友人とのおしゃべりに夢中な者、大通りはそんな人々でごった返している。

そんな群衆のひとりであったキミの携帯端末が鳴った。それはキミにとって友人である、アイリス神尾からのものだった。

▼セリフ：アイリス神尾

「おひさしぶりです、PC⑤さん。今、秋葉原にいらっしゃいますよね？」

「実は私、嫌な予感がして……秋葉原で、何か悪いことが起きるんじゃないかって」

「それが何かまでは、分かりません。気のせいならいいんですけど、私の特性能力である《運命操作》^{キール・オブ・フォーチュン}の予感にはよく当たりますから」
「それで、PC⑤さんに相談したくて——!? PC⑤さん、伏せて!」

◆解説2

シロマガツチが出現すると同時に、地震が起きる。そして、PCがアイリスの言葉に周囲を確認すれば、空へと昇る光の柱が目撃できる。

▼描写2

アイリスの声と同時に、地面が揺れた。震度3程度はあったろうか？ 地震の揺れに人混みがざわめく。通信端末越しにアイリスの慌てる声がした。

▼セリフ：アイリス神尾

「だ、大丈夫ですか!?!」

「今、何かが秋葉原に起きたみたいです。周囲に異常はありませんか？」

(*) アイリス神尾

P82に掲載。『GA』掲載のキャンペーンシナリオ「天より来たりしモノ」をプレイしている場合は、そのことに触れるのもよいだろう。

トレーラーシート

トレーラー

東京都千代田区、秋葉原。

世界に名の轟く、電脳と萌えの街にそれは起きた。

芝崎明神^{しばさきめいじん}に出現する巨大な白蛇、シロマガツチ。

障壁を生み出すシロマガツチによって、芝崎明神は隔離空間と化してしまった。

この異常事態を、放置はできない。
状況を打破できるのは、キミたちオーダーだけだ。

ガーデンオーダー
「境界の大蛇」

仲間と共に、闇に蠢く彼の敵を撃て！

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①：GARDENのオーダー。PC②とパディ
PC②：GARDENのオーダー。PC①とパディ
PC③：GARDENのオーダー、PC④とパディ
PC④：GARDENのオーダー。PC③とパディ
PC⑤：GARDENのオーダー。ソロスタイル

PC①&PC②用ハンドアウト

PC①サンプルキャラクター：ハウンドドッグ (『GA』P20)
PC②サンプルキャラクター：ローレライ (『GA』P22)

コネクション：シロマガツチ

関係：仇敵

キミたちはGARDEN関東支部に所属するオーダーだ。GARDEN関東支部の事務所がある秋葉原の街を、キミたちはパトロールしていた。休日の穏やかな屋下がり、平和そのものの光景——それはすだった。悲鳴と怒号を聞いたキミたちは、急いで芝崎明神へと向かった。そこにいたのは巨大な白い蛇だった。

パディ
スタイル

PC③&PC④用ハンドアウト

PC③サンプルキャラクター：ソードブレイカー (『GO』P108)
PC④サンプルキャラクター：ミーティア (『GO』P110)

コネクション：PC① or PC②

関係：仲間

キミたちはGARDEN関東支部に所属するオーダーだ。事務所のある雑居ビルでアルバイトに精を出していたキミたちの元へ緊急連絡が入る。PC①とPC②が、パトロール中にケースNに遭遇したというのだ。
キミたちはバースエイダーに指示にしたがい、現場へと急行した。

パディ
スタイル

PC⑤用ハンドアウト

PC⑤サンプルキャラクター：パウンサー (『GO』P116)

コネクション：アイリス神尾

関係：友人

キミはGARDENに所属するオーダーだ。キミには友人がいる。日本アルタイルでCEO秘書を勤める、アイリス神尾だ。休日の秋葉原にいたキミへ、電話の向こうでアイリスはそこで何か大きな騒動が起きる気がすると語る。
そのさなか、キミは見た。天へと昇る、光の柱を。

ソロ
スタイル

◆結末

PCとアイリスの会話が終わったら、シーン終了。

●シーン2：禍々しき蛇

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：東京都千代田区 芝崎明神

◆解説1

芝崎明神にシロマガツチが中津昇によって喚起され出現するシーン。穏やかな日常の描写が終わったら、描写2へ。

▼描写1

休日の芝崎明神は、老若男女多くの人が訪れていた。アニメ『Order Line』(*)とコラボした美少女キャラたちの巫女装束姿の等身大看板が並び、家族が本社でお参りする——秋葉原にある芝崎明神とは、そんな混沌とした神社であった。

◆解説2

昇の喚起によって、シロマガツチが現われる。そして、昇がこの時点で食われて退場する。

▼描写2

そんな喧騒から少し離れた、裏手の駐車場に彼はいた。

「……これで、これでいいはずだ」

フードを目深に被った青年はブツクサと呟きながら駐車場の床にチョークで奇妙な紋様を描いていく。

「来い、来い、来い……!」

青年の声に応えるように紋様が輝き、姿を現したのは体長8メートルほどの巨大な白蛇だった。唐突な怪物の出現に気づいた人々は、悲鳴を上げて逃げ惑う。

しかし、フード姿の青年だけは感極まった表情でネフィリムへと歩み寄った。

「ああ、本当だったんだ……! これでもう、ボクはネフィリムに怯えずにすむんだ」

一歩、また一歩と熱に浮かされたように青年は白蛇へと近づいていき――。

「ボクの言うことを――」

青年が手に持っていた水晶を掲げた瞬間、白蛇は水晶ごと青年を噛み砕いた。

そんな凄惨な情景を物陰からじっと見つめているひとりの男がいた(*)。その男は満足気にうなずくと、不気味な笑みを浮かべ、本殿へと向かっていった……。

◆結末

描写を読み終わったら、シーン終了。

●シーン3：光の柱

シーンプレイヤー：PC①&PC②

場所：東京都千代田区 芝崎明神

◆解説1

PC①とPC②とオープニング。シーン2の直後、PCたちがパトロール中に芝崎明神の異変に気づき、現場へと向かうシーン。突如現われたシロマガツチに現場は混乱しており、多くの人々が逃げ惑っている。

現場でシロマガツチを目撃し、PCたちが演出を終えたら描写2へ。

▼描写1

休日の秋葉原、そこでキミたちはパトロールを行っていた。いつもどおりの、穏やかな休日の午後——しかし、その平穏は悲鳴と怒号に破られた。

その原因である芝崎明神に急行すると、境内に体長8メートルはくだらないだろう巨大な白蛇が身をくねらせていた。

白蛇は、血のように赤い瞳をキミたちへと向けた。

▼セリフ：逃げ惑う人々

「ネフィリムだあ!!」

「GARDENに、GARDENに通報を!」

(GARDENのオーダーだと名乗ったら)「ああ、GARDENが来てくれた!!」

「あいつ、人を食い殺したんだ! このままじゃ俺たちも殺される!!」

◆解説2

PC①とPC②の目の前でシロマガツチが結界を張って、閉じこもってしまう。

▼描写2

白蛇が空を見上げ、鋭い呼吸を響かせる。その直後、地面が揺れた。その突然の地震に

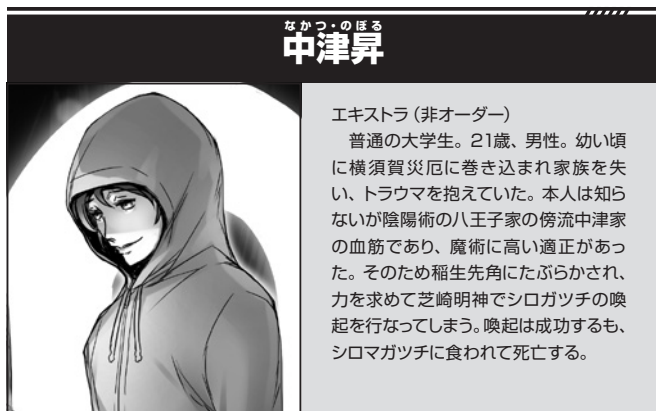
(*) アニメ『Order Line』

GARDENがアニメ会社と協力、設定監修を完全協力したアニメ。オーダーに目覚めた美少女たちがそれぞれの立場から衝突を繰り返して成長する青春バトルアニメ。声優はジョーカー所属のアイドルが行っており、戦闘シーンの作画に定評がある。

なお、当シナリオとは関係ない情報である。

(*) ひとりの男がいた

言うまでもなく、この男が稲生先角である。このあと彼は、本殿に安置されていた鬼門封じの魔術衣装を手に入れている。



エキストラ (非オーダー)

普通の大学生。21歳、男性。幼い頃に横須賀震災に巻き込まれ家族を失い、トラウマを抱えていた。本人は知らないが陰陽術の八王子家の傍流中津家の血筋であり、魔術に高い適正があった。そのため稲生先角にたぶらかされ、力を求めて芝崎明神でシロマガツチの喚起を行ってしまう。喚起は成功するも、シロマガツチに食われて死亡する。

周囲で悲鳴が上がる。そして、芝崎明神が白く輝き——天を貫く光の柱を生まれる。

地震がおさまった頃には、芝崎明神の境内は巨大な光の壁に囲まれていた。

▼セリフ：シロマガツチ

「シャア!!」

▼セリフ：逃げ惑う人々

「なんだ、揺れてる……地震だあ!」

◆結末

描写し、PCたちが語り終えたらシーン終了。

●シーン4：救援へ

シーンプレイヤー：PC③とPC④

場所：東京都千代田区 GARDEN関東支部

◆解説

PC③とPC④のオープニング。GARDEN関東支部でアルバイトしているシーン。GARDEN関東支部にはミリタリーショップとメイド喫茶(*)がある。どちらでアルバイトしたいか、PCに聞いて描写するとよいだろう。

アルバイト中にパースエイダー(『GO』P

232) から、“ケースN”への対処(*)を命令され、現場に急行することになる。

▼描写

秋葉原にある雑居ビルに、GARDEN関東支部はある。ミリタリーショップやメイド喫茶もある雑居ビルだが、これらの店も実はGARDEN関東支部で運営されていることは一般には知られていない。

キミたちはGARDENのオーダーではなく、アルバイトとして店舗の手伝いを行っていた。そんな時だ、地震が起きたのは。そして、キミたちをパースエイダーが呼び出した。

▼セリフ：パースエイダー

「緊急事態です、PC③、PC④」

「先ほど、芝崎明神で“ケースN”が発生しました」

「PC①とPC②がネフィリムと接触したようです」

「急いで現場に向かってください!」

◆結末

PCたちの発言が終わったらシーン終了。

(*) ミリタリーショップとメイド喫茶

ミリタリーショップならモデルガンなどの販売、メイド喫茶ならメイドや執事に扮した給仕や裏方などがある。パティということもあり、どちらか片方の店舗で両方働かせるとよいだろう。

(*) “ケースN”への対処

正確にはシロマガツチは怪異であり、ネフィリムではない。しかし、怪異の存在を知らないGARDENにとっては、シロマガツチをネフィリムと判断するしかない。そのため、パースエイダーはシナリオ中、シロマガツチをネフィリムとして扱っている。

ミドルフェイス

●シーン6：マガツチとの戦い

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：東京都千代田区 芝崎明神前

◆解説

PC全員登場。ランク2マガツチ[PC人数]グループとの戦闘となるシーン。

使用するエリアはひとつ。初期配置はPCを1エンゲージ、ランク2マガツチをAとBのエンゲージのふたつに分ける(*)。

エネミーを全滅させれば終了となる。

▼描写

芝崎明神を囲むように現われた光の壁が、そこにあった。その光の壁から、2メートル近い赤い蛇の群れが這い出てくる。再び人々の混乱が広がる。だが、応援に駆けつけた警察がすぐに動き、逃げ惑う人々を、的確に避難させる。

ここで赤い蛇の群れさえ抑え切れば、この場での人的被害は防げそうだ。

▼セリフ：警察官

「一般人の誘導は任せろ!」

「お前たちはネフィリムの処理に集中してくれ!」

頼んだぞ!!」

▼セリフ：マガツチ

「シャアア!!」

(倒された)「シャア……」

◆結末

ランク2マガツチをすべて倒し、戦闘が終了したら、シーン終了。

シーン6：戦闘配置図

エリア：芝崎明神前



(*) エンゲージを分ける

マガツチは、AとBのエンゲージが同数になるように半分ずつ配置すること。もし、PC人数が奇数だった場合はマガツチAのエンゲージに一体多く配置すること。

●シーン7：状況を知るために

シーンプレイヤー：PC③

場所：東京都千代田区 GARDEN関東支部

◆解説1

PC全員登場。GARDEN関東支部へと戻り、パースエイダーから状況の説明を受けるシーン。

状況確認が終わったら、描写2へ。

▼描写1

GARDEN関東支部のパースエイダーの執務室に、キミたちは集められた。パースエイダーの元へ、秋葉原中の監視カメラから得られる映像と警察から報告される情報が集まってきた。

パースエイダーは、それらの情報を手にキミたちへ語り始めた。

▼セリフ：パースエイダー

「現在、芝崎明神を中心に光の壁が現われています。これは芝崎明神に出現した、あの白い大蛇の姿をした未知のネフィリムの仕業のようです」

「GARDENはこの白い大蛇型のネフィリムをキメラ級ネフィリム、ランク7シロマガツチと命名。また、同様に出現した赤い蛇たちをワーム級ネフィリム、ランク2マガツチと命名しました」

（光の壁の映像をモニターに映し）「まず、シロマガツチは光の壁に閉じこもっており、手出しできません。まだ、これを突破する方法が発見されていないのが現状です」

「まずは、情報収集を行ってください。その上で、対策を立てましょう」

「警察の協力はもちろん、秋葉原中の監視カメラによる映像など情報を得る手段は多く揃っています」

「どうか、よろしくお願いします」

◆解説2

PCたちは、ひとり1回ずつ情報収集の判定を行なえる。

警察から情報を得る〈交渉〉と、秋葉原中の監視カメラから情報を得る〈コンピューター〉の判定を行なえる。〈交渉〉でひとりでも成功した場合、以下の情報を入手できる。

・警察の調査では、光の壁と同時に秋葉原で5つの場所に水晶のような結晶の出現が確認された。この水晶が、光の壁を生み出すためのエネルギーを供給していると憶測さ

れる。

・対処法は障壁にエネルギーを送る基点、この場合は5つの水晶の内3つを破壊すればシロマガツチのいる「芝崎明神」へと行けるようになるだろう。

・5つの場所は「佐々木公園」「中央通り
あまのて天乃手交差点」「秋葉原セントラルホテル」
ながこえが「長超坂交差点」「秋葉原ジョーカーズ」である。

〈コンピューター〉でひとりでも成功した場合、以下の情報を入手できる。

・光の壁の向こうにうつすらと見えるシロマガツチのシルエットから、除々に巨大化しているのが確認できる。どうやら、シロマガツチは光の壁の中で成長しているようだ。

・5つの場所の状況が、監視カメラの映像で確認できる。GMはP111の地図をプレイヤーに渡すこと(*)。

なお、〈交渉〉〈コンピューター〉のどちらか一方でも、ひとりも判定に成功しなかった場合は、時間がかったが、情報を得ることはできたこととする。ただし、クライマックスフェイズに出現するランク2マガツチが2体増える。

▼描写2

ただ闇闇に挑むだけでは、あの光の壁は突破できない。何としても、解決の糸口をつかまなくては……。

◆結末

PCたち全員が判定を行ない、会話を終えたらしたらシーン終了。

■以後のシーンについて

それぞれの場所は別シーンとなる。ただし、シーンが終了しても疲労は回復しない(*)。まず最初に、PC同士で相談して、誰がどこに向かうのかを決定してから、それぞれのシーンを行なうこと。全員の行動が終わった時に水晶が3つ以上破壊されていた場合(*)、クライマックスフェイズへ移行すること。

全員の行動が終わった時に破壊した水晶が2つ以下の場合、シロマガツチの成長ポイント(*)が1上昇する。この成長ポイントは最大3まで上昇する。PCは、再びどの水晶を破壊するかを確認する。以後、3つ以上破壊できるまで繰り返す。この時、向かう場所を変えてもよいし、同じ場所の破壊を試みてもよい。

(*) プレイヤーに渡すこと

P113はGM用の地図である。間違えてプレイヤーに渡さないように注意すること。

(*) 疲労は回復しない

これは、短時間で行動しているためである。そのため、行動しないという選択肢がある。

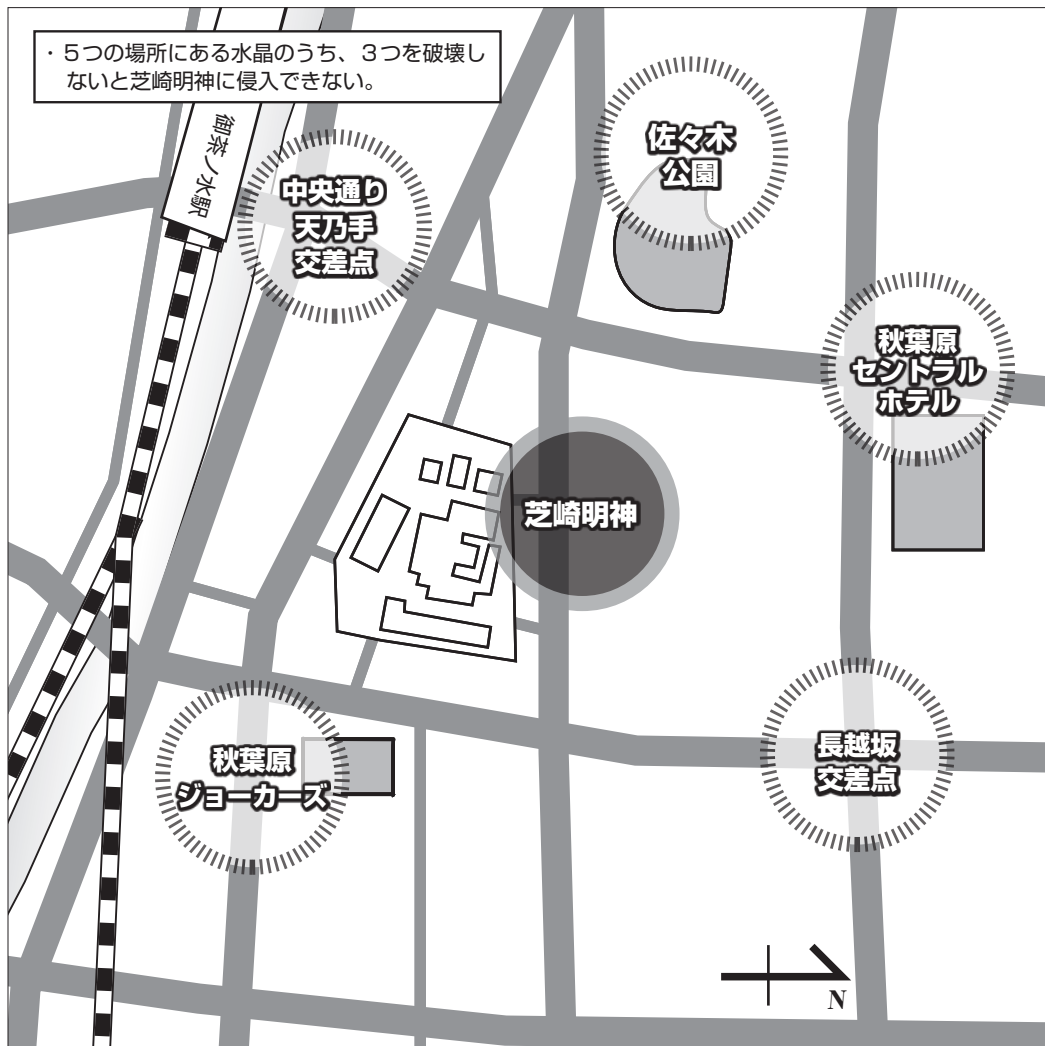
(*) 3つ以上破壊されていた場合

PCがふたりの場合のみ、成長ポイントで起こる結果が変わる。くわしくはクライマックスフェイズを参照のこと。

(*) 成長ポイント

このシロマガツチの成長ポイントは、シナリオ4でも使用する。GMは必ず記録を残しておくこと。P113のGM用マップに記入することができるので、そちらを利用するとよい。

境界の大蛇 位置関係（プレイヤー用）



■判定について

それぞれの場所は別シーンとなる。ただし、シーンが終了しても疲労は回復しない。まず最初に、PC同士で相談して、誰がどこに向かうかを決定してから、それぞれのシーンを行なうこと。全員の行動が終わった時に水晶が3つ以上破壊されていた場合、光の壁は破壊される。

全員の行動が終わった時に破壊した水晶が2つ以下の場合、シロマガツチの成長ポイントが1上昇する。この成長ポイントは最大3まで上昇する。PCは、再びこの水晶を破壊するかを確認する。以後、3つ以上破壊できるまで繰り返す。この時、向か

う場所を変えてもよいし、同じ場所の破壊を試みてもよい。

■5つの場所について

監視カメラから得られた情報を元に、どここの水晶を破壊しに行くか決定すること。

▼佐々木公園

20体ほどのランク2マガツチが集まっている。水晶を破壊するには、マガツチを殲滅する必要がある。

▼中央通り天乃手交差点

白い水晶を寄生させたマガツチが隠れている。周囲の光を歪める障壁で隠れている

らしく、それを追跡するなりして捜しださなくてはならない。

▼秋葉原セントラルホテル

ネフィリムの破壊によって大量の瓦礫に埋もれている。その中から、水晶を探し出さなくてはならないだろう。

▼長越坂交差点

赤い水晶がある。ただ、赤い水晶は空中に浮いており、かなり射程の長い武器が攻撃手段でなくては破壊できない。

▼秋葉原ジョーカーズ

建物の中に水晶があるが、完全な暗闇となっている。この暗闇の中から、水晶を見つけ出さなくてはならない。

●シーン8：佐々木公園

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：東京都千代田区 佐々木公園

◆解説

黒い水晶に集まっているランク2マガツチを駆逐するシーン。黒い水晶を守るために集まるマガツチたちを倒さなくてはならない。

プレイヤー側から提案(*)がない場合、登場したPC全員が近接攻撃、遠隔攻撃、特性攻撃を1回ずつ行なえる(*)。この時、セットアッププロセスも行なう。なお、連続攻撃は行なえないものとする。判定を行なったPCの出した合計したダメージが20点以上だった場合、成功となる。

20点未満だった場合、マガツチを駆逐しきれず、水晶は破壊できない。再びわいてきたマガツチが集まり、20点に戻ることに注意すること。

▼描写

申し訳程度の小さな遊具とベンチ、いつもは近所の人々の憩いの場となっていた佐々木公園に人の姿は見当たらない。その代わりにいたのは、20体ほどの赤い大蛇の群れだ。折り重なるように集まったマガツチの群れに埋もれるように、黒い水晶があった。

どうやら、このマガツチの群れを駆逐しなくては水晶の破壊は無理そうだ。

◆結末

登場したPCたち全員が判定を行ない、会話を終えたらシーン終了。

●シーン9：中央通り^{あまのて}天乃手交差点

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：東京都千代田区 中央通り天乃手交差点

◆解説

交差点内で姿を隠した、白い水晶を身につけたマガツチを見つけ出すシーン。マガツチは障壁で物陰に身を潜めている(*)ので、見つけ出さなくてはならない。

プレイヤー側から提案(*)がない場合、登場したPC全員が〈観察〉〈搜索〉〈追跡／逃走〉の判定を行なう。ひとりで判定に成功すれば白い水晶を身につけたマガツチを発見、破壊できる。

誰も判定に成功しなかった場合、隠れているマガツチを発見することができず、水晶を破壊できない。

▼描写

天乃手神社の近くにある交差点は、不気味な静けさに包まれていた。人がすでに逃げ出した後だからだろう、荒れ果てているが気配はない。瓦礫や横転した車、そんな荒れた交差点でマガツチが隠れている場所を見つけ出さなくてはならない。

◆結末

登場したPCたち全員が判定を行ない、会話を終えたらシーン終了。

●シーン10：秋葉原セントラルホテル

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：東京都千代田区 秋葉原セントラルホテル

◆解説

秋葉原セントラルホテル前の瓦礫の山から、下に埋もれた水晶を探すシーン。瓦礫に埋まる形で隠れてしまっている青い水晶を、見つけなくてはならない。

プレイヤー側から提案(*)がない場合、登場したPC全員が〈運動〉〈観察〉〈搜索〉の判定を行なう。ひとりで成功すれば、瓦礫の中に埋もれた青い水晶を発見して、破壊できる。

誰も判定に成功しなかった場合、水晶を発見できず破壊できない。

▼描写

秋葉原セントラルホテルは、外国人の観光客に人気のホテルだ。しかし、もはやその面影は残っていない。マガツチが行なった破壊によってホテルの外壁が大きく崩れてしまっていた。その瓦礫が、道路を埋め尽くしている——この瓦礫の中から水晶を探し出すのは、なかなか厄介だ。

◆結末

登場したPCたち全員が判定を行ない、会話を終えたらシーン終了。

●シーン11：長超坂^{ながこえざか}交差点

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：東京都千代田区 長超坂交差点

◆解説

長超坂交差点で、飛行して逃げる赤い水晶を破壊するシーン。赤い水晶は高い位置にあるため、届かせるだけの攻撃手段がなくてはならない。

プレイヤー側から提案(*)がない場合、登場したPC全員が「射程：遠」の特性攻撃、「射

(*) プレイヤー側から提案

基本的にこのシーンではマガツチを殲滅しないといけないので、攻撃以外の手段はないだろう。GMは、プレイヤーの意見が可能だと感じたら、状況にあった技能による判定に切り替えてもよい。

(*) 1回ずつ行なえる

魔術師のPCがいる場合は、GMは魔術攻撃を認めてもよい。シーン11も同様である。

(*) 障壁で物陰に身を潜めている

瓦礫の影や横転した車の近くなどに、障壁を張ってマガツチは隠れている。具体的には、GMがどこに隠れているか決めてよい。それで探し方によって、修正を与えてもよいだろう。

(*) プレイヤー側から提案

周囲に風を吹かせて風の動きで見つける《ストームプリンガー》や、周囲をつぶさに観察したり搜索したりする《トクレバスクーレイ》などが有効である。周囲の監視カメラを利用したい、というのなら《コンピュータ》に判定を変え、《トエレクトロマグネティクス》の拡張効果を与えてもよい。他にも、プレイヤーのアイデア次第でGMは技能を変更するなり判断してよい。

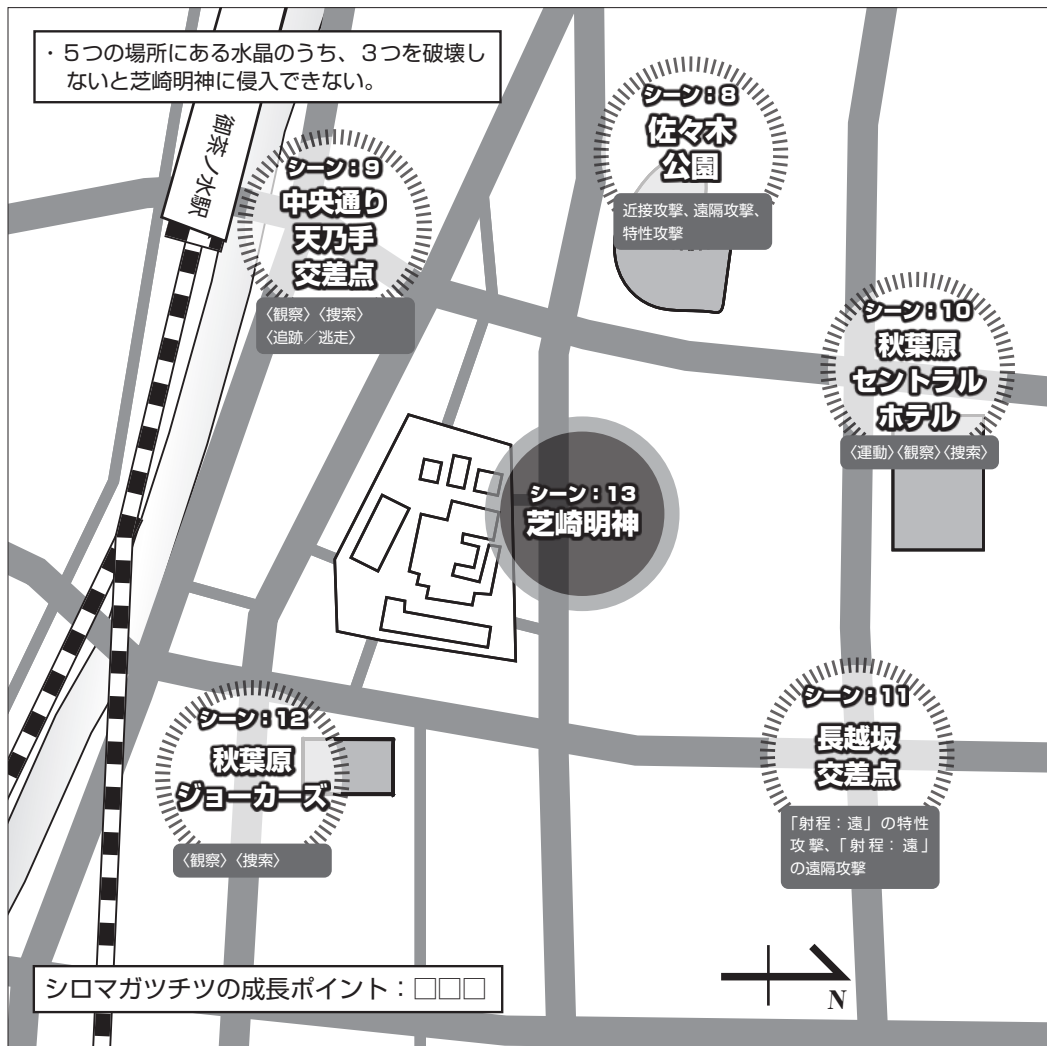
(*) プレイヤー側から提案

瓦礫をどかすための《トフィジカルエンハンス》や《トフェイスシフト》などが有効である。他にも、プレイヤーのアイデア次第でGMは技能を変更するなり判断してよい。

(*) プレイヤー側から提案

これも攻撃手段を提示しているが、飛行状態になって捕まえるなら〈運動〉の2分の1で判定させるとよいだろう。他にも、プレイヤーのアイデア次第でGMは技能を変更するなり判断してよい。

境界の大蛇 位置関係 (GM用)



■判定について

それぞれの場所は別シーンとなる。ただし、シーンが終了しても疲労は回復しない。まず最初に、PC同士で相談して、誰がどこに向かうかを決定してから、それぞれのシーンを行なうこと。全員の行動が終わった時に水晶が3つ以上破壊されていた場合、光の壁は破壊される。

全員の行動が終わった時に破壊した水晶が2つ以下の場合、シロマガツチの成長ポイントが1上昇する。この成長ポイントは最大3まで上昇する。PCは、再びこの水晶を破壊するかを確認する。以後、3つ以上破壊できるまで繰り返す。この時、向か

う場所を変えてもよいし、同じ場所の破壊を試みてよい。

■5つの場所について

監視カメラから得られた情報を元に、どここの水晶を破壊しに行くか決定すること。

▼佐々木公園

20体ほどのランク2マガツチが集まっている。水晶を破壊するには、マガツチを殲滅する必要がある。

▼中央通り天乃手交差点

白い水晶を寄生させたマガツチが隠れている。周囲の光を歪める障壁で隠れている

らしく、それを追跡するなりして捜しださなくてはならない。

▼秋葉原セントラルホテル

ネフィリムの破壊によって大量の瓦礫に埋もれている。その中から、水晶を探し出さなくてはならないだろう。

▼長越坂交差点

赤い水晶がある。ただ、赤い水晶は空中に浮いており、かなり射程の長い武器が攻撃手段でなくては破壊できない。

▼秋葉原ジョーカーズ

建物の中に水晶があるが、完全な暗闇となっている。この暗闇の中から、水晶を見つけ出さなくてはならない。

(*) 1回ずつ行なう

隣接エリアへの攻撃として、2分の1の判定となる。〈※狙撃〉などを取得している場合は、このペナルティを受けなくてよい。また、飛行状態になるなどPCが工夫を施した場合、GMは別の方法での攻撃などを認めてもよい。

(*) プレイヤー側から提案

〔暗闇状態〕の影響を受けない《ノクトビジョン》やペンライトなどのアイテムがあれば、2分の1の修正を受けない。また、光を操って探す《トクレバスキュレイ》、音の反響で判別できる《ウィッチ・オブ・サイレン》が有効である。他にもプレイヤーのアイデアを採用してよい。

程：遠」の遠隔攻撃を1回ずつ行なう(*)。この時、セットアッププロセスも行なってよい。ひとりでも判定に成功したら、攻撃が命中して赤い水晶を破壊できる。

誰も判定に成功しなかった場合、水晶に攻撃が当てられず破壊できない。

▼描写

長超坂の交差点の上空には、赤い水晶が浮いていた。しかも、こちらに反応して回避するように動いてみせるのだ。幸い、交差点から大きく動かないものの、簡単には破壊させてくれなさそうだ。

◆結末

登場したPCたち全員が判定を行ない、会話を終えたらしたらシーン終了。

●シーン12：秋葉原ジョーカーズ

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：東京都千代田区 長超坂交差点

◆解説

光も歪めて真っ暗となった秋葉原ジョーカー

ズの中で、黄色い水晶を探すシーン。ここでは〔暗闇状態〕の店内で、黄色い水晶を見つけ出さなくてはならない。

プレイヤー側から提案(*)がない場合、全員が〈観察〉〈搜索〉の2分の1の判定を行なうこと。ひとりでも成功すれば暗闇の中で黄色い水晶を発見し、破壊できる。

誰も判定に成功しなかった場合、水晶を発見できず破壊できない。

▼描写

秋葉原ジョーカーズ、触れ合えるアイドルを謳い文句としたカフェジョーカーズの店内は、今は真っ暗な闇に包まれていた。なんでもシロマガツチの出現と同時に黄色い水晶が現われ、店内が暗闇に包まれてしまったのだという。

一寸先も見通せないこの暗闇の中から、黄色い水晶を探し出さなければいけない。

◆結末

PCたち全員が判定を行ない、会話を終えたらシーン終了。

クライマックスフェイズ

●シーン13：境界の大蛇

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都千代田区 芝崎明神

◆解説

PC全員登場。シナリオボスである怪異ランク7(8)シロマガツチと戦闘を行なうシーン。ランク7(8)シロマガツチとランク2マガツチ[PC人数]体との戦闘となる。

エリアはふたつ。PCはエリアBに1エンゲージ、エリアAにランク7(8)シロマガツチとランク2マガツチを同一エンゲージに配置する。また、ミドルで増えたマガツチも同一エンゲージに置くこと。

なお、クライマックスフェイズまでに溜まったシロマガツチの成長ポイント(*)によって、以下のようにシロマガツチは強化される。

成長ポイント0：データ変更なし

成長ポイント1：各[負傷ゲージ]に+1。

成長ポイント2：各[負傷ゲージ]に更に+1、

ランクを8に上昇させる。

成長ポイント3：各[負傷ゲージ]に更に+1。

▼描写

ついにたどり着いた芝崎明神の境内に、シロマガツチがいた。その真紅の瞳には、明確な敵意がある。現われたキミたちを排除しようと、シロマガツチが叫びを上げた。

▼セリフ：ランク7(8)シロマガツチ

「シャアアアアアアア!!」

シーン 13：戦闘配置図

エリアB：芝崎明神 境内正面門側

エンゲージ



エリアA：芝崎明神 境内正面門側御神殿側

エンゲージ



(*) シロマガツチの成長ポイント

PCがふたりだった場合は、成長ポイント1が「データ変更なし」になる。

シーン13敵データ

ランク7 (8) シロマガツチ

タイプ: 幻獣綱

能力値 身体:22 感覚:4

知力:12 意志:16 魅力:15

負傷: 疲12/軽5/重3/致2/死1

行動値:13 移動値:1

技能:〈魔術〉(100%)、〈当身〉(140%)、
〈回避〉(35%)、搜索(60%)、抵抗力
(50%)

◆魔術

《カタバルトシュート》: みずからの障壁で押し出すことで、自身以外の味方を移動させる。セットアッププロセスに、自身と同じエリアに存在するランク2マガツチを[ランク]体選択する。選択したエネミーをシーンの好きな場所に移動させることができる。《シールドスケイル》: 光の障壁を身に纏うことにより、防御力を上昇させる。セットアッププロセスに宣言することにより、自身の防御力に+ [ランク] する。この効果はラウンド終了時まで持続する。1シナリオに[成長ポイント] 回使用可能。

◆攻撃

▼近接: 大蛇の牙〈当身〉

対象: 単 射程: 至近

攻撃力: 〈切断〉 1D10+22

解説: 牙によって噛みつく。

▼魔術: 禍津の吐息〈魔術〉

対象: 周 射程: 近～遠

攻撃力: 〈衝撃〉〈呪魔〉 1D10+15

備考: [スタン]

解説: 口から衝撃波を放つ。

◆防御力

切12/銃15/衝13/灼6/冷6/電5/呪5

◆解説

幻獣綱に属する、白い大蛇の姿をした怪異。魔術師ではない中津昇に喚起されたためか、本来の能力を発揮できずにいる。

ランク2マガツチ

タイプ: 幻獣綱 (モブ)

能力値 身体:9 感覚:18

知力:6 意志:12 魅力:10

HP:10

行動値:10 移動値:1

技能: 当身 (90%)、回避 (25%)、搜索
(50%)、抵抗力 (30%)

◆攻撃

▼近接: 蝕む牙〈当身〉

対象: 単 射程: 至近

攻撃力: 〈切断〉 1D10+12

備考: [DOT: 軽傷1] 追加。

解説: 毒を持つ牙による噛みつき。

◆防御力

切6/銃5/衝6/灼3/冷3/電3/呪3

◆解説

幻獣綱に属する、赤蛇型の怪異。シロマガツチ同様、本来の能力を発揮できずにいる。

■行動パターン

シロマガツチはセットアッププロセスに《カタバルトシュート》で、[PC人数-2 (最低1)] 体ずつもっともPCの多いエンゲージにマガツチを移動させる。自身はもっともPCの多いエンゲージに禍津の吐息で攻撃する。複数のエンゲージがない場合、もっとも近い対象に〈大蛇の牙〉で攻撃する。マガツチは移動はせず、エンゲージしている敵へ〈蝕む牙〉で攻撃する。

■PC人数に合わせた改造

PC人数が3人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが3人の場合

シロマガツチの負傷ゲージの軽傷～致命傷を軽7/重4/致3にすること。

PCが4人の場合

シロマガツチの負傷ゲージの軽傷～致命傷を軽8/重6/致4にすること。

PCが5人の場合

シロマガツチの負傷ゲージの軽傷～致命傷を軽9/重7/致5にすること。



ランク7 (8) シロマガツチ

(*) 倒せずに撤退した

戦場から撤退したいPCは、ムーブメントに全力移動を行ない〈運動〉の判定に成功すれば撤退できるものとする。もしも戦闘不能になったPCや希望したPCがいる場合、ひとりまでなら連れて撤退できる。その時は、〈運動〉の2分の1の判定となる。

また、GMはPCの宣言を聞いて、その方法で撤退が可能だと判断すれば適切な判定を設定してよい。

(*) ネフィリムではない存在

シロマガツチは分類上、幻獣網の怪異であり、ネフィリムではない。しかし、この分類も魔術関連の者たちが使うものである。そのため、GARDENではネフィリムではない何か、としか判別できていない。

(*) 消えていく

その言葉どおり、何事もなかったようにシロマガツチは消える。中津を食らった際に吸収したオドが、消滅したためである。

(*) 全滅

PC全員が戦闘不能、あるいは死亡した場合は全滅となる。戦闘不能のPCの生死については、プレイヤーと相談してGMが決定すること。なお、本シナリオで死亡したPCは、シナリオ4に参加することはできない。

(倒れた)「アアア……」

◆結末

エネミーをすべて倒して戦闘が終了したら、

シーン14のエンディングへ。シロマガツチを倒せずに撤退した(*)、あるいはPCが全滅した場合、シーン15のエンディングへ。

エンディングフェイズ

●シーン14：境界の崩壊

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都千代田区 GARDEN関東支部

◆解説1

PCは全員登場する合同エンディングのシーン。クライマックスから数日後、GARDEN関東支部でパーエイダーから報告を聞く。戦闘後のGARDENの調査の結果、シロマガツチがネフィリムではない存在(*)であることが、パーエイダーの口から語られる。

なお、描写1はPC⑤がいることを前提とし、アイリスが登場している。PCが4人だった場合は、描写2を描写すること。

▼描写1

あの戦いから、数日が過ぎた。刻まれた爪痕は大きいものの、人的被害が軽微であったことが不幸中の幸いだ。パーエイダーの隣には銀髪の少女、アイリス神尾の姿もあった。

▼セリフ：パーエイダー

「みなさん、先日はおつかれさまでした。実はあの件で、みなさんにご報告がありまして……」

「あの後、シロマガツチを調査したのですが、事務局の解析班が言うにはシロマガツチがネフィリムではない可能性が高い、とのこと。何でも戦闘のあった場所で、ネフィリム細胞が一切検出されなかったそうで……」

(心当たりを問われたら)「現在は、謎の存在としか言いようがありません」

「シロマガツチがなんだったのか、今後も調査を続行しようと思います」

▼セリフ：アイリス神尾

「PC⑤さん、今回はありがとうございました。ただ……実はまだ、嫌な予感が消えてないんです」

「この東京そのものを巻き込むような……曖昧にしか言えませんが、そういう事件が起きる予感がします」

「どうか、その時にはみなさん、ご尽力をお願いします」(頭を下げる)

◆解説2

PCが4人だった場合は、以下の描写2を描写すること。

▼描写2

あの戦いから、数日が過ぎた。刻まれた爪痕は大きいものの、人的被害が軽微であったことが不幸中の幸いだ。

▼セリフ：パースエイダー

「みなさん、先日はおつかれさまでした。実はあの件で、みなさんにご報告がありまして……」

「あの後、シロマガツチを調査したのですが、事務局の解析班が言うにはシロマガツチがネフィリムではない可能性が高い、とのこと。何でも戦闘のあった場所で、ネフィリム細胞が一切検出されなかったそうで……」

(心当たりを問われたら)「現在は、謎の存在としか言いようがありません」

「シロマガツチがなんだったのか、今後も調査を続行しようと思います」

「何か、嫌な予感がします」

「今後も、あなたがたの力がまた必要になるでしょう。その時は、よろしくお願いします」

◆結末

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン15：戦い、敗れて

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都千代田区 芝崎明神

◆解説1

クライマックスフェイズの戦闘で撤退した、あるいは敗北した時のエンディング。シロマガツチは、破壊の限りをつくして消えていく(*)。描写1では、全滅(*)した時のシーンを扱っている。

撤退した場合は、描写2を描写すること。

▼描写1

シロマガツチの力の前に、キミたちは倒れた。邪魔を排除したシロマガツチの矛先は、周囲へと向けられる。

「シャア!!」

自身の姿が消えるまで、シロマガツチは破壊の限りを尽くした……。

◆解説2

撤退した場合の描写となる。パースエイダーからシロマガツチが周囲を破壊して消えていったことを告げられる。

▼描写2

シロマガツチの力の前に、キミたちは撤退するしかなかった。キミたちは、破壊音を耳にしなから逃げ延びることに成功する。

パースエイダーはキミたちを出迎えると、少しだけ安堵の笑みを見せた。

▼セリフ：パースエイダー

「……無事でよかった」

(死人が出ていたら)「……あなたがたは全力を尽くした、それで十分です」

(携帯端末を取って)「どうやら、シロマガツチは芝崎明神の周辺を破壊したのち、消えたようです」

「後始末と調査は、こちらが行ないます」

「今は、ゆっくりと体を休めてください」

◆結末

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン0その2(*)：悪魔の誘惑

◆解説

マスターシーン。シーン14の後に演出すること。

中津昇が稲生先角と出会うシーン。ネフィリムに襲われた昇を先角が助ける。そして、その魔術の才能に目をつけていた先角によって昇は、魔術の世界へと足を踏み入れることになる。

▼描写

中津昇は、不幸な青年だった。平凡な家庭に生まれ育ったが、12年前に横須賀災厄(*)に巻き込まれネフィリムに家族を奪われた。

そして今夜もまた、ネフィリムによって人生を狂わされた。唐突に現われたネフィリムに昇は追われていたのだ。

「ひ、は……た、助け……て!」

夜の道路を必死に逃げる昇を、嘲笑うようにワーム級ネフィリム——ガーゴイルたちは襲い掛かろうとする。

死を覚悟した昇は、見た。まるで、地の底から這うような『呪文』を——。

「——とうだ騰蛇・すざく朱雀・りくこう六合・こうちん勾陳・せいりゅう青龍・きじん貴人・てんこう天后・たいいん太陰・げんぶ玄武・たいじょう太常・びゃっこ白虎・てんくう天空・じゅうてんしやう十二天将——きゅうきゆうによりつりよう噫急如律令」

ガーゴイルの前に、12の影が姿を現わし

た。ネフィリムではない何か、強力な存在たちがガーゴイルの群れを打ち砕いていく。昇がその光景を呆然と見上げていると歩み寄る気配があった。

年の頃なら30半ばだろうか？ 喪服のような黒い背広にネクタイ姿の、整った顔立ちの男が昇を見下ろして呟いた。

「……無事か」

「は、はい。助けてくださって、ありがとうございます。あなたはオーダー……なんですか?」

「いいや、違う」

男は、首を横に振り否定した。

「あれは特性能力ではない、魔術だ」

「ま、じゅつ? そ、そんなのあるわけ——」

魔術、魔法、昇でも聞き覚えるのあるものだ。ただし、ゲームの中でだ。しかし、男は静かに続ける。

「あるのだ。歴史の影で、闇で、人ならざる者から人を守ってきたのが魔術だ」

呆然のその言葉を聞く昇へ、男は問いかけた。

「キミの名は?」

「……中津……昇、です」

「ナカツノボルよ。問おう、キミは力を望むか?」

男は真っ直ぐに昇と視線を合わせ、続けた。「ネフィリムに恐れることなく、何者にも脅かされない力だ。私なら、それをキミに授けられる」

昇は、激しい鼓動に胸を押さえた。先ほど走ったからでも、恐怖を感じているからでもない。

強い憧れと興奮に鼓動は高鳴り、それに背を押されるように昇は答えた。

「……ほ、しい……です……。ボクは、ネフィリムに怯えなくてすむ、そんな力が欲しい!」

「ならば、授けよう。この魔術師、稲生先角が」

昇は気づかない、無表情だった男の口元に一瞬だけ浮かんだ笑みに。それは、まさに人を誘惑する悪魔のそれだった……。

◆結末

描写を終えたら、シーン終了。

(*) シーン0その2

その1はシナリオ3、その3はシナリオ2のエンディングフェイズに書かれている。

シーン0を番号順に並べることで、実際に起こった順番となる。

(*) 横須賀災厄

2006年に神奈川県横浜須賀市秋浜町を中心に起きた、大規模なネフィリム災害。くわしくは、『GA』に掲載のキャンペーンシナリオ「天より来たりしモノ」を参照のこと。

■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。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。

また、本シナリオの「依頼を達成した」は以下のとおり。

・シロマガツチの討伐：10点



シナリオ2

過去からの復讐者

プリプレイ

■シナリオスペック

プレイヤー人数：2～5人

推奨プレイ時間：3～4時間

使用経験点：0点

■シナリオの舞台

東京都千代田区 永田町

■ストーリー概要

アメリカのアルタイル本社のグレース・オウレットが来日、成田空港で“オータム”(*)に襲われるという事件が起きる。このゴレムによる襲撃は、GARDENのオーダー(*)の活躍により、ことなきを得る。内閣情報調査室のPCはグレースの調査を命じられ、SANに所属するPCは、暴走するかつての仲間である“オータム”を止めて欲しいと友人である桃梅サクラ(P85)から頼まれる。そして、日本防衛軍特殊任務群のPCは、グレースの監視を依頼される。

PCたち(*)はそれぞれの立場から事件を追う過程で、グレースが“オータム”を排除しようと桃梅サクラを誘拐する、という事態が起きる。サクラを救うため、グレースと戦い倒すことによりシナリオ終了となる。

■推奨サンプルキャラクター

クイックスタートでプレイする場合、サンプルキャラクターは以下を推奨する。

PC①：スノウエッジ(『GO』P112)

PC②：クロスファイア(『GO』P114)

PC③：シルバーハンド(『GA』P24)

PC④：レーヴァテイン(『GA』P26)

PC⑤：ソードブレイカー(『GO』P108)

■PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶこと。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

(*) “オータム”

P119参照のこと。

(*) GARDENのオーダー

これは、シナリオ1に参加したPCたちである。

(*) PCたち

本シナリオでは、PCたちは魔術について何も知らないことを前提として書かれている。《※ポリグロット》で魔術系統を取得しているなど、魔術の知識があるPCを認める場合、GMは適宜シナリオの内容を変更すること。また、各シーンのマナレベルは、2とするのがよいだろう。

■プレイヤーが少ない場合

プレイヤーが少ない場合、PC番号の若い順に優先すること。ただし、プレイヤーの人数が3人の場合は、PC①&②とPC⑤のハンドアウトを選ぶこと。

■特殊な設定について

このシナリオ2のPCたちは、4ヶ月ほど前に神奈川県鎌倉市で起きた事件(*)を解決している。PCが現場で協力したかどうかなどは、PCたちで話し合っ決めてよい。

(*) 4ヶ月ほど前に神奈川県鎌倉市で起きた事件

これはシナリオ3の冒頭で起きる、ブラッドバットによる事件のことである。GMは、プレイヤーに詳細を尋ねられたらシナリオ3の吸血事件を説明するとよいだろう。

オープニングフェイズ

●シーン1: 復讐の狼煙

シーンプレイヤー: マスターシーン

場所: 千葉県成田市 成田空港

◆解説

マスターシーン。成田空港で、ネフィリムテロが起きるシーン。偶然空港を訪れていたシナリオ1のPCたちの活躍(*)により、被害を出さずに終わる。

それを物陰から見ている“オートム”は、その場では諦め、次の機会のため撤退する。

▼描写

成田空港、国際線のターミナルの一角。4人の黒服に守られたひとりの女性が、不意にその足を止めた。

物陰から、無数の3メートルほどの泥の巨

人(*)が次々と姿を現したからだ。周囲に悲鳴が上がる中、泥の巨人の拳が黒服に届く前にひとりのオーダーによって防がれた。

その光景を物陰から眺めていた男が、ギシリと歯軋りした。

▼セリフ: “オートム”

「GARDENが……余計な真似を」

「だが、まだだ。まだ復讐の機会はある」

◆結末

空港の客たちが、オーダーの活躍に喝采をあげる。その中を、男は振り返らずに歩み去っていった。

結末まで読み終わったら、シーン終了。

(*) シナリオ1のPCたちの活躍

GMはシナリオ1のPCたちに合わせて、描写を変更するなどしてよい。また、プレイヤーたちにどう演出したいか尋ねておいてもよいだろう。

(*) 泥の巨人

錬金術師である“オートム”が創造したゴーレム(P71)である。

トレーラーシート

トレーラー

成田空港で、来日したアルタイルの技術者が襲われるという事件が起きる。

表向きはGARDENの活躍により、事なきを得た。

しかし、キミたちは知る。

その事件は、始まりに過ぎないのだと。

これから起こるであろう、復讐を未然に防ぐ。

それができるのは、政府の暗部に関わるキミたちだけだ。

ガーデンオーダー
「過去からの復讐者」

仲間と共に、闇に蠢く彼の敵を撃て！

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①: 内調のエージェント。PC②とバディ PC④: SANの隊員。PC③とバディ
PC②: 内調のエージェント。PC①とバディ PC⑤: 特殊任務群の隊員。ソロスタイル
PC③: SANの隊員。PC④とバディ

PC①&PC②用ハンドアウト

PC①サンプルキャラクター: スノウエッジ ([GO] P112)
PC②サンプルキャラクター: クロスファイア ([GO] P114)

コネクション: グレース・オウレット

関係: 疑念

キミたちは内閣情報調査室、通称内調に所属するエージェントだ。キミたちは四鬼彩音から呼び出され、ひとつの指令を受ける。それは、日本へ来日したアルタイルの技術者グレース・オウレットの調査だった。グレースは、アルタイルの暗部にも関わる要注意人物だという。キミたちは調査を開始した。

バディ
スタイル

PC③&PC④用ハンドアウト

PC③サンプルキャラクター: シルバーハンド ([GA] P24)
PC④サンプルキャラクター: レーヴァティン ([GA] P26)

コネクション: マイルズ・ゴルトン

関係: 疑念

キミたちは、警視庁対ネフィリム対策班SANの隊員だ。キミたちには、共通の友人がいる。その友人、桃梅サクラは、成田空港で起きたアルタイルの技術者の襲撃事件は、マイルズ・ゴルトンというかつての仲間によるものであると、キミたちに告げる。キミたちはマイルズを止めて欲しいというサクラの頼みまれ、行動を開始した。

バディ
スタイル

PC⑤用ハンドアウト

PC⑤サンプルキャラクター: ソードブレイカー ([GO] P108)

コネクション: グレース・オウレット

関係: 不安

キミは日本防衛軍特殊任務群の隊員だ。アルタイルの兵器部門の技術者であるグレース・オウレットが、兵器販売の事前交渉に日本を訪れたという。何か不自然なものを感じたのか、郡長の宝生一成は、キミにグレースの調査を命じた。

ソロ
スタイル

●シーン2：指令は下る

シーンプレイヤー：PC①とPC②

場所：東京都千代田区 永田町

◆解説

PC①とPC②のオープニング。内閣情報調査室の秘密のオフィスで、四鬼彩音(P85)から、PC①とPC②へグレース・オウレットの調査が依頼されるシーン。

▼描写

内閣情報調査室——表向きは内閣に属する情報機関である。だが、表向きに公表されている情報だけがこの組織のすべてではない。

内閣情報調査室のそのオフィスは、外部には知られない場所にひっそりとある。キミたちを集めた四鬼彩音は、厳しい表情で口を開いた。

▼セリフ：四鬼彩音

「成田空港で、アルタイル兵器部門の技術者が、事件に巻き込まれたことは知ってますね？」

(資料を手渡し)「グレース・オウレット、アルタイルの兵器部門の技術者です」

「防衛軍への兵器販売の事前交渉のために来日したらしいのですが……」

「内調の調査では、グレースはアルタイルの暗部に関わっている要注意人物です」

「あなたたちに頼みたいのは、グレース・オウレットの調査……」

「何かある前に揉み消す、それが私たち内閣情報調査室のお仕事。お願いしますよ」

◆結末

描写し、PCたちが語り終えたらシーン終了。

●シーン3：友人からの頼み

シーンプレイヤー：PC③とPC④

場所：東京都千代田区 永田町

◆解説

PC③とPC④のオープニング。友人である桃梅サクラ(*)から、“オータム”を止めて欲しいと頼まれる。

▼描写

永田町には、警視庁がある。キミたちにとっては、職場のすぐ近く。小さな喫茶店で相談があるという友人と待ち合わせをしていた。友人の名前は桃梅サクラ——以前、キミたちが解決した事件に協力してくれた仲だ。それから、サクラとの交流は続いていた。

キミたちに少し遅れて、桃梅サクラは笑顔で現われる。しかし、その笑顔にはいつもの明るさはない。どこか、無理をした笑顔だった。

▼セリフ：桃梅サクラ

「ひさしぶり、PC③、PC④。調子はどう？」

「あたしの方は、あんまりよくないかな……」

「……実は、あなたたちにお願ひがあるの」

「あたしの昔からの友人が、アルタイルの技術者の命を狙っているのよ。でも、こんな物騒な話、あなたたちにしか言えないし……」

「名前はマイルズ・ゴルトン。その、くわしくは言えないけど……昔、アルタイル関係で、いざこざを起こしているのよ」

「たぶん、復讐だと思う。仕事仲間をアルタイルに殺されたから……」

「お願い、彼を止めて」

(依頼を受けたら)「ありがとう、すごく助かる」

◆結末

PCたちの発言が終わったらシーン終了。

●シーン4：調査任務

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：東京都某所 陸上防衛軍基地

◆解説

PC⑤のオープニング。宝生一成(『GO』P234)から、グレース・オウレットの調査を依頼される。

▼描写

日本防衛軍特殊任務群の会議室、そこでキミは宝生一成から、ひとつの資料を手渡された。そこには、貼りつけたような愛想笑いを浮かべる白人女性の写真があった。

▼セリフ：宝生一成

(資料を手渡しながら)「グレース・オウレット、

(*) 友人である桃梅サクラ

PC③とPC④にとって、共通の友人という設定である。シナリオでは、以前の事件でサクラがPCたちに協力、それ以来友好が続いている、としている。GMはプレイヤーと相談して、どう友人になったのか決定してもよい。その時は、描写を適切に変更すること。

“オータム” マイルズ・ゴルトン



エキストラ(魔術師)

40代半ばの白人の壮年。元は魔術結盟に所属していた師匠階位の錬金術の魔術師であり、魔術師チーム「四季」の一員だった。任務中、魔術師を排除しようとするアルタイルのグレースにより、仲間を殺される。自身も九死に一生を得たが、意識を失い4年間昏睡状態にあった。普段はマイルズ・ゴルトンと名乗っている。なお、シナリオ中の記述は“オータム”で統一している。

アルタイル兵器部門の技術者だ」
「防衛軍と兵器売買についての事前交渉に来日したのだが、何でも成田空港でネフィリムに襲われたらしい」
「……このグレースという女、優秀らしいがあまりよい評判は聞かない女でな。叩けば埃が出るかもしれん……そうは思わんか?」
(思うと答えれば)「そうか、今回のお前の任務がそれだ。埃叩きだ」

(思わないと答えれば)「残念だが、今回のお前の任務はその埃叩きだ」

「ボロのひとつでも出したら、アルタイルとの交渉で有利な条件を引き出せる。千代田陸将(*)からの直々の命令だ」

「そのための調査任務だ、頼むぞ、PC⑤」

◆結末

PCの発言が終わったらシーン終了。

(*) 千代田陸将

防衛軍の統合幕僚長。P78参照のこと。

ミドルフェイズ

■以後のシーンについて

当シナリオでは、時間の経過によって状況が起きるシナリオである。ゲーム内時間で1日を午前と午後に分け、PCはそれぞれ1回ずつ行動を取ることができる。

PCの取れる行動は、以下のいずれかひとつとなる。

・情報収集

情報収集を行なうことができる。判定は、P124以降の「■情報」を確認すること。なお、どの場所で判定を行なうのかはPC側が好きに演出してよい。

・休憩

好きな負傷ゲージをひとつ回復できる。

・アイテムの購入

購入判定を行なうことができる。この場合、購入判定に成功すれば配達などでPCの元へ届けられることとなる。

また、午前と午後以外に、あらかじめ決められた、あるいはPCの行動によって発生するイベントも設定されている。各シーンの解説を参照のこと。

●失敗とファブルについて

このシナリオにおける情報収集の失敗とファブルの扱いについて、説明しておく。情報収集で失敗した場合、時間がかかっても情報は入手できたものとしてGMは情報を与えてもよい。ただし、失敗で情報を得た場合、次のシーンでは行動を取ることはいできない。

なお、情報収集のファブルに関しては、情報は得られないものとする。

●合流について

このシナリオは、シナリオ側からPCたちが合流するタイミングを指定していない。GMはプレイヤーにそのことを事前に告げ、プレイヤー同士の相談で合流することを推奨するとよい。午前と午後以外のシーン以外に、合流するため、あるいは連絡を取るためシーンを設けてもいいだろう。

一度合流したPCが得た情報は、PC間の了承があれば共有してもよいものとする。

●シーン6：1日目午前

シーンプレイヤー：PC①

場所：PCが希望した場所

◆解説

PC全員登場。1日目午前の判定を行なうシーン。

PCはこのシーンで1回だけ、情報収集、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。

なお、それぞれのPCが最初に行なえる情報収集は以下のとおりとなる。

“魔術師殺し” グレース・オウレット

非オーダー

アルタイル兵器部門の研究者。20代後半の女性で、軍事部門の最高技術責任者、鷲鈴玉の腹心とも言えるべき熱心な信奉者。魔術の世界では“魔術師狩り”の異名で呼ばれ、多くの魔術師を殺しているボディプレイサーである。キャンペーンにおける事件の調査に訪れたが、邪魔をする“オータム”を先に始末するため、行動を起こす。



PC①とPC②:

- ・グレース・オウレットについて
- ・成田空港の襲撃について

PC③とPC④:

- ・マイルズ・ゴルトンについて
- ・成田空港の襲撃について

PC⑤:

- ・グレース・オウレットについて
- ・成田空港の襲撃について

▼描写

目的を果たすためには、まず情報が必要だ。
キミたちは、そのための行動を開始した。

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

●シーン7: 1日目午後

シーンプレイヤー: PC③

場所: PCが希望した場所

◆解説

全員登場。1日目午後の判定を行なうシーン。
PCはこのシーンで1回だけ、情報収集、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。なお、シーン6で判定に失敗しているPCは、このシーンに登場できない。

▼描写

事件の背後に何があるのか? それを知るために調査を続行しなくてはならない。

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。
シーン8へ移行すること。

●シーン8: 神社巡り

シーンプレイヤー: 登場したPC

場所: 東京都赤坂 山王麴町神社

◆解説1

シーン7の直後 (*), 1日目の夕方に、このイベントが発生する。グレースが山王麴町神社を訪れるシーン。グレースのスケジュールの情報を入手しているPCは、宣言で登場できる。他のPCは登場判定の2分の1の判定に成功すれば登場可能。グレースと接触し、会話することができる。しかし、この場ではグレースは無難な言葉で済まそうとする。

PCが誰も登場しなければ、マスターシーンとなる。描写2を描写すること。

▼描写1

グレース・オウレットのスケジュールには、その日は「観光」と書かれていた。グレース

は、午前芝崎明神、午後は山王麴町神社を警護の黒服たちと共に訪れていた。

だが、観光と言うにはどこか違う感じだ。黒服に指示を出し、何やら調べさせているようにも見えた (*).

▼セリフ: グレース・オウレット

「ここも失われていたか……しかし、何者だ? 誰が、何の目的で……?」

(声をかけられれば)「何かご用ですか?」

(名乗られれば)「どうぞ丁寧な。私はグレース・オウレットと申します」

「私、ニホンの神社仏閣に興味がありまして。プライベートの時間で観光を楽しんでいます」

「時間が押しているんです、失礼しますね」

(狙われていると言われれば)「大丈夫ですよ。私には優秀な護衛がおりますから」

◆解説2

マスターシーン。グレースが山王麴町神社を訪れているシーン。

▼描写2

グレース・オウレットのスケジュールには、その日は「観光」と書かれていた。グレースは、午前芝崎明神、午後は山王麴町神社を警護の黒服たちと共に訪れていた。

◆結末

描写、あるいはPCが語り終わったらシーン終了。

●シーン9: “オートム” の襲撃

シーンプレイヤー: 登場したPC

場所: 東京都千代田区 永田町

◆解説1

2日目の午前の直前に、このイベントが発生する。グレース・オウレットを“オートム”が襲撃するシーン。グレースのスケジュールの情報を入手しているPCは宣言で登場できる。他のPCは登場判定の2分の1の判定に成功すれば登場可能。

ランク2ゴーレム (P94) 2体との戦闘になる。使用するエリアはひとつ。初期配置はPCを1エンゲージ、ゴーレム2体を1エンゲージとする。戦闘終了後、“オートム”は逃亡する。

なお、このシーンでPCが誰も登場しない場合、“オートム”は負傷しながらも撤退する (*). 描写2を描写すること。

▼描写1

その日の朝、予定どおりにセーフハウスの前に1台のリムジンが到着した。建物から足早で

(*) シーン7の直後

シーン7で判定を情報収集の判定に失敗したPCは、シーン7の次であるこのシーンには登場できない。GMIは、そのことを告げておくこと。以降のシーンも同様である。GMIは注意すること。

(*) 何やら調べさせているようにも見えた

グレースが調べさせているのは、裏鬼門の封印を施している魔術儀式である。この時点では、すでに稲生先角に奪われている。

(*) 負傷しながらも撤退する

ただでさえ無理をしている“オートム”は、これより消耗してしまう。くわしくは、クライマックスフェイズを参照のこと。

現われたグレースが、不意に足を止める。その視線の先に、無数の泥の巨人が現われたのだ。

それは空港で彼女を襲った存在であり、その脇にはひとりの男が立っていた——マイルズ・ゴールトンだ。

▼セリフ：“オータム”

「“魔術師殺し”、今度こそお前を殺す」

「やれ、ゴーレム！ あの女を粉碎しろ！」

(PCが現われると)「邪魔をするなあ！」

(ゴーレムが倒される)「次は、必ず殺してやる!!」

▼セリフ：グレース・オウレット

(PCたちに)「危ないところを助けてくださって、ありがとうございます」

「(しらばっくれて)“魔術師殺し”？ そんなこと、言っていましたか？」

「約束がありますので、失礼いたします」

◆解説2

PCが登場しない場合、マスターシーンとなる。迎え撃ったグレースたちの火力に、“オータム”は負傷しながら撤退する。

▼描写2

ゴーレムが砕け散っていく。黒服たちのサブマシンガンの火力の前に、ゴーレムも押し切られた。

その光景に、ぎしりと“オータム”は歯軋りする。

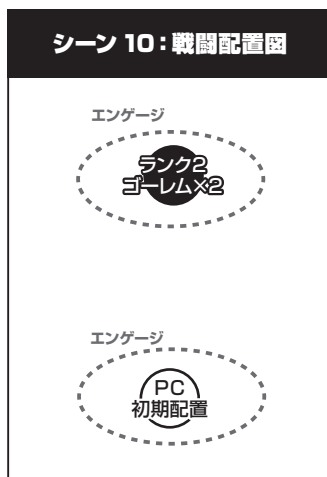
▼セリフ：“オータム”

(撤退するとき)「次は、必ず殺してやる!!」

▼セリフ：グレース・オウレット

「まさか、生きていたとはね」

「本当に、ゴミほどこしといたわ」



◆結末

描写、あるいはPCが語り終わったらシーン終了。

●シーン10：“魔術師殺し”の本性

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：東京都千代田区 車内

◆解説1

シーンに引き続き、このイベントが発生する。グレースの指示により、“オータム”をおびき出すために、桃梅サクラが誘拐される(*)。

▼描写

グレースはリムジンの後部座席で、軽いため息をこぼす。そんな彼女へ、運転席の部下が語りかけた。

▼セリフ：部下とグレース・オウレット

「グレース様、“スプリング”の捕獲に成功したそうです」

(シーン9にPCが登場した)「そう、ご苦労。この国のオーダーさえいなければ、あのゴミもあそこで始末できたのに……」

(シーン9にPCが登場しない)「そう、ご苦労。いい加減、ゴミ掃除もしないとね」

「この後はどうしますか？」

「これ以上、会談の邪魔はされたくないわ。“スプリング”……桃梅サクラだったかしら？ アレを餌に誘き出すわよ」

「イエス、マム」

「まったく、驚様^{シツ}からのご指示もこなさないとはいけないのに。腹立たしいゴミどもだわ」

◆結末

描写を終えたらしたらシーン終了。

●シーン11：2日目午前

シーンプレイヤー：PC②

場所：PCが希望した場所

◆解説

PC全員登場。2日目午前の判定を行なうシーン。

PCはこのシーンで1回だけ、情報収集、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。

▼描写

一体、何が起きているのか？ 状況を把握するためにも、情報を掴まなくてはならない。

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

(*) 桃梅サクラが誘拐される

これ以後、PCはクライマックスフェイズまで桃梅サクラと接触出来ない。

●シーン12：2日目午後

シーンプレイヤー：PC④

場所：PCが希望した場所

◆解説

PC全員登場。2日目午後の判定を行なうシーン。

PCはこのシーンで1回だけ、情報収集、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。なお、シーン11で判定に失敗しているPCは、このシーンに登場できない。

▼描写

状況が、混迷としてきた。誰が敵で、誰が味方なのか？ それを知るための情報が必要だ。

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

●シーン13：仲間のために

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：東京都 ビジネスホテル

◆解説

シーン12の直後(*)、2日目の夜に、このイベントが発生する。“オータム”とビジネスホテルで会話し、桃梅サクラが誘拐された(*)ことを聞くシーン。ビジネスホテルについての情報入手しているPCは宣言で登場できる。他のPCは登場判定の2分の1の判定に成功すれば登場可能。

ここでPCは、“オータム”を説得できる。説得しなければ、“オータム”はこの場を強引に逃げて、クライマックスフェイズ前にグレースと戦い殺される。GMは、PCの説得内容(*)によって〈交渉〉の判定に+10%のボーナスを与えてもよい。〈交渉〉の判定に成功すれば、“オータム”はPCにあとを託して踏みとどまる。これにより、“オータム”の死亡は回避される。

▼描写

マイルズ・ゴールトンが、ビジネスホテルのフロントに姿を現わす。しかし、その表情には生氣はなく、今にも倒れそうな様子だ。

▼セリフ：“オータム”

「なんだ、あんたは……？」

(シーン9にいたPCに)「あんた、あの時のオーダーか」

「グレースに、俺の仲間が捕まっちゃった……助けに、いかないと……」

「あいつは、俺の仲間を殺したんだ……復讐してやる……んだ」

(大丈夫かと聞かれた)「……意識を目覚めさせるために、オドを急激に活性化させたんだ……身体の中身は、ボロボロでな」

(オドについて聞かれた)「オドというのは……いや、なんでもない。話しても分かるまい」

「もう一度戦えば、俺は死ぬだろう……だから、せめてサクラを助けて……!」

(説得に成功した)「……分かったよ。俺がサクラを助けられなければ、最後の仲間まで失っちゃう」

「東京湾の新木場にある、アルタイルの倉庫だ。そこにやつらはいる」

「頼む……サクラを助けてくれ」

(説得に失敗した)「悪いな、俺はもう……止まらない。ここで準備を整えて、向かうつもりだ」

「やつらは東京湾の新木場にある、アルタイルの倉庫にいる」

「俺が駄目だった時は……サクラを頼む」

◆結末

PCたちが判定を行ない、会話を終えたらシーン終了。クライマックスフェイズへ移行すること。

■情報

以下の情報について、情報収集を行なうことができる。

▼マイルズ・ゴールトンについて(《コンピューター》〈調査〉)

- ・マイルズ・ゴールトンは、4年前に大怪我のために多摩市西部病院に入院した。
- ・入院してからずっと昏睡状態が続いていたが、突如病院から姿を消した(ゲーム内時間で成田空港の事件が発生する数日前)。それ以降、行方は分かっていない。
- ・多摩市西部病院について調べることが可能となる。

▼グレース・オウレットについて(《コンピューター》〈調査〉)

- ・グレース・オウレットは兵器部門のトップである鷲^{ジョウリン}鈴玉の熱心な信奉者である。
- ・鷲鈴玉の命で、日本防衛軍に兵器を売り込むために入国。現在は、防衛軍が用意した永田町のセーフハウスにいる。
- ・会談の他、観光という名目で芝崎明神と山王麴町神社を訪れることになっている。

(*) シーン12の直後

シーン7で判定を情報収集の判定に失敗したPCは、シーン12の次であるこのシーンには登場できない。GMは、そのことを告げておくこと。以降のシーンも同様である。GMは注意すること。

(*) 桃梅サクラが誘拐された

これは、明確な犯罪行為である。加えて、今回グレース一行は無許可で重火器類を国内に持ち込んでいる。PC⑤にとって、アルタイルとの有利な交渉材料になるだろう。

(*) PCの説得内容

“オータム”は復讐にはやっていたが、サクラを巻き込んでしまったことを悔やんでいる。サクラ関連の説得であれば、ボーナスを与えて問題ない。極論、GMはPCからの説得が“オータム”の胸を打つものだったと思ったら、ボーナスとして判定なしで成功にしていよい。

- ・内閣情報調査室と防衛軍が、グレースについて調査するために動いているようだ。
- ・グレース・オウレットのスケジュールについての情報を得る。

▼成田空港の襲撃について《コンピューター》〈調査〉

- ・成田空港でグレース・オウレットを襲った存在を、GARDENはネフィリムではないのではないかと疑問を抱いている。
- ・現場がネフィリム出現の条件を満たしていないこと。また、ネフィリム細胞が回収できなかったことが理由にあげられる。
- ・現場の監視カメラには、泥人形の出現した瞬間が映っていた。そこにいた男性、マイルズ・ゴールトンに重要参考人として追っている。
- ・マイルズ・ゴールトンについて調べることが可能となる。

▼多摩市西部病院について《観察》〈コンピューター〉〈調査〉

- ・マイルズ・ゴールトンの入院費用は、桃梅サ

クラが支払っている。

- ・マイルズ・ゴールトンが病院を抜け出した時、タクシーに乗る様子が病院の監視カメラに映されていた。このため、誘拐などではないと判断されている。
- ・タクシーについて調べることが可能となる。

▼タクシーについて《コンピューター》〈調査〉〈追跡／逃走〉

- ・マイルズ・ゴールトンが乗ったタクシーの運転手は、品川のビジネスホテルに彼を下ろしたと証言した。
- ・ビジネスホテルについて調べることが可能となる。

▼ビジネスホテルについて《コンピューター》〈調査〉〈追跡／逃走〉

- ・マイルズ・ゴールトンは宿泊手続きをしたあと、戻ってきていない。
- ・ゲーム内時間の3日目にチェックアウトで予約されている。したがって、2日目の夜に戻る可能性が高い。

クライマックスフェイズ

●シーン14：“魔術師殺し”との死闘

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都新木場 アルタイル倉庫

◆解説1

PC全員登場。シナリオボスである“魔術師殺し”グレース・オウレットと戦を行なうシーン。“魔術師殺し”グレース・オウレットとランク2マシントルーパー（『GA』P80）[PC人数]体との戦闘となる。使用するエリアはひとつ。PCは1エンゲージ、“魔術師殺し”グレース・オウレットとランク2マシントルーパー[PC人数]体を同一エンゲージに配置する。

イベントシーン9で“オータム”の説得に失敗していた場合、描写2へ。

▼描写1

東京都新木場、東京湾上にある倉庫街。そのひとつが、アルタイルの所有する倉庫だった。

その倉庫の中で、完全武装した者たちがいた。その中心に立つグレースは、柔らかなビジネスマイルでキミたちを出迎えた。

▼セリフ：グレース・オウレット

「あら、日本の組織の方々、どうされました？」
（サクラを返せと言われ）「ごめんなさい、そのゴミも始末しないといけないから返せないわ」
「邪魔をするというのなら、排除するまでよ」
（倒された）「ああ、こんな、ところ、で……」

◆解説2

すでに“オータム”は、グレースの手によって殺されている。その代わり、“オータム”に倒されランク2マシントルーパーの数は[PC人数-2]体に変更される。

なお、シーン9でPCが登場せずに“オータム”が負傷していた場合、ランク2マシントルーパーの数は[PC人数]体のままとする。

▼描写2

東京都新木場、東京湾上にある倉庫街。そのひとつが、アルタイルの所有する倉庫だった。

その倉庫の中で、完全武装した者たちがいた。その中心に立つグレースは、倒れたマイルズ・ゴールトンを踏みつけながら柔らかなビ

ジネススマイルでキミたちを出迎えた。

▼セリフ：グレース・オウレット

（“オータム”の死体を踏みながら）「あら、日本の組織の方々、どうされました？」

（サクラを返せと言われ）「ごめんなさい、そのゴミも始末しないといけないから返せないわ」

「邪魔をするというのなら、排除するまでよ」

（倒された）「ああ、こんな、ところ、で……」

◆結末

エネミーをすべて倒して戦闘が終了したら、シーン15のエンディングへ。エネミーを倒せずにPCが全滅した場合、シーン16のエンディングへ。

シーン 16：戦闘配置図

エリア：アルタイル湾岸倉庫内

エンゲージ

「魔術師殺し」
グレース・オウレット

ランク2マシン
ドレーパー
※PC人数

エンゲージ

PC
初期配置

エンディングフェイズ

●シーン15：戦い、終わって

シーンプレイヤー：PC③とPC④

場所：東京都新木場 アルタイル倉庫

◆解説1

PC全員登場。戦闘が終わった後、コンテナのひとつに縛られて閉じ込められていた桃梅サクラを救出するシーン。また、倉庫内を探せば違法に持ち込まれた重火器が発見される（*）。

“オータム”が死んでいる場合は描写2へ。

▼描写1

戦いは、終わった。しかし、倉庫内に静寂は戻らない。鉄製のコンテナの中から、ガンガンと音がしていたからだ。

まるで、誰かがコンテナの中から壁を蹴っているような——そんな音だった。

▼セリフ：桃梅サクラ

「んー、んー!!」

（解放されると）「ぷはっ! ありがと、助かったよ」

「そうだ! そんなことよりも“オータム”は!?!」（“オータム”について聞かれた）「あっ! え、えーっと……マイルズのことよ」

（無事だと聞くと）「そっか、良かった……」

◆解説2

“オータム”が死んだことを知ったサクラは、亡骸にすがりつきながら泣く。

▼描写2

戦いは、終わった。しかし、倉庫内に静寂

は戻らない。鉄製のコンテナの中から、ガンガンと音がしていたからだ。

まるで、誰かがコンテナの中から壁を蹴っているような——そんな音だった。

▼セリフ：桃梅サクラ

「んー、んー!!」

（解放されると）「ぷはっ! ありがと、助かったよ」

「そうだ! そんなことよりも“オータム”は!?!」（“オータム”について聞かれた）「あっ! え、えーっと……マイルズのことよ」

（死んだと聞くと）「……え?」

（亡骸にすがりついて）「“オータム”、やだよ……あたしをひとりぼっちにしないでよ」

◆結末

PCが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン16：敗北

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都新木場 アルタイル倉庫

◆解説

クライマックスフェイズの戦闘で敗北した時のエンディング。全滅（*）したシーン。

グレースは、戦闘不能のPCに命が惜しいか聞いてくる。

▼描写

力及ばず、キミたちはグレースの前に敗れた。グレースは倒れた者に銃口を向けると——あの、張りつくような営業スマイルを浮か

（*）重火器が発見される

ここでPCが発見しなくても、のちに各々の組織が証拠品の回収にやってくる。

（*）全滅

PC全員が戦闘不能、あるいは死亡した場合は全滅となる。戦闘不能のPCの生死については、プレイヤーと相談してGMが決定すること。なお、本シナリオで死亡したPCは、シナリオ4に参加することはできない。

このシーンでは、命乞いをしたのならグレースにどんな条件で見逃してもらったかは、プレイヤーと相談して決めるとよい。例としては情報を流した、金銭などがある。

シーン14敵データ

“魔術師殺し” グレース・オウレット

タイプ：人間

能力値 身体：16 感覚：16

知力：20 意志：16 魅力：14

負傷：疲14／軽8／重5／致4／死1

行動値：14 移動値：1

技能：銃器（150%）、〈回避〉（30%）、探索（60%）、抵抗力（90%）

■PC人数に合わせた改造

PC人数が3人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが3人の場合

グレースの負傷ゲージの軽傷～致命傷を軽9／重6／致4にすること。

PCが4人の場合

グレースの負傷ゲージの軽傷～致命傷を軽10／重6／致5にすること。

PCが5人の場合

グレースの負傷ゲージの軽傷～致命傷を軽10／重7／致5にすること。

◆インプラント

バレットタイム：自身が連続攻撃を行なった時、それぞれの命中判定の成功率に+20%される。セットアッププロセスに〈抵抗力〉と組み合わせることで判定に成功すると効果を発揮する。ラウンド終了時まで効果が持続する。[コスト：軽傷2]

サポートブレインⅡ：【知力】に+2する（修正済み）。さらに遠隔攻撃のダメージに+2する（修正済み）。

アーマードスキン：皮膚を鋼鉄に置き換えるインプラント。防御力修正は適用済み。

◆攻撃

▼遠隔：PDW〈銃器〉

対象：単 射程：至近～近

攻撃力：〈銃弾〉1D10+15

解説：5.7mm弾を使用する銃器。

◆防御力

切15／銃15／衝13／灼7／冷7／電7

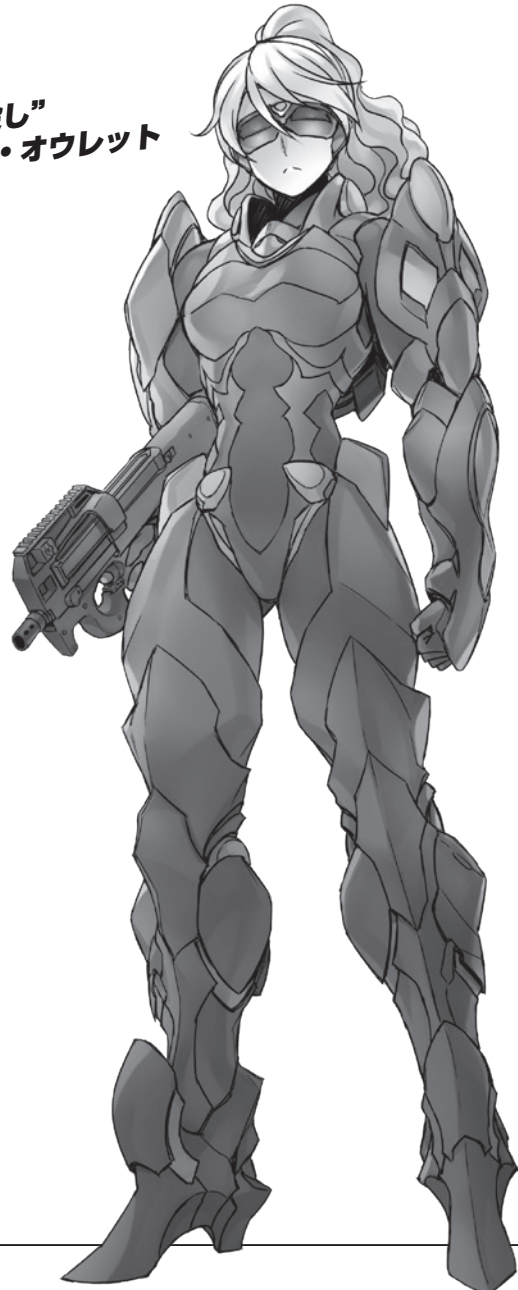
◆解説

“魔術師殺し”の異名を持つ、ボディリプレイサー。タクティカルアーマーに身を包み、PDWを装備している。

■行動パターン

“魔術師殺し”グレース・オウレットはセットアッププロセスにバレットタイムを使用、ランダムに攻撃射程内のPCに向かってPDWの3連続攻撃で攻撃すること。マシントルーバーは攻撃射程内のPCからランダムに、アサルトライフルで攻撃すること。

“魔術師殺し”
グレース・オウレット



(*) 警察病院に入院

現状、魔術を裁く法はない。そのため、“オータム”は己自身で罪を償う方法を考えていくつもりである。

べた。

▼セリフ：グレース・オウレット

「さて、ここから先はビジネスの時間です。命が惜しいですか？」

(惜しいと答えたら)「いいでしょう、それだけの価値があなたにあることを期待します」

(惜しくないと答えれば)「そうですか、なら望みどおりに」(引き金を引く)

◆結末

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン17：交渉材料

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：東京都某所 陸上防衛軍基地

◆解説

PC⑤のエンディング。グレース・オウレットが起こした誘拐事件をネタに、交渉が有利に進められると宝生一成から労われるシーン。

▼描写

日本防衛軍特殊任務群の会議室では、宝生一成が笑みと共にキミを待っていた。

▼セリフ：宝生一成

「はは！ よくやってくれた、PC⑤!」

(嬉しそうだと言われたら)「当然だ、予想以上の手応えだったから」

「誘拐事件はもちろん、重火器を無断で日本に持ち込んだ件についてはいい交渉材料になりそうだ」

「任務ご苦労、しばらくの休暇をくれてやる。

次の任務のためにゆっくりと英気を養え」

◆結末

PCが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン18：そして日常へ

シーンプレイヤー：PC③とPC④

場所：東京都千代田区 永田町

◆解説

PC③とPC④のエンディング。桃梅サクラから感謝されるシーン。サクラは今回の事件の真相を語るため、PCたちへ自分たちの過去とに魔術について語る。

▼描写

最初に相談を受けた小さな喫茶店で待ち合わせをしていたキミたちは、今度は桃梅サクラに迎えられた。

▼セリフ：桃梅サクラ

「この間は、迷惑をかけてごめんね。本当……油断してたわ」

(“オータム”が生きている場合)「マイルズだけど、今は警察病院に入院(*)してるの。一歩間違えば、多くの人を巻き込んでたって反省してたわ」

「……今日はね？ あなたたちに話したいことがあるの」

「あたしたちは、とある組織で“^{フォーシーズン}四季”というチームを組んでいたの。あたしは“スプリング”で、彼が“オータム”……他の季節のふたりもいたわ。あたしたちの仕事は、命を狙われている魔術師を助け、保護すること」

(魔術師について聞かれたら)「ええ、魔術そうよ、魔術師よ。魔術はね、この世に本当にあるの。ただ、秘密にされてるだけ」

「アルタイルは、たくさん魔術師を殺してきたわ。4年前、あたしたちはアルタイルに狙われた魔術師を助けるために戦って……ふたりが命を落としたの」

「その時の相手が“魔術師殺し”……グレースだったのよ」

「あたしは魔術が使えなくなるほどの重傷を負って、もう復讐する力も、想いも残ってなかった」

「でも、“オータム”は違ったのね。ずーっと眠っていた彼にとって、グレースに襲われたのは、ついこの間のことだったのよ……」

「……それが、今回の真相。あなたたちには知っておいて欲しくて」

「巻き込んで言うのも何だけど、できればもう魔術には関わらないほうがいいわ。あたしも、もう友だちを失いたくないもの」

(氣をつけると答える)「うん、ありがと」

◆結末

PCが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン19：予兆

シーンプレイヤー：PC①とPC②

場所：東京都千代田区 永田町

◆解説

PC①とPC②のエンディング。内閣情報調査室の秘密のオフィスで、四鬼彩音から労われるシーン。

四鬼彩音は、PCたちに魔術のことを話す。その上、これからは魔術関連の任務もこなしてほしい、と頼んでくる。

▼描写

内閣情報調査室のオフィスで、キミたちは四鬼彩音の前にいた。彩音の笑みを浮かべな

から、キミたちを労った。

▼セリフ：四鬼彩音

「グレース・オウレットの調査任務、ご苦労様でした。PC①、PC②」

「あなたがたがアルタイルの暗部に触れた今回、ぜひ話しておきたいことがあります」

「アルタイルは、秘密裏に魔術師たちを殺すべく工作を行なってきました。グレース・オウレット、“魔術師殺し”もその暗部に関わる者でした」

（魔術師について聞かれたら）「魔術は決して空想の存在ではありません。隠されてただけで、昔からいたのですよ。私も、魔術師ですわね」

「政府も昔から、魔術師について知っていました。ですが、魔術は秘密にしないでほしいもの。一部の諜報員だけで対処してきたのですが、よい機会です」

「今後は、あなたたちにも魔術関連の事件を担当してもらいたいのですが、いかがでしょう？」

（了承したら）「ありがとうございます、今後とも頼りにさせていただきます」

（断われたら）「今すぐに決めろ、とは言いません。ただ、前向きに検討してもらえると嬉しいです」

◆結末

PCが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン0その3：復讐者

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：東京都多摩市西部病院

◆解説

マスターシーン。エンディング終了後、演出すること。

稲生先角が、4年ぶりに目覚めた“オータム”に対してグレース・オウレットへの復讐心を焚き付けるシーン。

▼描写

多摩市西部病院のベッドの上で、“オータム”は目を覚ました。4年ぶりの目覚めに戸惑う“オータム”に不意に声かけられた。

「目覚めたか」

声の方を向けば、部屋の片隅に、まるで亡霊のように立つ黒ずくめの男が……。

「だ、れだ……」

「無理に話すな。お前の肉体のオドを急激に活性化させ、無理やり意識を覚醒させた。場

合によっては命を落としてもおかしくはない」

男はただ事実のみを淡々と語り、本題を口にした。

「お前に、聞かせたい話がある。近く、“魔術師殺し”が来日する」

「な……!?!」

「お前の仲間を殺した相手だ、復讐したいだろう？ オレがその手助けをしてやる」

男の申し出に、“オータム”は沈黙する。いや、正確に言えば返す言葉がないのだ。彼にとっては、意識を失って4年たったという感覚がないのだ——。

「憎しみを隠そうとするな。お前が仲間を失ってもう4年経っているが、お前にとってはつい昨日のことだろう？」

男は、まるで我がことのように“オータム”の心中を言い当てた。

「悪は“魔術師殺し”……アルタイルの方だ。何を迷う必要がある」

まるで鏡の向こうから語りかけられている、そんな錯覚を覚えながら“オータム”はようやく口を開いた。

「……殺せるのか、あいつを」

「それはお前次第だ。違うか？」

違わない、そう答えるように“オータム”は頷いた。そして、ようやく思い出したように“オータム”は問いかけた。

「……お前は何者だ？」

「——稲生先角。お前と同じく、アルタイルに復讐を望む魔術師だ」

男、稲生先角は憎悪に燃える瞳で、そう名乗った……。

◆結末

描写を終えたら、シーン終了。

■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。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。

また、本シナリオの「依頼を達成した」は以下のとおり。

- ・グレース・オウレットを倒して、桃梅サクラを助け出した：5点
- ・“オータム”マイルズ・ゴルトンを止め、死なせた：5点



シナリオ3

めい どう かん か い じん
鳴動館の怪人

プリプレイ

(*) 鳴動館

本シナリオは、基本的に鳴動館の中でストーリーが進行する。したがって、特に明記されていない限り、常にマナレベルは2とする。

(*) 大谷円雷

P133を参照のこと。

(*) みずからを吸血種

怪異の亜人綱に属する吸血鬼とは異なり、円雷は魔術の儀式によって人間を越えた存在となっている。このような存在を優位種といい、吸血種はその優位種の一つである。

(*) 現代のオーダー

これは、シナリオ2に参加したPCたちである。このシナリオ3は時間軸的に、シナリオ1より先に起きた事件である。そのため、シナリオ2のPCが冒頭のブラッドバットの事件を解決している。

(*) 藤堂赤葉

P132を参照のこと。

■シナリオスペック

プレイヤー人数：2～5人

推奨プレイ時間：3～4時間

使用経験点：0点

■シナリオの舞台

神奈川県鎌倉市 鳴動館(*)

■ストーリー概要

退魔院と神祇庁が山王麴町神社の地下に封印していた優位種大谷円雷(*)が、脱走する。明治の怪僧と呼ばれ、みずからを吸血種(*)化して長い年月を生きた男は、関東大震災のきっかけを作った者であり、当時の退魔院、神祇庁が協力して封じたはずの男だった。

大谷円雷はかつての隠れ家である鎌倉市の洋館鳴動館に引きこもり、力を蓄えようとしていた。大谷円雷はみずからの使役魔であり、ブラッドバットを操って血を集めていたが、オーダー(*)に阻まれ、やり方を変えようとしていた。

魔術結盟は行方不明となった藤堂赤葉(*)を捜し、神祇庁は封印から逃げ出した大谷円雷を調査するため、聖伝教会は大谷円雷を討つために、それぞれの理由で鳴動館へと訪れる。PCたちは鳴動館に潜む大谷円雷を倒すことでシナリオ終了となる。

■推奨サンプルキャラクター

クイックスタートでプレイする場合、サンプルキャラクターは以下を推奨する。

PC①：アルスノトリア(P12)

PC②：ローズウィッチ(P14)

PC③：無動聖(P16)

PC④：刀刃の巫女(P18)

PC⑤：聖蹟執行者(P20)

■PC間コネクション

以下の順でPC間コネクションを結ぶこと。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

■プレイヤーが少ない場合

プレイヤーが少ない場合、PC番号の若い順に優先すること。ただし、プレイヤーの人数

が3人の場合は、PC①&②とPC⑤のハンドアウトを選ぶこと。

オープニングフェイズ

●シーン1：序章

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：神奈川県鎌倉市

◆解説

マスターシーン。神奈川県鎌倉市で起きた使役魔ブラッドバットによる吸血事件を、シナリオ2のPCたちが解決する(*) シーン。このシーンは後に、鷲司兼光(P83)の口からPCたちに語られることとなる。

▼描写

神奈川県鎌倉市、関東の古都で知られるそこでは最近、吸血事件という血を吸われる死ぬ者が頻発していた。

その原因が、夜の闇に紛れて飛んでいた。体長2メートルを超える巨大なコウモリの群れだ。自然のものではないこのコウモリの群れは、人の血を求めて住宅地へと飛んで行く

——はずだった。

「ギギ!?!」

空中で、巨大コウモリの一体が体勢を崩した。巨大コウモリたちは見る、自分を殺すことのできる強さを持った、オーダーたちの姿を。

巨大コウモリ、ブラッドバットたちは夜間の中、人知れず排除されるのであった。

◆結末

しかし、これはこれから起こる事件の序章にすぎなかった。

結末まで読み終わったら、シーン終了。

(*) シナリオ2のPCたちが解決する

GMはシナリオ2のPCたちに合わせて、描写を変更するなどしてよい。また、プレイヤーたちがどう演出したいか尋ねておいてもよいだろう。

●シーン2：仲間の捜索

シーンプレイヤー：PC①とPC②

場所：東京都台東区 魔術結盟日本ロッジ

◆解説

PC①とPC②のオープニング。オスカー・

トレーラーシート

トレーラー

かつて、吸血鬼が住んでいたとされる鳴動館ホテル。

それは現オーナーが昔話から考えた設定——それははずだった。

しかし、封印から解き放たれた吸血種大谷円雷は、再び鳴動館へと舞い戻る。

それは、新たな血の宴の始まりを意味していた。

その惨劇が防げるのは、鳴動館へと集った魔術師だけだ。

ガーデンオーダー
「鳴動館の怪人」

仲間と共に、闇に蠢く彼の敵を撃て！

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

PC①：魔術結盟の魔術師。PC②とパディ PC④：魔術師。PC③とパディ
PC②：魔術結盟の魔術師。PC①とパディ PC⑤：聖伝教会の魔術師。ソロスタイル
PC③：魔術師。PC④とパディ

PC①&PC②用ハンドアウト

PC①サンプルキャラクター：アルスノトリア (P12)
PC②サンプルキャラクター：ローズウィッチ (P14)

コネクション：藤堂赤葉

関係：仲間

キミたちは魔術結盟に所属する魔術師だ。キミたちは魔術結盟のオスカー・コールリッジに呼び出され、魔術結盟の魔術師である藤堂赤葉が行方不明になったことを聞かされた。彼女は何の連絡もなく、鎌倉で行方知れずになったという。キミたちは彼女の捜索と原因の調査を命じられた。

パディ
スタイル

PC③&PC④用ハンドアウト

PC③サンプルキャラクター：無動聖 (P16)
PC④サンプルキャラクター：刀刃の巫女 (P18)

コネクション：大谷円雷

関係：敵意

キミたちは神祇庁と関係のある魔術師だ。キミたちは鷲司兼光に呼び出され、山王麴町社の封印から逃げ出した吸血種大谷円雷の調査を命じられた。相手は危険な吸血種だ、放置はできない。

パディ
スタイル

PC⑤用ハンドアウト

PC⑤サンプルキャラクター：聖蹟執行者 (P20)

コネクション：大谷円雷

関係：敵意

キミは聖伝教会に籍を置く聖蹟執行者だ。キミは聖伝教会の妙刹深利に都内の教会へ呼び出され、吸血種大谷円雷の討伐を依頼される。聖蹟執行者として、吸血種を討たなくてはならない。

キミは大谷円雷が潜んでいるという鳴動館へと向かった。

ソロ
スタイル

(*) 関東大震災を引き起こした張本人

鷲司兼光に尋ねればわしく教えてくれるが、大谷円雷は竜脈たる木行の力に触れようとして、失敗。結果として、関東大震災を引き起こしている。

このシナリオでは明かされないが、キャンペーンの黒幕である稲生先角と似た行動の結果、起きたことである。

コールリッジ (P82) によって集められ、藤堂赤葉が行方不明になり、その行方を捜して欲しいと頼まれるシーン。

▼描写

魔術結盟の日本ロッジは、東京都台東区の不忍池近くに建つ洋館である。オスカーの執務室に集められたキミたちに、オスカーは、厳しい表情で口を開いた。

▼セリフ：オスカー・コールリッジ

「よく来てくれた、PC①にPC②」
「我がロッジに所属する魔術師、藤堂赤葉が行方不明になったのだ。失踪する理由はなく、トラブルも見受けられなかったのだが……」
「こちらの調査では、鎌倉市の鳴動館ホテル付近で目撃されたことまでは分かった。キミたちは客として鳴動館へ赴き、調査して欲しい」
「よろしく頼む」

◆結末

描写し、PCたちが語り終えたらシーン終了。

●シーン3：吸血種の調査

シーンプレイヤー：PC③とPC④

場所：東京都千代田区 霞が関

◆解説

PC③とPC④のオープニング。鷲司兼光 (P83) に、山王麴町神社の封印から逃亡した大谷円雷の調査を依頼されるシーン。鷲司兼光は、ブラッドバットの事件から、円雷がかつて所有していた鳴動館が怪しいと語る。

▼描写

東京都千代田区、霞が関。神祇庁の応接室にキミたちは集められた。鷲司兼光は慣れた仕草で胃薬を飲み、語り始めた。

▼セリフ：鷲司兼光

「あー、実は山王麴町神社の地下に封印され

ていた大谷円雷が逃げ出しまして」

「明治生まれの法力使いで、自分から吸血種になった明治の怪人とか呼ばれていたヤツです」
「何でも資料じゃ関東大震災を引き起こした張本人(*)、らしくて。それで、当時の退魔院と神祇庁が協力して封印したんですが……どうやら自力で逃げ出したようです」

「円雷は、鎌倉市で使役魔のブラッドバットに吸血事件を起こさせて、オーダーたちに阻まれています。まだ封印から抜け出て本調子じゃないはず」

「鎌倉市にある鳴動館。神祇庁の資料では、かつて円雷が隠れ家として使っていたようです。今はホテルらしいけど」

「キミたちには鳴動館に客として侵入して、調査をお願いします」

◆結末

描写し、PCたちが語り終えたらシーン終了。

●シーン4：吸血種の討伐

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：東京都湯島区 湯島教会

◆解説

PC⑤のオープニング。妙剣深利 (P84) に、大谷円雷の討伐を頼まれるシーン。妙剣深利は、ブラッドバットの事件から大谷円雷が弱っていると判断、今なら殺し切れると銀の杭(*)を手渡し、鳴動館に潜んでいると語る。

▼描写

静寂に包まれた教会、そこでキミを待ち受けていた妙剣深利は鋭い眼差しで口を開いた。

▼セリフ：妙剣深利

「よく来てくれた、PC⑤。お前に頼みたいのは他でもない、吸血種の浄化だ」
「聖伝教会の調査では、吸血種は神祇庁の封印から逃げ出し、今は鳴動館ホテルに潜んでいるらしい。名前は大谷円雷。」

「使役魔を使い回復をはかっていたようだが、それを邪魔されて閉じこもっているようだ」
「完全に回復される前、弱っている今こそ千載一遇のチャンスだ」

(銀の杭を手渡し)「サンクタセデス教国の大聖堂、その銀の十字架で造られた銀の杭だ。一度吸血種を倒し、これを心臓に刺せば確実に浄化できる」

「穢れた存在を許すな。確実に滅せよ」

◆結末

描写し、PCが語り終えたらシーン終了。

(*) 銀の杭

サンクタセデス教国大聖堂に飾られていた銀の十字架で造られ、さらに聖別を施された杭。大谷円雷の死亡ゲージが埋まった時、銀の杭を心臓に刺すことにより完全に死亡する。

とうとう・あかは 藤堂赤葉



エキストラ (魔術師)

魔術結盟に所属する死霊魔術を使用する魔術師で、階級は従騎士。22歳の大人しい雰囲気的女性で、戦闘は得意ではなく死霊魔術による情報収集を得意としている。大谷円雷にオドの味が気に入られてしまい、さらわれてしまった。

ミドルフェイズ

●シーン5：鳴動館に、ようこそ

シーンプレイヤー：PC全員

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

PC全員登場。鳴動館に訪れたPCたちを、鳴動館ホテルのオーナー有馬源蔵が歓迎するシーン。有馬源蔵は、鳴動館が「かつて、吸血鬼が暮らしていた洋館」だと語る。なお、客間はすべてツインであり、好きな部屋に泊まってもよい。

▼描写

鳴動館は、鎌倉市の小高い山の中にひっそりと建っていた。建てられた明治時代では最先端だったのだろう、雰囲気満点の玄関ホールで白髪の老紳士が恭しく一礼した。

彼の名前は有馬源蔵、このコンセプトホテル鳴動館の唯一の従業員にしてオーナーであった。

▼セリフ：有馬源蔵

「みなさま、当鳴動館にようこそ。私は鳴動館のオーナー有馬源蔵でございます」

「鳴動館は、明治の頃に建てられた洋館でございます。我が祖父、^{ありま・げんぞう}有馬殿之進は、ある噂を耳にしてこの鳴動館を手に入れました」

「それは、この鳴動館の初代オーナーが吸血鬼であった、ということです」

「祖父はこの館に吸血鬼がいまだ眠っているのではいか、と幼い私によく語りました」

「そう、ここは吸血鬼の潜む館なのです」

「なお、当ホテルでは夜の11時以降は部屋から出るのを禁じております」

「夜は吸血鬼の時間ですから、大変危険ですので——」

(笑顔になって)「……という、コンセプトのイベント型のホテルにございます」

「あ、祖父の話は本当ですよ？ この館には初代オーナーが残した物が多くあります」

「皆様はその吸血鬼の痕跡を探すもよし、ゆっくり休むもよし、お好きにお過ごしください」

「11時以降出歩かないでいただきたいのは、私がゆっくり休みたいだけです」

◆結末

描写し、PCたちが語り終えたらシーン終了。

●シーン6：自己紹介

シーンプレイヤー：PC全員

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

PC全員登場。集まったPCが情報を交換するためのシーン。有馬源蔵の提案で、ダイニングで自己紹介などを行なう(*)。

▼描写

奇しくも鳴動館ホテルに、キミたちは集った。オーナーの有馬源蔵(*)は、部屋の準備が終わるまでは、と笑顔でダイニングへキミたちを案内した。

▼セリフ：有馬源蔵

「ここでご一緒になったのも何かの縁。ご歓談をお楽しみながら、お待ちください」

「ご利用の際は、玄関ホールのベルでお呼びください。それでは(立ち去る)」

◆結末

描写し、PCたちが語り終えたらシーン終了。

■以後のシーンについて

当シナリオでは、時間の経過によって状況が起きるシナリオである。ゲーム内時間で1日を午前、午後、深夜に分け、PCはそれぞれ1回ずつ行動を取ることができる。

PCの取れる行動は、以下のいずれかひとつとなる。

・探索

鳴動館内の探索を行なう。判定は、各々の探索場所を確認すること。

(*) 自己紹介などを行なう

ここでPC間で協力するか、独自に調査を行なうかなどの話し合っておくといだろう。

(*) 有馬源蔵

オーナーである有馬源蔵から話が聞きたい時は、探索の代わりに玄関ホールのベルを鳴らせばいつでも現れる。

ただし、有馬源蔵は自覚はないが大谷円雷に操られているため、話を聞いても有益な情報は出てこない。円雷の被害者は藤堂赤葉以外にみえるが、その処理を有馬源蔵は操られたまま、行なっている。そのため、被害者のことをたずねても憶えておらず「そんなお客様は記録にもありません」と答えるだけである。

なお、有馬源蔵のシナリオ内の行動をここに書いておく。GMは有馬源蔵を描写してもよい。

▼1日目午後

キッチンで料理を楽しむ。

▼1日目深夜

基本、オーナーの部屋にいるが、見回りも行なう。

▼2日目午前

オーナーの部屋でくつろいでいる。

▼2日目午後

レクリエーションルームでビリヤードを楽しむ。

▼2日目深夜

基本、オーナーの部屋にいるが、見回りも行なう。

▼3日目午前

食糧庫で食材の在庫チェックとキッチンで料理。

▼3日目午後

オーナーの部屋でくつろいでいる。

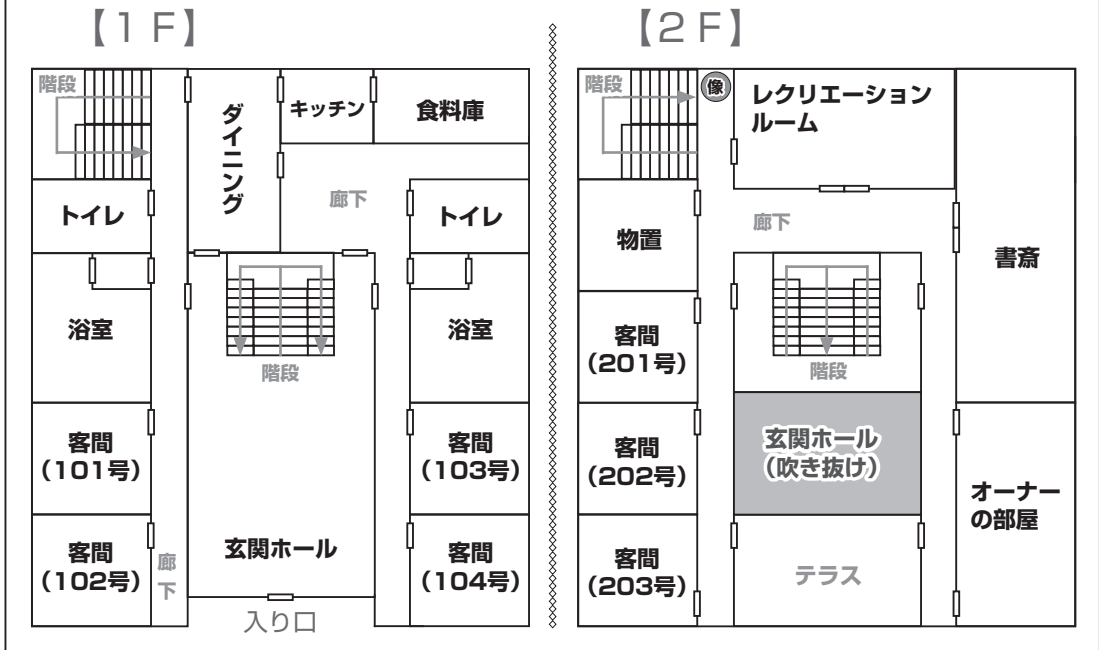
おおや・えんらい
大谷円雷

エネミー(優位種)

明治の時代から生きる、吸血鬼種。見た目は20代半ば、黒髪に顔立ちの整った青年に見える。竜脈の力を使って関東大震災を引き起こした張本人であり、退魔院と神祇庁によって捕縛され、山王麴町神社の地下に封印されていた。稲生先角に開放された後は、回復しようと鳴動館へと舞い戻った。



鳴動館地図



※自己使用に限り複製を許可します。 ©2018 FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

・休憩

好きな負傷ゲージをひとつ回復できる。

・アイテムの購入

購入判定を行なうことができる。この場合、購入判定に成功すれば配達などでPCの元へ届けられることとなる。

また、午前、午後、深夜以外に、あらかじめ決められた、あるいはPCの行動によって発生するイベントも設定されている。各シーンの解説を参照のこと。

なお、GMは上記の地図(*)をコピーし、プレイヤーに配ること。

●失敗とファンブルについて

このシナリオにおける情報収集の失敗とファンブルの扱いについて、説明しておく。情報収集で失敗した場合、時間がかかっても情報は入手できたものとしてGMは情報を与えてもよい。ただし、失敗で情報を得た場合、次のシーンでは行動を取ることはできない。

なお、情報収集のファンブルに関しては、情報は得られないものとする。

●シーン7：1日目午後

シーンプレイヤー：PC③

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説1

PC全員登場。1日目午後の判定を行なうシーン。PCはこのシーンで1回だけ、探索、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。

PCの行動が終わったら、描写2へ。

▼描写1

ここには、吸血鬼が潜んでいる。慎重に探索を進めるべきだろう。

◆解説2

初日ということもあり、有馬源蔵が館の鍵の施錠を行なっている(*)前にPCたちへ注意喚起を行なってくる。

▼描写2

夜、23時近くになると有馬源蔵がキミたちの元へ現われる。

▼セリフ：有馬源蔵

「それでは、みなさん。おやすみなさいませ」

◆結末

描写2とPCの会話が終わったら、シーン終了。

(*) 上記の地図

鳴動館の壁にかけられており、PCはいつでも見ることができる。

(*) 施錠を行なっている

ホテルの設定を守る演出であり、防犯の意味もある。もちろん、扉の構造上内側から鍵を開けることは可能である。

●シーン8：1日目深夜

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

シーン7の直後(*)、希望したPCのみ、登場可能。1日目深夜にPCが部屋から出た場合に発生するシーン。部屋の外に出ることは可能だが、部屋の外に出た者は〈隠密〉の判定に成功する必要がある。失敗したPCは有馬源蔵に見つかり、部屋に戻される(*)こととなる。判定に成功したPCは、探索を行なうことができる。

▼描写

屋敷は、静寂と暗闇に包まれていた。吸血鬼の時間というオーナーの言葉もうなずける雰囲気だ。

▼セリフ：有馬源蔵

(判定に失敗すると)「困りますよ、お客さん」

「部屋に戻ってください」

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

●シーン9：2日目午前

シーンプレイヤー：PC②

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

PC全員登場。2日目午前の判定を行なうシーン。PCはこのシーンで1回だけ、探索、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。

▼描写

館に来て、2日目。見逃しがないように、調べていかなくてはならない。

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

●シーン10：重苦しい音

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

シーン9の直後、2日目午前の後に起きるシーン。希望したPCのみ、登場可能。館のどこかで、重苦しい音がする(*)。

PCは〈観察〉の判定を行なうこと。この判定は、ひとりでも成功すればよい。

成功した：屋敷の書斎や食料庫あたりから、音がしたことに気づいた。

失敗した：屋敷のどこから音が聞こえたのは

わかったが、正確な場所は分からなかった。

▼描写

午前中も終わり、正午あたり。昼食にはよい時間、そんなころだ、屋敷のどこからギギギギギギ……と軋む音が響き渡ったのは。

▼セリフ：有馬源蔵

「ああ、今夜はまたこの音がするのですね」

「ええ、この館のどこからかする音なのですが……一体、どこからしているのやら」

「もしかして、吸血鬼が出ているんですかね？」

「恐いですねえ」

(恐がる反応がないと)「……恐がってくださいいよ」

「あ、ちなみに私も知らないのです、音のどこ」

◆結末

PCたちの会話が終わったら、シーン終了。

●シーン11：2日目午後

シーンプレイヤー：PC④

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

PC全員登場。2日目午後の判定を行なうシーン。PCはこのシーンで1回だけ、探索、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。

▼描写

もうすぐ、日が暮れる。調べ残しがあつてはならない、探索を続けよう。

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

●シーン12：2日目深夜

シーンプレイヤー：PC⑤

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説1

2日目深夜に判定を行なうシーン。部屋の外に出ることも可能だが、部屋の外に出た者は〈隠密〉の判定に成功する必要がある。失敗したPCは有馬源蔵に見つかり、部屋に戻される(*)こととなる。その場合、連れ戻されたPCは、自動的に判定失敗となる。GMIは、そのことをプレイヤーに伝えておくこと。

2日連続で失敗していた場合は描写2へ。

▼描写1

館は、不気味な静寂と暗闇に包まれていた。出歩くのならば、慎重に動かなければ……。

(*) シーン7の直後

シーン7で探索の判定に失敗したPCは、シーン7の次であるこのシーンに登場できない。GMIは、そのことを告げておくこと。以降のシーンも同様である。GMIは注意すること。

(*) 部屋に戻される

1日目には何の問題も起きないが、2日目にも見つかった場合は大谷円雷に魔術をかけられている有馬源蔵に襲われることとなる。

くわしくは、2日目深夜を確認すること。

(*) 重苦しい音がする

書斎奥の隠し部屋からした音である。大谷円雷が眠っている間に藤堂赤葉が、隠し部屋へと逃げた結果である。しかし、そこで力尽きてしまった赤葉は隠し部屋で氣を失っている。

(*) 部屋に戻される

1日目に誰も有馬源蔵に見つからない場合は、特に何も起こらない。1日目に誰かが見つかった場合、その場で有馬源蔵と戦闘になる。

(*) ランク4レッドキャップを使用する
レッドキャップのデータをモブであるが、そのまま使用してよい。

▼セリフ：有馬源蔵

(判定に失敗すると)「困りますよ、お客さん」
「部屋に戻ってください」

◆解説2

魅了によって操られた有馬源蔵が、襲い掛かってくる。データはランク4レッドキャップ(P95)を使用する(*)。戦闘に使用するエリアはひとつ。初期配置はPCを1エンゲージ、有馬源蔵を1エンゲージに配置する。

なお、有馬源蔵は倒されると昏睡状態となり、このセッション中は目を覚まさなくなる。

▼描写2

また見つかった、そう思ったときだ。様子がおかしい。口の端から泡を吹き、有馬源蔵はわめきながら手斧に駆け込んで来る。その瞳に正気はなく、狂気と殺意に満ちていた。

▼セリフ：有馬源蔵

「おおおきゃくくくくくささささん」
「そととと、でたららら、きけんん!」

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

●シーン13：3日目午前

シーンプレイヤー：PC①

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

PC全員登場。3日目午前の判定を行なうシーン。PCはこのシーンで1回だけ、探索、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。

▼描写

ついに3日目になった。この鳴動館に探索できていない場所があるか、考えなくては。

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。

●シーン14：3日目午後

シーンプレイヤー：PC③

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

PC全員登場。3日目午後の判定を行なうシーン。PCはこのシーンで1回だけ、探索、休憩、購入のいずれかを行なうことができる。

▼描写

3日目の夜が、やってくる。捜すべき者は、見つけられただろうか?

◆結末

PCたちの行動が終わったら、シーン終了。
3日目午後終了後、地下室にまだ行けていな

い場合は、シーン19のエンディングとなる。

●シーン15：藤堂赤葉

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説1

藤堂赤葉を見つけ、保護するシーン。なお、赤葉は衰弱しているものの、命は無事である。赤葉は、PCに大谷円雷の部屋の行き方を教えてくれる。

PCがふたり、あるいは4人のときは、描写2へ。

▼描写1

書斎の奥に隠された部屋に、藤堂赤葉は倒れていた。衰弱しているのだろう、朦朧とした意識のまま赤葉は瞳を開ける。

▼セリフ：藤堂赤葉

「あ、あなたは……?」
「わ、たし、吸血鬼に捕まって、血を吸わ、れで……」

「そこの部屋の隅に……地下への階段が、あります。そこからなら、吸血鬼のいる地下室へ、行けます」

「私の血で、かなり回復してしまっています……このままじゃ、危険です……」

◆解説2

PC4人のとき、有馬源蔵の祖父である有馬蔵之進の死霊のメッセージから、物置にある独鈷杵なら止めをさせると藤堂赤葉が告げる。

▼描写2

書斎の奥に隠された部屋に、藤堂赤葉は倒れていた。衰弱しているのだろう、朦朧とした意識のまま赤葉は瞳を開ける。

▼セリフ：藤堂赤葉

「あ、あなたは……?」
「わ、たし、吸血鬼に捕まって、血を吸わ、れで……」

「そこの部屋の隅に……地下への階段が、あります。そこからなら、吸血鬼のいる地下室へ、行けます」

「私の血で、かなり回復してしまっています……このままじゃ、危険です……」

「ちょっと待って! ^{ありま・げんのしん}有馬蔵之進さんの霊が……伝えたいことがあるって」

「物置にある、独鈷杵……。吸血鬼を倒したあと、それでとどめを刺せて……」

◆結末

PCたちが会話を、シーン終了。

以後、地下室へ行くという選択肢が追加される。

地下室へ向かう場合、シーン16へ。

●シーン16：地下室

シーンプレイヤー：登場したPC

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

地下室へ向かうと宣言したPCのみ登場可。
大谷円雷が身を潜める地下室へ向かい、大谷円雷と会話するシーン。

▼描写

隠し部屋の縦穴を、はしごで下っていく。そこに広がるは地下室。そして、黒塗りの棺桶だ。その蓋が開いて、ひとりの男が立ち上がる。

見た目は20代半ば、黒髪に顔立ちの整った青年に見える。しかし、そこに浮かぶ笑みは老獺とも言うべきものだった。

その男こそ、百年を超える歳月を生きてきた吸血種、大谷円雷だった。

▼セリフ：大谷円雷

「クハハ、よく来た！ 現代の魔術師どもよ」

「あやつ血でもうすぐ回復しきれたものを、逃げるとは大した女じゃ」

（大谷円雷かと聞かれた）「そのとおり！ ワシが大谷円雷よ」

「——さて、ワシはもっとこの世界を見て回り、魔術ももっと極めたい」

「どうせ、ぬしらは邪魔をするのじゃろ？ なら、力尽くで蹴散らすぞい」

「今どきの魔術、見せるがよい!!」

◆結末

PCたちが会話を、シーン終了。

クライマックスフェイズへ移行する。

■各部屋の探索について

各部屋で行なう探索の判定と内容は、以下のとおりとなる。基本的に判定は、〈探索〉〈観察〉〈調査〉となる。

●玄関ホール

▼描写

玄関ホールは広く、2階が見える吹き抜け式だった。階段の踊り場には絵画が飾っており、オーナーである有馬源蔵と祖父有馬蔵之進の肖像画があった。

フロントに置かれたベルを鳴らせば、有馬源蔵が現れるだろう。

判定に成功した：何もない。

●ダイニング

▼描写

そこは4つほどの長机が置かれたダイニングだった。ここでは希望があれば、別料金でオーナーの手料理が振舞われる場所だ。

判定に成功した：何もない。

●キッチン

▼描写

そこは広々としたキッチンだった。清潔に整っているのが、オーナーの人柄を感じさる。

1日目午後は、有馬源蔵はキッチンで料理にいそんでいる。

判定に成功した：何もない。

●食料庫

▼描写

食料庫には、大きな冷蔵庫といくつか詰められた食材の入ったダンボールがあった。

3日目午前は、有馬源蔵がここで食材の在庫チェックを行なっている。

判定に成功した：大型冷蔵庫の横に、不自然なスペース(*)があることに気づく。そのスペースに、何かありそうだが今は分からない。

(*) 不自然なスペース

2階の隠し部屋と地下室を繋ぐ、階段である。

●客間101～102

▼描写

1階の客室は、すべて家具の配置は変わらない。ただ、ゆったりと寛げるよう、絵画や花を生けた花瓶など気遣いが随所に感じられる。

判定に成功した：何もない。

●客間103～104

▼描写

1階の客室は、すべて家具の配置は変わらない。ただ、ゆったりと寛げるよう、絵画や花を生けた花瓶など気遣いが随所に感じられる。

判定に成功した：何もない。

●客間201～203

▼描写

2階の客室は、すべて家具の配置は変わらない。ただ、ゆったりと寛げるよう、絵画や花を生けた花瓶など気遣いが随所に感じられる。

判定に成功した：203号の部屋のベッドの下に、血のついたイヤリングの片方だけが落ち

(*) 血のついたイヤリングの片方だけが落ちていた

大谷円雷によって殺された女性客のものである。大谷円雷に魅了された有馬源蔵に荷物などは処理させたが、ベッドの下に落ちてしまったそれに気づけなかった。

このイヤリングがあれば、PCに死霊魔術師がいれば首筋に牙をたてられ、血を吸われて死ぬ女性の姿が見れる。その時、大谷円雷の顔が見えるだろう。P139の大谷円雷の特徴を告げる خوبی。

(*) 白木の杭だけがなかった

大谷円雷に操られた有馬源蔵が、処分してしまったためである。本人は聞かれても「古くなって、まだ新しいを用意できていないだけです」としか答えない。

なお、ただの白木の杭では大谷円雷にとっては「痛い」程度で、減せられない。

(*) 独鉗棒が見つかる。

これは有馬源蔵の祖父有馬蔵之進のコレクションのひとつであった。

(*) 強い法力

法力を持つ者なら、これが大正時代の高名な法力僧玄雲が施した法力であることが分かる。玄雲は当時の退魔院でも屈指の法力使いであり、大谷円雷を封印する時に活躍したことで知られている。

(*) 頑丈で開けられない

この扉は、下からしか開けられない。そのため、シーン10以降、藤堂赤葉が地下室から逃げ出すために開けなければ開けられない。

(*) 藤堂赤葉はここで見つからない

棺桶の中で眠っている大谷円雷の目を盗み、藤堂赤葉が隠れ部屋に現われるのがシーン10のためである。

(*) 銀の杭が独鉗棒を使用する

どちらも、大谷円雷を消滅させたら塵となり消滅する。これほどの魔術武装でさえ、耐え切れない——大谷円雷が強力な吸血種であった証拠である。

ていた(*)。

●トイレ・浴室

▼描写

トイレと浴室は、男女で左右に2ヶ所ずつある。どちらも、清潔に掃除がなされている。

判定に成功した：何もなし

●レクリエーションルーム

▼描写

2階のレクリエーションルームは、客が楽しめるようにダーツやビリヤードの台などが用意されていた。部屋の片隅には吸血鬼についての展示がある。

2日目午後、有馬源蔵はビリヤードを楽しんでいる。

判定に成功した：展示には、吸血鬼の弱点である白木の杭だけがなかった(*)。

●物置

▼描写

その物置は、とにかく荷物を詰め込んでいくようだ。古いものから新しいものまで、無秩序にそこに積み重ねられていた。

判定に成功した(PC⑤がいる時)：何もなかった。

判定に成功した(PC⑤がいない時)：独鉗棒が見つかる(*)。強い法力(*)が込められており、これなら、吸血種も減せられるかもしれない。

●オーナーの部屋

▼描写

オーナーの部屋は、落ち着いた雰囲気の家になった。客間よりも家具が少ないぐらいで、部屋の持ち主の飾らない人柄が感じられる……。

深夜には基本的に、見回り以外には有馬源蔵はここで眠る。2日目午前と3日目午後は、自室でくつろいでいる。

判定に成功した：何もなし。

●有馬蔵之進の像

▼描写

2階には、オーナーの祖父である有馬蔵之進の胸像があった。

判定に成功した：何の変哲もない、胴の胸像。

●書斎

▼描写

書斎には、無数の本棚と机が置かれていた。古今東西の本が集められており、暇潰しにはもってこいの場所だ。

〈観察〉〈探索〉〈調査〉の2分の1判定に成功した：見取り図よりも明確に、部屋が小さいと分かる。本棚の奥に、隠し扉が見つかる。隠し扉の向こうには、小さな部屋がある。部屋の端に部屋があるが、頑丈で開けられない(*)。

なお、シーン13以降、2日目午後からでないと、藤堂赤葉はここで見つからない(*)。それ以後、書斎の隠し部屋でPCが探索を行なった場合、そのシーン終了後にシーン16を行なうこと。

クライマックスフェイズ

●シーン17：明治の怪人

場所：神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説

PC全員登場。シナリオボスである大谷円雷と戦闘を行なうシーン。大谷円雷とランク2ブラッドバット[PC人数]体との戦闘となる。戦闘に使用するエリアはひとつ。PCは1エンゲージ、大谷円雷のエンゲージとランク2ブラッドバットを同一エンゲージに配置する。

大谷円雷は一度死亡するとクリンナップフェイズに《ノーライフキング》を使用する。《ノー

ライフキング》使用時に、所持しているPCが銀の杭か独鉗棒を使用する(*)と宣言するだけで効果が発揮されず、完全に死亡する。

なお、このシーンのマナレベルは3となる。

▼描写

大谷円雷が、ファイティングポーズを取る。そして、ブラッドバットの群れが影から染み出すように現われた。

▼セリフ：大谷円雷

(ファイティングポーズで)「さあ、楽しもうではないか! 現代の魔術師どもよ!」

シーン17敵データ

大谷円雷

タイプ: 優位種

能力値 身体:24 感覚:12

知力:18 意志:16 魅力:15

負傷: 疲16/軽5/重4/致3/死1

行動値:12 移動値:1

技能: 魔術 (250%)、〈当身〉 (180%)、〈回避〉 (30%)、搜索 (60%)、抵抗力 (40%)

◆魔術

《ウィークニング》: 復活したばかりで、大谷円雷は弱体化しており、法力が使用できない。

《ノーライフキング》: 不死たる吸血種にとって、死は終わりではない。死亡ゲージが埋まった時、使用する。すべての負傷ゲージが回復し、デバフも回復する。クリンナッププロセスに宣言し、1シナリオに1回使用可能。

《ミストボディ》: 霧と化した体は、どこにでも現われる。封鎖の影響を受けず、また「マヒ」のデバフも受けない。

◆攻撃

▼近接: 拳闘術〈当身〉

対象: 単 射程: 至近〜近

攻撃力: 〈衝撃〉 2D10+20

備考: 「マヒ」追加。

解説: かつて、戯れで覚えたボクシング。

◆防御力

切13/銃13/衝13/灼2/冷5/電5/呪5

◆解説

明治の怪僧と呼ばれる吸血鬼。復活したばかりで、弱体化している。

ランク2ブラッドバッド

タイプ: 使役魔 (モブ)

能力値 身体:8 感覚:18

知力:2 意志:10 魅力:8

HP:10

行動値:13 移動値:1

技能: 当身 (95%)、回避 (25%)、搜索 (50%)、抵抗力 (30%)

◆魔術

《ホバリング》: 常に飛行状態になる。

◆攻撃

▼近接: 噛みつき〈当身〉

対象: 単 射程: 至近

攻撃力: 〈切断〉 1D10+11

備考: 「疲労2」追加。

解説: 鋭い牙で噛みつく攻撃

◆防御力

切7/銃6/衝7/冷5/電5/呪5

◆解説

巨大な吸血コウモリ型の使役魔。

■行動パターン

大谷円雷はダメージをエンゲージしているPCに向かって拳闘術で3連続攻撃で攻撃すること。エンゲージしているPCがいない、あるいは対象が複数の場合はランダムに対象を選ぶこと。ブラッドバッドはもっとも近くにいるPCからランダムに、吸血噛みつき攻撃を行なう。

■PC人数に合わせた改造

PC人数が3人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが3人の場合

大谷円雷の負傷ゲージの軽傷〜致命傷を軽6/重4/致3にすること。

PCが4人の場合

大谷円雷の負傷ゲージの軽傷〜致命傷を軽7/重5/致4にすること。

PCが5人の場合

大谷円雷の負傷ゲージの軽傷〜致命傷を軽8/重6/致4にすること。

大谷円雷



(何故ボクシングと聞かれたら)「わしが若い頃に外国から入ってきたんで、趣味で覚えたんじゃよ。体調が戻らず法力は使えぬが、ぬしらの相手など拳闘術で十分よ」
(銀の杭で倒された)「く、はは……やはり、用意、しておった、か……」
(独鈷杵で倒された)「な、んと……玄、雲の……おの、れ、口惜しい……」

◆結末

戦闘に勝利したらエンディング(*)へ。

(*) エンディング

PC全員が戦闘不能、あるいは死亡した場合は全滅となる。戦闘不能のPCの生死については、プレイヤーと相談してGMが決定すること。なお、本シナリオで死亡したPCは、シナリオ4に参加することはできない。

また、有馬源蔵は操られている間の記憶は取り戻さない。また、戦って倒していた場合、数日後に目覚めるがこちらも一切の記憶は残っていない。

シーン 17: 戦闘配置図

エリア: 鳴動館地下室

エンゲージ

大谷円雷

ランク2
ブラッドバッド
×PC人数

エンゲージ

PC
初期配置

エンディングフェイズ

●シーン18: 序章の終わり

シーンプレイヤー: PC全員

◆解説1

PCは全員登場する合同エンディングのシーン。灰になりながら、大谷円雷が自分を逃がした者がいることを告げる。

▼描写

心臓を打ち抜かれ、吸血鬼は灰になっていく。しかし、大谷円雷の瞳は曇らない。むしろ、とっておきの悪戯を思いついた子供のような笑みで言った。

▼セリフ: 大谷円雷

「……ひとつ、おぬしらに言っておく」
「ぬしらは、ワシが自力で封印を解いたと思っておるようじゃが、それは違う……」
「ワシを逃がし、目をそらそうとした男がおるのじゃ」

「は、はは、忘れるな、現代の魔術師ども……こ、これは、始まりに、すぎん、とな……」

◆結末

PCたちが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン19: 吸血鬼は去って

シーンプレイヤー: PC①とPC②

場所: 神奈川県鎌倉市 鳴動館

◆解説1

書斎の隠し扉が開き、大谷円雷は逃亡する。この時点で、シナリオは失敗となる。

藤堂赤葉が保護されていた場合、描写2へ。

▼描写1

——すべてが手遅れとなった。

書斎奥の隠し部屋——食料倉庫から下へと繋がる地下室に、大谷円雷は隠れていたのだ。キミたちが気づいた時には、もう遅かった。

そこには、冷たくなった藤堂赤葉の姿だけが……。

◆解説2

書斎の隠し扉が開き、大谷円雷は逃亡する。この時点で、シナリオは失敗となる。

▼描写2

——すべてが手遅れとなった。

書斎奥の隠し部屋——食料倉庫から下へと繋がる地下室に、大谷円雷は隠れていたのだ。キミたちが気づいた時には、もう遅かった。

◆結末

PCたちが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン20: 吸血鬼は去って

シーンプレイヤー: PC⑤

場所: 東京都某所 教会

◆解説

PC⑤のエンディング。妙剣深利に結果を報告するシーン。

▼描写

都内某所の教会、そこで妙剣深利はキミの報告に耳を傾けていた。

▼セリフ: 妙剣深利

「そうか、ご苦労だった」

(大谷円雷を倒せた場合)「またひとつ悪が浄化された」
(大谷円雷を倒せなかった場合)「悪が野放しになっている……由々しき事態だ」
「また聖蹟執行者としての任務が下るだろう、それまでは休むがいい」

◆結末

PCが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン21：ひとつの終わり

シーンプレイヤー：PC③とPC④

場所：東京都千代田区 霞が関

◆解説

PC③とPC④のエンディング。鷲司兼光に結果を報告するシーン。

▼描写

神祇庁の応接室でキミたちの報告を受けた鷲司兼光は、ため息をこぼした。

▼セリフ：鷲司兼光

「いや、大変だったみたいです」
(大谷円雷を倒せた場合)「また大地震とか起こされたらまたもんじゃないですからね」
(大谷円雷を倒せなかった場合)「ああ、面倒事が起きそうですね」
(大谷円雷の言葉を報告する)「そうですか、こっちでも色々警戒しておきます」
「本当、お疲れ。よくやってくれました」

◆結末

PCが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン22：幕は降りて

シーンプレイヤー：PC①とPC②

場所：東京都台東区 日本ロッジ

◆解説

PC③とPC④のエンディング。オスカー・コールリッジに結果を報告するシーン。藤堂赤葉を助けていれば、お礼を言われる。

▼描写

魔術結盟の日本ロッジ、執務室でキミたちの報告を聞いてオスカーは頷いた。

▼セリフ：オスカー・コールリッジ

「とんだ大騒動になったようだ」
(大谷円雷を倒せた場合)「さすがは我が結盟の誇る魔術師だ、素晴らしい成果だよ」
(大谷円雷を倒せなかった場合)「今回ばかりは相手が悪かったな」

▼セリフ：藤堂赤葉

「今回はご迷惑をおかけしました。みなさんのおかげで助かりました」
「もう二度と、あんな恐ろしい怪異とは会いたくありませんよ、本当……」

◆結末

PCが会話を終えたら、シーン終了。

●シーン0その1：怪人と陰陽師

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：東京都赤坂 さんのうこうじまちじんじや 山王麴町神社

◆解説

マスターシーン。エンディング後、演出すること。稲生先角が大谷円雷の封印を解いた時のシーン。

▼描写

「おお、ひさしぶりの客じゃな。いつ以来か!」
カカツ、と大谷円雷が笑う。ここ、山王麴町神社の地下にやって来た男が、口を開く。
「お前が大谷円雷……明治の怪僧か」
「いかにもそうじゃが……ぬしは陰陽師か?」
「——分かるのか?」

問い返した男に、円雷は肩をすくめた。
「分かるとも、ぬしの気配は八王子家の者ではあるまい。もしや、針間の流れをくむ者か?」
「大したものだ、さすがは関東大震災を引き起こした狂人だ」
「褒めるな、照れる。で? ぬしの目的もそれか」

円雷を前に、謀るのも無駄と悟ったのだろう。男は素直に、頷いた。
「ああ、竜脈の力を手に入れる。そして、復讐するのだ」
「復讐……? なぜ? 誰に?」
「明治の頃に、家が潰された。その復讐だ」

円雷から笑みが、消えた。男の言葉に嘘偽りなく、一族の恨みが男を動かしていると悟ったからだ。

「なるほどの。一族の恨みを背負うたか。哀れな、当方で生きている者など——」
「いや、いる」

「は? 人間、そんなに長く生きんじやろ?」
「人間ならばな——だが、ヤツらは違う。一族の怨敵は、今も生きているのだ」

男、稲生先角は、正気の腫でそう言った。

◆結末

描写を終えたら、シーン終了。

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。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。

また、本シナリオの「依頼を達成した」は以下のとおり。

・藤堂赤葉を救出した：5点
・大谷円雷を倒した：5点



シナリオ4

てんつらめ りゅう ほうこう 天貫く、龍の咆哮

(*) 東京スカイツラー

スカイツラーでストーリーが進行する。常にマナレベルは3とする。

(*) 稲生先角

P105参照のこと。

(*) 鬼門と裏鬼門の魔術儀装

本来の魔術において、鬼門裏鬼門封じと竜脈の気である木行の気を制御する魔術は同一のものではない。しかし、このガーデンオーダーの世界では同じ魔術儀装で、それを行っていたのである。

(*) 好きにPC間コネクションを結ぶこと

3つのシナリオのPCが集まっているので、GMはプレイヤーの好きにPC間コネクションを結ばせてよい。迷った場合は、席順やセッションシートの順番で結ばせるとよいだろう。

(*) 50点の経験点で成長させる

経験点で取得できるアイテムは、ルール上《調達》の判定に成功していなくてはならない。このシナリオの特殊ルールとして、《調達》判定をしなくても、この50点内で支払えたのなら常備化できるものとする。

プリプレイ

■シナリオスペック

プレイヤー人数：3～5人

推奨プレイ時間：1～3時間

使用経験点：50点

■シナリオの舞台

東京都墨田区 東京スカイツラー (*)

■ストーリー概要

いのう・せんかく

稲生先角 (*) は、最後の締めくくりに入る。

先角は江戸を繁栄に導くために天海が芝崎明神と山王麹町神社に施していた竜脈を江戸に固定する鬼門と裏鬼門の魔術儀装 (*) を利用、竜脈の気である木行の気の権化である青竜を我が物としようとする。そして、貯めに貯めた青龍の力を召喚、ルシファー級ネフィリムへの対抗手段とするのが稲生先角の狙いだった。

稲生先角は、東京スカイツラーに竜脈の力を集結。PCたちは、スカイツラーの階段を駆け上がり、展望台にいる稲生先角を倒すことによ

りシナリオ終了となる。

■PC間コネクション

好きにPC間コネクションを結ぶこと (*)。

■プレイヤーが少ない場合

このシナリオ4は、これまでのシナリオからそれぞれ最低1人は参加することが好ましい。そのため、4人の場合はバディがひとつとソロがふたつ、3人の場合は全部がソロとして参加するとよいだろう。

■このシナリオの特殊ルール

このシナリオは、当キャンペーンのシナリオ1からシナリオ3まで参加したPCたちの中から3～5人のPCが参加できる。バディやソロなどは、自由に設定してよい。

なお、このシナリオは経験点50点を想定している。このシナリオ4に参加するPCは、50点の経験点で成長させる (*) こと。

オープニングフェイズ

●シーン1：天貫く龍

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：東京都墨田区 東京スカイツリー

◆解説

マスターシーン。稲生先角はシナリオ1とシナリオ3で確保していた魔術儀装により、東京スカイツリー（*）へ竜脈の気である本行の気を集中させる。

▼描写

深夜2時、東京スカイツリーの展望台にその男はいた。

「これですべての準備が整った。今から日の出までの時間、木行の力をここに集めれば——木行の化身たる青龍の力が手に入る」

両手に握られていたのは、ふたつの掌サイズの木製の門——鬼門裏鬼門封じの力と木行の力を制御するための魔術儀装だった。

「さて、それでは復讐を始め……ん？ ネフィリムめ、品川から東京湾上に移動したか。だが、逃さん！」

天から落ちる雷がスカイツリーを打ち、大

地が鳴動する。それは魔王さえ殺す、龍の王の目覚めであった。

◆結末

描写を読み終わったら、シーン終了。

●シーン2：集う者たち

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都墨田区 東京スカイツリー下

◆解説

PC全員登場。パースエイダーと鷲司兼光（*）にPCたちが集められ、PCたちから現状の報告を受ける。木行の力が渦巻くスカイツリーを昇り、稲生先角が召喚魔法（*）で青龍の力を自分に降ろす夜明けまでに倒さなくてはならない。

また、シナリオ2で“オータム”が生存していた場合、ここで桃梅サクラが雷避けのアミュレット（*）をPC全員にひとつずつ渡す。

▼描写

放電光が無数の蛇のように絡みつく東京スカイツリーの下に、キミたちは集められた。

（*）東京スカイツリー

蛇や竜は、竜巻や雷、火山の噴煙にたとえられ、天と地をつなぐ柱としても認識されてきた。日本各地に残る巨大な柱を立てて神として祀る風習は、この天と地をつなぐ蛇神の姿を表わしているとされる。また、東京スカイツリーは落雷の計測装置が設置されており、年に20～30回と多くの落雷——強い木行の気を受けている塔である。

そのため稲生先角は青龍の力を宿すのにふさわしいもっとも大きい柱として、東京スカイツリーを選んだ。

（*）鷲司兼光

シナリオ3のPCが神祇庁関連以外の場合、別件でバディがないため、代わりを頼まれたなど理由は好きにつけてよい。

（*）稲生先角が召喚魔法

稲生先角は陰陽道針閣派と呼ばれる、陰陽道の一派の流れをくむ。かの蘆屋道満は、故郷である播磨国（現兵庫県）の民間の陰陽師であり、稲生家はその播磨国の陰陽師たちの呪術を受け継いできたものであった。

（*）雷避けのアミュレット

1シナリオに1回、使用者が受ける（電撃）属性のダメージを0にする使い捨ての魔術儀装。

トレーラーシート

トレーラー

——すべての事件で暗躍していた男、魔術師稲生先角。

先角は、ついに東京の地脈を利用して東京スカイツリーへと竜脈の気を集め始める。

青き龍の咆哮が向かう先は、憎き一族の怨敵。

だが、その強大な力を振るわせる訳にはいかない。

今、先角の暗躍に関わった者たちが集い、最後の戦いが始まる——。

ガーデンオーダー
「天貫く、龍の咆哮」

仲間と共に、闇に蠢く彼の敵を撃て！

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前に、よくプレイヤーと相談すること。

シナリオ1：シナリオ1に参加したPC

シナリオ2：シナリオ2に参加したPC

シナリオ3：シナリオ3に参加したPC

シナリオ①PC用ハンドアウト

コネクション：稲生先角

関係：仇敵

キミは、芝罘明神の事件を解決したオーダーだ。あの事件の黒幕であった稲生先角が、東京スカイツリーを利用しようとしていると、キミはパースエイダーに呼び出される。場合によっては東京が壊滅するという、そんなことはさせてはならない。

バディ/ソロ
スタイル

シナリオ②PC用ハンドアウト

コネクション：稲生先角

関係：仇敵

キミは、グレース・オウレットの事件を解決したエージェントだ。グレース・オウレットが調査していた魔術師稲生先角が、東京スカイツリーを利用しようとしていると、キミは組織経由でパースエイダーに呼び出された。この国を守るため、稲生先角の暴挙を許してはならない。

バディ/ソロ
スタイル

シナリオ③PC用ハンドアウト

コネクション：稲生先角

関係：仇敵

キミは、吸血種大谷円雷の事件に関わった魔術師だ。大谷円雷の封印を解いた魔術師稲生先角が、東京スカイツリーを利用しようとしていると、キミは鷲司兼光に呼び出される。

魔術とは秘すべきものだ、稲生先角の蛮行を止めなくてはならない。

バディ/ソロ
スタイル

パースエイダーを筆頭に、キミたちの見覚えある顔が揃っていた。

▼セリフ：パースエイダー

「緊急の呼び出しに応じてくれて、ありがとうございます、みなさん」

(シナリオ2のPCに)「こちらの要請に応じていただきありがとうございます」(頭を下げる)
「くわしいことは、専門の鷺司さんから説明をお願いします」

▼セリフ：鷺司兼光

「ええ、パースエイダーさんの顔の広さに感謝しますよ。これだけのメンバーがこの短時間に集められたんですから」

「今、この東京スカイツリーの展望台で稲生先角という魔術師が木行の気、竜脈の力をここに集めています」

「芝崎明神と山王麴町神社に隠されていた、竜脈の力を制御する魔術衣装です。使い方次第では関東大震災の二の舞となります」

「おそらくは木行の力がもっとも高まる夜明けが、タイムリミットでしょう。その前に展望台まで行って、稲生先角を倒す必要があるんですが……」

「スカイツリーはあの有様。ヘリとかでキミたちを展望台に送ろうものなら雷の餌食です」

「だから、非常階段を使って徒歩で向かってもらいます。2523段、長い道のりだが途中で妨害もあるでしょう。夜明けまでに、どうか頼みます」(頭を下げる)

(シナリオ3のPC③とPC④以外なら)「大谷円雷の件での活躍は聞いています。期待しますよ」

▼セリフ：桃梅サクラ

「これ、“オータム”が渡してくれて」

「雷避けのアミュレットだよ。ただ、効果は一度きりだから気をつけてね」

◆結末

描写し、PCたちが語り終えたらシーン終了。

ミドルフェイズ

(*) 自分たちの判断

アメリカの南北戦争の頃に創設されたアルタイルは、1827年(明治5年)に明治新政府に裏から働きかけ、陰陽道や他のいくつかの魔術を迷信として廃止させている。アルタイル創設のメンバー6人——ルシファー級ネフィリムたちの手によるものであった。

このため一族の恨みを一身に背負った稲生先角にとっては復讐すべき相手であり、今回の一連の計画はルシファー級ネフィリムを殺すためのものだった。

●シーン2：海上の魔王

シーンプレイヤー：マスターシーン

場所：東京湾上

◆解説

マスターシーン。周囲を巻き込まないようにとひとり東京湾上の船にいるスティーヴン神尾の前に、幻影の鷺鈴玉が現われ、話す。明治時代の日本で発達したいいくつかの魔術を危険視し、潰した自分たちの判断(*)がこの結果を招いたとスティーヴンは強引なやり方を後悔し、一方鈴玉は手緩かったと後悔する。

▼描写

東京湾上に、そのクルーザーはあった。クルーザーから東京の光景を眺めるスティーヴン神尾の横に、不意に小さな光がとまった。その光はすぐに人の形を取り——鷺鈴玉へと姿を変えた。

「やあ、サタナエル。やっぱり来たのか」

「おい、何でそんなとこにいんだ!? とつとと逃げればいいだろうが」

「嘘みつくように言う鷺鈴玉に、スティーヴンは静かに首を横に振った。

「それはできない。稲生先角の狙いは、私だ。そうしたら——」

「東京を破壊しながら、魔術師が追いかけくるってんだろ!? なんてニンゲンなんかに遠慮してんだ、勝手にやらせてろよ!」

鷺鈴玉の言葉は正論だ——人ではなく、ネフィリムとして。だから、スティーヴンは困ったように微笑んだ。

「私はね、サタナエル。少し後悔してるんだ」

「ああ、アタシも後悔してる。アタシたちは明治政府に裏から圧力かけて、この国のいくつかの魔術をぶっ潰した……ああ、手緩かったよ! 直接、ぶち殺すべきだった!」

いのう・せんかく 稲生先角



エネミー(魔術師)

明治時代に潰えたはずの、陰陽道針間派の魔術師。30代後半の男。アルタイルに復讐することを幼少時から命じられ続け、木行の力を制御し青龍をみずからの身に召喚、ルシファー級ネフィリムに匹敵する力を手に入れようと画策した。その結果が、当キャンペーンに繋がる。

「私は強引すぎたと思うよ。もっと穏便なやり方をしていれば、こんなことにはならなかったんじゃないかってね」

スティーヴンの言葉に、鷺鈴玉は深いため息をこぼした。

「……オヒトヨシすぎんだろ、おい」

「魔術結盟だけで、日本まで手が回らなかった私の不徳だよ、これは。だから、私は逃げられない」

その決意が固いと知って、鷺鈴玉は言葉と紡ぐのを止めた。スティーヴンの横に立ち、共に東京へと視線を向ける。鷺鈴玉は忌々しげに言った。

「お前に万が一があったら——アタシは、アザゼルが止めても、必ずニンゲン滅ぼしてやっからな」

「そうか……では、そうならないように祈ろう」

◆結末

描写を読み終わったら、シーン終了。

●シーン3：展望台を目指して

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都墨田区 東京スカイツリー

◆解説

PC全員登場。非常階段を駆け上がり、展望台にいる稲生先角の元へと駆けつけるシーン。

各PCは、3回の判定を行なう。まず非常階段を駆け上がるための〈運動〉。次は、道を阻もうと暴れる雷光を〈回避〉。そして、展望台の扉が電光で封じられているので物理的に破壊するための〈近接武器〉〈特性能力〉〈魔術〉〈銃器〉〈当身〉〈飛び道具〉の2分の1を用いた命中判定を行なう。

〈運動〉の判定に失敗した：足をもつれさせ転倒する〔軽傷1〕を受ける。

〈運動〉の判定にファンブルした：階段を転げ落ちてしまった。〔軽傷2〕を受ける。

PC全員が〈運動〉の判定に失敗した：予想以上に時間がかかった。クライマックスのタイムリミットに-1する。

〈回避〉の判定に失敗した：電光をよけきれずに〔軽傷1〕を受ける。

〈回避〉の判定にファンブルした：まともに電光を受けてしまう。〔軽傷2〕を受ける。

PC全員が〈回避〉の判定に失敗した：予想以上に時間がかかった。クライマックスのタイ

ムリミットに-1する。

命中判定に失敗した：攻撃しそこねたところに電光を受ける。〔軽傷1〕を受ける。

命中判定に判定にファンブルした：攻撃が当たらないどころか電光に絡めとられる。〔軽傷2〕を受ける。

PC全員が命中判定に判定に失敗した：予想以上に時間がかかった。クライマックスのタイムリミットに-1する。

▼描写

放電光が蛇のように絡みつく東京スカイツリー。その雷に阻まれ、とても飛んではいけない。ならば、階段を下から足で駆け上がるのみだ。

タイムリミットは、夜明け。それまでに展望台を駆け上り、稲生先角を倒さなくてはならない——。

◆結末

PCたち全員が判定を行ない、会話を終えたらしたらシーン終了。

●シーン4：一族の想いを背負い

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都墨田区 東京スカイツリー

◆解説

PC全員登場。稲生先角と会話するシーン。

▼描写

ついに、スカイツリーの展望台へとたどりついた。展望台にいたのは、ひとりの男だ。東京の夜景を眺めていた黒ずくめの幽鬼のような男が、キミたちを振り返る。

男——稲生先角は、地の底から這うような声で言った。

▼セリフ：稲生先角

「来たか。歓迎はしないがな」

「……もうすぐ夜が明ける。そうすれば、オレは木行の化身である青龍をこの身に召喚する」「この東京を支える竜脈だ。ルシファー級ネフィリムも、殺し切れるはずだ」

「お前たちは、何のために戦う？ この世界に、お前たちが命を懸ける価値はあるか？」

「アルタイルが影から支配し、掌握しようとしている世界だぞ？」

(シナリオ3のPCへ)「分かるだろう？ アルタイルは魔術を危険視している。そのために魔術師を狩っているんだ」

「オレの一族はヤツらによって潰され、踏みこじられた。生まれた時からそれを聞かされ、

いつか復讐しろと教わってきた」
「オレは復讐のために生きて——いや、生まれた存在だ。その邪魔をするというのなら、お

前たちも排除するまでだ!」

◆結末

PCたちが会話を終えたらしたらシーン終了。

クライマックスフェイズ

●シーン5：未来を賭けた戦い

場所：東京都墨田区 東京スカイツワー

◆解説

PC全員登場。魔術師稲生先角と戦闘を行なうシーン。戦闘に使用するエリアはひとつ。初期配置はPCは1エンゲージ、稲生先角を1エンゲージに配置する。ブラッドバット2体がいる場合、稲生先角と別に1エンゲージに配置する。

また、この戦闘にはタイムリミットがある。4ラウンドのクリンナッププロセス(*)までに稲生先角が倒せなければ、青龍の召喚魔術に成功(*)してその膨大な木行の力でPCたちを散らして先角はその場を去る。なお、シーン4の判定結果によってラウンド数が変動していることを注意すること。

なお、今までのシナリオのフラグによって以下の修正がつく。

シナリオ1のシロマガツチの成長ポイント：《ドラゴンレイヴ》の回数が[シロマガツチの成長ポイント]回数になる。

シナリオ3で大谷円雷を倒せなかった：HP50のブラッドバットが2体追加される。

▼描写

展望台を戦場に、戦いが始まる。稲生先角は、一歩前に出ると地の底から響く声で言っ

た。

▼セリフ：稲生先角

「邪魔はさせない。オレの一族の恨みのためにも、未来のためにも」
(ブラッドバットがいる)「大谷円雷も意外に義理堅い。手駒を貸してくれるとはな」
(倒された)「……く、そ……」
(タイムリミットになった)「終わりだ——青龍召喚、きゅうまゆうによりつりよう唸急如律令」

◆結末

戦闘が終了したらエンディングへ。

(*) 4ラウンドのクリンナッププロセス

もしもシナリオ1でシロマガツチが倒せていない場合、この制限が3ラウンドに変わる。更にシーン4の判定結果によってラウンド数が変動することに、注意すること。

(*) 青龍の召喚魔術に成功

そうなった瞬間、竜脈が暴走する。東京は関東大震災に匹敵する大地震によって、大きな痛みを負うだろう。GMはその後の演出を、PCと相談してエンディングを用意してよい。

シーン5：戦闘配置図

エリア：東京スカイツワー展望台



エンディングフェイズ

●シーン6：龍は大地へ還り

シーンプレイヤー：PC全員

場所：東京都墨田区 東京スカイツワー

◆解説

PCは全員登場。稲生先角は、最期にアルタイルを支配しているのがネフィリムだと告げる。PCへ警告し、そのまま死に至る。

▼描写

スカイツワーの展望台が、目映い光に包まれる。その光が弾けて消えていくと、そこには傷つき倒れた稲生先角もが倒れていた……。

▼セリフ：稲生先角

「我が一族も、ここで、終わりか……最期に、忠告、してやる……」
「アルタイルに、気を許す、な……アルタイルを、

シーン5敵データ

稲生先角

タイプ:魔術師

能力値 身体:18 感覚:18

知力:18 意志:20 魅力:10

負傷:疲14/軽8/重6/致4/死1

行動値:14 移動値:1

技能:魔術(200%)、〈回避〉(35%)、探索(60%)、抵抗力(60%)

◆特性能力

《ドラゴンレイヴ》:雷光が蛇のように戦場を荒れ狂う、電光の乱舞。行動値1の時、シーン全体の任意の対象に〔電撃〕属性の2D10+20のダメージを与えられる。この攻撃は〈回避〉できない。1シナリオに〔シロマガツチの成長ポイント〕回使用可能。この攻撃は稲生先角が行動済みでも行なえる。

《メジャーマスター》:稲生先角は、老師級の魔術師である。ランクが必要となったとき、ランク12として扱われる。

◆攻撃

▼魔術:十二神将〈魔術〉

対象:周 射程:至近〜近

攻撃力:〈切断〉2D10+16

解説:十二神将を操り、攻撃させる。

▼魔術:木行呪符〈魔術〉

対象:単 射程:至近

攻撃力:〈電撃〉1D10+20

解説:木行の力を宿した符で、電撃を放つ。

◆防御力

切15/銃18/衝15/灼5/冷5/電8/呪8

◆解説

陰陽道針問派の魔術師。

■行動パターン

稲生先角は基本、十二神将で一番PCの多いエンゲージに攻撃する。PCが自身のエンゲージにいる、あるいは複数人のエンゲージがない場合、木行呪符で攻撃すること。

■PC人数に合わせた改造

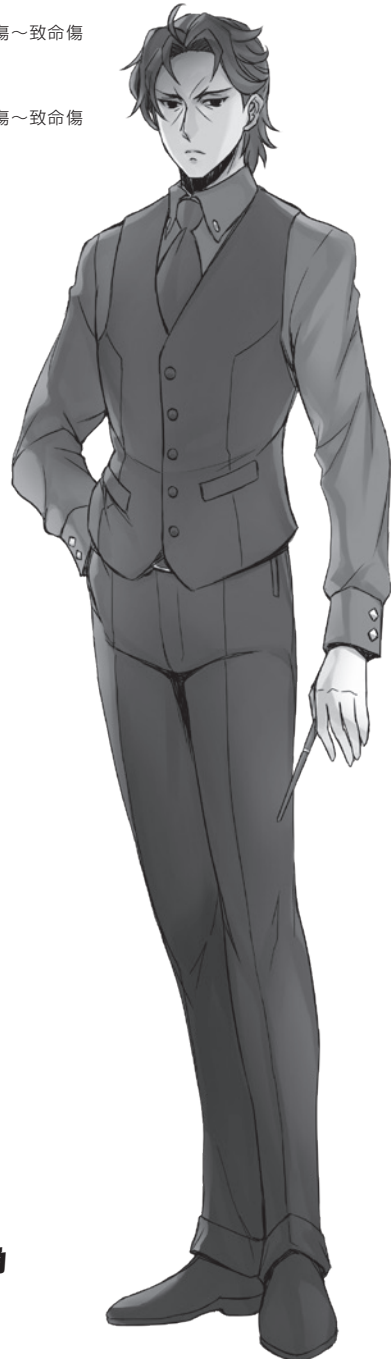
PC人数が4人以上の場合は、エネミーデータを以下のように変更する。

PCが4人の場合

稲生先角の負傷ゲージの軽傷〜致命傷を軽9/重7/致4にすること。

PCが5人の場合

稲生先角の負傷ゲージの軽傷〜致命傷を軽10/重8/致5にすること。



稲生先角

支配している、のは、ネフィリムだ……」
「ヤツらが、いる限り、人間は……解放、さ、れな……い……」
「そ、れを……忘れる、な……」

◆結末

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

●シーン7:そして、明日へ

シーンプレイヤー:PC全員

場所:東京都墨田区 東京スカイツワー

◆解説

PCは全員登場。NPCたちに労を労われる。そして、シナリオ1とシナリオ2のPCには鷺司兼光が、魔術のことを口外しないよう頼む。

▼描写

展望台へエレベーターが到着すると、パースエイダーたちが笑顔で現われた。

▼セリフ:パースエイダー

「やったのですね! みなさんのおかげで、東京は救われました」

「本当に、何と言って感謝していいか……」

▼セリフ:鷺司兼光

「稲生先角が使っていた魔術機装は、こちらで預らせてもらいます」

「もう二度と、こんなことがないように厳重に扱うと約束しましょう」

(シナリオ1と2のPCに)「キミたちには、頼みがあります。今日知ったこと、魔術のことは決して口外しないで欲しいのですが……」

(なぜ、と問われたら)「魔術はオーダーのような能力じゃなくて、技術です。才能は必要だけど、学べば誰でも扱えるものなんです」

「それはきっと、オーダー以上に、世界のあり方を変えてしまう。だから、黙っていて欲しいのですが……どうでしょう?」

(了承する)「よかった、ありがとう」

(了承しない)「そうか、それは仕方がないよなあ。考え方は人それぞれですからね」

「……オーダーにせよ、魔術師にせよ、この世界を守りたいという意志は同じです。お互い自分の場所でがんばりましょう」

◆結末

そして、朝日が昇る——いつもと変わらない、今日が始まる……。

PCたちとの会話を終えたら、シーン終了。

■個別のエンディングについて

ここでは、個々のPCによるエンディングの案

を書いておく。ここに書かれたものはあくまで提案にすぎない。GMは、プレイヤー側から提案があれば、それを積極的に採用すると良いだろう。

●シナリオ1のPCの場合

▼PC①とPC②の場合

PC①とPC②が、ネフィリム出現の報告を受けて現場へと向かうシーン。移動するバンの中、モニター越しにパースエイダーがPCたちの顔を見て、笑顔で言う。

「この世界を守るために戦っているのは、私たちだけではありません。彼らのように、私たちは私たちの仕事をしませんとね」

PCからの返答が返ったら、ネフィリムが暴れる現場に到着して、シーン終了。

▼PC③とPC④の場合

PC③とPC④のアルバイトが好評だったらしく、ミリタリーショップとメイド喫茶からヘルプを頼まれるシーン。

忙しく、PCたちはアルバイトに精を出す。これもまた、PCたちが勝ち取った平和な日常の1コマである。PCたちの反応を待って、シーン終了。

▼PC⑤の場合

PC⑤の元に、直接アイリス神尾がやってくる。アイリスは、ずっとしていた不吉な気配がすっかりと消えた、とPCにお礼を言う。

「PC⑤さんのようなオーダーがいてくれれば、安心できます」

そう笑顔を見せるアイリスに、PCが反応を返し終えたらシーン終了。

●シナリオ2のPCの場合

▼PC①とPC②の場合

四鬼彩音から指令を受けて、魔術師関連の事件の調査へと向かうPCたち。

「ええ、あなたたちオーダーが魔術関連の仕事もこなしてもらえるようになって、とても助かっています。政府の危機は、どこでも起きますから」

四鬼彩音の言葉にPCたちが反応を返して、内閣情報管理局のエージェントとして活動を開始したところでシーン終了。

▼PC③とPC④の場合

桃梅サクラといつもの喫茶店で会うシーン。

“オートム”が生きていれば、最近“オートム”が病室の外まで歩けるようになった、と順調な

回復振りを喜んで聞かせる。

“オータム”が死んでいれば、サクラは落ち込んでいる姿を見せないよう、明るい表情を見せる。

そんな時、ふと携帯端末に緊急のコールが入る。新たなケースN、ネフィリムが出現したのだ。

「まだまだ、物騒なことが多いからね。警察として大変だと思うけど、頑張ってね」

サクラがそう見送るのに、PCたちが反応を返してシーン終了。

▼PC⑤の場合

宝生一成からPCが呼び出しを受ける。宝生一成はPCに対して、質問する。

「口止めされているだろうから、内容は言わなくてもいい。ただ、この間お前が戦ったという相手は、この国の脅威になりえたか？」

国防に関わる者として、稲生先角がどれほどの脅威であったか知ろうと宝生一成に、PCが答えてもらう。

脅威たりえると答えれば、「ならば、戦力強化は急務だな」と宝生一成は答える。

脅威ではないと答えれば、「そうか、使えないのならば興味はない」と宝生一成は切り捨てる。

PCが語り終えたら、シーン終了。

●シナリオ3のPCの場合

▼PC①とPC②の場合

魔術血盟の日本ロッジに呼び出されたPCたちが、廊下で藤堂赤葉と出会う。藤堂赤葉は改めて、PCたちのおかげで助かったとお礼を言う。

「きちんと、お礼をさせてください。近くに美味しい店があるんですよ」

藤堂赤葉は、思い出したようにシナリオ4の事件に触れる。どんなことがあったのか聞いたがる藤堂赤葉に、PCたちが反応したらシーン終了。

藤堂赤葉が死亡していた場合、オスカー・コールリッジに呼び出され、今回の稲生先角の件を労われる。

▼PC③とPC④の場合

神祇庁の応接室に鷲司兼光に呼び出され、怪異退治をPCたちに依頼する。鷲司兼光は胃薬を飲みながら、ぼつりとこぼす。

「怪異やネフィリムは違うものらしいけど、いったい何が違うんでしょうね？」

そんな素朴な鷲司兼光の質問にPCたちが反応してから、怪異の出現現場に向かってシーン終了。

▼PC⑤の場合

湯島教会に妙剣深利に呼び出されたPCが、再び現れたという優位種の討伐を依頼されるシーン。

「我々は我々がすべきことをするだけだ」

そうだろう？ という妙剣深利の問いかけPCが返答したら、湯島教会を去ってシーン終了。

■PCが全滅した場合

ここでは稲生先角とのクライマックスフェイズの戦闘に、敗北したらどうなるのかということを書いておく。

稲生先角は青龍の力をその身に宿し、東京湾上で待機していたスティーヴン神尾——ルシファー級ネフィリム、シェムハザに戦いを挑む。東京全土が荒れ狂う木行の力により、震度7を超える大地震によって壊滅的な被害を受ける。

稲生先角とシェムハザの戦いは、双方相打ちになって終わる。稲生先角はこの戦いで、命を落とすこととなる。

シェムハザは死なずにすんだものの、損傷が激しく傷を癒すために表舞台から退場。日本アルタイルは、今回の東京直下型地震に被災したスティーヴン神尾が亡くなった、と公式発表を出した。

その後、アルタイルは、より激しく魔術師を排除する方向へシフトする。世界中で行なわれる魔術狩りに、魔術サイドは防戦一方となった。

なお、PC全員が戦闘不能、あるいは死亡した場合は全滅となる。戦闘不能のPCの生死については、プレイヤーと相談してGMが決定してよい。

守り切れなかった世界で、PCたちがどう生きるのか？ それを決めて希望があれば、GMはエンディングを演出するとよい。

■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。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。

また、本シナリオの「依頼を達成した」は以下のとおり。

・稲生先角の野望を止め、東京を救った：25点

秘匿情報

ここには、乖離世界の秘密が記述されている。したがって、『GA』と本書に掲載されているキャンペーンシナリオ、そしてGM以外は、読まないことをお勧めする。すみやかに本書を閉じていただきたい。

ネフィリムとアルタイルの秘密

ここに書かれていることは、『GA』掲載のキャンペーンシナリオ「天より来たりしモノ」、そして本書掲載のキャンペーンシナリオ「首都鳴動」のネタバレ、そして今まで明かされることのなかったネフィリムに関する秘密である。

ただし、これらは事実は一部の魔術師はすでに知っていることである。もし、あなたが、そのような魔術師のロールプレイを希望するのであれば止めはしない。むしろ、積極的にプレイに役立てていただきたい。

■アルタイルのこと

「天より来たりしモノ」に書かれているとおり、アルタイルの上層部の一部はルシファー級ネフィリムである。現状判明しているのは、ウィルフレッド・ウォード（ネフィリム名アザゼル）、ステイーヴン神尾（ネフィリム名シェムハザ）、鷲玉鈴（ネフィリム名サタナエル）。彼らは、彼らが“創造主”と呼ぶ存在の命令により（*）、人類を監視、制御している。その目的は人類の宇宙進出を阻み（*）、地球に閉じ込めておくこと。

そう、創造主とは、地球外知的生命体、あるいはその集合体なのである。アルタイル創設者のファウンダー6も、もちろん全員がルシファー級ネフィリムである。

●アルタイル以外のネフィリム

魔術結盟に在籍するラファエル・ラブリエもルシファー級ネフィリムである（ネフィリム名ラファエル）。彼の役目は、人類の魔術レベルの調査、さらに危険な魔術師の排除である。もちろん、魔術結盟を創設したステイーヴン・エンジェルとは、ステイーヴン神尾のことである。彼は魔術師を監視しやすくするために、魔術結盟という組織を作り上げたのだ。

●魔術のこと

創造主、あるいはルシファー級ネフィリムが魔術師を排除する理由は、魔術の基本原則が創造主がネフィリムを創造するために使用している技術と同じだからだ（*）。ゆえに、創造主は人類が魔術を使いこなし、さらなる技を編み出すことを警戒している。彼らが魔術師を排除しようとする理由は、人類が創造主と同じ技術を手にすることがないようにするためである。

●ネフィリムのこと

ルシファー級以外のネフィリムは、創造主の技術により、地球のマナを使用して創り上げられている。自動プログラムのようなもので、条件指定、あるいはランダムに生成されて続けているのだ。

（*）“創造主”と呼ぶ存在の命令により

彼らルシファー級ネフィリムは、創造主によって創り上げられた存在である。それは、魔術によって創り上げられた使役魔に近いといえる。

（*）宇宙進出を阻み

アルタイルが宇宙開発部門に手を広げているのも、このためである。

（*）技術と同じだからだ

アーサー・C・クラークの言葉を借りれば、「Any sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic.（十分に高度な技術は、魔法と区別がつかない）」である。

「首都鳴動」プレイレポート

■このキャンペーンについて

このキャンペーンシナリオ「首都鳴動」は、芝崎明神に現われたシロマガツチ退治に、アルタイルの暗部を背景にした復讐劇、吸血鬼大谷円雷の復活など、一見無関係の事件が、まったく別の視点——別PCたちによって描かれていく。そして、最後には暗躍していた魔術師稲生先角によってこの国の首都・東京の命運を賭けた騒動へと発展する物語である。

ここでは4本のキャンペーを実際に遊んだテストプレイ時で起こった、実際のセッションで役立つだろう出来事を紹介する。

■シナリオ1

●水晶を破壊する行動について

シナリオ1では、光の壁の中に閉じこもってしまったシロマガツチの元へ向かうために、5つの水晶のうち、3つを破壊しなくてはならない。情報収集で得られた情報を元に破壊に行かなくてはならず、時間制限でシロマガツチの強さが変わることもあって、どのテストプレイでもPCたちはここで真剣に論議した。

意図したことであるが、情報はあくまで断片的なものだ。どの技能を用いるのか、どんな処理を行なうのかまで分かるようになっていない。そのため予想が間違ってしまうことも当然、起きる。

あるテストプレイのGMは、その間違いを指摘しなかった。その判断もプレイヤー、ひいてはPCの判断としたからだ。判定になって自分の間違いに気づいたPCは慌てたものの、逆にそれをPCのルールに活かして楽しんだ。

また、あるテストプレイのGMは、間違いをそれとなく指摘した。理由としては、情報収集で成功しているのだから明らかな読み間違いもPCなら分かるだろう、というものだった。実際に、PCとプレイヤーは違う。この指摘により、PCはスムーズに自分が活躍できる場所を選び、ストレスなく遊べた。

このGMの対処の違いは、GMの考え方やスタンスの違いで生まれたものである。GMは、プレイヤーを楽しませるためなら自分の好みで判断するとよい。

■シナリオ2

●PCたちの合流について

シナリオ2は内閣情報調査室、SAN、防衛軍特殊任務群とそれぞれ立場の違う

PCが参加するシナリオである。そのため、このシナリオで重要になるのが、PCがいかに合流するかということだ。実際に、テストプレイの卓によって合流の早かった卓と遅かった卓、どちらもあった。

合流の早かった卓の理由は簡単で、そうした方が情報を集めやすい、というものだった。実際、情報の共有ができるのは大きい。また、組織や立場の違うPC同士のやり取りを多く楽しみたいのなら、早めに合流するのは正解である。

合流の遅かった卓は、組織として動いているのだから馴れ合いはしたくない、というものだった。これも違う組織のPCが集まるシナリオの醍醐味である。PCたちはそれぞれの立場から、互いに利益があるのならと最終的に合流した。

これも卓で遊ぶGMやプレイヤーの好みで、変わる点である。GMは積極的に合流を促す必要はない。ただ、PCが合流したいと言った時には、スムーズに合流の場を設けてあげるとよいだろう。

■シナリオ3

●魔術について

このシナリオ3は魔術師という新たなPCで遊ぶシナリオになっている。もちろん、テストプレイを遊ぶGMもプレイヤーも初めて触れることになる。なので、あるテストプレイのGMがまず最初にやったことは、PCが何ができるのか、とデータを把握することだった。

GMにその意図をたずねたところ、最初に互いに魔術という新しいデータのすりあわせて共通認識を持ちたかったから、と答えた。この方法は功を奏し、セッションを円滑に進める手助けとなった。ぜひ、初めて魔術師PCで遊ぶ時には試してみたい。

●情報共有について

このシナリオ3も違う組織から集まったため、PCが合流するというプロセスが必要となる。ただ、シナリオ2と違うのはすべてが鳴動館という閉鎖空間で起きていることだ。

そのため、全員が集合して自己紹介をするところ合流する卓、後々情報共有のために合流する卓とまちまちだった。特にこのシナリオは、調べても何も進展にならないことが普通に起きる。そのため、情報共有が重要となる。

GMはシーンの最後に情報を共有するために全員が集まる演出を入れたり、時間が経過しないシーンを追加するなどした。また、GMは特にシーンや演出を挟まなくても伝えたとPCが宣言すれば、情報は共有したものとして扱うとよいだろう。

■シナリオ4

●キャンペーンの遊び方について

シナリオ4は、それぞれ違う事件を解決したPCたちが集まり、暗躍していた魔術師稲生先角に挑むシナリオだ。テストプレイでは、すべてのシナリオを同じプレイヤーで遊んだ場合と、すべて違うプレイヤーで遊んだ場合を試した。

同じプレイヤーで遊んだ場合、プレイヤーたちにとってはすべて遊んだシナリオである。各シナリオにあったシナリオ4に繋がる伏線をすんなりと受け入れられた。

すべてのシナリオを違うプレイヤーで遊んだ卓で、GMはPCたちに自分たちの卓で何があったのか語らせる時間を設けた。GMがその後に伏線のことを告げると、PC、ひいてはプレイヤーが自分たちが解決した事件の背景を改めて理解し、盛り上がった。すべてのシナリオを違うプレイヤーで遊ぶ時は、ぜひ試して欲しい。

●魔術の秘匿について

このキャンペーンシナリオの肝とも言える部分のひとつに、今まで秘匿され続けた魔術をPCが知る機会を得る、という点がある。『GA』のキャンペーンシナリオ「天より来たりモノ」があくまでPCではなくプレイヤーに与えられたものであるのに対して、今回はPCもそれを知ることとなる。PCもまた、世界の真実のひとつを知る存在になった、ということだ。

このキャンペーンは東京、引いては世界を守るものだが、その結果世界が変わる訳ではない。魔術は秘匿され続け、昨日と変わらず世界は続いていく——しかし、世界の真実を知ったPCにとっては間違いなく変わったのだ。

このキャンペーンがそのきっかけとなれば、幸いである。