

ナイトウィザード The 3rd Edition シナリオ集

『オーバーライト』 Web体験版

最初にお読みください

このファイルは、『ナイトウィザード The 3rd Edition シナリオ集 オーバーライト』の体験版です。キャンペーンシナリオ『オーバーライト』のグランドオープニングとシナリオ1『青の章：歓喜』が掲載されています。

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『ナイトウィザード The 3rd Edition』のセッションを遊ぶためには、基本ルールブックである『ナイトウィザード The 3rd Edition』および『ナイトウィザード The 3rd Edition 上級ルールブック』（共にKADOKAWA エンターブレイン刊）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『ナイトウィザード The 3rd Edition』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“[NW3] P*”は、『ナイトウィザード The 3rd Edition』のページ、“[上級] P*”は『ナイトウィザード The 3rd Edition 上級ルールブック』のページを示しています。また、特にそれらの記号がない場合は『ナイトウィザード The 3rd Edition シナリオ集 オーバーライト』のページ数を参照しています。

注意!!

• GM以外は読まないこと

このセクションの内容は本書の重要な内容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、このセクションでは本書の重要な情報を取り扱っています。このセクション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ご注意ください。

STAFF LIST

シナリオ執筆：遠藤卓司／藤田史人

イラスト：石田ヒロユキ

コミック：冬城あおい

編集：磯田暁生

DTP：伊藤和幸、須藤正道

本ファイルの著作権は(有)ファーイースト・アミューズメント・リサーチに帰属します。

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じます。

©FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

NIGHT WIZARD The 3rd Edition

キャンペーンセッティング

本書のシナリオはキャンペーン・シナリオとして書かれている。すなわちキャンペーンプレイで遊ぶことを前提としている。ここでは、キャンペーンプレイ用のキャラクターについて解説する。

プリプレイについて

本書に掲載されている“オーバーライト”キャンペーンは、輝明学園とその周辺を舞台とした全五話+aからなるキャンペーンシナリオである。この5つのシナリオで、ひとりの少女の救済と彼女を狙う侵魔たちとの戦いの物語を遊ぶことができるのだ。

■キャンペーン

キャンペーンあるいはキャンペーンプレイとは、1本のシナリオだけでなくキャンペーンシナリオと呼ばれる複数本のシナリオを用いて（複数回の）セッションを遊ぶというTRPGの遊び方の一種である。

モノプレイやモノプレイ用のシナリオが単発の読み切りマンガとしたら、雑誌で連載しているマンガがキャンペーンシナリオということになる。可能であれば、本書に掲載されている（すべての）シナリオを同じプレイヤー、同じPCで遊んでほしい。

もちろん、同じPCで遊び続けられないこともあるだろう。その場合は、参加するPCに合わせてシナリオの内容を変更したり、補足する必要がある。なぜなら連続ものであるという特性上、後半のシナリオでは、これまでの物語の流れをプレイヤーもGMも知っているという前提で書かれているためだ。

■キャンペーン・キャラクターの作成

本章では、キャンペーンに使用するキャラクター作成について解説する。キャラクター作成は、コンストラクションを推奨する。シナリオ1は、クイックスタートでもセッションを遊ぶことができる。よってサンプルキャラクターも紹介している。

●クイックスタート

以下の5つのサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

PC①：魔剣使い（『NW3』P 46）

PC②：大いなる者（『NW3』P 32）

PC③：強化人間（『NW3』P 38）

PC④：陰陽師（『NW3』P 34）

PC⑤：忍者（『NW3』P 44）

●コンストラクション

コンストラクションでのキャラクター作成では、クラスの指定は特にない。推奨されるクラスに関してはクイックスタートで推奨するサンプルキャラクターのクラスが参考になるだろう。

いくつかのクラスはシナリオの内容に合った相応しいものとして選択されている。

◆《小さな奇跡》

クイックスタートでは、PC②のサンプルキャラクターとして大いなる者が推奨されている。本キャンペーンでは、シナリオ内で《小さな奇

跡》を必要とする固有のイベントは設定されていないが、後述する“色無き少女”のためのヒロイン作成ルールでは、《小さな奇跡》を用いる特別なルールが設定されている。

●推奨ワークス

PCのワークスは次のものを推奨する。なお、指定なしとなっている場合も、シナリオの展開上、輝明学園やスクールメイズ内に登場可能であることが望ましい。

PC①：輝明学園高等部の学生

PC②：輝明学園高等部の学生

PC③：指定なし

PC④：指定なし

PC⑤：指定なし

●PC間コネクション

PC間コネクションは、基本的に次の順番で取得すること。PC① → ② → ③ → ④ → ⑤ → ①。

キャンペーンの展開によっては他のPCとの関係に変化が現われることもあるだろう。GMは、アフタープレイで相談して、コネクションの内容を変更したり、結び直したりしてもよい。

◆コネクションの常備化

『NW3』P 165にもあるように、シナリオごとにひとつのコネクションを常備化できる。シナリオハンドアウトに掲載されたコネクションは基本的に常備化されるとする。

常備化したコネクションはキャンペーンレコードシート（P 110、裏表紙）を用いて管理する。キャンペーンレコードシートの用法については後述する。

●プレイヤー人数が少ない場合

プレイヤー人数が少ない場合、PC番号の若い順に優先する。PC人数が少ない場合の戦闘については、各シナリオのエネミーデータに調整の指針が示してある。

●プレイヤーの人数が多い場合

人数が多い場合は、シナリオの変更なしには対応できない。PC④あるいはPC⑤と同じシナリオハンドアウトを使用し、シーンに登場してもらおうとよいだろう。

■キャラクター設定

キャンペーンに参加するPCのデータ面だけではなく設定面、イメージ、演出も重要な意味を持つ。PCごとに要求される設定の量や質は異なることになる。それを解説しよう。

●PC①の場合

本書掲載のシナリオではワークスで指定しているように輝明学園高等部の学生を想定して記述されている。PCのワークスが推奨のものではない、あるいは設定上、高校生ではない、シナリオの展開で輝明学園から退学あるいは休学あるいは休校しているなど輝明学園に所属していない場合は、作中のセリフやNPCとの関係などは適切なものに変更すること。

◆PC①のロール（役割）

PC①は、キャンペーン通してのヒロインである“色無き少女”とコミュニケーションを取るPCである。そこで、心を失った少女と会話する。すべてを奪われた少女のために命を賭けられる。そういったモチベーションで活動できるキャラクターを想定している。

●PC②の場合

PC①が固定のNPC（“色無き少女”）のために戦い続けるのに対して、シナリオごとにユニークな立ち位置で登場することになる。

基本的には敵である、五情五色五人衆によって被害を受けたイノセントの代わり、すなわち被害者であるイノセントを救うために侵魔と戦っていくことになる。

◆PC②のロール（役割）

PC①がキャンペーンを通じてのヒロインを中心とした導入になるのに対して、PC②はシナリオごとにイノセントの被害者の代理戦士としてシナリオに導入される。侵魔が引き起こした事件の被害者のために立ち上がる。これは、ナイトウィザードのシナリオで基本となる導入のひとつだろう。

●PC③の場合

PC③は、かつて五情五色五人衆（以下、五人衆）によってみずからの家族が奪われたという設定が与えられる。すなわち、復讐者としてシナリオに参加する。オープニングとエンディングには多くの場合、同じ演出が行なわれる。

推奨されるワークスは特にないが、あえて言うなら輝明学園の学生だと他のPCと関係しやすくだらう。

◆PC③のロール(役割)

PC③は、復讐者である。五人衆に殺害された家族の構成(父、母、妹の三人とか、近親の家族に加えて恋人や親友なども失っているのか)などについてキャラクター作成時にGMと相談の上で、決めること。この家族構成はシナリオの特にオープニングフェイズの演出にも大きく影響する。GMはあらかじめシナリオを確認し、必要があればその演出をプレイヤーの設定に合わせて変更するなど、どのように演出するかのコセンサスを取っておくこと。

●PC④の場合

PC④はNPCから発生している侵魔関係と思しき事件の解決と調査を依頼されるという導入が行なわれる。つまり、ウィザードとしての活動が可能なら、問題ない。ある意味もっとも自由な立場として、このキャンペーンに参加することになるだろう。

◆PC④のロール(役割)

前述したようにもっとも自由な立場で、このキャンペーンに参加する。よって役割も比較的軽い。キャラクター独自の設定をGMとともに深く演出できるだろう。ただし、ウィザードとしての活動については精力的であることが望まれる。特にシナリオ1では秋葉原の街の異変に遭遇して、侵魔の介入を疑って活動を開始するという展開となるためだ。

●PC⑤の場合

PC⑤は、ロンギヌスの一員(*)として調査することになる。調査するのは“色無き少女”だ。“色無き少女”とは一体何者なのか? なぜ月匣に封じられていたのか、というキャンペーン全体の謎を追っていくことになる。

◆PC⑤のロール(役割)

“色無き少女”を追っていくという立場、設定になるが、それはすべてアンゼロットの命令によるものである。結果的に命令に従うのであれば、アンゼロットの忠実な部下であれ、いやいやながらであれ、演出は自由にしてよい。

(*) ロンギヌスの一員

結果的にアンゼロットの命令に従うのであれば、ロンギヌスの一員として日々働いていなくてもよい。たとえば柘理司のような立場でもいいのだ。

トラブルシューティング

■キャラクターの死亡

キャンペーンプレイ中にも、残念ながらキャラクターが死亡することもある。もちろん、すべてのPCが死亡し、完全に敗北することで、シナリオ、キャンペーンその物が失敗となるだろう。その場合は、残念な結果となったことを胸に、エンディングを演出することになるが、クライマックスフェイズでPCがひとりだけ死亡することもあるだろう。

そのような場合、キャンペーンはそのまま継続されるがキャラクターが途中退場してしまう場合に、どのように処理するか、である。

基本的には死亡したキャラクターは永遠にセッションの舞台から退場することになる。

そのキャラクターが担当していたキャンペーンシナリオ内での役割は他のPCが負うことになるだろう。

◆新キャラクター参入

プレイヤーには、新しいPCを作成してもら

い、死亡したPCの代わりにキャンペーンに再び参加してもらおう。この時には、CLは他のPCと合わせて、作成してもらおうこと。

キャラクターレベルは調整して同じにするのがよいが、消費した経験点についてはGMが判断してよい。基本的には補填するか、しないかということになるだろう。ただし、補填する場合は、キャンペーンプレイで得た経験点はそのキャンペーンプレイ中のみ使用できるとするべきだろう。これは得た経験点を“消費する”というルールを有名無実化することになるためだ。

▼同じ点数を補填

死亡したキャラクターに使用していた経験点と同じだけの経験点を与えて、キャラクター作成にすべて消費する。PC間のデータバランス的にはもっともよい。

▼補填するが、点数は少ない

補填するが消費量には足りない程度に留め

る。一定額以上は補填しない。消費点数の半分までをボーナスとして与えてすべてそのキャラクターで消費する。

▼補填しない

プレイヤーの所持している経験点のみである。シンプルだが、新規に参加するキャラクターに対して厳しい裁定(*)である。

■経験点の持ち込み

『NW3』の経験点はセッションに参加したGMやプレイヤーの物となる。よって自分の持っている経験点をみずからのPCに使用したいというプレイヤーもいることだろう。

経験点の使用についてはGMがレギュレーションとして判断することだが、基本的には、経験点については持ち込みを認めず、本キャンペーンのシナリオで得た経験点のみが消費できるとすべきだ。これは経験点の消費量のバランスをすべての参加者で同等とすることで、キャラクター間の戦闘能力のバランスを取るためだ。

■中途参加

キャンペーンプレイ中に新たなPCが参加することもあるだろう。その場合は、前述の新キャラクター参入の場合と同じようにキャラクターレベルを合わせて、経験点の補填をどうするかを決定すること。キャンペーンレコードシートを用いれば取得した経験点と消費した経験点を確認できる。その消費量、取得量で補填するとよいだろう。

■再作成

キャンペーンプレイ中、新しいデータやクラス、特技などが発表されることで、キャラクターのデータを変更したい、あるいはキャラクターを再作成したいということもあるだろう。

その場合はGMの許可を得て、キャラクターの再作成を行なうこと。具体的には次の再作成が行なえる。

●アイテムリビルド

常備化しているアイテムを経験点(現金)に払い戻して、別のアイテムを常備化する。

●クラスのリビルド

クラスチェンジのルールを使用せずに、クラスを選択し直す。クラスチェンジをし直してもよ

いだろう。

■シナリオの変更

キャンペーンプレイでは、セッションを続けていく間に、シナリオの展開が大きく変化していくことがある。たとえば、PCたちの行動によってはGMがシナリオの展開を変化、というより追加しなければならないこともあるだろう。

キャンペーンシナリオは複数回にセッションを行なうため、変化の幅もモノプレイのセッションとは比べものにならない。たとえば、前のシナリオで会話したエキストラのNPC(PCのクラスメイトという設定のみがある)に名前がついたり、詳細な設定が生まれることもある。もし、キャンペーンプレイそれ自体の経験が少なの場合、そのようにPCたちによって“シナリオにない”展開やシーンの追加が要求されることに恐怖や焦りを感じているかもしれない。

先に告げてしまうと、実はこのその場の展開やプレイヤーのライブな発言で修正するという行為はかなり楽しいのでさほど怖がる必要はない。ただ、注意しておきたいのはシナリオに予定されていない展開だということだ。もちろん、それを予告する伏線などないし、伏線の回収どころか、もとより予定されていない事態なのだ。収拾できるかどうかすらもあやしい。というのもまれにプレイヤーが新しい展開がシナリオやシーンにすでに書かれている予定どおりの事態だと思いついでいることがあるためだ。もちろん、これはシナリオに書いてあるかのようにオリジナル展開を演出しているGMの確かな手腕を指し示している。誇ってもよいだろう。だが、それ故に過剰な期待をされても困るというもの。きちんとこれはオリジナル展開でシナリオにはないということを宣言し、このオリジナル展開がどのように収束するかについてプレイヤーと相談してもよい。このような場合に、プレイヤーからアイデアを募るのはよい手法だ。

オリジナル展開はシナリオからの逸脱を意味するが、同時にそれはセッションにプレイヤーが関与しているという確かな証拠なのだ。

●キャンペーンプレイの中断

残念なことだが、さまざまな理由で、キャンペーンプレイが続けられないということもある。その場合は、中断してキャンペーンを幕引きする方法について参加者間で協議するべきだろう。できるだけきちんと終わらせて欲しい

(*) 厳しい裁定

特に、前のキャラクターの死亡が「他人を助けるための自己犠牲的行動」だった場合など、厳しすぎると印象を受けるかも知れない。

これは状況による。GMは楽しくキャンペーンを続けられるよう適切な判断をして欲しい。

が、途中のエピソードを省略して最終シナリオをプレイする。あるいは最終シナリオまでの流

れを確認してGMがオリジナルの最終エピソードを作成するのもよいだろう。

シート類の使用法

本書および掲載されたキャンペーンシナリオでは、いくつかのシートを活用する。それらのシートの記入方法、活用方法を解説する。

■セッショントレーラー

本キャンペーンのシナリオにはトレーラーコミックが用意されている。このページとそれに続くページには今回予告とシナリオハンドアウト、そしてシナリオにおける特別な注意が書かれている。これらの内容はセッションのためにコピーすることを許可している。必要な部分(*)をプレイヤー人数分コピーを取って全員に配れるようにするとよいだろう。

(*) 必要な部分

コピーしやすい必要な部分だけを抜き出したものが、F.E.A.R.のサイトでダウンロードできる。参考にしていただきたい。

シート類

追加のシート類は巻末などに掲載されている。また、F.E.A.R.のサイトでpdfがダウンロードできるので利用していただきたい。

特技シート

P109
キャンペーンレコードシート
裏表紙
シナリオヒロインシート
P108
キャンペーンレコードシート(10セッション用)
P110

(*) シナリオのヒロイン

文中では少女となっている、イラストも女性として描かれているが、男性であっても構わない。萌えヒロイン作成ルールでは性別はランダムでは決定されないため、「色無き少女」の性別はグランドオープニングを開始する前に決定すること。

の属性や外見的特徴を取り戻していく。それを決定するのが、『萌えヒロイン作成ルール』(『NW3』P 233)である。

しかし、通常の『萌えヒロイン作成ルール』とは手順や目的が異なっている。たとえば、萌えヒロイン作成ルールでは最初にヒロイン属性を決定するが、本キャンペーンでは一人称、二人称、口調を決定する。これは「色無き少女」がPCと会話するために最低限それだけの情報が必要になるからだ。

シナリオが進行する度に新たな色が「色無き少女」に加わっていく。その手順について解説しよう。

●ロールする箇所

P16の記入例を参照して欲しい。どのシナリオで、どの項目を振るかを示している。

その項目については萌えヒロイン作成ルールにしたがって、個々のチャートをロールすること。ルールでは、ROC(ロールオアチョイス)となっているが、このキャンペーンでは、ロールで行なうこと。

▼口調の変化表

独立した項目が存在しないため、図版には入っていないが、シナリオ4で決定される。

●ロールの手順

ロールを行なうのは、基本的にGMだが、GMはプレイヤーにロールを任せてもよい。その場合は、シンプレイヤーあるいは、そのロールを行なうに相応しいPC(のプレイヤー)に任せるとよいだろう。

◆ロールの振り直し

萌えヒロイン作成チャートはその結果によってヒロインに致命的な影響を与える。こんなはずじゃなかった。そう思うこともあるだろう。

そのままならない感じが、本キャンペーンの面白さでもある。しかし、時に度を超してしまいいしらせることがある。そこで、以下にプレイヤ

ーにリロールのチャンスを与えるアイデアを併記する。

GMはあらかじめこの中から適切と思うもの(*)を選び、プレイヤーに伝えること。

①リロール権

このキャンペーンに参加しているプレイヤーはプレイヤーごとに1回、振り直しを要求することができる。これはキャンペーンの間にプレイヤーごとに1回である(つまり、5本のシナリオの間にプレイヤーひとりにつき1回振り直しを要求できるということだ)。

なお、リロール権は巻き戻して使用することはできない。前のシナリオで決まったことを次のシナリオの途中で変更はできない。

②《小さな奇跡》

PCに《小さな奇跡》を持つキャラクターがいる場合、《小さな奇跡》を使用することで、振り直しが行なえる。

③ブラーナ

ダイスを振ったプレイヤーのPCのブラーナを1点消費することで、振り直すことができる。1回のロールに使えるブラーナは1点までである。

④特別リロール権

“色無き少女”を見つけ、救い出したPC①には特別なリロール権が与えられる。前述のリロール権をもう一度、執行できるのだ。

⑤シナリオのイベント

シナリオ5「黒の乗り手」のミドルフェイズ、ダイブ中にチャートのリロールを行なうイベントが追加されている。これが最初で最後のチャンスだ。

●結果の無効化

ランダムにヒロインに要素と特徴を追加していく萌えヒロイン作成ルールは基本的に必ず大きなアクシデントになる。その時、GMが“これはロールプレイするのが辛いぞ”と思うこともあるだろう。その場合は、振り直すかチョイスすること。プレイヤーに嫌われたり、GMがロールプレイできないようにするためにこのようなルールにしているわけではない。問題を感じたら振り直せばよい。

■決定されない項目

シナリオヒロインシートの一部は、ルールでは決定されない。それらについては任意のタイミングで決定してよい。

▼クラス

“色無き少女”はウィザードではないので、クラスは存在しない。“なし”と記入する。

▼年齢・性別

年齢はPC①と同年代、性別に関してはGMが決定してよい。文中はすべて少女だが、少年でもシナリオでは問題にはならない。

▼設定&裏設定

PCに伝えることはできないので、記入できない。あえて記入するなら、シナリオ4終了後とシナリオ5終了後だろう。

▼身長・体重、肌の色

これらの項目は、萌えヒロイン作成ルールにも決定するルールは設定されていない。グラントオープニング後、シナリオ1のプリプレイに、PC①のプレイヤーと相談して決定するとよいだろう。

▼星座、誕生日

⑧星座、誕生日表を振るタイミングは指定されていない。“色無き少女”とPCが“相談”して、決定するとよいだろう。

▼血液型

グラントオープニングで身体検査をした際に確認されている、ルールにもないし、特に重要でもないで決定するタイミングは指定されていない。シナリオ1のプリプレイに、PC①のプレイヤーと相談して決定するとよいだろう。

▼ヒロインロール

シナリオによって決まっているためロールできない。さらに、そのことをPCに伝えられるのはシナリオ4終了後である。よって決定できるのはシナリオ4終了後、シナリオ5のプリプレイである。そのタイミングであるならチョイスすべき項目は決まっていることだろう。

▼PCとの関係

PC①との関係はグラントオープニングにPC①が受け取るシナリオハンドアウトに書かれている。それを記入すること。

他のPCとの関係は、それが生まれたと感じた時に記入していくとよいだろう。また、他のPCが“色無き少女”のコネクションを取得したら、そのPCとの関係を記入すること。

(*) 適切と思うもの

お初めのレギュレーションは、①②⑤である。

②③は本来PCがゲーム中のコンフリクトを解決するためのリソースをとっておかなくてはならないので、プレイヤーに提示する場合は気をつけること。それによって、シナリオの本来の目的がブレることがあるからだ。

また、プレイヤーごとにかけられる不可平等でなくなることに注意したい。

④は、PC①のプレイヤーが年少だったり、初心者だったりという理由で、周囲のプレイヤーが盛り上げたい雰囲気の場合に採用するとよい。

追加されたシートの使用法

ナイトウザード
The 3rd Edition
シナリオヒロインシート Ver.1.0

キャラクター名 **G**

クラス なし

シナリオ属性
シナリオ1 **2** シナリオ2 **3** シナリオ3 **G**

口調 **G**

設定&裏設定

髪型 **3**
髪の色 **2**
瞳の色 **1**
肌の色 **1**
身長・体重
誕生日
血液型
印象 **4**
ヒロイン
ロール

PCとの関係

PC名	関係
PC①	G

メモ

©2014 Fantasy Game System Research Co., Ltd.

- ⑥ グランドオープニング
- ① シナリオ1
- ② シナリオ2
- ③ シナリオ3
- ④ シナリオ4

シナリオハンドアウトの
コネクション

これまでに消費した経験点

このシナリオで取得した経験点

ナイトウザード
The 3rd Edition
キャンペーンレコードシート Ver.1.0

キャラクター名
プレイヤー名

コネクション 関係 感情 備考

シナリオタイトル	ゲームマスター名	日付	消費経験点	取得経験点

©2014 Fantasy Game System Research Co., Ltd.

ナイトウザード
The 3rd Edition
特技シート Ver.1.0

キャラクター名
プレイヤー名

クラス履歴
CL クラス

名称	SL	タイミング	判定	対象	射撃	代償	使用条件	効果	レベル
月夜	1	効果参照	自動	自身	なし	なし	なし	アイテムを隠す	P110
月夜	1	効果参照	自動	自身	なし	なし	なし	月夜を覚醒	P110

©2014 Fantasy Game System Research Co., Ltd.

その時のクラスを記入

CL

キャンペーンの背景

■五情五色五人衆

キャンペーンを通じて、PCたちと敵対する五人の侵魔たち五情五色五人衆（以下、五人衆）。彼らについて解説しよう。

彼ら五人は、“蠅の女王” ベール＝ゼファーの配下であり、彼女に命じられて“色無き少女”を封じ、その監視を行っていた。

◆歡喜の青

“歡喜の青”は、五人衆の切り込み隊長である。ベール＝ゼファーに対する忠義は五人の中で、もっとも厚い。“色無き少女”に関しては、主と同じように“ゲーム”に勝利し、その景品としてウィザードたちから奪い取ることにやり甲斐を感じている。

PCたちと最初に戦う際も、大規模な月匣で、イノセントのプラナーを大量に奪いつつ、ウィザードと対するという侵魔らしい行為を行なっているのもウィザードたちに本気で挑んでいるわけではない、というベール＝ゼファーへのアピールである。

◆憤怒の白

“憤怒の白”は、戦士として恥じない戦いをすることを信条にしているため、“歡喜の青”や“享樂の赤”のようにゲームにはあまり重きを置いていない。何事もまずは暴力に訴えるという思考の持ち主のため、五人衆の中でも、好悪がはっきりと分れており、“畏怖の黄”や“歡喜の青”には好かれる一方で、“悲哀の黒”と“享樂の赤”には敬遠されている。

◆悲哀の黒

“悲哀の黒”は、五人衆の中では、調整役を買って出ることが多い。そのふたつ名のとおり、発想は基本的にネガティブであり、総じてポジティブで我の強い他のメンバーの中で、彼は浮いた存在だ。周囲の空気を読んで細やかな気遣いのできる男である彼は、その事をよく理解している。そのため、“憤怒の白”をなだめたり、リーダー格である“畏怖の黄”と他のメンバーの意見調整を行なったりといった気苦労のある立場を率先して担っているのだ。

◆享樂の赤

“享樂の赤”は、その名のとおり、享樂家であり、彼自身の楽しみがあらゆる事情、ルール、物事に優先する。その“楽しみ”に対する飢え、欲望が今回の事件を起こす発端を作った。

しかし、彼は生来、小心者で卑屈な男だ。そのことは誰にも告げていない。そして、この事態が起こったことを彼はなんとなく楽しんでいいる。物語の後半、五人衆が半壊したのも、彼にとっては面白いことになってきたという感情を喚起するだけだ。

◆畏怖の黄

“畏怖の黄”は、五人衆のリーダー格である。とはいうものの、リーダーシップを取ることはあまりしてこなかった。封印の監視は能動的に行なう任務ではなかったし、五人衆のチームとしての仕事は、結局の所、それしか与えられていなかったからだ。

彼女はカリスマで導くリーダーではなく恐怖で部下を縛る暴君である。封印が保たれている間はすべきこともなかった。部下に丸投げして好き放題していたというのが、これまでの状況である。“色無き少女”から奪った力で“黒の乗り手”の持つ“疫病”の力が多少ではあるものの使用できることに気がついており、その力を手放したくないと考えている。彼女は、“疫病”の力に魅せられていくことになる。

●ベール＝ゼファー

四騎士のひとり“黒の乗り手”を封印した強大な魔王。なお、この封印のシステムを組んだのも彼女である。他の魔王と同様に彼女は四騎士を封じたが“黒の乗り手”の力である“疫病”を欲したベール＝ゼファーは、“黒の乗り手”を能力と肉体に分けて封じ、その能力を手元に置いたのだ。

彼女の支配する空を飛ぶものたち、鳥や羽虫たちと“疫病”の相性はきわめてよかった。

彼女はこの力で世界中から大量のプラナーを奪ったのである。そして、そのことは本キャンペーンでの事件のはじまりのひとつとなった。

◆黒の封印

ベール=ゼファーは、“黒の乗り手”を封印する際に、“疫病”の能力のみを持ち、意思を持たない“黒の力”と肉体と意識、記憶を持つ“色無き少女”に分けた。

そして、五人衆の手によって“色無き少女”の感情と意思と記憶を封じた。五人衆は、彼らの作り上げた月匣に少女を封じた。

しかし、現在“黒の力”は彼女の元には存在しない。“黒の力”は、現段階ではベール=ゼファーの手を離れ、侵魔として行動している。

これはベール=ゼファーの失策であり、油断である。その裏には、魔王同士の熾烈な闘争があった。

◆復活する黒の乗り手

彼女を最大の脅威、ライバルと考えている“東方王国の王女”パール=クールは、彼女の持つ“疫病”を脅威と断じ、これを奪う計略を立てた。意思がない侵魔であると考えたパール=クールは、憑依能力を持つ侵魔によって外部から“黒の力”をコントロールしようと考えたのだ。この計略はうまくいったが、うまくいきすぎた。取り憑いた侵魔の能力が弱かったのだ。取り憑いたはずの侵魔は逆に“黒の力”に呑み込まれ、“黒の力”はこの侵魔をベースにして新たな自我を得た。

行動の自由を取り戻した“黒の力”はみずからを“黒の乗り手”と名乗り、“疫病”をみずからの意思で振るうためにベール=ゼファーの元を出奔した。

●この事件におけるベール=ゼファー

基本的には、“色無き少女”を取り戻すという“ゲーム”を行なっている五人衆に手出しをすることはない。“ゲーム”をプレイしている者に外野がちよっかいを出すことは彼女自身ももっとも嫌うところだからだ。

だが、五人衆が“ゲーム”に勝ったところで、彼らは申し開きを行なって生き残るチャンスを得たに過ぎない。“色無き少女”を取り逃がしたという責任を五人衆は取る必要がある。

■“色無き少女”

“黒の力”を喪失したこともあり、ベール=ゼファーは、“黒の乗り手”の完全な復活を懸念している。“色無き少女”に対する封印はほぼ完璧である。能力が取り戻されても、それを

使用する意思がなければ意味はない。そして感情と記憶がないのだから意思が生まれるはずもないのだ。

ベール=ゼファーは、かつて自分の物だった“黒の力”すなわち現在の“黒の乗り手”の捜索を五人衆に命じた。“色無き少女”を“黒の乗り手”は取り戻そうとするだろうと彼女は考えたのだ。

●“享楽の赤”の裏切り

ベール=ゼファーからの要請に五人衆はしたがいがい、“色無き少女”の監視をより強めることになった。五人衆のうち四人は唯々諾々とあるいは嬉々として主からの久々の命令にしたがった。だが、その中のひとり“享楽の赤”は違った。

彼は、“色無き少女”もっと積極的に囮として使って、“黒の乗り手”を引き寄せようと考えた。理由はいくつもある、あえてあげるなら、そっちの方が楽しそうだった、からである。

何の力も持たない“色無き少女”はイノセント並みで、殺そうと思ったらそれぞれ指先ひとつで十分だ。

慢心した“享楽の赤”は、“色無き少女”を封印する月匣に小さな穴を開けた。意思を持たない“色無き少女”がこの穴から逃げ出すことは考えられない。だが、この手がかりで“黒の乗り手”は“色無き少女”を発見するだろうと、彼は考えたのだ。

■世界結界のリポート

弱体化が続く世界結界、世界結界自体がその危機に対処するために取った手法が世界結界の再起動(リポート)である。つまり、世界結界の強度を維持できるギリギリまで減少させ、世界結界の強度を(ある程度)回復するというメンテナンス行為だ。むろん、世界結界の強度を下げればさまざまな問題が生まれる。特に、日常と非日常、常識と常識の外にあるものの境界線が極端に引き下がることになる。最悪のケースを考えれば、物事の因果関係が成立しなくなり、世界その物が崩壊する事態すらあり得るだろう。

むろん、リポートに掛かる時間は、それほど長くはない(*)。そこで、世界魔術協会このリポートの時間に合わせて、全世界のウィザードに警戒を呼び掛けた。この世界結界が停止する一瞬に世界中でウィザードと侵魔との間で激しい戦いが起こった(*)。

(*) 長くはない

体感時間でおおよそ4~6時間、しかもその時間は因果関係がほぼ崩壊するため、イノセントには、ほとんど記憶されないことが予測された。

(*) 起こった

この戦いは、JGC 2014 というイベントで「ナイトウィザード The 3rd Edition」ライブRPGという形で、提供された。ライブRPGでは、プレイヤーはロンギヌス、世界魔術協会、世界解放同盟という三つの勢力に別れ、それぞれ侵魔と戦った。最終的にベール=ゼファー率いる裏界帝国との戦いは引き分けとなった。世界結界は維持されたため、事実上はウィザード側の勝利といえるだろう。

五情五色五人衆



● “色無き少女”の解放

世界結界の弱体化はさまざまな場所でいろいろなトラブルを引き起こした。そのひとつが本書掲載のキャンペーンシナリオということになる。その発端はこの事件により起こったのだ。

世界結界のリポートの影響により“享楽の赤”

によって開けられた穴は大きく広がり、PCがそこに落ち込み、“色無き少女”を解放することになった。

こうして、“色無き少女”と“黒の力”を巡る物語は始まった。

その少女には“何も”なかった

名前も

記憶も

心も





すべてが

奪われた

ウィザードたちは
少女の心を取り戻すべく

フォートレスに挑む

だが

災厄もまた少女を捜し求めている



プリプレイ

■ストーリー

ベール=ゼファー配下の五情五色五人衆（通称五人衆）によって月匣に封じられていた“黒の乗り手”。しかし、世界結界のリポートによって、封印にはほころびが生まれてしまう。

そのほころびに偶然、招かれたウィザード。ウィザードは、封印の中でひとりの少女に出会う。少女には何もなかった。あらゆる色と感情は奪われ、あるいはそれを表現する手段が奪われていた。そして名前も記憶も奪われていた。

ウィザードは、少女から感情と色を奪った侵魔“五情五色五人衆”を追う。五人衆は、秋葉原を中心に感情とプラナーの収奪を開始する。

ウィザードが少女を守り、五人衆と戦う意思を固めたところで、グランドオープニングは終了となる。

■キャンペーン予告

彼女には何も残されていなかった。

- 生きる喜びも、
- 理不尽への怒りも、
- 心が止まった悲しみも、
- 日々の楽しみも、
- 未来への恐れも。

感情を奪う侵魔“五情五色五人衆”によって、そのすべてを奪われてしまった“色無き少女”。

彼女と出会ったウィザードは戦いへと身を投じる。

そして、世界の命運を巡る戦いの中、運命は“色無き少女”を塗り変えていく！

ナイトウィザード The 3rd Edition キャンペーン

『オーバーライト』

紅き月が昇るとき、異界の門が開かれる。

キャンペーンハンドアウト

シナリオに参加するPCには以下の指定を満たす必要がある。クラスは、シナリオで望ましいものを設定しているが、必須ではない。

- PC①：輝明学園の学生
- PC②：輝明学園の学生
- PC③：五情五色五人衆に家族を奪われた。
- PC④：指定なし
- PC⑤：ロンギヌスのメンバー

PC①用ハンドアウト

コネクション：“色無き少女”

関係：庇護

クイックスタート：魔剣使い クラス：指定なし ワークス：学生

輝明学園内で月匣へと迷い込んだキミは、“色無き少女”に出会う。彼女に名はなく、記憶も、感情も、心すらも奪われていた。だが、キミにはわかる彼女にはココロがある。それは、キミに助けを求めている。

PC②用ハンドアウト

コネクション：“歓喜の青”

関係：仇敵

クイックスタート：大いなる者 クラス：アイドル ワークス：学生

キミは輝明学園に通うウィザードだ。その輝明学園に、強大なる侵魔が現われる。“五情五色五人衆”がひとり、“歓喜の青”。彼は学園と秋葉原におけるプラナー強奪を宣言した。そんな暴挙を許すことはできない。

PC③用ハンドアウト

コネクション：家族

関係：血縁者

クイックスタート：強化人間 クラス：指定なし ワークス：指定なし

キミは一葉の写真を見る。そこには昔飼っていた犬が住んでいた家の前で映っている。それだけのポートレートだ。だが、キミには見える、その横に立っている父母が、妹が、そして……。 “五情五色五人衆”、それがキミの仇。

PC④用ハンドアウト

コネクション：“憤怒の白”

関係：脅威

クイックスタート：陰陽師 クラス：指定なし ワークス：指定なし

キミは、ファージアスの平和を守るウィザードだ。キミは、“憤怒の白”という侵魔を追っている。怒りの感情と共にプラナーを奪うというその手口は数多くの悲劇を生んだ。必ず仕留めなければならない。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：“色無き少女”

関係：興味

クイックスタート：忍者 クラス：指定なし ワークス：指定なし

キミはアンゼロット麾下の超戦士団“ロンギヌス”のメンバーだ。今回の使命は、輝明学園で発見された“色無き少女”の調査と、“四騎士”と呼ばれる強大なる侵魔への対処である。世界を守るため、“少女の正体”を見定めろ。

グランドオープニング

●シーン1：色無き少女

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①真っ白な、月匣の中にいる。周囲はどれも白い。ちょっとした気まぐれで、旧校舎前を通ったPC①は、月匣に呑み込まれる。

PC①はそこで、“色無き少女”を見つける。

▼描写

内部は白い石造りで、漂白された骨を思わせる白色でおおわれている。

なんでこんなことになったのか、記憶は曖昧だ。ただ、ウィザードとしての感覚はここが、月匣の中だと教えてくれる。

月匣を奥へと進むと、やがて白く広大な空間が現われる。そして……その白い世界の中、なおもくっきりと見てとれるほどの、真っ白な少女が倒れ伏していた。

白く飾り気のない衣服。白いというより色の無い髪の毛と肌、色の薄い瞳はあえて言うなら琥珀色、少女は糸の切れた操り人形のように不自然なかたちで倒れている。

キミの気配に気がついたのか、ゆるゆると顔を上げる。そして、キミを見つめた。彼女は悲しんでいるように、キミには感じられた。

その右手はゆっくりとキミに伸ばされる。
「タ……す……ケ……で……」

咳き込みながら、彼女はそういった。

◆結末

PC①が彼女を助けることを決めた所で、シーン終了。

●シーン2：憤怒の白、秋葉原へ

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④は、“憤怒の白”およびその部下である侵魔たちと対峙しているところだ。周辺には“憤怒の白”によって怒りの感情を暴走させられ、怒りの感情と同時にプラーナを奪われた人々が倒れ伏している。PCと会話をした後、“憤怒の白”は秋葉原へと移動する。残された部下の侵魔と戦闘になるが、ルール処理は行わない。PCは勝利して、“憤怒の白”の後を追うことになる。

▼描写

陰鬱な曇り空の下、キミは“憤怒の白”およびその部下たちと対峙している。周辺には“憤怒の白”によって怒りの感情とプラーナを奪われた人々が倒れ伏している。幾人かはもう亡くなっている。残った人も長くはないだろう。……敗北感がある。

“憤怒の白”の右手には水晶のような形状の宝玉がある。あれは人々から奪った感情とプラーナの結晶だ。

▼セリフ：“憤怒の白”

「怒っているね、わかるよ。いいね、アンタの怒りは……いい。好きな味だ」

「……秋葉原か、面倒を起こしてくれる（怒）」
「ここで失礼するよ。あたしはいかなければならないところがあった」

(部下に)「お前ら！ 相手してやんな」

◆結末

PC④がどのように侵魔たちを倒したのか演出を行なって、シーン終了。

●シーン3：学園の敵

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

輝明学園に“五情五色五人衆”の“歓喜の青”が現われ、秋葉原で感情の収奪を行なうことを宣言する。このシーンでは、“歓喜の青”にダメージを与えられない。

“歓喜の青”は“色無き少女”が回収されたことに気がついて、輝明学園を訪れた。

何者かによって“色無き少女”が奪われたことがわかった。そのことをフォローするためにも秋葉原で力を蓄えようと考えている。

PCが攻撃を仕掛けるなら即座に退場する。

▼描写

月匣が開かれた気配を感じて、PC②は旧校舎近くに来ていた。頭上には紅い月が昇っている。ひとりの青い甲冑、喜びの表情のような紋様の入った仮面をつけている。

▼セリフ：“歓喜の青”

「“色無き少女”が解放されたか、面倒だな。だが、喜ばしい。おめでとうィザード。世界の破滅への第一歩だよ」

「地獄への道程は善意で舗装されているって

描写について

グランドオープニングは全体的に、描写が長めで、GMがひとりだけでしゃべることが多くなる。これは、ある程度避けられない。だから、GMは長い描写やセリフが続くときは、適度に区切って、プレイヤーが口をはさめるように工夫して欲しい。

特に、シーン1は、PC①と会話する相手が登場しないので、長い描写として記述されている。GMは短く区切り、プレイヤーが自分のキャラクターの演出をするよう間を取ることを心がけよう。

“色無き少女”の正体

“色無き少女”の正体は、ベール=ゼファーの命によって“五情五色五人衆”に封印された“黒の乗り手”の肉体である。

(*) PC③の家族

PC③の家族構成や誰を失っているのか、などはキャラクター作成を通じて設定して欲しい。また、家族の喪失がいつ頃の過去なのかについてはシナリオ中では、演出されないため、キャラクター作成の際にプレイヤーとGMが相談して決定すること。さらにライフパスなどで決まった設定に合わせてGMが演出を調整すること。

シーンで明らかになるが、家族は侵魔にプランナが奪われたことによって消滅しており、今やあなたの家族が“いた”ということすら覚えているのはPCのみだ。PCも写真とコネクションというデータとして保持しているから覚えているともいえる。

(*) ナイトメア

他の適切なコネクションをPC③が持っているれば、そのキャラクターからの情報とするとよい。演出、セリフは適切に変更すること。

(*) 家族写真

演出はPCのパーソナルデータを参考に变化させること。なお、出自で孤児であるとか、家族がいない場合は、この事件によって家族をプランナ喪失で失って天涯孤独と認識されている、というような演出を行なうとよいだろう。

(*) 輝明学園秋葉原校

PCが学生であれば、このとき輝明学園に転校してきたなどと演出を調整すること。

(*) ロングヌスの調査

調査を行なったのはロングヌス00([NW3] P 206)である。この調査の途中で、ロングヌス00は捕縛されている。ロングヌスに報告を行なっているのはニセ者だ。ちなみに“色無き少女”は“黒の乗り手”の本体であるので、情報自体は正しい。

(*) 輝明学園に向かう

必要なら身分照会をアンゼロットがしてくれるので、輝明学園内でPCの行動に制限がつかことはない。

ね、人間は変わらないね、嬉しい」

「おっと自己紹介が必要か、僕の名は“歓喜の青”、“五情五色五人衆”のひとりだ。キミの名を聞かせてもらおう」

「今は、戦うつもりはない。秋葉原といったかな、この街には喜びがあふれている。僕が大好きな感情だ」

「では、いずれまた」(立ち去る)

◆結末

PC②が“歓喜の青”を追うことを決めた所でシーン終了。

●シーン4：復讐を誓ったあの日

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

写真を通じて、PC③の家族(*)が、“五情五色五人衆”によって奪われたことを演出する。その後、ナイトメア(*)から、“五情五色五人衆”が秋葉原の輝明学園に現われたという情報をPC③は得る。

▼描写

キミは一葉の写真を眺めている。活力が必要な時、キミはこうして写真を眺める。写真には、キミが昔飼っていた犬が一頭映っている。だが、この写真は家族写真(*)だ。キミには見えている、その横に立っている父が母が、そして妹……。プランナを奪われて消滅した人間は自体が抹消される。その結果がこの写真、だ。キミの家族を奪ったのは侵魔、奴らは“五情五色五人衆”と名乗っている。

奴らはプランナと共に感情と心を奪う。キミの家族はいずれも、心を奪われ、人形のようにされて、消えていったのだ。

……キミは復讐者だ。そして待ち望んだ情報がキミの元に届く。

▼セリフ：ナイトメア

「“五情五色五人衆”が、輝明学園秋葉原校(*)に現われたという情報が入った」

「……行くのか？ お前はすべてを忘れたまま生き続けることもできるのだぞ？」

(討伐の意思を見せた)「どりい〜む。もはや何も言うまい。勝利を」

◆結末

PC③が輝明学園秋葉原校に向かったらシーン終了。

●シーン5：四騎士と世界結界

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PCはアンゼロットから、輝明学園に現われた“色無き少女”と五情五色五人衆の関係を調査するよう命令される。

▼描写

キミは今アンゼロット宮殿のテラスにいる。柔らかな陽光が満ちており、気怠げな午後の雰囲気がたゆたっている。

日傘の作る薄い影の下、アンゼロットはいつものように美しい微笑みを浮かべた。

▼セリフ：アンゼロット

「お掛けなさいな、お茶でもいかが？」

「先日、輝明学園秋葉原校である人物が保護されました。ロングヌスの調査(*)で、どうやら保護された人物が五情五色五人衆という侵魔に係る者であるらしいのです」
「あなたには、その人物の監視と五情五色五人衆への対処を命じます」

「返事はハイかYESでお願いしますね」

◆結末

アンゼロットとの会話が終了したらシーン終了。PCは輝明学園に向かう(*)ことになる。

●シーン6：秋葉原の異変

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PCたちの合流シーン。PC全員登場。PCたちの持っている情報の断片をつなぎ合わせることで“色無き少女”が五人衆によって、感情や記憶、意思を奪われたのではないかという推測を導く。シーンへの登場判定は必要ない。

▼描写

スクールメイズ内の救護室、その前にキミはいる。月匡で発見された“少女”の身体検査と治療が行なわれているのだ。そこには少女を発見したウィザードであるPC①もいた。

◆結末

会話が一通り済んだところで、救護室の主である亜門天明が入室を許可する。PCたちが救護室に入ったところでシーン終了。

●シーン7：蠅の女王

シーンプレイヤー：マスターシーン

◆解説

五人衆が“蠅の女王” ベール=ゼファーの

部下であることを教えるシーン。実は五人衆は、“黒の乗り手”の力に魅せられて、ベール=ゼファーを裏切っているが、ここではそのことを匂わせるのみで決定的な会話は無い。

▼描写

暗闇の中、五人の侵魔がいる。彼らはいずれも片膝をつき臣下の礼を取っている。

彼らに冷たい金色の瞳を送るのは、輝明学園の旧制服を着たひとりの少女。

「あの女が逃げた？ 言い訳を聞かせてもらおうかしら、面白かったら殺さないであげる」

鈴を転がすような甘い声。だが、その音は怒りに満ちていた。彼女の名前はベール=ゼファー、“蠅の女王”の名で知られる裏界最強の大魔王である。

“歡喜の青”が顔を上げた。

▼セリフ：ベール=ゼファーと“歡喜の青”の会話
「月匣が破られ、ウィザードが侵入したようです。ご報告に上がりました」

「あの女は？」

「むろん、取り戻す算段はつけております。ですが、ただ執行しただけではおもしろみがありません。邪魔をしたウィザード共に相応の対価を支払ってもらいます」

「……あの女については、任せるわ。私を楽しませなさい」

(他の四人に向かって)「“ゲーム”としよう。ひとりずつ順番に攻撃を仕掛けて、最初にあの女を捕まえた者が、我ら五情五色五人衆のリーダーというはどうだ？」

(他の四人に向かって)「先陣は俺だ。喜ばしいことに、すでに挨拶も済ませている」

▼セリフ：憤怒の白

「ま、いい。アタシは、それでいいよ」

▼セリフ：他の3人

「……(嘆息)」

「フツ」(女性っぽい)

「ま、楽しければイイヨ」(甲高い声)

◆結末

侵魔たちの会話が終了して、シーン終了。

●シーン8：君の名は

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

保護された“色無き少女”はPC①の名前を尋ねようとする。

ここで、“色無き少女”の名前(*)、一人称、二人称、口調を決定する。

決定のやり方は、P 14 から書かれている。名前以外は、チョイスはできないので気をつけよう。

この後、他にも項目をいくつか記入することになるが、それらはシナリオを終了させてから、シナリオ1のプリプレイで決めるとよいだろう。

以降のセリフでは一人称と二人称、口調などを決定したものに適切に変更すること。

▼描写

キミたちは“色無き少女”の元を訪れた。少女はじっとPC①を見つめている。感情を表現する能力、手法、意思などが決定的に欠けているようだ。少女が口を開いた。

▼セリフ：“色無き少女”

(PC①に)「だレ……？ (咳き込む) あなたの名前は……？」

(名前を答えられた)「そう……それが、あなたの名前……(PC①の名前を復唱する)」

(名前を聞かれた)「わたシの名前？ ……わからない。なにも思い出せない……」

(PC①に)「ねえ……わたシの名前は……？」

「わたシの名前、(名前を復唱する)」

「あなたの名前、(PC①の名を呼ぶ)」

◆結末

PCたちの反応を確認して、以下を読み上げシーン終了。

これから始まるのは白紙となった少女の心に新たな色を生み出していく物語。

「オーバーライト」

グランドオープニング終了。

■アフタープレイ

グランドオープニングの終了で、セッションを終える場合は、通常の方法で、経験点を算出する。シナリオの目的は達成したの項目では3点の経験点が得られるとする。ただし、キャラクターレベルの上昇は行なわないこと。

キャンペーンハンドアウトのコネクションは常備化する。キャンペーンレコードシートに記入せよ。

このままシナリオ1を行なう場合は、HPとMPは完全に回復する。クリティカル値、ファンブル値、所持金はそのまま持ち越すこと。

なお、ブラーナは、回復しない。

経験点のチェックは行なわない。

(*) 名前

このシーンに先駆けてPCが少女に名前を付けていた場合、シーンの演出を調整すること。

最初に名前を付けたときは反応を示さず、ここで付けられた名前を始めて反すうする、と言う風に演出するとよい。

以降、シナリオ内で“色無き少女”とある箇所は基本的にPCたちの付けた名前で呼称する。なお、五情五色五人衆は彼女のことを“色無き少女”あるいはアシ、それ、あの女などと固有名詞を使わずに呼ぶ。

シナリオ1 「情の章：歓喜」

青い侵魔が賭けるは喜びの心

なんていうか

燃え尽きちゃった
カンジ……

喜びを見失い、夢を失った少女

もう何も感じない!

あんなに
好きだったのに

少女の夢と微笑みを取り戻せ、ウィザード

プリプレイ

■ステージ

輝明学園秋葉原校およびその周辺が主な舞台となる。

■シナリオスペック

PC推奨レベル：1レベル

推奨PC人数：3人～5人

推奨プレイ時間(*)：4～6時間

■ストーリー

“五情五色五人衆”のひとり“歓喜の青”は、秋葉原の人々からブラーナと喜びの感情を奪い始める。それは、アイドルを夢見る少女、葵セイコの心を蝕む。彼女は、自分の夢を見失ってしまった。

“歓喜の青”によって喜びの感情を奪われた人々は、夢、やる気、意欲を失い、挫折した。そして、心折れた者たちは彼の月匣、“秋葉原アンダーワールド”へと呼ばれる。

ウィザードたちは“色無き少女”の感情と、人々の夢と活気ある秋葉原を取り戻すために“歓喜の青”と戦う。

秋葉原アンダーワールドに潜む“歓喜の青”を打倒することで、シナリオは終了となる。

■今回予告

秋葉原に漂う謎の倦怠感と閉そく感、秋葉原全体から活力が失われていく。その背後には、侵魔“歓喜の青”の隠謀があった。

大事な気持ちを奪われた“色無き少女”のため、夢や希望、生きる力を奪われた人々のために、ウィザードは“歓喜の青”の待つ月匣に挑む。

奪われた気持ち、ココロを取り戻せ!

ナイトウィザード The 3rd Edition

『青の章：歓喜』

紅き月が昇る時、異界の門が開かれる。

(*) 推奨プレイ時間

PC作成のための打合せおよび作成に必要な時間は含まれていない。

シナリオハンドアウト

シナリオに参加するPCには以下の指定を満たす必要がある。

PC①：輝明学園高等部の学生

PC②：葵セイコの友人

PC③：指定なし

PC④：指定なし

PC⑤：指定なし

PC①用ハンドアウト

コネクション：“色無き少女”

関係：興味

クイックスタート：魔剣使い クラス：指定なし ワークス：学生

月匣で封印されていた“色無き少女”。彼女からは感情とともに、あらゆる記憶が抜け落ちていた。不安なのか、それともキミしか寄る辺がないのか、彼女はまるで小鳥のヒナのようにキミから離れようとしていた。彼女に本来の感情や思い、それを取り戻さなければ。

PC②用ハンドアウト

コネクション：^{あおい}葵セイコ

関係：友人

クイックスタート：大いなる者 クラス：指定なし ワークス：学生

アイドルを夢見る少女、キミの友人“葵セイコ”もそのひとりだ。夢を追ってステージに立つ彼女は輝いていた。だが、久しぶりに街で出会ったセイコは、夢を、アイドルへの思いを失っていた。一体、彼女に何があったのだ。

PC③用ハンドアウト

コネクション：“五情五色五人衆”

関係：仇敵

クイックスタート：強化人間 クラス：指定なし ワークス：指定なし

“五情五色五人衆”を追うキミは、秋葉原の街で“歓喜の青”を目撃する。ヤツる能力は、喜びの感情を奪うこと。喜びを失った人々は生きる勇気すら失ってしまう。奴の月匣を突きとめ、秋葉原から排除しなければ。

PC④用ハンドアウト

コネクション：秋葉原の街

関係：信頼

クイックスタート：陰陽師 クラス：指定なし ワークス：指定なし

秋葉原がおかしい。シャッターを下ろしている店がやけに目立つ。メインストリートにも活気がない。街全体に漂う倦怠感は異常だ。無断欠勤や不登校、行方不明者も増えているという。何かが、この街に起こっている。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：“歓喜の青”

関係：忠誠

クイックスタート：忍者 クラス：指定なし ワークス：指定なし

キミはアンゼロット麾下の超戦士団“ロンギヌス”のメンバーである。そして、現在は“色無き少女”を見張るという任務の遂行中だ。その彼女に関わる侵魔“歓喜の青”。アンゼロットはキミに侵魔の追跡と討伐を命じた。



オープニングフェイズ

オープニングフェイズの進行

オープニングフェイズでは、保護された“色無き少女”の扱いについての会話が交わされるほか、“色無き少女”の記憶を奪った“歓喜の青”が秋葉原で暗躍していることがPCたちに知らされる。

(*) PC①に懐いている

現在の少女は刷り込みをされた鳥のヒナのような状態である。故にPC①の行動に注目していつでも一緒にしようとする。なお、“色無き少女”はスクールメイズの救護室で生活をおくっている(PC①が指示すればしたがうので、ずっとついてくることはない)。

●シーン1:奪われた雛

シーンプレイヤー:PC①

◆解説

PC①のオープニング。“色無き少女”は、PC①に懐いている(*)。彼女はインプリンティングを受けたひな鳥のように、PC①についてこうとする。

▼描写

“色無き少女”はキミの後ろをいつもついて歩いている。キミが声を掛けても髪の毛一筋程度しかリアクションを取ることはないが、キミはなんとなく彼女が喜んでくれているような、そんな気がしていた。

彼女とコミュニケーションを取る上でわかったことがある。彼女には感情がないわけではない。だが、感情は奪われて、感情を表現する力が、術がないのだ。彼女は巨大な喪失をただ見つめている。それが何かは彼女にももうわからない。それが何かを感じ取れない。

彼女からそれを奪ったのは侵魔、“五情五色五人衆”。そのひとり、“歓喜の青”は秋葉原で活動しているという。

▼セリフ:“色無き少女”

(自分について尋ねられた)「わからない……何も覚えてない……」

「わたし……とりもどしたい、何かがなくなっている。それが何かもわからない、何も感じない。でも、なくしてはいけないものだった感じるの」

(PC①)に「どこに行くの? PC①」(付いてくる)

(何か頼まれた)「わかった、PC①がいうなら、そうする」(うなずく)

◆結末

PC①が少女との会話を終え、“歓喜の青”を追ったら、シーン終了。

●シーン2：アンゼロットの命令

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤はアンゼロットから、秋葉原で目撃された侵魔を追うよう使命を受ける。“色無き少女”と侵魔の関わりについての手がかりを得るためでもある。

▼描写

“色無き少女”の保護から数日後。PC⑤は報告のためにアンゼロット城に戻っていた。PC⑤の報告を聞いたアンゼロットは何ごとか思案しながら、ティーカップを皿に置く。

▼セリフ：アンゼロット

「なるほど。お話はよく分かりました。“色無き少女”と侵魔の間には何らかの関わりがある。それは間違いないですね。その先は恐らくは四騎士に関係しているのでしょうか」

「現段階では判断をくだすための情報が足りません。引き続き“色無き少女”の監視を、と言いたいのですが……」

「件の侵魔のひとり、“歓喜の青”の目撃情報がありました。場所は秋葉原、少女が保護されている場所のすぐそばです。手がかりを得るためにも、その侵魔を放っておくわけにはいきません。この役目、あなたに任せします」

「返事はハイかYESでお願いしますね」

◆結末

PC⑤が秋葉原へ向かったらシーン終了。

●シーン3：夢と停滞

シーンプレイヤー：PC②

◆解説1

回想シーン。PC②はクラスメイトの葵セイコが売り出し中のアイドルとして奮闘する姿を目撃する。

▼描写1

クラスメイトであり友人(*)でもある葵セイコ。彼女はアイドルを目指して奮闘中の、夢を追っている女の子だった。

ひどく日差しが強い、サラリーマンも野良犬のように日陰を歩くある日のこと。PC②は小さな仮設ステージで歌う売り出し中のアイドルを目撃する。友人の葵セイコだ。

人々が暑さになだれて通り過ぎる中、セイコだけが嬉しそうに歌い続けている。その姿はアイドル活動を行なうこと、それができ

る自分に、周囲に対する喜びにあふれていた。

……数時間後、所用を済ませたPC②がふたたび駅前を通り掛かると、そこには撤収を手伝う彼女の姿があった。

セイコはPC②に気がつく笑顔で手を振ってくれる。彼女を休ませるきっかけを探していたスタッフたちはこれを好機と休憩を申しつけ、彼女を休ませようPC②に目配せする。

▼セリフ：葵セイコ

(撤収中)「あ! PC②ちゃん! 昼間の時、見ててくれたよね! あの時はありがとう!」(休憩に入って)「へへ、休んでいいって。撤収の邪魔しちゃってたのかなあ?」

「わたしアイドルになりたいの! 小さい頃から憧れてて……今はまだ幕下みたいなものだけど、こうして頑張ってる自分がすごく嬉しいの! いつか幕内に入って、いずれはアイドル界の横綱的存在になりたいな!」

(リストバンドを見せて)「ほらこれ! わたしが小さい頃、ファンだった人(*)にもらったの! わたしの宝物なのよ!」

◆解説2

現在のシーン。秋葉原が停滞感と倦怠感に包まれている。PC②はセイコを見かけるが、彼女もまた希望を失っている。

▼描写2

“色無き少女”を保護してから、PC②は秋葉原の街がどことなく活気を失っているのに気がつく。閉店あるいは休業中の店が目立ち、目抜き通りの店も客がおらず派手な看板やポスターが寒々しい。

そんな中、葵セイコを見かける。だが、その日は彼女もまたどこか虚ろに見えた。夢を追う者特有の輝き、それが彼女から喪失して

(*) クラスメイトであり友人

このシナリオにおけるPC②のクイックスタートは「大いなる者」である。PC②もまたアイドル活動をしているという設定の場合、それぞれ競い合う間柄であると演出するとよい。

(*) ファンだった人

具体的に名前が設定されているわけではない。ただ、これは葵セイコにとって、心の支えとなっているお守りなのである。

葵セイコ

イノセント (エキストラ)

PCが出会うアイドル志望の女子高生。明るく元気、アイドルを目指して活動しているという事実にもまず充実感を持っており、アイドルとして認識される、メジャーデビューするといったことを二次目標と捉えている。そのあたりが、彼女のプロデューサーには、歯がゆい、ハングリーさがないという評価に繋がってしまっている。本人は気にしてはいない。



いる。

▼セリフ：葵セイコ

(気だるげに)「あ……PC②、久し振り。……元気だった?」

(PCが心配した)「うん……大丈夫。ただ、なんていうか調子が出なくて……。今日のお稽古サボっちゃったんだよね……」

「わたし、なんでアイドルになりたかったのかな……」

◆結末

PC②の足下に彼女のリストバンドが落ちていた。PC②がそれを拾い上げている間に、セイコは雑踏の中に消えてしまう。それ以来、セイコと連絡が取れない(*)。シーン終了。

●シーン4：侵蝕の気配

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

PC④は秋葉原の異変に気がつく。無断欠勤したバイトや店員、あるいは授業や講義をサポートした学生が、そのまま行方不明になるケースが頻発している。これは尋常な事態ではない。何か異常なことが起きていることがPC④にはわかる。

▼描写

曇天の秋葉原、まるで街に黒いもやが掛かっているかのようだ。キミはシャッターを降ろしている店が妙に多いことに気がついた。開いている店にも活気がない。店員はやる気なざげに空を見上げている。

漏れ聞こえる街の噂を総合すると、無断欠勤や不登校から失踪、行方不明になる者が数多くでているようだ。まだ、社会的な問題とは認識されていないようだが、それも時間の問題だろう。

これは異常なことだ。そんな確信がある。

▼セリフ：店長と店員

「おい、お前ひとりか?」

「あ〜、店長。なんか誰もつかまんねっす」

「最近、この辺りのバイトで無断欠勤から行方不明のコンボが流行ってるらしいです。みんなそうなんじゃないっすかね」

「そっか〜、店、閉めちゃうか。客こねーし」

「っすねー。ヤバいくらいやる気でねえすよ」

「なんでこんなことしてんだろなあ」

「店長がソレいうのってヤバくないですか?」

◆結末

PC④が状況がおかしいことに気がついた

所で、シーン終了。

●シーン5：“歓喜の青”

シーンプレイヤー：PC③

◆解説1

PC③のオープニング。描写2からの登場となる。“歓喜の青”が、秋葉原の人々の喜びの感情を奪い取っている。

▼描写1

秋葉原の裏通り。ひとりの若者が綺麗に包装されたケースを手に歩いている。その足取りは軽く、顔には満面の笑みが浮かんでいた。

だが、その行く手に立ちふさがる人影がある。歓喜の仮面に青い装束、“五情五色五人衆”がひとり、“歓喜の青”である。

▼セリフ：若者

「探していた限定グッズ! とうとう手に入れたぞ! ここ一週間、秋葉原を飲まず食わずでさまよった甲斐があったってもんだぜ!」

▼セリフ：“歓喜の青”

(若者の背後に現われて)「へえ……そいつは喜ばしいねえ。キミのその喜び、少しばかり僕にわけてくれないか? そう、ほんの十割程度、さ」(手をかざす)

◆解説2

PC③が登場する。ここで、“歓喜の青”が喜びの感情とプラナーを同時に抜き取っていることがわかる。このシーンでは戦闘は発生しない。PC③が攻撃する気配を見せたら、即座に“歓喜の青”は退場する。これは妨害できない。

▼描写2

若者の体から青い光が吸い出され、“歓喜の青”の手のひらへと吸い込まれていく。若者の瞳から輝きが失われ、虚ろな表情へと変わる。青い光は“歓喜の青”の右手の上で、小さな水晶のような結晶へと変わる。

PC③の方を振り向き、歓喜の青はうやうやしくお辞儀をした。

▼セリフ：“歓喜の青”

「やあ、初めまして。僕は“五情五色五人衆”のひとり“歓喜の青”という。喜びの感情を、こうして奪っているのさ」

「どこかで会っていたかな? 申し訳ないねえ。今までに喜びの感情とプラナーを奪った人数や回数など覚えてはいない」

(*) 連絡が取れない

携帯やSNSなどのメッセージにもまったく返答がなくなる。これは彼女自身が社会的な接触を行なう気力をなくしているためである。

◆解説3

PC③は“秋葉原アンダーワールド”に入る条件を満たしていないため、入れない。このことをPC③に告げる。

▼描写3

彼の目の前に地下への入り口が開き、“歓喜の青”は、その中へと消えていく。PC③が追っても中には入れない。

若者は目を覚ますと、ゆるゆると立ち上がり、その場を後にする。そこには彼の手に入

れた限定グッズが置き忘れられている。

▼セリフ：“歓喜の青”

「やっぱり、入れないよね。僕を追ってくれていたとは喜ばしいことだが、今は失礼」「もし、キミが僕の月匣“秋葉原アンダーワールド”に来ることができたなら、歓迎するよ」(退場する)

◆結末

PC③が“歓喜の青”の打倒を誓ったらシーン終了。

3ドルフェイス

●シーン6：アンダーワールドの呼び声

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

“色無き少女”が“秋葉原アンダーワールド”に呼ばれていることを演出するシーン。

“色無き少女”が秋葉原アンダーワールドへの呼び声を聞く。“色無き少女”は記憶を奪われたことでイノセントと同じ状態になっており、秋葉原アンダーワールドへと誘う声が聞こえているのである。

PCが問い合わせても、彼女には秋葉原アンダーワールドについての知識はない。

▼描写

“色無き少女”が、ふと顔を上げて彼方を見つめる。

▼セリフ：“色無き少女”

「来なよ……。来なよ、秋葉原アンダーワールドへ。ここは夢やぶれた者たちの居場所……」(棒読みで抑揚がないのでちょっと怖い)

「何か聞こえる、遠くから呼び掛けている」(それは何か)「わからない」

◆結末

PC①が“色無き少女”と会話を終えたらシーン終了。

●シーン7：消滅

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

登場難易度は10。PC④が行方不明事件について聞き込みを行なうシーン。行方不明者が侵魔によって消滅していることをプレイヤーに伝える。

イノセントの記憶から行方不明者に関する情報がいきなり消える。

▼描写

PC④が行方不明事件について調査中のことである。行方不明者の情報を知る人物から話を聞いている最中、急に証言者の様子が変わった。突如として言葉が途切れ、首をかしげて記憶を探るような表情を浮かべている。

▼セリフ：証言者

「でね、あいつがいなくなるちょっと前に――あれ？ え、ええと、何の話でしたっけね？」(行方不明者の話をされた)「誰です、そいつは？ オレの知り合いに行方不明者なんていませんよ。変なことを聞くなあ」(事件について)「人違いかな？ そもそも、そんな事件起きてましたっけ？」

◆結末

PCが侵魔の関与と事件の緊急性を確信したらシーン終了。

■情報収集シーン

情報収集判定を行なう。判定値は【幸運】、難易度については情報項目を参照すること。

情報項目は次の通り。項目の後ろに☆がついているものは情報収集の最初から調べられる情報で、“侵入の条件”は、情報収集をすすめるうちに調査可能となる。

▼情報収集のシーン数

情報収集シーンは1シーン。PC人数が5人未満の場合2シーンとする。すべての情報が出そろわない場合、シーンを追加すること。

(*) **ダイブ**

クライマックスフェイズは含まないものとする。

追加した1シーンごとに、以降のミドルフェイズとダイブ(*)の間、すべてのジャッジの難易度が+1される。

▼情報項目

- ・葵セイコ☆
- ・歓喜の青☆
- ・秋葉原アンダーワールド☆
- ・秋葉原の異変☆
- ・侵入の条件

●**葵セイコ**☆

葵セイコについての情報。

▼難易度 10

秋葉原でアイドル(の卵)として活動中の少女。PC②のクラスメイトでもある。並々ならぬバイタリティによってアイドル活動を続けていたが、今は活動を休止している。

▼難易度 14 (※必須情報)

彼女は活動休止して以来、アイドル活動の中心だった秋葉原自体を避けている(*)。どうやら学校にも出ていないようだ。

●**歓喜の青**☆

“歓喜の青”についての情報。

▼難易度 12

喜びの感情を操り、奪う力を持った侵魔。数多くの人々から喜びの感情とプラナーを奪い取ってきた。

最近では秋葉原に月匣秋葉原アンダーワールドを構築し、人々から喜びの感情とプラナーを吸い取っている。

▼難易度 16

“歓喜の青”によって感情を奪われた人間は最終的には彼の月匣(秋葉原アンダーワールド)へと足を運び、そこで彼の下僕として働かされた上でプラナーを完全に奪われて消滅する。

●**秋葉原アンダーワールド**☆

秋葉原アンダーワールドについての情報。

▼難易度 10 (※必須情報)

“歓喜の青”が構築した月匣。入り口は秋葉原全域で出現している。ただし、特定の条件を満たした者と一緒でなければ侵入できない。囲碁、侵入の条件について調査可能となる。

●**秋葉原の異変**☆

秋葉原で起きてくる異変についての情報。

▼難易度 10

現在、秋葉原では多くの人々が意欲やモチベーションを失ってしまう現象が起きている。そうした人々は最終的にはいずれも秋葉原で行方不明になっている。

▼難易度 13 (※必須情報)

行方不明になった人々は、秋葉原を生活圏(職場や学校、遊び場)とし、色々な夢や将来への希望を持っていたようだ。

彼らの共通点として、唐突なモチベーションの減少が挙げられる。才能豊かな者や十分な収入のある人間すら、目指している夢を諦めたり、ファン活動をやめてしまい、その後に消息不明になっている。

▼難易度 15

人々が夢を失うのは“歓喜の青”によって、喜びの感情を奪われているためである。喜びが失われれば、肝心の心への報酬が得られずに、挫折へとあつという間に引き寄せられてしまうのだ。

●**侵入の条件**

月匣への侵入条件についての情報。

▼難易度 15 (※必須情報)

秋葉原アンダーワールドへの入り口を見つけることができるのは、喜びの感情を失っているイノセントだけ(*)である。秋葉原で喜びの感情を失ったイノセントには、自分を秋葉原アンダーワールドへと誘う声が聞こえるようになり、そこへ行かなければという強迫観念に取り憑かれる。

▼難易度 17

“色無き少女”もこの“秋葉原アンダーワールドへと誘う声”を聞いている。だが、彼女は強迫観念には取り憑かれていない。

■**トリガーシーン**

すべての必須情報を入手したら、トリガーイベントが発生する。

●**シーン 8: かなたからの呼び声**

マスターシーン

◆解説

葵セイコが秋葉原アンダーワールドからの呼び声に悩まされるシーン。彼女の心はすでに限界であり、このシーンを契機に秋葉原アンダーワールドへ向かう。

(*) **秋葉原自体を避けている**

喜びの感情を失った人物は秋葉原アンダーワールドに呼び寄せられるのだが、葵セイコの場合は秋葉原から逃げたいという感情も強いために月匣へ向かうが遅れている。

(*) **イノセントだけ**

ウィザードは“歓喜の青”の能力に対して抵抗力を持つため、感情を失うにいたらないのである。このため、ウィザードだけでは月匣の入口を発見できない。なお、“色無き少女”はイノセントではないが、この声を聞いているため、侵入が可能だ。なお、彼女が秋葉原アンダーワールドへ向かう強迫観念に取り憑かれていないのは感情と共に意思のほとんども奪われているためだ。

▼描写

小さな部屋の中、頭から布団を被りうずくまる葵セイコ。壁に貼られたポスターも、母からの差し入れも、もはや彼女の魂には届かない。あれほど目指していたアイドルという夢。それが今ではひどく遠く感じる。そんな彼女を、遠くから呼ぶ声がする。それは夢を失った者の耳だけに響く、破滅の呼び声だ。

▼セリフ：呼び声

「来なよ……。来なよ、秋葉原アンダーワールドへ。ここは夢やぶれた者たちの居場所。輝きを忘れた人間の終着駅……。来なよ……。来なよ……」

▼セリフ：葵セイコ

「うるさいっ！ わたしは、わたしはもう土が付いちゃったの！ 秋葉原になんて行かない！ あんなところ……。あんな夢ばかり追いかけてた場所なんて……！」
（手首を掴んで）「あれ……。？ リストバンド……。わたし無くしちゃったの？ どうして……。なんで、あんなもの持っていたんだっけ……」

◆結末

やがて、沈黙が部屋を支配する。少女はうつろな瞳のまま、立ち上がり、ひとり部屋を出ていってしまう。シーン終了。

●シーン9：繋ぎ止めるチャンス

シーンプレイヤー：PC②

◆解説1

登場難易度は12。葵セイコの行方を探すシーン。セイコの生活情報から検索を行なう。難易度16の【幸運】ジャッジに成功した場合、彼女を発見できる。描写2へ。

ジャッジは、シーンに登場したPCであれば誰が成功してもよい。シーンに登場したPC全員がこのジャッジ失敗した場合は、セイコは秋葉原アンダーワールドに向かい、そのまま行方不明となる。

▼描写1

秋葉原アンダーワールドに飲み込まれてしまう前に、葵セイコを保護しなければ。

◆解説2

葵セイコを発見した場合の描写。彼女は秋葉原アンダーワールドに行かなければ、という強迫観念に囚われている。励ますことで、彼女を保護(*)できる。

▼描写2

なかば自我を失い、ふらふらと秋葉原へと向かう葵セイコ。その目には夢も希望も残っていない。彼女の耳に響くのは、秋葉原アンダーワールドからの呼び声だけだ。

▼セリフ：葵セイコ

（呼び止められた）「……。あれ？ PC②ちゃん……。なんでこんなところに？」
「……。秋葉原アンダーワールド。夢を失ったわたしでも、そこへいけば楽になれるの……」

（励まされた）「ありがとう……。ねえ、わたし本当はまだ諦めたくないの。勝負の土俵に上がりたいのに、だけど心が言うことを聞いてくれない。なんで……。なんで頑張れないんだろう……。？」（意識を失う）

◆結末

今も犠牲者は増え続けている。一刻も早く侵魔を倒さねば。シーン終了。

●シーン10：月匣の入口

◆解説

秋葉原アンダーワールドへの入口を見つけるシーン。

方法は3つある。“色無き少女”を連れていくあるいは、セイコを連れていくこと、3つめが他の感情を奪われたイノセントを探して便乗する方法だ。

“色無き少女”あるいは葵セイコを連れていく場合、秋葉原アンダーワールドには自動的にたどり着ける。ただし、秋葉原アンダーワールドに葵セイコが入った場合、イノセントであるセイコは入ったその瞬間から“歓喜の青”の下僕になる。さらに、クライマックスフェイズではエネミーとしてPCたちと戦う。

他の感情を奪われたイノセントを探して便乗する場合、PC全員で【幸運】で難易度16のジャッジを行なうこと。判定の成否に関わらず、入口は発見できる。ただし、この方法では時間が掛かってしまい、クライマックスフェイズの“歓喜の青”のデータが強化される。このリスクはPCに伝えること。

▼描写

秋葉原。この秋葉原アンダーワールドへの入口が存在する。だが、その入口を発見できるのは、感情を奪われたイノセントだけだ。

▼セリフ：“色無き少女”

（案内を頼まれた）「わかった」

(*) 彼女を保護

必要ならスクールメイズの医療室で、保護を請け負ってもらえる。そのための判定や費用は必要ない。この後、彼女が狙われることはないので、安全であると明言してもかまわない。

(秋葉原の路地の壁に向かって)「……ここ」
(指さした虚空が入口へと変わる)

▼セリフ：感情を奪われたイノセント

「ああ……呼んでる、呼んでるよう……」(目の前の空間が入口へと変わる)

◆結末

そこに開いた入口。これこそが秋葉原アンダーワールドへの入口に違いない。

PCたちが月匣に侵入したらシーン終了。ダイブへと移行せよ。

ダイブ

●エリア1：エントランス

◆解説

エントランスエリア。PCたちが奥へ進もうとすると夢を奪われた人々が行く手を阻もうと(*)、すがりついてくる。

PCごとに難易度12の【筋力】もしくは【器用】のジャッジを行なう。ジャッジに成功すれば、若者たちを振り払って先へ進める。失敗した場合は、HPを2D点失う。

PC全員がジャッジを終えたら、次のエリアに進める。

▼描写

秋葉原アンダーワールドは現実の秋葉原の路地を模した月匣だ。薄汚れた街路にはびっしりと砕けたガラス片(*)のようなものが敷き詰められていて、その欠片ひとつひとつにさまざまな人々の懸命に生きてきた姿、喜びが克明に記録されている。これが「歓喜の青」が奪ったもの、「喜び」として、それを原動力として生まれる“夢”、その欠片だ。

周囲には、絶望に膝を屈し、夢を諦めた人々が膝を抱えて座り込んでいる。ある物は顔を押しさえてうなだれ、頭を押しさえてうめき、膝を突いたままうつ伏せで地面を叩いている。彼らはみな夢と熱意とプラナーを奪われている人々だ。

彼らはPCに気がつくとうつろな表情で涙を流しながら、まわりつき、すがってくる。

彼らを開放するには、奥に潜む“歓喜の青”を倒す必要がある。今は先へ進まねば。

◆結末

PCがエリアを移動したらシーン終了。

●エリア2：見えざる道

◆解説

トラップエリア。次のエリアまでの間は、複雑に曲がりくねった細く透明な道がわたされており、下はそこも見えない真逆さまの奈落に

なっている。エリアは《飛行禁止》であり、飛び越えることもできない。

しかし、これらはすべて幻影である。

描写後、PCは【感覚】による難易度15のトラップ識別ジャッジを行なうこと。成功すれば、目の前の光景が幻影であることを見破れるが、五感に訴えかけるプレッシャーに打ち勝つことは難しい。トラップ対処ジャッジは【意思】で難易度18の【意思】ジャッジでのみ行なうことができ、成功すれば幻影に打ち勝ち消滅させることでトラップを無力化できる。

なお、“色無き少女”を連れている場合、彼女が恐怖を感じることなく道を進むため、PCのトラップ対処ジャッジの達成値に+3のボーナスが入る。

トラップが発動した場合、PCは道を踏み外す恐怖に襲われ、MPを2D点失う。さらにMPが0点のPCがこの効果を受けた場合、代わりにプラナーを1点失ってしまう。

▼描写

そのエリアは何もない空間に見えた。はるか向こうに次のエリアへのゲートが見えるが、その間は底も見えない深い穴によって隔てられている。

よく目をこらせば、そこには薄く透明な道が渡してあるのだが、脚を乗せるとぎりりと軋みながら、たわむ。しかも、道は細く複雑に湾曲しながら向こう岸へと伸びている。唐突に横風が吹いた。

▼セリフ：“色無き少女”

(PCがトラップ識別ジャッジに成功した)「げん、エイ……。落ちても、へいき……」(すたすたと歩き出す)

◆結末

PCがエリアを移動したらシーン終了。

クライマックスフェイズへ。

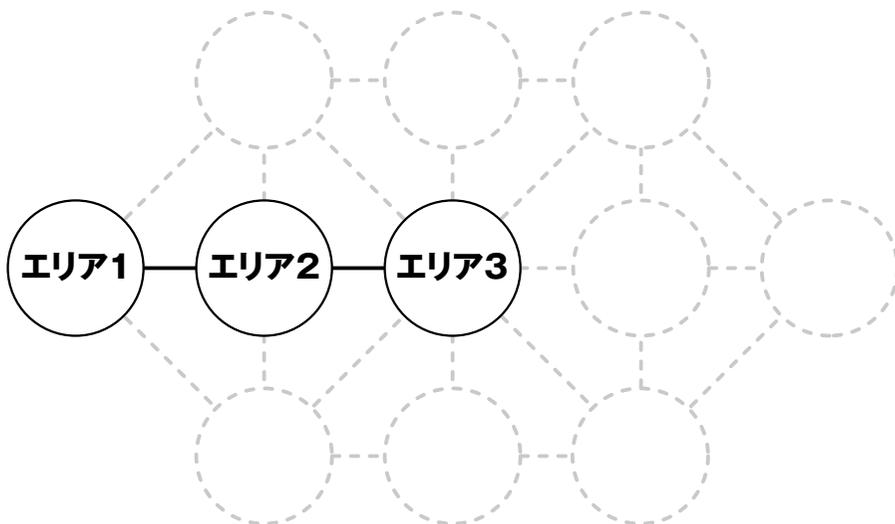
(*) 行く手を阻もうと

若者たちは“色無き少女”や葵セイコを邪魔しない。彼女たちは彼らにとって心や感情を失っている仲間なのだ。

(*) ガラス片

このガラス片はPCたちが踏んだ程度では壊れない。夢は強い、のだ。

『青の章：歓喜』 エリアマップ



クライマックスフェイズ

●シーン12：夢の跡をすべしもの

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

エリア3に移動したら、月匣の主である“歓喜の青”との対決となる。

戦闘を行なう。“歓喜の青”は犠牲者をあやつり、歓喜の虜囚へと変えてしまう。エネミーは“歓喜の青”、歓喜の虜囚×2。

なお、ミドルフェイズで月匣へ向かう葵セイコを発見できていなかった場合、彼女も配下に加わることになり、登場する歓喜の虜囚の数に+1すること。登場するエンゲージは戦闘配置図を参照せよ。

この場合、もはや葵セイコはPCには説得不可能となっている。そのため、エネミーとして倒すか、先に“歓喜の青”を倒すかの選択肢しか残されていない。

また、これによって増えたモブエネミーには葵セイコが含まれており、戦闘終了までにこのエネミーが倒された場合、セイコは重傷(*)を

負ってしまう。

“歓喜の青”が倒された時点で、操られていた若者たちは開放され、戦闘終了となる。

▼描写

たどり着いたフォートレスの最深部。そこには仮面の侵魔、五情五色五人衆がひとり、“歓喜の青”がPCたちを待ち受けていた。さらにその周囲にはうつろな瞳で“歓喜の青”に付きしたがう若者たち。彼らはプラーナを奪われ、“歓喜の青”に操られているようだ。(葵セイコを発見できていない場合) さらに、その群衆たちの中には、虚ろな目をした葵セイコの姿もあった。

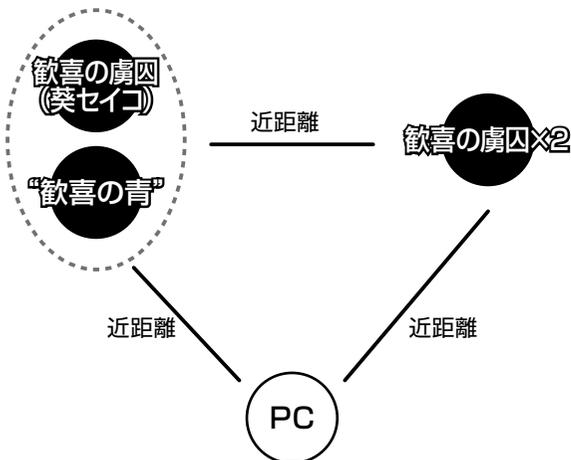
▼セリフ：“歓喜の青”

「ようこそ、ウィザードたち。僕の配下たちと共に歓迎しようじゃないか。夢破れた若者にだって、消滅するまでの僅かな時間、このように僕の配下としてリユースされるといふ生き方がある。実に喜ばしいとは思わないかい?」

(*) 重傷

命に別状はないが長期の入院治療を余儀なくされる。アフタープレイの経験点に影響することはプレイヤーに伝えてよい。

シーン12：戦闘配置図



「さあ、始めよう。キミたちが勝ったら、彼らと少女に喜びの感情を返してあげるよ？」
(倒された)「ふふふ、キミらのようなウィザードと戦えたことは、嬉しい、かな……？」

▼セリフ：葵セイコ

(うつろな瞳で)「アイドルなんて……わたしには無理だったんだ……。努力も、何もかも全部ムダなのよ……」

(PC②)「あなたはまだ諦めてないの……？
じゃあ、思い知らせてあげる。ウィザードが無力な存在だってことを……」

(倒された)「わたし、わたしは何を……？
わたしの夢……」

▼セリフ：夢やぶれた若者たち

「俺なんて、俺たちなんて……」
「お前も夢を諦めるーっ！」

◆結末

戦闘が終了したらシーン終了。
エンディングフェイズへ。

エンディングフェイズ

●シーン13：“色無き少女”に青の色

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

“色無き少女”に“歓喜の青”が封印していた喜びの感情が戻り、“色無き少女”とPCたちはコミュニケーションが取れるようになる。

描写後、そのことを説明して萌えヒロイン作成ルール(『NW3』P 233)から、④瞳の色表をロールする。

▼描写

PCたちは無事に秋葉原アンダーワールドを脱出し、秋葉原に戻っている(*)。“色無き少女”の様子がおかしい。

虚ろな薄い色だった瞳に、はっきりとした色がついている。さらに、その瞳の輝きには強い意思を感じさせた。

▼セリフ：“色無き少女”

「……ありがとう、みんな。私、喜んでるのね……」

(PC①に)「ごめんなさい、こういう時、ど

んな顔をしていいか、よくわからないの」
「あの人が、私の感情を封印していた……？
……皆さん、お願いがあります」

「私は、感情を、自分を、取り戻したいと思っています。ですが、私には戦う力が……ありません。助けてもらえませんか？」

◆結末

PCたちが“色無き少女”の変化を見届けたらシーン終了。

●シーン15：この街と生きて

シーンプレイヤー：PC④

◆解説

事件の解決によって、PC④は赤羽くれはからお礼を言われる。

▼描写

事件解決後、秋葉原の覆っていた重苦しい空気も払拭された。今日も、開店前の店には多くのファンたちが列を作っている。

赤羽神社には多くの参拝客が訪れている

(*) 秋葉原に戻っている
“色無き少女”を救護室に置いてきていた場合、少女の異変を察した垂門天明が、少女をPCたちに引き合わせるために連れてくる。

エネミーデータ

■「歓喜の青」

レベル:5 属性:天
サイズ:1 識別値:16

基本能力値

筋力:6 器用:12 感覚:8
理知:12 意思:10 幸運:9

戦闘値

命中:15 回避:6 魔導:12
物攻:16 魔攻:18

物防:4 魔防:1

HP:180 MP:80

攻撃:歓喜の剣(物理)

至近/15/21

特技:

《渾身》1(『NW3』P242)

《集団統率》1(『NW3』P243)

《追加行動》3(『NW3』P243)

・《ジョイフルストリーム》1

タイミング:メジャーアクション

判定:12 対象:範囲選択(3)

射程:近距離 代償:なし

使用条件:ラウンド1回

効果:対象に魔法攻撃を行なう。この攻撃でキャラクターにHPダメージを与えた場合、さらに[BS:マヒ]を与える。

・《ジョイフルラッシュ》1

タイミング:メジャーアクション

判定:15 対象:単体

射程:至近 代償:なし

効果:対象に物理攻撃を行なう。この攻撃でキャラクターにHPダメージを与えた場合、行動終了状態の歓喜の虜囚ひとりを行動カウント1の未行動状態にする。

・《快樂物質》2

タイミング:オートアクション

判定:自動成功 対象:効果参照

射程:なし 代償:なし

使用条件:なし

効果:このエネミーによる攻撃で、キャラクターに[BS:マヒ]与えた際に宣言する。そのキャラクターは[BS:マヒ]が持続している間、リアクションの達成値にさらに-2される。

●戦闘プラン

セットアッププロセスに《集団統率》を使用し、歓喜の虜囚の行動カウントを自身と同じにする。

最初のメインプロセスでは、PCのもっとも多いエンゲージに《ジョイフルストリーム》による魔法攻撃を行なう。攻撃後、《追加行動》を宣言。2度目のメインプロセスでは《ジョイフルラッシュ》で物理攻撃を行なう。

▼PC人数が少ない場合

PC人数が少ない場合、PCが5人よりひとり少ないごとにHPを-20する。

■歓喜の虜囚

P106のデータを参照。

●戦闘プラン

マヒを受けているPCに対して優先的に攻撃を行なう。



が、そこに赤羽くれはの姿はない。社屋に回ると、いつもの部屋で赤羽くれはが煎餅をかじっていた。

▼セリフ：赤羽くれは

「はわ～。PC④、お疲れ様あ～。今回は大変だったねえ～。わたし？ ……わたしは大丈夫。ちょっと、疲れていて、最近やる気が出ないだけえ～。……これって侵魔の仕業かなあ……？」

「とにかく、PC⑤の活躍のお陰で、こうして参拝客も戻ってきたし、秋葉原の街にも活気が帰って来たんだよ～」

「けど、私が生まれた頃は、もっと別の活気が溢れていたんだって。この先、この街はどうなっていくんだろうねえ～」

◆結末

PC④の反応を確認してシーン終了。

●シーン16：いま再び夢への道を

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

葵セイコは、復帰して再びアイドルとして(*)輝きを目指していく。

▼描写

駅前に仮設ステージが組み上がる。ちらほらと野次馬たちが集まり始めている。事件の記憶は調整され、一時休養後の復帰という形に収まったようだ。

スタッフとの打ち合わせを終えた葵セイコがPC②に気付き、手を振ってくる。

▼セリフ：野次馬たちの書き込み

「あ、葵セイコだって。ここ最近見てなかったけど、まだ消えてなかったんだな」

「ファンとしては嬉しい限り。よくぞ戻ってきてくれた」

「地獄炎天下イベントの動画見た？ あれ化け物だよ。体力だけなら横綱クラス」

▼セリフ：葵セイコ

「あ、PC②だ。えへへ、久しぶり！ ちょっと体調崩してたけど、復帰できたよ！ さてさて、今場所も頑張りましょうかね」(顔を叩いて気合いを入れる)

(リストバンドを渡している)「あ、そうだ。PC②、拾ってくれてありがとう！」(リストバンドを掲げる)

◆結末

PC②の反応を確認してシーン終了。

●シーン17：始まりは告げられた

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PCはアンゼロットから劣いの言葉を受ける。さらに彼女は、今後への不安を吐露し、PC⑤に忠告を与える。

▼描写

アンゼロット城のテラス。優雅に紅茶を飲むアンゼロット。その背後には給仕をするロンギヌス00が控える。

主の指示を受けて、ロンギヌス00はPC⑤にも優雅な手つきで紅茶を煎れてくれる。

▼セリフ：アンゼロット

「今回はお疲れさまでした。あの少女の感情を封じていたのは、やはり、五人衆でしたか。しかし、五人衆はなんらかの目的を持って彼女の本来の人格を奪い取った」

「五人衆の目的、そして少女から奪われたモノの正体……調べるべきことは多そうですね。……けれど、取りあえず今はお茶をどうぞ。疲れた体には一杯のお茶、これが一番ですよ?」

▼セリフ：ロンギヌス00

(無言で茶を煎れる)「……」

◆結末

PC⑤の反応を確認してシーン終了。

●シーン18：宣戦布告

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

“憤怒の白”がPC③の前に現われ、PCたちへの復讐を宣言する。“憤怒の白”はこの場では何もせず立ち去る。“憤怒の白”の退場は妨害できない。

▼描写

“歓喜の青”が倒され、活気の戻った秋葉原。しかし、見上げれば紅き月。そして、電信柱の上に立つ侵魔の姿。“五情五色五人衆”のひとり、“憤怒の白”だ。

▼セリフ：“憤怒の白”

「あなたとお仲間が、“歓喜の青”を倒した。それで間違いはない？」

(返答した)「……腹立たしいけれど、事実には認めないとね、あたしの名前は“憤怒の白”、五情五色五人衆だ」

「……ひとりを倒したぐらいでいい気にならないことね。どうせ、全員から感情を取り戻さない限り、あの子の記憶だって戻ること

(*) 再びアイドルとして

クライマックスで重傷を負った場合、病院のベッドで再起を誓う葵セイコを見舞う演出に変更すること。

とはない。……力だって戻らないさ。それに、「歓喜の青」は自分の仕事(*)を終わらせてくれた!

「……次はあたしが相手だ。首を洗って待ってな!」(退場する)

◆結末

PC③の反応を確認してシーン終了。

●シーン19: “色無き少女” に喜びの色

シーンプレイヤー: PC①

◆解説

“色無き少女”に歓喜の青が封印していた喜びの感情が戻った。彼女にとってあらゆる刺激は喜びに満ちている。PC①がそのことを強く認識する。

▼描写

喜びを取り戻した“色無き少女”は、以前よりずっと積極的にになり、さまざまな体験、そのものを求めているようだ。今、彼女にとって未知なるものはすべて“喜び”に満ちているのだ。

これまで以上に、彼女はキミと一緒にいたがる。キミと一緒に見る、聞く、食、食べる、それがすべて“嬉しい”のだ。と、

取り戻したばかりの無垢な感情をキミにぶつけてくる。

▼セリフ: “色無しの少女”

「PC①、私は何もしなかった」

「いろんなことをしてみたい、見てみたい、

聞いてみたいの、PC①と一緒に」

「PC①、あなたといると“嬉しい”のよ」

「PC①、もっと教えて、“嬉しい”ことを」

◆結末

PC①が“色無き少女”の変化を印象づけたら、シーン終了。

■アフタープレイ

エンディングを終えたら、アフタープレイに移行する。『NW3』P 164の手順にしたがうこと。このシナリオの目的は、歓喜の青を倒して秋葉原と少女に喜びの感情を取り戻すことである。これを達成した場合3点。

さらに、葵セイコが重傷を負わずにエンディングを迎えた、あるいは秋葉原アンダーワールドに連れていかなかった場合、追加で2点の経験点を得られる。

(*) 自分の仕事

秋葉原の人々から“人格”を作るための十分な量の“喜び”の感情を集めたことについて言っている。

「青の章: 歓喜」: プレイリポート

■グランドオープニング

テストプレイでは、グランドオープニングとシナリオ1を同時に行なった。そのため、セッション時間は、通常のシナリオよりずっと長いものとなった。GMは積極的に休憩をいれたが、それでもセッション終了後はかなりの疲労となった。日程に余裕がある場合は、キャラクター作成、グランドオープニングとシナリオ1は別々に行なった方がよいだろう。

また、グランドオープニング(8シーン)からシナリオ1のオープニングフェイズ(5シーン)終了まで13シーンほどある。通常のシナリオが大体20シーン程度であることを考えるとオープニングフェイズ終了までで通常のシナリオの1/2分ぐらいのシーン数を使っているのだ。

連続して遊べば、1.5本分ぐらいの時間と体力を消費するのは当然というわけだ。

連続して遊ぶ場合は、あらかじめその事を認識し、しっかりと時間を取る。実際テストプレイでも長い時間がかかったが、個々のフェイズ単位での時間は納得できる範囲であ

り、冗長というわけではない。つまり、それだけの時間が必要になるのだという認識で当たってもらいたい。

■ゲーム

テストプレイでは、“歓喜の青”がどうして単身でPCたちに挑むのか、その目的をいぶかしむ声があった。マスターシーンで、彼らの“ゲーム”について演出されているため、プレイヤーは知識があるが、それを知らないキャラクターのロールプレイとしてである。

五情五色五人衆のリーダーを決めるというゲームは彼ら五情五色五人衆の間でのみ行なわれていて、PCは関係していないのだ。PCが事情がわからないのも当然だ。また、“歓喜の青”はそのことをわざわざ説明したりもしない。そこで、GMは“歓喜の青”が倒されたところで最後の会話を演出し、それを伝えた。

ともすれば忘れられがちだが、多くの侵魔は極端な利己主義者であり、他の侵魔を信用することはない。ましてや信頼などという言葉とは無縁の存在だ。

■葵セイコ

セイコは、シナリオのヒロインという立ち位置のキャラクターだ。彼女を助けるというモチベーションでPC②は行動することになる。物事をつい相撲でたとえてしまうという彼女のクセはテストプレイでも好評を持って受け入れられた。普通の会話の中にもさりげなく相撲用語や仕草を入れるよりキャラクターの個性を強めてくれるだろう。キャンペーンの場所が秋葉原から動かないため、秋葉原を中心にアイドルとして活動する彼女とのコネクションは、シナリオ内での情報収集でも活用しやすいだろう。プレイヤーからも積極的に提案してはどうだろうか。実際、シナリオ2以降のテストプレイでも、PC②は、学生の間の噂話を彼女から仕入れたり、情報収集の演出に彼女を登場させて楽しんでいた。やり過ぎると、シナリオに登場する予定のないNPCが突如登場してくるというアドリブを積極的に行なう必要があるため、労力は掛かるが、こういった積み重ねもキャンペーンプレイの醍醐味である。

インターミッション1

インターミッションでは、シナリオ1とシナリオ2の間に挿入するシーンを紹介している。これらのシーンをセッションで遊ぶことで、より一層PCや“色無き少女”への感情移入を行なえるだろう。

喜びの表情

インターミッションでは、シナリオ1で喜ぶという感情を取り戻した“色無き少女”の変化を演出する。インターミッションは追加のシーンとして定義される。これらのシーンはシナリオのエンディングフェイズの後に、事件とは関係ない日常風景として挿入されることを前提にしている。シーンは1~3でそれぞれシーンプレイヤーはPC①~③となっている。PC④とPC⑤はシーンに登場すること。登場難易度は設定しない。シーンへの登場を望めば登場できるものとする。本編の追加シーンとして描かれているが外伝として、シナリオにすることもできる。その場合の示唆としてシナリオブックに掲載している。独立したシナリオとして遊ぶ場合は、以降のシナリオで使用するエネミーのデータを修正する必要があるだろう。

●シーン1：遊園地にて

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①と“色無き少女”は、秋葉原にほど近い遊園地に遊びに来た。喜びの感情を取り戻した“色無き少女”は、触れる物がすべて新鮮であるようで、とても喜んでいる。

PCが勝ち取った平和な日常を謳歌する。

▼描写

休日の遊園地。天候に恵まれたこともあってどこも賑わっている。状況そのものが新鮮

なのだろう。“色無き少女”は、周囲をキョロキョロと眺め回し、何かを発見しては喜び、キミに伝えてくれる。まるで小さな子供を連れ歩いているかのようだ。

▼セリフ：“色無き少女”

「見てください、あれはなんでしょう」

「こっちには何か売ってます。食べ物でしょうか」

(食べた)「おいしいです」

「見てください。こんな小さな子が!」

「スゴイ人です。あ、あああ〜」(人混みの処理に失敗して流されそうになる)

(手を握るなど)「あ、ありがとうございます」

◆結末

何を見ても、何をしても嬉しいという“色無き少女”を演出し、PC①との会話が一段落したらシーン終了。

●シーン2：喜びの感情

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②は遊園地で行なわれる葵セイコクのステージを舞台袖で見学しているところだ。PC②がアイドルのクラスを持っている場合は、PC②も出演しているとするべきだろう。

客席にはPC①と“色無き少女”も姿も見える。PC①は自動登場となる。

▼描写

ステージの客席は休日の遊園地ということもあってほぼ埋まっている。セイコは、客席を見ては、手を握りしめ、何度も頷いている。緊張していることが伝わってくる。

▼セリフ：葵セイコ

「もうこうなったら、勢いでバーンって行って後は流れに身を任せるしかない!」
 「手の平に角力とかいて力を得る」(PC②が声をかける)「あ〜PC②ちゃん、どうしよう緊張してきた」
 「ねえねえ、PC①さんと“色無き少女”ちゃんデートかな、かな?」
 「“色無き少女”すっごく嬉しそう。ステージ盛り上げなきゃ!」
 「……は、張り手一発もらってもいい」(張り手する)「よっ気合い、入れて、いただきます。ごっちゃんです! セイコ、行きます!」

◆結末

セイコのステージが盛り上がっていることを演出したらシーン終了。

●シーン3：家族の肖像

シーンプレイヤー：PC③

◆解説

PC①は自動登場。PC③は遊園地で別件の侵魔事件(*)を解決して帰宅したところだ。賑わいの中でデート中のPC①と“色無き少女”を発見し、家族で遊んだ遊園地を思い出す。

▼描写

周囲は人でごった返している。先ほどまで紅い月の下で、戦っていた自分と周辺との乖離乖離を感じる。視界の端にPC①と“色無き少女”の姿があった。デート中なのだろう。唐突にありし日の思い出がよみがえった。そう、キミもまた彼らのように家族と連れだって遊園地に来ていた。そうだ、この時一緒だった家族は……だから、キミも“忘れていた”。“歓喜の青”を倒した。だから、キミもまた取り戻したのだ、思い出のひとつを。

▼セリフ：“色無き少女”

「こっちに行きましょう」
 「はい、とても嬉しいです」

◆結末

思い出の中のPC③と家族の姿がPC①に重なって見えることを演出したらシーン終了。

(*) 別件の侵魔事件

シナリオ1および以降のシナリオおよびシナリオフックとも関連しない。PC③を遊園地に向かわせるための理由でしかない。

このシーンでPC④、PC⑤も登場させてもよいだろう。

シナリオフック：遊園地の怪

■プリプレイ
●ストーリー

“色無き少女”が喜びの感情を取り戻してしばらく。取り戻した感情を確認するためにも、PCたちは“色無き少女”と遊園地に出かけることになる。

輝明学園では、秋葉原近隣にある遊園地で、新たなアトラクションや葵セイコのステージなども用意されていて、インセントの生徒たちの間でも話題となっていた。ちょうど良いことに、PCと“色無き少女”のもとには遊園地のフリーパスが回ってくるのだった。

これは、欠けた“五情五色五人衆”の座を狙う侵魔アミューズの陰謀だった。アミューズは、PCと“色無き少女”と遊園地に誘い出し、そこで始末を始末しようと企んでいる。この功績をベール=ゼファーに報告し、五人衆に昇格するつもりである。

PCたちが遊園地に仕掛けられた罠をかくぐり、侵魔アミューズを倒したらシナリオ終了となる。

●今回予告

喜びを取り戻した“色無き少女”。日々の出来事に、心をときめかす。そんなとき、ウィザードたちに遊園地のフリーパスが回ってきた。だが、喜び溢れる遊園地には、侵魔の罠が待ち受けているのだった。

ナイトウィザード The 3rd Edition
 「遊園地の怪」

紅き月が昇るとき、異界の門が開かれる。

●キャラクター作成

シナリオ1に参加したキャラクターで引き続きプレイすることを想定している。

■メインプレイ

▼オープニングフェイズ

喜びの感情を取り戻した“色無き少女”。輝明学園や日々の生活に喜びがあることを見つけ、感動している。そんなとき、遊園地のフリーパスがPCと“色無き少女”に回ってくる。休

日は遊園地へと向かうことになる。

▼ミドルフェイズ

遊園地で出店の食べ物や葵セイコもさまざまなアトラクションを楽しむことになるが、突如遊園地が月匣と化してしまう。これまで遊んでいたアトラクションは、強力なトラップとなってPCたちを待ち受ける。

PCたちは原因を調査し、月匣を展開しているアミューズを探し出すことになる。

▼クライマックスフェイズ

侵魔アミューズは、遊園地のミラーハウスに潜んでいる。アミューズを倒すと遊園地は月匣から解放されることになる。

▼エンディングフェイズ

“色無き少女”とともに遊園地から脱出し、日常に戻ったところでシナリオは終了する。

■NPC

侵魔アミューズ(?!?)

遊園地を支配し、PCを待ち受ける侵魔。アトラクションはトラップとなっている。