

情愛は吹雪の彼方

ビーストバインドトリニティ シナリオ

警告

◆GM 以外は読まないこと

ここから先は、シナリオが書いてあります。もしあなたがプレイヤーをする場合、事前にその内容を読んでしまうとゲームを楽しめない場合があります。あなたが GM をしないのであれば、内容は絶対に読まないようにしてください。

◆インターネット上での取り扱い

あなたがこのシナリオを GM として、あるいはプレイヤーとしてプレイした後で、その内容をそのプレイに参加していない人に語る場合にネタバレにならないように注意してください。

特にインターネット等の公開された場での取り扱いにはご注意ください。

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー：3人

プレイ時間：3～5時間

使用経験点：各15点（【大罪】を取得するPCは5点）

※GMは、「基本ルールブック」「ディケイド」「アドヴェント」が必要である。

※本シナリオは、基本ルールブック・各サブプリメントの他、ゲームズ・フィールド（以下GF）に掲載されたストレンジャーのルーツ『呪われし者』のデータを使用している。シナリオに最低限必要なデータは本シナリオにも転記しているが、このシナリオを機に興味を持たれた方は、当該データが掲載されている「GF 21st-vol.4」をご購入いただくと幸いである。（なお、本シナリオではNPCの「反動ポイント」のルールの処理は行わない。）

また、シナリオ本文は、後尾の『登場NPC解説』に目を通した上で読むことを推奨する。

■シナリオ背景

アンノウンマンの青年と交際中だった“雪女”の守倉^{かみくら}ひさめは、交際相手に「自分が人間ではない」ことを打ち明けた結果、拒絶されてしまい、暴走する自分を抑えられず交際相手を凍死させてしまう。

ひさめは、自ら彼を殺めてしまったという現実を認めることができず、心配して話を聞きに来た友人——十津川つららをも負傷させてしまう一方で、自らの心に生じた空隙を埋めようと、池袋の片隅で倒れていたPC①を招き入れ、甲斐甲斐しく接し始める。

そんな中、死霊課所属の半魔であるPC②と、つららの頼みを聞き入れたPC③が、今回の凍死事件の追跡を始める。

事件の糸が、もつれた情愛から生まれたエゴが解かれた先で、ひさめが下す結論とは——。

■キャラクター作成とハンドアウト

今回予告を読み上げた後、以降のハンドアウトをコピーして切り離し、各プレイヤーに配布せよ。どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プレイヤー側で選択させてもよい。なお、ハンドアウトおよび今回予告の文面については、オンラインでのセッション準備のために文面を（営利目的でないならば）コピーしても構わないものとする。

なお、本シナリオは特にクイックスタートを指定しないが、最低でも誰か1人は継続的に使用できる【FP】回復手段を確保しておくことを推奨する。

今回予告

皮膚に走る痛みが、私を現実に戻す。

手がかじかみ、うまく動かさない。

そんなはずはないのに。

そんなことがあるはずはないのに！

四畳半の世界は冷え切って、何か足りないように思えた。

この寒さは、私の何かが欠けているからだろうか。

見回して呟いた言葉は、他人事のように響く。

ねえ——

かけがえのないあなたは、どこ？

ビーストバインド トリニティ

「情愛は吹雪の彼方」

世界を焼き焦がす渴望は、真実さえも乗り越える。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつくので、キャラクター作成の時によくプレイヤーと相談すること。

- ・PC①：何らかの理由（負傷など）で倒れ、守倉ひさめに保護された。
- ・PC②：警視庁・死霊課に所属する半魔である。
- ・PC③：十津川つらら（『ADV』P22）の友人である。

PC①用ハンドアウト

【絆】 守倉ひさめ（関係：親愛） ※シナリオ絆の関係は変更不可

道端に倒れていたらしいあなたは、若い女に匿われた。どうしても放っておけなかったと語る女は、甲斐甲斐しくあなたに尽くす。そのうちあなたも、確かに彼女のことが放っておけないように思えるようになった。

——だが、何か違和感がある。

まるで自分に語り掛けながら別のものを見ているような、奇妙な違和感。

この違和感は、いったい何だろうか。

PC②用ハンドアウト

【絆】 長沢遼（関係：ビジネス）

あなたは、魔物絡みの事件を処理する「警視庁死霊課」に所属する半魔だ。

あたかも普通の事件としてニュースに載ってしまった「凍死事件」の調査が、今のあなたの担当だ。

——「真夏日」に、空調も何もない部屋で起きた凍死事件。

不自然さを感じた長沢は、あなたにこの事件の詳細な調査を命じた。

PC③用ハンドアウト

【絆】 十津川つらら（関係：友人）

ある日、友人の十津川つららに病院に呼び出されたあなたは、重い凍傷を負った彼女にひとつの頼み事をされた。何でも、友人と、彼女を通じて知り合ったアンノウンマン、ふたりが失踪したらしい。

「いったい何が起きているのか、どうなったのか、どうしても知りたいの」

必死な表情で訴える彼女を見て、あなたはその頼みを受けることにした。

本シナリオでは、PC①に対して「半魔」としての生存に関わる選択を突きつける場合がある。
PC①を希望するプレイヤーが、継続して使用中のPCを持ち込む場合は十分に注意すること。

災厄級ドミニオンアーツの一覧

本シナリオで使用される災厄級ドミニオンアーツは数が多いため、シナリオ開始に先駆けてすべてまとめて掲載した。これらのアーツはすべてエネミー〈呪核〉が取得しているものとして扱う。

《資産：法則》（1）

使用タイミング…オープニングフェイズ シーン3「紅い花が凍る」

PC①は、「守倉ひさめ」との絆をエゴ化できず、関係を変更できない。
解除条件の公開前にこの絆がエゴ化された場合は、強制的にクライマックスフェイズを開始する。

《資産：隠匿》

使用タイミング…オープニングフェイズ シーン3「紅い花が凍る」

《資産：法則》（1）の解除条件を秘匿する。

《資産：法則》（2）

使用タイミング…ミドルフェイズ シーン「情念の囁き」

PC①は、守倉ひさめへの絆が「関係：親愛」である限り、彼女からのバインドを拒否できない。
※この効果は、初期状態では《資産：忘却》の効果によって隠されている。

《資産：忘却》

使用タイミング…ミドルフェイズ シーン「情念の囁き」

このシーンで、PC①に対して使用されたアーツの内容を、PC①は覚えていないこととする。
※この効果で隠されたのは、《ミュージアの囁き》と《資産：法則》（2）。2つ隠した旨を伝えること。

《資産：告死》

使用タイミング…ミドルフェイズ シーン「情念の囁き」

『ひさめが【かりそめの死】になる』と、次シーン終了までがタイムリミットとして設定される。
その上で、タイムリミットまでに以下の条件を満たすと彼女は【真の死】を迎える。
(タイムリミットを回避した上で再度【かりそめの死】になると、もう一度タイムリミットが設定される。)
①：タイムリミットまでに、ひさめの【FP】が回復されなかった。
②：ひさめの【FP】を回復する前に、再度ひさめが何らかの方法で【FP】を失った。

《資産：法則》（3）

使用タイミング…情報収集項目「守倉ひさめの真実」の調査に成功する

明確にあなたたちが守倉ひさめの認識する世界の「矛盾」を指摘した場合、【エゴ】「現実を認めたくない」が修復されているならば、同一のPCが愛と罪を1点ずつ支払うことで、【大罪エゴ】「あの人は生きている」を、【絆】初恋の人（関係：真実）に修復できる。修復を行った者は、望むならばこの関係を任意に変更してもよい。

《資産：空間連結》

使用タイミング…クライマックスフェイズ「終末の分岐点」

演出用を使用。

《資産：縛鎖》

使用タイミング…クライマックスフェイズ「終末の分岐点」

PC①の「守倉ひさめ」に対する絆にバインドを発生させる。分岐内容は当該ページ参照。

《資産：感情操作》

使用タイミング…クライマックスフェイズ ルートB

守倉ひさめの「絆：初恋の人」を、一時的に「【大罪エゴ】あの人は生きている」に逆修復する。
このアーツを使用したエネミー、〈呪核〉に真の死を与えれば、この効果は解除される。

オープニングフェイズ

オープニングフェイズでは、基本的にシーンプレイヤー以外は登場できないものとする。P Cの絆、エゴや設定によって、細かく演出を変えることを忘れないこと。

本シナリオでは、オープニングフェイズのシーン間では「舞台裏の処理」を行わず、オープニングフェイズ終了時に全員まとめて「舞台裏の処理」を行うことを選んでもよい。

シーン1：謎は極寒の只中

シーンプレイヤー：P C② / 他P C登場不可

◆シーン概要

P C②が長沢遼から指示を受け、事件の捜査に取りかかるシーン。

▼描写

警察庁資料編纂課——通称、「死霊課」。魔物関連の事件に介入する特務課である彼らのもとに、ひとつの案件が舞い込んだ。ワイドニュースでお茶の間を賑わせてしまった、ひとつの奇妙な事件を解決するためだ。

あなたは、そのために課長・長沢遼に呼び出された。

▼セリフ：長沢遼

「来たか、P C②。早速だが、今朝の民放のワイドショー、話は聞いたか？ 真夏に、人が凍死した——という話だが」

「……まあ、『凍死』というのは、低体温症——体温が極端に下がることによる死のことだ。だから、真夏日であっても、濡れた衣服を着ていれば、その水が蒸発する時に体温を奪われ、凍死する、ということは起こり得る」

「だが、この事件は話が別だ。部屋丸ごと凍結して、中にいた人間が氷漬けになって死んでいる。俺は、この事件に『魔物』が関与していると見ている。調査と解決まで、お前に担当してもらいたい」

(了承される)「頼んだぞ」

◆結末

P C②が事件を担当することが決まり、池袋の街へ繰り出していくところでシーン終了とする。

P C②に【SA：怪死事件の真相を突き止める】を与えること。

シーン2：凍えきった青春の苦み

シーンプレイヤー：P C③ / 他P C登場不可

◆シーン概要

入院中の十津川つららから呼び出しを受けたP C③が、彼女を見舞い依頼を受けるシーン。

▼描写

あなたは、友人である十津川つららから、唐突に呼び出しを受けた。

しかも、場所は池袋内の某病院——半魔には有名な、「死霊課の息がかかった」病院であり、彼女はそこに入院しているというのだ。

見舞いに準じた手続きで彼女に対面したあなたを待っていたのは、痛々しくも重い凍傷を負った十津川つらら——雪女の半魔だった。

▼セリフ：十津川つらら

「ごめんね、P C③。急に呼び出しなんかして。……どうしても、お願いしたいことがあるの」

「つい何日か前から、私の親友と連絡が取れないの。その子と、親しい男の人とあわせて二人、まるごと連絡が取れなくなった」

「……この二人がどうなっているのか。ここ数日間の記憶がどうしても曖昧で。いつの間にか、こんなに重い凍傷まで負っていたし……」

「いったい何が起きているのか、どうなったのか、どうしても知りたいの」

「私の親友の名前が『^{かみくら}守倉ひさめ』、その親しい男の人の名前が『^{はやしりゅうや}早尾秋也』と言うの」

「たぶん——連絡が取れなくなったのは、ひさめが、早尾さんの部屋に泊まるって言った日からだと思う。どうしてもあの子たちのことが心配なの……。たぶん、ひさめの部屋より早尾さんの部屋のほうで、何かあったんだと思う。うまいこと忍び込んででも、調べてもらえないかしら？」

（了承される）「お願い……経緯は、あとで私に全部教えて。よろしく、お願いします」

◆結末

P C③がつららの頼みを聞き入れ、事件の調査に乗り出すところでシーン終了とする。

P C③に【SA：つららの悩みを解決する】を与えること。

シーン3：紅い花が凍る

シーンプレイヤー：P C① / 他P C登場不可

◆シーン概要

ひさめが借りているホテルの一室でひさめとP C①が会話するシーン。彼女とP C①が出会う場面は、ミドルフェイスで回想として行うことをプレイヤーに伝えるとよい。

▼描写1

ホテルの一室。目を覚ましたあなたは、正面に心配そうな表情であなたを見つめる女性がいることに気づいた。長い茶髪をまとめた可愛らしい女性だったが、表情にどこか暗い影が落ちているようだ。彼女はあなたが目を覚ましたことに気づくと、飛びつくようにあなたに話しかける。

▼セリフ：守倉ひさめ

「目を覚まされたんですね。よかった……！」

「すみません、私、さっき、とても取り乱していませんでしたか」

「最近、すこし一部の記憶があいまいで……ごめんなさい」^(※1)

「改めて。わたし、守倉ひさめって言います。教立大の2年生、です」

「あなたを、路地裏で倒れているのを見つけたところまでは覚えているんですが、そこから先の記憶があいまいで……何か失礼なことを、していませんか」

(していない、と答えられた)「ああ、よかった……」

(失礼だった、と答えられた)「ご、ごめんなさい……」

「あの、もしよければ、なんですけれど」

「しばらくこの部屋を借りることにしたので、よければここに泊まっていきませんか。ひとりになるのが、少し怖くて……」

▼描写2

震える彼女の肌が、唐突に裂けて血がしびく。

(ひさめの【FP】を、[9+1D6]点減少させる。点数は伝えること)^(※2)

飛び散った血が、まるで花のような形に凍り付く。

もしあなたがその近くに手を伸ばすなら、その部分が異常な低温になっていることに気づくだろう。

▼セリフ：守倉ひさめ

「きゃっ！？……ごめんなさい、最近、本当にこういうことが多くて。あんまり、外に出たくないんです」

「……家にも、帰りたくなくて」

「わがまま言ってごめんなさい。だけど、もしあなたがよければ、考えてくれると、私はとても嬉しいです……」

◆結末

GMはシーン終了前に《資産：法則》(1)と《資産：隠匿》を使用すること。このふたつのアーツの効果は公開する。ひさめの頼みをどこまで聞き入れるかはP C①の任意とし、シーンを終了する。

P C①に【SA：ひさめの結論を見届ける】を与えること。

(※1) 記憶が曖昧になっているのは《あの人の面影》の効果による。

(※2) これは《呪痕：オートマチックマーカー》の効果によるが、ダメージの原因は伏せて進行すること。

ミドルフェイズ

※ミドルフェイズの進行について

本シナリオでは、ミドルフェイズのほぼすべてが情報収集によって進行する。進行に応じて必ず挿入されるシーンがいくつかあるため、シーンの進行手順をよく確認すること。なお、挿入される条件は次の通りである。

- ▼シーン：情念の囁き …ミドルフェイズの第1シーンとして、必ず行う。
- ▼シーン：真夏日の氷点 …ミドルフェイズの第2シーンとして、必ず行う。
- ▼シーン：凍り付いた真実 …情報収集項目『守倉ひさめの焦点』の調査に成功する。
(情報収集のシーンと統合して行ってもよい)
- ▼シーン：氷点下の情念 …情報収集項目『守倉ひさめの自室』の調査に成功する。
- ▼シーン：喪われた後悔 …情報収集項目『早尾秋也の自室』の調査に成功する。

※迷宮入りエンディングについて

ミドルフェイズ中に次の条件をどれかひとつでも満たしてしまった場合、強制的にクライマックスフェイズに突入する。この場合、クライマックスフェイズは必ず「ルートD：物語の終わり」となる。

- 守倉ひさめが真の死を迎える。
- 《資産：法則》(1)の解除条件が分からないまま、PC①の持つ「守倉ひさめ」への絆がエゴ化してしまった。(解除条件が分かった状態で、敢えてエゴ化するのは問題ない。)

※情報収集項目について

固定で行うシーン「情念の囁き」「真夏日の氷点」が終了し次第、情報収集項目を調査できるようになる。本シナリオでは、【独立項目】となっている情報項目を調査する場合、そのシーンでは他の項目を調査できない(誰か1人が調査して失敗してしまった後に、他のPCが同じ項目を調査するのは可)。

調査を行うPCはシーンに登場する処理を行い、その後判定を行う。調査のための判定はメジャーアクションとして扱い、セットアッププロセス・イニシアチブプロセス・メインプロセスそれぞれ1回分のアイテムやアーツを使用できる。アーツやアイテムの使用回数については、1シーン=1ラウンド換算で制限し、シーンに登場している全員が行動済みになったなら、シーンを一度終了して次の調査シーンを作成すること。

詳細な情報収集項目は後述するが、初期状態で調査できるのは以下の通り。

- ▼【独立】『上倉ひさめ』(目標値：10)
- ▼『真夏日の凍死事件』(目標値：11/14)

迷宮入りエンディングの条件を満たすか、情報項目『真実を突きつける』を選択したら、クライマックスフェイズへと移行する。

シーン：情念の囁き

シーンプレイヤー：P C① / 他P C登場不可

◆シーン概要

P C①が、守倉ひさめと出会ったところを回想するシーン。

▼描写

ひさめに案内されたホテルの一室で休みながら、あなたはひさめと会った時のことを思い出していた。

▼回想1

意識が曖昧な中、女性の呼び声が聞こえる。

目を開くと、茶髪の女性があなたをのぞき込んでいた。

▼セリフ：守倉ひさめ

「起きて。起きてください」

「ああ、よかった。心配、してたんですよ？」（あなたに抱きつく）

「よかった……本当に良かった……！」

▼回想2

彼女はどうか泣いているようだった。

——彼女の喜びようは異常だ。

ただ、どうにもズレている。

抱きついている位置はどうにもあなたの体格と少し違ったところだし、

そもそもあなたは彼女とほとんど会ったことはないはずだった。

路地裏の一角。

目覚めたあなたが目にしたのは、まぶたを泣き腫らした女の姿と、

どうにも言動のかみ合わない女の苦しみと。

——触れられた場所がわずかに凍り付いた、あなたの体だった。

◆結末

シーン終了前に、GMは以下のドミノンアーツを使用せよ。効果はP Lに伝えること。

《資産：忘却》…このシーンで、守倉ひさめがP C①に使用したアーツの内容を非公開とする。^(※3)

《資産：告死》…

ミドルフェイズ中に「守倉ひさめが[かりそめの死]を迎えた」場合、その次のシーンが『タイムリミット』^(※4)となる。回避条件は巻頭の災厄級ドミノンアーツ一覧を参照せよ。

^(※3) ここで使用したアーツは《ミュージズの囁き》と《資産：法則》(2)である。本シナリオでは災厄級ドミノンアーツの数が多いため、オープニングフェイズの本文前に一覧と効果をまとめて掲載している。

^(※4) タイムリミットを回避したあとでもう一度ひさめが[かりそめの死]となった場合、再度タイムリミットが設定される。[かりそめの死]のままシーンを終了した場合、本シナリオでは戦闘終了時の処理に準じ【F P】が1の状態で復帰すると裁定するが、これはタイムリミットを回避するための【F P】回復としては扱わない。

シーン：真夏日の氷点

シーンプレイヤー：P C② / 自動登場：P C③ / P C①は登場任意

◆シーン概要

早尾秋也の自室の検分。P C②・P C③の合流シーン。

P C①の登場は任意とする。ひさめを伴って登場するかは任意だが、ひさめはこの場では早尾のことを追求された場合は「覚えていない」として答えない。

▼描写 1

お茶の間に描き出された「真夏日の凍死事件」。その現場に、P C②は来ていた。起きてから一兩日は経っているはずなのに、部屋中が凍り付き、まだ溶けていない。遺体と思しきヒトガタは残っていない。それだけ融けてしまったのか、あるいは……。

一方、P C③は別途つららから聞いた「早尾秋也」の自宅に辿り着き、P C②と遭遇した。この部屋は、不自然にすべてが凍り付いた四畳半だった。

※このシーンはP Cの合流によるロールプレイが一段落したら、情報収集を行わせる。
情報収集トピック『真夏日の凍死事件』『早尾秋也』の調査が可能である。

▼描写 2（「真夏日の凍死事件」がコンプリートされている場合に追加）

ふと、閉め切られているはずの部屋の中に、一度だけ冷たい気配が通り過ぎた。もしかしたら、何かが焼き付けられているのかもしれない。

◆結末

シーンを終了し、情報収集パートに移行する。

シーン：凍り付いた真実

シーンプレイヤー：PC① / 他PCは登場不可

※このシーンは、情報収集シーンから続く形で行ってもよい。

シーンプレイヤーはPC①としているが、調査シーンでPC①が登場していない場合は、『真実を突きつける』と併せてこのシーンを行うのもよいだろう。

◆シーン概要

ひさめは、「早尾秋也は生きている」という、ありえない現実を具現化する存在である……。

▼描写1

ひさめの様子がいつになくおかしい。

焦点が合わず、部屋に入った自分と目を合わせることもせず、明後日の方向を向いて、何か思い出に浸っているような——そんな表情だった。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）^(※5)

「ああ……帰ってきてくれたんですね。ありがとう、ございます……」

「今日は、何をしましょう？ 私は、あなたに何をしてあげられますか？」

「……答えて」

「答えてよ……」

▼描写2

冷気が、そこら中に吹き荒れている。《呪痕：オートマチックマーダー》をPC①に使用^(※6)

そんな中、ふ、と、彼女の表情が引き締まる。自分の記憶がない中、自分の目の前で、明らかに今傷ついた風なPC①を見て、ひさめが大きく狼狽した。

▼セリフ：守倉ひさめ（通常時）

「あ、あ、あああ……」

「わ、わた、わたし、は…… いったい……」

「……ごめん、なさい……」

「……もしかして、わたしの事を、調べてくださっていますか？」

「あさましい、情けない女だと、思いませんでしたか」

^(※5) ひさめは《あの人の面影》の効果で、《魔獣化》の効果中に起きたことを記憶として持てない。《魔獣化》中のひさめは「早尾秋也は生きている」と思い込んでおり、《魔獣化》していない彼女は「早尾秋也が隣にいないのは自分のせいかもしれない」と考えている状況。

ルール上の処理は、「早尾秋也の不在」を示唆する状況に陥ると、《あの人の面影》の効果によってひさめは墮落判定を行うことになり、これに失敗し【暴走】のバッドステータスを受ける。

^(※6) 『呪われし者』であるひさめが【暴走】のバッドステータスを受けたことによる、「呪いの暴走」の処理である。

▼セリフ：守倉ひさめ（通常時）

「わたしは……もしかしたら、ひとりの、わたしをよく想ってくれたアンノウマンを、手に掛けた女なのかもしれません」

「おそらく、自分が人間ではないことを受け入れてもらえなかったことに狼狽えて、取り返しのつかないことをした女です」

「……きっとわたしは、何かを、あなたに、重ねている……」

▼セリフ：守倉ひさめ（通常時）

「ごめんなさい、すこし、ひとりにさせてください」

「……少し落ち着いたら、あらためて、わたしが何をしてしまったのか、話してくれませんか」

「ごめんなさい、ごめんなさい……！」

◆結末

泣きむせぶひさめをなだめはじめたところで、シーンを終了する。

シーン：氷点下の情念

シーンプレイヤー：『守倉ひさめの自室』を調査したPC / 他PCは登場自由

◆シーン概要

ひさめの部屋に乗り込み調査を行うシーン。

調査するPCたちに、彼女の想いと悲嘆が、形を取って襲い掛かる。

▼描写1

「——家にも、帰りたくなくて」

ひさめは、そう言っていた。

この事件の手掛かりを求めて、あなたたちはひさめの自室に足を踏み入れた。

鍵はかかっていなかったが、扉は硬く凍り付き、重く閉ざされていた。

思い出の品。

デートの思い出。

彼の——早尾秋也の私物と思しき一部の家具。

それらすべてが、一様に蒼く凍り付いていた。

ふと、冷たい気配が凝集する。

▼セリフ：ひさめと早尾の幻影

「ねえ、ひさめさん。次はどこに行きたい？ 県境、またいでもいいからさ」

「うん……それだったら、有名なテーマパークとか、回ってみたいです。あんまりそういうの、行ったことなくて」

▼描写2

睦まじく予定を語り合う二人の幻影。——きっと、この部屋であったことなのだろう。

その気配が、黒く濁った。

女の悲鳴が、絶望的な慟哭が、部屋の中に響き渡る。

それにつられて、悪意で凝り固まった冷気が、あなたたちに襲い掛かる——。

シーンに登場している全員に墮落判定を行わせ、戦闘を開始する。

▼戦闘配置

登場しているPCは、希望がない限りひとつのエンゲージにまとめて配置する。

PCとは別のエンゲージに、「アイススプライト」2体ずつのエンゲージを2つ配置する。

(登場PCが2人以下の場合は、「アイススプライト」2体のエンゲージを1つのみ配置する。)

◆結末

ロールプレイ等が一区切りついたところで、シーンを終了する。

シーン：喪われた後悔

シーンプレイヤー：『早尾秋也の自室』を調査したPC / 他PCは登場自由

◆シーン概要

早尾秋也の自室を探索し、彼の「幽霊」を見つけるシーン。

▼描写1

この凍死事件の被害者、早尾秋也の自室にあなたは足を踏み入れた。

正面で冷たい気配が凝縮する。そこに、ひとりの幽霊が唐突に出現していた。

▼セリフ：早尾秋也の幽霊

「ここは……ああ、僕の部屋なのか。あなたたちは……？」

「いや、いいんだ。……たぶん部屋がこうなっているなら、僕は……たぶん死んでいるんだろう」

「あなたたちと話をできていること自体が何かの奇跡、なんだろうね」

「……たぶん、僕は何かの偶然でここに現れた、影みたいなものなんだろう」

「いい機会だ。すこしだけ、僕の懺悔に付き合ってくれないか」

「僕のこの姿を物怖じしないってことは、あなたたちは、ひさめさんと似たようなものなんだろうと思って話をするけども」

「……ひとつ、後悔しているんだ」

「彼女に身の上を打ち明けられた時、僕は反射的に彼女を拒絶してしまった」

「——こうなってしまっただけは、すべて言い訳にしかならないのは分かっているんだけど」

「彼女を、もっと柔らかく受け入れてあげられなかったのか、って。どうすれば、彼女を傷つけずに済んだら良かったって」

(幽霊の姿が、ぼろぼろと崩れていく)

「——そうか、時間か」

「……話を聞いてくれてありがとう。お願いがあるんだ」

「……ひさめさんを、助けてあげて欲しい。きっと責任感の強いあの子は、後悔ばかりで苦しんでいるだろうから」

▼描写2

そう言い遺して、幽霊は消え去った。

その跡に、1枚の写真が残っている。

『守倉ひさめ』と『早尾秋也』の二人が映った、きっと思い出の写真なのだろう。

◆結末

アイテム「思い出の写真」をひとつ入手する。アイテムデータはデータセクションを参照。

ロールプレイ等が一区切りついたところで、シーンを終了する。

情報収集項目の一覧

本シナリオのミドルフェイズは、「トピックの調査」という形でシナリオを進めていく。

なお、【独立】マークのあるトピックを調査する場合、そのシーンではその調査項目1つしか判定を行うことができない。(失敗後に、他のPCが同じ項目を調査することは可能である。)

【独立】『守倉ひさめ』

——ビジネスホテルの一角に部屋を借り続ける、謎多き女性。

この項目を調査するシーンでは、必ず「守倉ひさめ」が登場しているものとして扱う。

◆この情報収集判定は、【感情】でも行える。

難易度	情報内容
10	ある山里からやってきた、半魔の女性。「雪の精／夢蝕み」のルーツを有する。

◆この項目の調査に成功した次のシーンから、『ひさめを苛む「痛み」』が調査可能になる。

『ひさめの現状』

——彼女が頑なに自宅に帰ることを避けようとするのはなぜなのか。

◆この情報収集判定で財産点を使用し達成値を上昇させた場合、さらに最終達成値に+1する。

難易度	情報内容
13	どうやら、自分を含めた「身内の部屋」という場所にいい思い出がないらしく、新しく部屋を借りるくらいならとホテル暮らしに甘んじているらしい。

◆この項目の調査に成功した次のシーンから、『ひさめの自室』が調査可能になる。

『ひさめを苛む「痛み」』

——彼女を苛む「痛み」とは何なのか。

この項目を調査するシーンでは、必ず「守倉ひさめ」が登場しているものとして扱う。

◆この情報収集判定で使用する【能力値】は【技術】か【感情】に変更され、財産点を使用できない。

◆判定の直後に「闇医者」を使用することで、達成値に+3できる。

難易度	情報内容
16	彼女を苛む「痛み」は、彼女自身が自らを強く恨む感情の鎖——「呪い」に根ざすものである。彼女はルーツ「呪われし者」を持つ半魔である。 ※《呪痕：オートマチックマダー》の効果と、「呪いの暴走」ルールを公開すること。

【独立】『守倉ひさめの焦点』

——果たして、彼女はいったい何を見据えているのか。

この項目を調査するシーンでは、必ず「守倉ひさめ」が登場しているものとして扱う。

◆解禁条件：『ひさめを苛む「痛み」』『早尾秋也』の両方の調査が完了している

難易度	情報内容
17	ひさめは、P C①に重ねて、彼女の“初恋の人”——早尾秋也を見ている。彼女は早尾を殺めてしまった現実を認められず、自身の「現実を認めたくない」というエゴによって、【早尾秋也は生きている】というありえない光景を、真実ごと捻じ曲げて見ているのだ。彼女は【大罪：あの人は生きている】を持つ。※《あの人の面影》の効果を公開すること。

『守倉ひさめの真実』

——彼女の心。

◆この項目は情報収集判定として扱わず、【感情】または【加護】で難易度20の判定を行うこと。

◆解禁条件：『守倉ひさめの焦点』『ひさめの自室』の両方の調査が完了している

難易度	情報内容
20	ひさめが持つすべての絆・エゴを公開する。また、《資産：法則》(3)を公開する。

【独立】『ひさめの自室』

——彼女が「自分の部屋」を避け続けた、その真相。

難易度	情報内容
14	そのまま、シーン『氷点下の情念』を開始する。これは戦闘イベントである。

『P C①』

——ひさめに想われる半魔。

◆P C①本人は、この項目を調査できない。

◆解禁条件：『守倉ひさめの焦点』が調査可能になる。または、P C①が原因でひさめが墮落判定を行う。

難易度	情報内容
15	《資産：隠匿》《資産：忘却》の効果が無効になり、これによって、《ミューズの囁き》および《資産：法則》(2)が公開される。これ以降、P C①に《ミューズの囁き》の効果を適用する。なお、《資産：法則》(1)は、《ミューズの囁き》の効果に従う形で絆の関係を変更すれば効果が終了する。

『真夏日の凍死事件』

——自然にはあり得ない事態。魔の影が見え隠れする、謎めいた事件。

難易度	情報内容
11	この事件の「被害者」は、「早尾秋也」という青年だ。この部屋は、彼の自室だ。
14	この事件は、常識的な現象ではなく、「雪の精」の力によるものだ。

◆このすべての項目の調査に成功した次のシーンから、『早尾秋也の自室』を調査可能になる。

『早尾秋也』

——奇妙な形で死んだ、ひとりの青年。

難易度	情報内容
9	教立大学に通う 20 歳の男性。爽やかな好青年。
12	交際していた女性がいたそうだが、彼の友人には伏せていたらしい。
14	彼が交際していた女性は、「守倉ひさめ」で間違いない。

◆難易度 14 の調査に成功した直後から、『守倉ひさめの現状』を調査可能になる(同じシーンで調査可)。

【独立】『早尾秋也の自室』

——「凍死事件」の現場。物証はともかく、他に見落としはないだろうか。

◆この項目は情報収集判定として扱わず、【感情】または【加護】で難易度 15 の判定を行うこと。

難易度	情報内容
15	この場に焼き付けられた、早尾の感情を読み取った。 「僕は、彼女をどうしても受け入れることができなかつたのだろうか？」 ◆この後、そのままシーン『喪われた後悔』を開始する。

【終局】『真実を突きつける』

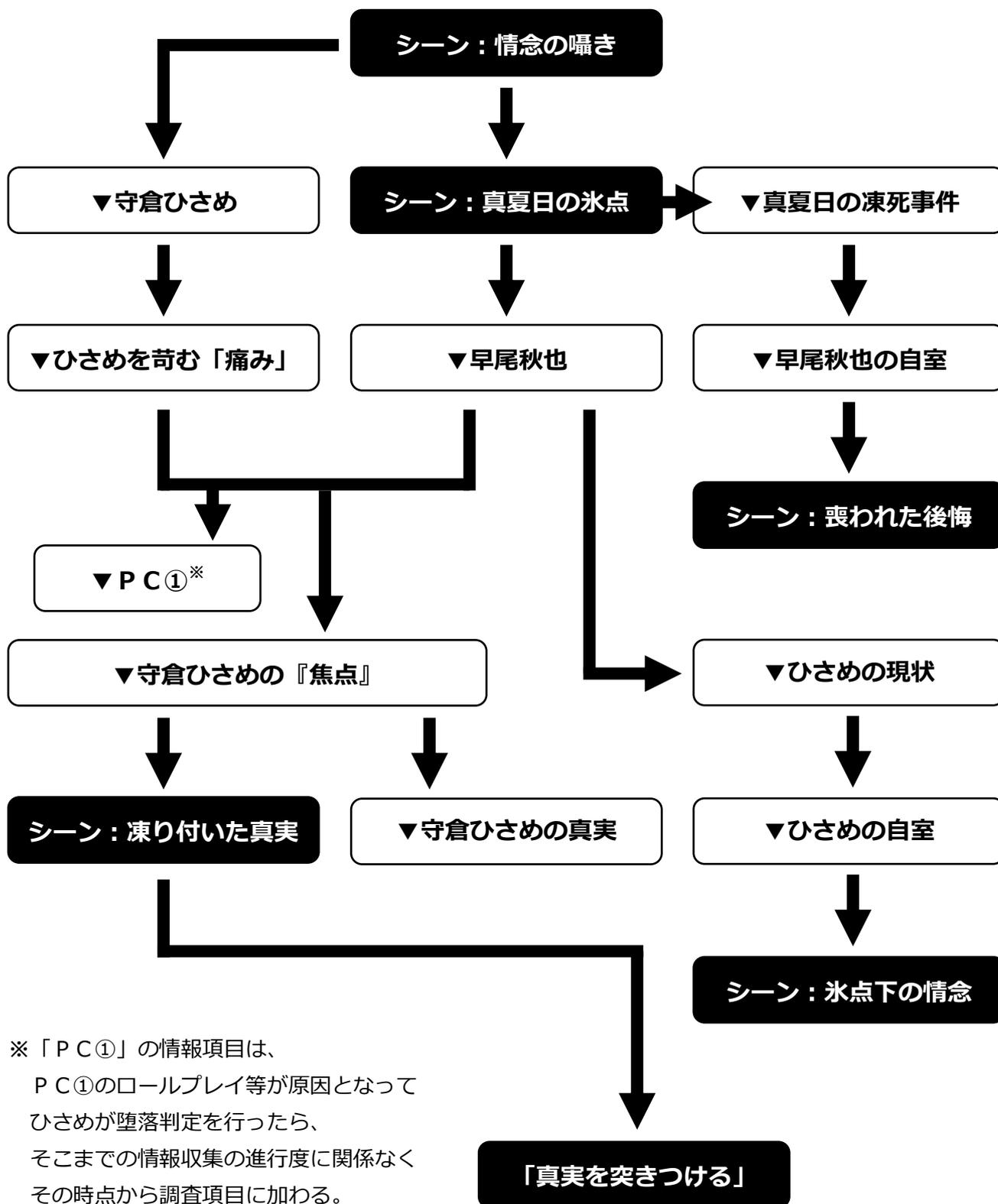
——真実は、苦く、悲しい。

◆解禁条件：『守倉ひさめの焦点』の調査が終わっていること。

難易度	情報内容
判定不要	『早尾秋也』の死亡を改めて彼女に突きつける。 ◆クライマックスフェイズを開始する。

※この項目の調査を行う場合は、シーンを開始する前にその旨を宣言すること。宣言すると、調査のためのシーンを組む代わりに、クライマックスフェイズのシーン『終末の分岐点』を開始する。

◆ミドルフェイズと情報収集パートの進行フローチャート



※「PC①」の情報項目は、
PC①のロールプレイ等が原因となって
ひさめが墮落判定を行ったら、
そこまでの情報収集の進行度に関係なく
その時点から調査項目に加わる。

クライマックスフェイズ

シーン：終末の分岐点

シーンプレイヤー：PC① / 原則としてPC全員登場

◆シーン概要

「真実を突きつける」分岐点。

▼描写1

話がある、としてあなたたちに呼び出されたひさめは、ただあなたたちの言葉を待っていた。

▼セリフ：守倉ひさめ（通常）

「そう……そう、なんですね」

「——……わたしは、どうあっても、秋也さんのことが、忘れられないんです」

「……それだけ、あの人との恋は大きかったんです」

「少し、ついてきてくれますか。お見せしたいものがあるんです」(《資産：空間連結》を使用)

▼描写2

空間が歪み、視界が暗転する。

気づくと、激しく波の打ち付ける音がする——海へ突き出した崖の上に、あなたたちはいた。

昏い気配が、彼女の周囲にまといつくように現出した。

▼セリフ：守倉ひさめ（通常）

「——ここは、わたしの思い出の場所です。最初に、あの人とのデートで来た場所」

「……今思うと、とても遠い昔のように感じます」

(ひさめの表情が歪み、悲痛な声を絞り出す)

「……信じたくない、信じられない、ありえない、あの人が死んでいたなんて」

「……本当に、私が殺したなんてッ！」

(周囲に暗い影と、冷気が渦巻き始める……)

▼システムの処理

「彼女が信じる現実が矛盾している」事実を指摘したことにより、ひさめは《あの人

(※7) 「呪われし者」に関連する特別なルール。処理の内容はデータセクションを参照せよ。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

「ねえ……P C①、さん」

（あまりの冷気が、雪女である彼女の肌を裂く。血にまみれながら、彼女はP C①に語り掛ける）

「私と……一緒に、いてくれませんか」

「あの人の代わりに……いいえ、違うの。もう、あなたはあの人なの」

「あの人と一緒にいらればわたしはそれでよかった。あなたなら、わたしを助けてくれるんじゃないかって」

「ねえ……答えてよ」

▼システムの処理

GMは《資産：縛鎖》を使用し、P C①に「守倉ひさめ」の絆に対してバインドを発生させる。分岐内容は次の通り。

1) 『彼女を肯定し、〈あの人〉——早尾秋也となることを受け入れる』

バインドが成立する。【ルートA『真実を失われた思い出の中に』】を開始すること。

この選択をした場合、あなたはエンディングフェイズ終了後にエキストラとなる^(※8)。また、この選択をした場合、近い将来のうちに守倉ひさめは奈落落ちする。

2) 『彼女のエゴを拒否する』

バインドを拒否する。このとき、《資産：法則》(3)が公開されているなら、守倉ひさめの【大罪エゴ】を、その効果にのっとして修復してもよい。

【大罪エゴ】を修復した場合は、【ルートB『凍り付いた思い出の先へ』】を開始する。

修復しなかった場合は、【ルートC『青い追想の果て』】を開始する。

《資産：縛鎖》使用前にP C①が持つ「守倉ひさめ」の絆がエゴ化しているか、《ミューズの囁き》の効果を終了する際に絆の対象そのものを変更した結果「守倉ひさめ」への絆そのものを持っていない場合は、《資産：縛鎖》を使用せずに【ルートC『青い追想の果て』】を開始する。

このシーン中にひさめが[かりそめの死]となり【F P】回復が行われなかった場合は、【ルートD『物語の終わり』】を開始する。

(※8) この選択は、あなたは守倉ひさめのエゴに呑み込まれ、守倉ひさめに付属する事象と成り果てる。そこから、「P C①」として持っていたすべての絆を失う——あなたは半魔たり得なくなることを意味する。その場合でも、シナリオ終了時の経験点算出は、通常通り最終人間性を確認して行うこと。

ルートA：真実を失われた思い出の中に

※シーンは「結末の分岐点」から継続するため、改めて登場の処理などは行わない。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

「……ほんとう？」

「本当に、いいんですか……？」

「一緒に……一緒に、いましょう。ずっと。ずっと。……」

▼描写

彼女を取り巻くように渦巻いていた冷気と黒い渦が、彼女から分かれたるようにして現れる。

あらん限りの怨嗟を表現するようにおぞましい気配をまき散らす黒い塊が、男の姿を維持できずに融け崩れていく。

そして、融け崩れた先から氷の精が多発的に出現し、あなたたちを取り囲む。

逃がしはしない、と呪いが告げているようだった。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

（PC2、PC3に）「巻き込んでしまって、ごめんなさい。……でも、最後のお願いです。」

「この呪いを……一緒に破壊してもらえませんか」

◆戦闘配置

[] 内をひとつの同じエンゲージとして配置し、戦闘を開始せよ。

[PC全員、守倉ひさめ] [呪核] [アイスプライト×2] [アイスプライト×2]

※ひさめの「呪われし者」のルーツについて

このルートでは、ひさめは大罪エゴで現実を塗り替え、やがて消える存在となる。

同時に、彼女は大罪から連なるエゴの力で「呪い」を自身から排除する。

そのため、このルートのひさめは「呪われし者」のルーツを失った状態で味方NPCとして参戦する。

ルート B：凍り付いた思い出の先へ

※シーンは「結末の分岐点」から継続するため、改めて登場の処理などは行わない。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

「そう、ですか……。やっぱり、そうなんですね」

「わたしは、間違っていたんでしょうか」

「——あのひとに縋って、あの日常を続けたかった！」

「……だけどきと、それでは、ダメだったんですね。だから、私はあのひとを……」

▼描写

その時、黒い渦が、ひさめを取り巻き、塊となって現出する。

ひさめの自室で感じた暗い情念の塊によく似た気配を持つ、黒い塊——呪詛の核とでも言うべき存在が、ひさめを覗き込むように浮かび、その昏い情念をまき散らした。

（GMは《資産：感情操作》を使用。一時的に、修復された【大罪エゴ】が元に戻る。）

ひさめがか細い悲鳴を上げる。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

「助けて……」 （力なく腕が下がり、まるで操り人形のように動き始める）

▼描写 2

黒い塊が、ひさめの記憶から読み取った男の姿を取る。

（『早尾秋也の自室』解決済みの場合のみ）その姿は、あの部屋で見た早尾秋也の姿に酷似していた。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

「行きましょう……秋也さん」

▼描写 3

黒い影は答えない。彼女を救うか、ここで看取るかは、あなたたちの手に委ねられる。

◆戦闘配置

[] 内をひとつの同じエンゲージとして配置し、戦闘を開始せよ。

[PC全員] [〈呪核〉、守倉ひさめ] [アイススプライト×1] [アイススプライト×1]

『早尾秋也の自室』を解決済みなら、〈呪核〉は「早尾秋也の姿をしたキャラクター」として扱う。

※ひさめの「呪いの暴走」の処理について

このルートでは、守倉ひさめを守り切ってクライマックスフェイズを終了した場合、彼女は生還してエンディングフェイズに登場する。彼女はエネミー側に配置されているが、要救助対象でもある。

彼女に暴走のBSを与えるなどで「呪いの暴走」を発生させた場合、強制的に発動する《呪痕：オートマチックマダー》の対象は、このルートならばPC側に選ばせるとよいだろう。

ルートC：青い追想の果て

※シーンは「結末の分岐点」から継続するため、改めて登場の処理などは行わない。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

「そう、ですか……。やっぱり、そうなんですネ」

「それなら、いっそ……カづくでも！ わたしは……この現実を認めない！」

▼描写

その時、黒い渦が、ひさめを取り巻き、塊となって現出する。

ひさめの自室で感じた暗い情念の塊によく似た気配を持つ、黒い塊——呪詛の核とでも言うべき存在が、ひさめを覗き込むように浮かび、その昏い情念をまき散らした。

黒い塊が、ひさめの記憶から読み取った男の姿を取る。

（『早尾秋也の自室』解決済みの場合のみ）その姿は、あの部屋で見た早尾秋也の姿に酷似していた。

▼セリフ：守倉ひさめ（魔獣化）

「行きましょう……秋也さん」

▼描写3

黒い影は答えない。ひさめにも、あなたたちの声はもう届かない。

呪いの影響が、現実を侵食し始め——あなたたちに、二人が襲い掛かる。

◆戦闘配置

[] 内をひとつの同じエンゲージとして配置し、戦闘を開始せよ。

[PC全員] [〈呪核〉、守倉ひさめ] [アイススプライト×1] [アイススプライト×1]

『早尾秋也の自室』を解決済みなら、〈呪核〉は「早尾秋也の姿をしたキャラクター」として扱う。

※ひさめの「呪いの暴走」の処理について

ルートBと似たような展開のシーンにはなるが、基本的にこのルートにおける守倉ひさめは完全な敵対NPCである。「呪いの暴走」による《呪痕：オートマチックマダー》は、対象にできるPCがいる場合はそのキャラクターを優先して選ぶ。

ルートD：物語の終わり

※クライマックスフェイズ中にこのルートへ進行した場合に限り、改めて登場の処理などは行わない。

▼描写

その時、爆発的な冷気が周囲を満たした。

ひさめが倒れ伏したその場所から、どす黒い思念が形を取って浮かび上がり、その場に居合わせたあなたたちに襲いかかる――。

◆戦闘配置

[] 内をひとつの同じエンゲージとして配置し、戦闘を開始せよ。

[PC全員] [〈呪核〉] [アイススプライト×2] [アイススプライト×2]

※このルートにおける守倉ひさめの扱いについて

このルートでは、守倉ひさめは「真の死」となっている。

エンディングフェイズ

※エンディングの内容は、クライマックスフェイズの展開によって以下のように分岐させること。

◆ルートA『真実を失われた思い出の中に』、ルートD『物語の終わり』

このふたつのルートは、いわゆるバッドエンディングである。

PC①、PC②の個別エンディングは特に希望がない限り省略し、PC③をシンプレイヤーとした全体エンディング『終わらない終わらない始まらない』を行い、シナリオを終了する。

◆ルートB『凍り付いた思い出の先へ』、ルートC『青い追想の果て』

具体的なエンディングは規定しない。

このルートでは、各NPCのその後は以下のようにになっている。

▼**守倉ひさめ**：『凍り付いた思い出の先へ』ルートに進み、生存してシナリオを終了した場合、秋也を殺めた責任を取って死霊課に自首する。

『青い追想の果て』ルートの場合は、彼女は死亡する。

▼**長沢遼**：ひさめが生存しているなら、彼女が自首するところに立ち会うことになる。

▼**十津川つらら**：ひさめの結論や結末を聞くため、病院で待っている。

ひさめのたどった結末を元に、各PCごとに、以下のようにシーンを演出することを推奨する。

[PC①] ひさめが生存しているなら、彼女が死霊課に自首する決意を固めるシーンに立ち会う。

死亡している場合は、彼女の墓参り等、今回の事件に区切りをつけるシーンをを行う。

[PC②] 事件解決後、次の事件の解決に赴く。または、ひさめが自首する場面に立ち会う。

[PC③] つららに、今回の事件の顛末を語る。

シーンタイトルが必要な場合、PC①のシーン名を「情愛は吹雪の彼方」とすること。

◆経験点の算出について

『SAを達成した』…ルートA～Cなら2点、ルートDは1点。GM判断でさらに増減させてよい。

『ドミニオンアーツの数』…計21点（特技級12レベル分、災厄級9レベル分）

ルートDの場合は、使用したドミニオンアーツの数だけ計上する。

そのほかの経験点項目は、通常通りの計上とする。

シーン：終わらない終わらない始まらない

シーンプレイヤー：PC③ / 他PC登場不可

◆シーン概要

守倉ひさめは、自らのエゴに殉じて消えていった。そのことを、十津川つららに報告するシーン。

▼描写1

——後日。十津川つららは、あなたに依頼した「事件」の顛末を聞くために待っていた。

▼セリフ：十津川つらら

「それで……PC③さん。……ひさめは、どうなったんですか」

「ひさめと、早尾さんは、どうなったんですか」

(PC③の言葉で、この事件をまとめてもらうこと。)

▼セリフ：十津川つらら

「……そう、だったんですね」

「あの子は……それで、納得したんでしょうか。納得したのなら、それでもいいのかもしれませんが」

「だけど……いえ、わたしが言っているいいことでは、ないですね」

「ありがとうございました。……辛い役目を押し付ける形になってしまって、ごめんなさい」

▼描写2

ひとりのアンノウンマンの死から始まった事件は、ひっそりと幕を下ろした。

何かが終わったのか、何かが始まったのか、誰にもわからないまま、それでも世界は回る。

確かなのは。

半魔にとって自らの日常を守るための戦いは終わらないことと。

現実を歪めて安寧を得た者の時計は、もう動き始めることはないだろうということだった。

◆結末

シナリオを終了する。

データセクション

本シナリオ専用のアイテム

※このアイテムは常備化できず、シナリオ終了後に失われる。

◆「思い出の写真」

(一般装備 / 種別:その他 / タイミング:イニシアチブプロセス / 対象:効果参照 / 射程:シーン)

あなたが「守倉ひさめ」か「早尾秋也」との絆を持っている場合のみ使用できる。

「守倉ひさめ」か「早尾秋也の姿を取るキャラクター」1人を対象とし、暴走を与える。

1シナリオに1回まで使用できる。

守倉ひさめと早尾秋也、両者にとって思い出深い写真。

見ているだけで互いへの深い思いが伝わってくる、幸福感にあふれた表情が遺されている。

『呪われし者』で利用する特殊なデータ

より詳細な『呪われし者』の設定やデータは、『GF 21st-vol.4』を参照せよ。
なお、『呪われし者』は「ブラッド:ストレンジャー」に属するルーツである。

◆BBTの世界観における「呪い」

個人の「ネガティブかつ強烈な感情」が奈落との導管を産み出し、これによって災厄をもたらす現象——というのが、『GF 21st-vol.4』にて紹介された「呪い」の定義である。呪いは世界に刻みつけられた強烈な感情が自動的に働き続けている『極小のドミニオン』であり、術者を殺せば呪いが解けるといような簡単なものではない。呪いが解けるとすれば、多くの場合は「物語的な納得」が得られた場合である。それも、確実な手段ではない。

本シナリオでは、早尾秋也を意図せず殺害してしまった守倉ひさめの、強烈な自責の念が彼女自身に対し「呪い」として働いている、という解釈の下、本ルーツのデータを使用している。

◆「呪いの暴走」ルール

——時に、呪いは思わぬ時に突如として発現する。

「呪われし者」は、以下の条件を満たした場合に、取得している《呪痕:●●》ひとつを、本来のタイミングや使用回数を無視して即座に使用しなければならない。

- (1) あなたがバッドステータス「暴走」を受けた時。
- (2) あなたが何らかの判定でフアンブルを発生させた時。

呪痕:オートマチックマダー

種別	選択
判定	自動成功
Tm.	マイナーアクション
対象	単体 射程 至近

対象は【FP】を[あなたの最も高い【能力値B】+1D6]点失い、狼狽を受ける。1ラウンドに1回まで使用できる。

あなたに近づく者や危害を加えようとする者に、自動的に襲いかかる呪い。あなたの制御下にはなく、無理矢理押さえ込もうとすれば、あなた自身が傷つくしかない。

「Tm.」はタイミングの略。

キャラクターデータ：守倉ひさめ

※彼女が持つ絆・エゴやパーソナルデータは、『登場NPC』の項を参照せよ。

◆**ルーツ** 雪の精（雪女）／呪われし者／夢蝕み

◆**種別** 精霊、来訪

◆**能力値**（装備による修正は反映済）

【肉体】	4	【白兵】	6
【技術】	4	【射撃】	6(7)
【感情】	9(10)	【回避】	4
【加護】	6	【行動】	11
【社会】	4	【FP】	42

◆**アーツ**

《魔獣化》（『BBT』P170）

《アレナ展開》（『BBT』P170）

《雪女》LV1（『ADV』P71）

《呪痕：オートマチックマörder》※ルートA以外

《魅惑の華》（『BBT』P132）

《霊力撃》LV1（『BBT』P130）

《氷葬の抱擁》LV1（『ADV』P71）

《レスキューアシスト》LV1（『BBT』P109）

《凍り付く戒め》（『ADV』P71）

《ディフェンスアシスト》（『BBT』P109）

《ミュージアの囁き》（『DCD』P83）

《あの人の面影》（『ADV』P124）※ルートB以外

◆**装備**

武器：アイスフロスト（種別：射撃／魔法）

【攻撃力】〈感情〉10(16)+1D6

対象：単体、射程：シーン

命中+1、ガード値5、【行動値】-2

「種別：亜人、巨大」へのダメージ+5

防具：強甲外皮（《魔獣化》中のみアーマー値4）

その他：「血の呪石」「疾風の羽」装備扱い

◆**運用**

エネミーとして登場する場合、最初にPC①のいるエンゲージに対して《魅惑の華》を使用し、その後は《呪痕：オートマチックマörder》で至近距離にいるキャラクターを、《霊力撃》《凍り付く戒め》で〈呪核〉を攻撃したPCかPC①を攻撃する。2ラウンド目以降は、彼女に行動を放棄させて〈呪核〉をカバーリングさせてもよいだろう。なお、ルートBで登場する場合に限り《あの人の面影》を失っている。

ルートAでは味方NPCとして戦闘に参加し、特にプレイヤーから要請がない場合は《霊力撃》で攻撃を行う。このルートの場合は、彼女は呪いそのものを大罪エゴで喰らい尽くすため、「呪われし者」のルーツと《呪痕：オートマチックマörder》を持たない。

エネミーデータ：アイススプライト

◆**種別** 精霊、来訪

◆**レベル** 5（クラウド）

◆**能力値**

【肉体】	5	【白兵】	5
【技術】	4	【射撃】	9
【感情】	8	【回避】	6
【加護】	6	【行動】	12
【社会】	5	【FP】	32

◆**攻撃手段**

武器：冷気の飛礫（射撃／魔法／単体／シーン）

【攻撃力】〈感情〉16+2D6

防御：ガード値5、アーマー値2とする

◆**アーツ**

《BS付与：放心》（『BBT』P233）

《範囲攻撃》（『BBT』P231）

《至近攻撃：感情》LV2（『BBT』P231）

《凍り付く戒め》（『ADV』P71）

《妨害能力》LV1（『BBT』P232）

《レスキューアシスト》LV1（『BBT』P109）

◆**運用**

《範囲攻撃》+『冷気の飛礫』《凍り付く戒め》で攻撃し、《凍り付く戒め》の効果を受けている相手がいる場合は《至近攻撃：感情》で攻撃する。相手が行動する前に《レスキューアシスト》で束縛を解除して追加の【FP】喪失を与えていく。

エネミーデータ：〈呪核〉

◆種別 来訪、概念、魔界

◆ルーツ 呪われし者、魔神

◆レベル 9

◆能力値

【肉体】	8	【白兵】	7
【技術】	6	【射撃】	7
【感情】	12	【回避】	5
【加護】	2	【行動】	10
【社会】	10	【F P】	180

◆攻撃手段等

防 御：ガード値3、アーマー値3とする

◆ドミノオンアーツ

《世界律：召喚》LV2（『BBT』P234）

※指定エネミーは「アイススプライト」

《世界律：神速》LV1（『BBT』P234）

《世界律：崩壊》LV1（『BBT』P234）

《世界律：絶望》LV2（『BBT』P234）

《世界律：超越》LV2（『BBT』P234）

《世界律：不変》LV1（『BBT』P234）

《世界律：不滅》LV1（『BBT』P234）

《世界律：暴発》LV1（『ADV』P138）

※その他、巻頭掲載の災厄級ドミノオンアーツは

本エネミーが取得しているものとする。

◆その他のアーツ

《アテナ展開》（『BBT』P170）

《デモニックフォーム》LV1（『BBT』P145）

《殺戮者》（『BBT』P143）

《殺戮の宴》（『BBT』P143）

《地獄落とし》LV2（『BBT』P143）

《異界の侵食》（『DCD』P58）

《呪痕：オートマチックマダー》

《高速戦闘》（『BBT』P232）

◆運用

初手のマイナーアクションは、《高速戦闘》から《アテナ展開》《殺戮の宴》で自己強化を行う。その後は同エンゲージのキャラクターに《呪痕：オートマチックマダー》と《地獄落とし》で攻撃を行う。

《世界律：神速》は、《世界律：不滅》発動直後に使用する。

《世界律：暴発》は、ダメージが大きく、かつ多くのキャラクターを巻き込めそうな攻撃に対して使用すること。

アイススプライトの数が減っている場合、次のイニシアチブプロセスで《世界律：召喚》を使用する（《世界律：神速》を使用するタイミングの場合は、《神速》を優先する）。配置は、PCの移動を妨害するように配置してよい。

暴走のBSを受けた場合、呪いの暴走による《呪痕：オートマチックマダー》は自身を含め対象を無作為に選択するのが望ましい。

本シナリオの重点は、あくまで「守倉ひさめに結論を求める」ことであり、強大なドミネーターを倒してひさめを救うことではない。そのため、シナリオボスのドミネーター扱いではあるものの、（少人数PC向けのシナリオと言うこともあるが）本エネミー本体の強さは控えめの設定にしている。攻撃に回れるPCがアタッカー1人だけの場合は、アイススプライトの初期配置を変える、《世界律：召喚》を使用しない等、エネミーの総数を減らすか撃破しやすいように配置して対応するとよい。

なお、ヴォイドやレジェンドのルーツは持たないが、呪いそのものが概念的な存在であることから、本エネミーはルーツに対応しない「種別：概念」を持っている。

登場NPC

※「長沢遼」は『BBT』P52、「十津川つらら」は『ADV』P22を参照せよ。



恋人の正体を受け止めきれなかった青年

はやおしゅうや 早尾秋也

「ひさめさんを、助けてあげて欲しい。まっとう責任感の強い
あの子は、後悔ばかりで苦しんでいるだろうから」

性別：男 年齢：20 ルーツ：アンノウンマン

【絆】守倉ひさめ（慈愛） 【エゴ】もう一度やりなおしたい

教立大学に通っていた男子学生。大人しいながらも好青年であり、守倉ひさめからは、自らの正体を打ち明けてもいいと考えるほど信頼されていた。——が、いざ打ち明けられたとき、恐怖心を克服できなかった——それが、今回の悲劇の引き金となった。

そのときの後悔が強く空間に焼き付けられた結果、彼は一時的に死してなお現世に留まる「幽霊」として登場し、ひさめの救済をPC達に願って消滅する^(※9)。「幽霊」の早尾秋也が本来の本人とイコールかどうかは、彼自身にも分かっていない。

(※9) 彼には、《絆の救済者》などをはじめとした真の死を回避する効果を適用することはできない。これは、既に死している彼自身のエゴが、奈落から力を引き出すには不足している故に自身の存在を維持できないためだ。もしプレイヤーが《特異点》など「アンノウンマンを半魔に変える効果を持つアーツ」の使用を申し出た場合は、彼を生存させることが可能だとGMは裁定してもよいが、その場合のシナリオの改編について、本書では定義しない。(少なくとも、本書で想定している4種類のクライマックスフェイズの分岐に当てはまらない結末が必要であろう)

かみくら

守倉ひさめ

「あの人と一緒にいらればわたしはそれでよかった。

あなたなら、わたしを助けてくれるんじゃないかって！」

性別：女 年齢：20

ルーツ：雪の精／呪われし者／夢蝕み

十津川つららと出身を同じくする雪女。つららに付き添う形で人里に降り、教立大学に通う中で早尾秋也と出会い、交際を始めた。責任感が強く物腰柔らかな姿勢から、学内での人気も高かったようだ。

夢蝕みの要素を持つ半魔ではあるが、一途に早尾を慕っていた。だからこそ、自らの「本当の出自」を明かしたときに彼に拒絶されたこと——理解してもらえなかったことが引き金となり、自らの力を制御できなくなり彼を殺めてしまった。強い責任感は彼女を縛る『呪い』へと代わり、想い人の死という現実には耐えられなくなったひさめは、「早尾秋也が生きている」という強い空想に、自らを陥れることになる。



恋人の死を認められない雪女

絆とエゴの一覧

【絆】初恋の人（愛情）

→【大罪】あの人は生きている

【絆】早尾秋也（恋慕）

→【エゴ化】現実を認めたくない

【絆】十津川つらら（親友）

→【エゴ化】真実を知られたくない

【絆】PC①（親身）

（未エゴ化）

【エゴ】愛する人と添い遂げたい

（初期エゴ扱い）

空欄の絆×2

（ロールプレイを盛り上げるためやシナリオの円滑な進行に必要なだと考えられたとき、GMは自由に取得せよ）

◆NPCとしてのロールプレイ指針と運用

このキャラクターは、大罪「あの人は生きている」を持ち、シナリオ開始時点での絆・エゴの状況は左の通りである（早尾秋也・十津川つららとの絆はエゴ化済みの状態でシナリオを開始する）。調査のために登場するシーンが多く、彼女のロールプレイは状況に合わせたものになりがちのため、指針を以下のように示す。

●基本的に、PC①は二人称でのみ呼び、名前では呼ぶことはしない（進行の都合上どうしても名前では呼ばないことが難しい場合、《魔獣化》していないならばPC①を名前で呼んでも構わない）。また、PC①のことを早尾と重ねて認識しているため、PC①の指示には常識の範囲で従う。

●《魔獣化》していない時は、基本的に早尾について触れることを可能な限り避ける。むしろ、話題にすることを恐れている。

●「早尾秋也の死」を匂わせるロールプレイがPC側から振られた場合、または『守倉ひさめの焦点』調査前にPC①が早尾秋也と別人であることを匂わせるロールプレイが彼女に対して行われた場合、《あの人の面影》の効果適用し彼女に難易度10の墮落判定を行わせる。失敗時に「呪いの暴走」から使用する《呪痕：オートマチックマダー》の対象は自分⇄発言者で交互に指定。そのロールプレイに対しても（とくに《魔獣化》中なら強く）否定的な言動を取る。

シナリオ進行Q & A

Q：スピリチュアル・アンカーの達成の裁定に指針はあるか？

A：ミドルフェイズ中に守倉ひさめが「真の死」となった場合は、全員達成不可とする。
それ以外の場合は、クライマックスフェイズに到達できた時点で全員達成としてよい。

Q：ひさめは、そもそも理性的に対応できる状態なのか？

A：《魔獣化》中でなければ、彼女は理性的に対応してくれる（「凍り付いた真実」のシーンは、その側面から彼女に告白をさせるシーンである）。彼女は自分が「早尾秋也を殺害した」ことを、確信は持てないが疑っている。彼女が登場するシーンは、固定シーンを除いて基本的に《魔獣化》していない状態で登場するものとするが、GMは《魔獣化》した状態で登場させてもよい。

Q：ひさめに《呪痕：オートマチックマörder》を暴発させずにシナリオ踏破するのは不可能では？

A：完全に暴発を回避してのシナリオ踏破は想定していない。本シナリオは、面倒くさい背景を有するヒロインにどのような結論を求めるか、という点でPC①とひさめのエゴがどこかで激突せざるを得ない構造となっている。

Q：ひさめの【FP】を回復するための方法に、PC①から《状態復元》のようなアーツを使用したいと申し出があった場合、どうすればよいか？

A：ロールプレイとして、どのような形で回復させるかを確認すること。明らかに魔物の力を利用した演出で手当をすることを申し出られた場合は、「『守倉ひさめの焦点』調査前にPC①が早尾秋也と別人であることを匂わせるロールプレイが彼女に対して行われた」条件を満たしたものとして、回復後に守倉ひさめに墮落判定を行わせること。

なお、これは「守倉ひさめは、PC①をアンノウンマンである早尾秋也と重ねて認識している」という背景を基にした裁定となる。PC①以外がアーツによる回復を申し出た場合は、シナリオ上は特に確認する必要はない。

Q：守倉ひさめは「愛」を持っているか？

人間性の回復の際、ひさめの持っている「愛」をPCに使用して絆を修復できるか？

A：クライマックスフェイズ終了時点でひさめが生存しているなら、彼女から「愛」を1点使用してPCの絆の修復を行ってもよい。この「愛」は、PC①との絆から得られたものであるとする。また、進行中にGMが守倉ひさめに絆を取得させた場合は、その絆から得られた「愛」も使用してよいだろう。

あとがき・謝辞

本シナリオを手にとっていただき、ありがとうございます。

今思うと、BBTというシステムに出会って早くも数年。色々な機会に恵まれて、今回こういった形でシナリオを頒布させていただく運びとなりました。何かの機会に、お楽しみいただけると幸いです。——冬コミに夏を舞台としたシナリオを持ち込んでるのは、お目こぼしいただけると……。

BBTは、今も『ゲーマーズ・フィールド』で新たなルーツが増え続けています。

「アドヴェント」発売以降も、別のドミニオンからの生還者「帰還者」をはじめ、面白く魅力的なルーツや追加データが増えていて、いずれこれらに注目したシナリオを書きたい、と考えていました。

今回は、特に世界観的にも特徴的な『呪われし者』を扱ったシナリオです。もしこのシナリオを通じて、サプリメント以降に発表された新たなルーツ達にも興味を持っていただけたなら幸いです。

それでは、もし機会がありましたら、電子の場末でお会いしましょう。

そのときまで、私の〈^{ダイスボット}使徒〉が、皆さんの助けとなりますように。

平成 29 年 12 月 29 日 倉坂悠

◆スタッフリスト

シナリオ・編集	倉坂悠	イラスト	よる
リプレイ P L	ナガマツ 彩女 C.B	テストプレイ	樹都 北辰 よる

執筆、収録にご協力いただいた皆様、ありがとうございました。

ビーストバインドトリニティ リプレイ&シナリオ

「情愛は吹雪の彼方」

発行日：平成 29 年 12 月 29 日（コミックマーケット 93）

発行者：倉坂悠

(Twitter: @u_krasaka)