

シナリオ「Vivid Virtual Voice」

※注意事項

◆他者へのネタバレに十分配慮すること

ここから先は、リプレイで使用したシナリオが書いてあります。
あなたがこのシナリオの内容をそのプレイに参加していない人に語る場合、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。

なお、このシナリオをプレイするためにハンドアウトや今回予告をコピーする、インターネット上にその部分だけ抜き出し掲載するのは構わないものとします。

▽プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数…4人

想定経験点…20点(※1)

推定必要時間…4～6時間(※2)

■必要サプリメント等

GMは「基本ルールブック」「ディケイド」「ドミニオンズ」「アドヴェント」が必要となり、「ドミニオンズ」掲載の上級ドミニオンルールを使用する。

本シナリオは「ゲームマーズ・ワールド 2nd Season - Volume.5」(以下「GF 22-5」)で紹介されたドミニオン、『アーセルトレイ』を舞台の一部として取り扱うシナリオである。これにともない「GF 22-

5」に収録されたデータを使用しているため、GMは可能であれば「GF 22-5」の該当ページを読んでおくといよい。(エネミーデータとして必要な分は、データに組み込むか必要部分のみ引用した。)

また、PC①は推奨コンストラクションの都合上、「アドヴェント」か「GF 22-5」のどちらかは持っている人に振り分けること。

■シナリオ背景

仮想現実技術の発展がアンノウンマン達の世界に広がり、彼らへと膾炙されるようになった昨今。

仮想現実の世界に存在する、特別な才能を持つ者だけが接続できるという特別なVRサイトを利用し、ネット上で活動する「バーチャル“アイドル”達と、現実世界で活躍する「リアル“アイドル”達の競演を主催す

(※1) シナリオ作成者としては、【大罪】を取得するPCについては、使用可能な経験点を10点に減らすことを推奨する。

【大罪】取得に際しての経験点の減算については、GMが最終的な判断を下すこと。

(※2) オフラインセッションや、ボイスオンラインセッションでの想定時間である。

る者が現れた。

特別なVRサイト——『アーセルトレイ』で活動する、『MC』と名乗る謎の芸能プロデューサーは、その競演の仕掛け人としてPC①や葉月のりに接触し、確かに企画を盛り上げ続けた。

しかし、彼女らが打ち倒した「アイドル」が、その後行方を眩まし、参加したアイドル達も企画への参加継続を脅迫されるに至り、仮想世界と現実世界、双方を跨いで様々な半魔達が事件に関わり始める。

『MC』は、『アーセルトレイ』内に封印されていた黒い「羽根」を入手していたのだ。彼はその力を以て『アーセルトレイ』を我が物にし、最終的には現実世界をもオーバーライドせんとしている。そのために、『羽根』を制御するエネルギーを得る目的で、視聴者であるアンノウマン達を含めた「人々の想い」やアイドル達が磨き上げた「輝き」の力を利用しようと、企画をねじ曲げていた。本シナリオは、『羽根』によって心を狂わされたプロデューサー、『MC』を打ち倒すことで終了となる。

■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。

本シナリオは、特にクイックスタートを指定しない。ただし、PC①は「ルーツアイドル」を含むか、《バトル》を取得したキャラクターを作成し、『ダメージを与える手段』か「バッドステータスを与える手段」のどちらかは持つておくことが望ましい。

また、PC①は他PCよりも参加する戦闘シーンの数がひとつ多く、他のPCは上級ドミニオンルール下でシナリオ初期にやや厳しい局面にある、特殊な分配のシナリオである。

●今回予告

さあ、視聴者の皆さんこんばんは。
最高のバーチャルスターを決めるバトルステージ、
“デジタルステージ・マスカレード”のお時間です！

最高のアピールバトル、最高のダンスステージ！
最高のバーチャルスターを決める一票は、あなたの手に！

さあ、幕を上げろ！
“デジタルステージ・マスカレード”、
Now On Stage!!

ビーストバインド トリニティ
「**Vivid Virtual Voice**」

煌めく舞台の裏側で、蠕動するは黒いエゴ。

●各キャラクターの指定カヴァーや設定について

各PCには以下の指定カヴァーまたは設定がつく。
よく確認した上でキャラクターを作成すること。

- 【PC①】指定カヴァー：ネットアイドル（いわゆる“Vtuber”等も含む）。
「魔の名」として、アイドルとしての“二つ名”があることが望ましい。
「ルーツ：アイドル」または「バーチャルスター」を取得すること。
- 【PC②】指定カヴァー：『アイドルP / マネージャー』or 『死霊課職員』。
プロデューサーの場合、葉月いのりの担当Pかどうか決めておくこと。
- 【PC③】あなたはインターネットについて一通りの知識を持っている。
- 【PC④】指定カヴァー：ジャーナリスト。「ルーツ：メディア」は不要。
所属先は自由とする。特になければ、週刊イリジウムになるだろう。

●シナリオハンドアウト

●PC①用ハンドアウト 【絆】“MC”（関係：疑念）

VR生放送サイトで毎夜毎夜行われる、ネットアイドルによるステージバトル「デジタルステージ・マスカレード」。あなたは、主催者を名乗る人物——“MC”から推薦され、このステージに立っている。

実力あるスターであるあなたに課されているのは、白熱したライブバトルと勝利。そんな中、本選でああなたに敗北した配信者が、VRサイトから唐突にその痕跡を消した。訝しむあなたに、“MC”はこう告げたのだ。——「今更降りてもらわねえには参りません。敗者の行方など、気にしないことです」

これは尋常ならざる事件だ。“MC”の企みを暴く。ステージでも勝つ。両方やらなくちゃあいけないのが、トップスターのつらいところだが——。

●PC②用ハンドアウト 【絆】葉月いのり（関係：庇護）

あなたは、池袋で活動するアイドルの一人、葉月いのりから相談を受けた。

アイドルとして招待されたネット番組の収録で、“脅迫”を受けたというのだ。

彼女の手の甲には、稲妻のような刻印がつけられている。曰く、収録参加を拒否すれば、この刻印から呪ってお前を殺す、と。

記録に残されている、彼女が出演中の番組はひとつだけ——「デジタルステージ・マスカレード」。本選まで勝ち抜けた彼女を、電腦の悪意から守ること。それがあなたの果たすべき仕事だ。

●PC③用ハンドアウト 【絆】“プロフェット”（関係：ビジネス）

“プロフェット”と言えば、池袋の電腦界隈で知らない者はいない。そんな情報屋が、自らあなたに接触してきた。毎夜生放送サイトを騒がせる番組、「デジタルステージ・マスカレード」。その正体について潜入捜査をしてほしいと言うのだ。

「自分を変えたい」——強烈なエゴを持つ者だけが接続できるといわれる特別なVRサイト、アーセルトレイ。なぜ電腦世界に隠された特別なドミニオンが、「デジタルステージ・マスカレード」という形でアンノウンマン達の目に触れる形で侵食しているのか。棲み分けが大事。いたずらに新しい混沌に介入されたくない、“プロフェット”は告げた。

●PC④用ハンドアウト 【絆】萩谷アリサ（関係：同僚）

「デジタルステージ・マスカレード」に出演したアイドルが、不可解な失踪を遂げた。

魔物関係の情報を扱う雑誌記者であるあなたと萩谷アリサは、この事件について取材と捜査を行っている。

——無事の人々を、情報を統べる魔物の悪意から守るために。

その一点において志を同じくするあなたたちは、真相を求めて今日も夜を駆ける。

▼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PC以外は登場できないものとする。PC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」を一回行うことを選んでよい。

Scene 1

『ある幕開け』

——シーンPC…PC①／他PC登場不可

◆シーン概要

このシーンは、PC①がシナリオにかかわるきっかけとなった、アイドルバトル番組『デジタルステージ・マスカレード』への参加依頼を回想するシーンである。

▼セリフ…MC

「それでは——投票結果の発表です！『デジタルステージ・マスカレード』、本選第一試合…勝者、（あればPC①のネット上での通り名）PC①!!」

▼描写1

ぎらつくスポットライトが舞台の上を嘗め回すように動き、舞台衣装で着飾ったPC①を照らし上げる。

湧き上がる大歓声は、あなたが見せたパフォーマンスに我を忘れるほど魅入られていた観衆たちが、我に返ってあなたへと上げた喝采だ。

▼セリフ…MC

「それではまた明日、煌めくステージでお会いしましょう。シー・ユー・アゲイン！」

▼描写2

スポットライトがフェードアウトし、舞台が闇へと包まれていく。

隣にいた少女が、肩で息をしながらも満ち足りた表情であなたへ手を振った。

——光源そのものがなくなり、視界が完全な闇へと落ちていくのを感じながら、あなたはこの舞台の発端を思い出していた。

▼描写3（ここから回想シーンとなる）

インターネットサービスが発展した昨今、ただ「ネットタレント」「ネットアイドル」と言っても、録画した動画の投稿だけがその活動というわけではない。

あなたは仮想現実バーチャルリアリティの技術を上手く利用した、いわゆる「生放送」もあわせて人気を博する、VRアイドルのトップスターだ。

そんなあなたに、VR上でアポイントを取ってきた男がいた。

▼セリフ…MC

「お時間を取っていただいて、ありがとうございます。PC①さん——いえ、（PC①の通り名）」と呼んだ方

がよろしいですか？」

「あなたにお願いしたいことがあります。……実は、オンライン・オフラインの垣根を問わず、アイドル界隈を盛り上げるために、視聴者投票形式のパフォーマンス大会を開こうと思うのです。VR側のアイドル代表のひとりとして、あなたに参加していただきたいのです」

「リアル」のアイドルとVRのアイドルで極端な差が出ないよう、アバターモデルの品質についてはある程度の基準を設けて、「リアル」のアイドルのアバターは運営側で調整をかけます。参加にあたって課す条件としては……途中棄権はできないことと合わせてこの二点です」

「私の夢のため、VRを活かしたエンタテインメントの未来のため、あなたの力をお借りしたいのです」

（引き受けられた）「ありがとうございます！では、日時や参加賞金等は追って連絡させていただきます。他の方々にも声をかけねばなりませんゆえ、ここで失礼します。あなたの全力のパフォーマンス、ファンのひとりとしても楽しみにしていますよ」

▼描写4 (GMのモノログ)

——かくして、後に『デジタルステージ・マスカレード』と銘打たれるひとつの大イベントが動き出した。

予選を問題なく勝ち抜けたあなたはそのまま決勝トーナメントへと駒を進め——このイベントの「裏側」に、やがて直面することになる。

▼結末

回想の終了を以てシーン終了とする。PC①に「SA」『デジタルステージ・マスカレード』を切り抜ける』を与えること。

Scene 2

『呪う電腦、嗤う闇』

——シーンPC・PC②／他PC登場不可

◆シーン概要

池袋内に拠点を構える某事務所の所属アイドル、葉月ののりが、出演中の番組のことで相談に来るシーン。

PC②のカヴァーによって、シーンの場所を変えることを忘れないこと。

▼描写1 (カヴァー「死霊課」の場合)

某日、死霊課。あなたは長沢遼から、あるひとりの来客の応対を任された。

死霊課の刑事であるあなたを待っていたのは、サイドテーブルにまとめた黒髪が目立つ、快活そうな少女だった。

▼描写1 (カヴァー「アイドルプロデューサー」の場合)

※この描写部分は、PC②が葉月のりのり担当プロデューサー／マネージャーであることを想定して記載している。関係が違う場合は、適宜描写を調整すること。

池袋内、某芸能事務所内にて。あなたは、出演番組について担当アイドルから相談を受けた。

葉月ののり——現在、あなたの事務所で売り出し中のアイドルだ。

▼セリフ：葉月のり

「わざわざすみません、ありがとうございます。」

（カヴァーがアイドル関係者でない場合）「私、葉月のりと言います。一応……アイドルって職業でいいんでしょうか？」

「ひとつ、相談させていただきたいことがあります」（いのりは制服の袖をめくり、手の甲を見せる。そこには小さく、赤黒い稲妻のような痕があった）

「……今、出演中の番組のことです。今、VRサイトと現実の会場を繋いでアイドル達が演技対決をする、『デジタルステージ・マスカレード』という番組に、オフアアを受けて出演しているのです（のは、プロデューサーならご存じだと思います）が……」

「向こうへの出演はVRサイト用のアバターを通してだったんですけど、その日の収録を終えたら、気付いたらこの痕がついていたんです」

「次の収録の時に、主催者に問い合わせたんです。そうしたら、『最後まで番組に参加しろ。そうでなければ、この傷がお前を呪って死に至る』……と。表現は、もう

少し柔らかいものでしたけど」

「幸い、私が抱えている番組はこれしかありませんから、ブックイング等の心配は、いらなんでしょう」

「お願いがあります。今までの収録は私一人で行っていたんですが……次からは、一緒に来ていただけませんか。収録はあと二回。その間だけでも、構いません……！」

（引き受けた）「ありがとうございます！ 次回の収録日、その前に少し調べたいことがあります。ちょっと早めに待機場所に行くので、よろしくお願いします」

▼結末

シーンを終了する。PC②に【SA】『葉月のりの護衛を完遂する』を与えること。

Scene 3

『アーセルトレイを覆う影』

— シーンPC③・PC③③ / 他PC登場不可

◆シーン概要

「自分を変えたい」という強烈なエゴを持つ人々のみが接続できるVRサイト「アーセルトレイ」。インターネット上にひっそりと存在する閉鎖的なドミニオンが、なぜかアンウォンマンの目にも触れる形で現れた。

無用な騒ぎを持ち込まれたくない「プロフェット」が、あなたに直接の介入を依頼するシーンである。

▼描写1

あなたの下に、通信が入った。

「プロフェット」—— 池袋の中で知らぬものはないと言われるほどの、伝説の情報屋。あなたにとっては、知らない相手ではない。

▼セリフ…プロフェット

「お久しぶりですね、PC③③さん」

「あなたに依頼したいことがあります。お時間、よろしいですか？」

「それでは、先に。あなたは、『アーセルトレイ』というVRサイトを知っていますか？」

（知らない）「まあ、特定のエゴを持っている人にしか接続できない、特別なVRサイトです。一種のドミニオンと言っているでしょう」

（知っている）「さすがですね。説明が早く済むのは助かります」

「このVRサイトに、ひとつ不審な動きがあります」

「どうやら、『アーセルトレイ』とこの現実世界を直接繋いで、何かをしようと目論む者がいるようなのです」

「VRサイトで夜な夜な中継されている番組、『デジタルステージ・マスカレード』……この番組を、潰してください」

「私もかのサイトの利用者のひとりです。『アーセルトレイ』を、余計な人間の観測で劣化させたくはない。サイトへの接続手段は、私の方で細工します。あなたは、

『アーセルトレイ』と現実世界を繋ごうとしている何者かの思惑を掴み、粉碎してください」

「……ただし、この接続手段はかなり強引なものです。くれぐれも慎重さを欠かないように」

「報酬は、前回の通りに。よい知らせを、期待しています」

▼**結末**

シーンを終了する。PC③に【SA】『デジタルステーション・マスカレード』の裏を暴く』を与えること。

Scene 4

『**真実は夜闇の中で**』

——シーンPC③・PC④④/他PC登場不可

◆**シーン概要**

ネット生放送後に謎の失踪を遂げたアイドルがいる、という噂を調査するあなたたちは、毎夜毎夜放送される番組『デジタルステーション・マスカレード』に辿り着いた。噂の真相を掴み、白日の下にさらすことで、夜の世界に巻き込まれる人々をこれ以上増やさない。あなたは、

志を同じくする仕事上の相棒、萩谷アリサと共に事件にさらに深く首を突っ込んでいく……。

▼**描写 1**

池袋、あるライブハウスの舞台袖にあなたたちは来ていた。毎夜毎夜放送される深夜帯のアイドルライブ番組、『デジタルステーション・マスカレード』にまつわる、きな臭い噂の真相を探るためだ。

「魔物事件」に関わるジャーナリストの端くれとして、無事のアンノウンマン達が被害を受けないように真実をつかみ取る。あなたと萩谷アリサは、その噂の真偽を確かめるため、直接会場に乗り込んでいた。

▼**セリフ・萩谷アリサ**

「……無事に潜入できたわね。意外と警備が厚い……」
「さて、PC④。改めて確認させて。私たちの目的は、『デジタルステーション・マスカレード』の噂……『出演した人物が失踪している』のを確かめること、そして可能なら、その理由や原因を突き止める事よ」

「しかし、賑やかなイベントね。ネット配信されているとは聞いているけど、それにしたって……」

▼描写 2

会場が湧き上がる。一種の視聴者投票を組み込んだオーディション的な形式で進む、この回戦の投票が終わったようだ。

「それでは——デジタルステージ・マスカレード、本選第四試合……勝者、葉月のり！」

ぎらつくスポットライトが、勝者である少女を照らす。その影で、敗者 の少女が彼女へと拍手を送っていた。「それではまた来週、煌めくステージでお会いしましょう。シー・ユー・アゲイン！」

▼システムの処理

G Mは《資産…空間連結》の使用を宣言せよ。

このライブハウスと、別の空間を接続して様々なものが移動する。

▼描写 3

照明の明るさは変わっていないはずなのに、周囲が闇へと閉ざされていく。視界が完全な闇に閉ざされた次の瞬間、あなたたちは会場の外に移動させられていた。

周囲には、会場にいた観客や、対戦の勝者であった葉月のりが佇んでいたが——彼女の「対戦相手」だったはずの少女はどこにもいなかった。

▼セリフ…萩谷アリサ

「……確かに、葉月のりの対戦相手だったはずのアイドルが見当たらないわね。一体、何が起こったというの……？」

「一旦ここから離れるわよ。あまりないとは思うけど、忍び込んだ手前、バレる前に撤収して情報をまとめ直しましょう」

▼結末

シーンを終了する。PC④に【SA】『デジタルステージ・マスカレード』の裏を暴く』を与えること。

▼ミドルフェイズ

Scene 5

『消えた少女』

— シーンPC・PC① / 他PC登場不可

◆シーン概要

本選第一回戦を勝ち抜いたPC①が、その対戦相手だった少女と会話することで、自身のアイドルとしてのスタンスを表明する（ようにGMからロールプレイを振る）シーン。その後、“MC”とPC①の会話を行う。

▼描写1

「デジタルステージ・マスカレード」と銘打たれた、オーディション形式を模したアイドル番組の生放送から一晩明けて。あなたは、第一回戦で激突した、バーチャルアイドルである少女と、『アーセルトレイ』内で会う約束をしていた。

『アーセルトレイ』は特殊なVRサイトだ。何でも、あらゆる種の「才能」がなければ接続すらままならないらしい

が、あなたは問題なくこのサイトに接続できている。そして、「デジタルステージ・マスカレード」のバーチャル側の参加者は、そのほとんどが『アーセルトレイ』を活動拠点としているアイドル達なのだ。

▼描写2

※GMは第一回戦でPC①と対戦したアイドル（特に名前や背景の設定はされていないモブキャラクター。名前などはGMの好きに設定してよいが、何もないければ、プレイで使用した女性アイドル「大峰晶」^{おおのみねあき}の名前を使用するとよい）をシーンに登場させ、PC①のアイドルとしてのスタンスや原点についての描写を引き出すよう、ロールプレイを挟む。リプレイの当該シーンも参考にしたい。

バーチャルアイドルとしての大峰晶のスタンスは次の通りである。GMは適宜この設定を追加・修正・削除してよい。

●自分がどういったキャラ付けで今後のアイドル活動をすべきか、迷いが見られる。

●そのために、PC①の今までの活動の経緯を聞き、参考にしたい。

●バーチャルアイドルであり自分の外見は仮想現実のものであるという自覚があるため、外見を^{アバター}変形させることには抵抗がない。

ロールプレイが一区切りして、PC①のアイドルとしてのスタンスや原点が表現されたとGMが判断したら、描写3に進む。

▼描写3

「じゃあ——」と、席を立とうとした彼女の^{アバター}が、不自然な形で凍り付いた。表情は動くものの、動作そのものが自分の意志についてこない——そんな不可解な現象に、声を上げられないまま。

ぶつり、とテレビのスイッチが切れるような音とともに、彼女はそこから消失した。

▼システムの処理

GMは《資産・帰還門》を使用し、そのアイドルを退場させること。入れ替わりでMCがシーンに登場する。

▼セリフ…MC

「——いや、実に素晴らしい。ご高説ありがとうございます、PC①さん」

「昨日は第一回戦の勝利、おめでとうございます。とてもよいパフォーマンスをありがとうございます」

「やはり競い合うなかで皆さんが見せるパフォーマンスは、とても輝かしく、素晴らしい……」

「ああ、彼女は時間切れです。ただただ敗者をこの場に留め置くだけというのは、中々コストのかかる行為です。あなたは勝者だ。勝者は勝者らしく振る舞い、敗者の行方など、気にしないことです」

「あなたに、この企画から今更降りてもらおうわけには参りません。なので少々強引ですが、あなたのスケジュールを少々ながら指定させていただきます」

（MC“は手をかざし、灰色の光をPC①に向けて放つ）

▼システムの処理

GMはPC①に対して《資産…告死》を使用せよ。
タイムリミットはないが、PC①は戦闘シーンに登場しなかった場合、真の死となる。

▼セリフ…“MC”

「なに、あなたが番組に最後まで参加してくれるなら、特に何もありませんよ。——番組を降りるようなら、ただ無残に死ぬだけです。極限の状態から生じるあなたたちの魂の輝き——それをもっと、私に見せてもらいたい」
「ああ、第二回戦の待機場所はダイレクトメッセージに送っておきますので、必ず来てくださいね？」

▼結末

シーンを終了する。

Scene 6

『分析研究』

——シーンPC…PC③／他PC登場不可

◆シーン概要

PC③が「プロフェット」の細工を通じて電腦世界に突入し、そこでの活動を開始するシーン。その途中で、「電脳世界に生身の人間がいる」ことを報告され、そこに向かうよう指示される。

▼描写1

あなたは「プロフェット」の支援を受け、インターネットの中にあるVRサイト『アーセルトレイ』に進入した。精緻なアバターモデルと、一種の現実感が、仮想現実の世界であなたを取り囲む。

ここは異世界、電脳世界の隠れ里。
あなたはそこに、強引に足を踏み入れた。

▼セリフ…「プロフェット」(1)

「……PC③さん。無事、接続できましたか？」

「アバターモデルは一旦あなたの普段の姿に合わせていますが、必要なら可能な範囲で調整します。大丈夫ですか？」

▼セリフ…プロフィール (2)

「さて——この『アーセルトレイ』というサイトは、あの種のエゴを持つ者にしか接続できない、という話をしましたね」

「この場所の鍵となるのは、『自分を変えたい』、あるいは『他の誰かになりたい』という強烈なエゴ……」

「今あなたが感じている奇妙な現実感と、精緻なアバターは、誰がもたらしたのかも分かりませんが、そういう特別な場所です」

「ただし、今あなたは、この世界に私の手引き——いわば不正な手段で立ち入っています」

「この場合はひとつのドミニオン。異分子であるあなたが世界律から外れた行為をする時、一体何が起ころるか分かりません」

「また、『アーセルトレイ』自体が様々なユーザーの工

ゴを内包する特別な場所です。番組ひとつもある種のドミニオンと捉えた方がよいでしょう」

「私のできたのは、世界をわずかに騙しただけ。もしかすると何か特別な手段があるのかもしれませんが……今のところは、慎重に行動してください」

▼システムの処理

GMは《資産…法則》(効果は左に掲載)を使用し、世界律「異構の界塚」を公開する。「異構の界塚」の効果はデータセクションを参照せよ。

《資産：法則》

『アーセルトレイ』や、そのセフィラに**正規の方法で進入していないキャラクター**は、[世界律]の影響を無視する際に、罪1点だけではなく、「**[FP] 20点**」「**愛1点**」「**人間性2D6点**」の**いずれかを追加のコストとして支払わなければならない**。(他のキャラクターに[世界律]の影響を無視させる際は、対象のキャラクターが『アーセルトレイ』に正規の方法で進入しているかどうかで判断する。この時、追加のコストを支払うのは罪を消費するキャラクターである。)

▼セリフ…プロフィール

「……え？」（激しいタイプ音とともに、彼女は呆けたような声を上げる）「見間違いや検索ミスでは………ないようですね。P C ③さん、まず確認していただきたい場所があります」

「今、『デジタルステージ・マスカレード』の『楽屋』として占有されている部屋に、生身の人間……？　と思しき反応があります。サイトマップは転送しました。そこの調査をしていただけますか？」

▼結末

P C ③が指示を承諾したら、シーンを終了する。

Scene 7

『交錯する空間』

——シーンP C ②／自動登場…P C ④

◆シーン概要

現実世界の会場を探索したい葉月のりやP C ④達の思惑が重なり、結果としてP C ②とP C ④が合流するシーン。このシーンで行う「会場探索」のための判定は情報収集判定として扱う。

▼描写1

『デジタルステージ・マスカレード』、本選準決勝の収録日。

葉月のりやとP C ②は、待機場所として指定されていた先日のライブハウスにもう一度来ていた。

いのりが、どうしても確かめておきたいことがあると言つて、指定時間よりもそれなりに早い到着だった。

一方、不法侵入のほとぼりが冷めた今、萩谷アリサとP C ④も、このライブハウスの「家捜し」に乗り込んだところだった……。

▼セリフ：葉月のり

「うーん、やっぱり気になるんですよね」

「あのとき、引つ張り出されるような形で会場の外に出されたの、おかしいと思うんです」

「対戦相手の子も知らない子じゃないんですけど、あの後連絡が全然取れないですし……」

「何かこのライブハウスに仕掛けがあるんじゃないかと思つて、先に調べたいと思つて来たんです」

「(PC④達のいる方向に視線を向けて)そこにいるあなたたちも、そう思いませんか?」

▼セリフ：萩谷アリス

(隠れていた物陰から出る)

「驚いたわね……。まあ、隠れてたつて言つてもこれじゃおままごとみたいなものね」

▼セリフ：葉月のり

「あ、やっぱり。前の収録の時に、舞台袖まで来てた人ですよね」

「会場に来た時にはいなかった人だから、却つて印象に残つてたんですよ」

「……一緒に、このライブハウスを調べてみませんか?何か、出てくるかもしれませんよ」

▼判定の指示

代表者に、**会場内探索のための情報収集判定**を行うよう指示する。(アクシデント：13以下／難易度：14)

判定の成功・失敗にかかわらず、舞台セットの裏側に異なるドミニオンへの侵入口があることをあなたたちは発見する。アクシデントが発生した場合は時間が掛かったものとして、登場しているPC全員の人間性を1D6点低下させる。

▼セリフ：萩谷アリス

「これは……ドミニオンの入り口?」

▼セリフ：葉月のり

「あー、なるほどなるほど。これ、向こう側……バーチャ

ルの舞台の方に繋がってるやつですね。そうでなきゃ、リアルとバーチャルのアイドルを同じ舞台に並べてどうしよう、って事自体無理でしょうし」

「それじゃあ、乗り込んでみましょう。鬼が出るか蛇が出るか……レッツ、VR生身の旅！」

▼**結末**

シーンを終了する。GMは、次は戦闘シーンであることを必ずプレイヤーに伝えること。

Scene 8

『バトルコンサート』

——シーンPC…登場者のうちPC番号が最小の者

◆**シーン概要**

『アーセルトレイ』内の区画で全員が合流するシーン。全員合流を発見した“MC”は、ドミニオン内に“選手全員が揃っていることを確認し、その場で第二回戦の開始を宣言する。このシーンはミドルフェイズの戦闘シーンである。

▼**描写1 (PC②・PC④向けの登場シーン)**

——現実世界のライブハウスで見つけたドミニオンの侵入口。

トンネルを抜けると、そこは楽屋だった。

現実世界とは違う質感、しかし現実世界よりも鋭敏に感じ取れる奇妙な現実感がまわりつく、独特の空気が漂う部屋。

その中央に、一人の倒れた少女が“表示”された。

▼**セリフ…葉月のり**

「昨日の対戦相手……なんで、ここに？」

「……ねえ、起きれる？ ……だめか、反応しないや」

▼**セリフ…萩谷アリス**

「……ここが電脳世界なのでどこまで適切な評価かわかりませんが、少なくとも「真の死」……ではないよね」
「できれば、彼女を連れて現実世界に戻りたいものが」

PC②、PC④のロールプレイが一区切りしたところで、PC①、PC③に登場を促す。

いのりはPC①を（写真などで）知っているため、親しげに声を掛けてよい。

一通りの合流ロールプレイが終わったら、GMはロールプレイを切り上げて描写2に進み、状況を動かすこと。

▼描写2

部屋のスピーカーから、男の声が響く。「MC」だ。

▼セリフ…「MC」

「……おやおや。何かと思えば、面白いお話をしているらしいや。」

「葉月さん。どうやってここまで来たかは敢えて聞きません。迎える者が困ってしまいますので、次回からはこのような無茶はなさらないようにしてくださいね？」

「PC①さんも、しっかりとこの場に来ていただき何よりです」

「……さて、しかしここに出演者がふたり。他の部屋に、

既にスタンバイしている出演者がふたり。これは……ちょっと予定と演目を変更して、『デジタルステージ・マスカレード』を始めましょうか」

「その方が、ハプニングやアクシデントに対応する皆さんの機転や魅力を、十分に楽しめそうですしね？」

▼システムの処理

GMは《資産・空間連結》を宣言せよ。空間が繋がり、様々な機材がこの部屋に転送されてくる。

▼描写3

空間が繋がりがり融合すると、そこには即席の舞台ができあがっていた。

その中央には、ピッチングマシンと大砲とパイ投げ機を強引に組み合わせた、ニコイチと言うにもおぞましい何かがふたつ鎮座している。

▼セリフ…「MC」

「視聴者の皆様、急で申し訳ない！ それでは……『デ

デジタルステージ・マスカレード』第二回戦を始めます！」
 「内容は、魔改造したピッチングマシンから投げ放たれるペイント弾を避けながらの、ピッチングマシンの無力化合戦でございます」

「その場にいる人や物、何でも使っていたいで構いません！ その場にいるふたり、さらにその場にいる人々と協力し合い、この難局を切り抜けてみてください！」

「デジタルステージ・マスカレード、ナウ・オン・ステージー」

（ぼそりと付け足す）「……あ、でも死ぬほど痛いと思えますし割とペイント弾のにおいがキツめかもしれないので、死ぬ気で頑張った方がいいですよ」

▼戦闘処理と情報の開示

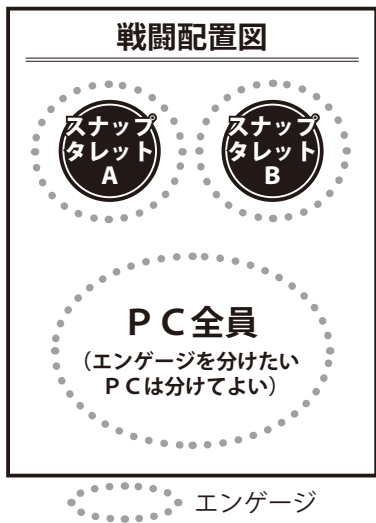
GMは戦闘配置図の通りにエネミーとPCを配置し、戦闘のラウンド進行を開始せよ。

それ際に、このドミニオンの残りの世界律「欲望の発露」と「アクシデント・ショウ」を公開し、以下の情報をプレイヤーに念押しすること。

●急な放送開始のため、まだ「視聴者」がいない。ただし、次のラウンド開始時に「視聴者」がシーンに登場し、世界律の効果でファンブル値が上昇すること。

●このシーンから、世界律の効果でミドルフェイズ中にも【FP】を払えば罪の獲得申請ができること。

●シーン6で使用された《資産・法則》の効果で、PC②③④は罪を消費して「世界律」の影響を無視するためには、現時点では追加のコストが必要であること。（もしこれらのPCの中に《デジタルノーツ》を取得している者がいる場合は、そのキャラクターは追加のコストを支払う必要はない）



▼戦闘中の処理

戦闘の2ラウンド目開始時（セットアッププロセス開始直前）に、「視聴者」1グルーブを配置する。

この時点では視聴者のエネミーデータは公開せず、今回は攻撃できないと伝えること。ただし、「視聴者」もこのシーンでは攻撃を行わない。

▼結末

スナップタレット2体を撃破したら戦闘終了とする。戦闘後、ロールプレイに区切りがついたらシーンを終了せよ。

▼情報収集パート

シーン8終了後、この事件についての情報をドミニオン内で集めるための情報収集パートを開始する。

初回のシーンのみ、冒頭に萩谷アリサがシナリオから退場する旨のロールプレイを挟んでおくこと。

情報収集パート中にシンプレイヤーを指定する必要がある場合は、登場しているPCのうち人間性が最も高い者を指定して登場させるとよいだろう。ただし、後述する『ステージパフォーマンス』を行うPCがいる場合は、判定前にシンプレイヤーがそのPCに変更される。

▼セリフ：萩谷アリサ

「さて……ちよつと、大変なことになったけど、何とかなつてよかった」

「……非戦闘員ということで申し訳ないのだけど、私はここで倒れていた『彼女』を連れて、一旦現実世界の方に戻ろうと思うの。幸い『真の死』には至っていないみたいだし、ちよつとコネのある人のところで、診てもら

おうかと」

「まあ、出入り口はわかっているわけだし、メールや通話で連絡がつかなければ、またここに乗り込むわ」

「PC④、ここでの記録は任せるわ。お願いよ」

▼情報収集・パートの進行手順

① シーン開始前に、現在調査できる情報項目をプレイヤー・GMで確認する。GMは現在調査可能な情報項目の判定難易度をすべて開示せよ。

② 情報収集判定や他のメジャーアクションに相当する行動を行いたいキャラクターは、シーンに登場する(通常通り人間性を1D6点失う)。

③ 登場したPCは、情報項目をひとつ選び、メジャーアクションの行動として情報収集判定を行う。この時、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・クリンナッププロセスそれぞれ1回分のアイテムやアーツを併せて使用してもよい。

※《ワンモアチャンス》等「サウンドに●回使用できる」アーツ等は、シーン中1回のみ使用できるものとする。

④ シーンに登場した全員が行動を終えたら、シーンを終了する(罪取得の申請があるか、登場しなかったPCの舞台裏の処理等、通常通りシーン終了時の処理を行う)。その後、『ドミニオン中枢部への突入手段』のすべての情報が入手されていない限り、①に戻ってシーンを再度作成する。

▼視聴者の登場と、その対応手段

情報収集パートでは、前シーンの収録に引き寄せられた「視聴者」がドミニオン内に残り続けており、あらゆるハプニングの発生を期待し続けている。そのため、情報収集パート中は常にドミニオンの世界律「アクシデン・ト・ショウ」が有効となる。

PC達は、『ステージパフォーマンス』を行うことで「視聴者」の気を惹き、誘導することができる。判定の内容や効果は後述の当該項目をよく読むこと。

また、敢えてプレイヤーに伝える必要はないが、PC達の視聴者に対する攻撃はすべて世界律「欲望の発露」により「番組の演出」として扱われている。この世界律

の影響を無視することで、PC達は視聴者を直接攻撃して排除することも可能である。この場合は、命中判定を要求してフアンブルしなければよいだろう。

▼ステージパフォーマンス 基本難易度・15

娯楽に飢えた視聴者達の目を惹き付けるための、渾身のパフォーマンスを披露せよ。ただし、視聴者達も目の肥えた厄介な連中だ。似たようなパフォーマンスは、すぐに飽きられる。

あなたは【基本能力値】からひとつ選び、その【能力値】で判定を行う。(GMはどの【能力値】が使われたか記録すること。) ただし、一度使われた【基本能力値】を再度選ぶたび、難易度が+2されていく。(この難易度上昇は累積する)

成功したら、以下からひとつを選ぶ。

- このシーンから「視聴者」が退場する。
- 次のシーンに「視聴者」が登場しない。

失敗した場合、あなたは迫害状態になる。この迫害状態は、次にシーンに登場したら解除される。

▼『ドミニオン』の分析

〔難易度・14 / 16〕

『アーセルトレイ』と『デジタルステージ・マススレード』との関係を解き明かせば、何かの手掛かりが得られるかもしれない。

※『アーセルトレイ』以外の場所からこのドミニオンに進入した、事情を知る者と合流できれば、常に達成値に+2の修正がつく。

●難易度14 このドミニオンは『アーセルトレイ』と重なるように存在している、独立したドミニオンだ。侵入口さえ分かれば、物理的な手段での進入は可能だ。

●難易度16 また、専用のインターネット接続手段があれば、『アーセルトレイ』に接続する手段を満たさなくてもこのドミニオンにアクセスすることが可能だ。逆に言えば、その手段で接続しているアンノウンマン達がいる。次のシーンから、この回線を利用することができる。

※全ての情報を入手したら、以下の情報を公開する。

●オリジナルエネミーアーツ 《霊子通信回線》の情報

●情報項目『番組の仕掛け』

※難易度14の情報を入手したら、上級ドミニオンルールのDエゴに、このドミニオン（『デジタルステージ・マスカレード』）の【Dエゴ：衆愚を煽動したい】が追加される。

※次シーンから、すべてのPCが正規の方法でこのドミニオンに接続できるようになる。その結果、『資産・法則』による「世界律」の影響を無視するために受ける「デメリット」がなくなり、「異構の界塚」の影響も消失する。

▼セリフ：プロフィール

（『ドミニオンの分析』全情報入手時にセリフを挿入）

「PC③さん、そちらの調査内容をこちらでミラーリングしました。この種類の回線なら、少々時間をいただければ用意可能です」

「必要なら何人分でも。今のようなリスクを負った接続自体も、しなくて済むでしょう」

▼『MC』という男』

【難易度：10 / 14】

このイベントを仕掛けた男は一体何者なのか。

●難易度10 仮想現実世界で活動する「バーチャルスター」達に目を付けている、自称芸能プロデューサー。MC以外の名前は名乗らず、そもそも持ち合わせていない。

●難易度14 彼の本性は、「変わりたい」というエゴと仮想世界でうまく付き合っていく人々の輝きに魅せられた魔物である。構成ルーツは「地獄の道化師／電脳魔術師（デジタルノーツ）」で、【大罪：輝きのプロデューサー】を持つ。

※すべての情報を入手したら、以下の情報を公開する。

●Dエゴアーツ 《その運命、曇りなく廻れ》の情報

●情報項目『MC』の目的』

▼ 『葉月のり』

【難易度：8 / 13】

現実世界側の、新進気鋭のアイドル。PC①と並ぶ、「デジタルステージ・マスカレード」における優勝有力候補。

● 難易度 8

“MC”によって「デジタルステージ・マスカレード」に招待された、現実世界側のアイドル。

● 難易度 13

伝説的なアイドル「久遠寺りりか」の、学生としてもアイドルとしても後輩にあたる半魔である。

構成ルーツは「アイドル」純血。

※すべての情報を入手したら、以下の情報を公開する。

● 葉月のりの所持するアーツの一覧

▼ 『MC』の目的』

【難易度：11 / 15 / 16】

彼の目的は、一体何だ？

● 難易度 11

本人は、「アイドルの輝きをもっと広い世界に伝えたい」と言って、「デジタルステージ・マスカレード」を立ち上げているが……。番組が始まってからは、画面に映っているのは彼本人ではなく、彼の姿形そっくりに作られた人形であるようだ。

● 難易度 15

“MC”は『アースルトレイ』内で黒い“羽根”を発見し、それを完全に制御するための手段を求めている。そして、アイドル同士の衝突——エゴ同士の衝突から生まれる“輝き”を以て、エゴの力で荒れ狂う“羽根”の制御を完遂しようとしている。制御のために、本人はドミニオンの中枢部から離れられないようだ。

● 難易度 16

“羽根”の制御によって、“MC”は『アースルトレイ』、ひいては地球ドミニオンのオーバードを企んでいる。——彼の好む、「困難の先にある“輝き”をいくらでも見ていられる、煌びやかで、しかし受難と

闘争に満ちた世界へ。

※難易度15の情報を入力したら、以下の情報を公開する。

●《世界律・運命制御》の情報

この情報が明かされていなければ、クライマックスフェイズで「羽根」の檻が配置されない。

※この項目のすべての情報を入力すると、「MC」の「大罪エゴ・輝きの向こう側を見る」がDエゴとして扱われるようになる。

▼『番組の仕掛け』

「アクシデント」：12以下 「難易度」：14/18

『アーセルトレイ』内の1コンテンツでしかないはずの番組が、まるで独立したドミニオンのように見える。何か仕掛けがあるのだろうか？

●アクシデント（達成値12以下） うっかり収録中のカメラに割り込んでしまい、視聴者達からブーイング！クレームの嵐があなたを襲い、「邪毒2」を受ける。

●難易度14 本来、「デジタルステージ・マスカレード」自体がひとつのドミニオンである。それが『現実世界』

『アーセルトレイ』の両方に部分的に重なっているため、独立したドミニオンが『アーセルトレイ』の1コンテンツでしかないように偽装されているのだ。

●難易度18 「デジタルステージ・マスカレード」は、『アーセルトレイ』内の一部分を占有するために、「観測してくれる視聴者」の存在そのものを利用している。特に「MC」が選んだ一部の視聴者には専用回線が提供されており、彼らの存在は『デジタルステージ・マスカレード』の強固さに強く寄与している。

※すべての情報を入力したら、以下の情報を公開する。

●情報項目 「ドミニオン中枢部への突入手段」

●「視聴者」のエネミーデータ

「視聴者」のエネミーデータは、「FP」を持たないこと「演出として扱われない攻撃を命中させたら、シーンから退場すること」と《霊子通信回線》《烏合の衆》のデータを伝えれば十分である。（）

▼『ドミニオン中枢部への突入手段』

「難易度：13／17／20」

“MC” 本人は、ドミニオン中枢部にて何かを企んでいる。

●**難易度13** このドミニオンの中枢部へのパスは、普段は完全に封印されていて通れない。

●**難易度17** 『アーセルトレイ』を跨いだ生放送を行いつつ『アーセルトレイ』と地球ドミニオンから独立した状態を保つためには、現時点ではこのドミニオンの総力を挙げなければならない。そのため、“MC” 単独では番組放送中にこのパスを封印することが出来ない。

●**難易度20** しかし、視聴者による観測が、このドミニオンの機能に余裕を与え、パスを封印するための余剰リソースとして機能してしまっている。視聴者を何らかの手段で無力化・排除すれば、放送中にドミニオン中枢へ突入できるだろう。

※『ドミニオン中枢部への突入手段』のすべての情報を入力したら、シーン9に進む。

Scene 9

『アイドル
偶像達の戦い』

— シーンPC①・PC②／全員登場を推奨

◆ シーン概要

公開されている情報から、クライマックスフェイズの進め方を、葉月のりの口を借りてプレイヤーへ説明するためのシーンである。「視聴者」を無力化し、放送状態を保ったままドミニオン中枢へ突入する手段の提示）プレイヤー側から希望がない限りは、このシーンがミドルフェイズの最終シーンとなる。

▼ 描写1

一通りの情報を整理し終えた後。葉月のりは、PC①とPC②に真剣に切り出した。

▼ セリフ：葉月のり

「……さて、あの“MC”に直接張り手をお見舞いする方法までは分かったわけだけど、要は決勝の放送中に何とかして皆でドミニオンの奥にいるあいつのところまで

行ければいいんだよね？」

「提案。トーナメント決勝の放送を利用して、私が時間を稼ぐ。皆で、あの“MC”のことをお願いしたいんだ」
 「最初だけでも舞台に則って進めるために、PC①さんと私は最初に舞台にいる必要があるわ。視聴者たちは、私たちの演技で感動させて番組の観覧どころじゃないところまで追い込むとして、」（各PCを順番に見る）「ドミノオンの中央の部屋、嚴重に封鎖されていた道があったんだけど、放送を私が引き延ばしている間に皆さんが突入。そんな感じでいいですか？」

●プレイヤーへの解説

GMは、各プレイヤーへクライマックスフェイズの進行方法について説明を行うこと。本シナリオのクライマックスフェイズは、前半と後半の2シーンに分けて行う。

【クライマックスフェイズ前半】

決勝の配信をしながら「視聴者」を無力化するパート。
 シーンPCはPC①で、他PCは登場できない。サポ一

トNPCとして葉月のりが登場する。

情報収集パートで『葉月のり』のアーツデータを公開しているなら、「敵をクラード化し、『伝説の檜舞台』を交えてエキストラ化、戦闘から除外する」という手順を明言すること。そうでなければ、どちらかと言えば世界律「欲望の発露」を解除しての直接攻撃を示唆する方向でプレイヤー側に伝えてよいだろう。

クライマックスフェイズ中であるため、PC①はシーン中に罪の獲得申請が無条件で行える。また、他PCは舞台裏の処理を一回行える。

【クライマックスフェイズ後半】

“MC”と決戦を行うパート。PC②～④は自動登場となる。PC①は「舞台に残って、“MC”との決戦は他PCに任せる」か「自分も“MC”と直接対決に向かう」かを、後半シーン開始時に選んでよい。PC①の配置によって、エネミーの配置も変化する。

一通りの説明が終わったら、描写2に進む。

▼描写2

「MC」名義で、PC①といのりにダイレクトメッセージが届く。

会場の各所で突発的に準決勝を行ったので、皆さんが結果発表の放送部分を見られていない可能性を考え、結果をダイレクトメッセージでも送信しておきます。決勝は、あなたがた——PC①・葉月ののり兩名の進出で確定いたしました。

決勝の収録は明後日の夜から——皆さんはもうこの場所に直接来る方法をご存じでしょうか、教えて迎えは出しません。

決勝自体は、純粹にお二人の演技対決ということで、特に内容を規定いたしません。あなたたちの素晴らしい演技を、いちファンとして楽しみにさせていただきますよ。

▼セリフ：葉月ののり

「そうと決まれば！ 本番、お互いに出来ることをやり尽くしましょう！」

▼結末

ロールプレイに区切りがつけいたら、シーンを終了する。

▼クライマックスフェイズ

Scene10

『Vivid Virtual Voice』

——シーンPC：PC①／他PC登場不可

◆シーン概要

クライマックスフェイズ前半パート。ドミニオン中枢への道を確認するため、放送状態を維持しつつ「視聴者」を無力化する。

▼描写1

——そして、「デジタルステージ・マスカレード」決勝戦の日がやってきた。

舞台にはここまでの戦いを勝ち抜いてきたふたりの偶像と、「MC」（の人影）が立っている。

「視聴者」の数は増える一方。

あなたたちはこれから、この視聴者を利用して、この世界にある意味で「騙す」。

▼セリフ…「MC」

「……さて、ご観覧の皆様、お待たせいたしました！長きにわたる『デジタルステージ・マスカレード』の舞台も、これが最後！皆さんの投票によって選ばれた、ベストなアイドル二人の演技が、ここで直接対決です！」
【*】GMは、ここにPC①の設定に合わせた紹介を一言入れること

「そして、リアルの世界でブレイクし始めた新鋭、葉月ののりー！」

「両者の演技を心ゆくまでご堪能いただき……その上で、どちらがあなたたちにとって輝きを魅せてくれたか、後ほどお聞かせください！——それでは、PC①さん、先に演技をどうぞ！」

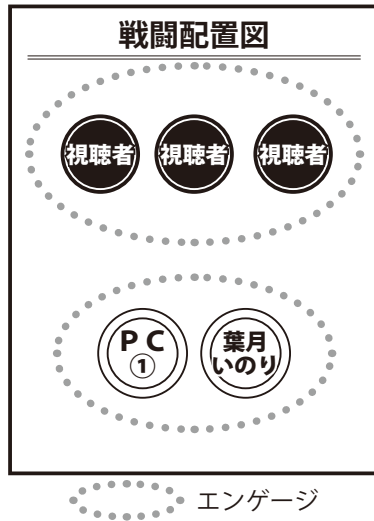
▼戦闘処理

GMは戦闘配置図の通りにエネミーとPCを配置し、戦闘のラウンド進行を開始せよ。

この戦闘は、【FP】を持たないエネミーである「視聴者」すべてを、何らかの方法で戦闘から除外するか、

シーンから退場させることで終了する。進行方法の目安はシーン9でプレイヤーに説明しているため、進行はPC側に任せること。

すべての「視聴者」を除外したら、描写2に進む。



▼描写2

ふたりのアイドルの演技が、場そのものの空気を変えらる。「ステージ」の枠にとらわれない動きに動揺した視聴者たちを飲み込み、彼女たちが造り替えた舞台が、こ

の場のすべてを支配した。

今や、視聴者たちは圧倒的な演技に我を失うほどの感動状態に揚げられ、ドミネーターが期待した「世界の補強」の役目を、もはや果たすことはできなくなっていた。

▼セリフ…葉月のり

「あとは任せて、PC①さん！ さあ……走って！」

▼結末

シーンを終了する。

PC①に次シーンの登場場所を考えてもらうこと。

Scene11

『Viral Virtual Virtue』

——シーンPC：中枢登壇者のうち番号最小のPC

基本的に全員登場。PC①は、「MC」と直接対峙する」か、「いのりと共に舞台上に残る」かを登場時に選択しなければならぬ。

PC①の選択によって、敵の配置やPCの初期配置が異なるため注意すること。

PC②～④は、原則として「MC」と直接対峙する形となる。

▼描写1

——ドミニオン『デジタルステージ・マスカレード』
中枢。テレビのモニタが無数に並べられ瞬く部屋の中央で、「MC」はあなたたちを待っていた。

天井には、囚われた少女たちが眠る鳥籠がいくつも吊り下げられ、鳥籠の内から漏れ出る輝きが照明の代わりになっているような——そんな奇妙な部屋だった。

▼セリフ：MC

「……準決勝の投票が終わった後、確信したんです。あなたたちは必ず、ここまで辿り着くだろう、とね」

(懐から黒い^{フェイズ}羽根を取り出す)

「敢えて申し開きはしますまい。これを手に入れた私が目指すこと、あなた方には想像がついているでしょうかね」

「勘違いして欲しくはないですが、世界の垣根を越えてアイドル界限を盛り上げようとしたこと。これ自体は、全く嘘偽りのないものです」

「私が見たかったものが、何度でも、永遠に見ていられる世界——困難の中で足掻き、その上でなお輝く人々の心。それを作る手段が、世界を造り替える手段が私の手の内にある！」

「ならば、迷う理由はないでしょうか？ 企画も、そのために色々調整しました。この「羽根」、噂には聞いていましたが制御するのは一筋縄ではいかない」

「だからこそ、あなたたちが魅せる「輝き」というエゴで、この「羽根」をコントロールし、私はこの世界を変

える。『デジタルステージ・マスカレード』は、そのための舞台だったのですよ!」

▼描写2

『“MC”の目的』第二情報を入手していた場合のみ挿入

“MC”は“羽根”を空に掲げ、鳥籠に収める。その瞬間、“羽根”は黒い輝きを爆発的に増した。

他の鳥籠から放たれる光を束ね、白と黒のコントラストが印象に残る、独特の光源を持つスポットライトが、この場にいる全員に当てられた。

▼セリフ：“MC”

「腕利きの半魔が四人。困難な状況ではありませんが、輝きを求める身としては、やはりここは乗り越えなければ」
 (VRの中で眠っていた視聴者に向けて)「起きなさい、ゲームの時間ですよ、皆さん」

「カメラがないのが残念ですが、裏の決勝戦と参りましょうか、皆様方!」

▼システムの処理

GMは《資産・転生》を宣言せよ。

シーン内に存在するすべての「視聴者」を、戦闘用のアバターである「エーテルボグ」に転生させる。

▼セリフ：葉月のり

(PC①が舞台に残る場合のみ挿入)

「……行かなくていいの?」

《資産・転生》によって、排除した視聴者の一部が戦闘用アバターとなって立ち上がる)

「じゃあ、このまま続ける? 向こうにこいつらを通さないように……!」

▼戦闘処理

PC①の配置に応じて各PCとエネミーを配置し、戦闘を開始する。

“MC”に真の死を与えた時点で戦闘は終了する。

▼葉月ののりの扱いについて

葉月ののりは、このシーンに登場している扱いとする。

PC①が「MC」との直接対決を選んだ場合、彼女は盤面に登場はしないが、GMの判断で、シーンに1回だけ《ワンモアチャンス》を使用できるものとする。また、彼女のアーツデータが公開されているなら、プレイヤーの要請に応じて《彼方からの声援》を使用してもよい。

PC①が舞台に残る場合、いのりはPC①と協力して「エーテルボグ」の進行を阻止するように、彼女の取得しているアーツを全力で使用することとする。

▼PC①が舞台に残る場合の特殊処理

PC①が舞台に残る場合、「舞台」と「ドミニオン中核部」の二カ所で並行して戦闘が行われる。以下のように進行すること。

※「舞台」にいるキャラクターは、「ドミニオン中核部」のキャラクターに対してダメージやBSを与えることはできない。そのほかの「射程・シーン」のアーツ等の効果は適用される。逆も同様である。

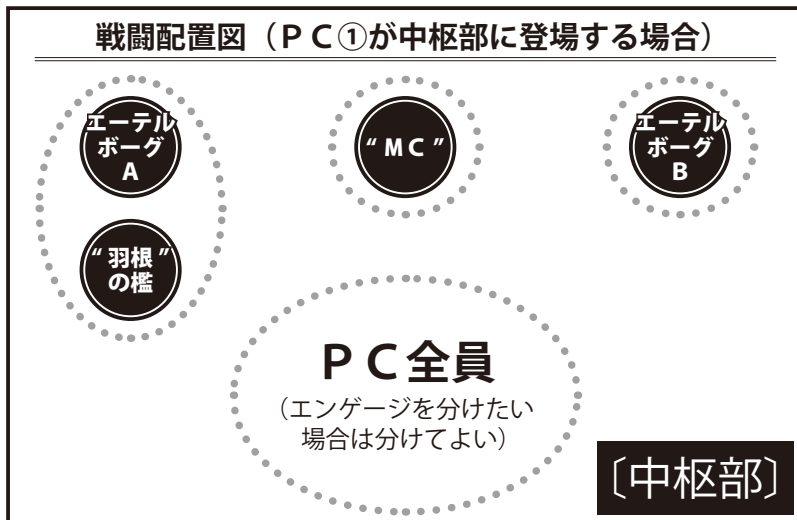
●「舞台」のエーテルボグは、PC①達とエンゲージした状態で登場する。

●「舞台」のエーテルボグは、エンゲージからの離脱移動を優先して行う。離脱移動に成功すると同時に「舞台」のシーンから退場し、次ラウンドのセットアッププロセス開始時に「ドミニオン中核部」側に登場する。中核部側に新たに登場したエーテルボグは、《我が王国がそなたを護る》の効果を受けておらず、【FP】も60点に減少する。

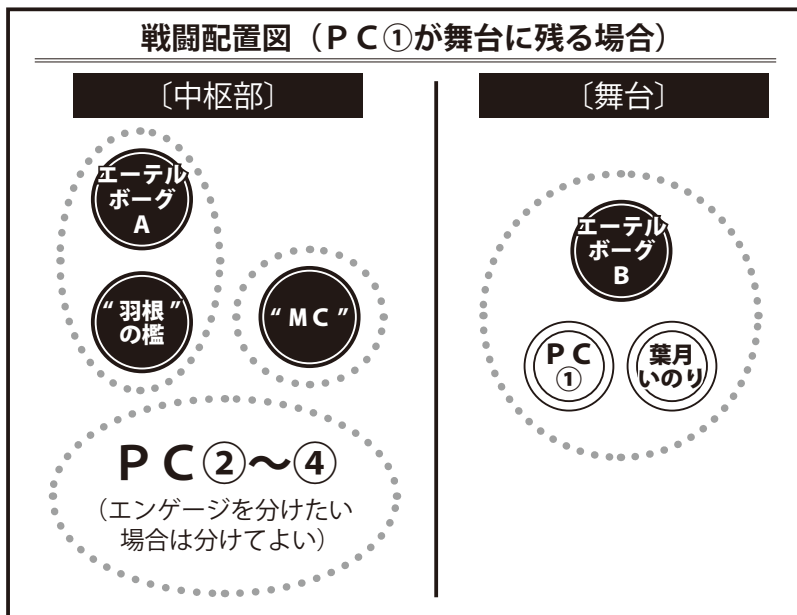
●「ドミニオン中核部」にエーテルボグが移動してきた時、「舞台」に一度だけ新しいエーテルボグが登場する。

●登場する二体のエーテルボグすべてが「舞台」から離脱した場合、PC①も「ドミニオン中核部」に移動するよういのりから促される。次ラウンドのセットアッププロセス開始時に、PC①も「ドミニオン中核部」側へ移動せよ。

●「MC」の【FP】最大値を、180点に変更する。



※どちらの場合も、『“MC”の目的』の〔難易度15〕の情報を入力していなければ、『“羽根”の檻』は登場しない。



▼行動に対応する各セリフの例…“MC”

【初回の行動、《我が王国がそなたを守る》使用時】

「では、イベントのマスター・オブ・セレモニーとして、娯楽を楽しむ者にはベストな状況を提供しなければなりませんまい」

【二回目の行動、《崩壊のマニフェスト》使用時】

「まずは一手。あなたたちのことは、ここから観察させていたできていましたからね。弱みも、見えてくるものです」

【“羽根”の檻が破壊され、《世界律…運命制御》の効

果が反転した瞬間】

「これは……“羽根”が制御を失った反動ですか！」

【《SPAM》初使用時】

「このままゲストに任せきりでは、地獄を見せるプロデューサーの名折れですからね。……さあ、私の言葉に耳を傾けなさい」

【《世界律…不滅》適用時】

「なるほど、困難を強いられるのはやはり私だったと言うことか……。だが、ここで引くわけにもいきませんからね！」

【真の死】

「……全く悔しくない、と言えば嘘にはなりますが。あなたたちの輝き、見せていただきました」

「……そういう意味では、後悔はありませんね」
(PC①を見て) 「やはり、あなたを選んだのは間違いではなかった……」

▼“羽根”の檻の扱いについて

アーツを持たない以外は、“MC”と同じ判定値でドッジのみ行う。ダメージを1点でも与えれば破壊でき、以後“MC”は“羽根”を制御する術を失う。

▼結末

戦闘が終了したら、シーンも終了する。

▼エンディングフェイズ

エンディングは、各PCの設定や希望に合わせて演出するとよい。特に希望がなければ、以下のような方針でシーンを作成することを勧める。(リプレイ収録分のエンディングも必要であれば参考にされたし。)

本シナリオのエンディングは、「これからもそれぞれの半魔の日常は続く」ことをベースに演出することを推奨する。また、シーンの順番はPC番号の大きい方から順に進めるとよいだろう。

- PC④…萩谷アリサとともに、今回の事件の記事を書き進めつつ、メディアの立場から事件に関わり続ける決意を改めて確認するようなシーンとして演出する。なお、シーン8〜情報収集パートで退場した「いのりの対戦相手」は、このシーンで無事だったことを明言するとよい。
- PC③…プロフェットと今回の事件について内容を語り合うシーンとして演出する。このとき、もしPC側が

望んでいそうであれば、プロフェット側からVRコンテンツについてさらに話を振るのもよいだろう。

- PC②…葉月のりと共に今回の事件について総括する。
- PC①…PC①のやりたい演出があれば尊重する。基本的には、新たな舞台に立つPC①の様子を改めて演出するとよいと考えている。または、シーン5に登場したバーチャルアイドルと再度会話シーンを設ける等。

▼経験点の算出

シナリオごとの経験点項目は以下の通り。

- SAを達成した…1〜2点 (GMで調整可)
- ドミニオンアーツの数…22点

その他の項目は、GMが各自普段行っているとおりに処理を行うこと。

▼データセクション

本シナリオでは、オリジナルエネミーアーツが複数使用されている。これらのアーツについてはデータセクション末尾にまとめて掲載したので、そちらをご参照いただきたい。

●上級ドミニオンールの運用について

本シナリオの舞台となる電脳世界は、『アーセルトレイ』と『デジタルステージ・マスカレード』のふたつのドミニオンが重なりあった状態となっている。

ミドルフェイズの戦闘や情報収集のシーンでは、このふたつのドミニオンの世界律やDエゴが同時に適用される扱いとする。

●ドミニオン「アーセルトレイ」

本ドミニオンの詳細な設定は「GF 22-5」に掲載されているため、そちらを参照せよ。本シナリオで使用した世界律とDエゴは公式のものではないため注意。

■Dエゴ

【変わりたい自分】

■世界律「異構の界塚」

アバターにさえ現実を超える臨場感を与えるドミニオン『アーセルトレイ』。そこにアバターを介さず進入したとしたら、いったいどうなるのか――

●『アーセルトレイ』とそのセフィラに不正規に接続、または物理的手段で進入したキャラクターは、すべてのアーマー値が-10（最低0）される。これによってアーマー値が0になっている間、ガード値も0になる。

●「自己の変容を望む」「他の誰かでありたい」というような表現のロールプレイによって、あなた自身のエゴを表現し、罪を得ているなら、以後この世界律の影響を受けない。（最終的にはGMが判断せよ）

●「デジタルステージ・マスカレード」

『アーセルトレイ』の内部にあつた黒い「羽根^{フエザ}」を入手した半魔“MC”が、そのエゴによつて作り上げた、番組収録スタジオを模したドミニオン。

このドミニオン自体は『アーセルトレイ』とは別のものとして組み上げられ、『アーセルトレイ』と『地球ドミニオン』を貫くように位置している。

ぎらぎらとした照明は「自分を変えたい」と抗う人々が放つエゴを光源としており、ドミニオン中枢、「羽根」を制御するための区画では、彼が拉致した人々が鳥籠に収められ、そのエゴの光で荒れ狂う「羽根」の力を抑え込んでいる……。

■Dエゴ

【衆愚を煽動したい】

【輝きの向こう側を見る】

※これらのDエゴは、情報収集の進行に合わせて判明する。判明後でなければDエゴからの罪は取得できない。

■世界律「アクシデント・シヨウ」

視聴者は待っている。彼らを愉しませるハプニングを。彼らを悦ばせるアクシデントを。

●「視聴者」が登場しているシーンでは、すべての判定のファンブル値が+3される。

■世界律「欲望の発露」

もっと変わりたい。もっと楽しみたい。この番組は、そんなエゴに寛容な場所だ。そのエゴを、加速させる場所だ。

●このドミニオン内では、アンノウンマンが魔物を見てもパニックを起こさない。シーン中に行うすべての攻撃は、視聴者にとって「番組の演出」として扱われる。

●シーン終了時に《魔獣化》中だったキャラクターは、【FP】が10点回復する。

●あなたは、ミドルフェイズのシーン中でも罪の獲得申請を行うことができる。ただしこの方法で罪を取得した場合、即座に【FP】の半分（端数切り上げ）を失う。

●シナリオパーソナリティ

はづき
葉月いのり

性別：女 年齢：16 ルーツ：アイドル
 絆：舞台（情熱） 絆：久遠寺りりか（尊敬）
 絆：PC①（興味） エゴ：笑顔をこの手で



やや茶色がかった色の髪を、ワンサイドアップにまとめた、快活そうな印象を与える学生アイドル。前向きな性格と演技が少しずつ評価され始め、ようやく池袋での評価が安定してきた新鋭。自分の振る舞いで皆を笑顔に出来ればと常々考えて活動しているが、空気を察さない、「雑」な性格が見え隠れする発言がこぼれることもしばしば。

かの伝説的なアイドル「久遠寺りりか」の直接の後輩でもあり、彼女が首を突っ込んだ魔物がらみのトラブルにも数度巻き込まれ、場慣れしている。月影高校生（1～2年。GMで決定してよい）。

はぎや
萩谷アリス

性別：女 年齢：24 ルーツ：メディア
 絆：PC④（信頼） エゴ：真実を追い求めたい



「真実を伝え、アンウンマン達を悪意ある魔物の物語から守る」とメディアの使命に燃える、若手の雑誌記者。勝ち気な性格で行動力もあるが、まだまだ未熟であり想定外の事態に弱い。

本シナリオでは『BBTには積極的に事件に首を突っ込むタイプの記者系公式パーソナリティがない』ことを理由に、「Tiny Egoism」（C94で当サークルが頒布した同人誌）収録シナリオでこの立ち位置だった彼女を再登場させている。もしGMの環境でそのような動機をもつNPCが息づいているのであれば、そのNPCを起用してもよいだろう。

“MC”

性別：男 年齢：不明
 ルーツ：地獄の道化師／電腦魔術師（デジタルノーツ）
 絆：輝き（羨望） 絆：アイドル（敬意）
 エゴ：輝きの向こう側を見たい
 エゴ：アイドルの世界を輝かせたい



ただ“MC”（マスター・オブ・セレモニー：「司会」の略語）とだけ名乗る、VRサイト「アーセルトレイ」上で活動する芸能プロデューサー。もともとは一介の半魔だったが、その本質は、極限の状況で彼女たちが見せる“輝き”こそを好む地獄の道化師である。少々エゴが強かっただけの彼が、アーセルトレイ内で嚴重に封印された黒い“羽根”を手に入れたことで状況は一変。ドミネーターとなった彼は、アーセルトレイ内でアイドルたちの“輝き”を凝縮することで制御し、アーセルトレイや地球ドミノオンを自らの好む“苦難を乗り越えた先の輝き”を見るための場として造り替えようとしていた。

ただし、彼のバーチャルアイドルに対しての入れ込みようは本物であり、“羽根”のためにアイドル達の“輝き”を集めていたのは、彼なりの「アイドル」へのこだわりだったのだろう。たとえそれが歪でも。

“MC” 戦闘行動ガイド

- ① 毎ラウンド《運命の回転機》を回す。対象は必ずエーテルボグ全て。
- ② 《世界律：神速》は最初のイニシアチブプロセスと《世界律：不滅》の発動直後に使用する。
- ③ メインプロセスごとの行動は以下の指針に従うとよい。
 - ・ 初回のメインプロセスは《我が王国がそなたを護る》で、この時点で〔中樞部〕に登場しているすべての「エーテルボグ」を保護下に置く。
 - ・ 2回目のメインプロセスは《崩壊のマニフェスト》を《世界律：暴発》で対象拡大。このとき、「羽根」の檻がすでに破壊されているなら自身を除く敵味方全員を、されていないならPCのみを対象に加える。（エーテルボグが何らかの理由で全滅している場合は《崩壊のマニフェスト》は行わず次に進む。）
 - ・ その後は、《地獄落とし》《SPAM》から適切なアーツを選択し、《世界律：崩壊》も交えて可能な限り多くの敵を巻き込みながら攻撃する。

●エネミーデータ「MC」

●能力値

【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
8	14	10	4	8
【白兵】	【射撃】	【回避】	【行動】	【FP】
7	10	5	16	220

▼ドミノオンアーツ一覧

- 《我が運命、曇りなく廻れ》LV1 (本誌 p163)
- 《我が王国がそなたを護る》LV1 (『ADV』 p140)
- 《世界律：運命制御》LV1 (本誌 p163)
- 《世界律：絶望》LV2 (『BBT』 p234)
- 《世界律：超越》LV1 (『BBT』 p234)
- 《世界律：崩壊》LV2 (『BBT』 p234)
- 《世界律：神速》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)

▼その他のアーツ一覧

- 《運命の回転機》LV3 (『ADV』 p128)
- 《地獄落とし》LV3 (『BBT』 p142)
- 《SPAM》LV3 (『DCD』 p62)
- 《ストレンジアーツ：崩壊のマニフェスト》(『BBT』 p157)
- 《理不尽なりドル》(『DCD』 p92)
- 《誘惑者》(『BBT』 p143)
- 《痛打》(『BBT』 p232)
- 《魂の契約書》(『BBT』 p143)
- 《バベルライブラリー》(『DCD』 p62)
- 《不協和音》LV1 (『DOM』 p78)
- 《アウトオヴコントロール》(『DCD』 p62)

▼その他の能力

ガード値：0
 アーマー値：1 + 能力値 B
 エネミーレベル：9

▼アイテム一覧

- 「**アバター：プロフェッサー**」
 情報収集判定の達成値を +2 する。《バベルライブラリー》をドッジの判定にも使用可能。
- 「**アバター：フェロモンマスター**」
 電腦魔術師のアーツで B S を与えたときに追加で使用し、[翻弄：あなた] を与える。
- 「**ユニゾンアバター**」
 通常はひとつしか装備できない「アバター」を、同時にふたつ装備できる。上記ふたつを同時に装備。

▼攻撃とダメージ

- 《**SPAM**》
 判定値：【技術】 14
 対象：範囲／射程：シーン
 ダメージ：〈技術〉 14+3D6
 ※「種別：機械」にはダメージ +5。ダメージを与えたら放心を与える。
- 《**地獄落とし**》
 判定値：【社会】 8
 対象：単体／射程：シーン
 ダメージ：〈感情〉 10+3D6
 ※ダメージを与えたら、重圧と束縛を与える。

アーツ一覧の略号はそれぞれ以下の冊子を示す。 『BBT』：基本ルールブック
 『DCD』：ディケイド 『DOM』：ドミノオンズ 『ADV』：アドヴェント

●エネミーデータ「視聴者」

●能力値

【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
4	6	4	4	8
【白兵】	【射撃】	【回避】	【行動】	【FP】
6	8	1	7	特殊

▼アーツ一覧

- 《霊子通信回線》LV1 (本誌 p163)
 《烏合の衆》(本誌 p163)
 《B S 攻撃：狼狽》(『BBT』 p233)
 《範囲攻撃》(『BBT』 p231)
 《シャッターチャンス》LV3 (『DOM』 p150)

▼その他の能力

ガード値：0
 アーマー値：0
 エネミーレベル：3

▼攻撃とダメージ

《シャッターチャンス》
 判定値：【社会】8 ※射撃攻撃
 対象：単体／射程：シーン
 ダメージ：〈社会〉8+3D6
 ※ダメージを与えたら迫害状態にする。財産点を3点払えばこの迫害状態は解除可能。

【FP】のデータを持たないが、番組の演出でない攻撃を受けると即退場する。

●行動ガイド：移動せずに《シャッターチャンス》での攻撃を繰り返す。

●エネミーデータ「スナップタレット」

●能力値

【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
8	14	4	4	4
【白兵】	【射撃】	【回避】	【行動】	【FP】
7	13	4	9	85

▼アーツ一覧

- 《接近困難》(『BBT』 p233) 《悪徳行為》(『ADV』 p144)
 《B S 付与：狼狽》(『BBT』 p233)

▼その他の能力

ガード値：5
 アーマー値：3 + 能力値B
 エネミーレベル：7

▼攻撃とダメージ

「制圧用ペイント弾」(射撃)

判定値：13 対象：単体 射程：遠隔
 攻撃力：〈技術〉26+2D6
 ※この武器を使用して行った攻撃でB Sを与え、それが解除されないまま戦闘が終了したら、そのPCを迫害状態にする。

「ターレットスイング」(白兵)

判定値：8 対象：範囲 射程：至近
 攻撃力：〈肉体〉10+3D6
 ※追加効果なし。「制圧用ペイント弾」で狙えるキャラクターがいない場合のみ使用する。

●エネミーデータ「エーテルボグ」

●能力値

【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
4	12	4	4	4
【白兵】	【射撃】	【回避】	【行動】	【FP】
6	12	5	9	120

▼アーツ一覧

- 《霊子通信回線》LV2
- 《弱点属性：感情》(『BBT』p232)
- 《防衛役》(『BBT』p232)
- 《範囲攻撃》(『BBT』p231)
- 《パワーチャージ》(『BBT』p231)
- 《B S付与：狼狽》(『BBT』p233)
- 《痛打》(『BBT』p232)

▼その他の能力

ガード値：10
 アーマー値：1 + 能力値B
 エネミーレベル：6

▼攻撃とダメージ

「アームキャノン」(射撃)

判定値：12 対象：単体 射程：シーン
 攻撃力：〈技術〉18+2D6

▼戦闘行動ガイド

可能な限り多くのPCを巻き込むように《範囲攻撃》+「アームキャノン」で攻撃する。
 ただし、位置取りの都合で範囲攻撃が効果的でないと思われる場合や、エンゲージが分かれた場合は、《パワーチャージ》や《B S付与：狼狽》も活用して単体攻撃を行ってよい。

●オブジェクトデータ「“羽根”の檻」

●能力値

【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
8	14	10	4	8
【白兵】	【射撃】	【回避】	【行動】	【FP】
7	10	5	16	1

▼その他の能力

ガード値：0
 アーマー値：0

▼運用ガイド

「“羽根”の檻」は、“MC”が持つ黒い“羽根”を制御するために作られたドミニオンの「パワーソース」に相当する資産である。PC達は戦場に配置された「“羽根”の檻」を攻撃し、1点以上のダメージを与えて破壊することで、“MC”の“羽根”の制御を失わせることができる。

「“羽根”の檻」は、“MC”と全く同じ判定値でドッジを行う。“MC”は《誘惑者》等を含め、PCからの攻撃に対し全力で回避を試みるよう行動せよ。

戦闘の難度を上げたい場合、「“羽根”の檻」が行う判定にも《世界律：運命制御》のクリティカル値修正が有効である、としてもよい。その場合は経験点算出の際に「ドミニオンアーツの数」に1点分加点すること。

●キャラクターデータ「葉月いのり」

●能力値

【肉体】	【技術】	【感情】	【加護】	【社会】
4	6	5	4	10
【白兵】	【射撃】	【回避】	【行動】	【FP】
6	6	5	10	35

▼アーツ一覧

- 《サポートフォーム》(『BBT』 p108)
 《ワンモアチャンス》(『BBT』 p108)
 《伝説の偶像》LV1 (『ADV』 p99)
 《オンステージ》LV1 (『ADV』 p99)
 《チェンジエモーション》LV1 (『ADV』 p99)
 《伝説の槍舞台》LV2 (『ADV』 p99)
 《一気呵成》LV1 (『DCD』 p48)
 《命の防壁》LV1 (『BBT』 p170)
 《彼方からの声援》LV1 (『DOM』 p97)

▼その他の備考

葉月いのりは「愛」「罪」をそれぞれ1点ずつ持つ。ただし、彼女の「罪」はドミニオンの「世界律」の影響を無視するためには使用できない。

▼能力早見表

ガード値：0
 アーマー値：1 + 能力値B

▼攻撃とダメージ

「プレッシャー」

判定値：【射撃】6
 対象：単体 射程：シーン
 ダメージ：〈社会〉14+1D6
 ※クラウドに対してはダメージに+3し、ダメージを与えることができれば重圧も追加。

▼運用ガイド

シナリオの「クライマックスフェイズ」の部分参照。

●シナリオオリジナルのエネミーアーツ

本シナリオでは、シナリオのギミックやドミネーターの特徴を十分に表現するため、ドミニオンアーツ2種を含む4種類のオリジナルアーツを使用している。GMはデータを必ず確認してからシナリオをプレイすること。

世界律：運命制御

種別：なし **最大LV：**1
タイミング：常時
判定値：自動成功 **対象：**自身
射程：なし **コスト：**0
効果：このアーツはドミニオンアーツとして扱う。“MC”が“羽根”を制御している限り、彼の【社会】判定のクリティカル値を－7する。制御を失ったなら、代わりに彼の【社会】判定のファンブル値に＋7する。
解説：“MC”が自らの得た“羽根”を制御することで得た、非常に強い運命制御力を示すドミニオンアーツ。しかしその制御は危ういものだ。

その運命、曇りなく廻れ

種別：Dエゴ **最大LV：**1
タイミング：常時
判定値：自動成功 **対象：**自身
射程：なし **コスト：**0
効果：あなたは毎ラウンド《運命の回転機》を使用しなければならず、その判定にファンブルした場合は《運命の回転機》の対象に[翻弄:あなた]を与える(このBSは《我が王国がそなたを護る》の影響下でも与えられる)。さらに効果時間を「そのラウンド中」に変更し、効果『R』『SR』で得られる以下の効果を修正する。●達成値修正をさらに＋2。●ダメージ修正をさらに＋10。●アーマー値修正をさらに＋5。

れいし 霊子通信回線

種別：なし **最大LV：**2
タイミング：クリンナッププロセス
判定値：自動成功 **対象：**自身
射程：なし **コスト：**0
効果：あなたが受けているバッドステータスをLV個まで選んで回復する。このアーツを取得している場合常に、バッドステータスを受けている間はクラウドとして扱いファンブル値＋4。
解説：“MC”が視聴者達に供与していた特殊な通信回線を表すアーツ。視聴者達は、本人達も知らぬままドミニオンの機能の一部を担っていたのだ。

うごう 烏合の衆

種別：なし **最大LV：**1
タイミング：常時
判定値：自動成功 **対象：**自身
射程：なし **コスト：**0
効果：このキャラクターが1点でもダメージを受けたなら、以後クラウドとして扱われ、リアクションできない。(ダメージを与えたことによって追加効果が発生するアーツ等によりダメージを受けた場合、このアーツの効果でクラウド化してから追加効果の判定と処理を行う。)
解説：彼らは平時なら統率の取れた集団だが、簡単な刺激で統率を失う。

ビーストバインドトリニティ シナリオ
「**Vivid Virtual Voice**」

発行日：2018年12月30日

発行者：倉坂悠／NiLtheria

連絡先：[Mail] u.krasaka@gmail.com

[Twitter] [@u_krasaka](https://twitter.com/u_krasaka)

画像素材

●ジュエルセイバー FREE

<http://www.jewel-s.jp/>

●萌えキャラアバター作成サービス きゃらふと

<http://charaft.com>

「ビーストバインドトリニティ」は、
有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。