

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (1)

このページは、このシナリオに参加するプレイヤーも確認することができる。

GMはシナリオ開始前にプレイヤーにこのページを確認させ、シナリオの背景や傾向を理解させておくとよいだろう。

## PCハンドアウト

### PC1

コネクション	エリサ・ルトウール	感情	任意
推奨サンプル	魔弓の乙女	職業	EM生徒
あなたはEMternalロンドン校に通う学生である。クラスメイトであり幼馴染の友人でもあるエリサは成績優秀、無遅刻無欠席の優等生であったが、この一週間は連続で欠席が続いている。不審に思ったあなたが、クラス担任のドニー先生に聞いてみても、ドニー先生は「どうやら家庭の事情らしい。」と、納得のいく理由を教えてくれない。あなたは、エリサの欠席の理由を知るべく、エリサの家に行ってみることにしたのだった。			
シナリオ目的	エリサと再び学校に通う		

### PC2

コネクション	ブラックリーパー	感情	憎悪
推奨サンプル	紅玉の戦士	職業	警備隊
あなたはSanctuaryに所属し、日々ロンドン市民の安全を守るために活動している警備隊の一人である。ある日、上司であるエリック・ポアテングから「ブラックリーパー」と呼ばれる誘拐犯がロンドン市内で暗躍しているとの報告を受ける。3日後、あなたがブラックリーパーに警戒しながら警備を続けていたところ、謎の人物が誘拐をする光景に出くわすのであった。			
シナリオ目的	ブラックリーパーを捕縛または退治する		

### PC3

コネクション	ルミナ・ウォレス	感情	尊敬
推奨サンプル	浄水の聖天使	職業	貴族
※PC3は16歳固定とする。(魔法人形禁止) あなたは、ロンドン郊外を本拠とする貴族、ウォレス家の先代当主ルミナ・ウォレスと、現当主のエドワード・ウォレスの間にできた子であり、次代当主の最有力である。先日、泥棒が屋敷内に入り、8年前に亡くなった母ルミナが生前研究していたMagicの研究結果の盗難事件が発生した。あなたは、母の遺産である研究成果を回収して内容を知りたいと考え、父であるエドワードを説得。何でも屋のPC4と共にロンドンに調査に向かうこととした。			
シナリオ目的	ルミナの研究内容について知る		

### PC4

コネクション	エドワード・ウォレス	感情	不信
推奨サンプル	魔獣志士	職業	トラブルバスター
あなたはロンドン郊外に拠点を置く貴族、ウォレス家が雇っているトラブルバスター、いわゆる何でも屋である。ウォレス家の先代当主でありMagic研究者でもあった、ルミナの研究資料が盗難にあった件を受け、当主のエドワードからPC3と協力して直々に資料の奪還または焼却を行うよう、あなたは命じられた。いつものトラブル解決ではあるが、資料の内容について語らない当主に怪しさを感じたあなたは、次代当主候補のPC3と共にロンドンに赴き、ルミナの研究についての調査を行うのだった。			
シナリオ目的	ルミナの研究資料を奪還または焼却する		

## シナリオトレーラー

長き世の果てに、人類は確固たる生存区域を確保し、

「ユートピア」を建国するに至った。

そんな中、戦地から遠く離れた首都ロンドンでは、画期的なMagicの開発が進められようとしていた。

しかし、それは代償の大きな「禁忌の魔法」でもあった。

### 魔法世界TRPG『Magician's Age』 — 禁忌の魔法 —

禁忌の魔法は、命の魔法 触れてはならぬ魔の領域

## シナリオの登場人物

### ●エリサ・ルトウール (妖精A/女性/16)

PC1の幼馴染。互いの親の親交が深く、幼い頃から接する機会が多い。Magicの実技はやや平凡であるが、勉学ではトップクラスであり、人付き合いも良いことからクラス人気は高い。理由不明の欠席が続いており、EMternalは欠席の理由を明らかにしない方針のようである。

家族関係では、3歳違いの妹がいるが、妹はEMternalには通っておらず、普通の学校に進学している。

### ●ブラックリーパー (??/??/??)

最近、ロンドン市内で連続誘拐を行っていると思われる人物。目撃者の証言によると、常に黒い布を被っており男女や性別すら不明であるらしく、これが「黒い死神」の名の由来ともなっている。関与が疑われる誘拐事件が4件発生しており、いずれも女子供が狙われていることもあり、警戒が強まっている。

### ●ルミナ・ウォレス (PC3と同じ種族/女性/享年31)

ロンドン郊外に屋敷を構えている400年続く貴族、ウォレス家の先代当主である。貴族ではないが資産家の跡取りであったエドワードと婚約し、PC3を子として授かるが、8年前に病没している。

生前はMagic研究者として実績があったようだが、具体的な研究内容はエドワードの意向もあり、あまり公にはされていない。

### ●エドワード・ウォレス (人間/男性/39)

PC3の父であり、ウォレス家現当主。ウォレス家の血筋ではないが、PC3が当主として一人前になるまでの繋ぎとして当主の役目を担っている。

先日、盗難に遭った研究資料の調査や回収には消極的だが、信頼している何でも屋のPC4を補佐に付けることで、PC3による資料調査を許可した。

### ●ドニー・トマス (悪魔A/男性/35)

PC1とエリサのクラス担任。担当は数学。生徒からの人気はそこそこ。エリサが欠席している事情は知っているが、他生徒に伝えることを禁じられている。

### ●エリック・ポアテング (竜人A/男性/71)

35年間、ロンドンの警備隊を務めているエリート。過去に数々のテロや事件に立ち向かっており、警備隊の間でも高い評価を受けている。

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (2)

※このページからはGMのみ閲覧すること。

シーン概要やNPCの台詞などについては細かく書いてあるが、あくまで参考であり、シナリオの

## シナリオサイズ

プレイヤー人数: 3~4人

(3人の場合は、PC4に関する記述はないものとしてシナリオを進めること。)

ドラマシーンのサイクル数: 2サイクル (3人なら3サイクル)

予想セッション時間: 4~5時間 (PC作成除く)

## ハンドアウトの取扱い

GMは、1ページ目のハンドアウトと各NPCの情報を公開し、ハンドアウトの選択とキャラクター作成とプレイヤーに行わせる。ハンドアウトと、ハンドアウトに登場するNPCの情報は、各プレイヤーキャラクター(以下、PC)がシナリオ開始時に所持している公開情報とする。

公開情報は、シーンに登場しているPC間で情報の内容を共有可能である。

## PC作成

PCは以下のレギュレーションで作成させる。サンプルキャラクターを使用する場合は、ハンドアウト欄の「推奨サンプル」を参考にしてサンプルキャラクターを選択するとよい。

レギュレーション (= 初期作成と同じ)

- ・キャラクターレベル(CL): 10
- ・装備購入資金: 120ND
- ・アイテム購入資金: 50ND

## ルールの説明

GMはセッション前に以下のことをプレイヤーに伝えておくこと。

- ・ハンドアウトの接続欄に記載されたNPCを記録シートに記載すること。
- ・オープニングとドラマシーンの各シーン終了時に、関連する物やNPCなどに感情を取得してよいこと。
- ・記録シートに記載した感情欄に関連のあるシーンを行い、調査判定やアイテム購入を行わなかったシーンでのみ【BP】の回復が行えること。
- ・同じシーンに登場したPC間のみで情報の共有ができること。

## シナリオ概略

エリサがEMternalを欠席した理由は、妹のレンカが失踪したことによるショックからであった。

レンカは、クラコフスキー博士の差し金により誘拐のプロ「ブラックリーパー」の手によって拉致されていた。

クラコフスキー博士は、PC3の母ルミナ・ウォレスが生前研究をしていた「魔力増幅論」の研究成果をウォレス家から奪い、優れたMagicの適性を持つ被検体を誘拐して調達することで、新型ZPCの開発を目指していた。

クラコフスキー博士が開発している新型ZPCは、被検体の生命を素材として作成されるマジックアイテムであり、生命を代償にするだけの価値がある代物であった。そのため、Sanctuaryの管理統制部はクラコフスキー博士の行動を把握しながら、優れた技術の開発を期待して黙認しており、これによりPC2をはじめとした警備隊が捜査できない状況を作り出していた。

PC達は、誘拐犯であるブラックリーパーを追い、攫われた被害者を探しつつ、その裏に潜むクラコフスキー博士の野望を止めるためにロンドン市内を奔走することとなる。

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (3)

## 情報項目

以下は、このシナリオの情報項目である。GMは、シナリオの指示に従って、以下の情報を開示すること。

### 情報1

ブラックリーパーは、ここ1カ月で発生した4件の誘拐事件への関与が疑われている。いずれも夕方から夜間に発生しており、女性や子供のみ狙われていることが共通点である。誘拐された被害者の年齢や種族、育ちには一貫性はない。

### 情報2

ロンドン市街地にある7番倉庫には、代々ウォレス家の当主が使用していた丁度品や形見など、様々なものが保管されている。ここなら、ルミナの研究資料の盗難されず残っているかもしれない。

### 情報3

エリサの欠席理由は、職員会議が開かれて理由説明禁止となるほどには重大な問題のようである。

### 情報4

レンカ・ルトゥールは妖精、13歳、女性で、エリサの妹である。一週間前に、学校帰りに習い事のダンススクールに向かい、その帰り道(おおよそ20時頃)に失踪したとのこと。特にレンカが家出をする理由も見当たらず、Sanctuaryは誘拐の可能性も視野に入れて捜索を行っているが、目撃情報すらなく難航している。

### 情報A

①レンカ・ルトゥールは、普通の妖精よりもZ粒子の効率的な使用に長けており、同じMagicを使用しても効果がケタ違いに高い特質があることが幼い頃からわかってきた。レンカは大人しい性格であり、特質が戦闘に活用されてレンカ自身が不幸な道を歩まないことを両親は願っていた。そのため、あえてエリートを養成するEMternalではなく、特質が活用されない通常の学校に進学していたのだ。②このことを知っているのは、ルトゥール家の他には、特質を調査したSanctuary研究開発部 分析課の者だけである。

### 情報B

①ブラックリーパーは、誘拐を生業とする暗部組織では有名な人物である。ロンドン以外の都市で過去にも誘拐事件を引き起こしており、真偽は不明だが様々な誘拐事件の裏で暗躍している。②ブラックリーパーは、常に誘拐の依頼を受けて活動を行うため、今回の事件も誘拐を依頼したクライアントが存在しているようである。③種族は鳥人で、タイプはヴォイドキャッスルである。凍結を付与して回避不能なところに即死の一撃を叩き込む戦法を得意としている。

### 情報C

①ルミナが生前研究していたのは、「魔力増幅論」と呼ばれるものであった。②魔力増幅論とは、他者の精神力を利用してMagicの効力を増大させるという技術であり、利用する者の力によって増幅効果は大きく変化するとされている。③Sanctuary研究開発部のクラコフスキー博士との共同研究により、生命の持つ全精神力をZPCに注ぎ込むことで、ZPCに増幅効果を持たせる、「新型ZPC開発プロジェクト」が進められたが、道徳的批判もあり、ルミナは協力を拒んでいた。

### 情報D

誘拐事件の被害者は、いずれも若い女性や子供である。ただし、いずれも一般人ではなくMagicの扱いに長けている者を狙っている。このことから、黒幕はMagicの扱いに長けている者を多く集めようとしており、誘拐しやすい女性や子供をターゲットにしていることがわかる。ただし、PC3のみ、Magicに秀でているかどうかを確認できないにも関わらず被害に遭っている。そのため、PC3だけは意図的に黒幕にターゲットにされていたと考えられる。

### 情報E

①研究開発部分析課(以下、分析課)は、Magicの分析を行う部署である。②15年前から、新型ZPC開発の第一人者であるクラコフスキー博士が課長を務めており、Sanctuaryも多額の予算を投じている。③分析課では現在、10年前に計画途中終了となった「新型ZPC開発プロジェクト」を再開している。また、「新型ZPCプロジェクト」では、裏で非合法の人体実験を行っているという噂話がある。④分析課の実験は、主に第10研究棟とクラコフスキー博士が所有するクラコフ研究所で行われている。⑤「新型ZPCプロジェクト」は、Magicの扱いに長けている者の生命エネルギーをZPCに封入することにより、人間に通常の3倍以上の力を与える新型ZPCを開発することを目的としている。実験のデータ収集のため、どこかから被検体を集めているようである。

### 情報F

①クラコフスキー博士の情報↓(本名 ハンス・クラコフスキー/人間/男性/45)②22歳でEMternalを卒業し、そのまま研究開発部分析課に所属。様々な革新的理論を打ち立て、近年のZPCの改良に大きく貢献した。③11年前に分析課の副課長となり、ルミナ・ウォレスに「新型ZPC開発プロジェクト」を持ちかけるも、ルミナに協力を断れ、プロジェクトは破綻。以後、プロジェクトは凍結する。④1年前、課長に昇進。第10研究棟で通常業務を行う裏で、クラコフ研究所内で独自に「新型ZPC開発プロジェクト」を再開させる。⑤「新型ZPC開発プロジェクト」は、Sanctuary上層部から認可されていない研究であるが、上層部も研究の有用性を理解しており黙認している。

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (4)

## オープニング

PC作成が完了したら、1ページ目のシナリオトレーラーを読み上げ、以下のオープニングシーンを開始する。  
基本的にオープニングシーンには、指定されたPC以外は登場することができない。

### ●OPシーン1: 黒い死神

シーンプレイヤー: PC2

#### ・シーン概要

PC2が、上司であるエリック・ポアテングから連続誘拐犯である「ブラックリーパー」について説明を受けるシーン。

#### ●シチュエーション(描写)

ユートピア建国から10年、反体制派やテロリストなどの活動も沈静化しつつあり、様々な問題がありつつもロンドンには平穏を手に入れつつあった。

あなたは、日々の仕事である巡回警備を終えて、昼休憩を取るべく警備隊の詰所に戻ってきた。  
休憩をしているあなたに、上司であるエリック・ポアテングが声を掛けてくる。

エリック「最近調子はどうだい？」

エリック「平和な日々が来たと思ったところに、厄介な事案が発生している。最近、話題の連続誘拐犯の件だ。」

エリック「今のところ分かっている情報が、資料にまとまっている。お前も目を通しておけ。」

(エリックは資料をPC2に渡す。)

エリック「目撃者の証言から『ブラックリーパー』という名前が付けられているらしい。今のところ子供や女性を誘拐しているようだが、我々が発見した際には戦闘になることもあるかもしれん。お前も警備中気を付けるようにな。」

エリック「じゃあな。PC2。また何か分かったら連絡する。」  
(右手を軽く挙げて去っていく。)

#### ●シーン終了処理

PC2に「情報1」を与えて、シーンを終了する。

### ●OPシーン2: 母の研究成果

シーンプレイヤー: PC3 (4人の場合は、PC4も途中参加)

#### ・シーン概要

母の研究資料が盗難に遭ったことを受け、PC3が父エドワードに資料の回収を頼むシーン。

#### ●シチュエーション(描写)

ロンドン郊外にあるウォレス家では、先日盗難事件が発生した。金目の物は盗まれなかったが、先代当主ルミナが生前残していたMagicの研究成果だけが盗まれていたのだった。

この盗難事件を受け、次代当主候補のPC3は、母の遺産である研究成果の回収を、現当主であり父でもあるエドワードに頼み込むのであった。

(シーンは、当主エドワードの私室とする。)

エドワード「どうしたPC3、何か相談したいことでもあるのか？」  
(↓研究成果の回収についてPC3が話したら)

エドワード「ああ、盗難の件か。特に対処は考えていないよ。」

エドワード「ルミナの研究成果はさほど大したものではなく、学会での評価も低かった。お前が知って価値のあるものでもなければ、わざわざ回収に労力を注ぎ込むものでもないんだよ。」  
(エドワードが回収に消極的であることをアピールする)

エドワード「まあしかし、PC3。お前が当主となれば、いずれルミナの研究成果を調べようとするには変わりないか。良い機会だ。PC3、お前が研究資料の回収に向かうのだ。」

#### ※PC4がいるなら

エドワード「私の子であり次期当主であるお前一人で調査を行わせるのは、いささか不安がある。同行人として、PC4を付けよう。良いな？」

(エドワードが執事に頼み、PC4を私室に呼び出す)

#### →PC4合流

エドワード「PC4、今回の仕事だが、PC3と共にロンドンに向かい、先日盗難にあったルミナの研究成果を回収、または焼却してくれ。その判断はPC3、PC4、お前たちの判断に任せる。」

#### ※ここから共通

エドワード「ロンドンに着いたら、このカギを持って7番倉庫に行ってみるといい。7番倉庫はウォレス家の資料が保管されている場所でもある。もしかしたら、ルミナの研究資料の一部があるかもしれない。」

エドワード「それでは頼んだぞ。くれぐれも危険なことはしないようにな。」

#### ●シーン終了処理

PC3(+PC4)に「情報2」を与えて、ロールが落ち着いたタイミングでシーンを終了する。

### ●OPシーン3: 幼馴染の欠席理由

シーンプレイヤー: PC1

#### ・シーン概要

ドニー先生に、エリサの欠席の理由を聞くシーン。

#### ●シチュエーション(描写)

1週間もの間、理由不明の欠席をしているエリサが心配になったPC1は、放課後の職員室で、担任のドニー先生にエリサが休んでいる理由について聞くことにした。

ドニー「どうしたPC1？何か困ってることでもあるのか？」

(エリサの件を持ち出した場合、ドニーは渋い顔をする。)

ドニー「ルトウールさんの欠席理由は、職員会議の結果、他の生徒に話してはいけないことになったんだ。申し訳ないね。」

ドニー「ただ、君がルトウールさんの幼馴染であり友人であることは、僕も知っている。君なら、本人や家族が直接話してくれるかもしれないね。担任なのに力になれなくて、すまないね。」

#### ●シーン終了処理

PC1に「情報3」を与えて、ロールが落ち着いたタイミングでシーンを終了する。

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (5)

## ●OPシーン4: 失踪

シーンプレイヤー: PC1

### ・シーン概要

OPシーン3の続きである。エリサが何故欠席しているかを知るため、放課後にルトール家を訪れるシーン。

### ●シチュエーション(描写)

自宅から徒歩約15分のところ、人気の少ないロンドン市街地の外れにある大きめのアパートの一室。ここがエリサの家である。夕暮れ迫る中、あなたはエリサの家を訪れることにした。

### ★判定:【洞察】16以上

成功で、「部屋のベランダには洗濯物が干してある。エリサが中に居るかはわからないが、家族は通常通り生活しているようである。」という説明を行う。

(エリサの家をノックすると、エリサが出てくる。一目見て、あまり体調が良くないように感じられる。)

エリサ「あ、PC1… 最近休んでたから心配して来てくれたんだね。」

エリサ「実は、私の妹のレンカが1週間前に行方不明になってしまったの。警備隊の人に探してもらったり、私も広場や駅で情報を聞いて回ったんだけど、全然見つからなくて…」

エリサ「レンカとは、いつも喧嘩ばかりしていたけど、いざいなくなると辛くて、精神的にちょっと学校に行ける状態じゃなくなっちゃって… しばらくはレンカが見つかることを祈りながら、学校休むことにしたんだ…」

エリサ「もし、PC1がレンカのこと何か聞いたら教えてね。でも、無理はしないでほしいかな。」

エリサ「私が知っていることは教えるけど、学校では喋っちゃダメだからね。何か学校の方も色々あるみたい…」

### ●シーン終了処理

PC1に「情報4」を与えて、ロールが落ち着いたタイミングでPC1がエリサの家を出る形でシーンを終了する。

## ●OPシーン5: 死神との邂逅

シーンプレイヤー: PC3 (PC1、PC2、PC4は途中合流)

### ・シーン概要

PC2がブラックリーパーの情報を聞いてから3日後の警備中、PC3を誘拐しようとする謎の人物に遭遇するシーンである。(戦闘あり)

### ●シチュエーション1(描写)

日が沈み、暗い夜の世界となった市街地の外れには静寂が訪れていた。その静寂をわずかに乱す物音が、かすかに響くのであった—

### ★判定(PC3のみ):【反射】または【感覚】22以上

(突如、物陰から黒い手がPC3へと伸びる！)

成功→ 間一髪、黒い手を避け 手の方向を凝視する！

失敗→ 黒い手に掴まれ、身体を地面に叩きつけられる！

失敗の場合、PC3の【HP】が6D10点減少する。

### ●シチュエーション2(描写)

黒い手の主は、黒いマントに身を包んだ細身の男であった。マントの奥では気味の悪い薄ら笑いを浮かべている。

謎の男「ふむ。私の『手の一撃を耐える/手を避ける』とは中々やるな… ただの貴族の子供ではなかったらしい。」

謎の男「君には何の罪もないが、ここで眠ってもらおう。」

### ※PC4がいる場合

謎の男「連れもいたか。面倒だがまとめてここで始末しておくか。」

### ※ここから合流

戦闘1を開始。

### ●シチュエーション3(描写)

戦闘による様々な衝突音が鳴り響く。エリサの家の帰り道であったPC1と、市街地の警備中であったPC2は、この音を聞き、様子を確かめべく、現場へと向かった。

### ■戦闘1の流れ

GMIは、謎の男を前衛に配置する。

戦闘終了条件: 謎の男の【HP】を0にするか、25カウントが終了する。(25カウントで終了することはプレイヤーには伏せる。)

10カウント終了時、PC1とPC2がシーンに合流し、以下の会話が含まれる。その後、PC1を16カウントに、PC2を13カウントの位置に配置して、戦闘を再開する。

(配置は、PC1、PC2のプレイヤーが選択してよい。)

### ●10カウント終了時の描写

(PC1とPC2が、PC3の戦闘現場に合流する。)

謎の男「ちっ、増援か… 厄介だな。」

### ●25カウント終了時(戦闘終了時)の描写

謎の男が攻撃の構えを解く。周辺の人が遠巻きに状況をのぞいているのがわかる。

謎の男「さすがに、この場で多数を相手にするのは分が悪い。ここは退かせてもらおう。私は、ブラックリーパー。また会うこともあるだろう。

(と言い残し、ブラックリーパーは空を飛び去っていく。)

### ●シチュエーション4(描写)

ブラックリーパーが去った後、後続の警備隊が次々とやってくる。辺りは騒然としている。そんな中、エリックがPC2の元に駆け付ける。

エリック「PC2、こいつは一体何があったんだ？」

エリック「何！？ ブラックリーパーが出ただと！？ それは一大事だな… その貴族の方が被害者かな。一応、詰所で状況を聞かせてくれ。」

### ●シーン終了処理

詰所に向かう途中で、PC間の自己紹介や情報共有を済ませたところでシーンを終了する。

(余裕があれば、PC1やPC3(PC4)がエリックに状況を説明するシーンを挟んでもよいが、このシーンでエリックから得られる情報は少ない。)

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (6)

## ドラマシーン

ドラマシーンは3サイクルである。(PCが4人なら2サイクル)  
今回のセッションでは、シーンに登場するPCの人数は2人までとする。(調査判定ができるのはシーンプレイヤーのみである。)

※以下に記載の内容は、最初にPCに伝えないこと。

万一、サイクル経過後に情報不足でクライマックスへの進行が難しいと判断した場合は、GMが追加のサイクルを1サイクル行ってもよいことをPCに伝える。これを行った場合、クライマックスで敵が攻撃によって与えるダメージに+15する。

ドラマシーン開始時に調べられる情報項目は以下である。  
(※の付いた項目は、そのPCがシーンプレイヤーである必要がある。)

- A: レンカ・ルトゥールについて、エリサから聞く ※PC1固定
- B: ブラックリーパーについて
- C: 7番倉庫(ルミナの研究資料)の調査 ※PC3、PC4
- D: 誘拐された被害者の共通点について

このセッションでは、既に調査判定を行った項目について、再度調査判定を行う場合、判定の達成値に+5する。

### ※情報の伝え方について

情報項目の内容については、GMがそのまま口頭で伝えてもよいが、状況によってNPCのロールによる説明を行ってもよい。

### ●情報項目A: レンカ・ルトゥールについて

シーンプレイヤー: PC1固定 (他PCの参加は禁止)

#### ・シーン概要

誘拐されたレンカ・ルトゥールが、どのような人物であったか、エリサに聞くシーン。  
(エリサの家でのシーンとなる。)

エリサ「妹のこと？ 妹の捜索に協力してくれるのは嬉しいんだけど… PC1にはあまり危険なことには関わってほしくなくて…」

### ★調査判定:【意志】

(エリサを説得、または捜索に協力的な意志を示せるかどうかの判定となる。)

- 14以下: 判定失敗(情報なし)
- 14~19: 情報A-①を公開
- 20以上: 情報Aのすべてを公開

エリサ「しょうがないわね。レンカのこと、PC1に頼もうかな。私は、そういうことができる体調じゃないし…」

エリサ「レンカは、その特質を狙われて誘拐されたのかもしれない… 詳しいことはわからないし、レンカを利用することで何を引き起こせるのかはわからないけど…」

### ※②を伝える場合

エリサ「レンカの特質のこと知っているのは、私の家族とレンカの特質を調べたSanctuaryの人間だけなんだけど… もし、特質を狙ったなら、犯人はSanctuaryの研究開発部と関わりがあるかもしれない。あまり考えたくない話だけど…」

### ●シーン終了処理

もし、情報A-②とDが公開されているなら、次のシーンから、「E: 研究開発部分析課について」が調査可能  
PC1とエリサのロールに区切りが付いたところでシーンを終了する。

### ●情報項目B: ブラックリーパーについて

シーンプレイヤー: 任意

#### ・シーン概要

ブラックリーパーについて知っている人物を探し出すシーン。  
(町中を駆け回り、足で情報を稼ぐシーンとなる。)

### ★調査判定:【肉体】または【幸運】

(情報を得ることができるかどうかの判定)

- 10以下: 判定失敗(情報なし)
- 11~15: 情報B-①を公開
- 16~18: 情報B-①②を公開
- 19以上: 情報Bのすべてを公開

判定に成功した場合、裏界隈に詳しい情報屋から情報を入手することに成功する。  
(情報屋をNPCとして、PCとロールをしながら、情報を説明するシーンを行ってもよい。公開しなかった情報については、まだ情報が足りてないと言われる。)

情報屋のプロフィールが必要な場合、以下を参考にすること。  
オリバー・スミス (人間/男性/39)

- ・裏の情報を金でやり取りして生計を立てる、プロの情報屋。
- ・色々なことを知っているが、金を積まないと話してくれないことも多い。

### ●シーン終了処理

PC間ロールや、情報屋とのロールが一区切りついた段階で、シーンを終了する。

### ●情報項目C: 7番倉庫(ルミナの研究資料)の調査

シーンプレイヤー: PC3 or PC4

#### ・シーン概要

父のエドワードからもらったカギを使用し、7番倉庫からルミナの研究資料を探し出すシーン。

### ●シチュエーション(描写)

ウォレス家が保有する7番倉庫は、シャッターが設置された一軒屋のような建物であった。カギを使い、建物の中に入ると、地下に続く部屋が存在した。

暗闇の地下室に明かりを点けると、アンティークや古風な調度品、家系図などの資料が所狭しと保管されていた。  
この倉庫からお目当ての物を探し出すのは骨が折れそうだ。

### ★調査判定:【集中】or【意志】

(倉庫から、ルミナの研究資料を見つけることができるかどうかの判定)

- 14以下: 判定失敗(情報なし)
- 14~15: 情報C-①を公開
- 16~17: 情報C-①②を公開
- 18以上: 情報Cのすべてを公開

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (7)

## ●シーン終了処理

情報C-③が開示された場合、次のシーンから「F: クラコフスキー博士について」が調査可能となる。

## ●情報項目D: 誘拐された被害者の共通点について

シーンプレイヤー: 任意

### ・シーン概要

誘拐された被害者の共通点について調査するシーン。事件内容についてのため、警備隊であるPC2が調べやすい。

## ★調査判定:【集中】【洞察】【幸運】のいずれか

(PC2が判定する場合は、判定達成値に+2)

(事件や事件資料から被害者の共通点を洗い出すことができるかどうかの判定)

16以下: 判定失敗(情報なし)

17以上: 情報Dを公開

## ●シーン終了処理

もし、情報A-②とDが公開されているなら、次のシーンから、「E: 研究開発部分分析課について」が調査可能  
登場PC間でのロールに区切りが付いた段階で、シーンを終了してよい。

## ●情報項目E: 研究開発部分分析課について

シーンプレイヤー: 任意

### ・シーン概要

ここまでの情報から、黒幕がレンカの特質について知っている可能性が高いことが判明した。  
レンカの特質を知っているのは、ルトール家と研究開発部分分析課のみであるため、その研究開発部分分析課についての調査を行うシーン。

### ※備考

ここでは、どう調べるかをGMはプレイヤーに考えさせる。または、以下の3つから条件に合っているものを選択させるとよい。  
A: (情報Cを既に調べている場合) 情報屋から調べる  
B: (PC2がシーンに登場する場合) 警備隊の情報網を活用

## ●Aの場合

判定前に情報屋(オリバー・スミス)とのロールとなる。

情報屋「分析課の情報か。まあ知ってることには知っているが、危険な橋を渡って入手した情報になるんだよな。そこで取引と行こうぜ。」

情報屋「この封筒を、町のどこかにいるロイっていう竜人に届けてほしいんだ。別にヤバいものの運送を頼もうってわけじゃないが、ロイを探すのが面倒でな。渡してくれたら、教えてやってもいい。見つからなくても、どこかに封筒を捨てて情報をもらおうとか考えるなよ…? すぐにバレるからな?」

## ★調査判定:【肉体】または【幸運】

(ロイを見つけて封筒を渡すことができるかどうかの判定)

17以下: 判定失敗(情報なし)

18以上: 情報Eのすべてを公開

なお、封筒の中身を先に確認した場合、ロイの妻が浮気をしているかどうかの調査結果が入っている。(浮気をしていたかどうかは、GMが決めてよい。)

か、GMが決めてよい。)

## 判定成功時

(ロイは酒場で酒を飲んでいる。)

ロイ「あ、情報屋の旦那の調査結果が出たのを、わざわざ届けてくれたのか。これでモヤモヤが晴れるってもんだ。探すの大変だっただろう? お疲れ様。」

(情報屋との場面に戻る)

情報屋「いや、すまないね。ロイって人、すぐにどこか行っちゃうものだから探すの本当に大変でね。じゃあ約束通り、分析課について知ってることを全部話そうじゃないか…」

## ●シーン終了処理

情報屋とのロールに区切りが付いた段階で、シーン終了。

## ●Bの場合

判定前に詰所でエリックとの会話シーンになる。

エリック「PC2、どうだブラックリーパーの件は。今回も何か調べごとか?」

エリック「研究開発部か… そうか… いや何でもない。最近、上層部から色々あってな。その中に研究開発部の話もあった気がしたんだ。とりあえず調べてみようぜ。」

## ★調査判定:【集中】または【意志】

(研究開発部分分析課についての情報を集められるかどうかの判定)

11以下: 判定失敗(情報なし)

12~14: 情報E-①を公開

15~16: 情報E-①②を公開

17~18: 情報E-①~③を公開

19~20: 情報E-①~④を公開

21以上: 情報Eのすべてを公開

## ●シーン終了処理

得られた情報についてエリックと話をした後、シーンを終了。

## ●情報項目F: クラコフスキー博士について

シーンプレイヤー: 任意

### ・シーン概要

ルミナに共同研究を持ちかけていたクラコフスキー博士について調査するシーン。

## ★調査判定:【肉体】または【意志】

11以下: 判定失敗(情報なし)

12~14: 情報F-①を公開

15~16: 情報F-①②を公開

17~18: 情報F-①~③を公開

19~20: 情報F-①~④を公開

21以上: 情報Fのすべてを公開

## ●シーン終了処理

情報F-④が公開された場合、クラコフ研究所へと向かうことが可能となる。クラコフ研究所に向かった場合、GMはクライマックスに突入することをプレイヤーに伝える。まだ開示されていない情報があり、シーン数が余っている場合、GMはプレイヤーに情報の調査を優先するよう伝えてもよい。

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (8)

## クライマックス

クラコフ研究所にPC全員が向かうところでクライマックス開始となる。クライマックスでは、CLシーン1から5の流れで順に進行する。各シーンでは原則、指定されたPCのみ参加できる。

### ●CLシーン1: 上層部の意向

シーンプレイヤー: PC2

#### ・シーン概要

PC2とエリックが、クラコフ研究所への突入について話すシーン。

#### ●シチュエーション(描写)

調査結果についてエリックに報告し、警備隊をクラコフ研究所に出動させることをエリックと相談するシーン。

(エリックは気まずい顔を浮かべる。)

**エリック**「ここまでの情報的に、このクラコフスキーって人が黒幕の可能性が高いつてわけだ…」

**エリック**「残念な知らせだが、警備隊の研究所への派遣はできないことになった。Sanctuaryの上層部から、警備隊による調査やガサ入れはするなどのお達しがあった。」

**エリック**「これは、俺の勝手な推察だが… 恐らく、この博士が研究している内容、上手く行けば大きな成果が見込めるんだらうよ。だから、本当はマズいことをやっているのは百も承知で、俺達には誘拐も研究も目を瞑ってほしいってことなんだろう。」

**エリック**「とはいえた。無関係な市民を誘拐して被検体にするのを見ごせというの厳しい。そこで、PC2。お前は今日休んでいることしておいた。警備隊もオフでは警備隊じゃない。もし、PC2が博士を止めたいっていうなら、一般市民として行ってこい。それでドンパチがあったり、この話が世間に漏れたりしたら、その時は手伝うさ。」

**エリック**「PC2には済まないが、俺達は通常の警備をする。その裏でオフのPC2が、誘拐犯を救出する。これくらいしか俺にできることはないんだ… うまく誘拐犯が助け出せれば、上層部も文句は言えまい。」

**エリック**「誘拐犯の救助、頼んだぜ、PC2。」

#### ●シーン終了処理

エリックとのロールに区切りが付いたら、シーン終了とする。

### ●CLシーン2: 当主からの指示

シーンプレイヤー: PC3 (PC4がいれば参加)

#### ・シーン概要

PC3が、現当主であり父でもあるエドワードから手紙を受け取るシーン。

#### ●シチュエーション(描写)

PC3(とPC4)の元に、エドワードが馬車でやってくる。エドワードは、PC3に手を引くよう求めてくる。

(馬車から降りたエドワードは、PC3と話し始める。)

**エドワード**「PC3。状況は聞いている。亡き妻ルミナの研究資料を悪用し、無関係な人物を被検体にして製品の開発をしようとしていると…」

**エドワード**「私は、PC3… 君が諦めてくれることを望んでいる。

君はウォレス家の当主だ。簡単に危ない橋を渡るべきではないと私は考えている。それでも… 行くのか?」

(以下、PC3がクラコフスキー博士を止めに行くに行った場合)

**エドワード**「そうか。これ以上は止めても無駄なようだ。我々の家に関係する問題だ。次期当主が止めたいというなら、私はもう止めはしないさ。だが、成功であれ失敗であれ必ず帰ってきなさい。それが当主としての務めだ。」

(PC4がいる場合、以下を追加)

**エドワード**「思っていたより大事になってしまった。君への謝礼は弾ませてもらう。そして、私の代わりにPC3を、息子を守ってやってくれ。これは、Magicでの戦闘経験のない私にはできない。君にしかできない仕事だ。頼んだよ。」

#### ●シーン終了処理

PC3(PC4)とエドワードのやり取りが一通り終わったタイミングで、エドワードは馬車に乗り屋敷へと帰っていくところで、シーン終了。

### ●CLシーン3: 決意

シーンプレイヤー: PC1

#### ・シーン概要

エリサがPC1に、妹レンカのことを託すシーン。

#### ●シチュエーション(描写)

エリサの家でのシーンとなる。PC1がここまでの流れをエリサに伝えた後としてもよいし、エリサからPC1を呼び出したシーンとしてもよい。

シナリオの流れに合わせてシーンを進めること。

**エリサ**「昔、レンカの特質を調べていた分析課のトップが、研究のためにレンカを誘拐したなんて… Sanctuaryが救出に動かないなら、あとは個人で止めないといけないうことね…」

**エリサ**「本当は、私がレンカを助けに行きたい。でも、私が行っても迷惑になっちゃうね。だから、PC1にレンカのことを託したいの。わがままな話だけど、他に頼れるところがもうないから…」

**エリサ**「誘拐後、レンカが今どうなっているかはわからないけれど、レンカは無事に今も生きているって信じてるから…」

#### ●シーン終了処理

エリサとPC1のロールに区切りが付いたら、シーン終了する。PC1がエリサも連れて行くといった場合は、この後のシーンにエリサを登場させてもよい。ただし、エリサは戦闘に参加することはできない。

### ●CLシーン4: いざ研究所へ

シーンプレイヤー: PC1 (PC全員参加)

#### ・シーン概要

PC全員が、クラコフ研究所に向かうシーン。

#### ●シチュエーション(描写)

ロンドン郊外のクラコフ研究所は、個人所有の研究所にしては大きな敷地を有しており、周囲が3mほどのレンガ塀で囲まれている。PC達は、敷地の一口にある門の前に到着する。門の前では警備員が2人、入口を見張っている。

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (9)

このシーンでは、PCが正面から研究所に入るか、裏から塀を上って侵入するかどちらかを選択する。

## ■正面から入る

30代男性の悪魔と、40代男性の人間の見張りが、PC達を呼び止める。

**見張り(悪魔)**「おっと、この研究所は今日は大事な実験があるとかで来客お断りになっているんだ。ほら、さっさと帰った帰った。」

## ★調査判定:【洞察】(全員判定)

(PC達が、うまく口で見張りをごまかし、中に入る許可を得ることができるかの判定)

全員の中での最大値を参照する。

28以下: 判定失敗

29以上: 判定成功

## ●判定成功の場合

**見張り(人間)**「なるほど。そういうことなら、通して良さそうだな。じゃあ門を開くから、用が済んだら手早く戻ってくるように。いいね。」

(といて、門を開けて中に入れてくれる。)

## ●判定失敗の場合

**見張り(人間)**「そういえば、最近この研究所のことを嗅ぎまわっている奴らがいたと言っていたが… お前たちのことだな！」

**見張り(悪魔)**「無理矢理通ろうというなら、こちらも抵抗させてもらおう。覚悟はいいいな！」

→戦闘2を開始(勝利で敷地内へ。)

## ※戦闘2の処理

セッション時間の都合などで、GMが戦闘を省略したい場合は戦闘を行う代わりに、PC全員の【HP】を6D10、【MP】を4D10点減少させることで、戦闘終了としてもよい。

## ■戦闘2の流れ

前衛に「見張り(悪魔)」を、後衛に「見張り(人間)」を配置する。  
戦闘終了条件: すべての敵の【HP】を0にする。

## ■裏から侵入する

## ★調査判定:【知覚】(全員判定)

(見張りにバレないように塀を上り侵入できるかの判定)

全員の中での最大値を参照する。

24以下: 判定失敗

25以上: 判定成功

## ●判定成功の場合

無事に見張りに気付かれずに裏から研究所内部に侵入することができた。

## ●判定失敗の場合

**見張り(人間)**「おい、そこ！ 何をしている！」

**見張り(悪魔)**「不審な侵入者だ！ 出ていけ！ さもなくば、ここで君達を確保することになるぞ！ 覚悟はいいいな！」

→戦闘2を開始(勝利で敷地内へ。)

## ●シーン終了処理

門の中に入ったタイミングでシーンを終了する。

## ●CLシーン5: 決戦

シーンプレイヤー: PC1 (PC全員参加)

## ・シーン概要

PC全員が、クラコフ研究所の奥で、クラコフスキー博士と対面するシーン。

## ●シチュエーション(描写)

侵入した研究所の内部は、地下に広く続いていた。研究所の内部を突き進んでいくと、PC達の前に実験室と書かれたプレートと、その実験室に通じる鉄扉があった。

実験室には、様々な見たこともないようなマジックアイテムや、実験器具が机の上や床上に散乱していた。さらに、誘拐の被害者達がベッドに寝かせられ、その腕に付けられた装置から光の線が伸びており、中央のカプセルに繋がっている。

中央のカプセルには液体が入っており、小さな結晶のようなものが生成されているのがわかる。

→PC1はベッドに寝かせられ、光の線でカプセルと接続しているレンカを発見する。

それと同時に、PC達の前にクラコフスキー博士が現れる。

**クラコフスキー**「おや、侵入者か。Sanctuary上層部は、ここへの調査をしないと行っていたが… 君達は何者かな？」

**クラコフスキー**「なるほど。そこの被検体の知り合いに、警備隊に、ウォレス家の者か。なるほど…」

**クラコフスキー**「ここまで来ると言うことは、私の研究は知っているね。そう、新型ZPCの開発だ。このカプセルの中に入っていて、今結晶として成長しているこれのことだ。」

**クラコフスキー**「ルミナ・ウォレスが研究していた魔力増幅論は複数人のMagicianで協力して、通常では不可能な大型のMagicを使用するというものでね。これはこれで興味深かったんだが、複数人が必要というのはあまり実用的でなかったのだ。そこで私は、Magicの適性がある者の力を通常のZPCに封入することで、この「複数人」というのを一人で実現する方法を考えた。だが、ルミナ・ウォレスに拒否されてね…」

**クラコフスキー**「だが、私には自信があったのだ。だから、こうやって適性のある者を連れてきて実験を行ったのだ。PC3を誘拐しようとしたのは、君が何かルミナについて知らないかと思つてのことだったんだが… 君はほとんど知らなかったらしいね。これは失敗だった… 今回の反省点だ。」

**クラコフスキー**「新型ZPCは素晴らしい。1人分の力でMagicの効果が何倍にもなりそうだ！ 1+1が2ではなくなるのだ。新型ZPCを量産すれば、この国の戦闘力はさらに向上するだろう。そのためには被検体をもっと必要だな… 敵の捕虜何かを使うのも良いかもしれないな…」

(クラコフスキーは、PC達を無視して研究のメモを書き始める。) PC達がクラコフスキー博士を止める あるいは、レンカを救出しようとした時、クラコフスキーが話を続ける。

**クラコフスキー**「ああ、せっかくだ。君達も被検体になってもらおう。それがいいな。おい！ ブラックリーパー！」

と言うと、ブラックリーパーが音もなく実験室の天井から飛び降りる。

**クラコフスキー**「やつらを始末しろ。だが、生け捕りでなくては被検体は務まらない。生命を削って新型ZPCは作られるからな。」

**ブラックリーパー**「博士の護衛も契約内だ。引き受けた。」

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (10)

クラコフスキー「せっかくだ。この新型ZPCを活用して、私も君達に対抗しようじゃないか。私は元々Magicの扱いは苦手であったが、これがあれば私も十分戦えるだろう。」

(クラコフスキー博士が、カプセル内のZPCを装着する。)

ブラックリーパー「PC3。あの時、お前を攫うことができなかったことは、私の汚点だ。そのお前が、また自らやってきてくれたのは有難い。ここで決着としようじゃないか。」

クラコフスキー「さあ、君達。被検体となる覚悟はいいかな？」  
→クライマックス戦闘へ

## ■クライマックス戦闘の流れ

前衛に「ブラックリーパー」、後衛に「クラコフスキー」を配置。  
戦闘終了条件:すべての敵の【HP】を0にする。

### ●戦闘勝利後

(クラコフスキーとブラックリーパーが倒れる。ブラックリーパーは気絶している。)

クラコフスキー「まさか…そんな馬鹿な…。新型ZPCの出力は十分だったが…お前達がそれを上回ったとは…」

クラコフスキー「お前達は、この研究所をどうするつもりだ？私の実験はSanctuary上層部も黙認するほどの貴重な実験だ。1人の犠牲と1人のMagicianで、3人分…いや5人分の力を持つMagicianを作り出せるんだぞ！君達にはこれがどれほどの価値を持つかわからないのか…もっとデータが必要なんだ…手段や犠牲は、後でそれを上回る成果を生み出せば正当化されるんだ…君達にはわからないかもしれないが…」  
(クラコフスキーは気を失う。)

レンカ達、被検体は新型ZPC生成のために少量ずつ生命を削られており、衰弱はしているが命には別状はない。

### ※この後の処理

このシーンは、この後Sanctuary管理統制部や警備隊によって事件処理が行われて終了する。

PC3は、その前にクラコフスキーの研究成果をどうするか以下から選択することができる。

1. ルミナやクラコフスキーの研究資料を全て破棄する。
2. ルミナの研究資料だけ回収し、他は破棄する。
3. ルミナの研究資料だけ回収し、他は残しておく。
4. 全てそのままにしておく。

(クラコフスキーの研究資料の回収は、量が膨大なため困難とする。)

PC3が研究成果の扱いを決定した後、このシーンを終了してエンディングに進む。

## エンディング

エンディングは、各PCそれぞれ一度ずつ行う。

(PC3は、PC4と合わせて行う。)

ただし、シナリオの流れなどでGMが内容の変更やシーンの追加を適宜行うことを推奨する。

### ※クライマックスからの経過 (GMからプレイヤーに説明)

PC達の戦闘の後、クラコフスキーとブラックリーパーは騒ぎを聞きつけた警備隊により確保され、誘拐をはじめとした罪で処罰されることとなった。

レンカや他の誘拐被害者は命に別状なく、それぞれ入院して体力の回復を待つこととなった。

### ●EDシーン1: 次期当主として

登場PC: PC3 (PC4)

#### ・シーン概要

PC3(とPC4)が父エドワードに事の顛末を報告するシーン。オープニング同様、エドワードの私室でPC3が報告するシーンとする。

(研究成果をPC3がどうしたかによって内容が変わるため、GMがうまく調節すること。エドワードはPC3の判断を尊重する対応を取る。)

エドワード「PC3。(それとPC4。)今回は上手くやってくれたようだな。研究資料については、近いうちに当主を継ぐPC3が判断したことに異論はない。ルミナもそう思ってくれることだろう。私が思っていたよりも立派になったものだな…これからのウォレス家を引っ張っていけるよう頑張っていてほしい。PC3が当主を継ぎたくになったら、私に相談してくれ。いつでも当主の座を譲るつもりだ。」

(PC4がいる場合)

エドワード「君に頼んだ時には、まさかこんな事態になるとは思っていなかったが、君はしっかりPC3を守ってくれた。本当に感謝している。報酬はしっかり出すつもりだ。これからも何かあれば、また君に頼みたい。君もウォレス家の一員だと私は思っているよ。」

### ●シーン終了処理

エドワードとの会話が終わった段階でシーン終了。

### ●EDシーン2: 事件のその後

登場PC: PC2

#### ・シーン概要

今回の事件についてPC2とエリックが話すシーン。(場所は詰所を想定しているが、変更してもよい。)

エリック「PC2。お疲れさん。結局、連続誘拐犯とマッドサイエンティストを野放しにはしておくわけにはできないということで、上層部もクラコフスキー博士を放置しておくわけにはいかないだろうな。」

エリック「というわけで、近々連続誘拐犯として指名手配中のブラックリーパーを捕縛し、ついでに黒幕まで捕縛したお前は、表彰されるだろうな。優秀な実績だ。俺も3回しかないしな。」

## サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (11)

エリック「まあ、とにかくお疲れ様だ。今後も町の平和を守るために頑張ってくれよ！」

### ●シーン終了処理

エリックとの会話が終わった段階でシーン終了。

### ●EDシーン3:いつもの日常へ

登場PC: PC1

### ・シーン概要

レンカが無事に保護されたことを、PC1がエリサに報告するシーン。(シーンの場所は、エリサの家を想定)

エリサ「今回は本当にありがとう。私、もうレンカは見つからなくて、見つかってももうダメなんじゃないかなって思ってたんだ…」

エリサ「レンカが見つかったことで、私もまた明日からEMternalに通うことにすることにしたの。PC1、これからもよろしくね！」

### ●シーン終了処理

エリサとの会話が終わった段階でシーンを終了し、セッションを終了する。

(その後、経験点算出などを行う。)

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (12)

## エネミーデータ

謎の男		知性	EL	耐久	移動コスト			
		高	10	240 (320)	3/7			
能力値	近接	射撃	回避	魔術	抵抗	敏捷		
	11	8	6	12	5	20		
	物防	魔防	命C	命F	回C	回F		
23	16	18	5	18	5			
耐性	近	遠	炎	氷	水	雷	風	光
	3	2	-3	4	0	0	-2	-3
[通常攻撃] (近) 超至近/単体/近接/7 対象に<近>[85+2D10]ダメージ								
[冷徹なる一撃] 常時効果 敵に攻撃が命中した場合、40%の確率で命中した対象に凍結を付与								
[ワイドエフェクト+] (支) サブ/-/自身/自動/2 直後のメインアクションで行う攻撃を「対象: 範囲(選択)」に変更し、命中判定の達成値に+1する。								
[フリーズセイバー] (近) メイン/至近/単体/近接/7 対象に<氷>[74+3D10]ダメージ。攻撃命中対象に50%の確率で凍結を付与								
[ブラックサバス] (魔) メイン/遠隔/単体/魔術/(3)→5 対象に<無>[33+4D10]ダメージ。攻撃命中対象に40%の確率で呪いを付与								
[セカンドチャンス] (支) オート/-/自身/自動/3 判定直後に使用。判定を振り直す。 1判定1回制限								

※()内はプレイヤーが4人の場合

### ●動かし方

PC3を誘拐する目的での戦闘のため、可能な限りPC3を対象にした攻撃を行うこと。  
一定カウント後に戦闘終了となるため、プレイヤーが本システムに慣れていなければ、戦闘の流れを説明しながら進めると、今後のクライマックス戦闘がスムーズになる。

見張り(悪魔)		知性	EL	耐久	移動コスト			
		高	8	155 (240)	3/8			
能力値	近接	射撃	回避	魔術	抵抗	敏捷		
	10	6	5	6	7	11		
	物防	魔防	命C	命F	回C	回F		
21	14	16	7	18	5			
耐性	近	遠	炎	氷	水	雷	風	光
	4	4	2	2	-2	0	0	-5
[通常攻撃] (近) 超至近/単体/近接/6 対象に<近>[74+2D10]ダメージ								
[BS耐性40+] 常時効果 自身へのBS付与を40%の確率で無効にする。 自身の命中判定がクリティカルした場合、与えるダメージに+25								
[火炎閃E] (近) メイン/超至近/単体/近接/7 対象に<炎>[80+3D10]ダメージ。 この攻撃の命中判定のC値を15にする。								
[ジャミングE] (妨) オート/遠隔/単体/70%/3 判定直後に使用。判定達成値に-3する。 1メインアクション1回制限								

※()内はプレイヤーが4人の場合

見張り(人間)		知性	EL	耐久	移動コスト			
		高	8	128 (173)	3/8			
能力値	近接	射撃	回避	魔術	抵抗	敏捷		
	5	10	7	5	4	15		
	物防	魔防	命C	命F	回C	回F		
16	30	17	5	17	5			
耐性	近	遠	炎	氷	水	雷	風	光
	2	2	-2	0	-2	-2	2	0
[通常攻撃] (射) 遠隔/単体/射撃/8 対象に<遠>[76+2D10]ダメージ								
[BS耐性30] 常時効果 自身へのBS付与を30%の確率で無効にする。								
[レーザーショットE] (射) メイン/遠隔/各1/射撃/12 対象に<光>[81+3D10]ダメージ								
[レーザーシールド] (防) ダメロ/自陣/単体/自動/3 対象がダメージを受けるときに使用。その受けるダメージを25点減少させる。1メインアクション1回制限								

※()内はプレイヤーが4人の場合

### ●動かし方

特別な事情がない場合は、それぞれ《火炎閃E》と《レーザーショットE》でダメージを与えていこう。  
(対象は範囲内からランダムに選択するとよい。)  
悪魔の《ジャミングE》は、これを使用することでPC側の攻撃を回避できる場合は積極的に使用すること。

# サンプルシナリオ01: 禁忌の魔法 (13)

## エネミーデータ

ブラックリーパー		知性	EL	耐久	移動コスト			
		高	10	420	2/6			
能力値	近接	射撃	回避	魔術	抵抗	敏捷		
	11	8	6	12	5	20		
	物防	魔防	命C	命F	回C	回F		
23	16	17	4	17	4			
耐性	近	遠	炎	氷	水	雷	風	光
	3	2	-3	4	0	0	-2	-3

**【通常攻撃】**(近) 超至近/単体/近接/9  
対象に〈近〉[90+2D10]ダメージ

**【冷徹なる一撃】** 常時効果  
敵に攻撃が命中した場合、40%の確率で命中した対象に凍結を付与

**【意識を断ち切る刃】** 常時効果  
敵に攻撃が命中した場合、命中対象に即死(X+10)を付与  
X: 現カウントの値

**【ワイドエフェクト+】**(支) サブ/-/自身/自動/2  
直後のメインアクションで行う攻撃を「対象: 範囲(選択)」に変更し、命中判定の達成値に+1する。

**【フレアスイング】**(近) メイン/至近/単体/近接/7  
対象に〈炎〉[70+3D10]ダメージ  
攻撃命中対象の【MP】を10点減少させる。

**【フリーズショック】**(魔) メイン/遠隔/単体/魔術-10/(4)→4  
対象に〈氷〉〈雷〉[136+3D10]ダメージ  
攻撃命中対象に怯み(3)を付与

**【ブラックサバス】**(魔) メイン/遠隔/単体/魔術/(3)→5  
対象に〈無〉[33+4D10]ダメージ  
攻撃命中対象に40%の確率で呪いを付与

**【セカンドチャンス】**(支) オート/-/自身/自動/3  
判定直後に使用。判定を振り直す  
1判定2回制限

**【BSバリア-Mk.II】**(防) オート/-/自身/自動/3  
準備期間中可使用。自身へのBS付与を無効にする  
1戦闘3回制限

**【スプレッドパワー-X】**(支) オート/-/自身/自動/3  
攻撃宣言時に使用可。その攻撃を遠隔/全体(選択)に変更し、攻撃で与えるダメージに+30。1戦闘1回制限

※プレイヤーが4人の場合  
【耐久】の値を420から**580**に修正  
《冷徹なる一撃》の凍結付与率を40%から**60%**に変更  
全ての攻撃によって与えるダメージに+15

●動かし方  
行動ルーチンとしては、  
《ワイドエフェクト》: 状況に合わせて任意に使用  
攻撃スキルは凍結のユニットがいれば《フリーズショック》、いなければ《通常攻撃》、《フレアスイング》、《ブラックサバス》からランダムに選択するとよい。  
各種オートスキルは適宜使用するが、《セカンドチャンス》のコストは重いため、成功確率の低い回避判定などには使わない方がよい。

クラコフスキー		知性	EL	耐久	移動コスト			
		高	11	340	3/8			
能力値	近接	射撃	回避	魔術	抵抗	敏捷		
	4	10	7	11	9	16		
	物防	魔防	命C	命F	回C	回F		
36	32	18	5	18	5			
耐性	近	遠	炎	氷	水	雷	風	光
	-3	-3	2	-3	2	2	5	1

**【通常攻撃】**(射) 遠隔/単体/射撃/8  
対象に〈遠〉[75+2D10]ダメージ

**【新たなる力】** 常時効果  
1戦闘に3回、自身の判定を振り直し可能  
自身へのBSの付与を40%で無効化

**【スキッターエフェクト】** 常時効果  
敵に攻撃が命中した場合、命中した敵以外のユニット1体に〈無〉10ダメージを与える

**【フィルターガード】**(防) サブ/自陣/単体/自動/3  
2メインアクションの間、対象が受けるダメージを20点軽減。

**【ヒーリングE】**(-) サブ/自陣/単体/自動/3  
対象の【HP】を[35+4D10]点回復

**【激流の一射E】**(射) メイン/遠隔/単体/射撃/8  
対象に〈水〉[77+3D10]ダメージ

**【ウィンドショットE】**(射) メイン/遠隔/単体/射撃+2/10  
対象に〈風〉[79+3D10]ダメージ  
攻撃命中対象に40%の確率で疲労を付与

**【エアロスパイクE】**(射) メイン/遠隔/範囲(0)/射撃/10  
対象に〈風〉[81+3D10]ダメージ  
攻撃命中対象に30%の確率で怯み(2)を付与

**【メガテンペスト】**(魔) メイン/遠隔/3体/魔術/(6)→7  
対象に〈風〉[77+5D10]ダメージ  
攻撃命中対象を強制的に後衛に配置する

**【支援行動】**(支) オート/自陣/単体/自動/3  
対象の判定直後に使用。判定達成値+3  
1メイン1回制限

※プレイヤーが4人の場合  
【耐久】の値を340から**400**に修正  
《新たなる力》の振り直し回数を3回から**5回**に変更  
全ての攻撃によって与えるダメージに+10

●動かし方  
行動ルーチンとしては、  
サブはGMの任意で動かし、メインは通常攻撃も含めた5行動からランダムに選択する。  
(対象もランダムにするかはGMが決めてよい。)  
各種オートスキルは適宜使用する。回避判定の能力値が高めのため、回避できそうなPCの攻撃に振り直しを使用していくとよい。