

## 神話創世RPG アマデウス

# ド・マリニーの事件簿

作成：秦木はる (@hrkng) / TRPGサークル「かーにばる」

v1.1(2016/02/05)

### プレイヤー人数

基本的には4人でプレイすることを推奨するが、3人でプレイする場合は、PC③を削除する。その上で、PC③の予言を、他の予言と同様に、調査が可能な予言として公開しておくこと。

また、サイクル数は4サイクルに変更すること。

### 親神と背景

ちなみに、シナリオを作成したときの、PC①の親神はアザトースかナイアラトテップをイメージしていたので、PC①に対する親神の台詞の例は、アザトースの口調で書かれている。

なお、背景は、伝説の子をイメージしていた。理由は訳かないで欲しい。

### アンリ

PC①の助手であり、PC①より少し年下の女性。PC①のお目付け役的な立場であり、いつも行動を共にしている。割と大雑把で豪快な性格。

### 《妖蛆の王》

当面の敵。正体はわからない（何故か今は顔もわからない）が、無駄にハイテンション。

## イントロダクション

### ■はじめに

本シナリオは、「神話創世RPG アマデウス」のシナリオです。本シナリオをプレイするためには、別途「神話創世RPG アマデウス」のルールブックが必要となります。

### ■トレーラー

読み終わった本を傍らに置き、わたしの手の届かない世界の出来事に、わたしは思いを馳せる。わたしの知らない世界には、きっとたくさんの冒険が溢れている。

だから、わたしは願うのだ。いつかこの本に出てきた絶対に挫けない無敵の、そう、あの人のようなヒーローが現れて、わたしの世界を壊してくれないか、と。

## ■シナリオの導入

万神殿（パンテオン）に集められたアマデウスたちは、クトゥルフ神群の聖地・アーカムから盗み出された魔道書「ネクロノミコン」の奪還を依頼される。

「ネクロノミコン」を盗み出したのは、《妖蛆の王》を名乗る、（自称）アマデウスだという。アマデウスたちは、《妖蛆の王》の逃亡先である、イギリスに発生した絶界「古墳館」に向かうことになる。

## ■シナリオスペック

プレイ時間：3～4時間

プレイヤー人数：3～4人

キャラクターレベル：1

## ■シナリオの特徴

このシナリオは、クトゥルフ神話お題材にした小説「タイタス・クロウの事件簿」のエピソードを参考にして作成されている。ただし、イメージソースとして流用をしているだけであるため、シナリオの展開・結末とはあまり関連性はない。そのため、クトゥルフ神話について知らない場合でも、シナリオを勧めるにあたって特に影響はない。

## ■キャラクター作成

1レベルのキャラクターを作成することになる。シナリオ時間には、作成の時間は含まれていないため、サンプルキャラクター（ドラゴンブック編集部様のアマデウスのサポートページで公開されている）を利用しないのであれば、その分1～2時間程度追加の時間が必要となる。

このシナリオでは、特に親神や背景の指定はないが、クトゥルフ神群の親神を設定すると、シナリオのイメージが広がりやすいだろう。

## ■予言

各PCに配布する予言の暗示を一覧として記載する。担当するPCが決定したら、対応する予言カードを受け取り、その真実を確認すること。

なお、「古墳館」については、シナリオ開始時点から開示されている予言となる。

### PC②

#### 暗示：

あなたは、アーカムで「ネクロノミコン」が盗み出されたとき、偶然その場に居合わせたアマデウスだ。あなたは《妖蛆の王》を止めようとしたが、失敗してしまった。失敗を取り戻すため、あなたは「古墳館」に向かうアマデウスに同行することにした。

あなたの【任務】は、《妖蛆の王》を止めることだ。

### PC④

#### 暗示：

あなたには、一般人の友人がいる。その友人、エリザベス・ウェストは病気がちで、外出することができないため、あなたはよく彼女を訪ね、アマデウスとしての冒険譚で彼女を楽しませていた。しかし、近頃何故か彼女に会うことが出来ない。彼女のことは心配だが、まずは仕事をこなさなければならないだろう。

あなたの【任務】は、絶界から帰り、友人と会うことだ。

### PC①

#### 暗示：

あなたはアマデウスであり、探偵でもある。あなたは、助手であるアンリと共に、数々の事件を解決してきた。だが、今回の事件に関わることに、アンリは気が乗らないらしく、「行かないほうがよい」とあなたに忠告をした。

あなたの【任務】は今回の事件を解決する（絶界を消滅させる）ことだ。

### PC③

#### 暗示：

あなたは、絶界で機械仕掛けの神に立ち向かう自分の姿を夢に見た。夢の中でのあなたと仲間のアマデウスは、強大な力を持つ機械仕掛けの神に、為す術もなく蹂躪されていた。時が来る前に、神に打ち勝つ術を手に入れなくてはならない。

あなたの【任務】は機械仕掛けの神の仕組みを解き明かすことだ。

### 古墳館

#### 暗示：

陰鬱とした雰囲気醸し出す、古ぼけた洋館。窓は日差しが差し込まないようにカーテンが閉じられている。生気のない執事やメイドが、屋敷の中を徘徊しており、カーテンを開けない限りは、アマデウスたちにワインを振る舞い、客人としてもてなしてくれる。

## ■シナリオについての補足

このシナリオでは、調査判定を通して、予言の真実を知り、それを公開していくことでシナリオが進展する。比較的、調査にかける手番が多くなる可能性が高いため、【頭脳】の判定が得意なPCが2人以上いると、シナリオの進行がスムーズになるだろう。

また、3サイクルと比較的猶予のあるシナリオではあるが、あまり手番のゆとりは多く作成されていない。積極的に調査やトリガーを満たすための行動を行なうことを推奨する。

## ■準備

予言や怪物のデータが記載された別紙が同梱されているので、GMはそれを印刷し、切り取っておいてください（怪物や脅威のデータで、別紙に載っていないものは、ルールブックからコピーして下さい。見開きB5→A4で拡大コピーをすると、大体同じサイズになります）。

## ■注意

以降のページはGM向けの情報となりますので、GMのみ参照してください。

### エリザベス・ウェスト

けなげな一般人。はかなげな深窓の令嬢をイメージしてもらいたい。PC④の心のモチベーション。基本的に絶界の中には直接登場しない。

### 生気のない執事やメイド

狭くて暗くて、ジメジメしたところが好き。絶界の中に存在しているが、囚われた一般人ではない。おそらく、彼らも人外が存在だろう。正体には深く踏み込まないほうがいい。



を公開する。

**トリガー**：「妖蛆の秘密」の真実が公開されたとき。

PC③

暗示：

あなたは、絶界で機械仕掛けの神に立ち向かう自分の姿を夢に見た。夢の中のあなたと仲間のアマデウスは、強大な力を持つ機械仕掛けの神に、為す術もなく蹂躪されていた。時が来る前に、神に打ち勝つ術を手に入れなくてはならない。

あなたの【任務】は機械仕掛けの神の  
仕組みを解き明かすことだ。

真実：

強大な力を持つ存在に対抗する術を、かつてあなたは「ネクロノミコン」の一節で読んだ記憶がある。必要なものは、「ネクロノミコン」の術理と、神を喚びし者の名数である。

この真実が決戦フェイズまでに公開されていない場合、あなたたちは決戦フェイズの戦闘に自動的に敗北する。

**トリガー**：「ネクロノミコン」の真実が公開されたとき。

## PC④

暗示：

あなたには、一般人の友人がいる。その友人、エリザベス・ウェストは病気がちで、外出することができないため、あなたはよく彼女を訪ね、アマデウスとしての冒険譚で彼女を楽しませていた。しかし、近頃何故か彼女に会うことが出来ない。彼女のことは心配だが、まずは仕事をこなさなければならないだろう。

あなたの【任務】は、絶界から帰り、友人と会うことだ。

真実：

あなたが、エリザベスに最後に渡した本

の名前は、「タイタス・クロウの事件簿」であった。この絶界で起きている事件は、「タイタス・クロウの事件簿」のエピソードと酷似している。そして、登場する人物のひとりである、P C①の助手、アンリ・ド・マリニーと出会ったとき、あなたの疑念は確信に変わる。何故なら、彼女はエリザベス・ウェストと瓜二つの容貌をしているからだ。この真実が公開されたとき、予言「アンリ・ド・マリニー」を公開する。

**トリガー:** アンリ・ド・マリニーに対して、**【想い】** を獲得している PC が 2 人以上存在すること。

古墳館

**暗示：**

陰鬱とした雰囲気を醸し出す、古ぼけた洋館。窓は日差しが差し込まないようにカーテンが閉じられている。生気の無い執事やメイドが、屋敷の中を徘徊しており、カーテンを開けない限りは、アマデウスたちにワインを振る舞い、客人としてもてなしてくれる。

直実：

古墳館を探したが、「ネクロノミコン」は見つからない。代わりに、「妖蛆の秘密」と呼ばれる魔導書を見つける。予言「妖蛆の秘密」を公開する。

トリガー：いつでも

## 妖蛆の秘密

**暗示：**

《妖蛆の王》が得た力の源である魔導書。この魔導書をひも解くことにより、彼の者が望む秘法を暴くことができるだろう。

真実：

魂をある人間の体から、ある人間の体へと移す術理が記されている。対象となる人間の人数が必要であるため、生年月

## PC③の真実

この真実を公開した時点で、強制敗北は回避可能。

さらに、ネクロノミコンの真実を知っていること、絶界を創った者が、情報として明らかであること（アンの真実が公開されていること）を条件に、さらに怪物を弱体化させることができる。

ワインを飲んでいたPC

1 サイクル目のマスターシーンで、発生するイベントに記載があるので確認しておくこと。演出でガブガブ飲んでいても、このマスターシーンで飲んでいなければ気になくていい。

日や本名を知っている……つまり、友人と呼べるくらい親しい関係の人間を対象にする必要がある。

1 サイクル目終了時までにはこの真実が  
明らかになっていない場合、黒のインガ  
が1点上昇する。さらに、ワインを飲ん  
でいたP Cは、墮落の変調を受ける。

**トリガー：**黒の領域を除く、何れかの領域の覚醒段階が2段階目に突入していること。

## ハーバード・ウェスト

**暗示：**

エリザベス・ウェストの兄であり、アマデウスである。《妖蛆の王》を名乗り、聖地アーカムから「ネクロノミコン」を盗み出した。

真實：

ハーバード・ウェストの親神は、PC  
③の夢に現れた機械仕掛けの神であり、  
彼は本当のアマデウスではない。ハー  
バードは、余命幾許もない妹・エリザベ  
スを救うために、「妖蛆の秘密」の術理  
を実行しようとしていた。それが妨害さ  
れることを防ぐために、「ネクロノミコ  
ン」を盗み出したのだ。

**トリガー：**ハーバード・ウェスト、もしくはエリザベス・ウェストに対して【想い】を1点以上獲得しているPCが存在すること。

## ネクロノミコン

**暗示：**

クトゥルフ神群において、最も著名な書物のひとつ。《妖蛆の王》を名乗る人物によって、聖地アーカムから盗み出された。

この世界の真実やあらゆる邪悪なものについて記されている。その叡智を得ることは、邪悪なものに対する有効な防御手段となり得る。

真実：

名を持つあらゆる存在には、名数が存在する。その名数を押さえることは、例えば強大な力を持つ者であっても、優位に立つことができる(決戦フェイズにおいて、必要な人物の名前を正しく言い当てることできれば、怪物を弱体化させることができる)。

また、この真実が公開されている場合、P Cはギフト：ネクロノミコンを使用することができる。

トリガー：いつでも

アンリ・ド・マリニー

暗示：

PC①の助手。エリザベス・ウェストと瓜二つの外見をしている。

真実：

アンリ・ド・マリニーは偽りの存在である。彼女はこの絶界において、「タイタス・クロウ」と共に冒険をしたいと願ったエリザベス・ウェストの願望によって創造された存在である。そのため、この絶界が消滅した場合、彼女は死亡する。

彼女は、ド・マリニーの時計を核として、機械仕掛けの神を創造し、エリザベスの願いを叶え続けるために、この絶界を維持している。

また、彼女は、P C ①を敬愛しており、  
いつまでも共に歩みたいと願っている。

トリガー: アンリ・ド・マリニーに対して、  
【想い】を1点以上獲得していること。

エリザベス・ウェストへの  
の【想い】

基本的にこの絶界内では登場しないため、P Cが獲得を希望した場合は、回想などを利用するとよい。

また、アンリが登場しているシーンであれば、問題無く獲得は可能だ。PC④等であれば、自分の真実から推測ができるため、提案をされたら許可してしまってもよい。

この絶海が消滅した場合、死亡する

PC①とアンリは、同じ境遇下にある。記載通り、物語の終わりと共に消滅するのも、美しいエンディングだろう。

しかし、それを望まない  
PCがいる場合は、親神の  
【想い】を利用した嘆願の  
ルールで、その結末を避け  
ることができる。嘆願のル  
ールについて、事前によくプ  
レイヤーに説明しておくこ  
と。



## ■NPC設定

### ハーバード・ウェスト

PC②の友人であり、《妖蛆の王》。エリザベスの兄。余命幾許もないエリザベスを「妖蛆の秘密」によって生き永らえさせるため、絶界の中で暗躍している。「ネクロノミコン」を聖地アーカムから盗み出した本当の理由は、この絶界を維持する機械仕掛けの神の唯一の弱点を、アマデウスたちに悟られないためである。

#### ◆行動指針

エリザベスのことを第一に考え、行動する。真実が公開された場合は、PCがエリザベスを害する目的がない場合は、PCたちに対して協力的な行動をする（戦闘など、データのな手助けはできない）。

### エリザベス

PC④の友人。病弱であり、余命幾許もない。屋敷の外を知りたいという彼女の欲求が、「タイタス・クロウの事件簿」に記されたド・マリニーの時計と共鳴し、絶界を作り出した。絶界の中で、彼女の意識はアンリと共にしてPC①と行動している。

#### ◆行動指針

特になし

### アンリ・ド・マリニー

絶界の中で、「タイタス・クロウ」のよき友人であるという役割を持った少女。そのため、PC①の助手として活動している。

エリザベスの願いを叶えるため、「ド・マリニーの掛け時計」を中心に機械仕掛けの神を創り、絶界を維持している。

エリザベスとは意識を共にしているが、別個の人格である。彼女と同じく役割を与えられた存在であるPC①のこと

を大事に思っている。

#### ◆行動指針

基本的に他のPCをサポートしようとはするが、PC①の正体が明らかになることを避けようとする。自身の真実が公開された場合は、PCたちに敵対的となる。

### 親神について

基本的には、PCたちに協力的であるが、PC①の親神は例外であり、PC①が不利になる（死亡する）ような状況に向かって行動する場合、例えばPC①がそれを望む場合であっても、必ず協力を拒否する。もっとも、それによって、ギフトの使用などデータのな不利益はない。ただし、介入や嘆願などの同意が必要な行為には影響があることに注意する。

## ■背景設定

### 絶界「古墳館」

表向き、PCたちが立ち向かうことになる絶界。

### 絶界「タイタス・クロウの事件簿」

同名の小説に描かれる世界が、絶界と化した世界。概念的な絶界であり、物理的に世界を侵食することはないが、同名の小説を読んだ者や、それに関わりの深い人物を囚えることができ、人の意識下の世界を侵食する。クトゥルフ神群の信奉者ほど影響を受けやすいため、クトゥルフ神群にとっては危険な絶界となる（信奉者を奪われることになるため）。

### アンリとエリザベス

PCの設定により、年齢が異なる場合、どちらかがどちらかの成長した姿に見える、としておくこと。

#### 行動指針

各NPCがシーンに登場したときの行動の指針を記載している。シナリオ上、NPCと会話をするシーンは多くなることが想定されるため、真実とあわせて把握しておき、PCのロールプレイにあわせて、NPCの演出をして貰いたい。

#### PC①の親神

神といえどひとりの親である。自分の子を失うような真似はしない。神はわがままなものなのだ。

## ■導入フェイズ

以降は、セッションの展開について記載する。

導入フェイズは、個別の導入をPC 4人分で4シーン、全体の導入を1シーンで合計5シーン行なう。

シーンには、概要に加えて、台詞や描写の例を記載している。あくまで一例であるため、各NPCの設定や行動指針、PCの設定を踏まえて自由に描写すること（予言で得られる情報を直接口にしてしまったり、矛盾する行動をしないように注意すること）。

## ▼マスターシーン：導入（PC①）

助手のアンリと共に、PC①は探偵事務所を営んでいる。しかし、その経営状態は、決して良いとは言えない。そんな中、アンリが万神殿からの依頼状をこっそり捨てようとしているところをPC①が発見する。

## ◆台詞の例

アンリ（後ろ手に何かを隠しながら）「あ、先生。どうしました？」

アンリ「いやー、どうせ面倒な依頼ですよ。あたしは行かない方がいいと思いますよ。先生なんかの手には負えません。無理無理、絶対無理です」

## ▼マスターシーン：導入（PC②）

PC②は〈妖蛆の王〉と相対したが、取り逃してしまう（その理由は、予言の真実に関わるためばかりで伝えること）。

描写の後、軽く親神からフォローをするとよい。

## ◆台詞の例

〈妖蛆の王〉「オレにはやらなきゃならないことがある。たとえオマエといえど容赦はできんのだ！ そこをどけ！」

## ▼マスターシーン：導入（PC③）

PC③は、自分や仲間のアマデウスが倒れ、機械仕掛けの神の前に膝を屈している光景を親神から夢として見せられる。機械仕掛けの神の横には、少女が控えているが、この時点ではそれが誰かは認識できない。

描写の後、軽く親神からフォローをす

## 機械仕掛けの神

無数の銀色の歯車で構成された体の中心に、4つの針を持つ無骨な掛け時計が鎮座している。

周囲の光景は歪んでおり、時と空間が繋がりが合っている。情人が見たら発狂しかねない（アマデウスなら大丈夫だ）。

## PCが状況に疑問を覚えた場合

（このシナリオにおいては）対応に困ったら、「それに対して何故かあなたは疑問を覚えない」などと、あえて疑問を放置するように指示するとよい（意味深に）。

既にPCは絶界に囚われており、状況を正確に認識できていないのだ。

## ◆タイタス・クロウの試練表

1 D 6	効果
1	奇妙な封書があなたの元に届く。名状しがたい興味に負け、封を開けると、黒い雪のような物質——〈暗黒のもの〉があなたにまわりつく！黒の領域にインガを1個配置する。
2	気がつくと、海賊船があなたたちのすぐ隣を並走している。乗組員は骸骨ばかりであり、その中の船長が巨大な斧をあなたに向かって投げつけてきた！1 D 6点のダメージを受ける。
3	夜更け、丁度零時を迎えようとした頃合いだった。理由のない不安感に苛まれ、部屋の中を見渡したあなたは、見覚えの無い鏡を目にする。そして、その鏡の中から、冒険的な形状をした何かが這い出そうとしているのだ！ファンブル表を振り、その効果を受ける。
4	ふと痛みを感じると、あなたの体に軽い切り傷ができていた。同時に、何かが落ちていることにあなたは気付く。小さな人形——しかも、あなたの体にできた切り傷と、同じ場所に傷が付けられている！「重傷1」の変調を受ける。
5	木が軋むような音が聴こえる。しかし、軋むような木はあたりに見当たらない。では、この音は、一体どこから聴こえているというのだろうか。急に不安があなたの心を満たし始める。あなたの領域の色のインガを1個取り除く。
6	ふと時計を見上げると、針が4本あり、出鱈目に動いている。あなたは、急に現実感と平衡感覚を失い、倒れそうになる。ふと顔を上げると、自分が誰かと楽しげに会話をしている場面が見える。あなたは、任意のNPCに対して、【想い】を1点獲得する。

るとよい。

#### ◆台詞の例

???「ごめんなさい、皆さん。でも、あたしたちのためには、こうするしかないんです」

#### ▼マスターシーン：導入（P C④）

P C④は、仲のよい友人であるエリザベスと会話を楽しんでいる。

一通り会話をしたら、描写を打ち切り、最近忙しくて、彼女と会う時間が作れていないことを伝える（会いたくても何故か会えない）。

#### ◆台詞の例

エリザ「P C④ってば、いつも大げさな話ばかりね。でも、とっても面白い」  
エリザ「いつか、私もそんな冒険をしたいわ」

#### ▼マスターシーン：全体の導入

アーカムの万神殿に集められたP Cは、ミスカトニック大学図書館の司書を務めるヘンリー・アーミテッジ（ヨグ＝ソトスの神子であり、伝説の子）から、「ネクロノミコン」が書庫から盗み出されてしまったことをP Cたちに伝え、奪還を依頼する。

その後、アーカムから海を越えてイギリスに向かう。船旅の中で、P Cたちがやってくることを阻むかのように、怪奇事件が起こる。

移動判定を行なう。失敗したP Cは、タイタス・クロウの試練表を適用する。判定の成否にかかわらず、イギリスには到着できる。

#### ◆台詞の例

ヘンリー「よく来てくれた、若きアマデウスの諸君。本来なら、我らの〈神群〉で解決すべきところだが、自体は急を要する」

ヘンリー「道中については、こちらで船

を用意しよう。ただ、我らが〈神群〉に関わる事件特有の怪異には……慣れて貰うしかない。道中、何かが起きても、決して取り乱さぬように」

### ■ミドルフェイズ

ミドルフェイズでは、館シーン表を使用する（→P. 9）。

#### ▼マスターシーン：1

1 サイクル目の最初に行なうマスターシーン。

P Cたちは船を降りた後、列車に乗ってロンドン郊外にある古墳館に辿りつき、生気の無いメイドや執事から歓待を受ける。〈妖蛆の王〉の姿は見えない。

食堂へ連れて行かれたP Cたちはワインを勧められる。飲むと、生命力が1点回復する。飲むことを断る場合は、日常で判定して、成功する必要がある。

以降、ワインを飲んでしまったP Cは、「妖蛆の秘密」の真実が公開されるまで、自分がシーンプレイヤーのシーン（つまり、自分の手番）終了時に、「タイタス・クロウの試練表」を適用すること。

#### ▼マスターシーン：2

1 サイクル目、全てのP Cの行動が終わった後、最後に発生するマスターシーン。

ワインを飲んでいたP Cが、突如体調を崩す。

ここで、「マスターシーン：1」でワインを飲んでいないP Cは、好きな領域にインガを1点配置することができる。

その処理が終わったら、「妖蛆の秘密」の真実に記載された処理を行なうこと（黒のインガが1点上昇し、ワインを飲んでいてP Cは、墮落の変調を受ける）。



## ■マスターシーン：3

つまり、最短で2サイクル目最初のシーンとして発生する。

## ■妖蛆の群れとの戦闘

勝利したら、戦果表が振れる。忘れないように！

## ■マスターシーン：4

必ずしもマスターシーンとして行なわなくてもよい。状況に応じて、PCのシーン中にまとめて処理を行なってしまってもよい。

## ■本当にその選択でよいのか

PC①の親神は、なんだかんだいってPC1のことを失いたくないのだ。真実が公開されていない場合でも、その内容を匂わせるためにきいておこう。

## ▼マスターシーン：3

2サイクル目以降、「妖蛆の秘密」の真実が公開された次のシーンか、2サイクル目終了時に発生するマスターシーン。

ハーバードが操る妖蛆の群れと戦闘が発生する。

## ◆エネミーデータ

本体：妖蛆の群れ

パラグラフ1：巻き付く

パラグラフ2：蠍の群れ

パラグラフ3：暴虐の神子

パラグラフ4：再生

## ■妖蛆の群れ

緑／Lv3／攻撃値：2／防御値：1／生命力：30

【絶えず湧き出るもの】

本体を攻撃した場合、受けるダメージに-1D6する。

## ▼マスターシーン：4

ハーバードの真実が公開された次のシーンに発生するマスターシーン。

彼は観念して、「ネクロノミコン」をPCたちに渡す。予言「ネクロノミコン」を公開する。

## ■決戦フェイズ

## ▼マスターシーン：決戦

物語は終わりを告げようとしている。何度でも同じ物語を繰り返すために、ド・マリニーの掛け時計の針が、異なる時間と空間を繋げようとしている。いくつもの空間が重なり合った狭間に、時計仕掛けの神と共に立つ、アンリ・ド・マリニーの姿が見えた。

アンリは、PCたちが絶界「古墳館」の外に出るのであれば、止めるようなことはしない。PCたちが外に出ることを選んだ場合、シナリオは強制終了となり、終了フェイズにうつる。

ただし、既にPC①の真実が公開されている場合は、情報を持ち帰らせるわけにはいかないため、PCを排除しようとする。

また、PC①が機械仕掛けの神を倒し、この絶界を消滅させるという行動をとる場合、親神からの演出として、本当にその選択でよいのか確認をとっておくとい。併せて、仮に絶界を消滅させた場合でも、嘆願をすることでPC①の辿る運命を変えることができるため、親神の【想い】を可能な限り温存するよう、PCたちに示唆するとよい。

## ◆館シーン表

1D6	効果
1	食堂。長いテーブルが置かれている。ワインセラーに繋がる勝手口がある。あそこに行けば、例のワインが手に入る。そう思うと、何故か居てもたってもいられない。
2	エントランスホール。中央を見上げると、まるで棺のような巨大な掛け時計が鎮座している。一瞬、その針が4本あるかのように見えるが、気のせいだったようだ。
3	書庫。黴臭く、薄暗い。無数の本が保管されているが、どれもあまり状態は悪い。しかし、何故だか無性にその本を開いてみたくなる。
4	各々に割り当てられた寝室。本来は周りの目を気にすることなく一息付ける場所ではあるが、どこから監視されているような気がして、落ち着くことができない。
5	廊下。どこまでも続いており、終わりが無いように見える。一瞬、窓に何かが映ったような気がする。おかしい話だ。窓にはカーテンがかけられているというのに。
6	石造りの地下室。用途のわからない不気味な器具や、わけのわからない文様が壁に刻まれている。かつて、何らかの儀式がここで、行なわれていたことが伺える。果たして、ここで一体何が行なわれていたのだろうか。

## ◆エネミーデータ

本体：機械仕掛けの神

パラグラフ1：串刺し

パラグラフ2：記憶の摘出

パラグラフ3：衝撃波

パラグラフ4：ド・マリニーの掛け時計

パラグラフ5：逃走

## 機械仕掛けの神

白／Lv3／攻撃値：3／防御値：2／  
生命力：70

## 【神への叛逆】

本体に攻撃を行なう場合、任意のパトスひとつを選び、チェックを入れる。チェックを入れることが出来ない場合、本体を攻撃することはできない。

## 【銀の歯車】

本体に攻撃を行なう場合、防御値が+1される。

## ド・マリニーの掛け時計

術式／Lv3／攻撃値：+1／防御値：  
-1／生命力：14

## 【因果流出】

任意の領域に配置されているインガ1個を任意の領域に移動する。

## 【時間凍結】

PC全員の生命力を1D6点減少させる。また、欄外にいないPC全員は、アイテムを1つ選んで破壊する。

## ▼マスターシーン：結末

決戦のシーンでPCたちが勝利した場合、すぐに終了フェイズに入らずに、PC①やアンリがどういった結末を迎えるか演出するためのシーンをおこなう。

ここで、嘆願を行なうことで、PC①やアンリが死亡する事実を変更できるものとする（厳密にはまだ死亡していないため、嘆願により復活させることはできないが、例外的に行なえるものとして、死亡する事実自体を無かったことにすることができる）。また、ルール上は死亡していないため、PC①自ら、自分に関する嘆願を行なうこともできるものとする。

ただし、PC①が死亡する状況が変わっていない場合、PC①の親神は、PC①の死亡を回避する目的以外での嘆願は拒否することに注意する。

このシーンでは、PC①の親神を使用して演出を行なうとよい。

## ■終了フェイズ

経験値を算出し、セッションを終了する。「冒険」で得られる経験値は50点となる。

## ■補足

プレイヤー人数が3人の場合、もっとも大きなパラグラフの脅威を削除する。その上で、妖蛆の群れは生命力を5点、機械仕掛けの神は生命力を10点減らすこと。

## PC③の真実

条件を満たしている場合、この絶界を創った者の名(エリザベス・ウェスト)を当てることにより、本体の生命力が10点減少する。

## PC①の親神

「終わったな。お前、これからどうするんだ。お前はやっぱりあたしにとって大事な息子（娘）だ。その、だからな？ お前が望むなら、あたしは……」

(PC①が死亡する状況下で、PC①を救う以外の嘆願をした場合)「断る。あたしにとって一番大事なものは、何よりお前だ。このたわけが！」

(PC①が死亡を回避した状況下で、嘆願をした場合)「いいだろう。お前、いい友人がいるみたいだな。あのな、こういう時は、素直におかーさんに頼ってもいいんだぞ。うるさい、泣いてなんかいいぞ！」

(PC①が死亡を回避するために、嘆願をした場合)「そうだ。お前の伝説はあたしが終わらせたりしない。お前をたかが伝説になどするものか。さあ、PC①、あたしの手を握め！」