

デモンパラサイト・リプレイ

ランダム
る
INN
ズ

D P 研究所



ゲームマスター（以下GM） では、『デモンパラサイト』のセッションを始めます。皆さん、本日はよろしくお願いします。

プレイヤー（以下PL）一同 よろしくお願ひします。

GM 今回は、『宝岩市（たからいわし）』という架空の地方都市で遊んでいただきます。

PL① どんな街？

GM 人口20万人ほどの港町で、太平洋に面しています。主な産業は、観光業と漁業。かつては、金が産出される鉱山都市として栄えていました。

PL② 人口20万人なんだ……。

PL③ 結構、大きめな街だね。

GM JR『宝岩駅』の南側はオフィス街になっており、大企業の支社ビルなどが建ち並んでいます。

PL④ 企業誘致に成功したわけね。

GM 駅の北側には歓楽街があり、昼は観光客、夜は酔客などで賑わっています。

PL① なるほど。

GM 観光スポットとして有名なのは、『宝岩神社』『宝岩市場』『宝岩臨海公園』などです。『宝岩神社』には、何でも願いが叶うとされる石が奉納されており、年に一回お披露目され、多くの観光客が訪れます。

PL② ……で、レギュレーションは？

GM 皆さんは、宝山にある私立宝山女学園の生徒です。

PL③ 高校生？

GM あるいは中学生でも。幼稚舎から高校までのエスカレータ式なので、どちらでも。ちな、県内でも有数の超お嬢様学校です。

PL④ ミッション系？

GM いえ、女子大付属です。なので、正確には、『宝山女子大付属』となっています。

PL① じゃあ、わたしたちは幼稚舎からいるのかな？

GM それも自由に決めていいですよ。転入することも可能です。あと、全員、宝岩市のセラフィム支部に所属しているということにしてください。

PL② ふむふむ。

GM ちなみに、セラフィム支部の支部長は、宝山女子のOGです。

PL④ うちの先輩なわけね。

PL③ 学生だけど弁護士を選ぶみたいなのはオッケー？

GM ええ、そういうのも自由です。

PL① 弁護士やりたいん？

PL③ うん、将来、弁護士になりたくて勉強中みたいなキャラクターだね。

GM 共生生物は、エキドナ以外なら何でも構いません。ただし、サイボーグやAAS、ミュータントは不可とします。

PL② 悪魔憑きか、覚醒者？

GM はい、まあ、悪魔憑きかな、今回は。

PL① わたし、モリオンやる。

PL② ふむ？ あたしはファランクスやろうかな……。

PL③ じゃあ、私はカラドボルグやろうっと。

PL④ うちには射撃タイプがいいな……。

* * *

GM ——できました？

PL一同 うい〜。

GM では、PL①さんからキャラクター紹介をしてください。

PL①→みらい はい。わたしは「高木未来」です。年齢は14歳。中学二年生。共生生物は「モリオン」にしました。職業は「学生（通常）」。技能は「特殊攻撃：中級」と「統率：初級」を選びました。

PL② 統率？

みらい うん。「統率」技能は錯乱した相手を落ち着かせることができるらしいから、回復担当のわたしにピッタリ。

PL③ う、うん？（笑）

みらい パーソナリティは生まれが「芸能人」わたしは一般人だけど、親がそうなのかな？ 経歴が「大病を患った」ただ、生まれたときから悪魔憑きなんで、この大病については謎。実は病気ではなくて、悪魔憑きに覚醒する予兆だったのかも——ということにしています。

GM ふむ？

みらい で、悪魔的特徴が「髪が黒以外の鮮やかな色」紫かなあ……と思っています。悪魔に対する感情は「研究すべき対象」高い自然治癒力だったり、完全免疫力だったり……まあ興味がある感じ。

GM 半不死性ですね、悪魔憑きの。

みらい 戦う理由は「力を有効利用するため」まあ、これだけの力ですから、使わないのは勿体ないかな、と。

PL② 普通に欲しいよね、悪魔憑きの力。

みらい 変身形状は「頭頂部が冠状になっている」でした。わたしは以上です。

PL②→ゆうか あたしは、「孫優香」14歳、中学二年生です。共生生物は「ファランクス」にしました。職業は「芸能人」読者モデルをしています。技能は「肉弾攻撃：中級」を選びました……前衛あたしだけだけど、大丈夫？

一同 （笑）

PL③ 最悪、私も前衛に立ちますので、たぶん大丈夫かと。

ゆうか パーソナリティは生まれが「商店主」父が居酒屋をやっています。

GM ほう？ 居酒屋ですか。

ゆうか 沖縄料理と泡盛をメインにした居酒屋という設定です。あとGM、経歴で「海外で暮らしていた」って出たんですけど、これ、沖縄ということにしているんですか？

GM なるほど。いいですよ。

ゆうか ありがとうございます。寄生された理由は、「生まれたときから（母子感染）」親も悪魔憑きです。悪魔的特徴は「歯が獣じみている」なので、あまり人前で笑うことはしません。恥ずかしいと思ってるのかな、たぶん。

PL④ 思春期だね。

ゆうか 悪魔に対する感情は「復讐の力」何に対して復讐するのかは決めていません。たぶん、個人に対してではなく、世間を見返してやるみたいな概念的なものだと思っています。

GM ふむ？

ゆうか 戦う理由は「信念を貫くため」読者モデルをしているので、自分でお金を稼ぎたいとか思ってるのかも？ 変身形状は「突起が大型」でした。あたしは以上です。

PL③→しおり 私は「三浦詩織」です。14歳、中学二年生。共生生物は「カラドボルグ」ビリビリ中学生としてがんばります。

一同 （笑）

しおり 職業は「学生（弁護士）」で、将来、弁護士になるために勉強中です。技能は「特殊攻撃：初級」と「魅了：初級」を選びました。パーソナリティは生まれが「サラリーマン」中流家庭です。頭がいいので、宝山女子には特等生として転入。学費が免除されています。

みらい すごいね、それ。

しおり ——という設定なんですけど、いいですか、GM。

一同 （笑）

GM ええ、いいですよ。

しおり ありがとうございます。経歴が「悪魔事件の現場を目撃」弁護士になろうと思ったきっかけです。たぶん、そのとき私を助けてくれたのが、弁護士の悪魔憑きだった——とか、そんな感じかな？

GM ほうほう。

しおり 悪魔的特徴が「両目が黒以外の鮮やかな色」だったので、赤色にしました。悪魔に対する感情は「選ばれた存在」自分が特別だと思っています。戦う理由は「大切な人の仇を討つため」悪魔事件の現場を目撃したときに、一緒にいた友人が殺されたことにしました。

一同 （笑）

ゆうか 重っ。

しおり 変身形状は「両肩が肥大し、大きな水晶体がある」でした。私は以

上です。

GM では、最後はPL④さん、お願いします。

PL④→かおる はい。うちは「工藤薫」です。14歳、中学二年生。共生生物は「クレインクイン」にしました。職業は「学生（起業家）」です。美術関係のビジネスに興味があって、色々やっている感じかな。

ゆうか 絵画とか？

かおる うん、骨董品とか、そっち系かも……技能は「射撃攻撃：初級」と「登攀：初級」を選びました。高いところに登って敵を狙撃するためですね。

GM ふむ？

かおる あと、所持品に「自動車：運転手つき」がありますので、車が必要なときは言ってください。

みらい お金持ち？

かおる ふっふっふ、所持金はなんと6万円あります！

一同 （笑）

かおる 服が破れても安心——と思ったんですけど、うちら全員、軽装タイプだね……。

しおり うん、変身しても服は破けない。

かおる なら、回復用かな？ パーソナリティは生まれが「両親不在（孤児）」自立心が強く、早く稼げるようになりたいと思って起業したのかな……あ、でも後見人が必要か……。

GM まあ、そのへんのリアリティは、あまり考えなくていいですよ。適当に、あとで整合性をとれば問題ないでしょう。

かおる そうですね。経歴が「TVに出ていた、あるいは今も出ている」中学生起業家として、メディアに取材されたことがあります。なので、ときどきテレビに出たりしています。まあ、基本的にSNSなどがメインですけどね。

GM なるほど。

かおる 寄生された理由が「悪魔憑きから感染」悪魔憑きと関わったことがあるのかな？ 孤児なので、そうした施設にいたのかもしれない。悪魔的特徴が「髪が黒以外の鮮やかな色」未来が紫なので、うちは少し濃い目の赤にしました。

GM 赤か……。

かおる 悪魔に対する感情は「科学文明が生み出した矛盾」色々起源説がありますが、アメリカの生物兵器説を信じているという設定です。戦う理由は「同じ境遇のものを守るため」悪魔憑きというよりは、同じ孤児たちって感じかな。

GM ふむふむ。

かおる 変身形状は二つあって、「全身に大きな目がある」と「手首と足首が重厚な装甲で包まれる」でした。うちは以上です。

GM ありがとうございます。それでは、シナリオ本編に入っていきます。改めて、本日はよろしくお願いします。

プレイヤー・キャラクター（以下PC）一同 よろしくをお願いします！

* * *

GM では、現代の日本にある地方都市“宝岩市”。皆さんは、この街にある“私立宝山女学園”の中等部に在籍する生徒です。全員、知り合いということにしてください。

みらい クラスメートかな？

ゆうか そうね、別々にする理由ないし……。

GM まあ、何にせよ、皆さんは各々学園生活を送っていると——そんなある日、皆さんはセラフィム支部の支部長“菅野郁美”に呼び出されます。

GM／菅野（メール） 皆さんに依頼したいことがあります。よろしければ、セラフィム支部までお越しください。

GM 日時は休日前の平日、放課後としましょうか。

ゆうか じゃあ、ま、行きますか。

みらい うん、行こう。

しおり 断る理由もないし、行きます。

かおる そうだね。セラフィムに協力するって決めてるし。

GM では、繁華街——『宝岩駅』北側の区画にある六階建ての雑居ビルにセラフィム支部があります。全体的に古臭いビルです。築何十年みたいな？

かおる ……やっぱセラフィムって貧乏なのね……。

一同 （笑）

GM／菅野 駅近で、最上階という高物件なんですけどね（苦笑）。

GM と、支部長の菅野はこぼします。「皆さん、お呼び立てして申し訳ありません。そして、感謝します」

ゆうか あ～、まあ、悪魔事件——ですよ？

GM／菅野 はい。目撃者の証言から、おそらくそうだと思います。

かおる どんな事件なんです？

GM／菅野 廃墟となったホテルで、怪物が目撃されたというものです。

しおり 廃墟？

GM／菅野 依頼人は、ホテルの管理者で、警察対悪魔課に相談し、その伝手でうちに協力を要請してきました。

ゆうか 管理者？

GM／菅野 はい。何でも、近く廃墟を解体するとかで、そのために怪物を駆除してほしいということでした。

しおり なるほどね。

かおる 珍しいですね。廃墟の解体って数億円するって聞いたことがありますし……。



GM／菅野 ああ、そうですね。依頼人の話では、二億円だとか……。

みらい 二億……！

ゆうか 廃墟のホテルってことは、経営が破綻して、倒産。経営者が破産したってことよね？

かおる でしょうね。

ゆうか 解体するお金ないんじゃない？

GM／菅野 政府から補助金が出るみたいです。確か、最大で一億円くらい出るとか……。

かおる ほう？

GM／菅野 依頼人が言うには、この期に解体して、別の事業に活かすらしいですね。

ゆうか 別の事業？

GM／菅野 ええ、詳しいことは分からないのですが、地域に密着した事業を展開するのだとか……。

GM え〜、ホテルの概要。1960年代にリゾートホテルとして建設されました。バブル崩壊後、経営が悪化し、2000年に倒産。二十年以上、放置されています。

しおり あるある、だね。

GM 景観を損なう、という地元住民からの苦情も多く、また、心霊スポットとして有名になっており、無断で廃墟内に侵入する人たちがトラブルを起こすなど……色々な問題がある廃墟です。

みらい 結構、古い建物だね。

しおり 倒壊の恐れもあるから、危険ではあるか。

かおる で、怪物が目撃された、と……？

GM／菅野 はい。珍しい悪魔事件ではないですが、放置するわけにも行きませんので。

ゆうか それは、そう……。

みらい わたしたちは、その怪物を倒せばいいんですか？

GM／菅野 はい、お願いできますか？

かおる ちなみに、目撃された怪物って、どんなだったのか分かります？

GM／菅野 いえ、目撃者は慌てていたらしく、要領を得ないため、詳しい正体までは分かっています。

みらい ふむ？ それは、まあ、そうか……。

GM で、どうしますか？

しおり ちょうど、明日は休日だし……行ってみる？

ゆうか そうね。

しおり やります。

GM／菅野 ありがとうございます。では、調査費として、こちらを受け取ってください。

GM と、現金の入った封筒を人数分、手渡します。

かおる いくら？

GM 一人二万円です。

ゆうか 悪くないわね。

みらい その廃墟のホテルってどこにあるんです？

GM 地元に住んでいる皆さんは知っています。宝山の中腹ですね。かつて、リゾートホテルが多く建てられ、年間で100万人近い観光客が訪れた場所です。現在は廃墟になっていますが。

みらい 新しく商売を始めるのって、大変そうだね。

GM でしょうね。一応、廃墟ツアーみたいな事業は現実にもあったりするので、そういった感じになるのかもしれませんが。そのへんは詳しく設定していませんが……。

かおる なるほどね。

しおり 国の登録有形文化財？ だっけ？ になった廃墟があったよね、どこか忘れたけど。

みらい へえ？

GM さて、というわけで、翌日になります。休日なので、午前から行きますかね？

かおる そうだね。

みらい うちって全寮制？

GM ああ、いえ。学生寮もありますが、家から通うこともできます。どちらでもいいですよ。

ゆうか まあ、家からじゃない？ 門限とか考えなくていいし。

かおる うちが寮暮らしかな？ 孤児だし、家とかないから。

みらい わたしは実家かなあ……いや、親が芸能人で金持ちだから、マンションで一人暮らしも悪くないか……。

ゆうか ま、あたしは実家。店の手伝いとかしてる感じ。

しおり まあ、私も実家かな。

かおる ふむ？ なら、駅前で集合してから行く？

みらい どうしよっか？

GM まあ、宝山までは駅前からバスが出ているので、それがいいのでは？

ゆうか そうね。待ち合わせ場所としては、駅が最適じゃない？

しおり では、駅前で集合してから現地に行きましょう。

GM では、翌日の午前、皆さんは現場に赴きます。廃墟までは、山の中腹ですが、古い道があり、迷うことなく行けます。で、到着、と。

かおる どんな感じ？

GM 件の廃墟は、新館と旧館に別れたホテルです。旧館は十階建て、新館は六階建てとなっています。マップはこんな感じです。

PC一同 ふむふむ？

GM 旧館か新館か、どちらから調査しても構いません。また、リアリティは考慮しないので、どこからでも行けます。

みらい うん？

GM つまり、一階から順番に調査する必要はなく、いきなり十階を調査してもいいということです。

かおる なるほど。

GM イベントなどは、フロアごとに発生します。細かい部屋などの調査は、宣言する必要はありません。全部で16フロア、16イベントとなっております。

しおり ふむふむ。

ゆうか 旧館と新館、どちらから選ぶとか、意味ある？

GM 意味というか、少しイベント内容が変化します。詳しくは話せませんがね。

しおり まあ、そりゃ、そうね。

GM あと、廃墟を見た皆さん、【幸運】【知力】あるいは[社会][知識：建造物／観光]判定をしてください。【幸運】の場合は、目標値12、【知力】の場合は、目標値10です。

みらい なんだろう？ わたしは【知力】で振る。基準値、高いから（ころころ）「12」成功。

ゆうか あたしは[社会]で振る（ころころ）「16」成功。

しおり 私も[社会]で（ころころ）「22」成功。

かおる うちも[社会]で振る（ころころ）「13」成功。

GM 全員、成功ですね。では、分かります。廃墟を見て、新館も旧館も、増改築されていることが分かるでしょう。

かおる ほう？

GM ホテルの増改築について、【幸運】判定の人は噂話として知っており、【知力】判定の人は建造物を見て、それぞれ気づきます。「あ、これ手抜き工事されてる」と。

一同 （笑）

GM 得られる情報は以上ですね。

ゆうか これ、危なくない？

しおり でしょうね。

かおる 手抜き工事ってことは、脆いってことだから、まあ、危ないのはそう。

みらい しかも二十年以上、放置されてるから……。

しおり 慎重に調査しましょう。

かおる そうだね。

GM お？ では、「慎重に行動する」という宣言がされたので、内部での調査判定にボーナスが加わります。「+3」ですね。

ゆうか お？ ラッキー。

GM というわけで、調査を開始してください。時間経過についてはアバウトなので、気にしなくて構いません。まず、旧館か新館か、どちらから調査

するかを宣言してください。

みらい どっちにする？

ゆうか あたしはどっちでもいいけど？

しおり そうね。

かおる まあ、じゃあ、旧館から行きましょう。建てられた順に。

みらい なるほど。

ゆうか じゃあ、旧館で。

GM 旧館ですね、了解です。

* * *

GM では、移動を開始してください。ここからは旧館も新館も関係なく、好きな場所に移動できます。

みらい どこでもいいの？

GM はい。

かおる まあ、普通に一階からでいいんじゃない？

しおり そうだね。

ゆうか じゃ、旧館の一階から行きましょう。

GM では、旧館の一階です。かつては大浴場が複数あり、岩盤浴などできた憩いの場でしたが、今は見る影もなく。備品などは当時のまま放置されています。

かおる こっちのは客室？

GM はい。かつて客室だった部屋です。こちらは、駐車場になっています。ここでは、【感覚】あるいは〔探索〕〔知覚〕判定をしてください。目標値は低めの12です。

みらい 【感覚】で振ります（ころころ）「14」成功。

ゆうか あたしは〔知覚〕で振る（ころころ）「11」あれ？ 失敗した。

しおり 私は〔探索〕で振ります（ころころ）「8」低いなあ（笑）。

かおる うちも〔探索〕で振ろう（ころころ）「9」う～ん……出目よくないなあ。

GM では、成功した未来さん。あなたは、二つの不可解な痕跡を発見します。

みらい 不可解な痕跡？

GM まず一つ目、何か巨大なモノが這った跡を見つけました。

みらい 巨大なモノって？

GM 分かりませんね。ただ、この這った跡を触れば分かるのですが、ぬめぬめとした粘液が付着しています。

ゆうか うげー、触ったの？ 未来。

みらい う～ん？ まあ、触ったかな。

かおる ばっちいよ、未来（笑）。

GM それともう一つ、一階のロビーには、やたら蜘蛛の巣があります。

しおり ……蜘蛛？（←嫌そう）

一同 （笑）

かおる 詩織は蜘蛛だめか？

しおり いやあ、普通の蜘蛛は益虫だから大丈夫だけど、デモンパの蜘蛛はねえ……。

みらい 確かに（笑）。

ゆうか 何かが這った跡と、蜘蛛の巣？

GM はい。

かおる それにしても、このGM、虫とか獣とか好きよね（一同笑）。

みらい ほら、この人、『淫妖蟲』とか好きだから。

一同 （笑）

GM 違います！ いや、『淫妖蟲』は好きだけど……そうではなく、デモンパだと獣とか虫のほうがシナリオ作りやすいからです。

かおる まあ、低レベル帯だと、どうしても害虫駆除みたいなシナリオになりやすい……のかな？

しおり 人によるけどね。

GM では、移動してください。

ゆうか じゃ、二階に行きましょう。

GM 二階は、大きなレストランや、宴会場のホールなどがあった場所です。それ以外にも客室がありました。

かおる ふむ？

みらい 何かある？

GM 一階と同じく、蜘蛛の巣や何かが這った跡などが見つかります。これは一度判定に成功しているので、今後は判定不要で分かります。なお、基本的にホテル内にはこれらの痕跡があります。以降、描写はしませんが、あると思ってください。

しおり なるほど、了解。

GM あとは……（ころん）チッ、何もなかったか……。

一同 （笑）

かおる まさかのランダム！？

GM ランダムと固定のイベントを用意しております。同じイベントが発生することもあります、お気になさらずに。

ゆうか んじゃ、三階に行きましょう。

GM では、三階です。こちらも二階と同じく、宴会用のホールなどがあるフロアです。構造的にも二階とほぼ同じですね。中央部分に自動販売機のエリアがあるくらいです、違いは。

みらい ここには何かある？

GM 【感覚】あるいは〔探索〕判定をしてください。目標値は12です。

みらい (ころころ) 「14」成功。

ゆうか (ころころ) 「5」無理無理(笑)。

しおり (ころころ) 「9」今日は駄目かも。

かおる (ころころ) 「11」うちも失敗。

GM では、未来さんは、男性用トイレで最近誰かが使用したような形跡を見つけます。

ゆうか ちょっと、未来！ 男性用トイレに入るんじゃないわよ！？

一同 (笑)

みらい ふ、知的好奇心には勝てなかったよ(一同笑)。

しおり 年頃だもんね(笑)。

かおる ……まあ、心霊スポットとして知られてるって言ってたもんね。

みらい 誰かがいるのかも？

ゆうか ……冷静になって考えてみると、あたしらみたいな女子中学生が来ていい場所じゃないわよね、ここ。

しおり まあ、色々と危険ですからね、廃墟なんて。

かおる 最近でもニュースであったね、恐喝事件だっけ？

みらい 行方不明になった人たちもいる。

GM ここで得られる情報は以上です。

ゆうか ……じゃ、四階に行きましょう。

GM 四階から十階までは客室のみとなっています。それぞれのフロアに三室のみ、広い客室がある感じです。つーわけで、ようこそ、ランダムエリアへ！

一同 (笑)

みらい ……なにそれ？

GM ここから十階までの7フロアは、楽しい楽しいランダムエリアです！ 皆さんの運が試される素敵空間となっております！

かおる 素敵空間じゃねーよ(一同笑)。

GM あらかじめ言うておくと、この物語はフィクションですので、リアリティは関係ありません。なので不自然は享受していただけると助かります。

一同 (笑)

しおり 何が起こるの？

GM では、まず四階から(ころん)ふむふむ？ 先頭を歩いているのは誰ですか？

みらい え……？

ゆうか うーん……あたしっぽい？

しおり まあ……うん。

かおる たしかに、率先して進みそうではあるよな。

ゆうか ん、じゃあ、あたし。

GM 【感覚】【幸運】あるいは[知覚][直感]判定をどうぞ。目標値は15です。

ゆうか あたしだけ？

GM はい。あ、「+3」のボーナス修正があるので、忘れずに。

ゆうか そうか、それがあったわね……（ころころ）「18」あ、出目がいい。成功した。

GM では、廊下に張られた糸に気づきます。こう、ちょうど足が引っかかる位置に張られていました。

ゆうか あっぶなあ……みんなストップ！

みらい え？ なに？

しおり どうしたの？

ゆうか トラップがあるわ！

かおる トラッパー？

ゆうか トラップ、で合ってるのよね、GM？

GM ええ、明らかに人為的に仕掛けられたものでしょう。で、判定に成功した優香は、糸をたどっていくと、客室だった部屋の中に続いているのに気づくでしょう。

ゆうか 見に行くわ。

GM で、糸の片方は客室の備品に結ばれているのですが、もう片方は変わった装置につながっています。

ゆうか 装置？

みらい ……爆弾とか？

GM この装置を見た人は、【知力】あるいは【知識：共生生物】判定をしてください。目標値は14です。

みらい 【知識：共生生物】？（ころころ）「17」あれ？ 成功した。

ゆうか （ころころ）「8」失敗。

しおり （ころころ）「8」失敗です。

かおる （ころころ）「7」無理だね。

GM では、未来はこの装置についているのが人工の魔結晶だと分かります。

みらい 人工の魔結晶？

GM で、糸に引っかかると作動するような仕掛けだと分かるでしょう。

ゆうか どんな仕掛けとか、分かる？

GM ある種の爆弾だと思っていただければ問題ないかと。一応、この人工の魔結晶については、判定に成功しているのでデータが分かります。こんな感じですね。

《グランコア・プチ》LVなし

タイミング：ターン開始時

距離：本人

範囲：半径10m内の全て

時間：一瞬

概要：人工的に合成された魔結晶。使用すると大爆発を起こす。

効果：判定不要。対象に「6d+5」点の特殊ダメージを与える。このダメージは、能力使用者も受ける。

かおる 回避できんのか……。

みらい プチってなに？

しおり 誰がこんなものを仕掛けたのかな？

ゆうか まあ、少なくとも、悪魔憑きとかじゃない？ 魔結晶だもん、これ。

かおる 人工というのが気になるね……。

みらい 目的も気になる。

GM おっと、では、最初の〔社会〕判定に成功しているので、分かっているでしょう。

ゆうか お？

GM こうした廃墟では、闇取引が行われることもあるそうです。まあ、裏社会の人たちが非合法なブツの売買などを行ったり、そういうのがあるようですね。なので、このトラップを仕掛けたのも、そういった人種かも——ということになります。

かおる 怪物が虫とか獣とは限らない、か……。

ゆうか でも、蜘蛛の巣とか、何かが這った跡もあるのよね。

しおり とりあえず、それ、取り外せない？

かおる ん？ この《グランコア・プチ》か？

ゆうか 取り外せるの、GM？

GM う〜ん……？ 判定に成功しているので、できることにしていいですよ。

みらい じゃあ、わたしが取り外す。コチョコチョコ。はい。

一同 （笑）

GM 普通の魔結晶として使用できます。

かおる まあ、自分もダメージ受けるけどな……誰が持つ？

ゆうか 詩織じゃない？ 特殊戦タイプだし。

しおり まあ、そうね。じゃあ、貰っておくわ。あまり使いたくないけど（笑）。

GM それと、魔結晶を取り外した未来さんは、「魔結晶起爆装置」を入手します。

みらい む？

ゆうか なにそれ？

GM その名のとおり、魔結晶をセットし、ワイヤーを引っこ抜けば、セットした魔結晶を起動することができる便利アイテムです。一回使うと壊れま

すが。

しおり ？

かおる なんて……悪魔憑きなら普通に起動できる……ああ、爆弾だからか……。

ゆうか GM、それは《グランコア・プチ》しか使えないの？

GM いえいえ、普通の魔結晶でも可能ですよ。当然、悪魔憑きじゃなくても魔結晶が使えるようになります。

ゆうか それって……凄いアイテムじゃないの？

GM まあ、そうですね。

かおる ……ふうむ？

* * *

GM まだまだ行きますよー？ つづいて五階（ころん）何も起こらず。六階は（ころん）よし。

かおる 「よし」じゃないが？（一同笑）

GM 皆さん、【幸運】あるいは〔直感〕判定をどうぞ。目標値は15です。

みらい （ころころ）「11」失敗。

ゆうか （ころころ）「10」失敗した。

しおり （ころころ）「12」失敗。

かおる （ころころ）ファンブル。

GM 全員、失敗ですね（笑）。振り直しますか？

みらい 振り直す（ころころ）「15」ちょうど成功。

PC一同 ナイスー。

GM では、床が崩れることに気づきます。判定に成功したので、回避判定が可能です。というわけで、【機敏】あるいは〔運動〕判定で、目標値は18です。

ゆうか 高っ！

GM 失敗すると、10mの落下ダメージを受けます。

みらい （ころころ）「10」失敗。うーん？ 10mかあ……いや、振りなおそう（ころころ）「21」成功した。

ゆうか （ころころ）「12」振り直す（ころころ）「12」もう一回（ころころ）「19」成功。

しおり （ころころ）「8」振り直します（ころころ）ファンブル。もう一回（ころころ）「17」1足りない！ ラストの振りなおし（ころころ）「20」成功した。

かおる （ころころ）お？ クリティカルで成功。

GM では、崩壊した床から飛びのくことができました。ノーダメです。

しおり 衝動が第1段階に突入しました（ころころ）「9」で『前兆』悪魔的特徴が一瞬目立つ……うーん？ 両目の色が強くなるってこと？

GM まあ、そうですね。

ゆうか 赤く光ってるって？ 怖っ！

一同 (笑)

しおり まあ、10秒間ですし、すぐに治まるでしょうけどね。

かおる しかし、老朽化か……危ないな、マジで。

みらい うん。

GM ではでは、まだまだ行きますよー。七階です（ころん）チッ。

一同 (笑)

GM 八階（ころん）お？ 先頭を歩いているのは誰でしょうか？

ゆうか あ・た・し♪（一同笑）

GM では、【感覚】【幸運】あるいは[知覚][直感]判定をしてください。目標値は15です。

ゆうか じゃあ、[知覚]で（ころころ）「12」振り直す（ころころ）「18」成功。

GM では、床から釘が飛び出ていることに気づきました。成功したので踏まずに済みますね。

ゆうか あっぶな！？（一同笑）

かおる 今度は何だ！？（笑）

ゆうか 釘よ釘！ 手抜き工事の影響が今ここに！

一同 (笑)

ゆうか それと、衝動が第1段階に突入したわ（ころん）「7」で『抑制』何もなし、と。

GM まだまだ行きますよ。九階（ころん）うーん……空振りか。ラスト十階です（ころん）ちえっ、何もしないか。

一同 (笑)

GM ランダムエリア、終了。十階にいる皆さんは、天井や壁、床などに大量の粘液が付着していることに気づくでしょう。

しおり げ。

かおる 一階で見たやつかな？

GM ああ、いえ、廃墟全体にあったという体でお願いします。十階の粘液はそれよりネバネバ度が増している感じです。

みらい 例の怪物かな？

ゆうか ああ、そうか。倒さなきゃいけないのか……。

GM まあ、そうですね。ここで皆さん、[隠密]判定をどうぞ。目標値は16です。全員が成功する必要があります。

みらい （ころころ）「6」失敗。振りなおす（ころころ）「15」惜しい、1足りない。もう一回（ころころ）「21」成功。

ゆうか （ころころ）「14」振り直す（ころころ）「15」1足りない。もう一回（ころころ）クリティカルで成功。

しおり （ころころ）「1 1」振り直します（ころころ）「1 4」もう一回（ころころ）クリティカル。

かおる （ころころ）「1 1」振り直す（ころころ）「1 5」1足りない。もう一回振り直す（ころころ）クリティカルで成功した。

GM では、気づかれませんでした。皆さんは、休眠中の生物を発見できます。3体いますが、〔知識：共生生物〕判定は一回で構いません。目標値は1 2です。

みらい ……誰も持ってないね。

一同 （笑）

GM 技能を持っていない場合、【知力】判定で振ってください。

みらい じゃあ、わたしから（ころころ）「1 0」惜しい。

ゆうか （ころころ）あ、クリティカル。

PC一同 ナイスー。

GM では、キラースラッグ3体ですね。データ上はナメクジとなっていますが、今回はヒルとなっております。巨大ヒルですね。

しおり うげー。

かおる 戦闘？

GM はい、〔隠密〕判定に成功しているので、そちらから行動し、なおかつ「不意打ち」扱いとなります。

ゆうか ……《グランコア・プチ》使わない？

一同 （笑）

かおる いや、建物が崩壊する可能性があるから、やめておこう。

ゆうか あ、そうか。

しおり 手抜き工事に老朽化、そして爆弾と……うん、やめよう。

みらい あ、そういえば、わたし、衝動が第1段階に突入してた。

ゆうか あ、あたしも2段階だった。

GM では、今振ってください。

みらい （ころころ）「1 1」で『変化』利き腕が2ターンかけて悪魔化。1 8ターン持続。

ゆうか （ころころ）「9」で『辛抱』ほんの一瞬、悪魔化しかける。無理に抑えたので、5点ダメージ。

しおり 私も衝動が第3段階に突入（ころころ）「7」で『我慢』特に何もなし。

【1ターン目 ターン開始時】

PC一同 悪魔化！

GM 彼我の距離は5mとします。知識判定は終わっているので、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力を使ってください。もちろん、使わなくても構いません。こちらは、まだ皆さんに気づいていないので、パスです。

みらい わたしはないのでパスです。

ゆうか あたしは《超疾走》を使って、3 m移動して、キラースラッグと「接近」状態になります。

しおり 私はパスします。

かおる うちは《補強能力》で肉弾防御力を「+5」します。

ゆうか 衝動が第3段階に突入した（ころころ）「6」で『絶叫』このターンの終了時まで回避判定に「-10」あちゃー。

かおる うちは第1段階に突入（ころころ）「6」で『鈍感』なにもなし。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番の確認

未来「14」→優香「12」→詩織「9」→薫「8」→キラースラッグ「0」

GM ——キラースラッグの【行動値】は「不意打ち」を受けたので「0」扱いとなります。なので、未来さんか行動ですね。

みらい はい。わたしは詩織に《衝動操作》を使います。1点回復してください。

しおり あら、ありがとう。

みらい そのまま、キラースラッグAに《光線》です（ころころ）「26」。

GM 当たってますね。

みらい ダメージは、（ころころ）ひっく。低いので振り直します（ころころ）「17」点〈閃光〉です。衝動は第3段階に突入（ころころ）「4」で『発露』次のターンの終了時まで、ダメージ「+5」、防御力「-5」です。

GM 次は、優香さんです。

ゆうか はい。あたしは《二連刃》を使って、二回肉弾攻撃します。まず一回目の攻撃は、キラースラッグAに（ころころ）「29」。

GM 命中しています。

ゆうか ダメージは、（ころころ）「18」点。

GM キラースラッグA、倒れました。

ゆうか 二回目の攻撃は、キラースラッグBに（ころころ）クリティカルー♪

GM なにい？（一同笑）

ゆうか ダメージは最大値の「24」点。

しおり 次は私ね。

GM はい。

しおり 私は《落雷白電》でキラースラッグBを攻撃（ころころ）「22」。

GM 命中しています。

しおり ダメージは、（ころころ）「16」点〈電撃〉です。

GM Bも倒れました。

GM 次は、薫です。

かおる はい。うちは《生体重火器》を使ってから、《解析の魔眼》で射撃攻撃をキラースラッグCに（ころころ）「24」。

GM 命中しています。

かおる ダメージは、（ころころ）低いので振り直します（ころころ）「19」点です。衝動は第2段階に突入（ころころ）「4」で『残忍』次のターンに行われる攻撃行動の達成値に「+5」。

GM では、最後、キラースラッグCの行動です。もう瀕死なのですが……。

一同 （笑）

GM 《ドレイン》で「接近」状態の優香さんに攻撃です。24で回避してください。

ゆうか あたし今「-10」なのよね（ころころ）「3」無理無理（笑）。

GM ダメージは18点です。

ゆうか 17点喰らったわ。

GM では、こちらは17点回復します。

【1ターン目 ターン終了時】

GM ターン終了時です。「タイミング：ターン終了時」の特殊能力があれば使ってください。

PC一同 ないです。

【2ターン目 ターン開始時】

GM では、2ターン目です。「タイミング：ターン開始時」の特殊能力を使ってください。こちらは《ハイドインシャドウ》を使います。

みらい わたいはパスです。

ゆうか あたしは最終能力の《不可視》を使うわ。

しおり 私はパス。

かおる うちもパス。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番の確認

未来「14」→優香「12」→詩織「9」→キラースラッグ「9」→薫「8」

GM では、未来さんからどうぞ。

みらい はい。わたしは優香に《衝動操作》を使います。1点回復してください。

ゆうか ありがとー。

みらい で、「攻撃」行動で《光線》をキラースラッグCに（ころころ）「22」。

GM 命中しています。

みらい ダメージは、（ころころ）「20」点〈閃光〉です。衝動は第4段階に突入（ころころ）「12」で『自浄』衝動が2点回復しました。

GM 次は、優香さんです。

ゆうか はい。あたしは《二連刃》を使ってから、二回攻撃です。まずは一回目の攻撃（ころころ）「23」。

GM 当たってますね。

ゆうか ダメージは、（ころころ）ひっく！ 振り直すわ（ころころ）「19」点。

GM では、Cも倒れました。戦闘終了です。

* * *

ゆうか あ、衝動が第4段階に突入してる（ころころ）「6」で『混沌』意味のある言葉を話せない。1時間持続。

みらい 《魔種吸引》しちゃいましょう。

PC一同 うい〜。

《魔種吸引》の結果は以下のとおりです。

- ・10点の魔結晶×3
- ・ハイドインシャドウ×2
- ・ローパーツイスト

GM これで、旧館内の探索は終了となります。

みらい あ、そうなんだ。

ゆうか 残りは新館のみね。

GM 旧館の二階から新館に続く連絡通路がありますので、一度外に出る必要なく新館に行けます。

かおる なら、行こうか。

ゆうか その前に、回復していい？

GM いいですよ。

ゆうか 【エナジー】残り10点しかないから、回復するわ。

かおる 衝動は……まだいいか？

しおり そうだね。まだ探索残ってるし、回復は取っておきましょうか。

* * *

GM では、新館です。

かおる まあ、一階から回っていこう。

みらい うい～。

GM 一階はロビーとなっております。旧館と違って、和洋折衷なデザインとなっております、ロビー内に噴水や小さな滝があったようですね。

しおり 滝～？

GM 車寄せがロビーの外にあるんですが、そちらは洋式というか、ヨーロッパ調になっています。

かおる コンセプトがよく分からないな……。

ゆうか だから和洋折衷なんじゃないの？

GM (ころん) お？ では、一階のロビーで、皆さんはカメラを持った人物と遭遇します。

みらい カメラ？

GM／カメラを持った人物 うわっ！？ びっくりした。

みらい ……どうも？

かおる どんな人？ 怪しい？

GM う～ん……？ 普通の人ですかね。カメラとかリュックとか靴とか、廃墟を散策するための装備を持っているので、まあ、写真家とかかな？ と思うでしょう。

ゆうか 写真家さん？

GM／カメラを持った人物 ん？ ああ、そう。廃墟の写真を取ってるんだ。

しおり 怪しいところはない？

GM 特にないですね。が、皆さんはここでこの人物を説得する必要があります。

かおる 説得？

GM まあ、戦闘に巻き込む可能性もありますし、万が一、建物が崩壊したら危険ですから。ぶっちゃけ、死にますので。

一同 (笑)

ゆうか 説得はどうやるの？

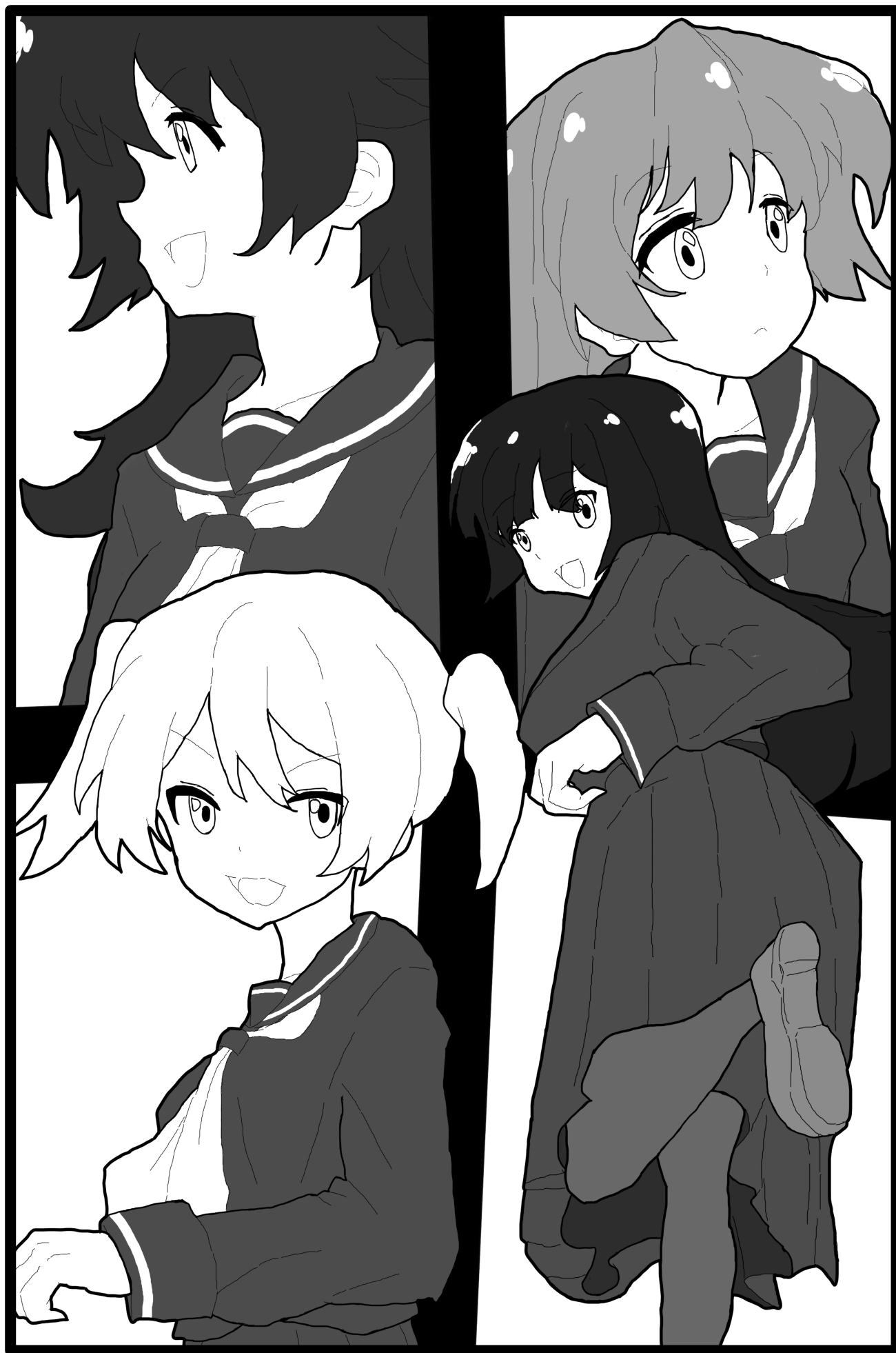
GM 【幸運】【精神】あるいは[交渉][礼儀][統率][魅了]などで。目標値は15。説得に失敗すると、ボス戦で、まあ、色々あります(一同笑)。

かおる 言葉を濁すな(笑)。

しおり まあ、交渉ごとは任せてください。得意ですので。

かおる ふっふっふ、うちもだ。

みらい あ、じゃあ、お任せしまーす(笑)。



しおり （ころころ）「13」あれ？

一同 （笑）

かおる おいおい、しっかりしろ（ころころ）「16」よし。

ゆうか あたしは「魅了」で振る（ころころ）「22」一番高かった。

GM では、カメラを持った人物は、優香さんに魅了されてしまいました（笑）「もしかして、芸能人？ サインください」っと。

ゆうか はいはい、サラサラサラ〜っと。ここは危ないので帰ってくださいね。

GM では、そう言われると「は〜い」と言って去っていきますね。

しおり ……二階に行きましょう（しょんぼり）。

みらい どんまい（笑）。

GM では、二階です。こちらは、宴会場などがあります。和洋折衷なので、和風洋風の様式となっていますね（ころん）。

かおる そうか、そういえば1960年代から2000年まで経営してたんだよな……結構繁盛してたのか。

GM では、二階に向かった皆さん、今度は六人くらいの男たちと遭遇します。

みらい 六人？

ゆうか 多いわね。

GM／男たち おうおう、嬢ちゃんたち。誰に断って、この建物に入ってきたんだあ？

一同 （笑）

しおり ……柄悪い？

GM 悪いっすね（笑）。「俺ら管理者の許可が必要なの、知らねーのか？」「通行料を払ってもらわねーとなあ」みたいなことを言ってますね（一同笑）。

ゆうか うわあお（笑）。

GM つーわけで、説得してもらいましょう。【幸運】【精神】あるいは「交渉」「魅了」「統率」「礼儀」です。目標値は15。失敗すると戦闘となります。あ、そうそう。特殊能力なんかで催眠系のものがあれば、それでオーケーです。

かおる 持ってないな、催眠系は。

しおり 気絶させるのは持ってるけどね。

ゆうか ま、ここは知的に行きましょ。

一同 （笑）

しおり 今度こそ、成功させて見せる。ここは弁護士見習いの腕の見せ所（ころころ）「15」ギリギリで成功。

GM では、まあ、説得できました。

しおり では、あなたがたが本当に管理者なのか、その証明をしていただかないと、うんぬんかんぬん。法律上、恐喝になる可能性が、うんぬんかんぬ

ん。

一同 （笑）

GM こいつ面倒くさいな、という表情で男たちは去っていきますね（笑）。

ゆうか あ、悪魔憑きじゃないのよね、こいつら。

GM ああ、そうです。悪魔憑きではなく一般人です。

かおる じゃあ、ま、いいか。放っておいても。

みらい 犯罪だけどね、わたしらの領分じゃないか。

しおり 次、行きましょ。

GM では、三階です（ころん）特に何もなし。四階（ころん）あれ？ 何もなし。五階（ころん）よかった、発生したわ。

一同 （笑）

GM 先頭を歩いているのは誰でしょうか？

ゆうか はあい♪（一同笑）

GM では、【感覚】【幸運】あるいは〔知覚〕〔直感〕判定をどうぞ。目標値は15。「+3」のボーナスです。

ゆうか えいっ（ころころ）「12」振り直す（ころころ）「20」成功。

GM では、先ほどと同じく、廊下に糸——ワイヤーか——が張られています。

ゆうか もしかして、また？

みらい どうしたの？

ゆうか 皆ストップ。またワイヤー。

かおる またか？

しおり じゃあ、《グランコア・プチ》もあったり？

GM ありますね。「魔結晶起爆装置」もセットで見つかります。

かおる 誰がセットしたんだろうな、これ。

ゆうか さっきの柄の悪い男たち？

GM ああ、いえ。彼らはランダムイベントのモブなので、関係ありませんね。

しおり ふむ？

GM 以上ですかね。ここでのイベントは。

かおる 次で最後か？

GM あ、はい。六階です。ここでは固定イベントとなります。皆さん、【感覚】あるいは〔探索〕判定をどうぞ。目標値は15です。

みらい （ころころ）「6」低いなあ。

ゆうか （ころころ）「6」ひっく。

しおり （ころころ）「16」成功。

かおる （ころころ）「14」失敗だな。

GM では、詩織さんは、やけに大きな蜘蛛の巣を発見します。客室にあった感じですかね。あ、ちな、六階はスイートルームとなっておりました。

しおり 見て皆、大きな蜘蛛の巣があったわ。

みらい うわー。

GM あ、ここで回復をしておいてください。もう最終戦闘なので。

かおる あ、そうなんだ。

みらい わたしはいいや、しなくて。

ゆうか そう？ あたしはするわ。衝動、溜まりすぎちゃってるから。

しおり う〜ん……微妙なんだよなあ……2点だけ回復しとく。

かおる うちがいいや。

* * *

GM では、蜘蛛の巣を見つけたので、「不意打ち」はなし、と。通常戦闘となります。

【1ターン目 ターン開始時】

PC一同 悪魔化！

GM 敵は6体、彼我の距離は5mとします。〔知識：共生生物〕判定の目標値は13です。

みらい 任せて（ころころ）「18」成功。

GM では、ヒュージスパイダー1体、ルームスリーパー5体です。ヒュージスパイダーがボスです。ルームスリーパーは小型の蜘蛛となっております。

しおり うげー。

GM では、「タイミング：ターン開始時」の特殊能力を使ってください。こちらは、ルームスリーパーが《イニシアティブアップ》を使って【行動値】に「+4」です。

みらい わたしはパス。

ゆうか あたしは最終能力《不可視》を使うわ。

しおり 私はパス。

かおる うち是最終能力《悠久の銀閃》を使う。

GM ん、衝動のチェックをしてください。

かおる あ、なら、衝動が第3段階になってる（ころころ）「6」で『絶叫』このターンの終了時まで回避判定に「-10」。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番の確認

薫「16」→未来「14」→優香「12」→ルームスリーパー「14」→ヒュージスパイダー「10」→詩織「9」

GM では、薫さんからどうぞ。

かおる はい。うちは《生体重火器》を使ってから、《解析の魔眼》でヒュージスパイダーを攻撃します（ころころ）「16」。

GM 命中していますね。

かおる ダメージは、（ころころ）「22」点。あと、ヒュージスパイダーを5m後ろに移動させます。

GM 了解です。

かおる 衝動が第4段階に（ころころ）「8」で『本能』次のターン、目の前の動くものを敵味方関係なく攻撃。あちゃー。

GM 次は、未来です。

みらい わたしは《衝動操作》を薫に。1点回復して。

かおる ありがとう。

みらい で、「攻撃」行動で《光線》をルームスリーパーAに（ころころ）「26」。

GM 命中ですね。

みらい ダメージは、（ころころ）「11」点〈閃光〉。

GM 次は優香さんです。

ゆうか あたしは《無重力運動》でヒュージスパイダーを攻撃するわ。5m移動して（ころころ）ファンブル！ 振り直す（ころころ）クリティカル！

GM うげ。

ゆうか ダメージは、最大値の「24」点。

GM では、次はルームスリーパーの番です。まずは、Aから。薫に《チャージングニードル》16で回避してください。射撃回避ですね。

かおる （ころころ）「17」お？ 成功。

GM つづいて、B。同じく《チャージングニードル》です。未来に。16で回避をどうぞ。

みらい （ころころ）「11」振り直す（ころころ）「17」回避した。

GM では、つづいてC。同じく《チャージングニードル》。詩織です。16で射撃回避を。

しおり （ころころ）「13」振り直します（ころころ）「18」回避しました。

GM つづいて、D。《チャージングニードル》を薫さんに。

かおる （ころころ）「15」振り直す（ころころ）「21」回避した。

GM ラスト。D。《チャージングニードル》を薫さんに。

かおる （ころころ）クリティカルで回避した。

GM では、次はヒュージスパイダーです。「接近」状態だけど、優香が「透明」状態と……射撃攻撃できねー、しかも5mしか移動できねー。

一同 （笑）

GM しやーない。「通常」行動で5 m前に出て「接近」状態を解除。そのまま《チャージングニードル》を詩織に。19で回避してください。

しおり （ころころ）「20」回避。

GM そんな、あっさり？（一同笑）

GM では、最後。詩織さんです。

しおり はい。私は最終能力《混沌爆砕》を使います（ころころ）「13」？ 振り直します（ころころ）ファンブルー！ もう一回（ころころ）「25」。

GM 全員、当たってますね。

しおり ダメージは、（ころころ）「27」点です。

GM ルームスイーパー、全員倒れました。

しおり 衝動は第5段階に突入（ころころ）「6」で『暗闇』一日の間「暗闇」状態。目が見えなくなった！

【1ターン目 ターン終了時】

GM ターン終了時です。「タイミング：ターン終了時」の特殊能力があればどうぞ。

PC一同 ないでーす。

【2ターン目 ターン開始時】

GM では、2ターン目です。「タイミング：ターン開始時」の特殊能力があれば使ってください。

ゆうか あたしは《超疾走》を使って、3 m移動。ヒュージスパイダーと「接近」状態になります。

みらい わたしはパス。

しおり 私もパスします。

かおる うち《補強能力》を使って、肉弾防御力に「+5」します。

GM では、【行動値】と「行動順番」の確認です。

■行動順番の確認

薫「17」→未来「14」→優香「12」→ヒュージスパイダー「10」→詩織「9」

GM なので、薫さんからどうぞ。

かおる うち、『本能』の副作用で敵味方関係なく攻撃することになってるんだけど、これってランダム？

GM まあ、ランダムですかね。

かおる 了解。「通常」行動で5 m後ろに下がって「接近」状態を解除。そのまま《解析の魔眼》を使って、射撃攻撃です（ころん）よし。ヒュージスパイダー！

PC一同 ナイス。

GM えー？（一同笑）

かおる （ころころ）「16」。

GM 命中しています。

かおる ダメージは、（ころころ）「22」点です。

GM ヒュージスパイダーも倒れました。戦闘終了です。

* * *

かおる 衝動が第5段階に突入（ころころ）「5」で『飢餓』近くの無防備な対象を食らおうとする。ん～？（ころん）未来に近づいて噛み付きます。

みらい はっはっは！ 甘噛みとは大人め。

一同 （笑）

しおり 《魔種吸引》しましょう。

ゆうか そうね。

《魔種吸引》の結果は以下のとおり。

- ・10点の魔結晶
- ・5点の魔結晶×5
- ・イニシアティブアップ
- ・チャージングニードル×5

GM では、皆さんは廃墟に棲み付いた怪物たちを無事に駆除しました。

PC一同 いえ～い。

GM セラフィムに報告し、報酬を受け取った皆さんは、最後に支部長である菅野郁美から、こんなことを言われます。

GM／菅野 皆さんが見つけた魔結晶（《グランコア・プチ》）と「魔結晶起爆装置」ですが……誰が仕掛けたのか、非常に気になります。

ゆうか あ～、まあ、そうね。

GM／菅野 廃墟で闇取引がされている、という噂も聞きますし……もしかしたら、あの廃墟で悪魔憑き関連の組織が取引をしていたのかもしれない。

しおり けど、あそこはもう解体するんですよね？

GM／菅野 ええ、そこは安心してください。すでに解体工事の準備はできているとのことなので、数ヶ月以内には解体されるでしょう。

みらい よかった、よかった。

かおる 「魔結晶起爆装置」、何か分かりませんか？

GM／菅野 残念ながら、現状では何も……しかし、情報収集はしておきましょう。何か分かれば、皆さんに伝えます。

ゆうか よろしく～。

GM／菅野 何にせよ、お疲れ様でした。また何かあったときは、よろしくお願いします。

P C一同 うい～。

GM つーわけで、今回のシナリオはここまでです。皆さん、本日はありがとうございました。

P C一同 ありがとうございました。
(おわり)