

※注意!

GM 以外は読まないこと

ここから先には「ZOOKYO ISLAND」のサンプルシナリオが書かれています。

もしあなたがプレイヤーをする場合、事前にその内容を読んでしまうと、ゲームが楽しめない場合があります。あなたが GM をしないのであれば、内容は絶対に読まないようにしてください。

インターネット上での取り扱い

あなたがこのシナリオを GM として、あるいはプレイヤーとしてプレイした後で、その内容をそのプレイに参加していない人に語る場合、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などの公開された場での取り扱いにはご注意ください。

シナリオセクション

シナリオの読み方

はじめに

シナリオは、主に「GM だけが読むもの」と「プレイヤーに伝えるもの」の2種類に分かれている。

GM だけが読むもの

- ・ストーリー
- ・FAQ
- ・★解説

プレイヤーに伝えるもの

- ・シナリオデータ
- ・今回予告
- ・シナリオハンドアウト
- ・★描写
- ・★セリフ
- ・★結末

まず GM は「今回予告」をプレイヤーに読み上げ、その後「シナリオハンドアウト」をプレイヤーに配布すること。

プレイヤーは、今回予告を読み、キャラ作成時に用意されたハンドアウトの中から好きなものを選んで、それに沿ったキャラクターを作成する。

ストーリー

そのシナリオの簡単なあらすじが書かれている。

基本的にネタバレを含んでいるので、GM だけが読むべきで、事前にプレイヤーに読ませてはいけない。

今回予告

「今回予告」は、シナリオの予告編であり、シナリオの概要を示す文章である。

シナリオハンドアウト

「ハンドアウト」は、セッションにおける各 PC の指標を示す文章である。追加コネクションや推奨クラス、推奨職業などが書かれている。

① PC 番号

その PC の番号のこと。プレイヤー人数がハンドアウトの数より少ない場合は、PC 番号の若い順にハンドアウトを採用すること

②コネクション・感情

シナリオで PC に渡されるコンタクトの名前と、推奨される感情について書かれている。

③推奨クラス

キャラクターを作成する際に、使用が推奨されるクラスが記載されている。

④推奨職業

キャラクターを作成する際に、推奨されている職業が記述されている。

⑤本文

ハンドアウトの本文。そのハンドアウトを選択した PC に与えられる設定や解説などが書かれている。

シーンの記述

★解説

そのシーンの GM 向けの解説。シーンの目的や、どのように進むかの流れなどについて書かれている。プレイヤーに読み上げないように注意すること。

★描写

そのシーンの描写と演出。GM は基本的にこの部分を読み上げるようにすること。

PC の設定や交わす会話によって、NPC の対応やセリフなどはへんかするだろう。

★セリフ：○○

そのシーンに登場する NPC が行うセリフの例である。セリフをしゃべる NPC 名が記述されている。会話の対象となる PC の設定に合わせて、言葉遣いや人称などは適切に修正し発言すること。

★結末

そのシーンを終了させる方法について記載されている。基本的には終了条件や終了時の情景などが書かれている。



サンプルシナリオ 獣ヶ丘学園の亡霊

シナリオデータ

プレイヤー人数：3～5人
セッション時間：3～5時間

ストーリー（ネタバレ含む）

夏休み、相撲部が泊まり込みの合宿を行っていた獣ヶ丘高校で、火事が発生し、その場にいた1年の黄島ケンが命を落としてしまう。黄島に片思いしていた半田マサシは、闇の力に手を染め、黄島ケンが生きていた時間をやり直してしまう。

PCたちが、半田マサシもしくは白銀トシヒロを倒せば、シナリオは終了となる。

FAQ

PCたちが所属しているのは「相撲部」であるが、望むならそれを好きな部活に変更してしまってもよい。その場合、シナリオを適宜その部活として修正すること。

PC人数が4人の場合、PC⑤を削除し、シーンプレイヤーがPC⑤のシーンをPC②で行うこと。

PC人数が3人の場合、PC④とPC④のシーンを削除し、「時空の歪みについて」の情報は飛ばすこと。

NPCの半田マサシから黄島ケンへは「愛」、黄島ケンから半田マサシへは「いい人」の感情を持っている。

今回予告

「夏休み。獣ヶ丘高校相撲部は、学校に泊まり込みの合宿中。部長の提案で始まった、真夜中の学校の肝試し。3年生がいて、2年生がいて、1年生がいる。ずっとこんな日々が、続いていくような気がする。でも、どんな手段を使っても、例えどんなにやり直しても。僕のこの初恋は、きっと永遠に叶わないだろう。」
ZOOKYO ISLAND「獣ヶ丘学園の亡霊」
物語の主人公となるのは、キミだ。

シナリオハンドアウト

<p>「クイックスタート」でキャラクター作成を行う場合、以下のサンプルを使用すること。</p> <p>PC①：希望の星 PC②：獣京の探偵 PC③：炎の描き手 PC④：超銀河留学生 PC⑤：科学の使徒</p>	<p>PC①用ハンドアウト</p> <p>コネクション:黄島ケン 感情:友人 推奨クラス:なし 推奨職業:学生 キミは獣ヶ丘高校相撲部に所属する相撲部員だ。今は夏休み、学校で泊まり込みの合宿をしている。部長の思い付きで突然深夜の肝試しをすることになり、キミは一年の黄島が怖がりなことを気にしていた。</p>
<p>PC②用ハンドアウト</p> <p>コネクション:半田マサシ 感情:腐れ縁 推奨クラス:なし 推奨職業:学生 キミは獣ヶ丘高校相撲部に所属する相撲部員だ。今は夏休みで、学校で泊まり込みの合宿をしている。部長の思い付きで肝試しをすることになったが、キミは親友の半田の、どこか上の空な様子に気がついた。</p>	<p>PC③用ハンドアウト</p> <p>コネクション:白銀トシヒロ 感情:同志 推奨クラス:マジシャン 推奨職業:なし キミは秘密結社「魔術師ギルド」に所属する魔術師だ。君は同じ結社員の白銀から、都立獣ヶ丘学園に「闇」の力が強く観測されると聞かされ、学園に潜入するよう言い渡された。</p>
<p>PC④用ハンドアウト</p> <p>コネクション:倉石渉 感情:ビジネス 推奨クラス:ストレンジャー 推奨職業:なし キミは獣ヶ丘高校相撲部に所属する相撲部員、というのは仮の姿。実は未来から来た時空管理局局員である。キミは同じく局員であり学友の倉石から、この学園で時間平面上の歪みが生じていると告げられた。</p>	<p>PC⑤用ハンドアウト</p> <p>コネクション:久地イサミ 感情:いい人 推奨クラス:なし 推奨職業:学生 キミは獣ヶ丘高校相撲部に所属する相撲部員だ。今は夏休み、学校で泊まり込みの合宿をしている。部長の久地の思い付きで、突然深夜の学校で肝試しをすることになった。一体どうなることやら。</p>

NPC

黄島ケン Kijima Ken

「ありがとうございます！先輩って頼もしいなー。あ、ほんとです、ほんと！」

種族:トラ 職業:高校生

性別:男 身長体重:160/80 年齢:16

都立獣ヶ丘学園に通う高校1年生。相撲部員の1年生で、部内ではPC①と特に仲が良い。明るく利発的で甘え上手。弱点は、オバケと暗いところが苦手なこと。



半田マサシ Handa Masashi

「怖いもんなんで、なんもねえよ。」

種族:パンダ 職業:高校生

性別:男 身長体重:180/120 年齢:17

都立獣ヶ丘学園に通う高校2年生。相撲部に所属し、同じ部員のPC②とは仲の良い友人。表情の変化が少なく、いつもしかめ面をしていて、何を考えているかわからない。



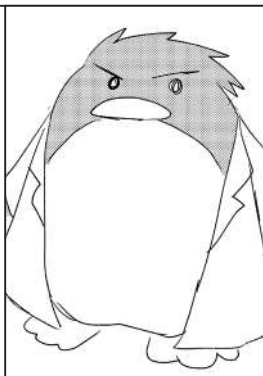
白銀トシヒロ Shirogane Toshihiro

「どんな手を使っても探し出すのだ。キュッ。」

種族:ペンギン 職業:養護教諭

性別:男 身長体重:150/60 年齢:31歳

獣ヶ丘学園の養護教諭。性格は冷静沉着で、他人に流されない。目的のためには手段を選ばないところがある。しかしその正体は魔術師で、秘密結社「魔術師ギルド」の構成員である。魔術師ギルドは「魔法」の技術を守り伝えていく組織である。



倉石渉 Kuraishi Wataru

「ごめんなさい、それも禁則事項なんです……」

種族:シロクマ 職業:高校生

年齢:16 性別:男 身長体重:165/80

都立獣ヶ丘学園に通う高校1年生だが、その正体は、未来からやってきた時空管理局の局員である。時間平面上の揺らぎが生じたときにその原因を探り、事態の収拾の行うのが主な任務である。本人は内気で、目立たない性格であり、友達も少ない。



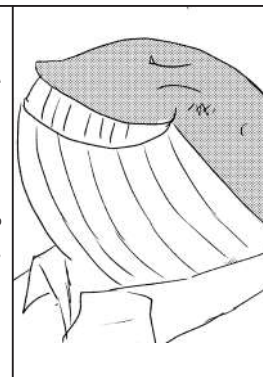
久地イサミ Kuji Isami

「ばっかオメー、夏の合宿と言えば肝試しだろ！ガハハ！」

種族:クジラ 職業:高校生

性別:男 身長体重:190/150 年齢:18

都立獣ヶ丘学園に通う高校3年生。相撲部の部長であり、同じ部員のPC⑤にいつも絡んで、可愛がっている。豪胆な性格で、細かいところを気にしないところがあり、笑い声がうるさい。



オープニングフェイズ

シーン1

シーンプレイヤー：PC③

★解説

PC③が獣ヶ丘高校に転校してくるシーン。

★描写

(PC③)、つまりキミは、魔術師ギルドの命を受け、「都立獣ヶ丘高校」に、転校してきました。(獣ヶ丘高校については基本ルールブック「ワールドセクション」を参照。)

季節は、夏休みが始まる1カ月ほど前。梅雨が明けたばかりの7月。キミは諸々の転校処理を終えてから、ギルドの結社員と落ち合うために、保健室へとやってきたのでした。

キミが足を踏み入れると、そこには、1人の背の低いペンギン獣人が、回転椅子にちょこんと腰かけながら、キミのことを待っています。

彼は、魔術師ギルド会員であり、獣ヶ丘高校で養護教諭をしている「白銀トシヒロ」です。

★セリフ：白銀トシヒロ

(くるりと振り返って)「うむ、来たか、(PC③)。」

「(PC③)よ、今回の貴様の任務は分かっているだろうな。」

「そう、この学校で強い『闇』が感知さ

れた。貴様の任務はこの学校に潜む、闇に囚われた魔術師を見つけ出すことだ。」

「闇とは、一言で言えばマナ中毒だ。大気中のマナを取り出して形にするのが、我らが使う魔法。そして、その魔法の力におぼれ、マナを無尽蔵に取り込んで、人ならざる力を手に入れた者。それが「闇」に囚われた者だ。キュッ。」

「闇に囚われし魔法使いは、我々魔術師ギルドの面々だけでなく、一般の人々にも危害を与えかねない。一刻も早く排除せねばならない。」

「生死は問われていない。生きてまま捕らえれば、それ相応の審判が魔術師ギルドから下されるだろう。」

「とりあえず、お前は私が顧問をしている相撲部に入るといい。そこで、なにか分かり次第、情報交換することにしよう。」

「(PC③)よ、どんな手を使っても探し出すのだ。キュキュッ。」

★結末

PC③が了解したら、PC③に使命「闇の魔法使いを探し出す」を与え、シーン終了。

シーン2

シーンプレイヤー：PC④

★解説

PC④が学友の倉石渉から、学校の校舎裏で事件を相談されるシーン。

★描写

そして、それから1カ月たち、今は夏休み真ただ中。

相撲部で合宿中だったキミ、(PC④)は、友人の倉石渉に呼び出され、誰もいない校舎裏へとやって来ていました。

実は、何を隠そうキミは、この時空を又にかける、時空管理局局員なのです。そして倉石も同じ局員です。

キミが日差しの影になった校舎裏までやって来ると、彼は話し始めます。

★セリフ：倉石渉

「(PC④)くん、来てくれてありがとう。」
「実は、事件なんです。この時間平面上で、大規模な時空の歪みが観測されたんです。」

「時空が歪むこと自体は、珍しい現象ではないんです。時間というもの流動的で、常にあらゆる可能性にぶれながら、ひとつの結果に収束していくものなので…。」

「でも、今回は、この獣ヶ丘高校を中心に、ここ数日で急激に時空の歪みが大きくなったのが観測されて、原因も不明なんです。だから今から調査しないといけないで……。 (PC④)くんの力が必

要なんです。」

(PC④)くんは、いま学校で合宿中でしたよね？ できたらその間、事件の原因を探っ欲しいんです。ぼくもできる限り協力するから。お願いします。」

★結末

PC④が了解したら、PC④に使命「時空の歪みを解消する」を与えてシーン終了。

シーン3

シーンプレイヤー：PC⑤

★解説

合宿中のPC⑤が久地部長と会話するシーン。

★描写

獣ヶ丘高校相撲部は、ただいま合宿の真っ最中です。

獣ヶ丘高校相撲部は、特にこの地域の強豪というわけでもなく、厳しい練習も特になく、部員数(PC数+3)人の、まったりとした運動部です。

今日も、合宿メニューが終わると、トレーニングもそこそこに、土俵から1段上がった畳敷きの部室で、部長が部員を集め、回しにジャージ姿でトランプをしています。

そして、部長で3年のクジラ獣人、久地イサミが、突然思い立ったように呟きました。

★セリフ：久地イサミ

「よし、肝試しをしよう!」

「ばっかオメー、夏の合宿と言えば肝試しだろ！ ガハハ！」

(力任せにPC⑤の肩を抱いて)「(PC⑤)、オメー知ってるか？ この学校にはな、出るらしいぜ……幽霊が！(PC⑤)、怖い好きか？」

(好き嫌いかかわらず)「よし！じゃあやろう！肝試し！ガハハ！」

「なあに、お前の怖がってる顔がさ、ちょーっと見たくなっただけよ。」

「お前はお気に入りだからさ、特別なんだよ！」

「そうと決まれば、メンを食い終わった後で、さっそく部員みんなを集めなきゃなあ。よろしく頼むぞ、(PC⑤)！」

「部長命令だかん！ 逆らったら、死刑だから！ ガハハ！」

★結末
PC⑤が応じると、PC⑤に使命「肝試しを無事に終わらせる」を与え、シーン終了。

シーン4

シーンプレイヤー：PC①

★解説
PC①が1年の黄鳥と会話するシーン。黄鳥は、同輩ならタメ語、先輩なら敬語を使って話す。

★描写
(PC①) ことキミは、部員でトラ獣人の黄鳥と、夕飯の材料の買い出しをした帰り道、大きな荷物を抱えて学校まで

帰っていました。合宿中では、部員は交代で自炊をすることになっているのです。

夕暮れ時、隣を歩いている、背の低い黄鳥が、少し元気なさそうにキミに声をかけてきます。

★セリフ：黄鳥ケン
「(コンビニの前を通りがかり)先輩！アイス買ってもいいですか!?!」

「ほんとですか、やったあ！ よっ、大統領！天才！理想の先輩！」

「これ、先輩の分です！」

「えっへへー」(小動物みたいにもそもそとアイスを食べる)

「先輩、聞きました？ 部長が今晚、肝試しやるらしいですよ。さっき連絡があった…。」

「肝試しって、やだなあ〜。僕、今まで黙ってましたけど、怖いのが苦手なんですよ〜…。」

「参加すること自体は、いいんですけどね！ なんか『合宿』っぽくて、楽しいなって思います。」

「もし良ければなんですけど、肝試し、一緒に行ってくれませんか？ 先輩と一緒になら、苦手、克服できるかも。僕、先輩と一緒にいきたいなあ…。」

「ありがとうございます！ 先輩、なんだか頼もしいです。」(と言って笑う)

★結末
PC①が引き受けたら、PC①に使命「黄鳥の悩みを解消する」を与え、シーン終了。

シーン5

シーンプレイヤー：PC②

★解説
PC②が半田と会話するシーン。

★描写
その夜。(PC②) ことキミは、同じく部員でバンダ獣人の半田と、学校の裏手にある、銭湯に来ています。

合宿は学校に泊まり込みのため、皆で大挙して、風呂に入りに来るのです。

脱衣所で、キミの隣で裸になった半田の体格はでっぷりと大きく、筋肉質でいて、脂肪も乗っており、高校生離れています。

★セリフ：半田マサシ
「……何見てんだよ、入るぞ。」(と言って、洗い場に入っていく)

(体を洗った後、隣で湯船につかりながら)

「肝試しだってなあ。」

「また部長の思いつきだろ？ 毎度くだらねーこと思いつくよな、部長も。」

「いい意味だよ。」

(怖いかと聞かれて)「俺？俺は別になんともねえよ。なんとも思わない。」

「怖いもんなって、なんもねえよ。」

(独りごちて)「黄鳥、あいつ、怖いのが苦手なんだよなあ。大丈夫かなあ。気が滅入ってなけりゃいいんだけど。」

「(PC②)、俺にもさ、怖いものあるよ。思いが伝わらないのがさ、怖いよなあ。」

「俺は詩人なんだよ。」

★結末
PC②と適当な会話をしたのち、PC②に使命「半田の真意を知る」を与え、シーン終了。

メインフェイズ

★解説

ここから、メインフェイズとなる。もしリサーチ判定に成功したら、以下の情報のどれかについて調べられる。

- ・闇の魔法使いについて
- ・時空の歪みについて
- ・部員について

・闇の魔法使いについて

調べた PC がマジシャンかストレンジャーの時のみ分かる情報がある。(マジシャンまたはストレンジャーが調べた場合)

強大な魔力が、音楽室に近づくにつれて大きく感じられる。

音楽室を中心に、学校中のマナが吹き溜まっており、大きな時空間のゆがみが生じている。

マナ溜まりはごく最近できたもので、ここ数日中に学内にいた誰かによって作られた可能性が高い。

・時空の歪みについて

調べた PC がマジシャンかストレンジャーの時のみ分かる情報がある。(マジシャンまたはストレンジャーが調べた場合)

相撲部が合宿をした日の前後から、音楽室を中心に、大きな時空間上の

歪みがある。

肝試しの日に、音楽室で何かが起きた形跡があるが、何者かの力によって、それが上書きされ、学校の人々からはその記憶が消え、校舎から意図的に証拠が隠されている。

後日ニュースや新聞を調べれば、その記録が残っていそうだ。

・部員について

肝試しで、グループが発券するたびに、教室からいつの間にか久地部長の姿が消えていたことが分かる。

シーン 6

シーンプレイヤー：PC ③

★解説

PC 全員登場。部長に集められ、肝試しをするシーン。

★描写 1

その夜。

部員たちは、久地部長の命令で、布団が敷かれた教室に全員で集まっていた。

みんなが集合したのを確認して、部長は説明を始めます。

★セリフ 1：久地イサミ

「ルールを説明しよう！ 今からお前たちは 2 人一組になって、ここ 1 階の教室から、3 階にある音楽室に行って、あ

るものを取ってくる。明かりは懐中電灯だけ、勝手に廊下や教室の電気を付けてはいけない。さっき俺がちよちょいっとセッティングしてきておいたから。」

「俺？ 俺は行かぬえよ。セッティングした本人が行っても何の意味もないだろ。」

「…と、その前に、音楽室と言えば、この学校に伝わっている音楽室の噂の話をしよう。」

★セリフ 2：久地部長の怪談

「いやな？ これは、俺が友達から聞いた話なんだけど。そうだな、今から 30 年くらい前、この学校の音楽室で、自殺した生徒がいたらしい。」

「その子は、誰もいない音楽室で、首をつって死んでいたんだと。」

「で、その自殺なんだけど、原因が、いわゆるいじめだったんだと。で、困ったのが、その生徒をいじめていた、いじめっ子だ。」

「本人は、まさかそいつが本当に自殺なんてするとは思っていなかったらしいんだ。だから、ひどく気に病んで、そいつが死んでからは反省して、お参りを欠かさなかったんだと。」

「だが、いじめっ子は卒業してからも、そのお参りは続けていたんだが、しばらくすると、自分のことで忙しくなって、あまり行かないようになり、ついには全くこの高校に来ることはなくなってしまった。」

「すると、どうだろう。その日から、そのいじめっ子は、来る日も来る日もその自殺した生徒の夢ばかり見るようになった。」

「また、寝ている間、枕元にその自殺した生徒が現れて、そのいじめっ子のことを、すごい形相で睨んでいることがある。そして、はっと気がつく、その子は忽然と消えている。」

「そして、いじめっ子は思い出すわけだ。自分がもうすっかりお参りに行っていなかったことに。」

「そのいじめっ子は急いでこの高校の音楽室までお参りに来ることにした。」

「しかし、学校に着いたときにはもう下校時刻も過ぎ、先生たちも皆帰ったあとだった。」

「そしてその子は一人で、自分の足音だけが響く、暗い廊下を歩いて、一人で音楽室へとやって来た。」

「職員室から取ってきた鍵でドアを開け、中に入ると、薄暗くて、誰の姿もない。」

「その子はそこでお参りをし、すぐに帰ろうとした。しかし、その時、その個は気がついた。なんだか後ろに、誰かがいるような気配がする。そして、その子が、恐る恐る後ろを振り向くと、」

〔急に語気荒く〕 どうして今まで来てくれなかったの!!」

★描写 2

そこで突然、みんなのいる教室の電

気が、フツと消えます。

そして、しばらくすると、電気が戻り、教室の電気のスイッチがある場所に、半田くんが頭をかきながら立っていました。久地部長は笑います。

★セリフ3：久地イサミ

「おっ、半田、ご苦労さん。ガハハ！」
「でだな。ここからは、後日談なんだが。……次の日、その子は、音楽室で、死んで発見されたらしい。」
「なんでも、グランドピアノの上ぶたに首を挟まれて、窒息死の状態で見発見されたんだと。そしてその挟まれた跡が、まるで首を絞められたように、くっきりと残っていたんだと。」
「……と、言うわけで、みんなには今から音楽室に行ってもらおうぞ！」
「で、鍵のある場所なんだけど、音楽室のピアノの蓋を開けた鍵盤の上に、鍵を三つ置いてきたから！ それを取って帰ってくるぞ。わかったな！」
「では、一組目から行ってらっしゃい！」

★結末

PCは、「半田マサシ」と「黄島ケン」を合わせたメンバーで3グループに分かれることになる。

グループ分けは好きに決めてよい。その際、GMは、NPCがバラバラなグループに別れて入るよう、調整すること。

PCが5人の場合は、3グループ目を3人組にする。

PCが3人の場合は、3グループ目に

久地部長が「仕方ねえなあ」と言いながら入る。

シーン7～シーン9

シーンプレイヤー：肝試しグループの任意のPC（後述）

★解説1

相撲部員で肝試しをするシーン。
グループごとにシーンを変え、そのグループのPCの中から、シーンプレイヤーになりたいPCをシーンプレイヤーに選ぶこと。

NPCに判定をさせる場合、黄島ケンの能力値はエネミー「幽霊」、久地イサミの能力値はモブ「SP」の能力値を使用すること。

★描写1

グループが出発すると、泊まり込んでいる1階の教室から、明かりのついていない校舎を進み、3階の、音楽室へと向かいます。

3階まで上がって来ると、音楽室の扉は鍵が開いていて、中に入ることができます。

音楽室の中は薄暗く、机が並び、教室の奥には、上ぶたの閉じたグランドピアノがあります。

(ここで、グループの中で、どのPCが上ぶたを開けるかを決めること。)

キミ(彼)が上ぶたを開けると、その拍子に、キミの背中に、濡れた冷たいものが入りこんできます。

見ると、それは天井から降って来たコンニャクです。

鍵盤の上には、部長の言った通りカギがグループの数ぶん置いてあります。鍵を取ったら、教室に戻ることができます。戻ると、教室で久地部長がみんなを出迎えます。

★セリフ：黄島ケン

(廊下を歩きながら)「こ、こわい…。」「先輩、手つないじゃダメですか？(PC①にロマンス判定を行わせること。)」
(上ぶたを開けて)「キャーッ！ なにこれえ…。うわーん先輩…！」

★セリフ：半田マサシ

(廊下を先に歩きながら)「早く歩けよ。とっとと終わらせようぜ。」
「手、繋いでやろうか？」(PC②にロマンス判定を行わせること。)
(上ぶたを開けると、頭に何か降ってくる。)
「…。」

★セリフ：久地イサミ

「ハッハッハ！ じゃ、次のグループ！」
「え、さっき居なくなってたって？なんの話だよ！」

★解説2

2グループ目も、1グループ目と同じ流れでシーンが進行するので、簡単に演出すること。

3グループ目も、キャラクターたちがふたを開けてカギを取るまでは一緒である。

★描写2

鍵盤の上には、部長の言った通りカギが置いてあります。鍵を取ったら、教室に戻ることができます。

では、みんなが帰ろうとしたところで、グランドピアノが突然「ポーン」と鳴ります。

キミたちがそれに気づくと、ピアノはもう一度「ポーン」と鳴ります。

ピアノを見ると、鍵盤のふたが開いたままで、その白い鍵盤に、赤い血痕が落ちています。

そして、その上を見上げると、ちょうどグランドピアノの真上に、顔が血まみれで、真っ赤に染まった、長い黒髪の爬虫類の女が、天井に張り付いていて、キミたちのことを見下ろしています。

キミたちがそれに気が付くと、その女は、その場にどさりと落ちてきます。

そして、なぜかその拍子に、その女の体から滴っていた血が、突然めらめらと燃え上がって、教室中に火が燃え広がっていきます。いつの間にか、音楽室は火の海です。そして女は、そのままキミたちに向かって襲い掛かってきます！

★解説3

「幽霊」1体と戦闘になる。

「幽霊」

能力値: 体力 4/ 技術 4/ 知力 6/
恋愛 6/ 情報 5/ 経済 2

HP: 肉体 11/ 精神 24/ 社会 14

特技《近接攻撃》(p.32)、《かばう》(p.32)、
《魔法弾:炎》(P.19)、《全体化》(P.19)、
《念動力》(P.19)、《幽体》(計算済み)

アイテム: 素手 (1D6)

〈幽体〉

タイミング: 常時 **対象:** 自分

射程: - **能力値:** -

あなたの肉体 HP の最大値を -5 する。

あなたは、属性ダメージもしくは〈幽体〉
を取得しているキャラクターからのダメージ
以外では、肉体ダメージを受けない。

「幽霊」は、特技〈幽体〉を取得している
ので、属性ダメージ以外では肉体ダメージ
を与えられない。

もし PC が、マジシャン専用特技または
ストレンジャー専用特技、ストレンジャー
装備を使用した場合、GM は描写をし、
その場にいる全員に PC の正体を明かさ
せること。

もし PC が自分の正体を明かすのを渋
るようなら、GM は、正体を明かしてしま
っても、**使命の達成やシナリオに、何も
ペナルティは発生せず**、このシーンは
PC が全員揃って、情報交換を行うこと
を意図したシーンである、ということ
を話してしまってもよい。

戦闘終了後、PC がさらに周囲を探索
するようなら、ピアノの後ろで泡を吹い
て気絶している久地部長の姿がある。(判
定の必要なし)

★描写 3

幽霊を倒すと、幽霊の姿は、溶けるよ
うにして忽然と消え、火の海になってい
た音楽室も、まるで何もなかったかのよ
うに元通りの形に戻ります。

やがて音楽室には顧問の白銀先生が
ピョコピョコとやってきて、キミたちに教
室に戻るよう促します。

★セリフ: 久地イサミ

(目覚めて)「ひ、ひいっ!!! 出たあ!!!
オバケー!!…な、なんだお前か!! びっ
くりさせやがって!!」

(幽霊のことを聞かれて)「違う違う! それ
は俺じゃない!! こんなこと起きるなん
て思わないだろ!!」

「あ、こんにやくの事? アレは俺だけ
だ。お前らの情けない姿と言ったら無
かったなあ! ガハハ!」

★セリフ: 白銀トシヒロ

「お前たち、何をやってる! 無事か!」
「肝試し? まったく、何を騒いでるかと思
えば…」

(火事や幽霊について聞くと)「ん? まあ、
なにやら騒ぐ声は聞こえたが、火事なん
で、起こっているようには見えなかつ
たが、そもそも、どこも燃えていない
じゃあないか。」

「とにかく、皆、教室に戻りなさい。」
(帰際、PC ③の側に寄って)「何か、起
こり始めたのだな。私も調べてみよう。
警戒を怠るな。キュッ。」

★結末

PC たちが音楽室から出るとシーン終了。

シーン 10

シーンプレイヤー: なし

★解説

マスターシーン。

★描写

キミたちが全員で廊下を歩き、教室に
戻っている途中、半田と黄島だけ、少し
グループから離れたところで、歩きなが
ら話をしている。

半田は、皆と話しているときより心な
ししか明るく見え、反対に黄島は、どこ
となく浮かない顔をしている。

半田が、「いやあ、なんだか、すごい
ことになっちゃったなあ。肝試しのはず
が、ほんとの幽霊騒ぎになっちゃうとは
なあ。」と言い、それに黄島が、「そう
ですわね。」と、こともなげに返す。

「黄島、大丈夫だったか。お前、怖い
の、苦手だったろ。」

と言うと、

「はい。」と黄島が返す。

そうして、半田が、
「なんだったらさ! 今日、同じ布団で
寝てやろうか? なーんで…」

と、わざと明るい口調で言うと、前を

歩いてきた黄島は黙り込み、それから、
半田のほうを振り返らずに、
「やめて下さい。」

と言う。半田はそう言われて、その場
に立ち止まってしまう。黄島は、
「そういうこと言うの、もうやめて下さ
いって言ったじゃないですか。……もう、
これ以上、僕に構わないでくれませんか。」

と言って、黄島はみんなのいる所へ駆
けていってしまう。半田は、その場
に残されるように立ちすくむ。

★結末

シーン終了。

シーン 11

シーンプレイヤー: 任意

★解説

ここからは、各 PC は自由行動となる。
行動したい PC からシーンプレイヤーに
指定し、場面を当てはめて自由にシー
ンを作っていくこと。(シーン 11-A、11-B
…)

これ以降、さらに追加で、以下の情
報が判定できるようになる。

- ・半田マサシについて
- ・黄島ケンについて
- ・久地イサミについて
- ・肝試しの日の記録について

・半田マサシについて

180cm120kg、高2の17歳、パンダ獣人。

半田は、同じ部員で後輩の黄島に恋をしている。夏休みに入る前、黄島に告白したが、断られてしまい、それ以来疎遠になってしまったことを気にしているようだ。

そうした経緯から、半田は、部活をやめてしまおうかとも考えている。

そして、本人は隠しているが、半田は魔法使いである。

・黄島ケンについて

160cm80kg、高1の16歳。トラ獣人。

半田マサシと仲のよい先輩後輩といった関係だったが、夏休みに入る前あたりから、半田と距離を置くようになってしまった。

黄島にとって半田は、いい先輩であり、それ以上でもそれ以下でもない。

黄島は半田と関係がギクシャクしてしまったのを気にしていて、元の関係に戻りたいと思っている。

そして、黄島ケンも、何者かの魔法によって作られた魔法的存在である。そして黄島自身はそのことに気付いていない。

・久地イサミについて

190*cm150kg、高3の18歳。クジラ獣人。

変わったオナニーの方法を探求するのが好き。

久地イサミは、合宿の肝試し中に一人で抜け出し、音楽室に隠れて、皆が驚く様子を動画に撮っていた。後で全員に公開するつもりだったようだ。

撮った動画を見てみると、天井にいた幽霊の姿が、動画の中では、黒いもやのようなものになって映っている。

また、同じく、音楽室の中にいる全員を撮った映像の中で、黄島の姿だけが、黒いもやのようなものになって映っている。

・肝試しの日の記録について

肝試しの日、音楽室では、火事が起きていた。しかし何者かが、火事が起きたという記憶を人々から消し、また学校から火事が起きた証拠を隠している。

ニュースや新聞には、火事の記録が残っている。それによれば、黄島ケンという生徒が、ボヤの元の火事で巻き込まれて亡くなっている。

シーン 12

シーンプレイヤー：PC③

★解説

「半田マサシについて」の情報が公開されたら行うシーン。

★描写

(PC③)は、合宿のさなか、保健室にいる白銀に、再び呼び出されていまし

た。

★セリフ：白銀トシヒロ

「来たか、(PC③)。」

「どうやら半田マサシが『闇』に囚われた魔術師で間違いないようだ。」

「(PC③)よ、奴を討つのだ。闇に囚われた以上、魔術師ギルドとして、半田マサシを生かしておくことはできぬ。」

「奴を排除すれば、この学校にかかっている魔法は解けるだろう。」

(異議を唱えると)「それはできない。闇に囚われし魔法使いは、我々魔術師ギルドだけでなく、一般の人々にも危害を与えかねない。一刻も早く排除せねばならんのだ。」

「我々の使命は、闇を退けること。そしてそれが、人々の、地球全体平和を守ることになる。必ずやりとげよ」

★結末

PC③が答えるとシーン終了。

シーン 14

シーンプレイヤー：PC①

★解説

「黄島ケンについて」の情報が公開されたら行うシーン。

★描写

黄島は食事当番で、食堂の調理場で、夕食の仕込みをしており、(PC①)はそれを手伝っていました。

★セリフ：黄島ケン

「(PC①)先輩、手伝ってくれてありが

とうございます。」

「あのう、実は、おりって相談があるんですけど。」

「ぼく、相撲部をやめようかと思ってて。」

「いや、あの、なんて言うか……。半田先輩と、その、ケンカじゃないんですけど、ちょっと仲が悪くなっちゃって。」

「半田先輩は悪くないんです。ぼくが、優柔不断で、半田先輩を困らせちゃってるとって言うか……。」

(ケンカの理由を聞かれて)「それはちょっと……。」

「それで、半田先輩が、部活やめようとしてるって聞いて。絶対、僕のせいなんです。でも半田先輩は、体格もいいし、相撲も強いし……。それだったら、僕のほうが辞めれば、うまく収まるんじゃないかって思って。」

(どうしたいか聞かれ)「ぼくは、半田先輩と、元通りになりたいって思ってます……。」

「(PC①)先輩は、ぼくと半田先輩が、元通りになれるって思いますか?」

(答えを聞いて)「そっかあ……。なんだか、すみません。聞いてくれてありがとうございます。先輩に相談してよかった。」

「(PC①)先輩は、はにかんで笑う)」

「(PC①)先輩は、はにかんで笑う)」

「(PC①)先輩は、はにかんで笑う)」

★結末

PC①が応じたらシーン終了。

シーン 15

シーンプレイヤー：PC④

★解説

「半田マサシ」「黄島ケン」「肝試しの日の記録」の情報がすべて解禁されたら行うシーン。

★描写

(PC ④) は、合宿のさなか、倉石渉から、別の教室に呼び出されていました。

★セリフ 1: 倉石渉

「(PC ④) くんが調べてくれたおかげで、色々なことが分かりました。」

「やはり、記録では黄島ケンという生徒は、音楽室で起こった火事に巻き込まれて亡くなっていました。」

(火事の理由を尋ねられたら)「火の不始末によって、音楽室の真下の職員室から火の手が上がり、その結果音楽室は半焼、当日音楽室でひとりで肝試しの準備をしていた黄島ケンは、鍵の故障で音楽準備室に閉じ込められ、それが原因で焼死しています。」

けれど調べたところによれば、この時間平面上では、学校の火事という出来事がなかったことにされ、また黄島ケンは肝試しの準備を手伝っていない。(※こちらは本筋ではないため、火事の理由を尋ねられた場合だけ答えればよい。)

★セリフ 2: 倉石渉

「そして、何者かの魔法によって、黄島ケンは蘇り、学校の火事という出来事そのものが、この学校の人々の意識から消えた。そして、肝試しは今日に変更され、黄島ケンは買い出しに出て音楽室で準備することはなかった。」

「そして、その魔法を使ったのが、おそらく半田マサシ。」

「これは、魔法による現実の改変、書き換えというレベルの出来事です。だから、特殊な時空の歪みとして検知された。」

「この現象を止める方法は、魔力の供給を止めることです。つまり、半田マサシに魔法を解いてもらうか、半田マサシを倒すこと。ですが、そう簡単に解いてくれるとは思えません…」

「魔法が解ければ、学校にかけられた魔法は解け、黄島ケンも消えるでしょう。」
「こんなことは他にあまり例がないので、そもそも時間管理局がどうにかできるものなのかも分かりません…」

「でも、理由が理由だけに、ちょっと……同情してしまいますね。」

(方法はないのかと聞かれて)「ないことはないですが……ごめんなさい、禁則事項なんです。なので、みなさんの手で見つけ出してもらうしか……ごめんなさい。」

「とにかく、ぼくももう少し調べてみます。(PC ④) さんも、探してみてください、この事件が一番うまく収まる方法を。」

★結末

PC ④が応じたらシーン終了。

シーン 16

シーンプレイヤー: PC ②

★解説

「半田マサシ」「黄島ケン」「肝試しの日

の記録」の情報がすべて解禁されたら行うシーン。

★描写

合宿のさなか、(PC ②) は、半田に学校の屋上へ呼び出されます。

キミがやってくると、屋上では、相撲部の廻しや、布団の真っ白いシーツが干してあり、風に揺れています。そしてその真ん中に、半田が立っています。

★セリフ 1: 半田マサシ

「よう。」

「分かってるだろ。突き止めたんだろ。俺が全部やったってこと。」

「どうするんだ、お前は。お前は俺を殺すのか?」

「お前が殺さなくても、きっと俺は殺されちまうと思う。あの魔法使いに。それとも、普通のやつに戻されちまうのか。どちらにしても、この世界は元に戻ちまう。」

(魔法を使った理由を聞かれて)「どうしてって、黄島を、生き返らせたかったからだよ。」

「じゃあ、どうすればよかったんだよ」

「お前ならどうするんだ? 死んだ奴がいて。生き返ってほしくて。それで自分にだけその力があつたら、お前は どうするんだ?」

(生き返らせたことを否定されると、涙をばらばらと流して)「でも……でも俺は、黄島が好きだ、好きなんだ、黄島のこと。切なくて、苦しくて、たまらないん

だ。あいつが、もうここにはいないのが辛い。俺は、あいつともうちょっとだけ一緒にいたかったんだ。どうすればよかったんだ……。」

(俺がいるじゃないか、と言うと)「ありがとう。でも……俺は、黄島がいて、(PC ②) や、部長がいて、みんながいる、そういう時間がずっと続いていけばいいって、そう思ってたんだ」

★セリフ 2: 半田マサシ

(それでも PC ②が否定すると)「そうか、それじゃもう、(PC ②) とは分かり合えないな。」

「さよなら。」(退場する)

(PC ②が、味方になると言うのと、驚いて)「…でも、俺はこれ以上どうしたらいいのか分からない。追手が来た以上、俺はもうどうしようもないと思ってたから。俺に何かできるなら、協力させてくれ。」

「ありがとう、(PC ②)。お前が親友で、本当によかった。」

★結末

どちらにしろ、PC ②が半田との会話を終えたらシーン終了。

シーン 17

シーンプレイヤー: PC ②

★解説

PC は全員登場すること。

部員で相撲の稽古が終わり、放課後、PC 全員が部室に集まっている。

半田マサシは稽古に姿を見せず、こ

のシーンに登場しない。黄島ケン、白銀トシヒロ、久地イサミは土俵のある練習場にいる。倉石渉も、学内にいることにしてよい。

ここで決めるのは、「半田マサシを倒すか倒さないか」である。

・半田マサシを倒した場合

半田マサシを戦闘不能もしくは死亡させれば、この学校にかけられた魔法は解け、元の時空平面に戻る。

その場合、半田マサシは、改変した時空にまつわるすべての記憶と、魔法の能力を失っており、黄島ケンは死亡したことになる。

・半田マサシを倒さない場合

PC たちが半田マサシを倒さないことを選択した場合は、白銀トシヒロが魔術師ギルドの人間を呼び出し、半田マサシを殺害しようとする。

それを阻止しようとした場合、白銀トシヒロを倒さなければならない。白銀トシヒロを倒すと、PC たちは魔術師ギルドからその身を追われることになる。

・半田マサシを助ける方法

GM は、「半田マサシを助ける方法」の条件について、PC に話さなくても良いし、話しても良い。(もしプレイの進行に支障をきたすようなら、話してしまうこと。)

また、倉石渉に《シャーロックホーム

ズ》を使用すれば、無条件で全て話してよい。

PC たちは、白銀トシヒロを倒し、なおかつその後に「奇跡」の《シープヘッド》(もしくはそれに準ずる奇跡)を使用すれば、この時間平面を継続させることができる。

また、「奇跡」の《シープヘッド》と、《ラビットラン》(もしくはそれに準ずる奇跡)を、両方使用すれば、PC のうち 1 人を過去にタイムリープさせ、過去改変を行わせることができる。

PC 全員の意見がどちらかに一致したら、クライマックスフェイズに移行する。

このとき、黄島ケン、久地イサミ、倉石渉は戦闘力を持たないエキストラ扱いとなり、クライマックスフェイズに登場しない。

また、もし PC たちの意見が割れた場合には、頃合いを区切り、PC たちを「半田マサシの味方をする陣営」と「そうでない陣営」に分け、さらにゲスト NPC として半田マサシと白銀トシヒロを追加して、クライマックスフェイズに移行すること。

クライマックスフェイズ

シーン 18-A

シーンプレイヤー：PC ②

★解説

PC が「半田マサシを倒す」と選択した際に発生するシーン。

★描写

夜、音楽室。

キミたちが足を踏み入れると、半田マサシが、キミたちのことを待っています。

★セリフ：半田マサシ

「来ちゃったか。そろそろ来る頃だと思った。」

「言い残すことなんて、思いつかねえな。俺はこの世界を守りたい。それだけだよ。」

「(PC ②)、屋上でさ、最後に、お前に本心を打ち明けられて、ほんとによかったよ。お前は一番の親友だ。」

「さあ、殺し合おうぜ。俺は全力で行く。(背後に幽霊を召喚する)」

シーン 18-B

シーンプレイヤー：PC ②

★解説

PC が「半田マサシを倒さない」と選択した際に発生するシーン。

★描写

夜、音楽室。

キミたちが足を踏み入れると、白銀トシヒロが、キミたちのことを待っています。

★セリフ：白銀トシヒロ

「おや？ 半田マサシはどうした。私は半田のことを待っていたのだが…」

「そういうことか。子供の浅知恵で考え付きそうなことだ。」

「(PC ③)。これはどういうことだ？ 貴様の使命はなんだったのか忘れたか。」

「愚かな……大人に歯向かうとどういうことになるか教えてやる。(背後からぞろぞろと、黒ローブを着た魔術師たちが出てくる。)」

「半田マサシ」

クラス:アウトロウ/マジシャン

能力値: 体力 6/ 技術 3/ 知力 4/ 恋愛 5/ 情報 4/ 経済 5

HP: 肉体 18/ 精神 18/ 社会 18

奇跡:《シープヘッド》《フェニックス》

特技:《近接攻撃》《かばう》《魔力の武器: 闇》《怒声》《イカサマ》《威圧》

装備: 木刀 (2D6+1)、改造服 (3)

行動方針:《イカサマ》と《威圧》を使い、確実に攻撃を当てようとする。《怒声》と《魔力の武器: 闇》を合わせて [3D6+6] 点の闇属性ダメージである。

《魔力の武器: 闇》はオリジナルスキルで、炎・氷・雷属性を減点する防具でもダメージを減点できない。

「白銀トシヒロ」

クラス:インフォーマー/マジシャン

能力値: 体力 3/ 技術 3/ 知力 7/ 恋愛 5/ 情報 6/ 経済 3

HP: 肉体 12/ 精神 24/ 社会 18

奇跡:《エイプフォール》《フェニックス》

特技:《近接攻撃》《かばう》《危険感知》《シャッターチャンス》《魔法弾: 氷》《全体化》

装備: 素手 (1d6)、バックパック (2)

行動方針:「白銀トシヒロ」と戦う場合、このキャラクターが先制判定を行う。スキル《危険感知》を計算に入れること。

1 ターン目は後方エンゲージに移動し、2 ターン目から《魔法弾: 氷》を《全体化》で「対象: 範囲 (選択)」に変え

て攻撃する。このとき PC ③には《シャッターチャンス》を使用する。

「エネミー A」

クラス:マジシャン/ジニアス

能力値: 体力 3/ 技術 4/ 知力 7/ 恋愛 5/ 情報 5/ 経済 3

HP: 肉体 14/ 精神 24/ 社会 16

奇跡:《フェニックス》《ホースイヤー》

スキル:《近接攻撃》《かばう》《魔法弾: 炎》《精神攻撃》《全体化》《ダブルアクション》

装備: ナイフ (2d6)、バックパック (2)

行動方針:「半田マサシ」と戦う場合、このキャラクターが先制判定を行う。1 ターン目は《魔法弾: 炎》を使用した後、《ダブルアクション》で後方エンゲージに移動する。その後は毎ターン《魔法弾: 炎》と《ダブルアクション》《精神攻撃》を使用する。

「エネミー B」

クラス:ファイター/マジシャン

能力値: 体力 6/ 技術 4/ 知力 7/ 恋愛 4/ 情報 3/ 経済 3

HP: 肉体 20/ 精神 22/ 社会 12

奇跡:《ボアラッシュ》《フェニックス》

スキル:《近接攻撃》《かばう》《剛拳》《なぎ払い》《集中》《魔力の武器: 炎》

装備: 素手 (1d6+6)、バックパック (2)

行動方針:《なぎ払い》《集中》《魔力の武器》で、範囲 (選択) の対象に [2d6+6] 点の炎属性ダメージを与える。

「エネミー C」

クラス:エージェント/マジシャン

能力値: 体力 6/ 技術 5/ 知力 4/ 恋愛 4/ 情報 4/ 経済 4

HP: 肉体 22/ 精神 16/ 社会 16

奇跡:《ビハインドブル》《フェニックス》

スキル:《近接攻撃》《かばう》《カバリング》《アクロバットカバー》《受け身》《魔力の武器: 炎》

装備: 木刀 (2d6+1)、バックパック (2)

行動方針:《魔力の武器: 炎》で、[2d6+1] 点の炎ダメージを与える。また、半田または白銀が攻撃された場合、《カバリング》《アクロバットカバー》の効果で攻撃をかばう。

半田マサシを倒す場合には「半田マサシ」が、白銀トシヒロを倒す場合には「白銀トシヒロ」が現れ、エネミー A、B、C と共に戦う。

いずれのエネミーも《フェニックス》は自分にしか使用しない。

PC 人数が 4 人の場合、「エネミー C」を削除する。PC 人数が 3 人の場合、さらに「エネミー B」を削除する。

・半田マサシを倒した場合

★セリフ: 半田マサシ

「黄島……最後に、お前の声が聞きたかったなあ……」

★結末 1

半田が倒れると、シーンが終了し、シーン 19 に移行する。

・白銀トシヒロを倒した場合

★セリフ: 白銀トシヒロ

「バカな……! 貴様ら、自分たちのやることがどういうことか、分かっているのか!!」

「半田がまた闇の力を使ったらどうする!? それで人々に危害が加わったら!! 貴様ら、そのたびに半田の尻ぬぐいをするつもりなのか!!」

「一度味をしめた者は、二度三度同じ過ちを繰り返す! きっと貴様らも後悔する時が来るぞ!!」

★結末 2

PC が《シープヘッド》を使うとシーンが終了し、エンディングフェイズに移行する。

さらに PC が《ラビットラン》を使用した場合、シーン 18-2 に移行する。

シーン 18-2

シーンプレイヤー: PC ①

★解説

PC 全員登場。

★描写

気が付くと、PC たちは、火の海となった音楽室の前にはいます。

扉の向こうには音楽準備室があり、その扉の奥から、ドンドンと叩く音と、「誰か! 助けて!」という、黄島の声が聞こえてきます。

PCが宣言すれば、扉が破ることができ、黄島を助けることができます。

★セリフ：黄島ケン

「先輩……!」(手を伸ばす)

エンディング

★解説

シーン19-A～23-Aは、「半田マサシを倒した場合」のエンディング、シーン19-B～23-Bは、「半田マサシを助ける方法」で成功した場合のエンディングである。

各自でやりたいシーンがある場合には、もちろん個別に各PCのエンディングを演出しても良い。

シーン19-A

シーンプレイヤー：PC①

★解説

半田マサシを倒した後の、PC①のエンディングシーン。

★描写1

夜が明けて、早朝、(PC①)が道場に戻ると、明かりがついており、黄島ケンが、ジャージにまわし姿で、稽古の後片付けをしています。

★セリフ：黄島ケン

「先輩、何かあったんですか?みんなしてどこかいなくなっちゃって。」

「あの、先輩、ぼくあれから考えたんですけど。今日、半田先輩と、もう一回話してみようと思うんです。」

★結末

PCが黄島の手を取れば、エンディングに移行する。

「(PC①)先輩と話して、気づいたんです。やっぱりぼく、半田先輩と、もう一度ふつうの先輩後輩の中に戻りたいんだって。だから、もう一度仲直りできるように頑張ってみます。(PC①)先輩も、それがいいって思いますよね?」

「じゃ、ぼく、さきに教室に戻ります!」

「それじゃ、また練習で!」

★描写2

そう言って、黄島が笑顔で走っていき、その姿が、すうっと金色の砂になって、散り散りと消えていくのが見えます。

それと同時に、道場や、学校の校舎全体から、金色の粉が舞い散るように落ちていき、やがて収まります。

気が付くと、黄島はその場からいなくなっています。

★結末

PCが反応を示したらシーン終了。

シーン20-A

シーンプレイヤー：PC④

★解説

半田マサシを倒した後の、PC④のエンディングシーン。

★描写

(PC④)は、気が付くと、すっかり黒焦げになった音楽室の真ん中に出て、外からの朝日を浴びています。

その隣には、倉石渉が立っています。

★セリフ：倉石渉

「(PC④)さん、気が付きました?」

「半田マサシの魔法は解けたようです。これから、おそらく魔術師ギルドや時空管理局が動いて、これから事態の収拾にあたると思います。」

「黄島ケンが生き返ったという事実は、集団幻覚や記憶の混乱といった形で処理されることでしょう。」

「寂しいですけどね。」

「でも、われわれ時空管理局の仕事は、むしろこれからが本番ですから、(PC④)さんも、ご協力をお願いします。」

★結末

PC④は、まだまだ自分の任務は続いていくことを予感する。シーン終了。

シーン21-A

シーンプレイヤー：PC③

★解説

半田マサシを倒した後の、PC③のエンディングシーン。

★描写

戦いから一夜明け。

(PC③)は、白銀トシヒロに保健室に呼び出されていました。

★セリフ：白銀トシヒロ

「来たか、(PC③)。」

「半田マサシは、『罰』を受けた。その

ため、半田にはもう何の力も、魔法の知識もない。ただの一般人だ。」

「我々の任務は達成された。よくやったぞ、(PC③)。貴様の働きによって、この地球の秩序も保たれた。」

「貴様は良いことをしたのだ。私も誇らしいぞ。」

「またこの獣京で、このようなことが起こるやもしれぬ。その時はまたよろしく頼むぞ、(PC③)。」

★結末

PC③が引き受ければシーン終了。

シーン22-A

シーンプレイヤー：PC⑤

★解説

半田マサシを倒した後の、PC⑤のエンディングシーン。

★描写

合宿から数日後、ある夏の日。

葬儀場で、黄島ケンの告別式が行われています。彼の友人らと、相撲部員たちは、夏用の制服で出席しています。

式が終わり、久地部長と(PC⑤)は、式場の外に出ていました。

空は雲一つなく晴れていて、とても暑く、セミが騒がしく鳴いています。

久地部長は、大きな体を震わせて号泣しています。

★セリフ：久地イサミ

「(ぼろぼろと涙を流しながら) あの日に合宿なんてやらなきゃあ……!!肝試しなんかやらなきゃ、こんなことにならな

かったんだ…!!俺のせいだ…!!俺があいつを一人になんてしたから…!!」

「(少し落ち着いて)黄鳥はさあ、可愛いやつだったよ。部長、部長、なんて言ってさ。誰からも好かれるやつで。あいつがもういないなんてな。佳人薄命ってやつなのかもな。」

「(PC⑤)、そばにいてくれて、ありがとな。気持ちが楽になったよ。お前が親友でよかった。」

★結末

悲しみも、暑い夏も、まだまだ続きそうだとPC⑤は思う。PC⑤が応じたらシーン終了。

シーン 23-A

シーンプレイヤー：PC②

★解説

半田マサシを倒した後の、PC②のエンディングシーン。

★描写

同じく、告別式場の外で、青空の下、PC②は半田マサシと話をしています。

★セリフ：半田マサシ

「なんか、長い夢を見ていたような気がするんだ。死んだあと、突然黄鳥が生き返って、みんなで合宿で肝試しをした夢。そんなことねえんだけど。」

「(PC②)、俺さあ、黄鳥のことが好きだったんだ。」

★結末

セッション終了。

シーン 19-B

シーンプレイヤー：PC①

★解説

白銀トシヒロを倒した後の、PC①のエンディングシーン。

★描写 1

夜が明けて、早朝、(PC①)が目覚めると、みんなが寝泊まりする、布団の敷かれた教室に戻ってきていました。ふと見ると、黄鳥の姿だけがありません。

キミが道場にやってくると、明かりがついており、黄鳥ケンが、ジャージにまわし姿で、稽古の後片付けをしています。

★セリフ：黄鳥ケン

「先輩、おはようございます！ 早いですね。」

「あの、先輩、ぼくあれから考えたんですけど。今日、半田先輩と、もう一回話してみようと思うんです。」

「(PC①)先輩と話して、気づいたんです。やっぱりぼく、半田先輩と、もう一度ふつうの先輩後輩の中に戻りたいって。だから、もう一度仲直りできるように頑張ってみます。」

「ぜんぶ、(PC①)先輩が相談に乗ってくれたおかげです。」

「あの、ぼく…(PC①)先輩のことが…。」(顔を真っ赤にして)「あ、あの、ぼく、さきに教室に戻ります!」

「それじゃ、また練習で!」

★結末

もし、PC①と黄鳥の友好度が両者ともレベル2以上で、PC①が望むなら、シーン内で感情を「恋人」に変更してよい。

PCが反応を示したらシーン終了。

シーン 20-B

シーンプレイヤー：PC⑤

★解説

白銀トシヒロを倒した後の、PC⑤のエンディングシーン。

★描写

朝。(PC⑤)は、道場で着替えながら、久地部長と2人きりでいます。

あれから、時の流れは「黄鳥が死ななかつた」世界となり、PCたち5人以外の歴史も変わっています。

★セリフ：久地イサミ

「はあ〜。(溜息)」

「だってよお、(PC⑤)〜。あの火事のおかげで、肝試しも途中で中止になっちゃったしよ〜。」

「そりゃ、黄鳥も無事だったし、よかったけどよ……。せっかくのオレの夏の思い出作りが……。」

「よっし、じゃあ来週、夏祭に行こう!」

「ぼっかオメー、夏といえば、祭だろ!あ、来週のは、花火大会も一緒にやるらしいぜ。お前、もちろん来週あいてるよな?」

「一緒に付き合えよ!逆らったら、死刑だかんな!ガハハ!」

★結末

PC⑤が答えたらシーン終了。

シーン 21-B

シーンプレイヤー：PC④

★解説

白銀トシヒロを倒した後の、PC④のエンディングシーン。

★描写

朝。(PC④)は、すっかり黒焦げになった音楽室の前に立っています。そしてその隣には、倉石渉もいます。

★セリフ：倉石渉

「(PC④)さん、時空の流れが変わりました。」

「僕らは確かに時空の歪みの調査をしていたはずだったのですが……。その現象ごとさっぱり元通りになっています。」

「これも、全部(PC④)さんがやったことなんですか?」

「やっぱり(PC④)さんに頼んで正解でした。これからも、ご協力お願いしますね。」

★結末

PC④は、まだまだ自分の任務は続いていくことを予感する。シーン終了。

シーン 22-B

シーンプレイヤー：PC③

★解説

半田マサシを倒した後の、PC③のエンディングシーン。

★描写

朝。(PC ③)は、白銀トシヒロに保健室に呼び出されていました。

★セリフ：白銀トシヒロ

(回転いすでクルクル回りながら)「来たか、(PC ③)。」

「合宿の調子はどうだ。(PC ③)がこの学校に来てから、はや1か月が過ぎた。この学校にも慣れたか？」

「我々の任務は、この世界に潜む「闇」を撃ち滅ぼすこと。そしてこの獣京の秩序を守るために、お前はこの学校にいるのだ。そのことを忘れるなよ、(PC ③)。」

「ところで……(PC ③)よ、私は何か、とても重要なことを忘れていたような気がするのだが、気のせいか……。なにかこの学校で、とても重要な任務があったような気がするのだが……」

「キュウウ……思い出せん。しかしこの学校には、他に魔法の痕跡もない。杞憂ならいいのだが……。」

「ともかく、これからもよろしく頼むぞ、(PC ③)」

★結末

PC ③が引き受ければシーン終了。

シーン 23-B

シーンプレイヤー：PC ②

★解説

白銀トシヒロを倒した後の、PC ②のエンディングシーン。

★描写

今日も今日とて、合宿は続き、獣ヶ丘

高校相撲部の部員たちは、みんな朝から、相撲場の土俵で、朝稽古をしています。……一人、半田の姿だけを除いて。

稽古がひと段落し、休憩時間にキミが道場を抜け出すと、建物の裏手で、廻しの上にパーカーを着た半田が、気まずそうな顔をしながら、座りこんでいました。

★セリフ：半田マサシ

「ゲッ、ばれた。」

「行かねえよ。もう、こんな部、辞めるつもりだったんだ。黄鳥と会うのも、気まずいし。だけど……」

(本当の気持ちを聞かれて)「ほんとは、辞めたくねえ。お前が、いてくれるから。」
「ほんとは、お前が、俺のこと呼びに来てくれるんじゃないかって、思ってたんだ。ごめん。……ありがとう」

★描写 2

キミに連れられて、半田は、相撲場に足を踏み入れます。

みんなから声をかけられても、半田は生返事で、浮かない顔です。

その中で、黄鳥が、半田と目を合わせます。

★セリフ：黄鳥ケン

「半田先輩、おかえりなさい。」

★セリフ：半田マサシ

(その言葉を聞いて、顔をくしゃくしゃに歪めて下を向き)「おう、ただいま」

★結末

PC たちが会話を行ったら、セッション終了。