

Icicle Rain, Chaos Song

作：依虚ロゼ

シナリオ情報

Scenario Information

レギュレーション

PC人数：2～5人

プレイ時間：4時間～4時間半

シナリオランク：5

シナリオトレーラー

マーベリックの連続失踪事件。

果たして彼らはどこに消えたのか。なぜ消えたのか。

疑問が氷解するとき、不気味な音色が響き渡る。

—くるよ、くるよ、おそろしいおわりがくるよ—

—いいや、いいや、みんなでおわればハッピーさ！—

凍てついた涙がこぼれ落ち、混沌に吞まれる聖域都市。

渦巻く悪意を打ち砕け、マーベリック。

マジックパンクTRPG

[Icicle Rain, Chaos Song]

プレイヤー情報

PCの設定

「チームを組んで魔物討伐のピズを受けた」という設定が付与される。また、魔術に詳しいPCが1人はいることが望ましい。

推奨データ

特になし。

推奨サンプルキャラクター（推奨順）

- はぐれ魔術師
- 魔物狩り
- 魔石採掘者
- 私立探偵
- 魔導機技師
- 呪奏士

GM情報

シナリオの留意点

- 導入フェイズの「イベント①」から順番に進めていくことでシナリオが進行する。
- 「イベント④」と「イベント⑤」には、判定に失敗した場合のペナルティとジャックポットが発生した場合のボーナスが記載されているため、忘れずに処理すること。
- 「イベント⑦」でアズリーンが死亡した場合、「イベント⑧」で合同捜査本部が成立せず、「イベント⑨」のボーナスが発生しないほか、終了フェイズの演出も変化する。

登場NPC

アズリーン

タイプ：人間 性別：女性 年齢：24歳

立場：元学会所属の導師

設定：本シナリオの中ボス兼ヒロイン。パートナーのヴァーミリアの死後、心が壊れ、トーフー・ボーファーに洗脳された導師。普段は虫も殺せないが、特定のメロディを聞くと意識が切り替わり目の前の相手を殺害する。操られている間の記憶はないが、シナリオの途中で洗脳が解除され、すべてを思い出して絶望する。

学会を抜けた理由は、ヴァーミリアの死をきっかけに学会に対する不信感が爆発したから。BARマグス&マップスで働くようになった理由は、今現在マーベリックとして頑張っている人たちを少しでも応援したかったからである。

親友が死にゆくときはまだ凍結の門を第7階梯までしか使えなかったため、第8階梯の《氷の棺》によるゴールドスリープも第9階梯の《絶対零度》による苦しみのない死も与えられなかった。現在はトーフー・ボーファーに力を引き出されたことで第9階梯まで扱えるようになったため、彼女に操られるまま《絶対零度》による苦しみのない死を撒き散らしている。

トーフー・ボーファー

タイプ：精霊 性別：不明 年齢：不明

立場：無差別テロリスト

設定：破滅思想に支配された混沌教団において、神として崇められている存在。強力な魔術や危険な Ma-

GEARを使用したテロを引き起こす。本シナリオにおいては黒幕兼ボスとして、解決フェイズで対決する（『ルールブック』p.179）。

ゲイリー・ガーランド

タイプ: 人間 **性別:** 男性 **年齢:** 54 歳

立場: 保安局保安官

設定: ティファレットの聖域保安官。聖域保安局では手に余る事件の解決をマーベリックに依頼する（『ルールブック』p.177）。

ヴァーミリア

タイプ: 人間 **性別:** 女性 **年齢:** 24 歳

立場: 魔物狩り

設定: シナリオ内で名前のみ登場する、アズリーンのパートナー。燃えるような赤い髪と長身、そして綺麗に割れた腹筋が特徴の魔物狩り。〈グレイブ〉と《猛攻》を生かした白兵戦を得意としており、アズリーンとコンビを組んでさまざまなビズを受けていた。

発症した病は高位の魔術師ならば治せるものだったが、ヴァーミリアは悪徳魔術師を何人も保安局に突き出していたため、学会から注視されていた。そのため、学会を恐れた魔術師たちはある者は門戸を閉ざし、ある者は法外な治療費を要求し……そうこうしている間にヴァーミリアの命は尽きた。

導入フェイズ

Introduction Phase

イベント①：死神が生まれた日

発生条件: 導入フェイズの開始時

終了条件: 描写を終える

参加条件: 不参加

場所/時刻: 不明

GM向けの解説

セッション開始後、最初に発生するイベントである。本シナリオの中ボスでありヒロインでもあるアズリーンが、ボスのトーフー・ボーフーに心を囚われる場面となる。PCは登場不可であり、いわゆるプレイヤーは知っているがPCは知らない情報となる。

演出

——2人で暮らすには少し狭いコテージ。ベッドの上には苦しみにうめく赤髪の女性がいて、金髪の女性がその手をギュッと握りしめていた。

苦しむ女性は殺してと懇願し、金髪の女性は必死に拒絶する。

それは、不治の病に苦しんで死を願う者と、諦めきれない女性の姿だった。

金髪の女性は「私にもっと力があれば」と、自己嫌悪、悔しさ、悲しさに満ちた声を絞り出す。

そんな彼女のウェーブがかった髪を、赤髪の女性が愛しさを込めて撫でようとして——力尽きて、死を迎える。

絶叫。引き裂かれるような叫び声が響き渡る。

残されたのは、糸が切れたように動かなくなった生者と、物言わぬ死者が残る冷やかな空間。

そんな室内に、いつの間にかひとりの幼い少女が立っていた。

半透明の少女は、軽やかなステップを踏むように金髪の女性に近づき、そっと耳元で何かを囁いて——。

行動

描写を終えたのち、「イベント②：BARでのひととき」が発生する。

イベント②：BARでのひととき

発生条件: イベント①の終了後

終了条件: PCが帰宅を宣言する

参加条件: 強制参加

場所/時刻: 6区・BARマグス&マップス/夜

GM向けの解説

このイベントは魔物討伐の依頼を終えたPCがBARマグス&マップスで打ち上げをする場面で、下記の狙いがある。

- ・PCの掛け合いを通して互いのロールプレイの方向性や関係を確認する
- ・店員（アズリーン）に話題を振らせることで、PCのロールプレイを引き出す
- ・中ボスでありヒロインでもあるアズリーンとPCの絡みを作る

アズリーンのロールプレイに悩む場合は、「すごいです」「そうなのですね」と相槌を打ったり、「どんな魔物だったのですか?」や「誰がトドメを刺したのですか?」などと言わせるのがいいだろう。

どのような魔物を討伐したか悩む場合、『マジックパンクTRPG』公式サイトของเกมコンテンツ内にあるビズボードから、「ビズ：魔物討伐」に記載された「ランダム魔物出現表」を参照して決めるとよい。

また、可能であればアズリーンが連絡先をPCに渡す演出も入れるとよい。そうすることで、のちのイベントでロールプレイがスムーズに進む。

演出

——ここは、マーベリック御用達のBAR マグス & マグス。

キミたちは魔物討伐のビズを終えて打ち上げをしていた。

思い思いに話すキミたちの会話を聞きつけたのか、興味津々といった様子でひとりの女性店員が話しかけてきた。

常連であれば、その女性店員がアズリーンという名前で、最近雇われたばかりの新人であることを知っているだろう。

アズリーン「みなさん、もしかして魔物討伐の帰りですか？ わたくし、マーベリックのお話を聞くのが大好きなんです。みなさんの話を聞かせていただけないでしょうか」

<PCが一通り話を終えた>

キミたちの話を聞いている間、アズリーンは目を輝かせて、楽しくて仕方がないといった様子だった。

しかし、話が一段落すると、どこか寂しそうな笑みを浮かべる。

アズリーン「素敵です。みなさんは、まさに今、とても素敵な冒険譚の中にいるのですね……」

それは何かを懐かしみながらも、悲しみが見え隠れする表情だった。

<アズリーンの過去や事情を聞こうとする>

アズリーン「わたくしの大切な人もマーベリックで、いろんな経験をしてきましたから……面影を求めているのかもしれませんが」

憂いを帯びた表情でそう語ったあと、彼女はハッとした様子になり、誤魔化すように微笑む。

アズリーン「申し訳ありません、打ち上げの場で話すことではありませんでしたね」

<一通りロールプレイを終えた>

アズリーン「よろしければ、みなさんの連絡先を教えてくださいいただけますか？ また、ぜひお話がしたいです」

行動

PCがロールプレイを終えたのち、「イベント③：ゲイリーからの依頼」が発生する。

イベント③：ゲイリーからの依頼

発生条件：イベント②の終了後

終了条件：PCが調査に向かうことを宣言する

参加条件：強制参加

場所／時刻：9区・保安局・応接室／朝

GM向けの解説

ゲイリー・ガーランドに呼び出されたPCがビズを依頼されるイベントである。

ビズの内容はマーベリックの連続失踪事件の調査。報酬は調査のみで500Mj、解決で1,000Mj、戦闘が発生した場合は別途500Mj。つまり合計で2,000Mjがひとりにつき支払われる。指名依頼の料金としてランク5のマーベリックに支払うには十分な金額である。

依頼理由は、PCほどの優秀なマーベリックでなければミイラ取りがミイラになりかねないからである。

ゲイリーとPCの面識はあってもなくても構わない。PCは中堅どころのマーベリックとして名前が知られているため、指名依頼を受けても不自然ではない。

PCが依頼を受けない場合、シナリオは終了する。

演出

打ち上げから数日後、キミたちは2級保安官のゲイリー・ガーランドに呼ばれ、保安官の応接室に集まっていた。キミたちの実力を見込んでの指名依頼だ。

ゲイリー「来てくれて感謝する。早速だがビズについて話させてほしい」

ゲイリー「ここ最近、立て続けにマーベリックが失踪しててな。行方不明になった中には、お前たちほどではないが実力のあるやつもいる」

ゲイリー「数週間で4、5人……偶然と片づけるには多すぎるだろう？ もし事件性があるなら、半端なやつに任せることもできない」

ゲイリー「報酬は調査のみで500Mj、事件解決が叶えば追加で1,000Mj。戦闘が発生した場合はさらに500Mjを出す。指名依頼としての相場を用意させてもらった。どうだ、受けてはくれないか」

<PCがビズを受けた>

ゲイリー「その言葉が聞けてよかったよ。お前たちなら安心して任せられる」

行動

PCがビズを受けたらこのイベントが終了し、ビズの提示後、展開フェイズに移行する。

ビズ：連続失踪事件の調査

依頼内容：マーベリックたちの失踪理由を探る

報酬：500Mj + 1,000Mj + 500Mj

達成条件：調査+事件解決+戦闘

展開フェイズ

Deployment Phase

イベント④：調査開始

発生条件：展開フェイズ開始時

終了条件：P Cが廃工場に向かうことを宣言する

参加条件：強制参加

場所／時刻：ティファレト 6 区・繁華街／昼

GM向けの解説

行方不明者に関する情報収集を行うイベントである。行方不明者の親類縁者に対して聞き取りをする、という演出でP C全員に下記の判定を行わせること。

行方不明者の調査

条件：参加者全員が挑戦可能。

判定：【知性】：チャレンジ 5

→**失敗：**時間が余分にかかるが、情報が判明する

→**成功：**情報が判明する

備考：時間を1分かけてダイスに+1個できる。「評判」によるチャレンジの減少が有効。

<判明する情報>

行方不明者のひとりが最後に向かった廃工場の場所が分かる。

全員が判定に失敗しても情報は出るが、時間経過のペナルティとしてアズリーンが「魔煌集束」を1回行う。

ジャックポットで成功していた場合、時間が節約できたものとし、シナリオ後半でトーフー・ボーファーが凶行を起こす前に調査に臨むことができるようになる。

演出に登場する縁者が複数いるのは、マーベリック界限でも騒ぎになっている点や、犯人（アズリーン）の罪の重さを強調するための演出である。

演出

調査を開始したキミたちは、関係者に聞き込みをする中でさまざまな声を聞いた。

Aの縁者「こんなに連絡がないなんてありえないのです。絶対に何かあったのです。お願いします、あの人を見つけてほしいのです」

Bの縁者「アニキがこのまま帰って来なかったら、俺たち、どうやって生きていけばいいんだ……」

Cの縁者「最悪の事態は覚悟しています。もちろんそのときは犯人をぶち殺しますが」

立て続けに起きて、何人も失踪している事件。その噂は広まり、関係者たちの間にはネガティブな感情が渦巻いている。それを肌で感じ取ったキミたちは、気持ちを新たに調査に挑むだろう。

そして調査の末に、キミたちは行方不明者のひとりが最後に向かった廃工場の場所を突き止めた。

行動

P Cが廃工場に向かうことを宣言したらこのイベントが終了し、イベント⑤が発生する。

イベント⑤：廃工場の調査

発生条件：イベント④の終了後

終了条件：P Cがアズリーンに会うことを宣言する

参加条件：強制参加

場所／時刻：3 区・廃工場／昼

GM向けの解説

犯人についての手がかりが得られるイベントである。イベント開始後、演出を参考に廃工場内の描写を入れたあと、P C全員に下記の判定を行わせること。

残留魔力の調査

条件：参加者全員が挑戦可能。

判定：【魔力】：チャレンジ 5

→**失敗：**時間が余分にかかるが、情報が判明する

→**成功：**情報が判明する

備考：時間を1分かけてダイスに+1個できる。また、《魔煌探知》や《思念探査》などの呪文を使用することで判定不要で判明する。

<判明する情報>

凍結の門の痕跡を発見する。残留する魔力の強さから第9階梯の《絶対零度》が使用されたことも判明する。つまり失踪したのではなく氷となって粉々に砕けた（死んだ）という情報が得られる。

全員が判定に失敗しても情報は出るが、時間経過のペナルティとしてアズリーンが「魔煌集束」を1回行う。呪文などで判定不要で情報を得るか、ジャックポットで成功していた場合、時間を節約できたものとし、シナリオ後半でトーフー・ボーファーが凶行を起こす前に調査に臨むことができるようになる。

上記の情報を出したあと、「イベント④」で登場した縁者たちから連絡が入り、下記の情報が提示される。

- ・行方不明者たちは全員、消える前にBARマブス&マブスの新人店員アズリーンと懇意にしていた。

この情報が出たあと、アズリーンへの調査が可能になる。下記の判定を行わせること。

アズリーンの過去を調べる

条件：参加者全員が挑戦可能。

判定：任意の能力値：チャレンジ 7、9

→**失敗：**何も分からなかった

→**成功：**判定結果に応じた情報を得る

備考:時間を1時間かけてダイスに+2個できる。【知性】で判定する場合、「評判」によるチャレンジの減少が有効。

<チャレンジ7で得る情報>

- ・アズリーンは凍結の門を学んだ導師級の魔術師
- ・学会に所属しながらもマーベリックをパートナーとし、深い交友関係を持っていた
- ・パートナーが病死したあと、学会を抜けて身分を隠し、BARマグス & マプスで働くようになった

<チャレンジ9で得る情報>

- ・アズリーンの過去の戦闘記録を入手し、対策を立てられるようになった。アズリーンのエネミーデータを公開する。

全員が上記の判定に失敗した場合、再挑戦は可能だが時間が経過したものとし、アズリーンが追加で「魔煌集束」を1回行う。また、PC人数が2人の場合、難易度を緩和するためにチャレンジの値を-2してもよい。

シナリオとしては、アズリーンと直接会わなければこれ以上の進展はない。導入フェイズの「イベント②」で連絡先を交換しているなら直接連絡するよう促すこと。連絡先を知らない場合、BARマグス & マプスに連絡を入れればアズリーンの住むコテージの場所を教えてもらえる。

演出

たどり着いた廃工場に人の気配はなかった。しかし、優れたマーベリックであるキミたちならば、戦いの痕跡を感じ取ることができるだろう。

この痕跡を詳しく調べることができれば、何か分かるかもしれない。

<「残留魔力の調査」の判定を終える>

連続失踪事件ではなく連続殺人事件だった。その事実を前にどのような感情を抱くだろうか。

キミたちがそれぞれの思いを巡らせていると、M-Phoneに連絡が入った。それは先ほど情報の聞き取りをした相手。そう、行方不明者の身内である。

彼らも独自に調べていたのだろう。次々とメッセージが送られてくるが、そこには共通点があった。

行方不明者は全員、直前にアズリーン……BARマグス & マプスの新人店員と懇意にしていたという共通点だ。どうやらアズリーンについて調べる必要がありそうだ。

<「アズリーンの過去を調べる」の判定に成功する>

事件の犯人と同じく、アズリーンもまた凍結の門の導師級の魔術師だった。断定はできないが、限りなく怪しいことは間違いない。

だが、虫も殺せなさそうな彼女に殺人などできるだ

ろうか？

これ以上の情報を得るなら、アズリーンに直接話を聞かないだろうか。

行動

PCがアズリーンと連絡を取ることを宣言したらこのイベントが終了し、「イベント⑥：死神の音色」が発生する。

イベント⑥：死神の音色

発生条件: イベント⑤の終了後

終了条件: バトルに勝利する

参加条件: 強制参加

場所/時刻: 6区・アズリーンのコテージ/夕方

GM向けの解説

PCがアズリーンの住むコテージを訪れて会話をするイベントである。

意識が切り替わる前のアズリーンには殺害の記憶もないので、PCを快く迎え入れる。また、PCから犯人として追及されても困惑することしかできない。

PCがアズリーンをどこかに誘い出すことを提案してきた場合、それを受け入れても構わない。ただし人通りの多いところは避けるべきだろう。

演出を参考にアズリーンの過去の開示や意識の切り替わりを描写しつつ、『理力障壁』を宣言してバトルを発生させること。このとき、呪文の使用を希望するPCがいた場合、「持続：維持」および「持続：10分」以上の持続時間を持つ呪文の使用を許可してもよい。

PCが敗北した場合、全員死亡してセッションは終了となる。

演出

キミたちがアズリーンに会おうとするなら、彼女は喜んで自らのコテージに招待する。キミたちを出迎えたアズリーンは嬉しそうに微笑んで口を開いた。

アズリーン「よく来てくれました。今お菓子を用意しますね。飲み物は紅茶とコーヒー、どちらがよろしいですか？」

キミたちが室内を見回すなら、そこには生活する上で必要最低限のものしかない。だからこそ大切に飾られた写真立てが目を引くだろう。

写真の中ではアズリーンと赤髪の女性が寄り添っており、幸せそうに笑っていた。そんな写真を手に取ったアズリーンは、悲しげに微笑む。

アズリーン「誰かをここに招くなんて、どのくらいぶりでしょうか。ヴァーミリアがいれば、きっと美味しい料理でみなさんを歓迎したでしょうね……」

アズリーン「あ、申し訳ありません。わたくし、また過去の思い出にひたって……ダメですね。乗り越えようとしているのですけれど」

アズリーン「みなさんは、くれぐれもお身体に気をつけてくださいね。病というのは、とても辛く苦しいものですから」

<写真の人物について聞かれる>

アズリーン「わたくしの大切な人です。わたくしにもっと力があれば、救うことができたのに……」

<マーベリックたちの殺害について聞かれる>

アズリーン「分かりません、みなさんは何をおっしゃっているのですか？ 確かに魔術師であることを隠していたのは、責められても仕方ありませんが……」

アズリーン「誰かを殺すなどと、そのような恐ろしいこと……それに、わたくしの凍結の門にそれほどの力があるなら……っ。あのとき、氷の棺を使ってあげることで……っ！」

アズリーン「そう、そうです……わたくしにもっと力があれば、ヴァーミリアの治療費を集めるだけの時間が作れたはずなのに……っ！」

話しながら感情をあふれさせるアズリーン。言葉を重ねるたび、激情が高まっていく。しかしそれはキミたちへの苛立ちではなく、大切な人を救えなかった己への怒り。力不足を責めるような口ぶりだった。

——そのとき、突然アズリーンの M-Phone から着信音が鳴り響く。それは不気味な童謡のようなメロディ。その音色を聞いた途端、アズリーンの身体がガクッと崩れ落ち、膨大な魔力があふれ出す。

そして、理力障壁が身体を包み、吹雪にも似た凍てつく魔力が渦巻く中で、アズリーンがゆらりと立ち上がる。

アズリーン「生きることは苦しみ、死こそ救い……あなたちにも、苦しみのない死を与えましょう」

荒れ狂う吹雪がコテージを半壊させ、夕日がアズリーンの表情を照らし上げる。それはゾッとするほどに色のない、無感情なものだった。

バトル

モード：マップモード

終了条件：アズリーンの撃破

エネミー

アズリーン (p.7)：1 体

- ・アズリーンは《理力障壁》を 4 枚消費して発動するため、バトル開始時の魔煌札は 11 枚となる。
- ・PC人数が 5 人の場合は魔煌札の枚数を + 3 枚、3 人の場合は - 3 枚、2 人の場合はさらに - 3 枚すること。

- ・最初のラウンドでは必ず《極寒の吹雪》を使用し、できるかぎり多くの PC を巻き込むこと。A がいない場合、《魔力操作 E》を使用して発動する。
- ・JOKER を引いても攻撃には使用しない。これはアズリーンが無意識下で抵抗しているからである。
- ・戦闘中のデータ処理に悩む場合、主要アクションは《極寒の吹雪》か《凍結》のみを使い、その防御判定に《卓越戦闘 N》を使用する。攻撃判定の失敗時にのみ《短時遊行》、[HP] が 0 になるようなダメージを受けたときにのみ《偏向》を使うようにするとよい。

行動

PC がバトルに勝利するとこのイベントが終了し、「イベント⑦」が発生する。

イベント⑦：解放

発生条件：イベント⑥の終了後

終了条件：PC がロールプレイを終える

参加条件：強制参加

場所／時刻：6 区・アズリーンのコテージ／夕方

GM向けの解説

アズリーンとのバトルが終了した直後に発生するイベント。動向を観察していたトーフー・ボーファーが、敗北したアズリーンに自害を命じる場面である。命じられるがままに自害しようとするアズリーンを止められるかどうかでシナリオ展開が変化する。

演出を参考に描写を入れながら、下記の判定を PC に行わせること。

アズリーンを止める

条件：参加者全員が挑戦可能。再挑戦不可。

判定：【身体】 or 【感覚】：チャレンジ 5

→失敗：アズリーンが死亡する

→成功：とっさに止めることができる

備考：時間をかけることはできないが、アズリーンを止めるための特別な行動・スキル・アイテム・呪文などの提案があれば、判定のダイスを + 1 個してもよい。

アズリーンを止める判定に失敗したとき、PC の中に《治癒》の呪文を持つ PC がいて魔煌札が 1 枚以上あるなら、《治癒》の呪文を発動することで助けられるとしてもよい。

自殺を止めることに成功した時点でアズリーンの洗脳は解除されている。操られていたとはいえ、殺人を繰り返していたという事実はアズリーンにとって極めて重い。深い罪悪感と絶望にあふれているが、トーフー・ボーファーの凶行を止めなければいけないという責任感もあるため、自分が知っていることを話す。

——パートナーのヴァーミリアの死後、心が壊れ、トーフ・ボーフに洗脳された導師。

タイプ: 人間 **サイズ:** 中型 **推奨行動:** 撃破

ドロップ: なし

数値データ

身体: 7 感覚: 9 知性: 12 魔力: 17
荷重値: 7 移動値: 6 対応値: 4 内包値: 9
HP: 38 アーマー: 30 魔煌札: 15 枚

常時効果

《卓越戦闘N》: 使用者が主要アクションで行う攻撃の対象の防御判定にダイスー 1 個する。

《魔力操作E》: 【魔力】判定、呪文の特殊攻撃による攻撃判定および呪文の特殊攻撃に対する防御判定にダイス+ 2 個する。【魔煌札】2 枚を「絵札」1 枚の代わりに、3 枚を「A」の代わりに消費できる。

主要アクション

《温度調整》「1 枚/呪喚/主要アクション/なし/術者/なし/維持」: 対象が占有するエリアの空間を快適な温度に保つ。対象は「気温」による影響を受けない。

《凍結》「0 ~ 2 枚/高位/主要アクション/ 22 / 1 体/【魔力】vs【感覚】/瞬間」: 対象に [17 + ナンバー] 点の「冷氣」ダメージを与える特殊攻撃を行う。コストを消費している場合、対象に「凍結 [消費枚数]」を与える。

《冷氣伝導》「1 枚/なし/主要アクション/ 1 / 1 体/なし/維持」: 対象が行う武器による攻撃は追加で [ナンバー] 点の「冷氣」ダメージおよび「凍結 1」を与えるようになる。

《冷凍球》「絵札 + 0 ~ 3 枚/高位/主要アクション/ 22 / 範囲 1 /【感覚】vs【感覚】/瞬間」: 対象に [17 + ナンバー] 点の「冷氣」ダメージおよび「凍結 [消費枚数]」を与える射撃攻撃を行う。

《極寒の吹雪》「A + 0 ~ 4 枚/高位/主要アクション/ 22 / 範囲 5 /【魔力】vs【感覚】/瞬間」: 対象に [17 + ナンバー] 点の「冷氣」ダメージおよび「凍結 [消費枚数]」を与える特殊攻撃を行う。

《氷の棺》「大魔煌玉 (JOKER) /なし/主要アクション/ 17 / 1 体/【魔力】vs【魔力】/瞬間」: 対象を包むように巨大な氷柱を形成し、対象を閉じ込める。対象の肉体は急速冷凍によって仮死状態になり、呪文の発動時の状態のまま保たれる。この氷柱は 100 点の物体の【HP】を持っており、0 になった時点で砕け散り、対象は発動時の状態で目を覚ます。

《絶対零度》「JOKER + 1 ~ 9 枚/高位/主要アクション/ 17 / 1 体/【魔力】vs【感覚】/瞬間」: 対象に [17 + ナンバー] 点の「冷氣」ダメージおよび「凍結 [消費枚数]」を与える特殊攻撃を行う。このダメージによって【HP】または【アーマー】が 0 以下になった場合、これらの値を持つキャラクターや物体は粉々に砕け散り、「死亡」(p.63) する (物体は完全に「破壊」(p.63) される)。また、対象の「範囲 [消費枚数]」のエリアの地面は氷結し「氷上」に変更される。

《理力の矢》「0 ~ 1 枚/高位/主要アクション/ 22 / 1 体/【感覚】vs【感覚】/瞬間」: 対象に [17 + ナンバー] 点の「理力」ダメージを与える射撃攻撃を行う。

《理力伝導》「1 枚/なし/主要アクション/ 1 / 1 体/なし/維持」: 対象が行う武器または「打撃」による攻撃は追加で [ナンバー] 点の「理力」ダメージを与えるようになる。

《理力障壁》「0 ~ 4 枚/高位/主要アクション/なし/術者/なし/ 10 分」: 術者は [17 + ナンバー × 2] 点の【バリア】を得る。この呪文が発動してから 10 分が経過するまで、ふたたびこの呪文を発動することはできない。

《保存》「1 枚/高位/主要アクション/ 1 /効果参照/なし/【ナンバー】日間」: 術者が触れた 1 辺が [消費枚数] エリアの立方体に収まるひとつの物体または生きていない生物の時間を止める。術者は対応アクション (任意の時点) でこの効果を解除できる。

対応アクション

《念動》「0 ~ 2 枚/高位/対応アクション/なし/術者/なし/維持」: 術者のターンの任意の時点で宣言する。術者がこの呪文を維持している間、《念動運搬》、《念動操作》、《念動投射》の恩恵を得る。

《冷氣吸収》「1 枚/高位/対応アクション/なし/術者/なし/瞬間/維持 (充填)」: 術者が「冷氣」ダメージを受ける直前に宣言する。術者が受ける予定の「冷氣」ダメージを [ナンバー] 点減少し、冷氣を「充填」する。

充填 維持している間、次に術者が行う 1 回の攻撃に [減少したダメージ] 点の「冷氣」ダメージを追加する。維持されている充填の追加ダメージは術者が《冷氣吸収》を行うたびに加算される (最大で 85 点)。

《短時遡行》「1 枚/なし/対応アクション/ 22 / 1 体/なし/瞬間」: 対象が判定によるダイスロールを行った直後に宣言する。対象はそのダイスロールを振り直す (1 回/判定)。この呪文は 1 分以上の時間がかかる行為による判定には使用できない。

《未来視》「1 枚/なし/対応アクション/なし/術者/なし/瞬間」: 術者が行う判定の直前に宣言する。術者は一瞬先の未来の光景を視ることで、その判定のダイスに + 1 個 (絵札は + 2 個、A は + 3 個、JOKER はダイスを振らずにジャックポット) する。この呪文は 1 分以上の時間がかかる行為による判定には使用できない。

《偏向》「1 枚/高位/対応アクション/ 22 / 1 体/なし/瞬間」: 対象が「心霊」以外のダメージを受ける直前に宣言する。対象が受ける予定のダメージを [ナンバー] 点減少する。

- ・黒幕がトーフー・ボーファー (p.1) であること
- ・自分は役立たずと判断され切り捨てられたこと
- ・トーフー・ボーファーが自ら動き出すだろうこと
- ・トーフー・ボーファーは「心霊」の力で効率的に人間を殺すことに長けていること

上記の情報を公開したあと、P Cが一通りロールプレイを終えたらゲイリーから連絡が入る演出を入れてこのイベントを終了すること。

演出

キミたちがアズリーンを倒した直後、彼女のM-Phoneが再び起動する。そこから流れてきたのは、童謡ではなく幼い少女の声。

トーフー「きひひ、かわいいアズリーン、かわいいアズリーン、まけちゃった!」

トーフー「それじゃあサヨナラだね、サヨナラだよ! これで“ハッピーエンド”だね!」

小鳥のさえずりのような声にあふれんばかりの悪意を乗せて、声の主はそう告げた。

その言葉を聞いた途端、アズリーンの身体が強制的に起き上がり、地面に落ちていたガラス片——砕けた写真立ての**骸**骸を手に持ち、自らの首に突き刺そうとする。

<P Cが判定に成功した>

キミたちはとっさに彼女の自殺を止めることに成功した。アズリーンの瞳に光が戻るが、同時に彼女はわなわなと震え出し、声を絞り出す。

アズリーン「あ……わ、わたくし……、あ、ああ……わたくしは、なんということを……」

アズリーン「何人ものマーベリックの方たちを、こ、この手で、あ、ああああッ!!」

洗脳が解けると同時にすべてを思い出したのだろう。アズリーンは罪悪感にあふれた声にならない嗚咽を上げ続けた。そんな彼女になんと声をかけるだろうか?

<P Cがロールプレイを終えた>

しばらく声をつまらせ、悲しみと絶望に満ちたすり泣きをしていた彼女だったが、その音が小さくなっていく。

そして、ハッとした表情になって顔を上げる。

アズリーン「そう、そうです……このままでは、いけません。あの恐ろしい魔人が……トーフー・ボーファーが動いてしまう!」

アズリーン「わたくしはどんな罰も受けます、死ねと言われれば死にます、ですが……! その前に、あの魔人を……っ。トーフー・ボーファーを止めなければいけません!」

アズリーンが叫ぶように言った直後、キミたちのM-Phoneに連絡が入る。ゲイリーからだった。

行動

ゲイリーから連絡が入る演出を入れるとこのイベントが終了し、「イベント⑧」が発生する。

イベント⑧: 命に報いるために

発生条件: イベント⑦の終了後

終了条件: ロールプレイを終える

参加条件: 強制参加

場所/時刻: 6区・アズリーンのコテージ/夕方

GM向けの解説

アズリーンからトーフー・ボーファーの情報を聞いたあとに発生するイベント。トーフー・ボーファーが自らの手でマーベリックを殺害した結果、死体が発見され、ゲイリーがP Cに連絡を入れてくる。

「イベント④」か「イベント⑤」で時間を節約できている場合、トーフー・ボーファーによる殺害はまだ発生していないため、ゲイリーの連絡は単に中間報告を聞くための内容に変わる。

このイベントを発生させたとき、アズリーンの存在を伝えるかどうかをP Cに選択させること。

<アズリーンの存在を伝えた場合>

ゲイリーはしばらくP Cに保護してもらいたいと答える。アズリーンが洗脳状態=心神喪失状態だったことを立証できれば、刑罰を受けずに済むからだ。ゲイリーはつねにP Cに寄り添ってくれる保安官である。

ただし、立証できたとしても医療観察の対象にはなるため、アズリーンの自由は大きく制限される。保安局のデータベースにも記録が残るため、彼女の罪がパレトにトラブルに巻き込まれる可能性も生まれるだろう。

アズリーンの存在を伝えない場合、上記の内容が発生しないため、彼女をどう扱うかはP Cの自由である。アズリーンも深い罪悪感と贖罪の気持ちがあるため、どのような罰でも受ける心づもりだ。

また、トーフー・ボーファーおよび混沌教団の情報をゲイリーに伝えた時点で、即座に合同捜査本部が成立する。それほどにトーフー・ボーファーと混沌教団の悪名は轟いているのだ。

<合同捜査本部が成立した場合>

次のイベントで行われる「ピリオド進行」において、進行タスクを解決するための判定に「有利な状況」を得る(ダイス+1個される)。

アズリーンが死亡している場合、トーフー・ボーファーの情報が得られず、合同捜査本部が成立しない点に注意すること。ただし、世界観設定を読み込んだプレイヤーは演出などからトーフー・ボーファーの存在に気づく可能性がある。その場合、アズリーンが死亡しているても合同捜査本部を成立させてよい。

休息の処理

調査に向かう前にPCは1時間の休息を取ることができるため、望むなら以下を行える。

「治療」および「修理」(『ルールブック』p.60)：6回まで

「魔煌集束」(『ルールブック』p.40)：1回まで

休息を取らない場合、次のイベントから始まる「ピリオド進行」においてピリオドを+1してもよい。

演出

<時間が節約できていない>

キミたちがゲイリーからの通話に出るなら、彼は焦りをにじませた声で語りかけてくる。

ゲイリー「つい今しがた、死体が発見された……行方不明者と繋がりがあったマーベリックだ。ひとりで情報を調べていたところを襲われたんだろう」

ゲイリー「鑑識の調べによれば、『幻痛』の呪文で殺されたようだ。あの手の呪文は防具を着込んでも意味がない、厄介な相手だ」

ゲイリー「十中八九、今回の行方不明事件に関わっているが……くれぐれもムリはするなよ」

<時間が節約できている>

ゲイリー「突然すまない。中間報告には早いかもしれないが、お前たちならすでに何か掴んでるかもしれないと思ってな」

<アズリーンについて話す>

ゲイリー「洗脳、か。本当に完全に解けているかどうか、調べるためにもこちらで預かりたい……と言いたところだが」

ゲイリー「今はまだお前たちに預けておこう。もしその女性を助けたいなら、洗脳した者とその手段を明らかにし、状況証拠を集めてくれ」

ゲイリー「洗脳状態、つまり心神喪失状態だったと判断されれば罪には問われない。医療観察の対象にはなるし、大幅に自由は制限されるだろうがな」

<トーフー・ボーフーについて話す>

ゲイリー「何ッ!? トーフー・ボーフー……混沌教団がこの事件に関わっているだとい!」

ゲイリー「それは話が変わってくるな。すぐに合同捜査本部を設置しよう。混沌教団、ましてやトーフー・ボーフーに迫れるチャンスは逃さない」

ゲイリー「ここからは保安局が全面的にバックアップする。改めてよろしく頼むぞ、マーベリック」

<ゲイリーとの会話を終えたあと>

アズリーン「わたくしも調査に協力いたします。戦えるだけの力は戻っていませんが、記憶をたどればトーフー・ボーフーについて何か分かるかもしれません」

アズリーン「然るべき処罰を受ける前に、せめて……せめてこれ以上、命が失われることのないよう、自分にできることをしたいのです」

行動

PCが調査に向かうことを宣言するとこのイベントが終了し、「イベント⑨」が発生する。

イベント⑨：トーフー・ボーフーを探せ

発生条件：イベント⑧の終了後

終了条件：進行タスクをすべて解決する

参加条件：強制参加

場所／時刻：6区・繁華街／夜

GM向けの解説

黒幕のトーフー・ボーフーを探すためのイベント。「ピリオド進行」で進行し、ピリオドの制限は「2」(PC人数が2人の場合は「3」)となり、進行タスク①～③と脇道タスクが提示される。進行タスク④は進行タスク①～③が解決されて初めて提示される点に注意すること。

いずれの進行タスクも1分の時間をかけてダイスに+1個できる。保安局に事情を話し、合同捜査本部が設置されている場合、さらに「有利な状況」を得て進行タスクの判定にダイス+1個する。

進行タスク①：残留魔力をたどる

提示：イベント⑨開始時

解決方法：「[魔力] 判定：チャレンジ5」

結果：解決フェイズ移行条件がひとつ達成される

進行タスク②：被害者に話を聞く

提示：イベント⑨開始時

解決方法：「[知性] 判定：チャレンジ5」

結果：解決フェイズ移行条件がひとつ達成される

進行タスク③：裏社会に探りを入れる

提示：イベント⑨開始時

解決方法：「[感覚] 判定：チャレンジ5」

結果：解決フェイズ移行条件がひとつ達成される

進行タスク④：エサとなる情報を流し、誘い出す

提示：進行タスク①～③が解決された直後

解決方法：「[身体] or [知性] 判定：チャレンジ5」

結果：ピリオドの終了時に解決フェイズに移行する

脇道タスク：休息

提示：イベント⑨開始時

解決方法：宣言のみ

結果：「魔煌集束」を1回行える。または、「治療」「修理」を合計で6回まで行える

進行タスクがすべて解決したタイミングで手番が残っているPCがいる場合、脇道タスクをさせてもよ

い（即座に解決フェイズに移行する必要はない）。

規定ピリオドの経過時に未解決の進行タスクがある場合、「ピリオド進行」を継続し、すべての進行タスクを解決するまで処理を行わせること。このとき、超過のペナルティとしてトーフー・ボーファーがP Cの知人を殺害する。データの処理としては、今回のセッションで「余暇イベント表」の結果を適用したあと、追加で次の余暇まで「評判」がー1される。

なお、アズリーンが死亡している場合、基本的にはトーフー・ボーファーの名前も出ないため、演出には「黒幕」と記載している。

演出（進行タスクの演出例）

<進行タスク①が解決された場合の演出例>

残留魔力をたどった結果、非行グループに行き着いた。黒幕は少年少女を洗脳し、グループメンバーとして潜伏していたらしい。彼らを保護することで、潜伏先のひとつを潰すことができるだろう。

<進行タスク②が解決された場合の演出例>

縁者に聞き取り調査をした結果、いたいけな少女に助けを乞われてついでいき、その先で殺されたらしいことが分かった。子どものフリをしてマーベリックを誘い出しているのだろう。注意喚起を呼びかけることで、引っかかる者は減るはずだ。

<進行タスク③が解決された場合の演出例>

追跡した結果、ひとつの家族にたどり着いた。黒幕はその家族の娘であるかのように洗脳・偽装していたようだ。家族を隔離すれば、潜伏先のひとつを潰すことができるだろう。

<進行タスク④が解決された場合の演出例>

これまでの調査で得た情報をもとに、黒幕を誘い出せる状況が整った。そして、囨に食いついた黒幕がキミたちの前に姿を現す。それは幼い少女の姿をしたナニカだった。彼女は世界のすべてを嘲笑うかのような表情を浮かべながら、歌うように口を開く。

トーフー「きたよ、きたよ！ トーフー・ボーファーがきたよ！ 混沌（あたし）がきたよ！ あんたの命もきょうでおわりだよ！」

言い終えると同時に放たれた《幻痛》の呪文。しかし、事前に警戒していたキミたちは何とかそれを防ぐことに成功する。《幻痛》の呪文を防がれたトーフー・ボーファーは、自らが誘い出されたことを理解したのか、愉快そうな表情をしたのち駆け去る。今がチャンスだ。仲間と連絡し、連携し、彼女を追いつめよう。

行動

進行タスクがすべて解決されたピリオドの終了時にこのイベントが終了し、解決フェイズに移行する。

解決フェイズ

Decisive Phase

イベント⑩：VSトーフー・ボーファー

発生条件：解決フェイズの開始時

終了条件：戦闘終了後、ロールプレイを終える

参加条件：強制参加

場所／時刻：6区・廃屋敷／夕方

GM向けの解説

黒幕のトーフー・ボーファーと戦うイベント。場所として設定されている6区の廃屋敷は、トーフー・ボーファーの拠点のひとつである。P Cを確実に殺すため、自分のシンパたちが集まる場所まで誘導した。

トーフー・ボーファーは《状態無効／気絶》の特性により、【HP】が0以下になっても「気絶」を受けずに戦い続けることができる。ただしこれは演出上のものである。基本的にはトーフー・ボーファーの【HP】が0以下になった段階で即座に戦闘を終了し、《瞬間移動》で逃走させるとよい。

基本的には起こりえないと思われるが、【HP】の現在値が「最大値」になってトーフー・ボーファーが死亡した場合、「このあたしが終わっても、次のあたしがうまれる！ ニンゲンが混沌（あたし）をもとめるかぎり不滅なのさ！」といったセリフを吐いて消え去る。

トーフー・ボーファーが撤退すると信者たちも投降し、バトルが終了する。

なおアズリーンが生きている場合、信者たちの一部を引きつけるという演出を入れることで存在感をアピールできるだろう。

バトル終了後、P Cは廃屋敷からアズリーンの洗脳に使われた Ma-GEAR を発見する。壊れているため使うことはできないが、データは下記となる。

ハッピーシークエンサー

アイテム／道具／Ma-GEAR

Happy Sequencer

250Mj

——独自技術で造られた非合法の Ma-GEAR。その音色は対象を、トーフー・ボーファーにとっての幸せへと導く。

重量 1	準備 手持	使用 効果参照
射程 1	対象 1体	判定 なし

Ma-GEAR 効果

《音による支配》：主要アクション（永続）／事前に設定したメロディを聞かせながら対象に使用することで、対象を「支配」できるようになる。この「支配」が有効になるのは、再び同じメロディを聞いてから1時間のみとなる。ただし1時間ごとに聞かせることで再び「支配」することは可能。使用者が対象に自害を命じたとき、その実行に合わせて《音による支配》の効果が解除され、Aドライブも破壊される。その後、この Ma-GEAR はただのデバイスとなる。

演出①

トーフー・ボーフーが向かったのは6区の廃屋敷だった。そこには複数名の人間がおり、トーフー・ボーフーを見ると歓喜の表情とともにひざまずく。

信者 A「トーフー・ボーフー様！ お待ちしております！ 次の指示をくださいませ！」

トーフー「きひひ、あたしたちの理想をじゃまするやつらがあらわれたよ！ さあ、いまこそオマエたちの命をつかうときだよ！」

信者 B「もちろんでございます！ 死にたいと思いつつも死め勇気を持てなかった私たちに、素晴らしい死に場所を与えてくださるトーフー・ボーフー様！」

信者 C「へ、へへ。みんな死ねばいいんだ。こんな理不尽な世界、俺の命もろともぶっ壊れちまえばいい！」

それはトーフー・ボーフーのシンパたち。人類の破滅を願う混沌教団の構成員。全員が恍惚（こうこつ）の表情を浮かべながら、キミたちへと武器を構える。

<目的やアズリーンを洗脳した理由など聞かれた>

トーフー「あたしの目的は人類におわりをプレゼントすることだよ！ みんな死ねばハッピー！」

トーフー「アズリーンの呪文なら死体ものこらないからつかいやすかったんだけどなー！ あーざんねん！」

<マーベリックを狙った理由を聞かれた>

トーフー「マーベリックはよわよわなニンゲンたちに光をみせるからね！ みんながハッピーになる（死を迎える）にはいらぬイキモノなのさ！」

<アズリーンが生きている>

アズリーン「まだ力は戻りきっていませんが、信者たちの何人かを食い止める程度はできます。どうかその間にトーフー・ボーフーを……！」

バトル

モード：マップモード

終了条件：トーフー・ボーフーの【HP】を0以下にする

エネミー（※体数はPC2人／3人／4人／5人）

トーフー・ボーフー：1体／1体／1体／1体

シンパ：0体／1体／2体／3体

※シンパのデータは「ギャング」（『ルールブック』p.212）を使用する

- PC人数が5人の場合はトーフー・ボーフーの【HP】を+10、3人以下の場合は-10、2人の場合はさらに-10すること。
- 基本的には《幻痛》を使用してPC1体を攻撃し、「苦痛」の状態を付与したあと、そのPCを巻き込むように《連続攻撃》で《荒廃Ⅳ》を宣言すること。
- バトル中は《瞬間移動》を使用しない。

トーフー・ボーフー

CR:7

Tohu Behu

——破滅思想に支配された混沌教団において、神として崇められている存在。強力な魔術や危険な Ma-GEAR を使用したテロを引き起こす。

タイプ：精霊 **サイズ**：中型 **推奨行動**：撃破

ドロップ：なし

数値データ

身体：5 **感覚**：12 **知性**：10 **魔力**：18

荷重値：5 **移動値**：6 **対応値**：4 **内包値**：0

HP：68 **アーマー**：0 **バリア**：36

弱点・耐性・無効

ダメージ耐性：「炎熱」「化学」「斬撃」「刺突」「衝撃」「電気」「理力」「冷気」「心霊」

常時効果

魔煌生命体：「装着スロット」を失う。

畏怖存在：使用者から5エリア以内でターンを開始した“使用者にとっての敵”は「恐怖10」を受ける。

会話能力：使用者は人間の言葉を発音するために十分な発声器官を持ち、言葉を話すことができる。

頑強：【HP】に+40する。

擬態：使用者に対する発見判定に「チャレンジ5」が追加される。

自己障壁：使用者は34点の【バリア】を得る。この【バリア】は初めて減少してから1時間後に元の値に戻る。

属性耐性／心霊：「心霊」ダメージに耐性を得る。

状態無効／気絶：「気絶」を受けない。

闘争本能：攻撃判定および防御判定のダイスに+1個する。

魔力操作 E（生得）：【魔力】判定、呪文の特殊攻撃による攻撃判定および呪文の特殊攻撃に対する防御判定にダイス+2個する。

主要アクション

幻痛Ⅱ（生得）「18／1体／【魔力】vs【知性】／瞬間」：対象に19点の「心霊」ダメージおよび「苦痛」を与える特殊攻撃を行う。

荒廃Ⅳ（生得）「18／範囲3／【魔力】vs【身体】／瞬間」：対象に19点の「心霊」ダメージを与える特殊攻撃を行う。また、範囲内に存在する植物は急速に枯れ果てる。

瞬間移動Ⅳ（生得）「1（接触）／1体／なし／瞬間」：対象を200エリア（300m）以内の術者がよく知っている場所が視ることのできる停止可能な場所に転移させる。

対応アクション

連続攻撃：使用者が攻撃を行った直後に宣言する。使用者は現在のターン中にまだ使用していない「生得武装」または「生得呪文」による攻撃を行う（1回／ターン）。

演出②

間違いなく致命的な一撃を与えた。とうに死んでいるはずだ。しかしトーフー・ボーファーは愉快そうに笑い、血反吐を吐きながらも倒れることなく立っていた。

トーフー「きひひ、混沌（あたし）はなくなるらない！ ニンゲンたちが死をもとめるかぎり、トーフー・ボーファーは不滅なのさ！」

トーフー「だけど、ちょっと力をつかいすぎちゃったね。その顔、おぼえておくよ！ つぎはあんたたちのたいせつなヤツを……きひひひ！」

トーフー・ボーファーが呪文を発動する。《瞬間移動》の呪文だ。魔煌の輝きが収まったとき、そこに彼女は存在していなかった。

殺しきることはできなかったが、あの恐るべき魔人を退けることができた。それだけでもキミたちの実力を疑う者はなく、名声も高まることだろう。

その後キミたちは廃屋敷を調査し、アズリーンの洗脳に使われたと思しき Ma-GEAR を回収する。壊れていたが、この Ma-GEAR があれば彼女が心神喪失状態だったことの証明には十分だろう。

行動

バトルのあと、PCがロールプレイを終えたらこのイベントが終了し、終了フェイズに移行する。

終了フェイズ

イベント⑪：終わりのカタチ

発生条件：終了フェイズの開始時

終了条件：ロールプレイを終える

参加条件：強制参加

場所／時刻：9区・保安局・医務室／昼

GM向けの解説

ゲイリーから報酬を受け取ったあと、アズリーンと会話するイベント。

アズリーンが死んでいる場合、犠牲になったマーベリックたちの合同埋葬に出席する。

演出

トーフー・ボーファーを倒したキミたちは、ゲイリーから手厚く労われた。報酬も受け取り、無事に事件は終わりを迎えた。

キミたちがトーフー・ボーファーを追いつめる過程で得た情報や、回収した Ma-GEAR により、アズリーンの心神喪失状態が認められた。彼女の犯した罪は、少なくとも法的にはなかったことになった。

<アズリーンが生きている場合>

それから数日後、キミたちは医療観察を受けているアズリーンの元を訪れていた。少しやつれた様子の彼女は、弱々しい笑みでキミたちを出迎える。

アズリーン「みなさん、本当にありがとうございました。わたくしを止めてくださって」

アズリーン「わたくしが犯した罪は決して消えない。本当なら、被害者に縁ある方たちの元におもむき、その方々が望む裁きを受けるべきなのかもしれません」

アズリーン「……このように、のうのうと生きていて、本当によいのでしょうか？ これが本当に、罪を償うことになるのでしょうか？」

話しながら声を震わせて、不安げに瞳を揺らすアズリーン。そんな彼女にかけける言葉はあるだろうか？

<アズリーンが死んでいる場合>

それから数日後、キミたちは亡くなったマーベリックたちの合同埋葬に出席していた。親類縁者からぜひにと乞われたからだ。また、ゲイリーの計らいによりアズリーンが犯人だったことは伏せられているため、彼女も亡くなったマーベリックたちと一緒に埋葬されていた。

被害者は貧しい者、腰に傷を持つ者ばかりだったため、正式な葬儀はできなかった。だからこそ、有志による合同埋葬。それは富裕層から見ればみすぼらしいものかもしれないが、そこに集った人々の想いと祈りは尊さに満ちていた。

そんな光景を見て、キミたちは何を思うだろうか。あるいは、どんな手向けをするだろうか？

<締めめの演出>

失われた命は戻らない。けれど残るものはある。犯した罪は消えない。けれど背負うべきものがある。歩き続けていけば、悲しみの雨が晴れることもあるだろう。

混沌とした街で戦い抜くため、信念を持ち、歩んでいけ。

シナリオ終了の処理

Scenario End Processing

収入

事件の解決：2,000Mj

余暇の発生

本シナリオは単体で物語が完結する。シナリオの終了後に1回の「余暇」（『ルールブック』p.50）の処理を行うこと。

マジックパンクTRPG スクエアマップ(イベント⑥:死神の音色)

アズリーン
初期位置

コテージの
残骸

▲ 1

コテージの
残骸

▲ 1

コテージの
残骸

▲ 1

コテージの
残骸

▲ 1

P C
初期位置

マジックパンクTRPG スクエアマップ(イベント⑩:Vストーラー・ポーフ)

樹木					エネミー 初期位置				樹木	
	▲ 3									▲ 3
樹木					噴水跡				樹木	
	▲ 3				▲ 1					▲ 3
樹木									樹木	
	▲ 3				P C 初期位置					▲ 3

スタッフリスト

シナリオライティング	依虚ロゼ	テストプレイ	金子すんすけ
シナリオ監修	千葉直貴		駒鳥見匡
			れじ炭素
DTP・編集	千葉直貴	協力	卓ゲらぼ研究員一同
本文ページデザイン協力	Aldia		
		スペシャルサンクス	
		YouTube チャンネル「卓ゲらぼ」視聴者のみなさん	
		メンバーシップ「卓ゲらぼ研究棟」のみなさん	
		卓ゲらぼ体験会に参加していただいたみなさん	

マジックパンクTRPG シナリオ Icicle Rain, Chaos Song

2026 年 9 月 25 日 発行 Ver.1.0.0

著 者——依虚ロゼ
発 行——卓ゲらぼ

●お問い合わせ
<https://takuge-labo.com/magicpunk/>
ユーザーサポートのお問い合わせフォームからお願いいたします。

本書の私的使用の範囲を超えた無断複写・転載・公衆送信を禁じます。
また、本書の内容を無断で改変、改ざん等を行うことも禁じます。

©Takuge Lab 2026