



# ANIMA ANIMUS

## シナリオ：『マザービー』

このシナリオは株式会社KADOKAWAから発売されている『ANIMA ANIMUS』のシナリオである。GM以外は中身を読むことはできない。

シナリオのプレイには『ANIMA ANIMUS』(以下、ANM)が必要になる。セッションの進行については、ANM P180を参照。以降、本シナリオ内で、『ANIMA ANIMUS』のページを参照するよう記載していることがある。その場合はANM P～～と指示されているページを参照すること。また、GMはシナリオ全体に目を通しておくこと。

テキスト：七タドグラ

# プリフレイ

## ■シナリオスペック

推奨プレイヤー：1～4人

推薦レベル：1

プレイ時間：3～4時間(キャラクター作成時間含む)

## ■プレイヤー人数

シナリオに参加するプレイヤーの人数によって、使用するハンドアウトやシーンプレイヤーの指定の運用が変化する

### ▼プレイヤーの人数が3人以上の場合

PC①とPC②がデュオA、PC③とPC④(GMC)をデュオBとする。デュオはそれぞれ共通のハンドアウトを使用する。

### ▼プレイヤーの人数がふたり以下の場合

PC①がデュオA用ハンドアウト、PC②(GMC)がデュオB用ハンドアウトを使用し、一組のデュオを組む。

シナリオ内でシーンプレイヤーの指定が「デュオA」と書かれている部分は「PC①」「デュオB」

(\*) 不幸な事故

夫は交通事故死。娘はまだ妊娠中だったが、夫の死をキッカケにした精神的ショックで流産している。

デュオAは、魔宴に参加する前の鈴森梓と友人関係にあった。しかし、アサシンビーが大量発生した「アシュトレト」で不審な行動をしていた鈴森梓から襲撃され、彼女を調査することを決める。

デュオBは、偶然事件前の「アシュトレト」に訪れており、迷子の少女、倉園しいかを迷子センターに連れていき、しいかの母親である倉園めぐみと再会させる。その後、アサシンビーによる大量虐殺事件に巻き込まれ、生存者たちが立てこもる事務所に逃走する。そこで瀕死の倉園めぐみ(\*)から倉園しいかを託され、しいかを守るために事件を解決することを決める。

最終的に、鈴森梓を倒すことができればシナリオ終了となる。

## ■登場人物

このシナリオの登場人物が以降のページで紹介されている。これらのNPCには、年齢や職業といった情報が記載されているが、GMは自由に内容を変更しても構わない。

## ■推薦サンプルキャラクター

クイックスタートで遊ぶ場合、次のサンプルキャラクターの使用を推薦する。

PC①：刹那の剣(ANM P122)

PC②：煉獄の王(ANM P124)

PC③：決意の盾(ANM P126)

PC④：影の殺人者(ANM P128)

## ■他デュオのPCとの関係

プレイヤーの人数が3人以上で、二組のデュオがセッションに参加する場合、PC①とPC③、PC②とPC④はお互いにメモリアを得る。

メモリアを得たら、感情表(ANM P284)を使って感情を決定し、表出感情も決めること。

(\*) 瀕死の倉園めぐみ  
娘のしいかをPCに託したあと、めぐみは死亡する。

## ■シナリオ内容の補足

GMはセッションを始める前に、次のことをプレイヤーに伝えること。

### ▼一般人の蜂の怪物に対する認識について

ショッピングモールで蜂の怪物に襲われた人

## トレーラーシート

### トレーラー

ショッピングモール「アシュトレト」。多くの人びとが訪れる憩いの場が、蜂型の怪物を操る襲撃者によって血に染まる。

襲撃者は母として人並みの幸福を得たいだけだった。しかし、ささやかな希望は失われ、絶望だけが残った。

ただ、それでも襲撃者は諦めることができなかった。たとえ、どれだけの犠牲を払うことになったとしても。

ANIMA ANIMUS  
『マザービー』  
共に行こう。いずれ別れる運命でも

### シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前にプレイヤーとよく相談すること。

デュオA：鈴森梓の患者

デュオB：倉園しいかを保護する

PC①サンプルキャラクター：刹那の剣(ANM P122)  
PC②サンプルキャラクター：煉獄の王(ANM P124)

感情(P)：友情 感情(N)：疑惑

聞いたあなたは、新しい家族を迎えるようする梓を祝福し、再会を願ってひとときの別れを告げた。このとき、次に彼女と再会するのが、蜂型の怪物が人びとを次々と虐殺するショッピングモール「アシュトレト」になるとは、思ってもいなかった。

### デュオA用ハンドアウト

#### 〈メモリア：鈴森梓〉

鈴森梓。

あなたが魔宴に参加したあとに親交を

結んだ、優しく親しみやすい女性医師だ。

三ヵ月前のある日の朝、あなたは偶然街で梓と再会し、会話をする機会があった。そのとき、梓は娘を身ごもったため、今は仕事を休んで出産の準備に専念しているとあなたに告げた。それを

### バーバス：鈴森梓を調べる

### デュオB用ハンドアウト

#### 〈メモリア：倉園しいか〉

東京都にあるショッピングモール「アシュトレト」。

にやってきていたあなたは、倉園しいかと

いう迷子の少女を保護し、しいかを母親である

倉園めぐみと引きわせた。

そして、改めてモー

ルで休日を過ごそうとした矢先、蜂型の怪物の大群による虐殺事件が発生。どれだけ倒しても

いる

がりがない蜂型の怪物の群れから逃げだし、他の生存者たちと共にショッピングモールの事務所に立てこもった。そこであなたは、瀕死の重傷を負っためぐみと再会し、しいかを託された。

娘を愛する母親の最後の願い、叶えないわけにはいかない。

## ■ストーリー概要

東京都にあるショッピングモール「アシュトレト」にて、蜂型の落とし子アサシンビーによる大量虐殺事件が発生する。この事件を引き起こしたのは、女性医師の奪魂者鈴森梓。不幸な事故(\*)が原因で失った夫と娘を魔宴に勝ち残ることで叶えられる願いで生き返らせるため、人びとの魂を奪い、自身の力を高めることが目的だった。

びとは、蜂の姿を認識できるし、恐ろしい脅威だと感じている。蜂と対戦したときの反応は、都会で熊のような猛獣に遭遇してしまった感覚に近い。ただし、蜂の怪物に襲われていないショッピングモールの外部にいる一般人は蜂の怪物の存在を認識できない。そのため、警察に連絡しても信じてはもらえない、救護隊がモールに来る事もない。

#### ▼蜂の怪物の能力について

蜂の怪物は一般人の人びとを一方的に殺害で

きる力がある。そのうえ、数え切れないほどの数がショッピングモールに出現している。そのため、一般人が自力でモールから脱出することは不可能である。ただし、蜂の怪物は空を飛び回り、尾の毒針で刺すことしかできないため、ドアなどで密閉された室内に立てこもれば一般人の人びとだとしても安全を確保できる。なお、シナリオに記載がある場合とGMが特別に認めた場合に限り、PCの担当者の宣言だけで排除できるとする。

## オープニングフェイズ

### ●シーン1：幸せを願つて

シーンプレイヤー：デュオA

登場：他のPCは登場不可

#### ◆解説

デュオAのオープニングシーン（三ヶ月前の回想）。デュオAが昼間に街を歩いていると鈴森梓と出会う。PCが梓が本来働いている時間に街にいることを尋ねると、妊娠が理由で休みを取っていることを話す。PCが祝福すると、梓はお礼を言う。そして、PCは梓から母親になることに不安があると相談される。

#### ▼描写

今から三ヶ月前のこと。あなた（たち）が平日の朝に東京の街を歩いていると、そこで見知った人物に出会った。その人物は、鈴森梓。あなた（たち）たちが魔宴に参加したあとに知り合った、友人の女性医師だ。彼女の仕事内容から考えると、今の時間は勤務中のはずだが、いったい何かあったのだろうか？

#### ▼セリフ：鈴森梓

(PCに気づいて)「おはよう！君（たち）奇遇だね。最近、元気にしてる？」  
(勤務していない理由を聞く)「実は、今、私のお腹の中には女の子がいてね。だから、しばらくお医者さんはおやすみしてるんだ」  
(祝福する)「あはは！本当にありがとう。君（たち）にそう言ってもらえて、すごく嬉しいよ！」  
「でも、実をいうとさ。今までお医者さん一筋でやってきたから。お母さんなるの、ちょっとだけ不安なんだよね」  
(励ます)「ほんと気を使ってくれてありがとう。まあ、なるだけ頑張るよ。生まれてくるこの子のこと、お母さんとしてできるかぎり幸せにし

てあげたいからさ」

「というわけで、そろそろ行くよ。君（たち）、また会おう！」

#### ◆結末

そう言って、鈴森梓はこの場を立ち去っていく。母親として第二の幸せを見つけた大切な人物とのひとときの別れ。しかし、この3か月後、幸せなはずだった彼女とあんな形で再会を果たすことになるとは思ってもいなかった。ここまで読み上げたらシーン終了。

### ●シーン2：迷子の女の子

シーンプレイヤー：デュオB

登場：他のPCは登場不可

#### ◆解説

デュオBのオープニングシーン。東京都にあるショッピングモール「アシュトレト」で休日を楽しんでいると、母親とはぐれてしまった小学生くらいの少女、倉園しいかが迷子センターまで連れて行ってほしいと依頼してくれる。

PCたちがしいかを迷子センターまで連れて行くと、そこにはしいかの母親である倉園めぐみがいる。そして、しいかとめぐみはPCに感謝の言葉を伝える。

#### ▼描写

ある日の休日。あなた（たち）は、東京都にあるショッピングモール「アシュトレト」に訪れていた。

服や食料品といった生活必需品をはじめ、きらびやかなアクセサリーショップや、こじゅれた雑貨店など、ありとあらゆる店舗が並ぶ人びとの憩いの場で戯いの疲れを癒やしていくと、小学生くらいの女の子が近づいてきた。

その目には大粒の涙がたまっている。

#### ▼セリフ：倉園しいか

「すみません……わたし、倉園しいかといいます。実は、お母さんとはぐれちゃって、もしよろしければ迷子センターというところまで連れて行つてもらえませんか？」  
(同意する)「ほんとうですか……？ お兄（姉）ちゃん（たち）、ありがとう！」  
(迷子センターにつくと母親が見つかる)「あ！お母さん、こっちだよ！ このお兄（姉）ちゃん（たち）が助けてくれたの！」

#### ▼セリフ：倉園めぐみ

「いいか、あの時に手を放してごめんね」（いいかを抱きしめる）  
(PCに深々と頭を下げる)「私、倉園めぐみと申します。このたびは、しいかが本当にお世話になりました」

#### ◆結末

PCとしいかたちの会話が落ち着いたら、しいかは「お兄（姉）ちゃん（たち）ありがとう！」  
「バイバーイ！」と言いつつ、母親としっかり手を繋いで立ち去っていく。ここまで読み上げたらシーン終了。

### ●シーン3：アサシンビー

マスターシーン

#### ◆解説

ショッピングモール「アシュトレト」に蜂型の怪物（アサシンビー）が大量に出現し、人びとを虐殺していくマスターシーン。

次の描写と一般客たちのセリフを順番に読み上げること。

#### ▼描写

ショッピングモール「アシュトレト」。この日は休日ということもあり、学生たちや家族連れ、恋人たちにお年寄り、たくさんの人びとが訪れていた。

しかし、この平和な施設で突然耳障りな羽音が響き渡る。この羽音の主は全長30cmほどの巨大蜂。このグロテスクで無機質な怪物が、ひとりで歩いていた男性のもとにものすごいスピードで近づいていく。男性の背中に尾の針を一刺した。すると、男性は声にもならぬ悲鳴を上げて、ばったりと倒れる。そして、またたく間に男性の肌に黒い斑点が広がっていき、絶命した。

この異常事態を皮切りに、モールのあらゆるところで耳障りな羽音が響き渡った。

#### ▼セリフ：一般客たち

「なんで、こんな巨大な蜂がいるんだ！（\*）」「誰か助けて……！」  
「出口に逃げるんだ！ こっちにも蜂だと!? ぐわー！」

#### ◆結末

突然出現した蜂の大群。それらは無慈悲に一般人びとを虐殺していく。ここまで読み上げたらシーン終了。

（\*）巨大な蜂がいるんだ！

通常、魂顛者が装着している指輪が持つ「無意識の檻」の力で一般人はアサシンビーの姿を正しく認識することはできない。しかし、今回はあまりにも数が多くて「無意識の檻」が持つ力の限界を超えてしまっているため、一般人でもアサシンビーを認識できる。

## すずもり・あずさ 鈴森梓

年齢：32歳 職業：医者  
一人称／二人称：私／君

とを選んだ。落とし子のアサシンビーを操り、ショッピングモール「アシュトレト」で虐殺を繰り広げる今回の事件の首謀者である。

ソウルウェポンはメス。願いは、幸せで平和な家庭を築くこと。指輪の位置は左手の中指。  
なお、夫の名前は順（じゅん）、生まれてくるはずだった娘の名前は希望（のぞみ）、ふたりともシナリオには一切登場しない。

## くらその 倉園しいか

年齢：10歳 職業：小学生  
一人称／二人称：わたし／お兄（姉）ちゃん

都内某所の病院に務める明るく親しみやすい女性医師（整形外科医）。三ヶ月前に最愛の夫が交通事故死、さらにその精神的ショックで身ごもっていた娘を流産してしまう。そして、夫と娘の復活を願い魔宴に参加したが、パートナーを失って勝ち残ることが絶望的になり、奪魂者になるこ

とを死んで。再びデュオBに保護されることとなる。その後は、基本的に事件の生存者たちが立てこもるモールの事務所で待機することになる。

なお、シーン6の情報収集シーンが終了したあと、鈴森梓による事件の生存者の襲撃計画をPCが止めに行かない場合、しいかも他の生存者とともに死亡する。止めに行った場合、PCがクライマックスフェイズで行なう戦闘に勝利すれば生存する。

## くらその 倉園めぐみ

年齢：39歳 職業：主婦（パート勤務）  
一人称／二人称：私／あなた

いかと再会したあと、アサシンビーの襲撃に巻き込まれて重傷を負う。そして、最後の力を振り絞って生存者たちが立てこもるモールの事務室にたどり着き、そこで再会したデュオBにしいかを託して死亡する。

なお、めぐみはシーン5で再開した時点で現代医療や異能能力を用いて助けられないほどの重傷を負っているため、どのような手段を用いても助けることはできない。

デュオBの助けによって迷子のし

# ミドルフェイズ

## ●シーン4：亡靈

シーンプレイヤー：デュオA

登場：任意

### ◆解説

アサシンビーの群れが襲来したショッピングモールにやって来ていたデュオAが、鈴森梓と再会するシーン。デュオAが鈴森梓に声をかけると、梓はアサシンビーの群れをけしかける。このアサシンビーは宣言だけで倒すことができるが、その間に鈴森梓の姿は消えてしまう（鈴森梓はシーンから退場する）。

### ▼描写

街で鈴森梓と再会した三か月後。あなたたちはショッピングモール「アシュトレト」にやってきていた。しかし、突如蜂型の怪物があらわれ、人びとを襲い始めたのだ。この事態に巻き込まれたあなたたちは、無数の蜂たちをなぎ倒し、三階の踊場へとやってきた。そこで、あなたたちのよく知る人物を見つける。それは、鈴森梓。彼女はまるで亡靈のようにその場に立ちすくんでいた。

### ▼セリフ：鈴森梓

「お兄（姉）ちゃん！ お母さんが、わたしをかばって蜂に刺され……お願い、助けてよお！」  
(倉園めぐみが死亡する)「お母さん……？ お願い、目を開けて！ 嫌だよお！」(泣き崩れる)  
「お兄（姉）ちゃん！ お母さんが、わたしをかばって蜂に刺され……お願い、助けてよお！」  
(倉園めぐみが死んでいた)

### ◆結末

PCがアサシンビーの群れを倒したら、鈴森梓の姿が消えていることが分かる。PCたちが鈴森梓を追うことにならシーン終了。

## ●シーン5：再会

シーンプレイヤー：デュオB

登場：任意

### ◆解説

蜂型の怪物による虐殺事件に巻き込まれ、モールの事務所に逃げるこんだPCたちが倉園しいか、倉園めぐみと再会するシーン。しいかはPCたちに助けてくれるよう頼む。PCたちが倉園めぐみの容態を確認すると、もう助からないことが分かる。そして、倉園めぐみはPCたちに

しいかを守ってほしいと依頼すると死亡する（\*）。

### ▼描写

突然「アシュトレト」で発生した蜂型の怪物の襲撃事件。どれだけ倒しても一向に数が減らない蜂型の怪物から逃げ延びたあなたたちは、生存者たちが立てこもる事務所にやってきていた。事務所付近には蜂型の怪物はおらず、完全な安全地帯といえるものの、あちらこちらから苦痛のうめきやすり泣く声が響き渡り、地獄のようなありさまだった。

そして、事務室を見渡していたあなた（たち）は見知った顔を見かける。それは、先ほど別れたばかりの迷子の少女、倉園しいか。彼女はぐったりとした様子の母親のそばで涙を流していた。

### ▼セリフ：倉園しいか

「お兄（姉）ちゃん！ お母さんが、わたしをかばって蜂に刺され……お願い、助けてよお！」  
(倉園めぐみが死亡する)「お母さん……？」  
「どうか、お願いです……この子を、しいかを助けてください。私はもう……」

### ▼セリフ：倉園めぐみ

（しいかの頼みを聞いて様子を見る）「あなたは……」(蜂の怪物に刺された証である黒い斑点が全身に広がっており、もう助からないことが分かる)  
「どうか、お願いです……この子を、しいかを助けてください。私はもう……」  
(了承する)「ありがとうございます。しいか……頑張って生きるのよ」(最後にしいかを抱きしめて死亡する)

### ◆結末

事務所内で、「俺たちどうしたらいいんだろう?」「警察に連絡したのに、そんな巨大な蜂なんていいるわけないと相手にもらえない!

「一体どうなってるんだ!」と生存者たちの声が響き渡る。PCたちが倉園しいかと他の生存者たちを守るために、蜂の怪物を倒す決意をしたらシーン終了。

## ●シーン6：情報収集

シーンプレイヤー：解説参照

登場：任意

### ◆解説

このシーンは情報収集シーンとなる。このシー

ンは全部で2シーン行ない、シーンプレイヤーは、デュオA、デュオBの順番とする。情報収集判定を行なったPCが全員判定に失敗した場合、キーワードの内容は判明するが、判定に失敗したPCはペナルティとしてそれぞれHPに1点のダメージを受ける。

最初のシーンで調査可能なキーワードは、【鈴森梓】【蜂型の怪物】のふたつ。

### ▼鈴森梓

女性医師の奪魂者。モールで発生している蜂型の怪物を用いた虐殺事件の首謀者でもある。彼女が魔宴に参加したのは、三ヶ月前に最愛の夫が交通事故死し、さらにその精神的ショックで身ごもっていた娘を流産してしまったため、家族の復活を願ったことが理由である。しかし、そうそうにパートナーを失つて魔宴に勝ち残ることが絶望的になり、力を求めて奪魂者になったようだ。指輪の位置は左手の中指。生まれてくるはずだった娘の名前は希望（のぞみ）。

### ▼蜂型の怪物

蜂型の怪物は、アサシンビーと呼ばれる落とし子である。アサシンビーは、自身を生みだした奪魂者によって統率されており、モールにいる人びと全員の魂を奪うべく虐殺を繰り広げている。現在、奪魂者がアサシンビーの多くをモールの広場に集めており、生き残りの人びとが立てこもっている事務室に突入しようとしているようだ。このまま突入を許せば生存者たちは全滅するだろう。

なお、情報収集シーンがすべて終了したあと、PCがモールの広場に先回りすることで、奪魂者とアサシンビーの群れの突入を阻止できる（\*）。

## ●シーン7：突入阻止

シーンプレイヤー：デュオA

登場：任意

### ◆解説

シーン6で得た情報を元に、PCたちがアサシンビーを集める鈴森梓がいる広場に向かう道中、黒の書状が届き、鈴森梓との闘宴がPC全員に通知される。

なお、PCたちが広場に向かわない場合、倉園しいかをはじめ、事務室に立てこもっている生存者は全滅する。このときは、ショッピングモール内にいるPCのもとに黒の書状が届き、モールの中庭に向かうことになる。

### ▼描写

あなたたちは鈴森梓を止めるため、「アシュトレト」の広場へと走った。しかし、その道中であなたたちの指輪が突然震え出す。そして、いつの間にか手に黒の書状、闘宴の開始を知らせる手紙が握られていた。中にはこう書かれている。

闘宴の開催について

日時：現在より

場所：「アシュトレト」中央広場

対戦者：PC①・PC②組&PC③・PC④組  
対 鈴森梓

汝らは番となり、願いを叶えるために  
魂を賭ける覚悟はあるか？

### ◆結末

PCが黒の書状を確認し、広場に向かったらシーン終了。

# クライマックスフェイズ

## ●シーン8：残された母

シーンプレイヤー：デュオA

登場：全員登場

### ◆解説

鈴森梓と「アシュトレト」の中央広場で闘宴を行なうシーン。鈴森梓は奪魂者化した影響で心が壊れており、娘を妊娠している妄想にとらわれている。そのため、PCが呼びかけたり、責

めても意に返さない。PCと鈴森梓の会話が落ち着いたら、梓はアサシンビーを集結させ、「Engage！」と叫んで闘宴を挑んでくる。PCも指輪の接吻を行ない戦闘を開始すること。

敵は、鈴森梓とアサシンビーが【デュオの数】体。鈴森梓を戦闘不能にしたら、アサシンビーは消滅してPCの勝利となる。このことは戦闘開始前にプレイヤーに伝えること。

なお、PCが広場に先回りをせず、事務所に立てこもっている生存者たちが全滅した場合、大量の魂を奪い、うつとりとした表情をした鈴森梓が広場において、最後の生き残りであるPCたちを殺害しようとする（シーンの描写とセリフ 자체は変わらない）。

#### ▼描写

あなたたちが「アシュトレト」の中央広場にたどり着くと、そこにいたのは大量のアサシンビーに囲まれた鈴森梓。彼女は両手で自身の腹部を愛おしそうに撫でながら、慈愛に満ちた表情を浮かべている。さながらそれは、出産を前にして、この世界に生まれようとする我が子を愛おしむ母親のようだった。

## エネミーデータ

産まれることができなかつ娘と最愛の夫の復活を願うため、蜂を操る奪魂者と化した女性医師。

### ■鈴森梓

種別：ボス

耐久力：18+ [PCの平均レベル×4] ※デュオが二組の場合はHPを2倍にする。

威力値：5+ [PCの平均レベル]

防御値：1

行動回数：デュオが一組のときは1、二組の時は2

#### ●戦闘開始時の描写

ソウルウェポンのメスを具現化すると、うつろな目でPCを見つめる。

#### ●行動表 1D10

出目	行動	対象	効果
1~2	メス	単体	ソウルウェポンのメスを投げつける。対象[ば威力値]点のダメージを受ける。
3~4	高速解体	単体	メスでバラバラに解体しようとする。対象は[威力値 + 1] 点のダメージを受ける。
5~6	大量投射	単体	メスを大量に具現化して投げつける。対象は[威力値 + 2] 点のダメージを受ける。
7~8	養分吸収	単体	アサシンビーを受けしかけて体力を吸収する。対象は[威力値 + 2] 点のダメージを受ける。このエネミーのHPを2点回復する。
9~10	母蜂の指令	全体	今まで奪ってきた魂を消費してアサシンビーの群れを作り出して襲撃させる。対象は〈運動〉で判定を行なうこと。判定に失敗したら[威力値 + 4] 点のダメージを受ける。1シナリオに1回まで、2回以上この行動が出たら振り直すこと。

### ■アサシンビー

種別：モブ

耐久力：5

威力値：3

防御値：0

行動回数：1

#### ●戦闘開始時の描写

耳障りな羽音を響かせながら、鈴森梓を守るように集結する。

#### ●行動表 1D10

行動	対象	効果
毒針	単体	尾の毒針で刺そうとする。対象は[威力値] 点のダメージを受ける。この効果で1点でもダメージを受けたら[B5: 消耗1] を受ける。

#### ▼セリフ：鈴森梓

「すいぶんと養分が集まつた。仕上げまではあと少し。のぞみ……もうすぐあなたを生んであげられる……待ってね」  
(デュオAに)「もういちどお願いするけど、君(たち)も養分になってくれない？あのときあれだけ祝福してくれたんだから、嫌だなんて言わないよね？」  
(デュオBに)「君(たち)も逃さないよ。そこで倒れている連中と同じく、私たちの養分になつてよ。抵抗しなければ一瞬で終わるからさ」  
(デュオBが非難したら)「それがどうしたの？私はのぞみを生むために、たくさん魂を集めて、元気にならなくちゃいけないんだ」

「集まれ！ Engage！」(アサシンビーの大群が集結する)  
(倒した)「なんで私たちは……幸せになれない……の？」

#### ◆結末

戦闘不能になった鈴森梓は闘宴に負けたペナルティとして一番大切なものを失う。鈴森梓

の一番大切なものは、幸せで平和な家庭を築くこと。そのため、魔宴の参加資格を失ったうえ、己の命を失って灰になり、二度と幸せな家庭を築くことができなくなる。これらの処理を確認したらシーン終了。エンディングフェイズに移行する。

## ○エンディングフェイズ○

次に、エンディングの例をあげる。GMはプレイヤーの意見を聞きながら、シナリオの結末にふさわしいシーンを演出すること。

### ●シーン9：残された少女

シーンプレイヤー：デュオB

登場：他のPCは登場不可

#### ◆解説

デュオBのエンディングシーン。鈴森梓を倒したPCたちがショッピングモールの事務所に戻ると、倉園しいかが近づいてきてPCを心配したあと感謝の言葉を伝える。PCとしいかの会話が落ち着いたら、救護隊が到着し、しいかは運ばれていく。

なお、このシーンは事務所に立てこもっていた生存者たちが生きていることを前提として記述している。もし、生存者たちが死亡している場合は、戦いが終わったあとのモールの広場でPCがパートナーと会話するシーンに変更すること（このケースのときは、シーンに登場できるPCは任意となる）。

#### ▼描写

戦いのあとアサシンビーの消滅を確認したあなた（たち）は、生存者が立てこもっていた事務所へと戻ってきた。そこで耳にした話によると、この事件に対する人びとの認識が書き換わっているようで、蜂の異常発生事件（\*）として扱われているようだ。

そして、話を聞いていたあなた（たち）の元に倉園しいかが近づいてくる。

#### ▼セリフ：倉園しいか

「お兄（姉）ちゃん（たち）！ 大丈夫だった？ ケガはない？」  
(大丈夫だという)「本当によかった……お兄（姉）ちゃん（たち）までいなくなっちゃったらわたし……」

「お母さん、最後にわたしに頑張って生きてって言ってくれた……だから、がんばらなきゃ……でも、本当は寂しいよう」（瞳から涙がこぼれおちる）

（なぐさめる）「ありがとう……わたし、お兄（姉）ちゃん（たち）に会えて本当によかったです」

（救護隊が到着して、しいかを保護する）「そろそろ病院にいかなくちゃいけないみたい。お兄（姉）ちゃん（たち）、また会おうね？ 絶対よ？」

#### ◆結末

救護隊に運ばれていくしいかは、PCの姿が見えなくなるまで小さな手を振り続けていた。  
ここまで読み上げ、PCの会話が落ち着いたらシーン終了。

### ●シーン10：幸せの所在

シーンプレイヤー：デュオA

登場：他のPCは登場不可。ただし、プレイヤーの数が2人以下の場合は任意とする

#### ◆解説

デュオAのエンディングシーン。ショッピングモール「アシュトレト」で発生した事件が解決してから一週間後、街を歩いていたPCが事件を振り返る。

#### ▼描写

ショッピングモールでの事件が解決して一週間後。あなた（たち）は再び街を歩いていた。

闘宴に敗れ灰となつた鈴森梓は失踪者として扱われ、やがて人びとの記憶から消えていった。  
すべての戦いに勝利すればどんな願いでも叶うとはいえ、敗北した者は己の一番大切なものを失う。この戦いの果てに、はたして幸せはあるのだろうか？

#### ◆結末

PCの会話が落ち着いたらシーン終了。

#### (\* 蜂の異常発生事件

一般人びとの認識は、通常の蜂が大量発生した事件に書き換わる。巨大蜂（アサシンビー）の存在は誰も覚えていない。

#### ■アフターブレイ

『ANM』P190を参照して、アフターブレイを行なうこと。

本シナリオのバーバスは、次の条件を満たしていたら達成となり、経験点が与えられる。

デュオA：シーン6でキーワード【鈴森梓】を調査している。

デュオB：シナリオの終了時、倉園しいかが生存している。

また、経験点の算出には、パートナーが「いいね」と感じたなど、参加者同士のコミュニケーションが必要な項目が存在する。セッションの参加者全員が楽しめる時間を作り出せたと思えるように、前向きな発言を心がけよう。