

# シナリオ 消えた第七艦隊

## はじめに

このシナリオは、プレイヤーは四人、P.C.のレベルはすべて2であることを想定しています。

「消えた第七艦隊」にはリミットがあります。ただし、冒険フェイズで3サイクルが経過すると、セッションは強制終了(256ページ)します。

このシナリオ本文中の「ページ」は、「神話創世RPG アマデウス」のページ数を表します。

## シナリオ概要

このシナリオは、ヤマタノオロチを倒すため、〈絶界〉と化した海を冒険するものです。

日本神話に登場するヤマタノオロチは、当時の最先端技術である出雲国の古代製鉄文化を象徴している、とする説があります。このシナリオは、その説にのっとっています。ヤマタノオロチは、現代の最先端技術である「新型イージス弾道ミサイル防衛システム KUSANAGO」の開発者に憑依し、「KUSANAGO」を搭載した第七艦隊とその周辺海域を〈絶界〉に変えています。P.C.たちは、日本神話におけるクシナダヒメと同様の存在「ワイルバー」中

## シナリオの準備

シナリオの最後に、使用する予言カードと、脅威カードが載っていますので、コピーリーして切り取りましょう。

また、以下の脅威カードも必要です。

「蠍の群れ」(272ページ)

魔の海は、第七艦隊の消失地点の周辺海域(グアム沖)になります。そこは、まるで血のようになに真っ赤に染まつた海です。水中には、低級の怪物たちが跋扈(ばくこ)しています。ほかの〈絶界〉と同じく、通常の人間には知覚できません。ディーズバーは、〈絶界〉の一種で、世界中の酒を愛する者たちが集う中立地帯です。イタリアの水上都市、ヴェネツィアの路地裏に存在します。

佐や、世界の酒神たちに協力してもらい、ヤマタノオロチと戦うことになります。

## シナリオの舞台

このシナリオの主な舞台は、以下の二種類です。

・〈絶界〉と化した「魔の海」

・酒神たちの聖地「ディーズバー」

「挑発」(273ページ)  
 「吼え声」「丸呑み」「逃走」(274ページ)  
 予言カードをプレイヤーに配布してください。プレイヤーから予言カードの内容について質問があつたら、喚問(275ページ)に従って処理してください。プレイヤーたちが予言の内容を把握したら、セッションを開始します。

## シナリオの流れ

このシナリオは、以下の順番で進行してください。  
 冒険フェイズはシーン1～6が1サイクル目、シーン7～10が2サイクル目、シーン11～14が3サイクル目となります。シナリオに設定された条件(P.C.①の予言カードの【真実】の公開)を満たせば、途中で決戦フェイズに移行することもできます。

## 導入フェイズ

以下の順番で導入フェイズを行ってください。

- ・導入フェイズ
- シーン1：帰らずの船 P.C.①の導入
- シーン2：少女の涙 P.C.②の導入
- シーン3：武器の叫び P.C.③の導入
- シーン4：消えた第七艦隊 P.C.④の導入
- シーン5：冒険の準備

- ・冒険フェイズ
- シーン1：出航 マスター・シーン

今日は、長期出張に出ていた父が帰ってくる日だ。  
 あなたの父は、米軍第七艦隊戦闘部隊の新主力空母「ロナルド・レーガン」に乗船していたのだった。

P.C.①が父親を迎えて行くシーンです。  
 ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

ここで、PC①に父親の名前を設定してもらつてください。名前が決まつたら、続きを読む上げてください。

あなたは、出迎えのため横須賀港を訪れた。しかし、そこに「ロナルド・レーガン」の姿はなかった。それどころか、周囲の人々に質問してみると、米軍第七艦隊など存在しない、という答えが返ってきたのだ。これは……神話災害か？!

あなたの【任務】は、あなたの父を無事救出することである。

PC①の親神が、父親を早く救出するようにメッセージを発します。

#### ・シーン2 少女の涙

PC②が見た夢の内容を表すシーンです。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

あなたは不思議な夢を見る。

夢のなかで一人の少女がしくしくと泣いていた。

話を聞くと、自分の姉妹たちが、巨大な怪物に食べられてしまつたという。

恐らく、次は自分の番だと彼女は言う。

あなたは、それを見てあわれに思った。

あなたの【任務】は、この少女を助けることである。

#### ・シーン3 武器の叫び

この叫びは恐怖か、それとも喜びか。

何か危険が迫っている。

恐らくは今までに戦つたこともないような強力な〈怪物〉だろう。

激しい戦いが迫っているようだ。

あなたの【任務】は、〈怪物〉を倒すことである。

#### ・シーン4 消えた第七艦隊

PC④が万神殿に向かい、その後、PC全員が集合するシーンです。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

太平洋上を横須賀に向けて航行中だった第七艦隊が、突如その姿を消した。

PC①の報告により、その事実に気づいた万神殿は、あなたたちを呼び集めた。

万神殿は、世界的なコーヒーチェーン、「カカオ」から行くことができる。カウンターで「ソーマ（またはネクタル、アムリタなど）」のように神々の飲み物を注文すると、奥の万神殿に通される。

あなたはいつも通り神々の飲み物を注文し、奥の部屋へと入った。

そこには万神殿のスタッフが待つていて、今回の事件についての説明をしてくれた。

確かに、大変な事態だ。このまま第七艦隊が消えた状態を放置すれば、軍事的に空白地帯となつた太平洋に各国が侵攻を開始するだろう。そうなれば、世界大戦が起きてしまふかもしれない。

あなたの【任務】は、〈絶界〉と化した第七艦隊を救出することである。

万神殿や「カカオ」について質問されたら、このページを参照しながら答えてください。

#### ・シーン5 冒険の準備

PC全員は、「カカオ」の一室に集められ、事件の説明を受けます。

キャラクター同士、自己紹介をしてください。

それが済んだら、「活力の決定」と「冒険の準備」を行つてください。

### 冒険フェイズ

冒険フェイズで背景が必要になつた場合、以下の大海シーン表を使用してください。

#### 大海シーン表 106

6	5	4	3	2	1
6 水平線に陽が落ちようとしている。何もかもが真っ赤に染まる。美しい夕日だ。	5 遠くに島影が見える。地図を調べても、こんなところに島はないはずなんだか。蜃気楼だろうか？	4 漂流物が浮かんでいるのが見える。船の残骸だろうか？……？	3 突然の雨。波は高く、船の揺れが次第に激しくなる。遠くでは雷鳴が響いている。	2 炎天下。灼熱の太陽が容赦なくあなたたちを照らす。首筋を伝つ汗が不愉快だ。	1 軽快に船は進む。波はおだやかで、青い空にはカモメが飛んでいる。一見、何事もないようだが……。

冒險フェイズで試練表が必要になった場合、以下の大海試練表を使用してください。

### 大海試練表

1-0-6

1	女性PCなら、海の中に連れていかれそうになり、「憤怒」か「墮落」のいずれか一つの変調を受ける。男性PCなら2D6点のダメージを受ける。
2	美しい歌声が聞こえてくる。歌声の主を見たくなり、思わず、その歌声の方へと船をきつた。黒以外の領域からインガを2つ取り除いたあと、もう一度「大海試練表」を使用する。
3	周囲が暗くなり、霧に覆われる。そして、霧の中から、あちこちが損傷している帆船が現れた。甲板には朽ちた海賊たちの姿が見える。
4	1D6+1点のダメージを受けるか、神貨をすべて失うかを選ぶこと。 「嵐だ！」この土地を支配する神の怒りを買つてしまつたのだろうか？
5	巨大な渦が、あなたたちを飲み込む。ギリシア神話の怪物、カリューフティスだ！ 怪物を腹を突き破ろうとするが、【武勇】で判定を行つ。失敗すると、2D6点のダメージを受ける。不名誉な脱出方法を選ぶなら、「恥辱」の変調を受ける。
6	魔女の島に上陸する魔女は、男性PCの姿を女性に変え、女性PCの姿を男性に変える。この効果は、そのPCがスペシャルかファンブルを出すまで続く。

このシナリオには、以下の四つのマスターシーンが用意されています。

### マスターシーン

- ・マスターシーン「出航」  
1サイクル目の最初に発生します。  
PCたちが冒險の準備を終え、太平洋に出港するシーンです。  
「出航」は、冒險フェイズの最初に発生します。  
「襲撃」は、冒險フェイズの4シーン目に発生します。  
「クシナダヒメ」は、ウィルバー中佐の【真美】が公開されたときに発生します。  
「伝説の酒場」は、PC③の【真美】が公開されたときに発生します。

「危険な旅」が終了すると、PCたちは〈絶界〉と化した「魔の海」に到着します。  
ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

・マスターシーン「出航」  
1サイクル目の最初に発生します。  
PCたちが冒險の準備を終え、太平洋に出港するシーンです。  
PCたちのために、「アルゴー号」という帆船が用意されます。  
これは、誰も操縦しなくとも、自動的に海を進む不思議な船です。  
アルゴー号による航海は、「危険な旅」です（244ページ）。  
PC全員は移動判定を行い、失敗したら「大海試練表」を使用します。  
「危険な旅」が終了すると、PCたちは〈絶界〉と化した「魔の海」に到着します。

アルゴー号は帆船とは思えない速さで、「魔の海」を進む。  
見渡す限りの空と海、他には何もない。  
見上げれば青い空だが、海は血のように赤い。不気味な風景だ。  
やがて、前方に小さなボートを発見する。  
ボートには、米国海軍の制服を着た女性が乗っている。漂流者だらうか。  
彼女を助けようとしたとき、巨大な大蛇が海中から現れた！

女性を守ろうとするキャラクターは、【武勇】で判定することができます。判定に成功すると、女性を守ることができます。判定に失敗したキャラクターは、1D6点のダメージを受けます。

女性を守ることができたら、白のインガが1つ増えます。  
守れなかつた場合、女性は大怪我をしますが、何とか救出はできます。黒のインガが1つ増えます。

助けた女性は、米国海軍所属のウィルバー中佐と名乗ります。  
ウィルバー中佐によると、巨大な怪物が現れ、第7艦隊戦闘部隊の「ロナルド・レーガン」をはじめミサイル巡洋艦「アンティータム」、ミサイル駆逐艦「ジョン・S・マケイン」、「ファイツ・ジエラルド」など七つの艦を次々と飲み込んでいったそうです。彼女は、自分を助けたのが少年少女であることに驚きます。しかし、艦隊を呑み込む巨大な蛇や、PCたちの操る不思議な力を見て、自分がただならぬ事態に巻き込まれたことには理解したようです。ウィルバー中佐は、「魔の海」から脱出するため、PCたちに協力を依頼します。

### 第七艦隊

アメリカ海軍最大規模を誇る大艦隊です。太平洋艦隊の指揮下にあり、西太平洋から中東地域を除くインド洋を担当海域としています。

・マスター・シーン「襲撃」  
1サイクル目の、一人目のシーンフレイヤーのシーンが終わったら

ら発生します。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

血のような海を割って、八本の首を持った巨大な怪物が現れる。

日本神話の「怪物」、ヤマタノオロチだ。

その巨体が起こす波のせいで、アルゴー号は木の葉のように揺れている。

ゲームマスターは、ヤマタノオロチは強すぎて、今は逃げるのが精一杯だと告げてください。

PC全員は【靈力】で判定します。失敗したキャラクターは、

「大海試練表」を使用してください。

また、このときまでにPC②の【真実】が公開されていなければ、そこに書かれている通り、ウィルバー中佐がヤマタノオロチに呑み込まれ、黒のインガが二つ増えます。

・マスターシーン「クシナダヒメ」

ウィルバー中佐の【真実】が公開されたときに発生します。

彼女は、本当の自分を思い出し、船の姿に戻ります。

もし、彼女がヤマタノオロチに呑み込まれていた場合、オロチの

首の一つが船の姿に戻ります。

船の姿に戻ったウィルバーは、PCたちと共に戦つことをテレパ

シーで宣言します。

そして、ウィルバーはヤマタノオロチ本体と戦い始めます。ヤマ

タノオロチに向かう砲塔の群れが、まるで串のよう見えます。このシーンが発生していると、決戦フェイズで、【逃走】の脅威が発生しなくなります。決戦フェイズの「クシナダヒメの援護」を参照してください。

・マスターシーン「伝説の酒場」

PC③の【真実】が公開されたシーンの終り後に発生します。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

市場や、不思議な像や扉を抜けてたどりついた細い路地の影。そこに古めかしい一軒のバーがあつた。ここは酒好きの神々が集まる酒場、ディーズバー。

エリザベス女王やヘミングウェイも愛したといわれる、ヴェネツィアにある聖地の一種だ。

PCたちは、「危険な旅」を乗り越え、伝説の酒場の前にたどりつきました。その「危険な旅」がどのような道のりだったかを決めたため、PC全員は【技術】で移動判定を行います。この判定には、ギリシア神群のキャラクターはプラス1の修正がつきます。判定に失敗したら、「大海試練表」を使用します。

「危険な旅」の処理が終わつた後、再び、ディーズバーの扉の前にいるシーンに戻ります。そして、PCたちは、その扉を開け、中に入つていきます。

パラグラフ1：挑発  
パラグラフ2：ハサミの一撃  
パラグラフ3：酔客の野次  
パラグラフ4：蠍の群れ  
パラグラフ5：毒の尾

ウィルバー中佐は、「魔の海」の外に出られないため、このシーンには登場しません。「魔の海」の中の島で、PCたちの帰りを待つています。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

苦労して中に入ると、酒好きのドヴェルグやケンタウロス、パンに酒呑童子など、様々な怪物たちが各自のテーブルで宴に興じていた。誰かが、足でも踏まれたのか、怒りの声をあげる。よく見てみると、コノハナサクヤ、クヴァシル、李白、ソーマ、ディオニュソスなどなど、世界中の酒の神が集まっているようだ。

「イテッ！」

誰かが、足でも踏まれたのか、怒りの声をあげる。

「おい、お前ら！ 人の尻尾を踏んでおいて挨拶もなしか!?」

半人半蠍の魔物が、酒臭い息を吐きながらあなたたちに絡んできただ。メソポタミア神話の話が通じなさそうな相手だ。こうなつたら戦うしかない。

戦闘

酔っぱらったメソポタミア神話の都市神、パビルサグと戦闘になります。

この戦闘は、PCが勝利するまで何度も発生します。本体のカードを遭遇シートに置いてください。脅威は以下のものを使用します。各パラグラフに脅威の名前を書いてください。

「呑み比べ」に勝てば、力を貸してくれると言います。

## 香み比べ

PCたちは酒の神（トイオニユンスまたはコノハナサクヤ）と香み比べをすることになります。PCから一人、代表を選んでください。そのキャラクターは、[口笛]で判定します。判定に成功すると、香み比べに勝利します。そして、酒の神は、ヤマタノオロチとの決戦時に自分の名前を呼ばれ、「酒の雨」を降らせる約束してくれます。判定に失敗すると、「墮落」の変調を受けます。すでに「墮落」の変調を受けている場合、「重傷2」の変調を受けます。

香み比べには、誰かが勝利するまで、何度も挑戦することができます。

## 決戦フェイズ

ヤマタノオロチと決戦フェイズを行うためには、PC①の【真実】が公開されている必要があります。さらに、マスター・シーン「伝説の酒場」で、酒の神に「酒の雨」を降らせる約束をしてもらつてください。

両方の条件を満たしていれば、酒神たちが振らせる大雨の中、ヤマタノオロチと海上で大決戦を行うことになります。

酒神の協力をとりつけない状態でヤマタノオロチに戦闘を挑んでも、返り討ちにあります。黒のインガを一つ増やし、冒険フェイズを継続してください。

②サイクルが終了するまでに決戦フェイズを行っていない場合、

## ・クシナダヒメの擺鑿

「クシナダヒメ」のマスター・シーンが発生していた場合、ウイルバーが逃げようとするヤマタノオロチを串刺しにして、足止めをしてくれます。

「逃走」の脅威カードは使用しません。

## ・質問

ゲームマスターは、「乱戦ワンドの開始時に、PCたちは「ヤマタノオロチは誰を宿主にしてるか?」という質問をしてください。

これに答えることができれば、PCたちは本体を攻撃の目標に選べるようになります（ゲームマスター用情報・宿主は、PC①の父親です）。

また、「BMD」のカードが公開されたとき、PCたちは「このミサイル防衛システムの名称は?」という質問をしてください。これに答えることができれば、PCたちは「BMD」を妨害したり、攻撃の目標に選べるようになります（ゲームマスター用情報・名称は「KUSSANAGI」です）。

どちらの質問も、1ワンドに1回、一人のプレイヤーしか答えられません。誰が答えるか決まらなかつたら、ゲームマスターがランダムに回答者を選んでください。不正解だった場合は、次のワンドの開始時に、もう一度答えることができます。

## 終アフェイズ

決戦フェイズでPCたちが敗北した場合、強制終了（ルルルページ）の処理を行ってください。

PCたちが勝利した場合、ヤマタノオロチは滅び、〈絶界〉は消滅します。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

ヤマタノオロチは海中に沈んで行った。

それと同時に、海がみるみるうちに青くなっています。元の澄み切った色を取り戻した。

中国軍が太平洋に進出し、世界の緊張が高まります。以降、1シーン経過するたびに、黒のインガが一つ増えます。

3サイクルが終了しても決戦フェイズを行っていない場合、強制終了（ルルルページ）の処理を行ってください。

ヤマタノオロチと決戦フェイズを行うことになつたら、本体のカードを遭遇シートに置いてください。脅威は以下のものを使用します。各バラグラフに脅威の名前を書いてください。

バラグラフ1：吠え声  
バラグラフ2：第七艦隊  
バラグラフ3：丸香み  
バラグラフ4：BMD  
バラグラフ5：逃走

やがて、アルゴー号の周りに、巨大な戦艦と空母が次々と姿を現した。船の姿に戻った駆逐艦カーティス・ヴィルバーが、あなたたちに微笑んだよう思えた。

PC①はロナルド・レーガンに乗船していた父親と再会することができました。再会のシーンを自由に演出してください。

以降のエピローグの展開は、PCたちに委ねられます。お疲れ様でした。

## シナリオ 消えた第七艦

**予言**

**PC ③**

**暗示**

あなたの武器がないないた。  
その叫びは恐怖か、それとも喜びか。  
何か危険が迫っている。  
恐らくは今までに戦ったこともないよう  
な強力な〈怪物〉だろう。  
激しい戦が迫っているようだ。  
あなたの【任務】は、〈怪物〉を倒す  
ことである。

**予言**

**真実**

あなたは、海上都市にいた。美しい街並みが広がっていた。水路が街中を縱横無尽に走り、手漕ぎボートが浮かぶ。美しい街並みには、けたたましい市場や、不思議な像や桟橋などが目に付く。あなたは、迷路のような細い路地を抜け、古めかしい一軒のバーの前にたどりついた。あの〈怪物〉と戦うためには、このバーを尋ねなければいけないような気がする……。この【真実】を公開すると、マスターシーン「伝説の酒場」が発生する。

**トリガー**  
青の領域の覚醒段階が2段階目になる。

**予言**

**PC ①**

**暗示**

今日は、長期出張に出かけていた父が帰ってくる日だ。  
あなたの父は、米軍第七艦隊戦闘部隊の新主力空母「ロナルド・レーガン」に乗船していたのだった。  
あなたは、出迎えのために横須賀港を訪れた。しかし、そこに「ロナルド・レーガン」の姿はなかった。それどころか、米軍第七艦隊など存在しない、という答えが返ってきたのだ。これは……神話災害か？!

あなたの【任務】は、あなたの父を無事救出することである。

**予言**

**真実**

あなたの父は、米軍に協力している工学博士だ。最新のイージス弾道ミサイル防衛システム「KUSANAGI」の研究開発のため、空母に乗船していたのだ。あなたは父に憧れていた。高い理想と聰明な頭脳、そして、何より仕事に関する情熱を尊敬していた。そんな父が、助けを求める声が聞こえる。この【真実】が公開されると、以降、好きなタイミングで第七艦隊を〈絶界〉と化した〈怪物〉と戦うことができる。

**トリガー**  
この〈絶界〉をつくった〈怪物〉の【真実】が公開される。

**予言**

**PC ④**

**暗示**

太平洋上を横須賀に向けて航行中だった第七艦隊が、突如その姿を消した。  
PC ①の報告により、その事実に気づいた万神殿は、あなたたちを呼び集めた。  
第七艦隊が消えた状態を放置すれば、軍事的に空白地帯となつた太平洋に各国が侵攻を開始するだろう。そうなれば、何が起こるか分からぬ。  
あなたの【任務】は、〈絶界〉と化した第七艦隊を救出することである。

**予言**

**真実**

「七人の娘を呑み込みし、八つの頭を持つ大蛇。その優れた巧みの技を用いて、終末の炎を呼び出すだろう」  
あなたは、そんな予言を授かった。2サイクルが経過するまでに、この〈怪物〉……ヤマタノオロチを倒すすべを見つけなければ、大国同士がぶつかりあい、大きな戦争が引き起こされることになるだろう。この【真実】が公開されると、予言カード「ヤマタノオロチ」が公開される。

**トリガー**  
緑の領域の覚醒段階が2段階目になる。

**予言**

**PC ②**

**暗示**

あなたは不思議な夢を見る。  
夢のなかで一人の少女がしくしく泣いていた。  
話を聞くと、自分の姉妹たちが、巨大な怪物に食べられてしまったという。  
恐らく、次は自分の番だと彼女は言う。  
あなたは、それを見てあわれに思った。  
あなたの【任務】は、この少女を助けることである。

**予言**

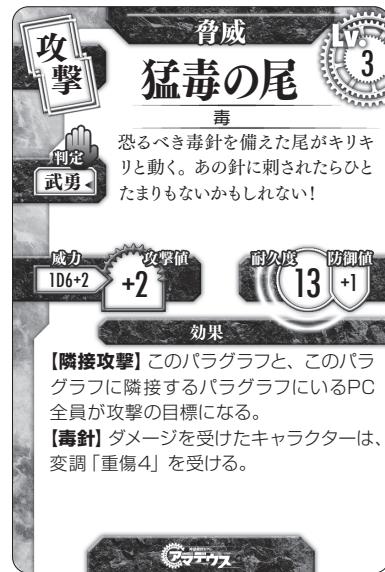
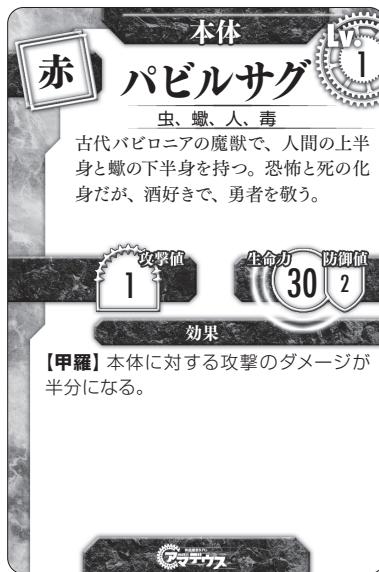
**真実**

あなたは、夢の続きをていた。少女は水の中から現れた巨大な怪物に飲み込まれてしまった。彼女の助けを求める声が、あなたの脳裏に響き渡る。この【真実】を公開しなければ、これは1サイクル目の4シーン目に、現実のものとなるだろう。そうなったら、黒の領域にインガが2つ配置される(シーンを数えるときは、マスターシーンも数えるので注意すること)。

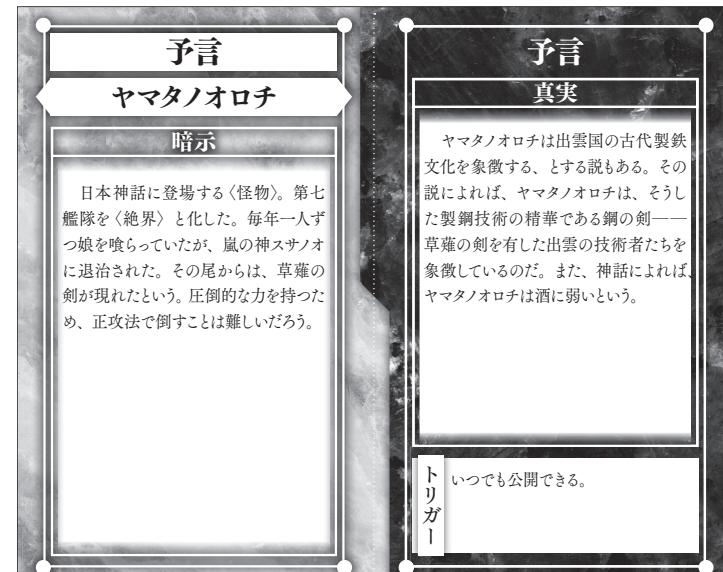
**トリガー**  
PC ④以外の誰かが、PC ④の【真実】を見る。

## 神話創世RPG アマデウス

シナリオ 消えた第七艦



神話創世RPG アマデウス



シナリオ 消えた第七艦

神話創世RPG アマデウス

