

# 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、PC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せん。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 KUSANAGI」の開発者に憑依し、「KUSANAGI」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。PCたちは、日本神話におけるクシナダヒメと同様の存在「ウィルバー」

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となります。

## 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「ディースバー」

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、まるで血のように真っ赤に染まった海です。水中には、低級の怪物たちが跋扈しています。ほかの「絶界」と同じく、通常の人間には知覚できません。

ディースバーは、「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。

## 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)

「挑発」(278ページ)

「吼え声」「丸呑み」「逃走」(279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ったら、喚問(232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(PC①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

- シーン1…帰らずの船 PC①の導入
- シーン2…少女の涙 PC②の導入
- シーン3…武器の叫び PC③の導入
- シーン4…消えた第七艦隊 PC④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

### 決戦フェイズ

- シーン2〜3…1サイクル目のプレイヤーのシーン
  - シーン4…襲撃 マスターシーン
  - シーン5〜6…1サイクル目のプレイヤーのシーン
  - シーン7〜10…2サイクル目のプレイヤーのシーン
  - シーン11〜14…3サイクル目のプレイヤーのシーン
- ※PC③の「真実」が公開された場合にはマスターシーン「伝説の酒場」が、ウィルバー中佐の「真実」が公開された場合にはマスターシーン「クシナダヒメ」が挿入されます。

## 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。

### シーン1 帰らずの船

PC①が父親を迎えに行くシーンです。  
ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

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、米軍第七艦隊戦間部隊の新主力空母「ロナルド・レーガン」に乗船していたのだった。

ここで、PC①に父親の名前を設定してもらってください。名前が決まったら、続きを読み上げてください。

あなたは、出迎える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、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。

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ン、「カカロ」から行くことができる。カウンターで「ソーマ（またはネクター、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っていて、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った太平洋に各国が侵攻を開始するだろう。そうなれば、世界大戦が起きってしまうかもしれない。

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「カカロ」について質問されたら、299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、「カカロ」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」を行ってください。

#### ・シーン3 武器の叫び

PC③が、自分の職業に関する活動をしているシーンです。

ゲームマスターは、PC③がどんなことをしているか、質問してください。

それが済んだら、ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

仕事の途中に、あなたの持っている武器がいなくなった！  
一体何だ!?

ここで、ゲームマスターは、武器の形状をプレイヤーに質問しておきましょう。

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っ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全員が集まるシーンです。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

さい(233ページ)。

### 冒険フェイズ

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

大海シーン表 1D6	
6	漂流物が浮かんでいるのが見える。船の残骸だろうか……?
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が。曇気楼だろうか?
4	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。
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。首筋を伝う汗が不愉快だ。
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……。

冒険フェイスで試験表が必要になった場合、以下の大海試験表を使用してください。

### 大海試験表 1D6

1	海の中から、自分たちの眷属を増やそうとする魚人たちが現れた。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、その歌声の方へと舵をきった。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「大海試験表」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。1D6+2点のダメージを受けるか、神貨をすべて失うかを選ぶ。
4	嵐だ！ この土地を支配する神の怒りを買ってしまったのだろうか？「生命」を2点減少し、黒の領域にインガを1つ配置する。
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、カリュプティスだ！ 怪物を腹を突き破ろうとするなら、「武勇」で判定を行う。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がスペシャルカードファンブルを出すまで続く。

## マスターシーン

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。

- 「出航」は、冒険フェイスの最初に発生します。
- 「襲撃」は、冒険フェイスの4シーン目に発生します。
- 「クシナタヒメ」は、ウィルバー中佐の「真実」が公開されたときに発生します。
- 「伝説の酒場」は、PC③の「真実」が公開されたときに発生します。

### ・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たちが冒険の準備を終え、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、誰も操縦しなくても、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「大海試験表」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。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

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、他には何も無い。

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。漂流者だろうか。

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！

女性を守る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。

守れなかった場合、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」、「フィッツジェラルド」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ということ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。

もし、PC①が父親のことを尋ねると、無念そうに「お父上のこととは知っているよ。素晴らしい研究者だったが、空母「ロナルド・レーガン」ごと、あの怪物に呑み込まれた……」と告げます。また、PC②は、ウィルバー中佐に、自分が夢で見た少女と、どこか似ているような気がします。

ちなみに、彼女は「魔の海」に囚われているらしく、この〈絶界〉を作りだしている怪物を倒さない限り、元の世界に連れていくことはできません。また、「魔の海」の外と通常の手段では通信を行うこともできないようです。「ウィルバー中佐」のハンドアウトを公開してください。

### 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。

### ウィルバー中佐の正体（ゲームマスター用情報）

ウィルバー中佐の正体は、アーレイ・パーク級ミサイル駆逐艦「カーティス・ウィルバー」です。

その船に宿る神、船霊が〈絶界〉の中で、少女の姿をとらせているのです。

### ・マスターシーン「襲撃」

1 サイクル目の、二人目のシーンプレイヤーのシーンが終わった



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【霊力】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たちと共に戦うことをテレバシーで宣言します。

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、まるで串のように見えます。

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了後に発生します。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

水路が街中を縦横無尽に走る。

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った。ここは、酒好きの神々が集まる酒場、デイズバー。

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」がどのような道りだったかを決めるため、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」の処理が終わったら、再び、デイ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、中に入っていきます。

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たちの帰りを待っています。

ゲームマスターは、以下の文章を読み上げてください。

苦勞して中に入ると、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々のテーブルで宴に興じていた。

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と、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。メソポタミア神話の話が通じなさそうな相手だ。こうなったら戦うしかない。

#### 戦闘

酔っぱらったメソポタミア神話の都市神、バ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でも発生します。

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…挑発

バラグラフ2…ハサミの一撃

バラグラフ3…酔客の野次

バラグラフ4…蠍の群れ

バラグラフ5…毒の尾

戦闘がPCたちの敗北で終了した場合、PCたちはデイズバーから追い出されます。以降のシーンでは、シンフレイヤーが「デイズバーに向かう」ことを宣言すれば、再びこのマスターシーン、「伝説の酒場」を発生させることができます。その場合、「魔の海」に戻ってなければ、「危険な旅」の移動判定を行う必要はありません。もしも、「魔の海」を舞台としたシーンを挟んでいた場合には、「危険な旅」の処理を行ってください。「伝説の酒場」のマスターシーンでは、再びバビルサグと戦闘を行うことになりました。バビルサグの【生命力】と、すでに公開した脅威カードはそのままです。

戦闘がPCたちの勝利で終了した場合、ディオニュソス（ギリシア神群）が、ギリシア神群のPCに話しかけて来ます。ギリシア神群がいない場合、コノハナサクヤが、ランダムに選んだPCに話しかけて来ます。

ここでPCが事情を話すと、「ソーマ」という不思議な飲み物の、「呑み比べ」に勝てば、力を貸してくれると言います。

## 呑み比べ

PCたちは酒の神（テイオニユスまたはコノハナサクヤ）と呑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、「日常」で判定します。判定に成功すると、呑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べば、「酒の雨」を降らせると約束してくれます。

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。

呑み比べには、誰かが勝利するまで、何度で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」を降らせる約束してもらっている必要があります。

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、振り返りにあいます。黒のインガを1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、

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1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（256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ったら、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…丸呑み  
バラグラフ4…BMD  
バラグラフ5…逃走

## ・クシナタヒメの援護

「クシナタヒメ」のマスターシーンが発生していた場合、ウィルバーが逃げようとするヤマタノオロチを串刺しにし、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、乱戦ラウンドの開始時に、PCたちに「ヤマタノオロチは誰を宿主にしているか？」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たちに「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「KUSANAGI」です）。

どちらの質問も、1ラウンドに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ったら、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、次のラウンドの開始時に、もう一度答えることができます。

## 終了フェイズ

決戦フェイズでPCたちが敗北した場合、強制終了（256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き、元の澄み切った色を取り戻した。

やがて、アルゴ号の周りに、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・ウィルバーが、あなたたちに微笑んだように思えた。

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す。

再会のシーンを自由に演出してください。

以降のエピソードの展開は、PCたちに委ねられます。お疲れ様でした。

予言	予言
PC ③	真実
<p><b>暗示</b></p> <p>あなたの武器がいらない。 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。</p>	<p>あなたは、海上都市にいた。美しい街並みが広がっていた。水路が街中を縦横無尽に走り、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。</p> <p>トリガー 青の領域の覚醒段階が2段階目になる。</p>

予言	予言
PC ①	真実
<p><b>暗示</b></p> <p>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。 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!?</p> <p>あなたの【任務】は、あなたの父を無事救出することである。</p>	<p>あなたの父は、米軍に協力している工学博士だ。最新のイーグ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。高い理想と聡明な頭脳、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。</p> <p>トリガー この〈絶界〉をつくった〈怪物〉の【真実】が公開される。</p>

予言	予言
PC ④	真実
<p><b>暗示</b></p> <p>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った太平洋に各国が侵攻を開始するだろう。そうなれば、何が起るか分からない。 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。</p>	<p>「七人の娘を呑み込みし、八つの頭持つ大蛇。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。</p> <p>トリガー 緑の領域の覚醒段階が2段階目になる。</p>

予言	予言
PC ②	真実
<p><b>暗示</b></p> <p>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。</p>	<p>あなたは、夢の続きを見ていた。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)。</p> <p>トリガー PC ④以外の誰かが、PC ④の【真実】を見る。</p>



**脅威** **Lv. 2**

**攻撃** **ハサミの一撃**

実体、手

判定 **技術**

じょぎり、じょぎり、じょぎり。巨大なハサミが空を斬る。鋼鉄も紙のように斬り裂きそうだ。

威力 **2D6+4** 攻撃値 **-1** 耐久度 **8** 防御値 **+2**

効果

【一直線】同じパラグラフにいるキャラクター1人を目標に選ぶ。同じパラグラフに誰もいなければ、自由に目標を選ぶ。

**本体** **Lv. 1**

**赤** **パビルサグ**

虫、蠍、人、毒

古代バビロニアの魔獣で、人間の上半身と蠍の下半身を持つ。恐怖と死の化身だが、酒好きで、勇者を敬う。

攻撃値 **1** 生命力 **30** 防御値 **2**

効果

【甲羅】本体に対する攻撃のダメージが半分になる。

**脅威** **Lv. 3**

**攻撃** **猛毒の尾**

毒

判定 **武勇**

恐るべき毒針を備えた尾がキリキリと動く。あの針に刺されたらひとたまりもないかもしれない！

威力 **1D6+2** 攻撃値 **+2** 耐久度 **13** 防御値 **+1**

効果

【隣接攻撃】このパラグラフと、このパラグラフに隣接するパラグラフにいるPC全員が攻撃の目標になる。

【毒針】ダメージを受けたキャラクターは、変調「重傷4」を受ける。

**脅威** **Lv. 2**

**術式** **酔客の野次**

口、人

判定 **日常**

いつの間にか、酒場中が大変なことになっている。酒瓶と鉄拳、それに稲光が飛び交う。

威力 **-** 攻撃値 **+1** 耐久度 **7** 防御値 **±0**

効果

【喧嘩】PC全員を目標に選ぶ。目標は、[赤のインガの数] ダメージと「憤怒」の変調を受ける。

**予言**

**ウィルバー中佐**

**暗示**

第七艦隊第15駆逐隊に所属する女性士官。PC①の父親とも顔見知りである。彼女たちは、横須賀へ航行中、巨大な未確認水棲生物に遭遇し、敗北している。

**予言**

**真実**

彼女の正体は、アーレイ・パーク級ミサイル駆逐艦「カーティス・ウィルバー」である。〈絶界〉のなかで、その船霊が女性の姿をとらせたようだ。この【真実】が公開されると、彼女は本来の姿に戻り、姉妹たちを助けるため、PCたちに力を貸す。そして、青以外のインガ1つを青の領域に移動することができる。

**トリガー**

PCのうちの誰かが、ウィルバー中佐に対するプラスの【想い】を1点以上にする。

**予言**

**ヤマトノオロチ**

**暗示**

日本神話に登場する〈怪物〉。第七艦隊を〈絶界〉と化した。毎年一人ずつ娘を喰らっていたが、嵐の神スサノオに退治された。その尾からは、草薙の剣が現れたという。圧倒的な力を持つため、正攻法で倒すことは難しいだろう。

**予言**

**真実**

ヤマトノオロチは出雲国の古代製鉄文化を象徴する、とする説もある。その説によれば、ヤマトノオロチは、そうした製鋼技術の精華である鋼の剣——草薙の剣を有した出雲の技術者たちを象徴しているのだ。また、神話によれば、ヤマトノオロチは酒に弱いという。

**トリガー**

いつでも公開できる。

脅威

第七艦隊

Lv. 3

独立、実体、武器、機械

大蛇の首の一つが巨大な空母に変形する。その甲板から、「第102 戦闘攻撃飛行隊」が発艦した。

威力

2D6

攻撃値

+1

耐久度

14

防御値

+2

効果

【範囲攻撃】欄外にいないPC全員が攻撃の目標になる。

【飛行状態】自分の武器に「対空A」がつく。「対空」がつかないダメージを5点軽減。

緑

本体

ヤマタノオロチ

Lv. 3

獣、蛇、武器

娘を喰らう巨大な大蛇。頭と尾はそれぞれ八つずつあり、眼は赤い鬼灯のよう。松や柏が背中に生えていて、八つの丘、八つの谷の間に延びている。

攻撃値

3

生命力

55

防御値

3

効果

【本当の首】ヤマタノオロチが誰に憑依したのかが判明するか、すべての脅威カードが行動済みになっている状態でないと、PCは本体を攻撃することはできない。

【武器製造】タグに「武器」を含む脅威カードの【攻撃値】と【防御値】が1点ずつ上昇する。

攻撃

脅威

BMD

Lv. 2

独立、実体、武器、機械

大蛇が大きく口を開けると、並んだ牙の一つ一つがミサイルとなって発射され、辺りに降り注いだ。

威力

1D6+4

攻撃値

+2

耐久度

10

防御値

-1

効果

【自動追尾】好きなパラグラフを一つ選び、そこにいるPC全員が攻撃の目標になる。

【ミサイル防衛システム】このBMD（ミサイル防衛システム）の名前が判明していないと、この脅威カードを妨害したり、この脅威カードを目標にして攻撃することができない。