

# サンプルシナリオ：『闇よりの使者』

## 【シナリオスペック】

パターン：超人型

PC人数：3～5名

脅威ランク：2～5

## 【選択追加ルール】

スキルルール

書籍版掲載のPC拠所・シナリオ拠所を採用するなら、脅威のランクを1ずつ上昇させて構いません。

シナリオ拠所を採用するなら**血鶴**とするとよいでしょう。

血鶴は過去にPC全員と接点のあった小さな女の子、と説明してください。PC同士の関係を作るにも役立ちます。

## 【ソロ改変】

ソロシナリオに改変する場合は、書籍版掲載のPC人数による行動回数を参照しましょう。

追加ルールは、シナリオ拠所を採用し、シナリオ拠所は**血鶴**とし、脅威ランクは2となります。

## 【ストーリー】

ギャップおじさんたちが平和に暮らす街を、謎の改造人間が突如、破壊し始める。

ただ力に酔った若造の暴走と思われた事態は、しかし、その裏で複雑な思惑が絡み合っていた。

組織は超人をあぶり出し、身内に引き込むか、あるいは始末しようとする。

だが、執行役に選ばれたブラッドィクルセイドは、PCの一人と深い縁があった。

偶然か、それとも必然か。再会を果たした改造人間・ブラッドィクルセイドは、力を誇示する。

昔、世話になったPCに認めてもらうため。そして、また共に戦場に立つために。

そのためには、彼を縛る拠所が邪魔だ。

ギャップおじさんたちは彼女の気持ちに、どう応えるのか。

## 【脅威データ】ランク2～5

名前：ブラッドィクルセイド（本名：十文字・血鶴）

出自：改造人間

性別：女性

闇：30～50

特技：《超剛体》《超腕力》《超回復》《光弾》《投げ》《牙》

ランク2：『※禁呪』 『※パージ』

ランク3以上で追加：『※アタッチメント』

ランク4以上で追加：『パターン：クルースニク』

ランク5以上で追加：『ハードワイヤード』

補足：

どのPCと縁があったかは、GMがキャラクターシートを確認した際に決定してください。

その際、情報に記入されているPC名は書き換え、情報の内容も設定に合わせて変更してください。

ブラッドィクルセイドが持っている感情は、父親に対する尊敬としても構いませんし、恋愛感情としても良いでしょう。

また、他のPCに対しても、シナリオの流れ次第で態度を変化させても楽しめるはずです。

あくまで、シナリオ記載の設定・セリフはサンプルです。状況に合わせて、強めにあたって後は流れで改変してください。

## 【情報】

項目1：ブラッドィクルセイドの来歴

公開タイミング：異音フェイズ

元はPCの誰かと同じ出自だった。しかし力を求めた結果、組織に改造手術を志願し、更なる力を得た。

彼女の本名は、十文字・血鶴という。

**項目 2 : ブラッディクルセイドの目的 ※ランク 3 以上のときに追加。**

**公開タイミング : 項目 1 開示後**

同郷の P C を味方に引き込みたいと考えているが、他には興味が無い。

**項目 3 : 真の目的**

**公開タイミング : 項目 2 開示後 ※ランク 2 のときは異音フェイズにて公開**

項目 2 が開示されてから調べられるようになる。実は同郷の P C を心から尊敬し、自分の力を認めてもらいたいと考えている。

**項目 4 : 目的 ※ランク 4 以上のときに追加**

**公開タイミング : 異音フェイズ**

組織からの命令により、街を 1 つ破壊し、力を試すよう命じられた。

**項目 5 : 組織の目的 ※ランク 5 以上のときに追加**

**公開タイミング : 項目 1 もしくは項目 4 の開示後**

組織の目的は超人の発掘である。有望であれば引き抜く。

GM:

それではギャップおじさんTRPG、シナリオ『闇よりの使者』始めていきましょう、よろしくお願いします。

## 【拠所フェイズ】

GM:

それでは最初に自己紹介をお願いします。一番手は【PC1】さんです。名前と出自をどうぞ。

GM:

設定とかなにかありますか？

(※このとき、日常、拠所も全部話してもらえたら、改めて確認しなくて構いません。)

GM:

なるほど、では日常は何をとりましたか？

GM:

なるほど、では拠所は何をとりましたか？

GM:

わかりました。それでは拠所シーンを始めて行きましょう。どの特技から判定を始めますか？

GM:

ではその特技を指定特技に、もう持っている特技なので、目標値は0+0で0です。ダイス1つを振ってください。がんばって0以上を出しましょう！

→当然出る。

GM:

流石ですね！ 実にすばらしい！ では連続判定行きましょう。一番近いのはどこですかね。目標値もお願いします。

GM:

ありがとうございます。では、判定をどうぞ！

【成功したとき】ここから

GM:

すばらしい、では次の連続判定に行きましょう。これでラス

トですね。

【成功したとき】ここまで

【失敗したとき】ここから

GM:

闇を蓄積させれば成功しますね。

(※闇の蓄積はこのギャップおじさんTRPGの肝になるシステムです。ここではチュートリアルとして説明をしてください。このとき、何点闇が必要か、伝えましょう。)

GM:

初回の拠所はできれば、全部成功したほうがいいです。

GM:

案外、光の獲得はやっている暇がとりにくいですから。

GM:

光1点は闇3.5点分に相当します。4点までなら使って、5点を超えたらあきらめるぐらいが目安ですね。

【成功したなら、成功したときに戻ること】

PL: 闇は溜めない。

GM:

わかりました。

(※無理強いをする必要はありません。目安ですが、闇は決戦終了時に21以上だと、途端に回帰判定の成功率が下がります。)

GM:

特技のとり方にもよりますが、回帰判定のときに光は4点ぐらいあると安心できます。

GM:

全部の判定にダイスを1個足して、予備で1個ぐらいの感覚です。

【失敗したとき】ここまで

# 【異音フェイズ】

GM: :

では、拠所とどんな日常を過ごしているか、演出があればどうぞ。

(※セリフ調の演出は必須ではありません。可能であればやる、という程度に留め、無理があるようであれば、「この特技があるから、こういうことをしているのかな？」や「じゃあこういうこともあるかもしれない」とPCの日常を想像させて上げましょう。ギャップおじさんは日常をしっかりと想像できるようにしたほうが、回帰判定のときに気持ち盛り上がります。

GM: :

じゃあ、これ以上がなければ次の人にいきますので、いいところで教えてください。

PL: 演出終了。

GM: :

はい、ありがとうございます。それじゃあ次に行きましょう。

GM: :

それでは次、自己紹介をお願いします。二番手は【PC2】さんです。名前と出自をどうぞ。

(以下繰り返し)

(※自己紹介と拠所フェイズは時間がかかることが多いです。時間が長くなったと感じたら、この辺りで休憩を挟むと良いでしょう)

GM: :

ありがとうございました。時間もかかりましたので、ここで休憩を挟みましょう。10分ほどとりますので、トイレや飲み物とか飲む時間にして、〇〇時〇〇分に再開します。

(※休憩は適度に挟んでください。このとき、時間は十分単位できっちり決めておくとい良いでしょう。自己紹介の後から設定が増えることもあるため、休憩時間中は雑談を推奨して、PCの日常や設定について話すとい良いでしょう。

GM: :

はい、ありがとうございました。それでは【異音フェイズ】に移っていきます。

GM: :

ここでPCたちが合流するわけなんですけど、お互いに顔見知りとしておいて貰えると助かります。せめて名前ぐらいはわかる程度で。

(※慣れてくるとその場で知り合った、という設定でも遊べますが、時間がかかります。最初は素直に顔見知りとしておくと良いでしょう。どういう関係なのかは、ここで改めて決めてもいいですし、休憩中に話しておいてもいいでしょう。

GM: :

最初に脅威の描写をしますんで、合図をしたらそれぞれ登場してください。

GM: :

ある晴れた日のことだった。

GM: :

休日のこの日は街のかしこで、人のにぎわう声が聞こえた。

GM: :

穏やかな日常、平穩そのものの日常。

GM: :

それは、突如として崩壊した。

GM: :

空から、光の柱が何本も何本も。

GM: :

街のいたるところへと突き刺さった。

GM: :

はい、ではそういうことで。

GM: :

皆さんの拠所にも光の柱、レーザーが天空から落ちてきます！ ほうっておけば、この街はミンチになるでしょう！

**GM:** :

なので、どうやってそれをなんとかしたのか、順番に説明をどうぞ！

(※特に判定などは要りません。こういった戦術規模の攻撃もPCは何とかできる、という世界観を最初に印象付けるための措置です。また、脅威の恐ろしさを描写するためのものでもあります。)

**GM:** :

特に思いつかない人は『がんばってなんとかした!』と言ってください、それでなんとかなります！

(※この後も演出が思い浮かばないときはこのように、『がんばった!』で済ませてください。脅威の演出も同じで、『がんばりました』で構いません。)

**GM:** :

全員、光の柱を何とかすることができましたね。

**GM:** :

君たちが光の出所を目で追うと、ショッピングモールの真上辺り。

**GM:** :

光の柱を推進力にして、空に浮かんでいる女が見えますよ。全員、ショッピングモールに集合して構いません。

**GM:** :

君たちが来たのを目にして、女はロコツに顔をゆがめます。

**GM:** :

「ふん、余計な邪魔が入ったか」

**GM:** :

「我が名は、クルセイド……そう、ブラッディクルセイドとでも名乗っておこうか」

**GM:** :

そう、得意げに君たちを睥睨しますね。

(※PCの反応は、馬鹿にするかあきれるか、真面目に聞き返すかの3択です。余裕があればそれぞれに反応しましょう。)

**GM:** :

「ふん、私のような力があるものが、好きなことをして何が悪い？」

**GM:** :

「威勢のいい連中だな。……だが」

そうやって、ブラッディクルセイドは君たちの中、(同郷のPC)に視線をやりますね。

(※このとき、脅威の設定に書かれているPCがまだ決まっていなかったら、このときに決めてしまいましょう。)

**GM:** :

「私を恐れないその態度、気に入った。この街を破壊するのは三日ほど待ってやろう」

**GM:** :

「ククク、その日まで首を洗って待っているがいい！」

**GM:** :

ブラッディクルセイドは背中からビームを出して、空高く飛んで消えていきます。

**GM:** :

と、言うところで皆さん。

**GM:** :

この脅威に対し、力を合わせて立ち向かおう、となるように話したところで異音フェイズを終わりになります。

**GM:** :

そういう方向で話を進めてもらえればな、と。

(※匙加減が難しいところですが、お互いが脅威に立ち向かう、という結論になったら促すと良いでしょう。もし、なかなかそういう方向に進まなかった場合は以下のような対応をしてください。)

**GM:** :

では、君たちがそうやって話していると。ビィィィィィィィィィィ！！とレーザーが、君たちの拠所めがけてですね、まっすぐですね。

(※ここで慌ててくれれば儲けものです。脅威は無差別に拠所を襲うことを伝えましょう。)

- ・ 4. 目的

GM: :

ほうって置いても向こうは勝手に君たちを巻き込みます。

(※話がまとまりかけるまでは沈黙していきましょう。)

GM: :

では、最後にやりたいことがあったら、それをやって異音フェイズを終えましょう。

(※やりのこしがないか、これはどの場面でも必ず行いましょう。はい、の返事があれば、とりあえずPLは生きています。)

GM: :

最後に今回の脅威の闇と情報の発表です。

(※PC 3名するとき)

GM: :

闇は【PC×10】、調べられる項目は・クルセイドの来歴のみです。

(※PC 4～5名するとき)

GM: :

闇は【PC×10】、調べられる項目は・クルセイドの来歴・目的の2つです。

(※このシナリオはPC 3～5人までを想定しています。それぞれの状況で使う情報を列記すると以下のとおりです。)

3人

- ・ 1. 来歴
- ・ 2. クルセイドの目的※
- ・ 3. クルセイドの真の目的※※

※は1. 来歴を開示した後、項目が現れます。

※※は2. クルセイドの目的が判明したあと、項目が現れます。

4人

- ・ 1. クルセイドの来歴
- ・ 2. クルセイドの目的※
- ・ 3. クルセイドの真の目的※※

※は1. 来歴を開示した後、項目が現れます。

※※は2. クルセイドの目的が判明したあと、項目が現れます。

5人

- ・ 1. クルセイドの来歴
- ・ 2. クルセイドの目的※
- ・ 3. クルセイドの真の目的※※
- ・ 4. 目的
- ・ 5. 組織の目的※※※

※は1. 来歴を開示した後、項目が現れます。

※※は2. クルセイドの目的が判明したあと、項目が現れます。

※※※は1か4、来歴か目的が判明した後、項目が現れません。

(※どの人数もですが、3. クルセイドの真の目的は、調べられそうになったら、判定後に『※禁呪』を使って妨害しましょう。『※禁呪』はコスト2のため、使用後は2d6ダメージを受けるのを忘れないようにしましょう。)

## 【狂騒フェイズ】

GM: :

それじゃあ狂騒フェイズです。特にルールでPCの順番は決まっていないので、先にやりたい人は希望をどうぞ。特になければ自己紹介の順番でいきます。

GM: :

狂騒フェイズでできることは、調査判定、日常判定、拠所判定、防御判定の4つです。

GM: :

調査判定は情報項目を1つ選んで、判定をしてもらいます。今回は指定特技がないので、好きな特技でどうぞ。調査に属する特技なら、+2の修正が入ります。

GM: :

日常判定と拠所判定はどちらも光の獲得ができますが、中身がちょっと違います。

それじゃあ演出なりをしてください。使った特技をキーワードにするとやりやすいですけど、思い浮かばなかったら雑談したとかでも通しますよ。

（※日常判定はPC同士のつながりを作るのにも非常に有効です。光の獲得だけで流すのはもったいないので、時間を気にしながらですが、可能であれば掛け合いをしてもらいましょう。会話の切り出しに困ったら特技の話をするか、GMパート収録のシーン表を活用してください。

### \*\*\*【抛所判定】\*\*\*

GM: :  
抛所判定ですね、じゃあ抛所フェイズとおなじく、判定からどうぞ。

GM: :  
それじゃああなたにか演出があればどうぞ、なければほっこりしたでいいですよ。

（※日常判定と同様です。シーン表も活用できればするといいでしょう。振った結果、使えそうになれば無視しても構いません。

### \*\*\*【防御判定】\*\*\*

GM: :  
はい、では防御に属する特技なら+2です。どこから行きますか？

GM: :  
闇をためて連続判定もガンガンにいけますか？

GM: :  
わかりました、では目標値が上がります。

### \*\*\*【調査判定】情報の出し方。\*\*\*

- ・ 1. クルセイドの来歴

GM: :  
では情報を公開します。

GM: :  
元は（異音フェイズで見たPC）と同じ出自だった。しかし力を求めた結果、組織に改造手術を志願し、更なる力を得た。

GM: :  
日常判定は、誰かに出てきてもらい、相手の日常表を使って判定します。目標値は相手の持っている光の数そのまま。お互いに判定ができるのでお得です。

GM: :  
抛所判定はさっきの抛所フェイズと同じですね。こっちは自分だけでやって、自分だけ光がもらえます。

GM: :  
最後に防御判定ですが、好きな特技で判定して、連続判定で成功するごとに脅威の行動の目標値が1ずつあがります。

GM: :  
これは誰がやっても、脅威が何をしても目標値は上がるので、暇がある人がやると有効です。

GM: :  
何か質問があればどうぞ。

（※どんな質問が飛び出すかわかりませんが、ルールブックを確認しながら、判断がつかなければPLと相談をしましょう。セッション内でどう扱うかはその場で仮に決めてしまうとよいです。

GM: :  
それじゃあ、どれをやるか、宣言をどうぞ。先に判定もやっちゃっていいですよ。

（※このとき、演出についてはやりたければやる程度でよいです。判定は手番の最初に先に済ませてもらうほうが便利でしょう。

### \*\*\*【日常判定】\*\*\*

GM: :  
日常判定ですね、では誰に出てもらうか、指名をどうぞ。先に判定をしちゃってください。どこから行きますか？

GM: :  
そしたら呼ばれたほうも判定からやっちゃいましょう、どこからやりますか？

GM: :

(※禁呪がない場合)

**GM:** :

どうやらクルセイドは〇〇と同じ出自だったようです。この情報が公開されたので、次の項目が調べられるようになりました。

・クルセイドの目的 (・組織の目的 (人数が5名の場合のみ))

**GM:** :

不気味なクルセイドの来歴がわかったため、彼女の闇が1d6減ります。ダイスロールをどうぞ。

・2. クルセイドの目的

**GM:** :

では情報を公開します。

**GM:** :

同郷の(異音フェイズで見たPC)を味方に引き込みたいと考えているが、他には興味が無い。

**GM:** :

ということがわかります。この情報が開示されたので、今後は(異音フェイズで見たPC)に向かって誘いを多用します。

**GM:** :

この情報がわかったので、次の項目が調べられるようになりました。

・3. クルセイドの真の目的

**GM:** :

不気味なクルセイドの目的がわかったため、彼女の闇が1d6減ります。ダイスロールをどうぞ。

・3. クルセイドの真の目的※※

(※禁呪が残っている場合)

**GM:** :

では、※禁呪を使います。その判定はファンブルです。

**GM:** :

なんでこんなことしたんでしょうね? とにかく、ファンブルなので情報は出ません。

**GM:** :

コストのぶん、2d6でダメージ受けますね。すごく痛い。

**GM:** :

では情報を公開します。

**GM:** :

実は同郷のPCを心から尊敬し、自分の力を認めてもらいたいと考えている。

**GM:** :

ということがわかりました。彼女は君に力を証明するために、力を振るい続けるでしょう。

**GM:** :

不気味なクルセイドの真の目的がわかったため、彼女の闇が1d6減ります。ダイスロールをどうぞ。

・4. 目的

**GM:** :

では情報を公開します。

**GM:** :

組織からの命令により、街を1つ破壊し、力を試すよう命じられた。

**GM:** :

特に意味は無いようです。

**GM:** :

クルセイドの目的がわかったため、彼女の闇が1d6減ります。ダイスロールをどうぞ。

(※5名のときは追加)

**GM:** :

この情報が公開されたので、次の情報が調べられます。

・5. 組織の目的

・5. 組織の目的※※※

**GM:** :

では情報を公開します。

**GM:** :

組織の目的は超人の発掘である。有望であれば引き抜く。

**GM:** :



この情報が公開されたため、今後クルセイドは誘いを多用します。

**GM:** :

組織の目的がわかったため、彼女の闇が1d6減ります。ダイスロールをどうぞ。

**\*\*\* 【脅威の行動】 \*\*\***

(※クルセイドの行動は以下の順で推移します)

1. 情報が何も無い、来歴だけがわかっている。

→ 拠所の破壊 (ランダム)

2. クルセイドの目的、組織の目的がわかっている

→ (異音フェイズで見たPC) に対して、誘いを行う。

3. 真の目的がわかっている。

→ (異音フェイズで見たPC) の拠所を破壊する。

4. その他例外

→ 気分で。

1. 拠所の破壊 (ランダム)

**GM:** :

では脅威の行動です。拠所の破壊行きましょうか、対象はランダムにダイスで決めます。

**GM:** :

じゃあ判定いきます。

**GM:** :

成功ですね、では異音フェイズのように、レーザーでバシバシと町を破壊するついでに巻き込みます。

**GM:** :

「ククっ、さあ、守って、守って、消耗しろ！ ハハハハッ！！！」

2. 誘い

**GM:** :

では脅威の行動です。誘い、行きましょうか、対象はせっかくだから、(異音フェイズで見たPC) で。

**GM:** :

成功ですね。ではなんやかんやあって、ですね。

(※成功した場合、日常を一つ一つ否定するようなことを言うといいでしょう。

**GM:** :

「貴方はこんなところで燻っている人間ではありません。私のように強くもなれる」

**GM:** :

「そうですね、今は退くとしましょう」

3. 拠所の破壊 (異音フェイズで見たPC)

**GM:** :

では脅威の行動です。拠所の破壊、行きましょうか、対象はせっかくだから、(異音フェイズで見たPC) で。

**GM:** :

「こんなものがあるから、あの人は、強くなれないんだ。・・・そうだ、壊そう。壊せばいいんだッ！」

**GM:** :

そういつて、光弾を連打します。

**GM:** :

「くっ、なんで、なんで、邪魔をする・・・！！」

**GM:** :

このあたりで撤退しますよ。会話をするつもりはないようですね。

**【決戦フェイズ】**

(※決戦フェイズでは真の目的がわかっているかいないかで、セリフが多少変わります。

1. 何もわかっていない=真の目的を暴いていない。

**GM:** :

では、決戦フェイズです。

**GM:** :  
君たちが約束の日付、約束の時刻に來ると、クルセイドはマントをはためかせ、カッコつけていた。

**GM:** :  
「よくぞ逃げずにここまできたな。その度胸だけは認めてやろう」

PL : 何か言う

**GM:** :  
「ふん、もはや言葉など要らなかろう？ さあ、力を試させてくれ！」

**GM:** :  
戦闘開始です、PCから行動をどうぞ！

## 2. 真の目的を暴いている。

**GM:** :  
では、決戦フェイズです。

**GM:** :  
君たちが約束の日付、約束の時刻に來ると、クルセイドはマントをはためかせ、カッコつけていた。

**GM:** :  
「どうですか、(異音フェイズで見たPC)さん！ 私は、強くなりました！ 貴方に近づきました！」

**GM:** :  
「貴方もこちらに来てくれれば、きっと、世界だって取れます！」

**GM:** :  
「・・・なんで、来てくれないんですか」

**GM:** :  
「強く、強くなれるんですよ？ なんで、そんなに弱くなっちゃったんですか？」

**GM:** :  
「邪魔ものが、あるんですよ。・・・じゃあ、片付けますよ」

**GM:** :  
「貴方を動けなくしてから、ゆっくりと・・・ね！」

### \*\*\* 【戦闘】 \*\*\*

光弾を使って全体攻撃をすると良いでしょう。  
連続攻撃をするときは、投げるにつなげ、それ以上繋がらないようにするといいかもかもしれません。

**GM:** :  
では、光弾から投げるで連続判定狙います。レーザーを握ってぶん投げる、という具合に！

**GM:** :  
「跡形もなく、消え去れッ！！」

**GM:** :  
光の束が降り注ぐ！ 対抗判定をどうぞ！

単体攻撃は闇の少ない人を集中的に狙いましょう。  
もし、まずいダメージが出たら、力の封印を提案します。

**GM:** :  
単体攻撃は〇〇さんへ、余裕があるのを残したくないので、ここで始末します。

**GM:** :  
「乾坤一擲・・・！ 一撃、必殺ッ！」

**GM:** :  
光の束を集めて投擲！！ 対抗判定をどうぞ！

### \*\*\* 【結末】 \*\*\*\*

#### 1. 真の目的を暴いていない

**GM:** :  
では、力尽きたのか、クルセイドはもう立ち上がりません。

**GM:** :  
「ハハ、ここまでか・・・」

**GM:** :  
「楽しかったなあ・・・！！ まだ、まだ弱いのか、私は！」

**GM:** :  
そう、大笑いをすると、彼女はあきらめたように笑います。

**GM:** :  
「・・・気は済んだ、さあ、殺せ」

(※殺す場合)

**GM:** :  
では彼女は満足そうな笑みを浮かべ、そのまま息を引き取ります。

**GM:** :  
回帰判定にいきましょうか。

(※殺さない)

**GM:** :  
「・・・なぜ、ころさない」

**GM:** :  
「私は、また、暴れるかもしれないぞ」

**GM:** :  
「・・・ふん、甘ちゃんが。まあ、いい。今は少し・・・眠らせてくれ」

**GM:** :  
そういつて、彼女は満足そうに寝息を立てます。

**GM:** :  
それでは回帰判定に行きましょうか。

2. 暴いている

**GM:** :  
「やっぱり、強いですね・・・はは」

**GM:** :  
「適わないなあ・・・叶わないなあ・・・改造手術まで、したのになあ・・・!!!」

**GM:** :  
そういつて、彼女は泣きじゃくりますね。

(※ここでPCは彼女を救うかどうか、判断するでしょう。

1. 救わない

**GM:** :  
では、彼女はニカッと大きく笑って、キミに振り向きま。

**GM:** :  
「これで、おさらばです。どうか、お気をつけて」

**GM:** :  
「きっと、私のようなのがまた・・・来ますよ」

**GM:** :  
「それじゃあ・・・さよなら」

**GM:** :  
そういつて、彼女は奥歯を噛み締め・・・がくっ、と息を引き取ります。

**GM:** :  
奥歯に毒でも仕込んでいたのでしょうか。

**GM:** :  
さて、回帰判定です。

2. 救う

**GM:** :  
「・・・私は、あんなことをしたんですよ？」

**GM:** :  
「私はもう、人間じゃあ、ないんですよ・・・？」

**GM:** :  
「いいんですか・・・本当に、いいんですか・・・？」

**GM:** :  
そういつて、彼女はまた、顔をくしゃ、とゆがめます。

**GM:** :  
「・・・ありがとう、ございます・・・!!!」

**GM:** :  
では、先に回帰判定をしましょう

## 【エンディング】

(※エンディングは予想つきません。が、基本的には拠所フェイズと同じでよいでしょう)

**GM:** :

それじゃあエンディングです。拠所フェイズのようなのを考えてますが、何かありますか？

(※このあとはPLと相談しながらどうなったかを考えると良いでしょう。もし、何かを思いつかないなら全員まとめてしまうといいでしょう。)

**GM:** :

それじゃあエンディングですが、せっかくですから、全員同じ場所に集まってやりましょうか。

**GM:** :

場所はどこか希望はありますか？ 何もないければ壊れたショッピングモールでしめようかな、と。

(※最後はこうしめればだいたいまとまります)

**GM:** :

脅威は君たちの手によって去った。

**GM:** :

しかし、また同じことがあるかもしれない。

**GM:** :

だが、今は。

**GM:** :

今、このときだけは。

**GM:** :

平穩を享受しよう。

※闇落ちしたPCが出ていた場合。

(※PCの闇落ちは出る可能性がどうしてもあります。平凡なところでは、力が暴走し、人里を離れる必要があった、などです。古流などはこれが難しいため、「クルセイドの代わりに刺客が送られ、日常を謳歌することができなくなった」などと描写してもいいでしょう。)

**GM:** :

というところで、シナリオ闇よりの使者、これにて幕といたします。お疲れ様でした！

**GM:** :

最後に経験点の算出だけやりましょうか。基本は8点。拠所が破壊されてた人は1つにつき+1点ずつ、封印した人は逆に-1点ずつです。

**GM:** :

そして最後に、一番いいロールプレイをした人を1人、自分以外から選んでください。**GM:**も一人選びます。

(※琴線の投票から、セッションの感想を話し合います。こういう時間が楽しければ楽しいほど、次のセッションへのモチベーションとなります。)

