

# BEAST BIND TRINITY

シナリオ

## 死にたがりのサロメ

Ver.2.2

ライティング：あるばがるど

イラスト提供：ジュエルセイバーFREE <http://www.jewel-s.jp/>

## プリプレイ

### ■最初にお読みください

本記事は『ビーストバインドトリニティ』（以下、BBT）のシナリオである。プレイヤーとしてこのシナリオを遊ぶ場合は読んでいただけない。本シナリオを利用してセッションを行うためには基本ルールブックである『ビーストバインドトリニティ』（発売：エンターブレイン）を必要とする。

シナリオの読み方、ルール用語、ゲーム用語などは全て『BBT』に準じている。必要に応じてルールブックを参照すること。

特にシナリオの読み方については、『BBT』P244を参照のこと。なお、『BBT』P\*とある場合、『ビーストバインドトリニティ』ルールブックの参照ページ数を示している。

### ■シナリオデータ

プレイヤー：3～5人 プレイ時間：3～4時間

必須環境

『ビーストバインドトリニティ』

「ディケイド」（以下『BBTD』）

### ■シナリオ背景

天界の破壊を目論む失楽派が創りだした秘密兵器、サロメ。それは特定のドミニオンを崩壊させるという恐るべき人間爆弾だった。

サロメとして改造された舞原まどかは、精神の安定のために偽物の記憶を与えられ、私立月影高校に通うごく普通の少女としての生活を送っていた。来るべき時がくれば、舞原まどかはサロメとして起動し、天界ドミニオンを崩壊させるはずだった。

しかし、メタトロンはこの計画を掴み、逆にサロメを奪取しようとする。メタトロンの密命を受けた天使ネグントロピーは、まど

かを誘拐すべく襲撃をかけるが、失敗。まどかはネグントロピーの手を逃れ、ヴァンパイアであるPC①のもとへと逃げこむ。

行方をくらませたまどかを巡り、失楽派とメタトロン派が、池袋中で捜索を開始する。まどかへの包囲網が狭まっていく中、PCたちは「まどかを吸血鬼化すれば、ホルモンバランスを崩れ、サロメとしての機能が失われる」事を知る。

PCたちは、まどかに洗礼を施すか、それとも彼女を連れて池袋を脱出するかの二択を迫られる。どちらかの方法でまどかを守りぬけば、本シナリオは終了する。

### ●今回予告

プロジェクト・サロメ——

それは羽根（フェザー）によって実現した悪夢。

この世でもっとも醜悪な願いが産み落とした絶滅兵器。

その禁忌を巡り、天界と魔界が熾烈な争奪戦を繰り広げる。

互いの滅亡を願うエゴが、池袋の夜に血飛沫を散らす。

すべてを失った少女がすがったのは、ひとりの吸血鬼だった。

「こんな世界に、もういたくない。だから、いっしょに連れてって」

細い首筋、甘い囁き、燃える本能——血の誘惑。

「ねえ、私の血……吸ってよ」

# BEAST BIND TRINITY

## 死にたがりのサロメ

# BEAST BIND TRINITY

死にたがりのサロメ



心焦がすは魔の渴望（エゴ）、心つなぐは人の絆。

## ■キャラクター作成

今回予告を読み上げた後、ハンドアウト（別ファイルを参照）を各プレイヤーに配布せよ。どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プレイヤーに選択してもらってもよい。プレイヤーの人数が少ない時は、若い番号のものを優先すること。

## ●シナリオハンドアウト

ハンドアウトには各PCによって異なる事前情報と、シナリオによってPCに与えられる因縁が記載されている。

今回予告を読み上げたのち、GMはシナリオハンドアウトの内容を読み上げて、各プレイヤーに配ること。その後、ハンドアウトに沿ってPCを作成してもらうとよい。

## ●クイックスタート

プレイヤーが『BBT』を初めて遊ぶ場合や、ルールブックを持っていないならクイックスタートでキャラクター作成を行うとよい。

本シナリオでは、次のサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

PC①：吸血姫（『BBT』P70）

PC②：天の御使い（『BBT』P78）

PC③：鬼神警官（『BBT』P84）

PC④：幻想の乗り手（『BBT』P82）

PC⑤：血塗られし魔剣（『BBT』P75）

## ●推奨カヴァー

PCのカヴァーは以下を推奨する。

PC①：指定なし

PC②：指定なし

PC③：死霊課の警官

PC④：指定なし

PC⑤：高校生

## ●コンストラクション

プレイヤーがルールを知っていて、ルールブックも所持している場合、コンストラクションでキャラを作成してもよい。

各PCにはハンドアウトで推奨されるルーツ（ブラッド）を取らせ、またハンドアウトに付随する設定についてはGMから説明を行うこと。

## ●PC間絆

キャラクター作成後に、プレイヤーにPCの自己紹介をしておう。その後PC間の絆を決定すること。PC間絆の結び方は以下のとおり。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

## ■《洗礼》の取得について

本シナリオでは、PC①による洗礼がストーリー上の焦点となる。そのため、PC①に《洗礼》（『BBTD』P74）の取得を推奨してもよい。この際に、《洗礼》を取得できるだけの経験点を事前に与えてもよいだろう。その場合、取得した《洗礼》はセッション終了と共に失われる。

また、PC①が《洗礼》を取得していない場合でも、ヒロインへの洗礼は出来るものとして扱う。この洗礼はあくまでシナリオ上の分岐であって、アーツではない。この場合、ヒロイン以外のキャラクターへの洗礼は行えない。



# オープニングフェイズ

## ●シーン1：昼と夜の狭間で

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説

まどかと話し、2人の関係を演出するシーン(\*)。描写1は回想シーン、描写2は現在のシーンとなる。

吸血鬼にしてくれるようせがまれるが、この段階ではそれはただの冗談だ。PC①とまどかがどのようなきっかけで出会ったのかはシナリオでは描写させない。PC①と相談し、決定するとよいだろう。

### ▼描写1

昼と夜の世界は交わるべきではない——それが地球ドミニオンを支えるルール。しかし、何の間違いか、近頃キミは人間の女の子に付きまわられている。

少女……舞原まどかは、ある時、キミにこう言った。

### ▼セリフ：まどか

「ねえ、PC①。私も、吸血鬼になりたいな」

「だって、何百年も歳とらないんですよ？ いいなあ、永遠の乙女だよ。それに、蝙蝠をペットにしたり、狼に変身したり！ そうなの、なんか憧れちゃうなあ」

「私の人生なんて、平々凡々だもん。ごく普通の家庭で生まれて、ごくふつーに学校に通って……ドラマチックな事なんて、なんにもなし。こんな人生、退屈すぎるよ」

「だからほらほら、遠慮しないで、血を吸ってみてよ。きっと、おいしいよ～」

(PC①が断った)「……うーん、そっか。まあ、愛娘が吸血鬼になっちゃったら、パパもママもびっくりしちゃうよね。心臓発作起こして、倒れちゃうかも。だから、ダメだよ」

「私ね、今がとっても幸せなの。大好きなパパとママがいて、学校の友達と遊びに行き……ちよっぴり退屈だけど、それでもそうだった全部が、私にとって大切なんだ」

「ふふ、もちろんPC①もだよ？ だから、寂しくなったら私を呼んでね。あと一世紀くらいは、私が話し相手になるからさ！」

### ▼描写2

無邪気に笑うまどかの笑顔が、かけがえのないものを感じられた。

永い年月の重みが、果てのない孤独が……ほんの少し癒された。

けれど、今日キミのもとを訪れたまどかはどこか違っていた。

その肩は小さく震え、足元は裸足のままだ。

### ▼セリフ：まどか

「えへへ、なんというか家出しちゃった」

「パパとママとそのちよっと……喧嘩して。なんでもない事なんだけど。家に帰りずらくって。行くトコ、ここくらいしかなくて」

「お願い！ ほんのちよっとの間でいいの。ここにいさせて」

### ◆結末

そう言って、まどかはキミに抱きついた。

熱い吐息、彼女のぬくもり……そして、ほのかな血の匂い。

PC①に【SA：まどかの人生を救う】を渡して、シーンを終了する。

## ●シーン2：天命

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

天使長ミカエルから依頼を受けるシーン。メタトロン命を受けた天使ネグントロピーを追うように頼まれる。

### ▼描写

池袋篤信教会の礼拝堂。荘厳な沈黙が満ちる祭壇の前で、キミはひざまずく。するとステンドグラスからの光が虹色に揺らめき、天使長ミカエルの姿が浮かび上がった。

### ▼セリフ：天使長ミカエル

「よく来てくれました、PC③。あなたに使命を与えます」

「メタトロン命の懐刀とされる天使、ネグントロピーが、密かに池袋へと降りたちました」

「ネグントロピーについて、我々は多くの事を知りません。彼は、天界の秩序を司る天使であり、そのためにはあらゆる手段をとる事が許されているそうです。彼の降臨は、即ち流血を意味します」

「彼に降臨を命じたメタトロン命の目的は不明です。しかし、魔界ドミニオンに対して、何らかの工作を行なっているものとみられます」

「現在、私は魔界の地獄派と接触し、緊張緩和(デタント)をすすめています。今、天界と魔界で、戦端が開かれるような事はあってはなりません。黙示録の再来を防ぐため、あなたにはしかるべき対処をしてほしいのです」

「必要とあれば、ネグントロピーと事を構える事を許します。気をつけてください。第一圏に属する智天使(ケルビム)である彼は、

### ●シーン1：まどかとの会話

シーンの舞台は、PC①が普段暮らしている住宅とするよ。GMは普段、PC①がどこで暮らしているのかをあらかじめプレイヤーに訊ねておこう。



ドミネーターとしての力をもっています」

「あなたに神のご加護があらんことを……」

### ◆結末

ミカエルの姿が、空間に掻き消える。PC②に【SA：天使ネグントロピーを止める】を与えて、シーンを終了する。

## ●シーン3：池袋本町夫婦惨殺事件

シーンプレイヤー：PC③

### ◆解説

PC③が池袋本町夫婦惨殺事件の現場を調査するシーン。ふたりの被害者は舞原まどかの両親だ。もう一体、半壊したメイドロボから「サロメ」という手がかりを入手することができる。

### ▼描写

池袋本町の市街地……築5年のまだ新しいマンションの4階。

4LDKの室内は、被害者の血液が撒き散らされている。床から天井までを覆う血痕は、まるで身体の内側から爆発したよう。台所では包丁や食器類が散乱していて、被害者の抵抗の跡が残っている。

手がかりはただひとつ。

半壊損壊し、廊下に腰をおろしているメイドロボだ。

### ▼セリフ：警官

「死亡しているのは40代の男女。遺体の損壊が激しく、現在確認中ですが、おそらく舞原夫妻と思われる。死亡推定時刻は今朝2時頃。しかし、この惨状……人間の身にこのような所業が可能なのでしょうか？(\*)」

「ブルカ電子工業製のPA-120 アダリ……シリアルナンバーを照合したところ、夫妻が購入したものと一致しました。現在、心魂機関の再起動中です」

「立ち上がりました。最後のログは、今朝2時25分……」

### ▼セリフ：メイドロボ

「マスターコマンド……復唱します」

(ノイズ、騒音、悲鳴。そして——)「サロメを守って！」

「コマンドは以上です。もう一度、復唱し……ま……？ ガガガッ」

### ◆結末

そして、メイドロボは再び沈黙する。キミは直感した。サロメ——その言葉こそ、この事件の鍵だ。PC③に【SA：サロメの謎を追う】を与えて、シーンを終了する。

## ●シーン4：魔王の娘

### ●シーン3：夫婦の爆殺

これはネグントロピーのオリジナルアーツ、対象のEGを爆破する《悔い改めよ》の効果によるものだ。本来、ただ人間は弱いEGしか持たないはずだが、このふたりはマッドサイエンティストであり、自覚のない半魔である。まどかへの絆も既にEG化しており、凄惨な結末を迎えることとなった。対してメイドロボの心魂機関が生き残っていたのは、まどかへの絆をもっていたためだ。

シーンプレイヤー：PC④

### ◆解説

カトリーヌ・ユディットたちが魔物たちを集め、まどかを奪還を依頼するシーン。PC④がカトリーヌに同調するのではなく、彼女の意図に疑問を抱く方向に話を進めるよう、注意すること。

### ▼描写

東池袋中央公園——巣鴨プリズン跡地につくられた公園に、魔獣たちが集まっていた。魔界と繋がった扉から、次々とデーモンたちが現れ、群衆に加わっていく。

その中心に、皆の注目を集める一人の女性が立っている。彼女は、凜とした声で一同に語りかけた。

### ▼セリフ：カトリーヌ・ユディット

「魔界からいらしたデーモン諸兄、並びに池袋に棲まう半魔諸兄。今日は私、蠅の王ベルゼバブの娘よりお願いがございます」

「舞原まどかという人間の少女を誘拐し、私のもとに連れてきてほしいのです」

「メタロンは、天使ネグントロピーを投入したといいます。黙示録において、我らの軍勢を灼いたあのネグントロピーです。ゆめゆめ遅れはとらぬように」

「事情？ 命を惜しいと思うのなら、つまらぬ詮索はおよしなさい。ただ、この娘に魔界の存亡が掛かっていると心得よ。おまえたちの中には、魔界に縁のある者も多いはずだ」

「我が望みを叶えた者には、富と名声を……お父様の名にかけて、褒美は望むだけとらせましょう」

「さあ、行きなさい！」

### ◆結末

デーモンたちが歓声をあげ、一斉に夜空へと羽ばたいていく。

人の子ひとり手を相手に、この騒ぎ。いったいなにが起こっているというのだろう？ PC④に【SA：カトリーヌ・ユディットの真意を探る】を与えて、シーンを終了する

## ●シーン5：消えた友達

シーンプレイヤー：PC⑤

### ◆解説

PC⑤が、舞原まどか失踪について、共通の友人である竜胆アカネから相談を受けるシーン。

### ▼描写

今日も、まどかは学校に来なかった。教室にひとつだけの空席が

寒々しい。ホームルームでは、先生が「おうちの事情」だと曖昧な説明をした。けれど、なにか嫌な予感がする……。

▼セリフ：竜胆アカネ

「まどかが、また学校に来ておらぬ。家の方でなにか災難があったと小耳に挟んだ。詳しくはわからぬが、教職員の態度を見るに、どうも尋常ならぬ様子じゃ」

「一度だけ街で、まどかを見ての。男（女）を伴っておった……それも人ではない。あれは、吸血鬼。こっちの世界の住人に相違ない」（PC①のこと）

「近頃、池袋の魔物たちが妙に騒がしいのも気にかかる。誰も彼も殺気を放っておる……まるで合戦の前触れよ」

「まどかの身に危険が迫っておる。我ら夜の世界に、学友を巻き込むわけにはいかん。おぬし、ひとつ頼まれてはくれんか？」

◆結末

まどかの身にいったいなにか起こっているのだろう。キミは一抹の不安を抱えながら、調査を開始した。PC⑤に【SA：まどかを救ける】を与えて、シーンを終了する



■舞原まどか（まいはら・まどか）

ノウンマン

私立月影高校に通う、ごく普通の子高生。魔獣の世界に関わりはなかったが、偶然、PC①と出会ったことで、ヴァンパイアに他愛のない憧れを抱くようになる。

彼女の正体はノア・クルセイダーズによって開発された破壊兵器、サロメだ。彼女の人格や記憶は、後から刷り込まれた擬似的なものにすぎない。

「超大型ドミニオンを破壊する」という彼女のおそるべき力を狙い、天界と魔界が動き始めている。

# ミドルフェイス

## ●シーン6：生活

### ◆解説

まどかとPC①の日常、そして忍び寄る不安を描くシーン。このシーンの目的は、PC①にまどかへの疑念を抱かせ、スムーズに情報収集に移れるようにすることである。

### ▼描写

あれから数日——キミの家に転がりこんできたまどかは、今もキミの傍にいる。吸血鬼の敏感な鼻をとらえる、芳しい香り。君が台所を覗くと、エプロン姿の女の子が、振り返った。

### ▼セリフ：まどか

「私が料理作っても、PC①には食べてもらえないんだよね……いっしょに暮らしてるのに、自分のためだけにごはんつくってなんかすっごい怪しいかも (\*)」

「PC①といくと生活が夜型になっちゃうし……お肌のハリがちょっとびり心配。やっぱり、PC①といっしょにいるためには、私が吸血鬼になるしかないのかなあ」

(家に帰らない、学校に行かない事について尋ねる)「ちょ、ちょっとだけならだいじょうぶだよ。勉強は自分でちゃんとしてるし。あつ、じゃあPC①が教えてよ!」

「ねえ、PC①はさ。ずっと、私の友達だよ。私の事、ちゃんと大切だって想ってくれてるよね (\*)」

### ◆結末

まどかの振る舞いは、以前のままだった。

けれど、なにもかもが変わってしまったようにも思える。

彼女の身にいったいなにがあったのだろう？

シーンを終了する。

## ■情報収集

シーン6が終了すると、今回の事件について調査するシーンが開始される。シーンプレイヤーを決定し、場所を適当に設置して、シーンを作成すること。このシナリオで調査できる項目は、以下のと

おりだ。

情報収集を終了したら、シーン7に進む。

### ● まどか ●

8以上 豊島区の私立月影高校に通う、ごく普通的女子高生。数日前から、登校していない。どうやら家庭でなにかがあったらしい。

13以上 池袋本町で起こった殺人事件の被害者の一人娘。まどかもその場に居合わせたか、その場から逃げ出した。

15以上 もともと、孤児院の子どもだった。戸籍謄本や住民票によると、3年前に、現在の里親に引き取られ、池袋へとやってきている。しかし、まどか本人は、生まれた時からいっしょに暮らしていた実の両親だと、クラスメイトたちに話している。

17以上 天界と魔界は、彼女の事をサロメと呼称しており、その行方を追っている。

### ● 天使ネゲントロピー ●

9以下 [アクシデント] 天使の襲撃。(加護) 20+3D6 ダメージ。

10以上 メタトロン直属の仮面の智天使(ケルビム)。最近、地上で目撃されている。

13以上 天界の秩序を司る天使であり、第一圏にありながらしばしば現世へと現れる。彼は天界の自己保全機能とも呼べる存在で、そのためにあらゆる不法に手を染める事を許されている。

15以上 現在はメタトロンの密命を受け、サロメの奪取を目論んでいる。そのために既に多くの命を奪っているようだ。

### ● 池袋本町夫婦惨殺事件 ●

9以上 池袋本町のマンションで起こった惨殺事件。夫婦二人が自宅で殺害されていた。魔獣の痕跡が残されている。

13以上 被害者の夫婦は夫が生物学者、妻が民俗学者で、共に教立大学で教鞭をとっていた。ふたりともノア・クルセイダーズの熱烈な信奉者だった。娘とは直接の血の繋がりはなく、3年前に養子に

### ●シーン6：ヴァンパイアの食事

ヴァンパイアが、ものを食べられるかどうかは、PCの設定によるだろう。ただ、まどかは、これまで見てきた漫画や映画の知識から「吸血鬼は通常の食事をとれない」と考えているということだ。

### ●シーン6：まどかの心情

まどかは、なにがあったか聞かれてもPC①に本当の事を言わない。彼女はすべての真実を天使ネゲントロピーと両親のやりとりから悟っており(神の使徒であるネゲントロピーは真実を隠す事(まい)、周囲の現実に不信感を持っている。唯一、PC①との絆を信じてここへと来たが、もしも自分がサロメである事を知られてしまえば、PC①も態度を豹変させるのではなかと恐れている。



迎えている。娘もその場に居合わせた筈だが、事件以来行方が知れない。

17 以上 犯人は天使であり、娘を誘拐するために襲撃したらしい。娘の名はまだかといい、最近、市内でPC①と一緒にいるところを目撃されている。

### ● サロメ ●

8 以下 [アクシデント] ノア・クルセイダースの社会的妨害。(社会) 15+2D6 ダメージ。

9 以上 古代パレスチナの領主ヘロデ・アンティバスの娘のこと。洗礼者ヨハネの命を奪った、稀代の悪女として知られている。

13 以上 ノア・クルセイダースが行っていた秘密計画、プロジェクト・サロメのこと。またはその産物である破壊兵器の通称。カトリーヌ・ユディットの命令で、極秘裏に実行に移されていた。

以下の項目は、アクシデントを除く「サロメ」のすべての情報入手すると、リサーチ可能になる。

### ● プロジェクト・サロメ ●

10 以上 失楽派によって計画され、ノア・クルセイダースによって実行に移された秘密計画。

12 以上 少女の体内に、悪意を濃縮した羽根を埋め込み、ドミニオン破壊兵器とする計画。天界や魔界といった超大規模ドミニオンさえ、崩壊させる事が出来る。ただし、一度しか使用できず、起爆と同時に、少女は死亡する。カトリーヌ・ユディットは『聖なるものを破壊する女』として、彼女にサロメの名称を与えた。

17 以上 研究者の家庭で、3年間に及ぶ「最終調整」が行われていた。現在は行方不明。

## ●シーン7：襲撃

シーンプレイヤー：PC⑤ (いない場合はPC③)

### ◆解説1

全員登場。すべての情報を得た段階で、発生するシーン。ノア・クルセイダースがまだかを奪還するために、襲撃する。描写ではPC①の家を想定しているが、展開に応じて、適切な場所を舞台にするとよい。

### ▼描写1

まだかは楽しそうに、洗濯物を干している。

このなにげない日常は、薄い氷の上になりたっている。ほんのわずかな衝撃で、この幻想は崩れ去ってしまうだろう。

### ▼セリフ：まだか

「PC①は朝が弱いもんね。でも洗濯物は絶対、お日様の下で乾か

した方がいいんだから」

「……？ ねえねえ、なんだか表が少し騒がしくない？」

### ▼描写2

その瞬間、壁面が無数の銃弾に貫かれた。扉が蹴破られ、武装した人間たちが踏み込んでくる。ノア・クルセイダースの魔獣討捕獲部隊だ！

### ◆解説2

戦闘を行う。敵はノア・クルセイダース(『BBT』P237)×4体。PCを1エンゲージ、敵をそれぞれ1エンゲージとして扱う。PCが戦闘に勝利したならば、結末に移ること。

### ▼セリフ：ノア・クルセイダース

「いたぞ！ サロメだ！」

(PCたちを見て)「おまえたちもミュートなのか。環境汚染の影響がこんなところまで……！ なんてことだ、一刻も早い治療が必要だ」

「すべては大地母神ガイアのために！」

### ◆結末

ノア・クルセイダースを倒すと、すぐに警察がやってきて彼らを連行する。警察はPC③に対して、署に同行するよう頼む。シーンを終了する。

## ●シーン8：仮面の天使

マスターシーン

### ◆解説

PC登場不可。天使ネグントロピーが、PCたちの居場所を探るシーン。

### ▼描写

太陽が姿を隠すと、魔獣の時間がやってくる。繁華街から少し外れた池袋の路地裏に、仮面の天使がいた。その足元には血まみれの吸血鬼たちが、10人ほど転がっている。そのうち9人は、もう息がない。

「貴様は、正義を愛しているか？」

生き残った1人に、天使はそう問いかける。

「私は、この世の誰よりも正義を愛している。正義とはすなわち、神の決めた法則であり、この世の根幹をなすルールだからだ」

天使はその手にもった、光の槍をふりかぶる。

「や、やめてくれ……し、知らない。本当に知らないんだ。PC①の居場所なんて……ほ、本当だ」

永い生を享受してきた誇り高き貴族種が、弱々しく命乞いをする。

「やれやれ、魔界ばかりカペルソナ・ネットワークまで敵に回すとは。命知らずなお方だ」

ネグントロピーが振り返ると、そこにはぼろぼろの燕尾服を着た

ひとりの男が立っている。

魔王メフィストフェレスは、片手で己の髭を弄る。

「困りますなあ。この平和な街で、そのような無法を働かれては、あなたのおかげで、半魔たちは騒然としておりますよ。我がアレナの観客も、めっきり減ってしまった」

「所詮は偽りの平和だ。神の意に沿わぬ」

「天使ネグントロピー、おまえは、そのなんとかとかいってお嬢さんを手に入れて、どうするつもりでありますか？」

「神が、ソドムとゴモラをどうなさったか。貴様は知っているだろう。メフィストフェレス」

天使は哀れな吸血鬼の額に、手をそえる。そして――。

「すべての悪を、無へ。それが主の望みだ」

パチンと、指を鳴らしたその瞬間、吸血鬼の頭が爆ぜる。

永劫の生を送る吸血鬼が、今ここにその存在を絶たれた。

そのからっぽの身体の中に魂はない。彼は天国にも地獄にも、行けなかった筈だ。

### ◆結末

「次は貴様の番だ……吸血鬼PC①」ネグントロピーはそう呟く。

すべて描写したら、シーンを終了する。

## ●シーン9：サロメの未来

シーンプレイヤー：PC③

### ◆解説

長沢遼から、事件のすべての真相が明かされる。プレイヤーが消化不良を起こさないよう、丁寧に説明すること。

### ▼描写

池袋警察署、ノア・クルセイダースの取り調べの光景を眺めていたキミに、長沢遼が話しかけた。

### ▼セリフ：長沢遼

「先程、おまえが拘束したノア・クルセイダースから、いくつか有力な情報が得られた」

「まず、まどかという少女についてだが、これはノア・クルセイダースが経営している孤児院の子どものらしい……いや、だったと言わなければならない。サロメとして選抜された段階で、すべて擬似記憶に書き換えられている」

「悪意をより鮮烈に解放するために、サロメは健全な精神を保っていることが望ましい。絶望は、希望とのコントラストがあってこそ、なりたつものだ。そのために、サロメには架空の生い立ちと、幸福な生活が与えられた。適切なメンテナンスというわけだ……」

「だが、サロメは極めてデリケートなバランスの上に成り立っている。ある条件を満たすと、サロメはその機能を失ってしまう」

「ひとつは、ヴァンパイアが洗礼を行うことだ。ヴァンパイアの洗礼は、生命体をまったく別種の構造物につくりかえてしまう恐るべき呪いだ。吸血鬼化すればホルモンバランスは再構成され、人間本来の生理機能は失われる事になる。サロメとしての機能も、同じように排除されるだろう」

「もうひとつは、とにかくどこまでも逃げ続ける事……適切なメンテナンスを受けずに放置していたサロメは、いつか機能を失う。それが明日か、あるいは何年後かはわからない（\*）」

（羽根について）「彼女の体内にある羽根は、些細なきっかけで暴走を起こしかねない。サロメの機能が停止すれば、容易に取り出せるようになるだろう」

「とにかく、ドミニオンを破壊するというサロメの危険性は、到底看過できるものではない。もたもたしていればJABFが介入してくる事さえありえる。引き続きサロメに同行し、彼女の安全確保に努めてくれ」

### ◆結末

PC③が承諾したところで、シーンを終了する。

●シーン9：明日か何年後かはわからない

サロメは具体的には、2D6ヶ月後に自然崩壊する。ただし、それは実際にエンディングフェイズを迎えるまで、キャラクターたちにはわからない。

●シーン9：サロメの使用法

サロメは、使用者がキーコードを口にし、彼女の額に手をあてて念じる事で、起動する。この時、使用者が念じた「特定のドミニオンひとつ」が破壊され、代償としてサロメが死亡する。その場に残るのは、一枚の羽根のみだ。PCやまどか本人はこのキーコードを知らないが、天使ネグントロピーとカトリヌ・ユディットは既に知っている。なお本シナリオでは、これを天使ネグントロピーの《資産：告死》の効果として扱っている。詳細は後述。

●シーン10：魔界ドミニオンの崩壊

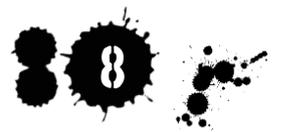
もしもサロメが使用され、天界ドミニオンか魔界ドミニオンのどちらかが破壊された場合、この世界のパワーバランスが一気に崩れ去る。魔界ドミニオンが崩壊しても、それでデーモンがすべて駆逐されるわけではない。彼らは結託し、天界への復讐を誓う。また、二大ドミニオンの対立構造が崩れ去れば、これまで動きを控えていた他の魔物組織も、各々の思惑で動き出す事になる。地球ドミニオンは、混沌の時代を迎えるだろう。

●シーン10：まどかの誘拐

《宇宙の果てまで運び去る》などを使用しても、上記の条件を満たさない限り、この《資産：告死》の効果から逃れる事はできない。ネグントロピーはこの世のどこにでも現れ、まどかを奪取する。

# BEAST BIND TRINITY

死にたがりのサロメ



## ●シーン10：天使ネゲントロピー

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

ネゲントロピーからまどかを渡すように、迫られるシーン。ネゲントロピーは《資産：告死》を使用する。対象はまどかと魔界ドミニオン。この効果は、ネゲントロピーを倒すか、洗礼を行うかのどちらかの条件を満たすと、失われる。

### ▼描写

PC②の携帯電話が鳴った。ディスプレイに表示される見知らぬ番号。キミが電話に出ると、くぐもった男の声が響いた。

### ▼セリフ：ネゲントロピー

「我が名はネゲントロピー。遍く生命を維持する、秩序の力を司っている。貴公は、天使PC②だな？」

「サロメを確保したようだ。よくやった、これで我ら天界の悲願が果たされる。魔界に巢食う悪の輩（ともがら）に、正義の鉄鎧を与える事ができるのだ」

「魔界ドミニオンに対し、サロメを投入する。奴らが天界を滅ぼすために創った兵器によって、奴ら自身が滅びるのだ（\*）」

（拒否した）「なぜ……？ 貴公とて、正義と神の愛を信ずる天使であろうに。神の代弁者たるメタトロン意向に、逆らうというのか？」

「黙示録の戦争を忘れたか？ あのルシフェルの暴虐を？ 地を埋め尽くす悪鬼羅刹の軍勢を！ 私は、片時も忘れたことはない。奴らを滅ぼさぬ限り、神の栄光がこの世に満ちる事はありえぬ」

「いいだろう、地の果てまで逃げろがいい。だが、私はここに宣告する。私は必ずやサロメを手に入れ、魔界を滅ぼす。これは予言であり、絶対だ（\*）」（《資産：告死》を使用）

### ◆結末

ネゲントロピーは電話を切る。あとには不吉な沈黙だけが残った。シーンを終了する。

## ●シーン11：洗礼

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説

まどかと会話した上で、PC①が洗礼をするか否かを決断するシーン（\*）。まどかはこの世界に絶望しており、（PCがサロメの機能停止について説明したか否かに関わらず）PC①に血を吸うよう懇

願する。

洗礼によって、対象がヴァンパイアとなるか異形となるかは、エゴの強さによって決まる。舞原まどかの場合、このシナリオでは異形化は起こらない。なぜならまどかの周囲に対する絆は、そのほとんどがエゴ化してしまっているからだ。彼女が持っている【絆：PC①（家族）】も【エゴ：PC①しかない】へと既に変わっている。

もしも、PCが彼女に1点以上の愛を与えた場合、彼女のエゴは絆へと変わる。その場合、洗礼を行っても異形化が起こるようになるが、同時にその絶望感は癒え、彼女は人として生きる事を望むようになる。

なお洗礼を決断した場合、以降の展開はシーン番号の末尾がBのルートとなる。次はシーン12Bへと移行すること。これ以降のシーンでも、いつでも洗礼は可能である。洗礼を行わなかった場合、以降の展開はシーン番号の末尾がAのルートとなる。次はシーン12Aへと移行する。

### ▼描写

まどかは、絶望していた。生きることに、疲れ果てていた。

キミが隣に腰掛けると、少女はぼつりぼつりと語り出す。

### ▼セリフ：まどか

「私、改造されてるんだって。あの天使が言った。私のパパとママは偽物で……愛情なんて一欠片もなかったんだって」

「ママ、最後に言ったよね。『サロメを守って』って。『まどかを守って』じゃなくてね。それを聞いて、わかったの。ああ、この幸せな日々は……私の人生は、ぜんぶ嘘っぽかったんだって」

「私、爆弾なんだって。だから、みんな私がほしいんだって。私を使って、憎い人たちをみんな殺してやるって……笑っちゃうよね、やんなっちゃうなあ」

「もう、なにも信じない。信じられないよ。こんな悪意ばっかりの世界、憎みあってばっかりの世界なんて……」

「ねえ、PC①、私の血……吸って？」

「私が信じられるの、PC①だけなの。だからさ、私、人間やめてもいいよ。こんな世界に、もういたくない。いっしょに連れてって」

「幸せになんてなれっこないよ！ いまさら、いまさら……っ。PC①も寂しいんでしょ、ずっとひとりで生きてきたんでしょ？ 私の血、吸いたいと思ってるんでしょ。だから……私を、あなたのものにしてよ。だめ……？」

（洗礼を行う）「うん……おねがい。覚悟、できてるから……」

### ●シーン11：洗礼

本シナリオの見せ場である重要なシーン。本シナリオの肝は、吸血化というものに対する位置付けの変化にある。まどかにとって「ただ非日常を体験したい」という軽い欲求でしかなかった吸血鬼化は、池袋夫婦惨殺事件後には「現実から逃避し、PC①に依存するための手段」へとその意味合いを変える。そしてシーン9で「サロメを機能停止させる」という新たな意味が提示される。GMIは、これらの変化を印象的になるよう、演出を心がけるとよい。



(洗礼を行わない)「なん、で……? あなたも私を、見捨てるの?」  
(愛を与えた)「なんでだろ……。こんなに辛い事ばかりなのに、いいことなんてひとつもないのに。なのに、私まだ生きていたいって思ってる。生きること、諦めたくない……!」

#### ◆結末

PC①が決断したら、シーン終了。

### ●シーン12A：逃避行

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

全員登場。逃走ルート进行搜索する。難易度15の【社会】判定。財産ポイントを使用しても構わない。成功すると、池袋アンダーグラウンドを経由して、脱出するルートを発見する。何度でも挑戦できるが、一度失敗したPCが再度挑戦する場合、そのPCの人間性が1D6減る。

#### ▼描写

池袋は今、戦争状態にあった。徘徊するノア・クルセイダーズの狂信者たち、報奨金目当てのバウンティハンター。失楽派のデーモンたちが、もはや正体を隠しめせず、闇から闇へと跳躍する。メタトロンの命を受けた天使が、羽ばたきながら空を舞う……。

皆が皆、サロメただひとりを探し求めているのだ。

血の匂いがアスファルトに香る、闇の気配が摩天楼に纏わり付く。

いったいどうすれば、この街から逃れられる——?

#### ◆結末

池袋アンダーグラウンドに向かったところで、シーンを終了する。

### ●シーン13A：池袋アンダーグラウンド

シーンプレイヤー：PC⑤ (いない場合はPC②)

#### ◆解説

全員登場。池袋アンダーグラウンドを伝って追手から逃げるシーン。

以下の判定を行う。ひとつの判定をひとりのPCが担う。どの判定を行うかはPCが選択できるが、同じPCが複数の判定を行う事は出来ない(つまり必ずひとり一回判定を行う)。アーツを使用しても構わない。その場合、この1シーンで、1ラウンドとみなす。

・ノア・クルセイダーズの追撃部隊。難易度15の【社会】判定。失敗すると、PC全員に〈社会〉20+5D6ダメージ。

・池袋アンダーグラウンドに巣食う魔獣たちが、行く手に立ちふさがり。難易度20の【肉体】判定。失敗するとPC全員の人間性が2D6減る。

・失楽派のデーモンが、サロメの奪還を企てる。難易度24の【感情】判定。失敗するとPC全員の人間性が3D6減る。

(PCが4人以上の場合)

・能天使の追撃部隊が、襲い掛かってくる。難易度24の【加護】判定。失敗すると、PC全員の人間性が3D6減る。

(PCが5人以上の場合)

・最適な逃げ道を選択する。難易度20の【技術】判定。失敗すると、PC全員に【技術】20+5D6ダメージ。

すべての判定終了後に《資産：封印》が使用され、まどかの左太腿を、彼方から飛んできた光の槍が貫く。この効果でまどかはショック状態となり、移動が出来なくなる。天使ネグントロピーが真の死を迎えれば、この状態は回復する。

#### ▼描写

池袋アンダーグラウンド——それは、この都市の地下に広がる巨大な隧道だ。

振り返ると、背後からは追手の足音が聞こえる。いや、それだけでは足りない。耳をすませば、そこかしこから魔獣の囁き声が響いてくる。

#### ▼セリフ：まどか

「池袋の地下に、こんな空間があるなんて……」

(光の槍に貫かれる)「あっ、ぐうううっ……!」(気絶する)

#### ▼セリフ：：天使ネグントロピー

「何人(なんびと)も、神の目から逃れる事はできない。天におおす主は、おまえたちの行いをすべて見ておられる」

#### ◆結末

うずくまるまどか……地面に血溜まりが広がっていく。前方の闇から、白い人影が現れた。

クライマックスフェイズシーン1Aへ移行する。

### ●シーン12B：招待状

シーンプレイヤー：PC⑤ (いない場合はPC②)

#### ◆解説

シーン11で、洗礼を行った場合の分岐ルート。天使ネグントロピーとサロメの脅威は去った。しかし夜の世界を歩み始めた少女に、更なる困難が振りかかる。次のシーンはシーン13Bとなる。

なお、PC①の洗礼の後、まどかの体内にあった羽根を取り出したものとして扱っている。羽根はそれ自体、争いの種となりえる。その処理は、PC同士で相談すること。

#### ▼描写

そして、洗礼は行われた——。ひとりの少女が、不死者へと変わろうとしているその頃、キミのもとに一人の悪魔が訪れた。

魔界剝削派、池袋の夜を支配する大悪魔メフィストフェレスだ。

#### ▼セリフ：メフィストフェレス

「こうして、またひとりのいたいけな少女が夜の世界へと足を踏み

入れたわけですか。ああ、なんたる悲劇！ やりきれない話でありますなあ！」

「天使ネグントロピーは天界へと引き上げました。魔界の失楽派もこれ以上の手出しはしてこないであります。戦争状態だった池袋の夜にもこれでようやく平和が戻る。しかし、なにかもが元通りとは、いけないのでありますなあ」

「流された血が多すぎる……ということでありますよ。あなたがたのせいではない？ いやいやそれはもちろん。しかしそれでも、血は血で贖うのが我ら半魔の流儀でもありますな」

(手紙を差し出す)「これを……我がアレナの招待状であります。あなたがたをどうしても許せないとおっしゃる方々が、決闘を所望しておいでです」

「どうか、ご武運を……」

### ◆結末

キミの手元に一通の封書を残し、メフィストフェレスは闇へと消えた。シーンを終了する。

## ●ミドル13B：憎悪の連鎖

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

情報収集の判定を行う。PCひとりが難易度15の【社会】判定を行う。この判定は何度でも挑戦する事ができるが、同じPCが再挑戦を行うたびに、PC全員の人間性が2点減少する。

成功すると以下のことがわかる。

・決闘を要求してきたのは、ペルソナネットワークの重鎮。彼の仔は、天使ネグントロピーがPC①を探す過程で、殺害された。彼は疫病神である舞原まどかとPC①を、ペルソナネットワークの名のもとに制裁することを要求している。

・ウォーレン・グラットン・レイクは、舞原まどかを新たにペルソナネットワークに迎え入れるつもりでいる。しかし、この決闘については、静観するつもりようだ。

### ▼描写

サロメの危機は去り、池袋に新たな闇の住人が加わった(\*)。しかし、夜の眷属として歩み始めた彼女の道のりは、暗い。メフィストフェレスを通じてキミたちに挑んできたのは、いったい何者だろう？

### ▼セリフ：まどか

「ん……日光が、痛い。もうお日様を気持ちいいと感じることができないんだ」

「私がサロメじゃなくても、憎しみは止まらないんだね……」

「ううん、後悔はしてない。したくない。私、PC①といっしょにいるためだったら、覚悟できてる」

### ◆結末

そしてキミたちは、池袋の夜——メフィストフェレスの闘技場へと向かった。シーンを終了する。

●シーン12B：吸血鬼化したまどか

Bルートでは、ここでサロメの問題は解決する。しかし、サロメでなくなったからといって夜の世界が、彼女をあたたかく迎え入れてくれるわけではない。

# クライマックスフェイズ

## ●シーン14A：裁きのとき

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

全員登場。墮落判定の後、戦闘となる。敵の戦力は天使ネグントロピーが1体、プレゼピオが5体となる。初期配置はPCたち全員が1エンゲージ、天使ネグントロピーが1エンゲージ、プレゼピオが1エンゲージ。ふたつのエンゲージは離れているものとして扱う。

### ▼描写

池袋アンダーグラウンドを満たす仄暗い闇……その向こう側から、天使がやってくる。その表情は仮面によって覆い隠され、見えない。

智天使ネグントロピーは、キミたちに光の槍を向けた。

### ▼セリフ：天使ネグントロピー

「どこへ行こうというのか？ 神は常に私達を見ておられるというのに……」

「さあ、サロメを渡してもらおう。それはこの腐敗した世界に、必要なものなのだ」

(少女を犠牲にする事についての是非について)「悲しみを覚える必要などない。神のために身を捧げる事こそ、真の喜びであり、信仰というものだ。アブラハムが実子イサクを生贄に捧げた時、イサクは抗わなかったと伝えられている。これこそが、正義のありかただ」

(魔界の産物を利用することについて)「魔界のものではない。この世にあるものは、すべて神のものだ」

「よかろう。神の使徒ネグントロピーが、貴様らの不実を爆破しよう」

(倒される)「私から逃れて、それでどうなる？ この世には、なにもない。醜く腐りきったこの暗澹たる世界。ああ、神よ……」

### ◆結末

天使ネグントロピーの亡骸を残し、キミたちは地下道を進む。

池袋アンダーグラウンドの出口は近い。どうやら追手をまく事ができそうだ。シーンを終了する。

## ●シーン14B：永い夜へ

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説

全員登場。PC①が洗礼を行った場合に発生する。墮落判定の後、戦闘となる。敵の戦力は麗しく哀しい女貴族1体、吸血鬼(『B B T』

P238)が4体となる。初期配置はPCが1エンゲージ、ヴァンパイアロードが1エンゲージ、吸血鬼が2エンゲージ。3つのエンゲージは離れているものとして扱う。

### ▼描写

池袋の夜——その只中に存在するコロッセオ。

そこに、殺気を放つ吸血鬼たちの姿があった。憤怒に駆られ、エゴに流され……それでもなお、貴族種としての分別をかううじて保っている。その先頭で、ひとり冷静なウォーレンが、語りかけてきた。

### ▼セリフ：ウォーレン・グラットン・レイク

「よう、久々だなPC①。まずは、おめでとうと言っておこう。まさか貴様が仔をなすとはいな。永年の孤独に耐えかねたか」

「さて、舞原まどか嬢。こちらには貴女をペルソナネットワークに迎え入れる準備がある」

「しかし、ペルソナネットワークでは貴様らを断固討つべしと主張する者もいる。貴様らのおかげで、不死の命が二十も消滅させられた。この犠牲は、軽くはない」

「天界と魔界の抗争など知ったことか。サロメなどさっさと渡して、勝手に戦争をさせておけばよかったんだ。しかしPC①、貴様はその女を守った。そして、多くの者が死んだ」

「血で血をあがなわねばおさまらん連中もいる。貴様らが池袋を去るにしても、留まるにしても……禍根は絶たねばならん」

「だから、俺は止めん。存分に殺しあうといい」

(敵を全滅させた)「決闘は終わりだ……。人間、舞原まどかは死に、そして終わりのない夜が始まる。歓迎はしない。不死の命の対価に、いったい何を失ったか。いずれ、その娘も知る事になる」

### ▼麗しく哀しい女貴族

「永遠だったのに！ 私たちは永遠に寄り添い続けるはずだったのに！ それを、おまえたちはすべて奪ってしまった！」

(倒された)「おぼえておきなさい……塵へと帰る私たちの姿を。今はせいぜい醜い吸血鬼の末路を、嘲笑うがいいわ。けど、私たちは未来のおまえたちなのよ。いつか永劫の伴侶を失った時、不死の命がどれだけ残酷なものになるか、わかるでしょう。ああ、我らを滅ぼした咎人たちの愛に、呪いあれ！」

### ◆結末

ウォーレンは、夜へと去っていった。シーンを終了する。

# エンディングフェイズ

## ●シーン15A：幸せのありがた

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説

サロメは2D6ヶ月で機能を停止する(\*)。その後は、身寄りのないまどかを、どうするか考える必要があるだろう。PC達が特に何もしないならば、まどかは月影高校をやめ、遠方の街で暮らしはじめる。

### ▼描写1

あれから、数ヶ月が経ち、今やまどかはただの少女となった。もう、彼女を狙う者はひとりもない。昼と夜が交わり、生まれた悲劇は終わりを告げた。

### ▼セリフ：まどか

「ねえ、私の血を吸わなくて、本当によかったの？」

「だって、PC①はずっとひとりぼっちだったんでしょ。寂しくない苦しいよ。これから先も、永遠の孤独が、あなたを待ってる」

「PC①がもし望むなら、私……ううん、なんでもない。ダメだよ、そんなの」

「私、ちゃんと幸せになるよ。人間として、精一杯生きるよ。それがあなたのくれたこの生命の使い方」

「ありがとう……優しい吸血鬼さん」

### ◆結末

そう言って、まどかは笑顔をつくる。それはこの世に満ちる悲しみも憎しみも知らなかった、あの頃の無邪気な笑顔とは少し違う。

けれど、きっと彼女は幸福になれたのだとキミは思う。シーン終了。

## ●シーン15B：闇の世界

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説

まどかが吸血化したルートでのエンディング。まどかはPC①についていく。池袋に留まるか否か、ペルソナネットワークとの関係によっても、話は変わってくるだろう。

### ▼描写

隣には、まどかがいる。キミが握るその少女の手は冷えきっていて、もはや生命のぬくもりはない。永劫に限りなく近い、夜の生が彼女を待ち受けている。

### ▼セリフ：まどか

「ふふ、夜風がこんなに気持ちよくて、暗闇がこんなに明るいなんて、私知らなかった。これがPC①の観た世界なんだね……」

「ずっといっしょだよ、PC①……」

### ◆結末

そして、キミたちは、闇へと消えた。シーンを終了する。



### ●シーン15：まどかの疑似記憶

サロメの崩壊と同じくして、まどかの本来の記憶が戻ってくる。不安定な記憶は、定期的なメンテナンスなしには保たれない。疑似記憶自体も忘れる事はないが、今の彼女にとっては夢の中の出来事だったように感じられる。

## ■PC②～PC⑤のエンディング

次に提示するのはエンディングの一案である。プレイヤーからの要望に合わせて、変更して構わない。

PC②：天使ミカエルにサロメから除去した羽根を届ける。天界と魔界に横たわる溝について、話し合う。

PC③：長沢遼にねぎらいの言葉をかけられる。しかし、死霊課であるPC③に休み暇はない。次なる事件が、発生する。

PC④：カトリヌ・ユディットが「メタロンも我々もおまえたちに振り回された」と、賛辞とも非難ともつかない事を言う。そして、サロメの開発計

画は父親の発案だといい、失楽派の大人たちの思惑を潰した事につ

いて「私個人は、いい気分だ」とお礼を言う。

PC⑤：まどかがどうなったかによって、変わるだろう。まどかが月影高校に留まるならばその日常風景を、引っ越すならば別れのシーンを演出する。

## ■アフタープレイ

各々のエンディングを演出したならば、経験点の計算等、アフタープレイの準備に入る。

SAの経験点は、AとBどちらのルートであっても1点、まどかに愛を使っていたかつAルートならば2点となる。

アフタープレイ後、シナリオは終了となる。



# 敵データ

## ■天使ネグトロピー

### ◆データ

種別：神聖

ブラッド：セレスチャル

ルーツ：天使

【肉体】6/3 【技術】8/4 【感情】8/4

【加護】15/7 【社会】10/5

【白兵値】7 【射撃値】10 【回避値】6

【行動値】15 【FP】300

【アーマー値】5 【ガード値】5

攻撃：天使銃

対象：範囲 射程：シーン 判定値：15

ダメージ：〈加護〉12+3D6

### ◆アーツ

#### 《飛行能力》

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：飛行状態である。飛行状態を解除したり、また再度飛行状態になる場合は、マイナーアクションを使用する。

#### 《悔い改めよ》

タイミング：セットアッププロセス

判定値：自動成功 対象：シーン 射程：シーン

効果：対象は自分の絆の数を判定値として、難易度12の判定を行う。失敗したキャラクターは[自身のもつ罪の合計数×D6]の【FP】を失う。咎人の罪を起爆し、肉体を破壊するオリジナルアーツ。

#### 《範囲攻撃》

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：そのメインプロセスの攻撃を「対象：範囲」に変更する。

#### 《パワーチャージ》

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：そのメインプロセスの攻撃のダメージを+「もっとも高い能力値B」する。

#### 《天使の矢》LV2

タイミング：メジャーアクション

判定値：10 対象：単体 射程：シーン

効果：〈加護〉[15+3D6]ダメージの特殊攻撃。対象は〈加護〉でドッジを行う。ダメージを与えた場合、更に束縛を与える。形状は光の槍。

#### 《死にし者のうちより蘇り》

タイミング：クリンナッププロセス

判定値：自動成功 対象：シーン 射程：シーン

効果：かりそめの死にあるプレゼピオを回復させ、その【FP】を最大値まで回復する。[対象のキャラクターの数×5]の【FP】を失う。

### ◆ドミニオンアーツ

#### 《世界律：神速》LV2

タイミング：イニシアチブプロセス

判定値：自動成功 対象：自分 射程：なし

効果：即座にメインプロセスを行う。行動済みでも使用でき、行動済みにならない。1シナリオに2回。

#### 《世界律：崩壊》LV2

タイミング：効果参照

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：自身が攻撃を行う直前に使用。「効果：シーン」「射程：シーン」に変更する。1シナリオ1回。

#### 《世界律：不変》LV1

タイミング：効果参照

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：バッドステータスひとつを回復する。使用するたびに【FP】を5点失う。

#### 《世界律：超越》LV1

タイミング：判定の直後

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：自身の判定の達成値+20する。1シナリオ1回。

#### 《世界律：絶望》LV2

タイミング：ダメージロールの直前

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：ダメージに+30し、この攻撃に対してアーマー値とガード値を0として扱う。1シナリオ2回。

### ◆災厄級ドミニオンアーツ

#### 《資産：告死》《資産：封印》

## ■プレゼピオ

### ◆データ

種別：神聖/人造

ブラッド：セレスチャル/フルメタル

ルーツ：天使/自動人形

【肉体】8/4 【技術】10/5 【感情】4/2

【加護】8/4 【社会】6/3

【白兵値】10 【射撃値】8 【回避値】4

【行動値】3 【FP】10

【アーマー値】5 【ガード値】2

攻撃：喇叭演奏

対象：単体 射程：シーン 判定値：8

ダメージ：〈防護〉10+1D6

### 《飛行能力》

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：飛行状態である。飛行状態を解除したり、また再度飛行状態になる場合は、マイナーアクションを使用する。

### 《自爆》

タイミング：メジャーアクション

判定値：10 対象：単体 射程：至近

効果：〈技術〉[10+5D6] 点のダメージを与える白兵攻撃を行う。攻撃後、あなたの【FP】は0となる。

## ■戦術

天使ネグントロピーは、《悔い改めよ》と《天使の矢》を効果的に使って攻撃してくる。

最初のイニシアチブプロセスで《世界律：神速》を使用する。PCのエンゲージがわかれている場合は《世界律：崩壊》を使用する。

プレゼピオは自分のマイナーアクションでPCに接近し、メジャーアクションで《自爆》を行う。その後のクリンナッププロセスで天使ネグントロピーが《死にし者のうちより蘇り》によって回復させる。

## ■PCの人数が少ない場合

PCの人数が4人の場合、《世界律：崩壊》を-1LVし、【FP】を-40、プレゼピオを1体減らす。PCの人数が3人の場合、さらに《世界律：絶望》を-1LVし、【FP】を-50、プレゼピオをさらに1体減らす。

## ■設定

秩序を司る智天使（ケルピム）。天界の維持管理をその責務としており、メタロンより汚れ仕事を任されている。ネグントロピー……生命を維持するための負のエントロピーという名称は、彼の役割そのものを示しているのだ。その権能の偉大さゆえに、天界の一角に自らの礼拝堂（ドミニオン）を構えている。

素顔は豊かな金髪をもつ美青年だが、地上では常に仮面をつけている。これは己の美貌が民衆を惑わさないためであり、また天界の暗部である自身を、皆が怖れぬようにするためである。

黙示録の戦争を体験した古い世代の天使であるネグントロピーは、心の奥底から魔界を憎み、彼らを駆逐する事こそが世のためであると信じている。この世の罪を刈り取るためならば、己が罪に染まる事も厭わない。ネグントロピーは神の忠実なる下僕であり、その言動は人の理解の及ばぬ領域にある。彼は人々の感情に共感する事も、心を動かされる事もない。PCたちにとっては、交渉も共感も不可能な相手だろう。

プレゼピオは天使ネグントロピーが携行している自動人形である。聖なる力を封じ込めたこの機会人形は、妙なる賛美歌と共に、神の敵を討つ。

## ■麗しく哀しい女貴族

### ◆データ

種別：吸血

ブラッド：ヴァンパイア

ルーツ：血族

【肉体】10/5 【技術】8/4 【感情】8/4

【加護】6/3 【社会】15/7

【白兵値】13 【射撃値】8 【回避値】7

【行動値】13 【FP】300

【アーマー値】5 【ガード値】5

攻撃：忠実なる仔たち

対象：範囲 射程：至近 判定値：13

ダメージ：〈社会〉20+1D6

### 《闇の長き手》LV3

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功 対象：自身 射程：なし

効果：特殊攻撃と「種別：軍団」の武器によるダメージを+15する。ダメージを与えた場合、更に重圧を与える。1シナリオ3回。

### 《流血のチェスゲーム》LV2

タイミング：メジャーアクション

判定値：17 対象：範囲 射程：シーン

効果：〈社会〉[15+3D6]ダメージの特殊攻撃。対象は【社会】でドッジを行う。ダメージを与えた場合、更に狼狽を与える。

### 《高貴なる血脈》LV1

タイミング：判定の直後

判定値：15 対象：単体 射程：シーン

効果：〈対象が行った判定の達成値を目標値に【社会】で対決。勝利した場合、対象の判定は失敗となる。1シナリオ1回。

## ■戦術

セットアッププロセスで、吸血鬼のうち一体が《集団統率》、もう一体が《指揮能力》を使用し、即座に行動する。麗しく哀しい女貴族は使用回数を使い切るまで、メインプロセスのたびに《闇の長き手》を使い、《流血のチェスゲーム》で攻撃する。

吸血鬼たちは《災厄攻撃：社会》を使って攻撃しつつ、一体は常にヴァンパイアロードをかばうために行動を行わない。

## ■PCの人数が少ない場合

PCの人数が4人の場合、ヴァンパイアロードの【FP】を-40し、吸血鬼を1体減らす。PCの人数が3人の場合、さらに【FP】を-50、吸血鬼をさらに1体減らす。

## ■設定

天使ネグントロピーによって、仔や孫たちを殺されたヴァンパイアの女性貴族。ペルソナネットワークの上位幹部。永遠と共に寄り添うはずだった伴侶を失い、怒りに我を忘れていく。そう、たとえ吸血鬼であろうといつしか滅びる。その不死の命の終焉は、多くの場合、理不尽なものだ。彼女の姿は、ひょっとすれば未来のPC①やまどかの辿る運命を、示しているのかもしれない……。

# あとがき

## ●シナリオについて

本シナリオ「死にたがりのサロメ」は、ヴァンパイアの洗礼をテーマにした物語です。ヴァンパイアは人の血を吸うという本能をもった魔物です。そして中でも、とりわけ大切な人に施すのが対象を吸血鬼化する洗礼という行為……彼女がヴァンパイアにとってかけがえない存在であればあるほど、その欲求は抗いがたく、その葛藤はより魅力的なものになります。

そこで、シナリオ上の仕掛けとして「血を吸わなくてはいけない」という逆転の状況を創りだしてみました。天界と魔界の対立も、サロメという破壊兵器も、すべてはそのための舞台装置です。「愛する人の血を吸う」という禁じられたエゴが正当化されてしまった時、半魔であるPCはどうすべきなのか……絆とエゴに揺れる『ビーストバインド』らしい二律背反を楽しんでください。

## ●舞原まどかについて

このシナリオのヒロインであるまどかは、ひたすらに悲劇的な登場人物です。夜の世界の犠牲者である彼女に、救いはまったくといていいほどありません。これはシナリオにおけるPCたちの重要性を高めるためです。エゴを剥きだしにした魔物たちが争うこの残酷な世界で、ヒロインを救う事ができるのは、あくまでPCであるべきなのです。

## ●AルートとBルートの分岐について

このシナリオの焦点となるのは「まどかに洗礼を行うか、否か?」です。しかし、そのような重要な分岐であるにも関わらず、このふたつのルートは平等ではありません。Bルートを選んだ場合、クライマックスフェイズに戦う敵はドミニオンアーツをもたない、名もなきヴァンパイアたちなのです。

これについては製作段階でさまざまな展開を考えました……が、結局、現在のよう形になりました。戦いを避けるルートとして、洗礼というリスクな選択を選んだのに、結局天使ネグントロピーと同等の脅威と戦う事になってしまうのでは、興ざめだと考えたからです。Bルートのまどかが直面するのは「ヴァンパイアになってしまった」という現実そのものです。サロメでなくなったからといって、夜の世界は優しく彼女を迎え入れてくれるわけではありません。魔物になるとはどういう事なのか、叙情的に演出してください。

以上の点を踏まえた上で、あえてお願いします、GMはなるべくAルートに入れるようにプレイヤーを誘導してあげてください。この分岐点は、どちらを選ぶのが真に重要なのではなく、ストーリー上の決断をよりドラマティックに演出するためのものです。Bルートに入る場合は、プレイヤー全員がそのデメリット（十分に歯ごたえのある戦闘はできない）を認識し、十分なコンセンサスをとった上で選ぶようにしてください。

もちろん、Bルートに入ったからといってシナリオが失敗だという事はありません。各PCの織りなすドラマの結果、損得勘定やシナリオの想定を抜きにして、あえて不正解をとるという事は、TRPGにおいてままある事です。実際にテストプレイでBルートを選択した卓もありました。そうして生まれたストーリーは、その卓だけのかげがえのないものになるはずです。

## ●利用に際しての注意点

『ビーストバインドトリニティ』は有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。

このシナリオの私的利用について、筆者に承諾を得る必要はありません。ただ、プレイヤーに筆者（あるば）の作である事を伝えるよう、ご協力をお願い致します。QRコードはウェブ拍手へのリンクとなっています。ぜひシナリオの感想をお寄せください。

