

サンプルシナリオ①： 「失意の先の奇跡」

◆シナリオ概要◆ (プレイヤーに公開可能)

■サイクル数：2

■想定プレイヤー人数：3～5（低い数値の導入
ハンドアウトから優先して使用）

■クリア報酬：経験値10

■舞台設定：日本の大都市・櫻岡市を舞台とした
シナリオ。汎用フィールド表と汎用イベント表を
使用する。

登場する本シナリオ固有NPCは全て中学生以上
で大学生以下の女子である。具体的な年齢は関係
性を得るPCの設定に合わせる。PCの設定はN
PCとの関係性が不自然でない限り、自由である。

■今回予告

絶望が渦巻く世界において、人々は心の輝きを
抱く少女たちに希望を求めた。

それは、「その二人」も同じだった。

弱いがゆえの憧れを語り、優しいがゆえの絶望
を語る。

現実が理想を裏切った時、魔法は世界に牙をむ
く。

シュヴェーアト・レクイエム RPG

『失意の先の奇跡』

——絶望を刃<マホウ>に変えて、希望を追い求
めよ。

■シナリオNPC

【西条由喜奈（さいじょう・ゆきな）】

黒髪ツインテールの少女。内気だが優しい性格で、
友達も決して多くはないが好かれている。どちら
かといえば男子受けが良いが男子は苦手。

「魔法少女」、特に<セブンスヘブン>のような
可愛くて頼れる存在に憧れを持っている。



【<セブンスヘブン>】

長い桃色の髪をサイドテールにしている、明るい
性格の少女。黄色を基調としたキュートな衣装に
身を包み、弓で戦うベテラン《心輝者》。

かつてPC③と共に活動していた時期があるが、
PC③は彼女の本名も変身前の姿も知らない。



■導入ハンドアウト

【P C①】

あなたは学生であり、「西条由喜奈」の友人である。

彼女と仮初の日常を過ごしていたあなただったが、ある日、深い「絶望」に囚われてしまう。

そして幸か不幸か、あなたは怪物《眷属》に成り果てることはなく、代わりに目の前に
＜黒のシュヴェーアト＞が現れ、あなたを《心輝者》として覚醒させるのであった。

・あなたは「西条由喜奈」との関係性を「友人」として取得する。

【P C②】

あなたは心輝協会に所属しているかまたは協力の意志がある《心輝者》である。

《心核》の反応を感知したあなたはその方向に向かうと、そこには覚醒したばかりのP C①と、それに反応してどこかから突然やってきた《眷属》が居た。

P C①を救ったあなたが二人で心輝協会に向かうと、あなたはP C①の教育係になることを指示されるのであった。

・あなたはP C①との関係性を取得する。

【P C③】

あなたは心輝協会に所属しているかまたは協力の意志がある《心輝者》である。

あなたはかつて＜セブンスヘブン＞という《心輝者》と共に活動していたが、彼女が突如として姿を消してしまった為、搜索している。

＜セブンスヘブン＞は最近、心輝協会によって指名手配が行われ始めたようだ。心輝協会の長であるローザならば何か知っているだろうか。

・あなたは「＜セブンスヘブン＞」との関係性を取得する。

【P C④】 【P C⑤】

あなたは心輝協会に所属しているかまたは協力の意志がある《心輝者》である。

あなたは心輝協会の指示によって、「《心輝者》狩り」の罪で指名手配されている＜セブンスヘブン＞を追跡することになった。

・あなたは「＜虚数幻想＞ ローザ・エヴェレット」との関係性を取得する。

◆シナリオの解説◆

(以降、GMのみ閲覧可能)

本シナリオは「《心輝者》に憧れる一般人」と「真っ当に活動していくことに失望し、悪に堕ちた《心輝者》」という二人のNPCを主軸とした、オーソドックスな内容のシナリオとなっている。

PCが《心輝者》として覚醒する際の描写例や、心輝協会からの依頼を受ける際の描写例など、本作の世界観における典型的なイベントの描写例が示されているので、初めて本作を遊ぶ場合はこのシナリオから入るのがよいだろう。

▼＜魔法少女フラワリー・ユキナ＞

西条由喜奈（さいじょう・ゆきな）

一人称／二人称：私／あなた

何の特技も持たないため、自分に自信が持てない少女。他者に承認されることで何者かになりたいと思い、ネット上で＜魔法少女フラワリー・ユキナ＞という仮想の《心輝者》を生み出した。

＜魔法少女フラワリー・ユキナ＞は植物を操る《心輝者》……という設定。衣装は自作したもので、＜セブンスヘブン＞に憧れを持っていたのでデザインを似せている。

実際は《心輝者》となる素質すら持っておらず、絶望に至ると《眷属》化してしまう。

「良いなあ……魔法少女になりたいなあ。そしたら、何の特技もないボンコツな私も少しは変わる、のかなあ……」

▼＜セブンスヘブン＞

姫宮七重（ひめみや・ななえ）

一人称／二人称：あたし／アンタ

絶望：家庭内暴力 願望：誰からも愛される世界 朗らかで気安い性格。現在は無所属の《心輝者》。

（PC③が特定の組織に属している場合、かつてはPC③と同じ組織に居た。）

或る種の理想的な「魔法少女」と言え、無償で人を助ける慈悲と人に愛されるカリスマ性がある。本人も「成りたい自分になれている」と最初は思っていた。

しかし、活動をしていくうちに自分に深く感謝しない人間ばかりである状況に我慢ならなくなり、自ら弱った一般人を絶望に追いこんで《眷属》化させていき、マッチポンプによって承認欲求を満たすと共に効率的な願望成就を目指している。

（その発覚を避けるため、PC③には何も言わず距離を取った。）

ある日、虐めによって学生を《眷属》化させようとしているところを偶然出会った《心輝者》に目撃され、彼女を殺害してしまったことで指名手配されることに。

「姫宮七重」としては、由喜奈とは違う学園の女子生徒。茶髪のサイドテール。セーターを着てスカートを短くした、ギャル風の可愛い容姿をしている美少女。

「あたしはね、あたしのことを軽視する人間がだいっきらいなの」

◆イベントリスト◆

■オープニング・シーン

ここではオープニング・シーンにおける各P Cの導入描写を示す。

各導入描写はP C③→P C④&⑤→P C①—1→P C①—2→P C②の順番で行っていく。

なお、これらの描写は飽くまで一例であり、可能な限りプレイヤーが行いたい形で演出すべきだろう。

▼P C③ 場所：住宅街

概要：

P C③の導入描写となる。〈セブンスヘブン〉との活動の様子を回想として描く。

描写・処理：

あなたは〈セブンスヘブン〉という《心輝者（ブレイザー）》と組み、共に《眷属（アポステル）》の討伐活動を行っていた。

彼女は《眷属》の「《心輝者》に引き付けられやすい」という性質を活かして、手際よく一般市民の居ないエリアに誘導していく。

〈セブンスヘブン〉「さあ、ここなら安全に戦えるね！ 行くよっ！」

あなた達は簡単に《眷属》を撃破出来るが、個体として貧弱であった為、《心核（ブレイズ・メモリー）》どころか《心核片（メモリー・ピース）》すらも落とさない。

〈セブンスヘブン〉「はあ……《心核片》すら無いって、ハズレもいいところじゃん。最近こんなばっか。あたし達は何のために戦ってるんだろう」

〈セブンスヘブン〉「まあ、雑魚《眷属》でも普通の人間にとっては危険な存在だから、放置する訳にはいかないけどね……つっても、感謝してくれる人なんて居ないけどね」

〈セブンスヘブン〉「お互い、頑張ろーね。いつか願いを叶える日の為に」

〈セブンスヘブン〉「そういえばP C③の願いって聞いてなかったけど一体どんな……って、あんまり人に話すことでもないか。あたし自身、言いたくないし」

▼P C③&④&⑤ 場所：心輝協会・会議室

概要：

P C③&P C④&⑤の合同導入描写となる。心輝協会にて〈セブンスヘブン〉の捕縛依頼を受ける場面である。

但し、この描写に入る前にP C④とP C⑤はそれぞれ固有の導入描写を演出してもよい。

描写・処理：

P C④&⑤は心輝協会の長「ローザ・エヴェレット」に呼び出され、会議室にやって来た。

P C③はローザに事情を聞くため、そこに現れる形となる。

ローザ「P C④、P C⑤。突然呼び出してすまんの。おぬしらに任せたい仕事があるのじゃ。ちょうどよい、P C③も聞いてくれんかの」

ローザ「内容は《心輝者（ブレイザー）》、〈セブンスヘブン〉の捕縛。奴は現在、この街で活動しているようじゃ」

ローザ「あいつはかつては真っ当に人を守っていた《心輝者》だったんじゃが、ある日、“同族狩り”をやってしまったようだな。理由は分からないが、他の善良な《心輝者》を殺めたという」

ローザ「事情がどうあれ、放っておく訳にはいかん。奴を見つけ出して捕らえてはくれんか」

▼P C①—1 場所：学園

概要：

P C①の導入描写となる。西条由喜奈との日常を描く場面である。

描写・処理：

ある日、あなたは学園で由喜奈との日常を過ごしていた。

昼休み中、あなたの傍に由喜奈が駆け寄ってくるが、ドジな彼女は何もないところで転んでしまう。そんな様子を周囲の生徒に笑われる。

由喜奈「いったあ……うう……もう何もかもダメダメだよお」

由喜奈「そうだ、P C①ちゃん。テストの点数どうだった？ 私は最悪……」

由喜奈「はぁ……私、勉強も出来ないし、かといったら運動も全然だし、他に特技もないし、なんでこんななんだろう……」

由喜奈「“魔法少女”って良いなあ。ほら、こんな世界だから、あの子たちみたいな力があれば色々な人の役に立てるし、それにいっぱい感謝だってされて……」

由喜奈「あなたも羨ましいって思うよね？　そうでもない、かな？」

由喜奈「あ、今日の投稿忘れてた！　やっぱり私にはこれしかないから、ちゃんとやっておかないと……」

由喜奈が「魔法少女としてのアカウント」を更新していることを仄めかす。

スマホを取り出し、画面を隠してこそこそとやり始める由喜奈。何をしているのか聞くと、「あっ、何でもないよ！　ちょっとSNSをやってるだけ」と苦笑いしながら答える。

アカウントを聞いても「ごめん、見られたくないかも。PC①ちゃんが嫌いとかじゃなくて、むしろ好きだから恥ずかしいというか……」と照れ始めて教えようとしなない。

▼PC①—2 場所：闇の中 概要：

PC①の導入描写の続きとなる。本パートは、シナリオ中で《心輝者》として覚醒することになるPC①の覚醒描写を描いたものである。

なお、途中でPC②が登場することになる。必要であれば、この描写に入る前にPC②は固有の導入描写を演出してもよい。

描写・処理：

また別のある日、あなたは深い絶望に囚われた。現実から目を背けるようにまぶたを閉じると、そこには何もない、闇の世界が広がっていた。

あなたの目の前に、長い銀髪の少女が現れる。世間一般で言われている「魔法少女」、正式名称《心輝者》のような可憐な姿をした少女であった。

黒のシュヴェーアト「はじめまして。私は<黒のシュヴェーアト>。他の《心輝者》の経験談を

聞いたことがあるのなら、名前くらいは聞き覚えがあるかも知れないわね」

「あなたはとても優れた素質を、想いを持っている。その絶望は、その願望は、あなたに超常的な力を与える……即ち、あなたはこれから《心輝者》になるの」

「どうか、その力を使って《眷属（アポステル）》を滅ぼして。絶望に堕ちかけている人々の心を救ってあげて。そうして多くの想いを集めた果てには、あなたの願望の成就が待っているから」

突如として、あなたの目の前に鏡が現れる。「既にあなたには《心輝者》の証……《剣痕（グレイブ）》が刻まれている。あなたの願いをイメージしてみて。思い描いた通りに姿が変わる筈だから」

あなたは自分自身の変身した姿を見届けると、目を覚ます。

あなたは目を覚ますとすぐに、周囲から強烈な悪意を感知すると共に、人々の叫び声を聞くこととなった。

影のような漆黒の身体を持つ人型の怪物——《眷属》が、あなたを目掛けて突進してくる。

ここでPC②が登場する形になる。

このパートにおいて実際に戦闘ルールに則って戦闘を行う必要はなく、能力値判定で撃破する形になる。

PC①、②はそれぞれ、任意の順番で目標値を「11」とする能力値判定を行う。

判定の成否に関わらず戦闘には勝利したものとするが、一人も成功しなかった場合は《眷属》を全く倒せず取り逃してしまう。

戦闘後、辺りには「先の判定で成功したPCの人数分」の“心を具現化した結晶”——《心核片》が現れる。

（一人のPCが全てを獲得することも出来るが、本シナリオはプレイヤー間対立を推奨していないため、話し合って、判定に成功したPCが一個の《心核片》を得るようにする。）

▼PC② 場所：心輝協会・会議室

概要：

PC②の導入描写となる。内容としては先のパート「PC①—2」からの続きであるため、PC①も登場する。

描写・処理：

PC①とPC②が心輝協会・会議室に行くと、そこには心輝協会の会長である「ローザ・エヴェレット」が居た。

彼女はPC①を心輝協会に誘うと共に、PC②に教育係となることを依頼する。

ローザ「おぬしは目覚めたばかりの《心輝者》じゃな。《心輝者》は他人の心……特に、同じ《心輝者》や《眷属》の想いを感じ取れるから、そういうのは分かるんじゃ」

ローザ「さて、こちらのことは知っていると思うが、ちゃんと自己紹介をさせてくれんか。わしはローザ・エヴェレット。《心輝者》……いや、“魔法少女”と言った方が通りが良いかのう？ とにかく、そんな連中を管理しつつ助け合ったり、力を利用して悪を為した者に対処したりする組織である“心輝協会”の長じゃ」

ローザ「単刀直入に言うんじゃが、おぬしには我々の組織に《心輝者》として登録してもらいたいんじゃ。そうすれば我々はおぬしの活動に対して報奨金を出すことが出来る。それに有事の際に社会的な面で守ってやることも出来る……無論、悪をなす為に力を使ってしまうと組織の追放どころか、我々は秩序の為におぬしを捕らえることになってしまうが」

ローザ「何、難しいことを求めるつもりはない。おぬしはただ、その力を人を守る為……つまりは《眷属》どもを見つけ次第狩り尽くし、人々が絶望に堕ちる前に救ってやる為に使えば良いんじゃ」

ローザ「別に人生の全てを魔法少女活動に捧げろとは言っておらんからな？ 可能であればパトロールなり何なりして、秩序の敵となる者共を潰してくればよい」

ローザ「……と、いきなりあれこれ言われても困るか。そもそも今の自分に実感を持てているかも分からんしな」

ローザ「そうじゃな……PC②、お主、教育係を担当したことはあるかの？ せっかくだからPC①に手取り足取り、魔法の使い方を教えてやったらどうじゃ」

ローザ「外に訓練用の施設がある、あっちで力を実演してやるといい」

ローザ「……ああ、そうじゃ、もう一つ良いかの？ <セブンスヘブン>という《心輝者》を知っておるか？ かつては善良な少女じゃったが、今は同類殺しをやってしもうた危険人物じゃ。どうもこの街に潜伏しているとの噂があるから、PC③～⑤という《心輝者》と協力し、見つけ次第捕らえてくれんかのう？」

ローザ「PC①も見ていだけで良いから時間が許す限り同行せい。どの道、『悪しき《心輝者》との対立』という状況はいつか必ずやってくる。それならばなるべく早く、かつ頼れる先輩が隣に居る時の方が良いのじゃ」

■アドベンチャー・シーン

アドベンチャー・シーンでは、プレイヤーの意思で実行出来るものに関しては合計で6個のイベントが存在している。

実行するイベントが無い場合はプレイヤーが行いたいことを行うのがよいが、特に何も思いつかない場合、汎用フィールド表を使って場所を決定し、汎用イベント表の項目を「ランダムで」決定して実行するとよい。

▼イベント発生タイミング一覧

- ・サイクル1開始時：イベント番号（1）、（2）、（3）
- ・イベント番号（2）成功時：イベント番号（4）
- ・サイクル2開始時以降：
イベント番号（1）が終了しているならば、即座に（5）が発生
イベント番号（4）が終了しているならば、即座に（6）が発生
- ・サイクル2終了時：
イベント番号（5）で由喜奈を慰めることが出来ない場合、（7）が発生
イベント番号（6）を終了していないならば、（8）が発生

▼イベント番号（1） 発生場所：学園 発生タイミング：1サイクル目の開始時 概要：

由喜奈のイベント。彼女と学園で日常を過ごす。だが、その日常は突然、終わりを迎えることになる。

描写・処理：

由喜奈が学園で日常を過ごしていると、教室の窓ガラスを突き破って《心輝者》——<セブンスヘブン>が現れる。

<セブンスヘブン>「みーつけた、<魔法少女フラワリー・ユキナ>ちゃん。自分の活動を事細かに公開するなんておマヌケちゃんのやることだよ」

由喜奈「あなたは<セブンスヘブン>……？」

<セブンスヘブン>「ま、そういうバカが居てくれるお陰で私みたいな“世の中を知ってる魔法少女”が利益を得られるんだけどね……っつーことで死んでもらうからよろしく」

由喜奈「そ、そんなぁ……私が憧れたあなたは、魔法少女<セブンスヘブン>は、そんなことしない筈なのに……」

<セブンスヘブン>「“憧れた”だぁ？ あ〜、なるほどね。だから何？ 見逃せと？ それは出来ない相談ね」

（なお《心輝者》は意識を集中させることで他の《心輝者》を感知出来る場合があるが、<セブンスヘブン>は由喜奈が真に《心輝者》であるかを確かめない。《心輝者》でないならば、それはそれで恐怖で絶望させて《眷属》化させればよいので、彼女にとってはどちらでも構わない。）

イベントに参加しているPCは、目標値を「12」とする能力値判定に挑むことで無事、由喜奈を守ることが出来る。

その場合、彼女を不安から救い出したことにより《心核片》が1つ出現する。

判定に失敗した場合でも由喜奈を救うことが出来るが、<セブンスヘブン>の攻撃によって僅かながら怪我を負ってしまい、強い不安に駆られてしまうため《心核片》は現れない。

撃退された<セブンスヘブン>は予想外の介入に困惑し、その場を去る。

なお、PCが『由喜奈は《心輝者》なのか』と問い詰めた場合、彼女はPCたちが《心輝者》であったことに驚きながらも、目を逸らして「わ、私も実はあなた達と同じなんだ……」と言う。

但し、心輝協会などに連れて行こうとすると「私、あまり力が強くないから……」と頑なに拒絶する。《剣痕》を確認しようとした場合も「見られたくないところにある」と言って断る。

2サイクル目の開始時以降、本イベントが終了した瞬間にイベント番号（5）が発生する。（2サイクル目開始前に終了しているならば、サイクル開始時に即座に発生。）

▼イベント番号（2） 発生場所：任意の場所 発生タイミング：1サイクル目の開始時 概要：

<セブンスヘブン>のイベント。彼女の素性を突き止め、調査の手掛かりとする。

このイベントは、イベント中に行われる能力値判定に成功するまで消滅しない。

描写・処理：

イベントに参加しているPCは、目標値を「14」とする能力値判定に挑む。

一人でも達成すれば成功となり、＜セブンスヘブン＞について以下のことが明らかになる。これによって彼女の通っている学園が判明し、イベント番号（4）の発生条件が満たされる。

・本名は「姫宮七重（ひめみや・ななえ）」。

学生。由喜奈の居る学園とは別の学園に通っている。以前は善良な女子生徒であったのだが、自身がスクールカーストの上位に位置することを利用して、段々と他の生徒に対する虐めを行うようになった。また、成人男性と食事をしている姿が何度か目撃されている。相手は毎回異なっており、親戚のようには見えないが……。

・かつてはPC③と共に活動していたが、彼女のもとを離れた。一人で活動するようになってからの＜セブンスヘブン＞は《眷属》化した学生や成人男性を主に討伐するようになった。

▼イベント番号（3） 発生場所：商店街 発生タイミング：1サイクル目の開始時

概要：

《眷属》に襲われる一般市民の様子を描くイベント。ここでは戦闘が行われる。

PC全員で顔合わせをしつつ《心核片》を得られる機会なので、このイベントを発生させたプレイヤーは一人で戦わず、可能な限り他のPC全員を参加させる。

描写・処理：

商店街に《眷属》が現れ、人々を襲っている。

《眷属》との戦闘に突入する。

PCを列1に、本シナリオに付属している「アポステル」を[戦闘に参加しているPC人数]体、列3に配置する。

これに勝利することで、「アポステル」の数だけ《心核片》が現れる。

《眷属》を倒すと、近くに居た昼休み中のサラリーマンの男性が冷や汗を拭きながら声を掛ける。

男性「助かったよ、感謝する。しかし、君たちはともかく他の魔法少女？ブレイザー？とやらは何をやっているんだ！あの化物が出たら即座に対応して私たち一般市民を守るのが仕事だろう？

魔法少女は無能ばかりなのか？」

男性「最近、この辺りで社会人の男や学生が失踪……まあ要するに化物になる事件が増えてるなんて噂も聞く。全く、しっかりしてくれ……もし他の魔法少女に会ったら説教しておいてくれよ」

（《眷属》を取り逃がした場合は更に態度を悪化させてもよい。）

▼イベント番号（4） 発生場所：学園 発生タイミング：イベント番号（2）の成功後

概要：

七重が通っている学園のイベント。学園で何やら不穏な騒ぎが起きているところに偶然、通りかかる。

描写・処理：

七重が通っているとされる学園では、何やら騒ぎが起きていた。

屋上から、内気そうな女子生徒が飛び降りようとしている。

地上では多くの生徒たちが「早くしろ」と囁し立てている。どうやら彼女は「教師を誘惑して恋愛関係になった悪女」らしいが、とてもそんな風には見えない。

《崩壊の日》以降、世界中で未来に対する絶望を原因とする自殺の発生率が高まっているが、これは明らかにその類ではなく、虐めによって引き起こされたものであった。

誰もが「七重ちゃんが『あいつは虐めてもいい奴』だと言っていたからそうしている」と語っており、責任を感じていない。

イベントに参加しているPCは、女子生徒の説得、或いは救出の為に、目標値を「12」とする能力値判定に挑むことが出来る。

一人でも達成すれば成功となり、女子生徒を思い留まらせることができ、《心核片》が1つ現れる。

失敗した場合、彼女は飛び降りる最中に《眷属》化する。そうなった場合、本シナリオに付属している「アポステル」一体との戦闘に突入する。

P Cを列1に、「アポステル」を列3に配置する。

これに勝利することで《心核片》が1つ現れる。

また、「最近、学園付近の路地裏で七重が誰かと話していた」という目撃証言を聞く。（判定に成功している場合は女子生徒が話し、そうでない場合は聞き込みの結果、七重に否定的な他の生徒がこっそり話す。）

2サイクル目の開始時以降、本イベントが終了（成功）した瞬間にイベント番号（6）が発生する。（2サイクル目開始前に終了しているならば、サイクル開始時に即座に発生。）

▼イベント番号（5） 発生場所：任意の場所
発生タイミング：2サイクル目の開始時以降、イベント番号（1）が終了しているならば即座に発生

概要：

＜魔法少女フラワリー・ユキナ＞のイベント。かの《心輝者》の正体を明らかにした上で接触して対話を行い、抱えている悩みを解消してやることになる。

このイベントは、イベント中に行われる能力値判定に成功するまで消滅しない。

描写・処理：

イベントに参加しているP Cは、＜魔法少女フラワリー・ユキナ＞の正体を探る為に、目標値を「15」とする能力値判定に挑むことが出来る。P C①のみ、目標値が「10」となる。

一人でも達成すれば成功となり、＜魔法少女フラワリー・ユキナ＞について以下のことが明らかになる。これによって他のイベントの発生条件が満たされる。

・植物操作の魔法を使う《心輝者》であり、ネットのSNS上で自身の活動記録を綴っている。身体的特徴や生活圏が西条由喜奈と一致している。

・実際には存在しない《心輝者》。彼女に関する全ては、西条由喜奈の創作である。

これらを真実を知った上で由喜奈を呼び出し、意図を問い詰めることが出来る。

由喜奈「ごめんね。一緒に活動出来なくて。わ、私も魔法少女なんだけど、怖くて……」

由喜奈「……いや、正直なことを言うべきだよな。＜魔法少女フラワリー・ユキナ＞は私の作り物なんだ。だから、あんなこと（＝襲撃事件）が起きたのは私のせいなんだ」

由喜奈「そうやって仮想の他人を演じていれば、私みたいなポンコツでも何者かになれる気がして……」

由喜奈「でも結局、嘘は嘘だって気づかれちゃうんだ。私なんか、何者にもなれないんだ……」

ロールプレイによって由喜奈を慰めることで、《心核片》が1つ出現する。

ロールプレイが困難な場合、【社交】で目標値を「13」とする能力値判定に挑み、成功することでも《心核片》を出現させられる。

なお、2サイクル目の終了時に本イベントが終了（成功）していない場合、イベント番号（7）が発生する。

▼イベント番号（6） 発生場所：路地裏 発生タイミング：2サイクル目の開始時以降、イベント番号（4）が終了しているならば即座に発生
概要：

姫宮七重のイベント。彼女は一般人を追い詰め、《眷属》化させようとしているようだ。途中まではP Cが登場不可能なイベントとなる。

描写・処理：

薄暗い路地裏で＜セブンスヘブン＞が《眷属》を倒す。

その者は以前、SNSで出会った七重と食事をした男であり、彼女に本気で恋をしていた為、フラれたショックで《眷属》化してしまった。七重「処分完了っと。全然好みじゃないけど嫌々デートしてやったのに《心核片》一個かよお……」

<セブンスヘブン>が変身を解くと、彼女の友人である少女が助けを求めてくる。

少女「七重ちゃん！？　ちょうど良かった！　ねえ助けてよ！　さっき知らない魔法少女に襲われて……！」

七重「えへへ。SNSでアンタの本名と写真載せて、魔法少女だって書いてやったんだ。知ってる？　魔法少女の世界ではそういう奴ってすぐ同業者から狩られちゃうんだよね～」

少女「どういうこと？　私は魔法少女なんかじゃ……え、まさか七重ちゃん、嘘を書いたの!？」

七重「あんたに苦しんで欲しくてね。そこをあたしが救ってあげて《心核片》ゲット……と思ったけど《眷属》化させて狩る方が早そうだからネタバラシしちゃった訳」

少女「は……？　なにそれ、最低っ！　七重ちゃんのこと友達だと思ってたのに！」

少女がそう吐き捨てると、彼女の身体から黒い瘴気のようなものが現れる。

PCは少女が裏切りによる怒りで《眷属》化しかかっているのを感じ取り、イベントへの参加が可能となる。

すぐに助けに入ることによって《眷属》化が止まり、《心核片》が1つ現れる。（特に能力値判定などは必要ない。）

そうしない場合、少女は《眷属》化する。七重は<セブンスヘブン>に変身してそれを討伐する。そうなった場合、《心核片》は彼女に吸収され、クライマックス・シーンにおける彼女のHPが+10される。

（助けに入って七重の思惑を妨害した場合）
七重「何よアンタら……てもしかして、あたしが<セブンスヘブン>だってこと気づいてたりする？」

七重「面倒くさいな。《心輝者》は雑魚しか相手したくないんだけどな。“出来る奴”と戦うなんて《心核》集めとしてはあまりにも効率悪いじゃん」

七重「いや、自信が無い訳じゃないよ？　この前だって《眷属》狩りを邪魔してきた協会の《心輝者》をぶっ殺してやったし」

七重「だから飽くまで私の邪魔をするって言うなら、真正面から相手してあげるよ」

七重「そうだな……後で工場地帯に来なよ。こんな狭い場所じゃ思いっきり戦えない」

そう言って七重は<セブンスヘブン>に変身し、高くジャンプしてその場を去る。

なお、2サイクル目の終了時に本イベントが終了していない場合、イベント番号（8）が発生する。

▼イベント番号（7）　発生場所：公園　発生タイミング：2サイクル目の終了時、イベント番号（5）で由喜奈を慰めることが出来ていない場合に発生

概要：

由喜奈が《眷属》化するイベント。このイベントは自動的に実行され、PCは参加することが出来ない。

本イベントで、由喜奈だった《眷属》が殺害されることで、<セブンスヘブン>は《心核》を得る。彼女はクライマックス・シーンにおける戦闘時に《オーバーライド》を一度だけ使用することが出来るようになる。

描写・処理：

自分に対する不信感を発端とする絶望は、由喜奈を《眷属》に変えてしまった。

公園を徘徊している彼女のもとへ<セブンスヘブン>が現れる。

<セブンスヘブン>「笑える。《心輝者》の面してた偽者で、《眷属》に成り果てるなんて」

<セブンスヘブン>「えっと確か、あたしに憧れてたんだっけ？　じゃあ、あたしの役に立ってよ」

由喜奈だった《眷属》を殺害し、<セブンスヘブン>は《心核》を得る。

▼イベント番号（８） 発生場所：任意の場所
発生タイミング：２サイクル目の終了時、イベント番号（６）を終了させていない場合に発生
概要：

七重と遭遇していない場合に発生するイベント。このイベントは自動的に実行され、ＰＣは全員参加することになる。

このイベントが発生した場合、＜セブンスヘブン＞姫宮七重に《眷属》を討伐する時間が与えられてしまうため彼女の力が高まり、クライマックス・シーンにおける彼女の合計スキルダメージ強化が＋２される。

描写・処理：

＜セブンスヘブン＞の動向を掴めないで居るあなた達。

そんな時、あなた達はぞっとするような悪意を感じた。《空間変異》の予兆である。

場所は工場群の辺りだろう。《眷属》を討伐するため、あなた達は工場群に向かうことになる。

■クライマックス・シーン 場所：工場群

描写・処理：

工場群にきたあなた達は、不気味な感覚を得た。どうやら《空間変異》が起きようとしているらしい。

そこに一人、待っている＜セブンスヘブン＞、姫宮七重。

（イベント番号（８）が発生している場合）七重「なんかアンタら、あたしのこと嗅ぎ回ってるみたいだったから《空間変異》に乗じて撃退してやろうと思ったら、案の定来てくれたね」

七重「安心して、魔法トラップとかは仕掛けてないから。でも《空間変異》が起きようとしてるから、乱戦になっちゃうかもね。こっちは一人なんだからそれくらいは利用させてよ、ねえＰＣ③」
七重「あたしだってね、本当は理想的な“魔法少女”になろうとしてたんだ。でも、誰もあたし達に感謝しないんだよ！？ いっぱい持ち上げて褒め称えて、色んなものをくれなきゃおかしいでしょ！？」

七重「“魔法少女は人助けをして当然だから何も差し出さなくて良い”って思ってるような連中ばかりなんだよ。あたしはそれが我慢ならなかった」

七重「だから、あたしはどんな手を使ってでも、誰もがあたしを愛して尊敬してくれる世界に変えてやる！」

会話を終わると、七重および《空間変異》によって出現した《眷属》との戦闘に突入する。

（《眷属》は七重の悪意に恐怖しているため、彼女を攻撃することはない。）

ＰＣを列１に、＜セブンスヘブン＞ 姫宮七重を列５に、本シナリオに付属している「アポステル」を[ＰＣ人数]体、列３に配置する。

全ての敵対キャラクターを戦闘不能にするかまたは死亡させることで戦闘は勝利となる。

死亡させた「アポステル」の数だけ《心核》が出現する。また、＜セブンスヘブン＞ 姫宮七重を死亡させることで《心核》が１つ出現する。

（死亡させない場合は出現しない。）

■エンディング・シーン

ここでは各ＰＣのその後の様子を、プレイヤーが自由に描いていくとよい。

特に思いつかない場合、ＰＣ③&④&⑤はローザに事件の顛末を報告している様子を、ＰＣ②はＰＣ①と共に《心輝者》として活動している様子を、ＰＣ①は由喜奈と共に学園生活を送っている様子などを描くとよい。

七重が生存している場合、ＰＣ③は彼女との会話をを行うのもよいだろう。

◆エネミーデータ◆

■＜セブンスヘブン＞ 姫宮七重

・PCが4人以上ならば合計スキルダメージ強化に+4し、HPに+30する。PCが5人であるならば更に合計スキルダメージ強化に+4、HPに+30する。

HP：130 行動値：7

【肉体】3 【思考】6 【感覚】6 【社交】7

▼習得効果

- ・合計スキルダメージ強化：+8
- ・合計スキルダメージ軽減：-3
- ・戦闘開始時、山札からカードを3枚引く

▼習得スキル

- ・《通常攻撃》／アクション／単体／0／1枚／対象に[使用カード]ダメージを与える。
- ・《フレアショット》／アクション／単体／2～4／1枚／対象に[使用カード+5]ダメージを与える。
- ・《ウィンドブレード》／アクション／2体／0～3／♠1枚／対象に[使用カード]ダメージを与える。
- ・《ガード》／リアクション／自身／0／1枚／ターン終了時まで、あなたの受けるダメージに-[使用カード]する。
- ・《コールミラクル》／ターン開始時／自身／0／気魄1枚／山札からカードを3枚引く。その後、自分の手札からカードを3枚選んで捨て札に置く。このスキルは1ラウンドに1回のみ使用出来る。
- ・《インテリジェンスアップ》×3／戦闘開始時、山札からカードを3枚引く。（使用効果なし／常時適用効果に記載済み）
- ・《オーバーライド》／戦闘不能時／自身／0／戦闘不能を無効にしてHP1で復活する。手札が5枚未満ならば、5枚になるまで山札から引く。このスキルは一度しか使用出来ず、イベント番号（7）が発生していない場合は使用出来ない。

■アポステル 【モブ属性】

HP：30 行動値：4

【肉体】8 【思考】2 【感覚】5 【社交】1

▼習得効果

- ・合計スキルダメージ強化：+3
- ・合計スキルダメージ軽減：0

▼習得スキル

- ・《通常攻撃》／アクション／単体／0／1枚／対象に[使用カード]ダメージを与える。