

ヘイズルーン セクション

フォルクに珍しく雪の積もった、寒い寒いある冬のことだった。

一人の少女がこの世界に生を受けたのは。

彼女は凛々しい瞳と美しい毛を持つコッソ族だったが、コッソ族の多くは彼女の生誕を祝福しなかった。その手には水掻き、その尾はすりと長い。アグ族と呼ばれる、もうこの世から絶えたと言われていた部族の再誕であった。少女は鋭い村人からの視線に怯え、両親の理由なき叱責に震えて育った。

そんな彼女を変えたのは、ステラという一人のマオの少女だった。ステラは悪魔の仔と呼ばれていた少女にも臆することなく、親しく接した。ステラはそこへ一人のヘカテの少年も加え、まるでそこが完結したひとつの世界のように共に遊んだ。ステラの両親は異形の仔と付き合うことを止めるよう何度も言い含めた。されど、ステラは決してふたりと遊ぶことを止めず、むしろ大人たちとふたりの架橋となった。

ステラは、不思議な魅力のある少女だった。

少女と少年は、ステラに惹かれ、共に大人になっていった。時を同じくして、魔物たちのフォルクへの侵攻は活発になっていく。共に成長し、彼女はステラを名で呼び、ステラも彼女をポエナと親しく呼んだ。他の者には決してポエナと呼ばせず、頑なにトリスティティアと呼ばせることが、彼女なりの敬愛だった。

そして、ステラに導師たる資格があると分かり、疎まれつつあったステラがキャラバンとして出されることになった時、少女は運命を感じた。もう少女と呼ばれなくなる妙齢に至り、彼女は騎士がごとく確固たる意志を得ていたのだ。

何があろうとも、ステラを護る。騎士は天の宮に誓いを立てた。

彼女の性格とその瞳の輝きが、一つになった時であった。

ステラと彼女を含む三人は旅立つと、瘴気の中を尋常でない速さで突き進んだ。どんなに強大な魔物であろうとも、彼女は全てを切り伏せ、ステラに決して指一本触れさせなかった。信念のために刃を振るう彼女は、鬼神がごとき姿だった。全ての困難を突破し、ステラは無事マナの手を得た。だが、ステラの感情を失った姿をみて、彼女は恐れおののいた。これが私の選んだ選択の末路か、と。決して間違っていない、これがステラの望んだことだ。そう仲間に励まされ、その場は持ちこたえた。

揺れる世界の中、彼女はステラを見事フォルクまで送り届ける。

たどり着いた生まれ故郷で、彼女は、気づいてしまった。

フォルクの守護結界が、もう既に更新されていることを。全ては、疎ましく自分たちを亡き者にするための、策略に過ぎなかったことを。

真実を悟り、動揺してしまったステラの死が拍車をかけた。

感情の乱れから魂が剥離し、自らの腕の中で冷たくなっていくステラ。

彼女の聖痕者としての魂の輝きは、そこで墮した。

その日、フォルクのほぼ全てのヒトが殺戮された。原形を留めぬまでに切り刻まれ、その死骸は軒先に逆さ吊りにされた。

“鬼神”と呼ばれた、ひとりの女。その女は手に長き刀を提げ、コッソとマオを殺して回った。その口から吐かれる言葉は、すべからずコッソとマオを呪っていた。お前らが私たちを護むのなら、私はお前らを根絶やしにしてやる。私たちが、お前たちを蔑んでやる、と。

ひとりのヘカテが、彼女を屠ったという。たったひとつの信念さえも、果たせなかった女。

少なくともその死に際して、涙を流す者は、ひとり、存在した。

第六月

“信念の刃”

ポエナ・トリスティティア

(コッソ／●アルマトラ＝ルーマン)

その聖牙、

“長瞬刀”スルト

その戒律、

「汝、誇りを守れ。

どんなに蔑まれ、断罪されるとも」

怨痕を司り、主に少数民族に力を貸す。多数派に虐げられる少数の者たちの怨恨そのものといえる存在になりつつある。

ヘイズルーンとは？

WHAT IS A GAME MASTER?

ようこそ、世界の傍観者よ。

この『リンクネート・ビースト』を遊ぶためには、1人は「ヘイズルーン」という特別なプレイヤーをやらなければならない。ヘイズルーンとは遊観の種族グレスを創り、この世界を傍観する詔を受けた始祖神の名であるが、他のTRPGにおいてゲームマスターと称されるそれである。つまり、ヘイズルーン(以下、HL)はこの世界を傍観する神という役割を担い、遺痕者と怨痕者の戦いを見守るのである。

しかし、HLはどうしてもPLとは異なった役回りを求められる上、様々な準備(*)を任されることが多い。このセクションでは、そういった特別なことを、いかに行うかについて記す。

●プレイ方式とスタイル

この『リンクネート・ビースト』では、いくつかのプレイスタイルを用意している。ここでは、プレイ方式(*)とプレイスタイルについて紹介する。

○モノプレイとキャンペーンプレイ

プレイ方式には、モノプレイとキャンペーンプレイがある。端的に言えば、モノプレイはそのシナリオが1回のセッションで完結するもので、キャンペーンプレイは複数回のセッションを要するものである。HLは遊ぶシナリオに合わせて、PLにどちらか宣言すべきだ。

普通に遊ぶ場合、PLの持ちキャラが複数いる状態で、HLを交代でやりながら様々なシナリオを行うというモノプレイを推奨している。モノプレイの長所は、TRPGへの習熟度に関わらず参加でき、いろいろな参加者が入れ代わり立ち代わり卓が成り立つということにある。この状態であれば、未永くその卓は成立するだろう。

『リンクネート・ビースト』では、PCが死にやすくかつ輪廻転生するというシステムの特徴上、キャンペーンプレイが行いづらい。そのた

め続き物のシナリオを行うなら、転生しても元どほぼ同じPCに転生し記憶を継承するなど、何かしらの取決めが必要となるだろう。

○プレイスタイル

プレイスタイルは徹底的に何か変更されるわけではない。そのシナリオの雰囲気とでもいえばわかりやすいだろうか。ただし、遺痕者との戦闘は避けられないので、ほのぼのと遊びたい場合は別のシステムを用いることをお勧めする。

1. キャラバンプレイ

村を護るため、子供たちが瘴気の中へ旅立ち、ラメンター1名の命を犠牲にするシナリオである。単純明快であり、シナリオを作りやすいため、最初に遊ぶならこのシナリオ、最初に作るならこのシナリオである。なぜプレイスタイルとして明言化するかというと、PLの1人——ラメンターに「キミは必ず死ぬ」と覚悟してもらわねばならないからだ。

2. ノーマルプレイ

『リンクネート・ビースト』として推奨されている遊び方。遺痕者が救いようのない現実と戦いながら涙を飲み、変わり果てた縁者を斬るシナリオである。キャラバンプレイはノーマルプレイの一種である。

3. クロニクルプレイ

過去に起こった事件や未来に起こるべき事件などを扱う。例えば、過去に起こった大戦、マオとコソの戦争“ラグナログ”や、ワルム以外の既存種族とハウチの戦争“ジハード”、未来に起こるであろう、この世界から瘴気を払う出来事“世界救済”などだ。

遺痕者ははるか太古から存在し、魂が転生する先は未来とは限らない。それは過去かもしれないのだ。例えば、自分の父親が転生後の自身であることは大いにありうる。

様々な準備

シナリオ、敵データ、PLへのキャラメイク指導、エトセトラ。それ以外に日程調整なども入れることもある。できるなら、シナリオに関する部分以外はPLが分担すべきである。

プレイ方式

実際には、モノプレイではPCは使い捨てである。一度使ったPCを別のシナリオで使用した段階でキャンペーンプレイになるともいえるのだが、ここでは続き物のシナリオという意味でキャンペーンプレイと言っている。

このプレイスタイルでは、特殊なレギュレーションが起こりうる。例えば、ラグナロク時にはハウチ族とワルム族は存在しないし、ジハドの終結までワルム族は存在しないのだ。

ただし、それらの歴史は卓によって改変される。例えば、ラグナロクのきっかけは大マオ王国の姫と神聖コッソ帝国の皇子が駆け落ちしたことである。そうした前日談をシナリオとして行った場合、悲劇の愛はあるいは救われてしまうかもしれない。歴史が食い違った場合、その卓でよく相談して歴史を決めること。無論、歴史は後の時代から顧みられるものである。「あるいは、こうだった」という歴史は大いにありうる。同じシナリオを何度も遊び、また違う結末を形作るのも面白い。

●NPCの作成

PC以外のキャラクターは全てNPCとなる。そのNPCの中でも、いくつかの分類がある。以下にそれぞれの説明と作成方法を紹介する。

○ゲスト

PCと同様の能力を持つキャラクター。具体的には、PCと同じように作成されたキャラクターである。HLの裁量で、経験点などデータは適正な範囲で好みに決定してよい。最たるものはPCと戦う怨敵者であり、それ以外では強力な力を持つ中立キャラクターなどであろう。しかし、この分類はデータの必要か否かだけで決めてしまって構わないし、PCに味方するNPCはほぼ後述するエキストラで構わない。PCにデータ的に協力するNPCはいてもよいが、PCよりも目立ってしまうくらいない方がいいからだと。

○クリーチャー

この世界における、「動物」。PCが所持できるクリーチャーは「召喚獣」と「ルフイアン」だが、HLはそれ以外のただのクリーチャーを作成してよい。怨敵者と関係ない、ただ従わせているクリーチャーでもよいし、怨敵者と化したクリーチャーも面白い。

グラスを1つしか持たない、グロウを持たない、アーツなどの代償は主人(マスター)が支払う、などの特徴を持つ。ただし、遺痕を持つと怨敵者となり、グロウを使用できるようになる。

○レギオン

一人一人では微小な力しか持たないが、数多く集まることで超人たるPCと比べられるようになった存在。一般人でも一匹くらいは倒せるような魔物の群れや、操られた群衆、グロツキの集まりなど。

グラスを1つしか持たない、グロウを持たない、行動順が他のキャラクターの最後である、などの特徴がある。

○エキストラ

戦闘用のデータを持たないキャラクター。そのシナリオのヒロインから、通りすがりの人物まで、戦闘を想定していないキャラクターは全てエキストラである。基本的にはHL、PLが宣言した通り処理される。その宣言が拮抗した場合は、判定を行う場合もある。

○データの扱い

必要なら、HLは一部分のデータしか持たないNPCを作成してよい。例えば、あるグロウやアーツだけを持っているとか、HPだけが設定されているなど。これは、HLの手間を省くため、必要でないデータを省略したり、特殊なギミックのため処理を簡略化するためにある。

PCに味方するNPCの場合、一部のデータしか持たないことをおすすめする。例えば、「PCが要請すればグロウを1つ使用してくれる」、「シナリオフェイト以外に別のキャラクターにフェイトを持たせ、印象付けるためにフェイト取得アーツのみを持たせる」などだ。

PCに味方せずとも、例えば怨敵者同士の殺し合いに敗れるというマスターシーンのためにグロウのみを4つもつ怨敵者などを用いてもいいかもしれない。

○遺痕とグロウの扱い

グロウは遺痕によってもたらされる力であり、1つの魂に必ず3つ発現する。よって、グロウを持つ者は全て遺痕者である。そして、刻まれた遺痕ごと魂を奪い取った者が怨敵者となる。だが、奪い取った魂が大人しく怨敵者に従うとは限らない。つまり、怨敵者は必ずしも3の倍数の使用できるグロウを持つとは限らない。HLは、どのようなグロウをどれだけ怨敵者に持たせてもよい。もっとも、戦闘バランスを鑑みて、だが。

存命中に刻まれることはない

例外的に、継承されることはある。レリクイアを参照のこと。

寿命もなく

怨痕者には寿命がなく病気にもならない。なぜなら、遺痕を複数持つと、唯一神フラフィンのかに触れすぎて、人外と化してしまうからだ。早い話が神話で語られるようなバケモノになってしまったということだ。

共感させる怨痕者

しかし、実際にはそう設定・演出するのは難しいので、全くの狂人などでも構わない。原罪の丘を行うのは任意であるし。

むしろ、共感させすぎて、PLに「俺には殺せない」と本気で思わせてしまったら失敗である。

なお、遺痕は転生の際に新規に刻まれることがあるだけで、存命中に刻まれることはない(*)。もし、何らかの原因で遺痕者でない人やルフアン、レギオン、無生物に遺痕が与えられたなら、その存在は即座に怨痕者となる。

○怨痕者(スラウター)

絶望に飲み込まれ、魂の輝きを失った遺痕者。欲望、妄想、あるいは妄執のままに振る舞う者。それが怨痕者だ。

怨痕者ももう、遺痕者の「この世界から悔恨を無くす」という使命を忘れてる。あるのはどす黒い憎悪と、手段あるいは目的としての力への渴望だ。

墮ちるところまで墮ちてしまった彼らには、もう救いはない。寿命もなく(*), 病気などでも死ねない彼らを救うには、その命を絶ち、輪廻の輪に魂をのせてやるしかない。そうすれば、その魂は絶望を洗われ、遺痕者に戻ることができる。言い換えれば、自身という絶望の権化を打ち砕く遺痕者の姿に、かつての希望を取り戻すのだ。

怨痕者のデータを作成する場合、基本的にPC作成ルールに則って行う。グラスを3つ選び、それぞれのグロウを得た後、レリックを作成し、通常武器、防具、アイテムを購入する。使用する経験点に制限はないHLの経験点を用いる必要はないが、PCに合わせて調整する必要がある。

加えて、怨痕者は多くのグロウを持つ。個数は、PCの合計より少ない程度がいいだろうが、高経験点ではその限りではない。

また、怨痕者はSPの欄をDPに書き換える。DPは負のSPであり、DPの初期値はSPの初期値と同じである。**怨痕者はアーツやグロウの代償でSPを支払う必要がない**。なぜなら、もう魂の輝きが墮ちきってしまったからだ。

ちなみに、魔物であることと怨痕者であることに直接的な関係はない。魔物でない怨痕者も、怨痕者でない魔物も、魔物である怨痕者もいる。魔物になってしまった絶望から、怨痕者に墮ちてしまった者はいるかもしれないが。

○敵の強さ

HLが最も頭を悩ませるのは、敵の強さである。戦闘回数だけでいえば、展開ステージ

中に一度、雑魚敵戦を挟んだ方がボビュラーだが、本番は決戦ステージでの怨痕者との戦いである。理想を言えば、厳しい戦いであり、辛くもPCが勝利できることが望ましい。しかし、そういうバランスは極めて困難であるし、何よりPLのシステムの習熟度、PCの構成などに大きく左右される。ここでは、いかにPCたちに「死の恐怖」を実感させ、かつ全滅させないかということについて述べる。

1. その意義と役割

怨痕者は、この滅びかけた世界の絶望の象徴である。どの遺痕者も怨痕者になってしまう可能性がある。怨痕者は「オマエも俺と同じだろう？ この世界に絶望したことはないか？ なぜまた希望を抱いていられる？」と訴えかけてくる。それは、どのヒトにもある心の間、弱さでもある。

PCたちには、その**絶望を否定し、この世界に希望を知らしめる使命**がある。つまり、怨痕者はPCの希望を輝かせる、あるいはどこにでもある恐怖を思い出させるための存在ともいえる。

できるならPLたちに彼が怨痕者になってしまった理由を共感させ(*), 殺すのをためらわせた方がよい。運命のいたずらで絶望してしまった普通の遺痕者、自分の信念を貫き通した結果魂の輝きを失った遺痕者などが該当するだろう。そうすることで、正気を取り戻した怨痕者は、そのセッションで「完全死亡」したPCに、終局ステージ後の「原罪の丘」で感謝の気持ちを伝えられるからだ。

ゲームとしての観点から言えば、怨痕者は倒されるべき敵として存在する。決してPCを一方的に蹂躞するための存在ではないが、その逆もまたしかりなのである。

緊張感のある戦闘を提供し、そのシナリオを物語として完成させるための必要悪となることが求められる。

2. 初めてなら

弱すぎるくらいでよい。なぜなら、強すぎて全滅させてしまった場合、收拾がつかないからだ。もし「魂魄四散」でもさせてしまったなら、その人とはもう一緒にセッションできないかもしれない。そうなるくらいなら、弱すぎる方がよほどマシだ。自分で怨痕者を作るなら、以下をよく読んで作成すること。手元にPCのキャラクターシートがあるなら試しに戦闘

を行ってみることもよいだろう。しかし、一番大事なのはその怨痕者のイメージにあっているかどうかだ。

ただし、最初はサンプルシナリオのHLを試みることを強くおススメする。

3. アーツ

とりあえずの目標をいえば、PCの半分以上を「完全死亡」か「傀儡」状態に追い込むのが理想である。また一般論言うのであれば、一回の攻撃でキャラクターを（特にアルマトラやランタナー）を倒しきれない火力で、1つ以上は範囲攻撃の手段があり、かつ2～3つの技能で攻撃できる手段と武器を用意することが望ましい。これは、∴縛鎖∴などで攻撃手段が封じられても、何もできなくなることを防ぐためである。ただし、予備の手段・武器になるほど弱くなるべきである。でなければ、PCの利益にならない。グロウを1つ使用して武器を破壊されたなら、その分PCには報いるべきなのだ。

また、HPを回復する、リアクションを強化するアーツは取得しない方が望ましい。そういうものはPLからすれば煩わしいだけで、戦闘が硬直してつまらなくなるからだ。無論、その分怨痕者に当たったら一発で死ぬといったものならば、まだ一考の価値があるだろう。

4. HPとDP

一概には言えないが、合計してだいたい2～3ラウンドで戦闘が終了する量にするとよい。具体的には、PCの一回の攻撃のダメージからHP量を計算するとよい。∴遺志の刃∴で復活するなら、その量も必ず必要がある。DPIはいじらず初期値のままにしておくよいが、HPを減らしてDPを増やすのも面白いかもしれない。

5. グロウ

グロウの個数は、PCのグロウの合計より少し少ない程度がよい。また、その内容は多くの種類を少なく持つ方がよい。慣れないうちは万能で使いやすい∴神罰∴や∴断罪の宝剣∴を多く持たせてもよいが、色々なものを使っていった方が戦闘にメリハリがついてよい。ただし、高経験点の環境になると、怨痕者がPCのグロウの合計より多いグロウを持つことはある。

6. シチュエーション

戦闘にしても、ギミックを組み込むことで面白くなる。例えば、さまざまな特徴を持つレギオンを連れていたり、∴神罰∴を使用・またはトランスした後は攻撃パターンが変わったり、複数の怨痕者が登場したりなどだ。

また、PCと怨痕者の配置も肝要だ。特にこだわりがなければ、怨痕者が1エンゲージ、PCが1エンゲージ、間は近距離。その程度で構わない。だが、例えば、PCの後ろ、ないし怨痕者の後ろから射撃してくるレギオンを配置するなどすると、戦略性が一度に高まる。だが、マイナーで一歩下がって射撃を繰り返す怨痕者などはPCの能力とPLの経験、双方を考えること。

●セッションの進行

ここでは、実際のアクト中にやるべきこと、心掛けるべきことに主眼を置いて解説したい。

○プレアクト

参加者が集まり、実際に集まることになる。オンラインで行うならば、事前に集まる場所と日時を決定することになる。この際、最初の集まりはPLの自己紹介、およびアクトレーラーとハンドアウトの配布に使うべきだ。なぜなら、その後キャラクターの作成があるためだ。

ただし、既に何度もリクネート・ビーストがやられている環境ならば、手持ちのキャラクターで参加できるPC番号を希望し、HLがどのPLがどのPC番号で参加するかを決定して当日集まる、というものでもよいだろう。

なお、この作業は多くHLが負担することになるが、できれば他のPLがやった方がよい。HLにはシナリオの用意やマスタリングなど多くの負担がかかるので、それらを分散してやるべきだからだ。

PC番号をPLに割り当てる時は、そのPC番号の難易度を考えて割り当てるべきだ。例えば、PC番号が大きいとそれほど重要ではないので、自由にやりたいヒトはやりたがるかもしれない。しかし、シナリオからのサポートが少なくなるので、出番を得にくくなる。こうしたことを考え、HLはPLに自由に選ばせてもよいし、HLが決定してもよい。

この時、PC全体のバランスは半数がアク

明確に示してやる

ひとつ、よく使える手法を教えてあげよう。PCはやりにくい行動をPLはさせたがっている、という状況はよく起こりうる。

例えば、PCはその種族を目的に敵にしているので、協力し辛いとかだ。

そういう時、情報を与えるならば「PCに、ではな(HLからPLに直接伝える)」ことだ。こうすることで、「PCは知らないがPLは知っている」が可能となる。こうすることで、ある程度柔軟に対応することが可能となる。

ッカー、それ以外のPCにはラメンターなどの回復役とアルマトラなどの壁役が必要だ。これらのPCがいれば、残りはサポーターでもよい。大事なのは、**ブロッカーかヒーラーが存在することだ**。このどちらかさえもないのは、0経験点レギュレーションならやめるべきだ。どちらかだけなら、HLが怨痕者のデータを調整することで何とかなるかもしれない。

ただし、役割が完全に被る(グラディウスで使用する武器も同じ、マジアーで使用する魔法も同じ)ことは避けるべきである。役割を食い合って、どちらかは、時に両者が楽しくなくなる。

初めて参加するヒトならば、(付属していれば)サンプルキャラクターを使用させた方がよい。また、初参加者がいるならば、他の参加者もある程度は「**自重**」すべきだ。例えば、「**サンプルキャラの上位互換**」などは**絶対**にあってはならない。それ以外にも、「**妙な技能でよくわからない攻撃**」とか、「**PCが3回くらい死ぬ火力**」などは、気心が知れた仲間内ならともかく、初心者に見せてはいけない。これらは俗に「目が腐る」といわれるもので、参加回数が少ないと「それが当然」と思われて、データの運用に支障をきたす可能性がある。オーソドックスなデータが、初心者にも、その周囲にも望ましいのだ。

ただ、ここで最も大切にしてほしいのは、「**TRPGは娯楽である**」ということだ。娯楽であるからには、楽しめなければ価値はない。つまり、PLはなるべく不満がないように参加させてやって欲しい。なるべく楽しめる環境にしてやらないと、時間の無駄になる可能性もある。無理に参加させるなどは言語道断だ。

○導入ステージ

導入ステージの目的は、これまで日常にいたPCたちを、シナリオの非日常に導入することだ。ここで、PCたちの普段を演出させるよう促すとよい。なお、エングラムの演出はここから可能だ。慣れていないのなら、教えてあげるべきだ。

○展開ステージ

アクト中で最も長い時間がかかるのが、展開ステージである。ここでやるべきは、PCたちが事件の首謀者である怨痕者を発見し、倒さねばならないと決起することである。ここでは、HLはPCにいかに情報を与えない

かど出し惜しみをすべきではない。むしろ、何かしら理由をつけ、何とんでも情報を与えるようにすべきだ。そうすることで、カッコいい演出がしやすくなる。特に、決戦ステージへの突入条件は、明確に示してやる(※)とよい。

また、PCたちの目的はシナリオクエストの達成、及び信念のロールプレイであることも、HLは意識すべきかもしれない。

なお、必要であれば、1シーンでは1人は1回メインプロセスが可能であるとするとよい。ただし、例えば「**発明**」をするためのシーンなどは、テンポの問題などからすべきでない。

戦闘に慣れていないのであれば、雑魚戦闘を挟むとよい。(あるなら)サンプルシナリオではそうしているはずだ。

なお、イベントが起こるトリガーは忘れやすい。HLは忘れないように、シナリオを印刷する時は赤字にするなどした方がよい。

○『悪徳』

必要なら、HLはシナリオ中で悪徳を発生させるとよい。悪徳とは、「怨痕者が己の目的のために動いていること」がPCたちの遺痕を通じて分かることである。悪徳が発生したなら、全てのPCは「**悔恨判定**」を行う。悪徳は、例えば、「こいつは従わない臣下を無惨にも切り伏せます。これは悪徳です」のような形で発生させる。

悪徳を発生させることで、PCに誰が怨痕者か分からせ、危機感を煽ることができる。悪徳となる行為は、怨痕者が己の目的のためにやったことならば何でもよい。作者の知る範囲では、「領主が税を上げる」「教父が養女を探す」などもある。

もちろん、誰が発生させたか分からない悪徳を発生させてもよい。

○決戦ステージ

怨痕者が真の姿を現す。怨痕者は何故己の魂が墮落したのかを叫び、PCたち遺痕者の魂を平らげようとする。

PC一人一人に、何故この戦いに参加するのかという意志表示をさせるとよい。それが済んだなら、怨痕者は「**悔恨の共鳴**」を行う。PCたちはそれぞれ【希望】判定を行い、失敗した者は「**悲哀**」か「**憤怒**」、自分に不利益な方を受ける。ただし、PCのロー

ルプレイによっては、その限りではない。

怨痕者が倒れたなら、最期に何か言葉を遺すとよい。それはきっと、彼が最も大切にしていたものだ。

その後、「**遺痕の解放**」を行う。怨痕者が息絶えることで、囚われていた魂が解放される。魂たちは輪廻の理に戻るが、その姿は遺痕者たちに己の希望が打ち勝ったことを確かに教えてくれる。

ここでPCたちのSPが回復する。怨痕者の持っていたグロウまたは印1つにつき1点、刻印1つにつき1D10点、まず回復する。この回復量はPLがそれぞれダイスロールする。その後、PCたちは、「未使用状態」のエングラム(覚醒しているかどうかは関係ない)1つにつき2D10点、「使用済み状態」のエングラム1つにつき1D10点、SPが回復する。

この時、パーソナルクエストを達成しているなら、振るダイスの数を2倍にすることができる。もしPLは回復量が足りないと思うなら、経験点1点を

パーソナルクエスト、信念を達成したかどうかは、そのアクト中で信念を感じさせるロールプレイをしていけばよい。例えば、「誰かを守る」という信念であったが、仲間やヒロインを死なせてしまった場合でも、守護者としてあるべき姿を貫いたなら、達成したとしてよい。

SPを回復した後、SPが0以下であれば、そのPCは怨痕者から解放された遺痕と魂を奪い取り、新たな怨痕者となる。以後、そのキャラクターはシナリオボスとして倒されるまで、PCとして使用できない。

○終局ステージ

怨痕者は倒れ、仮初の平穩が訪れる。PC一人一人に、それぞれの終わりの演出させてやるとよい。もし怨痕者が生まれていたなら、ヒターな終わりとなるだろう。死亡していたならその知人が彼のことを語るだろうし、「傀儡」状態になってしまっていたなら、その肉体が動きを止めるまでのわずかな時間を、仲間と噛みしめ、彼は死体へと戻る(*)だろう。

○転生ステージ

現在の丘へやってくるのは、そのアクト中に死亡した者のみである。原罪の丘は、永遠の闇が空を覆う、しかし空以外は晴天の下

のように明るい丘である。ここはグレス族の始祖神ヘイズルーンがおわす、「いつでも、どこでもない場所」である。ここで魂は、次に魂が再び三つに分けられ、また転生する時を待つ。他の魂やヘイズルーンは、お互いに語り合うだろう。

PLに、正気に戻った怨痕者と語りたい者がいれば、原罪の丘のシーンを作るとよい。そこで、二言三言、遺痕者に戻った怨痕者の真意を確かめるとよいだろう。

○アフターアクト

これにてアクト終了となる。まず、互いに「お疲れ様」と労いあおう。それから、経験点計算に移る。

1、原罪の丘にて

原罪の丘に至った(つまり、「完全死亡」した)PCがいるのならば、先に処理する。HLは、原罪の丘に至ったPCから一人、救われた怨痕者が祝福するであろうPCを選ぶこと。つまり、今回のシナリオのMVPというわけだ。

続いて、そのアクト中で出会ったヒトとのフェイト、及びそれまでの人生を端的に示すエングラムを決定する。ここで得られたフェイトとエングラムは、次回PCを作成する際に利用できる。フェイトは初期のフェイトとして選択してよいし、エングラムは三前世のエングラムが消えて1個ずつずれ、一番新しい前世のエングラムとなる。

最後に、所持していたアーツの中から1つをカードアーツに指定する。カードアーツは最大3つである。4つ目を得た場合、最も古い1つを失わなければならない。

2、セッション終了後

お疲れさま、とまずは言いあおう。その後、経験点計算に入る。ただし、これらの項目は参加者が十分楽しめていたのなら、みんな大丈夫だね、といって満額与えて構わない。あくまでもこのゲームの勝利条件のために記載していると考えていただきたい。

「シナリオクエストを達成した」

ハンドアウトで提示されたシナリオクエストを達成したなら、追加で経験点が得られる。なお、この経験点の計算は、「自分の分を達成したから自分は増える」ではない。「自

死体へと戻る

「傀儡」状態は、肉体が死亡しても魂だけが肉体を操っている状態である。そのさまは、己の肉体をマリオネットのように操るように見える。

いつまでもこの状態ではられない。終局ステージが終了すると、「完全死亡」となる。

分が達成すると皆の経験点が増える」が正しい。

つまり、PC1が達成できず、PC2～4が達成できたとする。ここで、シナリオクエスト1つ達成につき1点だとすると、全員が3点もらえることになる。

「信念(パーソナルクエスト)を貫いた」

そのPCの信念を貫いていれば、経験点が1点得られる。ここで注意してほしいのは、「結果的に貫けなかった」場合でも、「貫こうと努力していた」なら認められるということだ。「護ると決意していたのに、護れなかった」は悲劇として素晴らしく、あるべきものだ。

「怨敵の魂を救済した」

そのアクトにおいて、怨敵者が倒されていれば1点を得ていると思っていよう。ただし、あまりにも理不尽な倒され方をしたならば、HLは与えないことを考えてもよい。

「よいロールプレイをした」

PCたちに、お互いにそのセッションでよかったところを褒めあってもらおう。全員にチェックが付くようにするのが望ましい。なお、大抵戦闘が終わるとミドルフェイズでの出来事を忘れてるので、PLに何かいいと思ったところがあればメモするように、HLは言っておくとよい。

「他のプレイヤーを助けた」

PCたちに助かった部分を言い合ってもらおう。例えば「合流しやすかった」や「情報をありがたう」などだ。ここでは、データのな援助を含めてよいが、できればロールプレイ的な部分が望ましい。

「シナリオの進行を助けた」

HLから、「シナリオに沿ってくれてありがとう」、「ヒロインを助けてくれてありがとう」などと感謝するところだ。セッション中に何か助かったと思うところがあるなら、意識してメモするといいたろう。

このようにして、だいたい10点強の経験点が得られる。得られた経験点はPLに入るので、PLは好きなPCの成長に使用するといいたろう。

●戦闘スポットルール

○グロウの効果処理

基本的には宣言されたものはすべて同時に処理する。HLは判断に困る時、グロウの使用宣言を拒否することができる。

○どう処理したらいいかわからない時

以下の基準で、HLが判断すること。
・PCの利益となるか
・卓の雰囲気に沿っているか
・罰を与えるような裁定になっていないか

●シナリオ作成のノウハウ

○一番大切なこと

シナリオを作る上で、どうしても押さえておきたいポイントがある。それは以下のようなことである。ビッグナンバーと呼ばれるPC番号が大きいPCは、必ずしもすべてを満たせないことも多い(いないことも多いので、敢えて満たさないことがあるのだ)。

1. PC全員に決戦ステージに至るまでの動機と道筋が用意されている
2. PC全員が合流するシーンが用意されている
3. PC全員にそのPCにしかできない見せ場が用意されている
4. 戦闘中、PC全員が何らかの役割を持っている

○シナリオの題材

一番作りやすいのは、何か題材を用いることだ。例えば、別のファンタジー物のキャラクターや展開を引用するとよい。ただし、これには賛否両論があり、卓の雰囲気、個人の好みにより左右されることを留意するべきだ。

また、世の中には語り始めると止まらない人がいる。そういう人に元ネタがハズレると、セッションが停滞する可能性もある。こっそりNPCとして登場させると、「～はそんなこと言わない！」などと苦情を述べ始める者も出るだろう。このゲームはケモノをやるゲームであるので、特に似たようなジャンルの同好者が集まりやすいため、そういうことは多分に起こりうる。これを防ぐためには、名前を全く変えるか、もしくはもう程度にとどめるべきだろう。

語り始めると止まらない

実際に、舞台裏で延々と元ネタについて語り合ってたPLがいたという(伝聞形)。

倒されるべき怨敵者

たっぷりと哀しみ、憎しみ、絶望に塗り固められた奴をな……。

○怨痕者を決める

実際に作成する上では、大まかなあらすじを決めてしまうのが先決である。まずは、倒されるべき怨痕者を定めるべきだ。怨痕者もかつては遺痕者だったのだ、どうしてその怨痕者が落ちてしまったのか決めていた方がよい。例えば、以下のような例があるだろう。

この世界を正しい姿に戻せると信じて戦っていたのに、その終わりはないと感じてしまったなど——『信念』を貫いた末に自分の矛盾に気づいたり、徒労感に取り憑かれて疲れってしまったりしたタイプ。

必ず護ると誓っていた愛する人や、大切な生まれ故郷を失ったなど——存在の礎を砕かれたタイプ。

幼いゆえ、自分が害悪であることを自覚せずに、ただ思うがまま、児童が如く災厄をなす純真型。

自分より力のある者を打倒すため、ただ単に力を欲してその力に溺れたタイプ。

もちろん、これらの混合型もありうるだろう。例えば、ひ弱な(エキストラの)保護者を護るため、力を欲した結果落ちてしまった少女などは素晴らしい悲劇の種となってよい。

それらを決定したなら、どのようにこの世界に溶け込んでいるのかを考える。そして、その怨痕者の普段の立ち振る舞いをPCたちに見せるのだ。そう、怨痕者ではない、見るからに善人の姿を。

表の顔は、元々は怨痕者ではなかったが、最近様子が変わったというものでもいいし、最初から怨痕者であったならにこやかな人当りのよい人物にするとよい。もっとも、粗暴だが義理堅い人物でもよい。要は、表面に上だろが本質的だろうが、PCに善人に見せるのだ。

ただし、最初から怨痕者と丸わかりであることがダメとは言わない。そういうシナリオも往々にしてあるだろう。そういう場合、怨痕者は決戦ステージまでは無敵の存在だ。例えば、弱点を知らないと傷つけられない、居場所が分からない、人質を取っている……そのような怨痕者の鎧を剥ぐのが、展開ステージでの目的になる。

ひとつ、大事なことがある。PCにその怨痕者を倒すことへの葛藤を抱かせるのは大いによろしい。だが、PLに「どこにか殺さずにやり過ぎせないか」と思わせてはいけない。大前提として、「怨痕者はもうこの世界に災厄

しかもたらさず、殺さなければ救済できない」のだ。怨痕者の中で、もう結論は出ている。残り的大義名分や手段は後付けに過ぎない。怨痕者と言葉は通じるだろうが、話は通じない。

つまり、PCから「あなたの目標に賛同できるので、協力したい」と申し出られたなら、怨痕者は2秒で(*)「**では貴様の魂を寄越せ**」といわなければならないのだ。

そう。怨痕者は基本的に単独で行動する。もし仮に別の怨痕者が遺痕者と共に活動することがあれば、それは「生かしておいた方が利益になる」と考えているに過ぎない。自分以外の遺痕者は一人前に考え物言いをする邪魔者でしかない。ならばより従順な力そのもの、そう、**グロウのカだけ頂けばよいのだ**。

そして、怨痕者を倒すことは、PCの目的である。シナリオの事件を解決する手段が怨痕者を倒すことではなく、怨痕者を倒すことが目的である。これは、割り切って葛藤のロールプレイをするためにそうになっている。

要するに、**正論しか言わない怨痕者はPCが倒しつらく、後味悪いものを残す**。彼らは堕ちた段階で程度はあれ狂気に魅入られているので、ある程度論理破綻した行動を取っていた方がよい。例えば、言葉では正義を成していると言いつつも、その手段として無抵抗なヒトヒトを虐殺している、などだ。

○ハンドアウト

怨痕者の表の顔が決まったら、今度はその怨痕者がどうシナリオに関係するかを考える。大きく分けて、以下のような関わり方があろう。そしてそれらは、しばしば別のPCに違った形で割り振られる。例えば、以下のようなものがある。

友人・知人、仇敵、封じられた悪、事件の根源、協力者、依頼者

一概にはどうとは言いつらいので、サンプルシナリオや、市販された他のハンドアウトのあるTRPGシステムを参考にするとよい。ただし、ある程度は傾向がある。

PC1—主人公。主役。事件の中心。

PC2—協力者。ヒロイン。副主人公。

PC3—協力者。怨痕者との因縁。

PC4—第三勢力。通りすがり。因縁。

2秒で

一瞬であること。ただし、そのシナリオのボスでないなら(例えば、一国の主であるとか)、普段は、あるいは時折正気を保っているというものでよい。そういった例外が必要な場合もある。自国を護るために怨痕者に墜すというのは、やむを得ない事情があったのだ。

PC4、5は俗に「水増し枠」といわれるほど、自由人枠がほとんどだ。また、PC3～5は組織枠が入ることが多い。例えば“ディアッタのギルド”のダスクや、“シノビ”の葵衣空翠、“真教の剣”、“ρ”のオニキスによる依頼や命令というわけだ。

そういった方針ができたら、シナリオのNPCや公式NPCとのシナリオフェイトを指定する。これは、知っていなければいけない存在というだけなので、それほど意識する必要はない。PC1がヒロインと何ら関係性がないわけにはいかないだろう、ということだ。

シナリオクエスト

続いてシナリオクエストを設定する。シナリオクエストは、PCに「そのシナリオでなすべきことを知らしめる」意味合いがある。なので、怨痕者を倒せば達成できるような内容にすべきだ。特に、「PC1が達成するとPC4が達成できない」とような、二者択一のものも設定してはいけない。全員が達成できるものが望ましい。

なお、一人が達成すると全員が経験点を得られるのは、「自分がもう達成したから後はどうでもいい」とのたまうPLを防ぐためだが、「お前の演出のために俺の経験点を減らすな」とPL同士でもめる可能性もある。こうなることを避けて、あらかじめシナリオクエストを設定すべきだろう。

○シナリオギミック

では、シナリオを面白くする仕組みとはなんだろうか？ それはシナリオの作りであったりするし、そのシナリオの中だけのアクトルールであったりする。こればかりは、色々なTRPGをやってみて肌で学んだ方がよい。

しかし、例示するなら以下のような要素があるだろう。

怨痕者の表の顔とのギャップを大きくする
別の怨痕者らしい人物を登場させる
悲劇と希望を織り交ぜる
説得次第で敵でなく味方になるNPC
(敵として出てくることもあるが、味方になった場合はグロウを1つ使うなどで支援してくれる)

ある程度ダメージを受けると、怨痕者が攻撃方法を変える

シナリオの展開で強さが変わる
特定の武器以外でダメージを受けづらい

セッション中であれば、PCのロールプレイを取り入れるなども挙げられる。例えば、アドリブで展開を路線変更するなどだ。ただし、これには相当なマスタリングの経験が必要になるだろう。

◆どうやったら遺痕者を殺せる？

ある程度システムに慣れてきて、経験点が多まってくると、マンネリになり始めるだろう。そして……これは本音だが、HLがうんぐん唸りながら何週間もかけて作り上げた、お気に入りの怨痕者を、遺痕者どもは数と経験点にものを言わせて無情に無惨に殺戮の限りを尽くす！ 許さぬ！ 全員血祭りにあげて進せよう！

……などと、闇に墮ちた経験(*)は、ゲームマスターを長いことをやっていたらそこそこあるはずである。ここでは、PCたちに地獄を見せる手法をご紹介します。

◇強化データの正当化

「リンカネート・ビースト」のデータは戦闘に用いるものが多く、最終的に怨痕者を倒すことが目的である。しかし、あっさり倒されては障害を打破したときの快感が薄くなる。

「故に、怨痕者を強くするのはHLの責務なのだ！」と高らかに抗弁すべし。

◇行動ルーチンを設定せよ！

「リンカネート・ビースト」のアーツを使用する代償は、かなり多めに設定されている。そのため、怨痕者は隙あらば「生命珠」を使えるようにすべきだ。

そして……狙うべきはラメンターだ。なぜなら、代償が大きい都合上、死にたくなければHPを死守しなければアーツが使えない。シナリオ的に面識が全くなかったとしても、否、どんな因縁をつけてでも、たとえロリコンと罵られようが殺すべし。ヒーラーが死んだパーティは全壊す前だ。アルマトラ？ 彼奴も範囲ガードするためにはHPが必要だ。容赦なく巻き込め。

……以上のような思考ルーチンを、シナリオに書いておくのだ。突然そうしたと思われなように。

闇に墮ちた経験

実は、作者はそこまで多くない。なぜかという、PCをロストさせかけてしまうと、それだけで心労でクラクラするからだ。

なので、作者が作るシナリオはシナリオの展開で楽しませる、あるいは一発芸や出オチが多い。

スリリングな戦闘も面白いが、ダラダラと長い戦闘はごめんだね。

◇グロウは効果的に使え！

グロウには使いどころがある。以下に戦闘時での効果的な使い方を例示しよう。

∴カ爪(ドレッドノート)∴

最もPLが(そしてHLが)恐れる禁断のグロウ。追加される極大ダメージは簡単にPCを殺す。特筆すべきは逆位置効果だ。一切軽減不可であるため、ダメージ軽減アーツを構えているサポーターや高い防御値で構えているアルマトラを蒼褪めさせることができる。その分、高いR代償を支払わなければならないが、それも言い訳になる。何より、最後っ屁としては何ら痛くない。

グロウによって発生した攻撃に乗せた場合、∴神罰∴などで再行動系グロウを打消しても、∴カ爪∴は差し戻されて再び使えるのもニクイところ。

∴縛鎖(トルクエム)∴

グロウに対しては無効なことから、舐められがちだが、そんなことはない！通常のメインフェイズを粉碎し、さらにそのラウンド中使用を封じるという効果は侮れない。

PCの攻撃を止める使い方をしてみいがちだが、ここぞという時にアルマトラの範囲ガードやラメンターの回復魔法を粉碎すると阿鼻叫喚の地獄絵図を繰り広げられる。

∴閃知(ラビット・ウィット)∴

ベターな使い方はPCの範囲攻撃をシーン攻撃にして、か弱い後衛を消し飛ばすこと。しかし、たまたまスペシャルしてしまった範囲化した《フォトン・シールド》やクリティカルした回復を怨痕者にも回してしまおうというのは、決して悪い選択肢ではない。

それ以外にも腐りそうな∴神獣の宴∴を使うために、PCの範囲攻撃をルフィアンに絞ってしまうのもよい。総じて、洗い活躍してくれるグロウである。

∴神罰(ジャッジメント)∴

TCGをやったことがあればわかると思うが、無効系を続けざまに打たれると、見ていて楽しいものではない。分かりやすく強いため、つい2枚、3枚と積んでしまいがちだが、ちょっと待ってほしい。それよりも、他に様々

なグロウを積んだ方が、PLもHLも楽しいぞ！そして……∴冒流∴という代物がある都合上、悪鬼たるPCたちに∴神罰∴は見せてはならない。見せたが最後、コピージャッジメントが飛んでくる。

もし、ハウチ族が多くクーン族がいけないようなパーティならば、∴神罰∴は出し惜しみしろ！

∴花鳥(フォーリン・フェザー)∴

イベントで使われがちなグロウだが、レギオンやルフィアンが奪えることを忘れてはならない。そのための∴神獣の宴∴だが、1対1交換が成り立つなら決して悪い選択ではないし、レギオンなら何かの足しにはなる。

そして、怨痕者が多くのレギオンを従えているなら、これほど脅威なグロウはない。たかがレギオン、と侮ったPLを後悔させてやれ。

∴祈星(ウィッシュ・スター)∴

怨痕者がグレス族だと腐りがちなグロウ。なら、協力する遺痕者や怨痕者を出してやればよい。使い方があれば無駄なく使え！

∴冒流(プロフェニティ)∴

万能系とも言える、コピーグロウ。PCにレリクシアがいたならしめたもの、もう一度復活してやれ。ただし、ドラドラと長引くくらいなら、再行動系グロウをもう一度使った方がよい。

総じて、戦闘終盤になればなるほど有利になるグロウなので、奥の手として1つ持っておくとよい。だが、迷うくらいなら最初から使い方をある程度想定しておくか、持たない方がよい。特に、PCのグロウの組み合わせによっては、予期せぬ最適解が発生し、戦闘が長引いたり、PCをロストさせてしまう危険すらある。

∴巡命(フォーチュン・グラス)∴

判定をスペシャルやファンブルにしてしまう効果は強力で再行動系グロウも止められるが、∴神罰∴と同様、あまり数を使うべきではない。

だが逆に、使える時にはさっさと使い切ってしまう。特にPCがうっかりスペシャルやクリティカルしてしまった時などが狙い目だ。

・神出鬼没(ヴァニッシュメント)・

イベントとしての使いやすさもあるが、無効系としての側の側面を持つ、使いやすいグロウ。これには「イベントで使わなくて余ったしー」という言い訳も立つが、あまり言わない方がいいだろう。

・無限光(アイン・ソフ・アウル)・

再行動系グロウのひとつでありながら、範囲攻撃もできるグロウ。このダメージにカ爪を追加すると、簡単に人が死ぬ。単純なコンボでありながら、一考の価値はある。

・戦神機構(ジャガーノート)・

複数回行動するか、成功した判定を賭けて博打を行えるグロウ。複数回行動なら、範囲攻撃を飛ばし続け、HPが尽きたら遺志の刃で復活すればよい。怨痕者の仲間が連続して回復を飛ばし、100近く回復してから残りは攻撃に転ずるというのも面白い。

逆位置効果は、たまたまクリティカルした攻撃を3回に分裂させるとすると55%で成功する。自分の運に自信があるなら、大災害を招くことを狙って使ってみるのも趣があるかもしれない。

・輪廻転生(リンカネーション)・

これも自分には使用できないグロウ。某TRPGのルールブックに書かれた使用方法には、「一撃でキャラクターを殺し、更にこれで蘇生させて、『力の差を思い知ったか、ならば服従せよ』という演出に用いる」というものがあった。

実のところ、閃知にレギオンを全員蘇生するとかそういう用法の方が利益になるが、割り切って使わないのもありではある。

・遺志の刃(レックス・ソウル)・

怨痕者のための復活系。ただし、最初から持たせる場合はHPの量を調整する必要がある。逆位置で使用することはまずない。

・神獣の宴(ルフィアン・マーチ)・

ルフィアンを持つならば、柔軟な使い方ができるグロウ。カバーリングができるルフィアンに逆位置、アタッカーやヒーラーに正位置など。ただ、微妙な感じは否めない。むしろ

それを、PLに拒絶感を感じさせないという利点と採るべきか。

・虹の加護(ピレスト)・

非常に使いやすい強力な防御系。《八面六臂》と組み合わせれば範囲攻撃も完全に防げる。ただしその分、PLのプラストレージョンも神罰の次程度に溜めやすいので、注意すること。

・断罪の剣(エクスカリバー)・

再行動系のひとつ。再行動系は逆位置で代償無視効果を得られるものがしばしばあるが、そこまで追い詰められているならあきらめた方がよいこともある。

なお、逆位置効果で『魂魄四散』させられるのはあくまでも怨痕者である。PCを恣意的にロスさせるなどあってはならない。

・夜鷹の夢(エフェメラ)・

正位置効果は縛鎖と同じく、グロウに無力な防御系。こちらは縛鎖と異なり、武器そのものを破壊してしまう。もし、リックを主武装としていないPCなら大損害となるので、積極的に使うとよい。ただし、サブウェポンを持っていない初心者には厳禁。

逆位置効果は無限光の逆位置の完全下位互換に見えるかもしれない。しかし、実はそうではない。無限光は対象が範囲(選択)だが、こちらは「破壊するものを選ぶ」のだ。例えば、対象として「街」を宣言すると、その街にいるエキストラ全員にダメージを与えられる。エキストラはダメージを受けると問答無用で死ぬ。つまり、擬似的なシン攻撃として使えるのだ！

もちろん、山や橋を爆撃して現れる怨痕者というのも味い深い。こいつも渋いグロウといえるだろう。グロウのイメージはその物体の死期を早め崩壊させることだが、魂の墮したHLならば気にせず爆撃させればよい。

・死の舞踏(メント・モリ)・

予測不能、回避困難な尖兵となるカウンター系。超火力でブイブイ言わせているアタッカーに「火力が高ければ高いほどいいと思っていたのか……？」と現実を教えるためにも、初心者にきちんと使ってあげるべきグロウでもある。

逆位置効果は更に恐ろしい。状況にもよ

る代償も決して軽くはないが、威力・魔力2倍化アーツと範囲攻撃アーツを組み合わせれば、簡単に死が取れてしまう。それゆえに「やりすぎ」が心配な効果ではあるが、使える時には使ってPLたちを絶望の淵に突き落としてやりたまえ！

“忘れるな、死は常にそこにある”のだから。

∴浄化の光(ピュリアファイア)∴

正位置ではグロウ封じ込め、逆位置では「願いを叶える」効果を持つ、扱いが難しいグロウ。

正位置効果は玄人PLならまず打ち消してぐる。それは、怨痕者の先制範囲攻撃がいかにヤバくてグロウなしには耐えきれないかを知っているからだ。もっとも、その分グロウが使えなくなった怨痕者も窮地に立たされる。残りのグロウがなくなったなら一考の余地があるか。

また、3種類のグロウを後出して打ち消せるのも忘れてはならない。打ち消せたならそれだけでアドバンテージが取れるので、忘れることなかれ。

逆位置効果は、怨痕者の横に突っ立っているキャラクターなら、メインフェイズを用いて万能系グロウと化す。また、∴亡国の刻印∴などと同様、独自のアクトルールの制定にも使える。「このアクトルールは∴浄化の光∴によって実現されている」とPLに説明すれば、納得させられるからだ。無論、それ以外のシナリオギミックとして無限の使い道がある。ただし、PLを納得させられる代償をきちんと考えておくこと！

余談だが、作者がPLの時「エンディングで雨や花びらを降らせる」といった演出でよく使っていた。散り際の怨痕者でも、死という自由へのはなむけとして、天候を変化させたり花びらを舞わせたりするのは決して悪くないだろう。なお、そのくらいなら代償は要らない。グロウ一つ分なのだから、それくらいは許されるだろう。

∴無形虚闇(ダフ・ポフ・ケセク)∴

正位置効果では、PCのもつアブないグロウ一つを完全に握りつぶすことができる。例えば、パーティに一つしかないことが多い∴輪廻転生∴や∴遺志の刃∴を砕き散らせば、大損害が見込まれる。

ただし、∴神罰∴などの替えの利かないグロウを使用不可にすると、最悪回避不能なロストの可能性があるので、十二分に注意すること。

逆位置効果は、判定の必要な再行動系。ただし、スペシャルする可能性が大幅に上がるので、決して悪くはない。汎用性が上げれば弱体化するものだ。

∴月下の瞳(クレセント・ムーン)∴

正位置効果は、スペシャルしない再行動系。そのため、装甲値が減ったりダメージが増えたりしないのがデメリットだが、むしろ「PCからイベントアイテムを奪う」といった特殊行動のために使うとよい。

逆位置効果は∴神出鬼没∴逆位置と同じ。こいつも地味ながらこござというところで怨痕者を救ってくれるグロウになるだろう。闇の中、怨痕者は虎視眈々とみているのだ。そう、月のように。

∴煉獄の火(パーガトリ)∴

再行動系。逆位置で使用すると、アーツを使用せずに至近に射撃できるのも覚えておくとうい。

また、再行動系のものには、逆位置で使用すると判定結果がスペシャルではなくクリティカルになるものがある。1D10点のダメージ追加は時としてPCを殺す。攻撃技能を複数備えている怨痕者なら、使ってしまうのも一興だろう。

◇レギオン・ルフィアン

怨痕者が連れ易い下僕といえば、やはりレギオンやルフィアンだ。こいつらは、いるだけで役立つ。カバリングが可能で、いらい火力がある範囲攻撃でも数が半減するだけで済む。怨痕者の隣にいるならそれだけで怨痕者の残機と化す、実に頼もしい存在である。

また、『昏倒』してラメンターの回復を待っているPCに無慈悲に「とどめを刺す」ことができるのもポイントが高い。

◇気を付けること

以上の要項は、**PLが熟練者かつ戦闘狂ばかりという場合にのみ利用すべきだ**。PCの強さというものは、PLの熟練度や団結力によっても全く異なり、経験点のみで計り知

れるものではない。

全くの初心者に血に飢え闇に墮ちたHLが牙を剥き出しにして襲い掛かったなら、彼はトラウマを植え付けられ、「リンカネート・ビースト」によい印象を持たないだろう。最悪、二度と参加してくれないという事態も考えうる。

もちろん、TPOを考えよう。気の知れた仲間内でのみ、それでも殺意を上げ推して参るならば、きちんとセッション前に告示すべきだ。

●ヘイズルーンへのTIPS

始祖神としての

ヘイズルーン

別途ワールドガイドのヘイズルーンの記事を参考にすべし(あったら)。彼は旅人の守護神という出自を持っていたが、己の役割を果たす前にこの世界を楽しみ尽くしたいと唯一神に願い出た。その前借り代償として、「原罪の丘」で遺痕者の魂を見守り、大きな悔恨を持つ魂へ遺痕を刻む役目を担うこととなった。なお、旅の神としての神性は失っていない。またグレス族の始祖神でもあるが、決して他の種族より優遇したりしない。

NPCの演出

新参者が有名で人気の高いNPCを操作したりすると、「ooはそんなこと言わねえ！」なんて言われたりする。

「ワタシの世界はこうなんです」と押し切ろう。

OHLの役割

HLの役割とは何か？ それは、端的に言えば今回の物語の「あらすじ」を作り、そして**平等な審判である**ことだ。シナリオを作らない場合でも、セッション中の多くの場面において、気を張っている。作者の経験談だが、PLよりも忙いことが多い。だが、気の利いた演出を行って賞賛を受けたり、参加者から楽しかったと言ってもらったりした時には、やってよかったと思うはずだ。

OHLは奉仕者なのか？

時にそういう空気を感じるものだが、「HLはその卓を囲んだPLを楽しませなければならぬ」という暗黙の了解があることがある。確かに、HLがそのセッションを面白くするかという要因の大きな部分を担っているのは確かである。だが、その論理なら「PL全員もHLに奉仕せねば」なるまい。

実際のところ、HLをするメリットというのは、「[ぼくのかんがえたおもしろいしなりお]をやれるとか、普段は触れないNPCを演出(*)できるとか、その程度しかない。作者も好き好んでGMをしばしばやるが、手放して「GMは楽しい」とは言えない。

だが、確かに「HLのおもしろさ」は存在するし、セッションを楽しむということにおいて、その存在はPLと等価である。TRPGをするなら、同じ頻度で参加者の全員がHLをするべきである。

また、勘違いされることもあるが、HLは必ずしもオリジナルのシナリオを作らなければならないわけではない。インターネットでも公開されるかもしれないし、作者も自分が作成したシナリオは公開するつもりだ。

そうした、少なくとも初心者が作るよりはよい

シナリオがあるなら、それを使うに越したことはない。なぜなら、作りたくないのに作られたシナリオが面白くなるはずがないからだ。

それに、作りこまれたシナリオが面白いのはそうなのだが、面白さに寄与するのは、得てして「気心の知れた遊び仲間と遊ぶ」ことであることが多いのだ。

OPCが怨痕者に墮ちた時

PLが感情移入していたPCが、怨痕者になってしまう。そういう時は、得てして悲しいものだ。HLは、エンディングまで墮ちたPCをPLに操作させてやってもよいだろう。ただし、推奨はしない。できるならば、そのPCらしい絶望の仕方、そしてその行く末を演出してやっての方がよい。

何度も言うが、「リンカネート・ビースト」は——**「絶望を噛みしめ、その切なさと後に来る希望を楽しむ」**TRPGである。ならば、たまたま訪れた不幸をおざなりな絶望にしてはならない。その後、墮ちた怨痕者が倒されることによって救済される予定があるなら、身を翻して——別人が如く闇に墮ちるがいい。時と場合によるが、その方が救済された時の希望はひとしおとなるのだ。

具体的には、前述の怨痕者の行動方針に沿って、そのキャラクターらしい動きをしてやるといい。ただし、**「自害などは決してしてはいけない」**。究極のエゴイストである怨痕者にはそんな選択肢はないのだ！

なお、倒された怨痕者は、そのセッションでは遺痕者に返ることができる以外の特典を受けられない。カーヴドアーツを得られたり、経験点が増えたりはしないので、気を付けること。

最後に。

原罪の丘の番人たる、生命を受するグレス族の始祖神、ヘイズルーンを志す人間の仔よ。

どうか、実り豊かで、匂い立つ人生を。