

【奪われし想いを】

●アクトトレーラー

様々な種族、様々なヒトビトが行き交う、十字路の街ハイキリヤ。

高く堅牢な壁と守護結界によって瘴気に満ちた外界から護られる、小さな檻。

これは、その檻から決死の旅に出る、幼い子供たちの物語。

命を捧げる運命を知らぬ者。兄弟の影を追う者。友の遺志を継ぐ者。復讐に染まる者。

奪われた『想い』を取り戻すため、彼らは瘴気の闇に挑む。

『リンカネート・ビースト』、次会う時には、きっと今より幸せに。

●ハンドアウト

※このシナリオでは、PC たちに以下の設定が付く。

PC1：姉と共にラメンターになるための勉強をしていた

PC2：孤児院から、兄と共に村長ダスク（パーソナリティ参照）の養子になった

PC3：“ディアッタのギルド”（組織説明を参照）に属する遺痕者

PC4：魔物に家族を皆殺しにされた孤児

PC は全員キャラバンのメンバーとなる展開を想定している。

また、PC3 以外は幼く、自身が遺痕者であること、ラメンターの使命を知らされていない。

このことを PC3 が展開中で教える展開を想定している。

PC1

推奨クラス：ラメンター(必須)

シナリオフェイト：●アリア(関係：姉妹)

君にはアリアという姉がいた。物静かな彼女からある日、密かな恋心を打ち明けられた。そして彼女を中心にキャラバンが結成された時、その中にはあの日噂した彼がいた。だがそれっきり、アリアは帰ってこなかった。

次のキャラバンが慌ただしく組織される中、君は思わず志願した。自分を可愛がってくれた姉の顔が忘れられなかったのもある。でも一番の理由は、姉とその想い人がどんな気持ちで旅に出たのか、知りたかったからだろう。

クエスト「姉の末路を知る」

※PC1 はシナリオの展開上、必ず死亡する。

PC2

推奨クラス：グラディウス

シナリオフェイト：●ロック(関係：兄弟)

孤児院で育った君には、ロックという義兄弟がいた。彼には不思議な痣があり、他の友達と喧嘩して負けたことがなかった。そんな彼と引き分けた君が義兄弟になったのは、必然だったのかもしれない。君は彼と共に村長ダスクに引き取られ、剣を習うようになった。

ある日の村の集会から彼は帰ってきて、「キャラバンに選ばれた」という。君の心配をよそに、ロックは妙に乗り気だった。けれど、彼は結局、帰ってこなかった。君にはあの兄が死んだとは信じられない、この目で確かめるまでは。

クエスト「兄の末路を知る」

PC3

推奨クラス：アルマトラ

シナリオフェイト：●ガルシア(関係：友人)

“ディアッタのギルド”に所属する君には、仕事仲間のガルシアという友人がいた。ラチェルという忌み嫌われる種族ながら、仲間思いの熱い男であった。しかし、キャラバン護衛の依頼を受け、そのまま帰っては来なかった。次に白羽の矢が立ったのは君だ。

あまり、この仕事は好かない。幼仔に「君の犠牲でしか村は救えない」と伝える役目など、誰も好んでやるまい。だが、旧友のやっていた仕事を引き継ぐのは、存外悪くない。君はその依頼を受けることにした。

クエスト「キャラバンを護衛する」

PC4

推奨クラス：任意

シナリオフェイト：●魔物の男(関係：仇敵)

「壁のお外には、何があるの？」幼い弟や妹が村を囲む壁を見上げ、君にあどけなく訊ねる。そんなこと、君に知る由はなかった。大人が言うには、怖い怪物がいっぱいいるのだという。でも、興味は絶えなかった。いつか壁の向こうの別の村に行ってみたい。

そんな夢は、突然叶った。ある朝目覚めると、家族が蹂躪されている最中だった。浅黒い毛並みと硫黄臭を放つそのケダモノが、魔物なのだと悟った。気づくと君は、襲い掛かってきた魔物を倒していた。魔物を率いてきた男は君を見て不敵に笑い、引き上げた。

孤児となった君に、新たにキャラバンを結成するという話は渡りに船だった。あの日から、血と瘴気の臭いが、鼻について離れないのだから。

クエスト「復讐を果たす」

※ここから先を読み進めると、プレイヤーとして参加する場合にシナリオの面白さを損なう場合があります。

IIIとして参加するのではなく、

ここから先へは目を通さないことを推奨します。

●NPC 設定

○アリア＝クライン(エキストラ)

15歳の少女。読書が好きな物静かな性格で、ロックへの恋心からキャラバンに指名した。自身が命を捧げなければならないと知っていても、ロックがいれば頑張れた。

※姓はPC1の設定に準ずる。PC1が設定していない場合にのみ、提案するとよい。

○ロック＝トワイライト(マオ／●グラディウス＝ノクス)

16歳の少年。アリアに淡い恋心を抱いていたが、ガルシアに脅されアリアを殺させられた。そしてガルシアからアリアは最初から石になるつもりで旅をしていたと伝えられ、この世界に絶望した。ガルシアの怨痕を狙いながら従っており、ヒトを斬る感触の中に感じるアリアの感触を感じるためにヒトを斬る。

※トワイライト姓は養父ダスクのもの。PC2は自由に決定してよい。

○ガルシア＝ガーランド(ラachel／●アウグストス＝テネブリス)

35歳、義足の男。瘴気の闇に消えた妻を探すため、“ギルド”で瘴気の闇に繰り出していた。キャラバンの護衛中、妻が魔物となった姿で現れ交戦。己の手で妻を殺さざるを得なかった絶望からキャラバンの仲間（ロック以外にニンス族がいた）を殺し、その魂を奪って怨痕者となった。ロックを遺痕者と知るやアリアを殺させ、いずれはロックを手懐けることで手駒とし、ハイキリヤを攻め落とすつもりでいた。

■導入ステージ

GMはPLの自己紹介などを済ませたら、PCにPC間でのフェイトを決定させるほか、初期所持金である2D10ファンクの決定を指示すること。同時にハイキリヤについても説明するとよい。それらが終わったら、エングラムの覚醒についても説明すること。オープニングからエングラムの覚醒は行える。覚醒の演出は積極的に認めるとよい。

●PC1のオープニング

他のPCは登場不可。

○描写

回想シーン。数年前の、アリアと話したシーン。場所は、柔らかな日差しが窓越しに差す、アリアの部屋。君はアリアに話がある、と呼ばれてきた。君が入ってくると、本を閉じて迎えてくれる。その胸には、蒼い宝石をあしらったペンダントがある。

【セリフ：アリア】

「PC1、来てくれてありがとうね。スコーンを焼いてみたんだけど、食べる？」

「ねえ……あなたは、誰かのことが気になって仕方ないってこと、ある？」

「……実はね、この前、学習院の帰り、孤児院の前を通っただけけど。とてもカッコいいヒトがいたの。ちょっと乱暴だったけど、でも、優しい顔をしていたの。私と同じか、1つ年上かしら。……ロックって呼ばれていたけれど、あなた、何か知らない？」

「そう……残念。私、他のヒトに訊ねたりなんて、とてもとてもできなくて。できれば少し、お話してみたいのだけれど」

(好きなの?)

「好き……なのかもね。まだ、よく分からないけれど。でも、誰かのことをもっと知りたいって思ったの、家族以外だと初めてな気がするの」

(声をかけてみれば?)

「そ、そんなこと……！ できるわけじゃないじゃない……」

(顔を真っ赤にしなが、悔しそうに唇をゆがめる)

たったそれっきりの会話だったが、君はその時のことをよく覚えている。それからアリアがキャラバンの導師に名乗りを上げたのは、数年後のことだった。

※導師については、展開ステージで説明される。

●PC2のオープニング

他のPCは登場不可。

○描写1

回想シーン。5、6年前。身寄りをなくして孤児院にやってきたPC2は、ひょんなことから年上の少年と喧嘩になってしまう。何時間もやりあった結果、PC2は引き分ける。大の字に寝転んで、突然ロックは笑い出したかと思うと、君に語り掛ける。

【セリフ：ロック】

「お前、中々やるな。俺はロック、お前は？」

「PC2か。ん？ お前、変な痣があるな……俺のと似てるなあ」

「面白いな。なあ、俺とお前、兄弟ってことにしねえか？ 当然、俺が兄貴だけだよ！」

ロックが孤児院で負け知らずだったことを知ったのは、それからすぐのことだった。

○描写2

数年後のある日、孤児院に視察に来た村長ダスクは、君たちの痣を見ると、君たちを引き取った。それから君たちは、他の何人かの“兄弟”たちと共にダスクに剣を習い始めていた。

ロックと試合をするシーン。君とロックは暇を見つけては試合をしていた。

その日、村の集會に珍しく呼ばれたロックが帰ってきてから、試合を始める。

君とロックは何度も切り結び、お互いに健闘したが、最後に組み伏せたのはロックだった。

【セリフ：ロック】

「(荒く息をしながら) はは……これで、34勝 33敗 33分け、俺の勝ち越しだな」

「悔しかったら、次は勝って見せろよな」

「(急に改まった顔をして) ……俺、キャラバンに選ばれた」

(危険ではないのか)

「俺の剣の腕なら、大したことはないさ」

「それがよ……。俺を指名した導師、アリアっていうんだけど。すげえかわいいんだ」

そう言って、ロックは斜を向きながらにやりと笑った。

●PC1 と 2 の共通オープニング

PC1 と 2 は自動登場、PC3 は登場判定を行ってもよい。PC4 は登場不可。

○描写

回想シーン。アリアを導師としたキャラバンが出発するシーン。他の仲間はロックとガルシアというラachelの男と、ニンス族の女性(エキストラ)だ。彼らは旅装に身を包み、村人たちの声援を受けながら城門へ歩いていく。そして開門の前に、それぞれ縁のある者や家族に話しかけ、別れを惜んでいる(これは死出の旅なのだ)。

【セリフ：アリア】(PC1に)

「PC1、ねえ、私、またあなたのお菓子が食べたい。また作ってくれるかしら？」

【セリフ：ロック】(PC2に)

「PC2、行ってくる。帰ってきたら、あの試合の続きをしようぜ」(にやりと笑う)

(PC3がいたら)ガルシアは無言でPC3に視線を送る。

しかし、その言葉を最後に、彼らは帰っては来なかった。

●PC3 のオープニング

他のPCは登場不可。

○描写 1

回想シーン。ガルシアと共に酒場で飲むシーン。ガルシアに呼ばれて、仕事上がりの君は馴染みの酒場を訪れた。カウンターの隅で待っていたのは、いつもの隻眼と義足のトカゲづらだ。

【セリフ：ガルシア】

「よう、突然呼び出してすまねえな」

「単刀直入にいうぜ。……次のキャラバンを護衛することになった。はっ、何でこんなあぶねえ橋渡ろうとしてんだかな。笑えるぜ」

「俺の仔供つっても通りそうなガキに、この村の真実を伝えるなんて……気が進まねえよ」

「……ひょっとするとよ、俺も年貢の納め時になるかもしれねえ。だから、俺の話聞いてちゃ

くれねえか？」

(引き受けた)「オマエなら、そう言ってくれると信じてたぜ」

「俺は昔、フォルクで所帯を持ってたんだ。だけどよ、やっぱ住みづらくて、ここに越してきたんだが……そんな時に、俺あカミさんと瘴気の中で離れ離れになっちまった。

……分かってるさ、もう死んでるだろうってことなんて。だけどよ、やっぱ諦めきれねえんだ、骨拾うまではよう。あんな暗くて臭えところに転がしっぱなしなんて、あんまりだ。今まで、どこかできつと見つけられると信じて瘴気の外に出てきた。……もう行ってねえのは輪をかけて危険なキャラバンのルートくらいなもんさ」

「すまねえな、湿っぽい話になっちまった。俺らしくもねえ」

「(立ち上がり、伝票を取って) 今晚はありがとよ。久しぶりにいい酒が飲めた。代金は持つとくぜ」

「次は、おごれよな」

だが、ガルシアが帰ってくることはなかった。

○描写 2

ギルド長ダスクに呼ばれるシーン。ダスクは負傷している（負傷の理由は次のシーン）。

【セリフ：ダスク】

「来てくれたか、PC3」

「実は、依頼があるんだ。そろそろ、次のキャラバンを出さねばならなくなるだろう。俺は、アリアたちを待ちたい。だが、そういうわけにももういくまい……。キャラバンは導師一人、導師の指名した二人、それからギルドの指名した補佐一人というのが決まりだ。

頼みというのは、キャラバンを出すことになってしまったら、そのキャラバンを補佐してやってほしいんだ。危険を伴う仕事だが、引き受けてくれないか……？」

(了承した)

「……ありがとよ、PC3。すまない、俺がこんな体でなければ、俺が行くものを……」

「必ず帰ってこい。これも依頼だ」

「俺は……怖いんだ。お前は、ガルシアの二の舞にはなってくれるなよ」

●PC4 のオープニング

他の PC は登場不可。

○描写 1

回想シーン。日が沈みかけたころ、PC4 が幼い兄弟たちを探して家に連れ戻すシーン。

兄弟たちはハイキリヤの中心にある、十字広場で追いかけてっこをしている。これまでこの村を護ってきた、かつての導師たちの石像の陰に隠れながら、兄弟たちは遊んでいる。

この街は高い壁に四方を覆われた城塞のような形をしており、子供は外界を知らない。

【セリフ：PC4の兄弟】

(PC4に見つかった)

「あ、お兄ちゃん！」「兄ちゃんも遊ぶ？ 次はかくれんぼ！」

(怒られた)

「しゅん……ごめんなさい」「もうごはんできてるかな？」

(去り際に、夕陽が壁に沈もうとしているところを指さして)

「ねえねえ、壁の向こうって何があるの？」

(PC4が壁の向こうに興味を示した)

「その時は、ぼくも連れてってよ！ ぜったいだよ！」

PC4が、城門の近くの家を連れて帰ったら描写2へ。

○描写2

PC4がまだ目覚める前の早朝、家が魔物たちに襲われるシーン。

描写の開始時、∴夜鷹の夢(エフェメラ)∴が宣言される。その結果、城門とその周辺の家屋が吹き飛び、魔物の群れが侵入してくる。PC4がダメージを受ける必要はない。

PC4は轟音で目覚める。瓦礫の中から這い出すと、異形の四足獣がPC4の兄弟を口にくわえている。その毛並みは浅黒く、赤い瞳は黒い白目の中で毒々しく光っていた。辺りに満ちるのは、血と硫黄の臭い。

【セリフ：PC4の兄弟】

「に、にいちゃん……た、たすけ……！」(無造作に頭蓋を食い潰される)

(PC4が激昂したなら)

その手の中にはレリックが現れる。PC4はそのレリックを振るい、魔物の群れを殲滅する(魔物の群れはエキストラである)。この描写はカットしてもよい。その場合、PC4は気づくと魔物の死体の海の中に一人立っている。PC4の家族の亡骸は、その海の中に沈んでしまった。

そこへ、一人のラachelの男が瘴気の臭いと共にやって来る。男は隻眼で、片足が機械の義足である。

【セリフ：魔物の男】

「おい、いつまでやってんだてめえら……な!？」

男は魔物の血に染まったPC4を見て、即座に状況を把握する。その背後には、無数の魔物の群れが集まってきている。

「……てめえのその痣。はっ、てめえ、いっちょ前に遺痕者なのか」

「で？ その玩具でどうするつもりだ？」(PC4のレリックを指さす)

(返事をした)

「面白い……いいだろう、ポーズ。生かしておいてやる。お前ら、下がれ！(魔物へ)」

「名を聞いておこうか」

そこへ、村長やその雇われ遺痕者の声と足音が近づいてきます。

「ちっ、もう来やがったのか。じゃあな、PC4 くんよお」

ガルシアは∴神出鬼没（ヴァニッシュメント）∴を使用して退場する。

ダスクは致命的ではありませんが、大きな傷を負っている。PC4 の元へ駆けつける。

【セリフ：ダスク】

「怪我はないか!？」

「そうか……今はいい、ただ休んでおけ」と、ダスクは PC4 を医院へ連れていく。

その日から、君の鼻からはあの血と瘴気の混ざった臭いが離れない。

■展開ステージ

このシーンからシーン終了時に「悔恨判定」が必要となる。気を付けること。

●シーン1：集会

シーンプレイヤーは PC1。他の PC も全員自動登場。（合流シーンは次にある）

○描写

現在のシーン。夜、次のキャラバンを結成するための村の寄り合いのシーン。

集会に出ているのはハイキリヤの各派閥の大物、それからダスクが把握している深緑の痣を持つ子供たち。代表たちとダスクの話はまとまらず、もめにもめている。

前のキャラバンが帰ってこず、村長ダスクが次のキャラバンを組織することを渋っていたため、既に守護結界は揺らぎ始めている。それが先日の魔物の襲撃にも繋がった。ダスクはこう槍玉に上げられ、苦しい立場にいる。

【セリフ：派閥の代表】

「しかし村長、この村の結界はもう限界です。先日も魔物どもの襲撃を許したばかり。諦めたくない気持ちもわかりますが、全滅は避けねばならないのです」

【セリフ：ダスク】

「だが、彼らは決して軽くはない決心をして、この村のために行ってくれたのだ。それを……諦めるわけにはいかん。何より、導師となれる者は、もう片手で数えられるほどしかない。無駄死にさせては、その時こそこの村は終わりだぞ」

【セリフ：別の代表】

「なら、このままハイキリヤが瘴気と魔物に包まれるのを手ぐすね引いて待っているつもりかね？」

【セリフ：ダスク】

（苦々しい顔をして、ため息をひとつつく）「……あい分かった」

（PC1 など子供たちの方を向いて）

「誰か、秘儀魔法を修めている者で、瘴気の中へ、俺たちのために行ってくれる者はいるか？俺には、どうしても導師を選ぶことはできん」

(PC1 が名乗りを上げた)

「……ありがとう。なら、お前がお前を護る者を二人、選びなさい。それが俺たちにできる、少ない心遣いのひとつなんだ」

(PC1 が困っているなら)

「誰か、この幼い導師を護ってくれる仔はいないか。“ギルド”からは、この PC3 を出す」

(PC2、4 が名乗りを上げた)

「……すまない、PC1、PC2、PC4。俺は、卑怯な男だ……お前たちに手を上げさせたも同然なのだからな。不甲斐ない村長を、どうか許してくれ」

こうして、次のキャラバンのメンバーが集まった。キャラバンのメンバー以外は立ち去る。ダスクは PC3 に目配せして立ち去ろうとするが、引きとめれば残る。

●シーン2：隠された真実

シーンプレイヤーは PC3。他の PC も全員自動登場。このシーンでお互いに情報交換することを想定している。

○描写

薄暗い室内、暖炉で薪が弾ける音だけが響いている。

PC3 が伝える内容は、以下のようなものを想定している。場合によっては、PC3 に以下の内容をそのまま渡してもよいし、PC3 が言ったというていで HL が伝えてもよい。PC3 が望むなら、ダスクの口から伝えてもよい。

- ・遺痕者は前世で拭いきれない悔恨を負い、神から罪のしるしとして遺痕を刻まれた
- ・遺痕者には、この世界から自分だけでなくすべてのヒトの悔恨をなくす使命がある
- ・村を守るためには、瘴気をはねのける守護結界を更新しなければならない
- ・守護結界を更新するには、世界樹という大樹から「マナの手」というものを得る必要がある
- ・「マナの手」はラメンターのみが自身の身体に宿すという方法で運べる。

この「マナの手」の運び手となるラメンターを「導師」と呼ぶ

(マナの手は不安定なので、感情の大きな変化で魂と融合したマナの手は暴走してしまう。そうなった場合、ラメンターからマナの手は魂ごと剥離し、ラメンターは死んでしまう。そのためか、ラメンターはマナの手を宿している間、強制的に感情が抑制される)

・「マナの手」を宿したラメンターが秘儀魔法で自身を石化し、徐々にマナを放散する石像となることが「守護結界の更新術式」。この術式を起動すると、ラメンターは死亡する

(すなわち、ハイキリヤの十字広場にある石像はすべてかつて生きていた本物の亡骸である)

■追加クエスト「ハイキリヤの守護結界を更新する」を公開すること。

このシーンを終了後、次のシーンは出発のシーンになるので、やりたいシーンがないか訊ねること。

●シーン3：開門

シーンプレイヤーはPC2。他のPCも全員自動登場。戦闘がある。

○描写

出発の日、早朝。ハイキリヤの街並みを、おぼろげな朝日が照らし始める。十字広場にキャラバンのメンバーとその見送りが集まり始める。

「あんなに小さいのに……」「かわいそうに……」

という声が辺りから聞こえる。PC1の両親やダスクもいる。

【セリフ：ダスク】

「PC3、もうすぐこのあたりをグリマのフォーダーが通りがかるはずだ。彼らは青い灯を掲げている。まずは彼らと合流するのを目指せ。彼らと一緒になら、途中までは安全にゆける。その後、北東の世界樹カストルポルックスを目指すんだ」

「PC3、十二分に気を付けてくれ……」

「PC2……絶対に、生きて帰ってこい。父さんとの約束だ」

ついに別れの時。PC1が《常緑》を使用したら、「開門！」という大きな声と共に村の大門が開く。門の向こうからは、血生臭い臭いと瘴気の臭い。おびただしい数の魔物の群れが待ち構えていた。「やれ」瘴気の向こうから、男の音がする。

(PC2とPC4は〔観察〕判定を行う。失敗しても次の情報が分かり、成功したら確信する)

瘴気が濃く姿は確かめられないが、PC4にはそれが、あの日襲い掛かった魔物のリーダーであるように思える。PC3にはそれが、旧友に似ているように思われる。

その人影の隣には、どうも背格好からPC2は既視感を覚える。

ヒトの姿をした魔物は、君たちに刃を向け襲い掛かってくる。

【セリフ：ダスク】

「すまん、門は閉じさせてもらう！　どうか……生きて帰ってきてくれ」

○戦闘

PCは1エンゲージ、敵も1エンゲージ、間は近距離。敵はテネブリスレギオン×3。

【人数】20人【HP】25【AP】10（行動順は最後）。

ショートソード（斬+5）／アイアンサイド（斬2/刺3/殴3/癒2）

ダメージを受けた場合、《暗き血潮》で1D10点のダメージを与える。

攻撃はレギオンAがムーブで接近し、マイナーで《瘴気純化》2LV、メジャーで<白兵>。95%、斬+5+2D10。

レギオンBはメジャーで《降る閥鎖》。85%、斬+5+1D10。1点でもダメージが入ったら「衰弱」を与える。

戦闘が終了したら、遠くに見える青い灯を頼りに君たちは先を急ぐ。

●シーン4：フォード

シーンプレイヤーはPC4。他のPCは全員登場。

○描写1

フォードと合流するシーン。君たちがその青い灯を頼りに瘴気の中を進んで数日。瘴気の向こうの青い灯がずいぶんと鮮明に見えるようになってきたころ、その灯は複数の灯が集まったものだと分かる。そのうちの一つが君たちの方に近寄って来る。その灯を掲げていたのは、一人のコツ族の少年だった。彼は、「結界もなく瘴気の中を歩いて」やってきた。

(PC全員は【知性】判定を行ってもよい。成功すると、瘴気の中は結界がなければ数秒で死に至ることもあるということに気付く)

【セリフ：リオン】

「君たち、キャラバンみたいだね。どこの村からきたの？」

「そうか……ということはカストルポルックスに向かうんだね。ぼくはリオン。フォードのキャンプはこっちだよ、ついてきて。歓迎するよ」

PCたちは〔観察〕判定を行ってもよい。成功した場合、リオンからかすかに硫黄の臭いがすることに気づく。

○描写2

フォードのキャンプは、大きな木の根元、何人かのラメンターが結界を張っているところだった。PCたちがやってくると、モノクルを付けたニンス族の青年があなたたちを手招きする。
※組織説明を参考に、フォードの説明をするとよい。簡単に言えば瘴気の中をゆく行商人だ。

【セリフ：シグマ】

「ハイキリヤのキャラバンか。……何度見ても、こんな子供が旅をするなど、感心しない」

「本題に入ろう。俺はグリマのフォードのリーダー、シグマだ。向こう数日で、我々の旅程で最もカストルポルックスに近づくことになる。そこから先、我々はfolkを目指すことになる。そこでお別れだ」

「食事と寝る場所くらいしか用意できないが、ゆっくりしていってくれ。入用なものがあれば、お代を頂ければ融通しよう」

PCたちは温かい食事を貰い、一息つくことができる。そこへ、一人の少女が現れる。彼女はクーン族ともマオ族ともつかない、特異な姿をしている。

【セリフ：ニーチェ】

「どうも～。あたし、ニーチェってゆうねん。ここで結界魔法を担当しとんねわ」

「そいや、世界樹目指すんやな？ ハイキリヤがいくんはカストルポルックスやったね」

「なあ、こんな話知っとる？ ユクソールのフォードの友達に聞いたんやけど、この先のカストルポルックスの近くの丘でな、緑が茂るとる場所があるんやって。普通、瘴気の中では動物はもちろん、植物も死ぬ。たぶん通りがかるやろうけど、用心しいや」

●シーン6：違和感

シーンプレイヤーはPC4。他のPCは登場判定を行ってもよい。

○描写

PC4がリヨンに「硫黄の臭い」を問いかけるシーンを想定している。

キャンプの隅、結界の向こうが見える場所。

【セリフ：リヨン】

「話って、何？」

(お前から瘴気の臭いがする)

「……そのこと、か。信じてもらえるかは分からないけれど、ぼく、半分魔物なんだ」

「ぼく、気を失って瘴気の中に長い間倒れていたことがあって……、それで、瘴気があっても、平気なんだ」

「魔物は、瘴気に適応した生き物のことなんだ。だから、どんな生き物も魔物になることがある。植物、動物、関係なくね。そうして魔物になった生き物は、瘴気がないと生きてゆけなくなる」

「今は平気だけれど、ぼくもいずれ……この結界の中では窒息してしまうようになるのかもしれない」

「魔物になった生き物は、理性を失ったバケモノになっちゃうけど、遺痕のあるヒトはそうならないことが多いんだって……でも、誰も保証はできない」

「君を襲った魔物は……狂気に魅入られてしまったみたいだね。そうすると厄介だ。遺痕者は怨痕者という、より凶悪な災厄を振りまく存在になってしまうから」

「……ぼくは、まだ完全には魔物じゃない。ぼくにも、ぼくがヒトなのか魔物なのかは分からない。君は……ぼくをも駆逐するかい？」

「……ありがとう。こんなこと、フォーダーのみんなには言えないから、君にお願いしたいんだけど。もし、ぼくが怨痕者になってしまう時が来たら……その時は、殺してほしい」

●シーン7：闇への誘い

シーンプレイヤーはPC3。他のPCは登場不可。

○描写

PC3がガルシアと邂逅するシーン。キャンプの隅、他のヒトがこない場所にPC3が足を踏み入れると、瘴気に満ちた結界の向こうに見覚えのある姿が現れる。隻眼と義足の、ラチェル。

【セリフ：ガルシア】

「よお。次のキャラバンのお目付け役、お前がなったのか。物好きめ」

(ハイキリヤを襲ったのか)

「……さあなあ。お前はどう思う？」

「今日は問答しに来たわけじゃねえんだ。なあ、PC3。俺と一緒にこねえか？ お前の力があれ

ば、きつとうまくいくと思うんだ」

(何をするつもりなのかと聞くと、答えず次のセリフをいう)

「なあ……俺のツレ、見つかったよ。瘴気の闇の中で、キチガイになっていた」

「寂しがっていた、俺と再会したがっていた……でももう、俺のことなんて分からなくなってやがった……」

「俺が、もっと早く魔物になっていれば、一緒に居てやれば、こんなことには……」

「……PC3。この瘴気の闇に覆われた世界に、最も適応した存在は何だと思う？」

「その通り、魔物だ。俺は……この世の全てのヒトを、魔物にしてやる。PC3、俺に手を貸してくれないか？ 俺とお前なら……」

(拒否した)

「(深くため息をつく) ……はっ。お前もそんなことを言うのか。いいさ、もう、お前の替えはいるからな。使えるようにしてやったマオのガキがな……！」

ガルシアは∴神出鬼没(ヴァニッシュメント)∴を使用して退場する。

●シーン8：幽鬼

マスターシーン。PCは登場不可。

○描写

瘴気のうねる闇の中、骸骨のように棒立ちになっている巨大な枯れ木の根本。

そこに、一人のラachelの男が岩に腰かけ、にやりと笑う。

「いいかお前、ぬかるなよ？ あいつらの希望を断ってやるんだぜ……」

「なあ、ヒト殺しの剣士さんよお？」

その声が投げかけられた、ラachelの後ろ。そこには……痩せこけた、マオ族の少年が立っていた。虚ろな表情は、赤い瞳をより際立たせていた。

●シーン8：残滓

シーンプレイヤーはPC1。他のPCは全員自動登場。

○描写1

PCたちがフォードと別れて旅を続け、ニーチェが言っていた丘に向かうシーン。

フォルクから世界樹に向かう途中の丘、PCたちはそこに緑があることを認める。そこは、《常緑》が発動された後のように、緑にあふれている。今飛び散ったかのように、その緑は血に塗れていた。

未だ結界は張られ続けており、木の枝にかけられたペンダントが中心のようだ。

PC1には分かるだろう、それが、アリアのものであることが。

(PCがそれを手にした)

君がそれを手にした途端、激しい情念が流れ込んでくる。

【セリフ：アリアの遺志】

『お願い、ロックを止めて』

○描写 2

その場にいる PC たちには、ここで起こった惨劇がペンダントを通して見える。

声は聞こえないが、アリアたちのキャラバンが通りがかった時、髪を振り乱す一人の魔物のデュルフの女性が襲い掛かったようだ。ガルシアはそのデュルフの顔を見て血相を変え、前に出て何事か叫んでいる。だがデュルフは全く意に介さず、構えすら取っていなかったガルシアの首を絞めはじめた。

苦悶の表情を浮かべ、ガルシアはナイフを取り出すが、躊躇う。

音が聞こえ始め、もみあう声が聞こえるが——銃声。力なくデュルフの女性は膝をつき、崩れ落ちる。ガルシアは振り返る。背後のニンス族の女性の銃口から、硝煙が立ち昇る。

それに気づいたガルシアは、返り血を浴びたまま魔物と同じように崩れ落ちる。ガルシアを心配するように、ニンスの仲間が近寄る。

突如として、ニンスの背中から、営利な刃物が生えた。彼女もその場に倒れ、「どうして……」と呟く。ガルシアは落涙しながら、「お前が殺したからだ」と言う。

ロックは剣を抜こうとするも、その時にはもうアリアの背後に、ガルシアの姿があった……。映像はここまで。

【セリフ：アリアの遺志】

『PC1……ロックは私を失って、壊れてしまった。ロックはもう戻らない。

だからどうか……ロックを……』

PC が望むなら、アリアのレリックは持ってゆくことができる。

『希望の雫』（魔力+0、抵抗値 6）。この遺牙は常備化できない。

このまま PC が世界樹へ向かうと、決戦ステージとなる。

■決戦ステージ

PC は全員登場。シーンプレイヤーは PC2。

世界樹へと続く一本道。その途中に、二人の男が立っている。ガルシア、そしてロック。ガルシアの後ろに、ロックは控えるように立っている。

【セリフ：ガルシア】

「よくここまで来たな……くく、褒めてやる。さあ、お前らの遺痕を寄越せ！ その力で俺は、魔物の世界を作り上げる！」

【セリフ：ロック】

「……まだだ、もっと力が要る。お前じゃあ、足りない」

ロックの遺痕が赤黒く輝く。君たちが気づくと、ロックがそのレリックでガルシアを一刀両断にしていた。ロックは∴断罪の剣（エクスカリバー）∴を宣言し、ガルシアを切り捨てる。ガルシアの遺痕が刻まれた魂と、ガルシアが捕えていた魂がロックの遺痕に吸い込まれる。

【セリフ：ロック】

「煩い男だった……全く、邪魔だった」

「この世界は欺瞞と絶望に満ちている。俺らが足掻き続ける限り、導師たちが犠牲になる！

つかの間の平穏のためにだ！ そんな、……そんな無駄なことのために、お前はPC1の命を捧げるつもりか、PC2？」

「そうか……お前も、そんなことを言うのか」

(ロックの瞳が針のように細くなり、PCたちよりずっと後ろ、どこか遠くを見ている)

「あの時、この男が二人もヒトを殺した時、こいつはアリアの首にナイフを当て、こう言ったんだ。『お前も殺してみろ。お前が殺すか？ それとも、赤の他人に殺されるか？』って。

アリアは、アリアは！ そんな時でも、俺に微笑みかけるんだ……」

「忘れられないんだ……アリアを貫いた時の、あの感触。

もう、アリアはいない。でも……ヒトを刺し貫いた時だけ、またアリアに会えるんだ……」

「PC1、って言ったっけ？ ……妹の君を刺し貫けば、きっと会えるに違いない」

ロックの背後に、血の涙を流しながら慟哭するマオの異形が見える。

(話すことはない？)

「さあ、思い出すがいい、お前の悔恨を！ お前の悔恨を俺に示せ！」

悔恨の共鳴。【希望】判定を行うこと。

失敗したPCは、「悲哀」か「憤怒」の不利な方を受ける。ただし、直前の演出によってはこの限りではない。

(倒した)

「PC2……次に会うときは本当の兄弟でいような」

怨痕の解放を行う。

■敵データ

ロック (マオ/●グラディウス=ノクス)

【HP】 77 【SP】 32 【AP】 15 (《魔物体質》を持つ)

【肉体】 75% 【敏捷】 55% 【感情】 35% 【知性】 40% 【希望】 60%

〔白兵〕 135% 〔独魔〕 55% 〔自我〕 55% 〔秘魔〕 60% (その他は初期値)

【装備品】 レリック「クロガネ」(黒い剣。斬+12、防御値 4) クレイモア、ラウンドシールド
レザーメイル、バンダナ、スケイルスリーブ、革の旅靴

【装甲値】 斬 6/刺 4/殴 3/癒 1

【アーツ】 《マナを持たぬ者 1》《渾身撃 2》《矛盾 1》《鎧砕撃 1》《心眼 3》《薙ぎ払い 1》
《裂風剣 1》《魔物体質 1》《不感なる身体 5》《狂える魂 4》《即断即決 2》《狂気の心 1》

【グロウ】 (合計 15 個)

(赤字は使用ルーチンがあり。消してあるものは使用済み。カッコ書きは不使用を想定)

トルクエム、	エクスカリバー、	クレセント・ムーン
ラビットウィット、	エフェメラ、	ビフレスト
ジャッジメント、	レリックス・ソウル、	ヴァニッシュメント
(ガルシアの魂を奪い取るため、ガルシアのグロウも持つ)		
プロフェニティ、	メント・モリ、	タフ・ボフ・ケセク、
(フォーリン・フェザー)	エフェメラ、	ヴァニッシュメント

【戦術】

戦闘開始時に PC がグロウを使わないなら、∴クレセント・ムーン∴で接近、範囲攻撃を行う。
攻撃は∴ラビットウィット∴で範囲化し、ダメージを受けたら∴メント・モリ∴を使用。
その PC の二回目の攻撃には∴トルクエム∴を用いて、失敗させる。
再行動系グロウを使用したら、∴ジャッジメント∴で打ち消す。
一度 HP が 0 になったら、∴レリックス・ソウル∴で復活する。

【コンボ】

- ・ムーブで接敵。
- ∴エクスカリバー∴ : 《渾身撃》《砕鎧撃》《薙ぎ払い》《旋風撃》。斬+24+3D10、装甲無視。
- コンボ 1 : 《渾身撃》《心眼》《矛盾》。∴エクスカリバー∴で行動したラウンドの攻撃。
判定率 115%。スペシャル率 35%。代償 H2。斬+18+3D10。
- コンボ 2 : 《渾身撃》《心眼》《砕鎧撃》《薙ぎ払い》《旋風撃》。
判定率 75%。スペシャル率 35%。斬 24+3D10。装甲値半分無視。
- ・魔法攻撃のリアクションはスペシャル率 : 15%。

■終局ステージ

君たちは無事、カストルポルックスの試練に打ち勝ち、ハイキリヤの村に戻った。
村人全員が手厚く迎えてくれ、これから一週間はお祭りとなるだろう。

○PC4 墓参りをする。

○PC3 ダスクに依頼報告をして、報酬をもらう。

○PC2 ダスクに兄の死を伝える。

○PC1 結界を更新する。他に共に石像となる者がいれば、結界はより長く保たれる。
「天に逝く仔らよ、どうか一陣の風が導きますように」

●原罪の丘

PCたちが死した後。そこにはロックやアリア、そしてガルシアがいる。

まず、それぞれが「未来に希望を持てたか」を判断する。

続いて、ロックが感謝するPCを選ぶ。

この後、カーヴドアーツを選んでもらう。

時間があれば、ガルシアが独白する。

●経験点計算へ。シナリオクエストはPC1人1点共通クエスト1点、合計5点。