

【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」