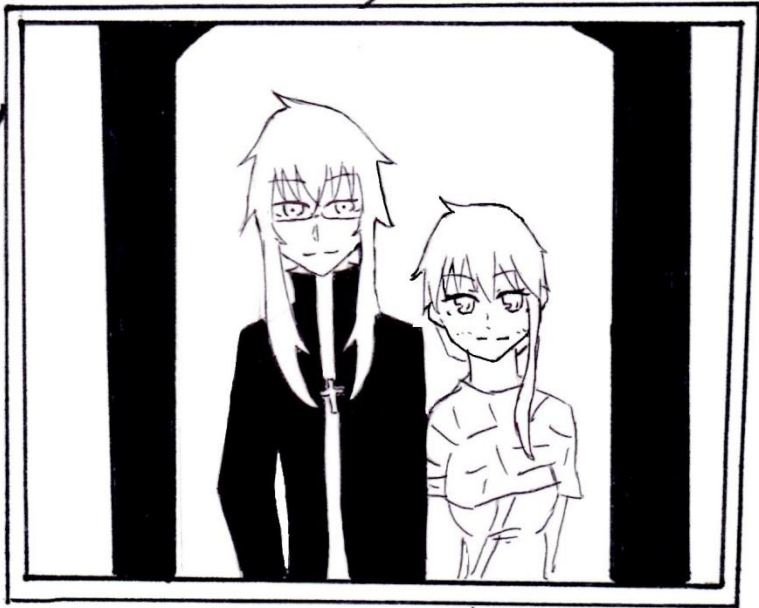


立命館 TRPG 倶楽部会誌

冒険の書二番

～幸福の国～



制作:立命館 TRPG 倶楽部

用語解説

ここではこのモントーンミュージアムの独特の世界観を知るための用語の解説や本編中に登場するTRPG用語の解説を行います。

●御標

神がこの世界に住む人々に与える啓示。様々な形をとって降ろされるが全てに共通しているのはこの御標に従えば必ず幸福な結末が待っているということ。全ての人は御標に従うことでこの世界に住む資格を得ており、御標に背くことは世界に背くことを意味します。

一度でも背けばその人間は物語の登場人物たる資格を失い、異形と呼ばれる化物へと変貌していきます。

●異形

御標に背き神の加護を失った存在、もしくは自らの心の弱さや欲望によって登場人物でありながら書き手になることを望んだ存在。彼らは肉体・精神ともに虚無に犯され化物のようになっています。また、彼らは物語から逸脱しているため神の意思である御標を歪めることができます。彼らによって歪められた御標はたいがい異形のために創られ、物語をバッドエンドに導くものとなっています。しかしそれでも御標であることに変わりはないため人々は御標に従って破滅するか背いて異形となる

かを選ぶこととなっています。

●紡ぎ手

御標に背き、物語の登場人物たる資格を失ってもなお己の精神力で異形化を押しとどめた存在。彼らは御標に背いても異形となることがないため、伽藍の示した歪んだ御標に対抗できる唯一の存在です。しかし神の加護を失った存在であることは異形と変わらず、多くの国では彼らもまた異形として弾圧される傾向にあります。またその肉体は常に物語との剥離と戦っており異形化する危険を孕んでいます。

●歪み・ほつれ

神ならざるもの、つまり異形が歪んだ御標を下した時に起きる現象。物語との剥離が巨大な亀裂として現れるのがほつれで、特殊な現象、例えば180度反転した世界や色彩を失った世界などの有り得ない現象として現れるのが歪みです。これらは異形のいる証明であると同時に放置しておけば物語の舞台が崩壊し無へと帰ってしまう危険な存在です。

●GM

ゲームマスターの略。このゲームにおけるホストプレイヤーで舞台の準備、演出やルールの裁定などのデータの処理を統括する。

●PL

プレイヤーの略。それぞれ一人づつがPC（後述）を作り、PCを演じることによってゲームに参加する。

●PC

プレイヤーキャラクターの略。PLがゲームに参加する際の分身となる存在。本リプレイ中ではPCの発言は「」で表現される。

●XdY

サイコロを振って値を求める時に使う呼称。xには使用するサイコロの数が、Yには使用するサイコロの面の数が入る。例えば2d6ならば6面体のサイコロを2つ振るという意味。

●剥離値

このゲームにおいてPCがどれほど物語から逸脱したかを示す数字。この値が高いほど化物に近づいていき、シナリオの最後で一定値を超えていた場合は理性を失って完全な異形となる。

●戦闘時の時間区分

●セットアップ

行動準備を行うタイミング。セットアップで使用できるスキルを使う。

●イニシアチブ

次に行動するキャラクターを選ぶタイミング。後述のメインを行う毎に入り、未行動のキャラクターの中から最も行動値の高いキャラクターが次に行動する。

●メイン

イニシアチブで次の行動に選ばれたキャラクターが行動するタイミング。マイナーとメジャーに分かれており、マイナーで簡単な行動を行い、メジャーで攻撃などを行う。このメインとイニシアチブを全てのキャラクターが行動するまで繰り返す。

●クリンナップ

1ターンの終了処理を行うタイミング。クリンナップで使用できるスキルの使用とターンの終了処理を行い、1ターンが終了する。終了後は再びセットアップから2ターン目を開始し、すべてのキャラクターが戦闘終了に同意するまでこれを繰り返す。

2013年、梅雨。エアコンの効いた狭い一室に五人の男女が集結していた。

GM：えー、本日は『モノトーンミュージアム』リプレイ収録にお越しいただきありがとうございます！

一同：ワー（パチパチ）

GM：この場にいる人は知っていると思いますが、簡単に世界観の説明をします。

『モノトーンミュージアム』は神の与えた啓示、『御標』に従って人々が生きる童話の世界を舞台としたTRPGです。

この世界において、PC達は歪んだ御標を作り出し、悲劇を生み出す化物『異形』と戦うべく世界の理に反逆した存在『紡ぎ手』となってハッピーエンドを目指していきます。

GM：リプレイをお読みの方は1ページからの説明もご参照ください。といったところで早速ですが本日の演目紹介と行きましょう。

むかしむかしあるところに、『幸福の国』と呼ばれる国がありました。

その国の人々は皆、笑顔絶やすことなく毎日を幸せに暮らしていました。

しかし、ある時を境に国は変わってしまいました。不幸となった者が消え、笑顔絶やした者が消え、ついには全ての国民が作り物の笑顔絶やすことのない国になってしまったのです。

人々は自分の不幸を内へと隠し、ただひたすら御標の導くままに歴史を紡いでいきました。

・・・二人の旅人が訪れるまでは。

Ksmn: なるほど、今日はアルファコンプレックス(※)を旅するんですね!

暗刻鍋: 市民、幸福は義務です。貴方は幸福ですか?(※)

雅: はい、わたしは疑いようもなく幸福です!(※)

日向: (笑)

GM: 違います!(笑) ダークファンタジーをやるんですってば!

GM: さて、気を取り直したところでハンドアウト(※)を配布しますので各自キャラ作成に入ってください。

キャラクター作成では自分の分身となるキャラクターを作っていきます。モノトーンミュージアムには17のクラスとそれに連なる無数のスキルがあり、それを各自で組み合わせて世界に一人だけのキャラクターを作ることができます。キャラクター作成も

TRPGの醍醐味の一つであり、ここでも幾つかの物語が生み出されたのですがスペースの都合により今回は全て省略させていただきます。

アルファコンプレックス…アメリカで発売されたTRPG『パラノイア』の舞台となる都市。ここでは幸福が義務とされる

市民、幸福は義務です。貴方は幸福ですか?…前述の『パラノイア』を表す定型文的台詞

はい、わたしは疑いようもなく幸福です!…同右

ハンドアウト…GMから配布される、今回の演目におけるキャラの立ち位置とその導入、及び情報などが纏められた紙

GM…では全員のキャラクター作成が終了しましたのでハンドアウトともにキャラクター紹介と行きましょう。
まずはPC①から。

PLを担当するのはksmさん。リプレイ収録は今回で二回目となる強者。部内では有数のヤンデレ好きであり、今回も多くの名言を残すこととなる。

■PC①用ハンドアウト

・シナリオパートナー(※)アラン・マクスウェル

貴方はパートナー『アラン』とともに世界を旅して回る旅人だ。いつものように何気なく訪れた『幸福の国』で貴方たちは不思議な忠告を受ける。

曰く、「この国では決して不幸にならないください」しかし、その忠告を無視した彼は何者かに連れ去られてしまう。パートナーを救うため、貴方の戦いが始まった。

ksm(以下エルザ)：キャラクター名はエルザ・マクスウェルです。年齢は17歳の女性。この子はパートナーであるアラン・マクスウェルの妹です。出身地は黒の国ですが、この国は歪んだ御標によって滅ぼされました。その時、アランだけでも助けたいという想いから紡ぎ手になりました。それ以来生き残った兄と各地を放浪しております。口数は少なく、顔は常にフードで隠していますが兄を愛しているヤンデレで、お兄ちゃんを傷つける輩は許さない、といった感じですよ。

雅：ああ、これはksmさんですね。

暗刻鍋：ksmちゃんですよ。

エルザ：ヤンデレは至高の純愛ですよ！

っと、あとはそうですね。旅の中生きるために身につけたのでクラスは狩人3／盗賊1／旅人1です。投げナイフを使って相手を牽制し

たり弱体化させたりします。逸脱能力は偽りの不死(※)と虚構現出(※)といった具合です。よろしくお願ひします。
一同..よろしくお願ひします。

GM..それでは続いてPC②の紹介です。

PLを担当するのは暗刻鍋さん。本日の卓では最年長のお方。バッドエンドをこよなく愛する紳士であり、今回は卓のムードメーカーとなる。

■PC②用ハンドアウト

・シナリオパートナー:メリッサ・ラーナベルト

貴方は『幸福の国』の女王である『メリッサ』に仕える家臣だ。紡ぎ手である貴方はこの国のあり方に疑念と不安を覚えていた。そしてある日、一人の旅人が失踪したという事件を聞いてその疑念は確信へと変わる。国とメリッサを守るために貴方は行動を開始した。

暗刻鍋(以下ミュート)..名前はミュート・ベシュティムトでございます。25歳の女性です。元々はどこかで孤児になって幸福の国に流れ着いてきました。拾ってもらった恩もあって、色々頑張った結果現在は王国騎士の団長をやっています。

雅..25歳、女性で騎士団長とは。

日向..エリートですね。

シナリオパートナー..今回の舞台においてPCと特別な関係にある人物を示す

偽りの不死..対象のHP、MP、異常状態を全回復させる逸脱能力

虚構現出..使用された逸脱能力の効果を打ち消す逸脱能力

ミュート：超エリートだよ。えーそれで性格はよく言うの実直、悪く言うと言物です。RPGとかで女王様に会いにくくと女王様の横に突っ立てるような感じの立ち位置ですね。典型的な守備隊長です。それでハンドアウトにもあったとおり国のやり方には表立って不満を覚えています。

雅：あー、なるほど（笑）

ミュート：クラスは戦人3（からくり1）従者1なので両腕と右足の膝上から下が義肢化されています。基本的には壁役をするのでまあ、ダメージには期待しないでください！きらめきの壁（※）と渾身防御（※）でひたすら耐えます。えーと、あとは逸脱能力は虚構現出と憎悪の魔弾（※）を取っています。そんな感じでよろしくお願ひします。

一同：よろしくお願ひします。

GM：それでは続いてPC③の紹介です。

PLを担当するのは日向さん。リブレイの紅一点。男前なセリフが多い方で、本日もシリアスとギャグを華麗にこなしてくれました。

■PC③用ハンドアウト

・シナリオパートナー：司祭ウエスタ

貴方は、司祭ウエスタとともに『幸福の国』を建国した国守りである。貴方は国を守るために力を使い果たして眠りにつき、不死者（※）であるウエスタは司祭として国を守る職についた。しかしある日、歪んだ力を感じた貴方は永い眠りから目を覚ます。自らの国によくないことが起きている。そう感じた貴方は幾百年かぶりに故郷の大地へと歩き出した。

日向（以下メル）：名前はメルエルリラ・エル・ネルネ（※）です、言いくいすね。きつとこの国の受験生を悩ませる名前の筆頭でしよう。えー、現在というかオープンニング前ですね。この国にある湖に沈んでおります。なぜ沈んでいるかといいますと、彼女は今か

ら1999年前、丁度歪んだ御標が現れ始めた時期に司祭ウエスタと組んで国を守っていました。ところがその国も御標で滅んでしまったので遠く離れた場所まで皆が幸せに暮らせる国を作ろうと旅立ちました。そして、できた国を歪みから守るためにウエスタと相談してこの国を覆うように結界を張る代償として湖に沈み、眠りにつきました。長年漂っていたために海と同化して体にイソギンチャクとかがついています。

ミュート…蟹か何か？(笑)

メル…それでまあ、歪んだ力を感じたのと側仕えのペンギン『アーサー』が執拗にベチベチするので目覚めます。

一同…アーサー!?

メル…アーサーです。不死者をとっているのを見た目年齢は24で止まっております。クラスは不死者3／海守り2で全身に藻とかサンゴが着いています。逸脱能力は偽りの不死と憤怒の一撃(※)をとっているのので術で殴ります。今は知っている人がウエスタくらいしか生きていないので心細い感じです。そんな感じでよろしくお願いします。

一同…よろしくお願いします。

きらめきの壁…戦人の特技。敵の範囲攻撃の対象を自身のみに変更する

渾身防御…戦人の特技。武器を構えることでその攻撃力だけダメージを軽減する

憎悪の魔弾…自身が受けたダメージと等しいダメージを敵に与える逸脱能力

不死者…神の祝福を受け、老化と寿命が止まった人々の総称。神が絶対なこの世界において高い地位を持つ

メルエルリラ・エル・ネルネ…この名前に悩んだ者は幸福の国の受験生だけではない。GMや他PLの舌がこの名前の犠牲となった。

憤怒の一撃…次のダメージを8d6点増加させ、さらに敵の防御力を無視する逸脱能力

GM…では最後にPC④の紹介です。

PLを担当するのは雅さん。本日のリプレイでは絵師を兼任。部内では常識人キャラを演じることが多く、彼のキャラの胃が心配になることも多い。

■PC④用ハンドアウト

・シナリオパートナー！夜の女王アリア・B・コロラトゥーラ（※）

貴方は裁縫師組合（※）に所属する紡ぎ手だ。組合員としていくつものほつれを修正してきた貴方は組合で一目置かれる存在である。ある日、いつものように組合から依頼の電話がかかってくる。長年表面化しなかった巨大なほつれが、とある国で観測されたらしいのだ。裁縫師（※）としての誇りを胸に、休暇を返上して貴方は旅立った。

雅（以下アルト）…名前はアルト・シュナイデントです。男で、まだ21歳の若さですが紡ぎ手の子として生まれた裁縫師の中のエリートです。そしてアリアさんの下で裁縫師として一目置かれる存在ですが、世界中を旅して歪みやほつれを修正し引き受けすぎまして肉体の一部が異形化してしまいました。異形化したせいで、色んな人から負の感情で見られたりしてショックを受けてしまっていて、ちょっとエリートでメンタルが弱かったので同時に心が折れてしまいました。今では開き直って心を閉ざすことにしました。

ミュート…いやいや、開いてないじゃん。

雅…ですね、閉じこもりました（笑）だれか開いてください。まあそんな経緯で常に黒いフードをかぶっていて、異形化した肉体を隠すと同時に相手と目を合わせないようにしています。クラスは裁縫師3/旅人1/異形1です。裁縫師なので縫製属性（※）の強力な一撃を叩き込みます。逸脱能力は憤怒の一撃と虚構現出、理のくさび（※）を取っています。そんな感じで、今日はイケメンエリートをやります。爆発すればいいのに（ホソツ）よろしくお願いします。

一同..よろしくお願いします。

GM..はい、それでは今回はこの4人で演目名『不幸な幸福の国』を始めて行きたいと思います。

一同..ハイ

GM..では少し休憩した後、オープニングフェイズ(※)に移りましょう。最初はマスターシーン(※)からになります。

アリア・B・コロラトゥーラ..モノトーンミュージアムの公式NPC。裁縫師組合を統率する若き裁縫師。

裁縫師組合..世界中に出現する歪んだ御標と紡ぎ手の迫害に対抗するために紡ぎ手達が集まって作り上げた秘密結社。

裁縫師..紡ぎ手達の中でもほつれや歪みを直すことだけに特化した謎の職業。巨大な裁縫道具を武器として用いる。

縫製属性..この世界の根源を司る属性。そこにある物体その物を破壊する攻撃のためほぼ全ての存在はこれに対する防御力を持たない。

理のくさび..理を超えることを封じる楔を敵に打ち込む逸脱能力。打ち込まれた者は逸脱能力を使用するたびにダメージを受ける。

オープニングフェイズ..基本的に演出のみで進行される物語の導入を行うフェイズ。

マスターシーン..プレイヤーは登場せず、基本的にGMの語りによって進行されるシーン。ラスボスや重要NPCの独白などが多い。

純愛の探究者

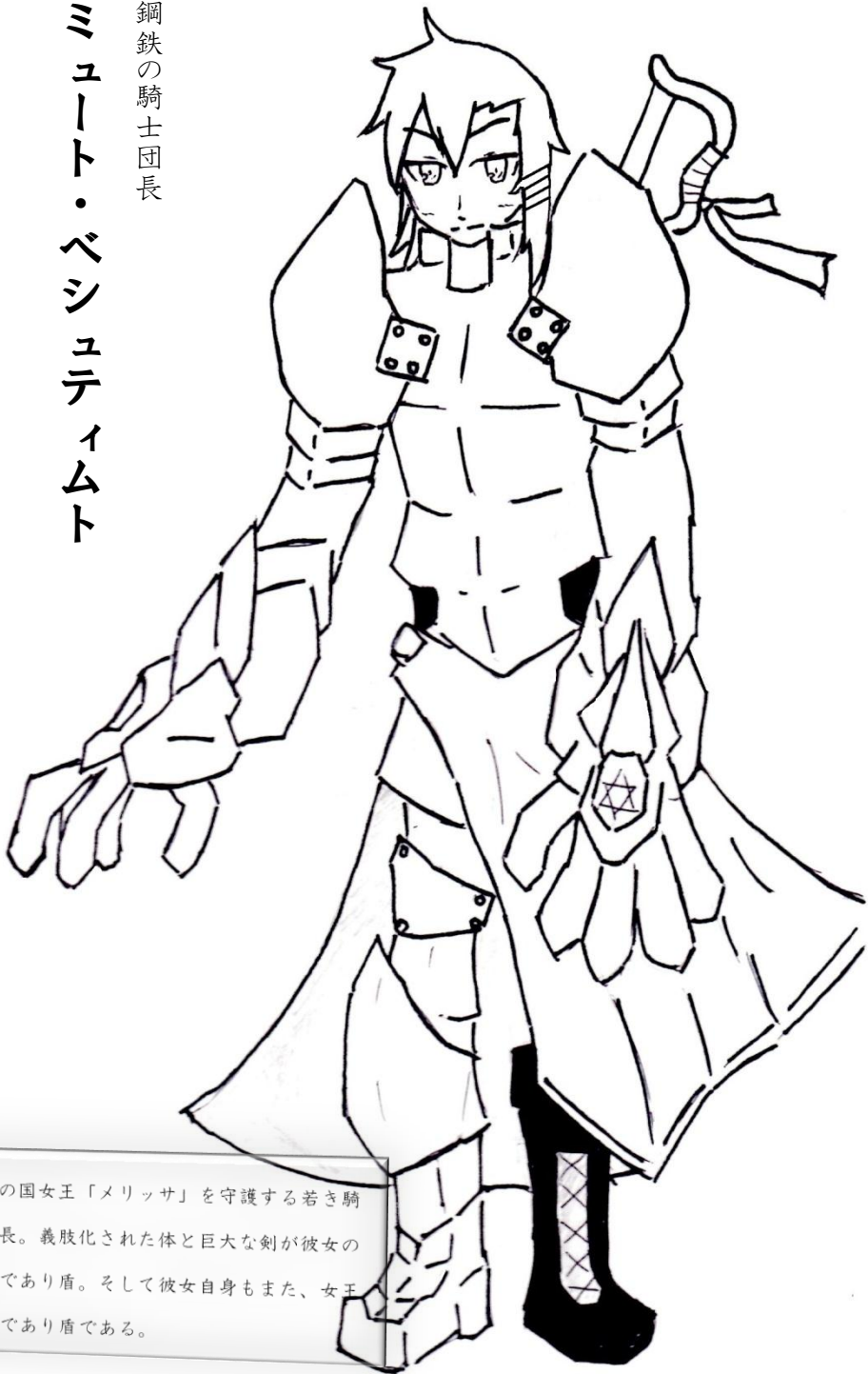
エルザ・マクスウェル



愛する兄とともに世界を旅してまわる少女。
戦闘時にはフードを脱ぎ捨て、身軽な恰好で
無数の投げナイフを扱う。

鋼鉄の騎士団長

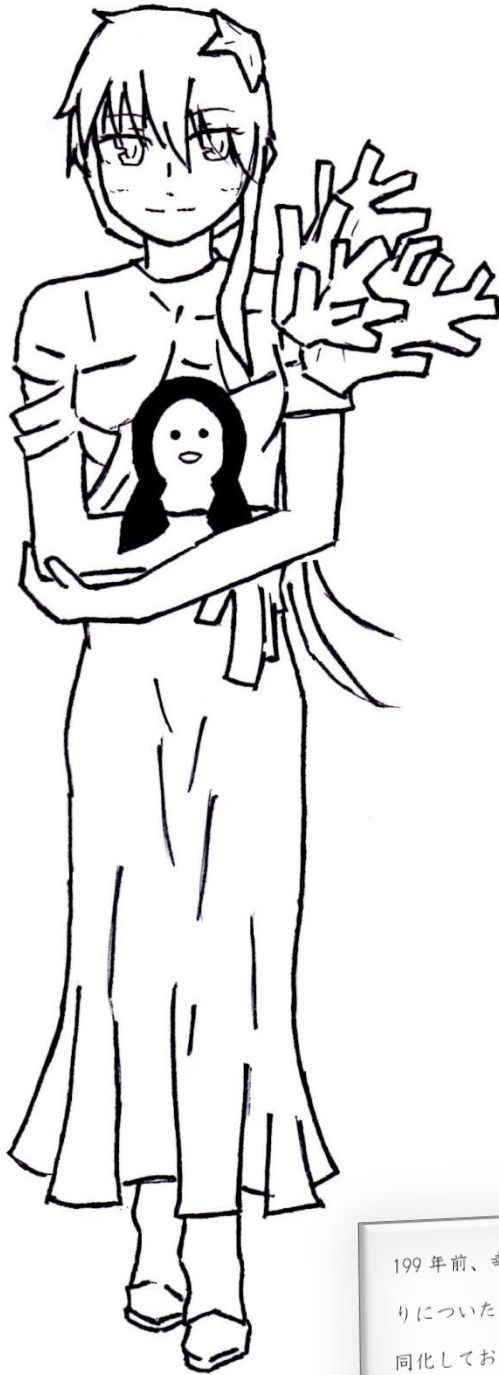
ミュート・ベシユティムト



幸福の国女王「メリッサ」を守護する若き騎士団長。義肢化された体と巨大な剣が彼女の武器であり盾。そして彼女自身もまた、女王の剣であり盾である。

優しき国守り

メルエルリラ・エル・ネルネ



199年前、幸福の国を守るために湖の底で眠りについた国守り。肉体と精神の一部が湖と同化しており自在に水を操ることができる。

理の守護者

アルト・シュナイデント



裁縫師組合で活躍するエリート裁縫師。
肉体の半分が異形と成り果ててもなお世界の
ために戦っている。自らの肉体に突き刺した
針が彼の武器であり彼を現世に引き留めてい
る楔でもある。

■ OPENING PHASE

シーン① 不吉な予言

シーンプレイヤー…ゲームマスター

日もとうの昔に落ち、人々も寝静まった深夜、わずかな光に照らされた神殿に一人の男の影が見える。年の頃は〇ほど、鮮やかな金髪と清潔に保たれた司祭服が彼を神聖な存在だと示している。男は、両翼を広げ両の手を手前で組む巨大な女神像の前に跪き、何やら祈りを捧げているようだった。

GM…早速オープニングですが、一発目はマスターシーンからとなります。薄暗く光りのもった荘厳な感じの神殿からこの物語は始まります。一人の司祭が祈りを捧げていると、その眼前にどこからともなく現れた紙がヒラヒラと軽い音を立てて落ちてきます。

ミュート…来ちゃった。

GM…来ちゃいましたね。司祭は祈りを中断するとその紙を拾い上げ、静かに読みます。その紙にはこうありました。

不幸のありえぬこの国に
二羽の凶鳥舞い降りる
一羽は不幸の種となり
一羽は国家の敵となる
すべての不幸を排除せよ
さすれば幸福訪れん

エルザ…ほほう。

メル…二羽の凶鳥…。

GM：そして、彼はその文章を何度か目で追って確認した後、深くため息をつき「ようやくここまで来たというのに……。仕方ありませんね。」と咳くとその場から去っていきました。といったところでシーンは終了です。

アルト：一体何なんでしょうね。

GM：で、早速なんですが！この卓はですね歪んだ御標が下ると歪み表という物を振ります！これによって様々な異変が起こります。

ミュート：ゆ、歪んでないよ！きつと歪んでないよ！

GM：残念ですが振られます（笑）さーて、何が起こるかなあ。コロコロ：効果『鼠の宴』鼠の群れが現れる。演目の国は徐々に鼠に侵されて行き、肥大化した鼠は力なきものを襲い、疫病をもたらすだろう」まだ効果が現れた段階ですので、そうですね人々は「なんかねずみが多いな、」と感じるだけです。しかし時間が経つと鼠は凶暴化し死を撒き散らすでしょう。

アルト：えっ、これは防げるの？

GM：歪みはですね、シーンに登場して歪みを引き受ける！と宣言して剥離値を2点増加させれば歪みは消えてなくなります。

エルザ：それは今ですか？

GM：えー、今皆様はこの異変を知りません、というかPC②以外は国にすらいません。ですのでOPPが終わってからお願いします。

一同：はい。

ミュート：忘れないようにメモしておこう。

メル：ネズミ。

GM：といったところで、では次のシーンに移りましょう。

アルト：「大物ですか、わかりました。私は大丈夫ですのよ」

GM（アリア）：「それはよかったわ。歪みが見つかった場所は『幸福の国』というらしいの。知っているかしら？」

アルト：「これは知っていてもいいんですかね？」

GM：「どちらでも構いませんよ。」

アルト：「じゃあ隣ですし名前だけ知っているということよ。幸福の国ですか。丁度隣の国ですから名前だけなら」

GM（アリア）：「だったら話は早いわね。で、問題の国なのだけど観測された歪みの大きさは一度にできたにしては大きすぎるのよ。恐らく永い間表面化しなかったものが些細なきっかけで出現したものだと考えられるわ」

アルト：「なるほど。。。確かに大物ですね」

GM（アリア）：「ええ、大物よ。幸福の国にも紡ぎ手は何人かいるはずよ、現地の紡ぎ手と協力してこの歪みを正してきて。」

アルト：「わかりました。必ず成功させてみせます」

GM：「では最後に」成功を祈っているわね」という言葉を残してブツと、電話は切れます。

アルト：「電話が切れた後、じゃあ「今日は・・・寝かせてください」とつぶやいてベッドに倒れ込みます。」

ミュート：「やっぱり疲れてた（笑）」

GM：「では貴方がベッドに倒れ込んだところで一旦このシーンは終了とします。」

糸電話・・・裁縫師達が使う裁縫道具の一種。二つセットの紙コップ状の物で、遠距離でも会話ができる優れたもの。

シーン③ やがて国守りは目を覚ます シーンブレイヤー…メルエルリラ・エル・ネルネ

GM…では続きましてメルエルリラ（囁んだ）…メルさん、お願いします！

メル…は、いい、メルです。

アルト…メルエルリラ…エル…ネルネ！

エルザ…難しいですね（笑）

GM…気を取り直して、メルさんのオープニングですが、少し回想から入りましょう。1999年前、貴方が湖に沈んだ日です。

メル…ふむふむ。

GM…月の光を受けて美しく輝く湖の畔で、貴方は一人の司祭と対峙しています。

メル…「じゃあ、あとはこの湖に私の力を注げばこの国の結界は守られるわね」

GM（ウェスタ）…「メル…。すまない、君にこのような仕事を押し付けてしまって」

メル…「いいえ、これでこの国の人々が幸せに生きていけるなら私はそれでいいかな」

GM（ウェスタ）…「ああ、ありがとう。僕がこの国をより一層幸せな国にしてみせるよ」

メル…「よろしくね。これから先は私は忘れ去られる存在になるだろうけれど、また会うことがあればその時はよろしく。」

GM（ウェスタ）…「この国の民が皆君のことを忘れたとしても、世代がいくつ変わろうとも、僕は君のことを決して忘れない。それだけは覚えていてくれるかな」

ミュート…エンダアアアアア

メル…「また会えるときを楽しみにしているね」と言って抱きつきます。そして、ちょっとウェスタのほうを見た後「行ってきます」といって湖のほうへと駆け出して行きます。

アルト…完全にエンディングな件。

ミュート…スタツフロールが流れますわ。

GM…さて、時は現代。貴方の回想を邪魔するように顔をヘシツ、ヘシツと叩く存在がいます。

メル…「えつ、ちよつちよつとアーサー?！」

GM…えー、あつとアーサーの口調どうします?

メル…この感じだと丁寧じゃない感じでお願ひします。

GM (アーサー)…ではアーサーは貴方をヘシヘシ叩きながら「おーい起きたか?」と言ってきます。

メル…「えつと、おはようございます…じゃなくて私が目覚めるなんて…。変な気がするわね」

GM (アーサー)…「どうやら緊急事態のようだ。湖上へ出よう、実際に見てみなければ」

ミュート…もつと口悪くてもいいんじゃないかなつ。

GM…えー、ではアーサーは貴方の右腕を掴むとすごい勢いで湖上を目指して引っ張っていきます。

メル…「永い間眠っていたけど…。外の世界は一体どうなっているんだろう」と引っ張られながら思います。

GM (アーサー)…「今日は貴方が眠りについてから丁度1999年になるね」

ミュート…惜しい!

アルト…1足りない (笑)

エルザ…ああ、いちたりないさん (※) がここにも!

いちたりないさん…TRPG界隈によく出没する妖怪。ダイスの目を目標値引く一にしてPLを絶望させる。

エルザ：「そうねやっとなれるわね。……そのままでもいいのだけど」とつぶやきましょうか。

ミュート：(笑)

GM (アラン)：「何か言ったかい？」

エルザ：「ううん、なんでもない。それより兄さん、早く宿を見つけましょう」と言って二人でテクテクと。

GM：ではそうやって歩いていくと門番らしき人が「君たちは旅人か？」と話してきます。

エルザ：「はい、そうです」

ミュート (門番に扮して)：旅人、お前は幸福か？

メル (同右)：幸福と言いなさい。

アルト：(笑)

エルザ：「ええ、とても幸福ですよ」

GM (名も無き門番)：「そうか、それはよかった。この国では一つだけ守ってもらわないと行けない掟がある」

エルザ：「掟とは？」

GM (名も無き門番)：「この国では決して不幸になつてはいけない」

エルザ：「まあ、それはとっても不思議な掟ですね」

GM (名も無き門番)：「不思議だとは思うがこの国にいるあいだは絶対に守ってもらう。せったいだ」

エルザ：「ええ、大丈夫ですわ。私はお兄様と一緒にならいつでも幸福ですから」

GM (アラン)：「嬉しいこと言ってくれるなあ、俺もお前がいれば幸せだよ」

アルト：爆発すればいいのに。

ミュート：この門番今ちょっと不幸になったな。

GM：門番は不幸になりません。顔を引きつらせながらも微笑ましい、微笑ましいと言いつた聞かせてます。ミュート（門番に扮して）：「落ち着け、これは微笑ましい、微笑ましいんだ！」

アルト：腕を振りながらとか。

メル：（笑）

GM：そんなこんなで貴方たちは幸福の国へと入っていきます。といった辺りでアランさんが足元にあった石に躓いてしまいます。エルザ：「お兄さん、大丈夫？痛くない？」といって素早く足の手当をします。

GM（アラン）：「ん、ああ大丈夫だ。痛くないが入国早々膝を打つとはな。今日についてはないな」

アルト：あつ。

GM：彼がその言葉を発した瞬間、辺りにいた警備兵や商店街のおばちゃんやらがギョツとした顔で一斉にこちらを振り向きま

エルザ：では周りの変化はスルーしつつ「そうね、でも仕方のないことね」

GM：ではアランは周りの変化には気づかない様子で「さっさと宿屋に入ってしまったおうか」といいます。

エルザ：「そうしましょう、さ、行きましょう」

GM：えーそういえば部屋どうしましょう、分けたほうがいいんですかね。

エルザ：なんで兄妹の部屋を分ける必要があるんです？

GM：では一緒ということ（笑）さて。チェックインを済ませたあたりでアランが「部屋で待っていてくれるか？下に行って荷物をとってくるよ。」と言つて下に向かいます。

エルザ：「あ、待って、兄さん怪我したじゃない。私にまかせてよ」と少し怖い目で見つめます。

GM（アラン）：「いい妹を持ったなあー。じゃあすまないがとってきてくれるか」目には気づきません。

エルザ：では下に降りて目的のものを持ってきました。

GM：持ってきました。はい、ではお兄さんがいません。
アルト：なんでや！

GM：えー、そうですね先ほどとは違って窓が開いています。

エルザ：「兄さん？」と言って部屋を見渡しますが。

GM：部屋には本当に何もありません。

エルザ：では次に不思議そうな顔で窓のほうを見ます。

GM：では窓からは黒フードの男が路地裏のほうへと駆けていくのを貴方は目にします。彼はお兄さんを背負っているようです。

エルザ：ほう？ GM、高さはどれくらいですか？

GM：二階としましょうか。

エルザ：飛び降りるのに判定（※）は必要ですか？

GM：不要です。

エルザ：じゃあ白いフードを深く、顔が隠れるまでかぶるとそこから飛び降りて駆け出します。

GM：では駆け出したところで一旦シーンを切りましょうか。

エルザ：では最後にひとつだけ。「兄さんを傷つけるものは・・・許さない」とつぶやいて終了で。

ミュート&アルト：あっー。きたー

ミュート：今、目のハイライトが消えたよ！

GM：はい、では犯人の生命が心配になった辺りでシーン終了です。

判定：TRPGでは行動の成否を判定という形で求める。基本的に対応する能力+2d6の値が目標値を超えれば成功となる。

シーン⑤ 歪められた日々の中で シーンプレイヤー・ミュート・ベシユタイムト

GM：では最後、ミュートさんのオープニングに移りましょう。

ミュート：はい。

GM：普段は女王の横にいる感じで？

ミュート：はい、そうですね何も無い時は直衛守護みたいな感じで。ま、幸福な国に曲者なんかいるわけじゃないですかハハハ。
アルト：ハハハ

GM：ではいつものように女王を守護していると、司祭ウエスタさんがやってきて女王と会話しています。貴方が漏れている言葉を聞いている限りでは何やら昨日御標が下ったということらしいですね。

ミュート：ビクッ

GM：そして、ウエスタがきてから間を置かずに伝令兵が「女王様！女王様はいらっしゃいますか！」と慌ただしく駆け込んできます。

ミュート：じゃあそれに関しては私が「どうした、何かか」といって伝令の前に。

GM（伝令A）：「はっ、ミュート様。女王様にお知らせしたいことが」

ミュート：それなら女王様に向き直って「メリッサ様、今よろしいでしょうか」

GM：ではメリッサは「ウエスタ様、少しお待ちください」と言っておちらにやってきます。

ミュート：会話をつなぐようにします。「して、どうした？」

GM（伝令A）：「はっ、先ほどこの国に到着した旅人二名が宿屋から姿を消したようでした、目撃者の話によると黒フードと白フードの影が二つその宿屋から飛び降りたとの報告が上がっています。この国に不穏なことが起きているのではないかと」

ミュート：「付近の騎士団の人間は何をしていた？」

GM (伝令A)「そ、その……後を追ったのですがどうやら巻かれてしまったようでして」

ミュート：「女王様、いかがしますか」

GM (メリッサ)：「確かに、幸福な我が国にとって不穏な出来事ですな。しかし騎士団の人間でも追いつけないとなると……」そこで言葉を切ると、貴方の方を見上げます。「ミュート、少しこの事件について調査しに行ってくれないかしら」

ミュート：「ハッ！メリッサ様の命とあらば。この身どうぞご自由にお使いください。が、しかし一つ不躰ながらお願いが」

GM (メリッサ)：「何かしら？」

ミュート：「先ほど司祭様とお話をお聞きしていましたが、この国に何やら御標が下ったとか」

GM (メリッサ)：「そうね、貴方になら話しても大丈夫でしょう。」と言ってマスターシーンの例の御標を見せます。

ミュート：では読み終えてから伝令のほうに向き直って「もう一度聞く、入国してきた旅人は二人だな？」

GM (伝令A)：「ハッ、二人とのことでした」

メル：あっ

アルト：うわうわあ

ミュート：と、とりあえずはこう聞きましょう。「その二人、何やら不審なことはしていなかったか？」

GM (伝令A)「不審なことですか……あっ」と言っって口をつぐんだ後に「えーと、目撃者によるとその旅人のうち一人はその、この国の掟に反したようでして……」ちょっと言いづらそうですね。

ミュート：以前からこの国はこんなかんじですか？

GM：そうですね、メリッサが即位する何年前前からはこんなかんじですね。

ミュート：では伝令に向かって「その行動とはここでは言い辛いことか？」

GM (伝令A)：「は、はいこの場ではその……」

ミュート：「わかった、詳しい話は現場に向かいながら聞こう」

GM（伝令A）：「ハッ」

ミュート：改めて御標を見た後、司祭と女王を見ながら「少なくとも……この御標は良いものとは捉え難いですね」

GM（ウェスタ）：「ふむ。それはどういう意味かな？」

アルト：なんとなく察してきたような……。

メル：国家の敵、反逆者……。

ミュート：少し黙った後、言いたいことをこらえるように「いえ、申し訳ございません。我が国の幸に反することは排除せよというのがこの国の方針でございましたな」と含みのある言い回しで言った後、メリッサ様のほうに向き直ります。「メリッサ様、ではしほしの間お側を離れます。すぐ戻ってまいりますので」

GM（メリッサ）：「ええ、気をつけてね。私が最も信頼している兵は貴方だから」

ミュート：「お任せ下さい、では失礼します」と言って踵を返して出ていきます。

GM：では王宮から出て行ったところでオープニングを終了いたしましょう。

アルト：なんか皆さん好感度が上がっていいですね！

GM：あ、貴方もほらアリアさんの好感度とかあるじゃないですか！

ミュート：PC間コネクション（※）どうします？

GM：そうですね、今回はほとんどが外部の人間なので会ってから結ぶことにします。

一同：ハイ。

ミュート：そういうえは歪みどうします？

GM：一応メルさんとアルトさんはまだ入国前ということ。

エルザ…あ、私が引き受けたいですね。

ミュート…じゃあ任せましょう。そういえば私が紡ぎ手ってのはバレるとまずいんですかね？

GM…そう、ですね多分知られてないでしょう。女王は知っていてもいいですね。

ミュート…OK把握した。

エルザ…あ、アランも知っていますか？たぶん伝えてます！

GM…そうですね、アランは知っています。

アルト…そういえばですね、私フードかぶってるじゃないですか。そして色が黒じゃないですか(※)。

一同…あっ。

アルト…異形化しているのが見えるのまずいんでこれ脱げないんですね。

エルザ…大丈夫！私そんなにダメージ出ないから！

アルト…ウワアアアア

GM…はい、楽しくなってきましたね！ではそろそろミドルフェイズ(※)にいきましょうか。

PC間コネクション…PC1は2に2は3にといった感じで結ぶ感情。相手をどう思っているかという指針になる。

黒フードの男…GMも想定外の状態。しかしTRPGではよくある話。

ミドルフェイズ…物語の動き出す、全体の中核となるフェイズ。PC達は事件解決に向けて情報収集等を行う。

■ M I D D L E P H A S E

シーン① 白いフードの女 シーンプレイヤー・エルザ・マクスウェル

陽の光もわずかしか当たらず、そして人間も減多に通らない入り組んだ路地裏。今、その路地裏を疾走する白と黒の影があった。眼前の影を刺し貫かんばかりに駆ける白い影は入り組んだ路地などお構いなしに距離を詰め、黒の影をその刃の射程に収める。

GM…さて、ミドルフェイスに入りましょう。最初のシーンプレイヤーはエルザさん。黒フードとの逃走劇の真っ最中です。

アルト…これ追いつけるんじゃないかなろうか。

GM…では歪みを利用しましょうか。貴方が目の前の黒フードに迫りかけたその時、貴方の前に大量の歪んだ鼠が現れてその視界を覆ってしまいます。

ミュート…チューー！

エルザ…懐から大量のナイフを取り出すと「どいてっ！」と言って鼠をバラバラにします。そんな感じで歪みを引き受けましょう。

GM…貴方が歪みを引き受けたことで眼前の鼠は黒い霧となって消えていきました。しかしその先に黒フードはいなくなっています。

エルザ…「・・・逃してしまった。お兄さん……」と言って黒フードを探したいのですが。

GM…そう、ですね。ミュートさんこちら辺で合流しましょうか？

ミュート…んーとできるならしたいですね。

エルザ…私は今路地をタタタッと走り回っている感じです。

GM…ではミュートさんはおつきの伝令とともに現場に向かっているところですよ。

ミュート…じゃあとりあえず聞きましょうか「それで、掟に反する行為とはなんだったのだ？」

GM (伝令A) : 「えーどうやら不幸になったとかいう話でして」

ミュート : 「つまり、どういふことだ？」

GM (伝令A) : 「道端にあった石に躓いてついでに、などといったことをつぶやいたそうでした」

ミュート : 「すこし考えた後に、『ふむ、しかしその件においてまず行うべきは不幸になった旅人を迫害することではなく我が国の道路を舗装するべきではないか？』トラブルをいちいち排斥してもキリがない。トラブルの根本を直すことから始めなくては」

GM (伝令A) : 「は、はい確かにその通りです……」

アルト : 「これは正論すぎて」

GM : 「ナニモイエナイ！ っと、そんな問答をしていると伝令が話をそらすかのように路地にいるエルザさんを指さします。」「あ、あれはそうですあのフードですあのフード！」

ミュート : 「そろそろ伝令君に名前をつけてあげよう（笑）スタンレーとか。」「追うぞースタンレー！」

エルザ : 「んーとりあえずそちらから逃げはしませんから路地ではったり会う感じで。」

ミュート : 「最初に言うのは『その者、生まれ！ 王国騎士団だ！』」

エルザ : 「その名が聞けるのであれば、フードを外して向き直ります。」「王国騎士団の方ですか？」

ミュート : 「いかにも。スタンレー、片方はこちらで間違いないな？」

GM (伝令A改めスタンレー) : 「は、間違いはございません」

ミュート : 「聞こう、ここで何をしている？」

エルザ : 「兄を……探しています。黒フードの男にさらわれて」

ミュート : 「ほお……スタンレー、誘拐という情報が入ってきているのか？」

GM (スタンレー) : 「ハッ、いえそのような話は未だ」

ミュート：「ふむ、とりあえず名を聞こう。それと、この国に入ったという二人の旅人を知らんか」

エルザ：「私の名はエルザ・マクスウェル。二人の旅人というのは私と兄のことでしょう。兄の名はアランといいます」

ミュート：「詳しく話を聞こうか。一体何があった？」

エルザ：「この街に来てすぐに宿屋に入ったところ、私が一瞬兄と離れた隙にさらっていったのです」

ミュート：「何？おっと申し遅れたな、私の名前はミュート・ベシュティムト。王国騎士団長を務めている」

エルザ：「犯人は先程までこの路地を兄を担いで逃げていたのですが見失ってしまったのです」

ミュート：「それはなんとしても見つけなければならんな。おいっ、スタンレー！」

GM（スタンレー）：「はっ！」

ミュート：「えーちよっとでっち上げますけど。」この国にまた不幸の種が迷い込んできたようだぞ。不幸の元は全力で断ち切るという信念の元に設立されたのが我が王国騎士団だ。訓練中の班と警備班の一部を黒フードの男の捜索に回せ！」

GM（スタンレー）：「了解いたしました！」と言って彼は去っていきます。

ミュート：「えーと相手が紡ぎ手ってことはわかっていいのかな？」

GM：「んーと、そうですね先ほど歪みを引き受けたばかりですし物語から剥離しているかどうかはわかっていいと思います。」

ミュート：「では二人になったところで、」本当の幸のあり方というのは人それぞれだということをごらん者が多いようだな」

エルザ：「こっちも紡ぎ手ってわかっていいんですかね・・・でもこの人剥離値0なんですよ。」

ミュート：「では一息付いたあたりで。」聞こう、ただの旅人では無いようにお見受けするが？」

エルザ：「一瞬わけのわからないような顔をしてから」ええ、そういえば先ほどこの国の歪みを少し見たところですよ」とだけ。

ミュート：「歪みを？おっと、ということとは貴公も紡ぎ手ということですよしいか？」

エルザ：「できれば内密に」

ミュート：「ああ、安心したまえ。私はそういったことでは捕縛はしない」

エルザ：「ありがとうございます。旅先では苦労しましたから」

ミュート：「これから、そういった方面で何かあれば私を頼るといい。にしても一つ聞き捨てならんことを言っていたな。歪みがある？」

エルザ：「はい、先ほど異常な鼠の群れを」

ミュート：「そうか、手間を取らせてしまったな」

エルザ：「いえ、歪みは正さなければなりませんから。そのせいで兄をさらった者を逃してしまいましたか」

ミュート：「ここはまだ御標は伏せておきましょう。」「そうか、とりあえずは騎士団にとってそのような不届きな輩は捨て置けん」

エルザ：「ありがとうございます。で、その捜索に私も加えていたのですが」

ミュート：「貴公がか。騎士団にも面子がある、表立って貴公のような旅人を捜査に加えることはできません、ある程度の手助け程度ならば私個人として力を貸そう。何かあったらこの街の詰所か王宮へ来るといい、門番には話を通しておく」

エルザ：「ええ、ありがとうございます。それだけで十分です」

ミュート：「……この国に根付く歪みは案外大きいものかもしれないな」

エルザ：「大きさには関わらず、それが兄の害となるものならば手を携えることになるかもしれません。では」

ミュート：「では私も大きく息を吐いてその場からは立ち去りましょう。」

GM：「では最後にPC①から②へコネクションをお願いします。」

エルザ：「はい、ではミュートさんへ信頼の感情をとりまします。」

GM：「ではこちら辺でシーン①は切りましょう。続いてPC③と④のシーンに移ります。」

エルザ…まち針が刺さっている黒フードの男？

GM…えーたぶん常識的に考えて背負ってるのがコートの中に入っているとか思うんじゃないですかね。

メル…じゃあ、それを見て「えっ」と、今の時代ってそうやってまち針を刺すのが流行っているんでしょうか？」

ミュート…ダメだ、これアーサーしかツッコミ役がない！

メル…でもアーサーも199年間湖にいたから……。

ミュート…アーサー……

エルザ…これはアーサーもボケるしかない。

アルト…「ト、トレンド……いや、私は知らん！私は紡ぎ……ゲフンゲフン」GM、ここに人はいますか？

GM…えーたぶん遠くに門番がいます。今珊瑚の鎧の女性と針を持った男とペンギンの一行を前に戸惑っています。

メル…そのつぶやきを聞いて「えっ。あなたもなの？じゃあ、この国に異変が起きているってことわかるわよね？」

アルト…「え、ええそうですね。私は裁縫師組合から来たものです」相手も知ってるものとして会話しますよ(笑)

メル…「さ、裁縫師組合……？」

アルト…「知らないんですか？」

メル…「えっ、えーとその、永い間引きもっていたもので。っと、すみませんまだ名乗っていませんでした。私の名はメルエルリラ・

エル・ネルネと申します」

GM…横でアーサーはドヤ顔しています。俺のご主人様すごいだろう、みたいな感じで。

アルト…「は、はあ。このペンギンは？」

メル…「このペンギンは私がこの国がいなかった間お供をしてくれた大切な友達なんです。ちょっと口は悪いけどいい子よ」

GM(アーサー)…「アーサーと言う。よろしく」

アルト：「は、はあそうですか。え、えーと私の名前はアルト・シュナイデントです。まあ、よろしく？」
メル：「さいほうし・・・組合？から来たって言っていたけど、世の中のいろんなこと知っているかな？」

アルト：「まあ、旅はしてきましたけど」

メル：「私は・・・こう・・・その、今の情勢に疎くて」

アルト：「この国の名前はとりあえず幸福の国っていうのは知っていますか？」

メル：「ああ、私は元はこの国にいたのだけど、随分久しぶりにきたものだから」

アルト：「こういうのも失礼ですがどれくらいですか？」

メル：「えっーと……とにかく永い間……かなっ？」

アルト：「たぶん20年位だと思っています。」

エルザ：子供の頃に住んでいて帰ってきました！みたいな感じで。

アルト：「わかりました、とりあえず入国しましょうか」

メル：「門はどんな感じですか？」

GM：「門番さんが戸惑いながら」「ここは幸福の国という。君たちはこの国に来た旅人で間違いないかな？」

メル&アルト：「ええ、まあそうですね」

GM（門番）：「この国に入ることは構わんが一つだけ守ってもらう掟がある。この国で不幸になってはいけない。絶対だ」

メル&アルト：「不幸になってはいけない？」

GM（門番）：「それがこの国に伝わる掟なのだ。それが守れないならばこの国に入ることには許されん」

アルト：「それはまあ約束するが」

メル：「一つ、お尋ねしたいことがあるのですが。この国をそんなふう守っているのはウェスタという方でしょうか？」

GM (門番) : 「司祭様ですか？司祭様は不死者として建国当時からこの国を守り続けておられる方ですが、今この国を治めていらっしゃるのメリッサ女王様で、司祭様が直接政治を行っておられるわけではないですね」

メル : 「不幸になってはいけない・・・そんな高圧的な言い方をする人じゃなかったのにな」と思っておきましょう。

GM : はい、それでは二人は問題なく入国できました・・・がアルトさん、黒フードかぶってます？

アルト : 異形ダメですよな？かぶってます。

GM : ンー・・・だったらミュートさんの命を受けた兵が貴方を見て「黒フードの男！」と言って笛のようなものを吹きます。

メル : 「あら、貴方有名な人だったのね？」

アルト : 「いや、知らないが・・・。何の話だ？」

GM : お二方、出てこられます？

ミュート : 笛が吹かれたのなら全力で走ってきますよ。

エルザ : 黒フードって叫んでる兵がいたなら地の果てからでも駆けつけますよ。私の行動値は18だ！

GM : ではお二人は・・・まあほぼ同時にこの場に到着します。

エルザ : 黒フード見つけるんですよ？一直線に駆け寄るよ！んで走りながらナイフを抜くよ。

アルト : 「な、なんだこいつっ！」

エルザ : ナイフ投げつけますけど、命中振る？

アルト : よ、避けたいんだけど、振るの？！

GM : えーではダメージは入りませんが演出のためにそれぞれ命中と回避どうぞ。

エルザ : コロコロ : 14 言って言ってる。

アルト : 2d6で9以上か・・・コロコロ : 避けたあ！

GM…ではエルザさんが不意打ち気味に投げつけたナイフをアルトさんが慌てながら回避します。
エルザ…避けられたので抜刀して直接叩き込みに行きます。
メル…「ちょ、ちょっと待ちなさいよ。こんなところで！」と言って一応止めに入ろうとします。
エルザ…演出的に一回地面に倒したいんだけど、いい？
アルト…えーと君の好きなようにするといい。
ミュート…やりたいだけやったら止めるんで、安心してください。
アルト…じゃあ、避けたところでふらつきます。
エルザ…ふらついた体を足払いしてナイフを突きつけます。「兄サンハ…ドコ？」
アルト…「っ、な、何の話だ?!」
メル…「あ、貴方なにか勘違いしていない？」
ミュート…「待て、そのあたりでやめておけ。おい、スタンレー。黒フードのほうを取り押さえろ。」
アルト…俺エ?!
メル…「待ってください、彼は今ここに来た……」
アルト…「ま、待て、ちょっと待て! 一体何が起こっている、説明をしろ」
ミュート…「詳しい話は詰所で聞こう、連れていけ」
GM…だめだ、ツッコミがない。
エルザ…アーサーは？
メル…オロオロしています。
アルト…えっ、連れて行かれるの? 連れて行かれるよねこれ、それそうよね。



GM：状況のわからない不死者とその従者の前で黒フードのアルトさんは連れて行かれたのです。
メル：「なんだろう、これが歪みの原因？」

一同：（爆笑）

GM：メルさん、たぶん一人残されますがどうします？

メル：えっーとね。連れて行かれるんだしたら私たぶんウェスタの方に向かうかな。

GM：エルザさんは詰所に向かいますかね？

エルザ：はい。私は詰所までついて行きマース。目はずっと黒フードを見ています。

アルト：ハイライト消えてるんだよね？とてつもなく怖い。

ミュート：メルに向かって。「おお旅のお方か。見苦しいところみせてしまったな。申し訳ない」

メル：「え、ええ私は旅の者ではなく元はこの国にいたのですが」

ミュート：「それは失礼いたしました、申し訳なかったな。何分この国では見ない格好だな」

アルト：サンゴのファッシュョンは世界中で見ても珍しい部類なんじゃないかな。

メル：「いえ、永い間留守にしていましたから。ところで、この国ではこういったことはよくあるのでしょうか？」

ミュート：「いや、この街の治安は永い間保たれていたはずだったが、防ぎきれない部分があったようだ、申し訳ない」

メル：「は、まあそれはいいのですが彼はさつき、私と一緒に門をくぐってきたのですが」

アルト：よかった！助かったよ！でも旅人お？

ミュート：「ほう、まあ詳しい話は彼から直接聞こう。知り合いか何かかな？」

メル：「いえ、そういうわけではないのですが」

ミュート：「重ねて失礼した。申し遅れたが私の名はミュート・ベシュティムト。この国の騎士団長を務めている。あ、剥離値いくつ？」

メル：5ですね、結構高いです。

GM：紡ぎ手でも理性を保っていられる限界が10なのでこの値は異様とすら感じるかもしれませんね。

ミュート：じゃあちよつと見つめたあと「何かあったら詰所まで来てくれ。相談には乗れるかもしれない、久しぶりの帰郷楽しんでくれ。」
メル：「ありがとうございます。私もよるところがあるので失礼します」といった感じで別れましょう。

GM：ではここでシーンは終わりで大丈夫ですかね？

一同：大丈夫です。

GM：では次は詰所のシーン行きましょう。

エルザ：コネクションはどうしますか？

GM：詰所のシーンが終わったらしましようか。せめて誤解を解かないとまともなコネクションにならない気がするので。

アルト：それは間違いない(笑)

シーン③ 冤罪 シーンプレイヤー…アルト・シュナイデント

簡素ながらも頑丈な作りをしている王国騎士団詰所。現在そこには3つの人影があった。一人は黒フードの男。個室の中で一体何が起きているのかわからないといった表情で困惑している。一人は白いフードの女。個室の外から人を殺せそうな目線をフードの男に向けている。一人は大剣を背負った騎士。女を遠ざけながら、男の話を聞いている。運命とは実に愉快な演出家だ。

GM…では詰所のシーンから再会します。シーンプレイヤーは個室に運び込まれたアルトさん。

ミュート…では下級騎士に向かつて「ご苦労だった、悪いが外へ出ていてくれ。それと、他にこのような輩がないか捜索は続ける。」

エルザ…多分私は入れないので詰所のすぐ外でじっと待っています。

ミュート…「エルザと言ったな。構わんよ、入ってくれ」

アルト…ええええっー！

ミュート…「だが、すまんが武装を許すわけにはいかない、ここに置いてくれ」といって机を叩きます。

エルザ…それには素直に従ってナイフをジャラジャラと置きます。「まだ……兎の場所を聞いていませんから」

ミュート…ではとりあえず個室の扉を開けて入っていきます。

アルト…とりあえず困惑顔ですよ。あ、たぶんフード剥がれてますよね。顔のいたるところが異形化しています。

ミュート…じゃあとりあえず「なぜここに自分がいるのか、わかっているか、分かっているのか」

アルト…「な、何を？？私は被害者じゃないのか？！」

ミュート…「よろしい、会話はできるようだな。貴様はバケモノではないな」

アルト…「私は……アルト・シュナイデント。人間だ」

ミュート：「ではただの人間よ一つ聞こう、貴様は紡ぎ手か？」

アルト：「・・・君たちもか」

ミュート：「で、紡ぎ手殿。貴方はここで何をしていた？」

アルト：「私は裁縫師組合の者だ。主の命を受けてたつた今この国きたところだ。メル・・・メル・・・さっきの変な女に聞けばわかる！」

ミュート：「彼女にも話は聞くことになりそうか。では本題だが、貴様はこの少女の兄を捕らえたものの関係者か？」

アルト：「は？兄？だから何の話だ！まず聞かせて欲しいのだがこの女はだれだ？」

ミュート：「エルザ、貴公が見たフードの男はこれで間違いないのか？」

エルザ：「黒フードということしか・・・顔は見えていなかったもので」

ミュート：「エルザ、外のスタンレーに門番を読んでくるよう伝えてくれ」

エルザ：「ええ、わかりました。」

GM：騎士団長のお呼びですしね、門番はやってきます。

ミュート：「ご苦労、それで奥にいるあの男だが、先ほど入国した者で間違いないかな？」

GM（門番）：「はっ、確かに珊瑚鎧の女性とともに入国した男で間違いはありません」

アルト：門番に俺なんかしたかなあ、ていう目線。

GM（門番）：「こっちもあいつ何かしたのかなあっていう目線。」

一同：（笑）

ミュート：「わかった、ありがとう下がってくれ」といってとりあえず拘束は解こう。

アルト：「やったー！」

ミュート：「すまないな、こちらの手違いだったようだ」

アルト：「あ、ああそれはいいのだが。なんで私があの人に襲われた理由は話してもらえらなうな？」

ミュート：「できれば内密にしておきたい事だが貴公はすでに関係者だからな。この国で一件の誘拐事件が起きていてな。犯人の特徴は黒フードをかぶって貴公と背丈が似ている男だったわけだ」

アルト：「謎のガツカリ感。」それは・・・俺が悪いのか？！」

ミュート：「すまなかった、こちらの手違いだったのだ。この国の兵はそういったことに機敏に反応するようになっていてな。」

アルト：「まあ謝罪してくれるのなら構わんが」

ミュート：「今騎士団が走り回っている状況なのでな、適当に白いフードを貸そう、この騒ぎが収まるまではそれを使って欲しい。」

アルト：「わ、わかった」

ミュート：「ところで、それとは別件なのだが貴公は組合より歪んだ御標を正すよう言われてここに来たと言っていたな。」

アルト：「ああ、その通りだが。何か心当たりでもあるのか？知っているのなら教えて欲しい」

ミュート：「やはり、か。組合のものならば隠すこともあるまい。この国にはこのような御標が降りている」といってアレを伝えます。

アルト：「二羽の凶鳥・・・か。確かに今二人の旅人がここに来たな」

ミュート：「これは私の勤に過ぎないのだがこの二羽は君たちのことではないだろう。ここから先は少し機密に関わるが、君たちより先に二人の旅人がこの国を訪れている。私の口から言えるのはここまでだ」

アルト：「ふむ、その旅人はあの少女か？」

ミュート：「内密に頼むがそのとおりだ。少なくともこの国には大きな脅威が迫っている。私は騎士である以上国の指針には逆らうことはできん。表立って活動することはできんが、出来る範囲ではその歪みを正すのに協力しよう」

アルト：「それはありがたい。よろしく頼む」

ミュート：「彼女には私から話をつけておこう」

アルト：「ああ、頼む。私の話は絶対聞いてくれそうにないからな」

ミュート：「苦笑しつつ」それに聞しては少し、運がなかったということだな」

メル：「不幸なことですね。」

アルト：「(咳払い)不幸ではない！」

ミュート：「では外にいる彼女と話をつけてこよう」

エルザ：「その男の話は？」

ミュート：「結論から言うと我々の手違いだった。彼はシロだよ」

エルザ：「ではそれを聞くと目にハイライトがもどります」それはすみませんでした「ニッコリ

アルト：「ず、随分態度が変わるものだな」

エルザ：「あの時は焦っていたもので。街中で黒フードの男を見つけたら教えてくださいわ」

アルト：「あ、ああ……まあそう……するよ」警戒していますよ。

エルザ：「ミュートさん、私はこれでまた男を探しに行かなければならないので」

ミュート：「わかった。私も少し王宮に用事ができた。これで失礼するよ」

GM：「ではこれでこのシーンは終了ですかね。嵐のようだった・・・」

エルザ：「詰所の前で呆然とする男一人(笑)」

GM：「キリがいいので、ここでPC間コネクションを結びましょう。④→①ですね。」

アルト：「恐怖だよ、そら恐怖だよ！」

エルザ：「デスヨネー」

GM：「そんなところで続いてPC③の単独シーンと行きましょう。」

シーン④ 1999年目の再会 シーンプレイヤー…メルエルリラ・エル・ネルネ

かつての約束を頼りに、女性は教会へと向かう。最も目立つ街中に、いつでも人が訪れることができるように中心部におかれた大きな教会に。そしてその教会は確かにそこにあった。まるで建造当時から時が止まっているかのよう懐かしく、それでいて今もなお美しさを失わない荘厳な作り。しかし女性は感じていた。彼の持つ全てを包み込む優しさと同時に禍々しい何かがあることに存在していることを。

GM…ではシーンプレイヤーはメルさん。アルトさんが連れ去られてすぐの場面です。

メル…では教会へと向かいますよ。

エルザ…街ゆく人めっちゃ振り返ってるよね。

アルト（住民に扮して）…「さ、珊瑚だ！それにべ、ペンギン！？」

エルザ（住民に扮して）…「珍しい物を見た！なんて幸福なんだあ！」

メル…「こんなに人がいっぱいいるなんて、この国も大きくなったな。でもどうしてこんなに胸が不安なんだろう。」

GM…そんな感じで貴方が街を歩いていくと中心部に大きな教会があります。門は開放放たれていて誰でも入ることができるようです。

メル…「ウェスタがいるならこの中だろうから……。よし、行こう！アーサー」と言って入っていきます。

GM（アーサー）…「おお、やっぱり陸上は疲れるな。っと、仕方ねえなついて行ってやるよ」

GM…と言って二人……一人と一匹が入っていくと玄関ホールには2mほどの高さがある巨大な石碑があります。

メル…「この石碑はいい……？」

GM…その石碑には次のような碑文が刻まれています。それを読み上げるとあなたは不思議な悪寒を感じるでしょう。

不幸は災禍の種である
不幸は民へと伝播して
やがて国家を締め付ける
すべての民へと布告する
己が不幸を排除せよ
死神の鎌が訪れぬよう

GM：この碑文が、PC④のオープニングにあったこの国に以前からあった歪んだ御標です。この御標の歪み表は振らずに中から選んであります。「平穩無事」誰も異変を疑問に思わない、この御標の言う不幸を排除することを一切疑問に思うことがないという効果です。

メル：「死神なんて不吉な御標を何の疑いもなく受け入れるなんて……。いったい何が起きているんだろう」

GM：では、そんなあなたに声をかける者がいます。おそらくはこの教会にいる司祭の一人でしょう。

GM（司祭A）：「おや、旅のお方ですか。何かお祈りでしょうか？」

メル：「あ、いえそういうわけではありません。一つお聞きしたいのですが司祭ウエスタはこの奥にいらっしゃいますか？」

GM（司祭A）：「ウエスタ様に御用の方ですか。残念ですがウエスタ様は女王様にご報告があるとかで王宮にいらっしゃいます」

メル：「お戻りはいつころになりそうですでしょうか？」

GM（司祭A）：「ご報告の内容が不明ですので明言はできませんが、日が落ちるころにはお戻りになられるかと」

メル：GM、今何時くらいですか？

GM：そうですね、16時くらい입니다。

メル：もう少し待っていたら帰ってきそうかなあ。「では、司祭様ここで待たせていただいてもよろしいでしょうか？」

GM (司祭 A) : 「ええ、かまいませんよ。ちょうど談話室が空いていますのでそちらへどうぞ」

メル : 「あとはこれも聞いてみよう。」そういえば司祭様、この石碑はいつごろからここに あるものでしょうか?」

GM (司祭 A) : 「この碑文ですか。私がこの職を務めたころですから12年前、現在の女王様が即位される4年前ですね。教会の近くに碑文が刻まれた状態で降りてきたということで、御標としてここに安置してあります。それ以来この国からは不幸が消えたのです。」

メル : 「それは結構なのだけど、これは・・・随分と自由のない御標ですね」

GM (司祭 A) : 「自由、ですか。たしかにそうとすることも可能でしょうが皆が幸せに暮らせることに比べれば安い代償ではないですかね」
メル : 「代償……。この御標によって代償を払ったものがある?」

GM (司祭 A) : 「はあ、確かにこの御導が降りて以来不幸に駆られてしまった哀れな人は何処かに消えていきましたが御標の通り死神の鎌が訪れたということでしょう。」

メル : 「(呟くように)」「不幸になった人を犠牲にして得る幸福なんて……。そんなのはあの時願った幸福なんかじゃないのに……」
ミュート : 「さっきからNGワードがバンバンでているね！」

GM : 「補足しておきますと、この碑文の効果は歪みの影響ですので、引き受けることで解除することができます。」

メル : 「じゃあ徐に碑文に向かって両手をかざします。」「こんなものがあるからっ!」と言って碑文を水で覆って消そうとします。

GM : 「では、貴方の水に反応するかのように石碑の表面が削れて行き、黒い霧のような物となってあなたの水に吸収されていきます。」

GM (司祭 A) : 「うーむ。確かにこの国はいささか不自由ではありますなあ……」碑文が消滅したことで司祭はこの国について疑問を覚えるようになったようです。

メル : 「私に言わせてみれば、不幸も幸福の種になるだろうに」

GM (司祭 A) : 「失礼いたしました、どうぞウェスタ様がお帰りになるまで部屋でおくつろぎください」と言って去っていきます。

アルト : 「これひきうけたから何かあるんだっけ。」

GM：剥離値が2増えますね。これで7になったので剥離表（※）を振ると、逸脱能力を一つ獲得します。
メル：2d6ですね。コロコロ…10！

GM：効果、色彩の喪失。異形へと近づいたあなたの体から色が消えていく。あなたの体は白黒になります。
アルト：サンゴから色がっ！

メル：「フゥ・・・久しぶりに力を使ったからちよつと疲れたな。でも、今は無理をしないといけないかもしれない」で待っています。
GM：あなたが少し待っているとウェスタがやってきます。貴方がここにいる上に白黒になっていることにはかなり驚いている様子です。
エルザ：200年ぶりにあつた友人がサンゴを着て、白黒でインキンチャクつけている・・・これは驚くわ。

GM（ウェスタ）：「き、君はメ、メルなのか？これはいったいどうなつて?！」

メル：「ええ、本当は目覚めるはずじゃなかったのに……。ちよつと嫌なものを感じちゃつてね」

ミュート：（訳）もうちよつと寝ていたかつた。

GM（ウェスタ）：「嫌なもの？」

メル：「ええ、この国に歪みが降りている、そんな感じがするのよ」

GM（ウェスタ）：「歪み、か。もしかするとこれのことか？」と言つて彼は懐から紙を取り出してあなたに見せます。例の御標ですね。

メル：「これがあなたのもとに?」

GM（ウェスタ）：「そうだ。もしかするとその歪みの元はここにある二羽の凶鳥かもしれない」

メル：「でも、御標つてすべての人を幸福にするものでしょつ？なのに。こんな片方を犠牲にするようなものが降りてくるなんて……」

剥離表：剥離値が6を超えると以降剥離値が増加するたびに振る表。これによってPCは異形へと近づいていく。

GM（ウェスタ）：「それはきっと犠牲になるものは御標に背いているのだろう。神は異形までは祝福しないだろうからね」

メル：「これが本当の御標なら、ね」

GM：ウェスタさんはこの御標は本物であると主張します。一方で紡ぎ手であるあなたなら気づけます、これが歪んだものだ。と。
ミュート：ウェスタは気づいてないのか。気づきたくないのか、それとも・・・出してるか。

メル：「あと下ったものといえはこの教会にあった碑文くらい？」

GM（ウェスタ）：「そうだね、あの御標も下って以来この国から不幸が消えて行ってうれしい限りだ」

アルト：あれ、さっき壊したよね。

GM：そうですね、先ほど歪みを引き受けたので平穏無事の効果は消えています。正常な人なら碑文に疑問を覚えるでしょう。

メル：「うーん。ねえ、あなたは疑問に思わない？こんな不吉な碑文が神から与えられるなんて」

GM（ウェスタ）：「御標は常に、我々に幸福を与えてくれるものだ。そしてこの御標もまた我々に幸福を与えてくれた。疑う余地がどこにあるだろうか？」

ミュート：いいですね、こういうNPC大好きよ。

メル：うーん、こっちも何もわかってないから何とも言えない。

ミュート：情報収集一切してないからね！

アルト：なぜかPC間でなぐりあっていただけからね！

GM（ウェスタ）：そんなところでウェスタが提案します。「せっかく君と会ったのだ、久しぶりに食事でもどうだろうか？いろいろと話もしたいしね」

メル：「そうね、私食事をするのは1999年振りだから、それはうれしい話だわ」

一同：爆笑

エルザ…199年振りの飯があ

ミュート…感慨深いってレベルじゃないと思うんだけど

GM（ウェスタ）…「そうか、ちょうど君にも紹介したいところだ。どうせなら女王様のところで食事しよう」

メル…「この国もずいぶん変わったのね。ただ、私が目覚めた原因もわからないし暫らくはここにいることになるかな」

GM（ウェスタ）…「そうか、異変といえは今朝がた黒いフードの男が事件を起こしたという話を聞いたな。いまはミュートという近衛騎士の女性が調査にあたっているそうだから聞いてみるのもいいかもしれないな」

メル…「そのお方にはもうお会いしたところよ、明日にでも聞いてみようと思っているわ」

GM（ウェスタ）…「そうだったか、では君がよければこのまま王宮に行きたいのだが構わないかな？」

メル…「ええ、お願いするわね。」と言ってついていきましょう。

GM（ウェスタ）…「ああ、そういえば言い忘れていたな。おかえり、メル」と言って彼はここで初めて微笑みます。

メル…「ええ、お久しぶりウェスタ」

GM…ではそんなところでこのシーンは切りましょうか。

シーン⑤ 兄さんはどこっ？！ シーンプレイヤー！エルザ、マクスウエル

愛する兄と入った時とそのままの光景が広がる部屋を、少女は隅々まで探し続ける。すべては兄のため、兄をいざこかへと連れ去っていった憎むべき相手を見つけ出すため。彼女は塵の一つですら見逃すまいと部屋を探索し続ける。

GM…では続いてエルザさんのシーンに行きましょう。詰所で別れた直後あたりからです。

エルザ…はい、では私は独自で兄さんを探すとということで情報収集がしたいです。とりあえず宿屋に戻ってみます。

GM…そうですね、あなたが宿屋に戻ってみると出かけたときと変わらぬ光景が広がっています。出入りした人もいないようです。

エルザ…ほう……。そうですねでは侵入者の手がかりが落ちてないかとかで判定したいのですが。

GM…侵入者の痕跡を調べるのであれば知覚(※)で判定になりますかね。目標値は12、12を大きく上回るほど情報が出ます。

エルザ…コロコロ……。うーん、そうですね財産点(※)4点を突っ込んで16です。

GM…この妹さん本気だ……。ではあなたは相当いい道具を使って部屋を調べたのでしょうか、次のことがわかります。一つ目、この部屋には兄以外の何者かの気配がありました。争った形跡は有りません。一撃でKOされたか何かで連れ去られたようです。

GM…二つ目、この部屋の跡を調べると石突き……。っていうんでしたか槍の柄のほうについている奴。あんな感じのものを床につけた後が見つかります。犯人は長い獲物を持っているようですね。

アルト…お、おれの獲物は待ち針だから！そんなに長くないから！

GM…ま、針ではないでしょうね。それで最後、仮称黒フードの男としましょう。彼は窓から入っていません。恐らくはテレポーターシヨンのような手段で部屋に湧いて出たようです。また、この世界でそういった技術は体系化されていないので相当の技術者かもしくは逸脱した存在でなければそのような手段でこの部屋に侵入することは不可能である、といったところまであなたは読み取れます。

アルト…どうやら雲行きが怪しくなってきましたね！

GM…情報をまとめると長い獲物を持った存在が部屋に超常の力で現れ、お兄さんを一撃で伸して攫っていったということです。

エルザ…ではそれがわかったら「あの人の言っていたことは正しかった……。兄さん待っていて！」といって部屋を去っていきます。

GM…では時間も合わせるために短いですですがここで一旦シーンを切りましょうか。

シーン⑥ 理ほどき シーンプレイヤー：アルト・シュナイデント

人の寄り付かない路地裏に一人の白フードの男が立っている。彼はおもむろに体に刺さっていた待ち針を引き抜くと、目をつぶったまま地面に突き刺した。裁縫師とは世界の理を支配するもの。この広がる大地全てが男の目となり耳となって彼に情報を伝えるのだ。暫らくのち。男は地面から抜いた針を体に刺し直すとその鋭い眼を教会のほうへと向けた。

GM…では続いて情報収集シーン行きましょう。シーンプレイヤーはアルトさん。時間は先ほどと同じです。

アルト…はい。合流したいところだけど何か情報抜いておきたいんだよね。

メル…この国の歪みってというのはどんな感じなんですか？

GM…そうですね、まずはオープニングにあった空を裂いている歪みが基本ですね。あとはその原因でしょうか。どの力によって大規模が歪みが引き起こされているのか、といった情報は縫製(※)で判定すればわかるでしょう。

知覚…情報収集に使う能力の一つ。目や耳、手などを使って手がかりを探ることができる。

財産点…各プレイヤーの財力を表すポイント。情報収集時には一点を使うごとに達成値を一点増やすことができる。

縫製…情報収集に使う能力の一つ。世界の根源である理を調べ、歪みの規模や力、異形の動向などを探ることができる。

エルザ…歪みについては割と調べることが多そうだね。

アルト…なんだろう、正直どこまで調べられるの？縫製で、発生源とかも調べたいんだけど。

GM…発生源も調べることは可能でしょう、縫製は万能です。目標値はとりあえず12、さらに2超えることに色々な情報が出ます。

アルト…やってみる。コロコロ…あ、17だ。

エルザ…さすが裁縫師、余裕だ。

GM…余裕ですね。では情報を伝えましょう。まずは歪みの発生した年代、これはおよそ12年前。プレイヤーが知っている言葉で話すならば例の石碑が一番最初の歪みだとわかります。そして、達成値17ですよ。これも出るかな。この国には気配の濃い、いかにも私異形です、と主張している異形が一体歩き回っています。

エルザ…なるほど、そういうことか。

GM…まあそういうことです。今その存在はどうやら王城にいるようです。

メル…いい情報が出ましたね。

ミュート…確信的な情報が抜けたね。

GM…は、しかし17なので情報はまだ増えます。念願の発生源ですね。恐らく教会のある場所ですかね、そこに異形の力の塊のような建造物があることを感じ取れるでしょう。

アルト…建造物？

GM…建造物ではなく物体と表現しましょう。異形の力によって作られた何かであり、存在するだけで周囲を歪ませるようなものです。アルト…OK、じゃあロール的には人気のない路地裏あたりに入って、地面に針を突き刺しているんだけど、特別巨大な気配を感じて教会の方を睨みつけます。

GM…おお、なるほどいい演出。

アルト…そのまま何も言わずに・・・まあ向かうよね、教会。

GM…なるほど、では教会の方に向かう感じで。

アルト…あれ、これもしバトルになっただら俺一人？あかんやつじゃね。

エルザ…一応動かない物体なら大丈夫じゃない？

GM…教会に行きます？行くなら切っても面倒なので続けてシーンのまま行きますが。

アルト…えー、行きましょう、とりあえず！

GM…教会に来た貴方はまず石碑を見つけてください。これが歪んだ御標であることと誰かが引き受けたことは理解します。

アルト…「既にこの国で動いている者がいるということか。まあいい今は俺の仕事をするだけだ。」物体のあるところまで行きます。

GM…貴方が歪んだ物体のある場所まで行こうとするとそれを阻むように石の扉が立っています。どうやら物はこの奥にあるようですが、石の扉は魔術的に鍵を掛けられているようです。

アルト…これ鍵開けられるかな？

GM…判定してもいいですけどまだ夕方ですからね。人はいますよ？

アルト…あ、そりゃだめだ。じゃあそこらへんの職員を捕まえて扉について聞きたいです。

GM…そうですね、適当にじゃあ先ほどの司祭Aさんが相手をしましょうか。

エルザ…またお前か。

アルト…「すまない、一つ聞きたいのだがこの扉の向こうには何がある？」

GM（司祭A）…「おや、旅のお方ですか？」

アルト…「ああ、何やら異質な扉なので少し興味があった」

ミュート…確かに嘘は言っていないな。

GM：その前に社会（※）目標値10で判定してもらえますか？失敗しても彼は話してくれますが成功するといいいことがあります。
アルト：コミュニケーション能力はないんだよコロコロ…ダメ！コミュ障でした（笑）

メル：アカン。

ミュート：コミュ障にはレベルが高すぎたか。

GM：まあ、素晴らしい会話とまでは行きませんが彼が彼は聖職者ですからね、迷える子羊には情報を与えてくれますよ。

（司祭A）：「この部屋はウエスタ様の洗礼部屋で基本的に入りは禁じられています。ウエスタ様は毎朝ここで祈りを捧げておられるのです。おっと、ウエスタ様はご存知ですか？」

アルト：「いや、どんな人？」

GM（司祭A）：「この国の建国に関わった不死者様です。建国当時から今まで、この国を守ってくださった偉大な方なのですよ」

アルト：「今はどこに？」

GM（司祭A）：「今は、そうですね先ほどご友人の方と王城に向かわれましたね」

アルト：「ほう、できれば二人の容姿を聞きたいのだが、構わないか？」

GM（司祭A）：「構いませんが、そうですね、ウエスタ様は短い金髪で見た目は30代くらいでしょうか。司祭服を着用なさっているのわかるかと。ご友人の方は……そうですねなんと説明したものか」

メル：戸惑ってますね。

エルザ：これには司祭も苦笑い。

ミュート：トレードマークは海産物だもんな。

GM（司祭A）：「何やら海産物の鎧をつけておりました、あとはイソギンチャクなどを装着されていたような……」

アルト：「珊瑚の鎧か？」

GM (司祭A) :「そうです、珊瑚です！あれは珊瑚でしたねえ。あとは共にペンギンを連れておられましたな」

アルト :「どうしようかな。ウエスタにも話聞きたいっちゃん聞きたいんだけどほかにもなあ……。」

エルザ :「そこはアレだ、PL的じゃなくてPC的に行こうぜ。」

アルト :「この中身はもう、わかんないんだよね？」

GM :「ドアをぶち破るといふなら話は別ですが基本的に入れないでしょう。」

アルト :「そうか、ありがとう」と言っただけで帰るかな。

ミュート :「コミュ障が効いてる。」

GM :「そうですね、メルさんと司祭を追いかけますが？走れば追いつくことはできるでしょう。」

アルト :「うーん、追いかけるはしないかな。何か怪しい。」

ミュート :「歪みを隠す司祭と海産物装備の女性、確かに怪しいな。」

エルザ :「好き好んでついて行きたくない人達だね。」

GM :「信頼できる要素がほとんどない！ではここで一旦シーンを切ることにしてしまおう。」

社会 :「情報収集に使う能力の一つ。会話で巧みに情報を聞き出したり、上手に聞き込みできるかといった判定に使う。」

シーン⑦ 女王の騎士団長 シーンプレイヤー・ミュート・ベシユタイムト

女王の玉座を前にして二人の男女が挨拶をする。一人は司祭服の男、もう一人は珊瑚をその身に纏った女。しかし女王とその傍らの騎士は彼女らの言葉をまともには聞くことができなかった。女性の名前が二人に与えた衝撃はそれほどまでに大きいものだったのだ。

GM：では続きましてミュートさんのシーン行きましょう。場面は王城に戻ったあたりでしょうか。女王様に面会に行く感じで？

ミュート：とりあえず、調査には進展もあつたし永い間女王の傍を離れる訳には行きませんか！（キリッ）

メル：職務に忠実だなあ。

GM：では女王の間に向かいますがよろしいですか？

ミュート：いいよー、道中の兵にも挨拶はしながら。

GM（兵士）：「これは、ご苦労様です！」（敬礼）といって、騎士団長ですし顔パスで女王の間までいけるでしょう。女王様は今特に忙しい様子ではありませんね。

ミュート：では中に入つてとりあえず女王様の御前で跪きます。

GM（メリッサ）：「おかえりなさい、ミュート。何か進展が？」

ミュート：「はっ、何やらこの街に一つ、不穏な事件が起きているようです」

GM（メリッサ）：「例の黒フードの件ですか？」

ミュート：「詳しくは調査中ですがこの国を貶めんとする輩がいるようです。解決には今しばらく時間をいただくことにはなりますが」

GM（メリッサ）：「焦る必要はないわ、確実にこの件を解決して頂戴」

ミュート：「はっ、了解いたしました。そこで一つ、例の御標の件なのですがここに記されていた二羽の凶鳥……。この国に仕える身

でありながらこのようなことを考えるのは不敬の身であるかもしれませんが、たとえ御標にあつたとしてもこの二羽の凶鳥は真に我が国に仇なすものなのでしょいか？」

GM（メリッサ）：「この御標が歪んでいるかもしれない、そういうことですね」

ミュート：「不躰な態度をお許し下さい。ですが私にはどうもこの国を貶めんとする者が他にいるように思えるのです」

GM（メリッサ）：「なるほど。あなたの言葉が真実ならばこの事件は相当大きな物となるでしょう……」と少し不安そうですね。

ミュート：「それに関してはご心配には及びません。我等王国騎士が、そして私が必ずやメリッサ様とこの国をお守りしましょう」

GM（メリッサ）：「フフフ、貴方はやはり頼もしいですね」その言葉にハツとした彼女はあなたに心配をかけないように笑います。

ミュート：「何かあれば直ぐに駆けつけます故、どうか気を張らぬように」という感じで。

GM：そうですね、特になければそのあたりでドアがノックされます。

ミュート：OK。さて誰かなー（棒）

GM（司祭ウエスタ）：コンコン「女王様、今よろしいですか？」とウエスタの声が聞こえます。

GM：ノックを受けたメリッサはあなたに大丈夫か、という視線を向けてきますが。

ミュート：黙って女王様の後ろに控えます。

GM（メリッサ）：「大丈夫です、司祭様。」と呼びかけるとドアを開けて司祭と、メルさんが入ってきますね。

ミュート：アレツ？という表情になります。目が点ですね。

メル：「お初にお目にかかります、女王様。私の名はメルエルリラ・エル・ネルネ」

アルト：これは楽しいことになった。

ミュート：「エッ？あ、いや、失礼」やっぱり目が点。

GM：その発言を気にしている余裕もないでしょう、女王様も目が点です。

メル：「私の名はお聞きになられていると思います。1999年の眠りを経て、私は今この国を善き込み歪みのために目覚めました」
GM（メリッサ）：「ハッ、ええと……つまり今、この国は歪みの影響下にあると、そういうことでしょうか？」

メル：「ええ、本来ならば私は目覚めることはありませんでした。私が今目覚めていること、それが何よりの証拠です」
エルザ：皆さん目が点なんだろうなあ。

ミュート：本当に、頭では理解できるけど驚愕は隠せない。えっ、これマジで？みたいな感じ。
アルト：もう絶句ですよな。

ミュート：だつてもう、この国を建国して1999年守ってきた不死者様ですよ？！

メル：そのまま言葉を続けましょう。「私は目覚めたばかりでこの国のことをわかっていません。何か、この国で今起こっている異変な
どがあれば是非お話いただきたいのですが」

GM（メリッサ）：「えっと、そうですね。私も色々調べさせてはいるのですが、私の口から話すよりもこちらの近衛騎士団長のミュ
ートから聞いたほうが詳しいでしょう」と言つてミュートさんに話を振ります。かくしか（※）でもいいですが。

ミュート：とりあえず、説明どうかの前に近くまで行って「先ほどのご無礼をどうかお許し下さい！私の学が足りないばかりに」
アルト：デスヨネー！

エルザ：これはもう土下座しそうな勢い。

メル：「えっ？えっ？いや、わ、私は本来は忘れ去られるような存在です！気づかないのも無理はありません。顔を上げてください」
ミュート：「いえ、本来この国の国守りであるあなた様を忘れることなどあつてはならぬこと！」

アルト：ウワーこれ楽しい（笑）

エルザ：写真もないだろうしなあ。

メル：「名前を聞いて思い出してもらえただけでも十分だからいいのよ、いいのよ？」

エルザ…これミュートさんちさくなってるんだらうなあ。

メル…私はとりあえずなだめようと必死です。横でアーサーもベチベチしてる。

一同…(爆笑)

ミュート…しばらく後気を取り直して。「我々が集めた情報によりますと……かくしか!」

メル…「なるほど、そうだったことが。しかしまだ原因は不明というところでしょうか」

ミュート…「はい、誠に申し訳ない限りです。」

メル…「あなたが謝ることではありません。そうすると、これから先のことを考えなくてはいけないわね」

GM…そろそろ日が落ちてくる時間ですかね、会話が途切れたあたりでウェスタが一つ提案をします。

(ウェスタ)…「もうすぐ日も落ちる、調査するにしても明日になるだろう。今日はそこらへんにしてはどうか?」

メル…「そうね、貴方から聞けていないこともいくつかもあるし199年間のことについて」

GM (ウェスタ)…「女王様、今晚は彼女と食卓を囲みたいと思いますが、よろしいですか?」と言って、その言葉に女王は頷きます。

ミュート…たぶん、私は自然に後ろから食卓を護衛する形になるかな。

GM…了解です、では一旦ここで女王の間のシーンを切りましょうか。

メル…やっと会えた!とっていいですか?

GM…そうですね、コネクションがまだだったので②↓③へ。

ミュート…どうでしょうか、どっちかっていうと畏怖かな。

かくしか…かくかくしかじかの略。PLは知っているがPCが知らない情報を共有するときに使われる魔法の呪文。

シーン⑧ 歪んだ晩餐 シーンプレイヤー！メルエルリラ・エル・ネルネ

席についた三人の人間が小さく見えるほどに巨大な食卓、そしてそこに所狭しと並べられた料理。こうして他者と食卓を囲むことも、そして食事をすることも、メルエルリラにとっては1999年振りのことであった。向かいの席で上機嫌に思いつ話をする司祭、上座でそれを聞きながらにこやかに笑う女王という、とても幸せに思える光景。けれども彼女は感じていた。言い表しようのない不安を。歪められた幸福を。

GM：さて、では続いて会食のシーンに移りましょう。シーンプレイヤーはメルさんです。

メル：はい。

GM：舞台は王城の会場。貴族用のながいテーブルを3人で囲んで運ばれてくる料理を待っているところです。

エルザ：一人につき一人のメイドが控えているとかそんな感じで。

ミュート：ナイフとかフォークもたくさんある感じ。

メル：「こんな道具を使うのも何年ぶりでしょうか。マナーが悪くても許してくださいね」

GM（メリッサ）：「構いません、ここに居るのは私たちだけです。咎める者などいませんよ」司祭も笑顔でその言葉に頷きます。

エルザ：アーサーも通されてメイドさん困惑してるのかな。

メル：子供用の椅子とかにちょこんと乗ってそう。

エルザ：アーサーの立場は建國者のお着きってことになるのか。

GM：聖獣？こちらで言う朱雀とかそういう生命体かな。

メル：「ウェスタ、それから女王様。私が眠っていた190年間のこと、話してもらえますか？」と言いつつ特異点を探りたいかな。

GM：特異点ですか。

メル：どちらかという違和感を探るに近いかな。

GM：なるほど、違和感ですか。となると感応(※)で判定ですかね。ずっとこの国にいたわけですし、目標値は100で。

メル：りょう、かい。コロコロ：：15っ！えーと、財産点入れようかな16。主にウエスタから聞きます。

GM：16！高いですねー。

エルザ：メルさん最近出目高くないですかね。平均値9とかいってそう。

GM：では、ウエスタがこの199年間の思い出を上機嫌に語ります。詳しい設定考えてないので要所だけ。会話の中で貴方が違和感を覚えた点は9年前、例の石碑が降りてきた3年後のことです。メリッサの先代国王であるセドリック王が謎の失踪を遂げます。

メル：謎の失踪？

GM：公的には病死とされていますがウエスタさんはあなたには話してもいいと思っただけでしょうね。セドリック王はある日突然、なんの前触れもなく消え、必死の捜索が行われたものの見つかることはなく病死として処理されたようです。

ミュート：そのこと知ってもいい？知らないほうがいい？

GM：女王様のお着きで少し知っただけで大丈夫でしょう。

エルザ：前王の命で着いたっていう設定も出ましたしね。

ミュート：勝手につけたけどね！

メル：「なるほど、メリッサ様は若くして即位されたのですね、さぞお辛かったですよ。」

GM(メリッサ)：「ええ、しかし私を助けてくれる方はたくさんいましたし、平気ですよ」健気に笑ってみせます。

感応…情報収集に使う能力の一つ。目に見えない、臭いなどを探ったり第六感的なひらめきが要求された場合に使われる。

メル：「優しいんですね。あなたのような方が女王でこの国も幸せでしょう」

GM（メリッサ）：「そ、そのように言われると……あ、ありがとうございます」

エルザ：国守りに褒められるとは、これ感激ものだよね。

GM：さて、判定値16ですのもう少し情報が出ます。石碑が降りてきた年に、この国は死刑を廃止していたようです。何気ない会話ですがあなたは気がつきました、これまでの歴史を詳しく説明していたウェスタが何故かこの話題はさらっと流しました。

メル：ほうほう、なるほど。ここでは触れないほうがいいのかな、そんなところですか？

GM：そうですね、違和感を覚えた点は以上でしょうか。他になければ会食は終わりますが、メル大丈夫です。

GM：では宴の終わりにウェスタが提案します。「しばらくこの国に滞在するなら王城を使うといい、来客用の部屋が空いているはずだ。」

メル：「ええ、ありがとう。そうさせてもらうわね」

アルト：スイートかな。

メル：「では、これで。すごく美味しいお食事をありがとうございました」

エルザ：厨房あたりでコックが卒倒してそうだ。

アルト（コックに扮して）：「メルエルラ様に褒めていただけるとなんて幸福なんだ！」

ミュート（コックに扮して）：「俺、今夜カーチャンに手紙書くんだ！」

メル：これは、動きづらい（笑）変にけなせない。

アルト：けなされたら、不幸になる？

ミュート：甘んじて不幸を受け入れよう。

GM（ウェスタ）：「ふう、では私も失礼させて頂こう。もう少し話していたいが今夜は教会に戻らないといけなからな」

メル：「ええ、お疲れ様。本当に、お疲れ様」

GM（ウェスタ）：「君も199年間ありがとう、お疲れ様」

エルザ：感動的ダナー。

GM：といったあたりではシーン終了というので。

シーン⑨ 待っていてね、兄さん！ シーンプレイヤー！エルザ・マクスウエル

日も落ち、早いものではもう寢床に入る時間。昼間の賑やかさが嘘のように静まり返った街を歩くと、一人の少女がいた。彼女は目を瞑り、何かを確かめるようにゆっくりと街を徘徊している。やがて何時間もかけて王城の前にたどり着いた時、彼女は目を見開き眼前にそびえ立つ王城を見上げる。その顔には自然と笑みが浮かんでいた。

GM：さて夜のシーンですが、お二人は動きますか？

アルト：こっちは王宮に入れないだろうし寝てるかな。

エルザ：そりゃあ動くに決まってるじゃないですか。

GM：やっぱり？

エルザ：ヤンデレに睡眠時間が必要だと思ってるんですか！

ミュート：さすがと言わざるを得ない。

アルト：君の中のヤンデレは寝ないの？

エルザ：あれかな。皆が寝静まってから寝て、起きてくる前に起きて朝食を作ってる。だから彼女が寝ていることに気づかない。

メル…えらいなー。ベクトルの向きを除けば。

GM…ではそうですね、調査出来そうな時間帯ですが夕飯後、20時としましょうか。何をします？

エルザ…昼の騒動もあるし聞き込みは難しいかな。

アルト…俺と情報交換する？

エルザ…んーとね、エルザが欲しい情報はね、兄に関わることなのよ。

アルト…あー、俺はほつれしか調べないからなあ。

エルザ…うん、エルザの中で歪みの重要度は兄に害を加える可能性という存在だからね。

アルト…御標は知ってる？

エルザ…凶鳥の方はミュートさんから聞いて…：碑文って街を歩き回ればわかるかな？

GM…そうですね、教会の方にいけばアルトさん同様、誰かによって歪みがただされた跡であることがわかります。

エルザ…じゃあ散策して教会の碑文と、それを引き受けた何かの存在を理解しましょう。そうすればこの国の歪みがかなり危険な存在だと理解できるので、ここで目的を歪み方面にシフトしましょう。ほつれの調査しますか。

GM…ただ、前回のアルトさんの判定が17なのでほつれその物についてですとそれ以上でないと抜けませんね。具体的にいけます？

アルト…異形がいま王城にいるってのは？

ミュート…その情報を超欲しいのに持ってないんだよね。

メル…そうだね、アルトが情報を持っているけど特にコネクションがないという。

エルザ…縫製は絶望だからなんとか…あ、そういうえば宿屋調べた時、異形の気配を感じてたよね？

GM…はい、そうですね。

エルザ…じゃあ、街を歩き回ってその異形の気配を探ります。丁度人もいない時間なので。

GM…それでいくと感応判定かな、流石に現在地は無理でも足跡は追えるかな。厳しいだろうから目標は12か。

エルザ…縫製よりはマシ！コロコロ…きたっ、12！これがヤンデレの力！

メル…わお、執念深い。

GM…12丁度か。ではそうですね、その異形の足跡は街中をぐるぐると巡回しています。街中を一周して王城に帰るといって規則的な足跡ですね。そして、あなたがたどった限りでは現在街中に存在しないので、王城にいるのではないかと推測できます。

エルザ…そうですね、GM！これは非常に趣味的な質問なんですけど、お兄さんの香りか何かはしますか？

一同…(爆笑)

GM…12。いや、この12はきっとヤンデレの執念ですね。出たとしましょう、あなたがよく知っている兄の香りは王城に入ったときに出ていません。恐らく現在も王城にいるのではないかと、という推測ができます。

エルザ…ほう、ほう！

アルト…何、突っ込むの？

エルザ…いや、先に言っておこう。ヤンデレってのはね非常に理性的なんだ。

メル…(大爆笑)

エルザ…頭はすごい回るんだ。GM、今何時位ですか？

GM…街一つ気配を探ってみましたからね…日付が変わるところとしましょう。

エルザ…了解です。王城に行きますが門番はいますか？

GM…まあ、いるでしょう。いくら夜でも。

エルザ…では話しかけましょう。「少しよろしいでしょうか？」

GM(門番さん)…「ん、なんだこんな夜中に」

エルザ：「ええ、一つ、ミュート・ベシュティムトさんに明日面会を求めたいのです」

GM（門番さん）：「はあ、失礼だが君は？」

エルザ：「私はエルザ・マクスウェルと申します」

GM（門番さん）：「ふむ、わかった伝えておこう。が、今は夜だ伝えるのは明日の朝になるが構わないかな？」

エルザ：「ええ、構いません。明日の朝9時に、とお伝えください」

GM（門番さん）：「ああ、わかった。伝えておこう。都合がつかなければ伝令を寄越そう」

エルザ：「ありがとうございます。ではこれで、お休みなさい」と言って宿に戻りましょうか。

GM：そうですね、宿で寝ますか？

エルザ：もう寝ましょうか。

GM：了解、ではそこでシーンを終了しましょうか。

シーン⑩ 急変 シーンプレイヤー：エルザ・マクスウェル

簡素な、それでいて豪華さを一つも損なわない優雅な客室に4人の男女が集っていた。白服の少女、フードを纏った男、珊瑚鎧の女性、そして騎士風の女性。彼らの雰囲気は決して良好とは言えなかったがそれでも一つの事に協力して当たるといふ姿勢が見て取れた。4人の会話は続いていく。それを見つめる一つの影を置き去りにして。

GM：さて、朝のシーンですが一つ質問です、アルトさん次どう動きます？

アルト：どうしようかなあ、王城行っても……行けるかあ？

エルザ：私が今、王城にいる異形の存在を抜いてるから、一緒に王城に行く口実ができる。

GM…ふむふむ、メルさんは王城から出ますか？

メル…うーん、私は過去話の裏付けを取りたいから王城の資料室なんかを見たいかな。

GM…了解です、では……。

メル…いや、というかミュートさんのところ行くのかな。先代からの騎士なら。

GM…では王城に全員集合かな？長かったなあ。

エルザ…私はこう、静かに王城に向かいますよ。聞きたいことが色々ありますからね。

GM…了解です、シーンプレイヤーは難しいところですがエルザさんで行きましょう。

エルザ…では私が王城に行くシーンですかね。

アルト…王城で偶然会ったことにしているかな？

GM…はい、そうですね。ではあなたがた二人は朝8時半くらいに王城の門前でバッテリーと出くわします。

エルザ…「あら、きのうの。おはようございます」

アルト…「あ、ああ昨日の」ちょっと身構えてるかな。

メル…かなり警戒してるんだろうな。

エルザ…「奇遇ですね。貴方も王城に御用ですか？」

アルト…「無視できないものが色々見つかったな。異形がこの中にいるようだ」

エルザ…その言葉に反応するとそうですね、門番から離れた位置まで引っ張ります。「ちょっとこちらへ」

ミュート…ドスッ！

アルト…違う違う違う！

エルザ…「あなたも紡ぎ手ですね？」目をまっすぐに見つめる感じに。

アルト：「あなたも？君も、ということか」

エルザ：「昨日は失礼致しました」

アルト：「気にしていないといえは嘘になるが今は構わない、私の名はアルト」

エルザ：「私はエルザ・マクスウェルと言います。それで、兄を連れさせた異形ですが、どうやら王城にいるらしいのです」

アルト：「ほう、なるほどな。そういうことなら協力はできそうだ」と言っておちらは情報を「かくしか」

エルザ：言ってもらえるならこっちは兄がこっちに入ったという情報以外のことを全て伝えます。

一同：（爆笑）

アルト：俺には兄の情報関係ないしな！

エルザ：「私はこれからこの騎士団長であるミュート様と面会することになっています。貴方も一緒に来ますか？」

アルト：「そうだな、彼女にも伝えておきたい。頼めるか？」

エルザ：「では」と言ってお門番の方に行きます。「昨日言伝を頼んだエルザと言います。ミュート様と面会したいのですが」

GM（門番さん）：「ああ、ミュート様は大丈夫だそうだ。君たち二人だけでいいのかな？」

エルザ：「はい、彼も大切な情報提供者です」

GM（門番さん）：「わかった、後ろの彼に案内させる。ついて行ってくれ」と言ってお一人の騎士が案内をします。

エルザ：「わかりました、では」

GM：では貴方たちは面会室のような簡素な部屋に通されます。案内人はしばらくお待ちくださいと言っておその場から消えます。

エルザ：あ、ちなみに案内されている間、見える範囲に牢屋につながっていいような場所がありますか？

GM：特に見当たらないですかね、探します？

エルザ：見える範囲にないとわかっただけで十分です！

メル：(笑)

GM：ではメルさんはどうされます？

メル：ミュートさんに会いに行こうとしたら鉢合う感じで大丈夫かな？

GM：大丈夫でしょう、ではミュートさんが待ち合わせのために部屋を出たところでしょうか。

ミュート：何かわかったのかなあ、と思いながら歩きます。

メル：「あ、おはようございます」

ミュート：「おはようございます。昨晚はよく眠れたでしょうか。」膝をつく勢いで。

メル：「あ、ああそんなに硬くならないでいいのよ」

ミュート：「ハッ」

メル：「んー、そうですね目が覚めるってとても不思議な感覚ですよね！」

一同：(爆笑)

ミュート：それは少し考えてから、「さ、然様でございますか。私はそこまで考えたことはなかったもので」

メル：「私もまた、しばらくはこの行為を繰り返すのかな。あ、それで今日あなたに先代王について聞きたいのだけど」

ミュート：「セドリック王について、でございますか？」

メル：「ええ、でも忙しいようなのであとで」

ミュート：「は、何やら私めに面会を求めている方がいらっしやいまして。」経緯とかは「かくしか！」

メル：「紡ぎ手が二人も。それにアルトとは……」

アルト：覚えていてくれるとうれしいな！

メル：「この国の入口で何やらあったあの方ですか？私もあの方とは話がしたいと思っていたところです。ご一緒しても？」

ミュート：「少し考えて」ハッ、わかりました。では案内いたします」

メル：「あの方も紡ぎ手ならば、この国に起こっている異変を解決するための力となってくれるはずです」

GM：ではそんなところでお二人は部屋に向かう感じで、合流ですね。

ミュート：「コンコン」失礼する」

エルザ：「おはようございます、お待ちしております」

メル：「失礼します」と言って私も入ってきます。

アルト：あのへんな人だ、って思っています。

ミュート：「それで、この者たちが例の」とメルさんに向かって。

メル：「ありがとうございます。彼がアルトでしたか」

アルト：「ああ、あなたは確か。メル……というのだったか」

ミュート：「メルエルリラ・エル・ネル様です」

アルト：「様、とは？」

ミュート：「そこは私のほうから説明させていただきますでしょう。（かくしか）」

メル：「まあ、ずいぶんと昔の話ですから、あまり気にしないでください。メルと呼んでもらっても結構ですよ」

エルザ：「ではメルさん、私のことはエルザとお呼びください」

メル：「ええ、エルザ。よろしくね。ミュートさんもメルでいいですよ」

エルザ：「そ、それは無理でしょう」。

ミュート：「いえ、そのような不躰な行いは私には無理でございます」

メル：そろそろ本題に入りましょうか。

ミュート：「コホン」それで、貴公らは何が見つけたのだろう、いったい何があった？」

エルザ：「ええ、実は昨晚こんなことがありまして」と言っただけ情報を伝えます。異形が王城にいることを。

ミュート：「何？それは本当か。」表情が一気に険しくなります。

アルト：「それに補足しよう。私も気になる物を見つけた」こちらも情報を全て言いますよ。

メル：「教会に異形の力が……まさか、でもそんな」

エルザ：「それで、ミュートさん。私の、兄が、このお城に、いると思うのですけど？」とミュートさんに聞きますよ。

GM：「こ、怖い。」

ミュート：「君の兄上がここに？」

エルザ：「ええ、その異形が連れてきた可能性が高いのです」

ミュート：「すまない、少し待ってくれ。衛兵、いるか」と言っただけ部屋の前にたぶんいる衛兵に話しかけます。

GM（衛兵）：「は、なんでしょうか」

ミュート：「公式記録としてこの城にきた外部の人間がいるか聞きたいのだけど。」

GM（衛兵）：「は、確認してまいりますのでお待ちください！」と言っただけ確認に行きますがその答えはNOのようです。

ミュート：「わかった、ご苦労だった。聞いての通り公式にこの城にはきていない。衛兵にすら知覚されない存在が……」

エルザ：「敵の異形は湧いて出てくる能力を持っているようです。失礼ですが、王宮内の捜索をお願いします。あなたほどの人物ならできるはずです」

ミュート：「わかった。あまり事は大きくはできません。動くなら私と、貴公だけになる。が、協力はしよう。何せこの国の一大事だ」

エルザ：「ありがとうございます」

GM：「では、みなさんここで突然ですが知覚判定をお願いします。目標値はコロコロ……14です。」

エルザ…ほう、振りましたか(※)。

アルト…11以上!コロコロ…うん、ムリ。

メル…私もムリです。

エルザ…15!

ミュート…コロコロ…よし!15。

GM…はい、ではそうですねエルザさんとミュートさんはあなたたちの話を聞いている気配を天井裏から感じます。

アルト…舞台裏のネズミ(※)!?

ミュート…天井裏って人が日常的にいるってことはないですよ?

GM…ないですね。少なくとも非常時でしょう。

エルザ…じゃあちよつと気づいてミュートさんに目配せします。(判定成功組)

ミュート…こちらも目でやるか?と語りかけましょう。(判定成功組)

メル…「えっ?二人とも?」(判定失敗組)

アルト…「何だ?」(判定失敗組)

エルザ…私はスツとナイフを抜いて壁を蹴って天井に近づきます。

ミュート…それに合わせて大剣を引き抜いて天井を突き破ります。「曲者!」

GM…では、そうですね天井が音を立てて壊れると同時に一匹のネズミが落ちてきます。全員わかります、そのネズミからは異形の気配が漂っています。

エルザ…即座に刺します。

GM…あなたのナイフに刺されたネズミは「チュー」と叫び声をあげ、黒い霧となって消えます。

ミュート：「感づかれたか？」

メル：「これは?!」

GM（衛兵）：「い、今の音はいいかい？」

ミュート：「気にするな、ネズミだ」

アルト：（笑）

アルト：「ええ、ネズミですよ」ニッコリ

ミュート：「だがネズミにしては大きすぎる。女王様の身边を固めろ」

GM（衛兵）：「ハッ!」と言って走り去ります。

エルザ：GM、このネズミって異形だったんだよね？例の異形と同一ですか？

GM：そうですね、ではエルザさんとアルトさん。知覚もしくは縫製で14の判定を。

アルト：コロコロ…17.

エルザ：アッ、足りないっ……が成功したい！残りの財産点全部入れて14です。

GM：ではお二人はそれが国中を歩き回っていた物の気配と同じであるとわかります。体の一部もしくは使い魔のようなものでしょう。

アルト：「ごいつはまさか？」

エルザ：「ええ、あいつの一部でしょう」

ダイスを振る…所謂中の人のメタ知識。ダイスを振って目標値を決めるということは何者かの能力値と対抗していることを意味する。

舞台裏のネズミ…自分のいないシーンの情報を知っていたことにする日陰者のスキル。もしくは舞台裏に存在するネズミのこと。

アルト：このネズミの本体がどこにいるかわかる？縫製か何かで。

GM：そうですね、縫製で判定。目標値は難しいので12です。全員判定可能。

アルト：よし、20で5だな。10000…さた、17。

GM：なにそれ怖い。

メル：10000…出た！13。

エルザ：100000000…12ちよつぽー！

ミュート：100000000…出た！

GM：え、なにこれ。なんで全員？！

アルト：裁縫師としての誇りです。

メル：固守りですから。

ミュート：気合。

エルザ：愛！

GM：えーそうですね。ではネズミの本体ですが現在、女王様の部屋にいます。

ミュート：まずい！話をせずに飛び出します！

メル：急がないと。

エルザ：走れー！行動値18の足で！

アルト：みんなはやっ！待ってー！置いてかないでー

ミュート：「女王様、失礼します！」と言って扉をバーン！

GM：そうですね、ではあなたたちは部屋に入ります。異形の気配は確かにありますが姿かたちをとらえることはできません。

エルザ…中に人は？

GM…メリッサ様と、その護衛が……コロコロ(2d6)……11人？！

アルト…多いな！

メル…まあ、さっき命令してたから。

ミュート…アイコンタクトでエルザに探してくれ、伝えます。

エルザ…無言で受け取ります。

GM…ではそんなところでメリッサさんが話しかけてきます。」ミュート、もうきてくれたの。早かったわね」

ミュート…「早かったとは？」

GM(メリッサ)…「え？ええ、先ほど私の下に御標が下りてきたの。それについて相談したくて呼んだのだけど」

メル…「また、御標が？」

ミュート…「私めを、でございますか……その御標とは？」

GM…ではメリッサがそれをあなたに渡します。200年くらい放置されたような古い紙に次のような文章が書かれています。

一羽の鳥は羽もがれ

一羽の鳥は力尽き

祝えよ国家の繁栄を

呪えよ国家の衰勢を

断頭台を輝かせ

全ての不幸に断罪を

ミュート…お、嫌な予感がするぞ？

エルザ…断頭台という不穏な単語が。

GM…メリッサもこの御標がただ事ではないと思っっているのか不安そうな顔であなたの言葉を待っています。

エルザ…うーん、私は異形の正確な位置を知りたいんですが判定できます？

GM…そうですね、この部屋に異形の気配が漂っていて識別は困難です。判定なら感応で14です。

エルザ…コロコロ…んー、ムリだった。

GM…ではエルザさんは時間をかけて探ってみますが掴むことはできなかったようです。ではその裏でメリッサとの会話を。

メル…「この御標があなた様の下に？」

GM (メリッサ)…「はい、先ほど私の眼前に」

アルト…やばいなあ。

ミュート…これは、少し悩みますね。この国では絶対ないような過激なものですよ？

GM…はい、昨日のウェスタとの会話での通りこの国の死刑は廃止されているので断頭台はそもそも存在しません。

エルザ…(小声で)「ミュートさん、この部屋は異形の気配が強すぎて探りきれません。一度、ここから出てもらったほうが」

ミュート…「っ、メリッサ様。この御標を捨て置くことはできません。しかし、この部屋は現在大変危険です、しばし移動を」

メル…「私からもお願いします」

GM…コロコロ…(ファンブル)

メル…あっ。

ミュート…何かいやが予感がするぞ。

GM (メリッサ)…(動揺しながら)「この部屋が危険……。わ、わかりました。あなたに任せましょう。しかし、最近になってこのよう

な不幸な御標が下りて、王城さえも危険だなんて。このような不幸が降りかかるとはいったい何が……？」

メル…あ。

アルト…言っちゃった。

GM…ファンブル怖い。では女王がそうつぶやいた瞬間に異形の気配がすごく濃くなって一か所に集まっています。

メル…「しまった……！」

GM…判定せずともわかります。どこからともなく言葉が聞こえてきます。「女王様あ、そのようなお立場にありながらふ・こ・うなどと口になさるとは、どういうおつもりなのですかあ？」少しあざ笑うかのような口調です。

ミュート…女王様の前に立ちます。

アルト…聞き覚えは？

GM…ありません。そうしているうちに黒い霧のようなものが部屋中から集まり、一つの姿を作り出します。黒フードをかぶり全身は真っ黒なフード。そして右手には3mほどもある巨大な鎌を持っています。誰が見ても死神といった格好をしていますね。

エルザ…全力でナイフを投げます！

GM…はい、ではあなたの投げたナイフは死神の影から霧が分離するように出現した白黒の騎士が受け止めます。

アルト…ブスッ！

ミュート…いや、ブスッじゃないよ(笑)

GM…ちゃんと受け止めましたから！

エルザ…ナイフをしのがれたので少し距離を取りましょう。

GM(死神)…「いきなりナイフとは物騒ですねえ……。おや、そういえばそちらの方はあの旅人の傍らにいた」

エルザ…「あなたが……兄さんを」目のハイライトが消えます。

GM (死神) : 「まあそうですが。今はもう関係ありませんよ、それよりも女王様あ、すごし一緒に来ていただきますよ？」
メル : 「あなたはいいじゃない？」

GM : 「んーこいつはメルさん知らないかな。」君には関係ありませんよっ！今用があるのは女王様だけですから」

メル : 「彼女はこの国の女王です。あなたのような不気味な存在に渡すわけにはいきません」

GM (死神) : 「そうですか……。仕方ありません、女王を庇うというのであれば排除します」と鎌を一回転させて突きつけてきます。

ミュート : 「こっちは11人の騎士がいるんだ！

アルト : 「棒立ちしてそう。」

ミュート : 「知ってた。」

エルザ (騎士に扮して) : 「か、勝てるわけがない！相手は異形だぞ……」

GM : 「特になければ戦闘ですがよろしいですか？」

ミュート : 「はい。」

GM : 「ちなみに女王様もいます。」

ミュート : 「ゲッ。」

メル : 「こんなことなら先にイルカに乗っておけばよかった。」

アルト : 「イルカ?!」

■ BATTLE PHASE

シーン⑪ 幸福の死神 シーンプレイヤー…なし

GM…では戦闘配置をどうぞ。室内ですので彼我の距離は5mとします。エンゲージ(※)は自由です。

ミュート…女王様と同一エンゲージに。当然です！

エルザ…私は外します。

メル…同じく

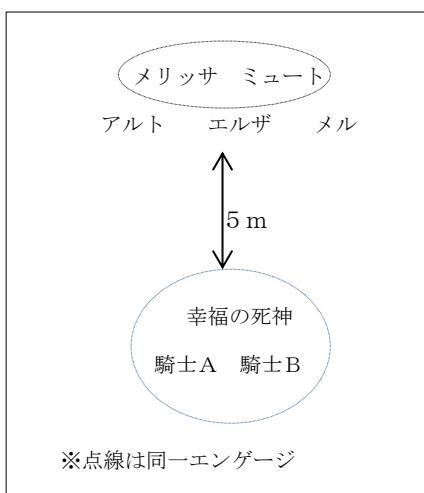
アルト…じゃあこっちも。

GM…配置完了、戦闘に行きます。セットアッププロセス何かありますか？

アルト…一点集中(※)

エルザ…気配隠しを(※)宣言

GM…こちらもしないのでこれで終了ですかね。



エンゲージ…戦闘における一集団のこと、射程至近の技は同一のエンゲージにしか届かず、敵のいるエンゲージからは移動できない。

一点集中…力をためて機を伺う異形のスキル。行動値を0にする代わりに次の一撃の威力を上げる。

気配隠し…気配を隠して敵から見えなくなる日陰者のスキル。次に攻撃を行うまで隠密状態となる。

GM：では続いてイニシアチブプロセス。

アルト：今はないかな。

GM：なければ死神の行動。逸脱能力「屈服の言葉（※）」を使用。対象は11人の兵士。

メル：あ。

GM：演出行きましよう。死神が兵士に語りかけます。「兵士諸君、御標は下された。すべての不幸に断罪を、だ。そして今そこにいる女王様は不幸だそうだ。君たちは御標に逆らって彼女を守るのか？」何もなければ11人の兵士が5、6に分かれて出現します。

アルト：範囲攻撃あります？

エルザ：あるよ。

メル：同じく。

アルト：じゃあいつか。

GM：LV1の雑魚、HPは10ですね。しかし彼らは女王様を狙います。

ミュート：ちくしょー。

GM：では無いようなので兵士達が女王様に槍を向けます。「御標に逆らったら俺たちは化け物になる！そんなのはいやだ！」

ミュート：「貴様ら！女王様に槍を向けるというのか！」

GM（兵士）：「おれは死にたくないんだ！そもそも女王様が悪いんだろう！」といったところで行動値18のエルザさんの行動です。

エルザ：マイナーに夜の蝶（※）メジャーに急所狙い（※）を宣言。同時に双剣使い（※）で兵士6を攻撃。

GM：兵士達は屈服の言葉によって次のクリティカル値（※）が7になるので7以上でると回避ですね。

エルザ：では行きます。命中は20

GM：コロコロコロコロ…：命中は二人です。防御2、HPは10死にますね。

エルザ…隠密なのでマントを翻して消えます。そして甘い香りとともにどこからともなくナイフが飛来します。

GM…では愚かにもその匂いに反応してしまった兵士二人は動けずにナイフに刺し貫かれて倒れます。では続いて死神ですが待機です。続いて行動値7ですが騎士よりもPLが先ですのでメルさんとミュートさんです。

ミュート…待機します。

メル…では動きます。5人の兵士に大嵐(※)と深淵の声(※)を宣言。コロコロ…20。

GM…クリティカルしないと避けられない。命中は一人だけです。彼も死にます。

メル…「手元が狂ってしまった。まだ地上は慣れないのね」

GM…では続いて騎士Aがアルトさんに接敵。腰の剣を引き抜いて通常攻撃します。コロコロ…16です

アルト…2dで13出せば避けられる！が、無理。

GM…ではダメージをどうぞ。

アルト…防御ではじいて7点もらいます。

屈服の言葉…ゆがんだ言葉で対象を思いのままにする逸脱能力。モブを支配下に置き、対象の次のクリティカル値を7にする。

夜の蝶…甘い香りで敵を麻痺させる日陰者のスキル。攻撃が命中した相手に状態異常「放心」を与える。

急所狙い…敵の急所を冷酷に突く日陰者のスキル。ダメージの高い通常攻撃を行う。

双剣使い…両手に同じ獲物を持つことで攻撃範囲を拡大するスキル。両手の武器が同じ場合、攻撃を一エンゲージ全体に行う。

クリティカル値…2d6の出目がこの値を超えると決定的成功となり判定に自動成功する。通常は12。

大嵐…海を操ることで広範囲を攻撃する海守りのスキル。次の術攻撃を一エンゲージ全体に行う。

深淵の声…深き海に眠る者の力を使い敵を攻撃する海守りのスキル。敵に放心を与える術攻撃を行う。

GM…さて、では生き残った8人が女王に接触し槍を突き出します。7以上で命中。コロコロ…一人だけ命中?!
ミュート…わが身を盾にを使って女王を庇います。

GM…ダメージは・・・刺突で5点。

ミュート…余裕で弾くこれ。「貴様ら何をやっている、恐怖で穂先が鈍っているぞ。あきれ返るほどだ」

GM…哀れなモブは震えています。続いて行動値0となったアルトさん。

アルト…マイナー殺戮衝動(※)メジャーで理ほどき(※)対象は兵士8人。ダメージ固定値が31。コロコロ…命中21。
GM…これ兵士を何回殺せるかっていうゲームになってない?全滅です。

アルト…じゃあ体に指していた待ち針を引き抜くと同時に出てきた血液が一本一本針となって兵士に突き刺さります。

GM…では貴方がきれいに兵士だけを狙って放った針は見事に彼らを行動不能にしていきます。

アルト…「弱いな。これでいいか?」

ミュート…「助かった。ふん、バカ者どもが」

GM…では待機組。まずはミュートさん。

ミュート…行動放棄。

GM…なるほど、では続いて騎士Bが女王と接触。こちらも剣を引き抜いて女王を攻撃。コロコロ…命中。

ミュート…わが身を盾に!

GM…14点斬撃。

ミュート…14?鎧で弾く!

GM…かたっ!では最後の死神が女王と接触します。破壊衝動(※)を宣言。さらに彼の武器は『殺戮者の鎌』という武器なので攻撃は同一エンゲージの自分を除く全員に命中します。騎士Bも例外ではありません。

メル…あ。

GM…命中判定前に狂腕を宣言して判定を肉体で行います。命中は16です。なお騎士Bには命中した模様。

ミュート…わが身を盾にを使用。これって範囲攻撃庇ったらダメージ倍だよな？ひいてから倍だっけ？

GM…えー、このシステムだと……受けるダメージが倍か。では防御力ひいてから倍で。ダメージは斬撃28です。

ミュート…OK鋼の肉体(※)を宣言。15点軽減して残り13なのでカーン！

GM…腕力にまかせて振るわれた大鎌は騎士の左腕を切断し、女王に迫ります。しかし眼前に出てきたあなたの鎧を貫けず止まります。ミュート…「この腕をただの腕と思うなよ？その程度で抜けると思ったか。」

GM…これでターン終了で続いて2ターン目セットアップ、前回同様ですね。エルザさんから行きましょう。

エルザ…先ほどと同じ攻撃で騎士Bと死神を狙います。コロコロ…17かな。

GM…コロコロ…だめだ当たる。騎士Bが割り込みを宣言し庇います。

エルザ…ダメージは28点ですね。演出的にはまたフツを消えてナイフの雨が死神めかけて降り注ぐ。

GM…死神はそれに反応すると鎌を騎士の背中につき刺し、腕力で持ち上げて盾にします。そして騎士Bは霧となって消えていきます。

ミュート…騎士さあーん！

エルザ…「まさか、盾にするとは」

殺戮衝動…内なる異形のを解放し広範囲を攻撃する異形のスキル。次の攻撃を一エンゲージ全体に行う

理ほどき…物体の理を分解することでダメージを与える裁縫師のスキル。対象に縫製属性のダメージを与える。

破壊衝動…歪んだ力に身を任せて攻撃する異形のスキル。自身の剥離値に比例したダメージを与える。

鋼の肉体…鍛えられた体で攻撃を防ぐ戦人のスキル。敵のダメージを軽減する。

GM：続いて死神が動きます。「クッ、やはり紡ぎ手は強い。本気でいかねばやられるっ！」と言いつつ先ほどと同じ攻撃。命中は18。
ミュート：きらめきの壁を宣言。その攻撃の対象を自分のみに変更します。回避は…無理
GM：逸脱能力「死神の招き」を宣言。ダメージを2d6増加させ逸脱能力以外による軽減を無効にします。ダメージ36です。
ミュート：あー、残念、少し足りない。HPOなので戦闘不能ですね。
GM：先ほどとは異なり怪しく光る力をまとった大鎌を振りかぶりあなたごと女王を切り裂こうとします。
ミュート：じゃあ、こっ腹部を引き裂かれながらも執念で鎌をそらして女王からは遠ざけた後崩れ落ちます。
エルザ：イニシアチブで偽りの不死を宣言。黒の国における神に祈ってミュートさんの傷を回復させます！
GM：はい、偽りの不死の効果でHP、MPとバッドステータスすべてを回復させて復活します。
ミュート：「ガフツ、すまない助かった。」
GM：では一度降りめけた死神の鎌はその場で一回転しその勢いのまま再び女王に迫ります。逸脱能力「瞬速行動」を使用してもう一度行動します。先ほどと同じ攻撃を…命中は22です。
ミュート：きらめきの壁！回避はクリティカルのみです、無理。
GM：二度目の死神の招きを使用…えっ？！20点？！
ミュート：ひくっ！HPで耐える。これはあれかな鎌は鎧を抜いて腹部に刺さるけど今度は両手で押さえつけて受け止める。
GM（死神）：「馬鹿なっ…なぜ受け止められる？！なぜ死なぬ？！」
ミュート：「フツ、二度は通用しない…」「フツ」
メル：では続いて私ですね。先ほどのあれでいきます。判定値は22って言うてるのか。
GM：避けられる気がしないな。当たります。
メル：「あなたに海の、この国の恐ろしさを教えてあげます。さあ、海の声を聴くのよ！」

エルザ…この声は聴いてはいけないものだ。

GM…では死神はその声に耐えるために鎌で体を突き刺し、なんとか正気を保ちます。でも放心入るんだよな。つついてミュートさん。ミュート…放心を受けているならば回避が下がる、大剣で通常攻撃を。14

GM…これは避けられん…。相討ちを宣言。回避を放棄する代わりに命中判定を行い、成功すれば敵を攻撃できます。がっ、ムリ。ミュート…通常攻撃28点。必死に正気を保とうとしている死神に向かって大剣を振りかざす。

GM…死神もそれに気づいて鎌を横なぎに降ろうとしますが、そうすねあなたの剣は大鎌ごと死神の体を引き裂きます。彼は大量の血を吹きだして死に、雲散霧消しますそれに合わせて騎士Aも霧となって消えていきました。戦闘終了、戦後処理に行きましょう。

ミュート…「メリッサ様、ご無事ですか！」

GM（メリッサ）…「青い顔で」え、ええ私は大丈夫です、それよりも彼らを。」と言って11人の兵士を指さします。

ミュート…「はっ、衛生兵！彼らを連れて行け！」

メル…「でも、女王様にまで危害が及ぶなんて……事態は深刻ですね」

アルト…「私は神殿に行きたい。あの異形の塊、あれを早いうちに処分しなければ」

ミュート…「しかし、神殿は司祭様に管理されていたはず。そのようなものがあるなど……」

エルザ…「ミュートさん、私は兄を探したいのですが王城の特に地下牢などの捜索許可を」

ミュート…「わかった、そこは私が同行しよう。」と言って向かいます。

GM…ではエルザさん、ミュートさんは地下ですわね。お二人はどうします？

メル…ウェスタは神殿ですよな？私は神殿に行くかな。

アルト…こっちも神殿に向かいます。

GM…ではそんなところでシーンを切りましょう。

シーン⑫ 静かな異変 シーンプレイヤー…エルザ・マクスウェル

薄暗く、長い間留まることに嫌悪感を感じる古い牢屋。そこに二人は足を踏み入れた。人は一人もおらず、温もりさえも感じることでできない牢獄。しかしエルザだけは感じていた。ここに自分の求める温もりがあったことを。そして、それはまた手のひらから滑り落ちていったことも。

GM：では地下牢組から行きましょう、階段を下りて入口に入ったところ。

ミュート：「最近治安も安定して地下牢など使われてはいないはずだが……。牢番、中に入っても構わんか？」

GM（牢番）：「これはミュート様。命とあれば構いませんが、誰もいない牢に何の御用で？」

ミュート：「なに、野暮用だ。少し使わせてもらうだけで構わんよ」

GM：誰もいない牢がスラッーと並んでいます、知覚もしくは感覚で、12、14を目標に。ただしエルザさんは12でOKです。

ミュート&エルザ：知覚っー！！

メル：知覚勢。

ミュート：11、惜しい。

エルザ：17だ！

GM：執念。ミュートさんはわかりませんがエルザさんはこの場所に先ほどまで人がいたことがわかります。ほんの数分前でしょうか。

アルト：時間稼ぎでもされたか！

GM：そして、そのうちの一人は兄であることがわかります。どうやってわかったかはお任せします！

ミュート：「何も無い・・・ようだが？」

エルザ：こっちはそつですね、画面的には奥のほうでエルザが何か細いものを手に取ってる。ナニかを。

一同…(笑)

エルザ…「ミュートさん、つい先ほどまでここに人がいたようです。おそらく数人、その中には兄もいるでしょう」

ミュート…「まさか。灯台下暗しということか。逃げた先の心当たりはあるか？」

エルザ…「いえ、私にはわかりません。しかし、アルトさんの言っていた神殿が怪しい気がします」

ミュート…「奇遇だな、私も同意見だ。……行くか？」

エルザ…「ええ、行きましょう」と足早に行きます。

GM…ではお二人で走って神殿組を追いかけるということでシーンを切りますか。

エルザ…あ、最後に「兄さん、待っていて。すぐ助けに行くから」と呟いて終わります。

アルト…こ、これは純愛ですからね！

ミュート…そうそう、怖いところなんかないよ！

エルザ…ふつうの人には見つけられない方法で見つけただけよ！

シーン⑬異形のふどころへ シーンブレイヤー…メルエルリラ・エル・ネルネ

朝にもかかわらず薄暗く、不気味な気配のする祈りの間で紡ぎ手と司祭は対峙する。兄のため、国のため、願いのため、世界のため。望みこそ違えども求める結果は同じもの。そしてその結果は司祭とは決して相いれない。どれほど言葉を重ねても、どれほど思いを語っても、彼らの間にあるわずか10mほどの距離は縮まることはないのだった。

GM…お二人は神殿に向かって、現在走っている感じですかね。時間は朝10時くらい。少しにぎやかになりつつある時間帯ですね。
エルザ…白フードとサンゴ鎧とペンギンか。注目的だな。

アルト…これは目立つ。が、気に留めずにダッシュしていきます。

GM…ではしばらくいくと神殿に行きます。それで、片方がメルさんなのでたぶん恐縮しきった昨日の司祭Aが対応します。

GM (司祭A)…ちょっと準備させて、せーの、「メルエルリアさま……(囁んだ)」あーっ!! (机に突っ伏す) ハンバン!

アルト…言えなかった。

GM (司祭A)…「ご、これはメルエルリラ様、朝早く何の御用でしょうか?」

メル…「この神殿に歪みと思われるものが見つかったの。通してくれない?」

GM (司祭A)…「ゆ、ゆがみてございますか。それは一大事です。どちらですか?」

アルト…「そこ、その扉の奥だ。鍵を開けてくれないか?」

GM (司祭A)…「ご、この奥でございますか……。その、この奥には20分ほど前にウェスタ様がお入りになられて誰も通すなど……」

メル…「ウェスタが……。この中に入ったのは彼一人なの?」

GM (司祭A)…「はっ、ここに入るのはいつもおひとりで、誰も入るなどおっしゃっております」

アルト…中の様子を探りたいんだけど、縫製でいける？

GM…んー、縫製判定はモーション無しでは行えません。判定するならば知覚の司祭はその超常の力を見てしまいます。

メル…じゃあ、知覚かな？

GM…そうですね、知覚なら怪しまれるような動作は不要です。気配を探るとかそんな感じで。ただし目標値は14です。

メル…コロコロ……大丈夫、成功です。

アルト…こちらも成功です。

GM…ではお二人には中の様子、というよりは人数がわかります。中には6人ほどの人間がいるようです。また、この中には二つ異様な気配を放つ存在があります。アルトさんは理解するでしょう、昨日感じた異形の力がさらに強まっていることを。

アルト…まさか、これは。「メルさんに目配せします。」

メル…「ええ、信じられないくらい強い異形の気配ですね。」

エルザ…地下牢組っていつごろ入れますか？

GM…そうですね、お二人かなり速いですからそろそろ構いませんよ。

ミュート…「王国騎士だ！失礼するぞ」

GM(司祭A)…「ミュ、ミュート様ですか？いったい何の御用でしょうか」

ミュート…「説明している時間はない、ウエスタ司祭はどこにおられるか？」

GM(司祭A)…「ウエスタ様でしたら先ほど祈りの間に入られて……しばらく誰も入れるなどのことですので。」

アルト…「ミュートさん、もう時間はないようだ」

ミュート…「そうか、ウエスタ様は祈りの間におられるのだな。わかった、急を要するのだ入らせてもらうぞ！」

GM(司祭A)…「し、しかし……。」

メル：「私からもお願いします。ウエスタには後で私から説明しますから」

ミュート：「何かあれば責任は私が取るう。通してくれ。」

エルザ：「この二人の影響力すごいなあ。」

GM（司祭A）：「わ、わかりました……。鍵は此方に。その、どうぞ……」

ミュート：大丈夫そうならこう、扉をバーンと開けます。

GM：ふつうに行きますか。とりあえず中ではウエスタが5人の男性、一人はアランですが、彼らに何やら本を読み聞かせています。

彼の奥には両翼を広げ、手を眼前で組んだ巨大な女神像があり、その女神像からは膨大な歪みの気配を感じます。そして扉が開いたのを見てウエスタが「おい誰だ！誰も入れるなど言って……」と強く叫びますが次第に声が小さくなっていきます。

メル：「ウエスタ！あなたいったい何をしているの？」

GM（ウエスタ）：「あ、ああこれはそうだな。この国を幸福にするための儀式だよ。すぐ終わるから待っていてくれないか」

エルザ：「兄さん！」と言って駆け寄ります。

GM：そうですね、兄のもとに駆け寄りますが彼から反応は帰ってきません。心ここに非ずといった状態です。

エルザ：ほう！なるほど。ではキツとウエスタをにらんで「兄さんに何をしたの？」

GM（ウエスタ）：「何、特別なことはしていません。ただ幸福になってもらおうとしているだけだよ」

エルザ：「何を使ったの？」

GM（ウエスタ）：「何を使った？私は聖職者だからね。言葉を使っただけさ。世界の真理を解いてあげただよ」

ミュート：「説教にしてはここはずいぶんと嫌な部屋ですな」

メル：「何年もあっていない間にあなたは変わってしまったのね……」

GM（ウエスタ）：「変わった、か。そうだ、私は変わった。セドリック殿に教えられたよ、幸福とは何かをね」

ミュート：「セドリック王？」

GM（ウェスタ）：「この女神像を見てくれ。美しいつくりだろう？これはセドリック王が死刑廃止を記念して作ったものだ。この像の両翼には断頭台の刃が使われている。洒落たデザインのもりだろうが、私は気づいてしまった。この刃には憎悪がこびりついている。この国で罪を犯し、死んでいったものの怨嗟だ。以降、この像に近づいたものはその憎悪に犯されて不幸になっていった。だから私はこの像をここに封印した。そして理解したのだ。不幸とは民の間に伝播しやがて国家を脅かす。だからすべての不幸を排除しなければこの国に真の幸福が訪れることはないのだとね」

エルザ：「人の不安は知らないわ。でも兄さんの感情はすべて私のもの。私がとめてあげる、貴方が出る幕ではない」

GM（ウェスタ）：「そうか、だが彼はこの国で不幸になった。それは許されざることなのだ。残念だがこのまま返すわけにはいかない」
エルザ：「兄さんは絶対に取り戻して見せる。そして、その落とし前をつけさせてもらう」と言っただけを構えぬ。

GM（ウェスタ）：「フゥ……。やはり旅人には真の幸福が理解できないのだろうかね」

メル：「いいえ、私にもその考え方は理解できないわね。不幸を、感情を消して作り出す幸せなんて」

GM（ウェスタ）：「ウ……」

メル：「あの時、別れたあの日、貴方は私と約束したわ。この国を、この国の国民を幸せにするって」

GM（ウェスタ）：「その思いは今も変わらない。私はこの国に真の幸福を与えるために生きている！」

メル：「幸せは押し付けるものじゃない。私たちは国を作るって思ったけどその支配者になろうなんて考えはしなかったはずよ！」

GM（ウェスタ）：「そうか、君の時間は1999年前に別れてから止まったままなのだね。何、少し考えればわかるさ。私の考えが正しいと。御標もそれを示している！」

ミュート：「ウェスタ様、一つよろしいか？先ほど女王様を襲ったのはあなたの差し金か？」

GM（ウェスタ）：「彼か？彼はすべての幸福の守護者、そういう存在だ。彼女が幸福に背いたのならその襲撃は必然だったのだろう」

ミュート：「私が守るのは国でも、貴方でも、幸福を守るといふ枷でもない。女王様だ。その女王に反逆した貴方を、私は許さない」
GM（ウェスタ）：「君の考えはそうだろう。だが私は逆、国があつてこそその王だ。不幸を口にし害をもたらず王などいらぬのだよ」
ミュート：「くだらん、人があつてこそその国だろう。民を害する国などそれこそ不要だ」
GM（ウェスタ）：「君も、そういうのか。残念だよ、王国騎士団長」
アルト：「幸福だとか不幸だとか、あんたらの喧嘩はどうでもいい。ただ一つ言えるのはあんたは歪んでいるってことだ。だから私はあんたを殺す。それだけだ。」
GM（ウェスタ）：「仕方がない。迷える子羊を招くのも聖職者の務めだ。さあ、来るがいい！」彼は両手を広げ、戦闘態勢になります。
メル：「再びの出会いがこんなことになるなんて……」構えません。
エルザ：では私はそこで誰にも気づかれず、静かに笑いましょう。
GM：では戦闘に入りましょうか。クライマックスフェイズ（※）です。

クライマックスフェイズ…物語の山場、主にシナリオのボスとの戦闘となるフェイズ。



■ CLIMAX PHASE

シーン⑭ 1999年の夢の果て シーンプレイヤー…なし

GM…4人の男、アラン、ウェスタと女神像が敵です。配置はこんな感じです。

エルザ…アランと同じエンゲージにいてもいいかな？

GM…駆け寄ってましたしね、いいですよ。

ミュート…エンゲージしたい奴は来るといい。

アルト…かばってもらわないと死んじゃうので。

ミュート…素直な君が大好きです。

GM…では戦闘開始でよろしいですか？セットアップです。お二人いつものですね。

こちらはウェスタが像に祝福を使用。この戦闘での像のクリティカル値を1下げます。

アルト…厄介だな。

GM…さて、続いてイニシアチブです。ないので司祭が逸脱能力「屈服の言葉」を使用。対象はアラン。

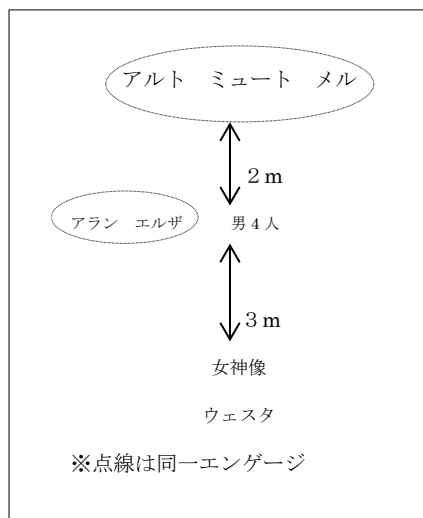
エルザ…逸脱能力、虚構現出！

GM…それに対して神の像が虚構現出を使用。

アルト…それに対しては俺が虚構現出で止めよう。

GM…了解、では一連の処理の前に剥離値が6を超えたのでアルトさんエルザさんは剥離表です。

エルザ…8。マヒのバッドステータスを受けます。



アルト…7、パートナーの喪失。ああ、PC1への恐怖を忘れましょうか。

GM…演出行きましょう。ウェスタさんが聖書を片手にアランへの説教を完了させようと語りかけます。

エルザ…虚構現出といいつお兄さんを抱きしめて耳を塞ぎます。「私は、こんな言葉に騙されない」

アルト…「これは兄妹の問題だろう、歪み。あんたは私と戦え。」と言って女神像の現出を打ち消します。

GM…抱きしめるとな、ふんふん。では貴方に抱きしめられたことでアランの目に光が戻ります。望むなら戦闘から離脱できます。

エルザ…はい、離脱させます。「兄さん正気に戻ったの?」

GM (アラン)…「ここは? 一体何が起きてるんだ? 俺はいつたい?」

エルザ…「大丈夫、ここは私に任せて離れていて」

GM (アラン)…「わ、わかったよエルザ。俺の大事な妹」と言って退場していきます。

エルザ…剥離値が6こえたので逸脱が増えますね。墮落の声(※)を覚えよう。

GM…了解です、ではそのままエルザさん行動値18なのでどうぞ。

エルザ…夜の蝶からの急所狙い、双剣使いを載せて4人の男にナイフを投げます。

GM…彼らの回避低いからな。コロコロ…一人以外に命中。が、1が2を3が4を庇います。それぞれ一人ずつ落ちて残り二人。

エルザ…「貴方たち、邪魔ですよ。後ろの司祭に届かないじゃない」

GM…イニシアチブなければウェスタが逸脱能力「瞬速行動」で自分の行動前に一回動きます。祈りの歌を使用、次の術攻撃を一エンゲージ全体に飛ばします。続けて神命裁判(※)で攻撃。コロコロ…抵抗で20お願いします。

墮落の声…相手の精神に訴えかけ、動揺をさそう逸脱能力。相手の次の判定を2dから1dにする。

神命裁判…聖なる言葉を高らかに歌い上げ、神の敵を打ち砕く僧侶のスキル。相手に毒と狼狽を与える。

ミュート：きらめきの壁で対象をこちらに。抵抗は失敗するけども鋼の肉体を宣言。

GM：ダメージは25点、術属性です。さらに邪毒3と狼狽を与えます。

ミュート：渾身防御をさらに使用。合計で34点軽減して弾きます。「その程度の言葉で我が心は揺るぎはしない」

アルト：イニシアで、魔法の虚言があるのでモブ一人を動かせられるけど……使えるかな？

エルザ：うーん、あとの男にはそこまで使えそうにないかな。

GM：えー、残念なお知らせです。この男は自爆というスキルを持っていますね……。

メル：あ。

アルト：魔法の虚言を使用します。2d6で3以上出れば成功。コロコロ：成功。ということで男の一人の理を操って自爆させます。

GM：命中コロコロ：出目でかつ、回避は失敗。自爆のダメージはHPが固定値で入って、HPが同じなので二人は死ぬ。

ミュート：うわあー。

アルト：「貴様の理は今私の手の中にある。さあ動け、そして死ぬ」

GM：その言葉に動かされたのか男はエルザさんが投げたナイフを取ると横の男の首を掻き切り、そして自殺します。

メル：「あれが、裁縫師の力……」

GM：教訓、自爆は危険。では続いて女神像が動きます。マイナー呪詛の一撃、ダメージで重圧を与えます。そしてメジャーで驚異の

機構（※）女神像の両翼の石が音を立てて崩れ落ち、中から現れた断頭台の刃をあなたたちに射出します。コロコロ：13?!

エルザ：風切る刃を宣言、ナイフを投げて刃を叩き落とします。達成値12、で11。

ミュート：「来るぞ、私の後ろに下がれっ！」きらめきの壁を宣言。が放心・狼狽で回避115なのでよけません。鋼の肉体宣言。

GM：いいんですか、8d6振りますよ？コロコロ：え、8d6振って20ってどういこと？えーっと合計で40ダメージ。

ミュート：渾身防御を宣言、42点弾きます。刃を全て大剣で弾き飛ばします。

GM…42点軽減?!硬すぎる。

メル…ミュートさん超かっこいい。

ミュート…「腐っても騎士団長だ。舐めないでいただきたい。その程度の刃では私は傷つかない」

GM…これには神父も苦笑い。では続いて行動値7のミュートさんとメルさん。

ミュート…マイナー狼狽を解除、メジャー、メジャー様子を見ている(待機)

メル…大嵐からの深淵の声で女神像を攻撃します。コロコロ…:22.

GM…高くないです?!コロコロ…届かない。

メル…ダメージに逸脱能力憤怒の一撃を使用。

GM…それは、ウエスタが虚構現出を使用。

ミュート…それに対して虚構現出。

メル…合計54点術属性、軽減不可能です。

GM…ではこちらは逸脱能力憎悪の魔弾を使用、54点を同じく与えます。

メル…「この像が全ての始まり。これを破壊しなければ!」じゃあ、アーサーを使って。大嵐でアーサーを飛ばしましょう。

エルザ…アーサー?!

メル…飛翔するアーサーが砲弾となって像を挟むように破壊します。

GM…予想外の攻撃を受けた像ですがこちらも内部に溜まった至みの力でアーサーを弾き返してダメージを与えます。

メル…アーサーを受け止めますがそれで戦闘不能ですね。

驚異の機構…内部に仕込まれた複雑な機械を射出するからくりのスキル。射程10mで一エンゲージ全体を攻撃できる。

GM…続いて司祭のターンですが、エルザさんに先ほどの攻撃を。

エルザ…抵抗はコロコロ……失敗。

ミュート…我が身を盾に！そして鋼の肉體。

GM…31点の術ですが？

ミュート…渾身防御で弾いてノーダメージ！狼狽は受けましたが。

GM…なんとということでしょう。では最後行動値0になっているアルトさん。

アルト…司祭にむかって殺戮衝動。コロコロ……16、低いな。

GM…司祭は回避低いんだよなあ……無理だ。

ここでアルトが理のくさびを宣言。神父が虚構現出で対抗するもエルザが虚構現出。剥離表の結果、アルトは効果なし、エルザはマヒを受ける。

アルト…ではシュッと一瞬消えたと同時に巨大なまち針を司祭の肩口に投擲します。

GM（ウェスタ）…「うぐっ、ぐああああ」理のくさびを打ち込まれた彼の左腕は崩れ出し、他の部位も徐々に罅が入っていきます。

エルザ…では偽りの不死をメルさんに打ちます。剥離表は11、家族が減じた過去が消滅しますね。家族の思い出は消えても兄はいる。

GM…ヤンデレの発想ってすごい……。さて、次のターンに行きましょう。お二人は例のあれですね。

メル…瞬速行動を宣言、即座に行動します。

GM…そうですね、ではそれに対抗して神の像が静止する時間を宣言。瞬速行動に加えて次の命中判定を3d6にします。

ミュート…虚構現出を発動。これで剥離値が8なので時空収束を獲得します。

GM…攻撃対象を自身に変更するのカー。これは絶望。しかし剥離表を振りましょうか！

ミュート…7、パートナーを一人失う。そりゃあウェスタへの尊敬を忘れますよ。

メル…じゃあ瞬速行動かな。いつも通りので、21！

ミュート…てことは剥離表を振ります、重庄は戦闘不能なので関係ない、パートナー喪失…国守りさんごめん！

GM…では演出入ります。異形の力によって生成された4本の刃が勢い良く射出されます。

エルザ…私はナイフで刃の軌道を変えてそれを回避します。

アルト…「速すぎる！先程までとは速度が違う！」

ミュート…では逃げ遅れた二人の前に立ちふさがって両手を広げます。

メル…ナウ〇カ？！

GM…だが王〇は止まらない！

ミュート…「王国騎士を、舐めるなあ！」広げたと同時に大剣を像めかけて投擲します。

GM…像の放った3本の刃はあなたに命中しますが、同時にあなたの大剣もまた像の中心部に命中し音を立てて崩れ落ちます。

アルト…え、死んだ？

GM…116点だよ？生きてるわけじゃないじゃん。

ミュート…後方に飛ばないように刃を受け止めきつたと同時にグハアと崩れ落ちます。

メル…「いえ、あなたはまだ死んではいけない人間です！」と言って偽りの不死を使用。水で刃を押し出します。

GM…さてメインアタッカーが崩壊したところでメルさんの行動です。

メル…マイナーで重庄を解除するので大嵐なしていつもの。19、ちょっと低いかな。

GM…それで低いっておかしくないですかね？コロコロ…ファンブル？！

エルザ…GM今日の出目悪いね。

メル…ここはいこう、憤怒の一撃！53点術。

GM…53？53？！というか8d6で36ってどういいう出目なんですかね。

エルザ…これはメルさんがGMの出目を吸ってますね。

メル…「ウェスタ、お願い」私の想いの全てを水にのせてぶつけます。

GM（ウェスタ）…「グフツ……。だが、ここで死ぬわけには、私には国がこの国を守る使命が……。」もう司祭はボロボロですが搾り出すような声で術を唱えます。行動、祈りの歌で対象を範囲にし、神の拳を使用。ダメージを3d6増やした術攻撃です。

ミュート…そこにはきらめきの壁からの鋼の肉体。

GM…あつ、しまったMPが全回復している。いや、術なら抜けるはず、なのになんでここで出目が出ない！37点術。

ミュート…渾身防御すると武器が飛ぶので使わずに受けます。HPは残り7点。

GM（ウェスタ）…「神よ、私に、私にこの国を守る力を与えたまえ！全ての不幸に断罪を！」巨大な衝撃波が飛んでいきます。

ミュート…「下がれ！」と言って剣は投げたので義手で受け止めますが、止めきれずに義手が歪曲して潰れます。そして立ち上がりながらも「腕を失おうとも体がある。体があれば私はここに立ち続けられる！」

GM…騎士さんかっこいい。では最後アルトさんです。

アルト…ではいつもの攻撃を打ちましょう。

エルザ…メジャー前に偽りの不死を飛ばします。これで放心が消える。そして回避には墮落の声を打ちます。

GM…コロコロ…：ファンブルでした。ダメージどうぞ。

アルト…憤怒の一撃を入れます。63点軽減不可能！

GM…とりあえず彼のHPが0になります。演出どうぞ。

ミュート…あ、そういえばこいつ不死者。

アルト…あ、まあいいや行きます。一瞬で間合いを詰めて後ろに回るとまち針で首を貫き、瞬時に引き抜きます。

GM…司祭の首から噴水のように血が吹き出しますがここで不死者の共通スキル悠久の魂が発動しHP1で復活します。

GM（ウェスタ）：「私は、まだ私はまだ、私は私は……」もはや理性も意識もなく、ただ残留思念がその場に立っている状態です。
メル：「ウェスタ、もういいでしょう？もう、動かないで……」

GM：では次のターン。セットアップ、司祭の顔の左半分が音を立って欠けていきます。仮面が剥がれるように表面が消えたあとには何も無い虚無が広がっています。それに呼応するかのように教会もまた徐々にガラスのように鱗が入って音を立って崩壊していききます。逸脱能力「欠けていく世界」を使用。このターン、司祭以外の存在はメジャーアクション毎に3d6ダメージを受けます。

アルト：あれ、理のくさびは？

GM：くさびは一度死ぬと消えますね。また、この逸脱の使用で司祭は完全に伽藍と化しました。最早会話すら不可能な存在まで墮ちていきました。半分だけ残った顔に笑を浮かべ、ただ「幸福を……国に幸福を……」と讒言のように呟くばかりです。

アルト：「哀れな姿だ……」

GM：司祭が瞬速行動を使用、動きまますよー。神の拳、対象はメルさんがいいかな。歪んだ幸運を使用します。術で21です。

メル：これは無理かな。

GM：死神の招きを使用。2d6ダメージと軽減不可を乗せます。40点ダメージです。

メル：HPは0ですが悠久の魂を使用して復活します。どんな攻撃です？

GM：そうですね、司祭の存在しなくなった左目があなたを見つめたかと思うと、黒い衝撃波があなたを急に襲います。

メル：では躲そうとしますがその左目を見て避けるのを躊躇いそのまま攻撃を受けます。

メル：「199年の間、あなたと一緒に生きられなかった。だから今、その全てを受け止める。けれども、ここでケリだけはつけておかないといけないの。あなたと作ったこの国のために！」と言って悠久の魂で立ち上がりまます。

GM：かっこいいなあ。といったところでエルザさんの攻撃です。

エルザ：ではマイナーで移動して接触します。メジャーで急所狙い。回避には墮落の声。

GM：これは無理。ファンブル、何度目かなこれ？

エルザ：演出的にはエルザは姿をかき消します。そして司祭の前に一匹の蝶が舞います。司祭がそれを見つけると同時に二本のナイフが虚無となった左半分に突き刺さりませう。

GM：あなたの攻撃で司祭は一瞬完全に停止します。そして己の内にある虚無に飲まれるように砂となって肉体が崩れていきます。

GM（ウェスタ）：「ああ、僕は……何をしていたんだらうな」それが司祭の最期の言葉でした。

メル：「こんな、本当はこんなことはしたくなかったのに」

GM：では戦闘終了ですが演出です。司祭の崩れ落ちた砂が輝きながら形を作り、地面に文字を描きます。

かくして不幸は排除され

真の幸福訪れる

全ての民に布告せよ

暗き時代の終焉を

全ての民に供与せよ

幸せ溢れるこの国を

GM：それは司祭の最期の願いだったのでしょうか。今までの御標とは違い、美しい文字で描かれた本当の御標でした。

メル：それを見て涙を流します。「私は、これで幸せにはなれなかったのに、な」

ミュート：「真に国を救うのは個人のエゴではなく、民の想いだというのに」と言って去っていきます。

エルザ：お兄さんの下に行くので去っていきます。

GM：ではこのままエンディングに向かいますか。

■ E N D I N G P H A S E

○ 剥離チエック

GM…さて、エンディングの前の剥離チエックのお時間です。現在の剥離値から異形の使った逸脱能力数+1d6点減少させて10を超えていた場合はそのキャラクターは物語から完全に剥離し異形と化してしまいます。

ミュート…いくつ使ったんです？

GM…司祭と像を合計すると、13ですかね。

ミュート…0です。

エルザ…9で帰ってきた。危ない！

メル…7で帰ってきたかな。

アルト…7です。帰ってきました。

GM…よかった、全員帰ってきました。では共通エンディングいきます？

エルザ…なんか全員はらばらに出来ましたよね。

ミュート…そのまま個別でもいい気はする。

GM…では個別にエンディングに移りましょうか。

エルザ…ちよ、ちよっと時間をいただけますかね。演出考えるので。

GM：では最初はアルトさんから参りましょう。あなたはクライマックス後どうしますか？

アルト：仕事は果たしましたからね、そのまま立ち去ろうかと。

GM：それでは幸せを謳歌する民の声を背中に感じながら貴方はそっと、幸福の国から去っていきます。

アルト：「ハハハ、不幸を楽しめる自由、か。いい国じゃないか。じゃあな、幸せに生きろよ」

GM：そう言って去って行って、途中でアリアさんに報告しますか？

アルト：「ああアリアさんか、仕事は片付いたよ。全てね」

GM（アリア）：「二日で終わらせたの？さすがねアルト君」

アルト：「素晴らしい協力者がいたからね」

GM（アリア）：「それは良かったわ。じゃあしばらく休暇を出すからその国で体を休めたら？」

アルト：「ありがとうございます。が、そういう気遣いは無用ですよ。アリアさん」

GM（アリア）：「そう、それは残念。でもせっかくの休暇なんだから楽しみなさい。それじゃ、あなたに幸福のあらんことを、なんてね」

アルト：「アハハハ、アリアさんも冗談が言えるんですね。それじゃ、また」

裁縫師、アルト・シユナイデントの一つの戦いが終わった。この戦いで多くの民が救われ、世界も一つ優しくなっただろう。しかし彼の戦いは終わらない。この身が異形となり、物語の終焉を迎えるまではその戦いは続くのだ。それでも、そんな人生の中にも楽しみの一つくらいはあるものだ。せっかくもたった休暇なのだから今はそれを謳歌することにしよう。アルトはフードをかぶり直しながら、そんなことを思っていた。

シーン⑩そして国守りは夢を見る シーンプレイヤー…メルエルリラ・エル・ネルネ

GM：では続きましてメルさん。どうしましょうか。

メル：ペンギンと話しながら湖に戻りたいですね。

GM：では先ほどと同じく幸福を噛み締める国民を背にあなたと、ペンギンのアーサーは湖を目指して歩いています。

メル：「目覚めた結果がこんなことになるなんて……」

GM（アーサー）：「ああ、悲しい結果だよな」

メル：「目覚めてわかったけどこの国は私がいなくても時代時代に生きている人が支えてくれている。私たちの出番は終わったかな」

GM（アーサー）：「そうだね、ボク達の仕事は終わったかな」

メル：「フフ、あとは結界を守るために眠ろうかな。永い永い眠りに。アーサーもついてきてくれるかな？」

GM（アーサー）：「もちろんさ、僕はアーサー。メルエルリラ・エル・ネルネの従者さ」

メル：「ええ、それでは行きましょう、アーサー。また永い眠りに。」と言って静かに湖へと沈んでいきます。

メル：「ウェスタ、私ね眠っている間ずっとあなたの夢を見ていたのよ。でも、これからはそうねこの国未来を夢見て行こうかな」

こうして国守りメルエルリラ・エル・ネルネは再び永い眠りへと着いた。だが1999年目の今日が覚めたように、いつかまた目が覚めるような時があるだろう。けれども、その時は一年でも、一月でも、一日でもいいから遠い未来になって欲しい。彼女はそう願った。今度はこの幸福な夢をもっと長く見ていたいと思うから。沈みゆく彼女の目からこぼれた涙は湖の水に溶けて消えていった。

シーン⑰ 幸福を日々の中で シーンプレイヤー…ミュート・ベシユタイムト

GM：では続いてミュートさんのエンディングです。

ミュート：戦闘後のポロポロの体で女王の下に行きます。「女王様、失礼いたします」

GM（メリッサ）：「ミュート、その体はいいじゃないですか？」

ミュート：「は。神殿にてこの国を覆う虚無と戦い、討ち果たしました。しかし残念ながら司祭様は虚無に飲まれて……」

GM（メリッサ）：「そう、でしたか……。いえ、司祭様はこの国のために散ったのです。悲しむわけにはいきませぬ」

ミュート：「これは持論ですが、国は個人のエゴで救われるものではありません。民の想いで救われるのです。メリッサ様、不躰ながら一つ願いがございます。一束だけがかまいません。湖に花を手向けてくれませんか」

GM（メリッサ）：「ええ、わかったわ。私が花を持って行きましょう」

ミュート：「その時は私もお供いたします」

GM（メリッサ）：「ありがとう。でもその前に傷を治してもらわないと。あなたは私の大切な騎士なのだから」

ミュート：「身に余る光栄でございます。私はこれからも、この国を、あなた様を守っていきます」と言って頭を垂れます。

GM（メリッサ）：「私は、あなたのおかげで救われています。これからも、よろしくね」

メリッサ・ラーナベルトはこれから先も女王としてこれから先も幸福の国を守り続けた。二人の不死者の願いを継いだ彼女は精力的に働いた。その前にいかなる困難が立ちふさがろうともいかなる驚異が訪れようとも、彼女は決して膝を折ることはなかった。なぜなら彼女のそばには常に彼女を支え、守り続ける一人の騎士が立っていたのだから。

シーン⑱ 私の幸福の国へ シーンブレイヤー…エルザ・マクスウエル

GM：それでは最後にエルザさんのエンディングです。

エルザ：ミュートさん達に感謝を伝えただけ、幸福の国を去るところから行きましょうか。

GM：二人ならんで門を出るところから。

エルザ：「兄さん、体のほうは大丈夫？これから長旅になるけど」

GM（アラン）：「ああ、お前に助けられたからな、もう大丈夫さ。それに俺だって旅人の端くれ、疲れは次の日には持ち越さないさ。」

エルザ：（振り返りながら）「この国では本当にいろんなことがあった、けれども兄さんを助けられてよかった」

GM（アラン）：「また助けられてしまったなあ。俺もそろそろ兄らしいことをしないと」

エルザ：「フフ、大丈夫。この国にいればずっと幸せになれるけれど私は兄さんの傍に居られることが幸せだから。だから、これからもよろしくね、兄さん。」と言ってここで手をつなぎます。

GM（アラン）：「ああ、俺もエルザといることが幸福だよ」と言って手を握り返します。

エルザ：「兄さんのいるところ、それが私の幸福の国だから」

アランとエルザの二人は、これからも様々な国を旅することになる。紡ぎ手とは物語の登場人物たる資格を失った存在。愛する兄のために世界から剥離した少女はこれからも多くの苦難に直面することになるだろう。しかし、どのような苦難を前にしても彼女は繋いだその手を話すことはないに違いない。彼女は自らの幸福を貫いた、紛れもない主人公なのだから。

