

## S C E N A R I O

## 戦士の休息（ヴァーレスライヒ対応版）

## 最初にお読みください

このファイルは、『アルシャードフォルティシモ（以下、ALF）』のシナリオである。プレイヤーとしてこのシナリオを遊ぶ場合は、本ファイルを読まないこと。本ファイルを利用して『ALF』のセッションを遊ぶためには、基本ルールブックである『アルシャードフォルティシモ』（発売：エンターブレイン）とサプリメントである『アール・ヴァル・アルダフォルティシモ（以下AVF）』（発売：ゲーム・フィールド）、『ヴァーレスライヒ（以下、WAR）』（発売：ゲーム・フィールド）が必要になる。

シナリオの読み方、ルール用語、ゲーム用語などはすべて『ALF』に準じている。必要に応じてルールブックを参照すること。

なお、文中の（『ALF』P\*）は、『アルシャードフォルティシモ』のページを、（『AVF』P\*）は、『アール・ヴァル・アルダフォルティシモ』のページを、（『WAR』P\*）は、『ヴァーレスライヒ』のページを示している。

## ■ STAFF LIST

シナリオ監修：鈴木太郎

シナリオ執筆：山本剛／伊藤和幸

イラスト：安達洋介

編集：遠藤卓司

DTP：佐藤たかひろ

初出：ゲーマーズ・フィールド 7th Season Vol.1『戦士の休息』

本ファイルの著作権は（有）ファーイースト・アミューズメントリサーチおよび井上純式に帰属します。本ファイルを許可なく改変、商業目的の利用、および転載することを禁止します。

# 戦士の休息

(ヴァーレスライヒ対応版)

本シナリオは、「月の魔女」がたくらむ陰謀を阻止するため、奈落に堕ちた男を、彼の娘とともに救うシナリオである。

## プリプレイ

### ■シナリオ・データ

プレイヤー：3～5人  
PCレベル：3  
プレイ時間：3～4時間

### ■シナリオ背景

ブルート・エンデは、帝国北部の街で警備兵をし、妻と娘リリエとともに、ささやかながら幸せな人生を過ごしていた。しかし、その平穏な生活は、ブルートの妻が病に倒れ、亡くなったことで、終わりを告げてしまう。

その後ブルートは、リリエを不自由なく育てていくのに必要な金銭を稼ぐため、実験部隊へ志願、入隊した。ブルートはリリエのために度重なる実験に耐え続けたが、非道な実験は彼の精神を削り、やがて限界が訪れてしまう。肉体強化用の体内内蔵式リアクターの埋め込み実験の最中、「手術過剰による精神障害」——OSP（オーヴァーサージェンリィ・サイコシス）になってしまったのだ。

だが、それはブルートのみが原因で起こったことではなかった。「月の魔女」グナーデによる、新たな奈落の騎士を生み出すための陰謀でもあったのだ。そう、ブルートに埋め込まれたリアクターは、グナーデの手によって奈落到汚染されていたのである。

身体を内側から侵食する奈落によって、自分の精神が壊れていく中、ブルートは自分が人としての心を失う前にリリエに会うため、帝国施設から脱走する。だが、それすらもグナーデの手による陰謀の一端であった。

本シナリオは、ブルートの暴走を止め、グナーデの陰謀を阻止することで終了する。

### ●今回予告

GMは、キャラクター作成を行なう前に以下の「今回予告」をプレイヤーに向けて読み上げること。これはシナリオのイメージを膨らませるのに役に立つ。

ひとりの男が娘のために、真帝国に身を捧げた……。

だが、その心は魔女に利用され、男は奈落へと落ちていく。心は闇に染まり、意味なき殺戮が生み出されいく。

だれもが男を見捨てる中、ただひとり、男の娘だけが彼を救うべく立ち上がる。

クエスターたちは、奈落到囚われた親子を救うことができるのか。

『アルシャード<sup>フォルティッシモ</sup> f f』  
「戦士の休息」

そして今、キミは神話を超える。

### ■キャラクター作成

今回予告を読み上げたあと、下記のハンドアウトをコピーして切り離し、各プレイヤーに配布せよ。どのプレイヤーにハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プレイヤー間で選択させてもよい。プレイヤーの人数が少ない時は、若い番号のものを優先すること。

## ●ハンドアウト

ハンドアウトには各PCによって異なる事前情報と、シナリオによってPCに与えられるコネクションが記載されている。

今回予告を読み上げたのち、GMは下記のシナリオハンドアウトを読み上げて、各PLに配ること。その後、ハンドアウトに沿ってPCを作成してもらおうとよい。

## ●クイックスタート

以下の5つのサンプルキャラクターをクイックスタートで使用することを推奨する。

- PC①：ゾルダート (『WAR』 P14)
- PC②：ソーサラー (『WAR』 P16)
- PC③：ミSSIONナール (『WAR』 P20)
- PC④：エイリアス (『WAR』 P18)
- PC⑤：パンツァーリッター (『ALF』 P46)

## ●コンストラクション

ハンドアウトに記載された推奨クラス以外に、ファイター、スカウト、ホワイトメイジ、ブラックマジシャンの基本4クラスはPC全体で各1レベル以上取得するのが望ましい。

なお、本シナリオでは、ミドルフェイズに《イドウン》が必要なシチュエーションが存在する。

- PC①：ゾルダート
- PC②：ソーサラー
- PC③：ミSSIONナール
- PC④：エイリアス
- PC⑤：指定なし

## ●メインプレイの前に

キャラクター作成後に、PCの自己紹介を行ない、その後PC間コネクションを結ぶこと。結び方は以下の通り。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

# オープニングフェイズ

## ●シーン1：親友からの相談

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

リリエがPC②に、父ブルートのことについて相談するシーン。

PC②は、積層都市バルトロマイ(\*)の高級住宅ブロックにあるリリエの家で、リリエから父親のブルードのことで相談を受ける。

リリエは、ブルートが行なった凶行について語り、彼がOSP(\*)である可能性を示唆する。そして、ブルートの治療のためにPC②に協力して欲しいと頼む。

### ▼描写

バルトロマイ高級住宅ブロック。キミは親友であるリリエに会うため、この区画にある彼女の家へとやってきた。

久方ぶりに会う彼女は、キミの来訪を喜び、笑顔を見せてくれたが、キミに相談したいということが原因だろうか……その表情の影には、色濃<sup>しやうすい</sup>い憔悴が見え隠れしていた。

### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「久しぶりね、PC②。どうぞ中に入って」  
 「今日あなたに来てもらった理由なのだけど、実は父のことで相談したいことがあるの」  
 「PC②、あなたはOSPを知っている？」  
 「OSPは、帝国兵がカバラ埋め込み手術の副作用として発病すると思われる病気よ」  
 「カバラの埋め込みによる肉体的ストレスに、精神が引っ張られて起きる病状で、発病者は破壊衝動のみで活動するようになってしまうの」  
 「私の父が、そのOSPかもしれないのよ」

「つい先日、父が仲間の部隊を壊滅させたと言いたわ。その時の父は、まるで獣のようだったらしいの……OSPの症状のひとつよ」  
 「私は父がOSPである可能性を示唆して治療を進言したわ。でも、駄目だった」  
 「軍はOSPそのものを否定して、父を戦犯者として拘留したのよ」  
 「お願い、PC②。父を開放して治療するために、力を貸して！」

### ◆結末

PC②がリリエの頼みを受けると、彼女はブルートに面会するために軍事ブロックへ向かう。PC②があとを追ったらシーン終了となる。

PC②に【クエスト：リリエを助ける】を渡す。

### シーン1：バルトロマイ

帝国西方軍団の参謀本部がある都市。真帝国の栄華の象徴である積層都市のひとつ。詳しくは『WAR』P75を参照せよ。

### シーン1：OSP

オーヴァーサージェリィ・サイコンスの略称で、“手術過剰による精神障害”という意味である。

ほとんどのゾルダートは、戦闘能力の向上のために、カバラ技術による肉體改造を行なっている。しかし、それは時として精神に負担をかけてしまう。そして、それによって精神が崩壊し、破壊衝動のみで行動するようになることがあるのだ。これをOSPと呼ぶ。

OSPとなる原因はまだまだ不明であり、OSPによって起こる精神の変質の程度も人によってまちまちである。

## リリエ・エンテ

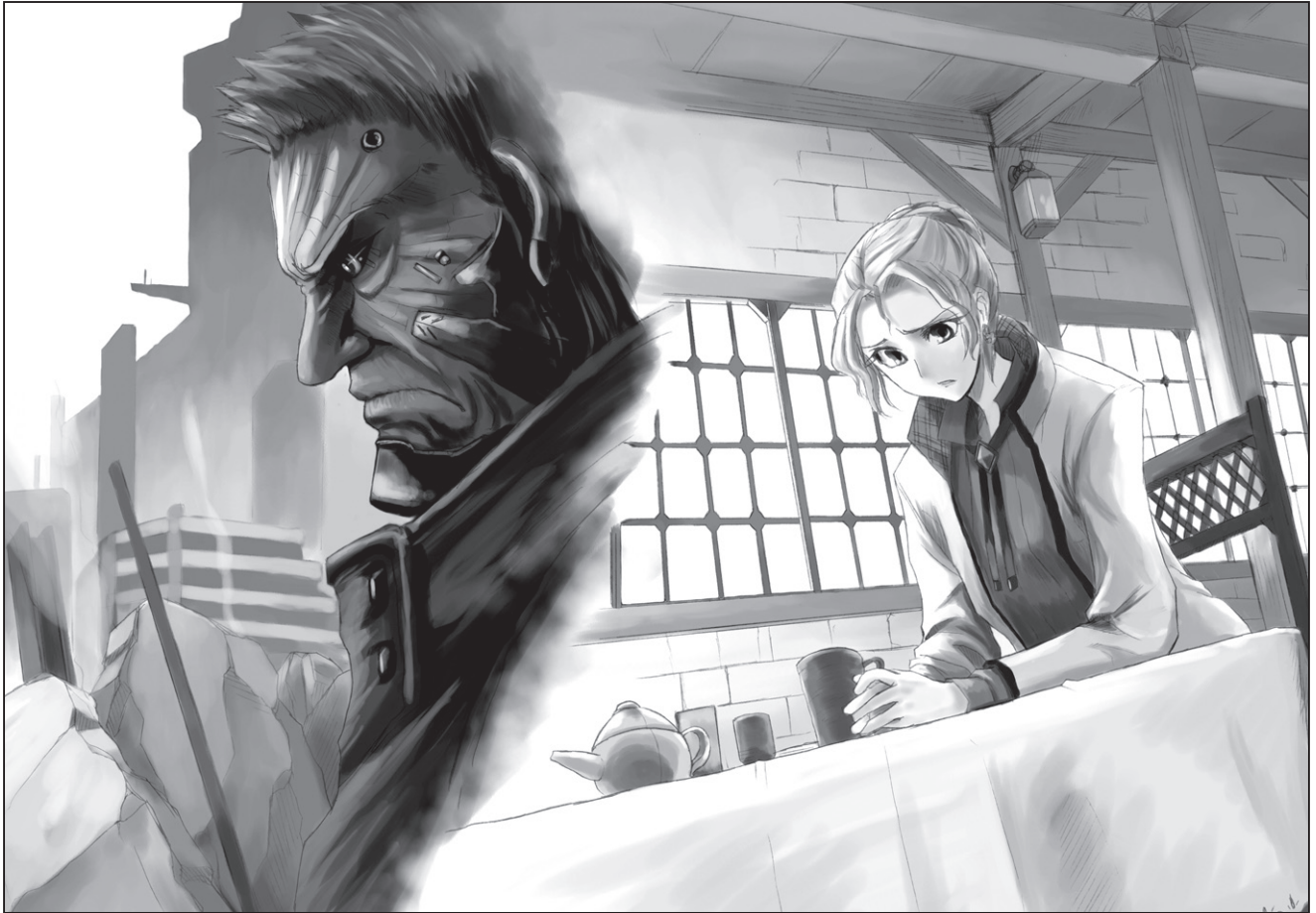


### エキストラ

バルトロマイ高級市民ブロックに住む20代の女性。幼いころに母を病気で亡くしたことから、カバラ薬学を研究するソーサラーとしての道を進んでいる。

“手術過剰による精神障害”(OSP)にかかった父ブルートを救いたいと考えているが、OSPの存在を否定する軍に邪魔され、無力感に苦しんでいる。





## ●シーン2：断罪の命令

シーンプレイヤー：PC③

### ◆解説

帝都グラズヘイムで、パウロ(\*)から、ブルートの調査を命じられるシーン。

パウロは、PC③にバルトロマイの実験部隊に所属するブルートという人物が、共同で作戦にあっていた部隊を壊滅させたことを告げられる。そして、ブルートという人物の調査を行ない、害となるならば断罪するように命じる。

### ▼描写

帝都バルトロマイ、教会ブロック。教会の懺悔室の中、キミは同志パウロから異端審問官として新たな任務を受けていた。

### ▼セリフ：パウロ・ウンビーノ

「PC③、新たな異端審問対象を伝える」  
 「異端者の疑いがあるのは、ブルート・エンテというバルトロマイにいる帝国兵だ」  
 「彼はつい先日、作戦中に共同作戦を行っていた部隊ひとつを壊滅させている」  
 「彼が反帝国の意志を持ってそれを行なったならば、我々の手で断罪せねばならぬ。バルトロマイに行き、ブルートを調査せよ」

### ◆結末

PC③がパウロから命令を受け、バルトロマイへ向かったらシーン終了となる。

PC③に【クエスト：ブルートを調査する】を渡す。

## ●シーン3：黒十字軍の監視

シーンプレイヤー：PC④

### ◆解説1

PC④がモントの監視任務を受けたときのことを回想するシーン。

PC④がアルフレッド(\*)から任務を受けたところで、時間軸を現在に戻し、描写2へ。

### ▼描写1

帝都グラズヘイム、アルフレッドの執務室。黒十字軍の一員たるキミは、アルフレッドに召喚され、新たな任務を受けるべく、彼のもとへとやってきた。

### ▼セリフ：アルフレッド

「よくきてくれたね、PC④。今回、キミにお願いしたいのは、とある人物の監視だ」  
 「モント・ズィツヒエル大佐。若いながらも、実験部隊の隊長を勤める優秀な軍人だ」  
 「ただね、彼女の身元には不明な点が多いんだ。いくら優秀でも不審人物を放置するわけにはいかない。キミにはモント大佐付きのエイリアスとして彼女の行動を監視してほしい」

### ◆解説2

モントの世話と監視をするシーン。

モントの屋敷で、PC④は彼女の世話をしているところとなる。会話が一段落したところで、モントはPC④に、軍事ブロックへの移動するための準備を頼む。

### シーン2：パウロ・ウンビーノ

冷たく冷酷に異端者を断罪する男装の女性異端審問官。詳しくは『WAR』P 89を参照せよ。

### シーン3：アルフレッド

帝国の枢機卿の首座を務める人物。外見こそ冷たい美貌の少年だが、すぐれた能力を持ち、さまざまな謎に包まれた人物である。詳しくは『ALF』P 175を参照せよ。

▼描写2

バルトロマイ、高級住宅ブロック。モントの屋敷で、キミは彼女の世話をしていた。モントが優雅にキミの入れた紅茶を口に運ぶ。

▼セリフ：モント・ズィツヒェル

「やはり、PC④の入れた紅茶が一番ね。あなたがいてくれて助かっているわ。ありがとう」  
 「そろそろ軍事ブロックへ行くわ。PC④、車の準備をしてちょうだい」

◆結末

PC④がモントを軍事ブロックへ送り届けるべく、モントの屋敷を出たらシーン終了となる。  
 PC④に[クエスト:モントを監視する]を渡す。

●シーン4：影の侵食

マスターシーン

◆解説

グナーデ(\*)が拘留中のブルートを脱出させるシーン。

軍事ブロックにあるブルートが拘留されている牢屋の中に、突如グナーデが現れる。グナーデはブルートに牢屋から脱出させてやると告げ、ブルートはその言葉に応じる(\*)。するとグナーデは、牢屋を破壊し、ブルートを脱出させる。

▼描写

牢獄の中、<sup>いわお</sup> 厳のような表情で動かないブルートが、ふと視線を動かす。視線を動かした先にある間。その内に、突如人影が浮かび上がった。

▼セリフ：ブルートとグナーデの会話

「あんたは……何故こんなところにいる？」  
 「あなたをこの牢屋から脱出させるためよ」  
 「<sup>どうりゆう</sup> 拘留が解かれたのか？」  
 「まさか。あなたは街ひとつを壊滅させたのよ。だから、力づくで……ね」  
 「何故、俺を逃がす？」  
 「そうね……、娘を思うあなたの親心にあてられて、というのではどうかしら？」  
 「……まあいい。娘に、リリエにもう一度会えるならば、あなたの思惑にのってやる」

◆結末

グナーデが牢屋を破壊したところで、シーン終了となる。

●シーン5：追跡任務

シーンプレイヤー：PC⑤

◆解説

PC⑤が、モントからブルートの追跡命令を受けるシーン。

モントはブルートが脱走したことを告げ、彼の追跡命令を出す。

▼描写

バルトロマイ軍事ブロック、実験部隊のミーティングルーム。部隊長であるモント・ズィツヒェルからの緊急収集がかかり、キミをはじめとした実験部隊の面々はここに集まっていた。

▼セリフ：モント・ズィツヒェル

「全員集まったわね。緊急任務よ」  
 「ブルート・エンテがつい先ほど脱走したと報告があったわ。彼は私たちの部隊に所属していたことはみな知っているわね」  
 「私の部隊から脱走者などと言う反帝国者を出すことは許されない」  
 「あなたたちの任務はブルートを迅速に処理することよ。理解したら、すぐに出撃なさい」

◆結末

PC⑤がモントの命令を受け、ブルートの追跡に向かったらシーン終了となる。  
 PC⑤に[クエスト:ブルートを捕まえる]を渡す。

●シーン6：過去の思い出

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

PC①がブルートと同じ部隊にいたころのことを夢として回想するシーン(\*)。

PC①の十字軍への配属が決定し、ブルートはそれを祝うために、PC①を自室へ呼び、酒を振舞う。会話が一段落したところで、時間軸を現在に戻し、夢から覚める。描写2へ。

▼描写1

キミは同じ部隊の先輩であるブルートの部屋に来ていた。キミの銀十字軍への配属が決まり、ブルートがそれを祝うために、招待してくれたのだ。

▼セリフ：ブルート・エンテ

「銀十字軍への配属とは大出世だな、PC①。素質があると思っていたが、ここまでやるとはな」  
 「こいつは俺の取っておきの酒だ。今日はお前の出世祝いだ。豪華に行こう」

◆解説2

ブルートが脱走したことで、銀十字軍が出撃することになるシーン。

PC①は銀十字軍のブリーフィングルームへと呼び出される。そこでブルートの脱走を告げられ、ブルートの追跡と捕縛が命じられる。

▼描写2

まどろみの中にいたキミは、緊急呼集のアラームに叩き起こされ、ブリーフィングルームへとやってきた。部屋の中にはすでに銀十字軍の隊員たちが集まり、厳しい表情を浮かべていた。

▼セリフ：バルトロマイの銀十字隊長

「拘留中の戦犯者が脱走した。脱走者は実験部隊所属のブルート・エンテ」  
 「我々の任務は脱走者の追跡と捕縛である」  
 「すでに帝国軍の追跡部隊ひとつが脱走者によって壊滅させられている。細心の注意で任務にあたれ。<sup>フリーデン・イン・デア・ハント</sup> 平和を我が手に！」

◆結末

PC①がブルート捕縛のために出撃したらシーン終了となる。  
 PC①に[クエスト:ブルートの脱走について調べる]を渡す。

シーン4：グナーデ

月の満ち欠けにより、少女と女性と老婆へと姿を変える奈落の使徒のひとり。詳しくは『ALF』P 181を参照せよ。

シーン4：グナーデとブルートの会話

このシーンは事件の始まりを描写するシーンである。またブルートとグナーデが知り合いであるということを描き、モントの招待がグナーデだとのめかずシーンでもある。ただし、ここでモントの招待がグナーデであることを明確に空かさず必要はない。

シーン5：ブルートとの回想

ブルートは本シナリオでは常に追跡を受けている立場であり、ゆっくりとPC①と会話をする機械は少ない。GMはこのシーンでPC①とブルートの関係をしっかりと描写すること。



## ミドルフェイズ

### ●シーン7：脱走の知らせ

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

登場難易度は10。PC③は登場不可となる。PC②がブルートの脱走を知るシーン。

リリエとともにブルートに面会するべく軍事ブロックへ行くと、武装した帝国兵たちが通路の封鎖や周辺の探索を行なっている。帝国兵に話を聞くと、ブルートが脱走したことが判明する。

ブルートが脱走したことを聞くと、ブルートを心配するリリエが、彼を探すために、軍事ブロックの奥へと走り去る(\*)。

#### ▼描写

キミはリリエとともにブルートに面会するべく軍事ブロックへとやってきた。だが、どうも様子がおかしい。

殺気立った帝国兵たちが忙しく行きかっている。何かあったのだろうか。

#### ▼セリフ：帝国兵

「お前たち、ここから先は立ち入り禁止だ！」  
 (何かあったのかを聞いた)「脱走者が出たんだよ。収容施設も破壊されて、上は大騒ぎだよ。脱走したのは、つい先日、帝国軍一個大隊(\*)を壊滅させた凶悪な戦犯者だ。危険だからすぐにここを離れるんだ！」

#### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「まさか……お父さん！」(軍事ブロックの奥へと走り去る)

#### ◆結末

リリエが去った後、PC②がリリエの後を追うか、ブルートを探すために行動を開始したらシーン終了となる。

### ●シーン8：逃げた異端者

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

シーン7に登場したPCは登場不可。登場難易度は10とする。モントからブルートに関する情報を聞くシーン。

PC③がバルトロマイの軍港につくと、モントはPC③を出迎える。そして、ブルートが脱走したことを告げ、彼を捕縛するために協力してほしいと頼む。

#### ▼描写

バルトロマイ、軍港。ガラスヘイムとバルトロマイを結ぶ飛空艇が着陸し、キミが軍港に降り立つと、軍服の女性がキミを出迎えた。軍服の女性が妖艶な笑みを浮かべて話しかけてくる。「ようこそバルトロマイへ、PC③殿。バルトロマイ実験部隊の隊長を務めるモント・ズィツヒェル大佐です。以後お見知りおきを」

#### ▼セリフ：モント・ズィツヒェル

「到着早々申し訳ありませんが、PC③殿にご助力していただきたいことがあります」

「PC③殿が異端審問を行なう予定であったブルートが脱走したのですよ。現在、追跡中ですが、相手は街ひとつを壊滅させた悪魔。なかなか思うように行かないのです」

「そこで、ブルートを捕縛するために、異端審問官であるPC③殿にご助力願いたいのです」

(協力する)「ありがとうございます。ブルートは現在、軍事ブロックから高級住宅ブロックへ向かって逃走中です。ご案内いたしますので、こちらへどうぞ」

#### ◆結末

PC③がブルート捕縛への助力を受け入れたら、モントはPC③を追跡中のブルートのもとへ案内する。シーン終了。

### ●シーン9：暴走

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説

全員登場。ブルートが銀十字軍と帝国軍の追跡を受けるシーン。

ブルートが軍事ブロックを走るエアカーを足場に、次々と飛び移って銀十字軍と帝国軍の追跡から逃げている。

ブルートはOSPによる暴走状態にあり、話しかけても反応を返せない。ただし、PC①が話しかけると一瞬動きを止める。だが、それもすぐに暴走状態に戻ってしまう。

エアカーの上で銀十字軍と帝国軍に包囲されたブルートは、《イーヴァルディ》を使用して、銀十字軍と帝国軍、そしてPC全員を攻撃する(\*)。

#### シーン7：リリエを止める

PC②がリリエを止めた場合、強引にリリエを向かわせる必要はない。その場合、リリエからPC②の様子を見てきて欲しいと頼まれて、先に進めるとよい。

#### シーン7：一個大隊

360～600人ぐらいの人数である。

## モント・ズィツヒェル



### エキストラ

ブルートの所属するバルトロマイの実験部隊の隊長を務める女性。若いながらも多くの実績を上げ、確固たる地位を築いている。だが、その正体は“月の魔女”グナーデである。彼女はブルートを奈落の騎士にするため、彼の肉体に奈落に汚染された小型リアクター埋め込み、OSPへと追い込んだ。そして、ブルートを決定的に奈落に墮とすべく、今回の事件を仕組んだのである。

▼描写

軍事ブロック。無数のエアカーが飛びかう、空中の道の上。獣のごとき咆哮をあげるブルートがエアカーを足場に、銀十字軍と帝国軍の追跡から逃れていく。

一歩足を踏み外せば死が待ち構えるタイトロープの追跡劇が続く中、キミはブルートに近づくと、エアカーの上から跳躍し、新たなエアカーの上へと降り立った。

▼セリフ：モント・ズィツヒェル

「エアカーを足場にすると、なかなかやる。だけれども逃げ場はないわ」

「総員、追跡続行！ブルートを追い詰めなさい。自由の利かない空の道。いくらエアカーを足場にしたらと逃げ切れはしないわ」

▼セリフ：ブルート・エンテ

(PC①が呼びかけた)「う、あ……PC①？　あ、あ……うおあああ！」

「がああああ！」(《イーヴァルディ》使用)

◆解説

ブルートが《イーヴァルディ》を使用した直後(\*)に、周囲のエアカーがすべて撃墜され、その場にいる全員が下の階層に落下してしまう。シーン終了となる。

●シーン 10：リリエの想い

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

登場難易度は7となる。軍事ブロックから落下したPC②がリリエに助けられるシーン。

PC②は気がつく、軍事ブロックの下層まで落ちており、リリエの介抱を受けている。PC②が目覚めると、リリエは安堵し、ブルートのことを聞く。

ブルートの話を聞くとリリエは、彼がOSPであることを確信し、ブルートを助けるために協力してほしいとあらためてPC②に頼む。

PC②がリリエへの協力を決めたら、描写2へ。

▼描写

軍事ブロック下層。キミは気がつく、リリエの姿が視界に飛び込んできた。リリエが安堵の表情を浮かべ、つぶやく

「よかった、目が覚めたのね、PC②。もう目を覚まさないんじゃないかって心配したのよ」

▼セリフ：リリエ・エンテ

「ねえ、PC②。一体何が起こったの？　父はどうなったの？」

「……父はやっぱりOSPなのね。早く父を助けないと。手遅れになる前に！」

「お願いPC②、父を探すのを手伝って。帝国軍や銀十字軍に捕縛される前に見つけ出して、治療のチャンスをつかみたいの！」

(PC①へ)「お久しぶりです、PC①さん。あなたも父を追っているんですね」

「お願いします、父を助けるために協力してくださ

い！　父はまだ、戻れる可能性があるんです。でも、もし捕まってしまったらそれも……」

(PC③へ)「父は確かに許されざる罪を犯したと思います。でも、それは父が本当に望んで起こしたことじゃありません！」

「実験部隊に所属する父は、過剰なまでのカバラ実験を受けていました。それが原因で父はOSPに！　父も犠牲者なんです……」

◆解説2

PCたちの近くにいる、気絶した帝国兵の無線機から、モントの声が聞こえてくる。モントはブルートが高級住宅ブロックへ向かったことと、彼がリリエを探していることを告げ、リリエを捕縛するように命令を出す。

▼描写2

ふと気づくと、ノイズ交じりの声が聞こえてくる。どうやら倒れている帝国兵の持つ通信機から聞こえてきているようだ。

▼セリフ：無線機(モント)

「追跡部隊に通達。ブルートは高級住宅ブロックへ移動中。なお、ブルートの攻撃によりすでに多数の負傷者が出ている。発見しだい、速やかに処理せよ」

「ブルートの行動経路から、彼は娘のリリエ・エンテを探しているものと思われる。リリエを発見した場合、拘束、連行しなさい」

▼セリフ：リリエ・エンテ

「どうやら、私も父と同じように追われる立場になってしまったようですね……」

「もう一刻の猶予もありません。ここからなら高級住宅ブロックはすぐです。行きましょう」

◆結末

無線機でモントの話を聞いた後、ブルートを探し出すために移動したらシーン終了。

●シーン 11：蠢く闇

シーンプレイヤー：PC④(いない場合PC③)

◆解説

全員登場。モントがグナーデとしての本性を垣間見せるシーン。

ブルートのもとへ向かうPCたちの前にモントが帝国兵とともに現れる。彼女はリリエを自分に渡すように告げる。PCがそれを断ると、モントは帝国兵を襲いかからせる。

戦闘を行なう。敵はゾルダート(『ALF』P200)×3とゾルダートガンナー(『ALF』P200)×2。初期配置はPC全員で1エンゲージ。5m離れてゾルダート×3で1エンゲージ。さらに5m離れてゾルダートガンナー×2で1エンゲージとなる。

▼描写

各階層をつなぐ通路。ブルートを探すために、軍事ブロックから高級住宅ブロックへと向かうキミの前に、ひとりの女性が現れた。

キミの監視対象であるモントだ。

シーン9：《イーヴァルディ》を打ち消した

PCが《イーヴァルディ》を打ち消した場合、ブルートは《ヘルモード》を使用して脱出する。PCがこの場でブルートを捕まえよることに固執するようならば、ここで捕まえるとブルートが帝国軍と銀十字軍に捕縛されてしまうため助けられないと伝え、逃がすように勧めるとよい。

道をふさぐように立ちはだかるモートが、妖艶な笑みを浮かべながら、口を開く。

▼セリフ：モート・ズィツヘル

「PC④、リリエ・エンテを渡してもらえるかしら。彼女にはやってもらわなくてはならない仕事があるのよ」

「その子は、ブルートに絶望を与えるための演出に必要なの。おとなしくリリエを渡しなさい。さもないと死ぬことになるわよ?」

(モートの要求を拒否した)「そう……、仕方ないわね。邪魔者は死んでもらうわ」

(敵をすべて倒した)「なかなかやるわね。まあ、いいわ。それならそれでやりようはある」

「せいぜいブルートを助けるためにあがくがいいわ。あがけばあがくほど絶望は深くなるのだから」

(姿を消す)

◆結末

敵をすべて倒すと、モートは奈落を生み出し、その中へと姿を消す。モートの姿が消えると同時に奈落も消滅し、シーン終了となる。

●シーン 12：娘の気持ち

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

登場難易度は 10 となる。リリエが父について話すシーン。

高級住宅ブロックへ向かう途中、リリエはPC

たちにブルートについて話し、ブルートを助けたいと告げる(\*)。

▼描写

高級住宅ブロックへ向かう通路。キミは疲労したリリエを休めるために休憩を取っている。キミの隣で休むリリエがぼつりとつぶやく。

「PC②、少し話を聞いてもらえる?」

▼セリフ：リリエ・エンテ

「母が早くになくなり、父は私のために実験部隊に入ったわ……。父からの仕送りが通常ではあり得ない額だと気がついたのは、最近よ」

「そのことが父の変化と関係あるのではと思ってはいたけど……直接尋ねることはできなかったわ」

「私に苦労させまいと必死だったのね。父は生真面目で不器用だから……」

「父は許されない罪を犯したわ。でも、私は父を助けたい。だって、私に残されたたったひとりの……家族だから」

「ごめんなさい、変なこと話して。そろそろ行きましょう。高級住宅ブロックはもうすぐよ」

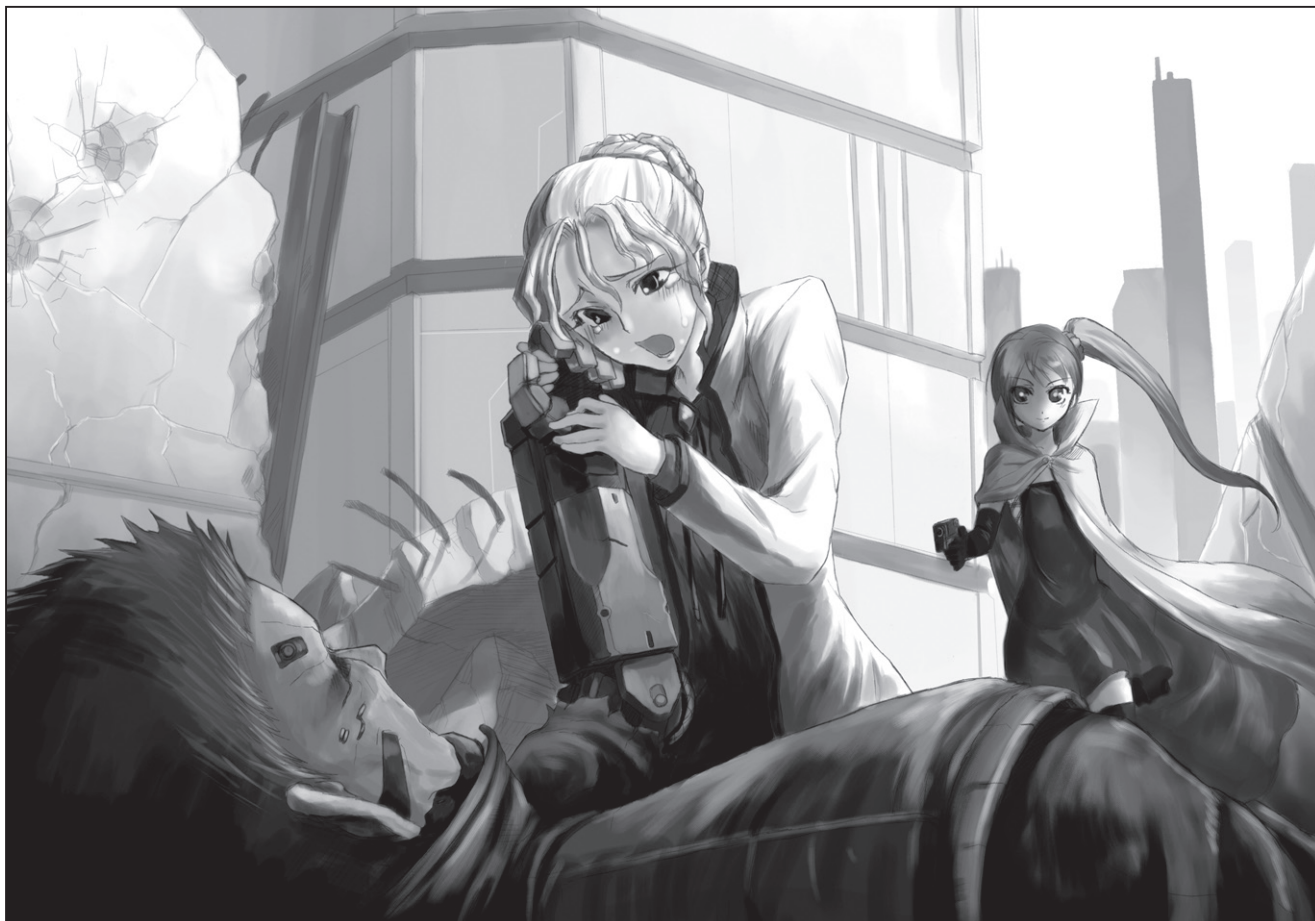
◆結末

PCがリリエの願いを叶え、ブルートに会うために高級住宅ブロックへ向かったら、シーン終了となる。

シーン 12：ブルートを助ける

このシーンはリリエからブルートを助けて欲しいと頼まれるシーンである。

PCがこれを拒否するようならば、無理に助ける方向に修正する必要はない。そのままシーンを進行し、シーン 13 以降でモートの正体がクナーデであることを明かした時点で、ブルートが犠牲者であることを伝え、助けるように伝えるとよい。





### ●シーン 13：墮ちゆく者

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

全員登場。ブルートが奈落化した帝国兵と戦闘し、力尽きるシーン。

高級住宅ブロックにつくと、爆発音が聞こえてくる。爆発音がする方向へ行くと、リリエの家の前で、ブルートと追跡部隊が戦闘を繰り返している。追跡部隊はモント(グナーデ)の手によって奈落のクリーチャー化しており、彼らを倒すたびに、ブルートの身体が奈落に包まれていく。ブルートを助ける場合、奈落化した追跡部隊と戦闘になる。

戦闘を行なう。敵はゲール×4となる。初期配置はPC全員で1エンゲージ。5m離れてゲール×4で1エンゲージとなる。

#### ▼描写

高級住宅ブロックにたどり着いたキミの耳に爆音が聞こえてくる。どうやらブルートと追跡部隊の戦闘はすでに始まっているようだ。

この音を追えば、ブルートのもとへたどり着けるはずだ。先を急ごう。

#### ▼セリフ：モント・ズィツィエル(グナーデ)

「ブルート。さあ、殺しなさい！ 心のおもむくままに！ あなたが殺す相手ならいくらでも作ってあげるわ！」

#### ▼セリフ：ブルート・エンテ

「ぐうう……、がああああ！」

#### ▼セリフ：リリエ・エンテ

(ブルートの凄惨な様子を見て)「お父さん！もう止めて。お願い……もう戦わないで！」

#### ◆結末

奈落化した追跡部隊を倒してブルートを助けると、傷ついたブルートが限界に達して倒れる。シーン終了となる。

### ●シーン 14：父と娘

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

全員登場。グナーデによりリリエが撃たれ、ブルートが暴走するシーン。

グナーデは《ヘイムダル》を使用して、リリエを銃で撃つ。何もしなければリリエはエキストラであるため死亡する。リリエを助けるには、《オーディン》や《イドウン》を使用する必要がある。なお、ここではPC②が《オーディン》を使用することを想定している。

#### ▼描写

血にまみれのブルートに、リリエがためらいなくかけ寄った。泣きじゃくるリリエの姿に、ブルートの目に人間らしい感情が宿る。

「リ……リリエ」

ブルートがリリエの名前を呼び、泣きじゃくる彼女の涙をぬぐう。

だが、その背後では、グナーデが銃口をリリエに向けていた。

#### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「お父さん、しっかりして！」

(銃に撃たれて)「お……と……さん」(ブルートへと倒れかかる)

#### ▼セリフ：モント・ズィツィエル(グナーデ)

「これで仕上げよ」(《ヘイムダル》を使用)

「墮ちなさい、奈落へ」

#### ▼セリフ：ブルート・エンテ

「お、オレは守れ……うおおお!!」

#### ◆結末

リリエが撃たれたことでブルートは奈落に取り込まれ、暴走状態になる(\*)。シーン終了。

#### シーン 14：ブルートの暴走

これはリリエを助けていても発生する。ブルートはOSPで極めて不安定な状態であり、リリエが殺されそうになったことで、感情を爆発させてしまうからだ。

## クライマックスフェイズ

### ●シーン 15：嘆きの使徒

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説

全員登場。奈落に飲み込まれ、暴走したブルートと戦闘するシーン。

ブルートが奈落に飲み込まれると、モントが自分の正体がグナーデであることを明かす。そして、ブルートを奈落の騎士にするために、実験部隊やリリエを利用したことを話す。

グナーデは話を終えると、ブルートをPCたちにけしかけ、暴走状態のブルートがPCたちに襲いかかる。

戦闘を行なう。敵はブルートと魔女の宝玉×A～C。初期配置はPC全員で1エンゲージ。10m離れてブルートと魔女の宝玉×A～Cで1エン

ゲージとなる。

#### ▼描写

狂気の叫びを上げるブルートの身体が奈落に飲まれていく。その様子をモントが……、グナーデが歓喜の表情を浮かべて、眺めている。

今まさに、新たな奈落の騎士が生まれようとしていた。

#### ▼セリフ："月の魔女"グナーデ

「計画通り、新たな奈落の騎士の誕生よ。リリエには感謝しないとね」

「もはや仮の姿をよそおう必要もないわね。改めて自己紹介させていただく。私はグナーデ。奈落の使徒のひとり"月の魔女"グナーデよ」

「すべてはブルート・エンテを奈落の騎士にするための計画だったのよ」

「ブルートには苦勞させられたわ。奈落の騎士と  
するべく、彼の肉体に奈落化したリアクターを埋  
込んだというのに、強靱な精神力で耐え続ける  
のだから」

「だから、ブルートの精神を壊すために、リリエ  
を利用してもらったのよ」

「予想通り、ブルートはリリエが傷ついたことに  
耐えられなかった。彼は嘆き、絶望し、奈落へ  
と落ちた」

「もう、彼を止めることはできないわ。さあ、ブル  
ート。すべてを破壊しつくしなさい!」

#### ▼セリフ：ブルート・エンテ

(PC①へ)「ぐう、PC①……、俺を、俺を殺  
してくれ」

「頭の中でとてつもない殺意が、憎悪が、破壊衝

動が膨れあがっていく」

「このままでは俺は俺でなくなってしまう。そう  
なったら俺は、すべてを破壊し尽くして……」

「だから、俺が俺でなくなる前に、俺を……殺し  
……、ぐ、があああ……!」

(奈落の騎士となり)「滅んでしまえ……。俺か  
らすべてを奪っていく世界など、滅んでしまえ  
え!」

#### ◆結末

ブルートを倒すと戦闘終了となる。この時、P  
Cがブルートを助けたいと提案した場合、《イドウ  
ン》を使用することで、ブルートを助けられるこ  
とにしてもよい。

戦闘終了後、エンディングへ移行する。

## エンディングフェイズ

### ●シーン 16：戦士の休息

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

全員登場。リリエが活着している場合に描写さ  
れるシーン。

死の間際に、暴走から立ち直ったブルートは、  
PCたちに、自分のことで迷惑をかけたことと謝罪し、  
娘をグナーデから守ってくれたことを感謝する。

#### ▼描写

高級住宅ブロック。静まりかえった空間にリリ  
エの鳴き声が響き渡る。リリエはブルートの手  
を取り、必死に呼びかけている。

#### ▼セリフ：リリエとブルートの会話

「お父さん、死なないで! 私まだ、何もお父  
さんに返せてない!」

「リリ……エ……」

「お父さん!」

「リリエ……、お前が生きてくれているだけで、俺  
は十分だ……。どうか、お前は……。俺と母  
さんの分まで、幸せになってくれ……」

#### ▼セリフ：ブルート・エンテ

(PC①へ)「すまない、PC①。迷惑をかけた  
……。お前は俺のようになるな」

(PC②へ)「娘を……。リリエを頼む。キミが支  
えてやってくれ」

#### ◆結末

話を終えると、ブルートは死亡し、リリエのブ  
ルートを呼ぶ声が周囲に響き渡る。シーン終了と  
なる。

### ●シーン 16'：悲劇の終焉

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

全員登場。リリエが死亡している場合に描写  
されるシーン。

死の間際に、暴走から立ち直ったブルートは、  
死んだリリエのもとへと這いずって行き、リリエ  
の手を取って、彼女の名前をつぶやくと死亡する。

#### ▼描写

高級住宅ブロック。今にも命が燃え尽きそう  
なブルートが、もはや動かなくなったリリエのも  
とへと近づいていく。

#### ▼セリフ：ブルート・エンテ

「リリ……エ……」

「俺は……。結局何も守れなかった……」

「俺も今、お前のところへ……。リリエ……」

#### ◆結末

ブルートはリリエの手を握り、死亡する。PC  
たちには苦い後悔だけが残される。シーン終了  
となる。

### ●シーン 17：戦いを終えて

シーンプレイヤー：PC⑤

#### ◆解説

実験部隊は部隊長が変わって存続すること  
になる。PC⑤は今後のことを同僚の兵士たちと会  
話することになる。

#### ▼描写

バルトロマイ軍事ブロック。キミは同僚たちと  
会話を交わしていた。事件のこと、隊長であつ  
たモートのこと、そしてブルートのこと。さま  
ざまなことが話されている。

#### ▼セリフ：同僚の兵士たち

「気分の悪い事件だったな……。しかもそれを後  
ろで操ってたのがモートン隊長だったなんてよ」

「だけどよ、ブルートは死にしまったけど、ある  
意味幸せな結末だったのかもな。少なくとも、  
最後には娘さんに会えたんだからさ」

「俺たちだっていつまで生きられるかわからない  
んだ。どうせなら死ぬときは、ブルートみたいに

#### クエストの達成について

ブルートを倒せば基本的にクエ  
ストは達成される。PC②はそれに加  
えてリリエが活着していればクエスト達  
成となる。

もし、ブルートを助けられている  
ならば、PCたちに最初に渡される  
クエストの達成による取得経験点に  
ボーナスを1点加えてもよい。

#### エンディングについて

掲載されているエンディングはブ  
ルートが死亡していることを前提に  
書かれている。

もし、ブルートが活着している場合、  
描写を適切なものに変更すること。

満足して死にたいもんだよな」

#### ◆結末

PC⑤と同僚たちの会話を演出し、シーン終了となる。

### ●シーン 18：帰還

シーンプレイヤー：PC④

#### ◆解説

PC④がアルフレッドのもとに帰り、今回のことを報告するシーン。

#### ▼描写

帝都グラズ Heim、アルフレッドの執務室。キミは本来の主のもとへと戻り、調査の報告をしていた。アルフレッドは静かに報告書を読み終えると、キミに微笑んだ。

#### ▼セリフ：アルフレッド枢機卿

「ご苦労だったね、PC④。報告は見せてもらったよ」

「モートのたくらみが成功していたら、バルトロマイは崩壊していただろう。キミが迅速に対処してくれて助かった」

「それじゃあ、新しい仕事だ。私に紅茶を一杯入れてもらえるかな。キミの入れてくれる紅茶が一番おいしいのでね」

#### ◆結末

アルフレッドとの会話を演出してシーン終了となる。

### ●シーン 19：新たなる断罪

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

バルトロマイの教会でパウロと会い、異端審問官として報告するシーン。パウロはPC③の働きに満足し、新たな任務の話をする。

#### ▼描写

帝都バルトロマイ、教会ブロック。教会の懺悔室の中、キミは同志パウロに今回の事件の報告をしていた。

#### ▼セリフ：パウロ・ウンビーノ

「帝国内部にまさか異分子が侵入しようとはな……。帝国軍の失態だな」

「他にも反帝国者が入り込んでいる可能性もある。当面は異端者の発見に尽力せねばなるまいな」

#### ◆結末

PC②がパウロとの会話を終え、懺悔室を出たらシーン終了。

### ●シーン 20：未来へ

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

リリエが生きている場合のエンディング。

リリエはブルーートの死を悲しむが、死んだブルーートの分まで生きていくことを決意する。

#### ▼描写

バルトロマイ、高級住宅ブロック。キミはリリエの家で彼女と会っていた。リリエの表情には悲しみがあるが、絶望はない。

「どうやらリリエは、今回の事件を乗り越えることができたようだ。」

#### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「PC②、一緒に父のために動いてくれて、本当にありがとう」

「父は最後に笑っていったわ。だから、悲しいけど、救われてもいるの」

「私は父と母の分も生きるわ。私みたいな悲劇が再び生まれないように、私ができることをやるつもりよ」

#### ◆結末

リリエの新たな決意を聞いたPC②の反応を描写し、シーン終了となる。

### ●シーン 20'：すべては無へ

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

リリエが死亡している場合のエンディング。

バルトロマイの共同墓地で、リリエの墓を訪れることになる。

#### ▼描写

バルトロマイ、共同墓地。キミの前にはリリエの墓がある。リリエはブルーートを追って、そして死んでしまった。キミはリリエを守りきれなかったのだ。

#### ◆結末

PC②の胸には、リリエを守れなかった後悔だけが残される。シーン終了

### ●シーン 21：すべてを終えて

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説

ブルーートの墓の前で、彼との思い出を思い起こすシーン。ブルーートの墓は、バルトロマイの共同墓地の片隅にぼつんと建てられている。

#### ▼描写

バルトロマイ、共同墓地。キミはブルーートの墓の前に来ていた。ブルーートは娘を想い、戦いの果てに死んだ。キミもまた、いつか彼のように戦いの果てに死ぬときが来るのだろうか。

#### ◆結末

PC①が、ブルーートの墓の前に、彼のことに思いをはせる様子を描写する。PC①が墓から去ったらシーン終了となる。



## 敵データ&戦闘プラン

### ブルート・エンテ

#### ◆データ

種族:奈落 レベル:12 サイズ:1  
 体:27/+9 反:27/+9 知:12/+4  
 理:15/+5 意:21/+7 幸:9/+3

命:11 回:5 魔:8 抗:5

行:16 HP:90 (180) MP:48

攻:(殴)+20/物理

対:単体 射:至近

防:斬8/刺7/殴6

・命中判定のクリティカル値10

・「タイミング:常時」は計算済み

・【HP】のカッコ内は《巨大化》使用後のもの

《BOSS属性》《巨大化》《呪い:放心》

《帝国軍装備》《強化人工神経》《強化人工筋肉》

《格闘強化機構》《瞬間加速機構》《装甲義手》

《装甲義足》《反動防御機構》

《戦士の手》《猛攻》《なぎ払い》《戦士の眼》

#### ◆攻撃

・《なぎ払い》+《猛攻》+《呪い:放心》

タイミング:メジャーアクション+ダメージロール

判定値:11

難易度:対決

対象:範囲(選択)

射程:至近

代償:4 MP

装甲義手によって周囲の敵をなぎ払う。対象に  
 〈殴〉+20+2D6(《巨大化》時は〈殴〉+20+  
 3D6)のダメージを与える白兵攻撃を行なう。

#### ・《巨大化》

タイミング:セットアッププロセス

現在の【HP】が2倍となる。また、あらゆるダメージロールに+1D6する。

#### ・《反動防御機構》

タイミング:ダメージロール

代償:5 MP

受けるダメージを2D6点軽減する。3回まで使用可能。

#### ◆加護(■は使用済み)

トール

トール

ヘイムダル

オーディン

ヘルモード

ヘルモード

タケミカツチ

フレイヤ

フレイ

イーヴァルディ

#### ■設定

帝国軍、実験部隊に所属する上等兵。40才の男性。精神的能力の高さからグナーデに目をつけられ、奈落到汚染された小型リアクターを体内に埋め込まれ、精神を奈落到汚染されている。

本来のブルートは、娘のリリエを愛する優しく、愚直なままでにまじめな男だが、暴走時は理性を失い、獣のように暴れ回ることしかできなくなる。



#### ■戦闘プラン

敵はブルートと魔女の宝玉A~Cとなる。

ブルートは最初のセットアッププロセスに《巨大化》を使用する。その後は、自身の行動で自分と同じエンゲージにいるPCに《なぎ払い》による攻撃を行なう。

持っている加護は、自身の攻撃を成功させるために使用する。

### 魔女の宝玉

#### ◆データ

種族:奈落 レベル:3 サイズ:1  
 体:9/+3 反:12/+4 知:5/+1  
 理:10/+3 意:10/+3 幸:6/+2

命:4 回:3 魔:7 抗:6

行:3 HP:15 MP:52

攻:(間)+3/魔法

対:単体 射:20m

防:斬2/刺2/殴2

・「タイミング:常時」は計算済み

・魔女の宝玉Aは「耐性:(炎)2D6」を所持する。

・魔女の宝玉Bは「耐性:(氷)2D6」を所持する。

・魔女の宝玉Cは「耐性:(雷)2D6」を所持する。

A:《特殊属性耐性II:炎》《呪い:放心》

B:《特殊属性耐性II:氷》《呪い:狼狽》

C:《特殊属性耐性II:雷》《呪い:重圧》

#### ■設定

グナーデがおのれの魔力を凝縮させて作り出した魔法球。

作り出された際に受けたグナーデの意志に従い、その命令を自動的に遂行し続ける。

#### ■戦闘プラン

魔女の宝玉はブルートにエンゲージしていないPCを優先して攻撃を行なう。また、攻撃の対象は、なるべく別々のPCを選択し、ひとりでも多くのPCにバッドステータスを与えようとする。

## シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつくので、キャラクター作成時によくプレイヤーと相談すること。

- PC①：銀十字軍所属。かつてブルートの後輩だった
- PC②：ツァオペラー。リリエの友人
- PC③：異端審問官
- PC④：黒十字軍に所属するエイリアス
- PC⑤：実験部隊所属の帝国兵

### PC①用ハンドアウト

**コネクション：ブルート・エンテ** 関係：友人  
**クイックスタート：ゾルダート** **コンストラクション：ゾルダート**  
 キミが帝国にどのような感情を抱いているにせよ、ブルートはキミにとってのよき先輩であった。だがその関係も、キミが銀十字軍にスカウトされ、ブルートが実験部隊に志願したことで終わった。それから長くブルートと会うことはなかったが、彼が実験部隊を脱走したことで、キミは彼と予期せぬ再会を果たすことになる。

### PC②用ハンドアウト

**コネクション：リリエ・エンテ** 関係：友人  
**クイックスタート：ソーサラー** **コンストラクション：ソーサラー**  
 帝国軍学校でともにカバラを学んだキミの友人、それがリリエだ。軍学校卒業後、キミは帝国軍団へ、リリエはカバラ薬学研究所へと入り、会う機会は減ったが、彼女との親交は今も続いている。そんなリリエから、久しぶりに会いたいと連絡が入った。なんでも、父親のことで相談に乗って欲しいことがあるという。

### PC③用ハンドアウト

**コネクション：ブルート・エンテ** 関係：憎悪  
**クイックスタート：ミッショナル** **コンストラクション：ミッショナル**  
 キミは帝国神教会の異端審問官であり、異端者たちに断罪を下す、神罰代行者だ。そんなキミに、新たな使命が下された。それは、ブルト・エンテという戦犯者の調査である。彼は現在、バルトロマイで拘留されている。キミはブルートが断罪すべき存在かを調査するため、バルトロマイへと向かった。

### PC④用ハンドアウト

**コネクション：モント・ズィツヒェル** 関係：主人  
**クイックスタート：エイリアス** **コンストラクション：エイリアス**  
 若くし帝国軍実験部隊隊長にまで大抜擢されたモント・ズィツヒェル大佐。彼女にあてがわれ、付きしたがっているエイリアスがキミだ。しかし、それは表向きに過ぎない。  
 黒十字軍の一員であるキミが、アルフレッド枢機卿より与えられた真の任務、それはモントの監視である。

### PC⑤用ハンドアウト

**コネクション：モント・ズィツヒェル** 関係：憎悪  
**クイックスタート：パンツァーリッター** **コンストラクション：指定なし**  
 キミはバルトロマイの帝国軍実験部隊に所属している。実験部隊の隊長はモントという人物で、いわゆるエリートだ。結果は出す人物だが、そこには部下であるキミたちの犠牲がある。  
 そんな彼女からキミに新たな命令が下された。帝国軍から脱走した実験部隊のかつての同僚、ブルート・エンテの追跡である。

## シナリオ「戦士の休息」 プレレポ

### ●概要

本シナリオは帝国の実験施設にて改造を受けたブルートが、グナーデの策略により奈落に取り込まれていくのを、娘のリリエの願いを聞き、阻止するシナリオである。

本シナリオでブルートは脱走兵であり、最初PCたちはそれを追う立場にある。PCたちがブルートを助けるためにスムーズに行動できるように、ブルートやリリエの間にある親子の愛情を描写し、感じてもらうことが重要となる。GMはシナリオを本文と欄外をよく読み、各シーンに明確なイメージをもって演出を行なうとよい。

### ●PC③について

PC③は異端審問官という設定がつくため、帝国軍から脱走したブルートを助けることを躊躇する可能性がある。

もし、PC③がリリエの言動を見聞きしても、助けることを躊躇しても、それを強引に助けさせる必要はない。そのままシナリオを進行し、事件の黒幕であるグナーデを利用して最終的に協力関係が結ばれればよい。

テストプレイではPC③がブルートを助けることに難色を示したことがあったが、シナリオ後半にグナーデというより邪悪な存在があることを認識すると、他PCに協力して行動するようになっていた。

### ●リリエ・エンテについて

PCたちにブルートを助けて欲しいと頼むNPCである。ブルートは脱走兵として帝国軍や銀十字軍に追われているため、会話をする機会がほとんどない。GMはリリエから、ブルートという人物がどんな人物かを伝え、PCたちにブルートという人物を認識させるとよい。

テストプレイでは、GMがPC①が元実験部隊、PC⑤が実験部隊に所属しているという設定を利用し、知り合いであることにしていた。そして、積極的にPC①とPC⑤にリリエのブルートへの愛情を訴えかけ、ブルートを助けようという意志を固めさせていた。

### ●ブルート・エンテについて

本シナリオでブルートは脱走者として追われる立場にいるため、PCとゆっくりと会話をする機会がない。GMは回想シーンなどを利用し、ブルートとPCの関係をきちんと描写し、PCに感情移入させるとよい。

テストプレイではPC①のオープニングの際、ブルートがPC①を祝いながら、娘のリリエのはなしなどブルート自身の話も交えることで、PC①にブルートに対する感情を好感的なものにしていた。

### ●PCの合流

本シナリオではシーン9でPCが合流することを想定している。ただ、PCはそれぞれ別の考えでブルートを追っているため、PC同士が協力体制を作らない可能性がある。その場合、無理に協力体制を作らせる必要はない。シーン13で共通の敵となりえるグナーデを出して、グナーデの策略を防ぐために協力させるとよいだろう。

テストプレイでは、PC③やPC⑤がブルートを見逃さないと独自に行動していた。その際、PCたちが自分たちの間にある対立によるやりとりを逆に楽しみ、セッションが盛り上がるがあった。ただし、対立が発生した場合、GMはそれが行き過ぎないように注意しなくてはならない。

### ●シーン15について

このシーンではブルートと戦うことになるが、PCの中に、事件の黒幕であるグナーデを倒そうと動く者が出る可能性がある。その場合、ブルートがグナーデを倒そうと動くPCを邪魔するとして戦闘へ移行するとよいだろう。

テストプレイでは、リリエが生きていたため、暴走したブルートがリリエに襲いかかろうとする演出をし、グナーデを追うかリリエを守るかを選択させていた。これにPC②がリリエを守りたいと言ったため、PC同士でしばし話し合ったのち、ブルートと戦うことを決定してた。