

時間が余った時にもう一本できる、がコンセプトのショートシナリオです。  
ドラマ性は薄い脱出モノのため、既成PCでのプレイを推奨します。

【 プレイヤーに事前に伝えること 】

ヒロイン (性別は問いません) を各自自分で連れて来てください。  
絆を持っている相手、シナリオで絡んだキャラクターなどがお勧めです。  
人間でも魔獣でも構いません。  
あなたのPCのシナリオ絆の対象はそのキャラクターとなります。  
そのキャラクターと「東京都内で終電車に乗り合わせる状況」を考えて来てください。  
いっしょに電車に乗ったのでも、たまたま乗り合わせたのでも構いません。

【 セッション開始直前に伝えること 】

このシナリオはショートシナリオです。シーン数が少ないため、罪の獲得などは巻き気味がお勧めです。  
舞台裏判定はできません。

【 GMさんへ 】

PL 同士の相談の時間を得るのに対価が要るシナリオのため、逆にそれ以外の時間はスピード感の必要なシナリオです。  
普段のんびりめのハンドリングが持ち味のGMさんは、今回はちょっと積極的にくいぐい背中を押す感じでいってください。  
シーンタイトルを読み上げるようにして下さい。  
GMは、ストップウォッチやキッチンタイマーなど1分単位の時間を計ることができる何らかの機材を準備してください。  
PL 各自の携帯電話 (が使える電波状態) パソコンなど、PL が検索エンジンを使える機材があるのが望ましいです。  
(シナリオ中にリドルが出てきますが、PL 知識がなくても検索すれば必ず解けます (google/yahoo/goo、2011年4月時点))

このシナリオに過去に参加したことがあるPLさんには、個人的に以下の内容を伝えてください。

「普通に参加できますが、リドルのみ他のPLさんに任せてください。

シーン終了時の回答者になれず、相談にも加われません」

「答えやヒントをうっかり口にしてしまった場合、

大きなペナルティを背負った状況で即刻クライマックス (シーン9C) に移行するので充分注意してください」

ハンドアウトは全員共通で、こんな感じです (12ページ目に掲載)

PC名:

穴を埋めて完成させ、いったんGMに提出してください。

シナリオ絆:( ) 関係:( )

とある夜更け。君は( )の( )と終電車に乗っている。

( )からだ。

タタン、タタン、と電車の揺れるリズムが体に伝わってくる。雨上がりの、至って平和な夜だった。

もうすぐ池袋に着くだろう。車内ディスプレイを見上げてそう思った時、異変は起こった。

:連れてきたヒロインの名前 :Aとの絆の関係 (例: 友情)

:Aが君にとってどういう相手なのかを一言で (例: 人間の友人)

:Aと君と一緒に終電に乗っている理由 (例: 飲み屋で話しこんでしまった)

【PC間絆】 1 > 2 > 3 > 4 > 5 > 1。

絆を結ぶ相手とは、既に知り合いという関係を推奨。

# オープニング

---

## 【シーン1：東京深夜】

シーンの解説：

PCたちと各ヒロインが同じ電車に乗り合わせるシーン。

情景描写：

タタン、タタン…… リズミカルな振動が、疲れた身体に快く響く。

電車は込み合っている。

疲れたOLが座席で居眠りしている。電車が揺れるたび、髪の毛を乗せた細い首がゆらゆらしている。

赤い顔のサラリーマンが数人、ドアの近くでたむろって、自分たちの運動不足について大きな声で喋っては笑っている。

楽器を持った大学生のグループが座席と通路で話している。

眠っているお爺さんの横で、子どもが膝立ちになって窓の外に見入っている。

PCたちは同じ車両に乗り合わせているが、他の乗客が視界の邪魔になっていて、お互いに気づくのは次のシーンになる。

GMはPC1から順番に話を振り、

各自がどういう状況で乗り合わせているのかが周囲のPLに分かる程度に

ヒロインとの交流を行ってもらうこと。

(ヒロインのロールはPLと相談しながらGMが行うが、PLが自分でやりたがるなら、お願いしてOK)

全員に話を振り終えたら次のシーンへ。

---

## 【シーン2：袖振り合うも】

シーンの解説：PCたちの合流シーン。

情景描写：

タタン、タタン……

電車が揺れる。線路がカーブに差し掛かり、立っている乗客の体が傾く。

と、それまで彼らの体に遮られていた向かい側の座席に、見覚えのある顔が見えた。

ここで他のPCに気づいて自分から接触する行動を取ったPCのプレイヤーは

レコードシートの「シナリオの進捗を助けた」にチェックを入れてよい。このことはPLに伝えること。

お互いの存在に気づいて軽く交流。

PCが2グループ以下にまとまったら以下のイベントへ。

イベント：

電車が地下を抜けて地上に出る。周囲の一段低い場所に街のネオンが輝いている。

まるで地上の星空のよう。

外を見ていた子供が、窓に両手と額をつけて歓声を上げる。

「わあ、銀河鉄道だ！」

その声に引かれて、車内の人々が窓の外を見る。

瞬間、PCの体を悪寒が襲う。

《資産：空間展開》が使用される。

通路がぐんぐん広がっていき、座席も数十人を座らせられるほど長くなり、

乗客たちはみんな車内の両サイドへ駆け寄り、子どものように座席に膝立ちになって窓の外に見入る。

OL「ほんとうだ、銀河鉄道だ！」

学生たち「そうだ、これは銀河鉄道だ！」

続けてドミニオンアーツが使用される。

- 《資産：法則》 乗客たちは「これは銀河鉄道だ」と想像力を羽ばたかせ、異常に気づかない。  
《資産：封印》(×5) PCたちのヒロイン全員に対して使用(なので誰を連れてきていようとOK)。  
《資産：支配》 これ以降乗客たち(封印されたヒロインたちを含む)は窓の外に見入ったまま。  
PCたちが呼びかけても応えない。

サラリーマン「いこう、星の海へ！」  
お爺さん「さそりの火はまだか！」

ここで電車がぐらりと傾く。

展開されたドミノオン=この電車は、数百人の信者を得たことで力を増し、夜空に浮かび上がる。

- 《資産：閉鎖》 扉が消えて壁になり、窓はすべて嵌め殺しになる。車内は閉鎖型ドミノオンとなった。  
《資産：告死》 電車は上昇し続ける。  
シーン内の乗客たち(PC含む)はこれより(このシーンを含めて)7シーン後のシーン終了時に死亡する。

また、ここからは敵のドミノオン内であり、全員がかりそめの死または真の死になった場合にはゲームオーバーになる。

不意に上がる笑い声。

はじめに声をあげた子どもが座席を下りて、  
いつの間にか手に持っていた運転手の帽子をかぶり、  
広く空いた通路を、電車の先頭側へ向かって隣の車両へ駆けていく。  
(攻撃を仕掛けても構わないが、《奈落の命》がまだ解けていない)

全員に【SA：ドミノオン「ラストトレイン」を脱出する】を与える。  
PCが何らかのリアクションをしたら次のシーンへ。

# ミドルフェイズ

## 【シーン3：銀河鉄道】

シーンの説明：PCたちが向かう方向を確認するシーン。

情景描写：

池袋の街を眼下に、電車は上昇していく。

PCたちが隣の車両に入ると、妙に広いスペースはそのまま、  
両側に青いピロートの張られた椅子が二つずつ並ぶレトロな雰囲気になる。

(PCたちが完全に合流し、事態を把握するための会話が必要そうならば、ここで多少時間を与える)

椅子に座っているのは、銀河鉄道の乗客たち。

PCの死んだ知人や、変わってしまった知人の過去の姿、これまでに倒した敵などがいてもよい。

ただし相手は「銀河鉄道の登場人物」になっており、別人のように穏やかに振る舞う。PCたちのことを知らない。

(参考：銀河鉄道の乗客の格好

シスター、茶色い外套の鳥捕り、大きな鍵を腰に下げた燈台守、

黒い服を着込んだ青年、赤いジャケットの少年、黒い外套の少女、その他聖書や数珠を持って祈る人々)

ふたり連れの少年(ジョバンニとカムパネルラ)が座席からこちらを見る。目が合った瞬間、車両に突然淡水が満ちる。  
周囲が突然暗くなり、座席も消えて、夜の川の底近くになる。

どこからともなく静かな声が言う。

「もうだめです。落ちてから、四十五分たちましたから」

### イベント

【加護】で目標値12の判定。

失敗するとアクシデント、水を飲んでしまい窒息しかけて4D6+8の【FP】を失う。

真の死にもかりその死にも陥っていないPCが1人でもいれば、頭の中にくっきりとひとつの単語が残る。

キーワード「川」を入手。

これをどう使うかは先のシーンで分かる旨を伝えること。

PCたちは次の車両に流される。

## 【シーン4：大工とおにろく】

シーンの説明：シナリオギミック(リドル)の説明を受けるシーン。

川を流されているPCたちは、岸からの声を聞く。

「おおい、おおい。橋につかまれ、橋につかまれ！」

### イベント

少し行くと、頑丈そうな木の橋がある。

橋脚に掴まることができれば、大工に引き上げてもらえる。

掴まるPCは、行動順にメインプロセスを行い、

そのメジャーアクションで【肉体】目標値12の判定を行うこと。

飛行状態のPCは達成値に+2ボーナス。

失敗した場合、少し先の岩に激突して止まることができる。

それから引きあげてもらえるが、激突時に【肉体】4D6+15のダメージ。

水から上がって一息ついたら改めて情景描写：

岸边。

真っすぐに流れる川の両側に岸辺の草原が広がっている。

川を挟んで10メートルほどの所に、電車の座席と壁がある。壁は空まで続いている。

窓の向こう側にはまた草原が広がっている。(座席と壁は、PCたちにしか見えていない)

大工はPCたちにどこから来たのだと聞く。  
電車と言う言葉はわからず、また、座席や壁は彼には見えていない。

駆けていった子供について訊ねた場合、  
見たが、自分にはあれは鬼に見えたと言い、**あいつを倒したいならば、名前を言い当てなくてはならない**のだと教える。

「おれもあいつの名前を考えていてよ。当てられねえと、目玉を取られちまうんだ。  
あんたたちの探してる奴と、おれの相手の鬼が同じ奴かはわからねえが、  
手がかり集めて名前を言ってやりゃ、ああいう連中は死なねえ化けもんでなくなるっていうぜ」

ここでリドルについてGMからPLに説明する。

- (1)各シーンでイベントをクリアすることで、**ヒントとなるキーワード**が手に入る。  
ヒントを利用して答えを当てることで、**ドミネーターの《奈落の命》の解除条件を満たす**ことができ、  
(その次のシーンで)クライマックスに突入する。
- (2)リドルに回答できるタイミングは「**シーンの終了直前**」に、「**PC全体で1回**」ずつ。  
シーン終了直前、GMが「リドル回答タイミングだが、答えを言うか」と訊ねるので、すぐに答えるPLを決めること。  
答えた上で間違っていた場合、ドミネーターのとある感情によって全員の【FP】が4D6点減少する。
- (3)リドルの答えを相談するためにセッションを止めることはしない。  
相談の時間が欲しい場合、獲得する手段は以下。  
A)イベントで要求された判定を1回放棄する(達成値0となる)  
B)戦闘でメインプロセスを1回放棄する  
ひとりが(1)あるいは(2)を1回行うたび、2分(携帯でなくパソコンがある場合1分)の相談時間を得ることができる。  
(このシナリオでは、時間短縮のため、GMが指示した時以外にメインプロセスを行えるタイミングは無いものとする)  
GMは、累積した持ち時間をメモしてゆくこと。

この時間は、**PC1のプレイヤー**が代表して「使う」と宣言した時に使うことができる。  
相談時間の最中は、携帯やパソコンなどで検索エンジンを使ってよい。

PCたちが大工と別れて出発したら次のシーンへ。

大工からは特に頼まないが、もしPCの誰かが気づいて、  
このシーン内で、大工に鬼の名前(鬼六)を教えてあげた場合  
彼は喜び、自分の弁当(竹の葉に包んだおむすび。「超回復薬」相当品。具は梅干し。とてもすっぱい)をそのPCに渡す。  
(物語を知らなくても、シーンタイトルを聞いていけば.....?)

## 【シーン5：ダイダロスの迷宮】

シーンの説明：キーワードを探すシーン。

情景描写：

鬼が行ったと言う方向へ進んでいくと、周囲は徐々に夜になり、川の水は反対に明るく輝き始める。  
100メートルほど向こうの両岸に、織姫と牽牛が向き合っているのが見えてくる。  
ふたりの間に、かささぎの橋が架かる。  
橋の上で抱き合ったふたりがPCたちを振り向いた瞬間、  
かささぎたちが無数に増加しこちらへ飛来し、PCたちの視界は真っ白な羽に覆われる。

と、いつしかPCたちは、無数の羽根が地面に散らばる迷宮の中にいる。  
大迷路の壁が全て窓のある電車の壁になり、ところどころに座席も張り出しているという風景。

どこからか、悲しげな獣の咆哮が聞こえる。地鳴りが近づいてくる。

PCたちが隠れると言ったならば、**隠密状態を宣言する**よう指示。イベントAへ。  
隠れずに迎えると言う場合はイベントBへ。

### 『イベントA：隠れる』

ミノタウロスがやってくる。彼は人間(?)の匂いに鼻をひくつかせる。  
彼はメジャーアクションで「隠密状態の発見」を行う(【技術】は6)

PCが1人でも発見されてしまったならイベントBへ。

PCが誰もみつからなかったなら、ミノタウロスはすぐ傍の壁際に座り込んでしくしく泣き始める。  
こうなって以降は.....

1)話しかけるなど 驚きはするが攻撃はしてこず、スムーズに会話可能。イベントCへ。

2)PCたちが攻撃する 「不意打ち」できる。1ラウンドの戦闘後、相手は必ず降参する。その後にイベントCへ。  
(行動済みでも攻撃方法はあるので、これでも戦闘を行うこと自体は無駄ではない)

### 『イベントB：対峙』

ミノタウロスがやってくる。

迷宮内に突然現れたPCたちに対し、割れ鐘のような声で怒鳴る。

「なんだ、貴様らは！ アテーナイからの生け贄か、それとも王がおれを殺そうと放り込んだ刺客か！  
どちらだろうと同じことだ。お前たちはおれの餌食だ！」

データ：ラスボスのデータの後に掲載

1ラウンドだけ戦闘

1ラウンドでPC数×20以上のダメージが与えられれば、クリンナップで彼は降参する。イベントCへ。

ダメージがPC数×20に届かなかった場合、

彼は威圧の咆哮をあげ、迷宮が震撼して周囲の壁の一部が崩れかかってくる。

PC全員に【肉体】4D6+15のダメージを与えた上でイベントCへ。

戦闘前、あるいは戦闘中であっても、

ミノタウロスに対して何らかのロールと共に「愛」を1点与えた場合、彼は攻撃を中止する。イベントCへ。

### 『イベントC：会話』

ミノタウロスはPCたちに何者かと訊ねる。(彼には周囲の迷宮の壁は白い石壁に見える)

PCたちを襲った理由、あるいは泣いていた理由について、  
自分はクレタの王子だが、王の子ではないと言われてここに閉じ込められていて、  
死を望まれているのだと説明する。

キーワード「彼の子ではない」を獲得。

逃げていった子ども(鬼?)について訊ねると、

ミノタウロスは、自分にはあれは糸玉を持った青年に見えたという。

追いたいならば、散らばっている羽を集めて蠟(この車両(?)の「電車の窓」部分は蠟でできている)で固め、  
飛んで迷宮を脱出して行けと教える。

このシーン内で、もしミノタウロスに対して絆を結んだPCがいた場合、

わずかに孤独の慰めを得た彼は、PCたちの去り際にそのPCを呼び止め、自分の本当の名前を教える。

「ミノタウロスは、父ミノスの、牛=タウロス、というただの呼称だ。

おれの本当の名前はアステリオスという。星の光というほどの意味だ。

お前が困ったときには、星に向かってこの名前を呼べ。一度だけ、おれの胆力を貸し与えてやる」

「超治癒薬」相当品、「アステリオスの名」を所持品に加えること。

(これがもらえることが分かったからといって後から絆を結ぼうとするPCには、もうあげない旨を伝えること(笑))

### 【シーン6：イカリアの空】

シーンの説明：キーワードを探すシーン。

照りつける太陽の下、エメラルド色に輝くエーゲ海の上を飛んでゆく。

シーンの開始時に全員が飛行状態になっていることを説明すること。

美しい風景だが、空はよく見ると空でなく青緑の丸天井で、タイルを敷き詰めたようになっている。

タイルの一枚一枚は電車のドアである。

## イベント

陸地はいっこうに見えてこない。蠟の翼で落ちないように羽ばたき続けなければならない。

行動順にメインプロセスを行い、そのメジャーアクションで【技術】目標値 13 の判定を行うこと。判定を行う際に飛行状態の PC は達成値に+5 ボーナス。

失敗すると落下して水面に叩きつけられ、5D6 の【FP】を失う。  
また、それ以降は水面を泳いで行くことになる。ちょっとかつこわるい。

そうして進むと、海上の低空をぐるぐると飛び回っている男に出会う。

無視しても構わない。飛び続けると太陽が近づいてきて次のシーンへ移行する。  
ただ、キーワードは手に入らない。

男に近づくならば、彼が泣きそうな顔で誰かの名前を呼びながら何かを探しているのが分かる。

「イカロス、イカロス。お前のなきがらはどこにある。  
ネレウスよ、美しいネレイデスよ、どうか息子をお返してください」

彼の状況を聞くならば、彼はダイダロスという技術者であると名乗り、  
息子と共に蠟で固めた羽でここまで脱出してきたが、息子イカロスは太陽に近づきすぎて蠟が溶け、  
海に落ちて死んでしまったこと、なきがらが見つからなくてここを離れられずにいることを話す。

逃げて行った者について聞くならば  
自分には人型をしているようには見えなかったが、心当たりはあると答える。  
「迷宮を出てから、我々が飛ぶ少し先、決して追いつけない位置をずっと走っているものならば、天の太陽だ。  
追うならば、太陽に向かって飛ぶことだ。  
勧めはしない。息子はそうして死んだ。太陽に挑むものは、いつの世も死の報いを受ける」

## キーワード「太陽」を入手。

このシーン中に、もしも  
なきがらを捜すのを手伝った PC (支援するようなアーツを使用するか、直に探す判定をしたいと申し出た)  
あるいは彼がここから離れられるよう働きかけた PC (優しく慰めるのでなくてもよい。追い払ったりでも OK) がいた場合、  
彼はお守りだと言って小さな巻貝(「障壁符」相当品)を PC それぞれに 1 つずつ渡す。

## 【シーン7：根の国の草原】

シーンの説明：キーワードを探すシーン。

### 情景描写：

太陽に近づいてゆくと、ある瞬間に太陽があちらから急速に近づいてくる。  
太陽はどんどん小さくなりながら、風を切る音を立てて飛来し、  
PC たちの真ん中をすり抜けて、何も無いはずの足下に突き刺さる。

その瞬間、PC たちの背中の蠟の羽が消え、足下に地面が出現して全員の飛行状態が解除される。

落ちてきた太陽に見えたものは、火のついた鎗矢だった。  
周囲に広がる乾いた草原に、炎が一気に燃え広がる。

見ると、PC たちを中心とした半径 50 メートルほどの環状に電車の壁がそびえ立っている。  
閉じ込められた。円の内側は、胸ほどの高さまで上がる炎に埋め尽くされている。

足下を小さなネズミたちが駆け回っている。  
関わろうとした PC がいたなら、ネズミはその PC を見上げて言う。  
「内はほらほら、外はすぶすぶ」

そして、誘導しようとするかのように皆して足下を駆け回る。

## イベント

ネズミたちの動きから情報を受け取り、安全な場所を探す。

(普通に話しかけても、ネズミたちは「ほらほら」「ずぶずぶ」と繰り返すばかり)

行動値順に1回ずつメインプロセスを行い、

「誰かひとり」がメジャーアクションで目標値18の情報収集に成功すれば

地面に開いている入り口を発見し、穴の中へ逃げることができる。

《動物との会話》を使った場合、通常のアーツの効果に加えて達成値に+2のボーナスを得る。

全員が失敗すると、炎の熱さで全員が5D6の【FP】を失う。

その場合、行動値が一番早い人からもう一巡の挑戦が可能。目標値は2される。

誰かが判定に成功し、穴の入り口を発見するまで続けること。

成功したなら、小さな穴の入り口を発見。

そこから繋がる地中には広い空間がひらけており、全員が避難することができそう。

避難できたなら、キーワード「大地を焼いた」を入手。次のシーンへ。

## 【シーン8：雷神の裁き】

シーンの説明：キーワードを探すシーン。

情景描写：

穴の中に飛び込むと、床が消える。PCたちは床も壁もない暗闇の中を延々と落ちていく。

一緒に飛び込んだネズミたちは、青いエプロンドレスの少女に姿が変わる。

ふんわりしたスカートが空気をはらみ、パラシュートを開いた時のようにボンと丸くなる。

彼女たちはふわふわ浮かび、落ちてゆくPCたちとの距離が開いてやがて見えなくなる。

そのうちに、周囲の間に小さな星の光が浮かび始める。

と、下方に、地面は見えないが、小さな長細い箱がたくさん浮いているのが見えてくる。

PCたちはそれぞれその中のひとつに着地できる。

箱はひとつひとつが、長さ1メートルほどにミニチュア化された電車の車両である。

星空の中、ふわふわ浮かぶ無数の小さな車両。ぼんやりと青く光っており、PCたちの意思や魔力である程度操作できる。

PCたちがこの状況を把握できたらイベントへ。

## イベント

PCたちがいるあたりより高い空に、漆黒の雷雲が集まってくる。

その上から威厳に満ちた壮年の男性の声が降ってくる。

「もう許しておくわけには行かぬ。

大地に火が付き、森は焼け、ナイルの川岸は砂漠となった。

オリンポスの山が灰になる前に、お前の息子を撃ち落とす。よいな」

言い終えるが早いか、雲から雷が落ちてくる。これを回避するイベントとなる。

まず配置。プレイヤーにゲー・チョコキ・パーによるグループ分けをさせること。

同じグループになったPLのPCはエンゲージしているものとする。

雲の上から一方的に[PC人数]回の《天の審判》が放たれる。この間の処理は戦闘に準じる。

ただしシーンは変更されず、セットアップフェイズはスキップされる。

《天の審判》 対象：範囲/ドッジは【回避】、【加護】+(LV)D6のダメージ、1点でもダメージが入ったら束縛  
ゼウスの【加護】は11、《天の審判》のレベルは5とする。対象はダイス等を使ってランダムに決定すること。

外れた雷は周囲のミニ車両を叩き落としていく。

全員かりそめの死という事態になることなく耐え切ったなら、キーワード「雷に撃ち落とされた」を入手する。

(実質最後となる)リドル回答タイミングを経てクライマックスへ。ここで正解が出せなかった場合はシーン9Bへ。



# クライマックス

## 【シーン9A:クライマックス】

シーン8までのいずれかのリドル回答タイミングで正解を出せた場合、次のシーンとして発生する。

《奈落の命》が解除され、異常に気づいたパエトーンがPCたちの前に現れて決戦になる。

### 情景描写

不意にそれまでの周囲の風景が掻き消え、静寂。

タタン、タタン、タタン……と、電車のリズムが、振動が、耳と体に戻ってくる。

あの、妙にだだっ広い車内に、PCたちは戻ってきた。

椅子は空っぽ。この車両には乗客はいないようだ。

PCたちと、目の前に立っているひとりの子どもを除いては、

ぶかぶかの運転手の帽子を目深にかぶった子どもが口を開く。

「よく、わかったね。

そうだよ。ぼくの名前はパエトーン」

(次の台詞は、PCが言う場合には言わないように気をつけること)

「太陽神の父さまの『息子ではない』と言われて、  
父さまの『太陽』の馬車に乗り込んで空を駆けようとして、  
制御がきかずに、暴走した馬車で『大地を焼いて』  
見かねたゼウス様に、『雷で撃ち落され』て、  
エリダヌスの『川』に落ちた」

「(リドルを当てたPCに)PCさん、ぼくらの神話に詳しいんだね。嬉しいよ」

「ぼくと同じ、神と人間のあいのこの神話はいっぱいあるだろう？  
ヘラクレス。ペルセウス。ふたご座の弟ポルックス。こぐま座のアルカス」

「みんな星になった。ぼくらギリシアやローマの神話の世界ではね、  
どんな悲しい運命に死しても、天に上げられて星座になることが救いになるんだ。  
天にのぼり、夜ごとにみんなの頭上で輝く。  
何百年、何千年の時をこえても、誰かしら空を仰いでぼくらを思い出してくれる」

「だけど、だけど、ぼくは星にはしてもらえなかったんだ」  
「ヘラクレスに踏み潰された蟹だって、人間の王妃の髪の毛だって星になったのに。  
ぼくが沈んだエリダヌス川さえ星になったのに！  
何度生まれ変わっても、ぼくだけは川底に沈んだ死者のままだ」

「ぼくは星になりたいんだ！  
今度こそこの車で空にのぼって、天を渡る星座になるんだ！  
とうさまの駆けるこの空を、夜にはぼくも駆けるんだ！」

「この何百人の信者たちの力があれば、この車は空にのぼれる。  
数千年の悲願、君たちのような半端ものに邪魔させはしない……！！」

パエトーンが魔獣化。髪や服に火がつき、肌が焼け爛れた少年の姿になる。  
同時に守護者(炎のたてがみの馬)と英雄乗騎(それが牽く馬車)が現れる。  
炎の馬が高くいななくと、そのたてがみが甕れ上がって火の玉が分離する。  
(PC人数が2~3人なら2体、4~5人なら3体の「召喚獣」(P.238)を配置)

電車の床が、壁が、天井が、どこまでも遠ざかってゆき、半ば透き通る。  
星空の中を猛スピードで移動する空間の中で戦闘が開始される。

=====

パエトーン

=====

レジェンド(転生者/英雄存在)/イレギュラー(守護者使い)

種別:概念/人間/神聖

エゴ「星座になりたい」

【肉体】14/ 7(アーマー値16) 【技術】8/ 4(アーマー値12)

【感情】11/ 5(アーマー値14) 【加護】10/ 5(アーマー値14)

【社会】7/ 3(アーマー値12)

【白兵】11 【射撃】10 【回避】5 【行動値】25

【FP】231

(PCの使用経験値が各自10点までの場合。

それを超える場合、超えた分の総計をFPに追加する)

(アーマー:+9(ピーストオーラ+試練を越えし者)/ガード値:3(素手))

(メイン武器攻撃力:26+2D6(英雄乗騎))

==【アーツ】常時=====

《英雄伝説》 魔獣化中、「種別:攻撃」アーツのダメージ+1D6

《英雄宝具》 英雄乗騎を選択

《伝説の武具》 英雄乗騎の行動値+6(計算済)

《秘されし真名》 英雄乗騎の攻撃力+9、宝具解放のダメージ+15

《試練を越えし者》 アーマー値+7、ドッジ達成値2

《守護者召喚》4 魔獣化時使用だが端から魔獣化しているのでこととして扱う。【FP】+25

《守護者特性》 守護者登場中の命中判定とドッジに+2、「種別:神聖」追加

《守護者武装》 英雄乗騎の行動値+3(計算済)

《奈落の命》 解除条件:リドルの正解

《瘴気》 エンゲージした敵に即座に放心と邪毒2(炎が熱い)

==セットアップ=====

《集団統率》

==ムーブアクション=====

《突撃》2 通常移動し、白兵攻撃の命中判定に+2

==マイナーアクション=====

《名セリフ》 達成値+2。「ぼくは太陽神ヘーリオスの子だ!」「お前もぼくの星座の星のひとつになるんだ!」

《荒ぶる神威》(混血児)3 特殊攻撃の命中判定+2、ダメージ+15

《BS付与:邪毒》 ダメージが通ったら邪毒3(火が点く)

==メジャーアクション=====

《災厄者》(守護者異能)3 【感情】で判定&ドッジ、ダメージ4D6+11、狼狽

《宝具解放》 英雄宝具で攻撃、ダメージ+21(+15=36)、シナリオ1回、攻撃前に即座に移動可能

《敵陣一掃》 白兵攻撃か射撃攻撃、「対象:範囲」に

==その他のタイミング=====

《伝説の魔力》 「種別:魔法」のアーツ使用時。対象を3体に変更、シーン1回

=====

《世界律:不変》

《世界律:神速》2 (PC人数5人なら3)

《世界律:散華》2 英雄宝具で殴るときに優先的に使用

- 《世界律：崩壊》1 (PC人数4人以上なら2)
- 《世界律：超越》2 (PC人数5人なら3)
- 《世界律：絶望》1 (PC人数4人以上なら2)
- 《世界律：君臨》1 (PC人数5人なら2)
- 《世界律：否定》1

**【基本的な行動方針】**

セットアップは《集団統率》で炎の精(「召喚獣」相当)を動かす。

PCたちがまとまっている時に《突撃》(一度下がる) > 《BS付与：邪毒》(馬車の炎を激しくする) > 《宝具解放》(PCたちのエンゲージに突っ込んで攻撃) + 《世界律：散華》を使用。

判定値は【白兵】+2+2の15、ダメージは $14+2+1D6+1D6+9+36=61+2D6$ 。

以降は $26+2D6$ になるので、あまり馬車で殴る意味はないかも。PCの【感情】が高くて災厄者が当たらない場合のみ？あとは守護者(炎の馬)による《荒ぶる神威》>《災厄者》。

判定値は【感情】+2+2の15、ダメージは $4D6+26$ 。

PCのエンゲージがバラけている場合、《伝説の魔力》で対象を3体に。シーン1回。

~~~~~

戦闘に勝利し「人間性の回復」を終了すると、空を進んでいた電車が止まる。  
 身体にふわりと浮遊感。  
 電車はすうっと元の大きさに戻りながら、ゆっくり、ゆっくりと下降していく。  
 エンディングへ。

《 エンディング 》

**【シーン10：エンディング】**

車内アナウンスが聞こえる。

「池袋、池袋。お降りのお客さまは、お忘れ物のないよう……」

タタン、タタン…… 身体に響くリズムカルな振動。そしてブレーキ。

電車はいつの間にか元の大きさに戻り、地上の線路の上にいる。

周囲には元の人々。短い夢から醒めたように首を傾げ、またもつのようにお喋りや居眠りを始める。

池袋。ドアが開き、降車の乗客たちがホームへ流れ出す。

PCと各自のヒロインのシーンをそれぞれ演出する。

~~~~~

**【経験点】**

SA：基本3点

ミドルフェイズで自分のヒロインに関するロールをしていたら+1点

ミドルフェイズでアイテム(大工のおにぎり、アステリオスの名、ダイダロスの貝殻)を入手していたら各+1点

ドミニオンアーツの数

世界律：11個(PC4人の場合13個、5人の場合16個)

災厄級：10個(空間展開、法則、封印×5、支配、閉鎖、告死)

PC名:

穴を埋めて完成させ、いったんGMに提出してください。

シナリオ絆:( ) 関係:( )

とある夜更け。君は( )の( )と終電車に乗っている。  
( )からだ。

タタン、タタン、と電車の揺れるリズムが体に伝わってくる。雨上がりの、至って平和な夜だった。  
もうすぐ池袋に着くだろう。車内ディスプレイを見上げてそう思った時、異変は起こった。

:連れてきたヒロインの名前 :Aとの絆の関係(例:友情)  
:Aが君にとってどういう相手なのかを一言で(例:人間の友人)  
:Aと君と一緒に終電に乗っている理由(例:飲み屋で話しこんでしまった)

PC名:

穴を埋めて完成させ、いったんGMに提出してください。

シナリオ絆:( ) 関係:( )

とある夜更け。君は( )の( )と終電車に乗っている。  
( )からだ。

タタン、タタン、と電車の揺れるリズムが体に伝わってくる。雨上がりの、至って平和な夜だった。  
もうすぐ池袋に着くだろう。車内ディスプレイを見上げてそう思った時、異変は起こった。

:連れてきたヒロインの名前 :Aとの絆の関係(例:友情)  
:Aが君にとってどういう相手なのかを一言で(例:人間の友人)  
:Aと君と一緒に終電に乗っている理由(例:飲み屋で話しこんでしまった)

PC名:

穴を埋めて完成させ、いったんGMに提出してください。

シナリオ絆:( ) 関係:( )

とある夜更け。君は( )の( )と終電車に乗っている。  
( )からだ。

タタン、タタン、と電車の揺れるリズムが体に伝わってくる。雨上がりの、至って平和な夜だった。  
もうすぐ池袋に着くだろう。車内ディスプレイを見上げてそう思った時、異変は起こった。

:連れてきたヒロインの名前 :Aとの絆の関係(例:友情)  
:Aが君にとってどういう相手なのかを一言で(例:人間の友人)  
:Aと君と一緒に終電に乗っている理由(例:飲み屋で話しこんでしまった)

PC名:

穴を埋めて完成させ、いったんGMに提出してください。

シナリオ絆:( ) 関係:( )

とある夜更け。君は( )の( )と終電車に乗っている。  
( )からだ。

タタン、タタン、と電車の揺れるリズムが体に伝わってくる。雨上がりの、至って平和な夜だった。  
もうすぐ池袋に着くだろう。車内ディスプレイを見上げてそう思った時、異変は起こった。

:連れてきたヒロインの名前 :Aとの絆の関係(例:友情)  
:Aが君にとってどういう相手なのかを一言で(例:人間の友人)  
:Aと君と一緒に終電に乗っている理由(例:飲み屋で話しこんでしまった)

# トラブル時に発生するクライマックス

## 【シーン9 B：タイムアウト】

シーン8終了時のリドル回答タイミングで正解を出せなかった場合に発生するシーン。  
自分の物語が忘れられていることに耐え切れなくなったパエトーンがPCたちの前に現れ、  
目的のため、八つ当たり気味にPCたちを排除しようとするシーン。

情景描写はシーン9 Aと共通。

ぶかぶかの運転手の帽子を目深にかぶった子どもが、俯いたまま口を開く。

「そうだね。わからないよね。ぼくの物語は、夜空に残されていないから」

彼の口調はごく静かだが、深い怒りと絶望が漆黒のオーラとなって全身から滲み出している。  
彼のエゴが燃えあがらばかりに高まっているのが感じられる。

彼のデータに《世界律：抹消》2、《世界律：神速》1、《世界律：絶望》1が加えられる。

「ぼくの名前はパエトーン。太陽神ヘリオスの息子」

「太陽神の父さんの～」(以降シーン9 Aと共通)

## 【シーン9 C：暴走】

リドルの正解が、何らかのルール違反を伴って出されてしまった場合  
(過去に参加したことのあるPLが口走ってしまったなど)に発生するシーン。  
意外なタイミングで自分の物語が思い出してもらえたことで、  
狂喜でプチ切れた状態のパエトーンが出現する。

「正解！ 正解！ 正解だ！！」

唐突に空中から少年の声が降ってくる。

周囲の風景が掻き消え、PCたちは電車の中……あの奇妙にだだっ広い電車内という空間に戻ってきている。  
この車両内に乗客の姿は見えない。

PCたちと、目の前で甲高い笑い声を上げている少年のほかは、

「(答えを言ったPCに)嬉しいよ、PC！ 夜空のどこにもないぼくの物語を知っている人がいるなんて！

ぼくもまだ捨てたものじゃない。覚えていてくれる人がいる。

間に合う。間に合うんだ。今からでも間に合う。ぼくはぼくの星座を作る！！」

彼のエゴが燃えあがらばかりに強まるのが分かる。

彼のデータに《世界律：抹消》1、《世界律：神速》1、《世界律：絶望》1、《世界律：崩壊》2が追加される。

「そう。ぼくはパエトーン～」(以降シーン9 Aと共通)

## シーン5「ダイダロスの迷宮」で戦闘になった場合の使用データ

通常のルールでは戦闘に入るとシーンが変更されますが、この戦闘は**変更せずにシーン5の中で**行うものとします。

=====

ミノタウロス

=====

ネイパー(鬼)/イレギュラー(グラブラー)

種別: 亜人/人間/

【肉体】14/ 7(アーマー値13) 【技術】6/ 3(アーマー値9)

【感情】11/ 5(アーマー値11) 【加護】10/ 5(アーマー値11)

【社会】7/ 3(アーマー値9)

【白兵】13 【射撃】10 【回避】5 【行動値】6

【FP】330

(アーマー: +6(重装外皮)/ガード値: 14(素手))

(メイン武器攻撃力: 44+1D6(素手))

== 【アーツ】 == =====

《鬼神剛力》 魔獣化中白兵ダメージ+7

《野生の爪牙》5 素手ダメージ15+10+1D6、ガード値8

《五体武器化》5 素手ダメージ+12、ガード値+6

《巨体》5 魔獣化中【FP】+30

== セットアップ == =====

== ムーブアクション == =====

== マイナーアクション == =====

《鬼のひと撫で》マイナー、ダメージに+11、攻撃後に【FP】2D6

《仁王立ち》シーン中、エンゲージに来るのに【行動値】対決要求。eg 離れると解除

== メジャーアクション == =====

《敵陣一掃》白兵攻撃か射撃攻撃を「対象: 範囲」に

== その他のタイミング == =====

《超暴力》3 判定直前、あらゆる判定を【肉体】+3で、ラウンド1回

《魔獣の殺意》ダメージロール直前、ダメージ+1D6

《猛獣の反撃》1 リア、【白兵】でドッジ、素手による攻撃が命中したものとして扱う。1回

《鬼の腕》3 ガード時使用、攻撃者は7+3D6の【FP】を失う、ラウンド1回

=====

《世界律: 不変》(当人にその認識はないが、彼はこのドミニオンの使徒である)

PC人数が3人以下の場合には《猛獣の反撃》は削除。

まずないと思うが、もし1ラウンドでミノタウロスを倒した場合、

《世界律: 不変》の分の1点が経験点(「ドミニオンアーツの数」として得られる。

HPが0になった時点でミノタウロスは降参し、戦闘は終了する。