



あらすじ

その亜神は生贄を求め、
人々はただ、その信仰のままに命を捧げ続けた。
狂信か、盲信か、誰ひとり逆らうことなく。

その日、信仰の都を訪れたのは忌むべき同族殺しと、
呪いを受けし契約者のふたり組。

数え切れぬ亜神を殺してきたふたりが、次の標的に定めたのは――

アレンジ可能なシナリオ

このシナリオでは、〈都市国家〉の設定を好みに合わせてアレンジすることが可能です。

詳しくはP. 255以降を参照してください。

概要

このシナリオでは、「配役1：報復者たる亜神」の討伐を主軸とした物語が描かれます。

「配役1」はこの〈都市国家〉の〈主神〉であり、ある目的のため住民を定期的に生贄としています。

住民は生贄を捧げることと引き換えに、平和で幸せな生活を送っており、誰も「配役1」に逆らおうとはしません。

そんな〈都市国家〉に、この日訪れたのが「配役2：同族殺しの渡り鳥」と「配役3：止まり木なき鳥」のふたり組。

「配役2」は数多くの亜神を滅ぼしてきた者であり、「配役3」はその相棒で、かつ一箇所に長くとどまり続けられないという呪いを受けた者です。

ふたりの目的はただひとつ。

この気に入らない〈都市国家〉の〈主神〉を、完膚なきまでに滅ぼして、次の目的地へと向かうことです。

所要時間：3～4時間 参加人数：3人

戦闘難易度：ノーマル

その他：内容の変更OK、続編OK、配信OK

このシナリオには以下の要素が含まれています：

狂信の対象たる亜神、生贄にされる者、滅びをもたらす旅路

情報レベル

このシナリオは「情報レベル1」のみで遊ぶことができます。

配役リスト

配役1：報復者たる亜神

この〈都市国家〉の〈主神〉にして、住民に生贄を捧げさせている張本人です。

特異な〈薄暮の血〉を保有しており、命ある者を生贄として捕食する度にその力を増していきます。

そうして得た強大な力によって、「配役1」はあることを成し遂げようとしています。

■あなただけのキーワード

諦めない

配役2：同族殺しの渡り鳥

〈ティルナノグ〉の各地で、亜神（そして時には妖精）を滅ぼして回っている同族殺しです。

「配役3」と共に旅する中で、今回はこの〈都市国家〉にたどり着きました。

※《クラス》は「亜神」か「妖精」から選んでください。

■あなただけのキーワード

絶対殺す

配役3：止まり木なき鳥

一箇所にとどまり続けることのできない呪いを、ある亜神によって与えられてしまった者です。

同じ街に3日以上滞在すると命を落としてしまうため、「配役2」と共に流浪の旅を続けています。

※《クラス》は「妖精」か「契約者」から選んでください。

■あなただけのキーワード

次の街は

作成済みキャラクター

「配役1」を選んだ俳優は、P. 256の作成済みの〈不凋花〉データを使用して遊ぶことができます。

ステージ情報

どの〈都市国家〉基本設定を使用しても遊ぶことができます。

事前に相談し、独自の〈都市国家〉を作成するのもおすすめです（ただし、この都市国家を滅ぼすことが目的となるので、深く設定しすぎて俳優が思い入れを持ちすぎないようにしておきましょう）。

もし設定に困るようであれば、「〈都市国家〉基本設定：狂宴の街」（P. 222）を使用してください。

設定

・〈主神〉について

「配役1」がこの〈都市国家〉の〈主神〉です。

住人に対し、毎月ひとりの生贄を捧げるように求めています（「配役1」の俳優が望むなら、もっと高頻度でもOKです）。

捧げられた生贄は、〈薄暮の血〉の力を増すために「配役1」によって捕食されます。

※実際に食べてしまうのか、溶かしたりするのか、儀式的祭壇で命を断つのか、あるいは精神的に穏やかな死を与えるのかといった「具体的な殺し方」については「ブラッドレイヤー（P. 40）」のルールに従って、よく相談した上で決めてください。

・「配役3」の呪いについて

3日以上、同じ都市に滞在し続けると死んでしまうという呪いを「配役3」は受けています。

これは、ある亜神が〈薄暮の血〉の力で植え付けたものです。

とはいえ、このシナリオでは、その亜神について語られることはありません。

この設定はあくまで「都市から都市へ渡り歩いている」というシチュエーションを楽しむためのギミックです。

ただし、参加者全員が望むなら、実は「配役2」が、「配役3」を連れ回すために施した呪いであるとか、独り占めするためにかけたものであるとか、そういった設定を足しても構いません。

・〈都市国家〉への来訪者に対する扱い

住民は平和な生活を享受している、穏やかな人々です。

来訪者である「配役2」「配役3」にも親切に接してくれます。

・〈都市国家〉の外側の風景について

オープニングパートのチャプター1では、〈ティルナノグ〉のさらに外側の世界の風景に似た「白と灰色だけが埋め尽くす荒野」と描写していますが、この内容は自由に変更してOKです。

ルートの選択

このシナリオでは、ルートを2種類から選ぶことができます。

また「配役1：報復者たる亜神」を選んだ俳優は、P. 256の作成済みの〈不凋花〉データを使用して遊ぶことができます。



配役1：報復者たる亜神

・ルート1

「配役1」の愛する者は、かつて他の〈都市国家〉の亜神によって殺されてしまいました。

「配役1」は、その亜神が〈主神〉として治める〈都市国家〉ごと滅ぼし、復讐を遂げるために生贄を喰らい続けているのです。

・ルート2

「配役1」の愛した人は、定命の契約者でした。

些細な事故によって命を落としたその者の死体を、永遠に維持し続ける儀式のために、「配役1」は生贄を求め続けています。

都市も、人も、愛する者に比べれば取るに足らないものです。

これは愛する者を奪った、世界に対する復讐なのですから。

配役2：同族殺しの渡り鳥

・ルート1

かつて、何らかの事件の結果「配役2」は「契約者を害するあらゆる存在」を憎むようになりました。

その結果、〈都市国家〉を渡り歩いては、用心棒か殺し屋の真似事をするようになったのです。

・ルート2

あなたは「配役3」を愛しすぎてしまっています。

普段は理性的なふりをしていますが、実際には「配役3」を害する可能性がある存在すべてを、即座に消し去りたいと考えています。

亜神？ 妖精？ そんな危険なもの、存在を許してはいけなに決まっていますよね？

配役3：止まり木なき鳥

・ルート1

亜神の身勝手により与えられた呪いを、何よりも憎んでいます。
同様に、契約者を上回る力を持つ存在が、契約者を虐げることに
対して強い嫌悪感を抱いており、その結果、〈都市国家〉を訪れる
ごとに、その地の事件を解決して回ることになりました。

・ルート2

一箇所に3日以上とどまり続けると死ぬ、というのは嘘です。
実際には「3日以上とどまり続けると、その都市が〈薄暮の血〉
の影響を受けられなくなり、消滅する」という、「何者にも縛られ
ず済むように」という願いを込めた、致命的で、ありがた迷惑な祝
福が与えられています。

この事実を「配役2」が知っているかどうかはあなたが決めてく
ださい。

エキストラ

このシナリオにはエキストラが登場します。
どちらも、「配役1」とのみ交流する存在です。
セッション開始前に、「配役2」か「配役3」のどちらが演じる
のか決めておきましょう。
おすすめは「生贄たる者」と「かつて喪われた者」を、ふたりで
それぞれ分担する形です。

・エキストラ「生贄たる者」

「配役1」に捧げられた、名もなき生贄。
最後の一日を、「配役1」の城館にて過ごすことになります。

・エキストラ「かつて喪われた者」

「配役1」にとって、かけがえのない存在であった者。
どんな人物だったのかは演じる俳優が決めてください。
迷うようであれば、「配役1」を優しく、温かく包み込むような、
落ち着いた性格であるとしましょう。

作成済み不凋花データ

「愛こそ至上のもの。

なれば、愛の前にはすべてを犠牲にしても構うまい？」

名前

バトリシオ

設定

細身で優しいな雰囲気。男。
穏やかで落ち着いた語り口。

この〈都市国家〉を統治する亜神。
ある事件以来、復讐のために自身の〈都市国家〉の住民を生贄として
喰らい続けています。
生贄によって得た力にも、生贄自体にも深い敬愛の情を抱いており、
感謝を忘れることはありません。
どこまでも独善的ではありますが、その独善こそが〈都市国家〉の穏
やかな治世につながっています。
彼にとって、生贄を捧げさせることは悪ではなく、また、都市を平和
に保つことは善ではありません。
どちらも等しく「当然のこと」なのです。

言い換えるなら、彼は自身の行いのすべてを「使命」だと考えており、
そこに善悪という基準は存在しません。
エキストラ「生贄たる者」や、〈剪定者〉が命乞いをした場合にも、
それを咎めることも、心動かされることもありません。
ただ、命を奪う相手に対し、最大限の敬意をもって優しい言葉をかけ
ることでしょう。

オープニングパート

【チャプター１：荒野の旅路

主演「配役２：同族殺しの渡り鳥」×

助演「配役３：止まり木なき鳥」

白と灰色、それだけが埋め尽くす荒野をふたりが行く。

古びた装甲車に揺られている内に、少しずつ、次の目的地が見えてくる。

前の街で聞いた話によれば、あの〈都市国家〉には、民を生贄に捧げさせる悪しき亜神がいるのだという。

次のターゲットは、そいつにしよう。

※乗り物の種類、及びどちらがドライバーなのかはふたりで決めて構いません。

キーワード

何もない、前の街、悪いやつ、生贄、邪神、正義の味方

結末

ふたりの会話が弾むうちに、噂の悪しき亜神が治めるという〈都市国家〉は目の前に迫っていた。

攻撃される様子もないし、このままゲートを抜けてしまおう。



【チャプター２：生贄にとって、最後の日

主演「配役１：報復者たる亜神」×

助演「エキストラ：生贄たる者」

大いなる目的のため、「配役１」は生贄を捧げさせ続けている。

そして今日もひとり、生贄が城館を訪れた。

この一日が終わってしまえば、「エキストラ」の命も消える。

「配役１」は最後の一日を穏やかに過ごせるようにと、「エキストラ」を歓待するだろう。

一方の「エキストラ」は、恐怖に震えていてもいいし、諦めていても、一矢報いようと企んでいても構わない。

いずれにせよ、その運命は決まっている。

キーワード

食べたいもの、衣装、目的、赦されない、忘れない、いつかきっと

結末

そうして、最後の一日が終わる。

生贄に命の灯火が宿ることは、二度とない。

メインパート

【チャプター１：信仰の都】

主演「配役３：止まり木なき鳥」×

助演「配役２：同族殺しの渡り鳥」

〈都市国家〉にたどり着いたふたりは、住民から歓迎される。

食事処に入れば外の世界の話をせがまれ、話してやればお礼にと代金を奢ってくれたりもする。

街の様子は極めて穏やかで、治安もいい。

あの噂は嘘だったのか？

そう思って確認してみれば、すべて事実なのだと住民は言う。

この地に住まう人々は、生贄にされることに慣れきってしまっているのだ。

穏やかな表情のその裏側には、諦観の色が滲んでいた。

そんな事実を知ったふたりは、亜神を殺す算段を立て始める。

キーワード

平和、最悪、かわってあげる、居場所、滅ぼす、〈主神〉

結末

行動方針を決め、ふたりは〈主神〉の城館へ向けて歩きだす。

馬鹿げた平和な都は、この手で滅ぼさなければ。



【チャプター２：古き夢】

主演「配役１：報復者たる亜神」×

助演「エキストラ：かつて喪われた者」

これは夢だ。

「配役１」はそう理解しながらも、なかなか甘美なるこの夢から覚められずにいた。

かつて、まだ「エキストラ」がいた頃。

唯一の愛した存在である「エキストラ」が、まだ生きていたときの懐かしい記憶。

ふたりは暖かな庭園で、茶を飲みながら、他愛もない話に花を咲かせていた。

キーワード

世界で一番平和な都、小鳥のさえずり、手作りのお菓子、愛している、永遠、終わらないで

結末

「配役１」が目覚めると、この夢は終わる。

この記憶の直後、「配役１」の大切な存在は喪われてしまった。心に刻まれたその事実を思い出し、復讐を改めて誓うのだった。

| チャプター3：邂逅

全員登場

「配役2」と「配役3」が城館にたどり着くと、ひとりでに門が開く。

「配役1」は、すでにこのふたりが己を殺すためにやってきたのだと知っている。

手当たり次第に〈主神〉を殺し、その結果として〈都市国家〉を消滅させて回っているふたりの噂が、その耳に入らない方がおかしいのだ。

誰もが、己の求めるもののために生きている。

ここにいるのは、叶えたい願いや、果たしたい目的のある者だけ。

かつて穏やかなお茶会の開かれた中庭で、三者は邂逅することになるのだった。

キーワード

はじめまして、殺しに来たよ、愛こそ至上、理由を聞こう、生贄、話が合わない

結末

言葉を交わすのは、挨拶のようなものだ。

話に区切りがついた時、三人は同時に立ち上がる。

戦いの時が、始まる。

ファイナルチャプター

全員登場

周囲の空気が変わる。

中庭の樹々の影から、使用人と思しき者たちが現れ、門からは街の住民たちが歩み寄ってくる。

この都市は、もう最初から終わっていたのだ。

誰もが、やがて来る死を受け入れてしまっている。

だから彼らは、生きることを諦め、盾となるべくここに集った。

そうして、とうの昔に終わってしまった、燃え尽きた物語に生きる「配役1」を滅ぼすための戦いが始まる。

——タイムリミットとなったら戦闘へ進みます。

アフターパート

| 終わる物語

全員登場

〈主神〉を喪った〈都市国家〉は、ほどなく崩壊するだろう。

「配役1」は、徐々に薄れゆく意識の中、ふたりに何かを語る。

都市を託すのか、何かを願うのか、憎しみを込めた言葉を放つのか、それを決めるのは「配役1」だ。

〈都市国家〉のその後について

「配役2」と「配役3」の内、亜神か妖精である者は、この都市の〈主神〉を引き継いでも構いません。

引き継いだ場合でも、この地を離れて旅を続けることはできます。
他人の運命まで面倒を見るつもりはない、と決めたなら無視してしまってもOKです。

結末

「配役1」の物語は、ここで終わる。

ふたりは〈都市国家〉の外へと歩みだした。

物語を紡いでいくのは、いつだって燃え盛る物語を抱く者だ。

語るべきことを語ったなら、幕を下ろしましょう。

皆さまの舞台が、よき運命を紡ぎますように。

サイドストーリー

もし、まだまだ語り足りないという場合には、それぞれが主演となるチャプターを1回ずつ演じてみましょう。

助演となるキャラクターは、主演が決定してください。

プレイガイド ～旅人を遊ぶ～

このシナリオでは、いくつもの〈都市国家〉を渡り歩く旅人を演じます。

「特定の居住地を持たないキャラクター」であるため、他のシナリオで演じたキャラクターや、俳優たちで大切に創作してきた別の物語のキャラクターを投入しやすくなっています。

また、物語の舞台となる〈都市国家〉も好きなように作成、アレンジが可能になっているため、以下のような味付けも可能です。

実はここが故郷

「配役3」に呪いをかけたのが、この地の亜神だった。

正義の味方か、とことん悪役か

亜神の圧政に苦しむ者を救いたくて旅をしている。

あるいは、実は〈都市国家〉を滅ぼすのが大好きで、そのために〈主神〉を殺して回っている悪役コンビの物語とする。

「配役3」が「エキストラ：かつて喪われた者」に似ている

「配役1」が「配役3」のことを欲しくなっちゃったり、幻覚をみたり、生贄にするのにぴったりだと考えたり。

〈都市国家〉コレクション

各地の〈主神〉を殺して、〈都市国家〉をのっとるのが趣味。

今回も素敵なコレクションを増やそう。

報復者たる不凋花データ

初期 HP

27 点

フラグメント

6 個

想定ラウンド

3~4

概要

民に平穏な暮らしを与えることも、それらを生贄とすることも、
 巫神にとっては善でも悪でもない当たり前のことだった。

ただ悲願を遂げるためだけに、巫神は歩み続けてきたのだ。

その結果生まれたのが、この街だった。

何もかもを諦めた者たちは、巫神の信徒として〈剪定者〉に立ち
 はだかってくる。

群衆に守られた巫神を狩るのは、骨が折れそうだ。

フォーカスドクトリン

- 1** 条件：ラウンド1のセット時
 対象：配役 2

- 2** 条件：不凋花の《フラグメント》が減少した時
 対象：《フラグメント》を減少させた剪定者

サブドクトリン

サブ1 押し寄せる群衆

内容	《フォーカス》しているターゲットに【ダイスチェック：2個】の攻撃を行います。 その後、《フォーカス》しているターゲットが「群衆マーカー」のあるセルか、「群衆マーカー」のあるセルと隣接したセルにいない場合、ターゲットをターゲットがいるセルと同じ番号のinのセルへと移動させます。
描写	剪定者に群衆が殺到する。 この状況では満足に動くことは難しそうだ。

サブ2 逃げ場はないぞ

内容	《フォーカス》しているターゲットがinのセルにいるなら、ターゲットに6点のダメージを与えます。 《フォーカス》しているターゲットがoutのセルにいるなら、ターゲットに4点のダメージを与え、その後そのセルに「群衆マーカー」を1個配置します。
描写	〈不凋花〉に近付けば攻撃に巻き込まれ、離れたとしても武器をもった群衆が襲いかかってくる。

サブ3 龍の暴風

内容	《フロント》にいる剪定者と《マーカー》すべてに【ダイスチェック：3個】の攻撃を行います。
描写	激しい風が、信徒すら巻き込み〈剪定者〉に叩きつけられる。

サブ4 破壊の共鳴

内容	《フォーカス》しているターゲットが奇数の番号のセルにいるなら、奇数の番号のセルにいる剪定者全員に【ダイスチェック：3個】の攻撃を行います。 《フォーカス》しているターゲットが偶数の番号のセルにいるなら、偶数の番号のセルにいる剪定者全員に【ダイスチェック：3個】の攻撃を行います。
描写	巫神の持つ鐘から、全身を引き裂くような強烈な音が鳴り響く。

メインドクトリン

メイン1 諦めし者たちの群れ

《予兆》の時点で、3・7・11のoutのセルに「群衆マーカー」を配置します。

《メインドクトリン》の実行時、inのセルにいる剪定者全員に【ダイスチェック：4個】の攻撃を行います。

内容

群衆マーカー：生贄を捧げ続け、それを世界の理と受け入れてしまった者たち。

この《マーカー》のあるセルか、隣接したセルにいる剪定者が受けるダメージは2点増加します。

この《マーカー》は攻撃のターゲットにすることができ、ダメージを受けると消滅します。

描写

武器を携えた群衆が迫ってくる。

その目に浮かぶのは、諦観だ。

メイン2 熱情の具現

《予兆》の時点で、現在剪定者がいるセルを記録します。

内容

《メインドクトリン》の実行時、記録したセルと、そのセルに隣接したセルにいる剪定者と《マーカー》すべてに【ダイスチェック：4個】の攻撃を行います。

描写

〈不凋花〉の狂おしいほどの感情が、炎として具現化する。

メイン1では〈都市国家〉の住人たちが、武器を持って集まってきます。

彼らのセリフを言うよりも、むしろ「〈不凋花〉ではない、ただの住人たちだけど、倒すと戦闘が楽になるよ」と〈剪定者〉に語りかけてあげると、良い演技を引き出せるかもしれません。

また、メイン2では〈剪定者〉も住人も関係なく焼き払う様を見せ、亜神の思考が異質なものであることを見せつけましょう。

メイン3 命の灯火

内容

剪定者と《マーカー》すべてに【ダイスチェック：4個】の攻撃を[1+マップ上に存在する「群衆マーカー」の数] 回行います。

描写

群衆を薪として焚べた、巨大な篝火を生み出す。

命そのものが、灯火となって襲いかかる。

メイン4 リブレイズ

内容

《フロント》と《バック》に【ダイスチェック：5個】の攻撃を[不凋花の現在のフラグメント数] 回行います。

描写

〈不凋花〉の後悔、憎悪、怒りが幻影となって出現する。

メイン3・4は、〈不凋花〉の思考と感情を表すものです。

3の方では自らの民をモノとしか思っていない様を見せ、4の方ではその内側に宿るどろどろとした感情を見せつけましょう。

穏やかかつ冷酷に、その後に狂おしい感情を見せることで、〈不凋花〉の個性をより強く見せることができるはずです。