

エンディング

エンディングA

飯野舞子は倒れこむ。戦いで負った傷は深く、その命は長くないだろうことがわかる。

彼女はなんとか体を起こす。

「貴方たちの勝ちね。もうすぐ、この世界は消える」

「ねえ、貴方たちもみんな私と同じ残された人、なのにどうして、辛い現実を受け入れられるの？」

飯野舞子の問いにそれぞれのPCが答えを返すと、彼女は微笑む。

「そう。私は結局、あの何もかもが始まった日から、どこにも行けなかったのね」

ふと、彼女が「賢者の骨」を持つPCに手を伸ばす。やがてそれは強烈な光を放ち始め、PCたちの目を眩ませる。

「この世界は、まだ、私の世界。私の事情に巻き込んでしまった償いに、ほんのわずかな、慰めを」

やがて光が消えると、そこには幼い姿のままの「芽衣」と気力に溢れた「良司」が驚いたような顔で立っていた。

「貴方たちには、辛い別れを繰り返させてしまった。そこにいらっしゃるご家族は、元の世界の意志と神秘的力を借りて存在する、本当の、貴方たちの家族よ。私の命が尽きて、この遊園地が消えるまでの間だけ、貴方たちは、話ができる……私がしてあげられるのは、それだけ」

そう言うど飯野舞子は血を吐き、空を見上げる。目の焦点は合わず、どこか虚だ。

「ああ、ユウ。来てくれたの？ お母さんね、ずっと貴方に会いたかったの。でもあんな世界に、貴方を蘇らせるなんて、出来なかった……ああ、泣かないで。ひとりにしてごめんね。寂しかったね。お母さん、もうどこにも行かないからね」

その言葉を最後に飯野舞子の体は風に消えるように消滅する。

以後は仮初の「デスティニーランド」が消滅するまでの間、PC個別の演出を行う。

○PC③ 及び PC④

デトネーターの身柄を厳重に確保し、あとはこの世界が消えるまでの時間を過ごすだけだ。飯野舞子の配慮か遊園地は戦いなどまるで何もなかったかのように元に戻っている。

微笑ましく遊ぶ家族連れ、手を繋ぐ恋人。幸せそうな人間たちが食事やアトラクションを楽しんでいる。

2人はこの遊園地が閉園するまでの時間、自由に交流して構わない。

一般的に想像できる遊びのほとんどを楽しむことだろう。

十分に交流を行ったのち、遊園地全体に無機質な閉園のアナウンスが響く。

2人はその声を聴き、どちらともなく遊園地の入り口へと向かった。

○PC①

このシーンはPC①と「芽衣」が納得のいく離別を行えるよう演出をするシーンとなります。PCの設定やシナリオ中の関係性を踏まえて自由に改変することを推奨します。今回はPC①が男性だった場合の例となります。

PC①と「芽衣」は2人で遊園地を巡る。

「芽衣」はあの日出来なかった遊びを心の底から楽しんでいる。

PC①が暗い顔をするど彼女は「ねえお兄ちゃん、折角また会えたんだよ。楽しく遊ぼうよ」と言ってPC①の手を握って駆け出す。

PC①と「芽衣」が最後の交流を行った後、気づけば空は暮れ、広場の中央では夕方のパレードが楽しげな音を奏で始めていた。

「芽衣」はパレードの音を聴きながら、口を開く。

「ねえお兄ちゃん。私ずっと見てたよ。あのとき、私に向かって手を伸ばしてくれたこと、知ってるよ。あれから、色んな人を助けたことも、知ってる」

「すごいよね、お兄ちゃん。カッコいい」

「ありがとうお兄ちゃん。私、これ、ずっと大切にしているからね」

そう言って、彼女はPC①から貰ったプレゼントを握る。

しばらくすると遊園地全体に無機質な閉園のアナウンスが響く、その声を聞くと「芽衣」が再びPC①の手を引く。

「もう時間みたい。楽しかったね！ お兄ちゃん！」

2人が遊園地の出口に向かうと、共に戦った錬金術師たちが入り口に集まっていた。

○PC②

このシーンはPC②と「良司」が納得のいく離別を行えるよう演出をするシーンとなります。PCの設定やシナリオ中の関係性を踏まえて自由に改変することを推奨します。今回はPC②が男性だった場合の例となります。

PC②と「良司」は遊園地のベンチに腰掛けている。

ふと「良司」が「どうやって話したもんかな」呟く。何を言いつけ出すか気まずいようで

「そういえば、お前あの日俺に話があったって言ってたよな？ 奇跡みたいな機会だ。話してくれよ」

PC②が自分が錬金術師であることを告げると「良司」は笑う。

「ははは、そんなことかよ。知ってたよ。たいしたことしてやれなかったが、俺だって親父だぞ。子供のことぐらいわかるさ」

ひとしきり笑うと、「良司」も話しだす。

「俺もお前に言わなきゃいけないことがあったんだ。お前の母親、母ちゃんな。言ってなかったんだが、錬金術がらみの事故で死んだんだ。俺がH.E.A.の仕事についたのはその時からだ」

「悪い、お前には言い出しにくかったんだ。誰かを責めたり、ましてや錬金術師である自分を嫌ったりして欲しくなくてな」

「でも、お前もたった2年で随分とデカくなったな！ もう心配ない。お前は元気に、したいことをしたいように生きる。いい人見つけて子供を作れ。いいぞ、家族は」

そういつて「良司」はPC②の肩を抱く。

しばらく時間が過ぎたのち、遊園地全体に無機質な閉園のアナウンスが響く。その声を聞くと「良司」は歩き出した。

「さあ、いつまでもこんなところで無駄な時間食ってるわけにはいかないぞ。人生は短えんだ」

2人が遊園地の出口に向かうと、共に戦った錬金術師たちが入り口に集まっていた。

このシーンのあと共通エンディングとして以下の文を読み上げてください。

『遊園地は夕暮れに染まり、夢の終わりを知らせる音楽が園内の至る所から流れている。やがて遊園地の空が儂げな光を放ち、さらさらと崩れ去りはじめた。じきにこの世界は消える。ふと

見れば門の向こうには見慣れた「現実の世界」が広がっていた。

この門をくぐれば、元の世界に還れるはずだ』

PC①が門を潜る。その背中に向けて妹は「ずっと、一緒だよ！またね！」と叫んだ。

PC②が門を潜る。その背中に向けて父親は「もう俺は必要ねえな。頑張れよ」と笑った。

PC③が門を潜る。その背中に親友は声をかける（PC④は最後に一言PC③に向けて言葉を残してください。演出は自由です）。

PCたちが振り返ると、そこには廃墟となった遊園地の跡地だけがあった。

PC①の手には、あの日妹に渡したプレゼントが握られている。PC②の手元の携帯には「父親は安らかな顔で息を引き取った」という病院からの連絡が入る。そして、PC③がPC④の安否を確かめるなら、そこには気絶したデトネーターと剣に心臓を貫かれて静かに息たえているPC④がいる。

○追加演出

この時点でジョーカー『賢者の骨』を所持しているキャラクターが望むなら、NPCかPC④のいずれか1人を蘇らせることができる。蘇らせた場合、彼らは死ぬ直前の姿で最も関係性の深かったPCの前に気を失った状態で現れる。以後そのキャラクターは生きているものとして扱って良い、その後の後日談などの演出は自由に行って構わない。

以下の文章を読み上げ、セッションを終了する。

『錬金術師であるあなた達は知っています。全てのものはいつ失われる。永遠に存在し続けるものはありません。しかし、貴方たちの起源は、その過去とともに永遠に失われることはありません。離別とは何かの終わりであり、そして、何かの始まりです』

エンディングE

PCたちに飯野舞子が手を伸ばす。そのかたわらで『賢者の骨』が光り輝いていた。

以下の文章を読み上げ、セッションを終了する。

『次にPCたちが目を覚ました時、そこは遊園地だった。君たちは大切な妹と、父親と、親友と共にこの遊園地を訪れたことを思い出す。君たちはただ、遊びにきたのだ。』

今まで何をしてきたのかは思い出すことが出来なかったが、今はこの夢のような場所を楽しもう。辛いことは忘れて、ただ、優しく甘い世界で過ごすのだ。

いつかこの誰かの夢が、はじけて消えてしまうまで』

PCの公開情報

PC ① ルーツレスの錬金術師

14歳の妹「芽衣」と共に遊園地を楽しみに訪れた。

〈指定〉学派：ルーツレス

PC ② H.E.A. の錬金術師

47歳の父親「良司」に伝えたいことがあり、遊園地に訪れた。

〈指定〉学派：H.E.A.

PC ③ リベリオンズ・ギルドの錬金術師

親友である「PC ④」と共に、遊園地を訪れた。

〈指定〉学派：リベリオンズ・ギルド

PC ④ フラスコ・エスコーラの錬金術師

親友である「PC ③」に頼まれ、遊園地を訪れた。

〈指定〉学派：フラスコ・エスコーラ

ドラマポイント

No.1 鹿島康嗣の書齋

トリガー PC ③ or PC ④ のみ参加

喫茶店で一息ついていたあなたは、突如として、爆発音を聞く。

No.2 噴水広場の女性

トリガー PC ① or PC ② のみ参加

噴水のある広場で、人混みの中しきりに当たりを見回している女性がいる。あなたは彼女に声をかけることにした。

No.3 爆弾を探せ！

トリガー —

大切な人のため、もう人目は気にしてはいられない。

No.4 VS デトネイター

トリガー 全てのキャラクターが参加している

爆弾の配置からその影響の及ばない場所が1つだけ存在した。敷地中央に聳える城、その天辺だ。爆弾を設置した主であるデトネイターはそこにいるはずだ。

PCの非公開情報

PC ① / 情報深度：1

君はある遊園地の入り口にいた。
 「どうしたの？」
 隣にいる妹「芽衣」が君に声をかける。
 君が辺りを見回すと、遊園地は人混みに溢れかえり、誰もが幸せそうな顔をしていた。

君は我に返り、自分が妹と二人で遊園地に遊びに来たことを思い出した。
 2年前にも一度遊びに来たこの遊園地に、もう一度訪れたいと言ったのは君だった。
 あの時もこんな風の人が溢れていた。そう君は思い返し、ふと妹の手を握ろうとする。
 「もうそんな年じゃないよ」
 しかし妹はスッと手を引き、悪戯っぽく笑った。
 彼女は君が2年前にこの遊園地で買い与えたプレゼントを大切に持っていた。
 「よーし、遊ぼう！」
 そう言って駆け出した妹を君は追いかけた。

君は錬金術師である。
 君はいつだって「家族を守りたい」と思っている。

PC ① / 情報深度：2 (ジョーカーの使用で獲得)

凝縮されたエリクサーが、君に遙か過去の記憶を見せる。

君は2年前、この遊園地で妹を失った。
 それはリベリオンズ・ギルドの錬金術師が仕掛けたテロだった。当時、錬金術師としての自覚はあったものの戦う術を知らなかった君は、破壊される遊園地の中で必死に妹を守ろうとした。しかし、テロ鎮圧のために駆けつけたH.E.A.が錬金術による戦闘を始めると、君は無力だった。
 錬金術による破壊の衝撃に、君はとっさに隣にいた妹に手を伸ばしたが、彼女を抱きとめることが出来なかった。
 次の瞬間、君と妹は弾き飛ばされた。
 目が覚めた時、妹は君からのプレゼントを抱いて、冷たくなっていた。
 その日から、君は2度と大切な人を失わないためにルーツレスの錬金術師に師事し、戦う術を学んだ。
 君は妹を守るためではなく、守れなかったから、錬金術師になった。

君は今日、妹の3回忌に、この遊園地を訪れたはずだ。すでに廃園となり、廃墟となったはずの遊園地に。

PC ② / 情報深度：1

君はある遊園地のベンチに座っていた。
 「どうした。ボーっとして」
 ハツとして見ると、父親である良司が缶コーヒーを差し出していた。

君は父親と共に遊園地に訪れていた。
 君は自身が錬金術師であることを自覚しており、それをずっと家族に隠している。いつか打ち明けようと思っていたが、良司が錬金術師を取り締まるH.E.A.の職員であることもあり、決心することができずにいた。
 今日遊園地に訪れたのは、特別な場所であれば良司にそれを告げることができるかもしれないと思ったからだ。
 君の隣で、良司はため息をついた。
 「母ちゃんが死んでから、俺は仕事ばかりでお前にはいろいろ苦労させたからな。遊園地も連れてこれなかった。いや、2年前にも来たか。まああの時はともかく、もうそんな年じゃねえかもしれないが、今日はなんでもしていいぞ」
 良司はバツが悪そうに笑った。

君は錬金術師である。
 君は「父親に自分が錬金術師であることを告げたい」と思っている。

PC ② / 情報深度：2

凝縮されたエリクサーが、君に遙か過去の記憶を見せる。

君は2年前、この遊園地で父親を錬金術師に奪われた。リベリオンズ・ギルドの錬金術師が仕掛けたテロだった。当時、錬金術師としての自覚はあったものの戦う術を知らなかった君は、破壊される遊園地の中で父親に守られることしかできなかった。
 H.E.A.職員であった良司は君を安全な場所に避難させると、応援を呼び、戦いに向かった。
 「話したいことがあるなら後で聞くから、ここで静かにしてろ。俺からも話したいことがあるしな。約束だぞ」
 そう言った父親は、戦いの中で一般人をかばったことで重傷を負い、植物状態となった。

その後、犯人であった錬金術師は捕縛されたが、父親が目を見ますことはなかった。
 のちに君は、病室を訪れた父親の同僚に自身が錬金術師であることを伝え、H.E.A.の錬金術師として悪しき錬金術師を取り締まる道を選んだ。

君は毎年事件のあった今日この日に、遊園地を訪れている。すでに廃園となり、廃墟となったはずの遊園地に。

PCの非公開情報

PC③／情報深度：1

君とはある男を追って遊園地にやってきた。

2年前、この遊園地で引き起こされた無差別テロ。その犯人であるリベリオズ・ギルドの過激派錬金術師「デトネイター」がH.E.A.の監獄から逃げ出し、遊園地に向かったとの報を受けたためだ。君は同じ学派の人間であるが、派閥を大きく分けており、デトネイターを敵視している。

君はこの緊急性を把握していたため、学派は異なるが信頼のおける親友であるPC④に協力を要請した。

君とPC④は同時期に家族を失い、共に助け合って生きてきた兄弟同然の関係だった。

PC④は頼みを快諾してくれた。危険な任務についてきてくれたPC④に君は心から感謝している。

かつて錬金術によって家族を奪われた君は、錬金術によって引き起こされる悲劇に心を痛め続けている。これ以上、自分のような人間を生み出してはいけない。

君の目的は遊園地内にいると思われる錬金術師「デトネイター」を捕縛、ないし処分することだ。

PC③／情報深度：2

凝縮されたエリクサーが、君にごく近い過去の記憶を見せる。

君はPC④を伴って2年前のテロによって廃墟となった遊園地を訪れた。

その場所には事前の情報の通り「デトネイター」がいた。

「なんだ、お前が俺を呼んだのか？ 剣呑な雰囲気だな。もしかして誰かの仇討ちか。無駄なことだな。俺は最強だぞ」

一方的に攻撃を仕掛けてきた「デトネイター」と君たちは錬金術を用いた激しい戦いとなった。

「デトネイター」は強力な錬金術師であったが、二人で連携して戦うことで、徐々に優勢となっていった。

そして、ついに崩れ落ちた「デトネイター」にPC④が止めを刺そうとした時、どこからか激しい光が溢れ、君の視界は真っ白に染まった。

目が覚めた時、君は廃墟ではない。人々に溢れた遊園地に、PC④と共に立っていた。

しかし、君の目的は変わらない。親友と共に「デトネイター」を捉えなければならぬ。悲劇を2度と繰り返させないために。

PC④／情報深度：1

君はPC③の要請でH.E.A.の監獄から脱走したテロリスト「デトネイター」を捕らえるために遊園地にやってきた。

PC③と君は同時期に家族を失い、共に助け合って生きてきた兄弟同然の関係だった。

しかし、君はPC③の要請を快諾したが、その理由はPC③が親友であったことだけではなかった。

「デトネイター」の脱獄と同時期、同じ学派フラスコ・エスコーラの錬金術師である「飯野舞子」がフラスコ・エスコーラが持つ観智の結晶「賢者の骨」と、君と彼女が共同で開発していた「対記憶改竄薬」を、組織から持ち出していた。舞子が私欲のために持ち出したことは明白だった。

また舞子は脱走の前にH.E.A.の監獄にいた「デトネイター」と接触を図っており、PC③と共に行動することが舞子の行方を知ることに関与と考えた。

君の目的は「賢者の骨」と「対記憶改竄薬」を持ち出した「飯野舞子」の目的を知ることと、そしてPC③に手を貸すことだ。

彼女は勤勉で、優しく、誠実な女性だった。テロに手を貸すとは思えない。PC③にはまだこのことは内緒にしておいた方がいいかもしれない。

また、君は遊園地を訪れてから、時折手足が痺れたり、胸に痛みが走ることもある。

PC④／情報深度：2

凝縮されたエリクサーが、君にごく近い過去の記憶を見せる。

君はPC③を伴って2年前のテロによって廃墟となった遊園地を訪れた。

その場所には事前の情報の通り「デトネイター」がいた。

「なんだ、お前がオレ様を呼んだのか？ 剣呑な雰囲気だな。もしかして仇討ちか。無駄なことだな」

一方的に攻撃を仕掛けてきた「デトネイター」と君たちは錬金術を用いた激しい戦いとなった。

「デトネイター」は強力な錬金術師であったが、二人で連携して戦うことで、徐々に優勢となっていた。

そして、ついに崩れ落ちた「デトネイター」に君が止めを刺そうとした時、君は視界の向こうでこちらを見つめながら光り輝く「賢者の骨」を掲げる飯野舞子を見た。

あつけに取られた刹那、「デトネイター」の作り出した灼熱の剣が君の心臓を貫いた。

それは死を免れない致命傷だった。

そして光があたりを包み込み、君は意識を失った。

目が覚めた時、君の体には傷はなかった。

そして、記憶の一部が改竄されていたことを知ったあなたは気づく。

レゾナンス空間に似た反応。薄弱な意志しかない人々。

この世界は虚構だ。

誰かの意思、おそらくは飯野舞子によって「そうあるように」と作られた世界だ。PC③と君は、あの瞬間、この世界の錬成に巻き込まれたのだろう。

PC③は君が刺されたことを知らないだろう。そしてこの世界が消滅した時、君の命が終わるだろうということも。

それを伝えるべきかは、自分で決める他ない。

【特殊なエンディング】

君はゲーム終了後、この遊園地とともに消滅する。

その時、伝えたい人に一言、言葉を残す時間がある。

情報カード

No.1 揺れの原因／奇妙な反応

君は錬金術を使用して自分と家族連れの身を守った。その際、巧妙に行ったつもりだったが錬金術の使用を目撃されてしまったようだ。しかし家族は笑顔で君に礼を告げた。

君は不可解に思いつつも揺れの原因を探りにカフェの裏に向かうと、錬金術による小規模な争いの痕跡がある。何者かが錬金術によって爆破を行ったことが、先ほどの揺れの原因だったようだ。

またその場には吹き飛ばされた一般人の肉体の一部が散乱しており、殺人が行われたのだということもわかる。

[以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能]

観光客は礼を告げるとすぐさま家族の団楽に戻った。

会話の内容は「遊園地楽しいねー」「久しぶりにこれで良かった」「あら、あなた服が汚れているわよ」など当たり障りのないもので、注意深く当たりに意識を向ければ、他の人々も同じような会話をしている。

決して弱い揺れではなかったが、ここまで動揺しないものなのだろうか。

No.2 親子の再会／破れた書類

君が子供を助け、母親に届けると、彼女は涙を流して子供を抱きしめる。

そして「本当にありがとうございます。もう2度と会えないかもしれないと思っていました」

息子はそんな母親の様子に動揺してはいるものの、君に向かって「ありがと」と告げた。

親子は二人で手を繋ぎ去っていく。その姿は幸福そのものだった。

[以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能]

親子が去って行ったのち、あなたは足元に破れた書類が落ちているのを見つける。錬金術師のみが読める掠れた字で「△△を取り戻すための計画」と書かれている。

以下はそのメモに記されている文字である。

「世界の創造に必要な??の骨。自分を保つためには○○の薬が△△△。フラスコ・エスコーラにて研究を△△△」

文字のかすれ具合や書類の劣化を見るに、数年前に書かれたものようだ。

No.3 捨てられていた記録／誰かのメモと空の瓶

予想通り、園内のゴミ箱のいくつかに、錬金術で作られた強力な時限爆弾が仕掛けられていたが、あなたはそれを無事に無力化することができた。これで被害は未然に防がれたはずだ。

しかし、ゴミ箱を調査していく中で、いくつか奇妙なものを見つけた。

それは何かの研究成果。そして、2年前に遊園地で起きた事件の記録である。

何かの研究成果については専門的な用語が多く、一部暗号化されていたため全ては把握できない。

研究成果

「賢者の骨は限定的な世界の再錬成を可能とする…しかし理想の世界は…それに伴う記憶の改竄を引き起こす。まるで世界がその辻褃を合わせようとするように……」

2年前の記事

「錬金術師によるテロ！ 死傷者、行方不明者のべ数百人！ デスティニーランドは廃園が決定。政府の補助金は出さず……」

[以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能]

クシャクシャにされた紙と、空の瓶のようなものを見つける。紙には走り書きで、

「成功。巻き込んでしまったけど、これしか方法はない。ごめんさい PC ④」と書かれている。柔らかな筆致だ。

・ジョーカー「対記憶改竄薬」を獲得する。

No.4 デトネーターの負け惜しみ／人を蘇らせる力

デトネーターを打ち負かすと、彼は暴れ出すが、しばらくすると大人しくなる。

そして大きく笑った。

「ああ！ やっぱりお前らは偽物じゃねえんだな！ いくつか吹っ飛ばしてみたがどつもこいつもバチモンだ。誰が連れてきたのかわからねえからな、こんなところつまねえからぶっ壊すつもりだったんだ」

そして君を睨み付ける。

「知ってるか？ 広場の噴水の真ん中にすげえもんがあつてな。それがこの世界を作つてんだと思うんだけどよ。あれで作つたんだろ。お前らか？ こんなみみっちい世界作りやがって。何したって俺が殺した奴は戻つてこねえよ！ ざまあねえな！ ゴミが。むかつくからあれも爆弾にしてやったよ。今すぐは無理だが、あの骨の力が弱まればすぐに、ズドンだ！」

あなたが睨み返すと濁いた笑いを漏らしてデトネーターは項垂れた。

【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】

観念したデトネーターは、にやけづらで話し出した。

「まあ、しかし、もしかすると、あの骨があれば、人間一人くらいなら蘇らせられるのかもしれないねえな。広場で見た奴の中にも、俺が殺してやった奴がいたしな。あの錬金術師、心臓を一突きだ！ すぐにここに飛ばされたかもしれないねえが、関係ねえ、世界が消えればあいつも死ぬぜ。まあ、あんな宝物おいそれと使う馬鹿はいねえだろうがな」

・ジョーカー「賢者の骨」の情報を獲得する。(ジョーカーの獲得ではない)

フラスコ・エスコーラに伝わる秘宝の一つ。さる偉大な錬金術師の腕の骨の一部。強大な力を持つ媒体で、限定的ではあるが世界の錬成さえも可能とする。

エンディング終了時に使用することで「死者を1人蘇らせる」ことができる。ただし、そうした場合このジョーカーは破壊される。

Lv.
4

飯野舞子

身体

30

意思

45

神秘

40

No

コスト

錬金術

効果

①

5

選択防御

「2D」を振り、自身に与えられている攻撃のロールダイスから出た目と同じ出目をすべて取り除く。【サポート／ロール後】

②

5

エリクサー漏出

ランダムなPC1人を選択する。そのPCのストックを合計で「4」減少させる。どの術から減少させるかは対象PCが選択する。【アタック】

③

4

精神連結

自身の攻撃のロールダイスとビックダイスを「+1D」する。さらに「自身以外のエネミーの数×1」ロールダイスとビックダイスを「+1D」する。【サポート／自身／ロール前】

④

5

武器創造

任意のPC2人の任意の属性1つに「6D▶4D」DMを与える。【アタック】

⑤

⑥

13

マクスウェル・フセムズ
万物分かつ双子悪魔

PC2人の最も最大値が低いゲージに、属性がブレイクするようにDMを与える。【アタック】

◎【慢心】

属性が2つブレイクされるまで⑥の術は使用できない。

◎【同盟者】

自身に与えられる攻撃のロールダイスとビックダイスを常に「他の自身以外エネミー×2」減少させる。

秘宝によって理想の世界を錬成したフラスコ・エスコーラの錬金術師。彼女の存在がある限り仮初の遊園地から出ることはできない。

Lv. 1	シチュエーション 1 力場	シチュエーション解決方法	
		「意思」に合計20以上のDMを与えるか、全ての属性に合計で30以上のDMを与える。	
アクション		効果	
構築完了	ボスのウルダイスを20D振る		
飯野舞子が遊園地を構成する物質をエリクサーに変換する力場を展開している。			

Lv. 2	シチュエーション 2 エネルギー抽出	シチュエーション解決方法	
		全ての属性に合計で35以上のDMを与えるか、「白磁のゴーレム」を撃破する。	
アクション		効果	
秘宝の力	「白磁のゴーレム」の全ての属性に10DMを与え、自身の全ての属性の最大値を20上昇させる。		
飯野舞子が白磁のゴーレムに手を伸ばし、強大な力を引き出そうとしている。			

Lv. 2	白磁のゴーレム	身体	意思	神秘
		20	10	30
アクション		効果		
叩き潰す	エネミー以外のランダムなキャラクター1人の任意の属性に「10D ▶ 10D」のDMを与える。			
全ての属性がブレイクされた時、撃破される。		『賢者の骨』を所持したキャラクターが脱落する場合、任意のPCに『賢者の骨』を受け渡さなければならない（飯野舞子の場合、PC④へ受け渡す）。		
このエネミーを撃破したキャラクターはジョーカー『賢者の骨』を獲得する（飯野舞子を含む）。				
光り輝く胸部を持った美しいゴーレム。常に強い力を発しているが、戦闘のために使用しているわけではなさそうだ。				