

PCの公開情報

PC ①

考古学者

君は名の知れた考古学者だ。
この遺跡には研究のために訪れた。

〈指定〉学派：アイザック技研

PC ②

冒険家

君は偉業をいくつも達成した冒険家だ。
この遺跡にはまだ見ぬ冒険のために訪れた。

〈指定〉学派：ルーツレス

PC ③

トレジャーハンター

君は宝探しに生涯を捧げるトレジャーハンターだ。
この遺跡には貴重な宝を求めて訪れた。

〈指定〉学派：リベリオンス・ギルド

PC ①／情報深度：1

君の表の顔は古代の歴史を探求する考古学者だ。一方でアイザック技研公益派の錬金術師でもある。君は今回、アイザック技研の錬金術師として未知なる技術を求めて、また1人の歴史の口マンを追うものとして、この遺跡を訪れた。技研の推測が正しければ、この遺跡には貴重な英知の結晶や強力な術師の器具が保管されている可能性があるという。遙か昔の錬金術の遺物が発見されることは稀である。その発見が公表されることは、さらに稀だ。あらゆる貴重な発見は個人の欲望のために秘匿されるものだからである。君は公益のため、誰よりも早くこの遺跡に挑む必要があった。遺跡でどんな危険が訪れようとも、君は勇敢に挑むだろう。君の目的は「英知の結晶と術師の器具をなるべく持ち帰ること」だ。

PC ②／情報深度：1

極寒の世界最高峰を踏破！ 未踏のジャングルを制覇！
君の偉業を称える言葉は数多い。
しかし例え誰が称賛しなくとも、君は冒険することこそ価値があると思っている。冒険こそが新たな発見をもたらし、知られざる秘密を解き明かすのだと。
しかし今回の冒険は少し事情が異なった。先の消息を絶った探検隊の中に君の友人がいたのだ。その友人もまた熟練したルーツレスの錬金術師である。彼の妻からそのことを聞かされた時、君は心の中で友人は既に死んでいると確信した。
経験豊富な錬金術師が消息を絶つ。その意味を君はよく知っていた。
もし友人が生きていればそれでよし。もし既に手遅れならば、遺族のために何か持ち物一つでも持ち帰ってやりたい。そして、志半ばで倒れた友の代わりに、遺跡を踏破する。
君の目的は「遺跡の最奥に辿り着き、無事に戻ること」だ。

PC ③／情報深度：1

君の表の顔は隠された宝を探すトレジャーハンターだ。一方でリベリオンス・ギルド人情派の錬金術師でもある。君は幼い頃に肉親を術師の器具による事件で失い、そのことから錬金術とその技術を憎むようになった。君はその後リベリオンス・ギルドに加入し、トレジャーハンターとして多くの宝を見つける側ら、それが錬金術に由来するものであればどんなに価値のあるものでも破壊してきた。
今回の遺跡がどんなものかは分からないが、もしそこに錬金術にまつわるものがあるのならば、それを世に出すわけにはいかない。君の目的は「遺跡の宝を見つけ、錬金術にまつわるものを破壊する」ことだ。

ドラマポイント

| No.1 | エンター・ザ・ダンジョン |
|----------------------------|-------------------|
| トリガー | 全ての PC が参加していること。 |
| 遺跡の内部はところどころが崩落し、危険に溢れている。 | |

| No.2 | 危険な罠 |
|-------------------------|------|
| トリガー | — |
| 道の前から突如として何か転がる音が聞こえる…… | |

| No.3 | 謎の部屋 |
|-------------------------------|------|
| トリガー | — |
| 打ち捨てられた小部屋には、錬金術による文字が記されている。 | |

| No.4 | 遺跡最奥にて |
|------------------------------------|--------|
| トリガー | — |
| 地下でありながらその入り口からは風が吹き込み、明るい光が漏れている。 | |

情報カード

| No.1 | ダンジョン、突入！ |
|---|-----------|
| この情報はいずれかの PC が獲得した場合即座に全ての PC に公開される。 | |
| 危険な遺跡を降りていくと、しばらくして広間のような場所に出た。運動場ほどもある空間には複数の見事な石像や、調度品と思われる小物が転がっており、広間の端には極新しい野営の後が見受けられる。おそらく消息を絶った探検隊のものであろうそれを確かめると PC たちはさらに遺跡の奥を目指して歩き出す。 | |
| その広間を抜けた PC たちを待ち受けていたのは、まさしくダンジョンと呼んで差し支えない奇妙な空間だった。 | |
| 【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】 | |
| 君は広間に転がっている小さな石像の一つが身動きしていることに気付き、それを拾い上げる。それはまさしく錬金術によって作られるゴーレムであったが、これほど小さく精巧なものは見たことがない。 | |
| 君は術師の器具『小さなゴーレム』を獲得する。 | |
| ○『小さなゴーレム』 | |
| とても小さく精巧なゴーレム。命令が機能しておらず行動を行っていないが、新たな命令を加えれば正常に動くだろう。 | |
| クライマックスシーケンス 中『小さなゴーレム』を消費することで1度だけ自身の判定のダイスを全て振り直すことができる。 | |

| No.2 | 転がる巨石、回避！ |
|--|-----------|
| 巨石の脅威を逃れ、さらに奥へと進むと、そこに先に進んでいた探検隊の1人と思われる人間の亡骸が横たわっていた。女性は腹部に矢のようなものが刺さっており、一般人であれば致命傷なのは明らかだ。 | |
| この遺跡には先ほどの巨石だけでなく、さらに多くの罠が備えられていることが分かる。 | |
| 君は女性探検家の冥福を祈ってもいいし、あるいは遺族のために何かしらの証拠品を持ち帰ってもいい。 | |
| 探検家が寝かされている先には複数の足跡のようなものがあり、遺跡がさらに奥へと続いているのが分かる。 | |
| 【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】 | |
| 罠の作動したと思われる場所へと向かうと、そこには小さな赤い石のカケラのようなものがあつた。それは少量ながら質の高いエリクサーを纏っており、先ほどの罠が単純な仕掛けではなく、侵入者に対して巨石を錬成して撃退する術であったことが分かる。君は術師の器具『赤い石のカケラ』を獲得する。 | |
| ○『赤い石のカケラ』 | |
| 神秘を秘めた赤い石のカケラ。クライマックスシーケンス中に消費することで自身に与えられるあらゆる DM を1度だけ無効にする。 | |

No.3 ゴーレム、破壊！

真鍮製のゴーレムは一度目を明るく輝かせるとバラバラと崩れ落ちた。気づけば部屋の隅にもう一体のゴーレムの残骸と先に進んでいた探検隊の一人と思われる老人の亡骸が横たわっている。どうやら相打ちとなったようだ。

部屋の内部にはこの遺跡全体を表していると思しき壁画がある。どうやらこの遺跡は菱形の構造をしており、入り口とは対角線に位置する場所がこの遺跡の最奥であるようだ。壁画には古代の錬金術師と思われる人々も描かれており、それぞれが術を行使したり訓練を行っているのが見て取れる。また最奥の部屋には光り輝く赤い宝石とそれを抱える錬金術師が描かれている。

【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】

ゴーレムの破片をよく調べると、真鍮のように見えたそれは全く異なる物質であることが分かる。それは全く傷をつけることができない一方でエリクサーを注ぎ込むと容易く形を変えることができた。君は術師の器具『賢者の金』を獲得する。

○『賢者の金』

どのような形にも変形させることの出来る物質。クライマックスシーケンス中に消費することでボスのシチュエーションを1つだけブレイクすることが出来る。

No.4 遺跡の守り人、撃破！

老錬金術師は膝を突くと、その体から大量のエリクサーが漏出して行くのが分かる。何かしらの方法で命を長らえていたようだが、それも終わりが来たようだ。老人は咳き込みながら台座に収まっている宝石へと這いずりその台座に背中を預けた。

「……最早僕の役目は終わったのか。いや、僕の役目など、遙か昔に終わっていたのやも知れぬ。誰もおらぬ工房、何者も育てぬ訓練場に何の価値があろうか。許してくれ友よ。この工房と共に神祖の元へと逝くことを……」

そう言うと老人は瞬間に骨になり、その骨もまた一陣の風に吹き流されて消えていった。

【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】

老人のいた場所には黒檀色のロープだけが残っている。君はそれが遙か昔の錬金術師の衣服。それも特別な術の施されたものであると分かる。君は術師の器具『黒檀のロープ』を獲得する（複数の PC が閲覧している場合、ディレクター PC のみが獲得する）

○『黒檀のロープ』

特別な術の施された衣服。錬金術を行使する際のエネルギー効率を高める働きがある。

クライマックスシーケンス中に消費することで一度だけすぐさまウルダイスを6つ獲得できる。

エネミーデータ

| | | | | | | |
|--|---------------|--------|--|-----|----|----|
| Lv. 4 | 崩落する遺跡 | | | 身体 | 意思 | 神秘 |
| | | | | 250 | 0 | 0 |
| No | コスト | 錬金術 | 効果 | | | |
| ① | 4 | 落石 | ランダムなPC②人の「身体」に「5D>5D」DMを与える。(アタック) | | | |
| ② | | | | | | |
| ③ | 5 | 途切れる順路 | 攻撃を受けた時発動できる。攻撃のロールダイスを-3dする。(サポート/自身/ロール前) | | | |
| ④ | 4 | 危険な罠 | 任意のPCの任意の属性に「5D>4D」DMを与える。(アタック) | | | |
| ⑤ | 5 | 足を踏み外す | ランダムなPC3人の術のストックを合計で3任意に減少させる。(サポート) | | | |
| ⑥ | 31 | 絶体絶命 | ランダムなPC2人のブレイクされていない全ての属性にそれがブレイクされるようにDMを与える。(アタック) | | | |
| ◎【脱出劇】 | | | ◎【迫る崩壊】 | | | |
| このボスのシチュエーションが解決される度、このボスの身体に20DMを与える。 | | | このボスのシチュエーションが発動される度、このボスの⑥の術のストックを+10する。 | | | |
| 崩壊を始めた遺跡。一刻も早く脱出しなければ。 | | | | | | |

| | | | |
|-----------------|---------------------------|-------------------|-----------------------|
| Lv. 2 | シチュエーション1 断崖絶壁 | | シチュエーション解決方法 |
| | アクション | | 任意の属性に合計で「20」のDMを与える。 |
| | 立ち往生 | ボスはウルグイスを12個獲得する。 | 効果 |

先ほど乗り越えた断崖絶壁が脱出を阻む。
解決した場合、錬金術を用いて断崖絶壁を超えたことにしてよい。

| | | | |
|-----------------|---------------------------------|---------------------------------|---------------------------------|
| Lv. 3 | シチュエーション2 真鍮のゴーレム、集合 | | シチュエーション解決方法 |
| | アクション | | 「身体」と「意思」にそれぞれ「10」以上のDMを累積で与える。 |
| | 追走 | 全てのPCは身体か意思を選択し、10D>10DのDMを受ける。 | 効果 |

遺跡の核を奪われたことにより統制を失ったゴーレムたちが、奇怪な動きでPCたちを追う。
解決した場合、ゴーレムたちは遺跡の崩壊に飲み込まれ破壊される。

| | | | |
|-----------------|--------------------------|--|-----------------------------|
| Lv. 3 | シチュエーション3 大崩落 | | シチュエーション解決方法 |
| | アクション | | 意思と神秘に合計で「20」以上のDMを累積して与える。 |
| | 八方塞がり | 全てのPCは自身の術のストックを任意に合計「6」減らし、全ての属性に「10」のDMを受ける。 | 効果 |

遺跡の大部分が音を立てて崩れ、その影響により前方の通路が崩壊しかける。
解決した場合、錬金術によって通路の崩壊を一時的に食い止めることができる。