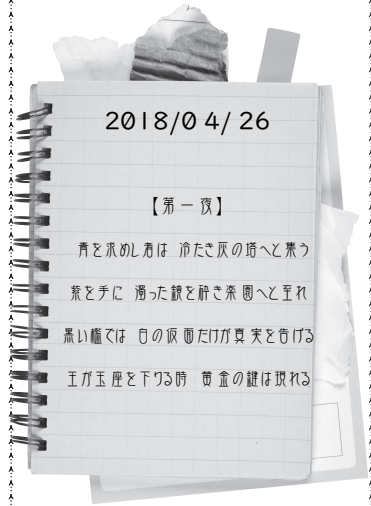
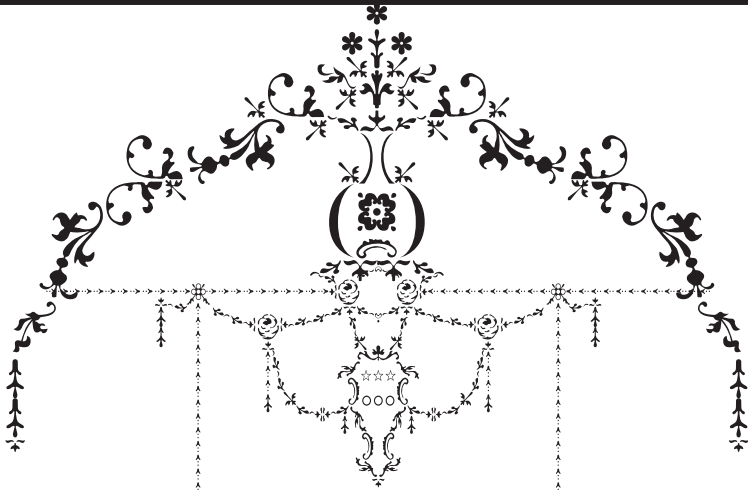
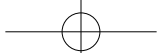
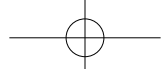




GM：今回のゲヘナの舞台はジャハ
ンナムから離れて現代です！

一同：ヒュー！

※ご注意※

このキャンペーンは株式会社アトラ
スの『ペルソナ』シリーズ、とりわ
け『ペルソナ 5』に強い影響を受け
ております。該当作のネタバレを若
干含む場合がございます。

さあ、物語をはじめましょう。

今宵の物語の舞台は地底に落ちた
不毛の砂漠ではなく、陽光降り注ぐ
地上でございます。一見したところ、
穏やかで健やかなる世界。人々は、
日々の暮らしを謳歌しているように見
えます。

ですがゆめゆめ油断などなさいま
せぬよう。人が生き続ける限り、闇
は常に傍らにあるもの。それは太陽
の下でも変わらないのですから。

平穩、そしてその裏で大いなる闇
が蠢くこの大地。果たして＜享受者＞
たちはこの異郷をどのように駆け
るのか。

どうぞ、最後までお楽しみ下さい。

1 オリジナル舞台なので固まってい設定も多い。そこら辺はセッション中に捏造していく。

ゲヘナアナスタシス異聞 「電子夢幻煉獄ペルソナ」

第一夜

『砂上の城』

—仮初の煉獄を、

＜享受者＞は征く—

GM：というわけで舞台は現代日本
になります。皆さん3人は、予め打
ち合わせした通り同じ学校に通っ
ています。その名も賜杯学園連合体、
通称『賜杯連²』の生徒です。

一同：（笑）

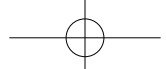
GM：加えて皆さんは、大人気のオ
ンラインPRG『アナスタシス』のプ
レイヤーでもあるという設定です。皆
さんの＜享受者＞としての種族とか
術技などのデータは、この『アナス
タシス』内のデータだご理解下さ
い。では、それぞれ自己紹介を初め
て行きましょう。

一同：はい！！

プレイヤーC：じゃあ、まずは俺から
だな。刀士³で作ってみた。

2 「ゲヘナ～アナスタシス～」において、PC たちが所属する組織が「紫杯連（マールク）」である。紫杯連の方は実質超人ヤクザ組織なので、この名前前で学校というのは中々の違和感。

3 ＜銘刀＞と呼ばれる、魔剣と契約した戦士。素早い身のこなしと高い攻撃力により、一対一の白兵戦では圧倒的な強さを誇る。一方、他の武器が使用できないという弱点はあるが、非実体すら



プレイヤー D：よっ、PCI！

・嵯峨 隼人（さが はやと）

現実世界：

生徒会長を務める優等生。高校 2 年生。

剣道部で副将を務めたことがあるが、生徒会長就任を機に引退している。文武両道の好青年だが、周囲からの期待と重責で実は精神的に限界ギリギリの状態。剣の道でも勉学の道でも彼は 1 位になれない、というコンプレックスを抱いており、そのストレスを『アナスタシス』で発散しているようだ。

性格は苦勞性で責任感が強く、頼まれると断れない性格。だが実は一度こうと決めたらとにかく突っ走るタイプでもある。

『アナスタシス』内：

イスマイル（墮天使、男、？ 歳）

《刀術》2 レベル《風術》1 レベル

捉え、万物を切り裂く<銘刀>はそれ一本であらゆる敵に対応できるため、大きな問題ではないといえる。……勿論、<銘刀>を落としたり、奪われたりしなければの話だが。

4 ゲヘナ特有のシステムである「連撃」を派手に使いこなす刀士は、『ゲヘナ』において戦闘の花形だ。表紙も刀士だし。

5 『ゲヘナ』において選択できる種族のひとつ。主神ラウを信仰出来なくなり、墮転した天使のこと。魔術寄りの能力値を持つ天使に比べ、肉体的戦闘力に優れる。

6 風を操る魔術系統。攻撃のための紅風術と、防御・支援に長ける碧風術に分かれるが、イスマイルは碧風術をメインに取得している

《風術》による味方支援も可能な前衛アタッカー。その翼による「機動戦闘」も含めた攻撃力の高さは折り紙つき。ただし【強靱】【精神】など防御に大切な能力値が軒並み低く、特に回避できない魔術や特殊能力は天敵。

外見は全身黒装束に身を包んだ黒翼の墮天使。現実世界で色々ため込んだフラストレーションが爆発しているのか、ゲーム内では軽いノリのチャラ野郎と化す。

プレイヤー C⇒隼人：最初は転校生をやろうかと思ったが（笑）、生徒会長にした。『アナスタシス』では、ジャハンナムという大地に舞い降りた漆黒の墮天使ということになる。

プレイヤー D：ほんとに墮天使にするやつがあるか（笑）。

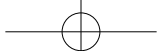
隼人：学校生活ではストレスが溜まるんだよ!!『アナスタシス』だけが発散の場なんだ。

プレイヤー A：無茶な狩りしてそう。

7 墮天使や有翼種の獣人などが持つ特殊能力。飛び回れる広い空間ならば、白兵戦の命中値が上昇する。純粋に強い。

8 しかし、チャラくなっている場面が出て来る事はなかった……。

9 近年の『ベルソナ』における主人公は、舞台となる学校に転校してくるのがお約束。



・嵯峨 隼人 / イスマイル

・種族 墮天使

(種族能力 = 《飛行》、
《機動戦闘》)

・信条 秩序 / 肯定 努力 / 肯定

・年齢 17 歳

・性別 男性

・能力値

【筋力 / 5】、【強靱力 / 1】、

【敏捷力 / 5】、【感覚 / 4】、

【精神力 / 2】、【知力 / 1】

・副能力値

生命力 / 27 気力 / 17

イニシアチブ / 14

・術技 (総ランク 7)

▼刀術 / 2Lv (5 ランク)

【瞬閃】 2 【流水】 2 【銘凜】 1

▼風術 / 1Lv (2 ランク)

【助け手を貸す風】 2

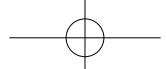
・戦闘技能

【避け】 1、【精神抵抗】 1

・一般技能

【剛力】 1 / 【軽業】 1 /

【舞踏】 1



隼人：で、Dさんのキャラと兄弟と
いうことにした。一緒に前衛に立つ
ぞ。

プレイヤー D：おう。紙装甲の兄を
護る為、弟はタンクだ!!

・嵯峨 雪之丞（さが ゆきのじょう）

隼人の弟で、学内でも有名な不
良。高校1年生。

暴力沙汰を繰り返して女性関係も
不健全極まるが、兄のフォローに加
えて補習と反省文だけはきっちり提
出するのでかろうじて退学を免れて
いる。

兄の 頑張っても一位になれない」
姿を見つけてきたため、努力や真面
目に頑張る気持ちをすっかり失って
いるが、実は根は真面目で勉強や
スポーツも器用にこなすタイプ。

不良に関しても、『真面目に』不
良をやった結果こうなってしまったと
の事。そのため反抗的な態度で教
師や兄の言う事は全く聞かずヤン
チャをしているが、犯罪行為にまで
手を染めてはいないようだ。

『アナスタシス』内：

タルジュ（草食獣獣人、男、?歳）¹⁰

《獣甲術》2レベル《黒沙術》2レ

¹⁰ その名の通り、獣人の中でも草食獣の特徴を
持ったものたち。高い筋力と強靱力をもつ重戦士
で、派手さはないもののタンクとしては最適の種
族。

¹¹ 身体に生体サイボーグ武装『獣甲』を埋め込

ベル

《獣甲術》と草食獣獣人の頑健さ
を併せ持った前衛アタッカー兼ディ
フェンダー。兄と違って【強靱】【精
神】が高く、闘技《撃壁》¹²で味方
のカバーリングも行える、まさしく
パーティーの守りの要。

またサブ技能として呪いの沙を操り、
トラップを仕掛ける魔術《黒沙術》
も習得している。だが事前に準備し、
相手の行動に合わせ発動宣言とい
う手順を踏む必要があるため、その
存在を忘れ去られていることも多い。

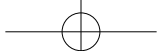
兄の隼人とは真逆に、ゲーム内
では物腰穏やかな良識人のロール
を崩さない。

プレイヤー D⇒雪之丞：兄とは打っ
て変わって、もう一つのお約束であ
る不良高校生だ。だがゲームの方で
は、鉄板構成の草食獣甲闘士にし
てみた。ちなみにバフファローの獣
人。¹³

み、強化された戦士。様々な特殊能力を持つ獣甲
により、火力と耐久力を併せ持つ優秀な前衛だが、
TRPG的に最も重要なことは唯一の「カバーリン
グ」が可能なクラスであることか。獣甲を購入す
ることが強さに直結するため、やや金食い虫の傾
向がある。

¹² 獣甲闘士の代表的な闘技。自分の移動距離内
にいる味方への攻撃を、自分に命中する代わりに
全て引き受けるカバーリング技。ランクを上げれ
ば、魔法や特殊能力も引き受けることができるよ
うになる。

¹³ 『なんでバフファロー……? ——隼人』
『一千万くらいパワーありそう。 ——GM』



・嵯峨 雪之丞／タルジュ

・種族 獣人（草食獣）

（種族能力＝《頑強》、《獣格闘》）

・信条 快楽 / 肯定 暴力 / 肯定

・年齢 15 歳

・性別 男性

・能力値

【筋力 / 4】、【強靱力 / 5】、

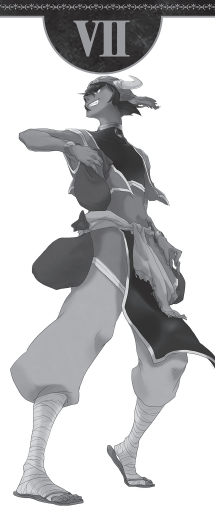
【敏捷力 / 1】、【感覚 / 2】、

【精神力 / 5】、【知力 / 1】

・副能力値

生命力 / 34 気力 / 18

イニシアチブ / 4



・術技（総ランク 7）

▼獣甲術 / 2Lv（4 ランク）

【烈闘】1【撃壁】3

▼黒沙術 / 2Lv（3 ランク）

【悪意は影から掴む】3

・戦闘技能

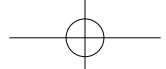
【防御】1【精神抵抗】1

・一般技能

【剛力】2【生存】1

GM：隼人と雪之丞が兄弟、と。二人兄弟？

隼人：いや、男三人だ。俺達の上



にもう一人長兄がいて、超優秀。
雪之丞：ふたりとも長兄には頭が上
がらん。俺が煙草吸わないのも、上
の兄にばれるとシバかれるからだし。
プレイヤー A：設定読む限り、その
長男がふたりのコンプレックスの源
じゃないの（笑）？ 次は、私の番か
な。

・御稜威 蜜（みいつ みつ）¹⁴

高校 1 年生。雪之丞とは同じク
ラス。一卵性ではないがそっくりな
容姿の双子の兄、密がいる（外見
の違いは髪の長さのみ）。

過眠症を長く患っており、過去から
入退院を繰り返してきた。現在も身
体能力に特段の異常はないが突然
眠り出す恐れがあるため、普段は車
椅子に座って生活している。

性格は明るくサバサバ系。また車
椅子生活を考慮して学校側から男性
生徒の制服を着る事を許可されてい
ることもあり、非常にボーイッシュ。

実は恋愛等にコンプレックスがあ
り、同級生の女子とはあまりウマが

14 『この名前読めなくな〜い？ ——単人』
『「みいつ」で変換すると出るよ!! ——蜜』
15 『兄の名前も読みは「みつ」ね。秘密の「密」。
——蜜』 『双子と同じ読みの名前つける親サイ
ドに問題がある。 ——単人』

あわず、普段はもっぱら兄およびそ
の友人たちと一緒にいることが多い
ようだ。

『アナスタシス』内：

フェレーサトキ・イスナーンリ

（銀系の民、女、? 歳）¹⁷

《炎術》2 レベル、

《暗殺術》1 レベル

《炎術》¹⁸によりPTの魔法火力、
回復、支援全てを担当する万能の
後衛系。《暗殺術》¹⁹も取得している
ため、調査や探索、情報収集も非
常に得意。戦闘時も非戦闘時も突っ
張りしがちな前衛二人の抑え役とし
て苦勞しているようだ。

外見は、美しく長い銀髪をツーテ
ールにした美少女。性格は現実世界と
ほとんど変わらないが、外見は露出
度の高い踊り子装束と現実世界と真
逆である。

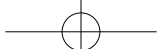
プレイヤー A ⇒ 蜜：他二人が前衛

16 『間違いないクラスでは浮いているね。 ——
GM』『女子受け悪そう。 ——雪之丞』

17 突然変異で生まれた、魔術に特化した種族。
肉体的には脆弱だが、先天的に高い魔術適正を持
つ。美しい容貌と、銀色の髪が特徴。

18 破壊の炎「黒炎」と、癒しの炎「白炎」を操
る魔術。攻撃も回復もこなす高い汎用性を持つが
気力（『ゲヘナ』における MP）の消耗も激しく、
考え無しに使っているとあっという間にガス欠に
なってしまう。

19 様々な暗器や、身体能力を上昇させるドラッ
グ<魔薬>を使う術技。特化すれば戦闘面でも強
力だが、様々な暗器を使う必要があるため獣甲闘
士に次ぐ勢いで金食い虫となる。

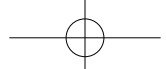


だから、まーこうかなって!!

- ・御稜威蜜／
フェレーサトキ・イスナーンリ
- ・種族 銀系の民
(種族能力=《魔術適正》、
《魔術耐性》)
- ・信条 友情 / 肯定 友情 / 否定
- ・年齢 15 歳
- ・性別 女性
- ・能力値
【筋力 / 1】、【強靱力 / 0】、
【敏捷力 / 5】、【感覚 / 4】、
【精神力 / 3】、【知力 / 5】

- ・副能力値
生命力 / 24 気力 / 25
イニシアチブ / 14
- ・術技 (総ランク 7)
▼炎術 / 2Lv (6 ランク)
【放ち葬る炎】 1
【癒し暖める炎】 3
【抱き安らげる炎】 1
【聳え防ぐ炎】 1
▼暗殺術 / 1Lv (1 ランク)
【魔薬・駿】 1
- ・戦闘技能
【避け】 1、【精神抵抗】 1
- ・一般技能
【隠密】 1、【舞踏】 1、
【感覚鍛錬】 1、【危険予知】 1、
【拷問】 1、【魔術知識】 1





雪之丞：＜享受者＞としての名前、
クソ長エな!!²⁰

密：セッション中は、フェレ=イスと
かていいよ。

雪之丞：安定の後衛だな。……【強
靱力】低いのが二人か。

隼人：うむ。²¹

蜜：この構成で初期作成だと、【強
靱力】0になるんだよね……。

雪之丞：まあ、【撃壁】するから安
心しろって(笑)。

GM：了解。ではこの3人で、冒
険をしていきたいと思います。どうか
よろしくお願いします。

一同：よろしくお願いします!

●生徒会長は何でも屋

GM：君たちは賜杯学園連合体の生
徒として、今日もそれぞれの日常を
送っている。4つの学校法人が統廃
合されて出来た賜杯連は、日本有
数のマンモス学校。幼年部から大学
院までを内包する広大な校内では、
何千も生徒たちが勉強や運動、部
活動などに励んでいる。ちなみに賜

²⁰ 『フェレーサトキとイスナーンリ、どちらも
「3」の数字が関係する単語っぽいんだよね。適当
にアラビア語辞典でぐぐったから、絶対正解では
ないけど、そんなもんでしょ。本名の方が「み」いつ
「み」つだから、そっからPC名だった感じ。 —
蜜』

²¹ 隼人は構成上、前衛で【強靱力】1という剛
の者。刀士は【流水】という回避力が上がる闘技
を主軸に立ち回る事が多いので、1対1ならばさ
した問題はないが。

杯連は自由な校風がウリで、生徒会
や委員会の権限が強く、また寮では
ある程度の自治も認められている。²²

隼人：予想以上にでかい学校だな。

GM：生徒会の権限が強いというこ
とは、それだけ遂行しなくてはならな
い仕事が多いという事でもある。委
員会やクラブ間のもめごとの仲裁、
教師陣とのコミュニケーションと連絡
事項のやりとり……etc。それゆえ生
徒会の一員というだけで賜杯連内
では一目置かれるし、メンバーの士
気も高く、優等生揃いだ。そしてそ
れらの人材を束ねる生徒会長ともな
れば、その背にかかるプレッシャーも
並大抵ではない。……というわけで、
隼人のシーンだ。

隼人：しよっぱなから色々と背負わさ
れたな!

GM：時刻は放課後。授業から解
放された生徒たちが思い思いに過ご
す自由時間。そんな貴重な時間を隼
人は今日も生徒会のために捧げてい
た。

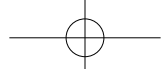
隼人：自由時間、そんなものは生徒
会役員には存在しないのか……。

雪之丞：兄貴は働き者だなあ(笑)。

GM：その時、生徒会室のスピーカー
から校内放送が流れる。『高等部生

²² 「きっとエスカレーター式の私立なんだろう
なあ。 —蜜」『エスカレーター組と外部編入
組が入り交じっているという事で。 —GM』

²³ 「専用の制服を着用しても良い。 —GM」
「白ランかな? —雪之丞」



徒会長の嵯峨隼人くん。現国の結城先生がお呼びです。至急高等部の第1職員室まで来てください』結城先生は顔見知りの、まだ若い教師です。自分の事で手一杯なのか、隼人によく雑用を振ってくる。

隼人：「すまない、いつもの呼び出しだ。鍵は僕が閉めておくから先に帰ってきてくれ」生徒会メンバーに声をかけた上で職員室へ行こう。やれやれ。

GM：「はい、いつてらっしゃい！」生徒会の面々に見送られながら、君は職員室へと急ぎます。賜杯連は生徒の数自体が非常に多く、それに比例して校舎もとてつもなく広い。隼人は幾人もの生徒たちとすれ違いながら5分ほど歩き、ようやく職員室に到着した。

隼人：「嵯峨隼人です。結城先生はおいででしょうか」

GM：年配の教師が困ったような顔を浮かべて君に近づいてくる。「呼び出してすまないね。ちょっと話を聞きたかったんだが、相月さんの話が長引いてね」彼が指し示すのは応接室。そしてその中から怒鳴り声が聞こえてくる。隼人は知ってます。相月さんというのは、高等部のPTA会長を務めている保護者です。典型的な『ザ・教育ママ』って感じの人で、

24 PaRent-TeacheR ASSociation の略。学校の生

徒人は何度か会った事がある。

隼人：うーん……あまり親しく接したくない人物だな(笑)。

GM：漏れ聞こえてくる彼女の話と聞いていると、どうやらこの学校の生徒である娘が昨日から帰ってきていないとの事。「この所、美礼は訳の分からないPCゲームにハマッてしまってたみたいですし……この学校では一体どんな教育してるんですか！」

隼人：成程、それは問題だな。我が弟ならば、それこそヶ月ぐらいコンクリートジャングルに解き放つても遅く生きていくだろうが。

GM：娘である相月美礼の事は隼人も知っています。高等部の生徒で、期末テストでは常に学年トップクラスに入る秀才。隼人の記憶では真面目で温和、気弱な優等生で感じて、雪之丞と同じクラスです。

雪之丞：おっと、完全に他人事のつもりで見ていたぞ(笑)。

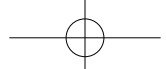
蜜：僕のクラスメイトでもあるのか。

隼人：思いがけないところでつながったな。さて、あまり無断外泊をするようなタイプじゃないようだが……。

GM：君が待っていると、しばらくして相月さんが出てくる。その後ろには

徒保護者と教職員によって構成された教育補助団体。

25 『多分、優秀な生徒である隼人には丁寧に接してたと思う。——GM』『非常に分かり易い人物だな！——隼人』



心底疲労した様子の結城先生。

隼人：「お疲れ様です」本心の本心!!

GM(結城先生)：「待たせてすまないね。君に聞きたいことがあったから呼び出したんだけど……まあ聞こえてたよね」

隼人：「相月美礼さんのことですか」内心の警戒レベルが上昇するな。身構えるぞ。

GM(結城先生)：「うん。こんな事頼むのも申し訳ないんだけど……ちょっと調べてみてくれないかな」本当は彼女と親しいクラスメイトに話を聞くのが正しいのですが、そうすると話が校内に拡散する可能性が非常に高いため、との事。「まあ形だけ、ね？生徒会長の嵯峨くんが知らないと言えば、相月さんも納得するだろうから」

隼人：「先生、僕はあくまでも生徒会役員であって、そういう仕事が専門という訳ではありません」ああ、本当はめっちゃ断りたいが。「……生徒会業務と並行する形にはなりますが、やってみましょう。ただし警察への相談もお忘れなくお願いします」ああ、畜生。頼まれると断れない自分の性格が恨めしい。

雪之丞：兄貴のそれは根っからだよ根っから。

GM(結城先生)：「もちろんだよ。ただそれは学校の仕事ではないからなあ」

隼人：「僕の仕事でもないですよ」と突っ込みは入れておく。「まあ、やれるだけはやりますから」

GM(結城先生)：「もちろんだよ！いやー、嵯峨君は本当に優秀だね。その調子で弟さんの指導もしっかり頼むよ」

蜜：さーっと地雷を踏む先生だなあ(笑)。

隼人：「……努力します」こ、これ以上僕にストレスを与えるのは止めるんだ!(笑)

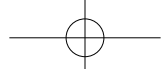
職員室を後にした隼人は校内を巡り、いくつかの情報を集めた。

- ・美礼は学校外でも塾や習い事をかけもちしており、放課後も自由な時間がほとんどなかった。

- ・最近は不良グループに絡まれて、金銭をカツアゲされていたらしい。

隼人：なるほど……ストレスが溜まっていたのは間違いないようだ。もう少し調べてみよう。

GM：ということで、隼人のシーンは一旦終わりです。蜜のOPに移りましょう。



蜜：出番だー!!

●眠り姫の日常

GM：時刻は隼人のシーンから少し前……あれ、そういえば蜜は授業は普通に受けてるんですか？

蜜：基本的に授業は教室で受けてます。体調が悪い時は、保健室からタブレット経由などで眺めてる感じかな。

GM：OK。それで行きましょう。²⁶今日の君は、教室で授業を受ける事ができている。周りにはどこか馴染めないクラスメイトたち。

蜜：一番後ろの席に座ってます。車椅子の準備とかあるからね。

GM：終業後の、ホームルームが始まるまでのわずかな時間、クラスメイトたちは雑談に花を咲かせている。「ねえ、知ってる?『ホントの自分を解放してくれるクスリ』の話」「あたし、持ってるよ。友達が譲ってくれたんだー」「マジ!?」君の耳に入ってくるのは、学園の生徒の間で広まりつつあるという、『青いクスリ』の話のようだ。

蜜：青……。

GM：生徒たち曰く、

²⁶ 賜杯連は、ビデオ講座による通信教育なども認めている。多様性パンサイ!

²⁷ 『ゲヘナ』において、青と赤という色は特別な意味を持つ。詳しくはP166以降のコラムで。

『本当の自分を解放してくれる』

『日常の苦しみから解放される』

『死んだ人間とまた会える』

『治らないはずの病気が治った』

GM：……等々、ゴシップ誌もかくやという内容の噂が飛び交っています。彼女たちの話では『違法性はなく、持っていても補導されることはない』との事。実際飲んでいる人もそのグループ内にいるようで、完全にファッション感覚です。

蜜：胡散臭い上に、一貫性のない効能!(思い込みだけなんじゃないかなー。実際に副作用を確認したわけでもないのに、よく怖くないね)とか考えつつ、居場所がないので兄の方のグループに混ざりに行こうかな。

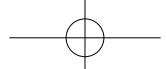
GM：兄の密は、友人たちと談笑している。

蜜：「密兄。今日はもう大丈夫そう」と、体調報告しつつ、「男子でも変な薬の噂って広まってるの?」先ほど耳にした事を訪ねてみる。

GM(密)：「あるね。それにこの学校だけでなく、あちこちで広まっているみたいだよ。病気を何でも直すクスリだってさ」

蜜：「僕…じゃない、私で試そうとか

²⁸ 『やっぱりこの兄妹、名前が分かりづれー! —雪之丞』



思わないでね。モルモットじゃないし」
先んじて言われそうな言葉を抑えて
おく。

GM(密):「当たり前じゃないか。
可愛い妹に得体のしれないものを飲
ませるワケにはいかないよ」兄の密
はとても良い笑顔で答える。

蜜:「どうか」

GM:「では兄と軽口を叩いた所で、
ホームルームのため担任が教室に
入ってくる。²⁹担任の女教諭は連絡事
項を淡々と説明していき、最後に事
務的にこう告げます。「〇〇さん、▼
▼さん、□□さんは病気のためしば
らく学校をお休みすることになりまし
た。彼女たちへは私から連絡してお
きます。不要不急の連絡は控えるよ
うに」

密: ³⁰病気、かあ。

GM:「それだけ言って、さっさと教室
を出ていってしまいます。後に残され
た生徒たちは、ざわめきながら雑談
し始める。ちなみに名前の拳がった
3人はいずれも女子で、不良として
有名でした。クラスメイトの中にも、
彼女たちに絡まれていた人がいるよ
うです。幸い蜜は良くも悪くもインパ
クトがあるので、目はつけられていま
せんでした。」

29 賜杯連のホームルームは、終業後という設定。

30 『一気に三人って、伝染病とかなんじゃ……。
——蜜』 『フツーに怖いよな(笑)。——雪之
丞』

蜜:「密兄、どうする？ 私は、今日
はもう帰りたいのだけど」兄が付き
添ってくれないと帰るのが大変³¹なの
だ。僕としてはその三名に特に思い
入れはないし、そろって病気とか連
絡もすると言われてる事にちょっと
興味がある、くらいかな。現状では。
GM(密):「ああ、今日はボクも予
定はないから一緒に帰ろうか」密は
慣れた様子で折り畳みの車いすを準
備する。

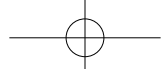
蜜:「おにーちゃんには、ごめいわく
おかけいたしますねえ〜」おどけた感
じて。車椅子に座って見上げる。

GM(密):「いやいや、可愛い妹の
ためならこれくらい」では教室を離
れる君たち兄妹の耳に、雑談に興じ
る女子たちの声が届く。「聞いた？
いい気味ー」「きつとアイツら、『魔
人』になっちゃったんだよ」「ウソ、
今話題になってるヤツ？」

蜜:「……密兄は絶対手を出さない
でよね。誘われてもだめだから。そ
ういうの全っ然かっこよく無いのだか
ら」女子たちの方には顔を向けずに
言うよ。

GM:「夕暮れに染まる校舎。妹の言
葉に兄の密は笑って頷きます。さて、
それでは次のシーン。お待ちせしま
した、雪之丞です。」

31 『電動車椅子にしないのかい？ ——隼人』
『電動だと、折畳めないから逆に不便かなーと思っ
て。——蜜』



雪之丞：さーて、この流れはなんとなくホットスタートな気がするぞ(笑)。

●場外乱闘

GM：時刻はその日の放課後。君は普段どうしているかな？

雪之丞：何もなければゲーセンに行ってるな。

GM：OK。学校からの帰り道、君は馴染みのゲームセンターに寄り道する。賜杯連から最寄り駅に向かう途中の、裏路地にある古びた店。そこが君と、君の友人たちのたまり場だ。

雪之丞：黙々と格ゲーをやっている。コンボ研究を始めたらずまらなくなつてしまった。

隼人：割とゲームに真面目だよな、うちの弟。

GM：君が黙々と筐体に向かっていると、奥のスペースで何かが破壊される音と悲鳴が聞こえてきた。「うわ、やべえッ!」「おい、どうなってんだ、ヤメロって!」「ギャア!」

雪之丞：「あっ」音に気を取られて操作ミスった。「ッセーぞおらア!!」

蜜：ガラ悪ッ。

GM：そちらへ顔を向けると、頭から血を流して倒れた君の友人と、彼に向けてゲームの筐体を持ちあげる少

年の姿に気づく。

雪之丞：うおっ、何してんだ。えーと、少年の方に見覚えは？

GM：ありません。他校の制服を着ているので、学生ではあるようです。

雪之丞：「 なっ……オイ、なにしていだオラあ!」 って、ちょっと待った! 持ち上げているゲーム筐体ってどのサイズの……?

GM：君の目の前にあるのと同じ、アーケードゲームの筐体です。でかい。

雪之丞：嘘やん(笑)。

GM：『グギッ!グゲツッ!』男の目は真っ赤に血走り、口からは言葉ともつかぬ異音が漏れる。そいつは君の友人に向かってゲーム筐体を振り下ろそうとしている!!

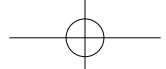
雪之丞：その光景を見た瞬間、頭に力と血が上がる。あからさまにヤバい筋力だが、気にせず男の腰にタックルをかますぞ!!「オラア!」

GM：不意をついたタックル。相手が例えプロの格闘家であっても吹っ飛ぶのは避けられないはずだった……が、少年は微動だにしない。

雪之丞：「んぎっ!」力を込めて押し倒そうとする。「なんだてめえ、相撲取りか!」

GM：少年は焦点の合わない目で君を見ると、足を無造作に振るう。そ

³² 調べた所、重量は約100kg!!



の何気ない動きだけで、君の身体は数メートルも空中を舞い壁に叩きつけられる。とても人間とは思えない怪力だ。

雪之丞：「ぶぎゃっ!？」

GM：そして、少年が君に向かってゲーム筐体を投げつけようとした所で、視界が白い煙に包まれる。「雪之丞、早くソイツを連れて逃げろ!」見れば、君の不良仲間が消火器を男に噴射している。

雪之丞：「グッジョブ!」倒れた友人をぐいっと持ち上げ、店外へと駆け出す。逃げろ逃げろー。

GM：外に出ると、パトカーと救急車のサイレンの音が近づいてくるのが分かる。おそらく避難した客の誰かが通報したのだろう。店の中から、少年が出てくる気配はない。ただ、物が壊れる音が断続的に聞こえてくる。

雪之丞：「やべーやつだな、キチガイだキチガイ。ヤクでもキメてるんじゃないのか。なんかヤクやると強くなるんだろ」

GM：「なあ。これって、噂の『連続暴走事件』ってヤツじゃねえか?」隣にいた友人がポツリと呟く。

雪之丞：「なんだよそれ」

GM：「オメー新聞読まねえのかよ」

雪之丞：「読んでんのかお前すげー

な」

GM：「まあ実家でとってるだけだが」雪之丞もネットニュースなどで噂を聞いたことくらいはありますし、他のPC 2人も知ってます。

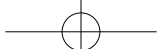
『連続暴走事件』

現在世間を騒がせている一連の現象。事件と名前がついているが、正確には事件ではない。それまでごく普通の生活を送っていた人間が、突如暴走し、周囲の人間や器物に被害を与える現象の総称。

ここ最近、日本全国で発生しており、TVのワイドショーやネットニュースでも度々話題になっている。原因は不明。

「精神病の一種」、「ドラッグの副作用」、「宗教的な洗脳の結果」、「宇宙からの毒電波」、「某国の陰謀」など巷では諸説飛び交っているが、TVでは「事件性はない」と専門家によって断言されており、ネット上では「連続暴走事件」として語られている。また現時点で加害者に関連性はないと言われている。警察などの公式発表も今の所なし。

雪之丞：「あー、なんか兄貴が言ってた気がするな」関わらない方が良さそうだな。『怪我はいい、だけど死



ぬような事はするな』って、上の兄貴の言葉だけは守ってるから。

隼人：下の兄貴の言葉ももうちょっと聞いてほしいんだが……（笑）。

GM：「気を付けた方がいいな。何に気を付ければいいのかも分かんねえけど」

雪之丞：「まー、とりあえずちょっと離れようぜ。でてきたらコエーもん。こいつも救急車乗せなきゃだし」

GM：「そうだな」ちょうど警察がやってきて、警戒線を貼り、君たち野次馬を追い払います。救急車もやってきたので、友人をそれに乗せる事ができました。

雪之丞：「パーカパーカ、くるのおせーんだよパーカ」警察に中指をたてたら睨まれたので逃げる。

GM：了解です。あとで友人から送られてきたメッセージによると『男は最後まで狂ったように暴れて警察官3人が重軽傷を負ったが、最後には捕縛された』との事です。この出来事が「連続暴走事件」の一部としてメディアを騒がすのは間違いないでしょう。

雪之丞：こりゃコワイ。³³

33 『ここでそろそろ、アニキの説教がコワイ。——雪之丞』『落語かな（笑）。——GM』

●電子の煉獄へ

GM：このように、昼間は三人ともごく普通の生活を送りました。

雪之丞：普通……か？

蜜：まあ、僕はそれなりに普通。さー、ゲームしよ。

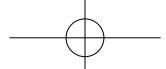
そして夜。君たちは日常の憂さを晴らすため、仮初のペルソナを纏いネットの世界へと没入する。その世界の名は『アナスタシス』。

・オンライン MMO RPG『アナスタシス』³⁴

中世アラビア風の異世界を舞台にしたファンタジー MMORPG。採算度外視とも謎技術とも称されるほどの高いクオリティで人気を博している。

専用 SNS が非常に充実しており、会員であれば通話や各種サービスが無料になるため、ゲーム以外のコミュニケーションツールとしても利用している人間が多いのが特徴。また SNS メンバーにのみ、不定期に「千夜一夜の四行詩」という発信者不明のメッセージが送られてくる。

34 『ぶっちゃけ、このゲームの世界が皆さんのよく知っている『ゲヘナ～アナスタシス～』……ジャハナムの世界だと考えて下さい。——GM』『なるほど。すごくよく分かった（笑）。——雪之丞』



ルバイヤード
・「千夜一夜の四行詩」

ゲーム内 SNS でプレイヤーに配
信される謎のメッセージ。この
ルバイヤード クリア
四行詩を最初に達成したものは
「ゲーム内の最高レアアイテムが手
に入る」とも、「願い事がなんでも
叶う」とも言われている。

未だ達成した者が現れておらず、
四行詩に関してはネット上で様々な
噂が飛び交っている。また運営は、
「四行詩」については一切の発表を
行っていない。

GM：というわけで、今日は 3 人と
もログインをお願いします。皆さんは
同じマージクに所属しているものとし
ます。

雪之丞：嫌なことがあったのでログ
イン！

蜜：真っすぐ帰ったし早めにインして
ると思う。

隼人：もちろんログインだ。このゲー
ムの SNS は非常に優れているし、
ユーザーも多い。様々なコミュニティ
機能の中には、賜杯連生徒達のコ
ミュニティも存在する。少し昔にば 学
校裏掲示板」とも言われていたコミュ
ニティだな。これを確認しておいて損
はない。そもそも僕が『アナスタシス』

35 ここでは、MMO としての『アナスタシス』
内において特定のキャラクター同士が組むグループ
の事。他の MMO で言うところの「ギルド」的な
ものだ。

を始めた理由はそれだし、今日ログ
インするのもそれが主目的だ。だから
今プレイしても問題ない。うむ。

雪之丞：随分饒舌な言い訳だな
(笑)。

隼人⇒イスマイル：かくて、黒衣の
墮天剣士イスマイルがこの地に降り
立つ!!「こんばんはー!」とチャット
で。

蜜：このパスワードよ。

雪之丞⇒タルジュ：「こんばんは〜」
ここでの俺は、草食獣人獣甲闘士タル
ジュだ。ゲーム内では現実と違って
丁寧な口調で話すぞ。

蜜⇒フェレーサトキ・イスナーンリ(以
降フェレ=イス)：「おや、今晚は〜。
v(*´▽`*)v さっきまで誰もいなく
て寂しかったなあ」銀系の民の炎
術師がくるくと踊ってお出迎え。³⁶

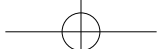
タルジュ：「また四行詩届いてました
ね」

イスマイル：「本当ですか？ 確認し
ないと」

フェレ=イス：「そういえばあったね。
今回も意味が分からないけど」

タルジュ：「考察スレがまた立ってま
すけど、今回も正解は出なさそうで
す」別窓でコミュニティ内の掲示板
などを探りながら、四行詩を確認す
る……って、届いてるんだよね?(笑)

36 「エモーション豊富なゲームだな。——タル
ジュ」 「こういうの豊富だと、交流重視のユー
ザーが確保できるし……。——イスマイル」



GM：先読みありがとう(笑)。お察しの通り、先ほどプレイヤー全員に新たな四行詩³⁷が送られてきました。文面はこのようなものです。

【今宵の四行詩】

青を求めし者は、冷たき灰の塔へと
集う
紫を手じ、濁った銀を砕き楽園へと
至れ
黒い檻では、目の仮面だけが真実
を告げる。
王が玉座を下りる時、黄金の鍵は
現れる

フェレ=イス：「青、かあ」灰の塔
……廃人？ うーん。

イスマイル：「ちょっと厨二が過ぎる」
タルジュ：「青ねえ、海とか？」

フェレ=イス：「ゲーム内に青が関係
するアイテムって何かあったかな。テ
リアカとかエリクサ……？ 魔毒と
か？」

タルジュ：「海ステージといえば、こ
の間実装されましたけど、あのエリ
アに塔はないんですよね」

GM：皆さんが四行詩について考察

37 今回のアクトは『MMO内に四行詩が届く所から始まる』と事前に告知していた。まあ来るならこのタイミングだろうと予測はつくよね。

38 『+舞い降りた墮天使+君がそれを言う？
——フェレ=イス』

していると、チャットに4人目のキャラクターが入ってくる。「こんばんは。皆さんとこの時間にお会いするのは久しぶりですね」頑健な男性魔術師の姿をした、メディクス³⁹という名前のプレイヤーです。

一同：「こんばんはー」

フェレ=イス：「あ~~~~~!!
久しぶり。寂しかったよ(つムC)」

40 GM(メディクス)：「ご無沙汰します。ここのところ本業が忙しかったもので」

フェレ=イス：「やっぱりリアル大切だもんね。しょうがないよ～。僕は我慢するよ、また本格復帰してくれるまで！」

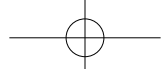
GM(メディクス)：「ええ。先ほど、新たな四行詩が送られてきたと聞いたので、いてもたってもいられず起動させてしまいました。あまり長居はできませんが」

フェレ=イス：「じゃあ、何か適当なモンスターでも狩りながら考察しない？ だべってるだけでもまあ楽しいけどさ」

タルジュ：「そーいやメディクスさんは、

39 今回のキャンペーンは、GM持ち回り制。GMが自身の持ちキャラとして作成したのが、このメディクスという覇杖神語術士だ。詳細は、今回のGMがPLとして参加する第2話にて。

40 『ていうかさあ、なんかみんな全般的に発言が古くさくないかな。君たち高校生だよ(笑)？——GM』『つい、ネット黎明期のMMOを思い出しちゃってね。ラグ●ロクオンラインとか……(笑)。——フェレ=イス』『俺は完全にROやってるイメージで話してるけど(笑)。——タルジュ』



四行詩ガチ勢でしたっけ」

GM(メディクス)：「ええ。恥ずかしながら傾倒しております。色々なプレイヤーさんに伺ってみたのですが、どうやら四行詩はゲーム内の出来事だけではないかもしれないという考えに至りまして」

イスマイル：「……つまり、現実との連動イベントってことですか？」オンラインゲームで、現実と連動したイベントは厳しそうだなー。

フェレ=イス：現実と連動してるなら……やっぱり青ってのは流行りの薬で、灰の塔はコンクリートの建物とかになるのかな？

タルジュ：ドラッグは怖いな。今日身をもって知ったばかりだ(笑)。

GM(メディクス)：「ええ。過去に、現実で起きたイベントや事件との関連を匂わせる四行詩が配信されたケースがあるんです。そもそも母数が少ないので、偶然の可能性も勿論ありますが……」君達は少しの間メディクスを交えて、四行詩について語り合う。

フェレ=イス：とはいえ、今考えても分かんない感凄い。だべるのもいいけど、そろそろ狩り行きたいなーと思っている。

GM(メディクス)：「そういえば、マスターもここ数日インしていないよう

ですね」ふとメディクスが雑談の中で呟く。マスターとは君たちの所属するマーリク⁴¹のリーダーで、このゲームにおけるトッププレイヤー……つまり廃人の1人です。

タルジュ：「そういえば、インしてませんね～」

フェレ=イス：「そおなんだよ～！マーリクのトップが不在ってちょっと怠慢だよな。マスターがいないと新しい人が勧誘出来ないし」

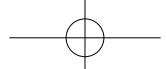
タルジュ：「私もしばらくログインしてませんでしたけど、確かにそれより長い期間ログインしてませんね」前見た時はあの廃人が珍しいこともあるものだ、と思っていたが。

フェレ=イス：「居ない時間が珍しいぐらいだったのにね」

GM(メディクス)：「そうですね。他のプレイヤーさんにも聞いたのですが、他のところでもマーリクのリーダーやトッププレイヤーの方達がしばらくインしないというケースも見られるようです」

タルジュ：「現実で何かあったのかも。ああ、メディクスさんの発想もそこからですか？」なんだろね。廃人限定のイベントでも始まるのか、とか考えるかなあ。

41 「一瞬学校かな？ っと思う。——フェレ=イス」「はい。ちょっとややこしいですが、皆さんの通う学校が『シハイレ』、MMO内のコミュニティが『マーリク』ということで。——GM」



イスマイル：「四行詩を解いたから、リアルイベントに参加できたり、別サーバへ誘導されてるとか？」

GM(メディクス)：「そうですね。そういったケースも考えられるかと。このゲームは中々底が知れませんかから……おっと、すいません。時間ですので今日はこれで失礼します。四行詩については、皆さんともっと意見を交わしたいと思っています。またどうかよろしくお願いします」そう言って、メディクスはログアウトします。

フェレ=イス：「あつ、狩り……」しょんぼりする。「おつ～。前衛減っちゃったけど、まだいける？」

タルジュ：「私はまだいけますよ」

イスマイル：「タルジュさんと私で、前衛2枚いけますね」

フェレ=イス：「よーし。23時までやろう！」

GM：では、3人が狩場に出てモンスターを倒し始めて暫し。突然、君たちに対してこんなメッセージが届きます。⁴²

『**気をつけろ。邪霊がお前を狙っている。助かりたければここに来い——ダルフィン**』

42 『ちょっ、まっ。メッセージがポップアップして、呪文の発動アイコンを押さないんだけどオ!!
——フェレ=イス』 『ショット力使えショットカ!!
——タルジュ』 『チャット死ならぬ、イルカ死。
——フェレ=イス』

タルジュ：「あの一、なんか変なメッセージ来ました。ダルフィンって誰でしたっけ？」

GM：君たちはダルフィンという名前に心当たりはないし、ゲーム内NPCにもそんなキャラクターがいた覚えはない。メッセージの送付元を検索しようとしても、『お探しのキャラクターはゲーム内に存在しておりません』と表示されます。

フェレ=イス：「邪霊……って、そもそもこのゲームの敵でしょ。設定上の」

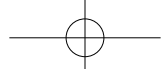
タルジュ：「なんかのイベントですかね？」裏でググるけどいまいち引っかけられない。⁴³

フェレ=イス：「そもそも、『ここ』って何処のこと？」なんか添付されてる？」

GM：はい、メッセージには地図と写真が張り付けてあります。驚く事に、皆さんの家に結構近いです。湾岸地域にある、今は閉鎖された化学工場の跡地。住所をググると、ネット上に工場内で一番高い建物……コンクリート製の煙突が、まるで塔のように天に向かって伸びる写真が出てきます。

フェレ=イス：「あー、灰色の塔が来たねえ」メディクスさんが喜びそう。

43 検索エンジン「google」で情報を調べる事。現代社会を舞台にしたシナリオではお手軽かつ強力な調査法だが、今回は相手が悪い。



四行詩がリアルとも連動するって話にも合致する⁴⁴し。

イスマイル：……これ、僕たちの住所がばれてるって事じゃないか。そういえば相月母も、娘がPCゲームにハマってるって言ってたし……なんかすごく怪しくなってきたぞ！

フェレ=イス：「僕の勤だけど、近づかない方がいいかも。うん、絶対行かない方がいいよ。ね？」青いクスリ絡みなら、そこにドラッグのバイヤーがたむろしてるかもしれないわけだし。

イスマイル：「常識的に判断すればそうですね」

タルジュ：「そうですね。でもこれはちょっと」気になるから、行ってみるか！

フェレ=イス：えっ、行くの？ 露骨に罠だよ（笑）？

タルジュ：『すいません。ちょっと急用が出来たので失礼します』ささっとログアウトして荷造りして部屋の扉バーン！！

イスマイル：早いな（笑）！！

GM：アクションが迅速ですね。GMとしてはありがたい（笑）。隼人は、弟の部屋から物音がすることに気づきました。どこかへ出かける準備をしているようです。

44 『ポケ●ンGOみたいなものかな。——フェレ=イス』『イン●レスかもしれん。——イスマイル』

イスマイル：よし、これで僕も同行する理由ができた。『あ、では私も今日はこれで失礼しますね。ノシ⁴⁵』

フェレ=イス：『あ、ちょっと！ 駄目だよ！？ 危ないから絶対だめだからね！？ ちょっと、聞いている？ っていうか二人ともここ、上位狩場なんですからどおとおおお！？』

タルジュ：おっ、前衛一氣に二人ログアウトしたのか。すまん（一同笑）。

数秒後、フェレ=イスにデスペナルティ⁴⁶が降りかかったのは言うまでもない⁴⁷。

イスマイル⇒隼人：「ユキ、どこに行くつもりだ」扉越しに質問。

タルジュ⇒雪之丞：「ちょいゲーセンだよ」

隼人：「この時間にゲーセンは行かないだろ」

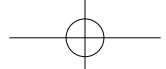
雪之丞：「うるせーな！」リュックを背負って出ていく。「じゃあ散歩だ散歩⁴⁸」

45 「のし」……と読むのではなく、絵文字の一種。このカタカナ二文字で、「ばいばい」と手を振っている様子を表している。チャットにおいて退室する時、ログアウトする時などに使われる表現。

46 MMOにおいて、キャラクターが死亡した時に発生するペナルティのこと。一般的には獲得した経験値が減少したり、アイテムや所持金を失ったりする。

47 『後で謝ろう。——隼人』『心がこもってない！ ——蜜』

48 『補導される時間帯だし、この弟はそういう事はやらない。「マジで捕まる一步ギリギリ」を見極める才能があるのだ。——隼人』『信頼して



隼人：「お前いつから泊まり込みで散歩に行くようになった？ 怪我もしてるんだろ。やめとけ」

雪之丞：「してません～」なんか正しいことを指摘されるとムカつくので、声を上げながら階段を下りていく。

隼人：「子供か！」正しいと分かっているなら言う事聞けよ（笑）!!

雪之丞：あ、GM。これはPLとしての質問なんですけど、今すぐ指定された場所に向かっても問題ない？

GM：はい。GMの想定としては今向かってもいいし、今日は大人しくして明日放課後に行っても大丈夫ですよ。

雪之丞：じゃあ、兄貴に止められたのであえて行きます（笑）。マジでリアルイベントっぽくて、正直ちょっとワクワクしてる。

隼人：仕方ない。相月美礼のことあるし、こっそり後をつけよう。「バレたら喧嘩だな、これは」

GM：では雪之丞と隼人は夜の街へと飛び出していく。果たして2人の行く先に何が待ち受けているのか。

●真夜中の出会い

GM：雪之丞（と隼人）は自転車で夜の街を走る。時刻は深夜0時

るんだかしてないんだか（笑）——GM』

頃。大通りを過ぎて工業エリアへと向かうと街灯はぐっと減り、車の往来もほとんどなくなる。そのまま30分程走ると、指定された工場跡地へとやってきた。

隼人：（おいおい、まさか？）はっと気づくぞ。これは『アナスタシス』のメッセージで指定された場所じゃないか。

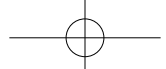
GM：そこは、廃棄された化学工場の跡地。噂では化学物質によって土壌汚染が進んでいるため、土地を所有している企業も売りに出せず放棄されたままにしているのだとか。周囲にはフェンスが張られているが、破けている箇所を探すのは難しくない。

雪之丞：「うっし」右手には持ってきたバット、左手には懐中電灯を握る。破けたフェンスをくぐって、中に入っていくぞ。

隼人：（おいおいおいおいおいおい、あいつ何のつもりだ!? ヤクの売人でも殴り倒しにいくつもりか!? ええい、そこらに転がってる棒状のものを拾ってユキの後を追いかけるぞ。

雪之丞：鼻歌を歌いながら進むから、後をつけるのは難しくないぞ（笑）。

GM：雪之丞は、手元のライトだけを頼りに工場内部を進んでいく。よほど急に廃棄が決まったのだろうか、それとも何か問題でもあったのか。



敷地内には当時の設備や資材などがいくつも残っていて、不気味な雰囲気を出している。

雪之丞：「うひっ、こえー」

蜜：楽しそうんだけど（笑）。

隼人：（こっちのほうが怖いわ！）既にヤケクソだ。

GM：君たちは建屋の中をゆっくりと進み、そして中庭へとどり着く。見れば空には月が昇っており、中庭を静かに照らしている。ここもかつては、従業員の憩いの場所だったのだろう。ベンチや噴水が置かれ、灌木が立ち並んでいた場所は今や荒れ放題の広場でしかない。

雪之丞：ほー、と空を見上げている。

隼人：（特に怪しい連中がたむろしてる気配もないし、取り越し苦労だったか？）……勢いで追ってはきたが、もう少しユキの動きを追ったら、帰ろうかな。

GM：隼人がそう考えた時、いきなり止まっていたはずの噴水から水が勢いよく吹き上がる。月の光を浴びて、水飛沫がキラキラと輝いた。

雪之丞：「お」

隼人：「……！」思わず声を出しそうになるのをこらえた。

GM：気づくと、噴水の手前に一人の人物が佇んでいた。フード付きのローブをまとい、顔を薄絹のベール

で隠した怪しくもなんともない人物だ。

隼人：（!?）さっきまであんなのいなかったぞ！

雪之丞：「……こんばんはー」声をかける。さっきまで目の前にいなかったことは深く考えない！

GM：『こんばんは。気持ちの良い夜だね』ベール越しに占い師が応える。中性的な声色で、男か女かは判断できない。

雪之丞：「てめ、いや、あんたがイベントのスタッフ？」

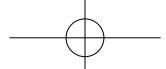
GM（占い師）：『そうだね。イベントといえばイベントには違いない。とても刺激的な余興だ。ようこそ。四行詩の解放者よ』芝居がかった仕草で一礼する。

雪之丞：「おっ、それぞれ」と身を乗り出す。アタリだな!!

隼人：（やはりここが灰色の塔でいいのか？ でも残り三行が分かっているぞ）これはフェレ=イス、タルジュ、メディクスに教えればさぞかし喜ぶに違いない。（ってちょっと待てよ、雪之丞がこうも話を進めてるってことは……もしかして、あいつ、アナスタシスのプレイヤーか!? マジか!?）

蜜：まあ、そこまでは気付くかな（笑）。

49 GMが怪しくもなんともないと言っているので怪しくもなんともない。余談だが『ゲヘナ』におけるある大物邪霊は、女性の姿をとって＜享者＞たちに謎めいた助言をしにくることで有名。



GM (占い師) :『 よくここまで来た、
と言ってあげたいところだけど、実は
ここはまだ物語という序章に過ぎない。
スタンプラリーで言えば、ようやく
1 つ目のチェックポイントさ』

雪之丞 :『 じゃあ次のチェックポイント
の場所をとっと教えてくれよ。俺は
一番乗りが好きなんだ。チャリで行
ける場所ならいーけど』

GM (占い師) :『 やる気があって多
いに結構。ところで、四行詩の達成
者は何でも願いが叶う、と噂されて
いるね。君は何か叶えたい願いはある
のかな』

雪之丞 :『 金とか欲しいな、金とか！
あんま金には困ってねーけどよ。金
あれば、一人暮らしてできるからな』

GM (占い師) :『 金か。なるほど。
正直でよろしい』

雪之丞 :『 だろ』

GM (占い師) :『 君の願いは良く分
かった。ただ、この余興はまだまだ
先が長い。もし途中で君の願いが変
わることがあるなら、その時は改めて
教えてくれたまえ』

雪之丞 :『 おう。それよりもまずはイ
ベントだよ。もったいぶらないでくれ
よ』

GM (占い師) :『 ああ。では、チェッ
クポイントに無事たどり着いた 2 人に
スタンプを押してあげよう』

雪之丞 :『 おっしゃ！ ってふたり？』
首をかしげる。

隼人 : (うわ、気づかれたっ！) 思わ
ず手にした棒を落としてしまう。

GM : カラーン。雪之丞の背後で何
かが落ちる音。

雪之丞 :『 おらああああああああ!!』
躊躇せずそちらに向かって襲い掛か
る！

GM : 判断早いな！ (笑)

蜜 : なんてとりあえず襲い掛かるの
…… (笑)

雪之丞 : そして取っ組み合いをして
負ける。 (一同笑)

隼人 :『 うおおああああああ!!?』
思わず本気で反撃して勝ってしまっ
たぞ (笑)。

雪之丞 :『 あああああ！ 兄貴じゃねー
か！ 何してんだ！』 地面に這いつく
ばりながら喚く。

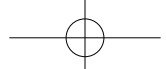
隼人 :『 さ、散歩だ！』

雪之丞 :『 嘘つけや！ パクんな！』

GM (占い師) :『 おいおい、味方
同士で争うのは勘弁してくれよ。君
たちが戦うべき相手は別にちゃんとい
るんだから』 占い師が君たちの間に
割って入ると、その全身が光り輝き
だす。

隼人 :『 は？』 さすがにファンタジッ
ク過ぎる！

50 『 仲良いなあ。男兄弟ってこんな感じ？ ——
蜜』 『 ……ご家庭によるな (笑)。 —— 隼人』



雪之丞：「GG すげー！」

GM：そして眩い光が2人の目を晦ませ、周囲を白一色に染める。君たちの耳に占い師の音が響く。『さあ、ここからが本番だ。君たちにはナビゲーターをつけてあげよう。せいぜい仲良くしてやってくれ』その言葉を最後に、君たちの意識は闇へと落ちていった。

雪之丞：うげっ、強制イベントだ。ウワー！！

隼人：さて、どうなるか……ウワー！！

蜜：ロード画面入ったね（笑）。

●墮落した者

GM：『おい、起きろ！』どのくらい時間が経っただろう。君たちは何者かの声で意識を取り戻す。甲高い、まだ声変わりしていない少年の声だ。

雪之丞：「う……」むくっと起き上がる。

GM：『起きたな。さあ、はやくどこでもいいから隠れろ！』周囲を見渡すと、そこは先ほどまで居た中庭だ。ただ、あたり一面が深い霧で包まれている。

隼人：とりあえず声の主を探してみろが。

GM：周囲に人の気配はありません。

『おい、早くしろ！<墮落者>と

ジャフィヤー

<邪精憑き>がやってくる！』

雪之丞「お、イベント始まったのか！」

慌てて近くにあったバットを手取る。

「兄貴！なんでここにいるか知らねーけど、とりあえず隠れっぞ」

隼人：「お、おう」

GM：では立ち上がった瞬間、2人はポケットに見覚えのない金色のケースが入っている事に気づく。ミニタブレットでも入っているような、片開きの薄いケースだ。

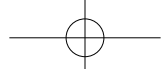
隼人：「なんだこれ。いつの間に？」
まずは鉄パイプを拾って隠れよう。こそこそ。

GM：急いで柱の陰に隠れた君たち。しばらくすると、霧の向こうから人の群れが現れる。暗闇でも分かる、真っ赤に血走った眼をした男女が10人。服装などはジョギング中の中年男性に若いサラリーマン、大学生らしい女性など、一般市民のように見える。
隼人：（……明らかに正気の見やないぞ！）ひそひそ。

雪之丞：（あれ、やべーやつだよ。こないだヤク中⁵¹が暴れる事件あったろ？あのととき暴れてた奴がああだった）

GM：そして最後に、異様な風体の少女が霧の中から現れる。ゲームの

51 「兄貴、眼が光るのってどういうアレだと思
う？カラコンとかで光るか？ もしくはCGとか。
——雪之丞」 『げ、現実世界でCGは無理だろ。
——隼人』



中からそのまま飛び出してきたかのような、露出度の高い黒の皮鎧をまとい、腰には大小二本の剣を下げている。

隼人：(イベントか？しかしそれにし
ては手が込みすぎじゃないか)

GM：女が噴水に腰掛けると、10
人の男女は跪き頭を下げる。ここで
2人は、＜享受者＞としての能力
の《知力》で判定してください。成
功値は1あればいいですよ。

雪之丞：おっ。セッション開始してか
ら初めての判定！

隼人：よーし(コロコロ)。

『ゲヘナ』における判定は、基
本的に「能力値+技能レベル」(こ
こでは《知力》のみだが) 個数の
ダイスを振り、「基準値」以上の出
目が出ているダイスの個数を数える
……というもの。基準値を超えたダ
イスの個数がそのまま「成功数」と
なり、これが多ければ多いほどその
行動が上手くいったことを表してい
る。「基準値」は、基本的な判定で
は⁵²「4」となる。

《知力》にはそれほど自信のな
⁵³い二人だが、運良く判定に成功。(雪
之丞) というか必要成功数1でよ

⁵² 戦闘や、状況においてはまた変わってくる。
後述。

⁵³ というか、隼人も雪之丞も《知力》は1。ダ
イスを一個だけ振って4以上が出るか、つまり成
功する確率は50%だ。

かった。2 だったら即死だった」蜜
「せめて僕がいればなー(笑)」←《知
力》5)

GM：成功した二人は気づいた。噴
水に腰掛ける少女は、相月美礼だ。
ただし隼人が知っている気弱な少女
の面影は全くなき、酷薄そうな笑みを
口元に浮かべている。顔立ちが同じ
とはいえ、同一人物だとなさに分か
らないほどだ。

隼人：(なあ、あれお前のクラスの
……)

雪之丞：あ？ あ、ほんとだ。ミレー
じゃん)

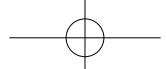
GM：更に2人は気づく。彼女の身
体から生えるように半透明の怪物が
空中に浮かびあがっている。赤黒い
皮膚、赤い単眼、大きく裂けた口、
4本の腕と鋭い尻尾を持った異形の
悪魔。その腕の先端と胸のあたりか
らは黒い結晶が突き出ている。

⁵⁴
隼人：ちょ……こいつニアージュじゃ
ないか！

雪之丞：マジか。マジだ。やべーぞ
勝てねえ(笑)。

GM：おっと、現実世界のPCたちは

⁵⁴ 『ゲヘナ～アナスタシス～』に登場する、悪
高み高い中位邪霊。魔術や特殊な能力こそ持たない
が、「ひたすら連続で殴ってくる(しかも1ラウンドに
複数回)」というシンプルさが逆に凶悪。いわ
ゆるレベル詐欺系の敵で、レベル的に適正とされ
るランク20帯の＜享受者＞でも瞬殺される恐れ
がある。勿論、仮にこの敵がニアージュとしたら、
ほぼ初期作成の隼人と雪之丞では太刀打ちできな
いといっている。



ニアージュなんて知りませんから
(笑)。

隼人：う、うむ。しかし、それはそ
れとしてこれは、割とビビるな。

雪之丞：(し、CG……?)

GM(美礼)：「クスリの浸透は着実
に進んでいるようだな。この調子で
続けろ。私は^{パレス}獄を完成させるため、
引き続き魂を集める」そう告げたところ
で、美礼の目がギラリと輝く。「……
盗み聞きしているヤツがいるな」彼
女が合図すると、赤い目の男女が霧
の中へと飛び出していく。君たちの
いる方ではない。

雪之丞：(……ビビらせやがって)
物陰に張り付いている。

GM：しばらくして、悲鳴と共に若い
男が引きずられてきます。「クスリに
ついて探っていたジャーナリストか。
ちょうどいい。お前の魂も頂くとしよ
う」美礼は残忍に笑うと、そういつて
男の前に立つ。

雪之丞：(兄貴兄貴) とんとんと肩
を叩く。

隼人：(どうした?)

雪之丞：(万が一オレが勝てなさそう
なら逃げてくれな) 金属バットを構え
る。

隼人：(馬鹿がお前、一緒にやるぞ)
弟の前で臆病なところは見せられな
いからな!

雪之丞：(兄貴、そんなバカだったっ
け。まあいいや) 指で3、2、1とカ
ウントして、一気に突撃だ!「おいゴ
ラァ!! なにしてんだあ!」

隼人：同時にこちらも飛び出す!

GM：『ちょ、無茶だろ!』また少年
の声が聞こえてくる。じゃあ2人は《敏
捷》か《筋力》の得意な方で判定
どうぞ。

先ほどと違い、今回はふたりとも
得意な能力値による判定。ここでは
2人とも、見事に3成功を叩きだし
た!

隼人：よしっ!!

雪之丞：オラァ!!

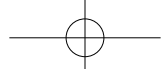
GM：おお。2人は見事なコンビネー
ションで、美礼と若い男の間に割っ
て入り、彼を掴んで距離を取る事が
できる。

雪之丞：「今のあれだよな!? 見て
たらこのオッサンが『ウワァア』って
死ぬ奴」

隼人：「言ってる場合じゃないだろ、
逃げるぞ!」

GM(美礼)：「……!! おやおや。
＜享受者＞が自ら来てくれたという
わけか。なんという幸運! 彼女は君
たちを見て、赤い唇を舌で舐める。

雪之丞：「おいミレー! ワケ分かん



ねえ事言ってんじゃねえぞ！あとお前、あれだ、家ちゃんと帰れよ！」

GM：『バカ、早く逃げろ！今のお前たちじゃ、〈墮落者〉には勝てないて！』

隼人：「分かってるよ！」何も分かってないがな！

雪之丞：「いや、さっきから気になってたけどおめーどっから話してんの！？スピーカー！？」

GM：逃げる君たちに対して美礼が合図を出すと、赤い目の群れが追いかけてくる。

雪之丞：「うわやべーやべーやべーやべー！」

隼人：「くそ、全速力で走るぞ！」

GM：『詳しい話はあとだ！とりあえず今は逃げろ！そして早く3人目と合流しなくちゃ！オイラがナビするから、とりあえず〈邪精憑き〉から逃げるんだよお！』君たちは命からがらその場を離れる事に成功した。判定しなくても大丈夫です。

隼人：やはり体力は大事だな。やってよかった部活動！！

「逃がしたか。仕方ない。予定通り1人ずつ片付けるとしよう」

そう言って何か呪文を唱えると、次の瞬間美礼の姿は今までの皮鎧姿ではなく、賜杯連の学生服へと変

わっていた。そして鞆からスマホを取り出し、笑みを浮かべる。画面には、1人の女子学生……御稜威 蜜の姿が映っていた。

●通学路は危険がいっぱい

GM：お待たせしました、蜜の番です。時刻は午前7時、君は自宅で目が覚めた。そういえば蜜は自宅通い？それとも寮生活？

蜜：自宅です。両親は仕事で家を空けがちなため、兄と二人な日が多いですが。

GM：了解。その夜、君は不思議な夢を見た。詳しくは覚えていないが、奇妙な占い師が出てくる夢だ。そして夢の中で占い師に何かを手渡されたところで目が覚め、ふと見ると机の上に見覚えのない金色のケースが置かれている。

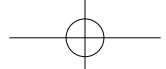
蜜：「ふあ……何これ？」寝台の脇にあった車椅子には頼らず、そのまま机まで歩いていく。

GM：ケースを開けてみると、中には青いカプセルと赤いカプセルが詰まっている。

蜜：「これ、あれかな。大人になっ

たり子供になったりできるあれか⁵⁵

⁵⁵ 元は手塚治虫の漫画で、アニメ化もされた『ふしぎなメルモ』のこと。主人公のメルモは赤いキャ



な？」

GM：そのケースを見ていると、不思議な事になぜか捨ててはいけないという気持ちになる。⁵⁶「おい、蜜。そろそろ学校に行く時間だぞ」そんなことをしていると、ドアの外から兄の声が聞こえてくる。

蜜：「夢じゃなかったのか……」ケースを暫く見て、学校のカバンに入れる。「密兄、朝ご飯はある？」

GM（密）：「もちろんちゃんと用意してるよ。蜜に食べる時間さえあればね」

蜜：「なるほどね。いや、そればかりは車椅子様さまかな」着替え終わったら車椅子に乗って部屋から出る。「何と座りながらどこでも食事ができるからね」

GM（密）：「ああ。妹のためなら、お兄ちゃんは喜んで食堂車になりますよ」

兄と妹、二人は準備を整え学校へと向かう。今日も平凡で穏やかな1日が始まる、はずだった。学校へと向かう朝の通学路。おしゃべりをしながら歩く学生たち、会社へと急ぐ社会人。

様々な人々が行きかう通りでふ

ンディーと青いキャンディーを食べる事で大人から子供、果ては動物にまで変身できる。なぜJKが知っているのかは謎。

56 『それを捨てるなんてとんでもない！ ——隼人』

と、どこからか声が聞こえた。

『おい、聞こえるか』

蜜：「密兄、呼んだ？」

GM（密）：「いや、呼んでないよ」その声は兄には聞こえなかったようだが、君にはまだ声が聞こえている。

『ええい、スマホを見ろ！』

蜜：「スマホ？」ロックを解除して開いてみる。

GM：ホーム画面に、見慣れないアプリが表示されている。アイコンは、金色の杯と跳ねるイルカをデザインしたものだ。

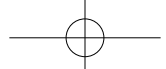
蜜：こんなアプリ入れてない。ウィルスでも感染したかな……？ アンインストール、アンインストール。

GM：『待て、消すんじゃない！ 再インストールが面倒なんだからっ！』

蜜：（……？ AI アシスタントとは違うよねこれ。なんだろう）

GM：『って、今はそんな事を話する場合じゃない！ オイラがナビするから早くそこから離れるんだ！』

蜜：そんな事言われても学校があるし。というか、これどうやって意思疎通すればいいんだろ。声に出したら兄に変な目で見られるしなあ……あ、そうだ。ポケットからイヤホンマイクを



取り出す。「ごめん、密兄。電話かかってきた。もしもし？」

GM：『いいか。手短にいうぞ。昨日警告した通り、今オマエは危険な状態にある。助かりたかったら早く他のヤツラと合流するんだ！』

蜜：「えっと、誰でしたっけ君」

GM：『オイラはダルフィンってんだ。いや、そんな事より早くしないとく墮落者〉が……!』というところで蜜の背筋を悪寒が走り、同時にダルフィンとの通話がノイズまみれのものになってしまう。

蜜：周囲を見渡す。

GM：周囲の光景はさきほどと変わらない。平和そのものの光景。だが、君は気づいた。君たちの進行方向の先に一人の女子学生が立っている。嫌な気配は、彼女から発されているようだ。

蜜：「……密兄。ごめん、今日はやっぱり調子よくないかも。僕は家に帰る。密は学校へ行って。この距離なら一人で帰れる」

GM（密）：「……分かった。無理するなよ」一瞬何か言おうとしたが、蜜の表情を見て何か感じたのか、兄は車椅子から離れる。

蜜：「ごめんね。気を付けて行ってっらっしい」自分で車輪を回して、女生徒とは逆方向へ行きます。

GM：「ああ、行ってきます」そういて密は通学路を進む。兄も含めて、他の誰もその女子学生を気にしていないようだ。

蜜：『ダルフィン。昨日は嫌がらせのようなメールをどうも有難う。それで、一体何がどうなってるんだよおい!』マイクに向けて話ながら移動する。

GM：『ナビゲート……合流、ここに……』蜜が確認すると、スマホのマップが開いており、ある地点がマーキングされている。

密：よし、そっちに向かって全速力で!

GM：「兄を巻き込まないようにしたのか。まったく健気だな」君の背後から嘲笑うような声が聞こえる。

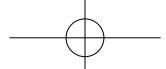
蜜：「相月さん。何か人が変わった様子だけど、どうしたの?」顔だけそっちに向けるよ。移動は継続。

GM（美礼）：「変わった? ああ、そうだろうとも。私は今まで窮屈な牢獄に閉じ込められた囚人だったんだ。でも今はこうして解放されて、とても清々しい気分さ」

蜜：「ちょっと何言ってるか分かんないな。⁵⁷私、今日は自宅療養にする事にしたんだ。相月さんは学校遅れないように行った方がいいよ。じゃあね」早くその場を離れたい!

GM（美礼）：「つれないな。私はた

⁵⁷『おクスリ足りない案件かな? ——蜜』



だ君にもこの気持ちを……味わってほしいだけなんだ！」その瞬間、君の進行方向に男女が立ちはだかる。その目は赤く輝き、そして表情には狂気が宿っている。

異様な光景だった。

車椅子の少女を取り囲もうとする不気味な集団。だがそのすぐ近くでは登校中の生徒たちがおしゃべりに花を咲かせているのだ。

蜜：「完全にまずいクスリをキメちゃってるじゃないか！」何を解き放っちゃってるんだよ！野生！?

GM：その瞬間、イヤホンから再びノイズまみれの声が聞こえる。ダルフィーンだ。『オイラたちが隙をつくる！包囲を突破しろ！』

蜜：「オーケー、信じるからね。この責任は取ってもらうよ！」

GM(ダルフィーン)：『任せろ、損はさせねえ！よし、行け！』その合図と同時に、裏路地から二人の少年が飛び出し、赤い目の集団にタックルをかました。というわけで隼人と雪之丞が合流⁵⁸です。

雪之丞：「ためーよお！逃げた先にいるってどういうことだよ！」横か

『逆にキメてる案件だろ！——雪之丞』

58 『雪之丞と隼人は、負傷したジャーナリストの男性を安全な所まで送った分時間をロスして今ココ、という感じです。——GM』『うおお、もう朝じゃないか……。——隼人』

ら足を引っかけて転倒させる。

隼人：「せいやっ！」勢いよくポリバケツを転がして、赤い目の集団に突っ込ませるぞ。

雪之丞：「おいこっち！こっちこい！あれ、御稜威妹の方じゃねーか？」兄妹の目立つ方って覚え方。

GM(ダルフィーン)：『よし、3人揃ったな。これで〈^{パレス}獄〉に入れるぞ！』

隼人：「さっきから自分の中でだけ納得してるんじゃない！後で説明して貰うからな！」

GM(ダルフィーン)：『落ち着いたらちゃんと説明してやるよ！それより今は、早くココに行くんだ！』3人のスマホに、ダルフィーンがマーキングしたマップが表示されています。

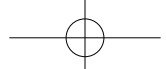
雪之丞：「さっきからそればっかじゃねーかお前！」蜜は走れる？車椅子なら押しますけど。

GM(ダルフィーン)：『しょうがねーだろ！現実世界じゃどうやっても〈墮落者〉には勝てない！まずは同じ土俵に立たないと！』

蜜：仕方ない、車椅子から飛び降りる。車椅子はレンタルだから。無くすと色々手続きが面倒なのよ。

雪之丞：「おい！車椅子どうすんだよ！」

蜜：「道の隅に置いていって」GPSがついてるから後で回収出来るって事



で。

雪之丞：「よっしゃ！」じゃあ車椅子を持ち上げて、ジャンキー野郎どもに投げつける。

蜜：「壊せとは言っていないだよ!？」
(笑)

GM：車椅子にぶつかった男はアスファルトに叩きつけられ、口と鼻からだらだらと大量の血を流す。だが気にした様子などまるでなく、再び立ち上がって追いかけてくるのだ!

雪之丞：「うへ、マジかよ」こりやダメだ。逃げよう。

GM：3人はダルフィンのナビに従い、街を駆け抜けていく。起き上がった赤い目の集団が、奇声を上げながら追いかけてきているね。

雪之丞：「ケーサツ呼べよ! オイ!」通りすがりの人とかいたら叫びますよ。

蜜：「こういうののセオリー通りだと、無駄だと思うよ!」

GM：その通り。雪之丞の必死の叫びに誰も反応を示さない。「無駄さ。君たち以外には真実が見えてないんだ。偽りの世界が全てだと信じ込んでいるが故に、ね」再び、美礼の嘲笑が背後から聞こえてくる。

隼人：くそ。とにかく今は目的地に向かうしかないな。

●ダイブインザ^{パレス}獄!

GM：徒歩になった3人は追いかけてくる集団を何とか退け、ダルフィンの指定した目的地までたどり着いた。そこは周囲をビルに囲まれた公園で、奥には小さな池がある。普段手入れされていないのだろう。雨水が溜まった所に藻が繁茂し、暗褐色に濁りきった水が満ちていた。

蜜：「ついた! けど何もない! ダルフィン、これからどうするの!」

GM(ダルフィン)：『よし、赤と青のクスリ持ってるだろ。飲め! 今すぐ!』

蜜：「えっ。ダメ絶対」

雪之丞：「そんなもん持ってねえ……あ、いや、あれか!? あれあるか兄貴!？」

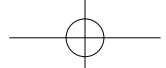
隼人：「これか?」例のケースを取り出す。

雪之丞：「それ」

蜜：「あるけど……ダメ! 美礼さんみたいになるよ!」

GM(ダルフィン)：『大丈夫だ! 青のクスリだけ飲むとやべえけど、赤と青一緒に飲めば<享受者>としての力が目覚めるんだ!』訳の分からない単語を連呼するダルフィン。

雪之丞：「じゃあ飲むわ!」素早い切



り替え。兄貴より先に飲むのだ！⁵⁹

隼人：「お、馬鹿、お前！」

GM：雪之丞が青と赤のクスリを同時に飲むと、視界が一瞬歪み、そして目の前の濁った池がガラスのように透き通る。直観的にこの池から別の場所へ移動できるのだと理解できる。そして見れば、既に赤い目の集団は公園の入り口までやってきている！

雪之丞：「兄貴に妹！ オレはあんな風にはなつてねーぞ！」それだけ言って池に飛び込む。

GM：ではその瞬間、雪之丞の姿がその場からかき消える。

隼人：「あー、くそう。僕もバカだな！」毒食わば皿まで。こちらも飲む。「蜜くんも早く！」

蜜：「えっ、決断するの早すぎない!？」

隼人：「追いつかれたらもう逃げられない。飲めば、あそこの池から移動できる……くそ、まるでゲームじゃないか」

蜜：「わかった。ば……私も、持ってるから」靴からケースを取り出す。

「これ以上の異常はもう、無いから!」ままよ！ 覚悟を決めて、赤と青のカプセルを飲み込む。

GM：『まだ序の口だけだな！ ちゃん

と説明はするから安心してくれよな!』

蜜：「その言葉、信じるからね!」

GM：では赤い目の集団が飛び掛かる直前、隼人と蜜も池に飛び込み、間一髪難を逃れる事ができた……。



GM：気が付くと、君たちは黒い石で舗装された地面に横たわっていた。周囲を見渡せば、少なくともここが日本ではない事が分かる。どうやらとてつもなく広い空洞の内部らしい。軽く見渡しても街一つがすっぽり入りそうなほど高い天井。なぜ距離感がつかめるかというと、はるか遠くの壁が不気味に明滅しており、それが周囲を照らしているからだ。

隼人：「……どこだ、ここは」

蜜：「本当にそれ」

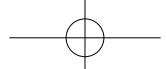
GM：君たちの背後に道はなく、ただ暗闇だけが広がっている。そして目の前には石造りの巨大な橋があり、その先には城塞のような建造物⁶⁰が見える。まだ建造途中らしく、城の尖塔は歪な形をしており、城壁もあちこちが欠けている。

雪之丞：「おい、ダルフィーン。これからどうすりゃいいんだ」

GM：「よし、全員目覚めたな」 応

60 「CG かな……。 ——雪之丞」 『お前、訳わかんなくなったら全部 CG で済ませようとしてるだろ!! ——隼人』

59 『まあ素質がないヤツが飲むと死ぬんだけどな、とダルフィーンが申しております。 ——GM』
『オィィ!? ——雪之丞』『おかしい奴を亡くした。 ——蜜』



えるように頭上から声がかかる。そこにいたのは、イルカの尻尾を生やした褐色肌の少年だ。

雪之丞：「……ほっ」 ジャンプして尻尾を揺もとうとする。

GM：それは水中を泳ぐイルカのように空中で身を翻して華麗に回避する。

隼人：「ユキ、やめとけ。で、お前がダルフィーンか？」

GM (ダルフィーン)：「そうだ。オイラが<電子海妖>のダルフィーンだ。よろしくな」

隼人：「ジン？……『アナスタシス』で出てくる、あの<妖霊>か？」

GM (ダルフィーン)：「まあそんな所だな」大きく頷いてみせる。

蜜：「で、ダルフィーン。ゲーム中にくれた不吉なメッセージは一体何だったの？そろそろ説明してよ」

GM (ダルフィーン)：「分かってるよ。とりあえず……<享受者>たちよ、ようこそ。<鎖城の獄>へ」

●はじめての<獄>潰し

GM (ダルフィーン)：「さ、約束通り説明してやるよ。もう出くわしたか

61 『ゲヘナ』に登場する、火と風から生まれた種族。イメージとしては、いわゆる「ランプの魔神」のそれ。PCも《妖霊術》で使役することが可能で、他人の判定にダイスを貸し与える優秀な支援役となる。

ら分かるだろうが、お前たちの住んでいる現実世界には敵が潜んでいる。^{シャイターン}<邪霊>っていう厄介な連中だ。そしてここはその邪霊のアジトみたいなもんだ。オイラはく⁶²獄^{パレス}って呼んでるけどな」

蜜：「<邪霊>って、『アナスタシス』に出てくるエネミーじゃないの？」

GM (ダルフィーン)：蜜の言葉に、渋い顔をする。「奴らがゲームの中から出てきた存在なのか、それとも単なる偶然なのか、正直オイラにもよく分からない。ただヤツらが、お前たちの世界に攻撃してきてるのは確かだ」

隼人：「そういえば聞きそびれたが……ユキ、お前『アナスタシス』をプレイしてるのか？」キャラクターは知らないからね(笑)。

雪之丞：「してて悪いかよ」とガンをつける。

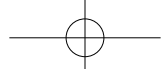
隼人：「いや、悪くはないが」

蜜：「兄弟喧嘩は後にしてよ。そんな事より攻撃、っていうのは、相月さんの変貌と関係があること？」明らかに以前の彼女とは別人だったね。

GM (ダルフィーン)：「ああ。あの子は<邪霊>に取りつかれてる。

<邪霊>は精神だけの存在だ。だ

62 『飛び回る変な生き物をじーっと見つめている。射程距離内に入ってきたときが最後だ。——雪之丞』 『猫かな? ——蜜』



から現実世界に干渉するために人間に憑りつく。そうやって＜邪霊＞に憑りつかれて魂が墮落した人間は、現実世界でもゲームの中みたいなスゲー力を使えるようになる。オイラはそいつらをく「墮落者」って呼んでる」

隼人：「スゲー力、ってのは一般人から気づかれずに行動するとかそういった力か？」先ほどの光景を思い返しつつ。メタで言うと、＜非認識の呪い＞⁶³だな。

GM：「そうだ。人間離れた怪力とか、他人を魅了する異様なカリスマとか、＜邪精憑き＞を操る力とか。そして、ここがあの子……相月美礼の心の中にある邪霊のアジトく「獄」ってワケだ」

隼人：「彼女の心の中ア？」急激にファンタジーが加速したな！

蜜：「＜邪精憑き＞⁶⁴ってのは最近暴れてる、あの目が赤い彼らのこと？」

GM：「そうだ。ヤツらはく「墮落者」の手先だな。厄介な事に普段は普通の人間と変わらないから、見つけるのは困難だぜ」

63 『ゲヘナ～アナスタシス～』において、邪霊が持つ能力のひとつ。「邪なるペール」とも。『ゲヘナ』の舞台であるジャハンナムでは、この力によってさまざまな認識が邪霊の都合のいいように阻害されている。目の前で人が死んでいても、明らかな悪事が白昼堂々行われていても、誰も気づくことができない。PCである＜享受者＞たちはこの呪いを打ち破り、真実を正しく認識できる唯一の存在なのだ。

64 最下の＜邪霊＞であるく「邪精」に憑りつかれ、＜邪霊＞の操り人形となった生物のこと。暗闇でのみ、真っ赤に光る眼が特徴。

隼人：情報がいっぱい出てきたな。ちょっとまとめよう。

『アナスタシス』というゲームから、あるいはそのゲームの設定をパクった連中く「^{シャイターン}邪霊」が、現実世界に攻撃を仕掛けてきている。

・奴らの手先となった人間はく「墮落者」。現実世界でも超常的な力を発揮できる。

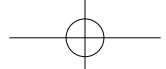
・ダルフィーンは墮落者の心の中に出来たく「^{パレス}獄」へ人を誘う力を持っている。

隼人：「こんなところか。それで重ねて質問させて貰うが、＜享受者＞とは何だ？ そしてお前の正体は何なんだ？」

雪之丞：「あとよお、どうやって戦えばいいんだよ？ あいつら強えぞ。とくにこいつに戦わせるのは無理だろ」

GM（ダルフィーン）：「それはだなあ」君たちの質問に答えようとしたところで、前方から奇声と大きな足音が近づいてくる。

3人の前に現れたのは、牛ほどの体格を持つ巨大な犬の怪物と、その背に乗る不気味な生物。身長は1m程度で黄土色の肌、頭には1本のまがりくねった角が生えた、小鬼



のような姿をしていた。

蜜：「えー……と、襲ってこないよねあれ？」

GM：残念ながらソイツらは君たちに向かって一直線だ。『オオ！城を作るための奴隷が向こうから来てくれたゾ！殺せ！殺して奴隷にしてヤレ！』小鬼が吼えると、それに応じるように怪物犬が咆哮を上げる。

雪之丞：「よーし」 バットブンブン。⁶⁵

隼人：「犬は舌を掴むと弱いて漫画で読んだが……」

GM：君たち戦意高いね。

雪之丞：ヤンキーは魔物を恐れない。
GM（ダルフィン）：「敵か。ちょうどいい。話すより体験した方が早いな！」

隼人：「いや、勝てるわけないだろ！」

GM（ダルフィン）：「言っただろ。現実世界じゃヤツらには敵わないが、^{パレス}〈獄〉なら戦いようもあるってな！」

雪之丞：「そうなのか！ よっしゃあああ！」 走っていく。バットを思いっきり振り上げて、怪物犬に向かって殴り掛かる！ きっと不思議な力で俺の筋力が上がっているのだ！

GM：雪之丞が渾身の力で振り下ろしたバットを、怪物犬はいとも容易く

口で受け止める。怪物犬が顎に力を籠めると、バットは一瞬で粉々になった。

雪之丞：上がってない！ 「てめええええイルカアアアア！ ダメじゃねーか!! ビクともしねえぞ！」

GM（ダルフィン）：「説明する前に飛び出すんじゃないか！」 そう呟くや、ダルフィンの姿が虚空に消える。そして同時に、君たちが持つスマホの画面が明るく輝きだす。見れば見慣れぬアイコン……黄金の杯とイルカを象ったものが、点滅を繰り返している!!

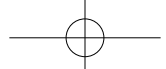
『このアプリーザクムのアプリーを起動させろ！ これが、お前たちを＜享受者＞へと覚醒させる！ 邪霊に対抗できる唯一の存在、それが＜享受者＞だ!』

雪之丞：「——これか！ オラッ!!」 アプリをタップ。

隼人：我が弟ながら躊躇しないな！ えーい、続けてタップするぞ。

GM『一嵯峨 隼人、嵯峨 雪之丞、承認。ザクムのアプリ、起動しますー』その瞬間、二人を包み込むように光の柱が立ち現れ、その姿を隠す。

⁶⁵ 『武器って、ボールペンしかないんだけど… あっ、カッターナイフならある。——蜜』 『あのサイズ相手にカッターはキツくねえか（笑）。——雪之丞』



『!? ヤレエ!』

本能的に危険を察知したのか、鬼と怪物犬が光の柱に向かって突撃を仕掛ける

だが次の瞬間、光の柱を突き破り人影が現れた。まるで、二足歩行の獣。頭に生えた二本の角と万力を込めた腕。そいつは怪物犬の突撃を真正面から受け止めると、そのまま真横に投げ飛ばした。

「おらあああああ!!」

雪之丞の声でそう叫ぶそいつは、アナスタシスにおけるタルジュと同じ外見をしていた。

続いて新たな人影が光の柱から飛び出した。現実世界の隼人とは全く異なる長く伸びた黒髪（校則違反）、手には美しい刃紋が浮かぶ細身の刀（校則違反）、そして背からは二枚の黒い羽根（おそらく校則違反⁶⁶）。

それは、アナスタシスにおけるイスマイルの姿だった。

GM（ダルフィン）：『よおし、覚醒したな！ その力があればお前たちは戦えるぞ』 再び空中に現れたダルフィンが歓声を上げる。

隼人⇒イスマイル：「ハァ!?」 さす

66 『校則違反で笑わせに来るんじゃねえ! (笑) —蜜』

がに動揺するわ！

雪之丞⇒タルジュ：「しゃあああああ!」 オレはノリノリで怪物犬に拳を叩きつけるぞ。

イスマイル：気にしないって強いな！

GM：タルジュのパンチによって怪物犬から吹っ飛ばされた小鬼が、後方の蜜に向かってこん棒を勢いよく投げつける。「死ねエ!」

イスマイル：「危ないっ」

蜜：「え、ちょっと、まだ心の準備が出来ないのにつ」 アプリをタップするのと同時に叫ぶ。「……二人とも、耳塞いで!」

その瞬間、蜜の身体を炎が包み、飛来するこん棒を消し炭へと変えた。同時に、ヒトのものでは在り得ない甲高い音が響き渡る。炎の中から伸びた白い腕が、【絶叫の殻⁶⁷】を地面に叩きつけたのだ。

『ギアアッ!』

爆音をもらに受け、悲鳴を上げて怯む怪物たち。

炎が消え去った時、そこには長く豊かな銀色の髪を持つ少女が腰に手を当てて立っていた。

イスマイル：「フェレ=イス!?」

67 暗殺士だけが使用できる装備品、<暗器>の一つ。叩き割ると無数の獣が一斉に叫んだような轟音を発生させ、近くにいる敵を朦朧状態にすることができる。消耗品。



蜜→フェレ=イス：「フェレーサトキ・イスナーンリだって言ってるじゃないか」

タルジュ：「いつも言ってるけど、長すぎるんだよ！」よくプレイヤー名として登録できたな。

イスマイル：「いや、それよりも……タルジュさん!? ユキ、おまえタルジュさんだったのか!」

タルジュ：「はァ!? そのかつつけたデザイン……⁶⁸イスマイルさん!」

イスマイル：「は、はい、イスマイルです……」死ぬほど恥ずかしい穴に入りたい。

タルジュ：「あ、はい、タルジュです……どうも」なんだこの雰囲気!

フェレ=イス：「おーい、オフ会気分していいの?」

タルジュ：「……そうだな。とりあえずあいつらを倒そうぜ!」考えるのは後回しだ。「ゲームと同じなら、俺が一番タフなはずだ。俺が抑える」

フェレ=イス：「サポートは任せて」

イスマイル：「となると僕が切り込みか。こうなったらやるしかないな!」

GM (ダルフィーン)：「^{バリス}でなら、お前たちの力はゲーム内と一緒だ!」

あんな雑魚蹴散らしちまえ!」ダル

68 『オフ会ではさん付けで呼ぶタイプのプレイヤーたち。——タルジュ』『ニンジャスレイヤーのアイサツめいていて笑う。——フェレ=イス』

69 『昨日のデスベナ分は体張ってもらうよ!! ——フェレ=イス』『根に持たれてる!? ——イスマイル』『補助職のレベリングは、しんどいものなんだ! ——フェレ=イス』

フィーンの声と同時に、戦いが始まる。ちなみにダルフィーンは今後、妖^{ジン}霊使いの妖霊と同じように皆さんの判定をサポートしてくれます。データ的にはちょっと簡略化しておりまして、キャラクター1人毎に1ラウンド1回、+2個のダイスを貸し出すことができます。ただし敵の範囲攻撃に抵抗する時など、同時に判定をする場合は1人しかサポートできませんのでご注意ください。さて、それじゃあ初めての戦闘いってみましょう!

一同：おー!

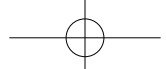
キャンペーン初の戦闘開始。ここはキャラクターに慣れてもらうためのならし運転、チュートリアルである。

とはいえタルジュ、イスマイル、フェレ=イスのプレイヤーは、全員が『ゲヘナ～アナスタシス～』の経験者。戦闘のいろはは十分に理解している。

▼第1ラウンド

GM：まずは全員で《⁷⁰魔物知識》判定。その後、行動の順番を決める《先制》判定を行ってください。

70 このキャンペーンでは《魔物知識》判定は戦闘開始時に行動を消費せず1回だけ行うものとした。



ここでフェレ=イスだけが《魔物知識》に成功し、最下級戦鬼と邪獵犬のデータを⁷¹確認し、全員に知識を共有化します。

・イニシアティブ

17 フェレ=イス> 16 イスマイル>
16 邪獵犬> 8 最下級戦鬼> 4 タルジュ

GM：イスマイルと邪獵犬が同値ですね。ゲヘナはプレイヤー優先なので、イスマイルが先に行動します。

・17/フェレ=イス

フェレ=イス：[放ち⁷²葬る炎]を最下級戦鬼に！（コロコロ）3 成功したから抵抗失敗だね。⁷³更に連撃（コロコロ）、4 成功！合計 13 点ダメージ！

GM：最下級戦鬼の精神抵抗値は 2 ですからね、両方ともに喰らいました。再突撃をかけようとしていた鬼

は、機先⁷⁴を制す黒炎の刃をまともに⁷¹ ただし邪獵犬からは『黒炎耐性』を除いている。

⁷² 《炎術》の最も基本的な攻撃魔法。燃え盛る炎のナイフを飛ばして攻撃する。消費も少ない上に、相手の装甲点を無視する魔法ダメージのため威力もそこそこ。だが最大の特徴は、この魔法が武器での攻撃と同様に『連撃』が可能ということだ。連撃については後述。

⁷³ 『ゲヘナ』において、魔物データはリアクションの数値が固定されている。《魔物知識》判定に成功して相手のデータを把握していると、攻撃の判定をただでかたどうか分かるのだ。

⁷⁴ 地獄の亡者を痛めつける為の黒い炎の事。通常の赤い炎ではく享受者>や邪霊は火傷ひとつ負わないが、黒炎は別だ。

浴びて悲鳴を上げる。

・16/イスマイル

イスマイル：では続けて最下級戦鬼に銘刀で攻撃だ！牽制で 7 成功、更に牽制で 8 成功、最後は通常で 5 成功。ダメージはそれぞれ 7 点、9 点、15 点だ!!

フェレ=イスとイスマイルがそれぞれ放ったのが、『ゲヘナ～アナスタシス～』におけるもっとも特徴的なシステム、『連撃』だ。

『ゲヘナ』における武器攻撃は「牽制」「通常」「渾身」という、3 つの攻撃段階を持っている。⁷⁵

そして最初の攻撃が命中した後、術技ごとに決められた「連撃回数」⁷⁶まで続けて攻撃を行えるのだ。

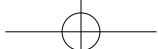
この時、命中した攻撃の命中値に⁷⁷応じて「連撃増加値」と呼ばれるボーナスが発生し、次の攻撃で振れるダメージが増える。

さらに攻撃段階を、次以降の攻撃段階に切り替えることも出来るの

⁷⁵ 『ゲヘナ』の武器は、それぞれの攻撃段階ごとに基準値と基本ダメージが決まっている。基本的に「牽制」は基準値もダメージも低い＝当たりやすいが弱く、「渾身」は基準値もダメージも高い＝当たりにくいが一撃が重たい、となる。なお攻撃判定の際は「判定に失敗したダイスの個数」が追加ダメージとして扱われるため、「失敗しやすい」事そのものがダメージに繋がるというのもポイント。

⁷⁶ 「連撃回数」は、《術技》のレベルを上げる事や【闘技】によって上昇する。

⁷⁷ 「牽制」>「通常」>「渾身」の順番となる。



だ。

これらのシステムにより、攻撃側は最初の弱い攻撃でダイスボーナスを稼ぎ、コンボを繋ぐようにして強力な「渾身」攻撃につなげる。防御側は威力の軽い「牽制」は耐え、命中値の低くなる「渾身」に狙い澄まして回避やカウンターを叩き込む……という、格闘ゲームのような激しい攻防が表現されている。

イスマイルが使う《刀術》は、この『連撃』というシステムに最も適している。高命中ながら、銘刀が持つ高い基礎ダメージからそこそこの打点を叩きだす「牽制」で「連撃増加値」を稼ぎ、「通常」や「渾身」に繋ぎ大きなダメージを叩き出すのだ。

イスマイル：で、闘技チットを1枚もらって終了だ。

連撃の最後の一撃の「命中値」に応じて、この闘技チットというものを得ることができる。

これは各術技ごとに取得した【闘技】を使用する際のコストとして必要なものだ。当然、命中値が高い程多くの枚数を獲得できるため、最

牽制から「通常」や「渾身」に変えることはできても、「通常」から「牽制」に戻すことはできないし、「渾身」で攻撃したならその後の連撃は全て「渾身」で行うことになる。最初は「牽制」、連撃の最後の一発だけ「渾身」というのがセオリーだ。

初の連撃は「牽制」や「通常」で終わらせるという選択肢もある。

命中するか否か、必殺技ともいえる【闘技】をいつ使い、チットを何枚稼ぎ手元に残すか。

その辺りが『ゲヘナ～アナスタシス～』での前衛⁷⁸にとって、楽しみであり悩ましい問題だ。

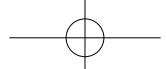
GM：うへ、全く避けられない。目にも止まらぬイスマイルの連撃。黒炎と銘刀によって、最下級戦鬼の身体が見る間に血で染まってゆく。もうボロボロだ。

続く敵の手番、邪獵犬と戦鬼はタルジュを連続攻撃。(GM「墮天使は強いし……あとおいしうに見えた」フェレ=イス「牛だからね」タルジュ「バツファローだって言ってる!!」)だがタルジュは、邪獵犬の放つ初撃の「牽制」を《防御》判定で防ぎ切る。そして戦鬼の連撃は……。

GM：牽制で5、当たった？ 次は通常で5命中。

タルジュ：(コロコロ)……全部喰らった。えーと合計で7点。「いてえ!!

78 勿論、後衛が考えなくていいというわけではない。《炎術》をはじめとする魔術系統の術技はひとつひとつが専用のルールやリソースを持ち、それらの把握と運用が必須となる。



いや、そんな痛くねえ!!」

GM：さすが草食獣獣人は頑丈だな!!

高い装甲値に阻まれ、ほとんど傷を負わせることなく邪霊側の行動は終了した。

なおこのように、特殊能力や魔術以外で行う敵の通常攻撃は「連撃」であり、《防御》や《回避》が不得手な後衛が殴られると即死もあり得る。特に注意が必要だ。(タルジュよゆうだなよゆう フェレ=イス「今の、ボクが受けてたら瀕死だからね!!」)

・4/タルジュ

タルジュ：お返した。戦鬼に⁷⁹く射俱⁸⁰で牽制(コロコロ)5成功!更に通常で5成功!

「ふんがっ!」

タルジュが左手を突き出すと、拳が一瞬にして甲殻に包まれ、凄まじい勢いで射出された。そのまま鎖でつながれた拳をぶぶん空中で振り回し、戦鬼の横面に強烈な打撃

79 武器攻撃に対しては、《強靱力》+《防御》か《敏捷力》+《回避》のどちらを使ってもよい。ただ、後衛は大体そのどちらも低いので、往々にして連撃をフルセット受けることになり死ぬ。

80 遠距離攻撃系の1レベル獣甲。拳を鎖で繋がれた鉄球状にして変形・射出。振り回すことにより、遠くの敵にも連撃をしかけることができる。それほど威力のある武器ではないが、遠近両方に対応できるので非常に使いやすい。形状は、モーニングスターをイメージして貰えれば分かりやすい。

を叩き込む。牙が砕け、悍ましく淀んだ体液が飛び散った。

GM(ダルフィン)：「やるじゃねえか!」ダルフィンが快哉を上げる。うーん、1ラウンド目からかなりのダメージを食らった。

タルジュ：ま、雑魚戦だからな。ここくらい調子良くないと困る。

GM：これで全員の行動が終了ですね。第2ラウンド目に入ります。

▼第2ラウンド

タルジュ：おっと忘れてた。^{じんらいそく}〈迅雷速⁸¹〉でイニシアチブを+10するぞ。

先手、フェレ=イスの【放ち葬る炎】とイスマイルの集中攻撃により、最下級戦鬼はあっという間に死亡。

残された邪獣犬は一矢報いようとイスマイルに襲い掛かるが……。

イスマイル：む、避けられるか微妙だな。ダルフィンの力を借りよう。

GM(ダルフィン)：「任せとけ!」ダルフィンの身体が風となりイスマイルの動きを加速させる。ダイス2個を追加で振ってください。

イスマイル「ダルフィン!? そうか、

81 1レベルの補助系獣甲。気力を消費することで一定時間、イニシアチブを増加させる。脊髄に埋め込む神経加速装置だ!



君バフが出来るのか!!」(コロコロ)
回避成功! うーん助かる。
GM(ダルフィーン):「言っただろ。
お前等の支援がオイラの役目だって
な!」得意そうに笑って見せる。邪獵
犬の牙と爪は空しく宙をきった!!

続くタルジュは連撃の! 発目に
ダルフィーンの支援(タルジュ「イル
カ! 俺にもそれよこせっ!」)を受け、
「連撃増加値」を稼ぐ。更に闘技の
【裂闘^{れっとう}⁸²】も使用し、高威力の渾身攻
撃を無理やりぶち当てた。

タルジュ: 振り下ろした鉄球をカづく
で手元に戻し、今度は零距离で射
出! 渾身ダメージは13点だ!

GM: 鉄球に叩き潰され、邪獵犬の
顔の半分ぐらいが消し飛んだ。うー
ん、もう限界かも。

▼第3ラウンド

PCたちのダイス目の悪さもあって、
フェレ=イス、イスマイルの攻撃を邪
獵犬は辛うじて耐えきるだったが、イ
スマイルへの反撃は闘技【流水^{りゅうすい}⁸³】を

⁸² 《獣甲術》の闘技。攻撃の命中値を増加させる
という、シンプルながら強力な効果。牽制の命中
値を上げてダイスボーナスを増やしてみたり、今
回のタルジュのように渾身を確実に叩きこんだり
と使用用途は広い。

⁸³ 刀士の【闘技】。回避値を上昇させるという、シ
ンプルながら刀士を代表する超強力な【闘技】だ。
この闘技により、刀士は連撃の応酬となる一対一

使って躲され……。

タルジュ: 渾身で【裂闘】。6 命中
の16点だ! 「パンチ伸びると、相
手をぶん殴るのがすげー楽だわ」

フェレ=イス: 普段から人を殴ってる
人は言う事が違うね(笑)。

イスマイル:「お前……」兄、ドン引
きである。

GM: ダメだ、その一撃を綺麗にもらっ
て邪獵犬の頭蓋は音を立てて碎け
散った。戦闘終了!

●覚醒の＜享受者＞

フェレ=イス:「ドロップあるのかな
……って、うう、グロい」ゲーム感覚
から一気に現実感へ引き戻された
わ。

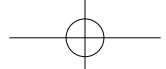
タルジュ:「くせえ」周囲の血の匂
いにしかめる。

フェレ=イス:「何気に露出高いんだ
よねーこの恰好。早く帰りたい……
もとに戻らないんだけど、どうい
う事?」

GM(ダルフィーン):「その姿は〈獄〉
におけるお前たちの真の姿だからな。
ここにいる間はその姿のままだぜ」

イスマイル:「マジか」

の戦闘において圧倒的な強さを発揮する。通常で
は回避できない「牽制」段階の攻撃を避けてしま
えば、連撃そのものを潰すことができるからだ。



フェレ=イス：「中二病と牛……」

残る2人を見る。

タルジュ：「てめーの銀髪も大したもんだからな？」

フェレ=イス：「種族の特徴なんだからしょうがないじゃないか！」

GM(ダルフィン)：「喧嘩は後だ。とりあえずあそこへ向かうぜ。〈獄〉の主はあの中にいるはずだ」黒い城塞を指さす。

イスマイル：「いやいやいやちょっと待て、あそこに行ってどうなるんだ？まさか、相月さんを殴って連れ戻すとかそういう話なのか？」

GM(ダルフィン)：「そんなところだな。現実世界でお前たちは〈邪霊〉に狙われてる。ここにいる〈邪霊〉を叩かないと、また狙われるぜ」

タルジュ：「喧嘩ふっかけられてんだから、先に叩かないといつまでもやられ続けるって事か」

GM(ダルフィン)：「その通り。だから〈獄〉の奥に行って、〈邪霊〉を探すのさ。相月美礼もきっとそこにいるはずだ」

イスマイル：「ちなみに、〈墮落者〉になるのには何か理由があるのか？」

GM(ダルフィン)：「〈邪霊〉に見いだされるだけの、欲望とか強い想いとかだな。あとは本人と〈邪霊

>との相性とか」

フェレ=イス：「じゃあ、ボク達みたいに〈享受者〉になるための基準は？それになんでボクたちが狙われるのさ？」

GM(ダルフィン)：「〈墮落者〉になるのと〈享受者〉になるのは、きっと同じ素質なんだと思う。だから〈邪霊〉たちはお前たちを狙ってくるんだ。お前たちの中に〈獄〉を作って、自分たちの手駒にするためにな」

フェレ=イス：「〈墮落者〉と〈享受者〉は紙一重って事か」

タルジュ：「とりあえずよ、歩きながら話そうぜ」また敵に遭遇したら嫌だからな。

イスマイル：「そうだな。『アナスタシス』の運営と〈邪霊〉の関係についても気にはなるが、まずは城塞へ向かう」

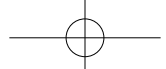
タルジュ：「そりゃ運営自体がヤベーやつらってことか？」

イスマイル：「その可能性もあるってだけだ、まだ確証はないよ」

GM(ダルフィン)：「オイラの推測だけど、『アナスタシス』は〈邪霊〉の世界と現実世界を繋ぐ通路みたいなもんだと思う。運営が全員ヤベーのかはオイラにも分からねえ」

フェレ=イス：「何にせよ、全てはあ

84 『まあプレイヤー視点だと明らかに真っ黒なんだけどな(笑)。——イスマイル』



の中にいる相月さん本人からも聞いた方が早いって事だね」城塞に目をやる。

イスマイル：「実は相月さんについては学校で問題になっていてね。少しすれば警察沙汰になる」現実世界の話をしなから進もう。

GM：会話をしながらも先へと進む＜享受者＞たち。やがて、石造りの巨大な城門が見えてくる。城門の上では君たちが戦った小鬼と同じような姿の怪物が、何やら奇声を上げながら青白い光の塊に鞭を振るっている。こちらに気づいた様子はない。ここで、《魔術知識》で判定してみてください。

フェレ=イス（コロコロ）5 成功だよ。
タルジュ：俺と兄貴には期待しないでくれ（笑）。

GM：フェレ=イスは、青白く光る塊が、人の魂である事に気が付いた！鬼……獄卒たちは、魂に鞭打って城壁に石を積ませている。魂たちは責め苦を受けるたび、その一部がちぎれて黒い石材となり、魂たちは痛みを耐えながらその石を一つ一つ積んでいく。見れば城門や城壁を形作る黒い石材からは、元となった魂が発したであろう悲鳴が聞こえてくる。

イスマイル：「ちょっと待ってくれ、そうだとするとこの城壁……全部元は

人間か!？」

GM（ダルフィン）：「《獄》を作り、維持するためには人間の魂がたくさん必要なんだ。だからヤツらは人間をたぶらかし魂を集めてる」ダルフィンが吐き捨てるように呟く。ちなみに廃人化現象については、オープニングで説明した通りネットでも話題になりつつあります。クラス内でも「身内が廃人化した」という噂が飛び交ったりもするくらい。

タルジュ：「うへえ、ロクでもねえな」つまりニュースで出てた廃人化と＜邪霊＞には繋がりががある、ってことか。「で？ あれ、正面から殴りこみやすいのか？」

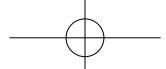
フェレ=イス：「全部を相手してられないし、忍び込む方がいいんじゃないかな」

GM：城門は完全に閉ざされており、鍵穴も見当たらない。開けようと思ったら力づくで開けるか、隠された開門方法を探すしかない。この城門を通るためには全員で以下の判定を行ってください。

【継続判定】

《剛力》、あるいは《機械工作》で目標値 10。

ただし判定するたびに《防御》か《回避》で目標値 3 の判定が必要。



失敗すると城門から飛び出す黒水晶の棘で、5点ダメージ(装甲値無効)を受ける。

GM：もちろんこの判定にも、ダルフィーンの補助は有効です。

タルジュ：じゃあまず、《剛力》も《防御》も得意な俺からいくぞ。ダルフィーンの支援も借りて(コロコロ)5成功。回避も成功！

イスマイル：よし、俺達も行くぞ!!(コロコロ)こちらは《剛力》で3成功。黒水晶のトゲは避けた。

フェレ=イス：暗器のく⁸⁵侵食の手があるから《機械工作》は4成功。《回避》にダルフィーンの支援を使つて(コロコロ)う、失敗。5点ダメージを受けて生命点残り19。冗談抜きで痛い!!

GM：フェレ=イスが隠された鍵穴を見つけた瞬間、それを拒絶するように鍵穴から黒水晶が飛び出し、君の手に突き刺さる。

フェレ=イス：「いっ……」とかいいながら、棘を抜いて手を押さえる。「取り合えず開いたと思うよ」

イスマイル：⁸⁶「エリクサがあるな。使⁸⁷うかい」

⁸⁵ レベル1の暗器。《手業》《機械工作》の達成値が常に上昇する。

⁸⁶ 2d6 生命力を回復出来る薬。ただし、24時間に一回しか使えない。同じように、気力を回復するテリアカという薬もある。条件は同上である。

⁸⁷ 『この世界でのテリアカ・エリクサの扱いはどうする? ほら、1日に1回しか使えないじゃ

フェレ=イス「うん。ありがたく頂くよ」ごくごく。

GM：苦勞の甲斐あって、扉は重々しく開いていく。中は外観同様、石造りの堅牢な廊下が続いている。そして奥の方から、微かに人々の歓声が聞こえてくる。

フェレ=イス「こんなとこで、歓声?」イスマイル：「人か、あるいはさっきみたいな化け物がたくさんいるってことだろうな」注意しながら進もう。

タルジュ：「おう。俺が前衛な」イスマイル：「フェレ=イス君は真ん中で。僕は後ろを警戒する」

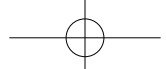
GM：君たちは廊下を慎重に進む。進めば進むほど歓声は大きくなっていく。さらに進むと廊下の先が明るく輝いている。なにかの入口なのだろう、歓声はその奥から聞こえてくる。

イスマイル：ロクなことはしてなさそうだなあ。

フェレ=イス：まあ行くしかないね。警戒は怠らず。

GM：では覚悟を決めて君たちは先へと進む。一瞬世界が光で包まれ、気が付くと……君たちは、^{コロッセオ}円形闘技場の観客席に立っていた。

ない。――フェレ=イス「『(獄)内の時間経過が適用されます。現実世界とは時の流れが違うということ。――GM」



●城塞の支配者

闘技場はまだ作りかけのようで、あちこちに穴が開いていた。壁も床も観客席も全て黒光りする石で出来ており、席には誰も座っていない。それなのにどこからか歓声が立ち上り闘技場中に響き渡る。そして中央の舞台では2人の剣闘士が今まさに武器を交えていた。

片方は全身鎧をまとい、斧槍を縦横無尽に振り回す屈強な戦士。

そしてもう片方は針のように細い短剣を構えた暗殺士。

2人は時に切り結び、時に距離を取りながら一進一退の攻防を繰り広げている。

タルジュ：「リアルだなー」

イスマイル：「暢気に見てる場合か」
今までのことから考えると、その2人は知っている顔じゃないか？

GM：2人の戦士を観察するなら《感覚鍛錬》⁸⁸の判定をどうぞ。

一同：（コロコロ）成功！！

GM：君たちは気づく。全身鎧の戦士は君たちが所属するマーリックの長、通称マスターだ。『アナスタシス』のゲーム中では不利なはずの、板金鎧をがっちりと装備した魂装士⁸⁹です。

88 おおよそ五感の鋭さを表す一般技能。

89 ジャハンナムに漂う人の魂を操り、それらを

イスマイル：「おい、アレ！マスターだぞ！」

フェレ=イス：じゃあもう一方も、最近ログインしてない魔人⁹⁰の人だったりするんじゃないの？

GM：当たり前です。もう片方の暗殺士にも見覚えがあります。ゲーム内のトッププレイヤーの1人ですね。

フェレ=イス「ダルフィーン。マスターも僕たちと同じようなく享受者⁹¹なの？」

GM：「いや、あれは魂だけだ。お前たちく享受者⁹²とは違う」

タルジュ：「となると、無理やり捕まった部類の方か」なら話は早い。とつとと助けようぞ。

イスマイル：「さて。観客席には俺たちだけ。動いたらすぐにバレるぞ」

タルジュ：「けどよお、あれがマスターなら助けねえと」

GM：タルジュがそう口にした瞬間。マスターの斧槍がついに暗殺士をとらえる。舞台にしきつめられた砂を

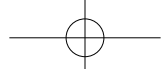
鮮血で赤く染めて暗殺士が倒れ、そして歓声が更に大きくなる。『コロセ！コロセ！コロセ！敗者ニ死ヲ！敗者ニイキル価値ナシ！敗者ニ死ヲ！』

フェレ=イス：「これ、まずくない？」

イスマイル：「ああ、まずい！マスターに殺させる気だ。止めるぞ！」翼を

武器に憑依させて戦う術技。絡め手や、敵にデバフをかけつつ攻撃する事を得意とする。

90 この場合は超高レベルプレイヤーの意味。



広げ、飛び上がる。

タルジュ：「おらっ」客席を蹴って、舞台に跳躍だ！

GM：君たちは観客席から一足飛びで舞台へと降り立つ。マスターは君たちを見やると、動揺したように頭を振る。

フェレ=イス：「マスター、ボクたちだよ！目を覚まして！」

GM：しかしそこで会場全体に響きわたる声。『さあ、新たな挑戦者が現れた。戦え！強さこそ全て！強者が全てを手に入れ、弱者は虐げられ抑圧される！そして勝者であり続けるためには勝つしかない！』その声に反応するように、マスターが再び武器を構える。

タルジュ：「くそ、美礼か。どこにいやがる」

フェレ=イス：今はマスターを助けるのが先！「マスター、しっかりして！ボクたちが分かる？ マーリクのメンバーだよ！」

GM：呼びかけるのであれば《意思疎通⁹¹》で判定どうぞ。必要達成数は秘密。判定に失敗したらマスターとの戦闘は避けられないと思ってください！

一同：うおー！（ころころころころ）

フェレ=イス：…よし、ダルフィン⁹¹の支援をもらって5成功！

⁹¹ 文字通り意思を疎通させるための一般技能。

GM：では3人の声が届いたのか、マスターが頭を押さえ膝をつく。「うう。貴公ら……イスマイル、タルジュ、フェレ=イスか？」

フェレ=イス：「良かった。通じた」マスターとの殺し合いにならなくて良かった。

イスマイル：問題は、この和解^{美礼}がこの世界のご主人様が許してくれるかどうかだな。

GM：イスマイルは勘がいいなあ（一同笑）。マスターが膝をついた瞬間、歓声が罵倒へと変わる。

『敗北者！敗北者！敗北者ニ死ヲ！敗北者ニ価値ナシ！』

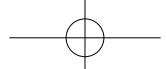
飛び交う罵声の中、闘技場の両端にある入退場の門が音を立てて開き、相月美礼が歩み出てくる。黒い金属鎧を身に纏った女戦士の姿で、頭には不気味に輝く冠を被っている。

イスマイル：「おっと、来たぞ。ご本人だ」

タルジュ：「おい、ミレー！すげえカッコだな！」オレたちも人の事は言えないが（笑）。

GM（美礼）：「邪魔をしないでもらいたい。その者は戦いを放棄した。」

言語の通じない相手に使用したりと、採用の幅は広い。



この闘技場で戦いを放棄する者は敗者。敗者に価値なし、故に殺す」現実世界の彼女とは似ても似つかない、冷淡で傲慢な声だ。

イスマイル：「キミは本気でそんなことを思っているのか？」

GM（美礼）：「思っている？ 違う。これが真実だ。偽りの綺麗事を並べ立てたところで世界はそうなっている。故に私は勝者であり続ける！ 勝って全てを支配する！ 何人からも縛られず、何人をも縛る者である！」

タルジュ：「だーめだ、話間かねえモードだな。おい、イルカ！ あれってどうにかなんのか」

GM（ダルフィン）：「あいつはシャドウだ。本体じゃねえぞ」

フェレ=イス：「シャドウ？ 心理学的な方の？」

GM（ダルフィン）：「そうだ。＜^{パレス}獄＞の支配者の想いが具現化した、分身ってところかな」

タルジュ：「じゃあ殴っても別に職員室に呼び出されねーってことだな！」拳を握りしめて前に出る。

フェレ=イス：「そのシャドウとやらを何とかしちゃって大丈夫なの？ 本物の相月さんに何かあったりしない？」

GM（ダルフィン）：「分かんらん！」ダルフィンが力強く応える。

フェレ=イス：「ああ〜もう、肝心なと

ころで駄ルフィンだなあ」仕方ない。こちらも戦闘準備！

GM（美礼）：「その者を助けたければ、お前たち自身が勝利者となることだな！」美礼のシャドウは、そう言うのと剣を抜き放つ！！

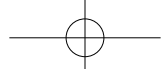
イスマイル：「悪いが、そのルールは僕のルールじゃない。だからそれに従うつもりもない！」

GM：OK。ではここは判定で勝敗を決めたいと思います。マスターを救うためには《好きな術技》で協力判定を行ってください。必要達成値は合計 9。失敗するとマスターは殺され、更に皆さんは生命力に 5 点（装甲値無視）のダメージ⁹²。更に更に、オマケで墮落ポイントも 1 点追加されます。

タルジュ：いらねーよそのオマケはよ（笑）。

中々重たいペナルティの判定だが、PC 達は全員が 3 ずつ成功。ピツタリ目標値を達成する！！

92 <享受者>は判定の際、「墮落」することができる。これは邪霊の囁きを受け入れ、彼らの力を借りるというもの。具体的には 1 度の使用で「墮落ポイント」というものが 1 点加算される代わり、振った後のダイス目をひとつ、自由に好きにする事が出来るという強力なもの。ただし、この「墮落ポイント」を 5 点まで溜めると重いペナルティを受け、6 点に達すると<墮落者>として NPC になってしまう……という、扱いの難しいヒーローポイントだ。尚、成長時にランクポイントを 1 消費すれば貯めた「墮落ポイント」を 0 まで下げる事が可能。



フェレ=イス: おっ、無駄なくピッタリ。

GM: おお、凄い。では君たちは紙一重で美礼の剛剣をかいぐり、逆撃を加える事に成功する!!

タルジュ: 「どっ」 剣を右腕の斧で受け、「せい!」左腕のく射俱を射出して美礼をぶっ飛ばす!!

イスマイル: 「小手エーッ!!」美礼の剣をタルジュが防ぐのと同時に、その柄を叩く。武器落とした!

フェレ=イス: 落ちた剣に【放ち葬る炎】を投げつけ、さらに遠くへと弾き飛ばす。「いつもいうけど、前衛ちょっと突っ込みすぎだから!」

GM: (即席なのに見事な連携だ 笑)。

イスマイル: ゲーム内じゃ、長くパーティーを組んでるからね!! 「勝負あったな。まだやるか!」

GM: 遠くへ弾かれた剣を見て、地面に倒れ伏した美礼は呆然と呟く。

「負けた……私が敗北者? I'm a loser⁹³?」そして彼女の身体が音を立てて溶けていく。「いやだ、負けるのはイヤだ。イヤ……」瞬きする間に、美礼のシャドウは完全に消え失せてしまいます。

フェレ=イス: 「か、勝ったの?」

イスマイル: 「少なくとも、彼女は自分が負けたと考えたみたいだな」

93 『お前何言っただ(素ツッコミ)。——イスマイル』『いや、思わず面白くなっちゃっただけです。お気になさらず。——GM』『気になるわ(笑)。——タルジュ』『おクスリキメ過ぎ案件。——フェレ=イス』

GM: 彼女が溶けた跡を見ると、何か光輝くものが落ちている。

タルジュ: 「ドロップ品まであのかよ」 拾うぞ。

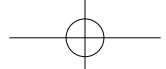
GM: 白く輝く貝殻のような石片だ。タルジュが拾った瞬間、君の脳裏にイメージが流れこんでくる。どうやら、現実世界の相月美礼の記憶のようだ。抑圧された現実世界。ゲームである「アナスタシス」の中でだけ本当の自分を解放できた事。そして他プレイヤーからの賞賛を受けて満たされ、更にゲームにのめり込んでいった事……。具体的な映像というよりは、彼女の持ってた想いのようなものです。他の人に渡せばそのイメージは共有されますよ。

タルジュ: 「やっぱり美礼もプレイヤーだったんだな」 しかも廃プレイヤーっばい。

イスマイル: 「なるほどな。これは分かる」 僕も似たようなものだからな。

GM: そんな君たちに対して、マスターが声をかける。「どうやら貴公に救われたようだ。ありがとう。何やら記憶があやふやでどうしてここにいるのかも分からない。気づけば命令に従って戦っていた」

フェレ=イス: 「無事でよかったよ。最近見なかったから心配してたんだ



よ」

タルジュ：「まさかのオフ会だな」いや、マスターだけオフじゃねえのか？

GM：そうですね。話を聞くとどうやらマスターには君たちほど現実世界とく^{パレス}獄の区別がついていない様子です。

フェレ=イス：夢の中みたいな感じなのかな。「マスター、この中の事を知ってる限りでいいから教えて欲しいんだけど」

GM（マスター）：「ああ。この城塞の事なら多少は分かる」マスターは、この世界について以下のことを教えてください。

・このく^{パレス}獄の主は玉座の間にいる。ただし玉座の間に入るためには鍵が必要。鍵は複数あり、く獄>内に隠されている。

・闘技場から行ける場所としては牢獄、図書室がある。

・舞台中央に空いた穴の中に飛び込めば牢獄に、美礼のシャドウが出てきた入退場門を抜ければ図書室にたどり着く。

イスマイル：「四行詩の達成を考えるなら、玉座から相月さんを引きずり落とすのが必要って事になるか」

GM（マスター）：「出来る事なら私

も力を貸したいが、すまない。どうしてかひどく疲れた」彼は尻もちをついて地面に座り込む。

フェレ=イス：「無理しないでいいよ。ダルフィン、ここで休ませて平気かな？」

GM（ダルフィン）：「ああ。今は獄卒もいないし、ここでならその魂も休むことができそうだな。どのみち連れて歩けねえし」

イスマイル：「魂は連れていけない、と」つまりマスターや他の人間を解放するには、このく獄>自体を何とかしないと行けないということだな。

フェレ=イス：「じゃあ、玉座に向かうために必要な鍵を探しにいきましょうか」

タルジュ：「うっし、さっさとやっちゃおう」

GM：「ならばこれを持っていけ。せめてもの礼だ」魔具・<<衛身>>⁹⁴×1つ、エリクサ×1つ、テリアカ×1つ。マスターは以上の品をくれます。

イスマイル：「サラッとSR指輪をよこしてきたぞマスター！」

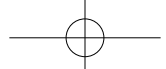
フェレ=イス：「凄い、高級品じゃん！」

タルジュ：「うわ、高えやつ」

相談した結果、ダメージを受ける

⁹⁴ 装備者の装甲値を1点上昇させる魔具。強力だが、定価で購入すると6000Diもする高級品。

⁹⁵ スーパーレア。ここではゲーム内でのレアリティが高いという意味。ゲームによっては更にこの上にSSR、URなどグレードがあったりもする。



ことが多いタルジュが《衛身》⁹⁶を持つことになった。

GM：君たちは休息するマスターを残し、闘技場を後にする。さて、どこへ行きましょう。

タルジュ：「牢獄でいいじゃねーの」図書室ってなんか頭使いそうで嫌だし。

フェレ=イス：「どのみち、図書館も後から行かないといけなかもしれないのに（笑）？」

イスマイル：「お前なあ」まあ、他に捕まっている者と話せるかもしれない。

GM：牢獄ですね。では君たちは牢獄へと向かうため舞台に空いた大穴の前にやってくる。中には深い闇が広がっており底は見えない。

イスマイル：「飛び降りろ、ってことかね」

タルジュ：「兄貴だけイージーモードじゃん」だが俺は一番が好きな男！先に飛び込む！とりゃ！

イスマイル：「……あいつは脳がイージーモードか何かか」ため息つきつつ飛び降りるぞ。

96 『そうか、魔人たちはこういう指輪じゃらつけてるんだって。——タルジュ』『高レベル享受者は、最終的にはそうなるね（笑）。——GM』『魔人中の魔人は、わざわざ暗殺士を嗜んで、暗器の《侵食の指》で指を増やして、指輪を12個装備するらしいな!! ——イスマイル』『装魂術士に捧げる手斧を、自分が持てるだけ持つ。それが高レベルプレイヤーの嗜み。——フェレ=イス』

フェレ=イス：「おい、平気ー？」

GM：耳を澄ましても激突音などは聞こえないし、2人の返事もない。

フェレ=イス：「うー——ん、【ファイアジェット⁹⁷】とかまだ使えないし……仕方ないか。どうっ！」

GM：最後にフェレ=イスも飛び込み、＜享受者＞たちは闇の中へと消えていった。

●罪人さん、いらっしやい

GM：気が付くと君たちは見知らぬ場所に立っている。息苦しくなるほど狭い空間。天井が低く上から押さえつけられるような圧迫感を感じる。奥の方から複数の悲鳴が聞こえ、それが壁に反射して響いている。

タルジュ：「またなんかいそうだな」そっちに行くぞ。

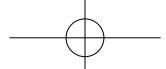
イスマイル：「たまには様子を見るってのも学んでほしいが」

フェレ=イス：「警戒って言葉覚えさせた方がいいんじゃないの？ 肉体的に」前方の様子は分からないかな？

GM：では《感覚鍛錬》で判定をどうぞ。

フェレ=イス（コロコロ）うん、2成功。

GM：フェレ=イスはその悲鳴の声色
97 3レベルの黒炎術。全身に黒炎を纏い、飛行できるようになる。



に聞き覚えがある気がする。濁った悲鳴だが声の主は3人、いずれも女性。

フェレ=イス：「聞いた事のある声かも」 あ一分かった。あの不良たち。相月さん、カツアゲ被害にあってたっていうじゃん。

イスマイル：「なるほど。今までの流れからすると彼女を苦しめていた人間が悲鳴の主、と予測出来るな」

GM：先頭をいくタルジュは、しばらくすると鉄格子にぶつかる。

鉄格子の奥にも大きな部屋が広がっており、そこには凄惨な光景が広がっていた。

用途の分からない金属製の道具が壁一面に並べられており、床には黒く変色した血がこびりついている。

そして部屋の中では、今まさに3つの魂が拷問を受けていた。

1人が拷問を行い、1人が拷問を受け、残りの1人が拷問をただ見ている。その役割は頻繁に変更され、前に行われた物よりも苛烈でなければ自分自身が再び拷問を受けよう。

<享受者>たちの目前で役割は瞬時に入れ替わり、その度に魂たちは悲鳴を上げる。そしてそんな拷問を部屋の奥にいる人影が笑って見て

いた。

笑っているのは美礼だ。今度は拷問吏を模しているのか、黒いローブを身にまとい、先ほどと同様に王冠⁹⁸を被っている。

彼女はまだまだ<享受者>たちに気づいていないようで、拷問を眺めながら魂たちに罵声を浴びせている。

「己が無自覚にどれだけ人を傷つけたか、その身をもって味わえ！ 声を上げても無駄だ。誰も助けてなどくれないのだ！」

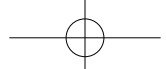
フェレ=イス：「まさに因果応報だね」
タルジュ：「けど、カツアゲの仕返しにしちゃやりすぎだろ。止めようぜ」
鉄格子を開けられるかな。

GM：見たところ鉄格子に扉はありません。そしてそこでようやく美礼が君たちに気づく。「旅人か？ あいにくここには余所者が踏み込んでいい場所ではない。さっさと立ち去れ」

イスマイル：「いいや、見過ごす訳にはいかない。止めさせて貰う」 銘刀を抜き、瞬時に鉄格子を切り開こうとするが……。「これ、切れない奴だな？」(笑)

GM：はい。何でも切り裂くイスマイルの銘刀が、なぜかこの鉄格子を切

98 『彼女、形から入るタイプなんだな。——イスマイル』『女王様になったかっただねえ。——フェレ=イス』



断することはできません。

フェレ=イス：「相月さん、こんな事で復讐しても同じ土俵に上がるだけだよ！」

GM(美礼)：「ハッ！ それこそ綺麗ごとだ！ 同じ土俵に上がるな？ そんな言葉、自分が受けたこともないから言える！」

イスマイル：「キミの復讐は歯止めが利かなくなっている状態だ。このままだとキミ自身も取返しがつかない状態になるぞ」

GM(美礼)：「やめろと言われて止めてくれるか？ 相手が増長するだけ。弱者は声を上げる事もできず、ただただ耐えることしかできない！」
美礼のシャドウは冷たく笑う。

フェレ=イス：「ぐう正論だね。どうする、生徒会長？」

イスマイル：「正論？ 違う、正論とは正しい論理のことだ。彼女の論理は、『自分の行いを正当化する』ものであって、正論ではない！」

タルジュ：「とは言え、この美礼を説得するのは骨が折れそうだなあオイ。」

イスマイル：「正論は受け入れる側にも心の余裕が必要だ。そして彼女には今その余裕がないって訳だな。」

フェレ=イス：「かといって、説得(物

99 『カットアゲ仕返すくらいにしとこう。——タルジュ』『ヤンキー的解決法はどうか……(笑)。——フェレ=イス』

100 『決まった！ ——イスマイル』『自分で言わなければね。——フェレ=イス』

理)もどうかと思うんだけど……。

GM(美礼)：「ふん。それともお前たちがこいつらの代わりに痛みを受けてみるか。口だけなら誰だって綺麗事が言えるぞ？」

タルジュ：「おっ、代わりに受けりゃいいってんなら、俺がやるぜ！」 ま、クラスで放置してた俺も悪いからな。

フェレ=イス：「驚いた。生徒会長の弟くん、びっくりするぐらいお人よしなんだね」イスマイルに。

イスマイル：「それ言うと本人は怒るからやめとけ。あいつは馬鹿だし喧嘩もするしサボりもするが、道理の曲がったことは1つもやらない。馬鹿だが」大事なことから二度言う。

GM(美礼)：「……よし。いいだろう」すると鉄格子に扉が生まれ、開かれる。

タルジュ：「こいよオラァ！」 入るぞ！

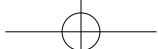
GM(美礼)：「美礼はイスマイルとフェレ=イスを見やる。「お前たちは仲間に痛みを背負わせて、自分は高見の見物か？」

イスマイル：「僕らだけ除外、という訳にはいかないのだろう？」

GM(美礼)：「それを決めるのはお前たち自身だ」

イスマイル：「そうか。なら生徒会長として多少の責任はあるし、乗りか

101 『タルジュ、兄貴が絡まない結構クールだね。——GM』



かった舟だ、僕も通して貰おうか」
中へと進む。

フェレ=イス：「うーん、本人の痛みは本人にしか分かんないし、それにボクは生徒会長の弟くん程お人よしでもないんだよね」 そもそもあんまりクラスにいなかったから相月さんの事もよく知らないし。

イスマイル：「まあこれはただの自己満足さ。君が乗る必要はないと思うよ」

フェレ=イス：「そうだね、でもそういう青臭いの嫌じゃいじゃないよ」 だから付き合おう。相月さんの為じゃない。この莫迦な人たちのために。仲間だからね。

イスマイル：「すまない、迷惑をかける」

フェレ=イス：「今度、高レベルの狩場に付き合ってくればそれでいいよ」

GM(美礼)：「いいだろう。お前たち3人、等しく痛みを分け合えばいい」3人とも入ってきた事に対して、美礼のシャドウは心なしか動揺したようだ。しかし次の瞬間、それまで拷問を受けていた魂と君たち3人の位置が瞬時に入れ替わる!!

102 『デスベナ食らった分も取り戻したいからね! ——フェレ=イス』『キミ、根にもつねえ! ——イスマイル』

●拷問をする側、される側、傍観する側

イスマイル：「相月君、確かに君が苦しめられ、周囲がそれを傍観してきたのは真実だ。だが、それは真実の一端でしかないんだ」 キリッと
言った瞬間に位置が移動していた。

「……あ、そういう」(一同爆笑)

GM：いい事を言った瞬間、石抱きの¹⁰³の刑に処されるイスマイルであった。

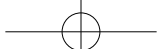
イスマイル：めっちゃハードじゃないか!

GM：というわけで、早速協力判定のお時間です。《拷問》もしくは《自我》で、必要達成数は、3人で合計9。ただし各PCの必要達成数を、3人でそれぞれ割り振って判定前に申告してください。失敗したPCは自分の必要達成数との差分×5点を、生命力・あるいは気力から減らして頂きます。もちろん、達成数が合計9に届かなければ何回でも判定してもらいます。

タルジュ：精神5だから《自我》はわりと得意! 「あんだけ言ったんだから俺が喰らうぜー」 カモン! ハイ!

GM：ちなみに美礼は君たち3人が

103 江戸時代に行われた拷問の一つ。正座させられた膝の上に石を乗せる事で、対象に凄まじい苦痛を与える。



一緒に入ってきた事にかなり動揺していた。まさか君たち3人とも拷問を受けるとは思っていなかったのだろう。

実はGM、3人が必要達成数を同値で割り振れば「苦痛を等しく分け合った」として無条件でクリアできる裏ルールを設定していた。だが、PLたちはさすがに気づかない。そりゃデータの的に有利な人に対して達成数を多く割り振るよね（GM談）。

タルジュ：「じゃあ兄貴、見とけよ」
オレは4達成数分受け持つぜ。

イスマイル：「僕にそういう趣味はない！」 すまん、精神力には全く自信がない。2達成数分¹⁰⁴だけ受け持つ。

フェレ=イス：じゃあ僕は3達成数分（コロコロ）あ、5成功。《拷問》うまい！ ちょっとボク、拷問がうますぎた。¹⁰⁵

イスマイル：フェレ=イス君、拷問上手くな〜い？（コロコロ）1成功で5点ダメージか。生命力に食らっておこう。

タルジュ：（コロコロ）ぐわーオレも1成功だけ。気力に7点、生命に8点ずつ受けとくわ。

104 「弟だ！ 弟を一番ひどい目に遭わせてくれ！ って言わざるをえない。——イスマイル」
『そこはプレイヤーの発言でしょ！（笑）——フェレ=イス』

105 最低系女子。

GM：君たちがその試練を初めてからどのくらい経っただろう。具体的な描写は避けるが、君たちは拷問し、拷問され、そして気が付けば解放されて石の床に放り出されていた。

フェレ=イスは無傷、する方もされる方も実にうまく成功した。一方タルジュとイスマイルは度重なる拷問で身も心も痛めつけられる事に。

GM：四苦八苦している君たちを、美礼が見下ろしているよ。

フェレ=イス：「ふう……ちょっといい仕事しすぎたかな」 爽やかに額の汗を拭っちゃうね。きらきらしてる。

イスマイル：「なんでキミ元気なんだ」

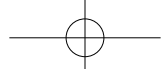
フェレ=イス：「なんでも加減次第なんだよ」 ほら、黒炎と白炎¹⁰⁶ってそういう使われ方もするっていうし。

タルジュ：「美礼、どうだオラあ！」
痛いけどここはやせ我慢！

GM（美礼）：「見事だ。お前たちは拷問に耐えきった。拷問の厳しさ（必要達成数）に差はあったがな」 見れば美礼の身体が足元から溶け初めている。

イスマイル：「さて、僕達の話聞く気になってくれたか」

106 白い炎は癒しの炎。黒炎が攻撃的なものであれば、白炎は回復等を司る。尚、ゲヘナにおける獄の責め苦で、黒炎で痛めつけ、白炎で回復し、そしてまた…という拷問は日常的に獄卒によって行われている。



GM (美礼):「私に話があるなら、玉座の間まで来るがいいさ」 そう言いつつ、美礼の顔が歪んでいく、「だが忘れるな! お前たちは強かったから耐えられた。それだけだ! 弱者は……本当に弱い者はただ耐えるしかないんだ!」そして溶けて消えた後には闘技場の時と同じように白い欠片が落ちていた。

フェレ=イス:「これ。図書室も回って欠片を集めないといけないじゃない?」

イスマイル:「自分の心のうちを全部曝け出したんだろうさ」欠片を拾う。

GM: 拾うと、またそこから美礼の感じたであろうイメージが流れ込んでくる。イジメを受けている事。誰も助けてくれない、誰にも助けを求められない恐怖や苦悩、後悔、そして痛み。見えて気持ちのいいものではない。

イスマイル:「予想していた通りだが、不愉快極まりないな。見るか?」

タルジュ:「いらね。1回目と同じようなやつだろ」

フェレ=イス:「受け止めるんじゃないの? 弟くん」

タルジュ:「見たって別にやること変わらねーもん。ミレーが見ろっていうなら見てもいいけど」

フェレ=イス:「じゃあ見ようよ。これ

が残ったって事は美礼さんが見て欲しいって事だよ。誰も見て見ぬふりをした彼女の苦痛をね」受け取ろう。タルジュ:「なるほど、お前頭いいな」じゃあオレも。

フェレ=イス:「ボクたちはただ知る事しか出来ないし、それを理解できるなんて思わないけど、彼女の想いに対して行動を起こすかどうか。それはボクたちの自由だよ」

イスマイル:「そうだな。本当の彼女に会ったら色々言ってやらないとな。では行くか。次は図書館だ」

GM: では君たちの前の空間が裂け、扉が現れる。どうやら図書室に繋がっているようで、扉の向こうには無数の本棚が映っている。

タルジュ:「めっちゃ親切だな」

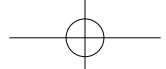
フェレ=イス:「よっぽど来て欲しいんだろうね」

GM: では君たちはそれぞれの想いを胸に、美礼の心のく¹⁰⁷獄の更なる深淵へと進んでいった。

●地獄の教室

GM: 君たちがたどり着いたのは、黒ずんだ本棚が整然と立ち並ぶ広い図書室だ。本棚の間に作られた通路が奥へと伸びている。

¹⁰⁷ ちなみに牢獄にいた魂3人は、疲弊しきっていて何も情報は聞けなかった。



イスマイル：「また厄介なことになり
そうだが、奥に進むしかないんだろう
な」

タルジュ：「だな。今度は何をやって
んだか」

フェレ=イス：「勉強って、そんな優
しいものでもないよね、これまでの流
れる的に」

GM：君たちは覚悟を決めて図書室
の奥へと進む。先ほどの牢獄と同様、
この空間からも何ともいえぬ圧迫感
のようなものを感じる。ふと見るとあ
ちこちの床に黒ずんだ薪の痕跡のよ
うなものが残っている。

タルジュ：「何の痕だ、これ」

GM：調べるなら、《探索》で判定
をどうぞ。

フェレ=イス：(コロコロ) 3 成功。

GM：調べると、燃え残りのページ
が見つかる。「うううう……」そして
そのページから、微かに呻き声が聞
こえてくる。

イスマイル：「燃やしたのか、燃やさ
れたのか……って喋るぞこいつ」

GM：気が付くと周囲の本棚に収め
れた本からも、呻き声やすすり泣く声
が聞こえてくる。

イスマイル：「げっ」

GM：「うへ、ここにある本の一部は
人間の魂の成れの果てみてえだな」
さすがのダルフィンも、気味悪そう

に周囲を見渡す。

タルジュ：「うへえ」本を一冊手に
取ってみよう。

GM：本のタイトルは日本人の名前
になっており、表紙には人間の顔が
浮かび上がっている。どうやらその
人の来歴や記憶が本のページとなっ
ているようだ。

タルジュ：「こええ。こんなに大人数
がやられてんのかよ」

イスマイル：タイトルの名前に、覚え
はあったりするかなあ？

GM：タイトルの人名を思い出したい
なら《記憶術》で判定どうぞ。

イスマイル：「皆、この本の名前とか
覚えあるか？」(コロコロ) 1 成功。

タルジュ：「おい、聞こえてんのか？
おーい」本に語り掛けてみる。

GM：タルジュの呼びかけに反応は
ない。ページに書かれた単語から、
どうやらこの魂も『アナスタシス』の
プレイヤーだったようだ。もしかした
らイスマイルの知り合いからもしれな
い。

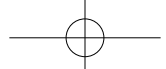
イスマイル：「この経歴、いちごパス
タさんか」

タルジュ：「いちごさん？ マジかよ」

フェレ=イス：「えっ、いちパスさん!？」

GM：全員知り合いかよ! (笑)

フェレ=イス：いや、どっちかとい
うと有名プレイヤーな感じがな…？



タルジュ：フレンドのフレンドとか、
掲示板で良く名前が上がるやつだな
(笑)。

暫く盛大な脱線。話し合いの結果、
いちご¹⁰⁸パスタさんは座空ビルドの第
一人者で、座空¹⁰⁹乗りの為の Wiki
を作り、名を馳せていることに決定。
彼の熱い検証の結果、「座空はちょっ
とかじる程度でいい」という結論に
皆に至ったという。

タルジュ：クソビルド有名人だ！

GM：検証がチ勢だったのか。

フェレ=イス：『いちご☆パスタ』って
HP で、座空の検証日記と、ゲーム
内の日常。それに、スクリーンショッ
トをふんだんに使ってブログ¹¹⁰公開し
てると思う。

閑話休題。

イスマイル：「やはり『アナスタシス』
プレイヤーがメインになるんだな」

タルジュ：「そうなると、やっぱり運
営が悪者か？」

108 アラビアンにつきもの、空飛ぶ絨毯。一人
乗りと多人数乗りのものがあり、『ゲヘナ』では魔
法の道具扱い。

109 座空を扱う技能は、『雑芸術』という大きな
括りの中の一つ、『雑芸術/座空乗り』という術技。
『雑芸術』は『刀術』や『炎術』とは違い、それ単
体では戦闘に使用するには向いていないサブ術技
であるため、これをメイン術技にするのは中々の
縛りプレイ。

110 いくらなんでも古代文化すぎる。

GM：君たちが考え込んだところで
『ギャアアアーツ!』と、図書室の奥
から悲鳴が聞こえてくる。

イスマイル：「行くぞ!」でも多分タ
ルジュが真っ先に走ってるんだろうな
タルジュ：もちろん。先頭で走って
いくぞ。

GM：駆けつけると、そこは本棚の
間に設けられた談話スペースだ。イス
やテーブルが置かれており、中央
には学者風のロープ¹¹¹を纏った相月美
礼のシャドウ。床で何かが燃えてお
り、彼女の周りには何冊もの本が無
造作に積まれている。その本たちも、
恐らくは人間の魂なのだろう。「実
にくだらな! 知識なき者は敗北者!
知恵遅れの猿は、暖をとるくらい
の価値しかないぞ!」燃え盛る炎に向
かって、美礼が嘲ってみせる。

タルジュ：「コラア! 止めろや!」椅
子を蹴倒しながらずんずん駆け寄
る。

イスマイル：えーい、バサバサとロー
プで叩いて火を消すぞ。

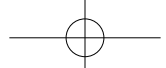
フェレ=イス：GM、これ黒炎? 赤
炎?

GM：黒炎ですね。(コロコロ) イス
マイルは2点ダメージ(装甲値無視)
を食らっておいください。

イスマイル：「あつツ!」

フェレ=イス：炎術で黒炎を制御し

111 『またコスプレしてる……。——タルジュ』



て、火を消せないかな？

GM：面白いですね。《炎術》技能で判定してください。

フェレ=イス：(コロコロ) 6 成功！

GM：ではイスマイルが強引に炎をかき消そうとした所で、フェレ=イスが黒炎を制御して鎮火した。

イスマイル：ありがとう！ できれば火傷する前にやって欲しかったが！

フェレ=イス：いや、先に飛び出していっちゃうからでしょ。

イスマイル：ぐうの音も出ない。

GM (美礼)：「おや、また頭の悪そうなヤツらがやってきたな。なぜやめなければならない？ 知識なき者は劣っている者。賢¹¹²き者が支配し、虐げるのは当然だろう？」

タルジュ：「これがオメーがやりたいルールかよ。じゃあ俺も支配してみろやコラ」うーん、とっとと攻撃したいが、物理で殴ってもどうこうならない気がする。

イスマイル：そうだな。精神的に打ち負かしてやらないと先へは進めないだろう。

GM：はい。その通りです。「いいだろう。だがこの図書室では私こそがルール。私のやり方で勝負させてもらう」タルジュに向かって美礼の

シャドウは残忍な笑みを浮かべる。

タルジュ：「あアアア!? やってやろうじゃねえかコラ」

イスマイル：「待て、考えなしに発言するな……!?」

GM：次の瞬間、君たち全員は強制的に椅子に座らされている。まるでこれから討論でも始めるかのように、テーブルの反対側には美礼のシャドウが座っていた。

タルジュ：「ま、ここは俺に任せな。俺が……ってオイ！」さっきと違って全員強制かよ！

イスマイル：「……あ、そういう」(二度目)

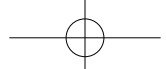
フェレ=イス：「弟くん、後で何かおごってよね」誰も望まない四者面談だなあ。

GM (美礼)：「では始めよう。この図書室では知識こそが全て！ 賢者か愚者か、私の出す問題を解いて証明して見せろ」いつの間にか君たちの前に問題文が書かれた石板と解答用紙、羽ペンとインクが置かれている。書かれている問題は知性や閃きを測るものではなく、純粹に知識を要求するタイプのものばかり。

タルジュ：「こいやァ！」何故か自信満々だぞ!!

イスマイル：しかし、これで読めてきた。彼女が感じた事を追体験させら

112 『座空に全てを捧げ苦しみ続けたいちバスさんが知恵なきものをつったかテーマ！ ——タルジュ』『さてはアンチだなオメー！ ——フェレ=イス』



れているんだな。読めてはきたが、問題を解くには全く役にたたない！

「フェレ=イス、多分なんだがこれ、僕とユキは戦力にならない。むしろ足を引っ張る奴だな!!」(いい笑顔)

GM：というわけで今回の判定は次の通りです。

・《¹¹³記憶術》で2回判定をする。必要な達成数は両方3。

・1回目の判定に失敗した場合は更に、《¹¹⁴肉体抵抗》必要達成数2。

・それにも失敗した場合は身体の一部が本に変わり、このセッション中《筋力》、《敏捷力》、《強靱力》のうち1つを-1(どの能力が下がるかはランダム)。

・2回目の判定に失敗した場合は更に【精神抵抗】必要達成数2。失敗した場合は焚書の刑に処される。

イスマイル：指をくいと動かし、
^{サポート・ブリーズ}115
【助け手を貸す風】を発動させる。発動ランクは2。(コロコロ)成功。4個のダイスの塊である小竜巻が誕生した。1度に貸し与えられるダイスは2個までだ。

タルジュ：「兄貴。そっちは任せる」

113 そのまま、記憶を確かめる一般特技。物事を覚えているかどうかの判定につかわれる。

114 肉体的な抵抗力を表す戦闘特技。毒や病気にならないか等の時に使われる事が多い。

115 1レベルの碧風術。妖霊と同じように、自身を構成するダイスを貸し与えて判定の補助を行える竜巻を呼び出す。

俺はバンッとペンを机に置いて白紙提出するぞ。

イスマイル：「馬鹿、あきらめるな!」

【助け手を貸す風】の補助をもらって行くぞー!(コロコロ)なるほど(失敗)。

フェレ=イス「ダルフィーン、やるよ!」
ダルフィーンの支援をもらえれば何とか!(コロコロ)ダメ、2成功しかない。失敗!

GM(美礼)：「3人とも愚者と認定!特にその牛、頭が悪いなりに考えもしないのはまさに愚者の証!」《肉体抵抗》判定をどうぞ。

タルジュ：「一つも分かんねーんだよコラァ!」(コロコロ)《肉体抵抗》は成功したぞ!

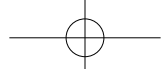
GM(美礼)：「無知の知、か。分をわかまえるのは良い事だ。許そう」タルジュは本にならない。

タルジュ：物分かりがいいのか悪いのか、どっちなんすかね(一同笑)。

しかしフェレ=イスとイスマイルは、それぞれダルフィーンと【助け手を貸す風】の支援をもらったにも拘わらず《肉体抵抗》判定に失敗!

イスマイル：ウワー全然問題解けていない!

フェレ=イス：いや、こんな場所で集



中出来ないよ！

GM (美礼)：「一方お前たち二人は知識なき分際で、それを認めようともしない！有罪だ！」というわけで減少する能力値を自分でダイスを振って決めてください。墮落したら好きな能力値を減らす事にしてもいいですよ(にっこり)。

イスマイル：(コロコロ) 敏捷！一番まずいやツ！

フェレ=イス：あれ、強靱だ。現在値が¹¹⁶0なんだけど、この場合どうなるんだっけ？

GM：能力値が0未満になると死亡ですね。

フェレ=イス：あかんやつ~~~~あかんやつ~~~~！

二人：墮落！

こうして、イスマイルとフェレ=イスは今セッション初の墮落。墮落ポイントを1点貯め込み、それぞれ《強靱力》と《筋力》を減らすことにした。

『兄が愚かである事を、弟に証明するわけにはいかないだろう？兄は常に優秀。弟の規範となるべき存在でなくては』

『こんな所で死ぬわけにはいかんよなあ。お前自身のためにも、お前の帰りを待つ兄のためにも』

¹¹⁶ 銀系の民は種族特徴として強靱力が低い。

2人の心の奥底から、邪霊の囁きが聞こえてくる。

イスマイル：ああ、畜生。その通りだ！こんな所で負けてたまるか！

フェレ=イス：「ひゃっ!? リアル邪霊のささやき!?」ワwwwロwwwタwww¹¹⁷w こっわああああ。竹生えるwww

タルジュ：「何してんだお前ら」

GM：では君たちは身体の一部を本に変えられながらも、戦う意志を失うことはなかった。「耐えたか。だがまだ試験は続くぞ。今度はお前たち自身に燃やされないだけの価値があると証明してみせろ」というわけで2回目です。《記憶術》判定どうぞ。

フェレ=イス：「いや、マジでヤバイって今実感したっていうか」ダルフィーン、今度こそ頑張ろう！

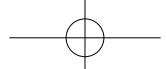
GM (ダルフィーン)：「がんばれ、＜享受者＞がんばれ！」ダルフィーンも必死にサポートしてくれています!!

イスマイル：GM、今すぐテリアカを飲んでもいいですか!? また^{サポートフリーズ}竜巻使いたいで！

GM (美礼)：「許そう。学問には栄養が必要だ」

¹¹⁷ 「冷静なんだがパニックになっているのかわからない反応ですね。——GM」『そういうロールプレイです。(キリッ) ——フェレ=イス』

¹¹⁸ 『運動会かな(笑)? ——タルジュ』『なんかサポートの描写が雑じゃない!? ——フェレ=イス』『知識を測る試験で、外部からサポートできる事って思いつかなくて(笑) ——GM』



イスマイル:よし、気力 8 点回復した。
竜巻君と一緒に、今度こそテストをク
リアするぞ。

フェレ=イス:(コロコロ) よーし、6
成功! 「ふ〜ん。保健室登校なめん
なって」

タルジュ: オレはまた名前だけ書いて
出す模様。

イスマイル:【 サポート・ブリーズ
助け手貸す風】のダ
イスを 2 個追加して—(コロコロ) ふ
む、なるほど、分かるぞ……全然分
からんってことがなアツ!!

フェレ=イス: 竜巻が貸してくれる知
恵とは……?

GM (美礼): 「キミ、愚者なのにあ
がくねえ。弟みたいに自分が愚かだ
と認めて支配を受け入れたら楽にな
るぞ」(邪霊特有の煽り)

タルジュ: いや、俺は認めてないから。

イスマイル: 「それは大きな間違いだ
な美礼君。敗北者というのは、あが
くことすらやめ、敗北を受け入れた
時にそうなるのだ。次の機会がある
限り僕はあがくのをやめないぞ」 そ
れはそれとして今回は敗北者だが!

GM (美礼): では君たち兄弟に対
して「お前たちを愚者と認める。故
に存在する価値なし! 燃え尽きろ!」
《精神抵抗》必要達成数 2 の判定
をどうぞ。

タルジュ:(コロコロ) ヤンキーは動

じない。

イスマイル: ダルフィーン補助も貰う。
みんなの力を貸してくれえー! (コロ
コロ) 7 個振って 0 成功……だと?
一同:(爆笑)

タルジュ: イルカア、仕事しろ!

GM (ダルフィーン): 「ええーつ、オ
イラのせいかな!?」 失敗したイスマ
イルは焚書の刑に処されますので、15
点の黒炎ダメージ(装甲値無視) を
食らって下さい。

美礼が睨みつけた瞬間、イスマ
イルの身体の本になった部分が激しく
燃え上がる。炎はあつという間に全
身に回り、イスマイルは火だるまと
化した!!

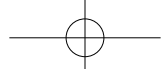
イスマイル: 「ぎゃー!」 よく燃える。

タルジュ: 「コラア、その松明野郎は
生徒会長だぞ! なんて不良の俺が
燃えずに、いつもテストでバカみてえ
に努力してる兄貴が燃えてんだよ。
てめえのルールガバガバじゃねえかタ
コ!」

イスマイル: その優しい言葉が、逆
にイスマイルを傷つけた。

GM (美礼): 「ふん、簡単な事だ。
知識を欲し、知識のためにあがき、
その知識ゆえに苦しむからだろう。

119 タルジュは術技の構成上、《精神力》も《強
靱力》も両方 5 と高い。その分のしわ寄せが、《敏
捷力》と《知力》にいつているのだが……。



……ああ、お前の言う通りだ。真なる愚者よ。己を愚者と認められないからこそ、あがくのだ。傍から見ると実に愚かしいことだ」 いっそ哀れみを込めた目で、倒れ伏すイスマイルを見る。

イスマイル：「それが、どうしたッ！」
頑張って起き上がる。「他人から見えて愚かだろうと、やらなければならないと自分で思ったのだからやる。それだけだ。それとも君は、自らやろうと思った事が無いのか？」

GM(美礼)：「……」 イスマイルの言葉にシャドウは黙り込む。

イスマイル：「何はともあれ僕らは試験を突破し、僕はペナルティも受けた。さあ、どうする」 そう、ペナルティを受けたのは！ 僕だけだ！

フェレ=イス：いや、だからかつこいいロールプレイは最後まで続けようよ(笑)。

GM(美礼)：「見事だ。お前たちは証明した。自分たちが愚かであっても乗り切れる強さがあると」 そう言うのと試験官・美礼の身体が溶け始める。「お前たちのように、そう言い切れるだけの強さがあれば、な」最後に小さく呟き、そして溶けて消え去った。床にはまた、また白い欠片が落ちている。

イスマイル：「強さ？ そんなもの、

空元気に決まっている」 べちゃ、とつぶれる。限界です！ フェレ=イス、回復頼む！

フェレ=イス：イスマイル君は仕方ないにやあ。(コロコロ【癒し暖める炎】¹²⁰で11点回復。

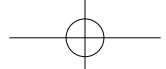
タルジュ：じゃあその間に欠片を拾うぞ。今の試練と同じような事を、ミレーが受けた記憶なんだろうな。

GM：はい。教育熱心な母親の教え、『順位を競うための勉強。とにかくいい成績をとって良い大学へ進むための勉強』に対して美礼が感じていた重圧、圧迫感が伝わってきます。また美礼の記憶の一部なのでしょう、小学校の頃好きだった天体観測の本を取り上げられて「こんな本、学校の勉強には役に立たないでしょう」と母親に言われた事が彼女の心に傷を残していた事も分かります。

タルジュ：「天体観測の本くらいいいよなあ」 投げ渡す。

イスマイル：では受け取って確認した後、フェレ=イスにも渡す。「正直なところ、彼女の母親であれば、そんな事をしてもおかしくはないな」学校での事を思い出す。

120 1レベルの、白炎術に属する魔術。傷を癒す白炎を対象に浴びせる。最も基本的な回復魔術。消費気力の割に高い回復力を持つが、単体しか回復できないため戦闘中の使用が段々厳しくなってくるのはヒーラーのお約束。《炎術》が3と6化になると範囲内を一度に回復する【降り癒す炎】が習得できるようになるが、こちらは気力消費がかなり重たい。



フェレ=イス：「うーん、趣味悪いね。

リアル¹²¹<獄>って」

タルジュ：「まー、これは嫌だよな。

俺なら暴れて抵抗するけどな」そこで

言葉のを止めて。「なるほど。だから

耐えるだけで負けを認めたんだな」

イスマイル：「そういうことだ。あの試

練を受けても負けを認めず屁理屈を

こねる度胸があれば、こうはなってい

なかったんだろう」

フェレ=イス：「やめようよ、勝ったと

か負けとか。そういうのじゃないと

思うな」

タルジュ：「そういうのじゃねえっての

は同感なんだが、美礼自体が拘って

るみてーだからな」

イスマイル：「そうだな。いずれにせよ、

これで3つ目だ」

GM：君たちが3つ目の欠片を手に入

れた事で、また新たな道が開ける。

道の先には回廊が広がっており、そ

の更に奥には巨大な扉が見える。

イスマイル：「ようやく本人に会える

のか」

フェレ=イス：「ねえ。そういえばこの

本になった腕、ここから出れたら治る

んだよ、ね？」

タルジュ：「それを言ったら、俺も獣

人から人間に戻れるか疑問なんだ

が？」

が？」

GM：「多分、大丈夫だぜ！」努め

て明るく応えるダルフィン。

フェレ=イス：イマイチ頼りにならない

返答をありがとう！

イスマイル：「僕もこのままは勘弁だ

が、まず今は玉座の間に急ごう」

GM：では君たち3人は、今度は

躊躇せず門の中へと突入した。

●隠された真実

GM：気が付くと君たちは回廊の中央

に立っている。奥の扉へと続く回

廊の道幅は広く天井も高い。そして

両脇の壁にはいくつものレリーフが刻

まれている。レリーフは今なお作成途

中のようで、捕らえられた魂たちが

己の身体を鑿と槌に変えて、一刀毎

に自分自身を苛みながらレリーフを

刻み続けている。そして奥には巨大

で豪華、だが他者を拒絶するような

威圧感のある扉が見えた。

イスマイル：「この〈獄〉のシステム

を設計した奴は本当に趣味が悪い

な」

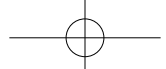
フェレ=イス：「どこもかしこもグロク

て、さすがに気が滅入るんだけど」

タルジュ：「全くだ。こんな所、とっ

121 『メタな話すると、ホンモノの〈獄〉ではないよね、ココ。……銘刀とかそのまま使えるし。
——フェレ=イス』『そこはね、おいおい。 ——GM』

122 『ゲヘナ』的にいうなら〈獄〉はそういうものだし、〈邪霊〉もそういうやつらである。公式設定通りだ!!



ととぶっ壊してやろうぜ」

GM：君たちは回廊を進み、扉の前までやってくる。壁に刻まれたレリーフには美礼が経験したのであろう辛い思いやネガティブな感情、負の記憶が刻み込まれている。「これがこの子の心の中の風景だってんなら、しんどいなあ。嫌な思い出ばかりだぜ」と、ダルフィーンも思わずため息。

タルジュ：「ムカムカする」

イスマイル：「だからといって、他人に酷い事をして良い、って事にはならない」誰も止められないのなら、僕らがやるしかないだろう。

GM：「そりゃそうだがなあ」そして君たちは扉の前に到着する。扉の横には台座があり、そこには4つの窪みが空いている。君たちが持っている白い欠片がちょうど収まりそうだ。

イスマイル：あれ？ 闘技場で1個、牢獄で1個、図書館で1個。足りないな。

タルジュ：とりあえず一個嵌めてみよう。

GM：くぼみに白い欠片がぴたりおさまる。それと同時に扉がまるでカラクリ仕掛けのように、三分の一だけ開いた。

イスマイル：「とりあえず残りも全部嵌めてみるか」がちゃがちゃ。

GM：では3つの欠片を納めると、

重々しい音を立ってて扉が開かれた。奥には底知れぬ漆黒の闇が広がっている。この奥に〈獄〉の支配者がいる。そう直観的に分かった。

イスマイル：「あれ、4つ目の窪みはッ!？」

タルジュ：「まあ開いたんならいいんじゃないねえの」

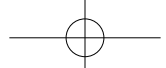
フェレ=イス：「いや、何か気になるね。ちょっと調べてみよう。見落としがあるのかも」

タルジュ：「……フェレ=イスが言った通りならよお。俺達に知ってほしいんだろ、ならレリーフになんかあるんじゃないか」

イスマイル：そうだな。回廊のレリーフ周辺を見て回って、今まで出会ってきた美礼の記憶と違うレリーフが紛れ込んでいないか確認する。

GM：では君たちはレリーフの前へと戻ってくる。相変わらず魂たちが苦悶の声をあげながらレリーフを刻み続けている。刻まれているレリーフはどれも辛い記憶や感情が現れたものばかり。また何か理由があって作成を中断したのだろうか、レリーフが削られたような跡が残っている空白の箇所がいくつもある。

フェレ=イス：「そういえば、ここを管理している相月さんは何処にいるんだろうね？」今までの場所全部に



シャドウがいたじゃない？

タルジュ：「確かに見当たらないな」

イスマイル：「どこかに紛れているか、隠れているか」

GM：ほほう。ではそこまで気づいた3人は《意思疎通》で判定してください。

一同：(コロコロ) 成功！

GM：『忘れないで。思いだして……』どこからともなく、相月美礼の声が聞こえてくる。今までとは違う、とても穏やかで優しい声色。同時に、削り取られて空白になっていたレリーフがその姿を取り戻す。

新たに浮かび上がったレリーフは、どれもそれまであった負の感情のレリーフとは全く違うものだった。

家族との温かい思い出。学ぶ事が楽しかった時の記憶。優しく誉めてくれた母親への愛情。そういった、どこにでもあるような平凡な記憶の数々だ。

フェレ=イス：「なんだ。ちゃんとあったんじゃないか、いい記憶も」

GM(ダルフィーン)：「ああ、よかった。まあそうじゃないとな」ダルフィーンは、そう安堵したように呟く。

123 『ユキ、分かるか？ 僕は分かったぞ。――イスマイル』『いやオレも分かったわ。――タルジュ』『そっかあ……。――イスマイル』『コントはその辺でいいから!! ――フェレ=イス』

イスマイル：「本人も意識出来てない、というよりは他の辛さに押しつぶされて見えなくなっている部分だったんだろな」

GM：そしてレリーフの中から白い貝殻のような欠片が零れ落ちる。『私に、伝えて』それっきり、美礼の気配は感じ取れなくなった。

イスマイル：拾って記憶を確認したあと、他の2人にも回そう。

GM：この欠片を通じて見えるのは、レリーフに刻まれた光景とほぼ同じもの。両親の事、彼女の好きな事、勉強へのポジティブな感情などです。

フェレ=イス：「こうしてみると、幸せな記憶ってさくっと嫌な気持ちに上書きされがちなんだって思うよ」

イスマイル：「まあ、僕らだってそうだしな」

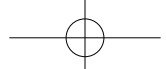
タルジュ：「まあ。そういうやつもいるんだってのは分かった」

フェレ=イス：「弟くんは違うのかい？」タルジュ：「いや、俺は最終的に必ず成功するから嫌な気持ちを忘れることに定評がある。」

スマイル：「こいつは、寝ると嫌な事を忘れるタイプだよ」

フェレ=イス：「何その才能。羨ましい」

イスマイル：「せめて説教したことぐらい覚えていて欲しいものなんだがな」



タルジュ：「いや俺は間違ってるねえから」悪い流れだ（笑）。とっとと台座に欠片をはめ込むぞ。

GM：4つ目の欠片をはめ込んだ瞬間、台座が一瞬まばゆく輝く。そして光が晴れると台座の中央に白く輝くものが鎮座していた。それは蝶の羽のような形をしたマスク。華麗な装飾が施され、煌びやかに輝いている。

イスマイル：「白の仮面だけが真実を告げる、というのはこれの事か」手に取ろう。

GM：＜享受者＞たちは『真実の記憶の仮面』を手に入れた！誰か被ってみる？

タルジュ：よし、とりあえず装着だぜ！

GM：装着した瞬間、相月美礼の感情が頭に流れ込んでくる。良い感情と悪い感情、その両方。彼女がどんな人間かは、これを被っただけで大体理解できた。

タルジュ：この年齢のポジティブ不良には貴重な体験だな。

フェレ=イス：……ちなみに、美礼の記憶の中にダルフィーン的なものはいた？

GM：過去の記憶が正確に読み取れるわけじゃないけど、美礼の感情の中にダルフィーンのようなものはいなかったよ。

フェレ=イス：ふうん。なんなんだろうなーこの子は。

タルジュ：「いやあ、みんな難しい事考えて生きてんだなあ」

イスマイル：「そりゃ人それぞれ事情があるだろうからな」

GM（ダルフィーン）：「ここは彼女の心の中だからな。それは彼女の心の凝縮したものってところかな」

イスマイル：「なるほどな。さて、最後の欠片^{ピース}も手に入れたし、そろそろ行くか」

フェレ=イス：「そうだね。彼女にこの仮面を突き付けてやらないとね」

タルジュ：よっしゃ、じゃあ扉の先に進むぜ！

GM：では君たちは白い仮面を手に、闇の中へと飛び込んだ。

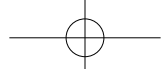
●孤独の玉座に座る者

君たちが立っていたのはとても広い空間だった。

そこは、ファンタジー映画などでよく見る玉座の間。

立ち並ぶ柱も、壁も、玉座へと続く階段も、全てが黒い石で作られていた。

階段の先には、黒く輝く石材で出来た巨大な玉座があり、そこには錯の上から豪華な外套をまとった少女



が座っている。

相月美礼だ。

そして、玉座の上空には全身が赤黒い皮膚に覆われた身長 3 m はある怪物の姿も見える。

まぶたもない一つ目。腕は 4 本で鋭い鉤爪を備えている。

皮膚を突き破るように黒水晶が身体のあちこちから生えており、それが身体中にはりついて鎧のようになっている。

怪物の尻尾の先は肥大化して檻のようになっており、その中には美礼が眠るように浮かんでいた。眠る美礼は、賜杯連の制服を着ているように見える。

タルジュ：「美礼が 2 人か。どっちが本物の美礼だとおもう？」

イスマイル：「玉座の方はシャドウだろうな。なら檻の中にいるのが本物の相月くんだ」

GM：怪物は君たちに気づくと、鋭い牙が生えた口を器用に歪めて笑ってみせる。人間のようなその仕草が、かえてこの怪物の禍々しさを際立たせていた。『闖入者がまさかここまでたどり着くとはなあ。また作成途中で、お客様を呼べるような状況じゃないんだがねえ』

タルジュ：「ああ、作り途中だったの

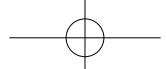
かよ。どーりでクッソつまんねえわけだコラ。さっさと美礼を解放しやがれ！じゃねーとタダじゃおかねーぞ！」

GM(ニアージュ)『威勢がいいなあ！だがオレ様を望んだのはこいつの方なんだぜ。オレ様は義理堅い方だねえ。約束はきっちり守るんだ。まあ自分に都合のいい約束の場合は、だがねえ』そういつて美礼の入った檻を優しく撫でて見せる。『それより、ここまで来たってことはためえらも邪霊の力を扱う素質があるってことだよな。オレ様の名前は<黒晶剣鎧>¹²⁴ニアージュ。オレ様と契約すれば、ためえらの望みも叶えてやるぞ。欲深い人間なんだから、叶えたい望みくらいあるだろう？』

フェレ=イス：「こんな悪趣味なダンジョンを見せられて、領く莫迦が何処にいるっていうのさ」

GM(ニアージュ)『悪趣味だろうがなんだろうが、こいつの力は現実で見ただろう？何でもできるぜえ。金か？異性か？地位か？名誉か？自由か？支配か？なんでも思いのままさ。そこのアンちゃんはどうか？ためえはちっとは利口そうじゃねえか』イスマイルを指さす。

124 『うーんやっぱりニアージュ。けど、なんか変な姿してるな。通常のニアージュは、黒水晶なんて生えてない。——イスマイル』『二つ名持ちだし、上位個体って感じか……？ けど、それにしちゃ名前は種族名のニアージュなんだな。上位個体って、固有の名前持つんじゃないかって。——タルジュ』



イスマイル：「僕の願いはお前には叶えられない。それともお前、望めば今すぐ彼女を解放してくれるか？ それに、お前。彼女の願いを『全部』は叶えてないだろ」

GM（ニアージュ）：『それはしょうがねえ。く獄が完成しなきゃオレ様の真の力は発揮できねえからなあ。でもよ、こいつの一番大きな願いは叶えてやったのさ。自分を苦しめる全ての抑圧から解放されたい！縛られたくない！支配されるくらいならいっそ全てを支配したい！って願いをな』

イスマイル：「お前なりのやり方、でな。その時点でお前は願いを叶えたとは言えない。彼女の願いのせいにして、やりたい事をやっただけだ」

タルジュ：そもそも今こいつに支配されてる状態だしなあ

GM（ニアージュ）：『それでもオレ様とこいつの契約だ。部外者が口出しは出来ねえのよ！』

『お前もそう思うだろ！』

ニヤニヤといやらしい笑みを浮かべるニアージュは、玉座に座る美礼のシャドウに振り返る。

『……その通り。現実世界は私を抑圧する。私を苦しめる檻でしかない。それなら例え悪魔と手を結んでも私は支配者となる。抑圧し返す、そして

自由を手にする』

美礼のシャドウは感情の感じられない声でそう答える。

『聞いただろ！だとよ！』

タルジュ：「兄貴！これ、あいつに届けりゃいいっぱいな」仮面を握りしめる。

イスマイル：「ああ。真実を突き付けて目を覚まさせてやろう」

GM（ニアージュ）：『あーくそ、営業活動は失敗か。一気に3人と契約完了かと思ったが、うまくいかねえなあ』君たちのつれない態度を見て、ニアージュは嘆く。

タルジュ：「ばーか。おめー才能ねーぞ」

イスマイル：「というか、お前の他にも営業活動しているヤツがいるのか？」

GM（ニアージュ）：『その情報は部外秘さあ』空中の檻から尻尾を切り離すと、ゆっくりと君たちの元へと近づいてくる。『てめえらなら、その魂だけでも価値があるだろう。せいぜい抵抗してみせな』殺して魂だけでも回収するつもりです。

イスマイル：「部外、ね」つまりはそういう言葉を使うくらいには組織だっていうってことか。「まあいい。やるぞ！」



フェレ=イス：「やるしかないね！」
タルジュ：「こいやあ！」

ここでPCたち相談を行う。なにせ、ニアーシュはこのレベルで戦うような相手ではない。まともに戦えば、敗北は必至だ。

と言っても作戦内容はシンプル。
『真実の記憶の仮面』を持ったイスマイルが単独で美礼シャドウの元へと向かい、その間タルジュとフェレ=イスはニアーシュの足止めに専念するというものだ。

タルジュ：兄貴がニアーシュに攻撃されるようなら、【撃壁】で守るから、とっとと決めてくれよな。さすがにニアーシュ相手だと長くはもたん。

フェレ=イス：タルジュ！人じゃ厳しいからね。炎術で援護するよ。

イスマイル：すまない、頼んだぞ。

GM：OK。では君たちは一瞬視線を交わすと行動を開始した。目指すのはニアーシュの後方、玉座に座る美礼シャドウだ。

フェレ=イス「ダルフィーン、行くよ！」

GM（ダルフィーン）：「おうよ！」意気込むダルフィーン。一方ニアーシュは、獲物をいたぶる時の猫のように殊更ゆっくりと近づいてくる。だが彼私の距離が10m程まで近づいた時

点で跳躍し、猛然と君たちに襲い掛かった！

続きはリプレイ本文でね♥

