



# シナリオ4: 『哀哭の守護者』

## トレーラーシート

### トレーラー

幼いころから、運命と向き合い続けてきた少年。

どれだけ父から与えられる試練が辛くても、少年の心が折れることはなかった。

なぜなら、少年にはかけがえのない友がいたから。

友と過ごす大切な時間さえあれば、どんな運命だって受け入れられたから。

しかし、残酷な父は少年に大切な友との戦いを課した。

そんな父の所業を受け入れた少年は選ぶ。友と別れる、悲しみの道を……。

アニメーション

『哀哭の守護者』

共に行こう。いずれ別れる運命でも

### シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始前にプレイヤーとよく相談すること。

PC①: デュオA、加茂諒真の友人

PC②: デュオA、加茂家と対決する

PC③&PC④: デュオB、プレイヤー人数が少ない場合、レギュレーション参照。雨井優歌の友人

### PC①用ハンドアウト

#### 〈メモリア: 加茂諒真〉

あなたの優しくクールな友人、加茂諒真。彼は闇の一族、加茂家の長男である。そして、一族に課せられた運命に従い魔宴に参加する特権を使い魂縛者となってあなたの前にあらわ

バーバス: 加茂諒真を調べる

感情(P): 友情 感情(N): 不安

れた。あなたの生存を願い、ずっと手を貸してくれて来た友との別れ。それが間もなく訪れようとしていた。

### PC②用ハンドアウト

#### 〈メモリア: 加茂真樹雄〉

闇の一族の調査を進めていたあなたの前に、突然指輪の魔術師があらわれた。指輪の魔術師は、闇の一族の当主である加茂真樹雄と、加茂家の歴史的な経緯をあなたに話すと、「加茂

バーバス: 加茂真樹雄を倒す

感情(P): 承認 感情(N): 憎悪

家の千年に渡る野望も、君たちに阻まれるかもね」と謎めいた言葉を残して消えた。その言葉が真実なら、とうとう加茂家の首領が立ちふさがる。奴を倒せばその野望はついえるのだ。

### PC③ & ④用ハンドアウト

#### 〈メモリア: 雨井優歌〉

雨井優歌。かつて、穏やかな時間を一緒に過ごしていた女子高生。そんな彼女は、副宴に敗北したことであなたに関する記憶をすべて失ってしまった。そのため、カフェ「モロー」の

バーバス: 雨井優歌を救出する

感情(P): 親近感 感情(N): 絶望

近くで彼女とすれ違ったときも、他人行儀な態度で接されてしまった。戦いを忘れ、日常に戻った彼女。そんな彼女に新たな危機が訪れようとしていた。

### レギュレーション

推奨プレイヤー: 1~4人

推奨レベル: 3を推奨するが、これ以上でも構わない

使用するハンドアウト:

▼プレイヤーが3人以上の場合

PC①とPC② (GMC) がデュオA、PC③とPC④をデュオBとする。

▼プレイヤーが2人以下の場合

PC①とPC③ (GMC) がデュオAとする。PC②のハンドアウトは使用しない。