

あの、天蓋よりも高い 楽園に住まう者よ。

概要

イブリスとの邂逅から半年。太陽の幻境域を固定に成功した黄金都市アルゾアハブに、奇妙な病が蔓延し始める。身体のおちこちに不気味な人面疽が浮かび上がり、そこから怨嗟の声を上げるといふ奇病。だがそれは始まりに過ぎなかった。

時を同じくして、シェオールより支部長代行のレティシアを介して届いたのは、かの地に轟音と共に巨大な“城”の一部が墜落した、というものだった。しかもその内部には同じ奇病に罹った生存者が居り、彼等は自分達が煉獄の民であると名乗る。

全身を人面疽に覆われ、苦痛に呻く彼の手には、神々しいほどに美しい純白の白い羽根が握られていた

レギュレーション等

PCの総ランクは200想定。確か現状、一度も墜落していない限り190ランクのはずなので、さらに10ランクと10フリーポイント分の成長を行うこと。

リフラはイブリスとの特訓で10ランク分の術技を獲得しているので、210ランクとなる。マリヘフは200ランクまでの好きな総ランクまで成長して構わない。成長したランクと同じだけのフリーポイントを獲得すること。

なお、同じく200ランクの享受者を新規に作成してもよい。

条件さえ満たせば、崇呪や紫杯連奥義などの取得を許可。また面識があれば一部首領級邪霊、イブリスらとのコネクションの取得も許可する。

アディムとハマーは通常通り登場するが、PCが妖霊使役を覚えた場合別の形でのサポートに切り替える。

シナリオ展開

各紫杯連との駆け引きによって状況が変化中、奇病の原因と思われる天使達を排除するために、獄に幻鏡域に遺跡とジャハンナム各地を奔走する流れ。分岐も無数に。ラスボスとのランダムエンカウントを含め、デッドエンドフラグがたくさん立っているので、行動如何ではあっさり

とPC/NPCがロストします。

敵となる天使の能力はわりとマジでおとなげないので気をつけてください。

プレイ記録

- ・第1話 人よ煉獄で踊れ、そして私は天国で踊る。[2009/07/12]
- ・第2話 命短し進めよ人よ。赤き血潮の冷めぬ間に。[2009/08/09]
- ・第3話 誇り掲げる旗ではないが、はためく徴は紫の証。[2009/9/23]
- ・第4話 互いが御伽噺とて、星と私は離れて歩く。[2010/01/31]
- ・第5話 伸ばすこの手も竦みはするが、君に決めたと私は聞いて。[2010/02/28]

NPC

ナシム

墮天使の青年。20年前に地上を目指して煉獄を脱した種族解放同盟の方舟の一員だったが、天使の追撃を受けて地上に落下した。反魂され方舟が天使たちの巣窟になっていることを伝える。

キャマール

天使の老人。もともとは方舟となった黒き水を産む街レガの代表。黒き水の産出に関する不正を行っており、それが紫杯連に発覚したため方舟の煉獄脱出に乗じて逃亡した。方舟内では孤立しており、ラウ教の原理主義を説いていた。出現した天使に帰依し、その仲間になったという。

マタル

元 界螺の享受者。座空乗りにして刀士であり、パルヴィーンの兄貴分。レガ崩壊の遠因であり、手段を問わず地上に帰還することに激しく固執していた。仲間である炎術師、妖霊使いの二人の享受者と共に方舟を力で統率していたらしい。天使との交戦により行方不明。

天使

ラウへの絶対的な信仰によって存在する絶対的な存在。ラウの元 方舟を根城とし、煉獄に生きる者達の殲滅を目的としているらしい。「光輝体」と思われる彼らの周辺では接触・呼吸などによってあらゆる生物が胎光球とおぼしきものを全身に埋め込まれ天使化する現象が確認されており、この病気は紫杯連によって非公式ながら天使斑と呼ばれている。症状が軽いうちは享受者等抵抗力の強いものであれば魔術などによって癒せる模様。

天使憑き

仮称マラカーヤ。天使斑が進攻し、人間を苗床にして下位の天使が発生、動き出した状態。この状態で既に苗床の人間は死亡している。魂の存在も不明である。天使憑きの周辺では全身から浮かび上がった天使斑の顔によって神語を歪め、あらゆる行いを阻害するかのようラウの99の御名が唱えられている。

“きれいな” トゥース

首領級邪霊激闘編のラストあたりで突然還って来た鐘杏 統率者。ザッハークが占拠していた地獄都市ラウへの【儀式攻撃式・隕石】等の作戦を提案したのも彼。その正体は首領級邪霊ゼーハーンの代行分体である。

“山の翁”

ハサン・バツサーハ。袈唇 首魁のひとり、蜘蛛型昆虫人の女性体。暗殺術の開祖である称号を引き継ぎ、神秘主義から分派した暗殺術の源流を伝える。大抗争で失われた二つの秘儀について知る数少ない人物。

キャラクターデータとか

・マリヘフ・ヴィント・アムシャド (総ランク 200)

できること	達成数とか
《風術》連撃	5回、初撃強制力12 (敵の《精神抵抗》は-2) くらい
《風術》回復	期待で81点くらい
《避け》	期待で16くらい
《精神抵抗》	期待で10くらい

魔術は考えず【魔薬】の使用は考慮した数値。

闘技チットがあると【空を浴びせる風】の判定数は【轟風】【奥義・弩風】【魔薬・閃】で+11されて30スタート。初撃強制力15?

魂装術を5レベルまで上げて霊巢を入れたので一般判定も「知力」基準が+2されたりペナルティに強かったり。座空には戦闘開始時だけ乗るつもり(【速座】の効果を受けるため)。ボス戦ではINSV勝てないだろうからはじめから降りててもいいような気もするが...

邪眼が完全に飾りになった(霊巢で「熱視覚」を得たため)。涙。

質問タイム

- ・アズラエルの四肢の効果の一部は「ダメージ」が上がるが、(連撃魔術を含む)「ダメージを与える魔術」に影響するか(風術もそうだが特に神語術に及ぶのか?)
 - ・まず霊巢は「アズラエルの四肢を武器に埋め込んだ」もの。四肢の基本特典は手に持たずとも身に付けているだけで効果があるが、ランクを費やして得られる特殊効果はその武器を使っているときだけ適用されるので、武器のダメージが増えるのが妥当かと。装甲やイニシアティブが上がる部分に関しては、使っている時と言っても武器とはやや関係ない部分なので、霊巢を装備してりゃ効果があるのかなと思うのだが.....
 - ・ファイアバトンとかウィンドファンについて霊巢を埋め込んだとしても、もともとファイアバトンとかにダメージが定義されてないし、そもそも炎術を使うときはファイアバトンを投げて攻撃してるわけでもないんで、こちらダメージは上がるまい。
- ・じゃあとりあえず暗器にいろいろ入れるか...
- ・マリヘフは上昇した総ランクに等しいだけのフリーポイントがもらえるのか?(というか、もらえないと気力200ないので7~8レベルの風術が使えるw)
 - ・訂正済み~