

## クエスト目的

①かつて、そこ(に)は [ ] [ ]

——だった／がいた／があった。

②けれど、いまでは [ ] [ ]

——となり(結果的に)面倒な / 不都合な / 不幸せなことになってしまった。

だから、なんとか②を変え、できれば(古き良き)①へ戻りたい。

そりゃ、様々なものの見方はあるだろう——でも、①の頃(いま思えば)なんだかんだ物事は皆うまく巡っていた。

そして②を①へ戻す、そんなことができるのは、寄る辺なき変転を踏みかため安堵させうる魔法の使い手、混沌

と戦う逍遙舞人アムンマルバンダにおいて他はない。

## 混沌の呪縛を打ちはらう【神託の魔法風景】 ——を表す風景言葉

この混沌の呪縛である②の風景を消し去るには——

——の言葉から成る【魔法風景】を放たねばならない。

以下は必要に応じて【言葉決め】すること

オフ  
シヨ  
ン 「隠された真相は？」

①が②と変わってしまった——

それは [ ] という要素が真の原因である。

オフ  
シヨ  
ン 「塞ぐものは？」

この呪縛を解かんとする我らを塞ぐ<sup>ヒートアップ</sup>存在は [ ] である。

※【重要人物表】【発見遭遇表】等【汎用存在シート】にデータを書きこむ。もし、それがデータ編<sup>ヒートアップ</sup>【存在リスト】にない存在なら、帯びる【真の風景】と放たれる【魔法風景】は【総合ステータス】のみ。【言葉決め/2語連結】で決定。【命中】は【A】、【気づき】は【11-13】とする。

オフ  
シヨ  
ン 「鍵にぎる人物は？」

【重要人物表】で決定後【汎用存在シート】に必要事項を書きこむ。

オフ  
シヨ  
ン 「その場所は？」

マップの、引いたランプに対応したマス目。

オフ  
シヨ  
ン 出発の日

この地では [ ] が今の時季を特徴づける。

時は(朝(A-6))/昼(7-J)/夕(Q-K) ※ジョーカーは引き直し。

あたりは [ ] な様子——さあ、出かけよう!

オフ  
シヨ  
ン 「運命の日は？」

\*クエストの解決は [ ] の刻、以内 / 以上 / まさにその時——でなければならない。