

Scenario : type L

# 『突然の死』

## ■シナリオ解説

6月23日の夜まで元気に生きていた先輩が、翌日、6月24日の朝に無残な死体で見発見された。

傷心中のPC1もその晩に突如現れた謎の人物に殺されてしまう。目覚めるとそこは6月24日の朝だった。

## ■シナリオタイプ：ルーブ

(巡廻もの。スタート地点[A]から進み、[B]に到達したときシナリオクリアーフラグが満たされていなければ、スタート地点[A]まで時を戻すシナリオタイプ。[B]までにシナリオクリアーフラグを満たせば、シナリオクリアーとなる)

## ■シナリオ情報

推奨人数:2人以上

必須AF判定数:6

期間:6月23~24日(2日間)

## ■シナリオキーワード：

「無限の爆死」「祖父の遺産」

## ●シナリオ前提情報

このシナリオは、プレイヤーの「ひらめき」を必要とする要素がある。謎解きがあることを伝えること。

### 真相

#### GM限定情報

**登場NPC:**<NPC1:異端『グリード』>  
<NPC2:先輩>  
龍の聖剣(ルールブック P.82)

**セカイが回る理由:**セカイは時間を廻しておらず、PC1の体に埋め込まれた『イベントキー:カイロスの時計』がPC1の死ぬ12時間前まで時を戻している。

**シナリオクリアー条件:**異端『グリード』に殺される前の<NPC2:先輩>に会い、<NPC1:異端『グリード』>を討伐する。

#### シナリオの真相:

PC1は幼い頃に異端『グリード』に襲われ、祖父によって『アーティファクト:カイロスの時計』を体に埋め込まれた。『アーティファクト:カイロスの時計』は蘇生・治癒能力があるだけでなく、埋め込んだ対象が死亡した際に12時間前まで時を戻すという力を持っている。PC1はセカイの時間跳躍によってではなく、魔道具の力で時を戻している。

<NPC2:先輩>はPC1を救うため、PC1を狙う異端『グリード』と対決し、死亡した。異端『グリード』の居場所を知っているのは<NPC2:先輩>だけであり、異端『グリード』と会うためには<NPC2:先輩>の生きている時間まで時を戻らなければならない。

PC1は6月24日の朝の段階で死を選別し、6月23日の夜まで時を戻し、<NPC2:先輩>と共に異端『グリード』を討伐しなければならない。

### NPC詳細1

#### GM限定情報

**異端名:**『グリード』

**クラス:**魔術師/領域遣い/異端者

**武器:**爆弾を爆発させる。

**行動方針1:**PC1を殺す。

**行動方針2:**PC1の周囲の人間を不幸にする。

**設定:**PC1の命を狙う異端。黒服を纏い、妖しく笑う。人の形をしているが、絵に描いたような邪悪な存在として演出する。

PC1の家に伝わる多くのアーティファクトを狙っているが、PC1の祖父によって一つも奪い取ることができず、一方的にPC1を恨んでいる。

6月23日。PC1を殺すために街に現れた。<NPC2:先輩>はPC1を守るために交戦したが、返り討ちに遭って死亡。死ぬ前にPC1の居場所を聞き出した異端『グリード』は6月24日21時にPC1を即死させる爆弾を内密に設置完了させた。PC1の死を回避するためには、6月23日の段階で異端『グリード』を討伐する以外に手段は無い。

**NPC名:**祖父(PC1の実の祖父。故人)

**クラス:**魔術師

**武器:**魔導書による魔法攻撃

**行動方針1:**PC1を守る。

**行動方針2:**PC1を救う手立てをする。

**設定:**多くのアーティファクトを持つ魔術師。高齢だったため、数年前に他界している。2つのアーティファクトの他にも宝を所有している設定だが、シナリオ内では登場しない(PC1の両親が嚴重に封印保管している、など)。シナリオ開始段階では、<NPC2:先輩>と主従関係であったことは隠されている。

### NPC詳細2

#### GM限定情報

**NPC名:**先輩(PCより年上のエージェント)

**クラス:**魔術師/霊媒師/聖職者

**武器:**魔導書による光魔法。

**行動方針1:**PC1を守るため、単身で異端を倒そうとする。

**行動方針2:**PC1を守るため、PC達と共に異端を倒そうとする。

**設定:**PC1の1~3歳年上の先輩。PC1の祖父のもとで魔術を習っていた。6月23日の段階で異端『グリード』の存在に気付いていたが、PC1に秘密にしていた。真面目で一人で抱え込みやすい性格だが、PC1を信頼しており、時間跳躍を経て再会したPC1が望むなら共に戦う。

### 他コネクション詳細

**他NPC:**龍の聖剣(ルールブック P.82)

PC達とは知り合い設定を推奨。

既に何度かPC達に手を貸し、時間跳躍の手伝いをしたことがあるが、このシナリオの件に関しては一切関与していない。AF判定で龍の聖剣と交流しない限り、真相を話すことはない。通常とは違う方法で時間跳躍を行なっているPC1を心配している(副作用を抱えているため)。

#### ・このシナリオの注意点

このシナリオでは、1シーン終了ごとに24日の夜に異端『グリード』によってPC1が殺されるシーンが挟まれる。23日の朝、PC全員が記憶を継続してミドルフェイズを再開すること。

# ●シナリオフローチャート

舞台はN市。異端『グリード』が潜伏している場所は、自由に設定してよい。

### ①マスターシーン

**導入:** PC 1のみ登場。  
**演出:** 幼いPC 1は燃え盛る家に取り残されている。炎の魔の手に逃げ遅れてしまったPC 1のもとに、PC 1の祖父が救出に駆け寄る。しかしその矢先、柱が崩れ落ち、PC 1の視界が暗転する。  
**必須イベント:** PC 1はこの火事によって瀕死の重傷を負う。死にかけてPC 1を救うため、**祖父はアーティファクト『カイロスの時計』をPC 1の体に埋め込む。**アーティファクトの効果により完全蘇生したPC 1には火事の怪我は一切残っていない。また、幼かいため記憶も薄くなっている。

### ②オープニング:PC2

**導入:** PC全員登場可能。  
 6月23日の夜20時頃。<NPC 2:先輩>と別れるシーン。親しくしているPC 1をよそに、先輩はPC 2に話し掛ける。  
**必須イベント:** 「何かあったらこれでPC 1を守ってほしい」と、PC 2に『イベントキー:翠玉碑の欠片』を渡す。詳細は明かさない。  
**演出:** NPC 2「PC 1のことが心配だから、PC 2に任せたい」  
**演出:** NPC 2「(ハッと何かの気配に気付いて)まさか……異端『グリード』、この街に戻ってきたのでは」「(何かあったかと訊かれて)何でもない。じゃあまた」

### ③オープニング:PC1

**導入:** PC 1登場。他PCは自由。  
 6月24日の朝。NPC 2が死んだことを聞かされる。ニュースでは事故死だと報道される。教会に問い合わせれば高坂が「異端事件の被害者になった」と教えてくれる。異端討伐の件についてはPC 達に任せようというが、詳細は調査中のため伝えられないとのこと。  
 何もできないまま、1回目の6月24日は21時まで時間を進める。  
**演出:** NPC 1の自宅の前では、警察官と教会のエージェントらしき者が話をしていた。

### ④オープニング:PC1

**導入:** PC 1継続登場。他PCは自由。  
**演出:** 6月24日20時過ぎ。PC 1の前に突如、黒服の人物が現れた。その人物が笑うと、PC 1の体が熱くなり、内部から爆発。PC 1は突然の死を迎える。  
**必須イベント:** 異端『グリード』が『イベントキー:突然の死』を使用。『イベントキー:必然の死』を所持しているPC 1を確殺する。  
**演出:** NPC 1「私は異端『グリード』。覚えてない? ずっと前のことですから仕方ありません。しかし思い出す必要もありません。貴方はここで死ぬのですから」

### ⑧エンディング

**導入:** 異端『グリード』を討伐することなく、NPC 2は死亡することなく、また6月24日の夜になってもPC 1が殺されることはない。  
**演出:** 異端『グリード』は最期の一撃を受けると、断末魔の叫びを上げる。そして蒼い光となって消えていった。異端によって無限に殺され続ける日々は終わりを告げたのだ。  
**演出:** (PCに教会のエージェントがいた場合) 教会に異端『グリード』討伐を報告すれば感謝される。報酬が出るだろう。

### ⑦クライマックスフェイズ

**導入:** NPC 2と共に異端『グリード』と対峙する。  
**演出:** 異端『グリード』「おや、いずれ殺そうと思っていたところで、わざわざ自分から殺されに来るとは」  
 戦闘中、クリンナッププロセスごとに、異端『グリード』は以下のトラップを発動させる。  
**【トラップボム(1D6で決定)】**  
 (1) NPC 2が支援してくれる。  
 敵1体に【HP】1D6点ダメージか、味方1体に【HP】か【MP】1D6点回復。  
 (2) マインドボム。【意志】判定(難易度:10)に失敗すると、【MP】1D6点ダメージ。  
 (3) 特にも無し。  
 (4) クラッシュボム。【体力】判定(難易度:10)に失敗すると、1D6+5点のダメージ。  
 (5) モブー掃ボム。【幸運】判定(難易度:15)に失敗すると、「分類:モブ」のキャラクターの【HP】を0にする。  
 (6) ポイズンボム。【反射】判定(難易度:10)で失敗すると、『バッドステータス:毒』を受ける。

### ⑥トリガーイベント

**導入:** 『AF判定:希望の死』に成功し、6月23日の夜20時に時間跳躍してきた。  
 NPC 2と別れた後のPC 達の体に魂が宿り、すぐにNPC 2と会話することができる。  
**演出:** NPC 2「突然立ち止まってどうしたの?」  
**演出:** (PC 達に事情を話されて)『翠玉碑の欠片』の効果は知っている。PC 達の魂は時間を跳躍してきたという……理解できるよ。でも驚いている。どうしてそんなことを?」  
**演出:** 「(異端『グリード』によって殺されることを知らされて) そんなことが起きるなんて……一人では異端『グリード』に勝てないの」  
**演出:** 「一人なら難しいかもしれない。ならみんなで力を合わせて倒しに行こう! 奴の本拠地は判っているから案内しよう」

### ⑤ミドル前:28日期

**導入:** PC全員登場可能。  
 6月24日の朝。ここが、1ループの起点となる時間帯となる。  
 PC全員が記憶を継続して12時間前に時間跳躍していること、龍の聖剣が現れないこと、既にNPC 2:先輩>が死亡していることを宣言。  
 ミドルフェイズに行かう『AF判定リスト』を公開。  
 1シーン目が終わったら6月24日の夜になり、夜間トリガーイベントになることを宣言する。  
**※『AF判定:?????』を解放し、『AF判定:希望の死』をクリアするまで、ミドルフェイズを繰り返す。**

**・PC1の体から『カイロスの時計』を除去したいと申し出があった場合**  
 PC 1が希望すれば、教会で心霊治療院会のもとで体に埋め込まれたアーティファクトの除去手術を受けることができる。他のキャラクターに『カイロスの時計』を与えたい場合も同様に、聖職者による《心霊治療》が必要となる。  
**・NPC2に『翠玉碑の欠片』を渡したいと申し出があった場合**  
 「今後もPC 1を頼む」と一度は断るが、説得次第で快諾する。

**・NPC2に助力を申し出た場合**  
 NPC 2は聖職者であるため、負傷していたなら《心霊治療》で回復を、また、《悔改めよ》や《叱咤激励》などの支援をしてもよい。


**必須イベント:PC 1に1D6を振らせ、『カイロスの時計』の回数制限を決定すること。**回数制限を上回った場合、朝になるたびにペナルティを発生させる。  
**・『AF判定:?????』以外のAF判定をクリアしてしまつた場合**  
 『AF判定:希望の死』まで解放できずプレイヤー達が詰んでしまつたなら、【幸運】判定(難易度:13)。失敗ごとに難易度-1)で気付いたことにもよい。

### ※異端『グリード』(魔/領/異)

能力値:体4/反4/知4/理4/意4/幸4  
 HP/MP:高(目安:[PC人数+1]×n) = [ ] [ ]  
 命中:高(目安:メインPC [回避値]+3) = [ ] [ ]  
 回避:低(目安:メインPC [命中値]-3) = [ ] [ ]  
 防御:中(目安:物理4/魔力4) = [ ] [ ]  
 行動:高(目安:メインPC [行動値]±1D6) = [ ] [ ]  
 戦闘移動:[行動値]+5 = [ ] 全力移動:戦闘移動×2 = [ ] [ ]  
**▼<魔導書>** 20m・単体  
 [1D6+大 ] [ ] 点の霊力ダメージ。  
**▼セットアップ<集団統率>**  
 代償1D6HP・モブキャラクターを使用者と同じ【行動値】にする。  
**▼マイナー<法則拡大>**  
 代償3MP・命中対象を[範囲(選択)]化。  
**▼マイナー<タナトスの足枷>**  
 代償5MP・ダメージ+1D6+バステ転倒。  
**▼ダメージロール直前<血潮の障>**  
 ダメージ+2D6。同値分、使用者も【HP】か【MP】を減少させる。  
**▼クリンナップ・オリジナル特技<トラップボム>**  
 「⑦クライマックスフェイズ・トラップボム」を参照。  
**▼戦闘開始前に、モブエネミーを[2~3]体追加する。レベルは低めを設定。**

### ※nの算出の仕方

PC 達が1ラウンドに与えることができるダメージ合計値の目安。令呪(ダメージロール+20)の使用を含めない最大値で計算すると判りやすい。  
**※モブエネミーのオスメリールブック P.93**  
 [狂3/狩2/霊1] 2~3体



### ⑥夜間イベント

**必須イベント:** ミドルフェイズでのシーンが終了するたびに、6月24日の夜間イベントが発生する。  
**演出:** 「④オープニング:PC 1その2」と同じ。異端『グリード』に再び遭遇しても、設置された爆弾は解除できず、何度でも殺されることになってしまふ。別の手段を練らなければ死のループは止まらない。  
**演出:** PC 1の体が熱い。苦しい。また中から爆発する。奴は、今度はどこからこの死を嘲笑っているのだろう。  
**GMのコツ:** この夜間トリガーイベントは、PC が正解ルートに進まない限り延々と繰り返される。繰り返しループする殺戮の夜の演出を、意図的にカットしてもよい。

# シナリオ名『突然の死』

シナリオキーワード「無限の爆死」「祖父の遺産」

キャラクターレベル3~5推奨シナリオ:レベル【 】開始。若干の謎解き要素あり。

PC達は全員知り合い同士で、家族や親しい間柄であること。龍の聖剣とは知り合い設定推奨。

## ハンドアウト:PC1

**コネクション:**異端『グリード』

**関係:**恐怖

**推奨クラス:**魔術師 or 世界遣い

6月23日。朝9時、近所に住むNPC1が殺されたという衝撃的なニュースを聞いた。

その晩、21時。君は突然現れた黒服の人物・異端『グリード』に殺された。

目が覚めれば朝の9時。君は近所に住むNPC1が殺されたという同じニュースを聞いた。

**セカイのイベント:**6月24日の21時に黒服の人物に惨殺される。

**コネクション詳細:**異端『グリード』

自分の命を狙っている男。PC1を突然、抗いようのない爆死をさせてくる。

**初期配布イベントキー:**『必然の死』

PC1が所持しているイベントキー。PCが持つ特技で剥奪することはできない。

## ハンドアウト:PC2

**コネクション:**先輩

**関係:**信頼

**推奨クラス:**霊媒師 or 聖職者

先輩が昨晚のうちに殺された。

君と別れた後に何者かに殺されたのだ。

物知りな先輩を殺したのは何者なのか判らない。ただもう一度、先輩に会えたなら……。

そんなことを考えていると、慌てている朝のPC1がいた。どうやらループしてきたらしい。

**セカイのイベント:**生前の先輩と、6月23日の21時に別れる。

**コネクション詳細:**先輩

君の先輩。知識人で色んなことを教えてくれた、[魔術師/霊媒師/聖職者]の能力者。

昨晚のうちに何者かに殺された。まだ犯人は捕まっていない。

## ハンドアウト:PC3

ハンドアウト1を兼用する。

ハンドアウト1を兼用したことにより、『初期配布イベントキー:必然の死』を入手すること。

# AF判定リスト

ミドル前に契約OK 契約:マイナー 供給:マイナー(1シナリオに1回まで)

1シーンで12時間経過。2シーン後ごとに『夜間トリガーイベント』が発生。奇数シーン(1日の始まり)は全て、6月24日9時より少し前の時間から始めるものとする。また、6月24日9時段階で<NPC2:先輩>は死んでいるものとして扱う。

## AF判定:探索「PC1の家」

**使用能力値:**【理知】 or 【意志】

**難易度:**高 [ ]

**ラウンド制限:**なし

**条件:**なし

**演出:**「PC1の家について何か一風変わったことがなかったか調べる」演出に成功すること。

成功した場合、PC1の家にあった事実を知ることができる。

## AF判定:調査「先輩」

**使用能力値:**【体力】 or 【知覚】

**難易度:**高 [ ]

**ラウンド制限:**なし

**条件:**なし

**演出:**「<NPC2:先輩>がどういう人間であったかを調べる」演出に成功すること。

成功した場合、先輩の背景を知ることができる。

## AF判定:異端「グリード」

**使用能力値:**【理知】 or 【意志】

**難易度:**中 [ ]

**ラウンド制限:**なし

**条件:**なし

**演出:**「<NPC2:先輩>が言っていた異端『グリード』とは何者か調べる」演出に成功すること。

成功した場合、異端『グリード』の詳細を知ることができる。

## AF判定:調査「時計」

**使用能力値:**【理知】 or 【意志】

**難易度:**中 [ ]

**ラウンド制限:**なし

**条件:**『イベントキー:時計』を所持していること。

**演出:**「時計について詳細を調べる」演出に成功すること。

成功した場合、時計についての詳細を知ることができる。

## AF判定:交流「龍の聖剣」

**使用能力値:**【体力】 or 【反射】

**難易度:**低 [ ]

**ラウンド制限:**なし

**条件:**なし

**演出:**「龍の聖剣と偶然出会って話をする」演出に成功すること。

成功した場合、龍の聖剣から不可解な話を聞くことができる。

## AF判定:?????

**使用能力値:**【知覚】 or 【意志】

**難易度:**低 [ ]

**ラウンド制限:**なし

**条件:**PCがとある行動・発言・提案をすると出現する。とある行動・発言・提案をしなかった場合、開示されない。

**演出:**「?????をする」演出に成功すること。成功した場合、「?????」を可能とする。

## ●AF判定情報・結果

### AF判定:探索「PC1の家」

**条件:**なし

**演出:**「PC1の家について何か一風変わったことがなかったか調べる」演出に成功すること。  
成功した場合、PC1の家にあった事実を知ることができる。

**情報:**

- (1)PC1は昔、祖父の家で起きた火事で怪我を負っていた。
- (2)大怪我をしたPC1は、アーティファクト『カイロスの時計』を体内に埋め込まれている。それを埋め込む(所有する)ことで命を繋ぐことができた(死亡状態から戦闘不能状態へ回復した)。
- (3)『イベントキー:時計』を入手する。
- (4)もしこの『カイロスの時計』を埋め込まれた状態で死亡した場合、別の効力を発揮される。このことはPC1の家を調べても判らなかった。改めて『カイロスの時計』を調べる必要があるだろう。

### AF判定:調査「先輩」

**条件:**なし

**演出:**「先輩がどういった人間であったかを調べる」演出に成功すること。  
成功した場合、先輩の背景を知ることができる。

**情報:**

- (1)<NPC2:先輩>はPC1の祖父の愛弟子であった。彼のもとで魔術や異端について学び、アーティファクト『翠玉碑の欠片』を託された。これを所有していれば、一番近い人物と共に時間を遡れる『ループの知覚者』になれる。PC2は『翠玉碑の欠片』のおかげでループしたとしてもPC1と同じ記憶継続者として行動することができる(無いとPC2だけ記憶リセットになる)。
- (2)PC1の祖父から『翠玉碑の欠片』を託された理由は、もし愛する孫のPC1が死んでループしたとしても、記憶を継続した<NPC2:先輩>がPC1のサポートをするため。そして祖父と同じように、PC1を愛している。
- (3)<NPC2:先輩>は異端『グリード』の居所を知っている。異端『グリード』は、既に自分が殺し損ねたPC1の居所を知り、得意の時限爆弾攻撃(狙った体を中から爆破させる)で仕掛けてくる。<NPC2:先輩>は誰にも迷惑をかけたくないという強い心から、1人でトラップ上手な異端『グリード』と戦うだろう。もし自分が負けたらPC1を襲う時限爆弾を仕掛けられてしまうかもしれないからだ。
- (4)このセッション内で、「異端『グリード』に会うための場所・方法」を知っているのは<NPC2:先輩>だけである。

### AF判定:異端「グリード」

**条件:**なし

**演出:**「先輩が言っていた異端『グリード』とは何者か調べる」演出に成功すること。  
成功した場合、異端『グリード』の詳細を知ることができる。

**情報:**

- (1)PC1は幼い頃に火事になった。火事は異端『グリード』が引き起こしたものであった。一軒家は全焼し九死に一生を得て、今の住居に移り住んだ。
- (2)PC1の祖父は魔術師であり、貴重な禁書やアーティファクトを多く所有していた。異端『グリード』はその宝を狙っていた。宝の中には有意義に自分の殺戮快楽を満たす手助けをしてくれる魔道具があったからだ。
- (3)しかし祖父の懸命の戦闘により、宝は一つも奪われることはなかった。異端『グリード』はそのことを特に恨んでおり、「いつか仕返しに来てやる」と捨て台詞を吐き、以後あちこちで強奪事件を起こし、逃げ続けている。
- (4)異端『グリード』は事前にトラップを仕掛けて殺す戦法を取るため、まず姿を表に見せない。見つけるのは至難の業である。現状では見つける方法は、無い。

### AF判定:調査「時計」

**条件:**『イベントキー:時計』を所持していること。

**演出:**「時計について詳細を調べる」演出に成功すること。  
成功した場合、時計についての詳細を知ることができる。

**情報:**

- (1)アーティファクト『カイロスの時計』には、死亡状態から戦闘不能になるという巻き戻しの効果以外にも一つ効果がある。『カイロスの時計』を埋め込まれているPC1は、もし死んだとしても自動的に12時間前に時間を戻ることができる。ループの代償(【基本能力値】減少)もなく、記憶の齟齬も起さない状態で時間逆行が可能。
- (2)『カイロスの時計』には使用回数制限があり、何度死ねるといっても【1D6+2】回以上の時間逆行は魂がおいつかなくなる。無理をしてループをすると、おそらく魂が盛大なバグが発生するので過剰な使用には注意。
- (3)PC1が【1D6+2】回以上の時間逆行をするたび、【任意の能力基本値】1つを-1.0。

### AF判定:交流「龍の聖剣」

**条件:**なし

**演出:**「龍の聖剣と偶然出会って話をする」演出に成功すること。  
成功した場合、龍の聖剣から不可解な話を聞くことができる。

**情報:**

- (1)龍の聖剣は「私は貴方達を助けていない、時間跳躍を持ちかけていない」と発言する。どうやらセカイは、PC1を救おうとして時間跳躍したのではないらしい。『龍の聖剣やルージュルの方ではない力で時間跳躍が行なわれた』ということが判明する。
- (2)龍の聖剣「セカイの助力を借りずに時間跳躍ができるなんて、まずありえない。時間跳躍ができる力を持った強力な魔道具(アーティファクト)でもない無理よ。そんな貴重なもの、魔術師の家系でもない持っていないわ。」
- (3)龍の聖剣「もし今後PC1達が死ぬようなことがあったら、なるべく私も手を貸せるように駆けつけるわ。無断で時間跳躍したことによるベナルティを無効化させてみせる。でもセカイの許可が無い状態で力の行使だから、PCの半数(人数÷2、切り上げ)が【幸運】判定(難易度:1.2)に成功しないと駆けつけるのは無理だけど」

### AF判定:?????

**条件:**PCがとある行動・発言・提案をすると出現する。とある行動・発言・提案をしなかった場合、開示されない。

**演出:**「?????をする」演出に成功すること。  
成功した場合、「?????」を可能とする。

**情報:**

このAF判定は、PCが「シーンの始めにPC1が死亡し、12時間前に時間跳躍することで<NPC2:先輩>が生きていた時間に戻る」ことを発言したら、以下のAF判定に変化する。  
発言次第、GMはこの情報を提示すること。

**AF判定:**希望の死

**使用能力値:**【意志】 or 【幸運】

**難易度:**【1】

**ラウンド制限:**なし

**条件:**なし

**演出:**「自殺する」演出に成功すること。

成功した場合、12時間前に時間跳躍する。

### イベントキー:突然の死

**効果:**異端『グリード』の即死攻撃の餌食になることを表わすイベントキー。

『イベントキー:必然の死』を持っているキャラクターを死亡させる。

### イベントキー:翠玉碑の欠片

**効果:**<NPC2:先輩>から託されたアーティファクトを表わすイベントキー。

このイベントキーを持つキャラクターは、別の世界・別のループに移行しても記憶継続して時間跳躍をすることができる(記憶リセットがされない)。

### イベントキー:時計

**効果:**時計の情報を得ていることを表わすイベントキー。