



常秋夜想曲：ルール

常秋夜想曲サングエストの山の準備：

「常秋夜想曲」の物語カード全9枚（第2篇～第10篇）を集めてサングエストの山を作ります（第10篇「山の底」「第2篇」が山の一番上になるよう、順に重ねてください）。それを、現在の物語の山の脇に置いておきます。「サングエストの山」は、いずれかの「常秋夜想曲」カードによって指示がない限り、めぐってはけません。

「常秋夜想曲」は、第7章が終わる前に完成されなくてはなりません。第8章の開始時、「常秋夜想曲」の全カードをゲームから除去します。

公開された「常秋夜想曲」カードは進行中のクエストのスペースの脇に、進行中のサングエストとして置いてください。捨て札となった「常秋夜想曲」カードは、ゲームから除去します。

第4章（甲もしくは乙）開始時、この「サングエストの山」の一番上にある「第2篇」をめぐり、その章の最初のクエストカードの脇に配置してください。

FA 2 クーナハトの飢饉

これを新たなサングエストとして公開。

クーナハトの少女ネッサが、君を訪ねてきた。瞳には狂気が宿り、服はあらごと破れ、血の染みがあった。「神に感謝を——あなたを見つけたのでから！」そうほそと泣きだした。「こんな折、どうやってここまで来たのかですって？ あなたを見つけて連れて来るよう命じられたのです」そしてクーナハトは飢饉にあえいでいると言った。長き秋は作物のほとんどを駄目にし、さらには村クラムフエアからの支援も止まっていた。これまではメンヒルの加護の代価として、食料を送っていたのだ。君は、すぐにクーナハトに向かおう、ネッサに告げた。ネッサは感謝を述べ、体力を回復したら再び後を追うと約束した。

新たな任務：

クーナハトを訪問し、状況を精査する。

成功:クーナハトに到着したら「常秋夜想曲」第3篇を公開。



FA 3 グラムフェアへの道

これを新たなサブクエストとして公開。
 「常秋夜想曲」 第2篇を捨て札に。

クーナハトに到着するや否や、取り囲まれてしまった。ネッサを伴っていないかたことで、人々は落胆の色を隠せない。とはいえ、すでに話題はグラムフェアのことに移った。〈狩人の柱〉の外れにある村だ。最近、武装集団の襲撃を受けたらしい——ここクーナハトからでも、燃えあがる炎が二日間も見えた。しかし、あやかしのせいで誰もグラムフェアまで行けないのだ。

新たな任務：
 ♪ 〈狩人の柱〉を訪問し、グラムフェアで進行中の事態を把握。
 成功：〈狩人の柱〉に到着したら「常秋夜想曲」第4篇を公開。

FA 4 襲われしグラムフェア

これを新たなサブクエストとして公開。
 「常秋夜想曲」 第3篇を捨て札に。

遠くからでも木々が揺れ集げているのかわかった。黒く生気を失った枝々が、涼やかなるように天へと伸びている。全身を纏った幾人かが、破壊された村の周辺を警邏している。純朴な農民としては、きのびがはずきている。顔に生々しい傷を負った女性と、その夫が足を引きずりながら近づいて来て、グラムフェア再建のために手を貸してほしいと懇願した。そしてこの願いをかなえてくれるなら、クーナハトへの食糧提供を再開すると請け合った。そして辺りのようすを見せて回った。だが帰って上、あれほどの激しい襲撃を、どうやって生き延びたのだろうか？ それには見知らぬ顔ばかりだ。彼らは本所に我らの隣人なのだろうか？

〈狩人の柱〉にいるなら、いつでも下記いずれかを発行できます：
 ♪ 事件の捜査 (3消費)。
 —「常秋夜想曲」第5篇公開。
 ♪ 農場を支援 (3食料と4財貨消費)。
 —「常秋夜想曲」第6篇公開。
 ♪ 人々と話す (3必要)。
 —「常秋夜想曲」第7篇公開。



FA 5 捜査

これを新たなサブクエストとして公開。

「常秋夜想曲」第4篇は捨て札にしないこと。

社の奥深くに共同墓地があることがわかった。廃せせこけた男の遺体が、少なくとも二十五体。肌着から靴まで全てが剥き取られている。住民に対峙すると、例した野盗どもだと語った——引退したのどりの騎士のおかげでうまく防衛を固められ、これら襲撃者を排除できたというのだ。かの戦いで亡くなった村人は四人のみ——うちのどりが騎士だった。その証拠にと、サブクエストの外れにある四つの真新しい墓を見せられた。

〈狩人の柱〉にいるなら、第4篇の選択肢に加えて、次の行動を実行できます：

い 皆殺しにする：連中は村を占拠した野盗どもだ。四人は倒されたが、残りの“村人”は今でもみな武装している……

—「常秋夜想曲」第4篇および第5篇を捨て札にし、第8篇を公開。

FA 6 グラムフェアの再建

これを新たなサブクエストとして公開。

「常秋夜想曲」第4篇（および公開されているなら第5篇）を捨て札に。

君の支援によって、人々は村の再建を開始した。（空白の地）からは手助けしてくれる職人を雇った。グラムフェアは、このとき何か月ものクーナナトへの物資供給の再開を約束した。村を登とうと支度をしていると、クーナナトから知らせが届いた——ネツサカはまだ戻っていないのだ。クーナナトを通じた風来坊によれば、フンドルカ近辺で、負傷した迷子の女の子を目撃したそうだ。伝令は、かの少女を見つけ出してほしいと懇願した。クーナナトの住民の多くが、少女失踪の責は君にあると斜睨しているそうだ。

各人、2名声 & 2経験獲得。支援1枚獲得。

新たな任務：

い フンドルカを訪問し、ネツサカに何か起きたのか確かめる。

成功：フンドルカ（もしくはフンドルカ）に到着したら「常秋夜想曲」第9篇を公開。



FA 7 真相は？

◇◇◇◇◇

村を練り歩き、生き残りに話しかけた。そのほとんどが、恐怖・興奮、そして悲しみに震えていた。みな武装しているとはいえず、戦士には見ええない。多くの建物が廃墟となっているのに、ほとんどは生き延びている。何かがおかしい。

これを捨て札にします。

FA 8 罰

これを新たなサングエストとして公開。

「常秋夜想曲」第4篇および第5篇を捨て札に。
難易度4の自選選《暴徒》をただちに解決すること。離脱するなら「常秋夜想曲」の全物語カードをゲームから除去します——この物語はここでおしまひとなります。勝利したら、続けて読むこと：

野盗どもは死んで寝たわつた。その戦闘技能はお粗末だったが、経費不足などではなく、単に疲れきっていたのだらう。後に、グラマフィアでの出来事をクーパーの二人に話した。君の正義の執着をみな察知したが、余糧問題は解決していない。少なくとも、ネッサを見つけて来いと告げられた——まだ戻ってきていないのだ。そういえばアトルカ近辺で負傷した迷子の女の子が自撃されている——ネッサではなからうか？

各人、2経験値と2財貨獲得。

新たな任務：
アトルカを訪問し、ネッサに向かってきたか確かめる。
成功:アトルカ(もしくはアトルカ)に到着したら「常秋夜想曲」第9篇を公開。



FA 9 ええ、彼女はここに居ました

これを新たなサブクエストとして公開。
「常秋夜想曲」第6篇もしくは第8篇を捨て札に。
辺りに聞きこみをかけると、確かにネツサは、治療師の庇護のもと、ここにいたことがわかった。治療師は暴走を癒そうとしたが、娘は既にあやかしに触れられていた。するとトリアド審問官が来て、縄をかけて月の輪 まで連れて行ってしまったのだという。そこで待ち受ける運命を考えると血の気が引いた。

新たな任務：
「月の輪」を訪問し、ネツサに何が起きたのか確かめる。
成功:「月の輪」に到着したら「常秋夜想曲」第10篇を公開。

FA 10 審問

到着すると儀式が始まったばかりのようだ——石根に縛りつけられたネツサを、トリアドたちが囲んでいる。
難易度4の冒険（傑出列石の異端審問官）を、ただちに第2ステージから開始し、解決すること。回避は無条件でできませんが、回避もしくは無断した場合、ネツサは死亡します——「常秋夜想曲」の全物語カードをゲームから除去し、この物語はここでおしまいです。勝利したら、編んで読むこと：
大トリアドの嫌みを解き放つと、少女は君の腕のなかに飛びこんできた。感傷の言葉の次に、あまりにも早く自分を置いていったことに苛まれる責めが続いた。安全な場所まで連れていくと、グラフィックについて訊ねられた。純粋なあやかしに触れつつも、ネツサが何とかがたり着いたらしうどそのとき、村が襲撃に遭った。どこかを騎士に導かれ、訓練された村人は、何倍もの数の野蠻に對して勇戦に立ち向かったのだという。やがて別れの時がきた。ネツサはクレーハットには戻らず、君の武勇伝を広めるのだという。この物語において、自分は真の勇者たりえたのだろうか……

各人、2経験&2魔力獲得。
「常秋夜想曲」の全物語カードをゲームから除去すること——この物語はここでおしまいです。