

アラド戦記

Season 11

重泉

THE NEW WAVE



1.シナリオ

<目次>

I. シノプシス.....	4
II. 死の女神殿	5
1. 無欠なる死 ヴィシマ	5
2. 慈愛の死セニール.....	7
3. 冒涇のルブラ.....	9
4. 巢作りするペロロ.....	10
5. 凶鳥カミラック.....	11
6. 飢えたタイゴ.....	13
7. 墮ちるオーストリ.....	15
III. アジュールメイン	17
1. 一角獣 クラーケン	17
2. 爆音クラシマー.....	18
3. 錨を下ろすフリーズ.....	20
4. もがくメリオナ.....	22
5. 妖殺者レイロン.....	24
6. 回路技術者ネリモ.....	26
7. 鉄面のアンミック.....	27
IV. 月の沈んだ湖	29
1. 赤牙ウラード.....	29
2. 急襲者ゼルミオ.....	32
3. ランドキーパー カメリン.....	34
4. 模倣のチエシャ.....	37
5. 種をまくメルク.....	40
6. 木樵グレイロー.....	42
V. 終末の崇拝者.....	44

1. 黙示録の追跡者ノックス	44
VI.主要人物.....	46
1. 丈夫なアスキム.....	46
2. 妖撃隊テラス.....	47
3. 月の狩人ベズロー	48
4. オタクのバニーホーン	49
5. 設計者ロルムバー	50
VII.シナリオ	52
1. 死の女神殿	52
2. アジュールメイン	53
3. 月の沈んだ湖.....	54
4. 終末の崇拜者.....	55
5. アクトクエストのスキップ機能を改善しました。	56
VIII.ワールドマップ	59
1. 新規 地域 - 重泉.....	59
IX.新規タウン.....	60
1. 血鉾村	60
2. 約束の都市イネ.....	61
3. 星屑の集会所.....	62
X.アラド・クロニクル.....	63
XI.LOG機能追加.....	64
XII.リプレイ機能の改善	65

I. シノプシス

ランドキーパーカメリンにとって、この夕焼けは普段よりも一層赤く染まっているように思えた。
巨大な飛空艇都市「イネ」は変わらず賑やかであったが、
何処もかしこも警報によるどよめきを隠せずにいた。
誰もが分かっていた。何かが大きく変わろうとしていることを。

カメリンは汗ばんだ手を握りしめた。
ランドキーパーの使命とは、単にどちらかの肩を持てばいいというものではない。
しかし、白海のランドキーパーからもたらされた状況は壊滅的だった。
突然、辺りが騒がしくなった。
大きな音に頭上を見遣ると、やがて巨大な影に覆われた。
大規模船団がイネの上空を横断していたのだった。

「カメリン！ここにいたのか。」
「テアスさん、あれはブルーホークのソリダリスですか？」
「ああ。壮大な眺めだ。」
「レイロンさんを説得できたようですね。」
「白海のランドキーパーから知らせがあったからな。妖撃隊も彼らがイネに着陸することを拒めないだろう。」

イネを警護する妖撃隊も、常であれば海賊であるブルーホークがイネ界隈に近づくことを許さなかったはずだ。
だが、その妖撃隊がルールを曲げるほど事態は逼迫していた。
テアスは、飛空艇の一团が通り過ぎた空を呆然と見つめるカメリンの様子を窺いつつ声をかけた。

「実は…月の沈んだ湖からの連絡が途絶えた。」
「血鉾村に続き、月の沈んだ湖までも…」

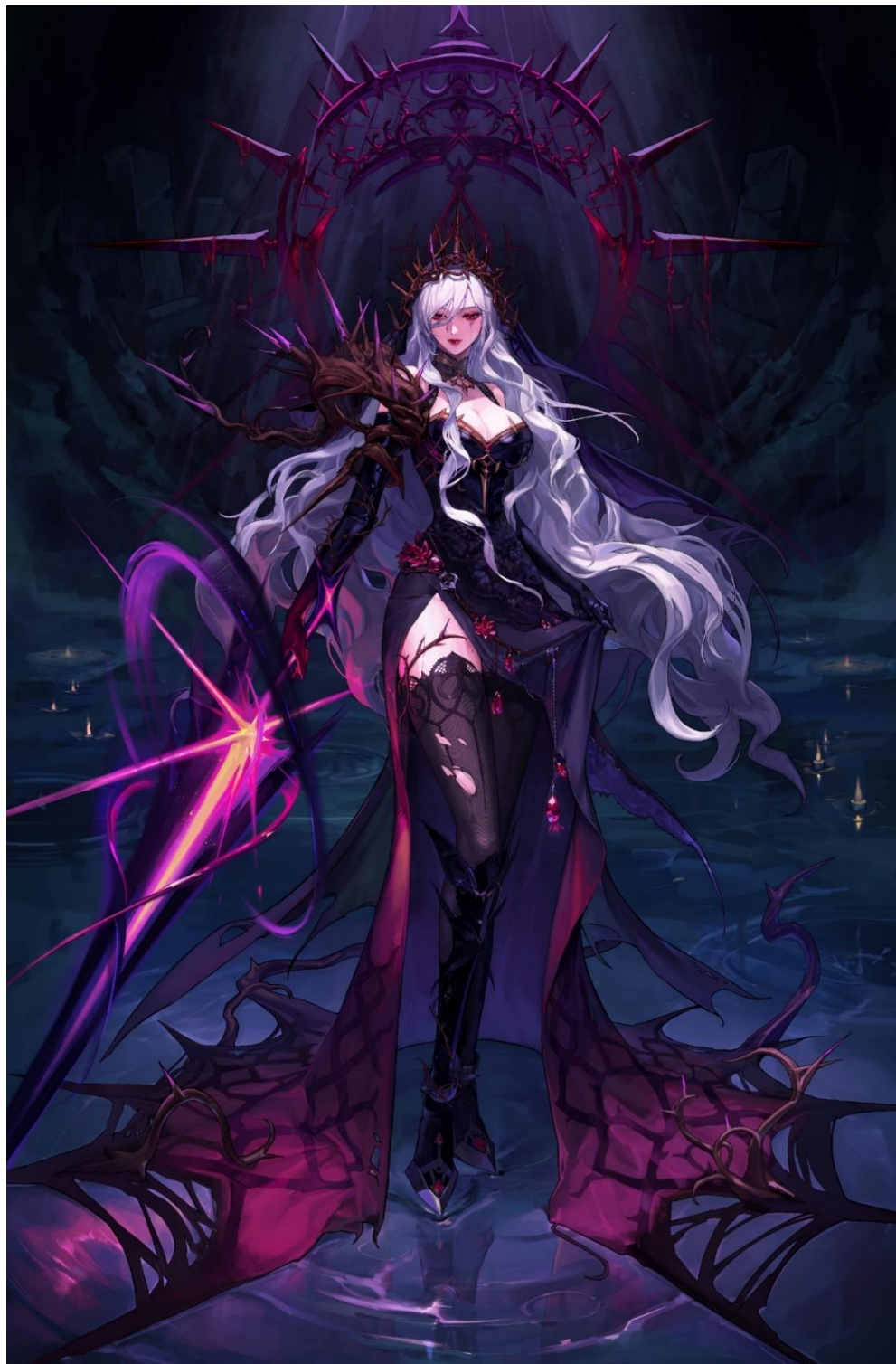
妖怪たちに奪われたアジュールメインを取り返すために帰還したブルーホーク。
揺らぐ群島から届く、死の観照者らに関する不吉な噂。
そして空海の下、乱脈の地に渦巻く危険。
避けられぬ変化は、常に巨大な津波のように押し寄せてくる。

「ブルーホークのところに行きましょう。まずは彼らの話を聞くべきです。」

過去への執着は、「今」を無駄にしてしまうということを理解している。
今この瞬間を置いて他に、万一に備えることができる最速のタイミングは皆無であるということも。
カメリンは妖撃隊の駐屯地へと向かった。

II. 死の女神殿

1. 無欠なる死 ヴィシマ



「無欠」

目の前にその言葉が刻まれた。
それが最後であった。

「結局のところ…」

笑みをこわばらせ、目を瞑った。
虚無感に襲われた。
ようやく「情」をかけたい者が…生きる理由ができたというのに。
思わず失笑した。

言い訳を考え、己を合理化する。

「死とは我らが背負いし理である…」
「違う、私は背負いたくなどない。」

「無欠でなければならない。」
「無欠さなど望んでいない。」

「だけど…」
「でも…」

気を静める。死の観照者としての使命を果たすために。

喜びを閉じ込めた。
顔から笑みが消えた。

悲しみを閉じ込めた。
心のざわつきが消えた。

心奥に自分を閉じ込めた。
愛する存在が消えた。

「無欠なる死になったのだ。」
「情け深いヴィシマは死んだ。」

私は「死」を受け入れた。
無欠なる死の目から熱い涙がこぼれた。

聖所を襲う寒気が頬に涙の痕を残した。

無欠なる死は、それを嫌だとは感じなかった。

彼女にもそのような感情があったことを、表しているかのようだった。

そして彼女は沈黙の聖所を後にした。

皆が無欠さを賛美し、その期待が肩に重くのしかかるようになった。

ある少女が目にとまった。

嬉しげにこちらに手を振る、その姿。眩しいほどに美しい。

彼女に冷たい視線を送ると、

驚いたように身を竦めた。

ごめんね。

素っ気なく少女から目をそらす。

頬に残る痕がピリピリと痛みはじめた。

2. 慈愛の死 セニール



「慈愛」

その言葉がぼんやりと霞んで見えた。

それが始まりであった。

「どうして？」

文字が消えゆくのを認識できなくなるほど、頭の中が真っ白になった。

虚無感に襲われた。

やっと、生きる理由を授けてくれた者に認めてもらえる日が来ると、期待していたのに。

絶望感に苛まれた。

受け入れたくなくて拒み続けた。

「慈愛…だなんて。」

「微笑むヴィシマが見たいのに…」

気持ちを落ち着かせる。私だけの「無欠」のために。

喜びを閉じ込めた。

閉じ込めきれないほど大きくなってしまっていた。

悲しみを閉じ込めた。

脆弱な心の囲いを破り溢れ出る涙が頬を濡らした。

心奥に自分を閉じ込めた。

無欠さを保て得ぬ心は、決して自身を閉じ込めることなどできなかった。

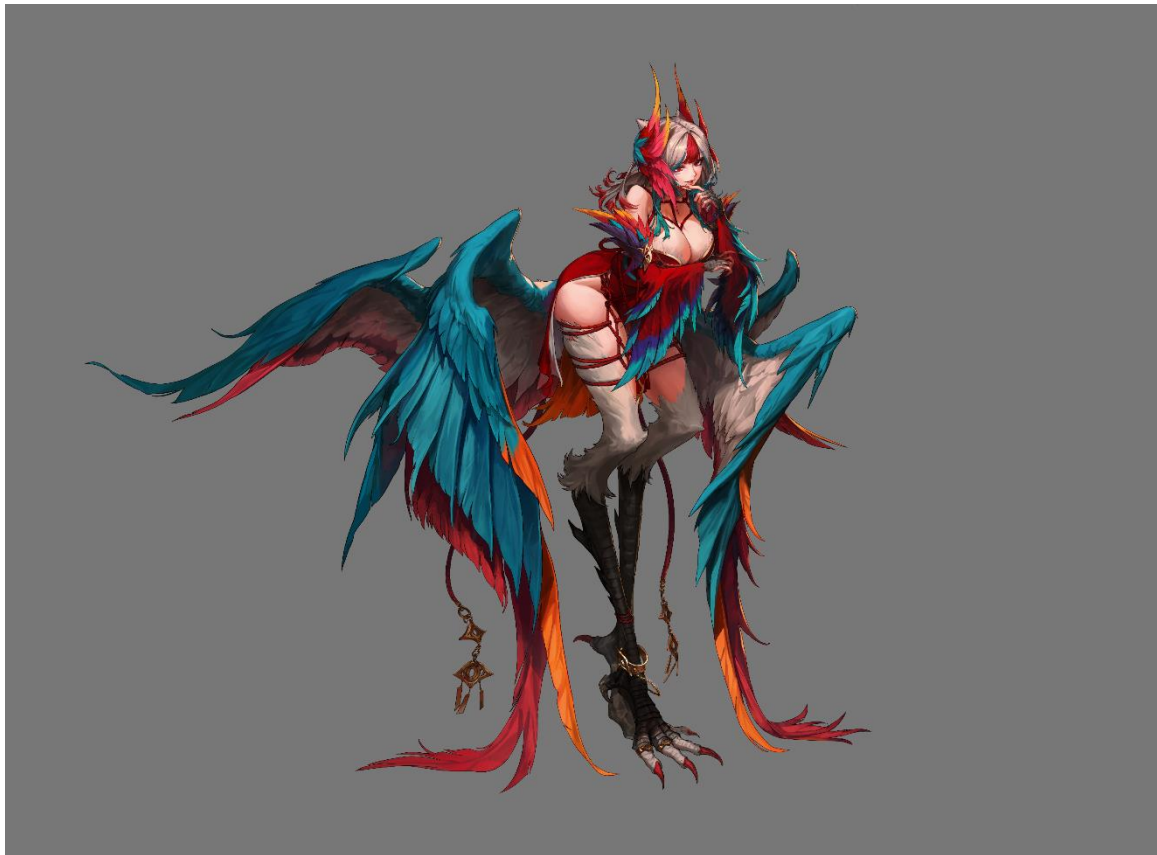
「私は完全無欠よ。」

「違う、完璧になんてなれない。」

己に課せられた「死」の名を拒み続ける少女は

不出来な無欠さの中に慈愛を閉じ込めたのだった。

3. 冒涇のルブラ



蠱惑的な月光が窓の隙間から差した。

暗い部屋の中央に立つ女は、まるで闇から生まれ出でたかのような空気を醸している。

不気味なまでの凄艶さをたたえる肢体と顔立ちの女が近づいてくる。

僅かな動きだけで部屋中の空気が重苦しく変化したようだった。

「ねえ、私の声に覚えがあるでしょ？」

女は艶かしい声でそう言った。

甘やかな誘惑、しかし本能が感じる恐怖がそれを受け入れてはならないと叫んでいる。

やがて、動悸が激しくなった。

「拒む必要なんてないわ。」

女が目の前で立ち止まった。

頬を撫でられただけで、大蛇と相対でもしたかのように全身が硬直した。

「あなたの目が宿す、その渴望を制御しきれないでしょうから。」

その言葉で、ひた隠しにしていた欲望が頭をもたげたのを感じた。

女は背後より腕を絡ませては、囁いた。

「あなたに与える苦痛は私からの贈り物よ。」

この手を振り払うべきだと分かっているが、それでもできなかった。

胸が苦しくなり、脈打つ鼓動の奥に潜む欲望が女を通して顕わとなった。

受け入れるな！断ち切れ！

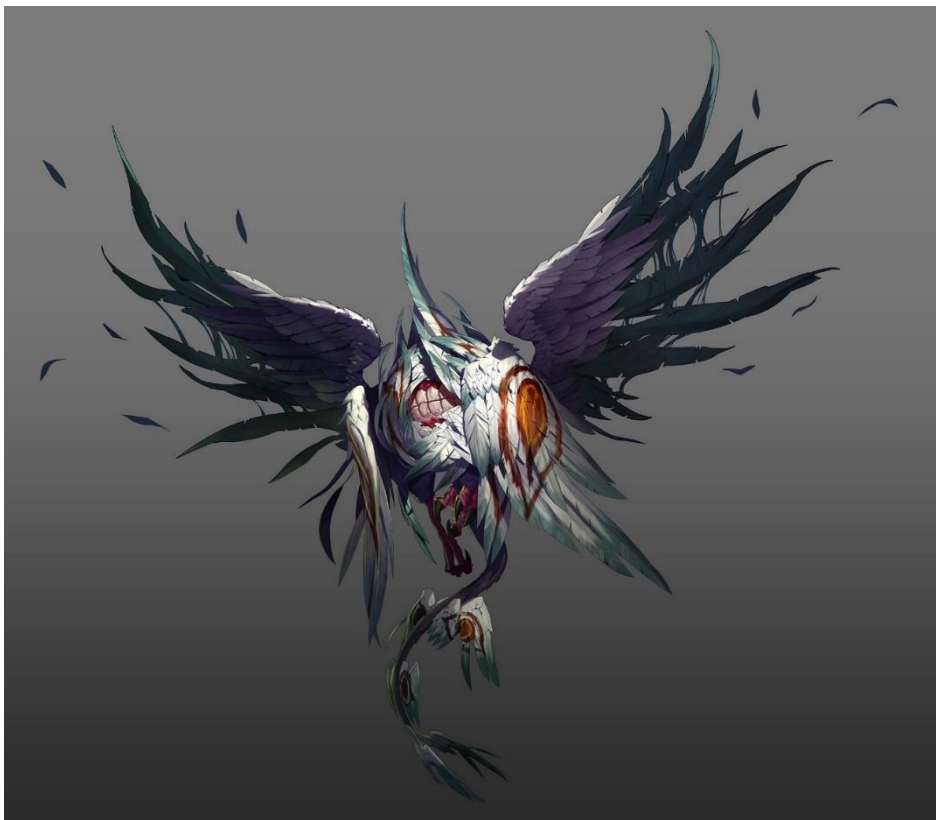
潜在意識が警鐘を鳴らせど、女の誘惑に打ち克つことはできなかった。

何度か我に返ることはあった。が、自身の渴きを満せるものに近づいている、ということを受け入れるのみだった。

「いい子ね。さあ。」

気が付けば苦痛は消え、甘美な開放感に包まれていた。

4. 巣作りするペロロ



その醜い翼は
影を落としただけで誰かに恐怖を与え

その羽風は
誰かにとっての耐えがたき嵐を呼ぶ。

そう、幼子のように食べて寝ることしかできない
愚かな失敗作のあなたに

一度だけチャンスを与える。
巣を作り、翼を広げて暴れなさい。

そして、証明してみせて。
あなたを殺めずに済む理由を。

5. 凶鳥カミラック



カミラックは臆病である。

他の妖獣と比べ、強くもない。

しかし自分に劣る弱者が現れると、徹底的に屈服させて手下にし、
強者の前では卑屈を装い、相手が油断した隙を突いて勢力を広げた。

では、今日の前にいる妖怪にはどのように対応すべきか、とカミラックは思案する。
本来であればさらなる慎重を期して動くべきであったが、力を得たと増長したのか
カミラックは大声で叫んだ。

「クハハハッ！オマエ、仲間はいないのか？」

「……。」

返事はなかった。カミラックは己が不安を悟らせまいと、さらに声を張り上げた。

「おい！ここはオレたちの島だぞ。聞いてんのか？」

「……。」

「クッ…」

カミラックは思い通りに事が進まないことに苛立ちを覚えた。
もはや相手の力量を見極める冷静さを欠いていた。

「オマエたち！そいつをここに連れてこい！」

手下が一斉に飛び掛かったが、その場ですぐに硬直して倒れた。
怒りに支配されていた頭が休息に冷え込み、素早く状況把握に努めた。
妖怪の手には、あるものが握られている。
心臓だ。

「もう…いちいち取り出すのも手間なのよね。」

妖怪が口を開いた。
カミラックは急いで妖怪の前に起立した。

「ふーん…あなたが大将ってこと？」

カミラックは視線を下げて跪き、平身低頭した。

「た…助けてください！残りの奴らは全員殺してもいいですから！」

しばし沈黙したあと、女は笑った。

「フフッ…全員殺しちゃってもいいの？」

「はっ、はい！生かしてくださるのであれば、他の奴らは…」

突然、鋭い風切り音がした。カミラックは言葉を終える前に周囲を見回した。
ルブラを取り囲んでいた手下たちが真っ二つに切り裂かれて横たわっていた。

「ヒ…ヒッ！」

「面白いわ。では一度だけチャンスをあげる。」

「も…もちろんでございます！何なりとお申し付けください！」

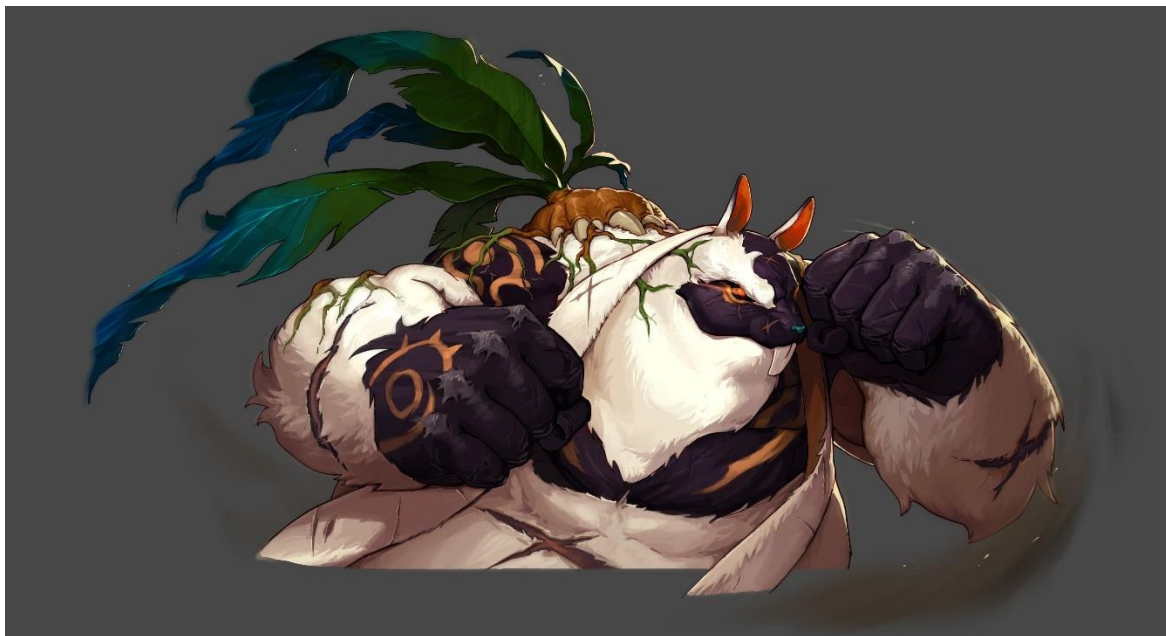
「そう。じゃ…雑魚たちを集めて。探しものがあるんだけど、範囲が広いのよね。」

「はい！ですが…私の手下どもは全員真っ二つにされ…」

女はカミラックに刺すような視線を放った。

「な…なんでもありません！今すぐ雑魚を集めます！」

6. 飢えたタイゴ



「オラが地面に埋まってる奴なんかには負けるはずがない。」

「なんだ？戦わないつもりか？おいっ！投げるなよ！痛いじゃないか。」

「あれ？うまそうな匂いが…」

「食べてみるか…1つくらい、いいだろう…」

「うまいな…」

「おい、待て…もう少しくれないか…」

「よし、これで最後だ…」

「すまん…もう1つ…」

「おかわり…」

「……。」

「オラ…何してたんだっけ？」

「あ…」

「ギャレットの餌を探してたんだった。」

「ギャレット、待ってろよ…ウフフ…」

7. 墮ちるオーストリ



底の見えない絶壁。

オーストリは浮遊島の先端に立っていた。

試行錯誤を繰り返し、次こそは！と意気込んでいた。

「キャッ！」

力強く踏み切ったが、オーストリの小さな翼では重量のある体を持ち上げることができなかった。

「クララッ！」

急降下するオーストリ。結局、高度の低い浮遊島に墜落した。

今日も失敗に終わった。度重なる墜落に身体が順応したのか、地面に強く打ち付けた角も痛みを感じなかった。

渾身の力を込めて羽ばたいているのに、どうして一角獣たちのように空を飛ぶことができないのだろう。

「クワン…」

オーストリはその場に座り込み、遠く離れた空を横断する一角獣の群れを眺めていた。

おれも、あんなふうに飛べたらいいのに。空で風を感じたいのに…

「腹へった…」

オーストリは気持ちを切り替え、食べるものを探し始めた。

ちょうど向こう側の浮遊島に獲物らしきものが見える。

彼のように大きな妖獣は姿を見られれば逃げられるものだが、小さな翼で足掻き、墜落する姿を見た妖獣たちはただ笑っている様子だった。

彼がこちらには飛んで来られないという確信を持っていたからだ。

しかしそれは錯覚である。

オーストリの強みは申し訳程度に付いている飾りのような翼ではなく…

「肉か？」

発達した強靱な脚力なのだ。

「肉発見！」

そうして、笑っていた妖獣たちは目の当たりにした。巨大な妖獣が浮遊島の間を跳躍する姿を。

着地時の衝撃を利用して獲物に突進する局面を。

大きく開かれた口が、迫りくる場面を。

次の瞬間、彼らに訪れたのは暗闇だった。

III. アジュールメイン

1. 一角獣クラーケン



再び旅立つのだ
霧深きに身を横たえし汝に告ぐ。

もはや道は途絶え、
汝の息吹のみが我らを導く。

空を裂き、雲を追う偉大なる槍の主よ。
波に潜む静かなる其の怒り。
かの沈黙の前に誓いを立てよう。

波濤に秘めし心の臓。
嵐の中に眠りし者よ。

目を瞑くし
我らの渡るを許したまえ。

汝が辿る夢路にて
迷い子たちを見守りたまえ。

汝が眠る海の中
我らは静けき道を往く。

- 船乗りの唄

2. 爆音クラシマー



「クラシマー…」

クラシマーはメリオナの呼びかけにも応じず、窓の外に広がる光景を見つめていた。
アジュールメインを襲う妖怪たちが雲霞のごとく押し寄せていた。

船長と隊長にアジュールメインを任されたあとは、息つく暇もなく守り続けた。

終わりのない戦い。繰り返される争奪戦のさなかにあって

直感というものは、皮肉にも最期の瞬間が迫っていることを気づかせる。

クラシマーは身体を起こし、メリオナに目をやった。

「操舵室はもう占領されたのか？ フリーズは…」

メリオナは首を振り、不安げに唇を噛んだ。

「行け。鍵を見つけろ！そして、フリーズとともに任務を全うしろ。」

クラシマーは青海の心臓に唯一通じる鉄扉のハンドルを掴んだ。

長い年月を共に過ごした仲間どうし、互いの感情は言葉にしなくても伝わっていた。

メリオナは立ち止まり、クラシマーを見つめた。

「隊長の許可なく死んではだめだよ…クラシマー。」

クラシマーは軽く微笑み、ハンドルに力をかけた。

扉が耳をつんざく金属音を放ち、閉じゆく扉の隙間に見えていたメリオナの後ろ姿が遠ざかっていった。

妖怪たちの悲鳴や怒号が消え、青海の心臓に静けさが戻った。

クラシマーは先ほどから感知していた小さな振動の接近を感じた。

すると、刹那の静寂を嘲笑うかのように、無数の触手が床を突き破り空間を埋め尽くした。

「妖怪どもは、クラーケンにまで手を出したというわけか。」

そして巨大な触手がクラシマーに襲い掛かってきた。

クラシマーは全力を振り絞って拳を叩きこんだ。

空間を引き裂くような爆音のあと、

クラーケンの触手が破裂した。

「奪えるものか。」

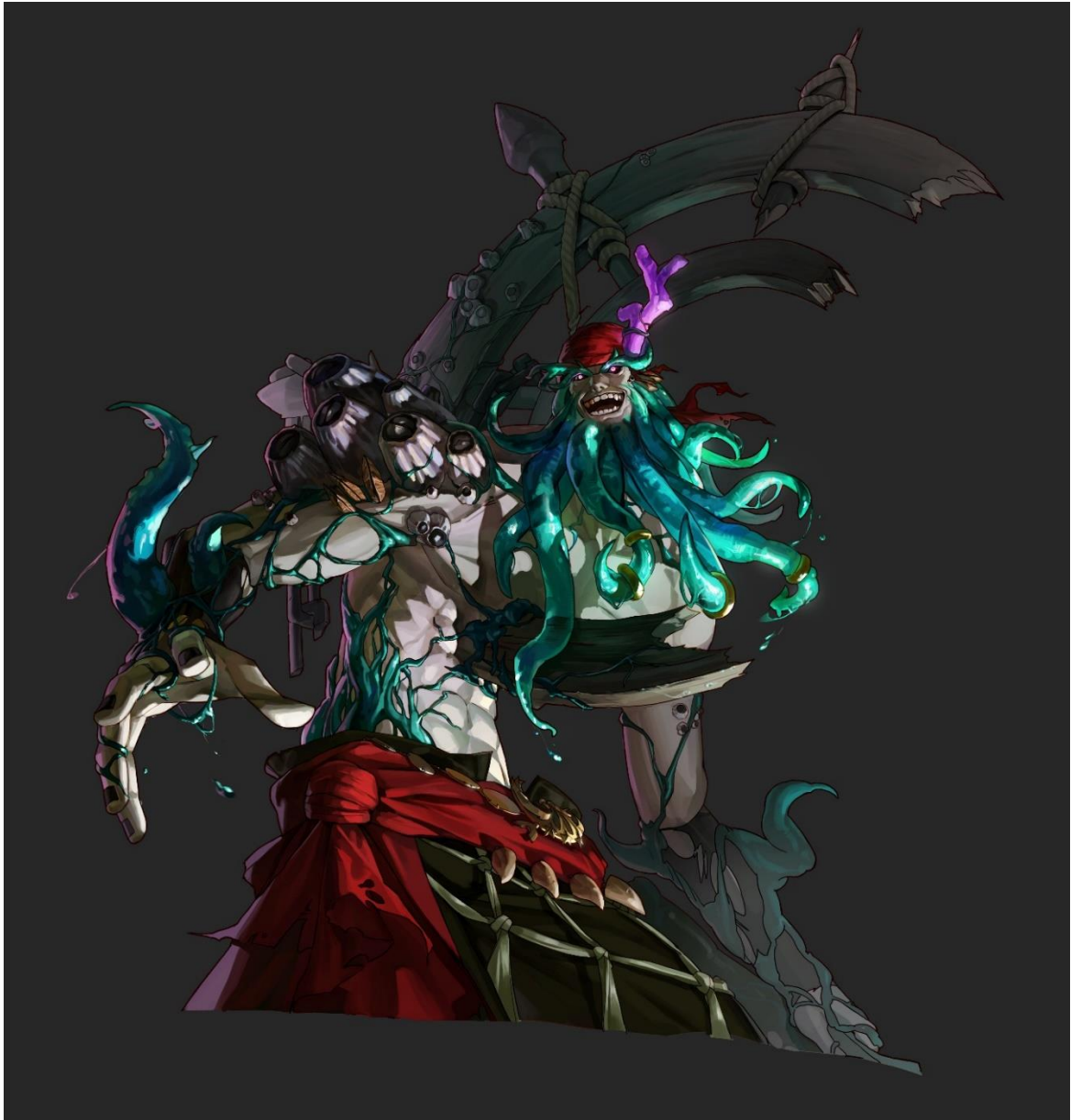
立ち上がるクラーケンの触手が、自分を締め付ける鉄格子のように感じられた。

クラシマーはアジュールメインのエンジン、青海の心臓の真上に移動し、戦闘態勢に入った。

青海の心臓の点滅する青い光が、自身を包み込んでいるように思えた。

「『自由』の風が戻るまで、ここを譲るわけにはいかない。」

3. 錨を下ろすフリーズ



目の前が緑色に染まっていた。

視界に残る青き風景の微かな断片が、自身に残された時間を物語っているようだった。

意識が朦朧としていた。

忘れてはならないと、何度も思い返した。

「隊長は…まだなのか…」

「メリオナ…早く…鍵を…」

「アジュールメインをイネに向かわせてはならない、錨を下ろさなければ。」

血の巡りが何十倍も加速しているかのようなようだった。
仲間の声がひとつ、ふたつと消えていった。
扉のハンドルを掴む手を離さぬまま倒れている仲間の姿を視界に捉えた。
もうすぐ父親になるのだと、喜んでいたあいつだ。

「隊長…まだか…」
「メリオナ…」
「アジュールメインが…。錨を下ろさなければ。」

飛び込んできた妖怪の頭をかち割った。
やがて、足の力が抜けて座り込んでしまった。
妖怪を倒してできた血溜まりに映った自分の顔を見る。
こんなに間抜けな顔をしていたのか。
待ち人は来ない。
あともう少しだけ、待ってみようか。

「隊長…」
「メリオナ…」
「錨を下ろすんだ。」

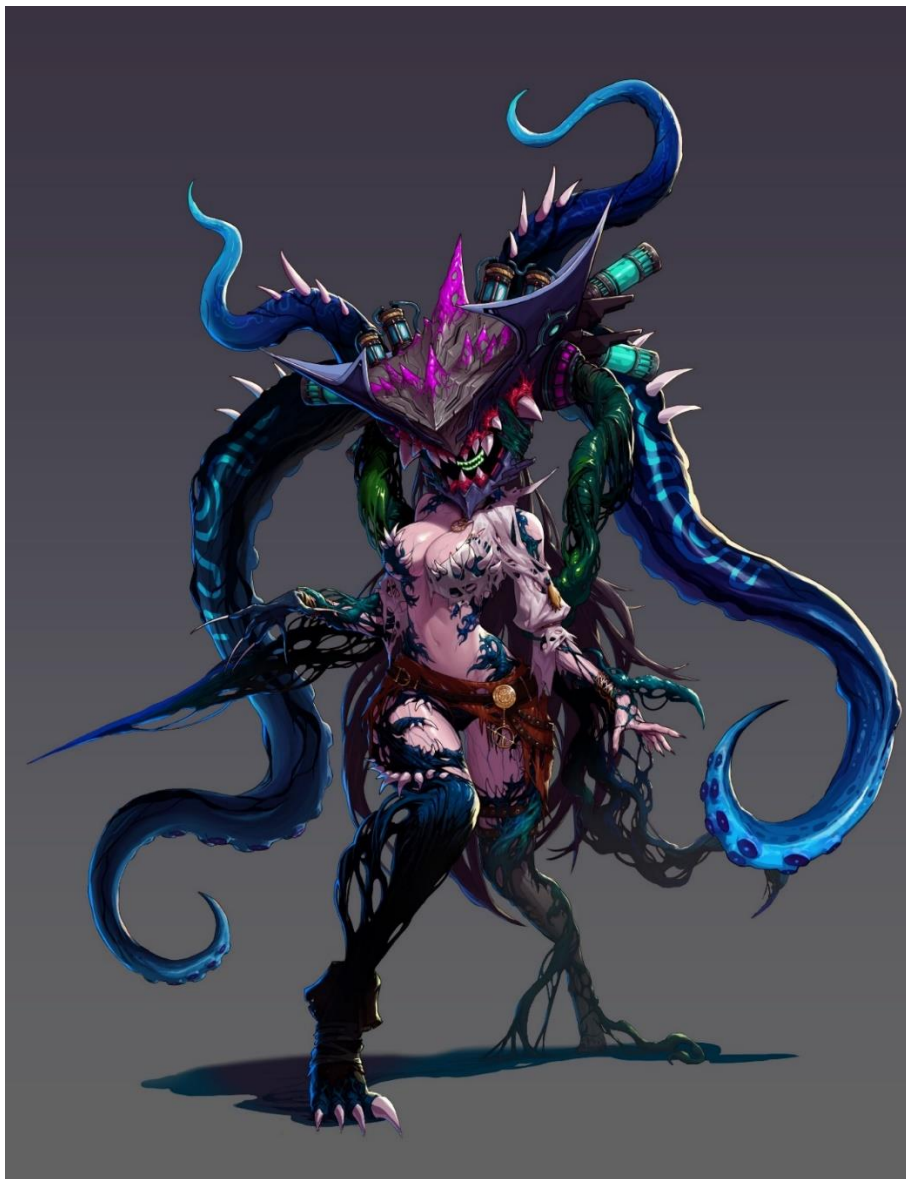
視界が緑色に染まった。
床に仰向けになった。
空は緑。昼と夜の区別さえつかない世界だった。
騒音が消え、自身の呼吸音だけが聞こえる。
俺は今、何をしている？
なぜ戦っている？
何を守るために？
そう…俺は…

「錨を…下ろさなければ…」

……。

「錨を…。下ろさなければ…」

4. もがくメリオナ



「鍵はこの辺りにあるはずなのに…！」

仲間と共に妖怪と戦ったメリオナは次の計画を進めるため、鍵を探していた。
しかし不運にも、鍵の在り処が襲撃に遭い崩壊していたのだった。

「よりによってあの場所が狙われるなんて…クッ…」

とめどなく広がる妖気の影響で意識は遠のき、呼吸も乱れた。
意識を保つべく、血のにじむほど唇を噛みしめ周囲を見回した。

「あっ！」

瓦礫の傍らに落ちていた鍵を見つけた。
鍵をベルトに引っかけ、フリーズがいる操舵室に
駆けつけようとしたその時、

「ううっ…」

激しい頭痛に襲われ、その場に座り込んでしまった。
仲間を守るために現状維持し続けていたミストギアが浸食されてしまったからだ。

「身体が…動かない…」
「なんとしても…鍵を渡さなければ…」

どんなに足掻こうが、どれほど腕こうが身体がいうことをきかない。
力が抜けていくだけであった。

「ミストギアの連動を…解除…しな…きゃ…」

脳内に凄まじい量の妖気が入り込んでくるのが分かる。
もう考えることすらできなくなっていた。

「早く…鍵を…」
「フリーズに…」

目の前が緑色に染まり、視界がぼやけはじめた。

「…鍵をフリーズに…」

そしてメリオナの意識は闇に埋もれてしまった。

5. 妖殺者レイロン



特別な1日がはじまろうとしていた。

長年、建造を手がけた船の進空式が行われていた。

男は緊張した口調で船の名を発表した。

「この船の名は…【アルカディア】だ。私の理想が詰め込まれている。」

いつか兄のような造船工になりたいと言っていた弟が目を輝かせていた。

夢を実現させ、憧憬の念を抱いてくれる愛しい家族がいる。この瞬間が永遠であってほしいと思った。

しかし、幸せな結末の次にやってくる悲劇はつきものである。

幸福の絶頂にいた男に不運が降り注いだのだ。

アルカディアは出航してまもなく、妖怪の襲撃を受けた。

万一を考え戦闘設備は整えていたが、太刀打ちできるほどの備えはなかった。

「妖怪だ！戦闘準備！」

妖怪たちは、男がこの船を飛ばすために人生をかけ費やした努力の結晶を無残に踏みにじった。

武器を手にしたことがない船員たちの抵抗では、妖怪の攻撃を阻止できなかった。

男は全てを守るため、死にもの狂いで戦った。

夢を鍛えたハンマーを血に染め、希望を編んだロープで敵の息の根を止めた。

苛烈を極める戦闘のさなか、妖怪の爪が弟の胸に突き立つ瞬間が目に飛び込んできた。

前途洋々たる輝きをたたえていた瞳から、やがて光が消えていった。

「だめだ、死ぬな！」

男の叫びは波に飲み込まれ、理想を形にした船は血と絶望に染まった。

男は全てを失ってしまった。

弟は息絶え、生存者の気配も感じられなかった。

そうして男は独り、妖怪に囲まれた。

男は傷だらけの震える手で弓を握んだ。

力の入らぬ手指は破れた布で覆い固め、

しっかりと握りしめた。

妖怪たちの頭部を打ち、叩き碎いた。

数多の妖怪が奇声を発して倒れていった。

妖怪の血にまみれた男は、その生ぬるさに不快感をつのらせた。

八つ裂きにしても足りぬ連中にすら、あたたかい血が流れていたとは。

夜明けまで続いた戦いの果て、船上には何もかもを失った男の嗚咽だけが残された。

「……。」

レイロンは立ち上がり、歩きはじめた。

灰色の空の下、冷え込んだデッキが靴底からレイロンの体温を奪う。

歩を進めるごとに、この日のために積み重ねた過去が頭をよぎっていった。

囑望された造船工としての人生。

幸せだった家族との記憶。

失うことを怖れて自ら遠ざけてしまった恋人。

振り返った自分に差し出された手の温もり。

出航の時。

「空虚の墜落」と呼ばれる妖怪たちの襲撃。

あの日、多くの者が大事なものを失った。

ハンマーと釘を握っていた手に、巨大なクロスボウと鋭利な刃を装備した。

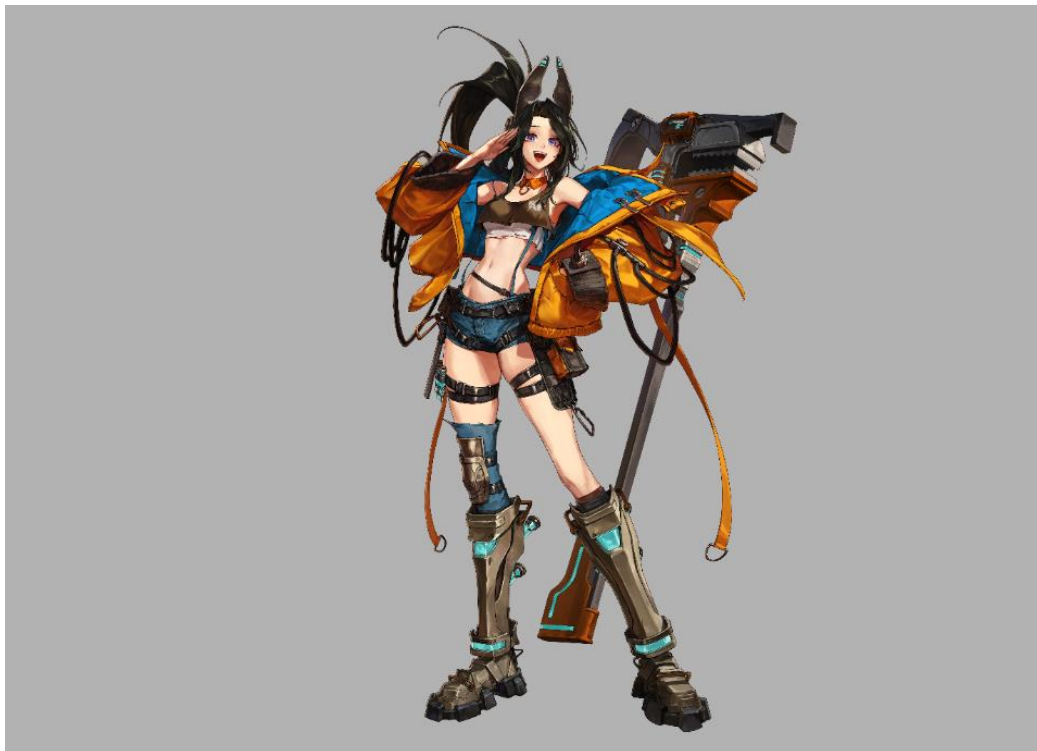
理想を描いた船は、妖怪の心臓を突き破る獣と化した。

生き残った仲間はいなかった。

クルーエルピーストに乗る者たちは、誰一人として明日を望まない。

特別で、残酷な日の始まりだった。

6. 回路技術者ネリモ



少女の故郷では、豊富な魔力を駆使した独自の魔法が発達していた。

あらゆることを魔法で解決するため、彼女もまた機械というものにあまり興味を持たなかった。

ある日、少女は重泉の商人が持ってきたという発明品を目にした。

ボタンを押すと点火する暖房器具である。

魔法が使える者には不要な代物だった。

しかし少女はそれを見た瞬間、新たな世界が開けたような気がした。

どうして魔法なしで火がつくのかな、その原理は？

どうすれば機械を霧の力で作動させることができるのかな？

霧の力を発動させる構造は魔法と同じなのかな？

違うとしたら、霧の力を発動させるための新たな構造が組み込まれているのかな？

少女は暖房器具を分解し、原理の把握を試みた。

そして、元に戻そうと組み立て直した。

何度も失敗したが、楽しかった。

魔法を学んだときのように、みるみるスキルが磨かれていくことに達成感を覚えた。

ようやく現状復旧に成功した。

「やったあ！」

少女は歓声をあげ、その日を境にものづくりに没頭するようになった。

その後、少女は発明品をつくるため、

発明家たちの聖地、約束の都市イネへ向かった。

こうして少女ネリモの夢に向けた旅が幕を開けた。

7. 鉄面のアンミック



あの日の夢を見ない夜があっただろうか？

「まだ…完全には変わっていない！まだ間に合う！間に合うはずだ！」

「アンミック！避ける！」

夢の中の自分は、また人鬼に変わろうとしていた仲間を助けるために走っていた。

結局、人鬼化した仲間に全身食いちぎられてしまう。

「…ハアッ！」

息を切らしながら目を覚ます。今日も汗びっしょりだ。

激しい頭痛に襲われる。

アンミックは唇を引き結び、その痛みに耐える。

「まったく…いつになったらこの夢から解放されるんだ？」

大きく息を吐いたアンミックは、辛うじてまだ生身の体に残る傷跡を見つめ起き上がった。

いつものようにマスクを着け、壁にかけられた大剣を肩に乗せた。

そして、自分を励ますために笑い飛ばした。

「そんなことで落ち込んでたまるかって！クハハハッ！」

くよくよするよりもポジティブに、愉快的思考にシフトするのが彼のモットーである。

そしてアンミックは、今はいない仲間と撮った写真を見つめ、

二度と同じことが繰り返されぬよう、戦場へと足を踏み出した。

IV. 月の沈んだ湖

1. 赤牙ウラード



「グオン…」

捕獲網にかかった幼い神獣が小さな鳴き声を発していた。

しかし、神獣は声を張り上げようとはしなかった。

ここには誰もいないということを知っていたから。

星降る森や月の沈んだ湖と比べ、道しるべ川に生息できる神獣は限られていたのだ。

険しい地形と乱脈の地からやってくる妖怪の影響で、神獣が平穏に暮らせる環境ではなかったからだ。

それでも生きている神獣はいた。幼い神獣の群れもあった。

妖怪に全滅させられるまでは。

幼い神獣は運よく生きながらえたことを、素直に喜ぶことができなかった。

逃げ回ってできた傷と飢えもそうだが、なにより仲間がいないという現実が辛かった。

「べズロ！神獣がかかっているぞ！子どもじゃないか？」

目を閉じようとしたとき、男の声が耳に飛び込んできた。
やがて金色の刃が、神獣の視界を遮っていた網を切り裂いた。
道しるべ川で見たことのある「人間」だった。

「古い罨は始末しろと言ったはずだぞ？ 幼い神獣が危うく命を落とすところだったじゃないか。」

人間がこちらに近づいてきた。あの人間の名前は「ベズロ」というようだ。

「ん？ こいつ、前回妖怪にやられた奴らの子どもか？」

ベズロは幼い神獣の体を撫でた。
その優しい温もりに、神獣はあっという間に眠りに落ちてしまった。

神獣は夢の中で群れを見つけて駆け寄ったが、
目の前でみんな消えてしまい号泣した。

「そんな悲しそうに鳴かないでくれ。」

神獣はその声で目を覚ました。
目の前にいるベズロという人間と、山積みになされた木の実、
そして体の傷にあてがわれた薬草に目をやった。
警戒している神獣を見てベズロは手振りを使いながらこう言った。

「うちの隊長がお前にとって、持ってきてくれたんだ。」

すると神獣は木の実を全てたいらげた。
優しさに触れ、いつのまにか警戒心は消えていた。

「人間もそうだが、神獣もひとりぼっちじゃ辛いだろう。」

ベズロは神獣の頭を優しく撫でた。
そして身振り手振りこう伝えた。

「俺と一緒に来ないか？」

神獣はベズロの動きを見て理解したようだ。
ある日、神獣はベズロと湖に向かった。しかし後ろが気になるのか、何度も振り返る。

そして湖の手前で立ち止まってしまった。

「お前の生まれた場所が気になるのだな。」

ベズロは神獣のところに戻ってきてこう言った。

「じゃあ、こうしないか？俺がお前に会いに行く。そしたらひとりぼっちじゃなくなるだろ？」

お前に・会いに・行く。

正確な意味は分からなかったが悪くはなかった。神獣はコクッと頷いた。

「なんて呼べばいい？ううむ…あつ、ウラードはどうだ？」

「道しるべ川を愛した友人の名前だ。お前にピッタリだと思ってな。」

「死んだ奴の名前は縁起が悪いか？」

意味は分からなかったけど嫌ではなかった。神獣はコクッと頷いた。

「気に入ってくれてありがとな。」

「じゃあな、ウラード。近いうちに会いに来る。怪我するんじゃないぞ。」

あの日から幼い神獣は孤独を感じることはなかった。

約束を守ってくれる友達ができたから。名前も付けてくれた。

そして、その友達から妖怪を狩る方法を学び、強くなった。

時が過ぎ、幼かった神獣は成長し、道しるべ川の守護神ウラードと呼ばれるようになった。

か弱き神獣が守護神と呼ばれるほど巨大で強い神獣になるまで

これだけは変わることがなかった。

それは、ベズロがウラードに会いにきてくれること。

2. 急襲者ゼルミオ



川の水は浮遊島の狭間を稲妻のような音とともに落ちていった。

妖怪はその流れに沿って下へ、下へと進んだ。

そしてその果てにある同族の地へと向かっていた。

だが妖怪はそこへ至ること叶わず、泥の上に転げ込んだ。

「クソどもめ…汚らしい血族め！ゴミクズめがっ！」

やがて悪意に満ちた声の水音を掻き消さんばかり轟いた。

それも束の間、妖怪は負傷の痛みには耐えきれず、血反吐を吐いた。

それでも叫びつづけ、心に溜まっていたものを吐き出した。

圧倒的な強さを持たぬ自身への怨嗟を、

逃げ足だけは優れていると嘲った同族たちへの悲嘆を、

妖怪である自分を恐れぬ人間たちへの憤激を。

その叫びが無音の咆哮に変わってしまってもなお、

妖怪はどうしても頭の中から消してしまいたかった。

しかし妖怪の中に居座る記憶は、ますます巨大な渦と化していたのだ。

「ベズロ様！奴が逃げました！追いましょう！」

「長くは持たないはずだ。仲間を優先しろ！」

片目が見えずとも、この肩を斬り裂いた狩人。
片腕を失ったとて、この腰を斬り払った狩人。
最後に金色の矢で、頸を貫通させた狩人。

遠のく意識の中、記憶の濁流は激しく渦巻いていた。

「月の狩人…月…狩人…」

妖怪は自身を汚辱にまみれさせた連中の名を何度も呟くのだった。
残る片目も潰れちまえ。
残る片腕も千切れちまえ。
死よりも勝る苦痛を味わえ。

妖怪は自身の魂を売ってでもその願いを叶えたかった。
特に、あの傲慢な目つきで自身を見下した、象牙を背負いし狩人を思い浮かべて。
ひたすらに呟き続けた。しかし本人は気づいていなかった。
この呟きが、憎き人間たちの祈りとなんら変わらないということを。

3. ランドキーパーカメリン



眩い夕日が巨大な機械都市イネを覆った。

歯車工房とメインスプリングにいる発明家たちが起こした白煙も

貿易港に次々と停泊しにくる大小の飛空艇も

妖怪との戦いを終えて帰還した妖撃隊員の疲弊した顔も

この黄昏に等しく染まっていた。

しかし広場に立つある女は、その栗毛色の髪から誰よりも明るい艶めきを放っていた。

手にしたリストに集中するあまり、日が暮れようとしていることにも気づかずにいた。

ツンツン。

女の傍にいたごつごつとした星座亀が飼い主の腕をつついた。

「バム、どうしたの？スケジュールの整理が終わったら遊んであげるから、ちょっと待ってて。」

歯車工房とメインスプリングが合同で開催するカンファレンスを行う場所を決め、

商工協議会とは、本年度の貿易港に停泊する飛空艇から徴収する通行料の調整を行わなくてはならない。

それに明日は丸1日妖撃隊に同行して、通報が入った妖怪出没地に出動しなくてはならなかった。

もちろん、この仕事は自身が月の狩人出身だからできるのだ、という自負があったが

最近、とみに通報が増えてしまったことから1日を費やすしかなかった。

このように仕事に明け暮れる日々が続いていた。

身ひとつでは足らず、猫の手も借りたいほど多忙を極めた。

女はリストに目をやったまま言葉を続けた。

「先にバニーホーンさんのところに行ったら、ロルムバーさんが黙っちゃいないわよね？ ってことは歯車工房から…」

「バア…ムウ…」

女は独り言を続ける。

その内容のほとんどが誰かを気遣う内容だった。

紛争に係るルールを決定し調律するだけではなく、イネに暮らす人々を大切に思っているからこそその配慮である。

喜びを共にし、辛い思いを抱える人を慰めることも彼女の役目だった。

月の狩人出身のランドキーパーだからではなく、ひとりの人間としてあちこち気を配る彼女の毎日が忙しくなるのも頷ける。

ツンツン。

星座亀バムが再び腕をつついた。

「はいはい、あとこれだけ確認したら遊んであげるからね。」

ガブッ！

カメリンは怒ったバムに腕を噛まれてしまった。

噛み痕が少し残る程度の痛みではあるが

手に持っていた紙の束を床に落としてしまった。

紙が床に散らばった。

「大変！バム、今日に限ってどうしてこんなことするの！」

カメリンは床に落ちた紙を拾いながら、自分を見下ろしているバムの方を見た。

バムは満足げに笑みを浮かべ、自らの背後を振り仰いだ。
気付けばバムの頭上に美しい夕焼けが広がっていた。
その日はいつにも増して、鮮やかな赤に染まっているようだった。

「そっか。バム、これを私に見せたかったのね？」
「バァム！」

カメリンは立ち上がって空を見つめた。
真っ赤に染まった空に身体を呑み込まれるような感覚を覚えた。
仕事のことで一杯になっていた頭の中が夕焼けで埋め尽くされた。

「少しくらい休んでもいいよね？」

カメリンの言葉を聞いたバムはカメリンに背中を向けた。
カメリンは床の紙を拾い、バムの背に乗った。
バムが高く飛び上がると、重泉の風景が一望できた。

「この夕日が届く場所も、夕焼けが広がる瞬間も、みんな幸せだといいね。バム。」

バムは返事の代わりに嘴をこすり合わせて音を発した。
本当はカメリンが休んでくれることを願っていたのだが、やっぱり他の人たちの幸せを願っていたから。
バムはカメリンらしいと思いながら、もう少し高いところに連れて行った。
その日の飛行は日が沈みきるまで続いた。

4. 模倣のチェシャ



「ヤタン、ヤタン、遊ぼうよ！」

ヤタンは、いじけながら声をかけてくるチェシャの頭を荒れた手で撫でた。
深刻な表情で話し合っている二者の間に立ったチェシャは疑問を覚えた。

「ヤタン、ヤタン、どうしてみんなはボクと遊んでくれるの？」

チェシャは長い毛をくねらせた。
どの生物にも例えがたいその姿は、誰の目から見ても歪であった。
月の沈んだ湖の神獣たちはそんなチェシャを避けているようだった。
ひとりぼっちだったチェシャを連れてきては、世話をしたのがヤタンと月の狩人たちであった。
ヤタンは真剣な話をしている最中にも、チェシャに優しい笑みを向ける。

「それはな、みんなお前のことを愛しているだからだ。」

「愛ってなに？」

「話しかけなくなったり、一緒に過ごしたいと思ったり、大事に思う気持ちだ。」

「うーん。なんだか難しいね。」

チェシャは長い毛をくねらせた。

「お前はみんなにイタズラする時、どんな気持ちになる？」

「もっといっぱいイタズラしたい！みんなとずっと遊びたい！」

「そうか。それはね、チェシャがみんなのことを愛しているからそう思うんだ。」

「ボクが月の狩人やヤタンを愛してる？」

「そうだよ。」

「ヤタンは月の狩人を愛してる？」

「もちろん。」

チェシャはようやく理解したようだ。

自分が愛に飢えていたということ。

そして、そんな自分を愛してくれる人がいるということ。

イタズラをした理由は、愛し愛される誰かが必要だったということ。

ついに何かを見つけたのだという喜びと、誰かに愛されているという嬉しさで、チェシャは全身をくねらせた。

さらに奇妙な姿に歪んでしまったが、ヤタンや月の狩人たちはチェシャを見て微笑んでいた。

「ボクもみんなを愛してる！」

チェシャは身体を大きく伸ばし、全員を抱きしめた。

あれ？おかしいな。

いつもなら離せと言って暴れたり、笑い転げたりする人がいるはずなのに。

誰も動かない。誰も笑わない。何ひとつ、反応がない。

抱きしめた者たちが、自身の腕の中で冷たくなっていた。

「なんで？みんな…どうしたの？ヤタン…どこ…？」

チェシャは悪夢の中にいるかのような感覚に陥り、狼狽した。

自身の話し方に異変が生じていることにも気づかず、チェシャはふらふらと歩き回っていた。

ヤタンと月の狩人を、

いつも遊んでくれた人々を、

自分を愛してくれたみんなを探した。

しかし、チェシャの目に入ったのは、何者かに命を奪われたみんなの変わり果てた姿だった。

「ボク…が…やった…？」

本能的に勘付いた。

刻まれた無数の傷痕と、締め付けられたと思しき痣。

自分が過ちを犯してしまったことを。

自身の手で愛する者たちを殺めてしまったことを。

「アア…ア…アアア…」

虚ろな目からこぼれた涙が頬をつたい、今は冷えきった肉叢に落ちた。

腹底に滾る何かは、愛とも怒りともつかない、外界から侵食してくる奇妙な気運だった。

その力はチェシャの脳内を滅茶苦茶にした。

イタズラしたい…一緒にいたい…愛したい…愛されたい。

遊びたい。

長い毛が動いた。

転がっていた死体は長い毛に巻かれチェシャの口の中へと納まった。

すると、チェシャの口から聞き馴染んだ狩人の声がした。

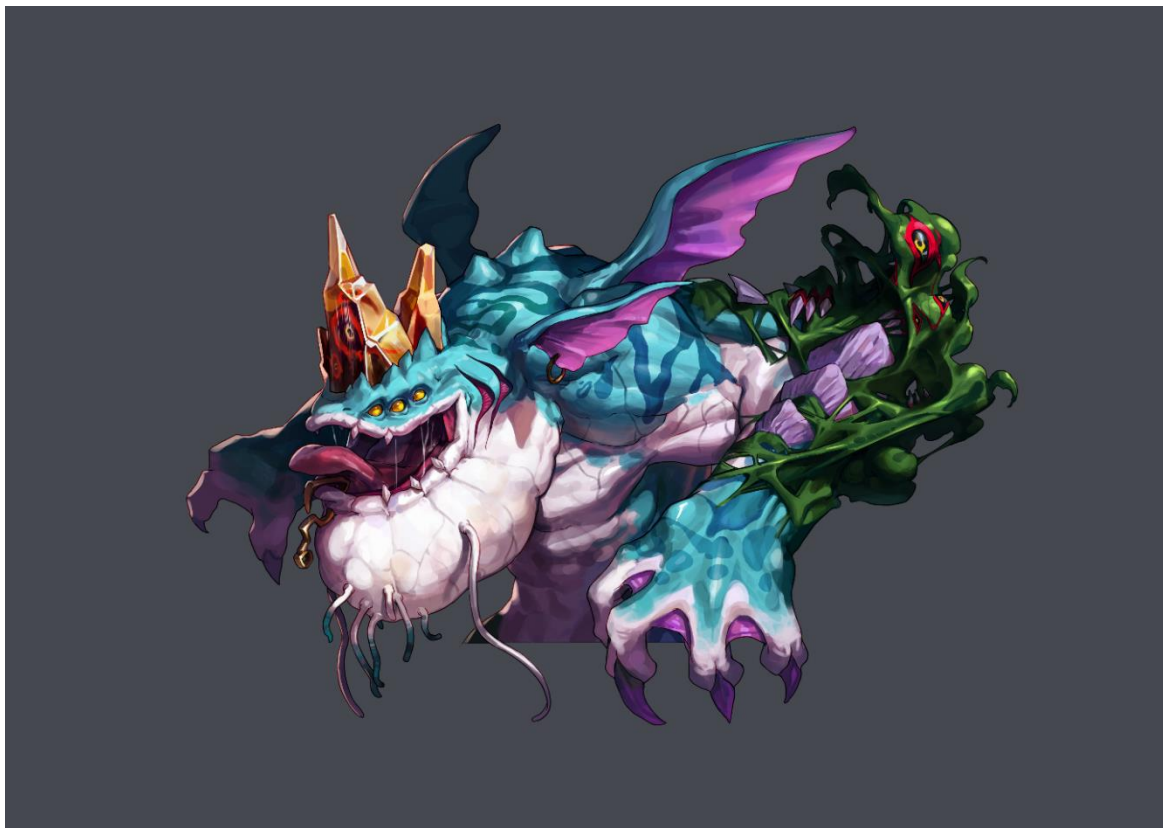
「キャハッ、ハッ…。はは、はハハ…ハハハハッ。」

笑いがこぼれ、涙が止まらなかった。

朦朧とする意識の中、自分にできることはこれしかなかったから。

「一緒に…遊ぼ…」

5. 種をまくメルク



メルクが種を見つけたのは、まったくの偶然だった。

水の中を泳いでいた時に、尻尾に妙な感覚があり確認したところ

尻尾に歪んだ形をした種がいくつも貼り付いていたのだ。

「種は、いない。」

彼が暮らす環境は花や草木が豊富だった。

つまり、ありふれたものに価値はない。

月の沈んだ湖に暮らす者も、誰ひとりとしてこの種を貴重なものとは思わないだろう。

美しく、珍しいものを集めるメルクが求めているものでもなかった。

だからといって水の中に放り投げてしまって、また尻尾にくっついたら面倒だ。

メルクは尻尾に付着した種を

自分の宝物を隠している場所の横に放置した。

どれくらい経っただろうか。

珍しいものを手に入れたメルクがその場所に訪れた。

しかし、メルクの目を引いたのは宝物ではなく

ごつごつとした殻を破って出てきた、しなやかな芽だった。

どうやら暖かい日差しと、メルクが行き来した際に落とした水滴を吸収して育ったのだろう。
メルクは再び放置しようと思ったが、芽吹いた種を土の中に埋めた。
もしかしたら、人間たちが言う「なんとなく」という動機に近いのかもしれない。

その後もメルクはここへ来るたびに種の様子を見るようになった。
はじめはちらっと見る程度だったが、時間とともにそれが観察に変わっていった。
そして放置するのをやめ、世話をするようになった。
そこまで興味を持っていたわけではないが、
面倒をみるうちに愛情を持つようになった。
そして、芽はみるみるうちに大きくなり

ついに蕾がついた。
間もなく、蕾がほころび満開になった。
メルクはその様子を自分の目で確かめることができた。
小さな蕾が太陽の光を浴びて満開になる瞬間を。
枯れた地を埋め尽くすように咲き誇る色とりどりの花びら。
価値を見出せなかったものが、新たな価値をもった姿に変わる過程。
初めて目にした光景に、メルクはその場に立ち尽くしていた。

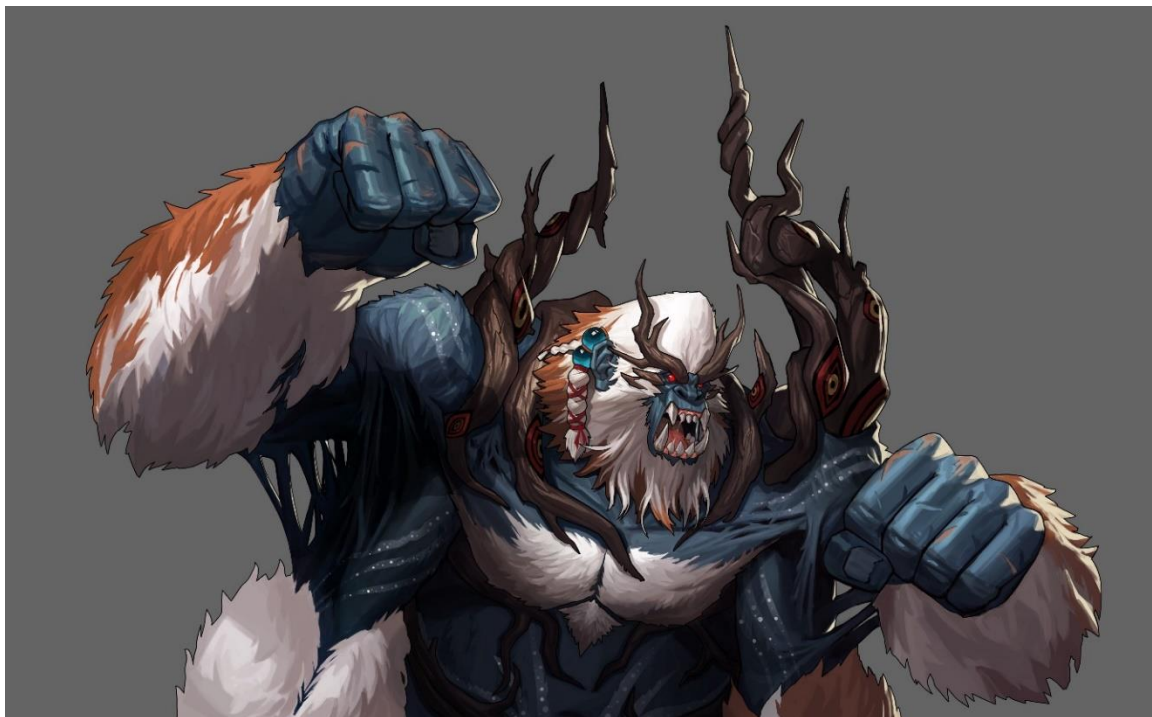
「…素晴らしい。」

咲いたばかりの花びらをそっと撫でた。
メルクはようやく気づいた。
些細な気まぐれから花開き、自身の感情が満たされたことを。
どんな宝物よりも目の前に咲いた花が特別であるということ。
この光景は最後まで忘れられないだろう。

「植物を育てるというのは、思っていた以上に尊いことなんだな。」

そよ風を感じた。
花びらがなびいた。
悦びを現わすかのように。

6. 木樵グレイロー



なあ、知ってるか？

グレイローが通った場所には道がつくれるって話。

なぜって、グレイローは木をなぎ倒しながら進むからさ。

どんな大木だろうとね。

だから月の沈んだ湖の周辺には歩道があるんだ。

グレイローが湖の周りを行き来しているからね。

人間が移動しやすいようにと思ってるのこともなんだろう。

だから「木樵」っていう愛称が付いたんだろうな？

それだけじゃないぞ。

木と見れば手あたり次第に倒して回るわけではないんだ。

伐採する必要がある木を選別している。

どういうこと？

例えば、

大きくなりすぎて他の植物の成長を妨げてしまう木や、枯れ木。

グレイローはそれをしっかり見極めているんだ。

放置すると湖全体の生態に影響を及ぼしかねないからな。

どうやって見分けているの？

グレイローは頭のいい神獣なんだ。

外形と匂い、そして叩いて音を確認する。

あらゆる情報を吟味して判断するんだ。

そのついでに俺たちが使える道を作ってくれている。

なんで突然グレイローの話をしたのかって？

…いや、お前にも分かってもらいたくて。

今も、その先も

グレイローを憎まずにいてほしい。

あいつがどんな姿になろうと、お前だけは。

V. 終末の崇拜者

1. 終末の追跡者ノックス



流浪の妖獣対応チームによる事故現場の報告書。

埃の堆積具合やミスト燃料タンクなどの状態から、同時刻に街を去ったものと推測される。

イネに登録された飛空艇が全船港にあることを確認、未登録の海賊船が出航した記録の有無を確認すること。

街の居住区を調査した結果、荒らされた形跡はなく家屋の状態から数日前まで滞在していたと見られる。

戦闘の形跡もなく、現場捜査官は妖獣による犯行ではないものと判断した。

追記：街の広場を調査していた捜査官数名が原因不明の眩暈・嘔吐の症状を訴えている。

広場付近で紫色の痕跡とともに包帯の切れ端を発見。

妖撃隊が依頼した聞き込み調査で、千海天出身の失踪者が全身に包帯を巻いていたという情報を入手。

発見した包帯の切れ端を証拠品として本部に送致する予定。

以下、分析官による報告外の私見を記述する。

情報によると、全身包帯姿ということと、その顔はオサという者以外に見た者はいないとの由。
これでは探しようがない。

VI. 主な人物

1. しっかり者のアスキン



血鉾村の船着き場を守っている少年。

血鉾村は昔から、生涯を鉾業に捧げた鉾員たちの獲得したノウハウが代々受け継がれてきた場所だった。

しかし、アスキンより少し上の世代から、鉾山の仕事を選ばず、別の地域へ移住する人が増え始めた。

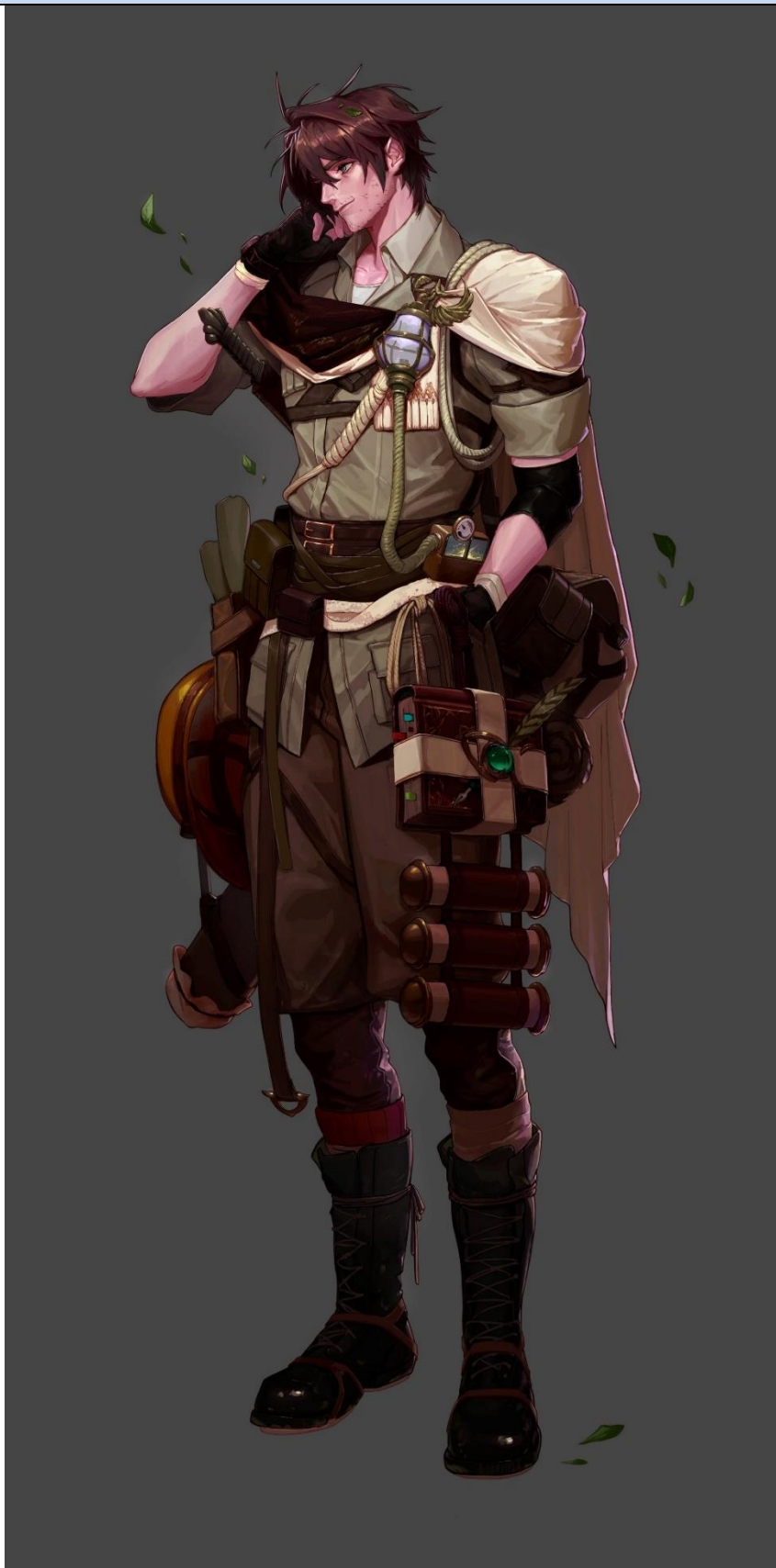
そんな中でもアスキンは、鉾山の仕事に就くために街に残った。

アスキンの姿勢に感心した大人たちは、彼に様々なノウハウを伝えた。

まだ幼いため、鉾山の奥に入ることは許されず採鉾の腕も未熟だが、良い原石を見つける目は大人も顔負けだ。

妖怪を退治するべく鉾山の奥へ向かったきりの大人たちの帰りを待ちわびながら、今日も血鉾村を守っている。

2. 妖撃隊デース



妖撃隊所属の飛行士。

妖撃隊の飛行士の中でも特にスピード狂として知られている。

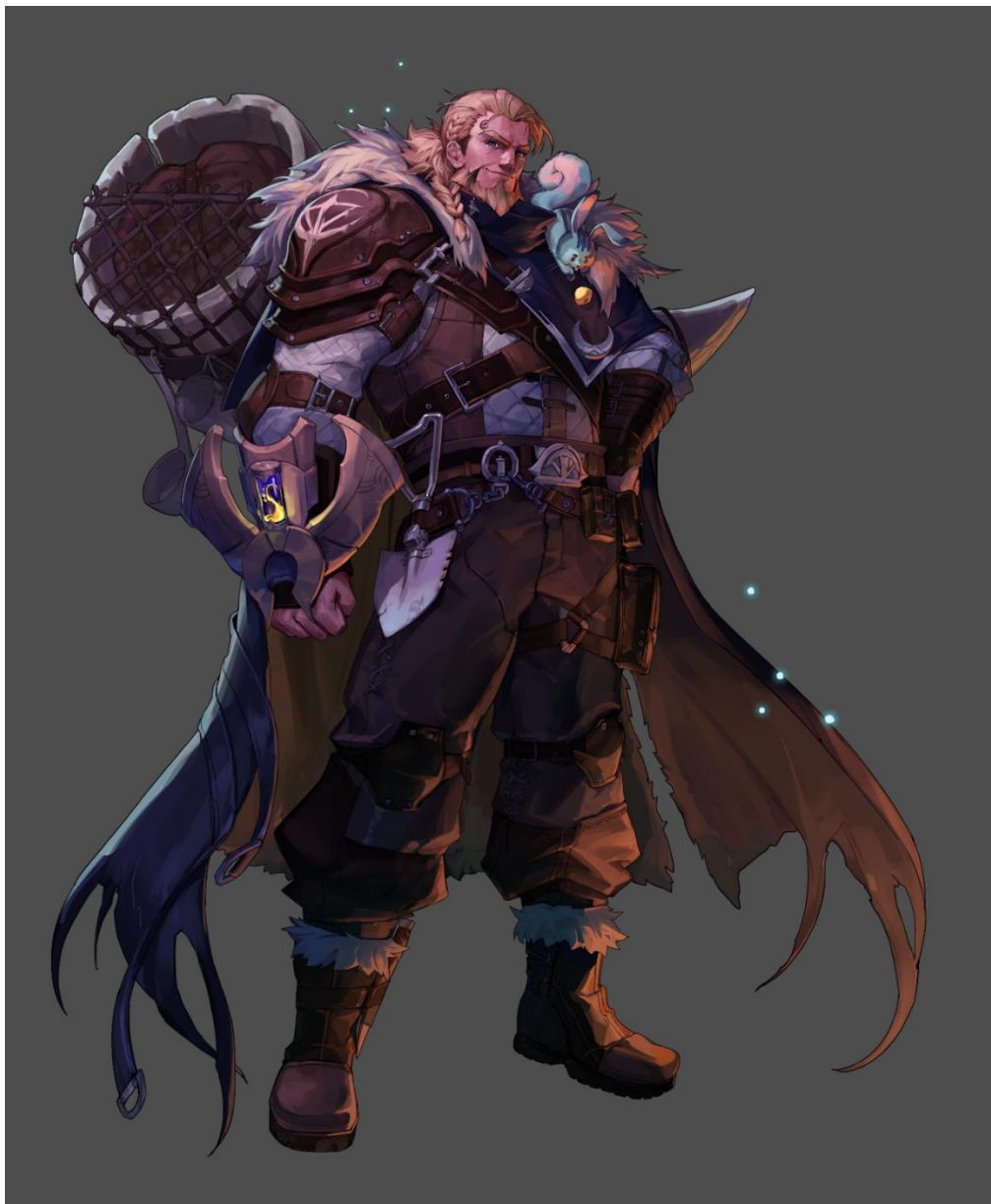
そんなテアスの性質を代弁するかのように、彼の飛空艇はスピーディーな運行にうってつけの小型快速艇だ。

人と交流することが好きで、初対面の相手ともすぐに打ち解けられる親和性の高い男である。

そんな彼のことから、さぞ活動的な趣味を持っているだろうと思われがちだが、読書や古代遺跡の探査に関心が高いという意外な一面も。

幼い頃から古代の歴史や神に興味を持っただけあって、歴史に関する知識が豊富だという。

3. 月の狩人ベズロ



重泉の月の狩人。

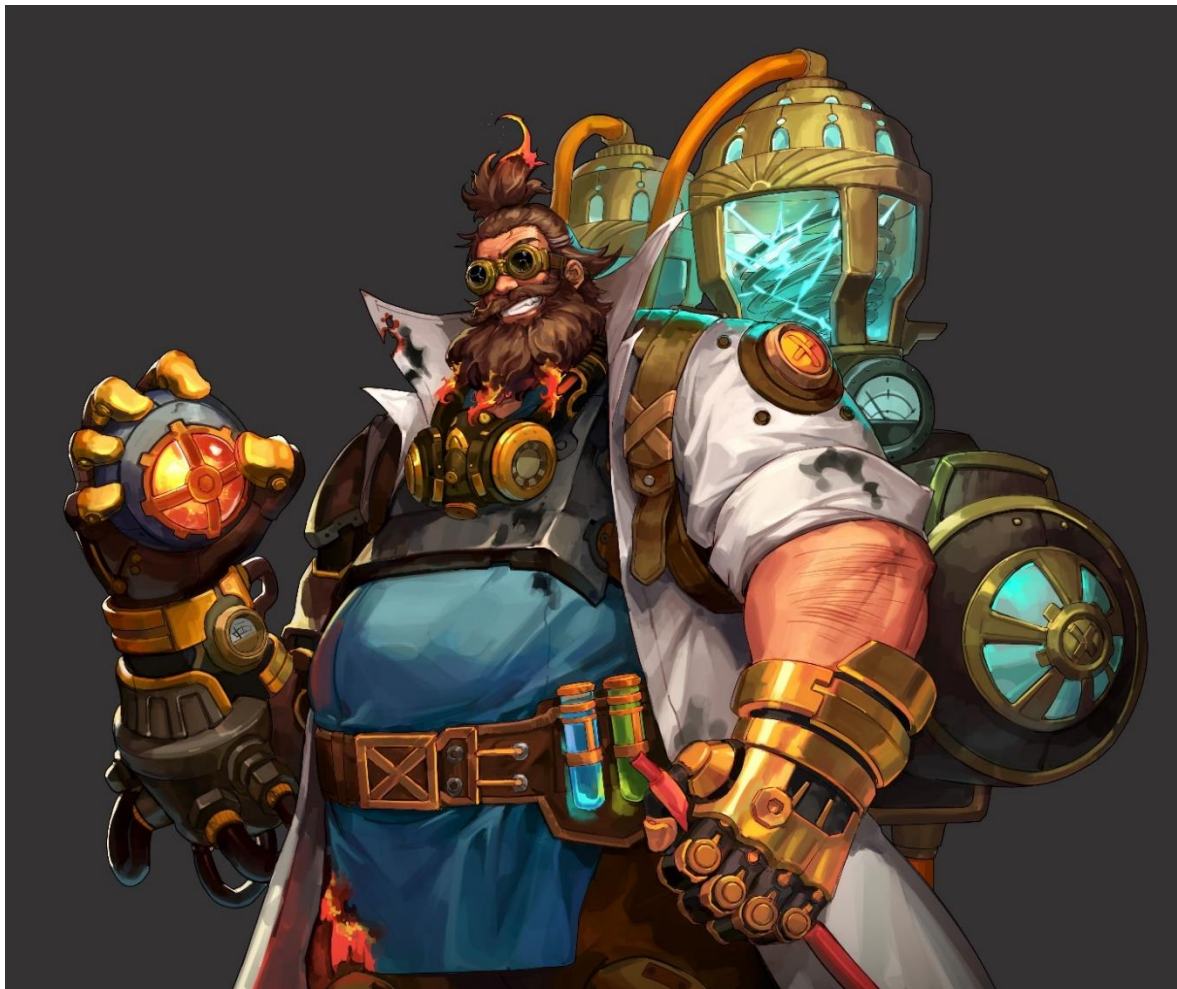
妖怪狩りのスペシャリスト集団である月の狩人の中でも、卓越した実力の持ち主。

導き手ヤタンの補佐役として狩人たちを率いており、実質的に組織のナンバー2の地位にいる。

妖怪との戦闘においては誰よりも俊敏で冷徹だが、普段は優しくフレンドリーで、人であれ神獣であれすぐに打ち解ける。

そのため、彼の周りにはいつも多くの神獣がまとわりついているが、中でも道しるべ川の守護神とされる神獣ウロードは彼にかなり懐いているという。

4. 奇人バニーホーン



メインスプリングを代表する発明家。

バニーホーンはメインスプリングで奇人として知られており、人々は彼の閃く奇抜すぎるアイデアを恐れている。

頭に浮かんだアイデアを具現化しないと気が済まない性格だが、彼が発明した物の8割は爆発するという。

彼が崩壊させた建物は数十軒にも及ぶが、全額弁償しても資金が余るほどの稼ぎはあるらしい。

陽気で誰にでも気さくに話すため、ライバルとされる歯車工房のロルムバーにも先入観なく接している。

ただ、礼儀と品格を重んじる歯車工房のロルムバーは、彼を煩わしい存在として嫌悪している。

「まずは作るんだ。爆発したら一から作り直せばいい。」という名言を残したことで有名である。

5. 設計者ロルムバー



歯車工房を代表する発明家。

工房の保守的な体質を体現したような人物。

彼の提供する設計図は非常に難解だが、具現するに至りさえすれば凄まじい性能を発揮されている。

こと設計の才においては非凡でありながら、具現化能力においては平凡であるため、完成品が少ないことを歯がゆく思っている。

そのモヤモヤと固定観念・既成概念も相まって、何かを製作する時はかなり神経質になる。

ほとんどの人はロルムバーの偏屈な一面を見て幻滅するが、怒りが静まった後、時折申し訳なさそうに振る舞う姿を見せることもある。

メインスプリングのバニーホーンを毛嫌いしている理由は、彼にかかわると厄介ごとに巻き込まれるということ
を、身をもって経験しているからである。

「完成した設計図に手を加えるということは、その設計図が未完成だったということだ！」という名言が注目を
集めた。

VII. シナリオ



- クエストブックに「シーズン14.重泉」が追加されます。
- 新規アクトクエスト3種が追加されます。
- 新規エピソードクエスト1種が追加されます。

1. 死の女神殿



ウシルを祀って建てられた最初の女神殿。

揺らぐ群島の数多くの浮遊島の一つに隠されており、死の観照者だけがその場所を知っている。

浮遊島の中の隠された入口に入ると女神殿の巨大な門が現れ、死に許された者だけがこの門を入ることができる。

仙界でミストパンクの特典を受けていない人間がいるのは信じがたいので、外部の人々には噂の域を出ない場所である。

クエスト

- 新規アクト「死の女神殿」が追加されます。
- 110レベルアクトクエスト「凄まじき脅威」受諾時に実行可能です。

2. アジュールメイン



ブルーホークの母艦であり、仙界全体でも数えるほどしか存在しない「超弩級」の超大型飛空艇。

ブルーホークの本拠地であり、ブルーホークの船を搭載できるほどの巨大な減容を誇る。

船首には獣状「スイングスキャット」を形象化した装飾が施されているため、霧の中を突き抜けるアジュールメインの船首は、まるで巨大な獣の動きに見えることも。

中心部には「青海の心臓」と呼ばれる大型の動力源があり、これを通して周囲の霧をリアルタイムで吸収し、エネルギー化して操縦する。

家族のような感覚で集まったブルーホーク隊員たちにとって、母船以上の意味を持つ、自分たちの家であり故郷である。

クエスト

- 新規アクト「アジュールメイン」が追加されます。
- 112レベルアクトクエスト「長年の葛藤」受領時に実行可能です。

3. 月の沈んだ湖



巨大な月が映る湖。

湖の水面に反射した月がまるで湖に沈んでいるかのような姿は、初めて見る人は目を見張るほど美しい光景だ。昼夜を問わず真っ暗な周囲とは異なり、水面上の月明かりは、まるで明るい提灯を灯しているように見える。湖畔には神獣たちが、湖の中心地には月の狩人たちが行き交い、共存している場所でもある。

クエスト

- 新規アクト「月の沈んだ湖」が追加されます。
- レベル113アクトクエスト「襲撃の目的」受諾時に実行可能です。

4. 終末の崇拜者



揺らぐ群島、その浮遊島のひとつに異変が起きた。

近くに近づくだけで気が遠くなる、黒く染まった湖。

妖気に侵食されたと証言する人々。しかし、この湖から感じられる不吉で強大な力は妖気ではない。

クエスト

- 新規エピソード「終末の崇拜者」が追加されます。
- 112レベルエピソードクエスト「不審な旅人」受諾時に実行可能です。

5. アクトクエストのスキップ機能を改善しました。



- 「過去のクエストクリア」と「現在のクエストクリア」機能が統合され、「アクトクエストクリア」機能に再編されます。
 - この機能を通して、現在のキャラクターレベルで実行可能な最新のアクトクエストに一度にアクセスすることができます。
 - 既存のアクトクエストは報酬なしでクリア処理され、リプレイ機能からいつでも鑑賞可能です。
- シーズン13アクトクエスト受諾とシナリオダンジョンノーマル難易度の名声制限が解除されます。
- シーズン12、シーズン13の110レベルアクトクエストで支給されていた大量のクエストクリア経験値が支給されないように変更されます。
- 成長加速モードを通じて110レベルを達成すると、シーズン13「残された不安」までのアクトクエストがクリアされます。



- そのシーズンのアクトクエストをスキップできるレベル110のキャラクターの場合、上記のようなポップアップガイドが表示されます。
- スキップを選択すると、シーズン14重泉シナリオの最初のアクトクエストまで報酬なしでクリアできます。
- 続けるを選択すると、現在進行中のアクトクエストを続行します。
- ただし、そのルートを選択した場合でも、クエストブックの「アクトクエストクリア」機能はいつでも使用できます。



- シーズン12、13の110レベルアクトクエストを進めると、次のような案内文が追加されます。
 - このクエストは、レベルアップのための経験値が大量に提供されません。

VIII. ワールドマップ

1. 新規 地域 - 重泉



- ワールドマップに新規地域「重泉」が追加されます。
- 110レベルアクトクエスト「一角獣の行進」完了後にアクセス可能です。

IX. 新規タウン

- 新規タウン3種が追加されます。

1. 血鉱村



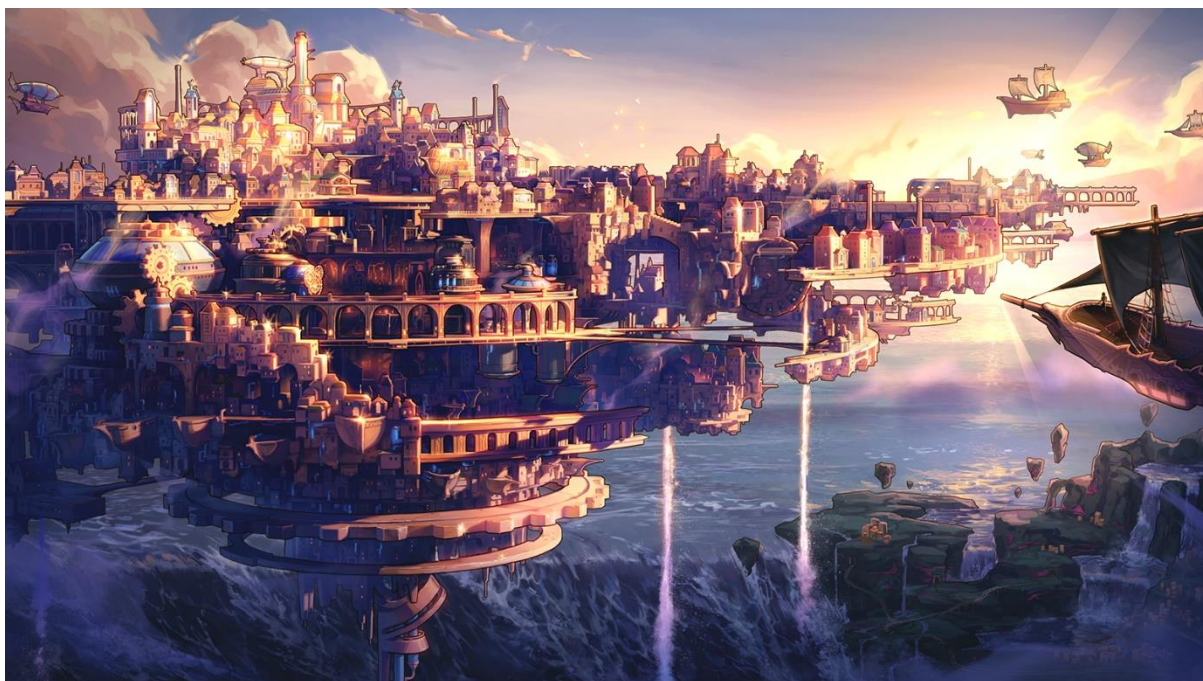
採掘される鉱物が独特の赤い色をしていることから、血滴る鉄鉱と呼ばれる鉱山。

そしてその鉄鉱の近くの小さな街も、血滴る鉄鉱にちなんで、血鉱村と呼ばれるようになった。

日々、血滴る鉄鉱で働いてきた鉱山労働者と、彼らからノウハウを受け継いだ下の世代が家業を継いでいる。

- 重泉地域に新規タウン「血鉱村」が追加されます。
 - 110レベルアクトクエスト「一角獣の行進」完了後にアクセス可能です。

2. 約束の都市イネ



空海の上に浮かぶ巨大な飛空艇都市。

幾重にも積み重ねられた飛空艇がまるで建物のように見え、こうして作られた構造物がまた積み重なって一つの巨大な飛空艇となった。

商人協議会を中心に仙界全体の資金と物資の流れを担う貿易都市であり、その特性と限られた露出時間から「約束の都市イネ」という名で呼ばれている。

限られた土地面積のため、高く積み上げられた建物は危うく見えますが、中心を支える巨大な飛空艇、「慈悲の羅針盤」と優れた設計で安全に建てられました。

- 重泉地域に新規タウン「約束の都市イネ」が追加されます。
- レベル112アクトクエスト「約束の都市へ」完了後にアクセス可能です。

3. 星屑の集会所



月の狩人の集結地。

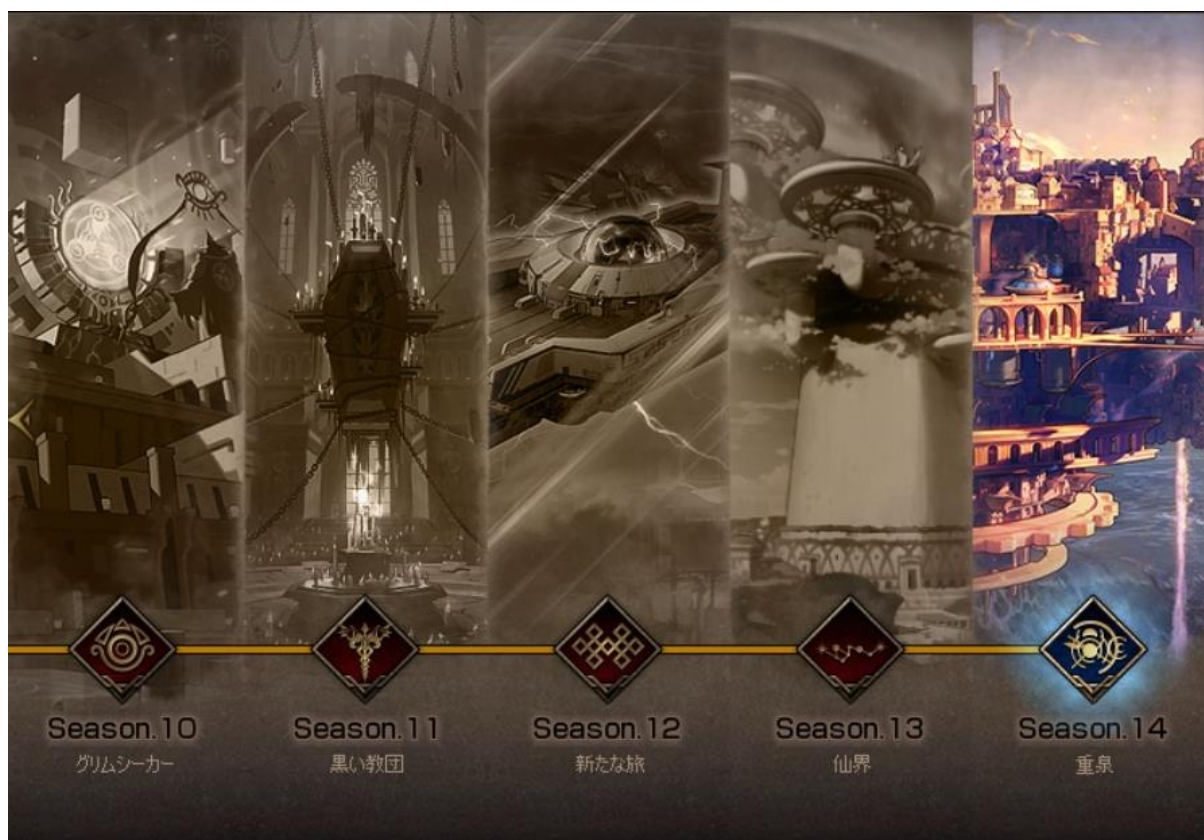
月の沈んだ湖の中央に位置し、自然の中で暮らす月の狩人たちが暗黙のうちに集まる場所である。

元々、月の狩人たちは安全な狩りをするために特定の居場所を設けていなかったが、時間が経つにつれて集結する場所が必要になった。

自然と湖で巨大な月が最もよく見えるこの場所に集まるようになり、彼らが集まって休息する場所として星屑の集会所という名前が付けられた。

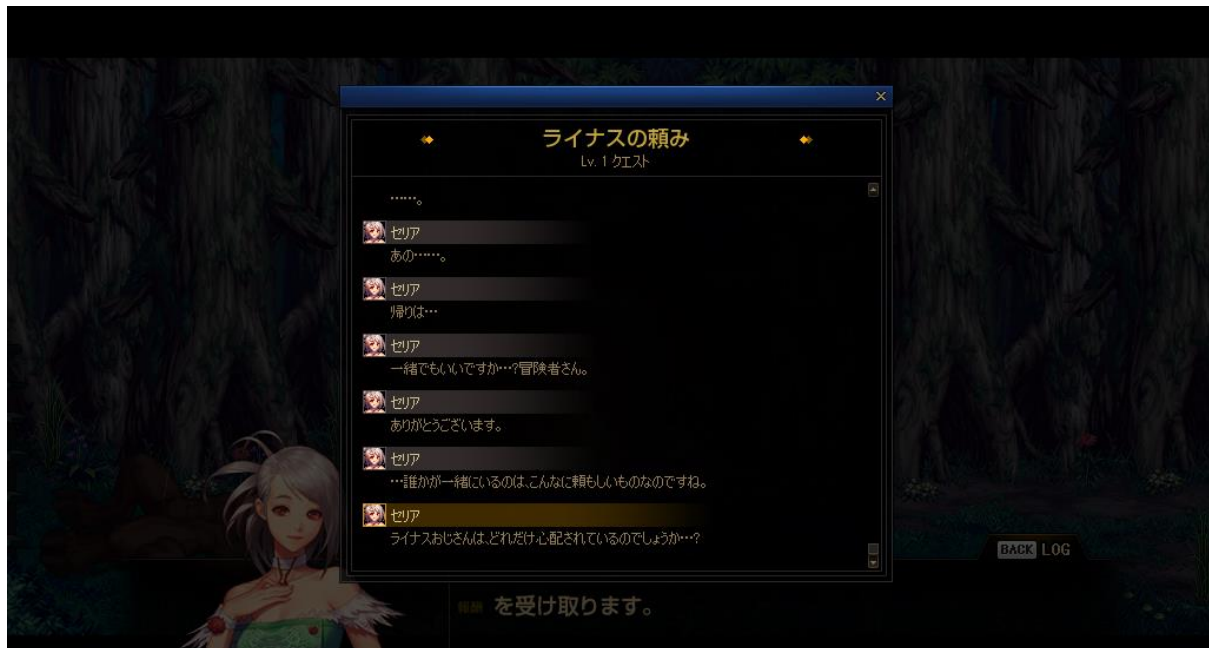
- 重泉地域に新規タウン「星屑の集会所」が追加されます。
- レベル113のアクトクエスト「模写」完了後にアクセスできます。

X. アラド・クロニクル



- 重泉ストーリーのアップデートにより、「シーズン14重泉」の項目が追加されます。
- アラドクロニクル - シーズン13の項目構成が変更されます。
 - 「新しい始まり」が「仙界への道」の項目に移動します。
 - 事件ごとのタイトル表示方法が改善されます。

XI. LOG機能追加



- アクト/エピソード/ガイドクエスト進行中に表示されるダイアログにLOG機能が追加されます。
 - LOG機能は、リプレイを提供するクエストにのみ適用されます。
 - ダイアログウィンドウの右上にあるLOGボタンをクリックするか、[Backspace]キーを入力してLOG機能を使用することができます。
 - ただし、シナリオダンジョンプレイ時、演出上、LOG機能の適用を意図的に除外したダイアログがある場合があります。
- LOG機能を通してログ表示ウィンドウを表示することができます。
 - ログ表示ウィンドウを通じて、現在表示中の台詞を基準に、過去に通過した台詞を再度確認することができます。
 - ただし、現在進行中のクエストの台詞のみ限定的に確認することができ、すでにクリアした過去のクエストの台詞はリプレイを通して見ることができます。
 - 現在表示されている台詞は、ログ表示ウィンドウの一番下に表示されます。
 - マウス操作と[↑][↓]キー入力でスクロールバーを制御することができます。
 - [Esc]キー、[Backspace]キーを入力してログを見るウィンドウを閉じ、プレイを再開することができます。

XII. リプレイ機能の改善



- リプレイタブのクエスト詳細情報で表示されるダイアログの構成が変更されます。
 - テキストの構成方法が変更され、人物名が追加されます(この変更はすべてのクエストにも拡張適用されます)。
 - シナリオダンジョン演出台詞、クエスト完了台詞が追加されます(この変更は、リプレイを提供するアクト/エピソード/ガイドクエストにのみ適用されます)。
- リプレイタブのすべてのクエストタイトルの右側に体験ボタンが追加されます。
 - ダイアログのみで構成されたクエストの場合、体験ボタンをクリックすると、ダイアログウィンドウを通して台詞を再鑑賞することができます。
 - ダイアログとシナリオダンジョンで構成されたクエストの場合、「体験する」ボタンをクリックすると、ダイアログウィンドウとシナリオダンジョンをリトライすることができます。(ダンジョンの進行方法は従来と同じです)

ただし、セリアの部屋のみ利用可能です。
- リプレイタブのすべてのクエストにログを見るボタンが追加されます。
 - クエスト選択後、クエストブック右下のログ表示ボタンをクリックすると、表示されたログ表示ウィンドウを通してそのクエストの台詞を鑑賞することができます。
- リプレイタブで体験可能なシナリオダンジョンが以下のように追加されます。

分類	シーズン	クエスト名
アクトリプレイの再放送	Season.1 アラド	公国の女皇・スカディー
	Season.7 魔界	地を踏まぬ者
	Season.8 魔界大戦	エルディング・メモリアル
	Season.9 天界戦記	イートンの司令官ベトラ
	Season.9 天界戦記	落ちた星
	Season.10 グリムシーカー	混乱に陥ったアラド
	Season.10 グリムシーカー	正と不正
	Season.11 黒い教団	復讐は復讐を呼び
	Season.12 新たな旅	戦闘の後に残ったもの
	Season.12 新たな旅	真実がある場所
	Season.12 新たな旅	消えない炎
	Season.12 新たな旅	乾化門
	Season.12 新たな旅	小さな歯車の歯車
	Season.12 新たな旅	それぞれの場所で
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	意外な事実
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	状況の整理
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	学者地区へ
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	事件を追う
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	生活地区へ
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	再び広場へ
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	セイントホーンへ
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	暗い島の脅威
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	ベールで覆われた晴煙
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	口ペスの真の目的
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	同じ方向へ
	Season.13 空の下の一歩目の世界、仙界	目覚めた森に行く準備をする
エピソードの再放送	均衡の仲裁者	再び亀裂の中へ
	均衡の仲裁者	真意