



BLASPHEMER

affective exposure

ブラスフイーマー
冒 瀆 する 者

「信じるものは救われる」

素晴らしいことにこの街ではその教義が実現した
心の奥底に深い闇を抱え、神にすがる道しかなかった者達に
神は力をお与えになった

「祝祷（しゅくとう）」と呼ばれる力

その力を得た者はどうするか？
当然暴走するに決まっている
人とはそういう弱いものだ

街の各所で起こる陰惨な怪事件
祝祷を得た「信徒」たちによる「聖業」
それを解決するのが
冒涇機関「BLASPH(プラス)」に所属する
我々「冒涇師」の仕事だ

冒涇師は生きるに値しないと烙印を押された者達
死刑囚の中から選ばれる

常に監視され
任務から逸脱した行動を起こせば
即処分される
信徒に命を奪われたとしても表向きには公的な処刑と公表される
要はどちらに転んでも都合の良い使い捨ての駒だ
任務を達成したとして恩赦などない
決まっている死へのカウントダウン中の退屈凌ぎにはなるかもしれない
元々我々は生への未練などない
冒涇師はそのような「美学」を持った者から選ばれるのだから

ただ一つ、最も恐ろしいことがある
信徒と関わったことによって
自分の美学への疑問が芽生え
「葛藤」し
やがてその迷いは
悔い改めたい、罪を償いたい、やり直したい
「悔悟」へと繋がり
死への恐怖が途端に増大する
それだけは避けなければならない

我々は冒涇し続けることで
静かに死を受け入れる正気を失ってはならない



sense

BLASPHEMER

affective exposure



emotion

名前

性別 年齢

容姿

性格

罪状

動機：

AFFECT

美学

葛藤

悔悟

スキル

フック

祝祷

バルテルミー

means

reason

プレイヤー：

character sheet



報告書

日付

信徒

聖業

祝祷

場所

シーン①



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

シーン②



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

シーン③



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

シーン④



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

シーン⑤



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

シーン⑥



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

シーン⑦



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

シーン⑧



必要獲得 :
トリック数 :

状況 :

目的 :

結果 :

特記事項

署名

session sheet



BLASPHEMER : affected exposure

ブラスフーマー 冒涇する者

これは、架空のシチュエーションで、自分の分身になるキャラクターとなってシーンごとに即興で役割を演じ、物語やキャラクターの設定が後から徐々に立ち上がっていくテーブルトークロールプレイングゲーム (TRPG) です。

プレイ人数は GM(ゲームマスター) なしで 4 人を想定していますが 1~3 人でプレイすることも可能です。GM ありでも大丈夫です。プレイ時間の目安は 4~6 時間程度です。

必要なものは

- このルールブック
- キャラクターシート人数分 (本書内)
- セッションシート 1 枚 (本書内)
- 書き直しができる筆記用具 (シャーペン、消しゴム等)
- トランプ 1 組

※ダイスは不要です

このゲームを制作するにあたり以下の作品を参考にさせていただきました

Misspent Youth (<https://www.fraggingunicorns.com/misspent-youth>)

CAIN (<https://tombloom.itch.io/cain>)

PSYCHO-PASS サイコパス (<https://psycho-pass.com>)

FIASCO (<https://harrowhill.rdy.jp/Games/Fiasco>)

The Emissary (<https://drive.google.com/file/d/1DB2YF46s0oVFUSlpR9vxoGIbhpTKz2jw/view>)

デザインに使用させて頂いたフォント

おそろしげ明朝 (<https://yattyann.booth.pm/items/7204864>)

Spell of Asia (<https://www.dafont.com/spell-of-asia.font?>)

Sigilos de Conheciment(<https://www.dafont.com/sigilos-de-conhecimento.font?>)

画像、一部文章は AI で生成しております

著者 ユキムラ (ChezCherWorks) X アカウント (<https://x.com/yukimuraimeiy0>)

プレイにあたっての注意点

『BLASPHEMER : Affective Exposure』は、暴力、犯罪、死、処刑、恐怖、抑圧、差別、いじめ、精神的苦痛、トラウマ、怨恨、誹謗中傷、信仰、狂気、葛藤、後悔など、人間の負の側面をテーマとして扱う TRPG です。

本作は、それらを肯定・推奨することを目的とした作品ではありません。プレイヤーは物語を通じて、それらの感情や思想を持つ人物を演じ、向き合うことになります。

また、本作の主人公である「冒涇師」は死刑囚です。彼らは社会から見放され、処分される運命にある存在であり、セッション中に死亡、処刑、殉死、逃亡、信徒化などの理由によってキャラクターを失う可能性があります。

むしろ本作においては、キャラクターの破滅や喪失は物語の重要な要素です。

そのため、

- ・キャラクターの死亡やロストを受け入れられない方
- ・精神的に重いテーマを扱いたくない方
- ・現実のトラウマに強く触れる可能性がある方

には、本作のプレイを推奨しません。

プレイを開始する前に、参加者全員が本作のテーマと内容を理解し、同意していることを確認してください。

また、プレイ中に不快感や苦痛を覚えた場合は、いつでも中断・相談できる環境を用意することを推奨します。

あなたはこれから、救われるべきではない者たちの物語を語ります。

そして、その結末は必ずしも救済ではありません。

世界観について

『BLASPHEMER : Affective Exposure』は、現代社会に市民 ID 制度が広く普及した近未来世界を基本設定としています。

信徒、祝祷、冒涇師、BLASPH などの要素は、この近未来社会を舞台として構築されています。

しかし、本作において重要なのは世界観そのものではなく、

「祝祷を得た者」
「それを追う冒涇師」
「美学、葛藤、悔悟」

という構造です。

そのため、プレイヤーやゲームマスターは自由に舞台設定を変更することができます。

例えば、

- * 魔法と神々が存在するファンタジー世界
- * 中世や近世を舞台にした宗教裁判の時代
- * 退廃した終末世界
- * 大正、昭和などの架空近代日本
- * 宇宙開拓時代の SF 世界
- * 現代日本によく似た世界

など、好みに合わせて自由に設定してください。

BLASPH が異端審問官になっても構いません。

祝祷が魔法や呪いになっても構いません。

市民 ID が王国の戸籍制度や教会の信徒台帳になっても構いません。

重要なのは、世界の形ではありません。

信じる者と、冒涇する者。

そして、その間で揺らぐ人間の心です。

本作はその物語を描くためのゲームです。

冒涇機関 BLASPH(ブラス)

暗い取調室。あなたの両手には拘束具が嵌められている。モニターにノイズが走る。
画面には監察官、コードネーム「ヨブ」が映し出される。

まず最初に、君達がこれから相手をするものについて説明しよう。

世間では連日、陰惨な事件が報道されている。

大量失踪、無差別殺傷、集団自殺、誘拐、監禁、放火、爆破。

その一部は人間によるものだ。

しかしその中に人間では説明のつかないものがある。

我々はそれを「**聖業 (せいぎょう)**」と呼んでいる。

聖業とは、特殊な能力を得た者によって引き起こされる事件だ。

彼らは「**信徒 (しんと)**」と呼ばれている。

信徒は怪物ではない。元は君達と同じ人間だ。

絶望し、追い詰められ、誰にも救われなかった者。

そして神に祈るしかなかった者だ。

その祈りに応えるように現れる異常現象、あるいは奇跡、呪いともいえるかもしれない。

それを我々は「**祝祷 (しゅくとう)**」と呼ぶ。

祝祷の内容は様々だ。

傷を癒やす者、人の心を読む者、死を遠ざける者、絶望を肩代わりする者。

しかし覚えておけ。祝祷そのものに善悪は無い。

問題は、それを得た人間だ。

人は弱い。祝祷は人を救う。

だから人は暴走する。

そして、それを解決するのが我々

冒涇機関 BLASPH(ブラス)

祝祷犯罪対策を目的として設立された特殊機関だ。

信徒の搜索、聖業の調査、対象の確保、そして必要に応じた執行。

我々は祝祷を持たない、奇跡を信じない、そして救済を与えない。

ただ記録し調査し終わらせる。

それが BLASPH の仕事だ。

冒涇師について

次に君自身についてだ。

なぜ君がここにいるのか。
なぜ BLASPH に**冒涇師（ぼうとくし）**として選ばれたのか。

答えは簡単だ。
君は犯罪者だからだ。
君は人を傷つけた。奪った。裏切った。壊した。殺した。

そして死刑判決を受けた。

本来なら君は既に死んでいる。

だが BLASPH は違う。
我々は死刑囚の中から冒涇師を選ぶ。

なぜだと思う？

信徒を理解できるのは、同じように壊れた人間だけだからだ。
善人は信徒に共感する。
英雄は信徒を救おうとする。
だから使い物にならない。

だが君達は違う。
君達には**美学（びがく）**がある。

歪んだ信念、身勝手な哲学。
救いようのない価値観。

だからこそ信徒に触れても壊れにくい。

もっとも、本当にそうならば、我々はこんな説明をする必要はないのだが。

それでは冒涇師。
君の罪を教えてくれ。

チュートリアル1: キャラ作成

【アフェクトタイプ / 罪状】

■STEP1 アフェクトタイプを選ぶ

冒涇師は、それぞれ異なる「アフェクトタイプ」を持っている。
アフェクトタイプは、あなたがどのような価値観によって犯罪へ至ったかを表している。
また、後に決定する罪状やスキルを考える際の指針にもなる。
まずは以下の4つのアフェクトタイプから1つ選び**キャラシートの四隅にあるいずれかの**
スートマークにチェックすること。

♣ Sense (感覚)

衝動、快楽、刺激、欲望。

例：シリアルキラー、放火魔、愉快犯、誘拐監禁犯

♥ Emotion (感情)

愛情、執着、嫉妬、復讐、人間関係。

例：痴情のもつれによる殺人、ストーカー殺人、毒親殺し、復讐代行、家族殺害

♠ Reason (思想)

信念、理想、革命、宗教、正義。

例：テロリスト、カルト教祖、思想犯、革命家、扇動者

◆ Means (手段)

利益、損得、効率、支配。

例：強盗殺人、人身売買、詐欺師、武器商人、汚職政治家

■STEP2 罪状を決める

次に、あなたがどのような罪によって死刑囚となったのか決定する。
罪状は、あなたが何をした人物なのかを表す。**それを罪状欄に記入**する。
迷った場合は、選んだアフェクトタイプから連想すると良い。

例えば、

♣を選んだなら

「なぜ欲望を求めたのか」

♥を選んだなら

「誰に執着したのか」

♠を選んだなら

「何を信じたのか」

◆を選んだなら

「何を得ようとしたのか」

■参考キャラ例①



【名前】犬飼 ハジメ

【性別 年齢 容姿】

男 35 歳

細身 常に笑顔

白い囚人服を改造したジャケット

首に犠牲者の歯を加工した

ネックレス

【性格】

好奇心の塊

人が壊れる瞬間を見るのが好き

善悪に興味がない

【罪状】

連続殺人 被害者 17 名

全員面識なし

【動機】

どこまでなら許されるか知りたかった

【スキル】

「解体観察」

人間の心理や肉体の異常を見抜く

調査特化

【美学】

人間は壊れる時が最も美しい

を考えてみよう。

チュートリアル 2: キャラ作成

【動機 / 美学】

■STEP3 動機を決める

次に、その罪を犯した理由を一文で決める。長い設定は必要ない。
むしろ短く断定的な方が良い。**動機欄に記入**する

例：

- ♣面白かったから
- ♥寂しかったから
- ♠世界を変えたかったから
- ◆金になるから

■STEP4 美学を決める

美学とは、あなたが辿り着いてしまった人生の結論である。

美学は正しい必要も、共感できる必要もない。
むしろ救いようがない方が良い。

美学欄に記入する

例：

- ♣人間は壊れる時が最も美しい
- ♥愛は所有である
- ♠人は自由になりすぎた
- ◆命は資産である

セッション中、信徒との関わりによってこの美学は葛藤し、やがて悔悟へと変化することがある。

■参考キャラ例②



【名前】久世 玲司

【性別 年齢 容姿】

男 42 歳 坊主頭

全身に焼傷痕

常に無表情

【性格】

理屈屋

感情を軽蔑している

【罪状】

都市爆破テロ 死者 82 名

負傷者多数

【動機】

社会を破壊すれば真実が見える

【スキル】

「扇動」

群衆心理 宗教

政治思想 交渉

【美学】

人間は自由になりすぎた

チュートリアル 3: キャラ作成

【スキル / 性格】

■STEP5 スキルを決める

罪状からイメージし、導き出されるスキルを決める。

スキルは超能力ではない。

あなたが犯罪者として培った能力だ。

例：

連続殺人犯

→ 観察、追跡、隠蔽

詐欺師

→ 話術、変装、交渉

テロリスト

→ 爆発物、扇動、潜入

強盗犯

→ 威圧、調達、逃走

■参考キャラ例③



【名前】天城 雫

【性別 年齢 容姿】

女 29 歳 黒髪

喪服のようなコート

左薬指だけ指輪跡

【性格】

穏やか

怒鳴らない

感情表現が少ない

【罪状】

一家毒殺 夫 愛人

愛人の家族 友人 計 8 名

【動機】

私だけ不幸なのは許せなかった

【スキル】

「共感偽装」

相手に安心感を与える

聞き込み 潜入 尋問

【美学】

愛は所有である

スキル名は自由に決めてよい。

ただし、その能力がなぜ身についたのか説明できること。

スキル欄に記入する。

■STEP6 性格を決める

次にアフェクトタイプ、罪状、動機、美学から連想される人物像を考えて性格を決める。

例えば、

「人間は壊れる時が最も美しい」という美学を持つ連続殺人犯なら、他人の苦しみに興味を示すかもしれない。

「命は資産である」という美学を持つ詐欺師なら、常に損得で物事を考えるかもしれない。

「愛は所有である」という美学を持つ殺人犯なら、人との距離感に問題を抱えているかもしれない。

重要なのは、キャラクターの性格と美学に一貫性を持たせること。

セッション中、あなたはその人物として考え、発言し、行動することになる。

そのため、どのような人物なのかを一言で表せるようにしておくといい。

例：

冷酷 傲慢 短気 皮肉屋 神経質 享乐的 利己的 支配的 執着心が強い 無関心

複数選んでも構わない。性格欄に記入する。

また、セッションを通して性格が変化することもある。

しかしゲーム開始時点では、自分の美学を疑っていない人物であることを意識しよう。

あなたは自分が間違っているとは思っていない。

だからこそ、冒涇師として選ばれたのだから。

チュートリアル 4: キャラ作成

【名前 / 性別 年齢 容姿】

■STEP7 名前と性別と年齢と容姿を決める

最後に、キャラクターの名前と容姿を決める。

本作の舞台は近未来社会を想定しているが、プレイヤーは自由に世界観を変更することができる。

そのため、名前や容姿等にも特別な制限は無い。

重要なのは、その人物がどのような人生を歩み、どのような罪を犯し、どのような美学を抱いているかである。

髪型、服装、年齢、体格、傷跡、癖など、ロールプレイの助けになる要素があれば自由に設定して構わない。

名前欄、性別 年齢 容姿欄に記入する。

すべて決定したら、あなたの冒流師は完成だ。

■参考キャラ例④

◆
【名前】 轟 誠司
【性別 年齢 容姿】
男 50 歳 巨漢
高級腕時計
金歯

【性格】
現実主義者
損得で全てを考える

【罪状】
武装強盗殺人
保険金詐欺 人身売買
組織犯罪

【動機】
金で買えないものは存在しない

【スキル】
「調達」
武器 情報
裏取引 逃走経路

【美学】
命は資産である

バルテルミー

モニターに再びヨブの姿が映る。
君の前の机には、一つのケースが置かれている。

黒い金属製のケース。
中には武器が収められている。拳銃。刀剣。槍。形状は様々だ。
しかし、その全てには同じ名前が与えられている。

BARTHÉLEMY バルテルミー

君達が任務で使用する唯一の対祝祷兵装だ。
祝祷に対抗するために開発された特殊兵装であり、通常兵器では干渉できない現象に
対しても有効性が確認されている。

その性能については既に多くの実戦記録が存在する。
だが、その原理については現在も完全には解明されていない。
BLASPHですら把握していない機能が存在する可能性がある。
使用には細心の注意を払え。

記録によれば適合者以外が使用した場合、起動しない、拒絶反応を起こす、あるいは
予測不能な現象を引き起こすことが確認されている。

幸運なことに、君達は適合者だ。
だから今ここにいる。

また、バルテルミーは使用者によって形状や性質が変化する。
その変化は使用者の人格、信念、美学と強く結びついていると考えられている。

君達は何者であるか。何を信じているか。何を否定しているか。
バルテルミーはそれを映し出す。
そのため、同じバルテルミーは二つとして存在しない。
そして。使用者自身もまた、変化する。

現時点で説明できるのは以上だ。
不明な点があれば生きて帰った後で質問しろ。もっとも、その機会があればの話だが。

それでは冒涇師。
任務へ向かえ。

チュートリアル 5: キャラ作成

【バルテルミー】

■STEP8 バルテルミーを決める

最後に、あなただけのバルテルミーを作成する。

バルテルミーは祝福に対抗するための特殊兵装であり、冒涇師の象徴でもある。

その形状や能力は使用者によって大きく異なる。

なぜならバルテルミーは使用者の美学を反映する兵装だからだ。

あなたが何を信じているのか。何を否定しているのか。どのような罪を背負っているのか。

バルテルミーはそれらを映し出す。そのため、同じバルテルミーは二つとして存在しない。

バルテルミーの外見や演出は自由に決定してよい。**バルテルミー欄に記入**する。

巨大な銃でもよい。無数の鎖でもよい。異形の槍でもよい。

剣でも、棺でも、棘でも、目玉でも、翼でも構わない。

使用時に変化を起こしてもよい。

黒い煙を噴き出してもよい。大量の眼球が浮かび上がってもよい。

鎖が周囲を覆い尽くしてもよい。槍が捻れながら伸びてもよい。

巨大な砲身へ変形してもよい。

重要なのは性能ではない。

重要なのは、そのバルテルミーがあなたという人物を表していることだ。

また、バルテルミーの機能についても自由に決定してよい。

ただしゲームバランスを損なうような能力は避けること。

バルテルミーは問題を解決するための道具ではなく、物語を盛り上げるための演出装置である。いつでも使用できる。

迷った場合は、自分の美学から考えてみよう。

バルテルミーは信徒にのみ行使することができる。

信徒ではない一般人、動物、物体。

それらに対して使用することはできない。

理由は不明。安全装置なのか、制約なのか。

あるいは別の理由が存在するのか。

BLASPHは未だその答えを得ていない。

だが一つだけ確かなことがある。

バルテルミーは信徒を処刑するための武器だ。

少なくとも、我々はそう教えられている。

例：

人間は壊れる時が最も美しい

↓

対象の弱点や傷口が見える巨大な解体ナイフ

愛は所有である

↓

対象を拘束し周囲を檻で囲む鎖

人は自由になりすぎた

↓

対象を照準し続ける無数の監視眼

命は資産である

↓

価値を計算する巨大な天秤と拳銃

チュートリアル 6: 聖業・場所作成

■ 聖業・場所を決める

キャラクター作成が完了したら、プレイヤー全員で今回の任務対象となる聖業と場所を作成する。

聖業とは、信徒によって引き起こされた異常事件のことである。

プレイヤーは以下の質問に 1 人ずつ答えていく。回答順は任意とする。
プレイヤー同士で相談して回答しても構わない。

① あなたが思いつく一般的な善行とは？

人助けや社会貢献など、多くの人が善い行いだと考えるものを答える。

例：困っている人を助ける 病人を治療する 子供を守る
犯罪を防ぐ 孤独な人に寄り添う

② その善行を最大限に過剰化すると何が起こるか？

善意そのものが暴走した状態を考える。

例：全ての困っている人を強制的に保護する 病気が治るまで外へ出さない
子供を危険から完全に隔離する 犯罪者を発見次第処刑する 誰一人孤独にさせない

③ その過剰な善行によって誰がどんな被害を被る？

善意によって生じる被害を考える。

例：人々が自由を失う 患者が退院できない 子供が成長できない
無実の人が処罰される 人間関係を強制される

④ それはどこで起こる？

事件の舞台を決める。

例：病院 学校 孤児院 宗教施設 刑務所 巨大企業 地方都市 離島

全ての回答が出揃ったら、それらを整理し簡潔な文章へまとめる。
まとめた内容をセッションシートの「**聖業**」と「**場所**」へ記入する。

この時点ではその原因となる信徒について決めないこと。
それらはセッション中に少しずつ明らかになっていく。

チュートリアル 7: カードのセッティング

『BLASPHEMER : Affective Exposure』のセッションは、8つのシーンで構成されており、各シーンを解決するために、ジョーカーを除いた52枚のトランプを使用する。セッションを開始する前に、トランプを以下の4つに分類すること。

■J (ジャック) 4枚を取り分ける。

このカードを「美学カード」と呼ぶ。

美学カードは、キャラクターが自らの美学を行使する際に使用する。

スキルやバルテルミーを自動成功させ、シーン内の状況を有利へ傾ける際に使用する。

各プレイヤーは、自分のアフェクトタイプと同じスートの美学カードを受け取り、自分の前へ表向きで配置する。

■Q (クイーン) 4枚とK (キング) 4枚をシャッフルし、卓の中央へ裏向きに配置する。

これを「アフェクトデッキ」と呼ぶ。

アフェクトデッキは、どのキャラクターが事件や信徒から影響を受けるのかを決定するために使用する。

アフェクトデッキによって選ばれたキャラクターは、美学が揺らぎ、葛藤や悔悟へ変化する可能性がある。

■A から 8 までのカード 32 枚をシャッフルし、卓の中央へ裏向きに配置する。

これを「シーンデッキ」と呼ぶ。

シーンデッキは、キャラクターがシーン内で行った行動の結果を判定するために使用する。

キャラクターの行動がポジティブな結果となるのか。あるいはネガティブな結果となるのか。それを決定するのがシーンデッキである。

■9 と 10 のカードはあらかじめ脇へ除けておくこと。

セッションの状況に応じてこれらのカードはシーン解決の際に切り札の変更を示すマーカーとして使用したり、シーンごとの必要獲得トリック数のカウンターとして自由に使うことができる。

以上で準備は完了だ。

チュートリアル 8: トリックについて

各シーンは「**トリック**」と呼ばれるミニゲームによって解決していく。
プレイヤーはトリックを獲得することで物語を描いていく。

① 切り札を決定する

アフェクトデッキからカードを 1 枚引き、表向きにする。Q か K かは関係ない。
必要な情報はスートのみである。このスートを、そのシーンの「**切り札**」と呼ぶ。

② 回答カードを公開する

シーンデッキからカードを 8 枚引き、全て表向きにする。これを「**回答カード**」と呼ぶ。
回答カードは常に全プレイヤーが確認できる状態にしておくこと。

③ 必要獲得トリック数を選ぶ。※後述

④ 手番のプレイヤーが行動宣言、アクションカードを引く

切り札と同じスートのアフェクトタイプを持つキャラクターから時計回りで進行する。

手番になったプレイヤーは現在置かれた状況に対して

「はい、か、いいえ」の 2 択で答えられる質問をキャラクターの行動や心理として宣言する。
その後、シーンデッキからカードを 1 枚引き、シーンデッキの左側（捨て札置き場）に表向きにする。これを「**アクションカード**」と呼ぶ。

⑤ 他のプレイヤーが回答カードを選ぶ

手番のプレイヤーの 2 つ隣のプレイヤーは、公開されている回答カードの中から 1 枚選ぶ。
アクションカードと同じスートを選ばなければならない。
同じスートが存在しない場合のみ、好きな回答カードを選ぶことができる。

⑥ トリックの判定

選んだ回答カードとアクションカードを比較する。A は 1 として扱う。

同じスートで数字が高かった場合、トリック獲得成功。
回答カードを獲得札としてシーンデッキの右側へ置く。

同じスートで数字が低かった場合、トリック獲得失敗。
回答カードを捨て札へ置く。

異なるスートだった場合、数字に関係なくトリック獲得失敗。
回答カードを捨て札へ置く。

異なるスートで切り札だった場合、数字に関係なくトリック獲得成功。
数字が高かった場合と同様に処理する。

⑦ 他のプレイヤーがシーンを描写する

トリック獲得に成功した場合、手番のキャラクターの質問に対して「はい、そして」、切り札と同じスートのキャラクターの質問には「はい、しかし」で続くシーンを他のプレイヤーが描写する。

トリック獲得に失敗した場合、手番のキャラクターの質問に対して「いいえ、そして」、切り札と同じスートのキャラクターの質問には「いいえ、しかし」で続くシーンを他のプレイヤーが描写する。

⑧ 次のプレイヤーへ

次のプレイヤーへ手番を移す。

④～⑧を回答カードが無くなるまで繰り返す。
全ての回答カードが処理されたらトリック終了となる。
獲得札の枚数を数える。これがそのシーンの獲得トリック数となる。

チュートリアル 9: トリック

【美学カード・必要獲得トリック数】

■美学カード

各プレイヤーは 1 シーンに 1 回だけ美学カードを使用できる。

美学カードはシーンカードを引く前であれば、いつでも使用できる。

自分の手番である必要はない。

ただし、1 回のトリックに対して使用できる美学カードは 1 人分のみである。

美学カードを使用する際は、自らの美学を読み上げ、その美学にあった行動をロールプレイ、描写してから効果を適用すること。

使用した美学カードは裏返し、このシーン中は再び使用できない。

シーン終了時に表向きへ戻す。

♣ 衝動拡散 【回答カードを増やす】

現在公開されている回答カード内の♣の枚数を数える。

その枚数分だけシーンデッキから新たな回答カードを追加する。

♥ 拒絶反応 【切り札を捨てる】

現在の切り札の回答カードを全て捨て札にする。

♠ 運命改竄 【切り札を変える】

切り札を別のスートへ変更する。

アフェクトデッキから変更したいスートのカードと現在の切り札を交換する。アフェクトデッキをシャッフルする。

以後、影響を受けるキャラクター、回答内容も変更となる。

◆ 因果抽出 【回答カードを交換する】

シーンデッキからカードを 2 枚引き、回答カードへ加える。

その後、回答カードの中から好きな 2 枚を選び捨て札にする。

追加したカードをそのまま捨て札にしてもよい。

■獲得トリック数

獲得トリック数は多ければ良いというものではない。

各シーンにはあらかじめ「必要獲得トリック数」が 2 つ設定されている。

すでに選んだ必要獲得トリック数は他のシーンでもう一方を選ぶことができない。

必要獲得トリック数と同じだった場合

そのシーンの目的は達成される。状況は好転する。

調査は進展し、手掛かりを得るかもしれない。準備は整い、作戦は成功するかもしれない。

信徒へ近付くことができるだろう。

必要獲得トリック数より少なかった場合

そのシーンの目的は達成されない。状況は悪化する。

新たな被害が発生するかもしれない。誤った判断をしてしまうかもしれない。

信徒を取り逃がすかもしれない。2 回失敗した場合は強制的に任務失敗となり、キャラクターは破滅する。そのシーンを描写し、セッションは終了する。

必要獲得トリック数を越えた場合

シーンの目的そのものは達成される。

しかし、その過程で冒涇師たちは任務を逸脱した行動を取ってしまう。

BLASPH はこれを「過剰執行」と呼ぶ。

一見好転したように見える。

だが同時に新たな問題や被害、あるいは組織からの警告が発生する。

プレイヤーはどのような逸脱が起きたのかを自由に描写すること。

2 回過剰執行した場合は強制的に BLASPH の処分対象となり、キャラクターは破滅する。そのシーンを描写し、セッションは終了する。

チュートリアル 10: トリック

【葛藤カード・美学汚染】

■葛藤カード

全てのトリックが終了した後、獲得トリック数とそのシーンの必要獲得トリック数と一致していなかった場合、そのシーンの切り札をゲームから取り除く。

全てのトリックが終了した後、獲得トリック数とそのシーンの必要獲得トリック数と一致していた場合、そのシーンの切り札を対応するアフェクトタイプのキャラクターへ渡す。
このカードを「葛藤カード」と呼ぶ。

葛藤カードは以後のシーンで、美学カードと同様に使用することができる。
ただし、葛藤カードを使用した場合、その代償として美学カードをゲームから取り除かなければならない。
キャラクターは「葛藤」状態へ移行する。

既に美学カードを失っている状態で葛藤カードを使用した場合、その葛藤カードをゲームから取り除く。
その結果、美学カードと葛藤カードの両方を失った場合、キャラクターは「悔悟」状態へ移行する。

■美学汚染

獲得トリック数が必要獲得トリック数と一致しなかった場合、そのシーンの目的は達成されない。
また、必要獲得トリック数を超過した場合は過剰執行となる。
通常であれば状況は悪化する。
しかし、プレイヤーは自らの意思で、その結果を覆すことができる。
これを「美学汚染」と呼ぶ。

美学汚染を宣言した場合、そのシーンは必要獲得トリック数と一致したものとして扱われる。
目的は達成され、状況は通常成功と同様に進行する。

ただし、その代償として切り札に対応するアフェクトタイプのキャラクターは自らの美学を汚染される。

そのシーンの切り札を対応するキャラクターの美学カードと交換すること。
交換した美学カードはゲームから取り除く。
そして受け取った切り札を葛藤カードとして扱う。
そのキャラクターは「葛藤」状態へ移行する。

既に美学カードを失っている場合は、その葛藤カードとキャラクターが所持している葛藤カードをゲームから取り除く。
そのキャラクターは「悔悟」状態へ移行する。

美学汚染を使用した場合、プレイヤー達はその成功と代償を描写しなければならない。
なぜ失敗するはずだった任務が達成されたのか。
その結果、冒涇師の何が失われたのか。それを物語として描写すること。

例えば、

- ・信徒の言葉に心を動かされてしまった・被害者へ共感してしまった
- ・自らの過去を思い出してしまった・美学に反する行動を取ってしまった
- ・仲間を守るために信念を曲げてしまった・任務達成のために一線を越えてしまった

重要なのは、成功と引き換えに何かが失われたことを全員が理解できることである。

重要事項

チュートリアル 11: 葛藤と悔悟

葛藤と悔悟は、このゲームにおいて最も重要な要素である。

任務を達成することが、このゲームの目的ではない。

信徒を倒すことも目的ではない。

信徒と接触し、自らの美学が揺らぎ、崩れ、変化していく姿を描くこと。

それこそが『BLASPHEMER : Affective Exposure』の本質である。

キャラクターが葛藤や悔悟へ至ることを、無理に避ける必要はない。

むしろ、その変化を歓迎してほしい。

■葛藤（所持する美学カードがなくなった状態）

キャラクターが葛藤状態になった時、葛藤欄へ一行だけ記入する。

記入する内容は、自らの美学へ疑問を投げかける文章である。

例：美学「人間は壊れる時が最も美しい」→葛藤「本当に人間は壊れる時が最も美しいのか？」

美学「命は資産である」→葛藤「命に値段を付けられないものは存在しないのか？」

また、その疑問を抱くきっかけとなった出来事や人物をフック欄へ一行だけ記入する。

例：信徒の言葉 救われた被害者 見逃した容疑者 仲間の行動 思い出の品 蘇った記憶

以後、そのキャラクターは記入した葛藤をテーマとしてロールプレイを行う。

次回セッション以降、二、三行目に記入する機会があった場合は、前行の内容に「そして…」で続く文を記入する。既に葛藤欄が三行全て埋まっている状態で新たな葛藤が発生した場合、そのキャラクターは強制的に悔悟へ移行する。

■悔悟（所持する美学カード、葛藤カードが両方ともなくなった状態）

キャラクターが悔悟状態になった時、悔悟欄へ一文を記入する。

記入する内容は、かつて抱いていた美学と対になる新たな答えである。

例：美学「人間は壊れる時が最も美しい」→悔悟「人間は壊れてもなお生きようとする」

美学「愛は所有である」→悔悟「愛は手放すことで証明される」

美学「命は資産である」→悔悟「命は数字では測れない」

その後、プレイヤーはバルテルミーがどのように変化したのかを描写する。

そして、その変化によって得た新たな祝祷を記入する。

この祝祷は、かつての美学が変質した結果である。祝祷の内容は自由に決定してよい。

以後、バルテルミーは祝祷として扱われる。

祝祷となったバルテルミーは、信徒以外の存在にも使用できる。

そのキャラクターは、記入した悔悟をテーマとしてロールプレイを行う。

しかし、その時点で既に冒涇師としては破滅している。

発狂したのかもしれない。逃亡したのかもしれない。殉教したのかもしれない。

あるいは、自らが新たな信徒となったのかもしれない。理由は自由に決定してよい。

ただし、いずれの場合であっても、そのキャラクターは最終シーンで破滅する。

プレイヤーが望むなら、悔悟した時点でキャラクターを退場させてもよい。

次回セッション以降、二、三行目に記入する機会があった場合は、前行の内容に「そして…」で続く文を記入する。既に悔悟欄が三行全て埋まっている状態で新たな悔悟が発生した場合、その先に何があるのか。

それは誰にも分からない。

神か。怪物か。聖人か。あるいは、ただの人間か。

その答えはプレイヤーに委ねられる。

チュートリアル 12: トリック

【トリック中の質問・回答について】

■質問を宣言する

手番になったプレイヤーは、「はい」または「いいえ」で答えられる質問を宣言する。
この質問はキャラクターの行動や試みに基づいたものでなければならない。
また、キャラクターのスキル、美学、バルテルミーなどを活用した内容であることが望ましい。
質問は具体的であるほどよい。
ただし、事件全体の結論やシナリオの核心を直接問うものであってはならない。

良い質問例

- ・俺の観察スキルで、その職員に不審な点を見つけられるか？
- ・聞き込みによって失踪者の足取りを掴めるか？
- ・監視カメラの映像を復元できるか？
- ・バルテルミーを使って相手の逃走経路を塞げるか？
- ・この患者は何かを隠しているように見えるか？
- ・俺の脅しは相手に通用するか？
- ・この部屋へ侵入する方法を見つけられるか？

悪い質問例

- ・信徒の正体は判明するか？・事件は解決するか？
- ・敵は倒せるか？・真相はわかるか？

シーン中に獲得トリック数が既にそのシーンの必要獲得トリック数へ達している場合、その後の質問は目的達成を目指すものではなく、ドラマを深めるものにするとうい。
なぜなら、その時点でシーンの目的は既に達成されることが確定しているからである。
以降のトリックは、事件の真相や冒涇師達の内面を掘り下げるための時間となる。
特に、自らの美学や価値観を問い直すような質問は葛藤や悔悟を描く助けとなるだろう。

例

- ・その判明した事実に対して、私の美学が揺らぐようなことがあるか？
- ・私は本当にこの信徒を裁く資格があるのか？・この人物の苦しみを理解してしまうか？
- ・私はこの選択を正しいと思えるか？・この事件は私自身と似ていないか？

もちろん、引き続き事件や任務に関する質問を行ってもよい。
ただし、既に達成された目的以上の成果を求め続けることは、過剰執行へ繋がる可能性がある。

■回答を描写する

トリック獲得に成功した場合、質問に対する答えは「はい」となる。
ただし、「はい」は一度で全てを解決するものではない。
そのシーンの必要獲得トリック数に応じて、目的達成へ向かう過程を少しずつ描写するとよい。

例えば、必要獲得トリック数が4のシーンなら、1回目の「はい」では小さな手掛かりを得る。
2回目の「はい」では状況が整理される。3回目の「はい」では核心に近づく。4回目の「はい」で目的を達成する。

トリック獲得に失敗した場合、質問に対する答えは「いいえ」となる。
「いいえ」の場合は、状況が悪化、複雑化し、目的達成が困難になるように描写するとよい。

例えば、手掛かりを見失う。相手に警戒される。被害者が嘘をつく。BLASPHから警告を受ける。
信徒の影響が強まる。仲間同士の不信が生まれる。

重要なのは、成功も失敗も物語を前へ進めることである。
「はい」は目的へ近づく。「いいえ」は道を歪ませる。
どちらの答えも、シーンを停滞させるためではなく、ドラマを深めるために使うこと。

チュートリアル 13: トリック

【トリック中の質問・情報公開・発言について】

トリック中、捨て札と獲得札は常に公開情報として扱う。
全てのプレイヤーがいつでも内容を確認できるようにしておくこと。

また、プレイヤー同士の相談やメタ発言は禁止されない。
獲得トリック数の調整や、美学カードの使用タイミングについて自由に相談してよい。

ただし、本作では単なるゲーム的な相談よりも、ロールプレイを交えた発言を推奨する。

例えば、トリックをとるかとらないかのアドバイスをするなら

「いや、今はまだ動かない方がいい……俺の中の衝動がそう囁いている。」
「このタイミングなら多少無茶したって BLASPH のやつらも過剰執行とは認めないさ。」
「感情で動くな。まずは状況を整理しろ。」
「金になる話じゃないな。」
「理屈はわかった。だが気に入らない。」
「それがお前の答えか？」

美学カードを使ってほしいときは

「ここはあなたの出番じゃないの？」
「随分と静かだな。美学を忘れたか？」
「いつものようにやれよ。」

などである。

トリックの過程は、キャラクター達の思考や衝突、葛藤を表現するためのものである。
そのため、トリックを攻略することだけを目的にせず、物語を作ること意識してほしい。
これはトリックを獲得するゲームではない。
ドラマを作る物語であることを忘れてはならない。

冒涇師の心得

自分の行動に対して回答するキャラクターに、「はい」と「いいえ」のどちらを選んで欲しいのか。
それを悟らせることなく質問を作れるようになれば、あなたはもう一流の冒涇師だ。

例えば、
「私はこの人物を信用してもいいのか？」
という質問は、多くの場合「はい」を期待していることが伝わってしまう。
しかし、
「私はこの人物を信用すべきなのか？」
であればどうだろう。

あるいは、
「私はこの人物を見逃して後悔しないだろうか？」
ならどうだろう。

質問は同じように見えて、その答えによって全く異なる物語が生まれる。
優れた冒涇師は、自らの望む答えを隠す。
なぜなら、答えを知りたいのではない。
答えによって壊れる人間を見たいからだ。

チュートリアル 14: 信徒と祝祷の描写

■信徒と祝祷の描写

信徒を描写する際に最も重要なことは、信徒を悪人として描かないことである。信徒は怪物ではない。狂人でもない。悪の組織でもない。彼らは誰かを救いたかった人間である。ただ、その願いが祝祷によって増幅され過ぎてしまっただけなのだ。

■信徒を描写するコツ

良い信徒は、自分の行動を善いことだと信じている。

例えば、「病人を救いたい」という願いを持つ信徒は、患者を監禁している自覚がない。本人は本気で守っているつもりである。「犯罪を無くしたい」という願いを持つ信徒は、自らを処刑人ではなく救世主だと思っている。

信徒は被害者を憎んでいない。むしろ愛していることすらある。だからこそ恐ろしい。

■信徒は正論を語る

信徒の言葉には、少しでも正しさを残しておくの良い。

例

「私は人を救っているだけです」
「外へ出ればまた苦しむでしょう？」
「誰も見てくれなかったから、私がやったんです」
「彼らは本当に自由になりたかったのでしょうか？」

プレイヤーが少しでも考えてしまうくらいがちょうど良い。

■祝祷は願いの延長線上にある

祝祷は超能力ではない。信徒の願いが形になったものである。そのため、祝祷を考える時は能力から考えないこと。まず願いを考える。その後、その願いがどのような形で暴走したのかを考える。

例：

「誰かの苦しみを取り除きたい」→苦痛を肩代わりする祝祷
「孤独を無くしたい」→人々を強制的に繋ぎ続ける祝祷
「嘘を無くしたい」→全ての本音が聞こえる祝祷

■信徒は冒涇師の鏡である

信徒は事件の犯人ではない。
信徒は冒涇師を映す鏡である。

優れた信徒は、冒涇師の美学とどこかで共鳴している。
だからこそ葛藤が生まれる。
だからこそ悔悟が生まれる。

もし信徒がただの悪人に見えるなら、その信徒はまだ完成していない。

もし冒涇師が少しでも理解してしまうなら、その信徒はきっと良い信徒だろう。

チュートリアル 15: セッションシートの使い方

セッションシートは BLASPH の報告書である。
プレイヤー達は任務の進行に応じて、この報告書を完成させていく。
セッション中は全員が確認できる場所へ置いておくといよい。

■日付

セッションを行った日付を記入する。

■聖業・場所

チュートリアル 6「聖業・場所を決める」で作成した内容を記入する。

■状況

各シーンで指定されている現在の状況を記入する。

例

- ・現地へ到着した・関係者への聞き込みを開始した
- ・隔離病棟への侵入を試みる・信徒を発見した

■必要獲得トリック数

そのシーンで選択した必要獲得トリック数を記入する。

■目的

そのシーンで解決すべき目的を記入する。前のシーンで解決できなかった目的がある場合は追加してもよい。ただし、シーン 5「執行」以降は新たな目的を追加することはできない。
その時点で、冒涇師達は既に決断を迫られているからだ。

■結果

シーン終了後、そのシーンで判明した事実や起きた出来事を整理して記入する。
矛盾が生じた場合は、プレイヤー同士で相談しながら内容を修正してよい。
重要なのは、全員が納得できる一つの物語として整理することである。

■スート

シーン開始時点での各キャラクターの状態を記録する。

葛藤状態になっている場合は「|」を記入する。

悔悟状態になっている場合は「十」を記入する。

また、このシーン中に美学汚染が発生した場合は、対応するスートを○で囲み、変化した状態を記入する。

後から見返した時、誰がどのタイミングで壊れ始めたのかが分かるだろう。

■信徒・祝祷

トリックやロールプレイを通して信徒像や祝祷が確定した時点で記入する。

シーン 5「執行」までに両方が埋まっている状態を目指すといよい。

ただし、必ずそうしなければならないわけではない。

時には最後まで正体が分からないまま終わることもある。

■特記事項

物語のフック。印象的だった台詞。未回収の伏線。セッションの感想。その他気になったこと。
自由に記入してよい。

■署名

任務終了後、キャラクター代表者 1 名が名前を記入する。それが誰であるかは自由である。

無記名で BLASPH へ提出されるかもしれない。

その時、君達はどこにいるだろうか。まだ冒涇師だろうか。逃亡者だろうか。

信徒だろうか。あるいは、もうこの世にいないのかもしれない。

セッション：シーン1「任務」

■状況

BLASPH 本部

■目的

互いを知る

■必要獲得トリック数

4 または 5

■導入

BLASPH から新たな任務が下される。

冒涇師達は監察官によって招集される。

今回発生した聖業。事件の発生場所。

最低限の情報のみが共有される。

それ以外の情報はほとんど与えられない。

信徒は誰なのか。どのような祝祷を持つのか。

何を望んでいるのか。それらは現地で調査しなければならない。

監察官の説明が終われば、冒涇師達は次シーンで現場へ向かうことになる。

■セッション

このシーンではキャラクター同士の交流が中心となる。

ただし、それは友好的な自己紹介ではない。

互いに犯罪者であり、死刑囚であり、使い捨ての駒である。

冒涇師達は相手を信頼するためではなく、利用価値を測るために会話する。

キャラクター間で得意分野で腹の探り合いをすることがアクションの指標となる。

質問例：

この者が嘘をついていることを見抜けるか？ この者の美学を理解できるか？

この者が任務を優先すると判断できるか？この者の危険性を把握できるか？

この事件に関わる重要人物の存在を予感できるか？

この者を嫌いにならずに済むか？

この者の価値観を理解できてしまうか？

この者と同じ考えを持っている部分を見つけてしまうか？

また、この会話の中でキャラクターの隠された内面の片鱗が見えることもあるだろう。

それらは後のシーンで信徒像描写の為の重要なフックとなるかもしれない。

■結果

シーン終了時には、

- ・冒涇師達がお互いをどう見ているのか

- ・今回の任務にどのような印象を抱いているのか

- ・信徒像に繋がる要素は何か

を整理して記入するとよい。

ここで得た第一印象は、後の葛藤や悔悟へ繋がる重要な伏線となる。

セッション：シーン2「到着」

■状況 聖業現場

■目的 祝祷の手がかりをつかむ

■必要獲得トリック数 2 または 7

■導入
冒涇師達は聖業の発生現場へ到着する。
そこには既に異常な光景が広がっているかもしれない。
立入禁止区域。怯える被害者。
沈黙する関係者。異様な噂。
不可解な現象。信徒の姿はまだ見えない。
しかし、何かがおかしいことだけは誰の目にも明らかである。
この場所はいわば信徒の祝祷によって形成された神殿といっても過言ではない。

■セッション
このシーンでは祝祷の痕跡を発見していく。
信徒の正体を決める必要はない。
祝祷がどのような願いから生まれたものなのか。
どのような被害を発生させているのか。
その輪郭を少しずつ明らかにしていく。

質問例：
この現場に祝祷の痕跡を発見できるか？ 被害者達の共通点を見つけられるか？
目撃者から有益な証言を得られるか？ この現象が自然なものではないと判断できるか？
この場所に残された異常な痕跡を発見できるか？ 失踪者の足取りを追えるか？
この事件の被害範囲を把握できるか？ 祝祷が何を救おうとしているのか推測できるか？
この場所で隠されている事実を見つけられるか？ 信徒へ繋がる手掛かりを得られるか？
この祝祷に共感してしまうか？ この被害者より信徒の方を理解できてしまうか？
この光景に違和感を覚えるか？この事件の中に自分と似たものを見つけてしまうか？

■結果
シーン終了時には、
・祝祷がどのような力なのか
・どのような被害を生んでいるのか
・信徒が何を願っているのか

について、一つ以上の情報が判明しているとよい。

この時点では信徒の正体はまだ不明でも構わない。
むしろ、少し分からない部分が残っている方が望ましい。
祝祷は能力ではない。
願いの形である。
このシーンでは、その願いの輪郭を見つけていこう。

セッション：シーン3「調査」

■状況

前シーンの結果による

■目的

信徒の手がかりをつかむ

■必要獲得トリック数

1 または 8

■導入

祝祷の存在はほぼ確実となった。
しかし、肝心の信徒が誰なのかはまだ分からない。
被害者か。目撃者か。管理者か。
あるいは全く別の人物なのか。
冒涇師達は祝祷ではなく、その持ち主を探し始める。

■セッション

このシーンでは信徒へ繋がる手掛かりを集める。
信徒を確定させる必要はない。
むしろ複数の候補を作るくらいがちょうどよい。

質問例：

この人物が何かを隠していることに気付けるか？ この人物の証言に矛盾を見つけられるか？
この人物が事件について詳し過ぎると感じるか？ この人物と祝祷との繋がりを発見できるか？
この人物の行動に不自然な点を見つけられるか？ この人物が被害者に執着していることに気付けるか？
この人物の過去を調べることができるか？信徒候補を一人以上絞り込めるか？
この人物の願いを推測できるか？ この人物に共感してしまうか？

■結果

シーン終了時には、

- ・信徒候補
- ・祝祷と人物との関係
- ・信徒の願い

のいずれかについて情報が得られているとよい。

また、このシーンでは信徒像が少しずつ形になり始める。
重要なのは犯人を見つけることではない。
その人物が何を救おうとしているのかを見つけることである。
もし複数の信徒候補が存在するなら、それは良い兆候だ。
冒涇師達はまだ真実を知らないのだから。

セッション：シーン4「準備」

■状況

BLASPH 本部

■目的

信徒・祝祷の確定

■必要獲得トリック数

3 または 6

■導入

冒涇師達は調査結果を持ち帰り、BLASPH 本部へ帰還する。

集めた証拠。証言。記録。推測。

それらを元に、執行対象を決定しなければならない。

監察官は冒涇師達へ報告を求める。

しかし、その報告が正しいとは限らない。

そして BLASPH の判断が正しいとも限らない。

■セッション

このシーンでは、それまでに判明した情報を整理する。

プレイヤー達は相談しながら、

・信徒は誰なのか・祝祷は何なのか

・何を救おうとしているのか

を確定していく。

矛盾がある場合は話し合いによって整理してよい。

要素を追加してもよい。削除してもよい。

ここで確定した内容をセッションシートの「信徒」「祝祷」

へ記入する。

■質問例

この人物を執行対象として報告できるか？ この祝祷の代償を推測できるか？

この人物の願いを理解できるか？ この人物が信徒である根拠を示せるか？

この事件を説明できるだけの材料を持っているか？ この人物以外の可能性を否定できるか？

この人物へ共感してしまうか？ この人物を本当に裁くべきだと思えるか？

■結果

シーン終了時には、

・信徒

・祝祷

を確定させる。

シーン 5 以降、それらは原則として変更されない。

ただし、それが真実である保証はどこにもない。

BLASPH が求めているのは真実ではない。

執行である。

そして冒涇師達もまた、その決断に責任を負うことになる。

セッション：シーン5「執行」

■状況

判明した信徒による

■目的

信徒の確保

■必要獲得トリック数

4 または 5

■導入

ついに信徒の正体が判明した。

BLASPH は冒涇師達へ執行命令を下す。対象の確保。

必要であれば祝祷の無力化。そして BLASPH 本部への連行。

それが今回の任務である。

信徒が抵抗するかもしれない。逃亡するかもしれない。祝祷を行使するかもしれない。

あるいは自ら姿を現すかもしれない。

冒涇師達は信徒と直接対峙することになる。

■セッション

このシーンでは信徒の確保を目指す。

追跡。潜入。包囲。交渉。説得。拘束。

方法は自由である。

重要なのは信徒を確保することだ。

しかし、その過程で信徒と直接会話する機会も訪れるだろう。

信徒は何を救おうとしたのか。

なぜ祝祷を受け入れたのか。

その言葉に耳を傾けるかどうかは冒涇師達次第である。

質問例：

信徒の居場所を特定できるか？ 信徒を逃がさずに済むか？

信徒へ接触できるか？ 信徒から話を聞き出せるか？

信徒の警戒を解くことができるか？ 信徒を拘束できるか？

信徒の祝祷を封じられるか？ 信徒を BLASPH へ連行できるか？

信徒の本心を聞くことができるか？ 信徒の願いを理解してしまうか？

■結果

シーン終了時には信徒が確保されていることが望ましい。

また、信徒の願い。

信徒の苦しみ。信徒の思想。祝祷の本質。

それらも明らかになり始めているだろう。

ただし、このシーンの目的は理解ではない。

確保である。

BLASPH は信徒を救おうとはしない。

赦そうともしない。

ただ執行するだけである。

だが、その過程で冒涇師達が何を感じたのか。

その答えは次のシーンで明らかになるだろう。

セッション：シーン6「侵蝕」

■状況

前シーンの結果による

■目的

信徒の制圧

■必要獲得トリック数

1 または 8

■導入

信徒は確保された。

あるいは追い詰められた。

あるいは自ら姿を現した。

もはや逃げ場はない。

BLASPHの執行は目前に迫っている。

しかし、それは信徒にとっても同じことだ。

信徒は最後の言葉を口にするかもしれない。

最後の祝祷を行使するかもしれない。

最後の救済を試みるかもしれない。

そして冒涇師達もまた、信徒の思想と正面から向き合うことになる。

■セッション

このシーンでは信徒を制圧する。

祝祷を無力化する。抵抗を排除する。逃亡を阻止する。

方法は自由である。

しかし、このシーンの本質は戦闘ではない。

決断である。

冒涇師達は信徒の願いを知っている。

信徒の苦しみを知っている。

信徒が何を救おうとしていたのかも知っている。

それでも制圧するのか。

あるいは別の答えを探すのか。

その選択が問われる。

質問例：

信徒の祝祷を封じられるか？ 信徒の逃亡を阻止できるか？

この場の被害を最小限に抑えられるか？ 信徒を制圧できるか？

信徒を生かしたまま無力化できるか？ 信徒の最後の祝祷を防げるか？

信徒の言葉を否定できるか？ 信徒へ共感してしまうか？

信徒と自分の違いを説明できるか？本当に正しい側に立っていると言えるか？

■結果

シーン終了時には信徒は制圧されている。

あるいは執行寸前の状態になっている。

しかし、その代償として冒涇師達の心は大きく揺らいでいるだろう。

このシーンは信徒が敗北するシーンではない。

冒涇師達が侵蝕されるシーンである。

祝祷は止められるかもしれない。

だが、信徒の言葉までは止められない。

その言葉は葛藤となり、

やがて悔悟へと変わっていくかもしれない。

セッション：シーン7「残響」

■状況

前シーンの結果による

■目的

美学を証明する

■必要獲得トリック数

2 または 6

■導入

信徒は制圧された。
聖業は終わろうとしている。
被害者は救われたかもしれない。
祝祷は止まったかもしれない。
BLASPHは任務完了を宣言するだろう。
しかし、冒涇師達の中には何かが残っている。
信徒の言葉。信徒の願い。信徒の苦しみ。
そして、自らの葛藤。
それらは簡単には消えない。

■セッション

このシーンでは、自らの美学を証明する。
相手を否定する必要はない。説得する必要もない。
ただ、自分が何を信じるのかを示す。
その結果が正しいかどうかは問題ではない。
重要なのは、その美学を今でも信じているかどうかである。

■質問例

今でもこの美学を正しいと言えるか？ 信徒の考えを否定できるか？
この任務を後悔していないと言えるか？ 自分の罪を受け入れられるか？
仲間へ本音を話せるか？ 自分が変わってしまったことを認められるか？
この世界を憎み続けられるか？ この世界を許せるか？
私はまだ冒涇師でいられるか？ 私は生きる理由を持っているか？

■結果

シーン終了時には、それぞれの冒涇師が何を信じているのかが明らかになっているとよい。
それは最初の美学と同じかもしれない。
全く違うものになっているかもしれない。
あるいは答えを出せないままかもしれない。
どれでも構わない。
重要なのは、信徒を裁いた後に残ったものを描くことである。
信徒は消える。
祝祷も消える。
だが、美学だけは残る。
少なくとも今はまだ。

セッション：シーン8「審判」

■状況

前シーンの結果による

■目的

互いを裁く

■必要獲得トリック数

3 または 6

■導入

聖業は終わった。信徒は裁かれた。
祝祷は止まった。BLASPHは任務完了を宣言するだろう。
しかし、まだ終わっていない。
信徒を裁いた者達もまた、裁かれなければならない。
監察官は静かに報告書を閉じる。
そして冒涇師達へ最後の問いを投げ掛ける。
お前達は、本当に信徒と違うのか？

■セッション

このシーンでは互いを裁く。
罪を暴く。
美学を否定する。
あるいは肯定する。
方法は自由である。
信徒より危険な者がいるなら、その者は誰か。
最も壊れてしまった者は誰か。
最も変わらなかった者は誰か。

プレイヤー達は互いの行動を振り返りながら最後の判断を下す。

■質問例

この人物を冒涇師と呼べるか？ この人物を信徒だと断定できるか？
この人物へバルテルミーを向けられるか？ この人物を見逃して後悔しないか？
この人物を救いたいと思うか？ この人物を理解できるか？
この人物を裁く資格があるか？ この人物と同じ過ちを犯していないか？
私は自分自身を裁けるか？ 私はまだ人間でいられるか？

■結果

このシーンでは正しい答えは存在しない。

処刑が行われるかもしれない。逃亡が発生するかもしれない。
全員が生き残るかもしれない。全員が破滅するかもしれない。

重要なのは勝敗ではない。

互いを見た後で、どのような判決を下したのかである。

セッション：贖罪

■贖罪

シーン 8「審判」では、悔悟状態のキャラクターに対して特別な選択を行うことができる。悔悟状態ではないキャラクター 1 人は、自らを葛藤状態へ移行させることで、悔悟状態のキャラクター 1 人を葛藤状態へ戻すことができる。

これを「贖罪」と呼ぶ。

贖罪を宣言した場合、贖罪を行ったキャラクターは即座に美学カードを失い、葛藤状態へ移行する。

その後、対象となった悔悟状態のキャラクターは葛藤状態へ戻る。

その際、悔悟によって得た祝福へ横線を引き、失われたものとして扱う。

ただし、悔悟そのものが消えることはない。

悔悟欄に記入された内容。

失われた美学。得た傷。犯した罪。

それらは全て残る。

贖罪は過去を消す力ではない。

ただ一人、破滅するはずだった者へもう一度だけ問いを与える行為である。

その者が再び悔悟へ至るのか。

それとも別の答えへ辿り着くのか。

それは誰にも分からない

BLASPH は信徒を裁く組織である。

だが最後に裁かれるのは、いつだって自分自身だ。

セッション終了後、全てのキャラクターは状態を美学へ戻す。

しかし、それまでに記入された葛藤、悔悟、フックは消えない。

人は立ち直ることができる。

だが、何もなかったことにはできない。

最初の任務のことはよく覚えている。
信徒なんてただの狂人だと思っていた。
祝祷なんて都合の良い言い訳だと思っていた。

俺だけは違う。
そう思っていた。

信徒は怪物じゃない。
どこにでもいる人間だ。
そして俺達も同じだ。
違うのは、ほんの少し運が悪かっただけなのかもしれない。

信徒は救われたかった。
俺達は死にたかった。

それだけの違いだ。だから気を付けろ。

一番危険なのは、自分自身。
正しいと思った瞬間。理解したと思った瞬間。救えると思った瞬間。

美学は音もなく崩れ始める。
葛藤は突然やってくる。
悔悟はもっと静かだ。
気付いた時には手遅れになっている。

それでも任務は続く。
また誰かが救いを求める。また誰かが祝祷を得る。
また誰かが聖業を起こす。

そして俺達は呼ばれる。

何度でも。何度でも。何度でも。
だからせめて覚えておいてくれ。

信徒を裁く前に、自分が何を信じていたのかを。

信徒を憎む前に、自分が何を愛していたのかを。

信徒を殺す前に、自分が何者だったのかを。

いつか全部忘れてしまう日が来る。

それでも。
その日までは冒涇師でいよう。

神に赦されなくてもいい。
BLASPHに見捨てられてもいい。

仲間に裁かれてもいい。

ただ最後の瞬間まで、
自分の罪だけは自分で背負え。

それが俺達の美学だ。