

1話=7,000字想定。各章50話。各話は「目的+フック」1行。

運用ルール：残酷シーン中はメタギャグ禁止／文化小道具は各話1つまで。

第1章 転移・登録・模擬戦（街の温度提示）

章の役割：転移／ギルド登録／模擬戦／“世界は冷たい”を確定

1. 1. 城下町ルーメニアへ到着、今回章の目的提示（冒険者ギルドの課題）。
2. 2. 小さな違和感：紹介状の規格/刻印が合わない。
3. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
4. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
5. 5. 路上襲撃の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
6. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
7. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
8. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
9. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
10. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
11. 11. 小事件①：冒険者ギルド内部の不正/怠慢を発見。
12. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
13. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
14. 14. 小事件②：紹介状の偽造/改竄が流通。
15. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
16. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
17. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
18. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
19. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
20. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
21. 21. 中ボス登場：冒険者ギルドの権限を盾に妨害。
22. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
23. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
24. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
25. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。

26. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
27. 27. 反転の鍵：紹介状の“本物”に触れる。
28. 28. 新能力/権限が一段解放（改変はまだ制限）。
29. 29. 追い詰め：路上襲撃が現実化、被害拡大。
30. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
31. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。
32. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
33. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
34. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
35. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
36. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
37. 37. 危機②：路上襲撃が臨界、タイムリミット提示。
38. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
39. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
40. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
41. 41. クライマックス：手続き×戦闘で“起動/暴発”を止める。
42. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
43. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
44. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
45. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
46. 46. 主人公の成長提示：強さ＝火力ではなく“詰ませる手順”。
47. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
48. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
49. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
50. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第2章 学園入学・常識獲得（ギャグの主戦場）

章の役割：常識・魔法理論／友人・ライバル／小事件で厚み提示

51. 1. 王立学園アルカディアへ到着、今回章の目的提示（学術院の課題）。
52. 2. 小さな違和感：魔法段位表の規格/刻印が合わない。
53. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
54. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
55. 5. 学園内派閥の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
56. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
57. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
58. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
59. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
60. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
61. 11. 小事件①：学術院内部の不正/怠慢を発見。
62. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
63. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
64. 14. 小事件②：魔法段位表の偽造/改竄が流通。
65. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
66. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
67. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
68. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
69. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
70. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
71. 21. 中ボス登場：学術院の権限を盾に妨害。
72. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
73. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
74. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
75. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
76. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
77. 27. 反転の鍵：魔法段位表の“本物”に触れる。
78. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
79. 29. 追い詰め：学園内派閥が現実化、被害拡大。
80. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
81. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

82. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
83. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
84. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
85. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
86. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
87. 37. 危機②：学園内派閥が臨界、タイムリミット提示。
88. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
89. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
90. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
91. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
92. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
93. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
94. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
95. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
96. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
97. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
98. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
99. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
100. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第3章 学園汚染・魔神事件（初の大惨事）

章の役割：学園内部の組織／魔神発生／生々しい被害と封じ方

101. 1. 学園地下区画へ到着、今回章の目的提示（研究会『灰章』の課題）。
102. 2. 小さな違和感：封印杭の規格/刻印が合わない。
103. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
104. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
105. 5. 魔神核の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
106. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
107. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
108. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
109. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
110. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
111. 11. 小事件①：研究会『灰章』内部の不正/怠慢を発見。
112. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
113. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
114. 14. 小事件②：封印杭の偽造/改竄が流通。
115. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
116. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
117. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
118. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
119. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
120. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
121. 21. 中ボス登場：研究会『灰章』の権限を盾に妨害。
122. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
123. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
124. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
125. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
126. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
127. 27. 反転の鍵：封印杭の“本物”に触れる。
128. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
129. 29. 追い詰め：魔神核が現実化、被害拡大。
130. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
131. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 132. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 133. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 134. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 135. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 136. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 137. 37. 危機②：魔神核が臨界、タイムリミット提示。
- 138. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 139. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 140. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 141. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 142. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 143. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 144. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 145. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 146. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 147. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 148. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 149. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 150. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第4章 教会と鑑識（奇跡 UI×現実の摩擦）

章の役割：聖油・審問・裁判／法廷魔術／主人公の“非支配”の線引き

151. 1. 大聖堂へ到着、今回章の目的提示（教会審問局の課題）。
152. 2. 小さな違和感：聖油検査の規格/刻印が合わない。
153. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
154. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
155. 5. 魔女狩りの前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
156. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
157. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
158. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
159. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
160. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
161. 11. 小事件①：教会審問局内部の不正/怠慢を発見。
162. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
163. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
164. 14. 小事件②：聖油検査の偽造/改竄が流通。
165. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
166. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
167. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
168. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
169. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
170. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
171. 21. 中ボス登場：教会審問局の権限を盾に妨害。
172. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
173. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
174. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
175. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
176. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
177. 27. 反転の鍵：聖油検査の“本物”に触れる。
178. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
179. 29. 追い詰め：魔女狩りが現実化、被害拡大。
180. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
181. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 182. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 183. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 184. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 185. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 186. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 187. 37. 危機②：魔女狩りが臨界、タイムリミット提示。
- 188. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 189. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 190. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 191. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 192. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 193. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 194. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 195. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 196. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 197. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 198. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 199. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 200. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第5章 黒帳鍵 前哨（情報戦の入口）

章の役割：黒帳の欠片鍵／相場・噂／三派の綱引き

201. 1. 市壁外の取引所へ到着、今回章の目的提示（黒帳三派の課題）。
202. 2. 小さな違和感：欠片鍵の規格/刻印が合わない。
203. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
204. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
205. 5. 相場操作の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
206. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
207. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
208. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
209. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
210. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
211. 11. 小事件①：黒帳三派内部の不正/怠慢を発見。
212. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
213. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
214. 14. 小事件②：欠片鍵の偽造/改竄が流通。
215. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
216. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
217. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
218. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
219. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
220. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
221. 21. 中ボス登場：黒帳三派の権限を盾に妨害。
222. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
223. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
224. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
225. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
226. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
227. 27. 反転の鍵：欠片鍵の“本物”に触れる。
228. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
229. 29. 追い詰め：相場操作が現実化、被害拡大。
230. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
231. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 232. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 233. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 234. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 235. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 236. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 237. 37. 危機②：相場操作が臨界、タイムリミット提示。
- 238. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 239. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 240. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 241. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 242. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 243. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 244. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 245. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 246. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 247. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 248. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 249. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 250. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第6章 黒帳鍵統合（独占か公開か）

章の役割：鍵統合の儀式／公開 API 化／ギルド反発と新興都市の芽

251. 1. 黒帳継承祭壇へ到着、今回章の目的提示（大ギルド連盟の課題）。
252. 2. 小さな違和感：主鍵統合器の規格/刻印が合わない。
253. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
254. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
255. 5. 鍵争奪戦の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
256. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
257. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
258. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
259. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
260. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
261. 11. 小事件①：大ギルド連盟内部の不正/怠慢を発見。
262. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
263. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
264. 14. 小事件②：主鍵統合器の偽造/改竄が流通。
265. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
266. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
267. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
268. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
269. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
270. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
271. 21. 中ボス登場：大ギルド連盟の権限を盾に妨害。
272. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
273. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
274. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
275. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
276. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
277. 27. 反転の鍵：主鍵統合器の“本物”に触れる。
278. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
279. 29. 追い詰め：鍵争奪戦が現実化、被害拡大。
280. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
281. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 282. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 283. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 284. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 285. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 286. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 287. 37. 危機②：鍵争奪戦が臨界、タイムリミット提示。
- 288. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 289. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 290. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 291. 41. クライマックス：手続き×戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 292. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 293. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 294. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 295. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 296. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 297. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 298. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 299. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 300. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第7章 結界都市 ブラックアウト（インフラ危機）

章の役割：停電連鎖／治癒院・避難／資源配分の残酷

301. 1. 結界都市カテナへ到着、今回章の目的提示（治癒院の課題）。
302. 2. 小さな違和感：避難札の規格/刻印が合わない。
303. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
304. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
305. 5. 停電連鎖の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
306. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
307. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
308. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
309. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
310. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
311. 11. 小事件①：治癒院内部の不正/怠慢を発見。
312. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
313. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
314. 14. 小事件②：避難札の偽造/改竄が流通。
315. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
316. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
317. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
318. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
319. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
320. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
321. 21. 中ボス登場：治癒院の権限を盾に妨害。
322. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
323. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
324. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
325. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
326. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
327. 27. 反転の鍵：避難札の“本物”に触れる。
328. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
329. 29. 追い詰め：停電連鎖が現実化、被害拡大。
330. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
331. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 332. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 333. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 334. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 335. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 336. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 337. 37. 危機②：停電連鎖が臨界、タイムリミット提示。
- 338. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 339. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 340. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 341. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 342. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 343. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 344. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 345. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 346. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 347. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 348. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 349. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 350. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第8章 炉の代替運転（技術×政治の殴り合い）

章の役割：七分割設計図／代替モード／上層 vs 下層の断絶

351. 1. 炉制御塔へ到着、今回章の目的提示（上層評議会の課題）。
352. 2. 小さな違和感：七分割図の規格/刻印が合わない。
353. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
354. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
355. 5. 炉暴走の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
356. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
357. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
358. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
359. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
360. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
361. 11. 小事件①：上層評議会内部の不正/怠慢を発見。
362. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
363. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
364. 14. 小事件②：七分割図の偽造/改竄が流通。
365. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
366. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
367. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
368. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
369. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
370. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
371. 21. 中ボス登場：上層評議会の権限を盾に妨害。
372. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
373. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
374. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
375. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
376. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
377. 27. 反転の鍵：七分割図の“本物”に触れる。
378. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
379. 29. 追い詰め：炉暴走が現実化、被害拡大。
380. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
381. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 382. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 383. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 384. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 385. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 386. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 387. 37. 危機②：炉暴走が臨界、タイムリミット提示。
- 388. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 389. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 390. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 391. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 392. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 393. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 394. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 395. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 396. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 397. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 398. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 399. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 400. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第9章 軍都遺物（禁呪の匂い）

章の役割：廃都探索／暴発予兆／戦争犯罪の影

401. 1. 廃軍都ヴァレリアへ到着、今回章の目的提示（旧軍官僚残党の課題）。
402. 2. 小さな違和感：龍骨砲核の規格/刻印が合わない。
403. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
404. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
405. 5. 暴発カウントの前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
406. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
407. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
408. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
409. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
410. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
411. 11. 小事件①：旧軍官僚残党内部の不正/怠慢を発見。
412. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
413. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
414. 14. 小事件②：龍骨砲核の偽造/改竄が流通。
415. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
416. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
417. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
418. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
419. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
420. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
421. 21. 中ボス登場：旧軍官僚残党の権限を盾に妨害。
422. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
423. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
424. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
425. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
426. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
427. 27. 反転の鍵：龍骨砲核の“本物”に触れる。
428. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
429. 29. 追い詰め：暴発カウントが現実化、被害拡大。
430. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
431. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 432. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 433. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 434. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 435. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 436. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 437. 37. 危機②：暴発カウントが臨界、タイムリミット提示。
- 438. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 439. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 440. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 441. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 442. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 443. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 444. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 445. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 446. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 447. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 448. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 449. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 450. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第10章 禁呪封鎖（國家級の敵）

章の役割：四鍵しきい値／封緘文書の改竄／“手続きで倒す”

451. 1. 王都地下庫へ到着、今回章の目的提示（四鍵評議の課題）。
452. 2. 小さな違和感：封緘文書の規格/刻印が合わない。
453. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
454. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
455. 5. 禁呪起動の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
456. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
457. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
458. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
459. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
460. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
461. 11. 小事件①：四鍵評議内部の不正/怠慢を発見。
462. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
463. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
464. 14. 小事件②：封緘文書の偽造/改竄が流通。
465. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
466. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
467. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
468. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
469. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
470. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
471. 21. 中ボス登場：四鍵評議の権限を盾に妨害。
472. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
473. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
474. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
475. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
476. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
477. 27. 反転の鍵：封緘文書の“本物”に触れる。
478. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
479. 29. 追い詰め：禁呪起動が現実化、被害拡大。
480. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
481. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 482. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 483. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 484. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 485. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 486. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 487. 37. 危機②：禁呪起動が臨界、タイムリミット提示。
- 488. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 489. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 490. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 491. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 492. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 493. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 494. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 495. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 496. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 497. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 498. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 499. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 500. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第11章 新七罪の噴出（社会病理）

章の役割：人体実験・汚染・麻薬／貧困化／ダッシュボード監視

501. 1. 港湾スラムへ到着、今回章の目的提示（薬商連合の課題）。
502. 2. 小さな違和感：監視ダッシュボードの規格/刻印が合わない。
503. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
504. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
505. 5. 七罪噴出の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
506. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
507. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
508. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
509. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
510. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
511. 11. 小事件①：薬商連合内部の不正/怠慢を発見。
512. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
513. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
514. 14. 小事件②：監視ダッシュボードの偽造/改竄が流通。
515. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
516. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
517. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
518. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
519. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
520. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
521. 21. 中ボス登場：薬商連合の権限を盾に妨害。
522. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
523. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
524. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
525. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
526. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
527. 27. 反転の鍵：監視ダッシュボードの“本物”に触れる。
528. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
529. 29. 追い詰め：七罪噴出が現実化、被害拡大。
530. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
531. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 532. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 533. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 534. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 535. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 536. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 537. 37. 危機②：七罪噴出が臨界、タイムリミット提示。
- 538. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 539. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 540. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 541. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 542. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 543. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 544. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 545. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 546. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 547. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 548. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 549. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 550. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第12章 王冠プロトコル（正統性の更新）

章の役割：戴冠儀礼×検証／多署名化／反発と合意形成

551. 1. 戴冠大広場へ到着、今回章の目的提示（王権・教会・市民代表の課題）。
552. 2. 小さな違和感：多署名冠の規格/刻印が合わない。
553. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
554. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
555. 5. 築奪派の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
556. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
557. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
558. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
559. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
560. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
561. 11. 小事件①：王権・教会・市民代表内部の不正/怠慢を発見。
562. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
563. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
564. 14. 小事件②：多署名冠の偽造/改竄が流通。
565. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
566. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
567. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
568. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
569. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
570. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
571. 21. 中ボス登場：王権・教会・市民代表の権限を盾に妨害。
572. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
573. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
574. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
575. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
576. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
577. 27. 反転の鍵：多署名冠の“本物”に触れる。
578. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
579. 29. 追い詰め：築奪派が現実化、被害拡大。
580. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
581. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 582. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 583. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 584. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 585. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 586. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 587. 37. 危機②：篡奪派が臨界、タイムリミット提示。
- 588. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 589. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 590. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 591. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 592. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 593. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 594. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 595. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 596. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 597. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 598. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 599. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 600. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第13章 魔王側の論理（敵にも厚み）

章の役割：魔王圏の制度・文化／敵の正しさ／和平か殲滅か

601. 1. 魔王圏境界都市へ到着、今回章の目的提示（魔王官僚の課題）。
602. 2. 小さな違和感：敵側通貨の規格/刻印が合わない。
603. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
604. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
605. 5. 和平破壊派の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
606. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
607. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
608. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
609. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
610. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
611. 11. 小事件①：魔王官僚内部の不正/怠慢を発見。
612. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
613. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
614. 14. 小事件②：敵側通貨の偽造/改竄が流通。
615. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
616. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
617. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
618. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
619. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
620. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
621. 21. 中ボス登場：魔王官僚の権限を盾に妨害。
622. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
623. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
624. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
625. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
626. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
627. 27. 反転の鍵：敵側通貨の“本物”に触れる。
628. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
629. 29. 追い詰め：和平破壊派が現実化、被害拡大。
630. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
631. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 632. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 633. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 634. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 635. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 636. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 637. 37. 危機②：和平破壊派が臨界、タイムリミット提示。
- 638. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 639. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 640. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 641. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 642. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 643. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 644. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 645. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 646. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 647. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 648. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 649. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 650. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第14章 世界線の裂け目（旧世界の影）

章の役割：ループ・幻覚・二層世界／旧世界破滅の予兆が侵入

651. 1. 裂け目回廊へ到着、今回章の目的提示（夢幻院の課題）。
652. 2. 小さな違和感：世界線標の規格/刻印が合わない。
653. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
654. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
655. 5. ループ感染の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
656. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
657. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
658. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
659. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
660. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
661. 11. 小事件①：夢幻院内部の不正/怠慢を発見。
662. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
663. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
664. 14. 小事件②：世界線標の偽造/改竄が流通。
665. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
666. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
667. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
668. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
669. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
670. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
671. 21. 中ボス登場：夢幻院の権限を盾に妨害。
672. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
673. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
674. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
675. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
676. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
677. 27. 反転の鍵：世界線標の“本物”に触れる。
678. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
679. 29. 追い詰め：ループ感染が現実化、被害拡大。
680. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
681. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 682. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 683. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 684. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 685. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 686. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 687. 37. 危機②：ループ感染が臨界、タイムリミット提示。
- 688. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 689. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 690. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 691. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 692. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 693. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 694. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 695. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 696. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 697. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 698. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 699. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 700. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第15章 旧世界危機→新世界生成（最大規模の惨禍）

章の役割：絶望の連鎖／AI的再生成／救済の代償

701. 1. 旧世界の残像都市へ到着、今回章の目的提示（再生成 AI の課題）。
702. 2. 小さな違和感：移送鍵の規格/刻印が合わない。
703. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
704. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
705. 5. 破滅連鎖の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
706. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
707. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
708. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
709. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
710. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
711. 11. 小事件①：再生成 AI 内部の不正/怠慢を発見。
712. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
713. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
714. 14. 小事件②：移送鍵の偽造/改竄が流通。
715. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
716. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
717. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
718. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
719. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
720. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
721. 21. 中ボス登場：再生成 AI の権限を盾に妨害。
722. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
723. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
724. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
725. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
726. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
727. 27. 反転の鍵：移送鍵の“本物”に触れる。
728. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
729. 29. 追い詰め：破滅連鎖が現実化、被害拡大。
730. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
731. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 732. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 733. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 734. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 735. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 736. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 737. 37. 危機②：破滅連鎖が臨界、タイムリミット提示。
- 738. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 739. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 740. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 741. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 742. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 743. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 744. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 745. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 746. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 747. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 748. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 749. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 750. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

第16章 終局：誰もかなわない（支配ではなく“詰み”）

章の役割：ルール側を握る／禁呪封鎖の最終鍵／物語の閉じ方

751. 1. 冠と鍵の最終儀式場へ到着、今回章の目的提示（全勢力連合の課題）。
752. 2. 小さな違和感：最終鍵の規格/刻印が合わない。
753. 3. 主人公の俯瞰ツッコミ（心の声）→表では従う。
754. 4. 依頼/授業/儀礼に参加、世界のルールを一つ学ぶ。
755. 5. “完全牧羊”の誘惑の前兆を目撃（匂い/噂/統計）。
756. 6. 失敗（軽傷）で“代償”を体感、後処理まで描く。
757. 7. 仲間/協力者を1人得る（利害一致）。
758. 8. 反対側の人物が登場、理念が噛み合わない。
759. 9. 小勝利：一芸（観測/鑑定/段取り）で問題を小さく潰す。
760. 10. 本筋事件が始動、引き金を引かれる。
761. 11. 小事件①：全勢力連合内部の不正/怠慢を発見。
762. 12. 証拠集め（鑑定眼/因果視/聞き込み）で“筋”を通す。
763. 13. 対価提示：協力の見返りに“信用の利息”が乗る。
764. 14. 小事件②：最終鍵の偽造/改竄が流通。
765. 15. 取り締まりの現実（賄賂/恐怖/沈黙）を見せる。
766. 16. 生々しい被害（負傷者/遺族/清掃）を短く置く。
767. 17. 主人公が線引き宣言（支配しないが、放置もしない）。
768. 18. 反対者が“正しい理屈”を持って殴ってくる。
769. 19. 小勝利②：ルールの穴を塞ぐ暫定手順を作る。
770. 20. 事件の背後に“黒幕の手口”が見える。
771. 21. 中ボス登場：全勢力連合の権限を盾に妨害。
772. 22. 主人公は正面衝突を避け、別ルートで突破。
773. 23. 交渉回：金/祈り/契約のどれが効くか試す。
774. 24. 文化の厚み：食/葬/祭の一要素が事件に絡む。
775. 25. 仲間がやられる（重傷/失職）。後処理で重さを出す。
776. 26. 主人公の覚悟更新：決めた以上はやる。
777. 27. 反転の鍵：最終鍵の“本物”に触れる。
778. 28. 新能力/権限が一段解放（変更はまだ制限）。
779. 29. 追い詰め：“完全牧羊”の誘惑が現実化、被害拡大。
780. 30. ミッドポイント：大勢の前で選択を迫られる。
781. 31. 危機①：逃げ道が塞がり、現場対応を強いられる。

- 782. 32. ギャグ禁止区間開始：痛み/恐怖/臭いを冷静に描写。
- 783. 33. 戦術で凌ぐ（火力で押さない、手順で止める）。
- 784. 34. 代償：MP 枯渇/呪詛/精神干渉などのペナルティ。
- 785. 35. 敵の本音：なぜそれをするか（合理/怨恨/信仰）。
- 786. 36. 主人公が“支配の誘惑”を見て拒否する。
- 787. 37. 危機②：“完全牧羊”の誘惑が臨界、タイムリミット提示。
- 788. 38. 決断：仲間に役割を振り、主人公は最悪を止めに行く。
- 789. 39. 反転：因果視で唯一の勝ち筋を掴む。
- 790. 40. クライマックス前夜：勝っても傷が残ることを確定。
- 791. 41. クライマックス：手続き × 戦闘で“起動/暴発”を止める。
- 792. 42. 生々しい決着：倒れる者、救えない者を残す。
- 793. 43. 後処理：補償/葬送/清掃/記録。主人公は記録係に徹する。
- 794. 44. 反発：勝っても敵が増える（既得権の逆恨み）。
- 795. 45. 味方側の分裂：やり方が気に入らない勢力が出る。
- 796. 46. 主人公の成長提示：強さ = 火力ではなく“詰ませる手順”。
- 797. 47. 新しい称号/権限が付与（次章への通行証）。
- 798. 48. 次の舞台への移動準備（資金/契約/同行者）。
- 799. 49. 次章の脅威を一瞬見せる（噂/ログ/予兆）。
- 800. 50. 章引き：主人公が“やると決める”一言で締める。

