

SCENARIO PROT

少年は荒野をめざす

シナリオ執筆:ばらでいん

ブレイド・オブ・アルカナは有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。

シナリオ 少年は荒野をめざす

我が子の成長が嫌な親なんていませんわ。

ただ、妾を置いて遠くに行ってしまうような寂しさはいつも感じています。

妾に黙って遠くへ行ってしまった、あの悪い人のように。

——ある騎士の母

プレリュード

■シナリオデータ

プレイヤー人数:3~5人

プレイ時間:3~4時間

年代:1061年

■シナリオ概略

▼背景

西方歴1061年、ケルファーレン公ガイリングの死去と前後し、彼が乱心したという噂が市井に流れるが、これは数ある真相のひとつを語る物語である。

▼ストーリー

死の恐怖と長年にわたって戦ってきたケルファーレン公ガイリングはいつしか闇に落ち、異端の学者たちを居城のヴァッサーシュタイン城へ招聘して非道の実験を繰り返していた。彼が最後に辿り着いた望み、それは使徒フルキフェルの相を受け継ぐ森人たちを焼き、その炭や灰を以って精錬した秘薬“生命の精髄”だった。

紅公の命令を請け、かつてメオティアの森を焼いた異端の錬金術師、ヴィルムは主と自らの欲望を満たすために森人が住むラクリマの森を目指す。しかし同じ頃、刻まれしものたちもまた、それぞれの因縁に引き寄せられて森を目指していた。

PCが森を焼こうとするヴィルムを倒せばシナリオは終了となる。

●アクトトレーラー

時は西方歴1061年。ケルファーレン公国の辺境、ラクリマの森にひっそりと暮らす森人たちがいた。かつて、戦で焼き払われたメオティアの森から逃れてきた部族である。

一方、領主の紅公ガイリングは異端の学者たちをヴァッサーシュタイン城に招聘し、古の秘儀に耽溺していた。彼らが追い求むるは使徒フルキフェルが力の結晶、生命の精髄。

嗚呼、悲劇は繰り返されてしまうのか。人の欲望が大地を燃やす時、嵐は吹きすさぶ。

ブレイド・オブ・アルカナ
『少年は荒野をめざす』

■シナリオハンドアウト

次のページに掲載されているハンドアウトを使用すること。

PC間因縁は以下の通り。

PC1→PC2→PC3→PC4→PC5→PC1

プレイヤーの人数が5人以下の場合は、番号の低いハンドアウトを優先すること。

シナリオプロット

てやろうぞ！」(アルトゥルの額に魔印が輝き、メオティアの森に嵐が呼ばれる)
「そこな外道ども、奈落への道行きに付き合ってもらおうか！」(群れてくる兵士相手に戦死)

■展開ステージ

全ての情報を集め、イベントを終わらせたら対決ステージとなる。

●イベントシーン

◆母の心配(PC3)

PC1と顔を合わせると発生。レナーテからPC1が父であるアルトゥルと同じように英雄としての道を歩み、手が届かない所へ行ってしまうそうなのが心配だと打ち明けられる。

◆闇からの誘惑(PC4)

紅公の密偵(エキストラ)に見つかる。密偵は紅公の軍に協力して生命の精髓を精練するための森人を捕えれば、追放が解かれるどころか前にも増して公の覚えが目出度くなるであろうと誘惑してくる。これは、密偵を通じて行われる紅公の[悪徳]である。

◆物語を焉わらせる力(PC5)

詩人が、かつてメオティアの森を焼き払う惨劇が起きた時、それを止めようとした騎士がアーグリフと契約して森人たちを逃がした話をする。そして彼は、また同じようなことがあり、勇者が望めば魔神は力を貸すはずだと言う。

◆殺戮の炎(PC2)

広場に火達磨の村人が飛び込んでくる。水をかけても燃え続けるばかりであるが、【知性】〈事情通〉(錬金術)などの判定に成功した場合、この炎が錬金術で作られた水の中でも燃え続けるイドリア人の炎であり、土をかぶせれば鎮火することが判明する。鎮火させれば村人は一命を取り留める。これはヴィルムが起こした[悪徳]である。

◆放たれぬ矢(PC1)

レナーテがヴィルムの話を聞くと、激昂して壁にかけてある弓を取る。しかし、彼女はメオティアの森が焼かれた時の戦いで筋を痛めているため、矢をつがえることができず、取り落としてしまう。

■対決ステージ

紅公の軍勢が焼き討ちを開始し、デクストラトループ(『BoA』P250)10人2グループを両脇に従えたヴィルムが森を焼きながらやってくる。ヴィルムは復活系奇跡を使い尽くしたラウン

■導入ステージ

●舞台への誘導

導入ステージでは、各PCをシナリオの舞台となるラクリマの森へと誘導することが目的になる。

◆PC5

PC5が図書館でハイデルランド興亡記を読んでいると外で老詩人が唄い始め、西方歴2006年から物語の世界である西方歴1061年に飛ばされる。PC5は森の中で先ほどの老詩人から介抱されており、彼と共に森人の村へ向かうとシーンを終了する。

◆PC4

PC4が紅公ガイリングから追放された直後、街道を紅公の兵が辺境へ駆けていく。兵の中にはデクストラらしき者たちもあり、通行人は近ごろ常軌を逸しているという紅公の行状について噂を始める。兵の行き先はエルフの居留地があるラクリマの森である。PC4がラクリマの森へ向かえばシーンを終了する。

◆PC3

PC3が夜道を旅をしていると森に火をつけようとしている賊と森人(いずれもエキストラ)が戦っている。彼らはPC3にも気付いて襲ってくる。賊を倒すと森人は礼を言い、礼として一夜の宿を申し出る。森人の集落に向かえばシーンを終了する。

◆PC2

PC2がアーグリフとの決闘を回想するシーン。ある戦場に出現したヴェルンフラム城の門前でPC2はアーグリフと戦い、魔神に膝をつかせた。アーグリフは約束通り、亡霊戦士の列からアルトゥルを転生の輪に解放する。

◆PC1

PC1は“傭兵伯”ゲオルグ・シュローダーと赤い眼鏡に赤いローブの男が何か話している様子、赤いローブの男がゲオルグの部下に炎を噴きだす装置を与えている様子、メオティアの森が焼かれていく様子、そして今まで無音だった世界に音がつき、アーグリフの名を呼びわった魔神と契約し、森人たちを逃がすために亡霊狩猟団を独りで引き受けて戦死する騎士の姿を夢に見る。夢から覚めると、母のレナーテが心配そうな様子でPC1の傍にいる。目覚めたところでシーンを終了する。

▼**セリフ**:騎士

「火勢が早いな」
「すまない、レナーテ。戻れそうにもない。だが私は、命に代えても君を守る」
「アーグリフよ、森人たちが逃げられる暇を稼げ。さすればこのアルトゥルが魂、お前にくれ

▼**セリフ**:詩人

「ここに始まるは刻まれし者たちの詩。激しく猛き殺戮者と、美しくも哀しき英雄たちの物語」
「諸人よ、皆に心あらば哀れな道化の声に耳を傾けられい。苦難に満ちた英雄の戦いに力を与えたまえ」
(PC5は霧の立ち込めた森の中にいる)「気がついたようじゃな。あんた、ここでずっと倒れてたんじゃ」
「この先に森人の村があったはずじゃ。温い物でも馳走になるとするか」
(名を尋ねられた場合)「道化に名なぞいらんわい。知った者たちはグリフェンヘルムと呼ぶがの」

▼**セリフ**:通行人

紅公様はエルフを狩りだして生き血を啜っているそうだよ」
「あれま、あたしは魔神へ捧げてると聞いたよ」
「あっちらには目もくれず必死さ。この分じゃ長くねえな」

▼**セリフ**:アーグリフ

「俺に膝をつかせる戦士か、面白い。貴様の願ひ聞きつけてやろう」
「しかし、奴は一度死んでいる。俺ができるのはこの魂を再びアーにくれてやるだけだ」
アルトゥルの魂が転生の輪に戻った後)「貴様の魂が欲しくなりそうだ。早く去るが身のためだぞ」

◆**隻眼の詩人**

エキストラ。PC5を物語の中、西方歴1061年へと誘った謎の老詩人。

アーグリフの化身であるとしてもよい。

▼**シナリオ中の行動**

森人たちとも親交があり、彼の紹介でPC5も森人から信頼される。ラクリマの森に降りかかる災いに対しては傍観者の立場を貫くが、かつてアーグリフと契約して魔印を授かり、メオティアの惨劇から森人たちを逃した英雄の詩をPCたちに唄う、ヴィルムが森に火を放った時その事をPCに伝えるなど、情報は与える。

◆**ケルファーレン公ガイリング**

通称、紅公ガイ。薔薇熱という持病に悩まされ、治療法を求めるうちに闇の鎖に囚われ、既に正常な思考能力を保つのが困難な状態となっている。

▼**シナリオ中の行動**

PC4を追放した後はヴィルムの成功をヴァッサーシュタイン城で心待ちにしている。終局ステージでPCが倒れたり救済しても構わない。その場合、彼はエキストラとする。

■登場NPC

シナリオ中に登場するであろう主なNPCと、その行動指針を示す。

◆**ヴィルム**

殺戮者。かつて傭兵伯ゲオルグがメオティアの森を焼く手助けをした。現在は紅公ガイに仕えており、ラクリマの森を森人ごと焼き払って秘薬、“生命の精髓”を作ることを目的としている。

▼**シナリオ中の行動**

対決ステージまでは登場しないが、紅公から与えられた騎士や彼の部下はラクリマの森に火をつけるために暗躍している。基本的にエキストラとして扱うが、PCに余裕がある場合はトループとして戦闘シーンを挿入してもよいだろう。

◆**レナーテ**

エキストラ。PC1の母で、アルトゥルの妻。メオティアの惨劇から逃れてきた森人で、夫の死後に授かった子であるPC1を育てている(PC1は実子でなくても構わない)。

▼**シナリオ中の行動**

ヴィルムのことを知ると激昂するが、彼女は戦闘能力を失っているため、PCに事を託す。PC1が刻まれし者としての宿命に生きることについては、同じ境遇だった夫のようになるのではないかと不安な気持ちでいる。

<p>シナリオハンドアウト</p> <p>各PCには以下の設定がつくので、キャラクター作成時によく相談すること。</p> <p>PC1:レナーテの子(実子でなくてもよい)。</p> <p>PC3:メオティアの悲劇から生き残った森人。</p> <p>PC5:西方歴2006年から物語の世界へ誘われた。</p>	
--	--

<p>PC2用ハンドアウト</p> <p>因縁:○取引/アーグリフ　推奨アルカナ:アダマス</p> <p>あなたは長い旅の末に親友、アルトゥルの魂を解放させるため嵐王に決闘を挑み、勝利して友人を解放した。その事を細君に報告する旅の途中、嵐と行き逢ってしまう。雨宿りするため民家の軒を叩くと、出てきたのは見知った顔だった。</p>	
--	--

<p>PC4用ハンドアウト</p> <p>因縁:○告発/紅公ガイ　推奨アルカナ:なし</p> <p>あなたは紅公の家臣だったが、彼が居城に異端の学者たちを招いていることに異議を申し立てたせいで追放されてしまった。城を辞して街道を下っていると、森人の居留地に向けて走る紅公の軍を発見し、慌てて後を追った。</p>	
---	--

<p>PC1用ハンドアウト</p> <p>因縁:○父母/レナーテ　推奨アルカナ:なし</p> <p>あなたは深い森の小さな村で森人の母、レナーテの愛を一身に受けて育った。この季節には珍しい嵐の晩、平和な家庭に一人の騎士が迷い込んでくる。母は彼の存在を快く思っていないようだが。</p>	
--	--

<p>PC3用ハンドアウト</p> <p>因縁:○恩人/アルトゥル　推奨アルカナ:フルキフェル</p> <p>あなたはかつて、燃え盛る森でアルトゥルという騎士から窮地を救われた。後、風の便りで彼は死に、家族は辺境へ移り住んだという話を聞いた。一言礼を言うための旅路で、あの時と同じように森に火を放つ輩を見つけた。</p>	
--	--

<p>PC5用ハンドアウト</p> <p>因縁:○他生/隻眼の詩人　推奨アルカナ:なし</p> <p>時は西方歴2006年。図書館でハイデルランド興亡記を読んでいると、外の広場に古風な衣装の弾き語りを見つけた。彼が英雄譚を唄い始めるとあなたの意識は遠くの。気がつけば霧が立ち込める森で、先程の老人に介抱されていた。</p>	
---	--

下に、・・封印・・を逆位置で・・紋章・・の正位置として用い、エキストラである森と森人を焼き尽くそうとする。この時、PC が望めばアークリフから《魔王の印》(『GoB』P173)が与えられ、奇跡を相殺できる。だが、その PC にはアークリフの《花押》が刻まれる。

▼セリフ:ヴィルム

「よく焼くのです。生命の精髓にはよく焼けた森人が不可欠ゆえ」

「(PC2 がいる場合)ああ、君はメオティアの森にいましたね。あの時死んだ男と同じようにあなたも焼かれないのですね？」

「見れば森人でない人々も混じっている。困りますね、純度の高い素材が欲しかったのですが、まとめて焼きましょうか」(宴宣言)

■終局ステージ

ヴィルムを倒せば[聖痕の解放]が起り、森や森人がどうなっているかには関わらずシナリオは終了となる。PC がアークリフと契約した場合、魔印はルールブック通りにアクト限りとするのが良い。また、このアクトおける紅公ガイリングは闇に堕ちているエキストラであるため、終局ステージの演出でPC が倒しても構わない。

●最後に

西方歴 1061 年、ケルファーレン公ガイリングが死去する。ハイデルランド興亡記には持

病の蓄薇熱が悪化したことによる病死と記録されているが、晩年は執務を執っていなかったことから狂死や暗殺など異説も多い。

彼の死に前後して巷間で彼が魔神憑きである、エルフを食っている、乙女の生き血を啜っているなどという噂が囁かれていたという記録があり、これを題材にした戯れ歌も数点残っている。これらを読み解くと、彼が累代の家臣を退けて在野から多数の部下を登用したことによる政情不安が、この時期では貴族階級から庶民まで広い層まで及んでいたことが伺われる。

——天慧院出版部『ハイデルランド稗史集』

しかし、歴史はその裏を駆け抜けた刻まれし者について語ってはおらぬ。だからこそ、むしろ詩人が伝えるのだからな。

何……？ 見てきたようなことを。だと？ 当然のことよ、わしは彼らの活躍を余さずこの一つ目で見ておったわい。

——隻眼の詩人、野暮天に答えて曰く

それぞれのエンディング

以下に各 PC のエンディング例を挙げる。

・PC1

刻まれし者としての宿命に導かれてレナーテのもとを離れ、旅に出る。

もちろん母と共に森で生きるというのも選択肢の一つである。

・PC2

レナーテに暇乞いをし、再び旅に出る。

・PC3

ケルファーレンの国情が落ち着くまでラクリマの森を護る。

・PC4

最後の奉公として紅公を断罪する。

・PC5

気がつけば西方歴 2006 年の世界で目覚める。そして、雑踏の中で隻眼の詩人と行き会う。

ヴィルム

◆**データ**

アルカナ:イグニス＝デクストラ＝オービス

異形:火達磨の人影

▼**能力値&技能**

体格:14　反射:31　共感:14

知性:18　希望:0

HP:58　AP:24

技能

〈射撃〉3

▼**コンボ**

・炎の舌による射撃攻撃

メジャーアクション:《照準筒》《精緻なる業》

《長距離射撃》《跳弾》《必殺の矢》《猛毒の矢》

《長き手》

技能:〈射撃〉4

代償:H2

判定値:11(9)

クリティカル値:3(5)

対象:範囲(選択)

射程:シーン

効果:ダイスペナルティ-1。R+0 の射撃攻撃。

ダメージに+2d10。実ダメージを受けた場合、

4 点の邪毒。《マテリアル》を使用した場合カッ

コ内の数値を使用。

・自身に攻撃が命中した場合

ダメージロールの直後《戦車》

効果:実ダメージ 1d10 点軽減

ダメージを受けた際:《吊られた男》

効果:攻撃した対象に 2d10 点のダメージ。魔法攻撃。

・常時

《苦痛耐性》4(修正済み)《炎の舌》2《闇の外

套》5《マテリアル》

▼**装備**

炎の舌:〈射撃〉R±0/-

(8 回使用可能×2)

ローブ:1/0/1

▼**奇跡 12 個**

エフェクトス

アダマス

レクス

グラディウス

デクストラ

イグニス

フィニス

ファンタスマ

アクア

フルキフェル

イグニス

オービス

水や嵐の中でも燃えるイドリア人の火と、それを利用した道具を使う錬金術師。炎に魅入られており、ゲオルグ・シュローダー傭兵伯に接近して、メオティアの森を焼き払うための道具を与えたこともある。

現在はケルファーレン公ガイリングの侍医であり、森人を焼き払ってフルキフェルの力が凝縮された生命の精髓を精錬しようとしている。

外見は白髪に白髭の好々爺然とした顔に、赤い丸眼鏡をかけ真紅のローブを着ている。