

SCENARIO PROT

夢見るものの世界

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 夢見るものの世界

意外に思えるかもしれないが、北狄も詩や歌を好むのだ。

例えば、オークの王ゲーリン。

彼は騎士ペーターから譲られた笛のような口笛を殊のほか愛していた。

——はぐれオオカミワシのヘッセ

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:1064年

■シナリオ概略

▼背景

西方歴1064年、ハイ・オークの王ゲーマルクが突如ハイデルランドに攻め入った。このシナリオは、この歴史的事件の裏側に秘められたひとつの物語である。

▼ストーリー

北狄を糾合した大兵力でハイデルランドへ攻め入ったゲーマルクだったが、ハイデルランドの侵略は彼の望みを叶えるための手段に過ぎなかった。

ゲーマルクは若き日に聴いたPC1の詩に魅了されており、彼の情熱の全てはPC1を手に入れることに注がれており、その探索のためにハイデルランドを蹂躪している。

PCはブレダ=エステルランド連合軍の関係者となり、ヘレン・ベルクフリートを目指す連合軍と道を共にする。

PCがヘレン・ベルクフリートに辿り着き、“黒泥王”ゲーマルク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1064年。突如として南下しハイデルランドを蹂躪した北狄の大軍勢に対し、戦の最中だったブレダとエステルランドの両国は長年の遺恨を越えて和解。同盟軍が北狄の拠点、ヘレン・ベルクフリートへと進軍した。

しかし、連合軍を迎え撃つはずである“黒泥王”ゲーマルクは居城の守りすら割いて人の領域へと軍を繰り出し続ける。

豚人が信仰する魔神、カアスは帰依者に夢を与える魔神でもあるという。

ならば、ひたすら南を臨む北狄の大王を前に、刻まれし者たちはいかな夢を視るのか。

ブレイド・オブ・アルカナ
『夢見るものの世界』

■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

■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 が北狄から襲撃され、深手を負うシーン。これは[悪徳]である。PC5 の魂が肉体を離れようとしているところにアーグリフの使いである白い女が現れ、取引を行う。

◆PC4

回想シーン。ヘレン・ベルクフリートの地下道を抜けてハイデルランドに辿り着いた PC4 の前に、ゲーマルクが現れる。彼は数合手合わせをした後に PC4 を出来が悪い子だったと罵り、そのまま去っていく。

◆PC3

連合軍が軍議を行っているシーン。ガイリング二世は PC3 が持つ血染めの戦旗はハイデルランド王国の紋章が描かれていると言い、ブレダやエステルランドといった小さい拘りを捨てて事が今回の戦では肝要であると語る。

◆PC2

アンセルが PC2 に北狄の動きについての疑念を打ち明け、意見を求めるシーン。アンセルは伝令の報告などを分析した結果、ヘレン・ベルクフリートの守備をしているはずの北狄も南進していると考えており、PC2 に意見を求め、調査を依頼する。

◆PC1

回想シーン。ハイデルランド北方を旅していた PC1 が、北狄の少年から詩を唄えと求められるシーン。PC1 が詩を唄うと少年はいつか自分の詩を手に入れると言い、立ち去る。シーンを現在に戻し、北狄と連合軍の戦いを見つめる PC1 を描写してシーン終了。

■展開ステージ

本シナリオでは連合軍に 40 の HP が設定されている。GM は展開ステージと対決ステージでシーンごとに 1D10 をし、連合軍の HP に出目分のダメージを与える。HP が 0 になると連合軍は壊滅する。このダメージは正位置の・:無敵防御・:など、奇跡を使うことで防御することができる。この時、奇跡の使用者は連合軍と同一エンゲージに存在するものとする。

Pc の他に、アンセルとガイリング二世も奇跡で連合軍を援護する。だが、二人は PC の奇跡が増えるような使い方はしない。連合軍の

ド側の将軍として連合軍を率いる。エキストラとして扱う。

▼シナリオ中の行動

北狄の動きに疑問を持ち、PC2 に調査を頼む。PC が調査に詰まった時は助言を与えるとよい。また、展開ステージ中は奇跡を使用して連合軍の損害を抑える。

◆ガイリング二世

ブレダ王国国王。ブレダ側の将軍として連合軍を率いる。エキストラとして扱う。

▼シナリオ中の行動

ブレダ王国に所属している PC3 の上官。決戦前夜、PC3 に自らが殺戮者であることを明かし、濡竜将のメダルを託す。また、展開ステージ中は奇跡を使用して連合軍の損害を抑える。

◆ブレダ＝エステルランド連合軍

長年反目していたブレダとエステルランドの両国が北狄の進行を受けて和解して編成された連合軍。

独自に HP を持ち、彼らの HP によってシナリオの結末が変化する。

▼シナリオ中の行動

展開ステージ、対決ステージを通してシーン開始時に HP が減っていく。

●推奨因果律

本シナリオでは、各 PC がひとつづつ、『LoG』記載の特殊因果律を取得することが推奨される。推奨される因果律を以下のとおり。PC1:「No.81 笛のような口笛」(『LoG』P227)
PC2:「No.27 竹馬の友」(『LoG』P119)
PC3:「No.46 男たちの旗」(『LoG』P157)
PC4:「No.60 北より来たる者」(『LoG』P185)
PC5:「No.D01 亡霊戦士」(『LoG』P25)
以上はあくまでも推奨であり、強制されるものではないのはいうまでもない。

■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。

◆“黒泥王”ゲーマルク

殺戮者。ハイ・オークの王。若き日に聴いた英雄叙事詩に魅了され、それを手に入れるために一大兵力でハイデルランドへ侵攻した。PC1 の導入シーンに出てくる北狄の少年でもあり、PC4 にとっては父と呼べる存在だった。
▼シナリオ中の行動
ヘレン・ベルクフリートで戦争の指揮をとっているため、PC とは対決ステージまで直接対峙しない。《夢語り》を PC1 や PC4 に使ってヘレン・ベルクフリートへと誘導する。

◆アンセル王子

エステルランド王家第一王子。エステルラン

<h2>シナリオハンドアウト</h2>
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。
PC1:数十年前、ハイデルランド北方を放浪していた。
PC3:先祖がヘレン・ベルクフリートの守備隊だった。

<h2>PC2 用ハンドアウト</h2>
因縁:○友人/アンセル <i>推奨</i> アルカナ:コロナ
アンセル王子に従ってヘレン・ベルクフリートを奪還する戦に従軍しているあなたが、伝令から戦の様子を聞く王子の表情が優れないのに気付いたのはいつからだろう。ある日、王子はあなたに心配事を告白する。敵の動きに不審なところがあるらしい。

<h2>PC4 用ハンドアウト</h2>
因縁:◎父母/ゲーマルク <i>推奨</i> アルカナ:フルキフェル
あなたはハイ・オークの王であるゲーマルクを父と仰いで育った。しかし、白鳥の乙女に導かれて刻まれし者としての運命を知った時に全ては変わり、今はかつての仲間たちと戦場で干戈を交えている。運命が行き着く先には、かつて父と慕った男がいると知りながら。

<h2>PC1 用ハンドアウト</h2>
因縁:○忘却/北狄の少年 <i>推奨</i> アルカナ:ウेंटス
あなたがかつて北を旅している途中、黒い肌に赤い目をした少年に詩をせがまれた。奇妙な美貌に魅入られたかのように詩を唄うと、彼はいつか自分の詩を手に入れると言って夜陰へ消えた。それから数十年。あなたは詩を求めて人と北狄が相争う戦場に行った。

<h2>PC3 用ハンドアウト</h2>
因縁:○同志/ガイリング二世 <i>推奨</i> アルカナ:なし
あなたは先祖がゴール・ベルクフリートで北狄と最後まで戦い抜いた証、血染めの戦旗を持って此度の戦へ参陣した。そのせいか、ブレダ王も後ろ盾が無いあなたを客将として迎え、奪還した時の恩賞を保障する誓紙まで出した。あとは武功を立てるのみである。

<h2>PC5 用ハンドアウト</h2>
因縁:○取引/アーグリフ <i>推奨</i> アルカナ:なし
あなたは突如侵攻を始めた北狄との戦いで深手を負った。朦朧とする意識の中であなたの眼前に現れたのは血で錆びた槍でなく、目が覚めるような美貌を持つ白い女だった。彼女は言った。「魂を父に捧げれば、命と勝利を約束しましょう」と。

オークトランプ 2 グループ(『GoB』P174)、オークチーフ(『GoB』P177)と戦闘になる。戦闘が終了し、PC たちがヘレン・ベルクフリートに侵入したら対決ステージへ。

■対決ステージ

夜明けを前にしたヘレン・ベルクフリートの屋上では、ゲーマルクが寵姫(ハイオーク、『GoB』P177)を従えて英雄たちを待ち構えている。

対決ステージでも連合軍の HP は減る。

▼**セリフ:ゲーマルク**

「お前たちが人間どもに残された最後の希望、というわけか。だが、俺を相手にするにはいささか数が少ないぞ」
「誰かと思えば、PC1 ではないか。また逢えて嬉しい！」
「PC1 よ、俺の許へ来い。そして大王たる俺の詩を作るのだ」(宴宣言)
(敗北する)「見事だ。しかし、人間どもに好きなようににはさせぬ。大王の死に様、しかとその目に焼きつけ後世まで語り継ぐがよい！」(屋上から身を投げる)

■終局ステージ

ゲーマルクを倒すと[聖痕の解放]と[魔印の破壊]が起こり、シナリオは終了する。王の死に動揺した北狄は撤退を始め、連合軍は 49 年ぶりにゴール・ベルクフリートを奪還する。

●最後に

本日、“黒泥王”ゲーマルクがヘレン・ベルクフリートにおける会戦で戦死したとの報が早馬によってもたらされた。私は人として戦いの終結を安堵すると共に、一線を退いたものの学徒として非常に残念な思いにかられた。なぜなら、この戦役で連合軍と戦った北狄や彼らの王、ゲーマルクについて我々が知ることはあまりにも少ない。

彼がいかに生まれ育ち北狄の王へ昇り詰め、どのような考えのもとにハイデルランドへ侵攻したのか。彼が生きていれば万に一つの機会があろうものを、それらを知る機会はいまほ永遠に喪失してしまったのだ。

まことに忸怩たる思いであるが、彼の心中はもはや詩人たちが紡ぐうたかたの夢に求めることしか叶わなくなってしまったのである。――サルモン・フィーストの日記より

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
ゲーマルクの戦いを詩にして遺すか、それとも胸に秘めるか。全ては PC1 に託されている。

・PC2
戦いが終わり、アンセルから礼を言われる。ただし、彼が殺戮者へと変貌していれば、その笑みは裏があるものになるだろう。

・PC3
血染めの戦旗をヘレン・ベルクフリートに掲げて先祖の無念を晴らし、ガイリングから恩賞としてブレダ王国に所領を賜る。

・PC4
父と仰いでいたゲーマルクは死に、北狄は去った。PC4 に帰るべき場所はあるのだろうか。

・PC5
地獄塔の戦いは終わったが連合軍は北狄の本拠、ブラウエンワルトの最深部へ攻め入る計画を練っているという。PC5 の取る選択は。

“黒泥王”ゲーマルク

◆ データ アルカナ:フルキフェル＝コロナ＝アングルス 異形:異形的美貌を持つ青年	・バリー リアクション:《戦術》《栄光の道》《自然の申し子》《猛々しき身体》 技能:<重武器>4　　代償:なし 判定値:16　　クリティカル値:5 対象:自身　　射程:－ 効果:防御修正 2。対決に敗北しても実ダメージ 5 点軽減。	▼ 奇跡 9 個 <input type="checkbox"/> ウエントス <input type="checkbox"/> コロナ <input type="checkbox"/> アダマス <input type="checkbox"/> ファンタスマ <input type="checkbox"/> アルドール <input type="checkbox"/> アクア <input type="checkbox"/> アングルス <input type="checkbox"/> ルナ <input type="checkbox"/> フルキフェル
▼ 能力値&技能 体格:31　反射:11　共感:19 知性:16　希望:6 HP:60　AP:8 技能 <重武器>3<自我>3	・ダメージを受けた時 ダメージを受けた時:《黒き血潮》3 技能:【体格】　　代償:なし 判定値:29　　クリティカル値:1 対象:単体　　射程:至近 効果:攻撃した対象に 6 点の実ダメージと 3 点の DP ダメージ。	▼ 魔印 6 個(■は使用済み) <input type="checkbox"/> カアスの花押 <input type="checkbox"/> 鋭刃の印 <input type="checkbox"/> 尊厳なき死の印 <input type="checkbox"/> 奈落落ちの印 <input checked="" type="checkbox"/> 否定の印 <input type="checkbox"/> 魔汁の印
▼ コンボ ・ヘビースピアによる白兵攻撃 メジャーアクション:《戦術》《栄光の道》《自然の申し子》《呪詛》《暴風演舞》 技能:<重武器>4　　代償:なし 判定値:14　　クリティカル値:6 対象:範囲(選択)　　射程:至近 効果:1+19 の白兵攻撃。ダメージロールに +2d10。実ダメージを与えた場合、そのシーンの間対象は全ての行動にダイスペナルティ -1。	・その他 《夢語り》《芸術:音楽》	部族同士で相争っていた北狄をまとめあげたハイ・オークの王。若かりし日に聴いた PC1 の詩に惹かれ、自らも詩に唄われるような存在になりたいという想いが野望の原点であり、その目的である。ハイデルランドに大侵攻をかけた現在も、全土に兵力を散開させて PC1 を探している。異形はアイルハルト王のような姿をした赤い目で黒髪の青年。
	▼ 装備 ヘビースピア(尊厳なき死の印):1+19/2 ヘビースピア:1+11/3 悪鬼の兜&アイアンサイド&グラブ&メタルレガース:10/8/5	