

SCENARIO PROT

天空の劫火

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 天空の劫火

ダッハは“真夜中の太陽”を夜天に放った
すると一瞬にして野は焼け水は干上がり
アペイロンと呼ばれる不毛の地が残った
——バルヴィエステ地方に伝わる伝説

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:1065年

■シナリオ概略

▼背景

西方歴1065年、ヴィンス三十日戦争を前にしたシュバイヤーマルクの街、ローゼンブルクがシナリオの舞台である。

▼ストーリー

王太子カールのエステルランド王即位と、それを認めぬヴィンス公との緊張が高まり、一触即発の事態となった西方歴1065年の暮れ、双方の陣営は魔術王ダッハの秘宝、“真夜中の太陽”を手に入れるため、シュバイヤーマルクのローゼンブルクへ密偵を派遣した。

その頃、ローゼンブルクとその近郊では、巨大なゴーレムを使う盗賊が出没しており、代官ブラジウスが用意していた自動人形の兵士たちも蹴散らされ、ついにローゼンブルクの城壁までもが破られてしまう。

ブラジウスはこれを“陰りの森”に住むインティライミの民が仕業と断じて討伐に向かう。しかし、盗賊騒ぎはインティライミの民が伝える“真夜中の太陽”の製法を狙う殺戮者、ブラジウス自身が仕組んだ自作自演だった。

PCたちがブラジウスの陰謀を暴き、彼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1065年。後の世でヴィンス三十日戦争と呼ばれる戦役を前にして、カール王とヴィンス公、双方の陣営がいくたりかの精兵をシュバイヤーマルクの更に辺境、“陰りの森”へ向かわせた。という稗史がある。

戦場に立てば一騎当千のつわものを以てまで双方が求めた物。それは古の魔術王ダッハが遺した秘宝、“真夜中の太陽”。

だが、戦の狂騒に駆られた人々は大事なことを忘れていた。

世に出ぬ物には、その理由があるというこを。

ブレイド・オブ・アルカナ
『天空の劫火』

■シナリオハンドアウト

裏表紙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

シナリオプロット

■導入ステージ

●真夜中の太陽

マスターシーン。数十年前のある夜にシュバイヤーマルクで怪光が煌めき、小さな村がひとつの痕跡も残さずに消え去る。だが、その様子を見守る者たちがいた。

“陰りの森”に存在していた名も無い村が消滅する。これはインティライミの民が“真夜中の太陽”を使った結果である。

▼セリフ:村人たち

「技師長、わしら本当にこれで良かったんじゃないか」
「秘宝は大願のために使うものじゃ。余人に渡してはならん」
▼セリフ:謎の男(ブラジウス)
「手荒な真似をしてくれるな。ここまで迫ったというに」
「仕方ない。策を練り直すか」
「この拾い物だけでも上出来よ(男の背後に巨大な影が立つ)」

●舞台への誘導

シナリオの舞台はシュバイヤーマルクのローゼンブルクとその周辺である。PCがこの地を訪れるまでを導入ステージとする。

◆PC5

ブラジウスについて調査しているPC5の前にデュランダルが現れ、ローゼンブルクにカール王とヴィンス公の密偵が向かっていることを告げるシーン。彼はまた王からの伝言として、この二者と接触して彼らの目的を調査するよう告げる。

◆PC4

クスコ滅亡時にダッハの秘宝を持って野に降った一党のことを知っているPC4は、数十年前起こったシュバイヤーマルクの怪光騒ぎに彼らの影を感じてローゼンブルクに辿り着いた。その夜にローゼンブルクは襲撃を受け、PC4は夜陰の中にダッハの巨兵を見る。

◆PC3

辺境伯アダルベルトの命でローゼンブルク代官ブラジウスを助けるため到着したPC3が、代官と共に賊から破壊された城壁や自動人形兵を検分するシーン。途中で代官の兵が駆けつけ、インティライミの民と目される者たちの村を発見したと代官に報告する。

◆PC2

ヴィンス公の命を受けて出立したPC2が、ローゼンブルクに到着するシーン。街は緊迫感が漂っており、街の噂では近ごろ近郊を荒らす

真夜中の太陽

これにより、“陰りの森”のある一帯が草一本生えないすりばち状の荒野になっている。

インティライミの村

登場判定に成功すればシーンに登場できるので、物理的な距離はあまり意味を持たないが、ローゼンブルクまでそう遠くも無い“陰りの森”の中にある村ということにすれば、PCが移動する理由付けもしやすいだろう。

巨兵の襲来

巨兵が倒れる現場や、巨兵の死体を見たPCには〈知覚〉で《擬死》との対抗判定を行わせ、怪しさを漂わせると良い。

▼シナリオ中の行動

導入ステージ、展開ステージでローゼンブルクを襲い、対決ステージまで《擬死》で倒れたふりをする。

◆フスティーナ

エキストラ。インティライミの村で技師長と呼ばれる指導的立場の少女。クスコが滅亡する時、再興のために“真夜中の太陽”の製法を持ち出して野に降った技術者集団の子孫。

▼シナリオ中の行動

PC1を助け、インティライミの村で手当てをする。村人がPC1を疑ってもそれを擁護し、村の秘密を狙う悪人が何か企んでいると告白して助けを乞う。

■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。

◆ブラジウス・グラーブ

殺戮者。かつて、インティライミの民が“真夜中の太陽”を伝えていることを知り、その秘密に迫ったが、寸前で逃げられた。しかし、その情報をもとにフォーゲルヴァイデ家に取り入って辺境伯に推挙され、ローゼンブルクの代官に取り立てられた男。

現在はローゼンブルク代官の地位を利用し、インティライミの民を盗賊として捕え、“真夜中の太陽”を奪おうと企んでいる。

“陰りの森”を探索していた時に入手したブロンゼブルトというダッハの巨兵をファミリアにしている。

▼シナリオ中の行動

ローゼンブルクが巨兵に襲われた時、PCたちに討伐を依頼し、これが成功したら巨兵の屍を前に兵の士気を上げ、インティライミの民を討伐する。インティライミの民を捕えると殺戮者としての欲動を抑えがなくなり、フスティーナを締め上げるなどの手荒な行動に出る。

◆ブロンゼブルト

ブラジウスのファミリアで、聖痕を持つ殺戮者。かつてブラジウスがインティライミの民を探索していた時に入手したダッハの巨兵。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつかうので、キャラクター作成時によく相談すること。

PC2:ヴィンス十三鬼衆のひとり。

PC4:古代の王国、クスコが滅亡する時の記憶を持っている。

PC5:エクセター王の密偵。

PC2用ハンドアウト

因縁:○主従/フェリックス
推奨アルカナ:なし

あなたはヴィンス公秘蔵の精兵、十三鬼衆のひとりである。こたび主より下された命は、陰りの森を臨む辺境の街ローゼンブルクへと赴いて“真夜中の太陽”を探索し、敵方へ渡る前に処断せよというものだった。あなたはすぐさま目的地へ向かったが、辿り着いた街は酷く乱れていた。

PC4用ハンドアウト

因縁:○他生/ダッハ
推奨アルカナ:なし

栄華を極めたクスコが滅びる日、祖国の再興を望んだ一団が秘宝を持ち出して野へと降った。余人ならば御伽噺と一蹴する話だが、クスコが滅びた日の記憶を持つあなたにとっては紛れも無い事実だ。そして、あなたはそれが世に出てはならないという信念のもと、失われた秘宝を追っていた。

PC1用ハンドアウト

因縁:○恩人/フスティーナ
推奨アルカナ:なし

カール王の密命で“真夜中の太陽”を探索している途中、山道で足を踏み外してしまったあなたは、フスティーナという娘に助けられて彼女が長を務めるインティライミの村で傷を癒していた。村人たちも最初こそ警戒していたが徐々に打ち解けてきたある日、慌てた様子の村人がやってきた。

PC3用ハンドアウト

因縁:○地縁/ブラジウス
推奨アルカナ:アダマス

あなたは辺境伯から陰りの森周辺で暴れているインティライミの民なる盗賊の一党を討伐するように命を受け、ローゼンブルクへやって来た。何でも彼らは只の賊ではなく、巨人を従えた面妖な一味で、代官自慢の自動人形兵さえその巨人から虫が潰されるかのように捻り潰されていったという。

PC5用ハンドアウト

因縁:○同志/デュランダル
推奨アルカナ:なし

あなたはエクセター王の密偵としてローゼンブルクへ潜入している。王はこの地を治める代官ブラジウスの前歴について疑問を抱いており、あなたは彼について調査していた。しかし、デュランダルからの繋ぎで事情が変わる。この地にカール王とヴィンス公の密偵が向かっているというのだ。

「我々にはこのローゼンブルクを護るという誇りある使命、そしてアーのご加護がある！」
「既に奴らの本拠は押んでいる、今こそにつき賊を倒すときぞ！」

◆偽りの断罪(PC1)

ブラジウスと兵士たちがインティライミの村を囲むシーン。ブラジウスは‘:紋章:’を正位置で使用して村人たちが盗賊であると断罪。村人が捕えられていく。フスティーナはPCたちに自分たちは野盗ではないと訴え、無罪の証明を願う。また、機械の鳥はかつてこの村を荒そうとした者が持っていたものだと告白する。‘:紋章:’を打ち消した場合、ブラジウスは長のフスティーナから事情を聞くため、ローゼンブルクまで同道させるという条件を出し、フスティーナもそれを承諾する。

◆傀儡操りの操者(PC5)

ブラジウスについての調査を進めるうち、彼の前歴が判明するシーン。(事情通)などで判定を行って成功した場合、ブラウジウスがかつてフォーゲルヴァイデ家から辺境伯に推挙されたこと、その際、フォーゲルヴァイデ家がブラウジスに何らかの条件をつけたという事が判明する。

◆代官の本性(PC3)

ブラジウスがフスティーナから“真夜中の太陽”の情報を聞き出そうと躍起になっているシーン。あくまで口を割らないフスティーナに業を煮やしたブラジウスはフスティーナの頸を絞めはじめた後、はっとして壁に叩きつける。これは[悪徳]である。その後、いくらでも手はあると捨て台詞を残してシーンから退場する。

◆フスティーナの告白

ブラジウスがインティライミの村に出現して以降、フスティーナに事情を聞いた場合、彼女は以下の情報を告白する。
・インティライミの民は“真夜中の太陽”の製法を複数の家系に分けて伝えている。
・ダッハは“真夜中の太陽”を作りあげたが、あまりに強力な威力でアペイロン砂漠を生み出してしまった。このため、彼はこれを封印し、ゾマとの大戦でも使わなかった。
・ブラジウスはかつて彼らの秘密に迫り、当時の村人は“真夜中の太陽”で村を消滅させて姿をくらました。が、威力を抑えたものでも“陰りの森”の広範囲を荒野としたため、なおさら禁断の物となった。

フスティーナはPCに“真夜中の太陽”を世に出さないよう懇願する。秘宝を捨てなかった理由を問われた場合、彼女はそれが当たり前になっていて、他の生活が考えられなかったと悔いる。

■対決ステージ

「フスティーナの告白」にある項目が明かされると、欲望を剥き出しにしたブラジウスがインティライミの民を虐殺してでも秘宝を手に入

れようと、ブロンゼブルトを駆って出現する。

▼セリフ:ブラジウス

「あの光。あの光を寄越せ！」

「天慧院の連中も！　この連中も！　何も解っていない！　秘められた知識は開示されるべきなのだ」

「貴族どもの狗として燻る俺ではない。“真夜中の太陽”さえあれば戦の趨勢を操ることも、地位権勢も思いのままよ！」(宴宣言)

■終局ステージ

ブラジウスとブロンゼブルトを倒せば[聖痕の解放]が起こり、シナリオは終了となる。インティライミの民については、エキストラであるためPCが自由に処遇を決めてよい。

■最後に

西方歴 1065 年。ヘルマン王が没し、混乱の中で王太子カールがエステルランド王として即位したこの年の暮れ、翌年に始まるヴィンス三十日戦争を前にして諸侯は水面下で活発に謀略戦を繰り広げていた。これらの全てを把握することは困難で、僅かに残る書簡や手記から諸侯の立場などを鑑みて推測に推測を重ねるにとどまるが、ここに一つの興味深い資料がある。

ヴェーエングロッケに連なる詩人が残したこの詩によれば、諸侯の策謀渦巻く中でヴィンス公とカール王、さらにはエクセター王の密偵がシュバイヤーマルクのローゼンブルクに集ったという。だが、この記述もこれで終わっており、そこで何があり彼らが何を成したのかは記されていない。

だから、私は語ろう。

失われた彼らの物語を。

——史劇『天空の劫火～前書き』

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
カール王に偽の報告をし、“真夜中の太陽”を闇に葬る。

・PC2
戦を控えたヴィンス公国に戻り、フェリックスから戦支度をするよう命じられる。

・PC3
アダルベルトに事の顛末を報告する。

・PC4
まだまだ世に出てはならない古代の禁忌は存在する。それを封じるため、再び旅に出る。

・PC5
再びローゼンブルクにやってきたデュランダトと酒を杯を交わしながら、今回の顛末を語る。

ブラジウス・グラーブ

<div> <div>◆データ</div> <div> <p>アルカナ:エルス＝デクストラ＝ルナ</p> 異形:逆光に照らされ狂ったように笑う男</div> </div>	<div> <div>・柘榴による射撃攻撃その2</div> <div>メジャーアクション:《コンビネーション》《戦闘感覚》《双頭の蛇》《毒知識》《技巧の極み》《賢者の石》《精緻なる業》</div> <div>技能:〈錬金術〉4　　代償:なし</div> <div>判定値:12　　クリティカル値:5</div> <div>対象:範囲　　射程:14m</div> <div>効果:C+12の射撃攻撃。実ダメージを与えた場合、3点の[邪毒]を与える。柘榴を2つ消費。</div></div>	<div> <div>▼装備</div> <div>柘榴×15:〈錬金術〉C+6/−</div> <div>ダブルレット:3/2/2</div></div>
<div> <div>▼能力値&技能</div> <div> <div>体格:14　反射:14　共感:15</div> <div>知性:28　希望:7</div> <div>HP:39　AP:21</div> <div>〈回避〉3　〈錬金術〉3</div></div> </div>	<div> <div>▼コンボ</div> <div> <div>・柘榴による射撃攻撃その1</div> <div>メジャーアクション:《双頭の蛇》《毒知識》《技巧の極み》《賢者の石》《眠りの花》《精緻なる業》</div> <div>技能:〈錬金術〉4　　代償:なし</div> <div>判定値:11　　クリティカル値:3</div> <div>対象:範囲　　射程:14m</div> <div>効果:C+12の射撃攻撃。命中した場合そのシーンの間対象の判定にダイスペナルティ−2。実ダメージを与えた場合、3点の[邪毒]を与える。柘榴を2つ消費。</div></div> </div>	<div> <div>▼奇跡9個(■は使用済み)</div> <div> <div>■コロナ　　□エルス</div> <div>□アルドール　　□ファンタスマ</div> <div>□アクシス　　□フルキフェル</div> <div>□デクストラ　　□イグニス</div> <div>□イグニス</div></div></div>
<div> <div>▼コンボ</div> <div> <div>・攻撃に対するドッジ</div> <div>リアクション:《分身》</div> <div>技能:〈回避〉3　　代償:なし</div> <div>判定値:11　　クリティカル値:1</div> <div>対象:自身　　射程:−</div> <div>効果:魔法抵抗も行える。</div></div> </div>	<div> <div>・ダメージ移し変え</div> <div>ダメージロールの直後:《シミュラクラム》《ファミリアアーマー》</div> <div>効果:ダメージをファミリアと振り分ける。ファミリアに割り振った実ダメージ−3。</div></div>	<div> <div>辺境伯に任命され、機械人形兵を率いてローゼンブルクを治める代官。しかし、その実態は彼を辺境伯に推挙したフォーゲルバイデ家、ひいては自らが権力を操ることを求め、“真夜中の太陽”の製法を伝えるインティライミの民を付け狙う殺戮者である。</div> <div>彼はブロンゼブルトを使ってローゼンブルク周辺でインティライミの民が盗賊集団であると印象づけて彼らを討伐という名目で狩り、秘宝を我が物にしようとしている。</div></div>
<div> <div>・常時</div> <div>《盟友》《機械人形》</div></div>		

ブロンゼブルト

<div> <div>◆データ</div> <div> <p>アルカナ:クレアータ</p> 異形:溶けた青銅が表面を流れる巨人</div> </div>	<div> <div>・至近から攻撃を受けた時</div> <div>実ダメージを受けた直後:《反撃の雷》3</div> <div>対象:単体　射程:至近</div> <div>効果:攻撃した対象に6点の実ダメージを与える。物理攻撃扱い。</div></div>	<div> <div>ブラジウスが“陰りの森”で発見したダッハの巨兵。城壁を見下ろすほどの巨体で、体内を流れる溶けた青銅が、主によって埋め込まれた聖痕を赤く浮き上がらせている。</div></div>
<div> <div>▼能力値&技能</div> <div> <div>体格:25　反射:15　共感:10</div> <div>知性:10　希望:4</div> <div>HP:85　AP:13(17)</div> <div>〈格闘〉3</div></div> </div>	<div> <div>・常時&その他</div> <div>《擬死》《苦痛耐性》8《適用済み》《生体武器》《生体装甲》</div> <div>▼装備</div> <div>生体武器:殴:〈格闘〉C+6</div> <div>生体装甲:3/2/1(6/5/4)</div></div>	
<div> <div>▼コンボ</div> <div> <div>・生体武器:殴による白兵攻撃</div> <div>マイナーアクション:《攻性化》《戦闘形態》</div> <div>メジャーアクション:《異形の戦い》《怪力》《戦闘感覚》《踏みつぶし》</div> <div>技能:〈格闘〉3　　代償:H3</div> <div>判定値:18　　クリティカル値:3</div> <div>対象:単体　　射程:至近</div> <div>効果:C+11の白兵攻撃。リアクションのクリティカルに−2。ダメージロール+2D6。</div></div> </div>	<div> <div>▼奇跡3個(■は使用済み)</div> <div> <div>□クレアータ　　□アダマス</div> <div>□アクア</div></div></div>	