

【裏切りの音色】

【プレリュード】

●シナリオデータ

プレイヤー人数：3～4人

プレイ時間：3～4時間

●ストーリー

ポエナの街に住むリザ・トレーガーは、9歳の誕生日に父親からフルートを貰う。それを気に入ったリザは、朝から晩までふきっぱなしだった。ある日、リザはまるでフルートに導かれるように町はずれの塚に立ち入った。

その数週間後、数人の殺戮者によって、ポエナの街は惨劇の舞台となった。

そのフルートは、ブレダ公が保管していたフェイルノートという魔法の品で、魔神カーネイジの欠片をわずかに用いて作られた。残りの欠片は“黒鍵”ティルヴィングというカーネイジ・スプーンに成長しており、五年前に猛威を振るったことがある。しかし、同じ欠片から作られたフェイルノートによって弱体化させられ、ポエナの塚に封じられていた。

フェイルノートにはティルヴィングを封じる力があるが、それは強い意志を持つ者がフェイルノートを演奏した時である。フェイルノートには未だにカーネイジの闇の力が宿っているため、無意志であれば奏者は操られてしまう。ポエナの塚のティルヴィングの封印を解いたのはフェイルノートに操られたリザであるが、そのことをリザは覚えていない。

それ以後、リザはティルヴィングの人鞄となり、ティルヴィングはカーネイジと同様に溜め込んだ聖痕を聖痕者に植え付け、災厄をばらまき続けている。ティルヴィングの目的はカーネイジと同様、この世に破滅と破壊をもたらすことのみである。

一方、リザは自らの周りで、親しかった人間が殺戮者に落ち、全てを巻き込んで破滅しているのを間近で目撃している。それが二度続き、彼女自身はティルヴィングの人鞄となっていることを知らないため、現在リザは自分が災厄を招くのだと確信しつつある。このままでは彼女は確実に殺戮者となる。PCがリザに隠れたティルヴィングを暴き、これを倒せばシナリオ終了となる。

●アクトトレーラー

時は1160年、初夏。一人の少女が街を去る。

孤独に苛まれ、絶望に身を焼かれる彼女のフルートは、ただ静かで悲しい旋律を歌うのだった。

時を同じくして、虚無のように黒い魔剣の封印は、闇に落ちた聖職者によって、音もなく崩れ落ちていた。

——後世の記録によれば、西方歴1060年、リヒテンフェルトの戦いにおいて聖剣ペナンスの“影”は、その“鞄”ゲオルグ・シュローダーと共に砕かれたという。歴史書では珍しいことではないが、その後の“影”の行方は諸説ある。完全に破壊されたとも、無数の墮とし子をばらまいたとも、——新しい“鞄”を見つけたとも。

ブレイド・オブ・アルカナ リインカーネイション

【裏切りの音色】

アルカナの刃よ、闇の鎖を打ち砕け！

●NPC紹介

●リザ・トレーガー (アングルス◎) 9歳♀

笑顔を失った少女。常にフルートを携えている。

“黒鍵”ティルヴィングの人鞄。刻まれし者。行く先々で親しい人が死んでいくため、転々と旅をしていた。大叔父の孫(はとこ)のイルムフリートという人物が滞在しているというカテナという街を飛び出して来た。ポエナの街から二度、引っ越してカテナの街へきている。

●ハイヌルフ・イルムフリート (マーテル◎)

26歳♂。巡回神父にして、汚職神父を告発する義憤に満ちた男性。物腰柔らかで人好きのする性格である一方、その仕事から同僚たちに疎まれている。

巡回神父にして、汚職神父を告発している。カテナの街で消息を絶った。ティルヴィングによって既に殺戮者に落ちており、己の信じるアーの形の支配をしようとしている。

●消費経験点

本シナリオは消費経験点0～30点のPCを想定している。

●クイックスタート

本シナリオでは、クイックスタートでキャラクターを作成しても、コンストラクションで作成してもよい。PCのアルカナは特に指定しないが、PC全員のうちに必要な奇跡を指定することがある。

●PSについて

GMが『CoE』を所持していない場合、ハンドアウトのPSの欄は無視すること。

●推奨アルカナ

本シナリオでは推奨アルカナは設定しない。

●必要奇跡

本シナリオでは特に必要な奇跡を定めない。

●PC間因縁

以下の順序でPC間因縁を取得すると想定する。

PC1→2→3→4→PC1

●プレイヤーが少ない場合

PLが少ない場合は、PC番号が小さい順に採用すること。ただし、PC1～PC3は必須である。

【ハンドアウト】

●PCの初期設定

PCには以下の設定が推奨される。

PC1：リザに庇護の気持ちを持つ

PC2：ハイヌルフの相棒

PC3：カーネイジスポーンの討伐を依頼される

PC4：闇の鎖破壊マン

●ハンドアウト

◎PC1（人情家枠）

因縁：☆リザ・トレーガー／庇護など

あなたは旅の途中、夜道に響くフルートの音色に足を止めた。そこでは一人の少女が月光の下、悲しい旋律を動物たちに聞かせていた。リザと名乗る彼女は、自分が災厄を招きよせ、誰もかもを不幸にするのだと信じ切っていた。そのため、誰もいない場所を探して家出てきたのだという。あなたは、少女の一人旅を案じ、ひとまずその帰路に付き添うことを提案した。

PS：リザの力になる

◎PC2（マーテル枠）

因縁：☆ハイヌルフ・イルムフリート／同志など

温和でにこやかな巡回神父、ハイヌルフ。争いの嫌いな彼はまさに“飼い犬”だ。だがその正体は、汚職司祭を告発する、真教新派の牧師。あなたは彼の相棒だ。しかし、指定していた時期を過ぎても彼からの連絡はなく、連絡が途絶えて久しい。彼に万一のことがあってはならないと、あなたはカテナの街に向かった。

PS：ハイヌルフを追う

◎PC3（依頼枠）

因縁：☆“黒鍵”ティルヴィング／脅威など

聖剣ペナンスの影から生まれた魔神、カーネイジ。百年前にカーネイジは砕かれたが、落とし子を遺して未だ暗躍している。ポエナの塚にそのうちの一振り、“黒鍵”ティルヴィングが封じられていたが、最近になって封印が解かれていることが分かった。あなたはブレダ公マグナス(BAR p214)の依頼で、その処断を任された。

PS：ティルヴィングを処断する

◎PC4（自由人枠）

因縁：○脅威など／闇の鎖の気配

PC4は激怒した。必ず、かの邪智暴虐の闇の鎖を除かなければならぬと決意した。PC4には政治がわからぬ。PC4は、自由人である。剣を抜き、闇の鎖と遊んで暮して来た。ゆえに邪悪に対しては、人一倍に敏感であった。今日未明PC4は村を出発し、野を越え山越え、十里はなれた此のカテナの街にやって来た。歩いているうちにPC4は、街の様子を怪しく思った。ひっそりしている。もう既に日も落ちて、街の暗いのは当たり前だが、けれども、なんだか、夜のせいばかりでは無く、街全体が、やけに寂しい。(中略)(後略)

PS：PC3と共に闇の鎖を断ち切る

【導入ステージ】

●マスターシーン1：魔笛

・シーンプレイヤー：リザ

・解説

リザがフルートを手にしてから、いくつもの村で惨劇を間接的に起こしてきたことを暗示させる。

・描写

以下を、映画のワンシーンのように、黒塗りの人影がばらばらと動いていると演出すること。

一人の少女が、誕生日にひとつのフルートを父親から渡される。少女はそのフルートをいたく気に入り、家の手伝いの合間には何度も練習した。少女とそのフルートはまるで元からそうあったように、その音色は聞く人を魅了していった。

そしてある日、少女はふらりと足を向け、その日は帰らなかった。それから数週間たったある日。

画面は赤く翻る。少女は村を後にする。少女の足跡は、赤く染まっていた。

・結末

PLに解説の内容を把握してもらえたら終了。

●シーン2：ブレダ公の依頼

・シーンプレイヤー：PC3（PC4がいれば登場する）

・解説

PC3がマグナスに呼ばれ、依頼を受けるシーンとなる。フェイルノート、ティルヴィングについての情報を得る。

・描写

あなたはブレダ公マグナス・ライヒェナウ直々に呼び出されます。曰く、カーネイジの落とし子の討伐を依頼したいと。

・セリフ：マグナス

「おう、PC3。よくぞ参った。まずは長旅を労おう」

「既に知っているかと思うが、頼みたいことというのは、カーネイジ・スポーンの討伐に他ならぬ」

「以前、我がブレダの領土内を“黒鍵”、ティルヴィングと呼ばれる魔剣が荒らしまわった。ほんの六年前の話だ」

「その時は流れのオオカミワシが、フェイルノートという呪物の力を借りて封じてくれたが…」

「今になって、街の人間が突然、殺人鬼と化すとい

う事件が起こった。女子供に関わりなく、だ。今回の事件はかつての“黒鍵”の時とあまりに似通っておる。それでポエナの塚を調べさせてみたところ、もぬけの殻だったというわけだ」

（公は動けないのか）

「よいのか？ 儂が動けば、全て灰燼に帰するぞ」

（フェイルノートについて）

「あのフルートか。あれは百年前より王家に伝わっている。なんでも、その使い手を選ぶそうだ」

「職人が焼け爛れた森の中で拾った、暗く輝く鋼を元にして作ったという、曰くつきの品だ」

「そして、あの魔剣を封じる唯一の手立てだ。とはいっても、一時的に動きを遅くさせるのみだが」

「先だって捕まった盗賊が盗み出したようだ。だが、当人は処刑されて、行方は分からず仕舞いだ」

（ティルヴィングについて）

「あの魔剣は……人を鞘とする。旅人の中に入れてしまえば、もう分からなくなってしまう」

（最後に）

「改めて、ティルヴィングの討伐を厳命する。儂に払える限りふさわしい対価を払う。これは、ブレダ王国だけの問題ではないのだ。実際に、既に村がふたつほど減んだと聞いている……」

「後は、ポエナの塚だろうか。何か痕跡が残っているかもしれん」

・結末

PC3たちが調査に向かったらシーン終了。

●シーン3：家狼

・シーンプレイヤー：PC2

・解説

PC2がハイヌルフのことを理解し、彼を探しに行く動機をつくる。描写1ではハイヌルフが普段行っていることを、描写2では彼との別れを描く。

・描写1

回想シーン。ある旧派の神父を摘発した時のこと。会議室のひとつ。旧派真教の神父たちが集まっており、あなたはそこに同席しています。

内容としては、正体を明かせないハイヌルフの代わりにあなたが異端審問の結果を聞き届けている

感じます。

『……以上の事実、証言、及び物的証拠から、アダムソン司祭、あなたの告発状を承っておりますが』

一人の司祭が、首を振りながら告げる。対する神父は脂汗を掻きながら、沈黙を以て肯定した。

『……では、この教会裁判において、あなたを破門を議決せざるを得ません……残念ながら。それ以後の処置は、追って決定されるでしょう』

こうして、一人の汚職司祭が地位を剥奪されたのだった。

・描写 2

ハイヌルフに、彼の成果を報告するシーン。

夜半の頃、ハイヌルフが本籍を置く孤児院の一室にあなたが戻ってくると、ハイヌルフは子供たちのために裁縫をしています。

・セリフ：ハイヌルフ

「やあ、おかえり。どうだったかい？」

(結果を答えた)

「そうか、それはよかった。ぼくの仕事がひとつ片付いたわけだね」

「次は、カテナの街に向かおうと思う。ここから一週間もあれば着けるだろう。あそこは、申し付けられている税以上に小作人が搾り取られているらしいんだ。どうも、税の仲介をしている教会が怪しい」
(なぜこんな危ないことを？ などとたずねた)

「(少し月を見上げて言葉に詰まり) ……さて、ねえ。ただ、ぼくは許せないのさ。きっと大いなるアー様もお許しになるまい。ただそう思っているだけだよ」

・結末

明朝、二週間後の連絡を約束してハイヌルフは孤児院を発った。しかし彼の連絡は一月半とだえる。PC2 がカテナの街に向けて出発したらシーン終了。

●シーン4：夜半の旋律

・シーンプレイヤー：PC1

・解説

PC1 がリザと出会うシーン。PC1 が血に飢えたティルヴィングに襲われるが、これは後の伏線ではその正体に気づくことはない。

〔知覚〕判定に成功すれば、ティルヴィングの斬撃を回避することができる。失敗すれば、S+3D10点程度のダメージを受けてもらうとよいだろう。

・描写

あなたは夜更けを歩いていることにして下さい。

その時、あなたは突然どこかから見えない斬撃を受けます(判定)。薄い月明かりで姿は見えないものの、あなたの周りを何か風を切って回転する気配だけは感じ取れます。

しかし、不意に静かで透き通った、物悲しげな音色が聞こえ始めると、あなたを襲った気配はぴたりと消えます。

(そちらへ向かったなら)

あなたが音色の方へ向かうと、林の中の切り株に腰かけた一人の少女がフルートを吹いています。そして、その周りには鹿やリスがその旋律に耳を澄ませています。あなたに気づくと動物たちは逃げ去り、少女もあなたに気づきます。

あなたが近づいたことによりあなたとリザの間で**聖痕の共振**が起こります。

・セリフ：リザ

「……あなたは？」

(名乗ったなら)

「あたしはリザ……リザ・トレーガー」

(ここには危ない、などと警告した)

「いいの……あたしは、いるだけでみんなを傷つけるんだから」

(どこからきたのかと訊ねた)

「……こっち。カテナの街。でも、絶対に帰らない」

(説得したのなら)

「……そこまで言うのなら、次に災いがきたら、あなたがどうにかしてくれるのね？」

(最後に)

「わかった……あなたを信じるわ。きっとよ。きっと、街の人を助けて。約束してくれる？」

「ありがとう……。カテナに帰ってもいいわ」

・結末

PC1 がリザをカテナの街まで送り届けると決意したのならシーン終了。

※以後、カテナの街に向かう PC1 と 2、PC3 と 4 の 2 グループに分かれて展開ステージが進行する。

特に理由がなければ別のグループのシーンへ登場できないが、理由があれば許可してもよい (例えば、PC4 がカテナの街の様子を見に行く、など)。

【展開ステージ】

●シーン5：人探しの悪徳

・シーンプレイヤー：PC1

・解説

PC1 がリザをカテナの街に送り届け、それをハイヌルフが出迎えるシーン。ハイヌルフは既にティルヴィングに聖痕を植え付けられて殺戮者になっているが、それを隠して接する（悪徳が発生するのもこのため）。

なぜ悪徳が発生するのかと思うかもしれないが、悪徳は「殺戮者が目的として行う奇矯な行動」である。ハイヌルフの目的にはティルヴィングとその鞘であるリザが必要なのだ。

・描写1

あなたがカテナの街に到着すると、どうも活気がないことに気付くでしょう（これは税が重いため）。

街の人がリザを見ると「リザちゃんか？ 神父様が心配していたよ」などと声をかけてくれて、すぐにハイヌルフが呼ばれて迎えに来ます。リザはハイヌルフの姿を見ても、ただ暗い表情で眼をそむけるだけです。

現れた男は線の細い男で、柔らかい表情をしています。リザが帰ってきたと知り、ひどく安堵しているようです。しかし、街の人の誰も彼もがリザのことを探すように頼まれていたというのは、どこか必死すぎるとも感じるでしょう。

これは【悪徳】です（逆位置の鎖を全員に配布）。

・セリフ：ハイヌルフ

「リザ！ おお、大いなるアー様、感謝いたします。リザ、探したんだぞ！ おお、あなたが連れてきてくれたのですか？」

（名乗ったり名を訊ねたりした）

「ぼくはハイヌルフ＝イルムフリートと申します。巡回神父をしています。立ち話もなんですから、うちに寄ってくださいませんか？ ぜひお礼をさせてください」

・描写2

ハイヌルフの借家にお邪魔したすると、彼はあなたに、温かいお茶を淹れて、話をしてくれますね。

・セリフ：ハイヌルフ

「ぼくは巡回神父ですが、巡回の途中、ついここに

長居してしまっていて。そんな折、遠縁のあの子、（窓際に座って空を見ているリザを目で示して）リザが身寄りを亡くしたと文で知りましてね。あの子も辛いでしょうから、落ち着くまではここで暮らしたいと思っています」

「そういえば、この町の様子を見ましたか？ ……いえ、ここだけの話ですが。どうも、この民は不当な税をかけられているようなのです。いや、領主によってではありません。どうも、この教会の司祭たちが、税の中抜きをしているようなのです」

「……失敬。ぼくとしたことが、つい熱くなってしまって」

「今晚は泊まっていてください。これでも腕に自信はあるんです。自慢の料理をごちそうしますよ」

・結末

PC1 が宿泊を了承したなら、ハイヌルフが料理の買い出しに出てシーン終了。

●シーン6：再会と疑惑

・シーンプレイヤー：PC2

・解説

PC2 がハイヌルフの消息を確かめるためにカテナの街にゆくシーン。ハイヌルフに会い、彼から引き留められてしばらくカテナに留まる動機を与えて、ハイヌルフに疑惑を抱かせることが目的となる。

・描写

あなたがカテナの街に到着すると、街はハイヌルフの話にあったように活気がないようです。さて、どうしますか？

（街の人に聞いた）

街の人に訊ねると、イルムフリート神父という存在は大変よく知られていて、尊敬されていることがわかりますね。なんでも、生活が苦しい民のため、聖食を与えているということらしいです（聖食とは奇跡によって天から与えられる白くて柔らかい食物。マナともいう）。街の人は、さきほど市場でハイヌルフを見かけたと教えてくれるでしょう。

あなたが市場へ向かうと、食料を買い込むハイヌルフを見つけます。

（会話が進むと）ハイヌルフはフローリン銀貨を

何枚も渡しながらか食品を購入します。明らかに、量と質と比べても、高すぎるように見えます。

・セリフ：ハイヌルフ

「おや、PC2 じゃないか！ よく来てくれたね？」
(連絡がなかったことについて)

「いや、すまない。“仕事”の方が大詰めでね。迂闊に書簡も出せなかったんだ」

(高すぎないか？ などとたずねた)

「ああ……ここは租税が重くてね。客人に振る舞うにもこの通りさ」

(客について)

「今、娘と客人が来ているんだ。紹介するよ。君も旅で疲れただろう、泊まっていくといい」

(娘について)

「残念ながら所帯は持てない身さ。遠縁の……大叔父の孫だったかな？ 女の子を引き取ったんだ。身寄りを亡くしたとかでね。今日まで家出をしていたんだけど、親切な方が連れ戻してくれたのさ」

「……にしても、今日はいい日だ。リザは帰ってこれたし、君までぼくを心配してきてくれた。盛大に祝わなくてはね」

(最後に)

「この村人たちは、貧困にあえいでいる。でも、もうすぐだ、もうすぐ変わる」

「……PC2、後で話があるんだ。丘の上で待っていてくれないか」

・結末

ハイヌルフの瞳が妖しく輝いた。PC2 がカテナに留まる意志を見せたらシーン終了。

●シーン7：ポエナの塚の調査

・シーンプレイヤー：PC3 か 4

・解説

かつてティルヴィングを封印したオオカミワシに出会い、情報を得るシーン。このシーンでティルヴィングの《真の死の印》の破壊方法を知ることは重要である。

・描写

あなたが薄暗く短い洞窟の奥に足を踏み入れると、黒ずんだ銀の鎖が乱暴に引きちぎられているのを見つけます。岩が刀剣の形にへこんでいますが、刀剣の影も形もありません。少し調べれば、ポエナ

の街の衛兵の足跡に紛れて、小さな子供の足跡があることが分かります。

立ち去ろうとすると、左の翼と右前脚のないオオカミワシが現れます。

・セリフ：トリステティア

「あなた、この塚に何か用があるのでしょうか？」
(封印が解けているのを見せたなら)

「そんな！ 本当に“黒鍵”の封印が解けて……」
(名乗ったなら)

「私はトリステティアといいます。……六年前、ティルヴィングを封じたのは、私なんです」

「あの時、私は仲間と二人で、かろうじてティルヴィングの破壊には成功したんです。でも……次の日には、フェイルノートの奏者の傍らに現れたのです」

※ここで、これはティルヴィングが《真の死の印》を持っていることを表すのだと PL に伝えること。

「フェイルノートの音色で魔剣の動きが鈍くなるのは分かっていたので、聖遺物の鎖で封じることができましたけれど……私には、それが精いっぱいでした」

「ご覧のように、私はもう戦える体ではありません。……どうか、私の代わりにあの魔剣を封じてもらえないでしょうか？」

「あれから調べたのですが、魔神カーネイジは聖痕を植え付け、殺戮者を生み出したといいます。あの落とし子にもそんな力があっても、不思議ではありません」

「……そういえば。六年前のあの時、フェイルノートはブレダ公の子息が扱ってくださったのですが、戦う私の近くまで来ても、ティルヴィングはご子息に決して手出ししませんでした」

「ひょっとすると、フェイルノートの奏者に、ティルヴィングは手出しできないのかもしれないかもね」
(足跡の臭いを嗅いで)

「……これは、幼い女の子のものです。……妙ですね？ ブレダ公が衛兵に見張らせているはずなのですが」

「その少女の足取り、追った方がよいかもしれません。街の人に聞いてはいかががでしょうか。私は……街中が、少し苦手なものですから」

(最後に)

「重ね重ね、お願いします。私が戦えれば……」

・結末

PC たちが少女を追うとを決めたならシーン終了。

※以後、真の死の印とフェイルノートの音色を知った者は<知覚>または【希望】で判定する。

成功したら、以下の情報を伝えること。

「あなたは閃いた。ティルヴィングは破壊されてもフェイルノートから復活する。つまり、ティルヴィングとフェイルノートは一心同体なのでは？」

【真の死の印：破壊条件】

ティルヴィングの HP を 0 にした後、フェイルノートを破壊する

●シーン 8：少女を追って

・シーンプレイヤー：PC3 か 4

・解説

ポエナの塚に立ち入った少女がリザと判明し、リザがカテナに着くまでにたどった道のりを伝えるシーン。そのまま PC3 と 4 がカテナの街に到着し、他の PC と合流して情報交換することを推奨する。

・描写

あなたたちが聞き込みをすると、ポエナの塚の警備をしていた衛兵から、リザという少女を一月くらい前に追い返したという情報が出ます。加えて、街の人に訊ねると、そのリザという少女は、その後にポエナで起きた大量殺人事件で両親を亡くし、隣の村の親類に引き取られたということがわかります。しかし、その村はブレダ公マグナスが言っていた「滅んだ村」です。詳しく調べると、そこからさらにリザは親戚を頼って違う村にゆき、そこでも一週間ほど前に大量殺戮が起こって廃村寸前だとか。

そして……リザはほどこを頼って、カテナの街というところに送られて行ったようです。

この情報を得て、PC1 と 2 のいるカテナの街に着いたところからシーンを始めて構いません。

・結末

PC が合流し情報交換をしたらシーン終了。

●シーン 9：リザの罪

・シーンプレイヤー：PC1

・解説

リザが PC1 に自分の罪悪感を吐露するシーン。

PC1 が PC3 からリザが村を転々としていることを聞いていれば、それをたずねるように促してもよい。

このシーンで PC1 がリザに言葉をかけられれば、協力を得られるようになる。「運命を切り拓く」行いとして、PC1 に正位置の鎖を与えること。

・描写

リザに詳しい話を聞くシーンです。

おぼろげな三日月が照らす夜。窓枠に腰かけ、リザはあなたに声をかける。

・セリフ：リザ

「PC1、聞いてくれる？」

「一月くらい前。あの時まで何にも変わらなかった。お父さんから、きれいなフルートを貰ったの」

（リザはフルートを演奏し始める。物悲しい、心をえぐるような旋律だった）

「あたし、嬉しくて、ずっと吹いてたの。……嬉しかった。でも、何日かして朝起きたら、お母さんに夜中出歩いたでしょって怒られたの」

「そんな覚えなんてないわ。あたし、ずっといい子で寝てたのに。頭に來ちゃって……家を飛び出して、帰ってきたら……」

「あたしの街が、焼けてた。赤かったの……」

「お父さんがお母さんを殺して、お父さんも死んだわ。隣村のおじさんのところに送ってもらったんだけど……そこでも、おじさんが……」

「このカテナの街で、三つめ。もうじき、この街も赤くなるわよ。……あたしが、いるから」

（リザに声をかけたなら）

「あたしのせいよ！ あたしの中に、真っ黒いあたしがいるの。そいつがみんな壊してしまうのよ！」

「ずっと、夢の中で囁くの。おまえが殺したんだ、おまえのせいだって」

（説得した）

「そうなのかな……ああ、本当にそうだったら……」

「ありがとう、PC1 さん。あたしも、がんばる……」

・結末

リザが少し PC1 に心を開いた。シーン終了。

●シーン 10：神父の決意

・シーンプレイヤー：PC2

・解説

ハイヌルフが自らの悪行に PC2 を誘う。ここで

PC2 が彼に何をするのかたずねても彼は「明日になれば分かる」としか言わないし、いさめたとしても「明日になればその素晴らしさが分かる」としか言わない。ここではハイヌルフが殺戮者ではないかという疑惑を強めてもらうのが目的となる。

・描写

夜更け。あなたは、ハイヌルフとカテナの街が見える、町はずれの丘で待ちあわせました。カテナの街には明かりも少なく、ひっそりとしています。それとは対照的に、大きな教会には赤々と明かりがともし、窓には人影がひっきりなしに横切っています。

・セリフ：ハイヌルフ

「やあ、PC2。よく来てくれたね」

「見えるかい、あの教会の様子が」

「ぼくがこのカテナの街にきた時、人々は貧困にあえいでいた。でもぼくにできることは少なくで……しばらくは夜通し祈りを捧げることくらいしかできなかつた。それでも続けたんだ。ぼくは大いなるアーに祈りを捧げ、彼らの食を乞うた……そして、今では時折、アー様はぼくの祈りに応えてくれるようになった」

(※聖食、マナという食物を降らせていること)

「でも、これは本質的な解決にはならない。人々を真に救うには……私腹を肥やす司祭たちを引き摺り下ろさなくてはいけない」

(PC2 はハイヌルフの瞳が爛々と輝いていることに気付く)

「PC2。ぼくは明日、動く。力を貸してくれるね？」

・結末

PC2 がハイヌルフへ疑惑を深めたらシーン終了。

●シーン 11：繰り返される惨禍

・発生条件

これまでの予定シーンがすべて終わり、ティルヴィングの真の死の印の破壊条件が開示されている。

・シーンプレイヤー：PC2 か 1 (PC は全員登場)

・解説

ハイヌルフが殺戮者としての本性を露わにする。このシーンでハイヌルフが《大破壊》をドラマ効果で使用して私刑を行おうとするが、PC による《無敵防御》や《純真》、《再生》といったの奇跡で防ぐ

ことができる。

また、このシーンは展開ステージであることを強調すること。対決ステージはまだなのだ。

・描写 1

朝靄がまだ薄れぬ早朝。突如として警鐘の音がカテナの街を包み込みます。音はどうやら、街の中央広場から聞こえてくるようです。

街人たちに遅れてあなたたちがやってくると、広場にはカテナの街の教会の司祭とその従者数人が、後ろ手に縛られて台の上に転がされています。司祭を足蹴にしているのは、甲冑を身にまとい佩剣したハイヌルフです。その傍らには、目をつむったまま動かないリザがぐったりしている。どうやら、頭を殴られて気絶しているようです。

ハイヌルフの顔は痩せているのに、その目は爛々と光り輝いている。その口から紡がれる言葉は、字面は平生と同じであるのに語気が荒く感じます。

語り終えると、ハイヌルフはカテナの街を己の手で統治すると宣言します。これは【悪徳】です！

・セリフ：ハイヌルフ

「やあ、みんな。お集まりかな。今日はみなによりお知らせが三つある。ひとつは、この臓腑まで腐りきった司祭たちの悪徳の証拠を掴んだことだ」

(ハイヌルフは紙片をあたりにばらまく。内容は賄賂と税の中抜きの詳細である)

「ふたつめは……この司祭たちは、自分たちの悪徳の対価を首で支払うということさ！」

(ハイヌルフは《大破壊》の使用を宣言して、司祭たちの首を元力の刃で斬り飛ばそうとする)

「最後だ。これからは、アーに選ばれたこのぼくが、大いなるアーの御言葉をみなに届けてあげよう！

みんなはただ、ぼくの言葉の通りに、食べ、働き、寝て、そしてアーへの供物を捧げればいい！」

(ここで PC たちに喋らせる)

(リザを放せなどといった)

「リザはぼくの娘であると同時に、アーがぼくに賜った神器の器さ。故にぼくの傍に在らねばならない」(PC2 へ)

「君なら、ぼくの築く神の国を理解してくれると思っていたのだけれどねえ。残念だ。聖痕だけ置いて逝ってもらおうか」

(他の PC たちへ)

「今ならまだ遅くない。ぼくの皇国で幸福に暮らせるのだよ？」

「そうか……では、君たちはアーへの逆賊というわけだ。なら、アーのしもべとして君たちを屠らねば」

・描写 2

ハイヌルフはリザの胸へと手を突き刺した！ ように見えましたが、その手はリザの中に溶けるように入り込み、リザの中から何かを取り出します。それは黒い刃を持つ禍々しい大剣です！ あなたたちはそれが何か知っています！

戦闘開始となる。

PCは1エンゲージ、ハイヌルフとの間は5m。

リザは戦闘外、ティルヴィングはここではただの武器として扱います。

・描写 3（戦闘終了後）

ハイヌルフは劣勢とみるや、更なる力をティルヴィングに請います。しかし、次の瞬間にはティルヴィングは彼の手をすり抜け、胸を一突きし、止めを刺します。ハイヌルフの持っていた4つの聖痕はティルヴィングに吸い込まれて行きます（これによって「聖痕の解放」は起こらない）。

これは【悪徳】です！

・セリフ：ハイヌルフ

「馬鹿な！ くっ……大いなる天の主の佩剣、ティルヴィングよ！ ぼくに天誅を下す力を！」

・セリフ：ティルヴィング

「否。汝の役目は終焉を迎えた。役立たずめ」

・結末

ハイヌルフが倒れ闇に吞まれたなら、後にはティルヴィングが残る。対決ステージへ移行する。

【シーン 11：敵データ】

“家狼” ハイヌルフ＝イルムフリート

◆データ

アルカナ：マーテル＝グラディウス＝エフェクトス

●能力値

体格：9 反射：14 共感：10 知性：13 希望：12

HP：39 AP：14（武器・防具修正済み）

〔軽武器〕3 〔回避〕2 〔自我〕2

●装備

武器：ティルヴィング（ケルバーソード相当。〔軽武器〕）

攻撃力：S+10 防御値：3 射程：至近

防具：スタディットレザー：S5/P4/C4

●特技データ

・セットアッププロセス

〈暴走〉3：代償なし。1シーン1回。

このラウンド中、自身のAP+3D10。

・メジャーアクション

〈死の舞踏〉〈元力：凍〉〈†元力武装〉

〈†剣槍〉3〈無明剣〉〈†聖母の怒り〉1

技能：〔軽武器〕 代償：H4 射程：至近

判定値：7 ダイス数：4

効果：リアクションにダイスペナルティー1。

1点でもHPダメージを与えたら「狼狽」を付与。

攻撃力はC+21+4D10。

※〈†聖母の怒り〉は1シーン1回なので、

2回目以降の攻撃は攻撃力がC+21+1D10になる。

●聖痕（■は使用済み）

■大破壊 □再生 □死神の手 □絶対攻撃

●戦闘プラン

まず、セットアッププロセスに〈暴走〉を使用して、次の通常攻撃に《死神の手》を使用する。その後、攻撃を受けたらその相手に《絶対攻撃》で攻撃を行う。自身のHPがなくなったら、《再生》を用いて復活。

【対決ステージ】

●シーン 12：黒鍵、災厄の主

・シーンプレイヤー：PC4 か 1（PC は全員登場）

・解説

ティルヴィングがハイヌルフを見限り、襲いかかる。リザがフェイルノートを演奏しなければ、ティルヴィングはデータがないくらい強く、PC に勝ち目はない。

・描写

リザはいつの間にか目を覚ましていて、ハイヌルフのしていた一部始終を悟っています。その時、重苦しく、そしてどこか偉大さを感じる声が、諭すようにリザに投げかけられます。

あなたたちは、リザが絶望の中にいるのが分かるでしょう。このまま放っておくと、すぐにでもリザは闇の鎖に囚われてしまうでしょう。

（ティルヴィングと戦うために、リザを説得してフェイルノートを演奏してもらう必要があることを伝えること）

リザを説得したのなら、リザは聖痕者として覚醒する。リザの《活性化》はPCが自由に用いてよい。

ティルヴィングとPCの戦闘前の前口上が終わったのなら、宴宣言を行い、次のシナリオの目的を公開する。

「魔神ティルヴィングを倒す」

・セリフ：ティルヴィング

『汝も見ただろう。我は汝。汝は我。汝は闇。我は鎖。理解せよ、汝、闇に囚われる定めの人と』

『躊躇わず、躊躇せず。汝、飼い殺す使徒を解き放つべし』

（フェイルノートを演奏した）

『嗚呼……煩わしや。息の長い“鞘”よ。とくとく我が闇にくだるべきものを。その笛さえなくば、汝なぞ意のままに繰れるものを。憎らしや』

『嗚呼……汝、我を封ずるか？ 破壊せしむるか？ よかろうぞ、ならば踊り狂うべし』

（倒された）

『ひとたび滅ぼうとも、我は再び現れよう。我が真名はカーネイジ。ナーゲルザックスの二つ名なり！』

・セリフ：リザ

「おじさん……！ ああ、また私のせいで！」

「あたしは、きっと悪い子なのよ！ みんなを苦しませて、慈悲を裏切り続けるのよ！」

（PC1 が説得した）

「本当に……？ いいわ、信じる……」

「あんたなんて怖くない、あんたは私じゃない！」

（ティルヴィングが倒された）

「これを壊して！」（フェイルノートを投げ渡す）

「本当だったのね……本当に良かった……」

【シーン 12：敵データ】

“黒鍵” ティルヴィング

◆データ

アルカナ：アルドール＝ディアボルス＝グラディウス

●能力値

体格：13 反射：16 共感：8 知性：9 希望：12

HP：41 AP：17（武器・防具修正済み）

〔軽武器〕3 〔回避〕2 〔自我〕2

●装備

武器：ティルヴィング（ケルバーソード相当。〔軽武器〕）

攻撃力：S+10 防御値：3 射程：至近

防具：なし：S0/P0/C0

●特技データ

・セットアッププロセス

〈†狂戦士〉1 〈†死の境地〉3

代償なし。このラウンド中、自身のクリティカル値を+2、物理攻撃のダメージに+3D10する。代わりにリアクションにダイスペナルティー4を受ける。

・メジャーアクション

〈†剣槍〉3 〈無明剣〉1

技能：〔軽武器〕 代償：H5 射程：至近

判定値：13 ダイス数：4 クリティカル値：3

効果：リアクションにダイスペナルティー1。

攻撃力はS+20+4D10。

※1シーン1回だけ、〈†剣槍〉1で対象を範囲（洗濯）に変更する。その場合、判定値は9になる。《神龍撃の印》では範囲攻撃をできないことに気を付けよ！

・常時

〈魔器所有〉〈主我〉：特に効果なし。

〈魔技〉：〔軽武器〕にダイスボーナス+1。

●聖痕・魔印（■は使用済み）

■死神の手 ■再生 ■大破壊 ■絶対攻撃

■真の死の印 □神竜撃の印 □神竜撃の印

□消散の印 □消散の印 □消散の印

□魔汁の印 □魔汁の印

※聖痕はハイヌルフのもの。魔神は闇の眷属なので、光の使徒の欠片たる聖痕の力、奇跡を使用できない。

●聖痕・魔印（『CoE』使用）

■死神の手 ■再生 ■大破壊 ■絶対攻撃

■真の死の印 □神竜撃の印 □死の宣告の印

□復讐の印 □破壊の印 □魔汁の印

□消散の印 □混沌の印

※もし、GMが『CoE』を所持しているのなら、〈殺戮の魂〉5を取得してHPを91にした上で、こちらのデータを採用してもよい。

※PCが3人なら、どちらでも《消散の印》と《魔汁の印》を削除すること。

●戦闘プラン（基本ルールブックのみ）

まず、セットアッププロセスの最後に《神竜撃の印》でPC2を攻撃する（ヒーラー攻めに抵抗があるならランダムでよい）。次の通常攻撃では〈剣圧〉を用いて範囲攻撃を行う。その後、最初に攻撃してきたPCに《神竜撃の印》で攻撃する。

攻撃が発生する奇跡は《消散の印》で打ち消すほか、範囲攻撃を奇跡で失敗させられそうになった時も打ち消す。ただし、リザの《活性化》で再使用された奇跡だけは打ち消さない。

HPがなくなったら《魔汁の印》で復活する。

●戦闘プラン（『CoE』対応）

まず、セットアッププロセスの最後に《破壊の印》でPC全員にダメージを与える。最初の通常攻撃では〈剣圧〉を用いて範囲攻撃を行う。その後、最初に攻撃してきたPCの攻撃に《復讐の印》を使用する。

HPがなくなったら《魔汁の印》で復活し、《神竜撃の印》でトドメを刺してきたPCに攻撃し、さらに《死の宣告の印》を使用してダメージを増加させる。

《消散の印》と《混沌の印》は戦況によって適切に使用するとよいが、《魔汁の印》に《純真》が使用された時がよいだろう。ただし、リザの《活性化》で再使用された奇跡だけは打ち消さないことと、《死の宣告の印》をコピーしないことを守るべきだ。

もちろん、気心の知れた熟練の聖痕者（または、殺戮者）とのセッションなら、止めはしないが。

●シーン 13：聖痕の解放

・シーンプレイヤー：PC3（PC は全員登場）

・解説

ティルヴィングが破壊され、[聖痕の解放]が起こる。解放される聖痕と魔印の合計は 12 個(または 10 個)で、どちらでも DP 回復量は 4D10 点である。

・描写

フェイルノートを破壊すると、辺りには壮絶な悲鳴が響き渡ります。フェイルノートを破壊されたことで、ティルヴィングの《真の死の印》が破壊され、完全な滅びを迎えます。

・セリフ：ティルヴィング

「馬鹿な！ 無数の落とし子を取り込み、最も起源に近しきこの我が！ 許さぬ、汝にはこれからも我らが落とし子が迫ろうぞ！ 汝らに呪いあれ！」

・結末

PC たちが DP の回復を行ったら、終局ステージに移行する。

【終局ステージ】

本シナリオの展開によっては、多くの結末があるだろう。ここに記載するのはエンディングの一例であり、参考にしてほしい。

●PC1 一人でも強く生きていく。

孤児院に引き取られるリザに別れを告げる。

●PC2 ハイヌルフの名誉を守るか否か。

司教に報告せよ。

●PC3 ブレダ公、またはトリスティティアへの報告。

闇に染まったモノほど芸術的であるのだな。

●PC4 次なる闇の鎖を求め、街を去る。

また、GM から以下の依頼を PL に伝え、GM も可能であれば行うこと。強制ではないが、シナリオの作者からのお願いである。評判が良ければ、次のシナリオが公開されるかもしれないし。

「Twitter のアカウントを持っていれば、『#サークルマジドッグ』のハッシュタグを付けて、シナリオの感想をツイートしてほしい」