

【裏切りの音色】

●アクトトレーラー

時は1166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、闇に堕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“鞘”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、無数の堕とし子をばらまいたとも、——新しい“鞘”を見つけたとも。

ブレイド・オブ・アルカナ リンカーネイション

【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。

常に暗銀色のフルートを携えている。

◎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。物腰柔らかかで人好きのする性格でだが、その仕事から同僚たちには疎まれている。

●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