

# 【ヴェヘールの棲む島】

## 【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：4～5時間

### ●ストーリー

ブリスランドとケルファーレン公国の交易を大きく損なっている、海魔シルトシュランゲ。ヴェヘールとも呼ばれるこの毒竜は九つの首と甲羅を持つが翼はない。この竜はゲールガラスと黄金を好み、しばしば船を襲う。

事の始まりはケルファーレン公ギルベルト(CoE p115)が、海魔の討伐を命じたことだ。この計画を根回しし責任者となったラウレンツは、かつて海魔に船を沈められながらも生還し、海魔の現れる時期を推測した（この時の航海でヴァレンティンとカチュアは島に流れ着いている）。計画は、時化やすい冬にかけて、金とゲールガラスを積載した船に腕利きたちを乗せ、カルデンプルクより出港する。そしてアイセル島の西の沖で待機し、海魔を撃退する——という空論だ。

他方、ラウレンツは通常の見学路からはるか北のブレダ王国沖の孤島に、シルトシュランゲが眠りを取る島を見つけていた。彼はそこで眠る海魔からなら、財宝を簡単にサルベージできることに気づいた。そして、海魔に奪われたことにして供出させた財宝を奪い取ることを思いついた。

PCたちを乗せた船はラウレンツの思惑通りシルトシュランゲに襲われたが、PCたちは生き残って海魔の島まで流れ着いてしまう。そこではラウレンツの以前の航海で流れ着いていたヴァレンティンとカチュアがいる。PCがラウレンツの計画を見破って倒し、彼の船を用い脱出すればシナリオ終了となる。

### ●アクトトレーラー

竜。闇の霊質が——ヒトの欲望が凝り固まってできたモノども。その中に、かつてブリスランドの女王がガラスを黄金に変える賢者の石として用いた者がいた。シルトシュランゲ、ついに矮小なるヒトはその矛を大いなる海魔へ向けたのだ。広大な水面を安全な航路とするために、かくして海魔とヒトは刃を交える。

閃く剣、飛び交う矢玉、吹き付ける毒気、叩きつける潮。ああ、無情にも彼らの足場は崩れゆく。

だが僥倖かな、命はあった——流された島の、名も知れぬことを除けば。

聖痕者よ、ゆめ忘れるな。竜が貯め込む金銀財宝はいつの世もヒトの子を惑わせてきたことを。

ブレイド・オブ・アルカナ リインカーネイション

### 【ヴェヘールの棲む島】

アルカナの刃よ、闇の鎖を打ち砕け！

### ●NPC 紹介

#### ◎ラウレンツ・モロー (コロナ◎) 24歳

斜陽にあったブリスランドの生家を立て直した、敏腕の商人。現在はケルファーレン公国を中心に活動し、アーレントやケルバー、ブリスランドの交易をつないでいる。社交的で明るい好青年。

100年前、ブリスランドのパトリシア二世がヴェヘールの鱗を商品としたが、後に値崩れしモロー家は大きく傾いた。彼はシルトシュランゲを仇とし、かつては海魔討伐も夢見た。だが生家を立て直すと、海魔を倒すより効率の良い方法を思いついた。

#### ◎ヴァレンティン・ガルバーとカチュア

エキストラ。レクス◎34歳男/アングルス◎8歳。

3年前、ヴァレンティンはラウレンツの船の船長だった。ラウレンツの横領を知ってしまい、船ごと沈められるが、海魔の島に流れつき、親を亡くしたカチュアと共に生存している。この島で眠る海魔のため脱出できずにいた。ヴァレンティンは剛毅で実直な男だが肺を患っており、危篤である。カチュアは大人しいが行動力のある少女。

## ●消費経験点

本シナリオは初期作成の PC を想定している。ただし、消費経験点 80 点用のデータも用意している。高経験点で遊ぶ場合、『GoV』と『CoE』の追加データを使用するため、GM は所持を推奨する。

## ●クイックスタート

本シナリオでは、クイックスタートとコンストラクションのどちらで作成してもよい。

## ●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。

## ●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→5→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：ローザリンデの知己

PC2：ラウレンツの友人

PC3：ヴァレンティンの友人

PC4：巡回士

PC5：聖グラディウシア騎士団団員

## ●ハンドアウト

### ◎PC1（依頼枠）

因縁：◎ローザリンデ・パーデルボルン／信頼など

君はローザリンデからお願いを受けた。彼女の叔母が、シルトシュランゲの討伐兵を募っており、その船に同乗してほしいということだ。だが彼女は海魔を退治することではなく、陰謀を暴いてもらいたいようだ。

【PS：ローザリンデのお願いを果たす】

### ◎PC2（友人枠）

因縁：◎ラウレンツ・モロー／友人など

君にはラウレンツという友人がいる。商人貴族である彼は、君にシルトシュランゲ討伐に力を貸してほしいという。祖父の代から因縁のある海魔を倒したいという彼の意気込みで、君は賭けたくなった。

【PS：海魔討伐軍に力を貸す】

### ◎PC3（お人好し枠）

因縁：◎ヴァレンティン・ガルバー／友人など

船乗りのヴァレンティンが海底に沈んだのは、船長に上り詰めた航海だった。野暮用のついでに彼の家を訪れた君は、彼の妻に彼への手紙を海に送ってほしいと依頼された。君は手紙と供物を持って、船へ乗った。

【PS：手紙を送り届ける】

## ●特記事項

・島でサバイバルするシナリオである。火打石などは役に立つだろうが、食糧などはお釈迦になる。

・遭難することになり、何らかのペナルティを被ることになるが、「武器」「部位：胴部の防具」は紛失しない。また、ペナルティはアクト中に解除する方法が提示される。

### ◎PC4（巡回士枠）

因縁：☆シルトシュランゲ／強敵など

君はヴィクトルにいつもと違う依頼を受けた。彼は君を竜殺しに育てるため、経験を積ませたいらしい。丁度、海魔を討伐する話がある。倒せずともよい、生きて経験を積んで来い。それが依頼だった。

※シルトシュランゲとは演出でしか戦えません。

【PS：海魔と戦い、生きて帰る】

### ◎PC5（グラディウシア枠）

因縁：☆闇の気配／仇敵など

君は聖グラディウシア騎士団の分団員だ。君はエスター・ベルクマンにある陰謀を聞かされる。海魔討伐を建前に暗躍する殺戮者がいるというのだ。君は闇の鎖を断つため、きらびやかな船に乗った。

【PS：闇の鎖を打ち砕く】

## 【導入ステージ】

### ●マスターシーン1：嵐の中の裏切り

・シーンプレイヤー：ヴァレンティン

#### ・解説

ラウレンツがヴァレンティンを裏切り、船の積み荷を奪った上でシルトシュランゲに船を沈ませるシーン。ラウレンツの正体は暗示するにとどめる。

#### ・描写

嵐が来ていた。甲板には雨が叩きつけ、甲板を慌ただしく水夫が行き交っていた。マストの頂上にぼんやりと輝くセント・エルモの火。しかし、この船には聖人の守護はない。

船長室に入ってきた男に、精悍な顔つきの船長は問い詰める。だが、話の途中で船は沈んでしまう。

#### 【セリフ：謎の男とヴァレンティン】

『やあ、呼んだかい？』

「呼んだか、じゃねえ！ ……なあ、俺は信じていたんだぞ、お前を」

（困ったように、男は肩を上げる）

「なんだ、あの船倉は……おい、てめえ、一体何を考えてやがる！」

『（にや、と笑い）残念だね。一緒においしい思いができると思っていたんだけどね』

「ふざけてんじゃねえ！ お前は……！」

（その時、船の横腹を殴られたかのような衝撃が襲った。慌てた船長が部屋の外に出ると。そこには、九つの首が、稲光の中に浮かび上がっていた）

「ヴェヘール……！」

（うわごとのように船長がうめいた時、その背中を何者かが押した）

『安心したまえ、海魔は人肉を食わない』

#### ・結末

ヴァレンティンの船が海魔によって、甲殻類を食べるように砕かれていく。その様を、男は小舟から見ていた。

### ●シーン2：魔女のお願い

・シーンプレイヤー：PC1

#### ・解説

ローザリンデが海魔討伐の背景を語り、PC1にその裏に暗躍する殺戮者の対処を依頼する。ヴェヘー

ルの鱗を渡すことを忘れないように。

#### ・描写

あなたはローザリンデに呼ばれ、彼女の執務室にやってきた。

#### 【セリフ：ローザリンデ】

「ようこそ、PC1。歓迎するわ」

「ねえ、あなたはギルベルタお婆さまがああシルトシュランゲを退治しようとしている——なんて話、ご存知かしら？」

「私としては、あの竜は“海難”のひとつで、わざわざ討伐するほどじゃないと思うわ。でも、その“餌”として諸侯から黄金の山が集められているなら、むざむざ失敗させるわけにもいかないじゃない？」

「いえ、海魔を退治してきて、だなんて馬鹿げたことをいうつもりはないわ。私、叔母様には内緒でこの計画を洗ってみたのだけれど、不審な点があるのよ。あまりにも話が出来過ぎてるわ。……このままだと、大変なことになるはずよ」

「当然、私の騎士様が解決してくれるのでしょうか？ それとも魔女を助けるのはお嫌い？」

（承諾した）

「さすがは私の騎士様ね。さて、これから出陣する騎士様に、姫が託すお守りがあるわ」

（綺麗な翡翠色の鱗の首飾りを渡す）

「お気に召したかしら？ ヴェヘールの鱗、かつては金貨何枚で取引された品ね。今じゃ値崩れ甚だしく、銀貨何枚、だけどね。それでも水の中で息ができる魔力は健在よ」

#### ・結末

PC1が依頼を受けて旅立ったなら、シーン終了。

### ●シーン3：仇敵を討つ眼差し

・シーンプレイヤー：PC2

#### ・解説

ラウレンツが身の上話をし、PC2に死出の旅への同行を依頼するシーン。身の上話は後にラウレンツと対峙する時の演出の呼び水になる。ラウレンツは黄金の横領にPC2を利用するつもりだが、ここではおくびにも出さない。

## ・描写

あなたはラウレンツに呼ばれ、立派なレストランで共に早めの夕食を取ることになった。

### 【セリフ：ラウレンツ】

「やあ、PC2。急に呼びつけて申し訳ない。前に会ったのはいつだったっけね。さあ好きなものを頼んでくれ」

「(表情を変え) 実は、頼みがあるんだ。どうかシルトシュランゲ討伐に力を貸してくれないか」

「海路を利用する国家と自由都市、そしてブリスランドの力を借りて、シルトシュランゲを討つ竜伐軍を出港させる運びになった。ぼくも責任者として船に乗る。脱出艇やヴェーハルの鱗は用意されているが、取り繕っても決死隊だ。無理強いはできないが」

「ぼくの生家はブリスランドの貴族だって、伝えていたかな。百年前、パトリシア二世がゲールガラスを餌にシルトシュランゲの鱗を集めさせた。そしてヴェーハルの鱗の売買ルートを確立し、ゲールガラスの高騰と鱗という新たな商品を商人は抱えることになった。ぼくのモロー一家も例外じゃなかった。そして晩年、乱心したパトリシア二世は大量の鱗を市場に放出し、値崩れを引き起こした。それがモロー一家の終わりの始まりさ」

「ぼくの代には、もう爵位を売り飛ばすのも時間の問題だった。ぼくは必死になって何とか再興したけれど、未だその仇は取れていない。パトリシア二世は半世紀以上前にこの世を去った。だが今でも、あの海魔はぼくら商人の大事な積み荷を食い散らしていく。……ようやく、ぼくは彼奴を討ち滅ぼす機会を得たんだ」

「PC2。祖父の仇を討つために、力を貸してくれないか」

(承諾した)

「……君なら、そう言ってくれると信じていたよ。必ずや、莫大な報酬を約束しよう」

## ・結末

ラウレンツと共に乾杯をし、シーンを終了する。

## ●シーン4：届かぬ手紙

### ・シーンプレイヤー：PC3

### ・解説

描写1ではヴァレンティンの性格を描き、死亡フ

ラグを建てる。描写2ではハンドアウト通りにPC3が船に乗る動機を作る。

### ・描写1

三年前の回想シーン。晴れて船長となったヴァレンティンを見送る。

水夫に激を飛ばし、あれこれと指示を飛ばしていたヴァレンティンだったが、君の姿を見つけると手を振って笑いかける。

### 【セリフ：ヴァレンティン】

「おう、PC3 じゃねえか。どうした、見送りに来てくれたのか？」

(肯定した、または船長になったことを祝った)

「ありがとよ。お前さんは最近どうだ？」

「そうか。なあ、PC3。もし、俺が帰ってこなかったら、家内に声をかけてやってくれねえか？」

「……ガサツな俺がここまで来れたのも、家内のおかげだ。どうせ船乗りなんていつ死ぬか分かったもんじゃねえ。だから、お前に頼みたいのさ」

(部下に呼ばれて)「馬鹿野郎！ 何度言やあ分かるんだ！ それじゃあな、相棒。今度帰ったら、一杯やろうぜ」

### ・結末

それが、君の見たヴァレンティンの最期だった。

### ・描写2

現在。ケルファーレンで野暮用を済ませた君は、ふとかつての友を思い出した。君は彼の戻らぬ家を訪れてみる気になった。出迎えたのは、彼の妻(名前はリンダだが、聞かれなければ描写しない)と3歳になる息子(同じく。名前はビリー)だった。

### 【セリフ：リンダ】

「おや、PC3 さんかい。久しぶりだねえ。(ビリーに) ほらほら、挨拶しな。今日はどうしてまた」

「そうかい……。そうさね、あいつが出てったのもこんな日だったねえ……。まったく、この子の顔も見ずに帰ってこないとは、ひでえ亭主だよ」

「案外、ブリスランドで別の家族を持ってたりねえ。ははは……その方がいいさね、金だけふんだくって出てってやるよ」

「そうさ、その方がいいさ……生きてりゃね」

「(改まって)どうかひとつ、頼まれちゃくれないかねえ。(手紙を差し出して)この手紙を、旦那のいる

アイセル島の海に出してくれないかね。いつかそのうち、って思っているうちに、出せないくらい暇がなくなっちゃった。この子を育てにやならないから」「ありがたいことだよ。もし余裕があったら、一瓶のエールでもついでにやってくれ。酒がなくて萎れてるだろうからさ」

#### 【セリフ：ピリー】

「おじさん（お婆さん）、だれ？」

#### ・結末

PC3 が手紙を承諾したらシーンを終了する。

### ●シーン5：竜殺しの雛

・シーンプレイヤー：PC4

#### ・解説

ヴィクトル・ブルーハが PC4 に依頼するシーンである。ヴィクトルはロヴレンドの次に倒すべきはエンメラムであり、エンメラムを討つには経験が必要だと気付いた。このため、PC4 にまずはシルトシュランゲという埒外の存在をしらせようと考えた。

#### ・描写

君がヴィクトルの執務室を訪れると、彼は深くうなずいた。そして語り始める。

#### 【セリフ：ヴィクトル】

「来たか、PC4。ふむ、時にお前は、竜についてどれほどのことを知っている？」

（否定的な答えを返した）

「そうか……。だがそれは恥ずべき事ではない。どのみち、口を利く者が竜について知っていることなど、高が知れているからな」

「百年前、大火竜ロヴレンドが討たれて以降、近づかなければ災いになる竜はおらず、平穏が続いてきた。だが今、そうした平穏はない。エンメラムという闇の竜が目覚めてしまったからな」

「そのために竜伐軍などという大軍勢が五度も送られてきた。俺もギルドとして何人もの愛弟子を送ったが……。結果は知っての通りだ」

「お前がどう思っているか知らんが、お前は俺の誇るギルドの一員だ。お前なら、今度こそあの邪竜の首に手が届く。……。俺はそう考えている」

「だが、そう自負して送り出した愛弟子を何人も失ったのは、みな、竜を知らなかったからなのだろう」

「依頼主は俺だ。お前に竜を知ってもらいたい」（承諾した）

「全くもってお前らしい。だが、この依頼にはさらに上位の条件がある。……。生きて帰ることだ」

「（封筒を差し出す）この紹介状を持ってゆけ。近いうちにカルデンプルクから竜を倒す船が出る」

「洞窟に潜み、空を舞うだけが竜ではない。シルトシュランゲ——ノッティング語ではヴェヘールともいうが、あれは毒気を吐く海竜だ。強固な鱗の甲羅を背負う、九つの首の竜」

「さあゆけ、そして帰って来るのだ。俺の猟犬よ」

#### ・結末

PC4 がカルデンプルクに発ったらシーン終了。

### ●シーン6：死者の剣

・シーンプレイヤー：PC5

#### ・解説

エステル・ベルクマンが PC5 に指令を言い渡すシーンである。彼女は闇の鎖が背後で蠢いていることしか知らない。PC5 が望むのなら、他の依頼主でも構わない。

#### ・描写

君がいつもの礼拝堂を訪れると、誰もいない。急に空気が寒くなったかと思うと、あなたの肩に青く冷たい手が置かれた。

#### 【セリフ：エステル】

「おお、妬まじきや……。生あるものよ……」

「ふむ。もう驚いてくれませんか。新しい手を考えます。さて、使命の話です」

「じきにカルデンプルクから、シルトシュランゲ討伐を目的とした船が出るようです。それは豪華絢爛な船だとか」

「問題は、竜討伐に乗じて暗躍する闇の気配があることです。残念ながら詳細は知りませんが、あなたならやってくれるはず。そうですよね、PC5」

「頼もしきことです。船は海魔討伐のために乗る義勇兵であれば無料であるとか。武運を祈ります」

#### ・結末

PC5 が行動を開始したらシーンを終了する。

## 【展開ステージ】

### ●シーン7：海原へ広げよマストを

・シーンプレイヤー：PC3（PCは全員自動登場）

#### ・解説

このシーンでPCが全員合流することを想定している。ルール上は登場しているが、任意のタイミングで文字通り「登場」して合流するよう促す。シーンプレイヤー以外は既に船に乗っていてもいいし、シーン中に乗船してもよい。PCの自己紹介が終わったなら、甲板の上でラウレンツの演説が始まる。それが終わったらシーンを終了する。

適当なタイミングで、エキストラにヴェーハールの鱗を5Fで売らせること。

#### ・描写1

PC3が港に付くと、アイセル島への定期便が目の前で行ってしまう。それを見た水夫にアイセル島へ行くというと、そこでちょうど臨時便が出ると紹介される。

#### 【セリフ：水夫】

「あんた、アイセル島に行くのかい？」

「なら、あっちのきんきらの船に乗りなよ。途中でアイセル島へ寄るらしいぜ」

（何であんなに目立つ船なのか、あるいは行先などを訊ねたなら。訊ねなければ言わない）

「何でも、ヴェーハールを討伐するんだとき。ヴェーハールは黄金に惹かれてくるって言うからな。討伐なんてできるのかって思うけど、あのメンツを見てたらできそうな気もするよな」

「おっと、安心しなよ。ヴェーハールはもっと沖合で出るからさ。アイセル島までだったら襲われたりなんてしねえよ、はっはっは！」

#### ・描写2

船の方へ行くと、水夫が客を集めている。間もなく出港するようだ。

#### 【セリフ：整理係】

「さあ乗った乗った、竜伐軍に志望する奴あタダだ。命だけでいいぜ！ アイセル島までは1Fだ！」

#### 【セリフ：ラウレンツ】

「シルトシュラング討伐につどった諸君！ 此度の竜伐軍の責任者、ラウレンツ・モローである！

まずは貴君らに、最大の感謝と激励を送りたい！

第五次竜伐軍が散り散りとなり、ろくに報償も貰えずに帰ってきたことは記憶に新しい。しかしながら、私は貴君らならば必ずやあの海魔を打ち倒せると信じている！ 無論、私たち商人は、必ずや報償を支払うことを約束しよう！

海魔の九つの首を取ることができたなら、全員にそれだけの報酬を約束する！

万が一、この船が沈もうとも、貴君ら全員が帰投するに足る脱出艇が搭載されている！

さあ新たなる竜伐軍よ！ 存分のその力を発揮してくれたまえ！」

#### ・結末

乗組員が全員で関の声をあげ、シーン終了。

### ●シーン8：波の上の孤島

・シーンプレイヤー：任意

#### ・解説

次のシーンを行ってしまうと事件の真相の手がかりは得られなくなる。PLに「船倉を調べたりラウレンツや水夫に話を聞いたり」など、何かしたいことはないか訊ねること。また、ヴェーハールの鱗も買い忘れがないか確かめること。この段階で起きている変化や聞き込みで分かる情報は次の通り。

・海魔討伐の計画の立案者はラウレンツだが、資金を調達したのみで、自身は資金提供していない

・上記の情報を得て〔交渉〕判定を行えば、ラウレンツは過去にも海魔に襲われ遭難しているが、委託であり船どころか積み荷も自身の物ではなかったことが分かる

・船倉にあるはずの黄金とゲールガラスのうち、黄金がなくなっている

・6艘あるはずの脱出艇が全て移動されている

・上記2つの情報を得て〔知覚〕判定を行えば、脱出艇に黄金が隠して載せられていることが分かる

上記のうち、脱出艇に黄金が移動されていることはイベントトリガーである。PC2以外が知ってしまった場合、即座にその場にラウレンツが現れ、会話

後《神移》でその PC をシーン外(海)に放り出す。

シーンを終了して次の襲撃シーンが発生する。

#### ・描写

海はのどかに凪いでいる。君たちは目的のために情報収集を始めた。

#### 【セリフ：ラウレンツ】

「そこで何をしているんだい？」

(PC2 なら)

「どうせすぐ話すつもりだったのだけれどね。どうだい？ 手伝ってくれれば、この黄金の半分は君の物になるだろう。悪い話じゃないはずだ」

(何を手伝う？)

「今は話せないが、じきに分かるはずさ」

(拒絶した)

「そうか。いや、すぐに君も気が変わるはずだよ」

「では、また後で会おう。君なら生き延びるはずだ」

(PC2 以外)

「やれやれ、こんなところにネズミがいたとはね」

(《神移》で海に放り投げる)

#### ・結末

イベントトリガーを引いていれば、ラウレンツが裏の顔を見せてシーンを終了する。いずれにせよ、海は急激に荒れてゆく。シーンを終了し、「シーン 9：海王ヴェヘール」に即座に移行する。

### ●シーン9：海王ヴェヘール

・シーンプレイヤー：PC4(PCは全員自動登場)

#### ・解説

シルトシュランゲが現れ、PC たちの乗った船を襲う。これはラウレンツの計画通りで、船を沈めさせ、餌の黄金を奪うためだ。PC に「シルトシュランゲと戦うチャンスはここだけ」であることを伝え、シルトシュランゲとの戦闘を望む者がいるなら、一人一回程度、好きに演出させてやるとよい。特に PC4 にはできる限り演出させてやること。

#### ・描写

出港して一時間ほどは順調にアイセル島が近づいてきていたが、その途中から急に空が陰り始め、アイセル島が遠くなっていく。突如として夕立のような激しい雨が降り始め、風と雷が現れ始める。

君たちは水平線近く、霧の向こうに大きな影が見えてくることに気づくだろう！

シルトシュランゲが現れ、九つの首をもたげて君たちに接近する。海竜の接近によってなお高潮は激しさを増し、風雨は容赦なく君たちの脚をすくう。

さあ、聖痕者たちよ。我こそと思う者は前に出たまえ！

シルトシュランゲは攻撃を受け、怒り狂い、毒の吐息を容赦なく吐き出す。

#### 【セリフ：水夫】

「な、なんだあ……？ 潮がにかわみてえにトロトロしてやがる……！」

「おっおい、見ろ！ ヴェヘールだ、ヴェヘールが出たぞー！」

#### 【セリフ：ラウレンツ】

「ば、馬鹿な。まだアイセル島に着いていないぞ。早すぎる……いや。皆の者、怖気づくな！ 戦意を失わぬ勇敢な者は私に続け、非戦闘員は下がれ！」

#### ・結末

PC とシルトシュランゲの戦闘演出が落ち着いたらシーンを終了し、次のシーンを行う。

### ●マスターシーン 10：エビの殻のように

・シーンプレイヤー：謎の男(ラウレンツ)

#### ・解説

ラウレンツが船を《爆破》で破壊し、自身は黄金の乗った脱出艇と共に《神移》で脱出するシーン。

#### ・描写

甲板で多くの人間が巨大な竜としのぎを削っている。多くは何もできずに海中に放り出されたり海魔の毒気にやられたりしているが、その中で聖痕の力を持つ者だけが、辛うじて持ちこたえている。

だが次の瞬間、シルトシュランゲが激しく船体にぶつかり、船が大きく揺れる。その勢いで、さらに何名かの者(具体的には PC2)が海中に投げ出される。船長室からその様を見ていた男が舌打ちをする。

男はひとりごちると、《神移》と《爆破》の使用を宣言する。怒り狂うシルトシュランゲが船を叩き潰さんとしたその時、男の姿は消え、船は内側から派手に船は吹き飛ぶ。これは【悪徳】である。

#### 【セリフ：謎の男】

「もっと早く、話しておくべきだったか」

「まあいい、この程度で死ぬ人間なら、ハナから役立たずだったはずさ」

・結末

海中に PC たちが沈んだところでシーン終了。

## ●シーン 11：ドリフターズ(その 1)

・シーンプレイヤー：PC1(PC2 は自動登場)

・解説

PC1 と 2 以外は登場不可。森の中に人(カチュア)がいるらしいという、他の PC と合流して共有すべき情報を与える。これは「漂流ペナルティ」の処理を分割するためでもある。

・描写

君は気が付くと、白砂に身を横たえていた。あたりを見回すと、どうもケルファーレンよりも寒冷な地方の植生が目立つ島ようだ。そして君は、近くに PC2 が倒れていることに気づくだろう。

### 漂流者へのペナルティを処理させること。

(ペナルティの処理が終わったら)

君たちがふと、島の森の方へ眼をやると、金髪の少女がこちらを見ていた。その身なりはぼろの革を身にまとい、ひどくみすぼらしい。彼女は、君たちと目があうとすぐに森の奥へ走り去ってしまう。

・結末

PC1 と 2 の会話がまとまったら、シーン終了。

### ◎漂流者へのペナルティ

・漂流したことによる「ダメージ」

【最大 HP】と【現在 HP】へ 2D10 点のダメージ。  
(ヴェーハールの鱗を未所持なら、追加で 1D10 点)

※最大 HP はシナリオアイテムでしか回復しない。  
※最大 HP が変化するので、HP 欄を上下に区切って、別途最大 HP を管理するとよいと伝えること。理解しづらいこともあるため、場合によっては、「イベントでしか回復しない HP ダメージ」と表現することも考慮すること。

・漂流したことによる「アイテムの紛失」

次の所持品それぞれについて【希望】判定を行う。判定に失敗した場合、紛失していたことになる。

- ・部位：「頭部」の防具
- ・部位：「籠手」の防具
- ・部位：「靴」の防具
- ・護符とそれ以外の所持品全て

## ●シーン 12：ドリフターズ(その 2)

・シーンプレイヤー：PC4(PC3 と 5 は自動登場)

・解説

PC1 と PC2 は登場不可。シーン 11 と同様に、シルトシュラングがいるため、すぐ脱出するわけにはいかないことを伝えて合流を促すシーンである。

シルトシュラングは眠っており、あまり接近しなければ、起きることはないことを伝えること。帰りの船でも故意に接近しなければ起こすことはない。

なお、探しても他の水夫の姿はない。後のシーンで漂流物が集まる浜辺に向かえば、PC の紛失物と共に大量の水夫の死体を見つけるだろう。

・描写

君は積み重なった砂利の上で目を覚ました。すぐ隣には PC3 が倒れており、10 メートルほど沖には PC5 が浮かんでいる。どうも離岸流(沖に出て行く方向の潮流)に乗っているようだ。判定なしで助けられる。

(PC が PC5 を救出したなら) あなたたちはふと沖合の方を見ると、ほんの数十メートル沖に巨大な、50 メートルはあろうかという甲羅が沈んでいるのを見つけるだろう。間違いなし、それはシルトシュラングの甲羅だ！

・結末

PC たちが他の生存者を求めて行動を起こしたなら、シーン終了。

ここで次のシナリオの目的を配布すること。

シナリオの目的：島から脱出する

## ●シーン X：生存競争

・シーンプレイヤー：PC5(か PC3。全員自動登場)

・解説

今後のイベントを説明してから、合流してもらう。

このシーンから、「水と食料」「失くした装備」「脱出手段」を探索してもらう。このうち、食料は「最大 HP と現在 HP を回復する手段」であることを忘れず伝えること。

探索はラウンド進行として処理する。PC は 1 人 1 回メインプロセスを用いてそれらのうち 1 つを行うことができる。応急手当や魔法による回復は手番を用いること。判定を行わない同行は行動済みにならない。



ただし、途中で戦闘が発生した場合は、それまでのラウンド進行を中断して新たにラウンド進行を行う。未行動の PC の希望者は戦闘に参加できる。戦闘に参加すると行動済みになる(戦闘を引き起こした PC は強制的に戦闘に巻き込まれる)。

1 ラウンド終了ごとに、半日の終わりとして会話やイベントなど通常のシーンをを行う。情報交換と食事を目的としたシーンで、ここで1人1回だけ回復や食料を使うためのメインプロセスを行ってよい。

また、好みの問題となるが、ここで時間制限(ヴァレンティンの生存)があることを伝えてもよい。伝える場合は単に「時間制限がある」ことだけを伝えればよいだろう。

#### ・描写

ひとまずは命だけは助かった聖痕者たち。だが、聖痕の力をもってしても生き延びるためには必要なものがある。生存のために行動を始めたまえ。

#### ・水の確保

森に入って水源を探す。

【知覚】判定。成功すれば、ウツボカズラらしき植物の中に澄んだ水が溜まっていることに気づく。手を出すかたずねる。手を出すと「リンゲルローゼ」と戦闘になる。別紙参照。別紙のパスワードは「基本ルールブック p251 で最初に紹介されているクリーチャー名」である。別紙に記載しているクリーチャーデータは基本ルールブックに記載のものであるため、別紙の取り扱いには注意されたし。

倒したなら、以後、水に困らなくなる。際限なく「ウツボの水」が持ち運べるようになる。

ウツボの水:【マイナー】最大 HP のみ 1 点回復。

#### ・食糧の確保

釣りは一手間必要だが、【体格】か【反射】があれば戦闘をせずに入手可能で、戦闘がないぶん楽だがそこまで回復しないものが多い。

狩りはほぼ戦闘になるが、獲物を見つけてから戦闘するかどうかわざら、短い戦闘で倒すのは難しいがかなり回復するものが多い。

【体格】か【反射】が高いかどうかで選ばないと推奨すること。

また、項目のダブリをもったいなく思うのならば、

一度出た項目は二度と出ないことにしてもよい。その場合、ダイスの出目を X とすると、一度出た項目を飛ばして上から X 番目の項目が出たとして扱うとよい。

#### 1. 釣り

釣り道具をどうにか工面してもらおう。アドリブが出てこないなら、武器の先に蔦を付け、針だけ石から【錬金術】で作成してもらおう。判定に成功すれば、手番消費なしで作成できる。失敗した場合、手番を消費して作成する。

釣りをを行うには、まず 1D10 を振って対象を決定する。その後、釣り上げられたか判定。

別紙を参照のこと。

#### 2. 狩り

狩りをを行うには、まず 1D10 を振って対象を決定する。その対象の名称とレベル、食べた時の効果を伝えてから PC に戦闘を行うかたずねる。戦闘は PC1 エンゲージ、エネミー1 体との間 5m で行う。戦闘は 2 ラウンドのみ(経験点を使って成長した PC たちであれば 1 ラウンド)行い、それで倒せなければ獲物を取り逃がしてしまう。場合によっては HP を公開してもよい。

#### ・失くした物品の搜索

海岸沿いに漂流物がないか調べる。

【知性】に属する技能判定を行う。

判定に成功すると、入江になった場所に洞窟があることに気づく。中へ立ち入ると、そこでは奥から手前にかけて、だんだんと新しい死体が流れ着いている。最も手前に無造作に転がっている死体は、同じ船に乗っていた水夫だ！

そして、死体の山の中に、君たちの装備品も紛れ込んでいた(一人で全員分回収できる)。

#### ・脱出手段の搜索

脱出のために島中をくまなく搜索する。

【知覚】判定に成功すると、森の中にイカダが隠されていることに気づく。

君が近づくと、植物のツタを抱えた少女(カチュア)と鉢合わせてしまう！ 慌てた少女は怯えてナイフを取り出そうとするが、ツタと絡まって取り落してしまう。少女は怯えきっており、尻餅をついて

震えて始めてしまう。

落ち着かせるために〔交渉〕判定を行う。

判定に成功すれば、少女は敵意がないと分かって落ち着いて話をしてくれる。

失敗した場合、少女は森の奥へ走り去る。次に誰かがもう一度手番を使って森へ向かうと、少女は落ち着いて話してくれる。

カチュアと落ち着いて話ができれば、ラウンド終了時に「シーン 13：生き証人たち」を起こすことができるようになる。

#### 【セリフ：カチュア】

「あ、あんたは……！ どこから来たのよ……？」  
(漂流してきたと言った)

「なら、あたしたちと同じなのね……。ああ、船があるのかもって思ったのに」

(あたし「たち」?)

「……あっあのね、ナイフ向けようとしていうことじゃないかもしれないけど……助けて、欲しいの！

お父さんが、すごい熱出してて、もう目も覚まさなくなって、このままじゃ……」

(承諾した)

「ホント？ じゃあ、あそこの洞窟にいつでもいいから、絶対来てね！ できるだけ、早く！」

### ●シーン 13：生き証人たち

・シーンプレイヤー：カチュアを説得した PC

#### ・解説

他の PC も登場判定を行える。PC3 には登場を推奨すること。ヴァレンティンと PC たちが対面するシーン。ヴァレンティンは肺炎が悪化しており、ほぼ意識を失っている。彼を助けるためにはイベントアイテムである「ギンヌンガの赤」か、《再生》と同等の奇跡が必要である。特技による回復では彼を助けることはできない。

PC たちが搜索を始めてから 5 ラウンド以内に治療しなければ、ヴァレンティンは死亡する。

対価など、PC が食糧や水を要求した場合、備蓄からカチュアが出してくれるが、回復はしない。

このシーンではヴァレンティンが生存していたことと、彼を助けるためには「ギンヌンガの赤」が必要なこと、その特効薬の近くには危険な魔物が潜んでいることを伝えることが目的となる。

#### ・描写

君たちはカチュアに案内され、森の中腹にある洞窟にやってくる。その中では、木の葉のベッドに一人のガリガリに痩せた男が寝ている。荒く息をし、高熱に苦しんでいる。少女が呼びかけても、意識は朦朧としており反応しない。男は頬がこけているが、PC3 には彼が間違いなくヴァレンティンであると分かる。

〔手当〕判定に成功すれば、次の病状が分かる。PC 全員に一度、判定を行わせること(全員が失敗しても同じ情報を「～ということしか分からなかった」と伝えてよい)。

彼は元々、肺炎を患っており、比較的最近受けた怪我のせいで病状が悪化し危篤状態に陥っている。なお、悪化の原因となった外傷は爆発物でできたように思える。

また、PC 全員に一度、【共感】か【希望】判定を行い、カチュアから情報を聞き出せるか判定を行うことができる。成功すれば、爆裂カズラが傷を負うと攻撃力が上がる情報を得ることができる。

※なお、ヴァレンティンを治療すると次のシーンで対決ステージに移行する。PC に知らせること。

#### 【セリフ：カチュア】

「あたしはカチュア。何年も前からここにいるの」  
「お父さん、あの日山登りしてくるって言って、大怪我して帰ってきて、具合が悪くなって。このままじゃ……」

(何か方法はないのか?)

「お父さんが言った。山の頂上に、何でも治す花が咲いてるんだって。でも、あたしには絶対行くなって……」

(PC たちが行くと言った)

「で、でも……次はあんたたちが大怪我するかもしれないんだよ!？」

「あんたたち、勇敢なんだね……お父さんみたいに」  
「確か、赤くて爆発する草の魔物がいるって言っていたような……」

「待って、ちょっと、思い出す。お父さんが何か言っていたような気がするの……」(情報)

#### 【セリフ：ヴァレンティン】

「ごほっ、カチュア、やめろ……“ギンヌンガの赤”は俺が、自分で……」

「リンダ……ゲホゲホっ……必ず……」

#### ・結末

PC たちが特効薬を求めて山頂へ向かったら終了。

### ●シーン 14：ユミルの血

・シーンプレイヤー：PC5 か 1(望む PC は自動登場)

#### ・解説

プレイヤーがギンヌンガの赤を採りに山の頂上へ行くと宣言したら発生する。このシーンは戦闘があり、場合によっては危険であることを伝えること。

爆裂カズラの編成は初期作成用と高経験点がある。場合によっては全滅の危険を考え、高経験点でも初期作成用を出しても構わない。

GM が高経験点用の編成を選択するなら、ギンヌンガの赤を視認した時、PC 全員 1 回ずつ【知性】判定で、この花について何か知ることがないか考えることができる。成功すれば下記のことが分かる。

PC たちが接近することを選んだなら、『爆裂カズラ』と戦闘になる。

#### ・ギンヌンガの赤

美しい真紅の花を咲かせる植物の魔物。その花

弁はあらゆる病に効くとされている。しかし、その果実は非常に獐猛であり、浮遊して接近し、破裂することで侵入者を排除する。

爆裂カズラには、「受けた傷によって爆発力が増す」赤いものと「減少する」緑のものがある。どちらも接近してメジャーアクションで爆発するが、緑のものからは闇の気配がする。

#### ・描写

あなたたちが切り立った崖を登りきると、そこは一面に赤い花が咲き誇っていた。その花園の中心に、人頭大のより大きな花が鮮やかな真紅の花弁を風に泳がせていた(ユリの花っぽい)。

あなたたちが接近すると、周囲から音もなく握り拳大の木の実が浮かび上がった！

これは【悪徳】である。

(倒した)

あなたたちは無事、『爆裂カズラ』を撃退した！ギンヌンガの赤の茎を切り取ると、そこから血のような樹液がじわりと流れ始めた。

#### ・結末

PC がギンヌンガの赤を得たなら、シーン終了。

## 【敵データ：シーン 14 (初期作成用)】

### 爆裂カズラ A(赤)／初期作成用

#### ◆データ

レベル：10 (クレアータ、アルドール)

※『BAR』にはクリーチャー作成ルールがないため、3rd のルールに則って作成した。3rd ではレベルがあがると追加のアルカナが取得できた。

#### ●能力値・技能

体格：29 反射：30 共感：25 知性：27 希望：27

HP：74 AP：34 (武器・防具・特技修正済み)

〔重武器〕3 〔精霊魔法〕3 〔回避〕2 〔自我〕3 ほか

#### ●装備

武器：生体武器：殴

攻撃力：C+9 防御値：5 射程：至近

防具：なし：S0/P0/C0

#### ●特技データ

・メジャーアクション 1：【凍てつく吐息】

〈魔の息吹〉 5

技能：〔精霊魔法〕3 代償：なし 射程：20m

判定値：27 クリティカル値：1 対象：範囲

攻撃力：C+10+1D10

・メジャーアクション 2：【大爆発！】

〈†剣圧〉1 〈†憤怒〉3 〈†異形の戦い〉1。

技能：〔重武器〕3、代償：H5 射程：至近

判定値：18 クリティカル値：1 対象：範囲(選択)

攻撃力：C+9+[減った HP(最大 30)]+1D10

#### ・常時

〈生体武器〉1 〈生体武器強化〉2 (適用済み)

#### ●戦闘配置

エネミーは「爆裂カズラ A」1 体のみ。PC は 1 エンゲージ、エネミーとの間は 5 m。

#### ●戦闘プラン(初期作成用)

1 ラウンド目は移動せず【凍てつく吐息】を使用。

2 ラウンド目で接敵して【大爆発！】を使用する。

## 【敵データ：シーン 14（高経験点用）】

### 爆裂カズラ A(赤)／高経験点用

#### ◆データ

レベル：10（クレアータ、アルドール）

#### ●能力値・技能

体格：29 反射：30 共感：25 知性：27 希望：27

HP：89 AP：34（武器・防具・特技修正済み）

〔重武器〕3〔精霊魔法〕3〔回避〕2〔自我〕3ほか

#### ●装備

武器：生体武器：殴

攻撃力：C+9 防御値：5 射程：至近

防具：なし：S0/P0/C0

#### ●特技データ

- ・メジャーアクション1：【凍てつく吐息】

〈魔の息吹〉5〈害悪付与：狼狽〉

技能：〔精霊魔法〕3 代償：なし 射程：20m

判定値：27 クリティカル値：1 対象：範囲

攻撃力：C+10+1D10

効果：1点でもダメージを与えたなら「狼狽」付与。

- ・メジャーアクション2：【大爆発！】

〈†剣圧〉1〈†憤怒〉3〈憤怒II〉〈†異形の戦い〉1。

技能：〔重武器〕3、代償：H5 射程：至近

判定値：18 クリティカル値：1 対象：範囲(選択)

攻撃力：C+9+[減ったHP(最大60)]+1D10

- ・常時

〈生体武器〉1〈生体武器強化〉2〈苦痛耐性〉3

### 爆裂カズラ B(緑)／高経験点用

#### ◆データ

アルカナ、能力値、装備は「爆裂カズラ A」と同じ。

ただし、「闇の眷属」である(魔印を持つため)。

#### ●特技データ

- ・メジャーアクション1：【凍てつく吐息】

「爆裂カズラ A」と同じ。

- ・メジャーアクション2：【大爆発！】

《爆散の印》を使用する。射程：至近、対象：範囲に自身の現在HPと同じ奇跡ダメージを与える。

《爆散の印》はいつでも使用できるが、ここではメジャーアクションを消費することとする。

#### ●戦闘配置

エネミーは「爆裂カズラ A」1体と「爆裂カズラ B」1体。PCは1エンゲージ、「爆裂カズラ」はAとBで別エンゲージ、PCとエネミー、エネミー同士の間はそれぞれ5m。

#### ●戦闘プラン(初期作成用)

1ラウンド目はAとBはともに移動せず【凍てつく吐息】を使用する。

2ラウンド目でAはダメージを受けていたら接敵して【大爆発！】を使用する。Bはダメージを受けていてもいなくても接近して【大爆発！】を使用する。

## 【展開ステージ(続き)】

### ●シーン 15：金貨の臭い

- ・発生条件：PCがギンヌンガの赤を入手した直後

- ・シーンプレイヤー：PC2(他のPCは登場不可)

#### ・解説

ラウレンツがPC2に計画を持ちかけ、PC2がそれを拒絶するシーン。ラウレンツは自身が過去にヴァレンティンに対してやったことや、PCたちについてやったことはのりくらりとかわし、肯定も否定もしない。

#### ・描写

PC2がギンヌンガの赤を手に入れる戦闘に出ていたならその帰りに、出ていないなら入り江で聞き覚えのある声呼び止められる。

### 【セリフ：ラウレンツ】

「やあ、PC2。無事だったんだね。さすが、ぼくが見込んだだけのことはある」

(無事だったのか)

「ああ、もちろん。あの時は君を助けられなくて、本当に残念だったよ」

(どうやってここまで)

「どうやって？ 簡単な話さ、船だよ。ブレダから帆船を借りてきたんだ」

「PC2。実は、君には僕のビジネスを手伝ってもらってほしかったんだ。黙っていて申し訳ない」

「そこに、シルトシュラングが眠っているのは知っているかい？ あそこは海魔の寝床なんだ。あそこ

の海底には甲羅からこぼれた財宝が山となっている。じきに海魔は目覚め、再び回遊を始めるだろう。

ビジネスというのは……そのサルベージを手伝ってくれないかな？ 無論、山分けさ」

(他の PC も助けてくれるのか、など)

「ははは、そういえば君は、そういう性格だったね。まったく、お人好しなんだねえ」

「ひとつ、条件を言い忘れていた。僕と手を組みたいのなら、あの死にぞこないの船長を殺してほしい」

「海魔竜伐軍は壊滅、餌の金銀財宝は海の底。そしてぼくは全く新しい商人として、その財宝を支度金にしてハイデルランドに現れる。海魔の蓄えていた財宝を利子にして、ね。それがぼくのシナリオだ。余分な生き残りは、要らない」

(拒否した)

「なるほど……忠告しておこうか。それは賢明な判断じゃあないね」

「残念だよ。貴重な海魔竜伐軍の生き残りが、二人から一人になってしまうんだね」

#### ・結末

ラウレンツは《神移》を使用して退場する。

### ●シーン 16：真実を語るもの

・シーンプレイヤー：PC3(他の PC も登場可能)

#### ・解説

ヴァレンティンにギンヌンガの赤を飲ませるシーン。ヴァレンティンはすべての真実を話す。ヴァレンティンの口からラウレンツの過去の話が出たなら、シーンを終了し対決ステージになる。ヴァレンティンが真相を語り切れなかった時は、終局ステージで話すのもいいだろう。

#### ・描写

君が(煎じるなどして)薬を飲ませると、ヴァレンティンはみるみる気力を取り戻し、目を覚ます。

#### 【セリフ：カチュア】

「その赤い花は！ あんたたち、ホントに採ってこれるなんて……。あははは、あんたたち、ア様の御使い？ 嘘みたい……」

(ヴァレンティンが目を覚ました)

「父さん……お父さん！ この人たちがお父さんに薬を取ってきてくれて……」

「よかった、本当によかった……！」

#### 【セリフ：ヴァレンティン】

「……なんだ、カチュア。ひでエツラしてやがんな。……心配かけたな」

「あんたらが助けてくれたのか。ありがてえ、恩に着る」

(PC3 に対して)

「おいおいおい、なんでてめえまでいやがるんだ。こんな孤島に……」

(何故ここにいるのか)

「三年前、ラウレンツの野郎が俺の船を沈めやがったんだ。積み荷はことごとく運び出されてよ。あいつは自分のやったことを全部ヴェーヘルに押し付けていやがったんだ」

「あいつは何度もこの島に来ていやがる、ブレダの船に乗ってな。カチュアが見てたんだ。畜生、俺がこんな体じゃなかったら、ぶん殴ってやるのによ」  
(PC が流れ着いた事情を聞いた)

「間違いなく、今回のもラウレンツの自作自演だろうよ。あいつはヴェーヘルの餌の財宝が目当てに違いねえ」

(カチュアについてたずねた)

「三年前、俺の船に乗ってた連中がこの島に流れ着いた。だが、大抵はサメにやられたり溺れ死にさ。生き残りは俺とこいつだけだったのさ」

「……出港前、家内が身重だったことを思い出すとよ、やるせなくてよ」

(息子が生まれたことを伝えた)

「何、無事に生まれたってのか……！ ははは、喜べカチュア！ お前に弟ができたってよ！」

(最後に、ラウレンツへ)

「チッ、てめえは……！」

#### ・結末

ヴァレンティンは PC の後ろに現れた人影に、苦々しく悪態をつく。対決ステージへ移行する。

## 【対決ステージ】

### ●シーン 17：新たなる竜

・シーンプレイヤー：PC2

#### ・解説

殺戮者であるラウレンツが PC とヴァレンティンたちを皆殺しにするために現れる。異形を描写するとともに、PC たちとラウレンツの前口上を演出するためのシーンだ(宴宣言は次のシーン)。

#### ・描写

洞窟の入り口にラウレンツが現れる。その背中に八つの細長い首の異形をまとって。この洞窟に別の入り口はなく、もはや雌雄を決するより道はない。

君たちとラウレンツの聖痕が共鳴する。その体には魔神バイレムーヴァ(CoE p160)の花押があった。

#### 【セリフ：ラウレンツ】

「全く、喋らずともよいことをべらべらと……！  
まあ、いいさ。どうせ誰も帰す気などなかった」

(PC2 へ)

「最後にもう一度、答えを聞こうか、PC2？」

「そうか。残念だ。なら、商売は今から略奪になる」

(PC1 へ)

「あの魔女の差し金か。君は何も分かってはいない。  
この世に黄金より価値があるものなぞないのだよ」  
(花押について)

「これかい。アーよりも神聖で利益あるものを信仰して、一体なにが悪いというんだい？」

#### 【セリフ：ヴァレンティン】

「てめえ、よくもおめおめと……！ (立ち上がりかけて) いつつ……」

「頼む。俺の代わりに、アイツをぶん殴ってくれ！」

「カチュア、俺の後ろに隠れてろ」

#### ・結末

戦闘に移行せよ。次のシーンへ。

### ●シーン 18：血煙、惨禍の果てに

・シーンプレイヤー：PC1

#### ・解説

ラウレンツが宴宣言を行い、戦闘開始となる。

#### 【セリフ：ラウレンツ】

「さあ、捧げよ聖痕！ 我がコインの糧となれ！」

宴宣言を行うこと。

### ●シーン 19：聖痕の解放

・シーンプレイヤー：PC3

#### ・解説

[聖痕の解放]が起こる。解放される聖痕の数は初期作成用で PC が 3 人なら 11 個、4 人なら 13 個、5 人なら 15 個である。PC が 3~4 人なら DP の回復量は 4D10 点、5 人なら 5D10 点である。

高経験点用で PC が 3 人なら 14 個、4 人なら 16 個、5 人なら 18 個である。PC が 3 人なら DP の回復量は 5D10 点、4~5 人なら 7D10 点である。

#### ・描写

ラウレンツは倒れ、その身体は闇に舂まれかき消えていく。その影からは聖痕が天に昇っていく。

#### 【セリフ：ラウレンツ】

「なんてことだ、僕が今まで投資してきたもの、その重さを知っているのか！」

(PC2 へ)

「どうか、憐れまないでほしい。ぼくは、ぼくのやり方で復讐しようとした。今、言うのは奇妙かもしれないが……感謝しているのだよ」

「すまなかった——」

(最後に)

「……ああ、海魔よ、ヴェヘールよ。忌まわしい——  
—彼奴に永遠の闇の呪いあれ！」

#### ・結末

PC たちはラウレンツが乗ってきたブレダからの帆船に乗って帰還することができる。

## 【敵データ：シーン 18（初期作成用）】

### ラウレンツ・モロー／初期作成用

#### ◆データ

レクス＝コロナ＝デクストラ

#### ●能力値・技能

体格：12 反射：12 共感：9 知性：13 希望：12

HP：51 AP：12（武器・防具・特技修正済み）

〔重武器〕3 〔射撃〕3

#### ●装備

武器：可変の牙：大〔重武器〕（特技適用済み）

攻撃力：S+15 防御値：7 射程：至近

防具：レザーキャップ、ガードローブ、  
レザーグラブ、レザーグリーブ

合計：S4/P4/C4

#### ●特技データ

・メジャーアクション1：【煌めく一撃】（射撃攻撃）

〈†羅漢銭〉3 〈衝撃〉〈栄光の道〉

技能：〔射撃〕3 代償：なし 射程：10m

判定値：10 クリティカル値：1 対象：単体

攻撃力：C+15+1D10 ダイス数：4

効果：防御修正-5してダメージ算出。

1点でもダメージを与えたら「マヒ」付与。

・メジャーアクション2：【爆速両断】

〈栄光の道〉〈精奪〉（使用武器：可変の牙）

技能：〔重武器〕3 代償：なし 射程：至近

判定値：10 クリティカル値：1 対象：単体

攻撃力：S+15+1D10 ダイス数：4

効果：1点でもダメージを与えたら「放心」付与。

さらに〈†爆雷の矢〉3を使用する。

・ダメージロール直前

〈†爆雷の矢〉3：ダメージを+3D10する。

・常時

〈伝家の宝刀〉1 〈得意武器〉1 〈超巨大武器〉1

〈錬金装備〉1（全て可変の牙）〈財力〉5

〈殺戮の魂〉1 《花押：バイレムーヴァ》

#### ●聖痕(15個)

■神移      ■神移      ■爆破

□紋章      □新世界      □拡大

□拡大      □死神の手      □再生

□絶対攻撃      □無敵防御      □天の火

□制裁      □天真      □戦鬼

※PCが4人の場合は《戦鬼》と《天真》、PCが3人の場合はさらに《天の火》と《制裁》を削除する。

#### ●戦闘配置(初期作成用)

エネミーはラウレンツと「爆裂カズラ A(初期作成用)」。PCは1エンゲージ、ラウレンツと「爆裂カズラ」は同一エンゲージで、PCとエネミーの間はそれぞれ5m。

#### ●戦闘プラン(初期作成用)

ラウレンツはPCが10C以上の価値がある武器・防具・アイテムを準備していたら、「マヒ」を受ける。最初のセットアップ終了直前、《新世界》を用いて即座に【煌めく一撃】を行う。この攻撃を《拡大》して対象をPC全員にする。

自身の本来の攻撃は【爆速両断】を行う。〈†爆雷の矢〉を忘れずに。この攻撃に《死神の手》を使う。

その後は《拡大》は範囲攻撃のために使う。HPがなくなったら《再生》で復活すると同時に《紋章》を使用し、続けて《絶対攻撃》で【爆速両断】を行う。

爆裂カズラはシーン14の戦闘プランを参考に行動せよ。

## 【敵データ：シーン 18（高経験点用）】

### ラウレンツ・モロー／高経験点用

#### ◆データ

デクストラ=イグニス=レクス

#### ●能力値・技能

体格：11 反射：19 共感：8 知性：13 希望：12

HP：139 AP：21（武器・防具・特技修正済み）

〔射撃〕3〔錬金術〕3〔回避〕2〔自我〕2

#### ●装備

武器1：石榴〔射撃〕（特技適用済み）

攻撃力：C+5 射程：11 m 対象：範囲

武器2：雷の杖〔射撃〕（特技適用済み）

攻撃力：P+8 射程：20 m

防具：黒金の仮面、ガードローブ、守護の指輪、

レザーゲートルレザーショルダー

合計：S8/P8/C8

#### ●特技データ

##### ・セットアッププロセス：【誘う金の花】

〈†眠りの花〉〈酸の海〉3

技能：〔錬金術〕3 代償：なし 射程：11m

判定値：10 クリティカル値：2 対象：範囲

効果：対象とドッジで対決。勝利したなら、

対象がメジャーで解除するかシーン終了まで、

対象の行う全ての判定にダイスペナルティー-1、

防御修正-15してダメージ算出する。

##### ・メジャーアクション1：【赤き石榴の実】

〈閃光矢〉〈必殺の矢〉〈衝撃〉〈逃れえぬ牙〉

技能：〔射撃〕3 代償：なし 射程：11m

判定値：14 クリティカル値：3 対象：範囲

攻撃力：C+5+1D10 ダイス数：4

使用武器：石榴

効果：防御修正-5（セットアップとあわせて-20）。

1点でもダメージを与えたら「マヒ」付与。

クリティカルしたらダメージ+2D10。

##### ・メジャーアクション2：【死神の凝視】

〈閃光矢〉〈必殺の矢〉〈衝撃〉〈逃れえぬ牙〉

（〈†乱戦〉1〈†近接銃撃〉3）

技能：〔射撃〕3 代償：なし 射程：100 m

判定値：14 クリティカル値：4 対象：単体

攻撃力：P+11+1D10 ダイス数：4

効果：【赤き石榴の実】と同じ効果。

※《新世界》による行動や本来の手番では〈†乱戦〉を組み合わせ、1アクト2回かつ1ラウンド1回だけ対象を4体に変更する。判定値は-5。

※至近にPCが接近してきた場合、〈†近接銃撃〉を組み合わせダメージを+11する。判定値は-1。

##### ・パッドステータスを受けた時

〈檻砕き〉：BSを全て解除、その個数×5点HP消費

##### ・常時

〈愛用の武器：風切の杖〉1〈狩人の目〉1〈財力〉5

〈直撃矢〉1〈錬金装備〉2〈剛力〉1〈奮起〉2〈童顔〉

〈殺戮の魂〉10《花押：バイレムーヴァ》

##### ●聖痕（18個）

■爆散の印 ■爆散の印 ■神移 ■神移

■爆破 □天の火 □制裁 □新世界

□死神の手 □拡大 □真名 □無敵防御

□熱狂の印 □復讐の印 □愛憎の印

□魔汁の印 □再生 □戦鬼

※PCが4人の場合は《戦鬼》と《再生》、PCが3人の場合はさらに《魔獣の印》と《愛憎の印》を削除。

##### ●戦闘配置（高経験点用）

エネミーはラウレンツと「爆裂カズラ B」。PCは1エンゲージ、ラウレンツと「爆裂カズラ B」は別々のエンゲージで、PCとエネミー、エネミー同士の間はそれぞれ5m。

##### ●戦闘プラン（高経験点用）

最初のセットアップで【誘う金の花】を使用する。ここで判定に失敗したり、ダメージが通りそうにない時は《制裁》でクリティカルに変更する。以後、PCが《再生》や《不死身》で復活するなどして効果が消えるたびにかけなおす。その後、セットアップの最後に《新世界》で【死神の凝視】と《†乱戦》を用いてPCを複数人攻撃する。回復役が居た場合、回復をしたのを目撃した直後に《天の火》で狙い撃ちする。PCから攻撃を受けたら、タイミングによって《復讐の印》と《愛憎の印》を使い分ける。PCが至近によってきたら、回復役を《熱狂の印》で引っ張ってきて《†乱戦》で攻撃する。PCに《純真》があるのなら、《真名》はPCのガードなどリアクションを失敗させるために使う。《拡大》は範囲攻撃かPCの特大大ダメージをPCにも与えるために用いる。



## 【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

ローザリンデに事の顛末を報告する。ローザは勇者の帰還を喜び、武勇伝を催促する。

### ●PC2

かつて、ハイデルランドに渡ってきたころのラウレンツを思い出す。エングレイヴドだったころの彼は、純粋に海魔を倒したかったのだ。

### ●PC3

ヴァレンティンを彼の家族の元へ送り届ける。リンドはまず怒り、次に泣いて喜ぶだろう。

### ●PC4

ヴィクトル・ブルーハに報告する。ヴィクトルは竜を知るだけでなく生存の術を身につけて帰ってきたことに満足する。

### ●PC5

エステル・ベルクマンに報告する。闇が更なる闇を呼ぶことに、彼女は嘆息する。

エンディングを行う順序は 5→4→1→2→3 が一番美しくなるかもしれない。

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」

### ■プレイレポート

- ・2回のテストプレイの片方では、シルトシュラング出現前に真相に気付かれた。この場合ではサバイバルに注力できたため、問題はなかった。
- ・シルトシュラングと戦える場面が序盤の1シーンしかないことは事前に伝えていたため、どちらでも不満は出なかった。ただ、シルトシュラングそのものへの興味が増した PL はどちらでも見受けられた。
- ・リングルローゼの元ネタのウツボカズラの水は苦いらしい。
- ・あえてヴェヘールの鱗を購入しないという選択を取ったベテランの PL もいた。こちらの場合は出目もあってペナルティが大きく、その大きさに爆笑が起こるなど、とても楽しそうであった。
- ・フェルファントを総力を挙げて倒し、ついでにベリーまで入手した回もあった。どちらでも漂流ペナルティをほぼ打ち消すことができ、上限を超えて嬉しそうにしている PL もいた。
- ・シルトシュラングの財宝を横取りするというラウレンツの提案に、老獪な PC2 がたしなめる回もあった（かつて火竜ロヴレンドは留守中に財宝を盗まれ、街ひとつ焼き尽くしている）。作者としては痛いところを突かれた形だが、殺戮者であるラウレンツには関係のない話だった。ただ、この場合では想定とは異なり、PC2 とも完全に敵対した形になった。
- ・他方、ラウレンツを純粋に信じてくれた PC2 もおり、その際にはラウレンツを倒した後、シルトシュラングをいつか必ず倒す、と約束してくれ、非常にエモい展開となった。