

【ヴェヘールの潜む島】

■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った。広大なる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、そして忘れるな。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 リンカーネーション 【ヴェヘールの潜む島】

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、海路と陸路を整備し、アーレントやケルバーと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。

●ヴァレンティン・ガルバー (ステラ◎、34歳)

3年前、ラウレンツの出資した船の船長をしていた。剛毅で実直な海の男。

●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→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】