

# 【はだかのおうさま】

## 【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

### ●ストーリー

舞台は自由都市ケルバー。そこでは無辜の民が行方不明になるという事件が連続して起こっていた。

続く身寄りのない子供たちの増加、増える子供の徒弟、子供の好きな物が安くなりそれ以外が値上がりする。そして、領主であるマーリオンが童心に返ってしまう。ケルバーは未曾有の大混乱に落ちた。

ステラとしての素質に長けた少年、ヘンリック・ランガーブルクがその事件の中心にある。彼はふと、父親がやっている領主というものが煩わしい職務だと気づく。そしてこう考えた、どうせ煩わしいのならば、ぼくが国を作って、能無しを一人祭り上げて王にしてしまえばいい。ぼくは責任を背負うことなく、その王国で享乐的に過ごすのだ、と。

他方、天涯孤独の少年、アンガスはマーリオンに恋をする。彼は彼女の気を引きたいとヘンリックに打ち明けた。ヘンリックは決めた。「裸の王」に相応しい者を。ヘンリックはアンガスを操って子供たちのみのコミュニティを作り上げ、その頂点にアンガスを据えた。このままでは、ケルバーは子供だけの都市になり、早々に食い尽くされてしまう。

PCがマーリオンを助け、殺戮者をアンガスとヘンリックのどちらかを見極め、これを倒すことでシナリオ終了となる。

### ●アクトトレーラー

子供の頃は何もかもが輝いて、無限の未来があって、手の届かないことがもどかしかった。けれど子供はいつか大人になる。その変えられない事実を拒んだお伽噺がある。彼は永遠に子供であって、子供たちに多くの自由と楽しみ、そして残酷な現実を与えた。

ハイデルランドの玉座に王が絶えた時代。自由都市ケルバーにて。この冷竜の膝元で、聖痕者たちは幼い子供たちとえにしを結び、そして巻き込まれてゆく。これは、ある子供たちの物語。彼らにとってはすべからず真剣で、そして遊びだったのだ。

ブレイド・オブ・アルカナ リインカーネーション

【はだかのおうさま】

アルカナの刃よ、闇の鎖を打ち砕け！

### ●NPC 紹介

#### ◎“ガキ大将”アンガス (ウルフエン◎、11歳)

単細胞で短気なガキ大将。教会の孤児。根は義理堅く、認めた相手に対してはやたらと懐く。

移民のウルフエンの子であり、両親は帰ってこなかった。彼にとってヘンリックは手頃ないじめ相手だったが、同時にいなくてはならない友達になる。

彼はマーリオンに淡い恋心を抱いている。騎士団を作ろうとしたのも、彼女の気を引くためである。

#### ◎ヘンリック・ランガーブルク

(アングルス◎、9歳)

ランガーブルク城伯の次男。よくいじめられており、子供たちの輪の中では浮いている。

ケルバーの離宮に預けられているが、よく脱走しては町の子供と遊んでいる。自身の能力を隠すことを覚えている切れ者であるが、その行動は子供っぽい直情さや無邪気さがある。アンガスを傀儡として、自身の王国を作るため暗躍する。

## ●消費経験点

本シナリオは初期作成の PC を想定している。

## ●「悪徳と希望ルール」

本シナリオでは悪徳と希望ルールを採用する。可能なら『GoV』P10に目を通しておくこと。ただし、本シナリオのみの追加ルールもある。

## ●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。

## ●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。

## ●特記事項

PC は 12 歳以下の子供と大人が混ざっていることで、よりシナリオを楽しめるかもしれない。

# 【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：マーリオンの友人の大人

PC2：アンガスと友達になりたい子供

PC3：ヘンリックの教育係であった大人

PC4：巡回士

PC5：聖グラディウシア騎士団団員など

## ●ハンドアウト

### ◎PC1（保護者枠）

因縁：☆マーリオン／疑惑、庇護など

推奨アルカナ：コロナ

あなたはケルバー伯マーリオンに信頼されている。ある日、あなたは城教会のマリアンネ(『GoV』p121)に呼ばれた。彼女いわく、マーリオンの様子がおかしく、心と外見と同じになってしまったようだという。このままではケルバーの政にも影響が出るかもしれない。あなたは彼女たちを助けることにした。

【PS：マーリオンを元に戻す】

### ◎PC2（友人枠）

因縁：☆アンガス／不安、友情など

推奨アルカナ：アングルス

あなたがケルバーの孤児院に立ち寄った時、一人の孤児が気にかかった。彼は怒りっぽく、同じ孤児院の子供に大ケガを負わせかけた。あなたは彼の危うさが見ていられず、そのウルフエンの少年、アンガスに声をかけた。

【PS：アンガスと友達になる】

### ◎PC3（保護者枠）

因縁：◎ヘンリック・ランガーブルク／幼子など

推奨アルカナ：コロナやマーテルなど

二年前、あなたはランガーブルク家の次男ヘンリックの教育係として雇われていた。ようやく再会した時には、父である城伯の死と継承争いによって、九歳に見えないほどに擦れてやつれていた。それでも子供らしくあなたに懐く彼を見て、あなたは彼の力になり、以前のように見守りたいと思った。

【PS：ヘンリックを見守る】

### ◎PC4（巡回士枠）

因縁：☆ヴィクトル・ブルーハ／信頼など

推奨アルカナ：なし

あなたはいつもどおりヴィクトルに呼び出された。今回の事件は、ケルバーでの行方不明事件だ。それだけでなく、背後には邪悪な思惑が渦巻いているらしい。幸か不幸か、彼の勘が外れた試しはない。あなたは闇の鎖を狩るべく野に放たれた。

【PS：闇の鎖を打ち砕く】

### ◎PC5（グラディウシア枠）

因縁：☆闇の気配／脅威など

推奨アルカナ：なし

PC5 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。PC5 には政治がわからぬ。PC5 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 PC5 は村を出発し、野を越え山越え、十里はなれた此のケルバーの街（中略）（後略）

【PS：闇の鎖を打ち砕く】

## 【導入ステージ】

### ●シーン1：マスターシーン・琥珀色の初恋

・シーンプレイヤー：アンガス(PCは登場不可)

#### ・解説

まだまともだった時のマーリオンが、アンガスとヘンリックの遊びにつきあってあげたシーンである。ここでアンガスはマーリオンに恋し、ヘンリックはアンガスを利用できると確信した。

ここでは三人が仲良く遊んでいたこと、アンガスがマーリオンに恋をしたこと、このうちの誰かが殺戮者であることをほのめかすことが目的である。

#### ・描写

三人の子供たちが、木の上から沈みゆく夕日を眺めている。その中のひとり、マーリオンが豪華ではないが上質な絹の衣服、それを見るも無残に泥だらけにした少女が、誰に言うでもつぶやく(マーリオンのセリフを読み上げ、それにヘンリックのセリフを続ける)。同様に裕福な格好だったであろう少年も、立派な衣装をよれよれにさせて答える(その後アンガスのセリフを読み上げる)。少年の厚かましい言葉に、マーリオンはにっこりと微笑む。少年は頬を赤らませながら涙を指ですする。

楽しげな少年たちを包む琥珀色の光が、夜の闇に吸い込まれていく。一人の少年の口元が、闇の中でにやりと歪んだことに、気づく者はいなかった。

#### 【セリフ：マーリオン】

「ちょっと前まで、朝から晩までこうしていたのに。こんなに楽しいことがあったなんて、忘れていたわ」

#### 【セリフ：ヘンリック】

「ボクも。外で遊ぶなんて、考えたこともなかった」

#### 【セリフ：アンガス】

「だろ、だろ？ へへ、また来いよ。オレ様の二番目の子分にしてやるぜ」

「オレ、やるぜ。狼の牙騎士団、まずは三人からだ」

#### ・結末

子供たちの楽しい記憶は終わりを告げる。PCたちのシーンへ。

### ●シーン2：幼女マーリオン

・シーンプレイヤー：PC1(他のPCは登場不可)

#### ・解説

マリアンネからPC1に依頼を伝えると同時に、心が実年齢と同じくらいになってしまったマーリオンを見せつけるシーン。この異常は《新世界》によるもので、後の展開で明かすこととなる。

マーリオンが連行されたら、PCに「普段のマーリオンと比べてあまりにも行動が幼稚になったように見えるだろう」としっかり伝えること。

#### ・描写

あなたが城教会にやってくると、個室に通される。待っていたのはマリアンネ司祭だった。

(マリアンネとの話が落ち着いたら)部屋の外がどたばたと騒がしくなる。次の瞬間には窓からマーリオンが飛びこんでくる。服はずぶ濡れで、手には身丈の半分くらいの魚をわしづかみだ。

(マーリオンとPCの話が一段落したら)慌ただしく入ってきた家令が「マーリオン様、困ります！」といさめつつマーリオンを連れていく。

#### 【セリフ：マリアンネ】

「あらあら、よくいらしてくださいました。」

「(もう一度人目がないことを確認してから)実は、折り入ってお願いしたいことがあるのです」

「マーリオン様の様子がおかしいのです。執務を疎かにしたり、日が沈むまで帰ってこなかったり……。今は家令や召使いが走り回って何とかしておりますが、このままでは……」

「マーリオン様！ そんなずぶ濡れで……」

#### 【セリフ：マーリオン】

「マリアー！ あのねー、キルヘン川にこんな大きなさかなが来てたんだよ！」(びちびちびち)

(ここは何階だ？などとツッコミが入った)

「ディンくんは助けてもらったー！」

(窓から見えるトリエル湖から、もの言いたげなディングバウが座ってこっちを見ている)

(連行されながら)

「見つかった。PC1くん、またね！」

#### ・結末

PC1が調査に乗り出したら、シーン終了。

### ●シーン3：暴れん坊アンガス

・シーンプレイヤー：PC2(他のPCは登場不可)

#### ・解説

PC2がアンガスと出会うシーン。アンガスは一人で話せば簡単に心を開く。このシーンでPC2がアンガスと友達になる展開を想定している。

もしここでアンガスがPC2を認めなくても、PC2が何度か気かければアンガスは心を開く。彼の尊大な口調は、寂しさの裏返しなのだ。

#### ・描写

あなたが孤児院で用事を済ませると、食堂で皿が割れるような大きな音がする。そこへ向かうと、一人のウルフェンの子供が、獣相を露わにしながらかれ狂っている。すぐに修道士に取り押さえられるが、周りの大人も子供も、またあいつか、という反応をしている。マリアンネが立ち合わせてあなたに事情を話してくれる。

アンガスはしばらく時間が置かれると獣相を収めて落ち着く。

#### 【セリフ：マリアンネ】

「ごめんなさいね……怪我はなかった？」

「あの子、アンガスというのだけれど、戦場からやってきたの。とてもせっかちで短気な子で……おまけに力の強い狼人の仔。みんな、近寄ろうともしないのよ」

「私たちには心を開いてくれなくて……どうしてあげたらいいか、分からないの」

(PCがアンガスと話したいなどといったなら)

「そうね……あなたなら年も近いし……。どうか、あの子と友達になってくれないかしら」

#### 【セリフ：アンガス】

「なんだよ、おまえ。おまえには関係ないだろ」  
(喧嘩した理由聞かれた)

「あいつが、オレのことを、人殺しの仔だって」  
(アンガスがPC2を信頼できると思ったなら)

「おまえ、他の奴とは違うんだな。へっ、オレの子分でいいなら、してやるぜ」

(子分?)

「へへへ、オレには子分が何人もいるんだぜ」

「ついてこいよ。オレの騎士団に案内してやる」

#### ・結末

PC2がアンガスと友達になったなら、シーン終了。

### ●シーン4：頬のこけた少年ヘンリック

・シーンプレイヤー：PC3

#### ・解説

描写1ではPC3とヘンリックの出会い、描写2では再会した時の変貌を描く。ここではPC3がヘンリックに同情的になることを想定している。

#### ・描写1：ラングーブルク領の城

あなたがテーブルマナーなどの教育をを任されたのは、七歳の少年だった。家政婦に通されたヘンリックの部屋中には玩具と人形と、意味も取れない落書きを散らばっている。ヘンリックは散らかった部屋の中で、人形を抱き、窓の外を見つめていた。

#### 【セリフ：ヘンリック】

(家政婦の顔をじっと見つめ、そのままPC3を怯えたように上目使いで見る)

「……ヘンリック・ラングーブルク」

(慣れてきたら、またPC3が困っているなら)

「おじさん(お婆さん)は、何をしている人なの？」

(話をしてあげたなら)

「へえ……すごいね。いいなあ。もっと、お話が聞きたい」

(PC3この描写の終わりに)

「(窓の外の街並みを見つめ) おとうさんも、ああいうののために頑張ってるの？」

「ふうん……。あそこの人も、もっと小さいああいうののために頑張ってるんだろうね」

(ここでPLに詳しく、「彼にとっては、この城が世界全てなのだ」と伝えてもよい)

#### ・描写2：ケルバーの離宮

あなたが離宮で再会した彼は、もうあなたなど必要ないかもしれない、と思うほど成長していた。むしろ、そのやつれてすれた顔には心配になるほどだ。それでも身体も声もまだ子供で、彼はあどけなくあなたに甘えてくる。

#### 【セリフ：ヘンリック】

「あ……久しぶり。PC3」

「もう、二年も前だっけ。あれから、色々あったよ。弟は死んじゃったし……。結局、ラングーブルク城伯はいとこが継ぐことになったみたい」

「だから、ぼくはもう用無しだっけ。ぼくはこれ

からずっと、ケルバーにいるんでしょ」

「でも、そんなことはいいや。会いたかったよ、PC3。……今度はいつまでいるの？」

・結末

PC3 がヘンリックとしばらく共にいることを選んだのなら、シーン終了。

## ●シーン5：秩序の猟犬

・シーンプレイヤー：PC4

・解説

PC4 がヴィクトルから依頼を受けるシーン。

・描写

あなたが執務室を訪れると、いつも通りの獣相で彼は迎え入れた。

### 【セリフ：ヴィクトル】

「来たか、PC4」

「早速だが仕事の話だ。ケルバー、あの自由都市で今、何人もの人間が行方不明になっている」

「無論、ただそれだけならばお前の出る幕じゃあない。俺の言っている意味が分かるな」

「今、ケルバーには邪悪な思惑が渦巻いている。俺らには想像もつかない、な。行ってくれるな」

(同意した)

「おまえならそう言ってくれると思っていた。現地に到着したら支部に行け。エドが詳しい情報をくれるはずだ。期待しているぞ」

(最後に)

「ではゆけ、俺の猟犬よ。闇の鎖を逃すな」

・結末

PC4 がケルバーに向かったらシーン終了。

## ●シーン6：聖女の剣

・シーンプレイヤー：PC5

・解説

エステルは PC5 をまた驚かそうとして、それが終わるとさっさと使命の話をする。

・描写

呼び出しに応じて現れたあなたは、部屋の隅に向こうを向いて座っている人影を見つける。声をかけようとする、その人影は力なく床に崩れ落ち、床にはおびただしい血溜まりが広がっていく。

その顔は渾身の無念の表情のエステルだ。彼女は PC5 の反応を確かめると、すっと元通り立ち上がって何事もなかったかのように話始める。

### 【セリフ：エステル】

「ふむ、この演出は団員にとってはむしろ見慣れたものだったようですね。新しい演出を考えねば」

「本題です。あの自由都市、ケルバーに闇の気配が渦巻いている、そう同志からの連絡がありました。

その連絡を最後に、その同士は消息を絶ちました」

「行ってくれますね、PC5」

・結末

PC5 がケルバーに向かったらシーン終了。

## 【展開ステージ】

### ■展開ステージ開始時の処理

- ・悪徳値を公表する。悪徳値はPC人数×3である。悪徳シーンは連続して発生するが、PCが望むのならばその合間にPCの間で会話シーンなどを行うことができる。
- ・対決ステージの開始条件は、次のいずれか。
  - 「悪徳シーンが3シーン行われた後、PCが任意で対決ステージに移行することを選んだ」
  - 「(GMの設定する) 時間制限を越えた」
  - 「殺戮者を見抜き、危害を加えようとした」
- ・必要ならば、「悪徳と希望ルール」の本シナリオにおけるアクトルールによる変更点(後述)をここでPLに知らせてもよい。

### ●シーン7：多すぎる失踪者

- ・シーンプレイヤー：PC4
- ・発生条件：展開ステージが始まった
- ・解説

PC4が禿鷲の巢ケルバー支部に現状を尋ねに行くシーン。このシーンは合流しやすいポイントなので、PC5などに合流を促してもよい。エドは行方不明になった人間のリストを見せてくれる。数は届けがあっただけで二週間の間に六人である。

#### ・描写

あなたが禿鷲の巢ケルバー支部を訪れると、窓口係の事務員、エド(『GoV』p121)が対応する。

#### 【セリフ：エド】

「お待ちしておりました、PC4さん。僕はエトヴィーン・ネッガー、エドと呼んでください」

「大まかにはヴィクトルさんから聞いていると思いますが……これが被害状況です」

(リストを見せる)

「行方不明だけでこれだけです。おそらく届出がないものも含めれば、もっといるとは思いますが……。これはこの支部でも捜索を始めています。市民は『納税の時期が近いからじゃないか』などと噂しています」

「一度、ヴィクトルさんからの応援は断ったのですが、あなたが居て下さると心強いのはもちろんです。一緒に捜査をお願いします」

#### ・結末

PC5が詳しい情報収集へ向かったらシーン終了。

### ●シーン8：子供だけの騎士団

- ・シーンプレイヤー：PC1(PC3は登場不可)
- ・発生条件：シーン7を行ったら、発生可能
- ・解説

PC1がマーリオンから詳しい事情を聞こうとするシーン。しかしマーリオンは遊びに行くといつてきかず、そのままアンガス一味と接触する。

PC3は次のシーンでヘンリックが離宮を抜け出していることに驚いてほしいため、登場不可。

なお、数字は会話の順番である。

#### ・描写1

あなたが出直すと、着替えたマーリオンが出迎えてくれる。しかし彼女は、相変わらず話を聞いてくれない。

#### 【セリフ：マーリオン】

「あー、またあったね、PC1さん！ わたしに会いに来てくれたの？」

「ね、ね、遊び行かない？ 一緒に遊ぼうよ！」  
(止めたり説教したりしようとした)

「難しい話？ もうマリアに耳にタコができるくらい聞いたよ。じゃあね！」(窓から飛び出す)

#### ・描写2

マーリオンに連れられ、または追いかけて街に行くと、町はずれにウルフェン◎の少年(アンガス)に連れられた子供たちの一団が待っている。数にして十人は超えているだろう。

PCは【共感】判定か〔知覚〕を1回ずつ行っても良い。それぞれで分かることは若干異なるが、そこまで重要な情報ではない。

【共感】：アンガスに従う子供たちの顔には時折、恐怖の表情が現れる。

〔知覚〕：子供たち全員に殴られたり引っかかれた傷痕がいくつもあることに気付く。

#### 【セリフ：マーリオン】

「アンガス！ おまたせ！」

① 「ごめんごめん。えへへ、とったおさかな、マリ

アに見せたくて」

③「PC1は友達なんだ、混ぜてもらえない？」

【セリフ：アンガス】

「遅いぞ！ 急に帰りやがって……」

②「まだそんなことを言ってるのか！ それに、  
おい、そいつ(PC1のこと)はなんだ！？」

④「大人はダメだ！」

⑥「ヘンリック、まだんなこと言ってるのか！」  
(最後に、PC1に向けて)

「お前ら大人はいいよな！ オレらにはあれこれ指図するくせに、自分らは平然と好き放題してるんだからな！ 行こうぜお前ら！」

【セリフ：ヘンリック】

⑤「アンガスくん、そんなに強くいわなくても」

⑦「ひっ、ご、ごめん……」

・結末

アンガスは捨て台詞を吐いて立ち去る。マーリオンもそれについていく。追いかけてようとしても子供たちの一団が阻んでしまう(この後アンガスたちに会えないという意味でなく、ただの演出)。

## ●シーン9：入団試験

・シーンプレイヤー：PC3

・発生条件：シーン8を行った後、発生可能

・解説

描写1ではPC3が離宮を抜け出したことに気が付き、探しに行くこととなる。描写2でヘンリックを探し当てると、アンガスに危ない遊び(入団試験として、川の中洲にある石を拾ってくる)をさせられているところを目撃する。それに対してPC3が何らかのアクションを取ることを想定している。

アンガスから入団試験であることを聞くには、大人のPCであれば〔交渉〕判定が必要。子供であれば教えてもらえ、他の団員全員がこのテストを受けていると分かる。また、子供のPCも同様に入団試験を受けられる。判定に失敗しても、ヘンリックが入団できたことを心から喜んでいることが分かる。

ヘンリックは助けられずとも自力で泳ぎつけるが、もしPCがこれを助けてしまうと正式には入団できないことになる。なので、PCにはそのことを伝えたくて、隠密判定などを求めてバレないよ

うに助けさせるといいかもしれない。

なお、特に描写されないが、描写2ではマーリオンもついてきており、ハラハラしている。マーリオンはアンガスによってこの試験を免除されているが、もしやることになれば、白竜の加護で水面を歩くことが可能なので何ら障害にならない。

・描写1

あなたがまたヘンリックの部屋を訪ねると、窓が開いて、冷たい風にカーテンがそよいでいる。ヘンリックが隠れられる場所も形跡もなく、何が起こったかは火を見るより明らかだ。

・描写2

あなたはキルヘン川で遊んでいる子供たちの中の一団に、ヘンリックが混ざっていることに気付く。ヘンリックは彼の背丈ほどもある川の中で、今にも溺れそうにあっぷあっぷしている。

【セリフ：ヘンリック】

(泳ぎ着いて)

「あ、アンガス……ほら、取ってきたよ……！」

(手の中のきれいな石英の石ころを差し出す)

(PC3がどうしてこんなことをしたのか聞いた)

「ぼく、アンガスくんの、一番目の子分だから」

(アンガスは友達なのかたずねた)

「どうかな……両方がそう思っているものかな」

※GM向け註：『自分は思っていない』という意味  
(危険な行動をいさめた)

「このまま大人になっても、楽しいことはあるの」

【セリフ：アンガス】

「はははは！ やったじゃねえか、ヘンリック！

いいぜ、これでお前もようやくオレの仲間だ！

大人の手下じゃねえって信じてやるよ！」

(PC2など子供のPCがたずねたなら)

「実はな、あの中洲のきれいな石を拾ってこれたら、オレの狼の牙騎士団に入れてやるんだ。おまえもやってみるか？」

(PC1がマーリオンもやったのか聞いたなら)

「あ、あいつはいいんだよ！」(そっぽを向いて)

・結末

ヘンリックがアンガスに認められた。悪徳シーンへ。

## 【悪徳シーン】

- ・ここからは「悪徳と希望ルール」による悪徳シーンとなる。その前にシーン9を受けて、アンガスと話すシーンや、ヘンリックに言い含めるシーン、PCの間で情報交換などを行いたい場合は先に行ってもらおうこと。悪徳シーンの後では困難になることがある。
- ・アクトルールとして、次の修正を加える。
  1. 「シーンの演出」中に「適切な対処」を行うことができるのは、シーンに登場しているPCのみ
  2. シーンへの登場の有無にかかわらず、PC全員が「悪徳判定」を行うことができ、悪徳値を減少させられる
- ・目安として、悪徳シーンひとつひとつの間で三日間が過ぎていと伝えること。悪徳シーンは基本的に連続して行うが、間でPCたちが会話するシーンを挟んでも良い。
- ・PCに自発的に教える必要はないが、悪徳シーンを起こすたびにアンガスの配下と町にいる子供たちは増えてゆく。どこかで演出するとよいだろう。

### ●シーン10：悪徳シーン1・人さらい

- ・シーンプレイヤー：PC4
- ・発生条件：シーン9を行った後なら、いつでも
- ・解説

操られた子供によって、街の大人がさらわれそうになる。適切に対処するためには、〔運動〕やその他適切だと思う技能を提案してもらって、判定してもらおう。適切に対処できたのなら、連れ去られそうになった二十代後半の女性を助けることができる。

子供たちはいくらでも替えのいるエキストラであり、彼らを捕えても事態は解決しない。子供たちは「街外れの三本杉」のところへ大人を連れてこい、と言われただけで、詳細は全く知らない。

望むのなら、その場所へ調査に向かうシーンを作ってもよい。杉の根元には黒い袋に入れられた大人が積まれており、その近くは河である。川の下流では何人もの大人の死体がみつかるといえる。
- ・描写

あなたは女性の叫び声を聞いて、そちらへ駆け

つける。黒いフードをかぶった、小さな人影五つが、布をかぶせた長い何かを抱えて走り去ろうとする。これは【悪徳】である。

黒いフードをかぶった人影は、みな十歳になるかならないか程度の子供たちだ。

#### 【セリフ：少年少女たち】

「大人たちはいらなくて聞いたんだ！」

「そうだそうだ！」

「ぼくらはいいことをしてるんだぞ！」

「そう聞いたんだ！」

「大人はやっぱり汚い！」「大人はいらない！」

#### ・結末

行方不明事件の犯人は、子供であるらしい。首魁を探し出すべくPCが動き出したら、シーン終了。次のシナリオの目的を公開すること。

### ■シナリオの目的：

「ケルバーを蝕む殺戮者を倒せ」

### ●シーン11：悪徳シーン2・お菓子免税

- ・シーンプレイヤー：PC1
- ・発生条件：悪徳シーン1を行った後、いつでも
- ・解説

マーリオンが突然、政令を発表する。市民あらゆる物品の過剰な増税を課し、ギルドには一定数の10歳以下の徒弟を雇う義務を課す。増税には、お菓子や玩具などは含まれていない。このとんでもないお触れをPC1が後始末することを想定している。

事態を適切に対処するには、〔交渉〕、〔事情通〕で後始末を行う。対処出来たら、PCはマーリオンに何か致命的な異常があることを確信できる。

マーリオンがこうなった理由は〔交渉〕や〔事情通〕で調べることができる。判定に成功すれば、殺戮者の《新世界》で傀儡にされており、この支配は殺戮者を倒すことで解除されることが分かる。このマーリオンの異常を調べるのは、別のシーンに分けてもよい。
- ・描写

あなたがある日、広場にやってくると、見慣れ

ない揭示とそれを読みあげる者がいる。上記の新しい条例を公表する。城教会に行き確かめると、マーリオンが家令など配下に黙って突然、発令させたものだ。これは【悪徳】である。

#### 【セリフ：マーリオン】

「あれ……どうしたのそんなに慌てて」  
「ふふ、いいでしょ。みんな喜ぶと思うの」  
(どうしてこんなことを)  
「アングスくんがね、こういう決まりがあったらいいっていうから、皆を驚かせてあげたくて」  
(適切に対処した)  
「ええー、やめちゃうの？ いいアイデアだと思ったんだけどなあ……しょんぼり」

#### ・結末

マーリオンを元に戻すべく PC が動き始めたら、シーンを終了する。

### ●シーン 12：悪徳シーン 3・幼きクーデター

・シーンプレイヤー：PC2

・発生条件：悪徳シーン 2 を行った後、いつでも

#### ・解説

身寄りのない子供の移民が増加する。アングスが無数の子供たちを率いて、「大人どもを追い出せ！」と責め立て始める。そして、アングスの号令でケルバーの大人を全て叩き出そうとする。適切に対処するためには、[交渉] や何らかの攻撃に用いられる判定でよい。判定に成功すれば、所詮は烏合の衆であるため、子供たちは蜘蛛の子を散らしたように退散する。

#### ・描写

あなたたちは、広場から聞こえる怒号に広場に集まる。彼らは示し合わせたように大量の子供たちが集まり、口々に叫んでいる。「大人なんて出ていけ！」  
そして、貴族然とした少年が精一杯声を張り上げ、「ちゅうもーく！」と叫ぶ。すると肩車された一人のウルフエンの少年が、獣相をあらわに吠えるように号令を出す。子供たちは散り散りに、町中に散っていく。ケルバーの美しい街並みを蹂躪するために。

これは【悪徳】である。

#### 【セリフ：アングス】

「さあ、おまえら！ 大人を追い出せえ！」  
「オレたちのための国にするんだあ！」

(適切に対処した)

「おっおい、おまえらどこに行く！ オレの命令がきけねえつつうのか！ ぶっとばしてやるぞ！」

「くっ、くそっ。覚えてやがれえ！」

#### ・結末

子供たちのクーデターは呆気なく終わる。シーン 13 を行うこと。ただし、シーン 13 を行うと連鎖的に対決ステージに移行することを伝えておくこと。

### ●シーン 13：狼少年の後悔

・シーンプレイヤー：PC2

・発生条件：悪徳シーンがすべて終了後、いつでも

#### ・解説

クーデターの失敗で憔悴しきったアングスを、PC2 が説得するシーン。アングスはヘンリックにそそのかされただけなので、PC2 がちゃんと謝るようにいえば、それを素直に受け入れる。

#### ・描写

アングスは川沿いのニレの樹の上に一人で腰かけている。アングスがあなたを見つけると、疲れたように視線を向ける

#### 【セリフ：アングス】

「なんだ、てめえか……」

(なんでこんなことを)

「うるせえ！ オレは……クソッ、どうしてうまくいかねえんだ。子分どもも、あの失敗で何も言うことを聞いてくれねえ」

「ヘンリックの野郎、必ずうまくいって言ってやがったのに。何もかもがうまくいったのに」

「オレたちだけのケルバーにするつもりだったんだ。できると思ったんだ。なのに、みんないなくなっちゃった」

「……なあ PC2。オマエも、オマエもオレを捨ててどっかいくのか？」

※ここで PL に、「彼は戦場で生まれ、戦場で拾われて孤児院に入った。つまり両親は……」と伝える。

「なあ、オレ、どうしたらいいのかな？」

(ちゃんと諭してくれたなら)

「くそったれ、そんな、そんなこと……わかったよ。」

オレ、そうしたら、いいんだな。わかった。きちんと、オトシマエっての、つけるよ」

「PC2。その……また、“家”で待っててくれよな」

・結末

アンガスはヘンリックに計画の中止を持ちかける。

●シーン 14：マスターシーン 2・偽りの友情

・シーンプレイヤー：アンガス

・発生条件：シーン 13 の直後

・解説

アンガスがヘンリックに、計画の中止をもちかける。ヘンリックが本性を露わにし、《紋章》を使用してアンガスを含む子供たちを完全な支配下に置く。

演出的には、悪徳値を下げることで支配力の下がった〈恐怖の忠義〉をより強固にした形になる。

なお PL には、殺戮者を倒せばマーリオンと子供たちどちらの支配も解除されること、トループは倒された時に「壊滅する」のであって死亡するとは書かれていないので、生死は PC が選べることを伝えること。

・描写

夕日の沈みかけた折、ニレの樹の根本に、ヘンリックがやってくる。アンガスは樹から降りて、ぶつぶつと話し始める。

アンガスから計画の中止を持ちかけられると、ヘンリックは口角を釣り上げ、心底おかしくてたまらないといった哄笑の声を上げる。その口調は突然と朗々となり、吃音もおどおどとした態度も全て消え失せる。

【セリフ：アンガス】

「なあ、ヘンリック。……もうこんなこと、やめにしねえか」

「そりゃあよ、オレは大人なんて嫌いさ。だけど…  
…やっぱ、ちげえよ、こんなやり方。もっとさ、できることがあると思うんだ。オレとオマエなら、さ」

「な、だから。オマエは、オレの……友達、だよな？」

(ヘンリックの変貌を見て)

「ど、どうしたんだよ、オマエ……？」

【セリフ：ヘンリック】

「……ぷっ、あはは、あははははは！ ねえアンガス。何言ってるんだい、騎士団を作るって言い出したのは君じゃないか」

「ボクはそれに乗った。ボクがどれだけ力を貸したか——わかっているんだろうね？」

「回収できない投資は無駄になる。ボクに無駄なんて二文字はない。ふん、君のような能無しには、これこそ無駄な説教か。いいだろう、分かりやすく教えてあげるよ」

「君は、下僕のことを、友達と呼ぶのかい？」

(《紋章》を使用)

・結末

友情の破断。対決ステージに移行する。

## 【対決ステージ】

### ●シーン 15：ステラ

・シーンプレイヤー：PC3

・発生条件：シーン 14 の直後

#### ・解説

ヘンリックは子供たちのトループを従え、PC に戦いを挑む。この戦闘では、トループを倒す必要はない。ヘンリックが力尽きれば戦闘終了となる。

#### ・描写

広場にまた子供たちが集まっている。だが、以前とはまるで様子が異なる。剣や棒を握りしめ、一様に幽鬼のような表情で人々を痛めつけ始めている。

その子供たちの中心に、アンガスとヘンリックが（城教会に軟禁するなど対策されていなければマーリオンも）いる。アンガスは同様に意志を失ったかのように青い顔で、歯を鳴らしながらロングソードを握りしめている。

#### 【セリフ：ヘンリック】

「控えよ、お前達は今、アンガス王の御前に立っているのだ！ このケルバーを手始めに、ハイデルランドの動乱を治められる方であらせられるぞ！」

「くっくっく……分かるか、愚民ども。この無様な王を、よく目に焼き付けておきなよ」

「王や領主など、割に合わぬものじゃあないかい。責任と気苦労ばかり……なら、こんな無能の王がいいと思わないかい？」

「ボクはその横で、ボクの望む世界を享受する。それこそが真の強者のあり方さ」

「さあ、どいてもらおうか！ そこはぼく『ら』の覇道が通る道なんだからね！」

(PC1 へ、マーリオンについて)

「ああ、彼女かい？ こんな便利な魔法のカード、手放せるわけじゃないか」

(PC1 がコロナだった時に)

「ああそういえば。聞き忘れていたね、なぜ君はいまだにその地位にいる？ 得られるものなんてかすかでしかないのに」

(PC2 へ、アンガスについて)

「どうしてこの無能にそこまでこだわるんだい？ なんとというお人好しだ」

(PC3 へ)

「言ったとおりだ。ぼくはステラとして生きる。父上のように誰かのツケを払う気はさらさらない！」

(PC4 へ)

「犬め、意志を持たぬ者にボクの道は阻めないよ」  
(倒された)

「馬鹿な……！ ありえない……！」

#### ・結末

ヘンリックが力尽きたなら、聖痕の解放シーンへ。

### ●シーン 16：聖痕の解放

・シーンプレイヤー：PC2

・発生条件：シーン 15 の直後

#### ・解説

聖痕の解放が起こる。ヘンリックのもつ聖痕の数は、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。

#### ・描写

王の器さえ備えた、幼きステラは倒れた。

#### 【セリフ：ヘンリック】

(PC1 がコロナなら)

「忘るるな、貴方のような無欲で高潔なコロナが、才能に恵まれぬコロナを殺してきたということを」

(PC3 へ)「僕は、落第だね……。さよなら」

(アンガスへ)「君は、まったく大馬鹿者だね」

(闇の鎖にからめとられていく)

#### 【セリフ：アンガス】

「ヘンリック！ 行くな！」(手を伸ばす)

#### ・結末

幼い殺戮者は永遠の闇に縛られて消えた。終局ステージに移行せよ。

## 【敵データ：シーン 18（初期作成用）】

### ヘンリック・ランガーブルク

#### ◆データ

コロナ=アングルス=ステラ

#### ●能力値・技能

体格：9 反射：9 共感：24 知性：12 希望：13

HP：103 AP：15（武器・防具・特技修正済み）

〔交渉〕3〔軽武器〕3〔回避〕2

#### ●装備

武器：ケルバーソード〔軽武器〕（特技適用済み）

攻撃力：S+16 防御値：6 射程：至近

防具：ドミノ、ガードローブ（特技適用済み）、  
旅の手袋、旅の靴

合計：S11/P11/C9

#### ●特技データ

・戦闘開始時

〈無限の生命〉3：自身の最大・現在 HP+悪徳値×3

・セットアッププロセス：【軍神の御言葉】

〈†軍神〉3 〈予兆〉3 〈鼓舞〉3 代償：H2

効果：対象は自身を除くシーン（選択）。

あらゆる判定のクリティカル値+1、  
リアクションの判定のクリティカル値に+1、  
APに+6する。3回まで使える。

※トループがいなくなったら、〈鼓舞〉を抜いて  
自分自身にかける（AP+6がなくなる）。

・メジャーアクション：【突撃命令】

〈栄光の道〉〈†指揮〉2 〈激励〉〈†力の声〉3

技能：〔交渉〕3 代償：なし 射程：20m

判定値：13 クリティカル値：1 対象：4体

効果：判定ダイス4個。

メジャーアクションのクリティカル値+1。  
次に与えるダメージ+10（クリティカルで+15）。

・ダメージロール直前（1ラウンド1回まで）

〈輝く花〉3：ダメージを+9する（自身不可）。

・判定直後（1シーン1回まで）

〈†運命の微笑み〉：判定ダイス1個の出目-1。

・クリティカルした直後（1アクト3回まで）

〈†勝利の星〉：ダメージ+2D10。

・常時（適用済み）

〈伝家の宝刀〉3 〈伝家の鎧〉3 〈奮起〉1

〈恐怖への忠義〉1 〈暴虐の牙〉1 〈殺戮の魂〉5

#### ●聖痕（15個）

■新世界 ■紋章 活性化 天真

紋章 紋章 再生 拡大

絶対攻撃 死神の手 真名 無敵防御

制裁 爆破 戦鬼

※PCが4人の場合は《戦鬼》と《爆破》、PCが3人の場合はさらに《無敵防御》と《制裁》を削除する。

### 恐怖に支配された子供たち

#### ◆データ

レベル：4（アングルス・トループ）

#### ●能力値・技能

体格：12 反射：10 共感：13 知性：11 希望：13

HP：20 AP：8→14（【軍神の御言葉】による）

〔重武器〕3〔回避〕2

#### ●装備

トループAの武器：ロングソード〔重武器〕

攻撃力：S+7 防御値：3 射程：至近

トループBの武器：バトルスタッフ〔重武器〕

攻撃力：C+7 防御値：4 射程：至近

防具：ドミノ、ガードローブ、旅の手袋、旅の靴

合計：S5/P5/C3

#### ●特技データ

・常時

〈剛力〉1 〈奮起〉1：適用済み

・メジャーアクション（サポート適用済み）

〔重武器〕3：判定値12、クリティカル値3。

ダメージ：S/C+17+4D10（《紋章》適用済み）

・リアクション（サポート適用済み）

〔回避〕2：判定値10、クリティカル値2。

## ●戦闘配置

ヘンリックが1エンゲージ、そこから5mずつ離れて、トループAが2体とトループBが2体、それぞれ別エンゲージ。そこからさらに5m離れてPCが1エンゲージ。

## ●戦闘プラン

戦闘開始時に《紋章》を使用し、自身とトループのダメージを3D10点増加させる。次のラウンド以後もあれば《紋章》を使用する。

ヘンリックはセットアップで【軍神の御言葉】、メジャーで【突撃命令】をするのみで、攻撃はトループに行わせる。

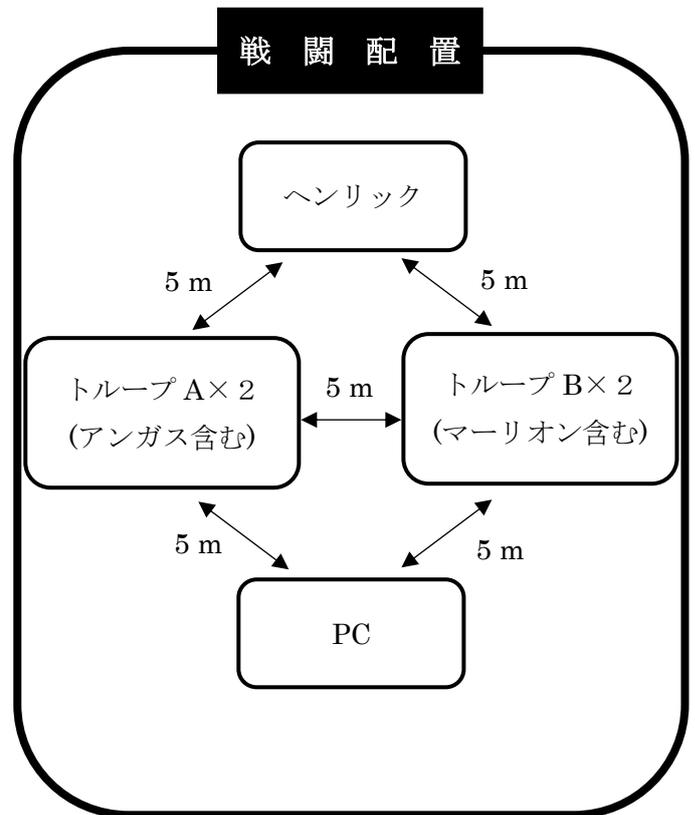
最初のラウンドでは、【突撃命令】の直後に《絶対攻撃》を使用してトループに攻撃させる。この攻撃に〈†勝利の星〉を使用する。

トループの攻撃がクリティカルするのに出目が1足りない時に〈†運命の微笑み〉を使い、トループの攻撃がクリティカルしたら〈†勝利の星〉を使用してダメージを増加する。クリティカルせずに命中したら〈輝く花〉を使用してダメージを増加する。

トループが各個撃破されるのは放置する。一度に複数倒されるなら《真名》や《無敵防御》の奇跡で守る。

トループが全滅したなら、《再生》の対象を《拡大》で増やし、可能な限り全て蘇生する。

再びトループが全滅してしまったら、ケルバーソードを抜いて素殴りし、当たったら《死神の手》。



## 【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

元に戻ったマーリオンを話す。彼女は迷惑をかけたことを謝りつつも、童心に戻った日々は、決して悪いものではなかったと語る。

### ●PC2

アンガスと話す。彼にとってヘンリックとマーリオンは最初の友達だった。ヘンリックに頼り切りで、彼の力にはなれなかったことを彼は悔やむ。

アンガスのマーリオンへの恋は終わっていない。

### ●PC3

二年前は、ヘンリックも邪気のない幼子だった。墓にかける言葉はあるか。

### ●PC4

ヴィクトルに報告する。ウルフエンの少年の起こした事件に、ヴィクトルはいつになく憂えた表情を返すだろう。そこに立っていたのは自分かもしれない、と。

### ●PC5

次の闇の気配を追う。

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

- ・オープニングでのマーリオンの突然の幼女っぷりに多くの PL が爆笑していた。特に、前世であるリザベートを知っている人はなおさらである。
- ・余談だが、3rd の頃、りざべーとさんじゅうきゅうさいは生年を偽って年齢を 10 歳サバを読んでいた。
- ・PC1 にガチガチのコロナが入り、何度もマーリオンのわがままっぷりに頭を抱えていた。それとは別に、ヘンリックからの「なぜコロナにしがみつく？」という問いには「貴殿には分かるまい。利益でなく責務のために戦わざるを得ないコロナなど」とカッコいい答えを返すなど、まさにコロナだからこそという演出も見ることができた。
- ・PC2 には永遠の子供（フィニス＝アングルス）が入り、子供としてアンガスと意気投合して遊びつつも、最後には「やっちゃダメなこともある。一緒に行つてあげるから、ごめんなさいしような？」と永生者として諭すなど、うまい立ち回りをみせてくれた。
- ・悪徳と希望ルールの変更は作者のプレイグループで普通に運用されていたものである。というのは、本来は悪徳判定を行うために PC 全員がシーンに登場せねばならず、悪徳の鎖とシーン登場の鎖を渡しまくることが煩雑だったり、一言もしゃべらないのにシーンに登場しなければならなくなることに難色を示す PL が多かったためである。
- ・エンディングでは、アンガスにマーリオンに本音で告白するように促すなど、とても甘酸っぱい幕引きとなった。そこでは、マーリオンに「私とケルバーを守るくらいの力がある？」とたずねられ、アンガスは「オレ、戦士になるぜ。白竜の騎士になってやる！」と自分のウルフエンの力の使い方を見出していた。彼はあるいは、マーリオンに頼られる立派なウルフエンの戦士になるかもしれない。
- ・総じて、テストプレイで PC に大人と子供が適度な数で混ざっていることが重要だった。子供の意見、保護者の意見が入り混じることで、アクトは大いに盛り上がった。