

【はだかのおうさま】

■アクトトレーラー

子供の頃は何かかもが輝いて、無限の未来があつて、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つて、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。

● 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。

●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】