



アサルトエンジンシナリオ⑩『希望を吸うモノ』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ:天騎士鯖、藤貴浩 / イラスト:睦屋半風

■本シナリオについて

- ・プレイヤーの人数:4~5人
- ・キャラクターレベル:2
- ・所要時間:約3~4時間
- ・使用キャラクター:2レベルのキャラクターを作成
(初期所持金に+400シルバーして、アイテムを購入してください)

■あらすじ

PCたちが、休校日にマリアベルの授業を受け、昼にランチをしているとベルトラン男爵の使いの者からマリアベルにクエストの依頼が入る。マリアベルは、その依頼を受けると目の前のPCたちに、ベルトラン男爵の屋敷で話を聞いてくるよう命じる。

ベルトラン男爵の屋敷で依頼内容を詳しく確認すると、どうやら領内のバレジ村に送った徴税官タクスをはじめ、その調査に派遣した部下たちも戻ってこないというのだ。

バレジ村の近くには、ハイランダーであったベルトランの祖父が倒したモルフが根城にしていた遺跡があり、またそこには人の生命力を吸い取り、クリーチャーを生産するアーティファクト「インキュベーター」が存在する。

ベルトランは改めて、PCたちにバレジ村と近くの遺跡の調査を依頼する。

バレジ村に向ったPCたちは、途中橋を落とされた断崖に行く手を遮られるトラブルにみまわれるも、なんとか村に到着する。

村では、放心状態のまま立ち尽くす村人たちと、その中で唯一被害を免れた少女に出会う。シレーンと名乗るその少女が村に起きた惨状を話す。

どうやら、遺跡の見張りをしていた一人の少年がモルフとなり、インキュベーターを使い村人からクリーチャーを生産している事と、タクスやベルトランの部下たちも捕まってしまった事がわかる。

途中、村へとやってきたクリーチャーたちを撃退したPCたちは、遺跡の中に入り、そこでモルフとなりクリーチャー生産の実験を繰り返す村の少年ロクスと対峙する。

遺跡の中に囚われた人々を救う為、モルフや生産されたクリーチャーと戦うPCたちは、これを倒し、無事囚われた人々を救うのだった。

■舞台・NPC 解説

・バレジ村

アカデミアの北方、カルロ＝ベルトラン男爵領内にある、人口100名にも満たない、山間の村。ベルトラン男爵の屋敷からは徒歩で1日半、馬で半日程度の距離にある。

・マリアベル・フィッシャー（「ワールドガイド」参照）

・カルロ・ベルトラン男爵（男/52歳）

「私は、領民の為に成すべき事をしたい」

ロマンスグレーの渋い紳士でやや細身。人柄も良く、領内での民からの評判は良い。祖父はハイランダーであったが、カルロ自身は普通の人間。

・タクス（男/40歳）

「そういう事でしたら、一ヶ月だけ待ちましょう」

ベルトラン男爵領内の徴税官。頑固な一面もあるが、仕事にはまじめな男。

・ロクス（男/15歳）

「ねえ、それからどうなったの？」

バレジ村の少年。

好奇心が旺盛で、村の大人や、たまにやって来る旅人などから、色々な話を聞いたがる。

その性格から、遺跡の中にも興味を示すが、根は臆病な性格で、大人びた事を口にするも、大人の言う事に逆らおうとはしない。



・シレーン（女/15歳）

「もう！ ロクスったらまた盗み聞きしてる！」

バレジ村の少女。

ロクスとは幼馴染で、年齢は同じであるが姉のように振舞っている。

■シナリオの見方

・概要

その場所で行われるおおまか内容や、プレイヤーに伝えるべきことなどが書かれています。GMはここを参照し、以下の二つの項目をPCの状況や性格などに合わせてうまく調整してください。

・情景描写

冒頭で、GMが読み上げる内容が書かれています。基本的にはGMはそのまま読めば良いようになっていますが、状況に応じて、内容を修正してもかまいません。

・イベント

その場面で起こるイベントが書かれています。情景描写を読み終えた後、頃合を見て起こしてください。

イベントは、必ず起こるものと、PCの判定の成否によって起こるものに分かれています。(判定が必要な場合は、その旨が書かれています)これもPCに合わせてGMが修正してもかまいません。

0. 少年の好奇心(プロローグ)

【概要】

PC たちが登場するオープニング前の、バレジ村のロクスがモルフとなるシーンです。

【情景描写】

洞窟のような入口に、不釣り合いな大きな鉄の扉……そんな場所で、一人の少年が退屈そうに見張りをしていた。

謎の少女「君、一人で見張りなんてえらいんだね」

少年の横に、突然現れたかのように、一人の少女が話しかけてくる。

少年「びっくりした！ ……ここに来る人なんてほとんどいないから、僕のような子供でも大丈夫なんだよ。ところで、この辺りでみかけない子だね。どこかの町から来たの？」

謎の少女「そんな事より、君、この中が気にならない？」

少女の言葉に、少年はドキっとする。確かに少年は、いつも中が気になっていた。

少年「だめだよ。そんな事したら村長様に怒られるし、そもそもアサルトエンジンってところの人たちが鍵を持ってから、村の大人たちも中には入れないよ」

謎の少女「そんな事までよく知ってるね。さては、大人の話盗み聞きしたんでしょ？」

少年「そ、そんな事は、な、ないよ！」

あからさまに動揺する少年に、少女は悪戯っぽい笑みを浮かべる。

謎の少女「でもそんな鍵、私がチヨイチヨイってやればスグに開くよ」

そう言って少女は、懐から何かの道具を取り出すと、いとも簡単に鍵を開けてしまう。

謎の少女「さあ、これで大丈夫だよ」

少年「確かに、中は見たいけど……でも、やっぱりまずいよ」

謎の少女「もう！ 君、男の子でしょ！ しょうがないなあ……じゃあ、私が勇気の出るおまじないをしてあげるから、目をつぶって」

少年が言われるがままに目をつぶると、少女は少年の頭に指を突き刺す。少年は一瞬苦悶の表情を浮かべるが、少女が指を離して痛みが和らぐと、ゆっくりと目を開ける。

少年「本当だ！ 何だか勇気が湧いてきたよ！ ありがとう！」

少年はそのまま踵を返し、扉が開いた入口へと姿を消す。

謎の少女「……ただの人間だと、養分にされちゃうけど、今の君なら大丈夫……あれが君に、力と知恵を授けてくれるよ……」

少女はそうつぶやくと、青い粒子となり一陣の風と共に忽然と姿を消したのだった。

【イベント】

特になし

1. 学園内食堂(オープニング)

【概要】

PC たちは依頼を受け、カルロ・ベルトラン男爵の屋敷へと向います。
ここで(PC 同士の)ヘリックスの確認などをしてください。

【情景描写】

本来は休校日だが、PC たちは、マリアベルの残務課題「戦術教練」を受ける為に登校していた。そして、午前の授業は終了し、マリアベルと一緒にランチ中である。

そんな中、中肉中背で何の特徴もない中年男性が訪ねてくる。

中年の男「係りの者に聞いたのですが、あなたがミスマリアベルですか？」

「私はベルトラン男爵につかえる、ヘボンという者です。わが主はとてもお困りです。ぜひ、あなたの生徒のお力を貸して頂きたい」

【イベント】

ヘボンの話しによると、北方のベルトラン男爵領内にあるバレジ村で、不可解な事件が起きているという事です。(詳しくは、ベルトラン男爵自身に直接会って聞いて欲しいという事です)

マリアベル「……わかりました。では、早速この生徒たちを向わせましょう」

「(PCたちの方を向き)というわけであなた達、今日の課題はもういいから、代わりにこの仕事をやってきなさい」

「それなりに実戦も積んでいるあなた達なら問題はないと思うけど、くれぐれも油断はしないように」

アカデミアからベルトランの屋敷までは馬車で 1 日半ほどです。(馬車はヘボンが用意しています)

PC たち同士でのヘリックスを確認した後、最低一人にマリアベルとヘリックスを結ばせてください。

もし、PC が出発前に、ベルトラン男爵とバレジ村について調査したいと宣言した場合、

【知】出生値による一般判定を、それぞれについて行ってください。

成功した場合、「舞台・NPC 解説」より、それぞれの情報を PC たちに教えてください。
(PC たちが、調査を行わなかった場合は、マリアベルの口から事前調査をするように、GMからのアドバイスを行ってよいでしょう)

2. ベルトラン男爵の屋敷

【概要】

PC たちはカルロ・ベルトラン男爵から、依頼内容の詳細を聞き、バレジ村へと出発します。

【情景描写】

その日の午後に学園から馬車で出発した PC たちは、翌日の夕刻にはベルトラン男爵の屋敷へと到着する。

屋敷は、三階建てで古びてはいるが手入れの行き届いた建物である。庭には専門の庭師がいるようで、花と噴水とトピアリーのバランスがよく、その庭の中央を煉瓦舗装された道がまっすぐに館へと伸びている。

ヘボンに連れられ、館に入ると、ほどなくベルトラン男爵に出迎えられる。

ベルトラン「皆さん、お待ちしていました。私が、主のカルロ・ベルトランです。立ち話もなんでしょうから、まずは食事でもしながらお話しをしましょう」

【イベント】

ベルトランは、PC たちが食事を取り終えるのを見計らい、食後の紅茶を勧めながら、今までの経緯を話し始める。

ベルトラン「実は9日程前に、バレジ村に派遣した徴税官タクスが、いつもは3日もあれば帰ってくるはずが、4日経っても戻ってこなかったのです」

「私は不審に思い、その後すぐに武装した10人の部下を調査に送りましたが、いまだに戻ってはきていません」

「あの村の近くには、亡き祖父が倒したモルフが潜んでいた遺跡もあります……私は妙な胸騒ぎがして、アサルトエンジンの方に調査を依頼したというわけです」

「どんな遺跡かですか？ 私も詳しくは聞いてはいないのですが……」

遺跡について調べる場合は、【知】出生値による一般判定を合計3回行ってください。(同じPCが2回以上判定を行うことはできません。また、「1. 学園内食堂」シーンで、ベルトラン男爵とバレジ村の調査のいずれかに失敗している場合は-10%の、両方の調査に失敗している場合は-20%の修正が、それぞれの判定につきます)

成功した回数によって、以下の情報を上から順番に得る事ができます。

PC が得ることのできる、遺跡やそれに関連する情報

1) 遺跡は、かつて始祖ジェネシスの一人により作られたアーティファクト「インキュベーター」の実験場であったが、後年それを利用していたモルフを、カルロ・ベルトランの祖父が倒し、遺跡についてはアサルトエンジンに報告され、ある程度調査は行われた。

2) 「インキュベーター」は意思を持つアーティファクトで、人の生命力を吸いクリーチャー「キャンサー」を作り出す。

インキュベーター自体大型な為、持ち出すことは不可能であり、またアサルトエンジンの直轄地外という事もあり、現在は遺跡内に置かれたままである。(遺跡自体は、バレジ村の人間が、代々見張り役を出している)

3) クリーチャー「キャンサー」は、かけ合わせた人間の生命力によって個体の差はあれど、単体ではたいした戦闘力をもっておらず、また知能もあまり高くはない。

インキュベーターが作り出したリーダーキャンサー、あるいはインキュベーターが力を与えたモルフに対して、主と認識して単純な命令に従う。(逆に、その主が死亡した場合、それに従っていたキャンサーも消滅する)

※これらの情報は、PC の誰かがテレパスを使いマリアベルに確認する事もできますが、調べるのに時間がかかるので、すぐに情報を引き出す事はできません。

(「7.遺跡入口前」のシーンで、マリアベルからのテレパスが入ります)

ベルトラン「というわけで、改めてあなたたちにバレジ村の調査をお願いしたい」
「今晚はここで休んでいただいて、明日早速に出発していただければ幸いです」

報酬は、一人あたり 600 シルバー + メンタルドリンク 1 本で、メンタルドリンクに関しては、前金代わりとして PC たちに配られます。

バレジ村までは、道沿いに徒歩で 1 日半ほどの距離ですが、馬でいけば半日程度で着くということです。(馬はベルトランが人数分用意してくれます)

また、村から遺跡までは徒歩で数時間程度の距離で、その場所もベルトランが教えてくれます。

3. 落ちた橋

【概要】

バレジ村に向う途中、唯一の橋が何者かによって壊されています。
PC たちは断崖により阻まれた、向こう側の道へと行く為に一般判定を行います。

【情景描写】

PC たちが、道沿いに馬を走らせていると、途中断崖に行く手を塞がれる。
本来は、向こう側へ渡る橋があったようだが、何者かによって破壊されたようだ。
ここから飛び移るにはさすがに、距離がありすぎる……どうやら、別の行き方を探さなければならぬようだ。

【イベント】

PC たちが周囲を確認する(判定不要)と、道はずれて少し行ったところに、(ハイランダールの能力ならば)向こう側へ飛び移れそうな場所を発見します。

PC たちは以下のどちらかの方法で、向こう側に渡る事を試みることができます。
(いずれの場合も、馬はここに置いていかななくてはなりません)

1: 向こう側へ飛び移る

PC は、【速】出生値による一般判定を行い、成功すれば飛び移ることができます。
失敗した場合は、落下ダメージを **4D6** 点(防御力有効)受けます。そして、その後に断崖を登る判定を行う必要があります。(「2: 断崖を登り降りする」を参照)

2: 断崖を登り降りする

PC は、【体】出生値による一般判定を手前から下りる時と、向こう側へ登る時の 2 回行う必要があります。(「1: 向こう側へ飛び移る」の判定で失敗して落ちた場合は、登る判定のみ)

いずれかの判定に失敗した場合は、落下ダメージを **2D6** 点(防御力有効)受けます。
さらに、登る判定に失敗した場合は、再び判定を行わなければなりません。

これらの判定を行う時に、PC が何らかの機転をきかせたと GM が判断した場合、判定あるいはダメージに修正を加えても良いでしょう。

4. バレジ村

【概要】

バレジ村に到着したPCたちは、放心状態になった村人たちを発見します。
また、唯一助かった少女から、村で起こった事を聞きだします。

【情景描写】

日も落ちようとしていた時刻にPCたちはバレジ村へと到着する。
しかし、村は夕飯の準備をしているところか、不気味なくらいに静まり返っている。
PCたちが警戒しながら村に入ると、一軒の家から10代半ば位のやつれた少女が、ヨロヨロとPCたちの方に歩いてくる。

少女「お願いします……村のみんなを助けて……ください……」

【イベント】

少女はシレーンと言う名前の村人で、村で起こった出来事を話してくれます。
(※GM注:ここで「5.はじめての獲物(回想シーン)」に飛んで、また戻ってきてください)

シレーン「その後、ロクスが不気味な怪物を連れて村に戻ってきました」
「私はお母さんに言われて、樽の中に声を出さないように耳をふさいで隠れていました」
「しばらくして樽から出て村の様子を見ると、ロクスと怪物はいなくなっていました。でも村のみんながおかしくなってしまう……何を言っても動かないんです……」
「そして、その後何回かロクスと怪物が来て、村の人を何人かずつ、あの遺跡の方へと連れて行ってしまいました……私は怖くてずっと隠れていました……」
「何日かしたら、武器を持った人たちが来たので、今までの事を話しました」
「その人たちも、遺跡の方に向いましたが、やっぱり帰っては来ませんでした……」
「本当は誰か助けを呼びに行きたかったのですが、私、村の周辺から外に行ったことが無かったから、どうしたらいいのかわからずに……そうしたら、皆さんが来て……」

シレーンはそれだけ言うと、安心して気が抜けたのか、そのまま気絶します。

改めて村を確認すると、確かに(数は減っていますが)村人の何人かは家の中におり、一点を見つめるかのように立っています。何かの暗示にかかっているようで、こちらが何をしても、まったく反応しません。(多少衰弱はしていますが、命に別状は無さそうです)

もし、PCたちがこの村で一晩明かす場合は、「6-1. バレジ村(夜)」へ。
夜の道を遺跡へと強行軍をする場合は、「6-2. 遺跡までの道(夜)」へ。
(※GM注:強行軍は、HP や MP が減る旨を伝えてください)

5. はじめての獲物(回想シーン)

【概要】

シレーンが遺跡前で目撃した内容の回想シーンです。
描写が終わったら、「4.バレジ村」に戻ってください。

【情景描写】

見張り役の交代の為、遺跡に向う村人が二人。遺跡の前には少年が立っている。

村人A「おう、ロクス。交代の時間だ。今から戻れば夕飯には間に合うだろ？」

ロクス「……ちょうどよかったよ。アレを作るには、人間の生命力が必要なんだ……」

村人B「お前、何わけのわからないことを言ってるんだ？」

二人が近づくと、ロクスの瞳が怪しい光を発する。その瞬間、二人の村人は呆然としたかのように、その場に立ち尽くす。

ロクス「さあ、行こう。君たち二人で、どんなアレができるのか楽しみだよ……」

そう言って、ロクスは遺跡の方へと向うと、二人の村人もそれに着いて行く様に歩いていく。しかし、その視線は焦点が定まっていなかった。

シレーンはロクスを迎えに行こうと、二人の村人とは別に遺跡に来たが、偶然その場面を見てしまった。遠目で見た為、ロクスには気が付かれなかったが、当然何が起きているのかわからず、ただ怖くなってロクスには声をかけずに、そのまま村へと戻った。

シレーンは遺跡前で見た事を両親に報告し、それを両親が村長に報告する。

村長「なんじゃと！ ロクスのやつが、勝手に遺跡に入ったじゃと！？ しかし、あそこはアサルトエンジンの人たちが扉に鍵をかけていて、開かないはずじゃが……」

ちょうど村長宅に来ていた徴税官のタクスが、村長と共にその話を聞くと、訝しげな表情をしつつも、村長に提案する。

タクス「どうやら、ただ事ではないようですな……いいでしょう。私が部下たちを連れて様子を見てきましょう。お前たち、念の為武器を持っていけ」

そう部下たちに言うと、自らも武器と松明を持ち、部下と共に遺跡の方へと向かう。

……だが、翌日になってもタクスと部下たちが帰ってくることはなかった。

【イベント】

特になし

6-1. バレジ村(夜)

【概要】

村人を回収に来た、ロクス(モルフ)及びクリーチャーとPCたちとの戦闘になります。
(ただし、ロクスは《リムーヴアウト》で姿を消す為、戦闘には参加しません)

【情景描写】

PCたちが夕飯の準備をしていると、遺跡の方向から一人の少年がクリーチャーを引き連れて村にやってくるのに気がつくのと、相手がこちら側に気が付くのは同時であった。しかし、相手は慌てた様子もなく、こちらに近づいてくる。

ロクス「せっかく橋を落としたのに、また僕の実験の邪魔をしようとするやつらが……ん？ ひょっとして君たちハイランダー？」

【イベント】

ロクスは、PCたちがハイランダーだと気付くと、クリーチャーに攻撃を命じます。

ロクス「新しく作ったこいつらが、どれだけ強いか実験をさせてもらうけど、ハイランダーは強いらしいから、少しハンデをもらわないとね……」

そう言ってロクスが瞳を怪しく輝かすと、放心状態の村人5人が家から出てきて、戦闘に割って入ります。

ロクス「ハイランダー憲章、『汝、人々を守護するハイランダーなり』！ くつくく……」
「もし、村の人たちを守りながら、そいつらを倒すことができれば、また遊んであげるよ」

ロクスはそのまま、モルフアーツ《リムーヴアウト》を使い、姿を消します。

PCたちと、キャンサー[TypeS]×4(前衛に配置)との戦闘です。

ただし、ロクスの力により戦闘に割って入ってきた放心状態の村人を、安全な場所へ避難させる必要があります。

PCの誰かが、自分の行動を消費していずれかの出生値の一般判定に成功すれば、村人の内1人を避難させる事ができます。

(※GM注:戦闘中ですが、この判定にベットはできない旨をPCたちに伝えてください)

村人が残っている場合、PCたちは村人を庇いながら戦う事になり、村人1人につき(一般判定以外の)あらゆる判定に-5%の修正を受けてしまいます。

6-2. 遺跡までの道(夜)

【概要】

村人を回収に行こうとした、ロクス(モルフ)及びクリーチャーと PC たちとの戦闘になります。(ただし、ロクスは《リムーヴアウト》で姿を消す為、戦闘には参加しません)

【情景描写】

PC たちが遺跡までの夜道を強行軍で進んでいると、偶然、遺跡の方向からやって来た一人の少年とクリーチャーたちに鉢合せする。

ロクス「せっかく橋を落としたのに、また僕の実験の邪魔をしようとするやつらが……ん？ ひょっとして君たちハイランダー？」

【イベント】

ロクスは、PC たちがハイランダーだと気付くと、クリーチャーに攻撃を命じます。

ロクス「新しく作ったこいつらが、どれだけ強いか実験をさせてもらうけど、ハイランダーは強いから、すぐにやられちゃうかな……くつくく」

「もし、そいつらを倒したら、次は僕が遊んであげるよ！ 楽しみだなあ……」

「それじゃあ、先に遺跡に戻って、準備しているよ」

ロクスはそのまま、モルフアーツ《リムーヴアウト》を使い、姿を消します。

PC たちと、キャンサー[TypeS]×4(前衛に配置)との戦闘です。

ただし、強行軍の疲れが出た為、PC 全員戦闘がはじまる前に、2D6 点分 HP と MP をそれぞれ減らしてください。

7. 遺跡入口前

【概要】

遺跡の入口前のシーンです。(見張り等はいません)
一般判定により、回復アイテムを入手します。

【情景描写】

PC たちは、遺跡の入口まで到着する。どうやら、見張りなどはないようだ。
また、入口前のひらけた場所には、複数の武器や道具などが無造作に散らばっている。多分、タクスス一行とベルトランの部下たちの持ち物であろう。

【イベント】

PC たち各自に、**【運】**出生値による一般判定をさせてください。
判定に成功すると、成功した人数分の**ヴァイタルドリンク**(クリティカルで成功した場合は、代わりに**メンタルドリンク**)を、散らばっている道具より発見することができます。

また、「**2.ベルトラン男爵の屋敷**」のシーンで、マリアベルに情報について問い合わせをしていた場合、ここでマリアベルからのテレパスが入り、PC たちが入手していない情報を得る事ができます。(情報の内容は、「**2.ベルトラン男爵の屋敷**」のシーンを参照)

8. 遺跡内

【概要】

遺跡内で、モルフと化したロクスとの最終戦闘になります。

【情景描写】

PC たちが入口から続く、一本道の通路を奥へと進むと円形の広大な部屋に着く。

床は足首位までの高さの水と、その中を水草のようなものが、辺り一面敷き詰められている。そして、その水草に絡め取られた人々がいる。

皆、衰弱はしているが、気を失っているだけで死んではいないようだった。

ロクス「大丈夫、そんなにすぐに死んだりはしないよ。……もつとも、実験を繰り返していたら、わからないけどね」

そういつて、部屋の中央で不敵な笑みを浮かべるロクスの後ろには、側面にパネルやボタンのようなものが付いた、巨大な巻貝のような形をしたものが、そびえ立っている。

それが、アーティファクト「インキュベーター」であろうことは予想がついた。そして、よく見ると、水草のようなものは全てインキュベーターから出ているのがわかる。どうやら、インキュベーターは、その水草のようなものから人間の生命力を吸っているようだった。

ロクス「さあ、今度は僕が君たちの相手をするよ！ ハイランダーの強さがどれくらいのものなのか、僕に見せてくれよ！ くはははははは！」

ロクスはそう叫ぶと、全身が青い甲殻のようなものに被われ始めた。

【イベント】

キャンサー[TypeA]×2 とロクス(共に後衛に配置)、そしてキャンサー[TypeB]×4 (前衛に配置)との戦闘になります。

ロクスは戦闘が開始すると同時に《クリエイション・ブースター》を使用し、ブースターを作成します。戦闘中は、《エネルギーショット》による攻撃を、《スフィア・エレメンタラー》により、PC3 人にまで行うことができます。(所持アーツは基本的には、使用されるまではプレイヤーには公表しませんが、《インセイン》のみ事前に公表した方が良いでしょう)

戦闘終了後、ロクスの身体はボロボロと崩れていきます。

ロクス「僕はもっと知りたかった……もっと見たかった……ただ、それだけなのに……なんで、こんな事に……なった……の……」

ロクスが消滅すると周りのキャンサーも、同じように消滅していきます。

そして、水草に囚われていた人々も意識を取り戻すと、ふらふらとしながらも(PC たちの助けも借りて)なんとか、この場を脱出する事ができます。全員弱ってはいますが、何とか無事のようにです。

戦闘終了後、インキュベーターの破壊を試みたPC がいた場合、いくら攻撃をしても傷一つつかない程、頑丈である事がわかります。(インキュベーターから生えている水草のようなもの自体は、簡単に切り取る事ができますが、すぐに再生してくるようです)

9. ベルトラン男爵の屋敷(エンディング)

【概要】

ベルトラン男爵やタクススなどから、感謝と共に謝礼を受け取ります。

【情景描写】

村に戻ったPC たちは数日間滞在し、村人の回復を見守っていると、ちょうど(来た時に落とされていた)橋の修理が終わったと報告を受ける。PC たちは、村人の感謝の言葉に見送られ、徴税官タクススの一行と共に、ベルトラン男爵の屋敷へと帰還する。

【イベント】

屋敷には、なぜかマリアベルがいる。

マリアベル「あら、あなたたち、お帰りなさい。ちょうど今、ベルトラン男爵とあの遺跡の今後の事について話し合っていたところよ」

ベルトラン「……本来は、ミスマリアベルの仕事ではないのですが、よっぽどあなたたちの事が心配だったのでしょうな」

マリアベルの(一見すると)冷たく見える態度に、ベルトランが微笑ましそうに眺めながら、そう付け加える。

タクスス「確かに、あなたは良い生徒をお持ちのようだ。おかげで、私たちも助けられましたよ。改めて感謝しますぞハイランダーの皆さん」

ベルトラン「私からも、改めてお礼を申し上げます。領内の村人たちと、タクススをはじめ私の部下たちを救ってくれて、本当にありがとう」

PC たちは、感謝の言葉と共に、約束の報酬一人 600 シルバーを受け取ります。

GM は、各 PC に経験点 300 を配布して、ゲームを終了してください。

■クリーチャーデータ

クリーチャー名	キャンサー[TypeS]		LV	2 (強化LV: 1)	
行動値	5	防御	4	HP	60
弱点属性	雷				
回避	白兵回避	8 %	射撃回避	5 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	72 %	ダメージ	2D6 +3
備考	キャンサーは知能が低い為、攻撃対象は基本的にはランダムで決定				
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
「堅固」(1Lv)、「白兵強化」(1Lv)、「白兵精度」(1Lv)					
解説					
アーティファクト「インキュベーター」より、生み出された人型クリーチャーで、全身が黒い甲殻で覆われており、顔の部分が蟹のようであり、手もハサミになっている。 TypeS はハサミが強化された、白兵戦攻撃型。					

クリーチャー名	キャンサー[TypeA]		LV	2 (強化LV: 1)	
行動値	7	防御	4	HP	50
弱点属性	雷				
回避	白兵回避	5 %	射撃回避	8 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	72 %	ダメージ	2D6
備考	キャンサーは知能が低い為、攻撃対象は基本的にはランダムで決定				
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
「堅固」(1Lv)、「肉の壁」(1Lv)、「射撃精度」(1Lv)					
解説					
アーティファクト「インキュベーター」より、生み出された人型クリーチャーで、全身が黒い甲殻で覆われており、顔の部分が蟹のようであり、手もハサミになっている。 TypeA は手のハサミが小さいものの、酸の泡を口から放出し遠距離攻撃を行う。					

クリーチャー名	キャンサー[TypeB]		LV	2 (強化LV: 1)	
行動値	11	防御	4	HP	55
弱点属性	雷				
回避	白兵回避	7 %	射撃回避	7 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	59 %	ダメージ	2D6
備考	キャンサーは知能が低い為、攻撃対象は基本的にはランダムで決定				
(攻撃②)	白兵 [遠距離]	命中	59 %	ダメージ	2D6
備考	「前衛突破」使用時				
クリーチャースキル等					
「堅固」(1Lv)、「迅速行動」(1Lv)、「前衛突破」(1Lv)					
解説					
アーティファクト「インキュベーター」より、生み出された人型クリーチャーで、全身が黒い甲殻で覆われており、顔の部分が蟹のようであり、手もハサミになっている。 TypeB は、動きが強化された白兵戦スピード型で遠距離攻撃も行う事ができる。					

■モルフデータ

名前		ロクス			LV	2
シークエンス		エレメンタラー			×	アーヴァント
出生値	【体】	3	【知】	18	【速】	10
行動値	12	防御	4	弱点属性		【運】 7
回避	白兵回避		2	%	射撃回避	11 %
HP	326					
MP	62					
変質ポイント分装備		防護ベスト、ディフェンド、スタリオン				
攻撃データ						
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	41	%	ダメージ	5D6
備考	《エナジーショット》による攻撃。3体まで攻撃可能					
(攻撃②)		命中		%	ダメージ	D6
備考						
アーツ						
アーツ名	LV	種別	コスト	効果等		
ヴァイタルインクリース	3	PE	0	HPに+300。計算済		
コンバージョン	1	IN	0	ダメージの固定値を3につき1Dに変換 計算済		
スワップ	1	IN	0	1D100ダイスの1の位と10の位を好きに選べる		
インセイン	1	PE	0	5ラウンド目より自ターン中2回行動になる またターン開始直前にMPが最大値まで回復		
ディストレイン	1	IN	0	この攻撃を受けた相手はウィルを1点失う 1ラウンドに1回使用可能		
リムーヴァウト	1	PE	0	同意した対象を遠方の地に瞬間移動させる 1シナリオ1回まで使用可能		
エレメントエンハンス	1	PE	0	《エナジーショット》の命中に+2%。計算済		
エナジーショット	1	AC	3	無属性の射撃攻撃を行う。計算済		
スフィア・エレメンタラー	2	IN	X	エナジーショットの対象を3体まで拡大		
カルティベーション	1	PE	0	出生値【知】を+3。計算済		
クリエイション・ブースター	1	IN	0	命中+0%・攻撃力+4のブースターを作成 計算済		
解説						
<p>バレジ村の少年。遺跡への好奇心をダーナに利用されモルフへと変貌し、更にインキュベーターに力を与えられ、好奇心という名の欲望が肥大化した。 インキュベーターからの力により、キャンサーを操る事ができる。また、人間を視覚や聴覚から放心状態にし、キャンサーに対してと同様に、簡単な命令も与える事ができる。 (ただし、この精神操作はハイランダーたるPCたちには効かない)</p>						