



## アサルトエンジンシナリオ⑪ 『海賊島の秘宝』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ:藤貴浩 / イラスト:睦屋半風

(※R&R ステーション)

第1回アサルトエンジンコンベンション用シナリオ)

### ■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:1
- ・所要時間:約4時間
- ・使用キャラクター:サンプルキャラクター、または1レベルのキャラクターを作成

### ■あらすじ

PCたちは初の実戦であるクエストを、担任であるハイン・ラインより割り振られる。

アカデミアから東に数時間船で向かった先にある、旧海賊島で突然クリーチャーを率いる謎の男が現れ、島の海警についていた者たちが生け捕りにされた事件が起こり、その救助に向かう事が今回の任務であった。

港にある海警隊の詰め所にて、詳細を確認したPCたちは早速、船で港に向かう。

そして、港に着いた早々クリーチャーに襲われるも、これを撃退する。そこから島の要所を探索し、約半数の海警隊員の救助に成功するも、残りの海警隊員と謎の男はみつからない。

そこに、島の途中で会った、自称海賊の少女と再び出会い、島にある隠し洞窟の存在を教えられ、そこに向かうPCたち。

そして、その場所で残りの海警隊員たちと謎の男に出会う。その男の正体は、かつて港で荒稼ぎしていたゴソゴソのジェスで、ジェネシス「惑乱のダーナ」に、モルフの力を授かる事を条件に島のどこかにあるアーティファクトを、捕虜にした海警隊員たちと供に探していたのだった。

PCたちは、クリーチャーを率いるジェスとの戦闘に勝利し、残りの海警隊員たちを無事救出して、任務を終えるのだった。

### ■舞台・NPC解説

- ・アカデミア海区の港(「ワールドガイド」参照)
- ・旧海賊島

アカデミアより、東に船で数時間の距離にある小さな島。

かつては、50人程度の人間が住んでいたが、ハイランダー大戦の折に戦場になり、村人のほとんどはアカデミアに移り住んだ為、無人島になった。

その後一時期、海賊や無法者たちの住処になった為、アカデミアの海警隊がこれを追い払い、今はその海警隊の者たちが島に逗留し、交代で見張りをしている。

・ハイン・ライン(男/29 歳)[協力:四季さん(読者投稿NPC)]

「さー、学生の皆さ〜ん！お勉強の時間ですよ〜？」

アサルトエンジンの男性教師で、クラーク＝リンゼントの後輩にあたる。

薄紫のパーマのかかったような髪をした、爽やかなスマイルが印象的な男性で、容姿や喋り方から「チャライ」と称される草食系男子(自称)。

しかしハイランダーとしての実績は多く、クラークとも組んで活動していた事もあり、実力は折り紙つきである。その縁からか、クラークからの無理難題は、生時代から経験しており、苦手な人の筆頭に必ずクラークの名を挙げている。

アーティファクトの研究者でもあり、見た目などに反して深い知識を兼ね備えている為、「黙っていれば優良物件だが、軽いノリのおかげでがっかり」と女性関係はからつきしである。

なお、年の離れた妹がおり、彼女もまたハイランダーとして学園に通っている。



・グレッグ・ドノバン(男/41 歳)

「おい、お前等、気合入れろ！」

それでも海の男か！！」

アカデミアの港及び近隣海域の海警隊(警ら隊とは別管轄)隊長。非ハイランダー。

スキンヘッドにヒゲをたくわえた大男で、酒や博打好き。

口は悪いが人情家であり、年下の妻に頭が上がらない。

警ら隊隊長のゲーリーとは仲が悪い。

## ■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. 海区の港(プロローグ)

### 【概要】

PCたちが登場するオープニング前の、コソロのジェスがダーナにより、モルフの力を得るシーンです。

### 【情景描写】

……辺りが静まりかえる、夜のアカデミアの港。大小様々な船が並ぶその場所に、一人の背の低い男が、人目を気にしながらも何かを物色するように歩いていた。

**男**「……キキキ！ あいつら、俺を捕まえた気でいたようだが、あんな牢屋は俺の手にかかれば  
チヨイチヨイってもんだよ！」

「さて、ここでもうひと仕事終わらせて、さっさと次の街にトズラするか……」

**謎の美少女の声**「う～ん……なんか見かけ通りの小物っぽいなあ……」

**男**「！？ ひっ！」

突然背後から声をかけられ、男は一瞬怯むが、相手が自分とさほど背丈の変わらない少女だとわかると、急に強気な態度に出る。

**男**「……キキキ！ 俺は強い奴には弱いが、弱い奴には容赦はしない……」

**謎の美少女の声**「どうしようかなあ……まあでもいいか、これで」

少女は男の言葉を見向きもせず、男の両肩に手をまわす。

**男**「な、何をするんだ、いきなり……ひ、ひっ！」

男は少女の腕の力が、見た目よりもかなり強く押さえつける事に恐怖を覚え、最初の強気は途端に吹き飛び、怯えた目でなすがままにされる。

**謎の美少女の声**「大丈夫、怖くないよ……これでお兄ちゃんは凄い力が得られるから」

「……その代わりに、ちょっとだけ私のお願いを聞いてくれるかな？」

男は怯えた犬のように、ただ少女の言葉にうなずくだけであった……。

### 【イベント】

特になし

## 1.教室(オープニング)

### 【概要】

PC たちはクラスの中でチーム分けされた新入生で、担任であるハインから初のクエストを割り振られます。

### 【情景描写】

入学してから数ヶ月、PC たちはハイランダーの基礎を学んできた。

そして、今日はいよいよ(事前にチーム分けされたメンバー同士による)初の実戦である「クエスト」が、担任から割り振られる日であった。

そんな緊張感が漂う教室に、担任であるハイン・ライン(舞台・NPC 解説参照)が、いつもの笑顔で入ってくる。

**ハイン**「さー、皆さ〜ん！ 昨日は眠れましたか〜？」

「今日は、いよいよ皆さんが待ちに待った実戦訓練ですよ〜。え？ そこまでは待ってない？」

### 【イベント】

ハインはいつもの調子で挨拶をした後、チームごとに別々の依頼内容の書いた紙を渡す。もちろん、一つのチームである PC たちにも、同様の紙が配られる。

**ハイン**「(PC たちを見ながら)皆さんへの依頼は、アカデミアの港から数時間行った所にある、旧海賊島への救助作業ですなー」

「何でもクリーチャーが現れたそうですが……詳しくは、港の海警隊詰め所で聞いてくださいね」

「もちろん依頼完遂も大事ですが、皆さん初の実戦なので無理だけはしないでくださいねー」

実際、依頼書にも(ハインの言う以上に)詳しい事は書いてありません。

また、ここで PC たちに、**【速】出生値による一般判定**を行わせてください。

判定に成功した場合、ハインが傍らに持つ新聞の一面に気が付きます。

**ハイン**「これですか？ 何でも、港で荒稼ぎして捕まったコンドロが、三日ほど前に脱走して、まだ捕まってないみたいですね〜」

「でも、これはあくまで一般人の事件だから、ハイランダーの僕たちは手出ししちやダメですよ〜」

PC たちは、アカデミア海区にある港に向かうこととなりますが、この時 PC 間でヘリックスを結ぶように、改めて確認してあげてください。加えて、PC 内の最低 1 人にハインとヘリックスを結ばせて、これ以降テレパスを通じて情報説明を行うのがいいでしょう。

## 2.アカデミア海区の港

### 【概要】

PC たちは、港の海警隊長であるグレッグから、依頼の詳細を聞きます。

### 【情景描写】

PC たちは、アカデミア海区の港にある海警隊詰め所に入ると、まだ午前中だというのに人が慌しく出入りしているのがわかる。

そして、一人の海警隊員に案内され執務室に入ると、そこにはスキンヘッドにひげをたくわえた、いかにも「海の男」という感じの、いかつい大男が立って待っている。

**大男**「おお！お前さん達が、アサルトエンジンの小僧っ子どもか！」

「俺が、この湾岸の海警隊長をやっているグレッグだ！ まあ、堅苦しいのは抜きた。今茶でも入れさせるから、その辺りに適当に座ってくれ」

### 【イベント】

グレッグ・ドノバン(「舞台・NPC 解説」参照)の話しによると、以下の内容がわかります。

- ・二日前の夜、旧海賊島(「舞台・NPC 解説」参照)に突然、クリーチャーが数体現れた。
- ・隊員を襲ってきたクリーチャーたちは、一人の(声から判断して)男が率いていたが、その男はフードをかぶっていたので顔は判らなかつた。
- ・男はなぜか、隊員たちを生け捕りにするよう、クリーチャーたちに命じていたようだった。
- ・この事を知らせる為に、一人だけかろうじて逃げてきたが、その隊員も負傷しており、これらの事を知らせた後は、気絶して今は治療を受けている。

**グレッグ**「相手が海賊とかならば、俺が部下を率いて救助に向かうんだが、情けない話、クリーチャーが相手じゃ、俺たちじゃ歯がたたない……」

「だから、ハイランダーであるお前さんたちに、行方不明9人の部下を救助してもらいたいんだ」

「今から出発して、何事も無ければ午後の早い時間には島に到着するだろう」

「それなら、島の目ぼしい場所を全部まわっても、日が沈むまでにはなんとかなるはずだ」

また、島の地図も見せてもらえますが、それ程大きな島ではなく、島の西側の港以外で(謎の男が)向かいそうな目ぼしい場所も、3箇所程度(北寄りの村跡、島の中央高台にある物見の塔跡、南寄りにある遺跡)で、それぞれ小一時間程度でまわる事が出来、迷うこともなさそうだという事がわかります。(【旧海賊島地図】参照)

もし PC が更なる島の情報を求めた場合、さらに以下の情報も得ることができます。

(※もし、PC が特に関心を示さなかった場合、【知】出生値による一般判定をさせ、成功したら気が付いたことにしてもかまいません)

#### 島に関する情報

- ・西側の港には、海警隊の詰め所があるのみで、他に目ぼしいものは無い。また、島に港はその場所のみで、他の場所から船で上陸するのは岩場や崖等で不可能。
- ・北寄りの村跡は、かつての島民や流れ着いた海賊達が住んでいた場所で、今は誰も住んでおらず、海警隊も見回りで寄るが、建物を利用はしていない。
- ・島の中央高台にある物見の塔跡は、かつては灯台のような役割をしていたが、現在は崩れており、その役目を果たさないばかりか、落石等の危険もある。
- ・南寄りにある遺跡は、昔の島民の遺跡で、建物跡がいくつかあるだけで、探索するような規模ではない。またジェネシスとは無関係の遺跡である事も、アサルトエンジンが調査済み。
- ・島の東側は、そういった特徴のある場所は特に無い。

また、PC の誰かが新聞のコソロについて尋ねた場合、グレッグが忌々しげに答えます。

**グレッグ**「ああ、あの小男か。名前をジェスと言って、一ヶ月程前からこの港で船専門の物取りをしていた、流れのコソロさ」

「一週間程前にやっと捕まえたんだが、いつのまにかくすねた鍵で三日前に牢屋から逃げたな」

「その後、探しているが見つかってはいない。まあ、今はそれどころじゃないがな……」

グレッグはこの件の報酬として、PC1 人につき 400 シルバー を約束します。

もし、PC が報酬を上げようとした場合、【知】出生値による一般判定[やや難しい](-10%)を誰か一人に行わせてください。

判定に成功した場合、上記の報酬とは別に、前金代わりに各 PC にヴァイタルドリンク 1 本が渡されます。

PC が出発を決めると、海警隊の者が島の港まで、船で送ってくれます。

※もし、PC が(昼食を取ってから行こうとする等)時間を取ろうとする場合、あまりゆっくりしていると明るいうちに、島をまわる事ができない旨を伝えて、出発を促してください。

(昼食に関しては、簡単なものなら船内で食べる事ができます)

### **3. 旧海賊島(西の港)**

#### **【概要】**

PC たちは港で、クリーチャーとの戦闘になります。

#### **【情景描写】**

PC たちは、船に揺られる事数時間、島の西側にある港に辿り着く。

海警隊員たちに見守られる中、船を降りて港に足を踏み入れる PC たち。そして、港のすぐ目の前にある、海警隊の詰め所に近づいた瞬間、その建物の物陰から、オオカミの姿をしたクリーチャーが数体現れる……どうやら、港への侵入者を見張っていたようだ。

当然、有無を言わず、PC たちに襲い掛かってくる。

#### **【イベント】**

PC たちと**ダガーウルフ×3(前衛)**との戦闘です。

(※PC が5人の場合は、**ダガーウルフ**を 1 体増やしてください)

戦闘が終了して、改めて辺りを見回しても、他に人影などはありません。

また、詰め所内を調べても誰もおらず、放置されたままの状態になっています。

PC たちは、この港から、以下の場所へと進む事ができます。

(どの場所も、港からだいたい同じ位の距離にあります)

- ・島の北寄りの村跡(「**4-A.廃墟と化した村**」へ)
- ・島の中央高台の物見の塔跡(「**4-B.物見の塔跡**」へ)
- ・島の南寄りにある遺跡(「**4-C.遺跡**」へ)

※ただし、いずれの場所に行く場合でも、「**3-A.謎の海賊美少女**」のイベントを、一度通過してください。(一度通過すると、それ以降このイベントは起こりません)



### 3-A.謎の海賊美少女

#### 【概要】

PC たちが、目的の場所に向かう途中、一人の海賊の格好をした美少女(ダーナ)と出会います。(ここでダーナの正体を見破る事はできません)

#### 【情景描写】

PC たちが目的の場所へと向かっていると、途中で(いかにも「海賊」という格好をした)一人の美少女が地図を広げながら、辺りをキョロキョロしている。

見晴らしの良い場所で、向こうからも PC たちの事は見えるはずであるが、どうやら探し物に夢中になっており、こちらには気がついていないようだ。

#### 【イベント】

PC たちが声をかけた場合、その美少女は、にこやかに PC たちに話します。

**謎の美少女**「こんにちは、お兄ちゃんたち。私の名前？ (え〜と)マリーカ・D・スパーナ三世。……長いから、マリナでいいよ」

**マリナ**「え？ 何者か？ 見ての通り海賊で〜す！(今は私一人しかいないけど……)」

「何をしているか？ 海賊だから、もちろんお宝探したよ！」

「なんのお宝を探しているかは……もちろん、内緒」

PC たちが、何か情報を聞き出そうとしても、曖昧な言い方をするだけで、明確な答えは帰ってきません。(地図は、この島のものですが、特に印などは書き込まれてはいません)

マリナは特に PC たちと同行しようとはしませんし、逆に PC たちが同行しようと誘っても、一人で探るのが楽しいのだと、丁重に断ります。

また、PC たちが彼女に声をかけずに、やり過ごそうとした場合は、気付かれることなく通り過ぎる事ができます。(ただし、尾行等をしようとした場合は、さすがに彼女から声をかけてきます)



## 4-A. 廃墟と化した村

### 【概要】

PC たちは、廃墟でアイテムを発見できるかの判定を行います。

### 【情景描写】

PC たちが辿り着いたのは、かつて島の人々が住んでいたという村であった。

村人がいなくなってからは、海賊や流れのならず者たちが住んでいたらしいが、彼らがアカデミアの海警隊たちによって追い出された今は、ただの廃墟に過ぎなかった……。

### 【イベント】

村には、人影などは見当たりません。それでも、PC たちがこの廃墟の村を調べると宣言した場合、PC 一人に対して一度のみ【速】出生値による一般判定が行えます。

成功した PC は、[1D10]を振り、以下の表からアイテムを入手する事ができます。  
(もし、上記判定にクリティカルで成功した場合は[1D10+1]で以下の表を参照してください)

### 入手アイテム一覧

ダイス目	アイテム
1	ハリー
2	ヴァイタルドリンク
3	グリーンピル
4	メンタルドリンク
5	レッドピル
6	炎の秘石
7	氷の秘石
8	雷の秘石
9	風の秘石
10	ライフストリーム
11	メンタルストリーム

それ以上は、特に何もみつきりません。

島の中央高台の物見の塔跡へ移動する場合は、「4-B.物見の塔跡」へ

島の南寄りにある遺跡へ移動する場合は、「4-C.遺跡」へ

(これらの場所に、全て訪れていた場合は、「5.謎の海賊美少女再び」へ)

## 4-B.物見の塔跡

### 【概要】

PC たちは一人の隊員を救う為の判定を行い、失敗するとダメージを受けます。

### 【情景描写】

高台を登った PC たちの目の前に現れたのは、塔の残骸であった。かつては、立派な造りのものであったのだろうが、今は見る影も無い。

そんな塔の残骸の中央に、一人の男が倒れているのを発見する。服装から海警隊員の一人である事はわかるが、気絶しているか死亡しているかは近づかないとわからない……。

### 【イベント】

PC の誰かが近づくと、隊員は気絶している事がわかります。

それと同時に塔の壁が、隊員と PC たちに向かって崩れてきます。

近づいた PC は全員、これを避ける為に【速】出生値による一般判定を行います。また、最低一人は、気絶した隊員を抱えて連れ出す為に更に【体】出生値による一般判定を行います。

これらの判定に失敗した PC は、3D6 のダメージを受けます。(防御力は有効です)

少しすると、気絶していた隊員が目を覚めます。

**隊員**「あなたたちは……もしかして、救助に来てくれた方々ですか……？」

「仲間が無事、アカデミアに着いて異変を知らせてくれたのですね……それは良かった」

「私は万が一の事を考えて、同じように異変を知らせようと、隙を見て逃げ出して来ました」

「ここで何かを燃やして、煙で異変を知らせようとしたのですが、落石で気絶してしまい……」

「あの男は、我々を連れて、遺跡の方に向かっていました」

「私は、遺跡に着く前に逃げてきたので、あの男が我々に何をさせようとしたかはわかりません」

この隊員からは、それ以上目ぼしい情報を聞くことはできません。

(クリーチャーを連れていた男に関しても、アカデミアで聞いた情報以上の事はわかりません)

隊員は PC たちに改めて礼を言うと、船の仲間と合流するために港へと向かいました。

島の北寄りの村跡へ移動する場合は、「4-A.廃墟と化した村」へ

島の南寄りにある遺跡へ移動する場合は、「4-C.遺跡」へ

(これらの場所に、全て訪れていた場合は、「5.謎の海賊美少女再び」へ)

## 4-C.遺跡

### 【概要】

PC たちは、モルフと供にいたクリーチャーと戦闘になります。(モルフ自身は、《ランナウェイ》のアーツを使用して、その場からいなくなります)

### 【情景描写】

PC たちが訪れたその場所は、石碑の残骸のようなものがいくつか立っているだけの、遺跡と呼ぶには、殺風景な場所だった。

そんな中4人の隊員が、クリーチャーを数体まわりに従えた、フードをかぶった小男の指示で、何か発掘作業のような事をさせられているのがわかった。しかし、見晴らしの良い場所という事もあり、逆に小男の方もPCたちの存在に、いち早く気が付いた。

**小男**「……キキキ！ また、新しい労働力がソコソコやってきたか」

「……ん？ も、もしかして、あいつらが噂の、は、ハイランダー！？」

### 【イベント】

小男(ジェス)はクリーチャーに PC たちを攻撃するよう命じると、自身はアーツ《ランナウェイ》を使用して、さっさと逃げてしまいます。

PC たちと**パイルモンキー×1(前衛)**、**ガンレイヴン×3(後衛)**、との戦闘です。  
(※PC が5人の場合は、**ガンレイヴン**を 1 体減らし、**パイルモンキー**を 1 体増やしてください)

戦闘が終了すると、働かされていた隊員たちが PC に駆け寄ってきます。

**隊員たち**「ありがとうございます。おかげさまで助かりました」

「私たちはあの男の命令で、この島のどこかにある、黒い水晶の觸髅を探せと言われました」

「他の仲間たちも別の場所に連れて行かれましたが、どこに行ったかはわかりません」

黒い水晶の觸髅について知っているかは、**【知】出生値による一般判定**を行ってください。

成功すると、それがアーティファクト「ブラック・クリスタル・スカル」である事が判明します。  
(もし、判定に失敗した場合は、テレパスでハインに確認した事にしてもかまいません)

### 「ブラック・クリスタル・スカル」

ジェネシス、白銀のレギント作アーティファクト。

手にした者がエレメンタラーアーツを使用した場合、その威力を数倍から数十倍に跳ね上げる効果を持つ。現在、アサルトエンジンにこれのレプリカが存在しており、本物は未だに発見されていない。

これ以上、隊員たちから特に目ぼしい情報を入手することはできません。

島の北寄りの村跡へ移動する場合は、「4-A.廃墟と化した村」へ

島の中央高台の物見の塔跡へ移動する場合は、「4-B.物見の塔跡」へ  
(これらの場所に、全て訪れていた場合は、「5.謎の海賊美少女再び」へ)

## **5.謎の海賊美少女再び**

### **【概要】**

PC たちは再び海賊美少女(ダーナ)と会い、ジェスの向かったであろう場所を聞き出します。  
(当然、ここでも彼女の正体を見破る事はできません)

### **【情景描写】**

PC たちが、目ぼしい場所を全てまわり終わり、残りの隊員たちが連れ去られたであろう場所を  
思案していると、島に入って最初の方でみかけた海賊美少女が、手持ちの地図を眺めながらこ  
ちらに歩いてくる。

### **【イベント】**

海賊美少女(マリナ)は、PC たちに気が付くと軽い挨拶をして、辺りをキョロキョロと眺めます。  
(もし、PC たちがマリナに話しかけずにやり過ごしていた場合は、「3-A.謎の海賊美少女」と同じ  
ような自己紹介をします)

**マリナ**「ふう……やっぱり、この辺りにも無いなあ……」

「え？ 怪しい人たち？ そういえば、島の東の方で見かけたよ」

「(島の地図を指して)この辺りの、滝がある辺りだったかなあ……」

「そういえば、ここの滝の中に進むと、隠し洞窟の入口があるみたい。私、濡れるのが嫌だから行  
かなかったけど……」

※洞窟の場所は、【旧海賊島地図】②を参照

彼女からはそれ以上、詳しい情報を聞くことはできません。

マリナはやはり、PC たちと同行しようとはせず、逆に PC たちが同行しようとして誘っても、ちよつと  
疲れたからここで休んでいくというような事を言って、PC たちをここで見送ります。

## 6.隠し洞窟前

### 【概要】

モルフと化したジェス、クリーチャーたちとの最終戦闘になります。

### 【情景描写】

PCたちが滝の手前に着くと、滝の横の岩場に残りの隊員たち、それを囲むように数体のクリーチャー、そしてその中央に黒い髑髏のようなものを手にした小男……フードをとっているのも、それが話しに聞いた、コソドロのジェスという男らしき事はわかる……がいる。

**ジェス**「……キキキ！これが例の物か。後はダーナ様と合流するだけ……」

「もうこいつらには用は無い。面倒だから、始末するか」

そう言ってクリーチャーたちに、怯える隊員たちを襲わせようとしていた……。

### 【イベント】

PCたちが慌てて止めに入ると、ジェスはクリーチャーたちへの命令を止める。

**ジェス**「またお前たちか……」

「しかし、この髑髏を手にした今の俺なら、勝てそうな気がする！キキキキキ！」

そう言って高らかに笑うと、隊員たちを無視して、クリーチャーと共にPCたちに襲い掛かる。

PCたちと**ダガーウルフ×1、パイルモンキー×1(共に前衛)、ガンレイヴン×1、ジェス(共に後衛)**との戦闘です。(※PCが5人の場合は、**ガンレイヴン**を1体増やしてください)

ジェスは、ショットによる攻撃を、《バラーズ》を使用しPCの前列(前衛全体)または後列(後衛全体)に対して行います。その際、《インビジブル》の効果により、回避がー3%されます。

攻撃が外れそうになった場合、《エクリプス・コード》を使用し、命中判定の成功を試みます。

戦闘後、ゆっくりと霧散していくジェスの手から落ちた黒水晶の髑髏が、粉々に碎け散ります。

**???**「あ～あ……やっぱり、レプリカだったかあ……」

いつのまにか、隊員たちに混じって状況を見ていた、海賊美少女がため息交じりに言います。

**ジェス**「だ、ダーナ様……た、たしゆけて……」

消えそうになるジェスに、ダーナと呼ばれた海賊美少女は、にこやかに答えます。

**ダーナ**「そうになったら、もう無理かなあ……でも楽しかったよ。それじゃ、バイバーイ」

**ジェス**「そ……そんな……」

ジェスはそのまま霧散して消え、ダーナも青い粒子となって消えます。

PC たちは、ダーナという名前を聞いて、それが授業で聞いたジェネシスの一人である「惑乱のダーナ」である事を思い出します。

## 7. 海区の港(エンディング)

### 【概要】

PC たちは、グレッグをはじめ海警隊員たちに感謝されます。

### 【情景描写】

PC たちは、海警隊員たちと共にアカデミアの港に船で帰還する。

夜の遅い時間にもかかわらず、グレッグをはじめとした海警隊員たち、そしてハイン先生も PC たちの帰りを港で待っていたようだ。

### 【イベント】

PC たちが隊員たちの歓声に迎えられ、ハインやグレッグたちに、事の顛末を話す。

**グレッグ**「……そうか、あのコンドロがそんな事になっていたのか……」

**ハイン**「いきなりの実戦で、ジェネシスに出会うなんて、大変でしたね」

「とはいえ、私は皆さんが無事帰還する事は信じていましたけどね～！」

**グレッグ**「おいおい！ 兄ちゃんが一番落ちつかなそうにソワソワしてたじゃねーか！」

**ハイン**「そ、そんな事はないですよ～」

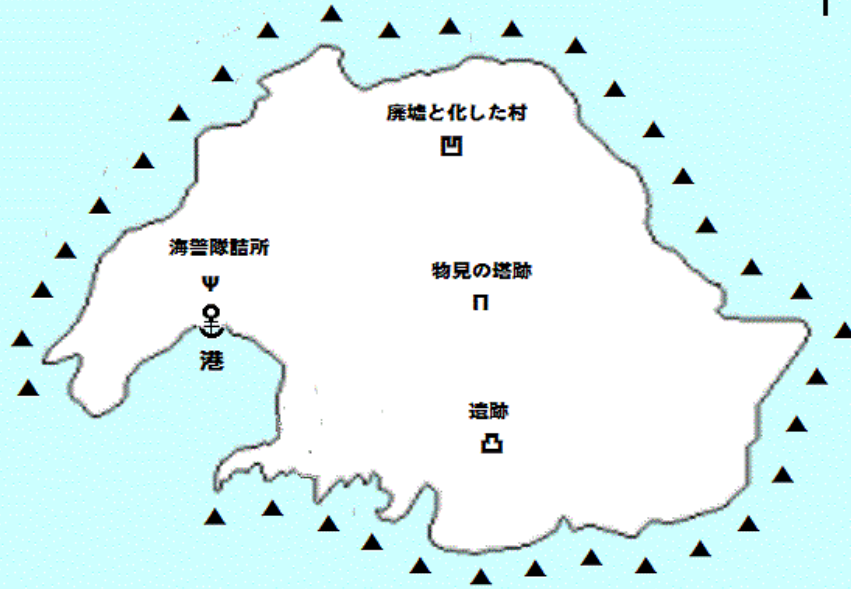
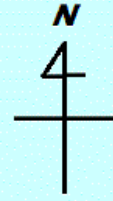
その二人のやりとりに、隊員たちの間で笑いが起こる。

**グレッグ**「まあ何はともあれ、本当にたいしたもんだ！ 隊員たちを代表して礼を言うぜ！」

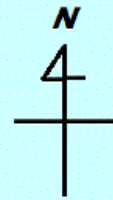
PC たちはグレッグをはじめ、隊員たちに感謝されつつ、グレッグより400シルバーの報酬を受け取り、ゲームを終了します。

また、GMは経験点200点を各PCに配布してください。

【旧海賊島地図】



【旧海賊島地図】②





## ■クリーチャーデータ

クリーチャー名	ダガーウルフ		LV	1 (強化LV: - )	
行動値	12	防御	3	HP	43
弱点属性	火				
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	82 %	ダメージ	2D6 +3
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>狼の遺伝子を有したクリーチャーです。 野生の狼よりも一回り大きく、獲物に突き立てる際、短剣に変異する牙が特徴的です。</p>					

クリーチャー名	ガンレイヴン		LV	1 (強化LV: - )	
行動値	10	防御	1	HP	38
弱点属性	氷				
回避	白兵回避	7 %	射撃回避	11 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	76 %	ダメージ	2D6
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>鴉の遺伝子を有したクリーチャーです。 通常の鴉と大きさに差異はありませんが、喉奥に埋め込まれた短銃で襲い掛かってきます。</p>					

クリーチャー名	パイルモンキー		LV	1 (強化LV: - )	
行動値	6	防御	3	HP	83
弱点属性	雷				
回避	白兵回避	9 %	射撃回避	9 %	
攻撃データ					
攻撃①	白兵 [近距離]	命中	75 %	ダメージ	2D6 +5
備考					
(攻撃②)		命中	%	ダメージ	D6
備考					
クリーチャースキル等					
なし					
解説					
<p>猿の遺伝子を有したクリーチャーです。 野生の猿と大きさは変わらないものの、両腕が長さ1m程の鉄柱と化しており、戦闘に用いられます。</p>					

■モルフデータ

名前		ジェス			LV	1
シークエンス		サジタリア			x	ニュートリノ
出生値	【体】	5	【知】	9	【速】	12
行動値	12	防御	1	弱点属性		【運】 7
回避	白兵回避		8	%	射撃回避	9 %
HP	331					
MP	38					
変質ポイント分装備		アイアンボルト、コート				
攻撃データ						
攻撃①	射撃	[遠距離]	命中	39 %	ダメージ	4D6 +1
備考	《パラージ》による攻撃。前列(前衛全体)または後列(後衛全体)に攻撃可能					
(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		
エクリプス・コード	1	IN	0	対象の行う(行った)判定の成功率+10% 1シナリオ3回まで使用可能		
ショット・エンハンス	1	PE	0	ショット使用時、射撃命中に+2%。計算済		
パラージ	1	IN	0	次のあなたの攻撃対象を列にする 1ラウンドに1回使用可能		
インビジブル	1	PE	0	あなたの攻撃に対する回避に-3% 回避が0%未満になった場合、判定不可		
ランナウェイ	1	IN	0	非戦闘中に、その場からいち早く逃亡する 1シナリオ1回まで使用可能		
解説						
<p>流れのコソ口で、一度は捕まったものの脱走。その後、偶然出会ったダーナに、モルフの力を授かる事を条件に、アーティファクト「ブラック・クリスタル・スカル」を旧海賊島で探すように命じられる。(ただし、本人はそれがどんな効果の発揮するものなのかは、聞かされていない) 性格は臆病で、強気に弱く、弱気に強い。</p>						