



## アサルトエンジンシナリオ⑫『選ばれざる者』

[2012/8/30:改訂版]

シナリオ:間中丞風 / イラスト:なかやまさき

### ■本シナリオについて

- ・プレイヤーの人数:4人
- ・キャラクターレベル:3
- ・所要時間:約4~5時間
- ・使用キャラクター:3レベルのキャラクターを作成  
(初期所持金に+1000シルバーして、アイテムを購入してください)

※一部キャラクターに背景設定付与があります

- 1)PCのうち1名が14~20歳の、学生としてふさわしい年齢の未婚の男性であること  
(便宜上該当キャラを『当事者PC』と呼称する)。
- 2)シナリオ中『当事者PC』と書かれている部分には該当キャラクターの名前を当てはめ描写などを行うこと。
- 3)『当事者PC』には上記の年齢・性別制限の他、以下の設定が付与される。
  - ・アカデミア近隣ある小国「ロディック」の出身である(ロディックは、ハイランダーを王とする国家であり、ハイランダーの家系は優遇される)。
  - ・『当事者PC』の家も名家であり、基本的には貴族を想定していますが、『当事者PC』のプレイヤーと相談し設定を作成した方が盛り上がるでしょう(※ただし、貴族以外に設定した場合、GMは本文中の『当事者PC』家に関する設定の表記に注意して下さい)。
  - ・2歳上の(ハイランダーではない)兄がいる(=『当事者PC』は二男である)。
  - ・アリアという幼馴染の女の子がいる。

## ■あらすじ

『当事者 PC』を除く PC 達が次のクエストを探していると、クラークに声を掛けられ「ロディック国周辺で出現しているクリーチャーの退治」の課題を言い渡される。曰く、「チームメンバーの『当事者 PC』さんの出身国ですので、あなた方のチームが適正と判断しました」

一方、『当事者 PC』は別な用事で呼び出しを受けていた。『当事者 PC』に対し緊急の使者として兄のクロスが来ており、「父上が倒れたので、至急でお前を連れてかえることになった」と、帰省を求められる。

依頼を受けていた他 PC と合流し、チームとしてロディック国へと向かう PC たち。

ロディック国では『当事者 PC』の父レイドが元気に出迎え、『当事者 PC』を見合い(縁談)の席へと連行する。他 PC たちが出沒するクリーチャーに関して話すと、「出沒条件等よくわかっていないことが多い。協力は惜しまないので、滞在中は家を拠点として使ってくれて構わない」と協力を申し出る。

連行された『当事者 PC』の見合いの席に現れたのは、ロディックの現継承権 1 位であり、幼馴染だった少女アリアであった。彼女は相手が『当事者 PC』だったことを純粋に喜び、子供の頃から優秀だった『当事者 PC』に憧れていたことなどを話し、和やかに会談は終了する。

一方、他の PC たちが街を散策がてらクリーチャー出沒に関しての聞き込みを行っていると、「街の北にある現生の森でクリーチャーが多く出沒していること」「クリーチャーの出る森の奥に願いを叶えてくれる凄い賢者がいるらしい」という噂を耳にする。

同時にアリア姫の結婚に関して、『当事者 PC』家、その家の長男についての噂も耳にする。

翌朝、PC たちが起き出すと、妙に『当事者 PC』家が騒がしい。

事情をレイドに尋ねると「アリアが王宮から居なくなっただけらしい」事がわかる。

近隣でクリーチャーが出沒している事もあり、PC たちに捜査協力が依頼される。

調査の結果、「明け方にクリーチャーが出沒するという森に向かっていった影がいる」ことが判明する。

森の先、「望みをかなえる賢者」がいるという場所で小屋を発見した PC 達はその場でアリアと、モルフと化したクロスと再会し、これを倒すのだった。

## ■舞台・NPC 解説

### ・ロディック国

アカデミア近隣に存在する立憲君主国。

首都を含め 3 つの街とその小村群によって構成されている。

ハイランダーの血統であることを王権の根拠とする特徴を持ち、王家がハイランダー組織であるアサルトエンジンに縁故を作ることで、自国の維持を行っている。

伝統として王家では血族(継承権持ち)内にハイランダーが現れた場合、その人物が優先されるという風習を持ち、出現しなかった場合婚姻によってハイランダーを血族に迎えることで継承権を確定させている。

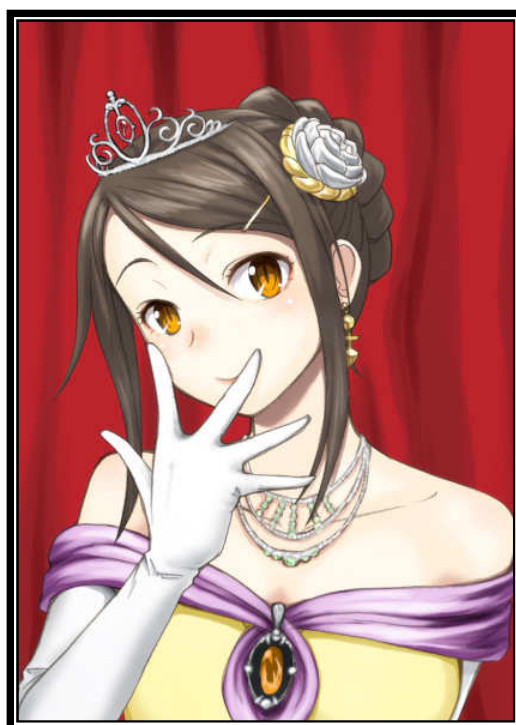
### ・アリア・ロディック (女/16 歳)

ロディック国の王の一人娘。

継承権暫定 1 位。

『当事者 PC』の幼馴染。

ハイランダーの血筋ではあるが覚醒はしなかった。その為、ハイランダーである『当事者 PC』との縁談が進められている。



### ・レイド・(※『当事者 PC』の家名)

(男/50 歳)

『当事者 PC』の父。

ロディック国の名家の主。

国の行く末を案じ、ハイランダーである、息子の『当事者 PC』にアリア姫との縁談をすすめる。

・クロス・(※『当事者 PC』の家名) (男/『当事者 PC』+2 歳)

『当事者 PC』の兄。

『当事者 PC』によく似ているが、より線が細く、全体的に冴えない風貌。

表面上・形式上は礼儀正しい青年の態だが、どこことなく暗く陰鬱な影がある。

・白銀のレギント(「エネミーブック」参照)

光の飛沫を思わせる、美しき白銀のジェネシス。位階は下位ながら、カナンビークのジェネシスたちの中で主導的な立場を担っています。人工生命の研究とアーティファクトの開発に余念がなく、モルフを造る際必ず相手の意志を尊重することから、契約のレギントとも呼ばれています。彼の姿は 1000 年前にも確認されており、今も彼の研究所が大陸中に点在しています。

## ■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。

## 1.課題(オープニング 1)

### 【概要】

PC たちは、クラークよりクエストを受けます。(『当事者 PC』はこの場にはいません)

### 【情景描写】

学園中庭。

学園にも慣れた PC たちは、共に課題をこなす仲間も固まり、大体同じメンバーで課題を行っています。

少し前に課題をこなした後、十分な休養もとり、そろそろもう一つ課題を受けようかと再び集まって話をしています(全員で集まる予定でしたが、『当事者 PC』だけは、別に呼び出しを受けており、ここにはいません)。

そこにクラーク先生があらわれ、PC たちへと声をかけてきます。

**クラーク**「ちょうどよかった。キミたちに任せたい依頼があるのです」

### 【イベント】

**クラーク**「ピレナステラのモザイクにある小国ロディックから、首都近郊でクリーチャーが多数出没しているので、その調査と解決が依頼されています」

「クリーチャーの出現率が上がる裏にはモルフが居ることが多いので、それを踏んでの依頼でしょう」

「このロディックですが、キミたちのチームの一人である『当事者 PC』君の出身地なので、キミたちが適任と判断しました。」

「おや、その『当事者 PC』君が今はいない様ですが……キミたちはロディックの事を知っていますか？」

**【知】**出生値による一般判定を行ってください。成功した PC はロディック国の事を知っています。全員失敗した場合クラークが説明をします。(「舞台・NPC 解説」参照)

クラークとの会話を終えたら一度場面を切り替えます(『当事者 PC』のオープニングが終了したら合流し、共にロディックに向かう事となります)。

## 2. 急用(オープニング 2)

### 【概要】

オープニング 1 に参加していなかった『当事者 PC』の登場場面です。  
『当事者 PC』は兄のクロスより、家からの伝言を受けます。

### 【情景描写】

『当事者 PC』は学園の事務局に呼びされます。  
仲間たちとは別に、個人で呼び出しを受けましたが、心当たりはありません。  
中庭に課題を探しに行くと言う仲間と別れ、事務局訪れたキミはそこで、キミを訪ねてきたという使者に会います。

使者は『当事者 PC』の兄クロスです。(「舞台・NPC 解説」参照)

**クロス**「父レイドが急病で倒れたので、至急お前を連れて帰るように言われてきた」

### 【イベント】

詳しい事情を聞こうとしても「帰ればわかる」と説明をしたくなさそうに回答するのみで、それ以上話そうとはしません。

**【知】**または**【速】**出生値による一般判定を行ってください。

成功した場合、クロス自身あまり説明を行いたくなさそうな「使者であること自体を渋々行っている」という雰囲気を感じとることができます。

クロスとの会話が終わったら、他の PC たちと合流させ、(他の PC たちが)課題でロデックへと向かうことになった経緯を確認して、次の場面へと進みましょう。

### 3.ロディックへと向かう途中

#### 【概要】

PC たちはクリーチャーとの戦闘になります。(一般人であるクロスは PC たちよりも遅れ気味のため、戦闘が終わったところに PC に追いつきます)

#### 【情景描写】

PC たちがロディック首都へと向かい街道を歩いていると、前方から人の悲鳴が聞こえます。

悲鳴の方向へ急いで駆け付けると、交易商人がクリーチャーに襲われています。

#### 【イベント】

PC たちとソードウルフ×2(前衛)、マルス×1(後衛)との戦闘です。

戦闘終了後、助けられた交易商人は PC たちに感謝を述べると、お礼にメンタルドリンク×1とヴァイタルドリンク×1の合計 2 本を渡してきます。

**商人**「ここひと月でクリーチャーが出現するようになったという噂が、商人間でも流れている。話半分で聞いていたが本当に出るとは……」

「アンタ達が来てくれなかったと思うと……ああ、おそろしい」

戦闘を終え商人と話している頃に、ようやくクロスが追い付きます。

**クロス**「はあはあ、みなさんなぜ急に……」

「(戦闘があったことに気づく)これは皆さんが……」

「この短い間にクリーチャーを……流石ハイランダーですね」

アサルトエンジン直轄領へと向かうという商人と別れ、ロディック国へと向かい、場面を終了します。

## 4. 帰省

### 【概要】

ロディックでは『当事者 PC』の父であるレイドが、元気な姿で PC たちを出迎えます。

レイドは『当事者 PC』に対し事情を話し、PC 達が受けている課題にも協力を惜しまないことを約束、滞在中の世話を買って出ます。

### 【情景描写】

夕暮れも近づくころ、ロディックの首都に着いた PC たちは、クロス案内で一先ずの拠点と『当事者 PC』の実家へと向かいます。

上流階級が住む区画でも一番と言えるほど大きい『当事者 PC』の実家では、『当事者 PC』の父『レイド』が元気な姿で PC たちを出迎えます。

**レイド**「おお、『当事者 PC』良く帰った。元気だったか！？」

「アサルトエンジンでの生活はどうだ？」

### 【イベント】

**レイド**「まあまあ、待て待て、その話はさておき、旅の疲れもあるだろうし、まずはゆっくりとお茶をしようじゃないか」

レイドは PC たちを歓迎します。従者たちにお茶の準備をするように指示し、PC と共に帰ってきたクロスに対しては苦勞をねぎらうこともなく、何かの指示を与えます。

クロスは『当事者 PC』をじっと見た後にじっと口の端をかみしめるように沈黙を保ったまま屋敷から出ていきます。

お茶の席ではレイドは PC たちの質問に対して以下の様に答えます。

**レイド**「まずは、『当事者 PC』を呼びつけたことなんだが、急病で倒れたというのは嘘だ。見てのとおり私はピンピンしておる」

「だが、『当事者 PC』には帰ってきてもらわんといかん理由があつてな、それをそのまま伝えても戻ってくるかわからなかったからな、アレを使いに出してこんなことを仕組んだというわけよ」

「うむ、実はな。今クロスが日程の調整に行っておるが、お前には見合いをせよ。見合いというか、婚姻前の顔合わせだな。向う様に問題がなければそのまま婚約という予定だ」

「このロディックは王権に関して独特の制度と歴史を持っている、その発祥なども話すと非常に長くなるので省略するが、国王になるにはハイランダーであるか、ハイランダーと夫もしくは妻としなくてはならないという決まりがある」



「今の国王様は立派な方だったが、子宝には恵まれんでな、子はアリア様のみ。そのアリア様も残念ながら覚醒されることは無かった」

「他の継承権者にもハイランダーはおらず、血も遠くてな。アリア様がハイランダーを婿取りして、安定させようという話に進んでおる」

「このような際に他国の介入を受けない様に王家にハイランダーを嫁がせることも私ら貴族の役目でな。丁度世代的に一番良いのがお前だったというわけだ。幼いころに遊んだこともある仲だ、問題あるまい」

「まあ、今の国王様はまだ健在であるし、結婚後直ぐ王家に入ってどうこうということは無い、ハイランダー同士のコネクションを作ることも重要な役目であるしな」

「(他のPC達に向き直って)というわけで、息子の卒業後の進路がほぼ決まったわけなのだが、しばらくは皆さんにご厄介になります。よろしくしてやってください」

**レイド**「さて、『当事者 PC』だけではなく友人の方々が来たということは、依頼を行っていた「クリーチャー出沒に関する調査と解決」に関して、ですか？」

「担当する役人を呼び出して説明させてもいいのですが、まあ状況に関しては良くわかっていないというのが実情です」

「クリーチャーが暴れていることでハイランダーである王家への関心が高まってしまってますな。揉めていた後継者問題もよりこんがらがってしまい、政治的に動きが取れなくなってアサルトエンジンへ依頼したというわけです」

「実務を担当している役人からの愚痴が聞こえてきますよ、気持ちは分からんでもないですがね。役人たちには皆さんに協力するように私から申し付けておきましょう」

「報酬は確か1人 1000 シルバーと言っていました、うちからも少し色を付け 1200 シルバーを約束しましょう。また、滞在中はうちの屋敷をお使ください」

レイドから事情を聴き、『当事者 PC』の実家を拠点とし、明日から調査を始めようとしたところで場面を終了します。

大休止扱いとして、PCを回復(HPとMPが[キャラクターLv×7]点ずつ回復)させてください。

## 5.調査

### 【概要】

『当事者 PC』を除く PC たちが、課題であるクリーチャー出没事件に関して調査を行うシーンです。

### 【情景描写】

翌日、『当事者 PC』を除く PC たちが、情報を集める為に街に出ます。

街は穏やかであるが、クリーチャーが頻繁に出没しているという噂に不安を隠せないでいます。そして、その不安は、ハイランダー信仰の様な地域的風習へと繋がり、ハイランダーである王家の問題への興味へと転化されているようで、クリーチャーの噂の他に王家の噂もされているようです。

### 【イベント】

各 PC は 1 回ずつ【知】出生値による一般判定を行います。

成功した PC は順に以下の情報を手にいれます。

#### 判定成功により得られる情報

(一人目の成功者)

- ・クリーチャーの出没は以前からあったが、ここひと月ほどで急増している。
- ・目撃情報の多くは街から北にある森の周辺だったが、最近では街道などからも寄せられる。

(二人目の成功者)

- ・北の森は深く陰しく、人の手が入っている森でないため非常に危険なのだが、北の森へわざわざ向かう者達が居るらしい。
- ・クリーチャー出没の噂が流れはじめたのと同時期から北の森に「願いをかなえてくれる賢者」がいるという噂が流れはじめた。

(三人目の成功者)

- ・クリーチャーが出現する危険を冒しても、「賢者の噂」の真実を探ろうとしたもの達が北の森で向かい被害にあっていたようだ。
- ・最近ではクリーチャー出没を止めることを願って、人々が北の森へ向かい、クリーチャーに襲われるという本末転倒なことも発生しているようだ。

また、情報収集の最中に、共通してアリア姫の婿取りについての、以下のような話を聞くことができます。

**街の人々**「家柄が良くハイランダーとしてアサルトエンジンへ留学していた『当事者 PC』家の息子が戻ってきたらしい、有力候補じゃないか？」

「『当事者 PC』家にそんなの居たか？ あそこの嫡男は結局、ハイランダーには目覚めなかったって話しじゃなかったか？」

「ばっか、おめえそれはさえない長男の方だろ。次男の方は覚醒して、アサルトエンジンに行ってるらしいぜ」

「だから、家を継ぐのは次男で、もしかしたら次の王様も……ってわけさ」

## **6.再会**

### **【概要】**

「5.調査」と同じ頃、『当事者 PC』がレイドらに連行され、お見合いに出席するシーンです。

### **【情景描写】**

『当事者 PC』はレイドに率いられた従者に起こされると、有無を言わさぬ内に手際良く身なりを整えられ、お見合い会場へと連行されます。

会場は王宮の離宮の一つで、見事な庭園に囲まれた屋敷です。

レイドに有無を言う間もなく屋敷に連れ込まれ、冷静になった時には、見合い相手である「アリア姫」を待っている状態になっていました。

**レイド**「まあ、もう既に決まったような話だから緊張なくていいぞ。簡単に挨拶したら、後は二人で昔話でもすればいい。遠巻きに監視の目はあるから押し倒したりはするなよ。まあお前はそんなことしないだろうが」

### **【イベント】**

レイドと会話をしていると侍従に連れられ、アリアが姿を現す。

幼き日に共に遊んだ少女の面影が少し残りながらも可憐に成長した少女が、『当事者 PC』に微笑みかけます。

侍従長の様な付添い人がテキパキと事務的な紹介などを済ませ、気が付くと「後は若い二人に任せて……」とアリアと二人きりになっていました。

**アリア**「それにしても……本当に久しぶりね、『当事者 PC』くん」

「なあに？ 改まっちゃって……昔みたいに「アリアちゃん」で構わないわよ『当事者 PC』くん？」

「……本当、『当事者 PC』くんは昔から変わらないね。ハイランダーになったって聞いたのに」

「でも、それでよかった。私はハイランダーに成れなかったから、誰かのお嫁さんになるしかなかった。どこの誰かも解らない人を夫としなくちゃいけないって不安だったの」

「ね？ 覚えてる？ 昔、私が小さい頃、この離宮で『当事者 PC』くんたちと遊んだこと」

「あの時、私がお花を取ってと駄々をこねて、『当事者 PC』くんとお兄さんが無茶して、怪我しちゃって……」

「すごく怒られたんだけど、その後でお花を渡してくれたのよね。その時から『当事者 PC』くんに憧れていたのかも……なんてね」

「ふつつか者ですが、よろしくをお願いします」

アリアは、はにかむような笑みを浮かべて『当事者 PC』に対して小さく頭を下げる。

その後も、穏やかに談笑をして、お見合いは終了します。

**【知】**出生値による一般判定を行ってください。

成功した場合、レイドの指示でお見合いを遠巻きに監視をしていたクロスの「二人を見つめる視線」に、尋常ではなく黒い執念が宿っていたと気づきます。

## 7.心からの咆哮

### 【概要】

PCが登場しない、特殊な演出シーンです。

ジェネシス「白銀のレギント」が、クロスと契約を結ぶシーンです。

### 【情景描写】

街の北にある、クリーチャーが出没するという噂の森……日が沈み、闇が支配し始めた頃、その森の中をクロスが進んでいく……不思議とクリーチャーに襲われることもなく、何かに導かれるようにして。

森の奥、「願いを叶えてくれる賢者」がいると言われる所まで来ると、クロスは涙を流し咆哮する。

**クロス**「なんで、アイツなんだ！ アイツは俺が欲しかったものをすべて持っている」

「なんでアイツだけが全てを得て、俺には何もないんだ！ どうして俺じゃないだよ！！」

「……ここに、なんでも願いを叶えてくれる賢者ってのがいるんだろ！」

「俺に……俺に力をくれよ！！」

「???」**青年**よ。そこまでして力が欲しいかね？」

クロスへと問いかけるような声が聞こえ、どこから現れたのか畏敬を覚えるような風貌の、銀髪の男が立っていた。その男はクロスへと問いかける。

**銀髪の男**「キミが力を望むのであれば、授けよう」

「……だが、その代償にキミは今まで手にしてきたすべてを失うことになる」

「友、家族、名声、恋人、それらすべてを……。それでもキミは力を望むかね？」

**クロス**「ああ、構わない。俺には失うものは何もない。何も手にすることができなかった」

「出来る努力はすべて行った……だが、何の意味もなかった！！」

**銀髪の男**「いい覚悟だ。よろしい、ならばキミを生まれ変わらせよう」

男が手をかざすとクロスは意識を失い、倒れたクロスを抱えて男は姿を消した。

**銀髪の男**「素晴らしい。キミはここでの実験で一番の素体だったよ。キミという素体が生まれた以上、ここでの実験はもう十分だ」

「キミが生まれ変わった記念に、この施設をプレゼントしよう。そして、これも……」

「キミの様に、力を求めるものが居たら使うと良い。上手く行けばそのものもキミと同じように生まれ変わるはずだ」

### 【イベント】

特になし

## 8.誘拐

### 【概要】

PC たちが、行方不明のアリア姫の探索を開始するシーンです。

このシーン以降ではギミックとして[時間経過による修正]という数字をカウントします([時間経過による修正]は PC の行動によって増加します)。

最終戦闘シーン前の[時間経過による修正]の数字によってシナリオが分岐するので、GM はこの数字を記録しておいてください。

また、GM は[時間経過による修正]によってシナリオが分岐することを、プレイヤーに伝えてください(どの数字で分岐するのかを伝える必要はありません)。

### 【情景描写】

見合いの翌朝、家中が騒がしい様子で PC たちは目を覚まします。

慌てながら役人たちと話をしていたレイドが PC たちに気づき話しかけてきます。

**レイド**「実は今朝アリア姫が行方不明になったそうです」

「誘拐された可能性が高いと判断しているようです」

「もしかしたらクリーチャー出沒と関係しているかもしれません」

「調査に協力してくれませんか？」

### 【イベント】

レイドから、クリーチャー出沒の調査に追加して、アリア姫の探索が依頼されます。

この依頼は追加依頼のため、PC が望むのであれば、レイドと追加報酬の交渉を行うことができます。

追加報酬の交渉は、【知】出生値による一般判定です。成功者 1 名ごとに、一人当たりの報酬が 100 シルバー追加されます。

ただし、この判定を 1 回行うごとに[時間経過による修正]が 1 点ずつ溜まります。

※判定の説明を行う際にシナリオギミックである[時間経過による修正]について、PC に説明を行ってください。

### 【時間経過による修正】

シナリオギミックです。アリア姫の救出は緊急の事件のため、どれだけ時間がかかったのかをこの修正で表します。この[時間経過による修正]は判定など PC の行動によって増加し、最終戦闘前の値でシナリオが分岐します。

[時間経過による修正]が増加する判定などの場合は、判定の際に増加する説明が GM よりあります。

レイドとの報酬交渉を終了した(あるいは行わなかった)ら、アリア姫の行方に関する情報収集を行います。

これは街の中で情報を集めてくる行動を表現した判定で、【知】または【運】出生値による一般判定を行います。

この判定も何回でも行うことができますが、判定を1回行うごとに1点[時間経過による修正]が増加します。

判定に成功すると順に以下の情報が手に入ります。

### 判定成功により得られる情報

(一人目の成功者)

・昨夜からクロスが姿を消している事に気が付きます。最後に目撃されたのは昨日の見合い終了後、街の外へと向かっていた姿のようです。

(二人目の成功者)

・王宮の見回り兵士から、「未明～明け方にかけて何か影のようなものがチラついたような気がする。一瞬の事だったため目の錯覚と思ってしまったが、もしかしたら犯人だったのかもしれない」という証言が得られる。

・また、明け方に北の森(クリーチャーが出現するという森)へと向かっていく影を見かけたものがある。影の動きは速く姿は分からなかったが、何かを担いでいるようだったという証言が手に入る。

※「北の森に向かう」という行動(「9.北の森」へ進む)が選択できるようになります。

(三人目の成功者)

・北の森の地理に関する情報を得られます。

※「10. 森の中」のシーンで、森の中を移動する判定の際プラスの修正を得ます。

(四人目の成功者)

・北の森の奥にいるという「願いをかなえてくれる賢者」の様々な噂を入手します。噂の内容から「願いをかなえてくれる賢者」がジェネシス「白銀のレギント」であることが解ります(GMはプレイヤーに、白銀のレギントに関して説明してください)。

GMは判定開始の前に、いつでも情報収集を打ち切ることができることをプレイヤーに説明し、後いくつか情報が残っているかを伝えるようにしましょう。

※ただし、PCは北の森へ向かう為に、最低二回判定に成功して情報を集める必要があります。

## **9. 北の森**

### **【概要】**

森の中を探索する PC たちとクリーチャーの戦闘シーンです。

GM は、[時間経過による修正]のカウントを忘れないように注意してください。

### **【情景描写】**

アリア姫をさらったであろう影が向かったという、北の森へ到着する PC たち。

そこから、森の奥へと探索を進める PC たちの前に、クリーチャーが立ちふさがった。

### **【イベント】**

PC たちとソードウルフ×1(前衛)、マルス×1、アーチャーラビット×1(共に後衛)との戦闘です。

戦闘中、各ラウンド開始時のタイミングで[時間経過による修正]を 1 点増やしてください。また、この[時間経過による修正]が 1 点ずつ増えることをプレイヤーに説明しましょう。



## 10. 森の中

### 【概要】

生い茂る植物が PC たちの行く手を遮ります。

一般判定になりますが、ウィルは戦闘終了時より(通常時ウィル上限より少なくなっていた場合)回復していない事に注意してください。

また GM は、[時間経過による修正]のカウントを忘れず行ってください。

### 【情景描写】

鬱そうと生い茂る植物が、PC たちの行く手を遮ります。

わずかに獣道が見え、そこを人が通っているのだろうことがうかがえますが、進むためには藪漕ぎをしていかねばなりません。

藪の中にはどんな危険が潜んでいるか分からないため、注意して進まねばならないでしょう。

### 【イベント】

生い茂る藪を抜ける為には順に二つの判定を行います。

最初は、生い茂る植物の壁を藪漕ぎで抜ける為の判定で、**【体】**出生値による一般判定[やや難しい](-10%修正)を行います。

※ただし、「8. 誘拐」のシーンで三人目の情報を入手していた場合、難易度が[普通](修正なし)へと変わります。

この判定は全員が成功する必要があります。

(判定に失敗した PC は再度判定を行ってください)

この判定でも誰かが判定を行うたびに[時間経過による修正]が 1 点上昇します。

全員が成功したら、次は**【速】**出生値による一般判定を行います。この判定は藪漕ぎ中に存在した様々な危険(有刺植物・接触毒植物や、危険なモグラ穴、木の根など)を反射的に回避しながら進めたかを試す判定です。

全員、1 回ずつ判定を行います。

成功すれば問題なく藪を突破できましたが、失敗した PC は 3D6 点のダメージを負います。

※この一般判定では、[時間経過による修正]は増加しません。

## **11. 賢者の住む森の奥**

### **【概要】**

最終戦を前にしたシーンです。

これから最終戦闘となることをプレイヤーに伝え、必要な準備をさせましょう。

### **【情景描写】**

生い茂る藪を抜けた先は開けており、凶暴な野生動物やクリーチャーなどの気配は無く、今迄とは趣の異なる空間へと出ます。

そこはやや神秘的であり、清々しい森の香気にあふれているかのように感じられます……ただし、一点を除いて。

目の前には洞窟が見え、その洞窟からは禍々しい生き物の気配が感じられます。

おそらく犯人はあの洞窟に居り、決戦となる。そんな予感が PC たちに走ります。

### **【イベント】**

GM は次のシーンが最終戦闘であり、このシーンが決戦に備えアイテムの使用や受け渡しなどの準備のできる最後の機会であることを伝えてください。

※それらの行動には、[時間経過による修正]は加算されない事を伝えてください。

(ただし、「小休止」「大休止」は例外です)

また、[時間経過による修正]のカウント開始以後に PC たちが「小休止」を行っていた場合は「行った回数 × 10」点、[時間経過による修正]を増加させてください。(「大休止」を行っていた場合[時間経過による修正]の値は自動的に最大値として扱います)

## 12. 旧レギントの実験室

### 【概要】

クロスと彼が率いるクリーチャーたち(またはアリア姫)との最終決戦になります。

率いるクリーチャーの種類と数は[時間経過による修正]の値で変動し、最悪の場合、アリア姫もモルフ化し、PCたちと敵対します。

### 【情景描写】

PCたちが、洞窟に足を踏み入れると、そこは人工的に整備の行われた、実験室の様な造りの部屋となっています。

その奥には異様に筋肥大し、禍々しく体型が変化したクロスが立っており、その奥に作られた寝台にアリア姫が寝かされています。

### 【イベント】

[時間経過による修正]の値により発生するイベントが分岐します。

### ●[時間経過による修正]の値が17点以下

**クロス**「想像以上に早かったな。まあいい、アリアにチカラを注ぐのは、お前達を倒した後にしよう」

クロスは振り返りゆっくりとPCたちに向かって歩いてきます。

そして対峙するPCたちに向けて語りかけます。

**クロス**「『当事者 PC』俺はお前が好きだったよ。幼い頃はいつも一緒に遊んでいたしな」  
「だが、お前は俺からすべてを奪っていった。俺が努力してできたことをお前は苦も無くやって見せた」

「俺がいくら努力しても得られなかったハイランダーの力を使って見せた。ハイランダーに成ったお前は俺がいくらやってもできないことを軽々とこなして見せた！」

段々と言葉が強くなり、クロスの目が狂気に満ちていきます。

**クロス**「最初は諦めようとした。しかしな、俺がどうしても手に入れたかったものをお前が手に入れると決まった時、俺はそれを認めたくなかった」

「そんな時にあの方が俺の願いをかなえてくれた！俺にチカラを与えてくれた！俺はお前以上のチカラを手に入れた！」

「俺がチカラを手にした以上、アリアを手にするのは俺だ！」

狂気に満ちた目でクロスは見つめ、禍々しく筋肉を脈動させながら一歩、また一歩とPCたちに近づき咆哮します。

**クロス**「ハッキリ言って、いらねえんだよ！俺よりも優秀な弟なんてのはなあ！！」

クロスの叫びと共にクリーチャーが姿を現し、戦闘となります。

クロスは前衛配置され、クリーチャーの数や種類は、[時間経過による修正]の値によって変化します。

#### [時間経過による修正]の値

～ 8 点: ソードウルフ×1(前衛)、アーチャーラビット×1、マルス×1(共に後衛)

9～11 点: ソードウルフ×2(前衛)、アーチャーラビット×1、マルス×1(共に後衛)

12～14 点: ソードウルフ×2(前衛)、アーチャーラビット×2、マルス×1(共に後衛)

15～17 点: ソードウルフ×2(前衛)、アーチャーラビット×2、マルス×2(共に後衛)

戦闘終了後、倒れたクロスの肉体は元の線の細い貧相なものとなり、目の狂気も消えます。そして穏やかな顔になったクロスは弱々しく息をしながら『当事者 PC』へと話かけます。

**クロス**「ははは、何やってるんだ、俺は……。俺は、お前が羨ましかった……。俺にはできなかったことを何でもこなすお前が……。俺は、お前になりたかったのかもしれない……。『当事者 PC』、もっと顔を良く見せてくれ……」

#### (『当事者 PC』が近づかなかった場合)

クロスはそのまま息絶え、身体が融ける様に消滅します。

#### (『当事者 PC』が近づいた場合)

**クロス**「なあ、最後に一つ頼みを聞いてくれないか……。俺のために……」

話の途中で再び顔がモルフ時のように豹変し、凶悪になった腕を『当事者 PC』に対して伸ばそうとしますが、途中で力尽き息絶えます。

**クロス**「俺のために……。死……。ね……」

死亡した後にじわじわと肉体が融ける様に消滅します。

いずれの場合も、「13-A. ロディック(エンディング 1)」へ進んでください。

## ●[時間経過による修正]の値が18点以上

**クロス**「遅かったなあ『当事者PC』ちょうど今すべてが終わったところだ」

クロスは振り返りゆっくりとPCたちに向かって歩いてきます。

そして対峙するPCたちに向けてクロスが話しかけます。

**クロス**「『当事者PC』、お前は俺からすべてを奪っていった。俺はお前に憧れ、憎んでいた。……だが、もうお前はどうでもいい存在だ。俺のチカラはお前を越えた。そして、お前に奪われた物もこの手に取り戻した。さあ、目覚めるんだアリア！！」

クロスの話に呼応するようにアリアが目覚める。

**クロス**「おおお、アリア、愛しの我が妻よ。気分はどうだい」

**アリア**「最高、全てが新鮮で、生まれ変わったみたい」

目覚めたアリアからも禍々しい気配を感じます。

**クロス**「そうか、では祝福に来た客人たちを二人でもてなそう。血の宴で！！」

クロスが叫ぶと同時にアリアの肉体も変異し妖艶で肉感的な姿となり、二人は禍々しく筋肉を脈動させながらPCたちへと襲い掛かり戦闘となります。

敵は**クロス(前衛)**、**アリア(後衛)**になります(随伴クリーチャーはありません)。

戦闘終了には、どちらも倒す必要があります。

戦闘終了後、アリアは元の姿へと戻り、灰になる様に霧散し消滅していきます。

**アリア**「『当事者PC』、……ごめんね……」

クロスはゆっくりと肉体が融解する様に消滅していきます。

**クロス**「ハハハ……アハハハハ……だが、俺は負けてはいない、この国には十分な復讐だ、アリアは俺がもらっていくんだからなあ。アハハハハハ……」

「13-B. ロディック(エンディング 2)」へ進んでください。

## 13-A. ロディック(エンディング 1)

### 【概要】

アリアを連れ帰った PC たちはレイド及びロディックの国王を筆頭とする重鎮たちに感謝されます(しかし、今回の事件のごたごたで『当事者 PC』の結婚話は流れ、他の PC たちと共に学園での生活へと戻っていくことになります)。

### 【情景描写】

PC たちがアリアを連れて戻ると、PC たちの行方を心配し街の門で待っていたレイドが出迎えます。

**レイド**「よく、よく帰ってきました。姫は無事ですか？」

「まあ、まずはゆっくりと休んでください」

### 【イベント】

一晩ゆっくりと休んだ後、PC たちはレイド達に事の顛末を話すことになります。

**レイド**「そうですね、クロスが……あのバカ息子が、皆に迷惑をかけおって……」

クロスの後を聞いたレイドは何か考え込むように塞ぎ込みます。

しばらく沈黙が支配した後、何かを振り払うかのように口を開きます。

**レイド**「そうだ、今朝王宮でアリア姫が目を覚ましたそうです。意識もはっきりしていて健康上の問題は一切無いと聞いています」

「それと『当事者 PC』。今回の縁談だが、事件の件もあり、一度白紙に戻す事になった」

レイドは従者に指示をだし、改めて PC たちへと向き直ります。

**レイド**「皆さんには大変お世話になりました。事件解決の謝礼を預かっております」

「アサルトエンジンへ戻られる前にゆっくりと英気を養って行ってください」

PC たちはレイドの従者から一人当たり 1200 シルバー +  $\alpha$  (「8. 誘拐」での追加報酬の判定結果により変わります)の報酬を受け取り、学園に戻るようになります。

GM は経験点 400 点を各 PC に配布してください。

## 13-B. ロディック(エンディング 2)

### 【概要】

ロディックへと戻ったPCたちは事の顛末をレイドに話し、クリーチャー出没事件の謝礼を受け取ります。

### 【情景描写】

PC たちが消滅したクロスとアリアの遺品を持ちロディックへと戻ると、PC たちの行方を心配し街の門で待っていたレイドが出迎えます。

**レイド**「よく……よく帰ってきました。姫の姿が見えないが、どうなりましたか？」

### 【イベント】

PC たちが事の顛末を話すと、レイドは沈痛な面持ちでPC たちに話しかけます。

**レイド**「そうですか……クロスが……アリア姫も……」

「この国の今後を考えると頭の痛い話です」

「とりあえず、クリーチャー事件解決の報酬を預かっています。受け取ってください」

レイドはPC たちを労い、約束していた報酬を渡します。

PC たちは 1200 シルバーの報酬を受け取り、ゲーム終了となります。

(「8. 誘拐」での追加報酬は、誘拐された姫を救出できなかった為ありません)

GM は経験点 400 点を各 PC に配布してください。

## ■クリーチャーデータ

|  |          |      |      |      |            |
|--|----------|------|------|------|------------|
| クリーチャー名  | ソードウルフ   |      | LV   | 3    | (強化LV: - ) |
| 行動値  | 16       | 防御   | 4    | HP   | 128        |
| 弱点属性   | 氷        |      |      |      |            |
| 回避   | 白兵回避     | 10 % | 射撃回避 | 5 %  |            |
| 攻撃データ  |          |      |      |      |            |
| 攻撃①  | 白兵 [近距離] | 命中   | 80 % | ダメージ | 2D6 +11    |
| 備考   |          |      |      |      |            |
| (攻撃②)  |          | 命中   |      | ダメージ |            |
| 備考   |          |      |      |      |            |
| クリーチャースキル等   |          |      |      |      |            |
| なし   |          |      |      |      |            |
| 解説   |          |      |      |      |            |
| 狼の遺伝子を有したクリーチャーです。<br>ダガーウルフの上位にあたり、剣と化した犬歯を振り回し、向ってきます。 |          |      |      |      |            |

|   |                      |     |      |      |            |
|---|----------------------|-----|------|------|------------|
| クリーチャー名   | マルス                  |     | LV   | 3    | (強化LV: - ) |
| 行動値   | 8                    | 防御  | 5    | HP   | 80         |
| 弱点属性  | 火                    |     |      |      |            |
| 回避  | 白兵回避                 | 6 % | 射撃回避 | 6 %  |            |
| 攻撃データ   |                      |     |      |      |            |
| 攻撃①   | 射撃 [遠距離]             | 命中  | 78 % | ダメージ | 2D6 +3     |
| 備考  | PC全体を対象に、火属性の攻撃を行います |     |      |      |            |
| (攻撃②)   |                      | 命中  |      | ダメージ |            |
| 備考  |                      |     |      |      |            |
| クリーチャースキル等  |                      |     |      |      |            |
| なし  |                      |     |      |      |            |
| 解説  |                      |     |      |      |            |
| リンゴの木の遺伝子を有したクリーチャーです。<br>しかし、実に詰まっているのは引火性の高い液体で、触れた敵を焼き尽くします。<br>樹上の実を周囲に撒き散らし、攻撃してきます。 |                      |     |      |      |            |

|  |           |     |      |      |            |
|--|-----------|-----|------|------|------------|
| クリーチャー名  | アーチャーラビット |     | LV   | 3    | (強化LV: - ) |
| 行動値  | 12        | 防御  | 4    | HP   | 89         |
| 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  | 75 % | ダメージ | 2D6 +6     |
| 備考   |           |     |      |      |            |
| (攻撃②)  |           | 命中  |      | ダメージ |            |
| 備考   |           |     |      |      |            |
| クリーチャースキル等   |           |     |      |      |            |
| なし   |           |     |      |      |            |
| 解説   |           |     |      |      |            |
| 兎の遺伝子を有したクリーチャーです。<br>アックスラビットより一回り小さいものの、強靱な腕から放たれる強弓の一撃はあなどれません。 |           |     |      |      |            |



■モルフデータ

|  |                                    |           |     |  |      |          |
|--|------------------------------------|-----------|-----|--|------|----------|
| 名前   |                                    | クロス       |     |  | LV   | 3        |
| シークエンス   |                                    | グラディウス    |     |  | ×    | エキスプロイヤー |
| 出生値  | 【体】                                | 19        | 【知】 | 5  | 【速】  | 5        |
| 行動値  | 5                                  | 防御        | 10  | 弱点属性   |      | 【運】 8    |
| 回避   | 白兵回避                               |           | 11  | %  | 射撃回避 | 3 %      |
| HP   | 467                                |           |     |  |      |          |
| MP   | 36                                 |           |     |  |      |          |
| 変質ポイント分装備  |                                    | アーマージャケット |     |  |      |          |
| 攻撃データ  |                                    |           |     |  |      |          |
| 攻撃①  | 白兵                                 | [近距離]     | 命中  | 44   | %    | ダメージ 6D6 |
| 備考   | 《バラージ》《コラプス》《ディストレイン》による前列(前衛全体)攻撃 |           |     |  |      |          |
| (攻撃②)  |                                    |           | 命中  |  | %    | ダメージ     |
| 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  | 4                                  | PE        | 0   | HPに+400。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<br>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                     |      |          |
| ネファリウス   | 1                                  | PE        | 0   | 4ラウンド目より自ターン中2回行動になる<br>またターン開始直前にMPが最大値まで回復 |      |          |
| バラージ   | 1                                  | IN        | 0   | 次のあなたの攻撃対象を列にする<br>1ラウンドに1回使用可能              |      |          |
| ミラーニューロン   | 1                                  | IN        | 0   | 失敗した判定をやりなおす<br>1シナリオ1回まで使用可能                |      |          |
| バフェット  | 1                                  | IN        | 0   | 命中+0%・攻撃力+2で素手(フィスト)攻撃<br>計算済                |      |          |
| フィスト・エンハンス   | 3                                  | PE        | 0   | フィスト使用时、白兵命中に+6%。計算済                         |      |          |
| コラプス   | 1                                  | AC        | 4   | フィスト使用时、ダメージを与えた対象に<br>[衰弱状態]を与える            |      |          |
| コンカー   | 1                                  | PE        | 0   | 白兵ダメージに+6。計算済                                |      |          |
| 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<br>1ラウンドに1回使用可能          |      |          |
| アドヴァンス・ボディ   | 1                                  | PE        | 0   | 防御力+5。計算済                                    |      |          |
| シーザース・タイム  | 1                                  | IN        | 0   | 即座にあなたがターンプレイヤーとなる<br>1シナリオ1回まで使用可能          |      |          |
|  |                                    |           |     |  |      |          |
|  |                                    |           |     |  |      |          |
| 解説   |                                    |           |     |  |      |          |
| 『当事者PC』の兄。幼いころからアリア姫に惚れており、ハイランダーに成ることをめざし<br>様々な努力をしたが、ついにハイランダーに目覚めることができなかった男。<br>弟がハイランダーに目覚め、全てを諦めていたが、弟とアリア姫が婚姻することを認められず<br>チカラを求め、「白銀のレギント」よってチカラを与えられ変異したモルフ。 |                                    |           |     |  |      |          |

■モルフデータ(2)

|  |                                      |               |     |  |      |        |
|--|--------------------------------------|---------------|-----|--|------|--------|
| 名前   |                                      | アリア           |     |  | LV   | 1      |
| シークエンス   |                                      | アンビュラス        |     |  | ×    | アーヴァント |
| 出生値  | 【体】                                  | 7             | 【知】 | 6  | 【速】  | 6      |
| 行動値  | 6                                    | 防御            | 1   | 弱点属性   |      | 氷      |
| 回避   | 白兵回避                                 |               | 5   | %  | 射撃回避 | 5 %    |
| HP   | 328                                  |               |     |  |      |        |
| MP   | 40                                   |               |     |  |      |        |
| 変質ポイント分装備  |                                      | コート、カーバンクルハート |     |  |      |        |
| 攻撃データ  |                                      |               |     |  |      |        |
| 攻撃①  | 射撃                                   | [遠距離]         | 命中  | 29 %   | ダメージ | 4D6    |
| 備考   | 《パラージ》《ヴォイド》による前列(前衛全体)または後列(後衛全体)攻撃 |               |     |  |      |        |
| (攻撃②)  |                                      |               | 命中  | %  | ダメージ |        |
| 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<br>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<br>またターン開始直前にMPが最大値まで回復 |      |        |
| パラージ   | 1                                    | IN            | 0   | 次のあなたの攻撃対象を列にする<br>1ラウンドに1回使用可能              |      |        |
| クリエーション・ショット   | 1                                    | IN            | 1   | 命中+0%・攻撃力+6のショットを作成<br>計算済                   |      |        |
| ファースト・エイド  | 1                                    | IN            | 0   | HPを2D6+8点回復<br>1ラウンドに1回使用可能                  |      |        |
| スフィア・アンビュラス  | 1                                    | PE            | 0   | アンビュラスアーツの対象を3体まで拡大                          |      |        |
| プロシーダー   | 1                                    | PE            | 0   | 取得していないシークエンスのアーツから<br>1つ選び取得する。             |      |        |
| ヴォイド   | 1                                    | IN            | 4   | 命中判定前に使用。ダメージを与えた対象に<br>[虚無状態]を与える           |      |        |
|  |                                      |               |     |  |      |        |
|  |                                      |               |     |  |      |        |
|  |                                      |               |     |  |      |        |
|  |                                      |               |     |  |      |        |
|  |                                      |               |     |  |      |        |
|  |                                      |               |     |  |      |        |
|  |                                      |               |     |  |      |        |
| 解説   |                                      |               |     |  |      |        |
| ロディック国の姫で、『当事者PC』の幼馴染。<br>クロスがレギントより渡されたアーティファクトによる処置でモルフ化した際のデータ。<br>(クロスによる改造でモルフ化するかどうかは、PCたちの行動による)<br>モルフ化の改造を行う際に少し精神が調整され、クロスを「幼馴染で恋人になり結婚した夫」<br>と思い込んでいる。 |                                      |               |     |  |      |        |