



AE シナリオ⑮ 『ブランシュの市長選』

シナリオ: 灘新一郎、藤貴浩 / イラスト: なかやまさき
(※JGC2012 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、Lv1 のキャラクターを作成

■あらすじ

新入生であるPCたちは、初の課題であるクエストを、担任のマリアベルより割り振られる。市長選を一週間後に控え賑わっている、エトレイルにある町ブランシュで起こっているクリーチャー事件解決がクエストの内容だった。

鉄道で二日かけてブランシュの町に着いた PC たちは、市長選の候補者たちの演説を聞きつつ、その候補者の一人でもある、依頼主の現市長ジョナサンを訪ねる。

町の保安官に現状を確認した PC たちは、改めてジョナサンよりクリーチャー事件解決と、同時期に起こっている市民行方不明の解決を依頼される。

調査の途中で出会った、候補者の一人であるリリーナに、クリーチャー事件の手がかりになる場所に案内される PC たち。そこで、ベンの秘書がクリーチャーを連れているのに出会い戦闘となる。

逃げた秘書を追って、ベンの屋敷に行くも、そこで秘書はクリーチャーに殺されてしまう。屋敷のクリーチャーも撃退したPCたちは、秘書が最後に残した言葉から、ベンがジョナサンを始末しに行った事を知り、それを追いかける。

市庁舎の前でジョナサンを、クリーチャーと共に取り囲むベンが正体を現してモルフとなると、PC たちはこれを撃退する。そして、その時のどさくさでジョナサンの不正も明るみに出て、クリーチャー事件の解決と共に現市長の汚職事件も無事解決するのだった。

■舞台・NPC 解説

・ブランシュ

鉄道王国エトレイル内にある町。アカデミアから鉄道で二日の距離にある。

元はエトレイル同様宿場町であったが、現市長の手腕により急速に発展をとげる。

・マリアベル・フィッシャー (「ワールドガイド」参照)

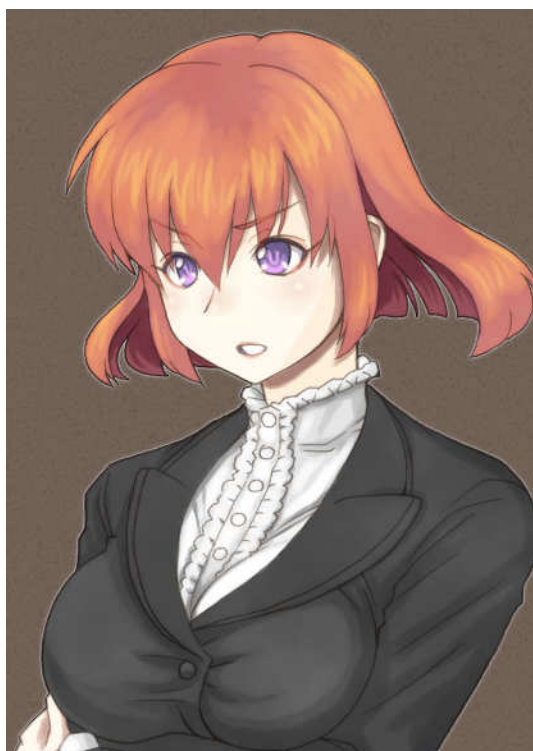
・ジョナサン・サンダース(男/54 歳)

「全ては、ブランシュ発展の為に！」

ブランシュの現市長。元々はただの商人であったが、様々な商売で成功し、一財産を築く。そして、その財力を背景に前回の市長選に立候補し、見事に当選する。

当選してから任期の4年の間で、持ち前の財力と商人の時に鍛えた手腕を活かし、ブランシュを大きく発展させた。

しかし、その発展の影に黒い噂も後をたたない。



・リーナ・ドリス(女/25 歳)

「私は、この町の為に何かできる事をしたい」

かつてのブランシュ市長の娘。

父が若くして急死した後、その志を引き継ぐため、アカデミアに留学して経済学などを学び、今回市長選へと立候補する事となる。

父が市長だった時代の、穏やかな町作りを目指しているが、経済力や地位などを背景に戦う、他の二人の候補に苦戦を強いられている。

・ベン・ベックマン(男/61 歳)

「わしこそが、あの男よりも市長に相応しい！」

ブランシュの前市長。貴族の出自で、元々はエトレイルの首都で要職に着いていた。

その地位と名声を武器に市長選に立候補し、一時は市長の座を勝ち取ったが、任期中にこれといった政策を行ったわけでも無く、結局は前回の市長選で、ジョナサンにその地位を奪われた。

・アーノルド・アストン(男/40 歳)

「……私はいくまで仕事に忠実なだけです」

エトレイルより派遣された役人。無愛想だが、仕事に忠実な男。

今回はブランシュの選挙が正しく行われるかを監視する為に来た。

■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.教室(オープニング)

【概要】

新入生であるPCたちのチームは、担任のマリアベルより課題として、初の「クエスト」を一つ受けます。

【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、担任であるマリアベルから割り振られる日であった。

授業の開始とともに、マリアベルよりクエストに対する諸注意事項の説明がされ、その後各チームに別々のクエストが説明される。

【イベント】

マリアベルは、PCたちのチームにも一つのクエストを渡します。

内容は、鉄道王国エトレイルにあるブランシュという町で起きている、クリーチャー出没事件の調査と解決です。

マリアベル「今回の依頼人は、市長のジョナサン・サンダースさんね」

「報酬の件も含め、詳しくは現地で市長から話を聞くといいわ」

「初の実戦になるかもしれないから、くれぐれも気をつけるように」

PCたちがブランシュについて調べると宣言した場合、【知】出生値による一般判定を行い、成功した場合以下の情報がわかります。(他は、「舞台・NPC解説」参照)

- ・ブランシュでは、1週間後に市長選がある。
- ・現市長のジョナサンは、任期の4年で町を大きく発展させた。
- ・ジョナサンには黒い噂もあるが、証拠自体は無く噂の域を出ない。

また改めて、PC間でヘリックスを結ぶように説明してあげてください。さらに、マリアベルに対し、最低1人はヘリックスを結ぶようにしてください。(これ以降、説明の補足などはマリアベルのテレパスを使って行うようにすると良いでしょう)

この後、PCたちを含むクラスの生徒たちは、それぞれのクエストの為、各地に移動する事となります。

2. ブランシュ中央広場

【概要】

PC たちは、ブランシュの中央広場で、それぞれの選挙演説を聞きます。

【情景描写】

PC たちが午前中にブランシュの町に到着し、今回の事件について市長から話を聞く為、町の中央にある市庁舎に向かう。

すると、市庁舎の前の広場では、市長選挙に先駆けそれぞれの候補者による演説が行われようとしているところだった。候補者は三人……中高年の男が二人と若い女性が一人であるらしい。

この演説が一段落着くまでは、こちら話を聞く雰囲気ではなさそうだ。

演説の一人目、恰幅の良い男が特設の壇上に立つと周りから拍手喝采が起きる。

どうやら、今回の依頼主である、現市長のジョナサン・サンダースその人のようだ。

ジョナサン「私は4年の市政で、この町をより良くしてきたつもりです！」

「この勢いでブランシュを、エトレイル第二の都市に押し上げてみせます！」

「その為には、強く経験のあるリーダーが必要なのです！」

「どうか、引き続き私に力を貸して下さい！！」

再び大きな拍手がおこる……やはり現市長だけあり、圧倒的な人気だ。

続いて二人目の演説は、ジョナサンよりも歳上に見える、いかにも貴族といった感じの身なりをしている細身の男だ。進行役の紹介によると、ジョナサンの前に市長をしていた、ベン・ベックマンという者らしい。

ベン「ジョナサン氏は、4年前の演説の時にも、ブランシュをエトレイル第二の都市にすると言っておきながら、結局実現しなかった！」

「そもそも、使途不明金もある。皆さん、騙されてはいけません！」

「強いリーダーと言いながら、最近のクリーチャー出没事件や、連続行方不明事件など未だに事件の解決に至っていない！」

「そのような人間に、引き続き市政を任せても良いのだろうか？ 否！！」

ジョナサン程ではないにしろ、ベン同様の身なりの良い、富裕層を中心とした者たちからの拍手が起こる。

最期に壇上に立つのは、二人とは違い20代中ごろ位の若い女性……ベンよりも更に前に市長をしていたオズワルド・ドリスの一人娘で、リリーナ・ドリスという名前らしい。

リリーナ「私は、亡き父と共にこの町で育ちました」

「今ほど豊かではありませんでしたが、あの頃の温かい町の雰囲気が好きでした」

「そんな町を、皆さんと共に作っていければ良いと思います」

「父に比べて、頼りない存在かもしれませんが、ぜひ皆さんの力を貸して下さい！」

他の二人に比べて、まばらな拍手がおこる。

【イベント】

その後は、三人の候補者による、討論会のようなものが行われます。

ここで PC の誰かに【知】出生値による一般判定を行わせて下さい。成功した場合、討論会を聞く周りの住民の反応から、三人の候補者の評判がわかります。

ジョナサン・サンダース(◎:本命)

良)やはり、4年で町を豊かにした実績は大きく、頼りになる。

悪)最近起きている事件の解決には手を焼く等、一部市政に対する不安。

ベン・ベックマン(○:対抗)

良)貴族の出自で、有力者に対する影響力がある。

悪)具体的な政策が無く、今回も結局はジョナサンの悪口を言うのみ。

リリーナ・ドリス(△:大穴)

良)他の候補者に比べて若く熱意があり、可能性を秘めている。

悪)他の候補者に比べて経験や力が無く、頼りない。

また PC たちが、討論会に一段落ついたタイミングを見計らって、市庁舎の関係者に声をかけると、市長であるジョナサン本人が慌てて近寄り、丁重に挨拶をするとその勢いで PC たちの手を取り、壇上へと上がります。

ジョナサン「皆さん、今ちょうど私がお呼びしたハイランダーの方々がいらっしゃいました」

「これで、クリーチャー事件も早期解決に向かう事でしょう！」

「私が市長の内は、決して皆さんの生活に心配事は残しません！」

まわりの人間から大きな拍手が起こりますが、ベンは忌々しげな表情をジョナサンと PC たちに向けると、秘書らしきスキンヘッドの大男に連れられ、その場を後にします。

PC たちはそのまま、満面の笑みを浮かべたジョナサンに連れられ、目の前の市庁舎にある執務室へと案内されます。

3.市庁舎

【概要】

市長からクリーチャー事件と市民の行方不明事件の解決を正式に受けます。

【情景描写】

PC たちが、市長と共に執務室に来ると先客が来ている。

ジョナサン「これはこれは、アストン殿。中央のお役人様がわざわざ起こしにならなくとも、言っていただければ、こちらから出向きましたものを」

アストンと言われた男は、その皮肉に対して眉一つ動かさず、ジョナサンではなく PC たちの方に顔を向ける。

アーノルド「はじめまして、ハイランダーの皆さん。私は、エトレイルより選挙管理の為に派遣されたアーノルド・アストンという者です」

「一つ確認したいのですが、皆さんはサンダース氏を個人的に応援に来られたのですかな？ アサルトエンジンの方々は各国に影響力があるので、もしそうならば……」

ジョナサン「な、何を言っておる！ こちらの方々は、あくまでクリーチャー事件の解決に来ていただいただけだ！ そのような言い方は失礼ではないか！」

アーノルド「……それならば、よろしいのです」

「市長選は、あくまで公平に運んでいただくようお願いいたします」

ジョナサン「ふん！ 貴殿こそ、かつてのお仲間であるベックマン氏に肩入れしないよう、お願いしたものだが」

アーノルド「そのような事は、考えすらしませんでした……では、失礼します」

アーノルドは型通りの会釈をすると、そのまま執務室から出ていった。

【イベント】

ジョナサンは、アーノルドとのやりとりで一瞬不機嫌な表情をするものの、PC たちには笑顔を向け、改めて席をすすめます。

ジョナサン「大変失礼しました。中央の役人は、高圧的で困りますな」

「では、改めて皆さんにクリーチャー事件の解決をお願いしたいのです」

「事件の詳細は、今呼びにやっている保安官が来たら聞いていただくとして、先に皆さんの報酬の話をしましょう」

ジョナサンによると、基本の成功報酬は一人につき300シルバーで、それに加えてPC たちの働きにより、追加報酬がある旨の説明を受けます。

(※GMは後述「成功ポイントについてのルール」を、プレイヤーに見せてください)

また、それとは別に前金代わりに、(PC のチームに対して)ヴァイタルドリンクとメンタルドリンクを各2本ずつ渡されます。

PC たちが報酬について確認していると、執務室に保安官が姿を見せます。

ここで保安官から要領よく話を聞けるかの判定をします(「**成功ポイント判定**」です)。
誰か一人が、【知】出生値による一般判定を行って下さい。

成功した場合は、要領よく話が聞けたという事で、成功ポイントを得ます。

失敗した場合は、話は聞けたものの情報を得るのに、時間がかかってしまったという事で、成功ポイントを得る事ができません。(成功ポイントに関する詳細は、「成功ポイントについてのルール」を参照)

どちらにしろ、以下の情報を得ます。

- ・クリーチャー出没事件は、一週間ほど前から二度起きている。
- ・一度目は一週間前の夜で、二度目は三日前の朝に、別々場所で目撃されている。
- ・今の所、直接的な被害は出ていない。
- ・また、クリーチャー出没事件と同時期に、市民の行方不明事件が起きている。
- ・ちょうど一週間前から一日に一人の割合で、捜索願いが出ている。
- ・年齢や性別に、特に共通点や関連性は見られないが、強いて共通点をあげるなら、子共や老人は被害にあってははいない事くらい。
- ・クリーチャー出没事件と関連性があるのか、単なる偶然なのかは不明である。

保安官「行方不明事件は、引き続き捜査中なので、何かありましたらお知らせします」

「クリーチャー出没事件は、我々では手にあまりますので、よろしく願います」

ジョナサン「もちろん、その為にお呼びしたのだ。頼りにしてますぞハイランダーの皆さん」

保安官「情報を仕入れるなら、大衆酒場で一番人気のロンロンに行かれると良いかと」

ジョナサン「ベックマン氏が、私への嫌がらせで事件を起こしているという噂もあります」

「彼の選挙対策本部に行って、話を聞かれてもいいかもしれませんな」

PC たちは、ここから以下の二ヶ所に向かう事ができます

- ・大衆酒場ロンロン。(「**4.大衆酒場ロンロン**」へ)
- ・ベン・ベックマンの選挙対策本部。(「**5.ベックマン選挙対策本部**」へ)

4.大衆酒場ロンロン

【概要】

候補者の一人であるリーナから話を聞きます。

【情景描写】

PC たちが酒場に入ると、まだ日も高いうちから酒を飲む人間や、普通に昼食をとっている人間などで賑わっている。

そんな中、PC たちは適当なテーブルに座ると、ちょうど隣のテーブルで食事を終えた、市長選候補者の一人であるリーナ・ドリスに気がつく。

彼女も PC たちの存在に気がついたらしく、気さくな感じで話しかけてくる。

【イベント】

リーナ「はじめまして。リーナ・ドリスと申します」

「先ほど中央広場で、皆さんの事をお見かけしました」

「確か、クリーチャーの調査で来られたんですよね？」

「一市民として、私もぜひ協力させて下さい！」

「あ、でも、その前に食事ですよ？ このミートパイは美味しいですよ！」

ここでリーナから、速やかに有益な情報が聞けるかの判定をします（「成功ポイント判定」です）。

誰か一人が、**【運】**出生値による一般判定を行って下さい。

成功した場合は、速やかに情報が聞けたという事で、成功ポイントを得ます。

失敗した場合は、話は聞けたものの情報を得るのに、彼女の選挙活動の愚痴を聞かされてしまったという事で、成功ポイントを得る事ができません。（成功ポイントに関する詳細は、「成功ポイントについてのルール」を参照）

どちらにしろ、以下の情報を得ます。

リーナ「そういえば昨日、町はずれの倉庫群付近を通った時、獣みたいな声が……」

「具体的な場所は、私が案内します」

PC たちは、以下の場所へ向かう事ができるようになります。

・町はずれの倉庫群付近。（「6.倉庫群付近」へ）

5.ベックマン選挙対策本部

【概要】

PC たちはベックマンの屋敷の情報を得ます。

【情景描写】

PC たちは、ジョナサンより聞いた、ベン・ベックマンの選挙対策本部にやってくる。選挙対策本部とは名ばかりで、実際はベックマン所有の高級ホテルであった。

中に入ると、日頃はパーティー会場で使われているであろう広間に通される。そこには、いかにも金持ちというような、身なりの良い者たちが談笑しており、選挙対策の為の話し合いの場というよりは、まさにパーティーのような雰囲気であった……。

【イベント】

PC たちが話を聞くと、ベンの出自を褒め称える言葉と、他の候補者の陰口(主に生まれの低さを蔑むような)ばかりで、事件に関する有益な情報は得られません。

また PC は、会場内で振舞われている食事をとる事ができます。

食事をとった PC は、HP と MP がそれぞれ、2D6 点回復します。

ベックマン本人の姿は見当たらず、近くの給仕に聞くと、以下のような答えが帰ってきます。

給仕「旦那様は、今はお屋敷に戻られています」

「場所は教えてもかまいませんが、予約がなければ多分お会いできないと思います」

PC たちは、以下の場所へ向かう事ができるようになります。

・ベン・ベックマンの屋敷。「8-A.ベックマンの屋敷前(1)」へ

※ただし、「6.倉庫群付近」のイベントをすでに通過している場合は、「8-B.ベックマンの屋敷前(2)」へ

6.倉庫群付近

【概要】

PC たちとクリーチャーとの戦闘になります。

【情景描写】

PC たちはリリーナに連れられ、人通りの少ない倉庫が多く並ぶ場所にやってくる。

リリーナ「ここは土地が余っているので、もっと有効利用できないものかと思ひまして」
「それで昨日も、倉庫の利用状況を調べようと歩いていたら、確かこっちの方から……」
そう言いながらリリーナが角を曲がると、倉庫の一つからクリーチャーを連れて出てくるスキンヘッドの大男とバッタリ鉢合せする。

大男はリリーナの姿を見ると、軽く舌打ちをする。

大男「見られたからには仕方ない。今晚のこいつらのエサはこの女で……」

しかし、その後ろから PC たちが現れるのを目撃すると、慌ててクリーチャーをリリーナと PC たちにけしかけると、大男自身は一目散に逃げ出す。

【イベント】

ダガーウルフ×4(全て前衛配置)との戦闘になります。(PC が 4 人の場合は、ダガーウルフを 1 体減らしてください)

リリーナは PC たちの後ろに下がるので、安全です。(ただし、PC 及びリリーナは、クリーチャーに妨害され、大男を追う事はできません)

戦闘に勝利すると、リリーナが PC たちに近づいてきます。

リリーナ「皆さん、大丈夫ですか!？」

「さっきの男は、確かベックマンさんの秘書のはずです」

「……クリーチャー事件は、ベックマンさんの仕業なんですか」

「(扉の開いた倉庫を見て)あの倉庫に、まだクリーチャーがいるのでしょうか……」

PC たちは目の前の倉庫を調べる事も、ベックマンに直接、この件について確認しに行く事もできます。

・倉庫を調べる場合は「7.倉庫内」へ。

・ベックマンに確認しに行く場合は、「5.ベックマン選挙対策本部」へ。

※ただし、「5.ベックマン選挙対策本部」のイベントをすでに通過している場合は、直接屋敷に乗り込む事もできます。(「8-B.ベックマンの屋敷前(2)」へ)

7.倉庫内

【概要】

PC たちは、行方不明になった市民と思われる死体を発見します。

【情景描写】

PC たちは警戒しながら、倉庫の中に入って行く。クリーチャーや、他の人間の姿は見当たらない。中は広々とした一つの部屋に、雑然と大小の物が置かれている。

【イベント】

倉庫内で何か手がかりを見つけられるかの判定をします(「**成功ポイント判定**」です)。誰か一人が、**【速】**出生値による一般判定を行って下さい。

成功した場合は、素早く手がかりを発見したという事で、成功ポイントを得ます。

失敗した場合は、手がかりを発見するのに、時間がかかってしまったという事で、成功ポイントを得る事ができません。(成功ポイントに関する詳細は、「成功ポイントについてのルール」を参照)

どちらにしろ、PC たちは地下倉庫への隠し扉を発見します。

扉には鍵はかかっておらず、PC の誰かが開けると降りる階段が現れます。(中は、壁にかかっている松明の炎で照らされ、暗くはありません)

階段を降りると、短い通路の行き止まりに、扉があるのがわかります。(鍵はかかっておらず、中から声や音などは聞こえません)

PC の誰かが扉を開けると、薄暗い部屋の中から血の匂いが漂ってきます。

部屋には他には誰もいませんが、獣に食い荒らされたような、人間の死体がいくつかあります。(PC がもし死体を調べるなら、比較的新しい事が判定なしでわかります)

PC の後ろから、部屋の様子を見たリリーナが顔面蒼白になりながら目を逸らします。

リリーナ「これってもしかして……最近行方不明になった方々なんではないでしょうか……」

「い、いずれにしろ保安官の方たちに、この事を知らせないと……」

そう言ってリリーナは、保安官にこの事を知らせに行きます。

その間に PC たちは、ベックマンに直接、この件について確認しに行く事ができます。(「5.ベックマン選挙対策本部」へ)

※ただし、「5.ベックマン選挙対策本部」のイベントをすでに通過している場合は、直接屋敷に乗り込む事もできます。(「8-B.ベックマンの屋敷前(2)」へ)

8-A.ベックマンの屋敷前(1)

【概要】

PC たちは屋敷に訪れますが、ベックマンに会う事はできません。

【情景描写】

PC たちはベックマンの屋敷前に到着する。

広い屋敷の正面門には、二人の衛兵が立っている。

【イベント】

PC たちが屋敷に入ろうとすると、衛兵に引き止められます。

衛兵「ベックマン様は、ご予約の無い方とはお会いしません」

「いくらハイランダーの方でも、お通しする事はできません」

PC たちが事件について尋ねたいと言っても、衛兵の一人が一応確認に屋敷に行くが、少しして戻り、「ベックマン様から話す事は特にない」と会う気が無い事を告げ、これ以上ここにいても、ベンに会えないであろう事がわかります。

8-B.ベックマンの屋敷前(2)

【概要】

PC たちが屋敷を訪れると、中で騒ぎがおきます。

【情景描写】

PC たちはベックマンの屋敷前に到着する。

広い屋敷の正面門には、二人の衛兵が立っている。

【イベント】

PC たちが屋敷に入ろうとすると、衛兵は引き止めようとしています。

衛兵「ベックマン様は、ご予約の無い方とはお会いませ……」

次の瞬間、屋敷から女性の悲鳴が聞こえます。PC たちは慌てて、屋敷の中へと乗り込み、衛兵もそれを止めようとはしません。（「9.ベックマンの謀略」へ）

9.ベックマンの謀略

【概要】

ベン・ベックマンと大男のやりとりです。(PCは登場しません)

ここを読み終わった後に、次の「10.ベックマンの屋敷内」へ進んで下さい。

【情景描写】

PCたちが屋敷に到着する少し前。

ベン・ベックマンは屋敷の自室で、大男が見守る中、歓喜の声をあげる。

ベン「ついにあやつの、不正証拠の書類の暗号が解読できたぞ！」

「これで、ジョナサンもおしまいだ」

大男「しかし、ハイランダーの連中に、私がクリーチャーを連れている所を……」

ベン「確かに、それはやっかいだ……そうだ！ それはお前が独断で行ったという事で」

「いや！ いっその事、お前はジョナサンのスパイだったという事にすれば良いな！」

大男「何を言われるのです！ あなたの第一秘書として働いてきたではありませんか」

大男は必死に抗議するが、ベンは話を聞いておらず、目に狂気の色を浮かべ、自分の考えを、独り言のように口に出す。

ベン「そして、クリーチャーを御せずに、ジョナサンも食われた事にすれば……」

「まあ多少強引ではあるが、この不正の証拠が世に出れば、奴の信用は地に落ちる」

「まさに死人に口なしというわけじゃな……くくくく」

「そうと決まれば、早速やつを始末しにいか……」

大男「まってください！ もう一度チャンスを下さい！ 私にジョナサンの始末を……」

しかし、ベンは大男の言葉を見殺し、フードをまぶかにかぶると、隣室に待機していたクリーチャーたちを呼び寄せる。

ベン「お前はわしによく使えてくれた。せめて、苦しまずに死ぬがよい……」

そう言って、数体のクリーチャーを大男に向けると、残ったクリーチャーを引き連れて、裏門より馬車で出て行くのだった。

【イベント】

特になし。

10.ベックマンの屋敷内

【概要】

PC たちとクリーチャーとの戦闘になります。

【情景描写】

PC たちが屋敷に入り、悲鳴のした方へと行くと、大きな部屋の扉の前でメイドらしき女性が、部屋の中を指差して腰を抜かして倒れているのを発見する。

急いで部屋をのぞくと、扉のすぐ前にスキンヘッドの大男が血だらけで倒れている。

大男「ベンが……ジョナサンのところに……」

大男はそうPC たちに言って、絶命する。

それと同時に、部屋にいたクリーチャーたちが、PC に向かって襲いかかってくる。

【イベント】

パイルモンキー×1(前衛配置)、アーチャースケルトン×3(後衛配置)との戦闘になります。(PC が 4 人の場合は、アーチャースケルトンを 1 体減らして下さい)

戦闘終了後、PC たちはベンを追って、ジョナサンのいる市庁舎に向かう事となります。
(「11.表通り」へ)

11.表通り

【概要】

PC たちは、市民をかきわけ、市庁舎へと急ぎます。

【情景描写】

PC たちは屋敷を出て、大通りを進み、市庁舎へと向かう。

本来なら、すんなりに行くはずだが、大通りがなぜか人でごったがえしている。どうやら、倉庫での一件が皆に広まり、混乱しているようだ。

そしてその市民たちが、ハイランダーであるPCたちを見つけると、事情を聞こうと一斉に詰め寄ってくる。

【イベント】

市民をかきわけ素早く市庁舎まで行けるかの判定です(「**成功ポイント判定**」です)。
誰か一人が、**【体】出生値による一般判定**を行って下さい。

成功した場合は、素早く市庁舎に向かえたという事で、成功ポイントを得ます。

失敗した場合は、時間がかかってしまい、市庁舎に着くのがギリギリになったという事で、成功ポイントを得る事ができません。(成功ポイントに関する詳細は、「成功ポイントについてのルール」を参照)

いずれにしろ、PC たちは市庁舎前へと到着します。(「12.市庁舎前」へ)

12.市庁舎前

【概要】

PC たちは、モルフであるベンとクリーチャーたちとの最終戦闘になります。

【情景描写】

PC たちが市庁舎前の広場に到着すると、そこには馬車から降りたクリーチャーたちとフードをまぶかにかぶったベンが、ジョナサンを囲んでいるのが目につく。

ジョナサン「お、お前は一体何者だ！ か、金なら払う。い、命だけは……」

しかし、PC たちの到着に気が付くと、そちらの方に向かって叫ぶ。

ジョナサン「は、ハイランダーの皆さん！ クリーチャーです！ 早く倒して！」

ベンもPC たちに気が付くと、そちらの方に顔を向ける。

ベン「くそ！ ハイランダー共め！」

「こうなったら皆殺しにして、わしがこの町の支配者になる！」

そう言ってフードを脱ぐと、痩せ細った身体がみろみると、がっしりとした体つきへと変貌していく。それを見たジョナサンは、慌てて叫び出す。

ジョナサン「お前はベン！ やはり、お前が事件を起こしていたのか！」

「さあハイランダーの皆さん、ブランシュの平和の為に、やっつけて下さい！」

【イベント】

フレアスネーク×1、アーチャースケルトン×1、ガンレイヴン×2(全て後衛配置)、そして、モルフになった**ベン(前衛配置)**との戦闘です。(PC が4人の場合は、ガンレイヴンを1体減らして下さい)

クリーチャーはPC 後衛を中心に狙い、ベンは前衛を担当します。

また、ベンはクリーチャーにダメージがいきそうになった場合、《カバリング》《アサンプション》を使用し、ダメージを代わりに受けます。(1 ラウンド2 回まで)

命中判定が失敗しそうになった場合は、《エクリプスコード》を使用して、成功にもっていこうと試みます。(1 シナリオ 3 回、合計+30%まで)

戦闘終了後、ベンはボロボロになりながら、自分が乗ってきた馬車に近づきます。

ジョナサン「おもいしかったか、この化け物め！」

「さあハイランダーの皆さん、その化け物に早くとどめを！」

しかし、PC たちがとどめをさすよりも早く、ベンは馬車にあったカバンを空に向かって放り投げます。

空中で開いたカバンからは、何枚もの書類が出てきて、辺りに散らばります。

ベン「ジョナサン！ ……これが、お前の行った……不正の証拠だ……」

「これで……お前も……お終いだ……わははははは……」

ベンはそのまま、塵となって崩れるように消えます。

高笑いをしていたジョナサンの顔色は一変し、慌ててその書類を拾おうとします。

だが、それよりも先に騒ぎを聞いて駆けつけたアーノルドが、書類を手に取り目を通しながら、ジョナサンに厳しい表情で言い渡します。

アーノルド「……これは、どういった事が詳しく聞かねばなりませんな……」

その言葉に、ジョナサンはガクリと膝をつきます。

ジョナサン「……そんな……もう、お終いだ……」

13.教室(エンディング)

【概要】

事件を解決した事に対する感謝を手紙で受け取り、約束通り謝礼を受け取る。

【情景描写】

PC たちはブランシュで事件の経緯を報告した後、アサルトエンジンに戻ってくる。

数日後、一通の手紙と共に、ジョナサンと約束した報酬が送られてくる。

【イベント】

PC たちは、(基本報酬を含む)成功ポイントで決定した報酬を受け取ります。

また、手紙には以下のように書かれています。

「ハイランダーの皆さん、その節はありがとうございました。

皆さんのおかげで、市民の不安は取り除かれました。

それと、報酬の件ですが、アストンさんの許可もあり、前市長のサンダースさんの資財から払われていますので、気兼ねなくお受け取り下さい。

それでは、お元気で。

ブランシュ市長 リリーナ・ドリス」

その手紙を見たマリアベルは、半ば呆れたように言います。

マリアベル「前市長サンダースさんは、随分と貯めこんでいたようね」

「まあ、新しい市長さんがそうおしゃっているなら、気兼ねなく受け取りなさい」

「金額的に気になるようなら、ブランシュ市の慈善団体に寄付をすればいいんじゃないかしら？」

これで、ゲーム終了となります。

GM は各 PC に経験点 200 点を配布してください。

成功ポイントについてのルール

- ①シナリオ中最大4回の成功ポイント獲得の判定が生じる。(以下「**成功ポイント判定**」)
※通常の一般判定と区別される為、「**成功ポイント判定**」の時は、GMからその旨説明される。
- ②「**成功ポイント判定**」は、一人のPCが一回のみ挑戦できる。
- ③「**成功ポイント判定**」は、判定を行う前に、判定値に修正(-10%~-30%)を宣言する事により、得られる成功ポイントが変化する。(修正を宣言しなくてもかまわない)

<u>修正宣言値</u>	<u>成功ポイント</u>
・判定に失敗	0
・修正宣言なしで成功	1
・-10%修正宣言で成功	2
・-20%修正宣言で成功	3
・-30%修正宣言成功	4
・クリティカルで成功	+1
・ファンブルで失敗	-1

- ※この判定には通常通り、『リロール』や『サクセス』も使用可能です。
※※判定に失敗してもイベントは先に進みますが、成功ポイントは得られません。
(それ以外の不利な状況は起こりません)

- ④最終的な成功ポイントに応じて、(一人につき)以下の追加報酬が支払われます。

<u>成功ポイント</u>	<u>追加報酬(基本報酬との合計)</u>
0	±0(300)
1~4	+100(400)
5~9	+500(800)
10~14	+1000(1300)
15~20	+2000(2300)

- ⑤成功ポイントは0からスタートし、0より小さくはなりません。(最低0~最高20)

■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	アーチャースケルトン		LV	1 (強化LV: -)	
行動値	11	防御	2	HP	45
弱点属性	火				
回避	白兵回避	6 %	射撃回避	9 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	79 %	ダメージ	2D6 +1
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>元々、狩人だった人間がアンデッドと化した為、弓で武装しています。 弓の腕前や癖は、人間だった時のそれに準じます。</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>					

クリーチャー名	フレアスネーク		LV	1 (強化LV: -)	
行動値	10	防御	3	HP	52
弱点属性	氷				
回避	白兵回避	7 %	射撃回避	9 %	
攻撃データ					
攻撃①	射撃 [遠距離]	命中	78 %	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>蛇の遺伝子を宿したクリーチャーです。 全長1mほどで、毒液の代わりに可燃性の液体を作り出し、炎の玉を吐き出して攻撃します。</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>					

■モルフデータ

名前		ベン・ベックマン			LV	1
シークエンス		グラディウス		×	エキスプロイヤー	
出生値	【体】	12	【知】	5	【速】	8
行動値	8	防御	0	弱点属性		氷
回避	白兵回避		10	%	射撃回避	3 %
HP	344					
MP	28					
変質ポイント分装備		ツヴァイハンダー				
攻撃データ						
攻撃①	白兵	[近距離]	命中	33	%	ダメージ
備考	《バラージ》による前列攻撃					
(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		
バラージ	1	IN	0	次のあなたの攻撃対象を列にする 1ラウンド1回まで使用可能		
カバーリング	2	IN	2	同列にいる仲間のダメージを代わりに受ける 1ラウンド2回まで使用可能		
アサンプション	1	PE	0	《カバーリング》を異なる列の対象にも使用可能になる		
解説						
<p>今回の市長候補の一人。 前回の市長選でジョナサンに敗北した事から、今回の市長選での復讐に燃えていたところ、 社交界で出会った(貴族の令嬢に扮した)ダーナにそそのかされモルフとなり、それと同時に クリーチャーも借りうけ、ジョナサンの評判失墜に利用した。 貴族の出自である事から、日頃から一般市民階層以下の人間を軽蔑している。</p>						