グランクレスト RPG
Web サポート：シナリオ 03
継がれる想い

原案：畑 直人
著：平井 一希

シナリオ情報

本シナリオは『グランクレストＲＰＧ』のシナリオである。これは、あなたがＧＭとしてプレイする際に使用することを想定して書かれている。シナリオの記述形式や、略語については、『グランクレストＲＰＧ　ルールブック 1』、及び『ルールブック 2』を参照いただきたい。

本シナリオをプレイするには、『ルールブック 1』、『ルールブック 2』が必要となる。ＧＭは双方に目を通しておくこと。また、プレイヤーにも確認しておいてもらうことが望ましい。

プレイヤー人数：３～４人
プレイ時間：５時間
ＰＣのキャラクターレベル：1

バックストーリー

龍王イゼルガイアにより支配され、モンスターが闊歩する魔の島、“龍の巣”コートウェルズ島（『ルールブック 2』Ｐ 246）。

その最前線で人々を守り続けてきたシルトウォート要塞という砦があった。

この要塞は幾多のドラゴンを倒してきたことから“竜殺し”の二つ名で呼ばれるルドルフ・ネーデルハントというロードが長らく治めてきた。

しかし、英雄ルドルフも老いにより力衰え、イゼルガイアの眷族である“一角竜”シャマルとの戦いで命を落としてしまう。ルドルフはクレスト消失を免れるため、己のクレストをＰＣ①へと託した。

だが、そのことが新たな波紋を呼ぶ。要塞にＰＣ①と、ルドルフの孫であるアウラの派閥ができ、両派閥の対立が発生してしまったのだ。

アウラはＰＣ①と協力したいと考えるも、魔法師であるホーストの横槍と祖父を失ったショックで、この対立を解消できないでいた。

しかし、これらの事態は、“一角竜”シャマルが送り込んだドラゴニュートがホーストに成り代わって引き起こしていた陰謀だった。

ＰＣたちがこの陰謀を排除し、要塞をもう一度ひとつにまとめ上げ、迫り来るシャマルを倒すことができれば、シナリオは終了となる。

トレーラーとハンドアウト、及びキャラクター作成

右ページに掲載されているのは、本シナリオのトレーラーとハンドアウトである。適宜コピーして配布して欲しい。細かい運用については、『ルールブック 1』P 348 を参照すること。

シルトウォート要塞の作成

本シナリオの主な舞台となるシルトウォート要塞（とその周辺の領土）が、今回ＰＣが所属する国となる。まずシルトウォート要塞を国管理ルールで作成（『ルールブック 1』P 188）すること。

シルトウォート要塞の国レベルは 2、初期カウントは 2000 となる。ＧＭはプレイヤーと相談しながら国を作成し、部隊を決定するとよいだろう。

なお、シルトウォート要塞の具体的な場所については特に設定していない。必要になった場合、『ルールブック 2』P 247 の地図でいうと龍の巣とクリフォード市の間の山間に存在することにするとよい。

また、本シナリオはマスコンを予定している。国作成の際、部隊を取得するように指示をすること。国資源が無くともレベル 1 民兵(『ルールブック 1』P 210）を取得できることを忘れずに。

セッション準備

キャラクター作成が終了したら、「レコードシートの記入」「キャラクター紹介」そして「ＰＣ間因縁の取得」を行なう。(『ルールブック 1』P 229)。

この時、ＰＣ①はＰＣ②の因縁を、ＰＣ②はＰＣ③の因縁を……と、ＰＣ番号順に取得すること。

ＰＣ①→ＰＣ②→ＰＣ③→ＰＣ④→ＰＣ①

ＰＣが 3 人の場合、ＰＣ③はＰＣ①の因縁を取得する。
以上の準備が終了したら、メインプレイへ進む。

トレーラー

龍の跋扈する島、“龍の巣”コートウェルズ。
その最前線で人々を守り続けてきた英雄が死んだ。
指導者を失った軍隊は統率を失い、魔物たちは大挙して押し寄せる。
だが、希望は残されていた。
老いた英雄より聖印を託された若き君主。
絶望と不協和音の鳴り響く砦をまとめ、君主は新たな英雄の資質を示せるか。

グランクレストＲＰＧ
「継がれる想い」
混沌（カオス）を治め、聖印（クレスト）に到れ。

ＰＣ①用ハンドアウト

因縁：ルドルフ・ネーデルハント　推奨感情　メイン：尊敬／サブ：畏怖
推奨クラス：ロード　クイックスタート：嵐の乗り手（R2 P24）

キミは魔物達を食い止める最前線の砦、シルトウォート要塞で戦う兵士だった。ある日、かつてない大軍勢に襲われロードのルドルフが戦死してしまう。彼は死の間際にキミへと聖印を託し、キミはロードとなった。だが、英雄の死は動揺を呼ぶ。キミはロードとして、民を守るため、生き残るために、この要塞の人々をまとめなければならない。

ＰＣ②用ハンドアウト

因縁：ＰＣ①　推奨感情　メイン：期待／サブ：興味
推奨クラス：メイジ　クイックスタート：霊薬の魔女（R2 P26）

キミはこの要塞を数十年に渡り守護してきた英雄、“竜殺し”ルドルフに仕えるメイジである。さしもの英雄も寄る年波には勝てず、聖印の譲渡を考えていた。順当に行くならば孫のアウラを選ぶところだが、ルドルフには別の考えがあった。彼はＰＣ①という若者に聖印を託し、死んだ。キミに、ＰＣ①とアウラを頼むと言い残して

ＰＣ③用ハンドアウト

因縁：アウラ・ネーデルハント　推奨感情　メイン：友情／サブ：不安
推奨クラス：アーティスト　クイックスタート：戦乙女（R2 P30）

キミはアウラ・ネーデルハントと共に要塞を守護する戦士だ。
アウラは老英雄ルドルフの孫娘にして、聖印を分け与えられているロードだ。祖父のような英雄になることが理想の彼女を何かとフォローするのがキミの役目だった。そんなある時、ルドルフが死んだ。しかも聖印を譲り受けたのはＰＣ①というただの兵士だった。

ＰＣ④用ハンドアウト

因縁：魔術師ホースト　推奨感情　メイン：疑念／サブ：信頼
推奨クラス：アーティスト　クイックスタート：火焔使い（R2 P28）

キミは要塞で戦う戦士であり、アウラに雇われた傭兵だ。今、要塞は老英雄ルドルフの死をきっかけにＰＣ①とアウラ、ふたりの派閥が争っている。特にアウラの契約魔法師であるホーストは、両派閥の対立を煽っているように見える。彼はルドルフが死ぬまでは忠実にアウラに仕えていた魔法師だった。まるで人が変わったようではないか。

ハンドアウト解説とライフパス指針

キャラクター作成が終了した段階で、各ＰＣの設定（ライフパス）とシナリオのすり合わせを行なうとよい。

ＰＣ①とライフパス

PC①はシルトウォート要塞に勤める兵士のひとりだ。要塞の主であるルドルフに、よってシナリオ中に聖印を譲渡されることになる。

そのため、特にライフパスの経験表２は既に経験したこととしてイメージするのが難しいかもしれない。そういう時は、これからロードとして体験するかもしれないこと、などのように置き換えてしまうとよいだろう。

ＰＣ②

ＰＣ②は死んだルドルフからＰＣ①のことを頼まれる魔法師である。

ＰＣ①にとっての後ろ盾ともなる存在であり、友好的な関係性を構築することを推奨する。

ＰＣ間の対立

このシナリオは特に序盤、ＰＣ１とＰＣ②、ＰＣ③とＰＣ④（さらにアウラ）に分かれての対立を描くことになる。

しかし、この対立は実は敵の手によって煽られた工作活動によるもので、本格的なＰＣ同士の対立が起きることは想定してはいない。

ＰＣたちにはまずシャマルという協力して倒すべき敵が存在する。プレイヤー同士が深刻な対立に陥りそうなら、ＧＭは進んでそのことを助言するとよいだろう。

メインプレイの進行

シーン１：英雄の後継者

登場ＰＣ：ＰＣ①　混沌レベル：３

解説

ルドルフがＰＣ①を見定めるシーン。まだここではＰＣ①はロードではないことに注意。

このシーンでＰＣ①をルドルフが見染める描写や、修行の様子などはＰＣの意見を積極的に取り入れるとよい。。

ルドルフとＰＣ①の会話がおわったら次に進むこと。

描写

それは、ある日の夜のことだった。キミは魔物との戦いで活躍した。逃げ遅れた家族を護りながら、奴らを撃退することに成功したのだ。

気持ちのいい達成感と共に、夕飯を食堂で取っていると、目の前に大柄な老人が腰を下ろした。少年のような眼差しをした、この老人のことを知らぬものは、ここにはいない。

“竜殺し”ルドルフ・ネーデルハント。この要塞を護る英雄だ。

ルドルフは、にっかりとキミに笑いかけた。

ルドルフ「聞いたぞ。お主か、あの家族を護ったのは！」

ルドルフ「あの魔物だらけの中で、よくぞ成し遂げた。見あげた若者だ」

ルドルフ「ん、なぜわしがココにいるか？　今日の英雄を見に来たに決まっておろう！」

ルドルフ「しかし、怖くはなかったのか？　自分の命を優先しても誰も文句はいわれなかったろうに」

ルドルフ「（返答を聞いてから）ふむ、お主、もしや……（目を見る）」

ルドルフ「（しばし見つめてから）よし！　お主、これからはわしの部隊で戦え！　剣や馬など、直々に教えてやるわい！」

ルドルフ「さて、どこまで仕込めるか……。いや、こちらの話じゃ」

結末

こうして、キミはルドルフ直々に教えを受けるようになった。

シーン２：要塞の未来
登場ＰＣ：ＰＣ②　混沌レベル：３
解説
　ＰＣ②のシーン。ルドルフから後継者についての相談を受ける。会話がおわったらシーンを終了する。
描写
　君はルドルフに呼ばれ、彼の部屋を訪れていた。
ルドルフ「急に呼び立ててすまぬ。他の者にはあまり聞かせたくない話なのでな」
ルドルフ「これまで数十年に渡りここを守護してきたが､わしも老いた。そろそろ、聖印（クレスト）の継承を考えておる」
ルドルフ「順当に考えれば孫娘のアウラなのだろう。だが……あの子にはすべてを抱え込める器は無い。受け継げば、あの子は重責で押しつぶされてしまうだろう」
ルドルフ「どれほど優れていても、他人を頼れぬのではよきロードとは言えぬ。この混沌の脅威にさらされるシルトウォート要塞を預かるのならばなおのことだ」
ルドルフ「（パッと顔を輝かせて）しかしな！　ついこの間、なかなかの若者を発見したのだ！　今時珍しい胆力の持ち主よ！　名をＰＣ①と言う」
ルドルフ「あやつが育ち、アウラとふたり協力してこの地を治めてくれれば、安泰なのだがな……。せめて数年わしが教え導いてやることができれば」
ルドルフ「わしが一線を退いたら、ＰＣ①を支えてくれ。ＰＣ②」
結末
　そんな話をした数日後、状況は変化した。
兵士「報告いたします。ドラゴンが現れました！　それも、これまでとは比べ物にならない数のモンスターを引き連れています！」
ルドルフ「このところ穏やかだったのは、嵐の前の静けさであったか。『ＰＣ②』よ、戦の準備だ」
　キミはルドルフの後に続いた。

シーン３：英雄の死
登場ＰＣ：ＰＣ①、ＰＣ②　混沌レベル：３
解説
　竜の巣から現れた“一角竜”シャマルが、かつてない魔物の大軍を率いて攻めてくる。
　シャマルの作り出した嵐の魔境、大量の魔物を撃退するため、ルドルフは自分の生命力すべてを使って攻撃を行い、死亡する。
　ルドルフは死亡する寸前に、ＰＣ①を呼んでクレストを託す。
描写
　竜たちが攻め降りてきて数日が過ぎた。キミたちはルドルフと共に、部隊の後方に控えていた。
　敵軍を率いているのは立派な一本角を持つドラゴン、恐らくイゼルガイアの眷族だろう。シャマルという名で呼ばれているようだ。シャマルの角が怪しく輝くと天候は大荒れの嵐となり、戦場は嵐の結界で閉ざされた。
　兵たちは乱れ、城は傷ついていく。そこでいよいよ劣勢と見て、ルドルフが決意の表情でキミたちへと声をかけてきた。
ルドルフ「『ＰＣ②』、部隊をさがらせい。これよりはわしが出る」
ルドルフ「『ＰＣ①』よ。見ての通り状況は悪い」
ルドルフ「誰とて、死ぬのは怖い。しかし希望があれば、人は本来以上の力を発揮できる」

ルドルフ

　シルトウォート要塞の守護を数十年に渡り担ってきた老英雄。あまたの竜を倒してきたことから、いつしか“竜殺し”の二つ名で呼ばれることとなる。
　勇敢で豪快な人物だが、見どころのある若者を見つけた時はまるで子供のようにはしゃぎだすところもある。

ルドルフ「ロードというのはな、聖印の力を以て人々に希望を示すものだ。少なくとも、わしはそう思っておる」
ルドルフ「そのためには､わしは命をかけることも厭わぬ。見るがいい、これが“龍殺し”ルドルフの生き様よ」
　ルドルフのクレストが今までに無く輝き、その光が彼の愛馬の翼となる。
　ルドルフは咆吼と共に空を駆け、光の帯が魔物の大群を切り裂いて進む。
　そして光は“一角竜”シャマルの胸に深々と突き刺さり、苦しげな悲鳴と共に一角竜は翼を打って逃げ、魔物の軍勢も遁走を始めた。
　だが、戻ってきたルドルフもまた全身に帯びていた光が消え、馬は力尽き、ルドルフも虫の息となっていた。
ルドルフ「ＰＣ①、ＰＣ②よ。わしはここまでのようだ」
ルドルフ「この聖印をＰＣ①、お前に授ける。この砦を、この島を、護るのだ……」
ルドルフ「だが、履き違えてはならない。聖印の力は強大だが、大切なのは力そのものではない。聖印に導かれてやってくる人との和だ……」
ルドルフ「PC ②、あとを、頼む」
ルドルフ「ＰＣ①よ。わしの孫娘のアウラと、手を取り合って治めるのだ。そうすれば、あの魔物もきっと倒すことが……」

結末

　ルドルフは強く『PC ①』の手を握った。
　つないだ手に聖印の輝きが宿る。そしてそこから大きな力が流れ込んでくる。ルドルフの聖印が、ＰＣ①へと受け継がれたのだ。
　それを見届けるとルドルフは満足そうに微笑み、そのまま息を引き取った。

シーン４：動揺

登場ＰＣ：ＰＣ③、ＰＣ④

解説

　アウラがルドルフの死を知るシーン。
　アウラはルドルフが守護するシルトウォート要塞の本城から少し離れた場所に位置する出城を任されている。先の竜との戦いの際もこの城の防衛にあたっており、ＰＣ①たちとは同じ戦場にいなかった。
　祖父の死にアウラがショックを受けていると、ホーストがＰＣ①が聖印を横から奪ったのではないか、と吹き込む。
　会話がおわったらシーンを終了すること。

描写

　シルトフォート要塞の出城。
　ルドルフの孫、アウラに任されているこの城は、今ささやかな宴を執り行っていた。魔物の大軍を押し返した勝利を祝っているのだ。
　アウラはその日の戦功者たちにねぎらいの言葉をかけて回っている。その中には当然キミたちも含まれていた。
アウラ「ＰＣ③、ＰＣ④、見事な戦いだった。お前たちにはいつも助けられてばかりだな」
アウラ「ささやかではあるが今日は宴だ。ゆっくり身体を休めてくれ」
　しかし、戦勝の空気はひとりの急使によって終わることになった。
兵士「アウラ様、アウラ様ー！　大変です。ルドルフさまが……」
兵士「先の竜との戦いで、お亡くなりになられました……」
アウラ「なんだと。馬鹿な、おじいさまが……！？」

アウラ

　シルトウォート要塞の英雄、ルドルフの孫娘。民を守る志を持ち、ルドルフから聖印の一部を譲渡されてロードとなった。
　要塞の本城から少し離れた出城を任されている。英雄である祖父に対する憧れが強すぎて、自分の力だけを頼りにしがちになってしまっている。

ルドルフの死亡が、宴の最中に告げられたのだ。報告をいち早く受けたホーストが使者に続いて現れ、沈痛な面持ちで先を続ける。
ホースト「ルドルフ様はあの大軍を押し戻し、かの“一角竜”に手傷を負わせ、そして戦死なされたそうです。そして……ＰＣ①なるものに聖印を渡したのだとか」
アウラ「ＰＣ①……？　聞かぬ名だが……？」
ホースト「わかりませぬ。聖印を無くさぬための緊急の措置だったのか、それともＰＣ①なるものがルドルフ様の聖印をかすめ取ったのか……」
アウラ「……な、なんだと。そんな馬鹿なことがあるか！」
ホースト「いずれにせよ、明日にでも本城へ向かってこの件を問いただし、かのものの聖印をアウラ様に渡すよう通告しなくてはなりますまい」
ホーストのその言葉と共に宴はお開きとなり、兵たちは退去していく。
アウラ「ＰＣ③、ＰＣ④、おじいさまは、なぜ私ではなく、別のものに聖印を渡したのだろうか……」
アウラ「おじいさまはもういない。この要塞を、この島を護るために、次の“竜殺し”が必要だ……」
アウラ「そのためには、聖印が必要だ。だのに……」
アウラ「すまない、混乱しているようだ。あまりに色々なことが起きて」
アウラ「ふたりはこれからの備えを頼む。私は少し、ひとりにさせて欲しい……」

ホースト

アウラと契約した魔法師。出城でのアウラの執務のサポートなどを行なう忠実な人間。フルネームはホースト・ロディック。
シャマル襲撃の際に殺害されており、現在はシャマル配下のドラゴニュートになり変わられている。

結末

ショックを隠しきれず、アウラは宴席を去っていった。
勝利の宴のはずが、苦い味がした。

プレッジシーン１

ここで１回目のプレッジシーンとなる。
ＰＣの因縁や、誓いなどを取らせること。

シーン５：ふたりの後継者

登場ＰＣ：ＰＣ全員

解説１

シルトウォート要塞、本城にアウラがやってくるシーン。
アウラはＰＣ①に聖印を渡すように指示する。反論されると、アウラではなく、ホーストがアウラこそが正当だ、と言い返す。ホーストは対立を煽ることが目的であり、話の決着は望んでいない。そのため話が決着しそうな場合、ＰＣ①の人柄、力量を見るなど判断を先延ばしさせようとする。
用意されたセリフを読み終わり、ＰＣの意見が一通り出るのを目安に敵が攻めてきた報告が入る。アウラは共同での出撃を提案する。
出撃することになったら、シーンを終了すること。

描写

要塞の軍議室の空気は張り詰めていた。
朝早く、アウラとその一行がやってきて、剣呑な様子でＰＣ①に話があると詰め寄ってきたのだ。
要塞の主要な人間が集まったところで、アウラは口を開いた。
アウラ「あなたがＰＣ①、我が祖父ルドルフの聖印を継いだ者か……」
アウラ「今日の話は他でもないその聖印を私に返して欲しい」
アウラ「その聖印は我が祖父のもの。正当に受け継ぐべきは私のはずだ」
アウラ「私には、それが必要なのだ。そう、英雄“竜殺し”の正当な後継者たるために……」
アウラ「しかし、祖父が本当にＰＣ①殿を認めていたのなら、私は

……」（言葉が続けられなくなる）
（返還に応じなかったら）
ホースト「なぜ、なぜ返せないのですか？　アウラ様はルドルフ様の孫娘。正当さに非の打ち所はないはず。それとも……何かよからぬ形でそれを手に入れたのですかな？」
ホースト「（ＰＣ②に反論されたら）おっと、ＰＣ②様のお墨付きでしたか。まさかＰＣ②様ほどの人が事件の片棒を担がれるとは」
ホースト「言わせて頂ければ、ただの兵士だった方をいきなり主と崇めよというのは、無理からぬことでは？　そうは思いませんか、ＰＣ③どの、ＰＣ④どの？」
ホースト「うーん、これは思ったより解決に時間がかかってしまいそうですなあ。強引に事を進める訳にもいかず。どうしたものでしょうねえ」

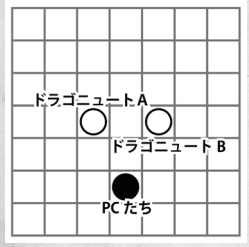
結末

　会議が停滞してきたところで、部屋に兵士が駆け込んできた。
兵士「報告します！　前の襲撃の残党らしき魔物が！　街の方向へと向かっていきます！」
　それを聞いて、ホーストは自分のアゴを撫でる。
ホースト「ほう、これはいい。是非ＰＣ①殿のお力を見せて頂くのはどうでしょうか？」
アウラ「そうだな。ＰＣ①殿是非力をお借りしたい。もちろん、私たちも出撃しよう。話を聞く限り、少数精鋭で追撃するのがよさそうだ」
　かくしてキミたちは魔物の討伐に向かうのだった。

“一角竜”シャマル

　“龍王”イゼルガイアが生み出した配下。自身の身の丈と変わらないくらいの長さの巨大な一本角を持つ。その角の力で大嵐を操る。
　主であるイゼルガイアと違って人間を騙すことも平気で行なうような狡猾な知能を兼ね備えている。

シーン６戦闘配置図



戦闘解説

　ドラゴニュートはＡ、Ｂそれぞれ《なぎ払い》でより多くの敵を攻撃するように移動を行なう。ＰＣの位置取りが散っている場合、それぞれ別のＰＣを《竜人の戦斧》で攻撃しようとする。

　なお、プレイヤーが３人の場合、ルドルフとの戦闘の手傷が残ってるものとして、ＡＢそれぞれのＨＰを－20すること。

シーン６：竜人の狼藉

登場ＰＣ：ＰＣ全員　混沌レベル：５

解説

　シルトウォート領内で、暴れる魔物との戦いとなる。
　本城に近い集落でドラゴニュートたちが暴れている。アウラは魔物に襲われている人を護り（彼女はパラディンである）、ＰＣ③とＰＣ④に、ＰＣ①に加勢するように言う。
　ドラゴニュート（『ルールブック１』Ｐ344）×２との戦闘になる。配置は戦闘配置図を参照すること。
　戦闘が終わったらシーンを終了すること。

描写

　キミたちが駆けつけた集落では悲鳴が上がっていた。
　手傷を負って暴走した竜人が、暴れ回っている。
　そこへアウラが聖印を盾に宿し、逃げまどう人々と竜の間に割って入る。
アウラ「竜どもめ！　ここから先へは一歩もいかせんぞ！」
アウラ「民は私が護る！　ＰＣ③、ＰＣ④！　ＰＣ①と協力し敵を討て！」

結末

亜竜は倒れ、民の安全は確保された。

アウラ「やったな！」

アウラは思わず笑みを浮かべてＰＣ①とハイタッチを仕掛けて……。

アウラ「あ、いや、……おじいさまの聖印を受け継ぐ者として、最低限のことはできるようだ。そこは評価しよう」

アウラ「だ、だが、聖印の継承の件は別だ。心得違いをしてもらっては困る」

と、背を向けてしまった。横ではホーストが不満げな顔をしている。

何はともあれ、務めを終えたキミたちは本城へと帰還するのだった。

シーン７：アウラの心境

登場ＰＣ：ＰＣ③　混沌レベル：３

解説

アウラが、ＰＣ①についてＰＣ③に語るシーン。

彼女はＰＣ①との協力という体験――、同じ力量のロードと協力することが刺激的であったらしく、ＰＣ①をほぼ認めている。

だが、まだ「祖父のようにならねばならぬ」という呪縛から抜け出せていない。それは「ひとりで戦わねば」という呪縛でもある。

会話がおわったらシーンを終了する。

描写

亜竜を倒した夜。キミとアウラはシルトウォート要塞本城に設けられた一室にいた。

アウラは鎧を脱ぎ、杯を持ちつつ言った。

アウラ「ＰＣ③、見たか、あのＰＣ①を！　ロードに成り立てとは思えぬ動きだった！」

アウラ「私が民を護っている間に、敵をすべて平らげた。……無論、お前たちの手もあったが、大したものだ」

アウラ「戦力だけではない。竜相手に臆することなく堂々たる戦いようだったではないか。おじいさまが見いだしたというのもうなずける！」

興奮気味に語るアウラの姿は、ルドルフによく似ている。

しかし、アウラは急にしおれてしまう。

アウラ「だが……」

アウラ「おじいさまの聖印を持っていても、あやつの実力は“竜殺し”にはほど遠い。それではダメなのだ。この砦の君主は英雄“竜殺し”のように強くなければ」

アウラ「やはり、私があやつの分の聖印を受け継ぎ、より強くしたほうがよいのではないだろうか」

結末

アウラの悩みは尽きないようだ。

プレッジシーン２

ここで２回目のプレッジシーンとなる。

合流したＰＣ同士の因縁の取得や、誓いの取得などを行なわせよう。

シーン８：ホーストの正体

登場ＰＣ：ＰＣ②、ＰＣ④、他希望ＰＣ　混沌レベル：３

解説１

ホーストがＰＣ②を訪れ、再三にわたってアウラに聖印を渡すように言ってくる。このホーストの要請は連日に渡って行なわれており、その割に毎日会話が堂々巡りになると大人しく引きさがっていく。このことはＰＣ②に伝えること。

なお、このシーンが開始される時点で数日が経つので、ＨＰ、ＭＰは全回復させてよい。

適当に会話をするか、ＰＣ②がホーストの真意を疑う場合〈軍略判定〉か〈情報収集〉で目標値１０の判定を行わせること。成功すると、「ホーストはアウラに聖印を渡すことではなく、対立を長引かせるために行動している」ことがわかる。

ＰＣ②が疑いを持つと、ホーストは慌ててその場を去る。

ここで、ホーストの後を付けることが可能であることを伝えること。さらに他のＰＣが登場であることも伝えること。

ホーストの後を付けるには、〈隠密〉判定の目標値 15 が必要となる。

難しい判定であるため、天運を使用しても良いだろう。
　成功したら、次に進むこと。
　失敗したら、次の日に同じ判定ができることを伝えること。ただし、その場合、後の展開でペナルティがある（シャマルの傷が癒え、ＨＰが増える）。

描写１

　ＰＣ②が執務室で作業をしていると、小太りの男がやってきた。
「ＰＣ②様、どうですか？　心は変わりましたかな？」
　アウラの魔術師ホーストだ。彼が再び聖印の話をしに来たのだ。
ホースト「ルドルフ様が亡くなられてもう一週間ほどですぞ。聖印のありかを早くはっきりさせるべきでは？」
ホースト「兵士たちも動揺しております。街の方でも噂になっているとか」
ホースト「やれやれ、今日も決着はつかないようですな。しかし、明日は必ずやご理解して頂きますぞ！」
（判定に成功し、意図を見抜かれたら）
ホースト「そ、そのようなこと、誰が申しておりましたか。わ、私はあくまでもアウラさまのために……」
ホースト「そ、そうだ、急用がありました。失礼させていただきます！」

解説２

　ホーストの後を付けると、彼は使われていない地下倉庫にこそこそと入っていき、そこで“一角竜”と連絡を取っている。
　彼は前回の“一角竜”の大攻勢時に本物のホーストを殺し、入れ替わったドラゴニュートであったのだ。
　そして“一角竜”の傷が癒えるまで、時間を稼ぐ任務に就いている。
　情報を渡したら、この“一角竜”がＰＣに気が付く。残された偽ホーストはエキストラである。プレイヤーの好きにさせてよい。もし、プレイヤーが尋問などを行なっても、彼は重要なことは何も知らされていない。
　ホーストの処理が決まったら結末へ。

描写２

　薄暗い地下倉庫の中で、ぼそぼそとホーストは喋っている。
　その目の前にあるのは古ぼけた鏡。そこに映っているのは……“一角竜”シャマルの姿だ。
　そして話すホーストの姿は、徐々に鱗が生え、ドラゴニュートのそれに変わってゆく……。
偽ホースト「シャマル様、そろそろ人間めが私の正体に気づき始めております。前回の攻勢の際にあの魔法師を殺し、入れ替わったものの、限界は近いかと……」
シャマル「我が僕よ。もうしばし時を稼げ。数日もすれば傷は癒える。それまで保たせるのだ」
偽ホースト「ははっ、あと数日。それまでどうにか……」
シャマル「（ＰＣに気が付き）……僕よ、どうやら尾けられたようだな」
偽ホースト「（振り向いて）げ、げえ、貴様は！」

結末

シャマル「見つかったのであれば仕方があるまい。ならば、お前たちが整う前に攻め込むとしよう！」
　そう言って、鏡は砕け散った。
“一角竜”が攻め込んでくる。対策を考えねば。

シーン９：団結の時

登場ＰＣ：全員　混沌レベル：３

解説

　進軍してくるシャマルへの対処を相談するシーン。また、アウラとのわだかまりを解くシーンでもある。
　まず、アウラが利用されていたことを知って今までのことを謝罪する。聖印の件については後で改めて相談したいとＰＣ①に告げる。
　その後、シャマルへの対応を練る。
　傷ついているとは言え、シャマルは強敵である。またシャマルはその角を通じて混沌を操り嵐の結界を呼ぶ。その嵐の結界を乗り越えねばならない（これは魔境となる）。

ここで〈軍略知識〉、ないしは〈情報収集〉で目標値１２の判定をさせること。成功すると以下のことがわかる。失敗しても情報は手に入るが、後の展開にペナルティが入る（エリアCの判定が難しくなる）。

決戦の鍵となるものが三つある。

ひとつは戦力の集中のために出城の戦力を合流させる必要がある。だが出城の兵士はまだＰＣ①に懐疑的だ（偽ホーストの影響もある）。

出城に向かって彼らの説得を行うことが必要だ。

続いて死亡したホーストが、かつて竜に対抗するための兵器を開発していたことが分かる。

出城の中にある彼の秘密の工房に行き、それを組み立てれば大きな戦力になるだろう。場所はアウラしか知らされていなかったので、偽物が手を打っている可能性も低いはずだ（ＰＣはこの情報で向かえるようになる）。

最後のひとつは、攻めてくるシャマルへの対処である。

上記二つの手段を講じるには時間がいる。そのための時間を稼がなければならない。

ここまで話したところで、時間稼ぎは自分がやる、とアウラが言う。

アウラのスタイルはパラディンであり、時間稼ぎは得意だ。ＰＣは彼女に任せて他の手段を整え、シャマルへと戦いに挑むことになる。

描写

ホーストの真実を告げると、アウラは沈痛な面持ちで言った。

アウラ「私はいいように操られていたということか……！」

正面からPC①を見て、深々と頭を下げる。

アウラ「改めて謝罪させてほしい。すまない、ＰＣ①。私が愚かだった」

アウラ「償いとなるならば、いかなることでもしよう」

アウラ「（それはいい、と言われたら）……ありがとう。今、どうしておじいさまがあなたに聖印を継がせたのかを、理解した気がする」

（シャマル対応の話になったら）

アウラ「時間稼ぎか。それならば私に任せて欲しい」

アウラ「私は盾を得意とする。時を稼ぐにはもっとも適しているだろう」

アウラ「その代わり、戦力をまとめるのは皆に頼もう」

アウラ「……仲間と協力をする。そうか、こんな方法もあったのだな」

結末

作戦は決まった。

アウラは手勢を率い、いち早くシャマルの元へと向かった。

時間は無い。急がなければ……。

シーン 10：駆け抜ける嵐

登場ＰＣ：ＰＣ全員

解説

ここからは魔境探索となる。『ルールブック２』Ｐ 206 の魔境ルールを確認しておくこと。

エリアはＡから始まり、Ｄまで行き着くとシャマルとの決戦となる。ただし２５ターンまでに行き着かなければ、アウラが命を落としてしまう。このことはあらかじめプレイヤーに伝えること。

このシナリオでは魔境の形は先に明らかにしてしまってよい。

エリアＡ　混沌レベル：5　パス数：1

解説

要塞のあるエリアであり、ＰＣたちの初期位置。

この場所から出城へと出発することになる。この場所からは出城へ向かう間道へのパスが伸びている。

描写

オトリに出たアウラたちに続いて、キミたちも兵を率いて出城へ出発することになる。

既に城の外は自然のものとは大嵐が吹き荒れていた。シャマルの山から風と雷が荒れ狂っている。

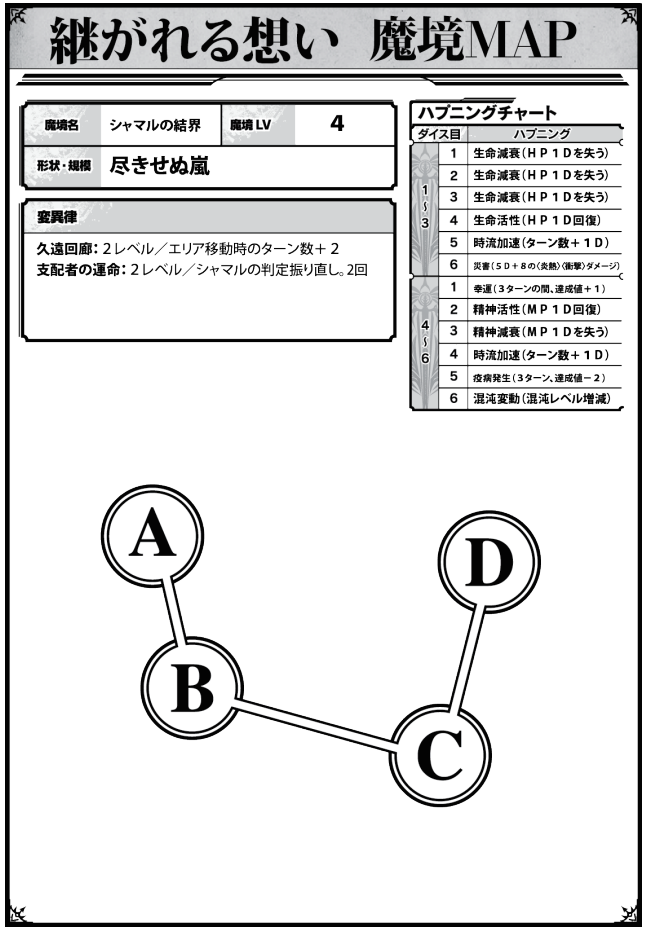
あの日、ルドルフが死んだのと同じ荒天だが、今度こそキミたちは勝たねばならない。この地を飲み込もうとする一角竜に。

エリアＢ　混沌レベル：5　パス数：2

解説

出城へと向かうための間道。嵐が行く手を阻む。

このシーンを越えるには、〈力技〉、〈運動〉、〈騎乗〉の判定で目標値 12 を必要とする。



判定はラウンド進行で処理をする。全員が成功するまでラウンドが経過し、1 ラウンドごとに経過ターン数が＋ 1 される。

判定に失敗すると〈衝撃〉5 Dのダメージを受ける。

なお「他者を助ける」と宣言することで、誰か一人の次の判定の達成値を＋ 2 できる。この宣言はメジャーアクションで行なう（つまり、技能判定の代わりに行なう）。なお、このボーナスは重複する。

描写

出城へと向かうための間道。普段ならば何の苦労もなく通れる山道が、大雨によって難所に変わってしまっていた。

山からの雨水が川となり、道を寸断してしまっている。

協力して速やかに、だが安全に行軍を続ける必要がある。

エリアＣ　混沌レベル：6　パス数：2

解説

シルトウォート要塞の出城。ここではふたつの判定を行なう。

出城の戦力をまとめるためには、ＰＣ①が〈聖印〉か〈話術〉で判定を行なう。どのような達成値でも、兵をまとめることはできるが達成値によってその後の士気が異なる。達成値と士気の関係は以下の通り。

達成値 9 以下：全員の士気－1、さらに経過ターン数＋ 2
達成値 10 ～ 15：士気変動無し
達成値 16 以上：全員の士気、現在値と最大値＋1

また、ホーストの工房に行って、兵器を確認することができる。

ホーストの対竜兵器は開発途中であり、完成させるためには〈専門知識：工芸〉で判定、目標値 12 に成功する必要がある。ただし、シーン 9 で情報を手に入れる判定に失敗している場合、目標値は 15 となる。

成功すると、ワイヤー付き対竜バリスタを組み立てられる（データはシーン 10 戦闘ページを参照）。

描写

出城の兵たちは主人であるアウラの帰還を辛抱強く待っていたようだ。

やってきたキミたちに対しては不審の目が向けられた。
兵士「おお、ＰＣ③殿、ＰＣ④殿アウラ様はどちらに。この方々は？」
兵士「（事情を話した）なんと。しかし、そんなすぐに忠誠を預けろと言われても……」
兵士「（判定に成功した）分かりました、この地を守るため。我々はあなたに命を預けます！」
一方、ホーストの隠し工房では、確かに竜を倒すための巨大兵器の研究が進められていた。攻城兵器のようでもあるが、拘束用のロープなどが加えられている。だが、どうやら未完成のようだ。
傍にホーストのメモが添えられていた。
メモ「完成まであとわずか、次の戦闘に間に合うだろうか」
メモ「この対竜バリスタなら、あの自在に飛び回る翼を拘束できるだろう」
メモ「あとはあの嵐を操る角だが、混沌濃度を下げれば脅威も減るはず」
メモ「アウラ様の武功のため、この地の平和のためにも、私はもっとお力にならねば」

プレッジシーン３

エリアＤへ移動した場合、その前に最後のプレッジシーンを行うこと。空いてる枠に誓いを取ったり、共有を行なうとよいだろう。

エリアＤ　混沌レベル：６

解説

シャマルとの決戦を行なう。この戦闘はマスコンで処理を行なう。
詳しくはシーン 10 戦闘配置図を参照すること。
このエリアに到着するまでの間に経過ターンが 25 に達してしまっていた場合、アウラは死亡してしまう。
また、エリアＣでホーストの工房で対竜バリスタを完成させていた場合、戦場にオブジェクトが配置される。
シャマルを倒すと戦闘は終了となる。結末へ。

描写１

大きな羽音を立てて、“一角竜”シャマルが眷属と共にやってくる。
漆黒で巨大なその姿は見る者を圧倒するが、ルドルフの一撃による傷はいまだ癒えてはいない。勝機は十分にある。
シャマル「なるほど、この娘は時間稼ぎか」
シャマル「お前達、人間は非力だ。我ら龍には到底及ばぬ」
シャマル「その上お前たちの頼みの英雄すらもういない。お前たちが勝てる目など、万に一つもない」
シャマル「ちょうど、この傷を癒すのに糧が欲しいと思っていたところだ。我が糧にしてくれる」

シャマル（バリスタを受けた）「何だこの棘は。この小さな針に我が翼が、絡め取られるというのか！」
アウラ「時は稼いだ！　後はお前たちに任せる！　ヤツを、おじいさまの仇を！　頼む！」
アウラ（死亡している場合）「……ＰＣ①、間にあったか。ふふ、どうだ……私も最後くらい……英雄らしく……」

結末

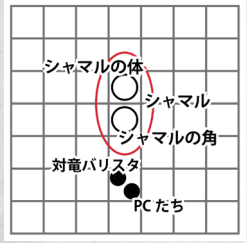
シャマル「馬鹿な、人間ごときが、この、我を倒すだと……」
竜が最後の悲鳴と共に倒れると、一斉に歓声があがる。荒天の空は嘘のように晴れ、雲間から曙光がキミたちの勝利を祝福した。

シーン 11：嵐からの帰還

解説

シャマルを倒した後のエンディングシーン。
アウラが改めて聖印をどうするか問うてくる。アウラは自分と一緒にこの地を治めてくれるように、改めてＰＣ①にお願いする（アウラが死亡している場合、適宜演出を変更すること）。
最終的にどうするかは、プレイヤー全員で相談して決めるとよいだろう。

シーン10戦闘配置図



戦闘解説

この戦闘はマスコン（『ルールブック1』P272）によって処理される。

戦闘は、シャマルは《嵐の羽ばたき》を使用する。

各部位の手番ではシャマルの角は《風刃乱舞》、シャマルの胴体は《嵐のブレス》か《一角竜の双爪》でできるだけ多くのPCを攻撃する。

シーン8の判定で時間がかかった場合、1日につき各部位のＨＰを＋10する。

また、プレイヤーが3人の場合、各部位ＨＰを－20、全体ＨＰを－50すること。

ワイヤー付き対竜バリスタ

解説

身動きを封じるワイヤーを加えた設置式重弩。ホーストが得意とした練成魔法によって照準が魔法によって操作可能、またワイヤーが効果的に目標に絡むよう魔法がかけられている。

このオブジェクトが設置されたＳｑに入ったキャラクターは、以下の武器を装備しているものとして使用できる。

また、この攻撃にはタクトや《コンバットメイジ》のような魔法に効果のある特技、アイテムの効果を受けられる。一度使用すると、再び使用することはできなくなる。

種別：射撃（弩）　**重量：**０
装備部位：メイン　**技能：**〈射撃〉
命中修正：０
攻撃力：〈武器〉
【知力】＋５
行動修正：０
移動修正：０
射程：２～６Ｓｑ
ガード値：０
効果：この武器による攻撃は「対象：十字」となる。また、命中した対象に硬直を与える。この硬直はシーン終了まで解除できない。

シャマル

種別：混沌／竜　**出身世界：**ドラコーン
レベル：８
【筋力】30／10〈格闘〉３
【反射】15／5
【感覚】18／6
【知力】10／3〈混沌知識〉３
【精神】18／6
【共感】9／3
全体ＨＰ：250　**ＭＰ：**200

解説：イゼルガイアの生み出した竜。巨大な一本角を持ち、その角で混沌を操り大嵐を起こす力を持つ。

特技

《巨体》2（『ルール1』P332）
《対軍存在》2（『ルール1』P335）
《飛行能力》2（『ルール1』P335）

シャマルの角

全体ＨＰ：250
行動値：13
移動値：3
攻撃：竜の角　**射程：**０Ｓｑ
命中3Ｄ＋6
攻撃力〈武器〉3Ｄ＋15

防御力	武器	15	炎熱	10	衝撃	10	体内	0

特技

《嵐の羽ばたき》：セットアッププロセス。このラウンドの間、与えるダメージを＋[移動力×2]する。硬直を受けると、この効果は消滅する。

《風刃乱舞》：メジャー。射程5Ｓｑの範囲1に命中判定3Ｄ+9。〈衝撃〉5Ｄ+10点のダメージ。1点でもダメージを受けたら出血を与える。を1点、HPを5点消費する。

シャマルの体

全体ＨＰ：200
行動値：5
移動値：3
攻撃：竜の爪　**射程：**０Ｓｑ
命中４Ｄ＋９
攻撃力５Ｄ＋２０

防御力	武器	10	炎熱	5	衝撃	5	体内	0

特技

《嵐のブレス》：メジャー。直線5を対象（自分と角は含まず）に射撃攻撃。命中3D+8、命中した相手に〈衝撃〉[4+混沌レベル]Dのダメージ。シナリオ1回。

《一角竜の双爪》：メジャー。射程0Ｓｑの2体に白兵攻撃。命中4D+9。〈武器〉5D+20点のダメージを与える。

描写

シャマルとの決戦に勝利したキミたちを城の人間たちが出迎える。

既に場内では宴の準備が進められているようだ。それほどに、この地では迫りくる竜に勝つというのは輝かしくも得難い勝利なのだ。

そんな中、傷ついたアウラがキミたちのほうに馬を寄せてくる。

アウラ「見事な戦いであった。事ここに至ってはその聖印に正当さを認めることに異論などない。ＰＣ①殿は、この地の守護者にふさわしい人だ」

アウラ「祖父の代に習うのなら、私があなたに従属すべきなのかな。よければ、どうするべきか。意見を聞かせてくれ」

アウラ「だが、もしＰＣ①殿が良ければ私と共にこの地を……。い、いや、いまのは忘れてくれ」

結末

厳しい生存のための戦いが続く島コートウェルズ。しかし、その中で文明の灯は今日も消えることなく燃え続いている。確かに明るく、力強く。

アフタープレイ

アフタープレイの処理を行なうこと。シナリオの勝利条件は「シャマルを倒した：7点」、「アウラを助けた：3点」。これに魔境踏破分の経験点「魔境レベル（4）×2÷プレイヤー人数」となり、合計 12 点。

また、「遭遇した敵のレベル合計÷プレイヤーの人数」は、4 人だと 5 点、3 人だと 7 点となる。

カウントの取得は 1500 点となる。