

シナリオ 「亡者の掲手」

ならぬ。

それぞれの動機から、騎士たちは冥王軍討伐へ向か

う。

騎士たちは、ひとまず情報収集のため、領主マグナスが住む館へと向かう。

その館で、騎士たちは、同じく冥王軍を討伐せんと出向いた、一人の人物と出会う。

彼女こそ、ノスフェラスの名声を取り戻すため、日夜尽力する『青炎卿』——ゲルトルーデ・オデイル・ペール・フォン・ノスフェラスであった。

◆シナリオ諸元

推奨プレイヤー人数：2～4人
推奨PC逸話数：1つ
篇：1

物語の概要

物語の背景

騎士たちは、領主マグナスが治める土地の廃村にて、冥王軍の一昧が目撃されたという情報を聞きつける。

騎士たるもの、侵攻を防ぐために冥王軍は討たねば

物語の真相

マグナス卿は、冥王軍の『死の乙女』の甘言に惑わされ、意思を操られてしまっていた。

あえて冥王軍が目撃されたという話を流し、騎士を集め、陥れて殺す。

死の乙女に籠絡されたマグナスは、もはや彼の従者ですら、内心では敵と認識してしまっていた。

NPC

『青炎卿』——ゲルトルーデ・オデイ

ル・ペール・フォン・ノスフェラス

ルールブック¹³⁷ページに記載の公式NPC。

美しく、天稟の実力を持つ騎士。ただし、騎士歴の短さ・若さゆえか、慎重さに欠ける性格。

かつて、冥王軍討伐を掲げた遠征——通称『遍歴遠征』を行ったが、失敗に終わってしまっている。

彼女はそれを悔み、再び遍歴遠征を行うため、各地を回って準備を始めている。

注意

このシナリオは、常の幕におけるゲルトルーデ卿の状態によって、終の幕の内容が変化する。DRはゲルトルーデ卿の状態に注意すること。

マグナス

フルネームは『マグナス・ボーモント・フォン・ドラク』。

本来は思慮深く、誰に対しても穏やかに接する親しみやすい騎士。武勲はあまりないものの、優れた統率

ハンドアウト

PC1	消えざる紳 ゲルトルーデ：【敬】	推薦の道 遍歴、狩人
序言		
貴卿は、冥王軍を討滅せんとするゲルトルーデ卿に、強く惹きつけられている。彼女の志に感銘を受け、再び“遍歴遠征”へと発つときが来れば、自らもその一員に加わりたいと考えている。		
そんな折、領主マグナスの治める土地に、冥王軍の一昧が現れたという情報を聞きつけた。		
ゲルトルーデ卿に会えるかもしれないという想いを胸に、貴卿はその地へと向かう。		
PC2	消えざる紳 マグナス：【信】	推薦の道 近衛、賢者
序言		
貴卿はマグナス卿に仕える騎士だ。ある日貴卿は、マグナス卿から驚くべき情報を伝えられる。なんと、彼の治めている地で、冥王軍の一昧が目撃されたというのだ。恩義あるマグナス卿からの直接の頼み、貴卿には断る理由がないだろう。その話が本当であれば……必ず冥王軍を討ち滅ぼさなければ。		
PC3	消えざる紳 ゲルトルーデ：【友】	推薦の道 遍歴、夜獣
序言		
貴卿は、かつてゲルトルーデ卿とともに“遍歴遠征”に参加した騎士だ。ゲルトルーデ卿とは離れ離れになってしまったが、貴卿は彼女に友情を感じている。同時に、彼女の弱点……慎重さに欠けた性格も理解している。		
そんな折、貴卿は、ゲルトルーデ卿が二度目の“遍歴遠征”を企図しているという噂を聞きつけた。もし、ゲルトルーデ卿が、その性急さから誤った方向に進もうとするのなら、正してやるもの友というものだろう。		
それとほぼ同じくして、冥王軍が、領主マグナスの治める地に現れたという情報を得る。貴卿はゲルトルーデ卿の性格を知っている。おそらく彼女は、そこに現れることだろう。		
PC4	消えざる紳 マグナス：【友】	推薦の道 領主、近衛
序言		
貴卿は領主マグナスと友人だ。立場の違いはあるが、騎士同士、時折語らいあつては深い親交を築いていた。思慮深く親しみやすいマグナスに対して、貴卿も信頼を置いている。ある時、貴卿はその友人から、冥王軍の一昧が現れた、という驚くべき情報を伝えられる。窮状に手を貸さずして、何が友だろか。		

死の乙女

データ・ビジュアルは最終ページ又は、ルールブック260ページ、261ページを参照。
甘言により騎士すらも惑わしてしまう魔性を持つ、女型の冥王軍。

シナリオ開始時から、マグナスの意思を掌握している。

失敗にこそ終わつたものの、前回のゲルトルーデ卿による“遍歴遠征”を重く捉えている。ただし、同時にゲルトルーデ卿の慎重さに欠ける性質も掴んでおり、此度の搦め手を思いつく。

DRは4種類のハンドアウトを配布し、プレイヤーに選択させる。

PCが2名以下であれば、「PC1」と「PC2」を優先的に選択させたほうが、ロールプレイを進めやすいだろう。

物語の概要



青炎卿

力で高名である。

しかし、シナリオの開始時点から既に死の乙女に惑わされてしまっているため、冥王軍に仇なす騎士を討ち滅ぼすことしか考えていない。
おびき寄せた騎士たちを畏へと導くため、外面上は、元のままの親しみやすさを保っている。

序の幕

ルールブック 226 ページの記述に従い、「序の幕」の項目を実行する。

P C の自己紹介は特に希望がなければ、ハンドアウトの順番や D R の左隣から時計回りなどで行うとよい。

D R は「物語の背景」を読み上げる。

状況説明

D R は以下の導入を読み上げる。

「よくぞ集まつてくれました。騎士たちよ。○○（P C 2）よ。友よ。そしてゲルトルーデ卿よ。
無力な私に代わって、どうかおぞましい冥王の軍勢を討ち滅ぼしてください」
ゲルトルーデ卿がそれに毅然と答える。
「マグナス卿。失われた誇りを取り戻す機会をいただけ、感謝する。必ずや、私が討ち滅ぼしてみせよう」
ゲルトルーデ卿の凛とした声に、マグナス卿は力なく笑みを浮かべた。
「冥王軍が発見されたのは、東にあるハンドルフという廃村です。奴らを逃がさぬよう、裏の林道から回り込むといでしよう」

マグナスの館は、広く、瀟洒な造りの美しい建物である。中庭もあり、手入れの行き届いた草花が瑞々しく咲いている。

しかし、優雅なはずの館は、どこか雰囲気が暗く、陰鬱に感じる。

貴卿らを出迎えた領主マグナスも、自らに迫る脅威を気に病んでか、沈んだ表情をしている。

導入

D R は以下の導入を読み上げる。

詳細

P C たちから質問があれば、マグナス卿の口から、追加で状況を語らせててもよい。

- ・冥王軍の一昧を目撃したのは、東にある「ハンドルフ」という廃村である
- ・その数、戦力は不明である
- ・村の正面は開けた道だが、裏の林道は村から見えづらいため、そこからなら隠密に侵入ができる
- ・自分一人では心もとないため、騎士たちに討伐を依頼した

篇

このシナリオは「戦の幕」、「常の幕」の順に幕を開いてゆく。

戦の幕

この幕では、廃村ハンドルフに向かう道中の林道で、突如現れた冥王軍に襲撃される場面が描かれる。

といつても、この時点ではマグナスは死の乙女に意思を操られているため、P C たちに伝える情報は、場所以外は曖昧にして構わない。

P C 2、P C 4 がいれば、冥王軍に対する心労のためか、普段からは考えられないほど気が落ちて沈んだ表情をしている、という描写をいれるのもよいだろう。

D R は次の口上を読み上げる。

口上

貴卿らは、領主マグナスに送りだされ、ゲルトルーデ卿とともに廃村ハンドルフへと向かった。
ゲルトルーデ卿は貴卿らと共に出発こそするが、一刻も早く冥王軍どもを討ち滅ぼさんという熱意に満ち足りている様子だ。

◆幕の諸元

【端役】死の騎士 (P259) ×2

存在点：
 PC2人の場合：各8点
 PC3人の場合：各10点
 PC4人の場合：各12点
 行動値：参加PC数×8
 行い：《髑髏の烈槍》《冥王軍、侵攻せよ》《冥王が領地なり！》《ここはすでに冥府》
 壁の華：封印される

【脇役】ゲルトルーデ・オディル・ペール・フォン・ノスフェラス 味方役

存在点：1
 壁の華：戦意をくじかれる

伴奏
 マグナス：【怒】

場所 配置
 玉座：森の奥／死の騎士×1
 宮廷：森の入り口／ゲルトルーデ卿
 庭園：林道／死の騎士×1

その刹那であった。
 夜気を切り裂かんばかりに、刃が次々と貴卿らに降り注いだ。

それは禍々しい刃を持つ、騎士の槍であつた。
 その敵意に、瞬時に反応したゲルトルーデ卿は、雷光のごとく放たれる槍を、剣で次々と打ち払う。

「何とも醜い舞踏だな 騎士よ」
 その姿を嘲笑つかのように——冥王軍の一味、死の騎士が、髑髏の槍を構えながら立ち塞がるのであつた。

「マグナス卿の言つた通り。騙されて、まんまと現れたな」
 「マグナス卿の言つた通り。騙されて、まんまと現れたな」

詳細

この幕では、想定外の場所で襲われたPCたちが、冥王軍の死の騎士を撃退することになる。

DRは諸元に従いNPCを配置し、全てのNPCの存在点を公開する。

その後、PCたちをそれぞれ「宮廷」もしくは「庭園」に配置してもらう。

自然とその足取りは早くなる。
 やがて、一行は廃村ハンドルフへ続く林道に足を踏み入れる。この道を往けば、ハンドルフの裏側へとたどり着くはずだ。

鬱蒼とした森の中を歩いていると、貴卿らは粘りつくような重い空気を感じる。

戦の幕中、死の騎士たちに、この罠はマグナス卿によつて仕組まれたものである、ということを示唆する台詞を言わせるとよいだろう。

戦の幕終了後、PCにヘルズガルド家の者がいれば、死の騎士たちを封印してもよい。
 いなければ、後ほどヘルズガルド家当主が現れ、封印してくれることだろう。

ラウンド進行終了

幕間

幕間の処理を行い、次の幕へと以降する。

2ラウンド終了、または死の騎士が全て「壁の華」となることでラウンド進行は終了する。

死の騎士のセリフ例

「マグナス卿もなかなか上手くやつたものではないか」

「奴を信用して、何も考えずにやつてくるとは」「つくづく、騎士とは愚鈍な存在よ」

常の幕

窮地に陥つた一行。死の騎士たちが言つていたように、これはマグナス卿による罠なのかな。
 今後の行動を、PCたちが選択する場面が描かれる。

ゲルトルーデ卿は、存在点を減らされた場合、PCたちにノワールを与えてくるだろう。

逆に、PCがゲルトルーデ卿に何もしてこない場合、自分の意見に賛同してくれるとみなし、PCたちに決めていた場合は、DRはPC同士でルージュを与え合うのを目的とさせるのがよいだろう。

ゲルトルーデ卿が「壁の華」にならず、そのまま存在していれば「終の幕A」へ。

ゲルトルーデ卿が「壁の華」になつたのであれば、「終の幕B」へ。

2ラウンド終了、またはゲルトルーデ卿が「壁の華」となることでラウンド進行は終了する。

ラウンド進行終了

「騎士は気高き存在だ。冥王軍に手を貸すことがあるものか！」
「何か事情があるのだ。想像もつかない何かが……」「私たちを疑心暗鬼にさせるために、マグナス卿の名を出したのだろう！」

ゲルトルーデ卿のセリフ

「ジユを与えてくるだろう。

この幕では、マグナス卿は犯人ではない、と主張するゲルトルーデ卿に、従うか、もしくは反論するかどうか、PCたちに選択させる。

その結果、「終の幕」の展開が分かることとなる。

ゲルトルーデ卿を壁の華にした場合、彼女はPCたちの言葉に論破され、マグナス卿に疑いの目を向けることとなる。

壁の華にせず2ラウンド終了した場合、ゲルトルーデ卿の主張（マグナス卿は犯人ではない）に従つたことになる。

DRは、以上の分歧条件をPCたちに説明すること。

その後、PCたちをそれぞれ「宮廷」もしくは「庭園」に配置してもらう。

DRは諸元に従いNPCを配置し、全てのNPCの存在点を公開する。

貴卿らは、死の騎士たちを退けた。ひとまず、廢村ハンドルフから離れた、泉の畔へ一時的に移動する。

貴卿らの意見を聞きたい。本当に、マグナス卿が私たちを罠にかけたのか？』

○○卿（PC2、4）はどう思う？ 貴卿（ら）は、マグナス卿をよく知っているのだろう？』
彼女は、正面から貴卿らに問い合わせる。

「貴卿らの意見を聞きたい。本当に、マグナス卿が私たちを罠にかけたのか？」

すると、ゲルトルーデ卿が口を開いた。
「先ほど、死の騎士たちは、マグナス卿の名を出した。しかし、騎士が騎士を陥れるとは……ましてや、冥王軍と手を組むとは！ そんなはずはない！」
ゲルトルーデ卿は、冥王軍への怒りを露わにした。

「きっと、何か事情があるに違いない……。私はそう考えている。○○卿（PC1、3）もそう思うだろう？』

◆幕の諸元

【脇役】ゲルトルーデ・オディル・ペール・フォン・ノスフェラス

存在点：参加PC数×4

行動値：参加PC数×10

行い：《不退転の覚悟》《曇りなき忠誠》《仁義伝える礼》《決意は搖るがず》（頑固者：256Pより）

壁の華：PCたちに説得され、マグナスに疑いの目を向ける

伴奏

ゲルトルーデ：[友]

場所 配置

玉座：泉の畔／ゲルトルーデ卿

宮廷：獣道／なし

庭園：森／なし

幕間

幕間の処理を行い、次の幕へと以降する。

終の幕A

この幕では、ゲルトルーデ卿とともに、真相を探るためにマグナス卿の館へと戻る。そして、此度の出来事が全て、マグナス卿を操つていた「死の乙女」の手によるものであると知ることになる。

口上

DRは次の口上を読み上げる。

「マグナス卿は罠を仕掛けていない——」

ゲルトルーデ卿の主張に賛同した貴卿らは、真相を探るためにマグナスの館へと舞い戻った。

引き締まつた。

「冥王軍の一昧の気配がする……。つい先ほど来たときは分からなかつた、邪悪な気配が……」

貴卿らは館の中に入った。

そこには、玄関ホールに意思なく棒立ちするマグナ

館の敷地内に入るや否や、ゲルトルーデ卿の表情が

引き締まつた。

「冥王軍の一昧の気配がする……。つい先ほど来たときは分からなかつた、邪悪な気配が……」

貴卿らは館の中に入った。

そこには、玄関ホールに意思なく棒立ちするマグナ

ス卿と。

その隣に寄り添う、妖艶な女の姿があつた。

「貴方たちがここまで帰つてくるということは……失敗しましたか？」

冥王軍の『死の乙女』は、そう言つて陶然と微笑む。

「愚鈍で短絡的な騎士ですから、相応しい搦め手を用意しましたけどお……やはり、直接手を下すしかない

ようですねえ」

その嘲るような言葉に、ゲルトルーデ卿が激高する。

「貴様……騎士を愚弄するか！」

死の乙女は、マグナス卿に寄り添つて答える。

幻覚を見せて囁いただけで、簡単に私たちに協力してくれましたから。——ほら、マグナス卿？ 最期の仕事ですよ。騎士を討つてくださいねえ」

マグナス卿は意思の感じられぬ目で、死の乙女の命令通り、貴卿らへ向かい来る。

「く……こういうことだつたか。マグナス卿を救わねば……！」

淫靡な殺意が、館の中に立ち込めてゆく。

詳細

DRは諸元に従いNPCを配置し、全てのNPCの存在点を公開する。

その後、PCたちをそれぞれ「宮廷」もしくは「庭園」に配置してもらう。

終の幕が始まる前に、PCたちが廃村ハンドルフへ向かいたいと言い出した場合は、採用して構わない。ただし、ハンドルフへ向かつても、そこに冥王軍はおらず、もぬけの空である。

死の乙女はPCたちを優先して攻撃してくる。

死の乙女のセリフ

「最高の快樂を与えてあげましょう」

「邪魔な騎士は討たれてくださいねえ」

「マグナス卿？ 騎士たちはまだ生きていますよお」

◆幕の諸元

【脇役】死の乙女 (P260)

存在点：参加PC数×12

行動値：参加PC数×12

行い：『髑髏の烈槍』《魂貫く死槍》《死に焦がれの抱擁》《ここはすでに冥府》《汝、抗うなかれ》《夜天覆う漆黒の翼》《我が民は冥府に》《冥王が名の下に》

壁の華：封印される

【端役】死の乙女の従者×2 心なきもの

存在点：1

壁の華：消滅する

【端役】ゲルトルーデ・オディル・ペール・フォン・ノスフェラス 味方役

存在点：1

壁の華：戦意をくじかれる

【端役】マグナス・ボーモント・フォン・ドラク 心なきもの

存在点：1

壁の華：戦意をくじかれる

伴奏

マグナス：【憐】

場所 配置

玉座：玄関2F／死の乙女×1 死の乙女の従者×2

宫廷：玄関ホール／ゲルトルーデ マグナス・ボーモント・フォン・ドラク

庭園：館の庭園／なし

◆ゲルトルーデ卿

「騎士を甘言で惑わすなど……許すわけにはいかない！」

「マグナス卿！ あなたは惑わされているだけだ！」

◆ラウンド進行終了

死の乙女が「壁の華」となると、ラウンド進行は終了する。

一幕間

幕間の処理を行い、後の幕へと以降する。

そして、マグナス卿と直接対峙し、彼を討つこととなる。

口上

DRは次の口上を読み上げる。

■終の幕B

この幕では、マグナス卿が犯人であると疑つたまま、彼の館へ戻る。

「マグナス卿は罠を仕掛けていない」というゲルトルーデ卿の主張に、貴卿らは反論した。

マグナス卿を疑つたまま、貴卿らは館へと舞い戻つた。

「マグナス卿！ どこにいる!?」

ゲルトルーデ卿が高らかに叫びながら、館へとなだれ込んだ。

玄関ホールには、幽鬼の如き雰囲気で立つ、マグナス卿の姿があつた。

「貴卿らがここまで帰つてくるということは、失敗しましたか……」

その声に、表情に、穏やかだったマグナス卿の面影はない。ただ、底冷えする残酷さだけがある。

「まさか、本当に貴卿が……！」

愕然とするゲルトルーデ卿。

「その通りです。短絡的と名高い『青炎卿』のこと、

これで仕留められるかと思つていましたが……やはり、私が手を下さねばならないようですね」

マグナス卿が手を掲げると、貴卿らの背後に不気味な影が現れる。

◆マグナス卿のセリフ

「騎士は殺します。全ての騎士を」

「罠にかかる死ねば、よかつたものを」

（正気が垣間見えて）「違う……こんなこと……私は

◆詳細

DRは諸元に従いNPCを配置し、全てのNPCの存在点を公開する。

PCたちの配置が可能なのは、「宮廷」のみとなる。

マグナスはPCたちを優先して攻撃していく。

マグナスは死の乙女に操られ、自分の意思を失つてはいるが、PCたちからルージュを与えられると、一瞬だけ正気を取り戻す、といった演出を加えてもいいだろう。

◆幕の諸元

[脇役] マグナス・ボーモント・フォン・ドラク (墜落寸前: P257より)
存在点: 参加PC数×12
行動値: 参加PC数×12
行い: 《縛られた誓い》《誰もが内に黙を》《卑湿に濡れた黒刃》《あるまじき憧れ》《墜落へ至る病》《突然の来訪》《栄光の末路》《呪われた接吻》
壁の華: 封印される
[脇役] 死の騎士 心なきもの
存在点: 1
壁の華: 封印される
[脇役] ゲルトルーデ・オディル・ペール・フォン・ノスフェラス 味方役
存在点: 1
壁の華: 戦意をくじかれる
伴奏
マグナス: 【怒】
場所 配置
玉座: 玄関2F／マグナス×1 死の騎士×2
宮廷: 玄関ホール／ゲルトルーデ
庭園: 館の庭園／死の騎士×2

◆ゲルトルーデ卿のセリフ

「本当に貴卿が……そんな、馬鹿な！」

「なぜ、こんなことに！ なぜ、冥王軍と手を組む！」

◆ラウンド進行終了

マグナスが「壁の華」となると、ラウンド進行は終了する。

◆幕間

幕間の処理を行い、次の幕へと以降する。

◆後の幕

PCの選択によって、いずれかの口上を読み上げること。

た林道に誘導し、罠にかかるよう仕向けた——。

「死の乙女が消えて……永い夢から覚めたようですか……私は、どうしてこのような真似をしてしまったのか……もはや、自分でもわかりません……」

マグナス卿は語った。

だが、惑わされていたとはいえ、全てマグナス卿の意思で行つたこと。彼は、自らの行いを深く悔やむのであつた。

◆マグナスを疑つたまま、彼を討つた

マグナス卿は、騎士たちへの呪詛を吐きながら、完全に堕落し、力尽きる。

PCにヘルズガルド家の者がいれば、これを封印してもよい。いなければ、後ほどヘルズガルド家当主が現れ、封印してくれることだろう。

しかし、あれほどまでに穏やかで思慮深かつたマグナスが、なぜ墮落するに至つたか。

◆死の乙女を討つた

死の乙女は力尽きた。

PCにヘルズガルド家の者がいれば、これを封印してもよい。

いなければ、後ほどヘルズガルド家当主が現れ、封印してくれことだろう。

マグナス卿は、死の乙女が討たれると錯乱状態に陥るが、貴卿らの呼びかけに、徐々に正気を取り戻していく。

長い時間のあと、ようやく落ち着いた彼は、今までの経緯を語り出した。

彼は先日、ハンドルフの近くを通りがかった際、冥王軍の一昧に襲われた。その後、死の乙女に見せられた幻覚により惑わされ、意思を操られてしまつた。

騎士たち、そして冥王軍討伐を計画するゲルトルーデ卿をおびき寄せるために、『冥王軍が目撃された』という情報を広めた。

そして、集まつた騎士たちを、安全であると断言し

それは、貴卿らには謎のままだ。

マグナスの館は、今も不気味な空気に包まれている。

◆エピローグ

どの結末になろうと、協力して敵を討つた仲間に対し、ゲルトルーデ卿は感謝の意を述べるだろう。

加えて、事の真相に気付き、マグナス卿の正気を取り戻した場合、ゲルトルーデ卿はPCたちの慧眼を称賛することだろう。

PC 1、PC 3が、ゲルトルーデ卿に『遍歴遠征』に参加したいと申し出れば、彼女は喜んでそれを了承する。

彼女は、PC 2、PC 4に対しても、『遍歴遠征』への参加を要請するかもしれない。貴卿らは、それに応じても拒んでもいい。

貴卿らのような強力な騎士が加わった次回の『遍歴遠征』は、必ずや成果を挙げことだろう。

マグナス卿が正気を取り戻した場合、彼は自らの行いを深く反省する。貴卿らとゲルトルーデ卿に、心か

◆死の乙女 Schlachtjungfer

冥王領には、心惑わし人を誘う翼ある女騎士がいる。民や貴卿らを惑わす、ふしだらなる魔女だ。その甘言に耳を貸してはならぬ。

名称	行い	目標値	間合	対象	効果
《髑髏の烈槍》	戦	4	0	他の1体	対象に「欲」のノワールを1点与える。この【行い】は判定ごとに5回まで使用してもよい。
《魂貫く死槍》	戦	6	自身	自身	刻印具現化：貴卿がノワールを与えた存在は、貴卿の次のターン終了時まで【行い】の【目標値】が1上昇する。
《死に焦がれの抱擁》	戦	13	0~1	エリア	対象のエリアにいる任意の存在は、【絆】に加えられている「欲」のノワールの数だけ【渴き】を得る。(最大2個)
《ここは既に冥府》	戦	14	0~1	エリア	対象のエリアにいる任意の存在に「欲」のノワールを3点与える。
《汝、抗うなされ》	常	2	0	エリア	対象のエリアにいる任意の存在はラウンド開始時に得る【抗う力】を1減らす。(最低1)
《夜天覆う漆黒の翼》	常	4	自身	自身	貴卿を任意のエリアに配置する。
《我が民は冥府に》	常	5	0	エリア	端役召喚(2体)：この【端役】は任意の存在にルージュを与える。
《冥王が名の下に》	常	9	0~1	エリア	対象のエリアにいる任意の【端役】を【壁の華】にする。 端役召喚(6体)：この【端役】は通常ルール通りに運用する。

◆墮落寸前 (マグナス卿)

名称	行い	目標値	間合	対象	効果
《縛られた誓い》	戦	3	0	他の1体	貴卿は対象のルージュを1点減少する。
《誰もが内に歟を》	戦	4	0~1	他の1体	貴卿は対象にノワール1点を与える。この【行い】は【PC人数】回まで使用してもよい。
《卑血に濡れた黒刃》	戦	7	0	エリア	対象のエリアにいる任意の存在にノワールを1点与える。これにより選択した存在が【渴き】を得ると、追加で【渴き】を1点与える。
《あるまじき憧れ》	戦	14	自身	自身	形態具現化：対象が【渴き】を与えたとき、追加で【渴き】を1点与える。
《墮落へ至る病》	常	3~6	自身	自身	貴卿は【存在点】を【判定値】点得る。
《突然の来訪》	常	4	0	1体	対象を【強制移動】する。
《栄光の末路》	常	5	0~1	他の1体	対象にノワールを1点与え、己へのルージュを1点減らす。
《呪われた接吻》	常	8	0	他の1体	対象と互いにノワールを1点与えあう。さらに対象の己へのルージュが0点のとき、対象は【渴き】を1点得る。



死の乙女

マグナス卿が封印された場合、PC2、PC4は、この先どうするかを決めること。遍歴に出るもよし、マグナスに代わって新たな領主となるもよし。マグナス卿が墮落した原因を調査する旅に出るのもよいだろう。

領主を退いたあと、マグナス卿は遍歴の道を往く。あるいは、夜獣になつてしまふかもしれない。彼の結末にPC側から提案があれば、それを採用してもよい。

らの詫びの言葉を述べるだろう。

PC2、4にその気があれば、マグナス卿から領地を受け取つてもよい。マグナス卿は贖罪のため、貴卿

らに領主の地位を譲るだろう。

◆死の騎士 Todesritter

冥王領に残り、始祖と運命を共にしたノスフェラス騎士は数え切れぬ。彼らは忌まわしきものとなり果て、亡者を率いて侵攻するのだ。

名称	行い	目標値	間合	対象	効果
《髑髏の烈槍》	戦	4	0	他の1体	対象に「欲」のノワールを1点与える。この【行い】は判定ごとに5回まで使用してもよい。
《冥王軍、侵攻せよ》	戦	5	0~1	エリア	端役召喚(2体)：この【端役】は通常ルール通りに運用する。この【行い】は【PC人数】回使用してもよい。
《冥王が領地なり！》	戦	10	0	エリア	領域具現化：対象のエリアで与えられるノワールを1点上昇する。
《ここは既に冥府》	戦	14	0~1	エリア	対象のエリアにいる任意の存在に「欲」のノワールを3点与える。
《我が民は冥府に》	常	5	0	エリア	端役召喚(2体)：この【端役】は任意の存在にルージュを与える。
《民護の盾となるむ》	常	5	0	エリア	貴卿は対象のエリアにいる任意の【端役】が受けれるノワールを代わりに受ける。
《朽ちてなお英雄》	常	7	自身	自身	刻印具現化：対象はルージュによって【存在点】を減少しない。
《冥王が名の下に》	常	9	0~1	他の1体	対象のエリアにいる任意の【端役】を【壁の華】にする。端役召喚(6体)：この【端役】は通常ルール通りに運用する。