

## シナリオ

### 「トロイメライ、或いは罪人のための小曲」

#### ◆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

## 物語の背景

### 物語の背景

歴史あるモントルーエの村にて、怪事あり。  
村の娘らが惨殺され……首だけを残し、体が失われている。

首には化粧が施され……薔薇などで愛しげに彩られ

### 物語の真相A

領主、あるいは僧正である貴卿へ。

かつて貴卿は、死の乙女トロイメライを封印した。  
だが……そこそが、背徳の始まり。

死の乙女が、地獄へと引き摺り込まれる、その間際。

貴卿は、彼女の首を刎ねた。

体は地獄へ落ち、されど美しい首は残った。

——ああ、愛していたのだ。

結局、手放せなかったのだ。

貴卿は知ってしまった。

彼女もまた、真に貴卿を愛しているのだと。

首のみとなれど、不死の身は滅びなどせぬ。

貴卿は、誰にも知られぬように、首を、匣に閉ざした。

そして、己の領土（教区）にあるモントルーエの古城（拜殿）に、隠した。

ときおりの逢瀬こそが、貴卿の慰めであり欲びであ

ている。

おお、なんたる背徳の所業！ 異端や墮落者の仕業に違いない！

——村を擁する領を治める領主。

——その領主の配下である騎士。

——冤罪を避けねばならぬ異端。

——怪事を暴くべく訪れた騎士。

それらが集い、運命の糸は纏れ合う。

### 設定の調整

物語の背景は、PC1が「僧正」を選んだ場合、次のように変更される。

「領主 ↓ 僧正」「領地 ↓ 教区」

また、PC3が選んだ関係性により、次のように変更される。

「領主の配下である ↓ 領主の旧友であるor 領主に片想いする」

った。

+

これは貴卿の「秘密」である。貴卿は「不徳の騎士」になりかけているのだ。

この「秘密」が明かされた場合、貴卿は、自らを含むすべてのPCに3点のノワールを与える。

貴卿は、ドラマチックな展開を望むならば、トロイメライとの愛を貫いてもよい。

その場合、貴卿は「不徳の騎士」となるだろう。

「終の幕」では、他のPCにノワールを与える「行い」などを用い、疑的に敵側となるべきだ。

一方、他のPCに論され——たとえばPC3の愛を受け容れ、踏み止まるという決断もよいだろう。

だが、すでに罪を犯した身。また、貴卿を愛するトロイメライを裏切ることになると心置かれよ。

+



## ハンドアウト

### PC1 騎士限定 消えざる絆 トロイメライ【憐】 推奨の道 領主、僧正

#### 序言

かつて貴卿は、死の乙女を封印した。名を、トロイメライといった。  
いちどは彼女の誘惑に屈するところであったが、かろうじて騎士の務めに従い、討ったのだ。  
だが、今でも時折、思い返す。冥王のしもべとはいえ、救ってやる道はなかったものかと。  
……いずれにせよ、その功績と有徳を認められ、貴卿は今の立場を得た。  
その矢先のことだ。領土（教区）の村における怪事……見過ごすわけにはいくまい。  
（貴卿には「秘密」がある。委細はDRより密かに伝えられよう）

### PC2 異端限定 消えざる絆 モントルーエの村人【友か欲】 推奨の道 野伏、魔女

#### 序言

御身は、モントルーエの村に身を寄せる異端である。  
（隠れ住んでいるか、あるいは魔女などとして畏怖されながら暮らしているか、選んでよい）  
村に生じている怪事については遅かれ早かれ、御身へと疑念が向き、異端審問の恐れもある。  
御身が、村人を親しく想っているにせよ、もしくは執着や欲望をいだいているにせよ。  
犠牲が増す前に……そして破滅的な冤罪を課せられる前に、行動せねばなるまい。

### PC3 騎士限定 消えざる絆 モントルーエの村人【憐】 推奨の道 近衛、賢者

#### 序言

貴卿は、PC1に付き添う形で、この村を訪れた。  
貴卿にとってPC1は、主、旧友、片想いの相手のいずれか——あるいは、そのすべて。  
貴卿が感じるものは……死者を憐れむ心、護れなかった悔悟、民を殺す存在への義憤。  
そして何よりも、PC1の憂いを晴らし、その助けになりたいという想いだろうか。  
今こそ、PC1には貴卿の力が必要なのだ。

### PC4 騎士限定 消えざる絆 トロイメライ【仇】 推奨の道 遍歴、狩人

#### 序言

幾度も冥王軍と矛を交えてきた貴卿にとって、PC1は尊敬に値する存在だ。  
人心を歪かす、死の乙女——その危険性を貴卿は解し、狩り立てている。  
かつて、死の乙女らを追う中、内の一人……トロイメライがPC1に近づいたと知った。  
だが、筆絡より救うべく貴卿が参じたとき、すでにPC1は自らの手で討ち取っていたのだ！  
そして今。怪事と聞いて訪れた村が、かの英傑の領地（教区）とは……縁というものか。

## 物語の真相B

もし貴卿が、この「秘密」を他のプレイヤーに隠したままのロールプレイを負担に感じるならば。  
貴卿は「開演前」に、DRに一言告げた後、他のプレイヤーに「真相」を公開してしまってもよい。  
その上で、各PCの立場をロールプレイしながら進行するのもまた、奥行きのある物語を楽しめる。  
この場合も、PCの視点で「秘密」が開かされたときは、貴卿は、PC全員に3点のノワールを与える。

PC1がしばらく訪れなければ。

恋しく想うあまり、トロイメライは寂しく歌う。

彼女もまた、PC1を強く愛してしまったがゆえに。

かくて、漏れ聴こえる歌声は、民の心を惑わし……

……乙女が歌う切望を、我が物のように為すのだ。

「ああ、体が欲しい——貴方に逢いに行ける体が

——」

惑わされた民は、願いを叶えるべく村娘の首を切り。  
体を、古城（祭殿）の隠し部屋に、捧げていたのだ。

## 注意

セッションでは、次の設定に注意すること。

・村が属する領地（教区）は、PC1の血統に依拠する。  
カインシルトであるならば、ドラク領もしくはヘルズガルド領を推奨する。  
・トロイメライは断頭されたが、その体は失われておらず、地獄に現存する。そのため、トロイメライは自分の体を具現化できないものとする。

## NPC

## トロイメライ

かつてPC1が封印した（とされている）死の乙女。  
だが、PC1は彼女を愛していた。

そしてトロイメライもまたPC1に魅せられ、偽りなき愛慕をいだいてしまった。



現在は、首だけが地上に残り、匣に収められている。彼女は、愛しさを抑えきれずに歌っていたのみ。村娘の体を求めていたわけではない。だが、その存在と……それをPC1が秘匿していた事実が暴かれれば、待つのは悲劇のみ。

## 開演前

基本P 223の記述に従い、「開演前」の項目を実行する。

DRは4種類のハンドアウトから、プレイヤーにハンドアウトを選択してもらう。ただし、必ずプレイヤーの1人に「ハンドアウト…PC1」は選択させること。

## 序の幕

基本P 226の方式に従う。

## 状況説明

DRは「物語の背景」を読み上げる。PC1の立場や、PC3との関係など、ハンドアウトの選択時に決めた内容に合わせる。また、必要に応じて、専門用語や世界観などの補足を入れる。

## 常の幕

この「幕」では、PCたちがモントルーエの村で出会いつつ、怪事を調査する。

つた。

（PC4の名前）伯（僧正なら老）を迎え、平穏はなおも続くと思われていた。

されど今、村人たちのかんばせには不安と悲嘆の影が色濃く落ち。

縦るまなざしが——騎士の美麗への避け得ぬ陶醉と共に——集うのだった。

紅き月に照らされし村の規模は、納屋や粉ひき小屋を含めても五十戸ほど。

煉瓦の屋根はところどころが苔むし、鐘楼には数羽の夜鳥が見て取れる。

その先には、前領主の古城（僧正ならPC1の拝殿）が肅然と佇んでいる。

ああ、この深閑たる村に、いかなる悪意が潜んでいるのであろうか！

罪なき村娘らを玩弄せる、忌むべき悪鬼。何としても狩り出さねば！

## 詳細

モントルーエ……「月の安らぎ」を意味するのだという。名の通り、歴史あるこの村は、長らく平穏の内にあ

## 口上

DRは次の口上を読みあげる。

### ◆幕の諸元

#### NPC種別

〔端役〕村人（騎士に1ルージュ、異端に1ノワール）

〔脇役〕優しき人（『ヘレティカノワール』P240）

#### NPC配置

庭園：村人×2／宮廷：優しき人、村人×2／玉座：なし

#### 存在点

優しき人：（参加PC数×6）点

#### 行動値

（参加PC×13）点

#### 壁の華

村人：それ以上の影響をPCに与えなくなる。

優しき人：それ以上の影響をPCに与えなくなる。

#### 場所 配置

庭園：村の入り口

宮廷：村の中

玉座：古城（拝殿）の入り口

#### 絆奏

モントルーエの村人【隣】



の共通認識を固める。

またDRは、次の点をプレイヤーに伝えること。

- ・この幕で中心となるのは、PC間の交流である。
- ・この幕のNPCはすべて、「モントルーエの村人」へのルーージュ／ノワールを与える。
- ・村人は、騎士にはルーージュを1点、異端にはノワールを1点、与える端役である。
- ・優しき人は、PC1を迎えるために集まってきた村人たちを表す。
- ・優しき人は、そのターンに「参加PC数×2」点以上のルーージュを与えられた場合のみ、《真実は残酷なれど》を使用することができ、それによってのみ特定の情報を開示する。

## 優しき人の情報

優しき人を「壁の華」にすると、村人との交流を深め、PCらは1点の【潤い】を得る。  
……だが、PCたちに見憶れてしまうあまり、重要な情報を伝えそびれてしまう。

優しき人が、《真実は残酷なれど》で開示する情報は、次の通りである。

## 1回目

・これまで殺された村娘は三人。  
名を問われたならば、名前表（『ヘレティカノワール』P199）も参考にせよ。  
発見場所は、畑の中であつたり、納屋の中であつたり、一定しない。  
いずれも首だけが残され、綺麗に化粧を施されて、薔薇の花などで丁寧に飾られていた。  
・この頃、夜風に混じって悲しげな歌声が聞こえたと話していた村人が、何人かいるらしい。  
胸を締め付けられるような、美しくも寂しそうな、想いびとを求める歌声であるという。  
……だが、そう話していた村人は、そういえば今こ  
こには一人もいないようだ。

## 2回目

・この場にはいない村人たちについて、先ほど、古城（拝殿）の方へ向かうのを見た者がいる。  
PC1を迎えるため、清掃や晩餐の用意を？ しか  
し、ここにいる皆には何も告げずに……？

## 幕の終了時

古城（拝殿）の方から、悲しそうな歌声が聞こえてくる。  
民の耳ではわからないほど微かな歌声だが、騎士や異端であるPCたちには聴き取れる。

## 幕間

幕間の処理（基本P229）を行う。

## 戦の幕

この「幕」では、古城（拝殿）で捧げものを行なっている村人たちと対峙する。

### ◆幕の諸元

#### NPC種別

〔端役〕村人（心なきもの：基本P264）  
〔端役〕村娘（心なきもの：基本P264）

#### NPC配置

庭園：心なきもの×2／宮廷：心なきもの×4／玉座：心なきもの×4、村娘×1

#### 存在点

—

#### 行動値

—

#### 壁の華

村人：気絶または死亡する（PCが選んでよい）。  
村娘：死亡する。

#### 場所

庭園：古城（拝殿）の門  
宮廷：古城（拝殿）の中  
玉座：古城（拝殿）の奥

#### 絆喪

モントルーエの村人【怒】



## 口上

DRは次の口上を読みあげる。

「ああ、体が欲しい——貴方に逢いに行ける体が

じようじよう

嬬々と月明かりの内を惑う、甘く悲しい歌声よ。

玻璃のように澄んだ、その哀切たる女声の調べを耳にしたならば。

誰もが、我が身をなげうち、誓いの言葉を捧げずにはいられまい。

その願い、必ずや叶えてさしあげよう……と。

——古城（祭殿）の内に集う民よ、汝らもそうなのか。

たえなる歌に心を奪われ、深く込められた愛慕を己のものとしたのか。

民らの眼差しは、まるで魂を吸い取られたかのように、虚ろに。

民らを取り巻く中央に、意識なき一人の村娘がいた。民らの手には麗しい薔薇が、そして研ぎ澄まされた

刃があった。

娘の白き肌を、薔薇が伝うとき、唇や頬に紅色が灯るのだった。

さらなる鮮やかな紅を加えるべく、皆、声もなく刃をかざした。

そう……ただただ、深奥より届く恋歌に応えるために。

（前の幕で《真実は残酷なれど》の2回目の情報を得ていない場合、続き）

迷った真紅の花が、無慈悲にもこう告げる。

……おお、なんたること！ 貴卿らは一足、遅かった！

## 詳細

ここでは、歌声に心を奪われた村人たちと対峙する。変則的であるが、NPCはすべて端役である。

前の幕で《真実は残酷なれど》の2回目の情報を得ていなければ、村娘は配置しない。

（口上のタイミングで命を落としてしまう）

2回目の情報を得ていた場合は、PCたちはかろうじて間に合ったことになる。

どのタイミングでも、村娘が死亡すると、PCらは2点の【渴き】を得る。

なお、「終の幕」では、PC1の「秘密」を含め、情報量に比例した所要時間が想定される。

そのため、この「戦の幕」ではあまり時間をかけずに進行することを推奨する。

DRは、次の点をプレイヤーに伝えること。

・この幕のNPCはすべて、「モーントルーエの村人」へのルージュ／ノワールを与える。

・歌に惑わされている村人も、意識を失っている村娘も、ルージュを受けない。

・村娘は、ラウンド終了時に、他の村人と同じエリアにいと、殺害される。

（殺害された場合、DRは、口上の末尾二行を読み

上げること）

・民には、騎士を物理的に害する力はない。

PCが受けるノワールはあくまで、向けられる敵意や、PC自身の焦燥である。

## 幕の終了時

歌声は、深奥の壁の向こうから聴こえてくる。

その先に隠し部屋があることを、PCは知る（PC1は初めから知っていることだが）。

暴かれた隠し扉の先で……ついに、歌い手と出会うことになるだろう。

## 幕間

幕間の処理（基本P229）を行う。



## 終の幕

この「幕」では、真実が明らかとなり……PC1の運命もまた、ここで決まる。

### ◆幕の諸元

#### NPC種別

〔脳役〕トロイメライ（死の乙女／基本P260）

#### NPC配置

庭園：なし／宮廷：なし／玉座：トロイメライ

#### 存在点

トロイメライ：〔参加PC数×12〕点

#### 行動値

〔参加PC数×12〕点

#### 壁の華

トロイメライ：封印される。

PC1：プレイヤーが決定する。

#### 場所

庭園：亡骸を彩る薔薇

宮廷：月光の降る石床

玉座：匣から広がる髪

#### 絆奏

トロイメライ【PC1に愛、他PCに殺】

## 口上

DRは次の口上を読みあげる。

その空には太陽がない。  
紅い月が大地を照らす。

おお、絢爛なる天窓のステンドグラスを通り、降り注ぐ真祖の御威光よ！

されど冷たき石造りの一室に描き出される光景は、その祝福に背くもの。

馨しき薔薇に埋もれ、憩うように横たわる純白の女体三つに、首はなく。

このおぞまじくも美しき背徳の絵画を、恋しく囁く甘美なる歌声が彩る。

歌は――

歌は、匣の中から、聴こえる。

一抱えほどもあるだろうか、上質ながら飾り気のない木箱だ。

まさか、その蓋が開こうとは。

流麗とした黒髪が長く長くこぼれ、石床の上で幾重にも弧を描く。

匣の中には、純白の美貌があった。

眠るように閉ざされた瞼が、静かに開き。

頬を零れる水晶めいた涙が、仄かに煌めき。

その瞳が……果然と。死体を、そして騎士らを、映したのち。

内の一人にのみ正しく焦点を結び、幸福の輝きを宿す。歌声の代わりに――名を、その名を、愛しげに、呼ぶ。

「……ああ、（PC1の名前）様――」

## 詳細

トロイメライを「壁の華」にしたなら、その直後にこの「幕」は終了する。

全ての「端役」は無力化される。

## トロイメライの情報

トロイメライは、あくまでPC1を想いながら歌っていたのみである。

PC1との秘密の関係が暴かれることも、村娘の体を捧げられる奉仕も、望んでいない。  
もしPC1がそのことに疑念を持つようなら、必死に否定する。  
トロイメライが一途にPC1を想っているという事実は、物語として重要な要素だ。

「口上」以後、DRはなるべく積極的に、そのことを強調するとよい。

ただし、「トロイメライとの愛を貫くべきだ」とプレイヤーに強制してはいけない。

「終の幕」の展開は、PC1の態度、及び、他のPCの関わり方に大きく依存する。

PC1が、トロイメライとの決別を選んだ場合も、彼女は演出上はPC1を攻撃しない。

彼女の、愛を訴える行為が、PC1にノワールを与えるという表現がよいだろう。

また、PC1以外――特にPC3に対しては、愛する者を奪われると考え、敵意を向ける。



PC1が、トロイメライとの愛を貫き、他のPCと敵対する場合も考えられる。

PC1がこの決断をした場合、その選択でよいか確認した後、次のルールを適用せよ。

- ・NPCの行動値を、即座に「参加PC数×6」点に減少させる。

- ・PC1は、「参加PC数×6」点の存在点を得る。これは、通常のルージュ／ノワールのルールと同時に適用する。

PC1は、存在点が0になった場合、「壁の華」となる。

- ・「終の幕」の終了条件変更…PC1とトロイメライの両方が「壁の華」となること。

また、トロイメライを演じることが難しいとDRが考える場合もあるだろう。

その場合は、台本を朗読するように台詞や表情を客観的に描写するとよいだろう。

あえて直接に演じずとも、プレイヤーの想像を刺激

かに奪われるわけには……！」

(PC4に)「誑かしてなんて……！ 愛しい、愛しいだけですのに……」

## ●トロイメライの演出

トロイメライは、首だけの存在であるため、移動は基本的に行わない。

戦闘を演出する上では、髪を動かす、言葉で惑わす、などが適するだろう。

以下に、「[行い]」の名称変化(あれば)と、演出例を簡単に記す。

《罇腰の烈槍》→《誰もが愛を》

愛欲する相手を思い出させる言葉。

《魂貫く死槍》→《夢見る微笑》

PC1が他PCと敵対する場合のみ使う。

《死に焦がれの抱擁》→《滅びが別つまで》

背徳にして無垢なる愛の誓い。

《ここは既に冥府》→《恋に堕ちて》

道ならぬ恋の歌声。

し、格調高い演出となるものだ。

なお、トロイメライは言葉を繰り返す癖があり、それが歌うような印象を強める。

## ●トロイメライの言動例

「お許しください、お許しください、(PC1の名前)様」

「ただ、お逢いしたくて……お逢いしたくて、耐えられなかったのです……」

「もう長いこと、わたしに逢いに……逢いにきて、くださりませんでしたから……」

「このような、このような姿で……もう、愛してくださらないかと思うと……」

(PC1が否定すれば、幸せそうに微笑み)「ああ、うれしい……うれしいです……！」

(PC1が肯定すれば、耐えきれず泣いて)「そんな……苦しい……苦しいです……」

(PC2に咎められれば)「わ、わたしは……歌って……歌っていた、だけ……」

(PC3に)「愛して、愛しているのです……他の誰

《汝、抗うなかれ》

心惑わす魔性の歌を響かせる。

《夜天覆つ漆黒の翼》

使用しない。

《我が民は冥府に》→《纏わりつく囁き》

PC1に纏わりつく愛の言葉。

《冥王が名の下に》

村娘の亡骸(殺していれば他の村人も)を操る。

## ●決着

トロイメライを「壁の華」にすれば、PCらは1点の【潤い】を得る。

敵対したPC1を「壁の華」にした場合も、他のPCらは1点の【潤い】を得る。

PC1が敵対した場合、両方が「壁の華」になってから封印の演出を行うとよい。

なお、封印を行えるヘルズガルドのPCがいなければ、マルグリット公が現れる。



## 後の幕

敵対したPC1とトロイメライが勝利する（他のPCが完全に墮落する）可能性もある。  
もしくは、二人を見逃す、劣勢となって逃亡（退場）する、などの状況もあるだろう。  
DRはプレイヤーからの希望に応じて、「終の幕」の終了を宣言してもよい。

PC1が最終的に、騎士の道に立ち戻るか、不徳の騎士として果てるかは、DRが決定する。

その際、【潤い】の活用（『ヘレティカノワール』P228）などの処理も参考にするとうい。

## 幕間

幕間の処理（基本P229）を行う。

この「幕」では、トロイメライを封印した後が描かれる。

それ以外の結末を迎える場合、DRはプレイヤーと相談して演出を行うこと。

## 口上

DRは以下の口上を読み上げる。

——それが、一つの恋の結末であった。  
かくして、死の乙女は、地獄に繋がれ。  
その愛と罪だけが地上に残されたのだ。  
秘められし背徳の逢瀬、禁断の睦言よ。  
すべてが暴かれ、待つのは贖罪の日々。

——はたして、貴卿らの武勲は如何に。  
誉れある騎士の魂を……取り戻せたか？

## PC2

モントルーエの村で暮らし続けるか、あるいは別の道を選ぶか。

もし「戦の幕」で村娘を救っていたならば、彼女に慕われる演出もよいだろう。

## PC3

PC1を正道へと引き戻せたならば、共に旅に出るか、領地（拝殿）を引き継ぐか。

PC1の封印に立ち会うことになった場合も、旅立ちか継承のいずれかだろう。

PC2やPC4との関係性も鑑みて、満足のいく選択をするとうい。

## PC4

こちらもPC1に代わって執務などを受け継ぐ展開が考えられよう。

無論、敵と戦い続ける狩人などの道を歩み続ける演出も、大いに適うところだ。

## 詳細

各プレイヤーに、各々のPCがどうするかを演出してもらふこと。

## PC1

騎士の道へ立ち戻っても、ひとたび領主や僧正の立場からは離れるべきだろう。

遍歴、狩人（、墮落の兆しがあれば夜獣）として贖罪の旅に出る……など。

不徳の騎士として封印されていた場合は、愛しき者と地獄で添い遂げるだろう。



終演後

終演後の処理（基本P  
230）を行う。



死の乙女