

ブレイド・オブ・アルカナ リンカーネーション
シナリオ集

Little Games

リトル・ゲームズ

ぱらでいん

リトル・ゲームズ

闇へと堕ちた不死者を許すことなかれ。
我らの名と剣は其を打ち払うために捧げられる。

——グラス家の誓い

キャンペーンシナリオについて

キャンペーン概要

『リトル・ゲームズ』は『GoV』に収録された「悪徳と希望ルール」を使用した2人用キャンペーンである。このキャンペーンでは、闇の眷属と戦うグラス家と、骨の王ヤードバズとの戦いが展開される。

「老いた地の底から」ではヤードバズの復活をきっかけに起こる惨劇が、「報いなき栄光」では戦いの決着が描かれる。

キャラクターの作成

本キャンペーンでは経験値を使用していないPCを継続的に使用し、成長していくことを前提にしている。

PC作成のクイックスタートや推奨アルカナ、レギュレーションなどについては、シナリオ1のプレリュードを参考にすること。

キーワード

以下はキャンペーンに関わる物事についての予備知識である。

グラス家

ブリスランドに早いうちから移民したワイト族の名家。西方歴600年頃にダット・ナイアル・アーを信奉するジョセフ・アーヴィング・ヴァン・グラスが一族を生贄に捧げ、ひとりフィニスを除いて壊滅する。

その後、フィニスはジョセフ・アーヴィング

を封印し、彼を滅ぼすための手段を探しながら刻まれし者を導いてきた。

以上が『ランド・オブ・ザ・ギルティ』の設定であり、以下はこのキャンペーン独自の設定である。

このキャンペーンではフィニスに導かれた闇と戦う者たちがグラスの家名を名乗っており、ハイデルランドにもその一派が存在するものとする。

グラス卿

ハイデルランド系グラス家の現当主。刻まれし者ではないが、闇と戦う者の導師としてPC1などを育ててきた。老境に差し掛かった男性。

ゴドフリート・ベック

辺境伯領の砦、レッドブルクの町周辺を治める騎士。考古趣味があり、暇を見ては使用人を連れ、近隣の古い塚や遺跡を発掘していた。

アルド・バローニとも書簡で親交があり、遺跡から発掘した遺物をケルバー大学に寄贈する約束をしていた。

陰りの森で発掘した石棺を調査中、そこに封印されていたヤードバズを解放してしまい、生命力を奪われた上に、動く死体に変えさせられてしまった。

現在の彼は飢餓に支配されるまま仲間を増やすゾンビである。だが、刻まれし者を見つ

けたなら、わずかに残った理性のかけらで自分に引導を渡すよう懇願するだろう。

ヤードバス

西方歴600年前後にジョセフ・アーヴィングの弟子だった剣士。不死を求めてダット・ナイアール・アーとの契約で骨の王になったが、陰りの森の遺跡に封印されていた。

生者を見下してはいるが油断せず、無闇に喰い散らかすような“食餌”は避けている。だが、誇りを傷つけられたり飢えているときは見境がなくなる。ゴドフリートをゾンビにしたのは、封印と、酷く飢えていたことへの腹いせである。

〈偽りの生の印〉で魂を飄剣に封印しており、これを破壊しないと滅びることはない。

ダット・ナイアール・アー

“無垢なる黒き獣の守護者”のふたつ名を持つ魔神。ハイデルランドやゲール島にワイト族、ヴァルター族が入植する前から住んでいた先住民に信仰されており、彼らから知識を得たワイト族やヴァルター族の妖術師にも信奉者がいた。アーが定めた世界の外に存在すると伝えられる。

信奉者によるベスティアという組織があったが、1060年代頃を最後に記録は途絶えている。

展開ステージについて

本キャンペーンの展開ステージは、「サイクル」という単位で進行を管理する。

すべてのプレイヤーは1サイクルに1回シーンプレイヤーとなり、PCのシーンを演出する。

これを繰り返し、シナリオで定められたサイクル数が終わったら、自動的に対決ステージへと移行する。

シーンの内容は『GoV』の「悪徳と希望ルール」を使用し、即興で作り上げていく。シ

ーンプレイヤーとGMは悪徳シーン表などを使い、悪徳シーンを演出し、悪徳判定を行なっていくことでアクトを進行させるのである。

サイクル進行中の悪徳判定は、シーンプレイヤーのPCのみが可能なものとする。シーンに登場している他のPCは特技などで判定を支援することはできるが、代わりに判定を行なうことはできない。

イベントシーン

シナリオに定められた条件を達成したら、イベントシーンが発生する。イベントシーンにPCは全員登場するものとする。

イベントシーンで悪徳判定を行なう場合、登場しているPC全員が悪徳判定を行なえる。

シナリオ1:老いた大地の底で

骨の王ヤードバズを倒すもその魂を滅ぼすこと能わず。

七つの杭にて遺骸の五体を繋ぎ止め、終わりの日まで抜くことなかれ。

——陰りの森で発見された碑

プレリュード

シナリオデータ

プレイヤー:2人

プレイ時間:2~3時間

ストーリー

辺境伯領の外れにあるレッドブルクの城主、ゴドフリートは、陰りの森で発掘してきた石棺から蘇った骨の王ヤードバズからゾンビにと変成させられてしまう。

ゴドフリートは飢えのままに城内の者を次々と喰らって同族を増やし、彼らは町へと攻め込み、そこでも同族を増やし始めた。

このアクトの目的は、町に迫るゾンビと戦いながら城を目指し、元凶のゴドフリートを倒すことである。彼を倒せばシナリオは終了する。

トレーラー

時に、西方暦1166年。

辺境伯領レッドブルク。

小さな町の小さな城で起きた、小さな異変。

しかし、それは感染し、拡大し、暴威となる。

これを打ち払えるのは、刻まれし者のみ。

ブレイド・オブ・アルカナ

「老いた大地の底で」

アルカナの刃よ、闇の鎖を打ち碎け。

PC作成

PC作成前にトレーラーとハンドアウトを読み上げて、ハンドアウトをプレイヤーに配布すること。

消費経験点

本シナリオは、消費経験点0を想定している。

クイックスタート

本シナリオをクイックスタートでプレイする場合、以下のサンプルキャラクターを推奨する。

PC1: 遍歴の騎士(『BAR』P26))

PC2: 放浪の賢者(『BAR』P34))

コンストラクション

プレイヤーが全員『BAR』に慣れていながら、コンストラクションでキャラクターを作成してもよい。PC2人で行なうバディもののアクトであるため、奇跡のバランスはよく相談して作成すること。

PC間因縁

本シナリオでは、以下の順でPC間因縁を取得する。

PC1→PC2→PC1

トレーラー

時に、西方暦1166年。
辺境伯領レッドブルク。
小さな町の小さな城で、小さな異変が起きた。
しかし、異変は感染し、拡大し、暴威となる。
これを打ち払えるのは、刻まれし者のみ。

ブレイド・オブ・アルカナ
「老いた大地の底で」
アルカナの刃よ、闇の鎖を打ち碎け。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。キャラクター作成時によく相談すること。
PC1:グラス卿に導かれた刻まれし者
PC2:アルド・パローニの依頼を受けた

PC1用ハンドアウト 因縁:☆グラス卿/師弟

グラス卿という人物がいる。闇と戦う者を導く導師であり、あなたを刻まれし者として導いた人物だ。既に彼からは一人前と認められ立ち立ちしているが、あなたにはグラス卿の弟子として、邪悪な力で生にしがみつく者を狩るという特別な使命がある。その日あなたが立ち寄った村にもまた、その気配が濃厚に漂っていた。

PC2用ハンドアウト 因縁:☆アルド・パローニ/取引

あなたはアルド・パローニ師に乞われ、辺境伯領のレッドブルグへ向かっている。その領主ベック卿は考古趣味があり、探検隊を率いてさまざまな珍品を自ら集めており、それを寄付するという話なのだ。だが、城下の村に到着して明日はようやくベック卿に直面できると思ったのもつかの間、宿が何者かに襲われた。

導入ステージ

シーン1:闇と戦う者

シーンプレイヤー:PC1

解説

PC1がレッドブルクの近くを通りかかると、聖痕の共振が起こり、闇の気配を感じるシーン。

その描写を行なった直後、ゾンビたちが現われ、PC1を襲う。このゾンビはエキストラであり、宣言で倒すことができるが、さらなるゾンビがレッドブルクの方から現われる。

PC1が異変の真相を確かめるためレッドブルクへ向かったらシーンを終了する。

描写

あなたが辺境伯領の街道を歩いていると、向こうから現われたいくつかの人影がある。

すると突然聖痕の共振が起こった。

近づいてくる者たちをよく見てみると、顔に生気がなく、肌はボロボロだ。どうやら闇の力で動く死者たちのようだ。

彼らを倒しても、まだ新手が現われる。どうやら、この先にある町の方からやって来ているらしい。

結末

PC1が異変の調査を決意し、レッドブルクへ向かったらシーンを終了する。

シーン2:襲われる宿

シーンプレイヤー:PC2

解説

PC2がレッドブルクの宿で休んでいると、宿の主が助けを呼ぶシーン。

宿の周囲はゾンビに囲まれており、宿の者や客の一部にも被害が出ている。このゾンビはエキストラなのでPC2の宣言で倒すことができる。

ゾンビへの対処が終わると、PC2はその腕を見込まれ、生き残りから助けを乞われる。

PC2が彼らを救うと決意したらシーンを終了する。

描写

旅の疲れを癒やすために宿の酒場で一休みしているあなたの耳に、ただ事ではない悲鳴が飛び込んできた。表を掃除していた宿の主人が転がり込むように飛び込んでくると、まるで現実感のないことを叫ぶ。

だが、その悪夢のような内容は現実としてあなたの前に迫ってくる。不気味に変色した死者の群れが、宿にも押し寄せてきたのだ。

セリフ:宿の主人

「大変です、大変ですお客様！」

「城の方からたくさんの動く死体が！」

「(ゾンビを倒す)す、凄いです……」

「あなたの腕を見込んでお願いがあります。

どうにか私たちを助けてくれないでしょうか」

結末

PC2が町の人々を助けることを決意したらシーンを終了する。

展開ステージ

悪徳値とサイクル数

このシナリオの悪徳値は8、サイクル数は2とする。

シーン3:闇と戦う者

シーンプレイヤー:PC1

条件:1サイクル目の最初

解説

町の中はゾンビが徘徊し、仲間を増やしている。これは殺戮者による[悪徳]である。

城に続く門の近くでゾンビと戦う初老の男がいる。攻撃判定に成功すればゾンビを追い払い、[運命の開拓]と悪徳判定を行える。

ゾンビと戦っていたのは闇の獣と戦う宿命を持つグラス家の当主を名乗る。彼はPCたちにゾンビ退治の協力を求める。

描写

町に現われた動く死者たちは、城の方からやってきた。城へ続く門ではそこを守るはずの兵士たちが死者となり、町の人々を襲っている。

そんな中、鞭を振るって戦う初老の男がいる。しかし、そんな彼も増え続ける死者からじりじりと押されている。

セリフ:グラス卿

「助力感謝する、刻まれし者たち」

「(PC1に) 何という奇遇か。PC1ではないか」

「(PC2に) 私は闇の獣と戦うグラス家の者だ」

「旅の宿を借りようとしたら、この有様よ」

「この惨劇には殺戮者が関わっているだろう。だが、私の身に聖痕は刻まれていない」

「この異変には強い闇の力が関わっているに違いない。君たちの力を貸してくれないだろうか」

「私も微力ながら、露払いをさせてもらおう」

結末

PCがゾンビと戦うことを決意したらシーンを終了する。

シーン4:惨劇の城内

シーンプレイヤー:PC2

条件:2サイクル目の最初

解説1

城内はすべての兵士や使用人がゾンビと化している。

PCたちの行く手をゾンビ1体(『BOR』P254)と死者の群れ(人形兵团、『BOR』P260)2グループが行く手を阻む。戦闘となる。

このゾンビはゴドフリートが持つ〈恐怖への忠義〉で発生した[悪徳]である。撃退すると、悪徳判定を行なうことができる。

描写1

城の中は使用人から兵士までが動く死者と化し、地獄が現出したかのような状況だ。

あなたたちを見つけた死者は、群れをなして殺到してきた。これを切り抜けねば先へは進めそうにない。

解説2

戦闘後、ゾンビたちの体には噛み跡があり、これが原因でゾンビ化していることが判明する。

この時、[手当]の判定に成功したら悪徳判定を行える。

描写2

死者の体には至る所に噛み跡がある。彼らに噛まれた者は動く死者に成り果てるようだ。

結末

情報を伝えたらシーンを終了する。

対決ステージ&終局ステージ

シーン5:死者たちの主

シーンプレイヤー:PC1

解説

城の広間にはゾンビに成り果てた城主、ゴトフリートがいる。彼はわずかに残った理性でPCたちに情報を伝え、自分を倒すよう懇願する。会話を終えたら戦闘ラウンドに移行する。

戦闘時の配置は、PCたちが1エンゲージ、そこから5m離れたところにゴトフリートのエンゲージがあるものとする。ゴトフリートの〈恐怖への忠義〉が効果を発揮しているなら、PCから5m離れたところに死者の群れ(人形兵団、『BOR』P260)2グループを追加する。

描写

城内の広間は共食いをしあい、腐肉の塊と化した死者による凄惨な光景が広がっていた。その山に、一際大きく膨れ上がった死者があなたたちを見下ろしている。

彼はこの城の城主、ゴトフリートを名乗り、わずかな理性で言葉を紡ぎ出した。

セリフ:ゴトフリート・ベック

「おお、その輝き……。伝説に聞く刻まれし者たちか」

「私はゴトフリート・ベック。ここの城主だったモノだ……」

「陰りの森で発見した遺跡は、触れてはならぬ物だった」

「封印されていた悪を蘇らせてしまった。奴の名は骨の王、ヤードバズ。古き魔神、ダット・ナイアール・アーの信奉者だ」

「奴めは私をこのような化け物に変成させ、どこかへ向かったようだ。頼む、私にとどめを刺し、奴を追ってくれ。ぐおおっ(宴宣言)！」

「(倒される)ありがとう。君たちの行く手にアーの導きあれ」

結末

聖痕の解放を処理してシーンを終了する。

シーン6:夜明け、そして

シーンプレイヤー:PC1

解説

騒動が収まったことを示し、また、元凶となったヤードバズがまだ近くにいることを示唆し、彼を追撃する決意を固めるシーン。

描写

夜が明ける。

ゴトフリートを倒したことで死者たちは動きを止め、その場に崩れ落ちてゆく。

しかし、この事件を引き起こした骨の王、ヤードバズは世に解放されてしまった。

セリフ:グラス卿

「ひとまずは何とかなったか。しかし……」

「ヤードバズと言ったか。かの骨の王を倒さねば、悲劇は繰り返されるばかりだ」

「今しばらく、その力を貸してくれまいか？」

結末

PCがヤードバズの追撃を決意したらシーンを終了し、ポストアクトへ移行する。

敵データ

ゴトフリート・ベック

データ

アルカナ:レクス=クレアータ=アクア

異形:悪臭を漂わせる腐肉の塊

能力値&技能

体格:14 反射:13 共感:9

知性:11 希望:11

HP:58 AP:9

〔格闘〕3〔自我〕3

アイテム

素手:C+10/5

チェインメール:6/4/6

合計:6/4/6

特技&コンボデータ

悪徳能力

〈恐怖への忠義〉1:人形兵団を2体追加する。

悪徳値0で無効。

〈暴虐の牙〉1:攻撃のダメージに+[悪徳値÷5]D10。

〈無限の生命〉3:戦闘開始時に最大HP+[悪徳値×3]。

常時

〈形態:血肉の塊〉1:HP+5、AP-2(計算済み)

〈鉄拳〉5:素手のダメージ修正+10、「防御」+5(計算済み)

〈殺戮の魂〉1:HP+10(計算済み)

マイナーアクション

〈練気〉1

効果:攻撃のダメージに+1D10する。

メジャーアクション

〈怪力〉1〈戦闘感覚〉1〈学習〉1〈衝撃〉1

〈崩撃〉1

技能:〔格闘〕4 代償:H6

判定値:7 クリティカル値:3

対象:単体 射程:至近

効果:物理攻撃を行なう。ダメージC+14。防御修正に-5してダメージを算出。HPダメージを与えた場合、さらに「BSマヒ」を与える。

リアクション

技能:〔格闘〕3 代償:-

判定値:14 クリティカル値:1

対象:自身 射程:-

効果:物理攻撃へのリアクションを行なう。

奇跡6個

クレアータ アルドール

ファンタスマ レクス

アクア グラディウス

戦術

戦闘が開始したら、《絶対攻撃》でPCのエンゲージまで移動し、攻撃を行なう。

攻撃が成功したら《死神の手》を使用。

《戦鬼》、《真名》、《制裁》は攻撃を成功させるために使用する。

シナリオ2:報いなき栄光

以上が私の生涯をかけて蒐集した呪われし不死者についての事柄である。
彼らと戦う者たちに、アーの導きがあらんことを。

——C・D・フォードの遺言状より

プレリュード

シナリオデータ

プレイヤー:2人
プレイ時間:2~3時間

ストーリー

レッドブルクに死者の跳梁する恐怖をもたらす原因となったゴトフリート・ベックは刻まれし者たちの手によって倒された。

しかし、彼を殺戮者へと貶めた元凶、ダット・ナイアール・アーの信奉者である骨の王、ヤードバズは町を去った後だった。

このアクトの目的は、ヤードバズを追いながら彼に真の死を与える方法を探ることである。。ヤードバズを倒せばシナリオは終了する。

トレーラー

時に、西方暦1166年。

陰りの森で発掘されレッドブルクから解き放たれた古の邪悪は、その翼を広げて飛び立った。

より多くの犠牲で、その力を増すために。

果たして刻まれし者たちはこれを止められるだろうか。

ブレイド・オブ・アルカナ

「報いなき栄光」

アルカナの刃よ、闇の鎖を打ち砕け。

PCについて

「老いた大地の底で」に参加したPCを継続して参加させること。本シナリオはキャンペーン最終話となる。

PCが死亡、闇堕ちした場合

「老いた大地の底で」でPCが死亡、もしくは闇堕ちした場合、なるべくそのPCの情報や関係性を引き継げるPCを用意すること。

消費経験点

本シナリオは、「老いた大地の底で」で獲得した経験点を使用することを想定している。

PC間因縁

本シナリオでは、以下の順でPC間因縁を取得する。

PC1→PC2→PC1

トレーラー

時に、西方暦1166年。

陰りの森で発掘されレッドブルクから解き放たれた古の邪悪は、その翼を広げて飛び立った。

より多くの犠牲で、その力を増すために。

果たして刻まれし者たちはこれを止められるだろうか。

ブレイド・オブ・アルカナ

「報いなき栄光」

アルカナの刃よ、闇の鎖を打ち碎け。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。キャラクター作成時によく相談すること。

PC1:グラス卿に導かれた刻まれし者

PC2:アルド・パローニの依頼を受けた

PC1用ハンドアウト 因縁:☆ヤードバズ/強敵

レッドブルクの惨劇は終息させたが、その元凶となったヤードバズはもはや城にいなかった。狡猾な殺戮者のことだ、彼は刻まれし者との遭遇を予期してベック卿を手駒としていたのかもしれない。それはともかく。あなたは相棒、そしてグラス卿と共にヤードバズを追わねばならない。これ以上の惨劇を起こさせないために。

PC2用ハンドアウト 因縁:☆ヤードバズ/強敵

あなたが請けたのは荷物を運ぶ簡単な依頼だったはずなのに、なぜか骨の王ヤードバズと戦うことになってしまった。それはともかく、相手が骨の王ともなればただ単純に戦っておしまい。というわけにはいかない。体から魂を外し、隠し持っている相手を討つには、それなりの手順が必要だ。そのための時間があればいいのだが。

導入ステージ

シーン1:街道を駆ける

シーンプレイヤー:PC1

解説

街道でヤードバズを追跡しているシーン。PC2も自動登場し、合同のオープニングとなる。

街道をしばらく進むと、馬を手配したグラス卿がやってくる。

グラス卿は道すがら、骨の王であるヤードバズを滅ぼすには、彼の魂を封印した物品を破壊しなければならないことをPCたちに伝える。

PCが追跡を続けたらシーンを終了する。

描写

あなたは慌ただしくレッドブルクを去り、街道を行きながらヤードバズを追っている。聖痕の共振を誘発するほど強力な闇の気配をたどることは造作もない。しかし、レッドブルクの騒乱でかなり距離を稼がれてしまった。

すると、しばらく姿を消していたグラス卿が馬を引いてやってきた。近くの農家で手配したらしい。

セリフ:グラス卿

「馬を準備できた。これで奴に追いつけるぞ」

「ところで、敵は骨の王だ。少々気になることがある」

「何でも、骨の王はその魂を封じた物品を破壊せねば、いつか復活するという」

「追うと同時に、それも探さねばなるまい」

結末

PC1とPC2がヤードバズの追跡を続けたらシーンを終了する。

展開ステージ

悪徳値とサイクル数

このシナリオの悪徳値は8、サイクル数は2とする。

シーン3:馬宿にて

シーンプレイヤー:PC1

条件:1サイクル目の最初

解説

情報収集の結果、ヤードバズがケルバーへ向かっていることを知るシーン。

街道筋の馬宿に行くと、行商人のマッケンジーが死体で発見されたこと、馬車が見当たらないことを旅人たちが噂している。これはヤードバズの[悪徳]である。

目撃証言を集めると、マッケンジーの馬車はケルバーへ向かっていることが判明する。

悪徳判定として〔事情通〕に成功すれば、ヤードバズが通るはずの道筋を推理することができる。

描写

街道筋の馬宿ではひとつの噂で持ちきりだった。この辺りで商売をしている行商人のマッケンジーが森で惨殺されていたというのだ。

セリフ:旅人たち

「大変だ！ マッケンジーの死体があっちの森で見つかったってよ」

「しかも体はズタズタに引き裂かれてたらしいじゃない。獣にでもやられたの？」

「それがよう、馬車が見つからないんだ」

「奴の馬車がケルバーへの街道に向かっているってさっき来た奴が言ってたぜ」

「盗んだ奴がいるのかなあ」

結末

PCがヤードバズの追跡を続行したらシーンを終了する。

シーン3:ケルバーにて

シーンプレイヤー:PC2

条件:2サイクル目の最初

解説

アルド・パローニの邸宅でヤードバズの弱点を調査するシーン。

悪徳判定として〔知覚〕判定に成功すれば、ヤードバズを骨の王にする〈偽りの生の印〉は彼の武器に刻まれていることを知り、さらに[運命の開拓]を行える。

描写

ケルバーに到着した。ヤードバズも既に来ているのか、あるいは彼を出し抜いたのかはわからないが、敵の弱点を調べなければ戦いにもならない。あなたの足は、自然とアルド・パローニ師の邸宅へと向かっていた。

セリフ:アルド・パローニ

「やや、PC2殿ではないか。レッドブルクの遺物を持ってきてくれたのですかな？」

「(事情を説明する)何と！ まさか骨の王の棺だったとは。ゴドフリート殿には申し訳ないことをした……」

「骨の王の弱点を調べるのなら、ここの書齋をお使いください」

「(判定に成功する)これです！ 骨の王ヤードバズは己の魂をその愛剣に封じたとC・D・フォード卿の覚え書きにありますぞ！」

結末

PCがヤードバズの追跡を再開したらシーンを終了する。

対決ステージ&終局ステージ

シーン5:対決、骨の王

シーンプレイヤー:PC1

解説

ヤードバズは礼拝の時間帯を狙い、ケルバーの城教会を襲撃するシーン。会話を終えたら戦闘ラウンドに移行する。

戦闘時の配置は、PCたちが1エンゲージ、そこから5m離れたところにヤードバズのエンゲージがあるものとする。〈恐怖への忠義〉が効果を発揮しているなら、ヤードバズのエンゲージに死者の群れ(人形兵団、『BOR』P260)2グループを追加する。

描写

ケルバーの城教会。その清らかな美しさで彩られた殿堂を、今、闇の獣が穢していた。

骨の王ヤードバズはおびえ、すくみ上がる市民たちを甦るように見回すと、闇の獣へと捧げる“食餌”を宣言した。”

セリフ:ヤードバズ

「ククク……。ここはなかなか立派な街ではないか。我と我が神の栄光を示すには丁度いい贄になろうぞ」

「さあ、逃げろ。命乞いをしろ。絶望にもがき苦しむがよい。それこそダート・ナイアル・アーへの供物、お前たちが唯一有効に命を使う方法だ」

「小癪な刻まれし者たちか。ならばよし。貴様らから喰らうとしよう」

「(宴宣言)捧げよ聖痕、今宵は殺戮の宴なり！」

「(倒される)ぐおっ……。！　しかし、我が魂は不滅。いつか再び……」

「(〈偽りの生の印〉を破壊する)や、やめろ！　ば、馬鹿なああ……」

結末

聖痕の解放を処理してシーンを終了する。

シーン6:戦い終わって

シーンプレイヤー:PC1

解説

PC2は自動登場。戦いが終わり、マリオン・パーマイスターから礼を言われるシーン。

描写

数百年を生きた骨の王、ヤードバズは倒れた。街の人々の緊張は解け、へたり込む者もいる。

そんな中からひとりの少女が歩み出て、あなたに声をかけてきた。

セリフ:マリオン・パーマイスター

「ありがとう、勇敢な战士们。あなたのおかげで街の人々の命が守られました」

「よろしければ、名前をお聞かせください」

結末

PCたちが応じたらシーンを終了する。

敵データ

ヤードバズ

データ

アルカナ:ディアボルス=フィニス=グラディウス
異形:冷気をまとう蒼ざめた青年

能力値&技能

体格:11 反射:13 共感:9
知性:17 希望:12
HP:50 AP:12
〔軽武器〕3〔知覚〕2〔自我〕2

アイテム

レイピア(魔剣):P+11/6
レザーアーマー:3/2/2
合計:3/2/2

特技&コンボデータ

悪徳能力

〈恐怖への忠義〉1:人形兵団を3体追加する。
悪徳値0で無効。
〈傲慢の鎧〉1:ダメージを[悪徳値]点軽減。
〈無限の生命〉3:戦闘開始時に最大HP+[悪徳値×3]。

常時

〈魔器所有〉1:魔剣を所有
〈能力強化〉1:【知性】の判定+1(計算済み)
〈魔剣強化〉3:魔剣の「攻」+6、「防」+3(計算済み)
〈思索の印〉1:【知性】+4(計算済み)
〈偽りの生の印〉1:HP+10(計算済み)

マイナーアクション

〈練達の業〉1〈瞬発〉1
効果:攻撃のダメージに+10する。メインプロセス終了まで持続する。

メジャーアクション

〈†吸精〉2〈†弱点看破〉1〈悠久の真理〉1
1〈裏霞〉1
技能:〔軽武器〕4 代償:-
判定値:8 クリティカル値:3
対象:単体 射程:至近
効果:物理攻撃を行なう。ダメージP+11。ダメージダイスに+1D10。HPダメージを与えた場合、HPを2D10回復。

リアクション

〈遠き眼〉〈悠久の真理〉1
技能:〔知覚〕3 代償:-
判定値:13 クリティカル値:1
対象:自身 射程:-
効果:ドッジを行なう。

奇跡6個

マーテル フィニス:アクシス
 グラディウス ディアボルス:アルドール
 デクストラ オービス

魔印4個

花押:ダット・ナイアル・アー 思索の印
 魔汁の印 偽りの生の印

戦術

戦闘が開始したら、《魔器:絶対攻撃》でPCのエンゲージまで移動し、《永遠:拡大》を使った攻撃を行なう。

深淵の知識

かつては闇の秘密結社として名高かったベスティアだが、西方歴1105年にワイト人の入植地跡から発掘された『司祭パトリアの碑文』がきっかけで、彼らの前身が前史エクセター帝国の祭祀儀礼を受け継ぐ遺民だったことが判明した。

この碑文によると、前史エクセター帝国はダット・ナイアル・アーをはじめとした184柱の魔神を祀っており、魔神への供犠に供されるための徴を刻まれた、“^{レビス}原人”と呼ばれる霊媒から語られる神託によって神官たちが国を動かしていた。

この帝国は現在の東ハイデルランドを中心に繁栄していたが、西海を越えてワイト族が入植してきた時代には既に古々しく、衰退の途にあったという。そして度重なるマテラ族との衝突を経て、最後に残ったン'アディクの都も陰りの森へ飲み込まれるままとなり、忌まわしい帝国は滅びた……と、碑文は伝える。

この碑文を解説した天慧院のアクシスたちも、“原人”の相を強く残した者たちは忌まわしいン'アディクの民と成り果て、それが前史エクセター帝国がこの世に残した唯一の末裔だとも結論づけている。

しかし、もはや名も忘れ去られた帝国が滅び、“原人”の多くがン'アディクの民として衰退してもなお、彼らの信仰は息づき続けた。否、より歪み、忌まわしい形となって継承されたといっていだろう。

以下は1078年に発見された魔術書、『宝石の石榴』に記された前史エクセター帝国とベスティアの関係である。当時はベスティアの活動も目立たなくなり、根拠もないため顧みる者は少なかったが、『司祭パトリアの碑文』の発見によってにわかに注目された。

それによると、前史エクセター帝国の信仰

を継ぐ末裔たちは、ハイデルランドの支配者がワイト人、そしてヴァルター人にとって代わった後も、忌まわしい異教神であるアーがもっとも忌み嫌う“^{ベスティア}獣”を名乗り、彼女の世界から弾かれた者たちも呑み込み、息をひそめて生き続けた。

そして時が移ろう中、彼らはずいぶん自分たちの神々に捧げるべき“原人”の代替品を見いだした。人間の墮落と同じく上古に起源を持つ、砕かれたアルカイの欠片。すなわち聖痕である。

彼らは辛抱強く実験を繰り返し、1060年頃、聖痕を捧げることで光と闇、無すらも絶えたこの世界律の外と接触するための“漆黒の炉”と呼ばれる儀式の完成に至ったと『宝石の石榴』は伝えている。この書を発見した剣十字騎士は、儀式が完成したからベスティアは活動を収束させたのだと主張している。

その根拠として、かの人物は『宝石の石榴』が示す星辰や儀軌に則った儀式的殺人が行なわれていることを指摘し、その報告を受けたアンゲリア七世もこれを認め、『宝石の石榴』を禁書としている。

さらに歴史を紐解けば、1160年代に至るまで“漆黒の炉”は何度も試みられ、ダット・ナイアル・アーに接触したらしき事例もある。

この儀式に共通するのは、ベスティアは聖痕者の区別をしない。ということだ。刻まれし者であろうが、殺戮者であろうが、聖痕の数を揃えて供犠を行なえれば関係ない。もっとも、殺戮者を捧げるのは手間であるため、刻まれし者を使うことが多い。

儀式を発見し、ベスティアという組織が不要となった現在こそ、ダット・ナイアル・アーへの信仰はより危険になったともいえる。

——シドニウス・マグヌスの報告書

あとがき

『ブレイド・オブ・アルカナ リインカーネーション』用に、かなり初期に蒔かれていたけど回収されなかった魔神のダット・ナイアール・アーを拾ってきて、キャンペーンシナリオ集にしたですう。

私はこのゲームのバルブ小説っぽいどろっとした古代の信仰も好みだったので、今回は騎士道物語というよりはバルブな剣と魔法の方に寄せてみましたあ。

「悪徳と希望ルール」を使うことを前提にしたサイクル制シーン進行も、殺戮者のデータがあれば手癖でちょちょいとアクトをするのに応用でき、柔軟性にも富んでいると自負していますですう。

そしてちょっとしたおまけとして、ベスティアの設定を今風にしたらこんな感じだろうと書いた文章を載せたですう。

感想やブレイレポートなどがあれば、メールやTwitter(@nekohaus)でいただければ幸いですう。

2017年8月5日

ばらでいん

奥付

本作品は『ブレイド・オブ・アルカナ リインカーネーション』の二次著作物です。

『ブレイド・オブ・アルカナ リインカーネーション』は有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチの著作物です。

2017年8月3日:初版公開

2017年8月5日:第2版公開