

常夜国騎士譚RPG ドラクルージュ

茶器にそそぐもの

作成：lib14

◆シナリオ諸元

推奨プレイヤー人数：3人

推奨PC逸話数：1

篇：2

物語の概要

●物語の背景

ドラク領、メイゼン地方に一人の領主がいた。名をマクシミリアン卿。武勇には秀でてはいなかったが、絢爛優美な領主は、気さくな性格から民からも慕われていた。

そのマクシミリアン卿に仕えていたカール卿は稀代の軍略家で、他の血統の騎士からも一目置かれる存在となった。しかしカール卿は主を差し置いて名を馳せようとは思っていなかった。

マクシミリアン卿は、カール卿を飼ひ殺している自身の力のなさを呪った。武名への渴望は黒き風を呼び、黒き風は最悪の悪鬼を生んだ。

そんな中でもカール卿を欲する他の領主は数多く、マクシミリアン卿はカール卿を信じられなくなった。そして二人はすれ違い、宮廷に黒き薔薇が咲いた。

己の墮落するを悟ったマクシミリアン卿はカール卿とは別の後継者にと、PC①を選んだ。この哀れな騎士の運命に巻き込まれたPC①は重大な選択を迫られることになる。

マクシミリアン卿の意思、カール卿の想い。そして解放された最悪の悪鬼が騎士たちを待ち構える。

●NPCの設定

マクシミリアン卿（華舞卿）

騎士（ドラク／領主）

ドラク領の肥沃な牧草地帯に領地をもつ君主。武術こそ秀でてはいないが、領内をよく治め、民とも気さくに話をする人柄である。宮廷においては優美で、「憧れの王子様」といったふうである。

近頃、マリーという民を頻繁に居城に招き入れているという噂がある。

カール卿（智略卿）

騎士（ドラク／賢者）

マクシミリアン卿に長らく仕えた執事で、その功績が認められ、騎士となった。騎士になってからは、希代の軍略家として、武術に劣るマクシミリアン卿を支え、その智謀はダストハイム家の者も一目置かれることとなった。だが、大規模な遠征軍に参加することはなく、マクシミリアン卿の「執事」として仕える道を選んだ。モノクルをした「知的な美青年」といったふうである。

アイゼン・リーゼ（隻眼の悪鬼）

妖精（トロール）

騎士からも恐れられる隻眼の悪鬼。彼への怒りや執念で墮落に至った騎士は片手では数えきれない程いるという。そして彼に殺された民も数え切れない程いる。

ハンドアウト

●PC1

消えざる絆：マクシミリアン卿【主】

推奨の道：領主（ドラク家）

序言：キミはマクシミリアン卿が治める領地に暮らす民だ。父も母もマクシミリアン卿のことを敬愛していた。

キミは初めてマクシミリアン卿と面会したのは、村はずれにトロールが現れた日だった。その日、トロールどもが隣のおじさんの牛舎を破壊し、牛たちが逃げ出す騒ぎになった。キミはトロールどもに見つかる危険を冒してマクシミリアン卿の居城まで知らせに走った。このお陰でマクシミリアン卿の到着は早まり、一人も死者を出さずに事件は終わった。

しばらくしてキミは、PC2に連れられ、再びマクシミリアン卿の居城に赴いた。先の事件の功績が認められ、騎士として叙勲されることになった。だがどうやらマクシミリアン卿の思惑はそれだけではないようだ。「貴卿を領主である私の後継者に……」そう言うマクシミリアン卿の体には墮落の兆しが見て取れた。

※ 騎士歴は0年であり、叙勲後表は振らない。

●PC2

消えざる絆：カール卿【侮】

推奨の道：賢者、遍歴、僧正、將軍

序言：貴卿は地方領主、マクシミリアン卿の友人である。カール卿はかつてマクシミリアン卿の執事をしてきた男で、忠節の騎士である。10年ほど前に居城に招かれた折には、香り高い紅茶で貴卿をもてなしてくれた。

ある日、貴卿はトロール退治の旅の途中、マクシミリアン卿から手紙を受け取った。「頼みがあるので領地に来てほしい」という内容だ。さらに、居城を訪れる際は、領内にいるPC1という民を保護し、連れてくるようにと書かれていた。しかし、マクシミリアン卿の家来には、カール卿がいたはず

だ。彼に頼めばよい事をなぜ貴卿に頼んだのだろうか。

貴卿はトロールが暴れまわった爪痕残る廃牛舎の近くで、割れたカール卿のティーカップを見つけました。その破片を手にした瞬間、貴卿の脳裏にはティーカップが割れる像が鮮明に浮かんだ。これから起こる不吉な出来事の予兆だろうか。

●PC3

消えざる絆：隻眼の悪鬼【怒】

推奨の道：近衛、狩人、夜獣、遍歴

序言：貴卿はPC2と共に旅をする騎士である。貴卿を叙勲した騎士は太陽教徒と通じていたため、貴卿を叙勲して間もなく、他の騎士によって地獄に封じられた。貴卿にも嫌疑がかけられたが、とある民の証言により、疑いが晴れた。だが、民を貪る巨大なトロールが現れた。貴卿を救ってくれた民はトロールによって殺された。貴卿は奴の片目を潰すことに成功したが、奴は何処かへと去ってしまった。貴卿は騎士の何たるかを教えてくれる主もおらず、民を失った悲しみを騎士としてどこにぶつけていいのかも分からなかった。今となっては、本当に「あの方」への疑いが真実だったか分からない。ただ、貴卿は自分が仕えるべき主を探している。

貴卿はPC2と共に、マクシミリアン卿の治める領地へとやって来た。彼は民から慕われる真の騎士だと聞く。これが胸を躍らせずにはいられようか。

●物語の真相

カール卿は隣の領地を治めるクルシェ卿にその才を認められ、自分に仕えるようにと何度も催促を受けていた。だがカール卿はマクシミリアン卿への愛情が深く、クルシェ卿の誘いを断っていた。

しかしクルシェ卿は冥王領への遠征軍の指揮官を務め、その界限では名の知られる有力者であった。マクシミリアン卿はカール卿を飼殺している自身の力のなさを呪った。武名への渴望は黒き風を呼び、黒き風は隻眼の悪鬼を生んだ。

一方のカール卿は隣国のクルシェ卿から何度も誘いを受け、「マクシミリアン卿は墮落しかけている。食い止めるのに協力させて欲しい」とまで言われた。墮落しかけていたのは真実で、クルシェ卿はカール卿の心証をよくするために申し出たに過ぎなかったが、このことが更にマクシミリアン卿を狂わす切っ掛けとなった。

マクシミリアン卿はカール卿が自分に隠し事をしてクルシェ卿のもとに足繁く通うことに不満と不審を抱いた。寵愛していた男が、クルシェ卿と通じているのではないかという疑いは、心の渇きを生み、本当に墮落するに至った。

マクシミリアン卿は己の渇きを癒すため、宮廷に出入りしていた領民のマリーを囲った。しかしマリーを叙勲すると言った際に、自分には思い人がいるからと言って提案を拒んだ。このことで決定的にマクシミリアン卿は墮落することになった。

カール卿は、マクシミリアン卿への忠誠と愛は絶対だと考えており、卿が民の娘に心奪われたと考え、マリーに対し、激しく嫉妬した。更に、マクシミリアン卿は後継者として自分ではなく、PC1を選んだということに更に激しい失望と嫉妬を抱いた。

そして弱みを握ったマリーを利用して、民を扇動し、PC1を領主の座から引きずり下ろす策略を企図したのであった。

●NPCの真相

▼マリー

民の娘。オットーという思い人がいたが、マクシミリアン卿によって無数の槍で串刺された。マリーは領主の願いを断り、身勝手に自分の恋愛を貫こうとしたことを反省している。領内に「騎士になる誉れを捨て、町の人々が敬愛する領主を墮落させてしまった罪深い女」の居場所などないのだから。愛する男を失った彼女にカール卿以外に頼れる者はいない。

▼クルシェ卿

冥王領遠征軍の司令官。ドラク家当主の候補者の一人とされている。少しでも力を得るため、カール卿のような人材を欲している。作中は登場しない。

騎士の誓い

騎士の誓いを全面に押し出したシナリオでもある。
はじめの戦の幕では「自身を律さなければならない」
次の戦の幕では「民草を守らなければならない」
最後の終の幕では「墮落を許してはならない」
それぞれの幕が、それぞれのテーマを背負っている。

■シナリオマップ

幕	イベント	
序	PC1が叙勲される。PC2とPC3は見守る。	
常（1篇）	マクシミリアン卿、カール卿と交流する。	
戦（1篇）	墮落卿マクシミリアンを討つ。	
幕間劇	カール卿がPC1の身の振り方について提案する。	
	■領主ルート（Aルート）	■領民ルート（Bルート）
常（2篇）	PC1は民に恐れられる。	PC1は民として暮らす。
戦（2篇）	隻眼の悪鬼を討伐する。	隻眼の悪鬼を討伐する。
幕間劇	民の娘マリーから二人の騎士の真相を聞かされる。	
終	■カール卿討伐ルート	■カール卿救済ルート
	墮落卿カールを討伐する。	隻眼の悪鬼を討伐する。
後	PC1が領主を継ぐ。	カール卿はPC1に仕える。

■ルート分岐

本シナリオではルート分岐が発生する。基本的な話の筋は変わらないが、終の幕で登場するNPCが異なったり、勝利条件が変わったりする。

PCの行動次第で、NPCであるカール卿の運命が変わる。その際、【墮落値】という隠しパラメータを参照するので、DRは各幕における【墮落値】が変動する条件を確認すること。終の幕の開始時に【墮落値】を参照する場面がある。

ルート分岐はあるが、いわゆる「トゥルーエンド」というものを想定していない。それぞれの場面で各PCが騎士として考え、思いを受け止め、1つの物語が完成すれば、それがトゥルーエンドである。カール卿を討伐することでカール卿は地獄へ送られることになるが、愛するマクシミリアン卿と一緒にいられると解釈すれば本人にとっては幸せなのかも知れない。あるいはPCたちが心の底からカール卿の救済を望めば、絶望しかけていたカール卿の騎士道が再び甦ることもあるだろう。シナリオの記述は杓子定規に考えず、実際のセッションの中で最もしっくりくる形にすることが望ましい。

■PCとNPCの関係

本シナリオで想定している各PCの立ち位置、NPCとの関係は以下の通りである。DRは各PCと会話する際、NPCのロールプレイ等に役立てるといい。

PC	マクシミリアン卿	カール卿	隻眼の悪鬼	マリー
PC1	敬愛する領主	善き領主の側近	村の皆を脅かす	村の人（友人かも知れない）
PC2	旧き友人	忠節の騎士	常夜の秩序を乱す者	領主墮落の真相を知る者
PC3	噂に聞く名君	噂に聞く知恵者	恩人の命を奪った仇	悪鬼に食われた民と重なる

本編

序の幕

●解説

導入ではPCのハンドアウトの内容を改めて確認する意味も込めて、冗長に作ってある。演出に使える部分のみを活用してほしい。また演劇の舞台のような雰囲気演出をしている。

●導入

さて、物語の舞台は、ドラク領メイゼン地方の領主のお城。

一人の民が、領主マクシミリアンから騎士の叙勲を受けたところから始まる。

舞台の中央には玉座があり、領主の衣を身に纏った騎士と、彼に跪く騎士が一人。

それが（PC1）だ。

玉座から少し離れた所に3人の騎士が控えていた。

（PC2）（PC3）、そしてカール卿だ。

中央の玉座の前にスポットライトが当たる。

マクシミリアン卿がキミを叙勲すると決めた理由はよく知らない。

きっと、この前、キミの命懸けの働きによってトロール討伐が成功した功績が認められたのだろう。

その時、（PC2）はキミをここまで連れてきた。

（PC3）も共にいた。

真祖ドラクルに連なる騎士として認められることは最高の誉れ。常夜中の誰もが身を震わせて喜ぶだろう。そしてキミは今、最高の舞台上でスポットライトを浴びている――。

嗚呼、キミの父母の敬愛するマクシミリアン卿が厳かにキミに近づく……。

「これより叙勲を行う」

「（PC1）よ、これより真祖ドラクルに誓え」

「一、騎士は己を律さなければならない」

マクシミリアン卿は誓いの言葉を繰り返すよう、キミに促します。

「一、騎士は民草を守らなければならない」

マクシミリアン卿は民に慕われている君主だ。キミの父母も彼を尊敬している。

「一、……………ごほん」

少し言葉が詰まり、マクシミリアン卿は咳払いをしたが、一呼吸おき、言葉を紡いだ。

「一、騎士は墮落を許してはならない」

「真祖ドラクルの御名において（PC1）を騎士に叙勲する」――墮落、という言葉が発したとき、マクシミリアン卿の声が僅かに震えていたように感じた。

叙勲を終えたマクシミリアン卿は、舞台の奥へ、スポットライトの当たらない玉座へ移動し、静かに腰を下ろした。

……………。

ややあって舞台袖から賑やかな声が聞こえてきた。

「（PC1）様、叙勲おめでとうございます！！」

舞台照明が明るくなり、綺麗な格好をした男女たちが紙吹雪を降らせながら左右の舞台袖から登場する。

「新たな騎士の誕生です！」

城に仕える従者たちは（PC1）に喝采を送った。

少し、舞台は暗くなり、玉座の前の男たちにスポットライトが当たった。

モノクルをした青年、カール卿が前へ一歩出ると、美しくお辞儀をし、そして……

「我々の仲間が増えたことは大変喜ばしい事です。共にマクシミリアン卿にお仕えいたしましょう」と言った。美しく理知的な賢者の振る舞いに従者の一人は卒倒した。

マクシミリアン卿に古くから仕える騎士だ。先ほどの祝の言葉は、寸分の狂いもなく完璧なまでに模範的な行いであった。生まれたばかりの騎士に、騎士の振る舞いの手本を見せているのだろうと、その場にいる者たちは思った。

その傍らには（ PC 2 ）と（ PC 3 ）がいた。

旅の騎士、（ PC 2 ）はマクシミリアン卿の旧友であった。マクシミリアン卿から、「頼みがあるので領地に来てほしい」と言われ、先ほどの（ PC 1 ）を連れて城までやって来たのだ。叙勲するためにわざわざ保護しなければならないのは、一体どういう事なのだろう。

もう一人は（ PC 2 ）と共に旅をしている（ PC 3 ）である。主を失って以来、己が仕えるべき主を探し求めている。聞けばマクシミリアン卿は民に慕われる希代の名君とのこと。

それぞれ思っていることは違えど、領主のいる玉座に視線が注がれた。

茶器にそそぐもの

茶器とはカール卿のティーカップを指す。

「そそぐ」は文字通り紅茶を「注ぐ」という意味で、壊れてしまったティーカップに茶を注ぎ続けるように、壊れてしまったマクシミリアン卿を敬愛し続けるカール卿の隠喩であるが、潤いを与える者という意味に捉えることもできる。

「そそぐ」は「雪ぐ」と書けば、汚れを払うという意味にもなる。カール卿の救済を意味する。

プレイヤーはカール卿を倒して「茶器にそそぐもの」の悲しい物語に引導を渡してやることもできるし、自分たち自身が「茶器にそそぐものたち」となることもできる。

1 篇：華舞卿の遺志

■常の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] マクシミリアン卿 (存在点：6)

[脇役] カール卿 (存在点：8)

行動値は 30 をNPCで割り振る。

[端役] 家来 (味方役) ×2

●壁の華

マクシミリアン卿：叙勲した本当の理由を語る。

カール卿：隠しパラメータの墮落値を-3する。

●場所

▼庭園 (薔薇の庭園)

・PC

▼宮廷 (ホール)

・PC / カール卿 / 家来 ×2

▼玉座

・マクシミリアン卿

●伴奏

マクシミリアン卿【主】

●口上

「さあ、今日は宴です」

いつもの気さくなマクシミリアン卿に戻って手を叩くと、家来たちが宮廷に酒や料理を運んできた。楽団が演奏を始めた。語らいの邪魔にならない静かな旋律が流れる。宮廷に敷き詰められた上質な紅い絨毯は歩くたびに心地よく。葡萄酒ともぎたて果実の透き通る香りが鼻の奥を優しく撫でる。

●解説 (プレイヤーに伝える)

先ほど、PC1は玉座で叙勲を受けたという描写がありましたから、この幕だけ特別にPC1は玉座に配置しても構いません。

お城の内装は、上品で優美で、繊細な、マクシミリアン卿の人柄がよく表れたものになっています。けれど彼をよく知るPC2ならば、マクシミリアン卿の言葉数の少なさに気づくでしょう。あるいは、そうでなくとも、騎士の皆さんならば、何かしらの違和感を覚えるかも知れません。

上品で優美で繊細な宴の中に、不穏さを感じず

はいられません。常の幕のムードは、マクシミリアン卿への【主】です。どうやらマクシミリアン卿は、宴が落ち着いたら何かを打ち明けようとしている様子です。

またマクシミリアン卿だけでなく、カール卿とも交流することができます。カール卿を「壁の華」にできれば、カール卿は貴卿たちに一目置くことになるでしょう。

●壁の華 (カール)

「さすが (名声) にて知られる (存在点を 0 にした騎士) 卿ですね」

「お近づきになれて光栄です」

●壁の華 (マクシミリアン)

★PC1に

「急ぎ貴卿を叙勲したのは理由がある」そう言

と、マクシミリアン卿は王冠を取ってみせた。王冠を取ると、頭には墮落の兆し、角が生えてい

ることがわかった。「私の我儘を許して欲しい。誇りあるうちに、貴卿に龍の名を継いでもらいたかったのだ」

★PC2に

「(PC2) 卿、古き友人にこのような無様な姿を見せるのは忍びないが、(PC1) と民のことを頼めるのは貴卿しかいない」マクシミリアン卿は、PC1を騎士として導いて欲しいと言う。

「もう時間がない。その時が来たら、そなたらの手で私を地獄に送ってくれ」

「勝手な事だと分かっている。だが、こうするしかなかった。……民を頼む。そして近いうちに来るべき時がくる。その時は私を討って欲しい」

●情報について

マクシミリアン卿の秘密が気になるプレイヤーもいるかも知れない。カール卿はマクシミリアン卿の異変に、この時点では気づいていない。マクシミリアン卿も「今は宴を楽しもう」と言うはずだ。秘密にしておくのが不自然な状況になったら先に情報を出しても構わないが、伴奏の【主】は【悔】に変化することになるだろう。

●墮落値について

カール卿は3点の【墮落値】をもっている。

カール卿を「壁の華」にすることで【墮落値】が-3点される。

しかしカール卿に対してノワールを与えたPCがいる場合、PC1人につき、【墮落値】が1点上昇する。ノワールは何点与えたかは関係なく、何人が与えたかでカウントする。具現化などによって間接的にノワールが与えられた場合も、カウントに含める。

●幕間の処理

通常通り処理する。

誇りあるうちに

「誇りあるうちに、貴卿に龍の名を継いでもらいたかったのだ」というのは、「完全に墮落する前に、ドラクの血統を受け継いで、領主として領地を治めて欲しい」という意味である。ハンドアウトにもその旨を書いているが、文字通り意味を解釈しにくい系のセリフなので、一通り描写をしたら、その旨をプレイヤーに伝えるのが望ましい。

■戦の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] 墮落卿マクシミリアン（存在点：14）

行動値は28

[端役] 墮落した騎士（護衛役）×2

●壁の華

マクシミリアン卿：墮落値減少なし

●場所

▼庭園（薔薇の庭園）

・PC

▼宮廷（ホール）

・PC

▼玉座（執務室）

・マクシミリアン卿/墮落した騎士×2

●伴奏

マクシミリアン卿【殺】

●口上

君主の衣装は宙を舞い、玉座に覆い被さる。

領主の美しかった金色の髪は抜け落ち、白色であった肌は青黒い。喉の奥の獣に抗い、自ら首を絞めるも、死ぬことはできず。

「潤い、潤い……」

玉座に響く暖れた声。

美しく設えた絨毯に、異臭を放つ体液を撒き散らしながら、近くの者に這い寄るはマクシミリアン卿だったもの。

「なぜ騎士は死ぬことが許されない……なぜ……」

「殺してくれ……私は……」

「潤い……潤い……の……カッ（声にならない）」

マクシミリアン卿だったそれは、ドロールのようなおぞましい姿に変貌していった。まさしく、両目こそあるが、かの隻眼の悪鬼と瓜二つの姿であった。そして手を掲げると玉座の天井に黒い魔法陣が浮かび上がった。

魔法陣からは666本の漆黒のダガーが現れ、墮落卿の周囲を取り巻くように移動した。

●解説

墮落したマクシミリアン卿と戦闘をする幕である。カール卿は目の前で起こっている事が信じられない様子で「壁の華」になっている。

●墮落値について

マクシミリアン卿を「壁の華」にできなかった場合、マクシミリアン卿は宮廷に仕える兵たちを暴食した後、カール卿によって取り押さえられる。カール卿は愛する男に自ら手を下したことによって心が傷つき、【墮落値】が3点上昇する。

●幕間の処理

次の幕間劇を処理した後、通常通り処理する。

■幕間劇（マスターシーン）

●口上

舞台は暗転し、幕が降ろされた。

幕の奥からマクシミリアン卿の声が聞こえる。

「嗚呼、カール卿よ、御前は才能溢れる男だ。あの誉れ高いクルシェ卿から冥王軍討伐の誘いがきたというのに、武勇に欠ける主人に^{はびか}懼り、御前は力を振るうことができぬだけなのだ。これ程、我が非力さを憎いと思ったことはないぞ。嗚呼、真祖よ。私には美しい礼服も、舞踏会の誉れも要らぬ。……トロール……民らを苦しめる凶悪なトロールを倒せるほどの武名があれば、カール卿、御前と共に歩めるというのに……」

舞台の内側からスポットライトの光が幕に映し出される。幕に映し出されたマクシミリアン卿の影は、みるみる大きくなり、やがて鬼の輪郭が現す。鬼が両手を挙げると、「其はカール卿のティーカップ」というマクシミリアン卿の声が聞こえる。

———パリン。

陶器の割れる音が聞こえると、マクシミリアン卿は苦しみだす。幕に映し出された影をよく見ると、鬼の輪郭をした大きな影と、苦しみうずくまっているマクシミリアン卿が重なっているように見える。巨大な鬼はゆっくりと歩きだす。

「トロールは人々の不安から生まれる。お前はよく領地を治めた。お前の領地では人々が不安を感じることがなかったから、俺は暴れることができなかった。だが、どうだ？ 今はお前自身の不安によって民たちは不安に怯える毎日を送ることになる。気づいたか、お前の金色の美しい髪に、俺と同じ、立派な角が生えていることに。カールはお前が墮落した事をもう知っているんじゃないのか？ 知っていて、愛想を尽かして、他の領主のもとに寝返ったのかも知れない。他の領主と連んでお前を追い出す準備をしているかも知れない。絆など脆いものよ。このティーカップのようにな。ウハハハハ。」

そう言って巨大な影は舞台袖へと消えてゆく。

「そんな事はない、嘘だ。これは下劣な妖精のま

やかした。嘘だと言ってくれカール卿。……これは、クルシェ卿からの手紙ではないか。カール卿は居ないのか？ 嘘だろ？ 嘘だと言ってくれ、カール卿！」

マクシミリアン卿が叫んだところでスポットライトの光が消える。

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] カール卿

●PC

PC1は登場する。
他のPCは任意登場。

●特殊

ラウンド進行をしない（行いを使用しない）。

今度は観客席の側から閉じられた幕にスポットライトが当てられ、上手側からカール卿が登場する。下手側からはPC1も登場し、二人にスポットライトが当てられる。

「心に闇を抱えた主人は何かに取り憑かれたようでした。騎士になる準備もままならない貴卿に領地を継げというのは、正気の沙汰とは言えません。主人の墮落に気づかず、貴卿を巻き込んでしまったことは私の不徳です。もし貴卿がこのままマクシミリアン卿を継ぐことになれば、『叙勲されるやいなや血統の親たるマクシミリアン卿を討った不徳の騎士』として、貴卿の醜聞は常世中に広まってしまうことでしょう。こんな事でお詫びになるとは思っておりませんが、貴卿には今まで通り暮らせるよう手配します。必要があれば私を知る別の領主を紹介しましょう。」

●解説（プレイヤーに伝える）

ここではカール卿の提案を受け入れるかどうかを選択することになります。

客観的に言ってカール卿の言っていることは間違っていない。そもそも墮落の兆しを抱えたまま叙勲すること自体、おぞましい事である。PC1が墮落卿に叙勲されたということが知られば、ヘルズガルドの急進派やダストハイムの異常者たちの餌食となることは騎士ならば想像に難くない。カール卿は

PC1を保護すると言っている。実力もある。

だが貴卿はマクシミリアン卿の遺言を聞いている。しかも、墮落の兆しを受け継いでいない事は貴卿自身が一番よく分かっている。それに、カール卿は冷静に言っているように見えて、PC1に対して「醜聞が広まる」など、遠回しに脅しをかけているようにもみえる。

貴卿がカール卿の提案を受け、元の暮らしを続けることを選べば、貴卿とカール卿は互いにルージュを1点ずつ与え合う。

一方で、カール卿の提案を断り、マクシミリアン卿の遺言通りに領主になることを選べば、貴卿はマクシミリアン卿へのルージュを1点獲得する。

どちらを選んだ場合でも、シナリオの大筋は変わらないが、PCたちや、カール卿の運命に少なからず影響を与えることになる。

これはプレイヤー間で相談して決めて構わない。「どちらの方が物語が面白くなりそうか」を基準にして選ぶといいだろう。

●墮落値について

カール卿の提案を受け入れた場合、【墮落値】が3点減少する。

ルート分岐

第2篇では、幕間劇でのPC1の選択によってルート分岐が発生する。

PC1がカール卿の提案を断り、メイゼン地方の領主になることを選んだ場合、「A：領主ルート」となる。

カール卿の提案を受け入れ、民として元の暮らしに戻ることを選んだ場合は、「B：領民ルート」となる。

2 篇：隻眼の悪鬼（Aルート）

■常の幕（領主ルート）

◆幕の諸元

●NPC

[端役] 民（兵士役）×6

●風

[纂奪者の流言] 世界具現化(14)：PC1が与えるルージュは全てノワールとなる。

●壁の華

ルージュで壁の華：壁の華になる。

それ以外で壁の華：1体につき【墮落値】に+1
全員を壁の華にすると、トロールの話が始まる。

●場所

▼庭園（宮廷周辺）

・PC/民×2

▼宮廷（麦畑）

・PC/民×2

▼玉座（辻）

・民×2

●伴奏

マクシミリアン卿【主】

●口上

民の信頼篤かったマクシミリアン卿から領主の座を奪った不徳の騎士としてPC1の名は民の間に知れ渡った。人の噂は簡単には消せない。宮廷に出入りする民たちは新たな領主を恐れていた。相手は不死身の騎士。寝首を掻くことさえ許されない。新領主に上辺だけは服従しつつも、もの皆、カール卿がPC1を追放してくれることを期待していた。

●解説

シナリオ上の特別な処理として、カール卿は《汝が主の座を纂奪せしを世に知らしめん》を使用している。目標値14の世界具現化として扱い、PC1が与えるルージュは全てノワールになる（他のPCは関係ない）。

常の幕に登場する民は、カール卿を主とする敵陣営の兵士役として扱われ、PC1を恐れ、警戒する。PCたちはノワールを与えることで領主に刃向かう民を合法的に処刑したり、恐怖で従わせたりすることができる。そうしなかった場合、[壁の華]になっ

た民は、自らの意思で領地を去ってゆく。

PC1がルージュを与えるには、他の世界具現化で具現化を上書きするか、《全ては一瞬の塵なれば》で効果を受けるノワールをルージュに上書きするか、《我と共にあれかし》を使用する方法などが考えられる。他のPCのルージュは通常通り、適用される。

端役を直接[壁の華]にする行いについては、原則としてノワールを与えたかのように処理するものとするが、演出によっては、DR判断でルージュを与えたような扱いにしても構わない。端役召喚等によって味方陣営の端役との相殺が発生した場合、ノワールを与える能力をもつ端役についてはノワールを与えたものとして扱い、ノワールを与える能力をもたない端役についてはルージュを与えたものとして扱う。

●喝采点について

この幕でPCたちは[ノブレス・オブリージュ]による【喝采点】を得ることはできない。

●墮落値について

民をルージュ以外の方法で[壁の華]にした場合、カール卿の【墮落値】が+1される。民は合計で6人いるので、最大で【墮落値】が+6されることになる。

●壁の華（または2ラウンド経過）

「大変です！ トロールが現れ、西の集落が襲われました！」

民たちはざわざわと不安の声をあげる。

「領主様。トロールを退治してください！」

「本当の領主様なら何とかしてくれるはずだ！」

「そうだ、何とかして下さい！」

「新しい領主様、トロールは西の洞窟を住処にしているようです。」

PCたちがトロール退治の請願を受けると、全員の【喝采点】が2点上昇する。

●幕間の処理

通常通り処理する。

■戦の幕（領主ルート）

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] 隻眼の悪鬼（トロール）【存在点：16】

[端役] 落石の畏（兵士役）×2

[端役] 吸血蝙蝠（兵士役）×2

脇役の行動値は26とする。

●畏

[粘液の通路] 領域具現化(8)：自分のターン中に対象のエリアから移動したキャラクターは、そのターン
中、全ての行いの目標値が2増加する。

●壁の華

隻眼の悪鬼：小さくなって逃げ出す

●場所

▼庭園（洞窟入り口）

・PC / 落石の畏×2

▼宮廷（入り組んだ通路）

・吸血蝙蝠×2 / 粘液の通路

▼玉座（ボスの部屋）

・隻眼の悪鬼

●伴奏

隻眼の悪鬼【殺】および【怒】（合計2点）

●口上

苔の蒸したる巖の穴に、悪名轟く鬼が棲む。

里に現る隻眼の、殺され奪われ悪事の始末。

民を守るは騎士のさだめ、兵馬率いていざ征かん。

●解説

この幕では、PCは洞窟の入り口（庭園）にのみ配置できる。

洞窟には落石や粘液の通路といった畏が仕掛けられている。それぞれ[端役][領域具現化]として扱うため、騎士の行いによってこれらを無効化することも可能である。

2ラウンド以内に隻眼の悪鬼を[壁の華]にできなかった場合、幕の最後にカール卿が登場して、隻眼の悪鬼を[壁の華]にすることになる。

●壁の華

隻眼の悪鬼はみるみる小さくなり、煙となって消えてしまった。

「忘れるな。人間どもに不安が蔓延るとき、いつでも俺は復活する。騎士というものは簡単に墮落する。あのカールという奴も、そしてお前らもな。」

●墮落値について

隻眼の悪鬼を[壁の華]にできなかった場合、カール卿の【墮落値】が+3される。カール卿は厳しい戦闘で渴き得てしまうのだ。

●幕間の処理

幕間劇を挿入した後、通常通り処理する。

悪鬼の記憶

PC3は、隻眼の悪鬼と対峙した。

奴の片方の目を潰してやったのは他でもない貴卿なのだ。かつて自分を救ってくれた民を目の前で貪り食う姿が脳裏に甦った。忘れるはずもない。

PC3はラウンドに1回、自ら、己への【怒】のノワール1点と、隻眼の悪鬼への【仇】のノワール1点を刻むことで、【喝采点】を余分に1点分使用する権利が認められる。

特殊ルールをフェアにするために

初期配置の庭園から、隻眼の悪鬼のいる玉座まで距離がある。PCたちが間合の短い[行い]ばかりの場合、16点の存在点を削り切るのは難しいかも知れない。

事前に「庭園にしか初期配置できない場面がある」ことを伝えたり「移動や間合が重要な場面がある」ことを伝えたりしておくか、隻眼の悪鬼の存在点を3~6点減らすのも手だろう。

2 篇：隻眼の悪鬼（Bルート）

■常の幕（領民ルート）

◆幕の諸元

●NPC

[端役] 民（情報源役）×5

[端役] 家族（熱烈な味方）×1

●壁の華

民：情報を得る。

家族：喝采点を得る。

●場所

▼庭園（宮廷周辺）

・PC/民×2

▼宮廷（麦畑）

・PC/家族×1/民×1

▼玉座（辻）

・民×2

●件実

カール卿【毎】

●口上

領主の道を避け、民に紛れて暮らすことにしたPC1。領民たちは貴卿が騎士であることを知っているが、カール卿の取り計らいで、だが民たちの様子がおかしい。

●解説

民はマクシミリアン卿の配下として扱う。

民を「壁の華」にすることで情報が得られる。なお、民の中にはPC1の家族もいる。「壁の華」にする手段はルージュでもノワールでも構わない。自由に演出する。

全部で5つある情報のうち、3つ以上得ることができれば、民の請願が発生するので、トロール退治に間に合う。以降、基本的に全ての情報を得たものとしてシナリオを記述する。

●壁の華

○民を壁の華にした

▼1人目

「西の集落に住んでいる娘夫婦からの連絡が途絶えたんです。何かあったんじゃないかと不安です。」

▼2人目

「西の集落がトロールに襲われたって話を聞きました。この前はPC1様の活躍でマクシミリアン様が解決されましたが……不安です。」

▼3人目

「トロールは西の洞窟を住处にしているようです。どうかPC1様、あの悪魔をやっつけて下さい！」

▼4人目

「そうです。カール様を待っている間にもトロールはまた別の集落を襲うかも知れません！」

▼5人目

「洞窟に住むトロールは、隻眼の悪鬼と呼ばれる、特に危険なトロールです。このままでは不安で眠ることができません！」

○家族を壁の華にした

PC1は【喝采点】を1点獲得する。

●墮落値について

「壁の華」にできなかった民（家族）がいれば、1人につき1点、【墮落値】が上昇する。民の不安が取り除かれないと、カール卿も安心できないのだ。この幕では最大で6点まで【墮落値】が上昇することになる。

●幕間の処理

通常通り処理する。

情報源役？

情報源役とは大事な秘密を喋ってくれそうな端役である。他のTRPGにおける情報収集に該当する。賊の下っ端を（威圧）したり、下女を（魅了）したりと、技能を用いて情報を得る代わりに、端役にノワールルージュを与えることで情報を得るというわけだ。

なお、本シナリオにおいて「民」を「壁の華」にするというアクションは、「民に話を聞く」という情報収集に相当するものとして設定している。

《無限書庫に問わん》は任意のエリアにいる情報源役の「民」を1人、「壁の華」にしたと同様の効果を得る。

■戦の幕（領民ルート）

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] 隻眼の悪鬼（トロール）【存在点：16】

[端役] 落石の畏（兵士役）×2

[端役] 吸血蝙蝠（兵士役）×2

脇役の行動値は26とする。

●畏

[粘液の通路] 領域具現化(8)：自分のターン中に対象のエリアから移動したキャラクターは、そのターン
中、全ての行いの目標値が2増加する。

●壁の華

隻眼の悪鬼：小さくなって逃げ出す

●場所

▼庭園（洞窟入り口）

・PC／落石の畏×2

▼宮廷（入り組んだ通路）

・吸血蝙蝠×2／粘液の通路

▼玉座（ボスの部屋）

・隻眼の悪鬼

●伴奏

隻眼の悪鬼【殺】および【怒】（合計2点）

●口上

苔の蒸したる巖の穴に、悪名轟く鬼が棲む。

里に現る隻眼の、殺され奪われ悪事の始末。

民を守るは騎士のさだめ、兵馬率いていざ征かん。

●解説

この幕では、PCは洞窟の入り口（庭園）にのみ配置できる。

洞窟には落石や粘液の通路といった畏が仕掛けられている。それぞれ[端役][領域具現化]として扱うため、騎士の行いによってこれらを無効化することも可能である。

2ラウンド以内に隻眼の悪鬼を[壁の華]にできなかった場合、幕の最後にカール卿が登場して、隻眼の悪鬼を[壁の華]にすることになる。

●壁の華

隻眼の悪鬼はみるみる小さくなり、煙となって消えてしまった。

「忘れるな。人間どもに不安が蔓延るとき、いつでも俺は復活する。騎士というものは簡単に墮落する。あのカールという奴も、そしてお前らもな。」

●墮落値について

隻眼の悪鬼を[壁の華]にできなかった場合や、前の幕で3人の民からの情報収集が間に合わなかった場合、カール卿の【墮落値】が+3される。カール卿は厳しい戦闘で渴き得てしまうのだ。

●前の幕で情報収集が間に合わなかった場合

全部で5人いた「民」のうち、3人から情報を得ることができていれば、この戦の幕でトロール退治に間に合うが、3人未満だった場合、「玉座」にカール卿を配置する。行動値はカール卿を優先する。存在点16点も、カール卿とトロールとで分割するため、それぞれ8点ずつということになる。カール卿はトロールに対してノワールを与える行動を積極的に行う。

●幕間の処理

幕間劇を挿入した後、通常通り処理する。

悪鬼の記憶

PC3は、隻眼の悪鬼と対峙した。

奴の片方の目を潰してやったのは他でもない貴卿なのだ。かつて自分を救ってくれた民を目の前で貪り食う姿が脳裏に甦った。忘れるはずもない。

PC3はラウンドに1回、自ら、己への【怒】のノワール1点と、隻眼の悪鬼への【仇】のノワール1点を刻むことで、【喝采点】を余分に1点分使用する権利が認められる。

特殊ルールをフェアにするために

初期配置の庭園から、隻眼の悪鬼のいる玉座まで距離がある。PCたちが間合の短い[行い]ばかりの場合、16点の存在点を削り切ることは難しいかも知れない。

事前に「庭園にしか初期配置できない場面がある」ことを伝えたり「移動や間合が重要な場面がある」ことを伝えたりしておくか、隻眼の悪鬼の存在点を3~6点減らすのも手だろう。

■幕間劇（ルート共通マスターシーン）

◆幕の諸元

●NPC

[端役] マリー（カール卿は登場しない）

●PC

PC全員登場

●特殊

ラウンド進行をしない（行いを使用しない）。

●口上

隻眼の悪鬼の不吉な予言が劇場に銜しながら幕が降ろされた。すると観客席にスポットライトが当てられた。1人の民の娘が貴卿らのいる舞台に向かって観客席を歩いてくる。

「嗚呼、何とということでしょう！ トロールに捕らえられていた私を救ってくださってありがとうございます、騎士さま。私はマリーと申します。」

「騎士さま、どうか私の話を聞いてください。私は故マクシミリアン様から叙勲を受けるはずでした。しかし私は拒みました。」

「カール様は、あの才覚のため、度々、隣国の領主に召喚されては、マクシミリアン様は寂しい思いをされていました。マクシミリアン様は、カール様を自分には釣り合わない従者だとお考えでした。だから私を傍に置こうとしたのです。しかし、私には心に決めていた恋人がいたのです。」

マリーは少し口ごもると、ゆっくりと舞台上がった。

「マクシミリアン様からの叙勲を拒んでしまったばかりに、お優しいマクシミリアン様は私の恋人、オットーを串刺しにされました。嗚呼、私がいけないのです。」

「カール様には、『お前が叙勲を受けていれば恋人は死なずに済み、主は墮落せずに済んだ』と言われました。私はカール様の大切なマクシミリアン様を墮落させてしまったのです。このままトロールに殺されるのも運命と思っていましたが、命拾いをしてしまいました」

「これから私はどうやって生きていけばよいのでし

ようか。処罰が必要ならば甘んじて受ける覚悟です。」

●解説

ここで全ての真相が明らかになるので、「物語の真相」を改めて公開する。カール卿は墮落卿になってしまう可能性がある。終の幕はカール卿との対決になるだろう。

●カールが黒幕かも知れないと聞かされた

「いいえ、それは考えられません。カール様はマクシミリアン様を愛していらっしゃいました」

●マリーが原因ではないと赦された

「カール様は今でも、私が原因だと思っておられます。いえ、もしかすると……ご自身が原因であると信じたくないのかも知れません。それが警え行き違いだったとしても」

「このままでは、カール様もマクシミリアン様のようになってしまうかも知れません」

●墮落値について

現在の【墮落値】をカール卿の【渴き】の値であるかのように扱い、「墮落表」を振る。1篇でマクシミリアン卿を「壁の華」にできなかった場合、追加で「墮落表」を振る。カール卿の提案を受け入れなかった場合、更に追加で「墮落表」を振る。

開始時	3点
1篇常の幕	ノワールを与える 1×3点 カール卿を壁の華にする -3点
1篇戦の幕	壁の華にできない 3点&追加
幕間劇	領主(A)ルートを選択→追加 領民(B)ルートを選択 -3点
2篇常の幕	民が不安になる 1×6点
2篇戦の幕	壁の華にできない 3点
全体を通して	カール卿が救われるような ロールプレイをする -1点

墮落表の結果は、終の幕で適用する。【墮落値】が3未満だとしても墮落表をロールする。

終の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] 墮落卿カール（存在点：40）

行動値は 40

[端役] 獣（兵士役）×3

●壁の華

カール卿：地獄に封印される。

●場所

▼庭園

・PC

▼宮廷

・PC／獣×2

▼玉座

・カール卿／獣×1

●伴奏

Aルート → マクシミリアン卿【主】

Bルート → カール卿【侮】

●口上

敬愛の、主君は道を違えたり。追いやりたるは己が才。頭には主と同じ鬼の角。嘆く涙も涸れ果てり。

カール卿は全てを悟ったかのように、かつての主人の玉座に座り、割れたティーカップを撫でていた。「私は未だかつて真祖ドラクを恨んだことなどなかった。だが龍の名も、誉れも、愛も。全て泡沫の幻であった。あのお方は私が民であった頃からも変わらず民に敬愛され、故に、私もあの方を敬愛した」

「マリーの思い人を刺したのはマクシミリアン卿であったのだな。私の敬愛する、民にも慕われた、あのマクシミリアン卿であった！ 私はそれさえ気づかずマリーを追い詰めた。いや、それ以前にマクシミリアン様を追い詰めていたのだ！」

「私は呪うぞ、真祖ドラクよ。何故私をマクシミリアン卿に引き合わせた？ 公爵は何故私の叙勲をお許しになった！ 私の目は節穴だ。あなた方の目も節穴だ！」

「貴卿らを巻き込んでしまってすまない。私は、この割れたティーカップのように、潤いで満たすことはできない。頼む。貴卿らの手で、マクシミリアン卿の元へ送って欲しい」

●解説

プレイヤーはカール卿を倒すか、それともカール卿を助けるか選ぶことができる。カール卿を倒すことを選択した場合、カール卿の恨み言から生じた隻眼の悪鬼と融合する（諸元に反映済み）。

カール卿を助けようとする場合、墮落表の結果を適用する。墮落表の結果、[完全なる墮落]となった場合は、もはや助からない。[墮落の兆し]を得た場合は、PC全体で[墮落の兆し]1つにつき10点の【潤い】を消費すれば救済できるものとする。

カール卿が助かった場合、カール卿は即座に[壁の華]となる。しかしカール卿の恨み言から生じた黒い霧から隻眼の悪鬼が出現し、再びカール卿にマクシミリアン卿の悲劇を思い出させようとし、再び墮落へと誘う。PCたちは隻眼の悪鬼と対決することになる。

Aルートを選択していた場合、マクシミリアン卿の玉座が輝き、全員【潤い】1点を獲得する。

●隻眼の悪鬼について

カール卿を助けた場合、墮落卿カールの代わりに存在点30点、行動値36として隻眼の悪鬼が再び登場する。終の幕なので今回は【常の幕】の行いも使えるようになっている。

壁の華にすると、隻眼の悪鬼は割れたティーカップの中に吸い込まれ、霧散する。

●幕間の処理

潤いと渴きの精算、PCの墮落表の適用を行う。

後の幕

●カール卿を倒した

PC1はマクシミリアン卿の遺志を受け継ぎ、領主としてメイゼンを治めるエンディングを想定する。

●カール卿を救った

カール卿はPCたちの騎士道に感服し、元主人の遺志を尊重してPC1に仕えるというエンディングを想定する。

データ

■マクシミリアン卿

ドラク家の領主（P162）を使用する。

■墮落卿マクシミリアン

名称	目標	間合	対象	効果
血塗られた業	4	0	1体	対象にノワールを1点与える。
真祖を呪う言葉	4	0~1	1体	対象にノワールを1点与える。この[行い]は[PC人数]回まで使用できる。
永劫なる呪阻	8	0	エリア	端役召喚(4体)：この[端役]は通常ルール通りに運用する。
絶望の城壁	10	0~1	エリア	領域具現化：[行い]を宣言した存在は、[行い]を宣言するたびに、ルージュが1点減少する。
串刺しの血宴	14	0	エリア	対象のエリアにいる全ての[端役]を[壁の華]にする。その後、墮落卿マクシミリアンは【存在点】を10点か【行動値】を20点得る。

■隻眼の悪鬼

トロール（P263）を使用する。《血塗られた業》（↑のデータ参照）を使用してもよい。

■カール卿

助言者（P255）のデータを使用する。ドラク家の賢者として自作しても構わない。

■墮落卿カール

夜獣卿（P259）のデータを使用する。

加えて、トロール（P263）のデータから以下の[行い]をリストに加える。

- 《闇より掴む怪腕》
- 《食欲なる飛びつき》
- 《幽鬼のごとく》
- 《虚ろな恐怖》

墮落者の救済

本シナリオでは墮落しかけているカール卿を救済することができる。もし『ヘレティカノワール』を採用しているのならば、卓全体の総意のもとで墮落者の救済（P228）ができる。

なお、マクシミリアン卿についてもルール上は救済できるかも知れないが、推奨はしない。本シナリオはマクシミリアン卿の「遺志」を残された者がどう紡ぐかがテーマとなっているわけだが、マクシミリアン卿が救済されてしまうと、物語の意味を失ってしまうからだ。