

## 常夜国騎士譚RPG ドラクルージュ

# 墮落の翼は墮ちない

作成：lib14

### ◆シナリオ諸元

推奨プレイヤー人数：2～5人

推奨PC逸話数：1

苦境：境界具現化、計略具現化

篇：1

必要ループ：基本、HN、NS

## 物語の概要

### ●物語の背景

日没の地にほど近い常夜の果てに、太陽に睨む砦あり。永遠の命をもつ騎士なれど、太陽に灼かれれば死に至る。騎士の憎むべきは墮落なれど、太陽に勝る仇敵なし。

ここは、潤いなき常夜の果て。誰しも、墮落し、やがて消えていくことは珍しくない。即ち、潤いは食ってでも手に入れよ。これが最果ての掟。

日没の街、ノクタールが太陽の使徒の軍勢に奪われた。残された防人たちはレイル砦に逃げ延び、奪還を誓った。防人に騎士も異端もない。皆、士気は高かった。

そんな中、英雄たちは墮落してゆく。砦は潤いを求め、貪り、墮落を受け入れた。譬え誹られようとも、唯一つの信念は曲げまい。これは不徳の騎士たちを描く、もう一つの騎士譚。

### ●物語の舞台

#### ▼レイル砦

レイル砦は太陽との戦いの前線基地である。荒野の向こうの地平線からは白い光が漏れ、周囲からは炎と生き物の焼ける臭いがする。この地では、名譽よりも誇りと実力を重んじる。墮落の兆しを得たとしてそれを咎める者はいない。ここは、宮廷に居場所を亡くした者と、戦場に居場所を見つけた者が集う場所。誰にだって隠したい過去はある。

そうは言っても、墮落の兆しは人に見せびらかすようなものではない。戦場を居場所に選んだ時点で

墮落と消滅は隣り合わせ。潔癖が過ぎる騎士(\*)に罵られようが、気にする者はいない。太陽との戦いに潤いが必要なことは誰もが知っている。潤いを得るために手段を選んでいる場合ではない。異端のフオーンでさえ利用するのが砦のやり方だ。墮落者の付け入る隙も多いが、それさえも乗り越えるのが砦の騎士というもの。

#### ▼ノクタール

真祖ドラクルと太陽の戦いにおいて聖地となっている都市。日没の地に隣接する街であり、本当の意味で常夜の果て。だが、数年前にノクタールは暁の將軍によって占領され、太陽の手に落ちた。ノクタールの民はドラクルの血統が助けに來ないことに絶望し、太陽に焼かれ続けているという。

そして、暁の將軍は紅月の破壊という恐るべき計画を進行しているという。これは騎士にとっても異端にとっても放っておくことのできない事態なのだ。何としてもノクタールを奪還せねばならない。

### 潔癖が過ぎる騎士

我こそは真の騎士道を歩む騎士なりと、二心なく大真面目に太陽を討たんとする騎士もレイル砦には多い。斯様な騎士は己をディースヒルデ公(『NS』P6)と重ね、英雄たらんことを夢想する。志は立派なれど不埒な行いによって潤うことも忌み、無謀にも太陽に挑まんとする若い騎士はあまりにも尊く、そして脆い。

## ●NPC

### ▼黒天卿

最も勇猛で、最も太陽を憎んだ墮落者。

かつてはPC1と双壁を為す常夜の英雄で、誰よりも多くの太陽の欠片を倒してきた。暁の將軍の片目を潰したことで、彼の逆鱗に触れ、罠に嵌められてしまい、消滅しかけた。消滅寸前のところで、情を交わし合っていた民の少女の血を啜り、生きながらえた。斯様な事をすれば墮落すると誰もが分かっていた。だが止める者はいなかった。

黒天卿は修羅となり、毎晩、太陽を睨み、吠え続けた。太陽が輝く限り、黒天卿の戦いは終わらないだろう。理性を失った黒天卿が心を許すのはその民の娘と、PC1だけなのだ。

PC1に手綱を預け、墮落の翼を広げる。そして太陽を討つべしと叫ぶ。

### ▼暁の將軍

真祖ドラクルによって砕かれた太陽の欠片が一。

太陽の軍団を率いて聖地ノクタールを騎士たちから奪い、紅月の破壊を目論んでいる。

砦の防人たちとは何度も戦っており、不倶戴天の敵どうしである。

黒天卿によって片目を失っている。

### ▼コンスタンティン卿

コンスタンティン・イブディラール・アミール・フォン・ドラク。

”夏夢卿”の名で知られるドラクの領主。

来るドラク家の当主の後継者候補であり、圧倒的な政治力を持ち、砦の支援者の一人である。舞踏の技に優れ、民や社交界の評判もよい。

元司令官であるPC2が墮落の兆しを得たことを口実に、レイル砦の新たな司令官に立候補した。

彼は司令官の権限で、砦の防人たちを先発隊に任命し、太陽に奪われたノクタール奪還作戦を決行する。目映いばかりの騎士道を歩み、民に愛され、浮いた噂のない実直な騎士であるが、墮落者への態度は冷徹だと言われる。

司令官への立候補はドラク家の当主の座を狙っての布石だという風評もあるが、本人は否定している。だが、彼自身も気付かぬ内に、野心のようなものが芽生えているのやも知れぬ。

太陽の欠片の討伐経験はなく、専ら、書物にて学んだことしかない。

## 『NS』未所持の場合

本シナリオは、『NS』の所持を前提としている。

[苦境]ルールへを使用するためDRは『NS』を参照するべきである。

またPC1は空駆の道を推奨としているが、『NS』がない場合は遍歴にしてもよい。その場合、「墮落者の乗騎をもつ遍歴」という扱いになる。

## 不徳の騎士

本シナリオは、PCとして不徳の騎士を想定している異色のシナリオとなっている。ただし、不徳といっても、「太陽を打倒する」という大事の前に、「墮落を許さない」という小事を切り捨てている騎士たちを想定している。

PC3、PC4が異端である場合、退廃的なロールプレイをしたり、コンスタンティン卿を墮落の道に誘うようなロールプレイをしたりしても構わないし、敢えてそういうロールプレイが可能となるようなハンドアウトにしている。

もちろん、倫理観で葛藤する騎士をロールプレイしても構わない。「墮落を毛嫌いするようなハンドアウト」は1つも存在しないことだけ、留意してもらいたい。

## ハンドアウト

<b>PC1</b>	<b>消えざる絆：太陽【仇】</b>	<b>推奨の道：空駆</b>
<b>序言</b>		
<p>貴卿と黒天卿は防人たちの中でも双璧を為す英雄であった。だが黒天卿は太陽の使徒、暁の將軍の罠に嵌まり、消滅しかけた。貴卿らが守り抜いた日没の村の娘は、自らの血を献げて友を消滅の危機から救った。民の血を吸った友は墮落者となり、獣の身体と白む空を穿つ漆黒の翼を手に入れた。理性を失い、民を食ることも厭わなくなった魔獣は、太陽の沈む地へ唸り声を上げる。そして貴卿は、墮落者の手綱を握り、太陽への復讐を誓った。</p>		

<b>PC2</b>	<b>消えざる絆：暁の將軍【殺】</b>	<b>推奨の道：夜獣</b>
<b>序言</b>		
<p>貴卿は”退廃の砦”と悪名高きレイル砦の司令官である。日没の地を臨む常夜の果てに集う跳ね返り者を束ね、ノクタールの都を占拠している暁の將軍に挑んでいる。噂によれば斯の者は紅月を滅ぼすおぞましき計画を遂行中という。そうなる前にノクタールを取り戻さねばならない。焦燥の中、疲弊した貴卿は墮落の兆しを得てしまった。醜い野獣が砦の司令官として軍配を握るは名誉に関わること。かくして新たな司令官が砦に派遣されることとなったが、果たして志を託すに値する人物なのだろうか。</p>		

<b>PC3</b>	<b>消えざる絆：コンスタンティン卿【侮】</b>	<b>推奨の道：なし</b>
<b>序言</b>		
<p>貴卿はノクタールの街を開放するために集ったレイル砦の防人だ。そんなレイル砦に新たな司令官が来た。ドラク家次期公爵の候補者の一人と目されている。レイル砦は前線基地なれど、今まで兵も碌に集まらず戦わされてきた。だがここにきて兵も物資も潤沢だ。野心家も楽に戦功が期待できよう。何と見え透いた男か。恐れを知らぬ馬鹿者に消滅の恐怖の何たるかを教えてやらねばなるまい。</p>		

<b>PC4</b>	<b>消えざる絆：コンスタンティン卿【欲】</b>	<b>推奨の道：なし</b>
<b>序言</b>		
<p>貴卿はノクタールの街を開放するために集ったレイル砦の防人だ。そんなレイル砦に新たな司令官として麗しき騎士がやって来た。真祖に祝福されしドラクの領主に唇が濡れる。砦に咲く華の如く、コンスタンティン卿こそ、太陽との戦いに渴いた貴卿に潤いをもたらすため、真祖が遣わした御方のはず。この可愛い上玉に砦の洗礼を浴びせ、貴卿の<sup>ほしいさま</sup>恣にしてやろうじゃないか。</p>		

<b>PC5</b>	<b>消えざる絆：コンスタンティン卿【妬】</b>	<b>推奨の血統：騎士の血統</b>
<b>序言</b>		
<p>貴卿はノクタールの街を開放するために集ったレイル砦の防人だ。そんなレイル砦に新たな司令官が来た。彼は多くの配下を引き連れているが、貴卿の見知った顔もあるようだ。かつて貴卿が治めた地は突然焦土と化し、貴卿は民を守るため墮落者の力を借りて太陽の欠片を討った。だが頃合いを見計らったかのように彼は現れ、その咎を責められ、貴卿は領地を追われる身となったのだ。斯様な忌々しき偽善者を司令官などと認められるはずもない。</p>		

## 開演前

### ●ハンドアウトの選択

プレイヤーが4名以下なら、PC1とPC2が必ず選択されるようにせよ。PC3～5は好きに選択して構わない。例えばプレイヤー3人のときに、PC1, PC2, PC5のような組み合わせにしてもよい。

### ●キャラクターの作成

PC1とPC2は推奨の道に従ってキャラクターを作成することを想定している。DRは「推奨」ではなく「指定」としてもよい。PC2が夜獣の道を選択しなかった場合であっても、墮落の兆しを獲得しなければならぬものとする。

『ST』を導入することでPC1とPC2は特定の異端を選択できるようになる。PC1は異端でもよいが、元司令官であるPC2がサンギナリエであるためには理由付けが必要になるだろう。

PC3とPC4は騎士でも異端でもよいものとする。PC5は元領主の騎士を想定している。

PC3～5は自由枠を想定しており、打倒すべきNPCとの因縁が薄く、シナリオへのモチベーション維持がやや難しい立ち位置になるので、誓の防人としての立ち位置を強調しつつ、他のPC(特にPC2)に対してはルージュの「消えざる絆」を取得するようにもしてもらいたい。

### ●苦境について

本シナリオでは『NS』P119の「苦境」ルールを使用している。これは「特定の具現化能力を取得していなければクリアできない」ことを意味するのではなく、「特定の具現化能力を使うことで活躍する可能性がある」ことを意味しているに過ぎない。

即ち、苦境に即した具現化能力の取得を推奨しているわけではない。DRはキャラクター作成前に、苦境の種類を提示してもいいし、提示しなくてもいい(苦境ルールを使うことを事前に周知させ、問い合わせがあれば答える程度でもよい)。

### 防人たちの物語

防人とは、日没の地と対峙する誓にて、太陽の欠片の軍団と戦う役目を担っている騎士たちの総称である。

防人の物語は『ST』P22の「陽炎誓」にて知ることが出来るが、本シナリオのレイル誓は、もっと殺伐とした雰囲気の前線基地として描いている。

レイル誓の防人たちは、かつてノクタールに駐屯していた騎士らの兵団だが、ノクタールが奪われたことによって公爵家から見放されたことも、風紀が乱れる原因となったのだろう。奪い返す見込みのない戦いに兵站を割くよりも、陽炎誓のような場所に支援の力を入れた方がよいのだ。

レイル誓を拠点にした騎士たちは、かつて秘密裏に協力関係を結んでいた異端を大っぴらに仲間を迎え、ノクタール奪還という目的に向かって結束を固めた。

ドラク家の領主、コンスタンティン卿は奪われたノクタールの街に注目し、レイル誓を支援したわけだが、防人たちの背徳ぶりに業を煮やしたというわけである。

## ●セッションハンドリングについて

本シナリオはノクタールの街を開放するまでを描く軍記物語である。司令官の挨拶、行軍、市街戦という流れで物語が描かれる。

皆で気合いを入れながら、敵を倒しに行くだけのシナリオなので、基本路線は、難しいことを考えずにプレイすることができるシナリオとして想定している。

そこへ、黒天卿の設定や、暁の将軍との因縁、あるいはコンスタンティン卿という存在を DR とプレイヤーが協力して、魅力的に描くことで、この軍記物語に彩りを添えることができる。雰囲気を中心に物語を紡いでいきたいと思っている DR とプレイヤーにとっては、挑戦しがいのあるロールプレイのブックになっているはずである。

詳しい話をする、PC1 は「太陽の欠片を倒す」という筋に沿って、PC2 は「ノクタールを解放する」という筋に沿って物語を引っ張ってゆく役割を期待している。黒天卿との関わりや、ノクタールを占拠している太陽の欠片との関わりについては PC1、PC2 のプレイヤーに委ねてよい部分である。

一方で PC3~5 は常の幕のコンスタンティン卿に「消えざる絆」を獲得しているだけなので、誓の攻略にあたる戦の幕、終の幕では、自分でモチベーションを見つけないといけない。基本的には他の PC（特に事実上の司令官のポジションである PC2）に対する仲間意識や、太陽の欠片と敵対する防人としての立ち位置を理由にして、太陽の欠片どもと対決してゆくことを想定している。PC3~5 が戦う理由を見失って困っているようなら、仲間への感情や防人としての基本的な立ち位置を再度確認するよう促すといいたいだろう（その先は各プレイヤーが決めることである）。

## ●物語の真相

### ▼暁の将軍の企み

常夜からノクタールの街を奪った暁の将軍は、そこで月呑み鳥の孵化を企んでいた。月呑み鳥が成長すれば紅月を呑み込み、真祖ドラクルの祝福は消える。そのため、誓の防人たちは暁の将軍と完全な状態になる前の月呑み鳥を討ち、ノクタールを解放しなければならない。そうしなければ常夜は終わる。

暁の将軍は太陽に対して狂信的で話を通じない。

### ▼コンスタンティン卿の隠れた野心

コンスタンティン卿はドラク家の名のある領主で、騎士として誉められるべき行いを全てやっているような優等生キャラである。

ドラク家の次期当主の座を狙うのも、領内の民の安寧を任せられる人物が他にいないと考えているからであり、実際に次期当主の座に就くだけの実力もあるのは間違いない。だが心の奥底で高慢な感情が芽生えているということは、本人も周囲の者もまだ気付いていない。

また騎士の誓いに対して誠実で、己を律し、墮落を許してはならないという厳しい立場をとっている。墮落者による民への暴虐は杖筆に暇がないからだ。しかし、「墮落者と関われば自分も墮落してしまうのではないか」という不安からくる排斥感情が彼を突き動かしていることに彼自身も気付いていない。これは、「己を律する自信がない」ことの裏返しなのである。

このように、コンスタンティン卿は「慎重な自信家」という仮面を被った器の小さい人物であり、普段は真面目な努力家であるが、ドラク家次期当主の座を目前にして、気持ちが急いでしまい、太陽の脅威を甘く見積もっている。

民や社交界の評判もよく、実績もある立派な騎士が、<sup>こと</sup>殊戦争に関しては完全にナメきった態度で誓を纏め上げようとしている所から常の幕が始まる。

DR はコンスタンティン卿については、PC の関わり方次第でいかようにも心変わりさせてよい。常の幕が終わる頃には、改心させるもよし、夜獣にするもよし、非業の死を遂げさせるもよし。常の幕などのロールプレイの結果を踏まえて彼の運命を決めてやろう。

### ■シナリオマップ

#### ▼序の幕

PC たちの過去の因縁

#### ▼常の幕

コンスタンティン卿、司令官に就く

#### ▼戦の幕

ノクタールへ向けて進軍

#### ▼終の幕

ノクタール解放戦

## 本編

### 序の幕

#### ●状況説明

基本ルールブック P226 の方式に従う。

DRは「物語の背景」を読み上げる。必要に応じて、専門用語や世界観の補足などを入れること。

例えば、本シナリオのコラム「エミナと黒天卿」(P6)と「防人たちの物語」(P4)の順番で読み上げると、プレイヤーのイメージを膨らませる切っ掛けになるだろう。

#### ●丁寧な背景説明

常夜国の西の果てに「日没の地」があります。かつて真祖ドラクルが太陽を沈めた(『基本』P115)地です。

日没の地に臨むノクタールの街を奪われた夜はPCたちにとって屈辱の夜でした。今では真祖に縁ある聖地を太陽の欠片どもが我が物顔で占拠し、毎日のように民たちを炎で焼き尽くしているそうです。そればかりか、真祖たる紅月を破壊する計画が進行しているという噂もあります。

そんな中、ドラクの領主、コンスタンティン卿が砦を支援しようと諸侯らに呼びかけ、ノクタール奪還の夢が現実のものとなりました。しかし、それは同時にコンスタンティン卿の、レイル砦に対する発言力を強めることにもなりました。

ノクタール奪還作戦を目前にして、司令官であったPC2が夜獣となり、コンスタンティン卿が新たな司令官に就きます。確かに支援者の一人ではあるけれど、防人や周囲の民たちが今まで積み上げてきたものを利用し、おいしい所をもっていくような格好で登場した新司令官に対し、砦の防人や民たちからは不満や戸惑いの声が上がります。

物語はノクタール奪還作戦の前夜、あるいは前々夜ぐらいの、コンスタンティン卿が私兵を連れて司令官に就任するところから始まります。

#### エミナと黒天卿

ノクタールの英雄、黒天卿は太陽の欠片を沈め、街に凱旋した。戦友たちと具現化した軍旗を掲げながら城門を悠々と歩く。民たちからは喝采の声。その中、年齢17の少女が真っ先に彼に駆け寄った。兵舎で騎士の世話をしている民だ。

彼女が生まれたとき、兵舎に入り込んでいた武器職人の父から黒天卿に名付け親になってくれと懇願され、エミナと名付けた。

立派な娘に育ったエミナは黒天卿を慕い、公私ともに彼を支えるようになった。やがて二人は情を交わし合う仲となり、防人やノクタールの民らは二人の仲を祝福した。

悲劇の夜、ノクタールは太陽の業火に焼かれ、多くの防人たちは消滅し、生きながらえた騎士たちは哀惜の念に駆られながらレイル砦へと後退した。暁の將軍らの追撃を妨げるため奮戦した黒天卿も敗走の途中、忌まわしき残り火に身体を失いかけた。PC1と共に敗走を手伝ったエミナは、それでも太陽を討たんとする黒天卿の意志を汲んで、自らの血を差し出し、黒天卿を墮落者として生きながらえさせる道を選んだ。

## 篇

## ■常の幕

## ◆幕の緒元

## ●NPC（行動値：PC人数×10）

[端役] 民（味方役）

[端役] 私兵（兵士役）

[脇役] コンスタンティン卿（存：PC数×4）

## ●壁の葦

民：砦から去る

私兵：その場から去る

コンスタンティン卿：部下と自室に戻る※

## ●場所

## ▼庭園

・PC/民×2

## ▼宮廷

・PC/民×1

## ▼玉座

・コンスタンティン卿/私兵×PC人数

## ●伴奏

PC2【主】

## ●注意

常の幕では会話が中心となる。「詳細」の項にコンスタンティン卿が各 PC に掛ける言葉を示しているが、各 PC に対する態度や考え方の例示のつもりで記述した。DR は PC の設定などを踏まえて積極的にアレンジして欲しい。

民は便宜上、PC2 の「配下」として扱う。民が与えるルージュは PC2 へのルージュである。

## ●口上

灼熱の荒野に、夜の名を冠した砦がある。

——砦に向かう軍靴の音。

行軍率いるは見目麗しきドラクの領主。

「勇敢なる騎士の皆様。私が来たからには、もう太陽めの好きにはさせまい。兵は集めた、物資は用意した。今こそかのノクタールを奪え返す時ぞ！」

そう、元司令官は夜獣となり、代わりにドラク家より遣わされたのがこのコンスタンティン卿。

彼は PC を睨み付け、司令官の椅子を蹴飛ばし、部下の用意した銀の椅子に腰掛けた。

「……これで貴卿らは夜獣に指揮される辱めから解放される。」

墮落の兆しを得た PC2 の代わりに、コンスタンティン卿が軍配を握る。そして砦の退廃ぶりを嘆き、<sup>とどろ</sup>轟く美声で号令した。

「民を砦に軟禁し、不埒な宴を開くとは、呆れ果てた。おお、可愛そうな民よ。すぐ解放してやろう。」

その声、砦中に響き渡り、騎士に奉仕する民、異端と体を寄せ合う民らも面を上げた。

——砦の時が止まった。数人の民が銀の椅子に傳<sup>かたず</sup>いて、直訴する。

「そのような事はありません。砦を奪還し、私たちの村をお救い下さったのは PC2 様率いる防人の方々です。」

「その通りです司令官様。」

「防人の方たちは私たちと運命を共にしてくださっているのです……。」

「不徳の騎士に拐<sup>ひたつ</sup>かされたのだな。なんと不憫なごとか。何も言うな。お前たちは村へ帰るのだ！」

“墮落を許してはならない”これぞ正に騎士の誓い。

コンスタンティン卿は騎士の信念に、あまりにも正直すぎるのだ。砦の民や騎士らは PC2 の言葉を待っている——

## ●解説

コンスタンティン卿は「異端審問官」(HN241)のデータを使用する。基本の行い(P186)も使用できる。

コンスタンティン卿は《罪迎えの詰問》や《甘き口づけ》を民に使用し、民らを砦から立ち退かせようとする。これらの「行い」を簡単に抗わせないように《答なくば抗うな!》や《永劫不変の判決》などを使用する。民が全て立ち退けば、PC1やPC2に対して《罪迎えの詰問》を使用する。

NPCの存在点が0になっても、プレイヤーが望むなら2ラウンド目が経過するまで「常の幕」を続けて構わない。

コンスタンティン卿はPC(特にPC3~5)の個性を際立たせるための「脇役」として位置づけているので、「異端を嫌っている」という設定に拘ることなく、PCとの会話のやり取りによって如何様にも心変わりさせてよい。DRはPCの言葉を受け止めながら柔軟に会話を楽しむとよい。迷うようなら後述する「複雑な脚本」を参考にして結末を変化させるといいだろう。

## ▼PC1との会話例

「貴卿が従えているのは幻獣にあらず。其れは墮落者の末路に他ならぬ。何故そのような忌まわしき行いができよう。貴卿のような騎士がいればこそ、砦は墮落するのだ。恥を知れ。」

「残念だが、私は黒翼卿の武勇は知らぬ。貴卿はそこまでして墮落者に通じる不徳を正当化したいのか。あり得ぬことだ。早々にその醜き獣を討ち、断罪公に許しを請うのだ。我らの誓いを忘れたとは言わせぬぞ?」

## ▼PC2との会話例

「砦を奪還した武功は賞賛に値する。それは黒龍公も認めるどころ。されど、墮落は認められぬ。この砦に蔓延る悪習を見送ってきた罪も咎めねばならぬ。腹の内を申し上げれば、貴卿の顔など見たくもないのだよ。」

「墮落してもなお、司令官でいるつもりか。何と浅ましく気の毒な騎士か。私がヘルズガルドの騎士ならば、貴卿を安らかにしてやれたものを……。到着が遅れたことを謝罪しよう。さあ、その姿は見るに堪えぬ。何処へなりとも去ね。」

## ▼PC3との会話例

「ははは。次期当主の座を狙って私が功を焦っていると噂する方々もおられるようですが、貴卿の耳にも斯様なつまらぬ噂が届いているとは、恐れ入った。次期当主は相応しき人物がなるべき。常夜のためになるのなら、誰であつても私は受

け入れますがね。」

「太陽の恐ろしさは常夜の誰もが知るところ。領民のみならず、全ての民を安んずるため、微力ながら馳せ参じた次第。」  
「私を悪者のように扱わないで頂きたい。誉れあるドラクの公爵は、相応しい人物がなるべきです。そのような人物がいるのなら、是非ともご意見を伺いたいものです。」

## ▼PC4との会話例

「その誘いは実に甘美。されど、私は司令官。皆に対して平等でなければ示しがつかないではありませんか?」

「いけません、その衝動は律するべきです。」

「……分かりました。一度だけ、口づけを。それ以上は駄目です。」

## ▼PC5との会話例

「墮落者に通じていた貴卿が、レイル砦の防人として志願するとは、殊勝な心がけです。まさか貴卿がこの砦にいるとは知らず、私の私兵に、かつての貴卿の近衛を連れてきてしまいました。」

「ご安心下さい。貴卿の治めていた地は、あの時以上に栄えています。」

「墮落者に通じていた過去は消せるものではありません。そのこと、努々お忘れなきように。」

## ●決着

コンスタンティン卿は「司令官は私だ。夜獣の司令官など認められるものではない。」と言い放ち、配下を連れて自室に戻る。

※DRが望むなら条件に応じて以下の「複雑な脚本」を上演してもよい。

## 常の幕の位置づけ

この幕が最初の幕ということで、各PCの性格やロールプレイの方向性が決まる幕であり、卓の違いによって最も個性が出る場面でもあるだろう。

この常の幕は「コンスタンティン卿」を敵とみなすか、ライバルとみなすか、ヒロインとみなすか、DRの演出の仕方やプレイヤーやPCの受け止め方でいかようにも変化しうるのである。

コンスタンティン卿の心の様子は、本シナリオP5の「物語の真相」を参照すること。特に細かい設定はないが、PC5とは過去の因縁があるため、PC5のプレイヤーと相談しておくこと、話が膨らむかも知れない。

ゲーム的にはPCどうしてルージュを与えたり、コンスタンティン卿を「壁の華」にしたりして、太陽との戦いに備えて【潤い】を貯める場面である。『ドラクルージュ』に不慣れなプレイヤーがいる場合、太陽の影響【基本P246】のルールを確認するよう促すとよい。



### ●複雑な脚本（選択ルール）

DR は望むならコンスタンティン卿が得たルージュとノワールを個別に管理してもいい。

コンスタンティン卿の絆の状態に応じて[壁の華]になった際のコンスタンティン卿の結末が次のように変更される。特に条件が満たされなかった場合は通常の結末通りに処理する。また複数の条件を同時に満たした場合、より与えた[絆]が多い方を、与えた[絆]が同量ならば、先に条件を満たした方を優先するといいい。

#### ▼PC3 へのノワールが3点以上である

「ハハハハ。次期ドラク家の当主となり得るのは私以外に誰がいるというのだ？ 弱腰の黒龍公に代わり、この日没の地をあとと言う間に夜に染めてやる！」

※次の戦の幕終了時に、「コンスタンティン卿の最期」を上演する。

#### ▼PC4 へのルージュが5点以上である

「——なぜだ。騎士の誉れ、騎士の義務。墮落を憎み、民を愛することが全てだと思っていたのに。何だ、この気持ちとは。」

「なぜ貴卿は私の心をこうも掻き乱すのだ。やめてくれ。私は司令官、そしてドラクの広大な土地を治める領主。このような戯れ言に付き合っている場合ではないのに。嗚呼、けれど、もうしばし、貴卿と語りたい……」

(PC4 が誘惑をした場合)

「私は愛を知ってしまった。いや、これは愛なのではない。もっとおぞましいもの。嗚呼、私は墮ちてしまうというのか！」

PC4 のプレイヤーは墮落の兆し表 (HN230) から好きなものを選択し、コンスタンティン卿に適用することができる。以降、コンスタンティン卿は夜獣となり、コンスタンティン卿の登場する予定になっている幕では「味方役」の[端役]として登場する。

#### ▼PC5 へのルージュとノワールが合計で6点以上である

「あの領地は私が公爵となる足がかりになってくれたのは確かだ。墮落者を利用した貴卿。だが私はその貴卿さえも利用していたという事か……。だがもう止められんのだよ。次期公爵には私になる。貴卿の領民は健やかだ。未来永劫私が守る。心配しないでくれ。ドラク家も任せて欲しい。そのために貴卿は邪魔なのだ。私の野心に気付く者がいてもらってはな。友よ、頼む……太陽の前に散ってくれ。」

(PC5 が拒絶した場合)

「……ははは。そうか。貴卿は騎士の名誉を捨ててまで民を守ったが、私の名誉は守ってくれぬのだな。」

そう言って絶望に顔を歪めると、コンスタンティン卿に墮落の兆しが刻まれた。

PC5 のプレイヤーは墮落の兆し表 (HN230) から好きなものを選択し、コンスタンティン卿に適用することが

きる。コンスタンティン卿は夜獣となる。コンスタンティン卿にそのまま司令官を続けさせるかどうかはプレイヤーに決めさせてよい。特に意見がなければ、コンスタンティン卿は夜獣になった事実には堪えられなくなって逃亡し、以降の幕で登場しなくなる。ノクターン奪還の作戦はPC2の手に委ねられることになる。

#### ▼コンスタンティン卿にあまり興味を示さず、幕が閉じた

コンスタンティン卿を壁の華にした場合であっても、コンスタンティン卿に対してあまり関心を示すようなロールプレイをせずに幕が閉じた場合、通常通り、コンスタンティン卿は己が司令官であることを主張して自室に戻る。

DR は次の幕で「コンスタンティン卿の最期」を上演してもよい。

### 複雑な脚本

コンスタンティン卿は戦の幕では司令官（端役）として登場し、終の幕では初めから[壁の華]となっていることを想定している。だが、この常の幕で紡がれた物語に基づき、コンスタンティン卿の扱いを変えても構わない。基本的には何らかの端役として登場させることを推奨する。

なお、ここに示した「複雑な脚本」はシナリオ上の処理の一例であって、必ずしもこの通りに処理する必要はない。例えば「ルージュ●点」「ノワール●点」といった条件を柔軟に変更したり、ロールプレイを踏まえてDRの一存で別の条件を設定したり、全く新しい結末を創作しても問題ない。ただここでは、コンスタンティン卿の運命に「誰が」干渉できるかを公平に決めるために、形式的な条件を設定している。

## ■戦の幕

### ◆幕の諸元

#### ●NPC（行動値:PC人数×10）

[端役] 太陽の欠片

[端役] コンスタンティン卿（兵士役※）

[脇役] 狂信者の軍団（存:PC数×4）

[脇役] 夜漁り（存:PC数×3）

#### ●苦境

《行軍惑わす地形》境界具現化 7/玉座と宮廷

《尽きざる太陽信仰》計略具現化 10/宮廷

#### ●壁の華

太陽の欠片：ふつうの民に戻る

狂信者の軍団：《行軍惑わす地形》が解除される

夜漁り：《尽きざる太陽信仰》が解除される

#### ●場所

▼庭園（荒野）

・PC/コンスタンティン卿

▼宮廷（丘陵）

・PC/狂信者の軍団/太陽の欠片×PC人数

▼玉座（街）

・夜漁り/太陽の欠片×PC人数

#### ●伴奏

太陽【怒】

## ●注意

戦の幕では2つの[苦境]（『NS』P119）が配置されている。詳細は「解説」参照。

[苦境]を解除することによって、ルール通り、【潤い】を1点得る。これは狂信者の軍団を[壁の華]にして[苦境]を解除した場合にも与えられる（すなわち狂信者の軍団を[壁の華]にした瞬間に、PC全員は【潤い】を合計で2点獲得する）。

端役のコンスタンティン卿は、常の幕の結果によっては存在しなくなったり、味方役に変更されたりする。

## ●口上

血と不名誉と不徳の数々はこの時のために。

ついにノクタールの都を取り戻す時がきた。

太陽の欠片を刻みし狂信者共は幾千万。

荒野の先に行軍阻むは陽炎の丘。

宮廷に安住する心弱き騎士よ、見るがいい。敵の守りを切り抜けて、ノクタールに軍を進めるのだ！

## ●解説

NPCとの会話を主体とした常の幕とは違って変わって、戦の幕では、[苦境]（『NS』P119）を扱った戦闘ギミックで楽しむ場面となっている。

狂信者の軍団は本シナリオの最後に、夜漁りは『NS』P126にデータの記載がある。共に「戦の行い」が使用できる。

PCのうち1人でも玉座にたどり着くか、夜漁りを[壁の華]にすれば、その時点で戦の幕を終了させることができる。この条件を満たせない場合、終の幕でPCは市街（宮廷）に配置できなくなる。プレイヤーが望むなら戦の幕は2ラウンド経過まで継続することもできる。[苦境]の《行軍惑わす地形》によってPCが玉座まで移動できない仕掛けになっており、PCたちがノクタールへの入城が阻まれることになる。更に、玉座の手前の宮廷では《尽きざる太陽信仰》によって端役たちが強化されている。

宮廷にてPCたちを迎え撃つ狂信者の軍団を[壁の華]にすることで《行軍惑わす地形》が幻だった事に気付き、通常通り、玉座へ移動することができるようになる。なお《尽きざる太陽信仰》は「計略具現化」の上書きか、具現化を解除する何らかの効果によってのみ解除できる。

PCたちは2ラウンド経過までに目標値8以上の「境界具現化」の[行い]を使用するか、狂信者の軍団を[壁の華]にするなどして《行軍惑わす地形》を解除し、玉座まで移動しなければならない。PC1の空駆が「幻馬」を選択していれば《捕らえざる疾駆》の効果で《行軍惑わす地形》を無視して玉座まで至ることができる。

この幕では[脇役]が2名、[苦境]が2つあるため、最大で4点の【潤い】が獲得できる。

[脇役]の戦術としては、基本的に狂信者の軍団がPCたちに[行い]を使用し、夜漁りは何もしないうちに《灼熱する罅》を使用する。基本的には《抗えぬ包囲陣形》を使用した後、《狂信者の祈り》や《灼熱する罅》で「太陽へのノワール」を与える。1ラウンド目は《夜を歌う太陽軍団》や《陽光を背に》で券

囲気を盛り上げるのもいいだろう。

玉座にいる夜漁りは猟犬の如き太陽の獣である。

物語上、特に深く関わりをもたない存在だが、PCの過去等に合わせて因縁をもたせてもいいだろう。

《行軍感わず地形》		
苦境	目標値：7	エリア境界
境界具現化：PCはこのエリア境界を移動できない。		
宮廷と玉座のエリア境界に配置		

《尽きざる太陽信仰》		
苦境	目標値：10	エリア
計略具現化：このエリアにいる太陽の欠片はノワールを1点ではなく2点与え、ルージュ以外で「壁の華」にならない。		
宮廷に配置		

## ●決着

貴卿らに率いられた防人たちはノクタールの都に入城を果たした。

## ●コンスタンティン卿の最期（選択ルール）

※コンスタンティン卿が兵士役として登場している場合など。

貴卿らがノクタールに入城し、防人たちが戦場で歓喜に沸き立つ中、民に扮した太陽教徒が白く輝く短刀を取り出し、その刃をコンスタンティン卿の心臓に向けて駆け行く。

慢心の中、抵抗もできぬコンスタンティン卿。

（コンスタンティン卿を救うには「抗い判定」で達成値〔PC人数×4〕を出す必要がある）

近くにいた騎士は太陽教徒を取り押さえたが、憐れなドラクの領主は呆気なく消滅した。

抗い判定に失敗するか、抗わなかった場合、コンスタンティン卿は消滅し、以降の幕で登場することがなくなる。成功すれば、終の幕で「味方役」として庭園に登場する。コンスタンティン卿は己の思い上がり、太陽の脅威を自覚し、PC2を司令官として認め、己の成すべきことに専念するのだ。

## 使命

DRは「PCのうち誰か一人でも玉座に移動するか夜漁りを「壁の華」にすることを「使命」（『NS』P119）として設定してもよい。

このとき、ノクタールの街の民たちが防人の到達に沸き立つため、各PCは「【喝采点】を1点得る」効果を受けることができる。

## 終の幕

### ◆幕の諸元

#### ●NPC（行動値:PC人数×12+6）

[端役] 太陽の欠片

[端役] 民（喝采役）

[脇役] 暁の將軍（存:PC数×3）

[脇役] 月呑み鳥（存:PC数×10）

#### ●壁の華

民：退場もしくは、消滅する

太陽の欠片：ふつうの民に戻る

暁の將軍：消滅する

月呑み鳥：日没の地の彼方へと飛び去り地平線に消える

#### ●場所

▼庭園（城門）

・PC/民×2

▼宮廷（市街）

・PC/暁の將軍/太陽の欠片×PC人数

▼玉座（太陽の塔）

・月呑み鳥/太陽の欠片×PC人数

#### ●伴奏

太陽【仇】

（PC1のみ、黒天卿【憐】）

#### ●注意

戦の幕でPCのうち1人でも街（玉座）にたどり着いているか、夜漁りを「壁の華」にしていれば、通常のルール通りにPCの配置を行う。ただし、上述した条件を満たしていなかった場合、PCは強制的に城門（庭園）に配置される。

またDRは任意で味方役の端役としてコンスタンティン卿を配置することができる。

なお、伴奏はPC1のみ黒天卿への「憐」である。黒天卿は乗騎のことを指す

#### ●口上

ノクタールに入城せし貴卿らに、異様な姿の者が立ちはだかる。気味の悪いほどに白き肌をし、兜の下に中性的な顔立ちが垣間見える。片目の眼帯は、かつて黒天卿に目を抉られた跡とみて間違いない。

「まだノクタールを完全に焼き尽くしておらぬと言うのに、ドラクルの眷属めがやって来るとは！」

「我は暁の將軍。太陽の遍く光明を以て吸血鬼の時

代に終わりを告げる者。新しき時代のため、民は焼かれ、太陽と一体となるのだ。」

「諸君らは運がいい。まさに月呑み鳥が孵化し、紅月を焼き尽くさんとしているのだ。」

見ればノクタールの中心街に、禍々しい尖塔が建てられ、その頂上にはおぞましき炎の翼もつ鳥。奴が成長した暁には、真祖ドラクルたる紅き月を飲み込み、常夜に光がもたらされるだろう。

——黒天卿が月呑み鳥に向けて咆哮を上げる。

騎士の道を外れ、墮落者となり、それでも太陽を睨み続ける。

防人たちよ。ここで止まってはならぬ。日よ沈め。銀の剣は陽光を逸らし、蹄鉄の嘶きと共に夜が来る。大軍を押し退け、ノクタールの都に入城せよ。

焼かれた街から、生き残った民らの歓喜が聞こえる。待望されし墮落の騎士よ、忌まわしき太陽の欠片を討つ時だ。

#### ●解説

暁の將軍は太陽の使徒（『基本』P267）のデータを使用する。月呑み鳥は『NS』P127のデータを使用する。

暁の將軍（太陽の使徒）は、PCが【渴き】を受けているなら1ラウンド目に《太陽の欠片》を使用する。また《愛を糧に燃える星》が未使用の場合は使用する。一方、月呑み鳥は《おぞましき月蝕》や《太陽再誕の脈動》を使用し、自己強化を図る。

月呑み鳥は2ラウンド目以降は《夜闇引き裂く炎天》や《天還る輪廻の翼》などによって、ひたすらに「太陽へのノワール」を与える。暁の將軍（太陽の使徒）も《刺し貫く陽光》や《燦然たる滅び》などを使って「太陽へのノワール」を与える。

#### ▼PC1が暁の將軍と対峙した

「覚えているぞ、黒天卿。大人しくその身を太陽に捧げればよかつたものを。醜き姿となって何故、恥を晒し続けるか。」

「（PC1に対して）御主も覚えておる。我々を阻む、紅月が眷属。墮落を許すとは墮ちたものよ。」

「今日は良き日。因縁深き黒天卿から眼を奪い返し、愚かな吸血鬼を焼き尽くす日よ。」

▼PC1 が月呑み鳥と対峙した

「グオオオオ」黒天騎は唸りを上げる。  
その墮落した勇姿は、おぞましくもあり、貴くもある。  
ただ、ただ、太陽が憎い。  
信頼する貴卿を背に乗せ、月呑み鳥に挑む。  
夜と朝が闘ぎ合う街に、黒と白の翼が雌雄を決する。

▼PC2 が暁の將軍と対峙した

「墮落したか……夜の国の司令官よ。生き恥を晒すより、太陽に焼かれる恩寵を授かりに来たか。」  
「フハハハ、太陽は永遠なり。決して沈むことなどない。今に月呑み鳥が吸血鬼の王を焼き尽くすのだ！」

▼コンスタンティン卿が生き残っている

「ああ……何とおぞましい。これが常夜の果て……真祖らの垣間見た世界。静寂なる夜が、真祖の愛で悉くが、炎へと消えてゆくというのか……。私は何と矮小な騎士だったことだろうか。領地も、名誉も、当主の座も、何もかもが小さきこと。……墮落者よ、不徳の騎士よ、異端たちよ、私は貴卿らのために歌い、詩を贈ろう。せめてもの潤いに。貴卿らに勝利を。真祖の祝福あれ。」

▼暁の將軍を「壁の華」にした

「この我が輩が夜闇に呑まれて滅びるのか……だが月呑み鳥はいずれ夜を砕くであろう……」

●決着

月呑み鳥を「壁の華」にすれば、終の幕は終了となる。この時、暁の將軍も「我が策、破れり」と言っ  
て「壁の華」となる。

ノクタールの街は開放され、太陽の使徒への防備はより強固なものとなる。

## 後の幕

### ●口上

「太陽は決して滅びぬ。覚えておくがいい、紅月が眷属よ。」

太陽の欠片は不吉な言葉を残して西へと去っていった。ノクタールの街は紅の月に照らされ、再び安らかなる静寂に包まれる。

堅牢なるノクタールを取り戻したことにより、太陽の軍団への防備は強固となった。しばらく、攻めてはこないだろうが、完全に戦いが終わったわけではない。だが今は一時の安らぎを。

### ●詳細

黒天卿は尚も、西に向かって唸りを上げる。このままノクタールの街に止まり続けては、この墮落者は血を求めて民を食ら食うだろう。魔獣の乗騎の結末はPC1に委ねられる。

ノクタールの街は太陽の欠片に蹂躪されているので復興も必要だろう。また再び攻められぬよう、防備も固める必要もあるだろう。PC2にはそれを指揮することが期待されるが、(もし生き残っていれば) コンスタンティン卿に委ねることもできる。コンスタンティン卿は自らの地位を捨て去り、ノクタールの領主として善政を行うつもりでいる。もしPC5が望むならPC5を貶める格好で手に入れた旧領をPC5に返上するつもりでいる。

ノクタールの周辺では、散発的ではあるが、太陽の欠片の残党と小競り合いがある。レイル砦の防人たちは、ある者は砦に引き返し、ある者はノクタールの防衛に当たっている。PCたちにはそういった戦いが待っている。

PCが希望すればコンスタンティン卿を元の領地に帰還させ、日没の地に戻ってこないようにすることができる。彼は領地に戻ってからは、西の防衛に対して心の底から協力的な態度をとるようになるだ

ろう。また領地に戻る際、PC4を恋人として連れて帰ろうとするかも知れない。

コンスタンティン卿が墮落の兆しを得ている場合、一人の防人として戦いに参加しようとするだろう。

### ●潤いの活用について

『HN』P228から記述されている「【潤い】の活用」ルールを用いて、「墮落者の救済」や「墮落の兆しを消す」が可能となる。

#### ▼黒天卿の救済

「墮落者の救済」によって黒天卿を墮落から救うことができる。「殺戮鬼」「獣頭」「夜鳥の翼」の墮落の兆しを残し、夜獣として理性を取り戻す。だが、戦いからは決して解放されない。PC1に対して再び戦いに身を投じようと誘う。黒天卿が救済されると、PC1は空駆の道ではなくなる。

「おお、言の葉が紡げる。友よ、今まで俺の衝動を抑えてくれて感謝する。こうして話せるようになったが、俺はこの姿でエミナに会うわけにはいかない。また血を吸ってしまうだろう。俺はやはり太陽が憎い。あれを沈めるまで俺の戦いは終わらない。友よ、これまで通り、付き合ってくれるか?」

#### ▼PC2の救済

PC2の【潤い】が5点以上の余裕があるなら、「墮落の兆し」を消滅させることができる。墮落の兆しが完全に消えると、PC2は夜獣の道ではなくなる。

#### ▼コンスタンティン卿の救済

コンスタンティン卿が墮落の兆しを得ている場合、(直接的にNPCの墮落の兆しを消滅させるルールはないが) PCが合計で10点の【潤い】を供出することで、コンスタンティン卿の墮落の兆しを1つ消滅させることができるものとする。当然、PC全員の合意が必要である。

## データ

## ●狂信者の軍団（戦の幕）【存在点】：〔参加PC数×4〕

「試練」の〔脇役〕として扱い、以下の行いを追加する。

名称	目標値	間合	対象	効果
《狂信者の祈り》	3	0	他の1体	対象に「太陽へのノワール」を1点与える。この〔行い〕は〔PC人数〕回まで使用してよい。 即ち太陽を崇めるおぞましき声。忌むべき祈りの言葉に騎士らの心は渴くだろう。
《陽光を背に》	6	0	エリア	エリア内の任意の対象はルージュを1点失う。どのルージュを失うかは対象が選択する。 即ち交流の思い出さえも焼く災禍の炎。陽光を背にする軍団の前に、騎士らは修羅へと変ずるであろう。
《抗えぬ包囲陣形》	10	0	エリア	エリア内の任意の対象は〔抗う力〕を1点失う。 即ち大軍団による包囲。おびたしい数が相手ではいくら騎士といえど抗い難し。
《夜を歌う太陽軍》	10	0~1	他の1体	運命具現化：対象の「太陽へのノワール」が満たされ、【潤い】を1点失うとき、同時に【渴き】を1点得る。 即ち太陽の眷属の歌う常夜の歌。太陽に与する常夜出身者が数多いことに絶望を覚えるだろう。

## シナリオの改造

## ●脇役の強化

全員が馴れたプレイヤーで遊ぶ場合や、〔逸話〕を増やして遊ぶ場合、敵勢力を強化するとよい。

- ・それぞれの幕において、〔脇役〕一人の【存在点】を5点、【行動値】を5点増加させる。
- ・〔苦境〕の目標値を、それぞれ1D6点の幅（1~6）で増加させる。

## ●幻のPC6

PC6はレイル砦の騎士ではなく、コンスタンティン卿の配下の騎士なので、他のPCと立場がかけ離れることになる。また、状況次第では、レイル砦の現状に失望し、戦意を喪失するかも知れないため、PCとして共闘しつつ、うまく立ち回れるPLでなければ扱いにくいハンドアウトになっている。例えば、主であるコンスタンティン卿より先に、防人の掟を理解し、『覚醒』する立ち回りなどが想定される。

PC6	消えざる絆：コンスタンティン卿【主】	推奨の血統：夜獣以外の騎士
<p>序言</p> <p>貴卿はレイル砦の司令官に就任したコンスタンティン卿に付き従って、やって来た騎士だ。ドラク家の次期当主と目されるコンスタンティン卿に従い、太陽の欠片を討って、ノクタールの街を開放するという、誉れ高い役目を拝命したことに胸が高ぶっている。名誉あるレイル砦の騎士たちと軍靴を並べられる夜がやってきたのだ！ノクタールの街の民たちは太陽の軍団から酷い仕打ちを受けていると聞く。急ぎ参上し、民たちを救わねば。</p>		

## あとがき

「渴く」

何度か繰り返されるこのセリフを耳にしなが、このシナリオの着想を得た。

硝煙の空を駆ける戦士たちが、戦争に身を<sup>な</sup>まじ、普通の生活に戻れなくなる切なさを「か・わ・く」の3音で表現し切っていた。それが『ドラクルージュ』を象徴する言葉と重なって感じられた。戦争で人を殺すことでしか生きている感覚を味わえない兵士になりきってしまうことも「墮落」と呼ぶのだろうか。なら、「墮落」への讃歌を送ってもいいのではないだろうか、そんな考えが頭を巡った。

このシナリオは、そんな男臭い哀愁を換骨奪胎して『ドラクルージュ』ふう<sup>ふう</sup>に仕立てている。PC1の愛騎を墮落者としたのも、PC2を夜獣としたのも、個人的なロマンによるものだ。墮落しても永遠の戦友でありつづける空駆、夜獣となっても慕われ続ける司令官……格好良くないですか？

空駆が「鷲獅子」を選択した場合、乗騎とひたすらルージュを与えあうブレインが想定される。これは愛機のみを信じ、孤高に戦う主人公のイメージを託している。「幻馬」を選択した場合、戦の幕での行軍において、障害を突破する爽快感が得られるだろう。こっちは、困難な地形を潜伏しながら敵基地に近づくエースパイロットのイメージを託している。

夜獣といえば、通常の『ドラクルージュ』では恥ずべき立場。他のPCから存在を認められながら、さながらヒロインのような立ち位置になることが多い夜獣だが（それはそれで好き）、墮落という<sup>スレイブ</sup>傷痕を負っても目的のために立ち上がり、「俺について来い」と言うような<sup>れいこ</sup>漢らしい夜獣をプレイしたいという思いも募っていたこともあり、PC2の立場を設定した。

場末の前線基地には「ならず者」に近いような傭兵たちが集まっているのが相場である。PC3とPC4は、まさにそんな立ち位置の、アクの強いキャラクターをイメージしている。PC5は騎士限定のポジション。少し訳ありな傭兵という感じで、育ちの良さが残る「ならず者の中の理解者」的なポジションをイメージしていた。あるいは若い騎士なら「前線基地に放り込まれたもう一人の主人公」のような立ち位置として楽しむことができるんじゃないかという気もしている。勿論、ハンドアウトからどう想像を膨らませてゆくかは各卓のプレイヤーに委ねたいところである。

一方、シナリオの本編では、基本的には『NS』で追加された[苦境]ルールによる変則的な戦闘と、有無を言わせぬ強敵の月呑み鳥（恐らく最強クラス）を前にして、消滅の危機を感じてもらいながら緊張感のある戦いを楽しんでもらうことを主な狙いとしている（抗い判定は手に汗握ることだろう）。また、戦闘重視のシナリオで、ロールプレイ要素が少ないのも『ドラクルージュ』としていかなものかという考えもあって、コンスタンティン卿というNPCを設定した。PCとの対比として、各PCの個性や戦うモチベーションを引き出す装置として活躍が期待できるだろう。

戦友よ、紅月は見えているか？

共に、<sup>あ</sup>グダールを取り戻しに行こう……。

——OVA版「エリア88」を観ながら