

## 常夜国騎士譚RPG ドラクルージュ

# 患者の楽園

作成：lib14

### ◆シナリオ諸元

推奨プレイヤー人数：3人（2人可）

推奨PC逸話数：1

篇：1

## 物語の概要

### ●物語の背景

太陽の化け物によってゴートヴァルトの街は焼き尽くされた。生き残った騎士は民を逃がすため、焦土と化した街を後にした。彼らは切り立った山々を抜けて、14日の**艱難辛苦**の末、理想郷ともいえるパラダイスの地にたどり着いた。

パラダイスの領主は寛大にも避難民たちを受け入れ、住む場所を与えた。そこは自然の恵み豊かな楽園だった。切り立った山々によって外界から**隔絶**された楽園は避難してきた民たちに**安寧**を与えた。

しかし、隔絶された楽園で、恐るべき企てが始まっていたのだ……。

### ●NPCの設定

#### ▼太陽獣プロミネンス

巨人の姿をした「焼き尽くす者」。太陽信徒が変貌した姿とされているが詳しいことは分からない。ゴートヴァルトの街はプロミネンスによって滅ぼされた。

#### ▼パラダイス辺境伯（楽園卿）

心優しく寛大な領主。長きにわたって外界から隔絶されたパラダイスを治めている。PC2の主にあたる。

### 太陽教団

太陽崇拜者は太陽の復活を望み、騎士を滅ぼそうとする。騎士にとって太陽は**不倶戴天**の敵。常夜を脅かす最大の脅威である。プロミネンスはいずこかの太陽教団が太陽の欠片を手に入れて暴威を振るった姿だ。

### ●物語の真相

パラダイスに潜伏していた太陽教団は、かつてゴートヴァルトを襲った「焼き尽くす者」と同じ太陽の欠片から、「焼き尽くす者」を生み出そうとしていた。これによってパラダイスだけでなく、ほかの土地も光溢れる恐ろしい土地に変えようと企んでいる。

この計画を阻止するためにはパラダイス中に潜伏している太陽教団の構成員を調べ上げて、太陽の欠片を所持している者を捕らえなければならない。

だがパラダイス辺境伯は事態を軽くみていた。民をも総動員しなければならない一斉捜査には消極的で、PCたちの取り越し苦労だと高を括るのだった。

### ■シナリオマップ

#### ▼序の幕

合流シーン

#### ▽導入

PC2が太陽の印を見かけた集落へ行く

#### ▼戦の幕

光の司祭、太陽の信徒

#### ▽幕間

事態を知らせに辺境伯のもとへ

#### ▼常の幕

辺境伯は取り合ってくれず、時間が過ぎる

#### ▽幕間

ついに焼き尽くす者が現れた

#### ▼終の幕

プロミネンス、光の司祭、太陽の信徒

## ●ハンドアウト

### ▼PC①

消えざる絆：太陽獣プロミネンス【仇】

推奨の道：狩人

貴卿が騎士の道を選んだのは太陽に復讐するためだ。ある日、貴卿の住んでいたゴートヴァルトの街は太陽の眷属、太陽獣プロミネンスによって焼き尽くされた。家族を失い、自分を大切にしてくれた街の人々は火に炙られた。その後、パラディースに身を寄せ、騎士の叙勲を受けた折には、プロミネンスへ復讐を誓った。

貴卿はパラディースに身を寄せているゴートヴァルトの民と共に過ごし、プロミネンスを討てる日が来るのを待っていた。

### ▼PC②

消えざる絆：パラディース辺境伯【主】

推奨の道：賢者

貴卿は辺境の邦、パラディースの領主に仕える賢者だ。交易圏からは切り立った山々に隔てられ、他の地域との交流はほとんどないが、真祖に寵愛された豊かな土地である。平和な邦だがしかし、領地の検分に出かけた折、河瀬の集落で太陽の信徒が使うといわれる旗印を見かけてしまった。この隔絶された地形を利用して太陽の信徒たちが秘密裏に勢力を拡大している可能性がある。

ところが領主に相談してみても「無闇に民を疑うわけにはいかない」と取り合ってはくれない。あくる日に行ってみると証拠は消えていた。そこで貴卿は、かつて太陽の欠片から逃げてきたゴートヴァルトの騎士のもとを尋ねることにした。

### ▼PC③（領主）

消えざる絆：太陽獣プロミネンス【怒】

推奨の道：領主

貴卿の治める小さな交易都市、ゴートヴァルトは太陽の欠片によって焼き尽くされた。街は燃え上がり、人々は炎で焼かれた。太陽の軍団の猛攻は三日三晩続き、ゴートヴァルトは焦土と化した。

貴卿は生き残った領民を引き連れ、住む土地を求めた。その中にPC1がいた。民らと14日間、さまよい続け、辺境のパラディースに身を寄せることにした。いつの日か、パラディースに恩を返し、民らとゴートヴァルトを再興できる日を夢見ている。

### ▼PC③（夜獣）

消えざる絆：太陽獣プロミネンス【怒】

推奨の道：夜獣

貴卿の治める小さな交易都市、ゴートヴァルトは太陽の欠片によって焼き尽くされた。街は燃え上がり、人々は炎で焼かれた。太陽の軍団の猛攻は三日三晩続き、ゴートヴァルトは焦土と化した。

貴卿は生き残った領民を引き連れ、住む土地を求めた。民らと14日間、さまよい続け、辺境のパラディースに身を寄せることにした。しかし太陽の欠片との戦い、そして14日間の艱難辛苦に耐えられなかった民を生きながらえさせるため、騎士の能力を超えた行いをし、貴卿は墮落の兆しを受けた。パラディースでPC1が叙勲を受けてからは、影から元領民たちの安寧を見守る生活を送っている。

## ハンドアウトについて

このシナリオはプレイヤー人数2～3人用にデザインされたシナリオである。プレイヤーが2人の場合はPC3を削ることで対応する。PC3は選択の幅を広げるため、領主用と夜獣用のハンドアウトを用意している。DRは好きな方をプレイヤーに提示するか、両方を提示してプレイヤーに選ばせることができる。どちらを選んでも、ゴートヴァルトの元領主という基本的な立ち位置は変わらない。

## 本編

### 序の幕

舞台：ゴートヴァルトの集落

#### ●口上

パラディースと外界とを隔てる山々の中で、比較的なだらかな山の中腹あたりが、ゴートヴァルトの民たちの居留地としてあてがわれていた。民らは木こりや放牧をして生活している。民らに紛れて仕事に精を出すのは、太陽の欠片によって大切なものを奪われ、復讐のため騎士になった PC1 だった。PC3 も物見台<sup>ものみだい</sup>にいる。そこへ、太陽の信徒の情報を聞くために PC2 が訪れた。

#### ●解説

必要に応じて以下をプレイヤーに説明する。

序の幕では各PCの立場を打ち出し、PC間で協力関係を取り結ぶための幕です（合流シーン）。PC1 や PC3 はこの段階では太陽の信徒については知りません。しかし、ゴートヴァルトを襲った太陽の欠片にことは、はっきりと覚えているでしょう。太陽獣プロミネンスという巨人です。パラディースで太陽の信徒が暗躍しているとなれば心種やかではいられないはずです。

#### ゴートヴァルトの悲劇

あの日、紅き月に照らされた静かな交易都市は滅んだ。

言葉の通じぬ化物が、けばけばしい白い光を放って街を焼き尽くした。静かな夜が終わる。市場の風見鶏も、時を告げる鐘も、英雄ディースヒルデ公を讃えたモニュメントさえも、夜明けとともに焼け崩れてゆく。夜明けの瘴気は街の人々をも帰らぬ人にした。その化物はあまりにも巨大な姿に成長していて、手が付けられなかった。生き残った人々は夜に逃げ込んだ。逃げ遅れた人は光に吞まれていった。

ゴートヴァルトの人々は、紅月を思わせる冒険的な姿に恐怖し、太陽獣プロミネンスとそれを呼んだ。

## 篇

### ■戦の幕

舞台：河瀬の集落

#### ◆幕の諸元

##### ●NPC

[脇役] 光の司祭（存在点：PC数×5）

行動値はPC2人のとき、15

PC3人のとき、25、とする。

[端役] 太陽の信徒×5

##### ●壁の幕

光の司祭：太陽への信仰を告白して死亡する。

##### ●場所

▼庭園（川のほとり）

・太陽の信徒×2

▼宮廷（集落）

・太陽の信徒×2

▼玉座（光の旗）

・太陽の司祭、太陽の信徒×1

##### ●伴奏

太陽【欲】

#### ●口上

再び河瀬の集落に向かうと、白尽くめの民たちが円になって天を仰いでいた。

「約束の日は近い」

「吸血鬼どもに封じられた楽園を取り戻すのだ」

「夜明けを我ラに！」

「夜明けを我ラに！」

その時、円の中にいた1人が貴卿らに気づき、奇声を上げる。

「このなかに吸血鬼どもがイル！」

白尽くめの集団は先程よりも増えた気がした。指を指された貴卿らに視線が集まる。狂信者どもは持っていた松明に火を灯した。

「聖なる火をもて、吸血鬼どもに裁きを！」

#### ●解説

太陽の信徒たちは太陽の欠片に認められることで太陽獣プロミネンスと一つになろうとしている。パ

ラディース中に潜伏している工作員の誰かが、太陽の力が強まる日に、太陽の欠片を起動させる手はずになっている。その日はもうすぐ来る。

これらの情報は司祭を問い詰めれば答えてくれるだろうし、倒した後に持ち物を調べることで分かるだろう。

### ●壁の葦（司祭）

「ああ、約束の日は近い……！」

### ●幕間の処理

通常通り処理する。

### 太陽獣と太陽崇拝者たち

白尽くめの集団は“白き夜明け”団という秘密結社である。切り立った山々のために外界から隔絶されているパラディースの地形を利用して暗躍していた。光の司祭は背徳的な行いを繰り返すことで太陽の使徒からもらった欠片を活性化させている。

太陽獣プロミネンスは「焼き尽くす者」である。信徒が活性化した欠片に触れることで儀式が始まり、太陽獣プロミネンスに生まれ変わることができる。信徒は競って「焼き尽くす者」になろうとするだろう。

ゴートヴァルトを襲ったプロミネンスはこの教団によって生み出されたものなのかは、分からないが、同じ方法によって生み出されたものと考えられる。

## ■常の幕

舞台：パラディース辺境伯の館

### ◆幕の緒元

#### ●NPC

[脇役] パラディース辺境伯（存在点：PC数×5）  
行動値はPC2人のとき、20  
PC3人のとき、30、とする。

#### ●壁の葦

辺境伯：PCたちに諭すのをあきらめる。

#### ●場所

▼庭園  
▼宮廷  
▼玉座  
・パラディース辺境伯（頑固者）

#### ●伴奏

パラディース辺境伯【主】

### ●口上

悍ましい計画は実行に移される。だがパラディース辺境伯は事態を甘く見ていた。曰く、真祖に寵愛されたこの楽園が、悍ましき太陽に侵せるはずがない、と。外界から隔絶され、平和に過ごしてきた領主は、真実を見る目を失っていた。貴卿らは、パラディース辺境伯の変人を見るような、きょとんとした顔を見ながらも、焦土と化したゴートヴァルトの街の姿が脳裏をよぎるのであった。

### ●解説

パラディース辺境伯は優しく、穏やかで寛大な人物である。何不自由なく生活できることを真祖に感謝しており、太陽竜を討伐した偉大な騎士たちにも敬意をもっている。彼らによってもたらされた平安は永遠であると信じており、事実、パラディースは今まで一度も侵されたことがなかった、領地に危機が迫っているという「過剰反応」を受け入れる心の準備ができていない。PCたちのことは、心配性だと思っていて、PCたちの不安を取り除いてやるのが領主の務めだと考えている。

戦の幕で目撃した事を領主に伝えても「ふむ……しかし私は実際にその信徒たちを見てはいないからな」などと言ってはぐらかす。心の底では不都合な真実を知りたくないのだ。「貴卿らの気の済むま

で調べていかれよ。私は河瀬の集落の民たちに晩餐に招かれていてな……。是非とも食べてもらいたい河の幸があるそう。領主として断るわけにいくまい、ハハハ」などと言って取り合わない。

### ●辺境伯の【行い】

パラディース辺境伯として頑固者（P256）のデータを使用することは幕の開始時にプレイヤーに伝えておこう。

解説にもあるようにパラディース辺境伯はPCと対立するつもりはない。《仁義伝える礼》や《曇りなき忠義》を使用し、パラディースは真祖に愛された土地だから大丈夫だと言い張る。行動値が余るようなら、基本の行いの《包み込む抱擁》や《甘き口づけ》（P186）を持っていることにしてもよい。

要するにこの幕のゲームとしての目的は、終の幕の戦いに向けて【潤い】を貯めることである。

### ●壁の華（辺境伯）

辺境伯が去ろうとしたとき、応接間に侍女が一人、飛び込んできた。

「大変でございます。河瀬の集落の民たちの様がおかしいのです！」

……遂にきてしまった！ 貴卿らはパラディース辺境伯を伴って河瀬の集落へ向かうのだった。

### ●幕間の処理

通常通り処理する。

### 愚者の楽園

パラディースとは「楽園」を意味する。

パラディース辺境伯に対して【消えざる絆】をもっているPC2は賢者を想定しているが、知恵ある者に対して、対比になるように辺境伯を設定している。

辺境伯はもちろん、墮落しているわけではない。領主として騎士として立派であると心がけている。ただ、長く平和に暮らすすぎて真実を見抜く力が衰えてしまっただけなのだ。

## 終の幕

舞台：河瀬の集落

### ◆幕の諸元

#### ●NPC

[脇役] 太陽獣プロミネンス（存在点：PC数×9）

光の司祭（存在点：PC数×2）

▼行動値はPC数×12を割り振る

[端役] 太陽の信徒×4

[壁の華] パラディース辺境伯

#### ●壁の華

プロミネンス：消滅する

光の司祭：死亡する

#### ●場所

▼庭園（川のほとり）

▼宮廷（集落）

・光の司祭、太陽の信徒×2

▼玉座（光の旗）

・プロミネンス（焼き尽くす者）

・太陽の信徒×2

#### ●伴奏

太陽【仇】

### ●口上

ああ！ なんとどうか。もはや手遅れ。河瀬の集落に向かった貴卿らを待ち受けていたのは焼き尽くす者、太陽獣プロミネンスだった。白尽くめの信徒たちが太陽の欠片に群がり、身を捧げることで信徒は燃え盛り、やがて巨大な焼き尽くす者となった。この太陽の欠片には見覚えがある。かつてゴートヴァルトを襲った太陽獣と同じものだ。おそらく同じやり方で誕生したのだろう。そして、この異様な儀式が終わると、プロミネンスは山の方をめぐってゆっくりと歩を進めた。その先にはゴートヴァルトの民が暮らす集落がある。

「ああ、集落の民たちはどこへ行ったのか！ 憎き太陽の眷属がなぜ我が楽園にいるのだ！ おお、真祖よ、私の何がいけなかったというのだろう！ 私はあなたの教えを守り、あなたから賜ったこの楽園を大切にしてきたはず……。おお、民はいずこに、真祖の寵愛はいずこに！」

パラディース辺境伯は目の前の事実を受け止めきれず、その場で膝をついた。だがこうしている間に

も太陽の眷属はパラディース領、そしてゴートヴァルトの集落をも焼き尽くすだろう。

### ●解説

パラディース辺境伯は登場時から「壁の華」になっている。

ここで登場する光の司祭は戦の幕で登場した司祭とは別の者である。

### ●壁の華

プロミネンスを壁の華にすれば終の幕が閉じる。

### ●幕間の処理

通常通り処理する。

## 後の幕

かつてゴートヴァルトを襲った太陽獣プロミネンスは倒された。この一件で目を覚ましたパラディース辺境伯は、領内の一斉調査に乗り出し、民に紛れていた太陽の信徒たちを炙り出した。平和な辺境の地が邪悪の温床になっていたことを恥じた辺境伯は、公爵家と連絡を定期的に取り込むことを決断した。

パラディース、そしてゴートヴァルトの民は貴卿らの手によって守られたのだ。

## データ

### ■太陽獣プロミネンス

焼き尽くす者（P266）を使用する。

獣といっても二足歩行の巨人である。

### ■光の司祭

光の司祭（P266）を使用する。

彼は名前すら太陽に捧げている。

### ■パラディース辺境伯

頑固者（P256）を使用する。

名前が必要な時は名前表を振って対応すること。

### 太陽との戦い

太陽へのノワールは特殊な処理をする。P246の「太陽の影響」の項を確認すること。

太陽との戦いでは「潤い」が0になった時点で騎士は消滅してしまうので、「潤い」を稼ぐ必要がある。PCの能力構成や、ちょっとした戦術ミスでPCロストの危険が生じる。常の幕のパラディース卿や、終の幕の光の司祭はPCに「潤い」を貯めさせるための存在として意図している。

基本的には推奨しないが、もし消滅の危険性のある高難易度を求めている慣れたメンバーと遊ぶのであれば、終の幕に登場する光の司祭を削って、そのぶん太陽獣プロミネンスの存在点を上乗せするといいい。