

常夜国騎士譚RPG ドラクルージュ

此ぞ稀書なり照覧あれ

作成：lib14

◆シナリオ諸元

推奨プレイヤー人数：2人

推奨PC逸話数：1～

篇：一幕劇（特殊）

物語の概要

●物語の背景

窓から洩れる紅き光が、規則正しく並ぶ背表紙たちを照らす。ここは無限書庫。ダストハイムが誇る本の迷宮に挑む二人の騎士がいた。

「その手に携えた書物は『冬の国の詩篇』なのでしょうか。」灰の館の主、セイズマリー・ドラクル・ダストハイムは二人に言った。「しかし、二人とも同じ稀書を携えているとは、一体どういうことでしょうか。どちらが本物なのですか。説明をしてください。」

紅き光は角度を変えて、セイズマリー公の^瞳眼に映った。真祖の^目眼は二人の騎士を見つめている。

キャラクター作成

●共通レギュレーション

消えざる絆：セイズマリー公 (p.135) 【任意】

推奨：特になし

序言：貴卿はセイズマリー公の求める稀書『冬の国の詩篇』を携えて無限書庫を訪れた。貴卿の携えているものこそ、本物の『冬の国の詩篇』だと信じている。

その他：使用可能ルールブックに制限はない

逸話数は両PCで同じ数にすること。

弁論

「此ぞ稀書なり照覧あれ」では、武技による立ち会いではなく、弁舌によるプレゼン対決を行う。

『冬の国の詩篇』の内容や、手に入れた経緯、あるいはセイズマリー公への懸念の設定を考えておくといい。

弁論のルール

PCは【潤い】を得ず、互いに「自分が献上する書物こそ、本物の『冬の国の詩篇』である」ことを弁舌によって証明する。

「相手の携えている書物は偽物である」と論駁するには、相手にノワールを与えればよい。逆に「自分の携えている書物こそ本物である」と訴えるには、セイズマリー公にルージュを与えればよい。

2ラウンドが終了した時点で[セイズマリー公に与えた【潤い】-自分が受けた【渴き】]が多い方が勝利する。等しい場合は引き分け。

なお、セイズマリー公は、脇役でも端役でもない。PCと同様に【存在点】をもたず、同一のキャラクターから5点分のルージュが与えられると【潤い】を1点得る。また[行い]も【逸話】もない。

PCは【渴き】を得たとしても墮落判定は無視され、発生した【渴き】は[終の幕]の終了時に消滅する。また[抗う力]はPCの[行い]に対して適用できる。

●弁論ルールの要点

- 2ラウンドで終了
- 相手の【渴き】+自分が与えた【潤い】が勝利点
- ノワールは相手PCに与える
- ルージュはNPCに与える
- NPCは自発的に行動しないが強制移動はできる

本編

序の幕

●状況説明

各PCは自己紹介をし、DRは物語の背景を読み上げる。

終の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] セイズマリー公 (存在点：∞、行動値：-)

●終了条件

2ラウンドが経過する

●場所

▼庭園

・PC

▼宮廷

・PC

▼玉座

・セイズマリー公

●件実

己【信】(事実上、意味はない)

●口上

親しみを感じる栗色の髪をか細い手で掻き上げる。掻き上げられた髪が退けられた刹那、誘うような首すじが顎わになり、再び栗色の髪に覆われる。

太陽ありし頃の常夜を見てきた茶色の眼には、紅き月の光が差し込み、威厳というよりも、もっと柔らかな眼差しを貴卿らに向けている。その貌は、微笑んでいるようでもあり、何か思案しているようでもある。

だが彼女の問いは間違いなく二人の騎士を試している。どちらが本物の『冬の国の詩篇』なのかを、はっきりさせねばなるまい。

●詳細

詳細は前ページ、「弁論のルール」参照。

セイズマリー公のターンは存在しない。

●結末

「分かりました。どうやら、こちらの書物が本物の『冬の国の詩篇』のようですな。」

PCが望むなら、無限書庫の書物の閲覧や始祖への口づけが許される。ただし禁忌に触れるには、更なる試練が求められるだろう。

●幕間の処理

終の幕後の幕間の処理をする。

後の幕は適宜、演出する。

●DR向けのデザインノート

『ヘレティカ・ノワール』p.234で紹介された「立ち合い」のバリエーションである。ノワールとルージュのどちらも活用できるようにしてある。

DRはセイズマリー公のロールプレイをしてPCに受け答えをするが、特に[行い]を宣言する場面はない。結末などはセッションの成り行きに合わせて変更して欲しい。

プレイヤーに案内する際は、このシナリオの1ページ目をそのまま公開するとよい。この時、使用可能ルールブックの範囲と、逸話数を決めておくこと。

選択ルール

処理が煩雑になるが、PCがノワールを減少させる行いをセイズマリー公に対して使用した場合、5点分のノワール減少で1点の【潤い】を与えたものと同じ扱いにしてもよい。