

常夜国騎士譚RPG ドラクルージュ

黒華の荊を揺さぶって

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

冥王領に麗人がやって来る。この忘れられた地に、再び潤いがやって来る。だが絶望でそれを迎えるしかなかった。

思い出の薔薇園は枯れることのないまま黒く染まっていた。さようなら、煌めく思い出。

●NPCの設定

クラウド卿（天秤卿）

PC①の戦友。かつての遠征の折にも同行しており、PC②との関係は聞いている。冗談は通じるが根は真面目。誉れ高いPC①に敬意をもっており、PC①には騎士として正しい道を歩んでもらいたいと思っている。夜獣に対して軽蔑はしていないが、関わりをもたない方がいいと思っており、もし本格的に墮落しそうならば、そうなる前に討ってやるのが慈悲だと考えている。ローゼンブルク家の遍歴。

ハンドアウト

●PC1

消えざる絆：PC②【悔】

推奨：夜獣以外の醜聞なき騎士

序言：貴卿は、かつて遠征の折に冥王領にて一時の恋をした。幾度となく戦いに明け暮れる中、渴いた心を潤し合った魂の恋人、それがPC②であった。貴卿が故郷へ戻ることとなり、いつかまた会おうと約束した。

冥王軍を打ち、墮落者を打ち、多くの民を救った誉れは常夜中に広がった。再び冥王領へ遠征が決まると、多くの民や騎士の友人たちの期待を一身に受けた。だが貴卿の脳裏にはかつての恋人の姿が浮かぶ。まるで恋人に会うのが楽しみで浮かれているようで、そんな恥ずべき姿を見せまいと懸命に戦った。

そんな中、現地の民から墮落者が出没するという噂を耳にする。その場所は、かつての恋人との約束の森であった。

●PC2

消えざる絆：PC①【欲】

推奨：「墮落の兆し」を1つ以上もつ騎士

序言：貴卿は冥王領に取り残された騎士である。かつてはPC①と燃えるような恋をした。だが武勇に優れない貴卿はPC①の足手纏いにならないようにと、旧ノスフェラス領に止まることにした。だがやがて後悔に至った。喪失感はあまりに大きく、焦がれる気持ちは日増しに強くなり、やがて貴卿は墮落の兆しを得た。

PC①に墮落の姿を見せることも切なく、しかし再び会いたい欲望は抑えきれなかった。このまま墮落者として討たればPC①に墮落者討伐の名誉を与えることができよう。だが、叶うことなら再び、恋人として愛されたいという気持ちが心の中で黒く渦巻いているのである。

本編

序の幕

●状況説明

DRは各PCのハンドアウトや設定・データを確認し、物語の背景を読み上げる。

終の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] PC①の心 (存在点：18)

[脇役] PC②の心 (存在点：18)

[端役] クラウス卿

●壁の華

PC①の心：PC②が支配する。

PC②の心：PC①が支配する。

●場所

▼庭園

・PC

▼宮廷

・PC/クラウス卿

▼玉座

なし

●伴奏

己【怒】

●口上

思い出の薔薇園は枯れることのないまま黒く染まっていた。麗しき騎士の眼前には墮落の兆しを得た騎士がいる。それはかつての恋人の面影を残す。

黒華の荊を揺さぶって、愛と、欲望と、後悔とが胸を駆け巡る。

●詳細

この一幕劇はPvPの形式を採用している。先に相手側の「～の心」を[壁の華]にした方が勝利となる。また、PCのうちどちらか一方が墮落の兆し表を振ることになったなら、そのPCの敗北となる。なお、自分の「～の心」を目標にルージュカノワールを与えることもできる。これによって自分の「～の心」を[壁の華]にした場合、自動的に敗北とな

り、[消えざる絆]の変更を相手に委ねることになる。

相手側の「～の心」を[壁の華]にすることで、相手の持っている自分への[消えざる絆]の内容を自由に変更することができる。

脇役にルージュカノワールを与えた場合、対応するPCに対してもルージュカノワールが与えられる。

「～の心」はそのPCが移動すると自動的に移動し、常にそのPCと同じエリアに存在する。

●端役について

クラウス卿は主をもたない「熱烈な味方」として扱う。PC①には友情を、PC②には憐れみを抱くクラウス卿は、二人に対してルージュを与える。

しかし、PC①とPC②が互いにルージュを与えあったことで、少なくともどちらか一方が【潤い】を1点以上獲得したなら、二人に対して兵士役として立ちはだかる。PC①に対しては「墮落した者は討たなければならない」と叱責し、PC②に対しては「これ以上PC①を惑わすな」と憤怒する。

なお《我と共にあれかし》が使用されたとき、使用者は「熱烈な味方」にするか「兵士」にするかを選択できる。

[抗う力]はPCの[行い]に対して適用できる。

●結末

どちらか一方の[脇役]が[壁の華]になることで幕は終了する。勝利した側のPCが主に結末を演出する。

●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。

ハンデキャップ

後攻側のPCは余分に1点の【喝采点】を獲得する。

シナリオデザインノート

■シナリオの趣旨

P v P の一幕劇の形態をとっていながら、ガチ戦闘を楽しむためのシナリオではない。

それぞれのハンドアウトをうけて、各プレイヤーがどのようにP Cを演じ、相手側のP Cの発言をどのように受け止めながら「行い」を発動してゆくのかを楽しむ、ロールプレイ重視のセッションを意図している。

幕では各P Cに対応した脇役を用意し、「存在点はルージュでもノワールでも減らすことができる」というルールを活用して、相手P Cにどのように迫っていくかをプレイヤーに委ねることにしている。それぞれは愛を貫こうとするのか、それとも決別の道を選ぶのか。果たして思いは通じ合うのか、互いに心が裏腹のまま悲劇を迎えるのか、全てはプレイヤーの手に委ねられている。そのためハンドアウトは葛藤に満ちたものとし、円満な結末になるとは限らないようにした。しかし、互いのロールプレイを真剣に受け止めながら紡ぎ出される物語はきっと素晴らしいものになるはずだ。

■セッションハンドリング

唯一のNPCであるクラウド卿は、P Cたちに騎士道を強調するために存在しているキャラクターだ。漫然とセッションを進めると、二人だけの甘い世界に閉じてしまい、何の葛藤もなくなってしまう。それはそれで楽しいのだが、折角、葛藤を孕むハンドアウトにしたので、プレイヤー諸氏には是非とも葛藤を楽しんでもらいたい次第である。

それ以外の部分は、かなりプレイヤーの裁量に委ねられている。DRの仕事は余計な事をしないことである。もしロールプレイが淡泊に感じたならば「それは何故ですか？」「～卿は〇〇と言っていますが、貴卿はどう思われますか？」など、二人の間に立つて質問を投げかけてみるといいだろう。

■トラブルシューティング

P C①は終の幕が始まるまで「噂の墮落者」がP C②であることを知らない。噂では墮落者ということになっているが、完全に墮落したわけではなく、墮落の兆しを得ているだけである。

潤いを活用してP C②の「墮落の兆しを消す」(『HN』P228) ことができる。DRはプレイヤーたちがP v Pを放棄することによってゲームが茶番になることを避けたいなら、「～の心」を内なる闇(『NS』P128) として扱い、それぞれ《我が影を見るな》や《己こそ信じられず》などを使用して、相手への薄暗い消えざる絆を思い出させる描写をするといひ。

【行動値】はそれぞれ12点とする。なお「～の心」は行動するしないに関わらず、[壁の華]にすることでP C全員は【潤い】を1点得る。

■ロールプレイ

このシナリオは『ドラクルージュ』に不慣れなプレイヤーにとっては難しい。特に互いに見知ったプレイヤーでない場合、ハードルが高いと感じるかも知れない。だが身内で遊ぶ場合や、経験者プレイヤーにとっては挑戦しがいのある題材になっているはずだ。騎士道と墮落の怪しい綱渡りに是非挑戦してもらいたい。

シナリオの公開

このシナリオは、P v Pの公平性を期すため、1ページ目と2ページ目を公開して構わない。何故ならこのシナリオには結末も、事件の真相も書かれていないのだから。

プレイヤーは序の幕で相手側のP Cの設定やデータが明らかになった瞬間から、この物語をどのように決着をつけるか、考えを巡らせることになる。