

常夜国騎士譚RPG ドラクルージュ

涙のナハトヴィント

作成：lib14

◆シナリオ諸元

推奨プレイヤー人数：1人（ソロ）

推奨PC逸話数：1

篇：1

このシナリオの遊び方

■ソロプレイシナリオ

本シナリオはDR（いわゆるGM）を必要としないソロプレイ向けのシナリオである。

プレイヤーは部分的にDRが行うべき仕事をしつつ、プレイヤーとして1人のPCを担当する。基本的にこのシナリオを読み進めながらプレイをする。

全体的なゲームの流れを把握したい方や、暇つぶしをしたい方向けの簡単なシナリオとなっている。プレイヤーは基本ルールブック『ドラクルージュ』さえ所持していればよく、1度リプレイパートに目を通してあることを想定している。

■準備するもの

本シナリオの他に、ルールブック、サイコロ、キャラクターシート、筆記用具を用意する。

エリアマップ（戦闘マップ）を公式サイトからダウンロードし、印刷しておく。「玉座」「宮廷」「庭園」の位置関係が分かればいいので、自作しても構わない。

加えて、キャラクターの居場所が分かるように、目印となるマーカー（チェス駒など）を用意する。

■キャラクターの作成

簡易作成（P.159）か通常作成（P.184）のルールに従う以外に、以下に示したハンドアウトに従う必要がある。また基本ルールのみを使用する。

PC1人なので支援向けのPCを作成するのは推奨しない。

●ハンドアウト

消えざる絆：ディートリンデ卿【主】

推奨の道：領主・夜獣以外

序言：ディートリンデ卿は貴卿を叙勲した騎士。緑豊かな土地を治める領主。

彼女は、貴卿を叙勲した折に、騎士の三つの誓いを貴卿に教えた。「騎士は民草を守らねばならない」「騎士は墮落を許してはならない」「騎士は自身を律さねばならない」ディートリンデ卿の言葉は今も胸に響いている。

そして久しぶりに彼女から連絡があった。手紙には共に食事をしようとして書いてある。積もる話(*)もあろう。

▼NPCの設定

ディートリンデ卿（緑風卿）（PCと同じ血統）

愛らしい仕草と白く滑らかな肌が特徴の領主。

リーベ川流域の領地、カールブルクは緑豊かな農業地帯で、小高い丘の上に建てられた風車に常夜の風が吹く、祝福されし土地。

▼積もる話

キャラクター作成時に「叙勲後」や「名声」を決めたはずだ。ディートリンデ卿と別れてから、貴卿は如何なる事件と関わったのか、想像してみたい。もしこの時点でPCの過去がハンドアウトの設定にそぐわないと感じたら、変更すること。

貴卿はディートリンデ卿に如何なる話をするのだろうか、それは胸を張って是非とも聞かせたい話かも知れないし、とても言いにくい話かも知れない。

[次頁から本編は始まる]

本編

序の幕

●口上

畔道あぜみちの砂利を馬の蹄が蹴り上げる。

本物の馬かも知れぬ。あるいは具現化のかか。

いずれにせよ、其れに跨がる貴卿の頬を撫でるは本物の風。懐かしきカールブルクの風。

—————。

静かな常夜に麦の穂が揺れる。

遠くに聞こえるはりべ川の寄合水せきあみづ。紅月が穂を照らす。ディートリンデ卿が愛する民らによって育てられた妻たちが、収穫されるのを待ちわびている。

丘の上には風車がある。

麦は丘の上に運ばれるだろう。

ディートリンデ卿が民らと共に築いた風車。

あの丘を越えれば彼女の待つ館がある。

かわいらしい彼女にびつたりはしばんの棕色の小さな館。

今もあの頃のように、甘く焼けたパンの匂いがするだろうか—————。

畔道を蹴る馬蹄の音が風に消えていった。

篇

■戦の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] ディートリンデ卿 (存在点：5/行動値：10)

●壁の幕

ディートリンデ卿：その場を去る。
麦穂：傷められたり汚されたりする。

●場所

▼庭園 (麦畑)

・PC

▼宮廷 (丘の上)

・PC/ディートリンデ卿

▼玉座 (館)

・(存在なし)

●伴奏

ディートリンデ卿【悔】

幕が上がりました。戦の幕の開始です。

先ほどの静けさとは打って変わって、ヴァイオリンの激しく悲しげな音が舞台に鳴り響きます。伴奏はディートリンデ卿に対する【悔】。ノワールの絆です。一体何が始まろうとしているのでしょうか。

●口上

騎士の耳は良い。

西の方より、麦穂を擦る音あり。

風か。——否。風に非ず。

黒き翼で麦穂を傷つけ歩く化け物。

化け物が翼を広げると、ドロドロした黒い血液を麦畑にまき散らした。このおぞましいものを被った麦は、黒く枯れていった。収穫されることもなく、民の腹を満たすこともなく——。

化け物は天を仰いだ。紅月を睨みながら、金属を引っ掻いたような咆吼を上げて、周囲の麦穂を爪で掻き奪った。

このままでは民が丹精込めて作った麦がおぞましいものに変えられてしまうだろう。貴卿は領主でなくとも、騎士としての務めは承知しているはずだ。

●詳細

▼準備

エリアマップを広げて下さい。

「庭園」にあたる場所を麦畑、

「宮廷」にあたる場所を風車のある丘の上、

「玉座」にあたる場所を領主の館とします。

貴卿は「庭園」または「宮廷」に初期配置することができます。他のNPCの配置については「幕の諸元」を見て下さい。エリアマップ上に、PCとNPCを表すマーカーをセットします。

▼脇役について

脇役は敵や協力者など、その幕に登場する重要なNPCのことで、諸元には「脇役」の欄に「ディートリンデ卿」と書かれています。これは、先ほど口上で登場した化け物のことで――。

貴卿は化け物に近づくと、その化け物に見覚えがあることに気づきます。貴卿を叙勲し、カールブルクに立ち寄るように手紙を寄越したディートリンデ卿の面影を感じます。これはディートリンデ卿の墮落した姿だったのです。しかし何故なのかは分かりません。

貴卿は「そんなはずはない、何かの間違いだ」と思ってもいいし、「これも運命だ、安らかにして差し上げよう」と思ってもいい。あるいは「何故だ、答えてくれ」と葛藤してみるのもいいでしょう。夜獣は質問には答えてくれそうもないのですが……。

▼脇役の行動指針

ディートリンデ卿のデータとして P259 の「夜獣卿」のものを使用します。

戦の幕は全2ラウンドで進行しますが、1回目も2回目も《飢え渴く血肉の宴》を使用します。ただし既に「壁の華」になっていれば使用できません。

●決着

ディートリンデ卿（夜獣）の存在点5点を0点にして「壁の華」にするか、2ラウンドが経過すると、ディートリンデ卿（夜獣）は翼を広げて空へ逃げてゆきます。館の中へ向かっていった様子です。

「壁の華」にしても、そうでなくとも結末は同じですが、ルール通り、「脇役」を「壁の華」にすることで【潤い】を1点獲得します。

●幕の処理

全体的なセッションの流れは P227 にあります。

ラウンド進行は P237 にまとめがあります。PCは1人だけなので、順番は気にしません。PCが行動した後で脇役が行動します。

PCのターン中にノワールカルージュを与えて、脇役の存在点（5点）を0にすれば【潤い】が1点増えます。戦の幕では「戦の行い」からしか「行い」を選ぶことができません。

脇役のターンでは《飢え渴く血肉の宴》を目標値10で使用するので、PCはこれに抗い判定を試みることができます。抗いに失敗すると庭園と宮廷の2つのエリアに黒い血が撒き散らされ、貴卿は1点のノワール（内容は貴卿が決める）を獲得しなければなりません。貴卿は一人だけで戦わなければならないので、【抗う力】2点で、11以上が出ないと《飢え渴く血肉の宴》を防ぐことができません。

ラウンドの最後に伴奏として【侮】を1点獲得します。これは抗うことができません。またディートリンデ卿が「壁の華」になったとしても、伴奏は終わりません。

●幕間の処理

通常通り処理します。

面影

墮落してもなお、白く滑らかな肌だけは昔と変わらなかった。もし貴卿が彼女に何か贈り物をしていたら、それを身につけているかも知れない。その贈り物とは一体どんなものだったのだろうか。

■常の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脳役] ディートリンデ卿 (存在点：5/行動値：10)

[端役] セバスチャン (喝采役)

[端役] メアリ (味方役)

●壁の華

ディートリンデ卿：夜獣卿の姿に変わってしまう

●場所

▼庭園

・PC

▼宮廷

・PC/セバスチャン/メアリ

▼玉座

・ディートリンデ卿

●伴奏

ディートリンデ卿【欲】

幕が上がりました。常の幕の開始です。

優雅にも聞こえるチェロの音色。しかし断続的なスタッカートが不穏な会話劇を想起させます。伴奏はディートリンデ卿への【欲】。ノワールの絆です。

●口上

貴卿を出迎えたのは二人の従者。

ディートリンデ卿に仕える執事とメイド。

貴卿が仔細を訊ねると、執事はそれに答えた。

「主人がお変わりになられたのは最近のことです。

騎士様たちの間で“殺戮卿”と呼ばれた方がカールブルクに姿を現しました。“殺戮卿”は騎士どうしの戦いに囚われた修羅でした。美しいカールブルクを護るためにディートリンデ様は戦いに応じました。主は負け、災厄は去って行きました。」

「しかしその戦いは“緑風卿の墮落”というもう一つの災厄……いえ、悲劇を残しました。主は未だ心の中で“殺戮卿”と戦っていらっしゃるのです。彼のあまりにも強大な力を前にして『もっと強くあらねば』と急ぎ立てられたのでしょうか。全てを破壊する力を具現化し、その力に呑み込まれてしまったのです。」

「主を偽って、手紙を出したことをお詫びいたします。しかし、貴方以外に頼れる御方を私は存じません。どうかこの悲劇に終止符を打って下さい。」

●詳細

▼準備

エリアマップを広げて下さい。

貴卿は「庭園」または「宮廷」に初期配置することができます。他のNPCの配置については「幕の諸元」を見て下さい。エリアマップ上に、PCとNPCを表すマーカーをセットします。

▼脳役の行動指針

移動はしません。各ラウンドに《伝染する狂気の種》をPCがいれば「玉座」に使用します。脳役自身もノワールを受けます。その後、残りの【行動値】を全て使って《溢れ止まぬ黒血》を使用します(通常、4点または8点で使用することになるはずです)。

▼端役について

セバスチャン(執事)とメアリ(メイド)は端役として扱います。ディートリンデ卿の[配下]なので、彼らからルージュを得るとき、ディートリンデ卿へのルージュを獲得することになります。

彼らは同じエリアにいるので能力共有が発生します。本当ならどちらの能力を使用するかはDRが決定しますが、ソロプレイなので、あなたが選びます。セバスチャンとメアリはそれぞれ、貴卿が宮廷から別のエリアに移動したときか、宮廷でターンを終了したときに貴卿に言葉をかけます。このことで「ルージュを1点与える」か「喝采点を1点与える」かどちらか一方の効果を受けることができます。ルージュ2点でもいいし、喝采点2点でもいいし、それぞれ1点ずつ獲得しても構いません。

端役が「壁の華」になった時にどうなるかはプレイヤーの想像に委ねます。

執事とメイド

執事は古くからディートリンデ卿に仕える民だ。貴卿もカールブルクにいた頃、世話になった。昔を懐かしむ言葉を二言三言交わしたかも知れない。

一方のメイドは幾分か年若い。貴卿が騎士歴の浅い騎士ならば交わりもあっただろう。もし貴卿がカールブルクの民より叙勲された騎士ならば、このメイドは貴卿の姪であるか、あるいは子孫筋にあたる娘なのかかも知れない。

●描写（PCが玉座に移動した時）

彼女の寝室を飾っていた野の花たちの殆どが乾いた花瓶の中で枯れていた。

民らと綿花を紡いで拵えた白いシーツは、皺くちゃに汚れ、白い肌の彼女が寝台の上に俯せていた。

「懐かしい声だわ。」

愛らしい口調はかつてのものだが、暖れた声だ。

「セバスチャンに言われて私を討ちに来たのね。」

暖かみのない声だった。

「カールブルクは渡さない、誰にも。」

「カールブルクは私の土地だ。」

一体誰に話しかけているのだろうか。ディートリンデ卿は寝台から起き上がり、虚ろな目を向けた。長い髪の向こう側に、シーツのように皺くちゃになった貌が垣間見える。

“騎士は民草を守らねばならない” かつての彼女の言葉が響く。もう民を脅かす者は去ったというのに。いや、彼女自身が民を脅かす存在と成り果ててしまったというのに……。

“騎士は墮落を許してはならない” かつての彼女の言葉が響く。叙勲の折に誓った言葉だ。だが目の前にいるのは貴卿が母たるディートリンデ卿。

“騎士は自身を律さねばならない” かつての彼女の言葉が響く。紅き月の絆を忘れてはならない。譬え主人であっても墮落者は討たねばならない。

貴卿の腕で抱けば、ほんの一時、彼女は正気を取り戻すかも知れぬ。だが、己の黒く染まった血で貴卿を穢したことにひどく絶望するだろう。

●決着

ディートリンデ卿の存在点5点を0点にして[壁の華]にするか、2ラウンドが経過すると、ディートリンデ卿は蝙蝠のような夜獣に姿を変化させます。もはや白く滑らかな肌は失い、完全におぞましい化け物になってしまいます。

[壁の華]にしても、そうでなくとも結末は同じですが、ルール通り、[脇役]を[壁の華]にすることで【潤い】を1点獲得します。

●幕の処理

戦の幕と同様に処理します。

ただし戦の幕では[戦の行い]からしか[行い]を選ぶことができません。

●幕間の処理

通常通り処理します。

終の幕

◆幕の諸元

●NPC

[脇役] ディートリンデ卿 (存在点：10/行動値：15)
[端役] セバスチャン (喝采役)
[端役] メアリ (味方役)

●壁の華

ディートリンデ卿：PCに討たれる

●場所

▼庭園

・(存在なし)

▼宮廷

・PC/セバスチャン/メアリ

▼玉座

・PC/ディートリンデ卿

●伴奏

ディートリンデ卿【主】

幕が上がりました。いよいよ終の幕です。

最終決戦に相応しい荘厳なオーケストラが流れます。伴奏はディートリンデ卿への【主】。ルージュの絆です。

●口上

寝室を飾る最後の野花も枯れ果てた。

ディートリンデ卿は蝙蝠のような夜獣に姿を変え、白く滑らかな肌を失った。黒血に濡れた爪でシーツを引き裂いて、窓に映る紅月を睨むようにして金切り声を上げた。

執事とメイドは膝をついた。変わり果てた主人の姿から目を逸らし、^{すが}縊るように貴卿を見つめるのであった。

静寂の夜に風が窓を^{うた}敲く。

見上げれば紅月。ディートリンデ卿と貴卿は真祖の絆で結ばれていることを思い出した。

此の墮落者を討たねばならぬ。――主がために。

●詳細

▼準備

エリアマップを広げて下さい。

貴卿は「宮廷」または「玉座」に初期配置することができます。他のNPCの配置については「幕の諸元」を見て下さい。エリアマップ上に、PCとNP

Cを表すマーカーをセットします。

▼脇役の行動指針

移動はしません。1回目に《降る雨は烙印の如く》をPCに使用します。これはディートリンデ卿の涙を表しています。この行いを抗うことはほぼ不可能なので、恐らく【渴き】を受けることになると思います。【渴き】があると、[行い判定]への修正があります(P.243)。

2回目以降は、《飢え渴く血肉の宴》を使用します。

▼端役について

常の幕と同様に処理します。

●決着

ディートリンデ卿の存在点10点を0点にして[壁の華]にするまで継続します。終の幕では[行い判定]の際に、現在ラウンド数まで【喝采点】が使用できます。また[戦の行い]と[常の行い]の両方が選択できます。

ルール通り、[脇役]を[壁の華]にすることで【潤い】を1点獲得します。

●幕の処理

戦の幕と同様に処理します。

ただし終の幕では【喝采点】を経過ラウンド数ぶんだけ使用できます。例えば2ラウンド目ならば2点まで使用できます。

さらに終の幕では[戦の行い]と[常の行い]の両方から[行い]を選択できます。

●幕間の処理

「終の幕後の幕間」の処理(P.230)をします。

伴奏

なぜルージュの絆なのか疑問に思うプレイヤーが、もしかしたらいるかも知れない。ディートリンデ卿への【主】に違和感があるようなら、ディートリンデ卿への【仇】や、己への【怒】など、気に入った伴奏にしてみてもいいだろう。

ディートリンデ卿への【主】に設定した理由はプレイヤーの想像に委ねることとする。

後の幕

あなたが紡いだ騎士譚はどのような物語になったでしょう。

夜獣卿を見事に討ち取ることができたならば、ありし日のディートリンデ卿も浮かばれることでしょう。墮落者は不名誉ながらもヘルズガルドの地獄に封印され、始祖ゲルギアンナに見守られることになるでしょう。

セバスチャンとメアリは領主を失ったカールブルクの民を代表して、貴卿がカールブルクの領主になってくれるように請願するでしょう。それに貴卿は何と答えるのでしょうか。

もしかすると貴卿は、主を墮落に追いやった“殺戮卿”ザムエル・バルデン・フォン・ドラクを捨て置けないと感じているかも知れません。セバスチャンは彼が西に向かったという噂を知っています。貴卿は修羅の旅を選択するかも知れません。

データ

■ディートリンデ卿

夜獣卿（P259）を使用する。