

## 常夜国騎士譚RPG ドラクルージュ

# 黄金の果実 HN版

作成：lib14

### ◆シナリオ諸元

推奨プレイヤー人数：4人

推奨PC逸話数：1

篇：1

## 物語の概要

### ●物語の背景

墮落した騎士を元に戻す果実がある。賢者エンデと名乗る者がそう触れ回っているらしい。噂は書斎公の耳にも届くこととなった。そして件の果実が実るとされる場所こそ、夢幻海を越えた先にあるグリェンヴァルトであった。

アヴァロームの地に広がるグリェンヴァルトの地。エメラルドグリーン湖を囲うように檜の木の森が広がる。湖は紅き月に照らされて金色に輝き、周囲の森には穏やかな時間が流れる。村の男たちは木を切り、女たちは果実を集めて、慎まじやかな生活を営んでいた……墮落の騎士ネニエル卿がやって来るまでは…

…。

豊かな常緑の葉は枯れ、木々は黒く爛れ、村人たちは朱く染められた。

### ●NPCの設定

#### ▼夜獣卿ネニエル

ネニエル・リヒテンハイムは想い人を失った悲しみにより渴き、獣の体となった。狼の如き牙で民らを食ひ、蝙蝠の如き翼でリヒテンハイム領を去った。

騎士としての誇りを取り戻そうと足掻くが、足掻くほどに心は渴き、民らの血を啜らずには生きてゆけなくなってしまっていた。もはやどうすることもできず、黄金の果実という根も葉もない噂に望みを託し、アヴァロームの地へとやってきた……多くの無辜なる民を犠牲にして。

#### ▼エンデ

宮廷に出入りする小間使いの少年。森の妖精に通じていると自称しているが、彼を知る者からは“虚言のエンデ”と呼ばれ、相手にされていない。

### ヘレティカ版

本作「黄金の果実」は元々、『基本』のみの環境を想定したシナリオであったため、墮落者の救済（『HN』P228）が不可能であることを前提に物語が展開している。

本改定版（ヘレティカ版）では、PCは知り得ない事と断ったうえで、プレイヤーに対して墮落者の救済や墮落の兆しを消すルールが適用可能であることを伝えてよい。

### エンデと黄金の果実

「これは檜、これも檜、これは檜。森のことは何でも知っている」エンデは自慢げに言った。

すると風が答えた。「じゃあ、白き大樹は知っている？」

「ああ、知ってるさ。もちろんさ」エンデは嘘をついた。

「じゃあ、どこにあるのか知っているのか？」

「勿論だとも、白き大樹に辿り着くのはちよつとばかり、大変なんだ。まあ見ている、今行くから。」

こうしてエンデは42日間、歩き続けてようやく白き大樹を発見した。白き大樹は決まった時間になると黄金の果実を実らせる。

「これを食べた夜獣から墮落の兆しが消えていったのを見たよ」風はそう言い残して西へ去っていった。

「そいつはすごいや！これで墮落卿が元に戻れば騎士たちも苦しまずにすむ。それで、賢者エンデの名は常夜中に響き渡るってんだ」

「おうい、空に浮かぶ雲よ、今の話を聞いたか。グリェンヴァルトの賢者エンデは墮落卿を救う秘密を知っている」少年は無邪気に微笑んだ。

「あすこにいるのは、夜獣の騎士じゃあないか！」

## ●ハンドアウト

### ▼PC①

消えざる絆：夜獣卿ネニエル【主】

推奨の道：近衛・狩人

序言：彼女は貴卿の主であった。彼女の想い人であった騎士は太陽の欠片との戦いで消滅し、彼女の心は渴いてしまった。完全に墮落した彼女の末路は、ただ恥を晒すのみ。貴卿はかつての主がアヴァローム領へ向かったとの報を受け、参じることとした。

### ▼PC②

消えざる絆：夜獣卿ネニエル【仇】

推奨の道：領主※

序言：貴卿が治めるアヴァロームの土地に墮落の末路を辿った騎士が現れた。彼女はグリュンヴァルトの村を破壊し、貴卿の民を食った。貴卿の宮廷に仕える民も、次は自分が食られるのではと、もの皆恐れを抱いた。

特殊：領主の依頼を受けた騎士でもよい。

### ▼PC③

消えざる絆：エンデ【侮】

推奨の道：賢者・遍歴

序言：曰く「黄金の果実を喰らわば、夜獣となりし姿も元に戻らん」と。斯様な噂は百と聞いた。されど、セイズマリー公は真相を欲している。貴卿は噂の元たる賢者エンデに会いに、グリュンヴァルトの地に赴いた。

### ▼PC④

消えざる絆：エンデ【友】

推奨の道：夜獣※

序言：貴卿は墮落の兆しによって民からも誹られる身となった。その中で、エンデだけは無邪気に貴卿を受け入れ、渴きを癒してくれた。ある日彼に、墮落の兆しを消すことができると言われ、森の奥へと案内された。貴卿は彼についていくことにした。

特殊：夜獣以外の【道】を選択する場合、【逸話】として+まさに墮落の兆しを得たり+を取得すること。

### ネニエル卿の変貌

“天馬卿”ゴットフリートはローゼンブルク家の勇猛な騎士にしてネニエル卿とは相思相愛の仲であった。太陽の欠片を討ちに出征した折、「必ず帰る」と言い残し、帰らぬ人となった。ネニエルは三日三晩涙を流し続け、遂には血の涙も流すほどに心は渴ききってしまった。領内のトロール退治から帰ってきたPC①を待っていたものは、変わり果てた主人の姿であった。

このエピソードはPC①の導入に活用することができる。PC①のプレイヤーから特に提案がなければ、DRは導入としてこのエピソードを描写してもよい。

### 賢者エンデ

賢者エンデとは、小間使いエンデの自称である。遠く離れた地には賢者としての噂が伝わっている。話を総合してみると、9割のバテンと1割の真実を見出すことができる。さすがの書斎卿でもエンデなる賢者を知らない。セイズマリー公は「エンデという賢者、騎士ではないかも知れませぬ」と、報告した騎士に呟いたという。

## ●物語の真相

### ▼黄金の果実の真相

黄金の果実は罪深き果実である。噂どおり、墮落者になりかけている騎士の「墮落の兆し」を消し去る効能をもつ。しかし完全に墮落した夜獣卿を元に戻すだけの力はない。そして罪深いことに、その果実を食した者に好感を抱いている騎士は呪われ、墮落してしまうという代償を伴う。

#### ■黄金の果実 [端役]

**効果：**この [端役] はノワールを与えない。この [端役] をルーージュによって [壁の華] にした存在は次の恩恵を受ける。

**恩恵：**貴卿は後の幕において、貴卿の持つ [墮落の兆し] ひとつが消える（どれを失うかは貴卿が選択する）。それと同時に、貴卿へのルーージュを持つ貴卿以外の存在すべては↑まさに墮落の兆しを得たり↑（P219）を獲得する。

なお、誰からも好意を抱かれていない夜獣が食した場合、単純に「墮落の兆し」を消し去る効果のみが適用される。また黄金の果実は完全なる墮落を消し去る力はない。この場合、呪いのみが適用される。

“墮落の兆しを持つ者に好意を抱けるということは、自身も墮落の兆しを受け入れることができるだろう。”これは運命を弄ぶ妖精の戯れかも知れない。

## ●NPCの真相

### ▼夜獣卿ネニエル

黄金の果実の噂を聞いたネニエルは自らの墮落を拭い去るべく、アヴァローム領へと向かった。

ネニエルは、PC①らに打ち取って欲しいという気持ちと、黄金の果実に縋ろうとする気持ちの間で揺れ動いている。PC①の前で恥を晒したくないという、主人としての矜持や、グリュンヴァルトの村人を食ってしまった後ろめたさを持ち合わせている。その一方で、黄金の果実の噂を信じ、何と少しでも食べたいと渴望している。

黄金の果実の真相を知り、譬え食べたとしても効き目がないことが分かっても、墮落を解消したいと縋る彼女にとって、それは受け入れがたい事実として

映る。

墮落したネニエルは理性的な判断ができず、叶えられない目的を求めて暴れるだけの存在である。彼女の論理は支離滅裂で、救いようがない。地獄に封じ、その渴きをゲルギアンナ公の手に委ねるほかないのである。

### ▼エンデ

エンデの正体はゴブリン（P:262）である。エンデの行動原理は幼稚で刹那的である。黄金の果実を発見したことが嬉しくて無邪気にも周囲に言いふらした。これによって、どれだけの悲劇が起こるのか彼は知らないし、興味もない。しかし、せっかくの大発見を否定する者がいれば癡癪を起こし、攻撃的な態度をとるだろう。

### 物語の時系列

事の発端はエンデが黄金の果実を発見したことに始まる。エンデの素朴な名声欲に後押しされ、噂はアヴァローム領を離れ、各地に伝わった。

ちょうどエンデが果実を発見した前後ぐらいに、ネニエル卿は墮落した。ネニエル卿が自領から逃げ出し、数日を経たないぐらいのタイミングで黄金の果実の噂を耳にすることとなる。セイズマリー公もその前後には情報をキャッチしていることになる。PC①とPC③が事情を知るのは、ほぼ同時期といえるだろう。

そして、誰よりも早くにグリュンヴァルトに到着したネニエルは村を破壊し、PC②らの知るところとなった。

PC④がエンデと出会ったのは発見後でもいいし、それより前から交流があったことにしてもいい。

## 本編

### 序の幕

#### ●キャラクター作成

キャラクター作成のタイミングで必要に応じて「エンデと黄金の果実」や「ネニエル卿の変貌」「賢者エンデ」のエピソードをプレイヤーに公開してもよい。

#### ●解説

セッションの導入として「物語の背景」を読み上げる。そして物語はPC④に連れられて黄金の果実が実る白き大樹を臨む湖にやって来たところから始まる。

#### ●導入

PC④がエンデに連れられて、グリェンヴァルトの村はずれにある、湖のほとりにやって来た。そこには黄金の果実の噂を聞きつけたPC③、そして森には夜獣卿ネニエルを追ってきたPC①とPC②の姿があった。

貴卿らは互いに顔見知りだということにしてもいいし、初めて会ったということにしてもいい。いずれにせよ、黄金の果実の噂を聞けば、PC①とPC②は、なぜネニエル卿がアヴァロームの地へとやって来たかについて合点がいくことだろう。

### 篇

#### ■常の幕

##### ◆幕の諸元

##### ●NPC

[脳役] ネニエル（存在点：14、行動値：25）

[脳役] エンデ（存在点：13、行動値：16）

[端役] 白き大樹（解説参照）

##### ●壁の幕

ネニエル：獣となって逃げる。

エンデ：正体を現す。

##### ●場所

▼庭園（森）

・PC/ネニエル

▼宮廷（湖の畔）

・PC/エンデ

▼玉座（白き大樹）

・白き大樹

##### ●伴奏

ネニエル【俺】

#### ●口上

清らなる森の湖、その対岸には白き大樹が聳え、これから正に果実を実らせんとしている。「もうすぐだ、もうすぐ黄金の果実が実る頃だ」。エンデはPC④に告げた。

一方、森ではPC①とPC②がネニエル卿の姿をとらえた。一時的に騎士の姿を取り戻しているようだったが、やはりその体には墮落の特徴が見て取れる。狼のように尖った歯、艶がなくボロボロの髪、血で汚れた服。顔を伏せ、囁かれた声でかつての従者に言の葉を紡ぐ。

「このような姿、貴卿には見られなくなかった…」

やおら背を向け見上げる先には白き大樹が佇んでいた。

#### ●解説

PCどうしの顔合わせと、ネニエルの哀れさを描く場面。ネニエルは辛うじて残された矜持によって一時的に騎士の姿を取り戻しているが、体には墮落

の証を刻んでいる。PCの呼びかけに応じ、黄金の果実を求めていることや、夜獣卿になってしまい苦しんでいることなどを話す。また「壁の華」にされるか、2ラウンドが経過すると、苦しみの中に夜獣の姿に戻り、瞬く間に森へと逃げて行ってしまう。

一方のエンデは黄金の果実が実在するかと問われると、自信満々に「ああ、勿論さ」と答える。そしてエンデの誤りを指摘すると痲癩を起こし、誤りを指摘したPCに対して敵意を向ける。また「壁の華」にされると、正体を現す。エンデは黄金の果実の真実を伝えられても「それがどうしたというんだい？」と返答する。エンデはPC④への独り善がりな善意にしか関心がない。彼に騎士の倫理観は通用しない。

白き大樹はノワールを与えない[端役]として処理する。白き大樹を「壁の華」にしたPCは黄金の果実の真相を入手する。DRは本シナリオの「黄金の果実の真相」を語ること。[脇役]を「壁の華」にした場合も同様の情報が手に入る(欄外コラム参照)。

### ●注意

白き大樹を「壁の華」にすることで、黄金の果実に関する情報が手に入ることは口上を読み上げた直後に、プレイヤーに伝えておくこと。

### ●幕間の処理

通常通り処理する。

### 伏線

黄金の果実の真相は伏線(『HN』P236)として扱う。そもそも伏線は[脇役]のもつ情報だが、エンデはその事について知らないため、端役の大樹を「壁の華」にするか、エンデを「壁の華」にしてから大樹を調査することで情報が得られるという扱いにする。

[伏線]によってエンデは4点の[存在点]が上昇しているため、大樹を「壁の華」にして大樹を調査することで、エンデの[存在点]は4点減少する。

## ■戦の幕

### ◆幕の緒元

#### ●NPC

[脇役] エンデ(存在点:20、行動値:40)

[端役] 気まぐれな風(兵士役)×3

[端役] 金色の果実(特殊)※解説参照

#### ●壁の華

エンデ:森と同化し消えてしまう。

黄金の果実:※解説参照。

#### ●場所

▼庭園(森)

・PC

▼宮廷(湖の畔)

・PC/エンデ/気まぐれな風

▼玉座(白き大樹)

・黄金の果実

#### ●伴奏

エンデ【怒】

### ●口上

いざ、刻は来たれり。白き大樹に黄金の果実が実った。エンデは目を輝かせながらPC④に黄金の果実を食べよう促す。「やったね、これでキミの疵痕は消えるよ！もう誰からも蔑まされなくていいんだ！」

### ●解説

PC④が相容れない倫理観を持つエンデと決別し、痲癩を起こしたエンデと対立する場面。PCがエンデを支持した場合、エンデは敵対勢力ではなくなる(端役によるノワールの対象でなくなる)。

この場面では、黄金の果実の処遇をどうするか決めなければならない。黄金の果実は[端役]として扱うため、ノワールを与えて「壁の華」にすることで無力化できる。一方でルージュを与えて「壁の華」にすることで果実を「食べる」ことができる。そのまま放置することもできるが、その場合は終の幕で再び配置される。

### ●注意

特になし。

### ●幕間の処理

通常通り処理する。

## 終の幕

### ◆幕の諸元

#### ●NPC

- [脇役] ネニエル（存在点：56、行動値：56）
- [端役] 狼（従者役）×3
- [端役] ※金色の果実（特殊）※残っていた場合

#### ●壁の筆

- ネニエル：地獄に封印される。
- 黄金の果実：※残っていた場合

#### ●場所

- ▼庭園（森）
  - ・PC
- ▼宮廷（湖の畔）
  - ・PC/狼
- ▼玉座（白き大樹）
  - ・ネニエル、※黄金の果実

#### ●伴奏

- ネニエル【任意のノワール】

### ●口上

日は陰り、暗鬱とした風が湖畔に吹き荒ぶ。見れば、白き大樹の枝に黒き獣の影がひとつ。ネニエル卿だった。

▼（果実処理済）が、しかし黄金の果実は既がない。狂乱の叫びが森に響き渡り、苦しみを振り解くかの如く、野獣は暴れのたうち回る。漆黒に染められた大樹の枝を散らしながら。

▼（果実未処理）その目的は黄金の果実。果実を目の前にして、ネニエル卿は今まさに喰らわんとする。

### ●解説

完全に獣の姿となったネニエルを封印する場面。彼女は頼みの綱だった黄金の果実が失われたことで狂乱する。そして怒りのままに手当たり次第に破壊の限りを尽くす。もし黄金の果実をそのまま放置していたならば、ネニエルは黄金の果実を食べようとする。

### ●注意

特になし。

### ●幕間の処理

通常通り処理する。

## 後の幕

誰かが黄金の果実を食べているなら、処理を行い、それを踏まえた上で演出を行うこと。

食べた者は「墮落の兆し」を1つ取り除き、その他のPCに「まさに墮落の兆しを得たり」（P219）を与える。食べた者に対してノワールの「消えざる絆」を持っている場合、この呪いから逃れられる可能性がある。また既に「まさに墮落の兆しを得たり」を取得しているPCは追加で墮落の兆し表を振る。

なお、この呪いはPCの成長とは無関係に獲得する。

### 想定している結末

本シナリオが想定している結末は、白き大樹を調べること、罪深き果実の真相を知り、（PC③あたりがPC④に真相を告げて）PC④がエンデの申し出を拒み、黄金の果実をノワールによって破壊するというものだ。この場合、戦の幕で激昂したエンデを倒し、終の幕では戻ってきたネニエルを封印することになる。救われる者はいないが、悲劇が拡大することは防がれる。もしPC④のプレイヤーが果実を食べることを選択しようとしたら、DRはプレイヤーにキャラクターを離れてプレイヤーの視点で相談するように促すこと。

情報収集に失敗したり、プレイヤーが「果実を食べる」物語を望んだりして、PC④が果実を食べた場合、ルール通りに処理すること。

そして“3つ目”の結末として想定しているのが、ネニエルが黄金の果実を食べる場合である。その場合、ネニエルにルージュをもつ存在（PC①を想定）に墮落の兆しが顕れることとなる。

しかし、『ヘレティカノワール』を導入することで、墮落者の救済や墮落の兆しを消したいと願うプレイヤーも多いだろう。DRはどのタイミングで幕が終了するか（いつまでルージュをPCどうしで与えあうことができるか）を明確に示して、プレイヤーに判断を促そう。

## データ

### ■ネニエル（常終 共通データ）

野獣卿（P259）のデータを使用する。以下の行いを追加する。

| 名称           | 目標値 | 間合 | 対象  | 効果   |
|--------------|-----|----|-----|--|
| 戦《狂乱の翫は満ちて》  | 10  | 0  | エリア | 領域具現化：ネニエルを〔主〕とする端役がノワールを与えるとき、与えるノワールは1点増加する。 |
| 戦《我は汝の末路なり》  | 6   | 0  | 他1体 | 対象に己へのノワールを1点与える。                              |
| 常《悲しみを支配する者》 | 5   | 0  | エリア | 任意の存在すべてにノワール1点と、「機」のルージュ1点を与える。               |
| 常《罪深き果実を貪らん》 | 6   | 0  | 他1体 | 対象にルージュ1点を与える。                                 |

常の幕では行動値25を《降る雨は烙印の如く》、《伝染する狂気の種》、《悲しみを支配する者》に使用する。《悲しみを支配する者》はネニエルが果実を食べた時の呪いの対象を増やす布石となる。なお、存在点が0になる場合でも《降る雨は烙印の如く》を使用する。

終の幕では、果実が残っていれば《罪深き果実を貪らん》を使用する。《狂乱の翫は満ちて》は領域具現化打ち消し用の行いなので、使用時はその分だけ目標値を上げて宣言する。

### ■エンデ（常 少年の姿）

助言者（P255）のデータに、基本の行い（P186）を加える。

PC④に《現れたる兆し》と《包み込む抱擁》を使用し、他のPCに果実を発見したときの苦労話（本シナリオP1）を《紅き月の語り部》で明らかにする。

### ■エンデ（戦 妖精の姿）

助言者（P255）のデータに、ゴブリン（P262）のデータを加える。

行動値39を使用して《月光葬列》《無邪気ゆえ残酷》《平穩はいつも傍に(2)》《きらきら光るもの(3)》×4、《惑わし野》を行う。PCがエンデに対して好意的な態度を保っている場合、行動値36を使用して《喝采は星の瞬き》《細やかな説明》《平穩はいつも傍に(3)》《きらきら光るもの(4)》×4、《惑わし野》を行う。

### ■黄金の果実〔端役〕特殊

効果：この〔端役〕はノワールを与えない。代わりにこの〔端役〕をルージュによって〔壁の華〕にした存在は次の効果を受ける。

効果：貴卿は後の幕において、貴卿の持つ〔墮落の兆し〕ひとつが失われる（どれを失うかは貴卿が選択する）。それと同時に、貴卿へのルージュを持つ貴卿以外の存在すべては↑まさに墮落の兆しを得たり↑（P219）を獲得する。

### ■白き大樹〔端役〕役割なし

効果：この〔端役〕はノワールを与えない。

伏線：黄金の果実の真相（本シナリオP.3）を知り、エンデの〔存在点〕が4点減少する。