

はじめに

この度は深淵の同人誌「深淵シナリオ大全 - 深淵46のシナリオ - 」を手にとってくださり、ありがとうございました。初めての人はどうぞよろしく、お待たせした人にはすいませんでした。

この本は、シナリオアイデア集であり、私が2000年秋から2002年春にかけて作成した「深淵が良く分かる本」の最終巻に当たります。前2冊と発行がだいぶ開いた事もあり、また今の目で見ると当時の内容にいろいろと不満もあるので、タイトルは下巻となっ
てはいませんが、内容的には前の続きです。

とはいえ、もちろん、今回が初めての読者様にも大丈夫な内容構成になっていますので、ご安心ください。中巻の内容がややこしすぎたとの反省から、今回の本は単純明快な本を狙っています（準備した下巻用の原稿はずいぶんボツにしました）。この本の対象読者は、深淵の基本ルールブックもしくはサプリメント「銀龍亭異聞」と「追憶」と「妖魔忌憚」をお持ちの方で深淵に興味はあるが、いろいろと難しいというイメージをお持ちの方です。ちなみに基本ルールを持っていないかともとりあえず銀龍亭と追憶・妖魔忌憚があればなんとかゲームはできます（このあたりのことは3ページ参照）。

ゲームマスターのシナリオアイデア集として、インスピレーションの源として等様々にご利用ください。

もちろん内容的にはいろいろと不満はあります。私の苦手な分野のシナリオはだいぶ抜けていますし、見送ったネタもずいぶんあります。大体46という数字は深淵的に収まりが悪い。何とか後45本書いて、最終的には「深淵91のシナリオ」という本にしたい、という夢を持っています。協力してやろうという酔狂な方はぜひ原稿を投稿ください。

さて、深淵第2版の出版が近づいています。2版が出次第深淵が良く分かる本の上中下3冊分を一つにまとめ、内容を改定して出したいと思います。次は第2版が出てからお会いしましょう。

編集代表 在胡こと小財健太郎

目次

はじめに	1
目次	2
深淵を遊ぶために	3
第1部 深淵マスターガイド	4
第2部 深淵シナリオ集	6
フォーマット・注意点	6
シナリオ目次	7
第3部 データーセクション	67
第1章 テンプレートについて	67
第2章 舞台について	79
テンプレート全リスト	84
おくづけ	86

深淵を遊ぶために

2004年12月9日現在、深淵の基本ルールブックは絶版になりずいぶん経ち、大変入手しにくくなっています。

しかしながら、深淵の各種サプリメントには基本ルールの抜粋が掲載されており、また通信販売にて深淵のカードも手に入れることが可能になっています。下記書籍は現在も入手可能であり、これらを参照することで現在でも深淵が快適に遊べます。なお、小説や絶版のサポート誌はわりと良く古書店で見かけます。探してみてもいいかもしれませんか？

銀龍亭異聞 (テンプレートデーター、運命の書簡易版、ルールサマリー)	3990円
追憶 (魔族データーの一部、地域データー、テンプレートの一部、ルールサマリー)	3990円
妖魔忌憚 (魔族や妖魔のデーター、アイデア集、魔族 / 妖魔関連のルール)	1260円
上記3冊 + ルールサマリー + 運命カードの深淵体験セット(通販のみ)	9240円
人の夢、獣の夢 (シナリオ、魔族データー)	3150円
血のごとく赤き (追加運命カード)	基本945円、運命カードとのセット1575円 (カードセットは通販のみ) (全て税込み)

また、魔族データー掲載のモールの魔道書、地域データー集四方往來の出版が予定されています。詳しくは深淵関連の出版物の販売を担当していらっしゃるアトリエサードまでお問い合わせください。

アトリエサードのホームページ

<http://www.a-third.com/>

また、魔族データーや深淵のシナリオ等のデーター類については下記サイトでも見ることが出来ます。

魔王 ENTの混沌宮殿

<http://web.archive.org/web/20040129134744/http://village.infoweb.ne.jp/~ent/>

エラッタや追加データーなど。実は魔族データーはここに全て載っている(これは重要！)。

Negative & Positive

<http://web.archive.org/web/20040131170413/http://village.infoweb.ne.jp/~fwhv8182/>

豊富な深淵のシナリオやルールサマリーなど。とても便利なページ。

豎琴小路

<http://www.trpg.net/user/kamiyama/main/main.htm>

深淵最強のリンク集 (最近更新停止中、2版が出たら再開されると思います)

在胡'S PAGE

<http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Icho/1493/>

私のページ、シナリオ、リプレイなど。

第1部 深淵マスターガイド

この章では深淵のマスターをする際の準備について説明します。

STEP1 前日まで

(1) 明日行うシナリオの準備をする

即興型で行う場合でも、いくつかアイデアは準備し練っておく。人の作ったシナリオ（第2部のものも含む）を用いる場合も、自分のノートにまとめなおし整理しなおしておくことが重要である。

↓

(2) ルールサマリーのコピーを行う

銀龍亭異聞についているものが便利である。

↓

(3) 必要なテンプレートのコピーを行う

自分が扱いきれんと思うテンプレートのみをコピーする。決して銀龍亭をプレイヤーに見せて済まそう、とか手を抜かないこと。プレイヤーにしてみれば、あるものが選択できないのはストレスがたまるものだ。使われて困るものは、最初から見せないのが吉である。構造型のときは必要なテンプレートをコピーしPCの設定書を作成する。

↓

(4) 入浴し、ゆっくりと睡眠をとる

最も重要なことである。場合によっては会場である部屋の片付け等を行う。

STEP2 当日（セッションまで）

(1) プレイヤーの自己紹介を行う

初めて会うプレイヤーがいる時の手順。TRPG経験や深淵をどれだけ知っているかを確認しよう。

↓

(2) 席次の移動を行う

初心者のプレイヤーがいる場合は、マスターのそばに席を移動してもらう。

↓

(3) ルールの説明をする

簡単なルール説明を行う。サマリーを用いながら要点だけをレクチャーする。ゲームの雰囲気、世界設定の概要程度だけでかまわない。

↓

(4) PC 作成を行う

即興型のときの手順。使用可能なテンプレートを示し、運命を決め、設定を書き出す。

第1部 深淵マスターガイド

これを行う際に、プレイヤー同士で相談し、PCの設定が関連するように誘導すること。マスターが司会的にPC設定の関連付けを行っていくことが重要である。

なお、構造型の時はデータ配布と設定説明がこのパートの仕事となる。

↓

(5) PC設定の発表会を行う

互いのPC設定を確認し、質問等を行う

STEP 3 セッション中

(1) 序盤はPC間の関連作りを重視する

ここからはゲーム中の話であるので、一般的な注意事項をまとめておく。

セッション序盤はPCの設定確認とPC間の関係作りが重要となる。夢歩きでPCの過去/内面を描写し、PCがスムーズに知り合えるよう手助けしよう。

↓

(2) 中盤以降はプレイヤーに舵取りを任せる

(1)が上手く言っていれば、プレイヤーが自主的に動き出す。そうなればプレイヤーに舵取りを任せてしまおう。マスターからの誘導は控えめにし、状況描写やNPCの表現に力点を置く。

↓

(3) 終盤が見えてきたらエンディングに向けて舵取りをする

ある程度シナリオが終盤に向かってきたら、マスターがセッションのまとめに入ろう。夢歩き等でPCの意思確認をしながらエンディングへ向けまとめに入る。

STEP 4 セッション終了後

経験点の処理を行い、セッションの感想を交換する

セッションが終わったら、経験点の処理を行い、プレイヤーと感想を言い合おう。ある意味で一番楽しい時間帯である。

セッション運用の全体的な注意点、特に夢歩きの運用等は下記アドレスの記事を参考にしたい。

<http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Icho/1493/yumearuki.htm> 1

第2部 深淵シナリオ集

—深淵46のシナリオ—

ここからは本小冊子のメインコーナー、深淵のシナリオアイデア集を掲載する。

フォーマット

記述は・舞台・形式・諸注意・真相・シナリオプロット・サンプルシナリオの順で並べられている。各項目の意味は次のとおり。

舞台：町や村、遺跡等シナリオの舞台についてまとめている。

形式：即興型（PCを作成して行うタイプのシナリオ）、構造型（あらかじめ作成されたPCを用いて行うシナリオ）、半構造型（PC作成に制限があるが、PCを作成してから行うシナリオ）の区別が書かれている。

諸注意：テンプレート制限、登場魔族等についてまとめられている。

真相：そのシナリオの真相が書かれている。

シナリオプロット：シナリオの本編である。

サンプルシナリオ：即興型の場合のPC実例である。構造型のシナリオの場合は真相の前にPC解説が書かれている。

目次の解説

次ページからの目次における各項目の意味は次のとおり。

難易度：マスターのしやすさ

= 簡単なシナリオ = 多少の慣れが必要 = 難しいシナリオ

戦闘度：戦闘の起きる度合い。

= 戦闘が起きない = 戦闘がおきる = 激しい戦闘の連続

注意点

シナリオ中のいくつかのテンプレート（引退した弓兵、落ちた退魔師、妊婦、婚礼を控えた娘、婚礼を控えた青年、記憶を失いし魔獣）は3ページに記載された在胡's PAGEに掲載されている（一部掲載予定の）オリジナルテンプレートであり、シナリオNO28に登場するマルーヴァの秘儀司祭はサプリメント城砦にデーターのみ存在するテンプレートである。

No	タイトル	形式	難易度	戦闘度	ページ
1	黄泉路	即興型			8
2	doll house	〃			10
3	森の中の魔道師	〃			12
4	廃墟に立つ少女	〃			13
5	嵐の夜に	〃			14
6	DEEP FOREST	〃			15
7	墳墓	〃			16
8	遠雷	〃			17
9	夜の花嫁	〃			18
10	囁き	〃			20
11	蜘蛛の涙	〃			21
12	災厄の船	〃			22
13	腐り	〃			23
14	谷間の村の収穫祭	〃			24
15	夕日を走る者	〃			25
16	本を運ぶ男	〃			26
17	血	〃			27
18	虜囚	構造型			28
19	不還	〃			30
20	むかしだれかが死んだ家	〃			32
21	vicious	〃			33
22	王の資質	〃			35
23	bst summer	〃			36
24	龍炎	〃			38
25	ひとめあなたに	〃			39
26	青	〃			40
27	恋文	〃			41
28	黒騎士の来訪	〃			42
29	瞳	〃			43
30	黄泉がえり	〃			45
31	竜巻の巫女	〃			46
32	帰還	〃			48
33	糸	〃			49
34	女王の血	〃			50
35	鎖	〃			52
36	届かぬ想い	〃			53
37	沼	〃			54
38	大鳥	〃			55
39	生の旋律、死の調べ	〃			57
40	WHITE WIND	半構造型			59
41	人形使い	〃			60
42	祭り	〃			62
43	破滅の小屋	〃			63
44	人魚姫	〃			64
45	深き淵	〃			65
46	蟲毒	特殊			66

シナリオ NO 1

黄泉路

舞台：旅

形式：即興型

登場魔族：蛇の母たるものループロ（世界の書 P 4 0）や賢きものクスネスク（世界の書 P 1 7）等適当な強さの怪物系

推奨テンプレート：戦闘系が1～2人いるのが望ましい

導入：NPCからの依頼

<シナリオプロット>

PC達はある一人のNPCに導かれ、解けなかった魔族の封印を強化するためある洞窟を目指す。自らに課せられた呪いを解くため、贖罪のため、愛する人のため、様々な理由でPCたちは旅路を共にする。

その洞窟の魔族を再封印するにはだれか一人の生贄が必要である。PC達を導いてきた人物は自らその役目を担う決心をしている。

選択の余地は無く、NPCを殺す以外に無いように思えるが、そんなことは無い。一旦封印を解いてしまい、その後に魔族を改めて倒してしまえばいいのだ。封印が解けた直後で弱っている状態の魔族であれば倒せる可能性がある、それにプレイヤーが気づくか、そしてそれに賭けられるかである。

<シナリオサンプル1>

PC1：伝書使、運命：[70]失踪、[87]罪悪感

幼き頃、目の前で妹を何者かにさらわれ、そのことに罪悪感を抱いている。妹を探すため伝書使となり、諸国を放浪している。

PC2：傭兵、運命：[06]過去にかかわる疑念、[73]魔法の力/破魔の瞳

生来の破魔の力ゆえに、妖魔退治を専門とする傭兵。退魔師の妻がおり、行動を共にしてい

る。戦闘中に受けた傷が元で、ここ1年間の記憶を失っている。

PC3：歩兵、運命：[59]故郷を失った、[80]死者の呪縛

自分が従軍中に故郷の村を妖魔の群れに滅ぼされ、妖魔や魔族といったものに激しい憎しみを抱く歩兵。婚約者の娘を守れなかったことを今も悔やんでいる。

登場魔族：蒼き死の公女ルハーブ（世界の書 P 2 3）

PC1の妹はPC2の妻である（以後このNPCを女退魔師と表記する）。この女退魔師は生来王者の相の持ち主であり、魔族教団に狙われていた。誘拐されそうになったところを退魔師に助けられ、そのまま退魔師の村の庇護下で成長したのである。

PC2と女退魔師は解けかけたルハーブの封印を再封印するため旅に出る。道中、再封印を阻止しようとする緑の猟犬の一団に襲われPC2は頭部を負傷し、記憶を失う。物語はここから始まる。（だから、PC2は再封印に女退魔師の命が必要であることを今は知らない）。

ある雨の日の晩、街道沿いの山小屋で雨宿りをしていたPC1とPC3は雨音の中に剣戟の声を聞く。駆けつけてみるとそこには3～4人の集団に襲われる女性（女退魔師）と散乱する数体の死体を見つける。死体は緑の猟犬の紋章をつけた衣装を身にまとっている（地域知識目標値13でそのことが分かる）。彼女の服装から、彼女が退魔師であることがわかる。（駆けつけなかった場合、女退魔師は自力で一団を退け、助けを求め山小屋へ向かう）。

PC1は女退魔師を見て、自分の妹であることに気づく。また、PC3は彼女の中に婚約者の面影を見る。この後傷の手当てを受け、PC2も目を覚ます。女退魔師の頼みでPC1とPC3はこの旅に同道することになる。

道中、幾度かの妖魔の襲撃を退けながら、PC達の親交は深まっていく。PC2は自分が何か大事なことを忘れていているという思いに悩ま

され、夢の中で少しずつ真実を思い出していく。

一行は洞窟へとたどり着き、封印の間へと向かう。洞窟の中で魔に侵食された犠牲者の亡骸を見つけ、魔族の脅威を再認識する。最奥、封印の間で女退魔師は真相を告げる。

<シナリオサンプル2>

PC4：黒騎士、運命：[91 - 2]魔族の刻印、[60]記憶不全

幼いころ、村で禁忌とされる洞窟に入り込み、その時の記憶を失っている。一緒に行った友人は行方不明である。

その後、魔人ユラスに才能を見出され、黒騎士となった。

PC5：少年、運命：[29]誓いの言葉、[04]自己犠牲

病魔に冒された妹の治療費を得るため、魔人ユラスにその身を売った少年。

PC6：深紅の退魔師、運命：[71]友なる動物、[78]傍観者の記憶

過去に友の退魔師を見殺しにしたことを悔やんでいる退魔師。PC6とは同郷である。

PC7：傭兵、運命：[19]しがらみ、[65]再会の予言

PC4の幼馴染である。行方不明になったPC4の友人や行方知れずとなったPC4のことを気にかけている。基本的に善人である。

登場魔族：賢きものキスネスク

PC4は魔人ユラスに呼び出され、領地内の魔族の封印へ向かうよう任務を受ける。その封印はかつてユラスが施したものであり、現在封印がほころびかけているのだという。再封印には生贄が必要であり、その生贄として買い取ったPC5が紹介される。また護衛としてPC6とPC7を雇っていることを聞かされる。最後に、その封印の地がPC4の故郷であることを告げる。

城下町で合流した4人はPC4(そしてPC7)の故郷へと向かう(出会ったときにいろいろとPC間で会話が行われると思う)。

キスネスク配下の妖魔の襲撃を退けながら、一行は封印の存在する村へとたどり着く、村は平穏であり、PC7や行方不明同然となっていたPC4を歓迎する。村にいる内にPC5は過去の真相を少しずつ思い出していく。

洞窟に着いたPC4は過去の真実を思い出す。かつて禁忌の洞窟の奥で魔物に出会ったPC4はこう言ったのだ。「そいつは食べていいよ、だから僕を食べないで!」。その後逃げ延びたPC4はユラスに拾われることとなる(「友を見捨てて生きのびたか、卑怯者よな。見所がある」)。

妖魔に変じたPC4のかつての友を倒した後、一行は最奥の封印の間にたどり着く。ここからはプレイヤーの選択しだいである。

魔族の封印を行った場合、PC4をユラスはこう言って迎える。「ご苦労であったな、これからがんばってくれ。私はお前のことを気に入っているのだよ。」

このサンプルシナリオの場合、再封印に生贄が必要というのはPC4、PC5には最初から知られている。むしろ焦点はPC4の過去になるだろう。なお、このシナリオの場合封印がいびつなのはユラスが行った封印だからだ、という明確な理由がある。退魔師がいれば一旦魔族を倒してしまえば再封印は容易である。

また、本編では言及していないが、PC5とPC6の関係作りは重要である。また、PC6の罪悪感の夢歩き等は繰り返し行うこと。

<他のシナリオパターン>

親しい人物に恋人が殺されその理由がわからない(封印のため生贄にされた)や、過去の過去の贖罪のため自ら生贄になることを志願したPCなどの設定も面白いだろう。

シナリオ NO2

doll
house**舞台：**街道沿いの宿屋**形式：**即興型**推奨テンプレート：**戦闘系が最低一人必要。また夢占い師等の通火の魔法の使い手がいると情報収集に便利だろう。PC達の幾人かを顔見知りしておくことで展開が楽である。**登場魔族：**人形遣いラブティーク(世界の書P54)**導入：**豪雨によってPC達は街道沿いの宿屋に足止めされる。この先の街道は山道になっており地滑りの可能性があるため無理に進むことはできない。この宿の住人は宿の主人夫婦、夫婦の一人娘の3人である。宿泊客はPCたちが着く前に美しい女人形師が一人いる。**真相：**この人形師の正体はラブティークの影である。宿の一人娘の美しさに目をつけ、自らの近衛兵団に加えるべくこの宿に逗留しているのだ。

すでに宿の主人夫婦はラブティークの魔力にとらわれ人形師を信頼しきっているが、娘は[63]無垢の運命の持ち主であり、魅了されてはいない。彼女は現在人形師に不信感と漠然とした恐怖を抱いている。

<シナリオプロット>

PCが宿屋に入った瞬間にラブティークの影に対し対影響値判定17を行わなくてはならない。これは今後もラブティークの影が望むたびに行われる、彼女の微笑とともに判定をさせると良いだろう。失敗した場合は人形師に縁故1を振らなければならない、これは好意である。縁故が5まで達したら完全にラブティークに支配される。

PC達が宿に入ったとき、人形師は宿の娘をモデルに木彫り人形を彫っているところである。先の影響値判定に成功したPCはこの木人形に嫌悪感を抱く。

その日の晩、宿の娘がPCの一人(影響値判定に成功したPC)のところに相談に訪れる。彼女の話では人形師が訪れて以来両親の様子がおかしくなっているのだという。

二日目もあいかわらず雨が降り続けている。二日目昼以降、宿の娘は人形師に対し従順になる。また、昨晚相談したPCに自分の勘違いであったから気にしないでほしいと言ってくる。これは影響値攻撃に屈しない娘に業を煮やした人形師が、娘に脅迫をかけた結果である。人形師は両親を元に戻してほしくば自分に従え、と言ったのだ。無垢の運命は解けており、娘には現在ラブティークに3点の縁故(服従)がある。

夕刻頃雨は小降りになり、人形師は明日の早朝に宿を出ることにすると宿の主人に言う。PCが関与しない場合、夜更け過ぎに肉人形化の儀式が行われてしまう。

PCが関与しない限り事態は淡々と進む。プレイヤーの判断を楽しむつもりでマスタリングすること。

備考：ラブティークの影響下にあるものを解放するには、幻視界の扉の召喚の呪文を使った上で、夢歩きで17以上の達成値を出さねばならない。影響値に囚われたPCや宿の主人夫婦はこの方法で正気に戻せる。

娘の無垢の運命については魔法知識の判定で達成値10以上、ラブティークの影については23以上の成功で知っている。

<シナリオサンプル1>

PC1：夢占い師、運命：[25]遠い声、[78]傍観者の記憶

魔族の誘惑に屈しきれず破滅した友を救えなかったことを今も後悔している夢占い師。

「わが主人を助けてほしい」という声に導かれこの宿を訪れる。

PC2：傭兵、運命：[70]失踪、[90]猟犬
数年前戦場より戻ると、郷里の妻は人形に代えられていた。彼が村に戻る直前に彼の家を訪れた人形師が手がかりを持っていると思い、その後を追っている。

PC3：少年、運命：[18]導く者の伝説、[69]魔法の武器

宿の近くの村に住む少年。実家がこの宿に農作物を届けたりしている関係でPC4と知り合い、実の姉のように慕っている。豪雨の晩、妖精騎士に導かれ宿を訪れる。

PC4：白馬を連れた少女、運命：[71]友なる動物、[63]無垢
(白馬の運命：[31]幻視)

本文中で言及される宿屋の一人娘。友なる動物である白馬は通火の魔力を持っており、幻視を飛ばしPC1に助けを求めた。また、白馬は夢歩き時に他のPCの夢に干渉できる。

PC3の運命である[69]魔法の武器は、PC4を守りたいと強く思った時、白馬の導きにより破魔の槌矛が手に入るというものである。この時運命は[73]魔法の力 / 破魔の瞳に置き換わる。PC3はこのシナリオの後戦車座の道を歩むこととなる。

PC1がシナリオ全体の導き手であり、PC2がPC最大の戦力である。深淵のシナリオとしてオーソドックスなパターンであるので、マスタリング上の苦労はないと思う。

<シナリオサンプル2>

PC5：「死の乙女」に従う夢占い師、運命：[43]任務、[19]しがらみ

死の乙女に遭遇しその力に心酔した夢占い師。異端ルハーブ派に加わりながらも、良心や常識を捨てきれず、葛藤している。

PC6を連れある宿屋へ向かうこととなる。

PC6：古王神殿の舞姫、運命：[63]無垢、[31]幻視

幼少期よりずっと戦乱の中で母親と引き裂かれる悪夢にうなされてきた。その悪夢の意味を解き明かすと言われ、PC5と行動を共にする。

PC7：異端イエロマーグ派の吟遊詩人、運命：[53]王者の相、[03-01]呪い(賢き者キスネスク)

石化の呪いに囚われた吟遊詩人。自分の生きた証を残すには美しい歌を歌い上げること以外にないと思い、異端イエロマーグ派の門を叩いた。

PC8：風虎のまじない師、運命：[64]風の子供、[23]運命の出会い/異性

人形師にさらわれ失踪した娘の搜索を依頼されたまじない師。自らの魔術によりこの宿へとたどり着いた。誓い将来運命を共にするような異性との出会いを予言されている。

シナリオサンプル1と違い、一転して派手なキャストを組んでみた。プレイヤー全員が深淵に精通している時専用のシナリオである。

PC6はラブティークの人間時代の子の転生である。封印により意識が混濁しているラブティークを正気に戻すため、ルハーブによってこの宿へと導かれたのだ。ラブティークの物語については追憶p47参照のこと。また丘の上の貴婦人も読んでおくのが望ましい。

プレイヤー達にはPC7に告げるという形でラブティークの物語を教えるのが良い。

前世の記憶を取り戻したPC6の口から「そんなことはやめて、お母さん」と言わせられればベストの展開である。

PC8の運命の相手は決めていない、宿の娘でもPC6でもラブティーク本人でもかまわない。

夢歩きでは、ラブティークの過去の断片を散らばらせると良い。超越幻視が発生した場合はルハーブの影と出会い、「わが友を頼む」と言われる。

シナリオ NO3

森の中の 魔道師

舞台：館

形式：即興型

禁止テンプレート：真紅の退魔師・戦車の魔道師等の退魔系、黒剣の魔道師等高位の魔道師系
登場魔族：任意(召喚値50～100程度まで)

導入：各PCごとに任意、依頼を受けて～や雨宿りに立ち寄って、主人に命じられ等さまざまな理由が考えられる

<シナリオプロット>

さまざまな事情でPCは森の中の女魔道師の館に集められる。この館は魔族の封印の上に建てられており、この館主人は魔族召喚を企てている。PCはその日までこの館に留まることを要請される。

館の主人の目的、PCたちがここにいる理由、クライマックスの落としどころ等全てはPCの設定に依存する。マスタリングのコツとしては、PC達の関係作りに重点を置く事、PCの過去の設定を夢歩きで描写すること、PC設定に絡めたイベントを適宜起こすことが挙げられる。不義の子であれば親が訪ねてくる、魔族召喚の情報を得た退魔師に館を襲撃させる等が考えられる。

クライマックスは魔族との戦闘になることも考えられる。魔族の強さに留意すること。

<シナリオサンプル>

PC1：少年、運命：[53]王者の相、[22]不義の子

不義の子ゆえに親にうとまれている。迷い込んだ森の奥で館を見つける

PC2：伝書使、運命：[84]異形、[07]借

金

高額の報酬によって館の警護を引き受ける。幼いころの迫害された記憶がPC1に親近感を抱かせる

PC3：歩兵、運命：[80]死者の呪縛、[54]生き返った死者

館の魔道師により蘇らされる。家族を蘇らせてくれるとの約束で魔道師に協力することになった。

魔道師の目的はかつて自分の家族を害した国への復讐である。またPC3は直接魔道師の家族を殺した兵士である。少年は魔道師が飛ばした幻視により森へと導かれる、王者の相を生贄として利用するためである。PC2、3については魔道師に協力することは自分の利益にかなっている、そのためすんなりといくとPC1が生贄にされ終わり、という展開になってしまう。PC2については過去の自分と、PC3については死んだ家族と面影を重ねさせPC1と縁故を持たすようにするのがポイントとなる。

また、魔道師はPC1とPC3に縁故が形成された時点で、PC3にPC1を魔族召喚のために生贄にすることを告げる、家族とPC1を天秤にかけることをPC3は迫られるのだ。

PC1、2は真相を途中まで知ることはない。退魔師の襲撃等適宜イベントを起こし真相をちらつかせること。

シナリオ NO4

廃墟に立つ少女

舞台：廃墟

形式：即興型

推奨テンプレート：夢占い師

登場魔族：任意(召喚値50～100程度まで)

導入：旅の途中PC達が訪れた村はたった一人の少女を残し焼け崩れ廃墟となっていた。少女はここ数日の記憶を失っており、村が廃墟となった理由は分からない。PC達は村が廃墟となった理由を探ることになる。

真相：村外れの祠にある魔族の封印を彼女が解いてしまったのが原因である。その封印は堅固なものであり通常であれば問題は起きなかったのであるが、彼女が「封印の破壊者」の運命の持ち主であったことが災いした。暴漢に祠に連れ込まれ乱暴されようとした少女は、必死に抵抗する中で封印を解いてしまったのである。幸いなことに封印は完全には解けておらず、魔族は封印から解放されるためPC達に干渉してくる。

<シナリオプロット>

村を探索していく中で少女は少しずつ記憶を取り戻していく。それと同時に魔族が力を求めるPCや復讐を望むPCに誘惑を仕掛けてくる。

クライマックス：真実を思い出した少女の案内で、PCたちは祠の奥、封印の間へと向かうことになる。

備考：PCに夢占い師がいると展開が容易になる。

<シナリオサンプル>

PC1：夢占い師、運命：[25]遠い声、[19]しがらみ

うまれつき善人であったこの人物は、自らの強い幻視の力を活かすため夢占い師となった。

PC2：傭兵、運命：[59]故郷を失った、[8

0]死者の呪縛

戦乱に巻き込まれ故郷の村を失った。今は敵国に復讐する手段を求め、旅をしている。

亡くした娘の面影を少女の中に見てしまう。
PC3：少年、運命：[31]幻視、[23]運命の出会い/異性

泣いている少女の幻に導かれ、村へとたどり着く。

PC4：白馬を連れた少女、運命：[06]過去にかかわる疑念、[71]友なる動物

白馬の運命：[41]封印の破壊者

このPCの設定については本文参照。

PC4は本文中の記憶を失った少女のことである。

展開についてはおそらく本文のとおりに進むと思われる。PC2には魔族から「復讐のために力を与えよう」と誘惑が来る。PC2の動き方がどれだけ面白くなるかの分かれ目であろう。

このサンプルシナリオの場合、[41]封印の破壊者の運命は白馬が持っている。白馬は常に少女を守るよう表現すること。

<ヴァリエーション>

魔族の封印を解いてしまったというパターン以外にも、魔道書を拾って読んでしまった、魔法の力(～の召喚)を発動してしまった等のパターンも面白いだろう。

シナリオ NO5

嵐の夜に

舞台：館

形式：即興型

推奨運命：[70]失踪、[67]死霊の守護、[80]死者の呪縛

導入：旅の途中嵐に遭ったPC達が雨宿りのため森の中の館を訪れる。その館は老人と孫娘の二人暮らしであり、PC達を暖かく迎えてくれる。

真相：この老人の正体は獣師(世界の書P21)であり、孫娘は老人によって作られたものである。孫を失って悲しみにくれたこの老人は、獣師技法書を手に入れ魔獣製造の術を学んだのである。

術はまだ不完全であるため、孫娘は定期的に人の血をすすらないと生きていけない体に成り果てている。老人はPC達を娘のために供しようと画策している。なお、娘は自分の体のことを自覚していない。

<シナリオプロット>

PC達は暖かく歓待される。夕食の席で孫娘とPC達の間に親交を深めさすこと。こんな辺鄙な土地に二人きりで暮らしている理由を尋ねると、病弱な娘の静養のためである、と答える。

深夜、寝室を与えられ眠りについたPCの一人(最も戦闘能力が低いもの)に魔獣が襲い掛かる。撃退後、館から老人と娘が消えている事に気づく。館を探索していく中で老人が獣師であることが明らかになり、地下室の存在が判明する。

地下では老人と魔獣数体(シナリオNo9中のコラム参照)がPCを待ち構えている。老人と魔獣を全て倒した後、地下室の奥でいまや全てを理解した孫娘と再会する。彼女はPC達に

自分を殺し、館に火を放つよう懇願する。彼女の処遇についてはPC達に委ねられる。

<シナリオサンプル>

PC1：プラージュの下級司祭、運命：[43]任務、[89]血の代償

最近この一帯で頻発している失踪事件の調査のため中央から派遣された下級司祭。過去に遭った事件のため血の代償の呪いを受けている。

PC2：傭兵、運命：[70]失踪、[55]愛するものを滅ぼす予言

失踪した妻を捜す傭兵。妻はすでに魔獣の素体に使用されており、館の地下で再会することになる。

PC3：翼人のまじない師、[67]死霊の守護、[78]傍観者の記憶

過去に自らの過失により姉を死亡させてしまった過去を持つ。姉を蘇らせる方法を探し求めている。

PC1の血の代償は魔法感知の役割&雰囲気作り(フレイバー)である。館を見た時や孫娘に会った時等に血を流させ、何かが背後にあると警告すること。

PC2の夢歩きは失踪した妻の夢を繰り返して描写すること。館から退散するように迫ったり、「私のことはもう忘れて」と言わせたりすると良いだろう。

PC3の夢歩きは過去の回想を中心にする。このPCは展開しだいによっては獣師側に付きかねないことも留意すること。

シナリオ展開については本文の通りに進行するだろう。深夜の襲撃はPC3に対して行うこと。

シナリオ NO6

DEEP FOREST

舞台：森、遺跡

形式：即興型

推奨運命：[59]故郷を失った、[27]滅んだ貴族の子孫等力を求める系、[76]悲劇の予言、[55]愛するものを滅ぼす予言、[49]深淵の気等の不幸系、[41]封印の破壊者

登場魔族：召喚値100までのもの。蛇の母たるものループロ（世界の書P40）、戦槌の門番ラドゥーン（妖魔忌憚第4夜）等非陰謀系が望ましい。

推奨テンプレート：戦闘系のテンプレート

導入：PC達は自らの呪われた運命を解決するため魔族の力を得るべく、危険な森の奥へと侵入していく。森の地図を手に入れる、遠い声に導かれる等の展開を一人のPCに対して起こし、残りのPCはそのPCに導かれる展開にすると良いだろう。

<シナリオプロット>

森の中では1日4回運命カードをめくり、出たカードの星座が原蛇か封印を解こうとする魔族のものであれば妖魔と遭遇し、戦闘になる。妖魔の種類については世界の書から適当に選ぶか、妖魔奇譚を参照すると良いだろう。

森の中の夢歩きは、PCたちの過去の描写にあて、同時に魔族の封印を解いたときの脅威を描写すること。自分の望みと魔族の脅威との間で葛藤させるようにすると良い。

森の中を4日ほどさまよった後、PC達は魔族の封印のある塔へとたどり着く。塔の入り口は封印の獅子（世界の書P27）によって守られている。

<シナリオサンプル>

PC1：漂泊の戦姫、運命：[59]故郷を失った、[01]呪われた魔剣

故郷を滅ぼされ復讐を誓う姫君。漂泊の旅の途中魔剣を手に入れ、魔剣の導くままに魔族の封印を解き、敵国への復讐を果たそうとしている。

PC2：吟遊詩人、運命：[16]言えなかった一言、[55]愛するものを滅ぼす予言

このPCには[22]不義の子の運命を持っているため不遇に育った幼馴染の娘がいる。そんな境遇でも懸命に生きる彼女にいつしか思いを寄せ始めていたが、受けた予言ゆえ愛を告げることがかなわなかった。予言を回避する術を求め諸国を放浪中である。PC1が王女であったころ会ったことがあり、その時とのギャップに驚く。

PC3：歩兵、運命：[41]封印の破壊者、[37]心変わり

このPCには将来を誓いあった娘が郷里にいる。彼女は大きな借金を抱えており、彼女の借金を肩代わりするため兵士となった。

PC4が指揮する戦場で兵士だったことがあり、その縁でPC4に請われこの旅に加わる。PC4：黒剣の魔道師、運命[97]守護者、[78]傍観者の記憶

PC1の国に仕えていた魔道師。PC1の母親に秘かな思いを抱いていたが、彼女を守ることとは叶わなかった。彼女の娘であるPC1を守ることを誓っている。

このシナリオパターンの典型的なPC達である。PCの望みと魔族の脅威を天秤にかけ夢歩きを行うとよいだろう。

シナリオ NO7

墳墓

舞台：遺跡、廃墟

形式：即興型

地域：中原遺跡群一帯（追憶 p 106）

導入：口入れ屋経由で真理の探索者教団(世界の書 p 34、追憶 p 104)に依頼され、最近発見された遺跡の探求へと向かうことになる。依頼者の話によると目的の遺跡は数百年前の魔族教団の入植地の廃墟らしい。

真相：目的の遺跡はすでに過去に別の探索者によって侵入されている。その際地下にあった封印を侵したため妖魔が解き放たれている。

<シナリオプロット> 遺跡までは時折土鬼の影が遠くに見えたりする程度で何事もなく着く。

遺跡は城壁に覆われており、百人以上が暮らすことが可能のように思える。中央に塔が見え、その周囲に居住区と大きな神殿が建てられている。城壁の入り口は破壊されており、すでに何者かが過去に侵入していることが分かる。調査には数日かかる規模である。

居住区や神殿はすでに荒らされたあとがある。塔のそばには侵入者のものであると思われるベースキャンプがある。記録から、この侵入者達は20年以上前の者たちであることが分かる。記録は途中で終わられている。

中央の塔は戦車の紋章が刻まれており、内部が封印されていることがわかる。

探索中、何者かの視線や気配を感じるが、姿を見ることはない。この遺跡に潜む妖魔は日光を嫌うからである。日が沈むと、中央の塔から「呼ぶ声」が聞こえる。

中央の塔の地下には前回の調査隊が妖魔に融合した状態にいる。彼らが融合し妖魔の意思

を押さえ込んでいるのだ。

妖魔を倒すと、この遺跡に火を放つように言い残し、彼らの意識は消える。

<シナリオサンプル>

PC1：半妖精の傭兵、運命：[75]呪われた出自（妖精騎士の血）、[70]失踪

このPCの父は人の子と結ばれた罪で追放されたが、その事を悔いなくらいに妻を愛していた。しかし父はPC1が成人する直前に失踪した。父の失踪の真実を知りたいと願っている。

PC2：真理の探索者、運命[63]無垢、[44]際立った性格／功名心

商人としては才能がないため大成できず、異端の教団に身を投じた。魔道書を発見し教団内での地位を高める事を願っている。

PC3：傭兵、運命：[29]誓いの言葉、[28]死の予言

郷里に婚約者を残している傭兵。もう少し金を貯めたら引退し、平穏な生活を得ようと思っている。

PC4：伝書使、運命：[23]運命の出会い／異性、[31]幻視

自分と呼ぶ異性の幻に最近ずっと悩まされている伝書使。その幻を意識し始めている。

PC1の父親は前回の調査団が封印を解いた後、それを収めるためこの地を訪れたのだ。残念ながら敗れ妖魔に吸収されたものの、逆に強い意思で妖魔の体を押さえ込んでいる。PC4の幻視は遠い昔この遺跡の住人だった女性であり、今は妖魔に吸収されている。彼女は現在死を望んでいる。遺跡探索中PC1、4は各々の運命の相手の声や影をかすかに見かける。

PC2の夢歩きは劣等感を刺激するように行うこと。また妖魔との戦闘中はPC3の「誓いの言葉」を愚弄するよう口にするのを忘れないこと。

シナリオ NO8

遠雷

舞台：村

形式：即興型

導入：ある農村にPC達が駅馬車でたどり着く。

真相：この村に住むある農夫は2年前に恋敵を見殺しにしたことがある。森で野犬に襲われた時、彼が戦っていれば恋敵は死なずにすんだかもしれないのだ。

その後彼は意中の村娘と結ばれ、もうすぐ第一子が生まれる予定になっている。

ところが、先日地震がおき、街道沿いの石碑に封じられていた妖魔が解き放たれたのだ、妖魔は近くにあった元恋敵の死体に取り付き「狂える泥寧」(妖魔奇譚P186)となった。

<狂える泥寧>

星座：翼人 召喚値40 影響値4

出現形態：泥のような怪物。表面に核となる死者の歪んだ顔が浮かんでいる。

魔力：《再生》通常の武器で傷つけられても毎ターン生命点を4点回復する。火によるダメージは2倍となる。また、**狂える泥寧は死者の無念を晴らさない限り永久に復活する。**

《泥寧》格闘攻撃で成功した場合目標を押しつぶし窒息させることが出来る。毎ターンダメージ効果値1打。脱出には筋力で目標値14。

<シナリオプロット>

村に着く直前の街道沿いで割れた石碑を見かける。これは最近あった地震に因るものだとわかる。

村に着き馬車から降りて村の酒場に向かう途中、一人の妊婦が妖魔に襲われているのを見つける。何とか撃退すると(PCの戦力によっては途中で撤退させても可)襲われていた妊婦がつぶやく、「あの人はどうして・・・」

地域知識か魔法知識による判定で14に成功すると妖魔の正体がわかる。この妖魔を倒す

には死者の無念を晴らさねばならない。

妊婦の夫である農夫を問い詰めると、過去の事件を告白する。

次の日の晩、狂える泥寧は再度襲撃してくる。農夫が過去の罪を認め謝罪すると、泥寧の中の死者の意識が戻り《再生》の魔力を失う。

<シナリオサンプル>

PC1：農夫、運命：[87]罪悪感、[65]再会の予言

本文中の農夫。最近占い師に懐かしい友との再会を予言された。

PC2：狩人：[29]誓いの言葉、[28]死の予言

PC1の妻の兄。幼い時に死んだ両親に、妹を必ず無事育て上げると誓った。もうすぐ子供が生まれる妹に会いに、隣村からやってきた。

占い師に非業の死を遂げると予言されたが、妹も無事に嫁いで肩の荷も下りたことであり、あまり気にしてはいない。

PC3：ライエルの末座司祭、運命：[06]過去にかかわる疑念、[70]失踪

過去に司祭としての修行中旅をしていた時一月ほど記憶の空白がある。その謎を解くため司祭となった今も時折旅に出ている。共に修行の旅をしていた同期の友人が失踪しており、行方知れずになった時期と記憶がない時期が重なる。

PC1は本文中の農夫であり、PC2はPC1の義兄である。

また、PC3の過去にかかわる疑念の真相は、狂える泥寧に襲われたことがあり、その時友を見捨てて逃げた、というものである。狂える泥寧を見た時より、過去の記憶が夢歩きで少しずつ思い出される。

村に着く直前は嵐の前兆の遠雷が聞こえ、2度目の襲撃時には激しい雨を降らすよう描写すると雰囲気の良いだろう。

シナリオ NO 9

夜の花嫁

舞台：旅

形式：即興型

登場妖魔：モロイ（後述）

導入：街道沿いの宿の早朝にPC達が出立の準備をしていると、花嫁姿の女性が助けを求めながら駆け込んで来て、すぐ意識を失ってしまう。

真相：この女性は獣師により「造られたもの」である。獣師はこの地の闇を支配するモロイ（後述）と友誼を結ぶため、彼の花嫁となる女性を作り出したのだ。

しかし製作途中、獣師の弟子が子供であった「作られたもの」に情を移し、子供を持って脱走した。その後15年が経過した。

脱走した獣師の弟子は商人として大成し子供も美しく成長した。獣師同盟により発見されるまでは、この幸せな日々がずっと続くと思っていたのだ。

<シナリオプロット>

駆け込んできた女性には幸い外傷はなさそうである。意識を取り戻した女性は、妙な集団に誘拐されていたこと、なぜか閉じ込められていた部屋の鍵が開いたから自力で逃げてきたことを言い、町の生家までの護衛をPCに頼む。女性の生家は裕福な商家であり、それなりの謝礼も期待できそう、とのことだ。もしPCの誰かがさらわれていた現場を見に行った場合、そこには戦闘の跡と魔獣の死体が残されている（女性を助けるために義父が放ったのだ）。

町までは女性の足でもあり、4日かかる。2日目に退魔師の一団と出会い、女性の正体を誰何される、混沌の魔力が感じられる、というのだ（むろん女性には心当たりはない）。

3日目、獣師の放った追っ手の魔獣が現れる。魔獣はその女性はわが主の友のものだ、こちら

へ引き渡せ、と言う。魔獣の強さ・種類についてはPCの戦力で判断する、フェレング等が妥当であろう。

4日目、町の商人の家に到着する。商人は事情を話すのは渋る、獣師だとばれたらどこの国でも死刑だからだ。しかし、問い詰めると15年前の事件について話し、改めてPC達に護衛を依頼してくる。

その日の晩、モロイ（PCたちの戦力によっては何体か魔獣を追加しても良い）による襲撃が行われる。

<サンプルシナリオ>

PC1：放浪の民、運命：[12]冬の予感、[65]再会の予言

15年前に一人娘を亡くし天涯孤独となつて以来、放浪の民として各地を旅するようになった。占い師に「重要な人物と再会するだろう」と予言されているが、彼にとって重要な人物は娘しかおらず、再会などありえないと思っている。

PC2：弓兵、運命：[36]森の結界、[52]友殺しの予言

森の妖魔退治の任務中に森の結界に囚われ35年後の世界に放り出された兵士。自分を知るものもほとんどいない世界で、傭兵として各地を放浪し生きている。

友殺しの予言をされているが、そもそも現在、友と呼べる存在などいない、と考えている。

PC3：盗賊団、運命：[23]運命の出会い/異性、[11]強運の子供

生まれつきの強運により盗賊として刹那的な生き方を楽しんでいる若者。金がありそうだと思い忍び込んだ新興宗教の神殿から美しい女性を助け出すことになり、運命の物語へと巻き込まれる。

もっとも基本的なシナリオパターンである。このパターンの場合、女性をPC3が助け出したのがシナリオのきっかけとなる。なお、PC1の娘の死体が女性を造った時の材料とし

て使われており、その面影がある。夢歩きで娘の意識を一瞬だけ取り戻させても良いだろう。また、モロイはPC2の過去での知り合いであり、森の王の狙いはモロイとPC2を対峙させることにあった。

<ヴァリエーション>

捧げる相手をモロイから他の魔族(例えばロプシーク)に変更してみたり、15年前の事件を、「商人が富と引き換えに娘を15になったら生贄に差し出すと、魔族と約定をかわした」というよう設定を変えたりしても面白いだろう。

<参考：獣師同盟の魔獣(抜粋)>

・魔戦士フェレング

召喚値40、影響値4

土鬼の肉体に、牛の頭をつけた今狂戦士。知的レベルは高くなく、純粋に戦闘用。

魔力：《魔法防御》魔法的な力に対する防御力は通常の2倍。

攻撃方法：

回避：判定値4

1 - 5：大斧 判定値8 効果値：4打

6：体当たり判定値4 効果値：3打打、転倒

・人面龍魔スラティーバ

人の頭を持つ小型の龍。全身が炎に包まれている。

召喚値30、影響値3

魔力：《火炎》炎を吐く

《炎の加護》触れたものは火炎により生命力-2の火傷を負う。

攻撃方法：

回避：判定値4

1 - 5：炎の爪 判定値5 効果値3 + 火傷

6：龍炎 判定値8 効果値4

・白き魔女ガーウィー

召喚値25、影響値3

翼人の魔力を仕込んだ死者。空を飛び魔方陣や

封印を破壊する能力がある。

魔力：《飛行》1 アクションの移動力は24メートル。

《破封の刃》封印に20点のダメージを与える。ただしガーウィーは死ぬ。

《魔方陣の破壊》二重までの魔方陣を破壊する。ただし戦車の魔方陣を破壊するとガーウィーは死ぬ。

《恐怖》翼人の魔法参照。

・偽龍ウィブラール

世界の書p33参照

<参考：モロイ>

召喚値：50～

解説：モロイは魔王タンキンの吐息から生まれた妖魔が、屍にとりついて生まれた死体の怪物である。夜になると墓場から這い出し人を襲い血をすすする。

戦車と牧人の魔力を恐れており、日光や蔦草に絡められると硬直する。また柵の葉で傷つけられると再生できない。

魔力：《魅了》対象は意思で目標値15の判定に成功しないと「モロイ/愛」に縁故を1点ふる。

《吸血》格闘で判定。対象の推定寿命をカード1枚分吸い取り、自分の推定寿命に加える。

《飛行》空を飛ぶことができる。

《変身》梟、狼、蝙蝠に変身できる。

弱点：《太陽》モロイの魔力は陽光の下ではすべて消え、動くことができない。

《樹木》大地に拒絶された存在であるため、木の枝や蔦草を恐れる。蔦草に絡まれると動けない。

《マルーヴァの護符》夜の女神マルーヴァの使徒には手出しができない。

シナリオ NO10

囁き

舞台：旅、森

形式：即興型

登場魔族：鏡の公女の一人（世界の書P48）

PC設定の留意点：PC間に対立の芽を残すように設定をすること

導入：PC達はさまざまな理由により危険な魔族の潜む森「鏡の森」を抜けなければならない。考えられる理由は次のとおり。

・村で急に流行しだした病を治療する薬草を求めて

- ・隣国への密使
- ・大都市への救援を求める必要が出た
- ・何らかの事情で主街道が使えない

<シナリオプロット>

妖魔の襲撃を退けながら、一行は森を進んでいく。この森には鏡の公女の一人が棲んでおり、PCの内なる願望を増幅され、隠された秘密を囁きかけてくる。森の奥に行くにしたがい、幻影による介入が激しくなる。

PCたちの緊張がピークに達した森の最深部でとうとう鏡の公女は姿を現し、こう囁きかける。「汝らのうち、一人だけの望みをかなえてやろう」。

<シナリオサンプル>

PC1：騎士、運命[68]醜悪、[44]際立った性格（騎士としての名誉）

幼少期に負った火傷が元で常に仮面を着けて生活している。

自分の醜さにコンプレックスを抱いており、それを埋めるように剣技に打ち込み騎士道に熱狂的に従うことで自我を保っている。

使える小国の姫君に恋慕しているが、騎士道精神が故にそれを口にすることはない。

PC2：弓兵、運命：[23]運命の出会い／異性、[22]不義の子

不義の子として生まれ、不遇な少年時代をすごしてきた。口減らしのため生家を出され、兵士として従軍している。その生まれゆえ、暖かい家庭に憧れを抱いている。

PC3：黒剣の魔道師、運命：[79]支配者、[45]妄想（彼女はわが娘）

北原の小国に仕える魔道師。その国の姫君の教育係であり、親のような愛情を彼女に抱いている。現在、彼女が幸せな生を送ることが彼の生きる意味そのものになりつつある。

（このシナリオサンプルの場合、鏡の公女の封印はまだ解けていない）舞台は北原の小国、戦乱の地域。末期的な戦況を打開すべく国王は隣国との和解を模索し、その手段として王女と隣国の君主との政略結婚を行うことにした。

この国は付近に広がる魔族の封印の守護を代々命じられており、この国が滅べば封印が解けるとされている。そのことを盾に取り隣国との交渉材料にするつもりなのだ。この国の血脈が途絶えなければ魔族が復活することはないのだから。

PC達は姫君の護衛を命じられ、戦乱の地を避け鏡の公女の封印されているという魔の森を抜けることになる。

森へ入って1日後、鏡の公女の囁きかけが始まる。この時点ですでに首都は陥落し、鏡の公女は復活しているのだ。

王女は鏡の公女の囁きかけによりPC2に恋慕を抱いている。また鏡の公女の囁きにより、PC1やPC3は姫君への思いをチクチクと刺激させられる。

そして、各々の秘めたる思いがすべて明らかになった時、鏡の公女が姿を現す。

PC間で戦闘が始まり、その時点でシナリオを終わらせる可能性もありえるが、特に問題はない。

シナリオ NO 1 1

蜘蛛の涙

舞台：島

形式：即興型

登場魔族：蜘蛛の大公スフィン（世界の書 P 47）

PC の立場：調査隊か島の住人のどちらか

導入：ある離島が 10 日ほど前から音信不通となり、大陸から調査隊が出される。

必須テンプレート：戦闘系が最低 1 人必要

真相：島の神殿に隠されていた秘宝「蜘蛛の涙」という、蜘蛛の大公スフィンを召喚できる宝石により島は壊滅した。神殿に忍び込んだ盗賊により宝石が封印から持ち出され、スフィンが召喚されてしまったのだ。スフィンは自らの任務が邪魔をされたのに腹を立て、島の住人全員の血を下僕ランタラスの苗床にしようとしている。

<シナリオプロット>

島に上陸した調査隊は、脱出し神殿の奥に隠れていた住人と遭遇する（ここで搜索にきた一匹のランタラスと遭遇、戦闘になる）。神殿に残された古文書から事態の経緯を知った PC 達は、「蜘蛛の涙」を破壊すればスフィンは自らの封印の中に帰還する、と知り森の奥にあるスフィンの巣に向かう。

巣には村の住人達が繭のようなものの中に捕われており、巣の奥には巨大な大蜘蛛スフィンが眠っている。（PC 達が住人だけ連れて逃げるといった選択をしたとしてもかまわない）。なお、幾人かの住人はランタラスに食らい尽くされており、繭から出されると口からランタラスの幼体（召喚値 15 相当）を吐き出し死ぬ。また卵を生みつけられている住人もいる。なお、宝玉は防御値 5 生命力 40 として扱う。

<サンプルシナリオ>

PC 1：戦車の魔道師（破魔の射手） 運命：[89] 血の代償、[80] 死者の呪縛

魔道師学院に属する術師であったが、現在は学院の籍を失っている。それは魔道師にとって禁忌である婚姻をしたからだ。現在はある王国の対妖魔専門の魔法使いとなっている。妻を失った今も学院を出たことは後悔していない。PC 3 とは知り合いであり、亡妻は PC 2 の娘。PC 2：歩兵、運命：[66] 森の結界、[73] 魔法の力（破魔の瞳）

この PC は女性である。生まれ持った破魔の力ゆえに、請われて妖魔専門の兵士部隊に所属していた。ある任務中妖魔により森の結界に迷い込まれ、20 年間眠りに囚われていた。傭兵である夫との間に娘がいたが、二人とも死去している。現在は森から救い出してくれた PC 3 の神殿に世話になっている。

PC 3：プラージュの下級司祭、運命：[97] 守護者、[78] 傍観者の記憶

森の奥で妖魔の罠により眠りについていて PC 2 を助け出した司祭。過去に同じように自分を頼って神殿に駆け込んだ女性を守りきれなかったことがあり、そのことに罪悪感を抱いている。PC 1 とは任務上で知り合った。

PC 4：薄倖の少女、運命：[75] 呪われた出自 / 雷鳴の子、[12] 冬の予感

島の神殿で暮らす少女。自らの呪われた血ゆえに両親が死んでしまったためである。9 歳にして人生に憂いはじめている。蜘蛛達に町が襲われたときは、スパンダルキーに守られ無事だった。

PC 1～3 が調査隊で PC 4 が島の住人である。このシナリオのモチーフである某映画（エイリオン 2）を意識した PC 構成。もっとも基本的なメンバーであり、戦闘力も高い（スフィンには勝てないとは思うが）。

シナリオ NO 1 2

災厄の船

舞台：船旅

形式：即興型

登場魔族：大地を泳ぐものリグレイ（世界の書 P 38）

導入：P C 達は航路を行く帆船に乗り込んでいる。船は航海の途中漂流中の男を拾うが、男はまもなく死去する。

真相：男はかつて故郷の町に被害を与えたことがばれ、船を追われ漂流中であった。この男は実は《魔法の力 / 大地を泳ぐものリグレイの召喚の》持ち主であったのだ。漂流により錯乱しており、リグレイを無意識に召喚してしまう。

<シナリオプロット>

男は異形に覆われていた（原蛇の刻印である）。男を拾った日より船にリグレイが現れ始める。リグレイは狂気に捕らわれており、行動に一貫性はない、ただ人の子の恐怖と妖魔の作成に興を見出すだけだ。船の住人が何人か被害に遭い始め、幾人かは妖魔に変えられる。

リグレイを倒すか、船を捨てるかしないと最終的には全滅することになるだろう。

なお、ありえないと思うが、一応12と1日が経過した場合、リグレイは自動的に自分の封印に帰還する（召喚生物の時間的制限）。

リグレイは最初は様子を見ていて直接手出しはしてこない。少しずつ怪異の予兆を出し、プレイヤーを心理的に追い詰めていこう。

<サンプルシナリオ>

P C 1：踊り子、運命：[27]滅びた貴族の子孫、[53]王者の相

滅んだ貴族の子孫であり、高貴な相の持ち主

であるが、本人はそんなことに興味はない。

御家再興を願う元家臣達から逃げてきた。踊り子としての自由な生活が彼女の望みなのだ。

P C 2：盗賊団、運命：[58]獣の子ら、[23]運命の出会い / 異性

獣に転じることができ、それを利用して盗賊をやっていた。

町で失態を犯し、ほとぼりが冷めるまでと思いい旅に出た。

P C 3：傭兵、[59]故郷を失った、[17]忠誠

諸国を放浪しながら、失った祖国復興の旗印となる人物を捜し求める傭兵。

P C 4：風虎のまじない師、運命：[64]風の子供、[87]罪悪感

船の運行を助ける風の精霊を操れるまじない師。過去に戦乱で家族を失っており、守りきれなかったことを悔いている。P C 3とは同郷である。

P C 1の設定がP C 間のつながりの基礎となる。プレイヤーの傾向によってはP C 設定に絡む物語は語らず、リグレイとの戦闘をメインに据えてもかまわないだろう。

<参考>

航海のルールが別冊F S G Iの2号に載っている、目を通されておくと良いだろう。

シナリオ NO13

腐り

舞台：村

形式：即興型

禁止テンプレート：純粹魔族系、高位の魔道師系、非人間系

推奨テンプレート：狩人、プラージュの下級司祭等一般系テンプレートにして多少の戦闘能力のあるもの

推奨運命：予言系、魔法の力や友なる動物等能力アップ系等の補助系運命

禁止運命：[21]奪われた肉体、[91]魔族の刻印等PCの行動指針に著しい制限をかけるもの

導入：PC達の立場は村の住人か、村を訪れた旅人である。

真相：この村の近くにある翼人の魔族の封印をおろかな探索者が解いてしまったのだ。魔族が復活したことで付近の死体が活性化し、死せる下僕（世界の書64参照）となってしまう。死せる下僕はエサを求め、同じ死の下僕である《骨の獵犬》（世界の書P64）と共に近くの村に押し寄せた。

<シナリオプロット>

PC達が宿でたむろしていると、村の狩人が大慌てで駆け込んでくる、森から化け物が押し寄せてくる、というのだ。宿から出たPC達に骨の獵犬が1匹襲い掛かる。

撃退したPC達は、村人の導きに従い村の神殿に向かう。この村では隣国が攻めてきた時に備え、湖の港まで通じている隠された地下通路があったのだ。

村の近くの森からは死せる下僕の群れが押し寄せてくるのが見える。PC達は神殿に駆け込む（ここで子供とはぐれた母親を出し、子供の救出に向かわせても面白いだろう）

PC達と村人は地下道を通り脱出すること

となる。地下道は村人達の地下墓地も兼ねており、幾度か死体達の襲撃を受ける。PC達は幾度か村人が避難する間の時間稼ぎをする羽目になるはずだ。

地下道の出口は5体の骨の獵犬に守られている。首尾よく脱出し、村人と共に湖から船で港に脱出するとシナリオは終了となる。

<シナリオサンプル>

PC1：プラージュの下級司祭、運命：[43]任務、[02]死者達の誘い

辺境の村の下級司祭。その村を守ることを任務としている。魔法の刻印を見につけてから、死者達の声を聞くようになってしまった。

PC2：狩人、運命：[80]死者の呪縛、[65]再会の予言

死んだ妻のことを思うと今も心に痛みの走る狩人。占い師に予言された再会の予言は皮肉な形で的中することとなる。

PC3：盗賊団、運命：[13]幸運なる生存の予言、[07]借金

莫大な借金に苦しんでいる盗賊。ある遺跡の古地図を手に入れ、PC4と共に探索にむかう。PC4：野槌のまじない師（幻術師）、運命：[87]罪悪感、[19]しがらみ

魔道師学院で落ちこぼれ、まじない師として盗賊の手伝いなどをする。基本的に善人であり、盗賊の手伝いなどをするについて、恩師に対し罪悪感を抱いている。

PC3,4が遺跡の封印を解いた犯人である。封印を解いた直後は何もなく、落胆して村の酒場で酒を飲んでいるところを死者の群れが襲ってくる。

PC2は死せる下僕となった妻に地下で再会する。PC1は死者たちの誘いにげんがりしながら地下を進むことになるだろう。

脱出後、翼人の魔族は退魔師たちに退治されることになるが、それはまた別の物語である。

シナリオ NO14

谷間の村の収穫祭

舞台：村

形式：即興型

地域：中原等の戦乱と無縁な地域

導入：村の収穫祭にPC達が集う。PCの立場は村の住人であったり、村を訪れた旅人であったりとさまざまである。PC達は知り合いであると設定するほうが良い。

推奨テンプレート：一般系テンプレート

登場魔族：赤い目の侯爵スゴン(世界の書P25)、風の龍バサル(世界の書P59)

真相：収穫祭の前日に愚か者の村人が、近くの祠に隠されていたスゴンの双瞳(世界の書P26)を持ち出し、スゴンの召喚を行った。スゴンは愚か者に礼として宝物を与えた後、龍との戦いに赴いた。

不幸なことに、龍本来の住居フォアの野を出て大陸中を飛び回っている龍《風の龍バサル》が付近に存在した。スゴンはバサルにすぐさま戦いを挑んだ。いかに龍王とはいえ、スゴンに奇襲をかけられてはたまらない。たちまち飛行能力を失い、2匹の怪物は地上へと落ちてくることになった、収穫祭が行われているその場所に。

<シナリオプロット>

舞台は人口200人程度の谷間にある小さな村である。

祭りの前日までに奇妙な悪夢を見た村人が出たり、森の奥へ向かう一団が目撃されたりと凶事の影が見えるものの、何事もなく収穫祭の日を迎える。中央の広場に篝火が焚かれ、旅芸人が芸を披露する、そんなありふれた村の祭りが繰り広げられる。

祭りが最高潮に達したとき急に雨が降り始め、一筋の稲光が走る。ここでPCに夢歩きさせること。成功したPCは天空にて戦う巨人と龍を幻視する。その直後、村の広場にスゴンと

バサルが絡み合いながら落ちてくる。

2匹の怪物は村人を無視し戦いを続ける。村中大パニックになり、村人たちは逃げ惑う。村の入り口である谷間にはスゴンが召喚した《死せる下僕》や《骨の獵犬》(世界の書P64)が大挙して押しかけており、村から逃げることは出来ない。

マスターはスゴンの分とバサルの分6枚ずつカードを持ちルールどおり戦闘を解決すること。この時火炎の射程は100m、視界内と書かれた効果は200mで判定する。またスゴンは村人一人を食すごとに生命力をカード1枚のカラーナンバー分回復する。なお、バサルは奇襲で負傷している。

その後、どちらが生き残ったとしても、飢えを満たすため村人を襲い始める。

<サンプルシナリオ>

PC1：母親、運命：[04]自己犠牲、[12]冬の予感(子の運命：[28]死の予言)

PC2の妻。息子が死を予言されてしまい、憂鬱な日々をすごしている。息子のためならどんな事でもしようと思っている。

PC2：狩人、運命：[84]異形、[29]誓いの言葉

異形を持って生まれ、不遇な幼少期を過ごした狩人。こんな自分を愛してくれた妻と家族を心から大事にしている。

PC3：踊り子、運命：[13]幸運なる生存の予言、[55]愛する者を滅ぼす予言

PC1の妹。平凡な結婚をした姉のことをうらやましく思うものの、自分を愛してくれる人はなぜかみんな先に逝ってしまう。そんな運命に悩む踊り子。収穫祭の時期に合わせ、芸人仲間と共に村を訪れた。

平凡な村の幸福な一家だった3人。ある意味このシナリオに最もふさわしいキャストिंगである。

シナリオ NO15

夕日を走る者

舞台：村

形式：即興型

地域：北原、ヴァクトン大公領辺境

導入：PC達は旅の途中に雨宿りのため山小屋を訪れ、《夕日を走る者ランスタール》(世界の書P39)と遭遇する。

真相：ランスタールは魔道師に召喚されて魔力《魔方陣の生成》で吸魂陣を作り出し、ある村を滅ぼそうとしている。魔道師は実はダリンゴースに仕えており、その際に生成される莫大なエネルギーを利用しようと考えているのだ。

<シナリオプロット>

影響値攻撃《恐怖》に耐え切ったPCがいた場合、ランスタールはPC達に「この先の村に近づくな」「4日後、村は滅ぶ」と言い残し、去る。

村では9日前から奇妙な軍馬(ランスタール)が目撃されているが、村に住む魔道師が「あれは悪いものではない」と言っているため、特に心配はされていない(魔力《熱病》は魔道師の術により村人に効果を表していない)。なお、魔道師は自分が巻き込まれないよう、直前に村を離れる。

魔道師の館を搜索すれば、この計画の顛末を記した手記が発見される。

<サンプルシナリオ>

PC1：獅子の戦姫、運命：[33]押さえ切れない感情、[80]死者の呪縛

ダリンゴースにある魔族教団『獅子王教団』の女兵士。狂乱した父により母が殺されたのを目の当たりにしている。母の死の間際の言葉「お父さんを憎まないで」の真意がつかめないでいる。

PC2：吟遊詩人、運命：[00]内なる他者、[28]死の予言(内なる他者の運命：[43]任務/魔族の封印)

死を予言された吟遊詩人。それは自らの内に巣くう『何か』のせいだという。自分の生の証を残せる歌を求めて放浪する。

PC3：鳶の騎士、運命：[44]際立った性格/家族への憧れ、[29]誓いの言葉

不遇な幼少期を過ごし、温かい家庭を持つことを夢見るヴァクトンの騎士。PC4とは恋仲であるが、ある意味では彼女が好きなのではなく、妻を持ちたいだけである。そのことに本人は気づいていない。

PC4：古王神殿の舞姫、運命：[63]無垢、[12]冬の予感

PC3の恋人。生まれてからずっと古王神殿の中で育ち、外の世界をほとんど知らない。このままPC3の妻になってよいものかと思いつつ悩んでいる。

難しいキャスティングである。個々のPC設定は各テンプレートに典型的なものだが、設定のすり合わせに手間取るだろう。

PC4は村の祭りのためPC3を伴い村を訪れる。PC1はダリンゴース伯の命令で村の魔道師に協力しろと言われる(内容は聞いていない)。また、PC2の内なる他者の正体は魔族との戦いを義務付けられた妖精騎士の霊である。

このようにヴァクトン、ダリンゴース、妖精騎士とPCの立場・利害関係は一致していない。さらにPC1の母への思いの清算、PC3や4の精神的成長と達成しなければならない課題も多い。それらをすり合わせ、「対ランスタール」へと目的を一致させるには、プレイヤー・マスター共にかなりの熟練度を要求される。

なお、このキャスティングのリプレイが下記ページに掲載されている。参考にしてほしい。

<http://www.geocities.co.jp/HeartLand-Icho/1493/replay2.html>

シナリオ NO16

本を運ぶ男

舞台：旅

形式：即興型

導入：街道に行く商隊でPC達が出会う

登場魔族：獣師ブラーツ（世界の書P21）

禁止テンプレート：魔道師、魔族の信徒系

真相：商隊の護衛として加わった一人の男は魔道書《獣師技法書》（世界の書P21、追憶P59）に支配されていた。本は、隣村に棲む野心にあふれたまじない師のところまで自分を連れて行くよう、男に命じている。

<シナリオプロット>

商隊は村での商いを終え、次の村に発つ準備をしていた。そこに一人の男が現れ、商隊を率いる商人に、一緒に隣村に連れて行ってくれ、と頼む。男は大事そうに一冊の本を抱えている。

男を連れ、一行は隣村へと向かう。一人で居るとき男はうれしそうに本を眺めニヤニヤと不気味に笑っている。誰かが見せてくれと頼むと、本には不気味な怪物の挿絵とその解説が書かれているのが分かる。

男を連れての旅は、奇妙な雰囲気包まれている。一行の全員に憂鬱な気分が広がり、夜は怪物に襲われる自分が怪物に転じる悪夢を見る。

男は隣村に着くと急いで村のまじない師の元へと急ぐ。

その日の晩、村で騒ぎが起きる。村長の妻がさらわれた、と言うのだ。聞くとまもなく臨月を迎えるのだという。

PC達一行はいやな予感に導かれ、まじない師の館へ向かう。そこでは魔道書に魅了されたまじない師と男が獣師ブラーツ召還の儀式を行っていた。

<サンプルシナリオ>

PC1：騎士（魔道書の虜というテンプレート

でも可）運命：[79]支配者、[45]妄想／自分は偉大な人物になる

意思を持った《力ある魔道諸・獣師技法書》に支配された男。辺境の領主である騎士の弟であり、兄に比べ暗愚でいつも劣等感にさいなまれ生きてきた。そんなある日家の倉庫の奥から一冊の魔道書を発見する。その内容に魅了された彼は、この本こそが自分に力をもたらすと信じた。そして魔道書の命じるままその本を理解できる者のところへと本を持ち出した。

PC2：商人、運命：[37]心変わり、[40]過去を失ったもの

郷里に婚約者を残している行商人。このキャラバンの旅が終われば結婚しようと思っている。なお、幼少期の記憶がない。

PC3：農夫、運命[88]待ち人の予感、[29]誓いの言葉

妻がおりもうすぐ第1子が生まれる幸せな農夫。妻の父が事故にあったという知らせを受け、妻を連れ隣村まで旅に出た。

PC4：伝書使、運命：[11]強運の子供、[27]滅びた貴族の子孫

商隊の護衛として雇われた伝書使。滅びた貴族の子孫であり、家系を再興する力を求めている。

本文中の男がPC1である。獣師技法書を手に入れ、支配されたまじない師がブラーツ召還を行おうとしているところにPC達が阻止しに突入するという展開が良いだろう。さらわれるのはPC3の妻が良い。

シナリオ中PC2,4には後に「力が欲しい」という場面が起きるだろう。その時獣師技法書は再び誘惑をかけてくる。

シナリオ NO17

血

舞台：町

形式：即興型

推奨テンプレート：真紅の退魔師、伝書使、傭兵、吟遊詩人等のフリーランス。歩兵、騎士、プラージュ/ライエルの司祭等の治安担当者。夢占い師、いずれかの星座のまじない師、アイズナ等の下級の魔法使い。

禁止テンプレート：高位の魔道師、魔族の使徒系、一般人系のテンプレートすべて。

禁止運命：[21]奪われた肉体[91]魔族の刻印等PCに著しい行動制限をかけるもの

導入：町で不可解な殺人事件が起きているのを知り、当局よりその調査を命じ/依頼される。
真相：犯人は町のプラージュ神殿の司祭長の孫である。10年ほど前にも同じような事件があり、そのときの犯人は獣師の製作した魔獣であった。事件の際、獣師は妊婦であった彼の娘をさらい、新たな魔獣製造の材料にしようとした。獣師の隠れ家突き止め司祭長達は突入したが、すでに時遅く彼の娘は儀式に使用されていた。

実はこの時すでに娘の胎児は魔獣製作の材料に使用されており、異形に覆われた魔獣の子を司祭長は発見することになる。司祭長はその子を持ち帰り、秘密裏に育てた。彼を見て魔獣が言った一言が決め手となったのだ「おじいちゃん、殺さないで」。

人目に触れぬよう育ててきたものの、司祭長の孫は魔獣としての本性を顕現しつつあり、人の血をすすらずにはいられなくなっている。

<シナリオプロット>

調査の対象となる場所は少ない。殺害現場周辺の聞き込みと町外れの元獣師の隠れ家の廃屋程度であろう(10年前にも同じような事件があったことはPCに教えてよい)。また、襲われたが逃げ延びた町の住人が一人おり、彼に

も話が聞ける。聞き込みでは襲ってきた魔獣の特徴(羽が生えており、飛行する)ぐらいのことしかわからない。獣師の隠れ家は戦車の印で清められており、こちらからも得られる情報は少ない、ここでは10年前の事件について当時の関係者から話が聴けるだろう。

むしろ情報としては、探知の呪文や夢歩きによる搜索といった魔法的手段が多くなる。夢占い師が被害者の心を覗き込めば事件の状況が分かるし、死霊の声を聞ける人物が居れば魔獣の逃げた方向もわかる。また、事件は貧民街に集中しており、そこを張り込むことでも手がかりがつかめるだろう。

現在魔獣は貧民外の一角の廃屋の地下に隠れ住んでいる。PC達がそこを突き止めたら、司祭長が魔獣を逃がそうとしているところと遭遇する。

<サンプルシナリオ>

PC1：真紅の退魔師、運命：[71]友なる動物、[33]おさえきれない感情

善良なる退魔師。魔族や妖魔に対する憎しみは深い。

PC2：プラージュの下級司祭、運命：[43]任務、[88]待ち人の予感

10年前の事件の被害者である司祭長の娘の夫。自分のことを待っている人がいる予感にとらわれている。

PC3：夢占い師、運命：[25]遠い声、[40]過去を失った者

強い幻視の力を持つ夢占い師。幼少期の記憶を持たず、悩んでいる。

この手の事件に関与しそうなテンプレートの代表を3つ選んだ。もう少し事件に関わらせたい場合は、被害者の家族、友人等の関係者に設定するとよいだろう。

シナリオ NO 1 8

虜囚

舞台：遺跡

形式：構造型

季節：夏、戦車の月

PC 1：漂泊の若き騎士、運命：[2 3] 運命の出会い / 異性、[7 3] 魔法の力 / 森を歩く

生まれつき森の結界を自由に歩く力を持っており、幾度も禁忌の森の奥に入り込んで隠された遺跡や廃墟の探索を繰り返してきた。いつか財宝や魔法の武具を手に入れ、自分の城を持つための足がかりとするためである。

そんなある日森でヴァルト（小鬼）に襲われ瀕死の重傷を負う。必死で川に飛び込み窮地を逃れたものの、もはや意識を失い絶体絶命であった。

しかし、彼が意識を取り戻したのは森のそばの村のはずれであった。彼を助けてくれた女性の面影と、「この地を再び訪れてはなりません」という言葉だけが、かすかに彼の記憶に残っていた。

その女性の面影に心引かれ、何とか再会したいと思っている彼の元に、ある豪商（PC 2）があつ森の調査のため探索隊を編成するという情報が届いた。

PC 2：フィレアの豪商、運命：[8 8] 待ち人の予感、[0 6] 過去にかかわる疑念

幼少期郷里の森で行方不明になったことがある。その時、森の奥で一人の女性に助けられ、人里に戻された。その森は禁忌の森であり、人など住んでいるはずのないところであった。周りの大人たちは幻でも見たんだろう、と取り合わなかったが、彼にはそれが幻でない確信があった。その時、女性と何か約束をしたような気がするのだが、その内容をはっきりと覚えてい

ない。その後ずっと彼女にもう一度会わなければ、との思いに囚われていた。成長し商人として大成した後、幾度か森に探索隊を出したこともあるが、何の手がかりも得られなかった。

そんな折彼の元にある商人（PC 4）から、あつ森の奥にあるはずの古代遺跡への地図を買わないかという話がでた。これが彼女に再会できる最後のチャンスと思い探索隊を組織し、自らも探索行に参加することを決めた。

PC 3：戦車の魔道師（破魔の射手）、運命：[8 9] 血の代償、[1 8] 導く者の伝説

魔道師としての修行の過程で戦車の魔力に目覚め、魔族や妖魔との戦いに一生を捧げた。今回、旅の途中に妖精騎士の幻に導かれ、PC 2の館の門を叩くことになる。

PC 4：奇妙な旅人、運命[0 4] 自己犠牲、[6 8] 醜悪

生来の醜悪さゆえ、この世の全てに憎しみを抱く魔族の使徒。普段は仮面をつけており、人当たりの良い商人を演じている。

過去に遭遇した鏡の公女エリシェ（世界の書 p 4 8）の美しさに心酔し、彼女に忠誠を誓っている。それ以来エリシェの望みに従い、世界に混乱を広げるべく活動している。

今回はエリシェの命により、PC 2の元に古地図を持ち込み、彼の編成する遺跡探索隊に加わることとなる。目的は遺跡の奥に眠る魔族の解放である。

真相：森の遺跡にいる女性は、魔凄代に病の王ダーリ（世界の書 P 3 9）より魔族の封印を監視するよう命じられた者である。厳重な森の結界の奥に遺跡があるため、通常であれば人がそこにたどり着くことはないが、それでも時折迷い込む者を助けたりしていた、PC 1もそんな人物の一人である。

封印は100年に付き1点の強度で弱まっていたため、時折外部から戦車の魔力の持ち主を呼び封印を強化してもらわねばならない。PC 2と交わした約束とはそのことである。約束を思い出すと運命は[0 4] 自己犠牲に転化す

る。

ここにいる魔族は、あまりの苛烈さゆえダーリにすら見捨てられ、封じられた「痴呆の統領リグラ・リグル」である。現在封印の強度は3点にまで落ちている。

彼女はずっとこの地に縛られる運命の持ち主である。この地に留まる限り彼女は老いることはないが、この地を離れると経てきた年月が一気に彼女に襲い掛かり、塵となってしまう。

<シナリオプロット>

探索隊はPC達と数人の人夫と付近にすむ狩人で構成される。山札からカードをめくりそれが牧人のカードであれば、そのカードのカラーナンバー匹のヴァルト(世界の書p11)と遭遇する。それを4回繰り返すこと。

森の奥地で一度夢歩きさせること。見るイメージは次の通り。

PC1: 鎖に囚われた女性のイメージ。

PC2: 過去にここを訪れたことがあるという既視感と、彼女と交わした約束のイメージ。

PC3: 近づくにしがって刻印から血が滴る、恐るべき魔物が待っているイメージ。

PC4: エリシェへの愛の描写。

しばらくすると地図の地点に着くが、そこには何も無い。ここでPC1に牧人の魔力で判定させること。達成値が10を超えれば、急に森が開け石造りの遺跡が姿を現す。この異様な光景に人夫たちは恐れをなし、遺跡に入ることを拒む。

PC達だけで遺跡に入ってすぐ、全身から血を滴らせた狼数匹の襲撃を受ける。これは封印から漏れ出す妖気に当てられた動物である。

この狼の襲撃を退けると、遺跡の奥から女性が姿を現し、PCたちに微笑みかける。

PC達は彼女の家を招かれ、話を聞くこととなる。彼女の語る話は真相の項で話したことと同じである。PC達は彼女をここから連れ出そうとするかもしれないが、彼女はそれを拒否する。また、PC1が愛を告白したとしても、過去に幾度もそういう男性はいたが、だれも最後までこの地に留まりはしなかったと、悲しそう

に微笑む。

彼女はPC4に明日の正午に封印の強化の呪文を使うよう頼む、明日は戦車の聖日であり、あらゆる戦車座の呪文に+5のボーナスが付くのだ。また彼女はPC達に感謝の証としていくつかの魔道書や宝石を提供する。

PC達が何もしない場合は、次の日封印が強化され、シナリオは終わる。だが、PC4が封印を解こうとするはずなので、すんなりと終わることにはならないはずだ。場合によってはPC1や2も封印を解く側に回るかもしれない、封印さえ解いてしまえば彼女は解放されるのだから(封印が解ければ彼女は死ぬことをPC達は知らない)。

夢歩きではPC4をエリシェに急かさせること。エリシェに口づけぐらいさせてもかまわない。また、PC1,2にはここに彼女を放っておいて良いのかとリグラ・リグルが囁きかける。逆にPC3には封印の奥の魔族の恐ろしさを夢歩きで印象づけよう。夢歩きによる誘導の後にはプレイヤーの判断に進行を委ねる。どのような結末になることもありえる。

<痴呆の統領リグラ・リグル>

星座: 海王 召喚値73 影響値 8

出現形態: 体中が腐敗して膨張し鞠のようになった小男

魔力: <痴呆熱> この病に感染すると24時間毎で意志力抵抗18に失敗するたび脳が溶解し、知性と社交の基本値が3ずつ低下する。この判定に5度成功すると病気は終わる。

運命: 病の王ダーリ配下の病魔の一人であったが、あまりの苛烈な病ゆえ世界の理りとしてふさわしくないとして見捨てられ、封じられた。

<参考> PCの設定を、過去にこの遺跡を訪れた男と遺跡の女性との間の子供である、というように変更しシナリオを組んでも面白いだろう。

シナリオ NO 19

不還

舞台：館、海沿いの漁師町

形式：構造型

季節：秋の終わり、海王の月

重要NPC：メアリ・ダネット

データはテンプレート貴婦人を使用

運命：[80]死者の呪縛、「12」冬の予感

海沿いの漁師町の領主の家に生まれ、近隣の貴族の家に嫁ぐように幼き頃より定められ育った。しかしその貴族は凡庸で、メアリはこの人物に好意を持つことが出来なかった。

その後、彼女は旅の吟遊詩人と駆け落ちすることとなる。しばらくは幸せな生活を送ったものの、吟遊詩人は流行り病であっけなくこの世を去った。生活の手段を持たない彼女は落ちぶれていき、最後には娼館に身を寄せるにまで至った。

今は生家に連れ戻され、監視されながら日々をすごしている。

PC1：少年、運命：[03]借金、[69]魔法の武器/風の大弓

両親の借金によりメアリの家に使用人として仕えることになった少年。占い師より魔法の品を得ると言われている。メアリの身の回りの世話を任されており、彼女に猫とした好意を抱いている（縁故5点）

PC2：商人、運命：[16]言えなかった一言、[78]傍観者の記憶

メアリの家に父の代から商品を運んでいる商人。幼少よりメアリと友であり、好意を寄せていたが、身分違いゆえその思いを口にすることは出来なかった。

駆け落ち直前のメアリと出会っており、あの時彼女を止められなかったことを今も後悔している。PC4の傭兵に隊商を護衛してもらっ

たことがあり、知り合いである。

PC3：アイズナ（ネズミ使い）、運命：[70]失踪、[71]友なる動物

失踪した娘を探すまじない師。その機能ゆえ盗賊団にコネがあり、奴隷商人に拉致された娘が売られた先がメアリの館だと突き止めた。PC4とは過去の仕事仲間である。

PC4：傭兵、運命：[19]しがらみ、[67]死霊の守護

数年前に死んだ娘の霊に取り付かれている傭兵。戦場を駆け巡りあまり会うことの出来なかった娘の死を悼むと同時に、たとえ死霊という姿であっても共にすごしてくれることを多少うれしく思う気持ちもある。基本的に世話好きな善人であり、PC2、3の知人。

真相：メアリの家の地下には海王座の魔族《愚鈍なるものオルヒーヴァ》（世界の書P43）の知性が封じられている。オルヒーヴァの知性は飢えの呪いをかけられており、知性のあるものを食わずにはいられなくなっているが、食ったものの記憶を融合してしまうため、もはや魔族としての元の意識を保てないでいる。その混濁し果てた意識はオルヒーヴァの下僕たちが見てすら、それがオルヒーヴァの知性であるとはわからないだろう。

メアリの家は代々海王の聖日にオルヒーヴァに生贄を捧げることで栄えていた。オルヒーヴァは海王の魔力により生贄と引き換えに、この漁師町の豊漁を約束してきたのだ。PC3の娘は数年前に生贄にされた。

現在の当主はふしだらな行いをした娘のメアリを見放し、今年の生贄にすることにしたのだ。愛するものを失い自暴自棄になっているメアリはその運命を受け入れている。

<シナリオプロット> 初日：漁師町は海王の聖日に行われる祭りを3日後に控え賑わいを増している。メアリの家にいるのは当主とメアリ、そして一人の執事と二人の使用人（うち一人はPC1）と通いの家政婦である。PC2はメアリの家に祭りの神事で使う品を届け、そのまま祭りの日まで留まることになる。PC4はメア

りの護衛として雇われる。「祭りの日までに「なにか」が襲ってくるかもしれない、その何かからメアリを守れ」というのが仕事の内容である。この日にPC3はこの家にたどり着く。

PC1にはこの日から新たな仕事を命じられる。それは1日に3度地下の奥にある牢に食事を届けるというものである。地下は真っ暗であり、そこに得体の知れない材料で作られた料理を運ぶのだ。三つ注意が与えられる、「話しかけてはいけない」「姿を見てはいけない」「話しかけられても答えてはいけない」である。地下にいるのはオルヒーヴァの知性である。なお、オルヒーヴァのいる地下への扉には戦車の紋章が刻まれ、死霊が入り込むことは出来ない。

午後、メアリとPC1, 4(他のPCがいてもいい、屋外が良いだろう)がいるところに粘液状の妖魔が襲い掛かる。この妖魔の召喚値は20であり、液面に人の顔が浮かび上がっている。これは飢えて地下から這い出てきたオルヒーヴァの一部であり、顔の一つはPC3の娘である。

深夜メアリはPC1, 2を呼び出し、自分があさっての晩にまたいなくなることを告げ、今まで世話になったことに感謝をする(PC2に傍観者の記憶の夢歩きをさせること)。

初日はPC同士の絡み合いやメアリとの掛け合いで終わるだろうと思われる。注意すべき扱いはPC3である。直接の探索能力は低いのでアイズナを利用することになるだろう。また他のPC、特にPC4に積極的に関与させること。PC4に期待される役割はPC全員のまとめ役であり、死霊はキャラクター作りと調査の手ごまに過ぎない。

二日目以降の展開は流動的である。各々の動機付けに従い各PCは自主的に動くはずだ。どの時点でPC達が地下へ突入してもかまわない。プレイヤーの行動にセッションの流れを委ねる事。

地下への鍵はPC1と執事が持っており、地下へ侵入する際にはどちらから鍵をもらう必要がある。

また、この館全体が何らかの魔族に<視られて>おり、次のような誘惑をしかけてくる。

「君の望みは何かね？」

「君のその望みのために、例えば、何かを犠牲にする覚悟があるかね？」

上の誘惑に応えた場合、この屋敷の秘密の一端を垣間見て、刻印が1点刻まれる。また、PC1がこの誘惑に応えた場合は魔法の武器(風の大弓)を得る。その後運命は[91-2]魔族の刻印へと転化する。

館の調査を行う場合、奴隷売買の記録や代々伝えられてきた伝承の記録等が見つかる。

オルヒーヴァを倒した後の展開についてまとめておく。

PC1は得た魔法の武器と引き換えに魔族の任務を果たさねばならない。

PC2がメアリの運命の《冬の予感》にある「春」を象徴する存在になれるかが、メアリの今後を決めるだろう。

PC3は囁きかけてきた魔族の誘惑に応えている場合、新たな運命を受け入れることと引き換えに娘を無事返してもらえる。

PC4については特に何も無い、他のPCの運命を見届けまた旅に出るだけだろう。

この漁師町は今後少しずつ寂れていくことになるが、それはまた別の物語である。

<オルヒーヴァの知性>

星座：海王 召喚値73 影響値8

出現形態：毛虫のような触手の映えた巨大な脳、表面に人の顔が浮かんでは消える。

魔力：<痴呆化>強度18の影響値、知性と社交の基本値が3ずつ低下させられる。

視ている魔族の候補は稲妻の乗り手エイキン、瞳の大公モーン、蛇の大公ブルーレイ等。彼らは独自の目的でPC達に関与する。

シナリオ NO20

むかしだれかが死んだ家

舞台：村

形式：構造型

PC1：婚礼を控えた娘、運命：[40]過去を失ったもの、[88]待ち人の予感

一月後に村の青年(PC2)との婚姻を控えるプラージュ神官の父を持つ村娘。5歳より以前の記憶がなく、そのことに思い悩んでいる。この村に来たのは6歳のときであるため、村人も過去を知らない。

自分のことをどこかで待ち続けている人があるという思いを、漠然と持ち続けている。

最近父が急死し、遺品を整理中に古地図と鍵を見つけた。この場所に失った記憶の鍵があると思い、PC2と共にそこを訪れることにした。

PC2：婚礼を控えた青年、運命：[57-野槌]異性のもたらす不運の予言、[46]渦巻く魔力

PC1との婚姻を一月後に控えた青年。なぜか生まれつき刻印を持っており、魔力の影響に弱い。PC1と共に彼女の過去を求め探索することになる。

PC3：夢占い師、運命：[25]遠い声、[73]魔法の力/破魔の瞳

生まれ持った幻視の魔力ゆえに夢占い師となった。隠している右目は金色に染まっており《破魔の瞳》を使用できる。しかし争いごとは嫌いなため、極力使用したくない。

最近風の中に自分を呼ぶ声を聞き、その声の元へ旅立った。

真相：PC1の失われた記憶は、獣師にさらわれ魔獣製造の素体とされかけたというもの。その後退魔師らに救出されたものの、一緒にさらわれた妹は先に魔獣の素体にされてしまった(PC1をかばったのだ)。妹は現在獣師の館の地下牢に閉じ込められており、PC1の父親が定期的に食料を運び込んでいた。

<シナリオプロット>

夕刻、PCは古地図にあった森の中の館にたどり着く。館の前でPC1,2はPC3と出会う。父の残した鍵により館の鍵は開く。

館内はごく普通の部屋の造りであるが、激しい戦闘があった形跡がある。部屋はいくつかの客間と書斎、台所等である。地下への扉は鍵がかけられている。

この館には幻獣ネシアンが住み着いており、PC達が入ってきた時に笑い声をあげて去る、その後も折に触れてネシアンは現れる。また客間の一室には知能を強化されたオウムが住み着いており、PC達に話しかけてくる(退屈しているのだ)。

書斎の魔道書の類は退魔師により燃やされているが、獣師の日誌や記録が残されている。幾人かの村人を素材としてさらってきたと書かれており、さらってきた村人のリストの中にPC1の名前がある。

この館に入ったときから、PC1は「お姉ちゃん・・・お姉ちゃん・・・」という声を聞き、ここに来たことがあるという感覚に襲われる。

地下への扉は魔法的に閉ざされており、PC1が過去の事件を思い出すと開く。思い出さすためにはPC3が夢歩きで達成値25以上を出す必要がある。

地下に入ると「殺して・・・」と繰り返す声を聞く。地下は実験施設になっており、奇妙な魔獣の死体や培養槽がある(ここで飢えた魔獣との戦闘を起こしても良い)。

さらに地下に牢があり、暗闇に閉ざされた牢の中に、魔獣となったPC1の妹がいる。妹は父が死んだことを聞くと、自分を殺すよう頼む。

<幻獣ネシアン>

幻視の魔力を持つ猫型の魔獣、召喚値30

出現形態：蛇の尾を持つ猫

魔力：《幻視》夢歩きを誘発する。

《変身》《深淵閉鎖》《音の支配》呪文と同能力。

シナリオ NO2 1

v i c i o u s

舞台：旅

形式：構造型

登場魔族：美しき太守イルティス(世界の書P48)

PC1：ラヴィオラ、運命：[66]魔族の血、[16]言えなかった一言

《角の大公セイシュドーマ》により作られた使い魔の少女。その正体は森に住んでいた野狐である。とある原蛇の魔道師に与えられ、彼の元に仕えていたが、ある時魔道師を殺し脱走した。昔子狐だったころ自分を罾から救ってくれた少年(PC1)が、魔族に生贄にされそうになったからである。今は彼を連れ庇護してくれる場所を求め、元の主が恐れていた“まどーしがくいん”という所を目指し逃亡の旅をしている。なお、PC2に自分の正体を言えずにいる。

魔力により元の姿に戻ったときのデーターは世界の書P13の狼を用いる(魔力により強化された狐として扱う)。

PC2：少年、運命：[75]呪われた出自/女王の血筋、[22]不義の子

女王の血筋と呼ばれる特殊な体質の持ち主である少年。周囲に夢歩きを誘発させ、また生贄としての資質も高い。

不義の子であり、父には虐げられ育つ。その後ある魔道師に売られ、魔族に捧げられようとしたが、その魔道師の使い魔の少女に助けられた。以来彼女と共に逃亡の旅を続ける。

PC3：古鏡の魔道師、運命：[61]依存症、[33]おさえきれない感情/死んだ子への悲しみ

：呪文に集団鏡面転移を追加

学院に仕える魔道師。任務で知り合った騎士と恋に落ち息子を出産したことがある。しかし、結婚や出産は魔道師にとってタブーであり、魔道師としてのキャリアと母や妻としての幸せ

の選択を迫られ、前者を選んだ。その5年後、元恋人の領地はヴァルトの群れに襲われ、息子も恋人の騎士もその時に死んだ。

息子の死により一時期心を病んでいた。その名残である依存症の対象のペンダントには、子の肖像画が描かれている。今でも子のことを強く思い出させる事柄に出会うと、意志力で15の判定に成功しない限り悲しみに捕らわれ何もできなくなる。

PC2の保護を学院より命じられ、《鏡面転移》により二人の前に現れる。

PC4：ギュラニン党の暗殺者、運命：[15]呪われし双子の片割れ、[05]教団からの脱出

凶兆とされる双子であったため、生まれてすぐに暗殺者集団「ギュラニン党」に捨てられた。一人平和に育ったであろう兄を憎んでおり、フィレアの商人であった兄の暗殺の依頼があったとき、それを喜んで果たした。しかし、兄は実は自分のことを人手を使い捜索し、救い出そうとしてくれていたことを知ってしまう。その後、暗殺者としての自分に疑問を抱き、教団から脱走した。

真相：PC達は古びた祠で雨宿りをしているところで合流する。その祠は《美しき太守イルティス》に捧げられたものであり、イルティスはPCたちを鏡の中に閉じ込め、自分の力にしようと思っている。

<シナリオプロット>

PC1, 2は旅の途中、急に振りだした雨を避けて古びた祠で雨宿りをする。祠の中央には古びた大きな鏡がある。魔法知識の判定で7の達成値を出すとこの祠が古鏡に属する魔族に捧げられたものであると分かる。22の判定に成功した場合、この祠が《美しき太守イルティス》に捧げられたものであることが分かる。

二人が雨宿りをしていると、PC4がそこに入ってくる。PC4は幼い子供が二人だけで旅をしているのを奇妙に思うかもしれない、会話の場面が取れるならそのほうが良い。ラヴィオラの正体を見破るのに必要な達成値は魔法知識で13である。適切なタイミングを見計らい、

マスターはPC3を登場させること。祠の中央の鏡が光り、その中からPC3が現れる。PC3が現れた直後、PC2の女王の血筋が発動し、他のPCに夢歩きを強制する。この時PC達はPC3,4の背後に彼らに寄り添うように従う死霊(PC3の子とPC4の兄)が伴っているのを見る。

PC2の魔力を確認したPC3は自分の目的を告げ、二人を安心させる。そのせつな、祠の鏡が急に光りだす。全員に夢歩きさせること、成功したPCは鏡の奥に捕らわれた性別不詳の人物の姿を幻視する。祠の外で何かの気配がする。

祠から出ると、外は霧で覆われており、古ぼけた洋館がPC達の前に建っている。霧を抜けて外へ行こうとしても元の場所に戻される、鏡面転移を使っても同様である。

館に入ると執事と数人のメイドがPCを出迎える。彼らはイルティスに作られた鏡像であり、まともな受け答えはできない。執事達はPCを食堂に案内し食事を勧め、「主が戻られるまでの間、この館でお待ちください」と言う。

その日の晩、PC達は全員夢歩きで過去のことを夢見る、その夢は“こうだったらいいのに”とPC達の願望を反映した過去の夢だ。例えばPC2は優しい両親の元で幸せに暮らす夢を、PC3は息子と夫の下で平凡な母として暮らす夢、そしてPC4は兄と和解し兄弟共に平和に暮らす夢を見る。その際、意思抵抗で19の判定に失敗すると、夢の世界に捕らわれ、そのまま目覚めなくなってしまう、この判定には関連する縁故がマイナスの修正として加わる。なお、PCが望む場合、夢の世界にとどまり続けても良い。PC1だけはラヴィオラであるのでこの判定の例外である。PC1は深夜目覚め、他のPCに囁きかけるイルティスの声が地下から響いてくるのを聞く。

夢から目覚めたPC達が地下に向かうと、《美しき太守イルティス》が出迎える。イルティスは「どうしてつらい現実に戻ってくるん

だ？美しい夢の中でいつまでも眠りにつけばいいのに」と言う。PC達が現実に戻すよう要求すると、「しかたない・・・、魂だけでももらっておくことにするか」と物憂げに細剣を構える。

まずイルティスはPC3,4の背後の死霊を実体化(召還値20の妖魔として扱う)させ、PCを襲わせる。この際死霊はイルティスの支配下に置かれ、恨み言を言いつつ向かってくる(彼らの本意ではない)。なお、PC2が社交で19の判定に成功すると死霊をイルティスの支配から脱させることができる、これは女王の血筋の効果であり、夢歩きでPCに教えて良い。

無事PC達がイルティスを倒すと、館が急に崩れだす。外に出ると霧は晴れており、崩れきった廃屋が背後にあるのに気づく。

<追加呪文>

集団鏡面転移(遠距離)

[古鏡・(移動距離km÷5、最低8)]

[条件：人が入れる大きさの鏡]

集団で鏡面転移する呪文である。

<補足>

登場魔族は鏡の公女エリシェでもかまわないうが、エリシェでは強すぎておそらくPC達が勝てない(鏡返しが強力すぎる)。イルティスなら五分である。ただし、ラヴィオラが本来の姿に戻らないときついバランスにしてある。言えなかった一言を言えた場合、運命は[04]自己犠牲に転化する。

シナリオ NO 2 2

王の資質

舞台：遺跡

形式：構造型

登場魔族：美の王ノスプール(世界の書P27)

重要NPC：領主(騎士のデーターを使用)

辺境の都市を治める地方領主。父より爵位を受け継ぎ領主となり、まがりなりにも10年以上の間領内を安定させてきた。しかし、本人の心は焦燥と羨望で埋め尽くされていた。妻であるPC1の風格と人望があまりにも高かったためである。元々生まれつき貧相な容貌の持ち主であったため、周囲はどうしてもこう思うてしまうのだ、「奥方のほうが領主としてふさわしい」と。そんなある日、彼は魔族「美の王ノスプール」の誘惑を受ける。「私に仕えれば、誰にも負けることのない風格を授けるぞ」と。
PC1：貴婦人、運命：[53]王者の相、[29]誓いの言葉

領主婦人であり、8歳の娘の母。夫である領主を助け、領内の治安の維持に全力を尽くしてきた。周囲の評価に反し、彼女は素直に夫を愛している。

PC2：通火の魔道師、運命：[73]魔法の力/魅惑の瞳、[16]言えなかった一言

PC1の従妹の魔道師。生まれ持った多彩の瞳がゆえに魔道師学院に送られ幻視者となった。彼女は心の奥でPC1に許されざる恋愛感情を抱いており、それがゆえに領主にあまり良い感情を抱いていない。

PC3：騎士、運命：[74]骨肉の争い、[87]罪悪感

領主の弟であり、辺境の荘園を受け継いだ。それなりに兄を尊敬してはいるものの、どうしても心の片隅から「俺のほうが領主としてふさわしい」という思いを捨て去れず、そのことに罪悪感を抱いている。

真相：領主は王の風格を得るため美の王ノスプ

ールに自分の娘を捧げようとしている。PC2は自分の秘めたる思いゆえに、それを幻視することが出来なかった。

<シナリオプロット>

領主が急な用件とやらで娘を連れ城を空け留守である。そこに魔道師学院からの使いであるPC2の同期の翼人の魔道師が訪れる。彼はPC3人の前でこう告げる、「領主が自分の娘を魔族に捧げようとしているぞ」と。もしこのまま領主が魔族の使徒となれば学院も勅使を出さねばなくなるが、同期のよしみで事前に警告に来たのだという。領内にある魔族に捧げられた洞窟の場所を言って、彼は去る。

PC達3人は祠へ向かう。儀式は深夜闇の原蛇の刻に行われるはずであり、それまでに領主を止めなければならない。

洞窟に入っすぐ、PC達は領主の思いを幻視させられる。それは劣等感と焦りと、そしてPC1に捨てられるかもしれないという恐怖である。「こんな俺なんか、いつか見捨てられる」。今後領主に関する夢歩きの際はこの言葉を繰り返し用いること。

その後2回妖魔の襲撃を受ける(召還値30相当)。彼らはPC2および3の姿をしており、PCの内心を幻視させてから攻撃してくる(これは他のPCにも見える)。幻視の際意志力抵抗18に失敗すると、そのまま夢に捕らわれてしまう。

洞窟の際奥では祭壇の前に領主が立っており、祭壇の上には娘が寝かされている。そして祭壇の前にはノスプールの影が控えている。領主は土壇場で娘を捧げることを躊躇しているが、PC1の姿を見ると短剣を振り上げる。PC1が適切な言葉で止めないとそのまま娘は捧げられてしまう。領主を止められた場合ノスプールの影は「失望したぞ!」と言い、襲いかかってくる。

シナリオ NO23

l o s t s u m m e r

舞台：村

形式：構造型

登場魔族：弱々しき者スリムイル(世界の書P37)、白の男爵ロブシーク(世界の書P24)
P C 1：少年、運命：[36]森の結界、[59]故郷を失った

平凡な村の少年であったが、突如襲ってきた魔物の群れにより村は滅んだ。その際森に逃げ込み森の王に出会う。森の王に村の惨劇を止めたいか？と聞かれ、うなずいたP C 1は、20年前の村へと送られた。ここで何があったのかは聞かされていない。

森の王より通火の魔力がこめられた小石を与えられており、この石を握り締め精神力を3点消費することで、1度だけ周囲に夢歩きを誘発させることが出来る。

P C 2：白馬を連れた少女、運命：[06]過去に関わる疑念、[71]友なる動物
(白馬の運命：[17]忠誠)

2年前に大病をし、生死の境をさまよったことがある。病に冒されている間の前後半年ほどの記憶がなく、そのことを不安に思っている。

今は、生まれた村を離れ叔父(P C 3)の住む村へと移り、彼の援助を受けながら、木工職人の兄と共に、村の牧場の手伝いなどつつ暮らしている。両親が残してくれた白馬をととても可愛がっている。

P C 3：狩人、[19]しがらみ、[88]待ち人の予感

P C 2の叔父、弟夫婦が死んでしまったため甥っ子達を自分の村に招き、彼らを援助している。兄のほうは腕のよい木工職人であり、最近特に手をかけることもなくなり、安心している。かなりのお人よしであり、人の頼みを断れない。

真相：P C 1が訪れた20年前にあった事件に

ついてまとめる。

P C 2は実はP C 1が訪れる2年前に病死しており、年の離れた兄によって「白の男爵ロブシーク」の力で甦らされた。両親に妹のことを託された彼にとって妹の死を黙っていることは出来なかったのだ。

その後、事件の発覚を恐れ、P C 2の兄はP C 3を頼り故郷の村を出た。

この後、P C 2の元の村の住人達が真相を知り、それを今の村人に知らせる。知らされた村人達により、P C 2兄弟は家ごと焼き討ちにされる、魔族の使徒などおぞましい、と言うわけである。白馬の助けで脱出したP C 2はその後弱々しきものスリムイルと接触し、召喚者の道を歩み、村に復讐を果たすことになる。

もしP C 1がそれを止めることが出来なければ、この惨劇は再び繰り返されることになる。

<シナリオプロット>

P C 1が雨の日の晩、森から傷つき迷い出てきたところをP C 2に拾われる。兄が留守にしているため、P C 2はP C 3の家にP C 1を運び込む。

P C 1が自分の素性をどのように説明するのは分からないが、とりあえず現在の村の状況を調べようとするだろう。現在村には付近の遺跡調査に来たという二人組みの男達があり、怪しいことといえばそれぐらいであるという。

次の日、村を訪れた男達は午前中に森に向かうとする。P C 達が遺跡調査を止めようとしてもそれには従わないが、着いてくるのはかわかない、と言う。

男達は本当に遺跡調査に来た「真理の探索者(世界の書P34)」の一行であり、特に隠し事をしてはいない。ただ単に遺跡に残された魔道書等がないかと捜索に来ただけだ。

男達について森の遺跡に向かうことになると思う。遺跡はそれほど大きくない洞窟であり、

放置されてずいぶん経っているようだ。P C 達は洞窟に入った瞬間夢歩きし、成功したP C は「出してくれ・・・」という男の声を聞き、鎖に捕らわれ弱りきった男の姿を幻視する。

この遺跡はかつて召喚者の相互組織「虹色の波」が隠れ家にしていた遺跡であり、召喚者たちの守護神「弱々しき者スリムイル」の気に満ちている。幻視したのはスリムイルの姿である。

遺跡はすぐ奥に突き当たってしまうが、男達が隠された入り口を発見しさらに奥に進むことになる。奥は召喚用の魔方陣が描かれており、棚には魔道書が数冊と古びた道具が置いてある。P C 2はこのような魔法陣を見た覚えがあり、頭痛を覚える。ここには護衛として召喚された骨の獵犬(世界の書P 64)が3体残されており、P C 達に襲い掛かってくる。戦闘の最中魔方陣より、「力がほしいか、我に従え。我に従い生贄を捧げよ」という声が響き続けている。これを退けると獵犬はP C 2を見て「われらが死の領域より甦りしものか、再びわれらの元に戻ってくるのを待っているぞ」という、この時P C 2は失われた記憶を取り戻す(運命が[54]生き返った死者に置き換わる)。

戦闘を無事追えると男達は、魔道書が手に入ったことに喜び、P C 達に礼をいい町に戻る(プレイヤーが望むのなら、謝礼を渡させてもよいだろう)。

これで悲劇は回避されたのだろうか?と首をひねりながら村に戻ると、村は大騒ぎになっている。P C 2の家は村人に囲まれ、P C 2の兄は家から引きずり出され、リンチを受け血まみれになっている。村人達は「こいつの妹がいないぞ!」「妹も魔族のしもべだ。」「探せ!そいつも退治するんだ」

などと口々に言う。そんな中P C 2の兄は意識を失う(死んだようにも見える、死んだことにしてしまってもかまわない。場合によっては首が飛ぶ、といったショッキングなシーンを演出してもよい)。

この時P C 達の耳に再びあの声が響き渡る

「力がほしいか?力が欲しくば、我に従え。生贄をささげよ」。同時に村人達がP C に気づき、向かってくる。白馬はP C 2が制止しない限り、あの遺跡までP C 2を連れて行こうと駆け出す。

ここで、P C 1が、村人がP C 2のどちらかを止められなければ、P C 2はスリムイルに愛するもの=白馬を捧げ、召喚者の道を歩むことになる。

説得の決め手となるのは幻視の魔力を持つ小石だ。例えば妹の遺体にすがりつき泣く兄の姿等を村人に見せることにより、この兄弟が邪悪な魔族の狂信者ではないことが分かってもらえるかもしれない。あるいはP C 1の村の惨劇、例えば家族を殺され泣く子供の姿を幻視させることにより、P C 2が復讐の道を歩むことを止められる可能性もある。

<その後>

うまく村人がP C 2を止めることに成功したら、P C 1の意識は遠のいていき、元の村の元の時代に戻る。村は何事もなかったかのように平穏な様子である。

その後、年をとったP C 2が訪ねてくるなどというエンディングシーンはどうであろうか。

シナリオ NO2 4

龍炎

舞台：特殊（城→遺跡→荒野）

形式：構造型

地域：特に決めていないが、どこかの小国

PC1：傭兵、運命：[69]魔法の武器、[53]王者の相

故郷が戦乱に巻き込まれ戦争孤児として育ち、現在はいつか一国一城の主となることを夢見て放浪する傭兵。数年前訪れたある小国の王女に恋焦がれている。

PC2：通火の魔道師、運命：[87]罪悪感、[73]魔法の力／多彩の瞳

予言を司る通火の魔道師。貴族の出身であるが、故郷の国は戦乱で滅んだ。その時まだ幼い弟（PC1）を見捨てて逃げのび、そのことに罪悪感を抱いている。その後旅の魔道師に才能を見出され、魔道師学院に入学した。現在はある小国に仕える。

PC3：歩兵、運命：[68]醜悪、[78]傍観者の記憶

ある小国に仕える兵士。武勲が認められ、王女の護衛となった。王女に対し一種崇拜とも言える愛情を抱いている。シナリオの冒頭で護衛中に王女を龍にさらわれる。

PC4：黒剣のまじない師、運命：[16]言えなかった一言。[80]死者の呪縛

ある小国に仕える王宮付きの治癒師。PC3に秘めた恋心を抱いているが、亡くなった前夫への思いもあり、またPC3が王女に恋焦がれているのを知っているため思いを口に出来ない。

<マスタリングについて>

ヒロイックファンタジーの王道を意識したシナリオである。英雄譚を語るつもりでマスタリングすること。序盤のキーはPC3のPC1に対する確執である。

また通火の魔道師がいる時に情報を隠匿す

るのは無意味である。各PCの想いや魔剣を持ったものの辿る運命等全てを幻視させてかわない。

<シナリオプロット>

シナリオのスタートはPC3の目の前で王女が龍にさらわれるところからスタートする。去り際、龍はこの国を龍の狩猟場にすることを認めるよう要求し、認められなければ王女を食う、と言って去る。

王は王女を犠牲にしても討伐軍を出すことを決意するが、PC2が「姫を救うものがこの国を訪れる」と幻視する。

一方、恋焦がれていた姫が龍にさらわれたことを知ったPC1は王城を訪れる。その王者の風格にこれが予言されたものであると、王城の人々は理解する（PC2はPC1を見た時夢歩きをする）。自ら志願したPC3、4と共に一向は王女救出の旅に出る。

まずはこの国に伝わる伝説の武器を求め、山奥の隠者を訪ねる。隠者は事情を聞いた後、魔法の剣を守護する魔物の棲む洞窟の場所を教える。首尾よく魔物を倒した時、幻視を見る。かつて魔物はこの魔剣の使い手であり、魔剣の呪いで魔物に転じたのだ。

なお、この魔法の剣は効果値7/8であり、周囲の人間の龍の影響値攻撃に対する意思判定に+7のボーナスを与える。

巢に乗り込んだ一行の前に龍が立ちふさがり。龍は少人数で戦いを挑んできたことに敬意を表し、正々堂々と対峙する。

龍のデーターは世界の書P60ザルナンのデーターを用いること。

龍を倒した時、魔剣は龍の血で活性化し、使い手を魔物に転じようとする。なお、他のPCが魔剣をその手から奪い取れば身代わりになることが出来る。

シナリオ NO2 5

ひとめあなたに

舞台：村

形式：構造型

PC1：星の花嫁、運命：[]星の花嫁のさだめ、[21-1]奪われた肉体

（現在の肉体は踊り子、踊り子の元の運命は[03]借金）

原蛇と黒剣の護符を2点ずつ所持。肉体の交換、治癒、重症の治癒の呪文を取得

ヴィーチェフに住む星の花嫁の一人。子をなすという種族の任務は果たしたものの、著しく体力を消耗し、余命はあと半年と言われた。死ぬ前に愛を誓い合った男（PC2）に一目でも会いたいと、旅の踊り子の肉体を手に入れ旅に出た。踊り子は借金を引き受けることを条件に、それを受け入れた。

ヴィーチェフ大公家の知識は禁忌であり、正体を明かすことは禁じられている。

PC2：吟遊詩人、運命：[29]誓いの言葉、[06]過去にかかわる疑念

1年前訪れたヴィーチェフに滞在している間の記憶がないことに悩む吟遊詩人。おぼろげに覚えている記憶では、誰かと愛を誓い合ったような気がするのだが・・・。

PC3：傭兵、運命：[31]幻視、[19]しがりみ

幻視の力を持つ傭兵。人の隠された過去を知ってしまうことが多いため、自然と世話好きの善人となった。PC1の護衛を依頼されたが、その素性は聞かされていない。ただ、彼女の背後に貴族風の女性の影を幻視する。

PC4：伝書使、運命：[70]失踪、[65]再会の予言

PC1の仮の肉体である踊り子の恋人。元々は[32]病魔の運命の持ち主であったが、恋人より送られた大金により治療することができた。それ以来失踪した恋人を探し、旅を続けて

いる。

真相：星の花嫁の一族が外に出ていることをかぎつけた獣師がPC1のことを狙っている。この一族の持つ知識は非常に貴重なものなのだ。獣師は、最悪でも脳髄だけ持ち帰り記憶を引き出そうと考えている。

<シナリオプロット>

PC3の護衛を伴い、PC1はPC2の居る村の宿屋へ向かう。村はもうすぐ収穫祭であり、それまでPC2はこの村に滞在することになっている。

PC2のことをうれしそうに眺めるPC1。そこにPC4が現れ、PC1を見て驚く。失踪していた恋人がそこに居るのだから。もちろん、PC1は人違いだといっただまかすことになるだろう。

その日の晩、獣師がPC1の部屋を訪れる。大公家の秘密と引き換えに追っ手からの隠れ家を提供するというのだ。獣師は「あなただっただけ死にはないでしょう？」と言う。PC1が断ると、その日は捨て台詞を残し引き下がる（ここで弱目の魔獣と戦闘させても良い）。

次の日、村は騒ぎになっている。獣師の放った下級の魔獣が村に侵入してきたのだ。幸い狩人たちによって撃退されたものの、村の子供が大怪我を追う。PC1の魔法で治療しなくてはならないようになるはずだ。これで他のPCにもPC1がただの踊り子ではないことが知れてしまう。

魔獣は村人に「PC1を差し出せ」と言い残しており、PC1はその正体を詮議される。

その日の晩、獣師は魔獣を連れ襲撃をかけてくる。PC1が正体を明かしていればPC達は団結して戦うことになるはずだ。

次の日、PC1は秘密が知れたため、この村を去らなければならない。マスターはPC1に夢歩きさせ、「共に逃げたい・・・」と内心の声に囁きかけること。この囁きにPC1が乗るかどうかは、プレイヤーに委ねられる。

シナリオ NO2 6

青

舞台：旅

地域：北原、ユスラの森周辺(密使の書P31)

形式：構造型

PC1：狩人、運命：[08]変わり者の親族、
[78]傍観者の記憶

(娘の運命[32]病魔)

年齢をテンプレートのものより7年引き上げ、その分を能力値・技能に変換すること

15歳の病気の娘を連れて高名な治癒の術の使い手の魔道師の元へ旅する狩人。

妻も同じように病で亡くしており、そのとき何もしてやれなかったことを悔いている。

PC2：伝書使、運命：[29]誓いの言葉、[04]自己犠牲

病気の恋人を故郷に残してきており、治療法を求め諸国を旅する伝書使。

自分の身を犠牲にすることで、大いなる偉業を達成できると言われている。

PC3：黒剣のまじない師(治癒師)[80]死者の呪縛、[19]しがらみ

元は薬師であり、いまは黒剣の魔道師の元で治癒の術を学んでいる。妹を病で亡くしたことがあり、自らの未熟さを痛感したためである。今回は妹の墓参りの帰りである。

PC4：夢占い師、[25]遠い声、[54]生き返った死者

生まれつき呪いにより動くこともしゃべることもできなかったが、魔道師であった両親が自分達の命と引き換えに呪いを解かせた。

生来の幻視の力ゆえに夢占い師となり、なき両親の代わりに人に尽くす日々を過ごす。自己犠牲ということの欺瞞を誰よりもよく知る人物である。

<シナリオプロット>

PC達は治癒の術の使い手である魔道師の元へ向かう駅馬車で一緒になる。PC1の娘の発

作をPC3が鎮めるというようなイベントでPC達は親しくなる。

次の日、道ががけ崩れで通れなくなっている。PC1の娘の様態も悪く、PC達は危険な妖魔の徘徊する森を抜け、魔道師の館へ向かうこととなる。

魔道師の館でPC達は各々の目的を魔道師に告げる。PC2の恋人は治療のための特殊な薬草があれば治る、と魔道師は言う。

一方、PC1の娘は手遅れであった。PC1を退席させ、PC1の娘と二人きりになった魔道師はそのことを告げ、「君はどうしたいか?」と尋ねる。娘は、父にお礼がしたいと言い、魔道師は父とともに過ごせる小旅行を提案する。PC2の向かう薬草のある森は美しい草花の咲き乱れる美しい森なのだ。

PC4に親子の事を頼んだ魔道師は、PC1、3には娘の病気の真相を告げぬまま送り出す。

森は魔道師にもらった護符のおかげで妖魔も出ず、静かで美しい。娘は病の苦しみから解放されてはしゃぐ。

森に入ったときより、森の魔族根の侯爵サラドナム(世界の書P47)の影がPCたちの周囲に現れ始め、夢歩きでPC達に干渉し始める。

PC1には娘の病状に対する疑念を、PC3には何もできない無力さをあざける。そしてPC1に「お前の命をさしだせば・・・」と囁きかけるのだ。

他方PC2はPC1への手紙を娘から託される。それにはこう書いてある「お父さん、いままでありがとう。私お父さんの娘で本当にしあわせだったよ。」

目的地薬草の咲くフェレスの館の直前でサラドナムは現れ、PC達に最後の問いかけをする。娘をこのまま死なせるか、それとも命を差し出し、娘の命を助けるか、と。

シナリオ NO2 7

恋文

舞台：村、館

形式：構造型

登場魔族：苔むした者ノースレル(世界の書P48)

PC1：妊婦、運命：[25]遠い声、[80]死者の呪縛

狩猟神プラージュに仕える神官を夫に持っていたが、夫は村近くの森に現れた妖魔との戦いに敗れ、命を落とした。今は夫の親友であった狩人(PC2)に世話になりながら、夫の残した忘れ形見を産む日を待っている。なお、夫の死体はどこかに消え去っており、もしかしたら生きているのではないかという希望を抱いている。それは時折風の中に夫の声を聞くからでもある。

PC2：狩人、運命：[16]言えなかった一言、[60]記憶不全

PC1の夫の親友。妖魔退治にも同行した、親友を死なせたことに責任感を感じ、PC1の世話をする。過去はPC1に恋心を抱いていたが、今は吹っ切っている(と当人は思っている)。なお、なぜか妖魔との戦闘時の記憶がない。

PC3：真紅の退魔師、運命：[71]友なる動物、[78]傍観者の記憶

退魔師の家系に生まれた娘。一年前、初仕事である森の妖魔退治には成功したものの、自らは戦闘中意識を失い、依頼者である村の神官を死なせてしまった。そのことに罪悪感を抱いている。依頼者の神官の声を風の中に聞き、再び村を訪れる。

真相：上記で触れられる村の妖魔とは《苔むした者ノースレル》である。PC1の夫、PC2、3はノースレルを深く傷つけ撃退したものの、倒すにはいたらなかった。ノースレルはPC1の子がもうすぐ生まれることを知り、その子を自らの依り代として憑依し復活しようと考え

ている。PC1の夫はノースレルに取り込まれて現在支配下にある。なお、後々手ごまとするようPC2に[91-6]支配の刻印を刻んである(記憶不全の内容)。ノースレルは現在、彼を召喚したまじない師がアジトにしていた館の地下に潜み、傷を癒している。

<シナリオプロット>

PC1の元に亡夫からの手紙が届けられる、手紙には森の奥にある館でPC1を待っている、とだけ書かれている。PC2は森の奥に廃屋があることを知っている。

PC達が森の奥に向かうと、廃屋だったはずの建物が立派な洋館に変わっている。中は食事の準備が整えられており、「しばらく待っていてくれ」とPC1の夫の筆跡で手紙が置かれている。洋館に入った時、あるいは何か魔族の影を見出すたびに目標値18の意志力判定をすること。失敗するとノースレルに縁故を1点振る。

洋館を探索すると、ノースレルを召喚しようとしたまじない師の荷物がみつかると。魔道書(むしろ小冊子)とまじない師の手記があり、魔道書を斜め読みすれば(1日かかる)ノースレルの召喚には依り代として妊婦が必要である、と書かれている。

PC1には扉越しや手紙などで「いまは姿を見せられない、もう少しだけ待っていてくれ」とメッセージが届けられる。

誰かがノースレルへの縁故が3点になるか、探索の結果地下への道が判明すると、地下に待つノースレルと対面する。ノースレルはPC1の夫と融合している。なおノースレルの生命力は40まで落ちている。

ノースレルを倒すと、PC1の夫はPC2に「後のことは頼む」と言い、満足げに微笑んで死ぬ。支配の刻印や縁故による戦闘時のマイナス修正を忘れないこと。

シナリオ NO 2 8

黒騎士の 来訪

舞台：村

形式：構造型

地域：北原、ユラス男爵領の辺境

PC 1：声を継ぐもの、運命：[7 3]魔法の力
/ 女王の声、[3 1]幻視

地上から失われし指輪の女王の魔力《女王の
声》を持つ村娘。その声に命じられ、あるいは
懇願されたものは、その願いを聞き届けずに入
られなくなる。ただし本人にその自覚はない。
また、その力に関連するのか生まれつき強い幻
視の力があり、幼いとき失踪した父の姿を度々
夢で見る。

PC 2：記憶を失いし魔獣、運命：[4 0]過去
を失ったもの、[2 5]遠い声

獣師にさらわれ魔獣に改造されそうになっ
たものの、儀式の途中で脱出した元兵士。改造
時の衝撃で記憶があいまいではあるが、自分を
導く声に従い故郷の村に戻って来た。失踪した
PC 1の父とは彼である。

PC 3：黒騎士、運命：[9 1 - 2]魔族の刻印、
[1 6]言えなかった一言

ユラス男爵に仕える闇の騎士。部下だった兵
士の娘を無理やり奪い自分の妻にした過去が
ある。その際マルーヴァの刻印を刻ませ闇の女
司祭とし、普通の暮らしを送れなくし、自分の
元から逃げられなくした。

長年連れ添ってきて、自分の素直な気持ちを
言えればと思う時もあるが、もはやそれも叶わ
ない。

PC 4：マルーヴァの秘儀司祭、運命：[9 1
- 2]魔族の刻印、[7 9]支配者

PC 3の妻、夫に対する感情は愛でなく、支配

者に対する恐怖である。闇の女神マルーヴァの
刻印を刻まれ、女司祭として夫の任務に付き従
う。

<シナリオプロット>

獣師の放った魔獣によりPC 2が襲われ、危
機に陥る。そこにPC 1が現れ、女王の声で(無
意識に)魔獣を撃退してしまう(PC 1, 2の
再会シーンである)。

その日の夜、PC 3はユラス男爵より命を受
ける。辺境の村に《女王の声》を持つものが現
れたらしく、その人物を自分のもとへと連れて
来い、というのだ。PC 4を伴いPC 3は村へ
急ぐ。

村は黒騎士の来訪を受ける。ユラスからの
『PC 1を差し出せ』という密書を受け取り、
騒然となる村。しかし結局、村人達はPC 1を
ユラスに渡すことを決める。

この後の展開はプレイヤーに一任される。村
長はPC 1に「村のため、頼む」と懇願される。
確かに、もし逃げ出した場合、この村はユラス
の怒りを買うことになるだろう。PC 2はPC
1を逃がそうとするかもしれないし、連行中に
襲撃をかけようとするかもしれない。そこはプ
レイヤーの選択しだいである。

他方PC 1の幻視やPC 2の遠い声でPC
3, 4の心のうちがPC 1, 2に知れることにな
る。《女王の声》を使った場合、PC 3は言
えなかった一言を言わざるを得ない状況に追
い込まれることもありえる。その場合、PC
3はPC 1に情が移ることになるだろう。

いずれにせよ、シナリオの後半はPC 同士の
追跡劇的展開になると思う。純粋にルールを適
用し、チェイスを楽しむこと。

<追記> PC 4をNPCにし、PC 1に想いを
寄せる村の青年等をPC にしても良いだろう。

シナリオ NO2 9

瞳

舞台：人口100人弱の開拓村

形式：構造型

地域：北原、ラルハース辺境

登場魔族：赤い目の侯爵スゴン（世界の書P25）

PC1：ラルハースの水の騎士、運命：[70] 失踪、[91-2]魔族の刻印

ラルハース侯爵に仕える精鋭騎士団の魔法騎士。12年前に愛した妻が失踪している。

妻の失踪直前に紅い宝玉をプレゼントしたことが、なぜか妙に気に入っている。

PC2：歩兵、運命：[80]死者の呪縛、[96]呪われた品

死んだ姉への想いに囚われている兵士。

数年前スゴンの双瞳と呼ばれる2対の宝玉の片割れを手に入れ、それ以来宝玉からの声を聞くようになった。宝玉はこの声に従えば愛する姉をいずれ復活させると、PC2に約束した。

PC3：少年、運命：[66]魔族の血、[00]内なる他者

開拓村で暮らす少年。1年前に母親を亡くし、残された畑を耕しながら一人で暮らしている。最近記憶が飛ぶことが時折あり、そのことに思い悩んでいる。

母の形見のロケット（肖像画入りのペンダント）を持っており、そこには見たことのない騎士の姿が描かれている。

PC4：夢占い師、[25]遠い声、[87]罪悪感

初めての顧客であり、自分のことを慕い頼りにしてくれていた少年が自殺するのを止めることができなかったことに罪悪感を抱く夢占い師。少年の家庭環境はPC4にはどうしようもなかったとはいえ、今も毎夜その少年のことを夢に見る。夢占い師を廃業しようかと思いな

がらも、自分を見つめなおすため旅に出た。真相：PC1が妻に送ったのはスゴンの双瞳の片割れである（世界の書P25参照）。妻は夢の中でスゴンの精を受け、PC3を懐妊した。魔族の子を身籠ったことを知ったPC1の妻は、騎士位を持つ夫に迷惑をかけないように失踪し、辺境の開拓村へ逃れた。

PC1の妻はその後開拓村でPC3を出産し、平穏に暮らしていた。幸いPC3には魔族の子としての兆候も見えず、平凡な少年にPC3は育っているように見えた。

しかし、PC3の心の奥では魔族の子としての自我が形成されつつあった。PC3の内に形成された別人格は、父なるスゴンを復活させるべく、時折PC3の意識を奪うようになった。

森の奥の祠にスゴンの祭壇をPC3が築いているのを見たPC1の妻は、旅の退魔師に相談しPC3を滅しようとした。しかし退魔師とPC1の妻は敗れ死亡した。これが1年前のことである。

1年が経過し、PC3（の別人格）の儀式は着々と進み、スゴン復活の供物たるの村人の血を集めるべく骨の獵犬（世界の書P64）が度々と村に襲撃をかけてくるようになった。

辺境の開拓村に度々妖魔が現れることを聞きつけたラルハース侯爵は、PC1に妖魔退治を命じることとなった。これがシナリオの発端である。

<シナリオプロット>

PC1は護衛として雇ったPC2を伴い開拓村を訪れる。また、PC4は行き倒れているところをPC3に拾われる。

PC1、2が着いた直後、PC3は骨の獵犬に襲われる。騒ぎをPC1、2も聞き、駆けつけることになる。

PC1はPC3を見た瞬間、そこに亡き妻の面影を見出し夢歩きする。またPC3は母のロケットの人物が目の前に見、驚く。またPC4はPC2の背後に、彼に付き従う女性の霊を見る。

PCたちが出会い、互いが知り合った後妖魔搜索に入ることとなる。村長に話を聞くと、骨の獵犬は森から襲撃をかけてきており、どうも森のどこかに妖魔の巣があるらしいことがわかる。その後も骨の獵犬は度々襲撃を繰り返す。

他方、深夜PC3の内なる人格は宝玉を通じPC2を呼び出す。スゴン復活のために協力しろというのだ。少年の体では大胆な行動が取れなかったが、大人の下僕ができたおかげでPC3の内なる人格は本格的に村人を生贄にすべく活動を始める。手始めに、一人暮らしの女性の家を襲い、スゴンの祠まで運ぶことをPC2に命じる。村人をさらう任務はこれからも毎夜PC2に課せられる。

この後の展開は流動的である。適当なところ(村人誘拐3人以上)でPC3の内なる人格は、スゴンに村人を捧げる儀式を始める。

他方、PC4は遠い声によりPC3の挙動に注意を払っているであろうし、PC3本人もところどころ欠けている自分の記憶に不安を覚えるだろう。

森の奥のスゴンの祠は迷いの結界が強度17で張られている。探索によりそこを発見するのは困難だろう。

PC1にとってもうひとつ手がかりになるのが、かつてPC3の内なる人格に敗れた退魔師の使っていた小屋だ。そこには退魔師の残した手記があり、事件の顛末が書かれている。小屋は情報収集の結果として発見させてもいいし、PC3の母親の声としてPC4に見つけさせてもいい。

十分村人の血が集まり、供物がそろった時PC3の内なる人格はPC2を村はずれに呼び出し、望みをかなえてやる、と言う。その直後、PC2は死せる下僕(世界の書P64)と化したかつての姉に襲われる。その後、スゴン召喚

の儀式が行われ、村は滅ぶ。

このシナリオのキーとなるのはPC4である。幻視によりPC4は全員の事情を知る立場にある。退魔師やPC3の母、PC2の姉の霊から情報を得られるのもPC4だけであるし、森の結界を抜けるにも彼の力が必要になる。

他の情報源としてありえるのは深夜に見張りを行い、誘拐犯を突き止めるという方策だろう。だが、PC2がスゴン側に居ることもあり、この方面からの情報収集は難しいかもしれない。

展開によってはPC3とPC3の内なる人格が和解し、共に生きていくことを決意するようになるかもしれない。PC3の内なる人格にとって決定的であったのは、母親に拒絶されたということなのだ。自分が受け入れられることを、心の奥底では彼は望んでいる。

祠の奥には半実体化したスゴンが居る。彼を倒すことができれば、村の怪異は収まる。PC1とPC3の関係、PC2がこれからどうするか等はプレイヤーの選択に委ねられる。

シナリオ NO30

黄泉がえり

舞台：村

形式：構造型

登場妖魔：寡黙なる侍女（世界の書P26）、黒き翼ガーブリス（世界の書P34）等召喚値40～60程度のものをマスターの任意で選択。

PC1：歩兵、運命：[54]生き返った死者、[91-7]血の乾き

3年前、兵士として国軍に従軍していたが、辺境に出現した魔族<瞳の使者スポーリン>退治の任務中部隊が彼を残し全滅した。その後魔族に蘇らされ支配の刻印を刻まれ、魔族の使徒として生きてきた。

ある任務を達成した褒美として魔族より一時の自由をもらい、郷里に残してきた妻子の姿を一目でも見、別れを告げたいと戻ってきた。
PC2：プラージュの下級司祭、運命：[43]任務、[19]しがらみ

ある村の神殿に10年程前に中央より派遣されてきた下級司祭。妖魔の森を近隣に控え、村を守ることを任務として受けている。

基本的に善人であり、いまでは村人とも打ち解けている。

PC3：弓兵、運命：[51]捜し求める仇、[02]死者たちの誘い

PC1の元同僚である。全滅した部隊の生き残りとしてPC1が帰還した後、PC1の意図的な誤情報により追撃部隊となった彼の部隊も全滅した。唯一生き残った彼が脱出直前PC1を最後に見たのは、魔族の祭壇に部隊の仲間の死体を捧げる姿だった。

それ以来死んだ同僚たちの恨みの声に付きまとい、PC1を部隊の仇として追っている。

今回は手がかりを求めPC1の郷里の村を

訪れた。

<シナリオプロット>

ひと目だけ家族の姿を見、人づてでも家族に別れを告げたいとPC1は故郷の村に戻る旅路にある。帰還途中に軽い地震に遭遇し、不安げな予兆に襲われる。

その途上において、PC1は破壊された祠とその祠から染み出す瘴気をみる。地震により祠の内部に封じられた妖魔の封印が解けかけているのだ。地域知識の判定で15以上の達成値が出せればこの祠に封じられていた妖魔の種類がわかる。

PC1だけでは妖魔の脅威を食い止められないため、急ぎ村に向かうことになる。郷里の村は農村であるため戦闘能力のあるものはPC2しかいない。寺院に向かうことになるはずだ。PC1が村に着くのは夜中となる。

他方、PC2は昼間PC1の家族の相談を受けていた。再婚の話が来ているのだ、という。その日の晩PC1が急に訪ねて来る。

PC1がPC2に祠の話をし、助力を求め相談をしている時、寺院の扉がノックされる。PC3が訪ねてきたのだ。

ここでの会話は激論というにふさわしいものになるだろう、しかし基本的には「とりあえず」妖魔を倒しに行く、ということに落ち着くと思う。

妖魔の祠には近隣の村からさらわれた村人が何人が横たわっている。

首尾よく妖魔を撃退したならば、PC1に急に魔族からの囁きが聞こえる「その村人を我に捧げよ」と。ここでPC達に決断が迫られる。もはやPC1は人の子の世界で生きていける存在ではないのだ。

シナリオ NO3 1

竜巻の巫女

舞台：草原、町

形式：構造型

地域：西方草原およびセツィの町

登場魔族：竜巻の公女ピスケール(世界の書P 53)

登場妖魔：馬の民チェタリ(世界の書P 12)

PC1：白馬を連れた少女、運命[70]失踪、
[66]魔族の血 / 竜巻の公女ピスケール
(白馬の運命：[23]遠い声)

西方草原に住む騎馬民族ガラン族の娘。3つ離れた妹が降り、姉妹共に竜巻の公女ピスケールの聖地を守る一族の巫女である。ほかのガラン族は西方草原に出没する怪物チェタリを避け、北方に移動したが、聖地を守るためここに残った。幸い聖地に残る魔力により、常に彼女の一族の住居は風の結界で守られており、チェタリの進入を許すことがなかった。だが、風の結界は意外な侵入者によって破られた、町に住む人の子である。行商人を装った彼らに奇襲され、村の若者が何人もさらわれた。ガラン族は赤毛碧眼の非常に珍しい外見的特長を持っており、奴隷として非常に高価なのだという。彼女の妹もさらわれた一人である。狩りから帰り集落の惨状を見たPC1は、妹を救うためにすぐさま愛馬に飛び乗りセツィの町へと向かった。

PC2：騎兵、運命：[29]誓いの言葉、[62]待機

セツィの町でチェタリの南下に備える兵士。過去は遺跡探索者であり、西方草原に存在する古代遺跡を荒らしまわっていた。だが、ある時チェタリによって瀕死の重傷を負わされた。もしPC1に救われなければ、彼の人生はそこで終わっていただろう。

しばらく彼女の一族で静養させてもらったPC2は、この陽気な騎馬の民と深く親交を結

んだ。町に帰ることになった時PC1と彼女の一族に「困ったことがあったらいつでも訪ねてきてくれ、俺にできることならなんでもする」と誓った。

町に帰って以来、自分が来たるべきなにかのために待機させられている、というような気分がずっとつきまとっている。

PC3：獅子王教団の兵卒、運命：[72]血に飢えた戦士、[30]片手

北原出身の狂戦士。戦闘中片手を失ったため戦場より遠ざけられ、教団よりセツィの守備隊となるよう命じられた。本人のプライドは深く傷つけられ、今は自分が死ぬにふさわしい激戦の戦場を求めている。PC2とは部隊の同僚。PC4：『死の乙女』に従う夢占い師、運命：[87]罪悪感、[44]任務

PC1の従妹であり、先代の巫女であったが、死の乙女に遭遇し、その高い予言力に魅せられ村を離れて、異端ルハーブ派の夢占い師となった。村を捨てたことに罪悪感を抱いている。

真相：商人に扮した襲撃者の狙いはPC1とその妹の巫女姉妹を部族からさらい、風の結界を消滅させることにあった。風の結界はPC1姉妹の血によって支えられており、聖地からPC1姉妹が遠くなられてしまうと消えてしまうのだ。風の結界さえ消えてしまえば人間の軍隊でもチェタリに襲わせても、騎馬民族数十人などどうとでもできる。その上でピスケールの聖地に眠る財宝を略奪する気だったのだ。なお、PC1は自分達が村を離れたら風の結界が消えることを知らない。

<シナリオプロット>

PC2が兵舎で待機していると傷ついたPC1が駆け込んできて彼に助けを求める、妹が狼藉者にさらわれた、と言うのだ。そこに「お前にふさわしい戦場に案内する」とPC4に言われたPC3が訪れ、4人は共に町を出る。監視に少し前に町を出た商隊がいると聞き、PC達は彼らを追う(PC4の幻視で負わせても良い)。追跡は作業判定<乗馬、作業値5、重労

第2部 深淵シナリオ集

働、単位時間30分>で行う。失敗したPCは追跡行から脱落する。

商隊は2人の傭兵(テンプレートのものを用いるNPC値1)で護衛されている。護衛を退けると、村人が解放される。その時PC1の妹があわてて姉に自分達が居なければ、村の結界が消えてしまうことを告げる。捕らえられた奴隷商人が、今頃村はチェタリの群れに襲われていると、醜く笑う。

慌てて村に戻るPC達。村へ戻る途中PC達はPC1の白馬の導きにより竜巻に覆われた祠へと導かれる。その祠の奥には青い髪の狩人の女性《竜巻の公女》ピスケールがいる。ピスケールはPC1が村から離れたことを叱責した後、「村を救う気があるのなら、わが魔剣《銀河》を手取るが良い。ただし、わが魔剣は人の子には過ぎる代物、使い手の命を吸い取り続ける。どうする?」と言う(ちなみに、ピスケールは封印のため自分の意思では自由に移動できない)。この魔剣は誰が受け取っても、無論誰も受け取らなくとも構わない。

村にPC1が帰り着くと風の結界により村一帯は嵐で覆われる、しかし、チェタリの群れはすでに村に20体侵入している。村人は祠に立てこもり応戦しているが、すでにチェタリに包囲されている。

ここでの戦闘は可能であればヘクスシートを用いて行うこと。1マスには1体しか入れないため、ヘクスを使っている限り最大6回しか攻撃を受けることはない。マスターは、魔剣の能力について運命の書を確認しておくこと。

もし魔剣を持ったPCが生き残っていた場合、ピスケールの使い魔《シャスター》が現れ、魔剣を持ち去る。

< 魔剣・銀河 >

形状：龍刀

魔力：振るうと七つまでの銀色の星が放たれて、星一つにつき効果値3のダメージを与える。星

は同一の対象を攻撃できない。

なお、強力すぎる魔剣であるため、使用する1ターンごとに使用者の推定寿命を1年吸い取ってしまう。

シナリオ NO3 2

帰還

舞台：村

形式：構造型

PC1：夜の司祭（吸血鬼） 運命：[66]魔族の血、[36]森の結界

魔族《死者たちの聴聞僧ケルトリン》に呪われ吸血鬼となった若者。魔物に転じてすぐに、内に潜む魔性に抗いきれず妻の血を吸血してしまった。その直後自分のしたことが信じられず森に駆け込んだ。

その後哀れに思った森の王の結界の中で眠りに付く。そして愛を誓い合った妻が転生し十分に成長した時、森の外に戻された。なお、呪いをかけられた直後であり、クリスケインへの縁故は2点である。

PC2：踊り子、運命：[31]幻視、[29]誓いの言葉

前世はPC1の妻である。繰り返し見る前世の夢に悩まされている。夢の最後はいつも「何があっても最後まであなたを愛する」という誓いの言葉で終わる。

PC3：牧人の魔道師、運命：[36]森の結界、[80]死者の呪縛

ある森を愛した女性と愛を誓い、彼女の死後森を守る魔道師となった。それ以来過去へ、あるいは未来への時の旅を繰り返し、森の周辺で起きる事件に関わってきた。PC1の過去の事件の目撃者でもある。

真相：緑の猟犬がPC1を完全に魔に堕とすべく狙っている。猟犬はPC1に何度となく吸血を繰り返させ、最終的には前世の妻であるPC2を吸血させることで人間性を捨てさせようと企んでいる。なお、PC1にクリスケインの呪いをかけさせたのも緑の猟犬である。

森から出たPC1の眼前には、見覚えがあるが、どこか雰囲気が違う郷里の村が広がる。啞然とするPC1の前に一人の身なりの良い男が現れ、現在の村の村長であると名乗る。その男は代々の村長から、いつか森から現れるPC1を呪いから解き放つ儀式を受け継いでいる、と言う。

そこに森の王に導かれたPC3が現れる。PC3は男の背後に魔族の影を見だし、PC1に付いて行くことにする。

一方PC2はこの男の使いに、「＜幻視＞の原因を知りたくありませんか？」と言われ、現村長の館を訪れる。

館で出会ったPC1,2は夢歩きをし、過去の様子を垣間見る。達成値20以上であれば、互いの正体を確信する。

その後、儀式を行うための魔道師を町から呼ぶまでの間ということで村長の館に滞在することとなる。

その日の晩からPC1の記憶がしばしば飛ぶようになる。これは内なる魔族の血が覚醒し、PC1の行動を操っているからである。むしろこの原因には緑の猟犬もかんでいる。その日より村人の間で吸血による犠牲者が繰り返し出るようになる。意識が飛び吸血を行うたびに過去の記憶が消えていき、吸血した犠牲者の記憶と入り混じり混濁していく（何らかの縁故を1減らし、代わりにクリスケインの縁故を1増やす）。クリスケインの縁故が5に達した時点で、緑の猟犬はPC2を吸血し、完全に人を捨てるよう囁きかける。

PC達、特にPC3の行動次第でストーリーの筋立てはいかようにも変化するるので、舵取りはプレイヤーに委ねてしまうこと。

結末は・PC1,2がともに魔性の存在として生きていく、・共に森の結界の奥で眠りにつく等いくつか考えられるだろう。

シナリオ NO3 3

糸

舞台：館

形式：構造型

PC1：騎士、[08]変わり者の親族、[12]冬の予感

(妹の運命[03]呪い)

ラルハースの辺境の村を治める領主にして騎士。代々魔族に呪われており、時折魔族の呪いを受けた子が生まれる。妹がそうであり、生まれつきしゃべることも一人で歩くこともできない。

PC2：真紅の対魔師、[71]友なる動物、[44]際立った性格(魔族への憎しみ)

幼いころ家族を魔族教団に殺され、魔族にかかわるすべてのものに激しい憎しみを抱く退魔師。

PC3：黒騎士、運命「22」不義の子、[87]罪悪感

PC1とは同郷。不義の子ゆえ故郷を飛び出し、剣の腕を見込まれ隣国ユラスの黒騎士となった。ユラス指揮下で行ったさまざまな残虐行為に罪悪感を抱いている。

真相：ユラスはPC1の家系に潜む呪いのことを知り、その力を欲した。強い呪いは強い祝福にも転じる、ユラスは呪いの力のみを取り出し、自らの手に入れようと考えたのだ。

まず、ユラスは国境を接するPC1の村にPC3を派遣し、PC3とPC1の妹の婚儀を進めようとしている。密書の内容はPC3には知らされず、何も知らないPC3が密書をもってPC1の村を訪れることになる。

他方、PC2にとっては魔族の呪いを受けたものなど、この世に混乱をもたらすだけのものでしかない。別件で訪れたPC2はPC1の周辺を探っていくこととなる。

<シナリオプロット>

最近村は不作続きで雰囲気が悪くなっている。PC1の妹の姿も幾度か村人に見かけられており、村人の間でPC1が魔族の使徒といううわさが広がっている。

そんな中、PC3がPC1の館を訪れる。密書には・ユラスがPC1と友誼をむすびたがっていること・その証としてPC3とPC1の妹の婚儀を進めたい事・呪いのことについてはユラスが対処するので心配しなくても良いこと・一週間以内に返事をほしいこと、が書かれている。密書を見たPC1はPC3を館に逗留させる。

他方、近くの遺跡の調査のため、PC2はPC1の館に宿を求め訪れる。

その日の晩、執事に手を引かれ月光浴に出たPC1の妹をPC3は見かけ、心を奪われる。他方PC2は黒騎士の逗留していることや村人の話からPC1に疑いを抱き、調査を始める。

PC2の調査の結果、妹のことがPC2に知れ、PC2が村人にそのことを知らせると村人のたまった鬱屈は爆発する。PC1、3は村を脱出し、ユラス領へと逃げ延びることになるだろう。

夢歩きでPC1には村人の不信感や妹が火刑に処されている幻影などを繰り返し見せること。PC2は魔族への怒りを、PC3には妹の語りかけを中心に夢歩きすること。

シナリオ NO3 4

女王の血

舞台：旅、城砦

形式：構造型

地域：北原、ロクド山系のどこか

このシナリオではテンプレートに付随の運命は使用していない

導入：P C 1 をロクド山中にある魔道師の施療院に送るため、P C 1 , 2 に P C 3 , 4 が雇われる。

P C 1 : 古王神殿の舞姫、運命：[7 3]魔法の力 / 女王の声、[3 2]病魔

古王神殿に仕える舞姫。生まれつき心臓が弱く、2年に1度に神殿長の知り合いの魔道師の施療院で治療を受けなければならない。なお、魔法の力の持ち主であるが、本人はそのことを知らない。

P C 2 : 鶯の騎士、運命：[4 0]過去を失った者、[1 7]忠誠

古王神殿に仕える騎士。P C 1 の幼馴染であり、従者。生まれたときより彼女を守ることが自分の存在意義だと思っており、また周囲にもそう教えられ育った。

なお、なぜか10歳以前の記憶がない

P C 3 : 傭兵、運命：[7 0]失踪、[6 5]再会の予言

妻が失踪し、捜し求める傭兵。書置きには「今までありがとう、でも私は思い出してしまった。だから行かなければならない。私のことは死んだものと思ってください。」と書かれていた。

最近占い師に「大切な人物と再会するだろう」と予言された。

P C 4 : 青龍の魔道師、運命：[7 1]友なる動物、[5 6]追放

(友なる動物の運命[3 1]幻視)

元青龍の魔道師であるが、今は学院の籍を失っている。もともと青龍の魔道師になったのは、真理とは何か？が知りたかったからだ。だが、

期待に反し青龍座の魔道師たちはP C 4 から見たら、単なる馬鹿にしか見えなかった。龍王が真理を知っているという前提の下で彼らに話を聞きに行き、怒らせて燃やされ、食われる。師や同期をそんな理由でずいぶんと失った。彼に言わせれば、龍王などただのかイトカゲである。そう学院で公言したら追放された。だが今はそのことでせいせいしている。

以来、傭兵や商隊の護衛などをして暮らしている。最近元同期にして友人の黒剣の魔道師より、魔道実験で作られた猫を譲り受けた。この猫を飼うようになり、周囲からやさしくなったといわれるようになった。そういうのも悪くない、と思っている。(ちなみに、P C 4 は知らないがこの猫は強い幻視の力を持っており、夢歩きの中でP C 達に話しかけることができる)

真相：P C 1 は生まれつき心臓が悪く、本来なら長くは生きられない。だが、貴重な魔法の力の持ち主であるため、それを貴重に思った黒剣の魔道師の手により今日まで生かされてきた。

その魔道師は命の創造と改良の研究をしており、秘密裏にロクド山系に研究施設のための塔を作り上げている。この塔では生物の合成実験や、魔力の付与、能力の改良などの実験が行われており、付随してV I P 専用の施療院も作られている。

P C 1 の魔法の力 / 女王の声は貴重なものであり、いつか女王の声を持った合成生物を作り出そうと、塔の魔道師たちは考えているのだ。

この塔で行われている治療法は単純なものである。本人とまったく同じ遺伝形質を持ったクローン(ただしこちらは健康体)を作り上げ、健康な臓器と取り替えるというものである。

P C 2 はP C 1 を守るために作られた戦士で、心の奥にはP C 1 への忠誠が刻まれている。また、P C 3 の失踪した妻は、P C 1 のクローンであり、事故で記憶を失い塔から出てさまよっていたところをP C 3 に拾われ、結ばれたのだ。

ある時、この実験施設で起きていることを一人の妖精騎士がかぎつけた。彼はこの施設の存

在を憂慮し、P C 達を運命の導き手として集めさせたのである。

<シナリオプロット>

酒場の口入れ屋からP C 1, 2はP C 3, 4を護衛として紹介される。この時P C 3はP C 1を見て大いに驚くであろうが、P C 1にはまったく身に覚えがない。古王神殿のあるヴァクトンから山中の施療院までは2週間ほどかかる旅である。

山中に入り5日ほど過ぎたところで、人面龍魔スラティーバ(シナリオNo 17参照)が襲ってくる。この魔獣はこの先の施療院(というか実験施設)から脱走した魔獣であり、P C 1のクローンの友人であった。P C 1のクローンがこのままではP C 1のために殺されてしまう、そう思い襲撃をかけてきたのだ。戦闘で敗れるとP C 1を憎憎しげに睨み付け、「この魔女め！何人お前のせいで死んだと思っているんだ」と言い残し、死ぬ。

さらに旅を続ける中、P C 達は山中で一人の妖精騎士と出会う。騎士はP C 1に「わが母の力を受け継ぐものよ」と語りかけた後、古びた鍵を渡してくれる。この鍵は、実験施設の奥へと入り込むための鍵である。

施療院のある塔に着くと、P C 達は宿舎へと案内される。今晚に治療の術が施術されるのだという。ここでP C 3に夢歩きさせること、もし達成値20以上が出せれば、妻の居る小屋の場所が分かる。P C 3の妻は小屋の中に鎖で捕らわれている。ここには他のP C が同席しても良い。同席した場合、P C 1は消されていた過去の記憶を取り戻し、またP C 2は自分が創られたもの出ることを知る。

またP C 4に兄弟子であり、今はこの研究所の研究員をやっている青龍の魔道師が訪ねてくる。この男はP C 4に学院への復帰を勧め、自分の下で働けと誘う。P C 4が断ると激昂する。

ここからの展開はP C 達に任される。何もしなければP C 1に治療の術が施されシナリオは終わる、だがおそらくそうはならないだろう。

研究所の地下へと入れる鍵はP C 達が持っている。地下には襲ってきたスラティーバのような魔獣が大量におり、P C 2のクローンも作られている。

P C 1は魔獣に命令を下すことができる(魔法の力である)。また最強のリセット装置としてP C 4の龍王召還(とP C 1によるその制御)もある。この実験施設そのものを滅ぼす力もP C 達は持っている。どのような選択をP C 達が下したとしても、それに従うこと。

かなり陰惨な話である、P C 4の猫はその緩衝材の役割を期待されている。P C 3の妻の小屋への導き手の役を担ったり、夢歩きでP C に語りかけたりと、要所要所で猫をうまく使い、硬くなりしがちな雰囲気のを和らげていこう。

<備考>

この「秘密裏に立てられた黒剣の魔法研究所」というアイデアは、非常に使いやすいものである。他のシナリオパターンにも応用できるだろう。

シナリオ NO35

鎖

舞台：館

形式：構造型（NPCの貴婦人をPCにすることも可能）

重要NPC：データーは貴婦人を使用

運命：[53]王者の相、[90]猟犬

遊び人であるPC3にかつてもてあそばれ、捨てられた過去がある。その後すさんだ日々を過ごしていたが、彼女に忠誠を誓う魔道師により、PC3のクローンの少年を創り出してもらった。現在はPC1が大きく成長するのを待っている。

彼女の暮らす館の地下には妖魔の封印があり、彼女の家系はその守護を命じられている。

PC1：少年、運命：[40]過去を失った者、[79]支配者

親戚の貴族の女性に世話になっている少年。その女性に一種忠誠に近い感情を抱いている。それはPC2によって組み込まれた支配の感情に拠るものである。作り出されたときである7歳以前の記憶がない。

PC2：黒剣の魔道師、運命：[68]醜悪、[16]言えなかった一言（テンプレート指定運命は却下しました）

館の主人である貴婦人に忠誠を誓う魔道師。彼女に思いを寄せているが、醜悪の相の持ち主であるためその思いを口にするには叶わない。PC1を創り出したものであり、自分の代理として貴婦人に愛されてほしいという、一種倒錯した感情をPC1に抱いている。

PC3：吟遊詩人、運命：[44]際立った性格（享樂家）、[03-01]呪い

享樂家であり、遊び人。あちこちの町で女をだましてきたが、ある時過去に騙した女性の父に捕らえられ、罰として呪いをかけられる。そ

の呪いの内容は、「一月以内に貴婦人の館に在るはずの魔道書を持ち帰る任務を課せられ、それが叶わぬときは死ぬ」というものである。

魔道書は貴婦人の館の地下の妖魔の封印について書かれたものである。

<シナリオプロット>

貴婦人はPC3の面影を見せるようになったPC1に、異性としての愛情を持ち始めている。シナリオ冒頭に積極的にアプローチし始める。PC1の対応次第では、そのまま貴婦人に思いを遂げさせても良い。PC2はそれをゆがんだ喜びで受け止める。

一方そのころ、PC3が貴婦人の町を訪れる。町の住人によりそのことを聞いたPC2はさまざまな妨害をし、PC3が館を訪れるのを防ごうとするだろう。PC3の対応が悪く館を訪れられないこともありえる。しかし、最終的に出入りの商人から貴婦人にPC3が来ていることが知れてしまい、PC2に連れてくるよう命じる。

PC3が館を訪れたあと、しらじらしい言葉で貴婦人に愛を誓うことになるだろう。その日の晩、貴婦人はPC2の部屋を訪れ、こう言う、「あの子はもう要らないの、処分してちょうだい」。

その後、展開がどうなるかはPCの行動しだい。貴婦人の言うとおりにPC1を処分しても良いし、PC3が刺されてしまうという展開も十分面白い。

展開がだれるようなら、地下の妖魔をPC達に関与させよう。夢歩きによる干渉が良いだろう。

シナリオ NO 3 6

届かぬ想い

舞台：村

形式：構造型

PC 1：初老の男、運命：[2 1]奪われた肉体、
[2 9]誓いの言葉

元のテンプレートは狩人

愛する妻とその娘（PC 4）と共に幸せな日々を過ごしていたが、妻に横恋慕した魔道師により肉体を奪われ、遠い町に追い払われた。見張りの妖魔がいるため、逃げ出して妻や娘の下に戻ることもできない。

家族に捧げた「何があってもお前達を愛する」との誓いの言葉だけが彼の支えだ。

PC 2：翼人の魔道師、運命：[7 3]魔法の力／凶眼、[4 3]任務

禁裏の魔導書を盗み出し幾多の禁呪に手を出した魔道師を滅することを命じられた魔道師。風虎のまじない師であるPC 3に助力を頼み、彼の魔法でその魔道師の行方を追う。

PC 3：風虎のまじない師、運命：[6 4]風の子供、[5 1]捜し求める仇

PC 2の探す魔道師を仇と付け狙うまじない師。PC 2から手に入れた品で《姿なき獵犬》の呪文が使えるようになったので、やっと宿敵の魔道師を追うことができるようになった。

PC 4：白馬を連れた少女、運命：[7 1]友なる動物、[8 8]待ち人の予感

（白馬の運命は[6 7]死霊の守護）

死んだ祖母の霊が取り付いている白馬を大事にする少女。1年前に引き取った親戚の子がいるが、彼のことは苦手だ。

数年前父の様子が急に変わり、また1年前から母の様子までおかしくなってしまう、すこし恐れを抱いている。村に付き合っているボーイフレンドがおり、成人となる今年の誕生日に両親に結婚を認めてもらうつもりだ。

真相：PC 1と入れ替わった魔道師は、PC 1

の妻とともに最初のうちこそ幸せな日々を過ごしていたが、すぐに疑いを持たれてしまう。

冷め行く愛に絶望した魔道師は、妻を魔族「人形使いラブティーク」（世界の書P 24）に捧げる。ラブティークは魂を受け取ると、その代償として、妻を魔道師に従う忠実な肉人形として作り変えた。

魔道師は最初のうちこそ喜んだものの、冷たい表情しかできない妻に悲しみを抱き、計画を練り直した。それは妻の代わりにその娘に愛されようというものである。手始めにさらってきた村の子供と意識を入れ替え、自分の今の肉体はラブティークの術により肉人形とした。娘の想いが別の少年に向いていることも知らずに。

<シナリオプロット>

PC 1の元にPC 2、3が訪れる。仇とばかりにPC 1に切りかかるPC 3であるが、PC 1が説明し誤解が解ける。見張りのラヴィオラを蹴散らし、PC 1の村へ向かうこととなる。

村でPC 1の肉体を問い詰めるPC 達だが、肉人形にすでに転じているその肉体は黙するだけでまともに取り合わない。ここで夢歩きで達成値25以上を出すと男の肉人形としての本性が見られる。

他方、PC 4はその日が誕生日であり、その日の晩両親（だったもの）にボーイフレンドを紹介し、彼と結婚したいと告げる。落胆した魔道師はその日の晩ラブティークを召喚し、PC 4までもラブティークに捧げようとする。

PC 達の情報収集次第では、到着した日の昼の内に真相が分かることもありえる。村人やPC 4、白馬の霊など情報収集先は多い。村に着いてからは探索型のシナリオとしてプレイすること。正体がばれてしまった時、魔道師はラブティークを召喚しPC 達に襲い掛かる。

夢歩きで多用すべき言葉は「なぜ俺ではだめなんだ！」である。これはもちろん魔道師の言葉だ。

シナリオ NO3 7

沼

舞台：館、森

形式：構造型

PC1：海王のまじない師、運命：[3 1]幻視、
「7 3」魔法の力／凶眼

代々の海王のまじない師の家系であり、付近の河川の守り手を自認する。生まれつき高い幻視の力の持ち主であり、また父の跡目を継いだときに得た翼人の刻印の力により死者の声を聞くようにもなった。

ある日、沼のほとりの廃屋に水魔たちが集っているのを発見し、その中心に一つの女性の死体があることを知った。その死体の無念が水魔たちを呼び寄せ悪い影響を与えているらしく、死体の見る夢に現れる二人の男女をここに連れてくるべくPC2、3を訪れた。

PC2：騎士、運命：[0 6]過去に関わる疑念、
「5 7 - 古鏡」幸運なる魔法の加護

辺境の荘園を治める領主。数年前なくなった父より所領を受け継ぎ、老いた母と妻と暮らす。過去度々危険な目にあってきたが、そのたび不思議な力に守られてきて無事であった。4歳以前の記憶がなく、それを不思議に思っている。
PC3：踊り子、運命：[8 8]待ち人の予感、
[2 6]不幸の予言

旅の踊り子であったがPC2に見初められ、妻となった。先日懐妊し、第一子の誕生を心待ちにしている。孤児であり両親の顔を知らずに育った。幼少期よりずっと自分を待っていてくれる人がいるという思いにとらわれており、それが両親ではないかと思っている。最近占い師に不幸を予言され、それを回避するための3枚の占い札（白の通火、青の古鏡、紫の古鏡、コピーを作りプレイヤーに手渡すこと）をもらった。

真相：沼の館の死体はPC2、そして3の実の母親である。この館は元々ある貴族の静養のた

めの別荘であったが、没落したPC達の母親の隠れ家として使われていた。

その後館は水魔によって襲われ、母親は死亡することになる。その直後PC2の育ての親はこの地を訪れ水魔を退治した。その際彼女から二人の遺児を託され、男児（PC2）を自分の子として育てることにし、赤子であった女兒（PC3）は旅芸人達に託した。自分の子に恵まれなかったためである。幸い水魔の襲撃のショックでPC2は記憶を失っており、万事はうまくいくと思われた。

その後二人は運命のいたずらかめぐり合い、恋に落ちた。禁忌の二人が結ばれてしまったことに母親の霊は罪悪感を抱き、そこを沼の魔につけこまれたのだ。

<シナリオプロット>

PC2、3の館をPC1が訪れ、自分について森の奥の館に来よう告げる。二人を呼んでいる霊があり、そのせいで沼の水魔たちが騒ぎ出し、悪い影響が出始めているのだと言う。

水魔は世界の書P45の沼の魔（召還値20）として扱う。数匹の水魔の襲撃を退けPC達は森の奥の廃屋へとたどり着く。PC2、3はその廃屋に懐かしい感覚を覚える。もしPC3がそれを口にしようとしたら3枚の占い札、特に青の古鏡の語り部を繰り返し、それを止めること。

廃屋に入った瞬間PC達は夢歩きし、PC2は今まで自分を守ってくれていた存在の正体を知る。母親に取り付いていた水魔（召還値50相当）を退治したらPC2に母の霊は礼を言い、別れを告げる。

別れ際、母の霊はPC3に一つの肖像画の入ったロケットを託す。そこには二人の子を抱いて微笑む貴婦人が描かれており、PC3は自分の出生の秘密を知ってしまう。

シナリオ NO3 8

大鳥

舞台：町

形式：構造型

地域：北原、ラルハース侯爵領

登場魔族：不和の侯爵サードナ（世界の書P32）

PC1：呪われた天才剣士、運命：[01]呪われた魔剣、[82]敵対者

ラルハース侯爵により故郷であった町を奪われた剣士。領主であった騎士の次男であり、混乱に乗じて脱出した。

町は金狼教団を信仰しており、異端結社であった町の民に侯爵は改宗を迫った。受け入れたものだけが生き延び、拒んだものはことごとく殺された。住人が皆殺しにされなかったのは、父が進んで改宗し恭順の意を示したからである。これにより反抗的でない民は生き延びた。しかし、混乱の中彼の敬愛する姉は殺され、また生き延びた者の中に彼の婚約者であった少女は居なかった。

復讐を誓った彼は、力を求めるため放浪の旅に出た。そして、旅の中で教団の主神「不和の侯爵サードナ」と出会い、魔剣を授かり、このラルハースの地に舞い戻った。

PC2：ラルハースの水の騎士、運命：[17]忠誠、[87]罪悪感

PC1の父にしてラルハース辺境の地方領主である騎士。ラルハース侯爵に改宗を迫られたとき、改宗した町の住人には手を出さないことを条件に、それを受け入れた。その代わり、あくまで改宗を拒んだものを自ら処刑することを強いられた。結局住民の3割ほどをこの内乱で失ったものの、PC2は領地を滅亡から守った。だが、住人を手にかけたことに今も罪悪感を抱いている。その後自ら申し出ティプシュアの刻印を受け入れ水の騎士となり、ラルハース侯爵に忠誠を誓い恭順の意を示した。PC1

は死んだと思っており、その分生き残ったPC4を溺愛している。

PC3：白馬を連れた少女、運命[71]友なる動物、[80]死者の呪縛

（白馬の運命：[66]魔族の血、不和の侯爵サードナ）

PC1の婚約者であった少女。町がラルハース侯爵の軍勢に包囲され攻められたとき、改宗を拒んだ生家の商店は焼き払われた。その際、飼っていた白馬に救われ、町を脱出した。その際婚約者であったPC1は行方不明となっている。

その後、あちこちを放浪し牧場の手伝いなどをして暮らしていたものの、PC4に見つけられ、町に戻った。しばらくPC1の死から立ち直れない日々が続いたが、PC4の支えにより立ち直りつつある。先日PC4に求婚され、それを受け入れ妻となった、だがPC1のことを忘れるのに罪悪感を持っている。

PC4：騎兵、運命：[53]王者の相、[74]骨肉の争い

（PC1に縁故を5点（不和）、PC3に縁故を3点）

PC1の兄である騎士見習いの騎兵。兄であるPC1に比して人望があり、将来を嘱望されている。兄の婚約者であったPC3に想いを寄せ、先日彼女を妻とした。

しかし、彼女は心のうちに亡き兄への思いをまだ抱いているようであり、兄に対し憎しみの感情を抱きつつある。

真相：PC3の連れる白馬はサードナの手ごまであり、周囲に不和の気を撒く存在である。PC4はその影響でPC1に悪意を抱きつつある。サードナはPC1に不和の魔力を持つ魔剣を与え、この国に混乱をもたらそうとしている。

時期よく、ラルハース侯爵の主催する武術大会が開催されることになり、その優勝者はラルハース侯爵より直接賞品を手渡される。PC1は優勝し、その授与式においてラルハース侯爵を切り伏せようと考えている。サードナとしては彼が優勝するとまでは考えていないが、魔剣

により出場者達にラルハース侯爵への不和の種がまかれればそれで良しと考えている。

<シナリオプロット>

PC2,4はラルハース侯国の聖日に侯国の首都をおとずれる、PC3はPC4の妻としてついてきている。

到着した日の午後PC2がラルハース侯爵に呼ばれ、城を訪れる。侯爵は「武術大会に出場した他国の年端も行かぬ若者に、わが国の精鋭の剣士達が手をひねるかのように蹴散らされている。このままでは侯国の威信に関わる。明日の本戦より出場し、かの若者を打ち倒し侯国の威信を守れ」と言う。そのころ武術大会を見ていたPC4は目を疑う。勝ち進んでいるあの剣士は失踪した兄ではないか！（PC3も、プレイヤーが望む場合はこのシーンに居て良い）

その日の夜はプレイヤーの判断でPCを自由に行動させてよい。幸い侯爵はまだPC1の素性に気づいていないようである。PC1の宿舎へ説得に向かってもらいたい。

ここで、仮にPC1が説得を受け入れ、復讐を思いとどまろうとしたとしても、魔剣がそれを許さない。PC1を支配し、武術大会への出場を強行させる。また、魔剣はPC1にPC3のことを夢歩きで執拗に思い出させる。仮にPC3が生きていることを知ったとしても、今度は嫉妬に襲われPC4への激しい憎しみを抱く。これに抵抗するには10+魔剣の影響値(8点)+関連する縁故(PC3:5点+PC4:5点)=28点の意思判定に成功しなければならない。しかも、この判定はPC1の嫉妬心が刺激されるたびに繰り返される。事実上魔剣の支配に抵抗するのは無理だろう。

なお晩のシーンの発端を、他のPCがPC1を訪れるという展開でなく、PC1がPC3の白馬に導かれ、仲むつまじい様子のPC3,4の二人を見る、という展開からスタートさせても面白いだろう。

武術大会は・武器、装甲は自由・5点以上の生命力ダメージを受けるか武器を飛ばされると負け、という非常にシンプルなルールで行われる。相手が死亡したとしても、それは咎められない。なお、望むのならPC4もこの大会への出場権が与えられる。

決勝でPC1と2は相対する(PC4が出場していた場合は準決勝で当たる)。基本的にPC1の勝利で終わるはずだが、PC2が鎧を脱ぎ行動値をあげればその限りではない。ただしこの場合死の危険は跳ね上がる。なお、マスターはこれらをプレイヤーに言う必要はない。

もしPC1が敗れた場合は、剣からサードナの幻影が現れ、PC1を嘲笑した後会場中に強度18の不和の影響を撒き散らし、さらに強度40の深淵を発生させ、その上でPC1を狂乱させる。これにより武術大会の会場は大混乱になり、もともとPC1の魔剣で不和の影響を受けていた兵士達が不穏な動きを始める。

また、PC1が優勝してしまった場合、ラルハース侯爵にPC1は切りかかることになるだろう。それにどう対処するかはPC3,4に任される。

<テンプレート：呪われた天才剣士>

このシナリオにおいて、PC1はほとんど自由意志のない、サードナの操り人形である。これはこのテンプレートに固有の展開であり、プレイヤーは待ち受ける破滅を予兆しつつ、それに翻弄される悲劇を強要される。事前にプレイヤーとよく話し合い、プレイヤーがそのようなシナリオを受け入れられないようであれば、このシナリオは使わず、このテンプレートは用いないこと。

シナリオ NO39

生の旋律、死の調べ

舞台：町（小規模）

形式：構造型

登場魔族：死者たちの聴聞僧ケルトリン（世界の書P23）

PC1：吟遊詩人、運命：[20]恐怖症／楽器、[80]死者の呪縛

楽器の音恐怖症の元吟遊詩人。それは昨年に将来を誓い合った恋人を亡くしたのが原因である。死の間際にある恋人は彼に最後に一曲聞かせてくれるように頼んだ。だが、彼は気負いのあまり演奏は失敗し、彼女に最後に聞かせた曲はひどい出来の代物だった。その事がトラウマとなり楽器恐怖症に陥ったのだ。今は諸国を放浪しながら心の傷を癒しているが、もうためてきた路銀もつきかけ、いっそ彼女の後を追おうか、とすら考え始めている。

PC2：傭兵、運命：[01]呪われた魔剣、[44]際立った性格／妹を亡くすことへの恐怖（妹の運命：[32]病魔）

彼には一人の病魔に侵された妹がおり、もう余命わずかといわれていた。両親を早くに亡くし二人きりの兄妹であった彼にとって、妹を亡くすことは何よりもつらいことであった。

悲嘆にくれる彼は病魔を退ける手段を求め諸国を放浪した、そしてついに魔族「死者たちの聴聞僧ケルトリン」と遭遇し、その魔剣を手に入れたのである。ケルトリンの魔剣は推定寿命を吸い取る能力があり、ケルトリンは彼が魔剣を使用して生贄を10人捧げることにより、妹の寿命を延ばしてくれると約束したのだ。

以来、妹を連れ諸国を放浪しながら、妹を死から救うために殺人を繰り返してきた。

PC3：真紅の退魔師、運命[71]友なる動物、[65]再会の予言

退魔師の家系に生まれ、その後を継いだ娘。PC1の彼女の幼馴染であり、死んだ友人の恋

人であったPC1のことを心配している。

<シナリオプロット>

PC1は町外れの池のほとりで佇んでいる。
^{みなも}水面を見つめながら、彼女のことを思い出していると、思わず池に引き込まれそうな気にすらなってくる。そんな時、彼に一人の少女が声をかける。

「お兄ちゃん、死ぬの？」

PC2の妹である。PC1がどのように答えるようとも彼女は「ふーん」と言った後、PC1の背の竖琴を見て、一曲弾いてくれるよう頼む。

数刻のやり取りの後、妹を探してPC2が来る。彼女はPC2に連れられ去るが、PC1のことが気に入ったようで、「また遊ぼうね」と別れ際に言う。

一方、PC3はこの町で起きている殺人事件の調査を依頼され、町を訪れる。週に一人ぐらいのペースで殺人事件が起きており、住人が恐怖におびえているのだと言う。実のところ、付近の町でも同じような事件が起きていることをPC3は知っている。彼女は、犯人は町から町へと移動しつつ犯行を行っているのだろうと考えている。

話を聞き終え館を出たところで、PC3はPC1と再会し驚く。

PC3はその日より調査を開始するだろう、場合によってはPC2も共に調査を行うことになるかもしれない。調査の方法は地道な張り込み調査のほかは魔法能力を用いたものが主になるだろう。獵犬の《探知》の力や槌矛がもたらす《死者たちの誘い》が重要な情報源となる。

一方PC2の妹もPC1に会いに宿を訪れるようになり、それがきっかけでPC3と知り合う。PC2の妹はPC3が退魔師であることを知ると、今追っている事件のことについて詳しく知ろうとする。特に、他の町でも似たような事件が起きていないか？起きているとしたらそこはどこか？と尋ねる。

実はPC2の妹は、うすうす兄のやっている

ことに気づいている。自分達の足取りと事件の起きている町が一致していることを知ると、彼女は自分の疑いを確信に変える。なお、P C 2の妹を見ると、P C 3の猟犬は激しく吠え立てる、翼人の気配に反応しているのだ。

P C 2の方はケルトリンの教団である「ツェラ・ネスタの子供たち」の信徒である商人の家を根城にしている。ここを拠点に町の住人を襲っていくことになるだろう。また、適当な時期に商人よりかぎまわっている退魔師がいることを知らされる。

場合によってはP C 3にP C 2が襲い掛かることになるかもしれない。この場合魔剣を持っていることもあり、P C 3の戦力ではP C 2にはまず勝てない。一撃を与えた時点で不審に思いこっそりついてきていたP C 2の妹が、兄とP C 3が戦っているのをみて悲鳴を上げるなど、逃亡する隙を作ってやること。猟犬に割って入らせて逃亡する隙を作らせてもよいだろう。

この町で三日ほど経過すると、P C 2は次の町に移動することになる(教団よりそう言われる)。発つ前にP C 2の妹は、P C 1に会いに来、「私達、明日にはこの町を出るの。最後に一曲だけ聞かせてお兄ちゃん」と言う。彼女は真相を知ったことにより、兄を道連れに死ぬつもりである。P C 1には夢歩きでそのことを伝えてよい。ここでP C 1が楽器技能の判定で達成値25以上を出せなければ、彼女は心中を決行する。達成値25以上が出せたなら、彼女の決心は揺らぎ、泣きながら自分達の素性と兄のやってきたことを語る。このあと妹の話を聞いたP C 3は町の衛兵と共にP C 2のいる家を包囲することになる。

一方、達成値が足りなかった場合、P C 2の妹は商人の館に戻りそこに火を放ち、自分は胸をナイフで刺して死ぬ。燃え落ちる館に駆けつけたP C 1の前で曲の礼を言わせてから死な

せればよいだろう。この時P C 2は共に炎に焼かれてもよいし、あくまで抵抗しP C 3や官憲との戦闘を起こしてもかまわない。

シナリオ NO40

WHITE WIND

舞台：村、森

形式：半構造型（PC1以外は変更可能）

PC1：風の公子（風虎の魔道師） 運命：[43]任務、[67]死霊の守護

数年前誤って数匹の魔獣を解放してしまい、その探索を命じられた魔道師。魔獣を解放した際に巻き込まれて死亡した同期の魔道師の霊に取り付かれている。

PC2：ライエルの末座司祭、運命：[06]過去にかかわる疑念、[20]恐怖症（犬の遠吠え）

ある村の神殿に赴任している農耕神の司祭にして村のまとめ役。一月前に森で意識を失うという事件があった。意識を失う前後の事は覚えていない。ただそれ以来なぜか腕が白く変色し、犬の遠吠えに恐怖を感じるようになった。
PC3：狩人、運命[55]愛するものを滅ぼす予言、[80]死者の呪縛

数年前に妻を亡くした狩人。幼い一人娘の世話に翻弄されながらも、娘のちょっとしたしぐさに見え隠れする妻の面影に心痛める毎日を送っている。

PC4に愛するものを滅ぼすだろう、と予言された。

PC4：「死の乙女」に従う夢占い師、運命：[43]任務、[87]罪悪感

更なる予言力を求め異端ルハーブ派に加わった夢占い師。入信のきっかけは家族が事故に巻き込まれ死ぬのを予期できなかったことに罪悪感を抱いたことにある。

真相：PC2、3の住む村の近くの森にPC1が追う魔獣が住み着いた。この魔獣は強い翼人の魔力を持っており、漏れ出した魔力によって最近村で死んだ者達が次々と蘇ることになる。PC2は村で魔獣に始めて遭遇した者であり、魔獣の魔力で始めて甦った人物である（白い腕は翼人の刻印）。なお、死んで年月が経ちすぎ

た遺体は魔獣の下僕になっている。魔獣は死者の軍団を作り出し、妖精騎士に挑もうとしている。

PC4はルハーブより魔獣退治を命じられている、むやみに翼人の魔力をばら撒く魔獣はルハーブにとって好ましい存在ではないのだ。

PC4は自らの幻視に従いPC1を待つことになる。

<白き風の魔獣ヴパズ>

召喚値：61、影響値：7 星座：翼人

出現形態：風をまとった白い巨大な猟犬

魔力：《死体の再生》死体を修復する

《死体の活性化》死体を甦らせる。死んで12と1年が経過した死体はヴパズの下僕となる。

《恐怖》《凶眼》《吸収》翼人の魔法参照。

<シナリオプロット>

PC1が村に着いたとき、数年以内に死んだ村人達が甦り始めており、村は騒ぎになっている。PC2の妻も彼の元に帰ってくる。生き返った甦った村人には死んでいる間の記憶も甦った理由も分からない。甦ったものには翼人の刻印がある。

村で宿泊できるような場所は神殿しかない。ここでPC1、2、4は合流することになるはずだ。一方PC3は狩りの最中に森の奥に向かう、死んだはずの村人を見つける。彼らに話しかけても返答はない。PC3が追跡した場合、森の奥の祠に向かっていることが分かる。

その日の晩、村に魔獣の襲撃がある。襲撃は下僕を連れて行われる。また襲撃時甦った村人（含むPC2）は意思判定17に成功しないと一時的にヴパズの下僕となる。

襲撃を退けると魔獣の祠へと向かうことになると思う。

祠は下僕に守られている。祠の最奥で魔獣はPC達に囁きかける。

「わしを倒せば、生き返った村人も死ぬぞ」愛しき人をよみがえらせてやろうか」

シナリオ NO4 1

人形使い

舞台：村

形式：半構造型（PC4以外は変更可能）

地域：北原、ダリンゴース周辺

登場魔族：人形使いラブティーク（世界の書P41）鳥の公女パルガ（世界の書P51）

重要NPC：治癒の少女、年齢15

運命：魔法の力(病魔放逐、治癒、四肢再生)

生まれつき治癒の魔力を持っていたが、そのことを親の言いつけで隠していた。しかし、旅のまじない師にその力を見出され、説得されて人々のために無料で力を使うようになった。

村のライエル神殿を借りて始めた治療院のうわさはあっという間に周辺に広まり、現在彼女の村は治癒を求める人であふれている。

PC1：鳥の侍女、運命：[66]魔族の血、[05]教団からの脱出

鳥の公女パルガの血を引く娘であり、自らの血統に目覚めてからはパルガに仕える鳥の侍女としての修行を積んでいた。

その後初めての任務としてパルガの血の回収を命じられたが、血は彼女の幼馴染(PC2)の体に流れていた。幼馴染のPC2を殺すことができず、彼を連れ教団を脱出した。

PC2：狩人、運命：[75]呪われた出自、[08]変わり者の親族

パルガの血の一滴を自らの内に秘めており、パルガの使徒達に付けねられている。現在はPC1と共に親戚のダリンゴースの首都フィレアの豪商の家に逃れ、彼の家に世話になっている。

PC3：妖術師の弟子、運命：[49]深淵の気、[84]異形

生まれ持った異形故に人と交われず、妖術師の弟子となった青年。治癒の少女の幼馴染であり、村人の中で唯一彼女だけが彼に優しくした。

治癒の少女の周辺に魔族の影が見えると師に言われ、その調査に行くことになる。

PC4：人形使い、運命：[91-7]血の乾き、[80]死者の呪縛

人形使いラブティークに仕える魔族の女使徒。ラブティークに妹を奪われており、ラブティークの満足する成果を果たすことで妹を返してもらおうと考えている。治癒の少女を説得したまじない師とは彼女のことである。

真相：PC4は治癒を求める人の中でラブティークの気に入るような少女を肉人形に変え、捧げている。治癒の少女はそのことを知らない。肉人形に変えられた少女の家族は、身代わりの木人形を連れ帰らされることになる。

<シナリオプロット>

PC1,2が世話になっている豪商が彼らに頼みごとをしてくる。まずPC3が紹介され、その後本題に入る。フィレアの近くに治癒の魔力の使い手が現れ、人々を救っているのだという。小さい村では限界もあるだろうし都に移ってきてもらって、彼女の力を求める人のために尽くしたほうがいいのではないかと、説得してきてほしいというのだ。彼の狙いは無論それに付随する周辺の宿泊施設や商店の利権である。また治癒の少女が信用できる人物か調査し見極めてきてほしい、とも言われる。

PC3はその治癒者の知り合いということであり、仲介役として同道することになる。

馬車の中、PC達はお互いに打ち解ける。途上壊された馬車と戦闘の跡、壊れた木人形を見かける。PC4がすり替えた人形を連れて旅していた馬車であり、人形の正体を見てしまい襲われたのだ。

村は人々でごった返しており、村人達の家まで宿泊場所として供されている。PC達3人は夜に治癒の少女と出会うことになり、用意されていた宿へ向かう。宿では治癒を待つ病の少女と出会う。

夜、やっとP C 1～3は治癒の少女と面会する。彼女は都に移ることは断るものの、豪商の援助によりこの地に旅館や商店を作ることに同意する。基本的に受け答えはP C 4が行い、彼女はP C 4の言うことに従う。

宿に帰ると昼間知り合った少女がいない。病が重いため今晚は治癒の少女の神殿に泊まるのだという。深夜こっそりと少女はP C 1～3の元を訪れる、P C 3に会いにきたのだ。彼女はP C 3に再会できうれしそうだが、少し弱気な彼女の本音も垣間見せる。

一方そのころP C 4はラブティークを召喚し、P C 1～3が宿屋で知り合った少女を肉人形に変える儀式を行っている。刻印の持ち主は深夜夢歩きでそれを見るかもしれない。

次の日、P C 1～3達は昨日宿で知り合った少女と再会する、彼女は昨日とは打って変わって生気のない顔をしているように見える。

P C 3が師から言われていることもあり、P C 達はこの段階でP C 4に疑いを持っているはずだ。調査に入るだろうと思う。調査のポイントとなりそうな箇所を以下にまとめる。

(1) P C 4は少女を肉人形にして捧げるだけでなく、定期的に人の血をすすらないといけないため、村はずれには人の死体を埋めた穴がある。

(2) 神殿の地下にはラブティーク召喚用の原蛇の魔方陣がある。

(3) 情報収集をした場合、神殿に泊められるのは美少女だけであることが分かる。

(4) 村人の幾人かはすでにラブティークの支配の影響下にある。生気のない顔をしており、魔法知識による判定で23以上の達成値でそのことが分かる。

(5) 神殿の彼女の部屋にはラブティークの信徒の証の操り人形がある。

(6) 治癒の少女もP C 4が何かたくらんでいるのではないかと、少し疑いを抱いている。例

えば、1・治療の過程で友人になり手紙を書くことを約束した女の子から一人も返事が来ないとか、2・雰囲気急に変わってしまった村人がいるなどである。

基本的にP C 1～3は治癒の少女に同情的な態度を取るべき人物として設定されている。この村で行われていることの真相が知れたら、P C 4との対決になるはずだ。

逆にP C 4は支配下にある幾人かの村人からP C 1達の動きをつかむ、妨害に出ることになるだろう。

P C 4という陰謀家がP C 1～3と対決する、そんな風な構図に持ち込んでほしい。

シナリオ NO4 2

祭り

舞台：村

形式：半構造型

禁止運命：[05]教団からの脱出、[34]死の約定、[91]魔族の刻印等PCが魔族側に立つ運命

登場魔族：召喚値80程度までのもの。PCの強さで選択。黒き翼ガープリス(世界の書P34)や恐怖の申し子ル・ラグ(密使の書P24)などが良いだろう。

必須テンプレート：少年、農夫のどちらかが一人必要

導入：舞台は主街道から外れた辺鄙な村である。

この村の近くには長い年月によりもはやほとんど解けかけた魔族の封印があり、この村では年に一度村の収穫祭の日には生贄をささげることで魔族の怒りを抑えてきた。

そんなさなか、PCの一人の家族が生贄の候補に選ばれてしまう。

<シナリオプロット>

生贄の身内のPCはなんとか家族を救いたいと、救援を求め町まで秘密裏に旅立つ。他のPCはその人物に導かれ、怪物と対峙する。

<シナリオサンプル>

PC1：少年、運命[18]導く者の伝説、[57]-通火]導きの予言

自分をずっと育ててくれた姉が祭りの生贄に選ばれてしまった。悲嘆にくれていたある日、妖精騎士に出会い、「姉を救いたくば君が助けよ」と促され、町の方を指差される。その直後、助力を求め近隣の町へと旅立った。

PC2：引退した弓兵、運命「62」待機、「77」流れ矢の予言

すでに財を成し引退した傭兵。町で家族とともに平穏な余生を過ごしている。

PC3：墜ちた退魔師、運命：「87」罪悪感、「65」再会の予言

自らの過失により仲間を死なせ、引退し飲んだくれる日々を過ごす退魔師。

PC4：吟遊詩人、「88」待ち人の予感、「73」魔法の力/破魔の瞳

破魔の瞳をもつ吟遊詩人。自分のこの力はいつかこれを必要とする人のためにあるのだ、という思いをずっと抱き続けている。

シナリオの序盤はPC1による仲間集めがメインとなる。官憲に助けを求めても辺境のことであるので相手にもされない。

オープニングは酒場にPC1が駆け込んでくるか、行き倒れたPC1を拾うのどちらかでスタートさせるのが良いだろう。

首尾よくPC集めに成功したとしても、村の人間はPCを歓迎はしない。むしろ余計なことはするな、という態度で接する。

仮にPC1が生き残ったとしても、禁忌を破った罪で村から追放される。生き残った他のPCの内の誰かについていくことになる。

<備考>

他のPCパターンとしては、村の住人の農夫や生贄そのものをPCにするというものもあるだろう。

シナリオ NO 4 3

破滅の 小屋

舞台：小屋

形式：半構造型

登場魔族：不和の公爵サードナ（世界の書P 3 2）や鏡の公女エリシェ（世界の書P 4 1）といった策謀系

必須運命：[7 3]魔法の力 / 龍王の召喚（少年系のテンプレート推奨）

推奨運命：[8 6]魔法の混乱、[5 1]捜し求める仇、[2 4]近親憎悪、[5 9]故郷を失った、[5 6]追放、[6 7]死霊の守護、[0 2]死者たちの誘い等

禁止テンプレート：魔道師系

導入：ある雨の日の晩、旅をしているP Cたちは偶然街道沿いの山小屋を訪れる。遠い声、幻視、妖精騎士の導き等に導かせても良い。

<シナリオプロット>

偶然か、あるいは何者かの導きでか、互いを敵とつけねらうP Cたちはある雷鳴の晩に山小屋へと導かれる。

そして、高まる緊張はついに剣激によって打ち破られ、激しい3つ巴の争いが始まる。そのさなか緊張に耐え切れなくなった少年によって龍王が召喚されてしまう。

真相：龍王召喚により近隣の都市に打撃を与えようとした魔族の陰謀である。生き残ったP Cは、龍王召喚により都市を滅ぼした重罪人として手配されることになる。

マスタリングのコツ：夢歩きを多めに取り、P C間の緊張をあおること。過去の惨劇や確執のねちっこい描写が有効であろう。

プレイヤーたちがそれでも躊躇するようであれば、P Cに関連する死霊を出現させ、決戦を促させる（もちろんこれも策謀の一部である）。

<シナリオサンプル>

P C 1：少年、運命：[7 3]魔法の力（龍王の召喚）、[5 6]追放

生まれつき禍々しい龍の刻印を刻まれていたため迫害され、村を飛び出した少年。P C 2に拾われ、共に旅をしている。

P C 2：傭兵、運命：[5 9]故郷を失った、[5 1]捜し求める仇

郷里の村を滅ぼした騎士を探す傭兵。弟の面影のあるP C 1と共に旅を続ける。騎士がなぜ故郷を焼き討ちしたかは知らない。

P C 3：騎士、運命：[8 7]罪悪感、[4 3]任務過去に病魔が蔓延した村を焼き討ちしたことにより罪悪感を抱く騎士。祖国に破滅をもたらすと予言された龍の気を持つ少年（P C 1）を殺害する任務を受け、少年が目撃された街道を追う。

P C 4：夢占い師、運命：[2 5]遠い声、[3 1]幻視

破滅を回避するよう遠い声に導かれ、小屋を訪れる夢占い師。烏の頭をした男（サードナ）の幻視に悩まされている。

P C 4が待つ小屋にP C 1と2そして3の順に訪れる。

P C 4のがんばりが無ければ即座に戦闘が開始されるだろう。ある意味では全てが誤解であるともいえるので、確執をうまく解きほぐせる可能性もある。もっとも、あっさりと和解した場合、それはプレイヤーのP C設定に対する理解不足とも言える、そこら辺はさじ加減である。

戦闘になった場合P C 1は自分がダメージを受けるたび、あるいはP C 2がダメージを受けるたび意思判定15に失敗すると龍王を召喚してしまう。マスターはすべてをプレイヤーに委ねるつもりで成り行きを楽しむこと。

シナリオ NO4 4

人魚姫

舞台：港町、海

形式：半構造型（PC1以外は変更可能）

登場魔族：渦の大公グビレー(世界の書P42)

PC1：少年、運命：[70]失踪、[73]魔法の力/水の霊視

幼きころより母親が失踪している少年。父が死の間際「母さんは、グビレーの島にいる」と言い残す。その後、母を捜し港へと旅立った。PC3は父の昔の知り合いであり、PC2とも面識がある。生まれつき水の霊視の魔力を持つ。PC2：傭兵、運命：[23]運命の出会い/異性、[90]猟犬

商船の護衛として雇われていたが、雇われていた船は嵐により沈没した。沈み行く船の中から下半身が魚の女性に助けられたのをかすかに覚えている。その女性との再会を望んでおり、昔なじみのPC3の元を訪れた。

PC3：船乗り、[03-01(黒剣)]呪い、[12]冬の予感

ある魔族に呪われ、体を支配されつつある。海の彼方のどこかにあるグビレーの島に行けばあらゆる人生の苦悩から開放されると聞き、そこに行くことにあこがれている。

PC4：夢占い師、[25]遠い声、[88]待ち人の予感

過去に家族が巡礼船にのりグビレーの島を目指していったことがある。遠い声の中に家族の呼ぶ声を聞き、港へと向かった。

真相：PC1の母親やPC2の会った娘はグビレーの血を引くものであり、幻影の島から離れることはできない。PC1の母親は事故で記憶を失っていた数年の間にPC1を出産したが、グビレーの血を引くものたちの手により連れ戻された、その際PC1には手を出さない約

束を、父たるグビレーと交わしている。

<シナリオプロット>

PC3の家にPC達が訪れ、船を出すように求める。PC1が水の霊視の魔力を持っていることを知れば、PC3も船を出すことを承知するだろう。

小さな帆船でPC達は海に出て、PC1の魔力により船は島へと近づいていく。島までは6日かかる。操船のルールを参照しPC3に判定させること。また6時間に一度遭遇判定を行う（危険な海路であるため頻度は通常の倍）。遭遇の結果難破した場合、グビレーの島で目を覚ます。

グビレーの島にたどり着く直前、島の監視である水魔が数体襲撃をかけてくる。水魔の襲撃を退け島に上陸するとPC1の母親が現れ、陸に戻るように言う。もし共に暮らすとなれば、ここで水魔として生きていくことになるが、そんなことは耐えられない、という。母親としては陸で平穏に暮らしてほしいのだ。同じ選択はPC2にも迫られる、女性をあきらめるか、ここで水の眷族として共に過ごすかである。

<海上での遭遇表>

12時間に1回 遭遇発生：海王
黒剣：近隣国家の軍船、臨検を求められる
翼人：海賊の襲撃、襲ってくる
指輪：人魚の群れ、水中から誰かを呼ぶ
戦車：海の巨人、船を破壊しようとする
通火：通火の群れ、夢歩きをする
野槌：海図にない島、乗り込むなら事件発生
青龍：海龍ゼアン、襲ってくる
原蛇：海の司祭、アイカ・ラシーグと遭遇
海王：海王船、遭遇のみ
牧人：巡礼船、遭遇のみ
古鏡：不気味な風、風が止む
風虎：嵐の前兆、風向きが変わる
八弦琴：引きなおし

シナリオ NO4 5

深き淵

舞台：特殊

形式：半構造型（魔道師もしくはまじない師が2名以上、通火の術者と原蛇の術者が必須）

<シナリオプロット>

PC達は深淵の奥底に向かうという任務を課せられる。考えられる理由は以下のようなものである。

- ・深淵の奥底に旅立った妖精騎士ミソロンギと魔道師リリクロスに密書を届けに行く(世界の書p6)

- ・深淵の奥底に眠る魔族の本体を直接攻撃する

- ・深淵の奥にある冥界《芦原の野》から愛する人の魂を持ち帰る

- ・《芦原の野》に封印されている魔族の封印を解きに行く

<深淵の旅>

深淵の旅には原蛇の魔術である《深淵遊泳》と通火の魔術である《透視》の術が必須になる。前者の呪文は深淵からPC達の身を守るのに必要であり、後者の呪文は行き先を決めるのに必要である。透視に必要な達成値は20だ。一回の深淵遊泳で深淵強度が5深い地帯まで移動できる。シナリオにもよるが、目標の地点の深淵強度は50～100程度にすべきだろう。

深淵遊泳を一度行うたびに遭遇判定を行わなければならない。カードを1枚めくり、語り部の欄を参考に何が起きたかを決定すること。通火の呪文《透視》が成功していたらカードを3枚めくった中から起きる事象を決定することができる。

起きることについて語り部のイメージからうまく想像できない場合は、以下の表を参考にすること。

<簡易遭遇表>

黒剣：深淵の中に浮かぶ世界の種子

翼人：死霊や死の翼と遭遇

指輪：女王の歌。抵抗に失敗すると現世に帰らなくなる。

戦車：妖精騎士と出会う。

通火：通火の群れと遭遇、夢歩きする。

野槌：PC達の故郷の様子を夢で見る

青龍：夢魔や龍王の羽音を聞く

原蛇：魔族の影や原蛇そのものと出会う

海王：深淵嵐。原蛇の深淵遊泳の判定をもう一度強制される。

牧人：封印された魔族と出会う。

古鏡：PC達の過去をみる。

風虎：天の獵犬と遭遇。

八弦琴：古代の伝説の現場を垣間見る。

<シナリオサンプル>

PC1：戦車の魔道師、運命：[89]血の代償、[72]血に飢えた戦士

魔族との戦いの中で狂戦士の呪いを受けてしまった破魔の射手。任務を達成すれば呪いを解いてもらえる約束になっている。PC3の妹を殺してしまったのは彼である。

PC2：通火の魔道師、運命：[73]魅惑の瞳、[12]冬の予感

あまりに高い幻視の力ゆえに、生きることに憂い始めている幻視者。他にこの危険な任務を引き受けるものが誰もいなかったのも、自分から任務に名乗り出た。

PC3：原蛇の魔道師、運命：[91-2]魔族の刻印、[80]死者の呪縛

呪文に深淵遊泳を追加

魔道師学院に入学し共に苦労を分かち合ってきた妹を、何者かに殺されてしまった魔道師。実験中のことであり、罰することはできないと学院は言う。今回の任務と引き換えに真相を教えてもらうことになっている。

学院の任務はリリクロスへの密書を届けることである。深淵への旅の途中でおそらくPC3はPC1の過去の真相を知ることになるだろう。

シナリオ NO46

蟲毒

舞台：特殊

形式：特殊、過去に使用したキャラクターの内、シナリオ中死亡したものをを用いる。PC達は顔見知りである必要はなく、地域、時代もばらばらでかまわない。

導入：死亡したはずのPC達は、目覚めると自分達が城砦の一室に居ることに気づく

真相：これはある魔族の戯れで行われた遊戯である。PC達は各々の事件のその後を知り、心残りとも遭遇する。

<シナリオプロット>

PC達は城砦の一室で目覚める。互いに知り合いではなく、なぜ自分達がここに居るのかも分からない。部屋にはPCの人数分だけの扉があり、その扉の一つ一つにPCの名前が書かれている。

扉は一度に一つしか開けることが出来ない。扉の中は、各PCの生前の事件に関するものが置かれており、PC達が死んだ後の後日談が分かる。水晶球に現在の様子が映し出されたり、置かれている本に顛末が書かれたりしている。

場合によっては、生前の敵の影との戦闘も起きる。

すべての部屋をめぐった後、一つの扉が新しく現れる。その扉にはこう書かれている。「一人だけここから出られる。ここから出た人物は元の時代に甦る」。

<シナリオサンプル>

PC1：騎士、運命：[08]変わり者の親族、[87]罪悪感

シナリオNo33「糸」の騎士である。妹を守るため盾となり、体中矢でハリネズミのようになって死亡。

PC2：娘(テンプレート少年のデーターを用

いる) 運命：[32]病魔、[16]言えなかった一言

シナリオNo26「青」の娘。PC達に看取られ病死。

PC3：人形使い、運命：[80]死者の呪縛、[91-7]血の乾き

シナリオNo41「人形使い」のまじない師。陰謀を突き止められ、他のPCに殺害され死亡。

PC4：騎士、運命：[68]醜悪、[44]際立った性格

シナリオNo10「囁き」の騎士。憧れの姫君に見捨てられ、弓兵の大弓に射抜かれ死亡。

どう展開するか、各シナリオのその後がどうであったかはマスターに委任します。

第3部 データーセクション

第3部ではシナリオの諸要素について解説を加えていく。ここで解説するのはテンプレート、シナリオの舞台についてである。各章において(→○、○)という記述がある場合は、その記述に関連する内容がそのNoのシナリオに存在するということを示す。

第1章 テンプレートについて

この章では各テンプレートに対する簡単な解説とシナリオ上での役割について解説する。即興型のシナリオに用いる時の注意点として、あるいは構造型のシナリオに用いる際の参考として大いに活用して欲しい。

1-0 はじめに

まず別項に掲載の全テンプレートリストを参照してほしい。これが現在(2004/10/10)存在するテンプレートの全てである(ただし、イラストのないものはここには載せていない)。

この表での「使いやすさ」プレイヤーにとっての扱いやすさを示す。戦闘力はそのまま戦闘能力の高さを示し、技能力とはゲーム中に便利な技能/能力をどれだけ持っているかを示す。これらは一部を除きA～Eまでの5段階で評価されている。

使いやすさとは、基本的にはプレイヤーにとっての扱いやすさを示す。やることははっきりと決まっており、なおかつそれがプレイヤーにも容易に理解でき実行できるテンプレートがこの評価が高い。

戦闘力について解説する。戦闘能力Aのキャラクターは人間としては最強レベルのキャラクターである。人間をやめて別の何かになったテンプレートにはA+やA++といった評価がなされていることもある。戦闘能力Bは兵士としては優秀というぐらいを示し、Cは一般人としては強いほう、Dは一般人並み、Eは一般

人以下の戦闘能力であることを示す。

最後に技能力である。ゲーム中に使われることが多い技能(例えば魔法知識、地域知識)が高いテンプレートや夢歩きが高いテンプレート、何らかの便利な魔法的能力を持っているテンプレート(例えばアイズナ)などがこの評価が高くなる。

年齢と運命が表に書かれているので、該当する書籍を持っていない場合でも自作することが出来る。基本ルール所収のPC作成法を下記にまとめておく。

(1) 能力値を合計50点になるように体格、筋力、反応、知性、意思、社交の6つの能力値に割り振る

(2) 年齢を決める。

(3) 初期技能として交易語1、夢歩き1、短剣1、格闘1、回避1、地域知識1を得る。

(4) 経験点を計算する、下記計算式参照。

(年齢-12)×2=経験点

(5) 経験点を使用する。経験点を1点消費することで得られる効果は下記参照

- ・能力値を1点上げる(上限16)
- ・技能を1つ得る/上げる(上限5)
- ・刻印/護符を1点得る
- ・呪文を1つ得る

技能を6以上に上げるには縁故を振る必要がある。

護符には縁故を振る必要がある。

刻印の上限は意思基本値。

呪文の習得上限数は知性基本値

深淵を始めてプレイする初心者のプレイヤーに向いているテンプレートは、以下の9つである。理由は各項を参照のこと。

・少年 ・母親 ・傭兵 ・狩人 ・吟遊詩人
・伝書使 ・騎士 ・真紅の退魔師 ・プラージュの下級司祭

1 - 1 戦闘系テンプレート（運命を持たないもの）

ここに分類されるのは、騎兵、歩兵、弓兵、騎士、傭兵の5テンプレートである。戦場で戦う戦士達をこの節では扱う。

・傭兵

この節に登場するテンプレートで、最も使いやすいテンプレートである。立場がフリーであるためどのような舞台にも登場でき、シナリオに絡ませやすいからだ。いわゆるファンタジーTRPGの冒険者のようにどのような場面にも投入できるのは、特にプレイヤーサイドからすると非常にやりやすい。戦闘能力も白兵戦でこそ騎士に劣るが、機動力では勝っており非常に優秀である。文句なしに初心者にお勧めのテンプレートである。

(→ 1, 2, 4, 5, 7, 12, 19, 24, 25, 39, 43, 44)

・騎兵、歩兵、弓兵

これら3テンプレートは兵士であり当然のごとく従軍しているため、戦場以外の場所には登場しづらい。それ以外の場所に登場するには何らかの理由付けをしないとイケない。それゆえ、プレイヤーからみて動かしにくい瞬間があるのは事実である。マスターはこれらのテンプレートが居るときは、彼らがどうしてこの場所に居るのかの適切な理由を用意してあげなければならない。

例えば、これらのテンプレートを町の衛視や貴族の護衛などという役割で登場させる場合もある。あるいは帰省のため村に戻ったなどという設定もよく用いる。この3テンプレート中

では特に騎兵が、能力が発揮できる場所が馬上ということもありシナリオに出しにくい(なお、騎士見習いという役回りで騎兵を用いることもある)

(騎兵→ 31, 38)

(歩兵→ 1, 36, 12, 24, 29, 30, 34)

(弓兵→ 9, 11, 34)

・騎士

騎士も登場舞台が限られるのは騎兵らと同様であるが、騎士の場合は立場がフリーに近く、地方領主という側面も持っているため村や町も舞台に出来て、上の3テンプレートよりは格段に使用しやすい。騎士を用いる際は貴族・地方領主としての側面をシナリオに取り込むようにしてもよいだろう。なお、騎士は非魔法系で最大の戦闘能力を有する。

(→ 10, 16, 22, 33, 37, 43)

1 - 2 一般系テンプレート（運命を持たないもの / 定住型）

ここに分類されるのは農夫、狩人、母親、少年である。これらのテンプレートは要するに一般人の無辜の民である。期待されるゲームでの役割は、日常生活の演出である。普通に暮らしていれば平穏な生活が営めるのに、運命に翻弄され危険の渦中へと誘われるのである。

・農夫

農夫は巻き込まれ役の代表のようなテンプレートで、戦闘能力もなければそれ以外に特に利用できる技能もない。この世界のいわゆる一般人である。農夫を選びたがるプレイヤーはなぜか多いが、はっきりと「このテンプレートは被害者役である」と言うべきである。そのうえでこのテンプレートを選ぶのであれば、容赦する必要はない。

(→ 8, 16)

・狩人

狩人は村に定住している一般系テンプレ

第3部 データーセクション

トの中で最も高い戦闘力を有する。村に妖魔が襲ってくるというシチュエーションで、村の住人から戦力となるPCを出したい場合、狩人を用いることが多い。戦闘能力の高い一般人、という扱いがゲーム中での役割である。

(→ 8, 13, 14, 23, 24, 26, 27, 40, 41)

・少年

少年は実は最もお勤めのテンプレートの一つである。少年はその無力さと若さからくる勇気で、どんな無謀な状況にも自ら突入できるキャラクターである。なおかつ、他のPCにとっては少年ががんばっている姿を見て何もしていないことは難しい、手助けせざるを得ない精神状況に追い込まれてしまい、自然とPC間のつながりの中心になれるのである。

シナリオNo 42の『祭り』はもっとも少年らしさを表したシナリオである。

(→ 1, 2, 3, 4, 19, 21, 23, 29, 35, 42, 43, 44)

・母親

母親も少年と同じく扱いやすいテンプレートである。このテンプレートは基本的には子供の運命を中心にキャラクター設定をするべきだ。動かし方も明確であり、また他のPCから見ても子供のために、と言って動くキャラクターを放っておくのは心情的にも難しく自然と他のPCの助力を得られる。なお、このテンプレートは非常に面白い方向へ暴走しやすいテンプレートでもある。息子の病気を治すため、いけにえを求め夜な夜な出刃包丁を持って出歩く母親、などという際どいキャラクターも母親にはよく似合う(どういうわけか、母親をプレイすると出刃包丁を持って何かをしなければいけない状況に追い込まれることが多く、面白い)。

(→ 14)

1-3 一般系テンプレート(運命を持たないもの/放浪型)

ここに分類されるのは伝書使、吟遊詩人、商人、職人、盗賊団、船乗り、放浪の民、踊り子、である。定住せずあちこち放浪しながら生きるテンプレートをこの節で扱う。

・伝書使

この中では伝書使が最も使いやすい。戦闘能力もそこそこ高いうえに、一種なんでも屋的な要素を持っているので、冒険者的な扱いが出来るのだ。追憶にその辺りの記述が詳しい。イラストがカッコいいのもお勤めの理由の一つだ。

(→ 1, 3, 7, 16, 25, 26)

・吟遊詩人

このテンプレートも非常に使いやすいテンプレートだ。なぜか戦闘能力も高く知識系技能も豊富に持っており、危険な場所に自ら踏み込む動機を持っている。立場的に人と交渉しやすいのも魅力だ。

(→ 6, 15, 25, 35, 39, 42)

・商人、職人

商人、職人は他の放浪者系のアウトロー的なイメージとは違い、一般人に近い扱いが出来る。旅をしていることもあり、わずかながらの戦闘能力を有するが、期待して良いほどではない。

旅の途中で訪れた村や町で奇妙な事件に遭遇する(もしくは彼らが持ち込む)形でシナリオに参加するだろう。

(→ 16, 19)

・盗賊団

プレイヤーには人気が高いが、実は結構扱いが難しいテンプレートである。自分の素性を他のPCに明かせないので、PC間の接触が取りにくいのだ。せつかくの高い搜索能力も持ち腐れになってしまうことも多い。このテンプレートを用いるならば、PC設定を用いてシナリオへの参加動機を用意してあげる必要があるだろう。詳しい実例はシナリオを見て欲しい。

(→ 9, 12, 13)

・船乗り

船旅が舞台のとき専用のテンプレートである。マスターが船もののシナリオを用意できて

いないときは、選択させるべきではない。

(→44)

・放浪の民

放浪の民はいわゆる旅芸人の放浪者である。軽い魔法能力を持っているが、魔族の使徒系テンプレートというほど深刻なものではない。

盗賊団とも共通する問題点だが、このテンプレートはシナリオに絡ませにくい瞬間がある。定住者ではないので、常に「いやになったら逃げればいい」という思いで行動されてしまうのだ、これらのテンプレートを使っている、シナリオの序盤でとっと逃げ出され途方にくれているマスターは、よく見かける。

PC設定で物語りに絡ませる取っ掛かりを作ってやらないと、正直キツイ。本音を言えばゲームマスター・プレイヤー共に、ゲームに慣れるまでの間は選択させるべきではないと思う(これは盗賊団も同様)。

(→9)

・踊り子

踊り子も立場は放浪の民と一緒に旅芸人ではあるのだが、こちらは比較的扱いやすい。理由はストーリー的にヒロインの役柄を期待されるという、分かりやすさのおかげだろう。

持っている技能は戦闘系も探索系もたいしたものはない。マスターが早めにストーリー上の役割をプレイヤーに明確に示してあげるべきだ。そしてそれがやりやすいテンプレートでもある。

(→12, 14, 32, 37)

1-4 一般系テンプレート(運命を持たない者/その他)

この節では上記の分類に含まれない特殊な一般人のテンプレートを扱う。ここで扱うのは・写本師・移動判事の2種類である。

・写本師

魔道書や娯楽書の写本を専門に行う職人。やはり魔道書の写本を依頼され、怪異に巻き込ま

れるという形でシナリオに出すべきだろう。

基本的に構造型専用である、即興型で用いるときはこのテンプレート専用のネタを用意しておこう(これは次の移動判事も同様)。使うときは追憶の魔道書周辺のルールを確認しておくこと。

・移動判事

写本師と同様に、このテンプレート専用のシナリオでしか登場できないタイプ。移動判事の場合は、TRPGサブリ誌の5号に村での裁判をゲーム的に処理するルールが載っているので、それを参考にして遊ぶと良いだろう。

1-5 司祭系テンプレート

ここに分類されるのはプラージュの下級司祭とライエルの末座司祭である。どちらも一般的なこの世界の宗教の司祭であり、かなりプレイしやすいテンプレートである。

・プラージュの下級司祭

狩猟神の神官である。今回の本を作っていて意外だったが、このテンプレートはかなり使いやすいものである。戦闘能力、探索能力共にかなり高く、またPCの立場もはっきりしているのでシナリオに登場させやすい。神殿に命じられて辺境の怪異を調査に行くというように冒険者/退魔師的にも使えるし、村の住人として巻き込まれ型のシナリオに出すこともできる。

運命の[43]任務は、確かに便利であるものの、このテンプレート必須という類の運命ではないので、シナリオやマスターの好みによっては変更してしまってもかまわないだろう。

ちなみに、戦闘力の高さはかなりの部分を《雷撃》の呪文に依存する。この呪文は深淵の全呪文中トップクラスのコストパフォーマンスを誇るのだ。

この後に出てくるテンプレートでも、《雷撃》の呪文を持っているテンプレートの戦闘能力の評価は一樣に高い。

(→5, 11, 13, 17, 30)

・ライエルの末座司祭

農耕神の司祭である。ブラージュと比べるとやや平和的なイメージがある。ただし、明らかにこのテンプレートはブラージュの下級司祭より使い勝手が悪い。その最大の理由は戦闘能力が低いことと、持っている運命が使いにくいことである。

立場的には村の住人が困っていると手助けせざるを得ない立場なので、シナリオに出しやすく他のPCとも接点が持ちやすいだろう。そういう意味では使いたくなるテンプレートなのだが、いかんせん使える技能が弱すぎる。どうしてもブラージュの下級司祭に比べると見劣りするのだ。

運命の[06]過去にかかわる疑念は、使いにくいと思えば変更すべきだろう。このテンプレートが[06]の運命を持っていない必要はない必然性はあまりない。

(→8, 40)

1-6 一般系テンプレート/運命を持つもの

ここに分類されるのは運命を持っておりストーリーの方向性がある程度決まってくるものの、立場的には一般人というタイプのテンプレートである。ここには白馬を連れた娘、薄幸の少女、初老の男、夢占い師、貴婦人が分類される。

・白馬を連れた娘

構造型でシナリオを作ると良く出てくるテンプレートである。なぜなら、一般人の村娘という役割を表現できるテンプレートがこれしかないからである。イラストを無視してデーターだけ「少年」から借用すれば良いとお思いになるかもしれないが、やはりイラストのイメージというのは結構重要なもので、少年からのデーター流用の手法はあまり好まれない。そういう理由で、白馬を連れた少女はあちこちに頻出するのだ。

一般人の少女という側面は忘れ、このテン

プレート独自の魅力を考えるならやはり白馬ということになる。騎馬民族の少女を表現したりするのに便利だし、白馬にのみ心を許す薄倅の少女という扱いも出来る。そこら辺りはサプリメントの「人の夢・獣の夢」P96~98が雰囲気参考になる。

(→2, 4, 23, 31, 36, 38)

・薄倅の少女

基本的には基本ルールブック所収のシナリオ「雷鳴」専用のキャラクターである。技能が限られており出来ることも少ないので、他のPCに守られる役柄でしか登場できない。他のPCとの掛け合いにおいて魅力が発揮されるテンプレートなので、上手いプレイングには周りのプレイヤーの協力が不可欠になる。

(→11)

・初老の男

このテンプレートは運命[21]奪われた肉体を持つテンプレートである。そのままでは非常に単純なキャラクターになってしまうので肉体を奪った相手との関係を設定するか、是非とも元の肉体に戻りたい理由を考えるかしてあげると面白いPCになるだろう。別冊FSGIの6号にこのテンプレートの特集記事が載っており、参考になる。

(→36)

・夢占い師

夢占い師はこのゲームの特徴的なルール夢歩きに特化したテンプレートである。やたらに高い夢歩き技能を持っているので、たいていの事象は夢で謎を解き明かしてしまう。マスターも謎を隠そうとは考えず、むしろどんどん情報を与えて、凶兆におびえる占い師というように演出しよう。

また、人の封印された記憶やトラウマといったテーマを扱うときは必須のテンプレートである。シナリオNo2, 4, 20等は夢占い師がいると格段に運用が楽になる。

PC設定的には、このテンプレートは善人がよく似合う。人の心の奥底をのぞき見てしまい、それに関わらざるを得なくなってしまう人物、

というように表現して欲しい。

(→2, 4, 17, 20, 26, 29, 43, 44)

・貴婦人

出せる場面が限定されるものの、出しどころさえ間違えなければ扱いやすく面白いテンプレートである。基本的には自分から外に出歩くタイプではないので、シナリオNo22のように出ざるを得ない状況を作るか、館をメインの舞台にするか、いっそ燃え落ちる城/町からの脱出シナリオを組むのが基本のパターンだろう。

(→22, 35)

1-7 魔法使い(まじない師)系テンプレート

この節に分類されるのは各星座のまじない師達である。個々の星座ごとに役割がはっきりしており、それを間違えないことが扱うコツとなる。

基本的には、ゲームに慣れるまでの間は魔法使い系のテンプレートは用いず、ここまでに出てきたテンプレートのみで遊ぶべきだ。わざわざ魔法使いを選ばなくても深淵の場合は十分にドラマティックなストーリーが楽しめる。

・黒剣のまじない師

このテンプレートは治癒師であり、基本的には町の施療院や貴族の城といったところに定住しており、旅をしているタイプのテンプレートではない。ワケ有りの患者が駆け込んできてそれをきっかけに事件に巻き込まれるという展開にするのが基本パターン。職業柄、善人であることが多いので、シナリオにも自分から関与してくれることが多く、扱いやすい。

運命[80]の死者の呪縛は、死んだ家族(このPCの子供や弟妹が良いだろう)の思い出に呪縛されていることを示す運命であり、雰囲気を表すのに非常に良い。しかし、雰囲気さえ壊さなければ、変えてしまっても構わないものはある。

(→24, 26)

・翼人のまじない師

死んだ姉の霊を連れる死霊使いである。姉の復活のために動く邪悪な死霊使いとして扱うか、死んだ姉のことを忘れられずにいる繊細な若者として扱うか、どちらになるかはもう一つの運命が決める。雰囲気が分かりやすいテンプレートではあるものの、出せるシナリオに多少制限があり、また周りのPCから浮いてしまう展開がたまにあるので注意が必要である。

(→5)

・真紅の退魔師

戦車座のまじない師である。やるべきことが明確であるのでとても使いやすく、シナリオに出しやすいテンプレートである。このテンプレートの設定で鎧を何も着ていないのは明らかにおかしく、困るので、なにか装備させてあげるようにしよう。

単純な魔族退治の話にしたいくない場合は、PC設定の方からいろいろといじってやるのが良い。シナリオNo1, 36が例である。No39のように素直な役割で出しても無論問題はない。

(→1, 17, 27, 33, 39)

・野槌のまじない師

幻術師であるが、むしろ魔法も使える盗賊といった感じで扱うのが良い。運命の[87]罪悪感を使いにくいと思えば変えてもかまわないだろう。どちらかという、使いにくいタイプのテンプレートである。

RPGマガジンに載っていたリプレイ「槍の白馬」は野槌のまじない師が主人公の話である。もし手に入れば参考になる。

(→13)

・海王のまじない師

使いにくいテンプレートである。呪文もあまり使い勝手の良いものがなく、技能もほとんどそろっていない。

《水の霊視》と運命No[31]の幻視を利用して、水関係専門の夢占い師として扱うのが良いかもしれない。

(→37)

・風虎のまじない師

何をして食べているのかテンプレートの説明だけでは分かりにくいだろうが、基本的には人探しや暗殺が仕事のテンプレートである。シナリオNo2や36を参照のこと。持っている呪文はほとんど探索系のものばかりで、実は戦闘用の呪文は《スパンダルキーの召喚》ぐらいしかないことに注意しよう。

依頼を受けて動き出すタイプのキャラクターであり、やるべきことを最初に明確にしてあげよう。運命の[64]風の子供は雰囲気非常に良く表している運命だが、変更してしまってもかまわない(その場合、能力地を元に戻し忘れないこと)。

(→2, 12, 36)

1-8 魔法使い(魔道師)系テンプレート

ここに分類されるのは各星座の魔道師たちである。かなり役割の限定されたテンプレートが多く、やることがはっきりしている反面、それ以外の場面には登場できないテンプレートが多い。

基本的には魔道師学院の指示で動くキャラクターが多い。後はどこかの貴族に仕えているとか、学院を出奔したとかいう設定がある。

・黒剣の魔道師

魔道師の基本形である。やれることも多く、登場場面も多彩なため、魔道師の中では最も扱いやすい。

貴族に仕える魔法使いにするか、市井の研究者にするか、学院をドロップアウトしたフリーランスにするか、どの設定でもありえる。

いわゆる魔法使いらしい魔法使いといえ、このテンプレートのことである。

運命の[71]友なる動物は、はっきり言って使いづらいので、変えてしまってもかまわない。

(→24, 26)

・翼人の魔道師

学院内部で他の魔道師を裁く仕事を与えられている魔道師である。シナリオNo36に出てくるものが、最も典型的な扱い方だ。それ以外の場面、例えば市井の研究者とかどこかの貴族のお抱えという設定はちょっと考えづらい。

運命の[84]異形は翼人らしさをよく表している運命である。変更すると呪文能力に大きい制限が出るので、このまま用いたほうが良い。

(→36)

・戦車の魔道師

学院における対魔族の専門家。学院から派遣されるのが基本の登場パターンだが、フリーランス的にあちこちをふらふらと放浪しているのもわりと似合う。真紅の退魔師と同様に退魔の専門家として使いやすいが、あちらより白兵戦能力が低い上に、[89]血の代償の運命の制限がきつすぎる。この運命の制限はかなりきついものなので、変更してもかまわないと思う。

(→11, 18, 45)

・通火の魔道師

幻視の専門家である。都市の領主お抱えの幻視者として出てくることが多い。基本的にPC向けのテンプレートではない。幻視の能力が高すぎて、ほとんどの謎が勝手に解けてしまうのだ。

FSGIの10号に「少年と本」というミニリプレイがあり、このテンプレートが登場している。ここでは、他のPCの到着を幻視しながら、それに備えつつじっと待つと言う、変則的なプレイスタイルが行われていた。他のPCに同行させる場合は、シナリオNo22, 24のようにちょっとした工夫がいる。

(→22, 24, 45)

・青龍の魔道師

龍の力そして龍王そのものの研究者である。城砦のリプレイに出てくるものがもっともわかりやすい、あれが典型的なパターンである。

普通にこのテンプレートをプレイすると、龍に焼かれながら「これが真理かー!」と叫びみたり、龍に食われつつ「素晴らしい!」とのたまってみたりと、ただのアホが変態にしか思

えない代物になってしまう(信じられないかもしれないが、リプレイの魔道師もこんな感じだった)。

暴走しやすいテンプレートなのでプレイヤーに自重を求めるか、そもそも暴走を前提としたシナリオを組んでセッションに臨みたい。運命の[44]際立った性格/冷たい狂気は、プレイヤーの暴走をあおるだけなので、変えたほうがプレイしやすいかもしれない。設定をいじって使いやすくしてみた例がシナリオNo34にある。錯綜した状況の構造型のシナリオでリセットボタン代わりに利用するのが上手い使い方であろう。

(→34)

・原蛇の魔道師

魔族の研究者である。青龍とは別の意味でイチャチャっているキャラクターではあるが、格段に使いやすいテンプレートである。魔族がらみの事件に、魔族に興味を持ったという理由で参加するという形でシナリオに出ることが多い。後は、自分から魔族の力を求め封印の解放に向かうという悪役的役割もよく使われる。

(→45)

・海王の魔道師

海の専門家である。ただでさえ海が舞台のシナリオはやりにくい上に、持っている運命[48]戦争の傷跡がシナリオの方向を制限しすぎなので、はっきり言って使いにくいテンプレートである。船乗りもそうだが、海のシナリオは元々ヴァリエーションが少ない、良く準備しているとき以外は使うべきではない。

・牧人の魔道師

森林の専門家である。海王のまじない師のところで述べたように、森専門の夢占い師的に扱い、森の周囲で起きる事件に呼ばれ森から出てくる魔法使い、みたいな感じで扱うのが良いと思う。シナリオNo32がその例である。

(→32)

・古鏡の魔道師

学院の密使としてさまざまな場所に現れるテレポーターである。城砦のリプレイに出てき

たものや、TRPGサブリ誌の5号に出てきた魔道師が典型的な扱われ方である。急に鏡から出てきて、一方的に自分の要件を済ませるのである。シナリオNo21が例である。

(→21)

・風の公子(風虎の魔道師)

持っている運命が[43]任務/魔獣の搜索と特殊なため、それ以外のシナリオには出せないタイプのテンプレートだ。登場できるシナリオのヴァリエーションこそ少ないものの、やるべきことははっきりしているので扱いやすいテンプレートではある。シナリオNo40のように相手の魔獣の設定を考えるだけで結構面白いシナリオが出来上がる。魅力的な魔獣が思いつくか?がこのテンプレートの面白さを左右する。

(→40)

1-9 魔法使い(その他)系テンプレート

ここでは魔法使いの弟子達とその使い魔を扱う。この節で扱うのは・妖術師の弟子・魔道師学院の候補生・ラヴィオラの3テンプレートである。

・妖術師の弟子

原蛇のまじない師の弟子の青年である。師の出す任務に従い奇怪な事件に巻き込まれるのが基本のシナリオパターンになるだろう。能力的には有能とはいいがたいので、注意して扱うこと。

(→41)

・魔道師学院の候補生

基本的にはこのテンプレートが載っているTRPGサブリ誌4号の学院の設定記事を遊ぶためのテンプレート。そちらの記事を参照して欲しい。なお、運命の[40]過去を失ったものは変えてもかまわないと思う。

・ラヴィオラ

魔道師のために作られた使い魔である。基本的には魔道師の望みを果たすための手ごまで

ある。主の魔道師が言う事に従うのがその役割だ。

RPGマガジンに載っていた深淵の記事では、風虎の魔道師に連れられ魔獣退治に同行していた。同行した異端イエロマーグ派の吟遊詩人に恋愛感情を抱かれるも、動物の本性を現し去る、という演出が行われていた。

魔道師の使い魔以外の役割を与えようとすると工夫が必要になる。シナリオNo 21がその例である。

(→21)

1-10 魔族の使徒系(戦闘型)テンプレート

この節で扱うのは魔族の使徒の中でも戦闘系のキャラクターである。ここで扱うのは・ギュラニン党の暗殺者・黒騎士・ラルハースの水の騎士・死せる魂の守護者の6の位・夜の司祭・獅子王教団の兵卒・獅子の戦姫・魔道書の虜である。基本的には属する教団が各テンプレートの個性を規定する。

この節以降のテンプレートはかなりシナリオの方向性を規定するものがほとんどであり、これらのテンプレート専用のシナリオが必要になることもしばしばである。

・ギュラニン党の暗殺者

暗殺者集団ギュラニン党の一員である。このテンプレートが上手く用いられたときはPC間戦闘が起こりがちである。他のPC数人を相手に回しても立ち向かえるので、非常に脅威である。誰かを守る護衛シナリオの敵側として出すのが基本のパターンだろう。双子の片割れの兄弟に絡めたシナリオも魅力的だ。

なお、魔族の使徒系のテンプレートはどれもそうだが、他のPCとの関係が作りづらく孤立しやすいので注意して扱うこと。

ヴァリエーションとしては、ギュラニン党を抜けようとしているキャラクターとして表現する手法がある。シナリオNo 21がその例である。

(→21)

・黒騎士

ユラス男爵に仕える闇の魔法騎士である。北原全土に出没し、ユラスの陰謀のために働く。基本的にユラスから命令を受けてシナリオに関わることになる。

戦闘力も高く魔法も強い、まさに最強クラスの戦士である。単純な人物にしたい場合は、PCの過去の設定を付け加えてやると良い。シナリオNo 1、33がその例である。

(→1、28、33)

・ラルハースの水の騎士

ラルハース侯爵に仕える魔法騎士。実は仕える相手が違うだけで、シナリオの登場どころは黒騎士とほぼ同様である。例えばシナリオNo 29は元のキャストは黒騎士であったが水の騎士でも特に違和感なく使える。苛烈な領主に仕える闇の騎士という基本コンセプトは同一だからであろう。

(→29、38)

・死せる魂の守護者の6の位、夜の司祭

これら2テンプレートは基本的にはラスボスのテンプレートである。他のPCが彼らの領地に紛れ込んで、戦闘になる程度のシナリオプロットで十分であるし、それ以上のものは作りにくい。

一応、工夫してみた例がシナリオNo 32である。

(→32)

・獅子王教団の兵卒

獅子王教団に属する狂戦士である。[72]血に飢えた戦士の制約がきついため、あまり複雑なシナリオには向いていない。シナリオNo 31のような激戦が期待されるシナリオに出すのが良いだろう。

(→31)

・獅子の戦姫

獅子王教団に属する女戦士。上の兵卒よりは格段に使いやすい。それは運命の制約がゆるく、護衛や密偵としてさまざまな場面に登場させられるからだろう。基本的には北原の商業国家

第3部 データーセクション

ダリンゴースの策謀のために働いている。

運命の[44]際立った性格は雰囲気を良く表すものであるが、変更してしまってもかまわない。

(→15)

・魔道書の虜

何らかの魔道書に支配された騎士である。シナリオNo16の本を運ぶ男はこのテンプレートをイメージしている。モチーフは面白いものの、イラストがカッコ悪すぎるので、敬遠されがちだ。このモチーフを用いたシナリオをやりたいときは傭兵に[79]支配者の運命を組み合わせて表現することが多い。

(→16)

1-11 魔族の使徒系(陰謀型)テンプレート

この節で扱うのは・奇妙な旅人・人形使い・死の乙女に従う夢占い師・呪われた占い師・魔族に名を捧げたる召喚者・烏の侍女である。戦闘能力に長けていない分、陰謀で他のPCに立ち向かうこととなり、ある意味では恐ろしさはこちらのほうが上である。

・奇妙な旅人

魔族の復活を目指す異端教団「緑の獵犬」に属する魔族の信徒である。魔族の復活のために働くという非常に分かりやすいテンプレートであり、他のPCと敵対することも多い(全PCで魔族解放に行くシナリオ展開もたまにある)。

一人だけ浮いてしまうことも多いので、そこには注意が必要である。基本的にはPC間の陰謀を楽しむ感じでプレイングする。運命の[04]自己犠牲は変更してしまってもかまわないが、このテンプレートの場合面白く機能することも多いことを付記しておく。

(→18)

・人形使い

魔族人形使いラブティークに魂を捧げた魔族の使徒である。陰謀系であるのは緑の獵犬と

同様だが、こちらのほうが格段に能力が高い。人形使いの名にふさわしく、他のPCを操りきるぐらいのつもりでプレイングして欲しい。

(→41)

・死の乙女に従う夢占い師

蒼き死の公女ルハープに従う異端派の夢占い師である。ルハープのために任務を受け、あちこちで暗躍する。

経験上、ルハープという魔族の性質上なのか夢占い師という職能のせいなのか、直接悪事を働くシナリオ展開になることはなぜか少ないように思う。

シナリオNo2,31,40にその実例があるので参照して欲しい。

(→2,31,40)

・呪われた占い師

陰謀系の夢占い師ということでは上記の「死の乙女」に従う夢占い師と同様。ただし、こちらのほうが使いにくい。札に憑りつかれるという状況が想像しにくいからだろう。

・魔族に名を捧げたる召喚者

原蛇の魔道師の中で、家族を魔族に生贄に捧げるまでに突き詰めた連中である。基本的にPC向きではない、家族を捧げるにいたるまでの狂気が上手く表現しきれないのだ。

原蛇の魔道師のプレイングを極め、それに飽いたのなら挑戦してみても良いだろう。

・烏の侍女

烏の公女パルガの血を引く娘である。基本的にはパルガの血の滴を求め諸国を放浪するのだが、単純で奥行きのないPCになりがちで扱いにくい。烏の侍女になる前の普通の少女だった時代の話のシナリオに絡めるのが面白くするコツだと思う。

(→41)

1-12 魔族の使徒系(一般型)テンプレート

この節で扱うのは魔族の信徒ではあるものの、立場が一般人に近い非陰謀系のものたちである。

第3部 データーセクション

ここでは異端イエロマーグ派の吟遊詩人、若き真理の探索者、物まね芸人、アイズナ、医王教団の薬師、放浪の木彫り職人・過去なき少女を扱う。

・異端イエロマーグ派の吟遊詩人

歌の公女イエロマーグを始祖とする異端派の吟遊詩人である。魔族にインタビューするのが目的という非常に変わった目的意識の持ち主であるが、ゲーム的には使いやすい。魔族がらみの事件を起こせば勝手に破滅してくれるので、非常に扱いが楽であるのだ。運命の[53]王者の相はシナリオに絡め安く使いやすいが、好みによっては変更してしまっても良いだろう。

(→2)

・若き真理の探索者

魔道書を求めあちこちの遺跡探索をくりかえす探索者の集団である。遺跡探索もののシナリオには非常に出しやすいテンプレートである。運命の[63]無垢は遺跡探索中や魔道書の扱い上非常に面白く機能する。

(→7)

・物まね芸人

扱いは放浪の民に準じる。ただし、持っている職能が特殊なため、使いにくいテンプレートであることは間違いない。

・アイズナ

ネズミ使いのまじない師。盗賊系のキャラクターであり、探索型のシナリオに向いている。

戦闘や魔法の能力はそれほど高くないので注意が必要である。

(→19)

・医王教団の薬師

病の王ダーリに仕える疫神教団の医師。運命[05]教団からの脱出を持っているので、教団と対決する正義の医師というように演出できればベストである。

PCを取り巻く状況が複雑なテンプレートなので、即興型のシナリオに出すにはあまり向いていない。

・放浪の木彫り職人、過去なき少女

白の男爵ロブシークに仕える職人と、その兄によって甦らされた妹。

ロブシークの信徒は基本的に純然たる悪人ではないのが基本のパターンである。素性がばれ、町の住人に石もて追われるという展開が多いだろう。シナリオ集「人の夢・獣の夢」中の小説を参照のこと(悪魔的な妹に翻弄される兄というのも、それはそれで面白そうなモチーフではあるが)。

1-13 強いストーリー性を持つテンプレート

ここで扱うのは、設定や運命により強いストーリー性を設定に内包するテンプレートである。この節では漂泊の戦姫、呪われし天才剣士、漂泊の若き騎士、星の花嫁、古王神殿の舞姫、薦の騎士、フィレアの豪商、半妖精の傭兵を扱う。

・漂泊の戦姫

故国を滅ぼされた元姫君の戦士である。元が姫君だけに生命力が低く、実は戦闘力はそれほど高くはない(と言うか、低い)。シナリオNo6に出てくるように、故国復興の足がかりを求めてシナリオに絡むようにさせよう。小説「丘の上の貴婦人」が非常に参考になるので読んでおくと良いだろう。

(→6)

・呪われし天才剣士

魔剣に呪われた剣士である。持っている魔剣の傾向の問題もあり、自由度がほとんどないプレイを迫られる。テンプレートに書いてある注釈や、シナリオNo38を見て参考にして欲しい。魔剣を大鳥から他のものに変えると途端に使いやすいテンプレートに化けるが、悲劇の雰囲気崩れるという気もしないではない。

(→38)

・星の花嫁

基本的にPCで扱うのは無理である。制約がきつすぎるのだ。通火の魔道師の項で書いたよ

第3部 データーセクション

うに、他のPCと最後まで顔を直接合わさないぐらいのプレイが出来るなら、使ってみても良いだろう。シナリオNo25が星の花嫁が出てくるシナリオであるが、ここでも相当な工夫をしている。

(→25)

・漂泊の若き騎士

武勲を求めさすらう騎士。非常に分かりやすい動機で動いているので、扱いやすいテンプレートである。ヒロイックファンタジーの主人公のように演出しよう。これを選びたがるプレイヤーはラブロマンスを期待しているのだ。

(→18)

・古王神殿の舞姫

ヴァクトンの古王神殿に仕える舞姫である。踊り子よりも純粹無垢な神の巫女というイメージがある。構造型のシナリオで神聖さをイメージしたキャラクター設定をしたいときにはこのテンプレートを用いることが多い。運命の[63]無垢は設定を表す非常に良い運命である。

(→2、15、34)

・鳶の騎士

古王神殿の舞姫を守る騎士。古王神殿の舞姫と常にセットで用いよう。舞姫との関係の掘り下げが面白さの肝である。

(→15、34)

・フィレアの豪商

このテンプレートは、他のテンプレートのパトロン的な役割を期待されるものである。運命の[88]待ち人の予感はそのことを非常に良く表現している。

シナリオ集の「人の夢・獣の夢」に出てくるモーリスが分かりやすい例だろう。城砦のヴァージョンでは運命は[62]待機になっており、個人的にはそっちのほうがあっている気がする。

(→18)

・半妖精の傭兵

妖精騎士を父に持つ傭兵。父の妖精騎士関連のことをシナリオに出すとややこしい話にな

りがちなので、単純な傭兵として扱うのも良いかもしれない。戦闘力は非常に高く、探索能力も豊富で、非常に強力なキャラクターである。
(→7)

1-14 その他

ここまでで扱わなかった龍王経典収録のテンプレートおよび、分割された男、漆黒の歌姫、黄金の騎士については、この本では扱わない。

第2章 舞台について

2 - 0 はじめに

以下のページではまず舞台について、(1) 限定された閉鎖空間(2) 旅路(3) 小規模の集落(4) 町の4つに分類し、その特徴について整理した後、具体的な舞台の個々について解説、考察し、その後、その舞台で行われるシナリオの具体的なアイデアについて紹介していく。

シナリオにおいて舞台という要素が重要になるのは、舞台がPCに動機をあたえるものだからである。何故このPCはここにきたのか？という事の説明、これがある意味ではシナリオの3分の1を占める。それゆえに、ある意味では複数のPCを一堂に集める事ができ、なおかつ活躍しやすい舞台の選定をするだけでシナリオとなる、とも言えるだろう。

なお、もちろん舞台が複数に分かれるケースというものもあるが、そのような場合メインの舞台はどこか？と考えて読んでいただきたい。

2 - 1 限定された閉鎖空間

ここでいう限定された閉鎖空間とは、シナリオのメイン舞台が一つの建物の内部であるものを指す。例えば山小屋、館、塔、遺跡等である。

考えれば分かるとおり、このシナリオパターンは最もマスター負担が軽いものだ。PCたちをその場所に集めるだけでとりあえずシナリオの形になるからである。PCの設定による裏づけが加えられたのであれば、例えば、魔道師なり魔族の下僕なりの棲む洞窟に迷い込むというだけで、それは立派なシナリオである。

このタイプの舞台を用いたシナリオの場合、PCの動機は3つに大別される。1・自分から

やってくる、2・導かれ訪れる、3・たまたま迷い込む、である。もちろん、全PCの動機が一致している必要は全く無い。

2 - 2 限定された閉鎖空間(1) 山小屋

整備された街道であれば、ある一定区間ごとに旅人が訪れる小屋が用意されているものだ。あるいは廃屋やほこらが雨宿りに使われることもあるだろう。このパートはこの種の、旅人が利用する無人の小規模な建造物がメインの舞台となるシナリオパターンについて解説する。なお、冒険する余地のある広さを有する舞台、例えば遺跡跡、廃城、寂れた屋敷等は別パートで解説を行う。

この舞台を用いたシナリオパターンは少ない。その舞台にPC達が集まった事そのものがシナリオであるか、PC達が集まった後おもむろにシナリオの事件が起きるかの2択である。むしろ通常の場合は、たまたま立ち寄った旅人同士としてPC達を会わせる、物語の始まりの地としての役割が、小屋という舞台装置の重要な側面であろう。基本セット語り部の書所収の落雷、多彩の騎士のオープニングが参考になるだろう。

(1)「PC達が集まる」

PC達が集まる事そのものがネタである。持っている運命によっては一同に会しただけでおもむろに戦闘が始まってしまうような組み合わせもあるだろう。このシナリオパターンはそういったシチュエーションを想定している。

さすがにこのパターンのシナリオはヴァリエーションが少ない。というのも通常の場合おもむろに始まった戦闘がきっかけで、何か別の事件が起きるという展開に持っていくのが普通だからである。このネタで面白くするには三つ巴、四つ巴の錯綜した状況を作り、お互いが

第3部 データーセクション

動けない3すくみ状態を作ることが良いのではないかと思う。単純に誰かVS誰かではあまりにも浅いからである。

参考シナリオ：落雷（基本ルール所収）
（→43）

（2） 「襲撃から逃れる」

PC達が立ち寄った小屋に妖魔等の襲撃があり、それから脱出するというシナリオパターンである。このシナリオパターンは基本的にはもう少し規模の大きい館・村といった舞台のほうに向いている。

2-2 限定された閉鎖空間（2） 民家・館

2-1で扱った小屋が無人の建造物に対し、人の生活している建造物をこのパートでは扱う。館、宿屋等がこれにあたる。一般の民家は規模の問題からシナリオのメイン舞台になることはあまりない。PC全員が宿泊することが可能であるぐらいの大きさが、シナリオの舞台には必要になるからである。

言うまでもなくこの種の舞台の焦点は、そこに暮らす住民である。PC達は住人たちを訪ね、あるいは招かれて一堂に会し、物語が始まるのである。館であれば魔道師や豪商、貴族・騎士が館の主人であり、物語のキーパーソンであろう。また、宿屋であればその主人や女将さん、あるいは宿泊客の背景がシナリオを開始させるのだ。

（1） 「訪れた宿屋で・・・」（→2）

PC達を集めシナリオを開始させるもっとも簡単なシチュエーションは、街道沿いの宿屋にPCを集め、そこでおもむろに事件を起こすという手法である。

何者かの襲撃を受ける、宿屋の住人たちの事情にかかわる等、さまざまな状況が考えられるだろう。ちなみに、この手法は都市部の宿屋には向かない、事態の收拾がPCの手を離れ、官憲に委ねられてしまいかねないからである。

また、宿屋は、ワケ有りのNPCが駆け込んでくる（→9）、口入れ屋から仕事を受ける（→7）等シナリオの発端としても使用しやすい場所である。

口入れ屋

口入れ屋とは不定期的な仕事の需要に応じて人を集める手配師のことである。深淵世界では中原の大都市メジナに居を構える「仮面のアーヤンテル」が有名。いわゆる「冒険者の宿」的に使用できる。

（2） 「館（1） 魔道師の館」（→3、26、30）

深淵において最も使いやすい舞台設定のひとつがこの「館」である。シナリオの舞台にする場合は、森の奥や山中といった人里はなれた場所に設定するのが良いだろう。

この舞台が使いやすいのは、PCの行動範囲が限定されるためシナリオの方向をコントロールしやすい、限定された閉鎖空間であるためPC同士が自然と知り合いになれる、等が理由である。

シナリオの舞台に館が選ばれた場合、最も使いやすい館の住人は魔道師であろうと思う。この場合魔道師の力を頼ってPCが訪ねて来る場合と、魔道師の事情でPCが集められる場合に大別できる。前者の例としては、病の治療のためや、呪いを解くためといった理由が考えられ、後者の場合は魔族の復活を計画している、大規模な魔法の実験を行おうとしている等の理由が考えられる。いずれにせよ、魔道師の策謀にPCが少しずつ気づいていくというのが基本のストーリーラインとなる。

（3） 「館（2） 怪物のすみか」（→5、21）

館は怪物のすみかとして、小規模なダンジョンのようにも利用できる。

雨宿りにたちよった一軒家が妖魔や死霊の住処になっていたり、魔族教団の隠れ家であっ

たり、というのが典型的なシナリオパターンである。

もちろん、「真紅の退魔師」や「風の公子」あたりのPCが魔物退治に館を訪れるというシナリオ展開も面白いだろう。

(4) 「館(3) 貴族の館」(→19、33、35)

地方の農村などは騎士位の持ち主が領主をやっていることがある、そのような人物の住む館が舞台のシナリオだ。歴史のある古い家柄の館に長年積もった^{おり}澱のようなものに対峙するシナリオを扱うわけである。過去の陰惨な事件や奇妙な風習、呪われた血筋などこの分野はシナリオモチーフとして興味深いものが目白押しである。例えば、魔族の呪いを受けており時折異形を伴った子が生まれる家系(→33)や、代々魔族に生贄を捧げることで魔族の庇護を受けてきた家系(→19)といったアイデアはどうだろうか。

この分野は伝奇ものホラーをやるぐらいのつもりでいたほうが扱いやすいかもしれない。外部からの来訪者により水底に溜まった澱が舞い上がる、そんな風なイメージでシナリオを組んでみてほしい。

2-3 限定された閉鎖空間(3) 遺跡、廃墟、廃屋

先史時代の遺跡や、人が住まなくなって年月が経過した廃墟も深淵のシナリオ舞台としてよく使われるものである。2-2節で扱った分野と違い基本的に人が住まない場所が舞台であるので、いわゆるダンジョンシナリオのようにプレイすると良いだろう。基本ルール所収のうるわしき国、「追憶」所収の銀の魚が泳ぐことが参考になる。

(1) 「遺跡探索」(→6、7、23)

深淵の背景世代である妖精代末期においても、先史時代の遺跡がわりとあちこちに存在す

る。そのような遺跡の探索を行うシナリオタイプをこの節では扱う。

深淵で遺跡を舞台にしたシナリオを組む場合、最初に問題になるのは動機付けである。一般系のテンプレート、例えば農夫や踊り子がわざわざ好き好んで遺跡に行こうとするとは思えない。追憶のシナリオのようにやむをえない事情を作り出すか(→6)、「封印の破壊者」や解かざるをえない類の運命を持たせ無理やり理由をつけるか、いっそ最初から戦闘/探索能力の高いテンプレートのみ使用するように制限をかけるか、いずれかの手段を講じる必要が出てくる。

導入も、「依頼されて遺跡探索に向かう」パターンが基本となる。それ以外の導入パターンは運命を用いたものが中心になる、例えば「幻視」で繰り返し遺跡の夢を見るとか、「過去にかかわる疑念」で何故だかわからないが遺跡で寝ているところを他のPCに発見されるか「風の子供」で飛んでくるかである。

一旦遺跡に向かわせてしまえば、深淵の世界には妖魔や魔族の封印等魅力的な素材は豊富にある。それらを用いれば魅力的なシナリオはいくらでも組めるだろうと思う。

(2) 「廃墟、廃屋」(→4、20、27、37)

遺跡と廃屋の違いは過去にそこに暮らしていた住人がいたかどうかである。特に疫病や妖魔の襲撃によって滅んだ村の場合、そのときの住人たちの怨念が今も残っているだろう。過去に遭った事件を中心にシナリオを組み立てると良いと思う。

典型的なシナリオパターンとしては、当時の住民やその関係者が故郷を訪れるといったものになるだろう。

また、かつて人が生活していた廃屋も舞台としては魅力的なものである。打ち捨てられた獣師の館や、滅んでしまった魔族信仰の拠点などはシナリオのアイデアに事欠かない。

(3) 「村近くの禁忌の洞窟」(→1)

遺跡を用いたシナリオパターンでもう一つ良く使われるのが、少年系のテンプレートを使ったものだ。村の子供たちが村はずれの禁忌の遺跡に侵入し行方不明になったのを助けに行くとか、子供時代の思い出に決着を付けるため村の青年たちが遺跡を訪れるというのは非常に面白いシナリオだ。

「子供時代訪れたあの洞窟で、本当は何があったのか・・・」わくわくするシチュエーションだと思わないだろうか？

(4) 「特殊な建造物」(→34)

上記までの分類に属さない特殊な建造物をこの項で扱う。特殊な、というだけあって一般論的なことは言いにくい。黒剣のまじない師／魔道師が建てた施療院(→34)や、どこかの神殿等が例であり、その舞台の特殊さそのものがシナリオアイデアの中核になる。

2-4 旅路

PC達が一緒に旅をしている状況も、シナリオとして使用しやすい状況である。その理由は3つある。一つはPCをひとまとめにして扱えるためマスターが管理しやすくなること、二つ目はPCが自然に一緒にいるため、PC間の関係作りがたやすいこと、そして最後に目的地や移動手段を変えるだけで毛色が変わったシナリオが作れ、ヴァリエーションが豊富であること、の3点である。

旅のシナリオを分類する場合、旅をする動機と旅をする場所の2点に着目し、整理すると分かりやすいと思う。

一つ注意しておかねばならないことは、このゲームの世界では普通人はあまり旅をしないということがある。旅人は珍しいものであり、行商人等の職業以外普通の人は自分の居住地以外を訪れない。一般系のテンプレートの行動

範囲は非常に狭く、通常隣村／隣町が限界である。旅をしているという設定の場合、理由をちゃんと考えないと不自然になってしまうということに留意して欲しい。このあたりのことは別冊F S G I誌の2号に詳しく解説されている。

(1) 「馬車で偶然知り合う」(→26)

このゲームの舞台である妖精代末期はある程度街道が整理されており、大都市間には駅馬車が走っている。馬車に乗り合わせPC達が知り合うというのは、非常に分かりやすい導入である(→26)。No26のシナリオの場合は病気の娘がPC達を知り合わせるきっかけとなっている。

(2) 「宿屋／山小屋で知り合って」(→1,9,21)

宿屋や山小屋で偶然目的地が一緒のPCが知り合い旅をするとか、NPCに護衛の旅をするよう頼まれる(→1,9)というシチュエーションもよくある状況で、優秀な舞台設定だ。特にNPCを絡めた導入は非常に分かりやすい導入で、使いやすい。

(3) 「護衛を依頼されて」(→1,10,16,26,34)

NPC／PCの護衛を依頼され、目的地まで同行するというシナリオパターンも良く用いられるものだ。護衛される人物を狙い襲撃が起きるのか、あるいは同行者の中に事件を起こす者がいるか(→10,16)である。PC間を知り合わせコミュニケーションをとらせるようにするのが上手く運用するコツである。

(4) 「船」(→12,44)

船で乗りあわせて知り合うというシナリオパターンもある。しかし、基本的に海ものは扱いが難しいので、あまりこのパターンを使うのはお勧めしない。

2 - 5 小規模な集落

館や旅が舞台のシナリオと違い、ここからの節では人の住んでいる村や町を扱う。

基本的に深淵では人口の多い町や都市を舞台にしたシナリオは難易度が高い。これは町や都市では仮に事件が起きたとしてもすぐに官憲の手に解決が委ねられてしまい、PCになかなか出番が回ってこないことと、町でPC達の動機付けを一致させることが難しいからである。それゆえに、事件が起きてもPCレベルで対処が可能な村レベルの集落が舞台になることが多いのだ。

(1)「島」(→11、44)

島で何か事件が起き、それを救援にPCたちが向かうとか(→11) 難破して島に流れ着く(→44)というシナリオパターンも良く用いられる。大都市から離れているためわりと無茶な事件を起こしても違和感がなく、また奇妙な風習が存在していることも多い。そういう部分をシナリオアイデアに取り込んでみると良いだろう。

(2)村(→8、13、14、23、28、29、30、32、40、41、42)

村で事件が起き、PCがそれに巻き込まれる、あるいはPCが事件を持ち込むというシナリオパターンは非常に多い。起きる事件は怪物の襲撃であったり(→13、14、29、40) 原因不明の怪異であったりする(→15)。またPCが事件を持ち込んでしまうというパターンも多い(→30、32)。

PCの立場は村の住人と訪れた旅人の二つに分かれる。村が舞台のシナリオの場合、NPCの運用が上手くセッションをするコツとなる。また、村には独特の風習がある場合もあり、それがシナリオのモチーフとなる場合もある(→42)。

早い内にPC達を知り合わせ、目的を一致させることが上手いかせるコツである。

2 - 6 町、都市

(→17、38、39)

2 - 5節でも述べたが、基本的に町は深淵のシナリオには向いていない。No17と38に町が舞台の調査型のシナリオがあるが、このシナリオ集の中でも最も難易度が高いシナリオに属する。調査という形式に参加できるテンプレートが少なく、PC間の関係作りが難しいからだ。例えばNo38のシナリオの場合、PC間の関係が希薄であることが、難しさの主な要因である。

町が舞台で上手く運用するためには、No39のシナリオのように町の特殊な状況(例のシナリオの場合は武術大会)を舞台にするという手法もあるだろう。

2 - 7 特殊な部隊

これ以外の特殊な部隊を用いたシナリオもある。西方草原を用いたNo31や深淵そのものが舞台のNo45、魔族の作った閉鎖空間が舞台のNo21、46等である。これらのシナリオは舞台の特殊性そのものがシナリオの面白さである。

他にも雪山や戦場といった舞台のシナリオも考えられるだろう。いろいろとアイデアを練ってみて欲しい。

テンプレート全リスト

テンプレート名	使いやすさ	戦闘力	技能力	年齢	運命	掲載
(一般系テンプレート)						
騎兵	C	B	C	22		基 銀
歩兵	B	B	C	21		基 銀
弓兵	B	B	B	22		基 銀
傭兵	A	B	A	26		基 銀
伝書使	A	C	A	24		追 銀
騎士	A	A	B	30		基 銀
盗賊団	C	C	A	22		基 銀
狩人	A	C	B	25		基 銀
農夫	C	E	D	18		基 銀
商人	B	D	B	24		基 銀
職人	C	D	B	30		銀
母親	A	E	B	23		銀
船乗り	D	D	B	25		銀・別 2
放浪の民	C	C	A	32		銀
吟遊詩人	A	C	A	24		基 銀
踊り子	B	E	B	18		基 銀
少年	A	E	E	12		基 銀
貴婦人	C	E	D	25	53	城 銀
写本師	D	E	D	24		サ 1
移動判事	D	D	D	29		サ 5
(特殊な一般人)						
白馬を連れた娘	A	D	D	15	71	基 銀
薄倅の少女	D	E (A)	E	9	75	銀
ラヴィオラ	D	E (C)	E	13	66	銀・別 6
初老の男	D	E		40	21	銀・別 6
夢占い師	A	E	A	27	25	基 銀
(神官)						
プラージュの下級司祭	A	B	A	32	43	基 銀
ライエル末座司祭	B	E	A	28	6	基 銀
(魔法使い達)						
黒剣のまじない師	B	E	B	25	80	サ 2
黒剣の魔道師	B	B	A	36	71	基 銀
翼人のまじない師	B	D	A	24	67	城 銀
翼人の魔道師	C	B	B	32	84	基 銀
真紅の退魔師	A	C (B)	A	23	71	別 3・妖
戦車の魔道師	B	C	C	32	89	基 銀
通火の魔道師	D	E	A	32	73	基 銀
野槌のまじない師	D	D	B	23	87	基 銀
妖術師の弟子	D	E	D	17	49	サ 2
青龍の魔道師	D	C (A++)	D	32	44	基 銀
原蛇の魔道師	C	B	B	32	91 - 2	基 銀
海王のまじない師	D	E	D	23	31	基 銀
海王の魔道師	E	C	B	36	48	別 2
牧人の魔道師	D	D	B	36	36	基 銀

テンプレート名	使いやすさ	戦闘力	技能力	年齢	運命	掲載
古鏡の魔道師	D	E	B	32	61	基・銀
風虎のまじない師	C	D	A	23	64	基・銀
風の公子	B	A	B	24	43	城・銀
魔道師学院の候補生	D	E	D	15	40	サ4
(異端者達)						
ギュラニン等の暗殺者	D	B	A	26	15	基・銀
ラルハースの水の騎士	C	A	C	33	17	基・銀
「死せる魂の守護者」の6の位	E	B	E	25	34	基・銀
奇妙な旅人	B	C	A	26	4	基・銀
「獅子王教団」の兵卒	D	A	D	26	72	基・銀
獅子の戦姫	D	B	C	24	33	銀
死の乙女」に従う夢占い師	C	D	B	24	43	城・銀
異端イエロマーグ派の吟遊詩人	C	C	B	26	53	城・銀
若き「真理の探索者」	C	E	C	22	63	追・銀
物まね芸人	E	E	B	30	62	龍・銀
アイズナ	C	D	A	26	71	追・銀
夜の司祭	D	A+	A	22	66	別3
人形使い	D	A	A	24	91 - 7	別5
呪われた占い師	E	C	B	24	96	別5
魔道書の虜	D	B	D	26	79	サ1
魔族に名を捧げたる召喚者	D	B	A	36	34	サ3
黒騎士	C	A	B	36	91 - 2	城・銀
医王教団の薬師	D	E	B	31	5	銀
烏の侍女	D	C	B	24	66	銀
放浪の木彫り職人	D	E	D	23	61	人
過去なき少女	D	E	E	14	6	人
分割された男	E	E	E	22	40	人
(強いストーリー性を持つもの)						
漂泊の戦姫	C	D	D	18	59	城・銀
呪われし天才剣士	D	A+	E	18	1	城・銀
漂泊の若き騎士	B	A	C	25	23	銀
星の花嫁	E	E	C	16		銀
古王神殿の舞姫	C	E	D	18	63	銀
薫の騎士	D	A	D	25	29	銀
フィレアの豪商	D	E	B	38	88	銀
半妖精の傭兵	D	A	C	36	75	追
(特殊なもの)						
漆黒の歌姫	E	E	E	18		別1
黄金の騎士	E	B	E	18		別1
生者に取り付いた死霊	E					龍
龍司祭	E	B	E	24	43, 84	龍
ランヴァン	E	C	E	22	60, 90	龍
白霊族の妖魔使い	E	A+	C	20		龍
黒鬼の傭兵	E	A	D	28		龍

テンプレートリストの補足

(略号について) 基:基本ルール 城:城砦 追:追憶 サ:TRPGサブ誌 別:別冊FSGI

人:人の夢獣の夢 龍:龍王経典 妖:妖魔忌憚

注1:城砦における数値データのみのテンプレートは記載していない

注2:掲載誌が異なるとデータが変更されているものもある

注3:戦闘力が2種類あるものは、特定の条件下でのみ強さを発揮するもの

テンプレート固有運命

おくづけ

発行日:2004/10/9

改定:2004/12/9

印刷:HP2150インクジェットプリンター

文責:在胡こと小財健太郎

感想、苦情等何かありましたら下記までお願いします。

520-3031 滋賀県栗東市へそ3-18-16 小財健太郎

メールアドレス:Kentarou.Kozai@mb2.seikyounet.jp