

第5回京都深淵CONシナリオー翼ー

<概要>

このシナリオはプレイヤー3～4人を対象にしたPC作成済みのいわゆる構造型のシナリオです。深淵を知らない初心者でも楽しんでいただけるよう作られています。なお、このシナリオのテーマカードは、赤の野槌「この場所こそ我が故郷。それだけは決して忘れない。」です

<舞台>

このシナリオはとある農村を舞台にしています。地域は特に限定しません。中原諸国のようにある程度平穏で戦乱の脅威の薄い地域を選択なさると良いでしょう。季節は秋の終わり頃です。

<PC紹介>

次ページよりPC紹介を記します。直接コピーしてキャラシートとしてお使いください。プレイヤーが3人である場合、リカルドを抜いてください。

<初期手札>

このシナリオでは各プレイヤーの初期手札を指定しています。下記のようにしておけば、後述の夢歩き例がそのまま使用できます。

シェーン: 白の黒剣、赤の黒剣、緑の野槌、黄の青龍、黄の原蛇、赤の古鏡
マーサ: 黒の黒剣、黒の指輪、黄の指輪、紫の牧人、緑の海王、紫の海王
フィス: 赤の指輪、白の牧人、黒の海王、白の古鏡、白の風虎、青の風虎
リカルド: 緑の翼人、白の通火、赤の通火、黄の牧人、青の牧人、青の海王

シェーン・フレイ

テンプレート名:少年

年齢:12才

運命:友なる動物・封印の破壊者



縁故:友なる動物5,両親の思い出 3

<能力値>

体格06/02 筋力06/02

反応12/04 知性09/03

意志07/02 社交10/03

精神力16 生命力 12

行動値 14 縁故 15

<技能>

夢歩き1、交易語1、地域知識1

<防具>

なし

<所有物>

短剣

<武器技能>

技能名	技+修=	判定値	効果	防御	硬度
回避	2+0=	2			
格闘	1+0=	1	0打		
短剣	1+0=	1	1	2	10

解説:彼は半年ほど前に両親の死去に伴い、住みなれた町を離れ、叔父夫婦の住む農村に越してきました。町育ちの彼と村の子供達はなにかとそりが合わないのか、ほどなく彼は村の子供達からいじめられるようになりました。

そんなある日、彼は村の近くの森の中の洞穴で、白い翼の生えた子犬のような動物を見つけました。その動物は彼に懐き、彼は良くこの動物と遊ぶようになりました。かれは村での苦労やつらさなどをこの新しい友達に語りかけることもありました。

ある日彼は夢を見ました。夢の中彼の新しい友達は「君をつらい目に会わせたやつらをいなくしてあげるよ」と彼に言いました。

その夢を見た次の日、彼をいじめていた村の子の一人が急に何も無いのに死んでしまいました。そんなことが三回も続き、彼は少し恐しくなりつつあります。

マーサ・グラント

テンプレート名:退魔師

年齢:20才

運命:記憶不全・内なる他者・魔法の武器

縁故:兄(フィス)5、護符1、槌矛5、?5

<能力値>

体格03／01筋力04／01

反応12／04知性09／03

意志09／03社交15／05

生命力 07 精神力 18

行動値 13 縁故 20

<防具>なし

<技能>

夢歩き3、交易語1、上代語1、魔法知識3、
地域知識3、乗馬1、生物知識(人間2、動物2)

<所有物>

銀貨100枚、法衣、短剣、短弓(矢10本+
破魔矢3本)、破魔の槌矛

<武器技能>

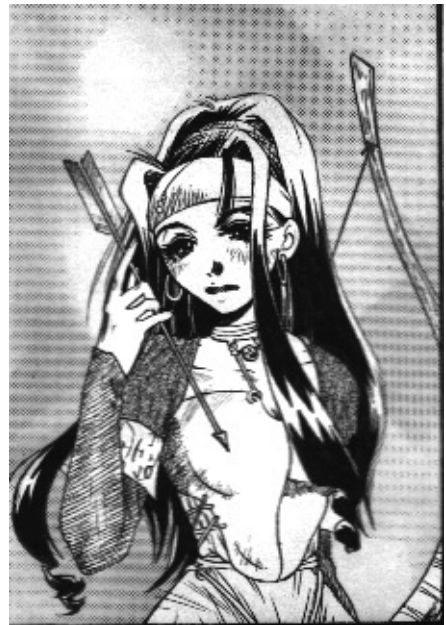
技能名	技+修=	判定値	効果	防御	硬度
回避	2+0=	2			
格闘	1+0=	1	0打		
短剣	1+0=	1	1	2	12
短弓	3+0=	3	2／3(準備1)		
破魔の槌矛	1+7=	8	2打	5	25
(対魔族)			6打		

<魔法>

魔力:戦車2(刻印:深紅の髪)、黒剣1(護符:黒の短剣)

呪文(戦車):封印((対象の召還値+30)／5)、太陽の召還(昼間4
夜間20)、拘束の印(召還値／5)

呪文(黒剣):治癒(2)



解説:彼女の過去には空白があります。彼女は10年前、生まれ育った村を出る直前の記憶がありません。村の近くの森で発見された時、一緒に遊びに行った兄は大怪我をしており、友達は見つからず、彼女本人は意識を失って倒れていました。

その直後、たまたま村を訪れた彼女は旅の退魔師について村を出ました。思い出そうとする度に強い不安に襲われる森で起きた<何か>から逃げたかったからです。

10年の日々は彼女を一人前の退魔師へと成長させました。「そろそろ村へ戻らなければいけないのかもしれない」、最近はそんな事を思い始めています。

フィス・グラント

テンプレート名: 狩人 年齢: 22才

運命: 生き返った死者、失踪



縁故: 妹(マーサ)5、よみがえらせた魔物
5、愛用の弓2

<能力値>

体格09/03 筋力09/03

反応15/05 知性06/02

意志09/03 社交09/03

生命力 18 精神力15

行動値 17 縁故 14

<技能>

夢歩き1、交易語1、地域知識2

生物知識(人間1、動物3)、乗馬1

<所有物>

銀貨100枚、短剣、戦斧、長弓+矢10本

<防具>

皮鎧 吸収値 1

ペナルティ 0 部位 胴体

<武器技能>

技能名	技+修=	判定値	効果	防御	硬度
回避	3+0=	3			
格闘	1+0=	1	0打		
短剣	1+0=	1	1	2	10
戦斧	2+2=	4	3打	5	25
長弓	6+2=	8	3/4	(準備2)	

解説: 彼は10年ほど前に死んだはずでした。妹と妹の友達の3人で村の近くの森で遊んでいたとき、狼に教われてのど笛を噛み切られたはずだったのです。彼は意識を失う直前の事をはっきりと覚えています。

にもかかわらず、彼は自分の家のベッドの上で目覚めました。彼は大怪我を負って村外れで発見され、妹は意識を失っており、妹の友達は行方不明となっていました。

妹は、事件の直後何かから逃げるように、旅の退魔師に弟子入りし、村を出ました。結局何があったのかは不明のままです。

リカルド・クーンツ

テンプレート: 夢占い師

年齢: 21才

運命: 幻視、異形

縁故: 師匠の形見の短剣3

護符(通火3、原蛇1)

<能力値>

体格 06 / 02 筋力 06 / 02

反応 06 / 02 知性 12 / 04

意志 15 / 05 社交 12 / 04

生命力 12 精神力 27

行動値 08 縁故 17

<防具>

なし

<技能>

夢歩き7、交易語1、上代語1、魔法知識5、地域知識3

社交知識(貴族2、商業2)、生物知識(人間3)

<所有物>

銀貨100枚、法衣

<武器技能>

技能名	技+修=	判定値	効果	防御	硬度
回避	1+0=	1			
短剣	3+3=	6	1	2	12

<魔法>

魔力: 通火3(刻印/血のにじむ傷痕)、原蛇1(護符/師匠の形見の短剣)

呪文(通火): 幻視界の扉(5)、幻視1、閃光2

呪文(原蛇): 深淵閉鎖(強度/5)

解説: 彼が占い師となったのは、生まれ持った強い幻視の力ゆえです。本人の望むと望まないに関わらず他人の意志・感情を幻視の中で見せられることがしばしば起きる彼には、幻視の技を磨き上げ夢占い師になり、自らの力を制御する技を学ぶ以外の道はありえなかったのです。

修行の途中で彼は通火座の刻印を得ました。右腕に刻まれた傷跡であるその刻印は、彼がその業を行う中で人の強い悲しみを知るたびに開き血がにじみます。人の心の傷を知るたびに、彼の体にはその傷痕が写し出されるのです。

今回、彼は友人の退魔師に頼まれ彼の弟子の助けをする事になります。(プレイングについて)一見大変プレイするのが難しいキャラだ、とお思いになるかもしれませんが。運命の”異形”にはあまりこだわらず、困っている人を助けずに入れない性格の人物と割り切ってプレイなさる方が良いかもしれません。



＜オープニングの夢歩き例＞

（シェーンの夢歩き）

赤の古鏡
最初は心地よけれど、
深入りは剣呑、剣呑。

昨日、マークが死んだ
僕をいじめてた連中の一人だ
あいつに靴を隠されたせいで、僕は川からはだして帰る羽目になった
あいつが母さんに嘘を言ったから、僕は怒られる羽目になった

マークが死んだ
僕のせいじゃない
僕のせいじゃない

だけど、あの時間こえてきた声に、
思わずうなずいてしまったのは、僕なんだ

赤の古鏡
最初は心地よけれど、
深入りは剣呑、剣呑。

（マーサの夢歩き）

紫の牧人
我はここで待つ
汝の時が至るのを

あれからもう10年もたった

逃げるように村を出て
お師匠様のもとで修行を始め
武術を修め魔術を身につけ
いつしか、一人前の退魔師となった

昨日久しぶりにメアリの夢を見た

…助けて…

メアリは夢の中でそう言い続けていた

あれからもう10年もたった

思い出そうとするたびに感じる恐怖にも
今の自分なら耐えられるかもしれない

あの恐怖から
逃げるように村を出てから
もう10年もたった

紫の牧人
我はここで待つ
汝の時が至るのを

(フィスの夢歩き)

白の古鏡
我は鏡。汝の過去を愛してあげよう

「お願い、死なないで、お兄ちゃん」

久しぶりに昔の夢を見た
夢の中、マーサの声が聞こえる

「行かないで、死んじゃだめ。お願いだからあ・・・。」

ああ、確かにあの時俺はこの声を聞いた。

「マーサいい子になる、もういたずらもしない。
お兄ちゃんを困らせるようなこともしないよう、
だから、だから・・・」

この声を聞きながら、
無理やりほほ笑みを作って
マーサの頭をなでてやったことも覚えている

「お願い、お兄ちゃんを連れて行かないで・・・」

覚えている最後の声はこれだ
この後意識がなくなったんだ

俺は確かに死んだはずだったんだ
なのになぜ？

なぜ俺は生きているんだろう？
そして、あの時妹が語りかけていた相手は、誰だったのだろう

白の古鏡
我は鏡。汝の過去を愛してあげよう。

(リカルドの夢歩き)

白の通火
我は明かりを掲げ後続を導く
どんな闇の中にも、道は必ずあるのだ

人のために生きてきた

「ありがとうございました、占い師さま」

その言葉を聞くためだけに生きてきた。

自分には何もないから
これしかできることはないから

「ありがとうございました、占い師さま」

俺はこの言葉のためだけに生きている
この言葉を聞くたびに傷が開こうとも
道化た衣装の
その仮面の表情の奥で
心が激しく痛み出そうとも

白の通火
我は明かりを掲げ後続を導く
どんな闇の中にも、道は必ずあるのだ

<真相>

ここで、シナリオの内容に入る前に事件の真相を明らかにしておきましょう。

PC 紹介で言及される10年前にあった事件ですが、マーサたちはフィスの記憶どおり、確かに野犬に襲われ死ぬところでした。なんとかフィスと相打ちになってマーサはたすかったものの、このままではフィスとメアリが死んでしまうのは明らかでした。彼女はここで叫びました「兄さん、死なないで」と。

ここで、一つだけ問題がありました。彼女は「魔法の力・女王の声」の持ち主だったのです。彼ら二人の魂を冥界に連れて行こうとした死の翼は、彼女のその嘆願を聞き入れ、死をもたらすのを止めてしまったのです。兄は助かったものの、友達の方は死体の損傷がひどかったせいで復活はかなわず、苦しみつづける生ける死体となりました。友達を助けられず、あまつさえ生ける死体にしてしまった彼女は、罪の意識から自らの記憶を心の奥底へ封じました。

マーサにフィスたちを連れて行くことを許されなかった死の翼は、いつしか錯乱し魔物に転じました。フィスを冥界に連れ帰るという任務が果たせない以上、現世に留まるしかないのです。マーサの師である退魔師はたまたま村を訪れ、魔物と化した死の翼と偶然発見したマーサの友達を洞窟の奥に封印しました。

もし封印の破壊者という特異な能力を持つシェーンがこの村を訪れなければ、何も起きなかったでしょう。しかし、いまや封印はすでに一部解かれつつあるのです。あの翼を持った小動物は封印から漏れ出した死の翼の一部であり、魔物と化して村を脅威に落とし入れようとしているのです。封印の一部から漏れ出したにすぎないので、知性に著しく欠けまともな判断力を有していません。

ここで死の翼のデーターを下記に記します。

死の翼 召還値50 影響値5
行動値14 生命力50 精神力 50
防具 死のオーラ 全身(5)
行動パターン (子供を狙っている時や相手が多い時は影響値攻撃を優先して使います)

1～3:格闘 技能5、判定5 効果 0打+死の手触り(強度15)

4～6:影響値攻撃 破滅

特殊能力:死の手触り(翼人の魔法参照)、飛翔

戦闘になった場合、かなり過酷な戦いになるのは間違いないでしょう。

<導入部>

導入部ではPCたちが舞台となる農村に集まるまでを扱います。

<シェーンのオープニングシーン>

シェーンのオープニングシーンは、死んだ村の少年の葬儀の場面です。ここではシェーンの疑惑/不安と同時に自分をいじめた少年へのあざけりなどを夢歩きで描写すると良いでしょう。

このシーンで深淵世界の死生観について簡単に説明しておくといいでしょう。「人の子の死に際し白き死の翼が訪れ死者の魂を翼の王ティオールが治める葦原の国にいざなう」という伝承です。村のプラージュの司祭に「このものの魂が死の翼に見守られ、無事に葦原の国に誘われんことを…」という祈りの文句を言わせてもいいでしょう。

<マーサ・リカルドのオープニングシーン>

マーサのオープニングは師匠の家のシーンから始まります。彼女の師はいま病床にあり、彼女はそこに呼ばれたのです。

師は、昔封印したある魔物の封印をやりなおさなければいけないのだが、それをやってくれないか、と彼女に言います。病床のふちにあるため、彼にはそれが出来ないのです。

PCが4人の場合、ここでリカルドが紹介されます。魔術の知識に詳しい人間としてマーサのサポートをすることになるわけです。なお、その洞窟は彼女の出身の村の近くです。

<フィスのオープニングシーン>

フィスのオープニングシーンは村における謎の殺人事件のシーンから始まります。最近フィスの住む村では10～12才ぐらいの子供達が突然なんの前触れもなく死ぬといった事件が2件ほど続いているのです。これで三度目です。フィスのオープニングは悲鳴が聞こえかけつけたらすでに子供が死んでいたというシーンが良いでしょう。

<洞窟にて>

洞窟にマーサがたどり着くと、彼女はなぜかそこに懐かしい雰囲気を感じます。夢歩きさせてください。成功するとその洞窟に入っていこうとする彼女と、友達、兄のイメージを見ますが、そのイメージが見えた瞬間に「思い出しては駄目、引き返すのよ。封印がとけてしまう」という声を聞きます。

洞窟の奥には封印の戦車の魔法陣が描かれているのですが、それは何者かによって一部消されています。壁に一部崩れたような跡もあり、封印から何かが逃げ出したということがわかります。

<村にて>

マーサ、リカルドの二人は情報を求め、村へと赴くことになるでしょう。するとそこは騒ぎになっています。子供が理由もなく急死したというのです(フィスのシーンの直

後です)。二人はこの村に滞在し、事件の調査をすることになります。(もし、プレイヤーの積極性が低そうでしたら、村長あたりから依頼させてください)。

ここで、マーサたちとフィスは合流することになるでしょう。

なお、展開的に洞窟→村という流れでなく、村→洞窟という順になるかもしれませんが、大きな問題はありません。

<本編>

このパートでは村で起きている謎の連続急死事件をマーサたちが解決するまで、を扱います。

<基本的な流れ>

このパートは純粋な探索型のシナリオの展開をします。マスターサイドから起こす事件は連日村の子供たちを被害にあわすだけで、あとはプレイヤーたちに任しましょう。

基本的には、起きた事件の聞きこみ調査や、子供を見張るといったこと、また最近村に越してきたという少年の話し等の調査を通じていずれ真相にたどりつくでしょう。村の子供達はシェーンをいじめていたということもあり、中には露骨にあいつのせいだ、などという子もいます。そういうゲーム的な部分はプレイヤーサイドに一任しましょう。シェーンが洞窟にいかうとしてマーサたちに発見され追跡されるといったシーンも良いでしょうね。進展が遅いようなら、マスターサイドから夢歩きでシェーンを洞窟まで誘導しても良いでしょう。

むしろこのパートで重要になるのは、各PCの内面描写です。死の翼を見ることがあつたりすればマーサやフィスは昔の事を思い出そうとするでしょう。この事件の節々から昔あつた何かの匂いがする、そういう演出を心がけてください。シェーンに関しては罪悪感がキーポイントになります。ベストの展開は悩んだ挙句自分から相談に来る、といったものでしょう。

故に、序盤は可能な限りゆっくりと進行させてください。マーサが墓参りに行ったりメアリの両親に会うといったイベントや、マーサ達とシェーンが知り合うような展開をその中で盛りこめればグッドです。

マーサ達が先に洞窟に行ってしまった場合でも、死の翼は封印の奥に隠れることが出来ますので、死の翼と遭遇する事はありません。シェーンから死の翼について告白されるか、村の少年襲撃の後追跡するかしなければ、本体に出あえない、という事にしておいてください。

他にありえる展開としては、全員を一箇所に集めて守ろうとする展開がありえるでしょう。その場合直接死の翼に集まっている場所を襲わせてください。死の翼は常に影響値攻撃／生命力喪失OR破滅(世界の書p17)を持っています。戦闘が生じた場合は子供達／非戦闘員を巻き込まないようにする必要があるため、かなり厳しい戦闘になるでしょう。ルールどおりシビアに対応してください。このシーンが起きて、死の翼の戦闘力がある程度削られた場合は、「シェーン、なんで君は僕をそんな風に見るんだ!」と言い残して死の翼は逃亡します。シェーンからの情報を得られれば洞窟へたどり着けるでしょう。

また、特筆すべき点として、下記の二つの点があります。

一つ目は、マーサの魔法の力／女王の声に関する夢歩きです。マーサは友達を犠牲にしてしまった罪悪感から、また真相を知ってしまうえば兄を殺さなければいけないというつらさから、自らの心の奥に過去の記憶と自らの魔法の力を封印しています。昔の事を思い出そうとしたり、その事を連想させそうなことを見たりすると、マーサの脳裏に「思い出しては駄目」という女の子の声がします。これは、マーサの「過去を思い出すことへの恐れ」が声という形を取っているものです。運命の内なる他者とはこれのことです。

マーサがこの声に抵抗し、過去を思い出そうとするなら、少しずつ過去の夢をマーサは見始めます。全てを完全に思い出そうとする時は夢歩きを行わせてください、この夢歩きの中でマーサは子供の時の彼女に出会い「本当に、本当に全てを知ってしまっているの？」と尋ねられます。この問いに肯定的な答えを返した場合、マーサは完全に過去の記憶を取り戻します。

また、過去の記憶が封印していた魔法の力も、過去の記憶と同様に少しずつ取り戻して行きます。まず最初は爪が虹色になり(指輪の刻印です)、先の夢歩きの後で完全に力を使えるようになります。この時、運命「内なる他者」は消滅し、魔法の力/女王の声へと転化します。

もう一つは、マーサが死の翼に命じている、あのフィスの死のシーンの回想です。プレイヤーに台詞をしゃべらせ、「お兄ちゃんを連れて行かないで」と言わせられたらベストでしょう。この二つのシーンの夢歩きが上手くこなせるかが、このシナリオの鍵となります。

あと、展開次第ですが、マーサかシェーンが真実に向き合う勇気がもてたときに、夢歩きの中でサイベルや死んだ村の少年に合わせ、何らかの刻印を得る、というシーンも魅力的です。特に、シェーンには幾つかの呪文を与え、戦力とすると面白いでしょう。

最後に、一つ注意点を。実はこのシナリオの成否をもっとも左右するPCはシェーンです。このPCは孤立しやすく、動きづらいと思われる方もおられるようです。特にプレイヤーの焦点が村の子供達への憎しみ/恐怖の方へといってしまうと、単に全

てから逃げ回るだけになってしまいかねません。和解という方向性で行くのが一番うまく行くようです。村の他の少年やPC達との接触の機会を出来るだけ多く取るようにプレイヤーに働きかけてください。マスターからは彼の縁故の「両親の思いで」を夢歩きにおいて有効に利用してください。

＜クライマックス部＞

このパートで扱うのは、死の翼の分身を倒し、洞窟の奥地に真実を求め入っていく、というシーンです。

本編がどういう終わり方をしたかにもよりますが、死の翼は消え際に「なぜ?なぜです我が主よ。」とマーサに言います。また封印の一部は解けたままであり、洞窟から漏れ出す気配は収まりません。封印は緩み始めており、もはや再封印もかきません。PC達は洞窟の奥へと向かわざるをえなくなるはずです。

洞窟の奥に進むには封印の破壊者であるシェーンの力が必要となります。洞窟を訪れた時魔法知識で15以上に成功すると、封印を解くには魔法か特殊な能力の持ち主が必要であることがわかります。彼が完全に封印を破壊すると壁の一部が通路に変わり、奥へ進むことが出来るようになります。

通路の途中には生ける死者となった彼女の友達(メアリ)がいます。夢歩きをさせた後、シェーンかマーサによって消滅させる、というシーンを起こしてください。なお、マスターの好みによっては、メアリはフィスに憧れていた事にして、ここでそういうシーンを入れても良いでしょう。

本編部で少し触れた、マーサの記憶を完全に取り戻すシーンはここで行うのがベストでしょう。

洞窟の最深部には魔物と化した死の翼の本体がおり、遭遇した瞬間マーサとフィスは過去のことを思い出します。ちなみに死の翼の本体は召還値130です。戦闘して倒してもいずれ復活します。

ここで重要なのは、この死の翼はフィスを連れかえらないと冥界へ帰れないということです。このままではまた、村で怪異が起きてしまうでしょう。

マーサが死の翼にフィスの死を命じなければ、死の翼は消滅しません。兄弟の別れのシーンを上手く演出してください(もちろん、何もなかった事にして兄弟で逃走するという選択肢もありえるでしょう)。