

## S C E N A R I O

## ドラゴンブレス ～ DRAGON BLESS ～

## 最初にお読みください

このファイルは、『アルシャードフォルティッシモ（以下、ALF）』のシナリオである。プレイヤーとしてこのシナリオを遊ぶ場合は、本ファイルを読まないこと。本ファイルを利用して『ALF』のセッションを遊ぶためには、基本ルールブックである『アルシャードフォルティッシモ』（発売：エンターブレイン）が必要になる。

シナリオの読み方、ルール用語、ゲーム用語などはすべて『ALF』に準じている。必要に応じてルールブックを参照すること。

なお、文中に『ALF』 P 92 などと書かれていた場合、『アルシャードフォルティッシモ』の該当するページを参照することを示している。

## ■ STAFF LIST

シナリオ監修：鈴木太郎

シナリオ執筆：山本剛／鈴木英樹

イラスト：安達洋介

編集：遠藤卓司

大畑頭

DTP：佐藤たかひろ

初出：ゲーマーズ・フィールド6th Season Vol.6『ドラゴンブレス Dragon bless』

本ファイルの著作権は（有）ファーイースト・アミューズメント・リサーチおよび井上純弉に帰属します。本ファイルを許可なく改変、商業的利用、および転載することを禁止します。



本シナリオは、奈落に落ちた黒竜が企む陰謀を阻止するため、子竜の命を救おうとする少女を助けるシナリオである。GMはシナリオをよく読み、内容を把握しておくこと。

## プリプレイ

### ■シナリオ・データ

プレイヤー：3～5人  
PCレベル：3  
プレイ時間：3～4時間

### ■シナリオ背景

竜族の村で、至高の存在といわれるプラチナドラゴンが生まれた。竜たちは、いつの日か、プラチナドラゴンによって竜族の自由が得られることを願い、子竜を大事に育てていた。

だが、竜族を支配し世界の王になるという野望を抱き、奈落の力を手にした竜族のひとり「闇炎」ニキ・ロズベルグは、その障害となりそうなプラチナドラゴンを未熟なうちに取り除こうと暗躍する。

ニキは子竜をさらって殺そうとするが、子竜は瀕死の重傷を負いながらも逃げ出した。そして、ウィンカスターの近くで力つき倒れたところをひとりの少女ヒナに助け出される。

ヒナはその子竜を救うため、竜に奇跡の生命を与えてくれる“龍神草”を求め、獣ヶ原に向かった。そして、ニキも子竜を追い、獣ヶ原へと向かう。

本シナリオは、ヒナの願いを聞き、子竜の命を救いニキを倒すことで終了する。

### ●今回予告

GMは、キャラクター作成を行う前に以下の「今回予告」をプレイヤーに向けて読み上げること。これは、シナリオのイメージを膨らませるために役立つ。

“龍神草”——その花からとったエキスは、ドラゴン族に奇跡の生命力をもたらすという。

瀕死の重傷を負った子竜を救うため、幼い少女が龍神草を求め、ひとり旅だった。

だが、その子竜は狙われていた。奈落に侵された狂気の黒竜に……。

黒竜の牙が、幼い彼らを襲う。

そのとき、子竜の少女を守ろうとする思いと、少女の子竜を救おうとする祈りに、クエスターたちは応えることができるのか!!!

『アルシャード フォルティッシモ』  
「ドラゴン・ブレス」

そして今、君は神話を超える。

### ■キャラクター作成

#### ●ハンドアウト

今回予告を読み上げたのち、P 13 のシナリオハンドアウトを各プレイヤーに配ること。ハンドアウトに沿ってPCを作成してもらおうとよい。

#### ●クイックスタート

プレイヤーが『ALF』を始めて遊ぶ場合や、ルールブックを持っていないならクイックスタートでキャラクター作成を行うこと。

本シナリオでは、以下の5つのサンプルキャラクターを使用することを推奨する。

- PC①：ハンター（『ALF』 P 34）
- PC②：ウィザード（『ALF』 P 36）
- PC③：ヴァグランツ（『ALF』 P 38）
- PC④：エージェント（『ALF』 P 44）
- PC⑤：ヴァルキリー（『ALF』 P 42）

## ●コンストラクション

PLがルールを知っていて、ルールブックも所持している場合、コンストラクションでキャラクターを作成してもよい。

ハンドアウトに記載された推奨クラス以外に、ファイター、スカウト、ホワイトメイジ、ブラックマジシャンの基本4クラスはPC全体で1レベル以上取得するのが望ましい。

PC①：ハンター

PC②：特になし

PC③：特になし

PC④：エージェント

PC⑤：特になし

## ■PC間コネクション

キャラクター作成が終わったら、各プレイヤーに各自のPCを紹介させる。その後PC間のコネクションを結び、メインプレイに移ること。

PC同士のコネクションはPC番号順に取得する。つまり、PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①という順番である。

# オープニングフェイズ

## ●シーン1：ハンターの誇り

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説1

PC①がヒナの父親(\*)である先輩の葬式に参列する回想シーン。

他のPCは登場不可。ヒナは父親の葬儀の席でも、我慢して泣いているところを見せないようしている。だが、PC①に対してだけ正直な寂しい気持ちをぶつけてくる。彼女はPC①のことを兄のように慕って、頼りにしているのだ。PC①がヒナのことを慰めたら描写2へ。

### ▼描写1

ヒナはキミの先輩の娘である。先輩には家族のように面倒をみてもらい、ヒナのことも生まれたころから知っていて、キミは妹のようにかわいがっていた。

あるとき先輩は護衛の作中、がけ崩れが起こり死んでしまった。キミが葬式にかけつけると、ヒナは幼いながらも父親の死を理解して、こぼれそうな涙を目に溜め、キミのもとへとやってくると手を強く握ってくる。

### ▼セリフ：ヒナ

「お父さんには……もう、会えないんだよね」  
私、絶対泣かない。泣いているところを見るとお父さんに心配かけちゃうもの」  
「お願いがあるの……私が困ったことがあったら、PC①に頼ってもいいかな？」  
(PC①が答えたら)「……ありがとう」

### ◆解説2

PC①が久しぶりにヒナの家を訪ね、母親からヒナが行方不明であることを聞くシーン。

家を訪ねると、ヒナの母親は再会を喜び、そしてハンター(\*)であるPC①に懇願する。昨日の朝に出かけたまま、ヒナが家に帰ってきていないという話を聞き、いてもたってもいられず探しに行こうとしていた、ちょうどそこにPC①が現れたのである。

PC①がヒナを助けに向かったら、結末へ。

### ▼描写2

あれから1年が経つ、キミは旅に出てしまいヒナとは長いこと会えていない。どれだけ大きくなっているのか、楽しみに感じながら家を訪ねると、ヒナの母親はキミを見て泣き崩れる。「ちょっと出かけてくる」と言ったまま、ヒナが昨日から帰ってこなくなってしまったのだという。

### ▼セリフ：ヒナの母親

「ヒナはここ数日は、行き先も告げずに出かけることが多かったです」  
「でも、今までは夕方にはちゃんと帰っていましたので、心配はしていませんでした」  
「今朝早くにあの子が、ディエルフェルト 獣ヶ原(\*)に向かうところを見たという人がいます」  
「あんな危険なところに、ひとりで行ったなんて思うと……あぁ!!」(泣き崩れる)  
「お願いします! あの子を、ヒナを無事に見つけだしてください!! ヒナは、あの人のたったひとつの忘れ形見なのです!」

### ◆結末

PC①が母親の依頼を受けて、ヒナを探しに獣ヶ原に向かったら、【クエスト：ヒナを捜す】を渡して、シーンを終了させる。

### シーン1：ヒナの父親

ヒナの父親はこのシナリオに深く関与しない。そのため特に名前を設定していない。

### シーン1：ハンター

ハンターはひとつのハンターギルドから仕事をうけるばかりではない。時には流浪の旅に出て困った人々の依頼を受けることもある。だからこそ「ハンター=正義(民衆)の味方」というような図式ができあがっている。

そして、力無き人々を守ることは、ハンターとしての誇りでもある。

### シーン1：獣ヶ原(けものがはら)

ウィンカスターの北方に広がる平原。無数のクリーチャーが生息していると言われる。

もちろん危険度は高く、単独で乗り込んで無事ですむ場所ではない。

## ヒナ



### エキストラ

ウィンカスターに住む、7歳の少女。母親の寵愛を一身に受け、元気に育っている。父親が事故でなくなっているがそれを感じさせないよう明るくに努めている。

性格は極めてアクティブで、天真爛漫。好奇心も旺盛で、男子と交じって遊ぶことも少なくない。同時に、動植物などを慈しみ、いたわる、純粋な心を持ち合わせてもいる。

それゆえに、瀕死のポチを見つけたとき、放っておくことができなかったのだ。龍神草のことは、図書館などで調べた。



## ●シーン2：竜の願い

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

PC②のところに、<sup>スネークアイ</sup>“蛇の目” アンジェラ (\*) が訪ねて来て (\*) 依頼をするシーン。

他PCは登場不可。アンジェラはPC②にある子竜の保護を依頼してくる。子竜は「プラチナドラゴン」と呼ばれる竜族では至高の存在で、転生により生まれたときから竜であるという。

その子竜が3日前、さらわれてしまった。アンジェラの調査の結果、帝国軍人のニキ・ロズベルグの仕業であった。だが、子竜は途中で逃げだし、獣ヶ原に向かったらしい。

龍神草を咲かせる条件である“清き涙”が何であるかはアンジェラにもわからない。龍神草を咲かせるために流したもので、たとえ清純な乙女の涙でも効果はない。

PC②が依頼を受けたら結末へ。

### ▼描写

キミがウインカスターの宿に休んでいると、キミの部屋の扉をノックする音が聞こえる。扉を開けると、人目を避けるようにマントに身を包み、フードを目深に降ろした女性が部屋に入ってくる。

油断なく周囲を眺め、キミがひとりであることを確認すると、やっとフードを降ろした。分厚いマントの下から現われたのは意外な人物、帝国の竜将軍 “蛇の目” アンジェラ・ローゼンベルク

である。

「ずいぶん、探したよPC②。お前に頼みたいことがあるんだ」

彼女の顔には憔悴の色が濃く、ひどく疲れているようだった。

▼セリフ：<sup>スネークアイ</sup>“蛇の目” アンジェラ・ローゼンベルク

「(写真を取り出す) この男、ニキ・ロズベルグという帝国軍人を捕まえて欲しい」

「こいつは我ら竜族で大事に育てられていた、プラチナドラゴンの子供をさらっていったのだ」

「子竜は途中で逃げ出したのだが、傷を負っているようだ」

「子竜は逃げ出したあと獣ヶ原に向かったらしい。あそこには “龍神草” という竜の生命力を回復させてくれる草が生えている。子竜は本能でそれを悟り、探しに向かったのだと思う」

「(静かに歌うようにつぶやく) 龍神への祝福は、“清き涙” によって花開く——。この歌に龍神草を咲かせるための手がかりがあるらしい」

「お前には、子竜の保護をお願いしたい。奴より先に子竜を見つけて、守って欲しい」

(PC②が依頼を受けた) 「よろしく、頼む……」

### ◆結末

キミに依頼をすませると、アンジェラは再びフードをかぶり、この場を去る。

アンジェラから依頼を受けたら、【クエスト：子竜を助ける】を渡し、シーン終了。

シーン2：“蛇の目” アンジェラ  
『ALF』P 176を参照すること。

シーン2：アンジェラが訪ねて来て  
竜族は、服従の意を示したことで臣民として扱われている。それは同時に、自由を失ったということだ。竜族は勝手に帝国から出ることができなくなっている。だからアンジェラがPC②に会いに来たことは危険を伴う。それほどプラチナドラゴンの存在が重要だということだ。

## ●シーン3：盗賊の掟

シーンプレイヤー：PC③

## ◆解説

シモーヌ・イグナチェフ(\*)がPC③にニキ・ロズベルグへ仕返しをしてくれるよう依頼してくるシーン。

他PCは登場不可。ニキがナイトレイドの拠点(しゅうげき)を襲撃し、情報を奪っていったので、その借りを返して欲しいという。ニキが奪っていった情報は、竜族の村の見取り図と帝国内から脱出するための道順であるという。ニキは奪った情報で竜族の村から何かを盗んだあと獣ヶ原に向かっている。PC③が依頼を受けたら結末へ。

## ▼描写

キミは今、すでに瓦礫と化したナイトレイドの拠点のひとつにいる。キミの前にはナイトレイドの首領シモーヌがいる。シモーヌは(へいせい)を保持しているが、その裏には怒りがあることをキミは察する。

キミが来たのを見て、シモーヌは口にする。

「ようこそ。ナイトレイドの元拠点へ」

その声は地の底から聞こえてくるようだった。

## ▼セリフ：シモーヌ・イグナチェフ

「帝国軍人のニキ・ロズベルグとその配下にやられたわ。私たちが集めた情報を奪うためにね」  
「受けた屈辱(くつじよく)は必ず返さなくてはならないわ。ナイトレイドの誇りにかけて……」

「あなたは、奪われた情報によってニキが竜族から盗んだものを、彼の手から奪ってちょうだい。奴の目的を潰して欲しいの。それが私たちの借りの返し方よ」

## ◆結末

シモーヌは優雅に一礼すると闇の中へと消えていく。キミは後姿を見送った。

シモーヌからの話を聞き終わったら、【クエスト：ニキの目的達成(はば)を阻む】を渡し、シーン終了。

## ●シーン4：ミッション No.D764

シーンプレイヤー：PC④

## ◆解説

パトリック・ウォン(\*)が、PC④に獣ヶ原に行き龍神草を取ってくる仕事を渡すシーン。

他PCは登場不可。獣ヶ原にあるという龍神草の花を取ってくるように言われる。竜族に奇跡の生命力をもたらす花であるらしい。研究のために採取してきて欲しいと、G=M社開発部が要請してきたのだ。PC④が仕事を受けたら結末へ。

## ▼描写

パトリック・ウォンに呼ばれ、キミは彼のオフィスを訪ねた。キミが部屋に入ると、パトリック・ウォンは椅子に腰掛けながら(ほほえ)みを浮かべている。この微笑みは、仕事が面倒なものだということの合図だ。

「ちょっと獣ヶ原に行ってきてくれないかな？」

パトリック・ウォンはこともなげにキミに言った。

## ▼セリフ：パトリック・ウォン

「龍神草を知っているかね？ それを、採取してきて欲しいんだ」

(PCが知らないと言ったら)「なら、はじめて見るチャンスになるね」

「開発部の方からの依頼でね、新商品の開発のために必要だって依頼してきたんだ」

「詳細な場所はわかってないけど、獣ヶ原のどこかにはあるんだからすぐ見つかるさ」

「ま、キミなら簡単にクリアできる仕事だよ」

「というわけで、いってらっしゃい」

## ◆結末

上司の軽い言葉に後押しされ、キミは獣ヶ原へと向かった……。

仕事の説明が終わったら、【クエスト：龍神草の花を入手する】を渡し、シーン終了。

## ●シーン5：闇の鼓動

シーンプレイヤー：PC⑤

## ◆解説

“青の”シェルリィ(\*)より奈落の影を感じる帝国軍人のニキ・ロズベルグを調べるとある使命が下るシーン。

他PCは登場不可。シェルリィは、帝国軍人のニキ・ロズベルグの名を挙げ、彼に奈落の影が見え隠れしているということを語る。その真偽を確かめ、もし奈落の存在があれば打ち倒すのがPC⑤(\*)の使命である。

ニキ・ロズベルグは、獣ヶ原へと向かっているという。シェルリィの説明では、彼は何かを捜しているらしい。PC⑤が使命を受けたら結末へ。

## ▼描写

剣の紋章(きざ)が刻まれた1枚のコインが、キミが泊まる宿の部屋にある机で輝いていた。

キミは窓から差し込む月明かりの下にコインを置く。反射する月光は、導師のおぼろげな姿を映し出した。

「今また、奈落がうごめいている」

つぶやくように導師は言った……。

## ▼セリフ：“青の”シェルリィ

「真帝国軍少尉であるニキ・ロズベルグを、追ってもらいたい」

「奈落の影を、この者に感じた」

「お主は調査し、もし奈落に関わっていることがわかったならば倒してもらいたい」

「この者は、獣ヶ原に向かった。龍神草という薬草を探し求めている」

「行くがよい、PC⑤よ。奈落をこの世から消し去るのだ！」

「シャードの導きがあらんことを……」

## ◆結末

導師の姿が消え、コインは何の変哲もない金貨へと姿を変えていた……。

シェルリィから使命が言い終わったら、【クエスト：奈落を倒す】を渡す。

シーン3：シモーヌ・イグナチェフ

『ALF』P 179およびP 164を参照すること。

シーン4：パトリック・ウォン

『ALF』P 176を参照すること。

シーン5：“青の”シェルリィ

『ALF』P 181を参照すること。

シーン5：PC⑤

基本的には、PC⑤はウィンカスターの宿にいることになる。

## ミドルフェイズ

## ●シーン6：帝国の影

シーンプレイヤー：PC②

## ◆解説

PC②が、ディエルフエルト 獣ヶ原にいるニキ・ロズベルグの部隊に遭遇するシーン。

PC①は登場できない。他PCの登場難易度は8。このシーンに登場したPCはシーン7には登場できない。ニキの配下は最初は何も話さない。情報を得たければ、こっそりと潜入し情報を集めるか、戦闘をして倒すしかない。

潜入は【反射】で難易度10の判定をすること、失敗した場合は自動的に戦闘となる。戦闘はゾルダート(『ALF』P 200) 2グループのデータを参照せよ。

ここでは、子竜は逃げ出すときにブレス(\*)を使ったため生命力が低下して、これを治す龍神草りゅうしんそうをもとめて、子竜が獣ヶ原に来ているという情報が手に入る。ニキは生息する場所(\*)を知っているので、本隊を連れ先回りしているのだという。情報(\*)をPCに与え終わったら、結末へ。

## ▼描写

キミが獣ヶ原にたどり着くと、帝国の部隊が陣を張っている。どうやら、これがニキ・ロズベルグの配下の兵なのだろう。現在は陣にわずかな兵士が残っているだけである。

さて？ 情報を得るにはどうしようか？

## ▼セリフ：ゾルダート

「貴様らは何者だ!？」

「ニキ様は、目的の邪魔になりそうな子竜を消すためにさらったのだ」

「子竜が逃げ出すときに、ブレスを使った。子供の竜は未成熟だから、ブレスを吐くのには体が耐えれないとニキ様はおっしゃった」

「だから今の子竜は生命力を削られ死にかけている。それを治すには獣ヶ原に生えている龍神草しかない」

「ニキ様は、先回りして龍神草がある場所に向かった。子竜は必ず来るからな」

## ◆結末

ニキの動きは迅速だ。彼らよりも早く子竜を見つけなくては、そしてニキの狙いを止めなくては……。シーン終了。

## ●シーン7：獣ヶ原へ

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

PCたちが、ゴブリンたち(\*)と遭遇しヒナに関する話を聞く(\*)シーン。

PC登場難易度は10である。シーン6に登場したPCは登場できない。獣ヶ原に入るとゴブリン

ンと遭遇する。ゴブリンたちはヒナについて問いかければ、素直に答えてくれる。彼らが言うには、「うまさうな小さな子供(=ヒナ)」は、平原の奥、龍神草の群生地に向かったという。

ちなみに、ゴブリンがヒナを襲わなかったのは、彼女が「オソロシモノ(ゴブリン談)」を持っていたからである。それが何なのかは、この時点ではPCにはわからない。ゴブリンと話をしたら結末へ。

## ▼描写

多数のクリーチャーが生息する獣ヶ原——。太陽が空高く浮かんでいるのに、広大な平原は雪が積もってはいないものの、吐く息は白く染まっている。キミは体を芯まで凍らせるような寒さに、少女の搜索を急ぐことにした。

雪原に足跡を残しながら歩いていくと、突然キミの前にゴブリンが現われる。

「また人間じゃよー。でもこっつも強そうじゃよー」

## ▼セリフ：ゴブリンたち

「"うまさうな小さな子供"は、あっちに行ったじゃよー」

「"オソロシモノ"持ってたから襲わなかったけどなー」

「りゅうじんそう? それならおんなじ方向にあるじゃよー」

## ◆結末

どうやらゴブリンはヒナのことを言っているらしい。やはり彼女はここにいるのだ。キミたちはヒナを追って獣ヶ原の奥へと進む。シーン終了。

## ●シーン8：ヒナ

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

PCたちがヒナと出会うシーン。

シーン7に登場したPCは自動で登場する。他のPCの登場難易度は8である。大きなバスケットを持ったヒナは、PC①の胸に顔をうずめて泣きじゃくる。気丈な子だが、やはりひとりで獣ヶ原を歩くのは怖かったのである。

ちなみにバスケットの中にはポチがいるのだが、このシーンではまだ明かされない。

「とにかく、日も暮れてきたため、夜営の準備をする必要がある」と告げ、シーンを切る。次のシーンでゆっくり話ができる。PCがヒナをなだめたら結末へ。

## ▼描写

太陽は西の空に傾き、平原全体を赤く染めていく。

今日はもう見つからないかと思っていたところへ、平原を歩くヒナの姿を発見する。決意に満ちた顔で何かを捜していた彼女は、PC①の姿

## シーン6：ブレス

ドラゴンの息(ブレス)は、高い攻撃力を持っている。それがドラゴンの強さとなっているのだ。

しかし、まだ幼体の竜にとってブレスを使うことは危険な行為で、徐々に自分の生命力を燃やし死んでしまうという。これを治すには、獣ヶ原に生えている龍神草の花から取ったエキスだけである。

## シーン6：生息する場所

ニキはドラゴンであるため龍神草が生えている場所を知っている。しかしここに残された帝国兵はニキの正体を知らないし、龍神草の場所も聞いていない。

## シーン6：情報

シーン中はPCがゾルダートを尋問しているという前提で書かれている。PCが判定に成功した場合は、歩哨のひとりをつまみ、情報を聞き出すという形にするよ。だろ。

セリフからは割愛されているが、ここにいる兵士たちはニキに魅入られており、彼に忠誠を誓っている。帝国軍というよりニキの私兵のようなものである。

彼らはニキの目的については聞かされていない。ただ、世界を制覇するような大きな野望であると感じている。また、子竜を発見したら即座に殺すように命令を受けている。

## シーン7：ゴブリンたち

ゴブリンたちの内訳は、ゴブリン・マジシャン(『ALF』P 202)が1体、ゴブリン(『ALF』P 202)が1グループである。

もし戦闘になるようだったらデータを参照すること。配置は、PCたちから3mの位置にゴブリンとゴブリン・マジシャンは1エンゲージにいる。戦闘してPCたちが勝った場合も話す情報は変わらない。

## シーン7：話を聞く

ゴブリンは知性が低く独自の言語でしゃべるらしいが、ゴブリン・マジシャンは多少知性が高いので、最低限の会話くらいできてよ。だろ。

を見た瞬間、大粒の涙を流した。

▼セリフ：ヒナ

「PC①!! ど、どうして……!?!」

「えーん! 怖かったよお……!」

◆結末

とにかくにも、奇跡的にヒナは無事であった。まずは彼女を落ち着かせ、夜営の準備を整えることにした。次の日になってから、家に戻るなり探し物を続けるなりすればいい……。シーン終了。

●シーン 9：小さな勇気

シーンプレイヤー：PC④ (いない場合はPC③)

◆解説

ヒナが何故ひとりで獣ヶ原に来たのかを話し、プラチナドラゴンの存在を明かすシーン。

PCは全員登場となる。ヒナは、龍神草を探して獣ヶ原にやってきた。それは傷だらけの子童を助けるためである。必死の看病を試みた結果、傷はすべて治ったのだが、子童は苦しみどんどん衰弱していく(\*)。いろいろ調べた結果、龍神草のことをつきとめ、それを探して獣ヶ原にやってきたのだ。

シーン6に登場していないPCに、【理知】で判定をさせてもよい。目標値は10。アンジェラのコネを持っているPCには+2のボーナス。成功すると、龍神草がドラゴンにおける最高の薬草であることを知っている。

ヒナは、自分でポチを助けるまで、獣ヶ原から出ることを拒む。PCがヒナの頼みを聞いたら結末へ。

▼描写

夜営の準備が終わり、キミたちはあらためてヒナに理由をたずねる。

パチパチと音を立てるたき火を見つめながら、ヒナはすこし逡巡したあと、持っていた大きなバスケットの中身をキミたちに見せた。そこには、小さな竜の姿があった。

「街の外を歩いていたら、キズだらけのポチが降ってきたの……」

▼セリフ：ヒナ

「このまま放っておいたら、ポチは死んじゃう……!」

「図書館で調べたんだけど"龍神草"があれば治るらしいの」

ヒナは必死に龍神草を探してくれるようにPCたちに頼み込む。PCたちが引き受けたら(\*)シーン終了。

◆結末

ヒナは必死に龍神草の搜索をお願いする。そんな彼女の頼みを無下に断わるわけにはいかない雰囲気である。

登場しているPCに【クエスト：ヒナの願いを叶える】を渡し、シーン終了。

●シーン 10：探索

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

龍神草を探索するシーン。《ロケーション》などの特技使用が推奨される。

PCは全員登場となる。特技を使用しない場合でも、【知覚】判定で難易度12の判定に成功すれば、龍神草の生えている場所を見つけることができる。[飛行状態]になるなどの特別な行動を起こしたPCの達成値は+2してよい。また“龍神草”にコネクションがある場合でも達成値に+2してもよい。もし、全員が失敗した場合は、ポチの命が危ないことを伝えヘイムダルやバルドルなど加護の使用を示唆すること。判定に成功したら結末へ。

▼描写

獣ヶ原は広い。ただ闇雲に探しているだけでは龍神草を見つけることはできない。何とか手を考えねば……。

▼セリフ：ヒナ

「龍神草はどこにあるんだろう?」

「早く見つけないと、ポチが死んじゃう!」

◆結末

なんとか龍神草が群生する場所を見つけることができた。ヒナは急いで龍神草へとかけよっていき、シーン終了。

●シーン 11：龍神草

シーンプレイヤー：PC④

全員登場

◆解説

龍神草を発見するが、花が咲いていないシーン。

PCは全員登場となる。あたり一面に龍神草があるが、すべてつぼみである。ドラゴンの薬となるのは、花開いたものでなければならない。どれだけ探しても花が咲いたものはない。PCたちもしくはヒナが龍神草を咲かせようと涙(\*)を流したりしても、つぼみは開くことはない。いくつか方法を試して咲かないことを示したら、結末へ。

▼描写

獣ヶ原の奥深く、フィヨルド海のほとりに龍神草は群生していた。あたり一面には日をさえぎるほど濃い霧がかかっている。

龍神草は、その霧の中でまさに"竜の祝福(ドラゴン・ブレス)"を受けたかのような美しい葉のかたちをしていた。まるで、大空に向けて飛翔せんと翼を広げる雄々しいドラゴンそのものである。

そして、この草が咲かせる美しい花が、ドラゴンに祝福をもたらすのだ。

▼セリフ：ヒナ

「あった! 龍神草だ! これでポチが元気になるんだ!」

「でも、花が咲いてないよ……」

「どうしよう。これじゃポチを治せないよ……」

シーン9：衰弱していく

ポチの衰弱はブレスを使ったためである。もしPCが《イダウン》を使うといったら、衰弱に対しては効果がないことを伝えること。ルールのには、ポチの最大HPと最大MPが一時的に減少していることになる。

シーン9：PCたちが引き受けたら

もちろん、ヒナの頼みを引き受けられないという選択もあるだろう。PCの立場やヒナの年齢、危険な獣ヶ原という周囲の状況を考えても、そのような判断を下すPCがいるかもしれない。

だが、ここでヒナを無理矢理連れて帰ってしまった場合は、ポチは死亡し、シナリオは終了する。ニキの陰謀は果たされ、奈落のドラゴンが大いなる脅威として立ちはだかることになる。これは以降のシーンでも同じである。龍神草を見つけ、ポチを癒し、ニキの野望を挫くことでこのシナリオはハッピーエンドになるのだ。

なお、ここでヒナの頼みを聞くことを渋るPCに対処する方法はいくつかある。順に解説しよう。

・他のPCに説得させる

依頼を渋るのが、セッションの妨害ではなく、PCのロールプレイの一環である場合は、ここで少々時間をかけて、他のPCに説得させるとよいだろう。特にポチ(プラチナドラゴン)の生存がクエストを達成する上で、重要なPC②が適任である。

・とりあえず、シーンを終了させる

もう夜も遅いので、シーンを一端閉じる。こうすることによって、シーン終了時に新しいクエストが提示される(【クエスト：ヒナの願いを叶える】)ので、反対しているPCもこのクエストの達成のために行動してもらおうである。

もちろん、これだけでは少々強引であるから、深夜にヒナと会話するシーンを追加する、PCに対してヒナが感謝と謝罪をするなどとすると良いだろう。

ただし、プレイヤー全員が納得して撤退をする場合、GMはシナリオを終了させ、ニキが勝利したエンディングを演出すること。

シーン 11：涙

PC②が忘れていた場合には、アンジェラの語ったことを思い出させてあげよう。

龍神草を咲かせるために流した涙ではダメなことは、ちゃんと伝えた方がよい。PCたちの心が清いかどうかとは別の問題だ。

## ◆結末

花を咲かせるには、"清き涙"が必要だ。しかし、それをどうやって手に入れたらいいのか……?シーン終了。

## ●シーン 12: 闇炎

シーンプレイヤー: PC③

## ◆解説

PCたちの前にニキ・ロズベルグ(\*)が現れ、彼は非常に丁寧な物腰と言葉づかいで自己紹介し、ポチを渡すように要求する。

ニキの目的はプラチナドラゴンを殺すこと、そのために竜族の村から子竜をさらいだしたという。ニキはすでに帝国から離れ独自に動いているが、PCたちに対しては帝国軍人として対応する。

もちろん、ヒナは断固として拒む。するとニキは、部下にPCたちを襲わせる。結末へ。

## ▼描写

キミたちが龍神草に気を取られていると、多数の水がはねる音が聞こえる。キミたちがそちらを向くと、多数の配下をしたがえた帝国軍人が霧の中から現れる。フィヨルド海からこの場所を見張っていたようだ。

「お取り込み中のところ申し訳ない」

帝国軍人は唇にイヤらしい笑みを浮かべたまま、ニキ・ロズベルグと名乗った。

## ▼セリフ:"闇炎"ニキ・ロズベルグ

「私は、真帝国軍少尉、ニキ・ロズベルグと申します」

「その小さなレディがお持ちのバスケットを、こちらに渡してください。そこにプラチナドラゴンの子が居るのは分かっているのです」

「"蛇の目"を筆頭に、竜族は帝国に恭順の意を示しました。いわば、竜族は帝国のもの(\*)。当然、そのプラチナドラゴンも、です」

「(帝国から離れたことを指摘したら)おや?知っていましたか。それなら言い方を変えましょう。私にその子竜をよこさない。死にたくなければ、ね」

## ▼セリフ:ヒナ

「いやっ、ポチは絶対に渡さない」

## ◆結末

ニキが後ろに下がり、帝国軍がキミたちに襲いかかってくる。

キミたちはニキの野望を阻止するため戦闘を開始する。シーン終了。

## ●シーン 13: 奪い合い

シーンプレイヤー: PC①

## ◆解説

帝国軍との戦闘になるシーン。

PCは全員登場となる。敵の数は、ゾルダート(『ALF』P 200)が3グループ、ゾルダート・ガンナー(『ALF』P 200)が3グループである。PCたちからゾルダート5m、ゾルダート・ガン

ナーは更に5m離れた場所で、1つのエンゲージを作っている。

この戦闘に、ヒナとニキは参加しない。戦闘が終了するとニキがヒナを襲おうとする(\*)。結末へ。

## ▼描写

ニキは離れたところで、笑みを浮かべたまま見ている。配下たちは連携の取れた動きで、キミたちに向かってくる。

戦闘は避けられない。

## ◆結末

「きやあつ!」

突然聞こえるヒナの声にハッとするキミたち。兵士たちに眼を奪われていたスキに、ニキが彼女に肉迫していたのだ!

そのとき、ヒナの持つバスケットがまばゆい光を発した……! シーン終了。

## ●シーン 14: 最後の力

シーンプレイヤー: PC②

## ◆解説 1

ポチが巨大化しニキを吹き飛ばし、ヒナを助けるシーン。

PCは全員登場になる。巨大化したポチは、子供とはいえ、おおよそ10mは越える。ポチはヒナを守るためにブレスを使い、ニキ・ロズベルグ吹き飛ばす。

## ▼描写 1

ヒナの危機に、ポチが最後の力を振り絞って巨大化した……!

そして、光のブレスによってニキ・ロズベルグを吹き飛ばす。

## ▼セリフ:"闇炎"ニキ・ロズベルグ

「まだ、こんな力を持っているのか……!?(倒れる。描写2へ進む)」

## ◆解説 2

ポチは暴走し正気を失い、ヒナの制止を振り切りPCたちと戦闘するシーン。

ヒナに対しては攻撃しない。ヒナを守ろうとPCたちを敵だと思い攻撃してくる。

ここでポチを[戦闘不能]状態にすれば暴走が止まることをPCたちに伝えること。ポチが一回ブレスをはくごとに体の輝きが薄れ、生命力が徐々に減っている。倒されると、もとの姿にもどる。ポチを倒したら、結末へ。

## ▼描写 2

ポチは周囲を見渡しキミたちを見つけるとヒナを守るよう、巨体を引きずりヒナとPCたちの間に移動する。そして傍にいるキミたちさえも敵と思ひ、再びブレスを吐こうとする。

ヒナはポチを止めようとするが、聞こえた様子もなくうなり声を上げキミたちを威嚇する。

## ▼セリフ:ヒナ

「ぼ、ポチ、どうしたの……!」

「やめてポチ、敵じゃないから」

## シーン 12: ニキ・ロズベルグ

ニキはゴムボートでこの場所を見張っている。濃い霧の中でもわかるように、ソナーなどの装置を持ってきている。

## シーン 12: 竜族は帝国のもの

帝国領に棲むドラゴンは、すべて臣民として認められている。それは、"蛇の目" アンジェラ・ローゼンベルグが、皇帝グスタフに恭順の意を示したからだ。詳しくは『ALF』P 176を参照のこと。

ニキが、ポチは帝国のものだと主張するのは、ここから来ている。

## シーン 13: ニキがヒナを襲おうとする

プレイヤーたちが、ヒナをかばう行動をとろうとする場合、強引にそれを却下しなくてもよい。

その場合、ニキは《ヘルモード》を使いヒナに迫る。ハンターは《カバリング》を使ったがるだろうから許可するとよい。

その後でシーン14に移行すればよい。



## ◆結末

ポチは龍神草の中にくずおれていく。巨大な身体はもとにもどっていく。

「ポチ!!」

ヒナは子竜の名を呼びそばにかけよると、腕の中に抱き上げる。シーン終了。

## ●シーン 15：清き涙

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説1

ポチの生命が消えていくのを悲しみ、ヒナが涙を流し龍神草を咲かせるシーン。

PCは全員登場となる。ヒナは龍神草を咲かせるために涙を流しているのではなく、ポチが死んでしまいそうなことに涙をこぼしている。これが清き涙であり、つぼみに落ちたことにより、すべての花が咲き始める。

## ▼描写1

ヒナの声に対してポチはかすかな鳴き声をあげ、ゆっくりと眼を閉じる。ヒナの腕の中で仔竜の身体から、生命の力が急速に失われていく。

泣き叫ぶヒナの目からこぼれる涙が、龍神草のつぼみに落ちていく。

## ▼セリフ：ヒナ

「ポチ、ポチ……!!」

「ぼ、ポチが死んじゃうよ……!!」（涙をこぼす。描写2へ）

## ◆解説2

龍神草を奪ったニキが、花により完全に回復し、人間の姿を捨てて正体を現わす。普通のドラゴンよりも、巨大なブラックドラゴンとしての姿でPCたちに戦いを挑む。描写2を演出したらそのまま結末へ。

## ▼描写2

奇跡は起きた。

ヒナの涙を浴びた龍神草が、次々と咲き始める。ヒナのまわり、半径1mほどが、神々しく白い花を咲かせたのだ……!

これで、ポチが生き返る……! 清き涙によって花開いた龍神草(\*)。しかし、PCたちよりはやくそれを驚嘆みにする者がいた。

ニキ・ロズベルグである。彼はひとつかみの龍神草を荒々しく口に含む。すると、彼の傷が、みるみるうちに癒されていくではないか。「清き涙……。その恩恵、ありがたく頂戴した!!」

完全に回復したニキはPCたちをにらむ。

「特別サービスだ! 冥土のみやげにしかと見るがよい! この私の真の姿を……!!」

軍服を引き裂いて、その中から巨大な黒い竜の姿が現われる。

## ◆結末

ニキがドラゴンとしての正体を露わにして、シーンは終了となる。クライマックスフェイズへ。

## シーン 15：花開いた龍神草

龍神草の花から採取したエキスは、ドラゴンに対して《イドゥン》と同じ効果があるとともに、失われた生命力が回復する効果が得られる。ただし、戦闘中には、エキスを採取してポチに含ませる時間はない。

## クライマックスフェイズ

### ●シーン 16：黒竜の野望

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説

ニキがそのドラゴンとしての正体を露わにし、PCたちと戦闘するシーン。

ニキは自分の野望についてPCたちに話す。奈落により力を手に入れ竜族を支配し、やがて世界を手に入れようとしている。そんな彼の、唯一の懸念がポチ（プラチナドラゴン）の存在である。このまま順調に成長すれば、必ずや自身の大きな障害になると彼は考えたのだ。

会話終了後、ニキとの戦闘になる。距離は5m。PCたちはエンゲージしているものとする。なお、ヒナは戦闘に参加させずに、攻撃や防御の対象にしなくてよい。

戦闘が終わったら（\*）、結末へ。

#### ▼描写

夜の闇よりも暗い翼、黒檀より黒い鱗。巨大なアギトの中に林立する短剣のようなサイズの牙、

その口からは黒い炎の吐息が漏れている。ニキは黒い炎とともに聞き取りにくい声でキミたちに語りかけた。

#### ▼セリフ：“闇炎”ニキ・ロスベルグ

「私は竜族を支配し、そして世界を支配する。そのために、私は奈落の力を得た……！」

「そして今！ 龍神草によって奇跡の力も得た！ ふめけたアンジェラなど恐るるにたらん！」

「だが、そのプラチナドラゴンは成長したらどうなるかわからないからな。成長する前に私の手で、今消してやる！」

#### ◆結末

ニキの身体がサビたかのようにボロボロになって崩れていく。

「わ、私の体が……!? こ、これが、シャードの力だということか……!?」

奈落の竜はやがて、黒い灰と化して風に消えていった……。シーン終了。

エンディングフェイズへ。

#### シーン 16：戦闘が終わったら

PCたちが戦闘に負けた場合は、GMはエンディングに移り、適宜演出せよ。たとえば以下のような例が考えられる。

#### ・バッドエンド

PCたちは敗北し、ニキはポチを血祭りに上げる。世界には奈落の竜による大いなる災厄が訪れることになる。GMとプレイヤーが望むならこの続きを別のシナリオでプレイしてもよい。

#### ・ポチの最期

ニキと同じように龍神草を摂取したポチがその生命を使って最後の光のブレスを吐く。それに対応してニキも闇のブレスを吐く。光と闇は互いに混じり合い巨大な爆発を起こす。

後には何も残らない。

## エンディングフェイズ

### ■エンディング

それぞれのPCの要望に合わせて、エンディングのシーンを用意する。

以下は、クライマックスフェイズの戦闘に勝利し、PCのクエストがおおむね達成されたときの状況を想定して例を挙げる。

### ●シーン 17：奇跡

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説

ヒナがPCたちにお礼を言うシーン。

他のPCも自由に登場して構わない。龍神草のエキスにより、ポチは復活し、ヒナはPCたちに礼を言う。

なお、ポチをどうするかはGMからPC②に、アンジェラに引き取らせて見ることを提案すること（ヒナが飼うことはむずかしい）。しかし、PCたちはよりよい処遇（\*）を決めたときはそちらを優先すること。ポチの今後が決まったら結末へ。

#### ▼描写

龍神草の花をしぼり、数滴のエキスを取り出す。それをポチの口に含ませると、ポチの小さな身体は軽く痙攣したのち、ゆっくりと目を開いた。失われた生命力を取り戻し、見る見るうちに元気になっていく。

#### ▼セリフ：ヒナ

「ポチが生き返った！」

「みんな……ありがとう」

#### ◆結末

ポチの様子を見て喜ぶヒナは、ポチを抱きしめる。それに少し苦しそうに、ポチは甘えるような声をあげた。シーン終了。

### ●シーン 18：盗賊の誇り

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

PC③がウィンカスターに帰り、シモーヌから任務達成の労いの言葉がかけられるシーン。

他のPCは登場不可。シモーヌはあなたの報告を聞くと喜び、ナイトレイドの重要な作戦をキミに任せようといってくる。話が終わったら結末へ。

#### ▼描写

ウィンカスターに戻り、事の次第をシモーヌに話すと彼女は笑顔をあなたに向けてくる。

「良くやってくれました。私たちの集めた情報を勝手に利用されるわけにはいかなかったわ」

そういうと少し考えるような表情を浮かべる。

「そうね。そろそろあなたにもナイトレイドの作戦指揮をとってもらいましょうか」

#### ▼セリフ：シモーヌ・イグナチェフ

「ナイトレイドを甘く見るもの末路ね」

「もうすこし、情報の管理をしっかりしないとイケないのかもしれない」

「これから忙しくなるわよ。もちろんあなたも」

#### シーン 17：よりよい処遇

PCたちがよりよい処遇を決めて、アンジェラにポチを渡さない場合でも、PC②のクエストは成功になる。

PC②のクエストはポチを助けることで、PCたちが決めたことにより幸せになるのならそれでよい。

アンジェラもPCたちの決めたことには賛成してくれる。

## ◆結末

「期待しているわ」

シモーヌのその言葉がキミにとって何よりの報酬になるだろう。シーン終了。

## ●シーン 19：ミッションコンプリート

シーンプレイヤー：PC④

## ◆解説

パトリック・ウォンがPC④の提出した報告書を読み、ねぎらうシーン。

他のPCは登場不可。PC④が龍神草のつぼみを持ち帰っても、花もしくはエキスを持ち帰ったとしても、ウォンの対応はあまり変わらない。報告が終わったら結末へ。

## ▼描写

キミが報告書をたずさえ、パトリック・ウォンの部屋を訪ねると、中から明るい声が出迎える。

「おつ、ご苦労さん」

パトリック・ウォンはいつもの軽い調子で、キミをねぎらい報告書を受け取る。

## ▼セリフ：パトリック・ウォン

「キミならなんとかできると思っていたよ」

「清き涙か……。それを大量生産するのは、無理な話というものだな」

「ま、サンプルは上に回しておくよ。キミはよくやってくれた」

## ◆結末

報告書を読んだパトリック・ウォンは、キミの仕事ぶりを褒める。

「ご苦労さん。良い仕事振りだから、特別休暇を考えてみよう」

そこへ、内線電話が入る。それは、キミの楽しみに暗雲をもたらすものであった……。シーン終了。

## ●シーン 20：月光の下で

シーンプレイヤー：PC⑤

## ◆解説

シェルリィがPC⑤からの報告を聞くシーン。

他のPCは登場不可。シェルリィはPC⑤に対して次の戦いまで、短い休息を取るように奨める。報告が終わったら結末へ。

## ▼描写

「首尾はどうか……?」

コインが反射する月光が、導師の姿を形成する。そして導師は言った。

## ▼セリフ："青の"シェルリィ

「奈落に堕ちた竜か……」

## ◆結末

「ご苦労であった。お主にシャードの導きがあらんことを……」

やがて導師の姿は消え、月光の下には1枚の金貨が横たわるのみ……。シーン終了。

## ●シーン 21：竜の微笑み

シーンプレイヤー：PC②

## ◆解説

アンジェラに事件の結果を報告し、感謝の言葉を受けるシーン。

他のPCは登場不可。アンジェラはプラチナドラゴンのことが心配で、再び危険を冒し会いに来ている。もし、ポチをアンジェラに預けることに決まったのなら、子竜を受け取り、どこか慣れていない感じで、抱き上げる。アンジェラが礼を言ったら、結末へ。

## ▼描写

キミがウィンカスターに戻り休んでいると、扉が叩かれる音がする。扉を開けるとフードをかぶったアンジェラがそこに立っている。

彼女はキミがプラチナドラゴンのことを話してくれると、安心したように息をつく。

## ▼セリフ："蛇の目"アンジェラ・ローゼンベルク

「子竜を保護できたか」

「(子竜を抱きながら) ……こういうのは苦手だ」

「また、頼ることがあるかもしれない……そのときは、よろしく頼む」

## ◆結末

アンジェラはキミに感謝をすると、微笑みを浮かべる。それはキミが無事だったことで安心したためか、プラチナドラゴンが無事に保護された安堵のためか、アンジェラは答えることなく去っていく。シーン終了。

## ●シーン 22：墓参り

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

ヒナと共にPC①の先輩の墓参りにいくシーン。

他のPCは登場不可。ヒナは笑顔に向けPC①の手を強く握り、あらためて礼を言う。ヒナにとってPC①は兄のように頼れる存在であり、甘えてくる。ヒナとの会話が終了したら、結末へ。

## ▼描写

事件から数日後、キミはヒナと一緒に先輩の墓参りにいく。ウィンカスターから少し離れた場所にある墓地は、日当たりがよく冬であるのにほのかに暖かい。

ヒナはキミと一緒に祈りをささげたあと、手を握ってくる。

## ▼セリフ：ヒナ

「PC①が来てくれて、お父さん喜んでと思う」

「PC①はわたしの騎士様だね。ピンチの時に駆けつけてくれた」

「ありがとう、PC①」

## ◆結末

ヒナの笑顔は太陽のように明るかった。その笑顔を守れたことが、キミの疲れを癒した。シーン終了。

## クエストの達成について

ヒナ、ポチが生きていて、ロキを倒しているのならばすべてのクエストは達成されているはずである。

倒した敵のレベル合計は、30になる。

なお、シーン6とシーン7で戦闘が発生していたとしてもこれは評価されない。シーン6の戦闘は判定に失敗したペナルティであるし、シーン7の戦闘は必要ではない。むしろ、GMが認める場合はその限りではない。

### ダークブレイズ

# " 闇炎 " ニキ・ロズベルグ

「奈落の力によって、オレは至高の竜となる！」

#### ◆データ

種別: 奈落 レベル: 11 サイズ: 4  
 体: 30 / +10 反: 24 / +8 知: 15 / +5  
 理: 21 / +7 意: 18 / +6 幸: 15 / +5

命: 12 回: 9 魔: 10 抗: 7  
 行: 10 HP: 75 (150) MP: 50

攻: (斬) +15 / 物理

対: 単体 射: 至近

防: 斬8 / 刺5 / 殴6 / 炎3 / 氷3 / 雷3 / 光3 / 闇3

- ・命中判定のクリティカル値は11
- ・[タイミング: 常時] のものは計算済み
- ・「耐性: (闇) 3D6」を所持
- ・クリンナッププロセスに【HP】11点回復
- ・HPの括弧内は《巨大化》を使った後になる

《BOSS属性》《巨大化》《攻撃力UP I》  
 《自動再生》《特殊属性耐性 III (闇)》  
 《飛行能力》《プレス攻撃: 闇》《戦士の手》

#### ◆攻撃

《プレス攻撃: 闇》+《攻撃力UP I》+《巨大化》

タイミング: メジャーアクション

判定値: [命中値] 難易度: 対決

対象: 範囲

射程: 20 m

対象に〈闇〉+5D6+11のダメージを与える物理攻撃。クリティカル値は11。

#### ◆加護

- トール  トール
- オーデン  エーギル
- タケミカヅチ  フレイヤ
- フレイ

#### ◆設定

帝国軍少尉。32歳(人間形態時の外見)。反帝国感情がやや強いドラゴン族にありながら、いちはやく帝国軍に順応した。"蛇の目" アンジェラ・ローゼンベルクに帝国への恭順を強く勧めたのもこの男だ、と言われる。

"力"を手に入れることに関しては極めて貪欲で、帝国への恭順を勧めたのも、帝国軍の力を手に入れるために過ぎない。奈落への接触もみずから行ない、闇の力を手に入れることに成功した。

#### ■戦闘プラン

セットアッププロセスで《巨大化》を使用する。



攻撃は1エンゲージにいるPCに《プレス攻撃: 闇》で攻撃。PCが避けたら《エーギル》を使用し、できるだけPCをブレイクに追い込む。

PCが接触した場合も、自分を巻き込んで《プレス攻撃: 闇》を使用して攻撃する。命中したら、余裕があるPCに《トール》を使用していく。

# " プラチナドラゴン " ポチ

「きゅううん!!」

#### ◆データ

種別: 魔獣 レベル: 7 サイズ: 3  
 体: 24 / +8 反: 18 / +6 知: 12 / +4  
 理: 12 / +4 意: 12 / +4 幸: 18 / +6

命: 9 回: 5 魔: 8 抗: 8  
 行: 12 HP: 30 MP: 30

攻: (斬) +8 / 物理

対: 単体 射: 至近

防: 斬5 / 刺5 / 殴5 / 炎3 / 氷3 / 雷3 / 光5 / 闇3

- ・命中判定のクリティカル値は12

《飛行能力》《プレス攻撃: 光》《攻撃力UP I》

#### ◆攻撃

《プレス攻撃: 光》+《攻撃力UP I》

タイミング: メジャーアクション

判定値: [命中値] 難易度: なし

対象: 範囲 射程: 20 m

対象に〈光〉+4D6+7のダメージを与える物理攻撃。クリティカル値は12。

#### ◆設定

体長10mほどの光り輝くドラゴン。竜族の中でも至高の存在と言われるプラチナドラゴンである。子竜であるのに無理してプレスを使い、生命力がほとんど失われている。正気を失っており、本来の戦闘力を出せていない。(そのため、データではレベル7として扱っている)

言葉を話すことはなく、犬のような鳴き声を出す。

#### ■戦闘プラン

シーン14で、暴走したポチと戦闘を行う。

1エンゲージにいるPCに対して《プレス攻撃: 光》で攻撃。倒されるまで《プレス攻撃: 光》を使用し続ける。



## シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。GMはキャラクター作成時によくプレイヤーと相談すること。

- PC①：流浪のハンター
- PC②：アンジェラと友人である
- PC③：ナイトレイドの一員
- PC④：ゼネラルマテリアル社の作業員
- PC⑤：エクスカリバーの一員

### PC①用ハンドアウト

**コネクション：ヒナ**

関係：幼子

クイックスタート：ハンター

コンストラクション：ハンター

キミは、世話になった先輩の忘れ形見であるヒナを妹のように思い面倒を見ていた。

旅から帰り、久しぶりにヒナに会おうとウィンカスターに寄ってみると、ヒナがひとりで獣ヶ原に入ってしまったというのだ。キミはヒナを探すため急いで獣ヶ原に向かった。

### PC②用ハンドアウト

**コネクション："蛇の目"アンジェラ・ローゼンベルグ** 関係：友人  
クイックスタート：ウィザード コンストラクション：特になし

キミは、白竜隊の隊長アンジェラ・ローゼンベルグの友人である。異種族でありながらお互い尊敬しあえるよい関係を築いている。あるとき友人がキミに連絡を取ってきた。行方不明になったプラチナドラゴンを探して欲しいというのだ。キミは異種族の友人からの頼みをかなえてあげようと思った。

### PC③用ハンドアウト

**コネクション："闇炎"ニキ・ロズベルグ** 関係：借り  
クイックスタート：ヴァグランツ コンストラクション：特になし

キミは、ウィンカスター周辺で活動するナイトレイドの一員だ。シモーンのもと様々な仕事をこなしている。

今回の仕事はナイトレイドの拠点のひとつを潰（つぶ）し、集められていた情報を奪い取った男を倒すことだ。ナイトレイドの面子にかけても、奪われた情報を勝手に使われるわけにはいかない。

### PC④用ハンドアウト

**コネクション："龍神草"** 関係：ビジネス  
クイックスタート：エージェント コンストラクション：エージェント

キミは、ゼネラルマテリアル社に所属する作業員である。キミの仕事は公にはならないが、社の利益のためには極めて重要だ。

そしてキミは、上司であるウォン部長に呼び出された。「さっそくで悪いんだが、"龍神草"（りゅうじんそう）"を探しに獣ヶ原（ティルトフェルト）に行ってくれ」

### PC⑤用ハンドアウト

**コネクション："闇炎"ニキ・ロズベルグ** 関係：疑惑  
クイックスタート：ヴァルキリー コンストラクション：特になし

キミは、"エクスカリバー"のメンバーとして奈落をこの世から消し去るべく活動している。導師（メンター）である"青の"シェルリイとの連絡は、主に1枚のコインを通じて行なわれる。コインが映し出すシェルリイのおぼろげな姿から、帝国軍人、ニキ・ロズベルグの名が挙がった……。

## シナリオ「ドラゴンブレス～ DRAGON BLESS ～」 プレイレポート

### ●概要

本シナリオは奈落の力を手に入れ自分の野望のため、プラチナドラゴンの子竜を亡き者にしようとする帝国軍人ニキ・ロズベルグの陰謀を阻止しようと、PCたちが戦うシナリオである。

また子竜を救いたいと願う少女ヒナや"蛇の目"アンジェラ・ローゼンベルグのために、ポチを助けるのに必要な"龍神草"を求めて戦うシナリオでもある。そのためヒナとPCの交流はしっかりと行い、ヒナがポチを助けたいという気持ちを、シーン9などでははっきりと伝えておく方がよい。

### ●PC①とヒナの関係

ヒナはPC①のことも兄（もしくは姉）のように思っているが、もしPC①の年齢が高い時は親のように思っていることにしてもよい。またヒナの父親との関係も世話になった先輩ではなく、面倒を見た後輩ということにしてもよい。

テストプレイでは、ヒナの父親をだいたい30代後半と考え、PC①の設定により適時変化させた。

また、ヒナの両親はシナリオ中にほとんど出てこないため、名前を設定はしていないが、PC①などに決めさせてもよい。

### ●PCの合流

シーン6で登場したPCはシーン7では登場できない。そのためシーン7ではPC①のみ登場ということ

となるかもしれない。

テストプレイでは、「獣ヶ原は危険な場所のため、ひとりでいるのは死のおそれもある」ということをオープニングなどで説明したため、シーン6に固まって登場することなく、進行がスムーズにできた。

また本シナリオではPCの合流はシーン8を想定している。シーン6に登場したPCがひとりでもシーン8に登場したら、同じシーンに登場したPCも同行者として登場させてもよいだろう。

### ●ヒナとポチ

本シナリオのヒロインであるヒナはポチを助けるため獣ヶ原で龍神草を探してさまよっている。

シーン8でヒナと合流した際に、これ以上彼女を危険な目にあわせないように連れて帰ろうとするPCがいるかもしれない。

これに対する対処についてはシーン9の欄外を参照すること。

テストプレイでは、ヒナを連れ帰ることを主張するPCに対して、もう時間が遅いことを理由に、シーン9に移行した。その上で、シーン9で他のPCが説得することになった。しかし、ここでは結論が出なかった。GMは思案し、シーンを終了し、新しいクエストを提示した。さらに、このフォローとして、PCをヒナがもう一度説得するシーンを挿入することで、最終的にプレイヤーは納得した。

### ●PC③

PC③はナイトレイドの拠点を襲い、情報を奪ったニキの目的を止めることがクエストであるが、シーン9で全員登場したときニキの目的にプラチナドラゴンが関わっていることを示しておくとうい。

テストプレイでは、シーン6で得た情報を元に、ニキがポチを狙っていることを提示することでスムーズに行なえた。

### ●"龍神草"と清き涙

龍神草を咲かせるためには、「清き涙」が必要である。そのためPCたちは様々な方法を試そうとするかもしれない。

テストプレイでは、その工夫が長くなり過ぎないように、あらかじめある程度の時間を決めておいた。時間になったらニキを登場させ物語を進め、次のシーンに移った。

### ●"闇炎"ニキ・ロズベルグ

ニキがポチをさらったのは、自分の邪魔になりそうなプラチナドラゴンを、消すためだ。これらのことは、早い段階でPCたちにわかるようにした方がよい。PCがクエストを達成するには、ニキを倒せばよいという共通認識をできやすくなるからだ。

テストプレイでは、ニキが登場したシーン12にて、ニキから奈落の気配を感じるなどと描写して、PCたちを誘導した。