

## S C E N A R I O

## 戦士の休息

## 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7th Season Vol.1『戦士の休息』

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弐に帰属します。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。



# 戦士の休息

本シナリオは、「月の魔女」が企む陰謀を阻止するため、父を思う娘の願いを叶え、父を救うシナリオである。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

ブルート・エンテは、帝国北部の小さな街で警備兵をし、妻と娘のリリエとともに、ささやかながら仲むつまじい家庭を築いていた。しかし妻が病に倒れ亡くなったことで、幸せな家庭は壊れてしまう。

ブルートは娘を不自由なく育てていこうと、高度な学校に通わせるのに必要なお金を稼ぐために、実験部隊に入隊する。さまざまな実験や改造に耐え、娘に仕送りをしていたが、帝国が新しく開発した拳ほどの大きさのリアクターを埋め込んだあと、ブルートはOSP、「手術過剰による精神障害（オーヴァーサージェリィ・サイコシス）」になってしまう。

それは「月の魔女」グナーデの、奈落の使徒を作り上げようとする企みであった。ブルートはOSPにより暴走させられ、罪のない人たを襲ってしまう。

自分の人間性が失われていくのを知ったブルートは、心がなくなる前に娘に会いたいと考え、グナーデの導きにより施設から抜け出す。

本シナリオは、PCたちはブルートの暴走を止め、グナーデの策略を止めることで終了する。

### ●今回予告

GMは、ゲームを開始する前に以下の「今回予告」を読み上げること。これは、シナリオのイメージを膨らませるのに役立つ。

ひとりの男が娘のために、帝国へと身をささげた……。娘の幸せのためなら己の体の実験により変えられようと惜しくもなかった。

だが魔女がその心を利用し、奈落の力を及ぼそうとする。心を闇へと染め、無意味な殺戮へと導いていく。

父の現状を知った娘が救いだそうという気持ちに、クエスターたちは応え、奈落から救うために立ち上がる!!

『アルシャード <sup>フォルティッシモ</sup> f f』  
「戦士の休息」

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。

本シナリオでは本書に掲載されている、以下の5つのサンプルキャラクターをクイックスタートでを使用することを推奨する。

- PC①：ウィザード（『ALF』 P 36）
- PC②：パンツァーリッター（『ALF』 P 46）
- 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）

- PC①：特になし
- PC②：パンツァーリッター
- PC③：特になし
- PC④：エージェント
- PC⑤：特になし

### PC②について

本シナリオでは、PC②は帝国銀十字軍に所属しているという設定になる。

ハンドアウトを選ぶ前に、このことをプレイヤーたちには伝えておくこと。

## ●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。

## ■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ばせ、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：訪問

シーンプレイヤー：PC③

### ◆解説

PC③がリリエ・エンテを訪ね、依頼を受けるシーン。

他PCは登場不可。リリエはPC③が帝国を旅しているときに、世話になった女性だ。彼女はバルトロマイ(\*)にある医療関係の研究施設で働いている。

PC③が連絡を取ると、リリエは来訪に喜ぶ。そして、頼みたいことがあると言って来る。PC③が依頼を受けたなら、結末へ。

### ▼描写

キミには、リリエという友人がいる。彼女は幼い頃に母を亡くし、父からの仕送りで現在バルトロマイの高級市民ブロックに住んでいる。

キミがバルトロマイを訪れ、リリエに連絡を取ろうと公衆端末に硬貨を一枚入れる。呼び出し音が何度か鳴ったあと、リリエが端末に出る。「PC③、お久しぶりですね。いきなり、どうしたんですか?」

リリエはキミからの連絡を喜んだあと、少し悩んでからキミに対して助けを求めてきた。

### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「あなたに助けて欲しいことがあります」

「私の父を救ってください」

「詳しいことは電話では話せません。高級市民ブロックのレストランに来ていただけませんか?」

「あとは、そこで……よろしくお願いします」

### ◆結末

端末が切れたあと、高級市民ブロックへと向かったら、PC③に【クエスト：リリエを助ける】を渡し、シーン終了。

## ●シーン2：過去の清算

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説1

PC①(\*)の故郷が、ブルート・エンテにより壊滅させられる回想シーン。

他PCは登場不可。破壊と殺戮が行なわれる様子を描写したら、描写2へ。

### ▼描写1

キミの故郷は、ひとりの帝国兵により破壊されている。

キミはみんなを助けようとしたが、力及ばず倒れてしまう。視線の先には、咆哮を上げる帝国軍人がいた。そこで、キミは意識を失った……。

### ▼セリフ：街の人

「助けてくれー!」

「おとーさんおかーさん」

### ◆解説2

ハンス・ウィルマー(\*)がPC①に任務を渡すシーン。

帝国に行きブルートを確保するように依頼される。確保できない場合の判断は、委ねられる。

ハンスはPC①とブルートの関係を知っている。だからこそPC①に任せることにしたのだ。

### ▼描写2

意識を取り戻したとき、キミはプリムローズに保護されていた。キミは、ハンスの紹介でアカデミーに入学し魔法の力を手に入れ、卒業後にプリムローズのメンバーとして活動をしている。

活動を続けるキミに、ハンスから帝国軍人の男を引き抜く任務を渡される。

その目標は、キミの故郷を滅ぼした男であった。

### ▼セリフ：ハンス・ウィルマー

「彼の名はブルート、レーアパタリオン実験部隊(\*)の兵士だ。仲間になってくれれば心強い」

「ブルートとの関係は知っている。だからこそキミに任せようと思う」

### シーン1：バルトロマイ

帝国西方軍団の司令部がある都市。積層都市（『ALF』 P 156 参照）となっていて、高級市民ブロックはこの上方に位置している。

### シーン2：PC①

描写1では、PC①は特に力を持たないただの人である。アカデミーに入学したことで魔法を操る力を手に入れたのだ。

### シーン2：ハンス・ウィルマー

『ALF』 P 178 を参照すること。

### シーン2：実験部隊（レーアパタリオン）

帝国にある志願者のみで構成される、新兵器の実験を行なう部隊。他の帝国軍とは隔離されていて、家族への面会は月に1回程度、監視があるところでのみ許される。これは情報が漏れないための処置である。



「PC①、これはキミの過去を清算するチャンスだと思って欲しい」

#### ◆結末

依頼を受けたら、PC①に【クエスト：破壊の真相を突き止める】を渡し、シーン終了。

### ●シーン3：影の侵食

マスターシーン

#### ◆解説

"月の魔女"グナーデ(\*)が、帝国の実験施設に拘束されているブルートを脱出させるシーン。

マスターシーンなので、PCは登場できない。

グナーデは会話をしたあと、鍵を開きブルートを部屋から解放する。グナーデは脱出した実験体であるブルートを、帝国軍に追撃させることで、暴走の引き金を引かせようとしているのだ。

また、リエを目の前で殺すことで悲しみを与えて、奈落の使徒にしようとしている。

グナーデとブルートの会話が終わったら、結末へ。

#### ▼描写

積層都市バルトロマイ。

地面よりはるか高い場所にある軍ブロックの一角に、帝国の実験部隊が施設をおいている。施設はカバラにより自動的に管理されているため、夜になると、ほとんどの研究者はいなくなる。だが、闇に染まる廊下を黒のローブとマントで身

を包むひとりの女、"月の魔女"グナーデが歩いている。

実験体が収容されている部屋へと近づくと、部屋の中でうずくまる男を楽しそうに見やると、声をかける。

「あなたがブルート・エンテかしら？」

#### ▼"月の魔女"グナーデとブルート・エンテの会話

「こんばんは、ブルート・エンテ。あなたをこの場所から出してあげましょうか？」

「お前は誰だ……？」

「あなたが私のことを知る必要はありません。ただ私はあなたがここを出たいと言うなら、解放してあげるだけ」

(少し考えたあと)「……俺は、ここから出たい……。まだ心に意志が残っているうちに、娘に会いたい」

(微笑みを浮かべ)「いいでしょう。わずかしが残っていない心で、娘さんに会いに行きなさい。そのあとのことは私がすべて面倒を見てあげる」

「わかった。お前に任せる」

#### ◆結末

グナーデが手を添えると、扉が音を立て開き部屋の中から、身体中を改造されたブルートが現れる。

男はグナーデに一瞬だけ視線を向けると、闇の中へと消えていく。女はそれを見送りながら微笑みを浮かべる。

シーン3："月の魔女"グナーデ  
『ALF』P 181を参照すること。

「これで種はまき終わりました。あとは早く実るよう肥料を与えましょう」

グナーデがつつぶやき、それと同時に、施設内のアラームが大きく鳴り響く。シーン終了。

## ●シーン4：予知

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

PC②のもとに、ブルート・エンテが脱走したという情報が入り追うようになるシーン。

他PCは登場不可。ブリーフィングにて、小隊長からブルートが脱走したと告げられる。PC②の部隊は、彼を追うために出撃するのだ。

PC②が出撃したら、結末へ。

### ▼描写

積層都市バルトロマイ、軍事ブロック、銀十字軍宿舎(\*)。

キミが部屋で眠っていると、不快な夢を見る。死ぬ直前に見る走馬燈のように、ブルートとの思い出が現われては消えていった。

やがてキミは、緊急出撃を告げるアラームに起こされ、ブリーフィングルームに集合する。

### ▼セリフ：小隊長

「軍の施設から実験体が逃げ出した」  
「実験体の名前はブルート・エンテ。そのポテンシャルは未知数だ」

「目標はOSP(\*)である可能性が高い。十分に警戒して、任務に当たれせよ！ 平和を我が手に!!」

### ◆結末

「平和を我が手に!!」

小隊長が出撃を命令する。

出撃したら、PC②に【クエスト：脱走の真実を知る】を渡し、シーン終了。

## ●シーン5：任務+1

シーンプレイヤー：PC④

### ◆解説

パトリック・ウォン(\*)がブルートを捕まえるよう指令を出すシーン。

他のPCは登場不可。ウォンはブルートを捕まえるよう命じる。これはブルートにカバラによる最新技術が使われているためだ。

拘束が不可能な場合は、性能の報告だけでもよい。ウォンからの通信が切れたら、結末へ。

### ▼描写

積層都市バルトロマイ、そのG=M支社。

キミは仕事があつて、ここにいる。しかしそれも終了し休憩を取っていると、通信機が鳴る。パトリック・ウォンからの通信だ。

キミは、嫌な予感を感じた。

### ▼セリフ：パトリック・ウォン

「おつかれさまです。仕事はどうですか？」  
「あなたなら、達成できると思っていました。……ところで、ついでにもうひとつ仕事をしてくれませんか？」

「たいした仕事ではありません。帝国の実験施設から逃げ出した男を捕まえるだけです」

「帝国はもちろん、プリムローズも動いていますが、あなたならできますよ」

「それでは、よろしく願います」

### ◆結末

通信が切れると、資料がキミのパソコンへと送られてくる。

ウォンから仕事を受けたら、PC④に【クエスト：最新技術の性能を確かめる】を渡し、シーン終了。

## ●シーン6：魔女の影

シーンプレイヤー：PC⑤

### ◆解説

“青の” シェルリイ(\*)がPC⑤(\*)に対して、奈落を追うように命じるシーン。

他のPCは登場不可。シェルリイは、PC⑤にグナーデが動き始めたことを告げ、陰謀を阻止するように依頼してくる。

シェルリイが使命を話したら、結末へ。

### ▼描写

キミは湖のほとりで、野宿をしている。空は晴れているのに、月の光が地面まで届かず薄暗い。

キミは、荷物にまぎれていた剣の紋章が刻まれたコインを、月の光にあてる。しかし、光が足りないのか、現われたシェルリイの姿は、おぼろげであった。

### ▼セリフ：“青の” シェルリイ

「帝国の都市、バルトロマイで“月の魔女”を見たものがいるという」

「PC⑤よ。魔女の企みを未然に阻止するのじゃ」

「シャードの導きがあらんことを」

### ◆結末

導師の言葉が終わると、雲で月が隠れ、シェルリイの姿は消えてしまう。

使命を受けたら、PC⑤に【クエスト：奈落の陰謀を阻止する】を渡し、シーン終了。

### シーン4：銀十字軍宿舎

銀十字軍は軍警察的な任務に行っている。特にPC②が所属する小隊は、このような軍の機密に関わるような事態では中心的な役割を果たす部署である。

### シーン4：OSP

“手術過剰による精神障害(オーバーサージェリイ・サイコシス)”の略。ほとんどのゾルダートは、戦闘力をアップさせるためにカバラ技術による機械を体内に埋め込まれる。しかしそうすることによって、人間としての“何か”を失ってしまう可能性が出てくる。そして“何か”を失うことによって、破壊衝動のみで行動するようになってしまうのだ。ちなみに、OSPとなる理由やきっかけについては未だ不明であり、人間としての“何か”をどの程度失うかも人によってまちまちである。

帝国は、OSPについての情報をいっさい明らかにしていない。帝国軍に所属するPCは知っていることにしてもよいが、他のキャラクターは名前すら聞いたことがない。

なお、OSPIによるルールの、データの影響はない。

### シーン5：パトリック・ウォン

『ALF』P 176を参照すること。

### シーン6：“青の” シェルリイ

『ALF』P 181を参照すること。

### シーン6：PC⑤

PC⑤のいる場所は基本的にどこでもよい。ただし、帝国都市になるべく近い方がよいだろう。シェルリイがPC⑤に命令する理由にしやすいからだ。

## リエ・エンテ



### エキストラ

バルトロマイの、高級市民ブロックに住む20代の女性。母を幼い頃になくし、父ともずっと離れて暮らしていたためか、しっかりとした考えと行動力を持っている。PC③のこともよく面倒を見てくれた。

父からの仕送りを受け、優秀な成績で卒業した彼女は、母を幼い頃に病気で亡くしているのが影響してか、現在は医療関係の研究所で働いている。

## ミドルフェイズ

### ●シーン7：追跡

シーンプレイヤー：PC②

#### ◆解説

高級市民ブロックでブルート・エンテを探していると、グナーデと出会うシーン。

PC③(\*)は登場できない。他PC(\*)の登場難易度は8である。人の行き来が多く、追跡はなかなか上手くない。

銀十字軍に対し命令を出しているのは“月の魔女”グナーデである。登場PCはグナーデのことを、知っていてもよい。彼女の周りは銀十字軍が守っていて、近づくことができない。グナーデはPCの質問に対しては、答えをはぐらかす。もし戦闘になりそうであれば強引に結末に導くこと。グナーデと会話したら結末へ。

#### ▼描写

キミの部隊は、高級市民ブロックに入り込んだブルート・エンテを捜索している。早く見つけないと何も知らない市民に危害が加わってしまう。捜索する兵士たちに焦りの色が浮かぶ。

キミも見つけようとあたりを見渡すと、奇妙なことに気づく。魔術師風の服を着る見知らぬ女が銀十字軍に命令を出している。その女はキミに気づいたのか、淡い微笑を浮かべる。

#### ▼セリフ：“月の魔女”グナーデ

「何か私の顔についているかしら？」

「よそ見する暇があるなら、ブルートを探しなさい。これは帝国軍としての命令よ」

#### ◆結末

突然近くの公園で爆発が起こる。PCがそちらに向かったら、シーン終了。

### ●シーン8：父への想い

シーンプレイヤー：PC③

#### ◆解説

リリエとの待ち合わせ場所に行き、彼女から話を聞くシーン。

シーン7に登場したPCは登場できない。他PCの登場難易度は10となる。ブルートがある街を破壊させたことを、働いている研究所で聞き、OSPになっているのではないかと相談してくる。

リリエの研究(\*)によると、完全に人間の意志を失う前に長期の療養を行えば、OSPは治療できるという。そのため父を実験部隊から逃がす(\*)手伝いをして欲しいと依頼してくる。

他のPCが登場した場合は、彼女は警戒をするがブルートのことを話すと協力を求めてくる。

リリエが協力を求めたら、結末へ。

#### ▼描写

キミは、高級市民ブロックの一角にあるレストランで、リリエと待ち合わせをしている。少し早めに店に入ると、すでにリリエが待っていてキミに気づき、軽く手を上げテーブルの方に誘う。

キミが椅子に腰掛けると、彼女は口を開く。

#### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「父がある街を破壊させたという話を聞きました」

「そのとき父は、獣のような声を上げていたそうです。私はそれがOSPの兆候だと思っています」

「私は、父を実験施設から逃がしたいのです」

(プリムローズの引き抜き話を聞き)「それは、父が全快したときに、で構わないでしょうか？」

#### ◆結末

彼女が頭を下げお願いしてくる。答えを返そうとすると、近くで大きな爆発音が響く。シーン終了。

### ●シーン9：暴走

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説

ブルートが暴走をしているところにPCたちが遭遇するシーン。

PCは全員登場となる。リリエは危険を考えてレストランにいる。帝国兵が公園へと来ていて、ブルートと距離を取り、囲んでいる。

PCたちが声をかけてもブルートの反応(\*)は変わらない。帝国兵がためらっていると、ブルートは加護を使って攻撃(\*)してくる。《フレイヤ》《ネルガル》で帝国兵とPCすべてにダメージを与え逃走する。これによって兵士たちはすべて倒され、周辺を飛んでいたエアカーも撃墜する。

#### ▼描写

高級市民ブロックにある公園、キミがそこにたどり着くとそこには、過去に見たのと同様の惨劇が起こっていた。公園の噴水は跡形もなく壊れていて、水が水道管から噴き出している。飛び散る水を体に受けながら、ブルートはブロック中に響くような雄たけびを上げている。

ブルートの瞳(\*)には理性がなく、近づいてきたキミたちに向かい巨大な刃を振り上げる。

#### ▼セリフ：ブルート

「ぐあああああああ!!」

#### ◆結末

彼が刃を振ると、噴水が赤く染まっていく。周辺は地獄絵図となり、ブルートの笑い声がつまでもこだましていた。シーン終了。

#### シーン7：PC③

シーン7にはPC③は登場できない。これは次のシーンでリリエと会うシーンがあるためである。このことはPCたちに伝えておいてもよい。

#### シーン7：他PC

PC②以外の登場PCは、物陰に隠れて様子をつかがうことにしても、そうしなくてもよい(もちろん、市民になりすますようなかたちでもよい)。帝国軍の最優先事項はブルートの処分であり、たとえPCたちがクエストだと判断したとしても、それは現状では二の次である。このことを小隊長の口から語らせてもよいだろう。

#### シーン8：リリエの研究

彼女は面会のたびに顔を合わせる父の感情が、どんどん薄くなっていくことで、父がOSPになりかけているのではないかと疑っている。そのため彼女は研究所でOSPの研究をはじめ、ある程度の成果を出している。

#### シーン8：実験部隊から逃がす

リリエは父の変化に気づき、部隊から退隊させてもらうように交渉したが受け入れてもらえなかった。それはブルートに軍の最新技術が使われているためである。

そのため、リリエはPCの協力を得て、逃げ出すという選択を取ったのである。

#### シーン9：ブルートの反応

PC②が何か発言すると、苦しげに呻いてかぶりを振るという演出を入れるとよい。

#### シーン9：加護を使って攻撃

プレイヤーたちには、加護などを使って抵抗すべきタイミングでないことを伝えてもよい。また、加護のダメージによって[戦闘不能]にならないPCがいた場合、ブルートは《ヘルモード》を使ってPCからはなれ、シーンから退場するとよい。

攻撃のデータはP12を参照すること。

#### シーン9：ブルートの瞳

PC①は思い出す。彼の狂気に光るその眼は、故郷が滅ぼされたときに見たものといっしょだった。つまり、彼は戦いの最中にOSPの症状が出て、街ひとつを滅ぼしてしまったのだ。

## ●シーン 10：邂逅

シーンプレイヤー：PC③

### ◆解説1

リリエがブルートの様子を聞き、OSPであると確信するシーン。

PCは全員登場となる。リリエは父のことを聞き、この場所に来た。彼女と会話をしたら、描写2へ。

### ▼描写1

キミが気づくと、リリエの心配そうな顔がそこにあった。周囲はすべてのものが破壊されていて、息があるものはキミたちとリリエしかいない。

リリエは爆発が父の行いによるものだと知り、危険を承知でやってきたのだ。

「気づかれましたか……?」

### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「私が来たときには、すでに誰もいませんでした」(父の様子を聞き)「父はやはりOSPになっているようですね……」

### ◆解説2

無線(\*)からグナーデの声で、指示が出るシーン。それを聞いたリリエは、父と一緒にバルトロマイから出ようと考え、家に荷物(\*)を取りに戻りたいので一緒に来て欲しい(\*)と依頼する。PCたちが依頼を受けたら、結末へ。

### ▼描写2

リリエと話していると、突然倒れている帝国兵の無線から女の声が聞こえてくる。

### ▼セリフ：無線の声("月の魔女"グナーデ)

「ブルート・エンテによって捜索部隊は全滅したわ。彼を発見次第、ためらわずに攻撃しなさい」「ブルート・エンテは娘を捜しているわ。娘のリリエも探して捕まえなさい」

### ▼セリフ：リリエ・エンテ

(無線を聞き)「父を救うためには、帝国を出るしかないようです……」

「お願いします。私の家まで一緒に来ていただけないでしょうか?」

### ◆結末

キミたちは、彼女のエアカーで、家に連れて行ってもらうことにする。

リリエがいれば、暴走も止まるかもしれない。しかし彼女に何かあっては、水の泡となってしまう。登場しているPCに【クエスト:リリエを守る】を渡し、シーン終了。

## ●シーン 11：娘の気持ち

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説

リリエが父について話すシーン。

PCは全員登場となる。リリエは父が今まで自分のためにしてくれたことを話す。

このとき、ブルートが壊滅させた街が、PC①の故郷だと知ると謝ってくる。その上で父を救いたいという気持ちを伝え、協力を願い出る。

このとき、PC①とリリエだけで会話せずに、PC③など他のPCを交えてPC間のコンセンサスを得るようにする。長くなりすぎない程度に、PC同士で会話をさせるとよいだろう。

リリエとPCたちが、ある程度の会話を行ったら、結末へ。

### ▼描写

リリエが運転するエアカーにキミたちは乗り、家へと向かっている。

キミは助手席へと座り、彼女の方を見る。彼女の父がしたことは、キミにとって許しがたいことだ。だが、彼女の父を救いたいという気持ちが、本物であるということもわかる。

キミは彼女と話をしようと言葉をかけた。

### ▼セリフ：リリエ・エンテ

「小さいころ母がなくなり、父は私を一流の学校に入れるために、帝国の実験部隊に入りました。」「父からの仕送り(\*)が、通常ではあり得ない額だと気がついたのは、最近です」

「そのことが父の変化(\*)と関係あるのではと思っていましたけど……直接、聞くことはできませんでした」

(少し考えたあと)「父の行ないに対する償いは、私が代わりに受けます。ですから、私に協力をしていただいけませんか?」

「私のために、身体を犠牲にしてくれた父を、救いたい」

### ◆結末

キミたちがリリエと話していると、エアカーが進む先で帝国軍が展開しているのが見える。リリエを探するための検問だ！ シーン終了。

## ●シーン 12：検問

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

PCたちが検問を突破するシーン。

PCは全員登場となる。帝国軍がリリエを拘束するために検問を行っている。

検問を突破するには、代表者ひとりが難易度12の【行動値】判定に成功する必要がある。《ヘルモード》を使用しても成功にしていよい。失敗した場合は戦闘(\*)となる(欄外を参照)。

検問を突破したら、結末へ。

### ▼描写

高級住宅ブロックにあるリリエの家に向かう途中で、帝国軍が検問を行っている。

帝国兵は、キミたちが乗るエアカーに気づき、周りを取り囲むように集まってくる。

### ▼セリフ：検問にいる帝国兵

「待て、お前らは何ものだ」

「リリエ・エンテという女を拘束せよ、という命令が出ている」

(PCが突破すると)「逃がすな。追え、追うんだ!!」

### ◆結末

キミたちが検問を突破したあと、闇の中で様

### シーン 10：無線

無線からは女の声が聞こえてくる。その声がシーン8に登場した女(グナーデ)であることが、そのシーンに登場したPCにはわかる。

また、無線ではPC②が所属する部隊がブルートに全滅させられたと判断されているため、シーン10以後、PC②は自由に行動できるようになる。

### シーン 10：荷物

彼女が研究したOSPに関する資料も家に置いてあるため、ブルートの治療のためにも取りに戻りたいと言ってもよい。

### シーン 10：一緒に来て欲しい

このとき、リリエと一緒に行動することを拒むPCが出るかもしれない。特にブルートに対し恨みを持っているPCは、父を助けようとするリリエに賛成できないという感情を持つ可能性がある。

その場合の対処方法としていくつが例示しておく。

#### ・PC同士で会話をさせる

演出としてリリエとの行動を拒むPCがいるかもしれない。

そのときは、PC同士での会話や、リリエとの交流を、時間をかけすぎないようにするとよい。

#### ・PCたちをふたつにわけてシーンを進行する

どうしても一緒に行動するのを拒むPCがいた場合は、PCをふたつにわけるとよい。その場合、リリエと一緒にいるPCたちがメインとなってシーンを進めていき、ブルートが出てくるシーン14に全員登場させるとよい。

また途中のシーンでリリエと一緒にいないPCが、登場したいと申告したときは登場させること。

### シーン 11：仕送り

送られてくる金額が多い理由は、PC②にはわかる。ブルードは最新装備の実験台になる代わりに、多額の報奨金を得ていたのだ。

### シーン 11：父の変化

ブルードがOSPになったのは実験段階である装備を理め込まれたからである。

実際に、どのような装備が引き金になったのかはこのシーンではわからない。(後のシーンで判明することになる)

### シーン 12：戦闘

データは『ALF』P 200のゾルダート1グループになる。数は2グループ。PCから5m離れた場所に、1エンゲージに配置している。

この戦闘はペナルティなので、アフタープレイの際、経験値として計上しないという処理してもよい。



子を眺めていた女が姿を現わし、つぶやく。  
 「獲物が自分から網の中へと入っていったわ。あとはブルートが来ればすべては計画通り……」  
 シーン終了。

### ●シーン 13：蠢く闇

シーンプレイヤー：PC⑤ (いない場合はPC②)

#### ◆解説

グナーデが襲撃してくるシーン。

PCは全員登場となる。グナーデは目的を話し、ゾルダートたちに攻撃を命じる。PCたちはリリエを守りながら(\*)戦わねばならない。ゾルダート(『ALF』P 200) 3グループとゾルダート・ガンナー(『ALF』P 200)との戦闘になる。PCとリリエは同じエンゲージ、ゾルダートは5m離れたところでそれぞれ別エンゲージを作り、ゾルダート・ガンナーは更に3m離れたところにいる。戦闘が終了したら、結末へ。

#### ▼描写

積層都市バルトロマイ。高級市民ブロック。リリエの家。

キミたちがエアカーを降りると、周りにゾルダードが現れ取り囲む。それを指揮する鮮やかな黄色の髪をした妖しげな女に、見覚えがあった。

#### ▼セリフ：“月の魔女”グナーデ

「私はグナーデ、奈落の使徒よ」

「帝国軍が開発した小型のリアクターに細工をし

ました。埋め込まれたものが奈落に墮ちるよう

に」  
 「計画は成功し、埋め込まれた実験体は奈落に犯され、ひとつの街を破壊してくれた」

「ブルートには、リアクターと狂気、そして深い悲しみによって、奈落の戦士なってもらう」

(リリエに向かって)「そして仕上げにあなたの命をいただいて、完成させましょう」

「さあ、探求者<sup>クвестター</sup>。あなたたちに止められますか?」  
 (攻撃を指示する)

#### ◆結末

ゾルダードを倒すと、グナーデは微笑みを浮かべながら手をあげる。それに合わせるように、闇の中に何百という奈落の軍勢が現れる。

「もう少し、遊んでいただきましょう?まだメインディッシュの準備はできていませんから」

シーン終了。

### ●シーン 14：墮ちゆく者

シーンプレイヤー：PC④ (いない場合はPC①)

#### ◆解説

PCたちが奈落の軍勢に襲われているところに、ブルートが登場するシーン。

PCは全員登場となる。ブルートは奈落の軍勢を倒すごとに、奈落に取り込まれていく。

ブルートの様子を描写したら、結末へ。

#### シーン 13：リリエを守りながら

リリエはエキストラであるため、攻撃されれば死んでしまう。そのことはPCに伝えておくこと。

もしこの戦闘でリリエが死亡してしまった場合、以後のシーンの演出を適時変更すること。



## ▼描写

襲いかかってくる奈落の軍勢を多さに、キミたちは徐々に追い込まれていく。そのとき突然、軍勢の一部が爆発する。

爆発の煙がはれると、そこには獣の咆哮を上げるブルートがいる。彼は奈落の軍勢へとおどり込み、なぎ払っていく。しかし、その行動は徐々に素手で殴り噛み付く獣の攻撃へと変わっていく。

それに合わせるように、裂けた制服からのぞくリアクターが黒く輝きだした。

## ▼セリフ：リリエ・エンテ

(ブルートの凄惨な様子を見て)「お父さん!もう止めて、正気に戻って」

## ▼セリフ："月の魔女"グナーデ

「来たわね、ブルート。さあ、殺しなさい! 心の赴くままに!」

## ◆結末

ブルートはすべての奈落兵を倒すと、ぐらりとバランスを崩し、大きな音を立て倒れていく。

シーン終了。

## ●シーン 15：父と娘

シーンプレイヤー：PC③

## ◆解説

グナーデによりリリエ(\*)が撃たれ、ブルート

が暴走するシーン。

PCは全員登場となる。グナーデは《ヘイムダル》を使用して、銃弾を放つ。これを止めるには、《ヘルモード》で近づいての《カバーリング》、《オーディン》、《イドウン》などがあるが、プレイヤーには《イドウン》の使用(\*)を奨めること。ブルートが暴走を始めたなら、結末へ。

## ▼描写

リリエは地面に伏すブルートにかけ寄せると、機械化された腕を取る。

「お父さん、お父さん!」

娘の呼びかけにブルートは、うっすらと目を開け、優しい表情で見つめ返す。

「リ……リリエ……」

その背後でグナーデがゆっくりと銃を構える。

## ▼セリフ："月の魔女"グナーデ

「まだ終わりではないわ」(銃を撃つ)

「さあ、墜ちなさい。奈落へ」

## ▼セリフ：リリエ・エンテ

(銃に撃たれ)「きゃああ、お父さん……」

## ◆結末

娘の叫びに、ブルートの体に変化が起きる。

「リリエ!……うおおお!」

シーン終了、クライマックスフェイズへ。

## シーン 15：リリエ

シーン13でリリエが死亡している場合、シーン15は発生しない。シーン14の最後で奈落の軍勢を倒したブルートがリリエの死に気づき悲しみ咆哮を上げ、クライマックスフェイズに移行するようにするとよい。

## シーン 15：《イドウン》の使用

もし、PCたちが《イドウン》を使用せずに、リリエを助けた場合は、娘の悲鳴がブルートの暴走のきっかけになったということにしてもよい。

# クライマックスフェイズ

## ●シーン 16：嘆きの使徒

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

暴走したブルートと戦闘するシーン。

PCは全員登場となる。PCたちとの距離は5mとする。さらにグナーデが出す魔女の玉はブルートと同じエンゲージにいる。

なお、グナーデは戦闘の直前に退場をするので、基本的には彼女を追うことはできない。また、リリエは戦闘に参加しないものとする。これは、ブルートにわずかに残る父親としての意識が、彼女を攻撃することを拒んでいるためである。ブルートを倒したら(\*), 結末へ。

## ▼描写

狂気の叫びをあげるブルートの胸が、心臓が破裂したかのように大きく膨らみ、シャードがドス黒く染まったリアクターが姿を現わす。

「な、なんだ……! こ、これが、奈落なの……か……リリエえええ!!」

ブルートは拒絶の叫びを上げるが、リアクターは無慈悲にマナを奈落のエネルギーに変換し、彼の強靱な肉体に送り込んでいく。

## ▼セリフ：ブルート・エンテ

「うおおお! 俺の体があああ!!」

(奈落に墜ちて)「哀れな者どもよ! 嘆きとともに我が血肉となれええええ!!」

## ▼セリフ："月の魔女"グナーデ

(ブルートの変化を見て)「嘆きなさい! 悲しみなさい! それもまた奈落への道! すべては死へと奈落へと通じるのです! もはや逃れる術はないわ……!」

「我らの新しい仲間の誕生よ」

「これは饑餓よ。存分に戦いなさい」(魔女の宝玉をだす)

「奈落の戦士の力。あなたたちで試させてもらいましょう」(闇へと消えていく)

## ◆結末

PCがブルートを倒すと、胸のリアクターが弾け、どす黒いエネルギーが鮮血とともに吹き出す。やがて彼の身体はもとの大きさに縮んでいき、みずからが作りだした血だまりの中にどうと倒れ伏す……。シーン終了。

## シーン 16：ブルートを倒したら

PCたちが敗北した場合は、GMはエンディングに進み、適宜演出せよ。たとえば以下のような例があげられる。

### ・バッドエンド

PCたちは全滅し、ブルートは奈落の狂戦士として最初にリリエを血祭りに上げ、その後積層都市を地獄にするだろう。新たなる奈落の戦士は世界に巨大な奈落を生み出すことになる。

### ・再戦を期して

PCたちはリリエをつれて撤退する。そのさいひとりでも多く都市の住民を逃そうとする。PCたちが十分街から離れたところでシナリオ終了。

GMとプレイヤーが望むなら続きを別のシナリオでプレイしてもよい。

### ・リリエの自己犠牲

リリエがもう一度、ブルートを説得しようとして声をかける。ブルートは一瞬だけ動作を止める。リリエは隠し持っていた爆発物で父親とともに爆死する。

## エンディングフェイズ

## ●シーン 17：戦士の休息

シーンプレイヤー：PC①

## ◆解説

戦闘終了後にブルートが正気を取り戻し、PCたちと会話をするシーン。

PCは全員登場となる。死の間際に暴走から立ち直ったブルートは、PC①の故郷を滅ぼしたことを憶えており、それを詫げる。

このシーンで、《イドウン》を使用して復活させても構わない。復活した場合はブルートの身体は奈落から解放されているが、埋め込まれたリアクターがなくなり機械部分も破壊されているため、体を動かすことができなくなっている。

ブルートについてPCが処遇を決めたら、結末へ。

## ▼描写

ブルートの顔は、心なしか安らぎに満ちていた。彼は、最期の力を振り絞ってつぶやく。

「これで、休むことができる……」

## ▼セリフ：リリエ・エンテ

「お父さん！」

「まだ私、お父さんに親孝行をしていない」

## ▼セリフ：ブルート・エンテ

「リリエ、すまない。俺や母さんのぶんまで強く生きてくれ……」

「みなさんには迷惑を、かけました……」

## ◆結末1（ブルートが死んだ場合）

やがて、奈落に侵された彼の身体は灰となって消えていく。これまで戦い続けてきた戦士は、ようやく休息を得ることができたのだ。シーン終了。

## ◆結末2（ブルートを生き返らせた場合）

息を吹き返したブルートは身動きがとれず横になったまま、リリエに対し微笑みを向ける。リリエもまたブルートを前に涙を零す。シーン終了。

## ●シーン 18：旅立ち

シーンプレイヤー：PC③

## ◆解説

PC③がリリエから礼を言われるシーン。

他PCは登場不可。ブルートの墓前となっているが、他の場所でもよい。父の死の直後、リリエはしばし泣き続けていたが、いまは気丈に礼を言う。

生きている場合は、ふたりでPC③を見送る場面になる。ふたりの姿はとても幸せそうである。

ある程度、会話をしたら、結末へ。

## ▼描写1（ブルートが死んでいる場合）

ブルートの墓を背に、リリエはべこりとお辞儀をした。

「どうもありがとうございました。おかげで真相

を知ることができました。哀しい結果でしたが、父も望んでいたかと思います……」

## ▼描写2（ブルートが生きている場合）

キミの協力でブルートとリリエ親子は感謝をし、キミを見送ってくれる。ふたりの顔には、幸せそうな明るい笑顔が浮かんでいる。

## ▼セリフ：リリエ・エンテ

（ブルートが死んでいる場合）「これからは、父と母のぶんまで、強く生きたいと思います」

（ブルートが生きている場合）「ありがとうございました。おかげで父と一緒に暮らすことができます」

## ◆結末1（ブルートが死んでいる場合）

リリエはプリムローズへの参加を決めたようだ。彼女は家族を失いひとりになってしまったかもしれない、けれど彼女の心に残る思い出が彼女を強く意思へとつながっているのだ。シーン終了。

## ◆結末2（ブルートが生きている場合）

これから故郷に戻りふたりで暮らすつもりだと、教えてもらいキミは旅立つ。シーン終了。

## ●シーン 19：任務終了

シーンプレイヤー：PC④

## ◆解説

ウォンによって任務終了をねぎらわれるシーン。

報告が終わると同時に、ウォンはねぎらいの言葉をかける。ブルートにほどこされた技術を送り届けられなくても、ウォンの態度は変わらない。ウォンにとって、その技術の危険性がわかっただけでも十分だからだ。

ウォンに報告をしたら、結末へ。

## ▼描写

ゼネラルマテリアル社にあるウォンの執務室にキミは呼ばれた。キミの前には笑顔を浮かべた男が座っている。

## ▼セリフ：パトリック・ウォン

「ご苦労様でした」

「なるほど、あまり強い力は奈落の呼び水になる。それだけがわかっただけでも十分ですよ」

## ◆結末

キミが報告を終わり、退室しようとするウォンの机の上の電話がなる。ウォンはそれを取ると少し話してから、キミに向かっている。

「すみません。終わったばかりでなんですが、次の任務です」シーン終了。

## ●シーン 20：真実は闇へ

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

PC②がブルート討伐の件で勲章を贈られるシーン。

他PCは登場不可。ブルートは、PC②によって倒されたということで決着がついた。もしブルートが生きている場合、見逃したことを報告するとヴィルヘルム・グーテリアン大佐(\*)は、少し考えればPC②が他言しないことを条件に手を出さないとってくれる。

### ▼描写

キミには栄誉賞が与えられることになった。グーテリアン大佐がキミに勲章を与え、居並ぶ銀十字隊員たちへ演説を行なっている。

### ▼セリフ：ヴィルヘルム・グーテリアン大佐

(見逃したことを報告した)「……実験体はお前が倒した。それが事実だ。わかったな」(多くの帝国兵の前で)「……この前代未聞のテロ行為に対してPC②<sup>クフライター</sup>上等兵(階級はPCの設定によって変更すること)の行為は非常に英雄的であった……」

「諸君の叡智と努力に期待する。平和を我が手<sup>えいち</sup>に!!」<sup>フルーデン・イン・デア・ハント</sup>

### ◆結末

「平和を我が手に!!」

唱和の声を聞きながら、キミは今回の事件の真相を、そしてあの親娘のことを思った……。シーン終了。

## ●シーン 21：光もたらず者

シーンプレイヤー：PC⑤

### ◆解説

シェルリイがPC⑤の報告を聞くシーン。

他PCは登場不可。シェルリイはPC⑤の報告を黙って聞き、やがてその労をねぎらう。

報告が終わったら、結末へ。

### ▼描写

キミの手には、いつの間にか荷物にまぎれていた剣の紋章が刻まれたコインがある。

コインを月の光に当てると、グナーデの影響が消えたらしく、現れるシェルリイの像は鮮明であった。

### ▼セリフ："青の"シェルリイ

「よくやってくれた。これであの魔女の企みを阻止することができた」

「しかし、あやつ<sup>アヤツ</sup>の脅威が完全に去ったわけではない」

「今は少しの休憩を取ってくれ。戦士であれども、休むことは重要であるからな」

「汝にシャードの導きがあらんことを……」

### ◆結末

シェルリイはいつもの言葉を残し、月光に溶け込むように消え去った。シーン終了。

## ●シーン 22：清算

シーンプレイヤー：PC①

### ◆解説

事件の報告して、ハンスがPC①をねぎらうシーン。

他PCは登場不可。ハンスは報告を聞くと、わずかに微笑みを浮かべて労をねぎらう。

ブルートの引き抜きに失敗したことを、文句をいったりはしない。彼にとって引き抜きが成功することよりも、同じプリムローズのメンバーであるPC①の過去が清算することができただけでも、嬉しいことだからだ。

ハンスが事件に対して、ねぎらいの言葉を言ったら、結末へ。

### ▼描写

キミはプリムローズへと戻ると、ハンス・ウィルマーに報告をした。

ハンスはキミの報告を聞いて、嬉しそうな顔をする。

### ▼セリフ：ハンス・ウィルマー

「そうですね。おつかれさまです」

「ブルートをこちらに味方させることはできませんでしたが、それは構いません。大事なことは他にあるのですから」

### ◆結末

「またあなたの力を借りたいと思います。そのときはよろしくお願いします」

ハンスはキミにそう言うと、忙しく新しい計画を考え始めた。シーン終了。

シーン 20：ヴィルヘルム・グーテリアン大佐

アン大佐

『ALF』P.175を参照すること。

### クエストの達成について

リリエが生きていて、ブルート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。ブルートの生死はクエストには関係しないが、ブルートが助かっているのならボーナスとしてクエストの達成による経験点に1点加えてもよい。

倒した敵のレベル合計は、20 + 3 × PC人数になる。

## 敵データ&戦闘プラン

### ■ブルート・エンテ

#### ◆データ

種別: 奈落 レベル: 12 サイズ: 2  
 体: 27/+9 反: 27/+9 知: 12/+4  
 理: 15/+5 意: 21/+7 幸: 9/+3  
 命: 11 回: 8 魔: 8 抗: 5  
 行: 16 HP: 90 (180) MP: 30  
 攻: (斬) +17/物理  
 対: 単体 射: 至近

防: 斬8/刺7/殴6

- ・命中判定のクリティカル値は10
- ・[タイミング: 常時] のものは計算済み
- ・「耐性: (斬) 2D6」を所持
- ・「耐性: (炎) 1D6」を所持
- ・HPの括弧内は《巨大化》を使った後になる

《猛攻》《集中》《なぎ払い》《戦士の手》《戦士の眼》  
 《BOSS属性》《巨大化》《絶対先制》  
 《一般属性耐性II: 斬》《特殊属性耐性I: 炎》  
 《呪い: 放心》

#### ◆攻撃

《集中》+《なぎ払い》+《猛攻》+《呪い: 放心》+《巨大化》

タイミング: マイナーアクション+メジャーアクション

判定値: [命中値] 難易度: 対決

対象: 範囲 (選択) 射程: 武器

代償: 6MP

[命中値] に+2して[範囲 (選択)] の対象に(斬) 3D6+17の物理攻撃ができる。

ダメージを受けたPCは[放心] を受ける。

#### ◆加護9個 (■は使用済み)

- |  |  |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> トール             | <input type="checkbox"/> トール             |
| <input type="checkbox"/> オーディン           | <input type="checkbox"/> ヘイムダル           |
| <input type="checkbox"/> ヘルモード           | <input type="checkbox"/> ヘルモード           |
| <input type="checkbox"/> タケミカヅチ          | <input checked="" type="checkbox"/> ネルガル |
| <input checked="" type="checkbox"/> フレイヤ |  |

#### ◆設定

真帝国軍、歩兵部隊に所属する上等兵。40才。帝国は彼の身体的、精神的能力の高さに眼をつけ、実験台として最新の装備を体内に埋め込んだ。その最たるものが、拳大のリアクターである。これによって彼は通常のゾルダートでは得られない攻撃力を得るに至った。しかし埋め込まれたリアクターがグナーデにより奈落に汚染されていたため、奈落の使徒へと変わっていく。

昔のブルートは家族を愛する、愚直なまでに真面目な男である。言葉遣いは丁寧だが、暴走時は獣のような咆哮しかあげることはない。

### ■魔女の宝玉

#### ◆データ

種別: 奈落 レベル: 3 サイズ: 1  
 体: 9/+3 反: 8/+2 知: 5/+1  
 理: 10/+3 意: 10/+3 幸: 6/+2  
 命: 4 回: 5 魔: 7 抗: 5  
 行: 3 HP: 20 MP: 30

攻: (闇) +3/魔法

対: 単体 射: 20m

防: 斬2/刺2/殴2

・[タイミング: 常時] のものは計算済み

・「耐性: (氷) 2D6」を所持

《特殊属性耐性II: 氷》《呪い: 重圧》

#### ◆設定

グナーデが出した宝玉。奈落の力により自動的にクエスターを狩ろうとする。

PCの人数と同じ数だけ登場させること。



### ■戦闘プラン

クライマックスフェイズでは、ブルートと戦闘になる。

最初のラウンドに、セットアッププロセスにて《巨大化》を使用する。その後、イニシアチブプロセスで《絶対先制》を宣言し、マイナーアクションでPCたちにエンゲージして、メジャーアクションで《なぎ払い》を使用。この時命中判定に《ヘイムダル》を使い判定をクリティカルにし、ダメージロールで《猛攻》を使いダメージを上げておく。

その後は、マイナーアクションで《集中》を使い、命中値を上昇させ、《なぎ払い》《猛攻》でエンゲージしているPCに対して攻撃を続ける。

エンゲージしているPCがいなくなったら、一番人数が多い場所にエンゲージをすること。

加護は攻撃に使い、《オーディン》もこちらの攻撃を命中させるために使う方が良い。

魔女の宝玉はブレイクをしていないPCを攻撃して[重圧] を受けさせるようにすること。

### ■ゾルダート

#### ◆データ

『ALF』P200を参照

### ■ゾルダート・ガンナー

#### ◆データ

『ALF』P200を参照

#### ◆設定

グナーデの配下となって動いている帝国兵。PC②が説得を試みても、それを無視して攻撃をしてくる。

### ■戦闘プラン

シーン13で、ゾルダート3グループとゾルダート・ガンナーと戦闘になる。このシーンにはグナーデも登場しているが、戦闘には参加しない。

ゾルダートはリリエとエンゲージするように移動さ

せること。すでにPCにエンゲージされていた場合は、そのPCを攻撃すること。ゾルダート・ガンナーはリリエと同じエンゲージにいるキャラクターを攻撃すること。

もしリリエの周りにPCが誰もいない場合、攻撃が可能ならリリエを狙うこと。

リリエはエキストラであるため、攻撃を受けると死亡してしまうので、戦闘開始前にあらかじめゾルダートたちはリリエを狙っていることを伝えておくこと。

## シナリオハンドアウト

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

- PC①：プリムローズのメンバー
- PC②：真帝国所属
- PC③：特になし
- PC④：ゼネラルマテリアル社に所属
- PC⑤：エクスカリバーに所属している

### PC①用ハンドアウト

**コネクション：ブルート・エンテ** 関係：仇敵  
**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**  
 キミの故郷は、たったひとりのゾルダートによって滅ぼされた。彼のその力、その眼の光はもはや"ヒト"ではなかった……。キミは、反帝国組織プリムローズに身を預けながら、なぜ故郷を壊滅させられることになったのか、その理由を確かめたいと思っている。

### PC②用ハンドアウト

**コネクション：ブルート・エンテ** 関係：戦友  
**クイックスタート：パンツァーリッター** **コンストラクション：パンツァーリッター**  
 キミが帝国に抱えている感情がいかなるものであれ、ブルートはキミにとってよき先輩であった。だがその関係も、キミが銀十字軍にスカウトされ、彼が実験部隊に志願したことで終わった。所属が違うため長い間彼とは会っていないが、意外な形で彼の名前を聞くことになる。彼が実験部隊から逃げ出したというのだ。

### PC③用ハンドアウト

**コネクション：リリエ・エンテ** 関係：いいひと  
**クイックスタート：ヴァグラント** **コンストラクション：特になし**  
 キミが帝国を旅したとき、リリエ・エンテはという女性に世話になった。彼女は明るく面倒見もよく、またキミと会えることを楽しみにしていると言ってくれた。あれからしばらくたち、キミはバルトロマイを訪れた。彼女が今ここに住んでいることを聞き、彼女に会いに来たのだ。

### PC④用ハンドアウト

**コネクション：ブルート・エンテ** 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のエージェントだ。キミは上司であるバトリック・ウォンの下で様々な任務をこなしている。今回もバルトロマイで任務があり、その報告書をまとめているところだ。そんなとき、キミに通信が入る。ウォンがキミにバルトロマイにいるついでにもうひとつ仕事をこなして欲しいというのだ。

### PC⑤用ハンドアウト

**コネクション："月の魔女"グナーデ** 関係：師匠  
**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、奈落を知り、それをこの世から消し去るべく活動しているエクスカリバーのメンバーである。みずから、あるいは導師の導きによって各地を渡り、奈落を討ち滅ぼしてきた。キミはあるとき、奇妙な噂を聞きつけた。帝国領内にて、"月の魔女"グナーデらしき人物が暗躍している、と。

## シナリオ「戦士の休息」 プレイレポート

### ●概要

本シナリオは帝国の実験施設にて改造を受けたブルートが、グナーデの策略により奈落に取り込まれていくのを、娘であるリリエの願いを聞き止するシナリオである。

ブルートが娘のために手術を受け、その結果OSPになり暴走をしながらも娘を思う気持ちと、危険をおかしても父を助けたいという娘の気持ちをPCたちに明確に感じてもらうようにすることが重要である。本文中の解説や描写をよく読み、イメージを持っておくとよい。

### ●PC①

PC①がリリエと接触した場合、ブルートとの関係から、リリエが父を助けたいという願いに反発することがあるかもしれない。

特にシーン10でリリエの家に向かうシーンで、別行動を取ろうとするかもしれない。このときの対処は、シーン10の欄外を参照すること。

テストプレイでは、PC①は一度ここでリリエと行動をせずに離脱したが、シーン12での検問でPCの判定が失敗し戦闘になったところで、車でかけつけPCたちを助けるという演出をしてきて、卓は大いに盛り上がった。

### ●PC②

本シナリオでは、PC②は帝国の銀十字軍に所属していることになる。

そのためブルートを帝国から逃げ出させようというリリエの願いに、反発するかもしれない。

テストプレイでは、PC②に過去の回想シーンを別個に作った。そのシーンでブルートにとの関係を強く押し出すようにして、PC②に納得してもらった。また、ブルートが娘の写真を持っていることにして、紹介してもらったとも演出した。これによりリリエから依頼をしたとき、快く受けてもらえた。

### ●PCの合流

本シナリオではPCの合流はシーン9を想定している。

シーン7に登場したPCは近くで起きた爆発の原因を探ろうとやってきたことになり、シーン8に登場したPCはブルートを探そうと途中で聞こえた爆発音の原因を調べに登場したことになる。どちらのシーンにも登場していないPCがいる場合、偶然に通りがかったことにしてもよい。

テストプレイでは、このシーンまでに登場していなかったPCは、シーン8で帝国軍が捜索していることを受け、PCが脱走兵の噂を聞き探している最中に現場にかけつけたことにした。

### ●リリエ・エンテ

本シナリオのヒロイン、リリエからの依頼で、最終的にはPC全員が動くことになる。そのため、リリエを協力すると言うモチベーションを、PCたちに作り上げることが大事である。

テストプレイでは、PC①とブルートが顔見知りと同郷の人間だったという設定があったため、リリエは幼なじみということになった。PC①のモチベーションはこのことで大いに盛り上がったようだ。

### ●クライマックスフェイズ

クライマックスフェイズにてグナーデは戦闘が始まる前にシーンを退場するが、この時グナーデを追いかけてようとするPCがいるかもしれない。

テストプレイでは、まず戦闘を開始させてから、グナーデが《ヘルモード》を使用してシーンから退場したことにした。このときPCが《オーディン》など使用したならば、ブルートが持つ《オーディン》を使い打ち消し、加護の使用にチェックを入れた。