

## S C E N A R I O

## パイレーツ・マーチ

## 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)とサプリメントである『アール・ヴァル・アルダフォルティッシモ (以下、AVF)』(発売:ゲーム・フィールド)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、文中の(『ALF』P\*)は、『アルシャードフォルティッシモ』のページを、(『AVF』P\*)は、『アール・ヴァル・アルダフォルティッシモ』のページを示している。

## ■ STAFF LIST

シナリオ監修: 鈴吹太郎

シナリオ執筆: 田中天 / 丹藤武敏

イラスト: ぼぼるちゃ

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. 4 『パイレーツ・マーチ』

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式に帰属します。本ファイルを許可なく改変、商業目的の利用、および転載することを禁止します。



# パイレーツ・マーチ

このシナリオは、海底神殿に眠る財宝を巡り、次々と襲ってくる海賊たちと戦う物語である。GMはあらかじめ最後まで目を通し、よく読んでおくこと。

## プリプレイ

### ■シナリオデータ

プレイヤー人数：3～5人  
PCレベル：3～4  
時間：3～4時間

### ■シナリオ背景

ラグナロクにおいて滅び、大海の果てにあるエーギル海底神殿に封印された、世界蛇ヨルムンガルド。だが、悠久の時をかけて、そのカケラが復活を果たそうとしていた。

悪逆非道な大海賊<sup>フレイムスター</sup>"独眼焔王"ドレイクは、ヨルムンガルド復活の胎動を感じ取っていた。

ドレイクは、選りすぐりの部下たちとともに、ヴァルキリーのバーラを襲撃した。バーラは、ヨルムンガルドを制御する宝玉を護る使命をエクスカリバーより受けていたのだ。

バーラはドレイクに宝玉を奪われたものの、なんとか脱出には成功した。やがて海岸に漂着するが、PC①に助けられる。PC①は、ヨルムンガルドの復活を阻止するため、バーラとともに大海原に乗り出してゆく。

一方、高額な賞金首であるドレイクを追う者のほか、さまざまな事情で集まってきたPCたちも、この追撃に加わってゆく。だが、ドレイクはPCに名うての賞金首たちを差し向けていた。

PCたちは、賞金首たちと戦い、ドレイクを追って海の果てにあるエーギルの海底神殿へと向かうことになる。そこでヨルムンガルドを復活させようとするドレイクを倒し、ふたたびヨルムンガルドを封印すればシナリオは終了である。

### ●今回予告

GMは、セッション開始前に以下の「今回予告」を読み上げる。これは、シナリオのイメージをふくらませるのに役立つ。

世界蛇ヨルムンガルド——。

ラグナロクにおいて、角笛の音が響き渡るとともに神々に挑みかかっていた、3体の魔物のうちの一体。

今、この魔物が甦ろうとしている。

その力に目をつけたのは、<sup>フレイムスター</sup>"独眼焔王"ドレイク。賞金額 60 万ゴルトの大海賊である。今、ドレイクの手には、ヨルムンガルドを制御するという宝玉があった。

この世界の危機の前に、シャードの導きを受けたクエスターたちが集結する。

敵は、名うての海賊4人。

<sup>オーシャンフレイカー</sup>"新海武俠"ジワ・スミト！  
<sup>キャノンデフベント</sup>"砲撃大嵐"テララ・ゼル！  
<sup>ハンツアーオウガ</sup>"機甲戦鬼"バルト！  
<sup>フレイムスター</sup>"独眼焔王"ドレイク！

いずれ劣らぬ極悪非道の賞金首どもだ。

大海原を舞台に、丁々発止の大冒険が繰り広げられる。果たして世界の命運やいかに？

アルシャード ff  
『パイレーツ・マーチ』

そして今、キミは神話を超える。

#### このシナリオについて

本シナリオは、次々に現れる海賊たちと戦うシナリオである。戦闘が中心となるので、PCにはそのことを伝えておくこと。

#### 賞金について

シナリオ中には賞金が懸かっている敵が何人か出現する。キャンペーンの最中など、この賞金をすべて与えてしまうと問題が発生する可能性がある。十分注意すること。

賞金はあくまでも敵の強さを表現するもので、顔面どおり手に入るものではない。あらかじめプレイヤーに説明しておいてもよい。

GMが問題ない判断した場合は、全額与えてもよい。

## ■キャラクター作成

今回予告を読み上げた後、ハンドアウトを各プレイヤーに配布せよ。

### ●ハンドアウト

ハンドアウトにしたがってキャラクターを作成する。プレイヤー人数が少ない場合は、PC番号の若い順に優先する。

### ●クイックスタート

本シナリオでは、次の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：ヴァグランツ（『ALF』P38）

PC②：ハンター（『ALF』P34）

PC③：ウィザード（『ALF』P36）

PC④：サムライ（『ALF』P50）

PC⑤：ヴァルキリー（『ALF』P42）

### ●コンストラクション

本シナリオでは、コンストラクションでキャラクターを作成する場合、次のクラスを推奨とする。

PC①：指定なし

PC②：ハンター（『ALF』P94）

PC③：指定なし

PC④：指定なし

PC⑤：ヴァルキリー（『ALF』P100）

### ●PC間コネクション

PC間のコネクションは以下のとおり。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

## オープニングフェイズ

オープニングでは特に記述がない場合、シーンプレイヤー以外のPCは登場できないとする。

### ●シーン0：奪われた宝玉

マスターシーン

#### ◆解説

PC登場は不可。ドレイクたちがバーラのレリクスシップを襲撃し、ヨルムンガルドを制御する宝玉を奪い取るシーン。バーラはドレイクに宝玉を奪われるが、逃亡する。

#### ▼描写

それは、嵐の海での出来事。

レリクス製と思われる流線型をした船が、海賊船に追われている。何度も砲撃を受けて船足が弱まったところに横着けされ、海賊たちにより込まれてしまう。

「お前たちのような輩に、宝玉は渡さぬ！」

勇ましく海賊たちに立ち向かうのは、ひとりの戦乙女。しかし、不意をついた海賊戦法の前に、奮戦むなしく敗北してしまう。

#### ▼セリフ：ドレイクとバーラの会話

「くっくっく、なかなか威勢のいい機械人形じゃねえか。宝玉を渡してもらおうか」

「私の船から去れ！ 海賊め！」

「おっと、俺の方ばかりに気を取られてばかりでいいのかい、ブリキのお嬢ちゃんよお」

（不意をつかれ）「うあ!? ひ、卑怯な！」

#### ▼セリフ：テララ・ゼル

（不意打ち）「後ろがから空きアルネ」

#### ▼セリフ：ガルド

「ぐわっはっはっ！ ヴァルキリーとはいえ所詮は小娘！ チョロいものよお！」

#### ▼セリフ：ジワ・スミト

「不覚を取ったおのれの未熟を呪うがいい」

#### ▼セリフ：ドレイク

「はあ〜ん、卑怯だあ？ 俺たち海賊にとっちゃあ最高の褒め言葉よお！」

「それじゃあ、宝玉はいただいてくぜ」

#### ◆結末

宝玉を奪われてしまうが、バーラはドレイクたちの隙を見てレリクスシップを発進(\*)させる。ドレイクは、部下に追跡を命じる。宝玉を手元にやりと笑うドレイクを演出して、このシーンを終了する。

### ●シーン1：出会い

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説1

シーン0から数日後。PC①は海岸に漂着したバーラのレリクスシップ(\*)を発見する。

バーラは機能停止に陥っているが、PC①のチャードが形成するゾーンに触れることでふたた

#### シーン1：バーラの能力

彼女は、レリクスシップの制御用ユニット兼船外活動用端末である。彼女の意志がなければ、船を動かすことはできない。

#### シーン1：レリクスシップ

レリクス製の船。通常の船とは性能も形状も大きく違う。

## バーラ



### ヴァルキリー

ラグナロク以前は、海神エーギルに仕えていたヴァルキリー。現在はエクスカリバーに所属している。勇猛果敢な性格だが、無謀な行動に走りがちである。

本体はレリクスシップそのものであり、少女の姿は端末である。

シナリオにおいては、以下の加護を用いてPCたちを支援する。

□ブラギ □エーギル □フレイヤ

び活性化する。バーラは、クエスターであるPC①に協力を要請する。

#### ▼描写

ある日、カモメたちの鳴き声に誘われてキ海岸に出てみると、キミは変わった船が漂着しているのを見つけた。それは、マストが一本もない、美しい流線型の小型艇だ。

その小型艇のハッチを開け、中に入ってみると、一体のヴァルキリーが倒れていた。

「う……うう……」

キミが近づくと、そのヴァルキリーはシャードの力によって息を吹き返した。

#### ▼セリフ：バーラ

「う、うう……ここは？」

(PC①が答えた)「そうか、あれから流されて……。キミが、助けてくれたのだな？」

「私はバーラ。このレリクスシップの船外活動用ユニットだ。その、キミのシャードのおかげで眠りから目覚めることができた」

「うっ……すまない、少し休ませて欲しい。すぐに修理が終わるから」

#### ◆解説2

バーラとレリクスシップの修理は1日ほどで終わる。バーラは、ドレイクから宝玉を奪回するために協力して欲しいと頼む。

#### ▼描写2

バーラとレリクスシップの修理は1日ほどで終わった。すると、バーラはキミに頼みがあるという。あの大々海賊<sup>フレインクスター</sup> "独眼魔王" ドレイクから宝玉を取り返して欲しいというという、とんでもないものだった。

#### ▼セリフ：バーラ

「キミのおかげで助かった、PC①」

「助けてもらったというのになんなのだが……キミにお願いがあるのだ」

「私が護っていた宝玉が、ドレイクという海賊に奪われてしまった。これが悪用されれば、世界は大変なことになってしまう。そこで、これを取り返すのに協力してくれないだろうか？ クエスターであるキミの力が借りられれば、これほど心強いことはない」

「キミが私に協力してくれれば、私の船をやろう。なにしろレリクス製だ。そこの帆船や、カバ船とは比べ物にならない価値を有しているぞ？」

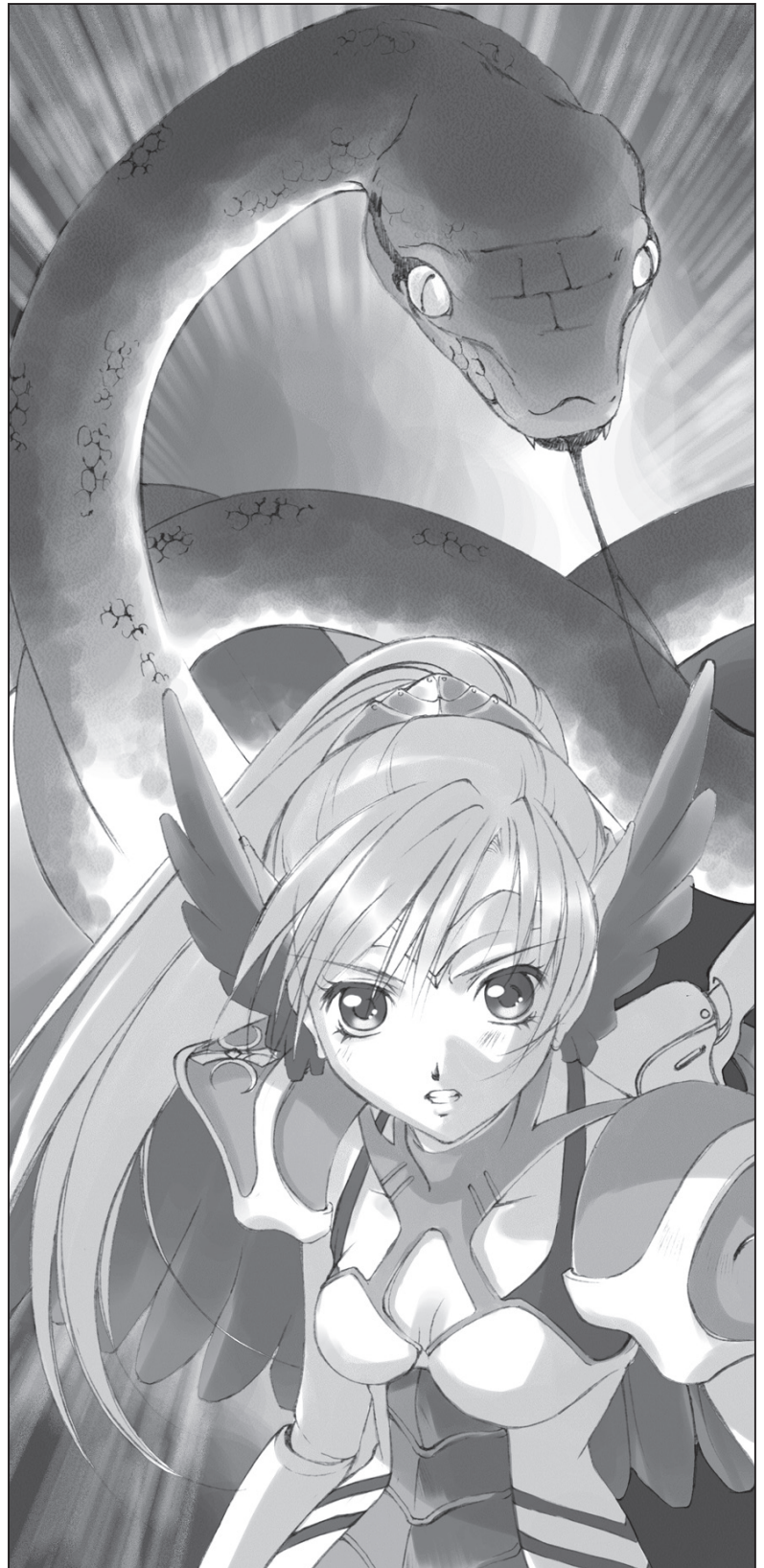
(協力すると答えた)「ありがとう！ 協力に感謝する、PC①」

(遠方からやってくる船を見つけて)「……む、どうやらドレイクの部下たちが気づき始めたな。さっさと逃げるとしよう」

#### ◆結末

バーラはPC①とともにレリクスシップに乗り込む。バーラの体が蒼白く輝き出し、それに呼応するかのように船が動き始める。

PC①に【クエスト:バーラに協力する】を渡し、シーンを終了する。



## ●シーン2：世界蛇

シーンプレイヤー：PC⑤

他PCは登場不可

### ◆解説

PC⑤にシェルリィからのメッセージが送られてくる。バーラに合流し、協力してヨルムンガルドを封印するようにと告げられる。

### ▼描写

数々の戦闘で受けた損傷を修復するため、キミは絶海の孤島に潜み、休息を取っていた。そこへ飛んでくる、一羽の鳥。爪の先には、一枚のコインがあった。

### ▼セリフ：シェルリィ

「PC⑤よ、新たな使命を与える」

「我らの同志バーラが海賊どもの襲撃を受け、消息を絶ておった」

「しかし、バーラの動力炉の再起動反応を確認した。これより座標を転送する」

「どこから嗅ぎつけたのか、海賊たちは、バーラが“エーギルの海底神殿”にいたるために必要な鍵だと気づいたらしい」

「なんとしてもヨルムンガルド(\*)の復活は阻止しなければならぬ。頼んだぞ、世界の剣よ。……シャードの導きがあらんことを」

### ◆結末

シェルリィの姿は消え、周囲を静寂が包み込む。PC⑤にはバーラの現在位置(\*)が伝えられたので、向かうことができる。PC⑤に【クエスト：バーラと合流する】を渡し。

PC⑤が出発したらシーンを終了する。

## ●シーン3：斬海武俠

シーンプレイヤー：PC④

### ◆解説1

過去のシーン。PC④が逗留していた町が、留守にしていた間にドレイク一味によって壊滅させられてしまう。

### ▼描写

キミは、その町にしばらく逗留していた。優しいひとびとだった、愛すべきひとびとだった。だが、キミが留守にしている間にドレイク海賊団に襲われ、みんな殺された。

噛みしめた唇から錆びた鉄の味がした。

### ▼セリフ：瀕死の重傷を負った町のひとびと

「ああ、PC④さん……うっ……」

「みんな、ドレイク海賊団に……町の財産も、根こそぎ、奪われて……」

「PC④さん、お、お願いだ……こ、これでみんなの仇を」(ゴルト金貨を渡し、絶命)

### ◆解説2

描写2は現在のシーン。PC④は、ドレイク一味のジワ・スミトを追って決闘を挑むところ。ジワ・スミトはエキストラなので、PC④が宣言するだけで勝負はつく。

### ▼描写2

そして時は経ち、現在——。洋上では、二隻の小型帆船が向かい合って隣接している。

一方の舳先に立つのは、ドレイク一味のひとり"斬海武俠"ジワ・スミト。懸賞金 51 万ゴルトの大々海賊だ。

そして、もう一方には立つのは、キミだ。

### ▼セリフ：ジワ・スミト

「襲った町の名など覚えておらぬ。我は眼前にあるモノすべてを斬るのみ」

「音に聞こえしPC④殿の剣力、この目で試させていただく」

(倒した)「み、見事……。お主ほどのサムライ、ふたりとおろうか」

### ◆結末

スミトの一刀は、波を立つほどの威力であるが、PCにダメージを与えることはできない。PC④が倒すと宣言すると、スミトは血柱を噴きながら海中へと没していく。

PC④に【クエスト：海賊を倒す】を渡し、次のシーンへ。残る仇は3人となる。

## ●シーン4：ドレイク海賊団

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

回想シーン。PC②はノルンの資料室で海賊たちに関する説明を受けている。

### ▼描写

スクリーンにはドレイク海賊団が襲った街の惨状が映っている。襲う海賊たちは、いずれも恐るべき手並みであった。

ひとり、"斬海武俠"ジワ・スミト。ヤシマのサムライ。

ひとり、<sup>キャノンデスト</sup>"砲撃大嵐"テララ・ゼル。機械兵士を操るジャーヘッド。

ひとり、<sup>オウソウフレイカー</sup>"機甲戦鬼"バルト。パンツァーIIに身を固めた老練な戦士。

そして、それらを束ねる<sup>フレイムスター</sup>"独眼焰王"ドレイク。残虐非道の男。

「……と、これがドレイク海賊団の主だったメン

### シーン2：世界蛇ヨルムンガルド

ラグナロク以前、世界を取り巻くほどの大きさを誇っていたという蛇。またの名をミッドガルズオルム。ラグナロクにおいて、雷神トールと相打ちになったと伝説に残っている。

### シーン2：PC⑤が飛べない場合

その場合、シェルリィがPC⑤をバーラの船の元まで転移させてくれる。

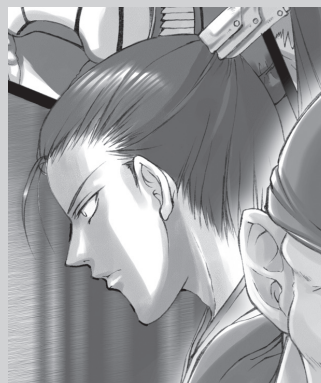
### シーン2：PC⑤の知識

PC⑤は、バーラの船に関することやバーラの能力についても知っていたりもよいものとする。

### シーン3：スミトのセリフ

PC④がサムライではない場合、セリフの部分を変更する。

## "斬海武俠"ジワ・スミト



### エキストラ (サムライ)

懸賞金 51 万ゴルト。ヤシマ出身の若いサムライで、その太刀筋は海をも斬るといわれている。剣技に自信を持っており、ドレイクに腕を貸している。剣さえ振ることができれば善悪は関係ない、という考え方をしている。PC④の逗留していた町を襲ったドレイク海賊団のひとり。

エキストラであり、PCの宣言のみで倒すことができる。

バーね」

ナガセ・ミナが、むごたらしい光景に眉をしかめながら言った。

#### ▼セリフ：ナガセ・ミナ

「どれも 50 万を超える、恐るべき大々海賊たちよ。……だからこそ、あなたが狙ってるんだろけどね」

「一番危険なのは、こいつ。ドレイクよ。その分、懸賞金も高いけどね」

#### ◆結末

場面は現在に移る。PC②は、その後PC④の船に乗り込み(\*)、同行しているとする。PC④を登場させ、ふたりはともにドレイク海賊団(\*)を追っていることを説明する。

【クエスト：ドレイクを倒す】を渡す。

### ●シーン5：嵐

シーンプレイヤー：PC③

他PCは登場不可

#### ◆解説

PC③は、アカデミーから貸与された個人用の飛空艇で、空中から海域の調査をしている。PC③は飛空艇ごと水柱に呑み込まれる。これは、

ヨルムンガルド復活の前兆である。

ハワード・マッキンタイヤとは通信を通してやりとりをしている。

#### ▼描写

小型の飛空艇に乗り、キミは空を飛んでいる。眼下には、どこまでも広がる青い海。実にのどかなものだ。キミは今、アカデミーの飛空艇に乗り込んで、海域の調査を行っている最中だ。

しかし、突如として巨大な水柱が噴き上がった。何の予兆もなかったのに！ 飛空艇は、怒涛のごとき奔流に巻き込まれてしまった。キミの意識は薄れてゆく……。

#### ▼セリフ：ハワード・マッキンタイヤ

「ふむ、そのあたりの海域にはマナの濃度が濃くなりつつあるようですね」

(水柱が出現すると)「こ、これは！ マナが異常な数値にまで跳ね上がっている！」

「PC③君、急いで避難しなさい！」

#### ◆結末

飛空艇は水柱に呑み込まれ、PC③は意識を失う。PC③に【クエスト：海の異変の謎を解く】を渡す。シーンを終了する。

シーン4：PC④がいない場合

その場合、PC②は個人用の船を仕立てて旅だったものとする。

シーン4：ドレイクと3人の海賊

正確にいうなら、バルトたちはドレイクの完全な配下というわけではない。同盟し、協力しているのだ。

シーン5：ハワード・マッキンタイヤ

『ALF』P179 参照。

## ミドルフェイズ

特に記述がなければ、PCの登場は自由である。PCは、登場判定に成功するか、同行者となることでシーンに登場できる。

### ●シーン6：接続された少女

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説1

PC⑤は自動登場。他のPC登場不可。PC⑤は、バーラを追ってシーンに登場する。

#### ▼描写1

キミが乗るレリクスシップは、まるで風のような速度で追手を振り切った。

あたりは、見渡すかぎり海——だ。

#### ▼セリフ：バーラ

「ここまでくれば、もう安全だな」  
(やってくるPC⑤を見つけ)「あれは……PC⑤だ！ 安心していい、私の仲間だ」  
(PC⑤に)「おお、会いたかったぞPC⑤。無事だったのだな！」

「あの男……ドレイクといったか。あれは危険だ。あんな男がもし、ヨルムンガルドを起こしたりしたら……」

#### ◆解説2

PC③は描写2で自動登場となる。シーン5で遭難したPC③を救助し、合流することになる。PC①が助けようとしないう場合、バーラが率先して救助すること。バーラは、PCたちにあらめて

自己紹介をする。

#### ▼描写2

「PC①、あれを見ろ。人が流されているぞ！」

バーラの指差す先には、木切れにしがみついたまま漂流する人間の姿があった。

#### ▼セリフ：バーラ

(PC③を救出し)「おい、しっかりしろ」

(PC③が海の異変などを話した)「海の異変……？ そうか、復活しかけているヨルムンガルドの仕業であろうな……」

「ヨルムンガルドが眠るは、我が父・エーギルの海底神殿のひとつ。そこへ行き、再封印を施さねばならぬ」

「私はバーラ(\*)。かつてエーギルに使えていたヴァルキリーだ。ラグナロク後は、世界蛇ヨルムンガルド封印のために活動している」

「海底神殿は、強力な防衛システムに護られている。海賊どもが私(レリクスシップ)の狙うのは、そのシステムから攻撃されないようにするためだ。守護者である私は、システムから攻撃を受けないからな」

(砲撃を聞き)「……む？ 砲声が聞こえる。ともかく行ってみよう」

#### ◆結末

PCたちが情報交換や会話をすませると、前方から、砲撃の音(\*)が響いてくる。シーンを終了する。

#### 海賊の識別

シナリオ中登場する海賊たちについては、難易度8の【理知】判定をすること。成功した、または《クリーチャー知識》を持つPCは、登場した海賊たちについて知っていてもよい。該当する敵データの解説を読み上げる。

PC②とPC④については、判定の必要なくあらかじめ知っていることにしてよい。

#### シーン6：バーラの自己紹介

バーラは、自分がヨルムンガルド封印の任についていることを話す。彼女自身は、海洋移動に特化したタイプのヴァルキリーであり、ラグナロク以前はエーギルの下で働いていた。強力な防御システムを有する海底神殿に、安全に近づく能力を有しており、そのため、海賊たちは彼女を狙っている。

#### シーン6：砲撃の音

シーン7で、テララ・ゼルがPC④に攻撃を加えている音だ。

## ●シーン7：嵐の訪問者

シーンプレイヤー：PC④（いない場合はPC②）

### ◆解説

PC②自動登場。他のPCは登場不可とする。PC④の船を「砲撃大嵐」の異名をとるテララ・ゼルが襲撃する。

《ハンドグレネード》による攻撃を行なう。（\*）《ネルガル》を使用して対象を「場面（選択）」とする。PCたちは防衛判定を行なうこと。

### ▼描写

キミは、こちらに砲撃を加えながら近づいてくる、一隻の巨大で無骨な鉄の箱のような船を見た。あれは、海に出たジャーヘッドが使う、ギアス船だ。拡声器から、男とも女ともつかない奇妙な声が響く。

「我らを追っている船、見つけたヨ。ほらほら、さっさと沈んでしまおうがいいネ」

箱がふたつに割れ、中から巨大な砲門が無数にせり上がってきた！

### ▼セリフ：テララ・ゼル

（PC④に）「あなたがスミトを倒したヤツアルか？ いい気なっちはいけないネ。スミトは、我らの中では一番の下っ端アル」

「それ、吹き飛ばようシ」

### ◆結末

テララ・ゼルの《コンパウンド 10》（『AVF』P61）の効果によってPCの船は大破し、PC④とPC②は吹き飛ばされる。次のシーンへ。

## ●シーン8：砲撃の海

シーンプレイヤー：PC⑤（いない場合はPC①）

### ◆解説

PC全員登場。吹き飛ばされたPC②とPC④は、レリクスシップに着地する。テララは、PCたちを制圧し、バーラの船を手に入れるため、キラーマシーン（『ALF』P208）×1とともに乗り込んでくる。戦闘となる。

### ▼描写

どすん、という音と共に、甲板に人間が落下してきた。今の砲撃で吹き飛ばされた者らしい。そして、彼らが飛んできた方向からは、巨大な鉄の箱のような船が近づいてくる。

### ▼セリフ：テララ・ゼル

「あいや、とどめをさそうと思っていたら何という幸運。逃げたって報告を受けた船を見つけたことができたネ」

「船をぶっこわすの、よくない。邪魔者だけを制圧するネ」

（倒された場合）「嘘、そんな馬鹿な……きやああああ！」

### ▼セリフ：バーラ

（戦闘終了後）「どうやら最初の脅威は去ったようだな……くうっ……」

「ど、どうやら……先ほどの攻撃で操縦システムをやられてしまったようだ」

### ◆結末

戦闘が終了すると、バーラが辛そうにしているのがわかる。先ほどの攻撃によって、レリクスシップがダメージを受けている。外部端末であるバーラは、そのダメージを痛みとして感じるのである。シーン終了。

## ●シーン9：世界蛇の胎動

シーンプレイヤー：PC③

### ◆解説

現在、レリクスシップは手動で航行（\*）している。先ほどの戦闘で損傷を負ったバーラにかかる負担を、少しでも緩和するためである。バーラは現在の状況をPCに説明する。

ある程度進んでいくと、波の音が激しく渦巻く巨大な水流の音に変わる。

### ▼描写

船は、現在手動モードで航行している。

バーラにかかる負担を軽減するためだ。静かに、だが着実に海底神殿へと向っている。

### ▼セリフ：バーラ

「……実は、ヨルムンガルドを封印するための宝玉はドレイクに奪われた状態にある。ヤツは、私を制御することをあきらめ、宝玉だけを手に、自分の船で出航したようだ。海底神殿へ向けてな」（PC③に）「ヨルムンガルドは復活しつつある。この海域で発生している異状は、その影響によるものだろう」

（PC全員に）「あらためてお願いする。世界蛇の封印に手を貸していただきたい」

（渦潮が現われると）「どうやら……海底神殿への入り口が近づいてきたようだな」

「入り口は、あの渦の中だ」

### ◆結末

PCたちの目の前に、巨大な渦潮が現われる。

**PC全員に【クエスト：ヨルムンガルドを倒す】を渡す。シーンを終了する。**

## ●シーン10：ハート・オブ・メールシュトローム

シーンプレイヤー：PC②

### ◆解説

PC全員登場。PCたちが渦の中心へ向かおうとしたとき、同じ流れに乗って高速で追いついてくる船がある。バルトの船である。バルトは《ヘルモード》を使用して瞬時に接触し、戦闘を仕掛けてくる（\*）。

敵はバルト、ライヒスリッター（『ALF』P200）×3である。

### ▼描写

轟音を上げる巨大な渦。直径は数 km にも及ぶだろうか？ 見ているだけで恐怖を感じる。

「心の準備はいいか？ 我々は、あの中心にいかなければならない」

バーラがキミたちに覚悟のほどを確認する。しかし、渦の向こう側から、海賊船がものす

### シーン7：《ハンドグレネード》

命中値やダメージはテララ・ゼルの敵データを参照する。この攻撃は、無条件で行なわれる元とし、戦闘は次のシーンとなる。

### シーン8：戦闘の配置

テララ・ゼルとキラーマシンはひとつのエンゲージ、PC全員はひとつのエンゲージとする。PCと敵のエンゲージの距離は10 mとする。

### シーン9：手動で航行

通常の航行を行なうのに、判定などは必要ない。PCのうち誰が操縦していても問題はない。

### シーン10：《ヘルモード》の使用

PCが加護で打ち消したりすると、バルトはさらに《ヘルモード》を使用して追撃してくる。これを打ち消したら、戦闘を回避することができる。

### シーン10：戦闘の配置

バルト、ライヒスリッターはひとつのエンゲージとし、PC全員はひとつのエンゲージとする。エンゲージの距離は10 mとする。

でい速度で猛追してきた。

▼セリフ：バルト

「ガーハッハア！ 追いついたぜえ、ヒヨッ子ども！ さっさと止まりな」

「ドレイクのヤツの時間稼ぎだ。ちよいと付き合ってもらうぜえ!! 行くぜ野郎ども！」

(倒した)「ゲエエエツ!! こ、こいつら、つ、強えええ……」

◆結末

戦闘が終了したら、次のシーンへ。

●シーン 11：大渦潮に挑め

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC全員登場。PCたちが大渦潮に突入するシーン。渦の中心部分は、海底神殿まで吹き抜けのような状態である。ほぼ垂直の水流に乗り、剥き出しとなった海底へ向わねばならない。

バーラの自動航行システムは完全に修復されておらず、PCたちが手動で舵をとらなければならない。全員が難易度 15 の【知覚】判定を行なうこと。誰かひとりでも成功すれば、無事に海底神殿まで辿りつける。全員が判定に失敗した場合、海底に落下して全員が〈殴〉+9のダメージを受ける。

▼描写

バルトは去ったものの、状況は変わらない。激流が、キミたちを呑みこもうと襲いかかってくる！ この大渦潮が、海底神殿の防御システムだ。本来なら、バーラが自動航行モードにすることで乗り切れるのだが、今は手動でなんとかするしかない。

ハート・オブ・メーブルシフトローム  
渦の中央部には、海底神殿が見える。キミたちは、船を垂直に切り立った水流に乗せなければならない。うまく、その流れを見つけられるだろうか？

▼セリフ：バーラ

(PC①に)「戦いを終え、もしも無事だったら……どうだ、私の船に乗って世界を見て周らないか？ きっと楽しい旅となるぞ」

「くっ、本来の能力が回復しているのならば、これしきの渦など……!」

◆結末

海底神殿に辿りつくと、そこは水が干上がっており、周囲で渦巻く海流が水の壁のようになっている。神殿の入り口には、崩壊寸前の巨大な帆船が放置される。マストの先には、ドレイクの旗がはためいている。神殿に向かうとクライマックスとなる。





## クライマックスフェイズ

### ●シーン 12：世界をとりまく蛇

シーンプレイヤー：PC④ (いない場合はPC①)

#### ◆解説

ドレイク及び、ヨルムンガルドとの戦闘を開始すること。野盗(『ALF』P200) × 3グループを連れている。

バーラは、ヨルムンガルドを封印するための儀式を開始するため、戦闘には参加しないが、加護でPCを支援する。ドレイクが倒された場合、ヨルムンガルドは攻撃を停止し、エキストラとなる。この状態のヨルムンガルドは、「倒す」と宣言するだけで倒せる。

#### ▼描写

バーラの的確な指示により、キミたちは易々と神殿中央部までたどりつくことができた。

ドーム状の空間の中央部には青い水で満たされた穴が開いており、途方もなく巨大な蛇・ヨルムンガルドがとぐろを巻いていた。

だが、そこには先客がいた。ドレイクと、その部下たちである。ドレイクの手には、光り輝く球体——宝玉が握られている。彼がそれを上にかざすと同時に、ヨルムンガルドは動き出した。

#### ▼セリフ：ドレイク

「はん、頭数をそろえてやってきやがったな、バーラ」

(PCたちに)「こいつあ、世界蛇ヨルムンガルドの骸のカケラだ。ラグナロクからこっち、少しづつ再生しながら復活の時をまっていたのさ……そ

うだろ、バーラ?」

「世界蛇を使えば、海を、いや世界を征服することも可能だ!」

「さーて、テメーらには蛇のエサになってもらうとするか」

(PC②に)「身のほどを知りな。ノルンの賞金稼ぎ風情に、俺の相手が務まるかよ。俺は強いんじゃないねえ。強すぎるのさ」

(PC④に)「あんたのこと、知ってるぜ。"斬海<sup>ハンター</sup> 流<sup>ハンター</sup> 武者"より強いってえ噂だな。けど、俺や、蛇ほどじゃない」

(倒された時)「なにいいい! 俺が、この俺が! 俺は……最強の海賊、"独眼焰王<sup>フレイムスター</sup>"ドレイクだぞおお!!」

#### ▼セリフ：ヨルムンガルド

「キシアアアアア!」

#### ▼セリフ：バーラ

「私には、父エーギルより授かった、大いなる否定の力がある。世界蛇を倒した後、それを使えば、再生を封じることができる。時間を稼いでくれ」「宝玉を取り戻せば、ヨルムンガルドを制御できる! ドレイクを倒すんだ!」

#### ◆結末

ドレイクを倒すと、再生を始めようとするヨルムンガルドに対し、バーラは封印を施す。以上を終えると、PCたちはバーラの船に乗り込み、神殿を後にする。バーラは、PCたちを送ってゆく。シーンを終了する。

#### シーン 12：戦闘の配置

ドレイクの敵データ&戦闘プランの、戦闘プランの指示に従って配置すること。

#### シーン 12：ヨルムンガルドの経験点

エキストラとなってから倒しても、倒した敵として、ヨルムンガルドのレベルを加えて経験点を算出してよい。

## エンディングフェイズ

### ●シーン 13：海の娘

シーンプレイヤー：PC①

#### ◆解説

全員登場。封印にエネルギーを使いすぎたため、バーラの体は崩壊する。彼女を助けるには、《イドウン》を使用するしかない。彼女を助けることができたなら描写2へ、助けられなかったら描写3へ。

#### ▼描写1

港に辿りついたところで、船の動力炉が急に停止した。突然、バーラが倒れ伏した。

#### ▼セリフ：バーラ

「ふ、少々力を使いすぎた……だが、使命は果たせた、な」

(PC①に)「すまない。世界を一緒に見て回ること、できそうにない」

(PC⑤に)「私は一足先に眠ることにするよ。さらばだ、戦友……」

#### ▼描写2

数日後。キミは、一命をとりとめたバーラと共に街道を歩いていた。バーラの本体である船の損傷は激しく、今は海底で静かに自己修復中だ。「船が直るまで、私の機能は7割方ダウンだ。……まあ、地面を踏みしめて旅をするというのも、悪くはない、かな?」

バーラは、少し照れたように言った。

#### ▼描写3

バーラの船は、沖合いの海に沈めることにした。彼女とは、いつかまた、どこかで会えるような気がする。それは、キミがアスガルドに辿りついたときかもしれない。

#### ◆結末

PCたちが向かえた結末にふさわしい演出をし、シーンを終了する。

#### シーン 13：バーラの船

エンディングでバーラを助けた場合も、レリクスシップは使用不能になる。しかし、このまま海を舞台にしたキャンペーンを行ないたい場合、船も同時に復活したとするのも面白いだろう。

## ●シーン 14：海賊狩り

シーンプレイヤー：PC②

## ◆解説

PC②のエンディング。PC②は、ドレイクの首に懸けられた60万ゴルトを手にするようになる。これは基本的にPCの数で公平に頭割りされ、分配される。

GMは、キャンペーンなどでバランスを崩すと判断したら、理由をつけてこの賞金をファイにしてもよい(\*)。

## ▼描写

あのドレイクを捕縛したことにより、キミは一躍有名人となった。表のみならず裏社会でも、だ。裏の世界では、キミに、多額の賞金が懸けられたという。

## ▼セリフ：ナガセ・ミナ

「あんな大物をとっ捕まえるなんてね～。あなた、すごいわ」

「裏社会の連中が、あなたの首に賞金を懸けたって情報が入ってきてるわ」

(賞金がファイになった場合)「もったいないわね～。まさかドレイクが跡形もなく吹っ飛ばんじやうなんて。もちろん！ わたしはあんなたちがドレイクを倒したって信じてるわ」

## ◆結末

賞金の分配などが終われば、シーンを終了する。

## ●シーン 15：賢者の眼

シーンプレイヤー：PC③

## ◆解説

PC③のエンディング。PC③を、マッキンタイヤがねぎらう。

## ▼描写

報告書を読み終えたマッキンタイヤ師は、満足そうに頷き、微笑んだ。

## ▼セリフ：ハワード・マッキンタイヤ

「あなたを派遣して、正解でした」

「困難な状況においても、賢者としての観察眼を失わないとは。感服しました」

## ◆結末

マッキンタイヤはPC③の報告に満足する。シーンを終了する。

## ●シーン 16：廃墟の花

シーンプレイヤー：PC④

## ◆解説

PC④のエンディング。PC④は、廃墟の中で力強く咲いた一輪の花を目にする。

## ▼描写

キミは、あの焼かれた町の跡にやってくる。復讐は終わった。だが、キミの心は満たされない。分かってはいた。だが、無惨にも死んでいった町の人々にキミができるのは、こんなことだけだったのだ。

一輪の小さな花がキミの足元に咲いていた。

力強く廃墟の中、可憐な花は咲いていた。

## ◆結末

PC④が旅立つとともにシーンを終了する。

## ●シーン 17：世界の剣

シーンプレイヤー：PC⑤

## ◆解説

PC⑤のエンディング。バーラの生死によって、内容は異なる。彼女が生きている場合と死亡した場合ではセリフが異なる。

## ▼描写

一枚のコインから、シェルリイの姿が映し出される。

「ご苦労であった、PC⑤よ……」

師は、キミに礼を述べた。

## ▼セリフ：シェルリイ

(バーラが生きている)「ふたりとも、よくぞ生きて帰ってくれた」

「ひとときの休息を。いずれまた、あの者と肩を並べて戦う日も来るであろう」

(バーラが死亡している)「バーラの魂は、海に抱かれて、安らかに眠っている」

「また、ひとり倒れたか……」

## ◆結末

シェルリイの姿は消える。シーン終了。

## シーン 14：懸賞金

もし、GMが、PCたちにドレイクの懸賞金を与えなかった場合は、どの海賊も遺体が入手できていないことを理由とすると良いだろう。

オープニングでジワ・スミトの遺体を回収していたとしても、ミドルフェイズのシーン3でPC④(PC②)の船を破壊された際に失ってしまうし、(例え倒したとしても)テララ・ゼルやバルトは両者ともに海の藻屑だ。ミドルフェイズのシーン5の渦の中で失ったとしてもよい。

クライマックスのドレイクは、倒された際に宝珠の力を制御できなくなって、宝珠と共に爆死する。死体は跡形も無く消し飛び、ドレイクを倒したという証拠もなくなる。

これらを理由に、ノルンは懸賞金の支払いを拒否する。ただ、それはそれとして倒した噂は広まるので、PCたちは海賊たちから狙われることになる。

なお、PCたちが気にしなかった場合は、ざらりと流して、次のセッションまでに使い切ったことにするの一手だ。

## 敵データ&戦闘プラン

### キャノンテンペスト “砲撃大嵐”テララ・ゼル

#### ◆データ

種別:人間 レベル:10 サイズ:1  
 体:13/+4 反:15/+5 知:12/+4  
 理:12/+4 意:9/+3 幸:12/+4  
 命:10 回:8 魔:7 抗:9  
 行:18 HP:43 MP:25

攻:〈殴〉+9/物理

対:単体 射:10 m

防:斬7/刺6/殴3/炎5

《サンドスーツ》《ハンドグレネード》

《ハンドガン》《ギアスリング》《デコイ》

《サンドコート》《コンパウンド10》

・命中判定のクリティカル値は11

#### ◆攻撃

・《ハンドグレネード》

タイミング:メジャーアクション

判定値:9 難易度:対決

対象:範囲 射程:15 m

ハンドグレネードによる〈炎〉+12の物理攻撃を行なう。1シナリオに3回まで使用。

・《デコイ》

タイミング:オートアクション

判定値:自動成功 難易度:なし

対象:自身 射程:なし

防除判定の直前に使用する。判定値に+2する。この特技は1回の判定で制限回数以内なら何度でも使用でき、効果が重複する。1シーンに3回まで使用できる。

・《ハンドガン》

判定値:9 難易度:対決

対象:範囲 射程:10 m

ハンドガンによる〈殴〉+9の物理攻撃。

#### ◆加護

■ネルガル □ネルガル

□ネルガル

#### ■設定

懸賞金55万ゴルト。機械人形の兵団を引き連れた、ジャーヘッドの海賊。敵対した者には、情け容赦のない砲弾の雨を降らせる、苛烈な人物。サンドスーツの下の素顔は、美しい少女だといわれている。テララ・ゼルはクエスターである。

#### ■戦闘プラン

《ハンドグレネード》は《ネルガル》を使用してシーン全体を攻撃する。3回の使用回数が切れたら《ハンドガン》に切り替えて攻撃する。防御判定には《デコイ》を使用して達成値を上げる。

なお、テララ・ゼルは基本的にブレイクは使用しないが、PCが決着を望むならブレイクして最後まで戦ってもよい。

### パンツァーオウガ “機甲戦鬼”バルト

#### ◆データ

種別:人間 レベル:10 サイズ:1  
 体:18/+6 反:15/+5 知:12/+4  
 理:9/+3 意:10/+3 幸:12/+4  
 命:14 回:7 魔:7 抗:7  
 行:13 HP:57 MP:23

攻:〈殴〉+17/物理

対:単 射:至近

防:斬11/刺10/殴8

《戦士の手》《猛攻》《戦士の眼》

《苦痛耐性》《コーリング》

《ランナバウト》《パンツァーII》

《パンツァーゼーレ》《バーストフェーエル》

・修正は計算済み

・物理攻撃の命中判定のクリティカル値は9

・あらゆる判定のクリティカル値は11

#### ◆攻撃

・《バーストフェーエル》

タイミング:マイナーアクション

判定値:自動成功 難易度:なし

対象:自身 射程:なし

代償:5 MP

そのメインプロセス中に物理攻撃で与えるダメージを+1D6する。

・《ランナバウト》+《猛攻》

タイミング:メジャーアクション

判定値:15 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:至近

代償:6 MP

グレートソードによる〈殴〉+17の物理攻撃を行なう。ダメージロールに+1D6する。

#### ◆加護

□トール ■ヘルモード

□ヘルモード

#### ■設定

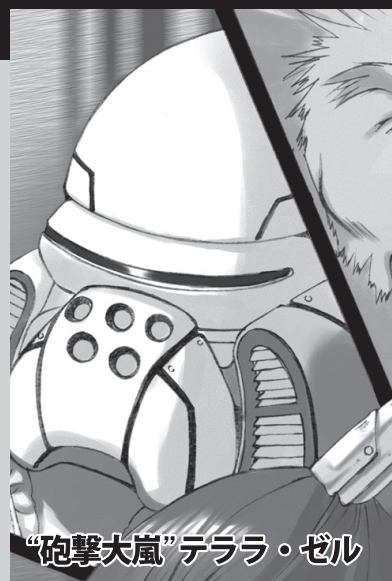
懸賞金58万ゴルト。常にパンツァーIIに身を包んでいる、2mを越す初老の巨漢である。元々は帝国で名を知られた装甲騎兵だったが、ある事件を契機に、部下を引き連れて海賊となった。

バルトはクエスターである。

#### ■戦闘プラン

PCのエンゲージに入ったら、《ランナバウト》を使用して[範囲(選択)]で攻撃する。このとき、もっとも【HP】が高いPCに《トール》を使用してダメージを増やす。

なお、バルトは基本的にブレイクは使用しないが、PCが決着を望むならブレイクして最後まで戦ってもよい。



“砲撃大嵐”テララ・ゼル



“機甲戦鬼”バルト

## 敵データ&戦闘プラン

### フレイムスター “独眼焰王”ドレイク

#### ◆データ

種別:人間 レベル:15 サイズ:1  
 体:20/+6 反:12/+4 知:15/+5  
 理:18/+6 意:20/+6 幸:13/+4  
 命:10 回:6 魔:10 抗:6  
 行:12 HP:70 MP:80  
 攻:〈斬〉+14/物理  
 対:単体 射:至近  
 防:斬5/刺5/殴5/炎5

《マジックシールド》《スロウ》《ファインアート》  
 《ファイアストーム》《フレイムメイン》  
 《ダブルウェポン》《奇襲攻撃》《フェイドアフェイ》  
 《死点撃ち》《鷹の目》《フェイント》  
 ・命中判定のクリティカル値は11

#### ◆攻撃

##### ・《スロウ》

タイミング:セットアップ

判定値:自動成功 難易度:なし

対象:単体 射程:15m

代償:5MP

そのラウンドの間、対象の【行動値】を-1D6する。

##### ・《マジックシールド》

タイミング:ダメージロール

判定値:自動成功 難易度:なし

対象:単体 射程:15m

代償:3MP

実ダメージを1D6+2点軽減する。1ラウンドに1回まで使用できる。

##### ・《フェイント》+《ファイアストーム》

タイミング:メジャーアクション

判定値:10 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:30(15)m

代償:11(18)MP

〈炎〉+7D6の魔法攻撃を行なう。クリティカル値は10。カッコ内は《フレイムメイン》を使用した際のデータ。《フレイムメイン》は対象にダメージを与えると、狼狽を与える。

##### ・《フェイント》+《奇襲攻撃》

タイミング:メジャーアクション

判定値:12 難易度:対決

対象:単体 射程:至近(15m)

代償:9MP

ふたつのバトルアックスを使用した〈斬〉+14の物理攻撃。ダメージロールに+2D6する。クリティカルするとさらに+1D6する。1シーンに1回まで使用できる。

#### ◆加護

ヘイムダル

オーデン

イドゥン

#### ■解説

悪逆非道な隻眼の海賊。43歳。懸賞金60万ゴルト。その野卑な外見からは想像もつかないが、魔法の技に秀でている。特に火炎系の魔法を好んで使用する。それが、“独眼焰王”の由来である。極めて狡猾で、生き延びるためなら平気で仲間を売る。海賊仲間からも恐れ嫌われている。

なお、ドレイクはシャードを持つクエスターである。ヨルムンガルドの意志にシャードが反応したのだ。

### ヨルムンガルドの欠片

#### ◆データ

種別:魔獣 レベル:25 サイズ:30  
 体:40/+13 反:40/+13 知:20/+6  
 理:10/+3 意:25/+8 幸:25/+6  
 命:12 回:7 魔:8 抗:7  
 行:15 HP:120 MP:58

攻:〈殴〉+15/物理

対:単体 射:至近

防:斬8/刺8/殴8/炎8/氷8/雷8/光8/闇8

《BOSS属性》《攻撃力UPIII》《自動再生》

《全体攻撃》《呪い:邪毒》《無限の魔》

・クリンナッププロセスに【HP】25点回復。

#### ◆攻撃

##### ・《全体攻撃》+体当たり

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:12 難易度:対決

対象:場面(選択) 射程:視界

体当たりによる〈殴〉+15の物理攻撃。ダメージロールに+3D6する。ダメージを与えた対象に邪毒を与える。

#### ◆加護

トール

ヘイムダル

フレイヤ

タケミカヅチ

#### ■設定

ラグナロク以前、世界を取り巻くほどの大きさを誇っていたという蛇。またの名をミッドガルズオルム。ラグナロクにおいて、雷神トールと相打ちになったと伝説に残っている。

エーギルの海底神殿に安置されているのは、その砕かれた欠片であり、巨大にもかかわらずヨルムンガルドのごく一部でしかない。

宝玉を持っているドレイクを倒すと、コントロールは失われ、エキストラとしてあつかう。

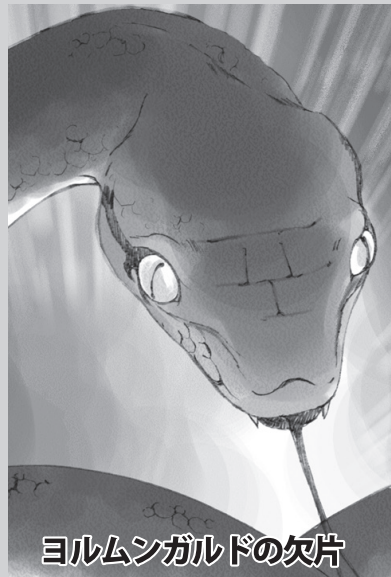
#### ■戦闘プラン

PCたちから5m離れた位置に野盗×3が1エンゲージとして存在している。さらにその10m後方にドレイクが立っている。

ヨルムンガルドの欠片は、その欠片といえど途方もなく巨大なため、PCたちとは常にエンゲージし



“独眼焰王”ドレイク



ヨルムンガルドの欠片

ているものとする。つまり、ヨルムンガルドの攻撃は常にPC全員を対象とする。

ドレイクは、セットアッププロセスで一番【行動値】の高いPCを対象に《スロウ》を使用する。マイナーアクションで宝玉を使用し、ヨルムンガルドの欠片を起動させる。ヨルムンガルドは、次のラウンドから戦闘に参加する。

メジャーアクションで《フレイムメイン》を使用、《ヘイムダル》でクリティカルにする。ヨルムンガルドの《フレイヤ》はドレイクを対象に指定する。【HP】が一番高いPCに《奇襲攻撃》をする。

ドレイクは【戦闘不能】となるとドレイクして最後まで戦おうとする。

## シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。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：バーラとともに海賊を敵に回して海に出る
- PC②：ノルンに所属しているハンター
- PC③：アカデミーに所属している
- PC④：ドレイクを追っている
- 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：バーラ**

関係：同行者

クイックスタート：ヴァグランツ

コンストラクション：指定なし

ある日、キミはカモメの声に誘われて海岸沿いを歩いていると、見たこともない形状をした船を発見した。急いでその船の中に入っていると、ヴァルキリーがひとり倒れていた。

彼女はバーラと名乗り、ドレイク海賊団に襲撃されて宝玉を奪われたという。キミは、バーラとともに大海原に乗り出した。

### PC②用ハンドアウト

**コネクション："独眼焰王"ドレイク** 関係：好敵手

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

ノルンのハンターであるキミは、賞金首を捕縛して生計を立てている。今度の狙いは、懸賞金 60 万ゴルトの大々海賊 "独眼焰王" ドレイク。

旅の途中、ドレイクを狙うPC④と出会い、意気投合した。現在はPC④の船に同乗し、ドレイクを追っている。

### PC③用ハンドアウト

**コネクション：ハワード・マッキンタイヤ** 関係：師匠

クイックスタート：ウィザード

コンストラクション：指定なし

最近、とある海域で、様々な異変が発生している。これは、学術的な見地からも、極めて興味深い事例だ。

アカデミーは、緊急の委員会を結成し、海域の調査を行なうことを決定した。そしてキミは、マッキンタイヤ師直々の命により、最初の調査員として、派遣されることとなったのだ。

### PC④用ハンドアウト

**コネクション："独眼焰王"ドレイク** 関係：憎悪

クイックスタート：サムライ

コンストラクション：指定なし

船が難破し、無一文で浜辺に漂着していたキミを、手厚くもてなしてくれた町があった。だが、その町はもう存在しない。海賊に襲われたのだ。

"独眼焰王"ドレイクを筆頭に、憎き仇の海賊は4人。手に一刀をたずさえて、キミはその内のひとり、ジワ・スミトを追い詰めた。

### PC⑤用ハンドアウト

**コネクション：バーラ**

関係：同志

クイックスタート：ヴァルキリー

コンストラクション：ヴァルキリー

キミは、エクスカリバーに所属している。戦いの傷をいやすため、孤島で休息しているキミの元に使命が告げられる。

キミの同志であるバーラが海賊の襲撃を受け、世界蛇ヨルムンガルドを制御する宝玉を奪われたという。海賊は、まだバーラを狙っている。一刻も早く彼女と合流しなければ……。

## シナリオ「パイレーツ・マーチ」プレイレポート

### ●シナリオ概要

このシナリオは、次々と襲いかかる海賊たちと戦いながら、ヨルムンガルドを復活させようとする海賊ドレイクを倒すシナリオである。ミドルフェイズでも、加護を持つ敵が何体か出現する戦闘中心のシナリオとなっている。PCはなるべく戦闘に参加できるように作成するとよいだろう。

### ●賞金について

今回予告を読み上げると、賞金首を相手にするシナリオだとわかる。シナリオ中に登場するドレイク海賊団の賞金首たちに懸けられた賞金は、膨大な額となる。この額を本当に与えてしまうと、バランスを崩してしまう。テストプレイでは、GMはあらかじめ賞金は入らないと宣言した。するとPCたちはGMに、手に入れた賞金を一晩で使い果たしたり、海賊たちに滅ぼされた町の復興資金にする、バーラの修理費に当てる、などといった演出が提案された。GMとしては、結果としてPCたちの手に入らないのは一緒なので、この提案を受け入れることにした。PCたちは喜んで賞金を使う演出をはじめた。

### ●海賊たちとの戦闘

もし《ヘルモード》などを使用して海賊たちを振り切れるなら、海賊との戦闘は避けられることにしてもよい。

テストプレイでは、パンツァーリッターがいたので、

《ヘルモード》を使ってテララ・セルとの戦闘を避けていた。PCたちはバーラのレリクスシップに乗っているため、全員で逃げることができるのである。

### ●バーラとの関係

このシナリオは、バーラを護りながら海底神殿に向かうというものである。プレイヤーたちにはバーラを護ろうと思ってもらわなければならない。バーラとPCとの関係を構築することが鍵となる。

あえてプレイヤーと書いたのは、テストプレイにおいて、PC④は復讐のことしか頭にないクールなキャラクターとして演じていたので、バーラとあえて関わり合いを持つとしなかったのである。もちろん、PC④のプレイヤーは、バーラを護りながら海底神殿に向かうことがセッションの目的であるとわかったうえでロールプレイをしていたのである。

### ●クライマックスの戦闘

クライマックスに登場するヨルムンガルドの欠片は、ラグナロクで神を殺したという設定を持っているだけにかかり強いデータにしてある。3～4レベルのPCだと、ドレイクとともに戦闘して勝つ可能性はそれほど高くない。

テストプレイでは、ヨルムンガルドの欠片攻撃は、バーラの《エーギル》で止めていた。また、ヨルムンガルドの欠片を攻撃しようとしたPCに、バーラのセリフとともに勝利条件を説明した。

PCの戦闘力があって、GMが戦えると判断したら、あえてヨルムンガルドの欠片をエクストラとする処理をせず、最後まで戦闘させてもよい。戦闘だけのテストプレイを行なってみたところ、PC全員のレベルが5レベル以上なら、なんとか勝利することも可能だった。

ヨルムンガルド単体なら、うまく加護を使用すれば3レベルでも勝利できる範囲にいる。ドレイクが、ヨルムンガルドの欠片に呑まれた、という展開に変えてもよいかもかもしれない。

### ●エンディング

バーラはエンディングで死亡する。これを救うかどうかで、少し展開が変わってくる。テストプレイでは、加護に余裕を残して勝利することができたので、《イドウン》でバーラを復活させた。その後の演出については、シナリオではレリクスシップは洗って修理する予定だったが、PC①の希望によってバーラとともに大海原に冒険へ乗り出すというエンディングに変更した。