ロールプレイングゲーム RULILURA 幻奏戦記ルリルラ

シナリオ Dragon's Share 竜の分け前

Hobby JAPAN

高額の借金に追われ、今にも素寒貧になりそうな英雄たちのもとに、一攫千金の怪情報が舞い込む。「竜」と呼ばれる巨大な生き物が住まう山に、何やら財宝が眠っているというのだが…。

※警告！ この先はマスター以外は読んではいけません！

★マスターへ

このシナリオは、駆け出しの機奏英雄4人～中堅の機奏英雄3人程度のパーティ向けのシナリオです。「ラスボス」の強さから言って、2人以下のパーティにはお奨めできません。

また、シナリオの開始時、パーティは借金を抱えて四苦八苦の状況だとされています。マスターがこのシナリオをキャンペーンの中に取り込んで使用する場合は、この「なぜ金が必要なのか？」という部分の調整が必要になります。特に、活動資金を潤沢に持つパーティについては。

※調整の例

例1）トロンメルの首都エタファで、一品ものの素晴らしい工芸品（美術品、奏甲用装備、奏甲そのものなど）が売りに出されています。是非とも欲しいシロモノなのですが、手持ちの金額ではとても足りません。ぐずぐずしていると他に競り落とされてしまうため、一攫千金のチャンスが必要です。

例2）気ままな歌姫（「アイドルな姫ロッテ」や「電波な姫プリムラ」など）が大変高価な品を衝動買いしてしまいました。代金を支払わなければなりません。

例3）トラブルメーカーな歌姫（「困ったちゃんな姫カタリナ」や「ワイルドな姫ラピスラズリ」など）が大変高価な品をぶっこわしてしまいました。弁償しなければなりません。

なお、このシナリオの時代背景は英雄戦争前期～中期（TL1～2）頃のもので、奇声蟲はまだ活発に活動中です。

このシナリオ中に登場する敵（や敵になるかも知れない竜）のデータは、シナリオの最後にまとめてあります。そちらを参照してください。

●シナリオの開始

シナリオはトロンメル中部にある山間の村、メーメルからスタートします。基本の設定を使用する場合、PCたちはフリーの英雄の状態で始まりますが、ファゴッツの商人に借金をこしらえている状態だと、説明してください。しかも、借金の返済日が5日後に迫っているのに金が足りないことが判明してしまいます。

なんとかして、借金取りがやってくる前に、お金(最低でも2,000,000G)を用意しなくてはなりません。借金を返せないという事実は歌姫（おとなしめかしっかりめの）から進言させることにしてください。

何しろ金額が大きいので、借金取りも相当なエキスパートが送りこまれています。どこへ逃げても、期日には何処からか借金取りが姿を現すのです。逃げようとか、奏甲をあきらめようという話には、歌姫（しっかりタイプか気ままなタイプ）が「借りたものは返すのがルール」とか「夜逃げなんてカッコ悪い」と言って反対します。可能なら、ここでこの借金生活に関して歌姫との「相性チェック」を行ってください。

そこへ運良くパーティの一人が、100キロほど離れた北方の山岳地帯に竜がいるというウワサで、財宝があるらしいという話を聞き込んできます。起死回生の手段を求め、英雄たちの思惑が一致します。

●メーメル村での行動

メーメルは、トロンメル中部にある山村です。百戸ほどの家々からなり、周辺で奇声蟲か活動しているため、以前から奏甲の部隊が駐屯して村を守っています。

あなたが「温情派」のマスターである場合は、この村で奏甲の修理ができるようにしても構いません。また、メーメル村では、TL1の個人用武器や装備のすべてが購入できます。

メーメル村での探索では、スキルを使用することで様々な事実や噂話を入手できます。

①「アーカイア知識」

・トロンメル出身の歌姫：50＋スキル
・上記以外：40＋スキル
・スキルの無い現世人：30

以上の判定に成功した場合、地域伝承によれば、やはり北の山々には竜がいるらしいがわかります。過去に腕自慢のアーカイア人や英雄などが山に竜退治に行き、行方不明になっているようです。竜は山の周辺に立ち入らなければ、襲っては来ないそうです。

2人以上が成功した場合は、昔、ふもとにあった山が襲われて全滅したという伝承があることがわかります。

3人以上が成功した場合は、80年ほど前、トロンメル貴族が山に竜退治に行ってそれっきりなので、貴族の財宝が残っているかもしれないと言われます。（必要ならここで「相性チェック」）

②「交渉」

村人に話を聞くと、北の方では時々、何か大きなモノが飛んでいるのが目撃されているということで、何かが山にいるのは確かなようです。ただし村の近辺では姿を見たことは無いそうです。

③「恫喝」、「盗賊」

成功してもたいした情報はわかりません。「盗賊」技能で成功した場合は、昔、立派な魔法の剣を持った奏甲が、お山に竜退治に行って帰ってこなかったという話があるとわかります。

④奏甲隊（隊長：リーガル・ラッケマン）

メーメルの北側では、蟲の掃討作戦が進行中です。

隊員を掴まえて話を聞くと、「俺たちの仕事だから邪魔するな、お前らまで雇う余裕は無い」と告げられます。作戦中でもあるので、みんな少しばかりイラついているようです。

交渉（50＋スキル）に成功すると、蟲は中規模の部隊（40匹ほど）で、1体の「貴族」と幾つかの「新種」、また、それに加えて小型の蟲多数を含むということがわかります。命が惜しいなら、「貴族」の蟲には近づくなとアドバイスを受けます。

また、北と西からも友軍が接近中で、一本峠に蟲の部隊を追い込もうとしていることも、教えてもらえます。部隊の規模はぞれぞれ、奏甲12機程度であるそうです。

奏甲隊を構成している機体は、マスターが決定してください。一般機はシャルラッハロートⅠ、Ⅱやフォイアロートなど、汎用機や

山岳用機が多いでしょう。

●星見山へ

星見山への進軍では、特にイベントは発生しません。時々、警戒中の奏甲に出くわす可能性があります。山麓までの移動には、丸一日かかります。

星見山に向かうルートには、大きく分けて三つのルートがあります。旅なれた英雄や歌姫なら、星見山へのアプローチ方法としてすぐにこの三つのルートを想定できます。

◎ルート1：一本峠

一本峠に向かった場合には、奏甲の待ち伏せ隊に遭遇します。彼らは慌て者や新兵で構成されており、気をつけないといきなり射撃されるかもしれません（小弓またはクロスボウでの射撃1回のみ）。その後であやまってはくれますが…。「交渉」スキルを使用すれば、メーメル村と同じ情報がわかります。彼らは最近配置されたばかりで、竜は見たことがないそうです。

◎ルート2：ふもと近くの森

ふもとの森の中を突っきった場合、時間が余計にかかります。ふもとにつくのは夜中近くになります。

◎ルート3：緋色川

ふもと近くまで、緋色川を北上するコースを取った場合、山の丁度西の川岸あたりで、蟲を北部から追い込んでいる奏甲の部隊に遭遇します（隊長：メルムーク・イブン）。

奏甲隊は蟲がこのあたりにいるということを教えてくれます（貴族率いる蟲の本隊は南の方にいるはずとの話）。また、山の方に偵察に出した奏甲が大型の飛行生物に襲われて、ほうほうの態で逃げ帰ったと教えてくれます。相手には歌術が効かなかったそうです。

その他の情報は、村での交渉と同じように扱います。

◎その他の行動

そのほかの余計な行動（わざわざ蟲の本隊を捜索する、奏甲隊の忠告に従わずに「貴族」種退治に出かける、など）をとった場合、貴族1体と衛兵2体を含む敵に遭遇します。その強力さを演出しつつ、適当にいためつけてから解放してあげてください。このシナリオに参加するレベルのパーティだと、「貴族」に勝つのは難しいでしょう。マスターは、一行がなぜ冒険をしているのかを思い出させ、本筋に戻るよう誘導をするべきでしょう。

●星見山

星見山のふもとで一夜を明かした場合、張り番は夜中に歌を聞くことになります。「偵察チェック（基本成功値50）」に成功すれば、歌は山から聞こえてきたことがわかります。

この歌声は、実際には竜の歌声です。
「歌術チェック（基本成功値50）」に成功すれば、歌は歌術のようですが、未知のものだということがわかります。

このあとで、見張り番のペアを中心に、歌と竜、山について「相性チェック」をしてください。

山に登るのは奏甲を使えば2時間程度でOKです。

星見山は険しい山です。夜間に山に登ろうとするのは、滑落の危険が実に大きいことを、マスターはプレイヤーに（歌姫の口などを借りて）知らせてください。

●竜の洞窟

山の中腹と頂上の中間くらいのところ（7-8合目）に、目立つ大きな洞窟の入り口が見えます。

入り口には、家畜類のの骨や人骨、巨大な糞などが散らばっており、中には真新しい蟲の死骸も4体ほど転がっています。死体は、衛兵と小型の蟲（尖兵）のもので、よく調べると（「偵察チェック」）、3本の爪の跡や、大きなものに踏み潰されたような形跡があります。

●洞窟内部

洞窟への入り口は奏甲が2体並んで入れるほど大きく、ゆるやかに下りになっています。

80メートルほど進んだところで、通路は広がっていて、竜の巣になっています。竜の巣は、60メートル四方くらいの広い天然の洞窟で、天井も十分な高さ（20メートル）があります。天井の一角には穴（出口）があいています。昼間なら、そこからは光が差し込んでいて、洞窟内部を照明しています。洞窟には水晶や見慣れぬ鉱物が露出していて、内部をキラキラと美しく彩っています。

洞窟の中は骨や食い散らかした死骸、破壊された奏甲、糞などが散乱していますが、隅にはさまざまなアイテムが積み重ねられています。集めて飾ってあるというのではなく、邪魔だからそこに片付けた、という感じです。アイテムの中には、壊れた荷車などもありますが、おおむね糞などで汚れています。

●財宝について

シナリオの終わりにある、「竜の財宝表」を見てください。

●竜との交渉

財宝を漁ったり、巣の中を調べていると、天井の穴の光がかげり、竜がにゅっと首を覗かせます。竜（ちなみに♀）は「貴様ら、わらわの巣で何をしているのじゃ」と話かけてきます。

♀竜は、話をしているといわゆる「邪悪な奴」ではないことがわかりますが（隊商を襲ったり、ふもとの村を襲ったりは、テリトリーを守るため、あるいは肉食動物の一般的な行動の範疇です）、特別に親切なわけでもありません。

プレイヤーたちが良心の呵責を覚えないのならば、会話を行わず、いきなり攻撃しても構わないでしょう。ただしその場合、竜は持てる力と知恵のすべてを発揮して攻撃してきます（自分の巣の中での戦闘なので撤退はしません）。

竜のデータを参照して戦闘を解決してください。無用心なPCが喧嘩を売った挙句に敗北するというのは、十分に起こり得る結末です。

会話をすすめ、星見山まで来た理由（自分たちが金に困っている）について話をすると、竜の方から、ここしばらく悩まされている問題を解決してくれたら、英雄につき各自1つづつ、巣からアイテムを持って帰ってよいと交渉を行ってきます（竜が持ちかける話なので、「交渉チェック」は不要）。英雄たちは、欲張らなければ、頼みを聞くことでしょう。

●依頼の内容

最近、巣のまわりを奇声蟲がうろちょろしている。大方は片付けたのだが、穴の奥に逃げ込んだ奴らがいて、寝ていると出てきて這いずり回るので、小うるさくてかなわない。場所を教えるから退治して欲しい。穴の奥には、自分の大きな体では入れない。

依頼を受けると、天井近くの縦穴を上がっていくとそれが曲がりくねってから横穴になり、その奥からは、確かに蟲っぽい音や鳴き声がすると教えてもらいます。しかし、そこまで上がる手段は自分たちで考えなくてはなりません。奏甲を降りてロープを使うなり、壁をよじ登る（キャラクターの行動、基本値30の「敏捷チェック」）などです。困っている場合は、竜がキャラだけなら運びあげてくれます。

竜は英雄たちが縦穴に入ると、片目をあけたまま寝てしまいます（アーカイアの竜とはそんな眠り方をします）。

●竜とのムダ話

♀竜は、すでに数百年生きているそうです。絶対奏甲を見るのは久方ぶり（百年以上前の歌姫戦争で見て以来）で、最近またよく見かけるようになったねぇと話します。蟲も最近また増えてきたと言います。

わらわは歌術を扱え、灼熱のブレスを吐けるのだと自慢します。

昔は竜の♂もこのあたりにいたそうなのですが、200年ほど前に何

処かへ行ってしまったと語ります。
彼女は、過去も現在も人間の世界のことにはとんと無頓着です。ただし身辺を騒がされるのは嫌いで、むかし人間が勝手にふもとに村を作り、うるさくなったので「追い払った」こともあるそうです。
付近をうろつく人間や動物は、基本的に「食べ物」としか見ていません。蟲の件がなければお前たちも食べているところだぞと笑いながら語ります（最近は蟲を食べているのでずっと満腹だそうです）。
英雄と歌姫は、竜という伝説の存在と会話するという、またとない体験をしています。ここで竜を対象に歌姫との「相性チェック」を行います。

●横穴

穴はどんどんと狭くなり、曲がって横穴になるころには、キャラでなくては進入できないサイズになっています。横穴の先には、蟲（尖兵）が6匹いる小洞窟があります。個人戦闘で戦闘を解決してください。
あらかじめ穴に火器（ファイアボルトなど。弓矢系は除く）を打ち込んだ場合、尖兵は2匹減った状態（4匹）での戦闘となります。

小洞窟を進んでいくと、小部屋状の行き止まりになっており、天井から2匹の蟲（頭憑き）が降ってきて、またもや戦闘になります。
すべての蟲を倒すと、穴の奥にいる蟲を全滅させたことになり、竜の依頼を果たしたことになります。しかし巣に戻ろうとすると、巣の方から、激しい物音と、吼え声が聞こえてきます。

●竜と「頭憑き」

洞窟に戻ると、音は洞窟の入り口からしてくることがわかります。入り口に行くと、竜に倒された新しい奇声蟲（衛兵）の死骸（3体）の傍らで、竜が腹を見せてひっくり返り、のた打ち回っていることがわかります。
「偵察チェック」に成功すれば、竜は「頭憑き」に憑かれてしまったのだ、ということがわかります。竜は次の瞬間、むっくりと起き上がると、英雄たちの姿を認め、襲い掛かってきます。

竜との「奏甲」戦闘を解決してください。竜は「頭憑き」を倒されると、正気に戻ります。憑かれている間、竜は理性的に行動することも、ブレスを吐くことも、歌術を使うこともありません。
竜を倒すか、竜に取り憑いた「頭憑き」を倒せば戦闘終了です。

参考：竜の側に英雄や歌姫を残していた場合は、ある時点で竜が何かに感づいたようにむっくりと起き上がり、洞窟の入り口にダッシュします。竜は入り口で新たに現れた蟲3体（竜はこれの侵入に気づいたのです）と交戦し、あっさりとこれを倒しますが、その間に忍び寄り、跳びついてきた「頭憑き」に精神をのっとられてしまうのです。

●結末

竜を元通りにして、小洞窟の蟲を倒せば、ミッションはおおむね完了です。竜は（生きていれば）、感謝して、英雄だけでなく歌姫も1個づつのアイテムを持って帰って良いと告げてくれます。竜を倒した場合は、「偵察に成功した場合の」表にあるすべての財宝を一つづつ、または1回づつ獲得します。
いずれにせよ、メーメル村に戻って借金取りに金を返せば、無事エンディングです。最後に活躍の著しかったペア2組程度を対象に、「相性チェック」を行うと良いでしょう。

●経験点

シナリオの達成状況に応じて、以下の経験点をあげてください。

借金を返せなかった	**：50P**
借金を返せた（200万G用意できた）	**：120P**
ドラゴンを倒した	**：＋60P**

FPと金の報酬はありません。
絆上げやレベル上昇は、ルールの記述に従います。

●竜の財宝表

竜と取引したり、竜を倒したりしてこの財宝を手にする権利を持っているキャラ毎に、「偵察チェック（成功値50）」を行わせてください。この財宝あさりには10分ほどの時間がかかります。行っているのは、値打ち物とガラクタとを分別するという、いわば鑑定に類する行為なので、同じキャラが2回以上チェックをしても、効果はありません。
竜はこの宝を大切にしています。竜が生存している場合、何の権利を持っていないキャラが宝物の山に近づくと、竜は怒り出します。それでもキャラが怪しい素振りを見せるならば、竜は実力行使（爪で一発殴るとか）に出ます。

偵察に失敗した場合の表

01―10：値打ちのあるかもしれない芸術品（壺、彫刻、絵画など。1D10×1D10×1D10×1,000G）
11―20：金の延べ棒（1本100,000G）、1D10して1/2（端数切り上げ）しただけの本数が見つけ出せます。
21―30：宝の地図。実は思わせぶりなニセモノですが、本物であることにして次のシナリオにつなげても良いでしょう。
31―40：封のされた壺・箱など。不幸なことに何の価値もありません。
41―50：奏甲の武器、使用可能なもの。換金するなら、買取価格は1D10×20,000G。
51―60：装身具系の宝物（50,000G）。歌姫は喜ぶでしょう。
61―70：武器やら鎧やら（総額100,000G）。どれも一般的なものです。
71―80：あやしい書類（どこかの政府あるいは、商会のもとに持って行けば1D10×20,000Gになります。口封じされるかも知れませんが…）
81―95：封のされた壺・箱など（1D10×4,000Gの価値がある宝珠が中に入っています）
96―00：偵察に成功した場合の表でD%を振りなおします。

偵察に成功した場合の表

01―10：レストアしたら使えそうな奏甲、シャルラッハロートⅠ・Ⅱなどがお奨めです（そのまま売っぱらえば500,000Gに）。
11―20：歌術のこめられた魔法のアイテム（歌力が10以上ある歌姫なら、新しい歌術を習得できます。1回使い捨て）
21―30：金の延べ棒（100,000G）、1D10＋3本
31―40：芸術品（壺、彫刻、絵画など。1D10×1D10×1D10×5,000G）
41―50：王族の財宝（王冠、王錫など）600,000G
51―60：貴族の財宝（宝石など。1D10×1D10×10,000G）
61―70：無傷の奏甲用アークドライブ（600,000G）。
71―80：高純度の幻糸鋼（1,000,000G）。メーメルあたりでは買い手がつかず、恐らく換金のために借金取りと一緒にファゴッツやエタファまで行く必要があります。
81―90：1,000,000G相当の奏甲用装備（武器に限る）。「音叉槍」や「金剛糸」、「グレネード」を7-8個、などが適当です。
91―95：非売品の奏甲用装備（武器に限る）。
96―00：この表で2回振りなおします。

運が悪く、アイテムが2,000,000G（借金の額）に達しないような場合には、マスターは、振りなおしを認めるなど、救済してあげてもいいでしょう。もっとも、プレイヤーには野生味あふれるハングリー精神も必要なものです。

奇声蟲：「尖兵」　移動速度は3／1

小型ながらも動きがすばやいため、侮れない戦闘力を持つ奇声蟲です。姿が小さいためどこにでも（例えば街の中にでも）潜むことができ、その分恐ろしい敵といえます。

装備表	武器名	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
	牙	70	1	0	2D10
	爪	60	1	0	2D10
	奇声A	特殊	1	2	精神で抵抗

※最初のラウンドには、1体が奇声A（ルールブックP.107）を放つ。
※小型のため、対奏甲戦闘時には「キャラ」として扱う（ルールブックP.84）。このため、奏甲の攻撃が命中した場合3D10の追加打撃が生じる。
※命中部位は胴体のみでHPは40。装甲は5ポイント。
※回避修正±0、抵抗修正±0
※スキル：偵察10、隠蔽20、格闘5

奇声蟲：「頭憑き」　移動速度は3／1

小型の奇声蟲で、相手の頭に取りついた後に、触手を用いてその精神を乗っ取ろうとします。奇声の能力も持っています。

装備表	武器名	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
	とりつき	75	1	0	なし
	奇声D	特殊	1	2	精神で抵抗

※最初のラウンドには目標に飛びつきつつ、奇声D（ルールブックP.107）を放つ。
※対奏甲戦闘時には「キャラ」として扱う（ルールブックP.84）。このため、奏甲の攻撃が命中した場合3D10の追加打撃が生じる。竜に憑いた奴のみ、奏甲として扱う。
※命中部位は胴体のみでHPは40。装甲は2ポイント。
※回避修正±0、抵抗修正±0
※スキル：偵察20、隠蔽30

特別ルール

とりつき：とりつきは、目標キャラの頭部に対して行われます。頭にとりつかれた場合、「引き剥がし」に成功しないと次ターンにそのキャラ（や竜）は耳に触手を差し込まれ、その次のターンから蟲のコントロール下で仲間を襲い始めます。
蟲に触手を差し込まれているキャラは、自分の意志では何も行動を行えなくなります。

引き剥がし：とりついた蟲を、自力で剥がしたり仲間に剥がしてもらうことができます。
自力の引き剥がし：自分の手番に筋力チェック（50＋「筋力」以内）に成功すれば、蟲を引き剥がすことができます。その際に、1D10のダメージを受けます。
他人による引き剥がし：「自力の引き剥がし」と同様の手順で引き剥がしを行えますが、筋力チェックに－10の修正を受けます。引き剥がし成功時には、やはり引きはがしてもらった方のキャラは1D10のダメージを受けます。

※とりつき中の攻撃：仲間にとりついている蟲を攻撃することは可能ですが、攻撃が外れた際はとりつかれた仲間への命中判定を行い、命中した場合は通常のダメージを与えます。この際。目標の回避修正は常に±0として扱います。

竜：「歌う竜」　移動速度は8（飛行）、2（歩行）／1

主にアーカイアの山岳地や無人島などに生息する、翼を持ったトカゲ状の生物です。個体数がごく少なく、伝説上の存在だと思っている人もいます。長い寿命を誇り、人間と会話できるだけの知性も持っています。性格はまちまちで、獰猛なものもそうでないものもいますが、基本的には人間たち（男女とも）を目下の存在と捉えています。

装備表	武器名	ハードポイント	命中	攻撃回数	射程	ダメージ
	牙	両腕	65	1	0	4D10
	爪	頭	90	2	0	2D10＋2
	歌術	頭	特殊	1	聴	抵抗チェック

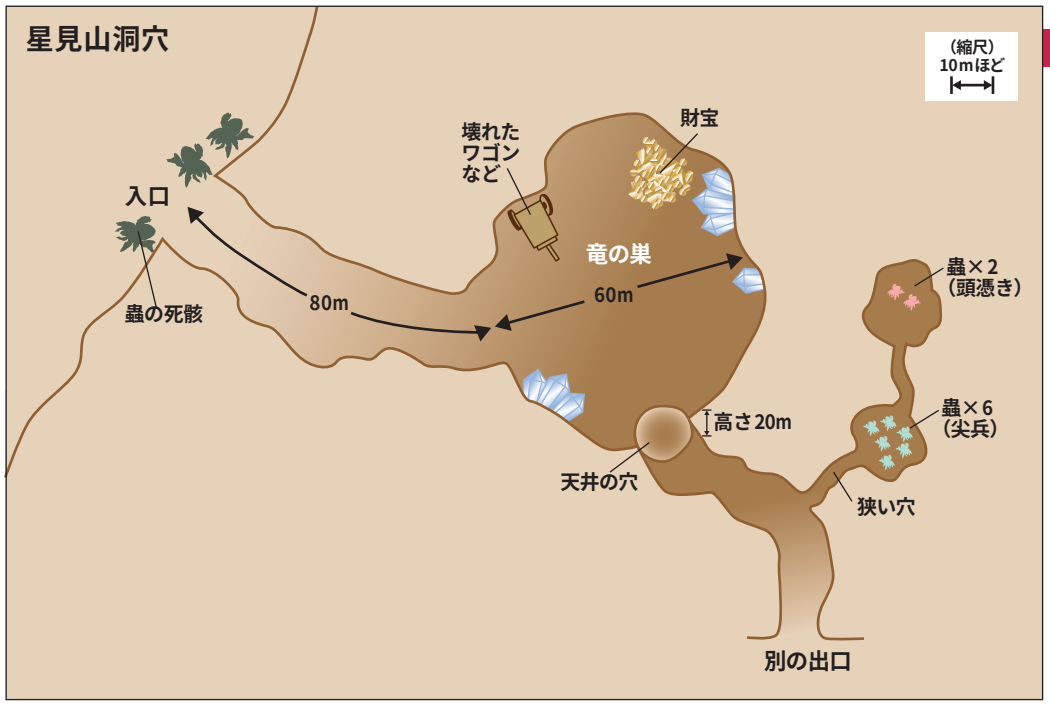
※＃5「奇声対抗の歌」（ルールブックP.47）を、可聴範囲内のすべての歌術に対して行使できます。また、歌術リスト＃1～＃25までの全歌術を使用できます（歌術＃23は除く）。
※攻撃する代わりに、熱のブレスを吐くことができます。任意の60°以内の射界にいる敵すべてに、熱による2D10のダメージを与えます。
※竜の攻撃は奏甲として扱います。ブレスも追加打撃が発生します。

命中部位表	%	命中部位	装甲	HP	ダメージ記録欄	ダメージの効果
	01－46	胴体	8	55		死亡
	47－56	尾	8	22		特になし
	57－61	前脚右	6	12		爪攻撃不可（1回分）
	62－66	前脚左	6	12		爪攻撃不可（1回分）
	67－78	後脚	7	28		移動不可
	79－89	翼	2	20		飛行不能
	90－00	頭部	16	25		死亡

MAP 1

奏甲部隊
星見山
一本峠
蟲目撃地点
緋色川
沼（湿地帯）
メーメル村
幻奏戦記 Ru/Li/Lu/Ra

MAP 2


星見山洞穴
（縮尺）
10mほど
入口
蟲の死骸
80m
壊れた
ワゴン
など
財宝
竜の巣
60m
蟲×2
（頭憑き）
高さ20m
蟲×6
（尖兵）
天井の穴
狭い穴
別の出口