

十字架と奴隸

作…沢見剛／イラスト…さんば挿



シナリオ概要

※プレイヤーは読んではいけません。

宣教師が日本人を奴隸として売り飛ばしているという情報を得たPCたちは、帝から要請されて事件を調査することに。

堺に滞在している有力な宣教師ルイス・フロイスの周辺を探ると、その周囲からは奴隸売買の証拠が次々に出てくる。しかし、それはフロイスの教えを受けてキリスト教に入信し、その後魔将と化した男・内藤ジョアンの策謀によるものだった。

ジョアンはフロイスを抹殺ないし追放し、日本のイエズス会を黄泉に与する組織へ変貌させようとしているのだ。

ジョアンの支配下から命がけて逃げ出したカチャという女性奴隸を保護したPCは、その陰謀を防ぐためジョアンと対決することになる。

※敵の強さは、作成時からやや成長した、武勲「10～20」程度のPCを想定しています。

登場NPC

★ ルイス・フロイス

列島に滞在しているイエズス会宣教師の代表。筋骨隆々とした大男で、豪放磊落で破天荒な性格をしており、その様は宣教師というよりも冒険家といった方がしっくりくるほど。

説法よりも、インドの格闘技「カラリパヤット」を得意とする。

これまでは、狩魔には協力的な姿勢を見せている。

★ 内藤ジョアン

眼鏡をかけた20代前半の優男。

人を見下した態度が特徴の、尊大で嫌味な魔人。男性からは徹底して嫌悪されるが、女性からはなぜか好意を持たれ尽くされる。

最初はルイス・フロイスの薫陶を受けた敬虔な信徒だったが、呪素に染まり思想が歪んでいった。今では奴隷として捕らえた日本人を南蛮商人に渡し、代わりに鉄砲や火薬を仕入れている。

やがて、ルイス・フロイスを追放し、イエズス会を黄泉に属する組織に改変して、奴隷売買を大規模化する計画を企てるが、フロイスの信仰心の強さを知るジョアンは、自分の手を汚さずにPCたちを使って彼を抹殺しようとしている。

奴隷のなかで気に入った女たちは自分の館にはべらせているようだ。

★ カチャ

10代半ばの切支丹の少女。寒村から人買いに売られ、ひどい環境で労働を強いられていたところを宣教師に救われて切支丹となった。しかし、内藤ジョアンに再び奴隷として捕らえられ、今は彼の館に囲われている。

辛い人生を送ってきたせいか、頑なで斜に構えた性格になっているが、頭の回転は早い。PCたちと同じ闇払いの素質があり、それに気付いたジョアンから虐待を受けている。

ジョアンは人の血を好むが、カチャだけは一度に吸い尽くして殺すことをせず、少しずつ血を抜いている。そのせいで呪素が体を蝕み始めており、肌は死人のように白く、目は赤みを帯びている。

カチャは恩人の宣教師から貰った洗礼名。発音としては「カチューア」に近いが、彼女自身もカチャとしか発音できない。

序幕

京にいたPCたちはある日、狩魔から「至急、何をおいても駆けつけること」という呼び出しを受ける。

呼び出されたのは何と、帝の御所であった。そこでPCたちは功刀姫から、最近帝の心痛の種となっている噂の真相を確かめて欲しいという話を聞く。その噂とは、宣教師が奴隷として民草をさらって行くという噂だ。忍の調査によると、噂の出所は堺の街らしい。しかし、堺の調査に赴いた忍は消息を絶っている。

功刀姫は、魔将の関与はいまだ証明されぬものの、その可能性は高いと感じており、帝からの頼みという形をとることで闇払いであるPCたちを派遣しようとしている。

功刀姫 「急なお招きに応じていただき感謝しております。さて、本日あなた方をお呼びたしたのは他でもございません。最近、我が君のお心を騒がせている噂の真相を確かめて欲しいのでございます」

功刀姫 「その噂というのは、宣教師たちが南蛮の商人に奴隷として民草を売っているというものです」

帝 「うむ、これが本当ならば、到底捨て置けぬ話。すまぬが頼まれてくれますまいか？」

功刀姫 「忍に探らせたところ、噂の出所は堺のよう。堺の宣教師と言えばルイス・フロイス殿です。彼は狩魔に協力してくれていますが、身辺を調べぬわけにはいかないでしょう。ことを荒立てずに、秘密裏にお願いします」

功刀姫 (帝に聞かれない場所で) 「堺にやった忍が消息を絶っています。重々注意して下さい」

前半

前半ではPCたちが堺に到着し、調査を行なう。

以下に調査の指針と、その判定を書いておく。

もしこれ以外にPCが調査方法を思いついたら、適当な判定を行ない、ふさわしい情報を提供すること。

★教会を調べる

〈隠密〉目標値5 難易度2

判定に成功すると、地下にかなりの数の鉄砲が貯蔵されていることが分かる。

PCがそれを調べて教会を出ようとする、そこでジョアンに見つかってしまう。

他の情報はジョアンが仕込んだフロイスを犯人に仕立てるための情報だが、この鉄砲はジョアンが隠したものであり、彼はPCたちがそれを発見したのか探ろうとして、声をかけてくる。

PCが判定に失敗していた場合、地下へ向かおうとする時点で声をかけられる。GMはジョアンをできるだけ嫌味ったらしく演じて、PCに彼を印象付けること。

ジョアン「教会に何かご用ですか？ 見たところ我が神とは無縁の方のようですが……」

ジョアン「ふん、まあよいでしょう。今後は疑われるような行動は慎んで欲しいものですね」

★フロイスの屋敷に忍び込む

(登攀)目標値4 難易度2

判定に成功すると、フロイスの部屋からメイドが出てくるのを目撃する。

その部屋に侵入し、机を調べると奴隷商人との商いの帳面と思しきものが出てくる。帳面によるとフロイスは奴隷を売って鉄砲を仕入れていたようだ。

★フロイスを尾行する

(洞察)目標値5 難易度1

判定に成功すると、フロイスがメイドと一緒に南蛮の商船の船長と会って話しているところを見ることができ。

フロイスはすぐにいなくなるが、その後メイドがこっそりと、数人のボロをまとった人間を船に連れてくる。

★街で噂を聞く(外交)

目標値4 難易度1

街には「フロイスが立派な人物だ」という者と、「フロイスは奴隷商だ」と信じきっているような者がいる。

なかには「フロイスの家で働いているメイドから聞いたから奴隷商で間違いない」といったことを言う者も見受けられる。

他にも、「教会から巨大なコウモリが飛び立った」とか、「黒衣の男に招かれると帰って来れない」とか、「血を抜かれた死体」といった、吸血鬼を彷彿とさせるような眉唾物の噂話も流れている。

教会でジョアンに会い、ほかにひとつ以上の判定を成功させると、堺の街で歩いているPCに背後から突然フロイスが声をかけてくる。

GMはPCとフロイスを会話させ、彼が悪いやつ

ではないのかも知れない、という印象を与えること。

フロイスにメイドの話聞けば、フロイスの屋敷にメイドなどいないということを教えてくれる。

フロイス「よお。お前ら狩魔だろ？」

フロイス「なに、只者じゃないことは見れば分かる。かと言って忍者じゃない。大名たちは堺にやちよいと手が出せない。ってことは……ほら、簡単な推理さ」

フロイス「俺たちが簡単に信用されないってことは分かる。しかし、偉い連中の都合は置いておいて、俺たちは俺たちで仲良くやろうや。何か調べてるんだろ？ 酒飲みながら話してやるさ。ホラ、来いよ。美味しい店教えてやるぜ」

フロイス「メイド？ いや、家にはいないぜ。ジョアンの奴がやたら南蛮文化にかぶれてやがるから、あいつの家にはいるけどな。そういやアイツは最近羽振りもいいみてえだぜ」

後半

PCたちが、すでにフロイスからメイドのことを聞き出しているのであれば、PCがジョアンの屋敷を偵察に行くところから後半を始めればよい。

メイドの話聞いていなければ、PCは街中で、以前フロイスの屋敷で見かけた・または南蛮船の船長に人を引き渡していたメイドを発見する。

メイドを尾行すると、彼女は郊外の森のなかに建てられた、豪華な西洋風の屋敷(ジョアンの屋敷)に入っていく。屋敷は複数のメイドがたまに出入りする以外は厚いカーテンで閉め切られており、中をうかがい知ることはできない。

しかしPCたちが屋敷を調べようとしたり、もしくは帰ろうとすると、ボロ布を巻いただけの少女がひとり窓から飛び出してくる。少女は森へと逃げるが、明らかに疲弊している様子で、満足に走ることができない。

それを追って、常軌を逸した目つきをしたメイドが走り出ていく。

★判定

(先制)目標値4 難易度3

に成功すると、メイドを出し抜いて少女を保護できる。

失敗するとメイドと乱戦になり、PCは全員生命力に2点のダメージを受ける。メイドの正体は明らかに死霊であり、雑兵部隊としての力を持っているようだ。

PCが手加減しなければ、メイドは簡単に壊滅させられる。メイドを捕らえても、人間としての意識はない。

逃げた少女(カチャ)は興奮状態で、落ち着かせないと話もできない。落ち着かせることに成功すると、ジョアンが人の血を吸う化物であることを教えてくれる。

カチャ「私を、私を殺して！ 私も化け物になる……化け物に、アイツらみたいになっちゃう!! 慈悲を、神よ！ お慈悲を下さい!!」

カチャ「(泣きながら)分からない……ジョアンは化け物よ。アイツが血を吸うと、みんな死んだはずなのに動き出して、あいつの言いなりになるの。でもアイツは私のことはすぐに殺さないって、少しずつ、毎日少しずつ血を吸うの……」

カチャ「私の目、赤いでしょ？ 血を吸われるたびに赤くなる……もう少して、私も化け物になるんだわ。いえ、もう化け物なのよ」

カチャ「私はカチャよ……。神父様がつけてくれたの」

カチャ「詳しくは知らないけど、アイツは奴隷を集めているみたいだった。私もそのひとりで、他の人とは別に屋敷に連れてこられたの。屋敷には鉄砲もいっぱいあった」

カチャ「ジョアンは屋敷にいるわ。日の当たる時間はあまり外に出ずに屋敷か、教会にいるみたい。……屋敷には、まだ血を吸われていない子もいるの」

終幕

PCたちが屋敷のなかに入ると、扉は硬く閉ざされてしまう。

そしてPCたちの前にジョアンが姿を現し、ひとり自らの計画に関してしゃべったあとで戦闘となる。戦闘に勝利すると、カチャも含めジョアンの屋敷に捕らえられていた、血を吸われる前の女性を保護できる。

なお、カチャには闘いの素質があり、狩魔に迎えることもできる。PCがそういった行動を取らなければ、フロイスが彼女を保護する。

どちらにせよ彼女の心の傷は深く、立ち直るためには誰かの助けを必要とするだろう。

少量だったため体内の呪素は浄化できるが、彼女の赤い目はもう元には戻らない。

ジョアン「やあれやれた。何が己の利かも分からぬ馬鹿だらけで、ほとほと呆れるぞ」

ジョアン「あの腐れ神父が貴様らに会いに行くとは……。それに、せっかく目をかけてやった奴隷まで逃げ出す始末。貴様らが神父を追放すれば、私の商売も大きく広げられると思ったのだが」

ジョアン「まあいい。貴様らを処分してやり直した。私の下僕たちになぶり殺されるがいいさ！」

カチャ「化け物にはならないのね。でも、それだけ。生きて何ががあるの？ 神様があなたたちを使わせたの？ 何故、あんなになるまで放っておいたの？ 私は、これからどうすればいいのよ……」

フロイス「信仰は戦って、勝ち取るものだ。カチューアにはそのための試練が与えられた。試練は厳しいものだが、乗り越えられないものではない。私も力の限り助けよう」

フロイス「この国にはあるのだろうか？ 人を惑わせるものが。それは強く、ときに信仰篤き者すらも狂わせる」

フロイス「我が国ではそれを悪魔と呼ぶ。悪魔と戦うのは教会の本分だ。これまで以上に狩魔には協力させていただく。私の力がいるときは、いつでも呼んでくれ」

戦闘

戦闘が始まると、雑兵部隊として銃で武装した《死霊メイド》と、ジョアンの力で操られているコウモリの群れが襲ってくる。

GMは戦闘開始時に、戦闘初期配置に従って地形やユニットを配置すること。屋内戦闘なので合戦シートの扱いは狭いが、扉を破れば(攻撃して10ダメージ以上を与えれば壊れる)外に出られる。

なお、魔将の強さは武勳10～20のPC4人を前提にしている。GMはPCの人数や強さに合わせて羅業の数を調整すること。

PCの武勳平均が低めだったり、人数が基準より少ない場合、ジョアンの持つ《オオクニヌシ》をひとつ消して格を「6」にするとよい。

狂蝙蝠	内藤ジョアン 死霊メイド・鉄砲
PC	狂蝙蝠
トピラ	トピラ
本陣	

戦闘初期配置

雑兵部隊データ

狂蝙蝠

戦力	2	兵数	60
突破	4	移動力	2
指揮官	内藤ジョアン		

解説

呪素に染まったコウモリ。ジョアンに操られており、わが身を省みずに敵に食らいつく。

部隊能力

★忠誠（ちゅうせい）〔共通能力〕

★噛み付き（かみつぎ）

ターン終了時に、このユニットと同一マス内にいるすべてのPCに3ダメージ。防御行動不可。

行動指針

最もPCの数の多いマスに向かって移動する。

死霊メイド・鉄砲

戦力	3	兵数	40
突破	3	移動力	1
指揮官	内藤ジョアン		

解説

ジョアンに血を吸われ、死霊と化した女性たち。南蛮の商人から買い付けたメイド服と鉄砲で武装している。

部隊能力

★忠誠（ちゅうせい）〔共通能力〕

★全方位射撃（ぜんほういしゃげき）

ターン終了時に、「間合」1の範囲にいるすべてのPCに2ダメージ。「間合2」の範囲にいる全PCに4ダメージ。

「間合3」の範囲にいるすべてのPCに6ダメージ。防御行動不可。

行動指針

常に武将と同じマスに留まろうとする。

怪異データ

内藤ジョアン

格	7		
軍略	目標値5/難易度4		
先制	目標値5/難易度5		
回避	判定ダイス数11(感知)/目標値4		
抵抗	判定ダイス数12(知力)/目標値4		
突破	判定ダイス数8(体力)/目標値4		
主行動回数	2回	移動力	1
能力値	体力8/運動8/感知11/知力12		
耐久力	70	生命力	60

解説

魔人と化したイエズス会の信徒。

魅了の魔力を持った視線や、コウモリの支配など、彼が南蛮文化にかぶれて集めた吸血鬼に関する資料に影響された能力を持つ。

羅業

ツクヨミ	スサノオ
アメノウズメ	カグツチ
フツノミタマ	オオクニヌシ
オオクニヌシ	

特殊能力

★呪素結晶（じゅそけっしょう）〔共通能力〕

通常攻撃

★魔眼（まがん）

タイプ：方術
判定ダイス数：12(知力) 目標値：4
間合：0-2 威力：6

術技

★魅了（みりょう） 使用回数：□□

タイミング：補助行動 対象：自分
効果：このターンの終了時まで、対象が行なう通常攻撃のダメージを受けたユニットは抵抗判定（目標値：5/難易度：3）を行ない、失敗するとそのユニットの次の主行動と補助行動の内容をGMが決定する。
イメージ：視線に魅了の魔力を込める。

★血霧（ちぎり） 使用回数：□□□□

タイミング：主行動 タイプ：射撃
判定ダイス数：11(感知) 発動目標値：4
間合：0-1 対象：1マスの敵すべて
効果：威力=9。

イメージ：体から赤い霧を噴射し、周囲の敵を溶解させる。