

Paradise Ragoon

パラダイス・ラagoon

警告! この先はマスター以外は読んではいけません!

シナリオの準備

このシナリオでは、歌姫は自由に選ぶ/作成することが可能ですが、シナリオ中で歌姫には様々な役割が割り当てられます。

ですので、事前にプレイヤーの使用する歌姫が分かっている場合には、あらかじめ「役割」を割り振っておくことをお勧めします。歌姫PCには対応していないので、その場合は一部のイベントを変更する必要があります。

また、このシナリオは、GAME ぎゃざの(2004年)8月号のRPGルリラのコーナー内で説明されている、マスター用アドバイスの「歌姫」の項に関連しています。GAME ぎゃざをお持ちの方は目を通されておくことをお勧めします。

シナリオの開始

シナリオはハルフェアの南の海岸、ルリラ南方の沿岸の村、テリアン村からスタートします。村の正確な場所は、キャンペーンなどの話の都合にあわせて、適当に決めて構いません。

テリアン村とその周辺については、「地図A」を参照してください。

プレイヤーの英雄たちは、ただ命の洗濯をするために、または別の任務のために、海岸の街道を移動中にテリアン村に立ち寄ったということにすれば良いでしょう。後者の場合、別の任務の集合タイミングまでにはまだ5日ほど余裕があることにします。

それ以外の状況でも、英雄たちの自由時間はあと5日程度、ということにしておいてください。

テリアン村

人口200人(70家族)ほどの小さい村です。海岸の街道沿いの村なので、旅人向けの宿屋や酒場、店、馬商人などの設備は整っています。ただし、奏甲の修理・維持用の施設はありません。

気候はひとことで言うとトロピカル、村にものんびりしたムードが溢れています。村の主産業は漁業ですが、旅人相手の商売も盛んです。ゲームの展開上、その必要が出てきたら(奏甲が破壊され、プレイヤーの一人が脱落の危機を迎えた場合など)、実は引退した奏甲女職人の個人的な工房が見つかって、修理してもらえとか、話をでっちあげてもOKです。

PC英雄たちが夕方ごろ村に着き、英雄たちは今晚の宿と奏甲の置き場、歌姫たちは補給品を買いに行ったところから、このお話は始まります。

発端: マユツバ話

買い物に行った歌姫の一人が、得意気に英雄のもとに戻ってきます。聞けば、見知らぬ男に「格安(6割引)」で海賊王の財宝マップを売ってもらったとのこと。

見ると、実にうさんくさそうな地図があり、後に聞き込みをすると、村の南東にある島の地図らしいことがわかります。その歌姫のPCの所持金をただちに40万G(所持金が40万に満たない場合は、所持金の50~70%)減らしてください。

ここで歌姫を、
財宝マップを信じる派
ハナから疑っている派
どうでも良い派

の3つに分けて、歌姫同士の言い争いを演出してください。~はそれぞれ 楽天的/純真/世間知らず派、現実派、そもそも関心ない派で分けます。

より具体的には、の歌姫が地図を買って来た歌姫に説教をかまし、地図を買って来た歌姫+の歌姫が「そんなコトないもん」と、それに反論、という流れで進めてください。

マスターは、歌姫のセリフをすべて説明するのではなく、決めセリフだけを言い、それ以外の流れは、「歌姫Bがかんかんに怒っています」「歌姫Cはふくれてしまいました」などと流すのがコツです。

英雄は歌姫たちをうまくなだめ、パーティの和を保つことができるでしょうか? 自分の英雄に加勢してもらえなかった歌姫は、ヘソを曲げるでしょうか、怒りか悲しみの優先感情を入れ、「絆ゲージ」を低下(-2ほど)しても良いでしょう。

また、番の役の歌姫が目をは輝かせて、「何にせよ南の島で、バカンスですね! 私、水着を買ってきまーす」とはしゃぎだし、混乱に輪をかけてくれます。

日数に余裕があるので、のグループの歌姫の主張や、財宝探しの名目にバカンスに行きたがる歌姫(のグループ)たちの意見に引きずられ、結局、英雄たちは島に向かうこととなります。そうならない場合は、歌姫を使ってそのように誘導してください。

また、ここで、今回行く島と財宝探しの冒険に関しての「相性」チェックを行うと良いでしょう。

島への移動

財宝マップは、どうも村の南東にあるシヴィル岩礁帯のマイソス島を示しています。この岩礁帯は、無数の水面下の岩礁と、予想のつかない潮流があるために、漁師たちも近づかない海の難所だそうです。こうした情報入手は、村の漁師との「交渉」チェック、または酒代をばらまくことで行えます。

島に行くには奏甲を載せられるような大型の漁船を何隻か雇い、岩礁帯の入り口まで行き、そこで奏甲に乗って海底(といっても浅海ですが)を歩いて行くのが良い方法です。PCが困っている場合には、ハルフェア出身か海に親しい歌姫に提案させてください。

ちなみに奏甲は「生活防水」なので、少しなら水に濡れても大丈夫です(30分以上浸かっていると、コクピットへの浸水が始まります)。海水が奏甲の武器(特に火器類)に及ぼす影響については、マスターが適宜判断してください。

島までは4~5時間もあれば行けることがわかります。また、島への遠征には、歌姫も全員同行したがりです。

漁船のチャーター

漁船1隻を雇うには、1日あたり、1万Gが必要です(吹っかけ価格ですが、危険手当や口止め料も含まれています)。

一艘の船には、奏甲を2台まで載せることができます。乗組員に前金でいくばくかの金を払えば、沖(岩礁帯の外)で船を泊めて奏甲が戻ってくるのを待っていてくれます(あるいは決めた日の決めた時間に向かえに来てもらうのもOK)。

上陸! 砂浜を血に染めて!?

船の停泊場所から島までは、奏甲で30分ほどかかります(徒歩の場合)。歌姫はコクビットに載せるか、奏甲の頭にも乗せましょう(船から降りた時点で、すでに水深は10メートル弱なので、奏甲の頭は水面から出ているのです)。

島は周囲を崖に囲まれているので、島への上陸地点は1箇所しかありません(地図B参照)。

照りつける太陽と白い砂浜、人の手のついていない緑、そして青く透明な海…。まさに完璧なトロピカル・バカンスです!

しかし、待ってください。

英雄たちは砂浜に近づくにつれ、異変に気がきます。島の一部から爆炎や煙が上がり、あわただしい雰囲気につつまれているのです。

死闘: カーリーの愚連隊 VS 蟲

島では折りしも、英雄の傭兵の一団と蟲たちが死闘を演じている最中なのでした…。

《カーリーの愚連隊》

女機奏英雄カーリー・ポロックスをリーダーとする奏甲乗りのグループ。「愚連隊」は自称で、別に自堕落な集団ではありません。

評議会とハルフェア王家の依頼を受け、蟲の小規模なグループを追撃し、この島にある巣を発見、奏甲1機を失いながらも、森の蟲たちを撃破し、残りの蟲を東山の洞窟に追い詰めつつあります(地図B参照)。

探しても、愚連隊が乗ってきたはずの船は島周辺には見当たりません。村に残っている歌姫ララノートが、女英雄アニタの「思考」を受け、事が片付いたら迎えの船を手配する手はずになっているからです。

愚連隊の面々:

カーリー・ポロックス(4レベル英雄、32歳) 歌姫: シーニア
ハサン・イキル(5レベル英雄、45歳) 歌姫: レイファ
イブン・ハイシャッド(2レベル英雄、23歳) 歌姫: ラビニッド
ジャック・スミッソン(3レベル英雄、18歳) 歌姫: オクタビア
ユウキ・ハセガワ(1レベル英雄、17歳) 歌姫: リリアンヌ
アニタ・グレイ(2レベル英雄、20歳) 歌姫ララノート(村にいる)

愚連隊と蟲との戦闘はルールどおりに解決する必要はありません。話の流れにそって、これこれこうなったと説明するにとどめてください。

また、愚連隊の連中と戦闘になったときのために、以下に基本的なデータを載せておきます。奏甲はすべてルールブックに載っている基本装備を持っているものとします。下のデータの数値はスキルや、機体の修正やペナルティなどすべてを含んだ最終的な値です。

何か特別な演出を希望するのでない限り、彼らの起動モードは「通常」としてください。戦闘中は、歌姫姿を現しませんし歌術も使用しません。歌姫の支援が無くても、彼らはそれなりに強力なのです。

状況に応じて必要なデータは自作してください。

カーリー機: シャラツハロート

ロングソード60%、ファイアボルト45%、回避+10、HP25 / 22 / 25

ハサン機: フォイアロート

ジャベリン80%(投げ65%)、クロスボウ60%、回避+10、HP30 / 22 / 28

イブン機: すでに破壊(フォイアロート)

ジャック機: リーゼ・ミルヒヴァイス

ランス45%、ファイアボルト30%、回避-20、HP29 / 21 / 25

ユウキ機: シャラツハロート

ロングソード45%、ファイアボルト55%、回避±0、HP20 / 27 / 23

アニタ機: シャラツハロート

ロングソード55%、ファイアボルト35%、回避-10、HP23 / 23 / 18

愚連隊との接触

愚連隊との接触はあまり好意的なものではありません。愚連隊は、手柄を独り占めにするために、蟲との戦闘に他者の介入を好まないからです(特に、損害を出しながらやっと洞窟周辺に蟲を追い込んだ今となっては)。

プレイヤーの歌姫たちの中にも、彼らの本当の目的は海賊の宝ではないかと言い出す者もあらわれます。財宝を信じているかどうかはともかく、物欲や猜疑心の強い歌姫にその役を担わせてください。

歌姫のセリフの例:

「ご主人さま、マズイですよ。彼らも本当は財宝目当てなんじゃないでしょうか。ハルフェアの依頼なんて嘘ばちで、単にこの島にたまたま蟲がいて、財宝探しの邪魔だから排除している可能性も…」

いずれにせよパーティは、今後の方針を決めなくてはなりません。カーリーたちと交渉しても、「お前たちの手は借りない」「邪魔をするな」の一転ばりで、お互いの歌姫を通して穏便に話しをするか、「交渉」スキルに成功しないとロクな話しもできません。

話ができた場合には、「砂浜と西山には立ち入っても良いが、東山と森には立ち入るな」と妥協案を提示されます。それ以上ごり押しすると、カンケイは険悪になります。

パーティが譲らないようだと、彼らとの戦闘になる可能性もありますが、そのあと蟲とも戦うわけで、今後の状況はかなり厳しくなります。

ここで、現在の状況が愚連隊のことを対象に「相性」チェックを行うと良いでしょう。

ちなみに、カーリーたちの言っていることは真実で、海賊の宝についてカマをかけてみても、何もわかりません。それどころか、彼らは財宝の話聞いても信じませんし、たとえ信じたとしても感心は示さず、財宝探しに協力もしません(彼らは十分な給料と待遇を保證されていますし、自分たちが一介の兵士であることに誇りを持っています)。

島での探索

愚連隊と交渉して、島での探索を開始したパーティは、幾つかのことに気がきます。

森や東の山では断続的に戦闘音が轟き、時々奏甲の頭や蟲らしき姿が見え隠れすること。

森の奥に黒いオベリスクがあること。
 西の山や砂浜にはすでに蟲の姿や蟲がいた形跡は無いこと。
 一行の歌姫の何人かが、砂浜でのバカンスにわくわくして、
 いつの間にか水着に着替えたりしていること。
 また、状況に応じて、以下の事件(イベント)が起こります。

イベント1: 誤射

集団で島の西側を探索しているうちは良いのですが、森や東山に侵入したり、島の西側でも、奏甲を分派したり、歌姫を単独行動させたりすると(※)この事件が発生します。

※: 浜辺でのうきうきバカンスが認められないと、スネた歌姫は「いいもん、あたい一人でバカンスするもん」などと、勝手にどこかに行ってしまうかもしれません…。

境界を侵した(あるいは単独行動した)奏甲/歌姫が、いきなり森の中からアニタのファイアボルトの攻撃を受けます。攻撃は1回で終わります。

攻撃: 射撃命中値35、ダメージ1 D10 × 3 で解決。
 さらにキャラに対しては追加打撃 + 3 D10

厳密には戦闘ではないので、プレイヤーから戦闘をしかけるのではない限り、奏甲起動などの手順は省略して構いません。

アニタは戦果を確認しに森から出てきますが、撃ったのが蟲ではなかったと気付くと、顔面蒼白になります。アニタは島をうろちょろしているのがいけないんだと主張し、決して謝りません。

しかし、騒ぎを聞きつけたハサンがやって来て何とか場をおさめようとします。ハサンは興奮したアニタを追い払い、今後このようなことのないようお互い注意しようと言います。

しかしお前たちも、無理やり島に上陸したのだから危険は承知のはずだと主張し、賠償や譲歩には一切応じません。話し合いがまとまらない場合には、単に肩をすくめて去ろうとします。

また話し合いが成功した後でも、愚連隊を疑っていたり、今度の件を恨みに思っている強硬派(負けず嫌い)の歌姫は、不平を言って、英雄たちに文句を言ったり、反抗的になったりするかもしれません。

イベント2: 蟲もバカンス?

英雄が島を探索している間、歌姫だけでビーチで遊ばせた場合には、愚連隊が討ち漏らした蟲が、森からでてきたことにしても構いません(プレイ時間が短い場合は、このイベントは無しにしましょう)。水着の歌姫たちを迅速に救出しなくては!

通常の奏甲戦闘として、蟲(衛兵、データはルールブック参照)1匹相手の戦闘を解決してください。直前の状況に応じて、奏甲の位置はマスターが決めます。英雄は薪の採取や水くみ、寝床の作成などで、奏甲から離れている場合もあるかもしれません。歌姫はマップ上に表示しても構いません(蟲の攻撃の目標になります)。いち早く逃げ出したことにして、表示しなくても構いません。

イベント3: 人道か否か

このイベントはどのタイミングで発生させてもかまいません。プレイヤーたちは、愚連隊のユウキ機(シャラツハロート)が森の縁で、2匹の蟲(衛兵)に襲われているのを目撃します。ユウキ機はすでに左腕が無く、見ているうちに頭部も噛み砕かれてしまいます。愚連隊のほかのメンバーは見当たりません。東山の方で戦闘音がするところから、おそらく彼らはそこで忙しく戦っているのでしょう。

このままではユウキ機はやられてしまいます。介入するべきでしょ

うか? それとも「互いに手を出さない」という約束を守って(あるいは自業自得と判断して)見捨てるべきでしょうか?

交戦する場合は、蟲(衛兵)2匹との奏甲戦闘を解決してください。ユウキを見捨てた場合、彼はコクピットまで食い破られて死亡します。死体は遅れて駆けつけた愚連隊のメンバーが回収していきます。また、善人タイプの歌姫は、目の前で起こった出来事と、自分の英雄の酷薄さにショックを受け、泣き始めます。

逆に助けた場合、ユウキは感謝の意を表します(以後、愚連隊との接触のイベントではプレイヤー英雄たちの援護に回ってくれます)。

イベント4: 浜辺でうきうき

単に英雄と歌姫が、ビーチでいちゃいちゃするというイベントです。水遊びをしたり、肩を抱き寄せ、夕日をながめて語らったり……。一通りのイベントをこなした英雄は、歌姫と仲なおりするか(喧嘩していた場合)絆ゲージを+3することができます。

イベント5: ハサンの要請

イベント1でハサンと手打ちをしているか、あるいはイベント3でユウキを助けている場合のみ、このイベントは発生します。

夜に、ハサンが単身、人目を忍んでプレイヤーの英雄たちに会いに来ます。そしてこのようなことを頼めた義理ではないのだが、話を聞いて欲しいと、以下のようなことを告げるのです。

「明朝、いよいよ蟲の洞窟に突入することになったのだが、洞窟内には蟲のボスがいて、思ったよりヤバい気配がする。しかしカーリィはキミたちにああ言った手前、援助を頼むこともできず、オレたちだけで、攻撃を強行しようとしている。そこで頼みなんだが、カーリィたちが中のボス蟲退治に集中できるように、オレが洞窟の入口を封鎖するのを、こっそり手伝ってもらえまいか」

ハサンの話では、島にはまだ隠れている蟲が残っていそうなので、洞窟の入口を守っていないと、ボス蟲の危機を感じて、そいつらがあわてて駆けつけた時に、洞窟内で挟み撃ちにあってしまうだろうというのです。

依頼を断った場合(あるいはそもそも、ハサンが依頼を行わなかった場合も)カーリィたちは襲撃に失敗し、計画をたてなおして再度の攻撃を行うまで、数日を必要とします。当然、プレイヤーたちの日数の期限は、オーバーしてしまうことになるでしょう。それでも財宝をあきらめず、オベリスクを調べたいなら、カーリィたちを強制排除するなどの方法が必要になります。

依頼を受けた場合は、翌朝、洞窟の入口で、蟲(衛兵)4匹との戦闘になります。ただし1匹はハサンが倒してくれまので、プレイヤーは3匹を相手にすれば良いことになります。これは通常の奏甲戦闘として解決します。

洞窟の内部で激しい戦闘音が轟き始めると同時に、周囲の森からガサゴソいう音が近づき始めた…などと状況を演出してください。このイベントを解決すると、洞窟内から響く、ボス蟲の断末魔の叫びとともに、蟲は完全に掃討され、島のどこをうろついて、愚連隊の連中には文句を言われなくなります。

イベント6: 愚連隊の帰還

無事イベント5を済ませた場合のみ、発生します。愚連隊の連中は蟲の掃討を終え、(負傷をしている者もいますが)回収船を呼び寄

せると帰還してゆきます。

最後にハサンとカーリィ(そしてユウキを助けているならユウキも)がプレイヤー英雄たちのところに来て、別れと感謝の意、そして謝罪の意を伝えてくれます。カーリィのそれはかなり不器用なものですが、少なくとも英雄たちにはその気持ちは伝わるでしょう。

またカーリィは役に立つかどうか分からないが、と前置きした上で、東の山の奇妙なトンネルのことを教えてくれます(オペリスクの「東側の面について」参照)

財宝の搜索

オペリスクはあきらかに財宝と関係がありそうです。愚連隊との問題を解決し(あるいは彼らの目を盗んで?)オペリスクを調べると、オペリスクは4面の塔になっており、それぞれの面に、100年ほど前のアーカイア語で何か書かれていることがわかります。また、歌術で調べれば、オペリスクの周辺には幻糸の乱れがあり、かなり強い魔法が今なおかかっていることがわかります。

オペリスクの文字

- 北側の面：「剣かかげし者」
- 東側の面：「光さえぎりし者」
- 西側の面：「魔倒せし者」
- 南側の面：「炎恐れぬ者」

アーカイア知識に成功すれば(歌姫でも可能)魔とはしばしば「蟲」の意味で用いられることがわかります。オペリスクのことは財宝マップには何もかかれていませんが、謎かけは単純で、単にオペリスクに対して、記された条件に合うことをすれば良いのです。

- 北側の面：奏甲の武器でこの面を叩く
(10ポイント以上のダメージを与える。命中判定不要)
- 東側の面：下記参照
- 西側の面：この面に蟲の血を塗る(蟲の体の一部を接触させる、蟲を倒した白兵戦用奏甲武器で触れるなどでも良い)
- 南側の面：この面に火を押し付ける

東側の面について：オペリスクを丸一日観察した者は、朝の一定の時間だけ、東の山から光のビームのようなものが伸びてきて、オペリスクの東の面を照らすことがわかります。

光のもとを調べると、東山の中腹には大きな水晶レンズのはめられたトンネルがうがたれていて、朝の一定の時間だけ、オペリスクに陽の光があたるようになっていることがわかります。この穴は東の山を2時間以上かけて調べた場合(隠蔽されているので、「偵察」スキルの判定に成功することが必要)にも発見できる可能性があります。

東側の面の条件を満たすには、水晶レンズを壊すなどしてこの光を遮ればOKです。

ある面の条件を満たすと、その面は輝き始め、5分間光を放ち続けます。すべての面が輝くと、オペリスクの壁に、宝物庫への下り階段の入り口が姿を現します。東面の条件の関係上、朝の一定の時間にしか、階段は出現させられないことに注意してください。

プレイヤーたちが謎解きに戸惑っている場合、マスターは歌姫の口を借りて、ヒントを出してあげてください。単に「推理」スキルの判定で代用しても構いませんが。

宝物庫

宝物庫には財宝がちらばっています。財宝は黄金や宝石、宝飾品、芸術品など、トータルで600万G(ゴルト)分にも及びます。また、海賊王が使用していたマリーエングランツかハイリガー・トリニテート1体(マスターが任意に決定)と、ルーンソード1振りが入ります。他の武器は錆びていてダメになっています。

宝物庫の一番奥には玉座があり、かつての海賊王の骸骨が座っています。玉座に記された文字を読むと、この財宝の持ち主は、前の歌姫大戦の時に召還された女英雄で、蟲退治を忌避して脱走、周囲の女海賊どもを束ねて海賊王として気ままに暮らし、ここで満ち足りた生涯を閉じたということが記されています。そしていずれ訪れる英雄たちにこの財宝を譲ると...(そのためオペリスクは、奏甲を使わないと開けづらいように作られています)

最後に戦闘が欲しいというマスターは英雄の資質を確かめるために、財宝のガーディアンがいる、ということにしても構わないでしょう(データは、スキル10、射撃/白兵修正+10くらいにして、マリーエングランツかハイリガー・トリニテートのデータのコピーで良いと思います)

可能なら、最後に女海賊王を対象に「相性」チェックを行ってください。

結末

船に載せて財宝を無事に持ち帰ることができれば、無事エンディングです。歌姫との絆は深まりましたか?

経験点

以下の経験点を目安とします。

財宝を入手できた	: 130P
財宝を入手できなかった	: 60P
マスターが助け舟を出した	: 1回につき - 10P
歌姫とバカンスを楽しんだ	: +10P
島から蟲がいなくなった	: +20P
愚連隊を倒した	: +50P
期日に間に合わなかった	: -40P

FPの報酬はありません。愚連隊を倒してしまった場合、評議会とハルフェアのFPに - 35します。

また、島に蟲が残っている場合、さらに - 20します。

この結果FPがマイナスになった場合は、評議会やハルフェアによる報復が行われず(財宝の半分を公有財産として没収される、ハルフェアからの追放と1年間の立入禁止など)

絆レベル修正や、レベル上昇は、ルールの記述に従います。

地図 A



地図 B



プレイヤーには
見せないこと