

に命中します。奏甲は常に通常モードで起動しているものとします(起動手順は省略してください)。戦闘では、1ターン目にファイアボルトを1発だけ撃ち捨て、あとは剣で攻撃します。

ロングソード : 50 (ダメージ2D10+6)

ファイアボルト : 35 (ダメージ1D10×3、射撃回数1/3、射程4ヘックス)

●シナリオの展開

最初の襲撃

プレイヤーたちが何もしない場合、プレイヤーたちが町についた3日後くらいの昼過ぎに、現世騎士団の部隊が襲って来ます。通常の場合、襲撃してくるのは、「シャルラッハロートII」に乗ったザコ英雄4人だけです。彼らは、特に警戒する理由が無ければ、北の峠からまっすぐ村にやって来て、金品を要求し、村にはもう金が無いと分かると、即座に村を焼き討ちにしようとします。彼らは、村に奏甲がいるとは露ほどにも思っていないので、プレイヤーたちが何らかのトリックを仕掛けた場合、簡単にひっかかります。

エイラードたちがプレイヤーたちの存在に気付いている場合(エイラードたちの潜伏場所の近くを公然と通過した場合など)は、4人に、腹心の部下のクロータルが追隨します。またトリックにも、見破られる可能性が生じます(《偵察》のスキルチェックや、「知力」の能力チェックで看破できるものとするとい良いでしょう)。

ザコ英雄たちは、自分の奏甲をやられると、ただちに降伏します(何人かは機体の誘爆で死亡していることにしてもOKです)。ただし、この時点で、エイラードは、ザコ英雄たちの歌姫(キャンプに居残っています)を通して、即座にプレイヤーたちの存在と、村に出撃させた4人の運命を知ってしまいます。

プレイヤーたちは、ザコ英雄たちを捕虜にして尋問すれば(向こうから命乞いをしてくるので、簡単に「落とす」ことができます。)、エイラードたちの正体・目的・戦力などを知ることができます。

捕まえた英雄を介して、エイラードと交渉することもできますが(実際には、捕虜英雄とその歌姫の間の「念話」を利用します)、エイラードは「現世騎士団」の名前を出して脅すだけで、PCの要求を聞こうとはしません。もちろん捕虜のザコ英雄を殺すなどというPC側からの脅しも通用しません(「騎士団に役立たずはいらん」)。

《村の防衛》

プレイヤーたちは、村の防衛や奇襲のアイデアを練ることが可能です。

例えば、村の若い娘から有志をつのり、3交代制(8時間交代)くらいで、村の峠を見張ってもらうなどの手は、奇襲を防ぐのにかなり有効でしょう。

他にも、自分たちの奏甲を待ち伏せポジションに隠しておく(再現には、「RPGルリルラII」の「待ち伏せモード」が適しています)、奏甲用の落とし穴を掘っておく(奏甲をまるまる落とすような穴は難しいですが、足止めには使えます)、英雄を村娘に化けさせて相手が奏甲を降りた所を叩く……などなど。

ゲームマスターは、プレイヤーに自由に防衛プランを練らせてあげて、多少無茶なアイデアであっても、なるべくその意に添えてあげるようにしてあげてください。

示威活動

1回目の襲撃の翌日、北の峠を越えたところにある森の木に、7人の女性が吊るされているのが見つかります。英雄たちが村から出ない場合には、狩りに行った村の少女が見つけて教えてくれた、ということにしてください。

7人は、村からさらわれた3人の娘+プレイヤーに倒されたザコ英雄の歌姫4人です。

あきらかにエイラードの報復と示威行動で、村の防衛から手を引けという脅しであることがわかります。より直接的に、娘の一人の首に「次はお前たちだ」というような文句の書かれた板が吊り下げられていることにしても良いかもしれません。

捕虜のザコ英雄たちは心底腐っているので、自分の歌姫を殺されても、嘆いたり、改心したり、PC側に寝返ったりすることはありません。

2回目の襲撃

PCが何もしない場合、エイラードは最初の襲撃の3日後(その間に、PCの反応を見たり、作戦会議をしたり、「現世騎士団」本隊から増援を呼べないか考えたりしているのです)に、残りの全員で村に襲撃をかけてきます。通常はそれがシナリオの最終決戦になるはずですが。

エイラードたちは夕方ごろに、西の峠から侵入し、問答無用で村を焼き払い、目に付く奏甲を撃破しようとします。

●エイラードたちを探す

プレイヤーたちは、相手の出方を待つのではなく、積極的にエイラードたちのアジトを搜索し、襲撃を試みることもできます。

その場合、村の10km以内は、村の猟師などが出かける範囲なので、搜索の対象地域としては除外すべきでしょう。

また、村での情報を総合すれば、襲撃は常に午後2時ごろに行われていることから、アジトまでのだいたいの距離が推測できます。朝食を取るなどして、9時から11時ごろにアジトを出撃したのだと想定すれば、30km~50kmの範囲であろうということがわかるからです。プレイヤーが気付かない場合は、歌姫の一人(知力の高い者)に《推理》あるいは提案させてください。

彼らの奏甲の足跡をつけるという手もありますが、日数が経っているので、すぐに途切れてしまいます。エイラードたちも用心して、足跡の残りにくい荒地や川を選んで移動しているので、この面から彼らのアジトを探し出すのは困難です。

あとは方向ですが、1回目と2回目と越えてきた峠が違うので、はっきりしたことはわからないでしょう。キャンプの位置を移動している可能性も否定できません。実際には、キャンプの位置はずっと固定されており、アジトの位置をつかませないよう、彼らが用心して大回りしているだけなのですが。しかし、たかが村人相手に過剰な用心はしないでしょうから、東から北に至る90~120度前後の地域が怪しいことは推察できるでしょう。

エイラードたちのキャンプは非常に良く隠されているので、上空や付近を通りがかっただけでは、発見できません。《偵察》のスキルチェックに成功する必要性があります。あるいは運が良ければ、炊事の煙が上がっているところに出くわせるかもしれません。9時、14時、20時ごろなら30%の確率で煙が上がっていることもあります(1D10を振り、1~3の目が出た場合)。

ちなみに通常の奏甲では、1時間当たり5km×5km程度の地域を搜索できます。飛行奏甲なら、4倍の10km×10kmの地域を搜索できます。