

これより広い地域を探索する場合は、単にその地域を移動しているだけと見なされ、《偵察》のチェックを行うことはできません。1日のあいだには10時間程度の探索を行えます。分散しての探索には当然リスクが伴います。エイラードたちのキャンプの近く(2~3km内)を通ったが、発見には失敗した場合、エイラードたちはこの地域に奏甲がいることを察知し、警戒態勢に入ります。

キャンプからは明かりが漏れないようにしているので、夜間偵察でキャンプが見つかることはありません。

キャンプを発見できた場合は、その時点で「現世騎士団」側に残っている奏甲を配置して、奏甲戦闘を解決してください。うまく襲撃すれば、不意打ちや各個撃破の可能性もあります。洞窟には奏甲は侵入できないので、その場合は個人戦闘になります。洞窟やキャンプの地図が必要なら、自作してください。

また、ゲームマスター(以下GM)は、PCが奏甲で生身のエイラードたちを攻撃する、というような盛り上がり欠ける展開にはならないよう配慮をしてください。

希望するならGMは、奏甲戦闘を解決した後、奏甲を脱出して洞窟に逃げ込んだエイラードたちと個人戦闘を行っても良いでしょう(時間は30分程度余裕にかかりますが)。

洞窟の奥には、まだ生きているなら、捕虜の村娘たちと、彼らにこき使われている歌姫たちがいます。また、エイラードが村々を襲ってこれまでに稼いだ金、600万G(ゴルト)が巧妙に隠されています(《偵察》か《盗賊》スキルのチェックで発見できます。解放した歌姫に聞くとか、捕虜に尋問する手もあるでしょう)。

解放された歌姫たちは、以後はPCに協力してくれますが(評議会に連れて行って欲しいと言います。以後は隠棲するつもりようです)エイラードの歌姫のリベイルだけは別で、他の歌姫の証言から、彼女が進んでエイラードに協力し、他の歌姫を監視したり、積極的に悪事を行っていたことも分かります。リベイルは個人戦闘・歌術などで抵抗することは無く、エイラードが倒されると、あきらめた様子で投降します。リベイル(捕らえた他の敵英雄もですが)は、プレイヤーたちが積極的に保護しないと、他の救出した歌姫に殺されてしまうかもしれません。

●村周辺地域

周辺地域のマップを見ればわかるように、村の周辺には、山以外には何もありません。それでも、マップに記されているいくつかの地点を解説しておきましょう。エイラードの隠れている場所も載っているので、マップを直接プレイヤーたちに見せてはいけません。

ランドル村:村です。

工房跡:昔の工房の跡です。現在ここには引退した奏甲技師ドリル(一般アーカイア女性、45歳。18HP。《エンジニアリング》と《メンテナンス》のスキル値25づつを持つ)が隠棲しています。交渉すれば奏甲の修理などを頼むこともできるでしょう。ドリルは男性嫌いです。奏甲をいじる魅力には勝てないのです。ドリルはエイラードのグループのことは何も知りません。こちらの方では見かけなかったと言います。

宝石鉱山:規模の小さな鉱山です。ランドル村の鉱士が交代で2~3人詰めています。宝石は、まれにしか見つかりません。女鉱士たちは近くでは奏甲は見かけないと教えてくれます。

「現世騎士団」のキャンプ:エイラードたちの隠れている場所です。谷と森の中に巧妙に奏甲を隠し、エイラードたちは洞窟に天幕を張

り、寝起きしています。

街道:南の町への街道です。奏甲で2~3日、徒歩なら6~7日ほどで町に至ります。

●参考

このシナリオは映画の「七人の侍」や「マッドマックス」シリーズなどを意識して作成されています。マスターは、悪役のロールプレイなど参考になる面も多いので、機会があったら、それらの作品をシナリオのプレイ前に見ておくことをお勧めします。

また、お好みで

歌姫の誰かがこの村の出身である

エイラードの腹心のどちらかが、プレイヤー英雄の現世での知り合い(友人)である

歌姫の誰かが騎士団に強い恨みを抱いている(妹を殺されていて、憎しみを抑えきれない。あるいはエイラードその人が《かたき》でも良いでしょう)

などの要素を付け加えると、ロールプレイの機会が増える上に、シナリオが殺伐として、良い感じになります。

シナリオの展開が多岐に渡るので、このシナリオでは絆チェックのタイミングが例示されていません。シナリオの要所要所で、展開にあわせたチェックをすることをお勧めします。

●シナリオの終了と経験点

通常、エイラードたちを倒すか追い払い、その後、南の町に戻って評議会に報告をすれば、シナリオは終了です。投降した英雄やリベイルの処遇は、プレイヤーたちの判断次第です(命令どおり評議会に引き渡す、自分たちの手で私刑にかける、村人や歌姫に引き渡す、など)。得られる経験点は以下の通りです。

エイラードを倒した	: 80P
エイラードを倒せなかった	: 50P
騎士団を全滅させるか撃退した	: +20P
村に被害が出た	: -30P
3人の村娘を救出した	: +20P
騎士団の歌姫全員を無事救出した	: +20P

FP報酬は評議会:60FPを得ます(騎士団の捕虜を差し出し、きちんと報告した場合)。さらに通常の報酬(評議会からベア当たり100万G)を得られます。