

Strike out!

ストライク・アウト

※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

このシナリオはTL1の時代において1-2レベルの英雄4人程度で遊ぶように作られています。シナリオ自体は「RPGルリルラ」に対応していますが、必ずしも「RPGルリルラ」が必要なわけではありません。捜索用に1機以上の飛行型(フォアロート・シュヴァルベ)あるいは局地戦型(フォアロート)の奏甲があった方が良いでしょう。

●シナリオの開始

シナリオはヴァッサマイン北西部の湖沼地帯からスタートします(シュペーアの北部で、シナリオ#6と同じ地域です)。

付属のマップを見てください。1ヘックス(=1マス)は、通常の奏甲戦闘の標準ヘックスである、500メートルを表しています。

プレイヤー英雄たちは、盗賊と化した英雄が活動しているという情報のもと、僻地(へきち)のランドル村に向かいます。任務は評議会の要請によるものですが、評議会のヒモのついていない英雄の場合は、たまたまランドル村に立ち寄ったという事でも良いでしょう。

評議会のודしで任務に赴く場合、盗賊を捕まえられなくても、1週間は村に滞在し、警備にあたるよう告げられます(村人たちの評議会に対する尊崇の念を保つための措置でしょう)。

村までは奏甲に乗っても3日ほどかかります。

●ランドル村

人口500人(150家族)ほどの村です。山あいの盆地に存在し、狩猟(獵師、罾師)や山菜の収集、そして、地域にある小さな鉱山から、ときたま出る宝石で、村の経済はそこそこ裕福です(事件が起きるまでは)。村の周辺には芋などを栽培している、小さな畑があります。

外界から隔絶した村なので、付近(50km内)には他の村はありません。

●ランドル村での情報

本シナリオでは、ランドル村周辺のマップ(地域マップと村周辺マップ)が2枚用意されています。参照してください。

村に着くと、村人たちは、英雄や奏甲の姿に怯え、たちまち家の中に隠れてしまいます。しばらくすると、腕っぷしに自信のある村人3人(当然、すべて女性ですが)に、守られつつ、女村長(フィアラ、46歳)がおそろおそろ出迎えてくれます。

しかし、PCが自分たちは評議会から派遣された英雄だと告げると、態度は一変し、村娘たちも飛び出てきて、英雄たちを歓待してくれます。PCが評議会に派遣されたのでない場合や、奏甲を隠し、歌姫と女英雄だけで接近した場合は、それに合わせて村人の反応を修正してください。

フィアラ村長の話:

最初の事件は、3週間ほど前に起きました。村に3機の奏甲と英雄

がやってきて、「俺たちは評議会に言われてこのあたりを守っている英雄さまだ。感謝の気持ちがあるなら、形で表してもらおう」と言い、なかば強制的に、村から「上納金」(100万Gほど)を奪っていったというのです。英雄たちのリーダーらしき人物は、エイラードと名乗っていた、ということです。

それで終わりかと思ったら、今度は10日ほど前、再び奏甲が村にやって来たのだそうです。村人がもう金は出せないと言うと、英雄たちは村の家々に押し入り、金品(なけなしの生活費や金目の物品)を奪って行ったというのです。また、村の若い女性も、3人ばかり連れ去られたと告げます。

その後、皆で頭を抱えていると、交易のため南の町に降りた村人が気になる話を持ち帰りました。話を聞いたとたん、村人は不安になり、南の町にある評議会の出先機関まで早馬を走らせたのだと言います。

気になる話というのは、最近、北方で野盗化した英雄が暴れており、多くの村が次々に襲われているという話です。襲撃者は、同じ村に何回もやってきては、1回目は金を、2回目は金品と女性を、そして3回目には何も出せないと村を焼き払い、逃げ遅れた村人を虐殺してしまうというのです。3回目に来た時は、何も出せないと告げると、「ワン、ツー&ストライク・アウト!」と仲間(ニタリと笑いながら)合図をして、現世の歌を歌いながら、嬉々として村を襲い、焼け野原に変えてしまうというのです。

より詳しい話:

以下の情報は、村の女性に聞き込みをしないと分かりません。

- 襲撃者が来たのは、2回とも午後2時ごろ
- 襲撃者は、最初は東の峠から、2回目は、北の峠から来た
- 襲撃者の奏甲は、知識の無い村人では見分けがつかないが、飛行奏甲や巨大奏甲、多脚奏甲はいなかった
- 襲撃者の歌姫は見当たらなかった
- 襲撃者の奏甲の肩にはおそろいのマークが入っていた(プレイヤーか歌姫の誰かが、アーカイブ知識のスキルチェックに成功すれば、現世騎士団のマークであることが分かります)
- 1回目に村に来た3機の奏甲のうち、1機だけタイプが異なっていた(エイラードのキューレヘルトのこと)。頭部にツノがあり、悪魔のような外見で恐ろしかった
- 2回目に村に来た時、奏甲は4機で、エイラードはいなかったようです。しかし中には、1人は同じ顔もいたようです。奏甲はすべて同じ種類(シャルラッハロートII)に見えたそうです。
- 村からさらわれたのはリナ、サーラ、ヴィブラの3人の女性です

●エイラード分遣隊

エイラード率いるグループには、彼を含め9人の英雄がおり、みな悪名高き「現世騎士団」のメンバーです。「評議会に言われて村を警備に来た」というのはすべて嘘っぱちで、コーダ・ビャクライの意を受

けて、ヴァッサアミンの北部地域で、来るべき一大攻勢のための偵察と資金集めを兼ねた活動を行っているのです。念のため、南の町の評議会出張所に問い合わせれば、いまこの地域で評議会の意を受けて活動している英雄はいないということが分かります。

エイラードは、襲撃自体を楽しんでいるため、ジャクライの言い分をきくよりも資金集めに精を出している訳ではありませんが、それなりの成果はあげています。

エイラードのキャンプは、地域マップに示されています。

隊長：エイラード・エイボン (4レベル英雄)

歌姫リベイル (1レベル歌姫)

英雄DATA：

筋力15 (+10)
 敏捷17 (+14)
 生命力15 (+10)
 知力11 (+2)
 精神力14 (+8) → 抵抗修正は+16
 絆10 (±0)

通常HP：32 負傷HP：26 MP：24

修正：白兵+12、射撃+8、回避+10

攻撃：グレートソード (命中値72、ダメージ2D10+16)

攻撃：ショートボウ (命中値58、攻撃回数2回、ダメージ1D10+2、直接射撃時+10)

防御値：2 (皮ヨロイ)

スキル：剣技35、回避30、弓術20、盾防御13、幻系武器知識5、偵察20、隠蔽15、交渉10、恫喝10、蟲知識5、アーカイア知識10、口説き10

英雄能力：

- ・《集中射撃》(2D10MPを消費すれば、剣で+1回の攻撃可能)
- ・《対空戦闘》(飛行目標の回避修正無効&飛行目標に対する命中値+20)
- ・《根性》(MPを3D10回復)

※ (「RPGルリルラII」中の「英雄能力」のルールを採用している場合のみ)

奏甲データ：彼は自由民から奪った「キューレヘルト」を使っています。武装は基本ルールブック93Pに載っている標準のものに、長弓を追加して使用します。奏甲は常に通常モードで起動しているものとして (起動手順は省略してください)。命中値は以下の通りです。回避修正は+10です。

シミター : 87 (ダメージ5D10+6)
 コンバットナイフ : 42 (ダメージ1D10+4)
 シュツルムシールド : 65 (ダメージ1D10+7)
 長弓 : 43 (ダメージ3D10、射撃回数1回、射程4ヘックス)

リベイルの能力：

省略します。必要ならフラウ (基本ルールブック54Pのデータのコピーであるものとしてください)

腹心A：クロータル・ゲイン (2レベル英雄)

歌姫：カーラ

腹心B：カオル・ヤマセ (2レベル英雄)

歌姫：ドラ

データは2人とも同一とします。英雄能力は持っていません。

腹心の部下の英雄データ：彼ら2人の英雄の歌姫は、強制的に協力させられており、英雄が死亡するか、機会を与えられれば、逃亡します。歌姫のデータは省略しますが、「RPGルリルラII」に収録されている、ララやリリィ・リィあたりのデータをそのまま使うことにすると良いでしょう。

筋力15 (+10)
 敏捷15 (+10)
 生命力12 (+4)
 知力10 (±0)
 精神力12 (+4) → 抵抗修正は+8
 絆7 (-6)

通常HP：30 負傷HP：22 MP：19

修正：白兵+10、射撃+5、回避+10

攻撃：グレートソード (命中値60、ダメージ2D10+16)

攻撃：ショートボウ (命中値50、攻撃回数2回、ダメージ1D10+2、+10)

防御値：2 (皮ヨロイ)

スキル：剣技25、回避20、弓術15、盾防御10、幻系武器知識5、偵察10、隠蔽5、恫喝7、盗賊3、蟲知識5

腹心の部下の奏甲データ：奏甲は、通常の「シャルラッハロートII」です。武装も基本ルールブック90Pに載っている標準のものを、ファイアボルト→小弓に変えて使用します。奏甲は常に通常モードで起動しているものとして (起動手順は省略してください)。命中値は以下の通りです。回避修正は+10です。

ロングソード：65 (ダメージ2D10+6)

小弓 : 50 (ダメージ2D10、射撃回数2回、射程3ヘックス)

ザコ英雄①～⑥

英雄6人と歌姫6人がいます。

ザコ英雄DATA：ザコ英雄なので、「通常HP」が0になっただけで死亡します。彼ら6人の歌姫は、上の2人同様、強制的に協力させられており、英雄が死亡するか、機会を与えられれば、逃亡します。歌姫のDATAは省略します。

能力値：すべて10 (能力修正はすべて±0)

通常HP：20 MP：20

攻撃：ロングソード (命中値50、ダメージ1D10+5)

防御値：4 (皮ヨロイ+盾)

スキル：剣技20、回避15、キャノン10、盾防御10、幻系武器知識5、偵察10、隠蔽5、恫喝7、盗賊3、蟲知識5

ザコ英雄の奏甲DATA：ザコ英雄の奏甲は、通常の「シャルラッハロートII」です。武装も含め、基本ルールブック90Pに載っている標準のものを使用してください。命中値は以下の通りです。回避修正はありません。ザコ敵扱いなので、奏甲への攻撃はすべて胴体

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

①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した所を叩く……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。

②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。

③2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。

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回目で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。

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分程度余分にかかりますが)。

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(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。

①**ランドル村**:村です。

②**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が、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。

③**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ていませんと教えてくれます。

④**「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。

⑤**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

①**姫の誰かがこの村の出身である**

②**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**

③**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。

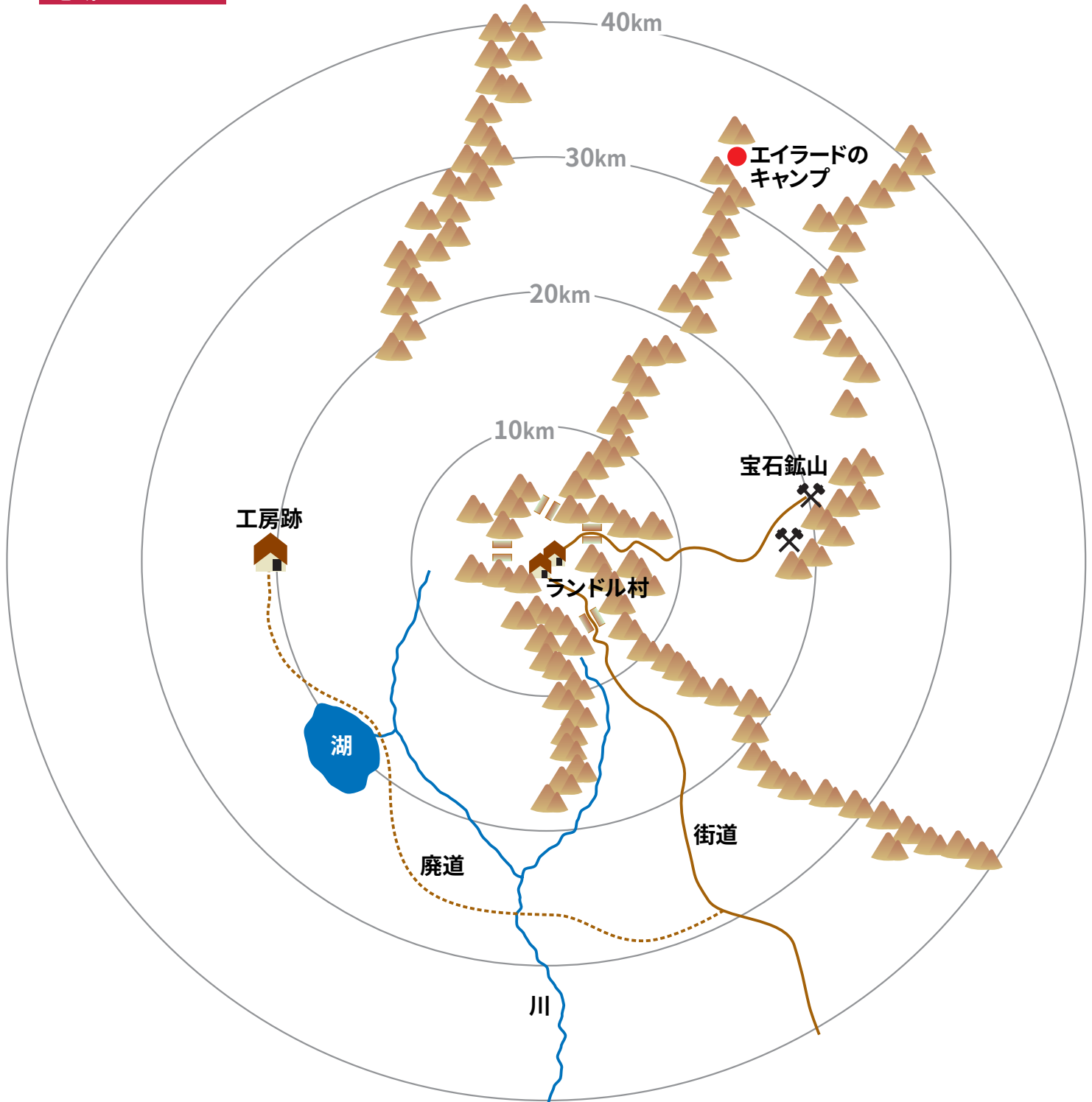
●シナリオの終了と経験点

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しだいです(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。

地域MAP



村周辺MAP

