戦乱の予言

破滅に抗うショートシナリオ
プレイ時間：3時間　プレイ人数：2～4人

シナリオ作成：サンダー

ARC Type

"The wild Hunt of Odin (1872)" Peter Nicolai Arbo (Norwegian, 1831-1892)

ARC: DOOM Tabletop RPG is copyright momatoes. Used under license.

This STORY is an original creation of HobbyJAPAN and is not produced or endorsed by momatoes. Created under the ARC Creators License.

共通イントロダクション

概要

この物語はARCを初めて遊ぶ人に向けて用意されたショートシナリオである。

プレイヤーはファンタジー風の異世界・ユグドランドを舞台に騎士や魔法使いなどの英雄たちを操り、破滅の前兆となる事件の調査や解決に取り組みながら、徐々にARCのコア・ルールに触れていけるはずだ。

ガイド（ゲームの進行役）として遊ぶなら、セッションの前に一度シナリオ全体に目を通しておき、できればP.18のデザイナーズ・ノートも読んでおくとよいだろう。

このシナリオで遊ぶ時は、P.5の記録シートを印刷してテーブルに置いたり、オンラインセッションツール内に掲示するなどしておくとゲームを進めやすくなるだろう。

また、このシナリオは公式サイト（https://arc-rpg.jp/）で公開中の『日本語版サンプルキャラクター集』のキャラクターで遊びやすいように作成されているが、プレイヤーが既にARCに慣れているなら、ルールブックやクイックスタートを用いて一から英雄を作成してもよい。

シナリオの舞台　『ユグドランド』

神々、人、獣、妖精たちが住む架空の世界。

大地の中心には超巨大な“世界樹”がそびえ立ち、その上には神々の住む宮殿ヴァルハラがある。

地上には平原と大森林が広がり、世界樹のふもとには人間の王国がある。森や山岳など自然の多く残る場所にはエルフやドワーフといった妖精族の国もあり、辺境には巨人や魔獣のような存在も生息している。

文明レベルはいわゆる“剣と魔法のファンタジー世界”を想定しているが、修行や独自の研究によって、錬金術などの独自の技術・能力を体得・実用化した者もいる。

定められていないこれ以上の設定は、ゲームの参加者が自由に付け足して作り上げること。

プレイヤーが英雄の背景や来歴を考える際や、セッション中に思いついた人物、土地、過去の出来事など、貴方達だけのアイディアを積極的に織り込んで行くことで、共に卓を囲んでいる者だけが共有する独自の世界を思い描いて欲しい。

次ページからはガイド向けの情報が書かれています。
プレイヤーとして遊びたい方はご注意ください。

ガイド用イントロダクション

シナリオの背景

人間とエルフは本来どちらも善良な種族で、長年にわたり友好的な関係を続けてきた。

両者はよき隣人として交流や交易を盛んに行ない、いつしか人間とエルフが共に暮らす村も生まれるようになった。

エルフの王子フロリアンは野心的な性格で、変化の少ないエルフの社会に倦んでいた。退屈しのぎに触れた終末思想を唱える邪教の教えに感化されたフロリアンは、密かにその教えをエルフ社会に浸透させた後に王を幽閉し、人間に対して戦争を仕掛けようと企んだ。

戦乱の予言を受けた人間の王ジークムントはその真偽を確かめるため、賢者カスパールを調査に派遣したが、カスパールはフロリアンの呪いによってリスに姿を変えられ檻に閉じ込められてしまう。

カスパールからの連絡が途絶えたことにより事態を重く見たジークムントは、英雄たちを召集し調査と解決を命じたのだった。

破滅と終末時計

破滅:人間たちとエルフ族の全面戦争が起こる

時刻の数:9　　**進行条件:実時間で30分毎**

前兆と、その意味

本シナリオでは物語の進行に応じて徐々に**前兆**が明らかになる。英雄が**前兆**に遭遇したならば、記録シートを用いてその内容を提示すること。

英雄がまだ遭遇していない**前兆**であっても、**終末時計**を進める際には未解決の**前兆**として数える。

1．調査の旅に出た賢者カスパールが消息を絶った

カスパールはエルフの森で調査の結果、フロリアンが邪教に傾倒し、戦争を起こそうとしていることを突き止めたが、フロリアンの罠にかかってしまった。

2．森に住むノブリンたちが人に害をなすようになった

エルフ社会に発生した異常を独特の感覚で感じ取ったノブリンたちは、森での活動を活発化させている。

3．若いエルフたちの間で怪しい教えが広まっている

邪教の教えは元々ほとんどのエルフたちには信じられていなかったが、フロリアンによって密かに広められ、浸透してしまった。

冒険の流れ

登場人物 配役表 Page 14

"Pursued by elves" Richard Doyle (English, 1824-1883)

戦乱の予言：記録シート

このシートはセッション中、テーブルの中央に置いて使用する

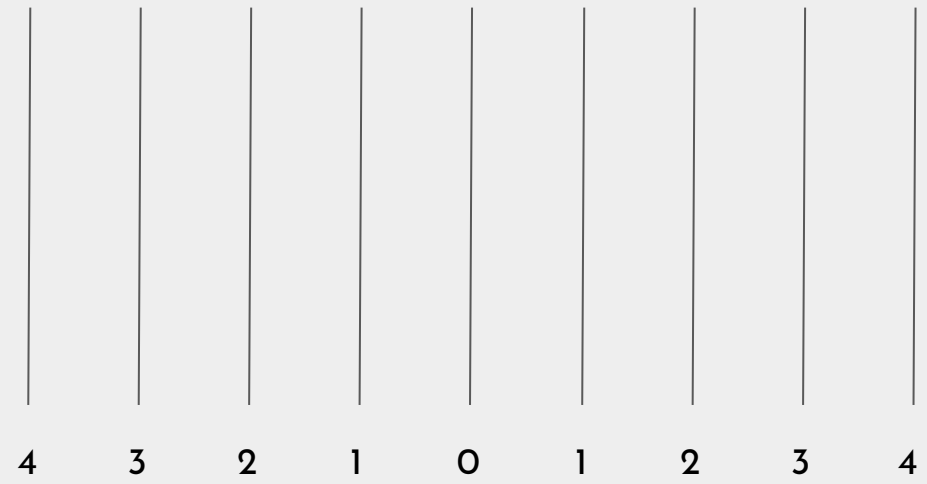
物語の予告

世界樹の元に神々と人が住む世界・ユグドランド。
雪どけの季節を迎えた今、世界には破滅の足音が迫っていた。「人間とエルフ族の間で大きな戦争が起こる」そんな予言が下されたのだ。
長年の間、平和に共存してきた人とエルフが争えば大勢の命が失われ、大地は荒れ果ててしまう。
君たちは英雄としてこの事態に立ち向かい、戦争の勃発を防がなければならない。

ARC TYPE－Story　**「戦乱の予言」**

――さあ始めよう、破滅に抗う準備ができたなら――

戦闘マップ



破滅：人間たちとエルフ族の全面戦争が起こる

終末時計：9時刻

1 2 3 4 5 6 7 8 9

・実時間で30分経過するごとに、**時刻**が1つ進む
・更に未解決の**前兆**1つにつき1d6を振って、
[5]か[6]の出目の数だけ追加で**時刻**を進める
・**時刻**が1つ進むたび、〇にチェックを入れる
・⑨までチェックが入ったなら、**破滅**が訪れる

前兆1 ☐

調査の旅に出た賢者カスパールが消息を絶った

前兆2 ☐

森に住むノブリンたちが人に害をなすようになった

前兆3 ☐

若いエルフたちの間で怪しい教えが広まっている

※ゲーム開始時に前兆の内容を伏せておきたい場合には、付箋紙を貼るなどプレイヤーに内容が見えないようにしておくこと。

各地の情報

1．人間の王国

場所と時間：王城・玉座の間、午前

登場人物：人間の王ジークムント、占い師カサンドラ

"Gylfe stood boldly before Odin (1901)" George Hand Wright (American, 1872-1951)

長い冬が明け、草木が芽吹き始めた季節。英雄たちは人間の国を治める王ジークムントの玉座に呼び集められた。がっしりした体躯の王は厳格なことで知られ、この国の秩序が保たれているのは彼の有能さによるものだ。王の傍らにはローブを着た、腰の曲がった老婆がいる、占い師のカサンドラだ。

ジークムント王は君たちを前にすると、威厳たっぷりに口を開いた。

ジークムント：よくぞ参った。そなたらはいずれも劣らぬ当代きっての英雄だそうだな。そなたらを呼んだのは他でもない、この国に危機が迫っておるかも知れぬからだ。

ジークムント：予言が下ったのだ……不吉な破滅の予言がな……

カサンドラ：破滅じゃ、破滅が訪れようとしておる。人と森の民の間で大きな戦が起こる。森は焼け、大地は荒れ果てる。街が破壊され多くの命が失われる。子供も老人も、人間もエルフも死ぬ……この世の終わりじゃ！

ジークムント：賢者カスパールに頼み情勢を探ってもらっていたのだが、連絡が途絶えてしまってな……何か良からぬことが起こっている可能性が高い。

ジークムント：カスパールの行方を突き止め、何が起こっているのか明らかにしてくれ。くれぐれも頼んだぞ。

カサンドラ：この石板を持ってお行きなされ。この石板に灯った火が進みきったとき、破滅が現実のものとなるじゃろう。

カサンドラから渡された石板には時計の文字盤のようなルーン紋様が刻まれており、これを見ることで英雄たちは**終末時計**の**時刻**がどれだけ進んでいて、**破滅**がどれほど迫っているのかを認識することができる。

英雄たちに**終末時計**の説明をしたら、情報収集のために「２．城下町」へ。

ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM

"Caucasian landscape"
Paul von Franken (German, 1818 - 1884)

2．城下町

場所と時間：酒場、昼

登場人物：酒場の主人、主人の娘、ごろつき

英雄たちはまず酒場で今後の方針について相談することにした。明るく、比較的清潔な酒場の中は食事をしにきた客で半分ほどが埋まっており、昼間から酒を飲んでいる者もいる。気さくな店主が「いらっしゃい！　今日のおすすめはキャベツのシチューだ。冬の間、雪の下で育ったキャベツは不思議なことに甘みが増すんだよ。」と、得意料理を振る舞う。英雄の中に人間離れした風貌の者がいても入店を拒否されることはない。

英雄たちが食事をしながら相談していると、隅の席で騒ぎが起こる。たちの悪いごろつきたちが店の娘にちょっかいをかけようとしているようだ。

店の娘：やめてください！

ごろつきたち：いいじゃねえか、こっち来てオレたちのお酌をしてくれよ！

店主：ちょっと、お客さん、困りますよ……。

ごろつきたち：うるせえ！ ごちゃごちゃ抜かすとぶちのめすぞ！

英雄たちに、店の娘を助けるための**スキルチェック**をしてもらおう（ルールブックP.68か、クイックスタートP.9を参照）。各プレイヤーは、どうやって事態に対処するかを説明し、ガイドはそれにふさわしい**【傾向値】**と**スキル**を指定する。

例えば「力づくで店から叩き出す」のなら**【意欲的】**＋〈**体格**〉、「『衛兵が来るぞ！』と騙して追い出す」のなら**【創造的】**＋〈**狡猾**〉などになるだろう。

スキルチェックの**基準値**（TN）は［TN+1］となる。誰か1人でも成功すればごろつきたちを追い出せる。もし全員が失敗しても、ごろつきたちは興が削がれたと言って店を出ていく。ただしこの場合には英雄は全員**【勇気】**を1点失ってしまう。

店の娘：助けて下さってありがとうございます。

店の娘：少し前にも揉め事があって、そのときはお店にいたカスパールという名の賢者様が事を治めて下さったんです。森の交易村に向かう途中だ、とおっしゃってました。

店主：また来てください。皆さんは娘の恩人だ、腕によりをかけてごちそうしますよ。

カスパールの足取りを追えるようになったことで1つ目の**前兆**は解決したものとする。記録シートの**前兆1**のチェックボックス（☐）にチェックを入れること。

英雄たちが城下町を離れて交易村へ向かったら「3．交易村」へ。

ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC

3．交易村

場所と時間：交易村、日中

登場人物：村長、旅人や商人たち

人間の王国の外には大森林が広がっており、豊かに茂った草木の中にさまざまな獣や妖精たちが棲んでいる。カスパールが向かったという交易村は、人間がエルフと取り引きをするために作られた。

村はあまり大きくはないが、種族の分け隔てなく村民や商人たちで賑わっている。彼らや村長から、さまざまな情報を聞くことができるだろう。

※すべてのセリフは村長の物として書かれていますが、村人や商人たちの口から同様の内容を語らせるのも良いでしょう。

その場合には口調などを適宜変更してください。

英雄たちが村で話を聞こうとするなら、商人や村民たちは村長に聞くと良いと答える。必要に応じて〈**文化**〉や〈**観察**〉で村長の家がどこにありそうか見当を付けたり、〈**風格**〉や〈**取引**〉で商人や村民から話を聞き出すとよいだろう。

村長：これは旅の御方。人間の王国から来なさったか。

村長：カスパール殿は確かにこの村を訪れました。何日か滞在して、あれこれ調べておったようですな。もうここの村を立ち去られたが、おそらくエルフの国に向かったのではないかのう。

村長：ああ、そうだ。皆さん人間の王国から来なすったということですが、近々戦争が始まるかも知れないというのは本当なんですかのう……？　エルフ王のフレイ様は穏やかな気性で、激しい変化を好まぬ御方……戦争などもっての他でしょうし、ジークムント様もむやみに事を荒立てるような方ではないはずですが……

また、森のあちこちでは**破滅**の**前兆**と見られる異変が起こっているようだ。

村長：近頃ではノブリンどもが人に害をなすようになったようでしてな、元々は臆病な種族なんじゃが……それに、若いエルフたちの間では、怪しい教えにかぶれる者が増えているとも聞く。まったく近頃の若い者は……

これは２つ目と３つ目の**前兆**に遭遇したことを意味する。記録シートの**前兆2、3**を公開すること。ちなみに村長は人間で、エルフの若者は大抵は村長よりも年上である。

村長：ここは人間もエルフも共に住んでおり、夫婦になった者もおる。人間とエルフの両方の血を引く子供は、戦になったら誰が守ってくれるというのかのう……

英雄たちがカスパールの足取りを追って村を出発したら「４．戦乙女の泉」へ。

ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC

4．戦乙女の泉

場所と時間：森の中の泉、日中

登場人物：ヴァルキリー・ヒルド、ノブリン

カスパールの足取りを追って森を進むと、不意に木々が開けているところに出る。そこには泉が湧いており、一糸まとわぬ若い女性が泉の中で途方に暮れていた。

彼女は恥じらう様子もなく英雄たちに話しかけてくる。

女性：お主たち、いいところに来てくれた。水浴びをしている隙にノブリンどもに衣類と兜を盗まれてしまってな、泉から出るに出れなくなってしまったのだ。

女性：ノブリンどもはこの近くにある洞穴を根城にしているようだ。そこに私の服を持って行ったのだろう。取り戻してきてくれないだろうか。

女性が指差す方向へ進むと小さな洞穴がある。洞穴にはノブリンたちがおり、英雄たちを見ると武器を手に襲いかかってくる。**戦闘**が発生する（ルールブックP.73か、クイックスタートP.10を参照）。

▼敵の数と初期配置：ノブリンは英雄から**2ハイト**離れた位置に、英雄と同数いる。

▼終了条件：ノブリンを全滅させる。または**2ラウンド**が経過するとノブリンたちは降伏し、盗んだ衣服と兜を英雄たちに返す。

ノブリンを退治したら2つ目の**前兆**は解決する。
泉に戻り女性に持ち物を返すと、兜をかぶった彼女の身は光り輝く甲冑に包まれる。

ヒルド：おお、取り戻してくれたか！　礼を言うぞ、英雄たち。我が名はヒルド、神々の宮殿より参ったヴァルキリーだ。私の役目は戦で死んだ勇者の魂を天上に連れ帰ること。近々地上で大きな戦が始まりそうな気配を感じたので様子を見に来たのだ。

ヒルド：地上の出来事に干渉する気はない。だがお前たちには助けてもらったし……そうだな、私は争いや生命の存在を感じ取ることができる。お前たちが誰かを探しているなら、居場所を見つけてやるくらいなら力を貸そう。

ヒルド：あちらの方角に古い樫の大木が生えている。カスパールとやらはその中にいるようだ……だが人間にしてはずいぶん小さいな？

英雄たちがヒルダと別れ、樫の木の方角へと向かったら「５．樫の檻」へ。

ノブリン

【血潮】5 /【勇気】5

【創造的】1 〈細工〉3
【計画的】1 〈観察〉2
【意欲的】0 〈生存〉2

所有物
・尖った槍［【血潮】威力＋1］
・いろいろなガラクタや小物

ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM

"Elf Ground (ca. 1860)"
George Inness (American, 1825-1894)

5．樫の檻

場所と時間：森の奥、夕方　　**登場人物：**カスパール（リス）

木々が深く茂って暗い森の奥に、ひときわ古い樫の大木がある。大木にはうろがぽっかりと空いており、その口の前は樹皮や頑丈な蔦が格子のようにかぶさっていて、まるで天然の檻のようで、開けるのには少々手こずりそうだ。その檻の中には一匹のリスが閉じ込められている。英雄たちに気づくとリスは人間の言葉で話しかけてくる。

リス？：誰じゃ？　人間か？　ワシは大賢者カスパールじゃ。助けてくれ！　呪いによってこんな姿にされ、閉じ込められておるのじゃ！　何とかしてここを開けてくれ！

カスパール：ワシに呪いをかけたのはエルフ王フレイの第一王子フロリアンじゃ！　ワシはジークムント王から頼まれてエルフの国の様子を探りに行き、フロリアンが世界の破滅を唱える邪教にかぶれて、密かに兵士たちの間に信徒を増やしていることを突き止めたのじゃが……

カスパール：フロリアンは呪いのルーンの力で邪悪な魔力を得ている。おそらくはフレイ王も奴の手にかかって……

カスパール：奴は挙兵の準備をほとんど済ませている。時間がない！　お主たちが直接フロリアンを止めるしかないのじゃ、ワシがエルフの王国まで案内しよう。

英雄たちが、檻からカスパールを助け出してエルフの王国へ向かったら「6．エルフの王国」へ。

6．エルフの王国

場所と時間：エルフの王国の王都、夕方

登場人物：カスパール（リス）、エルフの兵士たち

エルフの王フレイが治める王都は、森の樹木と建物が一体化したような緑の街である。地面だけでなく、樹上にも多くの住処が見て取れる。自然と調和したその美しい街並みからは、戦火や邪教の気配が満ちているとは信じられない。カスパールはひげをぴくぴくさせながら言った。

カスパール：正面から行ってフロリアンの息のかかった兵士たちに見つかるとまずい。裏口から忍び込むのじゃ。

身を隠して宮廷に潜入するには［TN±0］の〈**隠密**〉の**スキルチェック**が必要となる。半数以上（端数切り上げ）の英雄が成功すれば兵士に気づかれずば宮廷に忍び込むことができ、次のシーンの状況が良くなる。これは**スキルチェック**の前にプレイヤーに伝えること。兵士に見つかってしまった場合でも、宮廷に侵入することはできる。

スキルチェックの際、役立ちそうな**所有物**の使用についてプレイヤーが提案してきたら、その内容によって**基準値**（TN）を［TN+1］にしてもよい。また、姿を隠すような**呪文**や**技芸**、その他の能力を使用したのなら、**スキルチェック**に自動的に成功したものとしてよい。

英雄たちが王宮に忍び込んでフロリアンのもとへ向かったら「7．エルフの玉座」へ。

7．エルフの玉座

場所と時間：玉座の間、夜

登場人物：狂える王子フロリアン、カスパール（リス）、兵士

皆が寝静まった夜、フロリアンは闇の中で玉座に腰掛け、不気味な笑みを浮かべている。その肌には不気味な赤黒い光を放つ呪いのルーンが刻まれている。

父王のフレイはすでに地下牢に閉じ込められ、彼を止められる者はもはやいないのだ……英雄たちの他には！

エルフの兵士

【血潮】6 /【勇気】4

【創造的】0〈武具〉2
【計画的】1〈曲芸〉1
【意欲的】1

所有物
・エルフの槍［【血潮】威力＋1］

フロリアン：ククク……挙兵の準備は整った。蒙昧なエルフ共も、生意気な人間共も、すべてオレが戦乱の中に引きずり込んでやる。破滅の教えとやら、くだらぬ戯れと思ったが……このオレの手で実現させるというのは我ながら名案だったな。

フロリアン：フン……オレを止めにでも来たのか？　無駄なことを……破滅の訪れは運命だ。運命は誰にも変えられん。お前たちから先に血祭りにあげてやるとしよう！

フロリアンは身体に刻んだ呪いのルーンによって正気を失っており、戦争を止めるよう説得しても応じない。戦闘を避けることはできない。

▼敵クリーチャーの数と初期配置：敵クリーチャーと英雄たちは**2ハイト**離れている

プレイヤー人数が3〜4人：フロリアンの他に兵士がプレイヤーの人数マイナス2体いる。ただし宮廷に潜入する**スキルチェック**に成功していたなら、1体減る。

プレイヤー人数が2人：フロリアンのみ。宮廷に潜入する**スキルチェック**に成功していたならフロリアンの**【血潮】**と**【勇気】**を3ずつ減らす。

▼敵クリーチャーの行動指針：第１ラウンド、兵士の内1体は防護体勢を取り、フロリアンはマスター・オヴ・エレメンツを使用する。以降はフロリアンも兵士も攻撃する。

▼その他の要素
・フロリアンは呪いのルーンによって**防御＋**を得ているため、彼に対する攻撃チェックのTNは**－１**される（兵士が防護体勢を取っていたら合計**－２**）。
・英雄が攻撃ではない行動として**〈神秘〉**の**スキルチェック**に成功したら、そのラウンドの間、呪いのルーンによる**防御＋**を無効にできる。

▼終了条件：フロリアンの**【血潮】**か**【勇気】**が0になると狂える王子は倒れ、戦闘は終了する。戦闘が終了するか、間に合わずに破滅が訪れたなら「終幕」へ。

ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM

終幕１．英雄の勝利

フロリアン：バカなっ……このオレが……敗れるとは……

フロリアンを倒せば、邪教の教えを広めていた元凶が討たれたことで**前兆３**は解決する。

さらに、王城の地下牢に幽閉されているフレイ王を解放すると、王は王子の亡骸を前に「なぜこんなことに……」と嘆き、失意の中で進軍の準備を解く。これによって人間とエルフの戦争は回避され、**破滅**の予言が覆るため、これ以上**終末時計**を進める必要はない。

カスパールは無事に人間の姿に戻る（……が、以前より木の実を食べるのが好きになったようだ）。

人間の王国に戻った英雄たちは国王から褒め称えられ、褒美をもらえることだろう。

世界は平穏を取り戻した……だが、いつまた**破滅**の予言が下るのかは、誰にもわからない。

終幕２．破滅の訪れ

フロリアン：クハハ！　残念だったなぁ、英雄共！

終末時計がすべて進み切る前に**破滅**の予言を覆せなかった場合、進軍を始めたエルフの軍勢を迎え撃つためにジークムント王は大軍を出さざるを得なくなり、激しい戦争が勃発する。

森も街も戦場となり、大勢の命が失われ、地上は荒廃するだろう。世界は壊滅的な打撃を受けた……

だが、まだ世界は完全に崩壊してはいない。

英雄たちが諦めていないならば、君たちは世界に平和を取り戻すために、新たな冒険を紡ぎ出すことができるだろう。

次に下される**破滅**の予言が成就するのを、今度こそ食い止めるのだ。

ARCをプレイして紡がれた物語は、皆さんだけが作ることのできた物語です。
誰かと共に物語を完結させるというのは、それだけで価値あることなのです。
1つの物語の完結、なんと素晴らしいことでしょうか！

もしよろしければ、ハッシュタグ #ARCdoom と共にゲームの感想をSNSなどに書き込んで頂けると幸いです。

登場人物 配役表

Dina DeeによるPixabayからの画像を加工

狂える王子・フロリアン

エルフの王、フレイの息子。
邪教の教えに手を染め、身体に刻んだ呪いのルーンによって正気を失っている。

起源	エルフの森
見た目や性格	野心的で憎悪に満ちたぎらぎらした目つき。 禍々しいルーンが、入れ墨のように肌を覆っている。
物語や交渉	自分以外のエルフも人間も苦しめばいいと思っている。
役割や動機	退屈しのぎに戦争を起こして、人々の苦しむ姿が見たい。
流儀、手口	身体に刻んだ呪いのルーンから魔力を得ている。

【血潮】17 /【勇気】17
【創造的】1 /【計画的】2 /【意欲的】3
〈風格〉2 /〈強要〉2 /〈武具〉2 /〈文化〉1 / 〈取引〉1

所有物
・呪いのルーン [【血潮】防御＋1　【勇気】防御＋1]
・エルフの短剣 [【血潮】威力＋0]　・呪わしき声 [【勇気】威力＋0]

呪文
・呪文　マスター・オヴ・エレメンツ　精髄 1回分
通常発動効果：互いに2ハイト以内にいるクリーチャー3体の【血潮】に2d6点のダメージを与える。

王子の攻撃の例
―邪教の教えを唱えながら、手にした短剣で切りかかる（【血潮】への攻撃）：**【意欲的】＋〈武具〉**
―呪わしき声で、破滅の到来が避けられないことを説く（**【勇気】**への攻撃）：**【計画的】＋〈強要〉**

ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC ÆVINTÝRI SPÁDÓMUR UM STRÍÐ. ARC

"Allegory of Vices (1840-98)" Gustave Moreau (French, 1826-1898)

pendleburyannetteによるPixabay からの画像

ジークムント王

戦乱の予言を受け、英雄達を招集した人の王。

起源	人間の王国、正統なる血筋。
見た目や性格	がっしりして威厳がある。 慎重さと決断力を併せ持つ。
物語や交渉	王国と民に対する強い責任感がある。
役割や動機	戦争が起こるのか見極め、 必要なら軍を動かす。
流儀、手口	部下や英雄に命じてやらせる。

※この物語中では呪文も技芸も発動せず、戦闘に参加せず、スキルチェックも行わない。

カサンドラ

ローブを纏った、腰の曲がった占い師

起源	人間の王国、古きから王家に仕える。
見た目や性格	正しく年を取った老女。ややお節介。
物語や交渉	己の占いに自信を持ちながらも、 運命は変えられると信じている。
役割や動機	破滅の訪れを予言し、英雄たちへと告げる。
流儀、手口	手助けや助言を与える。

※この物語中では呪文も発動せず、戦闘に参加せず、スキルチェックも行わない。

"Raging, Wotan Rides to the rock, like a storm-wind he comes! (1910)"
Arthur Rackham (English, 1867-1939)

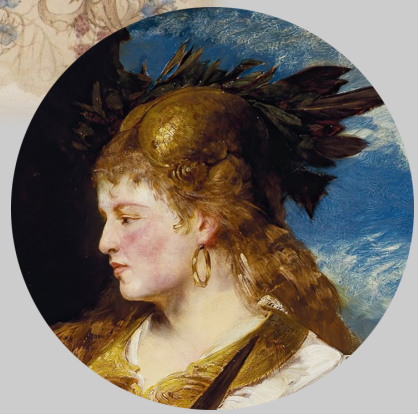
"The Valkyrie (1877)" Hans Makart
(Austrian, 1840 - 1884)

賢者カスパール

ジークムント王に仕える賢人、英雄の師匠。
呪いでリスの姿に変えられる。

起源	人間の王国、秘術の学び舎。
見た目や性格	初老の男性。偏屈で飄々としており、飽くなき探究心を持つ。
物語や交渉	能力のある者は、その力を人のために使うべきだと考えている。
役割や動機	真相を英雄たちに伝え、フロリアンの野望を食い止めたい。
流儀、手口	知恵で他人を補佐する。

※この物語中ではリスの姿に変えられており、呪文も発動せず、戦闘にも参加せず、スキルチェックも行わない。



ヒルド

ノブリンに着衣と兜を盗まれた戦乙女。
生きている者に対しては特に興味を抱かない。

起源	世界樹の上、神々の住むヴァルハラ宮殿
見た目や性格	甲冑を身に着けた長い髪の乙女。人間に対しては、少々高圧的。
物語や交渉	地上の出来事に介入する気はない。
役割や動機	戦争で死んだ勇者の魂を天上に連れて行く。
流儀、手口	戦争の気配や、生命の反応を感じ取る。

※この物語中では技芸も発動せず、戦闘に参加せず、スキルチェックも行わない。

pendleburyannetteによるPixabayからの画像、
OldiefanによるPixabayからの画像

デザイナーズノート

●テストプレイ時、**【傾向値】**と**スキル**だけを宣言してしまうプレイヤーを数人見かけた。
ARCの**コア・ルール**で推奨されている「“どんな行動をするか”という宣言の内容から、**ガイド**が**【傾向値】**と**スキル**を指定する」ということをあらかじめ伝えておくと、参加者全員で物語を紡いでいく楽しみがより深まるだろう。

●**戦乙女の湖**(P.10)で出会うノブリン達は、あまり有効な攻撃手段を持たない。ルールブックを用いているならば、ノブリンの内1体は攻撃ではない行動として、仕掛け済みの罠を作動させるため**【計画的】**に〈**細工**〉の**スキルチェック**を行なって**優位性**を得ようとすると良いだろう。クイックスタートで遊んでいるならば、ノブリンたちは互いに**大きな絆**が1つずつある物として、ノブリンの内の半数は攻撃ではない行動として**援護**を行って、残る半数がその**援護**を受けて攻撃を行うなどすると、**絆**の説明をしつつ歯ごたえのある**戦闘**を演出できる。

●ゲームプレイ中、**有利な機会／不利な機会**として、プレイヤーから以下のような内容が提案された。

—ごろつきを取り押さえるのに**惜しくも失敗**した：身を挺してかばってくれたと、酒場の娘から好意を抱かれた
—村長の家の場所を見つけるのに**きわどく成功**した：遅い時間の訪問になり、話は明日にして欲しいと言われて余計な時間がかかった
—ノブリンへの攻撃が**惜しくも失敗**した：ダメージは与えられなかったが、ノブリンが怖気づいて降参するのが早くなった
—樫の檻を開けるのに**きわどく成功**した：樹々を傷付けているとエルフたちに疑われ、悪感情を抱かれた
—エルフの宮廷に潜入するのに**惜しくも失敗**した：フロリアン王子の企みに気付き、何とかしようとしている兵士と出会った
—脅しつけることによる【勇気】への攻撃に**きわどく成功**した：大声で喉を傷めて、その戦闘中**【勇気】**へ攻撃できなくなった

●テストプレイでは戦闘中に以下のような**攻撃方法の提案**があり、**ガイド**から次のような組み合わせを指示する場面があった。一部の攻撃では**【血潮】**や**【勇気】**にダメージを与えられるとは記載されていない**スキル**を用いているが、**ガイド**はプレイの中でこの**【傾向値】**と**スキル**が適切だと判断したため、その内容での**スキルチェック**を要求している。また、1度だけ有効とする判断もしばしば下されていた。

—相手の口上を聞いた後で、名乗りをあげてから切りかかる（**【血潮】**への攻撃）：**【計画的】**＋〈**武具**〉
—よろけた敵を踏み台にして飛び跳ねて、ダガーを投げつける（**【血潮】**への攻撃）：**【創造的】**＋〈**曲芸**〉
—マニック・ハンズで顔から生えた手でパンチを繰り出す（**【血潮】**への攻撃）：**【創造的】**＋〈**神秘**〉
—戦術的に相手の作戦のお粗末さを指摘し、嘲る（**【勇気】**への攻撃）：**【計画的】**＋〈**戦術**〉
—その行いがどれだけ当人に不利益か、具体的に試算して突きつける（**【勇気】**への行動）：**【計画的】**＋〈**取引**〉
—敵を睨みつけながら、威風堂々と近づいていく（**【勇気】**への攻撃）：**【意欲的】**＋〈**風格**〉

●サンプルキャラクターで遊ぶ際は、[**威力**＋]の**所有物**がなくても（ルールブックP.107）適切な行動であれば敵に攻撃する行動をペナルティを受けることなく行ってよいことにして、遊びやすさを重視することを推奨する。

製作・編集:株式会社ホビージャパン　**発行日**:2022年6月26日　**お問い合わせ**:trpg@hobbyjapan.co.jp
本シナリオ作成のためにパブリックドメインの画像、並びにGoogleFontを使用しています。