

湖畔の国。

長く、川向こうの国と小競り合いをしてきた国で、国王はゆっくりと政治に興味を失っていった。隣国との戦争は膠着し、大国との友好協定は済んだ。小国との小競り合いに負けることはない。

国王は娯楽を探しはじめ、それは賭博に——奴隷を使った地下闘技場に傾いていった。各地に配属された従騎士の誰もが、それに異を唱えなかった。

グランクレストRPG
キャンペーン

湖畔の国

シナリオ第1話「黄昏の都」
キミのクレストは、何のためにあるのだ。

題字：やがすりさん。感謝！

PC1 ロード

因縁/推奨感情：国王/任意

キミはこの国の従騎士（エクスワイヤ）だ。

正しくは、父が従騎士だったが病に倒れたため、キミが従騎士の職務を継ぐことになった。その旨国王に伺いを立てると、ただ簡素に従騎士に一任すると書面が届き、聖印にも触れられていなかった。しかし、謁見を申し込むとそれは苦もなく受け入れられ、父は怪訝な顔をした。

国王に謁見し無事に聖印をいただいたキミは、その夜ボロボロになったメイジを保護した。

地下闘技場の話も、そして奴隷剣闘士の話も、キミはその時初めて知ったのだ。

PC2 メイジ

因縁/推奨感情：宰相/憤懣

キミは知らなかった。いつからそんなおぞましい賭博がまかり通っていたのか。

気付いたときには、賭博にかかる権威は宰相が握っていた。キミは初めて暗い闘技場を訪れて、——吐き気がした。

後日、賭博中止を国王に進言したとき国王は、考えておく、と言った。次の時には、わかった、と言った。三度目からは、後にしろ、と言った。

キミは大人しくして弾劾の機会を伺うことにした。間もなく愚かな誘いの声がかかり、メイジはもう一度行ってみることにした。そうして何か解決策を見出そうと思ったからだ。

行ってみて、——やはり吐き気がした。奴隷が混沌に飲まれようとして、無我夢中で助けだしてしまうくらいには。

※前任のメイジから引き継ぐ形で着任したメイジです。その頃には川向こうとの戦線が膠着しており、まともに前線に出たのは数えるほどです。

PC3 アーティスト

因縁/推奨感情: 国王/敵意

キミは突如攫われて奴隷にされた市民だ。

自分の周りだけが照らされた闘技場で、目の前に投影体が佇んでいる。キミは強く抵抗した。混沌に弄ばれて死ぬのは御免だった。そして死が目前に迫った時、唐突に世界が変わった。急激な変化にまだ体がついてこないが、間違いない、キミはアーティストになったのだ。

ままならぬ体を引く声があった。その声は、ただただキミの身を案じていた。

※出身地は問いません。

PC4 アーティスト

因縁/推奨感情: メイジ/任意

キミはメイジに仕える近衛兵だ。

ある夜、仕事を終え寝床で休んでいると、思わぬ知らせが入った。——メイジ、ならびに新任従騎士謀反。挙句の果てには、己にまで共謀の嫌疑がかかっているという。そんな馬鹿なと訴えたキミに、近衛隊長は言った。「ではお前がメイジを捕らえ、国王への忠誠を示すがよい」

キミはまだ、メイジが何を見たのかを知らない。

※メイジと共に着任したアーティストです。同じく前線に出たのは数えるほど。「そんな馬鹿な」という訴えがメイジにかかっているのか己にかかっているのかは任意で構いません。事前にどちらか決めてGMに教えてもらえると助かります。

腐敗した国を巡り是正していくシナリオ。キャンペーン前提(順当に行けば)。

国一つを平定するのにシナリオ何回か(何回も)かかる予定。未定。まずは拠点を手に入れるどこぞのゲームみたいな感じ。

PCの数は都合に合わせて前後して大丈夫。ロードの従者(アーティスト)＞国に仕える従騎士(ロード)を想定。