

# ワルキューレの 騎行

## ナチスの亡霊

### ■シナリオ概要

今回の依頼者はナチス SS の生き残りで、現在も世界に影響力を持つ「アイゼナツハ」が中心人物である。彼は、この”街”への影響力を高めるため、新たにピカロと提携することを考えていた。そこで彼は、ピカロの能力を確かめるため、同時期に売り込みに来たネオナチ集団「ワルキューレ」とピカロを競わせることにした。

### ■ GM への情報とお願い

このシナリオは初心者から上級者まで遊べるシナリオである。  
破損判定以外は比較的王道のシナリオである。  
また、使命は事前配布してもよい。(裏切り者はセッション中決定すること)  
今回のシナリオでは、街のイベントで以下のイベントが発生した場合は、演出を用意した。

第三勢力：”ワルキューレ”が街の外に美術品を持ち出している様子を演出する  
追加資源：”ワルキューレ”が新たに闇オークションを襲い美術品が増えた様子を演出する。

### ■導入

局の会議室に PC 全員が一同に集まったところからスタートする。  
「ハインヒマン」と名乗る画廊（「アイゼナツハ」の偽名）からこの街の闇オークションで競売にかけられる「ナチス絡みの芸術品」を集めてくるように依頼される。  
しかし、依頼の話をしている最中、ネオナチ「ワルキューレ」に闇オークションが襲われ「ナチス絡みの芸術品」が根こそぎ奪われたという情報が局内に流れる。  
依頼人は「ワルキューレ」から奪ってでも、芸術品をもってきてほしい」「報酬は弾む」などと発言を行い、VIP であるネオナチ「ワルキューレ」から美術品を奪う様に仕向ける。  
その後、依頼人からの電話を切断し、セッションを開始する。

### ■ NPC について

①ワルキューレ  
VIP の欄参照

②アイゼナツハ

元ナチス親衛隊で現在は EU のフィクサーと呼ばれている。  
年齢は 90 才～ 100 才  
元ナチス親衛隊員であるが「人種よりもその人物の能力」を評価している。  
そのため、ワルキューレよりもピカロ達に肩入れをしている。

実は局の成り立ちも大きく関わっており、局長のジャップリンを知る数少ない人物である。局も彼を丁重にもてなす。

#### ■VIPの利権数と利権獲得目標値

『利権数』：12(一律)

『利権獲得目標値』

暴力：2d6+5 智力：2d6+1 色香：2d6+3

#### ■VIPについて

VIPはヨーロッパを中心にネオナチ団体の”白人社会民主党”の親衛隊「ワルキューレ」である。

人数は30～40名。年齢性別はバラバラである。人種は白人である。“白人社会民主党”は各国の政界に進出しようと考えている。そのために、EU政界に影響力のある「アイゼナツハ」へ売り込みした。白人至上主義であり、それ以外の人種は劣っていると蔑んでいる。

#### ■情報カード獲得目標値

VIP残り利権数：10(智力)

利権獲得の際の目標値：11(智力)

ジョーカーの表裏効果：10(智力)

ジョーカーの獲得：12(任意)

#### ■ジョーカー ワルキューレの騎行

『ジョーカーの表裏効果』

「表：この絵画は、売れない無名画家書いた絵と言われている。その割には、ピカロに狙われ続ける迷惑千万な代物だ。このジョーカーの持ち主は、自分の手番の最後に破損判定を行うこと。

裏：この絵画は、ナチスの復興計画のために国外に持ち出された。この絵の裏には、そのための軍資金（スイス銀行の口座）が隠されている。ジョーカーの持ち主はゲームⅡ終了時、利権を3つ手に入れる。ただし、ゲームⅠ中この絵画が修復不能になった場合、その時所有していたキャラクターがこの利権を獲得する。」

ワルキューレの騎行は、アドルフ・ヒトラーによって書かれた絵画である。しかし、その真価はその裏にある、軍資金にある。そのことは、このシナリオ登場しているキャラクターはアイゼナツハ以外知らない。

#### ■破損判定

街のイベント等で今回のジョーカーである「ワルキューレの騎行」が壊れなかったを判断する判定である。

そのサイクル、ジョーカーを所持したキャラクターは【好きな能力値】で目標値11の判定を自分の手番の最後に行う。

判定に失敗すると、この絵画が破損する。5回判定に失敗すると、絵画が修復不能状態になる。修復不能の場合、ジョーカーをゲームから取り除く。そのサイクル中、ジョーカーが移動したとにより、別のキャラクターがジョーカーを所有した状態で手番が回ってきた場合、2回目以降の破損判定をするか否かはそのキャラクターが決めてよい。

#### ■選択ルール NPC

今回は選択しない。

#### ■ゲームⅡの演出

ゲームⅠでVIP側の利権がなくなったPCのシーンが終了した後に以下のシーンを挟みゲームⅡへ移行する。

##### ①ワルキューレへの侵攻

各PCの携帯に、局のメンバーから”ワルキューレのアジトを発見した。今晚襲撃する。お前たちも来い”という連絡が入る。

PC達がワルキューレのアジトに来ると、式神組の下部組織によってアジトが制圧されている。

局のメンバーとPC達の前でワルキューレのリーダーが助けを求めてくる。

リーダー「おい、お前いい加減、俺たちに協力しているんだろ！助ける！！」このタイミングで裏切り者の投票を行うとよいだろう。

##### ②アイゼナツハからの電話

裏切り者の投票が終わった後、ワルキューレのアジトにある固定電話に「ハインヒマン」から電話がかかってくる。

彼は、ここで自分がEUのフィクサーと呼ばれていること、ワルキューレとPC達を競わせ優秀な方にエージェントとして契約をする考えだったことを話す。  
そして、全PCを褒めちぎり全員を契約をしたい旨を伝える。そしてワルキューレのメンバーのことはここで見捨てるRPをする。

#### ■エンディング

彼と契約するしないにかかわらず、局が用意して車で局へ向かうシーンを入れる。  
局で今回の報奨金とアイゼナッハと契約するPCは契約を行うことになる。アイゼナッハは既に局に到着しており、笑顔でPC達を迎える。「さて、契約のことだが……」と契約を切り出すところでシーンを閉める。

#### ■各PCの使命

PCの数で使うHOを変更する。

##### PC1 使命

あなたはユダヤ教徒だ。  
あなたの親族は、ナチスに殺されているのだ。ナチスは許すことはできない。  
あなたの使命は「VIPの思惑をつぶすことだ」

あなたは、ゲームI中、PC全員がジョーカーの破損判定に失敗した回数×1点の利権を手に入れる。(最大5点)  
破損判定とは何か、それはジョーカーの表効果に書いてあるだろう。

##### PC2 使命

実はあなたはナチス芸術を愛している。  
あなたは、「ワルキューレの騎行」という作品は実はとんでもないビックネームであるという噂を聞いた。  
芸術品は存在するば、いずれ自分の手元に入ってくるチャンスがある。あなたの使命は「ジョーカーを守る」である。  
あなたは、ゲームI終了時ジョーカーがゲームから除外されていなければ、利権を5点手に入れる。ただし、ジョーカーの破損度だけ利権は減点される。もし、ジョーカーの破損度が0だった場合、追加で利権を3点加える。  
破損度の詳細はジョーカーの表効果に書いてあるだろう。

##### PC3 使命

あなたは「ワルキューレ」の調査を局から依頼された。  
どうやら、「街」でも迷惑をかけているらしく、制裁するための情報を集めているようだ。  
あなたの使命は「ワルキューレの情報を集める」ことである。  
あなたは、ゲームI終了時、所持している「VIPの情報カード」×2点の利権を手に入れる。

##### PC4 使命

あなたには一方的にライバルに思っている悪党がいる。今回の件は、裏で何か大きな力が動いている雰囲気がある。  
ここは自分を売り込み、ライバルを引き離すいいチャンスだ。あなたの使命は「ライバルよりも優れているとPR」することだ。  
あなたは、ゲーム開始時PCの中から1人キャラクターを決定する。  
そのキャラクターよりも、ゲームI中VIPの利権を多く獲得できた場合、その差だけ利権を獲得する。

##### PC5 使命

あなたは「ワルキューレ」というネオナチグループに前の仕事を妨害された。  
裏切者がいたのである。今回も妨害されてはたまらない。  
あなたの使命は「裏切者を探す」ことである。  
あなたは、ゲームII「裏切者探し」で裏切者を使命できた場合、利権を4点手に入れる。

以上