

キャンペーンシナリオ 『祈りを届ける黒い鳥』

第1話 旅立ちの日、魔女と鳥の町巡り

シナリオ概要

- ◇ プレイ時間 : 3～4時間
- ◇ 想定PL人数 : 3～4人
- ◇ 戦闘 : 戦闘なし
- ◇ 難易度 : かんたん
- ◇ シナリオタイプ
 - はじめての訪問 都市に滞在中
 - 単発 キャンペーン

◆ あらすじ

旅立ちの日を迎え、魔女の集落から外の世界へと一步を踏み出したPCたち。魔法の扉を抜けた先は、ダンダルジオス北部の町ナーシュタットへと続く森の中。結構風が強い町のようにですが、活気があって滞在しやすいかも？

無事ベルカの家を探し当てたPCたちは、手紙の返事を待つ間、準備中の市場へ

向かった先で脱走した鶏の群れに遭遇してしまいます。鶏の卵を売っている少年ティエトに頼まれ、PCたちは早速鶏捕獲に大忙し！無事に鶏を捕獲することは出来るでしょうか？

◆ 登場 NPC

ティエト

市で卵を売っている少年。9歳。商売上手。木工職人の父を持つ。

シャンノール

代書人のベルカ。27歳。穏やかな性格。マジサを一度受け入れた経験がある。

カルネリア

シャンノールの妻。24歳。上品な振る舞いをするが、超自然的なものへの興味が強い。マジサを受け入れるのは初めて。

本編

◆ 準備フェイズ

PCと工房のデータ作成、滞在先の決定を行います。

舞台

ナーシュタット 川沿い / 森 / 国境沿い

(初期警戒度 -27)

ダンダルジオスのト・フォロ山脈南端の麓に位置する町。町のすぐ隣に、南海に注ぐ川が流れている。ピネロとラディエナを

結ぶ陸路の中間にあり、海から強い南風が吹くため暖かい。冬でも温暖な気候のため、商人たちの中継地として栄えている。



◆オープニング

森の奥深くまで入ってはいけないよ。もし迷ってしまったら木の枝や根っこが絡みついて、森に食べられてしまうよ。

そう人々の間でささやかれている森の奥深く、決して人目につかない場所に隠された魔法の集落で、今夜小さな魔法が旅立ちの日を迎えます。森の中には5つの影。集落を出ることを希望した(PCの人数)人の新米魔法たちが、見送りの先輩魔法と一緒に魔法の扉の前に集まっています。

「最後にもう一度だけ確認するわ。魔法を使うときは、**目立たないように**隠れて使うこと。町を出歩くときは、あまり目立たない格好に変身すること。ベルカの家を見つけたら、手紙を書いて泊めて欲しいとお願いすること。みんなで助け合って旅すること。この4つをちゃんと守るのよ」
「あなたたちは初めての町はナーシュタットに決めたのよね。魔法の扉は行き先を念じるとその町の近くに移動することができるの。直接町に入ることはもちろんできないけど、ナーシュタットは街道沿いにある、大きな風車が目印だから大丈夫。箒で飛ばばすぐそばまでいけるはずよ」

ほとんどの感情に乏しい白魔法だけが暮らす静かな集落と違い、外の世界は活気と危険が満ち溢れています。みんなの覚悟が決まったら、扉を押して出発しましょう！

扉を押し開けて全員がぐり抜けると、じっとりと湿った空気が体を包みます。ざわざわ揺れる木々に、あちこちから虫の声が聞こえてきます。目印の風車は森の中からは見えませんが、月が明るい今夜なら箒の魔法で高くから見渡せばきっと見つかるはずです！こんな夜中に森の上空を見るイリスはいないでしょう。箒の魔法を使って木を超える高さまで飛んでみましょう。

箒の魔法 (8)

PC全員が1回ずつ成功するまで行う

PC全員は6面ダイスを2個振り、目の合計値と魔法に対応した能力の値を足した値を達成値とし、目標値以上の数字になれば魔法の効果が発揮される。今回は箒の魔法に対応した「かっぱつ」の能力の値を足して、達成値が8以上にできれば成功する。これは緑の魔法判定なので、緑の魔法のみ判定の達成値に+1のボーナスがつく。

全員が判定に成功すると、箒にまたがって木々の上まで飛ぶことができます。ちょっと風が強いけれど、このくらいなら大丈夫。森の終わりの更に遠くを探すと、遠くに大きな風車がうっすらと月灯りに照らされている光景が見えました。あそこが今回の目的地、ナーシュタットです！

南風に乗って箒を滑らせ、木々の上空を進んでいきますが……森の終わり際にさしかかったところで、今まで箒を押していた南風が急に強く吹きつけて、君たちは大きく風にあおられてしまいます。

と、飛ばされるー！？箒の魔法が苦手なPCは町の方角へ吹き飛ばされるように、得意なPCは飛ばされた仲間を追って、ナーシュタットへと流されていきます。

箒にしがみついてバランスを崩しながらも墜落を免れた君たちは、早鐘を打つ心臓を落ちつけてなんとか地面へと着陸します。ちゃんと箒の魔法の修行をしておいて良かった……！想定以上に町に近いところまで流されてしまったので、そろそろ鏡の魔法で姿を変えておきましょう。

鏡の魔法 (8)

全員が成功するまで行う 黄の魔法は判定に+1のボーナス

全員が成功した

思った通りの姿に変身できた。さて、みんなはどんな姿に変身したのかな？

誰かが失敗した

あつ、ちょっと待って！今もう1回変身してみるから！

姿を変えた君たちは、さっきよりもはっ

目立たないように

警戒度が上がるのは、主に魔法の呪文や怪しい発言を聞かれた時や、イリスから見て説明できない現象が起こった時である。PCが警戒度を上げかねない発言や行動をとろうとしたら、GMはこっそり警戒度を上げるのではなく「それは口に出して言いますか？」等と確認をするといいたい。人のいない場所やベルカの家以外でも、人々が何かに気を取られていたり混乱している現場で呪文をこっそり唱える程度なら警戒度は上昇させなくてもよい。ただし、箒で空を飛び回るなど効果が目立ってしまう魔法ならば話は別だ。

時間をつぶしてから

当然ながら、マギサが手紙を差し入れてベルカがすぐに気が付くとは限らないし、ベルカ側も受け入れの準備が必要だ。時間にもよるが、手紙を出してから1回目と2回目の食事の間くらい待ってから訪問するのがマナーといえるだろう。

誰かが判定に成功した

今回の判定のように誰か1人が判定に成功すればいいときは、全員が一斉にダイスを振る必要はない。探索フェイズ中のまんぶくの節約や、大失敗の発生確率を抑えることにもつながる。

きり見えるようになった風車を目印に、道が整備された街道を歩いてナーシュタットを目指します。

◆情報収集フェイズ

鋭く切り立った七剣山脈の峰から、日が半分顔を出した頃。街門を開けた門番から簡単な検問を受けて君たちは町に入ることができました。まだ朝が来たばかりの時間だというのに、PC全員が腕を広げて横一列になっても歩けるほどの大きな道を、たくさんのイリスが行き交っています。木箱を抱えた男の人や、積み荷を乗せた馬を引く人が多いところからして、商いの準備をしているのでしょう。

町に入ったら、まずは君たち白魔女を迎え入れてくれる協力者、ベルカを探さないといけません。魔女の集落の外で魔法を使ったり、自分の工房に入るための扉をくぐるところをイリスに見られたら、危険な黒魔女と間違われて異端審問局に通報されてしまいます。それ以前に、これから冬がやってくるのですから、野宿を続けるのは体力が持たないでしょう。ベルカの家には玄関扉に目印として星のような模様が描かれています。(ルールブック P.8 の図も参照してください)

赤い屋根の家が並んだ区画をしばらく探すと、他の家よりも白い壁と、淡い水色の玄関扉にベルカの紋章が描かれた立派な家を見つけます。玄関扉の隣には、「代筆承ります」という文字と、便箋の絵が描かれた小さな看板がぶら下がっています。もし手紙をこっそり差し出しているのを見られていたとしても、ここなら怪しまれることはないでしょう。扉の隙間に、先輩から教わったとおりに書いた手紙を差し入れて……これでよし。時間をつぶしがてら、しばらくの間町を見て回りましょう。

・町を散策しよう きょう (8)

訪れた町でなるべく怪しまれないようにするコツは、到着してすぐに雰囲気や人の多さを確認することだと先輩の魔女が教え

てくれました。大都市とのどかな農村では、行き交うイリスの数が全く違うのだそう。ベルカが手紙を確認するまでの間、大きな通りを歩いてみましょう。

誰かが判定に成功した場合、先ほど通った広場から町の東側の通りにかけてのエリアに露店が密集していることが分かります。規則正しく並んだ天幕の柱に日除け布を括り付け、値段を書き込み、商品を並べる人。麦色の籠を提げた買い物客。みるみるうちに賑わっていく市場では、魔女の集落に居た頃では考えられないくらい大きな話し声が飛び交っています。ねえねえ、あの真っ赤に色づいた果物、とってもおいしそうじゃない？

ところで、今まで何軒か見てきた大きな家の屋根には、決まって黒い金属の棒を組み合わせた鳥のようなオブジェが取り付けられているようです。どの鳥もゆらゆらと揺れながら南の方角を向いていますが、あれはいったい何でしょうか？

全員が判定に失敗した場合、そこかしこで上げられる大きな声や、魔女の集落ではあり得なかった賑やかさに尻込みしてしまうPCもいるかもしれません。もしくは、色鮮やかな食べ物に目が釘付けになってしまったのかも……？ PC全員はげんき、もしくはまんぶくのどちらかを-2します。

・町の特徴は何？ よわたり (10)

市場を一通り回ってみると、出店の天幕が立ち並ぶ区画、料理を出している店の多い区画、旅装姿の商人が馬車や荷台から綺麗な布や細工の品を出して陳列している区画にざっくりと分かれているようです。規模がそれなりに広いところを見ると、ここは交易都市なのでしょう？ それに、あの鳥のオブジェは一体何でしょう？ 大きな街道沿いにある町は余所者にも友好的な場合が多いため、ナーシュタットがどんな場所なのか、買い物ついでに聞けば教えてもらえるでしょう。ただし、商売の邪魔は

しないように。交渉力が試されます。

誰かが判定に成功すると、少し暇そうにしている露店の店主から話を聞くことが出来ます。まだ朝早いからか人の姿もそこまで多くは見かけません。今なら多少の質問にも答えてくれるでしょう。

「いらっしやい。お客さん、この町に来るのは初めてか？なら、ウチのりんごを食べてきな。シャキシャキでおいしいよ！」
「この町は隣の国から主にラディエナまで陸路で向かう時、一休みするには絶好の場所なんだよ。まあでも、商人がこれだけ集まっているのは今の時期、冬ぐらいいさ。この町は年中南から強い海風が吹き抜けるんでね、特に雪なんかも積もりにくいから暖かくて暮らしやすいところだよ。ただ年に一度、これからの時期に『風車の叫び』っていう強い嵐が来る。風車ってのは、勿論ここからでも見えるあのでっかい風車のことな。あれがヒュンヒュン音を立てて激しく回るから、風車が叫ぶほどの嵐、ってわけだ」

「そんな場所だから、それなりに裕福な家の屋根には、風で町と家が吹き飛ばされたり、風に乗って悪いものが入ってきたりしないようにって魔除けの願いを込めて、鶏を模した『風見鶏』を設置しているのさ。小さいアクセサリ一型のを、行商人が仕入れていくこともあるよ」

君たちが家の屋根のオブジェをよく見ると、金属のオブジェは鶏のプレートに十字の矢じりをつけたような、独特の形状をしていることが分かります。大きくて立派な尾羽の形は、集落でも飼っていたオスの鶏にそっくりです。

全員が判定に失敗すると、上記の話聞くことはできませんが、君たちがどこから来たのか聞かれた際に少し言葉に詰まってしまいます。ちよっぴり不信感をもたれてしまったかも……？**現在の警戒度**に+2します。

店主から話を聞いていると、麦わらの籠

を大事そうに抱えた、君たちよりも幼い男の子が、市の店主たちに話しかけているのが見えました。籠の中には茶色の卵がいくつか入っており、卵と引き換えに食料品を受け取っています。おそらく家の手伝いをしているのでしょう。男の子は果物屋の店主や君たちに寄ってきて、屈託のない笑顔を浮かべます。

「店主さん、おはようございます！今朝生んだ卵はいかがですか？」

「お、ティエトじゃないか。じゃあ3つくれ。代わりにそのリンゴを持って行っておくれよ」

「わあ、ありがとうございます！そこのお客さん達も、卵はいりませんか？今朝産みたてでヒビも入っていませんよ！ひとつ買っていきませんか？」

元気よく売り文句を並べていくティエトと呼ばれた男の子の姿に君たちが微笑ましいと思ったところで、彼の茶色い目が君たちを捉えます。卵の入った籠を持ち上げて元気よくアピールするティエトですが、ベルカに挨拶も済ませていない今卵を買っても**持ち運びに困ってしまう**ことは明白です。どう断りを入れようか考えようとした時、君たちのすぐ後ろの道路でバサリと鳥が羽ばたくような音が聞こえました。今の音、一体なんだろう？振り返った瞬間、茶色く立派なくちばしと尾羽を持つ雄鶏がけたたましく鳴き声を上げて……飛びかかってきたー！？

GMはランダムにPC1人を選び、選ばれたPCは**かっぱつ(10)の判定**を行って下さい。成功すると、凶暴な鶏をギリギリのところまでキャッチできます。失敗すると、鶏の飛び蹴りが華麗に命中し、**げんきを-3**します。

いずれにせよPCが鶏の襲撃を受けた時、鳴き声に振り返ったティエトが声を荒げます。

「あーっ、こら、クック！？どうして家の外にいるんだ！？ダメじゃないか！！」

鶏の名前を呼んだことから、どうやらこ

持ち運びに困ってしまう

どうしても卵が食べたい気分のマガサがいるならば買ってでもいいだろうが、その場で割って生で飲むことは確実に肩をひそめられる行為である。現代の海外でも生卵には食中毒のリスクがある。

の茶色く気性の荒い雄鶏は、この少年の家で飼われている鶏のようですが……誰かが鶏に蹴られていた場合、ティエトはなおも暴れる鶏をなんとか捕まえてきちんと謝ります。

「ごめんなさい、うちのクックが何故か小屋の外に出ちゃったみたいで……ってことは、まさか!？」

頭を下げていた彼が弾かれるように視線を上げます。彼の視線を追って君たちも振り返ると、道の先の住宅街に続く道を、茶色い大きな鳥が集団で横断している様子が見えたような。いや、あれはどう考えても鶏の群れです。どうして町の通りを鶏が歩いているのでしょうか……? もしかして、脱走!?

「なんで!？ と、とにかく鶏を早く捕まえないと! 本当にすみませんでした!」

そう言い残して走り出そうとするティエトですが、ただでさえ割れ物の卵や食料が詰まったバスケットを持っているのに、この上羽をばたつかせて暴れる雄鶏を抱えて走るのは無理があります。店主たちもいくらお客さんが少ないとはいえ、すぐに散らかった店の荷物をどかして鶏を追いかけるのは難しいでしょう。

手荷物を抱えておろおろするティエトに、鶏の鳴き声を聞いて何が起きたのかとざわめく店主たち。今一番身軽に動けるのは君たちのようです。依頼を受けたわけではありませんが、ベルカの家を訪ねるまで、人助けをするのも悪くないでしょう。

君たちが代わりに捕まえると申し出ると、ティエトは驚いたように顔を上げます。「本当!？ 本当に捕まえてくれるの!？ ありがとうございます! うちの鶏を、捕まえてください!」

涙交じりに頭を下げる彼から、緑のアステールが飛び出します。PCは全員緑のアステールを1点獲得します。

住宅街の方に鶏が逃げたのなら、目撃者がいるかもしれません。出会った人には話を聞きつつ、鶏を追いかけてみましょう!

・鶏の捕まえ方 ものしり (9)

さて、鶏を捕まえるといっても相手は大きな鳥です。鶏は飛ばないことで有名な鳥といっても、さっき飛びかかられた通り、ひ弱な存在ではありません。どうやって捕まえたらよいのでしょうか?

誰かが判定に成功すると、魔女の集落で数羽飼われていた鶏のことを思い出すことができます。まだ幼い君たちが飼育を担当することはなかったため、集落ではあまり姿を見ませんでした。世話をしている先輩魔女から「脱走した鶏を捕まえるときは、驚かさないように後ろからそっと近づいて、ガバーッ! と一気に抱え込むのよ!」と教わった記憶があります。鋭く曲がったくちばしを持つ鳥に真正面から近づくよりは格段に安全なはず。先輩たちは薬や魔法も使っていた気がするけど、町中でそこまで準備するのは難しそうです。捕まえた鶏は、ちょっと不安だけど事情を話して町の人に預かってもらって、ティエトの元に返しましょう。堂々としていればきっと泥棒だと思われることもありません。

全員が判定に失敗した場合、鶏の特徴を思い出すことが出来ず、**クライマックスフェイズでPCが行う判定の目標値を全て+1**します。

このタイミングでPCはアイテム・食事・装備品を合計2つまで作成することができます。PCがアイテムや食事の準備を終えたら、**すぐに住宅街へ駆け出しましょう!**

◆探索フェイズ

ルールブックのP.40を参考に探索を行います。道中で発生するイベントは以下の通りです。

イベント①から探索を開始し、イベント⑨が終了するか、PCが探索を打ち切ったら探索フェイズを終了します。

逃げ出した鶏はこの時点で**〈PCの人数×2+3〉羽**です。捕獲数に応じてシナリ

すぐに住宅街へ駆け出しましょう

このシナリオでは状況が逼迫しているため、アイテムの準備はこの段階で行うが、PCたちは「魔女の集落を出発する前にあらかじめ作っていたもの」と解釈してほしい。

オ終了時に配布するマテリアルの量が変わるため、PCが捕獲した数を記録してください。

探索フェイズでは情動判定以外の判定を行うか、イベントを移動するたびにPCのまんぶくが1減少します。

①鶏はどこへ？

鶏を追ってすぐに駆け出したはいいものの、群れを見失ってしまった。どこに行ったか分からないし、初めて来た町だから下手に動くも鶏以前に私たちが迷ってしまいそうだ。本当なら手分けして探したいところだけど、鶏探しの後に私たちが探されました、なんてかっこ悪いことにはなりたくないね。

通りにいる人たちから道をざっくり聞き出すか、どの道に行くか推測してみよう。

よわたり(10)で判定を行う。1人1回まで挑戦することができる。

・誰かが成功した

家からちょうど出てきた人を捕まえて、この辺りの道の情報を聞きだせた！

「こっちの道は住宅街の方に、あっちの太い道を抜けると広場に着くよ。鶏？見てないねえ、住宅街の方から鳴き声は聞こえるけど、誰かが飼っている鳥じゃないの？」

「鶏が脱走なんてしたら大変よ。つついてくるし、蹴られるし、何より足が速いのよ」

・全員が失敗した

家からちょうど出てきた人を捕まえたのはいいけれど、ええと、道を教えて下さいって……何て言おう？情報を聞き出すまでに時間がかかってしまい、**全員のまんぶくを2点減少**する。

PCが住宅街の方へ向かったら、イベント②へ進む。

②ナーシュタットの風見鶏

閑静な住宅街の細道に入った。人通りはなく、入り組んだ細い土の道を強い風が吹き抜けていく。コッコッと鶏の鳴き声があったと思ったけれど、鳴いているのは大きな家の小屋の中にある鶏のようだ。今聞こえたのはこの鶏の声だろう。

他よりも立派な家の屋根には風見鶏が立っていて、時折強い風に合わせてゆらゆらりと揺れ動き、さっきまでの少しずつ活気が満ちていくような市と全く対照的な静かな光景が広がっている。鶏の騒動が落ち着いたら、この落ち着いた場所にもう一回来てみたいな。

まずは鶏を見つけるために、もっと奥へ行こう。

住宅街の奥へ進んだら、イベント③へ進む。

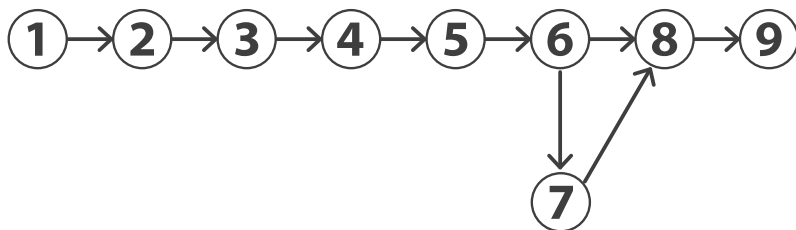
③飛び出し注意！

小さな窓がたくさんついた家が規則正しく立ち並ぶ住宅街の、入り組んだ道。ねえ、こっちの道で合ってるのかな？同じような道を何本か通ってきたけれど、帰り

探索を打ち切ったら

PCが探索を打ち切りたいと言いついたら、道に迷って鶏を完全に見失ってしまったことにするといいだろう。この場合クライマックスフェイズは発生しない。ティエトも初めて町に来た人だと後で知るので、PCたちを責めることはない。

◆イベントマップ



一般判定

かっぱつ・きよう・ものしり・よわたりで行う判定。魔法の判定や情動判定は含まれないことに気をつけよう。

鶏って飛ぶの？

鶏は飛べるのである。長時間・長距離を飛ぶことはできないが、普段から庭に放して育てられている鶏は猫などの危険から逃れるため、屋根や木の枝に飛んで避難することがある。

緑のアステールを1点

この時、緑の魔女が成功したら緑のアステールを2点獲得する。情動判定で指定された（もしくは選んだ）アステールと得意分野の魔法の色が一致した場合は獲得量が1点増加することを覚えておこう。ルールブック P.36 も参照してほしい。

はちゃんともとの市場に帰れるかな……？
何度目かの狭い十字路をまっすぐ突っ切ろうとした時、その先には驚いた顔をしている男の人がいた！ 危ない、ぶつかっちゃう！ よけなきゃ！

GM は PC1 人をランダムに選び、選ばれた PC は **かっぱつ (10)** の判定を行う。

・判定に成功した

ギリギリのところではぶつからずに済んだ！ あ、危なかった。もう少し勢いがついていたらぶつかっていたかもしれない。

・判定に失敗した

勢いを殺しきれずに男性とぶつかってしまった！ お互いなんとか転ぶのは避けられたけど、男性が運んでいた本や布がバサバサと落ちる。わわ、ごめんなさい！
ぶつかった PC の **げんき** を -2 する。

成功・失敗に関わらず、君たちがそのまま慌てて男性のもとから走り去るなら、驚いている男性にかまわず④へ進む。もし今度会うことがあったら、ちゃんと謝ろう。

立ち止まって謝ろうとするなら、男性が君たちを見て穏やかに尋ねてくる。

「君たちは行商人かな？ それとも旅人？ ずいぶん慌てているけど、何かあったのかい？」

鶏を追いかけ急いでいることを伝えると、男性は君たちを引き留めてペンを取り出し、何かを書き始めた。なんだろう？

淀みなくさらさらとペンを動かした彼は、間もなくくず紙を渡してくる。何本か交差した直線と、目印がいくつか。簡易的な地図にも見える。

「簡単なものだけど、この周辺の地図だ。迷わないように気を付けて」

どうやらこの住宅街の道を簡単に描いてくれたようだ。これで慣れない道でも迷う確率はだいぶ減るだろう。お礼を言って、先を急ごう！

今後 GM は探索フェイズ中に **一般判定** を要求するとき、**目標値** を -1 する。

PC たちが地図を受け取ったら、イベント④へ進む。

④ 飛べない鳥は……

ちょっと待って！ 今鶏の鳴き声が聞こえなかった？ 声のした方向に狭い道を曲がると、茶色い鶏の集団がトコトコ歩いているのを見つけた！ 他の鶏が勝手に道を歩いているわけではないし、きっとあれがティエトの家で飼っている鶏なのだろう。数は、ええと……結構多いぞ。一度に全部は捕まえられなさそうだ。

早速、先輩魔女から教わった通り、脅かさないように速度を落としてそっと近づいて……ぐりと首を回した鶏と目が合った。瞬間、その鶏がバサバサと翼を羽ばたかせて体を浮かせ、あっという間に近くの屋根へ飛び移っていった！ 他の鶏もそれを追うように垂直に飛び上がり、まるで普通の鳥のように屋根の上に着地して屋根の裏側へ歩いていく。

……え？ 鶏って、飛ぶの……？

PC は全員 **情動判定 (7)** を行う。成功した PC は **緑のアステール** を 1 点獲得する。鶏が屋根まで飛べるなんて聞いてないよ！ 箒の魔法が使えたら、屋根なんてひとつ飛びなのに……でもでこぼこの屋根の上なら鶏も速く走ることはできないはず。この家の裏まで回れば、ただ追いかけ回すより捕まえやすいかも？

気を取り直して、イベント⑤に進む。

⑤ 捕獲のチャンス・その1

鶏がいる屋根の家の裏手に回ると、鶏が羽ばたいて隣の大きな家の高い屋根に飛び移っている。むむむ、身軽すぎる……！ でも、やっぱり飛ぶのは苦手なのかうまく屋根に飛び移れなかった鶏が数羽、ゆっくり地面へ落ちてきた！ 今なら何羽か捕まえられるかも！

PC 全員が **かっぱつ (11)** の判定を行う。成功した人数分だけ、鶏を捕獲できる。

・誰かが成功した

屋根から降りてくる鶏をキャッチ、または着地したばかりの鶏をすくい上げるよ

うに捕まえることができた！捕獲した鶏は近くの住人に事情を話して、なんとか預かって貰いたいところだけど……。鶏を抱えて大人しくさせたところで、目の前の木戸がそっと開いて、中から1人の女性がこっちを見た。

「なんだか騒がしいけど、何事だい？鳥の大群でも集まったのか……。いや待て、鶏だって？」

おっと、巻き込めるかもしれない人を発見！鶏を預かって、また逃げないように見張ってもらえるように頼んでみよう！（PCが鶏を見ていて欲しいと頼んだ）「なんだ、そういうことかい！それなら近くに鶏小屋が余っている家を知っているから、そこで預かっておいてあげるよ！そうと決まればアンタ、話通しに行っておいで！」

女性の家の置くから待て、俺が行くのか！？と慌てる男性の声が聞こえるが、ここは素直に厚意に甘えよう。後で引き取りに来てくれよと笑う女性に鶏を預かってもらって、残りの鶏を捕まえに行こう！

・全員が失敗した

意外とすばしっこいスピードと、鋭い鳴き声に曲がった嘴、爪のついた足に気を取られて逃げられてしまった。けど、あの素早さだったら走れば追いつけそう。次はもっとうまく捕まえられるように頑張ろう。

判定を終えたらイベント⑥に進む。

⑥手がかりの羽根

土が踏み固められた細い道に、茶色い鳥の羽根が落ちている。さっき屋根へ飛ぶために羽ばたいたせいか、鶏の羽根が少し抜けたのだろう。となれば、同じものが他の道にも落ちていれば、鶏がそっちに向かったってことだね？茶色の土の道の上では少しわかりにくいけれど、ふわふわの羽根を探してみよう。

きょう(12)で判定を行う。1人1回まで挑戦できる。

・誰かが判定に成功した

ふわふわした茶色の羽根が、風に乗って舞い上がるのを(成功したPC)は見逃さなかった。狭い路地の方に行ったのかも！

イベント⑧へ進む。

・全員が失敗した

大きめの茶色の羽根が散らばっている道が見つかった。この先は太い道だけど、こっちに行ったんじゃないかな？

イベント⑦へ進む。

⑦鶏だもの

石が敷かれた広めの通りに出る手前、店の裏手に木箱が積まれている。

あたりに散っている茶色い羽根、木箱の中には何かの骨のようなものが……。これってもしかして……。！？

恐る恐る店の中を覗くと、そこは肉の加工を行っている店のようだ。切り分けられた豚のブロックや鳥の足つきも肉が天井からぶら下がっている。

「あら、お客さん？どうぞいらっしゃいな」「生のお肉は今ないけれど、ベーコンなら売ってあげられるよ。ブナのチップを使ってるから、パリッと仕上がっていい匂いがするよ！」

どうやら、お肉を売っている店のようだ。店から顔を出した店員の女性から、木を燻した香りが漂う。

ベーコンを買いたいと望むPCがいれば、マテリアルを10消費しPC1人のまんぶくを4回復させてもよい。少し前まで火を通していたのか、まだ熱が残ったベーコンを買うことができる。

チップに使った香木とろけた脂の、とても香ばしく食欲をそそる香りに誘われるけれど……。とにかく、今は鶏だ。話をしてくれた女性は鶏は見えていないと言っていたけれど、こっちには来ていないのかな。

と君たちが考えた直後、住宅街の方向から「鶏が歩いてるぞー！」という声が聞こえた！あっちに行こう！

イベント⑧へ進む。

⑧捕獲のチャンス・その2

路地を抜けると、視界が開けた。どうやら小さな広場に出たようだ。そこでは数羽の鶏が住人に飛びかかり、勢いよく走り回って翼をばたつかせるせいで、混乱が起きている！人々がケガをする前に捕まえよう！

広場に駆け込んできた君たちに向かって、広場にいた中で一番体格のいい男性が声をかけてきた。

「お前たち、新顔の商人か？ まあ何でもいい、この鶏を捕まえるのを手伝ってくれ！挟み撃ちにするぞ！」

PC全員は**かっぱつ(11)**もしくは**よわたり(11)**で判定を行う。1人1回まで挑戦でき、成功1回につき鶏を1羽捕獲できる。

・誰かが成功した

男性と即席のタッグを組んで、鶏を追い込んで捕まえることができた！じたばたと暴れる鶏を抱えながら、男性は広場の先を振り返った。

「ちっ、何羽かは向こうに逃がしたか……！あっちは主に行商人が市を構えている方角だ、今に騒ぎになるぞ。捕まえるのを手伝ってくれないか？」

PCが協力を承諾すると、男性は先に行商人のいる方へ走っていく。後に続く！

・全員が失敗した

鶏は君たちの脇や頭上を鮮やかにすり抜け、ばたばたと広場の先に駆けていった。うっ、やっぱり即席のチームプレーだとうまくいかないなあ。PC全員の**げんきを-2**する。

男性は「あいつら、市の区画に行きやがったか！追うぞ！」と焦った声を残してばたばたと広場の先へ走っていった。確かに、広場の先から複数の人の賑やかな声がある。市場に鶏が逃げ込んだら、結構な騒ぎになるんじゃないかな……？急いで追いかけてよう！

イベント⑨に進む。

⑨大騒ぎの市場

市がある方向と言われて走り抜けた先は、行商人の持ち込んだ天幕や、馬車の荷台をそのまま使った移動式の店が並んでいる。そして、今この市は元気よく飛び跳ね走り回る乱入者の登場により、あちこちから驚きの声や悲鳴が上がり、人々が逃げ惑う混乱の真っ只中といった有様だ。

行商人の中にはなんとか鶏を押さえ込もうとしている人もいるけど、早く捕まえないと怪我人が出てしまうかもしれない！これ以上逃げられる前に、ここで全部捕まえよう！

探索フェイズを終了し、クライマックスフェイズに進む。

◆クライマックスフェイズ

今回のクライマックスフェイズでは戦闘行動を行わず、ミッションとしてすばやさの値が高いPCから順に「鶏の捕獲」を行います。

★ミッション

このシーンでは戦闘行動を行わず、すばやさの値が高いPCから順に「捕獲」を行います。PCはキャラクターシートを参照し、すばやさの値を比べて下さい。同値のPCがいる場合は話し合っ順番を決定しましょう。

順番が回ってきたらまずは**1D6**を振り、出目に応じた「捕獲表」のイベントを行ってください。

1～5のイベントの判定に1回成功するごとに、鶏を1羽捕まえることができます。

全員が2回ずつ捕獲表のイベントをこなすか、残りの鶏を全て捕まえることができた時点で、ミッションは終了します。

くれぐれもヤケを起こして火花の魔法を使わないように。羽毛がチリチリになってしまいますし、住人の視線は間違いなく厳しくなるでしょう。

◆捕獲表

1	馬車の荷台の上に鶏が飛び乗った！ ちょっと高いけど、助走をつけてジャンプすれば捕まえることができそう だ！ かつぱつ (10) の判定。
2	あれれ、そこのおじいさん、あなたの帽子の上に鶏がとまっちゃったよ！ ちょっとだけ動かないでいてくれますか？ よわたり (10) の判定。
3	小さめの鶏が積み荷の隙間をジグザグに歩いて……姿が見えなくなった。 どの物陰に隠れているのかな？ きょう (10) で判定。
4	突如として上から繰り出される鶏 キーク！ どこから降ってきたの！？ みかわし (8) で判定。
5	比較的大人しい鶏がトコトコ歩いている。 エサを前に置けば誘導できないかな。どのエサなら飛びついてくれるかな。よわたり (10) の判定。
6	不意に足元を素早くすり抜けていく 鶏！ 追いかけるが、バランスを崩して転んでしまった。げんきが2点減少する。

鶏を全て捕まえた場合、街の人や行商人に驚いた表情をされますが、すぐに笑顔になって君たちを囲みます。彼らが握手を求めたように動きますが、鶏を抱えていることに気付いて代わりに肩をバンバン叩いてきます。あまり痛くないそれは、紛れもなく感謝の証です。

「あんたらすごいな！ 鶏を素早く捕獲してくれたおかげで、市もあまり荒らされずに済んだ。本当にありがとう！」

「この区画には初めて来たのか？ それじゃ、お礼にこの辺りで旨い飯の店でも教えてやろう。そこの道を進むと飯屋通りになっててな、ソテーがおいしいんだ。まあ俺の息子がやってるんだがな！」

2周するまでに鶏を全て捕まえられなかった場合でも、状況を理解した街の人が協力して残りの鶏を捕まえてくれます。鶏を全て捕まえた時ほどではなくても、混乱

を収めようとした君たちに感謝を伝えることでしょ。

「それで、この鶏はどこから飛び出したんだ？ ずっと追いかけて回して疲れてるだろ？ 代わりに届けてやるよ」

「(ティエトのことを話した) ああ、よく南の市場で卵を売ってる子供がいるな。家がどこかまでは知らないが、南の市場の店主の誰かに聞けば分かるだろ」

「何だ、返しに行く家も知らないで鶏を追いかけてたのか？ 大したヤツだよ、あんたら」

「心配するな、商売人の名誉にかけて間違いないで届けるさ。それにしても元気のいい鶏だ。こんだけ育てられてりゃ、いい卵を産みそうだ」

ワイワイとひとしきり住人たちと盛り上がった後、行商人たちからお礼として品物を少し分けてもらえます。行商人が扱っているものは質の良い小さな鉄製品や、生き物の姿そのままに木を彫った装飾品、乾燥させた果物を数種類混ぜ合わせたものなど、魔女の集落で見ないような品物が多数並べられています。ここはニル＝クルグドとダンダルジオスを結ぶ拠点であり、比較的近い場所にあるピネロとラディエナを行き来する商人の休憩の場としても発展しているようです。

初めて集落の外に出て、来たばかりの街を走り回って疲れてしまったPCもいることでしょう。少し休んで、行商人が作ってくれるどこかの地域の家庭料理を楽しむのもいいかもしれません。

さて、昼過ぎまで商人の厚意で食事を振る舞われ、市場で休息をとりつつ人々と交流した君たちは、一度ベルカの家へ向かうことにしました。ティエトの家は鶏を返しに行った行商人に教えてもらったので、ベルカに挨拶をして荷物を置かせてもらった後に行った方がいいでしょう。

慌ただしく走り抜けた住宅街の風景を今度はゆっくり見て回り、扉の紋章が消えて

いないことを祈りながら戻ったペルカの家。そこでは、隣の家の庭で鶏を放しエサをまいているティエトと、その光景を家の柵越しに穏やかに見守る男性の姿がありました。あの男性、見覚えがあるような……？

君たちが話しかけるよりも早く、来客に気付いたティエトの顔がみるみるほころび、その様子に気付いた男性もつられて笑顔になります。その笑顔を見て、君たちは彼が十字路でぶつかりそうになった（そして、簡単な地図を書いてくれた）男性その人であったと気が付きます。

「あっ、よかった、また会えた！ シャンノールさん、この人たちが鶏を捕まえてくれたんだよ！ おかげで一羽もいなくならずに戻ってきたんだ！ みなさん、お世話になりました！」

「そうかそうか、お隣さんになる君とさっそく知り合えたようで何よりだ。この人たちは私の遠い親戚なんだ。今日からしばらくうちに滞在する予定だから、今後も仲良くしてほしいな」

深々と頭を下げるティエトの隣で、シャンノールと呼ばれた男性はにこやかに君たちに手招きします。さらりと君たちを親戚だと偽ったこと、ティエトがこちらを見ていない隙に目を細めて「何も言わないように」のジェスチャーをしていることから、彼がペルカで間違いないでしょう。

「お昼過ぎに来ると思っていたから、外の仕事を早めに済ませておいたんだ。まさか、その帰りに君たちと鉢合わせるとは思わなかったけど。長旅で疲れたろう、入っておいで」

家の中へ招き入れられ、そのまま広い部屋のテーブルまで誘導された君たちとペルカの男性、もう1人部屋にいた女性が温かいお茶を並べて席につきます。この2人がこれからお世話になるペルカとその家族なのでしょう。他に人はいないので、もう鏡の魔法は解いてもよさそうです。

鏡を覗いて魔法を唱えると、無難なイリ

スに似せていた姿から本来の姿へ戻ることが出来ます。今更だけど、髪や服装は崩れてないかな？ 挨拶や自己紹介は何を言おう？ 今になってちょっと緊張してきた……！

「すごい、すごい！ 本当におとぎ話みたいに姿が変わるのね！」

「こら、**カルネ**。挨拶もしていないうちに食いつくのは止しなさい。改めて、私はシャンノール。こっちは妻のカルネリアだ。2人で代書を受け持って暮らしているよ。君たちの名前も教えてもらえるかな？」

PC全員が自己紹介を終えるのを待って、彼らは話を続けます。

「**ノル**は前にも白魔女さんを招き入れたことがあるけど、私はこうして白魔女さんに会うのは初めてなの。物語の妖精のような技を使うって聞いていたから、ずっと会いたって思ってた……驚かせてごめんなさいね」

「君たちは運がいい。実はつい先日まで**アルクス教の方々**が巡視で町に滞在なさっていてね、異常・懸念事項ともに無しと判断して去って行かれたところだ。君たちがティエトを手助けしたこともあって、しばらくは疑いを持たれることもないだろう」

「まずは、君たちへのお願いを言っておこうか。うちの家の屋根に風見鶏があるのは見たかな？ あれは、以前迎えた白魔女が別れ際に贈りものとして私にくれたものなんだ。よければ朝食のとき、私たちと一緒にその風見鶏と風の神様に『町に住む我らを、悪しき風からお守り下さい』というお祈りをして欲しい。風が強いこの町ではごく一般的なお祈りではあるけど、神様の愛し子の声なら、神様方もよく耳を傾けて下さるだろうから……なんてね」

「それと、嫌でなければ時折カルネに魔法を見せて欲しい。彼女は精霊やアステールといったような、**不思議な現象**への興味が強いんだ」

シャンノールは柔らかに微笑み、カルネリアは好奇心の籠もったきらきらした目を

代書

夫妻は代筆や写本で生計を立てている。代書といっても識字率があまり高くないこの世界では役人の会議の記録・告知からラブレターの代筆まで幅広く受け持っており、2人の知識量と社会的地位が相応に高いことがうかがえる。

カルネ、ノル

彼らは普段は愛称で呼び合っているようだ。もしPCたちに自分たちも愛称で呼んでいいか聞かれた場合は快く頷く。

アルクス教の方々

巡視を担当するアルクス教関係者といえば、異端審問官のことを指す。

不思議な現象

アストラリアでは魔法といえば黒魔女の魔術のことを指すため、夫妻は白魔女の魔法以外のものに「魔法のような」という表現は使わないように努めている。この2人のちょっとしたこだわりのようだ。

君たちに向けます。しばらく自己紹介や他愛のない話をして、促されるままに荷解きをして……夕食の時間にはティエトの家の鶏が生んだものだという卵を使った料理を

楽しめます。にわかには賑やかになった止まり木の屋根に、南向きの風見鶏が微かに揺れています。

リザルト

◆報酬

歓談フェイズの前に、GM は PC にアステールとマテリアルを配布します。獲得できるアステールとマテリアルは以下の通りです。

- 赤 1・緑 1・黄色 1
- マテリアル：シナリオ中に PC が捕獲した鶏の数×10

◆歓談フェイズ

誰かが代表して歓談表と警戒度上昇のダイスを1回ずつ振り、結果を全員で共有してください。

初日から町を歩き回って PC は疲労がたまっているはずですが。GM は歓談表の結果を踏まえつつ、夕食の席での会話か翌朝の会話かを決めておくとよいでしょう。

滞在先シートに現在の友好度と警戒度を記入し、ナーシュタットの様子や隣人の情報を一緒に書き込んでおくと、次回以降のシナリオの描写に役立つかもしれません。