

花冠をあなたに

シナリオ概要

- ◇ プレイ時間 : 3～5時間
- ◇ 想定PL人数: 4人
- ◇ 戦闘 : 戦闘あり
- ◇ 難易度 : ふつう
- ◇ 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

旅の途中、レクチアの町を訪れたPCたちは、ベルカの夫婦・アリーとジグのお世話になることとなります。「絵を描いてほしい」という簡単な願い

しか教えてくれないアリーは、息子を亡くしたことで深く傷ついていました。彼女と息子の思い出の花冠をプレゼントすれば、彼女の悲しみも癒えてくれるのではないか……そう考えたPCたちは、花を探して夜の森へと向かいます。

◆登場 NPC

アリー
女性 / 27歳 / おっとりした雰囲気のあるベルカ。料理と庭の手入れが得意。

ジグ
男性 / 30歳 / 画家。アリーの夫で、物静かだが優しい。

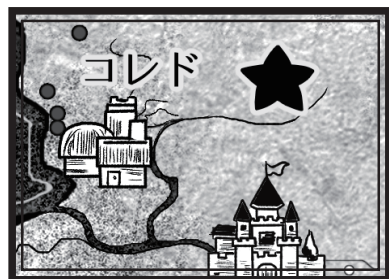
本編

◆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。今回PCたちが滞在先なのはレクチアの町です。

レクチア 荒地 / 寒冷 / 貧しい
コレドから東、川沿いにある小さな町。周囲一帯が荒地になっているため、芋や豆類の栽培が主な産業になっている。

レクチアは図の位置にあります。



滞在先シートに都市名と警戒度 (-23)、滞在先の様子を書き込んでください。はじめてのセッションの場合、準備が完了したら簡単な自己紹介をしましょう。

◆オープニング

魔女の集落(または、前に滞在した都市)を出たPCたちは、ニル＝クルゲドの南部に向かう道中、小さな町を訪れます。長旅でくたくたになったPCたちはひとまず宿をとろうとしますが……幸運にも、町中で玄関扉の紋章が書かれた扉が見つかります。特に問題がなければ、ベルカのお世話になることができるでしょう。

手紙を差し入れてからしばらく時間をつぶしたPCたちは、**紋章が消えていない**ことを確認します。扉をノックすると、年若いベルカの夫婦がPCたちを出迎えてくれます。

女性の方はPCたちの手を取ってきらきらと目を輝かせており、男性は少し離れたところでそれを眺めています——どうやら、彼は手に絵具がついたままのものを気にしているようです。さっきまで絵を描いていたのでしよう。

「わああああ！ いらっしゃ～い！ 手紙をくれたのはあなたたちね！ 早くうちに入って！ 待ってる間に頑張ってお布団を柔らかくしておいたの！」

「アリー、はしゃぎすぎだ。彼女たち困ってるだろう」

「あらっいけない」

女性が慌てて手を離すと、二人は軽くお辞儀をしながら自己紹介します。「俺はジグ、画家だ。彼女は妻のアリー。よろしく」

「古くからの約束通り、大事なお客様をおもてなしするわ。よろしくね！」

PCたちは案内された部屋で穏やかな時間を過ごします。あたたかいタオルで体を拭いて、部屋に飾られた花瓶と季節の花を眺めて、ゆったりしているうちにおいしいご飯も準備されています。至れり尽くせりです。

そういうわけで、食事の席でアリーが**お願い**について切り出したとき、PCたちはよほど無茶なことを頼まれるのではないかと一瞬身構えるかもしれません。

「あのね、私のお願いなんだけど……何か絵を書いてほしいの。人の絵でも、動物の絵でも、風景でもなんでも。うちにいる間にやってくれればいいから」

「先に言っておくが本当だ。事前に二人で話し合ったんだが、このくらいしか意見が出なくてな」

拍子抜けするくらい簡単なお願いに、PCたちはびっくりすることでしょう。ジグの願いを聞いても「俺は……まあ気にしないでいい。今は特に困ったこともないからな」としか答えません。こんなに無欲なベルカは珍しいです。

アリーの願いについて、PCたちが幸運だったと考えるか、何か怪しいと考えるかは自由です。しかし、ベルカであるアリーとジグがPCたちを陥れることだけではないでしょう。夕飯をおなかいっぱいになるまでごちそうになった後、PCたちはふかふかの布団にくるまって眠りにつきます。明日からも、この家でうまくやっていけるでしょうか……。

ここでPCたちは情動判定を行うことができます。判定に成功した場合、発生するアステールは個々人が**自由に選ぶ**ことができます。

ひとまず宿をとろう
旅に慣れていないマジサが野宿をするのはなかなか危険だ。ベルカを探したり、依頼のために各地を飛び回っている最中は、普通の旅人のように宿屋に泊まることもある。もちろん、正体がばれてしまわないように用心しながらの宿泊になる。

紋章が消えていない
珍しいことではあるが、ベルカ側の事情で紋章が消えてしまう場合もある。詳しくはルールブックのP46を参照すること。

古くからの約束 / お願い
マジサに寝床や食事を提供し、魔女狩りから匿う代わりに、ベルカには彼女らに願いをひとつ叶えてもらう権利がある。無理難題をふっかけられればマジサは出ていってしまうので、常識的な範囲の願いがほとんどであるものの、その程度はベルカによってまちまちだ。

自由に選ぶ
ベルカの家に着してから感じることはPCによって違うかもしれない。無欲すぎるアリーに驚いていたか、何か隠しているのかもしれないと怒っていたか……単純においしい食事と優しいベルカに喜んでいたりかもしれない。

げんきを-2

マギサたちの「げんき」には、いわゆる「HP」としての側面以外に「気力」「メンタル」のような要素も含まれている。よって、怪我や疲れだけでなく、精神的な問題でげんきが減少することもあるだろう。年頃の女の子は傷つきやすいのだ。

彼女の息子が作った

花冠はところどころ編み目がいびつで、庭の手入れが得意なアリーが作ったとは思えない。ジグもアトリエでの様子を見る限り、手先は器用そうだ。

ニグの花

森の奥に咲く白い花。人里離れた魔女の集落近辺でもよく見られ、空詠の魔法の触媒に用いられることから、魔女たちにとっては馴染み深い花。

コラル草

暗闇で淡く光る水色の花が特徴的な植物。夜にしか咲かない珍しい習性を持つため、庭で育てているのであれば夜の森に入って摘むしかない。月の光を蓄えて養分を濃縮し、美しい白銀色の種をつける。

◆情報収集

・どうして絵を？ よわたり (10)

アリーはどうして絵を描いてほしいなんて言ったんだろう。ジグが画家だから？ それなら彼に絵を書いてもらえばいいのに……。

依頼のことが気になる PC たちがジグのアトリエを覗いていると、部屋の隅っこに隠れるようにして拙い絵が置いてあるのを見つけます。

判定に成功すると、ジグから話を聞くことができます。

彼は PC が差し出した絵を見ると、懐かしそうに目を細めます。

「その絵は俺たちの息子が描いたんだ」「……………一昨年にな。馬車の事故だった」「昔から手のかかる子だったよ。夜泣きはひどいし、好き嫌いも多いし。それでも、かわいいもんだった……子供好きのアリーが、しばらくベルカの役目を休みたいと言いつくらしいに」

ジグは息子の絵を一枚一枚手に取って眺めています。ご近所さんの似顔絵、足の数がちょっとおかしい動物、色とりどりの庭の花々……そして、花冠をかぶってアトリエの窓辺に佇むアリー。

「あれ以来はじめてうちに来たマギサが、君たちだ。彼女はたぶん、息子の面影を振り切れなくて、君たちにそれを重ねているんだろう。すまない」「……息子が描いた絵も、息子を描いた絵も、全部引っ込めた。俺はあの日のことを忘れさせてやりたいんだが……それも正しいのか、もうわからんな」

寂寥とした空気が部屋に満ちます。ジグの静かで深い悲しみが、アステールとなってこぼれ落ちていきました。PC は青のアステールを 1 点ずつ獲得します。

PC 全員が判定に失敗した場合、ジグに話をうまくはぐらかされてしまいます。

彼ら夫婦の間に息子がいたことはなんとなく察することができますが、ジグと気まぐずい雰囲気になってしまい、PC 全員のげんきを-2 します。

・枯れた花冠 ものしり (10)

二人の家には綺麗な庭があります。マギサたちの工房より広々としていて、花も丁寧に手入れがされている、立派な庭です。

庭の出入り口近くの机には、アリーが使っていると思しき手入れ道具が置かれています。そしてその隣には、絹のリボンが結ばれた、茶色く枯れてシワシワになった花冠が置かれています。

これって、もしかして……。

判定に成功すると、花冠についてもっと詳しいことがわかります。絵についての判定に成功していれば、それは**彼女の息子が作ったもの**ということも察することができます。

花冠は様々な花で編まれており、不格好ながらも愛らしい花冠だったはずです。使われているのはほとんどがこの庭で育てられている花ですが、花壇には**ニグの花**と**コラル草**が見当たりません。

既に枯れてしまった花を元に戻すことは、儀式魔法でも不可能です。しかし、この季節なら、外で摘んでくれば同じ花冠を作れるかもしれません。

アリーに花冠を贈れば、少しでも心の傷を癒せるのではないか……PC たちは、おぼろげながらもあたたかな、そんな予感を覚えます。

PC 全員が判定に失敗した場合、うろ覚えの状態の花を探すことになります。

GM は、イベント②と⑩の判定の目標値を+1 してください。

PC たちが二つの判定を終え、花冠を作ることを決めたら、情報収集フェイズを終了します。

◆探索フェイズ

情報収集フェイズでアリーに花冠を贈りたいと考えた PC たちは、材料の花を探して夜の森へと向かいます。心配させてしまわないように、外出の目的はベルカたちには内緒にした方がいいでしょう。マギサの修行がある、などと説明すれば、二人は**納得して**PC たちを送り出してくれます。

以降はルールブックの 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⑦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。

①夜間飛行

レクチアの人々が寝静まる頃、PC たちはこっそりと箒にまたがる。目的地は町の北にある森だ。箒の魔法の判定を行う。全員が成功するまで判定を繰り返してもよい。

・全員が判定に成功した

冷たい夜の空に、ふわりと箒が浮かび上がる。全員準備はいいね？ イベント②に進む。

・判定を断念した

風が強くて箒が安定しない……！ 仕方な

いから歩いて行こう。

全員のまんぶくを-2 してイベント②に進む。

②紛らわしい道標

森に入る手前で、古ぼけた道標を見つけた PC たち。入口を間違えると大変だからちゃんと確かめないと。

表面がところどころ削れているし、暗くて文字がよく見えない……ちゃんと読めるのかな？

PC のうち誰か 1 人が代表して、ものしり (10) の判定を行う。

・判定に成功した

よし、右だね！ 道を間違わないで進めよう。イベント③に進む。

・判定に失敗した

う～ん、左！ たぶんこっちだよね！ イベント⑧に進む。

③森の入り口

夜の森はしんと静まり返っており、木の葉を踏みしめた音すらいつもより大きく聞こえる。

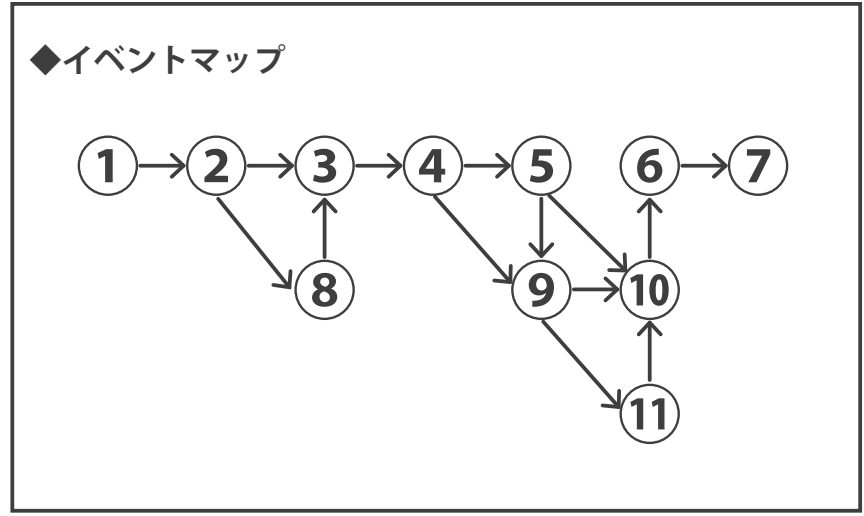
黒々とした木々のシルエットが風に揺れる様子は、痩せこけた怪物がのたうっているみたいだ。

納得して

魔女狩りが横行する現在、マギサが堂々と箒で空を飛べるのは夜だけである。マギサが遠出をしたいとき、ベルカが夜間の外出自体を止めることは少ない。

探索を打ち切ったら

PC たちが目標の達成が困難だと判断した場合、GM は PC たちが途中で引き返して町に帰ったことにしてよい。その場合、クライマックスフェイズに記載された描写を行ってからセッションを終了してほしい。



ランタン

旅をするマギサは、アステールを保管するための魔法のランタンを持ち歩いている。アステールの淡い光が周囲を照らすため、ランタン本来の用途も満たしてくれる優れものである。とはいえ明るさは控えめで、アステールの光は魔女にしか見えないので、蛍の魔法の方が汎用性は高い。

木の実を食べた PC

本来は鏡の魔法の判定に成功した PC だけが、もしかしたら仲間に木の実を持ち帰ってあげようとする PC がいるかもしれない。その場合、GM は他の PC がまんぶくの値を回復させるのを認めても構わない。

ちよっぴり……いや、かなり怖いけど、頑張って花を持って帰らないと。

PC たちが森に入ったら、イベント④に進む。

④真っ暗な夜道

ランタンに光を灯して、曲がりくねった道を注意深く進んでいく PC たち。たまに喋った方が気持ちも紛れるよね……。ところで……今そのの茂み、揺れなかった……？

よわたり (9) の判定を行う。1 人 1 回まで判定することができる。

・誰かが判定に成功した

折れた木の枝が落ちた音みたい。動物が隠れてるのかと思った……。

落ち着きを取り戻して、イベント⑨に進む。

・全員が判定に失敗した

な、何かいる！ 逃げないと危ないよ！ 走ろう！

無我夢中で走りながら、イベント⑤に進む。

⑤妖精の誘い

どこかからクスクスと笑い声が聞こえる。耳をすますと……。

「おいしい木の実を食べにいこうよ。夜露に濡れた木の実を食べにいこうよ」

暗闇の中で、すずらんの形をした青い灯りがゆらゆら揺れている。あれは妖精だ！

妖精は森に入った人間を惑わせて出られなくするって言うけれど、どうしよう……。

鏡の魔法の判定を行って動物に化けるか、きょう (9) の判定を行って身を隠すことができる。全員がどちらかを選んで 1 人 1 回だけ判定を行う。

・全員が判定に成功した

妖精たちの目をうまくごまかせたみたい。静かにしていたらちよっと緊張したかも。

鏡の魔法で動物に化けた PC は、妖精たちの後をついていくことができる。その場合、つややかな木の実が生っているのを発見す

る。木の実を食べた PC はまんぶくを +2 する。

全員が行動を終えたら、イベント⑩に進む。

・誰かが判定に失敗した / 妖精との会話を試みた

妖精たちに見つかったちゃった！「あれあれ、人間がいるよ……なんでだろうね？ 木の実を探しに来たの？」「あっちだよ、あっち……クスクス……」

笑い声を残して妖精たちは消えてしまう。気が付くと辺りの景色が変わっているような……。

イベント⑨に進む。

⑥大雨だ！

突然のすごい通り雨！ 早く雨宿りしないと、ずぶ濡れになっちゃう。

PC 全員がかっぱつ (8) の判定を行う。

・全員が判定に成功した

大きな木の陰で雨宿り。なんとかやりすごせたみたい。

・誰かが判定に失敗した

逃げ惑っているうちにずぶ濡れに。服がべちゃべちゃだよ……。判定に失敗した PC は [つかれ] を受ける。

PC 全員が判定を行ったら、イベント⑦に進む。

⑦つるつるの坂道

雨で濡れて足場の悪くなった坂道が続いている。ここを通り抜けないと森の奥に入れないみたい。木の枝を掴みながら、気を付けて進まない……。

PC 全員がかっぱつ (9) の判定を行う。仲間を助けてあげたい PC は、自分の判定の目標値を上げることで、上げた値の分だけ誰か 1 人の判定の目標値を下げることができる。

・全員が判定に成功した

ちよっと疲れるけど大丈夫。足腰が鍛えられそう……。

・誰かが判定に失敗した

すてーん。べちゃっ。派手に転んで坂を滑り落ちてしまう。判定に失敗した PC はげんきを -2 する。

PC 全員が判定を行ったら、イベントを終了して、クライマックスフェイズに進む。

⑧ここはどこ……？

あ、あれ？ ちゃんと道標の通りに歩いてきたはずだけど、森の入り口が見当たらない気が……。もしかして、私たち迷ってる？ ものしり (7) の判定を行う。誰かが判定に成功するまで続ける。

・誰かが判定に成功した

目的地からちよっと西に逸れちゃったみたい。ちゃんと気付いてよかった。

イベント③に進む。

⑨光苔の回廊

迷い込んだ小道を進んでいくと、目の前に不思議な光景が広がっている。太い蔦が絡まり合ってきたトンネルに、金色の光る苔が生えていて、まるで光の回廊みたい。しばらく進むと道が左右に分かれている。どっちに進んだらいいかな……。

PC が魔法などのアイデアでどちらの道に進むべきか判断しようとした場合、GM は判定の成否などに応じて「左に進んだ方がいい」とヒントを出してもよい。

また、ここで PC たちは情動判定を行ってもよい。判定に成功した PC は、緑と黄のアステールを 1 点ずつ手に入れる。

・右に進んだ

くねくね曲がった道を進んでいくと、下草の生い茂る小道に出た。森の奥に向かってるのは確かだけれど……。

イベント⑩に進む。

・左に進んだ

くねくね曲がった道を進んでいくと、その先に水色の淡い光が見える……！

イベント⑩に進む。

⑩コラル草の群生地

気付けば、PC たちはコラル草の群生地に辿り着いていた。足元でサワサワと、美しい水色の花卉が揺れている。

花冠にする分の花を、ちよっとだけ分けてもらおう。気を付けて摘まないと、花が傷んで持ち帰る間にしおれてしまいそうだ。

きょう (10) の判定を行う。誰かが判定に成功するまで続ける。

・誰かが判定に成功した

無事にコラル草を手に入れた！あとはニグの花を探すだけだ。イベント⑥に進む。

⑪絡まっちゃった！

いたっ！ 髪の毛が木の枝に引っかかったみたい……。誰か取ってくれない？

PC 全員が 1D6 を振り、出た目が一番小さい PC の髪が木に絡まってしまう（複数人いる場合は 1 人になるまで繰り返しダイスを振る）。それ以外の PC はきょう (8) の判定を行う。誰かが判定に成功するまで続ける。

・誰かが判定に成功した

あっ、とれたみたい！ ありがとうね。

イベント⑩に進む。

◆クライマックスフェイズ

・イベント⑦を終えた

険しい坂道を登り切ったところで、ついにニグの花を見つけた PC たち。白の花弁が雨の雫にしっかりと濡れて、周囲にやわらかな香りを漂わせています。

早速花を摘もうとすると……ランタンの光に照らされて、花に群がる虫の姿が浮かび上がります。こっちを威嚇しているみたい……花を摘む間だけ退いてもらわないと！

PC たちは「青足蜂の群れ」× 2 と「ツヤホシカミキリ」× 2 と戦闘になります。

PC が勝利した場合、虫たちを追い払って無事にニグの花を摘むことができます。

PC が敗北した場合、虫たちに襲われて花に近付くことができず、逃げるようにその場を後にします。ニグの花を摘むことはできませんが、コラル草は持ち帰ることができるでしょう。

・探索を途中で打ち切った

これ以上の探索は無理だと判断した PC たちは、元来た道を引き返します。

全ての花を手に入れることはできませんでしたが、庭の花で花冠を編むことはできるでしょう。

どちらにせよ、PC たちはペルカの家に帰って休む必要があります。摘んできた花を水を張ったバケツに差した後、アリーとジグを起こさないようにそっとベッドに潜り込んだ PC たちは、深い眠りにつくのでした。

翌朝、夜更かしした分遅めの時間に目覚めた PC たちは、花冠を編む準備を進めます。アリーに庭の花が欲しいと言えば、目的は言わなくても喜んで用意してくれるでしょう。

PC たちがアリーに編みあがった花冠を見せると、彼女は大きな目をまんまるに見開いて、ぼろぼろと大粒の涙を流します。

緑のアステールと一緒に、**赤のアステール**が次々零れてくるのを見た PC たちは、もしかしたら**混乱するかも**かもしれません。

子供のように泣きじゃくりながら、アリーは PC たちに謝り続けます。「ごめ、なさい……私、わたし、ちゃんと……ペルカとして、あなたたちのこと、守ってあげないと、いけないのに……っ！」

PC がアリーに声をかけて慰めれば、気持ち落ち着いた彼女は「ありがとう」とお礼を言ってから花冠を受け取ってくれます。PC たちが何もできずにいた場合は、ジグが彼女の背をさすって宥めてくれるでしょう。

その後の演出は GM が自由に行って構いません。アリーは PC たちに、自分が花冠をかぶった姿を描いてほしいと頼むかもしれないし、彼女が PC たちに囲まれている姿をジグが絵に描いてくれるかもしれません。

心から幸福に包まれて、アリーから笑顔と共に黄のアステールがこぼれたところで、歓談フェイズに移ります。

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。

- ・コラル草とニグの花を手に入れた
赤 2 緑 2 黄 1 マテリアル 80
- ・コラル草だけを手に入れた
赤 1 緑 2 黄 1 マテリアル 60
- ・どちらも手に入れられなかった
赤 1 緑 1 黄 1 マテリアル 40

◆歓談フェイズ

無事に花冠をプレゼントした PC たちは、温かい紅茶でほっと一息つきながら、アリーやジグと語らいます。歓談表を振って滞在先シートに記録をつけつつ、表の結果を参考に話をしましょう。GM は、クライマックスフェイズの結果を二人の発言に反映させてもよいでしょう。

赤のアステール

彼女の怒りは、PC たちではなく自分に対して向けられている。彼女は、息子を失った寂しさを、マガサを招いて埋めようとしていたことを悔いているのだ。まだ年若いマガサに「もしも息子が生きていたら今頃は……」と息子の姿を重ねてしまうのも無理からぬことではあるが、彼女は少し真面目すぎたのである。

混乱するかも

アステールが溢れ出すほどのイリスの強い感情に対して、マガサは敏感になることが多い。ペルカから怒りを向けられていると勘違いすれば、怖いと感じたり、どうしていいのか分からなくなったりもするだろう。仮に、彼女がこちらに腹を立てていないと理解できたとしても、泣いているのに青のアステールが溢れないのは不思議に見えるはずだ。人が泣く理由は悲しみだけではないと、初めて学ぶマガサもいるかもしれない。

ツヤホシカミキリ				
げんき	命中	すばやさ	みかわし	アクション
12	2D6+4	3	2D6	1D6+1
消費	技名	詳細		
1	威嚇	次に自分が行う命中の判定に +1(次の命中判定まで累積)		
2	飛びかかり	次ラウンドにすばやさ1になる代わりに、次ラウンドに行う攻撃すべての対象を2人に増やす		
3	かじりつき	5点ダメージ【1人】		
つややかな黒い羽と、黄色い星のような模様を持つカミキリムシ。縄張り意識が強く、敵を見つけるとキチキチと威嚇音を出す。				

