

冬過ぎれば愛の草原

シナリオデータ

対象旅人	L V 1
対象人数	4人程度
旅する季節	春（早春）
竜人のレイス	緑竜
シナリオ目的	旅行シナリオ
レギュレーション	ルールどおりの初期作成
使用可能サプ	全部OK。ナビゲーター&コネコゴブリン可、追加アイテム可。

PL向け告知文章

木枯らし吹く冬の街にもほんのり陽気がやって来た。
旅人たちの目指す方角は南方、花の都。
道中の草原では、春がやって来ると、色とりどりのパンジーが咲き誇るという。

今、草原に風が吹く。
旅の風ははるか昔の愛を乗せて————

旅行シナリオ目的シート

項目	詳細
●名前	パンジーの野原
●風景	辺り一面のパンジー、黄色だけでなく、色とりどりである。 雨上がりの虹が美しく、まるで世界の雪解け＝春を感じさせる。 冬の王の、春の女王への愛が形になった野原である。
●特徴	野原には【強風】のため、色んな地域から色んな色のパンジーの花の種が集まって、色とりどりの花園になる。
●動機	南の花の都（サン・ブロダイ）へ向かう旅の通過点である。 この辺りの春の名物で、旅人なら一度は行ってみたいくなる場所である。 <small>*サブイベント扱いですが、荷運びの依頼も受けることができます。</small>
●経過	マロースグラードの街 ～ ブレーズ草原* ～ パンジーの野原
●日程	3日
●難関	人を襲う巨大なパンジーの花。

*名前の由来はブレーズ=バスカルから。パンジーの語源はフランス語の”パンセ”なのだそうです、同名の本を書いた人です。

シナリオ構成シート

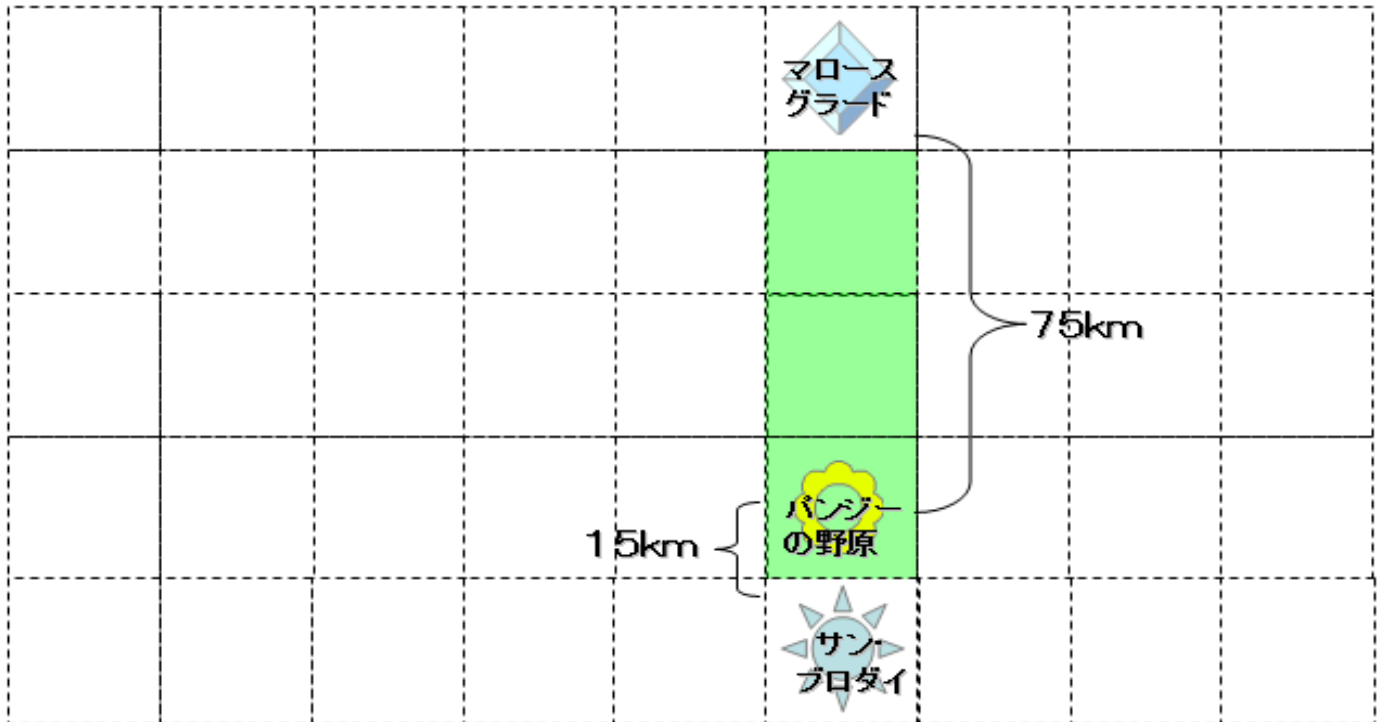
構造	メイン・イベント	サブ・イベント	旅歩き
オープニング	状況説明をする。		コンディション
アクト1	情報収集をする。		【草原+晴れ】
ターニング・ポイントA	目的地の方角に雨雲が見える。		
アクト2	<p>買い物ができる。</p> <p>花粉のせいで【毒】を受け る可能性がある。</p>	<p>黄色いパンジーが咲 いている。</p> <p>段々と他の色のパン ジーもちらほら見ら れるようになる。</p>	<p>移動 方向</p> <p>野営 【草原+雨】 コンディション 移動 方向</p>
ターニング・ポイントB	巨大な花弁を見つける。	ケガをした旅のコネ コゴブリンの商人が 巨大パンジーに痛い 目に遭わされたと言 う。	野営
アクト3	<p>雨+強風の旅歩きをする。</p> <p>強風にあおられて【大ケ ガ】の可能性はある。</p>		<p>【草原+雨+強風】 コンディション 移動 方向（1ゾロ以外成功）</p>
クライマックス	巨大パンジーとの戦闘をす る。		
エンディング	パンジーの野原に到着する。	雨が上がって、色と りどりのパンジーの 野に、虹が架かる。	【草原+晴れ】

マップシート

全てLV1の地形で75kmなので、全旅程で3日かかる。

マップシート

キャンペーン名			
マップNo.		地域名	



イベントシート

以下のイベントシートは、シナリオ構成シートに書き表したイベントそれぞれについて、描写の指針や、詳細なルール・データ上の取り扱いについて書き表したものです。本来は時刻や地形などを書き込む欄がありますが、今回は省略して書いてあります。また旅歩き の処理についてもシナリオ構成シートに項を譲っています。

ここでは物語を膨らませたり、マスタリングを助けたりするのに使えそうな、舞台の背景設定やNPCの設定なども合わせて紹介していますが、この辺の設定については、飽くまで「素材」と考えてください。GMは適宜、取捨選択して下さい。データ運用の指針についても同様です。

オープニング 【旅行シナリオの動機付け】冬の街
目的：パンジーの野原を目指すPCたちの動機を補強する
<p>出発地は”木枯らしの街”マロースグラードとします。街道から少し離れた「町」相当の街です。場末の酒場”タワリシチ”の元気な女将さんが暗い空気を明るくしてくれるので、街の人はよく訪れます。女将さんの名はイリーナ。旦那のグレゴリーは無口なシェフで、肉料理が得意です。</p> <p>元々は鉱山で働く鉱夫を相手にした飲食街を中心に栄えた街でしたが、鉱山が閉鎖されて以降は、頑固な職人と、南方の「赤の大樹」を目当てにしている物好きな旅人を相手にした旅館がある程度で、かなり寂れた街です。</p> <p>肉体労働者向けに造られた安物の「ビールジョッキ」が「特産品（小）」として売られています。丈夫であると評判です。</p>
<p>マロースグラードでは、パンジーの野原についての情報収集ができますが、そこで目的地の「魅力」についてNPCの言葉を借りてPCに伝えます。「旅人なら一度は見ておかないと」「色んな地方の色んな色のパンジーが一度に見られる場所なんてあそこしかないよ」などと、『りゅうたま』世界の住人たちにとっては価値あるもので、世間的に意義深いものであるという雰囲気をつくっておきます。『りゅうたま』世界の住人であるPCにとってもパンジーの野原の光景を見ることは旅人としてのステータスになります。そうやって「是非行ってみよう」という気持ちにさせます。</p> <p>ついでに「パンジーの野原の光景を見たよ、という土産話をどこかの酒場ですると、話のネタになり、いい情報提供が得られるかも知れない」といった具合に、旅人の間でステータスとなっている事による利益についてもさりげなく触れておくとも良いかも知れません。これは緑竜のプレス【紀行の物語】の具体的な演出ですと明言しても構いません（目的地の光景を日誌に書いたらプレスを使いますと前もって宣言しておく）。</p> <p>また「3～4日後あたりが見頃になるはずだ」といった具合に、時間制限について触れておくことで、旅に対する緊張感と、目的地の希少性を補強することになります。</p>

オープニングとアクト1を同時進行させるマスタリングも可能です。シナリオで想定しているPCのスタート地点は”場末の酒場”タワリシチです。ここで女将さんや客の会話を聞きながら、その場に居合わせた旅人がパーティを組むことにしてもいいですし、既にパーティを組んでいたことにして、導入と情報収集を同じ場所で行うこともできます。

アクト1 | 【情報収集】冬の王と春の女王

目的：旅先の情報収集

目的地は”春一番の曙”サン・ブロダイです。王の妹で絶世の美女と噂されるモンティアネッタが代理統治するかわいらしい街です。「都市」相当になります。鳥が集う花園が街の名物です。「赤の大樹」は更に南に行かないといけません。祭好きのモンティアネッタは、民衆の祭りによく顔を出し、その美貌と親しみやすい人柄で人々を喜ばせていたのですが、最近、モンティアネッタが祭に顔を出さなくなったという噂もあります。春先になると一年で最も大きな祭が開かれます。

情報収集の場面では、旅先の地形について分かります。街道ではない草原です。天候は〔天気予報（10G）〕を使えば分かります。また、調べ方次第ですが、以下の情報は開示しても構いません。情報収集と〈伝承/教養知識〉は異なります。

- ・サン・ブロダイの道中にパンジーの野原がある（宣言のみで判明する）
- ・今日来るはずのコネコゴブリンの商人がまだ来ていない（目標値8）
- ・春になると「花粉」が蔓延するので、花畑を歩くときは注意が必要だ（目標値10）
- ・巨大なパンジーが人を襲うという旅人の噂（目標値12）

【伝承】 この世界が誕生して間もない頃、この地域には、冬の王と春の女王が治める国がありました。民たちは王と女王に見守られて楽しく暮らしていました。ところが二人の治める国が大きくなりすぎてしまい、黄色の勢力、紫の勢力、白の勢力と、国内で争いが起きてしまいました。顔を合わせる度に争う民たちを見て、女王は悲しみに暮れました。それを見ていられなかった冬の王は季節の竜の力を借りて民たちに呪いをかけました。民たちは花の姿に変えられ、散り散りになってしまいました。パンジーの模様が髭を生やした男性のように見えるのは、冬の王の呪いの名残とも言われています。けれど、春の女王は昔のように民たちと楽しく暮らす世界を願いました。そこで、冬の王は1年に1度、冬が終わる時期に、世界の各地のパンジーの種を運ばせ、女王のために小さな花園を造ってあげることにしました。王と女王の目の届く場所ならば民たちは争うことはないだろうと考えたからです。通常、地域によってパンジーの花の色の異なりますが、ブレイズ草原のパンジーの野原では、様々な色のパンジーが見られるのです。

【伝承の補足】 この伝承は一昔前までこの地域で語られてきた伝説です。実際、パンジーの野原に向かって風が吹き込むため、他の地域の様々な色のパンジーが、ここでは見られるのです。強風に見舞われながら、たくましく咲く、色とりどりのパンジーを見て感動した旅人はそれを奇跡と呼んだのかもしれませんが。なお、この伝承に登場する好戦的な民は、パンジーに姿を変えられても尚、幻樹として人々を襲うことで知られています。それが本当に民かどうかは分かりませんが、旅人にとって手強いモンスターである事に変わりはありません。

これらの情報はパンジーの花の情報を得たとき、以下の方法で入手可能とします。

- ・パンジーの花には食用ものがある（教養知識5）
- ・花粉症に罹ると体力が落ちる（教養知識 or ヒーラー職業知識7）
- ・パンジーの野原についての伝承（伝承知識5）
- ・パンジーの野原についての補足情報（伝承知識8）
- ・巨大パンジーの居所は野原の近くである（動物探し）←これだけは花卉を見つけた時

サブイベント	荷運びの依頼
目的：依頼を受ける	
<p>旅人たちが酒場で過ごしていると「あんた達、旅人だね」と初老の男が声をかけてくる。年季の入った作業着を着ている浅黒い肌の男だ。どうやら陶工のようだ。</p> <p>「俺は職人のイヴァンって言うんだが、ちょっと頼み事をしたいんだ。この先のサン・ブロダイにある”菜の花食堂”にこいつ（驢馬2頭）を届けて欲しいんだ。年に一度の祭があるってんで俺の作った〔ビールジョッキ〕が入り用って訳さ。祭に間に合うよう、4日後までには届けて欲しい。報酬は積み荷の〔ビールジョッキ〕のうち、〔木箱〕1つ分でどうだい？」</p>	
<p>このイベントはシナリオの想定では処理する予定のないイベントです。プレイヤーが依頼を求めるようなプレイをした時のみ挿入するようにしてください。</p> <p>このイベントに登場するNPCは陶工のイヴァンです。彼は、酒場のすぐ近くに工房を構えるクラフトで、この町の特産品を造っています。</p> <p>彼の依頼は「サン・ブロダイまで驢馬2頭分の特産品を運ぶこと」です。具体的には彼の造ったビールジョッキです。近々、サン・ブロダイで年に一度の祭が開かれるため、そこで振る舞われる酒を容れるため、大量に注文があったのです。サン・ブロダイの”菜の花食堂”に驢馬ごと引き渡せば依頼達成です。動物をこれ以上連れて行けない場合は依頼を受けることができません。この依頼の報酬として、〔ビールジョッキ〕が〔木箱〕1つ分（15個）もらえます。1頭分しか運べないときは報酬が半分の7つになってしまいます。また驢馬はいずれもこれ以上荷物を積むことができない状態です。この依頼を受ける場合、竜人は【紀行の物語】を使いませんし、後のコネコゴブリンのイベントで〔花柄のつぼ〕が手に入らなくなります（救済措置なので）。</p> <p>この依頼には時間制限があります。4日以内です。このシナリオのエンディングは3日目を予定していますが、エンディングの直後（夕方あたり）に街に到着します（エンディングの場所から15m先になります）。迷っていられるのは1日だけという事になります。その場合、報酬は1/4の3個（驢馬1頭のときは1個）になってしまいます。</p>	

ターニング・ポイントA	【天候変化の告知】雨の予感
目的：旅の準備のための情報を与える	
<p>南の空、これから行く旅の目的地の方角を眺めると、何やら黒い雲が見えます。今のところ晴れていますが、明日か明後日あたり、雨の竜がやって来て、雨を降らすかも知れません。</p>	
<p>「雨が降りそうだ」という事について旅人が「だったら旅を控えようか」と思ってしまっはまらずいでしょう。そこで、雨が降っていても旅に出る別の旅人NPCを登場させます。彼は、PCの目的地とは逆方向にある街へ、春物の服を商いに行きます。馬の相棒と息ぴったりといった様子で、きもい雨よけ靴、ださい雨よけマント、におう歩き杖といった旅装を完全装備して目的地に向かいます。「服屋がださいマント着ていいのか!」と突っ込まれたら彼はニヤリと笑って、美しい旅人の服を取り出します。「目的地に着いたら旅装は外してこいつを身につけるのさ」と言って、彼は去っていきます。PCが気づいてくれないときは「むしろ雨が降ってくれた方が+3されて強いんだぜ」などと教えてくれます。どう考えても竜人の化身ですね。そこまで言うならLPを減らしましょう。</p>	

アクト2 | 【状態異常ハプニング】ローズフィーバー・スキッター

目的：花粉の影響を受ける

強風ではないですが風が吹いています。黄色いパンジーが咲いていて、旅人たちは鼻の辺りがムズムズします。

……ここで有効な花粉対策をとるような動き（アイテムや魔法、状況描写に相応しい行動を宣言してチェックに成功したなど）をした場合、魔法対抗のためのコンディションに+1してよいことにします。花粉症にかかると、数分おきにくしゃみが出て、目がかゆくなります。痒い目をこすると、更にひどくなります。

パンジーの花粉は達成値「7」の《ローズフィーバー・スキッター》(P.61)として扱います。対象はパーティ全員です。もしパンジーに能力値が必要な場合は【全能力値6】として扱います（《ミン・ミックスコラス》など）。

基本的には問答無用で【コンディション】6以下のPCを【毒：6】にするイベントです。

ターニング・ポイントB | 【戦闘の告知】大きな花びら

目的：後の戦闘を予感させるとともに、〈動物探し〉をしてもらう

大きな黄色いパンジーの花びらを見つけます。人の顔より大きな花びらです。ふつう、こんな大きなパンジーはありません。どうやら、幻樹と呼ばれる植物型のモンスターの痕跡のようです。

この花びらは、[知力+知力チェック（地形）]に成功すれば、巨大パンジーのものだという事が分かります。アクト1の情報収集で巨大パンジーについての情報を得ている場合（伝承知識8）、このチェックなしで、内容が分かります。

野営チェックのタイミングなので、ハンターのPCが〈狩猟〉の最中に、巨大な花卉を見つけても良いかも知れません。

サブイベント | ケガしちゃったゴブニャ!

目的：ハナコを助けさせる

雨が降り続く中、茂みの方から「……ゴブニャ、痛いゴブニャ」と声がします。「あんな大きい植物が襲ってくるとは思わなかったゴブニャ」と足をさすります。

コネコゴブリンの行商人ハナコは足にケガを負っていて、上手に移動できません。また彼女はマロースグラードを目指して行商をする途中という設定です。臙脂色のリボンと鈴をつけた女の子です。

イメージとしては【大ケガ：4】を〈応急処置〉で治すことを想定していますが、ヒーラーがいるとは限らないので、《キュアタッチ》や、その辺にあるもの、アイテムの中から治療に使えるなものを見繕って、GM判断で何らかのチェック（地形を目標とするのが妥当でしょう）を行わせるのがよいと思います。

うまく助けることができれば〔壊れたかわいい風よけマント〕及び、サン・ブロダイのコネコゴブリンが作った〔花柄のつぼ〕が報酬として人数分もらえます。花柄のつぼは〔特産品（小）〕として扱います。

コネコゴブリンのハナコに「別の街」扱いで、マロースグラードの〔特産品〕を売ることも可能とします。

このコネコゴブリンのイベントは省略してもよいサブイベントとして設定してあります。またハナコはパンジーの野原を見ているが、雨のせいであまりよく見られなかったし、彼女が見た時は「見頃」の時期よりちょっと早かったとしておけば、PCが目的地に到着する価値を損なわせないですみます。

また、ハナコはお助けキャラとしても想定しています。旅の途中で食料やパーティ便利セットを買い忘れたことに気づいたならば、ハナコの出番です。

アクト3 | 【過酷で特殊な旅歩き】強い風が吹く

目的：激しい雨風を感じさせる

昨日から降り続ける雨に加え、風がびゅうびゅう吹いています。また、風に叩られ転倒し、雨のせいであまり不安定になった地面を滑って転んでしまう危険性があるため、移動の際ははいつも以上の注意が必要です。

雨+強風というシチュエーションで旅歩きをします。自然の脅威を感じさせるように描写するとよいでしょう。また、移動チェックに失敗したPCは通常のペナルティに加えて【大ケガ：2d4】を受けます。2d4はプレイヤーに振らせませす。

ここは緑竜のプレス【旅の物語】の使いどころでもあります。旅人が旅の目的を強く意識するようなロールプレイをした場合、積極的に使います。プレスをセットしていなければ、特にここで明言する必要はありません。

最後の方向チェックが「1ゾロ以外成功」な理由は、セッションのグダグダを防止するためです。「もうちょいで戦闘」という状況で、「もう1日旅歩き」と言われては萎えるでしょう。でも1ゾロだけは仕方ありません。パンジーの野原まであと15kmなので、失敗しても移動距離半分=15mというわけです。成功したらエンディングを「昼下がり」、失敗したらエンディングを「夕刻」にするもの良いかもしれません。

クライマックス 【ボス戦闘】巨大なパンジー
目的：戦闘で巨大なパンジーに対抗する
<p>どう見ても巨大なパンジーとしか言えない様な幻樹が目の前に現れます。人間ぐらいの背の高さですが横幅があるので、人より大きいです。鋭い花弁や”がく”で旅人たちを攻撃しようとしてきます。</p> <p>巨大パンジーは、タイラント・ローズ (P.138) の特殊能力「吸血」を省いたバージョンです。HPを回復してこないなので、戦闘が長引くのを防ぎます。その代わり材料加工で得られるアイテムを「かわいい食料」にします。「匂」なので実質上「かわいいおいしい食料」になります。2人分手に入ります。</p> <p>PC人数が4人以外の時は、巨大パンジーの【HP】を+{(PC人数-4)×3}点します。【フォーチュン】や【強敵】を使って処理しても構いません。</p> <p>何が何でも戦闘しなければいけないわけではありません。逃げるという選択肢もあります。その場合、戦闘終了後に雨が上がって【草原+晴れ】に戻る処理は行ないません。それ以外のペナルティはありません。オブジェクトは10個まで配置します。</p>

雨が上がり、虹の架かったパンジーの野原で迎えるエンディングを想定しています。これは、伝承にある春の女王からの、争いを振りまく民を鎮めてくれた旅人への「報酬」というわけです。

世界づくりシート

世界の名前	”六宝大陸”ヘクシア
世界の形	
この世界の歴史	
代表的な国	”千の花の国”クローリシア
世界を脅かすもの	
世界の謎	<p>「赤の大樹」と呼ばれる不思議な木が1本あります。</p> <p>あるミントレルによれば、世界を創造した竜の記憶を留めているらしく、あるマーチャントによれば、その葉は黄金でできているらしく、あるハンターによれば、その実を食べれば一生食事に困らないらしく、あるヒーラーによれば、その樹液はどんな病でも治す力があるらしいのですが、本当のところは良く分かりません。南方にあると言われています。この話を信じて旅に出ようとする者もいるようですが、彼らの噂はあまり耳にすることはありません。</p>

街づくりシート

街の名前	” 木枯らしの街” マロースグラード
街の規模	町
支配体制 代表的な人物	共和制 ” タワリシチの女将” イリーナ
地勢と気候	草原と林道　　たびたび雨が降る
代表的な建物	場末の居酒屋「タワリシチ」
特産品	ビールジョッキ
街の色・匂い・音	灰色、僅かに職人の使う油の臭い、静かで時折風の音が聞こえる
街を脅かすもの	過疎化

街の名前	” 春一番の曙” サン・プロダイ
街の規模	都市
支配体制 代表的な人物	王政（代理統治） モンティアネッタ内親王
地勢と気候	草原、丘陵
代表的な建物	鳥が集う花園、菜の花食堂
特産品	花柄のつぼ
街の色・匂い・音	
街を脅かすもの	モンティアネッタが最近、祭に顔を出さない

ここで紹介した「世界づくりシート」や「街づくりシート」の内容は追加・削除・変更して構いません。その卓の雰囲気に合わせて、GMがやりやすいように作り直してください。また、何も記入されていない項目は未設定の項目です。

この設定は本シナリオとは直接関係のない設定ですが、プレイヤーがキャラクター設定を考える取っかかりとして、またGMがゲーム世界の雰囲気を演出するためのソースとして使うことができます。