

## シナリオ概要

### はじめに

このシナリオは12月に遊ぶのにぴったりなシナリオと、その背景世界を紹介します。

このシナリオではPCはサンタクロースとあって、様々な人にプレゼントを運ぶ旅に出かけます。サンタクロースといっても、「赤い服を着た、髭の生えたお爺さん」である必要はありません。「プレゼントを運んでくれる人はどんな素敵なお爺さんだろう」ということを考えながら、思い思いのサンタクロースを作成して遊んでください。

### レギュレーション

シナリオはLV1から開始することを想定しています。サプリメントは好きなだけ適用して構いませんが、操船のルールは使用しません。

### 世界観について

この国にはサンタクロースが実在します。しかし、サンタクロース一人では全てのプレゼントを配りきれないので、旅人にサンタクロースになるよう依頼されることがある、という伝承があります。どうやらこの伝承は真実だったようです。

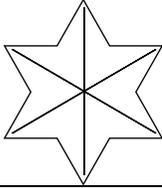
### シナリオの運用

全行程2日の旅行シナリオです。最終日には重大なイベントとして追加の移動チェックと方向チェックがあります。

『りゅうたま』らしいジョーク精神に富んだ気軽なシナリオとなっています。杓子定規にシナリオ通りにプレイせずに、気楽に遊んでください。

# 旅する世界と守護する竜

## 世界づくりシート

世界の名前	エルフィンランド帝国
世界の形	
この世界の歴史	<p>冒険家にして古の旅人、アイスアイス I世が”最果ての妖魔”と恐れられた魔王ヴァンギラボッホの魔の手から偉大なる丘陵の竜エルフィンを救い、エルフィンが友情の証としてアイスアイス I世に土地をプレゼントした。アイスアイス I世は国号をエルフィンランドと定め、プレゼントされた土地を治めることにした。</p> <p>現在、帝都エルフィンズヒルの“雪の宮殿”にいるのは第14代皇帝のアイスクリームIV世である。</p>
代表的な国	<p>帝都エルフィンズヒル（大都市／君主制）</p> <p>おもちゃの町チャチャチャ（町／共和制）</p> <p>コタツ・カラ・デラ＝レナイ（コネコゴブリンの町／共和制）</p>
世界を脅かすもの	プレゼント泥棒、インフルエンザ、吹雪
世界の謎	サンタクロースの正体、おもちゃの出自

※世界の規模は小さめに設定してあります。

## 竜人データ

キャラクター名			
レイス	緑	L V	1
化身の姿	サンタクロース		
アーティファクト	カンテラ		
銘	聖夜の鈴の音		
外見・性格	白い髭を生やしたお爺さんの姿。人々の笑顔を見るのが好き。		
使命	贈り物でみんなを笑顔にする物語を紡ぐ		
居住界の設定	銀の空の雪車の上		

※キャラクター名は自由に設定してください。

# 炬燵からサンタクロース

## シナリオデータ

推奨LV	1	旅する季節	冬
シナリオ目的	旅行シナリオ		
主な脅威	プレゼント泥棒、炬燵		
概要	コタツ・カラ・デラ＝レナイまで移動して、NPCに手袋を届ける。 PCは冬の風物詩である「炬燵」を味わうことになる。		

## シナリオ構成

	メイン・イベント	サブ・イベント	旅歩き
OP	帝都エルフィンズヒルの宿屋。 サンタクロースから依頼を受ける(500G/1人)。 目的地は歩いて2日かかるコネゴブリンの町。 依頼内容は、そこに住むサンシローに手袋を届けること。	サンシローはコネゴブリンの少年。美しい毛並みの黒猫だ。	コンディ・チェック
A1	木枯らし街道を歩く。 街道なので方向チェックは不要。		▼丘陵+晴れ(8) 移動チェック
TP	プレゼント泥棒たちがプレゼントをくれと言って現れる。 (ネゴゴブリン×PC人数÷2)		戦闘後、 野営チェック
A2	街道を外れてコタツ・ウッドに差し掛かる。 コタツ・ウッドは炬燵の原料や薪が採集できる土地。 コタツ・カラ・デラ＝レナイのコネゴブリンたちが利用している。	方向チェックの後、全員 察知[敏+知]≧地形 成功人数分のあるくたまご の存在を察知できる。	▼林+晴れ(8) コンディ・チェック 移動チェック 方向チェック
TP	日が暮れて、コタツ・カラ・デラ＝レナイに到着する。		野営の代わりに宿泊
A3	サンシローを見つけるために情報収集する。 炬燵を這い進んでサンシローの家に向かう。	移動チェックに失敗すると 【だるい6】を受けてしまう。	▼岩場+暑い(9) 移動チェック 方向チェック
CX	サンシローに手袋をプレゼントするため炬燵から出る。 【精神+精神チェック】≧地形 失敗すると【だるい6】を受けて2時間眠ってしまう。	サンシローは眠っている。	▼岩場+寒い(9)
ED	宿屋に戻るとサンタクロースから報酬と共に手紙が届く。		

## 街のデータ

街の名前	コタツ・カラ・デラ＝レナイ		
街の規模	町	支配体制	共和制
地勢と気候	林、寒い	代表的な建物	掘り炬燵の宿
特産品	炬燵(サイズ5/1000G)、薪(サイズ1/100G)		
街の色・匂い・音	炭を焼く音と匂い、炭を燃やすときの赤い光		
街を脅かすもの	炬燵から出られなくて誰も薪を取りに行こうとしない		

No.1 オープニング：氷の街の宿屋にて

時刻	夜	天候	晴れ	地形・舞台	宿屋
●シーンの目的 旅の目的を理解し、依頼達成への気持ちを高める				目標値	—
●五感に感じること 時刻は夜、君たちは今、エルフィンランドの首都、エルフィンズヒルの宿屋にいる。 エルフィンズヒルにも冬がやって来た。こんな季節だというのに、路銀を稼ぐため君たちは何か依頼を受けないといけない。 ——エルフィンランドでは毎年、この季節になると、子ども達にプレゼントをして回る不思議な人物の話になる。 彼の名前はサンタクロース、名前以外は誰も知らない。けれど名前だけはみんなが知っている。 サンタクロースはエルフィンランド中の子どもたちにプレゼントをしている。とても一人では回りきれないので、きっと旅人に手伝ってもらっているのだらうというのがもっばらの噂だ。 寒い寒い、冬の宿。旅人たちが暖炉のある部屋に集まって、温かいスープと酒を飲んでいる。暖炉の炭の匂いと、スープのスパイスの匂いがじわりと部屋に広がっている。横にいた旅人が、旅人向けの依頼書を回してきた。だいが路銀を蓄えた一団のようで、宿屋が斡旋している依頼には目もくれず、放り投げるようにして君たちに寄越してきた。					
●イベント 宿代と食事代は既に支払っているところからスタートするので、改めて所持金を減らす必要はない。 GMは「依頼書」を提示し、コタツ・カラ・デラ＝レナイについて説明しよう。 旅人たちが依頼を受けることを決意したら次のイベントに進む。 もし「他の依頼はどうなっているのか」と聞かれたら、「君たちの興味をひく依頼はない」と回答しよう。 -----NPC情報----- 宿屋の亭主は30代後半の口髭をたくわえた痩せ気味の男で、時折、追加用の薪を暖炉にくべに来る。年上女房の女将さんの尻に敷かれている苦勞人で、客商売なのに時折、ため息をつくことがある。特に名乗らないが「ベン」という名前。 隣の旅人は、とある国の貴族で、リッチマン伯爵というが、お忍びの旅であるため「コイン」と名乗っている。大の博打好きで、特にポーカーを好む。しかも強運の持ち主で、自信がみなぎった感じによく笑う。周囲に対して愛想がよく、寛大で羽振りが良く、デリカシーがない。					

街の名前	帝都エルフィンズヒル		
街の規模	大都市	支配体制	君主制
地勢と気候	丘、寒い	代表的な建物	雪の宮殿
特産品	万年氷柱（サイズ1/100G）		
街の色・匂い・音	夜に耳を澄ませると鈴の音が聞こえる		
街を脅かすもの	年若い皇帝を傀儡にしようとする勢力		

**コタツ・カラ・デラ＝レナイ**

一般的に知られていること

エルフィンズヒルの南の街道の先のコタツ・ウッドを越えたところにあるコネコゴブリンの町。  
エルフィンズヒルから徒歩で2日程度かかる。

情報屋（10G）／伝承知識（8）

街中に炬燵が張り巡らされていて、炬燵の中に潜れば隣の家に移動することができるらしい。

メリークリスマス

コタツ・カラ・デラ＝レナイに住む  
サンシローという少年に  
この手袋をこっそり届けてほしい。

サンタクロースより

## No.2 アクト1：旅立ち～木枯らし街道～

時刻	朝	天候	晴れ	地形・舞台	丘陵(街道)
●シーンの目的 季節を感じながら旅の準備を整える				目標値	8
●五感に感じる事 エルフィンズヒルに朝がきた。夜の寒さに覆われた帝都に、やわらかい光が東の丘から差し込む。 早起きの犬が元気に吠えて、働き者たちが竈に火をくべた。 パタパタと暖炉に空気を送る音と、炭火の煙のにおいが街を包み込んだ。 出発の朝だ。石畳の街道沿いに丘を下れば、その先にはコタツ・ウッドの林がある。目的地はそう遠くないはずだ。 朝食を食べ終える頃には旅人向けのお店も開く頃だろう。 木枯らし街道に向かう前に旅の準備をするのもいいだろう。					
●イベント コンディション・チェックを行う。 買い物をする(任意)。 もし情報収集などをするなら、街のデータや伝承知識などに基づいて幾らかの情報を開示するとよい。 移動チェックを行う。(街道なので方向チェックは不要)					

## No.3 ターニングポイント：プレゼント泥棒

時刻	午後	天候	晴れ	地形・舞台	丘陵(街道)
●シーンの目的 プレゼント泥棒と戦闘する				目標値	8
●五感に感じる事 澄み切った空の下、枯れ葉を踏みしめる音が心地良い。 行人や牛飼いたちとすれ違う頻度も少なくなり、帝都からかなり離れた頃だった。 朝から何度となく聞いてきた枯れ葉の音が微妙に変化しているように思われた。  「旅人だゴブニャー、持っている荷物を置いていくゴブニャー！」					
●イベント [察知(知力+精神)]チェックを行う。 GMは相手側のネコゴブリンの[隠密(敏捷+敏捷)]チェックとしてd6+d6でチェックを行い、対抗チェック(P.72)として処理をする。 ネコゴブリンに勝ったら、彼らのふいうちを見破れるが、全員が負けると「ふいうち」(P.92)を受ける。 ネコゴブリン(P.141)はPC人数が1～2人なら1匹、3～4人なら2匹、5～6人なら3匹となる。 プレゼント泥棒たちは、今までの人生で一度もプレゼントをもらったことがなく、プレゼントをもらえる妬ましい連中を困らせつつ、プレゼントを奪えるので盗賊稼業に精を出している。彼らは交渉の余地のある小悪党だが、今までに他の人々のプレゼントを奪ってきた悪の実績はある。 プレゼント泥棒の脅威を取り除いた後、野営チェックを行う。					

## 木枯らし街道

### 一般的に知られていること

エルフィンズヒルの南の街道。街道沿いに広葉樹が植えられていて、秋には葉が色づく。冬は枯れた落ち葉が舞うことから、ダンス・オブ・リーブズと旅人達の間で呼ばれることがある。よく強風が吹くが、今日のところは穏やか。

### 旅人に聞く/情報屋(10G)/伝承知識(8)/教養知識(8)

旅人たちの噂によれば、この季節になると木枯らし街道には「プレゼント泥棒」と呼ばれるネコゴブリンのチンピラが現れては、荷物運びの依頼を受けている旅人が襲われているという。

No.4 アクト2：コタツ・ウッド

時刻	朝	天候	晴れ	地形・舞台	林
●シーンの目的 季節を感じながら旅の準備を整える				目標値	8
●五感に感じる事 人の手.....いや、猫の手がかけられた、実に手入れの行き届いた材木林だ。 木々は一定の間隔で間伐され、一定距離ごとに現れる切り株は休憩するのにぴったりだ。 少し寒さを感じつつも、陽が昇れば明るく、温かくなった。 だが、不思議なことにコネコゴブリンたちの姿は見えなかった。					
●イベント コンディション・チェックを行う。移動チェックを行う。方向チェックを行う。 林を30km進んだあたりで、[察知(知力+精神)]チェックを行う。 チェックに成功した人数分だけ、「あるくたまご」(P.131)が目の前に現れる。戦闘を仕掛けることができる。 野営チェックを行う前にコタツ・カラ・デラ=レナイに到着する。					

**コ タ ツ ・ ウ ッ ド**

**一般的に知られていること**  
コタツ・カラ・デラ=レナイの近くにある林。炬燵の材料となる木材や、炬燵の火になる薪が採取でき  
ることで知られている。基本的にコネコゴブリンたちの領域なので、旅人以外の人間は立ち入らない。

**情報屋(10G)／教養知識(8or地形)／ファーマー職業知識(8or地形)**  
コタツ・カラ・デラ=レナイの働き者の木こりたちは、手際よく木材を集め、その加工品は近くにある  
人間の街でも見かけることがある。コタツ・カラ・デラ=レナイで木材加工品に関する特産品を購入する  
際に木こりたちへの敬意と称賛を忘れなければ(春夏冬)のチェックに+1される。

**図書館(20G)／伝承知識(8or地形)**  
ある旅人の手記によれば、冬にコタツ・ウッドを歩いていた時、「あるくたまご」を見かけたという。世  
界中を旅しているという「あるくたまご」は旅人に祝福を与えるという。この情報を知った状態で行く、  
コタツ・ウッドでの「あるくたまご」を発見するための[察知]チェックに+1される。

No.5 ターニングポイント：コタツ・カラ・デラ=レナイ

時刻	夜	天候	夜	地形・舞台	林
●シーンの目的 コタツ・カラ・デラ=レナイの町の様子を感じる				目標値	11
●五感に感じる事 町の入り口には、魚の骨で造られた看板があって「ここはコタツ・カラ・デラ=レナイ」と書いてある。 荷馬車を停めておく一角を過ぎると、コネコゴブリンたちの可愛い家々よりも、その家どうしを道路のように繋いでい る四角いトンネルが目に行く。そのトンネルは木の骨組みからなり、思い思いの模様がついた毛布や羽毛布団で覆われている。 これこそまさに、コタツ・カラ・デラ=レナイ名物の炬燵である。炬燵のトンネルを通れば、炬燵から外へ出ることなく町 中を移動することができる。寒いのが苦手なコネコゴブリンたちが築き上げた炬燵文明の極致と言えるだろう。					
●イベント 特になし。宿を見つけて、サンシローの情報を得て、夜のうちにサンシローの枕元にプレゼントを置こう。 ただし方向チェックに失敗して次の日になっている場合、昼頃着くので、しばらく観光を楽しむといい。					

No.6 アクト3：炬燵トンネル

時刻	夜	天候	暑い	地形・舞台	岩場(炬燵)
●シーンの目的 サンタクロースとして子どもの待つ家に向かう				目標値	9
●五感に感じる事 宿屋の主人からの情報で、サンシローは黒と白の花柄模様の家に住んでいることが判明した。 とある伝承によれば、サンタクロースは屋根の煙突から家に入り、プレゼントを置いていくそうだ。 だがサンシローの家の屋根には煙突はない。 炬燵のトンネルを進んでいく。天井や足元を確認しながら進む感じは、まるで岩場を旅している時のようだ。 よく暖められた炬燵は、体を動かす者にとってはむしろ暑いぐらいだ。					
●イベント 宿屋の主人（ゴローマル）からの情報で、サンシローは黒と白の花柄模様の家に住んでいることが判明した。 移動チェックを行う。 方向チェックを行う。 ここで「移動チェック」に失敗すると【だるい：6】を受けてしまう。 また「方向チェック」に失敗してしまうと、1時間ロスしてしまう。					

No.7 クライマックス：炬燵からサンタクロース

時刻	夜	天候	寒い	地形・舞台	林
●シーンの目的 サンタクロースとして子どもの待つ家に向かう				目標値	9
●五感に感じる事 炬燵のトンネルからサンシローの家を覗くと、サンシローが眠っているのが見える。 だが……温かくて気持ちいい。枕元にプレゼントを置くには寒い外に一旦でなければならぬのに、体がいうことをきかない。					
●イベント 代表者は地形を目標とする「精神+精神チェック」を行う（地形と天候が変更されている点に注意）。 他の味方全員は目標値5の「サポート・チェック（精神+精神）」を行うことでこのチェックに+1ずつボーナスを与えることができる。 代表者が「精神+精神チェック」に失敗すると、全員【だるい：6】を受けて2時間眠り込んでしまう。 これまでの段階で8時間以上ロスした場合、朝がきてしまい、サンシローは目覚めてしまう。再び宿代と食事代を支払って再挑戦すること。食事代が支払えない場合は、〈狩猟〉チェックや、食料と水の補給（P.78）を適用するなどして対応すること。宿代が支払えない場合は、「野営チェック」をすること。					

No.8 エンディング：依頼達成

時刻	朝	天候	寒い	地形・舞台	林
●シーンの目的 報酬を受け取る				目標値	9
●五感に感じること 依頼を達成し、宿に戻った。 朝目覚めると、枕元には1枚の手紙と、人数分の白い袋が置かれていた。					
●イベント 1人500Gの報酬を受け取る。 なお、報酬のほかに「ぬいぐるみ」や「ガラスのペン」などのプレゼントを追加しても面白いかもしれない。					

メリークリスマス

プレゼントの件、どうもありがとう  
サンシロー君は喜んでくれたようだ  
袋の中身はワシからのプレゼントだ

サンタクロースより

炬燵トンネルを演出しよう

本シナリオの一番の「盛り上げどころ」はコタツ・カラ・デラ＝レナイの偉大な炬燵トンネルだ。寒い日は炬燵から一步も外を出ずに生活したいという願望を叶えてくれる夢と希望と怠惰精神溢れる素敵な町だ。幸せそうな町の住人を描写するなどして、「炬燵のある生活」を演出しよう。