

# 毛皮の贈り物

シナリオ作成:lib14

シナリオタイプ	旅行 ・ <b>探索</b> ・ 討伐 ・ その他
季節	秋
セッション時間	約 4 時間
使用ルール	チェック、コンディション、 状態異常、旅歩き、戦闘、プレス

作成日:2014 / 12 / 07

## シナリオ案内

- レギュレーション
  - 旅人LV4(経験値1200)
  - 初期所持金4600G
  - ミンストレルは3つまで任意の音楽を憶えている。
- シナリオ概要
  - 銀杏の葉が舞う秋、“黄色の万華郷”と呼ばれる町で依頼を受けて贈り物の素材を手に入れる探索シナリオです。戦闘あり、恋バナあり、コネコゴブリンありの、オーソドックスな中レベル帯セッションです。
  - 「プレスの多彩化」の効果で、緑竜ながら【恋の物語】をプレススロットにセットしています。

## シナリオ目的

- 探索シナリオ
- 検索対象:スワンプデアー(毛皮)
- 旅人への動機付け:依頼として
- 旅人の出発地点:レニアッサの町
- 旅人の通過地点:コネコゴブリンの小屋
- 最大の難関:地形

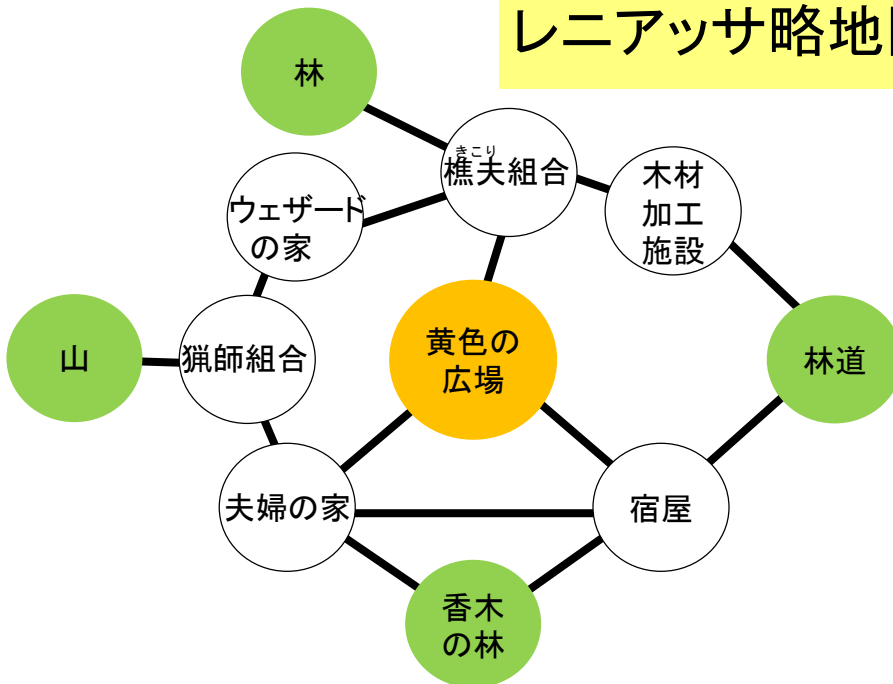
## 竜人データ

竜人名					
レイス	緑竜	レベル	3	LP	5
使命					
アーティファクト	【事典】	銘			
プレス	【旅の物語】、【恋の物語】				
アウェイクン	【竜の贈物】、【竜の咆哮】				
外見／性格／性別 住居の設定 化身の姿					

# 街づくり

街の名前	“黄色の万華郷” レニアッサ
街の規模	町(2000人)
支配体制 代表的な人物	共和制 木こりの親方“ジョバンニ”、猟師の親方“カッソー”が有力者。
地勢と気候	西の山の麓に位置し、林に囲まれている。東には林道がある。町一帯に凧が吹き、町の象徴である銀杏の葉が踊る。
代表的な建物	町を流れる川沿いに作られたギャングソー施設 黄色の広場にある木造の天使の像→恋人に祝福を与える
特産品	毛皮製品、木製品
街の色／匂い／音	地面が銀杏で黄色く染まっている。炭を焼くにおいと、銀杏の葉葉が風でこすれる音。川の流れ、丸太を切る音。
街を脅かすもの	最近、山の動物が減り、猟師の担い手が少なくなっている。

## レニアッサ略地図






# シナリオ構成

オープニング	宿屋に到着したパーティは仕事の話聞く。 依頼人はケントとユファエ。 それぞれ「毛皮」と「毛皮を加工してくれる人」を探している。 (時間の都合に合わせてGMは片方の依頼のみにしてもよい)	アクト3	湿地を旅歩きする。 陰鬱な空気に気分が滅入る。
アクト1	情報収集を行い、山に向かって歩き始める。 山に生息する毒虫に気をつけながら進まなければならない。	山+強風	湿地+曇り
ターニングポイント	山の中で不思議な、紅色の服を着た女性と出会う。	クライマックス	スワンブデアーと戦闘を行う。 スワンブデアーを追いかけて毛皮を手に入れる。
アクト2	コネコゴブリンのスズと出会う。 彼女に革の手袋をつくってもらうために、話を聞いたり、 薪割りをしたりする。	(山+晴れ) or (山+濃霧)	依頼人に依頼達成を報告する。
ターニングポイント	湿地に差し掛かったところで、鹿の足跡を見つける。 この先に鹿がいることを予感させる。	エンディング	

## マップシート

キャンペーン名			
マップ№		地域名	レニアッサ周辺

荒野		草原	森	山	林	林	森	林
荒野	草原	 湿地	 湿地	 山	 レニアッサ	林 (街道)	林 (街道)	 ホルジャン
荒野	草原	草原	林	山	林	林	林	草原
						 紡ぎ手の小屋		
						 スワンブデアー生息地帯		

1マス=30km

# No.1

## 二つの依頼

時刻	夕	天候	晴れ	舞台	宿屋
●シーンの目的 依頼の話を聞く。				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること レニアッサの町。秋になると風が吹き、町じゅうに植生している銀杏の葉が風に舞うため“黄色の万華郷”という異名を持つ。キミたちは東の林道を抜けてこの町にやって来た。来るときにも気づいたがこの町は木こりの町のような。薪を割る音、炭を焼く匂い、そういったものが町に溢れている。そして西には小さな山が見え、その先に何があるのだろうかと旅の予感を感じさせる。そういうわけでキミたちはこの町の適当な宿屋に到着したところだ。					
●イベント 部屋が決まり、食事などで過ごしていると、宿屋の亭主は、PCたちに路銀稼ごのための依頼を斡旋する。依頼は2件あり、どちらを引き受けてもいいし、両方とも引き受けてもいいと説明する。PCたちは依頼の内容（次項参照）と依頼人の住んでいる場所を教えてもらう。互いの依頼は配偶者にばれないように注意して欲しいと言う。 【NPCについて】 宿屋の亭主は片足の不自由な料理人ウェント。年齢は50歳手前ぐらい。穏やかだが、歯切れ良く喋る男で、客を立てることを心得ているが、プライドを持って仕事をする雰囲気を出す。飲んだくれではないが、酒にはうるさい。元は、レニアッサの町の猟師だったが、仕事中に怪我を負ったため、宿屋の亭主に転向した。主に女将のディアナと嫁のサーシャが店の切り盛りをしている。息子のトクヴィルは猟師として、主にこの店で供される食材を集めてくる。ウェントは東の林道を60m進んだ先にあるボルジャンの町から葡萄酒を取り寄せている。					

### ケント

クラフト(革細工職人)

ユファエの夫。20代。町では珍しい革細工職人。スワンプデアーの毛皮を何とか手に入れて、妻のために靴をプレゼントしたいと考えている。スワンプデアーの毛皮を探している。

午前は自宅で作業、午後は革製品を売りに広場に行く。

### ユファエ

ヒーラー(香木調合師)

ケントの妻。20代。父は猟師の親方のカツソー。父から譲ってもらった貴重なスワンプデアーの毛皮を使って夫に手袋をプレゼントしたいと考えている。毛皮を加工できる人を捜している。

午前は自宅で作業、午後は香木を手に入れて林に行く。

### きのこと銀杏のココット

銀杏の実とレニアッサ周辺の林で採れたきのこを使用したココット。ココット鍋で煮込んだ肉が秋の味覚に彩らた、風味豊かなウェント氏自慢の定番料理です。

### 銀杏ご飯 土鍋炊き

秋に収穫したばかりのお米に贅沢に地元の銘酒を入れて、土鍋でふっくら炊きあげます。大粒の銀杏を散らしたご飯は、まるで金貨の入った宝箱のようです。

## No.2

## ケントの依頼

時刻	午後	天候	晴れ	舞台	作業場
●シーンの目的 ケントの依頼を受ける。				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること 「ケントの革製品屋」という看板が見える。木造の店の中にはいと、奥さんが用意したと思われる香木の薫りが漂う。「いらっしやいませ」と10代前半くらいの坊主頭の店員が出迎えてくれた。お弟子さんだろう。キミたちが依頼の話聞きに来たと告げると、奥の方からもみあげを蓄えた若い男が顔を出した。椅子に座るように促す、長身のクラフトの手からは獣の皮の臭いがした。					
●イベント 以降の記述では、午後に作業場でケントから依頼を受けることを想定して書くことにする。					
【NPCについて】 ケントは腕利きの革細工職人である。寡黙で実直な男。絵に描いたような職人である。妻のことを心から愛している。妻を喜ばせようと、妻には内緒で靴をプレゼントしたいと思っている。ケントの弟子はまだ修行中のため、クラフトとしての技量はない。					
【依頼について】 ミッションはユファエに知られないように沼牝鹿の靴の材料である「スワンブデアーの毛皮」1つをケントに納品することである。成功報酬として1人あたり「800Gと好きな〔靴〕カテゴリの旅袋1つ」を手に入れる。なお報酬の〔靴〕はケントの作品であり、全て〔頑丈な〕の追加特徴がつく。期限はシナリオ開始時から1週間以内。					
				<b>【依頼】</b> <b>【依頼人】</b> ケント <b>【目的】</b> スワンブデアーの毛皮を手に入れる。 <b>【報酬】</b> 800G+好きな靴 <b>【期限】</b> 1週間	

## No.3

## ユファエの依頼

時刻	午後	天候	晴れ	地形	林
●シーンの目的 ユファエの依頼を受ける。				地形+天候の目標値	8
●五感に感じること 町はずれをさらに南に進んだところに林がある。この辺りはあまり雨が降らないみたいでやや乾燥している。銀杏の木に紛れて、あまり見かけることのないような、不思議な木が生えているのが分かる。もう葉っぱが落ちきったようで、すべすべした白い樹の肌をさらけ出し、まっすぐ枝が伸びている。近くによって匂いを嗅ぐと、レモンのように涼やかで気品漂う匂いがする。少し先の方で落ち葉を踏み音と、枝をバキッ、バキッと折る音が聞こえる。					
●イベント <b>※町を出てすぐの場所であるため、旅歩きは特に発生しない。</b> 以降の記述では午後に香木の林でユファエから依頼を受けることを想定して書くことにする。					
【NPCについて】 ユファエは舞師の親方カッソーの娘である。質素な身なりで、髪を後ろで縛っている。芯の強い女性。ゆっくりとした口調で話す。夫のケントに手袋をプレゼントしたいと思っている。依頼を受ける場合、父親から譲ってもらった「スワンブデアーの毛皮」を旅人たちに託す。					
【依頼について】 ミッションはケントに知られないように沼牝鹿の手袋1組をユファエに納品することである。成功報酬として1人あたり「800Gと香木」を手に入れる。なお報酬の〔香木〕はデータの〔香水〕と同じものとして扱う。ユファエは依頼達成に必要な「スワンブデアーの毛皮」を1つ、PC達に託す。期限はゲーム開始時から1週間以内。					
				<b>【依頼】</b> <b>【依頼人】</b> ユファエ <b>【目的】</b> スワンブデアーの毛皮を加工する。 <b>【報酬】</b> 800G+香木 <b>【期限】</b> 1週間	

# No4

# 猟師組合

時刻	午後	天候	晴れ	舞台	カッソー邸
●シーンの目的	町で情報収集する。			地形+天候の目標値	-
●五感に感じる事	<p>猟師組合と言っても、ただの民家だ。古びた木造の立派な家の塗り壁には、猟師としての腕前を誇示するかのように大きな熊の毛皮が貼られている。町の猟師たちが集って話し合いをする場でもあり、親方カッソーが若い猟師の相談に乗ってやるため、日中は常に家の玄関は空いている。早くも晩ご飯の支度をしているのか、肉や野菜を煮込んでいる匂いがする。</p>				
●イベント	<p>親方カッソーは「この町に毛皮がないこと」と「スワンブデアーは町の西の山を越えた湿地にある沼の辺りに生息していること」を教えてくれる。</p> <p>【セリフ例】  「スワンブデアーの毛皮かあ？ そいつはもうないですなあ。」「最近、猟師のなり手が少なくてですね。」「わしも、元気なうちは沼地まで狩りに行ったもんですがねえ。嫁に行った娘にくれちまって、それっきりですよ。」「もしあなた方が狩りに行くっていうなら場所は教えますがね。」</p> <p>【情報収集のルール】  本イベントは次項に掲げる「情報項目データ」に書かれている情報を手に入れるシーンである。赤字で書かれた項目以外は、チェックに成功しないと手に入らない情報である。またPCのクラス構成によっては全く手に入らない情報もある。PLが迷うようならGMは強制的にイベントを起こして赤字の情報だけ渡し、No5を進めるなどしてよい。</p>				

## NPCの演じ分け一覧

- ウェント
  - 40代後半男性。穏やかだが歯切れ良い喋り。快活。
- ケント
  - 20代男性。寡黙で実直。親切だが余計な話をしない。
- ユファエ
  - 20代女性。ゆっくりした口調で話す。芯が強い。
- カッソー
  - 60代男性。しわがれた声で喋る。旅人には敬語を使う。
- スズ
  - コネコゴブリンの雌。歯に衣着せず捲し立てるように喋る。

# 情報項目データ

次項「レニアッサ略地図」と「街づくりシート」をプレイヤーに示し、行動決定を促す。  
これは、町の雰囲気とPCたちが情報収集の様子を想像しやすくするための措置で、ゲーム的な難易度やリソースの増減に特に影響を与えるものではない。  
周辺の地形については地元の人に聞けば、特に判定することなく情報が得られる。天候についてはルール通り[天気予報]のサービスを利用できるものとする。  
ハンター知識で分かる情報は獵師が知っている(つまりパーティにハンターがいなくても親方カツソーに聞けば分かる)。  
赤字の項目は「PCが知らないシナリオが進まない可能性が高い情報」である。

## スワンプデアー

- 基本知識(依頼人から手に入る情報)  
沼牝鹿。この町の獵師が扱っていた事がある稀少な毛皮。最近では流通しなくなったため、店で買うことができない。
- ハンター知識(ハンターの[職業知識]11)  
スワンプデアーは沼に生息している。レニアッサにおいては、西の山を越えた湿地に生息している。
- 伝承知識([伝承知識]10)  
「父ちゃんが、鹿の肉を持ってきた。大きな籠に一杯の鹿の肉を持ってきた。けれど父ちゃん、どんなにか、腕が良くても籠ひとつ。籠ふたつにはなりやしない。鹿の肉は籠ひとつ。僕の父ちゃん籠ひとつ」という童歌が伝えられている。動物との共生を謳っている。
- 教養知識([教養知識]10)  
アムルガル王国の宮廷コメディアン、「ワラットケーズ」の定番ギャグに「いいもんあるデアー、スワンプデアー」というネタがある。
- マーチャント知識(マーチャントの[職業知識]6)  
毛皮はサイズ3、800Gで売れる。

## 革の手袋

- 基本知識(依頼人から手に入る情報)  
手袋はデータの[その他]カテゴリの旅装として扱う。[その他]カテゴリを選択したクラフトのPCが町で1日かけて(物作り)をすれば(目標値10)作れる。失敗しても材料は失われない。
- 地域知識(樵夫などから手に入る情報)  
西の山の山頂付近に腕利きのコネコゴブリンの職人が住んでいるらしい。樵夫たちは彼女に薪を提供する代わりに着るものなどを受け取っている。
- 教養知識([教養知識]10)  
アムルガル王国の宮廷役者、ハインセンは革の手袋に穴を開けて格好つけたところ、針子のシモーヌおばさんにこっぴどく叱られたという。
- クラフト知識(クラフトの[職業知識]8)  
革の手袋はサイズ1、1800Gで売れる。「寒い」に+1。

## コネコゴブリンの職人

- 基本知識(革の手袋の地域知識と同時に手に入る)  
スズという名前のコネコゴブリン。手先が器用。特に革細工が得意という噂。彼女に仕事をしてもらうには、何か対価が必要になる。私生活についてはあまり知られていない。
- 教養知識([教養知識]10)  
アムルガル王国の第三王女ステファニーは懇意にしている「芸術家」のために「美しい石鹸」を買い求めていたという話を思い出した。

## 地形

- 基本知識(依頼人からも聞ける情報)  
町の西にある30kmほどの山を超えると、湿地帯に辿り着く。湿地帯を10kmほど進むと、大きな沼が見えてくる。さらに20kmほど進むと草原が広がっていて、町の人はそこから先へは減多に行かない。
- 伝承知識([伝承知識]10)  
レニアッサ近くの山には伝説がある。夕方になると紅色の民族衣装に身を包んだ女性に道を尋ねられる。「帰れなくなってしまう。町はどこですか?」と。すると辺りは白い霧が立ちこめる。この時、正しい道を教えてやると良いことが起こり、逆に間違った道を教えると悪いことが起こるといふ。



# 情報項目データ(野外)

紅色の花
<ul style="list-style-type: none"> <li>●伝承知識(〔伝承知識〕地形)</li> <li>+教養知識</li> <li>+ヒーラー知識</li> </ul> <p>花の名前はケイトウ(鶏頭)。花言葉は「おしゃれ」「色褪せぬ恋」「情愛」。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●伝承知識(〔伝承知識〕地形+2)</li> </ul> <p>夕方、山に現れるという紅色の服の女は、この花と何か関係があるのではないかという着想を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●教養知識(〔教養知識〕地形)</li> <li>+ヒーラー知識(ヒーラーの〔職業知識〕地形)</li> </ul> <p>濃い赤色の花は独特の蜜を蓄えていることで知られる。この蜜は特に毒虫が好物としている。具体的には〔移動チェック〕の後、PC全員は【地形】を目標とした〔察知(知+精)〕チェックを行う。チェックに失敗すると【毒:2d6】を受ける。ファンブルだった場合、【毒:2d6】に加えて、【病気:6】も受ける。</p>

湿地の足跡
<ul style="list-style-type: none"> <li>●基本知識(見れば分かる)</li> </ul> <p>動物の跡の跡がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●動物探し(地形)</li> </ul> <p>スワンプデアーの足跡である。PCたちは、本日、方向チェックが1ゾロでなければ、方向チェックの直後にスワンプデアーと遭遇するはずである。</p> <p>パーティは「ふいうち」が可能な状態となり、またスワンプデアーと遭遇する前に十分な準備の時間をとることができる。</p>


白い鹿
<ul style="list-style-type: none"> <li>●伝承知識(〔伝承知識〕10)</li> </ul> <p>沼に住む“白い鹿”の伝説がある。迷子になった少女が、月夜の晩に沼の上を歩く白い鹿の背に乗って家まで帰ったという伝説だ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●伝承知識(〔伝承知識〕12)</li> </ul> <p>“白い鹿”は知性を持っているため、初級と中級の秋魔法が使えるらしい。</p>

No.5

## 紅の花

時刻	朝	天候	強風	地形	山
●シーンの目的				地形+天候の目標値	11
<p>知識チェックをする。</p>					
<p>●五感に感じること</p> <p>山の入り口には杖を持った竜地蔵がぼつりと立っている。頭には黄色い銀杏の葉を乗せ、まるでオシャレをしているようにも見える。銀杏のほかにも様々な広葉樹の落葉が見られる。断続的に吹き荒れる強い風によって落ち葉が舞い上がり、キミたちはしばしば目を細めることを強いられる。</p> <p>目を庇って下を向くと、地面にぼつぼつと紅色の花が咲いているのが目に入る。</p>					
<p>●イベント</p> <p>[コンディション・チェック]を行う。</p> <p>出発前の買い物などをすませる。</p> <p>【葉草採りのタイミング】</p> <p>山の所々に紅色の花が咲いているのが分かる。ここで「情報項目データ(野外)」の知識が手に入る。</p> <p>[移動チェック]を行う。ここで【毒の虫】のハブニングが起きる。</p> <p>[方向チェック]を行う。(地形LV3なので移動距離が15kmであることに注意！)</p> <p>【特殊な地形】</p> <p>この「山」の地形には【特殊環境:毒の虫】【特殊環境:狩り場】【特殊環境:紅花の乙女】が適用されている。</p>					


# 特殊環境

**自然 毒の虫** 中級 


**適用:** 全ての地形(海を除く)  
**情報収集:** 教養知識、ヒーラー(地形)  
**タイプ:** ハブニング型  
**タイミング:** [移動チェック]の直後/毎日  
**起動時チェック:** [察知](地形)  
**成功:** なし  
**失敗:** 【毒:2d6】を受ける。  
**クリティカル:** その日の【コンディション】+1  
**1ゾロ:** 【毒:2d6】に加えて、【病気:6】も受ける。  
**特殊:** 【虫除け香】の効果中は起動しない。

**自然 狩り場** 初級 

**適用:** 全ての地形  
**情報収集:** ハンター(地形)  
**タイプ:** 常駐型  
**対象チェック:** (狩猟)  
**修正値:** +1  
**効果:** なし。

**魔法 紅花の乙女** 中級 

**適用:** 全ての地形(海を除く)  
**情報収集:** 伝承知識(地形)  
**タイプ:** ハブニング型  
**タイミング:** [野営チェック]の直前/1回  
**起動時チェック:** [方向チェック](地形)  
**成功:** 「霧×2」が解除され、「紅花の導き」が適用される。  
**失敗:** 翌日、「霧×2」が「濃霧」になる。  
**クリティカル:** 翌日、枕元にかわいい花飾りが置かれる。  
**1ゾロ:** 「使えない旅人ね」などと言われてしまう。  
**特殊:** ハブニング起動時に【天候】に「霧×2」が追加される。

**魔法 紅花の導き** 初級 

**適用:** 全ての地形(海を除く)  
**情報収集:** なし  
**タイプ:** 常駐型  
**対象チェック:** 「地形」を目標とするあらゆるチェック  
**修正値:** +1  
**効果:** なし。

## No.6

## 紅の乙女

時刻	夕	天候	霧×2	地形	山
●シーンの目的	紅色の服の女に道を教える。			地形+天候の目標値	12
●五感に感じること	強い風は収まり、辺りは暗くなった。目的地の方角、山頂に赤い夕陽が沈む。眩しくて少し手を覆うと、夕陽が沈む方から夕陽のような紅色の民族衣装を身に纏った若い女が杖をついて歩み寄ってくる。「すみません、街まで行きたいのですが、どちらを歩けばいいでしょう?」。女性がキミたちに道を尋ねると、ふわあっと、辺りは白い霧に包まれた。赤い夕陽が白い霧に乱反射して、何とも不思議な光景だ。だがこれでは道がよく分からない。足下には一輪の紅色の花が咲いている。				
●イベント	<p>【特殊環境：紅花の乙女】が起動する。PC1人は【方向チェック】を行う。「サポート」は1人まで可能とする。このとき、「分かりません」と答えることができるが、チェックに失敗したものと扱う。</p> <p>チェックをすると女性は「ありがとうございます」と言って、PCが指さした方向へと歩いてゆく。その姿は霧によってかき消されてしまうが、チェックに成功した場合、霧が晴れて、【天候】は「晴れ」に書き換わる。チェックに失敗した場合、霧が一層濃くなり、【天候】は「濃霧」に書き換わる。</p> <p>またチェックをせずに“一輪の紅色の花”の隣に《エミナ・ノンノ》で花を咲かせるなど、PLのアイデアで紅の花の乙女を満足させることができれば、成功またはクリティカルしたもとして扱って構わない。</p> <p>なおチェックに成功すると【特殊環境：紅花の導き】が適用される。また【濃霧】に書き換わった場合、一度山を降りるまで【濃霧】が継続する。このイベント終了後、【野営チェック】を行う。</p>				

# No.6.5

# 虫の音楽会

時刻	夜	天候	闇	地形	山
●シーンの目的 音楽を聴く。				地形+天候の目標値	13
●五感に感じること 野営が終わると、もう辺りは真っ暗になってしまった。東の空から明るい月が山を照らしている。焚き火の明かりと月の明かりで、辺りはやわらかく感じる。すると、リーン、リーンと、可愛らしい虫の声が聞こえる。リリーン、リリーン、チョンチョン、チョンチョン。他の虫たちも加わってゆく。					
●イベント 霧が晴れた時のみ発生するイベント。 山の竜は《リン・リラックスオーケストラ》を使用する。パーティ全員の【MP】が1d10点回復する。 また minstrel の旅人は「山の音楽」を自動的に憶える。これは「1回のシナリオ中に1曲」の制限に含めなくてよい。					

# No.7

# 芸術家！

時刻	朝	天候	※	舞台	山小屋
●シーンの目的 革の手袋を作ってもらおうよう依頼する。				地形+天候の目標値	※
●五感に感じること ほんのちょっと歩みを進めると、茶色い樹の間から落ち葉を焼く煙が昇っているのが見えた。鼻の良い人ならば、焼き芋のおいにも気づくはずだ。近くまで行くと、可愛らしい丸太の小屋が見えた。猫の肉球をイメージした郵便受けがある。屋根はテントのように、動物の皮が張ってあって、雨が渡けるようになっている。キミたちが近づくとカサカサと落ち葉を踏む音が聞こえた。音がする方を向くと、薄茶色のコネコゴブリンが塀の向こうから恐る恐るキミたちの様子を窺っている。					
●イベント [コンディション・チェック]を行う。[移動チェック]より先に、PCたちは小さな小屋を見つける。 【NPCについて】 雌コネコゴブリンのスズ、腕利きのクラフトで、スワンプデアラーの毛皮から手袋を作ることができる。赤を基調とした奇抜なファッションを好む変人……いや変猫。警戒心は強いが、安全だと分かると饒舌になって、捲し立てるように喋る。恋バナと美しい石鹸と、旅の話とファッションチェックが好物。【ださい】旅装を身に付けているPCには容赦なく「あんたイケてないゴブニヤ。」などと言う。ゴブニヤガルドで別れた元カレのことは綺麗さっぱり忘れた。 毛皮の加工の対価としてスズは薪割りを求める。「斧」を使用して目標値10の[命中チェック]に3回成功する必要がある。全員が1回ずつチェックすると1時間が経過する。[斧]はスズが必要な分だけ持っている。 また薪割りの代わりに「美しい石鹸」か「かわいい花飾り」をプレゼントしてあげるか、恋人どうしのPCの馴れ初めの話を聞かせてあげても、毛皮を加工してくれる。その辺は適当にGMがロールプレイすること。					

※もちろん「斧」を習得武器にしていなかった場合、成否に関わらずHPが1点減少する。

# No.7.5

## 旅歩き処理


時刻	午前	天候	雨*	地形	山
●シーンの目的 旅歩きをする。				地形+天候の目標値	11*
●五感に感じること (方向チェックの後に描写する) 街を離れて久しい。人が通った跡のような道もなく、獣や昆虫、鳥など世界。地面に剥き出しになった大きな木の根の上に足を置き、落ちそうで落ちない枯れ葉を抱えた大きな樹の枝にぶつからないようにくぐり抜ける。時に岩をよじ登り、山を下っている感覚が確かにあった。湿地帯が先に見えたかと思うと、突然、雨が降り出した。					
●イベント (薬草採りができる)。 [移動チェック]を行う(山+晴れ、もしくは山+濃霧)。 [方向チェック]を行う(同上)。 天候が変わる。天候に「雨」を追加する。「濃霧」になっている場合は「濃霧+雨」となる。 [野営チェック]を行う。					

# No.8


## 沼を目指して

時刻	朝	天候	曇り	地形	湿地
●シーンの目的 鹿の足跡を見つける。				地形+天候の目標値	10
●五感に感じること 登ったり下ったりの山道から一変して、足下にぬかるみを感じた。歩いても歩いても地面に足を吸われそうな感覚。空は曇っていて時折、小雨が振る。 そんな中、キミたちは水分を多く含む地面に動物の蹄の跡のようなものを見つけた。					
●イベント [コンディション・チェック]を行う。 全員【だるい:4】を受ける。 動物の足跡に対しては(動物探し)ができる。「情報項目(野外)」の「湿地の足跡」を参照。 またここでの(薬草採り)は「山」でも「湿地」でもどちらでもよいものとする。天候は「曇り」である。 [移動チェック]を行う。 [方向チェック]を行う。 この地形には【特殊環境:心地悪い】が適用される。					


# 特殊環境

**自然 心地悪い** 初級 


**適用:**全ての天候  
**情報収集:**なし  
**タイプ:**ハブニング型  
**タイミング:**[コンディション・チェック]の直後/1回  
**起動時チェック:**問答無用  
**効果:**PC全員は【だるい:4】を受ける。

**自然 泥の水たまり** 初級 

**適用:**湿地  
**情報収集:**なし  
**タイプ:**常駐型  
**対象チェック:**-  
**修正値:**-  
**効果:**追撃戦において効果を発揮する。スワンプデアーは「引き離す」のアクションを、2ラウンドに1回だけ、【イニシアティブ】とは関係なく実行できる。ただしラウンド中に《フォルムリブス》、《キャンディ・アイスキューブ》などが使われた場合、その「引き離す」は効果を発揮しなくなる。

**社会 行商人** 初級 

**適用:**全ての地形  
**情報収集:**なし  
**タイプ:**任意発動型  
**コスト:**LPI点  
**効果:**旅人たちは偶然、旅の行商人と出くわす。彼(彼女)はアイテムの取引に応じてくれる。また別れ際に、何か有益な情報を教えてくれる。

**社会 密猟者** 中級 

**適用:**全ての地形  
**情報収集:**なし  
**タイプ:**任意発動型  
**コスト:**LPI点  
**効果:**旅人たちと戦っていた動物、幻獣、幻樹、魔石カテゴリーのモンスターは全て「死亡」する。低レベル地形盗賊1人が動物の死体を抱えてその場を去ろうとする。PCがそれを望まない場合、低レベル地形盗賊1人と戦闘になる。

## No.9

## 鹿を捕まえろ！

時刻	午後	天候	曇り	地形	湿地
●シーンの目的 スワンプデアーと戦闘する。				地形+天候の目標値	10
●五感に感じること 大きな沼に差し掛かった。見るとそこには何匹かの沼鹿がエサの草を食べている。					
●イベント 《動物探し》に成功していると「ふいうち」を仕掛けられる。 スワンプデアーは全部で3匹。うち2匹は「獣LV2」のデータを使用する。ただし1匹は「獣LV3」のデータを使用し、バックエリアに配置する。「材料加工」は全て「スワンプデアーの毛皮」とする。LV3のスワンプデアーは白色の毛をしていて、【MP】が+4され、初級と中級の秋魔法が使える。 追撃戦 ( <a href="http://7thload.web.fc2.com/ryuOtama/html/rule/tf/ryuOtama_tf_b1.html">http://7thload.web.fc2.com/ryuOtama/html/rule/tf/ryuOtama_tf_b1.html</a> ) を使用することを想定しているが、通常通りの戦闘で解決してもいい。目的は「捕獲または対峙」、捕獲用具は【ペット動物】とし、武器種別は【弓】とする。【特殊環境：泥の水たまり】が適用されているため、スワンプデアーは頻繁に「引き離す」を宣言する。ただし、泥の水たまりを渡るを手助けしてくれるようなアイテムや魔法を使うことで引き離されずに済むとしてよい。 スズのイベントで恋人としてロールプレイをしている場合、白牝鹿は《チョコレートコスモス》を使用する。					

# №9.5

# 白い鹿

時刻	夜	天候	晴れ	地形	湿地
●シーンの目的 白い鹿の背に乗って帰る。				地形+天候の目標値	10
●五感に感じること 今夜も月は美しかった。日が沈むと、沼面に黄色い月が映し出される。すると沼の向こうからベチャベチャと音を立てて、大きな角を生やした先ほどの白い鹿が近寄ってくる。妖しい月の光が一層輝くと、むせ返るような泥の臭いととも、ふらっとキミたちの意識が飛ぶ。だいが寝ていたようだ。気づくとキミたちは鹿の背に乗って山道を走っていた。微睡みの中で見た景色は本物だったのだろうか.....ともかく気づくとスズの住む小屋の前にいた。					
●イベント 白い鹿を残し、かつ毛皮を必要な分だけ手に入れ、残りの鹿を逃がした場合に発生するイベント。 気づくとPCたちの背負い袋の中に瑪瑙の原石が入っているのが分かる。サイズ1で売ると1600Gである。 このイベントが発生しなかった場合、竜人は【ミライ】のプレスを使って帰り道を省略する。					

# №10

# できたゴブニャ！

時刻	朝	天候	強風	舞台	山
●シーンの目的 手袋を受け取る。				地形+天候の目標値	11
●五感に感じること 「できたゴブニャ！」という声とともに、差し出されたのは、ふわふわで温かそうな毛皮だった。					
●イベント スズから出来上がった手袋を受け取るシーン。恋人の馴れ初め話をしている場合、スズは好意でベアの手袋をプレゼントしてくれる。こちらは普通の毛皮でつくった手袋である。 なお、スズの家に一晩泊めてもらっている。 LV3地形なので、ここから町まで「帰りルートの省略」ができないが、GM判断で省略しても構わない。また【ミライ】で町まで飛ばして、このイベントを回想シーンのように扱ってもよい。					

# №11

## 贈り物の季節

時刻	午前	天候	晴れ	舞台	黄色の広場
●シーンの目的 物語を締めくくる。				地形+天候の目標値	-
●五感に感じること 黄色の広場にある天使の像。ここで愛する人に贈り物を贈ると、二人の愛が深まるのだという。キミたちは依頼人に約束の品を納め、お礼の言葉とともに報酬をもらっている。きっと二人はお互いにプレゼントを贈り合っていることだろう。そして今は、そこから少し時間が経っているといったところだ。					
●イベント エンディングの一例。 「恋人」をテーマにしてエンディングを迎える場合のシーン。別に黄色の広場に拘る必要はない。セッション参加者で話し合って、うまい具合に演出するといい。					

## クラフト用レシピデータ

毛皮の手袋
カテゴリ: その他(旅装) 必要素材: 毛皮+200G 売価: 毛皮の価格×2 サイズ: 1 効果: 「寒い」に+1。「手袋」と名のつく装備は1人1つまで装備できる。 備考: 素材の毛皮はどの価格の毛皮でもよい。

スワンブデアーの毛皮でなくてもOK。  
レシピがあればクラフトなら誰でも作れる。

スズから教えてもらえる。

カテゴリとして[その他]か[日用品]を選択しているクラフトは目標値12の[職業知識]に成功するとこのレシピが手に入る。

## シナリオの改造

- 時間がだいぶ足りない場合
  - 夫ケントの依頼をなかったことにする。
  - この時、スズの薪割りのイベント中に熊(獣LV3)に襲われるなどして、戦闘を組み込める。
- 時間がそこそこ足りない場合
  - 妻ユファエの依頼をなかったことにする。
  - この時、コネコゴブリンのスズは登場しない。
- 時間がちょこっと足りない場合
  - 「特殊環境」や「追撃戦」を一部、採用しない。
  - 例えば紅の花の乙女を登場させないなど。

## シナリオの改造

- 分かりやすい恋愛要素を入れたい
  - 紅の花の乙女を登場させない。
  - ケントの弟子を「コネコゴブリンのクロ」ということにしておく。彼はスズに恋をしており、顔を赤らめ、ケントには内緒で、手紙を渡すようにとPCたちに依頼してくる。
- 白い鹿の物語を膨らませたい
  - ユファエはかつて白い鹿の背に乗ったことがある。香木の林でPCたちと会話する場面で、獵師の父の話や白い鹿の話をしてくれる。カツソーは動物と人間の共生についてPCたちに語ってくれる。



## アドリブの提案

- 途中で時間が足りなくなった
  - スズは何か理由をつけてPCたちを気に入り、イベントなしで依頼を引き受けてくれる。
  - 「特殊環境」や「追撃戦」を省略する。
  - 戦闘時、スワンプデアーの【HP】を半分にし、【イニシアティブ】の値と【防護点】を-1しておく。
  - LPを消費し、方向チェックで【フォーチュン】を使用して、いっきに30km移動させる(途中の旅歩きや些細なイベントを飛ばす)。例えば2日目の山歩きの際に30kmまで移動すると、一気に鹿の生息する沼にたどり着くというわけだ。

## こぼれ話

- ケントとユファエの馴れ初めは、ケントが独立して店を開くにあたって、「獣臭い店では客が寄りつかない」と友人に言われて、香木を求めに、ユファエを頼ったことがきっかけである。
- その後、約1年の交際を経て、結婚した。その時、黄色の広場の天使の像の前で、ケントは靴を、ユファエは香木を焚くシャレた台をプレゼントした。近頃、ケントがプレゼントした靴が草臥れてきているので、新しい靴を贈りたいとケントは考えている。
- 香木の林でユファエに会った時、靴が草臥れているという描写を入れても面白いかも知れない。

# 特殊ルールの説明

## • 特殊環境ルール

- 【特殊環境】は地形または天候に適用して使います。
- その地形で起きるハプニングやその地形でのみ適用される特殊効果などをデータ化したものです。
- 基本的にPLに対しては教えないでおきます。
- ただし情報収集によって判明する場合があります。

## • 特殊環境の種類

- ■ 自然 ■ [職業知識]などで事前に知ることができる。街の人への聞き込みや[情報屋]などでも知りうる。
- ■ 魔法 ■ 原則として<伝承知識>で事前に知ることができる。街の人への聞き込みや[情報屋]あるいは[図書館]などでも知りうる。
- ■ 社会 ■ 原則として<教養知識>、マーチャント[職業知識]で事前に知ることができる。街の人への聞き込みや[情報屋]などでも知りうる。

## • 特殊環境のタイプ

- ■ 常駐型 ■ 常に効果を発揮するタイプの特殊環境。その地形に足を踏み入れた時点で自動的にデータが開示される。
- ■ ハプニング型 ■ ハプニング(P.78)をデータ化したもの。情報収集に成功することでPLに対して「フレーバーテキスト」のみ開示されるが、詳細なデータは開示されない。[占い]ならばデータが開示される場合がある。
- ■ 任意発動型 ■ 竜人がリソースを消費することで、いついかなるタイミングであっても、たとえシナリオに書いていなくても発動できる超強力な特殊環境。情報収集などで事前知識を与える必要もない。

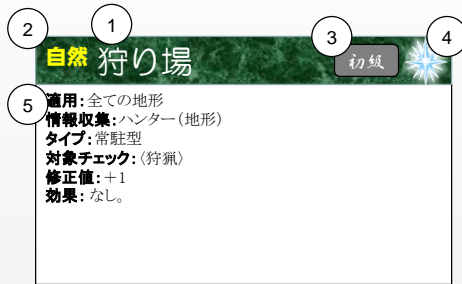
## • 効果属性

- ■ 恩恵 ■ 基本的にPCに対して良い効果をもたらすもの。
- ■ 障害 ■ 基本的にPCに対して悪い効果をもたらすもの。
- ■ 試練 ■ うまく利用すれば良い効果をもたらすが、うまく利用できないと悪い効果をもたらすもの。

## • ランク

- ■ 初級 ■ 旅人LV1～3。
- ■ 中級 ■ 旅人LV4～6。
- ■ 上級 ■ 旅人LV7～9。
- ■ 伝説 ■ 旅人LV10。

## • データの見かた



### ①名称

特殊効果の名前。

### ②種類

自然、魔法、社会の3種類がある。

### ③ランク

初級、中級、上級、伝説の4種類がある。

### ④効果属性

アイコンで示されている。

恩恵、障害、試練の3種類がある。

### ⑤データブロック

適用: どの地形や天候に適用できるか。

情報収集: 情報収集可能なクラス。

タイプ: 常駐、ハプニング、任意発動の3種類ある。

その他: タイプによってデータ項目が違う。

## • 特殊環境の使い方

GMIはシナリオ作成時、セッション開始直前、もしくは街づくり終了時に、シナリオに出てくる地形や天候に対して好きなように特殊な地形を適用することができます。ただしGMの主観で「シナリオの雰囲気合わない」と感じたものを選ぶことはできません。

実際の適用例について説明します。例えば「山」に上記の「狩り場」が適用されている場合、その山にいる時に行う〈狩猟〉のチェックの結果に+1されます。