

サンプルシナリオ1 ＜斑の竹と月の姫＞

1. はじめに

このシナリオは、『アイロンとビスケット』に対応したシナリオである。この物語は「竹取物語」の昔話を舞台にしており、楽しむためには前提知識としてこの昔話について知っていることが推奨されるが、一般的な日本人プレイヤーであれば、あえて説明を行う必要もないだろう。

このシナリオは作りたての人形2～4体向けにデザインされている。プレイ時間は人形の作成時間を含まない場合、2～3時間程度だろう。

2. シナリオの概略

人形は、求婚者とかぐや姫を結婚させるために『ものがたり』へとやってくる。

求婚者は見事無理難題を解決するが、おじいさんは人形<ニーア>(ルールブック P.13)に入れ知恵をされており、結婚を妨害される。

月からの使者が来る日は近い。人形は、無事かぐや姫を守り、物語をハッピーエンドに導けるのだろうか…？

3. 目的

このシナリオで提示される『目的』は、「かぐや姫」を求婚者と結婚させることである。

今回のシナリオでは、手助けする求婚者を5人の中から選ぶ。

彼らの概要は以下の通りである。

A：成り上がりの金持ち

B：勘違い系のお調子者

C：チャラ男

D：不器用な筋肉男

E：泣き虫ショク

※これらのNPCは、いずれもルール上の扱いはエキストラNPCである。

3. ネームドNPC紹介

●人形：ニーア（装備点32）

特技：1変装2甘言3逃走4千里眼5嘘
装備：

1 職人細工の歯車

2 頑丈な電池

3 アンティークの輪ゴム鉄砲

4 頑丈な冷却ファン

5 職人細工の歯車

6 職人細工の歯車

固有能力：自身が行う行為判定に、ダイスを10個までの自由な数だけ振ることができる。
解説：『百面人形』の二つ名を持つ人形。性別不明で老若男女誰にでも化けることができる。様々な物語に入り込んで、物語を不幸な結末に導くために暗躍している。

物語の悪役を裏で操ったり、入れ知恵を行ったりすることが多い。また、善人の純粋な気持ちを歪ませ狂わせることも常套手段の一つである。

●月の王（装備点29）

特技：1威圧2威圧3威圧4威圧5威圧

1 月の兜（頑丈な冷却ファン相当）

2 月光機関（最新式の電池相当）

3 旧き剣（アンティークの鋏相当）

4 頑丈な盾（頑丈な鏡相当）

5 月光渡りの靴（職人細工の歯車相当）

6 月光渡りの靴（職人細工の歯車相当）

固有能力：『威圧』の特技に成功すると、シーンに登場する『人形』と『漂流者』以外のキャラクターは全て行動不能になる。

解説：月の国の傲慢な王。しかし、その実力は本物である。罪を償い終えた<かぐや姫>を妻にするためにやってきた。

4. シナリオの導入

このシーンはマスターシーンである。竹取物語で、求婚者が<かぐや姫>に無理難題を出される場面を描写すること。

<かぐや姫>が難題を出し終えたところで場面の停止が発生する。暗転した場面に一人現れた幸福の王子がつぶやく。この物語に幸せな結末はないのだろうか、と。

5. 求婚者

男が一人、居酒屋で飲んでいる。

彼は配役決定の際に選んだ、A～Eのうちの誰かである。

人形が彼に話しかけると、『斑模様の竹から生まれた』という逸話を持つ女性、<かぐや姫>への恋心を話す。しかし、彼女が出した無理難題がとても解決できないのだという。

<かぐや姫>に持ってくるように要求された神器はキャラクターによって異なり、以下の通りである。

- A：火狐の毛皮
- B：蓬萊の玉の枝
- C：仏の御石の鉢
- D：竜の首の珠
- E：燕の子安貝

6. 難題解決

人形が何らかの特技を用いて情報収集を行えば「神器の所在地」が分かる。

【神器の所在地】

- A：火狐の毛皮
→とある外国の商人が持っている
- B：蓬萊の玉の枝
→実在しないが、設計図を発見する
- C：仏の御石の鉢
→とある寺で大切に保管されている
- D：竜の首の珠
→沖に出ると現れるという竜が持っている
- E：燕の子安貝
→とある村に住む燕が持っている

「神器の所在地」の情報が手に入れば、現地に移動して適切な特技を使用することで、神器を手に入れることができる。

【使用特技（一例）】

- A：火狐の毛皮
→値切りなど、商談に役立つ特技
- B：蓬萊の玉の枝
→工作など、物の作成に役立つ特技
- C：仏の御石の鉢
→説得など、交渉に役立つ特技
- D：竜の首の珠
→剣術など、戦いに役立つ特技
- E：燕の子安貝
→登攀など、高いところに移動できる特技

手に入れた神器は、『このアイテムを持っている者は、「頑丈」を無視してダメージを与えることができる。また、特技「威圧」を受けても行動不能にならない』の能力を持つ。この神器は本物である。

7. おじいさんの鑑定

手に入れた神器を<かぐや姫>に渡すと、おじいさんが神器を調べ始める。おじいさんが神器を調べている間には、召使がお茶を運んでくれる。

しばらくして鑑定を終えたおじいさんは、黙って首を振る。そして、神器を火にくべてしまう。

ここでGMは人形に、『相手の心を読む』ことに関する特技を行わせること。成功すると、傍で様子を見ていた<かぐや姫>がどこか悲しそうな顔をしていたことに気付く。

8. かぐや姫の真意

人形が<かぐや姫>と話すと、彼女は実は求婚者のことを好きなのだ打ち明けてくれる。

人形が『会話』に関する何らかの特技を成功させたなら、「今のままでは近い将来月からの迎えに連れて行かれる。神器がなければ、彼がいくら私を守ろうとしても、月の王の前にひれ伏すしかないだろう。そのために神器を手に入れるように頼んだのだ」という心情を聞き出すことができる。

9. 幸福な王子の違和感

かぐや姫から話を聞いたところで、場面の停止が起きる。そして、人形たちの前に<幸福な王子>が登場する。

彼は人形に、「『かぐや姫』の物語では、姫は男達の求婚を相手にしていなかったはずでは？」と疑問を投げかける。

※本来の物語の内容は、人形にとっても既知のものである。

そもそも、この物語は本当に『かぐや姫』なのか…？ と<幸福な王子>はつぶやいて去っていく。

そして時間がまた動き始める。

10. おじいさんを問い詰める

このイベントは、人形がおじいさんを怪しんで問い詰めた場合のみ発生する。

おじいさんは、かぐや姫を嫁に出すのが嫌で、神器が偽物だと嘘をついたと白状する。そして、更に話を聞くと、召使が彼をそそのかしたのだと分かる。

人形が召使のところへ向かうと、召使の面を外した<ニア>が待ち構えている。

<ニア>との戦闘を行うこと。

●人形：ニア（装備点32）

特技：1 変装 2 甘言 3 逃走 4 千里眼 5 嘘

装備：

- 1 職人細工の歯車
- 2 頑丈な電池
- 3 アンティークの輪ゴム鉄砲
- 4 頑丈な冷却ファン
- 5 職人細工の歯車
- 6 職人細工の歯車

固有能力：自身が行う行為判定に、ダイスを10個までの自由な数だけ振ることができる

解説：『百面人形』の二つ名を持つ人形。性別不明で老若男女誰にでも化けることができる。様々な物語に入り込んで、物語を不幸な結末に導くために暗躍している。

物語の悪役を裏で操ったり、入れ知恵を行ったりすることが多い。また、善人の純粋な気持ちを歪ませ狂わせることも常套手段の一つである。

<ニア>は、致命傷を受ける直前におじいさんとの<チェイン>を利用して戦闘を離脱する。この時、<ニア>はおじいさんを『偽物の翁』と呼び、それと同時におじいさんは霧のように消えてしまう。

実は『おじいさん』は、ニアのチェインによって創られた、本来は物語中に存在しない配役である。ニアはその<チェイン>を解き、おじいさんの存在を『ものがたり』の中から消してしまったのだ。

これによって『ものがたり』の歪みは一部解消し、人形が応援している求婚者は『<かぐや姫>を育てた』という過去を取り戻す。

11. 月からの使者

人形が屋敷から出ると、場面がスキップする。物語の時間は進み、月からの使者がやってくる夜となる。屋敷では、帝が<かぐや姫>を守るために配備した大量の兵が守備を固めている。

屋敷の前に強烈な光と共に降り立った<月の王>は、特技『威圧』を使用する。これにより、『人形』と『漂流者』以外の全てのキャラクターは行動不能となる。月の王+月の刺客*3+月の従者*1（3人の場合は月の王+月の刺客*1+月の従者*1、2人の場合は月の王のみとすること）との戦闘を行うこと。

●月の王（装備点29）

特技：1 威圧 2 威圧 3 威圧 4 威圧 5 威圧

- 1 月の兜（頑丈な冷却ファン相当）
- 2 月光機関（最新式の電池相当）
- 3 旧き剣（アンティークの鋏相当）
- 4 頑丈な盾（頑丈な鏡相当）
- 5 月光渡りの靴（職人細工の歯車相当）
- 6 月光渡りの靴（職人細工の歯車相当）

固有能力：『威圧』の特技に成功すると、シーンに登場する『人形』と『漂流者』以外のキャラクターは全て行動不能になる。

解説：月の国の傲慢な王。しかし、その実力は本物である。罪を償い終えた<かぐや姫>を妻にするためにやってきた。

●月の刺客（装備点14）

特技：なし

装備：

- 1 赤い月光（おんぼろの電池相当）
- 2 赤い月光（おんぼろの電池相当）
- 3 金属質の剣
- 4 金属質の剣
- 5 月影（壊れやすい歯車相当）
- 6 月影（壊れやすい歯車相当）

●月の従者（装備点13）

特技：なし

装備：

- 1 青い月光（頑丈な冷却ファン相当）
- 2 写し身の盾（頑丈な鏡相当）
- 3 癒しの光（金属質の接着剤相当）
- 4 癒しの光（金属質の接着剤相当）
- 5 月影（壊れやすい歯車相当）
- 6 月影（壊れやすい歯車相当）

1 2 A. 月の王の意のままに（敗北時）

戦闘に敗北すると、<月の王>は<かぐや姫>を連れ去る。<かぐや姫>は天の羽衣を着て、記憶を失って帰ってゆく。不死の霊薬を残して……。

（END）

1 2 B. ハッピーエンド？（勝利時）

戦闘に勝利すると、<月の王>は<かぐや姫>を諦めて帰っていく。<かぐや姫>と求婚者は無事結ばれるのだが……？

召使（ニア）の不敵な笑みでシーンをめること。

（END）

1 2 C. 斑の竹の物語（勝利時）

戦闘に勝利すると、<月の王>は<かぐや姫>を諦めて帰っていく。更に、<ニア>を倒していた場合、<かぐや姫>は求婚者へと飛びつく。

シーンをめ、エンディングを終える前に次の文を読み上げること。

むかしむかし、ある所に斑模様の竹から産まれた女の子がいました。女の子は、自分を育ててくれた少年のことが大好きでした。

しかし、彼女を慕う者は多く、地位のある者たちが次々に求婚しました。それを無碍に断って少年と結婚すれば、少年の立場が危うくなります。

悩んだ彼女は求婚者たちに無理難題をぶっかけました。求婚者たちには解決できず、ついには女の子のことを諦めました。

そうして、女の子は少年と幸せに暮らしたのでした。

-斑竹姑娘-

その民話は、チベットの地に伝わる不思議な恋の物語だ。「竹取物語」に良く似たそのストーリーは、竹から産まれた少女と彼女を慕う少年の幸せな物語だという。

（END）