花咲く夏

ARC:DOOM TABLETOP RPG ショートシナリオ

プレイ時間:〜4時間　プレイ人数:2〜5人

AN ARCVENTURE BY MOMATOES

http://arc-rpg.jp（日本語版）　https://arc-rpg.com（英語版）

READY TO SLAY
COMPATIBLE WITH ARC



物語の概要

3年に一度、魔法のような3日間、王国のすべての植物が**首都グラッデン**に集まり、喜び、祝い、交わり、花を咲かせる素晴らしき植物のための祭り、**夏の祝祭**が開催される。

太陽王の後継者である**夏の王子**は、城で植物たちを快く迎え入れる。
忠実な執事**ゴーティー**の助けを借りて、祭りが滞りなく行われるよう、そして永遠の森の護り人である**グレン婦人**が敬意を払われ、快適に過ごせるようにするのが、伝統的な王子の務めだ。

さらに今年は、3日目には年若き夏の王子が27歳という縁起のよい年齢になる素晴らしい年だ。だが、市長は心配でおかしくなりそうだった。**祝祭の最中に奇妙な事態が発生したのだ。**

それは**子供たちが笑わなくなった**ということ。体に不調は見当たらないのに、驚きと喜びが消えてしまったのだ。こんなことは今まで一度もなかった。

そして、夏の王子はこれまでいつも耳を傾けて助けてくれたのに、今回は奇妙にも距離を置いているのだ。

「祝祭で忙しいから」と。

なんと彼らしくない言葉なのだろう……何かが起きているのだろうか？　体調が悪いのだろうか？
市長は、自分の代わりに王子を捜し、問題解決を懇願してくれるよう、英雄たちに助けを求める……
そのためには、城と祝祭に忍び込む必要があるだろう。なに、君たちにとっては簡単な仕事だろう？

破滅
子供たちの笑顔が永遠に失われる

前兆

1. “断絶の花”という花が、どこかで咲こうとしている。
2. ロン・ペッパーという話好きのトウガラシが行方不明だ。
3. ゴーティーはいつにも増して不機嫌そうに見える。

冒険

『花咲く夏』はARCのゲームデザイナー。momatoes（モメートス）作の、4時間程度のプレイを想定したシナリオだ。物語の内容は、モメートスが事前にプレイしたビデオゲーム用のカスタムストーリーに手を加えた物となる。

これは、**植物が喋り、動物が働き、誰もが邪悪にも親切にもなれる、おとぎ話のような少し不思議な世界を舞台の英雄として遊ぶシナリオ**だ。直接的な戦闘をすることなく、冒険を終える可能性も高い。

だがこのアドベンチャーには現実的なテーマも盛り込まれている。特に善良だが残酷な生き物、報われぬ愛、義務を伴う無力感などが含まれている。
……あと、ハチも出てくる。

このような複雑な要素は、このシナリオの**推奨年齢を15歳以上**とするような内容にしている。だが、誰でも簡単にシナリオの内容に手を加えて、期待する物語と整合性を取って遊ぶこともできるだろう。

ガイドとしてこのシナリオを使用する場合、背景となっているおとぎ話のような、気まぐれで軽快な世界と、現実的な暗いテーマが共存する物語を許容できるかどうか、事前に必ずプレイヤーに確認すること。

訳注：このシナリオを使って遊ぶなら、英雄を作成する際に、英雄に関する3つの噂の内の1つを前ページの物語の概要に書かれた要素に関連する内容にすると、英雄の良い動機づけになる。例えば「ロン・ペッパーに大きな借りがある」とか「一番最初に笑わなくなった子供が息子だ」とか「次期市長の座を狙っている」などだ。



ストーリー全文

残酷な真実を告げよう。栄光に満ちた王位継承を騙った**“太陽王への生まれ変わりの儀式”**は、何千年にもわたって途絶えることがなかった。27歳を迎えた後継者は、それまでの自分を捨て去って太陽王という存在に生まれ変えられるのだ。**今や夏の王子は、太陽王へと生まれ変わるために**寝床で汗を流し、熱に浮かされながら儀式の開始を迎えたのだ。

だが、グレン婦人はそれを許さなかった。数年前、婦人は王子と恋に落ち、王子こそが自分自身の拠り所なのだと考えている。婦人は**王子と太陽王との絆を断ち切る“断絶の花”を咲かせる計画**を進めた。彼女は植物たちに“断絶の花”を咲かせるための栄養分を集めるため**グラッデン中の活力を吸い取る花粉を飛ばす**ように命じて、それによって子供たちが苦しむこととなっているのだ。

ゴーティーは婦人の手助けをしている。高熱に昏倒した息子同然の王子の姿を見て、優しく育った青年の姿を思い出すにつけ、決してこれは間違ったことではないのだ、と信じようとしていた。

……だが、本当にそうだろうか？

グレン婦人が言うように**“断絶の花”**を咲かせて、王子を元の王子のままにするために、都中の子供たちの顔から笑顔が奪われているというのに。

前兆の持つ意味

1. “断絶の花”は繋がりを断ち切る花。今も王子の胸で成長を続けており、王子の心臓に直接根を張っている。
2. この計画を知って反対した唯一の植物、ロン・ペッパーは、ハチの地下牢に捕らえられている。
3. ゴーティーは婦人に協力しており、騎士や城の者にこの計画を知られないよう細心の注意を払っている。

冒険の流れ

以下から1つか、複数の箇所を
好きな順番で回ること

登場人物 配役表 Page 22



市庁舎 Page 9
城の周り Page 9
入り口の間 Page 10
輝きの広間 Page 11
応接室 Page 12
煙だらけの食糧庫 Page 13
ハチの地下牢 Page 14
"太陽" Page 18

市長が助けを
求める

ハエトリグ
サの不満

招待客たち

夏祝祭にも関わらず、
城内に人や植物たちの気配は少ない
英雄たちはひょっとしたら……

- 警備員に捕まる
- 勇敢なネズミのバーナビーに出会う
- 煙の中を征く

ロン・ペッパーを
ハチから救い出す

婦人と執事と
王子が
待ち受ける



各地の情報

市庁舎

その質素な内装は、うず高く積まれた書類や本や印鑑でほとんど見えない。17個もの引き出しが付いたテーブルが部屋に鎮座し、その後ろに座っている市長の姿をほとんど隠している。事務員の猫が忙しく出入りして、さらに多くの書類を積んでいく。

市長は机よりもかろうじて高い程の背丈のハーフリングで、誰かに怒られた直後のような顔をしている。彼は英雄が望むなら、自分の知っていることをすべて話す。

- 「なぜか分からないが、執事のゴーティーが普段より不機嫌だ。彼は厳格で、同時に王子をとても大切に思っている。」
- 「私からの遣いだと言えば入れるだろうが……まあ、色々手を尽くしてほしい、そのために君たちを雇ったんだ。こういうことは得意なんだろ？」
- 「招待客は大抵は初日に到着したが、あと何人か植物の客が城を訪ねるはずだ。君たちなら紛れ込めるかもしれない。……え？　植物に見えない？　そうだな。どうするんだ？」
- 「城には沢山の部屋がある、隠れ場所もな。地下牢も1つ2つあるだろう。警邏騎士もいるが、暇を持て余して友好的だろう。ただ、真面目な新隊長のアメリエは避けた方がいい。」
- 「報酬はもちろん、1ヶ月分の食事か好きな宿でのもてなしだ。充分だろう？」

猫の事務員はあらゆる問いかけに、こう返事する。

- 「ニャー (忙しいんだ)」

城の周り

夜でも日差しの強そうな城だ。深い堀が高い城壁を取り囲み、入り口には跳ね橋がかかっている。外にはシダや花、そして先頭に立つハエトリグサなどの招待客たちが列をなしているが、列が進まずに皆イライラしているようだ。

門番の騎士はハエトリグサが植物なのか動物なのかよくわかっておらず、ハエトリグサはかなり立腹している。横にいる蛾の騎士は、当然ながらハエトリグサに怯えている。

門番は少し頭が悪いが、お人好しだ。十分に誤魔化しつつ説明をすれば、英雄たちも植物であると思いこませることができる。

- 「んー？　生き物を食べるのに、植物なのかい？　すまないが、もう一度ちゃんと説明してくれないか？　祭りの間は私たちは植物しか城に入れられないんだ。」

横にいる蛾の騎士は、植物であるという嘘には流石に騙されづらい。だが、ハエトリグサを連れて行ってくれるならとても感謝するだろう。

- 「た、食べられる！？　その植物を僕に近寄らせないで！　食べられちゃうから！」

ハエトリグサは怒りで頭を振り回している。英雄が彼の手助けをしたなら、ハエトリグサと一緒に城内に進んで行ける。

- 「蛾なんて美味しくないから食べないよ！　まったく！」

入り口の間

アンティークの調度品や吹き抜けの天井など、豪華な装飾が施された部屋だ。入って来たのとは反対側に、輝きの広間へと続く大きく豪奢な扉がある。

扉両脇には２人の騎士が立ち、その横にいる３人目の騎士は、トラブルに備えすべての招待客に目を配っている。

英雄たちの耳には、騎士たちの噂話――宮廷騎士になろうと士官願いを出し続けているネズミについての話――が聞こえてくるかもしれない。

「そういえば、いつも来るネズミを今日は見ないな」
「あー、『私を宮廷騎士にして！』って言ってくるあいつか」
「そうそう、どうしたんだろうな」 ……といった具合に。

3人目の騎士が英雄たちを発見したら、訪問目的を尋ねるだろう。返答次第で、騎士は英雄たちを案内するか、隊長のアメリエを呼ぶか、あるいは放置しておくかもしれない。

- ゴーティーを訪ねた、もしくは市長からの依頼だと言えば：応接室に案内される。
- 祭りの手伝い、城の修理、整備員だと嘘をつく：煙だらけの食糧庫へ連れて行かれる。
- ハエトリグサの同行者と言えば：輝きの広間への入場が許可される。

部屋のソファの上ではコケモモが雑草に関する愚痴をこぼしている。彼は人間のことなどどうでもいいと考えているが、英雄たちが彼の消化不良を解決してやれば、簡単な頼みごと程度であれば聞いてもらえるようになるかも知れない。

- 「なんてことだ！　彼らは私のことを雑草だと勘違いしている。あんまりだ！　土壌は酷いし、花粉のために婦人の持ってきた栄養は多すぎて胸やけが……おっと、これは言っちゃダメだっけ。」

（訳注：コケモモは酸性で栄養価が高くない土地や、寒冷地で育つ。夏の首都で多くの栄養を与えられているのは、コケモモにとっては喜ばしくないことなのだと思われる。）

何か問題を起こしたり、誤魔化したり、長話をしていると。アメリエがやってくる。彼女は英雄たちを応接室に連れて行き、ゴーティーの判断を仰ぐから待つようにと言う。

輝きの広間

鼻持ちならないほどに堂々とした広間だ。ドーム型の天井には金色の雲が描かれ、空のように見える。大きな球体のシャンデリアは、輝く太陽を模している。

分厚いカーテンが壮大な窓からの光を遮っている。大理石のテーブルと豪華な椅子がセンスよく配置されているが、広間にはあまり人が居らず、植物の客がちらほらと見えるだけだ。みんなどこに行ったのだろう？

ホールには３組の人物が残っている。

1. 英雄たちの服のセンスをケチをつける、噂話好きなフジの花の一団。彼女らはグレン婦人に好意的で、彼女にやっと良い人ができたことを喜んでいるが、詳しい説明はしてくれない。

2. プレーリードッグの技術者。ノブリンが巣を掘り進めたためハチの地下牢が一部崩落していると言い、誰かが今そこにいると聞いて心配している。近くの灌木が「捕まってるのはロン・ペッパーかい？」と尋ねるが、プレーリーは知らない（ロン・ペッパーは何でも知っているように振る舞って、問題を起こしがちなトウガラシだ）。「地下牢の古い入り口は食糧庫にあるけど、どこかに別の入り口もあるらしいんだよね。」

3. 暇な看守のジェローム。城内の場所や道順について積極的に教えてくれて、特に英雄たちが何者か気にしていない。ただし、会話の後で「さて、急いで隊長に君たちのことを伝えなければ。」と言って廊下に出て行く。

出口 - (1) 煙だらけの食糧庫に通じる、奥まった使用人用の扉。「燻し中、立ち入り禁止！」と張り紙されている。(2)応接室に向かう荘厳な廊下。アメリエと2人の騎士がいつも通り廊下を警邏しており、英雄たちを見咎める。

応接室

この部屋には、大きな本棚、中央にテーブルと３脚の椅子、そしてソファが置かれている。天井に設置された丸窓から日差しが降り注いでいる。テーブルの上にはチーズの皿（見たところ、小さなネズミの噛み傷があるようだ）が置いてある。

*太陽王の肖像画は残忍そうな顔で、王子の穏やかな肖像画とは対照的だ。太陽王の肖像画の下には、**“栄光の輪を照らせ”**という銘板がある。（肖像画に描かれた無数の後光を表す光輪の内の一つだけは、絵の具が使われていないように見える。その輪に太陽光を当てると、カチッと音がして本棚の秘密の扉が開く）*

*本棚に並ぶ本の中で注目すべきは、王家の血筋を記す『**日輪の王たち**』だ。家系図は枝分かれしていない一直線で、家族は息子一人しか存在しないという異様なことが分かる。肖像画の太陽王はどれも残忍そうな表情で奇妙な程に同じ顔だ。出生年と即位年を調べると、歴代の太陽王はすべて27歳の夏に即位していることがわかる。*

もし英雄たちが捕らえられたなら、ここへ連れてこられる。アメリエは部下にゴーティーを呼びに行かせ、不審な真似をしないよう英雄たちを見張る。

- 「聞け、我々は秩序と平和を守るために最善を尽くしているのだ。ゴーティーが待てというなら待つのだ。城の決定を尊重せよ。」

英雄は彼女を説得したり、自分たちの任務について話すかもしれない。

- 「ゴーティーは……待て、子供たちが？　確かに、気になっていた……。そのための遣いだと？　……よし、私が直接ゴーティーに聞いて来よう。すまんが待っていてくれ。」[彼女は出て行き、騎士に部屋の外で見張るよう命じた]

英雄は入り口の間から直接ここに案内されることもあり得る。その場合、扉の外には一般的な騎士が立っている。

しばらく静かにしていると、ネズミの「開けて下さい！」と鳴く音が聞こえる。「本棚の後ろにいるのです！」と言っているようだ。

- 「私は騎士サー・バーナビー、誉れ高きネズミ。どうか助けて下さい。私には友を救うという使命があるのです。我が親友ロン・ペッパーが、グレン婦人を侮辱したと捕らえられているのです！」

本棚の隠し扉を開けると、バーナビーは中の通路を、友を救うためにハチの地下牢に向かって引き返して行く。

- 「私の小さな前足では通路の先の戸の取っ手に届かないのです。あなた達の素敵な背の高さと思いやりに感謝します。さあ、勇敢な英雄殿、私を助けてください。共に冒険に行きましょう！」

実時間で30分が経過するか、戦闘が起きるなど騎士が反応するようなことが起きればゴーティーがやってきて、英雄たちに手錠をかけて地下牢に連行するよう騎士に命じる。

煙だらけの食糧庫

煙が充満し、室内はほとんど見通せない。煙自体には害は無く、心地よい香りがする。

煙に隠されるように、開きかけの扉（この古い扉は壊れて、蝶番にぶら下がっている状態だ）がハチの地下牢と続いている。「ハチ！　危険！」と警告が書かれている。

食糧庫は蒸し暑い。床に落ちているいくつかの袋以外は片付けられていてガランとしている、側面と中央の通路は大きなカウンターとキャビネットで占められている。

煙はもちろん、壊れた扉からミツバチが逃げ出さないようにわざと焚かれている。煙は中央のカウンターの上に置かれた**蒸気の出るティーポット**の注ぎ口から噴き出している。

聞き耳を立てた英雄は、蒸気の吹き出す音が聞こえるかもしれない。〈学術〉や〈文化〉で、**蒸気の出るティーポット**は舞台の雰囲気作りに使われることを思い出したり、〈取引〉や〈細工〉で、冷えると動かなくなることに気づいたりするかもしれない。



ティーポットの横には台帳が置いてあり、メモ書きがある。

- 祭りが始まってから3日間は王子の寝所に食べ物や飲み物を持って行ってはならない。4日目になったら、太陽王の好物を用意すること。
- グレン夫人は植物の客人用に特別な栄養材を要求した。こんなに大量なのは初めてだ。ゴーティーが自分で運ぶそうだ。また、植物の客人たちの邪魔をするなとも言われた。
- 祭りが始まってからティーポットの様子がおかしい。空気中の何かに予想より強く反応しているようだ。メイドたちは花粉が多いのではないかと言っている。

ハチの地下牢

ここでは床を除くすべてのものが、触れると唸りを上げるハチに変わる。壁は？ ハチになる。瓦礫も？ ハチだ。食べかけのサンドイッチが床に落ちている？ これもハチだ。

幸いなことにすべてがハチであるため、部屋の壁を突き破るのは簡単だ。ただし、壁を再構成しようと集まるハチに刺されて**3点の【血潮】**を失う。彼らはハチだと認識した物には友好的になる。ハチの羽音を真似るためには**〈芸術〉**の**スキルチェック**が有効かもしれない。

ハチは煙や音楽、花によって穏やかになり無害になる。彼らは大きな音で興奮する。**〈取引〉**や**〈学問〉**の**スキルチェック**で、このことがわかる。

次ページが、ロン・ペッパーの居場所も書かれた地図になっている。

捕らわれのロン・ペッパーに出会うと、以下のようなことを話す。

- 「婦人の王子への愛故、吾輩はここに閉じ込められておるのだ。どういう意味かと問われれば、婦人はこの３日間、想い人の部屋に籠り切りなのだよ。ああ、わかるとも、とてもけしからんだろう？ 彼女は、周囲の活力を吸い込む花粉を噴き出すようにと皆に言ったのだ。もちろん吾輩はこう答えたとも、とんでもない！ と。婦人は大いに怒って私をここに投獄したという訳だ……さて、我々は如何にしてここを脱すべきかな？」

「ふむ、そうだ。王子がいる場所、寝所まで案内しようではないか。過去の祭で忍び込み、寝台を勝手に使ったことがあるのだ、いたく快適でな。……おお、ネズミ（RatではなくMouse）ではないか！ フジツボ(Barnacle)か何かではないな？ 会いたかったぞ、竹馬の友よ！ チーズは見つかったかね？」

（訳注："Rats!"も"Barnacle"も「ちぇっ！」といった意味のスラング）

煙だらけの食糧庫

英雄たちが応接間でバーナビーに会わなかった場合、ここで蜂を手なずけようとしている彼女に出会うことになる。



彼女は真剣な表情で「言葉の壁が……」と語る。

英雄たちがゴーティーに捕まった場合、この牢に連れてこられる。

そうでなければ空だ。

ロン・ペッパーが、ハチを興奮させるほどの大声で助けを呼ぶ。



偽物の壁。

もちろんハチだ。

応接室

チーズのサンドウィッチ。

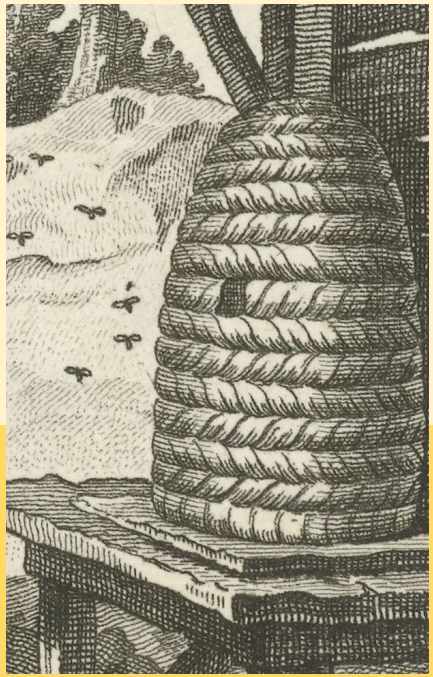
バーナビーが食べたがるが、ハチだ。



地面に落ちている瓦礫、床の半分を占めているが、当然ハチだ。



地面に生ゴミが落ちて、廊下の幅いっぱいに腰の高さまである。本当はハチだ。



この地下牢はハチの巣になっている。ハチに危害を加えたり、ハチの巣を叩いたり触ったりすると、ハチは激しく英雄たちを追いかける。

英雄たちが慎重に通り抜ける限りは安全だ。もし、ハチに追われたら、数の多さに圧倒されるだろう。その場合、バーナビーは後ろに回って、英雄たちを守ろうとする。

武器や防具の棚。ハチだ。

未知の出口

地下牢を脱出すると

地下牢から出ると、何の変哲もない廊下に出る。ロン・ペッパーは、王子の執務室と寝所がつながっている**“太陽”**と呼ばれる場所への行き方を教えてくれる。トウガラシの体では危険に耐えられないからと、その先へ同行しようとはしない。

英　雄たちがまだ尋ねていないなら、話好きのロン・ペッパーは進んで以下の内容をペラペラと話し出す。

- 「さて、吾輩が既に言ったように、婦人は王子にゾッコンなのだ。側らに麗しの君がいなければ、彼女は口角を上げすらしない。婦人の心はいついつでも、氷の如くに冷えているのだ。」
- 「婦人は植物たちに花粉を飛ばすよう伝えたのだ……吾輩はそれが意味するものを知っている。花粉は、喜びや楽しさといった活力を吸い込むような、そういった物だ。子供は非常に繊細で、影響を受けやすいだろうな。正直なところ、肺とやらの機能が悪いのではないかと吾輩は睨んでおる。なぜお主らは、肺なんて物で呼吸をしておるのだ？」
- 「何か大切なことのため、だそうだ。誕生祝いとかだろうか？　私の記憶が確かならば、今日は王子の誕生日だったはずだな？　しかし王が城に来ないのは妙だ、王子が外に出たがらないのだろうか。ここにいる間、ついぞ見かけなかった。ああ、婦人が彼と共にいるからか。婦人は絶対に、王子と共にいるだろうからな。何をしているのかは知らぬがな！」
- 「ああ、あそこだ。左に曲がりたまえ。扉はそこだ……いや、いやいや、私は一緒には行けぬよ。婦人に殺されてしまうではないか！　お主たちも殺されてしまうか、いや、お主らなら大丈夫か。……どうだろう、生命保険には入っておるかね？」

英雄たちが望むなら、騎士サー・バーナビーは説得の必要すらなく共に来てくれる。ロン・ペッパーの案内に従って左に曲がると大きな扉があり、そこが目的地だ。



“太陽”

小さな居間があり、その隣の寝所へと続く扉は開いている。英雄たちが中に入ると、左側の壁の大部分をテラリウム（植物を育てるケース、ここの物はガラス製）が占めていて、丹念に手入れされているのがわかる。テラリウムの中には２本の苗木が植わっている。奥には大きくて立派な机があり、その上には革表紙の手帳が置いてある。

右側には寝所への扉があり、老人（ゴーティー）と幽玄な女性（グレン婦人）の緊迫した口論が聞こえてくる。

手帳には日記が書かれている。最後の３ページには、順に次のように書かれている。

- １番目の記述
  明後日にはグレン婦人がいらっしゃる。この祝祭が、“私”の最後だ。彼女は真実を知って動揺していた――私は、表情の変わらない彼女の気持ちがわかるからね――しかし、理解してもらえるよう、最善を尽くして説明できたと思う。

- ２番目の記述
  明日の夜、ついに生まれ変わり始める。ゴーティー、私は恐ろしい。……しかし、これが宿命なのだ。

- 最後の記述
  ああ、せめて、せめて最後に彼女に会いたい。太陽王になることは辛くはないし、少しは記憶も残る筈だ。それでも、それでも最後に一度だけ彼女を感じたい。そして、その最後の気持ちを、彼女のために、永遠に心に留めておきたい。

口論は白熱している。

- ゴーティー：この花が咲けば、周囲の活力を吸い取る花粉はなくなるのだろう！？　人々も元通りになるのではないのか！

- **婦人**：花粉はなくなるとは申しましたが、奪い取った活力が戻るとは申しておりません。

- ゴーティー：何……だと……？　街は……子供たちはこのままなのか！？

- **婦人**：ええ、それはあなたにも喜ぶべきことでしょう？　私が言ったとおり、あなたの息子同然の王子が太陽王へと変わってしまう呪縛から解き放たれるのですから。さあお静かに、“断絶の花”がじきに開きます。

寝所

王子はベッドに横たわり、胸からは一輪の花が咲こうとしている。“断絶の花”だ。
グレン婦人は王子を見守り、ゴーティーはその傍らで頭を抱えうずくまっている。

英雄たちに気付くと、ゴーティーは大声で騎士を呼び寄せようとする。すぐに止めない限り、アメリエと一般的な騎士が**実時間で10分後**に到着する。しかし、ゴーティーやアメリエに[基準値(TN)－1]（極めて説得力のある発言をした場合は[TN±0]）の〈風格〉、〈強要〉、〈洞察〉のいずれかの**スキルチェック**に成功すれば、代わりに婦人を攻撃するよう説得できる。

英雄たちが“断絶の花”に直接危害を加えようとしない限り、婦人に戦う意志はない。

花を滅ぼせば“断絶の花”を咲かせる試みは止まるが、それは王子が昇天し、太陽王に生まれ変えられる儀式が完了するということだ。

婦人を説得するには、納得できる内容を伝えた上で[TN－3]の〈風格〉**スキルチェック**が必要だ。ただし、以下の内容を達成するごとに、TNに＋1される。

- 〈洞察〉か〈芸術〉で、彼女の深い愛と悲しみを明確に理解し、同情や共感を示す。
- 〈学問〉か〈取引〉で、この行為が夫人の管理下にある多くの植物（活力を吸い取る花粉を飛ばしているもの）を枯らすことになることがわかる。

スキルチェックによって婦人を納得させることができれば彼女の心は折れ、成すべきことを理解して、彼女は自身の手で“断絶の花”を処分し、静かに涙を流す。

状況が悪化したり、英雄たちが脅威と見なされた場合は、戦闘が発生する。
その場合、“太陽”のテラリウムが粉々になると共に、２匹の小さな苗木が現れて婦人の仲間に加わる。

王子が太陽王になるのを防ぐには“断絶の花”を咲かせる……即ち、子供たちの笑顔を諦めるしかない。

訳注：プレイヤーだけではなく、ガイドである君もハッピーエンドを望むなら、時間の許す限り呪文や技芸の効果を思い出したり、英雄たちの設定や所有物で状況を打開できる物がないか、全力で頭をひねるのは充分に価値のあることだと思う。


義務に縛られ、愛に縛られ



登場人物 配役表

グレン婦人

永遠の森の護り人。
人間離れしているが、深い孤独と深い愛情を持っている。

起源	森の中心。
見た目や性格	彼女が行くところ、雨と葉の香りが漂う。 最も巨体の騎士よりも更に背が高い彼女は、控えめで優雅に見えるが、冷酷だ。
物語や交渉	森のために命を賭せる。王子のためなら殺しも辞さない。
役割や動機	王子が太陽王へと作り変えられるのを阻止する。
流儀、手口	植物に囲まれることで身を守る。呪文を使う。



【血潮】15 /【勇気】18
【創造的】2 /【計画的】3 /【意欲的】3
〈生存〉3 /〈洞察〉3 /〈芸術〉2 /〈体格〉2

所有物

- 王子への愛 [【勇気】防御＋1]

呪文と技芸

- 技芸　ネザーウェーブ　精髄 1回分
  通常発動効果：2ハイト以内のすべての敵の【血潮】と【勇気】に8点ダメージを与え、更に1ハイト遠ざける

- 呪文　マニックハンズ　精髄 1回分
  通常発動効果：実時間で10分か3ラウンドの間、手番ごとにスキルチェックを2回行うことができる。

※演出として、どちらも植物的な描写を伴って発動する

小さな苗木

【血潮】7 /【勇気】6
【創造的】0 /【計画的】1 /【意欲的】1
〈生存〉2 /〈体格〉1

能力

- 異様な樹皮 [【血潮】防御＋1]
- 1回のアクションとして、グレン婦人の【血潮】と【勇気】を1点ずつ回復できる(これは呪文の発動として扱う)



ゴーディー

幼い頃から王子の執事をしている老齢の城主。

起源	遠くの村。
見た目や性格	かに座だが、面倒見がいい。
物語や交渉	王子を息子のように思っている。
役割や動機	王子の安全と幸せを守ること（太陽王からも）。
流儀、手口	目立たず、効率よく。

【血潮】5 /【勇気】7
【創造的】0 /【計画的】2 /【意欲的】1
〈強要〉3 /〈風格〉2 /〈取引〉2

鋭い声 [【勇気】威力＋1]
厳格さと気品 [【勇気】防御＋2]

アメリエ　衛兵隊長

起源	夏の首都、グラッデン。
見た目や性格	理想主義者。過程を重視し、権威を尊重する。
物語や交渉	どこか抜けている城の騎士たちに苛立っている。
役割や動機	平和と大義という理想を持ち続けている。
流儀、手口	計画的な戦術、優位性を積み重ねる。

【血潮】10 /【勇気】7

【創造的】2　**〈戦術〉2**
【計画的】2　**〈武具〉2**
【意欲的】2　**〈観察〉2**

上質な剣 [【血潮】威力＋2]
上質な鎧 [【血潮】防御＋2]

技芸　デッドリィ・フォーカス　精髄1回分
通常発動効果：実時間で10分か3ラウンドの間、君が与えるダメージは2倍になる。

一般的な騎士

【血潮】8、【勇気】6
【創造的】1、【計画的】1、【意欲的】2
〈武具〉2、〈体格〉2

剣 [【血潮】威力＋1]、鎧 [【血潮】防御＋1]



サー・バーナビーが戦闘に参加する場合、このデータをプレイヤーに渡して、戦闘中にバーナビーを操作させて良い。

騎士サー・バーナビー

大きな心を持った小さな勇士。

起源	謙虚な小心者。
見た目や性格	シャイだが徳が高い。
物語や交渉	ロン・ペッパーのことを親友だと思っている。
役割や動機	ロン・ペッパーを救う！
流儀、手口	身のこなし素早い勇士

【血潮】8 /【勇気】6
【創造的】2 /【計画的】2 /【意欲的】1
〈隠密〉3 /〈集中〉2 /〈武具〉1 /〈文化〉1

小さな剣 [【血潮】 威力＋1]
勇気ある心 [【勇気】 防御＋2]

技芸
ハートピアサー　精髄1回分
通常発動効果：実時間で10分か3ラウンドの間、君が与えるダメージは相手の防御＋効果を無視

インスピレーション　精髄1回分
通常発動効果：見えるクリーチャー1体が目標。目標が次に行うスキルチェックのTN＋2。



ロン・ペッパー

辛さなら負けない。

起源	トウガラシの仲間。
見た目や性格	見た目通りの植物。噂好き。
物語や交渉	他人の事を決めつける。
役割や動機	何が起きているのか、真実を知っている。
流儀、手口	本当に、本当に話すのが好き。

【血潮】6 /【勇気】4
【創造的】2 /【計画的】0 /【意欲的】1
〈生存〉2 /〈洞察〉2

能力
強いトウガラシの刺激により、皮膚で触れた相手に【血潮】ダメージ1点を与える。

このシナリオは編集されていません(訳注:英語版で作者が作成後、公開前に他者が目を通していなかったという意味だと思われます)。誤字脱字はご容赦ください。もし発見しても作者に連絡の必要はありません。お問い合わせは、作者のメールボックスかDiscordサーバーで受け付けています。

枝や花のストックイメージを除き、すべてパブリックドメインのアートを使用しています。Monet、Ingres、Cezanne、Klimtの絵画作品のコラージュや加工も含んでいます。
フォントはすべてGoogle Fontsを使用しています。

このリンクをクリックすると、オリジナルドキュメントのコピーが作成されます（英語）。
https://docs.google.com/presentation/d/1BWB80El59ji1lD7HDIbgvDs3ft2_lKmzgPIlAtgOZAk/copy

BY MOMATOES FOR ARC: DOOM TABLETOP RPG
https://arc-rpg.jp（日本語版） https://arc-rpg.com（英語版）