

# 鎧武者と夏の空

## はじめに

「鎧武者と夏の空」は、秘密基地の近くで、偶然発見した古い石から現れた鎧武者の怨霊を成仏させてあげる方法を探すシナリオです。

以下の内容をプレイヤーに伝えます。

## レギュレーション

**PC人数**：1～5人

**サマータイム**：6

**プレイ時間**：2～5時間

## シナリオ概要

PCたちは秘密基地の近くで偶然、かなり古い、人工的に削って作られた石を発見します。

するとそこから鎧武者の幽霊が現れ、PCたちを「敵」だと勘違いして襲ってきます。

鎧武者の幽霊はPCたちを「敵」だと勘違いした状態で秘密基地に居座るため、なんとかして成仏してもらって、秘密基地を取り戻さなければなりません。

PCたちは、鎧武者の幽霊を成仏させてあげる方法を探して、冒険を繰り返すこととなります。

## 冒険の準備

開始前に以下の準備を行ってください。

- ① 各PCは【初期幻想力】と同じ点数の【幻想力】を得ます。
- ② 各PCは【おごづかい】と同じ数の【小銭】を得ます。
- ③ シナリオに設定された【サマータイム】をPCに均等に分配します。余った場合は、未使用だとわかる場所に置き場を作り、相談のうえで誰でも使用できるようにします。また、シナリオのクリアに必要な最低限の【サマータイム】数は設定された数の半分です。半分は自由に使えることをプレイヤーに伝えましょう。セッション中に使用した【サマー

タイム】と【幻想力】は使用済みだとわかる場所に置きましょう。

- ④ 【セカイのパラコ化（『ルールブック』p.51）】の計算の確認を行ってください。

## トレーラー

GMは以下のトレーラーを読み上げます。

ねえ おぼえてる？  
秘密基地で遊んでいるとき  
偶然見つけた へんな石

その石から鎧武者の幽霊が出てきて  
私たち 秘密基地から追い出されちゃった！  
このままじゃ秘密基地が使えない！！

だから私たち 鎧武者の人を  
成仏させられないかなって  
調べてみることにしたんだよね。

ジュブナイル RPG ナツゾラ冒険団  
「鎧武者と夏の空」

僕らは忘れない  
あの夏 冒険の日々を

## シナリオのあらすじ (GM向け)

このシナリオでは公式NPCの【アソビ場】夏風神社の“メガネギ”夏風晴嵐（『ルールブック』p.66,112）と、【ウラヅラ】夏風城の“すず姫”夏風白雲の娘すず（『ルールブック』p.68,114）が登場します。

【アソビ場】とNPCについて、あらかじめ把握しておくといでしょう。

シナリオの性格上、今までのシナリオなどで【ウラヅラ】夏風城での“夏風城イベント”が進行しすぎている場合、シナリオの展開に矛盾が生じるかもしれません。その場合はこのシナリオを遊ばない、もしくはGMが調整をしてください。

秘密基地で遊んでいたPCたちは、偶然、古びた人工的な石を発見します。

するとそこから鎧武者の幽霊が現れ、PCたちを「敵」だと勘違いして攻撃をしてきました。

そしてそのまま秘密基地に居座ってしまったため、このままだと秘密基地が使えません。

鎧武者の言動からすると「子どもたちのために敵と戦っている」っぽいので、PCたちは鎧武者を成仏させるために調査を開始します。

PCたちは鎧武者が出てきた「石」に手がかりがあるかもしれないと考え、夏風神社の夏風晴嵐なつなぎせいらんから話を聞いたところ、おそらく例の「石」は供養塔の一部であることと、その武者の幽霊は古文書に名前の残る夏風城の若武者「青葉柳太郎白守」あおばりゅうたろうはくもりである可能性が高いことがわかりますが、それ以上の情報はわかりません。

晴嵐は、これ以上は実際にタイムスリップするしかない、と冗談を言いますが、PCたちは、戦国時代の「ウラゾラ」夏風城へ行く方法を手に入れます。夏風城へ向かったPCたちは、すず姫から青葉柳太郎のことを聞き、望めば柳太郎本人にも出会えます。

すず姫は、PCたち以外の子どもたちから、史実では夏風城が落城し、自分たちが命を落とすことを知っていて、柳太郎が化けて出ているのなら、成仏させてほしいと依頼してきます。

こうしてPCたちは、同行を申し出たNPCのすず姫と一緒に「敵から子どもたちを護る」妄念にとらわれた柳太郎を成仏させるため、秘密基地へと向かうことになります。

## NPC解説 (GM向け)

### ▼夏風鈴 (11歳・コドモ・ふつうの女子)

『ナツゾラ冒険団』のヒロインでNPC、あるいはGMPCです。

明るくユーモアがあり、冒険好きな女の子です。

不治の病でしたが完治し、夏空療養所病院で経過観察のため入院しています。

### ▼鎧武者 (パラコ・幽霊)

秘密基地の近くにあった供養塔の一部から現れた、戦国の鎧武者の幽霊です。【オトナ】には見えず、【オトナ】には【ケガ】や【元気】を減少させる効果を与えられません。

PCたちを「敵」だと勘違いして攻撃をしてきます。そして秘密基地に居座ってしまいます。

その正体は戦国時代にあった夏風城(夏風神社がある場所)の夏風氏に仕える武者の青年の霊です。自分が仕える姫の命令で「秋津氏(夏風氏を滅ぼした隣国の敵)」から、城を脱出した子どもたちを護るために奮戦した末に戦死しました。

この場所には彼の供養塔が立っていましたが、忘れられ、供養塔の一部のみが残っています。

### ▼“すず姫”夏風白雲の娘すず

(12~13歳・パラコ?・女)

夏風神社の「ウラゾラ」、戦国時代の夏風城にいる夏風氏の娘です。

PCたちからは話を聞き、武者の幽霊の正体がすず姫付きの若武者、青葉柳太郎だと教えます。

すず姫は「自分の運命」を知っていて、自分のあとに子どもたちを護る役目を彼に任せようという心づもりだったのです。すず姫はPCたちに同行して、亡霊となってしまった柳太郎を成仏させるため同行することになります。

### ▼“メガネギ”夏風晴嵐 (30歳・オトナ・男)

夏風神社の禰宜ねぎで、地元のおばさまたちから人気の爽やかなイケメンです。

ですがその本性は郷土歴史オタクで、夏風神社の伝説のひとつ「すず姫伝説」のすず姫の強火のファンです。

PCたちの話を聞き、神社の蔵に眠る古文書から、子どもたちを護った青年武者、青葉柳太郎の名前を探しだし、教えてくれます。

### ▼“柳太郎”青葉柳太郎白守

(15~16歳・パラコ?・男)

夏風城の城主、夏風白雲に仕える若武者です。

すず姫の護衛役で、すず姫の友人でもあり、幼い頃から見知っている兄のような存在です。

忠義心に篤いものの、柔軟な物の見方をする気のいい青年でもあり、やや風変わりなところのあるすず姫のよき理解者でもあります。

PCたちの存在も話せば受け入れます。

ですが柳太郎はこの「ウラゾラ」から出ることができません。

実はこの夏風城は「本当の戦国時代」で、柳太

郎は「オトナ」(『ルールブック』p.52)なので「夏空市と戦国時代を繋ぐゲートになっているウラゾラ」を通れないのか、この柳太郎は「ウラゾラの中に再現された戦国時代でしか存在できないパラコ」だからなのかは分かりません。

青葉家の先代、柳太郎の父は2年ほど前に病で亡くなっており、その直後に元服しました。

## 冒険のはじまり

シナリオの導入部分です。PCたちの冒険団が冒険に踏み出すきっかけが演出されます。以下の演出を読み上げてください。

### イベント：秘密基地であそぼう！

ここから「シナリオの進行」(『ルールブック』p.47)にしたがって、シナリオを進行します。

PCたちは「アソビ場：秘密基地」(『ルールブック』p.61)にいる状態ですので、「アソビ場」の効果を使用することができます。

このシナリオではじめて『ナツゾラ冒険団』を遊ぶ場合、NPC (GMPC) の夏風鈴(『ルールブック』p.42)の設定を説明しておくといでしょう。各PCの夏風鈴への「感情」を「感情表」などで決めてもよいかもしれませんが。

『ナツゾラ冒険団』をはじめて遊んだ場合「アソビ場：秘密基地」にはじめて来たこととなります。秘密基地の「演出」を読みあげます。

以降「行ったことのない」【アソビ場】や【ウラゾラ】に行った際も「演出」を読みあげます。

【冒険団シート】を管理するプレイヤーに、その際は忘れずに【冒険団クエスト】の【はじめて行くアソビ場へ行った】【はじめて行くウラゾラへ行った】の処理を行うようお願いをしましょう。

### 演出①

これ以降、GM向けの演出や、NPCのセリフの記述がありますが「すべてを続けて読みあげる」必要はありません。プレイヤーの質問やPCとし

ての発言などがあった場合、適宜中断して応じてあげましょう。

このイベントでは、PCたちが「身体を使った遊び」をして、偶然「供養塔の一部を刺激してしまう(踏む、ボールが当たるなど)」ことを想定しています。プレイヤーたちが乗ってこないようでしたら「鈴がうっかり踏んでしまった」ことにして続けるとよいでしょう。

プレイヤーたちが【アソビ場：秘密基地】の効果の使用を検討している場合、トレーラーにもあるように、このイベントがこのシナリオで【秘密基地イベント】を行う最後のチャンスだと伝えてあげてください。【秘密基地イベント】の【No. ①】を行うことになった場合は、以下の「シナリオギミック」を適用して【サマータイム】の消費をすることなく行える、としましょう。

君たちは今日も秘密基地に集まっています。  
鈴は今日もごきげんで、君たちに言います。

鈴「ねえねえ。○○(【運動】の一番高いPCの誰かのニックネーム)、今日はなにをする？ 私、身体を動かして遊びたい気分なんだよね」

鈴「鬼ごっことか、かくれんぼとか、スポーツもいいね！ 野球とか、サッカーとか」

鈴「××(いずれかのPCが持っている運動関係の称号)でもいいね」

何をして遊ぶことにしますか？

プレイヤーが「何で遊ぶか」を決めたら、以下のシナリオギミックを提示してください。

### シナリオギミック：身体を使って遊ぶ

PCたちが「身体を使って遊んでいる」とGMが判断した場合、【サマータイム】の消費をしないで【秘密基地イベント】の【No. ①】を任意のPC 1人を【主人公】にして行うことができます。

君たちは○○(遊びの内容)で遊び始めました。  
どのように遊びますか？

プレイヤーたちが遊びの様子を演出したら、偶然、供養塔を発見する場面へ進みます。

PCたちがどのようにして発見するかは、GMがその場で演出をしましょう。

例えば「鬼ごっこをしていたら何かを踏んだ」「かくれんぼをしてしゃがんだらお尻に何かあたって」「球技をしていたらボールが落ちた場所で何かに当たった」などです。

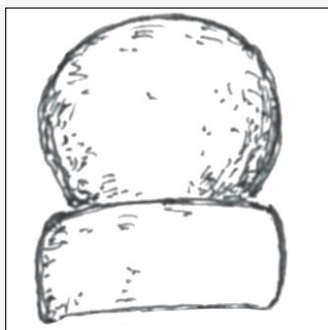
## 演出②

そのとき、君たちは奇妙なものを発見しました。

それは、奇妙な形をした苔むした石でした。

長い部分で30cmほどある大きくて重い石で、円柱状の石の上に丸い石が乗っているような形状をしています。1つの石を削って作られたようで、丸い部分と円柱部分はくっついていて取れません。

プレイヤーに下図を提示してください。



PCたちのリアクションがあったら先へ進めてください。

そのとき、石から青白い人型をしたものが飛び出してきました！

青白い人型はすぐに、戦国時代の鎧をまとった骸骨の姿になり、刀を抜き放ち、叫びます。

**鎧武者**「おのれ<sup>あきつ</sup>秋津の外道ども！ここより先へ行かせはしない。ここは俺が食い止める<sup>わらわ</sup>。子ども、今のうちに逃げるのだ！」

**鎧武者**「秋津の者ども、生きてここを通れると思うな！覚悟しろ」

**鎧武者**「我こそは……我こそは……？ええい。名など、どうでもよい。俺は、使命を果たす！」

鎧武者の幽霊はそう言うと、君たちに刀を向けて気合の声とともに斬りかかってきます。

## ▼判定：【運動】or【勇氣】／難易度7

PC全員が判定を行う。

鎧武者の攻撃から無事に逃げる。

→**成功**：無事に逃げるができます。演出③へ進んでください。

→**失敗**：刀がかすり【ケガ】を1点受けます。演出③へ進んでください。君たちが距離を置くと、鎧武者の幽霊はそのまま秘密基地のあたりを警戒しはじめます。このままだと、秘密基地が使えません！

今の段階では、鎧武者に【物理攻撃】や【精神攻撃】を行ってもダメージを与えることはできません。石などを投げてもすり抜け、言葉にも耳を貸しません。PCが戦おうとした場合など、そのように伝えましょう。また、情報も聞きだすことはできません。怨霊と化した柳太郎は「子どもたちを護るために敵を倒す」という事以外「今は」思いだせません。

石を回収したい、などの宣言があった場合、石は少なくとも15kg程度はあるため、かなり難しいことを伝えてください。【運動】で難易度40に成功すれば、鎧武者の攻撃をかいくぐって拾うことができますが、鎧武者が消えることはありません。また、なぜかこの石はいかなる方法でも破壊することができません。GMは「拾ってもシナリオ上何も良いことはない」とプレイヤーにはっきり伝えてもよいでしょう。

## 演出③

**鈴**「あのお侍さんの幽霊……。わらわども……つまり、こどもたち？をまもって“あきつ”って人たちと戦っているつもり、みたい」

**鈴**「死んじゃったあとも……なんか苦しそう」

**鈴**「私なら、死んじゃったあと、あんなふうになっちゃうのはいやだな」

**鈴**「みんなであの人のこと、なんとかしてあげられないかな？」

以上は、夏風鈴の2つめの【悩み】（『ルールブック』p.42）の演出です。

鈴がGMP Cの場合【悩みの演出】（『ルールブック』p.50）を行なったとして、鈴に【幻想力】1点。

PCは【悩みの相談に乗る】を行なったとして【幻想力】を1点得てください。

PCの【悩み】を演出する際、シナリオで起っているシチュエーションと自分の【悩み】と「つながりがあるかもしれない」と頭の片隅に留めておくのもテクニックのひとつだと、GM発言で伝えてもよいでしょう。

**鈴**「ねえ、知ってる？ 夏風神社は昔、夏風城っていうお城だったんだって。神社の人、何か知っているとおもうよ！」

以下の【イベントの予告】をプレイヤーに公開してください。

## 【予告】イベント：鎧武者の正体

**発生条件：**【アソビ場】 夏風神社へ行く。

## ぼくらの冒険

ここから【シナリオの進行】（『ルールブック』p.47）にしたがって、シナリオを進行します。

## イベント：鎧武者の正体

“メガネギ”夏風晴嵐の協力で、あの石が供養塔の一部であり、古文書によると供養されているのは「あおばりゅうたろうはくもり青葉柳太郎白守」という侍だと判明するイベントです。PCたちが夏風神社に入ったら、プレイヤーから買い物や【イベント表】を振るなどを行うかどうかをまず聞いてみましょう。それらが済んでから、以下の【イベント】の描写に進むと、流れがスムーズでよいでしょう。

【アソビ場】と【ウラヅラ】で【イベント表】を振ると【アソビ場イベント】と【ウラヅライイベント】が発生する可能性があります。

【冒険団シート】を管理するプレイヤーに、その際は忘れずに【冒険団クエスト】の【アソビ場イベントをクリアした】【ウラヅライイベントをクリアした】の処理を行うようお願いをしましょう。

## 演出①

君たちが夏風神社までやってくると、“メガネギ”こと夏風晴嵐が声をかけてきます。

**晴嵐**「やあ。今日も暑いね。飲み物はちゃんと飲んでる？ 熱~いお茶でも飲んでいくかい？」

**晴嵐**「なにか僕に御用かな？」

**晴嵐**「この街の歴史に関することなら、専門じゃないんだけど、僕はちょっとだけ詳しいよ」

晴嵐に石のことを説明する場合、以下の判定を行ってください。

鎧武者の幽霊については、子どもの作り話や勘違いだと思って基本的にスルーします。

## ▼判定：【頭脳】 or 【共感】 / 難易度6

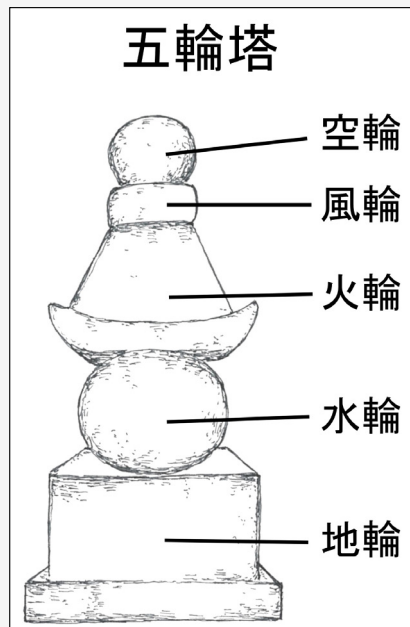
石の特徴を説明する。

→**成功**：次へ進めます。

→**失敗**：再挑戦可能。

それを聞くと、晴嵐は「こっちへ来て」と、君たちを境内のはずれのほうへと案内します。そこには、石造りの塔が5つ並んでいます。サイズや古さにはばらつきがありますが、おおむねどれも同じデザインをしています。

プレイヤーに図「五輪塔」を提示してください。



**晴嵐**「これは、供養塔って言うんだ。ここは昔、お城だったからね。たくさんの人が亡くなった。だから、何十年かおきに犠牲者を供養するために建てられてたんだ」

**晴嵐**「たぶん君たちが見つけたのは、供養塔の頭の部分ふうりん くうりん。風輪ふうりんと空輪くうりんの部分じゃないかな」

**晴嵐**「こういう形の供養塔は五輪塔ごりんとうって言われている、戦国時代の前後にたくさん作られた形式だよ。下から地輪ちりん・水輪すいりん・火輪かりん・風輪ふうりん・空輪くうりんの5つの部分に分かれているんだ」

**晴嵐**「五輪塔の形は密教……つまり仏教の思想からきているみたいだね。昔は仏教と神道はあまり区別されてなかったから、神社にあるのも普通だよ」

**晴嵐**「特に夏風神社の神様は夏風権現。仏様と神様の両方の性質をもっている神様だからね」

**晴嵐**「なんで一部だけなのかは、わからないね。誰かが壊したのか、石材欲しさに盗まれたのか、地震とかで崩れて、それっきりになったのか」

夏風神社の詳細については、『ルールブック』p.67のナツヅラ SNS の内容をプレイヤーに見せる、あるいは晴嵐の口から説明をさせるとよいでしょう。

**晴嵐**「君たちが見つけた供養塔が誰のものかは、ちょっとわからないなあ。その供養塔に関する記録が残ってなければ、お手上げだよ」

**晴嵐**「待てよ。もしかしたら、うちの蔵の古文書にあるかも。あの地域の文献はまだ、整理している最中なんだ」

**晴嵐**「ちょうど虫干しついでに人手も欲しかったんだ。僕が調べるついでに、いろいろ手伝ってくれないかな？」

以下の【冒険判定①】を提示してください。

【運動】の場合は虫干しの力仕事の手伝い、【頭脳】の場合は晴嵐といっしょに古文書解読などの演出にするとよいでしょう。

このときプレイヤーに【冒険判定①】自体の難易度は10ですが、達成値で20以上が出ると「追加で何か起きる」ことを伝えてください。

## 冒険判定①：【運動】or【頭脳】／難易度10

【アソビ場】夏風神社で夏風晴嵐の古文書整理を手伝う。

→成功：演出②へ進んでください。

→失敗：再挑戦可能。

判定で達成値20以上を出した場合、《夏風晴嵐》がこの【冒険判定】の【主人公】の子どものトモダチになります。すでに『トモダチ』の場合は他の子どもの『トモダチ』になります。ここで【トモダチ効果】を使えば【送迎】や【協力】の効果を使ってくれます。

## 演出②

**晴嵐**「見つけた！ 見つけたよ。その供養塔、誰を供養したのか、記述があった」

**晴嵐**「名前は、青葉柳太郎白守あおばりゅうたろうはくもり。名前からすると武士だね。たぶん、夏風城の城主、夏風白雲なつなぎはくうんの臣下だ」

**晴嵐**「なんでわかるかって？（やや早口で）名前に“白守”って部分あるだろう？ これは諱いみなっていう、武士の……なんていうか真の名前で、主君いみなの諱から一文字もらってつけるのが一般的なんだ。だから彼の諱には“白”の文字があるってわけさ。しかも“白”が先に来ている。これは彼が城主の夏風白雲から重用されていた可能性が高い。あと、青葉姓の武士は何人が古文書に残っているからね。代々仕えていたんだろう。でも、この僕としたことが古文書で“青葉柳太郎白守”という名前を見たのは初めてだ。諱いみなもらっているということは元服つまり成人をしているはずなのに、彼に関する公的な文献はなく、彼の供養塔の記録だけが残っている……古文書、失われちゃってる部分も多いな。さらに調査が必要だね」

**晴嵐**「こういう時、実際に戦国時代に行って調べられたらっていつも思うんだけど、タイムマシンを作ってくれる博士の知り合いはいなくて」

**晴嵐**「そういえば確か、戦国時代に行けるって噂を子どもの頃、聞いたことあったな。どうやるんだっただけ。ははは。あくまで噂だけだね」

以下の【冒険判定②】を提示してください。

もし【冒険判定②】の前にPCたちが【ウラヅラ：夏風城】へ行く方法を手に入れた場合は“冒険判定に成功した”ことにして【幻想力】を1点、任意のPCに与えてください。このとき【サマータイム】の消費は起こりません。

## 冒険判定②：【頭脳】or【共感】／難易度15

【アソビ場】夏風神社で戦国時代へ行く方法を晴嵐から聞きだす。

→成功：演出③へ進んでください。

→失敗：再挑戦可能。

### 演出③

プレイヤーに以下の【アソビ場：夏風城】のイベント表の5番を公開してください。

夏風神社：イベント表	
出目	イベント
5	夏風神社には不思議な噂がある。戦国時代の夏風城に行く方法があるというのだ。君たちは偶然、その方法を知ってしまった。その方法とは神社の裏手にある「抜け道の井戸」で「なむななごんげ・あいたや・ひめね」と呪文を唱えてから神社へ入ること。この方法を知っているPC 1人が夏風神社で「ウラゾラコンパス」を使用すると「ウラゾラ：夏風城」へ行くことができる。(以下省略)

**晴嵐**「そうだ。思いだした！ それだよ。それ。僕も子どもの頃やってみたけど、何も起らなかったよ。でも、なんでか迷子になって。知らないお姉さんに連れて帰ってもらったんだよね」

**晴嵐**「そういえば、あのお姉さん、あれっきり見ないな。地元の人じゃなかったのか、引っ越しちゃったのか。まあ、子どもの頃の話だしね」

以下の【イベントの予告】をプレイヤーに提示してください。

### イベントの予告：戦国タイムスリップ

**発生条件：**【ウラゾラ】夏風城へ行く。

### イベント：戦国タイムスリップ

【ウラゾラ】夏風城ですず姫と出会い、青葉柳太郎について聞きだすイベントです。そして、同時に夏風城とすず姫、柳太郎の破滅がすぐそこに迫っていることも語られます。戦国時代の「死の覚悟を決めた」NPCたちの心情を丁寧に演出することを心がけるとよいでしょう。

PCたちが夏風城に入ったら、プレイヤーから【イベント表】を振るかをまず聞いてみましょう。

それらが済んでから、以下の【イベント】の描写に進むと、流れがスムーズでよいでしょう。

### 演出①

すず姫は、君たちをじっと見つめて言いました。

**すず**「君たち、私に何か聞きたそうね」

**すず**「私に答えられることなら、いいのだけど」

PCが青葉柳太郎白守について聞いたら続けてください。

**すず**「柳太郎？ 柳太郎がなにかしたの？」

**すず**「そうか、歴史だものね。柳太郎の名前が残ってても不思議じゃない。彼はどうしたの？ 歴史に名を残す武将になれたり？」

**すず**「聞かせて。彼は……どうなったの」

PCたちが柳太郎について語ったら、以下の【冒険判定③】を提示してください。

PCが柳太郎について語るとき「最初に」シナリオで明らかになった内容を包み隠さず素直に語った場合、【冒険判定③】の難易度を-5してください。「すず姫に嘘をついた」場合【冒険判定】自体が行えません。

プレイヤーに【冒険判定③】の難易度より、達成値が10上回るごとに「追加で何かが起きる」ことを伝えてください。最大でも+20までです。

### 冒険判定③：【勇氣】or【共感】／難易度15

【ウラゾラ】夏風城ですず姫の信頼を得る。

→成功：演出②へ進んでください。

→失敗：再挑戦可能。

判定で難易度より達成値が10上回るごとに《すず姫》が《トモダチ》になります。

この【冒険判定】の【主人公】の子どもが優先です。すでに《トモダチ》の場合は他の子どもの《トモダチ》になります。

### 演出②

夏風城とすず姫の核心に迫る設定が出てくる場面でもあります。

演出の前にプレイヤーに [ウラゾラ] 夏風城 (『ルールブック』p.68-69) の設定に目を通してもらうか、すず姫のセリフとしてGMが伝えてもよいでしょう。

**すず** 「事情は、だいたいわかったわ」

**すず** 「青葉柳太郎はお父様の家臣で、私の護衛役よ。小さい頃からいっしょだったから……兄、のようなものでもある、かも」

**すず** 「私はね。君たちみたいな未来から来た子から、私がどうなるか聞いて知っているの」

**すず** 「すず姫伝説っていうんだって？ おまけに、神様にまでなっちゃうって。……それなら、命をなげうつ価値があるわ。覚悟している」

**すず** 「そして私、柳太郎には私が死んだあとに……子どもたちを護る役目を任せようとしているの。彼なら私の願いを聞いてくれるはず。まだ元服したばかりだから、大した働きはできてないけど、腕は立つのよ。頼りになるの」

**すず** 「そして柳太郎は私の命令を、君たちの時代でも、自分が誰かわからなくなっても、守ろうとしているのね」

**すず** 「君たちには、迷惑かけちゃったね」

**すず** 「私も君たちといっしょに行くわ。柳太郎ならきっと、私ができるはずだから」

**すず** 「さあ。行きましょう！」

このシナリオ中、すず姫が [同行] します。この効果でのすず姫は特定のPCの《トモダチ》ではありません。任意のPCに1人に1度だけ [お助け] を使用することができます。

[[予告] ★解決イベント：柳太郎の怨念を解く] をプレイヤーに提示してください。

## [[予告] ★解決イベント：柳太郎の怨念を解く

**発生条件：** [サマータイム] が0になる。

[[★解決イベント] は [サマータイム] が0になると自動的に発生します。[アソビ場] を移動する際の [元気] の消費は発生しません。

もしプレイヤーが [幻想力開放] を行って [セカイのパラコ化] を進め、追加で [サマータイム] を得たいと宣言した場合、その [サマータイム] を

使いきるまで [[★解決イベント] の発生を遅らせてもよいでしょう。

PCが青葉柳太郎に会いたい、と言った時のみ、以下の [イベント：夏空のような若武者] が発生します。

## イベント：夏空のような若武者

亡霊と化す前の青葉柳太郎と出会うイベントです。柳太郎は、武士としては勇敢で忠義者で頑固なところもありますが、個人としては快活で気の良い柔軟な青年だと描写してください。

また「白守」と呼ばれると「諱」はお館様からいただいた……なんというか、大切な名前だ。みだりに口にしないものじゃない。俺を呼ぶときは柳太郎と呼べ。例えば、かの大武将、織田三郎信長殿を信長殿と呼ぶのは失礼に当たる。織田殿や、三郎殿と呼ぶべきだ」と厳しめに諭されます。

## 演出①

すず姫は、君たちの言葉にうなずくと「彼らなら君たちと会っても大丈夫なはず」と、近くにいた足軽に青葉柳太郎を呼んでくるように言いつけます。

ほどなくして、15歳ほどの精悍な青年がやってきました。

**柳太郎** 「すず様、また見慣れぬ童を連れておりますな。だがもう見慣れた光景。動じませんよ」

**柳太郎** 「俺は青葉柳太郎。柳太郎と呼んでくれ」

**柳太郎** 「それですず様、御用とは？」

すず姫は、PCたちを柳太郎に紹介します。

これ以降、PCたちが柳太郎とする可能性のある質問や会話の一例を掲載しています。わからないことに関しては設定などを参照しながら答えてください。

すず姫は君たちの発言を止めたりはしません。

むしろ、柳太郎にすべての事情を聞かせたいと思っている様子ですらあります。

柳太郎「俺に何か聞きたそうだな。答えられることなら、なんでも聞くがいい」

#### ・すず姫と柳太郎との関係などについて

柳太郎「俺にとってすず様は、お館様やかたさまの大切なお子。そして俺はその護衛役。名誉なことだ。いざとなれば、この命を懸けてお守りするまでだ」

柳太郎「とはいえ俺も忙しい。そしてすず様も始終俺に張り付かれては過ごしにくかる。お城におられる間は自由にしてもらっている」

柳太郎「すず様のことは幼い時分より知っている。ここだけの話、生意気な妹のようなものさ」

#### ・すず姫に命令されたら聞くのか、など

柳太郎「すず様ご自分のわがままで命じたのなら、それは聞けないな！ ですよ、すず様？」

柳太郎「すず様がお望みになり、それがお館様やかたさまの御心にも叶うものであると思えたのなら、是非もない。俺は全力で役目を果たすさ」

#### ・PCたちの正体について明かした場合

柳太郎「ほう。奇妙なこともあるものだ。俺にはそこらの見慣れぬ童わらわどもに見えているが、実は、はるか未来から来たということか。天狗の仕業か？」

柳太郎「しかし事実ならば、おそらく神仏の導き。すず姫様のもとにそのような童わらわが来るということは、なにがしかの吉兆きつちょうかもしれないな！」

#### ・夏凧城の最期について知らせた

柳太郎「……勝敗へいかは兵家の常。敗北もまた覚悟のうち。そうなることもあるだろう。だが、俺は諦めない。俺にできることをするまでだ」

柳太郎「ちなみに、どのようにして城は落ちる？それが明らかならば、対策が立てられる！」

夏凧城の落城の詳細については、資料に乏しいうえに諸説あり、ほとんどわかっていません。

柳太郎「そうか。いや、気にするな。そういうものだろう。俺としたことが、童わらわにこんなことを聞くとはな。少し弱気になっていたようだ。許せ」

#### ・すず姫の死とすず姫伝説について知らせた

柳太郎「それが事実なら……実に……すず様らしいふるまいだと、俺は……誇りに思う。俺もただの人

間だ。守り切れぬこともあるだろう」

柳太郎「なるほど。すず様がどこか、良い意味で覚悟の決まった良い目をするようになったのは、そういうことか。……そういうことか」

#### ・柳太郎の亡霊について知らせた場合

柳太郎「俺は忠義者であろうとはしてきたが、まさか、そこまで頑固だとはな……ううむ。すまん。迷惑をかけた。いや、かけている」

柳太郎「すず様が俺に、すず様以外を守れ、と命令することはありうる。お優しい方だからな」

柳太郎「城が落ち、すず様を守れず、すず様の最期のご命令おらわが童たちを守ることならば、俺はそのために、命をかけて戦うだろうな」

柳太郎「童たち。すまんな。お前たちに託すほかないが、俺を成仏させてやってくれ」

PCと柳太郎が十分に交流したと判断したら、演出②に進めてください。

#### 演出②

柳太郎「そうだ。お前たちにこれをやろう」

柳太郎「父上の形見はちまんたいぼさつの、八幡大菩薩の護符だ」

柳太郎はそう言うのと“南無八幡大菩薩”と書かれた、お守りほどの木札を取り出します。

以下の冒険団ガジェットを得ます。

#### 『八幡大菩薩の護符』

古びた武運の神の護符。冒険団員全員の合意があれば使用できる。[幻想力]を1点得る。1シナリオで2回まで使用できる。2回使用すると『八幡大菩薩の護符』は“消費型”扱いとなって、消費される。

柳太郎「俺の分はもうあるしな。八幡大菩薩も、2つも護符を持たれては、どちらの護符に加護を与えるべきか困るだろう」

柳太郎の亡霊の話を伝えていた場合、以下を加えてもよいでしょう。

柳太郎「もし言っても聞かない場合、殴りつけてやってもいいぞ。俺は物分かりが悪くてな。よく父上の拳骨でわからされた。慣れたものだ」

柳太郎「なんなら、ここで稽古をつけてやろうか。

俺はお前たちを忘れないと誓おう。あちらで手合わせをすれば、何か思いだすかもしれないぞ」

**柳太郎**「怨霊の俺は強いぞ。今の俺も強いからな。覚悟をしておけ。お前たちの武運を祈ろう。南無八幡大菩薩！ お前たちも祈れ。南無八幡大菩薩！」

## ★解決イベント：柳太郎の怨念を解く

柳太郎の怨霊を成仏させるイベントです。処理は【対決】で行います。

プレイヤーには、PCを通して「柳太郎が無事にすず姫の使命を果たすことができた」「自分たちこそが柳太郎の守った子どもの子孫」などを伝えて【精神攻撃】を行えます。あるいは【物理攻撃】で【ケガ】を与えても構いません。

### 演出①

秘密基地へ戻ると、そこには変わらず、鎧武者の幽霊の姿がありました。

鎧武者は、最初に襲ってきたときとほとんど同じセリフを叫び、君たちのほうへと向かってきます。

**すず**「あの具足……兜の飾り、あれはたしかに柳太郎……。柳太郎！ もうやめて。貴方は私の命令を果たしてくれた。もういいの！」

以下の【対決】を発生させてください。

**対決相手：**青葉柳太郎白守・怨霊の姿 × 1 体

**勝利条件：**【精神攻撃】 および 【物理攻撃】 で青葉柳太郎白守の【元気】を 0 にする。

**勝利：**「冒険のおわり」へ進んでください。

**敗北：**PC 全員の【元気】が 0 になった場合、怨霊は成仏することなく居座り【アソビ場】秘密基地を使用できなくなります。

「柳太郎に正気に戻ってもらう」という演出で【精神攻撃】を与える、もしくは【物理攻撃】で【ケガ】を与えて身体に思いださせることも可能な【対決】です。【精神攻撃】を行う場合は「正気に戻す行動」の内容と、それに合う能力値を提案して【精神攻撃】を行ってください。

使用する能力値のめやすと演出の例は以下のとおりです。

精神攻撃の演出例	
能力値	演出例
運動	いっしょに稽古をしたことを思いださせる。
頭脳	夏凧城が落城した状況を説明して理解させる。
勇気	恐れず、祖先かもしれない童を守り切ったお礼を言う。
共感	柳太郎のすず姫を守り切れなかった無念に寄り添う。

## 青葉柳太郎白守・怨霊の姿

属性：パラコ（幽霊）／単体ボス

### ■能力値・副能力値

【運動】 8 【頭脳】 1 【勇気】 5 【共感】 1  
【元気】（PC 2 人／3 人／4 人／5 人）：15／20／25／30

青葉柳太郎白守・怨霊の姿は、自分の【行動】で以下の表を振り、いずれかの【行動】を行います。

GMはこの表をプレイヤーに公開したうえで振り、行う【行動】を決定してください。これは「表」ですので、プレイヤーに【優しい世界】（『ルールブック』p.51）の効果を使用できることを伝えてください。

### 対決相手の行動表

出目	行動
1	錆びた刀で斬りかかる。【運動】で 2 回【物理攻撃】を行う。与えた【ケガ】に +2 する。
2	怨嗟の声をあげ、威嚇する。【勇気】で PC 全員に【精神攻撃】を行う。
3	錆びた刀で斬りかかる。【運動】で 2 回【物理攻撃】を行う。与えた【ケガ】に +2 する。
4	怨嗟の声をあげ、威嚇する。【勇気】で PC 全員に【精神攻撃】を行う。
5	錆びた刀で斬りかかる。【運動】で 2 回【物理攻撃】を行う。与えた【ケガ】に +2 する。
6	怨念を貯める。次の【物理攻撃】が【精神攻撃】をともなう【行動】が終了するまで全【能力値】を +2 する。【元気】も一時的に 4 点増える。この効果は累積する。

対決相手のデータはGMのみ参照してください。

### 演出②

以下はすず姫と柳太郎のセリフ例です。

すず姫が【お助け】をする際や、青葉柳太郎白守・怨霊の姿が、PC たちの攻撃でピンチのときの演出に使用するとよいでしょう。

**すず**「柳太郎！ 城が落ちた日、確かに貴方は私を守れなかったと思う。でも、私はあなたに命じたはず。子どもたちを逃がしてって」

**すず**「あなたは私の命令を、命を懸けて守ってくれたの。何百年も前に。もういいの」

**すず**「もしかしたらあなたは、私を守れなかったと、死の間際まで悔やみ続けてたかもしれない。それは、ごめんなさい。でもね」

**すず**「私 1 人では無理だった。柳太郎が子どもたちを守ってくれたから、彼らの血が、ずっと続いて……この子どもたちになった」

**すず**「だから、もういいの。柳太郎は成し遂げた。苦しむのはもうやめて」

**柳太郎**「おのれ、秋津の、甘言になど！」

**柳太郎**「おれは……だれだ。りゅうたろう？」

**柳太郎**「……うう……す……すずさま……？ おれは……まもれなかった……あなたを……わらわたちは……わからない。おれは……」

**柳太郎**「……もった……？ おれが……あのひ……わらわたちを、まもりきれた……？」

**柳太郎**「そうか……俺は、俺の名は青葉柳太郎白守。  
夏風のお館様にお仕える者」

**柳太郎**「お前たちは、秋津では、ないのか。そんなはずはない！ 俺はお前から秋津から童たちを！」

**柳太郎**「だが、秋津のものどもは……あまりに多く、俺、だけではとても。……それでも、童たちは、生き残った？ 俺は、守れた？」

**柳太郎**「その、打ち込みの癖……なぜだ。確かに覚えがあるような。お前は、なんだ」

以下、あと少しで倒せる場合。

**柳太郎**「俺は守れなかったわけでは、なかったのか。すず様、俺はあなたの命令を……守れた？」

**柳太郎**「……ならば、俺の役目は果たされた。お館様、すず様。俺は、やり遂げたのか？」

## 冒険のおわり

### 演出

怨霊の骸骨の顔が、徐々に青年の顔を取り戻していきます。ボロボロで傷ついた具足も直り、精悍な若武者、といった印象になっていきます。

その姿は相変わらず透き通っていて、幽霊であることは変わらないようです。

**柳太郎**「……童たち、すず様。迷惑をかけたようだ。すまない」

**柳太郎**「だが、すず様がなぜここに……ああ、そうか。確か、未来の童に会っていた、と言う話はあのときに聞いたような。……あのとき？ むむむ。思いません。成仏しかけているからか」

**柳太郎**「……どうやら、すず様は特別なようだ。それで、良しとしよう。すず様、童たち。俺はもう、逝くことにする。さらばだ」

**柳太郎**「俺を怨念から解き放ってくれた恩は決して忘れん。返すのは、来世になるやもしれんがな。多生の縁というやつよ。かならずや御仏が巡り回わせてくれるだろう」

**すず**「……あなたたち、迷惑をかけてしまったね。お父様にかわってお礼を言うわ。うちの家臣がごめんなさい。そして、ありがとう」

**すず**「柳太郎……先に、行って……でいいのかしら。もうこの時代には、夏風権現として祀られている私がいるはずだけど」

**すず**「まだ死んでいない私と、死んで祀られた私がいっしょにいるこの感じ。前に未来の子から聞いたことがあるわ。こういうのは、たいむばらどっくす、というのでしょうか」

夏風城で柳太郎と会っていた場合、以下を追加するとよいでしょう。

**柳太郎**「むむむ……お前たちに覚えがあるような、ないような。正直わからん。すまん。なにせ数百年怨霊をやっていたのだ。記憶の多少は吹き飛んでいても仕方なからう」

**柳太郎**「だが、何かは感じるぞ。これも縁か。八幡大菩薩の導きかもしれん」

**柳太郎**「南無八幡大菩薩！」

やがて、柳太郎の身体が輝きながら薄くなっていきます。このまま消えて「成仏」していくのでしょうか。

ここで、PCのすべての[幻想力]を[幻想力解放]（『ルールブック』p.51）したものと集計してください。

プレイヤーに「キボウとキセキ」(下記)を提示してください。

## キボウとキセキ

**普通**：柳太郎の姿は、そのまま消えていきます。怨念から解き放たれ無事に成仏したのでしょう。

**キボウ**：突如、柳太郎の傍らに、赤い着物を着た女の子が現れます。どことなくすず姫と雰囲気似ている気がしますが、はっきりとした顔立ちなどはわかりません。彼女は君たちに「彼を迎えに来ました」と言い、名前を聞かれると「この街の子らは私を夏風権現と言う」と答えます。

夏風権現は微笑むと、柳太郎の手を取り、一緒に夏風神社のほうへと飛んで行ってしまいます。

夏風権現は夏風城の犠牲者が祀られた神様です。おそらく、柳太郎も夏風権現として祀られ、君たちを見守る神様となるのでしょう。

**キセキ**：夏風権現が登場し、柳太郎を迎えようとする所まではキボウと同様ですが、柳太郎は「いや、やはり<sup>こんじょう</sup>今生で恩を返しておこう！ お前たちの助太刀をさせてくれ」と言います。すると供養塔(風輪と空輪)が割れ、中から古びた八幡大菩薩の護符が出てきます。柳太郎の持っていたものでしょう。夏風権現は「わかりました。この夏の間は、子どもらに力を貸してあげなさい」と言います。以下の冒険団ガジェットを得ます。

### 〔柳太郎の護符〕

柳太郎の幽霊が宿った護符。秘密基地で【幻想力】を1点消費することで、このシナリオ中【柳太郎の護符】を持っていくことができる。〔柳太郎の護符〕を持っているとき、シナリオ1回、柳太郎が【判定】に【協力】する。柳太郎の能力値は【運動】4【頭脳】2【勇気】4【共感】2。

シナリオが終了する前でしたら、どのタイミングでも追加で【幻想力】を消費することができます。【悩み】を解決して【幻想力】を追加で消費することもできます。

## 演出②

すず姫が、ほっとしたように微笑みます。

**すず**「柳太郎の事、本当にありがとう。私は、帰るわね。……大丈夫。道はわかるから。この街は昔と何も変わっていないわ。田畑が家になって、あぜ道はどうろ？ という道になってしまっているだけ。なんで今でも、私の時代のままなのかしらね」

**すず**「それとも、送って行ってくれる？」

**鈴**「ねえ、みんなですず様を送って行こうよ！ あとあと、私、戦国時代の話とか、もっといっぱい知りたいな」

**鈴**「みんなは、どうする？」

PCがリアクションをしたら、プレイヤーに演出したいエンディングがないか確認をして、セッションを終了してください。

## セカイの幻想化(追加ルール)

【冒険団クエスト】の進行具合によっては、PCが成長しすぎてシナリオに歯ごたえがなくなっていきます。

シナリオ開始時に“達成した冒険団クエストの数”を参照して、シナリオに以下の効果を加えてください。

これは世界観的には、PCたち冒険団の幻想の力が増すことで、夏空市自体の幻想の力が強固になっていくことを表しています。PCの人数でシナリオの難易度が変化することや、セカイのパラコ化もこの現象の延長線にある効果です。

### セカイの幻想化

今までに達成した冒険団クエスト数	効果
15個以上	シナリオの【冒険判定】に均等に6点を割り振る。端数は難易度の高いものから優先して均等に割り振る。シナリオの【サマータイム】+1。
25個以上	シナリオの【冒険判定】に均等に12点を割り振る。端数は難易度の高いものから優先して均等に割り振る。シナリオの【サマータイム】+2。
35個以上	シナリオの【冒険判定】に均等に18点を割り振る。端数は難易度の高いものから優先して均等に割り振る。シナリオの【サマータイム】+3。