

< Adventurer debuts on the Ball >

貴族の舞踏会へ行こう！

今回は〈冒険者〉たちには馴染みの薄い人々を紹介する。ログホラ世界において知り合うべき「他者」の生活だ。さらに彼らの社交界を舞台とした「シチュエーションボックス」を紹介する。



ヤマトの東半分を占める〈自由都市同盟イースタル〉は、各地を治める貴族達による連合組織である。彼らはその責任ゆえに、多くの〈大地人〉とも冒険者とも全く異なる生活を送っている。

意外に思われるかもしれないが、貴族当人が〈冒険者〉と直接会うことは一部の例外を除けば珍しいことである。例えば領主の名前で依頼が行われているとしても、冒険者達の前にあらわれるのはその代理人であることが多い。もしも依頼主本人と〈冒険者〉が会うような場合は、非常に差し迫った緊急事態か、よほど内密にしたいような依頼であるか、あるいはその貴族が変わり者かのいずれかである。

〈大災害〉後も冒険者からは隣人と呼ぶには少々隔たった存在でもある貴族達の生活について紹介していこう。

引き換えに地域の安定した統治を行わせていた。

しかし〈第一の森羅変転〉直後の暗黒期において〈ウェストランデ皇王朝〉皇家は断絶し、ヤマト全土を支配する体制は崩壊してしまった。各地に散らばった貴族たちは、〈ウェストランデ皇王朝〉による支配が失われた後も各々の力で自らに与えられた領土を守り、世襲で権力と責任を受け継ぎながら今に至るまでその地位を維持してきたのだ。

▼ヤマトの貴族

〈ウェストランデ皇王朝〉から始まった貴族たちであるが、その領地の規模や与えられた権限等によっていくつかの序列が定められていた。

その後の〈第一の森羅変転〉等を経て、現在のヤマトにおいての爵位はおおよそ以下のような意味合いを持つようになっている。

皇王家を頂点として、公爵から男爵までがヤマトにおいて貴族とみなされる爵位である。例えば騎士の位も授けられることがあるが、騎士は厳密には貴族の一員とは見なされない。社交界においては一定の扱いを受けられるが、世襲することも無いので一代限りの扱いである。以下に、貴族の爵位を序列順に紹介していく。

ヤマトにおける貴族

▼貴族の始まり

ヤマトにおける「貴族」はかつて存在した〈ウェストランデ皇王朝〉から始まっている。〈ウェストランデ皇王朝〉はヤマト各地に皇王朝の代理人を貴族として派遣し、さまざまな権利と

・皇王家

〈ウェストランデ皇王朝〉皇王家のみ。〈第一の森羅変転〉後の混乱期に断絶。

・公爵

現在の貴族の中で最も高い序列にあり、広大な領土を治め、大きな発言力を持つ爵位。かつては〈ナインテイル公爵家〉〈フォーランド公爵家〉などいくつかの公爵家が存在したが〈第一の森羅変転〉後の混乱により滅亡してしまった。現在ヤマトに残っているのは〈執政公爵家〉および〈コーウェン公爵家〉の2公爵家のみである。

・侯爵

比較的広大な領土を持ち、大きな発言力を持つ爵位。複数の都市や交通の要所等を治めており大きな権力を持っている。マルヴェス卿も侯爵である。

・辺境伯

領土の広さ等とは関係なく、外敵と接触する境界となる地域に封じられた貴族の爵位。伯爵よりも高い序列にあるとみなされる。防衛線となる領土は広くなる事が多く、常に変化にさらされている彼らは爵位以上の実力を蓄えている。

・伯爵

都市と複数の村落を含めた領域を治めている。ほとんどの貴族がここに序せられている爵位。

・子爵

おおそ都市1つを治める貴族の爵位。ただし、〈ウェストランデ皇王朝〉から貴族が派遣される都市は現在でも学術研究や生産拠点としての価値が高く大きな都市でもある。

・男爵

序列としては一番低いところに位置づけられている爵位。

元々は村落や小さな街を預かっている貴族の爵位だったが、交通の要所などを抑えている〈自由都市同盟イースタル〉の場合は爵位以上の実力がある。

〈自由都市同盟イースタル〉においては、各地の都市国家を治める貴族が緩やかに連合し、重大事のみ合議の上で対応する体制を構築したため序列の意味は形骸化している。動乱を経たことから子爵や男爵の爵位であってもそれなりの領地を持っているのだ。

一方で、〈神聖皇国ウェストランデ〉においては、〈ウェストランデ皇王朝〉の血を引く〈斎宮家〉が中心となって強い中央集権的な政治が今でも行われていることから、現在でも貴族の序列は重要視される。

▼貴族の生活

大地人の貴族の生活は、波乱に満ちた日常を送る〈冒険者〉とは全く異なる。

ここでは簡単にではあるが、彼らの日常について紹介して行こう。

▼領主の生活

貴族、特に領主の日常は「他人の話を聞くこと」で占められている。

領主は自らが治める領域で発生する様々な問題や、周辺地域を含む外交問題に対して最終的に決定を下す責任があるため、多くの情報を自分の耳に入れる必要があるのである。

実際にどのぐらいの時間を費やすかは領地の規模や人口、自らが従えている官吏の人数等によっても左右されるものの、領主にとって最も重要な仕事であることは変わらない。

そのため、領主は自らの館から動かずに領地で起こる様々な出来事の報告を受け取り、それに対応する形で執務するというのが一般的である。彼らが取り扱う代表的な問題は以下のとおり。

手工業のギルド権利認可、商人への特許状認可、治安問題、衛生問題、相続問題、モンスターの跳梁、都市計画、税金の取立て、水利権のトラブル、外交、子息の縁談、他多数。

もちろん、大きな災害などが発生した場合には現場の視察へと向かう事もあるが、それでも多くの場合は相応の権限を与えられた代理人である文官や武官が現場での対応に当たり、領主はその報告を受けて最終的な裁可を下すのである。

一方、日常的な領地に対する政務とは別に、他の領地、領主との関わりを持つことも領主にとっては重要な仕事である。亜人やモンスターの跋扈するこの世界においては、近隣の領主たちと互いに良い関係を保ち、有事の際にはその力を互いに利用することも重要なのだ。

こちらについては書簡によるやりとりが基本となるが、舞踏会などの社交の場を設けたり、互いの子ども同士で婚姻関係を結ぶことで関係を強化したりとやるべきことは多い。

何かとやる事の多い領主の一日を見てみよう。

▼とある領主の一日の予定

・日の出

起床。軽い朝食を取り、家令から一日の予定について確認する。

・午前

領地内の陳情、文官、武官からの報告受け取り、隣の貴族からの親書の受け渡しなど、面会が続く

・正午

一家そろっての昼食。ゆっくりと時間をかけて家族と語らい、最近の妻の趣味や、子供たちの勉強の様子等について歓談する。

・午後

周辺貴族への親書を作成。重要な問題について家令と話し合う。密偵からの報告を受け取るのもこの時間帯。機密扱いになるような仕事をすることが多い。

・日没

一日の仕事の終わり。家族で夕食を取る。客人が来ている場合は豪勢なディナーとなるが、そうでない場合は簡素に済ませる。

・夜

大きな夜会などが催されていない場合、あまり夜遅くまで起きている事は少ない。軽食を取って就寝するのが普通。

領主の場合はこのような一日が一般的だが、もちろん貴族達はさまざまスタイルの生活を送っている。

男性の場合は、兄弟の中で一番の長子が領主に就くが、それ以外の成人した男性は補佐役としての公務を行う。これは領主に万が一のことがあつ

た場合の代理を務めるための準備でもあるし、貴族の社会をよく知るもの同士で仕事を行った方が円滑に物事が進みやすいからでもある。

また、多くの男兄弟が居て自分には領地を受け継ぐ可能性が低い末っ子や、一族との折り合いが悪い変わり者の場合、他の領地へ出奔する事もある。そのような人々は自分の腕ひとつで地位を高める茨の道を選ぶことになる。

▼女性の生活

ヤマトの貴族社会における女性の地位は、現代日本と比較して低い。

公的には発言権や権力を持つことはほとんどなく、日常においては音楽や芸術、あるいは会話の受け答えや作文、ダンスなど社交界において秀でる理想的な貴婦人として振舞う事が第一とされており、公務に携わるよりは家の中を円滑に保つための日常を送っている。

大きな催し物が無ければ、午前は教養を身につけるための学習、たいていの場合は読書に割かれる。午後からは、身近な友人たちを招いての《茶会で歓談》が行われる。ここではゆっくりと軽食やお茶を取りながら、教養の豊かさを確かめるウィットにとんだ会話や、最近の社交界における噂話のやりとり、読んだ本の感想などを語り合ったり、あるいは芸術鑑賞や自らの手による演奏を行い、あるいは《詩歌を披露する》といった催しが行われる。もちろんれっきとした社交の場である以上、一定のマナーを守る事が最低限の参加条件である。

一方で晩餐会や夜会といった大きな催し物の主催となる場合、貴族の女性の仕事は大いに増える。何故かという、主催にあたって必要な準備のほとんどが領主の夫人の判断によって行われるからである。調度品や内装の調整、宿泊客が居れば部

屋の割り当て、晩餐会にあってはテーブル上の序列決定、上げればキリのない仕事を全て行う事となる。これは単なる主催者としての責任ではない。もしも参加者の機嫌を損ねたり、面目を潰すような事があれば自分たちの立場を危うくする（序列の高い貴族に対しては特に）ため、非常に重要な仕事なのだ。

この重責をこなす上で、茶会や社交界で収集されるさまざまな情報、人間関係についての噂話や参加者の好みといった事柄は、貴族の女性が最も精通していると言える。

こういった事情があるため、公的な権力を持たないと言われる貴族の女性たちだが、実状としては貴族社会においては決して軽視することのできない存在である。

▼貴族の子弟の生活

成人前の貴族の子弟たちの生活は、将来に備えた教育を受ける事で占められる。

いずれは領地を治めるための政務に関わるか、あるいは貴族の妻として社交界を渡って行くための教育が施されるため、さまざまな科目の教育が熱心に行われる。

男女で共通の科目となるのは礼儀作法、歴史、話術、作文、教養、ダンスといった内容でこれは男女問わず覚えなくてはならない。

さらに男子の場合は長じて政務に携わるため、政治や軍事にまつわる知識を学ばなければならず、時には肉体的な訓練が加わる事もある。女子の場合は、音楽や芸術全般、あるいは会話の受け答えや作文など社交界において理想的な貴婦人となるための教育がさらに重点的に進められる。

これらの教育内容の違いは、異世界であるセルデシアに存在している男女の社会的な扱いの差に

基づいており、貴族の婦女に生まれた場合は将来の選択はあまり多くないのが現状である。

一方、将来は貴族とはいえ子どもである彼らは、その活力のおもむくままに振舞うことも日常の一部である。授業が終われば各々の気の赴くままに書を読んだり、趣味の芸事に打ち込んだり、あるいは「自分たちの冒険」へと繰り出していく。

子ども部屋に武勲の証しとして「ダイアウルフ（実際には野犬）の毛皮」などが見つかる事も多い。それがエスカレートしてドラゴンを打ち倒した英雄譚にまで話が膨れ上がることも貴族の子息であれば一度は経験する道と言えるだろう。

社交界

▼貴族の社会：名声の重み

貴族同士が集い、交流する場を社交界と呼ぶ。

社交界は一見して単に集まり、会食し、歓談し、ダンスを踊っているように見えるが実態は全くこととなる。この場では世間話のように、政治や経済、あるいは外交が話題となり大きく社会が動くこともある。そのため、社交界では参加者全員が誰が味方で誰が敵か、互いにどちらの序列が上なのかを慎重に見計らいながら、自分の利益を大きくするために活動する場なのだ。

特にモンスターの脅威が存在するヤマトにおいては、社交界において影響力を持ち、大勢の貴族との関係を強化することは生き残る上でも重要な戦略となっており、日々貴族たちは社交界で名声を高めるために努力している。

この場では、様々な事柄が武器となる。序列の高い家名、洗練された礼儀作法にウィットに富んだ話術、ダンスの技術、そして何より本人の名誉や名声が重要だ。

さらには、参加している貴族個々人の好みや最近の評判などの詳細な情報や、貴族同士がどのような関係にあるのか、どのような感情を互いに抱いているのかといった点まで踏まえて振舞わなくてはならない。

もしも立ち回りに失敗すればあなたは大いに面目を潰し、社交界での発言力は失われてしまうだろう。このように優雅な見た目とは裏腹に、苛烈な戦場でもある社交界で生き残るためには様々な工夫が必要となる。

まず何にもまして重要な情報を得るには社交界に通じた《ご婦人との会話》が役に立つことが多い。彼女たちは日ごろの歓談などを通して、各貴族の恋愛事情や台所事情、人間関係について驚くほどの量の情報を収集しているため、その情報はとても価値がある。とはいえ、彼女たちは非常にゴシップを好むので厄介だ。《スキャンダルを流す》ことや、自分がスキャンダルのネタとして扱われるということもあるので付き合い方には注意することも必要だ。

また、事前の布石として《贈り物をする》事も有効だ。費用は安くないし、相手の好みについて知っておく必要があるものの、適切な贈り物で相手の歓心を買うことができれば場を有利に進めることもできるだろう。

さらには高い地位にある貴族ともなると密偵を召し抱えており、《密偵の盗み聞き》を駆使して相手に付け入るための《弱みを握る》事も重視している。やはり社交の場においては作法に則ったまま会話の優位に立ち、自らの有利となるように会話を進めるための切り札は多いに越したことは無いのだ。

代表的なイベント

ここでは、社交の場となる催しについて解説していく。

いずれのイベントも貴族にとっては互いに名声を高め、コネクションを結び、目的を達するための戦いの場でもある。

▼晩餐会／昼餐会

客人を招いて行われる正式な食事会の事で、夕方から夜に行われるのが晩餐会、お昼に行われる場合は昼餐と呼ばれる。いずれにせよ正式な礼装で参加し、コースの料理が供される。主催者の場合、料理の質や量、見た目、そして目新しさ等によって自分の力量を示す場となる。一方ゲストにとってはテーブルマナーや歓談によって自分の器が測られる事になる。

▼舞踏会

貴族の社交会と言われて真っ先に浮かぶのがこの舞踏会だろう。

実際、貴族たちにとってこのイベントは非常に重要であると位置づけられている。舞踏会は社交界へとデビューするための場として機能しており、大勢の貴族が一同に会する場でもあるからだ。

《晩餐会》から引き続いて行われる《舞踏会》では、ダンスを経て互いに知り合いとなる事も多く、人によってはそのまま恋に落ちたりすることもある。

出会いが様々な話題を作り出す場であり、大勢の貴族が集う事で情報の交換がなされ、大きな決定が行われる事すらあるメインイベントなのだ。

こういった場では、時に《聴衆に語りかける》者が現れたり、必要に駆られてスピーチを行う事

もある。会場中の注意が発言者に集まり、一挙一動に至るまでチェックされるため非常に重圧のかかる行為である。しかし、もし上手く魅力的な言葉で何かを語る事ができれば、非常に大きな見返りを得られるだろう。

▼屋外でのレクリエーション

社交会はなにも屋内だけのイベントに限定されるわけではない。比較的安全な領地を持っている貴族達は、《ハンティング》に出ることで互いの洗練された技術を披露しあう事があるし、自分の配下にある武官や騎士の技量を披露する場として《御前試合》を催す場合もある。

これらは社交の場でもあるのだが、実際に参加する人間が自らの技術を披露することで個人の名声を高める結果となる事もある。

社交界に参加する心構え

〈冒険者〉であれ、〈大地人〉であれ、こういった貴族の正式な社交の催しに参加するには入念な《準備を行う》ことが絶対に欠かせない。

あなたが主催側であれば、礼服の準備や内装の手入れ、装飾の準備、参加者の序列や食べ物の好き嫌い、あらゆる対策を行って初めてイベントに臨むことができる。

例えば目上の人嫌いなものを食卓に並べたりすれば、それは相手への敵意や軽視の表れとみなされるし、逆に美味しいものを出すことはおもてなしの意を表すことになる。

招待される側であっても、身なりを整え、主催者への贈り物を準備し、マナーを身につけ、その他の参加者についての予習を行って会話でトラブルを招くような失礼をせずに済むようにする必要があるのだ。

▼貴族の恋愛

貴族の恋愛は、〈冒険者〉のそれとはまったく異なる考え方で成り立っている。〈大地人〉の貴族にとって、婚姻は家同士を繋げ、互いに助け合う関係を補強するために行われる。そのため、縁談というものは基本的に当人同士の意思を無視して進められるのだ。

そのため、社交の場で咲く恋の花は特別なものとなる。

互いの恋は独自のルールにより密やかにやりとりされ、決して公になることは無い。稀に《密会》なども行われるが、あくまで秘めたまま姫と騎士のように触れ合わない恋愛が良いとされるのだ。もちろんその枠に収まらない恋愛をする者も居て、そのような場合は大きなスキャンダルになったり、大恋愛の末に自分の幸せをもぎ取る事もある。

このような噂は常に社交界のご婦人方にとって最高の話題として扱われている。

最近の事情

〈五月革命〉以来、〈冒険者〉達の手によってあらゆる新しいものがもたらされている。

新しい技術、新しい調理、新しい歌、どんなものも新しい価値や使い方を見出され、かつての価値観が根底から覆されつつある。

貴族達も、そういった新しい変化に追いつこうと必死になっている。

個別の技術については配下の者に任せている事からあまり興味を示してはいないが、それらが自分たちの世界にどんな影響をおよぼそうとしているのかを注視しているのである。

なお、そんな彼らも目の色を変える唯一と言っ

て良い新しいものが「味のある料理」である。いまや美食は貴族達の間で大流行の娯楽であり、新しい美食を追い求めている者も多い。

貴族社会の登場役職

貴族たちの日常生活や社交界に携わる職業は実に多岐にわたる。

メイドのように身の回りの世話をする者は欠かせないし、生活用品から調度品、装飾品といった様々な物を製作する職人を抱えておくことは貴族として当然の行為である。

さらには領内の安全確保のためには軍事を専門とする武官が必要であり、情報収集を行う密偵も当然用意している。以下に、貴族と接点を求める場合にはこれらの職業が役に立つこともあるだろう職業を挙げておく。

- ・世話：〈家政婦〉〈エルダーメイド〉〈メイド〉〈御者〉〈農家〉〈料理人〉〈調教師〉
- ・教育：〈学者〉〈小説家〉〈魔法学者〉〈筆写師〉
- ・製作：〈画家〉〈楽器職人〉〈宝石職人〉〈錬金術師〉〈裁縫師〉〈細工師〉〈木工職人〉
- ・商業：〈交易商人〉
- ・軍事：〈軍師〉〈將軍〉〈斥候〉〈辺境巡視〉〈探検家〉〈提督〉〈傭兵〉
- ・野外：〈狩人〉〈追跡者〉〈罾師〉
- ・称号：〈騎士〉〈薔薇園の姫君〉〈チャンピオン〉
- ・社交：〈貴族〉〈娼姫〉〈蒐集家〉〈星詠み〉
- ・諜報：〈密偵〉

SB：貴族の社交界

皆さんは、L H Zのセッションで遊んでいて「こんなシチュエーションをミッションとして遊べたらいいのに」と思ったことはありませんか？ディベロッパーにはGMやPLとはまた違う楽しさがあると思います。しかし、シナリオやミッションを作るのは難しいと感じることもあるでしょう。

「シチュエーションボックス」とは、とあるシチュエーションをミッションとして作成するときであれば便利な材料をまとめたツールボックスです。これを使えば、対応したシチュエーションをミッションとして作成することが楽になります。

今回紹介するのは「貴族の社交界」。再放送中のアニメではシロエたちがエターナルアイスの古宮廷で〈大地人〉貴族と打々発矢の交渉戦を繰り広げていますね。

このツールボックスには、社交界を舞台に〈大地人〉の貴族社会を相手取るための14種類の汎用的な「シナリオ動作」と2つの「情報表」が掲載されています。活用して面白いミッションを作成してみてください。

おまけとして、このツールボックスを実際を使用して作成したミッション「〈冒険者〉はキューピッド」が添付されています。このまま、あるいはアレンジしてシナリオに差し込んでも良いし、自作ミッションの叩き台にするのも良いでしょう。

是非、このツールボックスを参考に様々なミッションを作って、遊んでください。

▼新しいキーワード

・情報表（普通）（秘密）

これらの表は情報収集系のシナリオ行動でロールすることができる。情報収集は貴族の日常であり、社交カウンターを増加させる手段でもある。

・社交カウンター

社交カウンターとは、〈大地人〉貴族の社交界における発言力を表す数値であり、パーティーで一つの値を共有する。社交カウンターが一定の値以上になれば、PCの意見を〈大地人〉貴族の社交界において通すことが可能となる。特に記述されていない場合の初期値は0であり、0未満にはならない。

・名声トークン

名声トークンとは、〈大地人〉貴族の社交界においてPCがどの程度名を知られているか、名士であると認識されているか、という事を現す数値であり、パーティーで一つの値を共有する。特に記述されていない限り開始時点では0個であり、0未満にはならない。数値は大きくならないので、おはじきやコインなどで管理すると見た目が華やかだろう。

・新規タグ [午前] [午後] [夕刻] [深夜]

貴族の生活は慣習やしきたりに支配されている。これらのタグはシナリオ行動を実行できる時間帯を示している。今がどんな時間帯なのかはGMが判断すること。このタグを扱うミッションではミッション側に時間が記載されていることもある

シナリオ動作

ここではP Cが社交界で渡り合う際に使用できるシナリオ動作が記載されています。ディベロッパーは自分の作ろうとしているミッションにマッチするものを選んで使用してください。全てを使う必要はありませんし、これらを元に手を加えても良いでしょう。

茶会で歓談

午前 午後

メインプロセス 基本（交渉 or 解析／普通）

▼効果：この行動は「情報収集」としてあつかう。「情報表（普通）」を1回ロールしてその内容を得る。〔自身：将軍、交易商人、娼姫〕この行動の判定に+2する。

晩餐会／昼餐会

午後 夕刻

メインプロセス 基本（操作 or 知識／普通）

▼効果：この行動は「情報収集」としてあつかう。「情報表（普通）」を1回ロールしてその内容を得る。〔同席する対象にコネクションがある〕この行動の判定に+1する。〔自身：貴族、薔薇園の姫君、魔王〕この行動の判定に+2する。

ご婦人との会話

夕刻 深夜

メインプロセス 基本（耐久 or 知識／困難）

▼効果：この行動は「情報収集」としてあつかう。「情報表（普通）」を2回ロールしてその内容を得る。〔自身：占い師、騎士、数寄者〕この行動の判定に+2する。〔コネ：対象〕この行動の判定に+2する。

密偵の盗み聞き

午前 深夜

メインプロセス 基本（運動 or 知覚／困難）

▼効果：この行動は「情報収集」としてあつかう。「情報表（秘密）」を1回ロールしてその内容を得る。〔自身：追跡者、魔盗賊、密偵〕この行動の判定に+2する。〔コネ：対象〕この行動の判定に+2する。

密会

深夜

メインプロセス 基本（耐久 or 交渉／至難）

▼効果：この行動は「情報収集」としてあつかう。「情報表（秘密）」を2回ロールしてその内容を得る。対象はあなたにコネクションを取得する。〔コネ：対象〕この行動の判定に+2する。

弱みを握る

メインプロセス 基本（解除 or 知覚／困難）

▼効果：この行動は「情報収集」としてあつかう。対象ひとりに「あなたやあなたの仲間との間で行われる対決判定において常に達成値を-1される」効果を付与する。この効果はOSとして扱う。〔自身：怪盗、家政婦、娼姫〕この行動の判定に+2する。

ハンティング

余興 午後

メインプロセス 基本（耐久 or 解除／普通）

1シナリオ1回（ただし同一ラウンドであれば実行者と仲間複数回実行出来る）

▼効果：この行動は直前のメインプロセスを放棄していないと実行出来ない（2メインプロセス必要とする）。〔名声トークン〕を2つ得る。〔自身：狩人、調教師、遊牧民〕この行動の判定に+2する。

舞踏会

余興 夕刻

メインプロセス 基本（運動 or 操作／困難）

1 シナリオ 1 回（ただし同一ラウンドであれば実行者と仲間で複数回実行出来る）

▼効果：[名声トークン] を 2 つ得る。〔自身：アイドル、貴族、薔薇園の姫君〕この行動の判定に + 2 する。

御前試合

余興 午後 夕刻

メインプロセス 基本（運動 or 解析／困難）

1 シナリオ 1 回（ただし同一ラウンドであれば実行者と仲間で複数回実行出来る）

▼効果：[名声トークン] を 2 つ得る。もしくは対戦相手の [名声トークン] 1 つを減らしてあなたが得る。〔達成値：至難〕さらに [名声トークン] を 1 つ得る。〔自身：騎士、決闘者、剣闘士〕この行動の判定に + 2 する。

スキャンダルを流す

午前 午後

メインプロセス 基本（操作 or 交渉／普通 + 1）

▼効果：[スキャンダル] タグを持つ対象ひとりを指定する。対象の [名声トークン] を 2 つを減らす。対象は [スキャンダル] タグを失う。〔自身：筆写師、ちんどん屋、配達人〕この行動の判定に + 2 する。〔判定失敗〕あなたたちの [社交カウンター] から - 3 する。

詩歌を披露する

余興 午前 夕刻

メインプロセス 基本（知覚 or 知識／普通）

▼効果：[名声トークン] を 1 つ得る。〔自身：小説家、交渉人、星詠み〕この行動の判定に + 2 する。

準備を行う

メインプロセス 基本（解除 or 解析／普通）

▼効果：あなたの仲間ひとりを対象とする。対象が次に行うシナリオ動作に + 1 D する。次の催しに備えて話題の予習やコーディネート、贈り物の準備、情報収集などを行う。〔自身：エルダーメイド、裁縫師、メイド〕この行動の判定に + 2 する。

贈り物をする

メインプロセス 自動成功

▼効果：あなたは「消耗表：金銭」を 1 回ロールする。〔大地人〕タグをもつ対象ひとりに一時的なコネクションを得る（『L H Z』P 2 8 6 セッション中のパーソナルファクター取得を参照）。「関係」については 3 回ロールした中からあなたが選ぶ。〔自身：画家、蒐集家、宝石職人〕「消耗表：金銭」のロールに - 1 0 する。

聴衆に語りかける

メインプロセス 基本（交渉／困難）

▼効果：あなたの仲間すべてを対象とする。対象が〔余興〕タグをもつシナリオ動作をこのラウンドに行った場合、得られる [名声トークン] の数は + 1 される。〔達成値：至難〕得られる [名声トークン] の数は + 1 ではなく + 2 される。〔自身：軍師、指揮官、提督〕この行動の判定に + 2 する。

七面体工房
7 Sided Work Shop



ワールド記事: さわめ
データ作成: 大きな愚
2014/08/13

▼情報表（普通） 1 D

1	貴族の親戚関係やつきあいなど他愛のない話を聞いた。社交カウンター+1。
2	貴族のラブロマンスや恋に関係する話を聞いた。社交カウンター+1。あなたとあなたの仲間が今後おこなう《ご婦人との会話》《密会》の判定に+2。
3	どの貴族がどんな趣味か、何を収集しているのかを聞き出した。社交カウンター+2。あなたとあなたの仲間が今後おこなう《贈り物をする》《弱みを握る》の判定に+2。
4	さまざまな貴族のファッション情報のうえに聞き出してはいけないうまで聞いてしまった！社交カウンター+2。対象NPCひとりを選択し1Dする。〔ダイス：1～5〕対象は〔ヅラ〕もしくは〔上げ底胸〕タグをつける。〔ダイス：6〕対象に〔スキャンダル〕タグをつける。
5	さまざまな貴族の友人や血縁情報を聞き出した。今後の情報収集がスムーズになった。社交カウンター+2。あなたとあなたの仲間が今後情報表（普通、秘密）をロールする場合、出目に+1。
6	貴族の同盟関係や通称契約について聞き出した。今後の情報収集にプラスがあるだろう。社交カウンター+3。あなたとあなたの仲間が今後情報表（普通、秘密）をロールする場合、出目に+2。
7	ある貴族が口を滑らせた！こんなところでではいけない情報が出てしまったかもしれない。社交カウンター+3。情報表（秘密）で即座に1回ロールする。

▼情報表（秘密） 1 D

1	貴族の失敗譚について聞いた。深く同情した。社交カウンター+2。
2	どの貴族がどのような武勲を立てたか、あるいは立てていないかを聞いた。戦力の分析に役立ちそうだ。社交カウンター+3。あなたとあなたの仲間が今後行なう《御前試合》《ハンティング》の判定に+2。
3	貴族が構築している情報網について聞いた。今後、情報を仕入れるにしても流すにしても活用できそうだ。社交カウンター+3。あなたとあなたの仲間が今後おこなう《密偵の盗み聞き》《スキャンダルを流す》の判定に+2。
4	貴族の間で流行っている遊びのコツをこっそり伝授してもらった。仲間にも教えてやろう。社交カウンター+3。あなたとあなたの仲間が〔余興〕タグをもつシナリオ動作を次に行うとき、得られる名声トークンに+1。
5	とある貴族の生々しい異常性癖について聞きだした。正直、聞きたくなかった。社交カウンター+4。対象NPCひとりを選択する。対象に〔スキャンダル〕タグをつける。
6	貴族の館に仕える従者の秘密を聞きだした。今後、様々な方面で協力が得られそうだ。社交カウンター+4。仲間ひとりを選択する。対象は自由なサブ職をふたつ選び（取得していなくても良い）、シナリオ終了時までそのふたつのサブ職に就いたかのようにシナリオ動作の追加効果を受け取る。
7	ある貴族の貴族社会に対する重大な背信行為について聞きだした。この情報は彼の進退に関わるかもしれない。社交カウンター+4。対象NPCひとりを選択する。対象に〔スキャンダル〕タグをつける。この〔スキャンダル〕タグは《スキャンダルを流す》でも失われない重度の物である。



〈冒険者〉はキューピッド

君たちの友人である大地人騎士ワッツ・ヤクトルは、とある貴族の令嬢フリュニエ・マリーネとの間に、人知られず恋を育んでいた。しかし、貴族の子女が自分について決められることは決して多くは無い。今まさに、父である領主によって望まぬ結婚が進められようとしているのだ！ 相手はオレイユ・ド・ポール。豚に似た貴族の次男坊である。このままではマリーネはブタ貴族オレイユの元に嫁いで行くことになる。

〈冒険者〉の能力を使えば、マリーネを連れさりヤクトルと結婚させることは難しくないだろう。しかし、それでは二人の将来にも、〈冒険者〉と〈大地人〉の関係にも、禍根を残す事になる。ここは正々堂々と二人の結婚を認めてもらうよう、説得すべきだろう。

サンプルミッション「〈冒険者〉はキューピッド」は「シチュエーションボックス：貴族の社交界」を利用したミッションのサンプルである。君たちは友人と恋人の幸せのため、〈大地人〉貴族の社交界に乗り込むのだ！

▼このミッションのプレイ方法

「ミッション：〈冒険者〉はキューピッド」はラウンド進行ルールを利用して行うミッションである。

このミッションの目的は、貴族の社交界に参加し、貴族令嬢マリーネと大地人騎士ヤクトルの婚姻を周囲に認めさせることである。力尽くでそれを成し遂げてもヤクトルとマリーネは幸せにならない。あくまで貴族の流儀に則って二人のキューピッドをすべきだ。

そのためには一定の「社交カウンター」を得な

ければならない。君たちが発言力を増せば、貴族達も君たちの言葉に耳を傾けるはずだ。

このミッションにおいて1日は[午前] [午後] [夕刻] [深夜] の4ラウンドで構成され、1日目の[午後] から1日目の[夕刻] まで、つまり6ラウンド以内に勝利しなければならない。

このミッションにおける1ラウンドは4時間程度とする。

▼ミッションの始まる前に

プレイヤーはパーティ全体で0点の「社交カウンター」を持っている。

[名声トークン] の数はこの段階では0である。おはじきなどを用意すると良いだろう。

ブタ貴族オレイユがこの段階で持つ[名声トークン] は3個である。

▼難易度

難易度イージーで遊ぶ場合、ミッション開始時に[社交カウンター] を5点から開始する。

難易度ハードで遊ぶ場合、ミッション開始時にブタ貴族オレイユが持つ[名声トークン] を+2個する。

▼社交カウンターって何？

社交カウンターとは、〈大地人〉貴族の社交界における発言力を表す数値である。社交カウンターが一定数以上になれば、PCの意見を〈大地人〉貴族の社交界において通すことが可能となる。初期値は0であり、0未満にはならない。

▼名声トークンって何？

名声トークンとは、〈大地人〉貴族の社交界においてPCがどの程度名を知られているか、名士であると認識されているか、という事を現す数値である。開始時点では0個であり、0未満にはならない。

▼途中経過

PCたちたちが「社交カウンター」を得ていくにしたがって、周囲の貴族たちは徐々にPCたちの言葉に耳を傾けていく。そのうちに騎士ワッザ・ヤクトルと貴族の令嬢フリュニエ・マリーネの悲恋に同情する貴族も現れるだろう。

貴族社会では周囲の評判が重要なのだ。GMは途中経過に従い下記を読み上げて盛り上げよう！

・**7 突破**：君たちも多少評判になってきたのか、貴族の間でも顔と名前は憶えてもらえたようだ。わざわざらしく間違えられることも無くなった。

・**14 突破**：君たちは社交界でもそこそこ知られる人物として扱われるようになってきた。とは言っても影響力はまだまだ些細なものだ。

・**21 突破**：君たちは社交界でいまや注目すべき人物となった。今なら君たちの言葉に耳を傾ける人々も少なくないだろう。

・**28 突破**：君たちは社交界でも有数の名士として知られている。君の好み新しい流行であり、君が何か言葉を発すればそれは瞬く間に広がるだろう。

・**オレイユの名声トークンを減らす**：君たちの活躍でオレイユの評判にも一撃がはいった！ オレイユは貴族にふさわしからぬと考える人も増えてきたようだ。

▼点数計算

6ラウンド終了時、あなたたちの持っている「名声トークン」の合計により「社交カウンター」にボーナスを得ることができる。

・**合計1～3**：「名声トークン」の数と等しい点数の「社交カウンター」。

・**合計4～6**：「名声トークン」の2倍と等しい点数の「社交カウンター」。

・**合計7～9**：「名声トークン」の3倍と等しい点数の「社交カウンター」。

・**合計10以上**：「名声トークン」の4倍と等しい点数の「社交カウンター」。

しかし、この段階でオレイユが持っている「名声トークン」1個につき、PCたちの「社交カウンター」に－5のペナルティが入る。

▼シナリオ動作

このミッションでは「シチュエーションボックス：貴族の社交界」に掲載されている全てのシナリオ動作が実行できる。

▼勝利条件と敗北条件

・**勝利条件**：終了時点で「社交カウンター」が（PCの人数×7）以上である。PC全員は「消耗表：金銭」で1回分消耗する。PC全員は1回ずつ「財宝表：換金アイテム」をロールしてもよい。

・**敗北条件**：終了時点で「社交カウンター」が（PCの人数×7）未満である。PC全員は「消耗表：金銭」と「消耗表：気力」で各1回分消耗する。