

シナリオ：囚われの歌姫

※シナリオ「囚われの歌姫」は、全3話で構成された「キャンペーンシナリオ」の第2話です。個別に遊ぶこともできます。

シナリオ作成：蜂飼葉弧 推奨PC人数：1～4人
 予定セッション時間：1時間30分

■プロローグ

それは時をまかのぼること、数日前の夜。
 ネズミ族の王国「しっぽの王国」の城壁で、少女が歌を唄っていました。彼女の名前は「エボナ」。しっぽの王国は古くから伝わる、「しっぽの歌」を唄うことができる唯一の歌手であり、国王エムルン13世の娘でもあります。彼女が歌う、しっぽの歌は王国の民の心に勇気のしっぽを立てることを思い出させ、人々の心に悪意をよせつけない不思議な力がありました。そして、今宵もエボナは城壁に立ち、王国の民に歌を唄います。

……しかし、その夜を最後にエボナは行方知れずになってしまったのです。

グリーン王子は必死にエボナを探しました。しっぽの歌が唄われなくなると、優しくった王国の民は次々悪意に染まっていきます。その様子を見て、グリーン王子は決意したのです。歌風の龍樹へ向かい、ウタカゼに助けを求めることを……。

■オープニング

ウタカゼはグリーン王子の案内で、しっぽの王国の王都エムルンに立ち寄り着きました。王都は切り立った崖を削り、石を積み上げて作られた町で、ネズミ族の服装はウタカゼの服装と異なり、異国情緒に溢れています。

※次のクエストを行い、終了後は成功・失敗に関わらず、次の文章を読み上げてください。

クエスト	冒険 6	オープニング	悪意の暴徒
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈戦い〉or【愛情】+〈説得〉
難易度	2		
判定の結果	成功	暴徒をうまくやり過ごせ。【勇気】+〈戦い〉に成功すれば、失敗した者の判定を成功に変えられる（ただし1回だけ）。	
	失敗	暴徒は巻き込まれてしまった！ 暴徒たちは殴られたり、引っ張られたり……。【希望】に【1D6-1】ダメージ。	
次に進めるルート	全員成功1人失敗	成功	さうやら暴動は終わったようだ。
		失敗	暴徒によってケガを負わされてしまった。

しばらくして、騒ぎはおまりましたが、グリーン王子はショックを受け顔で国民を見つめています。彼の予想以上に民の心は悪意に染まってしまっているようです。

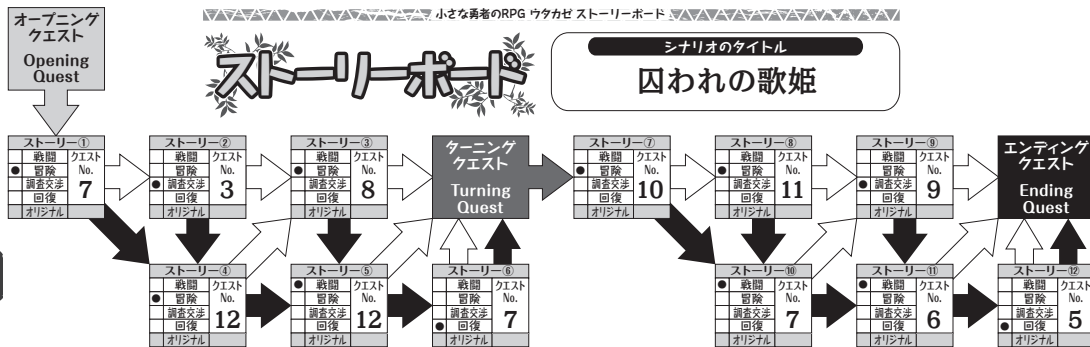
そして、王子はウタカゼを王宮に招き、国王エムルン13世のもとへ案内します。しかし、国王は娘を失った心労から、重い病の床にありました。

PCたちは国王に話を聞くことができます。しかし、王国の薬草師によれば、国王の病状は予断を許さず、くれぐれも長話はつつしむようにとのこと。

・エムルン13世の知っていること

「グリーン。よく帰って来た。ウタカゼよ……。エボナの歌が聴けなくなってしまったから、日ごと民の心は荒み、悪いネズミ族となってある……」

「まみだれ川に住むカエル族の話では、かざあな山から、夜ごと、しっぽの歌を唄う声が聴こえるとのこと。しっぽの歌はエボナにしか唄えぬ歌」



「グリーンよ。ウタカゼちゃんよ。エボナは、かざあな山の麓に……。頼む……。歌を……。姫を」

そして、眠りにつく国王。グリーン王子は父の変わり果てた姿が目を見やり、あなを立ちに言いました。「ウタカゼよ。僕と一緒にかざあな山へ向かい、歌を取り戻してほしいでチュ！ 妹のエボナを救う手助けをしてほしいでチュ！」

そして、PCたちはグリーン王子と共に、かざあな山へと向かいます。ここからはグリーン王子が仲間となります。グリーン王子のデータは「ネズミ族（リーダー）」（→P127）です。各シートにグリーン王子のデータを書きこませてください。

しかし、切り立った崖が連なる、かざあな山へと向かうためには「乗りウサギ」が必要です。王宮の「ウサギ小屋」から、PCたち1人につき1羽ずつの「乗りウサギ」が貸し出されます。

ウタカゼはウサギにまわがり、王宮の門を出ました。王国の民は不安そうに鼻をひくつかせ、ウタカゼを見上げています。はたして、歌を取り戻し、王国を救うことはできるのでしょうか？ すべてはウタカゼに託されたのです……。

▶ストーリー①に進む。

クエスト	冒険 7	ストーリー①	がんばれ！山道を越えろ！	騎乗 陸上
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈騎乗〉or【愛情】+〈心話〉	難易度 2
判定の結果	成功	騎乗動物は走り続ける。【愛情】+〈心話〉に成功すれば、失敗した者の判定を成功に変えられる（ただし1回だけ）。		
	失敗	騎乗動物は足を止めてしまう。しばらくは動いてくれなまそうぞ。		
次に進めるルート	全員成功1人失敗	成功	さうやら全員、山道を越えたようだ。	⇨
		失敗	騎乗動物が足を止めてしまった。しばらく休んでから、かざあな山道を探して進まなければ……。	➡

クエスト	調査 3	ストーリー②	石像が残した言葉
判定者	1人	判定方法	【知恵】+〈学問〉
難易度	2		
判定の結果	成功	石碑の文字を読むことができ、情報を手に入れた。	
	失敗	文字の判読に失敗してしまった……。	

ストーリー③補足：石碑の判読に成功したら、以下の文章を読み上げてください。

われわれ7匹の仲間は、ついにこの地から白き悪意の精霊を追い払った。我々の子孫たちよ、決して忘れてはならない。ネズミ族のしっぽの歌と、イタチ族のしっぽの笛、そして2つのしっぽの種族の友情が、白き悪意の精霊を退けたことよ。

まあ、仲間たちよ。しっぽを立てろ！
 ——しっぽの王国 初代国王エムルン1世

クエスト	冒険 8	ストーリー③	ジャンプで崖登り	騎乗 陸上
判定者	全員の騎乗動物	判定方法	【勇気】+〈冒険〉	難易度 2
			※3回連続で成功すること	
判定の結果	成功	なんとか、崖を登りきれそうぞ。		
	失敗	騎乗動物もろとも崖から落ちた！ 落馬判定（難易度：2）を行う。		
次に進めるルート	全員成功1人失敗	成功	さうやら全員、崖を登りきったようだ。	⇨
		失敗	騎乗動物が崖から落ちてしまった。崖はあきらめ、他の道を行くしかなまそうぞ。	➡

クエスト 冒険 12	ストーリー④	モグラのいたずら	騎乗 陸上
見れば、見るほど穴だらけ……。ふと、まわりを見渡せば、地面はどこかもしも小さな穴でいっぱいだ。こんなときに！ なんて日だッ！ きっと、モグラ族のいたずらに違いない。			
※このクエストでは、乗り手のPC及び仲間と、その騎乗動物が、それぞれの判定で成功しなければ失敗扱いとなる。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈騎乗〉
難易度	2		
判定者	全員の騎乗動物	判定方法	【勇気】+〈冒険〉 ※3回連続で成功すること
難易度	2		
次に進めるルート	全員、モグラの落とし穴を避けることができた！	⇨	
次に進めるルート	1人失敗 落とし穴にはまった……。失敗した者は、落馬判定（難易度：3）を行う。	→	

クエスト 戦闘 12	ストーリー⑤	トンビの急襲	
遠い空で、微かにピーヒョロヒョロと甲高い鳴き声が響いた。キミたちは胸騒ぎを感じたが、危険が迫っているかどうかはわからない。			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈感覚〉
難易度	2		
判定の結果	成功 大空から高速で迫り来るトンビの姿を見つけろ！	失敗 トンビの急襲に気づかない……。そのため、反撃できない。このラウンドは行動禁止。	
対戦する敵の情報			
敵名	〈動物〉トンビ (→P132)	敵名	1
属性	【知恵】+〈狩り〉	ランダム	敵の場所 空中
次に進めるルート	勝利 トンビを追い払った。	⇨	
次に進めるルート	撤退 全員の【希望】に【1D6-1】ダメージ。	→	

クエスト 回復 7	ストーリー⑥	小人たちと崖の草	
キミたちの頭上には、見上げるほどの険しい崖が。だが、この崖の上に、ノコギリソウが見える。長い冒険でキミたちは疲れ切っている。あのノコギリソウが使えれば、傷も癒えるだろうに。			
判定者	1人	判定方法	【勇気】+〈冒険〉
難易度	2		
判定の結果	成功 ノコギリソウを見つけろ！ アイテム「ノコギリソウ」をPCの人数分入手。	失敗 崖から落ちてしまった……。【希望】に【1D6-2】ダメージ。	
次に進めるルート	成功 ノコギリソウをリュックに詰め込み、旅を続ける。	⇨	
次に進めるルート	失敗 根めしせうはノコギリソウを見上げ、旅を続ける。	→	

■ターニングクエスト

ウタカゼはかまあな山の麓に着きました。かまあな山はその名の通り、山腹に穴くまんの風穴が開いた山で、強い風が通り抜けるたびに、びょうびょうと不気味な音を充てるのです。きっと、この穴くまんの風穴のなかの1つにエポナ姫は囚われているのでしょうか……。

風に乗って、小さな音が聞こえ気がします。何の音を判別するためには、足を止めてよく聞きとりなければなりません。

※次のクエストを行い、終了後は矢印の指示は無視し、次の文章を読み上げてください。

クエスト 調査交渉 4	ターニング	遠くで音が聞こえる	
遠くから風に乗って、小さな音が聞こえる。……これが「何の音か」「どこから聞こえてくるのか」を判別するためには、感覚を研ぎ澄ましてよく聞きとらなければならない。			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈感覚〉
難易度	2		
判定の結果	判定の結果 > 次に進めるルート		
次に進めるルート	1人成功 音を判別し、そこから聞こえてくるのがわかる。	⇨	
次に進めるルート	全員失敗 何の音か、そこから聞こえてくるのが、まったくわからぬ。	→	

ふと……1つの風穴の奥から、風の音に混じって誰かの歌声と話し声が聞こえてきます。この風穴は広いので、PCたちはウサギに乗ったまま、穴のなかへと入っていくことができます。岩肌の切れ間から日差しが帯となって差し込み、風穴の中は明るいようです。ウタカゼが警戒しながら奥へと入っていくと……。 「違います！ そんな歌い方ではありません！」 ……聞こえてきたのは、なぜかエポナ姫の説教。エポナ姫の声をきき、マシロは奥へと進んでいくと、エポナ姫の前には武装したイタチ族の姿が！ もし、PCがこのイタチ族の戦士を攻撃しようとした場合、「おやめ下さい！ スクナ様は悪しきものではありません。私の教え子です」とエポナ姫が止めます。確かに、このイタチ族の戦士の瞳は、悪意に染まって赤く輝いてはいないようです。エポナ姫は、ウタカゼに今まであったことを話し

てくれます。城壁で唄っていたとき、エポナ姫は悪しきイタチ族に誘拐されてしまったこと。みつこぶ丘の「長しっぽ部族」の族長マシロの元へと連れられて行く途中、イタチ族の戦士スクナに助けられ、ここにかくまわれていたことを。

PCたちはイタチ族の戦士スクナに話を聞くことができます。GMはPCからの質問に合わせて、以下の台詞を伝えてください。

・スクナの台詞

「俺ッチは、長しっぽ部族のスクナ。マシロに父を殺されて部族を追われ、このかまあな山に身を隠していたんぞッチ」

「俺ッチは、偶然マシロの手下がエポナッチを連れて、この山のふもとを通るのを見ろッチ」

「長しっぽ部族の軍隊はまだ動いている最中。だが、大半がマシロに無理矢理従わされているぞッチ」

「俺ッチはマシロの手下を追い払い、エポナッチをここにかくまっていたッチ」

「エポナッチの歌は俺も知っていたッチ。だから悪意はとりつかれた部族の民も、俺ッチがエポナッチの歌を唄えば、悪意を消せるかもしれないと思っッチ。それで、エポナッチに歌を教えるように頼んだッチ」

しかし、スクナはあまりに音痴で、教えるのに時間がかかってしまったようです。スクナの話では「唄うより笛を吹くほうが簡単ッチ」とのこと。

PCたちが質問を終えたタイミングで風穴の外から「スクナッチ！ ここいるのはわかってるッチよ！」とスクナを呼ぶ、しゃがれ声が響きます。

「マシロの追手ぞッチ……」と、スクナは険しい顔でつぶやきます。「こっちの外に出られる抜け道があるッチ。俺ッチがここで時間を稼ぐッチ。ウタカゼッチは姫を連れて、しっぽの王国の王都、エムルンまで逃げるッチ」

これ以降、エポナも一緒に行動しますが、エポナは戦闘には参加しません。PCが、スクナと一緒に逃げるように言っても、スクナは「俺ッチの責任ッチ。俺ッチが音痴だから歌を覚える時間がかかり過ぎたッチ」と、とりつくしまありません。

PCたちがスクナに別れを告げ、抜け道へと急ぐなら、▶**ストーリー⑦に進む**。

クエスト 冒険 10	ストーリー⑦	追手を振り切れ	騎乗 陸上
騎乗動物を駆り、疾走するキミたちの背後に、追手が迫ってくる。なんとかして追手を振りきらなければならない。			
判定者	全員の騎乗動物 VS 敵	判定方法	【勇気】+〈疾走〉 VS 敵騎乗動物2ワリ【勇気3】+〈疾走2〉
難易度	-		
判定の結果	勝利 追手を振りきった！	敗北 しまった！ 追いつかれてしまった！ 落馬判定（難易度：2）を行う。	
次に進めるルート	全員成功 ようやく、追手を振りきることができたようだ。	⇨	
次に進めるルート	1人失敗 追手を振りきることができなかった。追手の襲撃に備えなければならない。	→	

クエスト 冒険 11	ストーリー⑧	その亀裂を飛び越えろ！	騎乗 陸上
騎乗動物を走らせるキミたちの前に、深い亀裂が現れた。向こう側まで距離があり、騎乗動物でも飛び越えられるかギリギリといったところだろう。果たして、怖がらずに飛んでくれるだろうか……。			
※このクエストでは、乗り手のPC及び仲間と、その騎乗動物が、それぞれの判定で成功しなければ失敗扱いとなる。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈騎乗〉or【愛情】+〈心話〉
難易度	2		
判定者	全員の騎乗動物	判定方法	【勇気】+〈冒険〉
難易度	2		
次に進めるルート	全員成功 全員、亀裂を飛び越えることができた！	⇨	
次に進めるルート	1人失敗 亀裂を飛び越えなかった……。失敗した者は、落馬判定（難易度：3）を行う。	→	

クエスト 冒険 9	ストーリー⑨	土砂崩れだッ！	騎乗 陸上
ごごおっという地鳴りの音と共に、上から土砂が崩れてきた。……土砂崩れだッ！ 急いで騎乗動物を走らせて、落ちてくる土砂から逃げなければならない。			
判定者	全員の騎乗動物	判定方法	【勇気】+〈疾走〉
難易度	2		
判定の結果	成功 騎乗動物が猛スピードで走ってくれたため、土砂から逃げきった！	失敗 騎乗動物と一緒に土砂に飲み込まれてしまった！ 落馬判定（難易度：3）を行う。	
次に進めるルート	全員成功 ようやく全員、土砂崩れから逃げきったようだ。	⇨	
次に進めるルート	1人失敗 土砂に飲まれた……。道も土砂に埋まっており、他の道を探さなければならない。	→	

クエスト 戦闘 7 **ストーリー⑩** 追撃の騎手戦

突撃の雄叫びと共に、ニワトリにまたがったイタチ族が追いかけてくる。ニワトリの足は速く、このままではすぐに追いつかれてしまうだろう。

対戦する敵の情報			
敵名	《悪しきもの》 イタチ族(大人)	敵数	PCと同数
攻撃法	《騎乗動物》 ニワトリ	敵数	PCと同数
攻撃法	【勇気】+《戦い》	1対1 チャージ	敵場所 地上
勝利	悪しきイタチ族を倒した。仲間可	⇨	
撤退	全員の【希望】に [1D6-1] ダメージ。	➡	

クエスト 戦闘 6 **ストーリー⑪** イタチ族の追手

鋭い音を立てて、ウタカゼたちの足元に次々と、ボウガンの矢が突き立っていく……「イタチ族だ!」。赤い瞳のイタチ族が、ウタカゼを追い詰めようと襲いかかってきた!

対戦する敵の情報			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+《狩り》
難易度	2		
成功	無事に矢をかわすことができた。		
失敗	矢に当たってしまった! 【希望】に [1D6-1] ダメージ。		
敵名	《悪しきもの》 イタチ族(大人)	敵数	PCと同数
攻撃法	【勇気】+《戦い》or【知恵】+《狩り》	1対1	敵場所 地上
勝利	悪しきイタチ族を倒した。仲間可	⇨	
撤退	全員の【希望】に [1D6-1] ダメージ。	➡	

クエスト 回復 5 **ストーリー⑫** コケモモ・パーティー

茂み一面にたくさんのコケモモが実っている。コケモモは甘く熟しているため、持ち運びはできず、今すぐ、摘んで食べたほうがいいだろう。中にはコケモモではないものも混じっているようだが……?

対戦する敵の情報			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+《感覚》
難易度	2		
成功	おいしいコケモモをろくろく堪能した。 【希望】を [1D6] 回復。		
失敗	しまった! よく見れば、ノウサギの糞だ! 【希望】に [1D6-3] ダメージ。		
1人成功	コケモモでお腹いっぱいのは、その甘酸っぱい味を思い出しつつ、満足そうに旅を続ける。	⇨	
全員失敗	全員が吐き気をこらえ、しがめつらで旅を続ける。	➡	

PCたちがスクナと共に追手と戦うことを決めたなら、[戦闘No.6]「イタチ族の追手」のクエスト(左ページ参照)を行ってください。この戦闘からスクナは仲間となります。スクナのデータは「イタチ族(リーダー)」(→P128)です。スクナは身長25cmとイタチ族には小さめなので、乗りウサギに同乗できます。

▶勝利・撤退に関わらず、ストーリー⑦に進む。

■ エンディングクエスト

長い冒険の末、丘を越え先には、ようやく王都エムルンの城壁が見えてきました。「あれを! もうすぐエムルンの城に着くでチュ!」というグリーン王子の叫び声を遮るかのようには、ピシッピシッと地面にボウガンの矢が次々と突き刺さり、チッチッチ……おいらたち、長しっぽ部族の追跡の技を甘く見てもらっては困るッチ!

武器と鎧で武装したイタチ族の戦士たちが、この先の道をふさぐようにして、あなたたちの前に立ちはざりまします。

もし、ターニングクエストでスクナと別れていたら、縄で縛られ、傷だらけのスクナがPCたちの前に突き出されます。

「マシロ様に逆らう裏切り者はこうなるッチ!」

イタチ族のリーダーはチハハと笑います。

※次のクエストを行ってください。

クエスト 戦闘 9 **エンディング** イタチ族のリーダー

武器と鎧で身を固めたイタチ族がキミたちを取り囲んでいる。剣や槍を向ける戦士の、中心でふんぞり返っているのが彼らのリーダーのようだ。

対戦する敵の情報			
敵名	《悪しきもの》 イタチ族(リーダー)	敵数	1
敵名	《悪しきもの》 イタチ族(大人)	敵数	PCと同数
攻撃法	【勇気】+《戦い》or【知恵】+《狩り》		
攻撃法	(リーダー)は最も【希望】が低い者を攻撃。 (大人)は [1対1] で攻撃。	敵場所	地上
勝利	悪しきイタチ族を倒した。仲間にはできない	⇨	
撤退	全員の【希望】に [1D6-1] ダメージ。	➡	

■ エンディング

戦いには敗れずイタチ族は倒れずままだ動きません。ですがそこで、「私の歌を唄わせてください!」とエポナ姫が立ち上がりまします。

エポナ姫の歌声が空に響き渡ると、傷ついていたイタチ族のしっぽが奮い立ち、イタチ族は「ここはどござチ?」や「俺っちはいつい……」と次々と目を覚まします。その目からは悪しきものの象徴である赤色が消え、元の黒や琥珀の色になっていきます。

ウタカゼは初めて、歌風のカ以外に悪意を消すかを目指してののです。

「きっと私の歌は、ネズミ族とイタチ族——しっぽの種族にだけ、皆さんの歌風のような効果を表すのでしょうか!」

「じゃあ、悪意に染まった長しっぽ部族の皆を、救う手立てもあるッチか……?」

エポナ姫は微笑み、スクナの方へと向き直ると、凜とした声で言いました。

「スクナまん。今はウタカゼの皆様も、私の歌もあります。悪意に染まってしまった長しっぽ部族の皆さんを救う手立てもきっと見つかります。探しましょう。皆で手を取り合える未来を!」

そんなエポナの顔はまさに歌姫と呼ぶのにふさわしい、凜とした顔でした。

■ エピローグ

続けてキャンペーンシナリオの第3話「しっぽの戦い」をプレイする場合、GMは以下のエピローグを読みあげてください。

血のように紅いブドウ酒がクルミのコップの中でゆらゆらと揺れています。

この広い空間に何人もいるイタチ族の中で、ブドウ酒を飲んでいるのはただ1人。

「おいつも、こいつも、ちかがネズミ1匹連れて来られぬとはなっ!」

ですが、その奇立ちのあまりクルミのコップは握り潰され、ブドウ酒がその白い毛皮に鮮血のように飛び散ります。

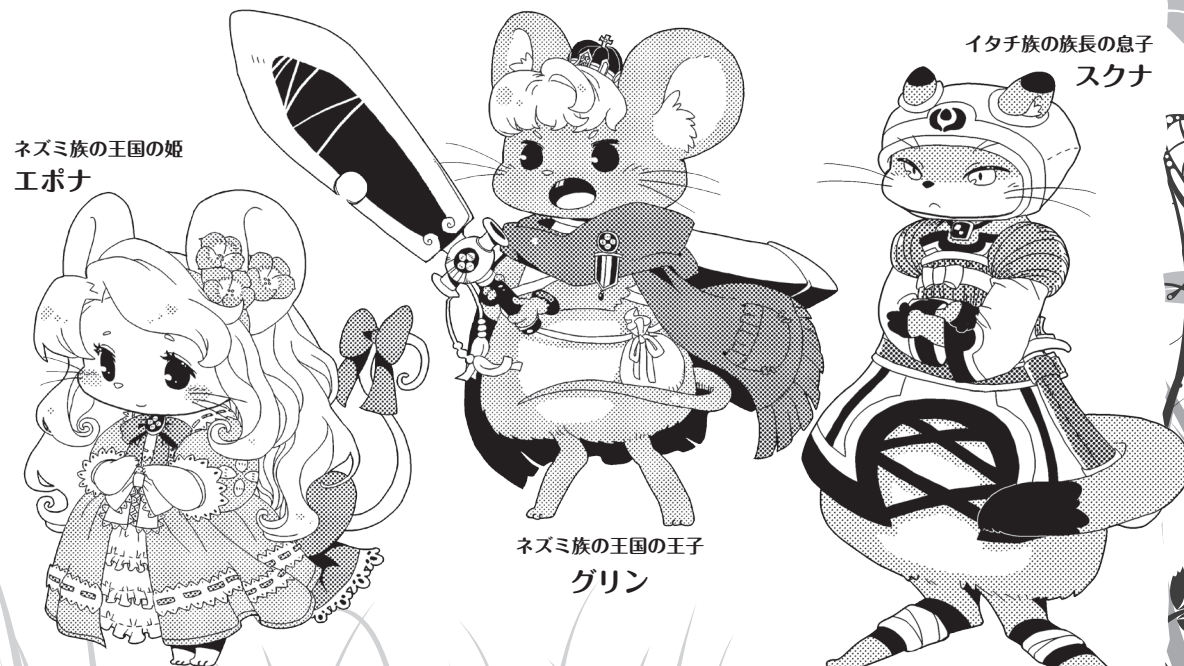
——長しっぽ部族の族長マシロ。

ざらざらと光る赤色の鋭い瞳。三日月のように裂け広がった口はびっしりと並んだ針のような牙。そして、何よりその光り輝くような白い毛皮。

まわりを取り囲むイタチ族は、自分たちの倍近くあるマシロの巨体に怯え、彼の威風凛々ぶが震えてひれ伏し、誰もマシロの意見しようとはしません。静かな空間の中、マシロは叫びました。

「スクナ、エポナと来てウタカゼまで来な……。いいだろう、面白い。このマシロの絶望の風、思う存分、味わわせてくれるわッ!」

空気を震わせるようなマシロの笑い声が、暗い、暗い夜闇の中で鋭く、遠くまで響き渡りました。



ネズミ族の王国の姫
エポナ

ネズミ族の王国の王子
グリーン

イタチ族の族長の息子
スクナ