

シナリオ：クマとホタルとエメラルド

シナリオ作成：中澤真実／小林正親

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

ここはのどかなカエル族の国、緑沼の王国。
誰もが鼻歌を唄いながら、田んぼの手入れをしています。しかし、ある日突然、水路の水が干上がってしまいました。慌てるカエル族は、なすすべもなく、女王に相談を持ちかけるのでした。

■オープニングクエスト

ここは歌風の龍樹。その中にはある、訓練場。
ここでは、ウタカゼたちが近接武器や飛び道具を使って思い思いに訓練をしています。はたして、PCは上手に武器を使うことができますでしょうか？

行為判定：【勇気】+〈戦い〉or【知恵】+〈狩り〉
判定に成功した者：アイテム【ハチミツ】を獲得。

訓練が一段落すると、訓練所にツタエバチが舞い込んできました。足には一通の手紙がくくりつけてあります。

ツタエバチの手紙を取る、などの行動をしたタイミングで、GMは以下の文章を読み上げてください。

その手紙は、ウタカゼの師フィノからのものでした。使命があるので、すぐに部屋まで来てほしい。と書いてあります。

部屋に向かう、などの行動・発言をしたタイミングで、GMは以下の文章を読み上げてください。

ウタカゼたちはフィノ師に呼び出され、歌風の龍樹にあるフィノの部屋にやってきました。

フィノはウタカゼたちの顔を見るなり、こう言いました。

「あなたちが、使命があるの」

その使命とは、カエル族の国、緑沼の王国から寄せられるものでした。

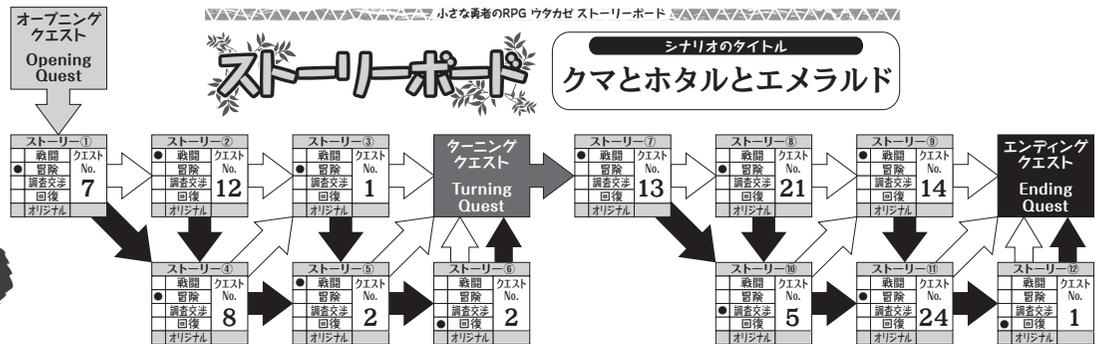
「今、緑沼の王国の水路が干上がってしまったらしいの。彼らは水耕をして暮らしているため、水がないと大変困ってしまうのよ。あなたちが、緑沼の王国に行って、異変を調べてもらえないかしら」

ウタカゼが返事をする、フィノは顔を明るくしていいました。

「ありがとう！ マッキモ言っただけで、カエル族にとって、大切なものなの。早く、彼らを安心させてあげて」

▶ストーリー①に進む。

クエスト	冒険 7	ストーリー①	がははれ山道を越えろ！	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
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せうだ。				
次に進めるルート	全員成功 ゆーやち全員、山道を越えたようだ。				⇨
	1人失敗 騎乗動物が足を止めてしまった。しばらく休んでから、なぞりがな道を探して進まなければ……。				➡



クエスト 戦闘 12 ストーリー② 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	トンビの急襲に気が付かない……。そのため、反撃できず。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)	敵数	1
攻撃方法	【知恵】+【狩り】	属性	ランダム
		敵の場所	空中
次に進めると	勝利	トンビを追い払った。 ⇨	
	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。 ➡	

クエスト 戦闘 2 ストーリー⑤ クモの襲撃			
突然、粘ついた蜘蛛の糸が吹きかけられた！……お腹を空かせたクモだ！			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+【狩り】
難易度	2		
判定の結果	成功 クモの糸をかわしな。		
失敗	クモの糸に巻きつかれた！【勇気】+【冒険】が成功するまで行動禁止。		
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》クモ (→P133)	敵数	1
攻撃方法	【勇気】+【戦い】or【知恵】+【狩り】	属性	ランダム
		敵の場所	地上
次に進めると	勝利	クモを追い払った。 ⇨	
	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。 ➡	

クエスト 冒険 1 ストーリー③ とらわれたホタル			
森の木陰で、小さな光が必死に輝いている。そこには、クモの巣に捕まったホタルがいた。クモの姿は見えないが、早く助けなければ、ホタルは食べられてしまうだろう。			
判定者	1人	判定方法	【勇気】+【戦い】or【勇気】+【冒険】 ※2回連続で成功すること
難易度	2		
判定の結果	成功 ホタルを助け出した！		
失敗	クモの糸が丈夫すぎた……。ホタルは捕まったままだ。		
次に進めると	成功	ホタルの救出に成功！ ホタルと一緒に旅をしてくれる。ホタルは暗闇を照らしてくれます。 ⇨	
	失敗	ホタルを助けることができない……。 ➡	

クエスト 回復 2 ストーリー⑥ 薬草探し			
キミたちは開けた場所にたどり着いた。暖かな日差しが差し込み、見たこともない草花が一面に広がっている。……もしかしたら、傷を癒す薬草を見つけられるかもしれない。			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+【感覚】
難易度	2		
判定の結果	成功 ノコギリソウを見つけろ！アイテム「ノコギリソウ」を1つ入手。		
失敗	何も見つかりない……。		
次に進めると	1人成功	薬草を見つけることができず、気分も軽やかに旅を続ける。 ⇨	
	全員失敗	探しているうちに、いつの間にか日が暮れてしまった。 ➡	

クエスト 冒険 8 ストーリー④ ジャンプで崖登り 騎乗 陸上			
目の前に切り立った崖が見える。ゴツゴツした岩肌は崩れやすそうだ。騎乗動物の力ならば、崩れる前に登りきれるだろう。キミたちが手綱を強く握ると、それに応えるように騎乗動物は加速した。			
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		
判定の結果	成功 なんとか、崖を登りきれそうだ。		
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。		
次に進めると	全員成功	ふうやり全員、崖を登りきったようだ。 ⇨	
	1人失敗	騎乗動物が崖から落ちてしまった。崖はあきらめ、他の道を行くしか残さそうだ。 ➡	

■ターニングクエスト

ウタカゼたちは、事件の起きた緑沼の王国にたどりつきました。

城へ向かう道すがら出会った王国のカエル族たちは、明らかに元気を失っています。

王国の中心は城壁に囲まれており、泥と葦で作られた巨大な城がそびえ立っています。

やせ細り、今にも干からびそうなカエル族の衛兵は、ウタカゼたちを見るとあわてて城門を開きました。

中から、王宮のカエル族らしい、タマムシの羽根のマントで着飾った使いの者が現れて、ウタカゼたちを屋敷の奥へと連れていきます。

使いの者は巨大な扉の前で立ち止まり、声を上げました。

「エンヨウさま。ウタカゼさまが来たケロ」
「通すケロ」

おごそかな声が響くと、使いがギイッと扉を開きます。中には、見上げるほどの大きなカエル族の女王が一段高い玉座のうえに腰かけています。

「よく来てくれた、ウタカゼ。まあ、そこにかけるケロ」

着席を促すと、女王——エンヨウは、切り出しました。「伝書でも伝えろ通り、今、この国に流れる水路が干上がってしまっているケロ」

エンヨウは、異変の情報をウタカゼに話してくれます。GMは、PCの質問に合わせて以下の台詞を読み上げて下さい。

- ・5日ほど前に降った大雨の後、突然水路の水がなくなってしまう。
- ・王国の民も困り果て、勇敢な兵士たちを調査に送ったが、皆、はにもものは襲われ、水路の先の水源までたどりつけず、逃げ帰ってきてしまう。
- ・水源はザリガニ沼の先にある緑宝石の泉である。

PCが質問を終えたら、以下の台詞を続けて下さい。

「お願いするケロ、ウタカゼ。どうか、この国に起きる異変をおまてはくれんケロか？ せして、わちらに再び水を……」

エンヨウは必死に頼んでいます。

GMはプレイヤーが了承したタイミングで、以下の文章を読み上げて下さい。

「ありがとう、ケロ……」

お礼を言うと、エンヨウはウタカゼたちに何かの葉草を手渡しました。

「これは、水がかれる前に採れた最後の葉草ケロ。どうか、役にたててくれケロ」

エンヨウは、PC1人につき1つの、アイテム[ノコギリソウ]を手渡してくれます。また、「ストーリー③」にて、ホタルを助け出すことに成功していれば、GMはノコギリソウを手渡したタイミングで、以下の文章を読み上げて下さい。

エンヨウからノコギリソウをもらったウタカゼは

ち。その拍子に、ウタカゼの肩に止まっていたホタルが姿を現しました。すると、エンヨウはホタルを見て、涙を流しました。

「おお……ホタル。水がなくなり、すべていなくなっただと思ってたのに……。やはり、ウタカゼに頼んで、よかった……ケロオ」

するとエンヨウは、側近のカエルに「あれを持ってくるケロ」と言いました。やがて側近は、花卉がうつむく紫色の花を一輪持ってきました。

「これはホタルアクロという花でケロ。これはホタルをいければ、旅の明かりとなるケロよ」

エンヨウは、ウタカゼたちにアイテム[ホタルアクロ]を手渡します。GMは、PCが花にホタルをいれようとするタイミングで、以下の文章を読み上げて下さい。

ホタルが花の中に入ると、まるで提灯のように、ホタルアクロの花がぼんやりと光りました。

「これで、足元もちゃんと見えるケロ。では、ウタカゼたち。どうか、頼むケロ」

エンヨウが頭を下げ、側近たちも続きます。ウタカゼたちは、彼らの願いが託されたのです。

▶ストーリー⑦に進む。

アイテム 26 ホタルアクロ

効果

ホタルを安全に持ち運べる

使用可能種族

すべての[言葉ある種族]

説明

冒険の旅に同行するホタルを入れることで、明かりを灯す所持品となる。ホタルは、ホタルアクロのなかにいるかぎり、戦闘には参加できないし、基本的にダメージを受けることはない。

クエスト 戦闘 13 ストーリー⑦ 沼地のザリガニ			
キミたちは肌寒い沼地を歩いている。すると突然、足元から泥を撒き散らして真っ赤なハサミが突き出てきた！……これは、ザリガニのハサミだ！			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈戦い〉 難易度 2
判定の結果	成功	ハサミから逃れられた！	
	失敗	ハサミに挟まった！【希望】に【1D6-1】ダメージ。【勇気】+〈戦い〉で成功するまで行動禁止。	
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》ザリガニ (→P135)	敵名	PCと同数
攻撃方法	【勇気】+〈戦い〉	属性	ランダム 敵の場所 地上
次に進モルート	勝利	ザリガニを追い払った！ ⇨	
	撤退	全員の【希望】に【1D6-1】ダメージ。 ➡	

クエスト 戦闘 14 ストーリー⑧ 大亀の奇襲			
キミたちは水辺を歩いている。何かにじっと見られているような気がするが……気のせいだろうか。			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈感覚〉 難易度 2
判定の結果	成功	カブツツとカメの口が、キミたちのそばで噛み合わマッた。危なかった……。	
	失敗	カ、カメに噛まれたぞ！【希望】に【1D6-1】ダメージ。	
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》カメ (→P135)	敵名	1
攻撃方法	【勇気】+〈戦い〉	属性	ランダム 敵の場所 地上
次に進モルート	勝利	ミドリガメを追い払った。 ⇨	
	撤退	全員の【希望】に【1D6-1】ダメージ。 ➡	

クエスト 冒険 21 ストーリー⑨ 底なし沼だ！			
沼地のなかを歩いて行くと、突然足元がズブズブと沈んでいく。しまった、底なし沼だ！			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈冒険〉 難易度 2
判定の結果	成功	ひうやう、助かったようだ。【勇気】+〈冒険〉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	底なし沼にアクアクと沈んでいく……。【希望】に【1D6】ダメージ。	
次に進モルート	全員成功	ひうやう全員、底なし沼から逃れられた。 ⇨	
	1人失敗	仲間が沼にはまり、動けない……。 ➡	

クエスト 調査 5 ストーリー⑩ 霧の彼方に			
突然、あたりは深い霧に包まれてしまった。どちらが北か、南か西か、まったくわからない。どうやら、ここから道は二手にわかれているようだが……。果たして、どちらが正しい道なのだろうか？			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈感覚〉 難易度 2
判定の結果 ➤ 次に進モルート			
次に進モルート	1人成功	正しい道がわかった！ ⇨	
	全員失敗	深い霧で方角を誤ったらしい……。 ➡	

●ストーリー⑧ クエスト内容の一部変更

ウタカゼたちがホテルを仲間にし、ホテルブクロを手に入れていた場合、チームのなかの1人が【知恵】+〈感覚〉の行為判定に成功すれば、事前に底なし沼があることに気づくことができ、このクエストの行為判定をすることなく「ストーリー⑨」に進むことができる。

【知恵】+〈感覚〉の行為判定に失敗すれば、通常どおり、クエストの行為判定をすること。

クエスト 冒険 24 ストーリー⑪ 降り出せば土砂降り			
突然、大雨が降り出した。雨粒がぶつかる衝撃は、小さな体には相当な負担となり、あっという間に体力を奪われてしまうだろう。急いで雨宿りができる場所を探さなければ……。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈冒険〉or【知恵】+〈感覚〉 難易度 2
判定の結果	成功	雨宿りできる場所を駆け込めた。【知恵】+〈感覚〉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	激しい雨が体を叩き、体力を奪っていく。【希望】に【1D6-3】ダメージ。	
次に進モルート	全員成功	雨は上がったようだ。このまま旅を続けよう。 ⇨	
	1人失敗	雨は上がった。しかし、仲間がガチガチと震えている。しばらく休まなければならぬ。 ➡	

クエスト 回復 1 ストーリー ⑫ 歌を聴かせて			
長く危険な旅路のすえに、皆の体と心は疲れ切っている。足取りは重く、表情は暗い。このようなときにこそ歌が必要だ。勇気を奮い立たせ、希望を灯すことのできるウタカゼの歌が……。			
判定者	1人	判定要素	【愛情】+〈歌〉
		難易度	2
判定の結果	成功	ウタカゼの歌が、皆の心は希望の火を灯した！ 全員の【希望】を [1D6 + 2] 回復。	
	失敗	何も起きない。 水が、歌だけが流れている。	
次に進めるルート	成功	歌によって疲労も回復し、意気揚々と旅を続ける。	⇨
	失敗	疲労は限界に達している。全員、ふらふらになりながら旅を続ける。	➡

■エンディングクエスト

月がぼっかりとあたりを照らす夜は、ウタカゼたちは泉にたどり着きました。これが、エンヨウの言っていた緑宝石の泉でしょう。

しかし、泉にはたっぷりと水があるのに、水路には一滴も水が流れていません。

GMは、PCが「なぜ水が流れていないのか、調べる」といった行動、発言をしたタイミングで、以下の情報を説明してください。

- ・泉の出口となるところは、大きな土の壁でふさがれてしまっている（この壁は、人間でいうダムのようなもの）。
- ・土の壁は自然に作られたものではなく、誰かが作ったもののようなのだ。

GMは、PCが「この壁を壊す」などの発言をしたタイミングで、以下の文章を読み上げて下さい。

ウタカゼたちが湖に近づこうとした時、ふと、森の奥からガサガサと音が聞こえてきました。その音はだんだん大きくなっていき、やがて。

1匹のアライグマが現れました！

アライグマは真っ赤な瞳を輝かせ、ウタカゼたちを睨んでいます。

●戦闘

「悪しきアライグマ1体」（ルールブック P130）との戦いを行います。

■エンディング

ウタカゼたちの攻撃を受けて、アライグマは倒れました。

残るは、泉の水を流すだけ。

しかし、悠然とそびえる土の壁は、ウタカゼたちでも壊せないほど強固なものです。

GMは、PCが「アライグマを仲間にする」または途方に暮れているタイミングで、以下の文章を読み上げて下さい。

アライグマは、むくりと起き上がると、土の壁をかりかりと壊しました。すると、崩れた壁から水が流れ出し、最初は少なかつた水も、段々と勢いを増して、水路の流れが蘇ります。

すると、ウタカゼの肩に止まっていたホタルが飛び立ち、嬉しそうに漂います。

それを合図に、泉の近くの茂みから、いっせいに光が溢れました。カエル族の水路に住んでいた、ちくまんのホタルたちです。

泉の空いっぱいにはホタルが飛び交い、水面も、空も、森も、すべてをエメラルド色に輝かせました。

PCの中の1人が【愛情】+〈心話〉に成功すれば、そのPCはアライグマがなぜ悪しきものとなったのか、その理由を知ることができます。

〈心話〉で話しかけた [PCの名前] の心は、アライグマの過去の光景が浮かんできます。

今年の雨季の大雨で、カエル族の作った水路が決壊し、そのせいにあったアライグマの巣穴に大量の水が流れ込んでしまったのです。

巣穴のなかで、このアライグマは、春に生まれたばかりの子供たちを必死に守ろうとしましたが、水の流れは強く、子供たちは全員、溺れ死んでしまったのです。

アライグマは水路とそれを築いたカエル族を憎みました。憎しみは悪意に変わり、アライグマは悪しきものとなって、水路を塞ぎ、水の流れを止めることで、カエル族の王国を滅ぼそうとしていたのです。