

シナリオ：ハニーハント

シナリオ作成：小林正親／機器海月／片桐あお

推奨PC人数：1～4人

予定セッション時間：1時間30分

このシナリオは「R.CON in JGC2013」『ウタカゼ』卓で行われた1話目のシナリオです（「JGC2013」の『ウタカゼ』卓では、1回につき2話のキャンペーンシナリオを行いました）。

また、このシナリオは『Role&Roll Vol.109』の「スピタのコピタの！」においても紹介されています。

本シナリオでは、“悪しきもの”や“悪意の精霊”ではなく、お腹を空かせた動物が、PCたちの障害となって行く手に立ちはだかります。

GMはそのお腹を空かせた動物が悪者ではないこと、PCたちを直接に攻撃しようとする意思はないことを表現してあげてください。

また、“悪しきもの”や“悪意の精霊”が登場するシナリオを自作し、それを2話目とした際の、1話目の導入シナリオとして本シナリオを使うと良いでしょう。

■ プロローグ

草原と森に囲まれた一本道の中に、横転したウサギ車。そして周りには、荷物だった壺が割られています。その中身のハチミツは綺麗まっぴりなくまっているようです。

荷物を運んでいたウタカゼたちは悔しそうに言います。

「まふやられた、プウの仕業が……！ この道を通れば、いつもプウはハチミツを盗られてしまう！

でもプウは悪いやつじゃないんだからねあ」

そして、ウタカゼたちは肩を落とし、とぼとぼウタカゼの本拠地である“歌風の龍樹”に帰っていくのです。

……ああ、なんということでしょう。あのプウがまた、ハチミツを求めて、この街道に現れたのです！

■ オープニングクエスト

ここは心地良い歌と風が流れる歌風の龍樹。

あなたちは使命を受けるまで、この歌風の龍樹でのんびりと暮らしています。

ウタカゼの師からの招集のツタエバチがPCたちのもとに現れるまで、PCたちには自由に生活をしてもらってください。

たとえば、「大図書館で本を読む」「訓練所で訓練をする」「自分の部屋で料理をしている」「楽器の演奏をしている」などが考えられます。GMは必要に応じて、近接武器の訓練をする→【勇気】+〈戦い〉、楽器を演奏する→【愛情】+〈歌〉などの行為判定の練習をしてもらっても良いでしょう。

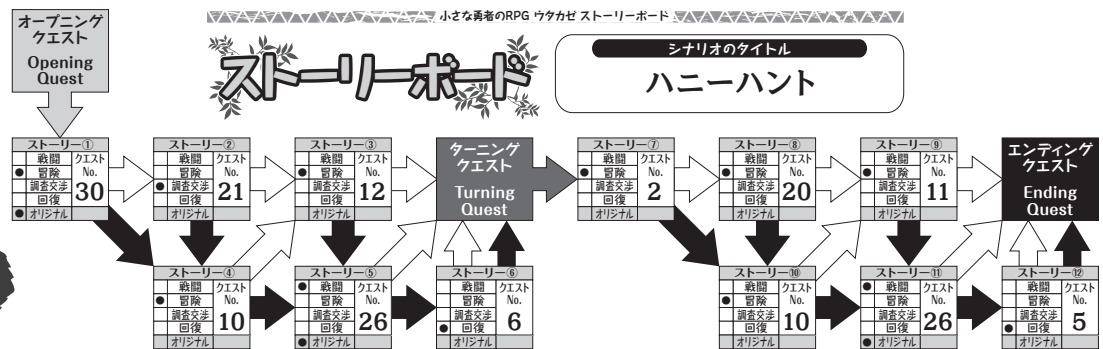
そして、それぞれのPCのもとに、ウタカゼの師フィノからの招集のツタエバチが現れ、PCたちはフィノ師の屋敷に集合します。

「あなたちは頼みたいことがあるの」

と、フィノ師はまっせく切り出しました。

「この歌風の龍樹から南にある、コビット族の村“テトナの村”から、助けを求める手紙が届いたの。なんでも、テトナの村は食糧が底をつき、村人たちが飢えに苦しんでいるということなのよ。そこであなたちは、テトナの村まで食糧を運んでいってもらいたいからね……」

フィノ師は、テトナの村の食糧が尽きた原因を知りません（この原因を2話目のシナリオのエピソードに持ってきても良いでしょう）。また、歌風の龍樹



からテトナの村までは、徒歩で3日、乗りウサギでは1日の距離があるといえます。

「テトナの村に食糧を届けるにしても、まずは私たちが食糧を集めなければいけません。そこで、みんなに手分けをして食糧を採取してきてもらいたいのですが——」

食糧採取には以下の3つの方法があります。

① 龍樹にからまったツタから山ブドウを採取する。

行為判定：【勇気】＋〈冒険〉※2回連続で成功すること。

判定に成功▶ [2D6] 房の山ブドウを手に入れる。

判定に失敗▶ ツタから落ちてしまい、【希望】に [1D6-2] のダメージ。

② 龍樹の養蜂箱からハチミツを採取する。

行為判定：【愛情】＋〈心話〉

成功▶ [3D6] 壺のハチミツを手に入れる。

失敗▶ ハチに刺されてしまい、【希望】に [1D6-2] のダメージ。

③ 龍樹の根元の池から魚を釣り上げる。

・針にかかった魚を決定する

行為判定：【知恵】＋〈狩り〉

成功▶ [1D6] で針にかかった魚を決定する。

失敗▶ 魚は針にかからなかった。

1D6	魚	魚の【勇気】＋〈戦い〉
1	メダカ	【勇気2】＋〈戦い0〉
2	フナ	【勇気3】＋〈戦い0〉
3	ブラックバス	【勇気5】＋〈戦い1〉

・魚を釣り上げる

対抗判定：【勇気】＋〈戦い〉

勝利▶ その魚を釣り上げる。

敗北▶ 池に落ちてしまい、【希望】に [1D6-3] のダメージ。

対抗判定に敗北したPCが池に落ちる際、一緒に釣りをしている他のPCが「仲間を助ける」と宣言すれば、協力判定によって一緒に魚を釣り上げることができます。

・協力して魚を釣り上げる

協力判定：【勇気】 [難易度4]

成功▶ その魚を釣り上げる。【友情判定】

失敗▶ 全員、池に落ちてしまい、魚も逃がしてしまう。【希望】に [1D6-3] のダメージ。

PCが1人ならば、①～③の方法すべてを1人で順番に行います。

PCが2人ならば、どちらかのPCが2つの方法を担当します。

PCが3人ならば、それぞれが1つずつ担当します。

PCが4人以上ならば、魚釣りに2人以上のPCを配分すると良いでしょう。

食糧の採取が終われば、フィノ師は全員のために1人つき1頭の乗りウサギを用意してくれます。プレイヤーに騎乗動物シートの乗りウサギを配布し、PCごとの乗りウサギの詳細を決定してください。

●【追加ルール】ウサギ車の貸し出し/使用

GMの任意で、チームに1台以上のウサギ車を貸し与えることができます。

ウサギ車は2人乗り、2頭立ての荷車です。

乗り手による〈騎乗〉または〈心話〉の行為判定の際には、2人のPCのうち1人が代表して行為判定を行います。

騎乗動物による〈疾走〉または〈冒険〉の行為判定・対抗判定をする場合には、2頭の乗りウサギがそれぞれ行為判定・対抗判定を行い、どちらかが成功・勝利すれば、クエストに成功したことになります。

コンベンションなどで、まだルールに慣れていないプレイヤーが多い場合、ウサギ車の貸し出しはしないほうが良いでしょう。

ただし、これからのクエストは乗りウサギに騎乗している状況がほとんどになります。〈騎乗〉〈心話〉のダイスプールが極端に低いPCがいて、足手まといになることが予想されるようでしたら、ウサギ車を貸し出したほうが冒険はスムーズに進みます。

食糧を乗りウサギに積み込み、準備ができたら出発です。今の時刻は昼過ぎ、フィノ師の話では、一晩走り続ければ、テトナの村に到着するとのこと。

そして、出発の前にフィノ師は深刻な顔で、PCたちに旅に際して注意する点を話します。

「実は最近、南の街道にクマが現れたという報告が届いているの。このクマは、私たちがウタカゼのあい

どでは有名なツキノワグマで、みんなから“プウ”と名付けられて愛まれているわ。

プウは生き物に悪まはしないし、むしろウタカゼたちが旅の途中で助けられたことさえあったわ。でも……ひとつだけ……プウは『ハチミツがだ〜い好き』なの。ハチミツを見ると、見境なく追いかけてくるの。プウは“悪しきもの”ではないわ。ただ、『ハチミツがだ〜い好き』なだけ。もともと悪い動物ではないの。みんな、くれぐれも、プウに気をつけてね！

そして、PCたちは出発します。

▶ストーリー①に進む

クエスト 冒険 30 ストーリー① 荷崩れ注意! 騎乗 陸上

荷物を積んだ騎乗動物を操り、キミたちは旅を続けている。すると突然、道が険しくなり、揺れが激しくなってきた。このままでは積んだ荷物が崩れ落ちてしまう!!

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	激しい揺れのためせっかく積んだ荷物が地面にボタボタと落ちていく。ああっ! なんてござ。				
次に進めるルート	全員成功 1人失敗 ぶうやり全員、険しい道をぬけようぞ。荷物も無事で、このまま、旅を続ける。 ⇨ 地面に荷物が散りばっている。いったん、全員止まって、協力して荷物を拾ったほうが良きぞうぞ。 →				

クエスト 調査交渉 21 ストーリー② 足音を聞いてみる

キミたちの後をつけてくる動物の気配を感じる。地面に耳を押し当てて、音を聞いてみよう。近づいてくる動物の足音が聞けるかもしれない……。

判定者	1人	判定方法	【知恵】+【感覚】	難易度	2
判定の結果 > 次に進めるルート					
成功	足音を聞きとった!				
失敗	……足音は聞きとれない。				

●ストーリー②補足:聞き取れる足音は「プウの足音」です。PCたちがこのクエストに成功すれば、プウの足音が進む方向を避けて移動することができます。

クエスト 冒険 12 ストーリー③ 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、地面はどこもかしこも小さな穴でいっぱい。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	全員成功 1人失敗 全員、モグラの落とし穴を避ることができず! ⇨ 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 冒険 10 ストーリー④ 追手を振りきれ 騎乗 陸上

騎乗動物を駆り、疾走するキミたちの背後から、追手が追ってくる。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 【勇気】+【疾走】or【勇気】+【飛行】	難易度	—
対抗判定の結果	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 1人失敗 ぶうはか、追手を振りきることができずようぞ。 ⇨ 追手をふりきることができなかつた。追手の襲撃に備えなければ……。 →				

●ストーリー④補足:ここで追い駆けて来る敵は「クマのプウ」です。「クマのプウ」は、「クマ」(ルールブックP131)のデータを使用します。「クマ」のデータは【勇気6】+【疾走1】なので、ダイスプール7との対抗判定を行ってください。

クエスト 戦闘 26 ストーリー⑤ クマさんと出会った!!			
突然、キミたちの目の前の視界がさえぎられ、真っ暗闇となった。あわてて顔を上げれば……ク、クマだッ! そのあまりの巨体に、キミたちは呆然と見上げることしかできない。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】
		難易度	2
判定の結果	成功	クマの恐怖から立ち直った。	
	失敗	クマの巨体に恐れ、何もすることができない。このラウンドは行動禁止。	
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》クマ (ルールブックP131)	敵名	1
攻撃方法	【知恵】+〈狩り〉 or【勇気】+〈戦い〉	ランダム	敵の場所 地上
次に進めるルート	勝利	クマを追い払った。	⇨
	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。	➡

クエスト 回復 6 ストーリー⑥ 山ブドウの甘さ			
森の奥で、赤々と熟した山ブドウの実を見つけた。しかし、それは高い木の枝に絡まったツタに実っている。どうにかして、ツタを登って、取りに行くことはできないだろうか？			
判定者	1人	判定方法	【勇気】+〈冒険〉
		難易度	2
判定の結果	成功	山ブドウを摘みど! 全員の【希望】を [1D6] 回復する。	
	失敗	うわーっ、ツタから落ちたあ! 【希望】に [1D6 - 2] ダメージ。	
次に進めるルート	成功	山ブドウを堪能し、元気に旅を続ける。	⇨
	失敗	根めしせう山ブドウを見上げ、旅を続ける。	➡

■ ターニングクエスト

いつの間にか、空には星がまろつき、満月が夜空を青く染め上げています。

あたりには銀色の穂を揺らすススキ野原が広がっていますか……。そろそろ、このあたりで休んぢたほうがいいのかもしれません。

PCたちは、ここでいったん休むこともできますし、旅を続けることもできます。

ちなみに、乗りウサギは夜目が利くので、夜の間、走り続けることも可能です。

- ・休まず先を急ぐ▶ストーリー⑦へ進む。
- ・いったん、ここで休憩を入れる▶休憩を入れる場

合には、GMは3時間ごとに [1D6] を振り、☒と☒が出たらブウが茂みをかき分けてPCたちの前に現れます。

ただちに「ストーリー⑤及び⑩」のオリジナルクエスト [戦闘No26] を行うこと。ただし、この場面において [撤退] はできません。

6時間以上、何もせずに休憩がとれたならば、全員の【希望】が [1D6 + 1] 回復します。

▶ストーリー⑦へ進む

クエスト 冒険 2 ストーリー⑦ 切り裂く葉			
視界いっぱい、群生するススキが広がっている。進路を遮るススキの葉にはノコギリのような棘がたくさん生えている。慎重に歩かなければ、その葉に体が切り裂かれてしまうだろう。			
判定者	全員	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	無事に通り抜けられた。【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	葉に切り裂かれ、大ケガをしてしまう。【希望】に [1D6 - 2] ダメージ。	
次に進めるルート	1人成功 全員成功	無事にススキの群生地を抜けた。	⇨
	全員失敗	全員が傷を負った。これ以上、先には進めない……。	➡

クエスト 冒険 20 ストーリー⑧ ウルシの恐怖			
行く手をウルシの木の枝葉が覆い尽くして。ウルシの枝葉に触れるとかぶれてしまうことは、誰でも知っていることである。上手によねなければ……。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈冒険〉
		難易度	2
判定の結果	成功	ウルシの枝葉を上手に避けながら進んでいる。	
	失敗	しまった! ウルシの枝葉に触れてしまった! 【希望】に [1D6 - 2] ダメージ。	
次に進めるルート	全員成功 1人失敗	無事にウルシの群生地を抜けることができた。	⇨
	全員失敗	仲間がウルシにかぶれて、見るも無残な姿が道を迂回して、ひとまず休まなければ。	➡

クエスト 冒険 11 **ストーリー⑨** 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	
次に進モルト	全員成功	全員、亀裂を飛び越えることができた!				⇒
次に進モルト	1人失敗	亀裂を飛び越せない……。失敗した者は、落馬判定(難易度:3)を行う。				➡

クエスト 戦闘 26 **ストーリー⑪** クマさんと出会った!!

突然、キミたちの目の前の視界がさえぎられ、真っ暗闇となった。あわてて顔を上げれば……ク、クマだッ! そのあまりの巨体に、キミたちは呆然と見上げることしかできない。

判定者	全員	判定方法	【勇気】	難易度	2	
判定の結果	成功	クマの恐怖が立ち直った。				
判定の結果	失敗	クマの巨体に恐れ、何もすることができない。このラウンドは行動禁止。				
対戦する敵の情報						
敵名	《動物》クマ (ルールブックP131)	敵名	1			
攻撃方法	【知恵】+〈狩り〉or【勇気】+〈戦い〉	ランダム	敵の場所	地上		
次に進モルト	勝利	クマを追い払った。				⇒
次に進モルト	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。				➡

クエスト 冒険 10 **ストーリー⑩** 追手を振りきれ **騎乗 陸上**

騎乗動物を駆り、疾走するキミたちの背後から、追手が追ってくる。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 【勇気】+〈疾走〉or【勇気】+〈飛行〉	難易度	1	
対抗判定の結果	勝利	追手を振りきった!				
対抗判定の結果	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。				
次に進モルト	全員成功	どうにか、追手を振りきることができたようだ。				⇒
次に進モルト	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……。				➡

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……?

判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈感覚〉	難易度	2	
判定の結果	成功	おいしいコケモモをたくさんふく堪能した。【希望】を [1D6] 回復。				
判定の結果	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。				
次に進モルト	1人成功(全員失敗)	コケモモでお腹いっぱいの方は、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。				⇒
次に進モルト	全員成功	全員が吐き気をこらえ、しかめっつらで旅を続ける。				➡

●**ストーリー⑩補足**: ここで追いかけてくる敵は「クマのブウ」です。「クマのブウ」は、「クマ」(ルールブックP131)のデータを使用します。「クマ」のデータは【勇気6】+〈疾走1〉なので、ダイスプール7との対抗判定を行ってください。

PCの中には、一度追い払ったはずのブウが再び襲いかかってくることに文句が出るかもしれません。そんな時には、PCたちの脳裏に出発の時にそとつづやいたフィノ師の言葉が浮かびます。

「ブウは悪い動物じゃないのだから。物忘れが激しいの……一度追い払っても、ハチミツの香りを嗅ぐと何もかも忘れてしまうの。だから、ブウは『ハチミツが大好き』なのだから」

■ エンディングクエスト

ようやく、空には黄金色の朝日が帯となって広がり始め、地平線の向こうには、歌風の木に守られたテトナの村が見え始めてきました。

歌風の木の近くに來れば、いくらハチミツ好きのプゥといっても、もう大丈夫ははずです。

食糧の到着を待ちわびているのでしょうか、村人たちも集まって、必死にウタカゼたちに向かって手を振っています。

「ウタカゼマーン!! ウタカゼマァーン!!」

「あぶな—————いッ!」

「ア、プゥ—————がぁ、すぐ、そこぉおい〜」

……え!?

横の茂みから、ずさぁと音を立てて、皆さんたちの目の前にプゥが立ちはだかります。「ストーリー⑤及び⑩」のオリジナルクエスト [戦闘No.26] を行うこと。ただし、この場面において [撤退] はできません。

プゥに一撃を加え、追い払うことができれば、以下の判定を行なってください。

行為判定(1人): [愛情] + <心話>

成功▶ エピローグAに進む。

失敗▶ エピローグBに進む。

■ エピローグA

ウタカゼは、<心話>でプゥの心を読み取ることに成功しました。

どうやら、プゥには2匹の子熊がいて、どうしても、その子熊にハチミツを食バマセたかったらしいのです(なんと! プゥはメスのクマでした)。

● PCがクマのプゥにハチミツを「2壺」分け与える

PCが、クマのプゥにハチミツを「2壺」分け与えるなら、プゥはアイテム「クマの呼び鈴」を1つPCに与えます。

そして、ウタカゼたちに申し訳なさそうに頭を下げると、茂みの中へと去って行きました。

きっと、巣の中で待っている2頭の子熊たちのもとへ帰るのでしょう。

▶ エピローグBに進む。

アイテム 27 クマの呼び鈴

効果

クマを1体呼び出す

使用可能種族

すべての [言葉ある種族]

説明

クマがいそうな場所で鈴を鳴らせば呼び出せる。呼び出したクマは、1回だけ戦闘に仲間として参加してくれる。戦闘が終われば、クマは立ち去る。鈴の効果は1回のみ。水中や空の上など、クマがいそうなない場所で鳴らしても効果はない。

● PCがクマのプゥにハチミツを「2壺」分け与えない

PCが、クマのプゥにハチミツを「2壺」分け与えない、あるいは分け与えられなければ、プゥは肩を落として、茂みの中へと去って行きます。

▶ エピローグBに進む。

■ エピローグB

プゥは立ち去り、ウタカゼたちは無事、テトナの村に食糧を届けることができました。

そしてその夜、テトナの村では、久しぶりに食卓に並んだ食糧とウタカゼたちへの感謝を表すために、ママやかな宴会が開かれました。

村人たちは歌を唄い、踊りを舞い、ウタカゼたちがもたらした食糧に感謝を捧げ、とても楽しい夜を過ごしたのでした。

そんな村人たちとウタカゼたちの笑顔を見下ろし、歌風の木の枝葉が笑うように、夜風にそっと揺れていました。