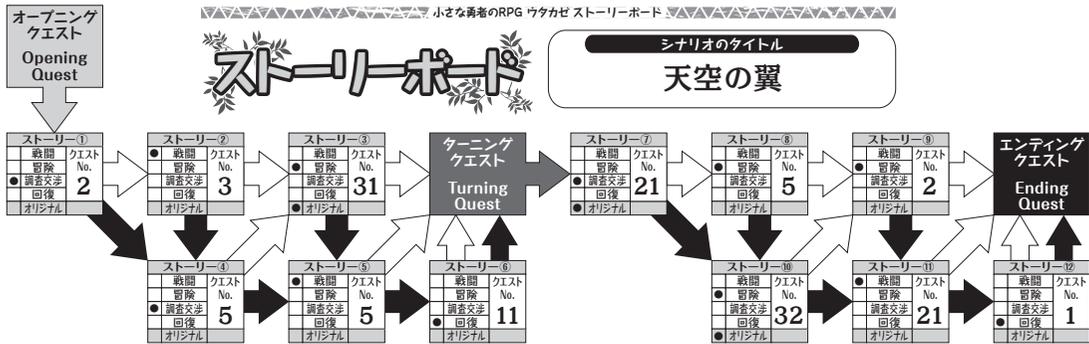


シナリオ：天空の翼



シナリオ作成：蜂飼葉弧

推奨PC人数：2～4人

※このシナリオは、最後の敵が強力な悪意の精霊であるため、ソロプレイによる冒険達成は困難です。しかし、今までの冒険で「強い動物を仲間として呼び出せるアイテム」を手に入れていたり、成長して【知恵】+〈狩り〉のダイスプールが10以上に達しているPCならば、ソロプレイによる冒険達成の可能性がります。

予定セッション時間：1時間30分

■ プロローグ

それは、多くの動物たちが寄り添いながら生活しているススキ草原で起きました。

ススキが強く風に揺られ、その風音に巣穴のなかで、眠りついていた母キツネが目を覚まします。

……目を覚ました母キツネがはじめに見るのは、何ものかの牙にかけ、すでに息絶えたわが子の姿。

母キツネは冷たくなつたわが子を何度も必死に揺り動かしますが、生き返るすべはなく、まるで亡霊のような足取りで自分の巣穴を後にするのです。

母キツネはあてもなく、草原を歩き続けました。そして、次第に母キツネの瞳は赤く染まり始め、空が朝焼けで真っ赤に染まり始める頃には、母キツネの瞳は赤い瞳に変わり……悪しきものへと変わっていたのです。

そんな悪しきものとなつたキツネの姿を、空から満足げに見下ろす、異形の姿がありました。

■ オープニングクエスト

ここは心地よい歌と風が流れる、**想いがかたちをなす大地**。

あなただけウタカゼのチームは、ツタエバチからの伝書により、チーム担当のウタカゼの師の所に呼び出されていました。

ウタカゼの師は、こう告げてきます。

「よく来てくれました。この歌風の龍樹がら見て北東にあるススキ草原にて、悪意の精霊がコビット族によって発見されました。よって、あなただけにはその原因を究明してきてほしいのです」

ウタカゼが質問してきた場合、ウタカゼの師は以下の知っている情報を教えてくれます。

GMは以下の文章を状況に合わせて説明すること。

・ウタカゼの師が知っている情報

「悪意の精霊は、空を飛び、ススキ草原を飛び回っているとのこと。その姿は大きく、羽根を広げると姿は細長かった、との報告が来ています」

「この悪意の精霊は、なぜか言葉ある種族を狙いません。ですが、子をもつ動物を狙って襲いかかり、その子らを殺して回っているそうです。この襲撃を恨み、悪しきものになつた動物もいるようです……」

「あの辺りには、コビット族の村、コルンの村もあり、たとえ悪意の精霊が攻撃しなくても、悪しきものとなつた動物が村を攻撃する可能性は十分にあり、危険です」

質問を終えたウタカゼに、ウタカゼの師は言います。

「ではあなた達に使命を言い渡します。ススキ草原にいるという、悪意の精霊を撃退してきて下さい」

ウタカゼたちが了承すると、ウタカゼの師はこう言ってきます。

「ありがとう。では、あなを先にはまず、龍樹にツタエバチを送ってきおコルンの村に向かってもらいます。そこの村長のコッサから、詳しい話を聞いて下さい」

歌風の龍樹からコルンの村まではそう遠くないとのこと、ウタカゼのチームは、徒歩でコルンの村に向かうこととなります。

▶ストーリー①に進む。

クエスト 調査交渉 2 ストーリー① 手がかり探し			
「この場所」を手分けをして調べてみることにした。みんなで協力することで、なんとかして重要な手がかりを見つけられるだろうか……。			
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			
1人成功	手がかりを見つけれた!		⇨
全員失敗	手がかりは見つからなかった。とりあえず、先に進む……。		➡

●ストーリー①補足：ここで手に入る情報は「ふと上を見ると、黒い霧を纏った蛇が空を飛びススキ草原に向かってるのが見えた」ということです。GMは判定に成功したPCに検索結果をメモで渡してください。

クエスト 戦闘 3 ストーリー② 隠密の襲撃者			
静かに風がそよぐ、草花に囲まれた野原。どこからか視線を感じるが、姿は見えず、首筋がぞくぞくとするだけだ。			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈感覚〉
		難易度	2
判定の結果	成功	草花に擬態しているカマキリを見つけれた。	
失敗	敵の場所がわかりにくい! 【知恵】+〈感覚〉が成功するまで攻撃禁止。		
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》カマキリ (→P134)	敵数	PCと同数
攻撃方法	【勇気】+〈戦い〉	変換タイプ	1対1
		敵の場所	地上
次に進モルート	勝利	カマキリを追い払った。	
	撤退	全員の【希望】に[1D6-1]ダメージ。	

クエスト 冒険 31 ストーリー③ そのツタを突きぬけろ!			
藁が集まり、壁のようになって、キミたちの行く手をかたくふさいでいる。何とかしてこの先に行きたいのだが、全員の力を合わせれば先に進めないだろうか?			
判定者	協力	判定方法	【勇気】
		難易度	4
判定の結果	成功	藁を切り裂き、先の道が見えてきた! 友情判定	
失敗	太い藁が先を行く邪魔をして、進むことができない……。		
次に進モルート	成功	藁のできおトンネルをくぐって、先の景色を見ることができお、そのまま旅を続ける。	⇨
失敗	藁は絡まるばかりで先の景色を見ることができない。迂回路を探すしかないようぞ……。		

クエスト 調査交渉 5 ストーリー④ 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			
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……。		➡

クエスト 戦闘 5 ストーリー⑤ 血を吸う羽音			
ブウウン、と。耳障りな羽音が近づいてくる……蚊だ! お腹を空かせた蚊が、血を吸おうと飛びかかってきた!			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈狩り〉
		難易度	2
判定の結果	成功	蚊を追い払った!	
失敗	蚊の場所がわかりにくい! 【知恵】+〈狩り〉が成功するまで攻撃禁止。		
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》力 (→P133)	敵数	PCと同数
攻撃方法	【知恵】+〈狩り〉	変換タイプ	ランダム
		敵の場所	空中
次に進モルート	勝利	蚊を追い払った!	
	撤退	全員の【希望】に[1D6-1]ダメージ。	

クエスト 回復 11 ストーリー⑥ 水を求めて			
長旅でキミたちののどはカラカラだ。すると、……遠くで小川のせせらぎの音が聞こえる。小川を見つければ、おいしい水が飲めるかもしれない。			
判定者	1人	判定方法	【知恵】+〈感覚〉
		難易度	2
判定の結果	成功	小川を見つけろ！ 全員、思う存分はのどを潤す。全員の【希望】を【1D6+2】回復。	
	失敗	小川は見つからない。それどころか、道に迷ってしまったようだ。	
次に進めるルート	成功	喉をうるおし、先に進む。	⇨
	失敗	渴きかけた喉をそのままに、先に進む。	➡

■ ターニングクエスト

数々の険しい道のりを超え、コルンの村は目の前には見えません。

コルンの村の歌風の木は緑色に生い茂っていて、ウタカゼの来訪を歓迎しているかのようです。

……と、その時。

コルンの村の人々が外に出、手を振り、ウタカゼたちには何か叫んでいます。歓迎している、というよりは何かを懸命に伝えようとしているようでもあります。

代表者一人が行為判定：【知恵】+〈感覚〉

成功：村人が叫んでいる！「ウタカゼ様あー！ 動物が！ 大きな動物が迫ってる！」

失敗：何も聞こえない。

GMは判定の成功、失敗に関わらず以下の文章を読むこと。

背後から、草をかき分け、ススキ草原を歩いてくる足音が聞こえてきます。

ふと、振り向いたウタカゼの背後からは自分の背丈よりも何倍も大きい赤い瞳をした動物が、一歩、また一歩と近づいて来ます。

そして、動物はコルンの村を見つけると、強く睨みつけ、走っていきます。

……悪しき動物が、コルンの村に迫っています！

戦闘：キツネ×1

このキツネは悪しき動物である。戦闘後、仲間に

することも可能とする。

仲間になった場合、キツネは〈心話〉で空を飛び何者かに子供を食われてしまったことを教えてくれる。

悪しきものに勝利したウタカゼはコルンの村の人々に大きく歓迎されます。

そして、村の人々の中がらこの村の村長、コッサ(→ルールブックP035)が出てきて、ウタカゼはこう言ってきました。

「ウタカゼの皆様、よく来て下さいました。私はこの村を束ねる長、コッサと申します」

なお、PCが別のシナリオ(例：ルールブック「スネーク狩り」など)でコッサと出会っていた場合、コッサは次のセリフを言います。

「ウタカゼの皆様、またお会いできて光栄です」

コッサはウタカゼの質問に答えてくれます。GMは質問に遭わせて以下の情報を話す事。

・コッサの知っている情報

「悪意の精霊は蛇のような体をしていながらもかかわらず、フクロウのような大きな翼が生まれていました」

「先ほこのキツネが現れたのも、おそらくは悪意の精霊によって悪しき動物になったから……なのでしょう」

「ススキ草原には、昔、草原の主とも言える大きな大蛇がいたのです。……いつしか、姿を現さなくなりましたが」

「あの悪しき精霊を止めない限り、子を亡くした動物が恨みで悪しき動物になってしまうのは止められないでしょう。……元を止めなければなりません」

情報をすべて言い終えると、コッサはこう言ってきます。

「このままではこの村は悪しき動物に滅ぼされてしまうかもしれません。ウタカゼ様。悪しき動物を、そして今も罪のない動物たちを襲っている悪意の精霊を救ってあげてくれませんか？」

ウタカゼが了承すると、コッサはお礼を言いながら、こう言ってきます。

「ありがとうございます。私たちは、何もできませんが、せめてこれを持って行ってください」

ウタカゼは人数分の「メグミソウ（→ルールブックP124）」を貰えます。リュックサックにメグミソウと書いてください。

そして、ウタカゼは悪しき精霊を探しに、再び出立することになります。

▶ストーリー⑦に進む。

クエスト 調査 21 **ストーリー⑦** お腹を空かせた動物さん

目の前で大きなイノシシが果物を食べている。イノシシはキミたちの行く先を塞ぐようにして食事をしている。この先を行きたくても、イノシシは食べ物に夢中で動いてくれそうにない。なにか、イノシシを刺激せずにこの先に行く方法はあるのだろうか……。

判定者	1人	判定方法	【愛情】+【心話】	難易度	3
判定の結果 > 次に進モルト					
成功	イノシシはキミたちの【心話】に応じ、道を開けてくれた。				⇨
失敗	駄目だ！ イノシシはこちらを敵とみなし、体当たりしようとして突進してきた！				➡

クエスト 冒険 5 **ストーリー⑧** 木枯らしに吹かれて

高い草木がザワザワ鳴ったかと思うと、突然強い風が吹きつけてきた。枝や石を吹き飛ばすほどの突風が、小さな体に叩きつけられる。早く何かに掴まなければ、このままでは飛ばされてしまう！

判定者	全員	判定方法	【勇気】+【冒険】	難易度	2
成功	草木にしがみつき、飛ばされなかった。【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	風に吹き飛ばされた！ 【希望】に【1D6-2】ダメージ。				
次に進モルト	……どうにか風は止んだようだ。				⇨
次に進モルト	風に吹き飛ばされてしまった。				➡

●ストーリー⑧補足：この強い風は、悪意の精霊がウタカゼの頭上を飛んで行ったことにより起こった突風です。判定に成功した場合は、次の表現を追加してください。
『突風に耐えたウタカゼの頭上には、蛇の尾のようなものが飛び去って行くのが見えた。』

クエスト 冒険 2 **ストーリー⑨** 切り裂く葉

視界いっぱいに、群生するススキの葉が広がっている。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
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、大ケガをってしまう。 【希望】に【1D6-2】ダメージ。				
次に進モルト	無事にススキの群生地を抜けた。				⇨
次に進モルト	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 32 **ストーリー⑩** 走れ走れ、ぶつかる前に！

キミたちを敵とみなし不機嫌になったイノシシが突進してくる。あの体とぶつかったら怪我は避けられないだろう。怪我を避けるために、あの巨体にあたらない場所を探し、全員で逃げ切らなければ！

判定者	全員	判定方法	【勇気】+【冒険】 or【知恵】+【感覚】	難易度	2
成功	イノシシの巨体が逃げられた！【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	駄目だ！ 逃げようとしてもあの大きな体が近づいて来る！【希望】に【1D6-2】のダメージ。				
次に進モルト	全員が安全な場所まで避難することができた！！				⇨
次に進モルト	イノシシにひかれてしまう！ イノシシと戦闘を行うこと。				➡

クエスト 戦闘 21 **ストーリー⑪** 怒りんぼな牙

荒々しい吐息と土を蹴り上げる音が聞こえ、凄まじい勢いでイノシシが突っ込んできた。なぜかわからないが、とても機嫌が悪いらしい。早く避けなければ、轢かれてしまう！

判定者	全員	判定方法	【勇気】+【冒険】	難易度	2
成功	危機一髪、イノシシから逃れた。				
失敗	イノシシに吹っ飛ばされた！ 【希望】に【1D6】ダメージ。				
対戦する敵の情報					
敵名	《動物》イノシシ（→P131）			敵名	1
攻撃方法	【勇気】+【戦い】or【知恵】+【狩り】	ダメージ	ランダム	敵の属性	地上
次に進モルト	勝利 イノシシを追い払った。				⇨
次に進モルト	撤退 全員の【希望】に【1D6-1】ダメージ。				➡

クエスト 回復 1 ストーリー⑫ 歌を聴かせて			
判定者	1人	判定方法	【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。 たが、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

ススキ草原を歩いていいたウタカゼ。

すると！ススキが大きく揺れ、強い風が吹きます。ウタカゼの頭上を大きな何か飛び去っていき、そう遠くない所で鳥が降り立つような羽音が聞こえてきました。

降り立ったであろう場所から、草が擦れ合う音が聞こえています。

……何かが、争っているようにも聞き取れます。

ウタカゼが音の近くに行った場合：悪しき精霊に襲われている野良ウサギの親子を見つけます。

ウタカゼがその場に留まった場合：野良ウサギの親子がウタカゼの方へ逃げて来ます。

野良ウサギと出会ったウタカゼ。

悪意の精霊となってしまった大きな蛇が、翼を広げて羽ばたいているその視線の先で、悪意の精霊に狙われ、怯えて動けなくなってしまった野良ウサギの親子の姿が目に入ってきます。

どうやら悪意の精霊は割り込んできたウタカゼではなく、野良ウサギの親子に狙いを定めているようです。

このままではウサギが殺されてしまう！守らなければ！

● ニーズヘッグとの戦闘

「ニーズヘッグ1体（→ルールブックP139）」との戦闘を行います。

■ エンディング

「……わたしの卵。わたしの子供たち……」

ニーズヘッグはそう言うと、黒い霧となって空中に消えていきます。

消える直前、ウタカゼの脳裏に何かが伝わって来ます。……それは、ニーズヘッグの思い出。

かつて、普通の生活していた母蛇は、自分の卵を突然現れた大きな動物によって喰われてしまったこと。その動物は、強い憎しみを持ってしまったこと。その後、子供の敵を取っただけでも関わらず、幸せな親子を見るのが憎く妬ましく思ってしまったこと。

そして、動物を狙い襲い続けていた結果、悪意の精霊——ニーズヘッグになっていったこと。

そんな悲しい記憶を、ウタカゼに教えてくれます。

ウタカゼの守った野良ウサギの親子は最初は怯えていましたが、やがてウタカゼたちにお礼を伝えるような仕草で頭をすりよせて、草原の奥に走っていきます。

野良ウサギの親子のもとには、他に隠れていた何匹もの野良ウサギが集まり、再会を喜んでいるようです。

夕日に照らされた野良ウサギたちは、やがて草原の奥に消えて行きました。

そして、空を夕陽が染める頃。風に吹かれたススキが揺れ、草の香りを運んでくれるのでした。

〈おしまい〉