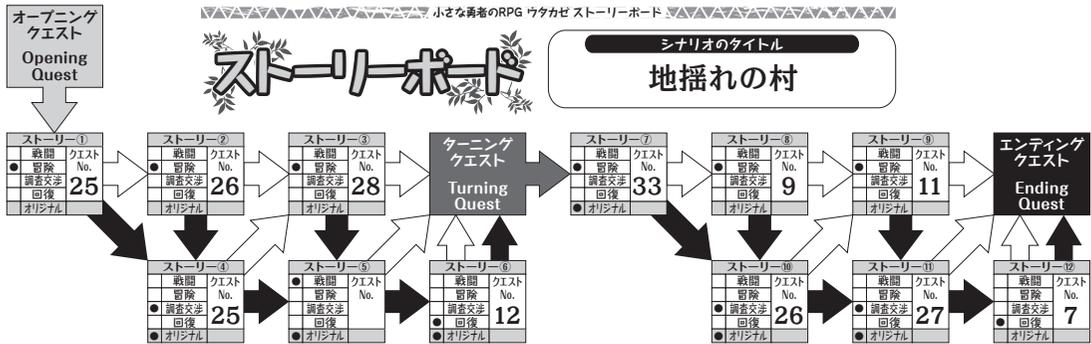


シナリオ：地揺れの村



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

ここは青霧峡谷にある平和なコビット族の村、ユーナの村。この村の住民は、毎日を楽しく平和に過ごしていました。

……ですが、そんな村に、突然異変が訪れました。

揺れる大地。葉が落ちる歌風の木。怯える人々。彼らの悲鳴をかき消すかのように、地響きは村を包んで行きます。

やがて、地震がおさまった村。その村の近く、誰にも見えない場所で、黒い霧が地面から微かに噴き出しているのです。

■ オープニング

ここは心地よい歌と風が流れる歌風の龍樹。

あなをウタカゼのチームはウタカゼの師であるフィノ（ルールブックP034）に呼び出され、堅琴が流れるフィノ師の部屋へと向かっています。

フィノ師はウタカゼが部屋に入ると、堅琴を置いて、全員を椅子に座らせてから話し始めました。

「みんな揃っているわね？ ジャあ早速、使命について話しましょう。ここ数年地震がまったくなかった青霧峡谷で、最近大きな地震が発生しているという情報が入ったの。そこで、今から青霧峡谷に行つて、その地震の理由を究明してきてほしいのよ」

プレイヤーはフィノ師に質問をすることができます。GMはPCの質問にあわせて次の台詞を言ってください。

・フィノ師が知っている情報

「この地震、何か妙でね……昼に発生して、夜にはまったく起こらないですって」

「この近くにはコビット族の村があるんだけど、村人はここ最近の揺れで夜も眠れないらしいの……」

「しかも、夜も眠れていない動物たちが不機嫌になって通りすがりのキャラバンを襲っているのよ」

「かざられた場所に起きる、不可解な謎の地震……彼の地には、悪意の精霊がいるかもしれないわ」

PCの質問がすべて終わると、フィノ師はこう依頼してきます。

「お願い。青霧峡谷の地震を調査して、地震の原因を突き止めてきてちょうだい」

PCが了承すると、フィノ師はこう伝えてきます。

「険しい青霧峡谷のふもとにある、ユーナの村へと安全に向かうために、今回、あなをたちは新しい乗り物が貸し出されることになったわ。……私たちはその乗り物を“気球”と呼んでいるの」

フィノ師が指すのは歌風の龍樹でもひとさきわ高い枝。そこには、巨大な風船に大きなカゴがくくりつけられた奇妙な乗り物が浮かんでいます。

「これが“気球”。この気球を上手に扱うためには、エーテルの風を読み、サラマンダーの炎の舌をくみに操る知識が必要だといわれているわ。でも、あなをたちなら、きっと大丈夫。安心して、大空の旅

を楽しんできてちょうだい！

ウタカゼはフィノ師に気球を貸し出してもらえます。はちして、これで無事空の旅へと出ることができるとはでしょうか……？

▶ストーリー①に進む。

クエスト 冒険 28 ストーリー③ 華麗なる着地 操縦 空中

気球は、もうすぐ着陸地点に入る。
しかし、気球は着地が一番難しい。絶好のポイントを見つけ、絶妙なタイミングをつかんで、上手に気球を着地させなければ……。

※このクエストでは、2つの行為判定が共に成功しなければ、失敗扱いとなる。

判定者	1人	判定方法	【知恵】+〈感覚〉	難易度	2
判定者	1人	判定方法	【知恵】+〈学問〉 ※2回連続で成功すること。	難易度	2
次に進モルート	成功	気球は着地に成功する。			⇨
	失敗	気球は着地に失敗した……。全員、【希望】に [1D6] ダメージ。			➡

クエスト 冒険 25 ストーリー① 気球に乗って 操縦 空中

キミたちは、「気球」を手に入れた。しかし、気球を操縦するためには「大きな人々の本」に基づいた多くの知識が必要だ。果たして、上手く扱えるだろうか……。

判定者	1人	判定方法	【知恵】+〈学問〉 ※2回連続で成功すること。	難易度	2
次に進モルート	成功	気球はゆっくりと飛び立った！			⇨
	失敗	気球が動かない……。➡			➡

クエスト 調査 25 ストーリー④ 寝不足なタヌキ

キミたちの行く先には目に真っ黒な隈をつけたタヌキが不機嫌そうにフラフラと歩きまわっている。その顔は今にも襲いかかってきそうなくらい危険だ。タヌキの心を和らげるには歌が必要だ。果たして、タヌキはおとなしくなってくれるだろうか……。

判定者	1人	判定方法	【愛情】+〈歌〉	難易度	2
判定の結果 ➤ 次に進モルート					
次に進モルート	成功	タヌキは安らがな寝息を立て始めた。眠ってくれようぞ。気持ち良ませよう！眠るタヌキの横を静かに通り、このまま旅を続ける。			⇨
	失敗	ぞめぞめ！ タヌキは音の外れた歌ですっかり不機嫌になつてしまつた！ ウタカゼに襲いかかってきた！			➡

クエスト 冒険 26 ストーリー② カラスのいたずら 操縦 空中

キミたちは、気球に乗って空を飛んでいる。しかし、好奇心いっぱいのカラスたちが、気球に興味を持ち、いたずらをしかけてきた。くちばしでバルーンをつついてはいるが、このままでは気球が割れてしまう。なんとかしてカラスたちを止めなければ！

判定者	1人	判定方法	【愛情】+〈心話〉 ※2回連続で成功すること。	難易度	2
次に進モルート	成功	カラスたちは説得に応じ、いたずらをやめてくれた。			⇨
	失敗	気球は割れて、全員地面へと真っ逆さま。全員、【希望】に [1D6] ダメージ。			➡

クエスト 戦闘 27 ストーリー⑤ 寝不足の爪

キミたちに真っ黒な隈のついたタヌキが不機嫌そうに爪を光らせ、襲いかかってくる！

対戦する敵の情報					
敵名	《動物》タヌキ (→P130)			敵数	2
攻撃属性	【勇気】+〈戦い〉		ダメージ	ランダム	敵の属性
敵の属性	地上				
次に進モルート	勝利	タヌキを追い払った！			⇨
	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。			➡

クエスト 回復 12 ストーリー⑥ 小人たちと野菜畑			
キミたちの目の前には青々と茂るたくさんの植物がある。何かキミたちの力になってくれるアイテムもあるかもしれない。			
判定者	全員	判定方法	【知恵】＋〈学問〉
		難易度	2
成功	見覚えのある植物を見つけろ！ アイテム【おいしいニンジン】×1を獲得。		
失敗	どの植物も同じに見える……。		
次に進めるルート	1人成功	全員失敗	
	全員成功	全員失敗	
	ニンジンをリュックサックに入れ、このまま旅を続ける。		⇨
	植物を根めしせうに見つめ、旅を続ける。		➡

■ ターニングクエスト

ウタカゼはいくつもの冒険を乗り越え、ようやく青霧峡谷の麓にあるユーナの村にたどり着きました。

日の光も届かないくもり空の下、村はいくつかの場所にかげきか積まれていて、今も男女たちが協力して家を建て直している最中ようです。

女たちは川で洗濯を、子供たちは外で遊んでいて、そこだけはのびやかな村の様子が伺えます。

村人に対してなにがアクションを起こそうとするよ、そのタイミングで地面に大きな衝撃が走ります。

——これが恐らく、依頼にもあった、青霧峡谷の地震。

・プレイヤーが地震に対して畏を疑った場合

発言したプレイヤーが判定：【知恵】＋〈感覚〉

成功▶ 地下をものすごい勢いで何者かが移動している振動だと察せる。

失敗▶ よく分からない……。

すると、地面に一筋亀裂が走りました。亀裂はすぐさま広がり、何者かの鼻が突きだしてきました。それは、徐々に姿を見せ——真っ赤な目をし、大きなモグラが現れました。このモグラは爪が特に大きく、ギラギラとウタカゼに向かって光らせています。

赤い瞳と忌まわしい姿。まましく、このモグラのバケモノは悪意の精霊に違いありません。

モグラの悪意の精霊は、ウタカゼを見ると凶暴な爪を光らせ、襲いかかってきました！

戦闘：アングラー×1（ルールブックP138）

戦闘によりアングラーの【悪意】が半分以上減ったら、以下の文章を読んでください。

悪意の精霊は倒される直前、地面に潜り、その巨大には合わせぬスピードで逃げだしました。

移動に沿ってモグラ塚ができていて、これをたぶれば自然とモグラの所に行けるでしょう。

何かアクションを起こす前に、村の人々がウタカゼの元に大勢出てきます。

その中から1人のコビット族——この村の村長が、ウタカゼに近づきこう言ってきます。

「ありがとうございます、ウタカゼ様。このご恩、返すたすいのか……」

空は夕焼け空。フィノ師の情報（聞いていない場合は村長が、「モグラが巣に帰る夜は、一切の地震が無いのです」と教えてくれる）では、このモグラが行動しない時間帯になってきます。

村長は続けてこう言ってきます。

「青霧峡谷を夜越えるのは危険が伴います。私の屋敷をお貸ししますので、休んで行っては如何でしょうか？」

村長の誘いを断り、強引に進むなら**ストーリー⑦**へ。

村長の勧めに乗るなら、この日はこの村に泊っていくことができます。

村は皆が集う酒場や、外で遊んでいる子供、数匹のウサギ厩舎、今日泊まる村長の屋敷などが目ににつきまます。

・子供たちに尋ねてみる場合

【クエスト調査交渉No.8 子供たちと遊ぼう】を行う。

このクエストでは、子供たちと以下の遊びをします。

子供たちと鬼ごっこ：【勇気】＋〈冒険〉

草笛で遊ぶ：【愛情】＋〈歌〉

子供たちの教えてくれる情報は以下の通り。

「最近はいしんがあぶないから、お父さんたちがほ

かの村に行っただ方がいいかもって話してよ。」
 「ウサギ車でごはんを運んでくれて大人たち、見かけなくなっちゃったよ。なんでだろう？」

・村長の知っている情報

「村は今まで大きな地震が起こった事は記録されていません。地震はここ数日になって突然発生したものです」

「この村にあのモグラが出た事はありませんでした。近くの村が地震が始まった数日後に大きな獣に『食われた』という話は伝わっています」

「モグラに心当たり？ そうですね、かつてこの青霧峡谷には多くのモグラ族の集落があったようです。ですが、ある日発生した巨大な地震によって、穴が知ろを除いて集落は滅んでしまったようです……もしかしら、これが関係あるのかもしれないね」

・酒場に行く場合

[クエスト調査交渉No.14]を行う。
 このイベントで手に入る情報は以下の通りです。

「昔はモグラ族が近くに往んでいたのさ。でも、大きな地震があってから見なくなっちゃった」

「あのモグラは村がなくなつたのが信じられず1匹でしばらくさまよっていた……つらかっただろうな」

PCの質問や行動がなくなった時点で、段々と夜が明けていきます。

そして、翌朝。出立の準備をするウタカゼに対し村長はこう言ってきます。

「昨晩はありがとうごさいました、ウタカゼ様。大したお礼はできませんが、この村で採れたノコギリソウがありますので、よろしかったらこちらを持って行ってください」

PC1人につき1個ずつアイテム[ノコギリソウ]を貰います。リュックサックに書いてください。

そして村長は「ウタカゼ様は、これからどうしますか?」と尋ねてきます。

PCが「山に行く」を選択したタイミングで、村長はこう提案してきます。

「あの山に登るのは昼間でも大変です。村にある乗りウサギをお貸ししますので、ゆづりに乗って行って

ください」

ここから先は乗りウサギに乗って山登りをしていきます。

村を出るウタカゼを、村の大人たちが期待のこもったまなざしで見つめてきます。

それはまるで、この村の未来を、ウタカゼに託すようでした。

▶ストーリー⑦に進む。

クエスト 冒険 33		ストーリー⑦ 不安定な地面の先		騎乗 陸上
ウサギに乗ったウタカゼは不安定な地面のうえで、ウサギを走らせなければいけない。何とかして先に進みたいのだが……。				
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	先へ進むことができず！【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	ウサギはビクリとも進まない。		
次に進めるルート	全員成功1人失敗	無事に先へ進むことができ、ウサギに乗ってこのまま旅を続ける。		⇨
	1人失敗	ウサギは眠り過ぎてしまった。徒歩で旅を続けなければならぬ。		➡

クエスト 冒険 9		ストーリー⑧ 土砂崩れだつ!		騎乗 陸上
ごごおつという地鳴りの音と共に、上から泥や岩が崩れてきた。……土砂崩れだつ! 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、飲み込まれてしまう!				
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1人失敗	ゆづり全員、土砂崩れから逃げきったようだ。		⇨
	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ぬ。		➡

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
<p>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……。</p>		
<p>※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。</p>		
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
次に進モルート	全員成功 1人失敗	全員、亀裂を飛び越えることができた! ⇨
次に進モルート	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 回復 7	ストーリー⑫	小人たちと崖の草
<p>キミたちの頭上には、見上げるほどの険しい崖が。だが、この崖の上には、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。</p>		
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。
判定の結果	失敗	崖から落ちてしまった……。【希望】に[1D6-2]ダメージ。
次に進モルート	成功	ノコギリソウをリュックに詰め込み、旅を続ける。 ⇨
次に進モルート	失敗	根めしせうにノコギリソウを見上げ、旅を続ける。 →

クエスト 調査 26	ストーリー⑩	塚は何処へ
<p>キミたちはモグラ塚を探し、悪意の精霊を追わなければならない。だが、この山はたくさんの岩で覆われている。岩に隠れてしまう小さいモグラ塚など、見つかるのだろうか……。</p>		
判定者	1人	判定方法 【知恵】+〈感覚〉 難易度 2
<p>判定の結果 > 次に進モルート</p>		
成功		岩に隠れたモグラ塚を見つけろ! モグラ塚を追いかけるようにして、旅を続ける。 ⇨
失敗		辺りは岩で覆い尽くされている……。悪意の精霊の場所は分からない。他の手掛かりを求めて旅を続ける。 →

クエスト 調査 27	ストーリー⑪	山道で迷子
<p>キミたちは山の中で迷子になってしまった。空には太陽が光り輝いていて、これを元にして方角を当てたい。だが、それには大きな人々が作った天文学が必要だ。どうしたら方角が分かるのだろうか……。</p>		
判定者	1人	判定方法 【知恵】+〈感覚〉 難易度 2
<p>判定の結果 > 次に進モルート</p>		
成功		進むべき道が分かった! 無事に迷子から脱出し、旅を続ける。 ⇨
失敗		分からないまま太陽は段々と雲に覆われていく……。太陽は完全に雲に覆われてしまった。曇天の下、旅を続ける。 →

■ エンディングクエスト

山道を移動していったウタカゼ。すると突如地面が揺れ、周りが陥没していきます。

ウタカゼもその陥没に飲み込まれ、深い穴へと落ちていきます。このままでは、大けがをしてしまうかもしれません。

ここで無事に着地できるかどうか判定します。

全員が判定: 【勇気】+〈冒険〉

成功▶ 地面に無事着地できる

失敗▶ 落馬判定

ウタカゼが落ちた穴。差し込む光はわずか。空は曇っていて、太陽の光はあてはみできないでしょう。壁はせりたち、登ることは難しいでしょう。

何者かが作った道はあるため、先へ進むことはできそうですが、何かあるかは見当もつきません。

すると、地面は、再び大きく揺れ動きます。

対抗判定: 【知恵】+〈感覚〉 アングラール【狡猾】+〈狩り〉

成功▶ モグラの気配に気づく。ウタカゼの先攻で戦闘が始まる。

失敗▶ モグラが奇襲してくる。悪意の精霊の先攻で戦闘が始まる。

地面が激しく揺れる中、ガラガラと土くれを撒き散らして、先程のモグラが真っ赤な目をまろくに光らせ、

ウタカゼに襲いかかってきました！

戦闘：アングラー ×1

以前の戦いで負傷し、地中に逃げたアングラーは地中に残った哀しみの悪意を蓄えて、その【悪意】は最大値の10まで回復している。

■ エンディング

「俺の仲間たち。俺の……大切な……」

アングラーは苦しそうなうめき声をあげてから、黒い霧に溶けて洞窟に溶けていきます。悪しき精霊は今度こそ完全に倒されたのでしょうか。

アングラーが倒されると、悪しき精霊が作ったアングラーが作った穴は消え、ウタカゼは地上に戻るようになります。

地上を出ると、雲が晴れ、太陽の光がウタカゼを優しく照らしてくれます。

それはとても穏やかな温かみで、まるで地震がなくなっただけの地の平和を照らしてくれるかのようです。

〈おしまい〉