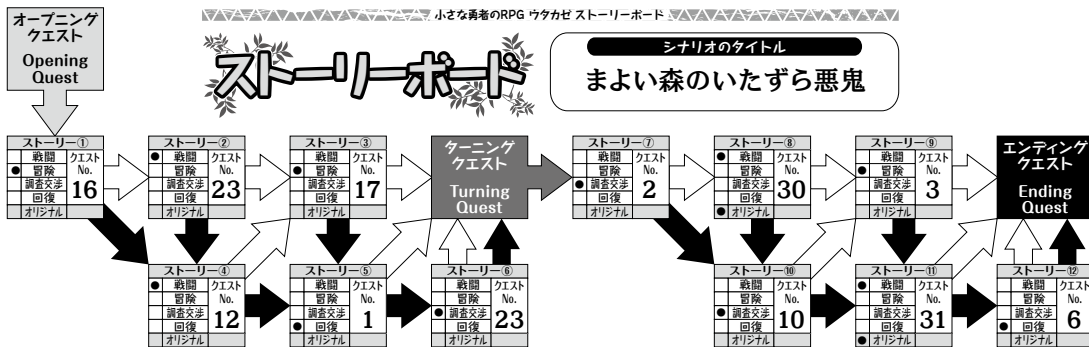


# シナリオ：まよい森のいたずら悪鬼



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

ここはリス族の住むまよい森の真ん中にある、リス族のクルミの木の集落。その日は木の実をふんぐんに使ったクッキーなどのお菓子を村の皆で作り、小さな祭りを開いています。

大人も子供も楽しみ、やがて夜になり宴を終えた村人は眠りにつきます。

そんなクルミの木の集落に、一陣の風が吹きました。その風に村人は驚き、外を見て周りを見渡します。

ですが、何かが大きく変わった様子はありません。村人は安心したように再び眠りました。

……眠りについてしまいました。

## ■ オープニングクエスト

ここは心地よい歌と風が流れる、想いがちちをなす大地。その中にある、ウタカゼが住む歌風の龍樹。

ここでは、今日も各々の訓練に励んだり、音楽を愛するウタカゼが演奏する歌が流れています。

ですが、今日はいつもとちょっと違います。

歌風の龍樹はお祭り騒ぎ。オレンジ色の装飾で彩られた枝では、お菓子を配るウタカゼがいたり、仮装をしているウタカゼもいます。

仮装の理由をプレイヤーが聞いた場合、仮装をしているウタカゼがこう答えてくれます。

「この時期、リス族では、仮装して皆で練り歩くお祭りをやる季節なんだってマ。だから、僕たちも仮

装して皆を驚かしているんだ」

このウタカゼはツタエバチに似せた格好をしていて、話を聞くとお菓子をくれます。

アイテム[ハチミツクッキー] (→ルールブックP124)を人数分獲得します。

このやり取りを終えたウタカゼのもとに、ツタエバチが届きます。

送り主は、あなをちちの担当をしているウタカゼの師、フィノ師。

その中にはこう書かれています。

「まよい森に悪しきものが出たらしいの。あなをちちに行っておしよめを、すぐ私の部屋に来てくれないかしら？」

ウタカゼがフィノ師の部屋に移動したら、次の文を読んでください。

フィノ師の部屋も、紙で作ったかぼちゃなどの装飾が付けてあって、いつもよりも華やかな印象を受けます。フィノ師は、あなをちちを見て言いました。「じゃあ、マッセク状況を説明していくわね。まよい森にあるリス族の村を次々と悪しきものが襲っているらしいの」

GMはプレイヤーからの質問に対して、もしくはタイミングをはかって、以下の情報を伝えてください。

### ・フィノ師が知っている情報

「この悪しきものはお菓子を求めて夜な夜な子供の部屋に押し入り、村のすべてのお菓子を持って行く

んですって」

「何でもこの悪しきものはちょっと変わった姿をしているんですって。空を飛ぶにもかかわらず、動物のような毛がお菓子を盗まれた村辺りに落ちている……って話なの」

「リス族にとって、クッキーは木のお菓子じゃないわ。これから、冬に向けて貯蓄する、大切な食料でもあるのよ」

一通り質疑応答が終わると、フィノ師はこう依頼してきます。

「それじゃあ、みんなはお願い。リス族の村に現れた、この悪しきものを退治して、リス族の食料庫を守ってくれないかしら？」

ウタカゼが了承すると、フィノ師はこう言ってきます。「ありがとう。じゃあ、まよい森までは少し距離があるから、乗りカモの厩舎に寄って乗りカモを借り、空を飛んで移動するといいわ」

ウタカゼは、まよい森まで乗りカモを使用して移動することになります。

GMは乗りカモの騎乗動物シートを人数分配り、PCに記入させて下さい。

▶ストーリー①に進む。

### クエスト 冒険 16 ストーリー① 空を翔ける！ 騎乗 空中

キミたちは騎乗動物を駆り、空を飛んでいる。時は一刻を争う。騎乗動物に合図を出し、全速力で飛んで行かなければ！

|          |      |   |                                    |     |   |   |
|----------|------|---|------------------------------------|-----|---|---|
| 判定者      | 全員   | 判定方法  | 【勇気】+〈騎乗〉or【愛情】+〈心話〉<br>※3回まで挑戦できる | 難易度 | 2 |   |
| 判定の結果    | 成功   | 全速力で飛んでいる。【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、こちらの指示を聞いていないようぞ……。                             |                                    |     |   |   |
| 次に進めるルート | 全員成功 | 全員スピードを上げろ！   |                                    |     |   | ⇨ |
|          | 1人失敗 | スピードが上がらない……。   |                                    |     |   | ➡ |

### クエスト 戦闘 23 ストーリー② 子を守る親カラス

突然、鳴き声と共に襲ってきた2羽のカラス。どうやら近くに巣があるらしい。巣からはひな鳥の鳴き声が聞こえる……。この先に進みたいのだが、つがいのカラスは巣を守るため、簡単に通してくれそうにはない様子だ。

| 対戦する敵の情報 |                |                      |      |     |    |
|----------|----------------|----------------------|------|-----|----|
| 敵名       | 《動物》カラス（→P131） |                      |      | 敵数  | 2  |
| 攻撃法      | 【知恵】+〈狩り〉      | 属性                   | ランダム | 敵場所 | 空中 |
| 次に進めるルート | 勝利             | カラスを追い払った！           |      |     | ⇨  |
|          | 撤退             | 全員の【希望】に[1D6-1]ダメージ。 |      |     | ➡  |

### クエスト 冒険 17 ストーリー③ 木々をすり抜けろ 騎乗 空中

キミたちは騎乗動物を駆り、空を飛んでいる。前方に背の高い林が見えてきた。次々と迫る樹の枝をすり抜けなければ、大惨事だ。

※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】+〈飛行〉<br>※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    | なんとが全員、樹の枝をすり抜けられた。                   |                           |     |   | ⇨ |
|          | 1人失敗    | パチンッと樹の枝に当った……。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④ 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た！                   |           |     |    |
|          | 失敗             | トンビの急襲に気が付かない……。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） |  |           | 敵数  | 1  |
| 攻撃法      | 【知恵】+〈狩り〉      | 属性                                       | ランダム      | 敵場所 | 空中 |
| 次に進めるルート | 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。                     |           |     | ➡  |

|                                       |  |      |          |
|---------------------------------------|--|------|----------|
| <b>クエスト 回復 1</b> <b>ストーリー⑤</b> 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                                 | <p><b>成功</b> ウタカゼの歌が、皆の心に希望の火を灯しよ！<br/>全員の【希望】を【1D6+2】回復。</p> <p><b>失敗</b> 何も起きない。<br/>ただ、歌だけが流れている。</p> |      |          |
| 次に進むルート                               | <p><b>成功</b> 歌によって疲労も回復し、意気揚々と旅を続ける。 ⇨</p> <p><b>失敗</b> 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。 →</p>            |      |          |

|  |   |      |           |
|--|---|------|-----------|
| <b>クエスト 調査交渉 23</b> <b>ストーリー⑥</b> 雲と風を読む |   |      |           |
| 判定者                                      | 1人                                      | 判定方法 | 【知恵】+〈学問〉 |
|  |   | 難易度  | 2         |
| 判定の結果 ⇨ 次に進むルート                          |   |      |           |
| 成功                                       | 今日の天気はだいぶ予測がついた。<br>これで安全に旅を進められるだろう。 ⇨ |      |           |
| 失敗                                       | ……天気の予測はつかない。 →                         |      |           |

### ■ ターニングクエスト

無事、リス族のまよい森に着いたウタカゼ。乗りカモが着地した近くには村があり、ウタカゼは到達地点にあったリス族の村、マツの木の集落の住人に歓迎されます。

マツの木の集落はお祭りの準備をしていて、全体的に騒がしい空気です。枝のあちこちには歌風の龍樹で見えような装飾が施まれて、子供たちはまざままな仮装をしています。

また、このリス族は悪しきものの騒動を知らなくらしく、今も祭りに向けてせっせとクッキーを作っています。

出来上がったクッキーは村の中央に積まれています。

GMはプレイヤーに自由に行動させる事。

ただし、「お菓子を隠してもらおう」「悪しきものの情報を伝える」などの行為をしてもらうには、【愛情】+〈説得〉の判定(難易度2)が必要です。

成功すると、リス族は協力してお菓子を隠そうとします。

判定なしで無理矢理説得しようとする、または判定に失敗した場合、リス族の住人はパニックを起こしてしまい、慌てたまま、何も行動してくれません。

行動の終わったタイミングで、次の文章を読み上げてください。

——その時。

空から突然現れ、クッキーに突っ込み、お菓子を食べてしまう動物が！

リス族が悲鳴を上げ、「僕たちのお菓子が!」「やめてモゴ!」と叫んでいます。

PCが動物を止めようとした瞬間に、戦闘が始まります。

**戦闘:** ムササビ(→ルールブックP130)×1

このムササビは悪しきものです。そのため、【悪意】が0になるまではウタカゼと戦い続けます。

このムササビはお菓子の食べかすが頬のあちこちにあるほか、腰にお菓子を入れる袋を提げています。また、戦闘後、仲間にする事が可能です。戦闘が終了したら、次の文を読み上げてください。

悪しきムササビは倒れ、動かなくなります。

リス族を苦しめていた、悪しきものはいなくなつたのです。

このムササビを仲間にしていての場合、誰か1人が【愛情】+〈心話〉の判定に成功すると、ムササビから悪意の精霊についての情報を教えてもらえます。

ムササビの知っていることは以下の通りです。

- ・お腹がすいていた時に、悪意の精霊からお菓子をもたらしたたんに、悪しきものとなった。
- ・悪意の精霊から「村を襲ってお菓子を持ってくるように」という指示を受けていた。
- ・悪意の精霊は小さく、また、走るのが早い。
- ・悪意の精霊の姿はコビット族に近いが、頭が大きく

く異形の物である。

そして、ウタカゼは気づきません。ムササビの腰から、お菓子の袋がなくなっていることに。

よく見ると、ウタカゼの視界のその奥。

炎で照らされたランタンを持った何か、お菓子袋を持っているではありませんか！

**代表者1名が判定：【知恵】+〈感覚〉**

**成功▶** [2成功] →赤い瞳が光り輝いている。

[3成功] 以上→ウタカゼをあざける笑い声が聞こえて来る。

**失敗▶**何もわからない……。

ランタンを持っていた何者かは森の奥へと逃げていきます。

あまりの素早きは、ウタカゼもすぐには追うことができません。

悪意の精霊が去った後に、この村の村長に「このあたりに出そうな悪意の精霊に心当たりはないか」「悪意の精霊を見たことがないか」などとたずねると、次の情報を教えてくれます。

「昔この森に1人のコビット族が住んでいたモゴ。なんでも、そいつは故郷と家族を失って、何もかもがいやになって、ひとりで暮らすことにしろしいモゴよ。でも、ひとりぼっちは寂しいモゴ。たまにリス族の集落を訪れては、仮装をして愉快な踊りを見せて、リス族からお菓子をもらっていたモゴよ。あいつはリス族のお菓子が大好きだったモゴ。しかし、あいつには……“加ぼちゃ頭のウィル”なんてあだ名があったモゴ。姿を見なくなくなったモゴが……」

村長の話聞いた、まちは悪意の精霊を追いかけろな意見が出たり、次の文を読み上げてごまかい。村長がこう依頼してきます。

「この村は助かった。だけれど、あの悪意の精霊を放っておいたら、あとでどれだけ村が被害にあうかわからないモゴ。ウタカゼ、どうかあの悪意の精霊を退治してくれないかモゴ」

ウタカゼはこれ以上の被害が出る前に、悪意の精霊を退治しなければなりません。

**▶ストーリー⑦に進む。**

|  |                              |        |           |
|--|------------------------------|--------|-----------|
| <b>クエスト 調査 2</b>   | <b>ストーリー⑦</b>                | 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れられるだろうか……。 |                              |        |           |
| 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   | 手がかりを見つけろ!                   |        | ⇨         |
| 全員失敗   | 手がかりは見つからなかった。とりあえず、先に進モろ……。 |        | ➡         |

### ●ストーリー⑦追記

このクエストでは「ジャック・オー・ランタン」が逃げた足取りを探すこととなります。この判定に成功した場合は、以下の文章を読み上げてください。

悪意の精霊が持っていたであろう、お菓子の欠片があちこちに落ちています。

まちは、この欠片は森の奥へと続いている。この先をたどれば、悪意の精霊のもとにたどり着くだろう。

失敗の場合は以下の文章を読み上げてください。

悪意の精霊の手がかりは見つからない……。

だが、先程、悪意の精霊は森の奥へと逃げていった。とりあえず森の奥へといってみよう。

|  |                         |   |           |
|--|-------------------------|---|-----------|
| <b>クエスト 戦闘 30</b>  | <b>ストーリー⑧</b>           | 食いしん坊のハト                                  |           |
| お菓子の食べかすをつけた真っ赤な瞳をしたハトが、バサバサと羽音を立てながら襲いかかってきた！ 悪しきものになり、昼夜の区別もつかず、食べ物のとりになっているに違いない。 |                         |   |           |
| 判定者  | 全員                      | 判定方法                                      | 【知恵】+〈狩り〉 |
|  |                         | 難易度                                       | 2         |
| 判定の結果  | 成功                      | ハトのまき散らしたフンをかろうじて避けろ。あぶない！                |           |
|  | 失敗                      | ハトのフンが頭からべっとり……。<br>【希望】に [1D6 - 3] ダメージ。 |           |
| 対戦する敵の情報   |                         |   |           |
| 敵名   | 《悪しきもの》ハト (→ルールブックP132) | 敵数  | PCと同数     |
| 攻撃方法   | 【知恵】+〈狩り〉               | ダメージ                                      | ランダム      |
|  |                         | 敵の属性                                      | 空中        |
| 交渉ルート  | 勝利                      | 悪しきハトを撃退した。 <b>仲間可</b>                    |           |
|  | 撤退                      | 全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。                  |           |

|   |   |      |           |
|---|---|------|-----------|
| <b>クエスト 冒険 3</b> <b>ストーリー⑧</b> 倒木をよじ登れ                            |   |      |           |
| 目の前には巨大な倒木が横たわり、行く手をふさいでいる。全員がよじ登り、向こう側に行けなければ、このまま、道を迂回していくしかない。 |   |      |           |
| 判定者   | 全員  | 判定方法 | 【勇気】+〈冒険〉 |
|   |   | 難易度  | 2         |
| 判定の結果   | 成功 倒木を登れた！【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  | 倒木から落ち、向こう側に行けない。<br>【希望】に [1D6 - 3] ダメージ。            |      |           |
| 次に進モルート   | 全員成功 1人失敗   |      |           |
|   | なんと全員が、向こう側に移ることができた。 ⇨                               |      |           |
|   | どうしても登れない……道を迂回するしかない。 →                              |      |           |

|  |   |      |           |
|--|---|------|-----------|
| <b>クエスト 回復 6</b> <b>ストーリー⑩</b> 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 山ブドウを摘んだ！<br>全員の【希望】を [1D6] 回復する。    |      |           |
| 失敗   | うわーっ、ツタから落ちたぁ！<br>【希望】に [1D6 - 2] ダメージ。 |      |           |
| 次に進モルート  | 成功 山ブドウを堪能し、元気に旅を続ける。 ⇨                 |      |           |
|  | 失敗 根めしぞうに山ブドウを見上げ、旅を続ける。 →              |      |           |

|   |                                    |      |           |
|---|------------------------------------|------|-----------|
| <b>クエスト 調査交渉 10</b> <b>ストーリー⑩</b> 星よ、教えて  |                                    |      |           |
| 暗い夜道を歩いている。夜の闇のせいで、あたりは同じ景色が続いているようだが、そもそも自分がどこにいるかもわからない。夜空の星から、方向が読み取れると聞いたことがあるが、どの星だっただろうか……。 |                                    |      |           |
| 判定者   | 1人                                 | 判定方法 | 【知恵】+〈学問〉 |
|   |                                    | 難易度  | 2         |
| 判定の結果 ⇨ 次に進モルート   |                                    |      |           |
| 成功  | 北極星を見つけました。<br>方向が分かり、迷子には必ず救われます。 |      |           |
| 失敗  | 星を見てもちんぷんかんぷん。<br>結局、道に迷ってしまっつた。   |      |           |

|   |                            |      |      |
|---|----------------------------|------|------|
| <b>クエスト 戦闘 31</b> <b>ストーリー⑪</b> 食いしん坊のタヌキ現る   |                            |      |      |
| キミたちの目の前に、のっそりとお菓子の食べかすをつけたタヌキが現れた。その瞳は赤い。このタヌキもすでに悪意の精霊によって悪しきものとなり、食べ物にとりこになっているのだろう。タヌキはペロリと舌なめずりをして、キミたちに襲いかかってくる。ああ、もう、今日はなんて日だ！ |                            |      |      |
| 対戦する敵の情報  |                            |      |      |
| 敵名  | 《悪しきもの》タヌキ (→ルールブックP130)   | 敵数   | 1    |
| 攻撃方法  | 【勇気】+〈戦い〉                  | ダメージ | ランダム |
|   |                            | 敵の場所 | 地上   |
| 次に進モルート   | 勝利 悪しきタヌキを撃退した。 仲間可 ⇨      |      |      |
| 撤退  | 全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。 → |      |      |

### ■ エンディングクエスト

森の奥に向かってウタカゼが突き進んでいると、小さな広場に何者かがいます。頭はかぼちゃ。体はコビット族。その異形の姿は間違いなく、悪意の精霊です。悪意の精霊はこちらは背を向け、袋の中身を開け、ひとつ、またひとつと何かを食べているようです。

どうやら、今までため込んだであろうお菓子を夢中になって頬張っているようで、こちらの気配に気づいている感じはしません。

対抗判定：ウタカゼの【知恵】+〈狩り〉  
vs 悪意の精霊の【狡猾】+〈感覚〉

成功 ▶ ウタカゼの先攻で戦闘がスタートする。  
失敗 ▶ 悪意の精霊の先攻で戦闘がスタートする。

### ● ジャック・オー・ランタンとの戦闘

「ジャック・オー・ランタン」(→ルールブックP138)との戦闘を行います。

## ■ エンディング

「もっといたずら……お菓子、食べたい……のは……」

悪意の精霊は悶え苦しみ、やがて黒い霧となって消えて行きます。

しかし、かぼちゃの頭ぶけはくるくると回りながら、夜空に向かって飛んでいき、ひゅ——ぽんっ！ と七色の花火となって舞い散りました。

そして、舞い散る花火とともに、空からちくまんのクッキーがぱらぱらと落ちてきたのです。

青い星空に広がる七色の花火に驚き、リス族が集まってきました。

そして、クッキーを見ると、嬉しそうに騒ぎ出しました。

「このクッキーがあれば祭りも一層楽しめるモゴ！ウタカゼ様、もうすぐ祭りが始まるから、ウタカゼ様も参加してほしいモゴ！」

そしてウタカゼはリス族の宴会に招かれます。

仮装してお菓子を配る子供たち。

歌を披露する大人たち。

出店を開く商人。

ウタカゼも宴会に混ざり、仮装した子供たちからお菓子をもらえます。

アイテム [ハチミツクッキー] ×5 を獲得。

夜になっても楽しそうに騒ぐ声が、森の中に響くのでした。

〈おしまい〉