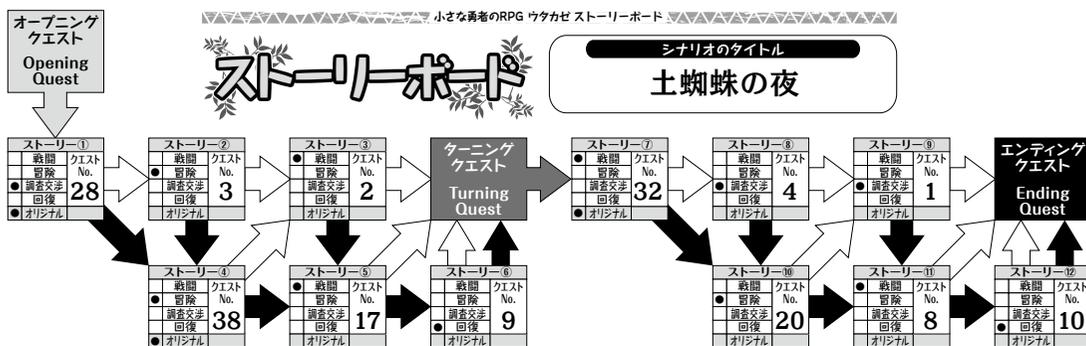


# シナリオ:土蜘蛛の夜



シナリオ作成: 中澤 真実 推奨PC人数: 1~4人  
 推奨【希望】: 7~8 予定セッション時間: 1時間30分

このシナリオは、【希望】が7以上に成長したPCでプレイすることを前提に作られています。

そのため、強力な悪意の精霊との戦闘があり、PC作成直後やソロプレイによる冒険達成は困難かと思われるので、あらかじめご了承ください。

ただし、ソロプレイの場合、以前の冒険で「強力な仲間を呼び出せるアイテム」などを手に入れているなら、冒険達成の可能性はあります。

## ■ シナリオ開始前の設定について

このシナリオは、ウタカゼの師から使命を受けて、歌風の龍樹を出発するといった通常のシナリオとは異なり、PCが旅の途中、まよい森の近くでツタエバチの伝書を受け取る所から始まります。

その際、PCの旅はGMが自由に設定しても構いません。前回の冒険の続きでもよいですし、PCたちがそれぞれの旅の途中でまよい森に近づいたという設定でもよいでしょう。

## ■ プロローグ

どこかでフクロウの声が聞こえる、まよい森の奥深く。そこは、1本の枯れ木がありました。森の手入れをするリス族ですらも寄りつかないのが、枯れ木の周りには、草木が生い茂っています。

そこは、1匹のホタルが迷い込みます。かすかな羽音を鳴らして、ふよふよと飛んでいます。

ホタルは、やがて枯れ木の近くにやってくる、その木のまわりをぐるぐる飛び回り始めます。どこか、休む場所を探しているのでしょう。ホタルは枯れ木のくぼみを見つけると、ゆっつりと近づいていきます。

すると突然、枯れ木の中から何本もの白い糸が噴き出しました。

糸はあっという間にホタルを絡め取ってしまいます。ホタルはバタバタと羽を動かします。しかし、抵抗もむなしく、枯れ木のうろの中へ引き込まれてしまいました。

森の茂みの中に、パキパキと音が響きます。

音が止んだ時、枯れ木の根元でポウッと、赤い光が灯りました。

## ■ オープニングクエスト

まよい森を横目に、野原を歩くウタカゼ。フィノ師より頼まれた使命を無事にやり遂げ、歌風の龍樹に帰ろうとしているところです。すると、一匹のツタエバチが飛んで来て、ウタカゼの肩に止まりました。細い足には、手紙がくくりつけてあります。

※PCが手紙を取る、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。

手紙はまよい森のリス族がらのようです。文面は、急を要するような文章が綴られていました。

### •手紙の内容

「この手紙を読んでくれたウタカゼに伝える。今、私たちがリス族に、危機が訪れている」

「夜になると、何人もの村人が森の奥へと去ってしまう」

「何度も止めようとしたが、話すら聞いてくれない」

「村を離れた者は、いつになっても帰ってこない」

「このままでは、私たちの村が減滅してしまうかもしれない」

「私たちの村は、まよい森の中央の、大きな広場にある。川が近くにはあり、道ができていますので、きっとわかるだろう」

「ウタカゼ。頼む、私たちを、助けてほしい」

最後に、「ナルクの村の村長。ガモット」と署名があり、手紙は締めくくられていました。

※PCが、リス族の村へ行く、などの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。

進路を変え、森へと向かうウタカゼ。彼らの前には、重苦しい雰囲気、うっそうとしたまよひ森が広がっています。

まるで、リス族と、ウタカゼの未来を暗示しているかのよう。

▶ストーリー①に進む。

<b>クエスト 調査 28</b> ストーリー① クモの糸			
キミたちは、森の中に踏み込んだ。しかし、手紙に地図はなく、どこに進んだらいいかわからない。すると、木々の間にきらりと光る何かがあった。			
判定者	1人	判定方法	【知恵】+【感覚】 難易度 2
判定の結果 > 次に進モルート			
成功	マッ光ったものは、クモの糸だ。それも、森の奥へ奥へと続いている。この糸を辿れば、リス族の村に着けるかもしれない。 ⇨		
失敗	何も見つかりない。見間違いだったようだ。 ➡		

<b>クエスト 冒険 3</b> ストーリー② 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
成功	倒木を登れ！【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	倒木が落ち、向こう側に行けず。【希望】に【1D6-3】ダメージ。		
次に進モルート	全員成功 なんと全員が、向こう側に移ることができた。 ⇨		
次に進モルート	1人失敗 必死しても登れない……道を迂回するしかない。 ➡		

<b>クエスト 戦闘 2</b> ストーリー③ 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
成功	クモの糸をかわした。		
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】	ダメージ	ランダム
		敵の場所	地上
次に進モルート	勝利 クモを追い払った。 ⇨		
次に進モルート	撤退 全員の【希望】に【1D6-1】ダメージ。 ➡		

<b>クエスト 冒険 38</b> ストーリー④ イガグリ注意			
突然強い風が吹き、みんなの足を止めてしまう。すると、頭上から何か落ちて来る音が。イガグリだ！いくつものイガグリが、ウタカゼ目がけて落ちてくる。避けなければ、大けがを負ってしまうだろう。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+【冒険】 難易度 2
成功	イガグリを無事に避けきった。		
失敗	イガグリに当たってしまった。棘が痛い！【希望】に【1D6-2】ダメージ。		
次に進モルート	全員成功 1人失敗 必らず、風はやんぞようだ。イガグリは上手く行き先の道を選けて落ちている。 ⇨		
次に進モルート	進むべき道には、イガグリがまんべんなく落ちている。他の道を探した方が良さそう。 ➡		

<b>クエスト 戦闘 17</b> ストーリー⑤ 怒りのスズメバチ			
いつの間にかスズメバチの縄張りに迷い込み、彼らの怒りに触れてしまったらしい。彼らは、ブーンという羽音と共に、群れでこちらに向かって針を向けて飛んで来る。			
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》スズメバチ (→P134)	敵数	PCと同数
攻撃方法	【知恵】+【狩り】	ダメージ	1対1
		敵の場所	空中
次に進モルート	勝利 スズメバチを追い払った！ ⇨		
次に進モルート	撤退 全員の【希望】に【1D6-1】ダメージ。 ➡		

<b>クエスト 回復 9</b>				<b>ストーリー⑥ 小人と柿の木</b>				
判定者		1人	判定方法		【知恵】+〈狩り〉	難易度		2
判定の結果	成功	全員で、落ちてきた甘い柿の実を堪能した。 全員の【希望】を【1D6】回復。						
	失敗	柿の実が揺れただけで、落ちて来なかった。						
次に進めるルート	成功	お腹もいっぱいになり、意気揚々と旅を続ける。					⇨	
	失敗	恨めしそうに柿の実を見上げ、旅を続ける。					➡	

### ■ ターニングクエスト

ウタカゼは森を乗り越え、リス族の村へと辿りつきました。太陽はしずみかけ、月明かりが森の木々の影を浮かびあがらせています。すると、高い木の上から、何人かのリス族が顔を出してきました。

「おお、ウタカゼさま！ 来てくれましたか！」

1人が喜びの声を上げると、次々にリス族が現れて、木から下りてきます。

そして、ウタカゼの前に集まると、1人、年老いたリス族が前に歩み出てきました。

「よく来てくれたがよいましたモゴ。私はこの村の村長、ガモットですモゴ」

ガモットは自己紹介すると、村人たちに一声かけて、ウタカゼたちを自分の家に招きます。

「マッそく、お願いしたいのでモゴが……」

全員が、招かれた家でテーブルにつくと、ガモットは彼らに村で起きたこと。その異変について話しはじめます。

「ある日、数匹のクモが現れましたモゴ。そのクモが出た夜から、住民がこの村から出て行くようになってしまったモゴ」

※PCは、ガモットに質問できます。GMは、その質問に応じて以下の情報を提示してください。

#### ・ガモットの知っている情報

「人がいなくなるのは決まって夜。その時にはいつもクモが現れるモゴ」

「クモは追い払えるモゴが……。去って行く者たちは話しかけても答えず、ただふらふらと森の奥へと去っ

てしまうモゴ」

「力尽くで止めても、振り払って森へ行ってしまうモゴ……。今では、この村に住んでいる者も少なくなってしまうモゴ」

「ゆーか、頼むモゴ。ウタカゼ……。この村を、いなくなってしまう者を、助けてほしいモゴ」

※PCが、ガモットの依頼を了承する、などの発言を取ったタイミングで、GMは以下の文章を読み上げてください。

ウタカゼがうなずくと、ガモットは朗らかな表情を浮かべました。

「ありがとうモゴ……。では、今夜はこの村に泊まってほしいモゴ。おそろく、クモは今夜も現れるはずでモゴ」

ほんの少し、ガモットの声が固くなります。しかしそれはすぐに収まり、優しい口調で言いました。

「あなたたちのことを、皆に紹介したいモゴ。それに、村に残っている者には、私よりも森を知る者がいるモゴ。話を聞けば、何か手がかりが掴めるかもしれないモゴ」

そして、ガモットは笑顔を浮かべます。

「宴の準備が整っているモゴ。みんなも待っているモゴ。こちらに」

そう言い、ガモットはウタカゼとともに家の外へ。すると、木の下、村の広場となっている場所には、大きな薪の準備と、たくさんテーブル。その上には、森の果物や木の実を使った料理が並べられていました。

そして、夕暮れの色が深くなる頃。食事会の最中でも、何人ものリス族がウタカゼに「この村を、家族を救ってくださいモゴ！」と涙がかりにお願いしてきます。

※PCが、村人に話を聞く、などの発言をした場合は、以下の文章を読み上げてください。

#### ・村人の知っている情報

「この村には、元々ある噂があった」

「森の奥、誰も踏み込まないような場所には、大食いのクモがいたらしい」

「そのクモは森の奥にある枯れ木を根城としていて、いつも得物を狙って巣を巡らし、自らも動き回っていた」

「体が大きすぎるために、木に登ることはできなかつたらしい」

「森に住む生き物はみんなそのクモを恐れていた。そして、森に潜むそのクモを、地面に伏せるクモードパーラと呼び、誰も枯れ木には近づかなかった」「だが、今の村長が大人になる頃には、気づくとドパーラの話は聞かなくなっていた」「だから小さな子供たちは、噂を知らない」

※また、ドパーラ以外の情報を求められた場合は、次の文を読み上げてください。

「村から出て行くのは、決まって大きく太った男や、若者ばかり」「やせオリスや、年老いたリスがいなくなったことはない」「エサとしてちょうど良いリスを探しているのかもしれない」「また、村人が消えるときには、森の奥へと続く白い糸が見える」

※GMは村人が説明を終えたタイミング、PCが質問を終えたタイミングで、以下の文章を読み上げてください。

食事もありかた食べ終わると、辺りはすっかり暗くなります。マッきまでの希望をたたく雰囲気はなくなり、リス族はみんな恐れるように顔をこわばらせています。

その時。

「く、クモの糸だぁ!」

誰かが叫びました。

灯る松明に照らされて、リス族の村の広場は、幾筋もの白い糸が垂れてきていたのです。

その糸を伝って、何匹もの小クモが、ずるずると村人やウタカゼの元に降りてきました。そして――。

ビュウ! と。村人たちに向けて、糸を吐き出したのです。

**行為判定(全員):**【勇気】+〈戦い〉もしくは、【知恵】+〈狩り〉

**1人でも成功**▶クモの糸は誰にも触れることなく、どこかへ飛んでいきました。

**全員が失敗**▶村人の誰かに、糸が触れてしまいました。

※判定が終了した時点で、GMは以下の文章を読み上げてください。

クモは暗がりの中で、ざらりと目を光らせました。その目は真っ赤。このクモは、悪しきものだったのです。

クモはガチガチと牙を鳴らせると、邪魔をしつウタカゼに襲いかかってきました。

### ●クモと戦闘

クモ(ルールブックP133)との戦闘を行います。敵の数は、PCの数+2匹で行うこと。

また、このクモは悪しきものです。そのため、【悪意】が0になるまでウタカゼに襲いかかってきます。

※プレイヤーが戦闘に勝利したタイミングで、GMはプレイヤーが、糸を防ぐ判定に成功していた場合は「①」を。失敗していた場合は「②」の文章を読み上げてください。

#### ①先の判定で、クモの糸を防ぐことに成功していた場合、GMは以下の文章を読み上げてください。

クモはウタカゼの攻撃によって、地面に倒れ伏しました。

「こいつは……夜にやってきてたヤツらだ!」

リス族の誰かが叫びました。村人がいなくなったことは、このクモが関係しているのでしょうか。

※プレイヤーが、クモに【希望】を与え、仲間にする、などの行動、宣言を行った場合は、GMは以下の文章を読み上げてください。

希望を与えられたクモは目を覚まします。その時、真っ赤な目の光は失せ、元のクモに戻っていました。クモはくると向きを変え、森の奥へと向かっていきます。どうやら、自分たちを操ったものの所まで案内してくれるようです。

#### ②先の判定で、クモの糸を防げなかった場合、GMは以下の文章を読み上げてください。

クモは無事に倒されました。しかし、先ほどもクモの糸に触れた村人たちが、ふらふらとした足取りで、森の奥へと向かっていきます。

「ああ……。なんというこつだ!」

ガモットが嘆きます。何人かのリス族が歩いて行く村人を止めようと、声を掛けたり、立ち塞がったりしますが、村人は歩みを止めることなく、森の方へと進んで行ってしまいます。

※失敗した場合、糸を受けた村人は、ウタカゼたちがどんな判定を行っても、行動をやめません。

GMは、ウタカゼが、判定結果が成功の場合「クモの道案内に従う」。失敗だった場合「村人の後を追う」といった行動をした時には、以下の文章を読み上げてください。

「ウタカゼさま、ここからの夜道は危険モゴ。このランタンを持って行くモゴ」

ガモットがそう言って、[ヒカリゴケのランタン]を渡します。

「川の近くで採れた、ヒカリゴケを入れたランタンモゴ。夜道でも、十分に足元を照りしてくれるモゴよ」

そう告げるガモットと、彼にならんでウタカゼを見るリス族の視線。

ウタカゼに、彼らの希望が託されました。

▶ストーリー⑦に進む。

<b>クエスト 戦闘 32</b>	<b>ストーリー⑦</b>	<b>暴徒襲来</b>
キミたちは、森を歩いている。すると、リス族が突然、どنگりやクルミを投げつけてきた！ 悪しきものではないようだが、何者かに操られているようだ。		
※ PC は近接武器による攻撃を行う場合、【勇気】 + 【冒険】の判定に成功してからでないと、攻撃できない。		
対戦する敵の情報		
敵名	《言葉ある種族》リス族(大人) (→P133)	敵数 1
攻撃方法	【知恵】 + 【狩り】	ランダム 敵の場所 地上(樹上)
勝利	何とか、襲ってきただけのリス族をおどおしくできた。リス族は我に返り、しきりに謝ってくる。	⇒
撤退	全員の【希望】に【1D6 - 1】ダメージ。	➡

※ストーリー⑦補足：このリス族は、クモに意識を奪われた、ナルクの村のリス族です。完全に悪意に染まり、悪しきものとなっているわけではないため、一度攻撃を与えれば意識を取り戻すことができます。また、戦闘後、【愛情】 + 【説得】(難易度2)の判定に成功すれば、仲間にすることもできます。しかし、クモについて覚えていることはありません。

※ストーリー⑧補足：ここで聴こえてくる音は、風に紛れて聴こえてくる呻き声のような音(囚われたリス族のうめき声)です。

※ストーリー⑨補足：ここで発見する足跡はドパーラの元へと連れて行かれるリス族の足跡です。

<b>クエスト 調査交渉 4</b>	<b>ストーリー⑧</b>	<b>遠くで音が聞こえる</b>
遠くから風に乗る、小さな音が聞こえる。……これが「何の音か」「どこから聞こえてくるのか」を判別するためには、感覚を研ぎ澄ましてよく聞きとらなければならない。		
判定者	全員	判定方法 【知恵】 + 【感覚】 難易度 2
判定の結果 ➡ 次に進むルート		
1人成功	音を判別し、どこから聞こえてくるのかがわかる。	⇒
全員失敗	何の音か、どこから聞こえてくるのかが、まったくわからない。	➡

<b>クエスト 調査交渉 1</b>	<b>ストーリー⑨</b>	<b>足跡を見つけた！</b>
道の途中で何かの「足跡」を見つけた。この足跡を辿ることができれば、必要な情報が手に入るかもしれない。		
判定者	1人	判定方法 【知恵】 + 【感覚】 難易度 2
判定の結果 ➡ 次に進むルート		
成功	足跡をたどり、情報を得た。	⇒
失敗	足跡を見失った……。	➡

<b>クエスト 冒険 20</b>	<b>ストーリー⑩</b>	<b>ウルシの恐怖</b>
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。上手によけなければ……。		
判定者	全員	判定方法 【勇気】 + 【冒険】 難易度 2
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。	
全員成功	無事にウルシの群生地を抜けることができた。	⇒
1人失敗	仲間がウルシにかぶれて、見るも無残な姿だ。道を迂回して、ひとまず休まなければ。	➡

<b>クエスト 戦闘 8</b> ストーリー⑩ マムシの恐怖			
暗がりからチロチロと舌を出し入れしながら、マムシが近づいてきた……そして、キミたちの姿を見つけたマムシの金色の目がギラリと光る！			
判定者	全員	判定方法	【勇気】
		難易度	2
判定の結果	成功	マムシの恐怖を振り切った。	
	失敗	マムシが怖くて動けない。 このラウンドは行動禁止。	
対戦する敵の情報			
敵名	《動物》マムシ (→P134)	敵数	1
攻撃方法	【勇気】+《戦い》	属性	ランダム
		敵の場所	地上
次に進めるルート	勝利	マムシを追いかつた。	
	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。	

<b>クエスト 回復 10</b> ストーリー⑫ ツツジの花の蜜			
頭上の枝にヤマツツジの花が咲いている。木を登ってヤマツツジの花を摘んで吸えば、甘い蜜が舐められることはコビット族ならば誰でも知っている。……やってみてもよさそうだ。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+《冒険》
		難易度	2
判定の結果	成功	甘い花の蜜は、ほっこりする。 【希望】を [1D6 - 2] 回復。	
	失敗	うわーっ、樹から落ちたぁ！ 【希望】に [1D6 - 3] ダメージ。	
次に進めるルート	1人成功	甘い蜜を舐めた者は元気を取り戻し、チームは活力を取り戻す。そして、意気揚々と旅を続ける。	
	全員失敗	樹から落ちた者は不機嫌な顔で旅を続ける。	

## ■ エンディングクエスト

ウタカゼは導きの元、森の奥深くにたどり着きました。ランタンの光は照りまかれて見えるのは、うっせうと茂る植物。森を守るリス族ですら近づかないというこの場所は、酷く荒れ果てていました。

そんな場所にせびえる、一本の枯れ木。ウタカゼたちの身長は三倍はあろうか、という大きな木は、たくまんのヒビが走り、こうして立っているのが不思議なほど、朽ちています。

※プレイヤーが、枯れ木を調べる、近寄る、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。

ウタカゼが枯れ木に近づくと、風に紛れて呻き声のような音が聞こえます。木のすぐ側は横たわり、何人ものリス族が倒れている様子でした。

リス族はいずれも糸にくるまれ、口も封じられています。おそらく、クモの糸で意識を奪われ、ここに連れて来られた者たちでしょう。

一樣的顔色が悪く、長くここに居るのが、やつれた人もいます。早く助けないと、大変なことになるでしょう。

すると、大きな音が響きました。それは、枯れ木が聞こえてくるようです。音はひんひん大きくなっています。

プレイヤーがリス族を助ける、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。

ウタカゼがリス族に駆けようとした時。

突然、何本もの白い糸が、枯れ木から噴き出されました。糸は一直線にリス族に向かい、彼らを絡め取ってしまいます。そして、リス族を引き込もうと、糸がするする引かれていきます。

**行為判定(全員)：【勇気】+《戦い》**

この判定は、【希望】を消費しなくても、3回までリロールできます。

※1人でも成功したタイミングで、GMは「①」の文章を。もし全員が判定に失敗したら、「②」の文章を読み上げてください。

**①成功した場合、GMは以下の文章を読み上げてください。**

糸が引かれようとしたとき、間一髪。ウタカゼの攻撃によって、糸は断ち切られました。枯れ木から伸びた糸がするする戻って行きます。

**②全員失敗した場合、GMは以下の文章を読み上げてください。**

糸を狙ったウタカゼの剣は、むなしく空を切ります。リス族はそのまま、木のうろの中へ引き込まれてしまいました。悲鳴が尾を引き、それを塗りつぶすかのよう、何かを砕く音が聞こえてきます。

※上記の、いずれかの文章を読み上げたら、GMは以下の文章を読み上げてください。

すると、木のうろから、低い唸りが聞こえてきました。その瞬間！

木のうろから、巨大な頭が突き出し、ウタカゼの牙を剥きます。鋭い牙と、八つの赤く光る目を持つ、巨大な頭が。

その巨大な頭は、クモの頭。このクモが、リス族を怖がらせていた、大食らいのクモ、ドパーラなのです。

ドパーラは、ずるずると首を伸ばして、ウタカゼやリス族を食べようと、口を開いて襲いかかってきました。

### ●ドパーラとの戦闘

ドパーラ1体との戦闘を開始します。

### ■エンディング

ウタカゼの攻撃によって、ドパーラの頭が地面に落ちます。ドパーラを倒したことで、支えていた枯れ木がバラバラに砕け、ドパーラの体が露わになりました。

ぶくぶくは太った体と、体を支えきれなくなってしまった、細い足。今も、エサを求めるように首を伸ばして、カチカチと牙を鳴らしています。そうしている間にも、ドパーラの体はだんだんと黒い霧となって、消えていきます。ドパーラは最後まで、ウタカゼやリス族を睨んでいました。

やがて、赤い瞳の中に寂しそうなお光が一縷。ドパーラの体は霧散しました。

ドパーラが消えたのと同時に、リス族をしばっていた糸がなくなります。そして、捕まっていたリス族は、ランタンの明かりの下で、ウタカゼにお礼をつけて、涙を流しあいました。

森の恐怖は、取り払われたのです。

〈おしまい〉

ドパーラ (土蜘蛛)		【悪意】	18
種別	悪意の精霊	大きさ	100cm
食べ過ぎて巣穴から出られなくなってしまったも、食欲を押さえられずに悪意を引き寄せてしまった大蜘蛛。悪意の精霊となったことで伸縮が自在になった首と、手下のクモ、麻痺性の糸を使って獲物を捕らえる。 ※牙は、毒による追加ダメージ [1D6-3]。			
【能力値】	【技能値】	【ダイスプール】	
【凶暴】	6	〈戦い〉	1 6
		〈冒険〉	0 6
		〈疾走〉	0 6
【狡猾】	6	〈狩り〉	2 5
		〈感覚〉	1 5
		〈学問〉	0 5
【憎悪】	4	〈歌〉	0 3
		〈説得〉	0 3
		〈心話〉	0 3
攻撃方法	〈戦い〉 牙※ 〈狩り〉 吹きかける糸 〈歌〉 -	攻撃パターン	ランダム
		呪いの力	《不動の糸》

呪いの力	3	《不動の糸》(うごけずのいと)						
悪意の精霊がガチガチに牙を鳴らすと、口を裂けんばかりに大きく開いた。その後、真っ黒な糸が矢のような速度をもって襲いかかってくる！								
呪いの力の使用条件								
タイミング	自分の攻撃の順番で行動を消費する。							
使用頻度	自分が攻撃を受けた、次の攻撃時。							
使用制限	自分の【悪意】が半分以下では使用しない。							
悪意の精霊との対抗判定の方法								
判定者	悪意の精霊	判定方法	【狡猾】+〈狩り〉	VS	判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈狩り〉
対象とされた者の判定結果								
成功	噴き出される糸を、見事に避けた！							
失敗	糸を体にかけてしまう。【希望】を悪意の精霊の成功レベル分マイナス。次のターンは行動不能になり、【勇気】+〈戦い〉or【勇気】+〈冒険〉(難易度2)の判定に成功するまで、行動できない。							