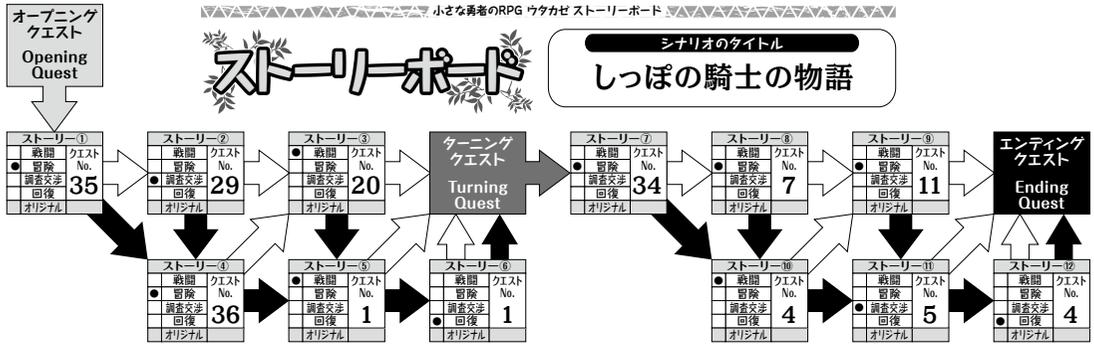


# シナリオ：しっぽの騎士の物語



シナリオ作成：小林正親/ウタカゼゼミ

推奨PC人数：1～4人

予定セッション時間：2時間

## ■ はじめに

このシナリオは、ルールブックに掲載された「スネーク狩り」「囚われの歌姫」「しっぽの戦い」のキャンペーン三部作の後日譚となります。

キャンペーン三部作をすでに遊んでいて、その物語で活躍したPCを使うことが好ましいですが、それ以外の初めて参加するPCでも遊ぶことができます。ただしその場合、GMはシナリオ開始前に、プレイヤーたちにこのシナリオがルールブックに掲載されたキャンペーン三部作の後日譚であることを、そのあらすじと共に伝えるようにしてください。

そして、このシナリオは通常のシナリオよりもページ数、情報量が多く、初心者の方GMがストーリーを動かしていくには少々難易度の高いシナリオとなるかもしれません。不安な場合には事前に、ソロプレイでストーリーの流れを理解した上で、GMに挑戦してみることをお勧めします。

また、このシナリオでは「ネズミ族の王国における騎士の兎上槍試合（ジョスト）」という競技が物語の中心にあるため、【勇気】の能力値が高く、〈戦い〉〈騎乗〉の技能値が高いPCが活躍できる場面が多くなります。PC作成時やどのPCを使用するかを決める時には、GMは事前にプレイヤーたちに、このことを伝えておいたほうが良いでしょう。

## ■ プロローグ

みつこが丘のイタチ族を支配し、ネズミ族の王国、しっぽの王国を滅ぼそうとした、残虐な悪意の精霊マシロの野望は、歌風の龍樹のウタカゼたち

と、しっぽの王国の勇氣ある王子グリム、そして、美しい歌姫エボナ、イタチ族の若き部族長スクナオチによって潰え、ネズミ族とイタチ族に再び、平和が取り戻されました（※シナリオ「スネーク狩り」「囚われの歌姫」「しっぽの戦い」を参照）。

それからいくつかの季節が過ぎ、歌風の龍樹に嬉しい知らせが届きました。年若い末国王エムルン13世は退位し、その王の座を若きグリム王子にゆずることが決まったのです。

もちろん、エムルン13世もネズミ族の例にみれず、たくまの子宝に恵まれ、グリム王子とエボナ姫を含めて、王家には36人の王子と姫がいます。

そのたくまの王子と姫のなかからグリム王子が次期国王に選ばれたのは、まさに、ウタカゼと共にあの「しっぽの戦い」を戦い抜いた、その英雄的な行為によるものでしょう。

しっぽの王国の国民たちは、この新しい王の誕生を心から喜んでいました。そして、長しっぽ部族のイタチ族、歌風の龍樹のウタカゼたち、村々のコビット族も、みんな、ネズミ族の若く勇敢な王の誕生を歓迎しています。

しっぽの王国では、グリム王子の王位の戴冠式を盛大にお祝いすることとなりました。

……しかし、新しい王の誕生を喜ばない者がいたのです。

寂しが原の荒野に潜む、その者は、赤い瞳を爛々と輝かせ、グリム王子に対して暗い憎しみを募らせていました。

## ■ 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。その根元に広がる、ウサギ牧場のなかで、ウタカ

ぞろろが乗りウサギにまろがり、騎乗の訓練をしています。

PCは自分がこのシナリオで乗る「乗りウサギ」を「騎乗動物シート：乗りウサギ」(→ルールブックP166)を使って設定してください。自分の乗りウサギの設定が終われば、早速、訓練の開始です。騎乗の訓練は障害物競争です。切り株や水たまりを飛び越え、その速さと技術を競います。

### 行為判定(全員)：

【勇気】+〈騎乗〉 or 【愛情】+〈心話〉 難易度2

### 行為判定(PCの乗りウサギ)：

【勇気】+〈冒険〉 難易度2

以上、2回の行為判定のうち、どちらか1回でも失敗すれば【落馬判定】(→ルールブックP077～078)を行います。

2回の行為判定のすべてに成功していれば、ご褒美にアイテム【ハチミツ】(→ルールブックP124)が与えられます。

障害物競争が終われば、続いて、兎上槍試合となります。

### ● 兎上槍試合(ジョスト)のルール

兎上槍試合とは、硬い鎧で身を包んだ騎士が騎乗槍を手に、乗りウサギにまたがり、1対1で【チャージ攻撃】(→ルールブックP078)をし合うという競技です。

勝敗は、落馬をした競技者が負けとなります。つまり、【希望】にダメージを受け、さらに【落馬判定】に失敗した競技者が負けとなるわけです。

また、兎上槍試合のなかで、チャージ攻撃以外の攻撃をした場合、その競技者は失格です。

そして、競技者が3回、チャージ攻撃をしあっても勝敗が決まらない場合は、「引き分け」となり、試合は終了。互いの技量を讃え合います。

また、兎上槍試合はあくまでも競技ですから、どちらかの【希望】が最高値の半分以上(端数切り捨て)減った場合には、競技の審判の判断により、兎上槍試合は中止。勝敗は「引き分け」となります。ただし、戴冠式の時など、王の御前で行われる正式な兎上槍試合では「引き分け」はなく、どちらかが降参するまで(通常は【希望】が0になるまで)続けられます。

### ・騎乗槍

騎乗槍は、兎上槍試合で使用される騎乗用の長い槍のことをいいます。乗りウサギの上で使用するよう、長大に作られた槍のため、徒歩で使うことはできません。

そのため、騎乗槍を使う騎士たちは自分の腰や背中に、徒歩で使うための武器を身につけています。

プレイヤーにだいたいルールを把握してもらったら、GMは以下の文章を読みあげてください。

あなぞろろが、乗りウサギにまろがり、兎上槍試合をはじめようとした矢先、遠くから大きな声が聞こえました。

「待たれ、待たれっチュウ。ウタカザ殿よ。それは、まましく兎上槍試合！ それがしを競技にくわえてはくぞまるまいっチュウ」

丸々と太った白い乗りウサギにまろがり、頭の先から爪先まで鉄の甲冑に身を包んだネズミ族の騎士が、ドドドッ駆け寄ってくるではありませんか。

「それがしは、しっぽの王国の騎士ネズミ、グッチ卿と申す者。いま、尋常に勝負するっチュウ！」

騎士ネズミのグッチ卿は槍をぶんぶん回し、やる気満々です。

PCの1人とグッチ卿の兎上槍試合を始めます。グッチ卿のデータは以下の通り。

騎士ネズミ(グッチ卿)		【希望】	【悪徳】	6
種別	言葉ある種族/ネズミ族	大きさ	17cm	
【能力値】		【技能値】		【ダイスフル】
【勇気】 【凶暴】	3	〈戦い〉	3	6
		〈冒険〉	1	4
		〈騎乗〉	3	6
【知恵】 【狡猾】	4	〈狩り〉	1	5
		〈感覚〉	1	5
		〈学問〉	1	5
【愛情】 【憎悪】	2	〈歌〉	1	3
		〈説得〉	1	3
		〈心話〉	1	3
攻撃方法	〈戦い〉	騎乗槍/剣		
	〈狩り〉	-		
	〈歌〉	-		
		特性		

グッチ卿の鎧の胸の部分には彼が騎士の家柄であることを示す「赤いりんご」の紋章が彫られています。グッチ卿の乗りうさぎのステータスは騎乗動物シー

ト: 乗りウサギ(→ルールブックP166)と同じです。

**名前:** ラクート **性別:** ♀

**毛の色:** 白 **大きさ:** 54cm

勝敗にかかわらず、グッチ卿はPCの技量に感心し、ほめたたえます。そして、自分と戦ってくれたPCに対し、お礼に【ノコギリソウ】(→ルールブックP124)を1つ贈ります。

すると、ウタカゼの師フィノからPCに向けて、ツタエバチが飛んできました。伝書には以下のような内容が書かれています。

「あなを大切に頼みます。私の家に来てちょうだい。多分、あなを大切にしているはずのグッチ卿と名乗るネズミ族の騎士が来ているはずよ。彼と一緒に私の家まで来てくれないかしら。今回の使命には、どうしても彼が必要なの」

PCがグッチ卿と共にフィノ師の家へと向かうと、フィノ師はPCとグッチ卿を歓迎して、以下の内容の使命をPCたちに言い渡します。

「あなを大切に使命は、歌風の龍樹を代表するウタカゼとして、グリーン王子の戴冠式に出席すること」「グッチ卿はその案内人として、この歌風の龍樹を訪れてくれるのよ」

「しっぽの王国の王都まで、グッチ卿と共に、乗りウサギに乗って旅をすること。あなを大切に乗りウサギはすでに、ウサギ厩舎に用意されているはずよ」

「戴冠式では盛大なパーティーが開かれると聞いているわ。あなを大切に歌風の龍樹の代表として、くれぐれも恥ずかしい行動はとらないようにね」

「また、歌風の龍樹の6人のウタカゼの長から、しっぽの王国の新しい王に贈り物があるので、その贈り物をきちんと安全に届けることも、今回の大切な使命のひとつよ」

そして、フィノ師はPCに宝箱をわたします。宝箱のなかには「歌風の龍樹の種」が入っています。この種を植えた土地には「歌風の木」(→ルールブックP024)が芽吹き、そこに暮らす生き物たちを守ってくれるのです。

どのタイミングでこの宝箱を開けるかは、GMの任意によって決めてください。ちなみにPCたちは、歌風の龍樹の種をひと目見ただけで、すぐにそれが

何かに気づきます。

使命を言い渡し、宝箱を渡したら、PCはグッチ卿と共に、乗りウサギに乗って出発します。

もし、兎上槍試合などで、PCとグッチ卿がダメージを受けていた場合には、そのダメージが癒えるまで龍樹で休み、【希望】がすべて回復した状態で出発することとなります。

また、旅の安全を祈って、PCたちが出発する前に、フィノ師からPC1人につき1個の【チドメグサ】(→ルールブックP124)が配られます。

### ● シナリオにおけるグッチ卿の扱い

以後、グッチ卿はPCの仲間として、チームリストのメンバーに加えられます。

旅の途中でグッチ卿の【希望】が0になった場合、グッチ卿はチームリストのメンバーから外れ、王都に到着するまで、旅に同行するNPCとして、旅を続けます(旅から離脱することはありません)。そうなったあとは、旅の途中で戦闘が起きても、グッチ卿は戦闘に参加せず、敵からの攻撃対象になることもありません(「■仲間ではないNPCの戦闘の参加」(→ルールブックP081)を参照してください)。

もし、旅の途中で、アイテムなどにより、グッチ卿の【希望】が回復することがあれば、再びグッチ卿をチームリストのメンバーに加えてもかまいません。

### ● 悪しきものとティアストーン(涙の石)

以降、このシナリオで登場する“悪しきもの”を倒すと、倒された“悪しきもの”は青く透明な小さい石を吐き出します。石はPCが手に取れば、ただちに水滴に変わり、消えてしまいます。

PCが【知恵】+〈学問〉の難易度3の行為判定に成功すれば、この不思議な石のことがわかります。

これは『Role&Roll Vol.109』の特集記事で登場する「ティアストーン(涙の石)」です。

ティアストーンとは、その石を飲み込んだ生き物を、その意思や過去に関わらず、悪しきものへと変えてしまう恐ろしい魔石です。

また、ティアストーンを飲み込んだ悪しきもののが倒され目を覚ました後、彼らは自分がなぜ悪しきものになったのかを覚えていません。ティアストーンを、誰に、どのように、飲まれたのかもさだかではなく、当然、悪しきものであった時の記憶も消えています。

▶ストーリー①に進む。

<b>クエスト 冒険 35</b> <b>ストーリー①</b> 激しい雨に叩かれて <b>騎乗 陸上</b>			
突然、激しい雨が重く叩きつけるように降り始めた。乗りウサギの背に乗ったウタカゼは、激しい雨に体を押され、叩き落されそうになる。手綱を握りしめ、必死に振り落とされないようにしなければ。			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈騎乗〉 ※2回まで挑戦できる
判定の結果	成功	乗りウサギは走り続ける。	
判定の結果	失敗	手綱から手を離してしまった。雨は濡れぬ地面は転がり落ちる。【希望】に [1D6 - 1] のダメージ。	
次に進めるルート	全員成功 1人失敗	乗りウサギは激しい雨の中を走り続けている。	⇨
次に進めるルート	1人失敗	乗りウサギは足を止めた。しばらく休憩が必要だろう。	➡

<b>クエスト 冒険 36</b> <b>ストーリー④</b> 稲妻を避けながら <b>騎乗 陸上</b>			
激しく降りしきる雨の中、稲光が瞬き、稲妻が轟音と共に落ち始める。ウタカゼは騎乗動物をなだめながら駆け続けるが、突然、稲妻が一閃！ すぐそばの木に稲妻が落ち、巨大なたいまつと化して、ウタカゼの頭上に落ちてきた！			
※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〉
判定者	全員の騎乗動物	判定方法	【勇気】+〈冒険〉
判定の結果	成功	無事！	
判定の結果	失敗	炎に包まれぬ木から危機一髪回避できず。	
次に進めるルート	全員成功 1人失敗	大変だ！ 炎に包まれぬ木の下敷きに落ちた。判定に失敗した騎乗動物とその乗り手は【希望】にそれぞれ [1D6] のダメージを受け、落馬判定（難易度：ダメージの値）を行う。	➡

<b>クエスト 調査 29</b> <b>ストーリー②</b> 雨宿りの場所を探して			
激しい雨が降りしきり、このままでは体力が持ちそうもない。近くに雨宿りができる場所があればいいのだが……。			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈感覚〉
判定の結果	成功	雨宿りができるほり穴を見つけろ！ 暖かほり穴で、全員（騎乗動物がいれば、その動物も）、安心して雨宿りができる。	
判定の結果	失敗	雨宿りができる場所はこのあたりにはなさそうぞ。激しい雨が体を叩くなか、寒さに震えて、先に進むしかない。	
次に進めるルート	全員成功	判定の結果 >> 次に進めるルート	

<b>クエスト 戦闘 1</b> <b>ストーリー⑤</b> ネズミ族の襲撃			
風を切る音と共に、矢が次々と飛んでくる。……赤い瞳をしたネズミ族の不意打ちだッ！			
判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈狩り〉
判定の結果	成功	無事に矢をかわした。	
判定の結果	失敗	矢に当たってしまった！ 【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。	
対戦する敵の情報			
敵名	《悪しきもの》ネズミ族(大人) (→P127)	敵数	PCと同数
攻撃方法	【勇気】+〈戦い〉or【知恵】+〈狩り〉	難易度	1対1
敵の場所		敵の場所	地上
次に進めるルート	勝利	悪しきネズミ族を倒した。 <b>仲間可</b>	
次に進めるルート	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。	

<b>クエスト 戦闘 20</b> <b>ストーリー③</b> モグラ族の落とし穴			
突然足元が揺れ、ボコボコと落とし穴が現れた。「そりゃあ。ウタカゼっ子、罠にひっかけて、退治すべえ」とキミたちのまわりに、シャベルを手にした赤い目のモグラ族たちが！			
判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈冒険〉
判定の結果	成功	落とし穴から逃れろ	
判定の結果	失敗	落とし穴に落ちろ！ 【希望】に [1D6 - 3] ダメージ。【勇気】+〈冒険〉で成功するまで行動禁止。	
対戦する敵の情報			
敵名	《悪しきもの》モグラ族(大人) (→P129)	敵数	PCと同数
攻撃方法	【勇気】+〈戦い〉or【知恵】+〈狩り〉	難易度	1対1
敵の場所		敵の場所	地上
次に進めるルート	勝利	悪しきモグラ族を倒した。 <b>仲間可</b>	
次に進めるルート	撤退	全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。	

※ストーリー⑥追記：ここで登場する悪しきネズミ族たちは、「長い鼻をもつ巨大な怪物の紋章」をつけた服を着ています。グッチ卿は、その紋章が「ドムドム卿の紋章」であることを知っています。

<b>クエスト 回復 1</b> <b>ストーリー⑥</b> 歌を聴かせて			
判定者	1人	判定方法	【愛情】+〈歌〉
		難易度	2
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。 ただ、歌だけが流れている。		
次に進める	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	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。	➡

## ■ ターニングクエスト

旅の一行は、ようやくススキ草原を抜けようとしています。

ススキ草原を抜ければ、ネズミ族のしっぽの王国に入り、目指す王都エムルンはすぐそこです。

すでに雨もやみ、夜空には月が昇り始めました。

グッチ卿の提案により、ここでいったんキャンプを張り、野営をすることで、乗りウサギの体を休めることにしました。

一行が落ち着くと、グッチ卿が「実は……」と、PCたちに話しかけます。その内容は以下のようなものです。

「今日、襲いかかってきたような悪しきものを、龍樹に向かう途中に、何人が目撃しているच्छु」

「近頃、しっぽの王国の周囲に、水賊や山賊たちが姿を現すようになり、王国の民を苦しめるようになっच्छु……」

「モルドン王子のせいだからいいच्छुが」

PCがモルドン王子について尋ねると、グッチ卿は「くれぐれも王国内で、モルドン王子の名を口にしないようにしてほしいच्छु」と告げて、以下のような話をします。

「モルドン王子は王国の第一王子。つまり、グリーン王子とエボナ姫の兄にあたる人物でच्छु」

「モルドン王子は少年時代、乗りウサギの遠乗り中にマムシに襲われ、右足を悪くしてから、長子であ

るにも関わらず、自分は決して王位につくことができないと、弟たちに嫉妬を抱くようになっच्छु」

「あの『しっぽの戦い』が起きる前、モルドン王子は悪友の騎士ドムドム卿と共に、当時、長しっぽ部族の族長だっच्छुマシロに協力し、エボナ姫誘拐に手を貸したようでच्छु。グリーン王子はそのことを知り、モルドン王子を問い詰めたのでच्छुが、モルドン王子はドムドム卿を連れて、マシロのもとへと逃げ去ってしまったのでच्छु」

「王族にも悪意が広がり始めたことを知っच्छुグリーン王子は、ウタカゼに助けを求めるため、龍樹へと旅だっच्छुच्छु。そのあとの話は、みなさんのほうがよくご存知でしょうच्छु？」

「マシロが倒されたのち、モルドン王子とドムドム卿はしばらく、みつこが丘に潜伏し、悪事を続けていたようでच्छुが、新しく部族をまとめたスクナ族長に追放され、寂しが原に逃げ去ったようでच्छु」

「風のうわさでは、モルドン王子とドムドム卿は、寂しが原周辺の水賊ネズミや山賊イタチたちを配下に加え、よからぬことをたくらんでいるようでच्छु」

「今度の戴冠式では、何事も起こらず、無事に終わればいいのでच्छुが……」

グッチ卿は、これ以上、詳しいことは知りません。

モルドン王子が寂しが原のどこに潜んでいるのか。モルドン王子の軍勢がどの程度のものなのか。何もわからず、質問しても首を横に振り続けるだけです。

グッチ卿の話が終わったタイミングで、次の行為判定をしてください。

**判定者:** 全員

**判定方法:** 【知恵】+〈感覚〉 難易度2

**全員失敗**▶ 敵の奇襲に気づくことができず、頭上に敵の矢が降り注ぎ、全員、【希望】に [1D6-2] のダメージを受ける。さらに、最初のラウンドはイニシアチブロールはできず、自動的に敵の先攻となる。

**1人成功**▶ 敵の奇襲に気づき、戦闘の準備をして、通常どおり、イニシアチブロールをして戦闘を開始する。

突然、胸に同じ紋章を縫いこんだ、おそろいの黒い革鎧に身を包んだネズミ族の弓兵たちが、ススキの茂みの中から次々と現れます。

兵士たちの胸の紋章を見て、グッチ卿は叫びました。「やっ！ その鼻の長い醜悪な怪物を描いた紋章は、

まましくドムドム卿の紋章タッチウ！ めしらはドムドム卿の手勢タッチウね！」

グッチ卿の声にこたえて、前歯の欠けをネズミ族の兵士が小馬鹿にし口調で言い返してきます。

「腰抜けのグッチ卿よ、毛無しのウタカゼよもめ。悪く思うな。おれらの親方、ドムドム卿がらのご命令どっち。ウタカゼの持っているお宝を奪い、グッチ卿をまんまんに痛めつけて、戴冠式はいけなくしてやるタッチウ。まあ、ものよもかかれタッチウ！」

戦闘が開始されます。

・ドムドム卿配下の弓兵「ネズミ族(大人)」(→ルールブックP127)

敵の種類：悪しきもの

敵の数：PC人数+1

攻撃パターン：最も【知恵】が低いPC

ドムドム卿配下の弓兵はすべて悪しきものですから、ウタカゼたちの目には全員が赤い瞳をしていることがわかります。そして、【悪意】が0になるまで戦い続けます。

ドムドム卿配下の弓兵をすべて倒せば、敵はティアストーンを吐き出し、深い眠りにつきます。

倒したドムドム卿の配下の弓兵を仲間にする 것도できますが、ティアストーンによって悪しきものとなった生き物の例にもれず、彼らには自分が悪しきものになってからの記憶はありません。

そして、PCとグッチ卿は一路、王都エムルンへと急ぎます。モルドン王子とドムドム卿はきっと戴冠式で何かよからぬことを企んでいるに違いありません。グリム王子の身に危険が迫っています。一刻も早く、その危険を知らせなければなりません。

▶ストーリー⑦に進む。

<b>クエスト 冒険 34</b>		ストーリー⑦	全力疾走だッ!	騎乗 陸上
キミたちは乗りウサギにまたがった。一刻も早く、目的地に着かなければならない。手綱を握りしめ、気合の声をあげる。「全力疾走だッ！」				
※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〉 ※2回まで挑戦できる	難易度 2
判定者	全員の騎乗動物	判定方法	【勇気】+〈疾走〉	難易度 2
次に進めるルート	全員成功 1人失敗	乗りウサギは風のように大地を駆けている。		⇨
	全員成功 1人失敗	無理な疾走におびえろ乗りウサギがパニックを起こし、失敗した者は、落馬判定(難易度:3)を行う。		➡

<b>クエスト 冒険 7</b>		ストーリー⑧	がんばれ!山道を越えろ!	騎乗 陸上
騎乗して、険しい山道を進んでいる。道には石や岩が転がり、傾斜が高く、あきらかに騎乗動物の息があがっているようだ。なんとかして、騎乗動物を励まし、この山道を登りきらなければならない……。				
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	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	騎乗動物は足を止めてしまう。しばらくは動いてくれなすぞうだ。		
次に進めるルート	全員成功 1人失敗	ゆうやり全員、山道を越えろようだ。		⇨
	全員成功 1人失敗	騎乗動物が足を止めてしまった。しばらく休んでから、衣がらが谷道を探して進まなければ……。		➡

<b>クエスト 冒険 11</b>		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
次に進めるルート	全員成功 1人失敗	全員、亀裂を飛び越えることができた!		⇨
	全員成功 1人失敗	亀裂を飛び越せな……。 失敗した者は、落馬判定(難易度:3)を行う。		➡

<b>クエスト 戦闘 4</b> 大蛇の恐怖	
目の前の茂みがガサガサと揺れ、瞳を赤く光らせた大蛇が、めつと姿を現した。「アオダイショウだ！」巨大な姿に、皆の表情に緊張が走る。	
判定者	全員
判定方法	【勇気】
難易度	2
判定の結果	成功 大蛇の恐怖を振り切った。 失敗 ままにへびににらまれカエルの状態である。 このラウンドは行動禁止。
対戦する敵の情報	
敵名	《悪しきもの》アオダイショウ (→P134)
敵数	1
攻撃法	【勇気】+《戦い》
登場シ	ランダム
敵の場所	地上
次に進モルト	勝利 悪しきアオダイショウを倒した。 <b>仲間可</b> ⇨ 撤退 全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。 ➡

<b>クエスト 調査交渉 5</b> 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？	
判定者	全員
判定方法	【知恵】+《感覚》
難易度	2
判定の結果 ➡ 次に進モルト	
1人成功	正しい道がわかった! ⇨
全員失敗	深い霧で方向を誤ったらしい……。 ➡

<b>クエスト 回復 4</b> 温泉だあ！	
岩の間から薄い煙が立っている。これは、温泉だ！全員が入れるだけの広さもあり、これにつかれば傷も癒えるだろう。	
判定者	全員
判定方法	【勇気】+《冒険》
難易度	2
判定の結果	成功 温泉にゆっくりつかって、心と体を癒した。 【希望】を [1D6] 回復。 失敗 はしゃぎ過ぎ、足を滑らせて、温泉で溺れてしまった。 【希望】に [1D6 - 3] のダメージ。
次に進モルト	1人成功 温泉で疲れがとれキャラクターは元気いっぱい。チームは活気をとり戻し、旅を続ける。 ⇨ 全員失敗 全員、温泉に入つたというのに、全く疲れがとれず、重い霧気のまま旅を続ける。 ➡

## ■ エンディングクエスト

ついにウタカゼチュー一行は、王都エムルンに到着しました。

王都は、戴冠式で新しい王の姿を見ようと集まった人々でいっぱいです。道をひしめき合うネズミ族と、ときおり、イタチ族やカエル族、リス族の姿まで目にするのができます。

王宮へと続く石畳の道は、国民から投げ入れられた花びらが色とりどりの雪となって積もっており、心地よい香りを漂わせています。

PCたちとグッチ卿が王宮につくと、現国王のエムルン13世とグリーン王子、エポナ姫が皆さんを迎え入れてくれます。

「よく参られましたチュウ。ウタカゼ！」

グリーン王子がウタカゼと握手をかわしてから言いました。

「戴冠式に、ウタカゼが来てくれたことを、ボクが心なほ喜んでいいるか。あのしっぽの戦いを共に乗り越えたウタカゼチューは今でもみんな元気にしているかい？」

おお、グッチ卿。きみならば、ウタカゼをここに連れてきてくれると信じていたチュよ！」

グリーン王子にほめられて、グッチ卿はその大きな耳を赤くしました。

「私からも礼を言わせてください。

私と兄は、再びウタカゼの皆さんと会えて、とても嬉しく思っています。ありがとう。グッチ卿」

そう言って、エポナ姫がグッチ卿に微笑みかけると、グッチ卿は耳をより一層赤くし、鼻も頬も指先まで真っ赤になってしまいました。

PCたちは、グリーン王子、エポナ姫と自由に話すことができます。そして、PCたちが歌風の龍樹から届けられた贈り物をグリーン王子へと渡すと、王子は驚きに声を上げ、現国王エムルン13世でさえ、目を見張ります。

「これは歌風の龍樹の種！」

エムルン13世とグリーン王子が、思わず同時に声を上げました。普段は落ち着いた物腰の老王エムルン13世が、あわてふためきながらウタカゼに尋ねます。

「ウタカゼチュ殿。歴史が始まってからこのかた、歌風の龍樹の種がコビット族以外の言葉ある種族に

贈られたいことはないはずですジャッチュ。いっつい、これはどういふことでッチュ……」

「父上……」と、グリーン王子が言葉をはまみました。「歌風の龍樹のウタカゼたち、そして、歌風の長老たちが、このしっぽの王国を、共に悪意に立ち向かう友人だと認めてくれたいのでチュ。これはたいへん、名誉なことではありませんチュウが」

「おお、ウタカゼッチュ、感謝いたしますッチュ」

エムルン13世は、ウタカゼの手を取り、深々と頭を下げました。

この会談で、グリーン王子、エポナ姫、エムルン13世が、PCたちに伝えるべきことは以下のことです。GMは会話の流れに応じて、以下のセリフを、3人のNPCのいずれかに云わせてください。

「昼すぎには、戴冠式を祝い兎上槍試合が行われる。兎上槍試合は国民が皆、楽しみにしている競技だ。ぜひウタカゼの皆さんも観戦してほしい」

「兎上槍試合には、しっぽの王国、長しっぽ部族から選りすぐりの“しっぽの騎士”たちが参加する。もちろん、グッチ卿も参加の予定だ」

「兎上槍試合の優勝者は戴冠式で王冠を受け取り、新しい王、グリーン王子に冠をかぶりさせる役を与えられる」

「兎上槍試合はあくまでも“しっぽの騎士”であることが参加の条件のため、申し訳ないことだが、しっぽを持たないウタカゼの皆さんは兎上槍試合には参加できない」

会談のなかでPCが「モルドン王子とドムドム卿」に関する話をすれば（もし、誰もしなければグッチ卿が王子に伝えます）、グリーン王子は暗い顔をして、話し始めます。

「実は、兄のモルドン王子から伝えが届き、自分の旗下の騎士として、ドムドム卿の兎上槍試合への参加を求めてきたのでチュ。もちろん、私の兄が何か良からぬことをたくらんでいることは充分承知なのでチュが」。

『戴冠式の兎上槍試合は、しっぽを立てて参加を求める騎士の申し出を、たとえ、その騎士がいかなるものであろうと、それを拒んではならないチュ』

というのは、我がしっぽの王国の建国の王、エムルン1世がマズメを掬ったひとつでチュ。それゆえに、ドムドム卿の参加を断ることはできないのでチュ」

グリーン王子はグッチ卿を見て、言いました。

「グッチ卿、くれぐれもドムドム卿には気をつけてほしいッチュ。ドムドム卿もかつては、このしっぽの王国で名のある騎士であった男でチュ。神聖な兎上槍試合では決して、卑怯な真似はしないと信じたいのでチュが……」

すべての情報をPCたちに伝え終えたら、ファンファーレが鳴り、兎上槍試合の開始が伝えられます。PCたちはグッチ卿、グリーン王子に促されて、王宮の中庭にある兎上槍試合の競技場へと向かうこととなります。

### ● 戴冠式の兎上槍試合の始まり

兎上槍試合の会場にはすでに、たくさんのお客がひしめき合っています。

そして、競技場にはすでに騎士たちが集まっています。太陽の光に輝く鉄の鎧を身にまとい、乗りウサギにまたがるのは、各地より集まってきたネズミ族の騎士たちです。

動きやすい革の鎧に身を包み、大きめの乗りウサギにまたがり、軽快な騎乗を見せるのはイタチ族の騎士たちです。

騎士が手を振ると、観客たちは大きな歓声で応えます。

PCであるウタカゼたちは、グリーン王子、エポナ姫、スクナ族長と並んで、貴賓席から競技場を見えています。

ついにグッチ卿が白いマズメにまたがり、競技場に颯爽と姿を現しました。歓声はひときり大きくなります。

すると、エポナ姫が自分のすみれ色のスカーフをグッチ卿に向けて投げたのです。グッチ卿はあわててスカーフを受け取り、それを右腕に巻きます。

エポナ姫は頬を淡く染め、グリーン王子はウタカゼたちの肩をつついて、わけありげにウィンクをして見せました。

### ● 戴冠式の兎上槍試合のルール

戴冠式の兎上槍試合はトーナメント制です。

グッチ卿は以下の3人の騎士に勝てば決勝戦に進めます。この兎上試合は王の御前で行われるため、正式な試合となり、練習の時のような「引き分け」はありません。どちらかが降参するまで（通常は【希望】が0になるまで）続けられます。

ちなみにグッチ卿の【希望】は、兎上槍試合の開始時点で、旅の途中でダメージを受けて減少した、そのままの値で始めることとなります（もし、この時点でグッチ卿の【希望】が0のままであれば、グッチ卿は不参加となります）。そして、兎上槍試合で受けたダメージもそのままです。ただし、PCは試合前や試合後に、グッチ卿の控え室にいて、アイテムを渡すことで、グッチ卿の【希望】を回復させることができます。

この兎上槍試合の判定では、GMだけがダイスロールをして、プレイヤーを置いてけぼりにしないように、プレイヤーにグッチ卿の役、敵の騎士の役とダイスロールをする役割を配分するようにしてください。

### ・一回戦の騎士

#### 「ネズミ族(大人)」(→ルールブックP127)

※騎乗の際には騎乗槍を使用する。

騎乗動物：乗りウサギ(→ルールブックP166)

### ・二回戦の騎士

#### 「ネズミ族(リーダー)」(→ルールブックP127)

※騎乗の際には騎乗槍を使用する。

騎乗動物：乗りウサギ(→ルールブックP166)

### ・三回戦の騎士

#### 「イタチ族(リーダー)」(→ルールブックP128)

※騎乗の際には騎乗槍を使用する。

騎乗動物：乗りウサギ(→ルールブックP166)

決勝では「ドムドム卿」が対戦相手となります。

もし、グッチ卿が三回戦の途中で敗退したら、ドムドム卿がトーナメントの優勝です。

### ● PCが兎上槍試合に参加するためには

もし、PCがグッチ卿の代わりに兎上槍試合に参加したいと思った場合、次の手段が考えられます。

### ・グッチ卿のふりをする

トーナメントの途中で、グッチ卿の鎧兜を身につけて、作り物のしっぽをつけることで、グッチ卿の代わりに参戦するためには以下の判定が必要です。

対抗判定：PC1人 VS グッチ卿

判定方法：【愛情】+〈説得〉

対抗判定に勝利すれば、グッチ卿は自分の身代わりを受け入れます。

ちなみに、PCは兎上槍試合で落馬したら、兜が落ちて、正体が観客たちにバレてしまいます。これはグッチ卿にとってたいへん不名誉なことです。

PCたちもエムルン13世から「戴冠式の兎上槍試合で不正を行うチュウとは。なんたる無礼なことか。このことは、龍樹の歌風の長たちに、しっかりと伝えておきますチュウ！」と叱責を受けることとなるでしょう。

### ・作り物のしっぽをつけて、参加を申し出る

PCは作り物のしっぽをつけて、王に参加を申し出ることができます。PCが王に参加を納得させるために、どのようなセリフを言うのかは、プレイヤーが考えることとなります。

ただし、王を説得するためには以下の判定が必要です。

判定者：1人

判定方法：【愛情】+〈説得〉 難易度2

トーナメントに参加した場合、グッチ卿と同じく、まず三回戦を戦うことになります。ただし、三回戦目の相手は「イタチ族(リーダー)」ではなく、グッチ卿です。

そして、決勝戦でドムドム卿と戦うこととなります。

### ● トーナメントの決勝

決勝の相手は「ドムドム卿」です。

ドムドム卿のステータスは以下ようになります。

騎士ネズミ(ドムドム卿)		【希望】	【悪意】	11
種別	ネズミ族/悪しきもの	大きさ	28cm	
【能力値】		〈技能値〉		ダイスプール
【勇気】 【凶暴】	3	〈戦い〉	5	8
		〈冒険〉	1	4
		〈騎乗〉	4	7
【知恵】 【狡猾】	4	〈狩り〉	1	5
		〈感覚〉	1	5
		〈学問〉	1	5
【愛情】 【憎悪】	3	〈歌〉	2	5
		〈説得〉	1	4
		〈心話〉	1	4
攻撃方法	〈戦い〉	騎乗槍/斧	特性	
	〈狩り〉	—		
	〈歌〉	—		

ドムドム卿の騎士の家柄を示す紋章は「長い鼻の巨大な怪物」です。

ドムドム卿の乗りうさぎのステータスは騎乗動物シート：乗りウサギ」（→ルールブックP166）と同じです。

**名前：**ドントレス **性別：**♂

**毛の色：**黒 **大きさ：**70cm

### ・ドムドム卿の外見

頭から爪先まで、真っ黒な鎧に身を包み、まさしく「黒騎士」といった姿です。28cmというイタチ族並みの巨体を誇り、鋼鉄の鎧の上からでも、丸々と太った体格の良さがわかります。

乗りウサギのドントレスも、主人を乗せるため、丸々と太り、輝く漆黒の毛皮をしています。

ウタカゼは、ドムドム卿の鉄兜の面頬のすき間から輝く赤い瞳に気づきます。ドムドム卿はすでに悪しきものなのです。

### ・ドムドム卿の背景

ドムドム卿とモルドン王子は幼なじみであり、親友です。

2人がまだ少年（子ネズミ）だった頃、一緒に乗りウサギで遠乗りをしているときに、マムシに襲われる事故にあい、モルドン王子は右足が不自由となってしまったのです。

ドムドム卿はモルドン王子を救えなかった自分を強く責めました。モルドン王子が王位に付けなかったのも、あの時、マムシを追い払えなかった自分のせいだと考えています。

ドムドム卿はモルドン王子の命令ならば、なんでも聞こうとします。そして、悪意に染まってしまったモルドン王子をいつか、自分の力でもとの心優しい王子に戻そうと考えています。しかし、モルドン王子との流浪の生活のなかで、ドムドム卿の心もいつしかすさんでしまい、悪しきものと化してしまっただのです。

### ● 兎上槍試合のトーナメントの結果

このシナリオでは兎上槍試合のトーナメントの結果により、2つのエンディングに別れます。

**ドムドム卿が優勝した場合▶エンディング①**

**グッチ卿、またはウタカゼが優勝した場合▶エンディング②**

### ■ エンディング①

対戦相手は乗りウサギからゆらりと落ち、ドムドム卿が勝者となりました。観客席からはまらばな歓声と大きなため息が響いています。そして、決まり通り、王宮の戴冠式ではドムドム卿が、グリーン王子に王冠を授けることとなりました。

参列者の誰もがその光景を、心配そうに息をのんで見守るなか、突然、ドムドム卿が王冠を手に叫びました。

「グリーン王子よ！ この王冠は我が主、モルドン王子のものぞ。そして、グリーン王子よ。我が主から貴様に、王冠の代わりに与える贈り物がある。それは……これぞ！」

ドムドム卿は、その巨体でグリーン王子を押さえつけ、その口の中に青く輝く石をおしこもうとしています。

なんと！ ……ドムドム卿は、グリーン王子にティアストーンを飲ませ、悪しきものに変えようとしているのです！

PCとグッチ卿は、ただちにグリーン王子を救出しなければなりません。しかし、参列者に隠れて、忍び寄ってきたドムドム卿の配下の騎士たちが、PCとグッチ卿の前に現れました。

PCたちは、ドムドム卿とその配下の騎士たちと戦わなければいけません。戦闘の開始です。

### ・ドムドム卿配下の騎士「ネズミ族（リーダー）」（→ルールブックP127）

**敵の種類：**悪しきもの

**敵の数：**PC人数

**攻撃パターン：**ランダム

### ・ドムドム卿

**敵の種類：**悪しきもの

**攻撃パターン：**最も【勇氣】が低いPC

ドムドム卿とドムドム卿の配下の騎士をすべて倒せば、エピローグへと進みます。

### ■ エンディング②

ドムドム卿は乗りウサギからゆらりと落ち、「グッチ卿orウタカゼ」が勝者となりました。

観客席に割れんばかりの歓声が轟き、女性の観客たちが撒いた色とりどりの花びらが空を舞っています。もちろん、グリーン王子、スクナ族長、エポナ姫も

勝者を讃えています。

PCとグッチ卿は、優勝の喜びを思い切りアピールすることができます。グッチ卿とエポナ姫の恋の行方は？ また、もしもPCがグッチ卿に化けているなら、この優勝の瞬間はどのようになるのでしょうか？ それらは、プレイヤーとGMに委ねられます。

そのとき！

「まがが！ まが、終わってはあらんぞ!! このような茶番は終わりぞッ！」

突然、落馬しおはすのドムドム卿が立ち上がり、手にしお大きな斧を振り回しながら、グリーン王子に向かっていきます。

「グリーン王子！ この王位篡奪者め！ 王位は我が主、モルドン王子のものぞ！ わしがこの斧で、その首をはねてやるから覚悟しろ。ものども、であえ、であえええ！」

すると、なんとということでしょう。

ドムドム卿の声を合図に、乗りウサギにまたがったドムドム卿の配下の騎士が現れました。彼らは客席を踏み壊し、ドムドム卿の手助けに駆けつけようとしています。

PCとグッチ卿はグリーン王子を救うために、ドムドム卿と、その配下の騎士との戦闘を開始します。

#### ・ドムドム卿配下の騎士「ネズミ族（リーダー）」(→ルールブックP127)

**敵の種類:** 悪しきもの

**敵の数:** PC人数

**騎乗動物:** 乗りウサギ (→ルールブックP166)

**攻撃パターン:** チャージ攻撃

#### ・ドムドム卿

**敵の種類:** 悪しきもの

**攻撃パターン:** 最も【勇気】が低いPC

ドムドム卿とドムドム卿の配下の騎士をすべて倒せば、エピローグへと進みます。

## ■ エピローグ 本当の戴冠式

「礼を言うぞ。ウタカゼ」

ウタカゼに敗れた、ドムドム卿はなぜかそう言いました。

「もう……、もういいんだ。

わしは……もう疲れてしまっただのぞよ」

ドムドム卿はウタカゼの前に倒れました。

悪意を打ち消されて気を失い、瞳を閉じおその姿は、おこたなく安らかたで、疲れきって眠っている子供のようにもありません。

もし、PCがドムドム卿に【希望】を与え、仲間にしようとしたら、「眠らせてあげてくださいチュ」とグリーン王子がPCを止めます。「今、ドムドム卿を起こせば、ボクは王として彼に罰を与えなければなりませんぞチュ。むしろ、ボクは愚かな兄に尽くしてくれた、素晴らしい騎士をしばらく休ませてあげたいのでチュ」

そして、GMはグリーン王子のセリフとして、「ドムドム卿の背景」を話してもよいでしょう。

あらためて、戴冠式が王宮の聖堂で行われました。

聖堂の壁や天井には、建国王エムルン1世が7人のしっぽの仲間たちと共に、白い悪意の精霊を倒し、この、しっぽの王国を建国するまでの物語がステンドグラスとして描かれ、七色の光を灯しています。

戴冠式で、PCとグッチ卿、どちらがグリーン王子に王冠を授けるのかは、プレイヤーとGMが話し合い、もっともよい相手を任命してください。

ついにグリーン王子の頭に王冠が載せられました。今日から、グリーン王子は「しっぽの王国の第14代国王エムルン14世」と呼ばれるようになるのです。

王冠と王笏<sup>オウシヤク</sup>、重いマントを羽織ったグリーン王子＝エムルン14世は緊張した面持ちで立ち上がり、参列した人々を見渡します。

そして、そこはウタカゼの顔を見つけると、小さく照れ笑いをしました。

新しい王が、今、誕生したのです。

〈おしまい〉

## ■ これからの物語

---

モルドン王子の野望は潰え、しっぽの王国に再び、平和が戻りました。

しかし、モルドン王子はまだ寂しが原に潜んでいます。

いつまたモルドン王子が王位を求めて、しっぽの王国に陰謀を張り巡らせてくるかもしれないのです。

GMの皆さんは、モルドン王子の新たな陰謀をシナリオにして、この物語の続きを是非、作ってみてください。

ウタカゼ・ゼミのスタッフも、読者の皆さんからの要望があるようでしたら、モルドン王子の陰謀を描く、次回作のシナリオを書いてみたいと思っています。

ちなみに、モルドン王子と手を結び、ひょうたん湖からティアストーンを採石していた水賊ネズミのエピソードは、『Role&Roll Vol.109』の特集リプレイを御覧ください。

