

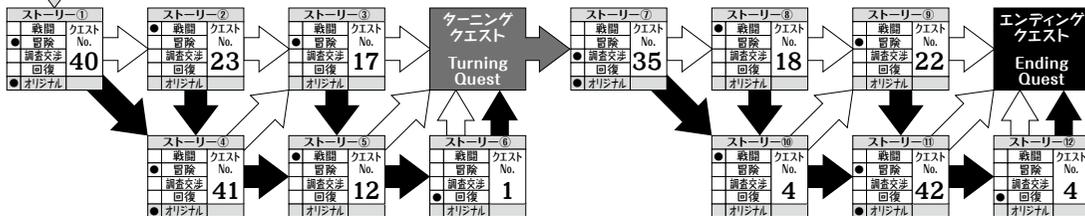
シナリオ:はぐれ山とボタンの瞳

オープニング
クエスト
Opening
Quest

ストーリーボード

シナリオのタイトル

はぐれ山とボタンの瞳



シナリオ作成: 蜂飼葉弧・小林正親

推奨PC人数: 1~4人

予定セッション時間: 1時間30分

このシナリオは「R.CON111」のウタカゼ卓において行われたシナリオです。全2話のキャンペーンの1話めにあたり、第2話は『Role&Roll Vol.112』（2014年1月18日ごろ発売）に掲載されている「少女はヌイグルミの夢を見る」となります。

■ プロローグ

ここは歌風の龍樹が遠く離れた「はぐれ山」。

今日も「穴がしら」のダッガスと村人のモグラ族たちは、はぐれ山の地中に広がるトンネル村で忙しくも楽しい穴ぐらしを続けています。

カツンカツンとツルハシが穴を掘るリズムカルな音が響く中、

「おーい、おめえたち。そろそろ弁当にすんべえが」
穴がしらのダッガスが声を上げました。

「今日の弁当はごちそうがべ。干し芋とイモムシの唐揚げがでよう」

村人たちが歓声を上げます。

「マッすが、おらたちのおかしらだべ」

「イモムシの唐揚げときたら、おらたちの心ががっしり、驚ぶかみだべ」

「うんぶ、うんぶ」

そのとき! ゴロゴロと地崩れの音が響きました。

「おめえら! 今すぐ、こっからすぐ逃げるだよ!」

危険を察知したダッガスが村人たちに警告の声を上げたとき……。

ゴロゴロドーン!

トンネルに大きな穴が開きました!

そして、土煙りのなか、巨大な頭が現れます。

それは、キツネの頭……いや、違います。

そのキツネの頭はツギハギの布で作られて、瞳は真っ赤なボタンになっています。そう、それはまさしくヌイグルミです。ヌイグルミのキツネは、トンネルを崩しながら、毛糸でできた大きな口をパクパクさせて、襲いかかってきました。

「おめえ、なにするだあ! おらたちのでっけなトンネルを壊すやつあは、誰であらうと、この“穴がしら”のダッガスが許しはしねえよ!」

ダッガスは愛用のツルハシを振り上げると、トンネルと村人たちを守るため、ヌイグルミのキツネへと飛びかかっていきました……。

「おかしら——!!」

「ダッガスのおかしら——!!」

それから穴がしらのダッガスの姿を見たものは誰もいませんでした。

■ 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。

その根元に広がる乗りカモの厩舎に、新人のウタカゼたちが集まり、カモを上手に乗りこなすための訓練をしています。

PCたちは、まず、自分たちの「乗りカモ」を決めなければなりません。「騎乗動物シート: 乗りカモ」(ルールブックP166)を使い、自分のPCの乗りカモを作成してください。

全員の作成が終わったら、GMは次の文章を読み上げてください。

自分の乗るカモが決まれば、マッスケ訓練の開始です。訓練内容は、カモに乗り、歌風の龍樹の枝の間をすり抜け、無事に帰ってくるというものです。

行為判定(全員)：【勇気】+〈騎乗〉

行為判定(騎乗動物/乗りカモ)：【勇気】+〈飛行〉

※この判定はPCとカモの両方の判定が成功しなければ失敗扱いとなる。

成功▶カモは龍樹の枝を避けて飛んでいく。

失敗▶カモは枝にぶつかってしまう。落馬判定(難易度:2)を行う。

判定に成功したPCは無事にゴールし、そのご褒美としてアイテム[メグミソウ](→ルールブックP124)×1が渡されます。

一通りの判定が終わった後、GMは次の文章を読み上げてください。

訓練の終わったウタカゼのもとに、手紙を持ったツタエバチが1匹飛んできて、PC1人(※GMが任意で決める)の肩に止まります。

送り主の欄にはフィノ師の名前が書いてあります。

内容は、「あなたたちは使命を言い渡したいの。すぐには私の家に来てくれるかしら?」と書いてあります。

ウタカゼはフィノ師の家に移動する事になります。

この時、乗りカモは厩舎にあずけていくことができます。

フィノ師の家に着いたら次の文章を読み上げてください。

フィノ師は部屋の中で堅琴を奏でていましたが、ウタカゼが来ると演奏をやめ、振り返ります。

そして、使命について説明をしていきます。

「はぐれ山のモグラ族からツタエバチが届いたわ。はぐれ山にバケモノが現れたそうなの。そして、トンネル村の穴がしらのダッガスが、そのバケモノに連れ去られたということなのよ」

フィノ師は次の情報を知っています。

PCに聞かれた、もしくはGMのタイミングで以下の情報をPCに読みあげてください。

・フィノ師の知っている情報

「トンネル村にバケモノが現れたのは3日前のこと」

「ダッガスさんは、村人たちを守るため、ひとりでバケモノに立ち向かっていった姿を最後に行方知れずになってしまったわい」

「バケモノが悪しきものか、悪意の精霊かは手紙の

内容だけではわからない。そのバケモノを見たらあなたはみんな、“ボタンの瞳”をしていよと言っていたわい」

「ダッガスさんを救うため、3人のモグラ族の若者が助けに向かったようだけれど、彼らもまさに行方知れずになってしまったわい……」

会話をすべて終えたタイミングで、フィノ師はこう言ってきます。

「一刻も早く、はぐれ山に向かい、地下のトンネル村で暮らす、モグラ族たちは会ってみる必要があるだろうね」

「事態は一刻を争うわ。でも、はぐれ山まで普通の道のりでは乗りウサギでも7日かかるわ。……でも、乗りカモでひびわれ山脈を越えれば、1日でいけるかもれない。ただ、それは危険な旅よ。みんな、行ってくれるかしら」

PCが了承すると、フィノ師は乗りカモの厩舎まで送ってくれます。

フィノ師はPCたちの無事を祈って、PC1人につき1個のアイテム[チドメグサ](→ルールブックP124)を渡してくれます。また、冒険中にバケモノの正体がわかったら、龍樹にツタエバチを飛ばしてほしいとアイテム[ハチの麦笛](→ルールブックP125)も渡してくれます。

そして、フィノ師が見送る中、ウタカゼは乗りカモに乗って、はぐれ山を目指し、旅を始めるのです。

▶ストーリー①に進む。

■この冒険の注意点

これからはぐれ山にたどり着くまで、乗りカモの移動が重要な役割を果たします。

PCの中には【勇気】+〈騎乗〉のダイスプールが低いPCがいるかもしれません。そのようなPCは、【勇気】+〈騎乗〉のダイスプールが高いPCの乗りカモに同乗することができます。

ただし、乗りカモが背に乗せられる人数は騎乗者も含めて2人が限界です。

クエスト 冒険 40 ストーリー① 空の天気は変わりやすい 騎乗 空中

このまま空を飛んで行けば、目的地へと辿り着ける。しかし、次第に灰色の雲が空を覆い始め、雲行きが怪しくなってきた。急いだ方が良さそうだ。

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】+〈飛行〉	難易度	2

対抗判定の結果

勝利 騎乗動物は速度を上げろ。【愛情】+〈心話〉に成功すれば、失敗した者の判定を変えられる(ただし1回のみ)。

敗北 疲れてしまったのか、騎乗動物の動きが遅くなった。

次に進める1人	全員成功 雲を抜けて、晴れ渡る空が広がり始めた。目的地はもうすぐだ。	⇨
次に進める1人	失敗 雲がごろごろと音を立て、大きな雨粒が落ちてきた。	➡

クエスト 冒険 41 ストーリー④ 激しい雨に叩かれて 騎乗 空中

突然、激しい雨が重く叩きつけるように降り始めた。乗りカモの背に乗ったキミたちは、激しい雨に体が押され、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	難易度	2
-----	----	------	-------------------------	-----	---

判定の結果

成功 乗りカモは飛び続ける。

失敗 手綱から手を離してしまった。雨に濡れた地面に転がり落ちる。【希望】に[1D6-1]のダメージ。

次に進める1人	全員成功 乗りカモは激しい雨のなか飛び続けている。	⇨
次に進める1人	失敗 乗りカモは地面に降りてしまう。しばらく休憩が必要だろう。	➡

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	敵数	2	攻撃属性	
判定方法	【知恵】+〈狩り〉	ランダム	敵場所	空中	

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 戦闘 12 ストーリー⑤ 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ろ！

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	敵数	1	攻撃属性	
判定方法	【知恵】+〈狩り〉	ランダム	敵場所	空中	

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。

クエスト 冒険 17 ストーリー③ 木々をすり抜ける 騎乗 空中

キミたちは騎乗動物を駆り、空を飛んでいる。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〉 ※3回連続で成功すること	難易度	2

次に進める1人

成功 なんとか全員、樹の枝をすり抜けられた。

失敗 パチンツツ樹の枝に当たった……。失敗した者は、落馬判定(難易度:3)を行う。

クエスト 回復 1 ストーリー⑥ 歌を聴かせて

長く危険な旅路のすえに、皆の体と心は疲れ切っている。足取りは重く、表情は暗い。このようなときにこそ歌が必要だ。勇気を奮い立たせ、希望を灯すことのできるウタカゼの歌が……。

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、皆の心に希望の火を灯した！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1人	成功 歌によって疲労も回復し、意気揚々と旅を続ける。	⇨
次に進める1人	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

ウタカゼは、はぐれ山の上空にたどり着きます。
空をから山を見ていると、穴から顔を出して、手を振っているモグラ族たちの姿が見えました。
「ウタカゼっ子たち、ここがべ、ここがべよお！」
トンネル村のモグラ族たちです。

PCがモグラ族たちの元に近づく、話しかけるなどの動作を行ったら、GMは次の文章を読んでください。

「えらい遠くから、よく来てくがまつたがよ。おらたち、ずっつ、皆まんを待ってたがよ」
「ママ、おらたちのトンネル村々来るがよ」

ウタカゼはモグラ族にトンネル村に案内されます。トンネル村は大きなトンネル内に作られた村で、いたるところにヒカリゴケの提灯が吊るされ、幻想的な光に包まれています。

ウタカゼは、トンネルの中で最も大きな部屋に案内され、そこで彼らの用意したごちそうをふるまわれます。

「ささ、イモムシの唐揚げも、セミの幼虫の煮っころがしも、ミミズのうどんもまだまだ一んとあるでね」
食事中、ウタカゼは集まったモグラ族たちからさまざまな情報を手に入れることができます。

ウタカゼが情報を求めた場合、GMは会話に合わせて以下の情報を提示してください。

・モグラ族の知っている情報

「バケモノの体は布切れでできていたが」
「村の若者たちがバケモノのあとを追ったがゆも……ダッガスは行方知れずになっちゃったままだ」
「バケモノが現れたトンネルは、3人のモグラがあとを追って行ったが、結局帰ってこなかったがよ。だから怖くて誰も足を踏み入れることができないんだがよ」

「バケモノが何かは、おらたちはわかんねえが。だけんゆも、バケモノは布切れでできたキツネみてえな生き物だったがよ」

情報を一通り話し終えると、ダッガスが最後に見かけられた崩れたトンネルまでPCを案内します。

PCがその崩れたトンネルを調べていると……。

行為判定(1人):【知恵】+【感覚】

成功▶ザクザクッと地面を掘る音が聞こえる！

危険を察知し、仲間と共に安全な場所まで逃げることができる。

失敗▶ガラガラとトンネルが崩れてくる。全員、【希望】に[1D6-2]のダメージ。

崩れたトンネルから、3人のモグラ族……いや、赤いボタンの腫をした3体のヌイグルミが、シャベルを振り上げ、ウタカゼたちに襲いかかってきます。

敵:ヌイグルミのモグラ族(悪しきもの)×3体。ステータスはモグラ族(大人)を使用。

ヌイグルミを3体すべて倒すと、ヌイグルミの綿や布が引きちぎれて、中から本物のモグラ族が姿を現します。3人のモグラ族は気絶しているようです。

そのモグラ族の顔を見て、村人たちが声を上げました。
「ぶったまげただ。ありゃ、ドドリー、ポドリー、ゴドリーのドリー3兄弟だべ」

「かしらを追っている最中に行方知れずになっちゃった、トンネル村の勇敢なドリー3兄弟だべえ」

PCは3兄弟を仲間にすることができます(1人仲間にするごとに【希望】を2消費)。その場合、「ダッガスは寂しが原にいる」「ダッガスを見つけてから、どうして自分たちがヌイグルミになったかの記憶がない」「自分たちが来たトンネルを行けば、すぐに寂しが原に出られるだろう」という情報を教えてくれます。

三兄弟を仲間にしないうち、戦闘後に彼らは「……穴かしらは……トンネルの先の……寂しが原に」とトンネルを指さし、深い眠りにつきます。

目の前には新しく掘られたばかりのトンネルが続いています。このトンネルを進むために、モグラ族にアイテム[ヒカリゴケの提灯]を貸してもらえます。

また、このシナリオの以降のクエストで登場する悪しきものはすべて、赤いボタンの腫のヌイグルミを着せられた悪しきものとなります。

つまり、赤いボタンの腫のヌイグルミとして現れ、【悪意】が0になれば、ヌイグルミが剥げ落ち、中から本物の動物が現れてくるのです。PCは通常の悪しきものと同様に、【希望】を与えることで、その動物を仲間になります。

▶ストーリー⑦に進む。

アイテム 34 ヒカリゴケの提灯

効果
夜または暗闇で、視覚に関係する行為判定を行うとき「感覚+1」

使用可能種族
すべての「言葉ある種族」

説明
ヒカリゴケを光源とする提灯。ヒカリゴケは暗い所に入れば自動的に発光し、明るい所に戻れば光は消える。コケが枯れないかぎり、何回でも使用できる。

クエスト 冒険 22 ストーリー⑨ ら、落石だ！

坂の上から、ほぼ球体の巨大な岩がゴロンゴロンと転がり落ちてくる。なんてことだ！ 岩の下敷きになります！

判定者 **全員** 判定方法 **【勇気】+〈冒険〉** 難易度 **2**

成功 ひうやり、避けられぬようぞ。【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 巨大な岩の下敷きになったぞ……。【希望】に [1D6] ダメージ。

次に進めるルート
全員成功 1人失敗
なんとか、逃れることができようぞ。 ⇨
仲間が下敷きとなり、身動きがとれない。 ➡

クエスト 調査交渉 35 ストーリー⑦ トンネルの足跡

トンネルは右と左に別れている。果たしてどちらに進めばいいのか？
トンネルには足跡がある。その足跡の方向を読めば、どちらに行けばよいかもわかるかもしれない。

判定者 **1人** 判定方法 **【知恵】+〈感覚〉** 難易度 **2**

判定の結果 ➡ 次に進めるルート

成功 足跡は右へと続いている。 ⇨

失敗 足跡の方向を読むことができない。右が左、あてずっぽうで進むしかない。 ➡

クエスト 戦闘 4 ストーリー⑩ 大蛇の恐怖

穴の奥から、瞳を赤く光らせた大蛇が、ぬっと姿を現した。赤いボタンの瞳をしたアオダイショウのヌイグルミだ！
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**

成功 大蛇の恐怖を振り切った。

失敗 ままにへびにはりまられた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	敵数	1
攻撃方法	【勇気】+〈戦い〉	攻撃タイプ	ランダム
		敵の場所	地上

次に進めるルート
勝利 悪しきアオダイショウを倒した。 **仲間可** ⇨
撤退 全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。 ➡

クエスト 戦闘 18 ストーリー⑧ 忌まわしき歌声

洞窟の中を進むと、耳をつんざくような歌声がキミたちを襲った。そして、洞窟の奥から羽音と共に赤いボタンの瞳をしたヌイグルミのコウモリたちが向かってくる。

判定者 **全員** 判定方法 **【愛情】+〈歌〉** 難易度 **2**

成功 コウモリの歌声に耐えた。

失敗 コウモリの歌声に我慢ができない！【希望】に [1D6 - 2] ダメージ。

対戦する敵の情報

敵名	《悪しきもの》コウモリ	敵名	PCと同数
攻撃方法	【愛情】+〈歌〉or【知恵】+〈狩り〉	攻撃タイプ	1対1
		敵の場所	空中

次に進めるルート
勝利 悪しきコウモリを倒した。 **仲間可** ⇨
撤退 全員の【希望】に [1D6 - 1] ダメージ。 ➡

クエスト 冒険 42 ストーリー⑪ 地面が崩れる！

ゴゴゴと地鳴りが響き、足元の地面が崩れ始めた！このままでは地崩れに巻き込まれてしまう。走り抜けなければ！

判定者 **全員** 判定方法 **【勇気】+〈冒険〉** 難易度 **2**

成功 駆け抜けろ！【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 地崩れに巻き込まれた。地割れに落ちていく！【希望】に [1D6 - 2] ダメージ。

次に進めるルート
全員成功 このまま先へと進むことができる。 ⇨
1人失敗 仲間が地割れに落ちた。見捨てることはできない、全員が地割れの底へと向かったほうがよませうぞ。 ➡

クエスト 回復 4 ストーリー 温泉だぁ！			
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。	
次に進むルート	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、温泉に入ったというのに、全く疲れがとれず、重い雰囲気のまま旅を続ける。	➡

■ エンディングクエスト

トンネルの奥から、淡い日差しと心地良い風が吹き込んできています。

どうやら、もうすぐで外に出られそうです。

すると！

「うそええい。離せええ。おろをひこま、連れていくぞあ！」

という叫び声が聞こえます。

(仲間にモグラ族がいれば、その声の主はダッガスだということがわかります)

ウタカゼたちは急いで、トンネルの外へと駆け出しました。

PCたちが「トンネルから出る」「先を急ぐ」などの発言をしたら、以下の文章を読み上げてください。

ウタカゼがトンネルから出ると、そこは、びょうびょうと風が吹くすまぶ荒地です。

少し離れた所で、大きなヌイグルミのキツネにくわえられながら1人のモグラ族がぶんぶんツルハシを振り回しています。ダッガスです！

「やめれ〜。やめれえええ！」

ぶんぶんヌイグルミのキツネが頭を振ると、ダッガスはキツネの口から放り投げられて、ウタカゼのすぐそばの茂みにドスンと落ちました……。

ダッガスは、目をグルグルと回して気絶しています(【希望】が0の状態です)。もし、PCがダッガスに【希望】を回復できるアイテムなどを与えて回復させれば、仲間に加えることもできます。その場合、ダッガス

のステータスは[モグラ族(リーダー)](→ルールブックP129)となります。

ヌイグルミのキツネはウタカゼたちの存在に気づき、襲いかかってきます。

真っ赤なボタンの瞳をギラリと光らせ、大きな口をカッと開き、ウタカゼを飲み込もうとしています。

敵:ヌイグルミのキツネ(悪しきもの)×1体

※ただし、普通の悪しきものとは異なり、綿と布にくるまれ、ヌイグルミになっている。

ヌイグルミのキツネは倒されると、綿と布切れが引きちぎれて、中から気絶した本物のキツネが現れます。

そのキツネに【希望】を与え、仲間にしたら、キツネはPCたちに感謝し、アイテム[キツネの呼び子]を渡して、自分の巣穴へと戻って行きます。

アイテム 42	キツネの呼び子
効果	
キツネを1体呼び出す	
使用可能種族	
すべての[言葉ある種族]	
説明	
キツネがいそうな場所でこの小さな笛を吹けば、キツネを呼び出し、そのシナリオで、仲間として冒険に参加してもらうことができる。ただし、呼び子の効果は1回のみ。水中や空の上などキツネがいない場所で鳴らしても効果はない。	

●エンディング

キツネのヌイグルミは倒され、綿の中から本物のキツネが姿を現しました。

ちょうゆそこは。

「あそこぞ！ あそこにいるぞ！」

「ウタカゼっ子ぞべ！」

「穴がしらゆん！ 穴がしらのダッガスゆん！」

ウタカゼを追って来た、トンネル村のモグラ族たちが現れました。

モグラ族たちはダッガスの周りに集まると、自分たちの穴がしらの無事を知り、歓声を上げます。

「ありがとうござえますぞ、ウタカゼっ子」

モグラ族がそうお礼を言ってくれます。

ですが、無事とはいえ、ダッガスの傷は深く、村人たちとウタカゼはトンネル村の中心へと戻ること

にしました。

今は、休養が必要です。

■ エピローグ

ウタカゼは今回の異様な出来事を、手紙にしておめ、ツタエバチに託し、歌風の龍樹へと送りました。このような出来事が起こったいま、そのまま歌風の龍樹に戻るわけにはいかないからです。

ヌイグルミの姿をした得体の知れない悪しきものの出現は、ウタカゼたちにとって大きな脅威になることでしょう。

はたして、あのヌイグルミはどこから来たのでしょうか？

※ ※ ※

——一方。

寂しが原のびょうびょうと吹きすさぶ風のなか、石造りの遺跡が斜めに傾きながら建っていました。

遺跡の中には、ちくまんのヌイグルミがひしめきあっています。カエルは、ネズミは、モグラは、イタチは、リスは、へびは、キツネは、オオカミは、クマもいます……ままがまのヌイグルミの共通点は、瞳がすべて真っ赤なボタンでできていること。

遺跡の最も奥の部屋で、毛糸の髪をした少女が、糸と針とハサミをぶんぶん振り回しながら、何かを作っています。

少女の顔はこちらからは見えません。

たが、時折くすくす笑ったり、調子はずれの歌を唄ったり、そのうしろ姿はけうにも気味が悪いです。

少女の動きが止まりました。

「……トモダチ……デ〜キタッ」

完成したのは、赤いボタンの瞳をした、タヌキのヌイグルミ。

「……トモダチ……トモダチ……モット、タクサン」

タヌキのヌイグルミはゆまゆまと体を揺らし、動き始めなのです！

〈おしまい〉