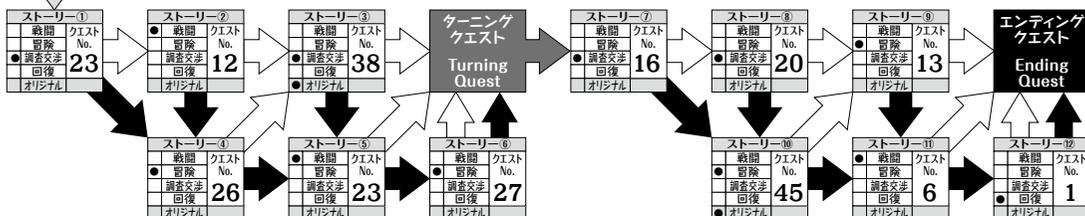


# シナリオ：風鳴き谷に眠る楽譜

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  
風鳴き谷に眠る楽譜



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、心地よい歌と風が流れる、想いがかちちをなす大地。

これは、想いがかちちをなす大地に、コビット族が生まれるより、ずっとなんの前のごと。

雪の降る夜、家の中ではちくまんのごちそうがテーブルに並んでいました。

それを見ち子供は大きはしゃげ。両親が止めるのも聞かずに、ちくまんのごちそうを頬張ります。

ごちそうをすべて食べ終わったあと、両親は子供に音符が並ぶ紙を渡しました。子供が不思議そうに尋ねます。

「おとうまん、これはなニ？」

「これは、坊やへのプレゼントだよ。特別な歌が書かれた楽譜なんだ」

「おかあまん、これはみんな歌なの？」

「これはね、私たちが力を与えてくれる、とても不思議な歌なのよ」

「へえ、せっかあ……」

両親の話を知ち子供は言いました。

「じゃあ、これは宝箱にしまっておくね」

「宝箱？」

「うん、ぼくが飾り付けをしたちくまみの木の下に宝箱を作るの」

「そうか。楽しみだね」

「うん！」

……ここまでは、大きな人々の物語。

そして、ここからは小さな人々の物語。

ずっとなんの前のごと、今、小さな人の前にせつと現れた物語。

### ■ オープニングクエスト

ここは小さな勇者ウタカゼが住む歌風の龍樹。

季節は冬。まままな植物が葉を落とし、眠りについてしまう動物もちらほら。

大地が静けさに包まれ、ここが寂しくなっています。

ですが、今日の歌風の龍樹はとてもげやが。ヒカリコゲのランタンの温かい光が龍樹を包んでいて、沢山の人のにげわい、多くの屋台が並んであります。

GMはここでPCを好きに行動させてもいいでしょう。

このお祭りの中では「干した果物を置いている屋台」「クッキーを置いている屋台」「赤い恰好をしたウタカゼ」などがあります。

その他の物に関しては、GMとPCが相談して好きに演出しても構いません。

#### ・干した果物を置いている屋台の場合

「やあいらっしゃい。冬場に保存のまく干しブドウはいかがかな？」

ウタカゼが近づくと、屋台の店主は笑顔で干しブドウを渡してくれます。

[アイテム：干しブドウ] (R&R Vol.110掲載) を人数分入手します。

#### ・クッキーを置いている屋台

「やあいらっしゃい。ここではおいしいちくまぐりクッキーを作っているよ」

ウタカゼが近づくと、屋台の店主は笑顔でクッキーを渡してくれます。

[アイテム：どんぐりクッキー] (R&R Vol.110掲載)を人数分入手します。

### ・赤い恰好をしたウタカゼ

ウタカゼは、赤いとんがり帽子と、ウサギの毛皮でできた赤い上着を着ています。

あなをちちと目が合うと、「よかつたらひうや」といってアイテムを渡してくれます。

[アイテム：ノコギリソウ]を1つ入手します。

すべてのPCの行動が終わってから、GMは次の文章を読み上げてください。

やがて、屋台にいたウタカゼが、あなをちちに気づいて話しかけてきます。

「あぁ、〇〇(PCの名前)さん。ウタカゼの師の、セント師(ミニノベル『リックの冒険談 一風吹き谷に眠る楽譜』参照)に頼まれて。なんでも、あなをちちに使命を言い渡したいんだが」

PCがセント師の部屋に移動すると宣言したタイミングで、次の文章を読み上げてください。

ウタカゼはセント師の部屋へと移動します。

セント師は大きな人々の研究をしているウタカゼの師で、著書も多く、博識で有名です。

彼の部屋は沢山の本で埋まっています。足の踏み場もありませんが、その天井には歌風の龍樹に付けられるものと同じ装飾が施されています。

PCがセント師の部屋に到着したタイミングで次の台詞を読み上げてください。

セント師はウタカゼの姿を見て言いました。

「今回の使命について説明するので、座りたまえ」

セント師はPCの質問を受け付け、また使命の内容を教えてください。GMはPCとの会話に合わせて、以下の情報を教えてください。

### ・セント師の教えてくれる情報

「今回、お前たちは宝探しをしてもう」

「遺跡の奥に、何か大切な物を隠したらしいんだ」

「われわれが以前、発掘した日記には宝箱に楽譜を入れたと書いてある。遺跡に入ったら、宝箱を探してほしい」

「何でも、この歌には人々の心を安らげさせる効果があるらしい。その効果を確かめるため、できるなら、その楽譜を持ち帰ってほしい」

「楽譜が必要な理由？ この歌を分析すれば、何かウタカゼに新しい力をもたらしうことができないだろうか？」

「場所は緑沼の王国から見て南西、風鳴き谷と呼ばれる所だ。ここの麓に、大きな家——大きな人々の遺跡がある」

「移動方法には気球を使ってもう。楽譜を持ち帰るなら、気球を使えば安全だろうか？」

セント師は、PCとの会話が終わったタイミングでこう言ってきます。

「あの辺りには最近悪しきものがあるという話を聞く。こういう時こそウタカゼの出番、というわけだ」

「風鳴き谷はその名の通り風が常に吹いている。着地には気をつけるように」

そう、諭すように言ってから、手を振って離陸するウタカゼを見守ってくれます。

「それじゃあ、頼んだぞ」

ウタカゼは気球に乗って移動することになります。

[クエスト：冒険25]を行わせ、その結果に従ってください。

クエスト 冒険 25 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……。		
判定室 1人	【知恵】+〈学問〉 ※2回連続で成功すること。	難易度 2
次に進める 成功	気球はゆっくりと飛び立った！ ストーリー①に進む。	⇒
失敗	気球がぶかぶか動かなかった……。全員の【希望】を1減らしてからストーリー①に進む。	➡

**クエスト 調査交渉 23** ストーリー① 雲と風を読む

キミたちは空を見上げ、雲と風の動きを見て、今日の天気を予測したい。雨や雪、そして強風は、小さな自分たちの生命を奪いかねない脅威だ。天候の予測は、ウタカゼにとって大切な仕事なのだ。

※この判定を行えるのはウタカゼのみ。NPCは不可となる。

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。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。				→

**クエスト 冒険 26** ストーリー④ 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	
次に進むルート	成功	カラスたちは説得に應じ、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 12** ストーリー② 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	
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	トンビの急襲に気づかない……。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			敵名	1	
判定方法	【知恵】+〈狩り〉	判定方法	ランダム	敵の場所	空中	
次に進むルート	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。				→	

**クエスト 戦闘 23** ストーリー⑤ 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			敵名	2	
判定方法	【知恵】+〈狩り〉	判定方法	ランダム	敵の場所	空中	
次に進むルート	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 調査交渉 38** ストーリー③ 風の流れを読んで 操縦 空中

キミたちが気球に乗っていると、突然、強い突風が襲いかかってきた！ 気球は傾き、急に地面が近くなる。操縦を少しでも間違えたら気球は落ちてしまうだろう。危ない！

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	間一髪。正しい操作で気球は落ちずに済んだ。				⇒
失敗	気球は風に巻き込まれあらゆる所へと流されてしまう……体勢を立て直すには時間がかかりそう。				→

**クエスト 冒険 27** ストーリー⑥ 気球を風に乗せろ！ 操縦 空中

風の流れに乗れば、気球はもっと速く移動することができる。そのためには、瞬時に風を読み取る感覚と、絶好のタイミングで気球を操る技術が必要だ。

※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〉	難易度	2	
次に進むルート	成功	気球はスピードをあげて進み始めろ！				⇒
失敗	風に乗れない……。気球はゆったりとしが動かない。				→	

## ■ ターニングクエスト

ウタカゼは風鳴寺谷の上空に到着しました。  
このおこかに、遺跡はあるのでしょうか。

**行為判定(1人)：【知恵】+〈感覚〉[難易度：2]**

**成功**▶ウタカゼは遺跡を見つけた。

**失敗**▶ウタカゼは遺跡の場所がわからない……。チームのほかのPC、またはNPCが同様の判定を行うこと。

判定に成功したら、次の文章を読み上げてください。  
もし、全員が判定に失敗したら、全員の【希望】に[1D6-1]のダメージをしたあとに、「遺跡を発見できず、落胆したウタカゼたち。その時！風の龍がもたらしたかのような強い風が吹き、あちりの雲は吹きちぎれ、眼下に遺跡が広がったのです！」として、次の文章を読み上げてください。

遺跡を発見できたウタカゼ。

ですが、風鳴寺谷は常に風の吹き続ける場所。気球を着地させるのも大変そうです。

[クエスト：冒険28]を行い、判定の成否に関わらず、次の文章を読み上げてください。

ウタカゼは着地する時、何か風の導きを感じたかのように一つの場所に降り立ちます。

見たことのない作り方ででき、とても大きな建物。扉だけでもウタカゼの何十倍もありそうです。

[クエスト：冒険4]を行って下さい。

なお、このクエストに失敗した場合、扉に挟まれ、全員の【希望】に[1D6-4]のダメージが発生します。判定を終えたあと、次の文章を読み上げてください。

ウタカゼたちはより扉は開いて行きます。

ですが、すでにそこには何者かがここを通ったかのような、痕跡がありました……。

▶ストーリー⑦に進む。

## クエスト 調査 16 ストーリー⑦ 大きな人々の遺した書物

キミたちは“大きな人々”が書いた書物を見つけた。大きな人々の文字が記されており、大切なことが書かれているようなのだが、詳しい内容まではわからない。

判定者	1人	判定方法	【知恵】+〈学問〉 ※3回まで挑戦できる	難易度	3
-----	----	------	-------------------------	-----	---

判定の結果 ▶ 次に進モルート

成功	いしえの文字を読み解き、情報を手に入れた。	⇐
失敗	手のなかで書物はぼろぼろに崩れ、読み解く間もなく情報は失われた。	➡

### ●ストーリー⑦追記

ここでは大きな人々が書いたであろう、絵日記が見つかります。3成功以上ですべて読めますが、2成功では中途半端な情報しかわかりません。

#### 日記の中身(2成功)

今日は————するお祭りなんだって。勇気が——貰ったから、——埋め込んだ。  
お父さんもお母さんも——顔で——。

大人が————言ってたよ。今日は——  
——かな？

お母さんが————から——してって——。  
楽譜も————たかっけな——  
——ちゃった。

この日記————行くよ。まあ、——  
——いいな……。

#### 日記の中身(3成功以上)

今日は、龍が生まれたことをお祝いするお祭りなんだって。勇気が出る楽譜を貰ったから、中庭の樹の下にある宝箱に埋め込んだ。

お父さんもお母さんも嬉しそうに顔でご飯を食べて……。

大人が戦争が始まったって言ってたよ。今日は何かあるのかな？

お母さんがここから逃げるから準備してって。

楽譜も持って行き忘れちゃダメって言われちゃった。

この日記も重いから置いて行くよ。まあ、続きを書けろいいな……。

……日記はここで途切れています。

### クエスト 冒険 45 ストーリー⑩ 大きな人々が仕掛けた罠

遺跡の中にいるキミたちに遺跡に仕掛けられた罠が襲いかかる。天井の一部が崩れ、巨大な岩が降ってくる！危ない！

判定者	全員	判定方法	【勇気】+〈冒険〉	難易度	2
判定の結果	成功	岩を避けろ！【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	岩を避けられない！ 【希望】に[1D6-2]ダメージ。			
次に進モルト	成功	なんと全員が、罠を抜けることができた。			⇨
	失敗	仲間が岩の中に埋まっている。 救出しなさいと先には進めそうにない。			➡

### クエスト 調査交渉 20 ストーリー⑨ 罠の解除

キミたちは、この場所に異様な気配を感じた。どうやら、この場所には言葉ある種族が仕掛けた罠があるらしい。ただちにその罠を見つけ、解除しなくてはならない。

※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。判定は、同じPCでも、別のPCが行ってもよい。

判定者	1人	判定方法	【知恵】+〈感覚〉 ※4回まで挑戦できる	難易度	3
判定者	1人	判定方法	【勇気】+〈冒険〉 ※2回連続で成功すること。	難易度	2
次に進モルト	成功	罠は解除されたようだ。			⇨
	失敗	罠が発動した！ 全員、【希望】に[1D6]ダメージ。			➡

### クエスト 戦闘 6 ストーリー⑩ イタチ族の追手

鋭い音を立てて、ウタカゼたちの足元に次々と、ボウガンの矢が突き立っていく……「イタチ族だ！」。赤い瞳のイタチ族が、ウタカゼを追い詰めようと襲いかかってきた！

判定者	全員	判定方法	【知恵】+〈狩り〉	難易度	2
判定の結果	成功	無事に矢をかかわすことができた。			
	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》イタチ族(大人) (→P128)		敵数	PCと同数	
判定方法	【勇気】+〈戦い〉or【知恵】+〈狩り〉	敵人数	1対1	敵の場所	地上
次に進モルト	勝利	悪しきイタチ族を倒した。仲間可			⇨
	撤退	全員の【希望】に[1D6-1]ダメージ。			➡

### クエスト 冒険 13 ストーリー⑨ 小人と古代の明り

ここは大きな人々の遺跡の中。薄暗く、高い天井に、いくつもの透明の球体がぶら下がっている。ふと見れば、120cmほどの高さの壁に、小さなレバーがついているのが見えた。あのレバーを引けば、何か起こるかもしれない。

判定者	1人	判定方法	【勇気】+〈冒険〉 ※2回連続で成功すること	難易度	2
次に進モルト	成功	レバーをカチリと引くと、突然、天井の球体が輝き始め、あたりは昼間のように明るくなった！			⇨
	失敗	壁から落ち、地面に叩きつけられる。 【希望】に[1D6-2]ダメージ。			➡

### クエスト 回復 1 ストーリー⑩ 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。 なだ、歌だけが流れている。			
次に進モルト	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	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。			➡

## ■ エンディングクエスト

遺跡を歩いていると、ウタカゼはある部屋にたどり着きました。

突然照らされる太陽の光。伸びっぱなしの、大量の雑草。その中央にある、何か装飾の施された跡があるもみの木。

もみの木の下には、大きな箱のようなものが見えます。

すると！ ウタカゼが宝箱にたどり着くよりも先に何者かが宝箱のふたを強引に開けようとしていません——あれは、イタチ族です！

1匹がふたの上によじ登り、斧を構えて壊そうとしています！ 飛び道具を使って、彼らを止めなければ、宝箱が壊れてしまいます！

**行為判定(1人)：**[知恵]+〈狩り〉[難易度：3]

**成功**▶イタチ族が動きを止めた！

**失敗**▶イタチ族を止められない！ 宝箱にひびが入った！

この判定の成否に関わらず、次の文章を読み上げてください。

何者かの飛び道具に気がついたイタチ族は体制を組み直し、ウタカゼに向き直ります。

向き直るイタチ族のその瞳は真っ赤です。

そして、先頭にいる大きなイタチ族がウタカゼに向け曲刀を構えながら叫びます。

「何者ッチか！ 俺たちは命命で来ているッチ！ 邪魔することは許さないッチ！」

そう言ってウタカゼに襲いかかってきました！

### ●イタチ族との戦闘

[クエスト：戦闘9]を行ってください。

ただし、先ほど【知恵】+〈狩り〉の判定に成功していた場合、宝箱を開けようとしていたイタチ族は宝箱から落ちたときの怪我で倒れ、イタチ族(大人)の数は-1されます。

また、この戦闘に勝利しても彼等は仲間にはなりません。

## ■ エンディング

イタチ族は全員倒れました。目を覚ましませんか、憑き物が取れたかのように安らかな顔をして寝ています。彼らの悪意は取り除かれたのでしょうか。

——そして。

ウタカゼが開けた宝箱の中には、ボロボロになった1枚の楽譜が。

年数が充っているこの楽譜は何処か優しい、でも、胸が締まるような苦しい思いも伝わってきます。

ウタカゼが楽譜を手にとると、もみの木はまるで、楽譜を託したかのように淡い光でウタカゼを照らしながら消えていきます。

それと一緒に、ウタカゼの心の中は、いくつもの光景が浮かんできました。

笑顔の少年と、微笑む両親。少年が、この楽譜と、もみの木に込めたい。

少年は、この楽譜を守ってくれるように祈りながら、椈の木に宝箱を託したのでしょ。

そして、その楽譜は、ウタカゼに受け継がれます。

あとは、ウタカゼと楽譜だけが残されるのでした。

### ▶アイテム[愛情の歌]を入手。

<b>アイテム 42</b> 愛情の歌
<b>効果</b> 一度だけ悪意の精霊の【呪いの力】を無力化できる。
<b>使用可能種族</b> すべての【言葉ある種族】
<b>説明</b> 大きな人々が書いた歌の書かれた楽譜。両親の愛情が詰まった優しい歌が書いてあるが、年数がたちすぎているので取扱注意。

〈おしまい〉