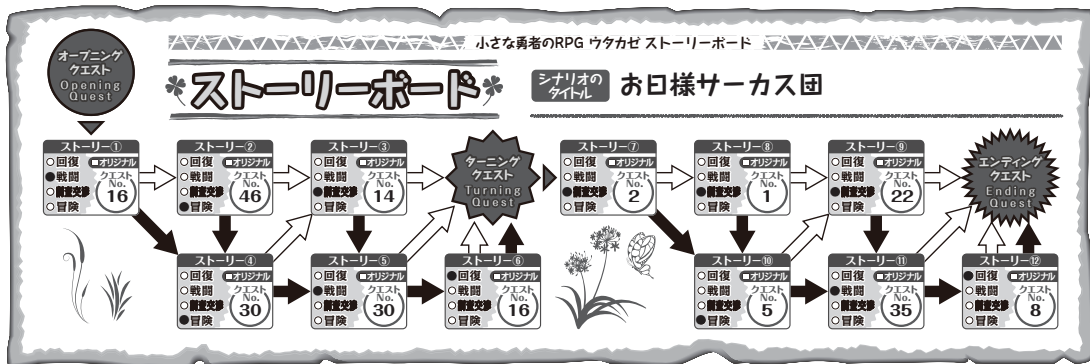


シナリオ：お日様サーカス団



シナリオ作成：柳井遼

シナリオレベル：4

予定セッション時間：1時間30分

GMレス：不可

■はじめに

このシナリオは、ウタカゼの師から使命を受けて目的地に向かう、といった通常のシナリオとは異なり、PCが旅の途中に、「さみだれ川のほとり」である人物から使命を頼まれるところから始まります。

その際、PCは「乗りウサギに乗って旅をしている」という設定です(騎乗シート・ウサギを作成すること)。

また、PCの旅はGMが自由に設定して構いません。

前回の冒険から龍樹に戻ろうとするところでもいいですし、PCが旅の途中でその人物に出会った、という設定でもいいでしょう。

■プロローグ

「—————!」

叫び声は出ませんでした。

じつはちと地面を踏みしめる音だけが、闇空に響きます。やがて、その音も止み、

「あれ、大丈夫？」

「大丈夫……ゴぼ」

静かに闇の中へと溶けていきました。

■オープニングクエスト

ここはまよい森にほのび近いさみだれ川のほとり。

旅に疲れちあなち(ち)は川のせせらぎを聞きながら自由の休憩をとっていました。

ここで、GMはPCにこの休憩中に何をしていたか

を聞き、PCの反応に応じた行為判定をしてあげてもいいでしょう。

あなち(ち)が休憩をしていると、何やら心地のいい笛の音やノリノリな小太鼓の音といった楽しい演奏が聞こえてきます。

演奏が聞こえてくる方へ目を向けてみると、小ぶりの荷車を引くニワトリと、大きな荷車を引く2匹のウサギ、そしてオオカミの姿も見えました。

ニワトリにはイタチ族が跨っていて、こちらに気がついたのが、あなち(ち)の方へ近づいてきてきました。どうやらその楽しい演奏は荷車から聞こえてきているようで、イタチ族が合図をすると、ピタッと演奏は止まりました。

「もしや、あなち(ち)はウタカゼママッチか？」

真っ白な毛並みのイタチ族の青年はニワトリから降りると、

「初めまして。私は『お日様サーカス団』のリーダーを務めています、フーガと申すッチ」

●お日様サーカス団？

あなた(たち)は『お日様サーカス団』という名前をどこかで聞いたことがあるようですが……。

行為判定(全員)：【知恵】+〈学問〉

3成功以上▶以前、歌風の龍樹でも曲芸を披露していた、公演をすれば大勢の人が集まるという有名な曲芸集団だ！【好感度+2】

2成功▶以前、歌風の龍樹に来ていた曲芸集団だ！【好感度+1】

失敗▶まったく思い出せなかった……。

※【好感度】は、PCに対するお日様サーカス団のメ

ンバーの好感度です。この後の展開に関わってくるので、GMはしっかりとメモしておいてください。

○1人でも成功した場合は以下の文章を読み上げてください。

「知っててくださいましたか。ありがとうございます！」

フーガは嬉しそうにぺこりと頭を下げます。

「こんなところでウタカゼさまに会えぬのも何かのご縁。もしお邪魔でないのなら、1つ私たちの芸を見てもらってもよろしいでしょうか？」

PCが曲芸をやることを了承したら、GMは『○共通1』を読み上げてください。

○全員失敗した場合は以下の文章を読み上げてください。

「以前、歌風の龍樹でも曲芸を披露させてもらったのですが……。印象に残ってないのであればそれは私たちの力量不足。こんなところでウタカゼさまに会えぬのも何かのご縁ですし、もしお邪魔でないのなら、1つ私たちの芸を見てもらってもよろしいでしょうか？」

PCが曲芸をやることを了承したら、GMは『○共通1』を読み上げてください。

○共通1

「少々お待ちをッチ」

フーガはそう言うとうさぎのうしろに付いている大きな荷台に入っていました。

そして、数分後。

「お待ちせしめしッチ」とフーガが再び現れ、手を2回鳴らすと、再びあのにぎやかな演奏が流れてくると、5人の言葉ある種族がそれぞれ楽器を鳴らしながら荷台から華麗に飛び出してきました。フーガも、いつの間にか取り出したリュートを響かせ、団員たちに加わります。

すると、2匹のカエル族は持っている楽器を他の団員に投げ渡し、ポケットからヒヨコマメをそれぞれ3つずつ取り出して空中に放り投げると、三角形を描きながら手の上で踊らせます。そのまま2人が向かい合ったかと思えば、お互いのヒヨコマメを交換するように、空中で交差しながらお互いの手元へ弧を描いて飛んでいき、最後はすべて口でキャッチして、ポーズを決めました。

2人がせそくまとはけていくと、次は大きな黒い帽子を被ったネズミ族が杖を片手に出てきました。ネズミ族は帽子を逆手にして地面へ置き、杖で縁を叩きます。するとどうでしょう、大量のハチが帽子の中から出てきたではありませんか。ネズミ族は慌てたように「もう一度」とジェスチャーし、再び杖で縁を叩くと、今度は色とりどりのチョウが飛び出して、あなろ（ろち）の頭上を舞いました。

次に出てきたのはオオカミに跨るコビット族の女の子。すると、コビット族たちの前にオオカミが通り抜けられるくらい、木のツタでできた輪っかが設置されます。カエル族のドラムロールが止むと、コビット族が合図し、オオカミは輪っかに向かって猛スピードで走ってきました。

行為判定(全員): [知恵] + [感覚] (難3)

成功▶一瞬、オオカミとコビット族の女の子の目が紅く光ったように見える。

失敗▶特に変わった様子は見られない。

上記の判定をしたあと、以下の文章を読み上げてください。

オオカミがジャンプをすると、コビット族は強く抱き着くように頭を下げます。

すると、コビット族を乗せたオオカミは輪っかの中ではなく、輪っかの上をジャンプで通り越しました。その様子に団員たちも顔を見合わせ、辺りは一瞬静まり返ります。しかし、すぐにあなろ（ろち）の後ろから大きな拍手が聞こえてきます。

「まやかこんなところでお日様サーカス団が見れるとはラッキーモゴ」

「かっこいいモゴ、オオカミとリン！」

それは、演奏を聞きつけたまよい森に住むリス族たちでした。

フーガはハッと我に返り、団員たちと共にあなろ（ろち）前に出てくると、「ありがとうございます」と一礼しました。

公演が終わった後、団員たちの元へは多くのリス族たちが駆け寄っていました。

すると、その合間を縫って団長のフーガが、こっそりとあなろ（ろち）の元へ駆け寄ってきます。

「ウタカゼさま、1つご相談したいことがあるッチ」

フーガは深刻な顔をして話を続けます。

「最近、どうもウサギやニトリやオオカミが怯えているようなんごっち。私もここ最近、嫌な気配がして、この中に悪意に憑りつかれた団員がいるのではないかと、と気がきではないんごっち。もしこれが歌風の龍樹に戻るのであれば、団員に怪しいヤツがいらないか途中まで一緒についてきて調べてほしいんごっち」

PCと一緒に同行することを了承したら、GMは以下の文章を読み上げてください。

「ありがとうございますッチ！ どうかこのことは、団員たちには内密にお願いしますッチ」

と、深く頭を下げました。

▶ストーリー①に進む。

PCはストーリーボードのクエスト①～クエスト⑥を成功させるたび、ウタカゼに対するお日様サーカス団のメンバーの好感度が+1されます。

ターニングクエストを始める前に、GMはここまでの好感度の合計を出してください。その後、下記の表で決められた人数まで、お日様サーカス団のメンバーから情報を得ることができます。

好感度	情報を得られる人数
5～4	全員から情報を得られる。
3～2	4人から情報を得られる。
1～	3人から情報を得られる。

また、[行為判定]と書かれている情報は、【愛情】+〈説得〉(難3)で得ることができます。

好感度の合計を出したら、GMは上記の表にしたがって、以下の情報の中からPCが知りたいメンバーの情報を与えてください。

●お日様サーカス団の団長・フーガが知っている情報

「実は5日前の夜、荷台で整理をしていたらリンが1人で動物たちの元へ向かったのを見てしまっさッチ」
「ウタカゼさまの前で公演をやる前はガーロと話していたけど、リンに聞くことがあったッチ、途中でガーロとは会話をやめて、リンに話を聞きに行っさッチ」

[行為判定]

「そういえば、ウタカゼさまに手紙が来ていたッチよ」
ウタカゼにアイテム[フィノ師からの手紙]を渡す。

【フィノ師からの手紙の内容】

『突然手紙を送ったのは、ティアストーンの新しい力が見つかったからなの。ティアストーンは持っているだけでも、人の強い思いに反応して一時的に悪意の力を与えるみちいなの。だから、一瞬だけ目が紅がったりした人を見つけたり、ティアストーンを持っていないか聞いてみてちょうだい』

●コビット族の猛獣使い・リンが知っている情報

「5日前、動物たちが怖がっているのは気が付いてガーロと一緒に様子を見に行っさッチ」

「ウタカゼさまの前で公演をやる前は、衣装を着替えて、団長と動物たちの様子について話していたわ」

[行為判定] または [フィノ師の手紙] を所持している状態で話しかける。

「ああ、そう言えば、公演が終わった直後、この綺麗な蒼い石を衣装のポケットの中で見つけたの」

ウタカゼにアイテム[ティアストーン]を渡す。

「衣装を着る前には、危険がないように必ずポケットの中を確認するのだけれど、その時は入っていなかったのは……」

●ネズミ族の手品師・クルが知っている情報

「ここだけの話、5日前の夜は、ついお腹が空いていたもんだから、荷台に忍び込んでガーロのヒヨコマメを少しかじったんごっち。申し訳ないッチュ……」

「ウタカゼさまの前で公演をやる前は、ガーロとガーロ演奏の練習をしていたッチュ」

[行為判定]

「そもそも、僕が目覚めたのは団長が起きて僕のしっぽを踏んだからなんごっち。団長はぼーっとかかへ向かっていったから気が付いていないかもしれないうッチュけど」

●兄弟ジャグラーのカエル族・兄ガーロが知っている情報

「5日前の夜、ふと目を覚ましたらクルと団長が寝床からいなくなっていたんごっち」

「それとその翌日(4日前)、わっちのヒヨコマメが誰かにかじられていたんごっちゲロオオ！」

[行為判定]

「リンと団長が話していたんごっちが、団長がリン

のポケットに何が入っていたのを見ろんぞケロ。それともわっちの気のせいケロかなあ？」

●兄弟ジャグラーのカエル族・弟ゴーロが知っている情報

「5日前は柿がっている動物たちをだめめるためリンと一緒に夜中動物たちの元へ向かったんぞケロ」

「ウタカゼさまの前で公演をやる前は、クルと一緒に楽器の音合わせをしていたケロ。途中でゴーロも参加して公演に備えろよ」

【行為判定】

「そういえば、動物たちを見て寝床に戻るとき、荷台にクルの姿を見ろケロ。何をしていたんぞケロ？」

PCに情報を与え終わったら、GMはターニングクエストを読み上げてください。

■ターニングクエスト

お日様サーカス団の旅は進み、しっぽの王国までやってきました。そして、何も起こらぬまま、再び辺りは闇へと包まれます。

先ほど、ネズミ族の村で行われた公演は大盛況で、公演の後子供たちは詰め寄せられ、疲れろのか、お日様サーカス団のメンバーも皆眠ってしまいました。

PCが眠るなどの宣言をしたら以下の文章を読み上げてください。

あなろ(ろち)が眠りにつこうとした時、「う、ウタカゼさまあああ！」

と、大きな叫び声が聞こえてきました。

その声の主はリス族の団員・フェル。フェルはあなろ(ろち)に駆け寄せると、焦ったように、荒い呼吸を繰り返しながら言います。

「ウタカゼさま、大変モゴ！ 動物たちが暴れているモゴ！」

フェルが指さす方を見てみると、何かは怯えるように暴れるウサギとニワトリがいました。ウサギたちは落ち着かせようとする団員に目もくれません。

●怯える動物たち

なんとかして落ち着かせなければ、団員たちの中からケガ人が出てしまうかもしれません。

行為判定(全員):【愛情】+【心話】(難3)

1人成功▶動物たちは落ち着きを取り戻した。『○共通2』を読み上げてください。

全員失敗▶動物たちは錯乱し、ウタカゼに襲いかかってきた。「ウサギ」2体と「ニワトリ」1体との戦闘を開始してください。戦闘が終わり次第、『○共通2』を読み上げてください。

○共通2

動物たちが落ち着きを取り戻したのも束の間、フーガががががあな山の方を指しながら、大きな声で言いました。

「紅い眼をしたリンとオオカミが向こうに走って行っろッチ！ ウタカゼさま、どうか悪意を取り払ってリンを助けてくぞまいッチ！」

PCが「リンを追う」「かざあな山に向かう」などの宣言をしたら、以下の文章を読み上げてください。

あなた(たち)はすぐに自分(たち)のウサギを起こして乗り、リンを追いかけてきました。

▶ストーリー⑦に進む。

■エンディングクエスト

あなろ(ろち)は、かざあな山のふもとに着きました。山のふもとは草木がうっそうと生い茂り、夜中では真っ暗で何も見えません。

行為判定(全員):【知恵】+【感覚】(難2)

1人成功▶ふと、あなた(たち)の後ろから人物の気配を感じ取る。

全員失敗▶見えない暗闇から誰かに殴られる。メンバーの中からランダムで【希望】に【1D6-1】のダメージ。

※この判定は成功するまで続けてください。

判定を終えたら、GMは以下の文章を読み上げてください。

●犯人はお前だ！

PCはお日様サーカス団のメンバーから得た情報を元に、この一連の犯人の名前を宣言してください。

GMは宣言された名前に従い、以下の文章を読み上げてください。

○「フーガ」の名前以外を宣言した場合

「チッチッチ。馬鹿なウタカゼ」

あなろ（ろち）の後にいたのは、木にも木れかかり静かに眠るリン。どうやら予想は外れていてろちようです。

すると、ウサギろちと同じように恐怖に震えながら、リンの乗っていたオオカミもあなろ（ろち）に襲いかかってきました。

「オオカミ」（→RB：P131）1体との戦闘を開始してください。

戦闘が終わり次第、以下の文章を読み上げてください。

「オオカミも使えんゴぼッチ」

すると、あなろ（ろち）の目の前にフーガが現れました。

GMは『○共通3』を読み上げてください。

○「フーガ」の名前を宣言した場合

雲から顔を出した月に照らされ、背後にいたフーガの顔が見えました。

「……もうすぐでウタカゼを一網打尽にできるどころゴぼだったのに」

GMは『○共通3』を読み上げてください。

○共通3

しかし、目を紅くし、真っ白だったはずの毛色は闇に紛れるような黒色に染まり、イタチ族の特徴である「ッチ」もなくなって、どうも様子がおかし

いです。

「もうこの身体は不要ゴぼ」

そう呟くと、フーガの口からろずろ黒い水が吐き出されます。それは地面に吸収されることなく水の塊となり、50cmほどの大きさに変わったかと思えば、(PCの数)に分裂し、あなろ（ろち）と全く同じ姿に変わりました。

あなろ（ろち）と同じ姿をした水の塊は、何やりと顔を歪めると、襲いかかってきました。

●スライムとの戦闘

「スライム（水魔憑）」(後述) (PCの数) との戦闘を開始してください。

■エピソード

スライムは形を保てなくなったのが崩れ去り、地面から黒い霧が空へと吸い込まれて行きました(リンからティアストーンをもらってれば、それも消え去る)。

長い夜が明け、東の空から太陽の光がこぼれてきます。倒れていたリンは目を覚まし、フーガも「けほっ」と息を吹き返したように1つ咳をしました。

お日様サーカス団との旅もこれで終わりです。フーガは「命の恩人ッチ」と泣いてあなろ（ろち）の手を握りしめて離しませんでした。

大きな荷台から楽しい演奏が響きます。

これからも、お日様サーカス団は各地を巡って人々に笑顔を届けるようです。

〈おしまい〉

スライム(水魔憑)		【隠匿】	不明
種別	悪意の精霊	大きさ	不明
人々の悲しい涙が集まって出来た悪意の精霊。戦う相手と全く同じ容姿になり、襲いかかってくる。また、身体が水でできているため、近接攻撃・飛び道具攻撃のダメージは[-1]となる。 ※スライムのステータスはPCと同じになる。			
	【能力値】	【技能値】	【ダイスプール】
【凶暴】	〈戦い〉	-	-
	〈冒険〉	-	-
	〈疾走〉	-	-
【狡猾】	〈狩り〉	-	-
	〈感覚〉	-	-
	〈学問〉	-	-
【憎悪】	〈歌〉	-	-
	〈説得〉	-	-
	〈心話〉	-	-
攻撃方法	〈戦い〉	-	攻撃パターン ランダム
	〈狩り〉	-	
	〈歌〉	-	
		呪いの力	《再生》

呪いの力 24 《再生》

地面から水を吸収し、小さくなった身体を元通りに直そうとしている！

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	【凶暴】+〈戦い〉 VS 全員
			判定方法
			【愛情】+〈歌〉
対象とされた者の判定結果			
成功	悪意の回復を食い止めた。		
失敗	《再生》を使用した悪意の精霊は【悪意】を[1D6]回復。		