

シナリオ

たんぽぽ畑でつかまえて

シナリオ作成：廣川愛美とウタカゼ・ゼミ

シナリオレベル：1レベル

推奨PC人数：2～4人

舞台：竜樹の王国、ロコの町、モイの村

時代：切り株戦争後、失われた王の時代

特記：初期制作PCにも可能な導入用の

シナリオ

セッション予定時間：2時間30分



オープニング

ここは、竜がカチをなす大地。多種多様な動物たちとともに、小さな人々や妖精たちが暮らす場所。

ぽかぽか陽気の中、春を迎えるコビット族の王国「竜樹の王国」では、柔らかな風がまだ咲いて間もない花々の香りを運んでいます。

竜樹の王国の西に位置するロコの町では、満開に咲いた桜の木を見るために、カチマんのコビット族たちが集まっていました。ロコの町だけでなく、近くにあるモイの村からもお客さんが来ているようです。

新米ウタカゼの皆さんは、歌う革靴亭のギルドマスター、ナディヤンからのお願いでお花見客のおもてなしをすることになりました。早速、お客さんが皆さんのもとに駆けてきます。モイの村長、ラッキです。

「すみません、かくれんぼしていたモイの村の子供たちが全然見つからないのです。遠くには行っていないはずなのですが……。一緒に探してもらえないでしょうか?」

判定者：全員 判定方法：〈感覚〉DP 難易度：2

成功▶子供たちを全員見つけた!

失敗▶うしろから「ばあっ!」と子供たちに驚かされた。

【心魂】に1のダメージ。当然ながら、アクセサリーの効果は無効。

オープニングクエスト

ウタカゼたちが、子供たちにせがまれて一緒に遊んでいると、ナディヤンが駆け寄ってきます。

「あなたたち。ウタカゼの戦う姿を見たいって声があちこちであがっているの。このあとやる予定だった戦闘訓練の前倒しになるけれど、どうかしら、やってくれる?」

ナディヤンとともに、歌う革靴亭の前に建てられ仮設ステージに上がると、ナディヤンは櫓を曲げ

て作ったメガホンに口を当てます。

「まあ、皆様、お待ちせいたしました。新米ウタカゼによる戦闘エキシビジョンです」

集まったお花見客からの盛大な拍手の中、ナディヤンが舞台を下りると、舞台袖からゼンマイじかけの季節の野菜人形が(PC人数と同数)体登場します。

▼戦闘ボードの初期配置

PC側：[地上7]に前衛を配置。

敵側：[地上5]に野菜人形(PC人数と同数)を配置。

特記：3R終了時に野菜人形はすべて停止し、戦闘は終了する。1Rですべての敵を倒すと、ステージに1人につき5枚の銀貨が投げ入れられる。

●オープニングクエストが終わると

夕方、お花見客はみんな満足気な顔で帰っていました。皆さんもナディヤンと歌う革靴亭の居酒屋カウンターで、打ち上げをしています。

「お疲れ様! すごく良かったですよ。今、コーヒーをいれるわね」

ナディヤンは、歌う革靴亭の名物、かんぽぽコーヒーを振る舞ってくれるようです。しかし、準備を始めるとナディヤンの顔はすぐに曇ってしまいました。

「ごめんなさい、すっかり忘れていたわ」

そう言ってナディヤンはコルク板から1枚の依頼書を剥ぎ取り、皆さんに渡しました。

●依頼書

依頼場所：ロコの町

依頼者：歌う革靴亭ギルドマスター ナディ

依頼内容：

かんぽぽコーヒーに使う、かんぽぽの根がまだ届いていないの。今日の朝には届いているはずだったのだけれど……。何かトラブルがもしれないわ。かんぽぽ管理委員会のボボさんのところまで、かんぽぽを貰いに行っちゃおうぞい。ボボさんはロコの町の南にあるかんぽぽハウスにいるはずよ。もし明日の朝、

たんぽぽコーヒーがなかったらギルドのみんなが悲しむわ。くれぐれよろしくね。

報酬：1人につき銀貨20枚。

クエストA

夕飯時の口コの町はとてにぎやかです。並び建つ小さな家から子供たちのはしゃぐ声や、魚が焼ける香ばしい匂いが漏れ、町中に広がっています。

たんぽぽが飾られた黄色い屋根のたんぽぽハウスからも、開いた窓からカレーの香りが漂ってきました。

皆さんがたんぽぽハウスのドアをノックすると、中から男性の声が聞こえてきます。

「こんな時間に一体誰だい？ スミレかい？」

「ウタカゼ？ 本当か、怪しいなあ。前に妹を攫った悪いやつ仲間じゃないのかい？ 僕はまだ怒ってるからな。謝ったって許さないぞう」

判定者：1人 判定方法：〈交渉〉DP 難易度：2

成功▶たんぽぽハウスの扉が開く。

失敗▶「怪しいやつらめ！ 僕は騙されないぞう」窓まで閉められる。【心魂】に1のダメージ。

メルヒエン♪：追加回復（+1）

獲得条件：3成功以上で成功する。

授与：チーム。

使用のタイミング：次の回復時。

効果：【命数】【心魂】を回復する時、追加で1点回復できる。

ウタカゼたちが中に入ると、黄色いたんぽぽの花びらを髪に刺した、コビット族の男性が迎えてくれました。

「やあやあ、こんばんは。僕はポポだあ。疑ってごめんね」

ポポは皆さんを家にあげ、カレーライスをご馳走してくれました。食べたPCは【命数】【心魂】をそれぞれ2回復できます。

「みんなで食べるというつもりもより美味しいねえ」と、ポポは満足そうに頷きます。

●妹について

ポポの妹、スミレについて聞くと、ポポはスプーンを持ったまま教えてくれます。

「前に妹のスミレがもぐ、妖魔に攫われたんだあ。もぐもぐ、その時は勇気あるお友達のおかげで、美

うたの魔法と小さな剣のRPG ウタカゼ・メルヒエン ストーリーボード・ミニ

シナリオ タイトル

たんぽぽ畑でつかまえて

オープニング

オープニング クエスト

季節の野菜人形と共演

メルヒエン♪

ご褒美プラス

取得条件▶

1R 以内に勝利する。

クエストA

信じてポポさん

メルヒエン♪

追加回復（+1）

取得条件▶

3 成功以上で成功する。

ターニング

ターニング クエスト

たんぽぽ畑に飛び降りろ！

メルヒエン♪

【友情】を1回復

取得条件▶

クエストで仲間を助ける。

クエストB

ダンシング・キッスフラワー

メルヒエン♪

【希望】を1D4回復。

取得条件▶

2R 以内に勝利する。

エンディング

クライマックス クエスト

魔窟のダンジョンを探検し、
魔窟の主『フルタック』を倒す。

美味しいねぇ。何とか助かったんだけど。まさか僕……ゴクン。僕のたんぽぽ畑の地下に、もぐもぐ悪いやつがいたなんてなぁ……うん、美味しかったねぇ、ごちそうまでした！」

●今朝のたんぽぽ

ウタカゼ太ちがたんぽぽ畑について聞くと、ポポは下を向いてゆっくりと話し始めました。

「実は、たんぽぽはねぇ、枯れちゃったんだぁ……今日の朝、日課の水やりのためにたんぽぽ畑に降りようとしたらねぇ、地上への枝が折れてて、道が崩れてたんぞよ。僕はたんぽぽ太ちが心配だったから、すぐく怖かったけど道の先っぽから下を覗き込んだんだ。そしたら、みんな、しおしおのヨレヨレ。ナディになんて謝ればいいのかぁ……怖いよ」

ポポは小さく呟きます。

「僕のたんぽぽ、どうして枯れてしまったんだろう……？」

●枯れたたんぽぽ畑のナゾ

何が変わったことはなかったか聞くと、ポポはしょんぼりとしたまま話します。

「そういえば、1つだけたんぽぽじゃない小さな花が咲いてたんぞ。真っ赤で、紫の丸い模様があるちょっと不思議な花だったけど、せっかく僕のもので咲いた花だからちゃんと育ててあげたくて。毎日お水をあげてたんぞけど、あの花も枯れちゃったのかなぁ……」

●出発準備

ウタカゼ太ちがたんぽぽ畑に向かうことを決めると、たんぽぽハウスを出る前に、ポポに呼び止められます。

「あっ、ちょっと待ってね。外はもう暗いからヒカリゴケの提灯を持って行って。あ、あとこれも」

ポポはウタカゼ太ちにヒカリゴケの提灯と、空色のたんぽぽの綿毛を渡します。

アイテム：空色のたんぽぽの綿毛

ポポが特別に栽培している青いたんぽぽの種。体に巻くと、高いところから落下した際に、ゆっくりと落ちることができる。判定に失敗して高いところから落ちたり、戦闘の落下判定でダメージを受けそうになった際、そのダメージを0にする。この効果は2回まで使用でき、このアイテムはこのシナリオ

のみ使用できる。使用後やシナリオ終了後は空へと飛んでいってしまう。

ポポは柔らかく笑って言いました。

「たんぽぽ畑に降りるとき使えると思うよ。帰りは僕が、みんなを引き上げられるようにしておくから安心してねぇ」

ターニング

たんぽぽハウスを出ると、空には影の竜の星座が輝いています。足元はうっすらと見えていますが、たんぽぽ畑に降りる道は、高く伸びた木々が星の光を遮り真っ暗です。

ヒカリゴケの提灯をかざすと、枝が折れ、地上への道は途中で崩れていることが分かります。折れてしまった枝の先から、たんぽぽ畑まで飛び降りなければなりません。

判定者：全員 **判定方法：**〈運動〉DP **難易度：**2

成功▶たんぽぽ畑にふわりと着地する。成功したPCは、〈強靱〉DP（難2）に成功すれば、失敗したPCのうち1人を受け止めて成功に変えることができる。

失敗▶風に煽られて地面に激突！【命数】に1D10のダメージ。防具の装甲値は有効。【移動力／飛行】をもつビクシー族や動物は、この失敗を成功に変えることができる。※このクエストでは、「空色のたんぽぽの綿毛」は使用できない。

メルヘント：【友情】を1回復

獲得条件：クエストで仲間を助ける。

授与：獲得条件を満たしたPC。

使用のタイミング：いつでも。

効果：仲間のPCのうち1人に対する【友情】を1点回復させる。ただし、この回復により【友情】の最大値を超えることはできない。

クエストB

夜のたんぽぽ畑は春ぞというのに、ぴゅうぴゅうと冷たい風が吹いています。

ヒカリゴケの提灯をかざすと、遠くは、桜の木と同じくらいの高さの、巨大な影が見えます。それは、紫の丸い模様が浮かび、毒々しい赤い花でした。その花に近づけば近づくほど、周囲に咲くたんぽぽはからからに干からびています。

皆さんがたんぽぽ畑を進んでいると、不自然に地面にぽっかりと空いた大きな穴がありました。その周りを枯れたたんぽぽの花に紛れて、輪になってくるくる回る謎の影が見えます。

判定者: 1人 **判定方法:** 〈感覚〉〈物語〉DP

難易度: 2

※このクエストは、〈感覚〉と〈物語〉両方の判定に成功しなければなりません。

成功▶ あれは1レベルの妖魔、キッスフラワーだ！

4成功以上▶ キッスフラワーの【命数】【心魂】までわかる。

失敗▶ なんかわからないけど、妖魔のようだ。

キッスフラワーはウタカゼたちに気がつくと、腰をくねくねと振りながら襲いかかってきます。

▼戦闘ボードの初期配置

PC側: [地上7] に前衛を配置。

敵側: [地上4] と [地上5] にキッスフラワー (各3体) を配置。

特記: 2R終了時にキッスフラワーはすべて逃亡、戦闘は終了する。

メルヘン♪: 【希望】を1D4回復

獲得条件: 2R以内に勝利する。

授与: チーム。

使用のタイミング: いつでも。

効果: チーム全員が【希望】を1D4回復できる。

どうやらこのたんぽぽ畑にはたくさんのキッスフラワーたちが隠れていたようです。他のキッスフラワーたちもウタカゼたちに気づき、穴の中に逃げていきます。この先に、妖魔たちの巣、魔窟があるようです。

エンディング

穴の中は真っ暗です。ヒカリゴケの提灯をかざすと、ようやく、あのたんぽぽ畑で咲いていた不気味な花へと続く、地下道であることがわかります。

奥には、薄紅色に染まった花の根が複雑に編み込まれてできたハシゴがあります。このハシゴを登れば、赤い花の内部へ侵入できそうです。

①花の塔 1階

地上に出てヒカリゴケの提灯をかざすと、そこは小さな部屋になっていました。地面から直接によきよきと萌葱色の壁が生えています。たんぽぽ畑に咲く、赤い花の茎の中のようなです。正面には上の階へと続く蔓で編まれたハシゴがあります。

ハシゴを登る▶2へ

②2階

壁は茎、床は節でできた、2階の部屋です。左には白い薔薇のドアノブがついた扉があります。天井を見上げると、右側の壁には穴が空いており、外へと繋がったハシゴが下りています。

左の扉を開ける▶3へ

右のハシゴを登る▶4へ

③2階 リーフバルコニー I

扉を開けると、足元には柔らかくなる青々とした葉が、頭上には星が散らばった夜空が広がっています。ここは葉でできたバルコニーのようです。目を凝らせば、上の階の壁に、ぽっかりと穴が空いているのが分かります。葉のしなりを使って、チーム全員の息を合わせ、「セーの」でジャンプすれば3階に辿り着けるでしょう。

判定者: 全員 **判定方法:** 協力判定〈運動〉DP

難易度: 5

成功▶ 3階までジャンプ！▶5へ

失敗▶ 届かない……。葉の床に体を打ち付け【命数】に1D8のダメージ。防具の装甲値は有効。【移動力／飛行】をもつピクシー族や動物は、このダメージを受けない。

④2階 リーフバルコニー II

蔓を登っていくにつれて、冷たい風がぱーんと嫌な臭いを運んできます。ウタカゼたちは柔らかくなる丸い葉でできた、2階のバルコニーまでやってきました。腐った生ごみの山がズリズリ音をたて、少しづつ動いています。

「お花畑はゴミ畑！ 生ごみを捨てるモケ」

声を合わせて生ごみの山を押している影が見えます。三角の大きな耳に、釣竿を脇に抱えています。

判定者: 1人 **判定方法:** 〈物語〉DP **難易度:** 2

成功▶ あれは1レベルの妖魔、生ごみゴブリンだ！

4成功以上▶生ごみゴブリンの【命数】【心魂】までわかる。

失敗▶なんだかかわからないけど、妖魔のようだ。

▼戦闘ボードの初期配置

PC側：[地上7]に前衛を配置。

敵側：[地上5][地上6]に生ごみゴブリン(各2体)を配置。

妖魔(生ごみゴブリン)が倒れると、生ごみの山が消えて、上の階へと続く蔓のハシゴが現れます。

ハシゴを登る▶5へ

⑤3階

節の床と、萌葱色の壁に囲まれた茎の部屋です。皆さんがこの部屋に入ると、天井からぶら下がった、白い蔓薔薇から声が聞こえてきます。

「まぁまぁ問題だよ！ 正解したら次に進んで、失敗したら痛い目みるの。やる？ やらない？ っていうかやって！」

「わーいやったぁ、じゃあ、いくよ！ 『服に咲く花ってなんでしょー？』」

答えは『ボタン』です。正解すると、薔薇の蔓がしゅるしゅると編まれ、ハシゴになります。失敗すると、蔓から細かいとげが生え、ウタカゼたちを捕まえ4階に投げ入れます。PC全員の【命数】に1D6のダメージ。防具の装甲値は有効。▶6へ

⑥4階

茎の壁を埋め尽くすように、たくさん灰色に曇った花がアーチ状に咲いている部屋です。

左右の壁にそれぞれ1つずつ、黒い薔薇のかたちのドアノブがついた扉があります。

左の扉を開ける▶7へ

右の扉を開ける▶9へ

⑦4階 リーフバルコニーⅢ

扉を開けると、夜風がぴゅうと部屋に流れ込んできます。先のとがった葉に降り立つと、頭上には赤く染まった花びらが開いています。葉のしなりを使って「セーのっ！」で、チームメンバーと息を合わせてジャンプすれば、花まで届きそうです。

判定者：全員 **判定方法**：協力判定〈運動〉DP

難易度：5

成功▶花までジャンプ！▶8へ

失敗▶届かない……。葉の床に体を打ち付け【命数】に1D8のダメージ。防具の装甲値は有効。【移動力／飛行】をもつピクシー族や動物は、このダメージを受けない。

⑧4階 フラワーバルコニーⅠ

甘い香りが漂う赤く開いた花の中央で、がらがらと震える影が見えます。

「風が強いよう。割れちゃう、割れちゃう」と、吹き飛ばされないように、みんなでお互いの手を握りしめています。

判定者：1人 **判定方法**：〈物語〉DP **難易度**：2

成功▶あれは1レベルの妖魔、タマゴ兵だ！

4成功以上▶タマゴ兵の【命数】【心魂】までわかる。

失敗▶なんだかかわからないけど、妖魔のようだ。

「ウタカゼだ、割られちゃう！」

妖魔(タマゴ兵)たちは皆さんを見つけると、それぞれ武器を取り襲いかかってきます。

▼戦闘ボードの初期配置

PC側：[地上7]に前衛を配置。

敵側：[地上6][地上3]にタマゴ兵(各2体)を配置。

どうやら、まだここは花の塔のてっぺんではないようです。上の階の葉から1本の細い蔓が下りています。この蔓を使えば、さらに上の階の葉へと登ることができるようでしょう。

また、上の階の茎に穴が空いています。みんなで息を合わせてジャンプすれば、上の階にある茎の部屋までたどり着くことができます。

判定者：全員 **判定方法**：協力判定〈運動〉DP

難易度：5

成功▶5階までジャンプ！▶11へ

失敗▶届かない……。葉の床に体を打ち付け【命数】に1D8のダメージ。防具の装甲値は有効。【移動力／飛行】をもつピクシー族や動物は、このダメージを受けない。

ハシゴを登る▶12へ

⑨4階 リーフバルコニーⅣ

扉を開くと、柔らかい葉の上に、紫色の花が咲き

乱れていました。頭上には、赤い花がその大きな花弁を開き、1つのフロアになっています。

冷たい風に揺られながら、紫色の花々はもこもこ大きく、増殖していきます。このままでは全員花に埋もれてしまうでしょう。葉の上で咲く赤い花へと逃れなければなりません。

判定者: 全員 **判定方法:** 協力判定〈運動〉DP

難易度: 5

成功▶花までジャンプ! ▶10へ

失敗▶届かない……、葉の床に体を打ち付け【命数】に1D8のダメージ。防具の装甲値は有効。【移動力／飛行】をもつピクシー族や動物は、このダメージを受けない。

⑩4階 フラワーバルコニーⅡ

赤い花の中央で、何やらしゃがみ込んでいる影が見えます。紫色の花びらを1枚、また1枚と、ちぎっては捨てているようです。「好き、嫌い、好き、嫌い、嫌い、嫌い……」

判定者: 1人 **判定方法:** 〈物語〉DP **難易度:** 2

成功▶あれは1レベルの妖魔「泣き虫バンシー」だ!

4成功以上▶泣き虫バンシーの【命数】【心魂】までわかる。

失敗▶なんだかかわからないけど、妖魔のようだ。

「嫌い、嫌い。大っ嫌い!」

すべての花びらをむしり取ると、妖魔(泣き虫バンシー)は突然泣きわめきながら、皆さんに抱きついてきました。

▼戦闘ボードの初期配置

PC側: [地上7]に前衛を配置。

敵側: [地上6]に泣き虫バンシー(3体)を配置。

ウタカゼたちが上を見上げると、この階よりもさらに大きく、真紅に染まった花びらが星を飲み込むように開いていました。自らの重さに耐えかねた花びらの先が、今皆さんがいる花と重なり合い、坂道のように続いています。この花びらを登っていけば、上の階へとたどり着けるはずです。

花びらを登る▶13へ

⑪5階

茎の壁から、薄紅色の蕾が生えている不思議な部屋です。節の床にはころころと赤い種が落ちていきます。蕾が開くと、花ではなく、中から赤い種が落ちるようです。

この種を飲み込むと、【命数】に2ダメージを受けます。

左側の壁に1つだけ、黒い蕾のがちちをしちドアノブがあります。

左の扉を開ける▶12へ

⑫5階 リーフバルコニーⅤ

皆さんの頭上では赤く染まった花が開き空を覆っています。重さで反った花びらの先からは、赤い雲がぽたぽたと滴り落ち、ちんぽぼ煙に赤い雨を降らせていました。

チームメンバー全員の想いを合わせて「せーのっ!」でジャンプすれば、上の花に届くかもしれません。

判定者: 全員 **判定方法:** 協力判定〈運動〉DP

難易度: 5

成功▶屋上までジャンプ! ▶⑬へ

失敗▶届かない……、葉の床に体を打ち付け【命数】に1D8のダメージ。防具の装甲値は有効。【移動力／飛行】をもつピクシー族や動物は、このダメージを受けない。

⑬屋上

最上階のその花は燃えるように染まった赤色の上に、さらに哀しくくすんだ紫色の花を咲かせていました。中央には枯れたちんぽぼの花束を両手に持って、でちりめに振り回している影が見えます。

判定者: 1人 **判定方法:** 〈物語〉DP **難易度:** 2

成功▶あれは2レベルの妖魔、ワルダックだ!

4成功以上▶ワルダックの【命数】【心魂】までわかる。

失敗▶なんだかかわからないけど、強そうなやつだ。あいつが魔窟の主に違いない。

でちりめに見える動きは、どうやらこのワルダックなりの舞のようです。かすれた裏声で歌を歌いながら、ぐるぐると踊っています。

「やあやあ、吸えー! 吸い尽くせー! 小さな花の哀しみを、踏み潰される悔しさを! 誰からも見向きもされない、惨めな小さな命の声を! お前

たちなと枯れたところで、誰にも何にも想われないさ。
だって、みんな、みーんな、大きくて綺麗な花が好きだから。ちっぽけなお前らなんて、俺たちみたい
な誰かが使わなくちゃ、咲く意味なんてないんだよ。
だから養分として、幸せに枯れるがいいのさ!!」

フルダックの舞に合わせて、紫の小さな花が1つ、
また1つと咲いていきます。舞を止めなければこのた
んぽぽ畑だけでなく、竜樹の王国全体へと被害は広がっ
ていくでしょう。

皆さんは気づいたフルダックは、持っていたたん
ぽぽの花束を屋上からぱいっと捨てて、杖を取ります。
「むむっ、ウタカゼ。まさかここまで邪魔しに来る
とは。お前たちもこの花の養分にしてやるコーホー」

▼戦闘ボードの初期配置

PC側: [地上7] に前衛を配置。

敵側: [地上1] にフルダック (1体)、[地上4] にキッ
スフラワー (2体)、[地上6] にクラブのトランプ兵 (3
体) を配置。

フルダックは、最後の一撃を受けて地上へと真っ
逆さまに落ちていきました。主を失った花の魔窟は、
はらはらと花弁を散らしながら次第に小さくしぼん
でいきます。

新米ウタカゼたちは朝日に包まれた地面に降り立
ちます。辺り一面、黄金色に輝くたんぽぽ畑です。
そよそよと柔らかな風が吹き抜ける中、枯れてしまっ
たたんぽぽは息を吹き返し、再び花を咲かせていました。

たんぽぽハウスへと繋がる橋も元通りになってい
ます。じょうろを持ったボボがウタカゼたちのもと
に駆けてきました。

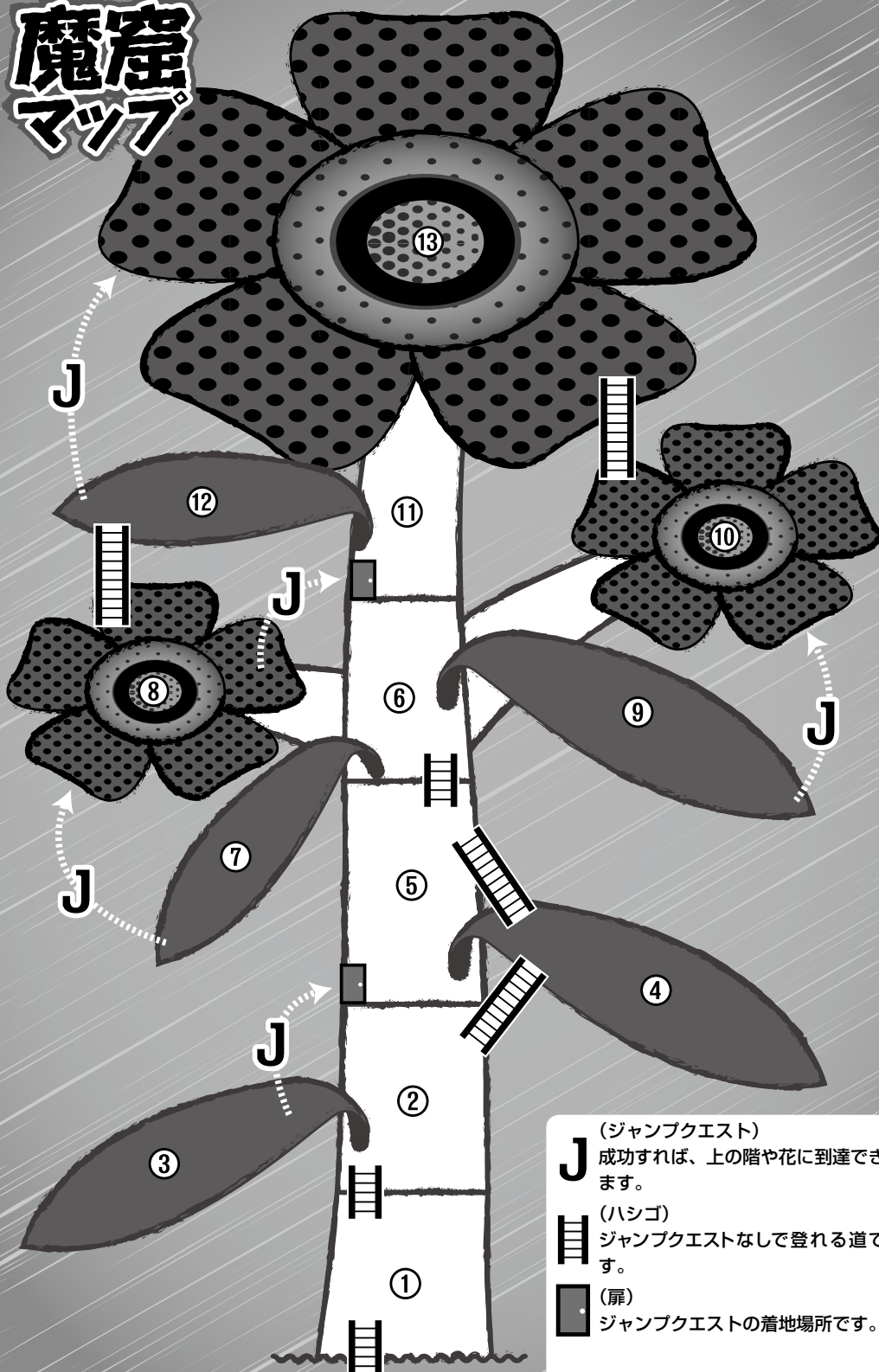
「ありがとう。ありがとう。僕のたんぽぽ、元気に
してくれてありがとぉ」

皆さんはボボと一緒に、たんぽぽの恵みを少しだ
け頂いて、歌う革靴亭へと帰りました。

この後ボボは、たんぽぽ畑で赤い色の花の種を拾
うのですが、それはまた、別のお話で。

〈おしまい〉

魔窟 マップ



- J** (ジャンプクエスト)
成功すれば、上の階や花に到達できます。
-  (ハシゴ)
ジャンプクエストなしで登れる道です。
-  (扉)
ジャンプクエストの着地場所です。