

## シナリオ

# あぶくの迷宮

シナリオ作成：小林正親とウタカゼ・ゼミ

シナリオレベル：1レベル

推奨PC人数：3～5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：動物使いのクラスのPCがいると

達成しやすくなります

セッション予定時間：2時間30分



## ※GMに向けた特記

このシナリオはストーリーボード・ミニを使った「ダンジョンシナリオ」です。ダンジョンだけで展開されるシナリオは、初めてTRPGを遊ぶGMには、遊びやすいシナリオになっているかと思います。

ダンジョンも入り組んだものではなく、単純なものですので、時間管理も難しくないでしょう。

自作シナリオを作ろうとしているGMの皆さんにも、作りやすいシナリオの指針として、このダンジョンシナリオを参考にいただければ幸いです。

## オープニング

ここは懐かしい歌と風が過ぎゆく、竜がかたちをなす大地。そして、ここはコビット族の王国、竜樹の王国にある田舎町、ロコの町。

ロコの町のそばには美しい池がありました。

「タマゴ池」と名付けられた、その池の中心には「三日月橋」という、幅90センチ、長さ700センチの大きな吊り橋（そう、コビット族にとってはとても大きな吊り橋なのです）がかかり、橋の上はいつも、釣りをしたり、ハイキングをするコビット族で賑わっていました。

春になれば池の周辺の桜の木が花びらを落とし、それはそれはきれいな景色となるのです。

今は、そんな春。

ロコの町に暮らす姉妹、姉のレンゲと、妹のスズランが、池の上にかかる「三日月橋」のベンチの上で、暖かな春の日差しの中、2人並んで小さな寝息を立てて眠っています。

ふと、姉のレンゲが目覚めました。

レンゲの耳には「歌」が聞こえています。

それは、春の花の揺れる花びらのすき間を流れる、ひんやりとした、恐ろしい歌……。

「ねえ、ねえ、レンゲ。しっかりものの、お姉さんのレンゲ。あなたを願いをかなえてあげる」

レンゲはふらりと立ち上がり、妹のスズランを置いて、立ち去っていきました。

しばらくして、妹のスズランが目覚めました。すると、そばで寝ているはずの姉のレンゲがいません。（どうしよう！）

スズランは必死にお姉さんを探しました。

でも、スズランは赤ん坊の頃は病気で声を失い、それから、まったく声が出ないのです。だから、まわりの大人たちは助けを求めることができません。

（どうしよう。どうしよう！）

スズランは泣き出しそうでした。

先程まで晴れていたのに、雨がポツポツと降り出してきました。昼間、働いている、パン屋のお父さんとお母さんは、きっと哀しい思いをするでしょう。

言葉のないスズランよりも、しっかりもののお姉さんのレンゲのほうが、お父さんもお母さんも大好きなはずだから。

（誰か助けて。誰か、私のお姉ちゃんを探して）

その時、スズランは思い出したのです。

……ウタカゼのことを。

ウタカゼならば、どんなときも助けてくれるという、大人たちのうわさ話。

スズランは雨の中、走り出しました。

歌う革靴亭に。ウタカゼのもとへ。

一方その頃、ウタカゼたちは、ウタカゼ・ギルドが管理するギルド館「歌う革靴亭」にいました。

ウタカゼと言っても、彼らはまだ新米。歌う革靴亭の3階で、今日も訓練に励んでいました。

## ●ウタカゼたちのボルダリング

さっそく、PCのウタカゼたちに訓練をしましょう。

50センチほどの高さの垂直の壁に、たくさんのドングリや小石が埋め込まれています。手と足だけを使って、この壁のてっぺんまで登らなければなりません。

チョコクの粉を指につけたら、さあ、ウタカゼたちのボルダリングが始まります。

GMはこのタイミングで、行為判定とクリティカルコールの説明をしてください。

**判定者:**全員 **判定方法:**〈運動〉DP **難易度:**2

※【移動力/空中】があるピクシー族のPCはこの行為判定に失敗しても、空を飛ぶことで自動的に成功となります。

**成功▶**壁を登り切ると「ご褒美：銀貨2枚」と書かれた木札をゲット。この木札は、歌う革靴亭の管理人、ギルドマスターのナディが換金してくれる。

**失敗▶**壁から落っこちて、【命数】に1D4のダメージ。このダメージに対し防具の装甲値は有効。

### オープニングクエスト

簡単な行為判定の練習をしたあとは戦闘訓練となり、これが「オープニングクエスト」になります。

PCが戦闘の装備を固めて訓練場に戻ると、(PC人数)体の「ゼンマイじかけの春の野菜人形 たけのこ&うど」が設置されています。

このクエストは戦闘ルールの練習となるクエストです。GMはPLたちを急かさず、ゆっくりと進めて、戦闘ルールを説明してください。

### ●春の野菜人形との戦闘訓練

ウタカゼたちは歌う革靴亭の訓練場で「ゼンマイじかけの春の野菜人形」と戦闘訓練を開始する。

### ▼戦闘ボードの初期配置

**PC側:** [地上7][空中7]に前衛を配置。[地上8][空中8]に後衛を配置。

**敵側:** [地上5]に春の野菜人形・たけのこ(2体)を配置。[地上4]に春の野菜人形・うど(2体)を配置。

**特記:** 3R終了時に春の野菜人形はすべて停止し、戦闘は終了する。

**クエスト:**春の野菜人形たけのこ&うどとの戦闘訓練

**メルヒエン♪:**敵の強制イニシアチブ・リロール

**獲得条件:**2R以内に勝利する。

**授与:**チームのリーダー。

**使用のタイミング:**イニシアチブ・ロール後。

**効果:**敵のイニシアチブロールを1回リロールできる。

## 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

あぶくの迷宮

### オープニング

#### オープニング クエスト

春の野菜人形との戦闘訓練

#### メルヒエン♪

敵の強制  
イニシアチブ・リロール

#### 取得条件▶

2R以内に勝利する。

#### クエストA

池の穴の中へ入る

#### メルヒエン♪

全員、一斉に【希望】1D6回復

#### 取得条件▶

全員が【命数】にダメージを受けず、池の穴に入ることができず。

### ターニング

#### ターニング クエスト

音痴なハーピーとの遭遇

#### メルヒエン♪

⑥の通路での  
〈運動〉DPI2+3DP

#### 取得条件▶

1Rで音痴なハーピーを撤退させる。

#### クエストB

池の水、全部、抜く

#### メルヒエン♪

全員一斉に【心魂】1D10回復

#### 取得条件▶

全員が【命数】にダメージを受けず、濁流が抜け出せず。

### エンディング

#### クライマックス クエスト

「音痴なハーピー」を倒し、スズランの声を取り戻し、魔窟を消し去る。

## ●オープニングクエストが終わると

訓練場に設置された伝声管から、ギルドマスターの「ナディ」の声が聞こえます。

「(リーダーのPCの名前) たち。みんな、がんばってね。居酒屋のカウンターに来てちょうだい。あなたたちは「褒美をあげましょう」

## ●歌う革靴亭の居酒屋

PCたちが居酒屋に降りると、美味しそうな香りが漂ってきました。ナディ特製のナディカレーと、たんぼぼコーヒーです。

「たんぼぼコーヒー」は【心魂】を1回復。

「ナディカレー」は【命数】と【心魂】をそれぞれ2回復。

戦闘以外の場面で、食べ物や飲み物をとると、【命数】または【心魂】が回復します。そのことをここで学んでおきましょう。

もし、訓練で【命数】が0になってしまったPCがいれば、ナディから「努力賞」の名目で薬草「ノコギリソウ」/効果:【命数】を1D8回復するが1つ与えられます。

すると、歌う革靴亭の扉を開けて、ずぶ濡れの女の子が飛び込んできました。

スズランです。

スズランは、ナディとウタカゼたちを見ると、涙をぼろぼろと流しました。

しかし、その唇から「声」は出てきませんでした。

PCたちはスズランに何かおきたのかを質問してもよいでしょう。しかし、スズランは声が出ないため、うまく説明ができません。

**判定者:** 1人 **判定方法:** 〈交渉〉or〈心話〉DP

**難易度:** 2

**成功**▶スズランはPCたちに「タマゴ池でお姉さんのレンゲがいなくなったこと」を伝えられました。自分の話したいことがわかってもらえて、安心のあまり、また、泣き出してしまいます。

**失敗**▶スズランは声が出ず、大切なことを伝えられないもどかしさから泣き出してしまいました。判定者は【心魂】に1のダメージを受けます。アクセサリーの効果は無効です。この判定は誰かが成功するまで、試みることができます。

もし、PCが判定に頼らず、「スズランに文字や絵で、説明してもらおう」などのアイデアで聞き出すことを提案したら、GMの判断で、その提案を受け入れ、判定に成功したことにしてもかまいません。

泣きじゃくるスズランをなだめながら、ナディはPCたちにスズランとレンゲが「パン屋のトマとエマの夫妻」の娘だということを伝えます。

また、レンゲは10歳で、スズランは5歳ということも、ナディは教えてくれます。

一通り、話を終わると、ナディはPCたちにロープを手渡していいいます。

「まあ、あなたたち、早く。これを持って、タマゴ池に向かいなさい。私もスズランちゃんをトマ夫妻のところに連れて行ったり、すぐに向かうから」

ロープの長さは500センチです。

PC1人のリュックサックに入れてください。

「頼んでわよ」とナディはスズランの手を引き言いますが、ふと足を止めて振り返ります。

「ちょっと待って……。この子がここに来たのは何か理由があるはず。いやな予感がするわ。いい？

決して離れ離れになっちゃだめ。くれぐれも仲間のうち1人を残して、先に進んでは駄目よ」

そんな謎めいた言葉を残して、ナディはスズランを連れて、パン屋のトマとエマ夫妻のもとへと歩いて行きました。

## ●さあ、タマゴ池に出発だ

ウタカゼたちはタマゴ池へと向かいます。

雨が「あま」あんと降り、三日月橋の上には誰もいません。

池の水面には木が、桜の花びらが雨にうたれて、まわまわと波打っています。

**判定者:** 全員 **判定方法:** 〈感覚〉DP **難易度:** 2

**1人成功**▶橋の真ん中で、雨の中たたく影を見つめます。影は色とりどりのマントを羽織っている女性の姿をしています。

**全員失敗**▶全員の【心魂】に1D4のダメージを受けます。アクセサリーの効果は無効です。この判定は誰かが成功するまで、試みることができます。

## ●池の中の穴

ウタカゼたちが近づいていくと、翼を生やした美しい女性の顔の妖魔が、少女を、その鉤爪のついた足でつかみ、橋の上で立っています。

「おやおや、ウタカゼちゃんたちじゃない？ ハビ？」  
「このレンゲちゃんをお探しのかしら？」  
「でも、それはダメよ。 だって、このレンゲちゃん  
はあたちたちは綺麗な声をくれた、たいせつな子。  
渡すわけにはいかないわ」  
「それは、あたちたちは、この子が声をくれたお礼に、  
この子の願いをかたえてあげようとしているのよ。  
邪魔しないでくれる？ ハビ？」

この妖魔を判別したい場合には、以下の判定を行うこと。

### クエストレベル：2

判定者：1人 判定方法：〈物語〉DP 難易度：2

成功▶レベル2の妖魔、音痴なハーピーだとわかる。

失敗▶……わからない。

PCたちが追いかけるアクションをすると、妖魔は女の子をつかんだまま、池の中へと急降下していきます。

池の中には大きな穴がぼっかりと口を開けています。

あの妖魔とレンゲはこの穴の中へと入っていったようです。 ナディから渡された、ロープを使えば、あの池のなかの穴へと入ることができそうです。

ナディが渡してくれたロープの長さは500センチあります。

### クエストA

池の穴は魔窟の入り口です。 ロープをたづなって穴の中を降りていくためには以下の判定を行います。 なお、このクエストには全員が参加しなければいけません。 PCの誰かが橋の上に残っていることはできません。

判定者：全員 判定方法：〈運動〉DP×2回

難易度：2

※ただし、【移動力／空中】があるピクシー族のPCはこの行為判定に失敗しても、空を飛ぶことで自動的に成功となります。

※このクエストは2回連続して成功しなければなりません。

成功▶ロープを降りることができる。 ロープを降りることに失敗した仲間を1人まで〈強靱〉DP（難2）で救い、その失敗を成功に変えることができる。

失敗▶ロープから落ちて、【命数】に1D6のダメージ。 このダメージに対し防具の装甲値は有効。

クエスト：池の穴の中へと入る

メルヒェン♪：全員、一斉に【希望】1D6回復

獲得条件：全員が【命数】にダメージを受けず、池の穴に入ることができた。

授与：チーム。

使用のタイミング：いつでも。

効果：チームのPCと相棒の全員が一斉に【希望】1D6回復する。

このクエストが終わると、全員、魔窟のダンジョンの①にたどりつきます。

このシナリオでは、ダンジョンの中でもメルヒェン♪が発生します。メルヒェン♪はエンディングのクライマックスクエストに至るまでに発生するものであり、このように、ダンジョン内にオープニング、ターニングのクエストがある場合には、そのクエストにメルヒェン♪を発生させてもかまいません。

### ①あぶくの部屋

穴の表面はまるでガラスの筒のようです。

池の中を動く、魚やヤゴ、水草も見ることはできません。 触れるとまるでゼリーのようじぶじぶしており、水の中に入ることはできません。

ロープをたづり下り降りると、地面は凍った水面のように固くなっています。しかし、その固くなった水面の向こうは、池の水底を泳ぐ、ドジョウやタニシが動いているのが見えます。

いくら、魔窟といえども、これはたいへん奇妙です。

アーチ状の屋根の道が南へと続いています。▶②へ

### ②あぶくの通路

アーチ状の屋根の道を進むと、大きな広間に出ました。 相変わらず、壁も床も、凝固した池の水です。 突然、背後でザバーンっつと水が落ちる音がしました。 振り返れば、来た道が、また池の水に戻ってしまっただけです。

水の道は東と西に別れています。

以降のダンジョンでは、PCが進むたびに通路の水が落ち、PCたちは後戻りできなくなってしまいます。

西の通路へ▶③へ

東の通路へ▶④へ

### ③タマゴ池からタマゴ兵？

ここは天井の高い球体の部屋です。

突然、天井から「割れちゃーう」と悲鳴を上げながら、何かが落ちてきました。

#### ▼戦闘ボードの初期配置

**PC側:** [地上7] [空中7] に前衛を配置。 [地上8] [空中8] に後衛を配置。

**敵側:** タマゴ兵 (5体) をランダムに配置。 タマゴ兵それぞれにつき1D10を振って、そのエリアナンバーの [地上] に配置する。

タマゴ兵が突き破った天井の穴から、池の水がしゅん落ちてきました。

先に進まなければなりません。

南の通路へ▶⑤へ

### ④カワセミがギューンッ

ここはキューブ状の広間。水の壁の向こうから、何かが直線を描いて突進してきます。……カワセミです！ どうやらカワセミには、きみたちが、ちび小魚でうろづまる小魚には見えていないようです。

もし、カワセミに話しかけ、攻撃を止めるためには〈心話〉DPの(難2)の判定に成功しなければなりません。

成功したら、カワセミは照れくさそうにUターンし、水上へと帰っていきます。

判定をしないか、判定に失敗した場合、そのキャラクターの中からカワセミはランダムで1人を選び「くちばしチャージ」(近接攻撃6DP / ダメージロール【命】1D6)をしかけてきます。

対象となったキャラクターは〈受け〉DPで対抗判定をし、失敗すればダメージを受けます(カワセミは2レベルの動物です。レベル差修正があります！)。

カワセミは1回攻撃をすると、水上へと帰ります。

いずれにしてもカワセミのクチバシが貫いたせいで、水の壁から池の水が勢いよく吹き出しています。

先に進まなければなりません。

南の通路へ▶⑤へ

### ⑤音痴なハーピーとの遭遇

この部屋は「ターニング」となります。

ここは天井の高い四角い部屋です。

ついにウタカゼちゃんはレンゲを抱えて飛び、音痴なハーピーにたどり着きます。

「ええい、わからず屋のウタカゼちゃんをちめ。

あんな子は、ちび、この子の願いをかなえてあげようとしているだけなんぞだ。ハーピー！」

#### ターニングクエスト

#### ▼戦闘ボードの初期配置

**PC側:** [地上7] [空中7] に前衛を配置。 [地上8] [空中8] に後衛を配置。

**敵側:** [空中5] に音痴なハーピー (1体) とレンゲを配置。音痴なハーピーはレンゲを抱えているため、おしゃれな鉤爪と《魅惑のリサイタル》の攻撃はできず、羽根の刃のみで攻撃します。

音痴なハーピーに【命数】または【心魂】に1以上のダメージを与えれば、音痴なハーピーは撤退し、⑥の南の道へと逃げ去ります。この時、音痴なハーピーが受けたダメージは⑩の部屋においても回復しません。

もし、音痴なハーピーを倒せば、⑩の部屋で登場する音痴なハーピーは1体だけとなります。

また、音痴なハーピーは2Rが経過すると、「せっかく、あたちたちがレンゲちゃんの願い事をかなえてあげるのに、意地の悪いウタカゼちゃんだよ!!」

レンゲを空から投げ捨て、戦闘から撤退します。

#### クエスト:音痴なハーピーとの遭遇

**メルヒェン:** ⑥の通路での〈運動〉DPに+3DP

**獲得条件:** 1ラウンドで音痴なハーピーを撤退させる。

**授与:** チーム全員。

**使用のタイミング:** ⑥の部屋の〈運動〉DP。

**効果:** ⑥の部屋の〈運動〉DPに+3DPで行為判定ができる。

いずれにしても、音痴なハーピーは眠っているレンゲを空から落としてしまいます。

誰かが、落ちたレンゲを受け止めなければなりません。

**判定者:** 1人 **判定方法:** 〈強靱〉DP **難易度:** 2

**成功▶** レンゲを受け止めた!

**失敗▶** レンゲはゼリー状の床にぼよんと落ちる。彼女

にダメージはないようだ。しかし、失敗した判定者は【心魂】に1D4ダメージ。アクセサリーの効果は無効。

地面に落ち、目を覚ましたレンゲは、PCの手を振りほどき、「ねえ、音痴なハーピーまんはどこ？ あちし、願いをかなえてもらわないといけなの」と、南の通路へとあわてて走り出していきます。

## 南の通路へ▶⑥へ

### ⑥レンゲの願い

この通路は「クエストB」となります。

ここはアーチ状の屋根を持つ、広い通路です。

まるで、水族館のように、そのアーチ状の屋根の上をゆうゆうと川魚たちが通り過ぎていきます。

ウタカゼたちは、この通路でレンゲに追いつきます。

レンゲは、ウタカゼたちに捕まると、自分が音痴なハーピーに願いをかなえてもらわなくてはいけない理由を話し始めます。

### クエストB

#### ●レンゲの話

「実は、スズランの声がなくなってしまったのは、あちしのせいなの」

「まが、スズランが赤ん坊だった頃、お父さんとお母さんはいつも忙しいから、スズランのおもりはあちしの仕事。でも、スズランはいつも泣いてばかりで、いくらあやしても泣き止まないの。だから、あちし、思った『スズランの泣き声がなくならればいいの』って……」

「そうしたら、あの音痴なハーピーが窓辺にふっつ現れて、こう言ったの。『聞いたわよ。あちしの願い。じゃあ、あちちちちはその赤ん坊の声をちょうだい』って。あちし、スズランの泣き声にはもう、飽き飽きしていたから『どうせ、どうせ、この子の泣き声を持っていって』と答えたの」

「それから、スズランは高い熱を出して、わんわん泣いて、ようやく熱が冷めた後に、スズランは声をなくしてしまったの。そう、あちしのお願いのせいで、あの音痴なハーピーが、スズランの声を持っていったのよ」

「声が出なくて困っているスズランを見るたびに『これは、あちしのせいなんだ』って、ずっとながら苦しめて。今日も、あの子は眠っていて唇だけが動くのよ。

寝言の声が出てこないの。それで、あちし、願ったの。『お願い。音痴なハーピー。スズランの声を返してあげて。代わりに、あちし、声をあげるから！』って。そうしたら、空から声が聞こえるの。『聞いたわよ。あちちちちがその願い、かなえてあげる！』それで、あちし……」

以後、PCたちはレンゲを連れて、このダンジョンを進んでいかなければなりません。

レンゲが話を終えると。

「そうま、そうま、あちちちち、その子の願いをかなえてあげるのま。じゃまなウタカゼ、おろかなウタカゼ、あちちちちのおうちから出ておいき！」

と、通路の先から、音痴なハーピーの声が響きました。すると、ぱちん、ぱちんと、迷宮の壁にひびが入り、ちろちろと池の水が流れ込んできました。

なんと、音痴なハーピーは、レンゲもウタカゼも見境なく、この迷宮から外の池へと水で押し出そうとしているようです。

ついに、壁や天井がゆん、あぶくのように割れて、池の水が、まあまあど滝のように注ぎ込んできます。

急いで通路を走り、流れ込む水から逃げなければなりません。

〈強韌〉が6DP以上のPCはレンゲを抱えて走ることができ、その場合、レンゲは判定をしなくてもよくなります。ただし、そのレンゲを抱えているPCの判定の難易度は3となります。

判定者：全員 判定方法：〈運動〉DP 難易度：2

※ただし、レンゲを抱えて走るPCは(難3)。

成功▶南の道へ出ることができる。

失敗▶水に溺れ、【命数】にダメージ1D4。このダメージに防具の装甲値は無効となる。この判定は成功するまで繰り返さなければならない。

判定に成功したキャラクターは通路を抜けることができる。また、④の部屋でカワセミと心を通わせていれば、失敗してダメージを受けたあと、カワセミが現れ、失敗したキャラクターを次々と南の道へと連れて行ってくれる。

**クエスト:**池の水、全部、抜く  
**メルヒェント:**全員一斉に【心魂】1D10回復  
**獲得条件:**全員が【命数】にダメージを受けず、濁流から抜け出せた。  
**授与:**チーム。  
**使用のタイミング:**いつでも。  
**効果:**チームのPCと相棒の全員が一斉に【心魂】を1D10回復する。

通路を抜けると⑦の部屋に出ます。

### ⑦道は分かれる

ここは部屋というよりは、左右に広い空間です。東と西に通路が続いています。

西の通路へ▶⑧へ

東の通路へ▶⑨へ

### ⑧イモリさん、こんにちは

ここは球体の部屋です。  
この部屋には入ったところしか、道がありません。すると、背後の通路がザーンと池の水に飲み込まれ、来方通路を戻れなくなってしまいました。

ウタカゼたちは、球体の部屋に閉じ込められてしまったのです！

皆さんは、この球体の部屋にある通路を探さなければなりません。部屋の壁は透明で、池の水に紛れてしまい、よここ、秘密の扉があるかもわかりません。探すことは、困難なこととなるでしょう。

この球体の部屋の周囲には、(PC人数)体のイモリが、ウタカゼたちを眺めながら、尾っぽを揺らし、ゆらゆらと泳いでいます。

いつ、この球体の部屋がザーンと池の水に飲み込まれるか、わかりません。早く、出口を探さなければなりません。

**判定者:**希望者 **判定方法:**〈感覚〉or〈隠密〉DP  
**難易度:**3

**成功▶**透明なゼリー状の蓋を見つけた。その蓋をあけると、先に通路が続いている！

**失敗▶**見つからない！ このままでは池の水の底に飲み込まれてしまう。あなたは焦り、心が不安にむしばまれる。【心魂】に1D4のダメージ。このダメージにアクセサリーの効果は無効。この判定は誰かが成功するまで、繰り返すことができる。

もし、ウタカゼがイモリに〈心話〉で話しかける場合には、以下の判定となります。

**判定者:**希望者 **判定方法:**〈心話〉DP **難易度:**3  
**成功▶**イモリはあなたの〈心話〉に反応する。「困っていることがあれば、助けてあげる」と言っているようだ。  
**失敗▶**イモリはゆらゆらと、あなたを眺めながら泳いでいる。そして、興味を失い、去っていった。【心魂】に1D4のダメージ。このダメージにアクセサリーの効果は無効。

〈心話〉DPの判定に成功し、イモリにこの球体の部屋の扉を見つけてほしいと頼むと、イモリはべたべたと小さな手のひらで、外側から壁をたたき、ついには通路の場所を見つけます。

イモリの指示に従えば、透明なゼリー状の蓋を見つけることができ、その蓋をあけると、先に通路が続いていることがわかります。

南の通路へ▶⑩へ

### ⑨大きな唇のなぞなぞ

この部屋は円柱状のかたちをした部屋です。ウタカゼたちが部屋に入ると背後の通路は池の水に流されてしまいます。

すると、透明な壁がぐにゃぐにゃとゆがみながら動き、大きな唇が現れました！

「ほほう、池の中にもウタカゼがいるとは。実に面白い。気に入った。これからわしがかんぞをを出してやろう。正解すれば『ごほうび』だ。失敗すれば『おしおき』だ。

ふむふむ。かんぞに挑戦しないというなるか？ そんなつまらないやつは、やっぱり、『おしおき』だ。まあ、この中の1人が1回までしか解答することはできません。かんぞを、いくぞ？ はじめるぞ？ 最初の挑戦者はどーれだ？」

最初の挑戦するPCが決まると、唇はにんまりと笑い、「よーし、かんぞをするぞ、よーく聞け。

この池で、冬になって、寒ければ寒いほど、あつくなくていくもの、なーんぞ？」

正解は「池の氷」です。正解したら、PC人数分の「メザメタケ(P049)」が唇の中から、ぼたぼた落ちてきます。

そして、「妖魔がかなえる願いは皆、悪いことばかり。

妖魔の約束は嘘ばかりじゃ。嘘に戸惑う子がいたら、妖魔さえ消えれば、悪い願いはすべて消えるというておあげ」と、謎めいたことをぶつぶつ言って、水の中に消えていきます。

失敗ならば、唇からものすごい勢いで水が回答者の顔に吹き出され、吹き飛ばされます。

回答者は【命数】に1D6のダメージを受けます。このダメージには頭の防具の装甲値が有効です。

唇が消えたら、南に向かう通路が続いています。

## 南の通路へ▶⑩へ

### ⑩妖魔の約束

この部屋が「エンディング」となります。

ここはまるで、大きな球体の空間です。

池の中から見れば、大きな大きなあぶくに見えろがもしれません。

不安定な球体で、動くたびに浮いたり、沈んだりします。ゆらゆら、池の外では、雨は止んでいるようです。池の水面からきらめく夕焼けの赤い明かりが、きらきらと差し込み、この球体の中で黄金色に乱反射して漂っています。

あぶくの壁の向こうでは、ままたま池の魚たちが、不安げにぐるぐるど部屋のまわりを泳いでいます。

「まあ、レンゲちゃん。約束だよ。

あなたを願いをかなえてあげる。

あなたの声をもろろかわりには、妹のスズランの声を返してあげる。まあ、まあ、まあ」

その赤い光の中、黒い影とともに2体(⑤の部屋で倒されていたら1体)の音痴なハーピーが姿を現します。

レンゲは「ここまで、ありがとう。ウタカゼさん。でも、やっぱり、あなはスズランの声を返してあげたい」と、ウタカゼたちに伝えます。

GMは、PCたちの意見に耳を傾けてください。

PCたちが、願いごとをやめるよう、レンゲを止める場合には、〈交渉〉DPの(難3)の判定に成功しなければなりません。この判定をする際の、PCの台詞に、GMが感心したら、+3DPのボーナスを与えてもよいでしょう。

レンゲが願いごとをすることを、そのまま見逃すならば、レンゲは声を失います。

音痴なハーピーはレンゲの声で、次のような歌を歌って、嬉しまのあまり飛び回ります。

「あちちちは妖魔だよ。

妖魔の約束は嘘ばかり。

残念、残念、まんねんねん。

スズランの声も、レンゲの声も、返さない。

やましいことばは、みんな、ウソ。

むかしのことばは、みんな、ウソ。

言葉のない、ためいきだけが、ほんど！」

いざれにしても、ウタカゼたちは、音痴なハーピーを倒さなければならぬでしょう。

女の子の声を取り戻すためにも。

### ▼戦闘ボードの初期配置

PC側:[地上7][空中7]に前衛を配置。[地上8][空中8]に後衛を配置。

敵側:[空中5]に音痴なハーピー(1体)を配置。[地上9]に音痴なハーピー(1体)を配置。

特記:⑤の部屋で音痴なハーピーが倒されている場合には、[地上9]の音痴なハーピー(1体)の代わりに、[地上5]にいちごジャムスライム(3体)を配置してください。

## エンディング

最後の音痴なハーピーの【命数】が0になると、音痴なハーピーは「ああ、盗んぞ声が消える、あちちの、かわいい女の子の声が……」と、大きなシャボン玉のようなあぶくを、ぽこんと吐き出し、水の中に消えていきます。音痴なハーピーが吐き出した、あぶくは虹色に輝きながら、池の中を上へ上へとのぼっていきます。

そして、この魔窟、あぶくの迷宮が一斉に崩れだしました。池の水が注ぎ込んできます!

PCは泳ごうとしたり、何かの行動を起こそうとアクションを宣言することでしょう。そのタイミングで、以下の情景を話してください。

すると、池の魚たち(もし、途中で、カワセミヤイモリに出会っていたら、彼らが)が、ウタカゼた

ちとその相棒、そして、レンゲを背に乗せて、池の中から救い出してくれます。

そして、水面に出ると、橋の上から、ナディマンと、スズラン、パン屋のトマ夫妻が心配そうに見下ろしています。

スズランは「レンゲお姉ちゃん!」と声を上げます。

スズランは自分でも驚いた顔をしています。

「お姉ちゃん。あちし、声が出る! ねえ、レンゲって、お姉ちゃんの名前を言えるわ。ありがとうって言える!」

スズランの言葉は止まりません。

そんな、スズランを見て、レンゲは「良かったわね。スズラン」と、ほっこり笑って言うのです。

〈おしまい〉

### 報酬

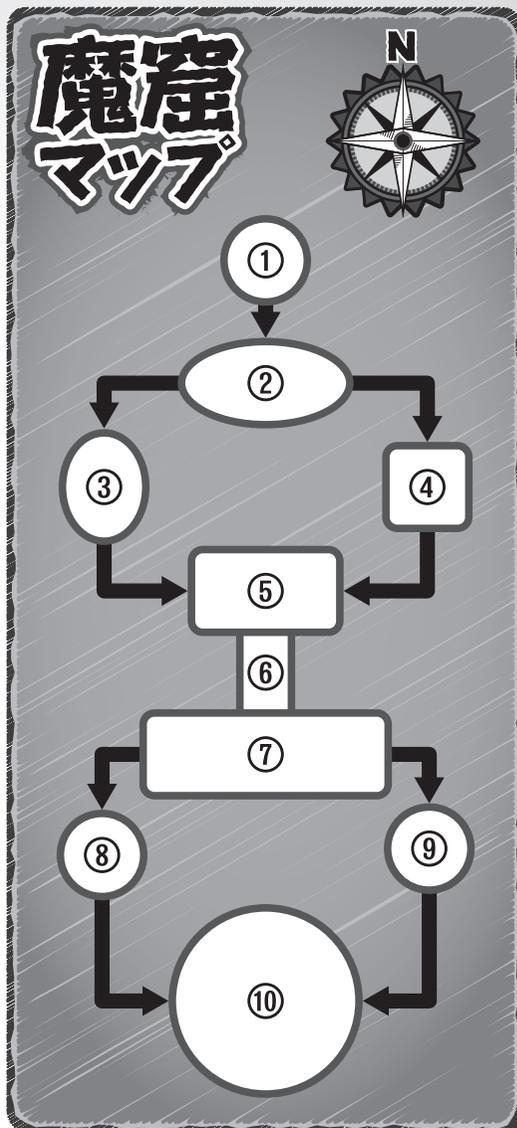
ナディさんはPCたちに、「レンゲを救い出してくれたこと」「タマゴ池の魔窟を消し去ってくれたこと」「スズランの呪いを解いて、声を取り戻したこと」と、3つの依頼をあなたたちが果たしてくれたと告げます。

「これは、少し報酬をはずまないといけないわね」

そして、1人につき54枚の銀貨を支払ってくれます。

さらに新しく買い替えるために、いらぬ武器や防具を販売価格の1 / 10 (端数切り捨て) の値段で買い取ってくれるそうです。

PCたちは報酬を手に入れたら、それぞれ、シナリオ達成後のプレイヤー・キャラクターの成長(P061)を行ってください。



レベル  
1

### 春の野菜人形・たけのこ

種別 機械の人形 大きさ 150 mm

希望	-	移動力	地上 1	空中 -	装甲値	0
技能	DP	技能	DP	技能	DP	
受け	3	回避	3	交渉	-	
運動	3	隠密	-	物語	-	
強靱	3	感覚	2	騎乗	-	
撤退値	-	命数	6	心魂	-	

攻撃	DP	射程	ダメージ
たけのこドリル	近接 4	1	【命】1D6
アク抜きビーム	射撃 3	3	【命】1D4

特記 3R終了時に自動的に停止する。  
攻撃方法は「射程内をランダムで攻撃」。

レベル  
1

### 春の野菜人形・うど

種別 機械の人形 大きさ 200 mm

希望	-	移動力	地上 1	空中 -	装甲値	0
技能	DP	技能	DP	技能	DP	
受け	3	回避	3	交渉	-	
運動	2	隠密	-	物語	-	
強靱	2	感覚	2	騎乗	-	
撤退値	-	命数	4	心魂	-	

攻撃	DP	射程	ダメージ
うどスピア	近接 4	2	【命】1D4
うどミサイル	射撃 3	4	【命】1D4

特記 3R終了時に自動的に停止する。  
攻撃方法は「射程内をランダムで攻撃」。

レベル  
0

### レンゲ

種別 コビット族 大きさ 100 mm

希望	1	移動力	地上 1	空中 -	装甲値	0
技能	DP	技能	DP	技能	DP	
受け	2	回避	2	交渉	-	
運動	3	隠密	-	物語	-	
強靱	2	感覚	4	騎乗	-	
撤退値	2	命数	3	心魂	5	

攻撃	DP	射程	ダメージ
いやいやピンタ	近接 2	0	【命】1

特記 パン屋のトマとエマ夫妻の娘。  
妹の名前はスズラン。