

シナリオ

眠れない夜

シナリオ作成：柳井遼とウタカゼ・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にも導入可能なシナリオ

セッション予定時間：2時間30分



オープニング

ここは懐かしい歌と風が過ぎゆく、竜がたろちをなす大地。コビット族の王国「竜樹の王国」の西にある田舎町「ロコの町」。

季節は春。竜樹の枝についたつばみがか花開き、竜樹の王国全体が美しい花々で彩られ始めた頃、ロコの町にあるウタカゼ・ギルドが管理するギルド館「歌う革靴亭」に新米ウタカゼろちの姿がありました。

今日も新米ウタカゼろちは新たな依頼に備えて、朝から訓練をしています。

ウタカゼろちは釣竿を手に、川が見下ろせる吊り橋までやってくると、魚釣りを始めます。

一見、食料調達のように見えますが、これも立派な訓練。感覚を研ぎ澄まし、魚の動きを読まなければ、魚を釣り上げることはできません。

果して、うまく釣り上げることはできるのでしょうか。

判定者：全員 判定方法：〈感覚〉DP 難易度：2

成功▶魚を（成功数と同じ数）匹釣り上げることができた！ 釣り上げた魚を「歌う革靴亭」の管理人であるギルドマスターのナディさんに持っていくことで、魚1匹につき銀貨1枚と交換してくれます。

失敗▶仕掛けがバれて1匹も釣れなかった……。

オープニングクエスト

魚釣りの訓練から歌う革靴亭に戻ってきろちウタカゼが次に行うのは戦闘訓練。歌う革靴亭の3階にある訓練場が使われます。ちなみに、1階は居酒屋、2階は宿泊部屋になっています。

ウタカゼろちが装備を整え、訓練場に向かうと、そこには（PC人数と同数）体の「ゼンマイじかけの季節の野菜人形」が設置されています。「ゼンマイじかけの季節の野菜人形」はウタカゼの訓練のためにつくられた、機械じかけの人形です。ろちまんダメージを与えて、野菜を細かくすると、カレーの材料と

して好都合なので、「歌う革靴亭」のギルドマスターのナディさんが喜んでくれます。

▼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]にゼンマイじかけの季節の野菜人形（PC人数と同数）を配置。

特記：3R終了時にゼンマイじかけの季節の野菜人形はすべて停止し、戦闘は終了する。

クエスト：季節の野菜人形との戦闘訓練

メルヒェント：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：PCチームのイニシアチブロールを1回リロールできる。

レベル	ゼンマイじかけの季節の野菜人形				
1	種別	機械の人形	大きさ 100 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	3	心魂	-
攻撃		DP	射程	ダメージ	
ロケット野菜パンチ	射撃	3	3	【命】1	
ぶんぶん野菜パンチ	近接	4	1	【命】1	
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」。				

●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マんの声が聞こえます。

「(PC全員の名前) 訓練お疲れ様。訓練終わりで申し訳ないのだけど、あなたたちは依頼があるの。すぐ居酒屋のカウンターまで来てちょうだい。ついでに昼食も食べるよいわ」

●歌う革靴亭の居酒屋

ナディマンは、カウンターに集まったPCたちは、「歌う革靴亭」名物の「あんぽぼコーヒー」と「ナディカレー」をごちそうしてくれます。あんぽぼコーヒーを飲むと【心魂】が1回復、ナディカレーを食べると【命数】と【心魂】がそれぞれ2回復します。

また、訓練で獲得したアイテムもこのタイミングで銀貨に交換してもらえます。

ナディマンはカウンターのうしろのコルク板から1枚依頼書をはぎ取りました。

「今回の依頼はこれよ。そんなに難しい依頼じゃないと思うのだけれど、もちろん行ってくれるわよね」

●依頼書

依頼場所：モイの村 依頼者：ルネ

依頼内容：最近、夜になると女性のすすり泣く声が聞こえ、まったく眠れていません。イタズラなのかなんなのかわかりませんが、とても困っています。恋人もいるので、ほかの村に引っ越したくもないのです。とにかく、今すぐ原因を突き止めてください。よろしくお願いします。

報酬：1人につき銀貨20枚。

●出発

今から出発すれば、夕方にはモイの村に到着します。

もし、新米にもかかわらず、依頼を断ろうとしたら、報酬の金額に文句を言うウタカゼがいるから、ナディマンからたっぷりとお小言を聞かされた挙句、半ば強制的に依頼へ駆り出されることになるでしょう。

クエストA

ウタカゼたちは歌う革靴亭を出発し、木々に掛けられた吊り橋を渡り歩いて、モイの村へと向かっていきます。

すると突然、(〈強韌〉DPの一番高いPC)の足がツ

うたの魔法と小さな剣のRPG
ウタカゼ・メルヒェン ストーリーボード・ミニ

シナリオ
タイトル

眠れない夜

オープニング

オープニング
クエスト

季節の野菜人形との戦闘訓練

メルヒェン♪

イニチアチフ・リロール

取得条件▶

2R 以内に勝利する。

クエストA

つるつる滑る橋の上

メルヒェン♪

【命数】を1D6回復

取得条件▶

3成功以上で行為判定に成功する。

ターニング

ターニング
クエスト

泣いているのはだあれ？

メルヒェン♪

【希望】を1D4回復

取得条件▶

2R 以内に勝利する。

クエストB

話を聞いて！

メルヒェン♪

【心魂】を1D6回復

取得条件▶

3成功以上で行為判定に成功する。

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「失恋パンシー」を倒す。

ルッと滑ります。しかし、持ち前の筋肉で何とか体勢を立て直し、転ばずに済みました。

よく足元を見てみると、ここ最近、雨が降っていないにもかかわらず、吊り橋の木が湿っています。一歩一歩慎重に進まなければ転倒、最悪の場合、吊り橋から落ちてしまうこともあるかもしれません。

判定者: 全員 **判定方法:** 〈運動〉DP **難易度:** 2

判定者: 全員 **判定方法:** 〈感覚〉DP **難易度:** 2

※このクエストは、〈運動〉と〈感覚〉両方の判定に成功しなければ失敗扱いとなる。

成功▶ 転ばずに吊り橋を渡り終えた！ 成功したPCは、対応する判定にもう一度成功すれば、失敗したPC1人の判定を成功に変えることができる（ただし、助けられるのは1人1回まで）。

失敗▶ 派手に転倒してしまう。吊り橋からは落ちなかったものの、お尻を強打。【命数】に1D6のダメージを受ける。防具の装甲値は有効。ただし、【移動力/空中】を持つピクシー族や動物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る。

クエスト: つるつる滑る橋の上

メルヒェント: 【命数】を1D6回復

獲得条件: 3成功以上で行為判定に成功する。

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: 【命数】を1D6回復できる。

ターニング

辺りがオレンジ色に染まり始めると、ウタカゼたちはモイの村に到着しました。依頼者のルネの家に向かってみると、目はひびく充血しており、目の下には隈ができたルネがあくびをしながら出迎えてくれました。

●ルネの話

ルネはウタカゼたちを家に上げ、タンポポコーヒー（もちろん、飲むと【心魂】回復の効果を得られます）を振る舞うと、眠い目をこすりながら、三日三晩起きていることについて話し始めます。

「3日前に友人と明日誕生日の僕の恋人のためは、一緒にプレゼントを探していたんです。長いこと探していたので帰るのが遅くなってしまい、その日はもう寝ようと、すぐはベッドに入りました。それが

らです。疲れているはずなのに寝付けず、しばらく目を閉じていると、グスグス、と女性のすすり泣く声が聞こえてきました。それを聞いて慌てて飛び起きたのですが、そこには誰もいなく……。朝日とともにその泣き声は消えたのですが、それから毎晩ベッドに入るたびに聞こえてきて、全然眠れていないんです。

今日は村長のラッキマンに頼んで、ラッキマンの屋敷を借りて眠ることにしたので、あとはよろしくお願いします。家の中は壊さなければ好きに使っていただいても構いませんので……」

ルネはそういうと、ふらふらと自分の家をあとにしました。

●準備

外は真っ暗になりましたが、まだ、現象が発生する時刻までしばらくありそうです。

ウタカゼたちはこの間に、部屋や周辺の探索ができます。

PCは1人1回まで行動、探索ができます。GMは以下のクエストを参考に、PCの行動に合った判定を行ってください。

○家の周辺を調べる

判定者: 希望者 **判定方法:** 〈感覚〉DP **難易度:** 2

成功▶ 湿っている場所がいくつかあることに気が付く。

失敗▶ 何もわからない。

○家の中を調べる

判定者: 希望者 **判定方法:** 〈感覚〉DP **難易度:** 3

成功▶ 屋根裏部屋を発見します。PCが屋根裏部屋へ向かうような行動や発言をしたら、直ちに「ターニングクエスト」へ移行し、GMは「ウタカゼたちがハシゴから～」から読み上げてください。

失敗▶ 何もわからない。

PC全員が行動をしたら、次に現象が発生する時刻まで待機する場所を決めてください。待機する場所を決定したら、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

夜もふける頃、ウタカゼたちが待ち構えていると、しめった生ぬるい風が吹きはじめます。

すると、泣き声も「しくしく」と、女性のすすり泣く声が聞こえてきました。耳を澄ませて聞いてみると、泣き声は屋根裏部屋から聞こえてくるようです。

ウタカゼたちがハシゴから屋根裏部屋に登ると、そこにはコビット族の女の子のような姿をした何かがしくしく泣いています。

ウタカゼたちは気が付くと、びゅーん！ とより一層うるさい泣き声をあげ、涙と鼻水を撒き散らしながらこちらに向かって走って来ました。

▼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: [地上4]と[地上5]に「泣き虫バンシー」(各2体)を配置。

クエスト:泣いているのはだあれ？

メルヒェント:【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:チームの全員が【希望】を1D4回復できる。

●魔窟の場所は……？

物陰に隠れていたもう1体の妖魔(泣き虫バンシー)が、大声をあげて泣きながら、すれごとと逃げています。

ウタカゼたちが妖魔を追うと、とある家の前につきました。妖魔はこの家に入っていったようで、玄関の扉が開いています。

ウタカゼたちが家に入ろうとしたとき、妖魔の泣き声を聞きつけた依頼者であるルネが近づいてきました。

「ウタカゼさん、今の泣き声って、犯人のものですか!? ……それにしても、ウタカゼさんはなんでリサの家の前なんかにいるんですか?」

リサとは、この家に住むルネの恋人です。家に入る際、ルネも「リサが心配だから」と一緒について行こうとしますが、断ってウタカゼだけで中に入ることもできます。

クエストB

家の中に入ると、入ってすぐの左手の部屋に妖魔

が入っていくのが見え、その部屋の扉には「寝室」と書かれています。

ウタカゼたちが部屋の中に入ると、ルネの恋人「リサ」がおり、ベッドですやすやと眠っています。また、妖魔がベッドの下に潜り込んでいくのが見えます。もしかしら、あのベッドの下に魔窟はつながらているのかもしれませんが。

ウタカゼたちが何か行動を起こそうとすると、リサが物音に気が付いて目を覚まし、ウタカゼたちが入ってきていることに驚いて、「きゃー！ ドロボー！」と声を上げ、枕やぬいぐるみを投げつけてきます。

判定者:1人 **判定方法:**(交渉)DP **難易度:**2

成功▶わけを聞き、リサは落ち着いた。

失敗▶まったく落ち着く様子がなく、カップやブラシを投げつけられ頭に当たる。リサを除く、その場にいるキャラクター全員の【命数】に1D4のダメージ。防具の装甲値は有効。この判定は成功するまで繰り返すことができる。

クエスト:話を聞いて！

メルヒェント:【心魂】を1D6回復

獲得条件:3成功以上で行為判定に成功する。

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:【心魂】を1D6回復できる。

●クエストBが終わると

ウタカゼたちがリサに魔窟ができるような、なにかきっかけがないかどうか聞くか、ルネと一緒にいる場合GMは「●リサの話」を読み上げてください。

●リサの話

「3日前、ルネが楽しそうにほかの女の子とデートしているのを見てしまって……。それで私、家に帰って、毛布を被って願ったんです。もう『彼のことは忘れたい』って」

また、ルネと一緒にいる場合、ルネは「それは誤解だ！ あれは僕の友人と一緒に君への誕生日プレゼントを買ってただけなんだ」と弁解をしますが、リサは既に悪意の歌を聴き、魔窟の主を生み出してしまったため、誰の話も受け入れられません。

エンディング

ウタカゼたちがルネを魔窟に連れて行こうとしても、「リサと話したいから」と魔窟には行こうとしません。

①魔窟の入口

リサのベッドの下にあり、床に四角い扉が付いています。扉を開けると、地下へと続く階段があります。入口は1人が入れる程度の幅しかないため、縦に並んで、進んでいくしかありません。

GMはPCの隊列をメモしてください。

②つるつるな階段

階段は泣き虫バンシーの涙と鼻水でびちゃびちゃになっており、滑りやすくなっています。足元に注意して歩かなければ転んでしまうでしょう。

判定者: 全員 **判定方法:** 〈運動〉DP **難易度:** 2

成功▶ 転ばずに階段を降りられた!

失敗▶ 派手に転倒してしまい、階段下までお尻を打ち付けながら滑り落ちていく。【命数】に1D6のダメージを受ける。防具の装甲値は有効。ただし、【移動力／空中】を持つピクシー族や動物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る。また、失敗したPCの前にはほかのキャラクターがいた場合、失敗したPCに巻き込まれ、判定に成功したとしても、強制的に失敗となる。巻き込まれた場合、【移動力／空中】を持つキャラクターであっても強制的に失敗となる。

③3つの扉

大広間です。床や壁は白黒のチェック模様で、天井には青白い光を放つシャンデリアがあり、部屋全体は薄暗いです。壁には妖魔の肖像画がいくつも飾られています。

東(④へ続く扉)、北(⑤へ続く扉)、西(⑥へ続く扉)にそれぞれ扉があります。また、PCが逃げた妖魔(泣き虫バンシー)の体液を頼りに進もうとしても、かなり視界が悪いため、途中で見失ってしまい、どの扉に入ったかはわかりません。

④失恋がいっぱい

内装は先ほどの大広間と変わりありませんが、天井にはシャンデリアはなく、代わりに大きな穴が開いています。

PCが何か行動を起こそうとするなら、穴から1枚の紙が落ちてきます。その紙は破られたラブレターで、それを拾った直後、「バサバサバサ」という音とともに大量の破られたラブレターが落ちてきます。このままではすぐにも、その部屋がラブレターで埋まってしまうそうです。

扉を1人で開けようとしても、なぜか開きませんが、力を合わせることで無理やり扉をこじ開けられます。

判定者: 協力 **判定方法:** 〈強韌〉DP

難易度: 判定に参加するキャラクターの数+1

成功▶ 扉をこじ開け、何とか部屋から脱出することができた。扉を開けると、穴からそれ以上ラブレターは落ちてこなくなる。

失敗▶ 扉は開かず、たくさんのラブレターで押しつぶされ、【命数】に1D8のダメージ。しばらくして、ラブレターの勢いで扉が壊れ、大広間(③)に強制的に出される。扉が壊れると、穴からそれ以上ラブレターは落ちてこなくなる。

⑤おしゃべりな石像

内装は先ほどの広間と変わりませんが、肖像画の代わりに、胴がら上の石像が3体部屋の中心で何かを話しています。

また、部屋の奥の方には、入ってきき扉とは別の扉(⑦へ続く扉)が見えます。

ウタカゼが近づけば、「お、なんだね、キミたちは」「どうしたんだい、こんなところに」「私たちに何か用かね」「私たちはあまりにもおしゃべりなもので、うるさいと言われてしまって、今から廃棄される場所なんだよ」「いやあ、恐ろしいね」「考えるだけで足が震えちゃうよ」「まあ、私たちに足はないがね」「HAHAHAHAHA」と話しています。

ある程度話が終わったら、以下の判定を行ってください。

判定者: 全員 **判定方法:** 〈感覚〉DP **難易度:** 2

成功▶ 天井に何かがあることがわかる。

失敗▶ 何もわからない。

すると、天井に吊るされていながら、石像めがけて落ちてきました！

上記判定に1人でも成功している場合、下記の判定に全員DP+1の修正を受けます。

判定者:全員 **判定方法:**〈回避〉DP **難易度:**2

成功▶妖魔の奇襲を避けた。

失敗▶ゼリーののお尻がむぎゅ。石像とともに押しつぶされた。【命数】に1D6のダメージ。防具の装甲値は有効。

▼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7]にゼリーベア(2体)を配置。[地上]にランダムにゼリーベア(4体)を配置。

⑥服に隠れて生きる

内装は先ほどのような大広間と変わりませんが、肖像画の代わりに、たくさんクロゼットやハンガーにかけられた女性の服があります。一見服屋まんに見えるほど、たくさん女性の服が飾られています。

また、部屋の奥の方には、入ってきた扉とは別の扉(⑦へ続く扉)が見えます。

ウタカゼたちがこの部屋を散策するか、奥の扉へと向かおうとしたら、以下の判定を行ってください。

判定者:全員 **判定方法:**〈物語〉DP **難易度:**2

成功▶服の中に1レベルの妖魔「弱虫ゴースト」が紛れていることに気が付きます。

失敗▶何かわからず進むと、首筋に湿り気を帯びたぬるぬるしたものが触れ、【心魂】に1D6のダメージ。

妖魔(弱虫ゴースト)はウタカゼたちに襲いかかってきます。

▼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4]と[空中5]に「弱虫ゴースト」(各2体)を配置。

⑦愛ラブ失恋

部屋の中央には先ほど見た妖魔(泣き虫バンシー)に似た妖魔がいて、破られた大量のラブレターの上に座っています。

「お前たちがウタカゼちゃん？ まったく、若者の失恋の邪魔をしないでほしいちゃん♥ 人の恋路を邪魔する奴はこうちゃん!!」

そうやって手を2回叩くと、妖魔たちが現れ、ウタカゼに襲い掛かってきます。

▼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2]に失恋バンシー(1体)と泣き虫バンシー(1体)、[地上]にランダムにゼリーベア(4体)、[空中4]に弱虫ゴースト(2体)を配置。

魔窟の主「失恋バンシー」が倒されれば、妖魔たちは撤退し、魔窟は崩壊していきます。

ウタカゼたちがリサのいる寝室へ戻れば、魔窟は消え、誤解が解けたのが、仲直りしたルネとリサの姿がそこにはありました。

翌日、リサの誕生日パーティーが行われ、ルネはリサにプレゼントを贈ってアロポーズしたそうです。

リサの返事はもちろんOK。ルネは大喜びし、そのうち結婚式も挙げられるとのこと。

嬉しいことはルネとリサだけではありません。ルネは「アロポーズができたのも、誤解が解けたのもウタカゼさんのおかげ」と大喜びし、報酬を10銀貨上乗せしてくれたのでした。

〈おしまい〉

報酬

ウタカゼたちが歌う革靴亭に戻ると、ナディさんは最初の報酬である銀貨20枚とケルトが上乗せしてくれた銀貨10枚を合わせた、銀貨30枚を今回の報酬として渡してくれます。

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。

魔窟 マップ

