

シナリオ

かもなまいぱーりい♪

シナリオ作成：沙千華とウタカゼ・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



プロローグ

風が吹かずすまび、冷たい雨が降りしきる中、パチャパチャと水音を立てて、少女と小鳥が何かから逃げています。

少女はフキの葉の下に逃げ込んで天を仰ぎます。そして恐る恐るうしろを振り返り、息を整えようと瘦せた胸を押さえました。

雨で濡れた銀色の髪が額や頬に張り付き、高い鼻筋と、白く細い顎先から水が滴り落ちていきます。

小鳥が後からフキの葉の下に降り、青い羽根を震わせて、心配そうに寄り添います。

「ここまでか……友よ、お前だけでも逃げ延びておくれ。そしてナディに会い、ウタカゼを呼んでくるんだ。いいね……」

青い小鳥は短く「チチッ」と鳴き、少女を暖めるようにまろに体を寄せ、離れる様子はありません。

突然、雨と風が止み、目の前には黄色いレンガ造りの道が現れました。

道の向こうからは粘つくような甘い匂いと奇妙な歌が流れはじめ、いつのまにか、温かそうな明かりの灯ったおかしな家が立っています。

「いけない、畏だ……どうがお前だけでも……！」

おかしな家から妖魔が次々と現れて押し寄せ、そして少女は、見えなくなりました。

オープニング

ここは、懐かしい歌と風が流れる、竜がかちちをなす大地。コビット族の王国「竜樹の王国」にあるロコの町。やわらかな春の日差しと、新緑を撫でる風が、この田舎町をよりいっそうのよかに感じさせます。

あなたたちは、この町のウタカゼ・ギルド『歌う革靴亭』でお世話になっている、新米ウタカゼです（つまり、ここで寝泊まりをし、鍛練に励み、紹介された依頼を引き受けています）。

今日は、朝から山菜採りに駆り出されています。

オープニングクエスト

ウタカゼたちにはこれから、4つの判定に挑戦してもらいます。GMはこれらのチュートリアル方式のクエストを通じて、プレイヤーの皆さんにルールの説明をしていくと良いでしょう。

●ロープを下りよう

コビット族の村や町は竜樹と呼ばれる木の上にあります。ですから、山菜を採るためにはまず、地表近くの木の枝まで下りていかなければなりません。

下の木々へは頑丈なハシゴなどはかけられていません。大きな動物が登ってきちゃうのを避けるため、枝からロープが垂れ下がっているだけです。

このロープをうまくつかって下の枝まで下りましょう。

判定者：全員 判定方法：〈運動〉DP 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。

成功▶無事に下りきると、ロープに「ご褒美：早起きは銀貨2枚の徳」と書かれた木札が括り付けられている。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」さんが換金してくれる。

失敗▶寝ぼけていたのかロープから落ちて、滑落防止のネットに引っかかる。【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。

●タラノメ摘み

春の山菜の独特の香りが漂っています。香りの元を辿ることができれば、収穫が期待できそうです。

判定者：全員 判定方法：〈感覚〉DP 難易度：2

成功▶[成功レベル]個のタラノメをゲット。持って帰れば、ナディさんが1個につき銀貨1枚で買い取ってくれる。

失敗▶しまった、これはウルシだ！ かぶれてしまい、

【命数】に1D4-1のダメージ。このダメージに対し、防具の装甲値は無効。

●ノビル掘り

日当りの良い地面に降り立つと、草むら一帯はツンとしたネギのような香りが広がっています。みんな草むら一帯を思い出せば、食べられる草が見つかるかも。

判定者: 全員 **判定方法:** 〈物語〉DP **難易度:** 2
成功▶ 歌に残された知識を思い出し、黄緑色をした細長い葉を切ってみると、半月上の断面が見えた。真下を掘り返して、[成功レベル] 個のノビルをゲット。持って帰れば、ナディさんが1個につき銀貨1枚で買い取ってくれる。
失敗▶ 曖昧な記憶のまま掘り出してみた。ニラか？ いや、匂いはない……これはスイセン。毒草だ！ ヒヤッとして、【心魂】に1のダメージ。

●タケノコ掘り

ウタカゼたちは地面から少しだけ顔を出したタケノコを見つけました。これは大物の予感です。

判定者: 協力 **判定方法:** 〈強韌〉DP **難易度:** 4
5成功以上▶ 大きなサイズのタケノコを1個ゲット！ 銀貨12枚で買い取ってもらえる。
成功▶ 普通サイズのタケノコを1個ゲット！ 銀貨8枚で買い取ってもらえる。
失敗▶ 途中で折れてしまった……半分のサイズのタケノコ1個は銀貨5枚ぶんの価値だろう。

クエスト: 山菜採り

メルヒエン♪: 【命数】と【心魂】の1D6回復

獲得条件: 4つの判定すべてに成功する。

授与: 条件を達成したPC。

使用のタイミング: いつでも。

効果: 自分の【命数】と【心魂】を1D6回復する。

タケノコを掘り終えたころ、木の上から吊りカゴ(ゴンドラ)が下りてきました。カゴには手紙が添えられており、「山菜と一緒に乗って上がってらっしゃい♪ ナディ」と書かれています。

ウタカゼたちがカゴに乗って上がってくると、ナディさんが待っていました。

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

かもなまいぱーりい♪

オープニング

オープニング
クエスト

山菜採り

メルヒエン♪

【命数】と【心魂】を1D6回復

取得条件▶

4つの判定すべてに成功する。

クエストA

戦闘訓練

メルヒエン♪

イニシアチブ・リロール

取得条件▶

2R 以内に勝利する。

ターニング

ターニング
クエスト

青い鳥を追え！

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

おかしな影とおかしなお家

メルヒエン♪

〈感覚〉+2DP

取得条件▶

3成功以上で成功する。

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、
おかしな家の魔窟を消し去る。

「ありがとう！ おつかれさま。 ええっとぉ～……
ちくまん探れちわね！」

山菜はここで回収します。リュックサックの所持品欄から外し、居酒屋カウンターで換金してください。

●オープニングクエスト換金表

品物	個数	銀貨
木札	1枚	2
タラノメ	1個	1
ノビル	1個	1
タケノコ	半分サイズ1個	5
	普通サイズ1個	8
	大きなサイズ1個	12

「じゃあ、軽く汗を拭いたら、いつも通り訓練場へ上がってね」

歌う革靴亭の1階は居酒屋、2階は宿泊部屋、そして、3階はウタカゼちちの訓練場になっています。

あなたたちは否応なしに手ぬぐいと装備品を渡され、3階へ向かうことになるのです。

クエストA

PCたちが装備を固めて訓練場へ入ると、「ゼンマイじかけの春の山菜人形」が設置されていました。これはウタカゼの訓練のために作られた、機械じかけの人形です。

ちくまんダメージを与えて、細かくすると、カレーの材料として好都合なので、ギルドマスターのナディマンが喜んでくれます。ナディマンは山菜人形のうしろで手を振っています。

「時間が経つとアクが強くなって味が落ちるから、手早くお願いね♪」

▼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]にノビル人形、タラノメ人形、タケノコ人形を各1体配置。

特記: 3R終了時に山菜人形はすべて停止し、戦闘は終了する。

※PC人数が4人以上の場合、対応してノビル人形を1体ずつ増やしてください。

山菜人形を1体倒すごとに、山菜人形から「ご褒美:銀貨2枚」と書かれた木札が落ちてきます。

GMはPLに、このように、妖魔を倒すとドロップ品が手に入ることを伝えておきましょう。

クエスト: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。

●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ンの声が聞こえます。「(リーダーのPCの名前)ちち。すぐ居酒屋のカウンターに来てちょうだい。あなたたちは頼みたいことがあるの……」

●歌う革靴亭の居酒屋

ナディさんはPCたちに「歌う革靴亭」の名物の「ナディカレーとたんぼぼコーヒーのランチセット」を無料で振る舞ってくれます。「ナディカレー」は【命数】と【心魂】を2回復します(今日は素揚げの山菜が添えられています)。「たんぼぼコーヒー」は【心魂】を1回復します。このように、戦闘以外の場面で飲食すると、【命数】または【心魂】が回復することを、GMはPLに伝えておきましょう。

ナディさんはカウンターのうしろのコルク板から1枚の依頼書を剥ぎ取り、PCたちに読み上げます。

●依頼書

依頼場所:モイの村 **依頼者:**モイの村長ラッキ

依頼内容:最近、村に泥棒が出て困っています。

盗まれるものは、金目のものというわけでもなく、食べ物やクズカゴ、干していた洗濯物などです。

はじめは子ども用のイタズラかとも思ったのですが、そういったこともなく、昼の間に2度も3度もおきるので、濡れ衣を着せられる子どもたちの不満がつのっています。

時折、被っている帽子や干していた枕などが盗まれる大胆な犯行も行われるのですが、犯人はとてち素早く、村人たちでは追跡を断念せざるを得ません。そんなことがかれこれもう5日も起こっているので、どうが、その泥棒をこらしめて、盗まれたものを取り返してください。

追伸:私(ラッキ村長)の服も盗まれました。

追伸2:最近、村の近くにはきれいな青い鳥が現れるようになりました。良かったら見に来てください。かわいいですよ。

●報酬

報酬は1人につき銀貨30枚。冒険がすべて終わったあとに、このカウンターでナディさんから払われます。1レベルのウタカゼたちはまだ「ひよっこ」。ギルドマスターからの依頼を断ったり、報酬の金額に文句を言うことはできません。もし、そんなことをしたら、カレーの量が減るか、ものすごく辛くなるかのどちらかでしょう。

●では、出発です！

今はお昼過ぎ。すぐに出発すれば、明るいうちにモイの村に到着します。

ウタカゼたちはカレーで膨れたおなかをマサリながら、モイの村へと向かうことに従うのです。

ターニングクエスト

ウタカゼたちは吊り橋を渡り、モイの村へと急ぎました。

陽が傾きかけた頃、モイの村へ到着すると、フワフワの羽根つき帽子にタンクトップという出で立ちの男性が迎えてくれます。

村長のラッキです。

●ラッキの話

ラッキは寒そうに肩をマサリながら、大胆な泥棒について話しはじめます。

犯行は5日ほど前から始まり、犯人が誰かはわかっておらず、村人の中に泥棒がいるとは信じたくないと思っています。

「ケーブは昨日、上着は先ほど盗まれました。上着は空へと飛んでいった」と、言っています。

GMは、上記の情報が出揃うか、PCから「青い鳥」について聞かれたタイミングで、以下の文を読み上げてください。

●何かを運ぶ青い鳥

そのとき、風がウタカゼたちの間を通り抜けました。「あ、あそこです！ かわいいでしょう？」

ラッキが指差す方へと振り返ると、竜樹の枝先にはあざやかな青い羽根と白いおなか、脇腹にオレンジ色の差し色が入った美しい鳥が止まっています。

青い鳥はキョロキョロと歌い、フワフワの羽根つき帽子を足で掴んでいます！

ここで、〈物語〉DP(難2)の判定に成功すれば、その鳥が1レベル動物の「ルリビタキ」だと言うことが分かります。チームに動物使いがいる場合、〈心話〉DP(難2)の判定に成功すれば、『まだ気付かないのか、このすつとこどっこい！ 早く追いかけてこいよ！』というようなことを言っていることがわかります(彼は、かなり、焦っているようです)。

「あれは、私の帽子じゃないか！」

ようやく、ラッキは気がつきました。

「ウタカゼさん、あの子を捕まえてくぞまあ！！」

青い鳥は、ラッキの帽子を掴んだまま、北へ北へと飛んでいきます。

●青い鳥を追え！

青い鳥は途中、枝に止まってはキョロキョロとマサリ、ウタカゼたちを誘うように飛んでいきます。

しかし時は夕刻、暗くなる前に急いで追いつか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

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▶青い鳥を見失うことなく、吊り橋と枝の上を駆け抜けた。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(〈運動〉に失敗したPCがいれば〈運動〉の判定、〈感覚〉に失敗したPCがいれば〈感覚〉の判定を行う)。※ただし、助けられるのは1人1回まで。

失敗▶鳥を見れば枝につまずき、足元を見ればチームすら見失ってしまいそうだ。「お～い、待ってくれえ～」……息切れもするし、自分のせいで、と心が痛む。【心魂】に1のダメージ。

クエスト：青い鳥を追え！

メルヒェント：【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

ウタカゼ太ちが青い鳥を追いかけ、春の夜風が冷たく吹き付ける川のほとりへと下りてきました。

「ゾアッ！」と、不機嫌そうに鳴き声が上がりました。

見れば、あの青い鳥が何者かに小突かれながら、おかしなお家の中に入っていくところでした。

判定者: 全員 **判定方法:** 〈物語〉DP **難易度:** 2

成功▶ お家の中から漏れてくる光に照らされて、おかしな影の正体が露わになる。あれは1レベルの妖魔、「いたずらコボルト」だ！

失敗▶ か、かわいかったなあ……でも、状況からして妖魔のようだ。

クエスト: おかしな影とおかしなお家

メルヒェント: 〈感覚〉+2DP

獲得条件: 3成功以上で成功する。

授与: 3成功以上したPC全員または相棒。

使用のタイミング: いつでも。

効果: シナリオ中1回、〈感覚〉DPの判定に+2DPすることができる。

おかしなお家はお菓子でできています。

壁にはパンを積み上げて、窓のガラスは砂糖菓子。煙突からはシュークリームやアップルパイの煙がもこもこあがり、扉はキャンディにビスケット。

こんな夢のようなお家は、魔窟以外にあり得ません。ここが悪夢の入り口です。

あの青い鳥は、何を思って、ウタカゼ太ちをこの場所へ連れてきたのでしょうか。扉の前には、踏みしめられたラッキーの帽子が落ちていました。

ウタカゼ太ちが、妖魔太ちが待ち構える魔窟へと挑んでいくことになるのです。

エンディングクエスト

①パーティーケーキの廊下と丁字路

ビスケットの扉を開けて中に入ると、チョコレート製のタイルが敷かれ、絞り出しクリームで飾られた壁が続く通路があります。壁には所々、「お誕生日おめでとう」「おがあまんありがとう」といったチョコレートのプレートが刺さっています。

(もし壁や床を食べるなら、おなかを壊して【命数】に1のダメージ。もちろん、装甲値は無効)

道は東と西に分かれています。

西の道▶ ②に進む

東の道▶ ③に進む

②お花見パーティの部屋

部屋に入ると、目の前に青空が広がります。ウタカゼ太ちが、涙型の花びらがはらはらと舞い散る桜の木の枝の上にはいました。

桜吹雪の向こうから「あはは」「うふふ」と笑い合う声が聞こえます。

判定者: 全員 **判定方法:** 〈物語〉DP **難易度:** 2

成功▶ あれは1レベルの妖魔、「キッスフラワー」だ！

失敗▶ よくわからないが、妖魔だろう。音楽に合わせて踊りそうだな、と思った。

妖魔太ちが楽しそうに「お花見い！」と言っては花をアチリ、「インスタ映ええ！」と言っては小枝をバキ折りし、自分の植木鉢の中へと挿していきます。

そしてウタカゼ太ちが気付き、「場所取りしといたよー！」と言いつ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][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]にキッスフラワー(3体)を配置。

妖魔を倒すと桜の木は消え、殺風景な石造りの部屋になります。一度倒すと、以降は幻も妖魔も現れません。

扉は、東と北にあります。

東へ▶ ①に進む。

北へ▶ ④に進む。

③お月見パーティの部屋

部屋に入ると、目の前に夜空が広がり、まん丸い大きな満月が浮かんでいます。

ウタカゼ太ちが、ススキの穂がマヤマヤと風にそよぐススキの林にはいました。

ススキの向こう側では、「へケケ」「キャンディ！」という声が聞こえています。

判定者：全員 判定方法：〈物語〉DP 難易度：2

成功▶ あれは1レベルの妖魔、「キャンディゴブリン」だ！

失敗▶ よくわからないが、妖魔だろう。ベトベトした緑色の肌が気持ち悪いと思った。

妖魔たちは楽しそうに泥団子をぶつけ合っています。ウタカゼたちは気付くと、「お菓子もってこーい！」と言いつ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][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]にキャンディゴブリン(4体)を配置。

妖魔を倒すと月夜とススキの林は消え、殺風景な石造りの部屋になります。一度倒すと、以降は幻も妖魔も現れません。

扉は、西と北にあります。

西へ▶①に進む

北へ▶④に進む

④待ち合わせの噴水

「パーティ会場」と書かれた矢印が充くまんつケラれた柱と、噴水があります。

矢印は、で充らめな方向をマシてあり、役に立たなマシてす。噴水の淵には「幸運をあな充へ」という文字が刻まれています。

PCから提案がなければ、特に何も起こりません。

- ・PCが水を飲むなら1D4を振り、奇数なら【命数】に1のダメージ。偶数なら【心魂】を出目分回復。
- ・PCが銀貨を投げ込むなら、最初に投げ込んだPCは【希望】を1回復。以降は1D4を振り、奇数なら噴水から銀貨が「フッ！」と吐き出され【心魂】に1のダメージ。偶数なら【希望】を1回復（吐き出された場合、銀貨は消費しません）。

石造りの道は東西と北へ続いています。

西の道▶②へ進む

東の道▶③へ進む

北の道▶⑤へ進む

⑤着ぐるみとカクテルパーティの部屋

部屋の前には、「ドレスコードあり。入室前はこちらをお召しくぞまい」と書かれた立て札と、大きな箱が置いてあります。

箱を開けると動物の着ぐるみが入っています。

●何かの動物の着ぐるみ

種別：アクセサリ扱い。鎧の上から着用可能。

装甲値+1、〈運動〉〈飛び道具：〜〉〈回避〉〈隠密〉〈感覚〉各-1DP、〈交渉〉+2DP、敵の攻撃による【心魂】へのダメージ-1の効果あり。

ただし、この魔窟の中でのみ有効。魔窟が崩れば、着ぐるみも霧となって消える。

●動物着ぐるみ表

ID10	動物着ぐるみの内容
1	黒い。大きな丸耳。赤いパンツと白い手袋。
2	白黒のチヌ模様。小さな耳と2本のツノ、首元に黄色い大きなベルがついている。
3	オレンジに黒のシマ柄。手には黒い肉球。
4	大きな長耳と、面積の少ない黒い服。袖の、カフス部分のみ。これは着ぐるみなのだろうか。
5	2本のツノとヒゲがある。長いしっぽの、爬虫類のような何か。
6	腕や足を通す穴がない。もはや寝袋。
7	顔が長い動物。ほうきのようなしっぽ。ツメはUの字の形で、1本だけ。
8	もこもこしている。ぐりぐりしたツノ。
9	足が寒い。腕は羽。赤いトサカがある。
10	小さな耳と三角のつぶれた鼻。ピンク色で全体的に肉々しい。

部屋の中ではヌイグルミのような妖魔（いたずらコボルト）がグラスを手に談笑し合い、くつろいでいます。

妖魔はフワフワしたかわい見れ目とは裏腹に、野太い声で話しかけてきます。

「よ、兄弟。景気はどうだい？」

適当に話しを合わせることでできれば、部屋を通り抜けられそうです。

判定者：全員 判定方法：〈交渉〉DP 難易度：2

全員成功▶ 何事もなく通り抜ける。

1人失敗▶ 「おいてめえ、何者だ。呼ばれてねえな!？」
いたずらコボルトは一斉に襲いかかってきた。

▼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5]にいたずらコボルト(2体)を配置。

敵側: [地上3]にいたずらコボルト(2体)を配置。

一度倒すと以降妖魔は現れません。

着ぐるみは着ていても、部屋から出たあとに脱いでかまいません。

部屋には、北と東に扉があります。

東の扉▶⑥へ

北の扉▶⑦へ

⑥パジャマパーティ

部屋に入ると、きゃいきゃいと女の子たちがはしゃぎながら枕を投げ合っています。

判定者: 全員 **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!

失敗▶ よくわからないが、妖魔だろう。なんだか泣き出しそうな気配を感じた。

枕投げは次第に激しさを増し、1人が泣き出し、連鎖的に妖魔たちは全員泣きながら枕を投げ合っています。そして、理不尽な怒りの矛先はもちろんこちらに向きました。妖魔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5]に泣き虫バンシー(2体)を配置。

敵側: [地上4]に泣き虫バンシー(2体)を配置。

敵側: [地上2]に泣き虫バンシー(2体)を配置。

特記: ラウンドの終わりに〈物語〉DP(難3)に成功すれば、天井に書いてある不思議な言葉が読み取れる。

「パーティを終わらせる呪文: 消灯時間だぞ!」

この呪文を唱えると、泣き虫バンシーは全てドロップ品を残して消える。

一度倒すと以降妖魔は現れません。

部屋には西と北に扉があります。

西の扉▶⑤へ

北の扉▶⑧へ

⑦パンケーキパーティの部屋

床はこんがり小麦色。大きな丸いものが敷き詰められています。ふかふかして温かく、甘い香りが漂っています。部屋の奥には1つだけ扉が見えます。

扉には、「パーティへようこそ。ゆたふでもお入りください」という看板がかけられています。

ぽよんぽよんと弾む床をうまく進んでいけば、向こう側まで渡れそうです。

ウタカゼたちが部屋の中ほどまで来ると、背後で「パタン!」という音がします。見れば、床に敷かれた大きな丸が、次々に裏返っていているではありませんか。

丸いもの下からは鉄板が覗き、ジュウジュウと熱そうな音を立てています。

このままではパンケーキにされてしまう!

判定者: 全員 **判定方法:** 〈運動〉DP **難易度:** 2

成功▶ 無事に走り抜けた。判定に成功したPCは、もう一度同じ判定に成功すれば、失敗したPCの判定を成功に変えられる(ただし、1回のみ)。

失敗▶ 足を踏み外し、ちょっと焦げた! 【命数】に1のダメージ。

北の扉▶⑧へ

⑧マッドな感じのティーパーティの部屋

扉の向こうでは、マホガニーのテーブルに茶器が並び、パンケーキが山と積まれています。部屋の隅にはたくさんヌイグルミ。その中には、盗んで来たであろうクスカゴや枕も落ちています。

先ほあの青い鳥が心配そうに飛び回り、そして、高い高い天窓からは月夜と桜が見えています。

パンケーキの向こうから、気の強そうな少女の叫びが聞こえてきました。

「くっ……殺せ!」

続いてダミ声が聞こえてきます。

「ほーほほ♪ 威勢がいいわねえ。でもでもお、あたちのパンケーキが食べられないって言うハビ? 紅茶もあるハビ」

「このままでは……太ってしまう!!」

「食べたらまたお歌を歌いましょう。あたちはあ〜ハビ〜 パーティを探しているの〜♪ ぼえ〜♪」

恐ろしく音痴な歌声が響いてきます!

「ここにあるの～パーティ～ 私を呼んでくれる～
ハピ～ 時計のバタ～パンクスは入れないで～♪
ぼえぼえ ぼえぼえ～♪」
急いで耳をふまがなければ!

判定者: 全員 **判定方法:** 〈感覚〉DP **難易度:** 2

成功▶ 歌を聴かずにすんだ!

失敗▶ これはひどい! 【心魂】に1D4のダメージ。

妖魔(音痴なハーピー)はウタカゼたちを気付きま
した。

「あたちのパーティへようこそ! はびはび♪ か
わいい鳥ちゃんも待っていたのよ。誰もあたちを呼ん
でくれないから、みーんなマラって来て、あたちがパー
ティを開くのよ。ねえ、楽しいに決まってるわよね!!」

音痴なハーピーとの戦闘を開始してください。

▼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]にタマゴ兵(4体)を配置。

敵側: [地上4]に眠りネズミの格好をしたいたずら
コボルト(2体)を配置。

敵側: [地上3]にきぐるみ帽子屋の格好をしたミス
ター・ピーマン(2体)を配置。

敵側: [空中3]に音痴なハーピー(1体)を配置。

音痴なハーピーがこの魔窟の主です。魔窟のヌシ
を倒すと、魔窟は崩壊しはじめます。急いで脱出し
なければいけません。

豪華な調度品などの幻は消えはじめ、床にはガラ
クタ(ラッキーの服など、モイの村からの盗品)が転がっ
ています(これらはリュックサックの荷物には含めず、
まとめて持ち帰れたとしてかまいません)。

少女は椅子に縛り付けられていましたが、いたっ
て健康そうです。ほどいてあげれば、自力で走って
逃げ出すことが可能です。

エンディング

※できるだけ神妙な面持ちで読み上げてください

ウタカゼたちが魔窟から脱出すると、魔窟はいま
いよ崩壊し、黒い霧となって跡形もなく消え去りま

した。

ここがパーティ会場だったと思うものは、もう誰
もいないでしょう。

シルフ族の美しい(ほびよくむっちりした)女性は、
一瞬、(リーダーのPC)をキッと睨むように見つめ、
そして深々と頭を下げて言いました。

「助けていたでいて、その、ありがとう」

「私はシルフ族の○○○○(P053:名前表を振る)。昔は
見識を広めるため、仲間と旅をしていたんだ。昔は、
というの、妖魔の急襲に遭い、ここから北の山にある
魔窟に、仲間とともに囚われていたんだ。あれから
しばらくの時間が流れただろうか……」

白みはじめた明けの星空を見つめ、彼女は続けます。
「……魔窟は、魔族が指揮を執る大規模なもので、
私たちは“なんがあの棒を押してグルグル回すやつ”
を毎日やらされてた……!!」

「仲間たちに後押しされ、なんとかこいつ(青い鳥)
と私だけ“なんがあの棒を押してグルグル回すやつ”
のある魔窟から逃げ出したものの、助けを求めにい
くべき場所もわからず放浪していた。そうこうして
いるうちに……お、おなががすいてしまっただな
……あとはお前たちが見え通りの顛末だ。今でも私
の仲間たちは、あの“なんがあの棒を押してグルグル
回すやつ”をやらされているに違いない!!」

GMは呼吸を整え、PCから「仲間たちを助けにいく」
「自分たちはウタカゼだ」という旨の発言が出たタイ
ミングで、以下の文章を読み上げてください。

「お前たちがウタカゼか? ……おお、竜よ。お導
きに感謝いたします。お願いだ、ウタカゼ。私をナディ
に会わせてくれ! そして仲間を救うための力を貸
してほし……い……ガクッ」

それだけ言うと、彼女は気絶してしまいました。

ちょっと村のお騒がせものを探していたはずのあ
なたちは、どうやら大変な運命が舞い込んできて
しまったようです。

北の山の魔窟とは? 魔族の目的とは? そして“なん
があの棒を押してグルグル回すやつ”の正体と正しい
名称とは!?

それはまた別の物語。あなたちがウタカゼの、次
の冒険の物語。

〈おしまい?〉

ダウンロードありがとうございます。

この先の物語はまだ作られていません。もし良ければ、このお話の続きとしてシナリオを作成したり、ここで出会ったシルフ族の少女(1レベル動物使い/竜:【歌】)を連れ、新たな冒険を紡いでいってください。

おつかれさまでした。

レベル 1 **ゼンマイじかけのノビル人形**

種別 機械の人形 大きさ 110 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	2	感覚	2	騎乗	-

撤退値 - 命数 3 心魂 -

攻撃	DP	射程	ダメージ
ノビルパンチ	射撃	3 3	【命】1
ノビルハンマー	近接	3 1	【命】1

特記 季節の野菜人形の山菜型。小粒でもびりりとした攻撃が目にしみる。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 **ゼンマイじかけのタラノメ人形**

種別 機械の人形 大きさ 80 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	3	騎乗	-

撤退値 - 命数 3 心魂 -

攻撃	DP	射程	ダメージ
トゲトゲの鞭	射撃	3 3	【命】1
タラノメピンタ	近接	3 1	【命】1

特記 山菜の王様「タラの芽」の機械の人形。良い香り。おいしいものには棘がある。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 **ゼンマイじかけのタケノコ人形**

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	2	感覚	3	騎乗	-

撤退値 - 命数 3 心魂 -

攻撃	DP	射程	ダメージ
タケノコスピア	射撃	3 3	【命】1
ドリル頭突き	近接	3 1	【命】1D4

特記 ネマガリタケのタケノコ人形。アクが少なく、新鮮であれば刺身でも美味。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 **動物の名称 ルリビタキ**

種別 鳥 大きさ 140 mm

希望 4 撤退値 5

命数 8

心魂 10

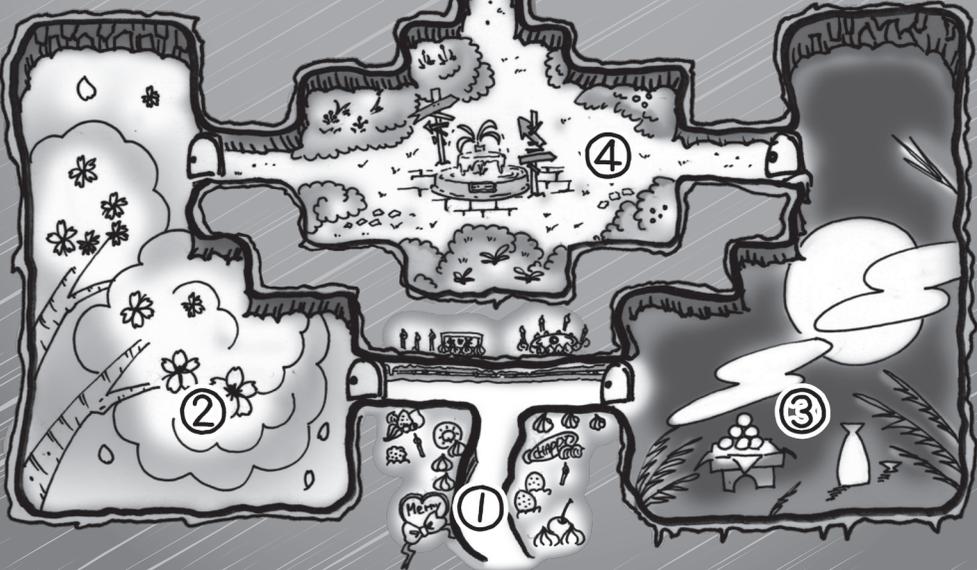
技能	DP
受け	4
運動	4
強靱	3
回避	6
隠密	-
感覚	5

移動力 地上: 1 空中: 1 装甲値 0

攻撃	DP	射程	ダメージ
くちばし	近接	5 1	【命】1D6
はばたきパンチ	近接	4 2	【命】1D4

特殊能力 特になし(かわいい)。

魔窟 マップ



②

①

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧