

## シナリオ

# 渡り鳥の恩返し

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

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

これは、お別れから始まる物語。

冷たい風が紅葉を優しく揺らす夜のこと。風物詩である満月は目もくれず、女の子は唯一の友達の、その大きな翼を撫でました。

「私のお友達。つやつやでキレイな羽、この羽でどこへでも飛んでいくんだね」

寂しきはありません。悲しきはありません。ただ、羨ましかっただけです。

友達は、自慢の藍色の翼を広げると南の空へ羽ばたきました。友達は、ただの一度も振り返りませんでした。友達は、満月の空へと消えていきました。友達は、いなくなりました。

## オープニング

ここは懐かしい歌と風が流れる竜がカチカチをなす大地。コビット族の王国「竜樹の王国」では、厳しい冬が終わり、暖かい風と共に渡り鳥カチカチが南の空から春を運んできました。

そんな竜樹の王国の、南西に位置するロコの町にはウタカゼ・ギルド「歌う革靴亭」があります。桜やたんぽぽが咲き誇る中、新米ウタカゼの皆さんは今日も歌う革靴亭の3階にある訓練場で訓練に励んでいます。

今日の最初の訓練は、感覚を研ぎ澄ます訓練です。今、皆さんの前には1人1つずつ、ある物が置かれているのですが、皆さんは目隠しをされていて見えません。まあ、目の前にある物を、視覚を頼らずに当ててみてください。

判定者：全員 判定方法：〈感覚〉DP 難易度：2

成功▶これは……木札だ！「ご褒美：銀貨2枚」と書かれた木札を手に入れる。この木札は歌う革靴亭のギルドマスターであるナディさんが換金してくれる。

失敗▶まったくわからない。なんか怖くなってくる。【心魂】に1のダメージ。アクセサリーの効果は無効。

目隠しをされたまま、次の訓練に進みます。訓練場は設置された伝声管から女性の声が聞こえてきました。

「さて、私が誰かわかるかしら。よく思い……出すまでもないわよね？」

判定者：全員 判定方法：〈物語〉DP 難易度：2

成功▶もちろんわかるぞ。ナディさんの声だ。後でナディさんがご褒美の銀貨を2枚追加してくれる。

失敗▶わからなかった。あとで怒られるやつだ。【心魂】に1のダメージ。アクセサリーの効果は無効。

目隠しを外すと、直径50mmほどの（皆さんの膝ほどの高さです）大きなボールが用意されていました。最後の訓練はこのボールの上に立ち、玉乗りで訓練場をぐるっと1周することです。まあ、皆さんのバランス感覚が試されます。

判定者：全員 判定方法：〈運動〉DP 難易度：2

成功▶落ちずに1周できた。ゴールに「ご褒美：銀貨2枚」と書かれた木札が置かれている。

失敗▶バランスがとれず、ボールから落ちる。【命数】に1D4のダメージ。防具の装甲値は有効。

※ただし【移動力/空中】があるピクシー族が失敗した場合、ダメージを受けることはないが木札はもらえない。

## オープニングクエスト

次は戦闘訓練です。皆さんが乗っていたボールがパンッ！とはじけ、ボールの中から「ゼンマイじかけの季節の野菜人形」が(PCの人数体)出てきました。この人形たちは、皆さんがたくさんダメージを与えて野菜を細かくすることで、カレーの材料になります。果たして、美味しいカレー作りのお手伝いができる

でしょうか？

### ▼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。

**クエスト:** 戦闘訓練

**メルヒエン♪:** 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

戦闘訓練が終わると、再び伝声管がナディヤマンの声が聞こえてきました。

「あなち、お疲れ様。よく頑張ったわね。カウンターで待ってるからすぐ下りてきて。ちょっと……、困ったことがあるのよ」

### ●居酒屋カウンター

皆さんは歌う革靴亭の一階にある居酒屋カウンターまで下りてきました。ナディヤマンは、名物のたんぼぼコーヒーとナディカレーを振る舞ってくれます。

「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。

カウンターでは皆さんのほかに、ナディカレーを頼張る小さな女の子がいました。ナディさんは、1枚の依頼書を見せながら、この女の子が今回の依頼者であることを教えてくれます。

### ●依頼書

**依頼場所:** ロコの町 **依頼者:** アンリーナ

**依頼内容:** あのね、去年の秋にお引越したお友達がね、この春、ロコの町に帰ってきなの。でもでも、昨日お家を見に行ったら、そのお友達がいなくなっていたの。それでね、探したんだけど見つからなくてね。森の中でね、たまごの赤ちゃんが可哀想なの。お願い、私のお友達を探して！

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

渡り鳥の恩返し

### オープニング

オープニング  
クエスト

季節の野菜人形と戦闘訓練

メルヒエン♪

イニシアチブ・リロール

獲得条件▶

2R以内に勝利する。

クエスト A

教えて！

メルヒエン♪

【心魂】を1D6回復

獲得条件▶

3成功以上で成功する。

### ターニング

ターニング  
クエスト

ツバメの巣を守れ

メルヒエン♪

【友情】を1回復

獲得条件▶

3R以内に勝利する。

クエスト B

大岩の下には

メルヒエン♪

【希望】を1D4回復

獲得条件▶

最初の1人目で成功する。

### 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『アクドーン』を倒す。

**報酬**:1人につき銀貨15枚。

アンリーナはギルドに依頼するだけでは不安だったらしく、歌う革靴亭に押しかけ、ナディヤマンがカレーを作るまでずっと泣きじゃくっていきそうです。

ナディヤマンはアンリーナの頭を撫でながら、皆さんのニコニコ笑いかけて言います。

「アンリーナちゃんはね、まだ六歳なのよ。しっかり面倒を見てあげてちょうだい」

アンリーナは皆さんに向き直ると、礼儀正しくぺこりと頭を下げました。

PCたちから、アンリーナの依頼内容の「お友達」に関する質問が出たら、そのタイミングで。質問がなかったら無かったら、アンリーナの紹介が済んだタイミングで、以下のクエストAを読み上げてください。

#### クエストA

アンリーナはなにが不安があるようで、皆さんに「お友達」としか教えてくれません。どうやらアンリーナの心を開かなければ、詳しく話を聞くことはできないようです。

**判定者**:1人 **判定方法**:〈交渉〉DP **難易度**:2

**成功**▶心を開いてくれた。大切なお友達らしい。

**失敗**▶聞き方が怖かったようで、アンリーナは泣き出してしまった。【心魂】に1D4のダメージを受け、再挑戦すること。この場合、判定に挑戦するキャラクターを変更してもよい。

**クエスト**:教えて！

**メルヒェント**:【心魂】を1D6回復

**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**:いつでも。

**効果**:チームのPCと相棒の全員が一斉に【心魂】を1D6回復する。

#### ●お友達について

「私のお友達はね、空を飛べるのよ。去年怪我をしていれたのを助けてあげたの。キレイな翼があっておっきくて力持ちで……お腹が白くて、しっぽが2つ！それでね、森の中に巣があるの。でも、秋になると遠くに行っちゃうんだ。名前はツークンだよ」

お友達の正体はツバメです。PLたちがわからなかった場合でも、〈物語〉DP(難2)に成功すればツバメだとわかります。

アンリーナはウタカゼたちがいなくなっちゃったお友達が動物だと知ったら、探してくれないのではと不安に思っていました。

皆さんが依頼を受けることをアンリーナに伝えると、アンリーナはほっとしながら、ツークンの巣は西の森の奥深くにある桜の木にできていることを教えてくれます。

「私は、ナディヤマンに危ないからついて行っちゃダメって言われてるから、ここで待ってるね。ツークンのこと、よろしくお願いします！」

#### ターニングクエスト

皆さんは森の奥にある桜の木までやってきました。花びらが穏やかな風と舞い、青空をピンクに染め上げます。

そこからピチピチピチと鳴き声が聞こえてきました。ツバメの雛の声です。桜の木の枝にはツバメの巣があり、そして……その周りを白い影がふわふわと浮かんでいます。

**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「弱虫ゴースト」だ！

**4成功以上**▶弱虫ゴーストの【命数】【心魂】までわかる。

**失敗**▶なんだかわからないけど、ツバメの巣を襲っている！妖魔に違いない！

妖魔たちはツバメの巣をよこかに運ぼうとしているようです。このままではツバメの巣ごと雛とたまごが攫われてしまいます。何としても妖魔たちが守らなければなりません。

#### ▼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][空中5][空中6]に弱虫ゴースト(各2体)を配置。

**特記**:2R終了時に弱虫ゴーストはすべて逃亡、戦闘は終了する。

## エンディングクエスト

### ①地中の魔窟 入口

地下へと続く階段を下りていくと、広間に赤ゆり着きまじろ。穴から陽の光が入ってきているので、部屋は明るく照らされています。

まずは地下へと落ちる穴が、左右に1つずつあります。左の穴からは微かに光が漏れていますが、右の穴は真っ暗です。

※以降、真っ暗な部屋では「ヒカリゴケのランタン」を持っていないと、すべての判定に-1DPのペナルティがあります。

左の穴を下りる▶②へ

右の穴を下りる▶③へ

### ②モグラの部屋

部屋というにはあまりにも小さい、周囲が硬い石に囲まれた空洞です。壁にはヒカリゴケのランタンが1つ掛けられ、淡い光を放っています。

PCたちが何か行動を起こそうとすると、突然、ランタンが掛けられている石の壁がもこもこと盛り上がり、壁にぽっかりと穴が空きました。穴の向こう側から顔を出したのは皆さんと同じ大きさくらいのホリネズミです。くんと鼻を二、三度動かすと、地面に落ちたヒカリゴケのランタンに向かって大きく口を開けます。

動物使いが〈心話〉DP(難2)に成功すれば、ヒカリゴケのランタンを譲ってもらえます。

上記の判定に失敗するか、動物使いがいなかった場合、ホリネズミはヒカリゴケのランタンをくしゃみで皆さんの方へ吹き飛ばします。以下の判定を行ってください。

判定者:1人 判定方法:〈運動〉DP 難易度:2

成功▶キャッチ成功。「ヒカリゴケのランタン」を1つ手に入れる。

失敗▶顔でランタンをキャッチ……!【命数】に1D4のダメージ。防具の装甲値は頭のみ有効。「ヒカリゴケのランタン」を1つ手に入れる。

来た道を戻り、右の穴を下りる▶③へ

クエスト:ツバメの巣を守れ

メルヘン!:[友情]を1回復

獲得条件:3R以内に勝利する。

授与:チームメンバー全員。

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

ゆりやらの桜の木にはたくさんのお魔物が集まっていたようです。戦闘が終わると、隠れていたお魔物たちは桜の木の裏側へ次々とまわりこんでいきます。

このタイミングで、動物使いが〈心話〉DP(難2)に成功すれば、襲われていたツバメの雛たちが、ツークんの子供であることが分かります。また雛たちは、ツークんが巣を守るために自ら、桜の木の下にある魔窟へと飛び込んでいったことを教えてください。

皆さんが桜の木の裏側を見ても、お魔物たちはすでにいなくなっています。代わりに、木の根元には不自然に大きな岩が置かれています。

木の根元の不自然な岩をいっぱい押して、ずらさなければなりません。しかし、足場となる木の根の幅は狭く、力を合わせて押すことはできず、誰か1人が頑張っ、押さなければならないのです。

判定者:1人 判定方法:〈強靱〉DP 難易度:2

成功▶岩を持ち上げると、地下へ続く穴が!

失敗▶持ち上がらない。【心魂】に1のダメージ。アクセサリーの装甲値は無効。この判定は誰かが成功するまで、試みることができます。

クエスト:大岩の下には

メルヘン!:[希望]を1D4回復

獲得条件:最初の1人目で成功する。

授与:チーム。

使用のタイミング:いつでも。

効果:チームのPCと相棒の全員が一斉に【希望】を1D4回復できる。

### ③ツバメの巣とタマゴの部屋

土の壁に、石のタイル床が広がった真っ暗な部屋です。

「ヒカリゴケのランタン」をかざすと、3つのツバメの巣が落ちているのが見えます。巣の中では丸い何かがかぶるぶると震えていました。

「割れちゃっ……、割れちゃっ」と、か細い声が聞こえてきます。

**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**▶わからないけど何かいるな。恐らく妖魔だ。

#### ▼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(各3体)を配置。

妖魔を倒すと、部屋の天井に吊るされたシャンデリアの蝋燭が一斉に灯り、あたりは明るくなります。そして、ウタカゼたちは地下へと続く穴を見つけます。穴は左右に1つずつあり、どちらも先は真っ暗です。

**左の穴を下りる**▶④へ

**右の穴を下りる**▶⑤へ

### ④岩転がしの部屋

固い土の壁で囲まれた真っ暗な部屋です。

「ヒカリゴケのランタン」をかざすと、さらに下に続く階段が見えます。ランタンを持っていなくても〈感覚〉DP(難2)に成功すれば階段を見つけられます。

皆さんが階段を下り始めると、後ろからドスンと何か落ちる音がしました。巨大な岩です！岩は皆さんを追いかけるかのようにゴロゴロ転がってきます。急いで階段を駆け下りて、岩を避け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**▶広い部屋に出た！横に跳んで岩を避ける。【移動力/空中】があるピクシー族は自動的に成功になる。

**失敗**▶部屋まで転がり落ちる。【命数】に1D4のダメージ。さらに成功した仲間のPCが〈強靱〉DP(難2)に成功し、失敗したPCを引っ張って助けなければ、岩

にひかれて1D4の追加ダメージを受ける。防具の装甲値は有効。

**全員が階段を下りた**▶⑥へ

### ⑤泥人形の部屋

真っ暗でじめじめした、不気味な部屋です。「ぐっふっふっふっ……」という低い笑い声と共に、壁にかがったランタンが次々と灯り、部屋がパッと明るくなります。

階段の前には泥でできた、みずぼらしい人形が立っています。

「まあ、ここを通り抜ければ、資格を見せよう。知恵のあるものよ、答えるのはお前だ。」

ここで知恵が一番高いPCに問題が出されます。他のPCは答えてはいけませんが、わかった人はヒントを出すことができます。断ったり、無理やり通ろうとしても、いつの間にか足元に広がっていた泥に足を取られて動くことができません。

「では、いくせ。玉のついでしょもじい手足が生えて、尾が切れた。はで、生まれる動物ばなんぞ？」

答えはカエルです。正解すると溶けた泥人形の中から、1人につき20枚の銀貨が見つかります。失敗すると泥水を吹きかけられ【命数】に1D4のダメージを受けます。防具の装甲値は有効。

**階段を下りる**▶⑥へ

### ⑥主の部屋

部屋は地下深くだというのにうっすらと明るく、冷たい風が吹いていました。部屋の中央では、巨大な刀を持つ妖魔がガラガラ声で笑っています。

**判定者：1人 判定方法：〈物語〉DP 難易度：2**

**成功**▶あれは2レベルの妖魔「アクドーン」だ！

**4成功以上**▶アクドーンの【命数】【心魂】までわかる。

**失敗**▶わからないけど何か強そうだ。きっと魔窟の主だろう。

アクドーンの前には、藍色の翼を持つ動物が横たわっています。恐らく、いなくなつたツバメのツークンでしょう。気絶しているようで、身体のいたる

ところは傷がありました。少し前まで、アクドーンと戦っていたようです。

「すまんのう。悪く思わんといてや。恨むならワイやなくて、あの女の子や。あの子が、おまえさんをここにも飛んでいかへんようになって願ったんや。せやから、ワイはこうするしかないんやで！」

アクドーンは持っている変刃を……、足元にせつと置いてツークんの藍色の翼を手でがしがしと荒く撫で始めました。

このままではツークんの羽がバサバサになってしまいます。何という悪逆非道！皆まんはこのアクドーンの卑劣な行為を止めなければなりません。

### ▼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]にアクドーン(1体)、[地上6]にタマゴ兵(2体)、[空中6]に弱虫ゴースト(2体)を配置。

アクドーンが倒れると、魔窟が崩れ始めました。天井がくしゃりと潰れて部屋が土に埋もれていきます。急いでこの魔窟から脱出しなければなりません。

ウタカゼたちは頑張ることで魔窟から脱出できます。その時の判定は必要ありません。ただし、GMはウタカゼたちが走るうしろで次々と壁や通路が崩れていくことを描写するとよいでしょう。もし、ウタカゼたちが「ホリネズミ」と出会っていたら、PCの中で誰か1人がツバメを背負ったタイミングで、土の壁からホリネズミが顔を出し、ウタカゼたちを地上まで運んでくれます。

地上に出ると、すでに陽が傾きオレンジ色の光が桜の木を包みこんでいました。巣からはピチピチと雛鳥の鳴き声が聞こえてきます。それに答えるようにツークんも声をあげました。

## エピソード

それから毎日、アンリーナはツークんの看病のために桜の木まで行きました。最近ではツークんも元気になったようで、アンリーナと一緒に森をお散歩してくれるそうです。

「それでね、今度アンリーナちゃんも、ツークんの羽をキレイキレイしてあげるの。とっても楽しみな

レベル  
**1**

### ゼンマイじかけの季節の野菜人形

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「射程内をランダムに攻撃」。

レベル  
**1**

### 動物の名称 ツークん(ツバメの雌)

種別 **鳥**

大きさ **180 mm**

希望	4	撤退値	5
命数	7		
心魂	6		

移動力	地上 1	空中 1	装甲値	0
-----	------	------	-----	---

技能	DP	技能	DP
受け	2	運動	4
強靱	7	回避	6
隠密	—	感覚	3

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。

レベル  
**2**

### 動物の名称 ホリネズミ

種別 **獣**

大きさ **200 mm**

希望	4	撤退値	8
命数	10		
心魂	5		

移動力	地上 1	空中 —	装甲値	0
-----	------	------	-----	---

技能	DP	技能	DP
受け	7	運動	4
強靱	6	回避	6
隠密	—	感覚	3

攻撃	DP	射程	ダメージ
ひっかく	近接	5 0	【命】1D6
キック	近接	6 1	【命】1D4

特殊能力 暗闇の中でもペナルティを受けない。

んぞ!」

この話は全部、ロコの町に住む女の子たちが教えてくれました。ふうやリアンリーナには、ソーくん以外にも大切な友達ができました。

町の空では一羽の鳥がその藍色の羽を輝かせ、風を切るように羽ばたいていました。

竜樹の王国の春は、まだ始まったばかりです。

〈おしまい〉

# 魔窟 マップ

