

## 溺れ酒にご用心！

## おぼれ酒にご用心！

**草野 (@kusanosou)**

システム：『ちいさな勇者のRPG ウタカゼ』基本ルールブック

推薦人数：1～3人

GM レス：不可

本シナリオの解説は、『TRPG シナリオ作成大全 Vol. 8』で読めます！  
<http://scenario.trpg.me/article/86> を御覧ください。

## オープニング

皆さんは、治療所にいます。

物品の補充を手伝っている時、1人の女性が声をかけてきました。

彼女はダハの村に住むソフィ。病気で半年前から龍樹の治療所で療養しているのですが、息子のパフからくる手紙を読んで、夫のニックが心配になったとのこと。

## パフからの手紙

お母さんへ

お父さんは、なまけ気味だけど元気です。

最近ステキなお酒を見つけたと言って、毎日、そのお酒を、無くなるくらいたくさん飲んでます。

僕が今までやってた水くみ仕事を、「もっといい場所を見つけたから」と、させてくれません。

家に帰ってこない日も、いっぱいあります。

近所の人は僕も龍樹にいてお母さんのとこにいたほうがいいんじゃないかと言うんだけど、お父さんは寂しがり屋なので、そんなことをしたり余計にお酒ばかり飲んでしまうんじゃないかなと思います。

でも、お父さんには僕がついてるから大丈夫です。

元気になったらまたお母さんのごはんが食べたいです。

パフより



## 子を心配する母ソフィ

「村に帰りたくて、お医者さんに聞いたのですが、今無理をしたら良くならない、と言われて…。ウタカゼ様、私の代わりに息子の様子を見てもらえませんかでしょうか？」

ソフィは不安そうな表情をしています。

## 村からの別の依頼

依頼を受けて村に向かって出発する直前、フィノ師が大慌てで、別の手紙を持って追いかけてきます。

「ダハの村から依頼が来ているの。ついでに…といたら変だけど、この依頼も受けてもらえないかしら？」

## ダハの村人ナビからの手紙

村の酒場で、新しく入ったお酒が大変美味しいと、酒飲みの間で評判なのですが、彼らが最近仕事をさぼりがちになって困っています。

ふらふらしすぎてうっかり村の外に行ってしまう者もいるくらいです。

今の所、誰も動物におそわれたりはしていないのですが、見ていてハラハラします。

酒場のマスターはニックと言います。彼が、一体どれだけ酒を皆に飲ませているのか、ウタカゼ様から聞いてもらえませんか？

## 村に到着後、ウタカゼができる事

## ①酒場に行ってみる

酒場は閉まっています。

酒場のカギはパフが持っています。

【愛情】＋〈説得〉(難2)

に成功すればパフから鍵を借りることができます。

修正前は難易度2連続2でしたが【愛情】の低いPCがソロプレイで遊ぶ場合、ここで希望を多く消費させてしまうため、事前に回復アイテムを数個渡すか、難易度を下げるか考えて、早く物語が進みやすくなるようにする方を選択しました。

## ②ナビに会う。

「ニックの旦那、最近子供をほっといてどっかに行くことが増えて。まだ昼間だつてのに。

またパフ君、家で1人なんて可哀相ですよ。家に遊びにおいでって誘っても、酒場の鍵を預かっているから家にいますってさ。鍵を持ち歩けばいいだろうに、父親に頼りにされることが本当に大好きなんですよ、あの子」

## ③パフに会う

「お父さん、空の入れ物をいっぱい持って、どこかで水を汲んでくることが増えたよ。

今も水を汲みに行ってると思う」

「酒場の鍵は僕が預かってるよ。お父さん物を無くす天才だからさ。前はお母さんが預かっていたんだけど今はないから僕が持っているんだ」

「お父さんは上機嫌になると絶対歌ってるんだよね、音痴だけど」

## 酒場の秘密探し

パフから鍵を貸してもらえたら酒場に入ることができます。

酒場のどこからか、悪意の気配が感じ取れます。

【知恵】＋〈感覚〉(難2)

【失敗】 気配を探している途中で家具が足やひじに当たります。1d6-2 希望が減少します。

【2成功】 お酒が置かれた棚の中。沢山置かれたどんぐりの入れ物の中から悪意の気配がしることがわかりました。

入れ物の中を開けると透明な水のような液体が入っています。これそのものに意志はないため、飲まなければ何も起きません。

飲んだ場合はとても良い気分になると同時に、めまいがしてきて、1d6【希望】が減少します。

## 悪しき気配がする場所を知った後

パフがあなた達に慌てて声をかけます。

「ウタカゼ様、お父さんがいつも水汲みに行ってる場所にはいないんだ。どうしよう…」

パフを連れて水汲み場に行く場合は判定無しで行くことができます。

## パフを連れて行かない場合は

【勇気】＋〈冒険〉で村の端にある水汲み場を探します。

【失敗】 パフがいる場所に戻ってきてしまい気まずい空気が……。【希望】が1d6-3減少します。

【2成功】 水汲み場についたけれども、村人から、ニックはここではなくもっと奥に出かけて行ったと聞けます。その先は、村の中ではあるけども、小さな森のようになっていて、草もたくさん生えています。

## 溺れ酒にご用心！

テストプレイ前は【知恵】＋〈学問〉でしたが、PLが自分で判定方法を決めることができるクエストを挿入することで、各自PCが得意な判定を宣伝しやすいようにしました。

## あらたな遺跡が…？

穴を調べた結果、それは大きな人々が使っていた樽が池を形作っていたというのが分かりました。

もしかしたらこの周辺にあらたな遺跡が見つかるかもしれません。

## お礼のお酒と…

ニックはウタカゼ達に対し、お酒を1本プレゼントします（公式にある酒であればどれでも可）

はじめは、お酒にのめり込んだ父が悪しきものにと考えていたものの、酒そのものを悪意の精霊にしたため、父親がお酒をやめる描写は無くしています。代わりに、仕事を酒場のマスターにすることで、悪意の精霊に関わる要素を追加しました。

お酒をもらって笑顔のウタカゼに、パフはこんなお願いをします。

「ウタカゼ様、僕とお父さんも一緒に龍樹に連れてって欲しいの！僕ね、本当はお母さんにすぐ会いたくてたまらなかつたんだ」

ウタカゼが了承すれば、数日後、龍樹に母と子の抱き合う姿をみることができます。

暖かい陽気、優しい声。

でも、ふとした時に、いつもとは違う何かがあなたのそばに出現した時には。

虚無はいつでもあなたの隙を狙っているのです。

見知らぬものには、よく注意して、ご用心を。

## ニックを探そう

森の中は迷いやすいです。

【勇氣】＋〈冒険〉と【知恵】＋〈学問〉（難2）で迷子にならないようにしながら先に進みます。誰か1人でも成功していたら迷子になる事はありません。

【失敗】 村の水汲み場に戻ってきてしまった。

【2成功】 森の奥に進んでいくと大きな池を見つけた。

## 池の周りには

池の傍にいくと、靴が1足、酒場にあった入れ物が数個転がっています。

池をよく見るなら：【知恵】＋〈感覚〉（難2）

森の小鳥にたずねるなら：【愛情】＋〈心話〉（難2）

【失敗】 何もわからない。不気味な風が木の葉を揺らしウタカゼを怖がらせようとしているかのようです。【希望】が1d6-2減少。

【成功】 池の奥深くで男の人が気を失って沈んでいるのが見えました。パフがいれば「お父さん！」と叫びます。

## 池に閉じ込められた父

ニックを助ける場合は【勇氣】＋〈冒険〉で水中に潜ってください。（難3連続2）

成功でニックの沈んでいるところまで泳げます。

ニックのまわりには酒場で感じたのと同じ気配が漂っています。ウタカゼがニックに触れると光が、ニックを一瞬包みます。その後、ウタカゼの動きを邪魔するかのように、水はうねりを上げてウタカゼとニックの間に割り込んできます。ウタカゼとニックが離れるなかで、彼がまぶたをひらいた瞬間を見ることができます。

ニックの瞳はすでに赤く染まっています。しかし、まだ悪意の精霊にはなっていないと確信できることでしょう。

悪しきものになった決定的な現場に出くわすという漠然としたアイデアを、なった瞬間ではなく、助けに行ったらすでに悪しきものになっていた形に変更しました。

## 透明すぎる水

池から大きな水の竜巻が出現します。

水中にいたウタカゼは、竜巻の動きで空中に放り出されてしまいます。地上に残ったウタカゼも、池の中にあつた悪しき気配を強く感じます。

水しぶきを避ける、空中に放り出された仲間を助ける場合は【勇氣】か【知恵】の協力判定をしてください。（難3）

【失敗】 水しぶきで地面にたたきつけられてしい希望が1d6減少します。

【成功】 空中に仲間が放り出されていたら上手にキャッチすることができます。

水しぶきがおさまると、目の前には赤い瞳をしたニックと、その周辺に悪意の精霊が、不気味なほど透明な水の姿で漂っています。

### 透明すぎる水（悪意の精霊）

【悪意】 PC数×5

【凶暴】＋〈戦い〉：最も高いPCの数値と同数。

【狡猾】＋〈狩り〉：4＋PC全員の成長合計数。

【憎悪】＋〈歌〉：PCが判定に失敗した数と同数。

※PCが特技もちでない場合は最大値の限度をPCと同数にしてください。

【呪いの力】GMのお好みで、1つ選択。

### 赤い瞳のニック

ルールブック p.127「コビット族大人」にPCが【愛情】に関連した判定を振った回数だけ【悪意】を増やしてください。ただし、PCの誰かが水中でニックに触れて