



## 【小さな勇者 RPG ウタカゼ さまりい その1】

### せかいかん：

昔、世界には龍が棲んでいました。彼らは、思い出をいっぱい作りました。いつしか、彼らが作った思い出が、新たな大地になりました。

ある日、その素敵素敵思い出の織りなす大地に、虚無がやってきました。虚無はこの美しい大地に、自分の居場所がないと決めつけて、それを壊そうとしました。

龍はそれに猛反対し、虚無に立ち向かって行きました。だけど、虚無には勝てませんでした。

虚無は怒りで、立ち向かってきた龍を次々と八つ裂きにしていきます。

最も偉大な龍は、風になりました。

最も優しい龍は、雨になりました。

最も智慧のある龍は、雲になりました。

最も勇敢な龍は、影になりました。

最も美しい龍は、月になりました。

そして、最も小さな龍は、歌と言葉になったのです。

最後の龍は言います。

「ボクの歌が聞こえる限り、思い出は消えない」と、そして言います。

「思い出は、忘れ去られない限り、いつまでもそこにあるのさ」

と、いうわけで。

君達はコビット族（ようするに小人）となり、世界を守る「ウタカゼ」となります。

「ウタカゼ」は、この世界の素になった龍に会えたコビット族です。彼らに会う事によって、様々な力を得ています。そして、最後の龍が歌った「ウタ」から生まれた龍樹というところに棲み、虚無の力に対抗するのです！

### せかいのなかまたち：

所謂人間はいません。昔々に滅亡しました。

「人類は滅亡しました！」(ダマレ)

そのため現在は、小動物や小人が世界の主役になっています。

### コビット族：

小人です。人間の身長を10で割ったくらいが大きさの目安です。ちっちゃい！

歌風の木（栽培はできるみたい）の周りに集落を作っています。この周りには、小人さんを食べる怖い怖い鳥さんや、獣さんが近付かないそうです。

獣肉や鶏卵などは食べず、もっぱら雑穀と野菜果物それと小魚が主食です。養蜂や養蚕が盛んで、お酒と言えば蜂蜜酒（ミード）です。伝書鳩ならぬ伝書蜂が主な通信手段なんだって！

### ネズミ族：

ネズミだチュウ。当然、雑食性。農耕と狩猟はお手のものだチュ。語尾は「~チュ」または「~チュウ」。

大きさは小人さんと同じくらい。

### イタチ族：

イタチだッチ。当然、肉食だッチ。小人さんを始めたせかいのなかまたちは対象外なんだッチ！

大きさは、大きい個体で34cmほど。なかまたちの中でも大柄だッチ。語尾「~だッチ」。

### カエル族：

もはや説明の必要はないケロ？歌が上手なんだケロ。あと、なかまたちの中で唯一卵生だケロ。語尾は当然「~ケロ」に決まってるケロ。あと、太ってるほどイケメンなんだケロ！

### リス族：

リスです。シャイで、普段は皆に聞きとれない位の早口で喋っちゃうから、必ず何かほお袋に詰めて、ゆっくり話します。今回はさまりいを書くから、文字だけ。普段は「モゴモゴ」してるかも？

### モグラ族：

モグラだべえ。でんも、明るい所も大丈夫なんだべな。最近ヒカリゴケで提灯さ、こさえてんべえ。あぁ？穴掘りは得意だべさ！まかしてくんろ！

以上、せかいかんと、せかいのなかまたちの紹介だよ！



【小さな勇者 RPG ウタカゼ さまりい その2】

### ◇使うダイス◇

六面体（以降、nd6 で個数表記）×10 個以上

### ◇ウタカゼ作成◇

#### 1. 身体特徴や装備を決めよう

1d6 を用意して、キャラクターシートにある身体特徴と装備の欄を見ながら、上からダイスを振っていただけ。好きなものを選んでもいいかも♪

#### 2. 龍のダイスを決めよう

1d6 を振ります。出た目があなたの龍のダイスです。振り直しは出来ず、好きな数を選ぶ事もできません。クリティカルコールの際に使用する出目になります。

#### 3. 希望を書き込もう

初期値は皆さん一律で「6」です。チェックしよう。

#### 4. 能力値を決めよう

【勇氣】，【知恵】，【愛情】の3つの能力に、下表を用いて、能力を分配します。

特徴	能力割り振りパターン		
スペシャリスト	6	2	2
エキスパート	5	3	2
コンビネーション	4	4	2
オールラウンダー	4	3	3

判定の時の目安として、4以上であれば、成功する確率は高めと言えます。また、能力値は成長で上がる事はありません。そして、能力値の最大は6です。

#### 5. 技能を決めよう

<戦い>,<冒険>,<騎乗>,<狩り>,<感覚>,<学問>,<歌>,<説得>,<心話>の9つの能力に、持ち点3を配分します。1つの能力に全て注ぎ込んでも当然 OK。技能値の上限は6で、成長により上げる事が出来ず。戦闘に使うのは<戦い>,<狩り>,<歌>の3つなので、ウタカゼに合わせてどれかは取っておくといいかも？

9つの能力のうち<心話>はピンとこないかもしれないので補足すると、所謂テレパシーです。以心伝心なのです。

#### 6. 他のウタカゼ (PC) との友情を決めちゃおう

1d6 を振って決めちゃいます。

1,2 が顔見知り (友情1)。

3,4 が知り合い (友情2)。

5,6 が友達です (友情3)。

あくまで冒険に出る時のものです。ろーるおあちよいすもおっけー！

#### 7. もちもの

冒険に出る時は、基本的に何も持ってないと思うんだけど。皆が背負えるリュックサック (アイテムイベントリ) にしまえるアイテムは5個までなんだ！手に持ってるから6つまでは…なんてズルは駄目だよ！

#### 8. 名前を決めよう

最後にキミの名前を決めたら、あとは冒険するだけさ！さ、皆が待ってるよ！！

以上、ウタカゼ作成でした！

### ◇希望のほそく説明◇

所謂、HP とヒーローポイントの役割を兼ねています。無くなると大変です！

### ◇能力値と技能値ほそく説明◇

さまざまな判定を行う時に振れるダイスの数は、指定された能力値+指定された技能値です。

そして、出目の大小に関係なく、同じ出目が幾つあるか (もしくは何セットあるか) で、成否が決まります。

### ◇判定方法とか◇

基本ルールブック p163 を見れば一目瞭然だよ！ (サマリー配布もされているので割愛するね！)



## ◇希望と新しい「なかま」◇

### 1. 「なかま」ってなに？

キミ達と一緒に冒険する NPC (ノンプレイヤーキャラクター) のことだよ！

乗り物として活躍してくれる「うさぎ」や「カモ」のほか、せかいのなかまたちもこれにあたるよ。

また、特別な方法で増やす事もできるんだ！

### 2. 「なかま」を増やす特別な方法

ウタカゼは、虚無の味方になってしまった「悪しきもの」と戦わなければいけないことがあります。

この「悪しきもの」は元々善良な「なかまたち」なので、倒した後にキミ達の希望をある程度（「悪しきもの」が持つ悪意の半分。端数切上げ。）わけてあげることで、キミ達の「なかま」として一緒に冒険してくれるようになります。

### 3. 乗り物としての「なかま」

「なかま」の大きさがウタカゼたちよりもだいぶ大きいなら、背中に乗せて貰ったりできるんだ。目安は25cm以上の「なかま」かな？試す前に、「なかま」に相談してみてね！ダメって言われる時もあるかもしれないから。

「なかま」に乗ってる時は、乗り物である「なかま」自身が判定をしなきゃいけない時があるよ。かけっこ、かけ登り、幅とびや水泳なんかがあるかな。

この時、判定に失敗するとキミは落馬しちゃうから気をつけてね。落馬判定は【勇氣】+<騎乗>だ。

失敗すると1d6-1のダメージを受けちゃうよ。

### 4. 一緒に冒険できる「なかま」は何人？

いい所に気付いたね。実は連れて行ける「なかま」の数は決まっているんだ。冒険の思い出シートにあるチームリストの空きメンバーの数だけ連れていくことができるよ。

この時、メンバーにいない「なかま」は判定や戦闘に参加することが出来ないんだ。気をつけてね。

## ◇公式さまりいに載ってないこと◇

ここから先は、公式さまりいに載ってないけど「ルールブック」の記載を探すのが少し大変かな？ってところを抜きだしておくよ。旅の参考になるといいな。

### 1. 希望が0になったウタカゼが出来ること

希望が0になるとウタカゼは「気絶」します。この時、あらゆる判定に参加する事は出来ません。だけど、自分の持っている友情を使って、他の皆の希望を回復させる事だけは出来るよ。(ルールブック p81)

「気絶」は希望が1点以上になれば回復するよ。

### 2. 悪意のない敵について

お腹を空かせた動物などが、キミ達を襲う事もあるかもしれない。そんな時は、1点以上ダメージを与えよう。「無条件」に逃げていくか正気に戻ってくれるはずだよ。(ルールブック p88)

### 3. メンバーになった「なかま」の操作

基本的にゲームマスターが行うことを推奨されているよ。但し、判定はプレイヤーが行うのがいいみたい。

## ◇さいごに◇

このさまりいを作った人の連絡先を載せておくよ。元ファイルが欲しい場合や、内容の修正をして欲しい場合は連絡してみてね。

このさまりいは自由に再配布して OK だよ。皆の遊ぶ助けになったら嬉しいかな。

つくったひと：灰色P

ついったー：@ashrelly

ホームページ：http://embryo.dy.strippler.jp/RRC/

※ホームページから連絡をする場合は、

メールの件名を「ウタカゼサマリーの件」とかにして頂けたら対応がスムーズです。