

あらすじ

ある夏休みの夕方、PCたちは家への帰り道で不思議な少年ブンジーに出会います。彼は、PCの一人であるスプーキー を見ると「きみも見えるんだね!」と人なつっこく話しかけてきます。彼は、PCたちにあるスプーキーを探すのを手伝って欲しいと頼んで来ます。探して欲しいのは、彼の元の相棒です。ずいぶん前に喧嘩してしまったんですが、この町を引っ越すことになったので、その前にお別れをしたいというのです。

とりあえず家に帰ることになったPCですが、家には誰もいません。ごはんと書き置きが残されており、そこには「留守番をお願い」と書いてありました。

PCたちは、ブンジーの元相棒の行方を探すことになります。そのオバケの足跡をたどりながら、夜の町を冒険します。思い出の場所を探してみても、どこにも姿が見つかりません。ブンジーが探していた昔の相棒が、ハグレオバケになったという噂もありました。

夜明けが近くなりました。そろそろタイムリミットです。 相棒は見つかりませんでしたが、少年は楽しそうでした。

「ひさびさにオバケと一緒に冒険できて楽しかった! ありがとね」

ブンジーがそう言ってPCたちと別れようとしたとき、ハグレオバケと化した元相棒が現れます。ハグレオバケは、ブンジーへの怒りを表しながら、PCたちに襲いかかってきます。

ハグレオバケと化した元相棒を倒したとき、スプーキーのPCは記憶を取り戻します。スプーキーのPCこそ、ブンジーの元相棒で、彼はPCのおじいさんの過去の姿でした。おじいさんは昔、大人になっていくなかで、スプーキーのPCとなかなか冒険できなくなり、大げんかをしてしまいました。その翌日から、スプーキーが見えなくなってしまったのです。けんか別れした後悔の気持ちから、おじいさんは少年の姿にもどり、元相棒を探しにきたのでした。

一方、おじいさんと別れた当時のスプーキーは、ある魔法によって「哀しみの記憶」を自分から分離し、昔のことを忘れてしまっていたのでした。分離した「哀しみの記憶」は、イノセントへの怒りを抱えた状態でハグレオバケとなり、この町を漂っていたのです。

はたしておじいさんは、昔の相棒であるスプーキーPCと 仲直りして、さよならを言うことができるのでしょうか?

このシナリオは

このシナリオでは、選択ルール「ムカムカポイント」と「仲間ルール」を使用します。

シナリオの舞台は、くすのき町を想定しています。GMが望むなら、固有名詞を変更して、みなさんのご近所を舞台にしても面白いでしょう。

また、今回のシナリオの時期は、夏休みのある一夜を舞台にし、ほとんどが真夜中フェイズになります。このシナリオの真夜中フェイズは3サイクルになります。

このシナリオでは、イノセントPCの設定やスプーキーPCの過去の設定がシナリオによって決定します。そのため、それらの詳細な設定があり、かつシナリオの設定と矛盾するようなPCで冒険するのは避けた方がいいでしょう(例えば、おじいさんがいないイノセントや、数十年前の相棒についての設定が決まっているスプーキー、出会いの設定が【魂の双子】や【親代わり】のようなイノセントとスプーキーなどは避けた方がいいでしょう)。

ハグレオバケ

9

依頼者の少年ブンジーの元相棒にして、本シナリオのハグレオバケは、スプーキーPCの「哀しみの記憶」が分離して、独自の存在になったものです。そのため、外見はスプーキーPCに似ています。スプーキーPCの「からだ」や「衣装」の設定をふまえて、GMが、その外見を設定してください。色を変えてみたり、壊れたり、尖ったりしているデザインにしてみるとよいでしょう。

能力値や【魔力】、修得している魔法もスプーキーPCのそれに準じたものになります。追加で**「大嫌い」**という魔法を修得しています。レベルは1になります。

また相棒の名前は、スプーキーPCの名前から1文字をとり、その後ろに「ッキー」をつけた名前になります。例えば、スプーキーPCが「コマ太」という名前だったら「コッキー」とか「マッキー」のような名前になります。これは、ブンジーがつけたあだ名なのですが、過去のPCはとても気に入って、以来そう名乗っていました。

これ以降、元相棒のことは便宜上[0ッキー]と記述します。

<u>Oy</u>#-

レベル:1

攻撃力:スプーキー PCと同じ 防御力:スプーキー PCと同じ お助け力:スプーキー PCと同じ お邪魔力:スプーキー PCと同じ 弱点:スプーキー PCと同じ

魔力:スプーキー PCと同じ **特殊:**スプーキー PCと同じ魔法

「大嫌い」コスト1。その場にいる自分以外のキャラクター全員は、《優しさ/友達4》で判定を行います。失敗したキャラクターは1点のダメージを受けます。

解説:かわ女によって分離されたスプーキーPCの「哀しみの記憶」がハグレオバケになったものです。以来、仲の良さそうな者たちを見つけると、ケンカさせてまわっています。元々が記憶といううっすらとした存在のため、「哀しみの記憶」が生まれた夏にしか現れません。また、すごく害があるわけではないので、見逃されています。

導入1「家路」

季節は8月。夏休みの夕方、イノセントとスプーキーの PC2人はタコちゃん公園からの家路についています。2人は 業しく遊んでいましたが、途中でケンカをしてしまいました。 少し気まずい雰囲気です。2人とも「ケンカ表」を使用して、 ケンカをした理由を決めてください。

いよいよPCの自宅に近づいたとき、その近所で一人の少年が、地面に転がりながら、ゴミ捨て場や自動販売機の下をのぞきこんでいるのを見つけます(このとき、PCの自宅の場所を自由に設定してください。くすのき町を舞台にしているなら、くすのき団地や団子坂あたりがいいかもしれません)。

PCたちが近づいたり、声をかけたりすると「あぁぁぁぁ ぁぁぁ!」とスプーキーを指さし、驚きます。どうやら、彼 もオバケが見えるようです。

しばらくスプーキーのPCをながめていた少年は、、急にイノセントのPCの方に駆け寄って手を握り、「きみも見えるんだね!」と嬉しそうに話しかけてきます。PCたちに自己紹介を行ってもらってください。

よく見ると、少年はイノセントのPCよりも1、2歳年上のようです。少年は「ぼくの名前は清水ブン……ブンジー。ブンジーって呼んで」と言ってきます。

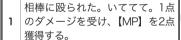
そして、少し残念そうな感じで「突然でごめんなんだけど、助けてもらえない!?」と頼んで来ます。

彼の話によると、実は彼は自分の元相棒のスプーキーを探しているとのことです。少年が、イノセントのPCと同じくらいの年齢だった頃、ある夏の日に、相棒のスプーキーと大げんかをして別れてしまったそうなのです。以来、オバケが見えなくなり、その相棒とは会っていないということです。

ですが、少年は最近またオバケが見えるようになり、昔のともだちを探しているのだと言います。この町を引っ越すことになった少年は、最後に「ごめん」と「さよなら」を言いたいんだと語ります。ブンジーは、明日朝には引っ越してしまうようで、時間はあまりありません。少年の目は真剣です。

PCが依頼を承諾してもしなくても、導入2の「帰宅」に 移ります。





- 2 相棒に昔の恥ずかしい思い出に触れられた。【MP】を1点獲得する。
- 3 相棒の顔に急に気にいらなくなった。【MP】を1点獲得する。
- 4 相棒に無視された。ちゃんと話を 聞けよ! 【MP】を1点獲得する。
- 5 相棒にいじわるされた。許せな い! 【MP】を1点獲得する。
- 相棒に悪口を言われた。こんなヤ 6 ツ知らない! 【MP】を1点獲得 する。

導入2「帰宅」

PCたちが(依頼を受けているならブンジーも)自宅に戻ります。すると、家には誰もいません。

食卓のテーブルには「急用ができたので出かけます。留守番をお願い。帰りはすごく遅くなるかもしれません。何かあったときのために、お金を置いておきます。ゲームはしすぎちゃダメだよ!」と両親の書き置きがあります。テーブルの上には少し多めの夕飯のほかに、【お菓子】と【おこづかい】が1個ずつ用意されています。

最近、こんな風にお父さんやお母さんが夜に留守にすることが多いです。イノセントのPCは「ラッキー」と思うかもしれません。または「寂しいな」と思うかもしれません。

もしPCが依頼を承諾していなかったら、何となく窓を開け、外を見ます。すると、日は暮れようとしているのですが、ブンジーは必死に元相棒を探しているみたいです。PCが呼びかけなければ、今回のセッションは終了です。「さよなら」を言うことはできません。

ブンジーを家に呼ぶと、彼は家の様子を面白そうにながめながら、依頼を受けてくれたお礼を言います。そして、好きな価格4以下のアイテム1個をくれます(価格が「なし」のものはダメです)。それは、ちょうどイノセントPCの欲しかったものです。

ブンジーは、元相棒の情報と、心当たりのある場所を教え てくれます。

●元相棒の情報

GMは「ハグレオバケ」の項目で決めた情報を教えてください。

ブンジーは、〇ッキーのことを優しくて、バカだけど面白いヤツだと表します。そして、「……なのに、ときどきケンカしちゃうんだ」と寂しそうに言います。

心当たりのある場所

ブンジーは、〇ッキーのいそうな場所として、タコちゃん 公園と、ひらさかゼミナールの2種類をあげます。

タコちゃん公園は、ブンジーと○ッキーがよく一緒に行った場所です。いっぱい遊んだりケンカしたりしました。

ひらさかゼミナールは、ブンジーと○ッキーが初めて一緒に冒険したオバケ屋敷です。塾に通うこどもたちを操り人形に変える「ちんもく局長」というハグレオバケを倒しました(このハグレオバケの設定は、特に重要なものではありません)。くすのき町のマップを使っている場合、小学校の東側(現在では、コンビニ・エブリーになっています)にあります。

PCたちがごはんを食べ、情報を聞き終わると、真夜中フェイズが始まります。

真夜中フェイズ

ブンジーは常にPCたちに同行します。PCたちが分割して行動する場合、イノセントのPCに同行します。

また、このシナリオは、以下のような固定イベントと情報 イベントがあります。

固定イベント

自宅

このイベントは、ブンジーがPCたちの自宅で1サイクルを過ごしたときに発生します。

ブンジーが、家のなかを面白そうに観察しているのが分かります。また、イノセントのPCに両親が外出していて寂しくないかを聞いてきます。そういえば、PCたちには、清水ブンジーという名前に、どこか聞き覚えがあります。

●お祭り

このイベントは、1サイクル目の最後にイノセントPCが町中にいると発生します。

どこからか音楽が聞こえてきます。そういえば、今日は近所でお祭りの予定でした。ブンジーは「お祭り行こう!」と言うと、PCたちを月照寺の方に引っ張っていきます。

そこでは、たくさんの夜店が軒をつらね、盆踊りが開かれています。ここでは自由行動の「お買い物」ができます。【お菓子】か【おもちゃ】を購入できます(PCが【おこづかい】が無かったら、ブンジーが貸してくれるかもしれません)。

また、盆踊りに参加することもできます。盆踊りに挑戦するPCは《バランス/運動8》か《音楽/遊び6》で判定してください。成功すると【眠気】か【魔力】を1D6点回復できます。また、成功したPCはブンジーを仲間にできます。

このイベントを行っても、特に行動済みにはなりません。 ただし、別の場所へは移動できません。

●警官

このイベントは、2サイクル目の最後にイノセントPCが町中にいると発生します。

イノセントPCは、少し離れたところに、自転車に乗った警察官を見つけます。このままでは補導されてしまうかもしれません! イノセントPCは《隠れる/不良9》で判定を行ってください。成功すると、無事にやりすごくすことができます。失敗すると、走って逃げるハメになります。何とか逃げ切ることはできますが、疲れて【眠気】が2点上昇します。どちらにせよブンジーは「なんかドキドキしたね!」と笑っています。

このイベントを行っても、特に行動済みにはなりません。

●タコちゃん公園

このイベントは、イノセントPCがタコちゃん公園に向かったときに発生します。

タコちゃん公園では、高校生くらいの男女がいます。どうやら、お兄さんがお姉さんに告白するようです。すごくいい雰囲気です。ブンジーがいたら、PCに向かって「こういうのは、のぞいちゃダメなんだよ」と言います。

ですが、突然お兄さんとお姉さんは、さきほどまでのいい雰囲気はどこへやら、唐突にケンカを始めてしまいます。そして、お兄さんはイノセントPCに「見世物じゃねぇぞ!」と八つ当たりしてきます。イノセントPCは《かけっこ/運動7》の判定を行ってください。失敗したら、イノセントPCは1点のダメージを受けるか、【おこづかい】1個を失うかを選んでください。

判定の成否にかかわらず、スプーキーをつれた大人が現れます。その大人は「高校生が子どもをいじめてんじゃねーよ」と言うと、スプーキーに「ねないこだれだ」の魔法を使ってもらい、お兄さんとお姉さんを眠らせます。もし【おこづかい】を奪われていた場合、それを取り戻せます。《ぬすむ/不良10》の判定に成功すると、さらに【おこづかい】を2個とることができます。

ダメ大人らしき人物は、PCがイノセントだと気づくと「ここらじゃ昔から、夏になると○ッキーってハグレオバケが現れてな。仲のいい2人をケンカさせてるって話だ。気をつけな」と教えてくれます。そして、「こどもがあんまり夜更かししてんじゃねーぞ」と言って去っていきます。

ブンジーは、その話を聞くとショックを受けているようです.

このイベントを行っても、特に行動済みにはなりません(【おこづかい】を盗もうとしたら行動済みになります)。ただし、別の場所へは移動できません。



●ひらさかゼミナール

このイベントは、PCがひらさかゼミナールに向かったと きか、コンビニ・エブリーに向かったときに発生します。

「あれぇ。ここにひらさかゼミナールがあったのに……」 このイベント時にブンジーが同行していたら、不思議そう に言います。すると**「ヘち馬」**というオバケが現れて「少し 前に塾はなくなったんよ」と伝えます。

へち馬に、○ッキーのことを聞くと、知っているようです。 「聞いたことあるわ。なんでもムカツクことがあったから『そ れを忘れる。言うて、おおね川に行ったはずやで。『かわ女』 が知っとるはずや」

へち馬は、かわ女に会いたかったら【お菓子】 を川に落として、かわ女の名前を呼べばいいと教 えてくれます。

また、コンビニでは自由行動の「お買い物」 ができます。【お菓子】や【化粧品】を購入す ることができます(PCが【おこづかい】が無かっ たら、ブンジーが貸してくれるかもし

このイベントを行っても、特に行動 済みにはなりません(お買い物をした ら行動済みになります)。ただし、 別の場所へは移 動できません。



れません)。

このイベントは、PCがおおね川に行って【お菓子】を川 に落としたら発生します。

夜のおおね川の中から、**「かわ女」**が浮かび上がります。 「なにか忘れたいことでもあるのかしら?」

かわ女は、そう聞いてきます。彼女が持つ「レテの涙」と いう魔法を使えば、自分の中にある耐えがたい記憶を分離す ることができると教えてくれます。

○ッキーのことを聞くと、「たしかに覚えているわ」と言 いますが、それ以上は何も教えてくれません。それは、○ッ キーに関する情報が、スプーキーPCの「忘れたい記憶」の はずだからです。彼女は、スプーキーPCが○ッキーだとい うことを覚えていますが、「忘れさせること」をポリシーと しているかわ女は、過去のスプーキーPCの気持ちを重んじ て何も話しません。

「わたしのところをたずねてくる人やオバケは、みんな辛 くて忘れたいことがあるの。そっとしてあげるのがいいかも しれないわよ」

とだけ教えてくれます。もし、「タコちゃん公園」や「○ッ

キーの噂」で聞いた情報など から、○ッキーが悪さをし ていることを伝えると、 かわ女はこう言います。 「なるほど。『レテ の魔法』のせいで、 分離した記憶がハ

て悪さをしている のかもしれない わね。すごく哀 しい記憶を分離 するとね。時々 そういうことが

そして、自分 にも責任がある

てください。また、ここでは自由行動の「お買い物」ができ ます。【オマモリ】か【オバケタロット】を購入できます。

ブンジーは、その話を聞くとショックを受けているようで

このイベントを行っても、特に行動済みにはなりません (お 買い物をしたら行動済みになります)。ただし、別の場所へ は移動できません。

●夜明け

真夜中フェイズの3サイクル目が終わったときに発生しま す(「タコちゃん公園」と「おおね川」の固定イベントが終 了している場合、それより早く発生させてもかまいません)。 ○ッキーの行方が分からなかったPCたちは、仕方なくイノ セントPCの自宅の前まで戻って来ます。

○ッキーは見つからず、ブンジーは少しだけ寂しそうです。 ですが、顔をぬぐうとすぐに楽しそうな表情に戻り、PCた ちにこう言います。

「ひさびさにオバケと一緒に冒険できて楽しかった! あり がとね」

ブンジーは、そう言うとPC2人に握手を求めます。この とき、おおね川の固定イベントで、かわ女から「レテの涙」 について聞いていると、スプーキーPCは、以前に誰かの手 をこんな風に握ったことを思い出します。

ブンジーが「さよなら」と言って、PCたちに背を向けると、 「おまえ、ブンジーか?」と上空から声が響いてきます。そ こには、ハグレオバケと化した○ッキーが浮かんでいます。 イノセントPCは恐怖判定を行ってください。

○ッキーは憎々しげな表情で、「いまさら何しに来やがっ たんだ。ずっと、ずっと待ってたんだぞ……」とブンジーに 向かって怒りの言葉をぶつけます。ブンジーが「ごめん ……」と謝ろうとすると、「ブンジーなんか大嫌いだ ———!」 と、【魔力】を1点消費して、「大嫌い」の魔法を放ちます。



PCたちは、《優しさ/友達4》で判定を行ってください。失 敗したキャラクターは1点のダメージを受けます。ブンジーは、 「大嫌い」の効果で転んでしまいます。そして、○ッキーは「…… 次はお前らだ」と言うと襲いかかってきます。戦闘を行って ください。

このとき、スプーキーPCが「誰かの手をこんな風に握ったこと」を思い出していたら気がつきます。〇ッキーは、過去の自分の「哀しみの記憶」だということを思い出します。そして、自分と同じデータであることに気づきます。〇ッキーの【弱点】が明らかになり、合体攻撃!を行うことができるようになります。

情報イベント

6

ブンジーについて

場所:ブンジーのいる場所ならどこでも 判定:《絵/遊び5》か《マナー/大人5》

ブンジーのことを観察できます。ブンジーは、すごく楽しそうに冒険をしています。PCたちのことをときどきじっと見たり、学校のことを質問してきたり、すごくPCたちのことを気にしているように見えます。イノセントPCよりも年上だからでしょうか、ちょっと大人っぽい言葉づかいな気もします。どこかで会ったことがあるような気もします。

PCたちが、自分の事を気にしていることに気づくと、ブンジーは「オバケとの冒険、すごく久しぶりでさ。めっちゃ楽しいよ!」と笑います。その笑顔につられて、PCたちも楽しくなってきます。その場にいるPCは、【眠気】や【魔力】を1D6点回復します。

●○ッキーの噂

場所:オバケのいる場所ならどこでも

判定:《夜ふかし/不良2》か《うわさ話/友達3》

知っているオバケたちがいます。ただし、噂は色々です。仲良くしてるヤツを見かけると仲違いさせる悪いヤツという噂もありますし、気のいいオバケだと言う者もいます。特定の居場所はなく町をふらふらしているという噂もありますし、(PCの自宅周辺の地名)のあたりにいるという噂もあります。コンビニエブリーにいる「へち馬」が仲がよかったという話を聞きます。

エピローゲ

PCたちが戦闘に勝利すると、〇ッキーは消えていき、スプーキーPCと融合します。過去の記憶を取り戻し、ブンジーと一緒に遊んだこと、冒険したこと、ケンカしたことなど、色々思い出します。また、怒りを抱えた状態で〇ッキーというハグレオバケとなって、この町を漂っていたことも思い出します(スプーキーPCが、おおね川の固定イベントで、かわ女から事情を聞いていなかった場合、「レテの涙」によって「哀しみの記憶」を自分から分離し、昔のことを忘れてしまったことを思い出します)。

ブンジーは起き上がり、「ああ、やっぱり!」と言ってスプーキーPCのところに駆け寄ります。

「やっぱり〇ッキーだ! 夕方に見たとき、よく似てると思ったんだけど、仲よさそうな (イノセント PC の名前) に悪くて、言えなかったんだ……」

「でも、新しい相棒ができたんだね。しかもそれが(イノ セントPCの名前)だったなんて……。本当によかった」

そう言うと、ブンジーの姿がゆっくりと少年からおじいさんに変わっていきます。その姿はPCのおじいさんに変わっていきます。そう言えば、イノセントPCは、おじいさんが入院していたことを思い出します。

おじいさんは、スプーキーPCに謝ります。おじいさんは昔、 大人になっていくなかで、スプーキーPCとなかなか冒険で きなくなり、大げんかをしてしまいました。その翌日から、 スプーキーが見えなくなってしまったのです。

「ずっと、大切なともだちとケンカした後悔が消えなかった。 こどもの頃の夢だと思っていたんだけど、最近、またオバケ が見えるようになってね。やっと思い出せた」

けんか別れした後悔の気持ちから、おじいさんは少年の姿にもどり、元相棒を探しにきたのでした。

「さよならを言いにきたんだ」

おじいさんは、まずスプーキーPCに謝ります。

「あのときは本当にごめん。少しずつだけど、いろいろやらなきゃいけないことも増えて、きみのことが見えなくなって……でも、最後の記憶が大ゲンカだけなんて、さびしくてさ。きみと一緒の日々は本当に楽しかったって伝えたくて……」

次にイノセントPCに伝えます。

「最後に欲しがってた(導入であげたアイテム)をプレゼントできてよかったよ。おとうさんやおかあさん、それに〇ッキー……じゃなくて(スプーキーPCの名前)のことよろしくね。これからは、できるだけ夜は出歩いちゃダメだよ。もしかしたら、おじいちゃんみたいにお別れがくるかもしれないけど、(スプーキーPCの名前)のこと忘れないであげてね」そして、最後にPCたち2人にこう言います。

「いろいろありがとうね。2人とも元気で仲良く。またずっとずっとしたら、一緒に冒険しよう」

そう言うと、おじいさんはうっすらと消えていきます。その表情は、とても晴れやかで、楽しそうで、少しだけ寂しそうでした。

PCたちの家から電話の音が聞こえてきます。その電話は病院にいるお父さん、お母さんのものでした。「何度か電話してたのに心配したぞ」という話のあと、おじいさんが亡くなったこと、今から迎えに行くので病院に行く準備をしておいて欲しいことを告げます。

PCたちが戦闘に敗北すると、最後のダメージを受ける瞬間、ブンジーが起き上がり、それをかばいます。それを見ると、○ッキーは、どこかに去っていきます。以降は、スプーキーPCが「哀しみの記憶」を取り戻さないところを除いて、PCが勝利した場合と同じ展開になります。

いずれにしろ、セッションは終了になります。おつかれさまでした。

ゴンガー

命中値:9 ダメージ:1

元気:3 □□□

特技:《夜ふかし/不良2》、《球技/運動10》、《読書/遊

び8》、《マナー/大人5》

解説:本当の名前は清水文七 (清水はイノセントPCのお母 さんの旧姓です)。ブンジーと は、幼い頃から年寄りっぽい ので、友人からそう呼ばれて いたあだ名です。イノセント PCの母方のおじいさんであ り、幼い頃は、スプーキー PC の元相棒です。本人は病院に 入院中です。生き霊として、 少年時代の姿になって、PCた ちのもとに現れています。そ の姿になったせいか、少年時 代と記憶が混濁しています。 【おこづかい】を2個持ってお り、イノセントPCがピンチに なると貸してくれます。



加秒女

レベル:1 攻撃力:0 弱点:《泳ぐ/運動2》 魔力:15 ○○○○○○○○○○○○

特殊: 【お助け力: 1】 「記憶の扉」

「レテの涙」コスト4。誰かの記憶の一部を消しさることができます。その場にいるキャラクター1人を対象に選びます。対象が哀しいと思っている記憶や、苦しいと思っている記憶を分離します。対象は、それらについて忘れてしまいます。

解説:シキ族のオバケで、ナイアスという種族です。元々は外国のオバケでしたが、日本のお菓子が大好きで、「死者の河」を通じて日本にやってきました。「レテの涙」という記憶を分うことができます。冷静で繊細な性格です。





特殊:「自然のめぐみ」

解説: へちまの姿をした夏のシキ族。死界への旅路を司る精霊馬になるべく猛勉

強中です。ご先祖さまの、 愛馬となっている なすは、脚が遅 いのに精霊牛に

なっててうらやま しいと思っています。

空木吾郎と 「二口女の」にろ子

タコちゃん公園でPCたちを助けてくれるダメ大人とスプーキー。空木は33歳の無職で、よくワンカップ酒を呑みながら、町をふらふら歩いています。ぶっきらぼうでだらしないが悪人ではありません。にろ子は、ヨル族のスプーキーで世話焼きな妖怪二口女です。

