

魔法使いの手紙を携えて

魔法使いの手紙を携えての遊び方

前提として

本作はアドバンスド・ファイティング・ファンタジー第2版のルールを使用するソロアドベンチャーです。各種判定や体力点の回復等については、ルールブックをご参照ください。

作成したばかりのヒーローやサンプルキャラクターの使用を想定していますが、制限はありません。使用するヒーローに合わない表現は、適した文字や言葉に置き換えてください。

このソロアドベンチャーについて

テーマは“普通の冒険”です。とあるきっかけで危険に飛び込む、好奇心旺盛なヒーローのお話です。あまりファイティング・ファンタジーっぽくないかもしれませんが、うっかりプレイしてしまった場合はご容赦願います。

ページの後半に本ソロアドベンチャーの遊び方や、オリジナルルールの提案等がありますが、**基本はAFF2eのルールを使用するので、読まなくても大丈夫です。**(FFのルールでも遊べると思います)。

プレイ全体にかかわる独自要素色の強い部分は、下記となります(ページ後半の記載と重複しています)。

モンスターの武器タイプと数値の変更および、省略表記について

一部モンスターの武器タイプ、技術点、体力点、および特殊能力を変更しています。

また、モンスターの防具名を以下のように省略しています。

本来の防具名＝本作内の省略名

モンスターのライト・アーマー＝ライト

モンスターのヘビー・アーマー＝ヘビー

所持アイテムについて

本作中に登場する《》で囲まれたイベントアイテムは全て小さい物なので、重量による制限(ルールブックp. 52)の対象にはなりません。所持の有無のみ把握してください。

食事について

本文中でヒーローが食事をする場面がありますが、自然治癒(ルールブックp. 67)の回数には入りません。ヒーローが保存食を使った回数で管理をしてください(食事による回復は1日2回)。

パラグラフ右側の“(ランダム遭遇 ～)”という表記について

提案ルール用です。ランダムエンカウントを行わない場合は使用しません。

事前の説明は以上となります。

それでは、パラグラフ1にお進みください。

この作品は

「安田均・他/グループSNE」及び「グレアム・ボトリー、スティーブ・ジャクソン、イアン・リビングストーン」が権利を有する『アドバンスド・ファイティング・ファンタジー第2版』の二次創作物です。

ADVANCED FIGHTING FANTASY 2nd Edition

Copyright © Graham Bottley, Steve Jackson and Ian Livingstone, 2011

Japanese version copyright © GroupSNE, 2018

1

あなたは数日前、たまたま立ち寄った街で旅の魔法使いと知り合いました。お互いの冒険について楽しく語り合っていたところ、その魔法使いが突然、「ここから何日か行ったところに、名も知られていない教団の修練場……の遺跡がある、らしい」と言い出しました。「以前に立ち寄った“酔いどれ墓歩き亭”という変な名前の宿屋で話を聞いたんだ。数年前その店の元店主が遺跡に立ち入ったらしくてね。信憑性は高いと思う」と怪訝な顔をするあなたに、そんな話をします。

その後いくつか問答を重ねた結果、面白そうだと思ったあなたは、その場所に行ってみることにしました。

早速出発しようとするあなたを魔法使いは呼び止め、「あっちに行くなら友人の……“森の魔女”に手紙を届けてほしい」そう言いながら懐から手紙を取り出しました。

「向こうに着いたら手紙を確認してくれ。それで万事上手くいくから。それに森の魔女はお前さんの助けになるはずだ」これは予言だよ、と色々聞いたそうなあなたに《手紙》と手間賃の金貨10枚を押し付けながら、魔法使いはニヤリと笑いました。

もしかして手紙の配達に利用されただけなのでは？ そんな疑念を笑い飛ばしつつ、あなたは数日を費やして目的の土地までやってきました。

野宿や簡素な保存食にも少し飽きてきた頃、あなたは一軒の宿屋を見つけます。

宿に立ち寄るなら35へ

旅を続けるなら74へ

獲得アイテム

《手紙》

金貨10枚

2

あなたは崩れた部屋から離れ、ひとつ手前の部屋に戻り北の通路へ進みます。

通路に向かう途中、あなたは荷物から《鍵》が無くなっていることに気がきます！ どうやら装甲モグラと揉めた時に落としてしまったようです。25へ

《鍵》を荷物から取り除きます

3

「もののついでなんだから引き受けくれよ……うん！ それならこのダガーをあげよう」と店主はカウンターの下からスローイング・ダガー取り出して、あなたに手渡します。

手間賃代わりの短剣を受け取りつつ、あなたは席を立ちました。70へ

獲得アイテム

スローイング・ダガー(短距離0~8メートル) 1本

4(ランダム遭遇 沼ゴブリン:技術点6体力点6 ハンドアックス/ライト)

あなたは半ば躍起になって先に進みます。気が付くと足元の水はくるぶしの上まで差し掛かり、周囲は靄(もや)に包まれて見通しが悪くなります。少し離れたところには不自然に霧が集まっています。そしてあなたの周囲に薄ぼんやりとした光が現れ始めました！

ただ事ではない空気をあなたは察します。

警戒して立ち止まるなら143へ

気にせず先に進むなら138へ

霧が集まっている場所に向かうなら150へ

5

ヒルジャイアントは再び岩を投げ落としてきます！ 1Dの出目が1-3の場合、岩はあなたに命中しますが、今度は回避を試みることが出来ます。技術点+[回避]で“**対抗者のいない判定**”を行ってください。成功した場合、ダメージはありません。失敗した場合は1Dのダメージを受けます。出目が4-6の場合、岩は外れます。

岩を投げおえるとヒルジャイアントは丘を下ってあなたに襲いかかってきます！

接近戦の前に飛び道具や魔法を使う時間が2ラウンド分あります。

どちらかが倒れるまで戦ってください。

ヒルジャイアント

技術点:9 体力点:11

武器:クラブ(ダメージ2倍) 防具:なし

ヒルジャイアントを倒すと丘の反対側から大きな音がします。もう1体いるのかもしれない！ そう思ったあなたは慌ててこの場を離れ、南に向かいます。32へ

ヒルジャイアントに倒されてしまった場合、あなたは保存食として“貯蔵庫”に吊るされ、食材として巨人に食べられるのを待つこととなります。

おしまい

6

祠の中には小さな《**灰色の玉**》が置かれた祭壇があります。

あなたがその玉を手にとって眺めていると、誰かに呼びかけられたような気がしました。30へ

獲得アイテム

《**灰色の玉**》

7

仲良くなったとはいえ、怪しい魔法使いの話当真に受けるのは危ない！ そう思ったあなたは頼まれごとを無視する事にしました。街での一件以来ぱっとしないな、などと思いながらあなたは今後の進路について考えます。

青い鳥は暫くあなたの周囲を飛び回っていましたが、やがて森に向かっていきました。

東に続く小道へ向かうなら66へ

南東の草が生い茂る土地に進むなら46へ

《**手紙**》を荷物から取り除きます

8

扉はゴリゴリと床を擦りながら開きました。

扉の先には西に向かう通路が真っ直ぐ続いています。

あなたが扉の先を覗いていると、部屋の壁や床から灰色の煙が吹き出してきました！ 煙が皮膚に触れると痺れが広がり、吸い込むと激しく咳き込んでしまいます(体力点を4減らしてください)！

開いた扉の先に飛び込むなら145へ

このまま部屋に残るなら14へ

《**白の玉**》《**黒の玉**》《**灰色の玉**》を荷物から取り除きます

9

黒い本を手に取り開いてみると、中は確かに白紙でした。そのまま捲っていくと突然灰色の部屋が描かれたページを見つけます。

驚いて顔を上げると、あなたは今灰色の部屋の中に立っている事に気づきます！ そして手元を見ると黒い本が見当たりません。服や持ち物、そしてあなた自身に変化はなさそうです。あなたはしばし黙考した後、この見慣れぬ……強いて言うならさっき本で見た絵によく似た場所から抜け出すために、行動を開始します。27へ

10(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

壁には2つの絵が飾ってあります。ひとつは司祭が有翼の影を、狩人が白い狼をそれぞれ打ち倒す様子が描かれています。そしてもうひとつの絵は何やら恐ろしい景色が描かれています。

恐ろしい景色の絵……その詳細は『魔界サプリメント 魔界ガイドブック』p. 9をご覧ください。カネルウオートを撮取しなくても〈奈落〉の景色を臨める、ありがたいですね！

2つの絵を暫く眺めた後、あなたは他の場所を調べに向かいます。65へ

11

あなたが平原を南に進んでいると、ゴブリン(『モンスター事典—奈落の底から—』p. 56)が喚きながら飛び出してきました。おそらく「食べ物を出せ！」とか「お前を引き裂いてやる！」などと言っているのでしょう。(あなたがゴブリン語を理解できるなら、まさにそのままの言葉を投げつけられます！)

どちらかが倒れるまで戦ってください。

おいはぎゴブリン

技術点:5 体力点:5

武器:ショートソード 防具:ライト

ゴブリンを倒したなら、あなたは南に向かいます。(望むならゴブリンの歯を1つ持って行くことができます)。98へ

あなたが倒されたなら、ゴブリンは食べ物を奪ったり引き裂いたりとやりたい放題に暴れ回ります。

おしまい

獲得アイテム

(持っていく場合は)触媒アイテム:ゴブリンの歯

12

黒い扉は開き始めると同時に色が薄くなっていき、完全に開く頃には姿を消します。東側にあった黒い扉の先は部屋になっていました。

あなたは隣の部屋に向かって歩き出します。113へ

13

本を見つめていると「手に取っても構いませんよ」と魔女はあなたに声をかけます。

それならば！ とあなたは本を手に取ります。

技術点(または魔法点)+[感知]または[魔力感知]で“対抗者のいない判定”を行ってください。成功した場合、この本から敵意のようなものを感じたあなたは、一度本を置きます。失敗した場合、本を手にした瞬間、体から力が抜けるような感覚がありました(体力点に2のダメージを受けます)。9へ

14

煙を止める手段はないのか？ そう思ったあなたの目の前で扉がバタンツと閉まり、瞬く間に灰色の煙に包まれてしまいます！

あなたは意識を失い、そのまま二度と目を覚ますことはありませんでした。

おしまい



15

「“影のなぞに答えよ”、おかしくなっちゃった先代店主がそう繰り返してた、って話をしたんだよ。そしたらその魔法使いがさ」そこまで話すと一拍間をおいて

「正解は12だ、って唐突に言ったんだ」

影のなぞに答えよ、のあとにも言葉が続くんだけどすっかり忘れちゃったなー、と笑いながら店主は話を止めます。

幸運にも店主の長話を乗り切ったことで運点が1回復します。

そろそろ会話を切り上げる頃合いだとあなたは考えました。

森の魔女について聞いてみるなら59へ

宿を出るなら79へ

16

祠の中には小さな《黒の玉》が置かれた祭壇があります。あなたがその玉を手にとって眺めていると、誰かに呼びかけられたような気がしました。30へ

獲得アイテム

《黒の玉》

17

通路の先にあった部屋は壁と天井の大半が崩れて埋もれています。

あなたが引き返そうとすると瓦礫から2匹の装甲モグラ(『超・モンスター事典—奈落の彼方に—』p. 14)が飛び出してきました！

技術点(または魔法点) + [動物の知識] で“対抗者のいない判定”を、または〈運だめし〉を行ってください。成功した場合は22へ、失敗した場合は装甲モグラと1ラウンド戦闘したあと22へ進みます。

上記の判定を行わず戦い続けることも出来ます。

装甲モグラ

モグラその1、技術点: 4 体力点: 10

モグラその2、技術点: 4 体力点: 10

武器: 噛みつき／鉤爪一中 防具: ヘビー(2体とも同じ武器と防具です)

戦闘で2匹の装甲モグラを倒したなら56へ進みます。

もし負けてしまったなら、あなたの冒険はここで幕を閉じます。

おしまい

18

掴まるだけでも大変な場所をあなたは果敢に登っていきます。

その途中、岩の隙間で冒険者らしき亡骸を見つけました。相当な時間が経っているらしく、白骨に朽ちた装備が引っかかっています。使えそうな道具はありませんが、金貨を9枚、それと小さな石板とメモを見つけました。石板には見慣れない(ヒーローが共通語を読めない場合、そのヒーローが読める)文字が書いてあり、メモには共通語が書かれています。内容はどちらも一緒です。

そこには「“影のなぞ”の答えとは、〈奈落〉と呼ばれる魔界の8つとそれを囲う精霊界の4つを合わせた数である」と書かれています。

石板とメモを読み金貨を財布にしまうと、あなたは再び山頂を目指します。137へ

獲得アイテム

金貨9枚



19

手元の玉を試してみるか、とあなたは考えます。同時に今使ってしまった方がいいのか？ という疑問も浮かびました。

《白の玉》《黒の玉》《灰色の玉》のいずれかを持っていて、球状の窪みに嵌めてみるなら8へ
扉から離れて他の場所を調べるなら65へ

20

「はいおまたせ！」店主は大きなパンと具たっぷりのスープ、それに飲み物をあなたの前に置きます。「ピグミー・コーンにジム草の根、ネギにイノシシの肉などなど……食材はシンプルだけどスパイスにこだわりがあってね！じっくり味わってくれ！」

肉の臭みを消しつつ野菜の風味を引き立てるスパイスが効いたスープ、焼きたてではないもののズッシリとした食べごたえのあるパン、そして好みの飲み物をあなたは満喫しました。

満足のゆく食事をしたことによりこのソロアドベンチャーが終了するまでの間、技術点(および魔法点)が1上昇します。

準備していた路銀で支払いを済ませたあなたは、食事の余韻に浸りながらこの後どうするか考えます。

変った宿名の由来を聞くなら47へ

森の魔女について尋ねるなら59へ

宿を出るなら79へ

21

木の枝と尖った石を組み合わせた罠が飛び出してきましたが、あなたは回避します。

洞穴のなかにはメモが落ちていました。メモは名前も知らない宗教に関する走り書きが束になっています。暫く眺めていると「魔界の数は8つ、精霊界は4つ」という文字をぐるぐると円で囲んだメモを見つけました。よほどの発見だったのか興奮した様子が見て取れます。

暫くしてあなたは洞穴の外に向かいます。

ここで〈運だめし〉を行ってください。

成功したなら96へ

失敗したなら140へ

22

装甲モグラは、あなたが持っている(または持っていた)食料のにおいに興味があるようです。保存食を1個装甲モグラに投げつければこの場を離れることができます。

または装甲モグラのダメージを1回(2匹いる場合は2回)受けることで逃走することも出来ます。

保存食で気を引く、または逃走するなら2へ進みます。

装甲モグラと戦うなら17に戻ります。

(保存食を投げつけた場合は)保存食1個を荷物から取り除いてください

23(ランダム遭遇 野犬:技術点6体力点5 噛みつき/鉤爪—中/なし)

頼み事を了承すると、店主は甘い香りのする大きなパンが入ったバスケットをあなたに手渡します。

宿を出て森に向かう途中、あなたは立ち止まって届け物について考えます。

約束通り魔女に荷物を届けるなら70へ

怪しい魔女のもとには向かわず、おいしそうなパンを自分のものするのなら76へ

24(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

人型の死体のようなもの、“墓歩き”は「影のなぞに答えよ。奈落に存在する魔界の数とそれを囲う精霊界の数を合わせた数はいくつか？」と繰り返しています。

あなたが〈魔力感知〉の特殊技能や聖なるものを識別できる能力を持っている場合、転がっている酒瓶と墓歩きの顔から胸元にかけて神聖な力が作用していることがわかります。その影響で動きを封じられているようです。不可思議な力を感じる事が出来ない場合、このアンデッドが“普通”の状態ではないことがわかる程度です。

あなたは身動きできない墓歩きから離れます。99へ

25

通路を進んでいくと、ぼんやりと光る人の形をした何かが立っています。

何事かと観察していると

「修練場の守護者を倒し、実力を示せ」

という言葉が頭の中に響きます。

どうやら目の前にいる光る人型を倒せばいいようです。接近戦の前に飛び道具や魔法を使う時間が1ラウンド分あります。その後はどちらかが倒れるまで戦ってください。

守護者(光る人型)

技術点:6 体力点:6

武器:クラブ(ダメージ2倍) 防具:なし

守護者は倒されると光を失って消え去ります。

その後なにも起こらないことを確認したあなたは、通路の奥に進みます。129へ

あなたが守護者に倒された場合、「汝は勇士にあらず」という言葉が頭の中に響きます。

あなたの冒険はここで幕をおろします。

おしまい

26(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

灰色の石材で作られた扉があります。把手も覗き窓もありませんが、扉の真ん中に小さな窪みがあります。窪みにはなにか球状のものが嵌るようですが、開ける手段がありません。99へ

27

部屋は、ひとりで憩うには程よい広さです。壁と天井と床、全てがくすんだ灰色をしています。外光を取り込む窓も灯りもありませんが、不思議と暗くはありません。目の前の壁には扉が、右の壁側には机があります。机の上には幾つか物が置いてあるようです。

扉を開けて先に進むなら62へ

机の上を確認するなら58へ

28

長い通路を進み続けていると、床の真ん中に四角い穴が開いていました。罨にしては目立ち過ぎている穴を避けて、あなたは歩き続けます。42へ

29

霧の中に入ると《霧払いの指輪》が淡く光ります。すると少しだけ見通しが良くなりました。この指輪は霧を完全に消すものではなく、霧の中で視界を確保できるアイテムのようです。

暫く歩き続けると突然視界が開けました。88へ



30

「大丈夫ですか？」と森の魔女の気遣うような声が聞こえました。
あなたは今、森の魔女の小屋で椅子に座っています。一方の手には黒い本、そして反対の手にはさっき手に入れた《玉》を持っています。
「どこかほかの場所にいましたか？ いえ、体はここにありましたが“心ここにあらず”といった感じでした」そう話す魔女に、あなたは黒い本を開いて体験した出来事を話します。
「あなたは黒い本の“中”にいたようですね。お疲れでしょう。今日はここでお休みください」
森の魔女の提案を受け入れ、あなたは休むことにしました。
食事と睡眠、それに魔女の薬の効果であなたの体力点は8、技術点は1、運点は2、MPと神術は初期値まで回復します。
翌朝、あなたは森を離れる準備をします。
「この指輪をお持ちください。帰り道で役立つでしょう」と魔女は花の絵が描かれた木の指輪、《花の指輪》をあなたに手渡します。さらに魔女は1本の花を手を持ちながら帰りの道筋を説明します。「このキツネの手袋(『タイタン植物図鑑』p. 42)を目印にお進みください。日の当たる場所を通して安全に森から離れる事ができます。《花の指輪》はキツネの手袋に近づくと反応しますから」そう言いながら手にしたキツネの手袋を《花の指輪》に近づけると、指輪がほんのり温かくなります。
その後別れの挨拶をすませて、あなたは出発します。
魔女の指示通りに帰るなら71へ
少し脇道に逸れて探索してみるなら45へ

獲得アイテム
《花の指輪》

31

通路側に出ると
「試練の時は終わった！」
「青い光に導かれるなら、奈落に気を付けよ」という言葉が頭に響きます。
あなたは通路を西へ、手元の灯りを頼りに進み続けます。
使っている灯りが《青い灯り》なら115へ
使っている灯りが《青い灯り》以外なら28へ

32

ヒルジャイアントのいた丘からあなたは離れ、平原を南に進みます。暫く進むと、勾配のきつい小山がありました。高いところに登れば何か見えるかも、そう考えたあなたは小山に向かいます。
124へ

33(ランダム遭遇 オーク:技術点6体力点5 ソード/ライト)

好奇心に駆られたあなたは洞穴に入ってみる事にしました。
1Dを振って出目を確認してください。
結果が、
1-2なら102へ
3-6なら100へ

34

宿を出て歩きたあなたの前には大ガマ(『モンスター事典—奈落の底から—』p. 32)が現れ、襲いかかってきます！
少し乾いた大ガマ
技術点:5 体力点:3
武器:噛みつき/鉤爪一大 防具:ライト
大ガマは毒を持っていますが、乾いている影響で毒の追加ダメージはありません
大ガマを倒したなら49へ
大ガマがあなたを倒したなら153へ

35

宿の看板には“酔いどれ墓歩き亭”と書かれています。
中にはがっしりした木製の机と椅子がいくつか並び、カウンターに中年の男が立っています。
男は「いらっしやい！ お客はいまあんなだけの貸し切り状態。どうぞ寛いでくれ！」と大声で話しかけてきました。
どうやら酒場と宿屋を兼ねたお店のようです。
変った宿名の由来を聞いたら47へ
食事をするなら20へ

36(ランダム遭遇 狼:技術点7体力点6 噛みつき/鉤爪—小/ライト)

黒く鬱蒼とした森の中を、青い鳥はパタパタと進みます。しかしあなたはそうはいきません！
道らしきものがない森の中を、無害な草花を押し分け、毒や棘のある植物を躲し、ダニやハエやクモといった不快なムシを追い払いながら進みます。
技術点+[森の知識]で“対抗者のいない判定”を4回行ってください。判定に失敗する毎に森の障害によって体力点に2のダメージを受けます。
暫く進むと開けた場所に出ました。その先には丸太作りの小屋が見えます。どうやら“森の魔女”の住処に辿り着いたようです。飛び回っていた青い鳥はあなたの手に止まると、再び手紙に戻りました。手紙を手にしたあなたは、小屋に向かいます。117へ

37

あなたは野犬に倒されてしまいました。
野犬たちは甘いパンよりあなたをご飯に選んだようです！
おしまい

38

「宿の名前の由来だっけ？」辛抱強く話を聞くあなたの顔をみた店主は話を続けます。
「先代店主がこら辺にある霧の中だかどこだかで、墓歩きを酒でやっつけたんだとさ。なんでも顔面に火酒をひっかけたらゲーゲー吐き出して(おっと失礼!)ぶっ倒れちゃったらしい。アンデッドにも下戸ってやつはいるのかね？ その時の墓歩きにあやかってこんな名前にしたんだと」
そう一気にまくしたてた直後、
「そういえばだいぶ前にもこの話をお客にしたんだけど、その客がいやに物知りな魔法使いでさ！」と何かを思いついたように話を続けようとしています。
もう少し話を聞こうとするなら、店主の長話に耐えることができたかく運だめし)を行ってください。
成功したなら15へ進み、失敗したなら、または話の続きを聞かないなら、他の選択をしてください。
森の魔女について聞いてみるなら59へ
宿名の由来も聞いたことだし、そろそろ席を立つなら79へ

39

青い鳥を掌にのせて見つめる、その女性は「手紙を届けて頂きありがとうございます。私が森の魔女です」と“手紙を”懐に仕舞いながら言いました。
「詳細は手紙に書いてありました」そう続ける彼女にあなたはバスケットを手渡します。
すると表情をほころばせた森の魔女は届け物のお礼にと、微かに光る水晶をあなたに手渡します(ゲーム的には金貨5枚を獲得したものとお考え下さい)。
手紙のお礼は別に致します、そう言いながら小屋へ向かう魔女にあなたも続きます。64へ

《手紙》を荷物から取り除きます

獲得アイテム
金貨5枚

40

「その主張はもっともだな。それなら《霧払いの指輪》とスローイング・ダガーをあげよう。この地域には霧が濃い場所があるからな」ちなみにダガーは客の忘れものだよ、宿屋の店主はそう言いながら銅色の指輪とスローイング・ダガー1本をあなたに手渡します。70へ

獲得アイテム

《霧払いの指輪》

スローイング・ダガー1本

41

外に出てみると、そこは森の中でした。振り返る間もなく背後の扉は閉じてしまいます。不意に《花の指輪》が温かくなり、周囲を見回してみると、キツネの手袋が目に留まります。キツネの手袋を辿って進んで行くと、森の魔女の小屋に辿り着きました。「ちょっと祠の地下を探検してきました」という風体のあなたをみた森の魔女は、小屋で休むように言います。あなたは森の魔女の小屋で一息つくと、これまでの経緯を話しました。あなたの冒険譚を聞いた森の魔女は「数年前の話ですが、先程のあなたと同じように突然森の中からここに訪れた冒険者(注：“酔いどれ墓歩き亭”の元店主です)がいました。おそらくあなたと同じ道筋で祠から脱出したのでしょう。先日あなたがここで“読んだ”黒い本も、その冒険者が祠から持ち出した後……落としたか捨てるか……したのだと思います」そう話したあと小さく笑いました。「すみません。ですがあなたの冒険心のおかげで友人の手紙が私に届き、黒い本の素性にも近づけたのかと思うと、不思議な縁だと思ひまして」「食事を用意するのでゆっくりしてってください」森の魔女はそう言いながら奥の部屋へ入っていきます。

魔法使いの手紙を携えて始まったこの旅をあなたは振り返ります。
森の魔女へ手紙を届けたあと霧の中に踏み入り、そして祠の奥までは辿り着けた……
やり残したことはまだあったかもしれない、そんなことを思いながらあなたは体を休めます。

この冒険により、あなたは20経験点を獲得します。
祠の最奥にある宝には至りませんでした、あなたはこの冒険から見事生還しました！
おしまい

42(ランダム遭遇 狼:技術点7体力点6 噛みつき/鉤爪—小/ライト)

何度も休憩を挟みつつ、ひたすら西へ進んだあなたは、通路の端にある上り階段に辿り着きます。階段の先は一見閉じた小さな部屋のようにでしたが、階段を上り切ったタイミングで正面の壁が横に動き、外気が流れ込んできます。
あなたは仕掛け扉をくぐって外に出ました。155へ

43

石造りの祠に近づくと、真っ白な狼が祠に入ろうとしています。あなたは白い獣から不吉な意志を感じて、とっさに止めようとします

《狩人の人形》を使うなら73へ

戦う場合、接近戦闘の前に飛び道具や魔法を使う時間が1ラウンド分あります。

白い狼

技術点:6 体力点:6

武器:噛みつき/鉤爪—小 防具:ライト

狼をやっつけたなら91へ

力及ばず負けてしまったなら148へ

44

楽しかったと答えるあなたに
「でも変わった人ですから、大変なこともあったでしょう？」と魔女は楽しそうに笑います。
小屋に入ると、椅子に座るようにあなたを促した森の魔女は、奥の部屋に入って行きます。
椅子の近くには小さなテーブルがあり、その上には黒い本が置いてあります。題名も書いて無い
簡素な黒い本……あなたは何かその本に意識が向いてしまいます。
少して奥の部屋から魔女が戻ってきました。
「よろしければお茶をどうぞ。そしてこちらはお礼です」そう言いながらハーブティーと金貨が15
枚入った布の袋、更に葉っぱに包まれたハーブ入りのビスケット(保存食2個相当)をテーブルの
上に置きます(ハーブティーを飲むと体力点が2回復します)。
あなたは報酬を受け取りながら、黒い本について魔女に質問しました。
「この本は先日森の中でつけまして。中は全て白紙なのですが、魔法で“覗いて”みると、内側に
ある種の“空間”が存在するようなのです」そう言いながら手に取った黒い本のページを不思議そ
うに捲り、テーブルの上にもた戻します。
あなたも黒い本を手に取ってみるなら13へ
危険そうなので本に触れないようにするなら90へ

獲得アイテム

金貨15枚
保存食2個

45

魔女のいる森とはどんなものか？ そんな好奇心に駆られたあなたは気ままに森を散策しま
す。指示された道から少し外れただけで、森は暗くひんやりとして、とても恐ろしく感じられます。
すると木々の合間をぬってバサバサと音を立てながら有翼のグレムリン(『モンスター事典—奈
落の底から—』p. 50)が襲い掛かってきます！ どちらかが倒れるまで戦ってください。
有翼のグレムリン
技術点:5 体力点:4
武器:噛みつき／鉤爪一小(ダメージ・ローラー2) 防具:なし
戦いに勝ったあと倒したモンスターを調べるなら69へ
この場から立ち去ろうとするなら<運だめし>を行います。
成功したなら71へ
失敗したなら50へ

グレムリンに負けてしまった場合、残念ながらあなたの冒険はここで幕を閉じます。
おしまい

46(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード／ライト)
背の低い草が生い茂るなかを進むと、足元が湿っていることに気がきます。どうやらこの先は
湿地帯のようです。もしかすると沼にはまり込むかもしれない、あなたはそんな不安に駆られます。
北に進み、東に続く小道に向かうなら66へ
このまま草が生い茂る土地に進むなら4へ



47

「宿の名前？ 変てこだろ？ なんだよ“墓歩き”って！ なあ？」どうやら店主はおしゃべりが好きなようです。うかつな質問をしたかな？ ちらりと思いつつあなたは話を聞きます。

「昔は違う宿名だったらしいよ。俺の前の店主が名付けたらしくてね！ 半年くらい前だったかな、その元店主が『墓歩きが“影のなぞ”の答えを聞きに来るぞ！』っておかしな事を言い出してさ」

「料理やら雑用やらで雇われてた俺に店を押し付けて出て行っちゃったんだ」

「あ、なんか飲むかい？ 俺の奢りだよ！ 喋っていると喉が渴くよなーまったく」

喋り続ける店主から飲み物を奢ってもらいつつ、あなたは続きを促します。

「ところで“墓歩き”ってなんだか知ってるかい？ お宝を守ってるアンデッド野郎なんだとさ。先代店主は、霧の中でそいつからお宝をせしめてこの店を買ったんだと」(墓歩きの詳細は『モンスター事典—奈落の底から—』p. 49をご覧ください)

「『自分は冒険者だった！』なんて言ってたけど、実際は墓泥棒か何かだなあのおっさん！ 墓歩きと墓泥棒！ いいコンビだぜまったく」

捲し立てる店主の口から“墓歩き”の名前は出てきましたが、宿名の由来はまだわかりません。興に乗った店主は何故か宿の近くにいる猫の話をはじめました。

このままでは猫一家の家族構成まで把握することになるかもしれない！ とあなたはすこし不安になります。

なんとか宿名の由来を聞いてやろうと粘るなら38へ

なんとか話を切り上げて宿から出るなら79へ

48

祠の中には小さな《白の玉》が置かれた祭壇があります。あなたがその玉を手にとって眺めていると、誰かに呼びかけられたような気がしました。30へ

獲得アイテム

《白の玉》

49(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

大ガマを倒したあと、南にある森をなんとなく眺めたあなたは、ふと魔法使いの手紙が気になって取り出します。すると手紙はあなたの手の中で青い鳥に変化し、パタパタと飛び回りはじめました！ 森に向かっては舞い戻るその仕草はまるで、道案内をしているかのようです。少し驚きはしましたが「魔法使いのすることだから」とあなたは妙に納得します。

飛び回る“鳥手紙”を眺めながら、さてどうしたものかとあなたは思案します。

青い鳥を頼りに森に向かうなら36へ

こんな怪しい届け物はお断りだと立ち去るなら7へ

50

賢明にもこの場から立ち去ろうとしたあなたでしたが、何故か倒したモンスターが気になってしまいました！ 69へ

51(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

東に進むと丘陵地帯に辿り着きます。あなたが丘を登っていると、頂上付近にとても大きな人影が現れます。見上げるとヒルジャイアント(『モンスター事典—奈落の底から—』p. 64)が岩を投げ落としてきました！ 1Dの出目が1-3の場合、岩があなたに命中して1Dのダメージを受けます。出目が4-6の場合、岩は外れます。

あなたが驚いていると、ヒルジャイアントは更に岩を投げ落とそうとします！

身構えてこの場に残るなら5へ

南に向かうなら32へ

52

あなたの返答を聞いた森の魔女は表情を曇らせ「申し訳ありません。良い人なのですが少々……独特なところがあるので」と謝罪します。

小屋の中に入ると、椅子に座って待つように言われます。ぶら下がった薬草、色とりどりの瓶と壺が並んだ棚、そして作業用テーブルに並んだ調剤用器具、いかにも“森にすむ魔女の小屋”然とした室内を見回していると、奥のからお茶を持った魔女が戻ってきました。

「よろしければお茶をどうぞ。そしてこちらはお礼です」とテーブルの上にハーブティーと金貨が10枚入った布の袋を置きます(ハーブティーを飲むと体力点が2回復します)。

暫くしてあなたが帰ろうとすると、魔女は1本の花を手渡ししながら「このキツネの手袋(『**タイタン植物図鑑**』p. 42)を目印にお進みください。日の当たる場所を通して森から安全に出られます」と帰りの道筋を説明します。

その後別れの挨拶を済ませて、あなたは魔女の小屋を離れます。

魔女の指示通りに帰るなら71へ

少し脇道に逸れて探索してみるなら45へ

獲得アイテム

金貨10枚

53

あなたは落とし穴に落下しました！ 体力点に4のダメージを受けます。

どうやら《**青い灯り**》で照らすと落とし穴が見え難くなる罫のようです。なんとか穴から這い上がり、あなたは慎重に通路の先に向かいます。61へ

54(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

部屋の真ん中にある台座には《**鍵**》が置いてありました。《**鍵**》を掴みながら部屋を見回すと、北と南に通路があります。

北の通路に向かうなら25へ

南の通路に向かうなら17へ

獲得アイテム

《**鍵**》

55

あなたは街で知り合った魔法使いの「森の魔女に手紙を届けて欲しい」という言葉を思い出します。森はどこだ？ と辺りを見回すと、南に大きな森がありました。

そしてあなたのすぐ近くに大きな蛙がいることにも気付きます！ 大きな蛙、大ガマ(『**モンスター事典—奈落の底から—**』p. 32)はあなたに襲いかかってきました！

少し乾いた大ガマ

技術点:5 体力点:3

武器:噛みつき/鉤爪一大 防具:ライト

大ガマは毒を持っていますが、乾いている影響で毒の追加ダメージはありません

あなたが大ガマを倒したなら49へ

大ガマがあなたを倒したなら153へ

56

あなたは崩れた部屋から離れ、ひとつ手前の部屋に戻り北の通路へ進みます。25へ

57

倒れた狼は瞬く間に色を失い、消え去ります。あなたは祠の中に入ってみる事にしました。6へ

58

机の上には1枚の絵と小さな人形が2つありました。絵には有翼の黒い影と、真っ白い狼が祠を壊そうとしている様子が描かれています。2つの人形はそれぞれ、聖印を持った司祭と弓矢を構えた狩人を模して、

“一緒に行けるのはひとりだけ”

と書かれた台座の上に置いてあります。

《司祭の人形》と《狩人の人形》、どちらか片方を手にすると残った人形は消えてしまいます。選んだ人形を手に、あなたは扉を開けて先に進みます(人形を持っていかないという選択も可能です)。62へ

獲得アイテム

(もっていく場合は)《司祭の人形》または《狩人の人形》

59

あなたは「森の魔女を知らないか？ 届け物があるんだ」そう店主に話しかけます。

「森の魔女！ あんたあの人を知ってるのか！ 以前森でモンスターに襲われてね、助けてもらったんだよ！ それ以来薬草やら香辛料やらを取引させてもらっててさ」と店主はなにやら嬉しそうに話します。

「すぐ近くの森にいるんだけど、家の場所は知らないんだよ。でも用事があれば会えるらしくてね。魔女というのはそういうものだ、とかなんとか言ってたかなー。あんた魔女さんに会いに行くなら、届け物を頼まれて貰えないか？」

店主は森の方角を指さしながらあなたにそう頼みごとをします。

手紙以外の届け物が増えても構わないと思ったなら23へ

届け物を引き受けてもいいが手間賃を要求するなら126へ

荷物が増えるのは困ると丁重に断るなら34へ

60

黒い影は丘を越えて姿を消します。後を追って丘の頂上に登っても黒い影は見当たりません。丘を下った先に祠を見つけたあなたは、そこに向かって歩き出します。43へ

61 (ランダム遭遇 狼:技術点7体力点6 噛みつき/鉤爪—小/ライト)

何度も休憩を挟みつつ、ひたすら西へ進んだあなたは、通路の端にある上り階段に辿り着きます。階段の先は一見、閉じた小さな部屋のようにでしたが、階段を上り切ったタイミングで正面の壁が横に動き、外気が流れ込んできます。

あなたは仕掛け扉をくぐって外に出ました。41へ

62

扉の先は隣の部屋や家の庭先ではありませんでした。

扉は丘の中腹につながっていました！ 振り返ると扉はなくなっています。

ふと丘の頂上付近に目を向けると、翼を羽ばたかせた黒い影が丘を越えようとしています。

“あいつを先に行かせてはならない！”あなたは何故かそんな衝動に駆られます。

黒い影を止めるには以下の条件に従ってください。

黒い影にはダメージを与える飛び道具か魔法のみ有効です(距離は8メートル)。

飛び道具を命中させるには攻撃合計が13以上、魔法で攻撃する場合は呪文の行使判定に成功する必要があります。

攻撃や魔法の行使は1ラウンド分行えます。

(所持している場合は)《司祭の人形》を使うことも出来ます。

飛び道具、または魔法で1点でもダメージを与えたなら95へ

攻撃や呪文の行使に失敗してダメージを与えられなかった、または攻撃手段がないなら60へ
《司祭の人形》を使うなら78へ

63

人形は地面に立つと弓をかまえ、矢を放ちました。すると光り輝く矢が狼に突き刺さります！
狼は苦しみなながらもあなたに襲いかかってきました。

接近戦でどちらかが倒れるまで戦ってください。

白い狼

技術点:6 体力点:3

武器:噛みつき/鉤爪一小 防具:ライト

狼をやっつけたなら57へ

力及ばず負けてしまったなら80へ

64

よく手入れされた庭を横切り、小屋へと向かう途中「私の友人が何か迷惑を掛けませんでしたか？」と森の魔女はあなたに聞きました。

不思議と気が合って楽しかったと伝えるなら44へ

相手をするのは大変だったと伝えるなら52へ

65

扉の先は大きな四角い部屋になっていて、西と東と南には扉が、北の壁には額に入った大きな絵が2枚飾ってあります。部屋の真ん中には何も置かれてない台座があり、台座の近くには倒れた死体のようなものと砕けた酒瓶が転がっています。瓶のラベルには炎の神フィラッシュのシンボルが描かれています。南側にあるのはあなたがこの部屋にやって来た扉です。

あなたが台座に近づくと

「出口を求めるなら宝珠を扉に捧げよ」

「富を欲するなら守護者の問いに答え、影の先で宝珠を示せ」

という言葉が頭の中に響きます。

ふと死体らしきものに目を向けると、カクカクと口が動き小さな音が漏れ出ています！

北の絵に近づいてみるなら10へ

東にある黒い扉を調べるなら82へ

西にある灰色の扉を調べるなら127へ

死体らしきものを調べるなら86へ

台座を調べるなら154へ

探索を諦めて祠を離れるなら81へ

66(ランダム遭遇 野犬:技術点6体力点5 噛みつき/鉤爪一中/なし)

さて旅を続けよう！ そう気を取り直した矢先、あなたは洞穴を見つけます。洞穴は立って入れるくらいの大きさです。

洞穴に入ってみるなら33へ

南の草が生い茂る土地に進むなら46へ

東に進みこの地域の外れを目指すなら135へ



67

小屋に入ると、魔女はあなたに椅子へ座るよう促し、奥の部屋に入って行きます。椅子の近くには小さなテーブルがあり、その上には黒い本が置いてありました。題名の無い真っ黒な本……あなたは何故かその本に意識が向いてしまいます。

少して奥の部屋から魔女が戻ってきました。

「よろしければお茶をどうぞ。そしてこちらはお礼です」そう言いながらハーブティーと金貨が10枚入った布の袋、更に葉っぱに包まれたハーブ入りのビスケット(保存食1個相当)をテーブルの上に置きます(ハーブティーを飲むと体力点が2回復します)。

あなたは魔女から報酬を受け取りながら、黒い本について質問しました。

「この本は先日森の中でつけまして。中は全て白紙なのですが、魔法で“覗いて”みると、内側にある種の“空間”が存在するようなのです」黒い本を手にとった魔女はそう言いながら不思議そうにページを捲り、テーブルの上に戻しました。

あなたも黒い本を手にとってみるなら13へ

なにやら危険そうなので触れないようにするなら90へ

獲得アイテム

金貨10枚

保存食1個

68

すぐに出発すると言うあなたに、森の魔女は手紙のお礼として金貨10枚が入った布の袋を手渡します。

そして小屋の周りに咲く花のひとつを指さしながら「帰り道はこのキツネの手袋(『**タイタン植物図鑑**』p. 42)を目印にお進みください。日の当たる場所を通して安全に森から離れることができます」と言いました。

別れの挨拶を済ませたあなたは、魔女の小屋を離れます。

魔女の指示通りに帰るなら71へ

少し脇道に逸れて探索してみるなら45へ

獲得アイテム

金貨10枚

69

倒したモンスターを調べていると、またもや有翼のグレムリンが襲いかかってきました！ 先の戦闘音を聞きつけたようです。

どちらかが倒れるまで戦ってください。

有翼のグレムリン

技術点:5 体力点:4

武器:噛みつき/鉤爪一小(ダメージ・ローラー2) 防具:なし

2体目のグレムリンにも勝った場合、グレムリンたちの懐から1D枚の金貨を発見します。あなたは金貨を財布にしまうと、足早に森から離れます。71へ

グレムリンに負けてしまった場合、森の恐ろしい噂話にあなた自身が加わることになります。

冒険はここで終わりです。

おしまい

獲得アイテム

金貨(枚数は判定で決定)

70(ランダム遭遇 狼:技術点7体力点6 噛みつき/鉤爪—小/ライト)

パンの入ったバスケットを手に、あなたは森へ向かいます。
その途中、魔法使いからの頼まれごとを思い出したあなたは、《手紙》を懐から取り出します。
すると《手紙》は、青い鳥に変化してパタパタと飛び回りはじめました！ 少し驚いたあと「まあ魔法使いのすることだから」と妙に納得して、森に向かっては舞い戻る仕草を繰り返す鳥のあとに続きます。

外から見た森は黒く鬱蒼として近寄りづらい雰囲気でしたが、パタパタと先を行く鳥について行くと実に快適です。高い木の隙間から陽光が降り注ぎ、足元の草も邪魔になりません。

暫く進むと開けた場所に出ます。そこには丸太作りの小屋と、小屋の前に立つ女性の姿が見えました。どうやら森の魔法使いの住処に辿り着いたようです。

青い鳥は一目散に小屋の前に立つ人物に向かって飛んでいきます。少し遅れてあなたも後に続きました。39へ

71(ランダム遭遇 狼:技術点7体力点6 噛みつき/鉤爪—小/ライト)

あなたは幸運にも生きて森から出ることが出来ました。

少し休憩したあと北上し、東へと続く小道に向かいます。

運点を1回復して、66へ

72

装甲モグラはあなたが持っている(または持っていた)食料の匂いに興味があるようです。

保存食を1個装甲モグラに投げつければ、この場を離れることが出来ます。

または装甲モグラのダメージを1回(2匹いる場合は2回)受けることで、逃走することも出来ます。

保存食で気を引く、または逃走するなら56に進みます。

装甲モグラと戦うなら151に戻ります。

(保存食を投げつけた場合は)保存食1個を荷物から取り除いてください

73

人形は地面に立つと弓をかまえ、矢を放ちました。すると光り輝く矢が狼に突き刺さります！

狼は苦しみながらもあなたに襲いかかってきました。

接近戦でどちらかが倒れるまで戦ってください。

白い狼

技術点:6 体力点:3

武器:噛みつき/鉤爪—小 防具:ライト

狼をやっつけたなら91へ

力及ばず負けてしまったなら48へ

74(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

旅を続けることにしたあなたは、歩きながら数日前の出来事を思い出します。

魔法使いからの頼まれごとを思い出したなら55へ

目ぼしい出来事は何もなかったと思いながら、東の小道に向かうなら66へ

75

建物に彫られた模様を観察したあなたは、ここが魔法使いの話していた“教団の修練場(の遺跡)”ではないかと考えます。また、建物の意匠から教団の歴史や教義を断片的に理解したことにより、この建物内における活動がやり易くなりました。この冒険が終わるまでの間、技術点および魔法点が1上昇します。

建物をじっくり眺めた後、あなたは入口に向かいます。132へ

76

魔法使いから魔女への手紙、これほど怪しいものはない！ そう思ったあなたは、手紙の配達を止めることにしました。ついで行き先のなくなったパンを自分の荷物に加え、あなたは再び歩き出します。

すると2匹の野犬(『モンスター事典—奈落の底から—』p. 20)がどこからか現れ、襲い掛かってきます！

どちらかが倒れるまで戦ってください。

大きな野犬 技術点:5 体力点:5

武器:噛みつき/鉤爪—中 防具:なし

野犬 技術点:4 体力点:4

武器:噛みつき/鉤爪—小 防具:なし

大きな野犬を先に倒すと、野犬は逃げ去ります(倒したものとお考えください)。

野犬に勝ったなら103へ

野犬が勝ったなら37へ

77

的を射抜くと、通路のカ場と手元の弓と矢が消えてなくなりました。

台座に目を向けると、いつのまにか金貨が5枚のっています。あなたは金貨を財布にしまい、西側の通路から隣の部屋に進みます。54へ

獲得アイテム
金貨5枚

78

人形はあなたの手を離れるとふわりと宙に浮かび、聖印を掲げました。すると空から雷が落ちて有翼の黒い影に直撃します！ 95へ

79(ランダム遭遇 野犬:技術点6体力点5 噛みつき/鉤爪—中/なし)

宿から出たあなたは、数日前の出来事を思い出します。

魔法使いからの頼まれごとを思い出したなら55へ

目ぼしい出来事は何もなかったと思いながら東の小道に向かうなら66へ

80

あなたは傷の痛みで目を覚まします(現在の体力点は1です)。戦っていた狼はどこにもいません。中を調べてみようと思ったあなたは、祠に向かいます。16へ

81

この場所にはもう何も無さそうだが、あなたはそう判断します。

一攫千金！ とはいかなかったものの酒場で語るネタにはなるか、そんなことを思いながら、あなたは今来た道に戻りはじめました。

この冒険であなたは10経験点を獲得します。

おしまい

82(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

把手も凹凸もない、影のように真っ黒な扉があります。

色々試してみても扉を開けたり傷つけたりはできません。65へ

83

あなたは、この冒険で手に入れた玉を蓋にのせてみることにしました。

あなたの置いた玉が、
《灰色の玉》なら128へ
《黒の玉》なら139へ
《白の玉》なら123へ

84

あなたは魔法で的を射ようと試みます。
呪文の行使に成功したなら77へ
呪文の行使に失敗したなら134へ戻り、他の方法を選択します。

85

台座のある部屋に戻ると、西側の扉が開いていました。開いた扉の先には通路が続いています。
これ以上調べるものはなさそうだ、そう判断したあなたは、扉の先に進みます。31へ

86(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)
人型の死体のようなもの、“墓歩き”の口からは次のような言葉が繰り返し発せられています。
「“影のなぞ”に答えよ。奈落に存在する魔界の数とそれを囲う精霊界の数を合わせた数はいくつ
か？」
他の場所を調べる場合は65に戻ってください。
答えがわかった場合は答えと同じ数字の段落番号に進んで下さい。冒頭で黒い扉が開
けば正解です。それ以外は不正解なので65に戻り他の選択をしてください。
ヒーロー自身の知識に頼る場合は、技術点(または魔法点)+[宗教の知識]-4で“対抗者の
いない判定”を行い、成功した場合は114へ進んで下さい。失敗した場合は65に戻り他の選択
をしてください。(判定の再挑戦はできません)

87

霧の中を進んでいると、前方からフラフラと近づいてくる人影が見えます。見分けがつかないほど近
寄ってみたところ、それは2体のゾンビでした！
どちらかが倒れるまで戦ってください。
傷んだゾンビ 技術点:6 体力点:4
崩れかけたゾンビ 技術点:5 体力点:3
武器:ソード 防具:なし(2体とも同じ武器と防具です)
ゾンビに勝ったなら88へ
ゾンビに負けたなら89へ

88(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

自分の手も見えないほど濃い霧の中を進み続けたあなたは、幸運にも霧のない空間に辿り着
きます。霧が晴れたわけではなく、不思議な力がこの場をつくり出しているようです。周囲を見回
すと、追い払われた霧が白い壁のようになっています。
空間の中心には石造りの四角い建物があり、あなたはそこに向かいます。
運点を1回復して、130へ

89

生への未練か生者への憎しみか、猛然と襲い掛かってきたゾンビにあなたは敗れてしまいました。
おしまい

90

興味と同時に脅威を感じたあなたは、黒い本には触れず眺めるだけに留めます。
その様子を見た魔女は「素晴らしい判断です。私のようなモノは好奇心を優先させがちです
から」と感心したように頷きました。
暫くしてあなたはこの場を去ることにします。
魔女は1本の花を手渡しながら「このキツネの手袋(タイタン植物図鑑p.42)を目印にお進み
ください。日の当たる場所を通過して、安全に森の外に出られるでしょう」と帰りの道筋を説明します。
別れの挨拶をすませたあと、あなたは魔女の小屋を離れます。
魔女の指示通りに帰るなら71へ
少し脇道に逸れて探索してみるなら45へ

91

倒れた狼は瞬く間に色を失い、消え去っていきます。あなたは祠の中に入ってみる事にしました。16へ

92

霧の中を進んでいると、前方からフラフラと近づいてくる人影が見えます。見分けがつかないほど近寄ってみると、それはゾンビでした！ どちらかが倒れるまで戦ってください。

ゾンビ

技術点:6 体力点:6

武器:ソード 防具:なし

ゾンビに勝ったなら88へ

ゾンビに負けたなら89へ

93

あなたが階段に気をとられていると、暗がりから大ネズミ(モンスター事典一奈落の底から一p.37)が襲いかかってきました！ どちらかが倒れるまで戦ってください。不意打ちの効果で大ネズミの攻撃合計は+6されます(最初のラウンドのみ)。

大ネズミ

技術点:5 体力点:4

武器:噛みつき/鉤爪一大 防具:なし

大ネズミを倒した場合、あなたはぼんやりとした青い光が見える地下へ降りていきます。116へ

負けた場合、あなたはお腹を空かせた大ネズミのご飯になってしまいます！
おしまい

94

あなたは足元にある四角い落とし穴に気づきました！ どうやら青色の灯りで照らすと、穴が見え難くなる罠のようです。あなたは落とし穴を慎重に避けて先に進みます。61へ

95

あなたの目論見は功を奏し、有翼の黒い影は丘の頂上でくずおれます！
丘を登ったあなたは、遠くに見える祠に向かって歩き出します。109へ

96(ランダム遭遇 オーク:技術点6体力点5 ソード/ライト)

幸運にも罠以外の厄介事に出会わなかったあなたは、洞穴を出て旅を続けます。
運点を1回復してください。

南の草が生い茂る土地に進むなら149へ

東に進みこの地域の外れを目指すなら135へ

97

あなたは落とし穴に落下しました！ 体力点に4のダメージを受けます。どうやら《青い灯り》で照らすと落とし穴が見え難くなる罠のようです。なんとか穴から這い上がり、あなたは慎重に通路の先に向かいます。42へ

98(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

平原を南に進むと、勾配のきつい小山がありました。

高いところに登れば何か見えるかも、そう考えたあなたは小山に向かいます。124へ

99

ここは四角い大きな部屋です。西と南には扉があります。南にあるのは、あなたがこの部屋にやって来た扉です。東にも扉がありましたが“影のなぞ”を解いたことでなくなりました。北の壁には額に入った大きな絵が2枚飾ってあります。部屋の真ん中には何も置かれてない台座があり、その近くには倒れた人型の死体のようなものと、砕けた酒瓶が転がっています。

死体らしきものを調べるなら24へ
西にある灰色の扉を調べるなら26へ
先程開けた黒い扉の先を調べるなら118へ
北の絵に近づいてみるなら120へ
探索を諦めて祠を離れるなら81へ

100

洞穴に入ったあなたは、慎重に辺りを見回します。すると土にまみれた小さな革袋とメモを発見しました。

獣に襲われた旅人のものか、革袋には2D枚の金貨が入っています。持ち主に届けることは出来ないだろう、そんなことを思いながらあなたは金貨を自分の財布にしまえます。

そしてメモは、名前も知らない宗教に関する走り書きの束でした。暫く眺めていると「**魔界の数は8つ、精霊界は4つ**」という文字をぐるぐると円で囲んだメモを見つけました。よほどの発見だったのか興奮した様子が見て取れます。

暫くして、メモを放り投げたあなたは洞穴の外に向かいます。
ここで**〈運だめし〉**を行ってください。
成功したなら119へ
失敗したなら140へ

獲得アイテム

金貨(枚数は判定で決定)

101

自分の飛び道具で的を射ようとする、通路の力場にはじかれてしまいます。使った矢や太矢、投擲物を持ち物から減らしてください。

134に戻って他の方法を選んでください。

102

洞窟には獣を捕らえる為のものか、罠がありました！

技術点+[罠]か**[感知]**、または**[地下の知識]**で“**対抗者のいない判定**”を行ってください。

成功したなら21へ
失敗したなら121へ

103(ランダム遭遇 野犬:技術点6体力点5 噛みつき/鉤爪—中/なし)

野犬を倒したあなたは、しっかりと焼き上げた甘い香りのするパン(保存食2個分)を荷物に加えます。

一息ついた後、あなたは東へ続く小道に向かって歩きだします。66へ

獲得アイテム

保存食2個



104

あなたは、足元に動物の糞がある事に気づいて警戒します。すると暗がりから大ネズミが襲いかかってきました！ どちらかが倒れるまで戦ってください。

大ネズミ

技術点:5 体力点:4

武器:噛みつき／鉤爪一大 防具:なし

大ネズミを倒したなら、あなたはぼんやりとした青い光が見える地下へ降りていきます。116へ

大ネズミに負けたなら、あなたはお腹を空かせた大ネズミのご飯になってしまいます！
おしまい

105

長い通路を進み続けていると、床の真ん中に四角い穴が開いていました。罠にしては目立ち過ぎている穴を避けて、あなたは歩き続けます。61へ

106

あなたは、台座の弓と矢を使って的を射ようと試みます。矢筒には5本の矢が入っています(5回判定できます)。技術点+[弓]で飛び道具攻撃を行い、攻撃合計が15以上なら的を射抜くことができます。

5回以内に的を射抜いたなら、矢筒に矢が何本残っているかメモしてから110へ

5回全て失敗したなら134に戻り、“台座の弓と矢を使って的を射るなら”以外の選択をしてください。

107(ランダム遭遇 オーク:技術点6体力点5 ソード／ライト)

イノシシを撃退したあなたは旅を続けます。

南の草が生い茂る土地に進むなら149へ

東に進みこの地域の外れを目指すなら135へ

108(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード／ライト)

あなたは先が見通せない霧の中を進みます。

《霧払いの指輪》を持っているなら29

《霧払いの指輪》を持っていない場合は《運だめし》を2回おこないます。

2回成功したなら88へ

1回成功したなら92へ

2回とも失敗したなら87へ

109

石造りの祠に近づくと、真っ白い狼が祠に入ろうとしています。あなたは白い獣から不吉な意志を感じて、とっさに止めようとします。

《狩人の人形》を使うなら63へ

戦う場合、接近戦闘の前に飛び道具や魔法を使う時間が1ラウンド分あります。

白い狼

技術点:6 体力点:6

武器:噛みつき／鉤爪一小 防具:ライト

狼をやっつけたなら57へ

力及ばず負けてしまったなら80へ

110

的を射抜くと、通路の力場と手元の弓と矢がなくなります。台座をみると“矢筒に残った矢の本数を2倍した”枚数の金貨がのっています。矢筒に矢が残っていない場合、台座の金貨は1枚です(例:矢を2本使った場合、台座には6枚の金貨がのっています)。

あなたは金貨を財布にしまい西側の通路から隣の部屋へ進みます。54へ

獲得アイテム

金貨(枚数は判定で決定)

111

あなたはイノシシに倒されてしまいました！ 残念ですが危険はびこるタイタンではよくある事です。
おしまい

112

パチパチと音を立てる力場に飛び込むと案の定、体に衝撃がはしります！ 体力点を2減らしてください。このまま進み続ける場合はあと2回衝撃を受ける(体力点を4減らす)ことになります。
衝撃を受けながら通路を通り抜けるなら142へ
または力場に飛び込む前に“歩きながら体を保護できる魔法(妖術の〈FOF〉など)”を使うことも出来ます。有効な呪文の行使に成功したならダメージを受けずに142へ
引き返して他の手段を選ぶなら134へ

113

四角い部屋の中には、灰色の石材で作られた蓋つきの箱がありました。
蓋には小さな球状の窪みがあります。
《灰色の玉》《黒の玉》《白の玉》のいずれかを持っているなら83へ
いずれの《玉》も持っていない場合、箱や部屋を調べても何も見つかりません。あなたはこの場所の探索を諦めて、隣の部屋に戻ります。99へ

114

あなたはこれまでに見聞きした知識を活用して正解を導きだしました！ 12へ

115

技術点+[罨]か[感知]、または[地下の知識]で“対抗者のいない判定”を、もしくは〈運だめし〉を行ってください。
成功したなら133へ
失敗したなら97へ

116(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

階段を降りた先は、小さな四角い部屋になっていて、北側に通路が伸びています。部屋の真ん中にある倒れた石灯籠からは、青い光が漏れています。

また、石灯籠の下には押し潰されて砕けた人型の亡骸があります。骨になった亡骸の手には錆びて崩れかけた開錠箱が握られています。

〈運だめし〉を行い、成功した場合は《錆びた開錠箱》(開錠判定に1回だけ使えるアイテム)として持って行くことができます。失敗した場合は、開錠箱を手にした途端バラバラに崩れてしまい、持って行くことはできません。

灯籠の灯りに触れてみると、あなたの手が青く光りました。どうやらこの灯りは人や物にくっつく性質があるようです。《青い灯り》をもっていく場合、利き手とは反対の手を自由に使うことが出来ます(剣や盾、体の一部にくっつけてランタンやたいまつのように使用できます)。《青い灯り》を持って行かない場合は、自前のランタンやたいまつを持って進むことになります。

いずれにしても、あなたは明かりを用意して、北側の通路に向かいます。134へ

獲得アイテム

(持っていく、または持っていける場合は)

《青い灯り》

《錆びた開錠箱》

ご注意:《青い灯り》は今いる祠から離れると消えてなくなります。

《錆びた開錠箱》は1回使うと壊れてなくなります。

117

小屋の扉をノックすると、背の高い女性が姿を現しました。
あなたは目の前の女性が森の魔女なのか確認したあと、手紙を渡します。女性は手紙を少し見つめたあと「ありがとうございます。よろしければ中にどうぞ。お茶と、手紙を届けて頂いたお礼……報酬をお支払いします」と、微笑みながらあなたを小屋の中に促します。

小屋に入るなら67へ

陽が高いうちに森を出たいと断るなら68へ

《手紙》を持ち物から取り除きます

118(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

謎を解いたことで黒い扉は消え去っています。奥の部屋には頑丈な石の箱がありますが、開ける術がありません。

あなたは部屋を離れます。99へ

119(ランダム遭遇 オーク:技術点6体力点5 ソード/ライト)

懐が少しあたたかくなったあなたは旅を続けます。

南の草が生い茂る土地に進むなら149へ

東に進みこの地域の外れを目指すなら135へ

120(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

壁には2つの絵が飾ってあります。ひとつは司祭が有翼の影を、狩人が白い狼をそれぞれ打ち倒す絵です。そしてもうひとつは何やら恐ろしい景色が描かれています。

絵から離れるなら99へ

司祭と狩人の絵に触れてみるなら136へ

121

木の枝と尖った石を組み合わせた罫に引っかかったあなたは、体力点に4のダメージを受け、技術点が1減少します！

洞穴の中にはメモが落ちていました。メモは名前も知らない宗教に関する走り書きが束になっています。暫く眺めていると「魔界の数は8つ、精霊界は4つ」という文字をぐるぐると円で囲んだメモを見つけました。よほどの発見だったのか興奮した様子が見て取れます。

暫くしてあなたは洞穴の外に向かいます。

ここで〈運だめし〉を行ってください。

成功したなら96へ

失敗したなら140へ

122(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

部屋の真ん中には金貨が1枚のった台座があります。自分の財布に金貨をしまいながら部屋を見回すと、北と南に通路があり、あなたはどちらに進もうか考えます。

北の通路に向かうなら25へ

南の通路に向かうなら151へ

獲得アイテム

金貨1枚



123

あなたが《白の玉》を窪みに置くと、蓋はひとりでに開きます。中には金貨48枚と体力のポーションが入っていました。

箱が開くと同時に、隣の部屋から石が擦れるような音が聞こえてきます。

あなたは金貨とポーションを自分の荷物に加えてから、この部屋を離れました。85へ

《白の玉》を荷物から取り除きます

獲得アイテム

金貨48枚

体力のポーション

124 (ランダム遭遇 野犬: 技術点6体力点5 噛みつき/鉤爪—中/なし)

棘のある植物が群生する急勾配の小山を、あなたは登ります。

技術点+[登攀]で“対抗者のいない判定”を行ってください。

成功したなら18へ

失敗したなら137へ

125

近寄ってくるゾンビに加え、更に2体のゾンビが起き上がってきます！ 最初のゾンビと比べるとカラダの傷みが酷く、1体に至ってはあちこち部位が足りないようです。

3体との戦闘になりますが、このゾンビたちは動きが緩慢なため、1体ずつ戦うことができます。

どちらかが倒れるまで戦ってください。

水草ゾンビ 技術点:、6体力点:4

傷んだゾンビ 技術点:5、体力点:3

足りないゾンビ 技術点:4、体力点:2

武器: ソード 防具: なし(3体とも同じ武器と防具です)

ゾンビに勝ったなら147へ

ゾンビに負けたなら89へ

126

技術点(または魔法点)+[口先]で“対抗者のいない判定”を行ってください。

成功したなら40へ

失敗したなら3へ

127 (ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型: 技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

灰色の石材で作られた扉があります。把手も覗き窓もありませんが、扉の真ん中に小さな窪みがあります。窪みにはなにか球状のものが嵌るようです。

《白の玉》《黒の玉》《灰色の玉》のいずれかを入手しているなら19へ

持っていない、または他の場所を調べるなら65へ

128

あなたが《灰色の玉》を窪みに置くと、蓋はひとりでに開きます。中には金貨80枚と体力のポーションが入っていました。

箱が開くと同時に、隣の部屋から石が擦れるような音が聞こえてきます。

あなたは金貨とポーションを自分の荷物に加えてから、この部屋を離れます。85へ

《灰色の玉》を荷物から取り除きます

獲得アイテム

金貨80枚

体力のポーション

129(ランダム遭遇 祠の哨兵、光る人型:技術点5体力点5 クォータースタッフ/なし)

通路の突き当りには、鍵がかかった扉があります。
《鍵》を持っている、または**技術点+[開錠]**で“**対抗者のいない判定**”に成功する(判定には開錠箱が必要です)、もしくは《**鍵あけ**》や《**DOP**》の呪文の行使に成功したなら**65**へ進みます。
鍵を開ける手段がない場合は体当たりで扉を開けることとなります。**技術点+[体力]**で“**対抗者のいない判定**”を行います。成功したなら扉は開きます。失敗すると体力点に1のダメージを受けます。再挑戦は可能ですが失敗する毎に体力点が1減少します。体当たりで扉を開けたなら**65**へ進みます。

先に進むことを諦めるなら冒険はここで終わりです。
これ以上先には進めない、そう思ったあなたは今来た道を急ぎ戻りました。
ここまでの冒険によって、10経験点を獲得します。

おしまい

130(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

あなたは、灰色の石材で作られた四角い建物に近づきます。間近でみると建物の表面には様々な模様が彫り込まれています。

入口に近づくと

「試練を越えて黒の書から宝珠を得よ」

「知恵あるものは守護者の間に導かれ、富を得る」

という言葉が頭の中に響きます。

技術点(または**魔法点**)+**[宗教の知識]**で“**対抗者のいない判定**”を行ってください。

成功なら**75**へ

失敗なら**132**へ

131

司祭と狩人は跪き、接近戦用の武器をあなたに差し出します。どういうわけかあなたが今使っている武器に形がそっくりで、色だけが光沢のない影のような黒色をしています(あなたが武器を持っていない場合、影のように黒いクラブ(棍棒)が差し出されます)。

影の“武器”※:ダメージやその他の能力は普通の武器と同じです。しかし魔法の武器でしか傷つかない/倒せない相手にもダメージを与える事が出来ます。

※“武器”のところにはあなたが使っている武器の名前を入れてください(ショートソードの場合は“影のショートソード”になります)。

あなたが魔法の武器を使っていた場合、2人は跪いてその強さに敬意を払うだけで、何も手渡してくれません。

ここまでの冒険と困難な戦いを乗り切ったことにより、あなたは15経験点を獲得します。

この風変わりな体験に満足したあなたは、この場所から立ち去る事にしました。

おしまい

132

建物の入り口には両開きの扉がある……ありましたが、今は壊れて床に倒れています。中に入ると、下へと続く階段がありました。この建物は地下への入り口部分のようです。

技術点+[感知]か**[動物の知識]**、または**[地下の知識]**で“**対抗者のいない判定**”を行ってください。

成功なら**104**へ

失敗なら**93**へ

133

あなたは足元にある四角い落とし穴に気づきました！ どうやら青色の灯りで照らすと、穴が見え難くなる罫のようです。あなたは落とし穴を慎重に避けて先に進みます。42へ

134

通路の先は四角い部屋になっていて、西に続く通路はパチパチと音を立てる力場で満たされています。部屋に設置された台座には弓と矢筒が置いてあります。

あなたが台座に近づくと

「西の的(マト)を射よ」という言葉が頭に響きました。西には半透明の黄色い力場が漲る通路があり、その先の部屋には光る球体が浮かんでいます。

どうやら今いる場所から光る球体を射抜けばいいようです。

台座の弓と矢を使っての的を射るなら106へ

自分の飛び道具を使っての的を射るなら101へ

ダメージを与える魔法(30メートル以上先の対象に届く魔法)を使っての的を射るなら84へ

無理やり通路を通り抜けるなら112へ

135(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

あなたはこの地域の外れにある平原までやって来ました。

東には丘が、南には平原が広がっています。北の平原は他の地域に続いているので、今回は向かう必要はありません。

そしてここには、ロバに荷車を引かせた行商人がいます。あなたが声をかけると「見ていくかい？」と気さくに応えました。

品揃えは衣服や雑貨、魔法のかかっていない武器と防具、それと体力のポーションです(価格は金貨30枚。必要なだけ購入できます)。全て都市の価格で販売されています。

あれこれ眺めていると「《霧払いの指輪》はいらんかね？」と行商人が話しかけてきます。

「魔法の文字で指輪にそう書いてあるんだ。役に立つかもしれないよ！ 南西の湿地とか霧が濃いからね。お値段はたったの金貨20枚！」

そう言いながら銅色の指輪をあなたに見せます。

あなたは買い物を済ませて(または何も買わずに)旅を続けます。

東の丘に向かうなら51へ

南の平原に向かうなら11へ

獲得アイテム

(購入した場合は)《霧払いの指輪》

136

絵に触れると、司祭と狩人があなたに視線を向けます！ 驚いたあなたが後ろに下がると、絵の中にいた2人は部屋の中に歩み出て、それぞれの武器を構えます。

どうやら戦うしかなさそうです。1人ずつと接近戦を行ってください。戦闘をはじめる前と1体目を倒した後に、ポーションを使う、治療をする、保存食を食べる等の回復行為が1回だけ許可されます。

絵の中にいた司祭 技術点:6 体力点:6

武器:メイス 防具:なし

絵の中にいた狩人 技術点:7 体力点:5

武器:ショートソード 防具:なし

この困難な戦闘に勝利したら131へ

司祭と狩人のどちらかに倒されたなら、あなたの冒険はここで幕を閉じます。

おしまい

137(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

日が傾きかけた頃、山頂に辿り着きました。暗くなる前に周囲を見回すと、西側に霧に包まれた湿地帯が見えます。そして霧の合間に四角い祠のような建物を発見しました！ 建物は霧の流れで一時的に隠れることはあっても、不思議と見失う事はありません。

今日はここで野宿をして、明日祠に向かってみようかとあなたは考えます。

一晩眠ったことで体力点が4回復します。しかし、これまでに一度も食事をしていない場合は体力点が2減ります。

誰にも邪魔されることなく翌朝まで休んだあなたは、霧の中にある建物と、安全に下山できる道筋を確認してから出発します。146へ

138

周囲の異変をものともせず、あなたは先へ先へと進みます！

やがて足元の水は腰にまで達し、ぼんやりとした光が周囲にどんどん集まってくると……あなたは心に安らぎを感じます！ 故郷に帰ってきたような、懐かしい友人に会ったような、そんな心持ちになっていきました。

これはおかしいぞ！ あなたはそう思えるでしょうか？

ここで〈運だめし〉を行います。

成功したなら147へ

失敗したなら144へ

139

あなたが《黒の玉》を窪みに置くと、蓋はひとりでに開きます。中には金貨68枚と体力のポーションが入っていました。

箱が開くと同時に、隣の部屋から石が擦れるような音が聞こえてきます。

あなたは金貨とポーションを自分の荷物に加えてから、この部屋を離れます。85へ

《黒の玉》を荷物から取り除きます

獲得アイテム

金貨68枚

体力のポーション

140

あなたが洞穴を出るとイノシシ(『モンスター事典—奈落の底から—』p. 20-21)が襲い掛かってきました！ どちらかが倒れるまで接近戦を行ってください。

イノシシ

技術点:6 体力点:5

武器:噛みつき/鉤爪一小 防具:ライト

イノシシに勝ったなら107へ

イノシシに負けたなら111へ

141

技術点+[畏]か[感知]、または[地下の知識]で“対抗者のいない判定”を、もしくはく運だめしを行ってください。

成功したなら94へ

失敗したなら53へ

142

あなたは通路の力場に臆することなく突破しました！ ……帰りの道のりについては考えないようにして、探索を再開します。122へ

143

ただならぬ気配を感じてあなたが立ち止まると、水面がゆらりと揺らぎ何者かが立ち上がります。それは水草や藻がまとわりついたゾンビ(『モンスター事典—奈落の底から—』p. 76)でした。フラフラと近づくゾンビから離れようとしたあなたの足に、水が絡みつきます！ どうやら良からぬ力が作用しているようです。

この後どうなるか様子を見る場合は、125へ進みます。

様子を見ない場合は、ゾンビと戦闘になります。

ゾンビ

技術点:6 体力点:6

武器:ソード 防具:なし

ゾンビを倒した場合、あなたは進む方向も定まらず歩きだします。4へ

ゾンビに負けた場合は89へ

144

あなたはまるで、ベッドに横たわるように深い水たまりに倒れこみ、沈んでいきます！

いかなる魔法か呪いか、この場所には生者を捕らえる力が存在しているようです。

技術点(または魔法点)+[魔力感知]で“対抗者のいない判定”を、または<運だめし>を行い、この状況を打破できるか確認してください。成功した場合、あなたは水たまりから這い上り慌ててこの場から離れます。147へ

失敗した場合、残念ながらあなたは水底に……この恐ろしい湿地帯に永遠に捕らわれてしまいます。

おしまい

145

通路側に出ると背後の扉が閉まります。

あなたが一息ついていると

「試練の時は終わった！」

「青い光に導かれるなら、奈落に気を付けよ」という言葉が頭に響きます。

あなたは通路を西へ、手元の灯りを頼りに進みます。

手元の灯りが《青い灯り》なら141へ

手元の灯りが《青い灯り》以外なら105へ

146(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

小山を無事降りたあなたは、平原を横切り湿地帯に向かいます。

湿地帯に入ると瞬く間に霧に包まれてしまいました。108へ

147(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

ただならぬものを感じたあなたは、すぐにこの地を離れる事にしました。立ち去り際湿地のあちこちに、旅人のものらしき装備や荷物が落ちていることに気がきます。この地に捕らわれた人の持ち物……なのかは不明ですが、あなたはそれらをかき集めました。

5D枚の金貨に相当する品々をあなたは手に入れます。

この冒険であなたは5経験点を獲得します。

おしまい

獲得アイテム

金貨(枚数は判定で決定)

148

あなたは傷の痛みで目を覚まします(現在の体力点は1です)。戦っていた狼はどこにもいません。中を調べてみようと、あなたは祠に向かいます。48へ

149(ランダム遭遇 ゴブリン:技術点5体力点5 ショートソード/ライト)

背の低い草が生い茂るなかを進むと、足元が湿っていることに気がきます。この先はどうやら湿地帯のようです。沼にはまらないよう気を付けながらあなたは歩き続けます。4へ

150

集まる光を振り払いながら霧に向かって歩いていくと、フラフラと近づいてくる人影に……3体のゾンビに出くわしました！ 接近戦でどちらかが倒れるまで戦ってください。

ゾンビその1 技術点:6 体力点:6

ゾンビその2 技術点:6 体力点:6

ゾンビその3 技術点:6 体力点:6

武器:ソード 防具:なし(3体とも同じ武器と防具です)

3体のゾンビを倒すことができた場合、あなたは霧の中に入っていきます。108へ
ゾンビに倒されてしまった場合は89へ

151

通路の先にある部屋は、壁と天井の大半が崩れて埋もれています。あなたが引き返そうとすると、瓦礫から2匹の装甲モグラ(『超・モンスター事典—奈落の彼方に—』p. 14)が飛び出してきました！

技術点(または魔法点) + [動物の知識] で“**対抗者のいない判定**”を、または<運だめし>を行ってください。成功したなら72へ、失敗したなら装甲モグラと1ラウンド戦闘したあと72へ進みます。

上記の判定を行わず戦い続けることも出来ます。

装甲モグラ

モグラその1、技術点:4 体力点:10

モグラその2、技術点:4 体力点:10

武器:噛みつき/鉤爪一中 防具:ヘビー(2体とも同じ武器と防具です)

戦闘で2匹の装甲モグラを倒したなら56へ進みます。

もし負けてしまったなら、あなたの冒険はここで幕を閉じます。

おしまい

152

野宿をしていたあなたは突然目を覚まします。なにか嫌な夢たような気がしますが、どうにも思い出せません。空を見上げるとそろそろ夜が明けそうです。あなたは立ち上がって伸びをすると、旅の準備を始めます！

このパラグラフからゲームをスタートする場合、ヒーローを**今回の冒険開始前の状態**に戻してから、パラグラフ1に進んで下さい。このままゲームを終了しても問題ありません。

153

あなたは大ガマの長い舌に巻きつかれ、丸のみにされてしまいました！

おしまい

154

部屋の真ん中には空の台座があります。開いた本を固定する造りになっていますが、固定具は壊され、本そのものは見当たりません。

台座には“**黒の書 宝珠の祠へと至る道**”と書かれたプレートが付いています。

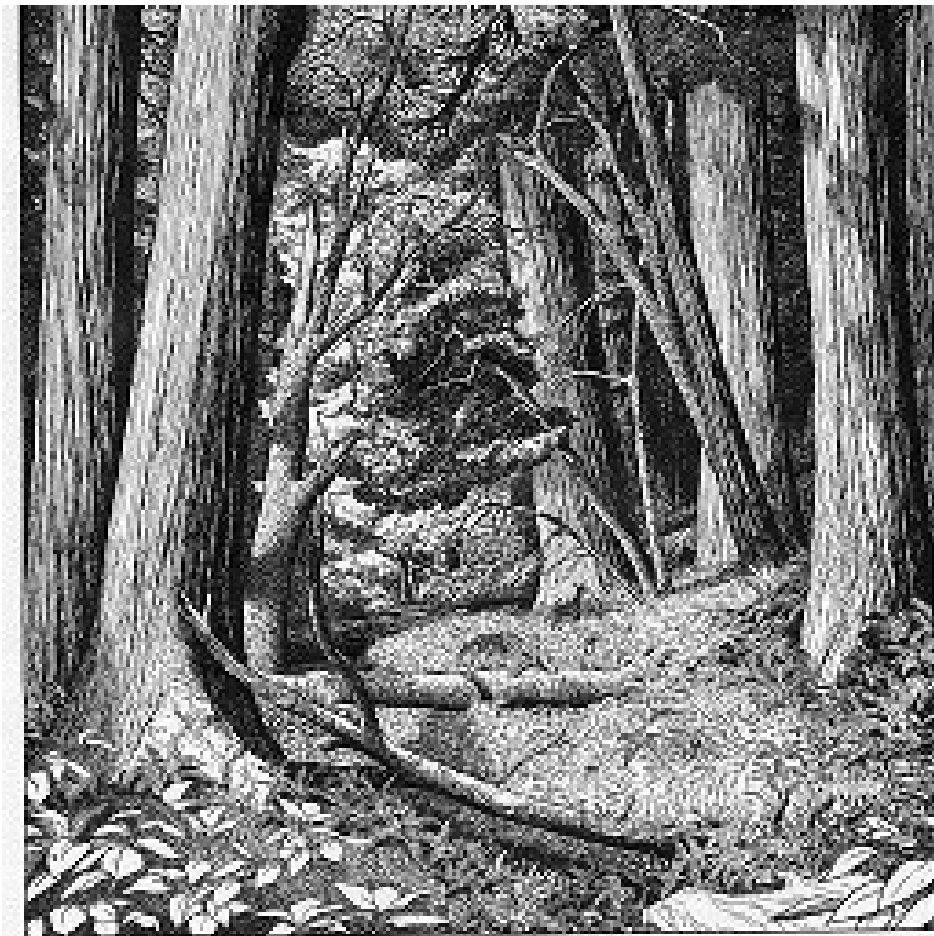
特に目ぼしい物は見当たりません。65へ

155

外に出てみると、そこは森の中でした。振り返る間もなく背後の扉は閉じてしまいます。不意に《花の指輪》が温かくなり、周囲を見回してみると、キツネの手袋が目にとまります。キツネの手袋を辿って進んで行くと、森の魔女の小屋に辿り着きました。「ちょっと祠の地下を探検してきました」という風体のあなたをみた森の魔女は、小屋で休むように勧めます。あなたは森の魔女の小屋で一息つくと、これまでの経緯を話しました。あなたの冒険譚を聞いた森の魔女は「数年前の話ですが、先程のあなたと同じように突然森の中からここに訪れた冒険者(注：“酔いどれ墓歩き亭”の元店主です)がいました。おそらくあなたと同じ道筋で祠から脱出したのでしょう。先日あなたがここで“読んだ”黒い本も、その冒険者が祠から持ち出した後……落としたか捨てるか……したのだと思います」そう話したあと小さく笑いました。「すみません。ですがあなたの冒険心のおかげで友人の手紙が私に届き、黒い本の素性にも近づけたのかと思うと、不思議な縁だと思ひまして」「食事を用意するのでゆっくりしてってください」森の魔女はそう言いながら奥の部屋へ入っていきます。

魔法使いの手紙を携えてはじめたこの旅を、あなたは振り返ります。森の魔女に手紙を届けたあと、霧の中にあった祠の最奥まで踏み入り、そこで出くわした謎を解いて幾ばくかのお宝を手に入れた……酒場で語って聞かせたらエールの1杯も奢ってもらえるかもしれない、いや2杯かも！
できることはやったかな、とあなたは充足感に包まれました。

この冒険であなたは30経験点を獲得します。
おめでとうございます！あなたは見事この冒険を踏破しました！
ゲームクリア



ゲームの進め方について

パラグラフ番号1から読みはじめ、パラグラフ本文内にある**太字の数字**を選び、それと同じ**パラグラフ番号**に進んで下さい。以降ゲームが終了するまで同様の手順を繰り返します。

ゲームの終了について

ヒーローの体力点が0以下になる、またはパラグラフ内の“おしまい”や“ゲームクリア”に到達したら終了です。

“数字D”という表記について

本作の文中に“1D”や“2D”という表記が登場します。これは右側のアルファベットが6面体のサイコロを、左側の数字がサイコロを振る数をそれぞれ表しています。1Dなら6面体のサイコロ1個という意味になります。

例

2Dのダメージを受ける＝6面体のサイコロを2個振り、合計した数字と同じダメージを受ける。
1Dの出目が1～3の場合＝6面体のサイコロを1個振った結果が1か2か3だった場合。

モンスターの武器タイプと数値の変更および、省略表記について

一部モンスターの武器タイプ、技術点、体力点、および特殊能力を変更しています。

また、モンスターの防具名を以下のように省略しています。

本来の防具名＝本作内の省略名

モンスターのライト・アーマー＝ライト

モンスターのヘビー・アーマー＝ヘビー

所持アイテムについて

本作中に登場する《》で囲まれたイベントアイテムは全て小さい物なので、**重量による制限**(ルールブックp. 52)の対象にはなりません。所持の有無のみ把握してください。

食事について

本文中でヒーローが食事をする場面がありますが、**自然治癒**(ルールブックp. 67)の回数には入りません。ヒーローが保存食を使った回数で管理をしてください(食事による回復は1日2回)。

タレントや種族特有の能力について

本作はタレントや種族特有の能力等は勘案されていません。要求された判定にタレントや能力を活かせると思ったなら積極的に適用してください。

例えば【畏】の特殊技能を使う判定には【畏の達人】のタレントが有効です。

魔法の使用について

稀に選択肢として登場しますが、本作は基本的に呪文や神術の使用を想定していません。攻撃や回復等、ディレクターの裁定が必要ないものは任意に使用可能です。

判断が難しい場合、その魔法は効果がなかったものとしてください。

本作の攻略について

少なくとも数回の戦闘があるので、戦いの得意なヒーローがより有利になります。

戦闘以外の状況で“【開錠】【回避】【感知】【口先】【宗教の知識】【体力】【地下の知識】【登攀】【動物の知識】【魔力感知】【森の知識】【弓】【畏】”の特殊技能を使う機会がありますが、該当の特殊技能は必須ではありません。該当の特殊技能がない場合は技術点(または魔法点)のみで判定してください。

パラグラフ155に到達するとゲームクリアになりますが、他にも生還ルートはいくつかあります。

パラグラフ右側の“(ランダム遭遇 ～)”という表記について

下記の提案ルール用です。ランダムエンカウントを行わない場合は使用しません。

基本的な遊び方は以上です。

ここからは戦闘機会の増加、判定の簡略化、ヒーローの生死、繰り返しプレイに関する**提案ルール**です。上記の**遊び方**と比べてよりハウスルール色が強くなっているので、まったく使わなくても大丈夫ですし、ひとつだけ採用しても問題ありません。

提案ルール

ランダムエンカウトについて

戦闘の機会を増やしたい際にご使用ください。ランダムエンカウトを採用した状態でクリアした場合、獲得する経験点を10増やしてください。

パラグラフ番号の右側に(ランダム遭遇)の表記がある場合、モンスターに遭遇する可能性があります。例. 999(ランダム遭遇 ~)

該当パラグラフに辿り着いた場合は以下の手順を進めてください。

- ・1Dの出目が1ならモンスターに遭遇します。出目が2—6なら遭遇はありません
- ・モンスターに遭遇したら接近戦で戦うか、敵の攻撃を1回受けて逃走するかを選びます
- ・戦闘中の逃走も可能です
- ・敵の詳細は()内に“モンスター名:技術点 体力点 武器/防具”の順で表記されています
例. (ランダム遭遇 沼ゴブリン:技術点6体力点6 ハンドアックス/ライト)

モンスターのロール簡略化について

ルールブックの参照回数を減らしたい、戦闘を手早く進めたい場合等にご使用ください。

攻撃合計の比べ合いまではAFF2eのルールと同じですが、モンスターのダメージ・ロールと防具ロールは行いません。

モンスターの通常ダメージは2点で固定、防具は着ていないものとしします。クリティカルは4点の固定ダメージと(ヒーローの)技術点を1減少させ、フアンブルはモンスター自身が2点のダメージを受けます。ヒーローがダメージを減らす(運だめし)に成功した場合、モンスターのダメージは1(クリティカルは2)点になります。

ヒーローの死について

ルールブックの第3章と第7章にある通り、ヒーローの死は簡単に覆すべきではありません。しかし、ソロアドベンチャーでは対人セッションほど柔軟な対応がきかないのも事実です。

という訳で、もしヒーローが死んでしまった場合はパラグラフ152をご確認ください。確認しないで、または確認後そのまま終了しても問題ありません。

繰り返し(周回)プレイについて

本作をクリアした、または途中でプレイが終了したヒーローを使って再度遊んでもらって構いません。その際は《》で囲まれたイベントアイテムを持っていない状態で再開してください。

前回行けなかったルートも、ヒーローが成長すれば通り抜けられる！ かもしれません。

基本的な遊び方、および提案ルールの説明は以上となります。