

## アドバンスド・ファイティング・ファンタジー 2e

### ふろふき大根 著 ソロアドベンチャー「年の瀬の帰郷を巡る冒険」

#### はじめに

君は旅の戦士だ。いくつかの勇敢な冒険を経て、君は金貨を  $30 + 3 D6$  枚ほど持っている。(もちろん、装備もちゃんと持っている)。

懐が温かいこともあって、今年は、新年を生まれた村で過ごそうと、久しぶりに帰郷の路を急いでいる。

途中、村まで二日というところで、サラモニスの街へ立ち寄った。

市場は、食材を買い求める庶民でごったがえしている。

君は、賑やかなこの街で、何か土産になりそうなものを買い求め、家族に持って帰りたかったのだ。

食料品を売る市場と、そのそばで南国の果物を売る旅の商人、市場の奥には雑貨売りもあるようで、多くの人出でごったがえしている。軽業師が芸を売ったりもしているようだ。君は市場へ向かう。

このソロ・アドベンチャーでは、文中に特に指示が無くても、食料などを食べて体力点を回復して良い。

食料は一日に二回まで食べて良く、そのたびに二点ずつ体力点が回復する。

戦士を対象としているが、魔法使いでも構わない。判定の必要の無い魔法だけ使用可能だ。

1へ。

#### 1

「買った買ったー！ これを売り終わったら俺も故郷に帰るんだ。安いよ、もっていけー！」

「南の果物だよ～」

「安いよ、いまだけだよ！」

年の瀬の市場は人出でにぎわっている。

家族や村の親しい者の顔が頭に浮かぶ。

年末の賑わいに、君の財布のひもも緩もうというものだ。

市場の奥からは、弦楽器を奏でる賑やかな音楽も聞こえてくる。

君は心が浮き立つのを感じ、市場へ足を踏み入れる。

入り口の南国の果物売りを見るなら 5 へ。市場のなかに入っていくなら 25 へ。

#### 2

「甘い甘いお菓子だよ！ 日持ちもするよ！ 家族みんな笑顔満点だ！」

傍でフィドルが奏でる音楽に合わせ、高らかに口上を呼ばわりながら、すらっと背の高い針金のように細い

男性の芸人が、幾つもの毬を空中にほうり投げてお手玉をしている。男の足は異様に長く、周囲から頭三つほど高く見えるのは、竹馬のような特殊な靴を履いているからのようだ。

三つ、四つ、五つ、空中を舞う毬の数は次第に増えていく。

男の手元を見つめ、たくさん子どもや、大人までも立ち止まる。

横でフィドルを奏でるのは、子どものように背の低い女性だ。ドワーフ、とも違うようだ。

奏でる曲は次第に早くなり、それに合わせてお手玉男の操る毬の動きも早くなる。

曲が激しくなるところで、投げる毬がまた増える。

毬が最後に8個まで増え、それを滑稽な動作で全て受け止めたところで、フィドルの曲も終わる。

お手玉男とフィドル女が頭を下げたところで、拍手と大喝采。

「ありがとうございます！ ありがとうございます！ お集りの嬢ちゃん坊ちゃん淑女に紳士の皆様方、ここにありますのは……………」

そしてまた菓子売りの口上が始まる。

「いらっしゃい、いらっしゃい！」

人ごみを離れる者、お菓子を買おうと店に近づく者、色々だ。

さて、君はここで運試しをしなければならない。

成功なら26へ戻れ。失敗なら14へ。

### 3

もう敵は誰もいない。

君は、先程まだ生命の兆候があった剣士に駆け寄る。

女性のように。だが、体中あちこちの傷から血を流し、既に意識はない。

君はそれでもこの若い女剣士を、助けられるものなら助けたいと思う。

この際背に腹は代えられないと、荷馬車の荷台部分の木材を剣で乱暴に削り、懐から火口箱を取り出し、荷台の上で火を熾す。

もし、強壯剤があるなら、飲ませると良い。

または、温めた葡萄酒に薬酒の種を加えて、薬酒を作っても良い。

いずれかの薬を用意できるなら、59へ。

薬が無くても、もし大きな毛皮や毛布があるなら、それで彼女の身体を包んであげると良い。

体力の消耗が違っだろう。36へ。

それもできないなら、山上の氷点下の過酷な環境では応急手当も困難だ。「治療」の特殊技能判定を行って良いが、-2の制限がかかる。

治療に成功したら、女戦士は薄目を開け、体力点を+2点まで回復させる。60へ。

治療に失敗したなら101へ。

4

数値が同じ場合は、引き分けだ。

ゲームの参加料は取られたままだが、かけ金は返金される。

「さあ、もう一度やり直しましょう！」

魔術師風の男が促す。

もう一度やるなら76へ。 もうやらないなら26へ。

5

市場の手前の広場で、南国から来たらしい浅黒い肌の商人が、鮮やかな柑橘を売っている。  
綺麗な金色で、目を射るように鮮やかだ。

「南国からのものだよ今だけだよ。早く買っとくれ。私も今日が仕事仕舞いだ、物が残っても困るんだ。さあ、買った買った！ 金貨2枚だ！ 1個で金貨2枚だよ！」

少し訛った言葉で叫ぶ異国の商人は、本当にこれで店じまいのようだ、大声で下げた値段を言うと、—それでもかなりの金額なのだが—、太陽の精髓のような金色の柑橘は飛ぶように売れていく。

君が近づくと、

「まいど！ 一つ金貨2枚だ。蜜柑一つで金貨2枚だよ！ 幾つお求めで？」

値は張るが、けっこう大きな柑橘だ。一つで大人の手のひら大もある。

買った分所持金を減らすこと。

いくつ買っても構わないが、量を買ったのなら、次のように記録しておくこと。

- 1個（小） 金貨2枚
- 2個（中） 金貨4枚
- 4個（大） 金貨8枚
- 8個（特大） 金貨16枚

後ろに書かれた（小）や（中）は、そのものの重さやかさばり具合を概念的に表したものだ。

（微小）は四つで（小）一つになる。

（小）は二つで（中）になり、（中）は二つで（大）になる。

（小）二つで冒険記録紙の一つの欄を占める。

（中）や（大）では、一つだけで冒険記録紙の一つの欄を占める。

（特大）になると、それ一つで冒険記録紙の二つの欄を占める。

冒険記録紙に記載しておくこと。

君は買ったものを背負い袋に詰め、市場へ向かう。25へ。

6

疲れて座り込みそうになるところを、気を取り直し、君は辺りを警戒する。

そこへ女剣士が声をかけて来る。

「旅の剣士さん、ありがとう、助けられたわ。ゼールがやられてしまうなんて……」

ゼールとは先程の若い剣士だろう。

女剣士はカティと名乗る。

馬鈴薯を投げていた女性が荷馬車から降りて来た。

「ゼールが命を落とすなんて……。彼の勇敢な魂がシンドラの御許へ招かれますように……」

目を潤ませながら剣士の魂に祈る女性は、自分を「サラモニスの商人の娘でイザベル」と名乗る。

ストーンブリッジに荷を運ぶ途中なのだという。

君たちは今後のことを話し合い、急ぎこの場を離れることにする。

ストーンブリッジに向かうには少し遠回りになるが、君の村に寄って体勢を立て直すことを君が提案すると、イザベルも同意する。

道を塞いでいた丸太をなんとかどかし、荷馬車を前に出すと、君たちは移動を開始する。

イザベルが馬車を動かし、隣をカティが護りながら歩き、君はしんがりを引き受け、後ろを振り返りながら進む。

「オークたちは何も得られず退却した。貪欲なあいつらがこのままで済むとは思わない」と言うのは、女戦士カティだ。

峠を越え、下り道に行く。

荷物に重さがあるため、速度は出せないが、気は急く。

道の片側は崖になり、速度は出せない。

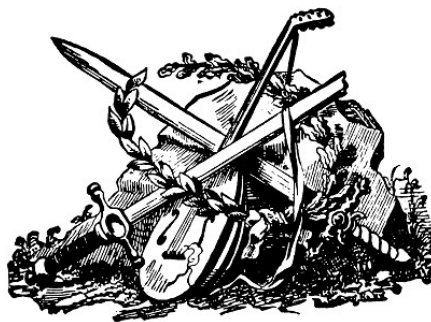
普段ならば何でもない道だが、追手があるかと思うと速度を出せないことが辛い。

獣の遠吠えが聞こえた気がした。

「あれは狼!？」

カティが剣を抜く。

追手のようだ。9へ。



7

オークを一体倒す。

オークの断末魔の悲鳴。吹き出る熱い血液が雪を解かす。

仲間の悲鳴を聞き、荷物を奪おうとしていたオークが二体、君に向かってくる。

オークB 技術点6 体力点5  
武器出目 1 2 3 4 5 6  
剣 2 3 3 3 3 4  
防具出目 1 2 3 4 5 6  
つぎはぎ防具 0 0 0 0 1 1

オークC 技術点5 体力点6  
武器出目 1 2 3 4 5 6  
剣 2 3 3 3 3 4  
防具出目 1 2 3 4 5 6  
つぎはぎ防具 0 0 0 0 1 1

大変な状況だが、戦うしかない。（敵側は数で優勢なので、攻撃ロールで+1になる）

倒せば、17へ。

君の体力点が0点になれば、君を助けられる者はいない。10へ。

8

毛皮のチョッキを着た髭面の男が、売り場に掛かっている毛皮を、畳んで荷馬車に積んでいる。

君が声をかけると、

「もう店じまいなんだ。ある分からすぐ買ってくれるなら良いけどよ」とのこと。

売り場に残っているのは三枚だけだ。大きな羊の毛皮が一枚、ウサギの毛皮が二枚。

以下は、それぞれ一枚だけの値段だ。

羊の毛皮 金貨5枚 (大)

ウサギの毛皮 金貨1枚 (中)

「羊の毛皮は大きいから、これで外套を作っても良いし、旅に使うなら野宿するとき地面に敷いても良い。お買い得だよ。ウサギは、これは襟巻にでも加工すれば良いだろうな」

とのことだ。

髭面の男はそれだけを言うと、もう帰り支度を始める。

「買うなら早くしてくれ！ そうでなければ、俺はもう行くよ」

買い物をしたら、44へ戻れ。

9

夜明けはまだだが、地平線の彼方が青白い。

来た道を振り返ると、まだ暗くて何も見えないが、狼の遠吠えが先ほどよりも近くで聞こえる。

「オークは狼に乗る場合もあると聞きます。急ぎましょう！」

イザベルが君たちに荷馬車に乗るよう促す。無理を承知で速度を上げようとするらしい。

女剣士と君も荷馬車に乗り込み、イザベルは二頭の馬に鞭を入れる。

「逃げきれなければ、あんたたちも食べられてしまうわ！ 村に着くまでだから！ 頑張って！」

馬がいななき、速度が上がる。

その時、何かを感じて目を上に上げると、左上の崖の上にくつかなりの人影が見える。

オークだ！

崖を下りて来るつもりではないようだが、奴らは何かを振りかぶった。

カティが叫ぶ。

「槍が来るわ！」

君たちめがけ、幾本ものジャベリンが降ってくる。

回避の判定を技術点で行うこと。まだ薄暗いことと、見下ろされる側であることから、君たちは相当に不利だ。-3の修正がつく。

判定に失敗すれば、ジャベリンの一本が君に当たる。

武器出目 1 2 3 4 5 6

ジャベリン 2 3 3 3 3 4

まだ生きていれば、53へ。

これで君の体力点が0以下になれば、誰も状況を改善できない10へ。

## 10

戦いの中で君の肉体は滅び、アランシアの土になる。

ようやく束縛から解放された君の魂は風になり、自由の本当の意味を知る。

風は本来、神の息吹なのだ。

囁く呼び声が聞こえる。

その声に従っても良いし、君の心のままに飛ぶのも良い。

また肉体に束縛されることを選ぶことも、君の自由だ。

やり残したことがあるようなら、「はじめに」へ。

もう十分なら、タイタン世界を吹く風となれ。

## 11

君は稲妻の杖を振り下ろす。

「ZAP！」

激しい電撃が飛び、空気を焼き焦がす。網膜が焼かれ空中に青白い残像が残る。

悲鳴も上げられず黒焦げになる祈祷師。

それを見て、慌てふためくオークたち。

五体のオークは出口や奥に向かって蜘蛛の子を散らすように逃げていく。

君とカティは梯子でホールまで降り、縛り付けられたイザベルに駆け寄ると、綱を切り放す。

弱っており意識はないが、まだ息はある。

「急いで！」

君はイザベルを背負い、ホールを出、出口まで駆ける。

幸いにオークには会わない。

君たちは岩屋を出る。121 へ。

## 12

君たちはほとんど無傷でオークの襲撃を切り抜ける。

やがて太陽が顔を出し始め、辺りは急速に明るく、暖かくなっていく。

「どうやら、切り抜けたようだ」と、ゼール。

「まだまだよ」と、カティ。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。

ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

剣士二人と商人にそれを伝えると、安堵のため息が漏れる。

沢を渡り流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来た。

閉まっている門に、君は開けるよう呼びかける。

おめでとう！

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1 点

(中) 2 点

(大) 2 点

(特大) 3 点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。その合計数値の 50%を経験点として与える。

また、君は旅の商人の一行を救うことができた。その成果として経験点を 20 点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122: エピローグへ。

### 13

人ごみを押し分けて近づくと、砂糖なのか蜂蜜なのか、そういう甘い物を使って押し固めた砂糖菓子のような。中には胡桃などのナッツも刻まれて混ぜ込まれている。

「甘い甘い砂糖菓子だよ！ 日持ちするから故郷のお土産にもぴったりだよ！」

君の心を読んだかのように、白い帽子をかぶった主が言う。

ただ、相当に高いようだ。

一人分切り分けたものだけで「金貨3枚」だと言う。

小さいので、お土産にするなら、三人分以上をお勧めするようだ。

それでも、たいした量にはならない。高いが甘いもの好きな母や叔母たちを買って行ってあげたいと君は思う。

砂糖菓子	一人分	金貨3枚	(小)
砂糖菓子	二人分	金貨6枚	(中)
砂糖菓子	四人分	金貨12枚	(大)
砂糖菓子	八人分	金貨24枚	(特大)

購入するなら、その分所持金を減らすこと。

後ろに書かれた(小)や(中)は、そのものの重さやかさばり具合を概念的に表したものだ。

いくら買っても構わない。

(小)は二つで(中)になる。

(中)も二つで(大)になり、(大)は二つで(特大)だ。

(小)は二つで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(中)や(大)では、それ一つだけで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(特大)になると、それ一つで冒険記録紙の二つの欄を占める。

冒険記録紙に記載しておくこと。26へ戻れ。

### 14

人ごみの中、君はスリに狙われた。

全財産のうち、身に着けていた小銭の財布がすり盗られたようだ。

(財産を分けるのは旅人なら誰でもすることだ)

全財産のうち、一桁分の金額(または全財産の三分の1)が無くなる。

例えば全財産が金貨27枚なら、無くなるのは7枚だ。

もし全財産が30枚とか20枚とか切りの良い枚数だったのなら、その三分の1が無くなる。

さすがにヒーローだ、財布が無くなったことにすぐ気づいた。



いかにも妖しい人影が、芸人のジャグルの間をくぐるように、そそくさと人ごみに紛れていく。追うなら 73 へ。諦めるなら 26 へ。

### 15

岩の間に入ると、洞窟のような通路がまっすぐ奥へ伸びている。その途中に部屋があるようで、そこから明かりが漏れている。灯りに近づく。扉の無い入り口から中を覗くと、三体のオークがいびきをかいている。先程の戦いで怪我をしたようで、血のにじんだ包帯を巻いている者もいる。場所から言って、入り口の歩哨の交代要員の詰め所だろうか。近づいて、寝ている三体のオークに剣を突き刺す 116 へ。

### 16

君の牌の合計は魔術師風の男の牌より高い数値だった！  
君の勝ちだ！  
周りで見ている者たちが、「おおお！！」と声上がる。  
魔術師風の男は、君がかけた金の倍を君に支払う。  
負けたことは何でもないようで、  
「おめでとうございます！ なかなかの強運の持ち主のようだ！ あやかりたいものですな。もう一度いかがですか？」  
もう一回やるなら 76 へ。もうやらないなら 26 へ。

### 17

戦闘は突然終わり、静寂が訪れる。  
最後に残っていたのは、どうやら戦況を見切れなかったオークだけで、主だったものは勝ちに乗じて荷馬車の荷物を奪い、西の森へ消えて行った。  
うずくまり、安堵のため息の後、すすり泣く女。それを君は言葉も無く見下ろす。護衛にいた剣士は二人とも死んでしまった。この女（商人だろうか？）が生き残れたのは、まったく僥倖だった。君が声をかけようとしたところで、女が顔を上げる。  
気が強そうな、美しい女だ。  
その女が言う。  
「剣士様……。あなたにこの命を助けていただきました。ありがとうございました。旅の神の下された僥倖かもしれませんが、助けてくださったのはあなたです。この感謝の気持ちはとても言葉に表せられるものではありません。ありがとうございます。私はサラモニスの行商人エイガーの娘でイザベルと申します。父のエイガーが病に倒れ、代わりに私が荷をストーンブリッジまで運ぶつも

りでした。剣士も二人雇い、十分に準備したつもりでしたがこんなことになってしまいました……。しかし、勇敢な彼らの魂は天上の神々の庭へ招かれるはず！ シンドラよ戦士たちの魂をお招きください！ ところで、剣士様にお願いがあるのです。オークたちに大事な荷物を奪われてしまいました。酒や食料などは言い訳ができます。しかし、特別に頼まれた品はそうはいきません。取り戻すのを手伝っていただけませんか」

そう言いながらも、イザベルは、無理を言っているため断られるのがわかるのか、涙を流し続ける。オークたちに盗られた物とは何なのかと尋ねるなら 28 へ。

命が助かっただけでも儲けものだ。

君の目的地の故郷の村のことを教え、そこへ一緒に行こうというなら 40 へ。

## 18

「いやー！」

目の前のオークに手間取っているうちに、別のオークが荷馬車の上の女性を担いで連れて行こうとしている。

舌打ちをする君に、別のオーク二体が、向かってくる。

先程のオークのほかに、オークが二体増えたのだ。（敵側は優勢になり、攻撃ロールで+2になる）

オーク B 技術点 6 体力点 5  
武器出目 1 2 3 4 5 6  
剣 2 3 3 3 3 4  
防具出目 1 2 3 4 5 6  
ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

オーク C 技術点 5 体力点 6  
武器出目 1 2 3 4 5 6  
剣 2 3 3 3 3 4  
防具出目 1 2 3 4 5 6  
ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

大変な状況だが、戦うしかない。戦え。

3体とも倒せば、84 へ。

君の体力点が0点になれば、君を助けられる者はいない。10 へ。

## 19

気が緩んで座り込みそうになるところを、気を取り直し、君は辺りを警戒する。

そこへ二人の剣士が声をかけて来る。

「旅の戦士よ、君の助力に感謝する。我々は皆君に命を救われたようなものだ」

「私たちはこの行商人の護衛なのだけれど、私たちだけならあぶなかったわ」

男の戦士はゼール、女の剣士はカティと名乗る。

馬鈴薯を投げていた女性が荷馬車から降りて来た。

「助かりました。私はストーンブリッジに荷物を運ぶ途中の商人で、名をイザベルと申します。御助力とわたくしどもの命を救ってくださったことに感謝いたします。おおシンドラに心からの感謝を……！」

君たちは応急な手当てをしあうと、今後のことを話し合い、急ぎこの場を離れることにする。ストーンブリッジに向かうには少し遠回りになるが、君の村に寄って体勢を立て直すことを君が提案すると、イザベルも同意する。

道を塞いでいた丸太を皆でどかし、荷馬車を前に出すと、君たちは移動を開始する。

イザベルが馬車を動かし、左右をカティとゼールが護り、警戒するように進む。

君はしんがりを引き受け、後ろを振り返りながら進む。

「オークたちは何も得られず退却した。貪欲なあいつらがこのままで済むとは思わない」と言うのは、女戦士カティだ。

ゼールは襲撃に備え、ロングボウを構えている。

峠を越え、下り道に行く。荷物に重さがあるため、速度は出せないが、気は急く。

道の片側は崖になり、速度は出せない。

普段ならば何でもない道だが、追手があるかと思うと速度を出せないことが辛い。

獣の遠吠えが聞こえた気がした。

「あれは狼!？」

カティが剣を抜く。追手のようだ。27へ。

## 20

大きな鍋に近づくと、そこでは黒っぽい油が熱せられている。

禿げた無口なおやじが、小麦粉か何か練ってひねった小さなタネをそこに投じると、じゅーぱちぱちと小気味良い音が鳴り、タネは膨らみ、辺りに良い香りが漂う。

茶色に揚げ上がったタネは、膨らんで表皮がパリパリに硬化している。その上から塩に何か香辛料が混ざった調味料をぱらぱらとかけ混ぜると、えもいわれぬ香気が立ち上り、道行く人々は立ち止まってしまう。

「ほら」

無口なおやじが試しに一つくれたのをそのまま口に運ぶと、パリパリした表皮の下はサクサクな歯ごたえだ。意外に薄味なしょっぱさと何かハーブの香りが、食欲を刺激する。

揚げ菓子なら軽いだろうし、日持ちもするかもしれない。

揚げ菓子一袋 金貨1枚 (中)

購入するなら、その分所持金を減らすこと。

後ろに書かれた（小）や（中）は、そのものの重さやかさばり具合を概念的に表したものだ。いくら買っても構わない。

（小）は二つで（中）になり、（中）も二つで（大）になる。

（小）は二つで冒険記録紙の一つの項目を占める。

（中）や（大）では、それ一つだけで冒険記録紙の一つの項目を占める。

（特大）になると、それ一つで冒険記録紙の二つの欄を占める。

冒険記録紙に記載しておくこと。26へ戻れ。

## 21

二体目のオークを倒し、一瞬辺りをうかがう。

君が入ったおかげで荷車を護る側は優勢になったようだ。

先程不意を打たれそうだった剣士は、傷つきながらもオークを一人倒している。

荷馬車の向こう側にいる剣士（女戦士のようだ）も、優勢だ。

荷馬車の荷台から娘が馬鈴薯を投げるのが、意外に効果的だったようで、見ている間にもオークの横っ面に当たり、そうしてオークがひるんだ瞬間を見逃さずに、女戦士が止めを刺す。

「バオ。ゴガゴー！」

オーク側が何かを叫び、尾根の右のほうに駆け、森に入っていく。

退却だろうか。

どうやらそうらしい。オークは瞬く間に森の奥に姿を消し、オークの死体ばかりが6体ほども転がる。

君は疲労で座り込みそうになる。19へ。

## 22

荷を積んだ荷車と二頭の馬、荷の中に座って震える女性、荷車を背にして護る二人の剣士。

それに襲い掛かってきているのはオークの集団だ。

怒声。

剣撃。

人数はオークのほうが多い。

一人の剣士の後ろから、オークが剣を振り下ろす。

その、つぎの瞬間、オークが何かに当たり、跳ね飛ばされたように転げる。

剣士は振り返り、オークに剣を突き刺す。

荷車の上の女性が、何かを投げてぶつけたのだ。

震える女性、ではなかった。女性はまた何かを拾うと、別のオークに投げつける。悲鳴を上げ続けながら。

君が駆けつけた時、各剣士とオークとの激しい戦闘が始まっている。

駆けつける君の足音に、皆ぎょっとしたらしく、人もオークも君に目を向け、荷車の女性などは君にも何かを投げつけて来た。君が避けたのは馬鈴薯だ。

「助太刀だ！」

そう言いながら、君はオークの一人に切りかかる。

戦え。

オーク 技術点6 体力点5  
武器出目 1 2 3 4 5 6  
剣 2 3 3 3 3 4  
防具出目 1 2 3 4 5 6  
ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

3ラウンド以内に勝てば87へ。

3ラウンド以内に倒せなければ62へ。負ければ10へ。

## 23

最初にゼールが撃った矢を肩に刺したまま、オークDが追い付き、オークCに並ぶ。

すると、オークA オークBが馬車の横に進み、馬を攻撃しようとする！

イザベルは馬車を操るのに精いっぱい、馬鈴薯を投げることはできない。

ゼールが弓矢で応戦している。

カティの前にはオークDが現れる。

君はオークCと戦え！ 飛び道具を持っているなら、奴が駆け寄ってくる前に、最初の1ラウンドだけ使うことができる。

オークC 技術点7 体力点8  
武器出目 1 2 3 4 5 6  
剣 2 3 3 3 3 4  
防具出目 1 2 3 4 5 6  
ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

この戦いが始まって第2ラウンドにイザベルが叫ぶ。

「曲り道よ！ 速度を落とすわ！ でないと曲がり切れない！」

そのタイミングで、オークたちが狼の背に立ち、荷馬車に飛び込んでくる。

馬車の上での戦いだ。第3戦闘ラウンドに120へ。

## 24

馬車に乗り込んできていたオーク二体が、振り落とされる。  
ざまを見ろと思う間もなく、御者をしているイザベルの悲鳴が聞こえる。  
「オークが！ まだ二体！」  
前にまわっていたオークが御者のイザベルに剣を振り下ろそうとしている。  
君とカティが咄嗟に前に出、それぞれのオークの剣を受ける。  
カティはもう戦い始めている。君の相手は残る一体だけだ。  
最後の戦いになる。戦え。

手負いのオーク

技術点7 体力点6

武器出目 1 2 3 4 5 6

剣 2 3 3 3 3 4

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

勝てば、35へ。負けてしまえば、10へ。

## 25

市場の入り口付近は、肉やその加工品が多く売られている。  
切り分けられて積まれた豚肉、既に絞められ逆さに吊り下げられた鶏や鴨、皮をむかれたウサギ。  
幅広の肉切り包丁でまな板をバンバン叩きながら、でっぷり太った男が肉を売っている。  
「ほーい、豚肉豚肉～！ 鶏に鴨にウサギもだ！」  
豚肉は脂肪がよく載っており美味しそうだ。  
ウサギは皮が剥かれているが、鶏や鴨は羽がまだ剥かれていない。  
肉の値段を聞くなら38へ。  
その隣では、これまた立派に太った中年の婦人が、腸詰や干し肉・燻製肉の類を売っている。  
大きな平鍋で腸詰を茹でることもしながら、干し肉を適当な大きさに細分している。  
「はいはい！ 腸詰は干したやつと茹でたやつがあるよ！ 茹でたのは、持って帰ってすぐ食べられるよ！ 値段はおんなじだよ！ 買った買った！」  
値段を聞くなら50へ。  
この向こうは市がまだ続いており、人だかりがあつて良く見えない。  
市場を前に進むなら26へ。

## 26

市場の真ん中が一番賑やかで、人も多い。

手前では、魔術師風の男が小さな卓に座り、牌を並べている。

それを何人かの男たちが囲み、「やったー！」だの「しまったー」だの言っている。

何かゲームをしているのだろうか。

その反対側では人だかりがしていたのは、お菓子を売っているからのようだ。

「甘い甘い砂糖菓子だよ！ 日持ちするよ！」

滑稽な格好をした客寄せの芸人がジャグルをしながら、客寄せ口上を高らかに詠っている。

その芸人を囲む人だかりで良く見えないが、奥にちらりと見えたのは、板の上に大きく茶色い物が四角く広がっている。それを切り分けて売っているようだ。焼き菓子か砂糖で固めた練り菓子だろうか。ぷんと甘い匂いがする。

果物ではなく、砂糖の甘さというものを、君は村を出てから知った。

年寄りや親戚の子らに味わわせてやりたいと思った。日持ちができるというなら、良い土産になるかもしれない。

ゲームをしているのを覗くなら 76 へ。

お菓子を見してみるなら 13 へ。

その横には、湯気の上がる大きな鍋が見え、香ばしい揚げ菓子のかおりが漂ってくる。

別のお菓子のようだ。それを見してみるなら 20 へ。

お菓子はともかく、芸人のジャグルを見ていくなら、2 へ。

その奥は市場の終点だ。

露店ではない小さな店舗が幾つか見える。33 へ。

## 27

夜明けはまだだが、地平線の彼方が青白い。

来た道を振り返ると、まだ暗くて何も見えないが、狼の遠吠えが先ほどよりも近くで聞こえる。

「オークは狼に乗る場合もあると聞きます。急ぎましょう！」

イザベルが君たちに荷馬車に乗るよう促す。無理を承知で速度を上げようとするらしい。

戦士二人と君も荷馬車に乗り込み、イザベルは二頭の馬に鞭を入れる。

「逃げきれなければ、あんたたちも食べられてしまうわ！ 村に着くまでだから！ 頑張って！」

馬がいななき、速度が上がる。

その時、何かを感じて目を上に上げると、前方左上の崖の上にくつつかの人影が見える。

オークだ！

崖を下りて来るつもりではないようだが、奴らは何かを振りかぶった。

カティが叫ぶ。

「槍が来る！」

君たちめがけ、幾本ものジャベリンが降ってくる。

回避の判定を技術点で行うこと。まだ薄暗いことと、見下ろされる側であることから、君たちは相当に不利だ。-3の修正がつく。

判定に失敗すれば、ジャベリンが一本君に当たる。防具は有効だ。

武器出目 1 2 3 4 5 6

ジャベリン 2 3 3 3 3 4

まだ生きていれば、114へ。これで君の体力点が0以下になれば、誰も状況を改善できない10へ。

## 28

「奪われたのは干し肉や酒などのほか、大切な薬なのです」

食料や酒は大きな問題ではない。だが、薬はそれを待つ人がいて、無ければ命に係わるのだと言う。君たちは、荷馬車から馬を外して乗り、オークたちの足取りを追うため森に入る。

奴らが襲撃に来る時と終わって住処に戻る際に通っているの、足跡がしっかり残っている。

待ち伏せなどは、恐らく無いだろう。雪中にいくつも血痕がある。

「奴らもだいたい怪我したはずです」

馬で移動するため、速い。

一度谷に下って登り返したところに、岩の山のような物が見えて来て、足跡はどうもそこへ続いている。

君の提案で、道から外れたところに馬を繋ぐ。そして、イザベルにもここに隠れてもらう。

「！ わたしも行きます！」

と言うが、この娘は商人であって、戦士ではない。

足手まといになることを説明し、ここにいてもらう。

不満そうだが納得した娘は、君に「もし良かったら」と、ロングボウと矢を10本渡す。

先程の戦闘で命を落とした剣士のものだという。

君は、必要のない重い荷物をここに置き、独り岩山に近づく。112へ。

## 29

一体のオークが矢で射抜かれ、悲鳴が響く。

その生死はまだ定かではないが、それを見て、慌てふためくオークたち。

君は更に弓を引く。

オークたちは、それぞれに逃げる。

二体は、部屋の右上にある穴に梯子をかけ、そこから逃げようとする。

残り二体は、ホールの奥の暗闇に逃げていく。

君は二射目、三射目を放つが、慌てて逃げるオークたちには致命傷は与えられず、やがてホールに



は静寂だけが残る。

混沌や邪な神々の木像があり、ここは簡素ながら神殿かそういう場所なのだろう。

酒樽と干し肉の樽がひとつずつあるが、これは恐らくイザベルの荷馬車から奪われた物だ。

だが、君が探している薬は見つからない。

このホールには三つの出入り口がある。君が来た入り口と、オークたちが逃げて行った梯子の先にある壁の穴と、ホールの奥の暗闇だ。

梯子を上って壁の穴に入るなら 92 へ。

ホール奥の暗闇から先に進むなら 55 へ。

### 30

ホールに戻る。

混沌や邪な神々の木像があり、ここは簡素ながら神殿かそういう場所なのだろう。

酒樽と干し肉の樽がひとつずつあるが、これは恐らくイザベルの荷馬車から奪われた物だ。

だが、君が探している薬は見つからない。

このホールには三つの出入り口がある。君が来た入り口と、オークたちが逃げて行った梯子の先の壁の穴と、ホールの奥の暗闇だ。

君は梯子を上って壁の穴に入る。92 へ。

### 31

君はオークの祈祷師を倒す。

血にまみれたやつの私室には長持があり、もしまだ見ていなければその中に君が探していた物が見つかる。

長持の中には次の品物が入っている。

- ・ 幸運の薬 飲むと運点が 6 点回復する。原点は超えない。
- ・ 稲妻の杖 禍々しい意匠の杖。杖の傍らにある説明書きによると、3 回まで ZAP の呪文が使えるようだ。杖を敵に向けて強く念じると激しい稲妻が飛び、対象に 3 D6 のダメージを与える。
- ・ 金貨 40 枚。
- ・ 心臓病の特効薬 一瓶

最後の、心臓病の特効薬と書かれた瓶が、イザベルが取り返してほしいと言っていた薬だろう。

君はそれらを背負い袋にしまう。(冒険記録紙の項目欄に空きはあるな? 無いようなら、不要な

ものは捨てよう)

君は来た道を引き返し、オークのねぐらを出、馬とイザベルが待つ茂みへ向かう。110へ。

### 32

ちよろちよろとどこかから水の流れる音がする。

鼻をつく強い異臭。

足下は何か粘着する感じがし、気持ちが悪い。

暗闇に目が慣れると、足元を走るネズミや大きな虫の類がいるのがわかる。

入った部屋の左右に、地面に掘られた穴が幾つもある。

入り口に近い穴は、満杯になり、どろどろしたものが溢れ、大変に不潔だ。

臭くて息が苦しく、これ以上留まることが辛い。

留まり続けるなら104へ。もう出るなら55へ。

### 33

市場の最奥は小規模だが小ぎれいな店舗がいくつかある。

一つ大きな店の前から漂う香りから、君はそこが酒屋であることがすぐ分かった。

酒と言えば、故郷の酒が懐かしいが、旅で知った強い酒も君の好みだ。

酒好きな父の顔が頭に浮かぶ。父に外の酒の味を味わわせてあげたい。

葡萄酒も、君の村では贅沢品だった。もし持って帰ることができれば、きっと喜ばれるに違いない。

そして、その向かいにある店からも独特の香りが漂う。

その臭いから察するに、こちらは薬屋のようだ。生薬を置いているのだろう。

酒屋を覗くなら100へ。

薬屋を覗くなら46へ。

この辺りで一般的な市場は終わりのようだ。

この奥は家畜市場だろうか、獣の糞尿の臭いが漂う。

家畜市場へ寄るなら44へ。

市場を入り口方向に引き返して、もう一度見ようとするなら103へ。

サラモニスの街を出て、故郷の村へ向かうなら82へ。

### 34

道は少し上り坂になった後、すぐ行き止まる。

松明がこうこうと光っており、上等そうで場違いな椅子や、ベッド、丈夫そうな長持がある。ただどれも使っている者の使い方が雑なのだろう、薄汚く汚れている。奥の壁の左側に穴があり、下の方に続いている。穴の向こうは広い空間に繋がっているようで、風を感じる。君たちは、長持を開けてみるなら 61 へ。左の穴に入ってみるなら 111 へ。

### 35

イザベルの馬車の操作のうまさもあり、君たちは逃亡に成功する。この峠を下る戦いで、君はどれだけ負傷しただろうか。2点以下なら 77 へ。4点以下なら 45 へ。6点以下なら 117 へ。

### 36

火をつけてお湯を沸かしながら、毛皮で女戦士の身体を包み込む。「治療」の特殊技能判定を行うこと。毛皮に温められたおかげで、+1 点の修正がつく。判定に成功すれば、身体を温められた女戦士は命を繋ぐことができる。女戦士は体力点を 2 点まで回復し、苦悶の表情を浮かべながら薄目を開ける。60 へ。失敗すれば、残念ながらこの若い女戦士は天上へ旅立ってしまう。101 へ。

### 37

道は少し上り坂になった後、すぐ行き止まる。松明がこうこうと光っており、上等そうで場違いな椅子や、ベッド、丈夫そうな長持等がある。ただどれも使っている者の使い方が雑なのだろう、薄汚く汚れている。奥の壁の左側に穴があり、下の方に続いている。長持を調べてみるなら 97 へ。穴を覗いてみるなら 79 へ。

### 38

「良い豚肉だよ。新年だ。贅沢しなきゃ！ 鶏も鴨ももちろんウサギも、良いよ！ 買って帰るな！ 母ちゃん喜ぶよ！」太った肉屋がニコニコしながら肉を勧める。豚肉は塊ごとに切り分けられている。脂肪が層になっていて、なかなか旨そうだ。もちろん、旨そうなものは、跳び上がるほど高い。

鶏や鴨やウサギは、まるまるそのままだが、比較のお求めやすいかもしれない。

豚肉一塊	金貨 6 枚	(大)
鶏一羽	金貨 2 枚	(大)
鴨一羽	金貨 3 枚	(大)
ウサギ一羽	金貨 3 枚	(大)
生の鶏卵 5 個	金貨 1 枚	(中) ※割れやすい

購入するなら、その分所持金を減らすこと。

後ろに書かれた (小) や (中) や (大) は、そのものの重さやかさばり具合を概念的に表したものだ。

(小) は二つで (中) になり、(中) も二つで (大) になる。(大) 二つで (特大) だ。

(小) 二つで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(中) や (大) では、一つだけで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(特大) になると、それ一つで冒険記録紙の二つの欄を占める。

冒険記録紙に記載しておくこと。25 へ戻れ。

### 39

君たちはオークを仕留める。

特に何も持っていない。

酒臭い部屋を出て通路を奥へ進む。通路は緩やかに地下へ向かうようだ。

その先で、通路は左への道と、真っ直ぐ続く道に分かれている。

道は左のほうが広く、足跡が多いようだ。正面へ真っ直ぐ続く道はきれいだ。

左への広い道へ行くなら 86 へ。真っ直ぐ続く道へ行くなら 94 へ。

### 40

君は戦闘の跡を後にし、峠へ向かう。

北東に、月岩山地の最高峰が見える。

尾根上に北に行けば、ストーンブリッジにも近い。

君はそちらへは行かず、故郷へ続く下りの道に行く。

登りと違い、下り道は足元が見えづらい。それでも見知った故郷への道だ。君は寝ずに歩き続ける。

やがて、何事も無く、故郷の門が見えて来る。

君は帰郷を果たしたのだ！

以下の点数を見て、土産に持って帰った物の点数を合計すること。

- (小) 1点
- (中) 2点
- (大) 2点
- (特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだった。その合計数値の50%を経験点として与える。  
お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122: エピローグへ。

#### 4 1

通路から見えるこの部屋は明かりが無く、暗い。

君は中を見通せないながらも、武器を構えて中を覗く。

腐敗臭と、乾いたチーズや干し肉の臭いがすることから、どうやら食糧庫のようだ。

だが、食欲は刺激されない。

暗闇に目が慣れたところで、天上から何か人型のものがぶら下がっているのが見えて来た。

細身の人型は、太腿が片足分無い。裸のエルフの死体だ。

吐き気を堪え、出ようとしたところで、肉切包丁を持つオークが襲ってくる。

戦え。

オーク

技術点 7 体力点 8

出 目 1 2 3 4 5 6

肉切包丁 2 2 2 2 3 3

防具なし

勝てば、74へ。負ければ、君もエルフの仲間入りだ10へ。

#### 4 2

君の攻撃が何度か当たり、相手が悪かったとスリが後悔し始める頃、

「おいおい、殺しちゃうつもりじゃねえだろうな」

市場の守衛がおっとり刀でやってきて、そう言った。

君は武器をおろし、財布をすられたこと、返してくればそれで良いことを伝える。

スリは、

「拾っただけだ！ 拾ったんだよ、返すよ！」

君の財布を地面に放ると、逃げ出そうとする。

守衛はスリの腕を掴むと、

「お前の顔は知ってるんだ。今日で3回目だよ。前に言ったはずだ、次に会った時は利き腕を切り落とすってな」

「旦那、誤解だ、誤解だよ。勘弁してくれ」

嘆息しながら守衛はスリを殴りつけて黙らす。そして、君を振り返る。

「あんたも気をつけな。街中では剣は振り回してほしくないね」

君が反論しようとするところに、小さな布袋を放る。

「懸賞金だ。ありがとうよ、捕まえてくれてな」

そう言うと守衛は哀れなスリを引っ張っていく。

袋には金貨が10枚入っている。

君は財布を拾うと、肩をすくめてこの場を立ち去る。

(幸い、金額は減っていない) 26へ。

#### 43

君は音も無く歩哨を始末する。

死体を抱え、谷へと投げ落とす。

改めて岩山を見上げる。

遠目には自然の巨石かと思ったが、どうやらこれは人工物だ。おそらくは古代の砦の跡らしい。そういえば村の古老からそんな話を聞いたことがあった。

そこにオークが住み着いていたとは。故郷の裏庭を汚されたようで、新たな怒りが君の胸に湧く。

岩の間に細い空間があり、そこが入り口のようだ。

奥に揺れる灯りが見え、君はそこへ入る。57へ。

#### 44

時間が遅くなっているため、家畜市場は既に店じまいの様相だ。

売れ残った貧相なロバだけがいて、それすらも帰る雰囲気になっているところだった。

そのほか、毛皮を扱っている業者もいるようだが、こちらもそろそろ店じまいだ。

ロバに似た年取った男が、

「残りもんには福があるっちゅうじゃねえか。こんな年寄りでも買ってくれるっちゅうんなら、ありがてえや」

男だけでなく、ロバも年寄りらしい。金貨20枚出すなら譲っても良いと言う。

ロバが買えるほどの財力があるなら、買った方が良いかもしれない。

ロバは君たち人間が重いと感じる荷物も表情を変えないからだ。

(大)の荷物なら8つまで、(特大)の荷物なら4つまで、このロバは平気で背負うことができる。

毛皮の業者をしてみるなら8へ。

もういいなら、33へ戻れ。

#### 45

カティがオークの剣を受け、大けがをした。

青い顔をしているが、村も近い。命は繋ぐことができそうだ。

彼女を荷台に寝かせるため、イザベルは商品の酒樽を一つ捨てる。

「これで勘弁してってとこね」

そして君たちは先を急ぐ。

やがて太陽が顔を出し始め、辺りは急速に明るく、暖かくなっていく。

「切り抜けられたかしら」と、イザベル。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

剣士と商人にそれを伝えると、安堵のため息が漏れる。

沢を渡って流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来た。

閉まっている門に、君は開けるよう呼びかける。

おめでとう！ 君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1点

(中) 2点

(大) 2点

(特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。

その合計数値の50%を経験点として与える(切り上げ)。

また、君は旅の商人の一行を救うことができた。

その成果として経験点を15点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122:エピローグへ。

#### 46

薬屋の扉を開けると、ツンと鼻をつく薬の臭いがさらに強まった。

店内には大小の壺が幾つも並ぶ。

君は少し顔をしかめながら、暗い店内に入る。

「いらっしやい。なにをお求めかな？」

眼鏡をかけた、かなり年配の店主が壺の間から人の良さそうな顔をのぞかせ君に声をかける。

自分は旅の戦士で、これから故郷に帰るのだが、何か良い薬があれば見せてもらいたい、君はそんなことを言うと、店主は幾つか商品を並べて見せてくれる。

「年も終わりなのでな。こんなものならこの値段でどうだ」

- ・胃腸薬3回分 金貨6枚(中) 消化不良や便秘や痔など、消化系に効く家庭の常備薬。
- ・解毒薬3回分 金貨10枚(中) ほぼあらゆる毒を中和する薬。旅先での必需品。
- ・強壮剤1回分 金貨10枚(小) 衰えた体力を回復する薬。飲むと即座に体力が6点回復する。
- ・媚薬1回分 金貨6枚(小) 好みの異性の食事に混ぜるなどして飲ませると、口説きやすくなり、交渉判定に+2点のボーナスがつく。
- ・気分転換薬1回分 金貨10枚(小) スッキリするハーブが含まれていて、飲むと気分転換ができる。ゲーム的には、運点が6点即座に回復する。
- ・睡眠煙幕の香炉 1回分 金貨6枚(中) 小さな壺に可燃性の液体が入っており、火をつけると、精神が安定し、眠気をもたらす煙を発生させる。強い催眠ガスとは異なり、リラックスさせて眠りに導くため、対象が意識して抵抗しようとする場合は効果が無い。また、屋外だと放散してしまうため、効果が無い。

胃腸薬や解毒薬は、自宅で薬剤をお湯で煮出して煮汁を飲むタイプの薬なので、かさばる。

強壮剤や媚薬・気分転換薬は小さな陶器の小瓶に薬液が入っていて、すぐ飲むことができる。

何を買っても、一つおまけをくれる。

「今年も最後だからな。余った材料で作った薬酒のタネをおまけに分けてあげよう。寒い夜に薬酒を作って飲むとな、身体が温まるのだ」

- ・薬酒のタネ 1回分(小) 温めた葡萄酒に混ぜて少し煮込む。飲むと身体が温まる。

購入するなら、その分所持金を減らすこと。

(小) (中) は、そのものの重さやかさばり具合を概念的に表したものだ。

(小) は二つで(中) になり、(中) は二つで(大) になる。

(小) は二つで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(中) や(大) は、それ一つだけで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(特大) になると、それ一つだけで冒険記録紙の二つの欄を占める。

冒険記録紙に記載しておくこと。33へ戻れ。



#### 47

君はロングボウで歩哨を狙う。

タレント「狙撃手」や、戦闘オプション「狙撃」で狙いをつけることは有効だ。

タレント「狙撃手」ならば3ラウンドまで狙いをつけられ、最大+3の攻撃ボーナスとダメージロールボーナスを得られる。

戦闘オプション「狙撃」は、1ラウンド狙いをつけることで、攻撃力合計に+2のボーナス修正と、対象の防具ロールの出目に-1の修正が得られる。

また、戦闘による運点の使用によって、運試しに成功した場合、ダメージ・ロールの結果を7にすることも有効だ。

歩哨オーク

技術点 6 体力点 6

出目 1 2 3 4 5 6

スピア 2 2 3 3 3 4

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 1

もし、君が振った攻撃力がオークのものよりも6点以上多かった場合、選択ルール「強力な一撃」により、ダメージは2倍になる。

オークを一撃で倒すことができた場合は、一瞬の緊張感の後、また静寂が訪れる。81へ。

そうでなければ、矢が当たっても当たらなくても、オークは大声を上げる52へ。

#### 48

ゼールがオークの槍を受け、大けがをした。

青い顔をしているが、村も近い。命は繋ぐことができそうだ。

ゼールを荷台に寝かせるため、イザベルは商品の酒樽を一つ捨てる。

「これで勘弁してってとこね」

そして君たちは先を急ぐ。

やがて太陽が顔を出し始め、辺りは急速に明るく、暖かくなっていく。

「切り抜けられたかしら」と、イザベル。

「まだまだよ」と、カティ。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。

ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

剣士二人と商人にそれを伝えると、安堵のため息が漏れる。

沢を渡り流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来た。

閉まっている門に、君は開けるよう呼びかける。

おめでとう！

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1 点

(中) 2 点

(大) 2 点

(特大) 3 点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。

その合計数値の 50%を経験点として与える（切り上げ）。

また、君は旅の商人の一行を救うことができた。

その成果として経験点を 20 点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122: エピローグへ。

## 49

君たちはまっすぐ進む。

あまり足跡が無いようなのが気になったのだが、案の定、罠が発動する！

ガチャンと重い音がしたと思ったら、通路の横から何本もの槍が飛び出し、君たちを襲う。

運試しか、回避の特殊技能の判定をすること。成功なら、君たちは幸運にも槍を避けられる。

失敗なら、槍が君に突き刺さる。成功への差分が 2 点以下なら一本、4 点以下なら二本、6 点以下なら三本の槍が君に突き刺さる。一本当たりのダメージは 1 D6 だ。

これで死んでしまえば 10 へ。

さらにまっすぐ進むなら通路は少し登りになる 37 へ。

戻って左への道を行くなら 106 へ。

## 50

太った元気な中年婦人がやっている腸詰屋だ。

腸詰のほか、干し肉や燻製肉も売っている。

干し肉は保存食としていつも世話になっているが、ここで売られているものは君が普段食べている硬くて塩辛いだけの粗雑なものに比べると、ずっと軟らかそうで美味しそうな色合いをしている。

君が干し肉を見つめているのに気づき、太った婦人は顔中を笑顔にして、

「うちのは美味しいんだから。味見してみるかい？」

そう言いながら、本当に薄一く干し肉の端を削って、君に差し出す。

言われるまま口に入れてみると、軟らかく、豊かな味わいが口の中に広がる。塩だけでなく、香辛料も使っているのだろう。

「どうだい、美味しいだろう？ うちのは腸詰もなかなかだよ！」

たしかに旨そうだ。新年を迎えるご馳走に加えれば、家族みんな喜ぶに違いない。

干し腸詰 10本	金貨 4枚	(中)
茹で腸詰 10本	金貨 4枚	(中)
軟らかい干し肉一塊	金貨 3枚	(中)
硬い干し肉一塊	金貨 2枚	(中)

購入するなら、その分所持金を減らすこと。

後ろに書かれた(小)や(中)は、そのものの重さやかさばり具合を概念的に表したものだ。

(小)は二つで(中)になり、(中)も二つで(大)になる。

(小)は二つで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(中)や(大)では、それ一つだけで冒険記録紙の一つの欄を占める。

(特大)になると、それ一つで冒険記録紙の二つの欄を占める。

冒険記録紙に記載しておくこと。25へ戻れ。

## 51

悲鳴を聞き、君は峠への斜面を駆け上がる。

そこで確認だ。

君の荷物はどんな状況だろうか。

(特大)に当たる荷物が一つでもあるか、(中)以上に換算した荷物の総数が10個を超えるなら。80へ。

ロバがいるなら、70へ。

(特大)に当たる荷物は無く、(中)以上の荷物の総量も10個以下なら22へ。

重い背負い袋をここに捨てて走るという選択肢もあるが、この急坂で荷物をおろすと谷底まで転がり落ちて行ってしまい、取り戻すことはできないだろう。敢えてそうするなら、背負い袋以下、武器と着ている鎧以外の持っている物を全て消したうえで22へ駆け出せ！

**52**

「ぐごー！」

一撃では仕留めきれなかった。オークが怒りと苦痛の叫びをあげる。  
その叫びを聞き、岩山の下の間隙から、だらしない格好をしたオークが三体飛び出してくる。  
先程のオークのほかに三体増え、合計四体のオークが、君に襲い掛かる。

オーク A

技術点 6      体力点 7

武器出目 1 2 3 4 5 6

剣      2 3 3 3 3 4

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

オーク B

技術点 6   体力点 7

出目 1 2 3 4 5 6 7

剣   2 3 3 3 3 4 5

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

オーク C

技術点 7   体力点 8

出目 1 2 3 4 5 6 7

剣   2 3 3 3 3 4 5

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

オーク D

技術点 6   体力点 7

出目 1 2 3 4 5 6 7

剣   2 3 3 3 3 4 5

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

人数の差があるため、オーク側は攻撃のロールに毎ラウンド+3点の修正を得る。  
四対一の絶望的な戦いを行え。  
君は逃げることはできない。  
ただ、それ以外のどのような戦闘オプションやタレントを使っても良い。  
勝てば96へ。負ければ10へ。

**53**

狼の唸り声とオークの怒声先ほどよりもずっと近くから聞こえる。  
きみたちにはまだ見えない。  
やがて、闇の中から四頭の狼と、それに乗る四人のオークが現れ、襲い掛かってくる。  
第1ラウンドでは、奴らは全員が手に持っているジャベリンを投擲してくる。  
彼らは騎乗戦闘に慣れており、それによるマイナス修正は無い。だが馬車にいる君たちは動いている目標なので、ジャベリンを投擲する際-1の修正がつく。  
オークCとオークDのジャベリンが君に飛んで来る。ほかの二本のことは、気にしなくて良い。  
もし君も飛び道具を持っていたら、今（第1ラウンド）なら使うことができる。

ただし薄暗く、動いている目標のため、修正に-2だ。

ウルフを倒せた場合のみ、オークは馬車に追いつけなくなるので、敵の数が減る。

オークA	オークB	オークC	オークD
技術点6 体力点7	技術点6 体力点7	技術点7 体力点8	技術点6 体力点7
出目123456	出目123456	出目123456	出目123456
剣 233334	剣 233334	剣 233334	剣 233334
ジャベリン同じ	ジャベリン同じ	ジャベリン同じ	ジャベリン同じ
防具出目123456	防具出目123456	防具出目123456	防具出目123456
ぼろ革鎧000012	ぼろ革鎧000012	ぼろ革鎧000012	ぼろ革鎧000012

ウルフA	ウルフB	ウルフC	ウルフD
技術点7 体力点6	技術点7 体力点6	技術点7 体力点6	技術点7 体力点6

第2ラウンドになれば、オークABCDが君たちの荷馬車に接敵し、剣を抜く。

君たちは荷台の後ろに立ち、カティがオークABと、君がオークCDと、戦うことになる。

君の分だけ戦えばよい。二対一なので攻撃判定でオーク側は+1の修正がつく。

3ラウンドたったら95へ。

#### 54

君は忍び足でオークの背後に近づく。

忍び歩きの判定を行うこと。もし金属製の鎧を着ていた場合は、-2の修正がつく。

カティは、彼女は安い金属鎧を着ているため、必ず-2の修正がつく。彼女には動かないでいてもらって、この場だけ君一人でやると良い。

この判定に失敗した場合、歩哨オークは君の存在に気づき、大声をあげる88へ。

この判定に成功した場合、君は歩哨オークの背後を取ることに成功する。

背後からの攻撃のため、+4点の修正がつく。

歩哨オーク
技術点6 体力点6
出目 123456
スピア 223334
防具出目123456
ぼろ革鎧000012

もし、君が振った攻撃力がオークのものよりも6点以上差があった場合、選択ルール「強力な一撃」を採用でき、ダメージが2倍になる。

オークを一撃で倒すことができた場合は、一瞬の緊張感の後、また静寂が訪れる。43へ。

そうでなければ、オークは大声を上げる88へ。

## 55

ホール奥の暗闇から、更に通路が伸びていて、君はそちらへ向かう。

緩い下り階段があり、そこを下りた先には通路が伸び、左右に扉の無い部屋がある。

左からは何かを煮込んだり焼いたりした臭いがするのは、厨房なのかもしれない。

そして、通路の奥からは、鼻をつく腐敗臭や糞便の臭いもする。奥には便所があるのだろう。

厨房に入ってみるなら99へ。右の暗闇に入ってみるなら41へ。

正面の通路に進むなら、鼻で息をしないようにしながら32へ。戻るなら30へ。

## 56

君は牌を二枚貰う。

その分の2D6を振ること。

先程の数値に加算する。

その数値が12以上ならば75へ。

そうでなければその数値を覚えておけ。

魔術師風の男は「よろしいですね？」と言い、伏せられた牌をめくる。

1D6を振り、4を足すこと。

相手の数値と比べて、君の数値が低ければ、君の負けだ。75へ。

逆に高ければ、君の勝ちだ。16へ。

同じなら4へ。

## 57

岩の間に入ると、洞窟のような通路がまっすぐ奥へ伸びている。

その途中に部屋があるようで、そこから明かりが漏れている。

灯りに近づく。

扉の無い入り口から中を覗くと、3人のオークがいびきをかいている。

先程の戦いで怪我をしたようで、血のにじんだ包帯を巻いている者もいる。

場所から言って、入り口の歩哨の交代要員の詰め所だろうか。だが、酒樽が一つある。

部屋は酒臭いが、人間の飲む酒の臭いだ。

「この酒樽、奪われたものよ。やつら、もう飲んだのね」

君たちは忍び足で近づいて、寝ている三人のオークに剣を突き刺そうとする 83 へ。

## 58

ゼールがオークの槍を受け、命を落とした。

出血が多く、手の施しようが無かった。

命を落としたゼールを荷台に寝かせるため、イザベルは商品の酒樽を谷に一つ捨てる。

そして君たちは先を急ぐ。

やがて太陽が顔を出し始め、辺りは急速に明るく、暖かくなっていく。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。

ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

君が二人にそれを伝え、安堵のため息が漏れる。

沢を渡って流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来た。

閉まっている門に、君は開けるよう呼びかける。

おめでとう！

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1点

(中) 2点

(大) 2点

(特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。その合計数値の 50%を経験点として与える。

また、君は旅の商人を救うことができた。

その成果として経験点を 15 点与える。お疲れ様。

122: エピローグへ。

## 59

火をつけて、お湯または葡萄酒を温め、薬酒の種を入れる。(または「強壮薬」を温める。)

それを意識を失ったままの女戦士の口に運ぶ。

意識が無いので、口に入れようがない。

君は薬酒を口に少量含むと、女戦士に口移しをする。

飲んだようだ。

次に今度は多めに、もう一度同じことを繰り返す。

薬の効果か、女戦士の頬にうっすら紅が戻る。

毛皮や毛布などがあるならそれで彼女を包んであげると良いだろう。

薬湯を飲ませたのなら2点、薬酒を飲ませたのなら3点、強壮薬を飲ませたのなら6点まで、女性の体力が回復する。

やがて女戦士は、苦悶の表情を見せながら、薄目を開ける。60へ。

## 60

女戦士は顔をしかめながら薄目を開く。

「……………」

一瞬の記憶喪失の後、彼女の頭の中に護衛任務・オークの襲撃・戦闘そして敗戦までが駆け巡る。

一瞬にして全てを思い出した女戦士は、君に礼を言う。

「命を助けてくださった……！ ありがとうございます。ありがとうございます……！ ほかの皆は？」

戦いの結果を説明すると、まだ若く娘とも呼べる女戦士は、仲間の骸に駆け寄り抱きしめると、涙をこぼす。

悔恨の涙だろうか。

しかし、涙を拭くと剣や装備を確認し、残ったもので使えそうなものを身に着け始める。

「わたしはカティ。剣士よ。行商人のイザベルに雇われてストーンブリッジまで行くところだったの。オークにさらわれたイザベルを助けに行かなくては。年の最後の日、オークは人をさらって喰らう風習があると聞いたことがあるわ。彼女の命が危ない」

カティは荷馬車から馬をはずそうとし、君もそれを手伝う。

君は、必要のない重い荷物を、ここに置いて行ってよい。

オークの足跡を見ながら、君とカティはさらわれたイザベルを助けに向かう。64へ。.

## 61

長持を開ける。

運試しか回避の特殊技能の判定をすること。

成功すれば、罾が発動してダーツが飛び出すが、君は避けることができる。

失敗すれば、飛び出したダーツが君に刺さる。1 D3のダメージと、仕込まれた毒により技術点が1点減少する。

長持の中には次の品物が入っている。

- ・ 幸運の薬 飲むと運点が6点回復する。原点は超えない。
- ・ 稲妻の杖 ZAPの呪文が使える禍々しい意匠の杖。回数制限があり、3回使えるようだ。
- ・ 金貨 3 D 6 枚。



君たちはこの宝物を分け合うと、左の下向きの細い穴に入る。111へ。

## 62

「だめだ！」

そして、視界の端で苦悶の声が聞こえ、剣士の一人が腹を突かれて倒れるのが見える。

その剣士を倒したオーク二体が、君に向かってくる。

先程のオークのほかに、オークが二人増える。(敵側は優勢になり、攻撃ロールで+2になる)

オークB	技術点6	体力点5	オークC	技術点7	体力点6
出目	1 2 3 4 5 6		出目	1 2 3 4 5 6	
剣	2 3 3 3 3 4		剣	2 3 3 3 3 4	
防具出目	1 2 3 4 5 6		防具出目	1 2 3 4 5 6	
ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2		ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2	

大変な状況だが、戦うしかない。戦え。

3体とも倒せば、90へ。

君の体力点が0点になれば、君を助けられる者はいない。10へ。

## 63

扉の無い入り口から中を覗くと、イスとテーブルそしてランタンが一つあるだけの殺風景な部屋だ。椅子がひっくり返っていることから、おそらく先程の戦いで出て来た三体のオークはここで待機していたのだろう。そうすると、ここは詰所のような部屋か。

何か無いかよく見てみたが、ここは何も無いようだ。

君は部屋を出て、先程の通路を奥へ進む。

その先で、通路は左への道と、真っ直ぐ続く道に分かれている。

道は左の方が広く、足跡も多いようだ。真っ直ぐ続く道は、きれいだ。

左の広い道へ行くなら106へ。真っ直ぐ続く道へ行くなら49へ。

## 64

君たちは、荷馬車から馬を外して乗り、オークたちの足取りを追うため森に入る。

奴らが襲撃に来る時と終わって住処に戻る際に通っているので、足跡がしっかり残っている。

待ち伏せなどは、恐らく無いだろう。

雪中にいくつも血痕があることから、奴らも怪我をしたものがあることがわかる。

馬で移動するため、速い。

一度谷に下って登り返したところに、岩山のような物が見えて来る。

「いかにもね」

カティが呟く。

君たちは馬を下りて、道から外れたところに馬を繋ぐ。

戦士たちは足音を気にしながら、徒歩で岩山に近づく。105 へ。

## 65

イザベルの馬車の操作のうまさもあり、君たちは逃亡に成功する。

この峠を下る戦いで、君はどれだけ負傷しただろうか。

2 点以下なら 12 へ。

4 点以下なら 48 へ。

6 点以下なら 58 へ。

それ以上なら 98 へ。

## 66

参加料金貨 1 枚と、かけ金が取られる。

かけ金の金額を覚えておくこと。

さて、君は自分の牌をめくり、数字を確認する。

1 D6 を振ること。

その数値が牌に書かれていた数字だ。

次に、更にもう一枚か二枚牌をもらうことができる。

一枚貰うなら 109 へ。二枚貰うなら 56 へ。

## 67

四体のオークを全て殺した君たちは、岩の隙間に入る。

その奥は通路になっていて、ここが自然の岩ではなく、人工の施設の跡であることに気づく。

途中灯りのついてある部屋があるが、卓と転げた椅子が四つ、そして酒樽がある。

「さっき出て来たオークがいた部屋ね。……あら」

部屋は酒臭いが、人間の飲む酒の臭いだ。

「この酒樽、奪われたものよ。もう飲んだのね」

君たちは部屋を後にし、通路を奥に進む。

通路は緩やかに地下へ向かうようだ。

その先で、通路は左への道と、真っ直ぐ続く道に分かれている。

道は左の方が広く、足跡も多いようだ。真っ直ぐ続く道は、きれいだ。

左の広い道へ行くなら 86 へ。

真っ直ぐ続く道へ行くなら 94 へ。

## 68

守護神のダイス目が悪いのか、君はスリの動きを見切れず、何度か斬りつけられてしまう。運悪いことは重なるもので、よろめいたところに揚げ菓子の揚げ油の鍋があった。

「ああ、危ない！」と、誰かの叫び。

跳び退く店主。

ひっくり返る鍋、飛び散る熱い揚げ油。

油が少し足にかかってしまい、体力点に-1だ。

揚げ菓子の店主はカンカンだ。

「おい、どうしてくれる！ 俺の商売の邪魔しやがって！」

顔を真っ赤にし、お玉で君に殴りかかってくる。

ここはもう逃げるしかない。（スリはもう逃げた）

技術点で逃走の判定をすること。

ただし、（大）以上の荷物を二つ以上持っていた場合、逃走判定に-2の修正がかかる。

判定に失敗した場合、一回だけ揚げ菓子の店主にお玉で頭を殴られて体力点が-1になる。

これだけの騒ぎだ。市場の守衛が走ってくるの見える。

君はもうこの市場にはいられない。

このままサラモニスを出て、故郷への家路につこう。82 へ。

## 69

君は香炉を取り出し、火をつける。

強い臭いではなく、うっすら香る程度の白い煙が漂い出す。

.....

は！ 君は寝そうになっていた。頭を振る。振り返ると、カティも船を漕いでいる。

カティを揺すって起こした後、部屋の中を覗くと、元々酒でも入っていたのだろう、床に寝転がっていたオークたちは皆寝ついている。

説教台に立つ祈祷師もうとうとし、うずくまっている。

君とカティは忍び足で部屋に忍び込み、いびきをかいているオークたちの息の根を止める。

そうしてから、縛り付けられたイザベルの綱を切り放す。

弱っており意識はないが、まだ息はある。

「急いで！」

君はイザベルを背負い、ホールを出る。

君たちは岩屋を出る。121 へ。

## 70

それまでおとなしく君にしたがってついて来ていたロバだが、悲鳴や激しい金属音を聞いたためか、一声いなくなると元来た方向へ逃げ去ろうとする。

手綱を持って君はそれを止めようとするが、ロバはなかなかいうことを聞かない。

君はとりあえずと、傍の太い立ち木にロバの手綱を縛り付ける。

(そうこうしているうちに、何ラウンドか過ぎたようだ)

君は武器だけを持って急坂を駆け上がる！

運試しをすること。

運試しに成功すれば、君は辛うじてまだ生存者がいる場面に遭遇する 22 へ。

ただし、君が戦闘に参加するのは 2 ラウンド目からだ。

運試しに失敗ならば、93 へ。

## 71

君に追われている事には気づいてたようだ。

君が奴の腕をつかむのと、奴が君の手を振りほどきながら短刀を抜くのはほとんど同時だった。

居丈高にスリは言う。

「なんだってんだ、貴様！」

君も怖気ず、

盗った財布を返してもらおう。君は周囲にも聞こえるよう、大きな声で言う。

短刀の輝きを見て、周囲の人々が色めき立ち、君たちを囲むように輪ができる。

短刀をひらめかせた男は、舌打ちをすると君に切りかかってくる。

スリ

技術点 8      体力点 8

出目      1 2 3 4 5 6

短刀      1 1 2 2 2 2

相手の体力を半分以下まで減らしたら、42 へ。

スリの攻撃が一回以上君に当たったら 68 へ。

## 72

君たちはオークを仕留める。

特に何も持っておらず、君たちは酒臭い部屋を出て通路を奥へ進む。

通路は緩やかに地下へ向かうようだ。

その先で、通路は左への道と、真っ直ぐ続く道に分かれている。

道は左のほうが広く、足跡も多いようだ。真っ直ぐ続く道は、なんとなくきれいだ。

左の広い道へ行くなら 106 へ。真っ直ぐ続く道へ行くなら 49 へ。

## 73

君は声をあげず、妖しい男を追う。

君の動きが急なのと、人ごみは芸人の芸を見上げているのとで、ぶつかりそうになってしまう。

上手く避けられたか技術点で判定を行うこと。特殊技能で「回避」がある場合は、有効だ。

ただし、もし（大）の荷物を二つ以上持っている場合は、この判定に-2の修正がかかる。

成功すれば、追跡を続けられるが、失敗すれば、君は近くの見物客にぶつかってしまう。115 へ。

そうでなければ、君は人ごみに紛れようとするスリの腕を捕む！ 71 へ。

## 74

オークを倒したところで、オークが食糧庫にぶつかって棚を倒し、大きな音をたてる。

何か金属音がし、君は目を凝らす。

拾ってみると、金属の棒だった。肉切包丁を研ぐための研ぎ棒だ。

君が刃を持つ武器を持っていた場合、これで刃を研ぐことができる。

研ぐと、その直後の戦闘でだけ、ダメージロールの出目に+1の修正ができる。

今までどういう使われ方をしてきたかと思うとあまり気は進まないかもしれないが、生き残るために必要だと思うなら、持って行っても良い。

通路に戻ることに。55 へ。

## 75

負けだ。

君はざっくり負けてしまった。かけた金はずっと来ない。

「いやいや、なかなかの目でしたな。もう一回いかがです。幸運の女神とはしつこい者に微笑むそうです。いかがですか、もう一回」  
もう一回やるなら76へ。もうやらないなら、ほかの店を見に行こう。26へ。

## 76

ゲームをしている男たちの卓に君が近づくと、座っている魔術師風の男（胴元だろう）は、  
「いらっしゃい。簡単な遊戯ですよ。年忘れの運試しです。勝ったら大儲け、負けても厄落としだ。やってみましょう！」  
そう言うと、男は牌を切って山として卓に置いた後、そこから一枚を引いて自分の前に伏せ、もう一枚は表を見せ、伏せた牌の横に置く。牌の数字は4だ。  
そして、別に一枚の牌を引いて客側に卓に並べる。

ルールは簡単だ。

牌には1~6の数字が書かれてある。

親は常に4 + 1 D6だ。

君は1枚目をめくって数字を確認したうえで、さらに一枚(1D6)、または二枚(2D6)をめくれる。その合計数が、親の数値より上ならば、君の勝ち。

ただし、合計数が12以上になると、その場で君の負けだ。

やるなら、ゲーム参加料が1回当たり金貨1枚。そのうえに、賭け金を積まなければならない。つまり、一回当たり、最低金貨2枚が必要だ。

賭ける金は、最小が金貨1枚、最大で金貨10枚だそうだ。

やるなら、参加料金貨1枚とかけ金を積んで、一枚目をめくれ。66へ。

やらないならほかの店を見よう。26へ。

## 77

君たちはオークの襲撃を切り抜ける。

やがて太陽が顔を出し始め、辺りは急速に明るく、暖かくなっていく。

「どうやら、切り抜けたのかしら」と、イザベル。

「まだまだよ」と、カティ。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。

ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

剣士と商人にそれを伝えると、安堵のため息が漏れる。

沢を渡って流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来た。

閉まっている門に、君は開けるよう呼びかける。

おめでとう！

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1点

(中) 2点

(大) 2点

(特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。その合計数値の50%を経験点として与える。

また、君は旅の商人の一行を救うことができた。

その成果として経験点を15点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122: エピローグへ。

## 78

君は「睡眠煙幕薬」の香炉を取り出すと、静かに火をつける。

強い臭いではなく、うっすら香る程度の白い煙が漂い出す。

.....

.....

...

色の見えない奇妙な香りの煙が漂い出すと、君の頭から全ての不安が消える。

ホールの床に寝転んでくつろいでいたオークたちが、船を漕ぎだす。

しかし、君も運試しをすること。

失敗すれば、君も深い安らぎを抱いたまま、眠り込んでしまう。

この敵地のど真ん中で意識を失うということは、おしまいだ。10へ。

運試しに成功すれば、君は意識が途切れることなく、事の次第を見つめ続けることができる。

しばらくすると、ホールにいた全てのオークがいぎたなく眠り込んでいる。

そんな連中の息の根を止めることは、赤子の手をひねるよりも容易い。

やがてホールには静寂だけが残る。

血に染まる剣を振りながら、君は周囲を見回す。

混沌や邪な神々の木像があり、ここは簡素ながら神殿かそういう場所のようだ。

酒樽と干し肉の樽がひとつつつあり、イザベルの荷馬車から奪われた物のようだ。

だが、君が探している薬は見つからない。

と、そこへ、右真上から甲高いようなオークの怒鳴り声が響いた。  
見上げると、右の壁に梯子が立て掛けられてあり、その上に穴がある。  
どうやらその奥にリーダー格のオークのねぐらがあるようだ。  
君は音をたてないよう梯子を静かに登り、壁の穴に忍び込む。92 へ。

## 79

と、その時だ。

その穴から何かが出て来る。

細い手足に、赤や黄緑で顔を化粧した顔のオークだ。手には奇妙な杖を握っている。オークの祈禱師だ。

それが、私室に侵入者（君のことだ）がいるのに気づき、驚きの声をあげる。

「く～せ～も～の～め～！！ 《鏡～う像～う》！」

魔術を使ったらしい。とたんに祈禱師の姿が三人に増える。二人は幻像なのだろうが、どれが本物かわからない。オークの祈禱師との闘いになる。

オークの祈禱師（☞緑雲の☛ゼキッド）

技術点6 体力点7 魔法点6 魔術2 魔力ポイント16→13

鏡像（2）、骨抜き（1）、呪文の具現化（1）、閃光（1）、雷鳴（1）、眼光（1）、  
火矢（1）、衝撃（2）、保険（2）、巨大化（4）

このオークの祈禱師は普段は目くらましの魔法でほかのオークを脅かして暮らしているが、実際に戦闘になった場合は、以下の順番で魔術を使う。

第2ラウンド以降、この祈禱師は《鏡像》の効果にまかせ、積極的な攻撃や防御体勢は取らず、「攻撃を受けていない」如くに呪文を唱えてくる（修正0）。

また、毎ラウンド追加で魔力ポイントを1点消費し呪文詠唱ロールに+1して魔術をかける。

第一ラウンド《鏡像》 こちらの攻撃の命中率が1/3になる。既に呪文は発動している。

君は攻撃後1 D6をふり、1・2が出た場合のみ、命中する。

第二ラウンド《骨抜き》 かかった場合、君は以降の戦闘で技術点とダメージロールに-1になる。

第三ラウンド《火矢》 君は運試しか回避の判定に失敗すると、1 D6のダメージを受ける。

第四ラウンド《衝撃》 1 D6のダメージを受ける。回避はできない。

第五ラウンド以降は《火矢》と《衝撃》を交互にかけてくる。

この手ごわいオークの祈禱師に勝つことができれば、31 へ。

負ければ、勇敢な君の人生もここで終わりだ10 へ。



80

君は重い荷物に苦しみながら急坂を上がる。  
駆け上がることは難しい。  
息を切らせながら坂を上がる。  
そもそも九十九折りに登る坂を、君は一直線に登ろうとしているのだ。  
汗が垂れ、目にしみる。  
剣撃と悲鳴。  
幾人かの断末魔。  
絹を引き裂くような、女性の悲鳴。  
「だれかー！」  
ようやく君が坂を上まで上がると、向こうに見えたのは全てが終わった後だった。  
倒木で足止めされた商人の荷馬車。  
襲撃され、殺された護衛の剣士。  
オークたちに奪われていく荷物。  
そして、オークに担がれ、運ばれていく女性。  
「たーすーけーてー！」  
疲労した君の脚では追いつくことはできず、オークたちは闇に消える。

君は間に合わなかった。  
舌打ちをしながら荷馬車に駆け寄る。  
旅の商人の一行だったのだろう。  
白い雪を真っ赤に染め、事切れている護衛の戦士。  
奪われてしまった荷物。  
荷馬車の向こうに、倒れて痙攣している戦士が見える。  
と、馬の側で何かが動いた。  
オークだ。馬を馬車から解放して連れ去ろうとしている。  
君は剣を強く握る。  
オークも君に気づいたようだ。  
周囲に仲間はいない。慌てて奴は剣を抜いた。  
戦え。

オーク A 技術点 6 点 体力点 7 点  
武器出目 1 2 3 4 5 6  
剣 2 3 3 3 3 4  
防具出目 1 2 3 4 5 6  
ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

勝ったら、3へ。  
負けたら10へ。

## 81

君は音も無く歩哨を始末する。  
死体を抱え、谷へと投げ落とす。  
改めて岩山を見上げる。  
遠目には自然の巨石かと思ったが、どうもおかしい。  
これは人工物だ。おそらくは古代の砦の跡らしい。  
そういえば村の古老からそんな話を聞いたことがあった。  
そこにオークが住み着いていたとは。  
裏庭を汚されたようで、新たな怒りが君の胸に湧く。  
岩の間に細い空間があり、そこが入り口のような。  
奥に揺れる灯りが見えるようだ。15へ。

## 82

君はサラモニスの街を出て、北へ向かう。  
日は既に傾き、とても今夜中には村には着かないので山の中で野宿になる。  
それでも故郷へ近づいてきた高揚感で、足取りは軽い。  
陽が沈んで空気が冷え込んできたが、動いている分には寒さは身体の中に入ってこない。  
乾燥した冬の空気のせいで、星明かりが澄んでいることと、薄く積もった雪がそれを軟らかく反射して足下を照らすため、この季節は意外なことに夜も歩きやすい。  
しっかりした轍もあり、道はわかりやすい。  
風で表面が固まった積雪が、ザクザクと心地良い音を立てる。そのおかげで、峠までの道が歩きやすい。峠へは急な斜面だが、道は九十九折りで、ゆっくりと高度を上げていく。それでも坂道には変わりなく、息が切れる。  
ザクザク。  
はーはー。  
ざくざく。  
ハーハー。  
君の息と足音が小気味よくシンクロする。  
明日は籠りの月の28日だ。今年最後の日だ。  
明日は午前中に村について、家族やご近所を喜ばせた後ひと眠りし、夜には年越しの祝宴に参加で

きるだろう。

そんなことを思っていた時だ。

前方の峠の辺りから、激しい剣戟の音と、怒鳴り声、女性の鋭い悲鳴が一度に聞こえて来た。

「たすけて！ 誰か助けてー！」

君は剣を抜くと、峠への斜面を駆け上がった！51へ。

### 83

忍び足の判定をすること。

金属鎧を着ているなら-2の修正がつくが、オークたちはどうやら酔って寝ているようだ、+2の修正もつくので、プラスマイナス0だ。

判定に成功したなら、君たちは寝ているオークに次々ととどめを刺す。39へ。

判定に失敗したなら、居眠りしていたオークが眼を覚ます。

もう戦うしかない。戦え。

最初の1ラウンドだけは寝ぼけているので、奴らは攻撃判定に-1の修正が突く。

オークB

技術点6 体力点7

出目 1 2 3 4 5 6

剣 2 3 3 3 3 4

防具なし

オークC

技術点7 体力点8

出目 1 2 3 4 5 6

剣 2 3 3 3 3 4

防具なし

オークD

技術点6 体力点7

出目 1 2 3 4 5 6

剣 2 3 3 3 3 4

防具なし

3体のオークをすべて倒せば、39へ。

負ければ10へ。

### 84

戦いは辛うじて終わった。

君には手の施しようが無かった。

若い女戦士は天上の世界へ旅立つ。

君はこれ以上できることは何もないと思う。

この場を後にし、生まれ故郷の村を目指す。40へ。

### 85

君はオークBに止めを刺す。

オークはウルフから転げ落ち、主人を失ったウルフは目的を失ったように立ち止まり、追って来な

くなる。

隣ではカティもオークAを仕留めたようだ。

そこへオークCが入り込んでくるが、ゼールの放った矢が奴の左肩に刺さる。

最初に矢を受けたオークDも追い付いて来てカティに向かう。

君はオークCと対峙する。戦え。

オークC

技術点7      体力点6

武器出目 1 2 3 4 5 6

剣            2 3 3 3 3 4

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

この戦いが始まってすぐにイザベルが叫ぶ。

「曲り道よ！ 速度を落とすわ！ でないと曲がり切れない！」

そのタイミングで、オークが狼の背に立ち、荷馬車に飛び込んでくる。

馬車の上での戦いだ。

第2戦闘ラウンドに120へ。

## 86

何人もの足跡があり、通路の左右も広い。

君たちは用心しながら通路を進む。

やがて、オークの声が聞こえてくる。

扉の無い入り口から覗けるのは、広いホールだ。

あちこちに太めの松明が掛けられて燃えており、明るさは十分だ。

奥に邪な神々の、杜撰だが禍々しい木像が幾柱もあり、その前の説教台に背の低いオークが立って何かを叫んでいる。細い手足に、赤や黄色の派手な塗料を顔に塗って何かを叫ぶ姿から、その者がオークたちの祈祷師だとわかる。祈祷師の前には、数人のオークたちがリラックスした格好で座ったり寝転がったりし、祈祷師の言葉を聞いている。何人かは、怪我をしたようで雑な包帯も巻いている。

「あそこ！」

カティが鋭い声で指さす。

こちらの角度からは祈祷師の姿に隠れ、見えづらくなっていた。

邪神たちの木像の前に太い丸太がたてられていて、そこにイザベルが縛り付けられている。

意識が無いのか、頭をぐったりと俯いたまま動かない。

祈祷師が杖を振り回し、叫ぶ。

「ゴルゴ・ザール・アリ・ガ・カッサ・バルザダーグ！！」（と、君たちには聞こえる）

すると、座っているオークたちも叫ぶ。

「「ゴッサ！！！」」

「ゴッサ！」「ハル・ゴッサ！」「ゴッサー！」

オークの言葉はわからないが、イザベルを邪神への生贄に捧げようとしているのは明らかだ。

いずれにしても、今すぐ行動を起こさないとイザベルの命が危ない。

祈祷師は一体、座り込んでいるオークは五体。

明らかにあちらのほうが人数が多いが、オークたちはリラックスしているようで大きな武器は持っていないようだ。

どうする？

飛び道具で祈祷師から射殺していくなら 118 へ。

「睡眠煙幕薬」を持っていて、使うなら 69 へ。

## 87

オークを一体倒す。

吹き出る熱い血液が雪を解かす。

視界の端で、剣士と戦っていた二体のオークのうち、一体が君に向かってくる。

オーク C	技術点 7	体力点 6
武器出目	1 2 3 4 5 6	
剣	2 3 3 3 3 4	
防具出目	1 2 3 4 5 6	
ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2	

大変な状況だが、戦うしかない。戦え。

倒せば、21 へ。

君の体力点が 0 点になれば、君を助けられる者はいない。10 へ。

## 88

「ぐごー！」

一撃では仕留めきれなかった。オークが怒りと苦痛の叫びをあげる。

その叫びを聞き、岩山の下の間隙から、だらしない格好をしたオークが三体飛び出してくる。

三体は、次のラウンドから戦闘に参加する。  
その前に、先程のオーク A を倒してしまうべきだろう。

オーク A		オーク B		オーク C		オーク D	
技術点 6	体力点 7	技術点 6	体力点 7	技術点 7	体力点 8	技術点 6	体力点 7
出目	1 2 3 4 5 6	出目	1 2 3 4 5 6	出目	1 2 3 4 5 6	出目	1 2 3 4 5 6
剣	2 3 3 3 3 4	剣	2 3 3 3 3 4	剣	2 3 3 3 3 4	剣	2 3 3 3 3 4
防具出目	1 2 3 4 5 6	防具出目	1 2 3 4 5 6	防具出目	1 2 3 4 5 6	防具出目	1 2 3 4 5 6
ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2	ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2	ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2	ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2

オーク A が生きていれば四対二だ。  
人数の差があるため、オーク側は攻撃のロールに毎ラウンド + 1 点の修正を得る。  
絶望的な戦いを行え。  
君は逃げることはできない。  
しかし、それ以外のどのような戦闘オプションやタレントを使っても良い。  
勝てば 67 へ。負ければ 10 へ。

## 89

祈祷師は一撃で死亡する。  
それを見て、慌てふためくオークたち。  
五体のオークは出口に向かって逃げていく。  
君とカティは梯子でホールまでおり、縛り付けられたイザベルに駆け寄る。  
縛り付けられたイザベルの綱を切り放す。  
弱っており意識はないが、まだ息はある。  
「急いで！」  
君はイザベルを背負い、ホールを出、出口まで駆ける。  
幸いにオークには会わない。  
君たちは岩屋を出る。121 へ。

## 90

君は辛うじて三体のオークを倒す。  
一瞬余裕が生まれ、君は周囲を観察する。  
血にまみれていて倒れている剣士が一人。  
そのむこうでは、別の剣士（女性のような）が、対峙していたオークを切り倒している。

「ゴ。ゴゴー！」

ほかのオークが何かを叫び、尾根の右の方に駆け、森に入っていく。

退却だろうか。

どうやらそうらしい。

気が緩んで座り込みそうになるところを、君はまだ辺りを警戒しながら、倒れた剣士のところに向かう。まだ若い男だ。腹を突かれ、溢れ続ける血液が雪を溶かしていく。

既に力のない手を、君は彼の胸の前で組ませる。6へ。

## 91

君は忍び足でオークの背後に近づく。

忍び歩きの判定を行うこと。もし金属製の鎧を着ていた場合は、-2の修正がつく。

この判定に失敗した場合、歩哨オークは君の存在に気づかれ、オークは大声をあげる。52へ。

この判定に成功した場合、君は歩哨オークの背後を取ることに成功する。

背後からの攻撃のため、+4点の修正がつく。

歩哨オーク

技術点6 体力点6

出目 1 2 3 4 5 6

スピア 2 2 3 3 3 4

防具出目 1 2 3 4 5 6

ぼろ革鎧 0 0 0 0 1 2

もし、君が振った攻撃力がオークのものよりも6点以上差があった場合、選択ルール「強力な一撃」を採用でき、ダメージが2倍になる。

オークを一撃で倒すことができた場合は、一瞬の緊張感の後、また静寂が訪れる。81へ。

そうでなければ、オークは大声を上げる52へ。

## 92

穴は、人一人がようやく通れるぐらいの狭い穴だ。

緩やかな傾斜があり、上に向かっているのを、君は上がっていく。

穴の向こうに部屋があるようで、松明の揺れる灯りが見える。

君が穴から出ると、そこは通路の行き止まりを改造しただけの、簡素なへやだ。

場違いな上等な椅子と寝台、そして長持が置かれてあり、三体のオークがいる。

一体は細い手足に顔に赤や黄緑の隈取をし、ほかの二体の普通のオークを怒鳴りつけている。

オークの祈禱師だ。

オークの言葉なのでわかりづらいが、それぐらいはわかる。

君が穴から出て来たので、三体のオークはぎょっとして君を見る。

祈禱師は二体の後ろに下がり、呪文を唱える身振りをし始める。

前に出た二体は、短刀を抜き、君に襲い掛かってくる。

戦いだ。君はまずこの二体を倒さなければならない。

オーク A	オーク B
技術点 6 体力点 7	技術点 6 体力点 6
出目 1 2 3 4 5 6 7	出目 1 2 3 4 5 6 7
短刀 1 1 2 2 2 2 3	短刀 1 1 2 2 2 2 3
防具無し	防具無し

二体の影から、オークの祈禱師は魔法を使ってくる。

オークの祈禱師（“緑雲の”ゼキッド）

技術点 6 体力点 7 魔法点 6 魔術 2 魔力ポイント 16

鏡像（2）、骨抜き（1）、呪文の具現化（1）、閃光（1）、雷鳴（1）、眼光（1）、火矢（1）、衝撃（2）、保険（2）、巨大化（4）

このオークの祈禱師は普段は目くらましの魔法でほかのオークを脅かして暮らしているが、実際に戦闘になった場合は、以下の順番で魔術を使う。

毎ラウンド追加で魔力ポイントを1点消費し呪文詠唱ロールに+1して魔術をかける。

第一ラウンド《火矢》 君は運試しか回避の判定に失敗すると、1 D6のダメージを受ける。

第二ラウンド《骨抜き》かかった場合、君は以降の戦闘で技術点とダメージロールに-1になる。

第三ラウンド《火矢》 君は運試しか回避の判定に失敗すると、1 D6のダメージを受ける。

第四ラウンド《衝撃》 1 D6のダメージを受ける。回避はできない。

第五ラウンド以降は《火矢》と《衝撃》を交互にかけてくる。

たいへん困難な戦いだ、勝てば、31へ。

負ければ、勇敢な君の人生もここで終わりだ10へ。

## 93

急坂を登り切り、その向こうに、荷を積んだ荷車と二頭の馬、荷の中に座って震える女性、荷車を背にうづくまる2人の剣士が見える。



それに襲い掛かってきているのはオークの集団だ。

怒声。

剣撃。

人数はオークのほうが多く、人間側に武器を振るえる者はもういない。

うずくまる剣士たちに、オークが次々と剣を突き刺す。

断末魔の悲鳴。

荷車の上の女性は荷物から何かをひろい、オークに投げつけるが、当たらない。

オークは笑い声もあげながら荷車に手をかける。

君が駆けつけた時、戦闘はほぼ終わっていた。

止めを刺されて痙攣する二人の剣士。一人は女性のような。

荷車の荷物を次々と肩に担ぐオークたち。

ひと際大きなものが、下卑た笑い声をあげながら荷台の女性の腕も掴もうとする。

そこへようやく駆けつける君。

「助太刀だ！」

そう言いながら、女性を掴むオークに切りかかる。

戦え。荷物を置いた君は、なんの制限も無く戦うことができる。

オーク	技術点	7	体力点	6
	出目	1 2 3 4 5 6		
	剣	2 3 3 3 3 4		
	防具出目	1 2 3 4 5 6		
	ぼろ革鎧	0 0 0 0 1 2		

3ラウンド以内に勝てば7へ。

3ラウンドで勝てなければ18へ。

負ければ10へ。

## 94

君たちはまっすぐ進む。

あまり足跡が無いようなのが気になったが、案の定、罠が発動する！

ガチャンと重い音がしたとおもったら、通路の横から何本もの槍が飛び出し、君たちを襲う。

運試しか、回避の特殊技能の判定をすること。

成功なら、君たちは幸運にも槍を避けられる。

失敗なら、槍が君に突き刺さる。成功への差分が2点以下なら一本、4点以下なら二本、6点以下な

ら三本の槍が君に突き刺さる。一本当たり 1 D6 のダメージだ。

これで死んでしまえば 10 へ。

さらにまっすぐ進むなら 34 へ。

戻って左への道を行くなら 86 へ。

## 95

イザベルが叫ぶ。

「曲り道よ！ 速度を落とすわ！ でないと曲がり切れない！」

敵が多く、君たちはイザベルのほうを振り返る余裕が無い。

だがガクンと馬車の速度が落ちる。

そのタイミングで、オーク B と D がそれぞれ狼の背に立ち、荷馬車に飛び込んでくる。

馬車の上での戦いだ。

カティが怯みもせずオーク B に剣を振るう。君もオーク D と戦い続けろ。

オーク A とオーク C は戦闘を外れ、荷車馬を追い越して馬車の前に向かおうとしている。

第 4 ラウンドまで戦い、第 5 ラウンドに 107 へ。

## 96

たいへんな戦いだった。君は四体のオークにとどめを刺す。

静寂が訪れ、君は息を整える。

もし食料があるなら、ここで食べても良い。食べるなら体力点が 2 点回復する。

しばらくしても何者も現れないことを確認し、君は巨岩の間に入る。

岩の間に入ると、洞窟のような通路がまっすぐ奥へ伸びている。

その途中に部屋があるようで、そこから明かりが漏れている。

君は明かりに近づく。63 へ。

## 97

長持を開ける。

運試しか回避の特殊技能の判定をすること。

成功すれば、罨が発動してダーツが飛び出す。君は避けることができる。

失敗すれば、飛び出したダーツが君に刺さる。1 D3 のダメージと、仕込まれた毒により技術点が 1 点減少する。

長持の中には次の品物が入っている。

- ・ 幸運の薬 飲むと運点が6点回復する。原点は超えない。
- ・ 稲妻の杖 ZAPの呪文が使える禍々しい意匠の杖。回数制限があり、あと3回使えるようだ。使うと強力な稲妻が飛び、対象に3D6のダメージを与える。
- ・ 金貨 40枚。
- ・ 心臓病の特効薬 一瓶

最後の、心臓病の特効薬と書かれた瓶が、イザベルが取り返してほしいと言っていた薬だろう。君はそれらを背負い袋にしまう。

(冒険記録紙の項目欄に空きはあるな? 無いようなら、不要なものは捨てよう)  
それを見ていると、奥左側の穴から、何かが上がってくる音がする79へ。

## 98

戦いの中、ゼールとカティが命を落とした。

二人とも出血が多く、手の施しようが無かった。

命を落とした二人を荷台に寝かせるため、イザベルは商品の酒樽を幾つか谷に捨てる。

「申し訳ないわ。私のために」

そして君たちは先を急ぐ。

太陽が顔を出し始め、辺りは急速に明るく、暖かくなっていく。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

君がイザベルにそれを伝えると、死んだ二人を思っただろう、商人の娘は静かに涙をこぼす。

沢を渡り、流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来る。

閉まっている門に、君は開けるよう呼びかける。

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1点

(中) 2点

(大) 2点

(特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。

その合計数値の50%を経験点として与える。

また、君は旅の商人を救うことができた。その成果として経験点を10点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122: エピローグへ。

99

厨房は、奴らの食べ物なのだろう、かまどにかけられた大きな鍋が煮えている。  
茶色と黒っぽい緑色が混在した鍋の中身は、君には食欲が湧かない。  
床には、さまざまな生ごみが落ちて地面に張り付いており、気持ち悪い。  
見上げた棚には、どうやら干し肉らしい、黒くなったものが積まれている。  
何の肉か想像もしたくない。  
見えるもので口に入れられそうなものと言えば、地面に落ちている黒くなった馬鈴薯ぐらいだ。しかしそれも芽が生えている。

君がこみ上げるものを我慢しながらここを出ようとした時だ、襲い掛かるものがあった。  
運試しか、回避の技能判定をせよ。  
成功すれば、君はオークの短刀から身を避けることができる。  
失敗すれば、短刀が君に突き立てられる。ダメージロールをし、その値を君の体力点から引くこと。  
防具は有効だ。  
そして、生きていれば、戦うこと。

オーク

技術点 7      体力点 6

出目      1 2 3 4 5 6

短刀      1 1 2 2 2 2

防具無し

勝てば、108 へ。負ければ 10 へ。



### 100

狭く暗い店内に、いくつもの大きな酒樽と、陶器の瓶が並んでいる。

ふくよかな香りが漂っている。

ここでは、エール、葡萄酒、火酒などが購入できる。

鼻の頭が赤くなった初老の店主が、

「陶器瓶か樽で買うと良い。もちが良いよ。水袋だと、臭いがつくからな。エールは風味が変わりやすい。持って帰るのにはあまりお勧めしないな」

とのこと。

エール	水袋入り	金貨3枚	(中)
エール	陶器瓶入り	金貨10枚	(特大)
葡萄酒	水袋入り	金貨3枚	(中)
葡萄酒	陶器瓶入り	金貨12枚	(特大)
火酒	水袋入り	金貨6枚	(小)
火酒	陶器瓶入り	金貨18枚	(中)

特大は、大きな陶器の瓶で、一抱えほどもある大きく非常に重い物だ。

大は、それ一つだけで冒険記録紙の欄を一つ占める。

特大は、それ一つだけで冒険記録紙の欄二つ分を必要とする。

好きな物を購入したら、33へ。

### 101

君には手の施しようが無かった。

若い女戦士は天上の世界へ旅立つ。

君にこれ以上何かできることは無い。

生まれ故郷の村を目指す40へ。

### 102

君は寝転んでいるオークの一体を狙う。

タレント「狙撃手」や、戦闘オプション「狙撃」で狙いをつけることは有効だ。

タレント「狙撃手」ならば3ラウンドまで狙いをつけられ、最大+3の攻撃ボーナスとダメージロールボーナスを得られる。

戦闘オプション「狙撃」は、1ラウンド狙いをつけることで、攻撃力合計に+2のボーナス修正と、対象の防具ロールの出目に-1の修正が得られる。

また、戦闘による運点の使用によって、運試しに成功した場合、ダメージ・ロールの結果を7にすることも有効だ。

撃つ前に運試しをすること。成功すれば、オークはその場を動くことなく狙いの的になっていく。

オーク

技術点6 体力点7

また、もし、君が振った攻撃力がオークのものよりも6点以上多かった場合、選択ルール「強力な一撃」により、ダメージは2倍になる。

ダメージを出して29へ。

### 103

君は市場を引き返し、先程見た商品を改めて購入しようとした。

だが、いくつもの店が既に店じまいを始めていて、買えるものが残っていない。

辛うじてまだあったものは、次のとおりだ。

干し腸詰 10本	金貨3枚 (中)
硬い干し肉の最後の一塊	金貨2枚 (大)
金色の柑橘 一個	金貨1枚 2個で(中)、4個で(大)、8個で(特大)

店じまい前の売れ残りだということで、前よりも安い金額だ。

購入するなら、その分所持金を減らすこと。

後ろに書かれた(小)や(中)は、そのものの重さやかさばり具合を概念的に表したものだ。

いくら買っても構わない。

(小)は二つで(中)になり、(中)も二つで(大)になる。

冒険記録紙に記載しておくこと。

市場の賑わいも遠くなっていく。

君はサラモニスの街を離れ、家路につく。82へ。

104

用を足したいのなら、足しても構わない。  
ただ、臭気が酷い。  
今の耐久度で SR を、もとい、運点で運だめしをすること。  
成功すれば我慢できるが、失敗すれば余りの臭さに君は胃の中のものを全て戻してしまう。  
胃が痙攣して、痛みを感じるほどだ。体力点が3点減る。  
もう戻るべきだろう。55へ。

105

音をたてないように岩山に近づく。  
足跡が続いていることからしても、おそらくあの巨岩がオークたちの根城になっているのだろう。  
やがて、巨岩の前に立つ人影がひとつ見える。歩哨に立つオークだ。  
君は弓矢で打つか。それとも忍び足で近づき、背後から剣で刺すか。  
もし弓矢があって、それで撃つなら 113 へ。  
静かに近づいて背後から刺すなら 54 へ。

106

何人もの足跡があり、通路の左右も広い。  
君は用心しながら通路を進む。  
やがて、扉の無い入り口にたどり着く。  
そこから覗けるのは、広いホールだ。  
あちこちに太めの松明が掛けられて燃えており、明るさは十分だ。  
奥に邪な神々の、杜撰だが禍々しい木像が幾柱もあり、その前には説教台がある。  
説教台には誰もおらず、今は数人のオークたちがリラックスした格好で床に座ったり寝転がったりしている。何人かは、怪我をしたようで雑な包帯も巻いている。  
座り込んでいるオークは五体。  
明らかにあちらのほうが人数が多いが、オークたちはリラックスしているようで大きな武器は持っておらず、鎧も着ていない。  
どうする？  
飛び道具で一体ずつ射殺していくなら 102 へ。  
「睡眠煙幕薬」を持っていて、使うなら 78 へ。  
それらの道具が無ければ、引き返して、まっすぐ進む方向へ行くなら 49 へ。

### 107

速度を落とした馬車がガクンと右に曲がる。  
荷台に立っていた者は全員バランスを崩す。  
通常の戦闘の判定のほか、運試しを行え。  
成功すれば、君たちはバランスを崩さず、オークらを荷台から突き落とすことに成功する。  
失敗すれば、通常の戦闘を戦い続けろ。  
オークを突き落とすか、それができなくても目の前のオーク D に戦闘で勝てば、24 へ。  
君が死ねば 10 へ。

### 108

君はオークを倒した。  
ゴボゴボと血反吐を吐き、煮えた鍋に頭を突っ込むオーク。  
熱い鍋が地面にぶちまけられ、異様な臭いが広がり、君は吐き気をこらえる。  
オークは何も持っていないようだし、何か持っていたとしても、この状態の死体を触りたくない。  
君は通路に戻る 55 へ。

### 109

君は牌を一枚貰う。  
その分の 1 D6 を振ること。  
先程の数値に加算する。  
その数値が 12 ならば 75 へ。  
そうでなければその数値を覚えておけ。  
魔術師は「よろしいですね？」と言い、伏せられた牌をめくる。  
魔術師の分として、1 D6 を振り、それに 4 を足すこと。  
魔術師の数値が君の数値より高ければ、君の負けだ。75 へ。  
君の数値が魔術師の数値より高ければ、君の勝ちだ。16 へ。  
数値が同じなら 4 へ。

### 110

ほどなく、君は馬を縛った茂みまでたどり着く。  
馬だけがいて、イザベルがいない。  
さてはオークに見つかってさらわれたかと思ったところで、足元の茂みからイザベルが現れる。  
「オークかと思って、隠れちゃったの」



君たちは無事の再開を喜び合う。

見つけた薬を見せると、イザベルはこれで間違いないという。

「ストーンブリッジにこの薬を待っている人がいるんです。必ず持って行ってあげなくては」とは言え、君たちはまず生還しなければならない。

君たちは馬に乗ったまま、峠へ向かう。

峠を越える頃、朝日が昇って来る。

陽の光に身体を温められ、イザベルは少しほっとしたようだ。

「旅の剣士様。救っていただき、感謝いたします。あなたは命の恩人です。カティとゼールには本当に申し訳ないことをしました……………」

そして、涙を流すイザベル。

君は、ストーンブリッジには行かなければならないことは分かったが、直接向かう尾根道ではなく、一回君の故郷の村に寄って、体勢を立て直すことを提案する。

イザベルもそれにうなずき、君たちは山を下りる道に行く。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

それを伝えると、イザベルは安堵のため息を漏らす。

沢を渡り、流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来る。

閉まっている門に、君は開門を呼びかける。

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1点

(中) 2点

(大) 2点

(特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。

その合計数値の50%を経験点として与える。

また、君は旅の商人を一人救うことができた。

その成果として経験点を10点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122: エピローグへ。

## 111

穴は狭く、ぎりぎり一人が通るだけでいっぱいになってしまう。

煙の臭いがし、松明の灯りが見える。

君たちは広いホールを見下ろす場所に出る。

君たちが顔を出したのは部屋の高い場所にある穴で、地面からは3mほども離れており、梯子がかかっている。

あちこちに太めの松明が掛けられて燃えており、部屋の明るさは十分だ。

ホールの奥に邪な神々の、杜撰だが禍々しい木像が幾柱もあり、その前の説教台に背の低いオークが立って何かを叫んでいる。細い手足に、赤や黄色の派手な塗料を顔に塗って何かを叫ぶ姿から、その者がオークたちの祈祷師だとわかる。祈祷師の前には、数人のオークたちがリラックスした格好で座ったり寝転がったりし、祈祷師の言葉を聞いている。

何人かは、怪我をしたようで雑な包帯も巻いている。

君たちはそれを右側の高い場所から見下ろしている。

「あそこ！」

カティが鋭い声で指さす。

きみたちから見て手前に、邪神たちの木像の前に太い丸太がたてられていて、そこに商人のイザベルが縛り付けられている。意識が無いのか、頭をぐったりと俯いたまま動かない。

祈祷師が杖を振り回し、叫ぶ。

「ゴルゴ・ザール・アリ・ガ・カッサ・バルザダーグ！！」（と、君たちには聞こえる）

すると、座っているオークたちも叫ぶ。

「「「ゴッサ！！！」」」

「ゴッサ！」「ハル・ゴッサ！」「ゴッサー！」

オークの言葉はわからないが、イザベルを邪神への生贄に捧げようとしているのは明らかだ。

いずれにしても、今すぐ行動を起こさないとイザベルの命が危ない。

祈祷師は一体、座り込んでいるオークは五体。

明らかにあちらのほうが人数が多いが、オークたちはリラックスしているようで大きな武器は持っていないようだ。

どうする？

この高い位置から飛び道具で祈祷師を射殺するなら118へ。

「稲妻の杖」を持っていて、それを使うなら11へ。

「睡眠煙幕薬」を持っていて、それを使うなら69へ。

## 112

音をたてないよう岩山に近づく。

ひとつ人影が見える。歩哨に立つオークだろう。

君は弓矢で撃つか。それとも背後から近づいて剣で刺すか。

弓矢で狙いをつけて撃つなら47へ。

静かに近づいて背後から刺すなら91へ。

113

君は弓を出し、女戦士を見る。

カティは、

（あたしは飛び道具は得意じゃないんだ。任せた）

そんな身振り手振りをする。

君はうなずき、そのまま歩哨を狙う。

タレント「狙撃手」や、戦闘オプション「狙撃」で狙いをつけることは有効だ。

タレント「狙撃手」ならば3ラウンドまで狙いをつけられ、最大+3の攻撃ボーナスとダメージロールボーナスを得られる。

戦闘オプション「狙撃」は、1ラウンド狙いをつけることで、攻撃力合計に+2のボーナス修正と、対象の防具ロールの出目に-1の修正が得られる。

また、戦闘による運点の使用によって、運試しに成功した場合、ダメージ・ロールの結果を7にすることも有効だ。

撃つ前に運試しをすること。成功すれば、オークは動くことなく狙いの的になっていく。

失敗すれば、そのたびにオークは岩の隙間に動き、しばらくしてまた出てくる。

歩哨オーク

技術点 6 体力点 6

出目 1 2 3 4 5 6 7

スピア 2 2 3 3 3 4 5

もし、君が振った攻撃力がオークのものよりも6点以上多かった場合、選択ルール「強力な一撃」により、ダメージは2倍になる。

オークを一撃で倒すことができた場合は、一瞬の緊張感の後、また静寂が訪れる。43へ。

そうでなければ、矢が当たっても当たらなくても、オークは大声を上げる88へ。

114

狼の唸り声とオークの怒声先ほどよりもずっと近くから聞こえる。

野伏（らしい）ゼールが矢をつがえ、きみたちにはまだ見えないが、放つ。

オークの悲鳴と怒声。

その怒声を後に、闇の中から三頭の狼と、それに乗る三体のオークが現れ、襲い掛かってくる。

第1ラウンドでは、奴らは手に持っているジャベリンを投擲してくる。彼らは騎乗戦闘に慣れており、それによるマイナス修正は無い。だが薄暗く馬車にいる君たちは動いている目標なので、ジャベリンを投擲する際-2の修正がつく。ジャベリンの一本が君に飛んで来る。ほかの二本のことは、気にしなくて良い。

もし君も飛び道具を持っていたら、今（第1ラウンド）なら使うことができる。  
ただし薄暗く、動いている目標のため、修正に-2だ。  
ゼールは矢をつがえ第二射を放ち、見事にオークAに命中する。

オークA	オークB	オークC
技術点6 体力点5	技術点6 体力点7	技術点7 体力点8
出目1234567	出目1234567	出目1234567
剣 2333345	剣 2333345	剣 2333345
ジャベリン同じ	ジャベリン同じ	ジャベリン同じ
防具出目123456	防具出目123456	防具出目123456
ぼろ革鎧000012	ぼろ革鎧000012	ぼろ革鎧000012

ウルフA	ウルフB	ウルフC
技術点7 体力点6	技術点7 体力点6	技術点7 体力点6

第2ラウンドになれば、オークABが君たちの荷馬車に接敵し、剣を抜く。  
カティと君が荷馬車の後ろに立ち、オークABと戦うことになる。  
君の相手はオークBだ。  
2ラウンド以内にオークBを倒せば85へ。3ラウンドたったなら23へ。

### 115

スリを追いかけるのに夢中になっていた君は、周囲の見物客を突き飛ばしてしまう。  
道端に転げ、悲鳴を上げる老婆。  
周囲の人々が驚き、君に陰悪な声をあげる。  
「この野郎！ 何するんだ！」  
「よそ見しないでよ！ あぶないじゃない！」  
老婆は、痛そうにしたまま起き上がれない。老婆にすがって小さな子どもが泣き出してしまふ。  
こうなれば、君は老婆を助け起こすことしかできない。  
こんな状況でスリを追い続けることは不可能だ。君はスリを見失う。  
君のとっさの態度で、君が悪意を持って老婆を突き飛ばしたのではないことが周囲の連中にもわかったが、何もせずにこの場を離れられる状況ではなく、君は老婆と子どもに一枚ずつ金貨を渡す。  
迷惑料だ、すまなかった。  
君は頭を下げ、内心自分の不運を呪い、その場を足早に離れる。33へ。

116

忍び足の判定をすること。

金属鎧を着ているなら、-2の修正がつく。

判定に成功したなら、君は寝ているオークに次々ととどめを刺す。72へ。

判定に失敗したなら、オークたちが眼を覚ます。

もう戦うしかない。戦え。

最初の1ラウンドだけは寝ぼけているので、奴らは攻撃判定に-1の修正が付く。

オークB	オークC	オークD
技術点6 体力点7	技術点7 体力点8	技術点6 体力点7
出目1 2 3 4 5 6 7	出目1 2 3 4 5 6 7	出目1 2 3 4 5 6 7
剣 2 3 3 3 3 4 5	剣 2 3 3 3 3 4 5	剣 2 3 3 3 3 4 5
防具無し	防具無し	防具無し

勝てば72へ。

負ければ10へ。

117

ゼールに続き、カティも命を落とした。

出血が多く、手の施しようが無かった。

カティの遺体を荷台に寝かせるため、イザベルは商品の酒樽を幾つか谷に捨てる。

「申し訳ないわ。私のために」

そして君たちは先を急ぐ。

やがて太陽が顔を出し始め、辺りは急速に明るく、暖かくなっていく。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。

ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

君がイザベルにそれを伝えると、死んだ二人を思っただろう、商人の娘は静かに涙をこぼした。

沢を渡って流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来る。

閉まっている門に、君は開けるよう呼びかける。

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1点

(中) 2点

(大) 2点

(特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。

その合計数値の50%を経験点として与える。

また、君は旅の商人を救うことができた。

その成果として経験点を10点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122:エピローグへ。

### 118

君は祈祷師を狙う。

タレント「狙撃手」や、戦闘オプション「狙撃」で狙いをつけることは有効だ。

タレント「狙撃手」ならば3ラウンドまで狙いをつけられ、最大+3の攻撃ボーナスとダメージロールボーナスを得られる。

戦闘オプション「狙撃」は、1ラウンド狙いをつけることで、攻撃力合計に+2のボーナス修正と、対象の防具ロールの出目に-1の修正が得られる。

また、戦闘による運点の使用によって、運試しに成功した場合、ダメージ・ロールの結果を7にすることも有効だ。

撃つ前に運試しをすること。成功すれば、祈祷師はその場を動くことなく狙いの的になっていく。

祈祷師

技術点 6 体力点 7 魔法点 6 魔術 2 魔力ポイント 16

また、もし、君が振った攻撃力が祈祷師のものよりも6点以上多かった場合、選択ルール「強力な一撃」により、ダメージは2倍になる。

祈祷師を一撃で倒したなら89へ。

あたらなかったか、祈祷師の体力点が残ったら119へ。

### 119

「ぎゃー!!!」

ホール内に悲鳴が響く。

慌てふためくオークたち。

傷ついた祈祷師はほかのオークに命令し、自分を護らせながらホールの奥に逃げる。  
君とカティは梯子でホールの床に降り、縛り付けられたイザベルに駆け寄る。  
弱っており意識はないが、まだ息はある。

「急いで！」

君はイザベルを背負い、ホールを出て、出口まで駆ける。

幸いにオークには会わない。

君たちは岩屋を出る。

121 へ。

### 120

速度を落とした馬車がガクンと右に曲がる。

荷台に立っていた者は全員バランスを崩す。

通常の戦闘を判定のほか、運試しを行え。

成功すれば、君たちはバランスを崩さず、オークらを荷台から突き落とすことに成功する。

失敗すれば、通常の戦闘をやり続けろ。

オークを突き落とすか、勝てば 65 へ。

君が死ねば 10 へ。

### 121

君たちはイザベルを背負い、馬のところまでたどり着く。

幸い、イザベルは恐怖で気を失っていただけのようで、外の空気に触れた時点で身じろぎをし、意識を取り戻す。

君たちは急ぎ、荷車のところまで戻る。

君たちは馬を荷車に繋ぐと、峠へ向かう。（もしロバがいたのなら、回収できる）

峠を越える頃、朝日が昇って来くる。

イザベルは陽の光に身体を温められ、ようやく少し言葉を話す。

「旅の剣士様。救っていただき、ありがとうございます」

涙を流すイザベル。

君は、ストーンブリッジに向かう尾根道ではなく、一回君の故郷の村に寄って、体勢を立て直すことを提案する。イザベルもそれにうなずき、君たちは山を下りる。

日が昇り、君にとっては歩きやすい道だ。

やがて荷馬車は樹林帯に入る。

ここまで来れば君の村の勢力圏内だ。

それを伝えると、安堵のため息が漏れる。

沢を渡り、流れに沿って歩くと、ようやく村の門が見えて来る。  
閉まっている門に、君は開門を呼びかける。

おめでとう！

君は無事に帰郷を果たした。

以下の点数を見て、土産に持って帰ることができた物の点数を合計すること。

(小) 1点

(中) 2点

(大) 2点

(特大) 3点

どれも家族や近所の人々に喜ばれるものだ。

その合計数値の50%を経験点として与える(切り上げ)。

また、君は旅の商人の一行を救うことができた。

その成果として経験点を20点与える。

お疲れ様。帰郷を楽しむように。

122:エピローグへ。





## 122:エピローグ

寒い季節だが、久々のふるさととは暖かだった。

年の最後の日の君の帰郷に、家族はもちろん、近所や親せきが大いに驚き、そして盛り上がった。「なんと、おまえが生きていたとはな。なんにしても良かったよ」

君の頬を激しくぶん殴ったあと、伯父は君の肩を叩いて言った。

母が鴨と鶏をローストし、干し肉と干しキノコで美味しいスープを作った。

近所の子どもたちには金色の柑橘を配り、齒の落ちた祖母や年寄りたちには、砂糖菓子を分けた。「こんなうまいものがあるんじゃ、まだまだ死ねないねえ！」とは祖母だ。

街から来た酒を、顔をしかめながら父は何度も飲んだ。

「おまえは村の酒を飲め。若いうちからダメだ、こんな……うまいのは！」

茹でた腸詰や揚げ菓子は誰からも喜ばれ、瞬く間に皿から消えた。

酒に飲みつかれたころ、近所の子どもたちが寄って来た。

「ねえ、龍を見た？ 巨人は？ 妖精にもあったの？」

君は杯に村の麦酒をたっぷり注ぎ、ちょっと思い出すふりをして、話し出す。

あの山の向こうに広がる、広い世界の話を。危険で残酷な世界の話を。

せめて今夜だけは、安息が護られますように。子どもたちの顔を見ながら、君も祈る。

良いお年を。

《FIN》



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