

ゲロログ三世

作：渡瀬おおっと

協力：きがん、梧桐重吾（敬称略）

▼はじめに

「ゲロログ三世」は、程々にゆるくスキのある造りのシナリオとなっております。

細かいところは実際に遊びながら、その都度その都度GMの裁量で調整しながら進めていただく必要が出てくるかと思います。

また、このシナリオでは「スリック」という水棲垂人種に対して、ある程度童話的解釈をしています。スリックについては「モンスター事典」を参照してください。

AFF的に許せねえという方は、何か別の名前のオリジナル種族にさせていただいても全く問題ありません。（例えば……そう、トードリアンやケールン、ケロックスなどでしょうか？）

▼情報チェック

シナリオを進めていくと、ヒーローたちは様々な情報を得ていくことになります。

これらの情報の中には、アルファベットが割り振られているものがあります。ヒーローに開示したものはその都度、記録して行ってください。

特定のシーンまで進んだ際、「情報Aがまだ開示されていない場合、ここで説明すること」という指示がある場合があります。これは情報Aが、この時点でヒーローが知っていなければシナリオ的に都合が悪いということになるのです。

▼舞台&導入

旅を続けるヒーローたちの前に広がる湖沼はキキケラ湖と呼ばれています。この東西に長く広がる湖は、魚などの豊富な水産資源を蓄えています。しかし水の中にはスリックと呼ばれるカエル頭の垂人たちが住んでいて、近づく人間たちを襲っていたのです。

そんなキキケラ湖の北岸に、この地唯一とっていい集落サーモラスがあります。これまでサーモラスから湖に出る舟は何故かスリックに襲われることがなく、そのために漁も盛んで、南岸への渡しもここで行われていました。集落の規模はそんなに大きくないにもかかわらず、サーモラスは旅人や買い付けに訪れる商人たちで賑わっていたのです。

そして、ヒーローたちもまた南へ向かうため、サーモラスへやってきたところからこのシナリオは始まります。しかし彼らはまだ、渡し船の運行がスリックたちによって妨害されていることを知らなかったのです……

【！】

南岸へ渡るには、サーモラスの渡し船が唯一の手段であることを強調してください。

ぐるりと東西に広がる湖を大回りして南へ向かうのは、時間の無駄だとヒーローたちに納得してもらう必要があります。

【!】

サーモラスとキケラ湖がタイタン世界のどこにあるかは決まっていません。GMである貴方次第です。

「タイタン」付属の世界地図の左下にちらりと見えている「未開の地」でもいいですし、「タイタン」の地図には書かれていないぐらいの狭い地域にあると設定することも一つの手でしょう。つまり、どこに存在してても構わないと言えます。（西アランシアやカーカバードなど、すでに細かく知られている地方は難しいかもですが……）

▼シーン1 「舟は出ません」

波止場へ行くと、漁に使うであろう小型の舟が多く岸辺に揚げられたままなのが目につきます。渡し舟は棧橋に繋がっていますが、船頭らしい男は出航の予定はないため息をつきます。

他にも数人の男たちが湖畔から南を眺めていますが、いずれも浮かぬ表情をしています。

サーモラスの民は基本的に漁師で、仕事がうまくいかなかったことを嘆いています。波止場にいる男たちからは、以下のような情報が得られます。

湖のスリックたちが最近になって、漁に出た舟を襲ってくるようになった。今まではこんなことはなかったのに。 **(情報A)**

このままじゃ漁ができない。生活もままならなくなっちゃうよ。 **(情報B)**

数日前に何人かの漁師が危険を顧みず舟を出したが、戻ってくる気配がない。 **(情報C)**

ヒーローたちが早々に波止場を離れようとした場合、あるいは聞き込みなどで時間がたつと、慌てた様子で一人の男が波止場に現れます。身なりは漁師らしからぬパリッとした恰好で、息を切らせながら走ってきます。

彼はサーモラスの村長の使いで、冒険者が波止場に現れたという噂を聞いてやってきたのです。

男はトマソンと名乗り、村長（デカントという名前です）がヒーローたちを是非にも歓迎したいと考えており、自分を迎えるの使者としてよこしたのだと伝えます。

シーン2へ進んでください。

【！】

ヒーローたちがトマソンの誘いに乗ってこない場合、彼は必死になって泣きつきます。

「舟が出ないことについて村長からお話があります。皆様をお連れできないと私の首がとんでしまいます、どうかご慈悲を……」

それでも彼らがなびいてこないのであれば、他の村人で構いません。ヒーローたちの立ち寄り先（酒場や宿屋、商店街などでしょうか？あるいは使えそうな舟を探して岸边を探るかもしれません）で出会う村人や漁師から、「村長が”問題を解決することができる冒険者”を求めている」という情報を渡してください。

▼シーン2 「村長の依頼」

村長であるデカントの家はサーモラスの中でも大きいほうですが、特段目立つほどでもありません。誰かに案内してもらおう、もしくは教えてもらわなければ発見することは難しいでしょう。

ですが、適切な技能を使うなどの手段をヒーローが提案してきた場合には、村人たちの立ち話や出入りする召使たちの服装などから、村長の家を探り当てることができたことにしてよいでしょう。

ヒーローたちがトマソンの案内で来た、あるいは自らやってきた場合でも変わらず、デカントは彼らを歓迎します。

彼はちょっと太り目の壮年男性です。明らかに漁師たちとは違い、肉体労働には向いていないことは一目瞭然です。

村長の家ではヒーローたちに食事が振舞われようとしています。

食事をする部屋には一枚の大きな肖像画が飾られていて、道化の服を着たカエルのような頭を持つ亜人種——これがスリックです——が描かれています。その肌は黄色で、どこことなく星のように見える形の斑点が1つあります。

他の調度品はまあまあ立派なものですが、いずれも集落の規模相応なものです。

肖像画について聞かれれば、村長はこう説明します。

デカント

これは私の祖父の代に描かれたもので、祖父と友好を深めた、とあるスリックです。かつて祖父は漁に出た際に負傷していたスリックと出会い、その命を救いました……。

それ以来、サーモラスはスリックたちと良い関係を結んできたのです。その時にお互い不可侵の水域を取り決めましたので、この村は漁も盛んでしたし、渡し船を出すことも可能でした。しかし……。 **（情報D）**

ここまで話したところで食事の準備が整い、話は中断されます。

デカント

まずは食事にしましょう。冷めてしまうと味が落ちますから。

肖像画についてスルーされた場合は、すぐに食事の準備が整ったことにして、食事を開始してください。

メインディッシュは丸々と太って脂の乗ったココナッツフィッシュの姿焼き——ここキケラ湖で採れる魚を使った、サーモラスの郷土料理——で、すこぶる美味です。

しかし、そう説明しながらも村長は大きな溜息をつき、ヒーローたちを冒険者と見込んで仕事の依頼をしてくれます。（食事中であれば、ヒーローたちも話を聞かずに立ち去る可能性は低いでしょう）

デカント

数日前に村の漁師が3名、舟を出しました。彼らはスリック狩りも辞さない勢いで出て行ったのです。

しかし、いまだに戻ってきません……おそらくはスリックに襲われたに違いないが、スリックたちは陸上ではさほど脅威とはなりません。うまく小島に逃れていれば、まだ生きているかもしれない。

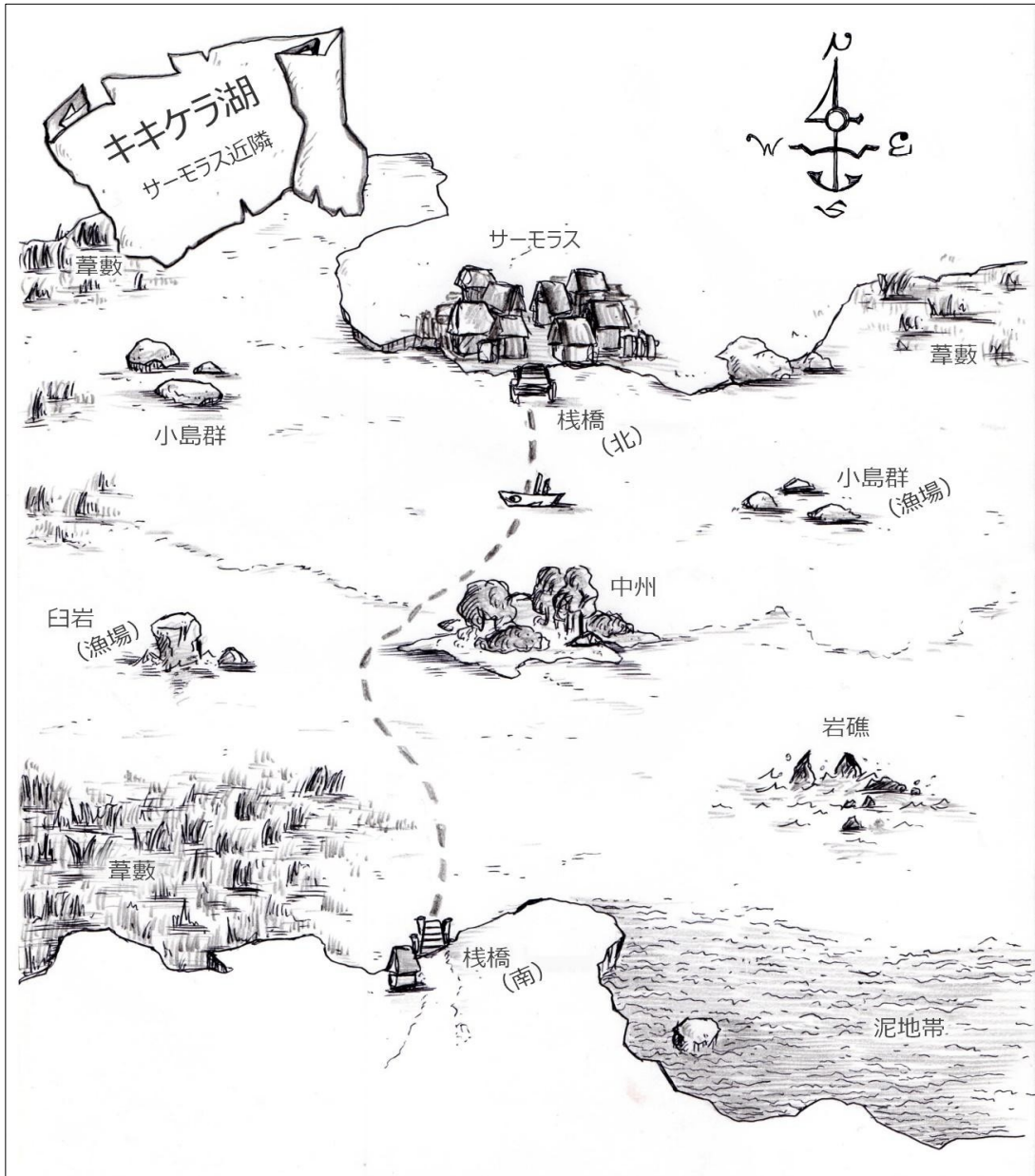
私としては村人たちを見殺しにはしたくない。舟を貸しますので、どうか彼らを見つけ、連れ帰ってきてほしいのです。

【！】

情報A～Dをヒーローたちが得ていない場合は、ここでデカントの依頼に合わせて説明させてください。

報酬は金貨50枚を提示してきますが、多少の交渉には応じてくれます。（最大で金貨65枚まで引き上げることができます）

すぐに舟を波止場に用意させると村長は言い、キケラ湖の地図をヒーローたちに渡します。



地図には南岸への渡し舟のルートを中心に、いくつかの小島や避けるべき藪、岩礁が描かれています。このあたりはサーモラスの民がよく知る水域です。

しかし、東西方向に離れた水域については情報があまりありません。

依頼を受けたヒーローたちは食事が終わり次第、村長の家を後にすることができます。

シーン3へ進んでください。

▼シーン3 「いざ、出航！」

波止場では村長の命令を受けた、召使であるトマソンがヒーローたちを待っています。ちょうどキキケラ湖探索のために舟の準備が整ったところです。

舟はヒーローたち全員と、さらに数名の人間が乗ることができる大きさで、ついこの間までは南岸への渡し船として使われていたものです。

帆はなく、船尾に備え付けられた櫓を漕いで進むタイプのもので、操船には特殊な技術が必要となります。操船に当たるヒーローが相当の背景や技能を持っていない場合、思い通りに操作するには常に判定に-2のペナルティを受けることになります。

手練れの船乗りの助けが必要だとヒーローたちが言い出した場合、船頭をしているという男が同行を名乗り出ます。

彼の兄が、行方知れずとなっている漁師の一人なのです。この男を連れていくのであれば、上記の操船ペナルティはなくなります。

【！】

ヒーローたちは波止場に向かう前に、集落での聞き込みをするかもしれません。聞き込みをする相手によって以下の情報を得ることができます。

・投網や銚の手入れをしている漁師たちに聞く

「いつ漁が再開できるようになるかもしれん。道具の手入れはしとかなきゃ」

「スリックどもさえ駆逐できれば、村の生活は元に戻る」

「とはいえ、水の中では奴らに太刀打ちできないからなあ……」

【！】

・商店街の客たちに聞く

「このままじゃ、別のとこへ引っ越さないとだめかもね」

「まだ余力がある今のうちに準備はしておかなきゃ」

「あんたたち、旅人だろう？ どこか良い町を知らないかい？」

・冒険者ごっこをして遊んでいる子供たちに聞く

「村長の息子が、光る魚を釣ったとすぐく自慢していたけど、見たことはない」（情報E）

「どこで捕まえたのかは知らない。教えてくれないし、どうせ今は釣りに行けないし」

今の段階では、探し回っても村長の息子（デカントJr.という名前ですが、子供たちに聞く限りでは父親とは違い太っていないようです）に会うことはできません。

ヒーローがそのような行動で時間をとる場合には、ヒーローたちを探しに来たトマソンが、彼らを波止場へ行くよう促します。

「依頼を引き受けていただいた以上、きちんと仕事にかかってもらわないと困ります。そんなことになったら……私の首が！」

ヒーローたちに、キキケラ湖のどこへ向かうのかを選ばせてください。
サーモラスから行けそうなのは、以下の地点です。

- ・ 中州
- ・ 東の小島
- ・ 西の小島

風は西から東へと吹いていますが、操船には影響がない程度です。

上記以外の地点に向かいたいとヒーローたちが言い出した場合でも、いずれにせよシーン4へ進んでください。

【!】

ヒーローたちの選んだ行先がいいかげんに決められたと感じられた場合には、シーン4ではなく「ハズレイベント」を起こしても良いでしょう。

戦闘に巻き込まれるのがおすすめです。舟に上がってくるような水トカゲの類や、あるいは巣を守ろうと必死で戦う水鳥などは適任といえます。

揺れる舟の上は不安定で、ヒーローたちは戦闘に関する判定に-2のペナルティを受けます。舟に慣れている背景を持つヒーローや、あるいは舟を安定させる手段（岩場に舟をつけるなど）をヒーローたちがとるのであれば、このペナルティは回避できます。

そして、あらためてヒーローたちが次に向かう場所に、シーン4を当てるのです。

そこにいる人物が湖面から離れられるような場所が理想ですが、いざとなれば座礁した舟などを用意してなんとかお話を繋いでみてください。もちろんハズレイベントをもう一回起こすことも可能ですが、同じような展開でヒーローたちを飽きさせることは避けるべきです。

▼シーン4 「敵襲」

サーモラスに近い水域は波も穏やかで強い流れもなく、舟を進めることに判定は必要ありません。操船に不慣れなヒーローが漕いでいたとしても、多少あたふたする程度で、目的地にたどり着くことができます。

ある程度近づいたところで、目指す場所からこちらに気づいたと思われる人影が必死に手を振り、何かを叫んでいるのがわかります。

特別目の良いヒーローがいれば、それがサーモラスで見かけた漁師たちと同じような男であることがわかります。

また、船頭の男と一緒に来ているのであれば、彼は行方知れずとなっている兄がいることに気付きます。彼は目が極めて良いため、判定の必要はありません。

ですが、叫び声が聞き取れるかどうかは風向き次第となります。風はサーモラスから舟を出した

ときと変わらず、西から東へと吹いています。

ここで、ヒーローたちがどこに向けて舟をこいでいるかによって、以下のように変化します。

西の小島	「危ない！ こっちへ来るなー！」と叫んでいるのが、風に乗ってはっきりと聞こえてきます。
中州	「あぶ…… るな……！」と聞こえますが、完全には聞き取れません。ヒーローが持っている技能や機転の聞いた行動によっては聞こえたことにしても構いません。
東の小島	逆風のため、何を叫んでいるのかは分かりません。
その他の場所	位置関係と風向きから、聞こえ具合を判断してください。
南岸から上陸して旅を続ける	依頼を放棄するようなヒーローと付き合うのは時間の無駄というもの。速やかにセッションを終了しましょう！

いずれにせよ、間もなく舟の周りに泡が沸き立ち始め、巨大な影が真下から浮上してきます。

【ENEMY】巨大ザリガニ

技術点	10
体力点	11
武器	鉤爪（大）（※後述）
防具	ヘビー・アーマー

敵の最初の攻撃は不意打ちとなり、ヒーローたちは攻撃を行うことができません。その巨体ゆえに、ザリガニの攻撃は舟に対するものとなります。

回避できるかどうかは、櫓を握っているヒーローにゆだねられます。通常の戦闘と同じように回避判定を行ってください。（この行動は操船でもあります。舟に不慣れなヒーローは-2のペナルティを受けることを忘れずに！）

回避に失敗した場合には残念ながら舟は転覆し、ヒーローたちは全員水中に投げ出されることとなります。そうなってしまったら、**シーン5へ進んでください。**

もしもサーモラスの船頭が櫓を握っていたのであれば、彼は見事にこの攻撃を躲して見せます。ですが、ここはPLたちをはらはらさせるために、彼のためにもサイコロを振って見せるのがおすすめです。

回避に成功していたら、次のターンからは水面下から姿を現した敵と戦うこととなります。相手の動き1つ1つが大きな波を起こすため、舟は揺れに揺れます。このため、ヒーローたちは戦闘に関する全ての判定に-3のペナルティを受けなければなりません。ただし、舟に慣れている背景を持つヒーローであれば、このペナルティは回避できます。

敵は変わらず舟そのものを攻撃してきます。浮かぶ舟の上にいるヒーロー1人1人を狙うなんて器用

な真似はできないのです。櫓を持つヒーローは引き続き回避担当となり、攻撃には参加できません。残りの全員が攻撃担当となります。

サーモラスの船頭がいた場合、彼が回避を担いますので、ヒーローたちは全員で攻撃を行うことができます。

【NPC】 船頭

技術点 8 (※攻撃せず、回避に専念します)

ザリガニの攻撃が成功した場合でも、誰もダメージを受けることはありません。

しかし舟は転覆し、全員が湖へと放り出されることとなります。**戦闘を中断してシーン5へ進みましょう！** (ただし、舟を破壊してしまわないように注意してください。この舟は、まだ後で使います)

舟さえ無事なら、ヒーローたちはザリガニと戦い続けることができます。

敵の体力が6を切った時点で、シーン5へ進んでください。

▼シーン5 「風変わりなスリック」

シーン4の最後でヒーローたちがどのような状態になっていたかによって、導入は異なります。

ヒーローたちが舟から投げ出されていた場合は、水の中を迫ってくる巨大ザリガニは絶望の対象でしょう。ハサミがヒーローの1人をあわや捕えようとしたところで、水中にあぶくがはじけるような音が連続して響き、ザリガニは動きを止めます。

逆にヒーローたちがザリガニを追い詰めていたのなら、水中から顔を出した何者かがやはり、あぶくがはじけるような音を立てます。

ザリガニはそれを聞くと湖底の泥の中へと引き下がっていきます。

戦闘状況がどうだったにせよ、この場に駆け付けたのは1匹のスリックです。その肌はオレンジ色で、星の形をした斑点が3つあるのが目立ちます。

驚くべきことに、このスリックは人語を話します。泡がはじけるような音が混じり、語彙も少なく片言ですが、特段判定無しに聞き取れるレベルです。

スリック

すぐやめる！ 敵、違う！

【！】

スリックの言葉を解す手段を持つヒーローがいた場合、彼が実は流暢に言葉を操っているのがわかります。話し方もそのようにしてあげてください。

彼はスリックとしては変わり者で、知識を求める傾向にあります。

このスリックは雄で、人語を解すだけでなく水草を束ねた帽子のようなものをかぶっています。普通のスリックではありえないことですが、ゲロルグ三世という名前さえ持っています。

しかし、このシーンでは決して彼が名を告げることがないように注意してください。

ゲロルグは「弱った人間、助ける先」と言って、行方知れずとなっていたサーモラスの漁師たちがいた陸地（あるいは岩）へと泳ぎ始めます。

ヒーローたちが乗ってきた舟が転覆していた場合、彼はうまく舟をひっくり返してヒーローたちのところへ運んでくれます。

【!】

ゲロルグはヒーローたちが襲ってくると感じると、脱兎のごとく水中深くへと潜ってしまいます。そして湖の底の泥を巻き上げ、濁った水を利用して姿を隠してしまいます。

彼はシナリオのキーNPCです。彼無くして話は進みません。

しばらくヒーローたちの自由にさせた後、適当なところで再登場させて何とかヒーローたちと話し合い（[シーン7](#)）に持ち込む必要があります。

3人の漁師たちは少々弱ってはいますが、命が危険な状態ではありません。小ガニや水草を食べ命をつないでいたのです。

やはりスリックたちに襲われたらしく、彼らの舟は失われています。そして、ゲロルグを見て怯えているようです。

ゲロルグ

スリック、やりすぎ。これ、いけない。

ゲロルグは悲しげに言うと、頭に乘せた草の束の中から赤い水草の塊を取り出してヒーローの誰かに渡し、漁師たちに食べさせるよう促します。これはスリックたちには知られた湖の薬草で、食べるとわずかですが元気がでる効果があります。水草を食べた漁師たちは立ち上がり、ヒーローたちが乗ってきた舟でサーモラスへ戻りたがります。

サーモラスの船頭と一緒にいたのなら、彼は弱った兄に駆け寄るでしょう。そして、救出した漁師たちを村へ連れて帰りたいとヒーローたちに告げます。

ゲロルグもうなずき、そうするほうが良いと泡を飛ばしますが……彼はこっそりと、ヒーローたちにサーモラスの人間抜きでと話をしたいと言いだします。

【!】

実は彼はヒーローたちに自分と一緒に、スリックの女王のところへ来てほしいと考えています。

彼はヒーローたちが、年老いたスリックから聞いた「各地を渡り歩く冒険者」だと見抜いており、中立の立場でサーモラスの人間たちとスリックの間に起きている諍いの仲裁役をしてくれないだろうかと期待しています。

しかし、サーモラスの人間の前ではそれを口にすることはありません。

おそらくヒーローたちはゲロルグの誘いに乗る前にサーモラスへ漁師たちを送り届け、村長から報酬をもらいたがるでしょう。

ゲロルグは理解を示します。彼はサーモラスに近い岸辺にある小さな奇岩——寝ている水鳥のように見える岩です——の陰で待つと言い、きっと来てくれと念押ししてくれから水中に姿を消します。

シーン4で巨大ザリガニに舟を転覆させられていた場合、ヒーローたちはゲロルグに助けられているはず。恩をきせるような態度をとらせるのもいいでしょう。

逆にザリガニを相手に優勢に戦っていたのなら、ゲロルグは必死にヒーローたちを口説こうとするでしょう。

ヒーローたちが漁師たちを連れてサーモラスへ戻る途中、彼らは1人の人魚が波間をはねながらココナッツフィッシュを追っているのを目撃します。

サーモラスの男たちは驚いて、その優雅な長い尾びれを持つ美しい姿に見入ります。ヒーローたちも抵抗（技術点での判定もありでしょう）する必要があります。失敗した場合、人魚が姿を消すまでその場でぼけらとしていなければなりません。全員が魅了されてしまった場合、サーモラスに着くのは深夜になってしまいます。

実はキキケラ湖では人魚の目撃例はありません。サーモラスの男たちも初めて見たと証言します。

その後、一行は無事にサーモラスに到着できます。**シーン6へ進んでください。**

▼シーン6 「村人救出成功！」

サーモラスの人々は漁師たちが無事に戻ったことを大いに喜び、ヒーローたちに感謝の言葉を惜しみません。しかしそこには、不安さも残っています。スリックとの諍いが解決していない以上、村の未来は決して明るいものではないからです。

ヒーローたちは子供たちに取り囲まれます。冒険者を英雄視している子供たちはヒーローたちに話をねだり、興奮して聞き入ります。そして口々に、村長の息子の“光る魚”なんかよりもすごい目を輝かせます。

“光る魚”について子供たちに聞くと、彼らは喜んで教えてくれます。

村長の息子が、光る魚を釣ったって自慢していたけど、見たことはないの。(情報E)

そんなことよりも、もっと話を聞かせてよ！

ただし、村長の息子はこの場にいません。
やがてトマソンがやってきてヒーローたちを促します。

トマソン

デカント様がお呼びです……どうか私の首を守って！

【！】

シーン5でヒーローたち全員が人魚に魅了されていた場合、サーモラスに戻るのは深夜になります。この場合、子供たちは登場しません。トマソンが迎えにやってくるだけにしてください。

村長の家では速やかに報酬が支払われ、再び食事が振舞われます。今度はデカントの息子（デカントJr.）も同席し、興奮した様子でヒーローたちから冒険の話をお聞きになります。彼は冒険者に憧れています。しかしそこは子供、冒険のワクワクやカッコいいところなど、華やかな部分しか見ていません。

ヒーローたちがゲロルグ（つまりは、人語を操るスリックのことです）のことを話したのなら、村長は興味を示します。もしかしたら肖像画に描かれた、服を着たスリックなのではと村長は考えていますが、スリックがそんなに長い寿命を持っているかどうかは確信が持てない様子です。

ヒーローたちがこの後ゲロルグと会うことを話した場合、彼は以前のように種族間がうまくいけばサーモラスは安泰なのにと溜息を洩らし、どうかスリックの話をお聞いてやってほしいとヒーローたちに頼むでしょう。

ヒーローたちが情報Eを得ていたのなら、息子のデカントJr.に“光る魚”のことを尋ねるかもしれません。その場合、彼はこう答えます。

デカントJr.

確かに釣ったけど、魚が可哀そうに思えたので湖に戻したよ。(情報F)

感知系の技能判定に成功すれば（あるいは初めから探りを入れるつもりで会話をしているのであれば）、Jr.が全てを話していないことに気づくことができますが、彼は最後までしらばっくれます。

村長の家を出た後、ゲロルグが待つと言っていた湖畔にある奇岩のところへ行けば彼に再会できます。**シーン7へ進んでください。**

【!】

ヒーローたちがゲロルグを相手にせず、報酬をもらってこの冒険を終わりにしようとするのであれば、**エンディング1へ進んでください。**

ただし湖の問題が解決していないため、彼らは渡し舟で南への旅を断念せざるを得ないことを忘れてはいけません。冒険としては残念な成果と言わざるを得ないでしょう。

ヒーローたちがこのことに気づけば、ゲロルグのところへ行ってみる気になるかもしれません。

▼シーン7 「ゲロルグ三世」

サーモラスを出て、キケラ湖畔を進むと、ほどなくゲロルグが言っていた通り、寝ている水鳥のように見える岩が見つかります。

ヒーローたちが近づいていくと、岩陰から例の水草の帽子を頭に乘せたスリックが現れて手を振ってきます。

【NPC】ゲロルグ三世

技術点	6
体力点	5
武器	なし
防具	なし

先に述べた通り、彼は戦いになると湖底へと雲隠れしてしまいます。よほどのことがない限り、上記のステータスを使うことがないようにしてください。

ゲロルグは近くに他に人がいないかどうかを探りながら、話し始めます。 要約すると以下のよう内容となります。

- ・自分の名前はゲロルグ三世。そう名乗っているのは、過去人間から名前を贈られたスリックの先祖がおり、自分はその意思を継いでいるため。
- ・初代ゲロルグは人間に命を助けられたことに感動し、スリックと人間の仲をとりもつことに一生を捧げた。人間の言葉も初代が覚え、伝えられてきたもの。
- ・当時のスリックの王も初代ゲロルグに理解を示し、サーモラスの人間との間に協定が結ばれた。こうして二つの種族は湖の恩恵を分かち合った。

ここまで話した後、彼は肩を落として続けます。

ゲロルグ

でも、王、死んだ。
新しい女王、人間のこと、よく知らない……

そしてゲロルグは、帽子から青い藻の球を取り出してヒーローたちに食べるよう促します。

ゲロログ

これ食う。水の中、自由に行ける。スリックと同じ

この藻を食べたヒーローは、肺呼吸に加えて水中呼吸ができるようになり、水の中でも身体的要因のペナルティは無視して行動できるようになります。重装備をしている場合は相変わらず動きが鈍いままですが、少なくとも呼吸に関しては保証されます。

この効果は一時的なものです。いつまで続くのかは今の時点では誰にも知るすべはありません。

ところで、体質によっては藻の効果が強くでてしまうことがあります。ヒーロー各位にサイコロを振ってもらいましょう。

出目	起こる出来事
1	特になにもなし
2	特になにもなし
3	特になにもなし
4	特になにもなし
5	手足の指の間に水かきができます。両手に何も持たず、素足になれば水中での行動判定に+3することができるようになります。しかし、手で武器などの道具を扱った判定には-2のペナルティを受けなければなりません。
6	顎から上の頭部がカエルのそれとなります。スリックや魚の言葉が理解できるようになり、また話すことが可能となります。ただし、語尾に必ず「ゲロ」あるいは「ゲコ」とつけなくてはなりません。 今後あなたはこの変異を起こしたヒーローのために、ゲロログらのNPCがしゃべる言葉を適宜演じる必要があります。

【!】

サイコロで6を出したヒーローのプレイヤーが、その容姿にこだわっていたような場合、カエル頭ではやる気をなくしてしまうかもしれません。

あまり良いことではないので、そんな時は別の適当な変異（舌がカエルのように長く伸ばせるなど）にとどめておくのも手です。

これらの変異症状が現れた時は、ゲロログに「人間、おかしい生き物。スリック、こんなことない」と驚かせ、「藻の効果が切れればきっと、いや多分元に戻る」と伝えさせてください。

ヒーローたちが怒ったときには、湖のどこかに住む“泥の魔術師”であれば治せるから安心してほしいとなだめます。そして彼は一言付け加えるでしょう——「それに、水の中ではそのほうが何かと便利ではないか？ 何よりカッコいい！」

ゲロログはスリックの新しい女王のもとへ、ヒーローたちを連れて行こうとしています。スリックたちの住処は水中にあるので、この藻を食べてもらわなければならないのです。

どこへ連れて行こうというのかとヒーローに問われれば、ゲロルグは素直に答えます。

ゲロルグ

王のところ、来てほしい。
冒険者という人間、いるのは知っていた。どっちの味方でもない、大事な人間。いつもの魚採る人間ダメ……。

以後、ゲロルグはヒーローたちと同行するNPCとなります。

この変わり者のスリックは人間の衣服と言葉に興味津々で、ヒーローたちの着ている服を着たがったり、彼らが口にした言葉を何度も聞き返して覚えようとします。

【！】

重い装備や水に濡れるとダメになってしまう品などを、ヒーローたちは湖の中に持ち込むのをためらうかもしれません。

彼らは自分たちの荷物の一部を湖畔の茂みに隠す、あるいはサーモラスに預けに戻るなどするでしょう。ゲロルグはヒーローたちを待っていてくれます。

シーン8へ進んでください。

▼シーン8 「水草の宮殿」

ヒーローたちはゲロルグの先導で水中を進むことになります。

南へ向かっていることはわかりますが、毒々しい水草の茂み（この水草は恐るべき肉食植物で、動物を捕らえて消化してしまいます）を迂回したり、水流に乗ったりしながら進むため、じきに正確な方向はわからなくなってしまいます。

一度、緊張感を引き締めたいのであれば、この道中で敵を登場させるのもいいでしょう。

進むにつれて湖は深くなっていきます。ゲロルグはヒーローたちを水底へと誘い、やがて行く手に見えてくる、ドーム状の水草の塊がいくつか固まっている場所を指し示します。これはスリックたちの村で、彼らは丈の長い水草を生きたままドーム状に編んで住処を作っています。

ヒーローたちが近づいていくと、向こうからスリックの一団が泳いできます。ゲロルグとは違い、彼らはみな緑色の肌をしていて、星型の斑点もありません。全員、村を守るために粗末な槍で武装していますが、ゲロルグが何か例のあぶくがはじけるような声で一言叫ぶと、ヒーローたちを遠巻きにしてそれ以上は近づいてくるのをやめます。

ゲロルグ

これ、スリックの村、守ってる。敵でない、伝えた。

ゲロルグはヒーローたちをひときわ大きなドームへと導きます。このドームはスリックの支配者が住む宮殿です。

宮殿の入口は地面に掘られた穴で、そこにはまた別のスリックの衛兵がありますが、ゲロルグと鳴き声を交わすと通してくれます。やはり緑色の肌をしており、どうやらゲロルグだけが特異な肌の色を持っているようです。

スリックの言葉がわかるヒーローがいたのなら、彼らの女王の機嫌が悪いので気をつけると衛兵たちが言い、それに答えてゲロルグがうなずいたのだとわかります。

宮殿の中は薄暗く、暗視やそれに類する技能を持たないヒーローは目が慣れるのに少しかかるでしょう。湖底が大きく削られて凹んでいるために、外から見た印象よりも広く、天蓋の網目を通して入る薄い光がきれいな模様を床に作っています。

奥にはやはり水草を編んで作ったハンモック状の揺籠があり、その中に一匹のスリック——これがスリックの女王です——が収まっています。女王の表情は読めませんが、ゲロルグはその前でかしまるような仕草を見せます。

女王はヒーローたちを見て不機嫌そうな鳴き声を漏らします。

スリックの言葉がわかるヒーローには、彼女がこの宮殿に人間が来たことを不快に思っていることを伝えてください。

【！】

ただし、水に入るために食べた藻の効果によって変異を起こしていたヒーローがいれば、女王の機嫌は少し和らぎます。

2匹のスリックは鳴き声を交わします。ヒーローたちを見てふてくされている女王に対し、ゲロルグはかつて先王が人間と結んだ約束を思い出させようとしているのです。

しかし、女王のほうでは他に気がかりがあり、人間との約束は二の次という態度です。実は女王は二週間ほど前に——スリックはそういう概念を持っていませんが——癩癩を起し、それまで溺愛していた侍女の魚を追い出してしまっています。彼女はそのことを後悔していて、スリックたちに探させているのですが未だ見つかっていません。

もしも侍女魚を人間が釣りあげて、殺してしまっていたとしたら、女王は人間と戦って二度と湖に入ってくないよう追い払ってしまうつもりなのです。今、女王にとって人間は敵となりうる存在であり、ヒーローたちを見て不機嫌になっているのもそれが理由です。

ゲロルグは女王の話聞いて真っ青になり、かつての約束の印である指輪が女王の指に無いことに気づきます。指輪はかつて人間（サーモラスの村長の祖父です）から贈られた友好の品なのです。それを身に付けていないということは、人間への怒りがよほど大きいに違いないとゲロルグは嘆きます。

やがて女王はゲロルグとヒーローたちを追い払うように衛兵に合図し、水草のドームから退出させられることとなります…

【!】

万が一、ヒーローたちが女王に襲い掛かる様子を見せれば、たちどころにスリックの衛兵たちが槍を構えて間に割り込みます。

【ENEMY】衛兵スリック

技術点 6

体力点 5

武器：スピア

防具：なし

戦いの間に女王は逃げ、ゲロルグもまたヒーローたちの乱暴さに、見損なったと嘆きながら姿を消します。

ヒーローたちと同じ人数だけの衛兵スリックを倒したところで、水草の里は無人数となります。ドームをいくつか家探しすれば、金貨が12枚と歪な真珠（とても値打ちものとは言えません）が2つ、ガラスの欠片などの光るガラクタが見つかります。

ヒーローたちが湖底を散策しても最早スリックたちは姿を隠しています。代わりに女王のペットである巨大ザリガニが襲ってくるでしょう。

【ENEMY】巨大ザリガニ

技術点 10

体力点 11

武器：鉤爪（大）

防具：ヘビー・アーマー

シーン4での戦いとは違い、今度はヒーローたちを直接狙ってきます。通常の戦闘を行ってください。

また、ヒーローたちの攻撃でダメージを受けていた場合には、その半分が回復しています。

戦いに勝っても何も得ることはできません。やがて藻の効果が切れてヒーローたちは陸へ戻ることとなります。**エンディング2へ進んでください。**

ドームの外に出ると、ゲロルグはヒーローたちに事の成り行きを説明します。

人間とスリックの仲を取り戻すためには、まず女王の心配事を解決する必要がある。しかし、もしも本当に侍女魚が人間に捕まり、あまつさえ食べられていたら……全てはお仕舞だとゲロルグはすっかり狼狽していますが、少し時間がたつと落ち着きを取り戻します。

ゲロルグ

人間との話、勝手にしろ言われた。全部まかされた、ということ！

ゲロルグはヒーローたちに、行方知れずとなっている侍女魚を探す手伝いをして欲しいと考えています。彼としては、こうやって人間と協力することが望みでもあったわけで、それはそれは熱心をお願いしてきます。

見つけなければならぬその魚は優雅な長い尾びれを持っており、女王はそれがお気に入りだっ

たとゲロルグはヒーローたちに説明します。(ガラ・ルファ、いわゆるドクターフィッシュの類の魚です。彼女は侍女に自身の身体を啄ませて整えていたのです)

人魚のことを聞かれた場合、彼は人魚なんて見たことも聞いたこともないと答えます。

ヒーローたちが対価を望むようであれば、彼は事がうまくいったときには秘蔵の光り物を渡すと約束します。

どんなものかと聞かれると、「キラキラ、綺麗な物」という返事がきます。詳細を尋ねられても、残念ながらゲロルグにはそれを説明する語彙がありません。スリックの言葉がわかるヒーローがいた場合でも、それが具体的にはどんなものかはわからないようにしてください。

【!】

ヒーローたちがゲロルグの願いを断った場合、やがて藻の効果が切れてヒーローたちは陸へ戻る他なくなります。

エンディング2へ進んでください。

【!】

情報Eを得ていたのなら、村長の息子が捕まえたという“光る魚”のことをゲロルグに話すかもしれません。しかし、ゲロルグは女王の御付きにそんな魚はいなかったし、これまでも光る魚など見たことがないと答えます。

情報Fを得ていなければ、ヒーローたちは村長の息子に会うためにサーモラスに戻ろうとするかもしれません。その場合は、村長の息子は「**確かに捕まえたけど、魚が可哀そうに思えたので湖に戻した**」と答えます。(情報F)

この展開になった場合には、次のシーン9がスリックの里ではなく、サーモラス近くの湖畔から始まることに留意してください。

▼シーン9 「キキケラ湖底探索」

ゲロルグは侍女魚が女王の怒りをかったことに注目し、生きているならば湖のどこかに隠れているだろうと推測します。

彼はキキケラ湖のどこかに住んでいるという“泥の魔術師”の協力を仰ぎ、そのまじないで侍女魚の生死と、居場所を探ってもらうのがいいと思うと言い出します。

しかし、“泥の魔術師”の住処は一か所にとどまらないように作られているので、何処か決まった場所に行けば会えるというものではありません。ゲロルグは以前、ヒーローたちも口にした、食べた者を水中に適応させる藻を“泥の魔術師”からもらったことがあります。その時も偶然出会えたのだと説明します。

ゲロログはしばし考え、“泥の魔術師”と出会えそうな場所として、以下の2か所を挙げます。どちらも魔術師が使うような珍しい（そして怪しげな）素材が採れる場所です。

骨塚	水の流れの関係で、湖の生き物の死骸が集まってくる岩だらけの水域。死肉を漁る凶暴な魚が住んでいるので、スリックたちは近寄りません。
水泡カズラの森	狂乱毒を持っている水草が生い茂る森。そのため、奥へと分け入るのは難しく、また近づくにも水の流れを読まないと流れ出てくる毒素にやられてしまうので注意が必要。

【！】

ヒーローたちは、ゲロログが提示したのとは違う場所を探そうとするかもしれません。その場合は、先の地図を見ながら行き先を吟味することになります。つまり、水面上の情報のみということですが、これはスリックたちには図面という概念がないためです。湖底の地図はないのです。

ゲロログは尋ねられれば、それがどのような場所なのかを教えてください。

水泡カズラの森は水面上からはそれとわからないため、地図には載っていません。

向かう先によって、次のシーンが変わります。

- ・骨塚 …………… シーン10へ。
- ・水泡カズラの森 …… シーン11へ。

その他の場所へ行く場合は特に何も発見はありません。ヒーローたちは他の行き先を選ぶことになります。

緊張感を出すために、こうしたハズレを引いた場合にはヒーローたちに何か試練を与えるべきかもしれません。体力点を消耗するようなトラブル（激しい水流に巻き込まれてしまったり、底なしの泥土に落ち込んで脱出するなど）だったりするでしょう。

キキケラ湖は広く、あてずっぽうに探しても“泥の魔術師”が見つかることはありません。

▼シーン10 「骨塚」

ヒーローたちが骨塚へ近づいていくと、やがてあたりの水の流れが強くなっていくことに気づくでしょう。さらに進むと、何匹かの魚の死骸に混じって、死んだ大型の水棲生物が流れているのに遭遇します。そして、行く手に水面へとそびえる奇岩群の影が現れるころには、湖底に大小様々な骨や死骸が沈んでいるのがはっきりとわかります。注意深く観察してみれば、それらの死骸には明らかに食いちぎられた跡が認められるでしょう！

ゲロログは落ち着きなくキョロキョロしながら、おびえた様子を見せています。このあたりに住む凶暴な魚を恐れているのです。

はたして、程なく一群の魚影が現れます。

【ENEMY】メガカンディル

技術点 7

体力点 4

武器：噛みつき（※後述）

防具：なし

メガカンディルは細長い体を持った肉食魚です。ナマズの仲間でぬるりとしており、体長は大型の蛇ほどもあります。

この敵の攻撃を受けてしまうと、体力点へのダメージの代わりに、ヒーローたちの服や鎧の中に潜り込まれてしまいます。

懐に潜り込まれてしまったヒーローは、次のターンに攻撃に成功すればメガカンディルを引き離すことができますが、1点のダメージしか与えられません。

逆に懐に潜り込んだメガカンディルに続けて攻撃に成功されてしまった場合、一気に4点のダメージを奪われます。

メガカンディルの数は、ヒーローと同じですが、1匹倒すごとにその血に誘われて2匹のメガカンディルがやってきて戦闘に加わります。この増援もまた、ヒーローの人数の人数と同じです。それ以上は現れません。

全ての敵を排除して初めて、じっくりとこの場所の探索ができるようになります。

湖底に積もった骨の中には、この地独自の珍しい種のもが多く含まれていますが、よほどの好事家でないかぎり価値を見出さないでしょう。（つまりは、ガラクタということです）

シーン12へ進んでください。**▼シーン11 「水泡カズラの森」**

森とはいっても、ある程度広範囲に広がっている水草の群生地です。特徴的なのは、ここに生えている水泡カズラには毒があり、その毒にあたった者は精神に混乱をきたし、最悪死に至るということです。それを知っているスリックたちは普段ここには近づこうとはしませんが、今回は事情が事情だけに、ゲロログとしても危険を冒さざるを得ません。

しかし、実は水泡カズラの毒は水棲生物にこそ効きますが、陸の生き物にはほぼ無害です。ヒーローたちがこの水域に入っても軽く酔っ払ったのと同じ症状が出るだけで済みます。しかし、変異を起こしているヒーローがいた場合はその限りではありません。水かきができただけであれば泥酔程度で済みますが、カエル頭ともなれば効果は靨面です。該当ヒーローには思いつく限りの狂乱っぷりを演じてもらう必要があります——もちろん、ゲームを壊さない程度に。あまり悪ノリが過ぎると判断したのなら、適当なところで気を失ってしまったことにしてしまうのもいいでしょう。その際は、プレイヤーには見えないようにサイコロを振って何らかの判定が行われた結果だという演出を忘れずに！

【！】

もしもヒーロー全員が変異を起こしているという場合には、このシーンは混沌の場と化すことが予想されます。

カオスな会話をしばし楽しんだ後は、速やかに全員の気を失わせ、水の流が彼らを毒の水域外へと流しだしたことにするのが良いでしょう。

彼らが“泥の魔術師”を探しに来ていたのなら、“泥の魔術師”が酔死しそうだったヒーローたちを見かねて助けてくれたことにするのもアリかもしれません。

シーン12へ進んでOKです。ただし、状況を合わせる必要がありますので注意してください。

▼シーン12 「泥の魔術師」

ヒーローたちが辺りの様子を調べたり、変わったものがないか物色し始めると、彼らは不自然な大岩の水影を見つけることとなります。水流によってその岩は歪んで見えるのですが、確かにゆっくりと動いているのです。ゲロログは、あれこそ“泥の魔術師”の住処だと言って泳ぎ始めます。

近づけはおのずとわかるのですが、実はこれは岩ではなく巨大なタニシです。その殻は非常に硬く、大抵の危険をものとしません。

ヒーローたちが近づいても気に留める様子もなく、ゆっくりと湖底を移動し続けています。しかしゲロログが甲高い鳴き声で呼びかけると、殻の中から一条の泥が流れ出てきます。泥は不思議と拡散せず、近くまで漂ってくるとヒーローたちの目の前でどことなく人のような姿となります。

これが、“泥の魔術師”です。

はるか昔にキケラ湖の上空を飛んで超えようとしていた魔術師が誤って落とした宝石。その石が帯びていた魔力によって湖底の泥が知性を得たという存在です。核となっている石のせい、やがてまじないを行うようになりました。そして、以前から湖に住んでいたスリックたちから気味悪がられながらも一目置かれるようになったのです。

“泥の魔術師”はヒーローたちを観察するような仕草を見せた後、体の一部を人間の顔の形にして話し始めます。その言葉は人語で、ヒーローたちにも理解できます。

泥の魔術師

人間か。このあたりの者ではない……あの漁師たちはこんな風に水の底までは来ないからな。藻を食べたろう？ ……青くて、球になってるやつだ。

そして魔術師はゲロログを見て一言付け加えます。

泥の魔術師

そう、お前に頼まれて造ったやつだったな

ここで魔術師は場所を変えようと言い、ヒーローたちとゲロルグにタニシの殻の上に乗るように指示すると、自らは再び一条の泥となって殻の中へ入り込んでいきます。

現在地が「骨塚」であるならば、あのメガカンディルが再び集まりつつありますし、「水泡カズラの森」の場合はまともな会話を続けるには、毒のない水域が好ましいと判断してのことです。

安全な水域まで移動すると、“泥の魔術師”は再び姿を現します。

ゲロルグは魔術師に事の経緯を説明し、行方知れずとなっているスリックの女王の侍女魚が今どこにいるのかを占ってほしいと依頼しますが、「水泡カズラの森」に行っていた場合には、まだ毒が抜けきっておらずうまく説明できません。この場合はヒーローたちが説明する必要があります。“泥の魔術師”が依頼を理解できるかどうかはヒーローたち次第となります。（うまく説明できずにダレそうな時には、魔術師がうまく察してくれる形で進めるとよいでしょう）

“泥の魔術師”は対価を求めます。この魔導生物はすでに湖のことは知り尽くしており、外の世界の知識を欲しています。ヒーローたちが陸上の世界のことを話して聞かせれば、たとえそれが嘘っぱちや大ボラであっても魔術師は興味深げに聞き入ります。特に魔法に関する話だと喜ぶでしょう。

満足した“泥の魔術師”は、例の魚の居場所は占うまでもなくわかっていると答えます。ヒーローたちと出会う少し前に、件の魚の訪問を受けていたというのです。

追い出された侍女魚は、陸に上がるための身体を求めていたらしく、すでに魔術師は変化のまじないを彼女にかけています。ただし、まだ人化は完全ではありません。彼女は人の身体を得るために必要ないくつかの触媒——ココナッツフィッシュの肝など（ゲロルグは「**油魚 食えたものじゃない!**」と心底気持ち悪そうに漏らすでしょう）——を食べており、今は最後の品を採りに行っていると魔術師は教えてくれます。

なぜ彼女が湖の外に出たがっているのかは、“泥の魔術師”も知りません。

ゲロルグは侍女魚が向かった場所を知ると、悲鳴を上げます。

ゲロルグ

危険な場所！ 助け必要、絶対

しかし、“泥の魔術師”はそれぐらいの気概を見せた彼女だからこそ、協力する気になったのだと取り合いません。

魔術師は、立ち去ろうとするヒーローたちとゲロルグに忠告します。

泥の魔術師

まじないの影響で彼女は今、人魚の姿をしているが、完全に人化が成されれば、最早それとはわかるまい。

私は彼女に“ルティア”と名を授けた……人間には必要だからな。名前を使えば、彼女を見つけることもできるだろう。

侍女魚——ルティアという名を持つ人魚——が向かった場所は、「骨塚」と「水泡カズラの森」

のどちらかです。まだヒーローたちが訪れていない方にしてください。

- ・骨柄なら …………… **シーン13**へ。
- ・水泡カズラの森なら …… **シーン14**へ。

【!】

藻を食べて変異を起こしたヒーローが、元の身体に戻してくれと“泥の魔術師”に持ち掛けたるかもしれません。しかし、ゲロログは「**急ぐ！危険！**」と急かします。

別行動をとってでも元に戻りたいと言い出すのであれば、魔術師に「何日もかかる」などと言わせてください。藻の効果が消えて、元の身体に戻れるのを待つほうが早いと教えてしまっても構いません。

▼シーン13 「骨塚にて人魚と出会う」

ヒーローたちが骨塚へ近づいていくと、やがてあたりの水の流れが強くなっていくことに気づくでしょう。さらに進むと、何匹かの魚の死骸に混じって、死んだ大型の水棲生物が流れているのに遭遇します。そして、行く手に水面へとそびえる奇岩群の影が現れるころには、湖底に大小様々な骨や死骸が沈んでいるのがはっきりとわかります。注意深く観察してみれば、それらの死骸には明らかに食いちぎられた跡が認められるでしょう！

ゲロログは骨塚に向かっている間、常に落ち着きなくキョロキョロしています。このあたりには凶暴な肉食魚が住んでいるため、侍女魚の身を窺っているのです。

その予感は的中します。ヒーローたちは程なく6匹の恐るべき魚に襲われている人魚——優雅な長い尾びれを持っています——を発見することになります。

【ENEMY】メガカンディル

技術点	7
体力点	4
武器	噛みつき（※後述）
防具	なし

メガカンディルは細長い体を持った肉食魚です。ナマズの仲間であるりとしており、体長は大型の蛇ほどもあります。

この敵の攻撃を受けてしまうと、体力点へのダメージの代わりに、ヒーローたちの服や鎧の中に潜り込まれてしまいます。

懐に潜り込まれてしまったヒーローは、次のターンに攻撃に成功すればメガカンディルを引き離すことができますが、1点のダメージしか与えられません。

逆に懐に潜り込んだメガカンディルに続けて攻撃に成功されてしまった場合、一気に4点のダメージを奪われます。

[NPC] 人魚（侍女魚ルティア）

技術点	8
体力点	∞（※後述）

武器	なし
防具	なし

ルティアは何も身に着ていません。したがって、メガカンディルの攻撃を受けても内に潜り込まれることはありません。

また、彼女は人魚の姿になったばかりで、まだ自在に身体を操ることができていません。両腕は彼女にとって未知の器官なのです。そのため彼女は攻撃することができず、防御に徹しています。

彼女がこの戦いで死んでしまっただけでは困りますので、体力点を無限にしてありますが、それをヒーローたちに悟られないようにしてください。

ルティアが傷つくと痛々しい悲鳴をあげさせるなどして、ヒーローたちが彼女を守りたくなるようにできればベストです。

メガカンディルたちを退けることに成功しても、彼女はヒーローたちに対し警戒している様子を見せます。しかしゲロログと一緒にいることに気づくと、一転して安堵の表情を浮かべるでしょう。

彼女は元々魚であり、未だ人化がなされていないため、わずかしか人語を話すことができません。しかし聞いて理解することはできます。また、魚やスリックたちと話すことは可能です。

ゲロログはルティアの話聞き、ヒーローたちに伝えます。

……その朝も、いつものように彼女は女王の身体を啄み整えていたのですが、誤って女王の光る指輪を飲み込んでしまいました。そして怒った女王は彼女を里から追い出したのです。

彼女を襲った不運はそれだけではありませんでした。失意のままに湖をさまよっていたところを肉食魚に見つかってしまったのです。しかし、必死に逃げている間に人間の網が彼女を捕らえたために、肉食魚からは逃れることができました……しかし、人間は魚を食べると聞いていたので、やはり生きた心地はしませんでした。

幸運なことにその人間は彼女のことを食べようとはしませんでした。輝く指輪を飲み込んでいたために彼女の身体は光を放っており、それが珍しかったのでしょう。彼女を水の入った狭い壺に閉じ込めたのです……そしてある時、彼女の喉に聞こえていた指輪が外れると、人間の興味もまたそちらに移りました。最早光らなくなった彼女は再び湖へと放たれましたが、女王の指輪は人間の手に渡ってしまったのです。

彼女は指輪を返してもらおうと決心し、陸へ上がれる身体を求めて“泥の魔術師”を頼りました。何日もかけて魔術師を探し出し、その変化魔法で人魚となった彼女は、「足」を得るために必要な最後の品を手に入れるために、骨塚へ来たのです。

ゲロログ

その指輪、スリックと人間の約束の証！ 取り戻す、大事！

ゲロログがヒーローたちに説明している間に、ルティアは骨の中から探し物を見つけ出します。それは極々稀に生まれる奇形の魚の骨です。

シーン15へ進んでください。

▼シーン14 「水泡カズラの森にて人魚と出会う」

森とはいっても、ある程度広範囲に広がっている水草の群生地です。特徴的なのは、ここに生えている水泡カズラには毒があり、その毒にあたった者は精神に混乱をきたし、最悪死に至るということです。それを知っているスリックたちは普段ここには近づこうとはしませんが、今回は事情が事情だけに、ゲロログとしても危険を冒さざるを得ません。

しかし、ゲロログの心配は杞憂に終わります。森に近づいたところで、これ以上進めずに困っている人魚——ルティアという名で、優雅な長い尾びれを持っています——を発見できます。ルティアは最初ヒーローたちを見て警戒の色をあらわにしますが、ゲロログと一緒にいることを知ると、一転して安堵の表情を浮かべます。

彼女は元々魚であり、未だ人化がなされていないため、わずかしか人語を話すことができません。しかし聞いて理解することはできます。また、魚やスリックたちと話すことは可能です。

ゲロログは彼女の話聞き、ヒーローたちに伝えます。

……その朝も、いつものように彼女は女王の身体を啄み整えていたのですが、誤って女王の光る指輪を飲み込んでしまいました。そして怒った女王は彼女を里から追い出したのです。

彼女を襲った不運はそれだけではありませんでした。失意のままに湖をさまよっていたところを肉食魚に見つかってしまったのです。しかし、必死に逃げている間に人間の網が彼女を捕らえたために、肉食魚からは逃れることができました……しかし、人間は魚を食べると聞いていたので、やはり生きた心地はしませんでした。

幸運なことにその人間は彼女のことを食べようとはしませんでした。輝く指輪を飲み込んでいたために彼女の身体は光を放っており、それが珍しかったのでしょう。彼女を水の入った狭い壺に閉じ込めたのです……そしてある時、彼女の喉に悶えていた指輪が外れると、その興味もまたそちらに移りました。最早光らなくなった彼女は再び湖へと放たれましたが、女王の指輪は人間の手に渡ってしまったのです。

彼女は指輪を返してもらおうと決心し、陸へ上られる身体を求めて“泥の魔術師”を頼りました。何日もかけて魔術師を探し出し、その変化魔法で人魚となった彼女は、「足」を得るために必要な最後の品を手に入れるために、水泡カズラの森へ来たのです。

ゲロログ

その指輪、スリックと人間の約束の証！ 取り戻す、大事！

ゲロログがヒーローたちに説明している間、ルティアはヒーローたちを観察しています。そして彼女はこの見知らぬ人間たちが信用できると判断し、必要な品——水泡カズラが抱える泡の中に、

まれに住むという虫（ガサリヤゴ）——を採ってきてほしいとゲロルグを通して訴えてきます。

ガサリヤゴはキキケラ湖に住む大型のトンボの幼虫で、その身体は固い甲殻でおおわれています。表面には威嚇のための目玉模様があり、揺らめく水越しに見ると、ギョロギョロと動いているように見えます。

しかし、その話をしている最中にもルティアの顔色はどんどん悪くなり、やがてぐったりとなってしまう。

ゲロルグ

森の毒！ ……無茶なことを！

彼女はヒーローたちに出会う前に単独で森へ入り、毒にやられてしまっていたのです。

ゲロルグは慌てふためきますが、ルティアはか細く何事かを呟きます。

ゲロルグ

人間、毒平気……？ ガサリヤゴあれば、人になれる！？

ルティアを救うためには、一刻も早くガサリヤゴを入手し、人化を完了させる必要があるのです。彼女を介抱するためにゲロルグはこの場に残るため、ヒーローたちだけでガサリヤゴを入手しなければなりません。

彼女が話した通り、実は水泡カズラの毒は水棲生物にこそ効きますが、陸の生き物にはほぼ無害です。ヒーローたちがこの水域に入っても軽く酔っ払ったのと同じ症状が出るだけで済みます。しかし、変異を起こしているヒーローがいた場合はその限りではありません。水かきができた程度であれば泥酔程度で済みますが、カエル頭ともなれば効果は靦面です。該当ヒーローには思いつく限りの狂乱っぷりを演じてもらう必要があります——もちろん、ゲームを壊さない程度に。あまり悪ノリが過ぎると判断したのなら、適当なところで気を失ってしまったことにしてしまうのもいいでしょう。その際は、プレイヤーには見えないようにサイコロを振って何らかの判定が行われた結果だという演出を忘れずに！

ガサリヤゴが見つけるためには、探索系の判定に成功する必要があります。

酔っばらっているヒーローは-2のペナルティ、泥酔していた場合には必ず失敗してしまいます。

また、先に述べたガサリヤゴの特徴とは異なる虫を見つけさせ、ヒーローたちを試すのも面白いかもしれません。いずれにせよ、人魚の命がかかっていることを強調し、時間がないのだと煽り立ててください。

ガサリヤゴの入手に成功し、全員が森から戻ってきたところで、**シーン15へ進みましょう。**

【!】

ヒーロー全員がガサリヤゴの捕獲に失敗した場合は、今度はゲロルグが必死に捕まえてくることにしてください。

▼シーン15 「陸に上がる前に」

ルティアは手に入れた品を飲み込み、光に包まれて最後の変異を起こします……2本の足を備えた人間となったのです。そして北へと泳ぎ始めます。一刻も早くサーモラスへ行き、指輪を取り戻そうとしているのです。しかし、彼女は慣れない脚では泳ぐことができず、あっという間に溺れてしまいます。

ゲロルグは例の青い藻を取り出し、無理やりルティアの口に入れます。（プレイヤーには見えなようにサイコロを振り、変異を起こさなかったかどうかのチェックをするふりをしてください。出目にかかわらず、彼女に変異は起きません）

やがて一行は、キキケラ湖の北岸、ヒーローたちが湖に入った場所に着きます。

変異を遂げたルティアは人間についてほぼ何も知っていませんが、ゲロルグは何度も鳴き声を上げながら、何とか彼女の身体を水草で覆わせることに成功します。

初めての、身体を隠すという行為に彼女は困惑している様子ですが、人間について知識を持っているゲロルグを信用しており、そのいうことを聞いています。

人間の手に渡った女王の指輪を取り戻し、2つの種族の間の仲を元通りにするという使命に燃えるゲロルグは、ヒーローたちにサーモラスの「王」にどうか取り次いでくれと言ってきます。

彼は人間たちと協力して指輪を探し出して新たに「約束」を結びたいと考えており、スリック代表としてサーモラスに乗り込むつもりでいるのです。

ヒーローたちが話し合いの場をもうけようとするのであれば、ゲロルグと一緒にサーモラスに向かうかもしれません。あるいは、先にサーモラスの人々にスリックが来ることを伝えようとするのも十分あり得ます。人目につかないよう、夜を待とうと言い出す可能性もあるでしょう。ヒーローたちが良かれと考えた行動を尊重してください。

いずれにせよ、**シーン16へ進みましょう。**

【!】

もしもヒーローたちがゲロルグへの協力を拒むようであれば、それも仕方ないでしょう。これまでの冒険で、ゲロルグは愛想をつかされていたのかもしれません。

その場合、ゲロルグはルティアの身を案じ、彼女を残して単身サーモラスへ向かい、怒れる漁師たちによって殺されてしまう運命をたどることになります。ルティアから事の次第を聞いた女王とスリックたちは、人間を襲って湖から追い出すことを最早躊躇しないでしょう。**エンディング2へ進んでください。**

▼シーン16 「サーモラス」

ここしばらくスリックたちが舟を襲っていたこともあり、人間に対して興味が尽きないゲロルグも流石にお気楽には構えていられないようです。人間となったルティアもまた、おどおどしながらヒーローたちについてきます。

サーモラスの人々の反応は様々です。

状況やヒーローたちの行動に合わせ、対応させてください。日中であれば多くの人々がヒーローたちを目撃することになりますし、逆に夜ならば出会う人もまばらでしょう。

・漁師たち

スリックの姿に驚き、イヤな顔をして悪態をつきます。ゲロルグは「しかたないこと」と言い、怯えている様子を見せます。

血気盛んな漁師たちの一部はスリックを集落から追い出そうとしますが、冒険の前半で助けた漁師が現れ、ヒーローたちには恩があると言ってその場を収めてくれます。

・子供たち（村長の息子を除く）

ヒーローたちが再び集落に現れたことを喜びます。子供たちにとって冒険者は憧れの存在なのです。

彼らはスリックにも興味津々ですが、遠巻きに見ていた大人たちは慌てて子供たちを呼び戻します。

・その他の村人たち

スリックがいることに警戒をあらわにし、家に閉じこもってしまいます。窓から覗く視線は明らかに排斥的なものです。

【!】

もしもカエル頭に変異していたヒーローがいれば、村人たちからはスリックとして扱われます。

しばらくすると、ヒーローたちが戻ってきたことを聞きつけて、トマソンが走ってきます。彼は息を切らせて、ヒーローたちを村長の家へと連れて行こうとします。

トマソン

我が主が、皆様と話をしたいとおっしゃっています……そこのスリック殿も、是非お越しく下さい！ どうか私の首を助けてと思って！

次のシーン17は村長である、デカントの家になります。

【!】

もしもヒーローたちが何らかの理由で村長の家に向かわない場合、デカントは自らヒーローたちの前に姿を現します。この場合は、シーン17は今いる場所で起きることになります。

▼シーン17 「約束の指輪」

デカントは他の人間たちとは違い、ゲロルグの姿を見ても友好的に接しようと努力します。彼の家にある服を着たスリックの肖像画のことを話題にあげ、水草をまとったゲロルグもまた友好的で

あるはずだと考えていると語ります。

ゲロルグは人間たちの代表者は話がわかりそうだと喜びますが、彼の話し方ではどうにも通じが悪いことは否めません。ここはひとつ、ヒーローたちに代弁させてください。

スリックたちの攻撃の裏に女王の怒りがあることを知ると、デカントは真面目な顔をして答えます。

デカント

漁業に関しては……改めて水域の棲み分けと、採る魚の種類や量などを取り決める必要があるようです。

私たちにも生活があります。私は村長としてサーモラスの民の暮らしを守らなければならない

ゲロルグはそんなデカントに王の素質を見て取った様子で、大きくうなずきます。

ゲロルグ

スリックと人間、両方大事。湖、1つ

ルティアがかつて村の人間につかまったことがあると聞くと、デカントは眉を顰めます。そして、それが“光る魚”であったと知ると、彼は召使のトマソンに指示を出し、息子呼びにやらせます。

(ヒーローたちが、ルティアが魚だったころに光っていたことについて説明を忘れていたようであれば、デカントのほうから「それは“光る魚”ではなかったか？」と確認させてください)

呼ばれてきたデカントJr.はヒーローたちを見ると、冒険者への憧れから目を輝かせます。それからJr.はゲロルグを見て驚き、また人化したルティアに一目惚れしてしまいます。

デカントはそんな我が子の様子に気づかず、Jr.が以前“光る魚”を捕まえたことと自慢していたことについて聞きますが、息子のほうは受け答えも浮ついてしまっています。

程なくルティアは、Jr.が自分を捕まえ、指輪を取った人間であることに気づき、ゲロルグにしかわからない鳴き声を上げます。ゲロルグは驚き、そのことをヒーローに告げます。

- ・ Jr. は以前見つけた“光る魚”を捕まえたことがあり、その魚が吐き出した光る指輪を秘密の宝物としてしまい込んでいます。彼は人化したルティアに惚れていて、さらにはヒーローたちのことを尊敬しています。指輪よりも価値のあるモノを見出せば、宝物を手放すことに同意するかもしれません。
- ・ ルティアはまだ、恋もなにも知りません。しかし、命を助けてくれた人間に感謝しています。人化の魔法は永続的なもので、もう魚に戻ることはできないため、今なっては指輪が女王のところへ戻ることだけが彼女の望みです。
- ・ 村長は村のためにスリックたちと誼を結びなおしたいと考えていますが、息子が恋をしている相手の正体が魚だと知ると、さすがにそれは好ましくないと考えます。

・ゲロログはただ、スリックと人間の仲が元通りになればいいと思っています。彼は種族間の違いなど、気持ち次第で乗り越えていけるものと信じています。

ヒーローたちは彼らと話し合いながら、件の指輪をスリックたちに返すことができるでしょうか？

ヒーローたちの発言に合わせ、村長やJr.、ゲロログやルティアの反応を展開していきましょう。交渉が成功したのなら、スリックと人間たちは多少ぎくしゃくとはしながらも、再び「約束」を交わすことができます。**エンディング3へ進んでください。**

残念ながら話し合いが決裂した場合でも、ゲロログはヒーローたちの助力に対して感謝を述べるでしょう。

彼は別れを告げ、ルティアを元の身体に戻すために魔術師を頼ると言って、共に湖へ戻っていきます。**エンディング2へ進んでください。**



(中世素材)

▼**エンディング1 「めでたしめでたし……？」**

漁師を救出したヒーローたちは、村長から報酬を受け取ることができます。

ただし湖の問題が解決していないため、彼らは渡し舟で南へ進むことができません。今後の冒険の計画を大幅に修正し、日数をかけてキケラ湖をぐるりと迂回する必要があるでしょう。そこには新たな冒険が待ち受けているでしょう……しかしそれはまた別のお話です。

▼**エンディング2 「決裂」**

ヒーローたちはキケラ湖から離れ、旅を続けることとなります。

ヒーローたちが北岸から陸へあがっていた場合は、南への旅の計画を大幅に修正する必要があります……渡し舟はないのです。日数をかけてキケラ湖を迂回する羽目になります。その旅路でヒーローたちは、また別の冒険に巻き込まれることになるでしょう。

南岸から湖を出ていたのであれば旅は続けられますが、後に立ち寄る街で「サーモラスが棄村された」という情報を耳にすることになるでしょう。人間とスリックの仲は元通りにはならなかったのです。近隣に住む者たちは皆、キケラ湖名物のココナッツフィッシュをもう口にするのができないと嘆いているに違いありません。

また、藻の効果で身体に変異が起きていたヒーローがいた場合、きっとそのヒーローは陸の旅が困難になると心配することでしょう。しかし心配はありません——この変異は藻が体内に留まっている間だけの一時的なものです——数日で元の身体に戻ります。ただし、バッドエンドの罰として、十分に脅してから教えてあげるほうがいいかもしれません。

▼エンディング3 「大団円」

サーモラスの男たちは再び漁にでることができるようになり、集落は活気を取り戻します。その一方で、スリックたちにも配慮しながら、キケラ湖の新しい秩序が築かれていくでしょう。南岸への渡し舟も運航を再開し、ヒーローたちは旅を続けることができます。

デカントは集落の未来を救ってくれた礼として、最初の依頼の報酬とは別に、ヒーロー1人につき金貨30枚を喜んで提供します。もちろん、渡し賃も免除してくれます。

ゲロルグは指輪を女王に届けてくるから少し待って欲しいと言って、湖に戻っていきます。シーン17の話し合いでJr.が侍女魚の命を救っていたことをゲロルグが知っていたのであれば、そのことを報告された女王からの褒美として、彼は見事な真珠を1つ持ってきます。

シーン9でゲロルグから報酬の約束を取り付けていた場合、彼はそれも持ってきます。彼の秘蔵のガラクタとして、何か一つ貴重な魔法の品を用意してください。彼はその真の価値を知りませんが、喜んでヒーローたちに譲ってくれるでしょう！

また、青い藻の効果で身体に変異が起きていたヒーローがいた場合、きっとそのヒーローは陸の旅が困難になると心配することでしょう。しかし心配はありません——この変異は藻が体内に留まっている間だけの一時的なものです——数日で元の身体に戻ります。後日譚の形ででも説明し、是非とも安心させてあげてください。

最後に人間になったルティアに関してですが、ヒーローが強く望めば今後旅に同行することもありでしょう。しかし、もっともありえそうなのは以下のいずれかです。

Jr.の強い要望によって、集落の一員として迎え入れられる——正体を秘密にしたほうがよいと村長は判断するでしょう——か、あるいは“泥の魔術師”の力を借りて、再び魚の身に戻ろうとするか。その時はきっと、ゲロルグの藻が役に立ちますし、何よりも女王が喜ぶでしょう。スリックと人間の仲はさらに強いものとなるに違いありません。



(Pixabay)

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 Bortley, Steve Jackson and Ian Livingstone, 2011
Japanese version copyright © GroupSNE, 2018