

TRPGフェス公開シナリオ／ソード・ワールド2.5『砂漠の影』

【レギュレーション】

- システム／ソード・ワールド2.5
- ・時間／経験者2～3時間、初心者3～4時間
- ・PL／3～5名
- ・経験点／初期（生まれと合わせて3000点）
- ・冒険者レベル／1～2
- ・成長回数／0
- ・所持金／初期（1200G）
- ※パーティ内で金銭の受け渡し可能。ただしその場合、当人同士がキャラ設定のからみを考えること。
- ・所持名譽点、アビスシャード／いずれも0
- ・必須／ルルブI
- ・推奨／ルルブII、III
- ・戦闘ルール／基本戦闘
- ・舞台／ブルライト地方ラージャハ帝国（⇒『I』385頁）

GM用の概要

舞台はラージャハ帝国の都、ラージャハ。PCたちは冒険者ギルドにて依頼を受けます。内容は、都から離れた位置に建造されている、外敵侵入防止用の石壁が壊されたので、修復し、原因となっている蛮族を倒してほしい、というもの。

導入

舞台は、ラージャハ帝国（⇒『I』385頁）の首都・ラージャハ。

ラージャハ帝国／首都ラージャハ

周囲を砂漠に囲まれた軍事国家で、北からは頻繁に蛮族が攻めて来るため、ブルライト地方における「北の要衝」という印象がある。王が「能力至上主義」という方針をもつてゐるおかげで（せいで）、たまに街中を蛮族が市民として歩いている姿もみかけられる、なかなかひりついた緊張感がある。街を囲むように、堅牢な城壁が築かれている。これは蛮族などの侵入者のほか、砂害を防ぐ役割も持っている。

起点となる冒険者ギルド支部の情報は、以下です。

冒険者ギルド支部（ジャッカルの牙）

- ・都の東端、城壁のすぐそばに建つ。
- ・老朽化した日干しレンガ造りの平屋。熱砂から守るために窓は小さく、閉塞的な印象を、見る者に与える。
- ・所属メンバーは、よそに所属できない、あるいは所属したくないワケありの者たちが多い。ぎりぎりギルド支部としての信用を保っているものの、汚れ仕事が多く、まともな人からは避けられがちな、最底辺ギルド。

PCたちは先日ギルドに登録したばかりで、本日ついに初の顔出しだす。ギルドの店前でまたま（あるいは待ち合わせて）全員が揃ったあと、入店しようとする場面から、物語は始まります。

ギルドに入ろうとしたとき／ボノボ登場

最初にギルドに入店するPC1人は、肩を怒らせて出てくる何者かと、ぶつかりそうになります。以下をおこなってもらいましょう。

「異常感知判定（観察）：目標値9」

- 成功 事前に気づき、回避できる。
- 失敗 回避不能、ぶつかる。

どちらにせよ、相手の人相はわかります。

相手は冒険者風の男だ。角をはやしているので、ナイトメアだとわかる。この都では、ナイトメアでも角を隠さない者が多い。能力至上主義だからだ。

男は「チッ」と不機嫌そうに舌打ちをして、去ってゆく。

もしプレイヤーの中にナイトメアの基本的な設定（被迫害と角）について知らない者がいれば、教えてあげてください。このNPCの基本情報は、以下です。

ボノボ（ナイトメア／男／年齢不詳。外見年齢35歳）

「うっせえな。新入りが生意気な口を聞くな」

- ・額から左ほほにかけて、古い切り傷のある男。人相も態度も悪い。

以下、この時点ではGMしか知らない情報。

- ・1年ほど前、旅商人の奴隸としてこの街に向かっている途中、商人が獣に襲われて死亡。自分だけは命からがらこの街に逃げ延びて、冒険者として生きはじめた。
- ・人に心をあまり開かないが、自分と同じく顔に傷のあるスナトカゲ（手のひら大）をペットとして大切に飼っている。

PC側から何もアプローチがなければボノボは去りますが、なにか発言される（例：「危ないじゃないか」）なら、多少の会話はしてしまいません。ただ、取つ組み合いのけんかなどになるとシナリオ進行上もたついてしまい、GMが困るので、「彼は君たちの隙間を器用に避けて、街の中へ消えてしまった」などと済ませて、ギルド内へ誘導してください。

ギルド内

ギルド支部の店内に入ると、内装は、土を固めたような床に、酒樽、申し訳程度の装飾としてタペストリーなど。テーブル席が4つ、L字のカウンターが1つ。あまり広くはない。テーブル席のそばで、コボルド（⇒『I』437頁）の給仕が、床にこぼれたエールを掃除している。困った表情だが、文句を言う様子はない。

名もなきコボルドという処理で問題ありません。もしPCがこのNPCの情報を気にするようなら、以下を参考してください。

カシュ（コボルド／男／6歳）

「ぼくにできることがあれば、なんでもおっしゃってください」
・無垢にして善良、脆弱ゆえに悲運な目にあいがち。

彼は、気の立っているボノボが汚した店内を、掃除しているところです。ボノボの不機嫌の原因は、ペットがいなくなつたからですが、それについてはギルド支部長の話が済んだあと、カシュから話されます（カシュも「ひとまず支部長の話を」と誘導します）。

店内に入ったきみたちを見て、ギルドの支部長が声をかけてくる。「おお、なんだい。あんたらが○人組の新入りかい。本部から話は聞いているよ」

冒険者ギルドは、巨大ネットワークです。PCが冒険者として登録した個人情報を、本部と各支部が共有しています。

各PCの自己紹介がまだなら、ここで「ギルド支部長に自己紹介する」という形で済ませてください（既に済んでいるならそのまま進行してOK）。

ギルド支部長の情報は以下です。

ジャミラ（人間／女／40歳）

「よく来たね。できるだけ長くもってくれば嬉しいよ」

- ・淡々と仕事をこなす、できる女。

・蛮族と人族を差別せず、私情も極力挟まない。自分含めたギルドの人員すべてを「いつ死ぬかわからないもの」と考え、その運命を受け入れている。が、かといって冷酷でもなく、組織の長として面倒見はいい。

- ・彼女がどういう事情でギルド支部長をしているかは、誰も知らない。

彼女は言う。

「ちょうど、駆け出しのあんたらに適した依頼があるんだ。受けないかい」

依頼の概要は、以下の通り。

依頼内「容壊された障壁を直し、原因を排除しろ！」

・3日ほど前のことだ。ラージャハの東、砂漠にある障壁が崩れている、と旅商人から連絡があった。障壁は、ラージャハ帝国が外からの砂害や蛮族をある程度止めるために、国の敷地周辺を囲うように作ったもの（イメージとしては簡易版の万里の長城）。それが魔物に壊されたのだろうと思われる。

・障壁は、都を出て東方、ディガット山脈（⇒『I』386頁）から流れ出る川のすぐ手前にある。だいたいの地図を描いてもらえる。なにせ砂漠なので、大きな岩場やサボテン群などを目安に、ざっくりと進むことになるが、川と障壁は大きいので見逃すことはない。迷子にはならないだろう。

・行って「組石を直す」「原因となった魔物を倒す」のが依頼内容。

・組石を直すのは、ラージャハ国民なら幼い頃になんらかのかたちで学んでいるので難しくはなく、国民でなくでも可能。適正としては、「冒険者レベル+筋力ボーナス」が高い者と、「冒険者レベル+器用度ボーナス」が高い者、それぞれ1人ずついると理想だが、そこまで高くなくとも大丈夫だろう。

・犯人の魔物は、大抵はゴブリン（⇒『I』439頁）などの低

級の蛮族だ（ゴブリンについては、PCに魔物知識判定を求める）。砂漠のどこからともなく流れ着いて、水辺に居住スペースを作りたいがために障壁の組石を破壊したり堰き止めたりする。

・依頼主は、書類上はラージャハ帝国。この最底辺ギルドに国から直々の依頼がくるのは珍しいことだが、障壁の補修＆魔物討伐に関してだけは、数か月に一度の頻度でくる。国としては、毎日見張りを立てて守るほどの事態ではないが、放つてもおけないので、こうして都度、冒険者を雇っている。都の東端に位置しつつ雑用扱いされている（ジャッカルの牙）なら都合がよい、という事情。

報酬（ひとりあたり）：壁の補修200G、犯人退治300G

さらに、ジャミラ（または、流れ次第カシュでも可）からは、ボノボについての情報も得られます（PCから訊かれずとも「そういうね」）という風に情報を渡してください。のちの伏線になります）。

→ さっきのナイトメアは誰者？

「あいつもギルドの一員だよ。『新人いびりの』ボノボなんて呼ばれているね。ちょっとトガっているだけで、慣れりやかわいいひょっこだよ」

前述の、ボノボの身の上について聞け、さらに以下の話題も出ます。

「ボノボは昨日、砂漠へ狩りに出たらしいんだけど、そのときに大きな地震に遭遇してしまってね。ペットのトカゲと、はぐれたらしく。それで気が立ってるんだ。気の毒だけど、この砂漠だからね、もう見つからないだろうが……そうだな、もし死体でも見つけられたら、あいつも落ち着くかもな」

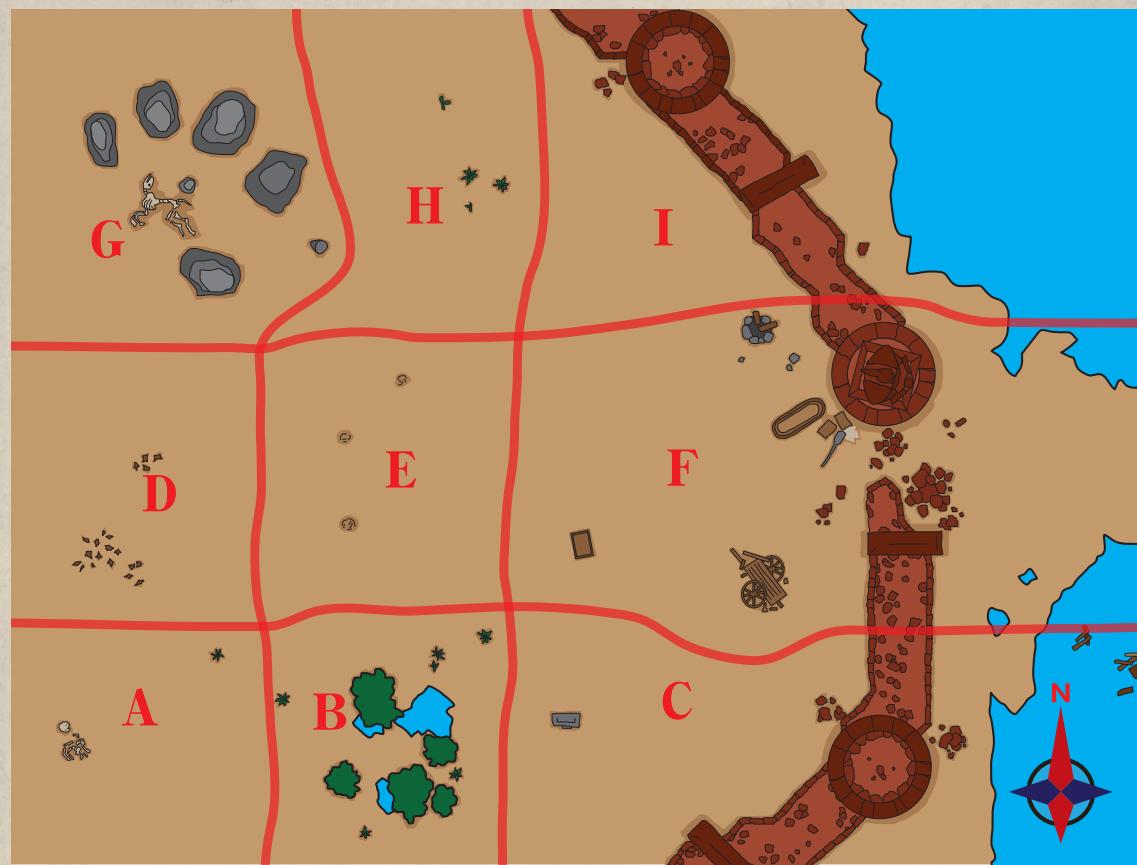
確かに、昨日大きな地震があったことをPCたちも覚えていました。

→ トカゲの特徴について

「カスロットスナトカゲ（乾燥した場所を好む、手のひらサイズのトカゲ）。額にVの字型の傷がある。名前はヴィクトリアだが、呼んだところで反応はしないだろう」

旅に出る前に、ジャミラから、石壁を補修するための追加の石材と、石と石を引っ付けるための接着剤（粉末で、水と混ぜて使う。水は近場の川を使える）の入った大きな粉袋、それらを運ぶ荷車を借りられます。

旅程(wilde nes danジョン)



- マップは9つのエリアに分かれています。
- 初期位置は「エリアA」です。初期位置以外のエリアは、最初はプレイヤーに見えていません。GMは隠しておいてください。
- PCたちはパーティひとかまりとして、上下左右のうち任意の方向へ1エリアずつ進めます。新しいエリアに入ると、絵が公開され、指定されたイベントが発生します。イベントの内容は、GMが後述の文章を参照してください。イベントはすべて一度しか発生しません（それだと不都合が生まれるならGMが臨機応変に二度目を発生させても構いません）。
- PCたちはジャミラからざっくりと、壊された壁の方角を聞いています。それをゲーム的に図示した結果、「東端の3エリア (C, F, I) のうちいずれか」とわかっていますが、具体的にどれかまではわかりません。エリアを開封していく、見つけることになるでしょう。

※ GMへの助言

このマップは、エリアFに着きさえすれば物語が進行し、そのまま最終戦闘に突入する簡単な構造になっています。ルート次第では、物語の全貌を把握しきれないでしょう。その場合、最終戦闘後に、マップをふたたび散策しながら帰る、とするよいでしょう（金品など、実益になるものもところどころ落ちています）。

エリアA(初期位置)

・ゴブリンの死体

きみたちがジャミラにいわれた通りの方向へ、砂漠へと繰り出すと、さっそく蛮族の死体が2つ転がっている。死体は乾燥していて、鳥獣についばまれたような痕跡もあるが、まだ白骨化はしておらず新しい。おそらく昨日か一昨日あたりに死んだのだろう。

死体はどちらもゴブリン（⇒『I』439頁）です。ただし、以前に（ジャミラからの話の中で）ゴブリンの魔物知識判定に成功していないなら、ここでもデータはわかりません。

→ 死因を探るなら

「見識判定（知識）：目標値9」に成功すれば、打撲や切り傷などがあることから、戦死だろうとわかります。

相手は不明だが、戦利品を持ち去っていないことが引っかかる。冒険者にしろ蛮族にしろ奪うはずだが……。

ひとまず今は、戦利品を2体分、ありがたく頂いておけます。

戦利品のことを先に言うと、それを手に入れてPCは満足してしまいがちなので、GMは先に死因について（誰にやられたのかを）プレイヤーたちが疑問に思うよう、誘導するよいでしよう。

・水の音

すでにエリアBを開けているなら、このイベントは無視します。

PCが自発的に「探索判定（観察）：目標値7」に成功するか、そうでなければGMはPC全員に「異常感知判定（観察）：目標値11」をおこなわせてください。成功すれば、「東からかすかに、ちゃばちゃぼと、水たまりのような音がする」と分かれます。

エリアB

・涸れかけのオアシス

オアシス然とした場所を見つける。ただし水は、水たまり程度にしか溜まっておらず、今にも涸れそうだ。

→ 水を飲む

両手のひらいっぱいに飲むたびにHPを2回復できます。この効果でHPを6以上回復したらオアシスは涸れ、最後に飲んだキャラクターは交易共通語の声を聞きます。「あさましきものよ……」そして「1d6」点の魔法ダメージ（呪い属性）を受けます。

GMは、この呪いが後述の「死体」の無念によるものだと知っています。

→ 周囲を探索する

「探索判定（観察）：目標値9」をおこなえます。

→ 成功

オアシスの少し手前に、砂に埋もれた冒険者らしきゾンビ化しかけた死体を見つける。腕をオアシスのほうに伸ばしていることから、どうやらたどり着く直前で力尽きたようだ。この砂漠では、遭難者は珍しくない。ともあれ、もし君たちに弔いの気持ちがあるなら、アンデッドにならないよう祈りを捧げておいてあげるといいかもしれない。

→ 死体に祈るか、水を与えるなら

死体は朽ちてゆき、もうゾンビになることはないだろう。PCたちは心に、抒情的なあたたかさを得る。パーティ全員が経験点50点を得る。

エリアC

・石碑

砂から顔を出した、埋もれてから百年は経過しているような石碑を見つける。「慈愛と復讐の女神ミリツツア」の聖印が刻まれており、そこに乱暴な彫りこみで、交易共通語が書かれている。「我ら慈愛と復讐の使徒。この身が滅ぶとも、必ずや蛮族に復讐せん！」

そして周囲を見渡すと、神殿らしき残骸も見つけられる。どうやらこのあたりはかつてミリツツアの神殿があった場所のようだ。それが、蛮族のなんらかの襲撃により壊滅させられたのだろう。

このような場所があると聞いたことはないので、おそらく昨日の地震で、地下から地表に露出したと推測される。

・障壁

障壁が見える。このまま壁沿いを北へ上がり、現場に着くだろう。

・水の音

すでにエリアBを開けているなら、このイベントは無視します。

PCが自発的に「探索判定（観察）：目標値7」に成功するか、そうでなければGMはPC全員に「異常感知判定（観察）：目標値11」をおこなわせてください。成功すれば、「西からかすかに、ちゃばちゃぼと、水たまりのような音がする」と分かれます。

エリアD

・転がる草玉

ころころと転がっているゴミの塊のような植物を見つけます。「見識判定（知識）：目標値9」をおこない、成功すれば、高値で売れる希少な植物（カスロット・タンブルウイード）だとわかります。捕獲しようとするPC全員で「冒険者レベル+器用度ボーナス+2d：合計達成36」を出せば（または1人でも6ゾロを出せば）捕獲できます。売値は800Gです。

・巨大な影

すでにエリアGを開けているなら、このイベントは無視します。

PCが自発的に「探索判定（観察）：目標値7」に成功するか、そうでなければGMはPC全員に「異常感知判定（観察）：目標値11」をおこなわせてください。成功すれば、「砂嵐の向こう、北の方角に、かすかに巨大な建造物？ か何かの影が見える」と分かれます。

エリアE

・足跡

なにか、砂漠に違和感を覚えるかもしれない。全員、異常感知判定をしてみてくれ。

「異常感知判定（観察）：目標値7」

→ 成功

人の集団十人ほどと、ラクダ何頭かが歩いていた足跡を見つける。足跡を追跡することはできない（砂嵐のような風で紛れたのか、途中で途絶えている）。

・水の音

すでにエリアBを開けているなら、このイベントは無視します。

PCが自発的に「探索判定（観察）：目標値7」に成功するか、そうでなければGMはPC全員に「異常感知判定（観察）：目標値11」をおこなわせてください。成功すれば、「南からかすかに、ちゃばちゃぼと、水たまりのような音がする」と分かれます。

エリアF(現場)

ここは最終目的地です。ついたら、後述の「襲われるキャラバン」を参照してください。

エリアG

・壊れたコロッサス

壊れたコロッサス(魔動巨兵)が埋もれているのを見つける。数百年前のものようだ。

PCが探索をすると宣言するなら、判定の必要なく、1d6の結果に応じたアイテムが手に入ります。代表者1人がサイコロを振ってください。

1~2 〈粗悪な魔動部品〉(100G/黑白A)

3~4 〈魔動部品〉(300G/黑白A)

5~6 〈希少な魔動部品〉(900G/黑白A)

一度手に入ったら、二回目以降はおこなえません。

※ GM次第でアレンジ

GMがこのゲームに手慣れているなら、「PCがコロッサスの上にのれば、周囲を見渡せる。近場のエリアの情報が断片的にわかる」としても面白いでしょう。その場合、コロッサスが老朽化しているので登攀判定に失敗したら、軽いダメージを負う、としてもいいかもしれません。

エリアH

・黒いサソリ

GMはランダムなPC 1人を選び、以下のように言ってください。

気つけば、子猫くらいのサイズの真っ黒いサソリが、きみに針を向いている。今からなら避けられるかもしれない。避けようとしてもいいし、あるいは受けるために身構えてもいい。

身構えた場合、動かないPCをサソリは敵でないと判断したのか、針を引っ込みて去ってゆきます。避けようとした場合、回避判定を行えますが、目標値は15と高く、失敗したならサソリは神業的な動きで針を刺して「1d6+3」の物理ダメージ(毒属性)を与えたのちに去ります。

エリアI

・布袋

落とし物だろうか？ 風にさらされて砂に半分埋もれている布袋を見つける。

中には銀貨が「2d×40」G入っています。持ち去ることが可能です。

・障壁

障壁が見える。このまま壁沿いを南へ下れば、現場に着くだろう。

襲われるキャラバン

前方に、ジャミラから聞いていたとおりの、壊れた障壁を発見する。水辺もあるので間違いないだろう。地震のせいもあってか、壊れっぷりはなかなかにひどい。

ただ、その手前に、もっと気になるものが。「助けてください！」と叫ぶのは10人の人族の集団。それに、荷物を運ばせているラクダ3頭。彼らは、体長2mをゆうに越える、大きなトカゲの群れに襲われている。

彼らは、砂漠の村や町を渡り歩いて、ものを買ったり売ったりしているキャラバン(隊商)です。壁沿いの南方面から歩いてここまで来たあと、ちょうど西へ曲がってラージャハへ向かおうとしていたところを、魔物に襲われました。

助けをPCたちに求めています。報酬を求めるなら「出す！」とは言われますが、具体的な値段交渉をしている暇はありません。

ここで助けないと、のちに生き延びた商人が、街のギルドに報告して、PCたちは冒険者(街の平和維持者)としての信用を失うことになりかねないので、助けたほうがいいことをGMはプレイヤーに伝えましょう。

トカゲは「PC人数」体おり、どれも同じ種です。魔物知識判定をできます。

ジャイアントリザード(⇒I 451頁)

魔物は全員、前線エリアからスタートし、攻撃時は同じ前線エリアのなかからランダムなPCを狙います。戦闘勝利後、戦利品判定をできます。

補修工事と野宿

戦闘勝利後、キャラバンから禮を言われ、感謝の気持ちとして各人100Gを受け取ります。

そして、「どうしてここを通りかかられたのですか？」と訊かれます。事情を説明するなら、こう持ち掛けられます。

「ああ、補修工事ですか。ちょうどここにある野営地(エリアIの北寄りにある焚火跡)は、その目的で来た人たちがよく使っている場所なんですよ。ちょうどよかった。もうじき日も暮れますので、ここで一晩を明かしましょう。そのための準備は我々がしますので、冒険者のかたがたは工事を進めていただいて、終わったら夕食にしましょう」言われてみればたしかに、日が陰り始めている。砂嵐もひどくなってきた。急いで工事を済ませた方がいいだろう。

ここでキャラバンとともに休むことになります。でもその前に、補修工事です。

補修工事

かんたんな判定をおこないます。

以下の判定両方を達成すれば、工事成功です。

・石の運搬(壊れた石材をどけ、新しい石材を積んでゆく)

「筋力判定(冒険者レベル+筋力ボーナス)：目標値9(ラージャハ国民でないなら目標値11)」

・接着剤の生成(ジャミラに持たされた特殊な粉と、水を適量ずつ混ぜ合わせる)

「接着剤生成判定(冒険者レベル+器用度ボーナス)：目標値9(ラージャハ国民でないなら目標値11)」

挑戦者は誰でもよく、誰かが1度成功すればその判定は達成です。失敗しても、誰でも何度でも挑戦できます。

ただし失敗するたびに、判定者は石材(または重い粉袋)を足のつま先に落としてしまい、「2d+1」点の物理ダメージを受けます(防護点は有効)。

野営

修復を終えたら、野営です。

キャラバンに、アイテムを売ることはできますが、買い物はできません(「売る相手の決まっている品だから」と言われます)。

GMは、キャラバン隊員が食事中にPCたちと語らう、というかたちで、話題を「障壁を壊した犯人」や「ゴブリンの死体」に持つて行ってください。

→ 障壁を壊した「犯人」や、ゴブリンの死体などについて話題にしたなら

障壁を壊した犯人について。リザードは、障壁を壊した犯人ではありません。壁を壊すには、意図的に一か所を、破壊目的で集中攻撃する必要がありますが、リザードにはわざわざそんなことをする理由がないからです。

また、ゴブリンを殺した犯人でもありません。リザードは「乾いた場所を好み、昼行性」であり、ゴブリンは逆に「水辺に住み着いたがり、夜行性」です。

となると、「ゴブリンを殺した犯人は何者か?」「障壁を壊した犯人は何者か?」という疑問が残ります。

ともあれ、PCたちはそれぞれ、見張りをたてるなどして、思い思いに休むとよいでしょう。9時間後に起床の予定です。

夜の襲撃

寝始めから6時間ほど経過したときに、以下のことが起きます。

夜中、砂嵐が吹きさぶ中、ザザ、ザザなどにものかが迫りくる気配がします。

PC全員は「危険感知(観察)：目標値9」をおこなえ、ひとりでも成功すれば、以下に気づけます。

野営のテントの内側から、外になにものかのシルエットが月明かりに照らされ浮かび上がっており、まさに襲い掛かってこようとしているのがわかる。敵襲だ！

全員が判定に失敗していたら、不意打ち(⇒I 156頁)の処理です。

PCたちは急いでテントの外に出ることになります。キャラバン隊も騒ぎで起きますが、襲撃からは離れるので、危険からかばうことなどは想定しなくてかまいません。

敵は、アンドッドです。テントを襲って来た個体にくわえ、砂のあしもとから追加の個体が登場し、以下の数になります。

戦闘開始処理として魔物知識判定をおこなってください。

ゾンビ(⇒I 457頁) × (PC人数-1)

ドライコーブス(⇒I 458頁) × 1(剣のかけら×3)

また、魔物知識判定の成功失敗にかかわらず、PCたちはドライコーブスの衣服が、ミリツア神官の司祭服であると気づけます。

ここまで旅程に落ちていた各エリアの情報を集約すると、以下の事情を推測できます(どこまで、どう伝えるかはGM次第ですが、実はPCたちにはわからないので、あくまで「こう推測できる」程度に勾わせ、想像力を刺激するほうがよいでしょう)。

・この周辺には、百年以上前にミリツア神殿があったが、蛮族の襲撃により壊滅した。その司祭は、信義に基づき、蛮族への恨みを「復讐」として果たそうと願いながら死んだ(エリアC「石碑」参照)。

・神殿と司祭はそのまま砂に埋もれ、百年ほど時が経ったが、つい先日の地震で、地表に露出。司祭は復讐心からドライコーブスとなった。ただし、まともな精神は失っており、蛮族も人族も見境なく襲っていた。

・司祭の怨念は強く、この砂漠にしばしば現れる遭難者(エリアB「涸れかけのオアシス」参照)に影響を与え、それらのゾンビ化を促進する効果も持っていた。

そのせいなのか？ ドライコーブスは、「キキ！ キキ！」と甲高い叫び声をあげている。通常のドライコーブスが発する音とは思えないので、不気味だ。

※ GM次第でアレンジ

このシナリオを、TRPG慣れしているプレイヤー相手にプレイする場合、戦闘にさまざまなアレンジを加えても構いません。「ドライコープスは水辺に落とせれば1ラウンドだけ、命中・回避を-2される」「近くにキャラバンの道具袋が落ちている。利用できるアイテムが入っているかもしれない」「2ラウンド目の開始時に、追加のゾンビが現れる。危険感知判定に成功すれば前線、失敗するとPCの後方エリアに配置する」など。

戦闘勝利後

キャラバンの隊長から、再度のお礼を言われる。「まさか二度も助けていただくことになるとは。これ以上、お渡しできるお金はございませんが……このことは忘れません」

※ GM次第でアレンジ

もし、このシナリオからキャンペーンを続ける気なら、上記の処理のかわりに「割引券を貰える」としてもいいかもしれません。割引券は、ラージャハの都内で買い物する際アイテム1つの値段を半額にできます。有効期限は、次のセッション開始時までです。

また、倒れたドライコープスの体内から、手のひらサイズのトカゲが出てきます。額にVの字型の傷があることから、ボノボのペット、ヴィクトリアに間違いないとわかります。

どうやら、乾燥したねぐらを求めた結果、ドライコープスの体内に入ってしまったようだ……ドライコープスの奇声のように聞えていたものは、ヴィクトリアの声だったらしい。

PCたちはヴィクトリアを囮んで、判定なく捕獲できます。

※ GMへの助言

これにて、シナリオはおおかた終わりです。前述したように、ここまでに物語の全貌がPCに伝わり切っていないようなら（なぜドライコープスが出たのか？ ミリツツア司祭服の意味は？）、最終戦闘後にマップを再散策しながら帰るとよいでしょう（金品など、実益になるものもとろどろ落ちています）。

エンディング

PCたちはキャラバンとともにラージャハの都に戻り、ギルドに報告できます。壁の補修と犯人（アンデッド）を解決しているかどうか次第で、報酬を得られます。

さらに、トカゲのヴィクトリアを渡せば、後日、ボノボからぶつきらぼうな感謝の手紙（といつてもひと言「助かった」とだけ添えられた紙切れ）と、ひとりあたり200Gのお礼金を貰えます（ボノボは貧乏なのでこれでも精一杯です）。

以上でシナリオ終了です。おつかれさまでした。



ゴブリン

イラスト■岡田真奈



ゾンビ

イラスト■岡田真奈