

ソード・ワールド 2.0 グランドキャンペーン

ドラゴンレイドビギンズ

—白き竜の乙女—

本PDFは「ドラゴンレイドビギンズ」の先行体験版になります。

作品冒頭とシナリオ第一話のみを収録しています。

実際に販売される書籍とは細部が異なる場合があります。

禁無断転載・複製

本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内の利用であっても一切認められておりません。

© 2014 GROUP SNE

はじめに	2	if ストーリー	93
サンプルキャラクター	5	『ドラゴンレイド』への招待	97
イントロプレイ	9	盟竜点の使い方	98
シナリオ第一話「白竜山の主」	17	盟竜点アイテムリスト	100
モンスターデータ	29	竜の秘儀一覧	101
シナリオ第二話「チェイス・ザ・チルドレン!」	33	盟竜点アイテム詳細	102
モンスターデータ	48	竜の秘儀詳細	107
シナリオ第三話「覆われた森」	53	盟竜点称号	109
モンスターデータ	73	ドラゴン名鑑	110
シナリオ第四話「妖精界の竜たち」	75	盟竜点シナリオソース	122
モンスターデータ	91	デザイナーズノート	128

目次

はじめに

ようこそ、「ソード・ワールド2.0(SW 2.0)」の新たな世界へ！
本書は「SW 2.0」の新たな冒險である「ドラゴンレイド」への導入とも言うべきシナリオ集です。

「ドラゴンレイド」とは、「SW 2.0」で、2014年8月から展開している、グランドキャンペーンの名前です。「SW 2.0」の舞台であるラクシア世界に、新たな災厄の兆しが訪れるところから始まります。

本書では、その災厄によって引き起こされる事件の始まりを、シナリオとして紹介しています。これらのシナリオは第一話から第四話まで連続した物語となっており、続けて遊ぶことができます。第一話を遊ぶ際には「SW 2.0 ルールブックⅠ」が必要になります。第二話ではそれに加えて「同 ルールブックⅡ」、第三話、第四話では「同 ルールブックⅢ」が追加が必要です。

プレイヤーとして参加するなら、本書の冒頭にあるサンプルキャラクターを利用してもらえば、すぐにシナリオを遊ぶ用意ができます。また、シナリオの前にはこのサンプルキャラクターたちが実際に第一話の途中までを遊んだ「イントロプレイ」が掲載されていますので、雰囲気や遊び方の参考にしてください。

第四話のエンディングを迎えた後には、これらのキャラクターがさまざまな地方に移動する形で、本書とは別の「ドラゴンレイド」の関連書籍の紹介を行っています。本書とはまた別の形での「ドラゴンレイド」が楽しめる作品ばかりですので、是非手に取ってみてください。

また、シナリオの後には「ドラゴンレイドへの招待」として、本書以外のシナリオを遊ぶ際に使える選択ルール「盟竜点」や、「ドラゴン名鑑」などを掲載しています。実際のセッションでその地方のドラゴンを登場させたり、シナリオのアイデアとして活用してみてください。

オリジナルのシナリオを作成する場合、「盟竜点シナリオソース」を元に作成すれば、本書のデータやルールをすぐに導入して遊ぶことができます。

用語の解説

ここでは、本書に頻出する用語、略語の解説を行います。

・GM(ゲームマスター)

物語の進行役を担当する人のことを指します。シナリオを読み上げ、プレイヤーに判定を要求し、戦闘時には魔物の行動を

イントロダクション

ここでは、グランドキャンペーンである「ドラゴンレイド」の紹介と、シナリオの舞台となっている「湖の国ルーフェリア」を紹介します。

また、掲載されている4本のシナリオの書式についても、簡単に解説します。

『ドラゴンレイド』とは

ここでは、プレイヤーやGMが初めて、直接関わることになる「ドラゴンレイド」について解説します。「ドラゴンレイド」のシナリオと、通常のシナリオとの違いは、それほど多いわけではありません。シナリオの主題に「ドラゴン」が関わっているかどうか、が大きな違いです。ドラゴンに

引き受けます。

本書のシナリオを遊ぶ場合、GMがひとり必要になります。

・PC(プレイヤーキャラクター)

シナリオに参加するキャラクターです。プレイヤーひとりにつき、PCひとりを担当します。

本書のシナリオを遊ぶ場合、PCは4人が適正ですが、異なる人数で遊ぶ場合は後述の「PC人数について」(⇒4頁)を参照してください。

・NPC(ノンプレイヤーキャラクター)

物語に登場する人物のうち、PC以外のすべてのキャラクターを指します。NPCはシナリオ内で行動が決められており、GMがそれを伝えたり、台詞を話したりすることで登場します。

・1d、2d

シナリオ内でランダムに決める要素があった場合、判定とは別にサイコロを振ります。1dはサイコロ1個、2dはサイコロ2個を振り、出目に対応した項目を参照してください。

参照について

本書では、いくつかの用語について、参照先を示しています。これらは、次のように処理してください。

(⇒※頁)：略称がなく、頁のみ記載されているものは、本書内を参照することを示しています。

「I」「II」「III」：「ルールブックⅠ」「同Ⅱ」「同Ⅲ」を意味します。各ルールブックの改訂版を使用している場合、その「旧版参照頁」に従ってください。

「I改」「II改」「III改」：各ルールブックの改訂版を意味します。旧版には存在しない部分を参照すべきときには、この表記が現れます。

「アルケミスト・ワークス」「ツアーリーフェリア」「プレイヤーズ・ハンドブック フェイダン博物誌」は、「SW 2.0」のサプリメントという書籍の名称です。これらは必須ではありませんが、あれば本書がより遊びやすくなります。

関わる物語で、「竜刃星」が現れたなら、それは「ドラゴンレイド」の物語なのです。

本書は、PCたちがとある依頼の解決をきっかけに「ドラゴンレイド」に関わっていく様子を、キャンペーン(シナリオが連続する物語)として描いたものです。

本書のキャンペーンの導入は、他のシナリオと特別に何かが違うわけではありません。ですが、シナリオの第一話をクリアする頃には、PCたちはドラゴンとの関わりを得ることになります。キャンペーンが最後まで進行すると、ドラゴンたちが直面した、大きな問題を解決していることでしょう。

○“竜刃星”の来訪

『ドラゴンレイド』の開幕は“竜刃星”の来訪から始まります。“竜刃星”は三千年に一度の周期でラクシアに接近すると言われている彗星で、近づくだけで凶兆が訪れる、とされています。過去にも幾度かラクシア世界に“竜刃星”が近づいたことはあります、あまりに昔のため、その記録はほとんど残されていません。

○敵対する存在について

『ドラゴンレイド』をテーマとしたシナリオでは、敵として「フォールンドラゴン」や「ダムド」という存在が現れます。

これらについては、本書のキャンペーンが進行していくうちに明らかとなります。ここで詳しく解説してしまうと、シナリオを遊んでいるときの新鮮さが失われてしまうことになります。是非本書の物語を進め、その存在や強さを明らかにしてください。

本シナリオの舞台

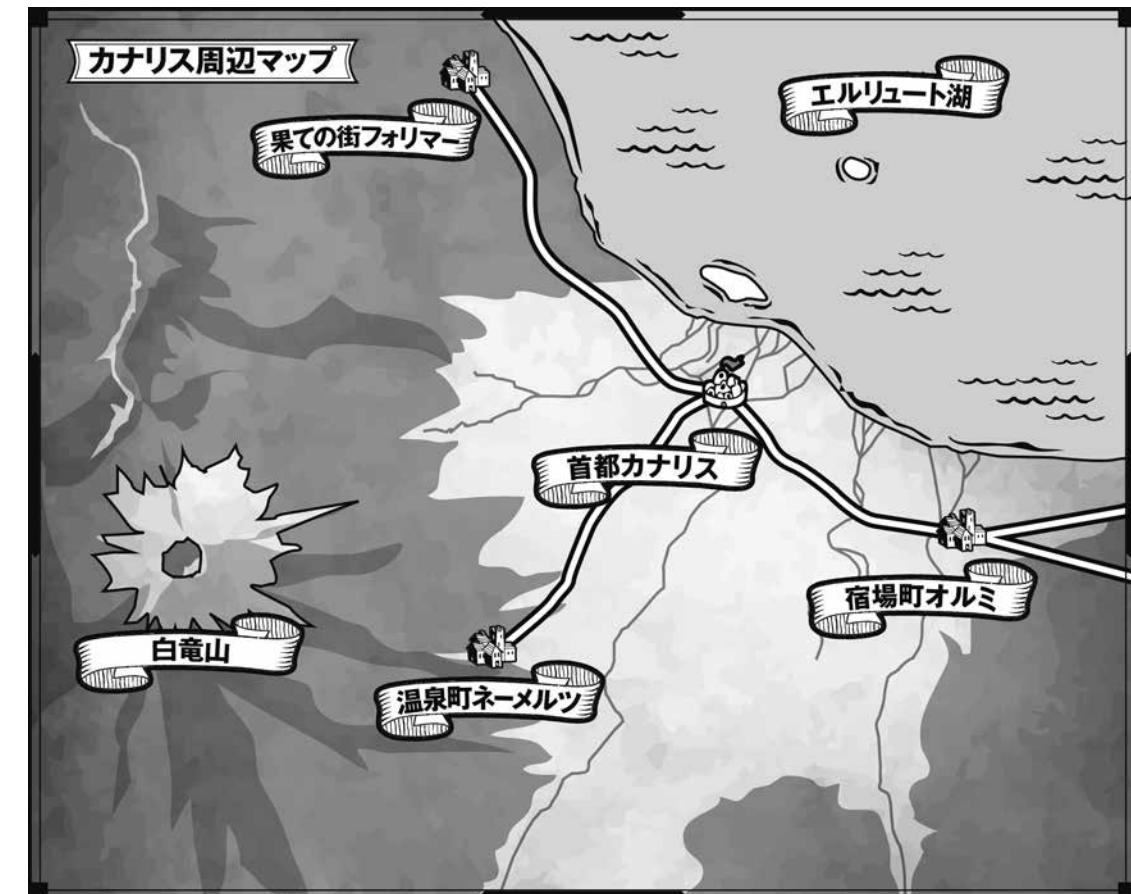
本書の全四話のシナリオの舞台は、テラスティア大陸南部にあるフェイダン地方の「湖の国ルーフェリア」となります。

舞台の解説については、本書のシナリオにある「シナリオの舞台」を参照すれば基本的なことは分かります。ルーフェリアでは小神ルーフェリア(⇒I 282頁)が国教として信仰されていますので、参考にしてください。

本書の舞台についてより詳しく知りたいと思うなら、サプリメント「ツアーリーフェリア」や「フェイダン博物誌」を参照すれば、ルーフェリア国の成り立ちや、各名所の解説などが掲載されています。

○カナリス周辺MAP

シナリオの舞台となるルーフェリアの首都カナリスと、その周辺のMAPです。



本書の書式について

ここでは、本書のシナリオ部分で記されている記号や文章の読み方について解説します。

○斜体で書かれている文章

シナリオ中に斜体で記され、囲まれている文章は、PCの現在の状況を説明したり、NPCの台詞を記述したりしています。この部分は、GMが直接PCに読み聞かせるようにしてください。

○>～～する →「～～」へ

シナリオ中の末尾に太字で記されている文章は、PCがこの次どのような行動を取るかで、どの文章に続くかを記しています。複数併記されている場合は、PCがその中のどの行動を取るかを選び、その先に進みます。

○「戦闘になります」

シナリオ内に「戦闘になります」と表記があり、「敵：○○×？体」と記されていた場合、「敵」と書かれている魔物が示された数だけ現れますので、戦闘を行ってください。敵のデータは名称の後にある参照頁を確認してください。

なお、「I改」を所持している場合、戦闘は「簡易戦闘」として扱うことを推奨します。「I改」がない、または「標準戦闘」で遊びたい、という場合は、戦闘開始時、すべての敵はPCから10m離れた場所にまとまって現れるとして扱ってください。

○魔物データの見方

本書では、オリジナルの魔物が登場します。これらの魔物の見方は基本的にルールブックに登場する魔物と同じため、見方は「I」334頁を参照してください。

・本書オリジナルの要素の処理

本書に掲載されている魔物データの一部には、オリジナルの要素として、知名度に「ダムド知名度」というものがあり、「知名度／ダムド知名度／弱点値」の順で表記されています。また、特殊能力の名称の後に「(ダムド)」と記されているものがあります。「魔物知識判定」の達成値が知名度以上だったなら、本来の魔物の名称と、その姿が普通のものでないことが分かります。この達成値では、その魔物の戦闘データは分かりますが、「(ダムド)」と書かれている特殊能力は分かりません(GMは魔物がその特殊能力を使用するまで、PCに伝える必要はありません)。

達成値がダムド知名度以上になったなら、「(ダムド)」とある特殊能力を含めた、すべての数値と特殊能力が分かります。

達成値が弱点値以上となったなら、すべての特殊能力がわかり、弱点の効果も適用できます。

本書を遊ぶ際の注意

ここでは、本書のシナリオを遊ぶ際に注意する点を、いくつか記しておきます。

○シナリオの確認について

本書のシナリオを遊ぶ際、GMがそのまま読み進めることでも問題なく進行できますが、可能であればGMは事前に一度目を通しておくと、全体の構造や時間配分、真相などを知った状態で解説できるため、物語の理解度が高まります。

逆に、プレイヤーで本書を遊ぶ場合、物語の秘密や真相を事前に知ってしまう恐があるため、事前にシナリオを読むのは避けたほうが楽しめます。

○PC人数について

本書のシナリオは、PC人数が4人であることを想定して書かれています。実際に遊ぶときにPCの人数が4人ではない場合、難易度の調整を行う必要があります。GMはシナリオ運用時に、以下の修正や処理を行うようにしてください。

・3人以下の場合

PCが3人以下の場合は、シナリオに記されている、戦闘時以外の判定の目標値を1点減少させてください。さらに戦闘を行う際、本書に記載されている魔物データの「解説」の欄を参照し、HPを減少させてください。

・5人以上の場合

PCが5人以上の場合、戦闘を行う際に、本書に記載されている魔物データの「解説」の欄を参照し、HPを減少させたり、指定されている魔物を追加で登場させたりしてください。

○同行するNPCの扱い

本書のシナリオでは、PC以外にNPCが同行することがあります。同行しているNPCは原則としてPCの指示に従います。ただし行為判定などには参加しません。また、特別な場合を除いて戦闘にも参加せず、離れたところで隠れるなどしています。

ドラゴンレイドのオープニング

column

『ドラゴンレイド』のキャンペーンを始める場合、GMは1回目のセッションを行う前に、プレイヤーたちにそれを伝えるようにしてください。

実際にセッションを始めるとき、より『ドラゴンレイド』であることを印象付けるために、以下の文章を読み上げても構いません。

——竜刃星。

その名を持つ竜が天を二分するとき、
地の底より邪竜どもは目覚め、
やがて世界は滅びを迎える。

シナリオ

第一話



白竜山の主

作成者：石野力



はじめに

このシナリオは作成直後のキャラクター、もしくはサンプルキャラクターすぐに遊べるシナリオです。

PCは依頼を受け白竜山の自然洞窟を探検し、ある事件に巻き込まれていくことになります。

シナリオ開始時、PCはルーフェリアの首都カナリスにある冒險者の店〈水晶の欠片亭〉にいます。

このシナリオは『I』と本書だけで遊べるようになっています。

シナリオの概要

PCはカナリスにある〈水晶の欠片亭〉の冒險者です。

ある日、〈水晶の欠片亭〉の女主人リッタ・ハルモニア（エルフ／女／328歳）から依頼を持ちかけられます。

白竜山ふもとの温泉街、ネーメルツからの依頼で「白竜山の中腹あたりにある洞窟から動物たちが逃げている理由を探ってほしい」というものでした。近頃白竜山にできた洞窟から動物たちが逃げだし、街の方へやってきて困っているとのことです。

PCは依頼を受けて現地に向かい、なぜ動物たちが逃げ出しているのかを探ります。

動物たちが逃げ出した原因は、ダム化したヘルハウンドと、それに引き寄せられるようにして湧きだした数々のアンデッドによるものでした。

PCがヘルハウンドを倒し、目的を突き止めて〈水晶の欠片亭〉へ戻ってくることができたらシナリオ終了です。

シナリオの流れ

導入

▼

観光街ネーメルツ

▼

ノティ工自然洞窟-1階

▼

ノティ工自然洞窟-地下

▼

トリマシェーラとの出会い

▼

シナリオの結末と次の事件へのつながり

シナリオ本編

導入

観光街ネーメルツからの依頼

シナリオはルーフェリアの首都カナリス、その旧水路地区にある冒險者の店〈水晶の欠片亭〉から始まります。ここはルーフェリアでは数少ない冒險者の店です。女主人リッタ・ハルモニアを中心には3匹のコボルド（エンク、クーン、キュン）が切り

盛りしています。

PCは新米の冒險者グループです。それぞれが目的や夢を持ってこの店に集まって、冒險に出ようとパーティ（同じ依頼を請ける仲間）を組んでいます。

ある日、リッタが「あなたたちにちょうど良さそうな依頼が入ったよ」と話を持ちかけてきます。

シナリオの舞台

シナリオの舞台となるのは、ルーフェリアの南西に位置する白竜山の中腹あたりにある洞窟です。自然の迷宮となっています。ダンジョンマップは本書22~23頁にあるものを参照してください。

白竜山

白竜山はルーフェリアの南西、国境沿いにある火山です。領主は「煌き」オーレリア・ロズベルト伯爵（人間／女／27歳）です。

現在は休眠中の火山で、山頂はうっすらと万年雪が積もっていますが、ルーフェリアが比較的温暖な気候なのはこの火山のおかげだと言われています。

名物は冷たい雪解け水と質のいい温泉で、周辺の町村の重要な観光資源となっています。今回向かうことになるネーメルツも観光業が盛んな街です。

また、白竜山には宝石の鉱脈も存在しており、上質な宝石が産出されています。そのままでも妖精たちの門となるような宝石が産出することも珍しくなく、おかげで宝石の採掘を妖精のいたずらによって邪魔されてしまうこともあります。採掘を無事に行えるのはイズマル王国時代から妖精たちとの交渉にあたってきたロズベルト伯爵のみだと言われています。

『ツアー1 ルーフェリア』9頁に詳しい解説が記載されています。

観光街ネーメルツ

ロズベルト領の一部で、白竜山のふもとにある観光業が盛んな街です。清涼な雪解け水や潤沢な温泉資源が名物で、それを活かした温泉街や名品街、また白竜山案内なども行っています。白竜山近辺にある町村の中でも特に大きな規模を誇っています。

イズマル王国当時から名もなき湯治街としていくつかの村が存在していたらしく、ルーフェリア建国の折にそれらがひとつにまとまつたものがネーメルツだと言われています。観光資源が豊富にあり、その評判は人づてにルーフェリア国内外に広まっています。戦の疲れをいやすため、壮大な白竜山を眺めるため、宝石を求めて、新たな冒險を求めて、色々な理由でルーフェリア国内外から多種多様な種族の人々が訪れる街になりました。

周辺にはまだ未踏破の洞窟も多々あるようで、巨大宝石を見つけて一獲千金を狙う冒險者たちが訪れることがあるようです。

「あなたたちにちょうど良さそうな依頼が入ったよ。ここから南西に行ったところに白竜山があるのは知ってるよね？ そこにあるネーメルツって街の人たちがね、洞窟の調査を頼みたいらしいんだよ。ちょっと遠いけど、そんなに難しい依頼じゃないしね。どう？ 受けてみない？」

首都カナリスから徒歩で4日ほどの街、ネーメルツの町長からの依頼だそうです。依頼書によると、2週間ほど前から山の動物たちの様子がおかしいとのことです。特に中腹あたりにある自然洞窟のあたりからは逃げ出すかのように居なくなってしまったそうです。

もしかしたら、恐ろしい蛮族でも住み着いたのかもしれない、なぜ動物たちが動搖しているのかを探り、原因がわかれれば対処してほしいとのことです。

依頼を受けるのならばリッタは以下のように話します。

「うちに来たのはこの手配依頼書だけで、細かいことは向こうで話してもらえるようだよ。この手配書と、うち所属の冒險者だということを示すアイテム、『〈水晶の欠片亭〉のペンダント』を持って行きなさい」

PCは各自リッタから『〈水晶の欠片亭〉のペンダント』を受け取ります。これを身に着けたり、必要に応じて示したりすることで〈水晶の欠片亭〉所属の冒險者であることを証明できます。

「依頼してきたネーメルツってところは観光街でね、温泉が有名なんだ。もとは湯治のための、名前もないぐらい小さな村がいくつか合併して街の原型を作ったそうだよ。この冒險を終えたら、ちょいと温泉につかってくのもいいだろねえ」

「肝心の報酬なんだけど、一人あたり800ガメル。あんたたちぐらいのレベルのパーティにしてはちょっと多めだね。なんでも「観光街としての評判にかかわるのできっちりと対処をお願いしたい」だそうだよ。旅費、食費、滞在費とかの諸経費も向こう持ちだね」

「この依頼の期限は、今日から14日としとくよ。ネーメルツまでは徒歩で4日、馬車なんかを使えば3日で着けるね。

往復に8日かかったとして、それだけの日数があれば解決できるだろうってわけ」

「もし14日以内に終わらなさそうなら、こっちに連絡を頂戴ね。追加の冒險者を送るなり、あなたたちは帰ってきてもらって、別の熟練した冒險者にお願いしようと思うからね」

「街に着いたら行政所に行って、渡した依頼書とペンダントを見せるんだよ」

リッタはPCに、ネーメルツの場所が記してある地図と、ひとりあたり5日分の保存食をくれます。

準備が整って〈水晶の欠片亭〉を出ようとするなら、カウンターに座って酒を飲んでいた戦士らしき壮年男性がPCたちに話しかけてきます。

「おう、あんたらネーメルツへ行くんだってな」

「俺も3か月ぐらい前、湯治のためにあそこへ行っていたんだ。パンフレットがあったはずだ、ちょいと待ってな」

「ほら、これやるよ。参考にしな」

「初冒険だってな、頑張ってこいよ。新米パーティの門出にかんぱーい！ わはははは！」

戦士はそう言った後、自身の荷物袋の中から、ちょっとシワになったパンフレットを渡してくれます。

ネーメルツのパンフレット

戦士からもらったパンフレットにはネーメルツの情報が書いてあります。

ようこそ！ ネーメルツへ！

ネーメルツはみなさまを歓迎いたします！
私たちの街を紹介します。

・ネーメルツの誕生

ネーメルツが生まれたのはルーフェリア建国すぐ後です。イズマル王国時代、白竜山にはいくつもの小さな村落が存在していました。これらの村落がルーフェリア建国の折に合併して現在のネーメルツになったのです。

・ネーメルツの名物

イズマル王国時代から白竜山周辺では良質な温泉が湧きだしていました。これらは名湯として白竜山周辺の住民に愛されてきました。現在でも住民の誇りであり、ネーメルツの名物です。湯治場や温泉宿、銭湯に足湯と様々な方法で名湯をお楽しみください。また、白竜山の雪解け水として知られた名水もございます。白竜山の火山活動と万年雪によって作り出されるこの名水は清涼で飲みやすいと評判をいただいております。名水を利用した各種商品もございます。商店や行政所、温泉宿などでお求めください。

・白竜山

ルーフェリアの南西にそびえるこの山は壮大なだけではなく、素晴らしい自然にも恵まれています。万年雪に様々な高山植物、豊かな生態系。民間の宝石採掘場跡や現在も採掘中のロズベルト伯直轄宝石採掘場の見学も可能です。宝石を扱う工房も質のいい加工品を作り出し続けております。ネーメルツでは、これらの白竜山案内も承っております。行政所内の観光課までどうぞお気軽にお尋ねください。

みなさまのお越しをお待ちしております！



ここでGMは、PCたちにネーメルツについての情報を詳しく述べるか、出発するかを選ばせてください。
 >ネーメルツについてもっと詳しく聞いてみる → 「事前の情報収集」へ
 >ネーメルツへ出発する → 「ネーメルツへの移動」へ

事前の情報収集

PCが他に何らかの情報がないか尋ねると、リッタは以下のような情報を教えてくれます。

「ネーメルツは国外からも訪れる人が多くいるらしいよ。ここらへんではあまり見ない珍しい人族もいるらしいから、どんな種族の人がきてもジロジロ見られたり、ちょつかいを掛けられたりすることはないってさ」
 「どうも、ルーフェリアの大司教様もお忍びでこっそり訪れたことがあるらしいよ」
 「観光業で成り立っているからかもしれないけど、住民自体はそこまで多くないんだよ。大体800人ぐらいだと聞いたことがあるね。残りの人々は観光客や長期滞在者だってさ」

ネーメルツへの移動

ネーメルツまでは、徒歩で4日かかります。街へは街道が整備されており、馬車なども走っているようです。馬車に乗っていながら、3日で到着できます。ひとり当たり200ガメルを支払うことで乗せてもらいます。道中は特に何事も起りません。いずれの移動手段にせよ、夕方ごろにネーメルツに到着します。保存食を移動した日数分減らしておいてください。

>ネーメルツに到着 → 「観光街ネーメルツ」へ

観光街ネーメルツ

この街は地熱による温泉や、清涼な雪解け水などが有名なルーフェリア観光名所のひとつです。観光業で成り立っているものの、住民自体はそこまで多くありません。

そのためか冒険者の店もなく、今回首都カナリスまで依頼を出すことになったそうです。

PCが街に着き行政所へ行くと、依頼主の町長がお迎えてくれます。白いものが混じり始めた頭を丁寧に撫でつけた、怡幅の良い紳士です。

「みなさん、ようこそネーメルツへ。今回は依頼をお引き受けくださりありがとうございます。早速ですが詳しい話をさせてください」

>町長から話を聞く → 「町長の話」へ

町長の話

町長は以下のような情報を教えてくれます。

「およそ、2か月ぐらい前でしたでしょうか。本棚から書籍が落ちるぐらいの地震が起きたのです。まあ休火山とはいっても火山は火山ですので、地震が起きること自体はあまり珍しいことではありません」
 「そのときには、ここからおよそ10kmほど離れた中腹あたりの裾野にぽっかりと洞窟の穴が開いたのです。地震のせいで地表に顔を出したのでしょうか。私たちは発見者である猟師の名を取ってノティエ自然洞窟と呼ぶことにいたしました」
 「その洞窟に、付近の動物たちが住みつきはじめまして。私どもとしては街に害を出さないならば……と放置していました。しかし、ひと月ほど前からその洞窟に住んでいたであろう動物たちが街付近にまで降りてくるようになったのです」

町長によると、動物たちは街の有志たちで何とか対応しているものの、いつまでもやってくるので〈水晶の欠片亭〉に頼み、冒険者たちを派遣してもらうことにしたそうです。

依頼としては「なぜ動物たちが街付近まで来るようになったのかの原因調査」及び「原因の排除、無理ならば詳細な報告」をお願いしたいとのことです。

「今日のところは時間が時間ですし、私ども自慢の温泉でごゆっくりお休みいただければと思います」
 「洞窟や動物のこと、街のことなど、お聞きになりたいことはございますでしょうか？」

ネーメルツでのPCの行動

ここから、PCがどう行動するかで参照する項目が変わります。
 >ノティエ自然洞窟について聞く → 「ノティエ自然洞窟について」へ
 >逃げ出してきた動物の種類について聞く → 「動物について」へ
 >ノティエに話を聞きたい → 「ノティエの情報」へ
 >街で買い物をする → 「ネーメルツで手に入るもの」へ
 >特になければ → 「ノティエ自然洞窟へ向かう」へ

ノティエ自然洞窟について

「発見者はノティエさん(人間／男性／68歳)という猟師です。山の見回りをしていた時にこの洞窟を見つけたそうです。見つけたときには既に動物たちが勝手にねぐらとしていたとの報告を受けております」
 「詳しいことは直接ノティエさんにお聞きください。彼は街の外に猟師小屋を構えておりまして、いつもならその猟師小屋行きつけの湯治場(湯屋ロクリ)に居るはずです」
 「そうそう、白竜山は火山ですので、しばしば有毒ガスが発生することがあります。洞窟の中になると、一層ガス発生の危険性がございますのでご注意ください」

動物について

「逃げてきた動物ですね。基本的には私どもで一応何とかできる程度の動物たちばかりでした」
 「具体的には狼や大きなアリ、まれに巨大なトカゲがいたとのことです。この街は標高が高いわけでもないので、それほど厄介な動物は降りてきていません」

逃げてきた魔物はウルフ(⇒『I』349頁)、ジャイアントアント(⇒『I』349頁)、ジャイアントリザード(⇒『I』350頁)です。これらに関してPCが情報を求めるなら、それぞれについて「魔物知識判定」(⇒『I』112頁)を行わせて構いません。

ノティエの情報

「ノティエさんは街ではちょっと知られた猟師です。戻猟を中心に行なっています。長年山で猟をしておられるからか、動物のことや白竜山のことにも詳しい方です」
 「猟に出られるだけではなく、こちらからお願いして害獣退治にも手を貸していただいております」
 「街の外に猟師小屋を構えておりまして、いつもならその猟師小屋行きつけの湯治場(湯屋ロクリ)に居られるはずです」

PCが猟師のノティエを訪ねようとしても、街内で彼を見つけることができません。

猟師小屋にも、湯治場にも姿が見えません。近隣の住民に聞きこみをすると、様々な人から以下のよう話を聞くことができます。以下の情報をPCに伝えてください。

・洗い物をしているおばさん

「ノティエさんかい？ 猟師小屋にも湯治場にも居ないと、猟に出てるんだろうねえ」

・葉巻を吸っている店主

「ここ2日ほど姿を見てないなあ。小屋のほうから炊事の煙が出ているのも見た覚えがないし」

・メガネをかけた青年

「もしかしたら街に降りてこようとする動物の対応に追われているのかもしれませんね」

・湯上がり姿の女性

「そういえば2日前に、洞窟に行ってくる！ って出かけて行ったのを見た人がいるらしいわ」

GMに慣いたら、NPCそれぞれの口調を変えて、異なるキャラクターでそれぞれ伝えてみましょう。そうすることで、プレイヤーの印象に残りやすくなり、セッション中の手がかりとして、後で思い出してもらいたくなります。

ネーメルツで手に入るもの

ネーメルツはそれほど大きな街ではないものの、観光街をうたっているだけあり、様々な店が並んでおり、品ぞろえも豊富です。『I』に収録されているアイテムであればここで入手することが可能です。

ノティエ自然洞窟へ向かう

依頼の話を聞きおえたPCは行政所の人に案内してもらい、宿に

到着します。その日は宿で温泉につかり、名産品を飲み食いしてゆっくり休むことができます。

翌日、出発の挨拶をしに行政所へ向かうと町長がお迎えこう話します。

「私ども自慢の温泉はいかがでしたでしょうか。それでは、くれぐれもよろしくお願いいたします」
 「洞窟はここから南西へおよそ3時間ほど歩いたところにございます。この地図通りにお進みください」

町長はノティエ自然洞窟までの地図を渡してくれます。

その後、必要に応じて使ってほしいと、PCに〈アウェイクション〉(⇒『I』248頁)を1本と〈魔香草〉を2つ、各自に保存食2日分を渡してくれます。

>地図通りに進む → 「洞窟への道中」へ

洞窟への道中

町長からもらった地図を頼りに歩き始めて2時間半ぐらい経過すると、洞窟の付近までたどり着きます。

これまで獣道のような道を歩き続けていたPCの前に広い草原が広がります。草原と言っても手入れされているわけではなく、草が茂っているものの木が無いため広く感じるといった具合です。

草原の奥を眺めると地面が一部隆起しており、緑のあいまにぽっかりと暗い穴が開いているように見えます。洞窟の入口らしき方向から何か4本足の動物が3匹走ってきます。

ウルフとの遭遇

走ってきた魔物はウルフです。

「魔物知識判定」を行います。成功すると、相手がウルフだとわかります。さらに、魔物知識判定に成功していると、このウルフたちはしっぽを股の間に挟んでいることに気づきます。これは何かにおびえていることのサインだと推測できます。

走ってきたウルフたちはPCと出会うと襲い掛かってきます。戦闘になります。

敵：ウルフ(⇒『I』349頁)×3体

戦闘のルールは『I改』を所持しているなら「簡易戦闘」(⇒『I改』141頁)を参照して下さい。

『I改』を所持していない場合、改訂前の戦闘ルールとなります。その場合、魔物との遭遇距離は原則として10mとしてください。

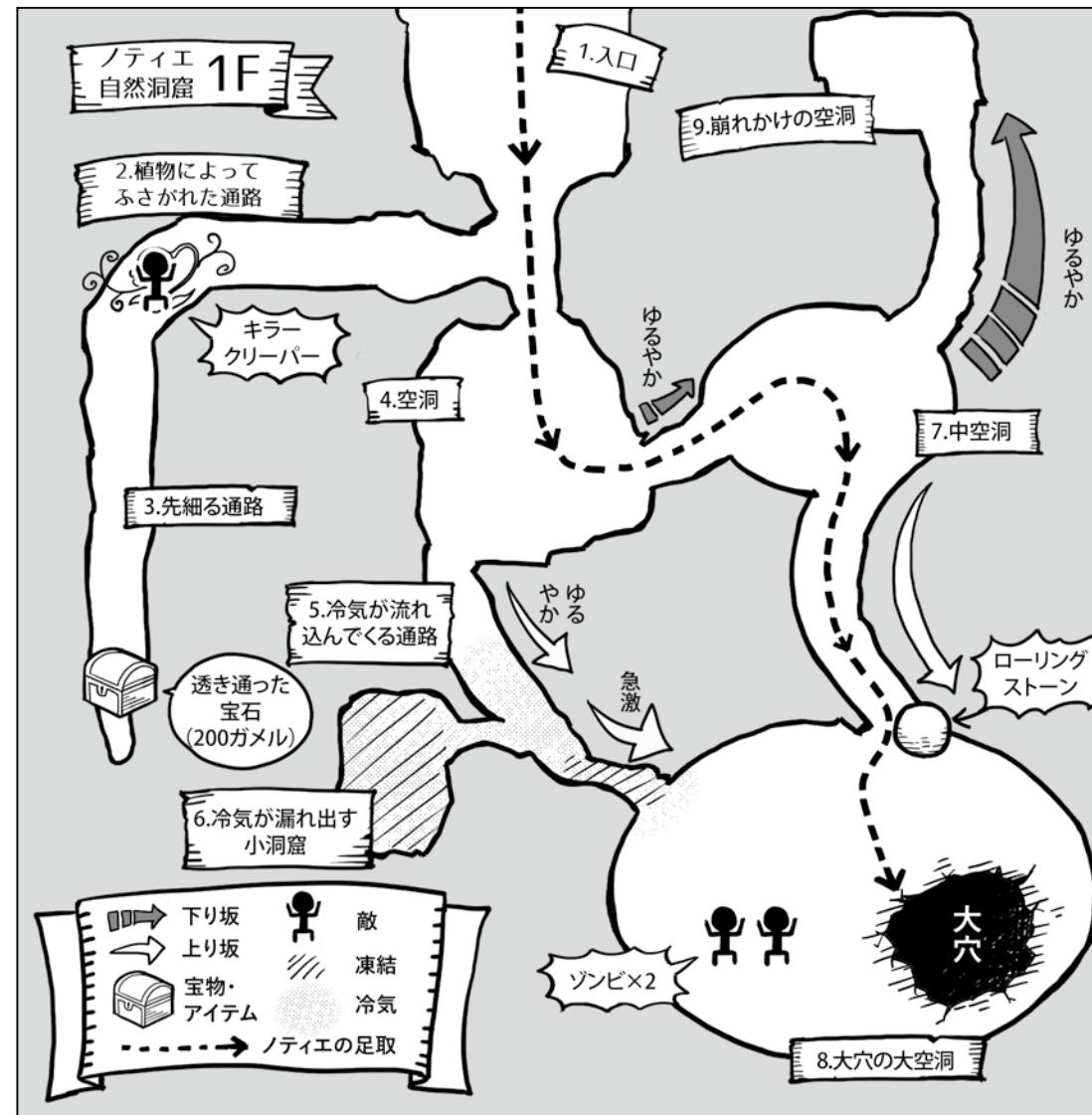
ここでは、戦闘が始まる前の処理を簡単に解説します。

まず、GMは何種類の魔物がそれぞれ何体いるのかをPCに教えてください。その後、PCに1種類の魔物に対して1回ずつ「魔物知識判定」を行わせます。

「魔物知識判定」に成功したら、それごとに魔物のデータを開示してください。達成値が魔物の「弱点値」以上だったなら、魔物との戦闘時に弱点を適用します。

その後「先制判定」(⇒『I』108頁)を行い、PC側、魔物側どちらが先攻になるかを決定してください。

戦闘時の各キャラクターの座標を確認したら、1ラウンド目の先攻とし、PCごと(もしくは魔物ごと)に手番を行っていきます。



戦闘に勝利

ウルフを倒すと、戦利品の獲得を行うならそれを行い、その後はふたたび洞窟を目指すことになります。

PCが戦闘後に付近の調査を希望するならば、目標値10の「足跡追跡判定」(⇒I-109頁)を行います。

成功すると、動物が山を下っていく複数の足跡に紛れ、薄れて消えかかってはいるものの人間と思われる足跡が、洞窟へ向かっているのを発見できます。足跡は最近にできたものです。ひとりぶんしかなく、戻ってきた形跡はありません。

→洞窟の入り口へ →「ノティエ自然洞窟」へ

ノティエ自然洞窟

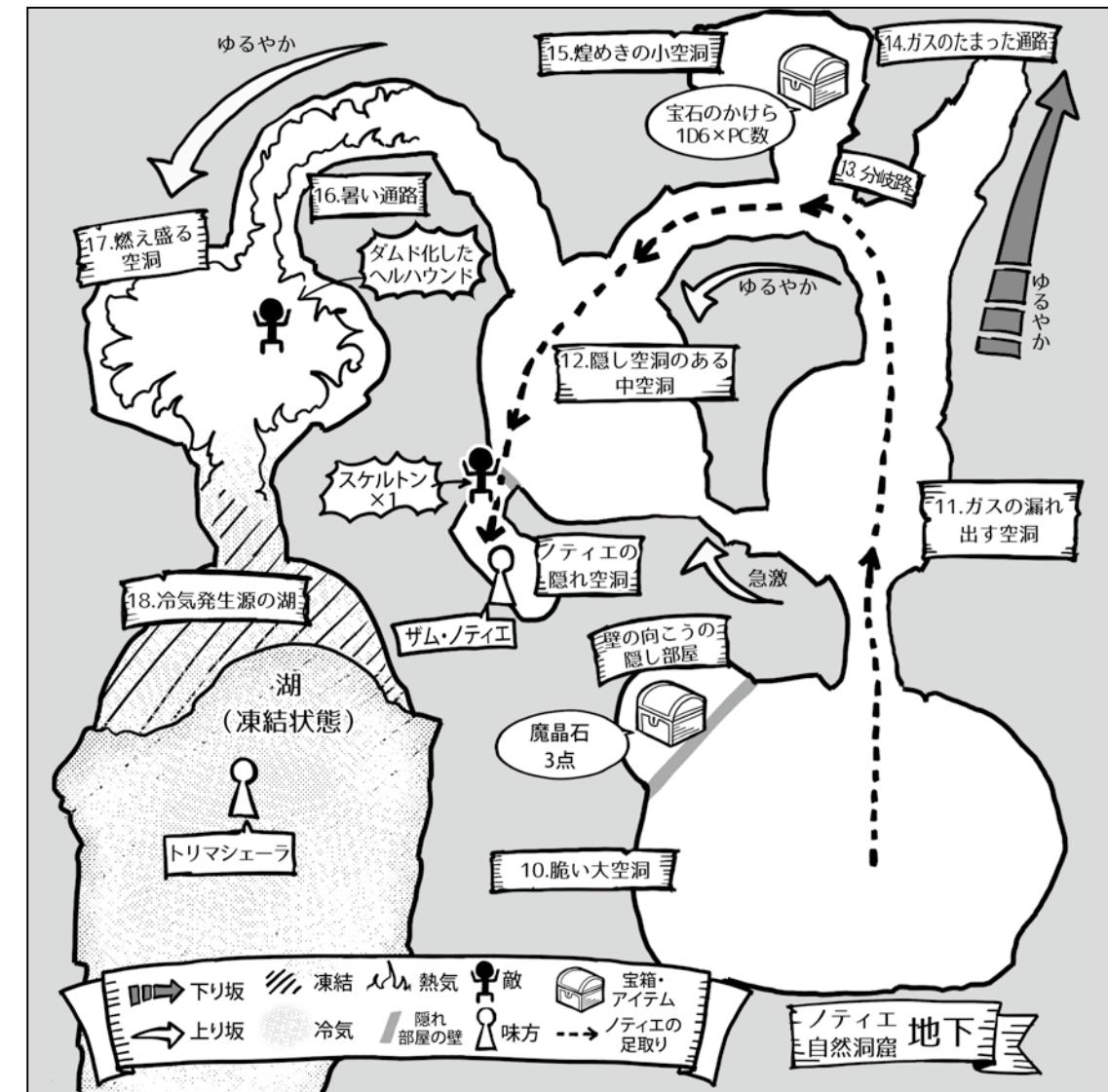
草原を進んでいくと、洞窟の入り口へたどり着きます。地震によって出入り口が通じた、と言われている通り、草原の一部が隆起してそこに暗い穴が開いているという具合です。

洞窟の中を覗き込むと入り口周辺は日光が入ってきているものの、奥は暗くて見通せません。洞窟の中では灯りが必要となります。

→洞窟に入る →「ノティエ自然洞窟——1階」へ

灯りは効果時間中は以下のように処理します。

- ・[タイミング]=2時間使用可能。2時間後に失われる。PCの誰かが片手で保持していないといけない。床などに落とすとすぐには消えないが、水に濡れると消える。周囲5mを明るく照らす。
- ・[ランタン]=12時間使用可能。途中で消しても、再点火が可能。油ひとつで合計12時間使って、使用後は油が失われる。PCの誰かが片手で保持していないといけない。落としても水に濡れても消えない。周囲10mを明るく照らす。
- ・[ライト]=3時間使用可能。持ち運ぶ場合、身に着けているものにかけておくとよい。落としても水に濡れても消えない。周囲10mを明るく照らす。



洞窟内部の進め方

洞窟へ入ったら以後は「洞窟の地図」を参照しながらシナリオを進めてください。

洞窟内部は暗く、視界を確保できません。このため、灯りがない状態もしくは暗視がない状態では行動判定に-4のペナルティを受けています。

また、部屋ごとに「小・中・大」の記載があります。これは空洞の広さと、『II』を使用している場合の騎獣の利用が可能か不可能かを示しています。特に断りがなければ以下の指示通りです。各節ごとに指定されている場合はその指示を優先してください。

- ・「小」は5m四方程度の広さです。ここでは騎獣に乗れません。また、天井が低く、「○飛行」やそれに類する能力は効果がありません。
- ・「中」は10m四方程度の広さです。ここでは騎獣に乗ることができます。「○飛行」やそれに類する能力は効果がありません。
- ・「大」はそれ以上の広さです。空洞ごとにどの程度の広さなのか記述があります。騎獣に乗ることができますかどうかは各節の詳細を読んでください。「○飛行」やそれに類する能力は有効です。

さらに、通路によっても騎獣に乗って進むことができるほどの広さの通路が存在します。その場合は通路の解説にその旨が記載されています。特に記載がない場合、その通路は狭いため、騎獣に騎乗したままでは入れません。また、すべての通路は「○飛行」やそれに類する能力は効果がありません。

『II』以降のルールブックを使用している場合、飛行できるリルドラケンのPCが存在している可能性があります。【剣の加護／風の翼】による飛行は、「○飛行」に類する能力として、制限を受けます。

洞窟内部の記述について

洞窟内部の各部屋は以下のように記述されています。
「階数—部屋もしくは通路の名称／部屋もしくは通路の広さ／戻の有無」

例：「1階—1. 入口／広さ=大／戻=なし」



と記載されてあれば、その場所は「1階」にある「入口」という部屋で、広さは「大」、罠はありません。新しい部屋もしくは通路に入った場合は、PCに名称と広さを教えてください。罠の有無についてはGMだけが知っておく情報ですので、この段階ではPCに教えないでください。

◆◆ ノティ工自然洞窟——1階 ◆◆

「1階—1.入口／広さ=大／罠=なし」

洞窟に入り、灯りをつけるとコウモリたちが喚きながら飛び立ちます。足元はやや不安定です。どこから水の滴る音も聞こえています。部屋の奥へ、さらに通路が続いているようです。通路は西と南に伸びています。

▶通路を西へ進む 「1階—2.植物によってふさがれた通路」へ

▶通路を南へ進む 「1階—4.空洞」へ

「1階—2.植物によってふさがれた通路／広さ=通路／罠=擬態する魔物」

まだ奥のほうに通路は続いているものの、生い茂る植物によってふさがれています。この通路は広く、騎獣に乗って移動することも可能です。

植物について調べるなら目標値9の「探索判定」(⇒『I』111頁)を行ってください。成功するとこの植物は魔物が擬態したものだとわかるため、続いて「魔物知識判定」が行えます。「魔物知識判定」に成功したなら、植物はキラークリーパー(⇒『I』355頁)だとわかります。

キラークリーパーはPCが近づいてくるのを待っています。このまま放っておけば襲いかかってきませんが、戦闘をしかけることも可能です。

▶戦闘をしかける →「キラークリーパーとの戦闘」へ
▶引き返す →「1階—1.入口」へ

キラークリーパーとの戦闘

近づくと、キラークリーパーが動き始めます。鞭のようなつるを振り上げ、PCを捕らえようとしてきます。戦闘になります。

敵：キラークリーパー(⇒『I』355頁)×1体

キラークリーパーを倒すとさらに奥へ進めるようになります。

▶奥(南)へ進む →「1階—3.先細る通路」へ
▶引き返す →「1階—1.入口」へ

「1階—3.先細る通路／広さ=通路／罠=なし」

通路は進むにつれだんだん幅が狭くなっています。10mほど進んだあたりで、行き止まりになりました。周りの壁は亀裂の入った岩です。

▶周囲の探索をする →「宝石発見」へ

宝石発見

奥まで進んだら目標値8の「探索判定」を行います。成功すると、岩の隙間から、200ガメルの価値がある〈透き通った宝石〉を見つけ出します。他には何もありません。

▶引き返す →「1階—1.入口」へ

「1階—4.空洞／広さ=中／罠=なし」

10m四方ほどの空洞に出ました。この先へは2方向に分岐しているようです。

少し上り坂になっている南への道と、北東へ伸びる少し下り坂になっている道です。

▶周囲の探索をする →「周囲の探索」へ

▶ゆるい上り坂になっている南へ →「1階—5.冷気が流れ込んでくる通路」へ

▶ゆるい下り坂になっている北東へ →「1階—7.中空洞」へ

周囲の探索

すべてのPCは、目標値9の「危険感知判定」を行います。成功したキャラクターは、南側の方からひんやりとした冷気が流れ込んでいることに気付きます。足元には何者かの足跡があります。

さらに目標値10の「足跡追跡判定」を行ってください。成功すると、その足跡が人間のものらしいと判別でき、足跡が北東側に続いているのがわかります。

「1階—5.冷気が流れ込んでくる通路／広さ=通路／罠=なし」

周りが岩でできた通路です。進むにつれ気温が下がっていくのが感じられ、さらには、ところどころに霜が降りているのがわかります。

通路はさらに分かれています、強烈な冷気が流れ込んでいる小さな空洞へ続く道と、とても急な上り坂があるようです。

▶小空洞へ →「1階—6.冷気が漏れだす小空洞」へ

▶そのまま南へ →「凍った急な上り坂」へ

▶引き返す →「1階—4.空洞」へ

凍った急な上り坂

とても急な上り坂が伸びています。上り坂というよりも、5mほどの壁と言った方が良いようなものです。この上り坂は通路幅が広く、天井も高いため、例外的に騎乗したままで進入でき、飛行も可能です。さらには、小空洞から漏れ出す強烈な冷気によって、凍りついています。これを登るのは非常に困難が伴うことが予想できます。

登ろうとするなら目標値12の「登攀判定」(⇒『I』117頁)を行ってください。判定に成功すると登ることができます。失敗すると登ることはできません。

判定に失敗しても、再度挑戦をすることで、登ろうすることはできます。判定の再挑戦を行う場合、『I』122頁のルールを参照してください。

リルドラケンなどの飛行が可能な種族や魔法などがあれば、2ラウンド(20秒)を費やすことで、判定の必要なく壁の上に移動できます。

誰かが登ることができ、ロープを持っているのであれば下へ垂らして他のPCを引き上げることが可能です。その場合「登攀判定」の目標値は8になります。

失敗すると落下ダメージ「15点」を受けます。「受け身判定」(⇒『I』106頁)を行ってください。

▶引き返す →「1階—5.冷気が流れ込んでくる通路」へ

▶登れた場合 →「1階—8.大穴の大空洞」へ

「1階—6.冷気が漏れだす小空洞／広さ=小／罠=漏れ出す冷気」

強烈な冷気が漏れ出している小空洞です。周りの壁も地面も強烈な冷気によって凍りついています。

▶どこから冷気が漏れ出しているか調べる →「冷気の噴出」へ

▶引き返す →「1階—5.冷気が流れ込んでくる通路」へ

冷気の噴出

どこから冷気が漏れ出しているのか調査するならば、すぐに冷気の噴出口を見つけることができます。どうやら、地面に走ったいくつもの亀裂から漏れ出しているようです。さらに、突然亀裂から冷気が噴出します。すべてのPCは目標値9の「危険感知判定」(⇒『I』109頁)を行ってください。成功すると身をかわせますが、失敗すると噴出した冷気で「威力10+3」点(C値⑪)の水・氷属性の魔法ダメージを受けます。このダメージは魔物の特殊能力への抵抗と同じように、目標値10の「生命抵抗力判定」(⇒『I』115頁)を行い、成功するとダメージは半減(端数切り上げ)できます(クリティカルも発生しません)。

冷気が噴出した亀裂を調べるのであれば、目標値8の「聞き耳判定」を行ってください。成功すると、この階層よりも下から水がごうごうと流れる音や、風が吹き荒れているような音を聞くことができます。

失敗すると何もわかりません。聞き耳判定に失敗しても時間をかけければ再挑戦可能です。

以降、部屋に入るたびに冷気が噴出し、上記の処理を行います。

「1階—7.中空洞／広さ=中／罠=ローリングストーン」

開けた空洞です。入ってきた道に加え、さらに下る道と緩やかな上り坂があります。緩やかな上り坂のほうは石を積み上げてあります。またで歩いていく高さです。上り坂のほうは騎獣に乗って進めそうな広さがあります。

▶空洞内を調べる →「空洞内の調査」へ

▶上り坂を進む(南) →「1階—8.大穴の大空洞」に先に行き、罠を解除してある場合は「1階—8.大穴の大空洞」へ → 罠を解除していない場合は「ローリングストーンの罠」へ

▶下り坂を進む(北) →「1階—9.崩れかけの空洞」へ

▶引き返す →「1階—4.空洞」へ

空洞内の調査

空洞内を調べるなら、目標値9の「構造解析判定」(⇒『I』110頁)を行います。

PCがひとりでも成功すると、空洞内には何もありませんが、石垣の陰に糸が張りめぐらせてあり、触ると切れる仕組みになっているのに気が付きます。糸は上り坂の奥へ続いている。何重にも仕掛けられており、跨いで越えるのは無理そうです。

目標値10の「探索判定」(⇒『I』114頁)を行ってください。成功すると、糸が切れることで何らかの罠が発動するようになっていることに気が付きます。また、これは人の手で仕掛けられた罠であるということもわかります。

罠の解除を行うのであれば目標値9の「解除判定」(⇒『I』104頁)を行ってください。成功すると、罠が発動しないように糸を外すことができます。

いずれの場合も失敗すると何もわかりません。解除判定に2度失敗すると罠が発動します。

▶解除に成功した → 以降罠は発動しません。上り坂を進むなら「1階—8.大穴の大空洞」へ

▶解除判定に2回失敗した → 「ローリングストーンの罠:発動」へ

足跡を追ってきたならば、ここで再度目標値9の「足跡追跡判定」を行ってください。

成功すると足跡は石垣を越え、上り坂を進んでいることが分かります。また、足跡は糸の仕掛けられた付近にも複数ついています。

ローリングストーンの罠

上り坂を進もうとした場合は目標値14の「罠感知判定」を行ってください。成功すると、糸が張られており罠が仕掛けられていることに気付きます。失敗した場合は「ローリングストーンの罠:発動」を読んでください。

▶罠感知判定に失敗した → 「ローリングストーンの罠:発動」へ

▶解除に成功し、上り坂を進む → 「1階—8.大穴の大空洞」へ

ローリングストーンの罠:発動

糸が引っ張られ、遠くで何かが倒れる音がしました。ゴロゴロと何かが転がってくるような音がします。

緩やかな曲がり角から現れたのは、転がってくる岩石です。その場にいたPCは「2d+5」点の物理ダメージを受けます。岩はそのまま下り坂を転がっていき、少しすると何かが盛大に崩れ落ちるような音が聞こえました。

▶上り坂を進む → 「1階—8.大穴の大空洞」へ

半径10mはある巨大な空洞です。空洞の南東端には半径2mほどの大穴が開いています。

「1階—5.冷気が流れ込んでくる通路」から来た場合は、空洞のもうひとつの出入り口である下り斜面に巨大な岩石が板で転がるのを妨げられた状態で存在しているのに気が付きます。板をどかすなり、坂から押しやることで下り坂へ進めるようになります。

▶大空洞へ入る → 「ゾンビとの戦闘」へ

ゾンビとの戦闘

大空洞へ入るごめく死体が2体うろついています。「魔物知識判定」を行い、成功すると相手がゾンビだということがわかります。

PCが大空洞へ入ると、襲い掛かってきます。戦闘になります。敵：ゾンビ(⇒『I』358頁)×2体



ゾンビを倒すと大空洞内を探索できるようになります。

目標値8の「探索判定」を行ってください。成功すると大穴のふちに『鉤付きのロープ』を発見します。これを使うと、判定を必要とせずに下の階層へ降りることができます。

見つけられなかった場合は、持っているのであればロープを使い、目標値10の「登攀判定」に成功することで降りることができます。

>ロープを伝って降りる → 「ノティエ自然洞窟—地下」へ
>冷気が上ってくる通路へ → 「凍った滑り台」へ
>下り坂を進む → 「1階—7. 中空洞」へ

凍った滑り台

凍りついた急な坂があり、滑り降りることができます。滑り降りた先にある通路の奥には小空洞への道が見えます。

>滑り降りる → 「1階—5. 冷気が流れ込んでくる通路」へ

「1階—9. 崩れかけの空洞／広さ=中／罠=床の崩落」

開けた場所です。洞窟の中だというのにどこから隙間風が吹いています。この先に道は繋がっておらず、どうやら行き止まりのようです。

>探索をする → 「空洞の調査」へ
>引き返す → 「1階—7. 中空洞」へ
>ローリングストーンの罠を発動させている → 「崩落した地面」へ

崩落した地面

ローリングストーンの罠を発動させた後にここへ来たのなら、岩石がぶつかった衝撃で空洞の地面が崩れています。もともと地面が脆かったため、岩が壁にぶつかった衝撃で崩落しています。

深さ7mほどの穴が開いており、下の階層へ降りられるようです。持っているのであればロープを使い、目標値9の「登攀判定」に成功することで降りることができます。「登攀判定」に失敗した場合、4mの高さから落下したとして落下ダメージの処理を行います。(⇒『I』162頁、『I改』194頁)

>地下階へ降りる → 「ノティエ自然洞窟—地下」へ

空洞の調査

目標値9の「探索判定」を行ってください。成功すると、地面は強い衝撃を与えられると崩れ落ちそぐだとわかります。隙間風も地下から地面の割れ目を通じて吹き上がってきます。

◆◆ ノティエ自然洞窟—地下 ◆◆

ノティエ自然洞窟の地下部分です。

>「1階—8. 大穴の大空洞」から来た場合 → 「地下—1. 脆い大空洞」へ
>「1階—9. 崩れかけの空洞」から来た場合 → 「地下—15. 煙めきの小空洞」へ

「地下—10. 脆い大空洞／広さ=大／罠=崩れる壁」

上には大穴が見えます。大穴の大空洞と同じ程度の広さがあるようです。地下階に来たものの、格段寒いわけでも暑いわけでもありません。道は北に向かっています。

>探索する → 「空洞の調査」へ
>北へ進む → 「地下—11. ガスの漏れ出す空洞」へ

空洞の調査

ここで目標値10の「探索判定」に成功すると、崩れそうな壁を発見します。しかし、崩れてしまうと同時に天井の一部までが崩れ落ちてきそうです。

壁を崩そうとするなら、判定などは必要なく、わずかな時間で崩すことができます。壁を崩したならば、天井の一部が崩落してきて、壁を崩した人に「8」点の物理ダメージを与えます。崩れることを警戒していた場合は目標値9の「回避力判定」(⇒『I』107頁)を行い、成功すればダメージを受けずに済みます。

>新たな空洞の中へ → 「壁の向こうの隠し部屋」へ

壁の向こうの隠し部屋

壁を崩したことで小さな空洞が現れます。「小」の部屋よりも小さく、数人入っただけでいっぱいになってしまいます。ここには足元に〈魔晶石(3点)〉がひとつ落ちているのを発見します。

「地下—11. ガスの漏れ出す空洞／広さ=中／罠=ガスの噴出」

西へ向かう急な登り斜面と、北へ下る緩やかな坂があります。この空洞へ入ったら目標値9の「危険感知判定」を行ってください。成功すると、この空洞の壁面から有毒ガスが漏れ出していることに気が付きます。あまり長居するのはよくないでしょう。ガスは重いのか、下り坂にそって流れていっているようです。危険感知判定に失敗すると何もわかりません。

また、足跡を追ってきたならば、再度目標値9の「足跡追跡判定」を行ってください。成功すると人間のものらしき足跡が下り坂へ向かっていることがわかります。

何らかの判定を行ってこの場所にとどまったのなら、その判定の後、さらに目標値10の「生命抵抗力判定」を行ってください。失敗すると「1」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。

以降、この空洞へ出入りするたびに目標値10の「生命抵抗力判定」を行ってください。失敗すると同様に「1」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。

>急斜面を登る → 「急斜面を登る」へ

>下り坂を進む → 「地下—13. 分岐路」へ

急斜面を登る

とても急な3mほどの斜面です。岩肌がゴツゴツしており、足をかけるところが多いので、登るのはさほど難しくないでしょう。斜面を登るのであれば、目標値8の「登攀判定」を行ってください。

>斜面を登った → 「地下—12. 隠し空洞のある中空洞」へ

「地下—12. 隠し空洞のある中空洞／広さ=大／罠=なし」

15m四方の広い空間です。南側への急な下り斜面と北西、北東へそれぞれ通路が伸びています。北西、北東への通路は騎獣に乗って通行できます。

この空洞へ初めて入ったときのみ、物音が聞こえます。南西の方角から何か暴れるような音が聞こえます。見ると、積んであったであろう岩石が崩れており、小さな空洞への入り口が現れています。「ちくしょう！」このアンデッド野郎め！」と交易共通語でわめく声が聞こえています。

>急斜面を滑り降りる(南側) → 「地下—11. ガスの漏れ出す空洞」へ

>北東の通路へ → 「地下—13. 分岐路」へ

>北西の通路へ → 「地下—16. 暑い通路」へ

>南西の隠し空洞へ → 「ノティエの隠れ空洞」へ

ノティエの隠れ空洞

物音を聞きつけてPCが向かうなら、動く骸骨に襲われて、倒れながらも太い木の枝で反撃している人間の男性を見つけます。動く骸骨はスケルトン(⇒『I』357頁)です。

スケルトンたちはPCが入ってくるのに気付くとこちらの方を向いて襲い掛かってきます。戦闘になります。

敵：スケルトン(⇒『I』357頁)×2体

スケルトンたちを倒すと、男性と会話できます。

「あんたらが誰かは知らんが、助かった。まずは礼を言わせてくれい！」

「ワシは、ここからしばらく下ったところにあるネーメルツという街に住むザム・ノティエっちゅう獣師じゃ。街から頼まれた山の見回りや狩りをして生計を立てておる」

ノティエはスケルトンから助けてくれたお礼として〈妖精使いの宝石〉(50G)を2個、PCたちに渡します。

「助けてくれた礼に、この洞窟内で見つけた宝石を受け取ってくれ。上質の宝石じゃ、このまま使うこともできるだろう。役立ててくれい！」

質問するなら、獣師ノティエはなぜこんなところに隠れていたのかを語ってくれます。以下PCの質問に合わせ読み上げてください。

なぜ洞窟にいるのか

「今この洞窟はおかしなことになっとる。アンデッドが住みついとるんじゃ。理由は分からんものの、奴らを何とかせんと厄介な動物たちがネーメルツまで降りて行って害をなしてしまう」

「危険なのは分かっておったんじゃが、この状況を何とかしようと焦ってしまったわい。戻を仕掛け帰るつもりだったんじゃが、洞窟の奥まで来すぎてしまったんじゃよ。上階の大空洞でアンデッドを倒そうと岩が転がる戻を仕掛けたんじゃが、仕掛け終わったらと思ったらゾンビが急に現れて襲ってきおった。なんとか命からがら逃げだして、この小空洞で他のアンデッドに見つかんように震えていたというわけじゃ」

洞窟内の状況について

「気づいておるか？ この洞窟内には、気温が急激に変化する場所があるんじゃ。上層で言えば、急激に寒くなる場所、この下層で言えば急に暑くなる場所じゃ」

「あの冷気、街の者と調査に来たときは無かったものなんじゃ。今回一階部分を軽く見て回ったときにあななつているのに気付いたんじゃ」

「見通しが甘かった。こんなアンデッドがうごめく洞窟になっているとは誰も想像せんわい。今までこの街周辺では、そういうのを見たという報告すらなかったのにのう」

空洞を見つけた時の話

「わしは地震が起きて2、3日して山を見回りに行ったんじゃ。地割れや倒木が起きとらんかを確認にのう」

「見回りに出た先でこの洞窟の入り口が地表に現れているのを見つけ、報告したんじゃ」

「その時は洞窟内へ入っておらん。ひとりで入るのも危険だと思ったからう。まずは報告してから、調査に出ねばならんと思ったわけよ。洞窟が偶然地表に出てくるなんてことはありえん事ではないものの、かなり珍しい事じゃ。わしもこの街に生まれ、獣を生業にして数十年経つがそんな話は1、2回聞いたかどうかじや」

「そして街の屈強な男たちを連れ洞窟の調査に向かったんじゃが、特に厄介なものは見つかんかった。山の動物たちが住みかにしとったくらいじや」

「その時はさらに下層があるとは考えておらんかったから、調査用の装備もなく、下層は一切調査できておらなんだ」

この空洞の由来

「この空洞の由来？ わしの名前じゃ」

「この洞窟を見つけて報告したときに、『こんなことは珍しい』『長年街のために働いてくれているし』とのことでわしの名前を付けることになったんじゃ」



ノティエが予測する現状

「突然アンデッドが湧きだした理由は正直言ってわからん。何かアンデッドの親玉みたいなヤツが現れたのじゃろうか」「しかし、親玉が現れたにしてもなぜ急にこんな場所へ現れたんじゃろうか。この場所が不浄だったり穢れていったりしていたのであれば、洞窟の口が開いた時や街の者と調査に来た時に出会ってなければおかしいしのう」「何かが現れるなり起こるなりしたことは確実なんじゃが……すまんが、わしにはこれ以上分からん」

特に聞くことがなくなったら、ノティエはPCに同行を申します。

「こんな老いぼれじゃが戻を仕掛けることは自信があつてな。レンジャーの心得もほんの少しじゃが持つておる。何よりこの山の生態系には詳しいと自負しておる。邪魔にはならんようにするし、この洞窟で起きていることを見届けたい。どうかわしを連れて行ってくれ」

以後ノティエはPCと共に行動します。ノティエはレンジャー技能2レベルを持っています。頼めばレンジャー技能を利用して薬草やポーションを使用してくれます。その場合、すべての能力値ボーナスを2として扱ってください。戦闘には参加せず、離れてPCたちを見守ります。

PCたちが同行を拒否するなら、「なら、ここで待つておる。また、助けに来てくれ」と言って、その場でアンデッドから隠れ続けようします。

ノティエの同行時の扱いは「同行するNPCの扱い」(⇒4頁)を参照してください。

「地下-13.分岐路／広さ=通路／戻=なし」

それなりに広さがある通路です。騎獣に乗って通行することができます。

北東に伸びるゆるやかな下り通路、北に伸びる通路、南西に伸びる通路に分かれています。

ノティエを連れていなければ、目標値8の「足跡追跡判定」を行ってください。成功したならば、人間のものらしき足跡が南西の方向へ向かっているのが分かります。

ノティエを連れているなら、ノティエが来たときの状況を話してくれます。以下の文章を読み上げてください。

「ここはゾンビから逃げてきたときに通った道じゃのう。北東のほうは行かん方がいい。下り道になつとることを考えると、あっちはこの洞窟内で一番標高が低い。長年山で生きてきた経験から言うと、有毒ガスがたまつておる危険性が高い」

北東へ進む →「地下-14.ガスのたまつた通路」へ

北へ進む →「地下-15.煌めきの小空洞」へ

南西に進む →「地下-12.隠し空洞のある中空洞」へ

「地下-14.ガスのたまつた通路／広さ=通路／戻=なし」

この通路へ足を踏み入れたなら、目標値8の「危険感知判定」を行ってください。成功すると、この通路にはガスがたまつており、探索などで長時間滞在していると危険であることに気付きます。人為的なものではなく、洞窟内でもっとも低い場所に位置しているため、ここへ集まっています。

また、この通路に入った瞬間、体に力が入らないような感覚に襲われます。目標値10の「生命抵抗力判定」を行ってください。成功すると耐えることができますが、失敗するとこの後、1日(24時間)の間、生命抵抗力および精神抵抗力にそれぞれ-1のペナルティ修正を受けます。

また、灯りを高くかざすと奥はだんだん狭くなつており、これ以上先へは進めないようになっていますことが分かります。

>南西へ進む →「地下-13.分岐路」へ

キャラクターが戻や敵の能力などで継続的にペナルティ修正などを受けてしまった場合、そのまま新たな場所に進むのはかなりのリスクを伴います。

GMは時には、効果時間が経過するまで動かない、一度街などの拠点に戻る、といった選択肢を提示しても構いません。

「地下-15.煌めきの小空洞／広さ=小／戻=なし」

「1階-9.崩れかけの空洞」から来た場合は、以下を読み上げてください。

1階から降りてくると小さな空洞に出ました。ロープを使ってまた登ることもできそうです。

半径3mほどの小さな空洞です。灯りを持った状態であたりを照らすと、壁面や床が光を反射してきらきらと輝いています。目標値8の「探索判定」を行ってください。複数のPCが判定を行なうなら、成功したPCだけが、それぞれ1dを振ります。その値の合計値と同数の〈宝石のかけら〉が手に入ります。これはひとつが20ガメルで売却できます。

>南へ進む →「地下-13.分岐路」へ

「地下-16.暑い通路／広さ=通路／戻=なし」

騎獣に乗って進めるほど広い通路です。それまでひんやりと涼しいぐらいの気温だったものがだんだん暖かく、奥に進むにつれて徐々に暑くなっています。壁面はそれまではじっとりとしていましたが、だんだんと乾いてきています。湾曲しているため通路の奥は見通せませんが、何か音がする気がします。

目標値9の「聞き耳判定」(⇒I 109頁)を行ってください。成功すると通路のさらに奥で炎が燃え盛る音がしているのに気づきます。失敗すると、奥から何らかの音が大きくなつたり小さくなつたりしながら聞こえている程度にしかわかりません。

>こっそり通路の先をのぞいてみる →「通路の先で起きていたこと」へ

>ノティエを連れてい →「ノティエの推測」へ

>通路の先へ行く →「地下-17.燃え盛る空洞」へ

通路の先で起きていたこと

気配を消して先の様子をうかがおうとするなら、目標値9の「隠密判定」(⇒I 107頁)を行ってください。成功すると、通路の先を覗き込むことができます。通路の先は空洞につながっています。空洞内では炎が燃え盛っていることが分かります。その炎は黒い炎で、燃料があるわけでもないのに燃え続けています。

失敗しても誰かに見つかってしまうわけではありませんが、体勢を崩して黒い炎に触れてしまいます。「5」点の炎属性の魔法ダメージを受けます。このダメージは「○炎無効」や「剣の加護/炎身」では無効化できません。

ノティエの推測

ノティエは連れているのならば、以下のように話します。

「なんじゃこの暑さは。ここは上階の冷気が漏れ出していた部屋の少し手前ぐらいになるじゃろうか。ううむ。少なくともこの奥で何かが起きているのは間違ひなさうじゃのう」「何があるかわからん。おぬしらも何か準備することがあるのなら、しておいたほうがよさそうじゃぞ」

「地下-17.燃え盛る空洞／広さ=大／戻=なし」

半径8m、高さ9mほどのドーム状の空洞です。部屋の大半が黒い炎に包まれています。

角と翼が生えた大型の犬のような魔物が部屋の奥へ向かって、黒い炎を吐いているのを発見します。PCたちがこの空洞に入ると、魔物は炎を口からこぼしながらこちらを向き、鳴り声をあげます。

魔物が炎を奥へ向かって吐くのをやめた瞬間、さらに奥にある空洞から強烈な冷気が吹き込みます。同時に、PCに以下のような透き通った女性のものと思われる張りつめた声が聞こえています。

「助けてください! この魔物を倒すのに力を貸してください! このままでは、世界に恐ろしい危機が及んでしまいます!」

魔物に対して「魔物知識判定」をしてください。成功すると、ダムド化したヘルハウンド(後述)だということが判明します。戦闘になります。

敵:ダムド化したヘルハウンド×1体

魔物知識判定後、その成否に問わらず、さらに魔物に対して目標値8の「見識判定」(⇒I 110頁)を行ってください。成功すると、このヘルハウンドは翼がぼろぼろで、また体中のいたるところに凍傷のようなものがあり、動きが鈍くなっているということが分かります。

「見識判定」に失敗した場合でも、戦闘開始後、1ラウンドが経過すると、確実に弱体化しているということが分かります。

ダムド化したヘルハウンドのデータは、凍傷によって弱体化されたものです。ダムド化については、魔物データの解説を参照して下さい。

レベル

5 ダムド化したヘルハウンド

知能:動物並み 知覚:五感(暗視) 反応:敵対的

言語:なし 生息地:さまざま

知名度/ダムド知名度/弱点値:9/11/15

弱点:水・氷属性ダメージ+3

先制値:15 移動速度:18/18(飛行)

生命抵抗力:5(12) 精神抵抗力:6(13)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙(胴体)	6(13)	2d+6	5(12)	3	68	27

特殊能力

「炎無効」

炎属性の攻撃ではHP・MPが減少しません。

「飛行」(ダムド)

近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。

「黒炎の吐息」/5(12)/生命抵抗力/半減」(ダムド)

自分の周囲に黒い炎を吐きます。ダムド化したヘルハウンドと同じ乱戦エリアに存在する、3体までのキャラクターを選んで黒炎で攻撃し「2d+5」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。この能力は「○炎無効」や「剣の加護/炎身」を持つ相手にもダメージを与えます。

この能力は連続した手番に使えません。

戦利品:なし

解説

背中に黒く、禍々しい形状の翼が生えたヘルハウンド(⇒I 371頁)です。通常のヘルハウンドよりも強く、凶悪な存在です。空を飛び、通常の炎とは異なる黒い炎を吐き出します。HPとMPは〈剣のかけら〉5個によって強化されていますが、このデータは周囲の冷気によって弱体化しているものです。

ダムド化とは、本来の生物がある理由によって、作り変えられてしまつた存在を指します。アンデッドと似ていますが、また別の生態を持ち、「フォールン」という分類になります。作り変えられてしまつた理由に関しては、この段階では明かされません。

この魔物は、ダムド化したことによって、この洞窟の奥の存在に干渉するために洞窟の奥まで侵入してきました。その目的も、現在は不明です。

PCが3人以下の場合は、HPを25点減少させてください。また、PCが5人以上の場合は、HPを25点減少させた上で、この魔物を2体登場させてください。

いずれの場合でも、倒した後の〈剣のかけら〉の入手は5個となります。

レベル

戦闘中の特殊処理

戦闘時、ヘルハウンドの背後である「18. 冷気発生源の湖」から、女性の援護が届きます。

PCたちの手番終了時、代表のひとりが「1d」します。

出目が「1~2」なら、PC全員のHPが「5」点回復します。

出目が「3~4」なら、ヘルハウンドは10秒(1ラウンド)の間、身体が凍りついで命中力・回避力判定に-2のペナルティ修正を受けます。

出目が「5~6」なら、「2d+3」点の水・氷属性の魔法ダメージをヘルハウンドに与えます。弱点が適用されるかどうかは、



PCの魔物知識判定の結果に準じます。この効果は乱戦エリア内であっても、正確に魔物のみを狙います。PCが巻き込まれることはあります。

PCが途中で戦闘を放棄し立ち去った場合、ダムド化したヘルハウンドはこの部屋に入るたびに襲い掛かってきます。ヘルハウンドはこの場にいる限り、HPが回復しません。

PCが戦闘に勝利すると、魔物はその場に倒れ伏します。そして、その奥の湖から女性の声が聞こえます。

◆◆ トリマシェーラとの出会い ◆◆

「ありがとう、勇敢な人族よ。私の許へ来ていただけませんか。あなた方に話したいことがあります」「その前に……」

一瞬強烈な冷気が部屋全体を覆ったかと思うと、ダムド化したヘルハウンドが残した黒い炎は跡形もなくなっています。また、奥の部屋からの冷気もこれ以上は吹いていません。空洞と空洞をつなぐ通路は広く、そのまま騎獣に乗って通行できます。

→ 奥の空洞へ進む → 「地下-18.冷気発生源の湖」へ

「地下-18.冷気発生源の湖／広さ=大／罠=なし」

半径20mはあろうかという広大な地底湖が広がっています。この空洞全体から冷気が立ち上っているのがうっすら見えます。湖は全面凍っており、冷え冷えとしています。

ここが洞窟内に生じていた冷気の発生源です。

湖の真ん中にひとりの女性が立っています。美しい銀髪をたなびかせながらこちらに近づいてきます。白と青を基調とした衣服を身にまとった、清楚な見た目の間の女性に見えます。年齢は20を過ぎたあたりに見えます。身長はエルフの男性並みの高さです。

近づいてくるにつれ、目には見えない冷気の塊も一緒に近づいてくるようです。彼女は湖から岸に上るとPCたちに交易共通語で話しかけます。

「ヘルハウンドを倒してくれてありがとうございます。人族たちよ」「信じてもらえないかもしれません、私は貴種竜のトリマシェーラです。あなた方の言葉ではノーブルドラゴンと伝えられますか、現在は人族の姿となっています」
「あなたたちにお願いしたいことがあります。しかし、あなた方も私に対して聞きたいことがおありでしょう。まずはあなた方の疑問にお答えしたいと思います。真実を述べることを竜として誓いましょう」

以下PCたちが質問するなら、GMは対応する項目を読み上げてください。

→ トリマシェーラの存在について → 「貴種竜トリマシェーラ」へ
→ ここで何をしていたのか → 「トリマシェーラの存在意義」へ
→ なぜこのような場所に居るのか → 「トリマシェーラの目

覚め」へ

- > このような事態について → 「トリマシェーラの記憶」へ
- > あのヘルハウンドについて → 「トリマシェーラの推測」へ
- > ある程度話を聞き終わったら → 「トリマシェーラの目的」へ

貴種竜トリマシェーラ

「先ほど申し上げましたように、私は貴種竜のトリマシェーラと申します。人族の姿をしているのは私が力を失ってしまったからだと思います。詳しくは私も分かりません」
「私は氷竜と呼ばれる竜族の一種です。この湖を凍らせているのも私の能力によるものです」
「わたしはこのイズマル王国では竜神と呼ばれておりました」
「本来の竜としての力は戻っておりません。そのため、あのヘルハウンドにも苦労していたのです」

PCたちは知っていますが、イズマル王国とは、今のルーフェリアの前身にあたる国の名です。

PCがイズマル王国はなくなり、ルーフェリアに変わったということを伝えると以下のように話します。

「イズマル王国はなくなった? ……そうですか。人の世の移り変わりは激しいものですね」
「新しい国は、ルーフェリアと言うのですか。なるほど」

トリマシェーラの存在意義

「私は竜神と呼ばれており、この地を守護することが役割でした」「私の主な役目は、この地を荒らそうとする竜、特に蛮族に与する竜から人族を守ることでした」
「私は長きにわたって、それらの竜を倒し、この湖に封印していました」
「しかし、蛮族たちの大侵攻の最中、私はついに力尽きてしまつたのです」
「死んだというわけではなく、長期の休眠を必要としていました。そのため生まれ故郷であるこの白竜山の湖に他の竜たちと共に体を横たえたのです」
「それらの竜が復活しないよう、何者かに利用されないよう、自分自身を糧に湖全体を魔法で凍らせ、さらなる封印を施したのです」

トリマシェーラの目覚め

「なぜ私が目覚めたのか、私自身わかつておりません。この姿である理由も、わかりません」
「気づくと、この姿で湖の上に立っていました。何が起きたのかもわからぬうちに、ヘルハウンドが現れて、炎で湖の水を融かそうとしてきたのです」
「目覚めたときに残っていた力を使い、今できる限りの力で奥の空洞へ押し戻したものの、それ以降は膠着状態でした。そのままヘルハウンドの数が増えたりしていたら、私は倒され、しばらくは力を出せなくなっていたでしょう」

トリマシェーラの記憶

「私は、ふと気づくとこの場所にいたため、何も覚えておりません。何か頭の中の重要な記憶にもやがかかっているような気分です」
「なぜ裏われていたのか、ということですが理由が分かりません。ヘルハウンドがこんな場所までやってきたこと自体、考えられなかったことです」
「わたしは何をなすべきなのか見当もつきませんが、先ほどのヘルハウンドから推測できることがあります」

トリマシェーラの推測

「あのヘルハウンドは、通常の幻獣ではありませんでした。昔、どこかで見た記憶があるのですが、定かではありません」
「昔……私がまだ幼いころだったと思います。どこにいたか、何をしていたかまでは思い出せませんが、恐ろしい何かと関係があった気がします」

トリマシェーラの目的

「私はなぜ、休眠から目が覚めたのかを知りたいのです。そして、暴竜による災害が起きているのであれば、私はこの地を守護する竜として警告をしなければなりません。しかし、今の私は本来の力をほとんど失い、あなた方よりも弱い存在です」
「どうか人族よ、私に力を貸してください」
「物でしかお礼ができない申し訳ありませんが、竜の力を封じたこの〈ドラゴンズブラッド〉をお持ちください」

トリマシェーラは、助けてもらったお礼として〈ドラゴンズブラッド〉(⇒102頁)をPC全員にひとつずつ渡します。

〈ドラゴンズブラッド〉を入手したら、PCはその分の盟竜点(50点)を獲得した扱いになります。「選択ルール：盟竜点」(⇒98頁)を参照してください。
「選択ルール：盟竜点」を使用しない場合は、ここでトリマシェーラが渡すのは、PCの人数と同じだけの、500ガメル相当の宝石となります。

また、PCが力を貸すことを承諾するとトリマシェーラは以下のように話し、PCたちに優しく微笑みかけます。

「ありがとうございます、人族たちよ。私のことはマシューとお呼びください」
「まずは、ルーフェリアの首都へ連れて行っていただけませんか。首都であれば様々な状況を知ることができます。私も人の姿ですし、目立つこともないと思います。人族の街がどのようにになっているのか興味もありますし」

◆◆ シナリオの結末と次の事件へのつながり ◆◆

トリマシェーラの頼みを承諾し、PCはノティエと共にネーメルツへ帰ります。帰り道、トリマシェーラはPCに今回の事件が公になると付近の住人が不安に思ってしまうから、という理由で、普通のヘルハウンドが洞窟の奥に住みついていたので退治したということにしてほしいと頼みます。話を聞いたノティエも今回のことを黙っていることに同意してくれます。また、無事だったノティエを町民みんなで出迎え、PCたちの活躍を称えてくれます。

「わしも老いてしまったからか、何を聞いたか忘れちましたよ。はははは！」

「これはノティエさん！ いやはや、ご無事で何より」

「みなさま、いかがでしたでしょうか。洞窟の方は」

「なるほどなるほど。そういうことでしたらもう安心です。みなさまに頼んでよかったと心から思っております。本当にありがとうございました」

「街の脅威も去ったことですし、今日はぜひ我が街自慢の温泉でごゆっくりなさってください。おいしい料理もご用意しております」

町長は報酬として、PCひとりあたり800ガメルを支払ってくれます。PCは温泉宿に宿泊し、トリマシェーラにここ数百年の出来事を教えながら、疲れを癒すことになります。

翌日、PCがカナリスの〈水晶の欠片亭〉へ報告のためネーメルツを出立するときも町長は最後まで見送ってくれます。

「またいつでもネーメルツへお越しください。お待ちしております！」

PCたちはリッタに依頼完了の報告をするため、トリマシェーラを連れて〈水晶の欠片亭〉へ帰ってきます。PCが依頼の成功を報告すると、リッタは自分のことのように喜んでくれます。PCの活躍と、パーティに参加することになった新人(とリッタは思っています)トリマシェーラを歓迎する宴会を開いてくれます。

トリマシェーラから聞いた話や、自分たちが実際に出会ったダムドなどのことに思いをはせながら、今はひと時の休息を楽しみます。

経験点と盟竜点の処理

経験点1000点(+倒した魔物から得られる経験点)を得ます。

また、剣のかけらを「盟竜点」に変更することができます。「盟竜点」の扱いは98頁を参照してください。

ヘルハウンドを倒せなかった、もしくはトリマシェーラを連れて戻れなかった場合、冒険は失敗です。経験点500点(+倒した魔物から得られる経験点)を得ます。

このシナリオに失敗した場合、他の冒険者達がノティエ自然洞窟に赴き、アンデッドたちを倒して安全になります。ノティエが助け出されていない場合は、その冒険者達が助け出します。ただし、冒険者たちはトリマシェーラの存在に気づきませんでした。

その後、トリマシェーラは自力で洞窟を抜け出し、王都カナリスまでやってきて〈水晶の欠片亭〉で自らを手伝ってくれる冒険者を探すことになります。



登場人物リスト

本シナリオで登場するNPCです。

リッタ・ハルモニア

エルフ／女性／328歳

「あんたたち、依頼を請けるのは初めてかい？
なら、こっちで仲間を探してあげるよ」

ルーフェリアの首都カナリスで冒険者の店〈水晶の欠片亭〉を経営しているエルフの女将。カナリスのエルフたちには広く知られており、ルーフェリアの代表である大司教とも面識がある。

店はルーフェリア全土でもかなり有名。冒険者の店の主人としての辣腕もあるが、主に有名なのはその独特な味覚から出される料理にある。いつでも新しい味と料理法を生み出すその姿勢は、多くの人から“味覚の冒険者”という称号で呼ばれている。

ザム・ノティエ

人間／男／68歳

「いったいこの洞窟の奥では、
何が起きておると言うんじゃ」

温泉街ネーメルツの獵師。若い頃からネーメルツ近辺の地理に明るく、狩猟する動物の皮は傷が少ないので、重宝される。

2ヶ月前の地震で新たに開いた洞窟を発見し、調査を行っていた。ノティエ自然洞窟という名は自身でつけたものではなく、「ノティエさんが見つけた洞窟」が省略されて呼ばれるようになったもの。

洞窟の様子を調べに中へ向かったが、アンデッドに見つかり、避難した穴から出られずにいた。

エンク&クーン&キュン

コボルド／オス／10歳(推定)

「おまちどう、でした」「大丈夫です。これは」
「ちゃんとした、ごはんです」

〈水晶の欠片亭〉で下働きをするコボルドたち。3匹いて、それぞれがしっかりと役割を持って毎日けなげに働いている。

蛮族だが、3匹とも人族に対する嫌悪や先入観はなく、まったくの無害。

数年前に名のある冒険者達が保護した後、リッタの計らいで〈水晶の欠片亭〉に住み込みながら働くことになった。小さい姿でくるくると働く姿が評判だが、彼らの一番の功績は、訪れる客の舌を“味覚の冒険者”から守っていることだ、と言われている。

トリマシェーラ

貴種竜／女／年齢不詳

「お願いします。ガレナンドを探してください」

白竜山を守護していた白竜。分類上はノーブルドラゴンと呼ばれる。

本来は竜の姿をしているはずだが、現在は人間の女性の姿を取っている。理由は彼女にも分からぬ。

現在は竜としての力や能力をほとんど持たず、丈夫な一般人程度の能力しか持たない。記憶も漠然とした状態でしか覚えておらず、彼女を竜と認識できているのは、PCたちだけである。

恋人であるガレナンドを探すため、PC達に同行し、カナリスへ向かうことを決意する。