

# 冒険王道

アドベンチャーロード

中級

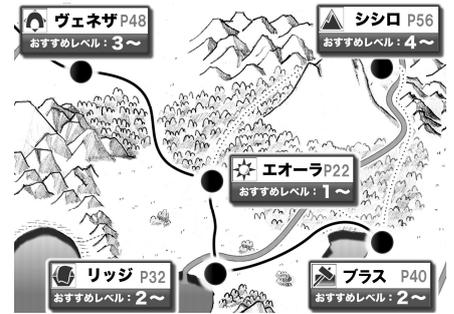


# 1

## 1つの世界、5つの「エリア」

新たにみなさんが冒険をする世界、ミルバ地方。そこは5つのエリアに別れ、それぞれに特色ある冒険スポット・モンスター・アイテムがあります。

まちには1つずつ「依頼を受けるお店」があり、そこで冒険者たちは依頼人と会います。



# 2

## 新しい職業

- ・ 戦いが得意な暴れん坊「ローグ」、
  - ・ アイテムの専門家「レンジャー」、
  - ・ 知識と言葉をあやつる「プリースト」
- 「追加ダメージ」や「マジックアイテム」など新しいルールで初級の職業もパワーアップします。

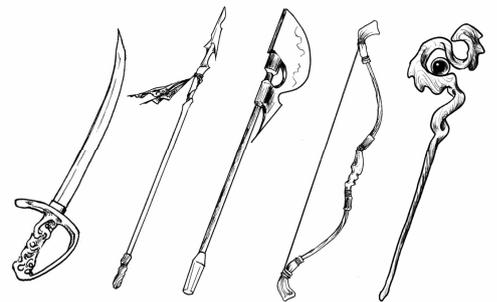


# 3

## レベルアップと新しい武器

依頼をクリアすると「経験点」と「お金」をGET。レベルアップや新しい武器の入手でキャラクターを強化しましょう。

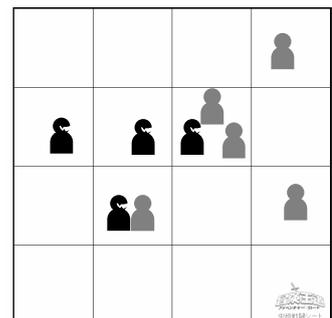
そのために依頼人と出会い、きちんと助けることが必要です。



# 4

## 戦略的な戦闘ルール

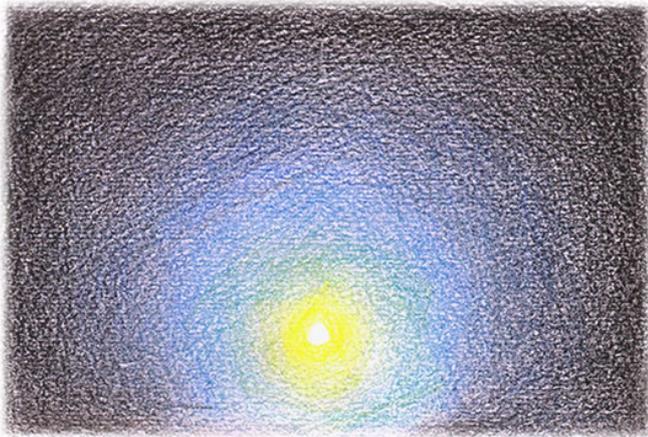
戦闘は「マス目」を使い、より戦略的になります。また「追加ダメージ」という、命中したときだけ有効なダメージが登場します。





はじまりのむかし。

世界にはあらゆるものがありました。  
けれど、おたがいを見ることができませんでした。



同じ世界にいるものたちの気配は感じていても、  
おたがいを知ることはできず、  
まじわることもできませんでした。

そのことを、さびしいと思ったものがありました。  
ほかのものたちのすがたを見たい  
ほかのものたちについて知りたい。

そして、なかよくなりたい。

その思いは日ごとにつよくなり、

それは光になりました。



はじめに見えたのは、動かないものたちでした。  
風にゆれるみどりの草、すくっと立つ木々を見て、  
光はうれしくなりました。  
そばにいたのは、あなただったのか。



もっとたくさんものを見たい。光はせのびをしてみました。

遠く広がる大地と、そこを歩くものが見えました。  
小さな木の葉のかげにも動くものが見えました。



そばにいたのは、あなたたちだったのか。

光はうれしくなって、もっともっとせのびをしました。

波打つ水のあいだから、はねあがるものが見えました。  
浮かぶ雲を追うように、とびめぐるものが見えました。



そばにいたのは、あなたたちだったのか。

この世界はすみずみまでてらされて、  
生きものはおたがいを見て、知って、なかよくなることができるようになりました。  
よかった。光はにっこりとほほえみました。

気がつくと、光の足は地についていませんでした。  
すべてのものを見守るため、あまりにも高くのぼってしまったからです。



光は自分のかわりに、三人の息子を地上につかわされました。

一の御子はテールとよばれ、土や麦や羊に眠っていためぐみを育てました。  
二の御子はクールとよばれ、その恵みから、かまどやパンや服を作りました。  
ふたりは休まずはたらき、まわりのものにそれらを与えました。  
そのあいだ、テールとよばれた三の御子はそれをじっと見ていました。

やがて、二本の足で立つものたちが集まりました。彼らはふたりが何をしているのか、  
知りたいと思ったのです。しかし、ふたりの御子は語ることばを持ちませんでした。

そのとき、三の御子テールがふたりの御子のしていることを語って聞かせました。  
二本の足で立つものたちはすぐに、育て、作ることを知りました。

テールは立ってくらすものたちに、めぐみに感謝し、それを分け合うための最後の道具を与えました。  
それは彼らが自由に使える言葉でした。

そのときから人々はわかりあい、ともにさかえるようになったのです。



### ① 中級で遊ぶ準備をしよう

- 4 ミルバ地方とは？
- 6 キャラクターの準備
- 8 ルールをおぼえよう
- 10 戦闘について
- 12 中級のGM

### ② ミルバ地方

- 14 森と信仰のまち エオーラ
- 22 草原と港のまち リッジ
- 30 砂漠と職人のまち ブラス
- 38 遺跡と冒険のまち ヴェネザ
- 46 山と湖のまち シシロ
- 54 ミルバ地方の冒険者
- 56 もっと楽しく遊ぶために



# ミルバ地方について

「初級の村」から飛び出して、広い世界を旅しよう！



広い平野には点々と森があり、寄り添うように小さな村が見えます。それらをつなぐ細い道はやがて大きな街道につながり、3本の川を渡って旅人を運びます。川を東西に、海と山を南北に持つ平原地域。ここがミルバ地方、自然に守られて人々がくらす土地であり、皆さんの冒険の舞台です。

はじまりの昔からミルバ地方には平和が続いていました。3人の御子とともにくらすその様子は、今では神話の中だけに見られます。

ある日、魔物が攻めてきたのです。

人間は弱く、魔物を前になすすべもなく倒れていきました。

それを見た3人の御子は人間に力を与えました。それは戦いの力でした。

「育ての御子」テールは動物や植物ではなく、戦士を育てました。

「作りの御子」クールは家や日用品ではなく、武器を作りました。

「語りの御子」タールは連帯と結束の言葉を、別の意味にしました。

今では「いにしへの争い」と呼ばれるこの争いは、人間の勝利に終わりました。

しかし人間は戦ったことで、体と心に深い傷を負いました。3人の御子は力を与えたことをくやみ、姿を消しました。戦いの技術と、戦いの道具と、戦いの言葉を、遺跡に封印して。

ここに、御子とともにあった時代は終わりを告げたのです。

それから長いときが流れました。人々は村を作り、まちを作り、にぎやかにくらしています。

この平和なときがいつまでも続く、そう思われたころ、再び魔物があらわれたのです。

戦いの力を持たない人々には、なすすべもありませんでした。

そんな人々のかわりとなって、恐れられ、隠された力をふるう者たちがいます。

戦いかたを学び、武器を使い、その意味を理解する人たち。

それが社会のはみ出し者、冒険者なのです。

## エリアと「冒険者の店」

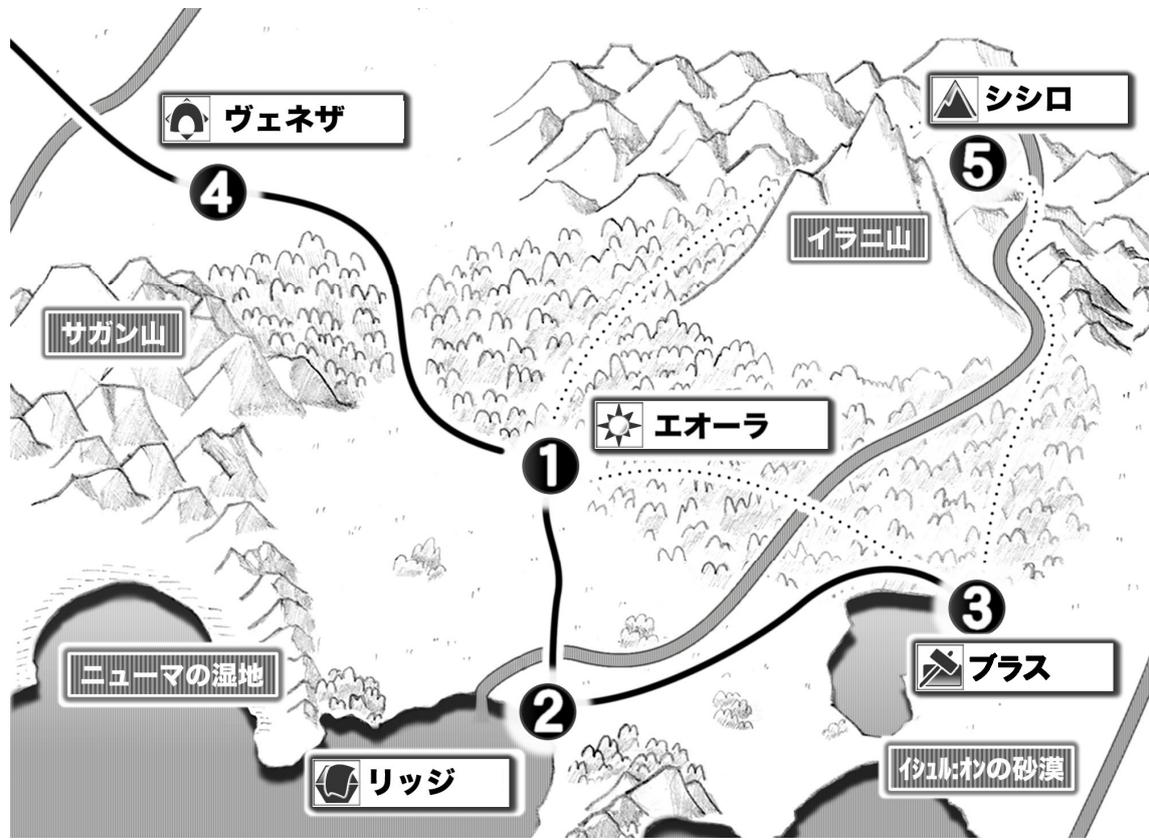
ミルバ地方は5つのエリアに分かれています。

それぞれに違う自然があり、暮らしかたがあり、それにあつた武器やアイテムを買えます。

まちには「冒険者の店」があります。そこにいけば武器やアイテムが買え、依頼人とも出会えます。

最初にみなさんが行くのは、「エオーラ」のまち。

その話をはじめめるまえに、まずはゲームを遊ぶ準備をしましょう。



**① 森と信仰のまち エオーラ・エリア** 14ページ

ミルバ地方の中心にあるエリア。森と草原には多くの村があり、エオーラのまちには冒険者と依頼人が集まる。“聖山”イラニ山と大神殿があり、信仰の中心地でもある。

レベル2 になったら

**② 草原と港のまち リッジ・エリア** 22ページ

港と大市場があり、多くの商人が通るエリア。リッジのまちには珍しいアイテムも集まる。西には謎の種族が住む湿地がある。

**③ 砂漠と職人のまち プラス・エリア** 30ページ

かわいた荒野と砂漠に囲まれたエリア。プラスは職人のまちで、作れないものはないと言われる。南には砂漠の民・イウルワが住む。

レベル3 になったら

**④ 遺跡と冒険のまち ヴェネザ・エリア** 38ページ

古代の遺跡が多いエリア。ヴェネザのまちは遺跡に挑む冒険者が多く、マジックアイテムや魔法の研究もさかん。

**⑤ 山と湖のまち シシロ・エリア** 46ページ

山と湖が美しい風景を作る、高原のエリア。植物や鉱石の原料で有名。奥地は秘境が多く、その謎が学者や冒険者をひきつける。

レベル4 になったら

# キャラクターの準備

中級用のキャラクターを作しましょう。

「中級のキャラクターシート」をコピーして、スタート！



↑ 中級のキャラクターシート

## 1. 職業をえらぶ 右ページの6つから1つを選んでシートに書きましょう。

- (1) 職業を選ぶ
- (2) 能力値を書いて、すきなものに+1
- (3) HPを書いて「体力」を足す

ここまでは初級と同じです。

## 2. 買い物とレベル

今、あなたは武器もアイテムも持っていません（初級のシートに書いてあるアイテムもです）。かわりに「200G」の初期金を使って、右ページの「② 中級で最初に選ぶ武器」「③ 中級のアイテム」から買い物をします。選んだ武器やアイテムに書いてある「～G」のお金を減らしましょう。

- (4) 買った武器のカードをルールブックから探して、数字を書き、キャラクターシートにしまう
- (5) 買ったアイテムの個数をキャラクターシートの「アイテム」欄に書く

あまったお金はキャラクターシートに書いておきましょう。

左下の「レベル」はキャラクターの強さを表します。「経験点」をためることでレベルアップできます。今は「経験点：0」「レベル：1」と書いてください。

## 3. キャラクターの設定

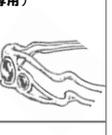
右側に名前・冒険の目的・イラストなどを書きましょう。

54ページの「ミルバ地方の冒険者」に、キャラクターの例がのっています。データの参考にしたり、シートの書きかたを確認したり、さらに「職業らしい人ってどんな人？」「どんな設定をすればいいの？」といったお手本にもなるでしょう。

## ① 中級の職業

<b>ファイター</b> <剣術>の<攻撃力>と<防御力>に+1 「いにしへの争い」で作られ封印された道具——武器。今また、モンスター事件のために武器が作られています。その使いかたを学んだあなたは、その力を正しくふるえるでしょうか？ 体力 2 わざ 2 感覚 1 知性 1 HP 15		<b>ローグ</b> <追加ダメージ>に+2 農業や狩りで食べものを手にいれる、自然のリズムに合わせた暮らし。あなたはそれにたえられず、旅に出たあばれんぼう。そのパワーをじょうずに使って、モンスターから人を守れるでしょうか？ 体力 2 わざ 1 感覚 2 知性 1 HP 16	
<b>スカウト</b> <わざ>と<感覚>の判定に+2 古文書が眠るどうくつ、美術品がかくれた廃墟、「いにしへの争い」の道具が封印された遺跡……誰も見たことがないお宝が、広い世界であなたを待っています！ 体力 1 わざ 2 感覚 2 知性 1 HP 12		<b>レンジャー</b> <アイテム探し>を「レベル回」(1つの依頼で) 村の外は植物や動物たちの世界。村人は理由もなしに出ることはありません。でもあなたにとって自然は遊び場でした。いまや森や草原を駆け巡り、武器も薬も分けてもらう、アイテムの達人です。 体力 1 わざ 2 感覚 2 知性 1 HP 14	
<b>ウィザード</b> <見えない力>をレベル回(1つの依頼で) 目に見えない「力」を使えるウィザードのあなたは、まわりの人から「不気味」と言われるかもしれません。それでもあなたの冒険は続きます。世界を動かす見えない原理を知るまで。 体力 1 わざ 1 感覚 2 知性 2 HP 9		<b>プリースト</b> <モンスター知識>の判定に+2 言葉で語り、知識を記録して、みんなが理解しあう手伝いをするプリースト。モンスターは人の苦しみを理解せず、人々を困らせます。人と出会い、助けることこそ、あなたの信じる道なのです。 体力 1 わざ 1 感覚 2 知性 2 HP 11	

## ② 中級で最初に選ぶことができる武器

<b>ブロードソード</b> 価格 110G カードNo10 誰にでも使いやすい剣術武器。 	<b>ダガー</b> 価格 65G カードNo50 身軽に動き回って敵をほんろうする 	<b>マジックワンド</b> (ウィザード専用) 価格 70G カードNo80 杖を「正しく動かす」ことが肝心 
<b>ロングスピア</b> 価格 100G カードNo20 優れた「技術」でたくみにふりまわす 	<b>スリング</b> 価格 70G カードNo60 正確に当てる「テクニク」重視 	<b>サークレット</b> (ウィザード専用) 価格 90G カードNo81 敵を倒すのを「イメージ」しよう 
<b>ハンドアックス</b> 価格 120G カードNo30 攻撃でも防御でも「力」がものをいう 	<b>ショートボウ</b> 価格 80G カードNo70 静かに「観察」して狙いを定める 	<b>魔導書</b> (ウィザード専用) 価格 80G カードNo82 言葉を「知らない」と使えない 
<b>バンテージ</b> 価格 60G カードNo40 急所を狙ってダメージを高める 		<b>ホーリーシンボル</b> (プリースト専用) 価格 無料 カードNo00 祈りの言葉で敵を追い払う 

**ブロードソード** 0

価格: 110G

片手で使う長剣。刃は長さ80センチほどでややばが広い。戦いで使う以外にも、草やつたを切ったり、木に目印をほったり、使いかたはいろいろ。

NO.10

攻撃	剣術 2+わざ	追加ダメージ 0
防御	剣術 2+体力	魔法ダメージ 0
	弓術 0+感覚	毒ダメージ 0
	魔法 0+知性	

### 武器カード

書きかたは初級と同じ。ファイターとローグはボーナスを忘れずに!

中級では、武器ごとに決められた「レベル」になるまでは使えません。(ここにある武器は「レベル0」でも持つことができます)

## ③ 中級のアイテム

<b>保存食</b> 3G 1日分の食料。乾燥した肉やパンなど長もち。HPを回復するとき必要。	<b>毛布</b> 5G 体を温める布。旅での野宿が多い冒険者にとっては大切なアイテム。	<b>ポーチ</b> 15G 肩にかけるかばん。小さな道具と保存食ぐらしか入らない。	<b>ロープ</b> 5G ガケを登る、敵をしぼるなど冒険にはかせないロープ。10mの値段。	<b>くさび</b> 5G 鉄のくい。がけに打ちつけたり、扉を固定したり、目印にしたり……	<b>羊皮紙</b> 10G 丈夫な紙。後にのこした記録や約束事を書いておくのに使う。
<b>水袋</b> 10G 1日分の水を入れる袋。飲むのはもちろん、料理や傷洗いにも使える。	<b>たいまつ</b> 3G 暗い場所を明るくする。片手で持つので、両手で使う武器は持てない。	<b>大袋</b> 5G 背中にせおう大きな袋。見つけたアイテムや金貨を運ぶのに使おう。	<b>フック</b> 8G ロープをむすぶかぎづめ。ひっかけてロープを固定しやすい。		<b>書具</b> 20G ペンとインクつぼ。インクの入ったつぼにペン先をつけて字を書く。





# 中級のルール

中級ではルールもレベルアップ！

しっかり頭に入れておかないと、戦いを乗り切れませんよ。



## 0. ゲームを始めるまえに

- ① **遊ぶ約束をする** 「誰が・どこに・何時に」集まるか、そして「誰がGMをするか」を決めます。
- ② **きっちり集まる** 遅刻せず、忘れものもせず、約束通りに集まりましょう。  
誰かのおうちを借りるときは、家の人にあいさつしましょうね。

## 1. ゲームを始める

- ① **エリアを発表** GMは今日遊ぶ「エリア」を発表します。  
(エリアによって買えるアイテムや武器、登場するモンスターが違います。)
- ② **依頼と報酬** 中級では「冒険者の店」で依頼を受ける場面から始まります。依頼をクリアすると「報酬」と「経験点」がもらえます。報酬の目安は右ページの上を見ましょう。

## 2. ゲーム中のルール

- ③ **<休息>** 食事をして6時間眠ると、「1D」のHPが回復します。
- ④ **アイテム探し** レンジャーが野外で行います。今日遊ぶエリアのページにこのように書いてあったら「わざ」で判定して「14」以上が出れば、ブラックアローを1つゲット！  
(失敗しても1回に数えます。「アイテム探し」が書いてないアイテムは探せません。)

ブラックアロー

価格:42G

アイテム探し:わざ 14

## 3. ゲームが終わったら

- ⑤ **経験点の計算** 「経験点」はキャラクターが冒険をして成長したことを表す数字です。  
ゲーム中の行動によって、GMがひとりひとりに何点あげるかを決めます。  
経験点がたまるとレベルアップ！ (右ページの上を見ましょう)
- ⑥ **買い物** 遊んだエリアで売っている武器とアイテムが買えます。他のエリアのものは買えません。  
ゲーム途中での買い物は、GMの許可が必要です (お店がない場所では買えません)。

## 報酬のめやす

レベル1	60G
レベル2	70G
レベル3	80G
レベル4	90G
レベル5	100G
レベル6	110G

## 経験点の計算

依頼解決をがんばった  
【+7点】

依頼人から感謝された  
【+3点】

コピーや連絡、場所探しなど遊ぶ準備をした  
【+1点】

## レベルアップ 経験点の合計で今のレベルが決まります

合計 30点	レベル2
合計 60点	レベル3
合計 90点	レベル4
合計 120点	レベル5
合計 150点	レベル6

### ▶レベルアップすると

- ・能力値1つに+1
- ・HPの最大値+3
- ・強い武器が使える

## 遊んでいる様子

### プリーストの アイシャ

冒険の目的：  
知らない人と会話する



### レンジャーの ウィリー

冒険の目的：  
知らないmonsterを見る



### ローグの マルコ

冒険の目的：  
力の使いかたを覚える



### ■「依頼をうけるところ」はこんなふう遊ぶ

GM : 今日のゲームを始めます。お願いします。  
一同 : お願いします！  
GM : 今日遊ぶエリアは「エオーラ」。  
最初はエオーラの冒険者の店。木の扉を開けると、ガヤガヤとしゃべる声がひびいて、おいしそうな肉のにおいがする。

☆ 音・におい・見た目を言葉にしましょう。

アイシャ : にぎやかなんですね。  
GM : 「いらっしゃい！」主人が声をかけます。  
ウィリー : 僕たち、村から出てきたばかりなんです。  
マルコ : 何かあばれる事件はないのか！

☆ キャラクターらしいせりふでしゃべりましょう

GM : 「ちょうど近くの村人が相談に来てるぞ。モンスターに困ってるそうだ。」  
マルコ : よしモンスター退治だ！ 行くぞ！  
アイシャ : まって！ まず話を聞いてみましょう。

店に来ていた村の若者と会って話を聞きます。

GM : 「村の畑があらされてしまって……」  
アイシャ : それは心配ですね。お任せください！  
ウィリー : (小声) そうは言っても正体もわかりませんが。  
マルコ : (小声) かいモンスターだと怖いぜ……  
アイシャ : マルコ、良いことを言いました！ 足跡はありませんでした？  
GM : え、そうだな。「人の足より大きくて……」

☆ GMは、用意してないことは、その場で考えよう！

ウィリー : とこで報酬は？  
GM : 店主が「ひとり50Gだな。報酬は俺が預かるから、帰ってきたら渡そう。」  
マルコ : よーし、さっそく出発だ！

### ■「冒険の途中」はこんなふう遊ぶ



次になにが起こる？  
気になってドキドキ



何が起ってるの……？  
いつのまにか進んでる

畑で見つけた足跡を追いかけると、洞窟が見えます。

マルコ : よし、近づいてモンスターを探そう！  
GM : 近づいた？ じゃあ感覚で判定！  
マルコ : えーっ！(笑) (ころころ) 失敗……  
GM : 岩でつまずきました。ダメージ3点。  
アイシャ : たいへん！ 薬がないわ！  
ウィリー : GM、このあたりで「アイテム探し」できずぐすりを探せる？  
GM : 1時間ぐらいかかるけどどうする？  
ウィリー : よし、きずぐすり、探す！(ころころ)

☆ 自分の能力を使うときは、自分から提案しましょう。

### ■「冒険の最後」はこんなふう遊ぶ



クリアできて良かった  
依頼人は喜ぶかな？



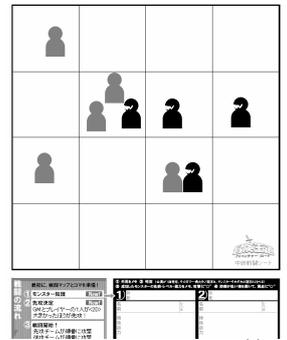
はやく報酬ちょうだい！  
依頼人より経験点！

GM : 「モンスター退治、ありがとうございます。これで安心して暮らせませす。」  
アイシャ : 良かったですね。  
GM : そこに店主が、「無事に終えたようだな。さ、預かってた報酬だ」1人50Gです。  
マルコ : これでエオーラのアイテムが買える！  
GM : その前に経験点の計算をしましょう。「依頼解決をがんばった」「感謝された」は全員OKで10点……

☆ 経験点の計算はGMが行います。

# 戦闘ルール

マス目を使った「バトルシート」が新登場。  
モンスターと冒険者の知恵比べのはじまりです。



## 1. 戦闘の進めかた

- ① **バトルシート** まず「バトルシート」を用意します（事前にコピーしておきましょう！）
- ① **モンスター知識** モンスターを見た人は〈知性〉で判定します。それがモンスターの「モンスター知識」の数字より大きければ、GMは「バトルシート」に情報を書きます。  
くわしいやりかたはバトルシートを見てください。
- ② **先攻と後攻** 冒険者1人とGMが「2D（さいころ2つ）」をふって、大きいほうが先攻です。  
同じ数字ならふりなおします。
- ③ **戦闘開始** 戦闘を始めます。先攻チームがすきな順番で動いて……という流れは初級と同じ。  
ただし移動や攻撃の距離のルールが細くなるので、右のページを見てください。

## 2. ダメージとその他のルール

- **追加ダメージ** 攻撃が命中したら、武器カードを見て「追加ダメージ〇点！」と言いましょう。  
それだけダメージを増やすことができます。攻撃と防御が同点だと増やせません。
- **気絶** HPが0になったキャラクター、モンスターは〈気絶〉します。  
〈気絶〉したキャラクターは6時間休むとHPが「1D」点回復します。
- **暗い場所** 暗い場所では全ての攻撃と防御に-1されます（冒険者もモンスターも）。  
たいまつなどの明かりがあればペナルティはうけません。誰が持っているか決めましょう。
- **その他の行動** 攻撃するかわりに、次のようなこともできます。  
「1マス移動して〇〇」することもできますが、「2マス移動」したらできません。

**アイテム** アイテムを使います。HPを回復する〈薬〉は同じマスの仲間にも使えるので、ピンチのときは回復してあげましょう。

**会話する** 相手を説得したり、交渉したり、長く話すときは攻撃のかわりに行います。  
「一言のせりふを言う」ぐらいなら、攻撃と同時でもできます。

**そのほか** 武器の装備、武器の入れ替え、〈見えない力〉、バれないようにこっそり動く……など、時間と集中が必要なことは攻撃のかわりに行いましょう。



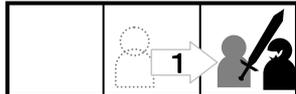
## 1. 移動と攻撃

自分の番でできるのは、どれか1つ。

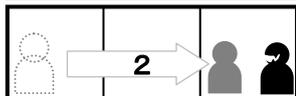
### ① 移動せずに攻撃



### ② 1マス移動して攻撃



### ③ 2マス移動 (攻撃は×)



## 2. 攻撃はどこまでとどく?

攻撃が届く距離は術で決まります。

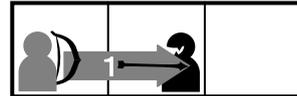
### <剣術>

同じマス



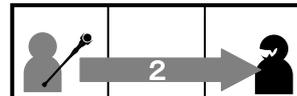
### <弓術>

1つとなりのマスまで  
同じマスもOK



### <魔術>

2つとなりのマスまで  
同じマス、1つとなりもOK



## 3. 剣術の「通せんぼ」

<剣術>攻撃するキャラクター／モンスターは敵が外に出ないように「通せんぼ」できます。

同じマスの敵が移動しようとしたら、すかさず「通せんぼ」と言えば止めることができます。

これで背後の仲間を守りましょう。

### ① 同じマスにいる敵が他マスに行くのを止める



### ② 通りぬけようとした敵を止める



## 4. 戦闘シーンの例

洞窟の奥でモンスターとであった冒険者たち

GM : 姿をみたので「モンスター知識」判定！  
一同 : (ころころ)  
GM : アイシャが成功。「シーフキャット」という魔物で、攻撃の術は……。

☆ GMは説明をしながらモンスターデータをかきましよう

アイシャ: ころ！ どうしてこんなことしたの！  
GM : 「ニンゲンが困るのを見たいんだ！」  
ウィリー: これは、ころしめなきゃいけませんね。  
GM : では戦闘開始。

☆ バトルシートを出し、キャラクターとモンスターのコマをおきます。「どこに誰がいるか」は戦闘が始まる場面に合わせて、GMが決めます。

GM : まず先攻を決めます。代表はだれ？  
マルコ : 俺がやる！ (ころころ)

☆ 先行はプレイヤーになりました。  
ここからは右のマップを見ましよう。

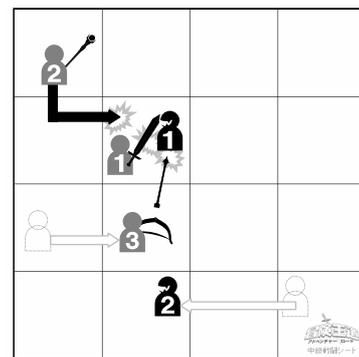
マルコ(1)は「移動せずに攻撃」。  
剣術なので同じマスにいる敵(1)を攻撃します。

アイシャ(2)も「移動せずに攻撃」。  
魔術攻撃なので、2マスとなりでも攻撃できます。  
(ナナメの攻撃や移動は「2マス」と数えます。)

ウィリー(3)は「1マス移動して攻撃」。  
弓術なので「1つとなりのマス」に攻撃です。

モンスターのターン、敵(1)はアイシャを攻撃しようとして移動をしますが、マルコが「通せんぼ」。しかたなくマルコを攻撃します。

さわぎを聞きつけた敵(2)が登場しますが、2マス移動して終わり。  
新登場のモンスターの「モンスター知識」をしたら、次のターンに入ります。





# GMのルール

中級には「ダンジョンシート」はありませんが、初級のシートを使って作ってもOKです。



---

## 1. ダンジョンを作ろう！

- ① **エリアを選ぶ** エリアを1つ選びます。冒険者のレベルに合っていれば自由に選んでかまいません。  
例) GMが依頼を思いついたエリア、プレイヤーが遊びたいと言ったエリアなど
- ② **依頼を考える** 「誰が・何に」困っていて、「真相」や「モンスターの正体」はなにか決めましょう。
- ③ **モンスター！** 依頼にあわせてボスを選んだら、攻撃術のバランスを考えてザコを選びましょう。
- ④ **マップを書く** 『中級』では分かれ道のあるどうくつや広い家など、2～3部屋のダンジョンもOK。戦闘を2回に分けたり、なぞなぞや新しいトラップを考えたり、工夫ができます！
- ⑤ **カギとトラップ** カギもトラップも、「どうやったらクリアできるか」を必ず決めましょう。  
例) 「くわざ」で判定する」「鍵・スイッチがどこかにある」「合言葉をまちで調べる」など。

---

## 2. 進めかたを考えよう！

ダンジョンを作るだけではGMは遊べません。ゲーム内の風景を想像し、冒険者たちに伝えられるよう言葉で書いておきましょう。(11ページの「遊んでいる様子」も参考にしてください)

- ① **まちのようす** 「ゲームを始めます」と言ったら、どんな場面からはじまるでしょう？ まちに入るところ？ もう酒場で休んでる？ 「みなさんは今、〇〇で……」と状況を説明します。
- ② **依頼人と会う** そこから依頼人とどう出会うのか？ どんなふうに依頼をして、ダンジョンまではどう行くのか？ 依頼人が案内してくれることもあれば、自分たちで居場所を探ることもあるでしょう。中級では「依頼」が大切ですから、しっかり流れを考えましょう。
- ③ **ダンジョンへ** ダンジョンは初級と同じように進めます。「休息」「アイテム探し」「バトルシート」など新しく増えたルールに気をつけて遊びましょう。
- ④ **まちにかえる** まちに戻り依頼人と話しましょう。そうしないと報酬も経験点もあげられません！

## エリアのマップ



## 難易度のめやす

普通の人	ベテラン	
かんたん	6	
ふつう	8	かんたん
むつかしい	10	ふつう
ムリかも?	12	むつかしい
ほぼムリ!	14	ムリかも?
×	16	ほぼムリ!

ベテラン: 能力値が5以上の人

## モンスターのレベル

冒険者	ボス	ザコ
レベル1	レベル2	レベル1
レベル2	レベル3	レベル2
レベル3	レベル4	レベル3
レベル4	レベル5	レベル4
レベル5	レベル6	レベル5
レベル6	レベル7	レベル6

## ダンジョンのアイデア

### ■ 依頼人の工夫

登場人物に名前を付けましょう。「村長さん」より「村長のペッパーさん」のほうがイメージできます。しゃべりかたや性格は、アニメやマンガをお手本にしても良いです。「俺・僕・わし」や「～じゃ・だ・です」など、口調をかえるだけでもずいぶんちがいますね。

### ■ 依頼の内容が思いつかないときは……

#### 1、モンスターから考える

「こんな組合せが強そうだ」「このモンスターを出したい」と選んだら、そのモンスターが起こす事件を考えましょう。

#### 2、設定を追加する

・この村には有名人が…… ・実はここに川が……  
など、あなたが考えた設定をエリアに追加してもOK!

## モンスターとトラップのルール

### ■ モンスターのルール

- ・「遊ぶエリア」のモンスターから選びましょう。「エオーラ」エリアのモンスターは他エリアでも出せます。良いモンスターがいなければ、出張してもらいましょう。
- ・出すモンスターのレベル(ページ右上の表を見ましょう) 冒険者と同じレベルはザコ、1つ上ならボスです。
- ・初級のモンスター  
初級のザコはレベル1、初級のボスはレベル2とします。「モンスター知識」の数字はどちらも「7」とします。

### ■ ボスの命令は絶対!

モンスターはレベルが低いモンスターに命令できます。命令はふだんの暮らしや巣を守ることより優先されます。魔物タイプのモンスターは特別に1レベル高いモンスターに命令できます。ザコ魔物でも、ボスを操れるのです。

### ■ トラップについて

トラップはダンジョンに3~4個、ダメージは冒険者レベルに合わせて、レベル1なら1点、レベル4なら4点が目安。トラップの半分はクリアされるつもりで作りましょう。

## 進めかたのアドバイス

### ■ 依頼人と出会うパターンを増やそう!

- ・店主が合わせてくれる
- ・食事をしていたら依頼人に話しかけられた
- ・困っている人が店に飛び込んできた!
- ・まちで買い物をしていると……

### ■ 「報酬上げて」と交渉されたら

上手に交渉してきたら、5Gぐらいオマケしても良いです。無理な要求は断りましょう。ダンジョンにお宝があるなら、その額と報酬を足して、上の数字になるようにしましょう。

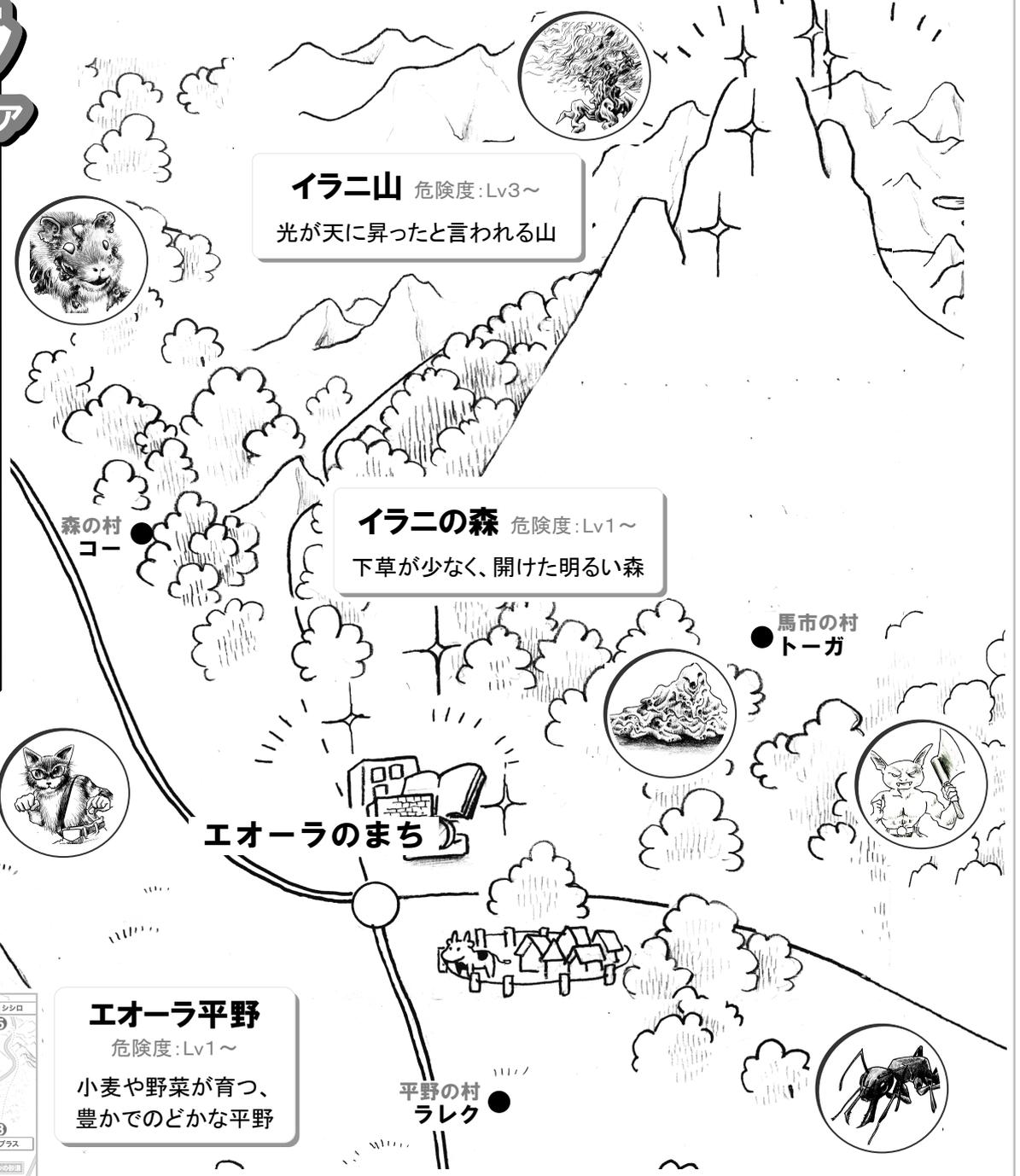
### ■ ダンジョンが帰ったら

依頼人から「ありがとう」「みんなのおかげで助かった」と伝えましょう。冒険してよかった、と思って欲しいですね。依頼人から「どんなモンスターだった?」とか「ダンジョンには何がありましたか?」と聞いても面白いでしょう。質問して、冒険者がしゃべるタイミングを作るのです。GMのキャラクターは経験点とお金をそれぞれ「一番多くもらった人」と同じだけもらえます。また休んだプレイヤーには、GMの半分の経験点とお金をあげても良いです。

# エオーラ

## 森と信仰のエリア

森と草原に囲まれ、おだやかな自然にめぐまれたまち、エオーラ。まちの中心には大神殿があり、ミルバ地方のあちこちから神官や旅人が訪れる信仰のまちです。



**イラニ山** 危険度:Lv3~  
光が天に昇ったと言われる山

**イラニの森** 危険度:Lv1~  
下草が少なく、開けた明るい森

森の村  
コー

馬市の村  
トーガ

エオーラのまち

平野の村  
ラレク

**エオーラ平野**  
危険度:Lv1~  
小麦や野菜が育つ、豊かでのどかな平野

### エオーラのアイテム

#### 通常アイテム

#### ハイアロー

価格:18G  
アイテム探し:わざ 10

#### ブラックアロー

価格:34G  
アイテム探し:わざ 13

#### きずぐすり

価格:18G  
アイテム探し:感覚 10

#### はりぐすり

価格:50G  
アイテム探し:わざ 12

#### ぬりぐすり

価格:74G  
アイテム探し:わざ 14

#### 食べもの探し

価格:—  
アイテム探し:なんでも 9

弓の攻撃にく追加ダメージ>+1(使い捨て)  
松の枝を細く削ったアロー。エオーラをはじめ、ミルバ地方に広く自生する。

弓の攻撃にく攻撃力>+1(使い捨て)  
黒松の枝を細く削ったアロー。エオーラの特産品で、質の高い矢ができる。

HPを5点回復する<薬>(使い捨て)  
ドクダミの葉をやわらかくもんだ傷薬。ケガをした部分に貼る。

HPを10点回復する<薬>(使い捨て)  
ヤマモモの木の皮を使った傷薬。ケガをした部分に包帯などで巻く。

HPを15点回復する<薬>(使い捨て)  
ヤマザクラの木の皮を煎じた傷薬。じっくり煮詰めたクリーム状でぬりやすい。

キャラクター全員分の1日分の食事。  
エオーラエリアの森では木の実や食べられる野草が豊富にとれる。

#### ロングソード

価格150g  
レベル1



カード No.11	剣	攻撃
3+	わざ	追加ダメージ 1
		防御
2+	体力	
1+	感覚	
1+	知性	

#### ロングスピア

価格140g  
レベル1



カード No.21	剣	攻撃
3+	わざ	追加ダメージ 0
		防御
2+	わざ	
1+	感覚	
1+	知性	

#### 武器

(1)の6の5の4の3の2の1でも買えます)

## エオーラ平原 危険度:Lv1~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

エオーラのまちの南は平原。「第一街道」という大きな道が通り、たくさんの人が旅をします。途中には多くの村があり、畑で小麦や野菜を育てて暮らしています。

平原にある村は「初級の村」と同じような村です。その村人は困ったことがあればエオーラの冒険者に依頼をします。彼らが何に困っているのか、GMはモンスターのページを見て考えてみましょう。それが依頼のネタになりますね!

### うわさのスポット

#### 灯火の平原

年に1度、月のない夜。平原のどこかが燃えるように明るくなると言われています。それがどこかも、その原因も不明なのですが、その平原にはどんな病も治せる薬草が生えているとも、古代の遺跡が眠るとも言われます。

【関係するかも?】 火リツソ(モンスター)

## イラニの森 危険度:Lv1~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

まちの北はブナやカシの森。果物や木の実も豊富で、それを食べる動物もたくさんいます。森にも村があり、狩りや牧畜で生計を立てます。では、狩りに出る人や動物を育てる人は何に困るか……それが依頼になるでしょう。

旅人や商人も森を通るので彼らも依頼人になるかも? 考えるヒントはエオーラのページにたくさんあります。手始めに森にいそうなモンスターを探してみましょう。

### うわさのスポット

#### 迷いの森

イラニの森は木の間が広く、明るくて見通しが良いのが特徴。道も広いので迷うことはあまりありません。

ところが、旅人や商人が1週間も帰ってこないことがあるそうです。助けられた人の話では、ずっと同じような森を歩いていたとか……

【関係するかも?】 ウィッチオーガ(モンスター)

【関係するかも?】 マジゴ布林(モンスター)

## イラニ山 危険度:Lv3~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

聖なる山として信仰されるイラニ山。ミルバ地方のどこからでも見えるほど大きく、まわりには深い森があります。近くに村は少ないですが、ふもと近くにあるトーガの森では馬の市が有名。月に1回開かれる品評会にはミルバ地方から優れた馬と商人が集まります(こういった村の設定をシナリオに使ってみましょう。オリジナルの村を作ってもOK! お祭りや暮らしかた、村の特徴を考えてみましょう。)

### うわさのスポット

#### クロゼの修行所と祈りの丘

イラニ山ふもとには神官の修行所があります。優れた神官がたくさんいるので、失われた知識や珍しいモンスターの話が聞けます。

その近くに若手の神官が祈る丘がありますが、ちかごろはモンスターが増えているようです。高レベルの魔物タイプを目撃したという情報もあり、何かをたくらんでいるというウワサです。

【関係するかも?】 ガーディアンエッジ(武器)

<b>ナックル</b> カード No41 価格130G レベル1 	<b>ダーツ</b> カード No61 価格120G レベル1 
剣 攻撃 3+体力 追加ダメージ1 防御 剣1+わざ 弓2+感覚 剣1+知性	弓 攻撃 0+わざ 追加ダメージ3 防御 剣2+体力 弓1+感覚 剣1+知性 <small>特殊効果あり</small>
<b>パリーダガー</b> カード No51 価格130G レベル1 	<b>痛みの指輪</b> カード No84 価格130G レベル1 
剣 攻撃 2+わざ 追加ダメージ0 防御 剣2+感覚 弓2+感覚 剣1+知性	魔 攻撃 0+感覚 追加ダメージ3 防御 剣1+体力 弓1+感覚 剣1+知性 <small>ウィザード専用</small>

<b>バスタードソード</b> カード No13 価格220G レベル3 	<b>ヘヴィアックス</b> カード No31 価格140G レベル1 	<b>ロングボウ</b> カード No73 価格220G レベル4 	
剣 攻撃 3+わざ 追加ダメージ2 防御 剣3+体力 弓3+感覚 剣3+知性 <small>特殊効果あり</small>	剣 攻撃 2+体力 追加ダメージ2 防御 剣0+体力 弓1+感覚 剣1+知性	弓 攻撃 5+感覚 追加ダメージ3 防御 剣3+体力 弓3+感覚 剣2+知性 <small>特殊効果あり</small>	
<b>エオーラだけで買える武器</b>	<b>ガーディアンエッジ</b> カード No15 価格?G レベル5 	<b>ハンティングボウ</b> カード No71 価格130G レベル1 	<b>大地の杖</b> カード No83 価格120G レベル1 
	剣 攻撃 5+わざ 追加ダメージ2 防御 剣4+体力 弓4+感覚 剣5+知性 <small>特殊効果あり</small>	弓 攻撃 3+感覚 追加ダメージ2 防御 剣1+体力 弓1+感覚 剣0+知性	魔 攻撃 3+知性 追加ダメージ0 防御 剣1+体力 弓0+感覚 剣1+感覚 <small>ウィザード専用</small>

# 旅の宿「ビクトリア」

エオーラで依頼を受けるのは、宿であり酒場である店、ビクトリア。  
こんな風に依頼が張り出されています。ダンジョン作りに利用してください。

## 小麦どろぼうを追え！

依頼人 村の神官 ポール シナリオLv1

報酬はひとり60G。

村の小麦畑がモンスターに荒らされて、小麦が盗まれました。狩人の話では北のどうくつでモンスターを見たそうです。おそらく犯人は、ウィッチオーガ1体と1レベルの( )が( )体、1レベルの( )が( )体、だと思われます。小麦が全て食べられてしまうまえに、取り返してください！

まず1レベルのモンスターを2種類、選ぼう。18ページのエオーラのモンスターを選ぶか、『初級』のザコモンスターでもいいぞ。選ぶときは、「攻撃の術」に気をつけよう。ウィッチオーガは魔術だから、剣術と弓術のモンスターがいると良いかな？ 何体出すかは13ページを読んで自分で考えてみよう。あとはどうくつのまわりと中をマップに書けば完成。どうくつを「小屋」に変えたり、どうくつまでの道でイベントを起こしたり、GMがアレンジをしてもOK！

## お父さんをたすけて

依頼人 町娘 ルカ シナリオLv1

報酬はひとり60G。

エオーラのまちで商人をしているお父さんが、病気になってしまいました。森にさいている花があればなおせると神官さんが教えてくれました。ですが、トラップゴーレムというモンスターが花の近くにいて取りにいけません。その花は( )い色で、( )センチぐらいの大きさだそうです。冒険者の皆さん、お父さんを救うためにどうか力を貸してください！

森の入口から花の場所まで道を書こう。トラップゴーレムは森にも罠を作るから、木や土でトラップを作ればそれがダンジョンだ。長さやトラップは13ページをお手本に！ザコモンスターも選んでおこう！

花の見た目は自由に考えていい。プレイヤーがイメージできるように、まず自分がイメージして、そのとおりに書いてみよう！トラップゴーレムを倒してみら、色やサイズの違う花が何種類も見つかったとしたら……プレイヤーはちゃんと依頼人の話を覚えて、正しい花を持って帰れるかな？

## 集会所解放作戦

依頼人 コー村の村長 ノース Lv1

報酬はひとり60G。

昨日、村の集会所にモンスターがあらわれたのじゃ。わしらでは怖くて村に近づくこともできん。集会所を教えるから、モンスターを追い払ってきてくれんか。できるだけはやく村に帰れるよう、解決しておくれ。

集会所は村の中心にあって( )mほどの大きさ。かべは( )色で建物は(新しい・古い)、そして( )。

↑ 見た目の特徴を考えて書いてみよう！

依頼するときに「怖くて一緒に行けないから、たてものの特徴を覚えて行ってくれ」と言って自分が考えた( )の中を読み上げよう。こうして、あなたが考えた集会所の見た目をプレイヤーに伝えるんだ。事件を起こしたモンスターも選んでおこう。トラップやモンスターも大切、でも見た目やふんいきもダンジョンには大切だ。

## 旅の宿「ビクトリア」にいる人たち (GMが演技するときの参考にしよう！)

**旅の宿「ビクトリア」の主人:ケイン** 「丘のカモメ」で依頼を受けるときは、彼が仲介人になります。



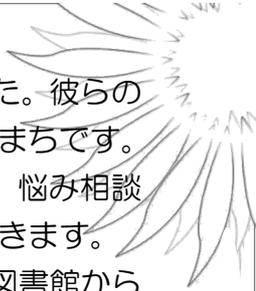
「ビクトリア」へようこそ！俺は主人のケイン。エオーラの町で冒険するときにはうちの店によりな。依頼人を探しているなら、いつだって俺に言ってくれ。うちにはな、近くの村や旅人から困りごとの相談がわんさかくるんだ。おまえの強さにあわせて依頼人を紹介してやる。ついでに、武器やアイテムも買ってか？冒険に必要なものは、なんだって紹介してやるぜ。ま、とにかく、エオーラにいてヒマなときはこの店にいればいい。依頼人のほうが、おまえをヒマにしちゃあくれないはずだ。

### 村の人

この辺りも危なくなってきたもんじゃない。昔は安全だった村にまでモンスターが出てくる。だからこうして、まちまで冒険者を探しにくるのじゃ。家族や若者にかわりに来てもらうこともあるがの。わしらの代わりに村を守ってくれる冒険者には、本当に感謝しておる。

### 神官

リッジエリアから来ました。ミルバ地方の神官は分からないことがあるとエオーラの大図書館に來ます。そこにあるたくさんの本で勉強をして、お返しに自分で調べた知識を納めるのです。リッジに戻るときや他の神官に会いに行くとき、冒険者の力を借りることもあります。



昔、イラニ山のふもとには神官の村がありました。村にはたくさんの人が相談に訪れました。彼らのために宿ができ、道や建物が整備され、次第に村は大きくなりました。それがエオーラのまちです。ミルバ地方のプリーストは「言葉」を本に記録しますが、「言葉」を人のために使うこと、悩み相談や話し合いのお手伝いをするのも仕事。今でも多くの人が相談をしにエオーラにやってきます。そんなわけで、今でも旅人に優しいまち、エオーラ。宿屋や酒場だけでなく、大神殿と大図書館から放射状にのびる大通りにはいつも屋台がいっぱい。きれいでにぎやかな、ミルバの中心地です。

### ゴルゴブリンの要求

依頼人 村の若者スコット シナリオLv2  
報酬はひとり70G。  
村にゴルゴブリンと手下がやってきて、大切な( )をうばわれた。やつらは「返してほしいなら5万G用意しろ、明日の夜に村の広場に来る」と言った。あれがないと( )で困ってしまう。実は俺の友だちがゴルゴブリンの後をつけた。そしたら山のどうくつをアジトにしてやがったんだ。どうにかして取り戻してもらえないだろうか？

### 魔法装置は渡さない

依頼人 エオーラ大神殿のミシエル v3  
報酬はひとり80G。  
エオーラ周辺には使われていない古い神殿があります。なかには「いにしへの争い」のころ作られたと思われる重要な魔法装置が眠っていることもあります。先週見つけた古い神殿にも、魔法で( )してしまう魔法装置が眠っているのですが、それがモンスターに狙われているようです。あれがうばわれると( )でエオーラのまちは大変なことになるでしょう。冒険者諸君に解決を任せたいと思っています。

### 嵐を呼ぶ雨

依頼人 遠い村の狩人 マーカス Lv4  
報酬はひとり90G。  
イラニ山の向こうにある小さな村から来ました。僕たちの村ではもう1ヶ月も雨が続いています。森の動物は姿を消し、畑の土は流れ、野菜や麦は根がいたんでしまいました。実は村の近くに「嵐の大樹」という木が生えています。モンスターなのですが、僕らがなにもしなければ眠ったままで、悪さはしません。でも雨のせいで根元の土が流れているようです。このままだと大樹が目を覚まし、あばれだしてしまうかもしれません。そうなる前に、雨を止めてください！

うばわれたのは何？ それが無いとなぜ困るのだろう？ 村長の宝物か、農業の道具か、祭に使うかざりかな？  
どんな物語にするか、考えて書いてみよう。モンスターは13ページのルールどおり、選んでおこう。  
この依頼は2通りの遊びかたができる。プレイヤーは「広場でまちぶせ」か「どうくつにアタック」か選べるんだ。GMは、両方のマップを用意しておかなきゃいけないぞ！

魔法装置って何ができる？ それってどんな見た目？ 「大変なこと」ってなんだろう？ 「魔法装置」がネタのダンジョンだから、まずはそこから決めよう。

ボスとザコのモンスターを選んで、古い神殿をダンジョンに。モンスターはどこにいる？ まさに魔法装置を見つけたところか、すでに「大変なこと」を起こしたあとだろうか？ プレイヤーのほうに先に中に入り、モンスターを待ちかまえるのも面白いだろう。モンスターとどう出会うのが盛り上がるか、考えてダンジョンを作ろう。

「嵐の大樹」が登場するが、戦う相手は別のモンスター……嵐の大樹を起こすために雨を降らせている黒幕を考えよう。いかにも魔法っぽい悪さをしそうなモンスターが良い。

黒幕のアジトをどうやって冒険者に伝える？ ヒントが必要だ。「雨が強い場所がアジト」「嵐の大樹が見える丘があやしい」など。ヒントをどこで、誰が出すかも考えておこう。〈感覚〉やく知性〉で判定させてもいいぞ。

アジトの床に魔法陣を書いたり、怪しい道具をトラップに利用したり、ふんいきを出そう！

### 旅の宿「ビクトリア」について

1階は広い酒場、2階が宿屋になっている冒険者の店。店の主人はケイン・スペンサー。ごうかいな笑顔と大きな声で冒険者を迎えてくれます。彼も若いころは冒険者でした。名うてのファイターでしたが数年前に引退し、冒険者をサポートするためにビクトリアをオープンしました。その力は並の冒険者よりも強く、どんな荒くれものもこの店でもめごとは起こしません。店名の由来はケインの奥さん。絶世の美人だと彼は言いますが、その姿を見た客はいないそうです。名物はシチューや、チーズとバジルをのせて焼いたパン。この世界では珍しいお米を使った料理も食べられます。

#### ■ 値段表

宿泊(一人部屋):4G 宿泊(相部屋):2G 食事:2G ~

### プリーストの冒険者

ミルバ地方の村には必ず神官がいて、「村の記録作り」と「トラブルの解決」をしています。悩みを聞いたりケンカを止めて話し合わせたり……他にも商人と村との契約や、結婚に立ちあったりもします。どれも言葉と約束がかかわることですね。

ところが、なかには村の暮らしが物足りず、旅に出してしまう神官もいます。それがプリーストを職業にする冒険者。どうして村から出て冒険の旅をしているのでしょうか？ その理由を考えてみましょう。

ルール紹介のページで冒険していたアイシャはプリースト。彼女は自分の村の神官になるはずでしたが、今はとある目的のために冒険しています。その物語は、54ページで。

## モンスターについて

- 【モンスター知識】** モンスター知識で目標となる数字です。
- 【知性】** 低い:動物と同じぐらい。本能や命令に従います。  
人間:ふつうの人ぐらい。人の言葉を読めます  
高い:人間なら天才! 高度な作戦を立てます。
- 【見た目】** バトルシートには『太字の部分』を書きましょう。
- 【ウワサ】** 暮らしや特徴。依頼のネタを見つけましょう!
- 【作戦】** モンスターの戦いかたのアドバイスです。
- 【特殊能力】** 他のモンスターが持っていない特殊な力。詳しく書いてあるので、その通りに使しましょう。
- 【攻撃】** 「ベアーが腕を振りかぶって爪で攻撃!」「毛が硬く剣が効かない!」など、説明に使しましょう。  
攻撃が2つある場合、攻撃するとき1つを選びます。  
1ターンに2回攻撃、ではありません!

レベル 1 **ヘビイバラ** モンスター知識:8  
植物 / 知性:低い

**攻撃**  
トゲを飛ばす  
剣術 11  
追加ダメージ +1

**防御**  
細い棘がくねくね動いて狙いにくい  
剣術 7  
弓術 11  
魔術 9  
HP 12

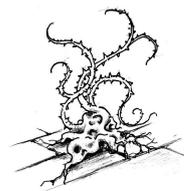
**【見た目】** トゲがすうどいイバラ。実はヘビのようにくねくねと動くがじっとしていると気づかれない。

**【ウワサ】** 草の少ないイラニの森も、奥深くでは植物をかき分けなければ通れないような場所もある。そんな場所にはヘビイバラがかくれている、エサの動物や人間が通るのを待っているかもしれない。

**【こんな悪さするかも?】**

- ・ 森に入る村人をおそって栄養をすいとる
- ・ 森の中で罌のようにかくれてまちかまえている
- ・ 森から出てきて畑の小麦や野菜を狙う
- ・ 他のモンスターが見張りがわりに生やしている
- ・ ポスを守っている

**【作戦】** 追加ダメージがあり、攻撃力も高めなので、だれを狙ってもダメージを当てやすいぞ。



レベル 2 **スタッグアント** モンスター知識:9  
虫 / 知性:低い

**攻撃**  
大きなアゴでかみつく  
剣術 15  
追加ダメージ +1

**防御**  
カラのすきまを狙わないとはじかれる  
剣術 12  
弓術 9  
魔術 10  
HP 15

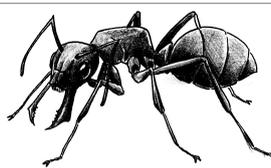
**【見た目】** 1mほどのアリ。アゴが異常に大きく発達し、カラがツヤツヤとしている。

**【ウワサ】**  
草原、森、家の近く……  
どこにでもいるアリのモンスターだ。スタッグアントは雑食だから何でも食べる。森なら木の実や小動物、草原ならバッタや花。村にあらわれたら、小麦・野菜・くだもの、木、小屋の板なども食べてしまうだろう。アゴが強い彼らは、どんなものでもかみくだくのだ。

**【こんな悪さするかも?】**

- ・ 村の小屋を食べてしまう。
- ・ 川にかかっていた橋をかじってしまっ……
- ・ 3レベルモンスターを守っている

**【作戦】** 剣術防御力が高いから、剣術攻撃のキャラクターに近づいても大丈夫だ。〈通せんぼ〉して移動を邪魔してやろう。



レベル 1 **ベアー** モンスター知識:6  
動物 / 知性:低い

**攻撃**  
振りかぶって爪で攻撃  
剣術 11  
追加ダメージ +2

**防御**  
かたい毛とぶあつい皮で身を守る  
剣術 11  
弓術 8  
魔術 9  
HP 12

**【見た目】**  
大きな熊。立ち上がると人間より大きい。全身が毛むくじゃらで、手にはすうどいツメがある。

**【ウワサ】**  
エオーラの森には食べられる植物がたくさん。果物、ナッツ、野菜などをとりに行く村人も多い。そのとき、いちばんに気をつけたいのがベアーだ。ふだんベアーは人に近づかず、岩穴でじっとしているが木の実を食べに森に出るとき、村人と出会い、戦いになってしまうのだ。森の食べものが少ないときには村の小麦畑や野菜畑を荒らす悪いベアーもいる。

**【こんな悪さするかも?】**

- ・ 食べものや「なわばり」を守るために人をおそす
- ・ 他のモンスターの命令で村人や冒険者をおそす

**【作戦】** 追加ダメージがあるが攻撃の数値は低め。追加ダメージを足すには攻撃を当てる必要がある。そこで、剣術の防御力が低そうな相手を狙おう。

レベル 1 **ネズミゾンビ** モンスター知識:9  
アンデッド / 知性:低い

**攻撃**  
赤い目でにらみつける  
魔術 8  
追加ダメージ +3

**防御**  
ちよろちよろと足元を動き回る  
剣術 11  
弓術 10  
魔術 7  
HP 12

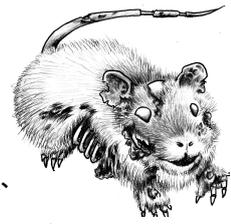
**【見た目】**  
肉がくさったネズミ。肉の間に骨が見え、匂いもきつい。目は赤く光っている。

**【ウワサ】**  
しめった落ち葉、くさった木の陰、黒い水の沼。森の中のジメジメした場所にあられるネズミのゾンビだ。死んでも食欲はおうせいで枯れた木や昆虫の死体、うばった人間の食料など、何でも食べる。

**【こんな悪さするかも?】**

- ・ 家の床下の倉庫に入って塩漬けの肉や保存用の小麦粉をたべちらかす
- ・ 村の倉庫に入り、来年まわはずだった種を……
- ・ 歩き回るだけで周りのものにくさった肉が付く

**【作戦】** 攻撃力が低いので魔術防御が低いキャラクターを探して攻撃しよう。2マス届くから狙いやすい。



レベル 2 **ウィッチオーガ** モンスター知識:8  
魔物 / 知性:人間

**攻撃**  
ネックレスから電撃  
魔術 11  
追加ダメージ +1

**防御**  
手前に出し魔法のシールドを作る  
剣術 10  
弓術 10  
魔術 12  
HP 15

**【見た目】** 背の曲がったおばあさん。肌は青黒く、爪や歯は長く汚い。骨のネックレスが首でジャラジャラしている。

**【ウワサ】** 名前はオーガだが見た目も中身も正反対。人間と同じぐらい頭が良く人間の言葉もしゃべる。森や草原の小屋をアジトにして珍しいアクセサリや宝石を集めている。他のモンスターに命令して働かせたり、魔法でフシギなことを起こして、人が大事にしているものをうばうだろう。

**【こんな悪さするかも?】**

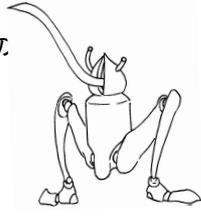
- ・ 小屋の近くを通る人から金目のものをうばう
- ・ 森に入った子どもをだまして、アジトにつかまえる
- ・ 森の中に迷いの魔法をかけて、出られなくする

**【作戦】** 剣術に弱いからファイターに近づかれないよう、〈通せんぼ〉できるモンスターに守らせよう。



## レベル2 **トラップゴーレム** モンスター知識:10 ゴーレム / 知性:人間

**【見た目】**  
金属でできたロボット。子どもほどのサイズで、舌がぐにやぐにや動く。



**【ウワサ】**  
ゴーレム、それは大昔に作られたロボットのようなモンスター。このゴーレムは決められた場所を守るのが仕事……だったのだが、その場所を忘れてしまった。今日もどこかでせせとトラップをしかけ、関係のない場所を守っている。

**【作戦】**  
・森にトラップをしかけ、ダンジョンにしてしまう  
・村にトラップをしかけ、家に入れなくする  
・高レベルのモンスターがアジトを守るために使う

**【作戦】** 同じレベルのオーガと比べて追加ダメージ、防御の数字がちがう。うまく使い分けよう。

**攻撃**  
するどい舌できりきざむ

剣<sup>12</sup>  
追加ダメージ + 3

**防御**  
金属の体がとても固く刃がすべる

剣<sup>13</sup>  
弓<sup>11</sup>  
魔<sup>8</sup>

HP 17

特殊能力

## レベル2 **火リツソ** モンスター知識:10 動物(火) / 知性:低い

**【見た目】** 赤毛のリス。しっぽの先には火がついてゆらゆらとゆれている。

**【ウワサ】** この世界には「幻獣」という生物がいる。火リツソはその一種。しっぽの先に火をとますので、「火の幻獣」とされている。見た目こそかわいいが、しっぽの火はとてもキケン。食料がなくなったりなわばりを荒らされたりしたときはキゲンが悪くなって火で攻撃してくるぞ。

**【見た目】**  
・山火事を起こして大さわぎ  
・森の主のようにほかのモンスターを支配する  
・森のどんぐりをひとり占め  
・高レベルモンスターがしっぽの火を利用する

**【作戦】** 特殊能力をもつモンスター。火リツソが攻撃ができるのは2ターンに1度だけ、ということだ。

<しっぽに火をつけて> 攻撃した次のターンは攻撃できない

**攻撃**  
尻尾を振って火を飛ばす

魔<sup>11</sup>  
追加ダメージ + 5

**防御**  
小さい体でいるんなものに隠れる

剣<sup>11</sup>  
弓<sup>7</sup>  
魔<sup>10</sup>

HP 19

特殊能力

## レベル2 **シーフキャット** モンスター知識:9 魔物 / 知性:人間

**【見た目】** 2足で立つ猫。子どもほどのサイズで、笛やつぼやガラクタが入ったかばんを肩にかけている。



**【ウワサ】** 人を困らせること、つまりイタズラが大好きなモンスター。たとえば村の畑に野菜を見つけたら、盗むよりも汚してダメにしたり、村人の家の前に置いてその人が盗んだように見せかけたりする。

**【こんな悪さするかも?】**  
・村中に落とし穴を作って、歩けなくする  
・村の井戸の水を塩水にする  
・森にかくれて、近くを通る人をおどかす

**【作戦】** 弓術防御が低い相手から保存食を盗もう。

**攻撃**  
小さいスリングを发射

弓<sup>12</sup>  
追加ダメージ + 0

**防御**  
すばやくよけ、バカにしたように笑う

剣<sup>9</sup>  
弓<sup>10</sup>  
魔<sup>12</sup>

HP 16

特殊能力

<どろぼうねこ> ダメージを与えるたびに保存食を1つ盗む。このモンスターを倒せば取り戻せる。

## レベル3 **プロブ** モンスター知識:11 アンデッド / 知性:低い

**【見た目】** ネバナバとしたかたまり。にごった灰色でくさった肉のにおいがする。



**【ウワサ】** 村にはたくさんの金属がある。畑の仕事に使うクワ、まきをわるナタ、狩りの罠に家の鍵……鍋や包丁も金属でできている。そんな大切な金属をさわるだけでくさらせる、それがプロブの能力だ。森や川にあった死体がどろどろに溶けてプロブになるといわれる。

**【こんな悪さするかも?】**  
・村の道具倉庫に入って、金属のものを溶かす  
・金属の宝箱を包まれた! くさる前に倒さないとか身までとかされてしまうぞ!

**【作戦】** 追加ダメージは0より小さくはならない。

<ふはい> 剣・槍・斧・短剣でプロブを攻撃すると、その武器は戦闘終了まで追加ダメージに-2。

**攻撃**  
のしかかってくさらせる

剣<sup>13</sup>  
追加ダメージ + 3

**防御**  
ぶよぶよした体は手こたえがない

剣<sup>10</sup>  
弓<sup>14</sup>  
魔<sup>11</sup>

HP 22

特殊能力

## レベル3 **水ガメ** モンスター知識:10 動物(水) / 知性:人間

**【見た目】** 5mほどのカメ。こうらが島のように水面に見え、離れたところによきと首が突き出している。

**【ウワサ】** 井戸の地下水は食事や農業に使われる。それがあつ日、水が出なくなったとしたら……。水ガメは「地面の水を自分のまわりに集める」という能力を持っている水の幻獣。そのせいで近くの地面から水分がなくなり、井戸が使えなくなってしまう。集めた水は自分の周りにためて、小さな池を作る。水ガメには快適なアジトだが、とつぜん池ができたなら近くの村の人々は困ってしまうだろう。

**【こんな悪さするかも?】**  
・井戸からとつぜん水がなくなってしまう  
・村の畑にあらわれて、水びだしにしてしまう  
・川の水すら近よらせ、川の流れを変えてしまい、村が沈んでしまうかも……  
・高レベルのモンスターに能力を利用される(建物の土台を水浸しにしてこわす、など)

**攻撃**  
口から水流を吹き出す

魔<sup>11</sup>  
追加ダメージ + 4

**防御**  
動きはおそく狙いやすいがこうらが固い

剣<sup>14</sup>  
弓<sup>11</sup>  
魔<sup>12</sup>

HP 18

特殊能力

## レベル3 **ゴルゴブリン** モンスター知識:9 魔物 / 知性:人間

**【見た目】** 弓をもつゴブリン。弓ゴブリンとは体のサイズも目つきのすどさもちがう。



**【ウワサ】** ゴルゴブリンは強くなった弓ゴブリンだ。お金を手に入れるためならどんな悪さでもするという。自分でお金をうばうことも、誰かにお金をもらって悪事を働くこともある。現金はもちろん、高く売れそうなものも欲しがる。

**【こんな悪さするかも?】**  
・金でやとわれて、重要な人物を暗殺する  
・手下のモンスターを使って、お金を集めている  
・金持ちの商人をおそってお金をうばう  
・村の子どもをゆうかいして、身代金を要求

**攻撃**  
狙いさだめてしとめる一撃

弓<sup>13</sup>  
追加ダメージ + 3

**防御**  
注意深く相手の動きを読んでよける

剣<sup>10</sup>  
弓<sup>10</sup>  
魔<sup>13</sup>

HP 23

特殊能力

# モンスター目撃情報

## レベル4 マジゴブリン モンスター知識:10 魔物 / 知性:高い

【**見た目**】杖をもつゴブリン。杖ゴブリンよりも冷静でかしく、白いヒゲは大魔術師のようだ。

【**ウワサ**】魔物のなかの大長老、それがマジゴブリン。杖ゴブリンが修行をして「秘密の魔法」を覚え、この姿になるという。その魔法で天気を変えたり幻覚を見せたりと、たくさんの人に迷惑をかける。強力な魔法を使うには時間がたくさんかかるので、部下を使ってアジトを守らせる必要がある。

### 【こんな悪さするかも?】

- ・魔法陣や道具を使って強力な魔術の儀式をする
- ・重要人物のスケジュールをしらべその人を狙う
- ・ニセの情報で冒険者をおびき寄せてたおしたり、その際に町を狙って攻撃をしたりする



**攻撃**  
杖から黒い光を放つ

魔術 13  
追加ダメージ + 3

**防御**  
攻撃に動じず魔法のバリアで防御

剣術 10  
弓術 12  
魔術 13

HP 28

特殊能力

## レベル4 リングクリムゾン モンスター知識:13 アンデッド / 知性:低い

【**見た目**】宙に浮く赤いリング。ぬめっとしていて脈打つようにゆれている。



【**ウワサ**】豚、牛、羊、鶏。村では動物を飼っている。牛乳や羊毛や卵をとったり、農作業を手伝わせたり、食料にしたり、村の生活には欠かせない。その動物が「全身の血を抜かれて倒れていた」という事件が起きたら、犯人はこのリングクリムゾンだ。正体は生きものの血が集まったアンデッドで、動物に近づいておそい、流れる血を吸収して大きくなる。血を流す動物なら何でもおそそう……もちろん人間も。

### 【こんな悪さするかも?】

- ・村から村へ、動物をおそって移動する
- ・森で血を抜かれた謎の死体が見つかる
- ・低レベルモンスターの血をすってしまふ

【**作戦**】<通せんぼ>されないから自由に移動できる。

<飛行> <通せんぼ>されない

**攻撃**  
高速回転しぶつかる

剣術 13  
追加ダメージ + 6

**防御**  
切ってもすぐにリングにもどってしまう

剣術 13  
弓術 15  
魔術 12

HP 25

特殊能力

## レベル5 石鮫イシュラス モンスター知識:10 動物(土) / 知性:高い

【**見た目**】地面から背びれが突き出ている。スイスイ泳ぐように近づいて、砂しぶきとともにね上がったその姿は、石のような肌をした小さなサメだ。

【**ウワサ**】地を泳ぐ土の幻獣。土なら泳げるが、人が通る道は泳げず、その道をジャンプしてとびこえる。砂しぶきをあげて飛ぶ姿は光を反射して美しい。ただし、粘土のような地面や砂地は泳ぎにくいらしく動きがゆっくりになるようだ。ヒレが珍しい食材として売れるので、モンスターや盗賊から狙われている。

### 【こんな悪さするかも?】

- ・村人や旅人を地面からおそう
- ・街道のまわりに住みついて通れなくしてしまう

【**作戦**】弓術攻撃だが演出は「地面にもぐったら、とつぜん足元にあらわれる!」という感じでいこう。

<飛行> <通せんぼ>されない。  
<大ジャンプ> 攻撃したあと、さらに1マス歩ける

**攻撃**  
地面からとつせんかみつく

弓術 17  
追加ダメージ + 2

**防御**  
すばやく地面にもぐりこむ

剣術 15  
弓術 15  
魔術 11

HP 22

特殊能力

## レベル5 ボスゴブリン モンスター知識:11 魔物 / 知性:人間

【**見た目**】斧をもつゴブリン。体が大きく、動きも荒っぽい。いつもきげんが悪く、どなったりいばったりしている。



【**ウワサ**】たくさんのもンスターを力で言うことを聞かせるその姿はまさにゴブリンのボス。エオーラ・エリアには数体いて、手下を使って何かをたくらんでいる。物をこわすのが大好きで、大きいもの、多くのものをこわそうとする。マジゴブリンには作戦を立てさせて、ゴルゴブリンには攻撃をさせて、というように手下に言うことをきかせて、悪さをする。

### 【こんな悪さするかも?】

- ・いくつかの事件のうらで、命令をしている
- ・村にあらわれて破壊のかぎりをつくして去っていく
- ・エオーラのまちのかべをこわそうとしている

**攻撃**  
力任せに斧を振り回す

剣術 16  
追加ダメージ + 7

**防御**  
ひふは鉄よりかたく、よける気もない

剣術 15  
弓術 12  
魔術 14

HP 33

特殊能力

## レベル6 嵐の大樹 モンスター知識:11 植物(風) / 知性:高い

【**見た目**】歩くこともできない強い風。その中心にそびえる数十メートルを超える巨木。

【**ウワサ**】エオーラで2本だけ確認された珍しいモンスター。どちらも今は眠っているが、危険がせまると目覚めてその原因にむかってひたすらまっすぐつき進む。まわりに嵐を起こすので、村があれば大変だ。家も人も吹き飛ばされてしまう。その力はエオーラのまちのかべもこわしてしまうほどだという。

【**作戦**】<大嵐>で冒険者を足止めできる。その間に他のモンスターに攻撃をさせよう。

<大嵐> 攻撃のかわりにこの特殊能力を使う。次のプレイヤーのターンは「移動せずに攻撃」が「1マス歩いて終了」しかできない。



**攻撃**  
超高速の風で切りさく

魔術 14  
追加ダメージ + 4

**防御**  
強い風で攻撃の狙いが外れる

剣術 11  
弓術 15  
魔術 14

HP 35

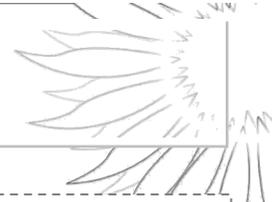
特殊能力

## 幻獣とエリアの自然

ミルバ地方にある草原や砂漠・湿地……この多彩な自然を作ったのは「幻獣」という種類のモンスターだと言われています。

幻獣は地・水・火・水に分けられ、それぞれの現象を操ることができます。風の幻獣が多ければ風が強く、木が育たないので草原に。火と土の幻獣が多ければ砂漠に……と自然を変えてしまうのです。エオーラは4属性の幻獣がいるためバランスが取れており、世界のはじめの姿に近いといわれています。

幻獣は周囲の自然を変え、土地を変えてしまうこともあるので、人々を困らせることも多いでしょう。タイプに「動物(火)」と書かれていれば火の幻獣で、同時に動物としてもあつかいます。



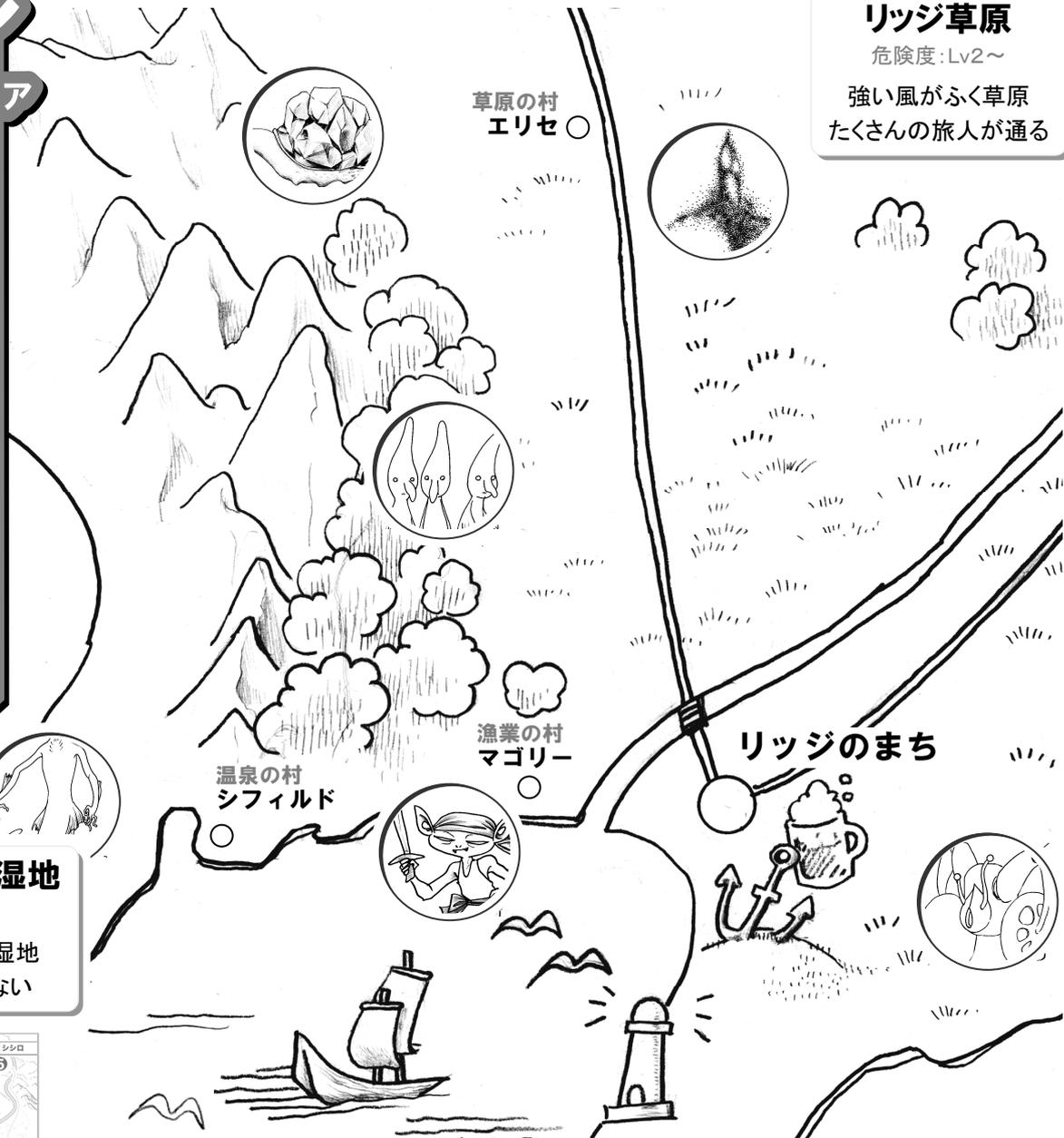
モンスター知識(10ページ)	経験点(11ページ)	オリジナルの行動
<p><b>判定するのはいつ？</b></p> <p>戦闘する前にモンスターを見ることができれば、〈モンスター知識〉の判定ができます。先に能力がわかれば作戦も立てやすいはず。このとき判定できるのは見た人だけ。プレイヤーは工夫して観察しましょう。</p> <p><b>弱点が2つある？</b></p> <p>「いちばん低い防御力」が2つあれば、その両方に丸を打ちます。</p>	<p><b>経験点ボーナス</b></p> <p>GMは良い行動をしたプレイヤーには経験点を多くあげられます。例えば</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「冒険の目的」に近づいた：1点 そのキャラクターらしい行動をしたり冒険の目的を大切にしたとき。</li> <li>・キャラクターのせりふを言った：1点 みんなに演技してほしい！とき。</li> <li>・「大きな物語」を進めた：1点 GMが大きな物語を用意していればそれを進めたプレイヤーにボーナス</li> </ul> <p>遊ぶ前に「今日は〇〇でも経験点あげます！」と言うと効果的です。</p>	<p>ルールで決まってないことをしたらどうなるでしょう？ 例えば、</p> <p><b>例① 火の魔法を使う敵に水をかける</b> →〈わざ〉で判定、成功したらモンスターの攻撃力が-2！</p> <p><b>例② モンスターにインクを投げる！</b> →〈わざ〉で判定、成功したら目に入って防御力が-2！</p> <p>どちらもプレイヤーが「こうしたい！」と出したアイディアに「じゃあこんな感じ」とGMが効果を考えてくれたのです。このように、</p> <p>「その行動ができるか」 「判定が必要か」 「成功したらどんな効果か」</p>
<p><b>気絶(10ページ)</b></p> <p><b>全員が気絶したら</b></p> <p>全てのキャラクターが気絶したら依頼は失敗です。キャラクターたちは他の冒険者に助けられ、冒険者の店で目を覚まします。</p> <p>報酬がもらえないのはもちろん、「もらうはずだった報酬」と同じ金額を、助けてもらったお礼として払います。お金が足りないときは店から借金です。</p> <p>失敗してもまじめにやった人は「依頼を解決しようがんばった」の経験点がもらえます。ふざけて気絶した人はもらえません。GMが決めてください。</p> <p>お話の内容によっては同じ依頼に再挑戦できるかもしれません。</p>	<p><b>買い物(10ページ)</b></p> <p><b>アイテムは売れる？</b></p> <p>0~2レベルの武器：20G 3~5レベルの武器：40G アイテム：10G</p> <p>で売れます。元値は関係ありません。宝石や本、アクセサリなどはGMが決めた価格で売れます。</p> <p><b>ゲーム中の買い物</b></p> <p>武器は大きなまちでしか買えません。小さな村で買えるのは〈薬〉などのアイテムだけです。</p> <p><b>お金・アイテムの貸し借り</b></p> <p>他のキャラクターからお金を借りたり、アイテムを分けてもらってもかまいません。ただしケンカにならないように、話し合ってからにしましょう！</p>	<p>それらはGMが決めます。上の例も「そうなる」というルールではありません。効果を決めるのはGMで成功・失敗を決めるのは判定です。</p> <p>考えるのが苦手なGMは「効果なし」としてもOK。ただし、行動や判定をする前に言ってあげましょう。</p> <p><b>ルールをまちがえたら……</b></p> <p>「あ、さっき攻撃の計算ちがった！」 そんなとき、どうしましょうか？ まちがえるたびにやり直すのは大変。「今回はしょうがない」として、「次から注意して遊ぼう」と約束しましょう。</p>
<p><b>マジックアイテム(10ページ)</b></p> <p>見た目は普通のじゅうたん、ひとたび呪文を唱えたら空中に浮かぶ……中級ではそんな不思議なアイテム、「マジックアイテム」が登場します。</p> <p>マジックアイテムは「〈見えない力〉」を使ってスイッチを入れます(ウィザードの役目ですね)。GMに「〇〇に〈見えない力〉を込めます。」と言いましょ。</p> <p>もちろん〈見えない力〉の回数は1回減ります。また戦闘中なら「攻撃のかわりに」力を込めます。</p>	<p><b>毒</b></p> <p>受けた〈毒〉の効果は、6時間眠るか何かを食べると回復します。保存食や食べ物探し、しゃっきりの実でもOK。何かを食べるのは戦闘中なら「攻撃のかわりに」してください。</p>	<p>「モンスター知識を忘れてた！」 そんなときは、その時点で判定しても良いでしょう。</p> <p>遊びかたにミスがあったとき、どうするか決めるのはGMです。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 間違えた人を責めない</li> <li>② できるだけやり直しはしない</li> <li>③ みんなが楽しめる方法を考える</li> </ol> <p>こんなことに気をつけましょう。</p>

# リッジ

## 草原と港のエリア

丘をこえると、地平線まで続く海が見えます。あちこちから集まった商人が馬をひくその先に、みなとのまちリッジがあります。

**リッジ草原**  
危険度: Lv2~  
強い風がふく草原  
たくさん旅人が通る



### ニューマの湿地

危険度: Lv4~

謎の種族が住む湿地  
キケンで近づけない

**ミルバ湾** 危険度: Lv2~ あたたかくおだやかで多くの魚がとれる海



### リッジのアイテム

#### 通常アイテム

#### ハイアロー

価格: 26G  
アイテム探し: わざ 11

#### ブラックアロー

価格: 42G  
アイテム探し: X

#### きずぐすり

価格: 34G  
アイテム探し: 感覚 12

#### はりぐすり

価格: 50G  
アイテム探し: わざ 12

#### しゃっきりの実

価格: 26G  
アイテム探し: 感覚 12

#### 食べもの探し

価格: -  
アイテム探し: なんでも 9

弓の攻撃にく追加ダメージ+1(使い捨て)  
リッジには材料となる松が少ないので、他のエリアより高い。

弓の攻撃にく攻撃力+1(使い捨て)  
材料の黒松がリッジではとれないため、エオーラ産のものを売っている。

HPを5点回復する薬(使い捨て)  
リッジ草原はドクダミが多く生えていて、旅人・商人・村人も日常的に使う。

HPを10点回復する薬(使い捨て)  
リッジエリア、特にニューマの湿地周辺には材料となるヤマモモの木が多い。

<魔術防御力>を+1する薬(使い捨て)  
みかんの実。マゴリーの村の名産で、小粒で甘いと評判が良い。

キャラクター全員分の1日分の食事。  
リッジエリアでは草原で動物がとれる。海沿いでは魚釣りも出来るぞ。

### 武器

#### サーベル

価格 180G  
レベル 2



カード No.12

剣 攻撃  
2+わざ追加ダメージ 3  
防御  
2+体力  
2+感覚  
3+知性

#### カトラス

価格 180G  
レベル 3



カード No.52

剣 攻撃  
2+わざ追加ダメージ 5  
防御  
2+感覚  
2+感覚  
3+知性

#### トリスピア

価格 170G  
レベル 2



カード No.22

剣 攻撃  
2+わざ追加ダメージ 3  
防御  
2+わざ  
2+感覚  
2+知性

#### ニューマボウ

価格 ? G  
レベル 4



カード No.74

弓 攻撃  
4+感覚追加ダメージ 5  
防御  
2+体力  
4+感覚  
3+知性

特殊効果あり

**リッジ草原** 危険度:Lv2～ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう！

見渡すかぎりの大草原に一本の線を引いたような第一街道。商人や旅人が旅し、道沿いには彼らが泊まる村があります。エリセの村はその1つ。草原で野菜や薬草を育てる村です。彼らは草原にモンスターが現れるとたいへん困るでしょう（さあモンスターのページを見て依頼を考えましょう）。街道を旅する商人から、モンスターから守ってほしいという依頼もあるでしょう。

**うわさのスポット**

**破滅の竜巻**

非常にパワーの強い竜巻で、通ったあとは何ものこらない荒地になってしまいます。しかもこの竜巻は消えることなく、目的があるかのように草原を移動し続けているそうです。今リッジに来る旅人の話題は竜巻でもちきり。何かを追っているのか、操られているのか……その正体と目的はいまだ分かっていません。

【関係するかも？】風力モメ・雲クラゲ(モンスター)

**ミルバ湾** 危険度:Lv2～ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう！

海には使えそうなネタがいっぱい！ 砂浜や岩場での冒険、岸辺の洞窟などをダンジョンにしましょう。マゴリーの村は魚をとって暮らす村。小さな港に船があり、網やモリを使って魚をとります。エオーラでは「野菜畑」を狙っていたモンスターも、ここでは別のものを狙うかも？ 海らしいストーリーを考えましょう。船の中やミルバ湾に浮かぶ島も舞台に使えますね。

**うわさのスポット**

**満月の隠れ家**

「満月の夜だけ入口が開く」と言われる洞窟。中は海水で満ち、差込む月明かりを反射して幻想的な風景になるそうです。正確な場所は、ある漁村の漁師だけが知っているとか。入れるのは小さな湾に満月が映る30分だけ。それを過ぎたら閉じ込められてしまうでしょう。果たして中には何かあるのでしょうか。古代のアイテムか、閉じ込められたモンスターか……

**ニューマの湿地** 危険度:Lv3～ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう！

山脈の西側には湿地があり、見渡す限りの遺跡があります。そこは「海の民」ニューマが住む土地。彼らは人と関わりをもたない不気味な種族。遺跡を調べようにも、かんたんには湿地に入れられないでしょう。山脈の近くにも村があり、その1つ「シフィルド」は温泉で有名です。あちこちから観光客が集まりますが、たまに山脈を越えてニューマが現れて、びっくりします。

**うわさのスポット**

**海中神殿**

地上・浜辺から海中にまで大量に遺跡があるニューマの湿地。海に沈んだ遺跡群の1つ、「海中神殿」と呼ばれる場所にはニューマたちがせせせと何かを運んでいるそうです。謎多きニューマの行動はいつも理解を超えています。その目的はそこにいる「何か」に宝物を届けることなのでは、と言う研究者もいます。

【関係するかも？】ニューマボウ(武器)

マジックアイテムについてはP21を見よう！

<b>西方の魔導書</b> <small>カード No.85</small>	
価格 150G レベル2	魔 攻撃 2+知性 追加 3 防御 剣 1+体力 弓 2+感覚 刺 1+知性 <small>ウィザード専用</small>
	
<b>風の護符</b> <small>カード No.86</small>	
価格 190G レベル3	魔 攻撃 1+知性 追加 4 防御 剣 1+体力 弓 2+感覚 刺 1+知性 <small>特殊効果あり ウィザード専用</small>
	

■ 大グモの糸	<b>大グモの糸</b> 価格: 45G	<b>イメージリング</b> 価格: 60G	<b>サイレントベル</b> 価格: 45G
	1mのロープのマジックアイテム。<見えない力>を込めるとロープの先を他のものにくっつけることができる。10分は絶対に取れない。 南の国に住むという大グモの糸。どこにでも固定できるので、天井にぶら下げたり、橋がわりにしたり、工夫して使おう。	指輪のマジックアイテム。<見えない力>を込めると<わざ>の判定を<知性>か<感覚>でできる。 <見えない力>を使って細かく物を動かすことができる。近づかず鍵やトラップを外すこともできる。 <見えない力>1回で一度の判定ができる。	ベルのマジックアイテム。<見えない力>を込めてふると、持っている人の音が消える。1分の間、かくれる、こっそり動く判定に+3。 音を消す銀色のベル。表面に北の国の模様が書かれている。シーフを手助けしたり、シーフの代わりにこっそり動いたり、うまく使おう。
	<b>浮かぶじゅうたん</b> 価格: 50G	<b>物見鳥</b> 価格: 40G	<b>棘のシンボル</b> 価格: -
	じゅうたんのマジックアイテム。<見えない力>を込めると浮かぶ。高さは地面から50cm程度。効果は6時間。 東の国から来た1人用じゅうたん。浮かぶだけなのでひっぱらないと動かない。乗って<休息>をしたり、重いものを運んだりできる。	鳥の置物のマジックアイテム。<見えない力>を込めると<アイテム探し>を1回できる。どのアイテムも<知性>か<感覚>で判定できる。 西の国からやってきた風見鶏。身の回りにある使えそうな植物を探してくれる。得意な能力値で判定できるのも便利だ。	聖印の「魔術攻撃力」に持ち主の「レベル」を足す。(プリースト専用) リッジの神殿で作られた棘の飾り。聖印につけると攻撃を強化できる。リッジで依頼を成功させると無料で手に入る。プリーストはゲーム終了後にGMIに入手を宣言すること。

# リッジの冒険を見てみよう！

冒険の  
メンバー



ローグの マルコ

冒険の目的：  
力の使いかたを覚える



スカウトの ラウル

冒険の目的：  
カギあけの腕をみがく



ウィザードの ステラ

冒険の目的：  
世界の秘密をときあかす

## 丘のカモメ亭



「丘のカモメ亭」は旅人や商人、冒険者が集まる酒場。

看板娘のコーラは笑顔があふく女の子ですが、その気の強さに港の男たちもたじろぎ。強さは性格だけではなく、腕ずもうでも負けなしというウワサです。

「丘のカモメ」という店の名前はリッジの丘を自由に飛ぶ鳥をイメージ。コーラのお母さんが料理を、コーラがお金の管理とお客さんの相手をしています。本当はお父さんの店ですが、ゆくえがわからないそうです。

「丘のカモメ」の食事は少し高いですが、味は確か。泊まりたいときは近くの宿屋を紹介してくれます。

宿泊(一人部屋) : 6G  
宿泊(相部屋) : 2G  
食事 : 3G ~

名物は魚を使った料理で、特に魚のすり身を棒状にして焼いたものが絶品だとか。

## 「丘のカモメ亭」で依頼を受けよう！

GM : 外にいても熱気と喧騒を感じられる店。ここはリッジ一番の酒場「丘のカモメ亭」です。店内は冒険者や旅商人でいっぱい。

マルコ : 仕事の予感がするじゃないか！

ステラ : 面白そうな依頼人はいないかしら？

GM : では、皆さんにウェイトレスが話しかけます。「いらっしゃい！見たところ冒険者ね。依頼でも探してる？」

ラウル : そうだ。

GM : 「ちょうどさっき商人さんから相談を受けたんだけど……」

マルコ : よし！ その依頼うけてやろうじゃないか！

GM : 「そのまえに飲み物の1つぐらい、頼んでよね！」

飲み物とおつまみを手に、依頼人の話を聞いてみます。

GM : 「……それで、大切な商品をうばわれてしまいました。」

マルコ : 取り返せばいいんだな。わかったぜ！ 行ってみよう！

ステラ : マルコ待って。先に報酬のことを聞いておきたいのだけど？

GM : そこはウェイトレスが間に入ります。「草原にでるモンスターならあなたたちの力でちょうど良いかもね。1人60Gぐらいかな？」

ラウル : ……もっと欲しいな。

ステラ : わがまま言わないの。新しい武器が買えるぐらいなら十分よ。

## 広い草原と海、リッジは広大なフィールドが舞台！

依頼を受けることにした冒険者たち。詳しい話を聞いてみます。

ステラ : それで、馬車がおそわれたのは街道なのね？

GM : 「はい、第一街道です。安全だと思っていたのですが……」

マルコ : ははーん、護衛代をケチるからだぜ

ラウル : モンスターの姿は見たかい？

GM : 「暗くてははっきり見えませんでした、人間サイズの影でした」

ステラ : どっちに向かったかわかるかしら？

GM : 「南のほうに行きました。たぶん海のほうかと思います」

マルコ : よし、居場所が分かれば倒しにいくだけだぜ！



街道沿いに歩いて事件現場まで来た冒険者たち。周囲を調べると……

GM : 小さな足跡があります。商人の話のとおり、南に向かってます。

マルコ : 後を追うぞ！

GM : 街道を外れ、草原に残った足跡をずんずんと追います。なだらかな丘をいくつか越えた辺りで、目の前には海が広がります。

ステラ : 素敵！

海沿いは岩場。足跡を追うのは困難なので手当たり次第に探すと……

GM : 海沿いに洞窟がありますね。中は広い空間になっているようです。

ラウル : 人型モンスターならトラップもあるかもな。探してみるぜ。



### リッジのモンスター : 「飛行」に注意！

ラウルが慎重に罫をはずしながら進むと、3体のモンスターが現れます。剣ゴブリンと、見たことがない海のゴブリン、そして大きな鳥。

GM : 鳥の攻撃。一步移動して……

マルコ : 同じマスにいるぜ。〈通せんぼ〉！

GM : 残念！ この鳥には〈飛行〉の能力がありますから、〈通せんぼ〉はできません！ 後ろにいたステラを弓術で攻撃！

ステラ : いやー！

マルコ : ま、まずいな。先に鳥を倒したほうがいいのか？ いや、うーん。

ラウル : 珍しく考えてるじゃないか。

マルコ : うるさい！ やっぱり先に鳥を倒さないとマズいな。

特殊能力に苦戦しながらも敵を倒し、うばわれた商品を取り戻します。

GM : 「これで無事にお客さんに商品を届けられます。ありがとう！」

マルコ : 良かったな！

ステラ : これからは気をつけるのよ。

GM : 「そうですね。次は護衛をお願いするかもしれません。」

ラウル : 次の話もいいが、今回の報酬をもらわないとな。

GM : ではコーラの立会いの下、約束どおりに報酬が支払われました。

これで今日の冒険はおしまい。次の冒険に向けて準備です。

マルコ : よし！ これでリッジの武器が買えるんだな！

ステラ : ご当地アイテムも買える。やっと〈見えない力〉を使いきれ……

ラウル : その前に経験点、もらおうか。

見渡す限りの草原と海。行きかう商人と冒険者たち。

今までより広い世界で新しいモンスターと戦うことになります。

「マップ」「マス目」を意識して、このエリアを乗り切ってください！

### 〈飛行〉のモンスター

〈飛行〉能力を持つモンスターは〈通せんぼ〉ができません。

ファイターの頭を飛び越して、背後のウィザードやプリーストが攻撃されるのです！

HPの低い魔法使いが攻撃され〈気絶〉しては一大事。最初に倒すのが良いでしょう。

また、相手が次のターンにどのマスまで移動してくるか、計算をしながら戦いを進めましょう。

### ローグのキャラクター

農業や狩りやものづくりをしてお金をかせぐのが村の暮らし。どの仕事もマジメさが大切で、「そんなの性格にあわねえ！」という人はエオーラやリッジなど大きなまちにやってきてお金をかせぐ方法を考えます。中には盗賊や山賊になってしまうものもいるでしょう。

「ローグ」を選んだ冒険者は、普通の暮らしから外れた人たち。でももちろん、山賊や盗賊とは違います。あなたのキャラクターが冒険を選んだのは、なぜでしょうか？

この冒険に参加したマルコもローグのひとり。その物語は、54ページで。



## 「丘のカモメ亭」

リッジで依頼を受けるのは、大通りにあるさわがしい酒場。  
あちこちのエリアから集まった人で、いつも店内はごった返しています。

### 近道できない！

依頼人 若い商人 Doyle シナリオLv2

報酬はひとり70G。

リッジからエオーラのまちまで商品を運ぶ商人だ。ほかの商人よりも早いのがじまんでな、実は近道があるんだよ。ま、あんまり教えたくないんだが……街道を外れて草原を歩くんだ。ところが、昨日そこに大穴があいてた。中は迷路みたいになっているみたいで、どうやら「ルカオン」ってモンスターのしわざらしいんだ。モンスターがいるんじゃないか。中を見て、追い払ってくれないか？

ルカオンは地下にトンネルをほって巣を作る。巣には分かれ道や部屋があるから、そのままダンジョンになるぞ。マップを書こう。

ボスにはそのままルカオンを使うのがいい。ザコは2レベルモンスターから選ぼう。リッジのモンスターから選んでも、エオーラのモンスターからでも良いぞ。(エオーラのモンスターだけは他のエリアでも使えるのを覚えておこう！)

### 商人のゆくえは？

依頼人 農村の妻 Eimer シナリオLv2

報酬はひとり20Gとしゃっきりの実を1人2つ。

私たちの村ではみかんを育てています。毎週、商人さんが買いに来るのですが、今週はまだ来ていません。近くの街道にモンスターが出たと聞き、巻き込まれていないか心配です。商人さんはいつも( )

の道を通って村にきます。道を調べてきてもらえませんか？

この事件は、どのモンスターの仕業だろう？ 2・3レベルから怪しいモンスターを選ぼう。商人はくだものを運んでいるようだから、それをヒントに選んでも良いぞ。

そのモンスターが出そうな道を( )に書こう。場所は森か平原か？ 道の大きさや周りにあるもの、目印など、具体的に書こう。

その道を調べたらどんなヒントでモンスターのアジトの場所がわかるだろう？ モンスターの毛が落ちていたり、馬車をひきずった跡があるとか……モンスターのアジトをダンジョンにしたら完成だ。

### ネズミ退治

依頼人 貿易商カジツク シナリオLv3

報酬はひとり70G。

私は船で海の向こうと商売をしている。船は私にとってたいへん大切なものだ。航海中は何週間も泊まるのだからね。ところが、その船にネズミが住み着いたようなのだ！ 姿は見えてないんだが、( )

ががじられていたり( )がなくなったりする。

これでは、次の航海に出られない。船の扉はすべてしめたから、中に閉じ込めているはずだ。急いでネズミを見つけて、追い払ってくれないか？

それは本当にネズミだろうか？

正体となるモンスターをまず決めよう。

食べられたものはモンスターの種類やサイズから考えよう。船にありそうな食物は、大きなパン、干し肉、外国のドライフルーツ、タルに入った酒など……

船にはキッチン、寝室(商人のもの、船乗りのもの)、倉庫などがある。マップを書いて、モンスターがかくれている場所を考えよう。

## 「丘のカモメ」にいる人たち (GMが演技するときの参考にしよう！)

**酒場のウェイトレス: コーラ** 「丘のカモメ」で依頼を受けるときは、彼女が仲介人になります。



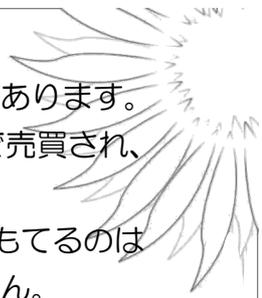
リッジによろこ！ にぎやかでしょ？ ここは商売の町だからね、やっぱり活気がなくちゃ。うちの酒場もお客さんは商人が多いわ。ま、お金持ちの商人が来るような高級なお店じゃないから、若い商人と旅人、あとはあなたみたいな冒険者が多いかな。商人も旅人もトラブルとなりあわせの職業。ここにいればあなたたちを頼りにしてる人たちと会えるから良いかせぎになると思うわ。かせいだ分は、うちで食べていってね！

### 商人

商人っていてもいろいろですよ。食べ物を売る商人もいますし、芸術品を扱う商人もいます。まちに店を持てる商人はラッキーで、だいたい移動して売り買いする旅商人ってやつ。皆さんも護衛とか、売り物の美術品を探してほしいとか、頼まれることあるでしょ？

### 船乗り

俺たちや海の男、普段は船にのってんだ。酒場でたらふく食って飲めるのも今だけって話さ。俺たちが運んでんのは他の国の珍しいもんだ。他の国の人をのっけたりもするから、あんたらも会うことがあるかもな。もし海や島に用があれば言ってくれ、力貸すからよ！



リッジのまちは商売のまち。ミルバ地方で唯一、商品を積みおろしできる大きな「港」があります。ミルバの他のエリアから、海の向こうから、さまざまなアイテムが港に集まります。ここで売買され、また別の場所に運ばれていくのです。

中心にある大きな錨は「いにしへの争い」で作られた戦いの船の一部。そのまわりに家をもてるのは成功した商人の証です。酒場や宿は旅商人であふれ、商売がらみの事件や依頼がたえません。

町外れには漁村だった時代から続く集落があり、まちの騒がしさが遠く感じられます。

### なぜの灯台をさぐれ！

依頼人 船乗りのケリガン シナリオ Lv3

報酬はひとり80G。  
夜に船を動かすときは、灯台の明かりがととても大切だ。陸がどこにあるか目印になるからね。  
ところが最近おかしな事が起きてる。灯台がない場所で何かが光ってるんだ。これでは船乗りが混乱してしまい道をまちがえたり、陸にぶつかったりする。おおよその場所を教えるから、事故が起こる前に光の正体を探って、何かあれば解決してきてくれないか？

光を放つモンスターはあまりいない。リッジやエオラのモンスターからかんたんに選べるだろう。

いや、モンスターがたいまつ明かりをつけているのかもしれないぞ。夜に明かりをつけてなにをしているの？ 正体は何者？ 明かりの場所に何かあるのだろう。村かアジトか、それとも遺跡だろうか？

どちらのパターンでも、好きなほうを作ろう。もちろん別のパターンでもOKだ。

オススメのアジトは、海岸にぽっかりと開いたどうくつだ。どうくつの中まで海の水がたまっていて、バトルシートの何マスかが海になって入れない……なんてしたら、いつもとちがう戦闘が楽しめるだろう。

### 連続どろぼう事件

依頼人 商人組合代表エディ シナリオ Lv3

報酬はひとり80G。  
先週から商人を狙ったどろぼう事件が何件も起きている。  
これ以上続くようでは商人組合全体の信用が失われてしまう。そこで商人組合から犯人探しをお願いすることにした。どの事件も荷物を運ぶとき起きており、盗まれたものには共通点がある。それは ( )  
事件を起こしているモンスターを探し、退治してほしい。

盗まれたものにどんな共通点があるだろう？ 色、形、サイズ、味……そして共通したものばかりを狙うモンスターといったら……？

アジトの場所をプレイヤーに伝える方法も、考えたいポイント。事件は1回じゃないから、色んな人の情報を集めると面白い。商人に話を聞いたらおそわれた場所が同じだったとか、次に狙われそうな商人と一緒にいけばおそってくるとか、どうやってのヒントを出すのか、考えよう。

他の依頼で登場した商人をおそわれた役で登場させると、プレイヤーが楽しめるぞ。「近道できない」や「商人のゆくえは？」など自分が昔の依頼で登場させた商人もOK！

### 島のなぞを追え！

依頼人 探検家モニカ Lv3

報酬はひとり80G。  
リッジエリアに広がる海、ミルバ湾にはいくつもの「島」があるわ。人が住んでいるものもあれば、無人島もある。中には古代の遺跡が残っていたり、新しい動物がいたり、とても興味深い場所だと知ってたかしら？  
先月の嵐の日、新しい島を見つけたの。その島について船乗りや冒険者からうわさを聞いてみると、 ( )  
だっていうじゃない！ 本当なら、ぜひ調査したいわ。船は私が用意する。あなたたちも島まで来て、危険がないか調べてちょうだい！

「どんな島なの？」  
「どんなモンスターが？」  
「どんなダンジョンが？」

考えなきゃいけないことはたくさんある。無人島だと思ったら人が住んでたり、魔物がリッジを狙うアジトに利用していたり、ゴブリンばかりが住む島になっていたり……「嵐」っていうのも島の謎と関係があるかも？ その島でだけ取れる薬やアイテムがあるかもしれないし、掃りに海賊におそわれるかも。島と海を生かしてお話を作ろう！

### コラム：「旅」をゲームにしよう！

商人から「商品を村まで運ぶから守ってくれ」と依頼があり、旅に3日がかかるとしたら、その間に何が起こるでしょう？ 右の表に起こりそうなイベントが書いてあります。6つあり、1Dで何が起こったかを定めることができます。1日に1回、冒険者の誰かにダイスを1つふってもらって、何が起きたか決めましょう。同じような表を自分で作っても良いですよ。表で決めるだけでは面白くありません。ある夜、寝っているとモンスターがおそってくるかも？ (こういうことがあるから、夜の見張りは大切なんです)。

3日目に村につくまでにボスモンスターも出てくるでしょう。表の「できごと」と自分で決めた「できごと」とを組み合わせ、お話を盛り上げましょう。

ところで冒険者たちは保存食をもっていますか？ 1日目にイベントでダメージを与えれば、〈休息〉してHPを回復したくなるでしょうから……いろんなタイミングで少しずつダメージ

- ① 馬車が地面にはまった！ <体力>で持ち上げる判定。
- ② 川の橋がこわれてるぞ！ わたる方法を考えるか、<知性>で別の道を探そう。
- ③ 迷った…… <感覚>で失敗すると1日おそくなる。
- ④ 迷子を発見！ 家まで送って1日かかる(お礼あり)。
- ⑤ モンスターだ！ 戦ってもこっそり逃げてもいいぞ。
- ⑥ 何も無い日だった。

を与えてスリルのある旅にしましょう！

こういう表で遊ぶと、ダイスで決めることに夢中になりがち。「依頼を解決する」「困っている人を助ける」をプレイヤーが忘れていようなら、依頼人から注意をしましょう。きかない人は「解決しようがんばった」の経験点がもらえません。GMもみんなに忘れられないような依頼をしっかりと考えて、旅の冒険を遊んでくださいね。

# モンスター目撃情報

## レベル2 モンスター知識:7 動物(風) / 知性:低い

### 風カモメ

【**見た目**】 銀色の羽のカモメ。この鳥が空を飛ぶとそれを追うように強い風が吹く。

【**ウワサ**】 風がやさしい日。草原から遠くを見渡すと、キラキラと光るものが空をよこぎっていくことがある。それは風の幻獣、風カモメだ。

風カモメは商人や旅人をおそって、食べ物をうばう。中でも果物がお気に入りのようで、かくしても匂いで見つけてしまう。ひとたびねらいを定めたら、袋でも馬車のほろでもやぶってうばっていく。

羽根は光を反射して美しく輝くので高く売れる。悪い狩人や冒険者が狙っているようだ。ひととき美しい、虹色の風カモメを海で見たというわさもある。リッジエリアならどこにでもあらわれる。海も草原も、風カモメにとっては同じ空でつながっている。

【**作戦**】 <通せんぼ>をされずに自由に移動できる。ファイターのいるマスから逃げ回り、その後ろにいる冒険者を狙おう。

<飛行> <通せんぼ>されない

**攻撃**  
羽根を飛ばしてつきさす

弓 13  
追加ダメージ + 0

**防御**  
高いところに飛び上がって逃げてしまう

剣 12  
弓 8  
魔 10

HP 17

特殊能力

## レベル2 モンスター知識:9 虫 / 知性:低い

### ユリカマキリ

【**見た目**】 うすいピンクのユリ……のようなカマキリ。クキは体、花は巨大なカマだ。

【**ウワサ**】 草原には小さな植物が生え、色とりどりの花も咲く。手にとって見たければ近づいても良いが、実は花があなたをおびきよせていたとしたら……

ユリカマキリはユリの花にそっくりのカマキリだ。その香りをかいたものはユリカマキリに近づいてしまう。花にさわろうとしたその瞬間、正体をあらわしたユリカマキリにおそわれるのだ。

魔法に弱い人は1km 先からでもひきよせられるが、強い人はすぐ横にいても気がつかない。草原や森の中でふらふらと歩いている人がいたら、声をかけるのが良いだろう。その人の歩く先にうすいピンクのユリが見えたなら、急いで！

【**作戦**】 魔術攻撃ができるので、他のモンスターを<通せんぼ>しているキャラクターを攻撃してやろう(剣術武器なので、魔術に弱いはずだ！)。

**攻撃**  
すばやい動きでカマイタチ

魔 9  
追加ダメージ + 4

**防御**  
ちょごまかと動き回って狙いにくい

剣 12  
弓 11  
魔 8

HP 16

特殊能力

## レベル3 モンスター知識:10 動物 / 知性:人間

### ルカオン

【**見た目**】 黄色い毛なみの狼。前足の力が強く、地面をえぐるように踏みこんで飛びかかってくる。

【**ウワサ**】 広い草原や丘を走って狩りをする狼……ではない。彼らのフィールドは地下。地下深くに巣穴をほってくらしているのだ。

ルカオンの巣は地面と水平にほられた「道」が何本も組み合わさって、まるで迷路かダンジョンのようだ。エサ置き場や子育てのために「部屋」も作るという。彼らは巣穴の真上に穴をほって、草や土でかくす。そこを通った動物は「落とし穴」を落ちていって……気づいたらそこは、ルカオンのエサ置き部屋だ。

【**巣穴の使いかた**】

- ・ 商人が巣穴に落ちてしまった！
- ・ 古い巣穴が他のモンスターのアジトに……
- ・ ゴブリンが秘密の通路に作りかえて……

【**作戦**】 キャラクターたちが<飛行>のモンスターに苦しんでいるとき、こっちは<通せんぼ>してやろう。

**攻撃**  
飛びかかってかみつ

剣 12  
追加ダメージ + 5

**防御**  
毛がなめらかでかたく武器がすべる

剣 12  
弓 8  
魔 10

HP 27

特殊能力

## レベル3 モンスター知識:11 動物(風) / 知性:低い

### 雲クラゲ

【**見た目**】 風に流される大きなクラゲ。頭上を漂い、地面につくほど長いしよくしゅが左右に揺れている。

【**ウワサ**】 リッジに来る商人たちは、ロバ・馬・そして馬車で商品を運ぶ。そんな彼らが恐れているのが、風の幻獣・雲クラゲだ。

数 m の高さに浮かんで「かさ」を広げたりちぢめたりするその姿は、海をただよっているようにも見える。彼らはしよくしゅで物を引き上げ「かさ」の中にしまう。2~3日をかけてゆっくり溶かすのだ。大きい動物が好みなので、ロバや馬、そして人間が狙われる。助け出したいなら溶けきる前に居場所を突き止め、雲クラゲを倒すしかない。

【**作戦**】 弓術攻撃は「しよくしゅが長い」という演出。<狙いうち>は「同じマスにとどまって攻撃をすれば、ダメージがUP」という能力。雲クラゲが動かなくても戦える作戦や仲間モンスターを考えよう！

<狙いうち> 「移動せずに攻撃」をすると、追加ダメージに+3

**攻撃**  
しよくしゅが遠くまで届く

弓 13  
追加ダメージ + 0

**防御**  
しよくしゅがからみついて近づけない

剣 12  
弓 8  
魔 8

HP 27

特殊能力

## レベル3 モンスター知識:10 アンデッド / 知性:人間

### ファントム

【**見た目**】 空中に浮かぶ人影。全体がぼんやりと光っているが、その正体は集まった「ちり」だ。

【**ウワサ**】 夜、旅人は野宿をする。毛布や枯れ草で寝る場所を作り、たき火をかこんで眠りにつくが、安心はできない。モンスターは夜にも動くからだ。

ファントムは死体を燃やした灰から現われ、生きていたときほしかったものを狙う。宝石、お金、絵画、そして愛したモノ……だが彼らが触ったものは、だんだんと同じちりになってしまう。彼らが望むものを手にする日は来ない。

夜のうちに旅人をおそうのが似合うモンスターだが、昼でも自由に動ける。

【**作戦**】 <飛行>があるうえ魔術で攻撃ができる。飛び回って遠くまで攻撃しよう。

<飛行> <通せんぼ>されない



**攻撃**  
チリを飛ばし吸い込ませる

魔 13  
追加ダメージ + 0

**防御**  
攻撃が体をすり抜けて手こたえなし

剣 14  
弓 14  
魔 9

HP 20

特殊能力

## レベル3 モンスター知識:9 魔物 / 知性:人間

### ゴブレース

【**見た目**】 海賊のようなゴブリン。曲がった短剣をもち、汚れた服を風になびかせる、海のゴブリンだ。

【**ウワサ**】 エリアが変わればゴブリンも変わる。リッジでは海賊のゴブリンが登場だ。彼らは船をおそって食料や珍しいお宝など、積荷の全てをうばう。お宝があると聞けば海岸沿いの道や海から近い村、草原の真ん中にでも登場するという。

【**作戦**】 たくさんキャラクターがいるマスじゃないと<範囲攻撃>がうまく使えない。ファイター2人などを同時に相手にできるといいだろう。カトラスを右に左にとふりまわし、ごうかいに戦うから<範囲攻撃>ができる。それを演出しよう。

<範囲攻撃> 1回の攻撃で自分と同じマスにいるキャラクター全員を攻撃できる。



**攻撃**  
ごうかいに剣をふりまわす

剣 15  
追加ダメージ + 0

**防御**  
すばやく剣を振り回し攻撃をはじく

剣 10  
弓 12  
魔 8

HP 25

特殊能力



**レベル 4** **ロックマイマイ** モンスター知識:12 動物 / 知性:低い

**【見た目】** 巨大なカタツムリ。せおっているのはカラ、ではなく石のカタマリだ。

**【ウワサ】** やつは進む。森があろうと岩があろうと、畑や家や村があろうと、ふみつぶして進む。曲がったり、もどったりもするが、とにかく進む。その重さで地面が固められるから、通った後には「道」ができる。だから森の道を歩いてははずが、その先にロックマイマイがいた……なんてことも。森や草原を通る旅人の道は、時間をかけて地面がふみ固められたもの。石畳やアスファルトなんてないから区別ができないのだ。

**【作戦】** 防御力が高いから、ファイターのいるマスで〈おじゃま〉しつつ魔法使いを攻撃しよう。

〈おじゃま〉 〈剣術〉攻撃ではないが、〈通せんぼ〉できる。

**攻撃** 背中をゆらし石をぶつける  
**弓** 13  
追加ダメージ + 4

**防御** 背中が石がかたくて攻撃できない

**剣** 15  
**弓** 16  
**魔** 12

**HP** 20

**特殊能力**

**海の民 ニューマ**

西の湿地にすむ海の民、ニューマ。彼らについては謎ばかりだ。人間と交流せず、会っても無視されるか戦いになる。高い技術を持つらしく、彼らの持つ「ニューマボウ」は自動的に矢がセットされる、人間に作れない武器だ。湿地に広がる遺跡と関係があると言われている。彼らの目はどこを見ているか分からず、表情もない。彼らはしゃべるかわりに、口からかん高い音を出す。その音でゴーレムに命令することもできるようだ。人間と同じ言葉を高速で話しているという説もあり、ゆっくり話してくれれば会話ができるのかもしれない。彼らにそのつもりがあれば、だが。

**レベル 3** **ダッシュゴーレム** モンスター知識:11 ゴーレム / 知性:人間

**【見た目】** 車輪のあるゴーレム。1mほどのサイズで、音も立てずに走りまわり、加速・減速・急ブレーキも可能。

**【ウワサ】** 「海の民」たちは、なぜかゴーレムを連れている。ダッシュゴーレムはその1体で、移動が得意なゴーレムだ。上り坂やでこぼこ道でもすばやく移動できる。ニューマがこの上に乗って移動していることもあるようだ。ニューマとは別に見つかることもあるが、そのときは車輪の動きがなめらかではなく、ギギギと音を立てて移動する。ニューマがメンテナンスをしているのなら、やはりゴーレムについて詳しいのかもしれない。

**【作戦】** 「2マス移動して攻撃」できるので、マップ上を逃げ回りながら攻撃しよう。

〈高速移動〉 「2マス移動して攻撃」ができる

**攻撃** 口から炎を飛ばす  
**弓** 13  
追加ダメージ + 2

**防御** 狙っているうちに移動してしまう

**剣** 11  
**弓** 13  
**魔** 8

**HP** 20

**特殊能力**

**レベル 4** **どろニューマ** モンスター知識:11 海の民 / 知性:人間

**【見た目】** 泥でできた人間。……に見えるが、泥がはがれた部分からはカエルのような肌が見える。

**【ウワサ】** 泥人間の正体、それはニューマの一種だ。普通のニューマと違って頭が悪く、機械も使えない。仲間であるはずのニューマからも下等な生物として知られているようだが、人間並みの知性はある。彼らは食べることが大好きなので、食べ物を狙って人をおそす。うばった食べ物でおなかいっぱいにならないときは、人をおそって食べてしまう。なかにはちょっとかしこいやつが人間の村やまちに近づいておそってくることもあるだろう。かしこいかと思ったらニューマの命令どおりに悪さしていた……ということもありそうだ。

**【作戦】** 羽はないが、カエルのようにぴよぴよとびはねるので〈飛行〉をもつ……と言葉でプレイヤーに伝えよう(気味悪くていいだろう)。魔法使いなどを剣術で攻撃すれば大ダメージだ。

〈飛行〉 〈通せんぼ〉されない

**攻撃** 力任せに腕を振る  
**剣** 15  
追加ダメージ + 1

**防御** 泥の体が武器をすべらせる

**剣** 14  
**弓** 11  
**魔** 10

**HP** 35

**特殊能力**

**レベル 4** **ピニューマ(群体)** モンスター知識:11 動物(風) / 知性:低い

**【見た目】** 水色の小人。全身がぬめっとしており、とがった頭のとっぺんはぼんやりと光っている。

**【ウワサ】** ピニューマは数体がー列に移動する。その1体1体がガラクタを持っている……よく見ると共通点があるぞ。赤いもの、10センチ以下のもの、丸いもの……しかし、それを集める理由はやっぱりわからない。とにかく彼らは「もの」を集めて湿地へと帰る。集めかたはいろいろ。草原で探すとか、商人や旅人からうばうとか、村の家々を荒らしてまわるとか……どれにしても、とてもめいわくだ。

ピニューマは1つの集団で1体のモンスターとする。コマは1つ・攻撃も1回だけど実は何体かの集団だ。ぬめぬめの水色の小人がいっせいにおそってくる。戦闘中、冒険者にイメージさせよう。気持ち悪いぞ。

**攻撃** あたまの先がびかっ!  
**魔** 15  
追加ダメージ + 0

**防御** 集団なので1体ずつ倒していくのが大変

**剣** 12  
**弓** 15  
**魔** 14

**HP** 25

**特殊能力**

**レベル 5** **ニューマ** モンスター知識:11 海の民 / 高い

**【見た目】** 下半身がヘビの人間。上半身にうろこはない。手や腰にヒレがあり、長い指先がよく動く。

**【ウワサ】** 西の湿地に住む謎の種族、ニューマ。高い知性と失われた技術を持っているらしいが、詳しいことはわからない。ピニューマや他のモンスターに命令して色々な物を集めている。それを邪魔されたらたいへん怒る。移動は苦手なので、ニシュラ山脈を越えてくることはめったにない。ただし、移動の方法があればリッジのまちに近づいてくるニューマがふえるかもしれない。

〈くねくね移動〉 「1マス移動して終了」か「移動せずに攻撃」しかできない。  
 〈古代魔法〉 攻撃①は3マス、攻撃②は2マス届く

**攻撃①** 高速呪文で耳鳴り  
**魔** 15  
追加ダメージ + 0

**攻撃②** ニューマボウを発射  
**弓** 12  
追加ダメージ + 3

**防御** 攻撃されてもびくともしない

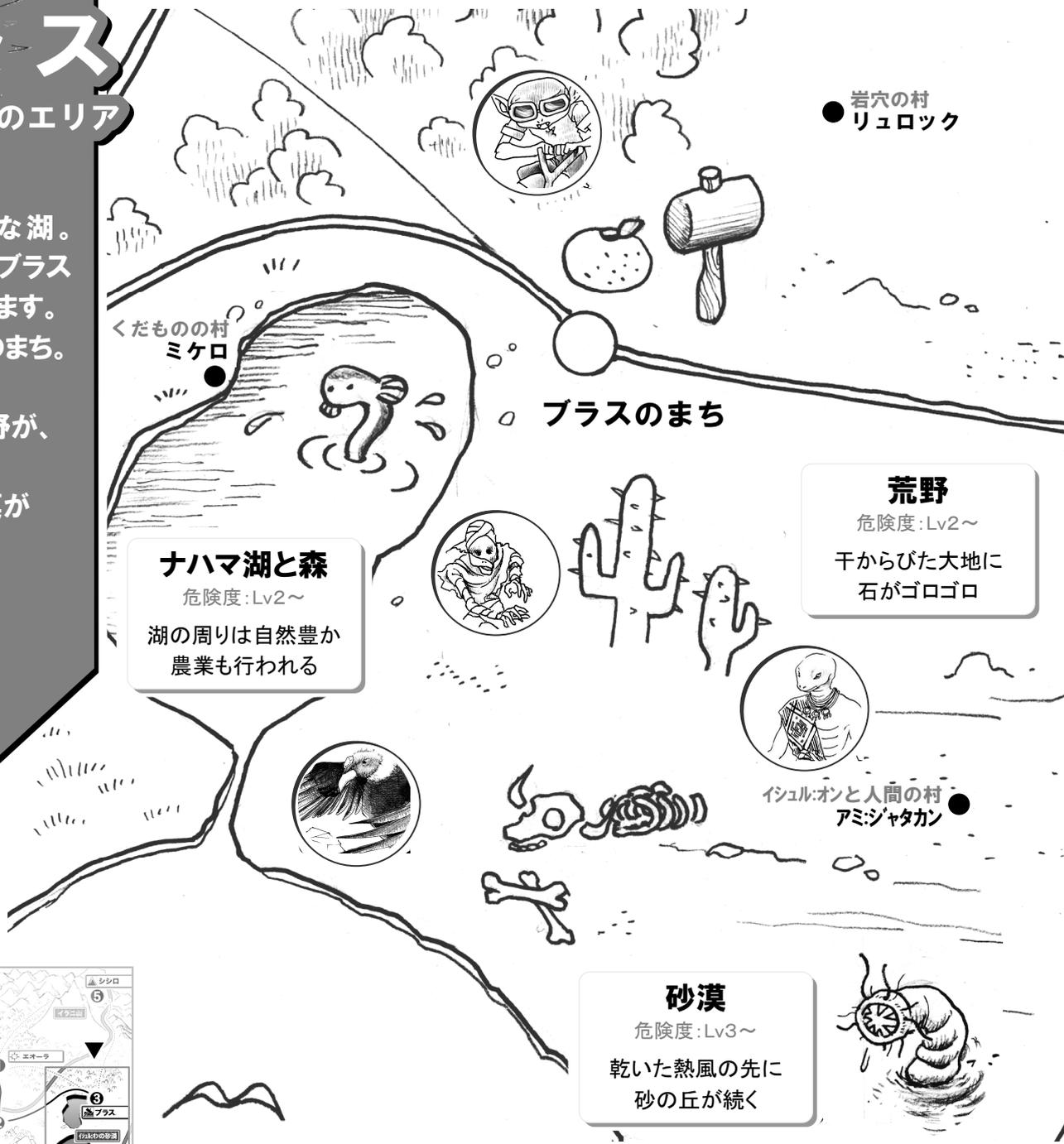
**剣** 13  
**弓** 11  
**魔** 15

**HP** 30

# ブラス

## 砂漠と職人のエリア

森林と大きな湖。  
そのほとりにブラス  
のまちがあります。  
ここは職人のまち。  
東に行けば  
かわいた荒野が、  
その奥には  
きびしい砂漠が  
あります。



くだもの村  
ミケロ

ブラスのまち

● 岩穴の村  
リュロック

### ナハマ湖と森

危険度: Lv2~

湖の周りは自然豊か  
農業も行われる

### 荒野

危険度: Lv2~

干からびた大地に  
石がゴロゴロ

### 砂漠

危険度: Lv3~

乾いた熱風の先に  
砂の丘が続く

● イシュル:オンと人間の村  
アミジャタカン



## ブラスのアイテム

### 通常アイテム

#### ハイアロー

価格: 18G  
アイテム探し: わざ 11

#### きずぐすり

価格: 18G  
アイテム探し: 感覚 12

#### はりぐすり

価格: 66G  
アイテム探し: X

#### しゃっきりの実

価格: 26G  
アイテム探し: 感覚 10

#### お茶

価格: 26G  
アイテム探し: 感覚 12

#### 食べもの探し

価格: -  
アイテム探し: なんでも 11

弓の攻撃に<追加ダメージ>+1(使い捨て)  
ブラス北部の森林はエオラーから続く  
良質な松の生産地。

HPを5点回復する<薬>(使い捨て)  
湖周辺なら見つけやすいが、  
荒野を越えるとほとんど生えていない。

HPを10点回復する<薬>(使い捨て)  
高レベルの冒険者向けに  
リッジから取り寄せて販売している。

<魔術防御力>を+1する<薬>(使い捨て)  
みかんの実。ミケロの村でとれる品種は  
ミルバーの味と名高い。

これを飲んだ日は、モンスターの<毒>を  
一度だけ防ぐことができる(使い捨て)  
体に良いお茶。ブラスの名産品だ。

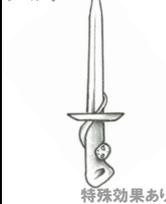
キャラクター全員分の1日分の食事。  
ブラスでは食べられるものが少ない。  
「砂漠」では「なんでも:13」とする。

## 武器

### スネークバイト

### ブーツ

価格 200G  
レベル 4



特殊効果あり

剣	攻撃
4+	わざ追加
ダメージ	0
	防御
剣	3+
ダメージ	感覚
剣	3+
ダメージ	感覚
剣	4+
ダメージ	知性

価格 170G  
レベル 2



剣	攻撃
4+	体力追加
ダメージ	2
	防御
剣	2+
ダメージ	わざ
剣	3+
ダメージ	感覚
剣	1+
ダメージ	知性

### イシュル:オンの投槍

### スタッフスリング

価格 ? G  
レベル 3



特殊効果あり

剣	攻撃
3+	わざ追加
ダメージ	4
	防御
剣	2+
ダメージ	わざ
剣	2+
ダメージ	感覚
剣	2+
ダメージ	知性

価格 130G  
レベル 2



弓	攻撃
4+	わざ追加
ダメージ	0
	防御
剣	2+
ダメージ	体力
剣	2+
ダメージ	感覚
剣	2+
ダメージ	知性

## ナハマ湖 危険度:Lv2~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

ナハマ湖はミルバ地方でいちばん大きな湖。そのまわりには森や草原があり、果物や野菜を育てる村があります。とくにミケロの村のみかんはミルバーの品質だと言われています(冬の初め、リッジエリアのマゴリーの村と品評会を開いて競っています)。ナハマ湖と周辺の森にしかない動植物やモンスターも多く、プラスでは貴重な木材・動物革の産地。職人の依頼で材料を取りにいくこともあるでしょう。

### うわさのスポット

#### 立ち枯れの森

周囲数百mにわたって木が生えたまま干からびている森。はじめは荒野近くの森でしたが、最近になってエオウ側の森でもこの現象が確認されました。どうやら森の中で飛び飛びに発生しているようなのです。職人協会では近く冒険者に調査依頼をするそうです。

【関係するかも?】陽炎サボテン(モンスター)

【関係するかも?】スナモグリ(モンスター)

## 荒野 危険度:Lv2~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

プラスのまちを出るとそこは荒野。カラカラと乾いた空気と赤茶けた大地が続いています。ところどころに水が湧き出るオアシスがあり、そこに村があります。荒野でしか取れない植物や鉱石があるため、人が住み、商人が行き来するのです。荒野の北側には背の低い岩山がいくつもつながっています。その巨大洞窟の中に作られたのがリュロックの村。その奥は鍾乳洞に続いており、住人でも先を知らないそうです。

### うわさのスポット

#### 地獄のかまど

荒野の南にある校庭ほどの穴。石で覆われていますが、全体が赤熱しており、ちらちらと炎が吹き出しています。溶岩やマグマとは違って、何か不思議な力で燃え続けているようです。この火口では「業火の盾」の材料を取ることができますが、近くには炎を好むモンスターが多く大変危険です。

【関係するもの】業火の盾(ご当地アイテム)

## 砂漠 危険度:Lv3~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

熱風と砂嵐の大地。そこに住むのがイシル・オンという種族です。彼らは部族に分かれており、その多くは人間に好意的です。アミシヤカカの村はイシル・オンと人間と一緒に住む珍しい村。ときおり来る激しい砂嵐に耐える頑丈な石造りの家が特徴です。ここは砂漠の奥に向かう冒険者の中継地点となっています。そう、冒険者はキケンな砂漠にも挑むのです。材料探しや、モンスター退治、遺跡探検、なにより人助けのために。

### うわさのスポット

#### 砂漠の民の聖地

全てのイシル・オンが聖地とあがめる「岩山」。部族ごとに違う文化を持つイシル・オンにとって、唯一の共通するシンボルだと言われています。全長数km、高さ数百mの一枚岩で、その中はまるで迷路。「大人」と認められるため、最奥に記された詩を覚えてくることを試験とする部族もあります。モンスターがいたり、先人の残したトラップがあったり、かんたんではありません。

【関係するかも?】イシル・オンの投槍(武器)

「○○を倒す依頼をクリアすると買える」アイテムを買うときもお金は必要です。

マジックアイテムの使いかたはP21をみよう!

**リングダーツ** カード No.63  
価格:200G レベル3

弓 攻撃 2+ わざ追加 3  
防衛 3+ 体力 2+ 感覚 2+ 知性 2+

特殊効果あり



**火の腕輪** カード No.87  
価格:200G レベル3

魔 攻撃 4+ 感覚追加 2  
防衛 1+ 体力 2+ 感覚 2+ 知性 2+

ウィザード専用



**ランタン** 価格:70G

ご当地アイテム

周囲を明かるく照らす。  
薄いガラスケースに油がしみこんだ火種を入れる。風や湿気で消えにくく布をかぶせて明かりをかくしやすい。ガラスだけでも珍しいのにその薄さ・硬さはプラスならではの。



**業火の盾** 価格:300G

<剣術>と<弓術>の防御力に+1できる盾。両手で使う武器を持つ冒険者はこの盾を持ってない。  
特別な鉱石で作られた盾(「地獄のかまど」に行く依頼をクリアすると買える)。頭から胸までおおうほどのサイズで、物理的な攻撃から身を守る。

**水ガメの水袋** 価格:100

1日で自然といっぱいになる水袋。5人分の食料になる。  
水ガメから作られた水袋(水ガメを倒す依頼をクリアすると買える)。なんだか気味悪いが、水の幻獣の力で水を生むと思えば神秘的。栄養はばっちり腹持ちも良く味はほんのり甘いらしい。

**精密手袋** 価格:340G

<わざ>の能力値に+1(<攻撃力>と<防御力>にも足せる)  
地殻オオカミの皮で作られた手袋(地殻オオカミを倒す依頼をクリアすると買える)。手がすべらない。さわったものの感覚を指先に伝える細かい作業をやりやすくする。高レベル冒険者御用達の品だ。

**リツソの尻尾** 価格:100G

ふさふさ飾りのマジックアイテム。<見えない力>を込めると味方全員の<魔術>の追加ダメージに+2。効果は戦闘終了まで。  
火リツソのしっぽのかざり(火リツソを倒す依頼をクリアすると買える)。かばんや腰にオシャレにつけよう。隙があれば戦闘直前でも使える。

**『モンスター絵図』** 価格: -

モンスターの目撃証言、足跡、毛、鳴き声などから「モンスター知識」の判定ができる。(プリースト専用)  
プラスの神殿に伝えられる書物。古き博物神官ダリンが古ミルバ語で記したもの。プラスで依頼を成功させると無料で手に入る。プリーストはGMIに入手を宣言すること。

# ブラスの冒険を見てみよう！

## 冒険のメンバー



ファイターの バーン  
冒険の目的：  
力の使いかたを覚える



レンジャーの ウィリー  
冒険の目的：  
知らないモンスターを見る



ウィザードの ステラ  
冒険の目的：  
世界の秘密をときあかす

## ブラス職人組合



ブラス職人組合は職人たちの組織。そのサービスの1つが「冒険者の紹介」です。

受付は事務員のアダム。ぴんとおびた背中にいい言葉。どこから見ても「まじめ」な彼は家具職人の家に生まれました。手先が不器用だったため弟に職人の道をゆずり事務員として助ける道を選んだのです。

仕事をかんぺきにこなし客への心づかいも忘れない。職人たちからも冒険者からも信頼されるりっぱなサポーターです。

お酒が入るとキツイ冗談を言うこともあるそうです。

職人組合では食事も宿泊もできませんが、近くのお店を紹介してくれます。

宿泊(一人部屋) : 5G

宿泊(相部屋) : 3G

食事 : 3G ~

とうもろこしのチップスや湖で取れる長魚のパイが名物です。

## ブラス職人組合で依頼を受けよう！

GM : 広いロビーの奥にはカウンターがあり、壁にはたくさんの紙が張られたコルクボードがある。

バーン : 紙って何が書いてあるんだろう？

GM : 読む？ “〇〇の皮は余ってませんか？ 〇〇町の〇〇”とか。

ステラ : 職人の情報交換かしら？

GM : なかには“危険なモンスター狩りの護衛募集”とか……

ウィリー : そうなの、良いですねー。

GM : すると、「冒険者の方ですか？」とカウンターから声。

ウィリー : はい！

GM : 「でしたら、こちらでご登録をお願いします……」と言った直後！扉がバタンと開きます！ 「た、大変だ！」

駆け込んできたのは職人の弟子。どうやら師匠が狩りに出たまま……

ステラ : 帰ってこないってわけ？

GM : 「はい。師匠のことが心配で心配で……」

バーン : 大丈夫。安心するんだ。僕達が何とかしよう。

GM : では、「口を挟んですみませんが職人協会を介しての依頼ということでよろしいでしょうか？」と事務員が。

ウィリー : どうして？

GM : 「冒険者と職人が直接交渉をすると、なにかとトラブルも多くて。それと今回の件は保険の手続きが必要ですから……」

ステラ : そうするのは任せるから、こちらは報酬が保証されればいいわ。

GM : 「ご安心ください。依頼成立ということで、詳しい話はあちらで」と奥の相談コーナーに案内されます。

## 乾燥した大地に、新しいモンスターが待つ！

静かなロビーの奥、腰掛けて詳しい話を聞く一行。

GM : 「師匠が探していたのは地殻オオカミというモンスターです。」

ウィリー : 聞いたことないですね。ワクワクします！

GM : 「砂漠に住むオオカミで……」

ステラ : 砂漠はまずいわ。あたし達には危険じゃない？



GM : 「いえ、それが近くの村の洞窟で見かけたというウワサを聞いて  
師匠が出て行ったのです。非常に珍しいことでして。」  
ウィリー: 荒野の近くならそれほど危険ではないでしょう。行きましょう!  
さっそくウワサのあった洞窟につき、先へ進むと……

GM : 道が2つに分かれています、片方が崩れて進めません。  
バーン : もしや……「だれかいなか!」って聞いてみて……  
ステラ : 待って! 大きな声を出せばモンスターにばれるわよ。  
「見えない力」で岩を静かにどかせないかしら?  
GM : うーん、いいでしょう。どかした先に、一人の男性が!

どうやら洞窟に入ってから岩が崩れてきて、戻れなくなったようです。

GM : 「こちらの道には地殻オオカミはいない。もう一方に行くぞ!」  
そういつてずんずん進んでしまいます。  
ウィリー: 待ってー! と言いながらワクワクしてついていきます(笑)  
ステラ : 今日はスカウトいないんだから、あなたが警戒しなさい(笑)

### 〈毒〉のモンスター

〈毒〉能力を持つモンスターからダメージを受けると、さまざまな悪い影響を受けます。対策はずばり、ダメージを受けないこと。攻撃術が分かれば、その範囲から離れる。その術の防御が高い冒険者が気をひく。先に「お茶」を飲む。など、工夫をして〈毒〉のモンスターを撃破しましょう!

なお〈毒〉の詳しいルールは21ページを読んでください。

### レンジャーと狩人

狩人は森や草原で動物をとり、生活をする人たちです。その肉は食べ物として、皮や骨などは素材として売ります。なかには職人のように自分で工作をして完成品を売ったり、農業をしながら狩人もしたりと、暮らしのスタイルはいろいろ。

レンジャーを選んだ冒険者は、同じ自然のプロ。でもふつうの狩人とちがいで旅をしています。それは自由で危険な生きかた。なぜあなたのキャラクターは、そんな旅に出たのでしょうか?

この冒険に参加したレンジャーのウィリー。彼は子どものころ、あるものを見て村を飛び出しました。

その物語は、54ページで。

### プラスのモンスター: 「毒」に注意!

奥で地殻オオカミを見つけた一行。師匠を背中に戦いを始めますが……

GM : 謎の巨大アリの攻撃がバーンにダメージを与えます。バーン、君はプレイヤーのターンになるたびにダメージを1点受ける。  
バーン : げ、どういう能力?  
GM : そういう〈毒〉! 〈毒〉のモンスターからダメージを受けたら、さまざまな悪い効果が出るのです  
ウィリー: やっかいだが珍しい能力だな。メモメモ……

敵の能力に苦戦しながらも、なんとか倒した一行。まちへ戻ります。

GM : 「師匠! 無理するからです!」「いやー悪かった悪かった」  
バーン : まったくだ。あれじゃ命がいくつあっても足りないぞ。  
GM : 「次からはあんたらに護衛を頼むとするよ。それと地殻オオカミから良い皮が取れた。これなら狙ってたアイテムが作れそうだ」今日からご当地アイテムの「精密手袋」を買えます。  
バーン : ……強いなこれ! でも高い!(笑)  
GM : 「タダで作るわけにはいかなんのでな。はっはっは(笑)」  
ステラ : じゃ、これで依頼は終了ね。ね、受付さん?  
GM : そうでした。「そうですね。では、こちらから報酬を……」

危険な砂漠には〈毒〉をもった危険なモンスターが待ちかまえます。今までよりもスリリングな冒険をクリアしましょう!

# 「プラス職人組合」

プラスで依頼を受けるのは、町の中央にある職人の集まる場所。  
ものづくりや砂漠、そして砂漠の民に関係する依頼が多いです。

## 師匠に怒られる！

依頼人 職人の弟子リアム Lv2

報酬はひとり70G。  
武器職人の弟子をしています。  
武器を作るときに鉄を熱するのですが、うちの師匠はその熱源に赤熱△カデの血液を使います。ところが、僕のミスでその血液をなくしてしまったのです！  
まちで探しても売ってません。プラスのどこかに巣があるはずで、手に入れてください！

「巣の場所」が分からないと手に入らない。  
では、それをどう見つけてもらおうか？  
職人に聞く、森や草原で足跡を追う、など1つ決めておこう。

でもそれをGMが教えてあげる必要はない。  
どう探すかはプレイヤーが考えてもらおう。  
もしも正解を当てられればOK。違う方法を言われても、GMが「場所がわかりそうだ！」と思ったら、巣の場所を教えよう。  
長く困っているようなら、ヒントをあげよう。  
できるだけプレイヤーのアイデアをOKしてあげると、盛り上がるぞ。

## たいせつな指輪

依頼人 ミケロの村の若者トム Lv2

報酬はひとり20G + ダンジョンで見つかる宝物すべて。  
大きな鳥に指輪をぬすまれた！ あれは( )  
なので、大切な指輪なのです。  
村の長老いわくその鳥は荒野の高台に住むセクトウワシというモンスター。  
屋はあちこちを飛び回っていて、巣にはいないそうです。夜までに巣に忍び込んで、取り戻してもらえませんか？

巣に行くまでの道がダンジョンだ。  
岩に囲まれた道、がけっぷち、岩の割れ目、などがダンジョンの通路のかわりになるぞ。

セクトウワシとは戦わないから代わりのボスを用意しよう。巣までの道に住むモンスターや、巣にある宝をねらうモンスターなど「どうしてそいつがボスになるのか」も考えておこう。

セクトウワシの巣には指輪以外に一人60G分の宝石を置くと、報酬がちょうどいい。

## ぬれぎぬ事件？

依頼人 リュロック村の神官マグダ Lv3

報酬はひとり70G。  
先週のことです。荒野にある私の村で、( )  
という事件がおきました。  
ちょうどそのころ青い布を首に巻いたイシュル・オンを近くで見たという話があって、村人は「犯人はそいつだ！」と言います。  
でも「青い布を首にまく」のはイシュル・オンという人間に友好的な部族の証。みんなそれを知らないのです。おそらく犯人は別にいるのに、このままでは彼が犯人にされてしまいます。  
真犯人を見つけてください！

村で起きた事件はなんだろう？  
「倉庫から何か盗まれた」なら倉庫にこっそり忍び込めるモンスターが犯人だし、  
「村の牛が食べられた」なら大きな動物でも食べそうなモンスターだ。  
事件・モンスターをセットで考えて、そいつが今いる場所をダンジョンにしよう。

事件が解決したら、イシュル・オンや村人からもお礼を言おう。彼らと友だちになっておけば、また次の冒険につながるかも？

## 「職人組合」にいる人たち (GMが演技するときの参考にしよう！)

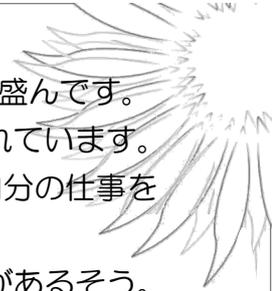
**職人組合の事務員: アダム** 職人組合で依頼を受けるときは、彼が仲介人になります。



こんにちは。職人のかた……では、ないですよ。ご安心ください、冒険者のかたも大歓迎です。  
私たち職人組合では依頼の仲介をしております。職人というお仕事も大変で、素材を求め、製品を作り、そして作ったものを商人に届けなければいけません。仕事を急ぐあまり危険があつてはいけませんから、冒険者の皆さんに依頼をしたいことは多いのです。  
実はプラスには、「冒険者が集まる店」というような場所がありませんので、近くの村人さんや旅人さんの相談ごと私たち職人組合が聞いています。困ったときは、ぜひ力を貸してくださいね。

**職人** 職人といってもな、人によって作るものが違う。  
家具・食器・かばん・服・それに武器。使う素材も木・皮・鉄や銅と、作るもの次第だ。  
どの職人も専用の工房をもち弟子をとっている。  
血の気が多くて無鉄砲なやつも多いが、危ないことはみんな苦手だ。頼りにしてるぜ。

**旅人** プラスといえば荒野と砂漠だけど、そこにも村があるって知ってたかい？ そこに食べものを届け代わりに砂漠の民の工芸品を買い……それが旅人や商人の仕事さ。中にはたくさんのラクダやロバを使って隊列を組む商人もいる。その旅を守るのはもちろん、冒険者ってわけさ。



プラスのまちは職人のまち。「ここで作れないものはない」といわれるほどのづくりが盛んです。まちを歩けば、あちらからは金属をたたく音、こちらからは職人の怒号、と活気にあふれています。職人は気難しく変わり者が多いといわれますが、ほとんどの職人は数人の弟子をとり、自分の仕事を手伝わせながら自分の技術を伝えます。まちの酒場は旅人よりも職人や商人向けに作られていて、どの職人もお気に入りの一軒があるそう。ここで作られた製品は商人によってリッジへ、そしてミルバ地方のあちこちへと運ばれます。

### ワームのカラを求めて

**依頼人 砂漠の商人グロリア オススメ Lv3**  
報酬はひとり80G。  
砂漠で最強のモンスター、砂漠ワーム。そのカラが武器のいい素材になるのはご存知ですか？ それを手に入れたいと思い、お願いに来ました。あ、なにもワームを倒せというわけではありません。砂漠にワームの死体を見つけたのです。そこまで行って、カラを取ってくれば、それで良いのです。  
成功したら職人に頼んで、武器を作ろうと思います。他の冒険者より先に売って差上げますよ。もちろん定価ですが。

ワームの太さは車のトンネルほど。その死体が熱と風で干からびて、その中に砂が積もればかべや部屋になる。中にモンスターがいるかも……これが今回のダンジョンだ。

「外側のカラは傷が多くて使えない。中まで入って、傷の少ないところを探してきてくれ」と依頼人から言って、中まで入ってもらおう。〈感覚〉で傷のないカラを探したら〈体力〉でひっぺがす……などの判定を用意して「3枚とったらクリア」なんてしても良い。  
あちこちに判定できるポイントを用意しておきダンジョン内を探検してもらおう。ポイントごと障害物や必要な判定を変えると良いぞ。

### セクトウワシ暴走

**依頼人 イシュル:オンの戦士“アイスマン” Lv3**  
報酬は倒したセクトウワシのひたいにある宝石。  
我らの部族がもつ高台に住む年若いいたセクトウワシがあばれだしてしまって誰も止めることができないため大地に返すことを長老会議が決定したがセクトウワシは我々イシュル:オンにとって神聖な生物なので傷つけることができず戦うことができない。倒してほしい。  
あのワシには特別な弱点があるそれは ( )  
それをすれば人間のみなさんでも倒すことができる。

本来はまだ戦えない高レベルモンスターに、弱点を利用して戦うダンジョン。  
弱点は「大きな音を立てる」「苦手な食べ物を食べる」や、「魔術攻撃されたら」「戦闘中にくだものを使ったら」など、GMが考えよう。  
弱点をつかれると、「攻撃と防御全てに-1」「HP-5」「〈問答〉の能力が使えない」状態にしよう。すると4レベルほどの強さになり、3レベルの冒険のボスにはちょうど良い。

依頼人は弱点を知らないで、イシュル:オンの集落で聞き込み調査が必要……とすると、ダンジョン前も盛り上がる。  
依頼するイシュル:オンは過去の冒険に登場した人物にすると、話につながりが生まれるぞ。

### ニセモノ禁止！

**依頼人 職人組合代表 ジェド Lv4**  
報酬はひとり90G。  
「プラスの工芸品はミルバ地方で一番」そう言ってもらえることがわれわれのプライドだ。そのために組合認定の職人は認定印を製品につけることができる。武器や防具はもちろん、家具や革製品、洋服や日用品にも。  
ところが。調べたら、武器・家具などでニセの「プラス印」が見つかった。うわさではモンスターが砂漠のどこかでニセモノを作っているらしい。怪しい場所を教えるので、退治するか、ニセモノが作れないようにしてほしい。

まずはニセモノ作りのボスを決めよう。

ニセモノ作りには人数が必要だから、小さな村みたいになっているかもしれない。その村全体をダンジョンにしても面白い。砂漠のど真ん中、高台に囲まれた場所にいくつも家が建っていて、鉄を打つ音が聞こえる……  
さあ、キャラクターたちはどうやって侵入するだろうか？

ニセモノを作っているのはさらわれたプラスのまちの村人や職人たちかもしれない。まず彼らをうまく逃がしてから、モンスターを倒さなければならない……そんな、戦うだけじゃないダンジョンも面白いぞ。

### コラム：モンスターのだしかたを工夫してみよう！

モンスターのする「悪さ」を使って、いろんな事件を起こしてみよう。例えば「スナモグリン」なら……

「村のお祭りの日に、スナモグリンが祭りに使う〇〇を……お祭りがはじまる夜までにどうにかしてほしい！」

「スナモグリンが穴をほって、人をさらっていった！ それはプラスの武器職人で、新しい武器を開発させよう……」

「スナモグリンがイシュル:オンの村から宝石を盗んだ！ それはセクトウワシに渡す宝石で、それが無いとワシがおこってあばれてしまう……」

どれもスナモグリンがしていることは「穴を掘る」という悪さ、つまりおんなじことをしているだけです。それでも他の部分をかえれば、まったくちがうお話になり、依頼を成功させるために必要なこともちがってきますね。

・ モンスターが強すぎた……

バトルをしてみたなら敵が強すぎた！ どうしましょう？ボスが何かを狙っているストーリーなら、「悪さをやりきった」ことで去って行く、という話にしましょう。宝を手に入れたり、こわしたいと思っていたものをこわしたり……依頼は失敗になるでしょうし報酬はもらえませんが、依頼をクリアしようがんばった人は経験点を手に入れられるでしょう。

ところで、逃げたモンスターはどうしましょう？ それは……次の冒険に出してみよう。「あのときのボスがリベンジに来た！」「あのときのボスが、今度は別の場所でも悪さを！」というお話ならプレイヤーも興味を持ってくれますね。

前向きに考えて、新しい依頼につなげましょう！

# モンスター目撃情報

レベル **2** **かげろう** **陽炎サボテン** モンスター知識:7  
植物(火) / 知性:低い

【**見た目**】 宙に浮かぶ玉サボテン。目線ほどの高さをふわふわと移動し、まわりにはかげろうが立つので荒野の景色がゆらめいて見える

【**ウワサ**】 プラスには荒野がある。赤茶けた大地に石や岩がゴロゴロ転がっていて、切り立った台地がいくつもそびえる、かんそうした土地だ。荒野を旅していると、陽炎サボテンに出会うだろう。それは人の目線ほどの高さに浮いて、周りに高熱を放っている。その熱はかげろうとともに地面の水分をじりじりと干上がらせる……そうして地面から出てくる水分を陽炎サボテンが吸収するのだ。

もしも荒野以外の場所では会ったら、大急ぎで退治しなければならぬ。森でも湖でも熱を出し、水分を全てうばってしまう。ほおっておいたらプラスエリアはすべて荒野になってしまうかもしれない。

【**作戦**】 ふわふわ浮いているが、〈飛行〉ではない(自由に飛び回ることはできないからだ)。

**攻撃**  
回ってトゲ千本とはし

弓 **10**  
追加ダメージ + 4

**防御**  
トゲを飛ばしているのに近寄りにくい

剣 **12**

弓 **9**

魔 **9**

HP **19**

レベル **2** **マミー** モンスター知識:10  
アンデッド / 知性:低い

【**見た目**】 布が巻きついた死体。布はボロボロで、そのあいだから見える肌はひからびている。

【**ウワサ**】 熱と風で乾燥した死体のアンデッド。旅人や動物から水分をうばうためにおそってくる。マミーの布が体にふれると、肌がかんそうして自由に動かせなくなる。こうして倒れた生物の死体が乾燥して新たなマミーとなるのだ。

【**作戦**】 1点でもダメージを与えれば〈毒〉がきく。まずはダメージを当てやすいキャラクター、つまり剣術の防御が弱いキャラクターから狙うのがいい。同じキャラクターを攻撃しても効果は2倍にならないから、いろんなキャラクターを攻撃しよう。

〈毒〉 マミーからダメージを受けたキャラクターは〈攻撃力〉に-1する。



**攻撃**  
布を使ってからめとる

剣 **13**  
追加ダメージ + 0

**防御**  
布がひらひらして、体が見えにくい

剣 **9**

弓 **10**

魔 **12**

HP **18**

特殊能力

レベル **3** **スコープアント** モンスター知識:11  
虫 / 知性:低い

【**見た目**】 サソリのしっぽを持つ巨大アリ。全長2mほどあり、しっぽの先の穴から針が何本も見える。

【**ウワサ**】 スコーピアントは大きな土の塔を建てる。建物3階分もあり、人が通れるほどの通路や部屋がいくつもあつた。それを巣として群れで暮らしているが、そのほとんどは小さく、モンスターとして戦うサイズは1~2体しかいない(たかさんの小さなスコープアントが走ったりごめいたり、演出やトラップに使おう)。針の毒は体の中を溶かし、最後は気絶させてしまう。縄張りに入った動物や人間をおそったり、村の牛やニワトリをエサにししたりと、荒野の村を困らせる。

他のモンスターに巣を守らせていることも多い。また3年に1度ほど巣をそのまま残して「引越」をする。それを他のモンスターが改造してアジトにしている、なんてこともあるようだ。

〈毒〉 スコーピアントからダメージを受けたキャラクターは、プレイヤーのターンになるたびに1点ダメージを受ける。

**攻撃**  
しっぽから毒針を发射

弓 **13**  
追加ダメージ + 0

**防御**  
やわらかい部分をカラで守っている

剣 **14**

弓 **11**

魔 **11**

HP **25**

特殊能力

レベル **3** **赤熱ムカデ** モンスター知識:10  
虫(火) / 知性:低い

【**見た目**】 数メートルのムカデ。体の「ふし」から炎がちらちらとふき出し、カラは熱せされて赤黒い。

【**ウワサ**】 プラスにも森・湖・川があり、他のエリアと同じように小さな虫や小動物がいる。しかしそこにも熱をもったモンスターがあらわれる。赤熱ムカデは森や岩場などのしめった場所にいる。怒ると体の「ふし」から火を出すので、そのまま移動されたら木も草も燃えて火事になってしまう。もし村に出現すれば小屋も畑の野菜も焼かれてしまうだろう。赤熱ムカデの血は、自分の熱で蒸発しないように、液体のまま熱をためこむ。これが鉄を加工するときの熱源になり、カラも熱に強くて良い叩き台になる。

【**作戦**】 〈熱液〉は傷を負うと熱い血をまく能力だ。〈通せんぼ〉をうまく使って、キャラクターを同じマスに足止めすれば、そのキャラクターを対象にできるぞ。

〈熱液〉 1回の攻撃で4点以上のダメージを受けると同じマスにいるキャラクター全てに2点ダメージを与える。

**攻撃**  
体に巻きついてかみつ

剣 **14**  
追加ダメージ + 0

**防御**  
カラと足がじゃまで攻撃しにくい

剣 **13**

弓 **12**

魔 **10**

HP **27**

特殊能力

レベル **3** **スナモグリ** モンスター知識:9  
魔物 / 知性:人間

【**見た目**】 スコップをもつゴブリン。ゴーグルで目を守っている。

【**ウワサ**】 プラスのご当地ゴブリンはスナモグリ。どこでも「もぐる」ので、大草原でも荒野でも砂漠でも、すぐ穴を開けてトンネルを作る。スコップと魔法で工事をするので、かんたんにはくずれない。

スナモグリはただトンネルを掘るだけではなく、そのトンネルを使って人間の生活をこわそうとする。村までトンネルを掘ってモンスターを連れてくる? わざとトンネルをくずせば、上の畑が沈んでしまう? 湖や海の水を引いてきたり、砂漠の地下にアジトを作ったり、トンネルを使ってできる悪さならなんでもスナモグリはチャレンジするだろう。なお、魔法を使って正確に、狙った場所まで穴を掘ることができる。地面の下だけで作戦を進められるぞ。



**攻撃**  
見えない力で固めた土球

魔 **13**  
追加ダメージ + 1

**防御**  
ほった土にくれて、遠くから見えない

剣 **10**

弓 **11**

魔 **13**

HP **23**

特殊能力

レベル **4** **地殻オオカミ** モンスター知識:12  
動物(土) / 知性:人間

【**見た目**】 青い毛並みの狼。うなり声をひびかせると地面の砂が浮かび上がり、狼に集まっていく。

【**ウワサ**】 荒野や砂漠の夜はさむく、冷えた地面が体温をうばう。さらにモンスターがいるとなれば、休むこともかんたんではない。地殻オオカミは夜が似合う。高いがけに立ちえものを見つけたら月明かりをたよりに音も無く近づく。彼らが次に立てる音は、狩の成功を告げる遠吠えだ。狙うのは主に食料。商人が運んでいる食べものや、荒野の村が育てている動物を狙うだろう。プライドが高く、なわばりを守るためにも戦う。本気で戦うときはうなり声で砂をあやつって体に「装備」をする。

【**作戦**】 敵の攻撃や残りHPを考えて装備を選ぼう。

〈砂装備〉 攻撃をする直前に「角」か「鎧」のどちらかを選ぶ。その効果は次に選ぶまで続く。  
角:〈追加ダメージ〉+5 鎧:すべての防御力+2

**攻撃**  
飛びかかって角か牙を使う

剣 **16**  
追加ダメージ + 0

**防御**  
全身を使い、しなやかに動き回る

剣 **12**

弓 **10**

魔 **14**

HP **29**

特殊能力

## レベル4 オアシスパイソン

モンスター知識:13  
動物 / 知性:人間

【見た目】 巨大な牡牛。全長3~4mはあり全身が緑色のコケにおおわれていて本来の皮は見えない。

【ウワサ】 荒野や砂漠にも水や植物がある。そこはオアシス、日陰で休める楽園だ。しかし、オアシスを見つけたからといって安心してはいけない。

オアシスパイソンは植物、生物、そして人間を魔術で呼びよせる。何もない荒野に植物が集まるとまるでオアシスのように見えるが、中は迷路になっており、迷っているうちにとうとうと眠ったら最後……それがオアシスパイソンの狩りだ。集めた植物が枯れるころ次の獲物を探しに行く。あとには奇妙な枯木の山と、食べられた人の持ち物が残るだけ。

【作戦】 魔術攻撃は遠くまで攻撃できる。たくさんのキャラクターを攻撃し、眠らせてやろう。

〈毒〉 ダメージを受けたキャラクターは自分のターンでやることを決めた直後にダイスを1つ振る。1が出たら眠くて、そのターンは何もできない。

攻撃  
角から発する超音波

魔術 12

追加ダメージ +4

防御  
動きはおそいが全身のコケが分厚い

剣術 13

弓術 10

魔術 13

HP 24

特殊能力

## レベル4 イシュル:オンの弓使い

モンスター知識:10  
砂漠の民 / 知性:人間

【見た目】 弓をもつイシュル:オン。チームワークが高く、他のイシュル:オンとれんげいした動きを見せる。

【ウワサ】 イシュル:オンの部族には戦いのチームがありモンスターや他の部族と戦う訓練をしている。数人~数十人の弓兵が並び「タイミングをずらして順番に」「横に並んで一斉に」などの作戦に従って行動する。作戦は敵の数や大きさで変えているという。なかには一人で旅をするイシュル:オンもいる。人助けをするものもいれば、モンスターのように悪さをはたらくものもいるという。たくさんの矢をすばやく打つので、一人でも手ごわい存在だ。

【作戦】 〈範囲攻撃〉をうまく使うためキャラクターがたくさんいるマスを狙って攻撃しよう。敵としてだけではなく、砂漠の案内役や依頼人など、いろいろな登場のしかたを考えてみよう。

〈範囲攻撃〉 「同じマス」か「1つとなりのマス」にいるキャラクター全員を一度に攻撃できる

攻撃  
雨のように多くの矢を放つ

弓術 14

追加ダメージ +1

防御  
冷静にうろこで攻撃を受ける

剣術 14

弓術 10

魔術 13

HP 26

特殊能力

## レベル5 セクトウワシ

モンスター知識:12  
動物 / 知性:高い

【見た目】 巨大なワシ。翼を広げたら4~5m。ひたいに美しい石をうめている。



【ウワサ】 多くの部族から「聖なる生物」とされる鳥。普段は哲学的で冷静だが、ひたいの石に関しては別だ。その色・ツヤ・サイズでセクトウワシの間での地位が決まり、良い石を手に入れるためには手段をえらばないのだ。商人の宝石をうばったり、自分で探しにいったり……イシュル:オンの部族が美しい石を探しておくりものにもある。

【作戦】 〈知恵比べ〉で防御が低下したキャラクターを〈毒〉のモンスターが攻撃すると良いぞ。

〈飛行〉 〈通せんぼ〉されない。

〈知恵比べ〉 攻撃のかわりに難しい問題を出す。キャラクターは全員「知性」で判定し、11より低かったキャラクターは、このターン全ての防御力に-3。

攻撃  
高い声をあげ風をあやつる

魔術 11

追加ダメージ +5

防御  
大きな体で急降下、急上昇する

剣術 15

弓術 12

魔術 12

HP 31

特殊能力

## 砂漠の民 イシュル:オン

砂漠に住む民、イシュル:オン。2本足で歩くトカゲのような姿はおそろしいが、その心は人間とほぼ同じだ。

彼らは荒野や砂漠で、部族に分かれて暮らしている。部族ごとにオキテや「考えかた」がちがうので、人間に優しい部族も敵になる部族もある。

どの部族もオキテとキズナは絶対を守る。部族それぞれ決まった服装や印があるので、詳しい人なら見た目からどんなイシュル:オンか予想できるそうだ。

彼らは手先が器用で、美しい織物とししゅうが得意。独特の模様はミルバ地方でも人気で、それを求めて人間の商人が砂漠に来る。槍作り・置物作りなどの工作も得意なので、プラスに職人が多いのも、イシュル:オンの影響といわれている。

## レベル5 イシュル:オンの戦士

モンスター知識:11  
砂漠の民 / 高い

【見た目】 槍をもつイシュル:オン。チームに指示をしながら、自分もゆうかんに戦う。



【ウワサ】 戦いの指導者。

若手のリーダーで性格も落ち着いたおり、人間や他の部族と交渉するとき部族の代表になることも多い。持っている武器は「イシュル:オンの投槍」だ。作りかたは部族の秘密で、よそ者には教えないし、渡さない。

人間を嫌う部族や悪いイシュル:オンなら攻撃してくる。友好的な部族でも怒らせてしまえば敵になるだろう。常に敬意をはらい、部族の「聖なる生物」や「聖地」を理由もなく傷つけないことが大切だ。

ある部族では、イシュル:オンが戦士と認められるには、砂漠ワームの幼虫を倒さなければならない。「協力」は認められているので冒険者に頼むかもしれない。

攻撃①  
腰を入れて槍をつきさす

剣術 16

追加ダメージ +4

攻撃②  
全身を使って槍を投げる

弓術 12

追加ダメージ +4

防御  
冷静に、槍で攻撃を受け流す

剣術 14

弓術 11

魔術 14

HP 32

## レベル7 砂漠ワーム

モンスター知識:11  
虫(土) / 高い

【見た目】 地ひびきが聞こえる。そうおもった瞬間、数十メートルの巨大なミズが地面からあらわれ岩をかみくだく。その皮膚はカラに覆われ非常に固い。

【ウワサ】 ミルバ地方最大最強の土の幻獣。砂漠や荒野に住み、地中を移動してえものを探す。地面の振動を感じてえものを探すため「地ひびきを聞いたら心臓も止めて待て」と砂漠の民に言い伝えられる。土をかみくだいて移動するので砂漠を作る原因だといわれている。砂漠が広がることを防ぐために、いくつかのイシュル:オンの部族が砂漠から出ようとするワームと戦っているが、追いつくのが精一杯らしい。

【作戦】 Lv6の冒険者数人なら1体で十分だ。

〈飛行〉 体が大きくて〈通せんぼ〉できない。

〈地中移動〉 必ず先攻になる。

〈大あばれ〉 攻撃②は、ワームのいるマスと、その上下左右のマス、あわせて5マスにいる全てのキャラクターとモンスターに攻撃する。

攻撃①  
狙いさだめて砂をはく

弓術 10

追加ダメージ +10

攻撃②  
のた打ち回って大暴れ

剣術 15

追加ダメージ +5

防御  
かたいからにはばまれて攻撃が通らない

剣術 15

弓術 12

魔術 14

HP 100

# ヴェネザ

## 遺跡と伝説のエリア

なだらかな平原のあちこちに  
残る石造りの建物。  
それは古代の記憶を残した遺跡。  
いにしへの争いで使われた道具や  
危険なモンスターが眠っています。

### 遺跡の平原 危険度: Lv3~

不思議な建造物が並ぶ平原



### サガン山脈 危険度: Lv5~

木の少ない岩肌の山  
多くの遺跡が眠る

### 遺跡の森 危険度: Lv4~

薄暗い木々の奥に遺跡が並ぶ

## ヴェネザのアイテム

### 通常アイテム

#### ハイアロー

価格: 26G  
アイテム探し: わざ 10

#### ブラックアロー

価格: 34G  
アイテム探し: わざ 13

#### はりぐすり

価格: 58G  
アイテム探し: わざ 13

#### ぬりぐすり

価格: 74G  
アイテム探し: X

#### お茶

価格: 42G  
アイテム探し: X

#### 食べもの探し

価格: -  
アイテム探し: なんでも 10

弓の攻撃にく追加ダメージ+1(使い捨て)  
ヴェネザの森は材料が多く採れるが、  
買う冒険者も多いので、値段は高い。

弓の攻撃にく攻撃力+1(使い捨て)  
ヴェネザはエオーラに次いで黒松が多く  
腕の良いレンジャーなら見つけられる。

HPを10点回復する<薬>(使い捨て)  
ヴェネザはレベルの高い冒険者が多く  
普通のきずぐすりよりこちらが人気。

HPを15点回復する<薬>(使い捨て)  
高レベル冒険者の強い要望に応じて、  
ついにシシロから入荷! レア物です!

これを飲んだ日は、モンスターの<毒>を  
一度だけ防ぐことができる(使い捨て)  
<毒>モンスターに備えて1つは持たたい

キャラクター全員分の1日分の食事。  
森・平原・山、それぞれ食べ物がとれる  
ので、自力で食事を取る冒険者も多い。

### バトルアックス

カード  
No.32

### クロー

カード  
No.43



価格 220G  
レベル 3  
剣 攻撃  
1+体力  
追加ダメージ 6  
防御  
剣 2+体力  
3+感覚  
2+知性

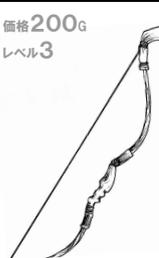
価格 230G  
レベル 4  
剣 攻撃  
6+体力  
追加ダメージ 1  
防御  
剣 3+わざ  
4+感覚  
4+知性

### バルディッシュ

カード  
No.33

### コンボジットボウ

カード  
No.72



価格 290G  
レベル 4  
剣 攻撃  
1+体力  
追加ダメージ 9  
防御  
剣 1+体力  
3+感覚  
2+知性

価格 200G  
レベル 3  
弓 攻撃  
4+感覚  
追加ダメージ 3  
防御  
剣 2+体力  
1+感覚  
2+知性

## 遺跡の平原

危険度:Lv3～ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

ヴェネザの平原には遺跡がいっぱい。調査に行くだけでなく「遺跡で何かを取ってきて」「誰かを助けてほしい」など、依頼を上手に使うって冒険物語を作りましょう。

このエリアは農業には向かず、放牧・牧畜の村があります。なかでもイブシーの村では動物を育てる研究がされており、放牧で有名な羊や牛のほか、色々な動物が飼われています。他の村からの見学者も多く来るそうです。

### うわさのスポット

#### 雲上の空中遺跡

平原を包む、見渡すかぎりの空。そこに浮かぶ雲にまぎれて、巨大遺跡が浮かんでいるといううわさがあります。それは「いにしへの争い」の時代に作られたあと、放置されたもの。その遺跡に行くのはかんたんではありません。かわりに、ときおりその遺跡から古代の遺物が落ちてくるそうです。それがマジックアイテムならラッキーでしょうが、モンスターだったら……

## 遺跡の森

危険度:Lv4～ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

森には木やツタに隠れた遺跡があります。平原の遺跡よりも「そのまま」で残っている遺跡が多く、危険なモンスターや珍しい秘宝も多いでしょう。GMIは、普通では考えられないトラップやトリックを用意してもOK!

オコンの村は遺跡に近く、遺跡で見つかる芸術品や珍しい物が集まる場所でした。今では大商人が大きな美術館を開き、観光客も訪れる名所となっています。

### うわさのスポット

#### 樹海の古城

深い森の奥に眠る、石造りの巨大な古城。城は戦いと権力のために作られるものなので、ミルバ地方では珍しいもの。「いにしへの争い」で作られたのですが、今では壁は崩れ、ツタや草によって覆われてしまいました。植物の力で壁や床が変形した結果、隠されていた通路が今でも見つかっているそうです。

【関係するかも?】ハーベスタ(モンスター)

## サガン山

危険度:Lv5～ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

サガン山はミルバ地方で2番目の高さの山。山肌から頂上、内部にまで遺跡があり、山自体が1つの遺跡だとも言われています。ミルバ地方で最も難しい遺跡があるでしょうから、作る側も挑む側も、覚悟をしてのぞみましょう。

山の中にあるケンサーの村は、崖に囲まれた、ただの広場。武器・道具・食事が何でも手に入りますが買うのも売るのも冒険者。冒険者の依頼を冒険者がうける、不思議な村です。

### うわさのスポット

#### ゴーレムの墓場

動かないもの、サビついているもの、部品だけのもの……壊れたゴーレムであふれる谷が、サガン山のどこかにあるそうです。ゴーレムについてはまだ謎が多く、その研究は新しい遺跡の発見が頼り。もし墓場までたどり着けばゴーレム研究は飛躍的に進むでしょう。

【関係するかも】ゴーレム(モンスター)

【関係するかも】ゴーレムセンス(ご当地アイテム)

マジックアイテムの使いかたはP21をみよう!

<b>光の書</b>	カード No.88
価格230G レベル4	魔 攻撃 4+知性 追加3 防衛
	剣2+体力 2+感覚 2+知性
ウィザード専用	

### ご当地アイテム

#### スケルリング

価格:105G

指輪の<マジックアイテム>。  
<見えない力>を込めて壁や天井に付けると、向こうがすけて見える。動かしても1分間は効果が続く。

壁の向こうが見える指輪。指輪のサイズしか見えないこと、向こう側からも見えることに気をつけよう。この穴を通して攻撃はできない。

#### トレジャーナビ

価格:70G

鳥の人形の<マジックアイテム>(\*)。  
<見えない力>を込めると、そのダンジョンで見つけてない宝物のヒントを言う。無いときは無いと言う。

見えない力で宝を探す鳥。GMIははっきり教えず「赤いものの近くを探せ」「いちばん高いところにのぼり……」など、ぼかして言おう。

#### ゴーレムセンス

価格:200G

ゴーグルの<マジックアイテム>。  
<見えない力>を込めると<感覚>判定に+1。また暗闇でもまわりが見える。この+1は<攻撃力><防御力>にも足せる。効果は6時間。

ゴーレムの一部を取り出したもの。暗くても、遠くでもよく見えるため、じっくり観察する人にはぴったり。

#### マジクリスタル

価格:80G

<マジックアイテム>に<見えない力>を込める宝石。つかいすて。

<見えない力>が結晶化した宝石。色や形はさまざま。<見えない力>の代わりとしてマジックアイテムが使えるので、<見えない力>を使い切ったウィザードにも、それ以外の職業の人にも便利。

#### モンスター辞典

価格:120G

古びた本の<マジックアイテム>。  
<見えない力>を込めるとその場にいるモンスターの名前と特殊能力がわかる。

古代のモンスター辞典。古いので、攻撃力などはあてにならない。<モンスター知識>判定に失敗した相手にも使えるぞ。

#### 手記「空を飛ぶもの」

価格:—

「聖印」でダメージを与えたら、そのモンスターは次のターン、<飛行>の能力を使えない。(プリースト専用)  
ヴェネザの神殿に伝えられる書。古の博物神官ダリンが古ミルバ語で記したもの。ヴェネザで依頼を成功させると無料で手に入る。プリーストはGMIに入手を宣言すること。

# ヴェネザの冒険を見てみよう！

冒険の  
メンバー



ファイターの バーン  
冒険の目的：  
力の使いかたを覚える



スカウトの ラウル  
冒険の目的：  
カギあけの腕をみがく



プリーストの アイシャ  
冒険の目的：  
知らない人と会話する



## ヴェネザの遺跡調査協会に依頼を受けよう！

### 遺跡調査協会



遺跡調査協会はヴェネザでの遺跡調査を管理する団体です。場所や内部マップなどの情報収集、発掘アイテムの管理や研究をしています。

昔は冒険者が遺跡に入るのは自由だったのですが、村人とのトラブルや危険なアイテムの横流しが問題になり、冒険者と研究者が団体を作ったのです。受付にいるのはアリス。遺跡の情報を整理・管理しています。話すのが得意ではない彼女も遺跡情報ならヴェネザで一番。冒険者からの信頼も厚い反面遺跡についての話がはじまると止まらなくなってしまいます。

遺跡調査協会は食事も宿泊もできませんが、近くのお店を紹介してくれます。

宿泊(一人部屋) : 5G

宿泊(相部屋) : 2G

食事 : 2G ~

発酵させた豆のスープや、焼いた肉のサンドイッチなど、手軽に食べられるものが人気だそうです。

GM : 2つの大きな建物と、立ち並ぶテント。そこを歩いているのは冒険者と商人ばかり。そんな不思議なまちの入口にいますよ。

ラウル : ヴェネザって言えば遺跡だな。どこで探せば良いのかね？

他の冒険者に教えてもらい、建物の1つ、「遺跡調査協会」に行くことに。

GM : 受付の女性に対応します。「あ、えっと……いらっしやいませ」

ラウル : ここに来れば遺跡の場所が分かるって聞いたんだけど？

GM : 「あ、はい！ 遺跡のリストでしたらこちらにあります。それに発見された遺跡はすぐに掲示板に張りますので、見てください。今朝なんか北の平原で珍しい形の……」と一気に(笑)

バーン : ちょっと待って！ 僕達も来たばかりで……

GM : 「あ……すみません。あの、ヴェネザで見つかった遺跡は、必ず遺跡調査協会に届け出るようになっていて、どの冒険者がどの遺跡に行っているのかも、すべて報告していただいています。発見されたアイテムが悪事に使われてもいけませんから。」

アイシャ : それでは依頼人のかたとお会いするお仕事はなさそうですね。

GM : 「いえ、このまちには他に頼れる店ありませんから……」と、ヴェネザの近くで困ってる依頼人のリストを見せてくれるよ。

そこからひとつの依頼を選んだ一行は依頼人の話を聞きます。

アイシャ : じゃあ、大雨の日から羊がおそわれるようになったんですね？

GM : 「はい。大雨で丘に穴が開き、奥に遺跡があるようでした……」

ラウル : そいつはおもしれえ！ 受付さん、俺たちが行っても良いよな？

GM : 「は、はい。発見物は必ず報告してください。新しい物はとくに！」



## 遺跡調査は危険がいっぱい。慎重に進めよう！

雨で開いた丘の大穴。入口は自然の洞窟ですが、奥に行くと……

GM : ここから先は床も壁も石造りです。良くみがかれてピカピカ。

ラウル : こいつは自然の洞窟じゃねえな。

GM : そうだねえ。目の前には扉があるぞ。



バーン : 剣を構えて近づき……

ラウル : ばか! 先にトラップを調べるぞ。(ころころ)

「扉に触ると毒針が出る」トラップがあり解除に成功。中に入ると……

GM : 壁に7つの絵。部屋の隅には小さな像が7つおいてある。

アイシャ : ……何か関係があるのかしら?

GM : 「知性」で振ってみて。

アイシャはその絵と像が同じ動物だと気がつきます。

またラウルは部屋を「感覚」で探り、中央に7つのくぼみを発見。

バーン : 7つの像を置けば良いんじゃない? 置くよ?

GM : 置いたね?(笑) ではゴゴゴゴ……と天井が下がってくる!

アイシャ : きゃー!

GM : 部屋の1/3ぐらいまで下がったら止まります。

ラウル : ちったあ考えて動け!(笑) ……順番が違うんじゃないか?

アイシャ : うーん。絵が何かのヒントなんではしょうか?



## ヴェネザのMonster: 今までの戦いかたではマズイ!

画を調べ、画が描かれた年代順に並べて置くと……隠し扉が開きます。

GM : 奥から古代の実験Monsterが現れます。それは7つの動物を掛け合わせたような姿。隣にはキノコのようなMonster。

バーン : なんだ……?

GM : Monster知識には成功しましたね。このキノコブリンがいる間は回復用の<薬>が使えませんでよろしく。

ラウル : まずいな。まずはあいつから倒さないと!

村を困らせた原因は古代の悪魔導師が作ったMonsterだったので。

退治してまちに戻った一行は、調査協会にマップを提出します。

ラウル : ……まあそんなトリックもクリアして調査を終えたってわけさ。

GM : 「それは珍しいですね。特に平原にそういった複雑なトリックがあるのは初めてで……」と興奮している受付さん(笑)

アイシャ : もう。私はあちらで依頼人さんと話してますからね。

バーン : 見つかったアイテムとかはどうするの?

GM : 「危険な物品だけはこちらで預らせてください。今回なら……マジクリスタル2つは皆さんが、実験用の大きな装置はこちらで預らせていただきますね。」

アイシャ : Monster作りの装置なんて使いたくありませんしね……。

ラウル : いやー良い冒険だったな。さあ次の遺跡に行くぞ!

遺跡の奥に眠る危険なMonsterと、財宝の数々。

リッジ・プラスで学んだ冒険の知恵を生かして、遺跡を探検しましょう!



## 遺跡とは

「いにしへの争い」の時代から「何か」が眠る建物。

その多くは争いが終わった後、あまりの強さや危険さのために封印されています。そこに挑む冒険者には、その力を手にする覚悟と責任が必要です。

遺跡の建物は石や謎の金属で作られ、広さや見た目は色々。壁がぼんやり光り、扉が自動で開き……など、普通では考えられない機能があることも。

大がかりなトラップ、謎解きが必要な扉など、冒険者の知恵と勇気が試されるでしょう。

今までの経験を生かし、慎重にチャレンジしてください。

## スカウトと盗賊

盗賊。それはものを盗んだり、力づくでうばったりする連中。残念なことに、ミルバ地方にも盗賊がいて、悪さをします。

職業にスカウトを選んだ冒険者が得意なのは、鍵を開けたり、忍び足したり……つまり盗賊と同じ力を使うのがスカウト。

では、あなたのキャラクターがあえて人助けをするのは、なぜなのでしょう?

この冒険に参加したラウルもスカウトです。彼はある理由から仲間たちと旅しています。その物語は、55ページで。

ちなみにミルバ地方に警察はありません。悪さをした人間は、村の神官やまちの大きな神殿にあずけられます。じっくり反省させられるのでしよう。



# 「遺跡調査協会」

ヴェネザで依頼を受けるのは、遺跡の情報が集まる場所、遺跡調査協会。

古代のロマンを夢見る冒険者に、大発見を目指す研究者。誰もが新しい遺跡情報を探しています。

## マップ確認のお仕事

依頼人 遺跡調査協会マリナー Lv3

報酬はひとり30G。

遺跡を調査した冒険者はマップを書き協会に出します。それがその遺跡を調査したという証拠になります。

とはいえデタラメなことを書かれては困りますから、このように別の冒険者にマップをチェックしてもらうのです。

今回皆さんにお願いをするのは草原にあるこの遺跡のマップ。

マップどおりの遺跡かどうか見てくれるからです、かんたんですね。

最初にプレイヤーにマップを渡そう。

(普通、マップは隠しておくけど、今回は他の冒険者が書いたマップを見ながらの冒険だ。前の冒険者のメモ書きがあっても良いぞ)。

でも実際に行ってみたら、マップと違うぞ！となると面白い。倒しそびれていたモンスターや新たに住みついたモンスターがいる？ 前の冒険者が見つけられなかった隠し扉やしかけがあった？ 遺跡の形が変わっている！？プレイヤーをあととおどろかせよう！

ちなみに報酬が30Gはちょっと安め。

宝箱にアイテム(美術品とか宝石とか)でも入れておいて、アイテムを売るとひとり80Gぐらいの収入になるよう、調整しよう。

## 迷子になっちゃった！

依頼人 村の子ども ウイドマーク Lv3

報酬はひとり10G。

さっき森でかくれんぼしてたら、大きな石の建物があつたんだ！ そしたらスカイラーくんが中に入っちゃって、出てこないの！

怖くて帰って来たんだけど大丈夫かな。心配なんだ！

子どもが帰ってこないのはなぜ？

それがこのダンジョンのポイントだ。

- ・ 遺跡のとびらが何かでふさがれた
- ・ 落とし穴から出られなくなった
- ・ 複雑な仕掛けのある部屋から出られない
- ・ モンスターに見つかり、つかまった

どんな原因を用意するか、GMのアイデアがためされるぞ。

子どもが依頼人なので、報酬が低い。宝物を出してひとり80Gぐらいの収入にしよう。「報酬が低い」と依頼を受けない冒険者は、遺跡協会の受付さんに「新しい遺跡だから、珍しいアイテムがたくさん見つかりますよ！」と言って受ける気にさせよう。

人探しとモンスター退治では、同じ遺跡でも作戦が変わるはず。「依頼」「困っている人」を使って、「遺跡に入る目的」を上手に設定し、それにあわせてダンジョンを用意しよう。

## 盗掘者は誰だ！？

依頼人 遺跡調査協会ケリー Lv4

報酬はひとり90G。

ヴェネザのマジックアイテム屋で遺跡調査協会が知らないマジックアイテムが売られていた。これは遺跡から勝手に持ち出されたアイテム、つまり盗掘品にちがいない。そのアイテムには、それを作った古代の魔術師のしるしがあった。先日、ヴェネザの森で見つかった新しい遺跡の扉に同じしるしがかかれていた。同じ魔術師によって作られたようだが、犯人がその魔術師の作ったアイテムを狙っているとしたら、次のターゲットはそこに違いない。

盗掘者より先に遺跡を調査し、可能なら犯人を捕まえてほしい。

盗掘者がボスでも良いし、他のモンスター、遺跡に封印されていた魔物がボスでも良い。盗掘者と戦ったら盗掘者が封印のツボをあけてしまい、ボスが登場……三つどもえの戦闘も、いつもと違って楽しそうだ。

盗掘者はもう遺跡にいるだろうか、それともキャラクターたちが先か？ 別の入り口から同時に入って中にあるアイテムを取り合う、など「盗掘者」の存在を生かしていつもと違う遺跡アタックを盛り上げよう。

## 「遺跡調査協会」にいる人たち (GMが演技するときの参考にしよう！)

調査協会の事務員:アリス 「遺跡調査協会」で依頼を受けるときは、彼女が仲介人になります。



あ、あの……遺跡調査協会のアリスです。ここ、ですか？ ええっと(ごそごそ)……『ヴェネザの遺跡調査を管理している団体です。これまでに調査された遺跡や新たに見つかった遺跡の情報が……』あ、はい、遺跡のことがいろいろ、わかる場所です。これ、冒険者の登録証……です。

え、遺跡ですか？ 遺跡は、「いにしへの争い」のところに作られた建物です。ヴェネザにはたくさんあって、分類されていて、もう調査された遺跡や、未調査の階がある遺跡、貴重なアイテムが見つかった遺跡に、だれも入ったことがない遺跡なんていうものもあります。そうそう！ この遺跡なんか……(しばらく続く)

商人

まちで売ってる<マジックアイテム>ってな、あれ、遺跡から見つかるか外国から来るもんなんだ。今のミルバ地方で作れる人間はいないんだぜ。だからひと儲けしたければ遺跡で探さしかなくてわけ。俺も売れそうなもん探しに行くときはあんたらに付いて来てもらうこともあるかもな。

研究者

ゴーレムやマジックアイテム、それは「いにしへの争い」で作られたもの。それを調べ、解明し、作りかたを明らかにするのが我々の仕事だ。遺跡の物は何でも研究の材料になる。装飾品、装置、ゴーレムやアンデッドなどモンスターですら我々に新しい発見をもたらす宝物なのだ。



遺跡に挑む冒険者のテント。それが自然と集まったのが、ヴェネザのまちのはじまりです。今でも住まいや店は大きな移動式テントで、町の中を勝手に移動してしまいます。昨日の地図はもうあてにならず、自分で調べ探す力が求められる。まさに冒険者のまちなのです。テントは西の草原に住む遊牧民の知恵を借りたもので、軽くて丈夫で住み心地が良いそうです。普通の建物は遺跡調査協会と魔術研究所の2つだけ。遺跡調査協会は近くの村人たちから信頼され、困りごとの相談も来ます。魔法研究所は立ち入り禁止、どこか怪しげな雰囲気です。

### 冒険者救助隊

依頼人 冒険者 ジャック オススメLv4  
報酬は……払えない。すまない。  
( )  
というアイテムが眠った遺跡に4人でもぐったが、帰って来れたのは俺だけ。仲間とは遺跡ではぐれ、どこに行ったか無事かどうかわからないんだ。なんとかして仲間を助け出してほしい。狙ってたアイテムが見つければ、それを報酬に持って行って。気をつける、( )  
のモンスターを遺跡で見た。対策をしてから行って。迷惑をかけるが、仲間を助けたいんだ。どうにか頼む。

### ゴーレム回収作戦

依頼人 研究者クイント Lv4  
報酬はひとり90G。  
ゴーレムはく見えない力>で動く、まさに古代の神秘！ その作りかたは失われ、もうゴーレムを作ることも修理することもできない！ ……だから倒したゴーレムを回収して分解して研究してたのですが、なんだかヘンなスイッチを押してしまったみたいで。ゴーレムが逃げ出してしまったのです。逃げたことがバレてさわぎになる前に倒してもらえませんか。あ、倒したら本体を回収して持ってきてください。また研究するんですから。

### 空と遺跡と大冒険

依頼人 魔法研究所所長 Lv5  
報酬はひとり100G。  
すばらしい！ 見たまえ空に浮かぶあの遺跡を！ これは歴史に残る発見だよ。協会を通すのも面倒だ。私から君たちに直接依頼をしよう！  
昨日まで強い風で北に向かっていたが、今は近くの山に引っかかっているそう。これなら山から登って入れるだろう。早く古代の技術を私に見せてくれ！  
んー？ あんな遺跡を放っておいたら何が起るかわからないぞ。ヴェネザに落ちてくるかもしれん！ どうだ？ 早めに調査したほうが、まちの人たちも安心だろう？ 任せたよ、冒険者諸君！

遺跡に取り残された3人の冒険者を助ける依頼だ。「友達が迷子に」と似ているが人数が多い。3人が一緒に良いし、バラバラでも良い。モンスターと戦っていたり、罠にはまりそうになっていたり、ピンチを助けるのも良さそう。スリリングな登場を考えよう。  
今回は遺跡に登場するモンスターの名前と特殊能力や弱点を先に教えるとプレイヤーが「このアイテムを持って行こう」として作戦を立ててくれる。冒険の準備が楽しい、そう思ってもらえるようなモンスターを選ぼう。

この依頼、まずゴーレムの居場所を探ることからスタートするだろう。ゴーレムはそれぞれ「こんな悪さをする！」と決まっているから、「西の村でこんな事件が起こったらいい」と伝えれば、プレイヤーが「それだ！」と気づいて調査に行くかも。居場所のヒントをどう出すのか、GMのうでの見せ所だ。  
6レベルのユニットを出して冒険者をおどかし「1度は倒されているから特殊能力は無し、攻撃防御-1、HP-5」などの修正を加えてボスにするのもOKだ。

「遺跡」といえばいろいろ無茶なダンジョンを作ることができます。この依頼もその1つ。でも決まっていなかったことがたくさん。  
「なぜ浮かんでいるの？」  
「ボスを倒したら遺跡落ちるかも？」  
「キャラクターはどう脱出するの？」  
「とつぜん動きだしたらどうする？」  
「遺跡がどうなったらクリアなの？」  
・プレイヤーはどんなことを気にするだろう？  
・どんなことが起こったら楽しい？  
よくイメージしてダンジョンを作りましょう！

## シナリオコラム：遺跡って何？

### ■ なにが、どう封印されてるの？

「いにしへの争い」で作られた強力なアイテムや、ゴーレム。それに倒せなかった強力なモンスター。封印の方法は、  
・ 特別な鍵のかかった部屋や、隠し部屋においてある  
例：封印の箱は暗号を言うと開く。暗号はどこかに書いてあるか、モンスターが知っていて聞き出す  
・ クイズやパズルの答えを言わなければ取り出せない  
例：石を正しい順番で動かすととびらが開く。  
よく見ると石には数字がほってあって……

本屋や図書室のパズルの本を参考にしましょう。もし時間がかかりすぎたり、難しすぎてクリアできなければ「知性」の判定でヒントをあげたり答えを教えたりしましょう。「知性」判定に失敗していても、「2足りないだけだから、ヒントだけあげようかなあ……」なんて言って、ヒントを出しても良いです。

### ■ 遺跡で見つかる報酬

遺跡では「マジックアイテム」を宝にしましょう。ただし報酬を出し過ぎないように、渡す報酬の合計金額で調整しましょう（「高いマジックアイテム1つ+ひとり20Gの宝」などです）。マジクリスタルは安い、誰でも使える、と報酬にオススメ。宝箱は手に入ったけれど、あけるにはパズルが必要……パズルをとけたらアイテムGET！ なんてのも良いですね。遺跡には魔法の装置・貴重な本もあります。キャラクターには使えませんが、次のシナリオへのヒントにしたり研究者に売ったり、じょうずに「大きな物語」や「報酬」にしましょう。

### ■ 遺跡に行く依頼が思いつかない……

そんなときは「遺跡調査協会」から依頼をしましょう（新しい遺跡を発見したから調査して！ など）。ただしそればかりではいけません。「困っている人を助ける」ことが冒険者の仕事だと、GMであるあなたが忘れないように。

# モンスター目撃情報

レベル **3** シメリゴケ モンスター知識: 10  
植物 / 知性: 低い

【見た目】コケのかたまり。かべのコケがもぞもぞと動く。表面はぬれていて、動いたあとにシミが残る。

【ウワサ】たいていの遺跡は石で造られた建物だ。ずいぶん古い建物なので、石に傷がついていたり、コケが生えていたりする。そこにはこのシメリゴケも混ざっているかもしれない。

シメリゴケは遺跡のかべや床で発見される植物だ。いつもしめっているが水の幻獣ではなく古代の実験生物とされている。近くに水たまりがあっても触ってはいけない。シメリゴケの水には関節が痛くなる毒があるのだ(上手に使えばトラップになるかも?)。

かつて大発生したことがあり、山ひとつ飲み込むほどまで増えたという。湿気や天気の原因になったのか、だれかがきっかけを作ったのかは、わかっていない。

〈毒〉このモンスターからダメージを受けたキャラクターは1マス歩くごとに2点のダメージを受ける。

攻撃  
水を圧縮して  
発射

魔術 **14**  
追加ダメージ + 0

防御  
ぶよぶよして  
いてどこが核  
かわからない

剣術 **12**

弓術 **14**

魔術 **10**

HP **16**

特殊能力

レベル **3** 動く石像 モンスター知識: 12  
アンデッド / 知性: 人間

【見た目】石像が空中に浮かんでおそってきた！まわりの石も飛び回ってぶつかってくるが、かんじんの石像は飛んでるだけだ！

【ウワサ】遺跡ではいろいろな「かざり」が見つかる。絵、つぼ、柱のレリーフ、石像、宝石に王冠……それがとつぜん動き出しておそってくる……！

が、ここで紹介するモンスター、実は石像ではない。正体は目に見えない「ゆうれい」なのだ。

このモンスターは何にでも取りつき動かしてしまう。宝箱、宝石、宝の剣、金貨にもとりつける。冒険者の持ち物がとつぜん逃げ出した、村にあらわれて道具があばかれた、など何か「もの」がある場所ですらどこでも大暴れできるモンスターだ。

〈飛行〉〈通せんぼ〉されない。

〈とりつき〉〈魔術〉攻撃で気絶させれば、とりついたものをこわさずに取り戻せる。〈剣術〉〈弓術〉攻撃で気絶させると、傷がつく(売値が下がるかも?)。

攻撃  
周りのガラク  
タを飛ばす

弓術 **11**  
追加ダメージ + 4

防御  
表面にうすい  
バリアがあり  
攻撃をはしく

剣術 **9**

弓術 **11**

魔術 **13**

HP **21**

特殊能力

レベル **4** ハーヴェスタ モンスター知識: 9  
植物 / 知性: 人間

【見た目】小さなふたばの植物。根っこを足にしてすばやく歩く。



【ウワサ】かべにはツタがからまり、床石は根で上がり、木の幹が屋根をつらめいている。深い森では遺跡が植物に負けてしまうこともある。

ところが、枝が集まってかべに、根がからまりあって床になっていたり、さすがにおどろく遺跡もある。そんな場所にはこいつがいるかもしれない。

ハーヴェスタはまわりの植物を急速に成長させる。そのはやさは、一晩で小屋をおおいかくすほどだ。草原や山であっても植物を成長させ、まるでとつぜん森が生まれたように見えるだろう。

遺跡以外でも悪さができる。朝起きたら村を植物のかべが囲ったり、道をふさいだり、家を持ち上げたり……植物を増やしてみんなを困らせよう。

攻撃  
敵の足元の  
植物急成長

魔術 **12**  
追加ダメージ + 4

防御  
小さい体で、  
足元の植物  
に隠れる

剣術 **15**

弓術 **13**

魔術 **11**

HP **24**

特殊能力

レベル **4** キノコ布林 モンスター知識: 10  
魔物 / 知性: 人間

【見た目】シイタケのゴ布林。頭がしいたけだ。



【ウワサ】ヴェネザご当地ゴ布林。ふだんは森や遺跡でキノコのようにじっとしている。通りがかりの人をおそうが、傷をつけたら逃げていく。その人が家に帰りしばらくすると、そのとき着ていた洋服に何かがついていることに気がつくだろう。

よく見てみると、それは小さなシイタケで……えのき・シメジ・マッシュルームなどもあるらしい。マツタケがいたら、なんだかレベルが高そうだ。

【作戦】できるだけ逃げのびて、〈薬〉が使えない時間を長くしてやろう。

〈不快な孢子〉キノコ布林が気絶するまで、この戦闘では〈薬〉を使っても効果が出ない。

攻撃  
胞子をまきな  
がら体当たり

剣術 **17**  
追加ダメージ + 0

防御  
体がふにふに  
で、攻撃が  
はじかれる

剣術 **10**

弓術 **12**

魔術 **11**

HP **26**

特殊能力

レベル **5** キマイラ モンスター知識: 14  
アンデッド / 知性: 高い

【見た目】頭が2つあるライオン。片方はライオン、もう片方はヤギ。背中にはコウモリの羽がある。

【ウワサ】「いにしへの争い」のころ、あるワル魔導師が生物を合成する実験をした。その実験はひそかに成功したが、完成したモンスターはあまりの危険さに遺跡に封印された。そのモンスターは実験をされた怒りで人間の全てをうらんだという。

2つの頭はそれぞれ心がありバラバラにしゃべる。同じキマイラでも、頭が3つあるものやしっぽが蛇になっているもの、胴体がトラのものもあるようだ。

【作戦】頭同士の仲が悪いので、別々の相手を攻撃しないといけな。冒険者が1人なら片方はお休み。

〈飛行〉〈通せんぼ〉されない。  
〈暗視〉暗くても目が見えるので、-1をうけない。  
〈2回攻撃〉1ターンに攻撃①と攻撃②で1回ずつ攻撃ができる。同じ相手は攻撃できない。

攻撃①  
ライオン頭が  
かみつく

剣術 **11**  
追加ダメージ + 7

攻撃②  
ヤギの口が  
火をふく

魔術 **13**  
追加ダメージ + 0

防御  
相手をのろう  
言葉を掛けて  
ひるませる

剣術 **12**

弓術 **13**

魔術 **15**

HP **30**

特殊能力

レベル **5** ストラクチェルトン モンスター知識: 13  
アンデッド / 知性: 人間

【見た目】骨のカタマリ。手・足・頭がぐちゃぐちゃに合体している。



【ウワサ】命を落とした冒険者や迷い込んだ動物。遺跡には多くの骨があるし、草原、森、墓場にもあるだろう。それらが1つになったモンスターがストラクチェルトンだ。

常に合体できる骨を探している。良い骨がなければ生きてる相手から骨をうばう。動物やモンスターが骨を抜かれていたら、コイツがいるかもしれない。

【作戦】〈魔力吸収〉は「落ちていた骨が合体する」と演出しよう。戦闘前でもストラクチェルトンのいる部屋で使ったなら回復して良い。

〈魔力吸収〉キャラクターが〈見えない力〉か「マジクリスタル」を使うと、HPが5点回復する。この回復は最大HPを超えてもいい。

攻撃  
体の骨を  
なげつける

弓術 **15**  
追加ダメージ + 3

防御  
攻撃が骨の  
すきまを通り  
抜けてしまう

剣術 **10**

弓術 **14**

魔術 **13**

HP **31**

特殊能力

## レベル6 ファイアエレメント モンスター知識:13 アンデッド / 知性:人間

【見た目】 闇に炎がゆれる。

それは音も無く大きくなり、大きな人の形をとる。

【ウワサ】 暗闇で頼りになる灯火、それが敵になることがある。ファイアエレメントは火そのもの。近くで火が燃えていれば、それを吸収して成長する。だから物を燃やすのが大好き。もし遺跡から出たら草原や村に火をつけるだろう。水・風・土のエレメントもどこかにいるらしい。

【作戦】 <炎吸収>はたいまつ、リッソのしっぽでOK。ランタンは火がむき出しではないのでダメだ。燃えている場所で戦うと、消すか攻撃するか悩ませられる。

<暗視> 暗くても目が見えるので、-1をうけない。

<炎吸収> モンスターのターンがはじまると、戦闘マップにむきだしの火があれば、HPが5点回復する。この回復は最大HPを超えない。



攻撃  
炎のかたまりを投げつける

弓 **16**

追加ダメージ + 4

防御  
高いところに飛び上がって逃げてしまう

剣 **10**

弓 **12**

魔 **14**

HP **38**

特殊能力

## レベル4 IRL-4 イラル モンスター知識:10 ゴーレム / 知性:人間

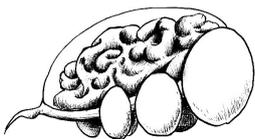
【見た目】 車輪のついたカプセル。中にはくさった肉。6つの車輪で自由に動く。

【ウワサ】 イラルは物を動かすために作られたゴーレムだ。先っぽの「舌」をのぼしてつかんだ物を、前後左右に動かして地面におく。以前は人が乗って動かしていたようだが、今、中にあるのは……

モンスターになったイラルは「何を動せばいいのか」わからなくなってしまった。遺跡のかべを動かして、遺跡の外に出るものもいる。でたらめに物を動かして村人を困らせたり、山を動かそうとするあまり地面をけずってしまって「なだれ」を起こしたりするだろう。

【作戦】 <動かす>でキャラクターの位置を変えれば他のモンスターの攻撃が届かもしれない。

<動かす> イラルからダメージを受けたキャラクターは、1マス移動する。移動するマスはGMが決める。



攻撃  
舌をのぼしてつつく

弓 **15**

追加ダメージ + 0

防御  
速度が速くて攻撃が追いつかない

剣 **13**

弓 **12**

魔 **11**

HP **25**

特殊能力

## レベル6 IRL-6 イュート モンスター知識:12 ゴーレム / 知性:人間

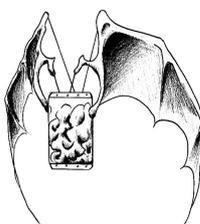
【見た目】 羽の生えたカプセル。中にはくさった肉。ひらひらと飛ぶ。

【ウワサ】 空を飛ぶために作られたと思われるゴーレム。カプセルは人が入れるほどの大きさがあるので、空の移動や上空からの見張りなどに使ったのだと考えられている。

イフトと同じカプセルがあり、<見えない力>を吸い出して空を飛ぶエネルギーにしている。吸うほど中の肉はくさっていくので、補充するために、カプセルに人をつかまえることがある。人がつかまったら急いで助けなければ、「今カプセルの中に入っているもの」になってしまうだろう。イラルやイフトも同じ悪さをするらしいことがあるらしい。

<飛行> <通せんぼ>されない。

<暗視> 暗くても目が見えるので、-1をうけない。



攻撃  
高速で飛び体当たり

剣 **17**

追加ダメージ + 5

防御  
重力を無視するかのようには飛び回る

剣 **14**

弓 **15**

魔 **13**

HP **35**

特殊能力

## レベル5 IFT-5 イフト モンスター知識:14 ゴーレム / 知性:人間

【見た目】 足のはえたカプセル。中にはくさった肉。ひざを大きくまげ、左右に傾き、上下にゆれながら歩く。

【ウワサ】 <見えない力>を使って遠くから物を動かすゴーレム。冒険者が使う<見えない力>とは比べものにならないほど強く、人すら動かしてしまう。カプセルの中身から力を抽出しているようだ。遺跡から出れば手当たりしだいに物を動かしては人々を困らせるだろう。

【作戦】 <不可視の力>によって他のキャラクターやモンスターを自由に動かせる。この能力による移動は<通せんぼ>できない。一人のキャラクターばかりを狙っていると楽しんでもらえないから気をつけよう。

<不可視の力> 攻撃のかわりに使う特殊能力。キャラクターやモンスターを2マス移動させる。2人を1マスずつでもOK。



攻撃  
見えない力でしょうげきは

魔 **15**

追加ダメージ + 0

防御  
ひざを曲げてカプセルを大きく上下する

剣 **12**

弓 **14**

魔 **13**

HP **35**

特殊能力

## レベル7 いにしえの悪魔道師 モンスター知識:16 アンデッド / 知性:高い

【見た目】 空間を満たす邪気。そこにいるのは長いローブをまとい杖を持った魔術師。その肌はずでに干からびて、フードの奥には目が怪しく光っている。

【ウワサ】 「いにしえの争い」のころ人間をうらぎった悪魔道師がいた。あまりの強さにそのころの冒険者では倒すことができず、遺跡の奥に封印するだけでやっとだったという。それが、今もヴェネザの遺跡のどこかで眠っているといわれる。もし封印がとかれるとしたらそれは魔物のしわざか、偶然か……もしかしたら、宝箱と間違えた冒険者が封印をといってしまうかもしれない。封印がとかれれば再び「いにしえの争い」をはじめるにちがいない。

<飛行> <暗視> をもつ。

<闇の波動> 攻撃②は戦闘マップにいる全てのキャラクターを一度に攻撃できる。攻撃②でダメージを受けると、1マス移動する。移動するマスはGMが決める。

攻撃①  
杖からエネルギー弾を打つ

魔 **14**

追加ダメージ + 6

攻撃②  
闇の波動を全身で放つ

魔 **16**

追加ダメージ + 0

防御  
深い闇を身にまとい攻撃をはしく

剣 **13**

弓 **15**

魔 **17**

HP **50**

# シシロ

## 山と湖と謎のエリア

壁のようにそびえる険しい山脈の下、大小の山と湖、湿原が続きます。美しい高原に囲まれて、5番目のまち、シシロがあります。



### シシロのアイテム

#### 通常アイテム

#### ブラックアロー

価格: 42G  
アイテム探し: わざ 14

#### きずぐすり

価格: 34G  
アイテム探し: X

#### ぬりぐすり

価格: 66G  
アイテム探し: わざ 13

#### しゃっきりの実

価格: 34G  
アイテム探し: 感覚 11

#### お茶

価格: 34G  
アイテム探し: 感覚 10

#### 食べもの探し

価格: —  
アイテム探し: なんでも 11

弓の攻撃に<攻撃力>+1(使い捨て)  
シシロは標高が高く、他のエリアと植生が違う。黒松を見つけるのは難しい。

HPを5点回復する<薬>(使い捨て)  
シシロのドクダミは消炎効果が低いため他のエリアで採れたものを売っている。

HPを15点回復する<薬>(使い捨て)  
材料となるヤマザクラが多いので、他のエリアに比べて安く、手に入りやすい。

<魔術防御力>を+1する<薬>(使い捨て)  
南側のプラスに近い地域ではみかんの木が生えていることもある。

これを飲んだ日は、モンスターの<毒>を一度だけ防ぐことができる(使い捨て)  
お茶。有名ではないが質は高い。

キャラクター全員分の1日分の食事。  
低い山では果物や木の実、高い山では野草が食べられる。動物も多い。

武器	シミター	カード No14	スターダーツ	カード No64																																									
価格250G レベル4	<table border="1"> <tr><td>剣</td><td>攻撃</td></tr> <tr><td>2+わざ</td><td>追加</td></tr> <tr><td>ダメージ</td><td>5</td></tr> <tr><td>防御</td><td></td></tr> <tr><td>剣</td><td>4+体力</td></tr> <tr><td>弓</td><td>4+感覚</td></tr> <tr><td>剣</td><td>4+知性</td></tr> </table>	剣	攻撃	2+わざ	追加	ダメージ	5	防御		剣	4+体力	弓	4+感覚	剣	4+知性	<table border="1"> <tr><td>剣</td><td>攻撃</td></tr> <tr><td>4+わざ</td><td>追加</td></tr> <tr><td>ダメージ</td><td>4</td></tr> <tr><td>防御</td><td></td></tr> <tr><td>剣</td><td>4+体力</td></tr> <tr><td>弓</td><td>2+感覚</td></tr> <tr><td>剣</td><td>3+知性</td></tr> </table> <p>特殊効果あり</p>	剣	攻撃	4+わざ	追加	ダメージ	4	防御		剣	4+体力	弓	2+感覚	剣	3+知性	<table border="1"> <tr><td>弓</td><td>攻撃</td></tr> <tr><td>4+わざ</td><td>追加</td></tr> <tr><td>ダメージ</td><td>4</td></tr> <tr><td>防御</td><td></td></tr> <tr><td>剣</td><td>4+体力</td></tr> <tr><td>弓</td><td>2+感覚</td></tr> <tr><td>剣</td><td>3+知性</td></tr> </table>	弓	攻撃	4+わざ	追加	ダメージ	4	防御		剣	4+体力	弓	2+感覚	剣	3+知性
剣	攻撃																																												
2+わざ	追加																																												
ダメージ	5																																												
防御																																													
剣	4+体力																																												
弓	4+感覚																																												
剣	4+知性																																												
剣	攻撃																																												
4+わざ	追加																																												
ダメージ	4																																												
防御																																													
剣	4+体力																																												
弓	2+感覚																																												
剣	3+知性																																												
弓	攻撃																																												
4+わざ	追加																																												
ダメージ	4																																												
防御																																													
剣	4+体力																																												
弓	2+感覚																																												
剣	3+知性																																												
価格280G レベル4	<table border="1"> <tr><td>剣</td><td>攻撃</td></tr> <tr><td>5+わざ</td><td>追加</td></tr> <tr><td>ダメージ</td><td>0</td></tr> <tr><td>防御</td><td></td></tr> <tr><td>剣</td><td>2+わざ</td></tr> <tr><td>弓</td><td>4+感覚</td></tr> <tr><td>剣</td><td>5+知性</td></tr> </table>	剣	攻撃	5+わざ	追加	ダメージ	0	防御		剣	2+わざ	弓	4+感覚	剣	5+知性	<table border="1"> <tr><td>魔</td><td>攻撃</td></tr> <tr><td>3+感覚</td><td>追加</td></tr> <tr><td>ダメージ</td><td>3</td></tr> <tr><td>防御</td><td></td></tr> <tr><td>剣</td><td>2+体力</td></tr> <tr><td>弓</td><td>2+感覚</td></tr> <tr><td>剣</td><td>2+知性</td></tr> </table> <p>ウィザード専用</p>	魔	攻撃	3+感覚	追加	ダメージ	3	防御		剣	2+体力	弓	2+感覚	剣	2+知性															
剣	攻撃																																												
5+わざ	追加																																												
ダメージ	0																																												
防御																																													
剣	2+わざ																																												
弓	4+感覚																																												
剣	5+知性																																												
魔	攻撃																																												
3+感覚	追加																																												
ダメージ	3																																												
防御																																													
剣	2+体力																																												
弓	2+感覚																																												
剣	2+知性																																												

## シシロ高原 危険度:Lv4~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

南部には高原があります。その中でも台地や盆地があって、起伏に富んだ地形が楽しめます。まだこの辺りには村があり薬草や野菜を育てて暮らしています。

その1つ、ミレイの村は「いにしへの争い」で激しい戦いが行われた場所。今でも歴史学者が多く訪れます。目に見える遺跡は少ないですが、洞窟、山、そして地面の下には古代の遺産があると見られ、発掘作業が進められています。

### うわさのスポット

#### 陥没山と千果樹

プリンのような形をした台地。中には数百mに及ぶものもあります。その頂上に、まるで型を抜いたように沈み込んだ場所があります。それは陥没山と呼ばれ、時に数十mもの深さになることも。底には独自の生態系があることが分かっています。これまでの探検報告は数件しかありませんが、どんな果物でもなる不思議な木を見た、なぜか海があった、などあやしい噂もあります。

## ドドン湖と湿地 危険度:Lv5~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

シシロにはたくさんの湿地や湖があります。なかでも大きなドドン湖、その湖上にあるのがキリラの村。湖に家を浮かべ、魚を育てて暮らしています。ミルバ地方では珍しい産業で、風がなく水面が静かなシシロならではの暮らしです。

ときどき、地図にない湖が見つかることがあります。それは水属性の幻獣が生んだもので、村や遺跡が丸ごと沈んでいることもあるでしょう。

### うわさのスポット

#### 7つめの滝の守護獣

高原の村・アデーラの近くに流れる美しい滝は「アデーラの七滝」と呼ばれていますが、行ってみると滝は6つ。最後の1つの場所はわかっていないのです。それは「いにしへの争い」でもう失われたのだとも、幻獣が隠しているのだとも言われています。6つの滝の裏側にある岩には暗号が刻まれているという噂もあり、研究者や冒険者の注目を浴びています。

## セラ山脈 危険度:Lv6~ 依頼を受けるとき・シナリオ作りの参考にしよう!

別名は「ミルバの北の壁」。これより北に行く人はいません。山はたいへん険しく、途中までは行けても向こう側に越えるのは熟練の冒険者であっても至難の技です。

セラ山脈には村がありません。ですが実際に行ってみると、人の住む場所があり、それは「かくれ村」といわれています。スカウトだらけの怪しい村や、モンスターと暮らす村など、ふしぎな暮らしをする村をGMは自由に設定しましょう。

### うわさのスポット

#### ウイレの氷結回廊

ミルバ地方で“光”としてあがめられる太陽。高い山はその太陽に近いと、不思議な力が宿るといわれています。山脈にあるウイレの山、その中腹にある洞窟はとても寒く、いつも氷が張っています。その奥に氷の幻獣が住んでいるとも、独自の氷魔法を伝える村があるともいわれています。もしかしたら、洞窟を抜けた先に新しい世界が待っているのかも?

マジックアイテムの使いかたはP21をみよう!

<b>禁呪の刺青</b>		カード No.90
価格210G レベル4	魔 攻撃 2+感覚 追加 ダメージ6	防衛
	剣 3+体力	
	3+感覚	
	2+知性	
	特殊効果あり ウィザード専用	

<p><b>炎のとぎ石</b> 価格:70G</p> <p>石のマジックアイテム。〈見えない力〉を込めて刃のある武器(1つ)を研ぐと追加ダメージ+1。効果半日。</p> <p>ファイアエレメントの核で作った研ぎ石(ファイアエレメントを倒す依頼をクリアしないと買えない)。武器はきちんと手入れをしてこそ、本来の能力を引き出せるぞ。</p>	<p><b>カメレオンロープ</b> 価格:110</p> <p>ロープのマジックアイテム。〈見えない力〉を込めると風景に姿が溶け込み、忍び足などの判定に+3。効果は1分。</p> <p>かくれ村の1つで作られたロープ(村を見つけないと買えない)。この村ごと巨大なカメレオンロープでかくしているというウワサだ。</p>	<p><b>共鳴イヤリング</b> 価格:90G</p> <p>耳につけるマジックアイテム。〈見えない力〉を込めると、2人が心で話せる。効果は1時間。</p> <p>2つセットのイヤリング。2人で耳につけると、相手に心で話を聞かせることができる。100mほど距離があっても話することができる。考えること全てがバレルわけではない。</p>
<p><b>ハウスの杖</b> 価格:300G</p> <p>細い杖のマジックアイテム。〈見えない力〉を込めると地面から小屋が出てくる。中で〈休息〉するとHPが10点多く回復する。効果は12時間だが途中で消せる。</p> <p>小屋を作る杖。足をケガした天才魔術師が作ったという。家は教室ほどのサイズで、快適に休める。</p>	<p><b>ウルスの毛皮</b> 価格:340G</p> <p>毛皮のマントのマジックアイテム。〈見えない力〉を込めると水中でも息ができる。火の幻獣への攻撃に追加ダメージ+2。効果は12時間。</p> <p>霧熊ウルスの毛皮で作ったマント(ウルフを倒す依頼をクリアしないと買えない)。湖に沈む遺跡や海に眠る難破船など冒険が広がる。</p>	<p><b>手記「毒をもつもの」</b> 価格:—</p> <p>「聖印」でダメージを与えたら、そのモンスターは次のターン、〈毒〉系の能力を使えない。(プリースト)</p> <p>シシロの神殿に伝えられる書。古の博物神官ダリンが古ミルバ語で記したもの。シシロで依頼を成功させると無料で手に入る。プリーストはGMに入手を宣言すること。</p>

# シシロの冒険を見てみよう！

## 冒険のメンバー



**ファイターの バーン**  
冒険の目的：  
力の使いかたを覚える



**スカウトの ラウル**  
冒険の目的：  
カギあけの腕をみがく



**ウィザードの ステラ**  
冒険の目的：  
世界の秘密をときあかす

## マクローリーズ



いかにも田舎のさびれた酒場、マクローリーズ。カウンターには鋭い眼光をそなえた男、ジミー・マクローリー。どこか影を帯び、ぶっきらぼうで、無愛想な男。その口元に笑顔が浮かぶことはめったにありません。いつからこの店にいるのか？ その前に何をしていたのか？ 誰も確かなことを知りません。ただ1つ、店内に意味ありげにかざられた短剣だけが主人の過去を物語るようです。今日も山の酒場に客は少なく、ジミーはひとり、グラスをみがき続けます。

シシロで食事ができる場所は、マクローリーズのほか数件。宿も近くに1件あるだけです。

宿泊(一人部屋) : 10G  
宿泊(人数部屋) : 5G  
食事 : 4G ~

名物はチーズフォンデュや、淡水魚の塩焼きです。

## 酒場「マクローリーズ」で依頼を受けよう！

GM : きい、と音を立てて古い木戸が開く。その酒場は狭く薄暗く、にぎわってはいない。カウンターには眼帯をした男がひとり。  
バーン : マスター、俺たち旅をしているんだけど……  
GM : 「ここで冒険者への依頼なんかない。別のまちに行くんだな。」  
ラウル : い、いきなりその態度はねえだろ！  
ステラ : “こういうところはよそものに冷たいってホントね！”とわざと大きな声で言います(笑)  
GM : 何食わぬ顔でグラスみがいています(笑)

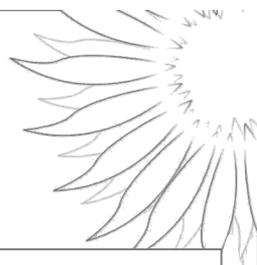
他に行くところもなく、食事を頼んだ一行に一人の男が近づきます。

GM : 「なあ、あんたら。面白い話聞きたくねえか？」  
バーン : 急になんだい？  
GM : 「このあたりによ、ウィザードが隠れて研究する村がある……」と、遠くからマスターが割り込みます。「やめときな」  
ステラ : あら、あたしは興味あるわ！ 他の客と話すのは自由でしょ？  
GM : 黙るマスター。客は続ける。「その村への地図が手に入ったんだ。面白いと思わないか？ 一緒に来て護衛をしてくれるなら、報酬としてあんたらにもその地図を見せてやる」  
ラウル : なに、地図を見せるのが報酬だって？  
GM : 「ウィザードのかくれ村だってんだ、誰も知らない秘密の魔法や本があるかも知れねえ。あんたらにだって役立つだろ。」  
バーン : ……なんだかあやしい話だなあ。  
ステラ : 2人とも何を言ってるの、きっと大発見があるに違いないわ！  
GM : では、遠くで「……俺は止めたからな」とマスター。

## 山を越え谷を越え、答えを求めて旅は続く。

地図によると村があるというのは、高い山を越えた湖のほitori。ずいぶん時間がかかっても、まだ到着していないようで……

GM : じゃあ旅に出て4日目(笑) 「この山の向こうだな……」  
ラウル : ひー、まだあんのか？  
GM : しかも目の前は断崖絶壁。落っこちないか感覚で判定です。



ステラ : (ころころ) あ、失敗…… (笑)  
 バーン : 急いで手をつかむ!  
 GM : じゃあぎりぎりのところで助かったことにしましょう。バーンが体力で判定して、引き上げてね。

湖のほとりにやってきた一行。そこには確かに村がありますか……

バーン : みんなうつろな目をしてる? なんだろう、おかしいな。  
 ステラ : 依頼人に聞いてみましょ。ちょっと、どうなってるの?  
 GM : 「……」その男はいつの間にかうつろな目になり、ふらふらと湖に向かいます。皆さんも知性で判定してみてください。

ステラは村全体があやしい魔法で操られていることに気がつきます。その原因を調査した一行は、村長という男に問い詰めると……

GM : 「バシてはしかたない!」そうって男の姿は醜いモンスターに変わります。モンスター知識判定! 戦闘だ!

## 更なる冒険のたびへ

高レベルのモンスターを退治した一行は、男を連れてシシロに戻ります。

GM : 帰り道の判定は省略しよう。みんな、マクローリーの店だ。  
 ステラ : ウィザードの村なんかなかったじゃない!  
 GM : 「いやーすまなかった。俺もすっかりだまされたもんだぜ。」  
 バーン : 結局、危ない目にあっただけだったか……  
 ラウル : そうでもないぜ。敵の魔法装置、売れば金になりそうだ。  
 GM : 270Gぐらいで売れそうですが、それは後で。皆さんのテーブルにマスターが近づいて、4人分の食事を出してくれます。  
 ステラ : ……なーに? 頼んでないわよ。  
 GM : 「無事に帰ってきた祝いだ。タダで出してやる。」  
 バーン : ありがとうございます。……ところでマスター。最初からこの地図が間違ってるって知っていたんですか?  
 GM : ため息ついて。「うまい話はそう転がってない。お前達みたいな連中、山ほど来るんだよ。無事に帰ってくるのは珍しいがね。」  
 バーン : そうなのか。でも今回だって魔物の企みは止められたんだから良いじゃないですか。そのために力を磨いてきたんだし。  
 ステラ : 頼杖ついて横目で見てます。面白い話があればまた行くわよ。  
 ラウル : ま、俺たちにガマンしろって言うほうがムリだな。  
 GM : 「これだから冒険者って連中は……」

最後のエリアはGMもプレイヤーも、ゲームを遊ぶ力を試されます。みなさんの物語はどうなるでしょう?

## 旅の途中

ここまで遊んできた皆さんは、いろいろなイベントをクリアしてきたでしょう。シシロでは山・湖といった地形や見たことのない植物・動物を使ってシナリオを盛り上げましょう。

## 村の探検

怪しい村に着いたらどうする? 話を聞く、村の回りを調べる、魔法の影響を調べる…… GMはプレイヤーが村についてどう調べるか予想して、答えを用意しましょう。プレイヤーはGMのヒントを聞き逃さず、謎を明かしましょう!

## ウィザードと魔術師

『はじまりの物語』では「“光”が見たいと思う」ことから世界がはじまりました。魔術師は<見えない力>を使いますが、「見えない」ものなんて世界に存在するのでしょうか? 本当に? なんか怖い…… ということで魔術師は不気味と思われています。

そのため魔術師は1人きりで、人目からかくれるように、修行と研究を続けました。

ウィザードを選んだ冒険者は、人々を助けて生活しています。なぜ1人であることより、仲間とともに人を助けることを選んだのでしょうか?

この冒険に参加したステラもウィザード。彼女が世界の秘密を知りたいと思ったのには、理由があります。その物語は55ページで。

# 「マクローリーズ」

シシロで依頼を受けるのは、町でも数少ない酒場。

にぎわっているわけではありませんが、店を訪れるのはどこかトラブルのにおいのする人々ばかり。

## 俺たちの鉱石

依頼人 鉱山の男アーネスト Lv4

報酬はひとり90G。

俺は鉱山で鉱石を掘る仕事をしてる。俺たちが掘った鉱石はシシロのまちの「交易所」ってところに集められてな、そこで商人が品定めして買ってんだ。そこが昨日から大騒ぎになっちゃった。集められた石の中に、よりによって石を溶かすモンスターの小せえのが混じってたらしい。大発生しちまってこのままじゃ鉱石が全部、全部だめになっちゃもうらしいんだ。金はなんとか鉱山関係者のみんなから集めてきた。退治してもらえねえかな？

交易所は体育館より大きな倉庫で、大小の岩がいくつもの山に分けて積まれている。積んだ山のサイズや形はさまざまで、その間を歩けばダンジョンだ。岩が転がる、足元がすべる、なんてのをトラップにしても良い。

ところで「岩を溶かす」なら、シシロにちょうど良いモンスターがいるだろうか？ モンスターのページを読んで探してみよう。

## 地図作りの旅

依頼人 エオラの神官 イリーナ Lv4

報酬はひとり90G。

私はセラ山脈の地図を作るため、仲間と一緒にシシロに来ました。しかし、今朝から仲間の姿が見えないのです！昨日彼は「昨日はなかったところに川ができてる。原因が知りたい」って言っていたので、調べにいったのかも。一緒に探してもらえませんか？

川に行くと、岸にはかばんが。「川の上流に行ったのかも！」ってことで、じゃぶじゃぶ川を進むが、2本の川が合流していたり、小さな滝を登ったり……それが今回のダンジョン。川がV字の谷底を流れていることにすれば、かべもできる。よりダンジョンらしいぞ。

ところで、川が突然できた原因は？ 理由を考えて、ダンジョンの最後までに明かそう。

川で戦うと足がすべるので「一マス移動して攻撃」ができない、としたら面白い。モンスターもできないが、<飛行>していれば関係ないかも？

## 私の別荘！

依頼人 商人サム Lv4

報酬はひとり100G。

シシロの自然は最高だよ。だからワシは金をためて、ここに別荘をたてたんだ。だが、久しぶりに来てみたらどうだ、別荘がモンスターにのっとられとるではないか！！誰か、すぐモンスターを追い払って、私の別荘を取り返してくれ！

でもぜったいに家を汚したり、壊したりはしないように！！

家の中で戦うと、汚したり壊したりしそうだ。そのときのペナルティを決めて最初にみんなに伝えよう。例えば、

- ① 家の中でモンスターを1体倒す  
→ 汚れて報酬の合計から-10G
- ② 家の中でキャラクターが1回気絶する  
→ 汚れて報酬の合計から-10G

といった感じだ。ペナルティはきびしすぎても面白くないから、気をつけて。

外におびき出して戦えば罰金はなし。おびき出す方法はプレイヤーに考えてもらおう。プレイヤーから良いアイデアが出たら素直におびき出されてあげるのも良いGMだぞ。

## 「マクローリーズ」にいる人たち (GMが演技するときの参考にしよう！)

マクローリーズのマスター:ジミー 「マクローリーズ」で依頼を受けるときは、彼が仲介人になります。



こんなさびれたまちに来るとはヒマなやつだな。他のまちでの冒険にあきたか？残念だが、このまちには冒険者が楽しめる事件なんてない。ここまで歩いてきたならわかるだろう？あるのは山と森だけ。「自然が豊富」とは言われているが、「他には何も無い」ってことだ。このまちに住む理由なんて……3種類。3種類だけだ。1つ目は商売で仕方なくここにいるやつ。2つ目は他のまちにいられないワケアリ。3つ目はあんたみたいな根無し草だ……ま、最後の2つは同じだな。ん？俺はどれだって？ さあ……あんたにはどれに見える？

### 研究者

いやあ、シシロは面白い場所ですよ！なにせ見たこともない植物や動物がある。古い時代の戦いの跡がそのまま残ってる。山脈には外界と離れて暮らす人たちがいる。私達だけじゃない、何組もの研究者がこのあたりで調査をしています。だいたい危ないとこ行くんですけどね、ははは。

### 旅人

「そこにしかないもの」があれば、私たちはそこに行きます。商人は珍しい薬草を、職人は自分が使う鉱石を。冒険者のみなさんが「依頼」で動くのに対して私たちは自分が求めるもののために危険に挑戦するのです。みんなあなたのような冒険者を頼りにしていますよ。



シシロはセラ山脈のふもとにあるまち。高原にあり、お世辞にもアクセスが良いとは言えません。なぜこんなところに人が住んでいるかといえば、ここが良質な鉱石、特に鉄鉱石の産地だからです。このまちで取れた鉱石は商人や職人の手でプラスに運ばれ、ものづくりの材料になります。まちには鉱石の取引所や数件の酒場があるぐらいで、けっして人通りが多いところではありません。冒険者・商人・研究者のほかには、自然を楽しみに来る物好きな旅行者がいるぐらいでしょうか。

### セクトウワシの恋

依頼人 かくれ村のデιβ Lv5

報酬はひとり 100G。

私たちの村では人間とセクトウワシがコンビを組んで、一緒に狩りをします。相棒は家族以上に大切な存在です。私の相棒はピクルというセクトウワシなのですが、最近、恋をしたようで……セクトウワシの間では、額の石が美しく輝いているほどモテるそうです。彼の恋を成功させるために美しい石を探してもらえませんか？

かくれ村の1つ、モンスターと暮らす村を使う依頼だ。

「美しい石」の色は何色？ サイズや形は？ ふしぎな見た目がある？ どう美しいのかをプレイヤーに伝えるために、決めておこう。

次に美しい石のある場所を決めよう。山ならそこに行く道がダンジョン、モンスターが持っているならその巣がダンジョン。

その場所のヒントはどう手に入れるだろう？ シシロで聞き込みして「〇〇にあるぞ」という情報を手に入れるのか、セクトウワシ自身が見つけているのか？ それとも手当たり次第に山を探すのか？

他のかくれ村では、他のモンスターと暮らしているかもしれない。設定を自由に考えよう！

### かくれ村に入りたい

依頼人 旅の魔術師ゾーイ Lv5

報酬はひとり 100G。

セラ山脈には「見えない力」をきわめたかくれ村がある。私は長年の苦勞の末、その場所を見つけた。だが行ってみると村に入ることに断られてしまった！

ここであきらめるわけにはいかない。どうかして村に入る方法を見つけてくれないだろうか？

とりあえず、私の代わりに村に行ってみて様子を見てきてくれるとうれしい。

キャラクターがかくれ村に行っても同じように断られるだけ。必要なのは「どうしたら村から信頼されるか」だ。

- 案① はなれ村についてところ、村の近くに強力なモンスターがあらわれた。その退治を手伝って信頼してもらおう！
- 案② 断られたあとで、はなれ村の子どもの何かを取りに森に向かうのを見る。それを助けて信頼される。

どちらも、元の依頼だけじゃなく、「村の人の困っていることをクリアする」というパターン。ほかにもないか、考えてみよう！

### このタネなんのタネ

依頼人 村のおばあさん マリサ Lv?

報酬はひとり ( ) G。

しばらく前、旅のお方から種をもらったんです。それは大変めずらしい植物で、大切に育てよういわれて、庭先に植えました。数日後、そこから生えたのは ( ) だったのです！

こんなモンスターが生えてきてしまい、 ( ) で困ってしまいました。モンスターは今でも庭にいて、私は別の家に暮らしています。どうか退治してもらえないでしょうか。

いったい、どんな植物モンスターが生えてきたのだろう？ 『中級』の植物モンスターから好きなものを選ぼう。(旅人がくれた種なら、シシロ以外の植物モンスターかも？)

選んだモンスターに合わせて困っていることを書いたら次はダンジョンだ。そのモンスターが作るダンジョンでも、生えている庭や周りの村ごとダンジョンにしても良い。

この旅人が怪しいって？ それならこの旅人を探そう「大きな物語」を作り、いくつかの事件の黒幕にしても良いぞ。

## シナリオコラム：あえて、前のエリアに戻ってみよう！

### ① 「前のエリアに行く」ためのストーリー

「あのエリアの武器が欲しい！」、「依頼を思いついた！」「このモンスターを使いたい！」など、レベルが上がってからの前のエリア(リッジなど)に戻りたいときもあるでしょう。ではキャラクターが前のエリアに来る理由は何でしょう？

- ・ ほしい武器を買いに来た(プレイヤーと同じですね)
- ・ メンバーの1人がそのまちが好きだから、遊びに来た
- ・ 昔の依頼人に会いに来た
- ・ 前のダンジョンで逃げたボスを追ったらたどりついた

「今日のエリア発表」の後で「ここに来た理由は自分たちで考えて～」と言っても盛り上がります。そうでなければ、その依頼の物語にあわせてGMが考えておきましょう。何もなければ、「旅のとちゅうで立ちよった」としましょう。

### ② 思い出の〇〇、再登場！

冒険したことがあるエリアに行けば知り合いがいるでしょう。昔の依頼人がまた依頼すると「実は僕の友達が……」と新しい依頼人に会わせてくれるとか、ゲームが始まる場面で使えます。武器を買いにプラスに行ったら職人の弟子が一人前の職人になって……キャラクターがレベルアップしたように知り合いにも変化を起こしましょう。モンスターも同じ。倒したはずのボスが復活し、高レベルのモンスターを連れてリベンジするかも？ あのと逃がした杖ゴブリンが修行をつみ重ねてマジゴブリンにパワーアップしているかも？ 昔の場所・ダンジョンを使ったり、いつかのアイテムが盗まれたり……お話をつなげていくと、自然と「大きな物語」ができます。知ってることがお話に出てくるとプレイヤーも楽しんでくれるので、ぜひやってみましょう。

# モンスター目撃情報

レベル **3** **パラサイヴィ** モンスター知識: 12  
植物 / 知性: 低い

【**見た目**】(のっつたモンスターの見た目)。体はツタでおおわれがち動いている。

【**ウワサ**】 シシロは他のエリアにない珍しい植物が多い。パラサイヴィもそのひとつ。他の動物の体に種を植えてその体を支配するのだ。ふつうの動物にも種を植えるので村の動物や商人の馬も支配される。小さな芽が出たときに抜けば助かるので、人間なら自分で気づいて抜くことができる。

【**作戦**】 HPや攻撃・防御はパラサイヴィの数字で戦う。のっつた特殊能力に「1つとなりのマス」などと書いてあっても、パラサイヴィは剣術攻撃だから、「同じマス」にしか届かない。

〈**のっつり**〉 のっつたモンスターの特殊能力のなかで、いちばん上を書いてある能力を使える。



**攻撃**  
体を動かして  
タックル

剣術 **15**  
追加ダメージ + 0

**防御**  
ツタたくさん  
からまっている  
が細かい

剣術 **9**  
弓術 **11**  
魔術 **10**

HP **18**

特殊能力

レベル **4** **水紋蝶** モンスター知識: 10  
虫(水) / 知性: 低い

【**見た目**】 クリアブルーの蝶。その羽は水で作られ、はばたくと形を変える。

【**ウワサ**】 山間の湖や湿原はシシロの美しい名物。そこを飛ぶ水紋蝶は、美しくもやっかいな存在だ。その羽は空中の水分で作られる。はばたくたびに少しずつ新しい水分と入れかわり、古い水滴は地面をぬらす。その量は1日で足元に池ができるほど。シシロに水が多いのはこの蝶が原因だと言う。水びたしになると困るような場所に現れたら大変だ。

【**作戦**】 どのモンスターが「飛行」したら強いだろうか？

〈**飛行**〉 〈通せんぼ〉されない。

〈**水の羽**〉 攻撃のかわりにこの能力を使う。モンスター1体に「飛行」能力を与える。水紋蝶が気絶したら、この羽も消える。



**攻撃**  
水をリンブン  
のようにまく

魔術 **11**  
追加ダメージ + 4

**防御**  
ヒラヒラ飛ぶ  
ので位置を  
とらえにくい

剣術 **14**  
弓術 **11**  
魔術 **10**

HP **25**

特殊能力

レベル **4** **シシロヤマユリ** モンスター知識: 12  
植物 / 知性: 人間

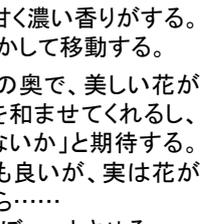
【**見た目**】 まっしろなユリの花。甘く濃い香りがする。花は美しいが、根をもぞもぞと動かして移動する。

【**ウワサ**】 岩がちな山や深い森の奥で、美しい花が見つかることがある。それは心を和ませてくれるし、研究者や探検家なら「新種じゃないか」と期待する。もしも興味をもったなら近づくのも良いが、実は花があなたをおびきよせていたとしたら……

シシロヤマユリは甘い香りで人をぼーっとさせる。そしてその心に言葉を届ける。「こっちにおいで」と。ふつうのヤマユリと区別するのは難しいので、毎年罠にはまる人が後を絶たない。どんな人物をおびきよせたら面白い話ができるか考えてみよう。

ちなみに、シシロヤマユリのまねをして人間をさそうモンスターがミルバ地方のどこかにいるという。

〈**毒**〉 シシロヤマユリの攻撃でダメージを受けると〈わざ〉と〈知性〉の能力値を-1する。これによって攻撃力や防御力も下がる。



**攻撃**  
根を伸ばして  
遠くまで攻撃

弓術 **14**  
追加ダメージ + 3

**防御**  
花は大きい  
がくみや葉が細  
く狙いにくい

剣術 **11**  
弓術 **14**  
魔術 **13**

HP **20**

特殊能力

レベル **5** **アーキスパイダー** モンスター知識: 10  
虫 / 知性: 人間

【**見た目**】 巨大なクモ。4mを超え、おしりではなく、口から糸を吐こうとみがまえている。

【**ウワサ**】 山があればもちろん谷もある。それは山やがけにはさまれた場所で、谷底には川や森がある。その谷の間に白い「橋」がかかっていることがある。それはアーキスパイダーの巣だ。巣は糸でできているがベタベタせず、石よりも固い。橋の中には空洞があったり、階が分かれていたり、壁で部屋のようになっており、とにかく大きい。そこでエサの保管や子育てををするのだろうか。「橋」でなくても、建物のような巣ならなんでも作る。森に塔や建物を建てたり、湖上に道を作ったりするだろう。そこに他のモンスターが住むこともある。

〈**糸吐き**〉 攻撃のかわりにこの能力を使う。1マスとなりの誰もいないマスを選ぶ。そのマスには誰も入れなくなる。「アーキスパイダー」なら入ることができるが、そこから攻撃はできない。

**攻撃**  
いきおいよく  
糸を吐く

弓術 **12**  
追加ダメージ + 7

**防御**  
足が高く  
攻撃が体に  
届かない

剣術 **15**  
弓術 **12**  
魔術 **12**

HP **30**

特殊能力

レベル **5** **ブラッディウム** モンスター知識: 13  
植物 / 知性: 人間

【**見た目**】 葉が赤い植物。幹は黒く、血管のような赤い筋が脈打っているように見える。

【**ウワサ**】 季節で色を変える植物は美しいが、ブラッディウムが赤く変わる理由、それは「血」だ。戦いで流れた血を吸った植物が、うらみも吸い上げて変化する。

ブラッディウムは根を持ち上げて動き出し、うらみの相手を探す。何人も血を吸い上げていけば、それぞれのうらみをはらしながら移動を続けるだろう。

【**作戦**】 〈吸血〉で気絶から回復したのがモンスター側のターンなら、そのターンは行動できない。

〈**吸血**〉 キャラクターが「生物」「魔物」モンスターが気絶すると、このモンスターのHPが3点回復する。ブラッディウムは気絶していてもこの能力を使えるので、HPが3点の状態から回復する。



**攻撃**  
枝をムチの  
ように打つ

剣術 **18**  
追加ダメージ + 1

**防御**  
かたいみきを  
攻撃するとう  
めき声がある

剣術 **13**  
弓術 **14**  
魔術 **11**

HP **27**

特殊能力

レベル **3** **フジツボメルト** モンスター知識: 12  
虫(火か水) / 知性: 低い

【**見た目**】 岩につくフジツボ。人間よりも大きく、その周りの岩には小さな仲間がびっしりついている。

【**ウワサ**】 シシロでは金属の材料になる鉈石をほる仕事がさかんだ。山に「坑道」というトンネルを掘って鉈石を探すのだが、このモンスターが出たら大変だ。壁にへばりついて岩を溶かし、金属を食べてしまう。溶かした分だけ奥に移動するのだが溶かすペースがはやく、一晩で大空洞や新しい道を作ってしまう。

どうやって溶かすのかは謎で、火か水の幻獣だと考えられている。周りにいる小さな仲間は、大きいのが溶かしたものの「おこぼれ」をもらっているようだ。動くときにはカラのすきまからカニ足のようなものが現れ、ガサガサと移動する。

〈**カラ**〉 このモンスターへの攻撃は〈追加ダメージ〉を足せない。剣術武器か投げ武器なら「スキマを狙う」と宣言すれば〈追加ダメージ〉を足せるが、その武器は溶けて二度と使えない。

**攻撃**①  
カニ足で  
キック

剣術 **13**  
追加ダメージ + 7

**攻撃**②  
岩を溶かす  
液体を発射

魔術 **9**  
追加ダメージ + 6

**防御**  
びくりとも動  
かす攻撃を  
受け続ける

剣術 **12**  
弓術 **14**  
魔術 **16**

HP **25**

**5** **トロール** モンスター知識:14 魔物 / 知性:高い

**【見た目】** 毛むくじらの獣。その目はずるがしこそうだ。

**【ウワサ】** トロールは魔物だがなんと人間の姿に変身できる。この能力で旅人をだましたり、まちや村でスパイをするのだ。その変身はかんぺきではなく、ある「きっかけ」で姿がもどる。そのきっかけは「怒ったとき」「悲しいとき」「きらいなものを見つけたとき」など、トロールによって決まっている。村にひそんだトロールを探すためにきっかけを調べ、それを使って正体をあばくのも面白い。GMは自由にきっかけを設定して良いが、それをどうプレイヤーにバラすかも考えること。変身できるのはいつも決まった顔や体格で、自由にはかえられない。

**＜変身＞** 人間の姿になる。



攻撃①	黒い煙で敵をつつむ
魔術	15
追加ダメージ	+0
攻撃②	近くにあるものを投げる
弓術	12
追加ダメージ	+4
防御	ふさふさの毛が邪魔して狙いにくい
剣術	11
弓術	15
魔術	13
HP	26

### 6レベル以上のモンスター

ふつうのモンスターは、そのエリア内に何体もいる。だが6レベルモンスターともなると話は別だ。「あの山のワイバーンは〇〇でも勝てなかった」「あの湖の霧熊ウルスは左腕に傷がある」など、1体1体がまるで有名人のように知られている。もしも6レベルモンスターを倒すことができれば、その冒険者も同じように有名になるだろう。7レベルモンスターとの戦いにはミルバ地方の未来がかかっている。そんな重要な戦いに、なぜ冒険者が関わるのだろうか？ 大きな物語をからめたり、ミルバ地方の設定を活かしたり、きちんとお話を作ろう。7レベルのモンスターはかなり強いので、ザコは用意しなくても良い。

**6** **虫の大群** モンスター知識:15 虫 / 知性:低い

**【見た目】** 遠くから近づくと黒いモヤ。羽音がしだいに重なり、あたりは虫におおわれる。数千匹のさまざまな虫がはなれたり合流したりをくりかえす。

**【ウワサ】** 森に住む様々な昆虫。その群れが1つの意思で動くことがある。それは羽音をひびかせながらたいへんな速度で移動し、全てを食い尽くしていく。動物でも植物でも、小屋や塔でさえ、大群が通った後には何も残らない。群れは何かを追いかけている。それは大切な植物を勝手に採った探検家かもしれないし、森の聖域に足をふみ入れた冒険家かもしれない。森の怒りをかかったものには、罰があるということだ。

**【作戦】** 1ターンに2人を攻撃できる。攻撃のときは虫がたくさんいる不気味さを演出しよう。

**＜飛行＞** <通せんぼ>されない。  
**＜2回攻撃＞** 攻撃するキャラクターを2人選ぶ。それぞれが別のマスにいても良い。

攻撃	小集団が飛び出しかみつく
魔術	16
追加ダメージ	+0
防御	虫だらけて、どこを狙えばいいのかわからない
剣術	16
弓術	14
魔術	12
HP	35
特殊能力	

**6** **ワイバーン** モンスター知識:11 魔物 / 知性:高い

**【見た目】** 空がかけり、暗くなる。見上げると大きな羽が太陽をかくしている。それはかたいウロコと羽をもつ、10人は乗れそうなほどに巨大なへびだ。

**【ウワサ】** 高山の頂上や尾根にいと、遠くで大きな鳴き声が聞こえることがある。それは体を休めているワイバーンのうらみの声だ。全身がトゲトゲしいドラゴンのような姿で、その目は赤く邪悪に光っている。「いにしえの争い」で力を見せつけたが、当時の冒険者に倒されて、今はシシロの山やどうくつでその傷をいやしているという。彼らが再び動けば、村もまちも焼き払われるだろう。最近では飛んでいるすがたを見たといううわさもあり、新たな危機がせまっているのかもしれない。

**＜飛行＞** <通せんぼ>されない。  
**＜範囲攻撃＞** 攻撃①は、「1つとなりのマス」1つと「同じマス」の2マスにいるキャラクター全員を一度に攻撃できる。

攻撃①	口から炎のブレスをはく
弓術	12
追加ダメージ	+7
攻撃②	するどいツメのいちげき
剣術	17
追加ダメージ	+0
防御	ウロコと筋肉がかべのように攻撃を防ぐ
剣術	13
弓術	15
魔術	12
HP	38

**6** **霧熊ウルス** モンスター知識:12 動物(水) / 知性:高い

**【見た目】** 深い霧が出てきた。大きな足音がひびき地面がゆれる。それはしめった熊。森林の木々よりも大きく、空気がふるえるほどの雄たけびをあげる。

**【ウワサ】** ふだんのウルスはたいへんおだやかで、湖の中で静かに暮らしている。だが機嫌が悪いと、湖から出てあばれまわる。機嫌を悪くした「原因」が解決されるまで機嫌はなおらない。機嫌が悪い間はまわりに深い霧が出るという。動物の鳴き声が気にいらなからだまらせる、湖が居心地悪いから新しい湖を探す、などが機嫌を悪くする理由。止めたければその原因を解決してやるかウルス自身を倒すしかない。

**＜範囲攻撃＞** 攻撃②は「同じマス」か「1つとなりのマス」どちらか1マスにいるキャラクター全員を一度に攻撃できる  
**＜雄たけび＞** 攻撃②でダメージを受けると「攻撃のかわりに〇〇する」ことができなくなる。

攻撃①	太腕で強力な一撃
剣術	16
追加ダメージ	+5
攻撃②	耳をやぶるほどのおたけび
弓術	15
追加ダメージ	+0
防御	非常に硬い毛皮でどんな攻撃もはじく
剣術	15
弓術	11
魔術	12
HP	35

**7** **名もなき魔のもの** モンスター知識:16 魔物 / 人間

**【見た目】** 暗くて何も見えない。その暗がりの中で、何かがひとり、恥じている。

**【もうひとつの物語】** “はじまりの光”に照らされたとき、全ての者には影ができた。自分の影を恥じた者は光に照らされぬ場所——闇へと逃げたという。全ての者に影があるなら、人の心にも影がある。照らすのは光ではなく、知り合おうとする他人の心。心も自分の影を恥じたが、心は言葉を持っていた。恥を語りあい、他人も恥じるのだと、理解しあった。自分の影を恥じたとき、人はそれを語りあえる。語りあいをやめたとき、人は他人の存在しない場所——闇へと逃げるだろう。そこに光はなく、暗くて何も見えない。

**＜3回攻撃＞** 攻撃①、攻撃②、攻撃③で同時に攻撃できる。相手は別でも良い。

攻撃①	剣を振る
剣術	18
追加ダメージ	+7
攻撃②	弓を射る
弓術	20
追加ダメージ	+0
攻撃③	魔法を放つ
魔術	13
追加ダメージ	+9
防御	
剣術	14
弓術	14
魔術	14
HP	50

「攻撃のかわりに」 P10  
「通せんぼ」 P11

# ミルバ地方の冒険者

## ① ファイターの例

ファイターは剣で戦うのが得意。それは畑の仕事や狩りの技術とは違って、「戦う」ための練習をしているからでしょう。あなたのキャラクターは「戦う」だけの人になっていってしまうでしょうか？

<b>1 職業</b> ファイター	<b>4 武器</b> ブロードソード 価格:110G 片手で使う長剣。刃は長さ80CMほどでややはばが広い。戦いで使う以外にも、草やつたを切ったり木に目印をほったり、使いかたはいろいろ。	<b>5 アイテム</b> 所持金 53G 保存食 5食 水袋 1枚 毛布 1枚 たいまつ 4本 大袋 1枚	キャラクターの名前 <b>バーン</b> 冒険の目的 <b>戦いのうでをみがく</b> 経験点 0 レベル 1
体力 <b>2</b> わざ <b>3</b> 感覚 <b>1</b> 知性 <b>1</b> 3 HP <b>17</b>	攻撃 剣術 2+わざ = <b>6</b> 防御 弓術 0+感覚 = <b>1</b> 魔術 0+知性 = <b>1</b>	ファイターなので剣術の攻撃力と防御力に+1されています	

「いにしへの争い」のとき、人は身近なもので戦った。鎌や鎌、斧……。」師匠は剣を持つ手を休めて続けた。「でもこいつだけはちがう。剣は傷つけるための道具。なんでも、人に化けた魔物が作りかたを教えたっていう話だ。魔物と戦うには最高の武器だ、つてな。」師匠はちょっとだけ笑った。俺はそんなに情けない顔をしていたんだろか。「別の話もある。剣の作りかたを教えたのは第2の御子クールだ。人が人を守る道具としてな……お前はどっちが正しいと思う？」

次の日、師匠は魔物から村人を守って倒れた。その手には剣を持っていた。俺はいつか、師匠の問いに答えられる戦士になりたい。

## ② プリーストの例

プリーストは人と話すのも大切な仕事。何かあれば話し合おうと思うでしょう。でも話し合いで解決できない問題もあります。そんなとき、あなたのキャラクターはどうするでしょう？

村のみんな、ごめんなさい。次の神官に期待されているのは知っています。でも、まだなれません。あの日、血だらけで倒れていた人にうでをつかまれたとき、わたしはこわくて逃げてしまいました。次の日、その人はもういませんでした。かわりに小さな箱が落ちていました。大切な用があったのか、魔物に追われていたのか、私には何もわからないまま。

「よく見て、知って、わかり合って。みんなで助け合ってくださいませよ。」神官さまのお言葉を守るため、わたしは旅に出ます。いつかあのひとの村に行ってわたしのあやまちを知らせるために。今でも開かない不思議な箱を、あのひとの思いをちゃんと届けるために。

<b>1 職業</b> プリースト	<b>4 武器</b> 聖印 価格:無料 首にかけれる魔術武器。プリースト専用で、プリーストはこの武器しか持てない。女神の象徴とされる「太陽」と「ヒマワリの花」をかたどった聖なる印。胸に当てて祈ると、光が敵を包む。	<b>5 アイテム</b> 所持金 103G 保存食 3食 水袋 1枚 毛布 1枚 たいまつ 1本 書具 1個 羊皮紙 5枚	キャラクターの名前 <b>アイシャ</b> 冒険の目的 <b>知らない人と会話する</b> 経験点 0 レベル 1
体力 <b>1</b> わざ <b>1</b> 感覚 <b>2</b> 知性 <b>3</b> 3 HP <b>12</b>	攻撃 魔術 1+知性 = <b>4</b> 防御 魔術 1+知性 = <b>4</b>	プリーストは「聖印」しか使えません。	

## ③ ローグの例

ローグは勇気がある？ それとも短気？ どちらにしても「考えてないで行ってみようぜ！」という人が多いでしょう。でもあなたには仲間がいます。仲間を危険にさらさないため、何ができるでしょう？

<b>1 職業</b> ローグ	<b>4 武器</b> バンテージ 価格:60G 片手で使う格闘武器。手に皮を巻いたかんたんな武器。軽いで身軽に動けるし、武器をなくしても身の回りの皮で代わりにできる。	<b>5 アイテム</b> 所持金 110G 保存食 5食 水袋 1枚 毛布 1枚 たいまつ 4本 大袋 1枚	キャラクターの名前 <b>マルコ</b> 冒険の目的 <b>力の使いかたを覚える</b> 経験点 0 レベル 1
体力 <b>3</b> わざ <b>1</b> 感覚 <b>2</b> 知性 <b>1</b> 3 HP <b>20</b>	攻撃 剣術 1+体力 = <b>4</b> 防御 弓術 1+感覚 = <b>3</b> 魔術 0+知性 = <b>1</b>	ローグなので追加ダメージに+2されています	

小さいころから村のみんなにはめいわくをかけっぱなしだったな。遊びのはずが友達をけがさせたり、いたずらのつもりでよその畑をめちゃくちゃにしたりして。

昨日の夜、果樹園を歩き回ってるヤツを見つけて、ぶんなぐってやったんだ。今年の果物ができないのは魔法で悪さしてるやつがいるんじゃないかって聞いてたからさ。そいつが、エオーラのえらい学者さんで、原因を調べてくれてたなんて知らなかったんだよ。

ごめん。今度という今度は、もうこの村にいられない。どうしたらみんなに迷惑かけずにいられるか分かるまで俺は旅を続けるんだ。



### ④ レンジャーの例

自然？ 動物？ それとも新しいもの？ レンジャーは好きなものを追い求めるのが似合います。でもそれが自分だけの「ワガママ」にならないために、どう我慢するでしょう？

<b>1 職業</b> レンジャー	<b>4 武器</b> ショートボウ どこでも 価格:80G 両手で使う。矢を飛ばして遠くまで攻撃できる。遠くのを狙ったり、合図を出したりできる。本来は矢がなければ攻撃はできないが、ゲーム上は省略する。 NO.70	<b>5 アイテム</b> 所持金 107G 保存食 5食 水袋 1枚 毛布 1枚 たいまつ 4本 ポーチ 1枚	キャラクターの名前 <b>ウィリー</b> 冒険の目的 <b>知らないモンスターを見る</b> 経験点 0 レベル 1 
体力 1 わざ 2 感覚 3 知性 1 3 HP 15	攻撃 弓術 3+感覚=60 剣術 0+体力=1 防衛 弓術 0+感覚=3 魔術 0+知性=1		

ぼくがその生物を見たのは、村の祭りの日だった。旅芸人の一座にそれはいた。彼らはいろんなものを見せてくれた。美しい剣さばきを見せる男の人、どんなに重いものでも持ち上げる大男、遠い国のおしばい。でも僕はお話の内容なんてどうでもよかった。ぼくが気になったのは、おしばいに出てきた怪物の作り物、その口から出る赤い火だった。その火はちいさなリスが、しっぽでつけてたんだ。ぼくは森の動物は全部知っていたけど、あんな動物は知らなかった。そのときは信じられなかったけど、僕はこの目で見たのさ。僕が知らなかった動物をね。

次の日ぼくは村を出た。そのリスのこと、それからまだ見ぬ生物のこと、もっと知りたいと思ったから。

### ⑤ スカウトの例

スカウトは「じょうずに」「かっこよく」解決するアイデアをたくさん言いたくなるでしょう。でも、ひとりで冒険をしているわけではありません。他の人のアイデアも素直に聞くことができるでしょうか？

俺の親父は金物の修理をした。ナベの穴をふさいだり、鎌の柄を直したり。仕事は面白くて、俺も喜んで手伝った。親父みたいになりたいって思った。でもそうはならなかった。きっかけは、あやしい連中に仕事を頼まれたことだ。石の扉にはコケが生えていた。ツタもからまってたっけ……ま、古いってことはすぐ分かった。それにしっかりしてるってことも分かったぜ。その扉も、カギもな。たくさんのカギを修理してきたけど、その仕組みは今までに見たことがなかった。魂がふるえるのを感じたぜ。面白見え、もっと難しいカギを開けてみたい、ってな。そこはさ、古い遺跡だったんだ。それで親父のとこを飛び出して、今じゃ、あやしい冒険者の仲間入りさ！

<b>1 職業</b> スカウト	<b>4 武器</b> スリング どこでも 価格:70G 片手で使う投げ武器。中に石を入れて、振り回して石を飛ばす。スピード・飛びかたを自由自在にあやつれる。 NO.60	<b>5 アイテム</b> 所持金 58G 保存食 5食 水袋 1枚 毛布 1枚 たいまつ 4本 ロープ 20m フック 1個 くさび 3本	キャラクターの名前 <b>ラウル</b> 冒険の目的 <b>かぎあけの腕をみがく</b>  経験点 0 レベル 1
体力 1 わざ 3 感覚 2 知性 1 3 HP 16	攻撃 弓術 2+わざ=50 剣術 1+体力=1 防衛 弓術 1+感覚=2 魔術 0+知性=1		

### ⑥ ウィザードの例

ウィザードは考えるのが得意。その分考えすぎて動けなかったり、悩みこむこともあるでしょう。数少ない<見えない力>をどう使えばいいか、仲間の知恵を借りてみるのも良いかもしれません。

<b>1 職業</b> ウィザード	<b>4 武器</b> 魔導書 どこでも 価格:80G 両手で使う魔法武器。ウィザード専用。古ミレバ文字を正確に読みあげれば、光の玉が敵をおそう。たくさんページがあるが、全ての内容が分かっているわけではない。 NO.82	<b>5 アイテム</b> 所持金 40G 保存食 3食 水袋 1枚 毛布 1枚 たいまつ 2本 書具 1個 羊皮紙 3枚	キャラクターの名前 <b>ステラ</b> 冒険の目的 <b>世界の秘密をときあかす</b>  経験点 0 レベル 1
体力 1 わざ 1 感覚 2 知性 3 3 HP 10	攻撃 魔術 2+知性=50 剣術 0+体力=1 防衛 弓術 0+感覚=2 魔術 0+知性=3		

あたしはずっと知りたかった。夜の森で見た青白い影。川の流れに感じるもの。教えてくれる人はあたしの村にはいなかった。なんでも知ってる神官も「そんなもの見えない」って言ってたわ。ちゃんと教えてくれたのは彼だけだった。家族や村人は「うさしくさい」って言ってたけど、そんなことはどうだってよかった。みんなには見えない、あたしにだけ感じられるあの力。彼はそれを使って、遠くの本を引きよせた。「君なら同じことができるだろう。もしかしたら、もっとすごいことも」。次の朝、森の小屋に行ったら、彼はもういなかった。そのすぐあとね、あたしが旅に出たのは。世界のどこかで、私の知りたいことを知ることができると信じて。

# 大きな物語

## ①の例

古い家の調査を依頼された冒険者たち。そこは魔術師の研究所で日記と水晶玉を手に入れました。

(ここから2つめの依頼)  
日記を読み、その水晶玉が本当の研究所をひらく鍵だと知った冒険者たちは、その研究所へ行くことに……

## ②の例

例：魔物の退治にどうくつへ来た冒険者たちは、そこで「作戦の紙」を見つけます。なんと強力な魔法の装置がすぐ完成するというのです。高レベルのモンスターからの手紙のようですが、その黒幕はいませんでした。

さらに調査をすると、同じ紙が他のモンスターにも渡されているのが分かりました！紙は残り2枚。全てを倒し、事件を裏からあやつっている高レベルモンスターの正体をあばけるでしょうか？

## 予定と違う！？

プレイヤーが思うように行動してくれない！ 考えていたのとちがう結末になった！

よくあります。ここで無理に予定通りに進めようとするプレイヤーが楽しめないかもしれません。

『冒険王道』のお話はGMとプレイヤーと一緒に作る物。予定通りにいかないのなら、新しい物語を考えましょう！

- ・前に登場したキャラクターがまた登場するお話
- ・アイテムにかくされた秘密がだんだん明かされていく壮大な物語など、1回の依頼では作れない、「大きな物語」を楽しんでみましょう。

## どんな風を作る？

### ① 手に入れたアイテムを探る物語

ダンジョンで見つけたのに使わなかった鍵。プレイヤーは「これ何？」と思うでしょう。その秘密を次に遊ぶダンジョンで明かしてあげましょう。鍵じゃなくても、「地図」や「謎の水晶」でもいいですよ。

アイテムがモンスターに狙われたり、実は2本セットで使う鍵だったり……なんてのもありですね。アイテムをお話をつなぎましょう。

### ② 一つの目的を果たすまでの物語

「どこかに行く」「強い敵をたおす」などといったゴールを先に決めて、それに向けていくつもの冒険をします。目的地までの村で1つ1つ依頼をこなしたり、強力な武器の封印をとく鍵を探したり……

## かんたんな方法

普通に遊んでいるうちに、前の話とつながるアイディアが浮かぶことがあります。そこから「大きな物語」を始めましょう。

全ての話をつなげなくても大丈夫。2話や3話だけでも、間に別の話が入ってもかまいません。

各エリアの依頼掲示板には、お互いにつなげられそうな依頼があります。「プラス」や「ヴェネザ」の依頼をお手本にしてみましょう。

## たいせつなこと

それは冒険できずなが深まることです。キャラクター同士はもちろん、プレイヤー同士でも、プレイヤーとGMでもそう。

そのために冒険が終わったらプレイヤーと話し、感想を言いましょ。 「もっとこうしたい！」「このエリア行きたい！」といった要望があれば、次のダンジョンのネタになりますよ！

# ふたたび、冒険の旅へ



中級ではどれだけ経験点をためてもレベル6まで。そこまで強くなり、「大きな物語」が終わったら、次は何をしましょう？

新しい冒険者を作り、また1レベルから始めましょう。やってない職業、違う性格のキャラクターを使えば、今までと違う冒険を楽しめるでしょう。

2回目に1レベルから遊ぶときは、次のボーナスがあります。

## ■ モンスター出張！

どのエリアのモンスターでも、好きなように出せます。

リッジにシシロの、ヴェネザにプラスのモンスターが登場してもOK。ただ、ほかのエリアのモンスターが登場するなんて、それだけで大事件。「なぜそこにいるの？」「何をしているの？」をしっかりと考えて、依頼に生かしてください。

## ■ 人間のわるもの

中級には人間のモンスター（盗賊やワル魔道師など）がいません。登場させたいければ、冒険者を作るのと同じルールで、GMが作ります。

## ■ オリジナルモンスター

新しいモンスターを考えても良いです。ただし、モンスターは強ければ良いというものではありません。すでにいるモンスターをお手本にして、「ちょうどいい強さ」を考えましょう。

## ■ 依頼以外のはじまりかた

プレイヤーがおどろくようなはじまりを考えましょう。例えば

- ・ 旅の途中、とつぜんモンスターにおそわれる
- ・ 前回の冒険で逃げられたボスを追いかけていくと、次のダンジョンが見つかる
- ・ 歩いていたら落とし穴が！そこはルカオンの巣で、奥から強力なモンスターがせまってくるぞ！逃げろ！

## ■ ミルバ地方の謎

魔物たちはエオーラで何をたくらんでる？ニューマと遺跡の関係は？プラスの砂漠はこれからどうなっちゃうの？シシロの洞窟には「氷」の幻獣がいるってほんと？

その答えはGMが決めます。もちろん、その謎が明かされるダンジョンを作らないといけません！

## モンスター出張

エオーラの森にシシロから巨大生物が迷い込んだり、イシュルオンが旅してヴェネザにたどり着いていたり……  
プラス出身の冒険者だけで、1レベルからプラスで冒険するのも良い。エオーラから1レベルのモンスターに出張してもらえば、モンスターの強さは調整できます。  
同じようにヴェネザ・シシロの高レベルエリアで低いレベルから遊ぶこともできます。

## かんたんな作りかた

モンスターの名前や見た目を自分で考えて、データは他のモンスターを使いましょう。例えば「カブトカメレオン」というオリジナルモンスターでデータはゴルゴブリン、という感じです。

## 依頼以外ではじまると

このとき、「依頼」の経験点が計算できませんね。かわりにゲームがはじまる時GMが「目的」を決め、それをクリアしたら経験点をあげましょう。「まちまで帰る」「逃げたボスを倒す」などが目的です。



# 中級



# 上級

**全てのエリアで冒険をした**

エオーラ  リッジ  フラス

ヴェネザ  シシロ

↑ できたらチェックしよう！

**全てのエリアでGMをした**

エオーラ  リッジ  フラス

ヴェネザ  シシロ

↑ できたらチェックしよう！

## 上級

になると ...

まちの中での冒険が遊べる！

職業・武器・マジックアイテムがふえる！

ミルバ地方が大変なことに！？

ヴェネザより西の世界からお客さんが！

## 初級

の人と  
いっしょに  
遊ぶときは……

**あなたもいっしょに初級を遊びましょう。**

「もの足りない！」かもしれませんが、あなたはもうセンパイです。

「おもしろい！」と思ってもらえるよう、あなたがリードしましょう。

このときは『初級』のキャラクターを使ってください。

経験点やお金は得られませんが、

いっしょに遊べる仲間が増えるのは何よりの報酬です。

(初級ではバトルシートは使いません。まちがえやすいので、気をつけて！)

こんなときは……？

『冒険王道』で遊ぼうと集まったとき、1人だけ初級の子がいたら？ 仲間はずれになってはかわいそうです。

そんなときはいっしょに中級を遊んでもかまいません。ルールブックはあなたのものを貸してあげましょう。

中級のルールはむつかしいので、その子も楽しめるよう、あなたが遊びかたを教えてあげてください。

「中級って楽しい！」と思ってもらえれば、次は自分の力で中級になりたいと思ってくれるでしょう。

『冒険王道』にルールがあるのは何のためか、中級のあなたはもうわかってきたでしょう。

みんなが不満なく、みんなが楽しめるような「遊びかた」をしていきましょう。

## なまえ

『冒険王道』中級 2016/2/15 Ver2.1 公開

監修 紙魚先生  
デザイン こんだまさみ  
枯葉

表紙イラスト 古賀基  
本文イラスト 紙魚先生  
貴雪

本作品は著作権法上の保護を受けています。  
本作品の利用については公式ホームページの  
「ご利用について」をご覧ください。

© 2016 Masafumi Konda