

— 第三部 —

■翡翠爪騎士団、再び

翌朝、“フライング・ピッグ”号に乗る為には、トロランポートのドック・タワーに行かねばならない。

飛空艇は地上に降りられない為、こうしたドック・タワーはかなりの高さまでそびえている。塔は階段などを使って上り下りすることもできるが、もっと簡単な方法として、ゴンドラを使うことができる。ゆうに 10 人は乗ることのできる檣製の籠型のゴンドラが、カニス氏族によって強化されたケーブルによって昇降され、地上とドッキング・プラットフォームとを行き来している。

以下を読むこと。

トロランポートのドック・タワーに着いた君たちは、丁度地上に降りていたゴンドラに乗り込む。この 10 人乗りのゴンドラは、檣製の枝網細工の手すりが設えてあり、カニス氏族によって強化されたケーブルで塔の上部から吊るされている。

貴方たちが乗り込むと、ゴンドラはゆっくりと上昇し始める。眼下には朝の静かなトロランポートの運河が流れて行く。

と、その時、頭上を影がさした。見上げると、塔の上から人影がゆっくりと振ってくる。それらは、貴方たちの乗っているゴンドラに舞い降りると、ざらりと光る刃を抜いた。

襲撃者は翡翠爪騎士団のディマイズと部下である。彼女たちは塔の上部からベンドラが来るのを待ち構えており、彼らがゴンドラに乗っているところをフェザーフォールの呪文を使って強襲を仕掛けたのである。

遭遇 4：ゴンドラの戦いを参照。

襲撃者を撃退すれば、あとは問題無く“フライング・ピッグ”号に乗ることができる。もし、ディマイズを捕らえることができた場合、ドック・タワーの係官に引き渡せば、彼らが警備兵に引き渡す。警備兵が来るまで待てば、報奨金として 50gp が支払われる。トロランポートは治安が整っており、警備兵は数分と掛からずに到着する。

無事に、“フライング・ピッグ”号に乗り込むと、キャプテン・アメリオが出航を命じる。

以下を読むこと。

キャプテン・アメリオの号令に応じて、“フライング・ピッグ”号は軽快に滑り出した。エア・エレメンタルを捕縛したリングは風をまとい、轟々と音を立てて飛空艇を推進させる。

“フライング・ピッグ”号はその名に似合わず、小気味よく軽い軽快に空を行く。飛空艇はコーヴェアの南部から、北部へ向かって飛び立った。

■生粋の放火魔

トロランポートを発って 2 日目、イールの月の 2 日から、イリアンが隣接状態になる。また、この日の正午に、“フライング・ピッグ”号にちょっとしたトラブルが発生する。

“フライング・ピッグ”号の船倉には、アルカニックスへ送られる予定の積み荷がある。この箱には活動停止状態にされたリヴィング・フレイミング・スフィアが封じられている。しかし、イリアンが隣接した影響で、リヴィング・フレイミング・スフィアを活動停止状態にしていた魔法が弱まり、この生粋の放火魔は目を覚ました。

キャプテン・アメリオは「実験材料」とだけ話を聞いており、あとは大金を受け取って口を閉じている。“フライング・ピッグ”号の乗員で、この中身を知っているものはいない。

トロランポートを発って 2 日目。イールの月の 2 日のことである。客室より下にある船倉の方から、

「火事だー！ 船倉で火が上がったぞー！」

という声上がり、クルーが大慌てで下層へ降りて行く。

階下へ降りると、積み荷の収納されている主要の船倉の扉が開いており、中から明かりが漏れている。船倉の奥では何かが動いているのが見える。PC たちが階下へ降りるようなら、押したところで、降りないようであれば客室までキャプテン・アメリオがやって来て、PC たちに声をかける。

「あんたら、ちょっと頼みがある。船倉で火をつけ回っているやつがいるんだ。あんたらの力で何とかできないか？」

おれの部下たちじゃ、奴さんの相手はできそうにねえんだ。頼むぜ。早くしないと、おれの“フライング・ピッグ”号が焼豚になっちゃう」

キャプテン・アメリオと彼の部下は火が広がらないように、また、まだ燃えていない積み荷を救おうと奮闘している。

“放火魔”の正体をアメリオは知らない。もし、PC に尋ねられても彼は「“放火魔”が何か知っていたら、おれの“フライング・ピッグ”号に乗せたりなんかしねえよ」としか、答えられない。また、何処から来たのかの予測はつくが、今は一刻も早く火を消し止めたいと考えている。このため、他のことを聞こうとしても、「すまんが、今は火を消すことが先決だ。話は後にしてくれ」としか答えない。

遭遇 5：天然放火魔を参照。

パーティがリヴィング・フレイミング・スフィアを倒したら、キャプテン・アメリオはクルーに命令して、直ぐに残りの消火作業を命じる。船倉の状況を確認してから、彼は PC たちの方へ向き直ると、礼を言う。以下を読むこと。

「ふう、助かったぜ。ありゃ、多分、アルカニックスに運ぶ予定の積み荷の中身だな。その箱だけが唯一内側から焼かれていたからな。しっかり封印してあるから安全だとかなんだか言っていないやがったけれど、とんでもねえぜ。まったく、魔術師どもの言うことはあてになりやしねえ。

兎に角、あんたらのお陰でおれたち全員助かったってわけだ。ありがとよ」

PC の誰かが、この件に対して報酬を要求した場合、アメリオは以下のように答える。

「おいおい、こっちは親切であんたらを乗せてるんだぜ？ それに、船の上での危険はここにいる皆の危険さ。持ちつ持たれつってやつだよ」

もし、PC が納得のいく理由を述べながら更に交渉した場合は、〈交渉〉判定（難易度 15）に成功すればアメリオはパーティに対して 100gp を報酬として支払う。

難易度 20 を超えた場合は 150gp の報酬を支払う。DM は理由の内容に応じて〈交渉〉判定にボーナスを与えても良い。

■ ウルフズ・パウまでの旅

トロランポートからウルフズ・パウまでは“フライング・ピッグ”号で3日と6時間かかる。イールの1日、10:00にトロランポートを出発すれば、4日の16時に到着する。

到着までの様子として、以下を読むこと。

トロランポートを発ってから3日目、眼下に広大なガリファー湖が見え始める。西に目をやると、深く広大なタワリング・ウッドが目に映る。12の月に照らされて、タワリング・ウッドの高台に聳えるドルイドの天文台が見える。

トロランポートを発ってから4日目。“フライング・ピッグ”号はガリファー湖を超えると、やがて、豊かな農園地帯が見えてくる。その中心に、小さな集落、ウルフズ・パウが見える。

■ ウルフズ・パウにて

“フライング・ピッグ”号はウルフズ・パウから少し離れた広場に止まる。飛空艇はそのリングの為、大地に降りることができない為、PCたちとブランド親娘はロープで繋がれたカーゴに乗って、飛空艇を降りることになる。

ウルフズ・パウは、珍しいシフターたちからなる集落である。彼らは農業と狩りを営んで生活している。余所者がこの集落にやってくることに、彼らは警戒心を抱いている。

以下を読むこと。

君たちが集落に近づくと、君たちに気がついた集落の住人たちの何人かが、奥へと走り去って行った。やがて、君たちが集落の直ぐ近くまで来たとき、奥から他の住人たちを連れて1人の女性がやって来る。

この集落の住人たちは明らかに全員がシフターのようだ。彼らは余所者である君達に警戒心を抱いているようにも見える。

君たちが近づくと、彼らを率いているらしき女性が口を開いた。

「ようこそ旅のかた。私はここの代表者でスララといいます。失礼ですが、我らがウルフズ・パウを訪れた理由をうかがっても良いですか」

PCたち、あるいはベレンドが事情を話すと、スララは手近の1人に「ローガンを呼んで来て」と言い、それからPCたちに向き直って、「私の家へどうぞ」と案内する。

スララの家は、簡素だがしっかりとした作りである。彼女がPCたちを家まで案内すると同時に、1人の男性のシフターがやってくる。

以下を読むこと。

「彼はローガン。この村のドルイドです。ローガン、彼らは“ラマニアの呪い”について調べに来た旅の方たちよ」

「ラマニアの呪い？」

ローガンと呼ばれた男が首を傾げた。

PCたちにシフターがいる場合：「君が“ラマニアの呪い”に掛かっているのかい？」

PCたちにシフターがいない場合：「君たちに何の関係があるのかな？」

PCたちが正直に事情を話す場合、ローガンらは驚くが、PCたちを信用する。PCたちがベレンドに判断を委ねる場合、ベレンドは娘に聞かれないように、娘をPCの誰かに預けて遠ざけてから本当のことを話す。この場合も、ローガンたちは信用する。

PCたちが本当のことを話さない場合、〈交渉〉判定（難易度20）に成功するか、もしくは、もっともらしい嘘で取り繕う（〈はったり〉難易度20）しなければ、信用されない。（プレイヤーが説得力のある

説明やはったりを述べたなら、それに応じて状況ボーナスを与えてよい。）

もし、2人の信用を得られない場合、彼らは、

「申し訳ありませんが、お力にはなれません。お帰り下さい」

と言って、PCたちを追い返す。この場合は、ベレンドが追いつがって、本当のことを話す。

スララとローガンの信用を得ると、スララは「少し待っていて下さい」と言って、家の奥へ引っ込む。〈聞き耳〉判定（難易度15）に成功すれば、奥で誰かと何かを話しているらしい声が聴こえる。しばらくして、彼女は戻ってくる。

以下を読むこと。

「残念だけど、ここには貴方たちを助けられる人はいないわ。ローガンにも“ラマニアの呪い”を解呪するだけの力は無いの。でも、代わりに、貴方たちを助けられるかも知れない人なら教えることならできます。

ここから南東に30マイルほどいくと小さな森があります。その森を更に20マイルほど奥へ行くと“黄昏の門”と呼ばれる場所に着くでしょう。そこでなら、貴方たちの力になってくれる人を探せるかも知れない。“黄昏の門”がどんな場所かは私も言ったことが無いので知らないのだけれど、一目見れば判るくらい“とても変わったところ”だそうよ。

ただ、“黄昏の門”はラマニアが隣接している間しか開かないそうです。それが過ぎたら、門は閉じてしまうのだとか」

スララの後をついで、ローガンが口を開いた。

「ラマニアの隣接は1週間続くから大丈夫だろう。今夜は、私の住まいで休んで行くと良い。これほど立派な家ではないが、夜露を避けるには充分だ」

もし、ベレンドかPCたちが本当のことを伝えていれば、ローガンは付け加えてこう言う。

「それに、明日からは満月期も終わる。その方が旅もしやすくなるだろう」

PCたちはスララとローガンから話を聞きたがるかも知れない。2人は答えられる範囲で答えてくれるが、その必要がないと感じたことまでは答えない。以下は想定される質問と回答例である。

“黄昏の門”は危険なのか？：「特に危険だということは聞いた事ありません。ただ、我々が近づかない分、森の他の住人たちが潜んでいる可能性はあります」

“ラマニアの呪い”を解呪するには特定の期間でなければならないと聞いたが？：「私も詳しいことは存じません。ただ、“黄昏の門”に行くにはラマニアの隣接している時期である必要がありますから、そのことを指しているのかもしれませんが」

今までに“ラマニアの呪い”を解いた人はいるのか？：「あります。6年前に1人。冒険者の方でした。その人は、呪いが解けたら、直ぐに出て行かれました」

最近、他に誰か訪れた者はいるか？：「ここを尋ねる人は滅多にいません。ここ最近では貴方たちくらいです」

さっき、家の奥で誰かと話していたようだが？：「はい、私の祖父です。失礼をお詫びします。祖父は余り人前には出たがりませんので、私が代弁しました」

■ 黄昏の門

“黄昏の門”はウルフズ・パウから徒歩で5日ほどかかる。農園地帯を2日ほど進むと、森に辿り着く。“黄昏の門”は森に入って20マイルほど行ったところにある。森の中には道がなく、移動速度は半分になる。森の中で、“黄昏の門”を探すのは難しい。しかし、夜になると、見つかりやすくなる。

移動速度30フィートならば、ウルフズ・パウを出て3日目の夜（遅れなければ、イールの8日）に、20フィートならば、5日目の夜（遅れなければ、イールの10日）に、“黄昏の門”に近づく。なお、ネブラを自分で歩かせる場合は、移動速度は20フィートになる。

真直ぐに南東の方向へ進むには、〈生存〉判定（難易度15）の判定に成功する必要がある。判定を毎日行うこと。〈生存〉技能が5ランク以上あれば、自動的に北が判るため、農園地帯では迷うことが無いが、森の中で判定を行う必要がある。

移動力が30フィート以上であれば、森の中での〈生存〉判定に1回成功した段階で、“黄昏の門”に辿り着く。20フィートであれば、〈生存〉判定に2回成功する必要がある。失敗した場合、余分に1日を森の中で彷徨う。

森の中で1時間過す毎に10%の確率で遭遇が起こる。遭遇が起きた場合は以下の遭遇表でd%を振って遭遇の内容を決めること。

d%	遭遇内容	
1-15	ウルフ	1d4
16-25	ダイア・ウルヴァリン	1
26-35	ダイア・ウルフ	1d2
36-50	地下竜教団メンバー	2 (* 1)
51-60	ドライアド	1d2
61-70	ドルイド (1-3 レベル)	1d2 (* 2)
71-80	ブラウン・ベア	1
81-90	ホリッド・ラット	1d8 (* 3)
91-100	ラット・スウォーム	1

* 1: 地下竜教団メンバーのデータは遭遇:6の地下竜教団メンバーと同じデータを使用すること。
* 2: ドルイドは門を護る者に属する。パーティに異形がいなければ攻撃してくることは無い。
* 3: EWG P.295-296を参照のこと。

黄昏の門に到達した段階で、以下を読むこと。

日も沈み初め、暗くなって来た森を歩く。距離的にはもう“黄昏の門”とやらについていいころだろう。しかし、森の中で、目印も無しに特定の場所を探すのは難しく感じる。

と、その時、視界に光が見えた。見ると、森の奥に何かはつきりとした明かりが見える。貴方たちは明かりを目指して進んで行く。やがて、前方に開けた地が見えてくる。

それは確かに奇妙な風景だった。森の中のぼっかりとした空白地に、金属の支柱がぼつんと登っており、その先端にエヴァーブライト・ランタンが明かりを放っている。

そのランタンよりも手前には、これまた奇妙な集団がいた。フードを被った人影が生贄と思われる動物を祭壇に捧げており、その近くには小柄で不気味な怪物が立っている。祭壇の近くには両肩から触手の生えた奇妙な生き物がいる。その生き物は真直ぐに君たちの方を向いている。そのやつれた生き物は目のあるはずの部分には何も入っていない。にもかかわらず、奇妙な優雅さを醸し出していた。

“黄昏の門”の近くにいるのは地下竜教団と彼らとともに活動しているドルガントとドルグリムである。彼らはドルガントの疑似視覚によりPCたちの接近に気がついており、新たな生贄の登場を待ちわびている。

遭遇6: “黄昏の門”と地下竜教団を参照のこと。

地下竜教団を追い払うと、“黄昏の門”のエヴァーブライト・ランタンに近づくことができる。

■ “黄昏の森” ラマニア

ラマニアが隣接している間に、エヴァーブライト・ランタンの支柱から5フィート以内に近づくと、そのキャラクターは“黄昏の門”を通過して、“黄昏の森”ラマニアへ移動する。

既に、ラマニアの隣接が終わってしまっている場合、最早、“黄昏の門”は何も反応しない。

誰かがラマニアへ入ったら、以下を読むこと。

エヴァーブライト・ランタンの支柱に近づいた時、ふと周囲が明るくなるのを感じた。一瞬、目が眩んだが、直ぐに視界を取り戻し、周囲を見る。そこはなだらかな草原地帯で、直ぐ近くに集落が見える。

「お客人とは久しぶりだの」

背後の声に、驚いて振り向く。見れば、15フィートほど後ろに、背の高い男が立っていた。

ウォーフォージドのみがラマニアへ入った場合、以下のように続ける:

「ほっ。野良ゴーレムとは珍しいの。こんなところに何をしに来た」

ウォーフォージド以外か、ウォーフォージド以外の人型生物がラマニアに入った場合、その男は以下のように続ける:

「“黄昏の門”を通過して来たということは、おまえさんたちもライカンスロープかい？」

PCが友好的に接触するようならば、男は自己紹介をする。彼はヴァルダールという名のワーウルフで、ここはエベロンではなくラマニアであると説明する。

この地はかつて、ライカンスロープがシルヴァー・フレイム教会の狩りの手から逃れる為に移住した地である。シルヴァー・フレイム教会も、直接影響がないことから、他次元までは追って来なかったため、ラマニアには多くのライカンスロープが暮らしている。

以下は、ヴァルダールへの想定される質問と回答例である。

貴方は誰?:「わしはヴァルダール。この集落のものだ。」

ここは何処?:「ここはラマニア。“黄昏の森”と呼ばれる次元界だ。

おまえさんたちは、門を通過してここへやって来たのだろうか？」

黄昏の門とは何なのか?:「あのランタン自体は只の目印だ。ラマニアとエベロンが隣接する時、2つの次元界を行き来することができるようになる場所が発生する。その1つが、あそこなのだ。

“黄昏の森”ラマニアへ至る場所という意味であの場所を“黄昏の門”と呼んでおる。

あれは、かつてわたらの先祖がコーヴェアを追われた時、安住の地を求めてここへやって来た時に使われた場所だな。あの支柱は後を追ってくるやも知れぬ仲間たちの為に建てたものだ。」

貴方はライカンスロープか?:「その通り。この集落には、ワーウルフたちが集まっている。おまえさんたちは違うのかい？」

コーヴェアに戻る気はあるか?:「わたらはここで平和に暮らしておる。今更戻る気は無いの。」

シルヴァー・フレイムを憎んでいるか?:「直接襲われた連中の中には憎んでおるものもおるだろうが、わたらくらいになると、直接の被害を受けておらんしの。

それに、ここには連中は居らん。気にする必要も無いわ。」

私たちは“ラマニアの呪い”を解きに来ただけれど?:「ラマニアの呪い？ あれはシフターにのみ見られる症状だが。どういうことか、詳しく話を聞かせてもらえるのか？」

PCたちがここへ来た目的を話すか、さもなくばベレンドが話した場合、ヴァルダールは顔を顰めて、以下のことを話す。

「そうか、ローザは子どもを残して逝ったのか。しかも、その子にもワーウルフの血がでたか……。残念だが、その子を治

療する術は無い。シフターの場合と異なり、その子は完全なライカンスロープとして目覚めつつあるようだ。最早、留めることは叶うまい。」

そのうえで、想定される質問と回答例を示す。

ローザを知っているのか？：「知るとるぞ。わしの従妹だった。10年前に禁を破ってコーヴェアへ行き、ついに戻らなかった子だ。そうか、向こうで子を作ったのか。」

ネブラは“ラマニアの呪い”ではないのか？：「何とも言えんな。本来、ライカンスロープとなるわけではなかったはずが、シフターに“ラマニアの呪い”を及ぼすのと同じ効果がその娘に作用して、目覚めたのかもなあ。しかし、その娘はシフターじゃあない。ライカンスロープの血が濃いゆえ、完全なライカンスロープとして、目覚めようとしているのだろうさ。」

彼女を人間にすることはできないか？：「それができれば、シルヴァー・フレイム教会のライカンスロープ狩りも、わしらがここに追われるようなことも無かったんじゃないかねえ。」

門を閉じることはできるのか？：「わしらの技では無理だなあ。そもそも、これはラマニアとエベロンが隣接する時に自然と繋がるものだ。わしらが作ったわけでは無いからの。」

ネブラはどうするのが良いと思う？：コーヴェアに戻っても、辛いだろう。わしらと共に過すのがその娘の為だろう。もし、どうしても、コーヴェアと共に暮らしたければ、まず、彼女にワーウルフとしての完全な覚醒を促し、自分の意志で変身を制御させ、人を傷つけないように教え込むしかあるまい。そうすれば、簡単には気づかれずに人間社会に紛れて暮らすことができるかも知れん。」

■結末

ネブラの症状について聞けることを聞くと、ベレンドはガックリとうなだれる。彼はPCたちに「どうするのが良いのでしょうか？」と助言を求める。

ベレンドにとって、ローザ亡き今、ネブラは彼の全てである。コーヴェアに戻れば、翡翠騎士団の追撃と、ネブラがワーウルフだと知られた途端にシルヴァー・フレイム教会に追われることになるのは間違いない。(それでもエベロンにライカンスロープが、まったくくないわけではない。EWG P.303「ライカンスロープ」の項を参照。)

ここでネブラにワーウルフであることの自覚を促して、人を傷つけないように教えてからコーヴェアに戻り、人間として生きて行く道はある。一方で、ラマニアに残る選択もある。

PCたちも、特にシルヴァー・フレイム教会の関係者がいる場合は、どうするかを決める必要がある。この場合に重要な点は、シルヴァー・フレイム教会は人間の次元界ではないラマニアでライカンスロープが生きて行く分に関しては、殆ど関心を示さないことである。彼らが護るべきは、エベロンに居住する一般の人々であるからだ。

しかしコーヴェアに戻るとなると、どう思うだろうか？PCにシルヴァー・フレイム教会の一員がいる場合は、そのキャラクターなりの結論を出す必要があるだろう。

また、エベロン(とその周囲の次元界)におけるライカンスロープのワーウルフが、悪属性とは限らない点に注意すること。なお、この集落に住むワーウルフも大部分が善の属性である。

ベレンドは娘が人間には戻れないと知って動揺しており、PCの助言を欲する。

ベレンドはネブラを預けてエベロンへ戻り、解決策を探す：PCとのやり取りの結果、ベレンドはネブラをヴァルダーに預けてコーヴェアへ戻る。彼は失意と悲嘆にくれながらも、約束の報酬をPCたちに支払い、さらなる解決を求めてか、何処かへと去って行く。

「ネブラをエベロンで幸せにしてやるのが、ライカンスロープの

仲間と別れ、私と添い遂げてくれたローザの弔いになると思います。だから私はあきらめません。」

親子はやはり、2人でコーヴェアへ戻る：PCとのやり取りの結果、ベレンドとネブラが共にコーヴェアへ戻ることにした場合、彼らはラマニアとエベロンが隣接している間中、ここに留まってライカンスロープについて学び、期限のぎりぎりにラマニアを去ることにする。ベレンドはPCたちに報酬を支払うと、娘を連れて何処かへと去って行く。もし、ラマニアとエベロンの隣接期間が残っていない場合、ヴァルダーはライカンスロープについて重要なことをいくつか口頭で教えることしかできない。この場合でも、やはり、ベレンドとネブラはコーヴェアへ戻ることになる。ネブラは依然として、自意識の無いままに変身する可能性が残っている。

「私は必ず、この子と共に解決方法を見つけ出します。」

*** DM 用情報**：ここまでの2つのいずれかの結末では、DMは次の物語(シナリオ)を用意できます。ベレンドとネブラに協力し、ライカンスロープを治療する方法を求め、ライカンスロープの力を狙ったり、命を狙う輩から彼女らを守る冒険を。(ネブラはライカンスロープに感染したわけではない為、通常的手段では治療することはできない。彼女を人間とするには、特別に神秘的な地への探索行が必要となるだろう。『プレイヤーズ・ハンドブックII』の種族の再構築(テンプレートの再構築)のルールが良い例となるだろう。)ただしシナリオを作成する際に、ネブラがライカンスロープとしての自身を律することができるとしても、シルヴァー・フレイム教会の追撃が緩むことはないことに注意。シルヴァー・フレイムが問題視するのは、「ライカンスロープの呪い」による感染であるためです。

(ライカンスロープの)先人にならない、親子ともにラマニアに残る：ベレンドとネブラが共にラマニアに残る(移住する)場合は、ベレンドは約束の報酬に色を付けて(彼にとっては最早、コーヴェアの金銭は必要ないから)1人あたり600gpを支払う。PCたちは2人を残して、ラマニアを去ることになる。(ベレンドとネブラの今後について、PCたちが意見を確定できない、まとめられない場合、ベレンドは己の判断として最後にはこの選択をする。この選択したら、事後のことにPCが協力を申し出ても、彼は断る。)

いずれかの結論が出たところで、このシナリオは終了である。

*** DM 用情報**：結論と2人のNPCについては、DMはある程度の時点で線引きをして、シナリオの幕を下ろすことを意識すること。PCの語り合いが長引くようなら、親子は2人してラマニアに残る選択をする。