

エントリー

100: 苦しい眠りから目覚め、暗闇の中を手探りしたきみは、目を見開いた。今も、全身に鳥肌が立っている。先ほども、松明に照らされた石の通路を歩いていたのではなかっただろうか？　そして……何か音がしたのだ。それとも……あれは、誰かの悲鳴だったのか？　それを聞いてきみは目を覚ましたのだ。今、あたりは静かだ。ほとんど何も聞こえない。ほとんどというのは、音はしているからだ。あまりに微かで、どこから聞こえてくるのかはわからないが、無視できない程度によく響いてくる。「どうして自分はここにいるのだろうか？」きみは考えた。だが、記憶をたどろうとすると頭が痛んだ。そこでまずは、周りを見てみることにした。

格子つきの窓から差し込む光で、少しずつ周辺の様子が見えてきた。きみが横たわっているのは、汚れた小部屋の石の床だ。^{ダンジョン}地下牢だろうか？　すばやく窓に目を戻す。確かに、窓は硬い鉄の棒で塞がれている。不安な気持ちで再び周囲を見渡した。床にぼんやりとした影がいくつか見えた。扉の下には黄色い光がちらついている——おそらく、向こう側にある松明の光だろう。

おやっ、今、影の1つが動かなかっただろうか？　他にも人がいるのだ。「ここはどこ？　いったい何が？」と声もする。続いて聞こえたのはうめき声だった。どうやら、あちらも記憶をなくしているようだ。声には聞き覚えがあるように思うが、誰だったか考えようとすると、また頭が痛みだした。ゆっくりと、だが着実に、他の人も目を覚まそうとしている。何も思い出せない。だが、霧のかかったような頭の中にある名前が浮かんできた。ベレンガー。彼は……友人だ！　もしかすると、彼もこの部屋に閉じ込められているのだろうか？

きみは自分の身に起きたこと、自分をここに閉じ込めた者の正体、そして何より、このダンジョンを脱出する方法を探ろうと心に決めた。ミッションカードA1を受け取り、本書2ページにある部屋Aの説明(最初にAと書かれた段落)を読み上げること。

101: 鉄の錠を開けるには、適切な鍵を使わなければならない。

102: 部屋の向かい側にある棚には、本がぎっしりと並んでいる。『禁じられた古代錬金術の書』『亡者の復活について』『リーグ・オブ・ガーディアンズ年代記』といった書名が見える。好奇心をくすぐられて何冊か手に取って見ていると、一節に目が留まった。「長い交渉の末、城は忘れさられた墓地の上に築かれ、リーグ・オブ・ガーディアンズの所持するところとなったのだ」。そのページをめくると、何も書かれていない紙が1枚、本からひらりと落ちてきた。アドベンチャーカード40番を受け取ること。

104: 陰鬱な部屋とは不釣り合いなほど、色鮮やかなスタンドグラスだ！　眺めている

205:並びの扉と同じく、こちらの扉にも小さな格子窓があり、扉自体には金の錠がついている。きみたちはアドベンチャーカード75番を持っているだろうか？ 持っているならエントリー522を、持っていないならエントリー644を読むこと。

206:真ん中のドクロの空っぽの眼窩が、空虚にきみを見つめていた。胸の悪くなることだが、きみはその中に何かがないか調べることにした。ドクロの口の中に、小さくてすべすべしたのを見つけた。しかしそのとき、きみは刺された痛みを感じて、急いで手を引き抜いた！ きみはヘルスポイントを1点失う。アドベンチャーカード58番を受け取る。

207:調理窯はまだ熱を持ち、部屋を暖めている。誰かが少し前にここで食事を作ったに違いないが、残念ながら食べ物は残っていない。

208:きみは忍び足で部屋の中央に置かれた棺に近づいた。棺の蓋は外れている。恐る恐る中をのぞいてみると、何も入っていない！ 遺体——あるいは、棺に横たわっていた何か——はどこかに移されたのか、盗まれたのだ。棺の片隅には石の欠片がいくつか転がっていた。

209:きみは木材の山に向かって慎重に廊下を進んだ。近づくと笛のような音がした。見上げると、門の上の石仮面の口から放たれた矢が向かってくる。至近距離だったため避けきれず、矢の刺さった肩に激痛が走った。次からはきみは石仮面に用心するようになるだろう。ヘルスポイントを2点失う。

210:真珠貝のタイルが、石ころの山のてっぺんにあった。アドベンチャーカード63番を受け取ること。

211:きみは左の流路に沿って進むことを決め、暗闇に閉ざされた通路をしばらく進んだ。突然、重く響く音が聞こえたかと思うと、いきなり頭の上で天井が崩れ始めた。尖った岩が背中に落ち、きみは痛みに喚いた！ トンネルで生き埋めにされる前に、ここから出なければ！ 部屋カードNの入口に戻る。ヘルスポイントを2点失う。

212:「警告：今後、塔のベレンガーには精鋭の看守2名が同行する」。はっきりとわかった。ベレンガーはまだ生きていて、「塔」に閉じ込められているのだ！

213:壁の巨大な骸骨は、ただきみを見つめ返す。何か光るものが口の中に見える。アドベンチャーカード28番を受け取ること。

ずに向こうへ飛んでいった。反撃を予想して身構えたきみは、看守が目には恐怖の色を浮かべているのに気がついた。「あの爪が！ ぎらぎらの目が！ 今のうちに逃げろ！」看守はすすり泣きながら橋を渡って去っていった。アドベンチャーカード24番と部屋カードEを箱に戻し、部屋カードEのあった場所に部屋カードRを置くこと。きみたちは静かに前の部屋へ戻る。全員のキャラクターコマを部屋カードRに置き、部屋Rの説明を読む。

371:リーグ・オブ・ガーディアンズのメンバーが1人、羽ペンを手に机についている。無心で羊皮紙に書きつけ、続いて地図に何か書き込んだ。だが、書いた後にインクの跡はなく、何の印もついていない。いったいどういうことだろう？ エントリー971を読むこと。

383:注意深くその緩んだ石を抜き取り、穴の中を覗いてみた。きみが見つけたのは土と、地面を掘り進む数匹のミミズだけだった。石を戻そうとしたが、その後ろに何か刻まれているものがみえた。アドベンチャーカード37番を受け取る。きみたちの中にアドベンチャーカード76番を持っている者はいるだろうか？ 持っているならエントリー483を読むこと。

400:おめでとう！ きみは無事冒険を終えた。きみの得点と失点を確認してみよう。<1>印がついたアドベンチャーカードを確認し、獲得あるいは失った得点を計算しよう。また、残ったヘルスポイント1点に付き1点を得点する。これがこの章の得点だ。その得点をルールブックに書き写そう。エンディングカードE5を取り、最終的な得点も記録しよう！

401:鉄格子の奥は排水溝のようだ。格子を外そうとしてみたが、見た目以上に重く、びくともしない。一瞬、はるか下で何かがきらめいたように見えた。届くかどうかかわからないが、きらめきに手を伸ばしてみようと思うだろうか？ 手を伸ばすならばエントリー122を読むこと。

402:机の上では、何らかの錬金術の実験が行われている。何種かの液体を入れた容器がガラス管でつながれているのだ。その中で、フラスコの注ぎ口の下に置かれた、泡立つ液体入りの小瓶が目が留まった。アドベンチャーカード32番を受け取る。

403:一番奥の縦穴の斜面は非常に急で、地中の奥深くまで続いているように見える。きみはその入口に鉤爪の痕がついているのに気がついた。何が何でもこの先を探索したいと思うなら、エントリー903を読むこと。

んだ。

508: 大きな像を調べてみた。像には長い年月の跡が刻まれている。いったい何百年の間、ここに立っていたのだろうか。彫刻師は像の頭に取り掛かるころには創作意欲が尽きてしまったようだ。いや、尽きたのは時間だろうか？

509: 天井の隅に作られた気味の悪い幾層ものクモの巣を眺めながら、この宿主は何を食べているのだろう、と考えた。その時、大きなクモが自分の手を這っているのに気がつき、身をこわばらせた。クモは8つの眼でしばしきみを見つめ返し、噛みついた。クモのほうも、きみと同じくらいにおびえていたようだ。痛みが広がり、きみは慌ててクモを振り落とした。アドベンチャーカード26番を受け取ること。

510: 渓谷が水で満ちたおかげで、きみは無理なく泳いで対岸に行けた。きみは向こう岸に上がり、暗闇に閉ざされた石造りのアーチ道を通り抜ける。きみはついに東の墳墓を見つけた！ ベレンガーがここで解き放とうと企む恐ろしい力を考えると、きみの体は震えた。

部屋カードPを受け取り、部屋カードBの右に並べ、部屋Pの説明を読み上げること。

511: 非常な忍耐強さが必要だったが、脆くなった木箱の一面の中が見えるくらいに破壊した。きみが期待した財宝の代わりに、巨大なムカデが素早く這い出して噛みついた。ヘルスポイントを2点失う。

512: 「あれは何だ？」「影、それとも轟音、どっち？」「嫌な予感がする……」強い疾風がきみの顔を叩き、秋が来て色づいた木の葉が荒れ狂う風に飛ばされる。空気に濃密に漂い始めたのは……硫黄の匂いだ。きみは鳴き声に驚いてドラゴンの雛を見下ろした。そいつは恐れもせず跳ね橋をよたよた歩き渡り、興奮して動き回る。ベレンガーはドラゴンの雛からきみへ視線を移した。彼の瞳の中の怒りはやがて恐怖へと変わった。間もなくきみはその理由を知る。巨大な影が再び跳ね橋を覆う。その影は先より大きく、その音はより大きい。そして、風は信じられないほど強烈だ。貫くような吠え声が空と大地を揺るがせた。その発音元がわかったきみは背中に悪寒を感じた。強大な1体のブラック・ドラゴンが城の上空を舞っている。ドラゴンは高みで旋回してから急降下し始め、跳ね橋に突入してきた。

きみはドラゴンが猛烈に接近すると同時に胸が赤く光り出したのに気づいた。きみはすぐにドラゴンの意図に気がついた。全力で振り向かず城に取って返す。何とか時間内に曲がり角に安全に隠れると、巨大な炎の壁が城全体を揺るがしきみを転がせた。

こうして、きみたちは跳ね橋に足を踏み入れた。恐れた通り、ベレンガーが待ち受けていた。「よく考えろ。偉大な計画に仕える勇気を持たない惨めな者どもよ。おまえらに勝算があるとでも思うのか？ これを見ろ……」彼は外套から銀色に輝く薬瓶を取り出した。「我が新しい発明だ！」彼は自分の発明品を誇らしく見つめたため、きみから視線を外してしまった。きみは相手が気を散らした隙を狙って不意を打った。乱闘が続いた。ベレンガーは薬瓶を持ったままつまずいて倒れた。その瞬間、薬瓶が跳ね橋で割れる。閃光と共に強烈な爆発が起き、きみを吹き飛ばした。きみたち全体を合わせて4点のヘルスポイントを減らすこと。これは好きなように割り振っても良い。

煙が消えると、ベレンガーはもっとひどい被害を受けたことがわかった。ピクリともせず横向きに倒れていて、血溜りが体の周りに広がっている。ベレンガーが解き放とうとした脅威は永遠に消えた。ついに自由になったのだ！

アドベンチャーカード60番を持っているだろうか？ 持っているなら、エントリー912を読むこと。でなければ、エントリー400を読むこと。

822:「簡単ね！」ヌハはそう言った。「3枚の異なる形をした白い板を探さなきゃ。それを大きい順に並べて、それぞれの板の側面の数を数えるのよ。そうして3桁の数字ができたら、看守の言っている機械を動かすのに使えるはずよ」

846:きみが角を曲がると、きみの頭に向けて暗がりから石が落ちてきた。きみは痛みで床に崩れ落ち、最初の場所まで這って戻った。ヘルスポイントを2点失い、部屋カードNに戻る。

861:ジンがその囚人を見て、きみに囁いた。「少し前、リーグ・オブ・ガーディアンズの下っ端の看守が、裏切り者について話していたぜ。たぶん何か役に立つ物を、食べ物と引き換えにくれるんじゃないか？」エントリー811を読むこと。

888:不思議なことだと思い、きみはネズミを追った。水の流れる音が聞こえたような気がしたが、ネズミは意気揚々とその音に惑わされずに先を行く。きみはクモの糸に覆われた薄暗い部屋にたどり着いた。薄暗さの中でネズミを見失わないよう注意を払う。ネズミの姿は見えなくなり、ガリガリという音だけが聞こえる。そこに近づくと、きみは目の前の卵形の物体に気がついた。それは熱気を発している。ネズミはあれに引き寄せられたのだった！ 全く、賢い奴だ。食事を終えたネズミは物欲しげにきみを見上げる。アドベンチャーカード61番と91番を受け取る。きみはコマを部屋カードNに置く。アドベンチャーカード46番があれば箱に戻すこと。

901:緊張のあまり胃がよじれるのを感じながら、きみは扉に開いた大きな穴をのぞきこ

音を聞きつけて、きみの仲間たちがその場にやってきた。

アドベンチャーカード14番、39番、41番、42番、55番を箱に戻し、全員のキャラクターコマを部屋カードKに置くこと。

きみたちは互いに肩をたたき合っていたが、玉座から物音がしてぎょっとした。誰かいる！ 影の中から姿を現したのは、ローブをまとい身を縮こませた人物だった。友人のベレンガーではないか！ きみたちは、やっと見つけたのだ。猛獣と閉じ込められていたなんて恐ろしかっただろう、と声をかけたが、ベレンガーはわずらわしそうにきみたちを見た。「閉じ込められていた、だと？ まだ記憶が戻っていないようだな」。きみたちは足を止め、どういう意味かと尋ねた。「思い出させてやろう。わたしは囚人ではない。リーグ・オブ・ガーディアンズの長だ。つい最近まで、おまえたちはわたしの忠実な戦友だったのだ。最低の裏切り行為をするまではな！」とても信じられない話だった。ベレンガーは淡々と続けた。「わたしを止めようなどと考えるな。ストーンゴーレム1体は倒しただろうが、この砦の地下には無数のゴーレムが眠っている。わたしはゴーレムを引き連れ、この王国をわがものにするのだ！」きみの頭の中を様々な考えが駆け巡った。衝撃のあまりに記憶の一部がよみがえり、認めたくはないものの、ベレンガーの話は真実だとわかった。きみたちはリーグ・オブ・ガーディアンズのメンバーだったのだ。そして今、ベレンガーを止められるのはきみたちだけだ。

きみたちは見事に猛獣を倒した。第2章はここで終わる。<！>の印がついたアドベンチャーカードを確認し、獲得したあるいは失った点数を計算しよう。さらに、残っているヘルスポイント1点につき、1点を加算する。その結果が本章の得点だ。ルールブックのアドベンチャーシートに得点を記録しておくとういだろう。アドベンチャーカード68番を受け取ること。第3章の始め方が記されている。冒険の次のパートを始める準備ができたら読み進めよう。

3970: きみは慎重に、紫のポーションを数滴、黒のポーションに垂らした。混合液は泡立ったかと思うと、桃色に変わって芳香を放つようになった。試しにすすってみると、体中に暖かい感覚が広がった。全員が飲むのに十分なポーションが出来上がっている。全員のヘルスポイントを1点回復する。アドベンチャーカード70番を箱に戻すこと。

4370: 黄色いポーションは溶けた金属の刺激的な匂いを発している。これを別のポーションと混ぜるのは良い考えではなさそうだ。

4378: 瓶を唇まで持ち上げると、溶けた金属の刺激的な匂いが鼻に届く。これを飲むのは、良い考えではないようだ。

4711: きみがハムを放ってやると、ネズミたちが直ちにハムに喰いついた。しかしどうしたことだろう？ ネズミの一匹がかげらをくわえ、あわてて暗闇の中へ走っていった。アドベンチャーカード47番を箱に戻し、エントリー888を読むこと。

4771: 囚人はハムを食べたそうに見つめた。「私にちょうだい！」彼女は貪欲にそれを掴み、かぶりついた。「甲虫のような噛みごたえはないけれど、これは美味しい！」彼女は大喜びのあまり目玉を見開いて、うるさく音を立てながら食べ続けた。食事を終えると、彼女はきみに振り向いた。「じゃあ、お返しをしないと。この宝石を受け取って。こんな独房の中じゃ使いようがないからね」アドベンチャーカード47番を箱に戻し、アドベンチャーカード65番を受け取ること。

49203: このロープは縦穴の底に届くには短すぎる。

49303: この縦穴は浅いため、降りるためのロープを使うまでもない。

49403: このロープは縦穴の底まで届くには短すぎる。

49410: 残念ながら、このロープは谷の底に届くには短すぎる。

50711: あきらめたほうがいい。宝箱が壊れてしまう。

51111: きみが近づくと、ネズミは逃げ出した。

51203: このロープは縦穴の底に届くには短すぎる。

51303: この 縦穴は浅いため、降りるためロープを使うまでもない。

51401: きみはロープに付いたフックを鉄格子の隙間に差し入れ、ゆっくりと排水溝の底に下げる。もしかしたら何かが釣れるかもしれない。しばらくすると、即席釣り竿は硬い何かに引っかかった。それを調べるため、きみはロープを慎重に釣り上げた。アドベンチャーカード 60番を受け取ること。

51403: ロープは縦穴の底まで届くには短すぎた。

51410: 残念だが、フック付きロープは溪谷の底に届くには短すぎた。

132025: きみは鍵を1本ずつ回して3つの錠前すべてを開けると、扉を押した。一瞬、明るい日の光に目がくらんだが、すぐにわかった。この先には自由があるのだ！ きみは仲間たちを呼び、全員が出口に集まった。

アドベンチャーカード13番、20番、25番を箱に戻すこと。部屋カードFを取って部屋カードQの上に並べ、全員のキャラクターコマを部屋カードFに置く。

左手には1枚のメモ(212)が留めてあり、右手には箱(312)が置かれている。だが、きみたちは前方の深い渓谷に架かる跳ね橋(112)に目を奪われている。そこから先の道は緑の草地を越えて、はるか彼方にかすんでいる。橋のほうへ進みながら、きみたちはしきりに新鮮な空気を求めた。安堵のため息をついてもよいところだったが、いつ看守に見つかると不安で、あちこちに目をやらずにはいられない。そして、きみたちは床に落ちていた1枚の羊皮紙を見つけた。「モンテ、ヌハ、ジンに粥をやる。404号のブライは罰として食事抜き。塔のベレンガーには2人の看守をつけること」

やはり、古い友人のベレンガーもここに閉じ込められていたのだ！ 少なくとも、看守たちのほとんどが逃げ出す前までは、ベレンガーを置いていく訳にはいかない。彼も救い出そう。再び勇気を奮い起こしたきみたちは、新たな使命を胸に、ダンジョンへと引き返していった。

おめでとう！ きみたちは見事に出口を発見した。第1章はここで終わる。〈h〉の印がついたアドベンチャーカードを確認し、獲得したあるいは失った点数を計算しよう。さらに、残っているヘルスポイント1点につき、1点を加算する。その結果が本章の得点だ。ルールブックのアドベンチャーシートに得点を記録しておくとういだろう。アドベンチャーカード67番を受け取ること。第2章の始め方が記されている。冒険の次のパートを始める準備ができたなら読み進めよう。

347504: きみは3つの印がついた段にそっと足を置き、続いて4つの印の段を踏んだ。それから脚をバネにして7つの印が書かれた段へ跳ぶ。不思議なことだが、段はびくともしなかった。さらに進むとらせん階段の最上部へたどりついた。天井の跳ね上げ戸を開けて上へはい上がると、そこは塔だった。

アドベンチャーカード79番を箱に戻すこと。部屋カードKを取って部屋カードHの上に並べて置き、きみのキャラクターコマを部屋カードKに置くこと。

突然、低いうなり声が聞こえ、影の中にいた何か巨大なものがきみのほうへ向かってきた。きみは石になったかのようにその場から動けなくなった。背筋に悪寒が走る。