

10本の短剣

このシナリオは、作ったばかりのキャラクターか、最初のキャリアに就いているキャラクター向けだ。

導入

舞台は混沌の嵐後の海辺の村を設定する。
村は生き残った周辺の村人や難民などが集り、復興に向けてなんとか人間らしい生活が送れるようになり始めたところだ。
PC同士の出会いは任意でエピソードを作っておいて、PCはすでに顔見知りという状態で進める。
PCはすでに2週間から一ヶ月くらいこの村に滞在している。
PCも村の復興にたまに協力して日銭を稼いだりしている。

マスターメモ

シナリオは、方々に散らばった短剣10本を何本集められるか？
最終的に集めた短剣で入り江を塞ぎ止める怪物の急所を突くことができるのか？
黒ヒゲ危機一髪的要素のシナリオだが、PCには絶対に黒ヒゲ説明はしないこと。
また、短剣は散らばっているのでパーティーを分裂しがちだが、分裂した戦力では短剣が手に入らない位の強さに短剣の持ち主を設定すべきだ。
最初にヒントとして「パーティプレイを大切に」と言っておくとPLにたいして親切かもしれない。
また、PLは短剣を回収する毎に1回1回肉塊に刺しに行くと言明するかもしれないが、最後の盛り上げの為、肉塊の急所を調査してからでないと言明しないなどと適当な言い訳が必要になるかもしれない。
さらに、報酬に関しても村人を安心させないと寄付を集められないので、肉塊が死滅してからの報酬支払いになるなどと言明が必要になるだろう。

事の起こり

PCはいつもの酒場の二階の宿屋で、いつもの朝を迎える。
しかし、PCの一人が外の騒がしさで目を覚ます。
時間はいつもならまだ寝ているはずの早朝で朝日がまぶしい。
外の様子を見ると、美しい入り江に面した村の広場に村人が集り、皆一点の方を向いてざわめいている。
村人の視線の先には、なにやら大きな肉塊のようなものが入り江の入り口を塞いでいる。
その物体を中心に海の色が褐色に変色しはじめている。

PCが広場に行くなら、広場に近づくにつれて異臭がしてくる。
「世間話」テストの必要もないが、以下の話を聞くことができる。

- ・昨日の夜には何も無かった。
- ・大昔にも似たようなことがあったらしい。
- ・あの物体は疫病の元凶らしい。
- ・村の伝説では疫病で2度ほどこの村は全滅しかけたことがあるらしい。

入り江を塞いでいる物体は、混沌の産物だろう。
巨大な肉塊で、たまにもぞもぞ動く。
表面はヌメヌメしていて、周囲に異臭を漂わせて近づくと吐き気が催すこと受け合いだ。
村の漁師たちが、火を焚いて肉塊を焼却しようと試みるが触管が伸びて水を噴出し、火を消してしまう。
しかも、その水は粘り気があり、異臭を撒き散らす。
水を噴出させればさせるほど異臭被害を拡大させてしまう。
肉塊からは何かが分泌されているため、海の色が褐色に変色している。

村人たちと騒いでいると、村の長老が一冊の本を抱えて広場に現れる。

「皆、よく聞いてほしい。わしも生まれてない昔に同じことがおこったらしい。わしの爺さんか残した日記にその記述があった。

日記によると、朝起きたら入り江を肉塊が塞いでいて、村中が臭かったらしい。

さらに、5日後には入り江が全て褐色に変色し、その頃から老人や子供に吐き気や腹痛、高熱の症状が現れ始めた。

しかし、ある村人がぼろぼろの文献を持ってきて村長に見せた。

文献によると、遥か昔からこの村はこの肉塊の被害を被っていたようだ。

この禍を取り除くには、村に伝わる10本の短剣で肉塊の急所10箇所うちのどれかを突けば肉塊は崩れ去るらしい。

じいさんの時は5本目で肉塊は崩れたそうだ。

混沌の嵐の後で何本、村にあるか解らんがわしが一本持っておる。

このようにルーンが刻んである短剣なのじゃが……」

といて、一本の短剣を高々と上げる。

すると、初老の男が「これかな？」といてベルトから一本の短剣をはずして見せる。

紛れも無く長老と同じ短剣だ。

長老は「これで二本目じゃ、他に心当たりはないか？」と少し興奮気味に問いかける。

すると、マルヴィンという行商人が手を上げる。

「この前まで持っていたが最近、山賊に襲われたときに奪われてしまった。村から南に馬車で一日くらいの地点で奪われた。」

次に、ウーヴェという遺跡荒らしが「そういえば、近くの遺跡で遭遇したスケルトンが持っていた。」と発言する。

さらに、主婦のエミーリアは「この前、グリーンスキンに殺された私の夫がいつも持っていたわ。」

一人の男が「今ある二本とこいつらの三つの証言で五本は揃うかもな。そして、これから私が六本目の情報を披露しよう。」

彼は、ベテン師と評判のオルトヴィーンだ。

「私も、真意のほどは判らんが、村はずれに住む森番のオットーだが実は暗殺者で、裏の仕事をしているらしい。そいつの愛用する短剣にルーンが刻まれているそうだ。」

長老の近くに子供が寄ってきて、「村はずれの魔女のばあちゃんが同じ短剣を持ってたよ。ばあちゃんの家で雨宿りをさせてもらったときに見たよ。」

長老は「もう、情報はないか？どんな些細なことでもよい。」

と、さらに村人に問いかけると……

申し訳なさそうに手を上げたのは、刀鍛冶のコルネールだった。

「皆、済まねえ。実はこの前村を出て行った冒険者がその短剣を持っていたが、そいつらの依頼で、その短剣を別の剣に打ち変えてしまった。」

すると、密輸商人のルーヘンも「済まねえ、俺も以前短剣を買い取ったのだが、よそ者に売っちゃった。二ヶ月くらい前のことだから今どこにあるやら見当もつかねえ。」

「いやいや、行方不明は二本だけというのは奇跡ですよ。最後の情報は私が知っています。」

彼はモール教の司祭マンガルトだ。

「最近亡くなったオスカーじいさんの埋葬の際、愛用の短剣だからと一緒に埋葬しました。墓をあばくのは許されない行為ですが、村の為です。私は目をつぶりましょう。」

「他に情報は無いか？」長老は続けるが、それ以降の情報は無いようだ。

村長が発言する。「15歳以上の男性は長老の家に来てくれ。村の窮状を救うために力を貸してほしい。身体の不自由に者、怪我人はいい。元気な者、腕に覚えのある者に来てもらいたい。

また、短剣を持ち帰った者に褒美もだしたいので、村人から寄付も募る。」
といて解散の号令を掛ける。

当然GMはPCたちを長老の家へ向かわせるべきだ。

長老宅

長老宅に集ったのは、PC以外に12名だった。

残りは老人、子供、女性(戦った経験や訓練をしたことの無い一般的な)ばかりだ。

そもそも戦えそうな男は混沌の嵐に駆り出されて人数は激減している。

最初に現れたのは難民として村に流れ着いたグスタフを含む4名だ。
彼らは、難民の一団の護衛役も勤めていて頼りになりそうだ。

次に現れたのは、今年15歳になったばかりの村の悪がき3人組みだ。
リーダーはジークベルドという札付きのワルだ。

その次は、鍛冶屋のコルネールと密輸商人のルーヘン、ペテン師のオルトヴィーンだ。

最後に現れたのは、モールの司祭マンガルトと遺跡荒らしのウーヴェだった。
彼らは一緒に来たのではなく、たまたま来たタイミングが一緒だっただけのようだ。

長老はこの勇敢な村の勇者を眺め目を細めている。

「君らに村の運命が掛かっている。よろしく頼むよ。荷馬車を3台用意している。
報酬もあるからなんとか頑張ってくれ。」

村長は任務をまとめ、割り振りを決定する。

- ・山賊【行程3日】報酬150gc 荷馬車貸し出し
- ・遺跡【行程2日】報酬80gc 荷馬車貸し出し (マンガルト)
- ・グリーンスキン【行程3日】報酬100gc 荷馬車貸し出し
- ・森番オッター【行程1日】(村長)
- ・魔女【行程半日】報酬30gc
- ・オスカーの墓【行程1日】報酬20gc スコップ貸し出し

森番オッターは村長が出向きオッターを説得するらしい。

魔女に関しては、村の子供たちは怖い物見たさでたまに彼女の家周辺まで行くことがあるらしい。
情報をくれた子供はたまたま、雨が降ったときに雨宿りをさせてもらったらしい。
しかし、魔女だという噂から報酬が高めになっている。

山賊とグリーンスキンは間違いなく危険が伴う。

遺跡はアンデッド確定の為、司祭のマンガルトはすでに決まっている。

オスカーの墓はマンガルト司祭から物言いがつく。

今回に限り墓をあばくことにめをつぶるが、あばくのはオスカーの墓のみで短剣を回収したら速やかに埋めなおす事。

一緒に埋葬されている遺品に手をつけたり、死体を傷つけることは許されない。

PCがどの任務を受けるか決定したら、残りのNPCを山賊・遺跡・グリーンスキンあたりに適当に割り振る。
それ以外の任務はPCたちが、任務中に村の比較的元気な老人達で出向いてみるという。なるべく危険な任務は、集った若者に当たってほしいという意向だ。

また、PCのパーティに馬車操作ができる者がいない場合は村の老人の中から一人操縦に長けた人をつけてもよい。
場合によっては、負傷治療を持たせてもよい。
戦わせる場合はラッパ銃による範囲攻撃が期待できるが、白兵戦は無理だ。

名前:トルベン(御者)

主要プロフィール							
武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
28	25	28	31	32	43	30	39
副次プロフィール							
攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	11	2	3	4	0	0	0

ラッパ銃(火薬10発分)

キャリア「御者」の技能と異能

任務

【山賊】

村の南に1日ほど馬車を走らせた所が行商人の襲われた地点らしい。
足跡追跡 ±0、察知 -10でテスト成功なら、山に向かって無数の馬の足跡が続き、獣道が出来ていることに気がつく。
馬車で進めるのは山の麓までで、それ以降は徒歩で登山することになる。
3~4時間の登山の後、山賊のアジトらしき小屋が見つかる。

名前:山賊リーダー

主要プロフィール							
武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
49	42	30	31	35	30	28	25
副次プロフィール							
攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	12	3	3	4	0	0	0

ルルプP248の山賊技能・異能・所持品参照。
戦闘に反映する技能は 打撃回避
ボウ・片手剣・盾・ルーンの短剣(リーダーのみ)
アロー×10本
アーマーポイント:頭(1)両腕(1)胴(1)

名前:山賊

主要プロフィール							
武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
29	42	30	31	35	30	28	25
副次プロフィール							
攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	12	3	3	4	0	0	0

所持品等は上記リーダーを参照。

山賊とのやりとりはGMの好きなように演じてもらってよい。
 山賊はアジトがばれたからPCを消そうと思うかもしれないし、金で買収できるかもしれない。

ただし、山賊の人数はPCの人数プラス3名とする。
 (4人組みで一人は馬車の見張りでこの場になくても、4+3の7人の山賊VS3人のPCとなる。)
 パーティを分散したことを後悔させてやろう。

戦闘やロールプレイで短剣を手に入れたら同じ行程を引き返し、村へ帰る。
 山賊を全滅させ、小屋を物色するなら以下の物が手に入る。
 クロスボウ・ポルト20本・金貨15枚・たいまつ5本・ランタン*2・ロープ20ヤード分・ランタン油*8

短剣

スローイングナイフと同等のデータ。(入手可能度:超希少)
 ルーンの効果は投げる前に念じれば、標的に確実に命中するという効果。

[遺跡]

ウーヴェの示す地図は解りやすく、正確だった。
 村から北へ馬車で一日の距離にストーンサークルはあった。
 アンデッドの不吉な予感を煽るように雨雲が空を覆い、小雨が振り出した。
 六枚の板状の200cm×90cm×15cmの石が円形に規則正しく並んでいる。
 その中心にも同じ石板が一枚立っている。
 それぞれの石には文字などは見当たらない。長年の風雨に晒され角がとれたようになっている。
 何の為のストーンサークルなのかすらわからない。
 ストーンサークルの周囲は120cm程の高さの茂みで、その先は森になっている。

マンゴルト司祭は木の杭を左手に持ち、利き手は空けている状態だ。
 スケルトンが出てきたら、「アンデッド破壊」というモールの魔法を使うのだという。
 接触したアンデッド一体を攻撃し成仏させてやるのだという。

PCが調査を始めると、茂みからPC人数+3匹のスケルトンが現れる。
 敵の数については[山賊]の説明参照。

名前:スケルトンリーダー

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
45	20	30	30	25			

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	12	3	3	4	0	0	0

名前:スケルトン

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
25	20	30	30	25			

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	10	3	3	4	0	0	0

(恐怖誘発)

片手剣・盾・ルーン短剣(リーダーのみ)
 アーマーポイント:頭(1)胴(1)

名前: マンゴルト(聖別司祭)

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
35	28	35	41	33	45	56	46

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	14	3	4	4	2	0	0

ルルブP72司祭の技能・異能・所持品参照。

マンゴルト司祭は武器で戦わない、「アンデッド破壊」で成仏させるつもりだ。

アーマーポイント: 頭(1)両腕(1)胴(2)両足(1)

「アンデッド破壊」ルルブP163: 発動値13 ダメージ値8 半アクション 接触呪文
木製の杭により、発動ロールに+2の修正。

スケルトンを倒せばルーンダガーが手に入る。

スケルトンが身につけている装備品は全てぼろぼろで価値が無いことがわかる。

しかし、察知 に成功すれば、スケルトンが一体だけ宝石付きのボロ服を着ていることに気付く。

宝石は20gcの価値のルビーだ。

【グリーンスキン】

村を東へ一日ほど進むと、エミーリアが言っていた目印が見つかる。

街道沿いの大木で、「ゴブリン注意」と看板が打ちつけられている。

PCがこの場所に着くやいなやアローが3本飛んでくる。

察知 テストに成功した者だけが、打撃回避が受け流しを実行できる。

(第六感) 異能も可。

3匹のゴブリンが茂みからPCに対して、ショートボウを放っている。

さらに3匹のスクイッグがPCに向かってびよんびよん跳ねてくる。

名前: ゴブリンリーダー

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
45	30	30	30	25	25	30	20

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	10	3	3	4	0	0	0

名前: ゴブリン

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
25	30	30	30	25	25	30	20

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	8	3	3	4	0	0	0

ルルブP243参照。

アーマーポイント: 胴(1)

ショートボウ・ゴブリンアロー × 20本・クラブ・ルーンダガー(リーダーのみ)

名前: スクイッグ

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
42	0	53	35	56	5	22	5

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
2	10	5	3	1~10	0	0	0

生物誌P96参照

打撃回避

(険相) (肉体武器) (鋼の意志) (夜目)

特殊ルール

- ・混沌変異(生物誌P79参照)d10で1~4なら一種類、5~8なら二種類、それ以外は三種類の混沌変異特徴を持っている。
- ・ランダム移動力: 毎ターンd10の出目分移動力になる。

ゴブリンのリーダーを倒せば他のゴブリンは逃亡する。(スクイッグは逃げない)

リーダーからは、ルーンダガーを入手できる。

その他目ぼしい物はショートボウ、金貨2枚、クラブくらいだ。

レザージャーキンは臭すぎて売り物にならない。

【森番オッター】

村長が説得したが、オッターは短剣は持っていないらしい。

情報の出所がペテン師のオルトヴィーンということもあって、オッターの言い草を信じてあっさりと帰ってきたようだ。

PCが彼の所に行くなら、彼の小屋は村はずれの森の入り口付近にある。

オッターは、寡黙で無愛想な男で明らかにPCたちを警戒している。

ルーンダガーについて聞くとそんな物は知らないと言い通す。

もし、PCが一言でも彼が「暗殺者」だという発言をすると、彼は口封じの為PCに襲いかかる。

「暗殺者」は本当だったのだ！！

最初の一撃は疑いの言葉を投げかけたPCに向けて毒ナイフが飛んでくる。

察知 (第六感)に成功すれば、打撃回避か受け流しができる。

名前: オッター(暗殺者)

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
55	57	37	40	54	39	35	42

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
3	15	3	4	4	0	0	0

ルルブP63暗殺者参照

戦闘に関わる 技能 (異能)

打撃回避 (受け流し巧者) (けんか慣れ) (射撃名手) (早抜き)

スローイングナイフ×8本(黒蓮の毒塗布)、ルーンダガー

アーマーポイント: 全身(1)

彼を倒せば、ルーンダガーが手に入る。

他に目ぼしい物は、黒マント(フード付き)、ギャロット、黒蓮の毒×3瓶、金貨30枚、両手斧
スローイングナイフ×20(装備分も含む)、羊皮紙(白紙)

羊皮紙は実はあぶり出しで地図が書かれている。
彼の財産は森のどこかに隠されているらしく、この地図でその場所が判る。
このアイテムはキャンペーンなどに繋げる為の複線的アイテムなので、GMの判断で出すか
出さないか決定してもらいたい。

【魔女のばあさん】

村はずれの海辺にばあさんの小屋はある。
ばあさんは最初PCたちを魔狩人と勘違いしてしまう。
「つい2週間前も、魔女じゃないことを証明したばかりだよ。しつこい男はモテないよ。全く！」

PCが魔狩人で無いことを説明すると、「びっくりさせるんじゃないよ！」と言いながら全く同じ顔の
ばあさんが出てくる。

最初に対応した方は「カナ」といい、後から出てきた方は「マナ」という名前だそうだ。
双子だが、魔女ではないと説明される。

「マナ・カナ」はお茶など出してくれ、冒険者風情のPCに対してとても気さくに接してくれる。

PCが 魔力感知 -20に成功しないかぎり、「マナ」ばあさんから魔力を感じることはない。

PCが折に触れて短剣の話をする、確かに短剣は持っているという。
珍しい短剣なので、手放すのも惜しいが事情が事情だけにPCたちに渡すのもやぶさかでない
様子だ。

しかし、「マナ」ばあさんはPCに交換条件を提示してくる。

「短剣は渡してもいいけど、この年になると金銭とかよりも若者が努力する姿が最高の娯楽でね、
どうだい度胸試しで、ばあさんをギャフンと言わせてくれれば、短剣はあげよう。」

PCが度胸試しについて聞くと…

「簡単さ、村はずれの墓地に行って死体の手首から先の手を左右持ってきておくれ、最近の若者
にそんな度胸はないと思うけど、もし持ってきたら短剣は快く渡す。」

PCが魔法の素材としての関与について質問するとばあさんは憤慨する。

「まだ、なんか疑ってるのかい？ そんなんじゃないよ。いいさ、短剣が手に入らないだけだから。」

PCが武力行使に出るなら、「カナ」ばあさんは悲鳴を上げて奥の部屋へ隠れ、「マナ」ばあさんは
魔法でやりあうつもりでいる。

名前: マナ(魔女)

主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
28	36	25	32	41	48	51	49

副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
1	14	2	3	4	2	0	0

魔術の書P113参照

戦闘に関係のある 技能 (異能)

(火球類威力増大)

射撃系呪文のダメージ値+1

(俗魔術:ウズールの炎P126)

発動値6 半アクション 36ヤード以内の一体 ダメージ値4 射撃系呪文

(俗魔術:火球)

発動値12 半アクション 48ヤード以内の魔力点までの人数 ダメージ値3 射撃系

(俗魔術:鋼の守護)

発動値5 半アクション 6R間 自身に対する攻撃には【武技】【射技】-10

(俗魔術:死の影)

発動値15 全アクション 6R間 敵に「恐怖」を引き起こす

マナばあさんを倒すか依頼の品を届ければルーンダガーが手に入る。
武力行使で勝利した場合、ばあさんの家を物色できる。
目ぼしい物は、金貨20枚、入手可能度「普通」までの魔法の素材d10個
指輪×3(各2gc)

【オスカーの墓】

村の共同墓地はすぐわかる。
混沌の嵐の影響で、墓地の面積は以前の3倍ほどに拡大している。
オスカーの墓を探して掘り出す作業に多少、時間と労力が必要だが難なく任務は終わる。

オスカーの亡骸と一緒に埋葬されている物で目ぼしいものは、銀貨12s、指輪(6s)
PCが「マナばあさんの依頼」を受けていて、実行するならその作業も難なく終了する。
GMはこの任務を遂行したり、遺品に手をつけるとエンディングが変わるので注意。

エンディング

PCを含む村人達は何本のルーンダガーを入手できただろうか？

肉塊が現れた朝から5日目の朝が訪れた。

入り江の水はほぼ90%以上が褐色に変わり、体調を壊し始めた老人もいるらしい。

長老「皆のおかげで 本の短剣が手に入った。ありがとう。私が今持っている2本の短剣は
村長に委ねよう。他の短剣は入手した者に委ねる。ヤツの好きな場所に突き立ててくれ。

肉塊にはPCたちが冒険に出ている間に急所に印が付けられ、1～10番の番号が付けられている。

GMには黒ヒゲ危機一髪のように派手に盛り上げてほしい。
GMの任意・ランダムで当たりを決めてもいいし、何番を刺そうが最後の短剣でしか急所は当たらないようにしてもいい。

【当たりを引けなかった場合】バッドエンドA

村に執着の無い人々はその後二日ほどで村を出ていき、村の人口は20人ほどになる。

その大半は、後は死を待つだけの動けないものばかりだ。

慣れることの無い異臭はさらに強まり、もはや人間の住む場所ではなくなる。

PCも一日3度【頑】テストで成功しないと何らかの病気に冒される。

もはや村を出るか村と心中するかの二者択一になっている。

どちらかを選択し、物語は終わる。

【当たりを引いた場合】グッドエンド

何本目かの短剣を刺したところで、肉塊からどす黒い血が噴出し、肉塊はどんどん萎む。

ある程度萎んだところで、肉塊は外海に流されていく。

汚染した入り江も入り江に流れ込む川のおかげで、三日ほどで大半は自然浄化される。

村人から寄付金も集り、報酬も支払われる。

短剣もはずれの急所に刺した物は刃物としての機能を果たせないほどぼろぼろになっている。

当たりを刺した短剣と使用しなかった短剣は立派な短剣として健在だ。

これらの短剣は将来、来るべき災難のために村長が大切に保管するらしい。

はずれの短剣も鍛冶屋のゴルネールが打ち直して修理するらしい。

ひとまず、村は救われた。

まだ回収できていない短剣の回収依頼があるかもしれないし、途中で羊皮紙の謎に気付くかもしれない。

冒険者にとってまだ仕事に事欠くことはなさそうだ。

【マナばあさんの依頼を遂行した場合】バッドエンドB

何本目かの短剣を刺したところで、肉塊からどす黒い血が噴出し、肉塊はどんどん萎む。ある程度萎んだところで、肉塊は外海に流されていく。汚染した入り江も入り江に流れ込む川のおかげで、三日ほどで大半は自然浄化されるはずだ。村人がほっと安堵したところで、マンゴルト司祭が村人に向かって発言する。「事態は無事に収束していない。忌まわしい疫病とともに新たな禍が噴出した。ここにいるよそ者(PC一行)は魔女の手先に成り下がり、墓をあばいたときに死体を傷つけた。神聖なるモールの加護の下、(モールの光景)で確認済みだ。」

そういい終わると、村人からPCに向かって投石が始まり、ぐずぐずしているとリンチにあう勢いだ。PCはもはや、街を出ていく他なくなる。マナばあさんの小屋もマンゴルト司祭が根回ししていた魔狩人の焼き討ちにあい、小屋の前には張りつけにされた二体の老女の焼死体が立っている。待ち伏せしていた魔狩人から奇襲を受けて、PCも魔狩人の標的にされていることが判明したところで、物語は終わる。直面する危機から逃れたとしても、PCにはお尋ね者としての逃亡者生活が待ち受けているのだ。

経験点

- ・山賊 短剣回収(一人)100点
- ・遺跡 短剣回収(一人)100点
- ・グリーンスキン 短剣回収(一人)100点
- ・森番オットー ロープレで短剣回収(一人)100点・戦闘で短剣回収(一人)50点
- ・魔女 マナの依頼を断った(一人)30点・マナの依頼を遂行した(一人)60点
- ・マナばあさんと戦闘になった(一人) -100点
- ・オスカーの墓 短剣回収(一人)60点・手を回収(一人)40点
- ・倒したモンスター数 × 10点 ÷ PC人数
- ・ファインプレー1回につき、20点
- ・バッドエンドA(一人)30点
- ・バッドエンドB(一人)30点
- ・グッドエンド(一人)100点

