つぎはぎたより
つぎはぎ本舗

つぎはぎたより

『絶対隷奴』サプリメント『永劫快姫』の作成にあたってイラストレーターの皆さんにいくつもの美しいカラーイラストを提供していただきました。

このギャラリーでは本文中ではモノクロでしかお目にかける事ができなかったこれらの傑作を本来の色調で掲載させていただきます。

蝿騎士（いけ氏）

封印されし大魔王ベールゼビュートに今も従う騎士たち。
思想の混沌に陥った疫病界を元の姿に戻そうとしているが……？

宮廷人（mar 氏）

魑魅魍魎ひしめく宮廷の一員。多くの魔界と異なり、実力とは別個の階級を持つ忘却界では、甘言と陰謀が渦巻き、おのずとそれに過剰適応した者たちも現れる。

“簒奪王”フォーツバル（PFALZ氏）

切り揃えられた銀髪の間から立つ兎の耳も愛らしい、退廃界麗しの美少年魔王。しかしその本性は……？

魔界司書（みゃー氏）

魔界図書館で働く司書たち。戦いの腕は劣るものの、高い情報力を誇り、魔道書のサポートを受けた魔力も強力だ。

腕利きの魔界司書ともなれば、グリモワールやスフィンクスと共に自らの図書館を築くべく旅をしている。

左上：メタトロン
左下：ドミニオン
右下：スフィンクス（けるべろす氏）

天界の恐るべき破壊兵器ども、それがドミニオン！　メタトロンに至っては魔界において有史以来最悪の破壊者となる！

知識の守護者・スフィンクス。礼節をもって接すれば、彼女たちはきっと魔族たちのよきパートナーとなってくれよう。

一名町に日が暮れて

ゆうやけこやけで
日が暮れて
山のお寺の
鐘が鳴る
おててつないで
皆帰ろう
カラスと一緒に
帰りましょう

目次

巻頭カラー	……	03
竜育成ゲーム子育てドラゴン	神谷涼	07
田舎いろいろ	さうす	21
元気な夏に	神谷涼	26
絶対隷奴の誕生秘話	山田因果朗	34
談話型卓上扮演遊戯について	石在神明	37

子育てドラゴン
神谷 涼

竜育成ゲーム 子育てドラゴン☆☆

はじめに

それはいつかあった時代。
そこはいつかあった土地。

人はまだ少なく、世界には多くの竜たちが生きておりました。
竜たちはとても強く、とても賢く、とても美しい生き物でした。
その姿はわたしたちの思い浮かべるドラゴンのものです。
背には翼、体を覆う鱗、危険な吐息を吐く口、知性ある目、全長 20 メートル近い巨大な体、永遠とも思える寿命。
竜たちは世界の他の住人たちとは比べようもない強大な存在なのです。

そんな強い彼らですが、子を産み育てることは簡単ではありません。

竜は一度に卵を、たった一つしか産めないのです。
しかも、卵を産んだ竜の母たちは、己の竜としての姿を失ってしまいます。角と尾、それに肌の色だけを残したまま、人と変わらぬ姿になってしまうのです。
竜の姿を失った母竜は、それでも卵を孵し、子を育てなくてはいけません。
子が死ぬか、成竜になる時まで、母竜は竜の姿には戻れないのです。

あなたは卵を産んだばかりの母竜です。
そして目の前の卵がようやく孵りました。
まだまだ弱い、でも確かな竜の力を持つ子供。
卵から成竜になるには 300 年近い歳月が必要です。
長い子育ての始まりです。

説明

これは母竜になって子竜を育て、立派な成竜にするゲームです。
一人でも遊べなくはありませんが、２～４人で子供を育て比べ、協力や妨害をし合うことで、なお楽しむことができるでしょう。
これはボードこそありませんが、ＴＲＰＧよりボードゲームに近い感覚のゲームです。
何せ、特定の参加者が勝利するようにできているのですから。
ＴＲＰＧのようにGMに当たる人を特別に用意する必要はありません。参加者それぞれが母竜となって、自分の子の成長を比べあいましょう。もっとも、全員がルールを熟知するのは大変でしょうから、ルールをよく読んだ人が一人は必要です。
用意するものは参加者それぞれに母子竜シートと六面体サイコロ２つ。また、このルールかもしくは表のコピーも各参加者が持っていた方が便利でしょう。カードを引くのようにサイコロの出目と照らし合わせた表の内容を見ていくゲームです。
ただし、参加者同士で登場したキャラクターを演じたり、母竜同士の掛け合いを行うことを否定するわけではありません。もし、それを中心としてＴＲＰＧのように遊ぶなら、GMに当たるホスト役の参加者を置くことが望ましいでしょう。

母子の作成

参加者はそれぞれ、自身の分身である母竜とその子を作らなくてはいけません。

子竜はゲームの中で育っていきますが、母竜については最初に作られたデータが全てとなります。母竜は子を育てている間、成長することはありません。その点を留意して作ってください。

①外見特徴

母竜の外見特徴を決めます。サイコロを２つ振って、出目の合計を下の表と照らし合わせてください。イメージにそぐわなければ振りなおしたり、好きなものを選んでもかまいません。外見特徴は２つ得ることができます。同じものを２つ得て、より強くその特徴を持っているということにしてもいいでしょう。

これは数値とは関係のない、母竜のイメージを固めるためのものです。

母竜の外見特徴（2d6）

０２	傾国の美貌
０３	艶めかしく濡れた肌
０４	聞きほれる美声
０５	艶やかな長い髪
０６	大きな濡れた瞳
０７	豊満な肢体
０８	愛くるしい仕草
０９	高い身長
１０	官能的な甘い香り
１１	動物的な筋肉
１２	大きく立派な角

②母竜の色

母竜の色を決めます。これは彼女のかつての鱗の色であり、竜の姿を失った現在の肌の色、髪の色、瞳の色でもあります。母竜は全てを決まった色の系統色から選ばなくてはなりません（ただし、瞳や髪は金や銀でもかまいません）。

また、母竜は能力値を持ちませんが、色に応じた特殊能力を持ちます。

下の表でサイコロを１つ振って決めてください。振りなおしはできません。

	色	特殊能力	
⚀	赤	強欲	参加者以外との戦闘で勝利したなら、疲労１点を受けて財宝１点を得てもかまいません。
⚁	青	放浪	土地を移動する際、受ける疲労が１点減少します。
⚂	白	母性	育児を行う前に疲労２点を受けることで、２つ離れた数値の育児も行えます。
⚃	紫	戦術	「決闘」で相手と同じ判定値なら、一方的に疲労を与えることができます。
⚄	緑	再生	ターン最後の疲労判定で６の出目が１つ出るごとに、疲労１点が回復します。
⚅	黒	威圧	忍耐判定で敵の戦闘力以上を出せば、敵を逃げ出させ、戦闘を回避できます。

③子竜の鱗の色

母竜の際と同様に、子竜の鱗の色を決めます。

子竜の鱗の色を母竜と異なるものにしたなら、それが父竜の鱗の色です。父竜が登場した時の参考とするといいでしょう。

この能力値ボーナスは、子竜が得られるボーナスとなります。

	色	特殊能力
⚀	赤	肉体＋１ 強力な炎を吐き、わがままですが情熱的です。
⚁	青	肉体＋１ 電撃を吐き、冷静で空を飛ぶことが空きです。
⚂	白	愛情＋１ 凍てつく冷気を吐き、人見知りの上さびしがりです。
⚃	紫	愛情＋１ 毒の息を吐き、プライドと家族愛の強さが目立ちます。
⚄	緑	忍耐＋１ 魔法の霧を吐き、野性的で思うままに行動します。
⚅	黒	忍耐＋１ 酸の霧を吐き、ずる賢くてマイペースです。

④子竜の能力値

母竜には能力値がありません。

このため、子竜の能力値が全ての判定に適用されます。とはいえ作成時には、全て０。ただ、鱗の色に応じたボーナスを１つの能力値に受けるのみです。

能力値はゲーム中に増え、最大値は７です。８以上には残念ながら成長しません。

それぞれの能力値の意味は以下の通り。

肉体：戦いの強さ
愛情：子育ての上手さ
忍耐：疲れにくさ

⑤個人データ

母竜の名前を決めます。

名前は極端に呼びにくくない限り、自由に決めてかまいません。

次に年齢を決めます。年齢には外見年齢と実際年齢があります。

外見年齢は竜の姿でない際においての、人としての姿が何歳くらいに見えるかです。

［（サイコロ２個の合計）×２＋１０］歳を基準として考えるとよいでしょう。１４～３４歳になるはずです。

実際年齢は生まれてから実際に過ぎ去った年月です。**［（サイコロ２個の合計）×１００］**歳を基準として考えるとよいでしょう。成竜となるにはおよそ数百年が必要です。よって200歳以下の竜が子を産むことはまずありません。また、竜たちは千年単位で生きることができますが、老いた竜は子を作りません。

最後に、子竜の名前と性別を決めます。

自由に決めてかまいませんが、なるべくなら母竜に合わせた名前がよいでしょう。

また、性別が決めにくいようなら、サイコロを振って奇数なら男の子、偶数なら女の子などと決めてもかまいません。

『疲労』『財宝』の開始時の数値は０です。

ゲームの途中で増減することはありますが、『疲労』『財宝』が０より低い数値になることはありません。

判　定

能力値にサイコロ２つを振った合計を加えたものが、判定値となります。

この数値が大きければ大きいほど、優れた結果となります。

「出目が大きい方がいい」ということは、イベント発生などの能力値と関係ない判定においても同じです。

ゲームの進行

このゲームは「ターン」と呼ばれる時間で区切られます。

区切られたターンの長さはおよそ１０年。なるべく早いターンに他の参加者よりも早く、子供を成竜にすれば勝利です。

１ターン内で母竜たちが行うのは、「育児」「休息」「決闘」のいずれかを１度だけです。

「育児」は子を育てていくことです。

子にしかるべき時、ふさわしい育児を行えば、愛情で判定した数値に応じた「円満イベント」が発生します。

逆に、ふさわしい育児を行えなかったなら、サイコロ２つを振った出目に応じた「危険イベント」が発生します。

「休息」は疲労を減らすためのものです。

休息したターンは「育児」「決闘」「移動」ができません。

その代わりに疲労５点を減らすことができます。

「決闘」は他の参加者がリードしている時に行います。

これは竜同士が戦い、敗北した方の財宝を奪うというものです。

これら３つの行動に加えて、竜たちはターン終了前に１度だけ「移動」という行動を行ってもかまいません。

竜たちは最初は全員が「洞窟」に住んでいますが、安定したその場所にいるだけでは物足りなくもなるでしょう。

疲労するため、何度も行うことはできませんが、移動すれば住居を隣の数値の土地に変えることができます。

そしてターンの最後、溜まった疲労で次ターンが動けなくならないか、忍耐判定をします。

この時、忍耐判定で溜まっている疲労より低い数値を出したなら、次のターンは強制的に「休息」しなくてはなりません。

こうして１ターンが終わります。

ターンの最中に成長段階の条件を満たしたなら、次の成長段階に進むと共に、好きな能力値ひとつを１増やすことができます。

その代わり、成長段階が進んだなら、必ずそのターンは「移動」しなくてはなりません。成長した子供には多くの土地を見せる必要があるのです。

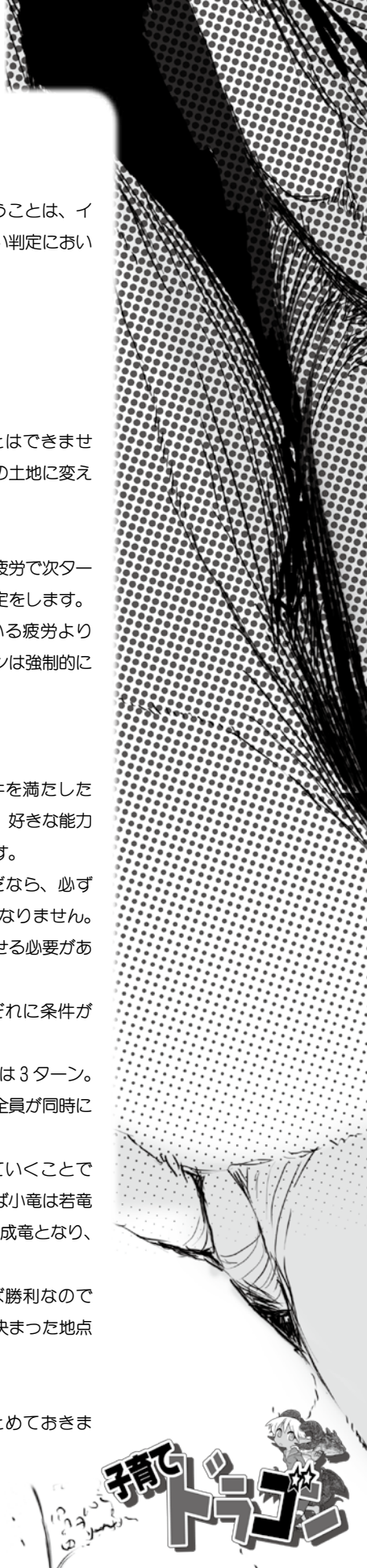
成長段階を進めるには、それぞれに条件があります。

雛竜が小竜に育つに必要な条件は３ターン。つまり、小竜までの成長は参加者全員が同時に行えるということです。

小竜になった後は財宝を溜めていくことで成長できます。財宝８点を溜めれば小竜は若竜に。財宝が２０点に達すれば若竜は成竜となり、ゲームに勝利できます。

つまり、財宝２０点を集めれば勝利なのです。成竜まで成長させた参加者が決まった地点で、ゲームは終わります。

次頁に成長段階について、まとめておきましょう。



子育てドラゴン☆☆

成長段階	成長条件	
雛竜	３ターン	飛ぶことも会話もできない、体長50センチ程度の小さな竜。人間ならほんの赤ん坊です。
小竜	財宝８点	短距離なら飛べて、会話もできるけど、体長は１メートルほどの子供の竜。人間なら幼稚園ー小学生くらい。
若竜	財宝２０点	体長３メートルを超え、十分に強力な力を持ち始めた竜。人間なら中高生くらい。
成竜	勝利	体長10メートルを超え、かつての母竜と変わらぬ体躯を手に入れた大人の竜。

育　児

ほとんどのターンにおいて、母竜は子竜の成長段階にあった育児作業をしなくてはいけません。

子供たちは母竜の子育てによって成長し、またゴールに近づくのです。

ただし、育児は必ずうまくいくとは限らないことも覚えておいてください。

まず、育児にはタイミングが重要です。教えるべき時、食べさせるべき時、甘やかすべき時、叱るべき時というものがあります。

母竜はそれぞれサイコロを１つ振ってください。

それが右隣の母竜が為すべき育児です。つまり、左隣の母竜が出した出目こそ、行うべき育児なのです。

これは育児を行う母竜がいたなら必ず行います。必ずしも全てのターンに全ての竜が育児を行うわけではありません。ですが、育児については隣の人に振ってもらいましょう。もし、ホスト役の参加者を配置してゲームをしているなら、これを各母竜分だけ振ることこそ、重要な仕事となるはずです。

続いて、母竜がその育児を行えるかどうか、決めます。

サイコロ１つを振って決めます。出目が同じかもしくは１差なら成功です。

出目が１なら６の、６なら１の育児も行えます。つまり、サイコロの出目を中心に３種類の育児行為をできるということです。その中に子供の望むもの（左隣の人に振ってもらった出目）があれば、育児は成功です。

育児に成功すれば「円満イベント」が発生します。愛情で判定し、出目に応じて「円満イベント表」を見てください。

失敗すれば「危険イベント」が発生します。サイコロ２個を振った出目の合計に応じて「危険イベント表（土地別）」を見てください。

それぞれの成長段階における育児内容は以下の通りです。

数値的な意味はありませんが、その段階でどんなことが求められるのかは知ることができるでしょう。

雛竜 育児内容表

	内容	
•	ごはん	食事になる獲物を捕まえて来て、食べさせてあげなくてはいけません。
⋰	おねむ	優しく寝かしつけて、そばについていてあげなくてはいけません。
⋰	だっこ	抱きしめてあやしてあげることで、母の愛を感じさせます。
⁝	といれ	まだ分別のつかない子が不衛生にならないよう世話しなくてはいけません。
⋰	あそぶ	起きている間いっしょにいて、遊んであげます。
⁝	まほう	目の前で魔法を使って見せて、魔力に親しませます。

子竜 育児内容表

	内容	
•	じゆう	外を自由に駆け回らせて、好きに過ごさせてあげます。
⋰	なでる	二人でのんびり、優しくなでてあげながら時間を過ごします。
⋰	あそぶ	起きている間いっしょにいて、遊んであげます。
⁝	まほう	目の前で魔法を使って見せて、魔力に親しませます。
⋰	おしえ	言葉、世界のこと、竜のこと……いろいろなことを教えなくてはいけません。
⁝	しつけ	していいこと、いけないことを厳しく教えなくてはいけません。

若竜 育児内容表

	内容	
•	うごく	背中に乗って共に飛び、十分な運動を取らせてあげます。
⋰	なでる	二人でのんびり、優しくなでてあげながら時間を過ごします。
⋰	じゆう	敢えて放任して、好きに過ごさせてあげます。
⁝	まほう	目の前で魔法を使って見せて、魔力に親しませます。
⋰	おしえ	言葉、世界のこと、竜のこと……いろいろなことを教えなくてはいけません。
⁝	しかる	ずいぶん大きくなりましたが、それでも叱る時に叱っておかなくてはいけません。

休息と疲労

疲労はどれだけ竜たちが傷ついているか、苦労しているかを示す数値です。理想は０ですが、気苦労の多い子育ての中では、なかなかそうもいかないでしょう。

ターン終了時には必ず忍耐で判定し、現在溜まっている疲労以上を出さなくてはいけません。

失敗したなら次のターンは「育児」「決闘（挑まれた際を除く）」「移動」を行えません。「休息」をし、疲労５点を回復することになります。

なお、休息してもターン終了時も、疲労についての忍耐判定はしなくてはいけません。

財宝

財宝は竜が大人と認められるための、重要なものです。竜たちは成竜になるために、**２０点**の財宝を蓄えなくてはいけません。

財宝はいくつかのイベントや、決闘に勝利することで獲得できます。

イベントによっては、溜めた財宝を減らされてしまうことがあります。財宝が成長段階以下に減っても、成長分の能力値ボーナスは減りません。また、複数回同じ成長段階を卒業しても成長ボーナスを得ることはできません。

戦闘

戦闘は肉体判定で行います。

危険イベントによって現れた敵と戦闘するなら、相手の戦闘値以上を肉体判定で出せば勝利となり、体力１点を減らすことができます。相手の体力と同じ回数だけ判定に勝利すれば、倒した敵の財宝の値に等しいだけの財宝を手に入れることができます。

ただし、肉体判定で敗北すれば、母竜が疲労１点を受けてしまいます。

とても勝てない敵に出会ったら、逃げることもできます。逃げるなら戦闘を中断し、「移動」をターン終了前に行ってください。

決闘

同じ土地に別の竜がいるなら、決闘を挑むことができます。

この挑戦を断ることはできません。

決闘では、肉体判定の数値を比べあい、「戦闘」と同じ処理で疲労を与え合います。先に３点の疲労を受けた竜が敗北です。

同じ判定値の場合は引き分けとし、再び判定をしてください。なお、この決闘の途中で逃げることはできません。

決闘に勝利した側は、相手の持つ財宝を最大３点まで奪い、自らのものとすることができます。

敗北した側は、自ら移動しない限り、その土地にい続けてかまいません。

移　動

竜は長い子育ての間、多くの場所を子供に見聞させ、様々なことを教えていきます。

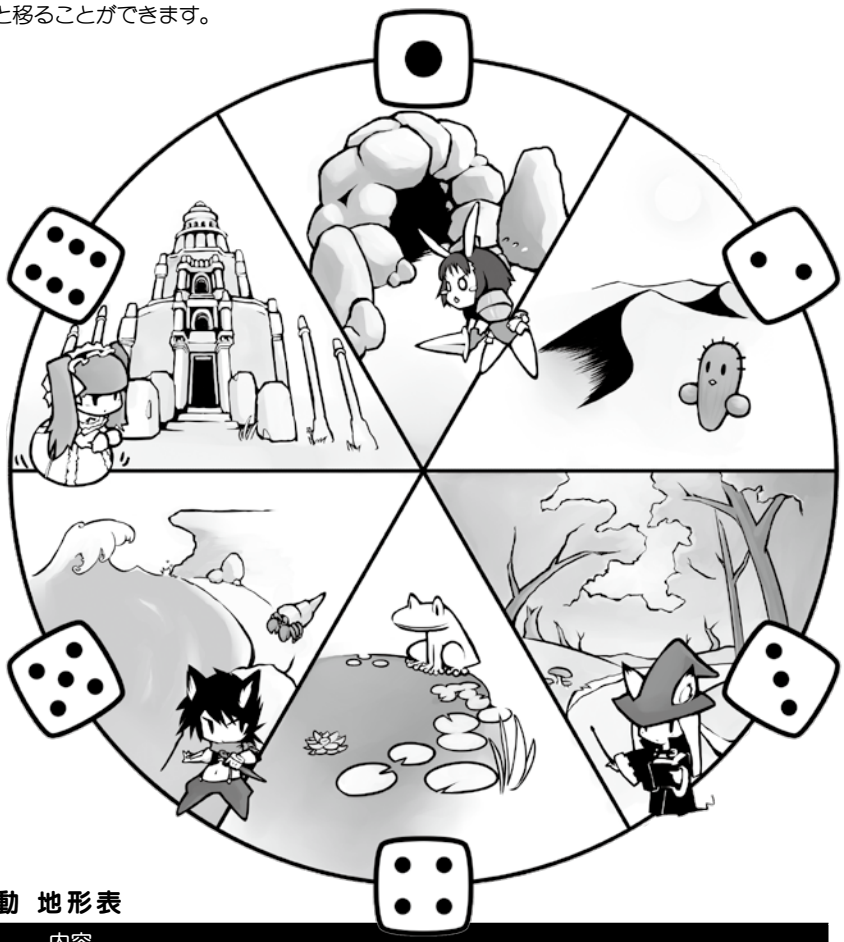
最初、母竜がいる場所は「洞窟」です。

ですが、成長するごとに、あるいは一部のイベントで、移動が強制されることでしょう。

移動することで隣接した（数値が１違う）土地へと移ることができます。

ただ、移動は楽なことではなく、竜は２点の疲労を受けてしまいます。

１～６の数値の様々な土地がありますが、高い数値の土地ほどハイリスクハイリターンです。また、１の洞窟と６の遺跡を行き来することもできます。



移動　地形表

	内容	
●	洞窟	多くの竜が巣を作る場所です。卵を孵すには、邪魔の少ないここがいいでしょう。
●●	荒野	砂漠や険しい山岳、孤島……脅威も変化も少ない場所です。
●●●	森林	多くの獣が住んでいるものの、竜たちに害を与えようとするものは少ないでしょう。
●●●●	湿地	多くの怪物が住みつく土地。過酷なだけに、ある程度成長した竜には鍛錬ともなるでしょう。
●●●●●	海岸	海に面した場所。よくも悪しくも様々な来訪者が訪れる土地です。
●●●●●●	遺跡	古い神殿や墓所などです。多くの魔法の力が残り、思わぬ来訪者が現れることも……。

イベント

イベントには「円満イベント」と「危険イベント」があります。

育児の処理を終えた後、その成否によってどちらかのイベントが発生するのです。

成功したなら「円満イベント」が発生します。**愛情の判定値**に応じた出来事が起きます。

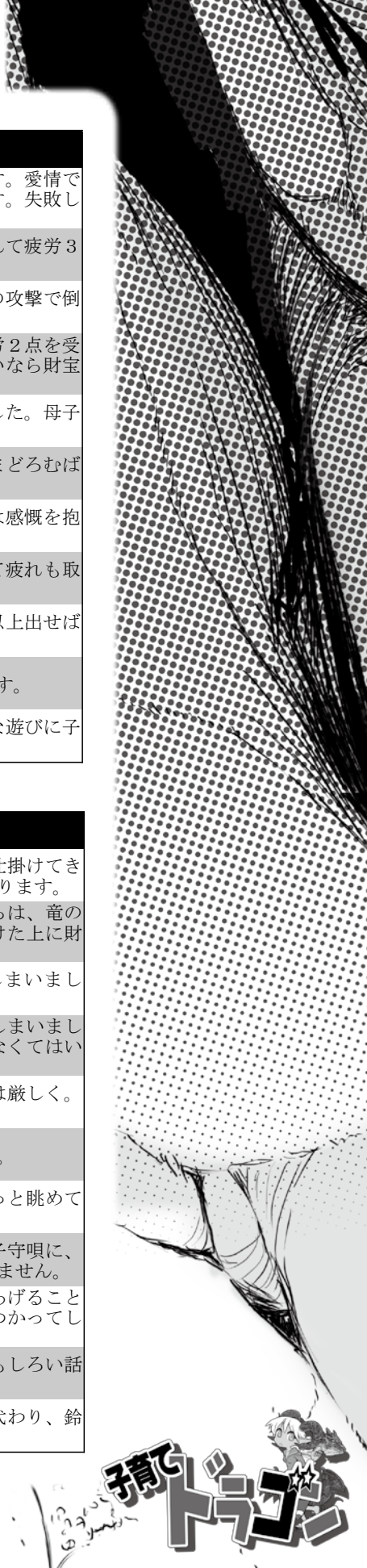
失敗したなら「危険イベント」が発生します。**サイコロ二つを振った出目**に応じた出来事が起きます。危険イベントは土地によって使う表が変わるので注意してください。

イベントの結果、能力値が８以上になってしまうなら、そのイベントは数値上の効果を与えなかったことにしてください。

	円満イベント
2	反抗的になって、母に暴力を（本気ではなくても）振るうようになってしまいました。疲労３点を受けてください。
3	無理な運動や飛行をしようとして子供が体をいためてしまいます。肉体＋１、疲労３点を受けてください。
4	加減を知らずに、母を傷つけてしまうほど体をすりつけて甘えてきます。愛情＋１、疲労２点を受けてください。
5	雪が深く積もりました。まだ雪の珍しい子供が、危険も気づかず楽しそうに毎日遊びまわっています。忍耐＋１、疲労２点を受けてください。
6	キラキラ光る石やコインを集めてきます。財宝１点が増えます。
7	よく眠るようになります。ぐっすり眠る子供の寝顔を見守って共にまどろむ毎日です。疲労を３点回復してかまいません。
8	とてもよく食べるようになります。毎日たくさん食べ物を用意しなくてはいけません。肉体＋１、疲労１点を受けてください。
9	少し甘えが過ぎてきつつあるような気がします。でも子供を無碍にもできません。愛情＋１、疲労１点を受けてください。
10	ケガをしても母の前では泣かなくなりました。でも、泣いてくれないとわからない傷もあるのです。忍耐＋１になりますが、疲労１点を受けてください。
11	自分で狩りをすることが楽しいのか、食べ物や財宝を自力で捕らえてくれます。肉体＋１し、財宝１点を手に入れます。
12	疲れた母をよくいたわって、自分のことはなるべく自分でしてくれます。愛情＋１し、疲労２点を回復してください。
13	何か考えることがあるのか、いつもじっと空や地面を見ています。母はラクですが、ちょっと寂しいかも……。忍耐＋１し、疲労２点を回復してください。
14	体を動かすのが好きな子といっしょに、散歩するのが日課になりました。翼が強くなり、母子での触れ合いが増えて。肉体＋１、疲労を３回復してかまいません。
15	心優しい子として、人を助けて礼をもらってくることが増えました。愛情＋１、財宝１点を手に入れます。
16	学問や知識に興味を持ったのでしょうか。いろんな場所を見て勉強したがっているようです。忍耐＋１、このターンは疲労せずに移動してかまいません。
17	なんと、たくさんの財宝を掘り出してしまいました。財宝３点を増やしてください。
18	環境のせいか、脱皮していく中で子供の鱗の色が変わり、吐く息も変わり始めます。１Ｄ６を振って新しい鱗の色を決めてください。
19	育ててくれる母竜へと、子竜が綺麗な指輪をプレゼントしてくれました。好きな能力値を＋１してかまいません。また、嬉しくて、疲労が０になります。この指輪は財宝４点の価値がありますが、子竜のための財宝にはできません。

	洞窟の危機イベント
2	冬ごもりの熊（戦闘１０／体力２／財宝０）が洞窟にやってきます。愛情で８以上を出せば熊は子を守る母竜に気づいて洞窟から出て行きます。失敗したら戦わなくてはいけません。
3	地震が起きます！　忍耐で１０以上の成功をしなければ、岩が崩れて疲労３点を受けます！
4	吸血コウモリ（戦闘７／体力１／財宝０）が住みつきます。最初の攻撃で倒せなかったら、別の土地に移動しなければいけません。
5	穴を掘って鍛冶屋小人のドワーフたちが洞窟にやって来ます。疲労２点を受けてドワーフたちの仕事を手伝えば何も起こりません。手伝わないなら財宝１点を支払うか、洞窟から別の土地に移動しなくてはいけません。
6	豚頭の悪鬼オークたち（戦闘８／体力１／財宝１）がやってきました。母子を浚うつもりです。戦って追い払うしかありません。
7	洞窟の中は時が止まったように静かで。長い年月を母子はただ、まどろむばかりです。
8	子竜が洞窟の奥で遥か古代に朽ちた竜の骨を見つけました。母竜は感慨を抱きつつ、弔いの言葉を捧げます。
9	洞窟の奥を掘ると温泉を見つけました。温泉を使えるようになって疲れも取れます。疲労を２点減らしてください。
10	傷ついた兎の冒険者あまみが洞窟に逃げ込んできます。愛情で８以上出せば彼女は回復し、お礼に１点の財宝をくれます。
11	父竜がやってきて、財宝を分けてくれます。財宝２点を手に入れます。
12	父竜が荒っぽくも優しく、子竜の遊び相手をしてくれます。乱暴な遊びに子供は鍛えられ、肉体＋１されます。

	荒野の危機イベント
2	気まぐれな猫忍者クロム（戦闘１４／体力１／財宝１）が戦いを仕掛けてきます。腕試しだったのか、ダメージを受けるとクロムはすぐ逃げ去ります。
3	大ガラスの群れが飛び回っています。キラキラ光るものを好む彼らは、竜の宝を狙っているのです。忍耐で８以上出さないと、疲労１点を受けた上に財宝１点を失ってしまいます。
4	長く雨が降りません……食べ物がなかなか見つからなくなってしまいました。疲労２点を受けます。
5	豚頭の悪鬼オークの群れ（戦闘８／体力３／財宝２）に囲まれてしまいました！　人の姿になった母竜を狙う、この悪鬼らを何とか追い払わなくてはいけません。
6	延々と続く不毛の土地。暑い昼と寒い夜。たとえ竜でもその環境は厳しく。疲労１点を受けることになります。
7	長い雨が続きます。木陰や岩陰で二人じっとしている日が続きます。
8	空の上高くをドラゴンが飛んでいます。いつかなる姿を子供はじっと眺めていました。
9	翼のある少女、ハーピーが遠くで歌っています。きれいな歌声を子守唄に、母子をやすらがせ、眠らせてくれます。疲労を１点減らしてかまいません。
10	行き倒れている人を見つけました。愛情で８以上を出せば助けてあげることができます。お礼に財宝１点をもらいました。ただし、人間に見つかってしまったので次の行動では移住しなくてはいけません。
11	蛇女ラミアが退屈そうに岩陰にいます。愛情で１０以上出せばおもしろい話を聞かせてあげて、お礼に財宝２点をもらえます。
12	狐の魔法使い鈴音と話をしました。母竜がいろんな知識を教えた代わり、鈴音からもいろんな知識を教えてもらいました。忍耐＋１します。

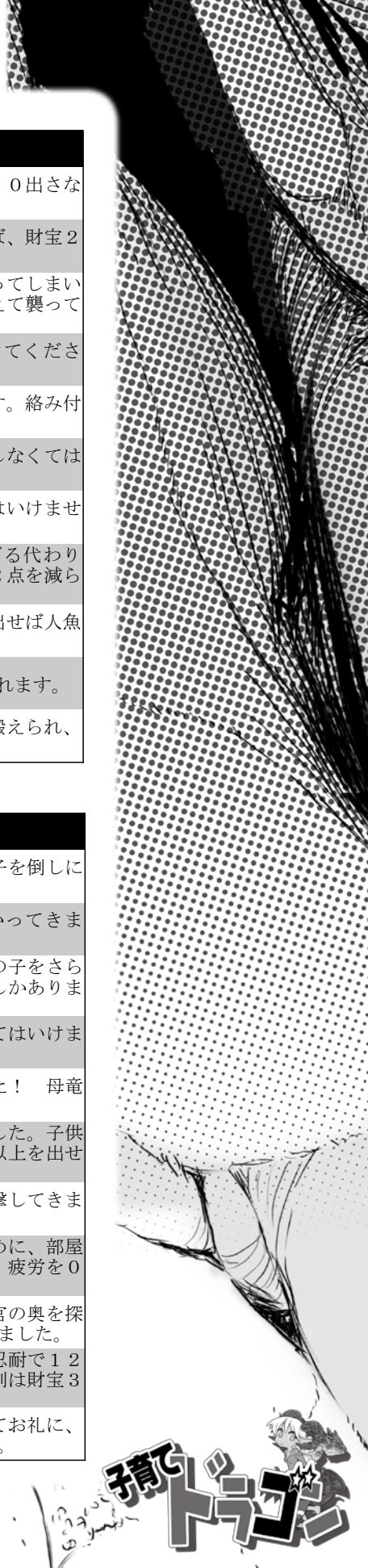


	森林の危機イベント
2	毒キノコを食べてしまいました。疲労３点を受けます。
3	森の妖精たちに財宝を盗まれてしまいました。財宝を１点減らしてください。
4	狼（戦闘７／体力１／財宝０）が子供を狙っています。追い払ってもつきまとう狼たちを見張らなくてはいけません。疲労１点を受けてください。
5	森の妖精たちがからかいに来ます。忍耐で８以上出せば大丈夫ですが、失敗したら疲労２点を受けてください。
6	近くに大きな蜂の巣があります。忍耐で８以上出せば問題なく通り過ぎることができますが、失敗したら疲労１点を受けます。
7	森の住人エルフたちから警戒されます。愛情で８以上を出せば森に居させてくれますが、失敗すると森から追い出されてしまいます。他の土地にターン終了までに移動してください。
8	子竜が女の子なら、根が人の姿をした植物マンドレイクを好奇心から抜いてしまいます。忍耐で１０以上出さなければ疲労３点を受けますが、引き抜かれたマンドレイクは財宝１点になります。
9	すごく美味しい果物を見つけました。二人で仲良く食べましょう。疲労１点を減らしてください。
10	木々の根に絡まる埋もれた財宝を見つけました。財宝１点を手に入れます。
11	狐の魔法使い鈴音に、竜の鱗と引き換えに魔法の品をもらいました。財宝２点を手に入れます。
12	森の奥で羽のある少女、ハーピーの歌を習いました。いつでも心を暖めてくれる歌は、愛情＋１します。

	湿地の危機イベント
2	新月の夜、地獄の魔狼（戦闘１３／体力３／財宝１）が現れます。忍耐で１０以上出せば、この魔獣を地獄に帰らせることができます。失敗したなら戦うしかありません。
3	醜い巨大なトロール（戦闘１０／体力３／財宝１）が沼の泥の中から現れました。母子を食べ物扱いして襲ってきます！
4	疫病ネズミたちが駆け回る不潔な土地を通り過ぎました。忍耐で１０以上出さなければ病気にかかって疲労２点を受けてしまいます。
5	水中に隠れていた大蛇（戦闘１０／体力１／財宝０）が襲いかかってきます。巻きついてくる大蛇からは不意打ちで疲労１点を受け、戦闘をしなくてはいけません。
6	寂しげな幽霊スミレが背後をついてきます。遠慮がちな視線や声が気になります。落ち着けなくて疲労１点を受けることになります。
7	ゆらゆらと沼に鬼火が揺れています。愛情で１０出さしないと鬼火に惑わされて、母子は迷子にされてしまいます。迷子になったならサイコロを振り、出た出目の地形に移動しなくてはいけません。
8	蛇女ラミアと出会います。会話をして気をまぎらわすことができました。おかげで疲労が１回復します。ただし、子竜が男の子なら会話はできず、ラミアが子竜を誘惑してしまいます。何とか引き離すために疲労２点を受けま
9	寂しげな幽霊スミレと出会いました。愛情で１０以上を出せば、慰めてあげてお礼に財宝１点をもらえます。失敗したら、疲労１点を受けてそのまま立ち去ることしかできません。
10	トロールに襲われてピンチの、兎の冒険者あまみを助けてあげました。お礼に財宝１点をもらえます。
11	狐の魔法使い鈴音が薬草を探しているところに出会いました。鈴音は薬を分けてくれます。疲労３点を回復してください。
12	大蛇に不意を打たれそうだった所を、兎の冒険者あまみに助けてもらいました。子供は一人で生きていけないことを悟ります。愛情＋１してください。

	海岸の危機イベント
2	蛇女ラミアと浜辺で出会い、賭け事を持ちかけられます。忍耐で１０出さなければ応じてしまい、財宝３点を巻き上げられます。
3	猫忍者クロムが竜の宝を狙っています！　愛情で１０出さなければ、財宝２点を盗まれてしまいます。
4	沿岸を根城にする海賊たち（戦闘１０／体力２／財宝２）と出会ってしまいます！　竜の子は人間たちにとって万金に値する宝。目の色を変えて襲って来ます！
5	凄まじい嵐が起こり、暴風と豪雨に襲われます。疲労２点を受けてください。
6	潮溜まりに潜む大ダコ（戦闘８／体力２／財宝０）が襲ってきます。絡み付いてくる無数の触手を退けなくてはいけません。
7	子供が近くの人里まで入り込んでしまいました。別の場所に移動しなくてはいけません。
8	人間たちがすぐ傍に町を作り始めます。別の場所に移動しなくてはいけません。
9	翼のある少女、ハーピーがやってきます。彼女の身を守ってあげる代わりに、その美しい歌を傍で聞くことができるようになります。疲労２点を減らしてください。
10	傷だらけで打ち上げられた人魚を見つけます。愛情で１０以上を出せば人魚を助けて、財宝２点を受け取ることができます。
11	流れ着いた難破船の中で財宝を見つけました！　財宝３点を手に入れます。
12	猫忍者クロムの修行に付き合いました。過酷ながらも心身が強く鍛えられ、忍耐＋１されます。

	迷宮の危機イベント
2	竜殺しの騎士（戦闘１４／体力２／財宝２）がやってきます。母子を倒しに来たのです！　戦いは避けられません！
3	巨大な石像（戦闘１２／体力３／財宝２）が動き出して襲い掛かってきます！
4	悪い魔法使い（戦闘１０／体力２／財宝２）がやってきます。竜の子をさらい、己の手下にするつもりなのです。逃げるか、さもなくば戦うしかありません！
5	迷宮に仕掛けられた恐るべき罠が発動します！　疲労＋４しなくてはいけません。
6	大蜘蛛（戦闘１０／体力２／財宝２）が迷宮に巣を張っていました！　母竜が巣に捕まってしまいます。戦うしかありません。
7	泥や物陰にまぎれてスライム（戦闘６／体力２／財宝０）がいました。子供を溶かして取り込み、食べるつもりです。戦闘の前に、忍耐で８以上を出せなければ不意打ちを受けて疲労１点を受けます。
8	兎の冒険者あまみ（戦闘９／体力２／財宝１）が敵と間違えて攻撃してきます。愛情で８以上出せば戦闘しなくてもかまいません。
9	蛇女ラミアの住む部屋を見つけます。彼女は退屈をまぎらわすために、部屋で逗留するよう勧めます。ラミアの魔法の部屋は不思議と安らぎ、疲労を０にしてくれます。
10	狐の魔法使い鈴音、兎の冒険者あまみ、猫忍者クロムらと共に迷宮の奥を探索しました。多くの成果をあげ、財宝２点を手に入れることができました。
11	隠し部屋を見つけます。そこには呪いを帯びた強力な魔剣が！　忍耐で１２以上出せなければ疲労３点を受けます。判定に関係なく、この魔剣は財宝３点となります。
12	寂しげな幽霊スミレの大切な人形を見つけました。スミレが現れてお礼に、子竜の体に強い魔法の力を与えてくれます。肉体＋１してください。



キャラクターシート

プレイヤー：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

名　前　：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
外見年齢【　　】　実際年齢【　　】
外見特徴：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
色と能力【　　】＿＿＿＿＿＿＿＿
疲　労　【　　】
財　宝　【　　】

母竜

名　前　：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿
性　別　　男　・　女
色と能力【　　】＿＿＿＿＿＿＿＿

子竜

成長段階

雛竜 → 子竜 → 若竜 → 成竜

	1	2	3	4	5	6	7
肉体：	○	○	○	○	○	○	○
愛情：	○	○	○	○	○	○	○
忍耐：	○	○	○	○	○	○	○

Copyright © 2007 神谷涼／つぎはぎ本舗
All rights reserved.