

応接室に謎解き

問題『我は第三の道を歩みし者。我が足跡を8歩までここに示せ。』

解答『17320508』第三の道= $\sqrt{3}$ 足跡を8歩まで=8桁で入力

ご褒美『世界樹の葉×5』

娯楽室に謎解き

4ケタの暗証番号で開く金庫がある。

傍のビリヤード台にはナインボールが置いてある。(黄1番/青2番/赤3番/紫4番/オレンジ5番/緑6番/茶8番/黄と白9番)

右側の部屋のランプの番号と色と組み合わせるようになっている。

1の番号のランプの液体はオレンジ色→5

2の番号のランプの液体は緑色→6

3の番号のランプの液体は赤→3

4の番号のランプの液体は青→2

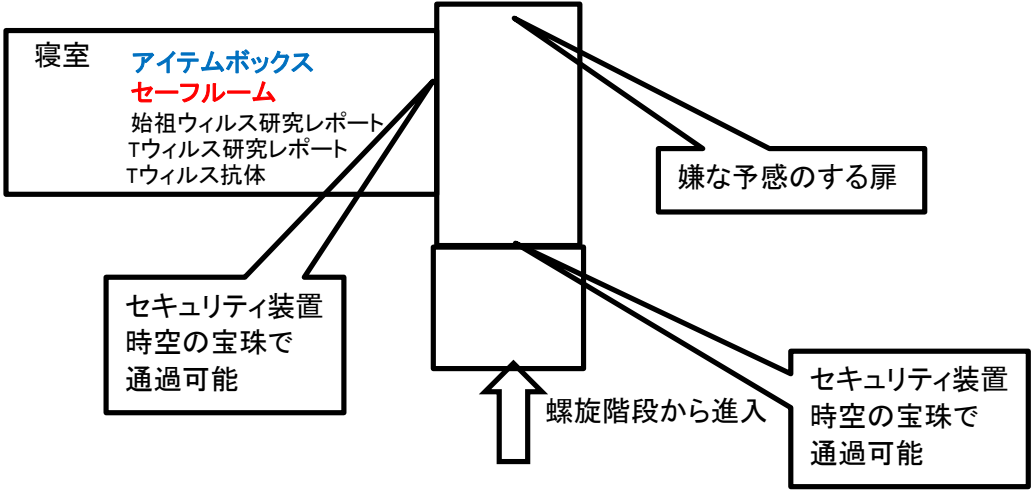
解答「5632」

ご褒美『ミスリルインゴット(重さ1×10)』

娯楽室の卓球台は自動制御になっていて勝負することができる。1/3/5/7回勝負から選択。

卓球台の挑発に負けたガルムが挑戦したが、玉砕した。

中庭の中央にデュハーン風ドラゴンの彫像がある。赤い宝石を両目にはめたら地下への通路が出現した



手記まとめ

斥候隊の調査日誌(ドライ隊長から渡された)

今回は森の中にある怪しい洋館の事前調査を隊長から命じられた。正直言って面倒だが……隊長も何かと大変みたいだな。メンバーはビリーにジョイ、フランソワ。いつものむさくるしい野郎ばかりのメンバーである。今回も退屈はしないで済みそうだ。→

馬車で移動して三日目。予定通り山中の集落へと到着した。道中、仲間たちとどうでもいい会話で盛り上がる。フランソワの野郎、この偵察任務から帰ったら結婚するらしい。まさか先を越されるとは……素直に祝福するのは癪なので、みんなで順番にタワーブリッジをかけてやった。おめでとう！

調査初日。合流予定地点を確認し、洋館を目視できるところまで到着した。話に聞いていた通り、古いがかなり立派だ。目視できる距離にキャンプを設置し、外観と庭の調査を行う。柵付きの立派な庭に立派な玄関。裏口はなさそうだ。ビリーの野郎が実家の方が立派だなどと自慢してきたため、みんなで順番にテキサスクローバーホールドをかけてやった。

調査二日目。いよいよ内部の調査に入る。埃だらけで人の気配はない。無人のはずなのに明るいのは、光の星霊をつかった簡易照明装置があるからだ、ジョイがどや顔で説明していた。ありがたい説明だが、どや顔がムカついたのでみんなで順番にマッスルスパークをかけてやった。

調査三日目。一階の調査は昨日済ませたため、今日は二階の調査だ。通路や部屋の入り口に罠は一つもない。設置された形跡すらない辺り、持ち主はあまり侵入者を警戒していなかったんだろう。まあこんな僻地にわざわざ盗みに来る奴もいねえか。残る部屋はあと一つ。ここの罠を調べれば、いよいよこんな埃臭いところからもおさらばだぜ。

なんなんだアイツは！！最後の部屋を調べていたら、突然コートを着た大男に襲われた！フードを被って訳の分かんねえことをぶつぶつ言いながら襲い掛かってきやがった！！斬っても突いても効いた気がしねえ。化け物野郎め！みんな散り散りになっちゃった……無事でいてくれよ。

ちくしょう！フランソワが殺られた！！うめき声が聞こえる部屋を除いてみたら、化け物野郎が素手でフランソワを握りつぶす瞬間だった。危うく俺も殺されそうになったが、手近な木箱を放り投げて、怯んだ隙に何とか逃げることに成功した。

今度はビリーが殺られた！隠れていたところをあの野郎に襲われたのか？死ぬ瞬間を見なかった分、フランソワよりはましたが……ひでえ傷だ。化け物野郎の目を掻い潜って、フランソワとビリーのドッグタグを回収した。ジョイは生きてるのか？それとも……

あれからどれくらい経ただろう。前触れもなく突然現れる化け物野郎から逃げ回り、何日も経った気がするし、まだ数時間のような気もする。ジョイはまだ見つからない。あの野郎にやられた傷が痛む。

ようやくジョイを見つけた！だが足をやられて、満足に逃げられそうにない上に、恐怖で頭がおかしくなっちゃってる。(前回ここから先が抜け落ちてた)ちくしょう……！だが、見捨てるわけにはいかない。あとは脱出するだけなんだ、なんとしても生き延びてやる！

脱出寸前に化け物野郎に見つかった。ここまでかと思ったら、おぶっていたジョイが暴れ出して、そのまま化け物野郎に向かっていった。化け物野郎と戦う前に一瞬こっちを振り返った気がした。もしかしてあのバカ……。

あと少しで合流地点だ。幸い化け物野郎は追ってきていない。だが、どうやら俺もここまでのらしい……。もう傷に痛みがない。力尽きる前に、誰かが見つけてくれた時のためにできる限りの情報を報告書に記しておいた。もしこの日誌と俺の死体を誰かが見つけたら、懐に入ってるドッグタグと報告書をデューハン騎士団の歩兵隊長に届けてほしい。

意識が遠くなってきた。フランソワ、ビリー、ジョイ。もうすぐ俺もそっちに行く。再会したら、またみんなでバカ騒ぎしようぜ。

しにたくない。END

研究者の日記1(1階右下明るい洋室で発見)

今日は何の目的もなく、館の中を歩き回って過ごした。あれから何日経っただろう。ようやく、少しづつだが自分の研究というものが見えはじめた。仮に**この研究を実行に移すとしたら、膨大な時間とコストがかかる**のは目に見えている。もしかしたら、数十年かかっても完成しないかもしれない。だけど、そんなことは理由にならない。私は研究者だ。ならばその本能に従おう。

今日から実験を開始する。研究を始めると何日も時間を忘れて没頭してしまう。私の悪い癖だ。だから、こうやって日記をつけることにした。日付は面倒だから書かないが。なんとなく空を見上げると、雲一つない夜空に満月が輝いていた。昔なら綺麗だと思っただろうが、今は研究が最優先だ。白衣に袖を通す。**満月の夜**、実験を開始。

今日は書齋で目が覚めた。資料を読み漁っている間に意識が落ちていたらしい。そういえば、前回日記を書いてから寝た記憶がない。あれから何日経っただろう？気になって外を見てみたが、生憎と**昼間で月は見えなかった**。まあいい、日記は書くことが大事だ。とりあえず継続しよう。

また何日も研究に没頭していた。没頭する中でわかったことが一つある。**今の研究室では、広さも設備も足りない**ことだ。設備はコストをかければいくらでもそろえることはできるが、部屋の広さはそうもいかない。**書齋が隣にある**というのは便利だが、それ故に部屋を増設できない。**新しい研究室を作るべきか**…？とはいえ、私に建設の技術はない。今度専門家を呼んで相談しよう。
END

フランソワの手帳(2階上一番左の部屋で発見)

いつも仕事に追われて振り回される隊長から、調査任務を頼まれた。あれこれ言われてるが、俺はあの人は嫌いじゃねえ。俺みたいな荒くれの落ちこぼれにも目をかけてくれるしな。まあ、こんなことはマブダチのビリー以外には絶対言わねえがな！見張りをしながらビリーとそんなくだらない話をして、軽く酒を飲む。昼間は他の二人も交えて、どうでもいい話題で盛り上がる。我ながらいいダチに恵まれたぜ。

くそ！あの化け物野郎！！いきなり襲い掛かってきてジョイに怪我させやがった！！絶対に許さねえ……！俺のダチに手を出したやつがどうなるか思い知らせてやる！！

ちくしょう……！みんなバラバラになっちまった。俺のせいだ……。斬っても突いても死なねえ化け物。遭遇したら戦わずに撤退する。意地でもこの館から全員で生還する。そう決めてたのに……あの野郎を見たら頭に血が上って斬りかかっちゃった。俺を助けようとして乱戦になって、みんなどこに行ったかもわからねえ……。絶対に俺が助け出してやる！

くそっ！くそっ！！やっとビリーと再会できたと思ったら、あの野郎が後ろから襲い掛かってきやがった！とにかく、怪我をしたビリーをその場から逃がすので精一杯だった。……にしても、腕が一本しかねえってのは意外と字が書きにくいもんだな。もともと汚え字がさらに汚く見えるぜ。

血を流し過ぎたみてえだ。多分もう、俺は長くない。ここで死ぬんだろう。死ぬと分かってりや、怖いことは何もない。あの化け物野郎も道連れにしてやる！心残りがあるとしたら、ビリーを逃がした時に**左腕を吹っ飛ばされたせいで、婚約指輪がどっかにいっちゃった**ことだ。シドニーのやつ、怒るだろうな……。

シドニー。おまえの選んでくれたあの指輪。俺みてえな無骨な指にこんな細いデザイン似合わねえ、って言っちゃったけど……割と気に入ってたんだぜ？おまえとは出会ってからずっと迷惑かけっぱなしだったな。最期までこんな奴で……苦労しただろうな、きっと。いつか再会した時に、ちゃんと謝るよ。

(この先のページは真っ赤に汚れてる) END

錬金術師の日記1(2階和室で発見)

念願のマイホームを手に入れたぞ！どこぞの貴族が避暑地として建てた館らしいが、あまりに交通の便が悪く使わなくなり、捨て値で売りに出されていたのを大枚はたいて購入した。決して安くはない出費だが、これで時計塔の連中に異端だのなんだのと言われずに静かに研究ができる。そう思えば安いものだ

なるほど、これは確かに捨て値の物件だ。内装は凝っているし作りも頑丈。家具も運び出すのが面倒だったのかそのままにしてあり、売り物であったためにきちんと手入れもされている。これだけ聞けば破格の物件だが、立地が悪い。川は近くに流れているから水源は問題ないが、最寄りの村まで山の中を丸一日歩かないといけな。旅慣れた冒険者なら半日ほどの距離かもしれないが、私のような引きこもりには少し辛い。歩きなれていない貴族にはきっと苦痛だったのだろう。

ここでの生活にも少し慣れてきた。村の人たちに事情を話し、謝礼を渡して荷物運びを手伝ってもらおう。作った薬品を近くの街へ馬車で卸し、錬金素材を買って帰る。これだけで一週間かかるが、それでも時計塔での生活に比べれば静かで穏やかな毎日だ。村の人たちもよそ者の私を対等に扱ってくれる。私の作った薬で恩を返せればいいのだが……。

ある日、怪しい男が館を訪れた。アマゾンと名乗る商人で、通信販売なる商法を確立しようとしているらしい。なんでも、**専用の通信機**でほしい物を注文すれば、大型ドローンを使って即日～数日で商品を届けてくれるという。しかも、私の薬品もドローン経由で買いつけてくれるとのことだ。これは利用しない手はない。さっそく契約することにした。

アマゾンのおかげで、研究が随分と捗るようになった。必要な錬金素材を設置された通信機で注文すれば、だいたい物は翌日には届く。ドローンから受け取る際に代金を支払い、買い取ってもらう品があればついでに預けておく。便利な世の中になったものだ。とりわけ、**この辺りに自生しているハーブを組み合わせた薬品が高く売れる**らしく、研究費用にも事欠かない。素晴らしい世の中になったものだ。

今日は数日振りに村へ降りた。私の作ったハーブの粉末薬を村人たちに譲るためだ。ちょうど**狩りで怪我人が出てしまったらしく、早速薬が役に立った**。とてつもなく感謝された上に代金を払うと言われたが、これは私の恩返しなのだ。丁重に断った。もとを辿れば、**自生していたハーブを研究の合間に自宅で栽培**しただけだ。材料費など0に等しい。彼らの笑顔が見られれば、それが十分な報酬だ。

村の人たちとも、アマゾンとも友好的な関係が築けたおかげで、私の研究は時計塔のころとは比べ物にならないほどの速度で進んだ。そしてついに、私の**夢の第一歩**が完成した。——**ホムンクルス**。人工生命体。女性体として創り出した——否。生まれた彼女を**リリと名付け、娘として育てる**ことにした。

リリの外見は十代前半だが、心の方はまだまだ幼い。まずは言葉を覚えさせようと思い、私が幼いころに母から聞かされた歌を教えた。彼女も気に入ってくれたのか、**暇さえあればあの歌を口ずさんでいる**。お菓子をほおぼり、私の手作りのおもちゃで遊び、私を父と呼んでくれる。まるで本当の娘のようだ……。それ故に、問題になってくるのは**DNAの摂取**だ。精液は論外、娘にそんなことはさせられない。血液で代用しようかと思ったが、それもそれで心の発育に影響を及ぼすのである。悩んだ末、**自らの血液を錠剤として精製し飲ませる**ことにした。DNAを生きたまま薬品化することは骨が折れたが、理論上はこれで問題ないはずだ。

リリとの生活は私の人生で足りなかった部分を補ってくれた。これはとても幸せなことだ。しかし……少し急がなければ、**もうすぐ10年経ってしまう**。リリを失うわけにはいかない。あと少し、あと少しで完成するのだ。霊薬**アクア・ウィタエ**が、これさえあれば、リリは……。なんとしても間に合わせなければ！リリ、少しの間寂しい思いをさせるだろうが、我慢してくれ。END

補足：『**生きたDNA情報を維持したまま血液を錠剤化**する。なんて現代で言うならノーベル賞クラスの発明です。そんなものを発明するなんて、**歴史に名前を残すレベル**の能力者です。アルケミストなら本能的に理解できます』

ビリーの手帳(1階食糧庫で発見)

隊長から任せられた、怪しい洋館の調査任務。メンバーはいつもの三バカ達。些細な話題で笑い合い、どうでもいいことでプロレス技をかけ合い、そしてまた笑い合う。いつもと同じ見慣れた任務風景だ。こんな時は任務もうまい具合に終わって、四人でうまい酒が飲める。そういう風に、相場が決まってるってものだ。

任務もうまい具合に終わる。そう決まってるはずじゃないのか？なんなんだ、この状況は！！最後の部屋を調査中に襲ってきやがったあの大男……。ぱっと見た感じは人間だったが、あれだけ斬っても突いても死なねえ人間がいるわけない。どうにか軽傷で逃げ延びられたが……。あの三人は無事なのか？

隠れていても埒が明かない。何とかあいつらを見つけて脱出しないと。そう思って館の中をさまよひ、ようやくフランソワの馬鹿を見つけたと思った時だった。どこからともなく現れた大男に背中をやられた。そのあとのことはよく覚えていない。気が付いたら薄暗いこの部屋にいた。ここはどこだったか……。ぼんやりする頭で記憶をたどる。

食糧庫に逃げ込んでどれくらい経ただろう？意識を失っては背中での痛みで目覚める。何度も繰り返してるうちに、時間の感覚がなくなってきた。サンプルとしていくつか集めておいたハーブを口にして痛みを和らげる。これでハーブも無くなった。動く体力も残っていない俺に待っているのは緩やかな死だけだ。

寒い……眠い……。どうやらもう、終わりが近づいているらしい。だから、これだけ書いておく。もしも、俺たちを探して、或いは別の目的でこの館にきた人間がいるなら……。悪いことは言わん、さっさと逃げろ。ここは地獄だ。そんな地獄の中でこの手帳を見つけられたことは……もしかしたら、お互いにとって幸運なのかもしれない。これを読んでる誰かは、この館の危険性を事前に知ることができるかもしれない。そして俺は

遺言を残せる。アリスヘイムの貧民街 レベッカという女性にこのてちょうをかあさん あい してる END

(この手帳は隙間に落ちていたわけでもなく、どこかに隠されていたわけではなく、わりかし目立つ位置に置いてありました。どうやら、誰かに見つけてもらうために置いてあったようです)

父からの手紙(1階左下少女趣味の部屋で発見)

我が最愛の娘へ

きみが生まれてから、私は毎日が幸せだ。ただただ研究に没頭していただけた無色な日々、きみという鮮やかな存在が生まれてくれたことは、まさに奇跡といえるだろう。

そして、今日は伝えないといけないことがある。私は、**自分が望む研究は全て終わることができた。もはや錬金術師として創り出したいと思えるものは、創り出すべきものは何もない。**だから私の残りの人生は、私の得た知識や経験を苦しんでいる人たちのために使おうと思う。

この館で幸せに生きてきたきみは、知らないかもしれない。この世界には、怪我をしても病気になっても、満足な治療も受けられない人が大勢いる。私が薬を作って売ったとしても、その薬が彼らの元へとどくとは限らないんだ。だから、私は直接彼らの元へ赴き、できるだけ事をやってみようと思う。

これは私の、ただの自己満足だ。そんなものに、きみを連れて行くわけにはいかない。私はもうここへは戻らない。**きみはきみの実験を続けなさい。**そして、後悔のない人生を送りなさい。

きみの人生は、他の誰でもない。きみだけのためのもの、なのだから。

父より END

少女の日記1(1階左下少女趣味の部屋で発見)

きょうは ぱぱに につきのかきかたをおしえてもらった！ まいにちかくのがだいじっていわれた！ だからわたしもまいにちかく！

きょうは ぱぱといっしょにおうたをうたった！ **わたしがはじめておしえてもらったおうた！** とってもたのしかった！

きょうは ぱぱに おべんきょうをおしえてもらった！ さんすうむずかしい けど いっぱいおべんきょうしてぱぱをおてつだいするの！

きょうはおくすりのひ おくすりはおいしくないからきらい でも **わたしがいきるためにひつような** んだって だからがまんする がまんしたらぱぱがおかしをくれた！ ぱぱだいすき！！ END

(筆跡や文字からして、少女の日記というか幼女の日記です。ひらがなはわざとです。全部ひらがな、句読点無しのレベルです)

少女の日記2(1階娯楽室で発見)

きょうは ぱぱのおてつだいをした ぱぱがいっぱいほめてくれた！ **あたらしいおかしもかっくれる** んだって！ まいにちおてつだいする！

きょうは ぱぱがあそんでくれない じっけんでてがはなせないっていわれた しょうがないから きょうはぶにぶにとあそぶ ぶにぶにかわいい

きょうも ぱぱはいそがしそう ぶにぶにとあそんでおかしをたべた おいしいけどおいしくない ぱぱといっしょがいいな

きょうは ぱぱがすごうれしそうだった **やっとおくすり** ができた んだって やったねぱぱ！ おいおいだったってたくさん おかしとごはんをたべた おいしかった END

(おくすりとはアクア・ウィタエのことか？もしそうなら、約10年間の間、リリというホームクルスは少女のメンタリティだったことになる。娘として育てたならそれも当然か？)

ジョイの手紙(ギャラリーで発見)

隊長から依頼された調査任務。いつものメンバーで挑む、いつも通りの任務。いつも通りバカな話題で盛り上がりながらの道中。いつも通り。だからこそ楽しい。偵察隊の任務は常に危険と隣り合わせだが、叶うならばこんな日常がずっと続けばいいと思う。そういえば**タイスのやつだけ誰からも技を掛けられてない**。この任務が終わったら、生還祝いと称してみんなで技を掛けてやろう。

どこで歯車が狂った……？いつも通りだったはずなのに、任務は順調に進んでいたはずなのに……！俺たちは四人一組での戦闘を基本としている。このままでは危険だ。とにかく動こう。仲間の位置を確認して、全員と合流しないと……！

仲間を探して動き回っているせいかな？あの化け物と頻繁に遭遇する。薬品の知識があるおかげで、**栽培されていたハーブを調合して傷はどうか回復しているが……極限状態に陥っているせいかな、肉体よりも精神が追い込まれていく**。どうかしなければ……。

足をやられた。これは薬品でどうにかなるレベルじゃない。どうする？今見つかったら絶対い絶めいだ。どうする？どうすればいい？

きずが痛む。あたまボーッとする。かんがえがまとまらない

いたい いたい おれいき てるのか？ だれかの こえき こえ る タイスー きた ひどいかお
なかま なが END

植物図鑑に挟まったメモ(書齋で発見)

ハーブはアルケミストが道具を利用して、薬品調合を行うことによって粉末化。様々な効果を及ぼす。調合は1回につき30分の時間を要する。個別の効果は、薬品学で判定を行う

複数のハーブを調合する際は、3つまでを上限とする。4つ以上のハーブを調合すると、強制的に失敗作となる。なお、判定は必要とせず、時間経過のみで調合が可能

以下、調合後のハーブの効果

グリーン×ブルー:HPを3点回復+毒性値20までの毒を解除する。

グリーン×イエロー:周囲20mに存在する人工生命体以外のHPを3点回復する。

レッド×ブルー:あらゆる毒を解除する。

ブルー×イエロー:周囲20mに存在する人工生命体以外の生物が侵されている毒性値20までの毒を解除する。

グリーン×レッド×ブルー:HPを10点回復+あらゆる毒を解除する。

グリーン×レッド×イエロー:周囲20mに存在する人工生命体以外のHPを10点回復する。

レッド×ブルー×イエロー:周囲20mに存在する人工生命体以外の生物が侵されているあらゆる毒を解除する。

グリーン×レッド×ブルー×イエロー×パープル:周囲30mに存在する人工生命体以外の生物のHPを15点回復+あらゆる毒を解除する。

以上です。パープルハーブを混ぜた場合のみ、競合を解除しすべての調合が可能になります。また、薬品に副作用等はないようです

なお、説明文中の人工生命体とは、アンデッドやゴーレム、サーヴァント系のような非生物、創造物。ホムンクルスや天使のような天然で生まれてこない生物、及びその派生形を指します

研究者の日記2(書齋で発見)

ようやく**新しい研究室が完成した**。この広さならいくらでも設備や機材を増やせる。**防犯対策もしっかり**している上に、小さいが**寝室も増設**したことで、休んだ後もすぐに研究を再開できる。かなりのコストはかかったが、その分いい仕事をしてくれた。これで研究が捗る。

研究は暗礁に乗り上げた。やはり情報が足りなさすぎる。出回っている資料や錬金材料を元に研究を進めているが、やはりこれでは限界がある。今の段階から先に進むには、どうしても**サンプルの量が足りない**。どうやって調達したものか……。

今日は久しぶりに他の人間と会話をした。**アンヘラ**という女性で新米の冒険者らしい。なぜこんなところにいるのかを聞いたところ、この辺りにいる珍しいカゲを捕まえる依頼を受けたはいいものの、野外活動のノウハウを知らないがために迷ってしまったらしい。食料も部屋も有り余っているから自由に過ごせばいいと言ったら、まるで神でも崇めるかのように感謝された。私はそんなものは信じていないのだが……。

アンヘラを保護してから三日経った。アンヘラは料理が得意らしく、律儀に毎日三食、食事を作っては研究室まで届けてくれる。おかげで三日経ったのが食事の回数でわかった。錬金術の知識はないが好奇心旺盛なようで、私の研究が気になっているようだ。私も彼女の事は嫌いではない。実験の内容を簡単に説明し、**サンプルが足りないということを伝えたところ、彼女は恩返しに何か手伝いたいと申し出てくれた**。ありがたい限りだ。

初めて**二日続けて日記を書く**気がする。研究はようやく一段階進んだ。**アンヘラの協力のおかげ**だ。すっきりとした気分です空を眺めると、三日月が輝いていた。あの日から何度目の三日月かはわからないが、気が付けば**あの歌**を口ずさんでいた。**私が最初に覚えた言葉たち**。今も忘れている。いつか私も、教える側になるのだろうか？

前日の日記から何日経ったかまたわからなくなった。**アンヘラがいなくな**ってから食事を作る人間がいなくなったから、これは仕方がないだろう。空腹に意識を引き戻され、食事をとった時に**白衣が赤く染まっている**事に気付いた。実験に支障をきたしてはいけない。着替えるでしょう。

二つのものを合わせて一つに変えたとしても、それが二倍の価値になるとは限らない。それが錬金術、というのがあの人の口癖だった。**私が手に入れたいものはたった一つ**。こうして実験を続けていると、ふとした拍子にあの人の教えるを思い出す。仮説の検証を行い、理論の計算を繰り返す。対象をよく観察し、常識を否定する。新たな物を作るためには、ときに既存の理論を壊してで

(複雑な錬金式やメモが走り書きされている。おそらく日記を書いている途中で何かを思いついたのだろう。錬金術の知識があれば解読できそうだ) END

→

書かれている錬金式やメモの内容ですが、研究の根本を特定できるような、具体的な内容ではありません。が、長年の錬金術師生活の賜物か、それらのメモや式から研究の大まかな内容を推察することができます。これはほぼ確信に等しい推察です

その内容とは、『**錬金術で人間を生み出すこと**』です。ホムンクルスのような人造生命体を人間に進化させる、というのではなく、『**錬金術によって人間そのものを生み出す**』という内容です。これは一言でいうならば狂っています。倫理や常識とか神がどうのこうのというレベルではありません。現代世界で言うところの、人間をクローンで作ることの倫理観。などの比ではなく、言うなれば『**科学技術で人間をゼロから創り出す**』というレベルの研究内容です

クローンで人を作ること自体十分禁忌であり迫害、殲滅される対象(実際された)ですが、それをさらに上回る危険な研究です

研究者の日記2(研究室金庫の中で発見)

霊薬アクア・ウィタエを完成させて数年経った。**人間となったリリは立派な大人へと成長**し、私の想像を超えるスピードで**錬金術をマスター**してしまった。もう私が教えることは何もない。彼女も一人の大人なのだ。もう、私が隣で支える必要はないだろう。

だが、一つだけ心配がある。それは**錬金術そのものが秘める危険性**だ。錬金術は材料の組み合わせで様々な薬品を創り出す。それは**人を生かす薬にもなれば、人を殺める毒にもなる**。錬金術が秘める危険性とはすなわち、その**無限の可能性**である。研究中に一つ道を誤れば、歴史的な災害の引き金となる可能性すらあるのだ。

だからもしも、リリ以外の誰かがこの日記を読んでいて、そして……**彼女の研究が人に害を成す研究であったならば、彼女を止めてほしい**。金庫の中に同封してある宝珠は、**きっとあなたの役に立つ**ことだろう。

無責任な父親だとも思うかもしれない。私もそう思う。だが、たとえ無責任だとしても。私は彼女には、彼女自身の研究を続けて欲しいと願っていたのだ。これは一人の錬金術の師としての願いであると同時に、子供の可能性を、娘の未来を狭めたくないという父の願いでもある。だからどうか、リリよ。最愛の娘よ。どうか、どうか……人に益を成す研究をしておくれ。錬金術師 **トーマス・アルキメデス** END

宝珠の下の手紙(研究室金庫内で発見)

内容はアイテムリストの時空の宝珠を参照。

研究者の日記3(温室で発見)

最初のサンプル『アンヘラ』。そして同じように、何らかの理由でこの館を訪れたサンプルたちのおかげで、実験は最終段階に突入した。だが、そこまでだ。あとひとつ、たった一つのモノが足りない。何が足りないのかはわかっている。だがどうすればそれを補えるかがわからない。『命』とはいったいどのようにして宿るのか？

どれだけ考えても実験を繰り返してもわからない。肉体は既に完成している。生命活動にも異常はない。間違いなく生きている。だが、目覚めてくれない、話してくれない、動いてくれない。このままでは、あの人と寸分違わない姿をしたただの人形に過ぎない。どうすればいい？あの人ならこんな時、どうやって問題を乗り越えていた？思い出せ。きっとそこにヒントがある。

あの子は言っていた。行き詰った時は気分転換するんだ、と。私もそれを真似て、館の中を歩き回ってみる。あの子と過ごした館。あの子が生活に困らないようにと熱心に育てていたハーブ。最後に行きついたのは展示室だった。あの子はときどき、アマゾンから変な物を買ってはこれはいいものだ！と喜んでいて、あの子の事は尊敬しているが、唯一よくわからない趣味だった。展示室の中にあつた、**暗黒大陸の奥深くから見つかったと言われるよくわからない生物のミイラ**を、なんとなく研究室に持ち帰った。気分転換に、これを少し研究してみようか？

奇跡が起きた。あのミイラがまさか実験の役に立つとは思わなかった。慎重に実験を重ね、ようやく**实用レベルになったサンプルをあの人の器に投与する**。効果はすぐに表れた。あの子が目を開き、動き出したのだ。**私をきちんと認識**しているらしく、言葉を発しようとしていたため、**あの子から教わった言葉を、あの時と同じように教えた**。外見は大きく変化してしまったため、完全なる成功とはいえないが、あの子は**私の立派な息子だ**。何か名を考えてあげなければ……。

今日はあの子が私のところに、**三つのサンプル**を持ってきてくれた。どうやら**屋敷に侵入してきた者**がいたらしい。一つは**上半身が完全に損傷、欠損状態**。一つは**五体満足だがある程度時間が経過している**。一つは**意識は無く既に危険域だが、生命活動を続けている**。状態の違う三つのサンプル。実験にはうってつけた。結果によっては、研究はさらに進むだろう。**あの子を創り出す日はそう遠くない**のかもしれない。END

始祖ウィルス研究レポート(地下寝室で発見)

暗黒大陸の奥地で見つかった、謎の生命体のミイラ。その中から発見された未知のRNAウィルス。このウィルスは『始祖』と名付けることにした。

まずこのウィルスは、どの生態系にも属さない謎の生命体の内部から発生された。この生命体は一見するとミイラかと思ったが、乾燥しているのは表面のみで、内部では生命活動が続いていることが判明。さらに詳細に調査した結果、体液中に未知のウィルスを発見。このウィルスには遺伝子に変化をもたらす何らかの物質を内包しているのではないかと仮説を立て、植物に移植したところ、常識では考えられないほどの生命力を持つ植物へと変異を遂げた。

この結果をもとに、始祖ウィルス培養。改良と実験を繰り返し、ついに『器』に『命』を与える新種ウィルスが完成した。

このウィルスは、**感染した生物の代謝を異常促進させ、死んだ細胞も強引に活動するほどの強大な耐久性・生命力を与える**。また、**感染した生物によっては異常な巨大化、体の一部分異様な発達を起こす**。また、**異種間での遺伝子交配の成功率を上げる性質もある**。

一方で、促進された新陳代謝のためにエネルギー消費が激しく、ウィルスに適合しなかった場合は大脳皮質の壊死を起こして、知能低下を引き起こす事もある。

以上が動物実験により得られた研究成果である。この扱いづらいが強力な力を宿すウィルスを、私は暴君。即ち『タイラント』と名付けることにした。

この**タイラントウィルスは、汚染水などの経口摂取、あるいは感染した生物などの血液経路で感染する**。一方で変異性が高く、拡散・流出直後を除き空気感染の危険性は低い。しかし、ウィルス汚染が深刻な地域では、長時間居続けると感染する恐れもある。万が一にも私が感染するわけにはいかないため、抗体薬も合わせて試作した。この**抗体薬は自身の感染を防ぐことはもちろん、感染生物に投与することで異常代謝による再生を一時的に鈍らせる効果もある**。 END

Tウィルス研究レポート(地下寝室で発見)

被検体1: 上体部損失死体。損失した上体部を補うべく、毒性のある食虫植物の遺伝子と死体を結合させる。

結果: 猛毒を持つ複数の触手と人間の下半身を持つ生物が誕生した。一方で知能は低く、射程距離に入った者を反射的に攻撃する性質があるため、館内の警護役として配置する。

被検体2: 外傷死因の死体。絶命してからあまり時間が経過していないため、細胞の再生能力の実験として高濃度のTウィルスを投与する。

結果: 肉体再生に成功。もともと頑健な肉体であったためか、俊敏性と凶暴性を併せ持つ生物が誕生する。一方でウィルスへの適合度は低く、知能低下は否めない。敵か否か、という程度の認識はできるようだ。

被検体3: 瀕死の人間。知能をある程度確保するため、直接投与ではなく爬虫類の細胞と結合させて肉体の再生を試みる。

結果: 鱗に包まれた堅牢な皮膚と高い身体能力。鋭い爪による攻撃性はもちろんの事。単純な命令程度なら理解する知能を残したまま再生に成功する。

<空白>

被検体0: 精製した『器』の肉体。あの人を眠りから覚ますべく、Tウィルスを投与する。

結果: 肉体の肥大化、変異などが起きたものの、強靱な肉体と戦闘能力。そして言葉を解する知能を両立させることに成功した。この成功体にウィルスの名前を与え、タイラントと名付ける。
END

アイテムリスト(手記など書類は除く)

発見済ハーブまとめ ブルー×7 レッド×9 グリーン×9 イエロー×6 パープル×4
残りハーブ ブルー×5 レッド×7 グリーン×7 イエロー×4 パープル×2
調合済 5色ハーブの粉末×2

金庫の鍵 重さ1 錬金術師の手記の最後のページに10桁の番号のメモと一緒に挟まっていた。
タイプライター 重さ無し。ネタアイテム。セーブ演出として使用。インクリボンはキヤオン純正品。
ポーチ イベントアイテム収納用。各PCに1個ずつ。容量は6。物の取り出しはD行動。イベントアイテムしか入らない。

ファイルブック 今回の冒険で発見した書類の類を自動的に収納。中に入れた文書は冒険中は誰でも参照可能。

世界樹の葉 錬金術師垂涎の素材。高い。時計塔価格で1枚4万セレン。(発見数は5枚)

簡易調合キット(イベント品) 重さ5 簡単な薬品調合の行える持ち運び可能な器具セット。材料と調合可能な環境があれば、調合レベル5までの調合を行える。調合のためには実験器具などの専用の錬金道具。安定した机。一回当たり30分の時間を要します

グリーンハーブ(イベント品) 重さ1 一部の地方に自生する緑色のハーブ。植物としての生命力が高く、栽培も簡単に行える。香りには精神を落ち着かせる効果があり、服用することでHPが2点回復する。また、薬品の材料などにも用いられる。調合を行うことにより様々な効能を得る。粉末状に加工することにより、吸収効率が上がり、HPが3点回復するようになる。

アイテムボックス 重さ∞ 応接室と研究室にある。『イベントアイテムに限りアイテムを収納可能』で、『重量容量無限』『どこのアイテムボックスからも不思議な魔力によって取り出すことが可能』。ポーチがいっぱいになる前に使う。なお、アイテムボックスはセーフルーム機能の使用可否に関わらず、いつでも使える。中身はGMが管理するがPLでも管理推奨。

銀のナイフ&フォーク 重さ1 食事に用いられる銀でできたナイフとフォーク。長く使われていないためか、埃をかぶっている。(使用した結果効果がなかった) **使用済**

イエローハーブ 一部の地方に自生する黄色のハーブ。植物としての生命力が高く、栽培も簡単に行える。周囲の水分を吸収する効果があり、乾燥剤として愛用されている。たべられません。調合を行うことにより様々な効能を得る。粉末状に加工して混ぜ合わせることにより、他のハーブのエアロゾル化を発生させ、飲用ではなく吸引による薬効効果を得られるようになる。また、それに伴い広域に効果を及ぼすことが可能になる。

レッドハーブ 重さ1 一部の地方に自生する赤色のハーブ。植物としての生命力が高く、栽培も簡単に行える。アヅマ原産のシソという植物に似ているらしい。料理の香り付けに用いるほか、薬品の材料にも用いられる。調合を行うことにより様々な効能を得る。単独での効果はないが、他のハーブと共に調合することにより、それぞれのハーブの効能を高められる。

鋼鉄の鉄球 重さ5 鋼鉄で作られた完全なる球体。砲丸投げの球にも見える。むしろ砲丸投げの球。砲丸投げの球のようなもの。筋力判定で目標値21以上を出すことで追跡者を撃退した。 **使用済**

ブルーハーブ(イベント品) 重さ1 一部の地方に自生する青色のハーブ。植物としての生命力が高く、栽培も簡単に行える。解毒作用があり、服用することで毒性値15までの毒を解除できる。料理はもちろん、薬品の材料などにも用いられる。調合を行うことにより様々な効能を得る。粉末状に加工することにより、吸収効率が上がり毒性値20までの毒を解除できる。

出刃包丁 重さ2 いわゆる包丁。ヤンデレの標準装備。使用したら追跡者の道に深々と刺さり効果があつた。 **使用済**

調味料A 重さ1 頑丈な容器に入った琥珀色の液体の調味料。一度開封すると持ち運びができなくなりそう。容器は硬い物(壁やマッチョな筋肉や頑丈な頭)にぶつければ割れる程度。Bと同時に使えない。

調味料B 重さ1 頑丈な容器に入った赤色の液体の調味料。一度開封すると持ち運びができなくなりそう。容器は硬い物(壁やマッチョな筋肉や頑丈な頭)にぶつければ割れる程度。Aと同時に使えない。

銀のダガー(イベント品) 重さ2 銀で作られた装飾、鑑賞用のダガー。模造品ではなさそう。(追跡者の目に当たり隙を作ることができた) **使用済**

ハンドガン(イベント品) 重さ4 改造された大型拳銃。弾倉には一発だけ弾丸が込められている。あまりに魔改造されすぎているため、既存の弾薬は使えないが、誰でも発砲できる。(追跡者に使用したら一度目は効果有。装弾数1. **発見弾数/使用済=3/2**)

小さな鍵(イベント品) 重さ1 シーフスキルや魔法で開けられる鍵を時間消費無しで開ける、使い捨て。 **現在発見数/使用済=3/1**

盾の鍵(イベント品 重さ1)盾の紋様が描かれた鍵を開けられる。

サバイバルナイフ 重さ3 大振りのサバイバルナイフ。プロはこれ一本あれば、一年間ジャングルで生活できるらしい。

パープルハーブ 重さ1 調合を行うことにより特殊な効果を得る。粉末状に加工し他のハーブと混ぜ合わせるにより、ハーブ同士を共有結合させることが可能になる。通常三種類までしか調合できないハーブの制限を無視して、全ての効果を併せ持つ薬品が作れるようになる。一部の地方に自生するハーブによく似た、紫色のハーブ。おそらく、何らかの外的要因により突然変異したものだと思われる。効果は不明。たべるな危険。

ボウガン(イベント品) 重さ4 改造された狩猟用の小型クロスボウ。あまりに魔改造されすぎているため、既存の矢は使えないが、誰でも使用できる。1回目の使用では追跡者に対して効果があった。 **発見弾数/使用済=3/2**

剣の鍵 重さ1 剣の意匠が施された鍵

胚芽 重さ0 イベント品ではない? 下半身だけのモンスターに憑りついてたがあっという間に枯れてしまった。情報が集まった時点で顕微鏡など設備が整ったところで調べると何かわかるかもしれない。

ボウガンの矢 重さ1 魔改造されたクロスボウの矢。魔改造された小型クロスボウでしか使用できない。ボウガンの矢は弾切れのボウガンに装填した場合、消費され、ボウガンの重さに吸収される(つまり、ボウガン+矢×1の重さがボウガンの重さだけに凝縮される。ただし、弾切れの場合に限る。

ハンドガンの弾 重さ1 魔改造された弾丸。魔改造されたハンドガンでしか使用できない。

ボディスーツ:未知の素材で造られたボディスーツ。伸縮性に富んだ素材が用いられており、体型性別を問わずに着用可能。全身を余すことなく覆う特殊スーツ。着用することにより新陳代謝が高まり、毎ターン開始時にHPが2点自動回復する。重さ1。重ね着可能(鎧装備の下に着用。あらゆる技能を阻害せず、あらゆる制限を無視して重ね着可能)。基本取引価格:80万セレン(イベントアイテムではない。冒険中は一度着ると冒険が終わるまで脱げないよう)

食糧 ほとんどが保存食や缶詰の類。6人パーティー全員が普通に飲み食いしても、一週間ぐらいいは引きこもれそうな量がある。節制すれば二週間は食べるに困らなさそう。プレイヤーサイドが希望するだけ、この食糧庫から保存食、缶詰め、それに類する量産型〇〇系をインベントリの許す限り、回収できる。

ぬいぐるみ ビッグサイズ。かわいい(確信) ぬいぐるみつよいかわいいすごい ふかふかしてます。お持ち帰りしたいです。そんな不思議なぬいぐるみ特有の魔力以外はなにもありません。2階物置のぬいぐるみ(重さ任意)は持ち帰れることになりました。売却は不能。

ダーツの矢 重さ1 ダーツに用いる矢。これを正確的に当てるのは意外と難しい。大事なものは精神力。人に向けて投げたいけません。(命中させるためには追跡者に対する恐怖を克服するために精神抵抗目標値24が要求される。ウルウが使用して効果があることが分かった。その時の達成値は30) **発見弾数/使用済=3/3**

ミスリルインゴット レア素材。発見数は重さ1のものが10個。

書斎の鍵(イベント品) 重さ1赤いゾンビがドロップ

ダンボール 他国では見たことがありません。持って帰れば高く売れそうです。でもかさばります。軽いのに荷物を圧迫します。重さ5~(任意) かぶれる(ここ重要)

鎧の鍵(イベント品) 重さ1 鎧の紋章の描かれた鍵

ショットガン 重さ6 改造された大型散弾銃。弾倉には3発分のシェルが収まっている。あまりに魔改造されすぎているため、既存の弾薬は使えないが、誰でも発砲できる。ショットガンは他のアイテム同様、撃っても重さは減らない。最大装弾数は3。弾丸を補充する場合、銃を持った人と弾を持った人が一緒に行動している必要がある。(ポーチの最大容量の問題でそうなる) **発見弾数/使用済=4/2**

赤い宝石(イベント品) 重さ1 ルビーやガーネットのような赤い色をした宝石。具体的な石の種類はよくわからない

ショットガンの弾 重さ1 魔改造された大型散弾銃のショットシェル。魔改造されたショットガンでしか使用できない。

鋼のロングソード(イベント品) 重さ4 甲冑が握っていた長剣。鋼で作られている。危険なので人に向かって振り回したり投げたりしてはいけません。

ミスリルバスタードソード 重さ12の何の変哲もないバスタードソードですが、刀身がミスリルでできています

世界銃器大全 重さ20 書齋での観察ファングルの演出で出現したジョークアイテム。

ドラゴンの心臓(防腐処理済) 錬金術師垂涎の資材。時計塔価格で300000セレン。発見数は2個。

時空の宝珠(イベント品?) 重さ0 このアイテムは所持者に関わらず、パーティー全体の所持品として扱う。**1:このアイテムを所持した状態でパーティーメンバー内に死亡者が出た場合、その事実を巻き戻しなかったことにできる。2:同様に、このアイテムを所持しているパーティーが全滅した場合、その事実を巻き戻すことができる。(自動発動)3:戦闘中にこのアイテムを所持している場合、半径20mのパーミッションとして使用できる。ただし、使用者が未行動であること。また、使用後は行動済みとなる。これらの効果のいずれかを1度でも使用した場合、このアイテムは消滅する。(補足事項:この巻き戻し効果はこの屋敷全体に緩やかに発動を続けています。アルシエルが六芒眼で見ていた魔力の流れの正体はこれです。この効果により、屋敷内で『屋敷の住人が任意で移動した物品』を除き、一定期間で元の位置、状態へ戻るようになっているようです。つまり、全自動ハウスキーパー。現在探索の過程で雪崩れた布団や本棚。破壊された扉などは、一定期間が経過すれば何事もなかったかのように元の位置に戻ります。埃などが少ないのもこの魔力の影響です。この効果は無機物、無生物にしか発動しません。) **鉄壁防御と同様、その瞬間に使用しなければならない。(別のアクションが割り込むと確定される)ただし、所持者が死んだ場合でも発動可能。****

温室の鍵(イベント品) 重さ1

赤い宝石2 重さ1。以前手に入れた物同様、よくわからない赤い宝石

指輪 細く繊細な女性の好みそうなデザイン。イベント品ではない。重さ1

Tウィルス抗体 それぞれの得物に塗布することで、ウィルスによる再生効果を阻害することが可能になります。また、服用することで血液からの感染も防ぐことができます。全員の武器に塗布し、必要量を服用しても少し残る程度の量が瓶に入っています。効果は武器の場合で丸一日は継続します。飲用の場合はもっと長いですがこれは個人差があります

NPCリスト

タイラント(追跡者)

全長2m強。黒系一色の装束に、フードを被っている。二足歩行の人型。斥候隊を殺した？
下位古代語(下位魔法帝国語)で何かを呟く。

「……ラ……ン……………ル……」

赤外線にも異常はないので、体温はあるよう。人間扱いなのでマンハントの対象。
でっかい鉈のような斧のようなよくわからないけどものすごくデンジャーな刃物を右手に携えてい
回避はしないが、情報がないうちはほぼダメージが通らない。筋肉質。ミノタウロスといい勝負。
声が小さくて聞こえないわけではなく、単純に発声できていない感じ。生命活動有り。
エンチャントハードロックした扉を破壊した。ガルムのキックもクロードのヘッドショットも有効では
クロードの銃撃によりフードが外れて顔が露出している。
フード付きコートは金属鎧扱い。硬い。装甲はモンスター扱い(鎧ベース無)
ネメシス似。(バイ〇ハザード3)

頭部に生まれた三つの弾痕がグチグチャという生理的嫌悪を催すような肉音とともに再生。

胴体からも、ゴキグキという耳障りな異音が響き、肋骨が再生。

膨大な殺気。レベル5以下なら心臓が止まるかも？

『誰かが犠牲になって足止めする』か、『何らかの方法で隙を作る』しかない。

ランダムイベント(10%)と確定イベントで遭遇。通常戦闘での撃退は不可能。

イベントアイテムか、無理矢理脱出(HPに5ダメージ、TPに10ダメージ)する必要がある。

無理矢理脱出の場合鉄壁防御使用可能。カバーリングも可能。

シナリオが進むと遭遇率が上昇。

驚異的な再生能力を持ち無敵とも思われた彼だが、Tウィルス抗体の発見により、彼の再生能力
を阻害種る手段が見えてきた。

隊長=タイス？

名前はまだ出ていない。最初の手記はこの人が書いたらしい。館の外で死んでいた。遺体は回収
済、または動物に処理された？

フランソワ

最初に死んだ人。ビリーはマブダチ。怪我をしたビリーを逃がそうとして背中に一撃を受け、最後
は上半身を握りつぶされた。死ぬ前に指輪の嵌った左腕を失ったらしい。プラント42(下半身だけ
の謎のモンスター)は彼が素材にされていたようだ。

シドニー

フランソワの婚約者のようだ。彼女がフランソワに渡した指輪はハンターの死体から発見された。

ジョイ

薬学または錬金術の心得があったようで、ハーブを調合して傷からの回復をしていた。しかし、脚
が回復不可能となるほど傷つき、精神を病んでしまったことが、彼の手記から見て取れる。ハン
ターの素材にされたのは彼のようなのだ。

ビリー

フランソワのマブダチ。母(レベッカ)はアリスヘイムの貧民街で暮らしているらしい。彼女に息子
の死を知らせる辛い役目は誰が引き受けるのか？おそらく、クリムゾンヘッド(赤いゾンビ)の素材
にされたのは彼。

錬金術師=トーマス・アルキメデス

この館で研究をしていた人。ホムンクルスを作り上げたり、生きたDNA情報を維持したまま血液を錠剤化するなど高い技術を有していたようだ。この人の手記がアインスの古本屋で発見されたのがそもそもの始まり。もうやる事がなくなったから世界中の人を助けるために旅立って行った。

時計塔の中でも異端とされていた天才錬金術師。現在、最適解として錬金術師の間に伝わっているレシピは、彼の開発したものである。また、ホムンクルス研究の第一人者とも言われていたが、時計塔内での異端扱いに辟易し、どこかへと姿を消した。その後数年間、行方不明であったが、世界各地で彼を見かけたという噂がまことしやかに囁かれるようになる。世界の戦争地帯や貧困地域で無償で薬を振る舞い、時には獣や魔物にすらその施しを与えたという。また、旅先からトーマスの名で掛かれた錬金レシピが時計塔にも送り届けられていた

彼がいなくなったのは十年単位で昔の話です。現在生死は不明。仮に生きていたとしても、そろそろ人間の寿命でしょう

リリ=研究者

錬金術師が作り上げたホムンクルス。アクアウィタエは間に合ったのか？1階の少女趣味の部屋は彼女のものだったようだ。少女趣味と娯楽室の日記帳は彼女のものであり、研究者の日記も彼女によるものだった。日記に書かれていた「おくすり」はアクア・ウィタエだった。アクア・ウィタエを飲んでから数年後には立派な人間の女性になっていたらしい。しかし、研究者の日記はこの事件の原因は彼女の研究である可能性を示している。

研究者の日記からは、彼女が斥候隊の3人を改造したことが見て取れる。そして、地下で見つけた研究レポートから彼女の研究の全貌が見えてきた……

アンヘラ

屋敷に過去に転がり込んだ新米冒険者だった。リリの研究のための最初のサンプルになった。

プラント42(謎の下半身モンスター)

モンスターレベル12 敏捷値=10 移動速度=10 攻撃命中率=20(触手)x9(射程距離不明) ダメージ=20+毒x9 回避=12 防御=12 生命力/生命抵抗力=60/25 精神力/魔法抵抗値=無し/17 不眠、即死、精神系無効。アンデッド属性。刃の付いた武器で切り払い成功時、及びクリティカルで攻撃回数が一回減少。次のターン終了時に再生。ダメージ毒(毒性値20。ターン終了時に3点ダメージ。毒のダメージは喰らうたびに累積。9回食らうと27ダメージ)ヒュドラなどと比べても再生能力は異常。

クリムゾンヘッド(赤いゾンビ)

服装はボロボロの衣服で原型がよくわからない。顔も腐敗が進んでいるため、ゾンビフェイス。モンスターレベル12 敏捷値=25 移動速度=40 攻撃命中率=22(牙)23(爪)23(爪) ダメージ=25+毒(牙)24+毒(爪) 回避=15 防御=25 生命力/生命抵抗力=70/24 精神力/魔法抵抗値=無し/20 不眠、即死、精神系無効。アンデッド属性。発熱毒(毒性値22。全ての行動に-1のペナルティ。効果は累積する)

普通のゾンビに比べて、動きもそうでしたが明らかに筋肉組織などが発達しています。あの能力は、陸上選手の死体を生存の能力を保持したまま蘇生したレベルのスピードでした(移動速度40)

ハンター

モンスターレベル12 敏捷値=30 移動速度=60 攻撃命中率=24(鉤爪)24(鉤爪)24(鉤爪)24(鉤爪) 威力=21/21/21/21 回避=25 防御=20 生命力/生命抵抗力=80/20 精神力/魔法抵抗値=無し/17 備考=切り払い系無効。不眠、即死、精神系、回避ペナルティ無効。金属鎧属性(クリティカル変動のみ)。アンデッドではない。亜人属性。

一見した感じ、リザードマンやドラゴンニュートに似ています。全身が緑色の鱗に覆われた、二足歩行の爬虫類のような外見です。が、それらの種族と異なるのは、両手の爪が異常発達していることでしょう。少なくとも武器や盾を持てる構造はしていません

特殊ルール

ポーチ

一人2個まで、の制限に引っかかりません。また、これは途中参加で人が増えても全員一人一個装備しているものとし、容量は『6』です

このポーチには探索中に手に入る、『イベントアイテム』とGMが定義したものしか収納できません。また、逆も然り。イベントアイテムは他のいかなるインベントリに収納することができません

『イベントアイテム専用インベントリ』の容量、並びに所持品は各自で管理

その場にはいない人の物は使用できない。オフラインの場合、鍵などの進行に必須のアイテムのみ、ポーチから勝手に出せるものとする。備考欄に手持ちのアイテム明記を推奨。

イベントアイテムをファミリア(天使やトランスフォームソード含む)に持たせることはできない。

書類

共通語で書かれている。誰かが読むと宣言すれば読める。読み始めた場合、文末に → と書かれている場合、ページをめくる。という旨の宣言をすれば次のページへ進める。読む人は、音読するか否かといった部分を明言。

読み終わった後は自動的にファイルブックに収納されて荷物にはならない。ファイルブックはパーティー全体の共通所持品として扱う。入手した読み物をいつでも読み返すことが可能。このファイルブックはパーティー共通アイテムとして扱い、仮に分散していても、誰でも読めるもの、として扱う。

脱出

『館から任意で脱出した場合』即座に任務失敗

ノックバックなどで窓から弾き飛ばされたりなど、外的要因などで外に出てしまった場合は、すぐに戻ってくれば問題なし

隠れるために壁にへばりついたり窓からぶら下がるのは可。壁を伝って窓から別の部屋に侵入するのは不可。

謎解き

『解けなくてもストーリーには影響しません』。解ければいいことあるかもね！というボーナスゲーム

トラップ

館の中にトラップは存在しない。基本的に斥候隊がすべて処理した。

調合

実験器具などの専用の錬金道具。安定した机。一回当たり30分の時間を要する。自前の器具も使用可能

追跡者

遭遇の条件は『1:探索中のランダム遭遇』『2:確定イベントによる遭遇』

『通常の戦闘で撃退、撃破することができません』

プレイヤーが取れる行動は二つ。一つは『攻撃を掻い潜って離脱すること』。もう一つは『所持している(イベント)アイテムを駆使して、先ほどのように怯ませて逃亡すること』

攻撃を掻い潜って離脱する場合、HPに5点、TPに10点のあらゆる方法で軽減できないダメージを、遭遇した全員が負う。これは攻撃による肉体ダメージと、遭遇の恐怖による精神ダメージ。例外的に、鉄壁防御系奥義を使えば、一度だけ無効化できる。また、遭遇した人は『一緒にいる仲間』に限り、ダメージを肩代わりできる(要するにカバー)

鉄壁防御を切ったうえでのカバーも可能。カバーせずに鉄壁防御を切った場合は自分のみノーダメージ。

所持しているアイテムを駆使した場合、撃退に成功すれば無傷で逃走することが可能。ただし、イベントアイテムの中には使っても追跡者を撃退できない、いわゆる『罠アイテム』が存在する。これは実際に使ってみるまで分からない。罠アイテムを使ってしまった場合は、強制的にダメージを食らう(カバーは可能)

アイテムの使用に関してはQTE(クイックタイムイベント)として扱います。制限時間は10分。アイテムを使用する場合は、『所持している人が』GMIに宣言してください。誰も宣言しなかった場合、強制的に掻い潜って離脱したものとして扱う(つまりダメージ)

GMがイベントアイテムとして定義したものでのみ撃退可能。なお、撃退可能なアイテム(罠アイテム含む)と、そうでないものは明確にわかるように分類しているつもり。もしも『これどっちよ?』となったら、確認すれば明文化する。

追跡者出現の法則は、部屋の探索や館内の長距離の移動など、時間のかかる行動をした場合、GMが判定を行う。なお、二人で同時に探索を行う場合などは一回分として処理。最初は遭遇率は低い、シナリオが進むごとに遭遇率は上がる。(ただし確定出現有り)早期警戒は不能。同時ニヶ所出現は無し。

探査系判定

『調べるなど、探索系の判定は再挑戦可能』とする。同じ人物が再挑戦した場合、回数に応じて目標値が下がる。しかし、挑戦回数が増えれば、その分追跡者への遭遇確率も上がる。

、『危険を冒してでもあちこち探索してアイテムを充実させるか』あるいは『危険を避ける代わりに少ないアイテムをやりくりするか』という選択が可能。

調べるの技能は調べるの技能です。シーフ必須。ただしシナリオの特性上、残ったアイテムがあるか否か、というのはそれとなく伝達

探索中に追跡者から襲撃された場合は探索の結果そのものは開示されるが、獲得処理などは同じ部屋へ戻った時、となる。

セーフルーム

応接室は『セーフルーム』という特殊な部屋として扱う。セーフルームの中にいれば、どれだけ時間をかけた行動を起こしても、追跡者は絶対に出現しない。

GMIに対して『セーフルームを使用する』と宣言した場合に限る。また、一度使用した場合は二度とセーフルームとして使用できない。さらに、セーフルームとして使用中は、誰もその部屋への侵入、及び通過ができなくなる。

食事

食事をすると1時間経過する。ブラック職場ヨクナイ。

食糧

食糧庫には食料が備蓄されている。ほとんどが保存食や缶詰の類。6人パーティー全員が普通に飲み食いしても、一週間ぐらいは引きこもれそうな量がある。節制すれば二週間は食べるに困ら無さそう。プレイヤーサイドが希望するだけ、この食糧庫から保存食、缶詰め、それに類する量産型〇〇系をインベントリの許す限り、回収できる。

ヒント覚書

ハーブを調合すれば薬になる。という知識はありますが、どういった調合をすればどういった結果になるか、という部分は現時点では全く未知数です。やってみなければわかりません

錬金術師の手記の中に、この辺りで採取したハーブを調合して、Amazonに買い取ってもらっている。という旨の記載があったのを思い出しました。ということは、館の中を探せばもしかしたら、ハーブの研究レポートや調合結果などが手に入るかもしれない。という考えに至ります(訳:普通未知の素材を見つけたら 実験するし、その結果はメモぐらいには最低限のこすじゃろ。錬金術師なら)

お宝リスト

世界樹の葉×5

ボディスーツ

ミスリルインゴット重さ1×10

ミスリルバスタードソード 重さ12

ドラゴンの心臓×2

シリアスなアイテム

指輪

ジョークアイテム

世界銃器大全

あぶらあげ缶

ぬいぐるみ

ダンボール