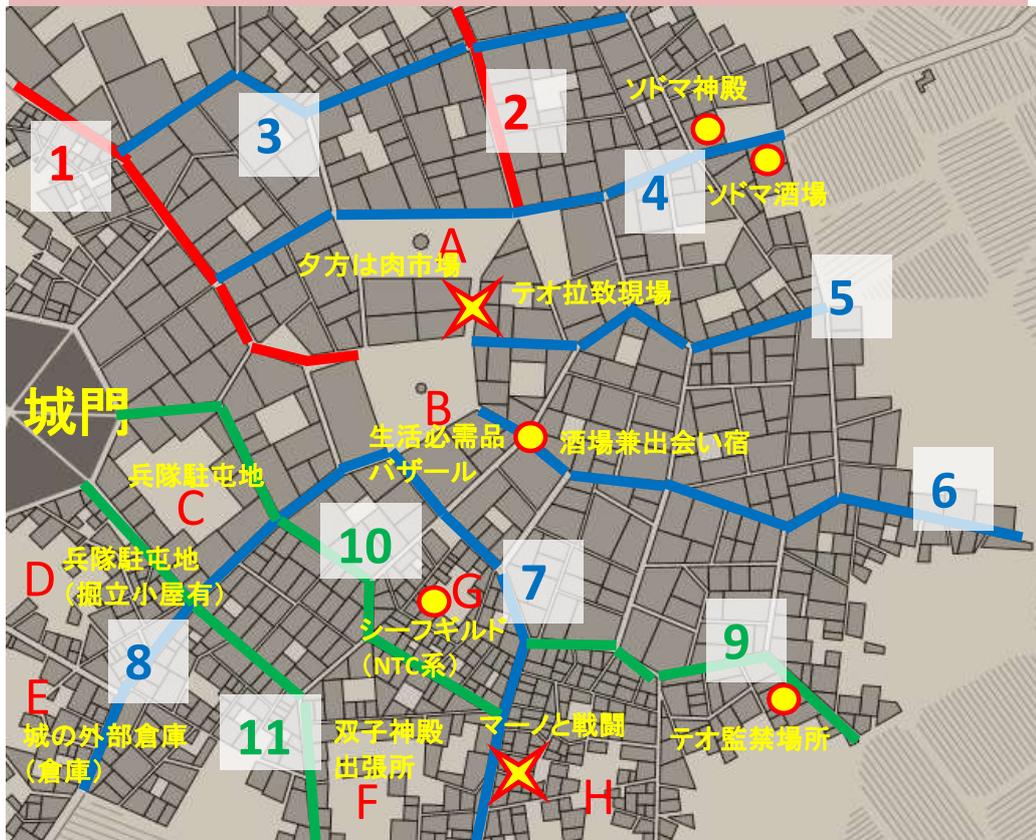


ガルムを訪ねて三千里(仮)情報まとめ

アパパカルガ東区(スラム地区)



事前情報

建物の位置は単なる目安です

今回はガルムの家族(?)を探すという私的なミッションの為、明確な目的や仕事は定められていません。ただ、この街にある東区の奴隷市場に、それらしい獣人が運び込まれたのは確かなようです。但し、運び込まれたのは今から二年前。一筋縄では行かないような気がします。ガルムは自分の親族を全員取り返すことができるのでしょうか。

奴隷市場について

(エリザベートの手記より抜粋)

東区には非公式に奴隷市なども存在しており、一部の双子神信徒からの批判を呼んでいる。奴隷となる犠牲者の大半は、異種族、及びハーフ種族である。彼らは諸外国から攫われて、奴隷市場に連れてこられる。当然非合法的な奴隷マーケットを双子神の聖騎士は許さない。しかし、悪人たちの需要がある限り、この奴隷市は開かれ続けるのだ。

注意事項

東区と船の行き来は可能だが、北区に一々戻る必要があるため、移動に大分時間がかかる。北区で昼過ぎの場合、東区に行くと夕方少し前になる。人目のある所での抜刀、刃照沙汰は御法度。なお、本シナリオは準GSだが、超英雄ポイントを使用すると経験値が減少する。

まず東区に足を踏み入れた

めっちゃごみごみしていて建物だらけです。
整然としている上級国民向けの北区と違い、高い建物の窓と窓の間に洗濯ローブがかかってたり、道端がぼっちかたりと雰囲気がかがらりと変わります。
北区がイタリアの街なら、東区はチャイナタウンのような様相です。
土地勘なくうろろ歩いたら一撃で迷いそうな気がします。
建物も結構立体的で あちこち飛び移りできそうな感じの街並み。スパイダーマン無双。
(中心部から) 遠くへ行くほど緩やかに低地になっているようです。
目印になりそうなものがありすぎて結局カオスという有様。
北区では貧民街とか呼ばれていた柄の悪い地域も、東区に比べたら悪ぶってるクソガキ程度のかわいらしさだった。(by北区冒険組)
東区はガチのスラム街。

北区のシーフギルド(NTC)

地図なら1000セレンで提供。**案内人は1日3000セレンで貸し出す。(地図を購入した)**
東区にもシーフギルドの窓口はあるが見つけるのは難しい。
東区の事情は北区の管轄外なので詳しい情報は教えられない。
案内人の名前は(雇わない限り)教えられない。

北区の露店

東区は危なくて商売にならない。
鉄の掟があり、東区では大通りでは仕事をしてはいけない。
大きな道を歩いていれば減多なことは起こらない。
裏通りはガチでやばい。不用意に入ってはいけない。
東区にはいくつか広場があって、定期的に奴隷市を開催している。(開催日までは分からなかった)

東区B広場

ガラの悪い男や、目つきの悪いガキでごった返しています。
露店が並んでいます。生活必需品を売っているバザールのような感じです。
活気はあるようですが、どことなく雰囲気は殺気立っています。
旅人は東区には来ない方がいい。北区に戻れ。(露店商)
酒場兼出会い宿でいいならその通りの角に一軒あるが、**あまりお奨めしない。**(露店商)
立ち話をしている人はいなかった。

東区A広場

人通りはあるが、単なる通り道のような。
周囲を見ると、色々なものが気になりすぎて目星を付けることができない。
聞き耳をしても、生活の騒音がうるさくて音を拾えない。
臭いも慢性的に臭い。東区は全体的に臭いが特に広場周りは臭い。
血とうんこと、魚の鱗と人の体臭と油の臭いがまぜまぜされて、それに水の腐った香りが良い具合にミキシングされている臭い。ニンニクや玉ねぎの匂いもする。

東区A広場イベント(夕方)

鶏の大群が通ったかと思うと、広場で鉄鍋でお湯が沸かされて鶏が大量にシメられ、肉の市場が始まった。
スーパーのタイムセールのようなノリで人ごみが集まって渦になり一行は身動きが取れなくなった。
肉の人気は、鶏>魚>牛>豚の順。主に味と安全性で順列が決まっているらしい。
人が減るまでには1時間ほどかかりそうな状況となった。
その場では奴隷商売が行われている雰囲気はなかった。
人ごみの中に子供がちよろちよろしているが、案の定スリだった。他にもたくさんスリがいるようだ。

このままでは埒が明かないと意を決した一行は人ごみの中を強行突破しようとするが、
テオが薬で眠らされ拉致されてしまった。叫び声をあげることもできなかったので吹き矢で狙われたか口を塞がれたのだろうと推測。(クロウもスリの被害に遭った)
Aの広場とBの広場の間の道は、通用路であり(仕事禁止の)大通りではなかったようだ。
この時、時刻は18:00。高い場所に乗って周囲を見回してもテオの姿は見つからなかった。
通路には薄汚い小屋の入り口や更に小さな路地など、ゴキブリが逃げ込む先のように逃げ道が無数にあるため、ルートを特定しての追跡は無理だった。

東区B広場

テオが見つからず、手がかりを求めて商人に話しかけた。
その結果、以下の情報を得た。

- A広場とB広場の間の道ではぐれたなら、再会は諦めた方がいい。
- 路地裏を通ると、めぼしい子供はガルム一家に攫われる。
- 奴隷市に出品されたなら買い戻せるかもしれないが、北区の好事家に売られると絶望的。
- 東区の住民でめぼしい者は既に攫われ尽くしているの、今は外から入ってきた者が狙われる。
- ガルム一家は毒薬の扱いが上手い獣人一家で、どんな手練れでも攫われる。
- ガルム一家は二年ほど前にやってきて人さらいを始めた怖い連中。
- 奴隷市場自体は昔からある。
- 奴隷市がいつ開かれるかは外部の人間には事前には分からないが、奴隷市が開かれる時は早朝から広場を封鎖して、20時くらいから奴隷商売が始まる。

なお、丘になっている城の方から広場を俯瞰するのは障害物がありすぎて無理。

酒場兼出会い宿

客層はスキンヘッドの明らかに気質じゃない兇貴とか、端っこのほうでクスリやってらりってる危なそうなやつ。男と一緒に酒を飲んでわらってる娼婦とか、カウンターで静かに飲んでる、気質じゃないやくざっぽい男とか。

メニューは「エール、ラム、バーボン、豚、鳥、魚、牛」
店主の話によると、こんな図式のようなのだ。

NTC(北区シーフギルド)

元々北海は勢力圏



ドンファン一家

元々東区を仕切って
奴隷市場で稼いでいたが、
抗争に負けて行方知れず

抗争



マレニアンカルテル

賊帝国の砂糖貿易で失敗



ドンペリー家

狙いを剣王国に向けた
人身売買はお得意



ガルム一家

ガルム一家を傘下に
収めてから幅を利かす

二年前に現れた
怖い人攫い獣人たち

囚われのテオ

薬で朦朧とした状態で固定された椅子に縛られていた。
見張りの男(三下)によると、男好きのする身体なので、北区の金持ちに高額で売らつものようだ。
そこに、**ウェアウルフの少女マーノ**が現れる。
テオが手練れだと看破して薬の効き目がすぐに無くなると想定していた。
また、テオの周囲1m圏が危険域と看破。
腰には短剣を差していて、しなやかな身体つき。タイマンだとテオでも危ういという印象。
自らを誇り高いガルム族の戦士と呼んでいた。
ガルム一族には、他にも【ねーちゃん】【おじ】がいるようだ。
胸の大きさにコンプレックスを持っているようだが？
マーノが【ねーちゃん】を呼びに行った隙にテオが身体をくねらせると**見張りの男がテオに襲いかかり、敢え無くKOされた。**
テオが脱出してみると、監禁されていたのは市街の南東部の郊外だった。
城の方向は煌々と明るかったため、幾多の不運に見舞われながらもテオは一行と酒場兼出会い宿で再度合流することができた。

酒場兼出会い宿に泊まる

テオと再開した一行は、捕えられていたテオからガルム一家の情報の一端を聞き、
テオはエティリスからNTCとマレニアンカルテルの抗争についての説明図を見せられた。
そして、情事に使われる部屋で交替で眠って朝を待った。
翌朝、街の南部と西部へ出勤していく人ごみ大移動を見ながら一行は朝食を食べた。
一行が北区に移動するときに、**アリーヤはメンバーがはぐれた時のために、**
ガルムとテオとユリーカに自分の愛用品を預けるのだった。

再び北区

ガルムとアリーヤは盗賊ギルドに向かった。
しかし、北区のシーフギルドは東区についての話題には乗ってこなかった。
東区のシーフギルドとのコンタクトも自分たちでするようにと言われ、一行は再び東区に戻るようになった。

東区C広場

この広場は**兵隊の城外駐屯地**のようで、**柵が設けられて侵入できない**ようになっていた。
ここには倉庫があるくらいで人影はなかった。

東区D広場

この広場も**兵隊の駐屯地**だった。こちらは中に**掘立小屋**があり、**兵士たちも出入りしている。**
駐屯地の兵士たちは、叩き上げの屈強そうな兵士たちだった。
定期的に兵士たちが街に出ていて、街から戻ってくる兵士たちもいた。(後で分かるが巡回のようだ)
ここで時刻は11時頃。

東区E広場

この広場も城の持っている土地のようで、中にあるのは倉庫だった。
柵が設けられて侵入不能のようだ。**倉庫が多すぎて市場に使うのは無理**そうだ。

F広場への移動中に…

E広場からF広場への移動中に兵士(王国の警邏兵のようだ)に呼び止められて、一行は職務質問を受ける。兵士たちは堂々としていて、やましい雰囲気はなかった。兵士たちは一行を怪しんでいたわけではないようだった。兵士たちの態度と朝に見かけた民族大移動から以下の推論を得た。

- ・東区の住民は朝早くから夕方まで別の場所で集団で労働についている。よって昼間は閑散とする。そのため、昼間に人がいると目につく。
- ・兵士たちは人の少ないこの時間帯に空き巣が出ないかを巡回して回っているようだ。
- ・そこに見慣れない外国人がいたので職務質問をした。

そこで、『依頼を受けて人を探している』と兵士たちに答えて、身分証明書として時計塔の身分証を見せたら解放された。

東区F広場

双子神殿の出張所があるようで、神殿主催の炊き出しが行われていた。働けない子供や老人や怪我人が来ていた。人間以外の種族はいないようだったが、そこにマーンと黒服が現れた。アコライトの話によると、マーンたちは雨漏りを直したり荷物を運んだりと善行をしているらしい。黒服も雰囲気は怖いが悪いくらいのこと。マーンと一緒にマーナイカという母もついてくることもあるらしい。マーナイカは喉を潰されていて声を出すことができない。マーナイカはガルムの生き別れの妹の名前だった。アコライトによると、街外れにゾマの神殿があり、双子神殿のお出張所は街の中にたくさん点在している。

マーノ追跡から戦闘へ

マーノが立ち去るとガルムはマーノを追うことにした。
そしてF広場とH広場の間の裏通りでマーノの待ち伏せにあった。
(お供の黒服もレベル6~7ほどあるようだ。しかもウェアウルフなのでガルム一族の者か?)
そこでマーノの口からマーナイカが母であると聞かされる。
ガルムがマーナだと名乗ると殺意を向けてきた。以下会話。

マーノ『ここはもうアコたんもいないから遠慮しないでいいんだぞ。毛並みの悪いわんこめ！あとキンタマ潰しめ！』

ガルム『…用があるからね』

マーノ『残念ながらマーノに用はないんだな。お前もとっつかまえて売り飛ばしてやるな』

ガルム『マーノ、だっけ…一つ聞きたいんだけど、**マーナイカは貴女のお母さん？**』

マーノ『そうだな。ママンがどうしたんだな』

ガルム『…なら、マーナイカに伝えて欲しい。お姉ちゃんが…**マーナが会いに来たって**』

マーノ『**あーねえ？**』(ここで態度が変わった)『おまえ冗談いうと殺すんだな。すぐに撤回するならゆるしてやるな。一応名前はきいてやるな。このわんこ』

ガルム『**マーナ・ガルム。嘘をつく気も、撤回する気も、冗談のつもりもない。…大切なものを守れなかった…ガルム族族長、マーナ・ガルムだ**』

マーノ『おまえかあああああ！！！！』(ここでマーノがブチ切れてバーサーク戦闘開始)

マーノの命中固定値は12。全力攻撃の渾ダメージで28点。ガードしたガルムの足元にクレーターができるほどの威力。

マーノ『**マーノが生まれる前に、一族全部奴隷商人に売り渡して、一人だけ娼船とかいう奴隷商人の仲間になってにげやがったくそやろうな！！お前のせいでじじもばばも死んだな！ママンも喉がつぶされて声**
がだせなくなったな！！みんな故郷を追われて、こんなところで小汚い商売しないとけなくなってる
な！！お前とホオツキとかいう糞野郎どもだけは絶対にゆるせないな！ぶっころすな！！』

ガルム『違う…と言って信じてくれるほど、簡単じゃないだろうね…ガルムの名前ならさ！』

マーノ『**ママンはいつもいってるな、一族の中で咎人がでたな！だからマーノも、呪われた子なんて嫌ななま**
えつけられたな！もっとかっこいいなまえがよかったな！ぜんぶぜんぶおまえのせいな！！本物かどうかな
んでどうでもいいな。その名前を名乗った奴は全員ぶっころすな。その内本物も殺せるな。そのためにマー
ノもつよくなってるな』

それに対するガルムの反撃は頭部強打。明鏡止水の効果で非殺だが53ダメージ。(バーサークの効果により気絶しなかった)ダメージは30貫通してちょうどHPが0になった。(もちろん戦闘続行は十分に可能)

ここで、一行は勝っても負けても良い結果が得られそうにないため、炊き出しが終わったF広場まで撤退した。

ソドマ神殿からの迷走

一行はF広場から街外れのソドマ神殿に移動したが、ソドマ神殿は18時以降しか開かれないようで閑散としていた。

そして、一行はGの広場近くに移動したが、広場の周りは裏通りに囲まれていて容易に接近できない雰囲気。東区の北部に移動したが、同じような風景ばかりで迷いそうになってしまった。

ここで少し考えた

行動の手掛かりが欲しかった一行はここで落ち着いてよく考えた。その結果、二つの結論を得た。

- 1.テオが監禁された街の南東部を探索していない。
- 2.東区のシーフギルドをまだ探していない。

そして、一行はまずシーフギルドから探すことにした。

東区シーフギルド

探し当てたシーフギルドはGの広場で決まった道順を踏まないと接近できないと分かった。そして、シーフの三人でシーフギルドを訪れると、ふんわりしたお姉さんが愛想よく辛辣な対応をしてくる。シーフギルドによると、ドンペリー家とドンファン一家の勢力比は4:6らしい。(真偽不明)

また、今は大きな抗争をしたくないとも言った。

そこで、ガルム一家の情報を買うと以下のことが分かった。

- ・ガルム一家の首領は二ヶ月前にマーナイカからマーライト(ガルムの知らない子)に移った。
- ・マーナイカは北島(後に未開発地域ヴィランの先端部と判明)に送られた。
- ・ガルム一家は奴隷身分になっていて、自らを買い戻すためには返す見込みがないくらい多額の金が必要らしい。(人攫いでの稼ぎでは無理のようだ)
- ・北島(後に未開発地域ヴィランの先端部と判明)はときどき金脈が見つかるようで、一族から一人だけ金鉱探しに行く自由を貰って、金脈を掘り当てたらガルム一家は金鉱の権利と引き換えにドンペリー家から解放されることになっているらしい。
- ・金脈を探して既に10年。人質はガルムの父、母、兄の三人が務め、既に死んでいる。人質はマーナイカで四人目になる。
- ・ガルム一家の債権を持っているのはドンペリー家。ガルム一家は身体能力が高いから人攫いの道具にされている。
- ・マーナイカは自ら人質になろうとしているので、救出しようとしたところで承諾はしないだろう。
- ・北島に送られたマーナイカも精々5年で死んでしまうだろう。
- ・ガルム一家をドンペリー家から引き離すのは構わないが、その結果戦争になってしまうのは困る。(お仕置きする)

ガルム一家以外については以下の通り

- ・安全な寝床は東区にはない
- ・ソドマ神殿でもドンペリー家からは守ってくれない

シーフギルドを後にした三人のシーフはB広場で一行と合流した。

あまりにも残酷な事実と直面したガルムは、しばらく動けなくなり夜空を見上げるのだった。

ソドマ神殿の大惨事

意気消沈したガルムと共に、一行は情報を求めてソドマ神殿に立ち入った。

処女/童貞を失うというGMの警告にもめげずに一行はソドマ神殿に参拝した！

そこで一行は気持ちの良い体験と引き換えに地獄を見るのだった。(お布施は一人200セレンだった)

内容はえぐすぎてGMが描写を自粛した。

全員、男性器性交(女性は薬を使用)と女性器性交(男性は後ろを使用)を行ったらしい。

試練1.精神抵抗目標値18:失敗すると錯乱(フッカーは床上手判定目標値18に成功で+4ボーナス。処女/童貞は発狂リスク有だが、該当者はいなかった)

試練2.生命抵抗目標値17:失敗すると薬物中毒

試練3.病気抵抗目標値14(固定値は冒険者レベルのみ):失敗すると性病に罹患

全ての試練をクリアしたエティリスは『性豪』の通り名を獲得してしまった。

(種族がサッカパスの場合もノーダメージのようだ)

一行はソドマ神殿は間違いなく暗黒神殿だと確信するのであった。

双子神殿出張所での癒し

ゾドマ神殿で受けた心身のダメージを癒すために一行はF広場の双子神殿に即刻駆け込んだ。

性病(梅毒)は時間単位で進行するため、治療は時間との戦いであることが判明した。

親切な信徒が、冒険者がゾドマ神殿に向かったと連絡していたため治療のスタンバイをしていたようだ。

アコライトによるとゾドマ神殿に入ったまま出てこない人もいるらしい。

しかし、アコライトから重要な情報を入手することができた。

- ・人攫いに捕まった子が逃げ切れるのは数年に一人くらいだが、二ヶ月ほど前(ガルム一家の代替わりの時期と一致する)に立て続けに二人脱出に成功した。
- ・二人はどちらも13歳ほどのハーフミア(女の子?)とハーフエルフ(男の子?)。
- ・脱出した二人は剣王国南部の山奥の双子神殿に匿われている。アパパカルガからは片道二週間ほどの距離。(短縮不能)
- ・ゾドマ神殿に出入りしている人が利用する酒場がゾドマ神殿の近くにある。

クロウはガルム一家について考察して二年ほど前にアパパカルガに運び込まれたのはガルム一家だと判断。おそらく奴隷として払い下げになったのをドンペリー一家が北島送りの契約ごと買い取って手先にしたのだろうと推測した。

テオが捕獲されていた時の感じでは、捕まえた奴隷の管理はガルム一家ではなくドンペリー一家が行っていたようだった。

それら情報を総合すると、奴隷に脱走される失態を犯したドンペリー一家は内紛の種を抱え込んでいるという推測を得た。

テオ監禁場所捜索

一行はテオが監禁されていた建物を特定した！

建物は固く鍵を閉ざしテオが脱出に使った窓も雨戸が閉めてあった。

アリーヤは幾多の不運に悩まされながらも開錠し、一行は中に入った。

建物には部屋が三つ存在した。

散らかっている部屋

慌てて証拠隠滅して行ったような雰囲気のある部屋。

アリーヤは**バラバラになった紙束を発見した。**

台所

生肉が腐ったような臭いで充満している台所。

エテイルスは臭いで気持ち悪くなりながらも**バラバラになった紙束を見つけた。**

二階の部屋

テオが監禁されていた部屋。

うつぶせの死体(テオに襲いかかった三下の死体)が一つとナイフが一本落ちているだけだった。窓を開けると、周囲の住民に異常を悟られるからと窓を開けないうまま死体を調べる。

死体は上着を着ていて、上着のポケットからゾンビパウダーが出てきた。

ゾンビパウダー: 即席でゾンビを作成する粉。死体にふりかけることによって、およそ10秒ほどで強力なゾンビに変身する。このゾンビは一つの命令を守らせることができる。具体的に、誤解のないように命令をしなければならぬ。よっぽどなりふり構わない時以外は使われない。

なんとかゾンビパウダーを看破して、**上着に触った者に噛みつくというゾンビに課せられた命令による罠をかわし**、ガルムとクロウが難なくゾンビ(Lv6 24/24 防12 抵13 回5 敏捷8 アンデッド 噛まれると急速に進行するゾンビ病に罹患する)を破壊し、**ゾンビが着ていた上着を回収した。**

奴隷を逃がしてしまったり、ゾンビパウダーを使うほど追いつめられているドンペリー一家に、一体何が起きているのか? その謎を解くためにはもっと情報が必要と判断した一行。バラバラになった紙束を繋ぎ合わせる作業をするために、一行は建物から撤退してB広場近くの酒場兼出会い宿へと移動するのだった。

双子神殿再び

当てにしていた酒場が営業時間外だったため、再び双子神殿に戻ってきた一行。

部屋を借りる対価として炊き出しを手伝うこととなった。

炊き出しで**ビーフストロガノフのレシピを手に入れたエティリス**。

炊き出しをしていると、**マーノとマーライトが現れてガルムと会話をする**。

マーライトによると、一族の咎人については誤解だったようだ…？ 以下に要約。

- ・一族を裏切って売りとばしたのは**死んだはずのガルムの実姉のマーナーナ**だった。
- ・マーライトに諭されて**マーノはガルムに謝罪をした**。
- ・マーライトは過去を引きずって生きるのは**誇り高いガルム一族のすることではない**と言った。
- ・マーライトは**マーナーナが一族を裏切った当時の事情はよく知らないらしい**。
- ・マーライトは**レベル10相当のかなりの実力者**。最低でも**ベルセルクLv9以上**はあるはず。

引き裂かれた家族の会話

ガルムはクロウとテオと共に帰っていく**マーライトとマーノ**を途中まで送っていく。

そこで**再びの会話**が交わされた。以下に要約。

- ・ガルム一族は色々なところに売られて買われて行く先々で仕事をした。
- ・仕事は闘技場での**奴隷剣闘士**、捨て駒の**用心棒**、**戦闘の傭兵**、**ゲリラの戦闘員**などで一族はたくさん死んだ。
- ・**北島の金鉱探しは自分たちが申し出てやっていることとマーライトは言った**。
- ・**人攫いになったと軽蔑されても、一族が存続できているからドンペリー家には感謝している**。
- ・**最終的な戦いに勝つためなら、人さらい一族と罵られ、泥水をすすろうが我々は生き延びる。それがガルム一族の誇りになる**。
- ・**ドンペリー家に裏切られたら最後まであがいて死ぬだけ。最後まで戦い続けて全滅したなら、我々は胸を張って先祖のところに行ける**。
- ・『我々も勝つさ。母上は**金鉱脈**を探し当てる。あと一年もすれば我々は勝利できる』
- ・『**マーグラン叔父も逢いたがるだろうが、あいにく今は南の街に遠征中でね。詳しくは言えないが、伝令だよ。手紙を届けにいっている**』

ガルム『…軽蔑なんてしないさ。アタイだってみんなを探すために、いっぱい人を殺した。ようやくたどり着いても…アタイには何もしてあげれる事がない。…約束を守る可能性は低いと思う。それでも最後まで戦うなら…ギリギリまで…アタイを待ってほしい。アタイもみんなを必ず助ける…別方向からになるけど…最後は必ず、みんなのところへ行くよ』

マーライト『何かをしようとしてくれることには感謝をするよ。そういうならばそうしてみよう。はぐれた一族を探し当て、ここまで来るのにも多くの戦いがあったのだろう。それをすべて勝ち抜いて貴方は目的を達成したんだ。同じ一族の者として、戦いに勝利した貴方を尊敬するよ』

パズルの時間

ユリーカとアリーヤとエティリスは、神殿の出張所で紙束のパズルを完成させた。それは**ドン・ペリからの指令書**だった。

『この前に指示した人探しだがどうなってやがるのか、お前らは真面目に探す気があるのか。南から本部の査察が来る前に、なんとしてでも「やりなおし」をさせてもらわないと俺達はどうなるかわかってるんだろな。アインスでの砂糖貿易、奴隷貿易が失敗した時点で俺達はいろいろと詰んでるんだ。それに加えて今回の…ええい、口にするのも忌々しい。とにかくだ、絶対に北街に居る筈なんだ。ゴッドハンドのアインスを何としても探し出せ。あと**情報隠蔽の工作**も忘れるなよ。あとあれだ。南に一人やって、査察団を足止めしろ。別に一人二人死んでも構わんから派手にやれ、いいな。お前達を買ってやったのは俺なんだ。恩義に報いる！』

ゴッドハンドのアインス:グレートワズスの伝説的な人物であり、グレートワズス神殿のおとぎ話的な存在でもある。歴代教皇の下に時々現れては神の託宣を告げる存在だと言われている。このアインスに出会うと、人生の中で一つだけ、自分の好きな事をやり直すことができるというおとぎ話がある。中立都市アインスは、このゴッドハンドの名前を取ったという逸話がある。アーサー王伝説のマーリンのような立ち位置の人。

また、ゾンビから回収した上着からは娼館の領収書が出てきた。領収書の日付はテオが拉致される前日。娼館は北区の高級娼館三軒のうちの一軒【ラヴィアン・ローズ】。娼婦の名前はアイナ。

娼館は昼間は営業はしていないが、時間帯によっては暇そうにしている娼婦に会えるかもしれない。

高級娼館ラヴィアン・ローズ

アリーヤとエティリスは高級娼館ラヴィアン・ローズに行き、娼婦アイナとの面会を果たす。アイナは剣王国随一の娼婦(女性相手)だった。二人はアイナの空き時間三時間を使って彼女から以下の情報を手に入れた。

- ・領収証はゾンビ男がアイナを買った(トークのみ2時間)ものだった。
- ・ゾンビ男はアイナからゴッドハンドのアインスの情報を引き出しに来たのが目的だった。
- ・剣王国にもアインスのお伽噺は伝わっている。
- ・神殿関係者の間でゴッドハンドのアインスの噂が広まっているようだ。
- ・噂の内容は、港で怪我人に手をかざして治癒したなど。
- ・アインスの外見はフードをかぶった見目麗しい若い男である。
- ・アインスは現在ホオツキに逗留している。
- ・アリーヤもエティリスも、アインスの特徴に符合する既知の人物はいなかった。
- ・ホオツキは、王城では黒船扱いされていて、王国とホオツキの間で外交交渉が行われている。
- ・最近ホオツキに珍しいVIPが乗っていて外交官がお目通りを願うが、まだ会えていない。
- ・VIPの存在は外交カードにも利用されていて、密偵を使っても会えなかった。
- ・そのVIPとアインスが同一人物かどうかは分からない。
- ・これ以上するべきことがあるとすれば、港での聞き込みと、ホオツキにいるというVIPとの面会になる。

情報収集は30分くらいで終わってしまい、残りの二時間半はアイナとの床術勝負となり、アリーヤは敗北したが、エティリスは勝利して「夜の女帝」の称号を手に入れてしまった。二人ともフッカーとしての貴重な経験と剣王国の情報屋(娼館)のコネを手に入れた。二人は再び東区に戻り一行と合流。情報共有をして、B広場近くの酒場兼出会い宿に宿泊した。クロウは港で聞き込みをすればアインスについての噂を集めることができるだろうと思った。酒場のオヤジは今夜もツンデレだった。

アインスを探して1

翌朝、東区名物の民族大移動をやり過ごしてから、一行は北区の港に移動して、アインスの情報収集をするために聞き込みをした。大した情報は手に入らなかったが、フードをかぶった見目麗しい若い男が人に手をかざして人を治癒したのは10日ほど前とのことだった。しかし、見物人は、その程度なら聖騎士でもできるようなことを言っていた。そして、周囲に尾行がないか気にしながら一行はホオツキに戻った。

アインスを探して2

ホオツキに戻った一行は、それぞれ情報収集をした。
アリーヤは(主に準備作業で)賑わっている夜霧の様子を見て、エティリスも賑わっている客室ゾーンの様子を見た。

アルテミスに、アインスとVIPの情報を貰おうとしたエティリスだったが、アルテミスからは、力になれないと言われてしまった。

しかし、アルテミスの言葉から、以下のことが分かった。

- ・アインスとVIPが同一人物かどうかはノーコメント。
- ・重要人物はVIPルームにいる。
- ・重要人物はアパパカルガ(剣王国)の王室との交渉に必要で、情報を漏らすことができない。
- ・VIPルームに行ったら絶対にダメ。罰が下る。

付随して以下のことが分かった。

- ・VIPルームには簡単には近づけない構造になっているが、テオとエティリスは(元/現)戦闘主任補佐なのでどちらかがいれば迷わずにVIPルームに近づくことができる。
- ・VIPルームに隠密裏に接近する方法で冒険者に可能なものは全て対策(対盗賊・対魔術師・対特殊能力者など)がされており、一気に殴り込んで制圧する必要がある。
- ・VIPルームに近づくのはホオツキへの反逆行為にもなるので、完璧に変装するか幻術を使うか協力者を得て偽装する方法で、誰が殴り込んだか分からないようにすることが必要。
- ・手薄な時間を狙って行くのがいい。警備の配置は大体予想がつく。気を付けるべきは女海賊Aと女海賊Bくらい。

エティリスはガルムの家族を救うためにどうすればいいかを改めて考えた。その結果、以下の結論を得た。
『顔ばれしないように殴り込んでVIPを攫って逃げる。そのVIPをドンペリー一家に引き合わせれば、ガルムの一族を解放してくれるかもしれない。勿論、それを餌に交渉するのは必須。…または北島で何年もかけて金鉱を探すか』

一方ガルムは一族を裏切ったという実姉のマーナーナのことを思い返していた。
マーナーナと最後に生き別れになったのはガルムが捕えられた時で、その時マーナーナはガルムをかばって無数の矢を浴びて確かに死んだはずだった。死体は見つからなかったが。

一行は中央酒場で合流して再び東区に戻ることにした。

東区シーフギルド再び

一行の中のシーフは東区のシーフギルドに情報を収集に行った。その結果、以下のことが分かった。

- ・ドンペリー家の動きが雑になっていることは掴んでいる。
- ・ドンペリー家と付き合いがあるのは街のテンピラでも薬物中毒者などの性質の悪い連中が多く、支離滅裂で情報収集が上手くいかない。
- ・ドンペリー家に付き合いがある連中の居場所はよく分からない。教えてくれたら高く買う。

双子神殿三度

ガルムはシーフギルドの情報網に穴があるとしたら、善良な人間たちの情報だとあたりをつけてF広場の双子神殿出張所に舞い戻った。そこでアコライトに話を聞くことにして以下のことが分かった。

- ・マーノは毎日炊き出しに来る。
- ・アコライトはガチの良い子で処女。(天の声より)
- ・アコライトの名前はファリス。
- ・ソドマ神殿に飛び込んで死に体で運ばれてくる人がよくいる。
- ・ソドマ神殿に出入りする人はソドマ神殿の東にある酒場にたむろしていて毎日騒いで近所迷惑。

退廃のソドマ酒場

ファリス(アコライト)から薬物中毒者はソドマ神殿東にある酒場にたむろしていると聞いた一行は、その酒場に踏み込んだ。24時間営業の家畜小屋のような悪臭で満ちた酒場は、メニューすらない、廃業した酒場跡のジャンキーのたまり場のような場所だった。

嗅覚の鋭い諸族は全行動に-4のペナルティを受けるほどのひどい環境。

一行は、異質な文化のコミュニケーションに苦戦しながらも以下の情報と推測を得た。

・ここはドンペリー家のたまり場ではない。

・ドンペリー家は二月の丘攻撃泊地に物資を輸出して一儲けしようと思ったら、在庫が揃った頃には、攻撃泊地が解散になっていた。その時に組織の金を使い込んだようだ。

・ばれずに済んでいるのは、組織の本拠地から剣王国が遠く離れているから。

・マレニアンカルテルの制裁は厳しく、査察団が来たらドンペリー家ごとガルム一家も粛清される。

・ドンペリを襲って叩き潰すにしても、ドンペリが一言、ガルム一家に君たちを倒せと命令すれば、マーライトの気質から言って、まず親族同士での殺し合いになる。

・ガルム一家の性格では、ドンペリー家とガルム一家の間に溝を作るような離間策は使えそうにない。

苦労はしたものの、危ない連中の情報源となり得る**デスメタルグループとの接触に成功したため、東区シーフギルドを使うことで、ドンペリー家との交渉が、一回だけ可能になった。皮算用の交渉は問題外。VIPの身柄を確保してからでないとならない。**

東区シーフギルド三度

ソドマ酒場で今後の方針を迷った一行は、まずお膳立てを整えようと東区のシーフギルドに移動した。

そこで東区の地図を2枚入手すると、シーフギルドにドンペリー家の情報を開示した。

ガルムがドンペリー家との交渉をするつもりだと告げると、あっという間にドンペリー家との交渉の予定が決まってしまう。

翌日の20時に交渉のテーブルを用意する。案内人をつけるから東区シーフギルドまで来るようにと言いつ渡されてしまった。

ガルムが交渉相手のドン・ペリについての情報を要求すると、以下のような特徴が分かった。

『南国のいけ好かないオールバック野郎よ。金髪でいつもしましまのスーツを着てるすかした奴だね。マレニアンマフィアはみんなあんな格好してるわね』

これで、VIPを誘拐する作戦から後に引けなくなってしまった一行。

まず最初に変装して乗り込む作戦を検討したが、以下の問題が発生した。

・変装作業に一人当たり三時間必要になる。一人ひとり施すので、全員の变装に十八時間を必要とする。

・変装の場合、いつも使っている装備を使ってしまうと変装の意味が無くなってしまう。

・変装をした状態で動くと全ての行動に-1~-2のペナルティがついてしまう。

また、ホオヅキ内部での戦闘では射程2m以上の振り武器が使えないなどの不安要素も分かってきた。

一行は考えた末で、変装しての襲撃を諦めて、金に困っている素振りのあったサフラを頼ることとしてホオヅキに戻った。

ホオヅキに帰還再び

20時。交渉まであと24時間。ホオヅキに戻った一行は中央酒場にサフラを見つける。

サフラには23時まで働くので工房に来てほしいと言われる。(徹夜で何かをする計画らしい)

一行は代わりに仕事を引き受けるなども申し出たが結局**サフラと合うまでの3時間を睡眠に当てることとした。**

交渉まであと21時間。

サフラの秘密道具

サフラの工房に行った一行は、苦心の末にサフラに事情を説明して、サフラが開発中の試作品【うーぱ(仮名)】を6+1個借りることに成功した。

うーぱ(仮名)とは？！

正式には可視接触性エア・インビジブル・ライトニングデバイス。

戦闘が出来て、行動を束縛されず、且つ姿、音共に隠蔽も完全で身バレしないために最適な装備である！丸いボールのような形状をしていて、スイッチを押すことで使用者の姿をゆるキャラ風に変換することができる。

声はスケッチブック風の吹き出し表示に変換される。音声を違った感じに変化させるタイプも混じっている武器もそれらしい見た目に変換されてしまい、行動の阻害もない。

音も拾っているので魔法も使うことができる。

もう一度ボールのスイッチを押すと解除される。

しかし、可愛くないという致命的な欠陥のためまだ改良中のようなのだ。

なお、ばれた場合は工房から盗まれたことにされる。

交渉まであと20時間。移動に使う時間が2時間。あまり早い段階でVIPを確保するとホオツキからの追手を長時間にわたって確保しなければならないという問題が発生すると考えて、時間を調整することを考えた。

作戦検討

エティリスはアルテミスに認めてもらおうと自分自身で立案した警備体制を思い返してみた。

警備体制

- ・平常で手薄な時はない。
- ・基本スリーマンセルで固定と巡回で警備
- ・平均四箇所固定要員は炸裂系の装備や火薬を持っている。
- ・固定要員の定点防御はD行動でバリケードを用意できるような機材を完備。完全遮蔽となる。
- ・巡回要員には目くらましとアラームを全員に常備。
- ・巡回ルートは1時間ごとにランダムに変更され、ランダムコードは当日の宿直のみが知っている。
- ・戦闘主任補佐でも非番の日では巡回ルートのコードは分からない。
- ・警備兵はライファミュレットを標準装備。
- ・非番の人員は戦闘主任補佐であっても詰所に入ることができない。
- ・エティリスがいつ催眠で操られても良いように対策が練られている。

VIPルーム

- ・VIPルームへのルートはテオかエティリスでないと分からない。
- ・内側からのみ開けられる。
- ・マスターキーはアルテミスが所持。
- ・VIPルームはロックエンチャントのコマンドワードを使えば誰でも開けられる。
- ・コマンドワードは毎日切り替わるランダムコード。非番の者は知ることができない。
- ・VIPルームの中で生活が完結する。(外に出る必要がない)
- ・入り口で扉越しに会話は可能。

VIPルームには緊急脱出装置がついている。

- ・ホオツキからある程度離れるための推進剤がついている。
- ・10人ほど乗ることができて、半年ほどの食糧も備蓄してある。
- ・脱出装置には、戦闘主任または戦闘主任補佐のライセンスが必要。(PCではテオとエティリスが保有)

ホオツキからの脱出用の船は共用のポートを使えば良さそう
追手がどんなスピードで追ってくるかは分からない。

船内見回り

午前二時。一行は船内に異変が起きていないかと客室や娯館の方を歩いてみることにした。そこで、可愛がっている警備兵に遭遇して以下の情報を得た。

- ・セレンで暴動が発生してセレンの皇帝がVIPルームに乗っている。
- ・VIPが増えたのでスリーマンセルを組めないほど警備兵が不足している。
- ・B1第一VIPルームにはエリザベートがいる。
- ・B2第二VIPルームにはセレン皇帝がいる。
- ・B3第三VIPルームには謎のVIPが乗っている。B3はほとんど兵士がいないが、逆に襲う側には厳しい。

B3はアルテミスやシスターレベルの人員が守っているかとエティリスは考えたが、そこは分からなかった。

一行は脱出に使うポートを確認してから、再び休息に入った。

船内見回り再び

午前十時、再び一行は船内を回った。夜霧の楼閣でエティリスは受付嬢から以下の情報を得た。

- ・一週間ほど前にマーナーナが夜霧でしつこく、アインズと、人生をやり直したいと叫ぶ人を探していた。
- ・マーナーナは礼儀正しい人だった。もう見かけないから船から出たようだ。

中央酒場バーテンから以下の情報を得た。

- ・ここ一週間ほどでアインズを探している人を見かけた。
- ・『街を北から順にまわってみるしかないか』と独り言を言っていた。

さらにエティリスは巡回の兵士から情報を得ようとしたが、逆に働き過ぎと10分間説教をされた。

作戦開始

一行は階段に陣取った定点防御の見張りをピュプノクラウドで眠らせて突破。ぼったり遭遇した巡回の兵士をガルムが殴ったら生死不明の重体に。下手に回復をすると生死判定に失敗する可能性があるので、回復を諦める。

そこに定点防御の兵士三人が飛び込んできた。アリーヤのピュプノ・クラウドは不発、エティリスのピュプノ・クラウドはアミュレットで防がれた。ユリーカのピュプノ・クラウドによる追撃で兵士を眠らせたが、運悪く警報が作動。女海賊Aと女海賊Bを呼び込むことになった。そして、苦戦の末に辛くも女海賊Aと女海賊Bを退けた一行の背後に床を蹴り破って降り立ったのはシスターだった。シスターの戦力がとても覆せそうにないと諦めた一行はシスターから全速で逃亡した。しかし、VIPルームを目前にして一行の前に立ちふさがったのはアルテミスだった。エティリスは単身アルテミスを引き受けている間に一行を逃がそうと義母アルテミスに挑み、彼女の手の内を知っている強みを生かして限界を超えながら10秒を稼ぎ、その隙に一行はVIPルームへとたどり着いた。

アインズとの遭遇

第三VIPルームに到達したメンバーが部屋の中に話しかけるとアインズは既にこうなることが分かっていたかのように答える。アインズに部屋の中に招かれた一行は、追ってきたアルテミスからかくまってもらったのだった。

ガルムがアインズと交渉すると、アインズはこれまでのガルムが経てきた道を最初から知っているかのように語り、何を望むかをガルムに尋ねた。そして、ガルムの望みが『過去のやり直し』ではないと知ると興味を示し、ガルムに協力すると答えた。

改変された過去

アインスが指を回すと、いつの間にか一行は約束の10分前の東区シーフギルドにいた。
そこから話し合いの場が街の端の方の空き家で持たれ、一行はドン・ペリと対面した。
過去をやり直せるとガルムが言うとドン・ペリは飛びつき、アイン스에縋りついた。
ドン・ペリから一族を縛る契約書を取り戻すガルム。
アインスは、**まともやドン・ペリのこれまでたどった道をまるで知っているかのように語ってみせて、ドン・ペリの望みどおりに過去のやり直しをさせた。その瞬間、ドン・ペリが消えて一行の中には違和感が残った。**
一行が外に出てみると、**痩せ衰えたドン・ペリが現れた。彼は確かに過去をやり直したが別の失敗を犯してしまったようだ。そのままドン・ペリは東区の闇へと消えて行った。**

大団円

一行は軽いトラブルを乗り越えてガルム一家と再会した。
ドン・ペリとガルム一家との間の契約書を取り返したガルムは、**ガルム一族を解放することに成功した。**
ガルム一族は故郷へ戻るといい、マーノはマーナーナを追い続けるという。
ホオツキに乗るといいというガルムの申し出をマーライトはそれでは自分たちの戦いではないと断った。
南に向かったマーグランも北に向かったマーナイカも無事に戻ったという。
しかし、いくつかの謎が残った。
テレサに嫌悪されるアインスという男の謎
廃人となったドン・ペリに何が起こったのか
剣王国に間もなく勃発するという善悪二大勢力の戦い。
今回の冒険はこれらにどう繋がっていくのか？
それはまだ誰にも分からない。
なお、一行がVIPルーム襲撃の犯人だったことはばれていたため、エティリスはアルテミスに締め上げられて洗いざらい白状させられた。その結果、それぞれが罰を受けたようだ。
ガルムとテオは夜霧の楼閣での一週間の奉仕、エティリスはアルテミスに一週間SMプレイでたっぷり苛められたとか。

ネームドNPCリスト

<p>マーノ</p>	<p>名前はウェアウルフの言葉で【呪われた戦】を意味する。 ガルムが名前の由来を考察すると【戦の光から光が奪われて、生まれてきたのは呪われた子】だった。 不吉な名前を付けられる子は、その人生に復讐を課せられる。 一族に大損害を当てた敵を打ち取るとか、同族殺しをゆだねられるものなど。 特徴的な耳がびよこんと生えている17歳ほどのウェアウルフの少女。 自らを誇り高いガルム族の戦士と呼んでいた。ハーフのテオを見下した。 腰には短剣を差していて、しなやかな身体つき。腕に覚え有り。 タイマンだとテオでも危ういという印象。 テオが手練れだと看破して薬の効き目がすぐに無くなると想定していた。 また、テオの周囲1m圏が危険域と看破。 胸の大きさにコンプレックスを持っているようだ。ツンデレ？ ガルムとは年齢差が大きいので、記憶には残っていないようだ。 戦闘ではパーサークを使ってきて、その攻撃力は異常に高かった。 ガルムのことを『一族を奴隷商人に売り渡して自分だけホオツキという奴隷商人の船に乗っている』と思い、強い憎しみを抱いていたが、マーライトに人違いだと諭された。 アコライトの話ではガルム一族の悪名とは裏腹に善行をしているようだ。 ガルム一家の人質が北島にいるためずっと我慢の生活をしている。</p>
<p>マーナイカ</p>	<p>名前はウェアウルフの言葉で【戦の篝火】を表す。 ガルムの生き別れの妹で、ガルムと別れる直前は新婚の花嫁だった。 そして、その娘がマーノのようだ。 今は喉を潰されて言葉を発することができない。 ガルムの記憶ではおしとやかだったらしい。 マーノには『一族の中で咎人が出た』と言っている。真意は不明。 ニヶ月ほど前までガルム一家を束ねる立場だったが、北島送りの人質(おそらくガルムの兄)が死んだため、北島で金鉱探しをしているようだ。 東区シーフギルドによると、金鉱を見つければガルム一家を救える(と思っている)ので、北島(未開発地域ヴィランの先端部)で金鉱を探すのは本人の希望によるらしい。 事件後無事に戻ってきたようだ。</p>
<p>マーライト</p>	<p>先代のマーナイカの後を継いでガルム一家を束ねる立場になっている。 マーナイカの娘だがガルムは初対面だった。 ベルセルクLv9以上(おそらく10以上)の実力者。身長もマーノより高い。 過去を引きずって生きるのには誇り高いガルム一族のすることではない。 ガルム一族を存続させて、最終的な勝利を得るためなら泥水を啜ってでも生き延びると言った。 一族を存続させてくれているという意味でドンペリー家には感謝している。 裏切られたなら最後まであがいて最後まで戦えば、先祖にも胸を張れると覚悟もしている。 等々の言葉を聞く限り、誇り高い堂々とした戦士。 金鉱を探し当ててガルム一族を解放できると信じているようだ。 あと一年もすれば勝利できると言っていたが……？(既に十年間、金鉱では何の結果も出ていないのに) この人が毒やゾンビパウダーを使うのか？</p>
<p>マーグラン</p>	<p>ガルムの三つ下の弟。別れた時にはまだ7歳だった。南の街に遠征中らしい。しかし、テオが監禁されていた時にはまだアパパカルガにいたはずである。(マーノは監禁されたテオを、この人が酷い目に遭わせると脅していた)事件の後で生還したらしい。</p>
<p>マーナーナ</p>	<p>ガルムの実姉。彼女を最後に見たのはガルムが捕えられた時で、その時にガルムをかばって無数の矢を浴びて死んだはずだった。死体は見つからなかった。 しかし、マーライトの話では一族を裏切って奴隷商人に売った咎人はこの人らしい。 既に死んでいるなら、マーナイカの娘に何故マーノという復讐者としての名前がついたのか？マーライトもマーノもまるで彼女がまだ生きているようなことを言っていた。(マーライト『一族の面汚しだ。どこで何をしているのかは知らないが』マーノ『今回はましがえたが、マーナーナは私が見つけ出して必ずぶっころすな』) 一週間ほど前に夜霧の楼閣や中央酒場で人探しをするところを目撃されていた。 犬耳の可愛いきりっとした美人で礼儀正しかったとのこと。</p>

ガルムの父	ガルムと別れた後、一族を守るために北島で金鉱掘りをしていたが、既に死去。家を作るのが得意だった。
ガルムの母	ガルムと別れた後、一族を守るために北島で金鉱掘りをしていたが、既に死去。優しかった。
ガルムの兄	ガルムと別れた後、一族を守るために北島で金鉱掘りをしていたが、既に死去。狩りが得意で、怪我さえなければ彼が族長だった。
ガルム	PCではあるが他に書く場所がなかったのでここに。 マーナという名前はウェアウルフの言葉で『戦の祝福』を表す。 アイン스에頼んで一家の悲劇を無かったことにすると、そこから先の冒険者としての年月も無かったことになる。悩んだ末に、一家の悲劇を無かったことにするのはやめようと決意した。
ドン・ペリ	マレニアンカルテルの傘下のドンペリー家の首領(ドン)。色々追い詰められている。テオが監禁されていた建物からは彼の指令書が見つかった。東区シーフギルドのお姉さんによると、南国のいけ好かないオールバック野郎。金髪でいつもしまのスーツを着てるすかした奴。マレニアンマフィアはみんなそういう格好をしているらしい。 アインスの力によって過去をやり直すことができたが別の失敗を犯してしまい、瘦せ衰えてしまった。彼の運命はどうなったのだろうか？
ゾンビ男	本名不明。ドンペリー家の三下で監禁されたテオを監視していたが金的を攻撃されて沈む。そのヘマの責任を取らされて殺された上にゾンビパウダーでゾンビにされてしまった。この男の持っていた領収証からアイン스에繋がる情報が引き出されていった。
アインス	グレートワングの伝説的な人物 であり、グレートワング神殿のおとぎ話的な存在でもある。 歴代教皇の下に時々現れては神の託宣を告げる存在だ と言われている。この アインスに出会うと、人生の中で一つだけ、自分の好きな事をやり直すことができる というおとぎ話がある。中立都市アインスは、このゴッドハンドの名前を取ったという逸話がある。 ドン・ペリはこの人が必ず北区にいると確信しているようだ。 北区の神殿関係者の間でも10日ほど前に港で怪我人に手をかざして治癒させた噂が広がっている。現在、ホオヅキに乗船しているらしい。 目深にフードをかぶった見目麗しい若い男という風貌。 ホオヅキの既知の人物ではなかった。 テレサからは激しく嫌悪されていた様子。世界の敵でもあるらしいが詳細は不明。 しかし、成功するかどうかは不確定だが確かに彼の力で過去をやり直すことはできるようだ。
謎のVIP	ホオヅキに逗留しているという謎の人物。 外交カードにされるほどの重要人物 のようだ。剣王国の密偵もまだこの人との接触ができていない。 アインスと同一人物かどうかは不明だったが、実はセレンの皇帝だったことが分かった。本国での暴動を避けてホオヅキに避難しているようだ。セレンで何があったのだろうか？
アイナ	北区の高級娼館【ラヴィアン・ローズ】の娼婦。ゾンビの上着のポケットにこの娼婦で遊んだ人の領収証が入っていた。 剣王国で随一の女性相手の娼婦で両性具有。 美貌のお嬢様といった風貌。ものすごい床上手。一時間遊んだだけで500セレンも取られてしまう。しかし、 たくさんの要人との付き合いがあり、剣王国における情報をたくさん握っているようだ。

サフラ	ホオヅキの機械王。最近金に困っている素振りが見受けられる。相談をした結果、うーば(仮)という新兵器を貸してくれた。
ファリス	東区のF広場にある双子神殿の出張所にいる神官。非確定時の名前は アコたん 。(アコライト:侍者) ガチの良い子で処女 。変な過去などない。掃き溜めのような 東区のほぼ唯一の癒し 。とにかく優しくて頼りになるし、 情報も教えてくれる 。実は 双子神殿の重要人物らしい 。
デスメタルズ	ゾドマ神殿近くの潰れた酒場跡にいる愉快的な連中。アブナイ人たち。枠が余ったので登場。

キーアイテム	
バラバラの紙束	集めて合わせてみると、ドンペリー家の首領ドン・ペリからの指令書だった。内容は以下。 『この前に指示した人探したがどうなってやがるのか、お前らは真面目に探す気があるのか。南から本部の査察が来る前に、なんとしてでも「やりなおし」をさせてもらわないと俺達はどうなるかわかってるんだろうな。アインスでの砂糖貿易、奴隷貿易が失敗した時点で俺達はいろいろと詰んでるんだ。それに加えて今回の…ええい、口にするのも忌々しい。とにかくだ、絶対に北街に居る筈なんだ。ゴッドハンドのアインスを何としてでも探し出せ。あと情報隠蔽の工作も忘れるなよ。あとあれだ。南に一人やって、査察団を足止めしろ。別に一人二人死んでも構わんから派手にやれ、いいな。お前達を買ってやったのは俺なんだ。恩義に報いろ！』
ゾンビの上着	テオ監禁場所にトラップ代わりに使われたゾンビが着ていた上着、ゾンビパウダーが残っているはず。ドンペリー家が追いつめられているという物証になるかも？また、ポケットからは北区の娼館【ラヴィアン・ローズ】の領収証が出てきた。
レシピ	双子神殿で教えてもらった ビーフストロガノフのレシピ 。冒険後提出するとクックマスターのリストに追加される。
カード	高級娼婦アイナから貰ったカード。剣王国の情報屋(娼館)を利用することができるコネを手に入れた証。
うーば(仮名)	サフラから貸してもらった身バレを防ぐための最新装備。詳しい説明はまとめの方に。

これまでの支出			
支出先	内容	種別	金額
盗賊ギルド(北)	東区地図	経費	1000
露店	アクセサリ	エティリス	200
酒場飲み代	飲食費	全員	5
スリ	やられた!	クロウ	300
B広場商人	情報料	クロウ	食糧
東区酒場兼出会い宿	飲食費×3	全員	6
東区酒場兼出会い宿	宿泊費(3部屋なので合計30セレン)×3	全員	15
盗賊ギルド(東)	ガルム一家の情報	経費	2000
ゾドマ神殿	参拝	エティリス	1200
双子神殿	治療費	エティリス	3000
双子神殿	追加で寄進	エティリス	1000
テオ監禁部屋	精神抵抗対策	エティリス	イブ
ラヴィアン・ローズ	アイナと面会する	経費	1500
ラヴィアン・ローズ	アイナとお楽しみ	エティリス	マムシエクス
盗賊ギルド(東)	東区地図×2	経費	400

その他得たもの		
称号「ナツクラッシャー」	テオ	
称号「性豪」	エティリス	
称号「夜の女帝」	エティリス	知名度+10
コネ(剣王国情報屋/娼館)	アリーヤ	フッカーにのみ使用可能経験値2000付
同上	エティリス	フッカーにのみ使用可能経験値2500付
コネ(ガルム一家)	全員	
リザルト	全員	20000経験点 20名声 20FP、テオクリスタル2個獲得 2週間経過。