

『トンネルズ&トロールズ』完全版用ソロアドベンチャー
「青龍奇縁」
著：岡和田晃／アダジョ

●はじめに

このシナリオは『トンネルズ&トロールズ (T&T) 完全版』のソロアドベンチャーです。プレイのためには、『T&T完全版』のルールブックまたは簡易ルールが必要です。簡易ルールは、『傭兵剣士』『コッロールの恐怖』『怪奇の国のアリス』等の「T&Tアドベンチャーシリーズ」に収められています。また、「GMウォーロック」創刊号のミニソロアドベンチャーに付属しているQRコードから、よりハンディなミニルールにジャンプすることも可能です。

●本シナリオについて

本シナリオは2019年度秋学期に岡和田晃が東海大学文芸創作学科で開講したゲームデザイン論のレポートの優秀作品を原案とし、ディベロップメントをやり直しつつ日本語表現の徹底改稿を施したものです。

アダジョ氏は中国人留学生で、本シナリオは金庸『天龍八部』など武俠小説の影響を受けており、フランク・オーウェンの小説のようにユニークなオリエント・ファンタジーに仕上がっています。

なお、設定の一部は、『ピークス・オブ・ファンタジー』の第2版（未発表）のために伏見健二氏がデザインしていた「アイスバーン」を参考にしています（許諾済）。

「FT新聞」掲載にあたっては、水波流編集長の助言を得て、さらなる改稿を加えました。関係各位にこの場を借りて感謝します。

●キャラクターについて

本シナリオには、作成済のキャラクターが付属しています。プレイヤーが作成したキャラクターを使っても構いません。その場合は2レベル以下の達人とします。

●真気とは

本作の世界観では、魔力度のことを「真気」と呼び、冒険の終了時まで回復しません。活用方法も、通常のT&Tにおける呪文とは異なります。詳細は本文にて解説します。麒麟は12点以上の真気がなければ生きられませんが、いつでも真気をきみに分け与えることができます。

●サンプルキャラクター

○桃墨（もも）二十歳

人間・真気使い（達人）・レベル2（1回だけ、セービング・ロールのやり直しができる）

体力度26

耐久度16

器用度18

速度12

幸運度14

知性度12

真気15

魅力度12

持ち武器：仙人の杖 ダメージ4D6+1、必要体力度12、必要器用度10、重量点100

弩 3D6+1、13、10、20

防具： 玄鎧（キルテッド・ファブリック） 防御点4

道具： 転移の水晶（重量点10）

真気法：《軽功》～真気で身体能力を向上させる。

《凌波》～短時間、火、水、氷、土、風の力を呼び起こす。

個人修正：+21 GP：1000 冒険点：500

タレント：[テレパシー] [異星のカンフー]

○麒麟（きりん）年齢不詳 神獣

体力度35

耐久度30

器用度7

速度15

幸運度20

知性度12

真気23

魅力度9

持ち武器：神獣の尻尾 4D6+2

防具： 麒麟の鱗片 防御点12

道具： 師匠の形見の首飾り

個人修正：+34 GP：100 冒険点：500

タレント：[テレパシー]

0-1

きみは桃墨という名（もしくは、プレイヤーが自由につけた名前とする）。万崑山の天道院で20年もの間、修行を重ねる日々を過ごしてきた。

そんなある日、きみの師匠は異教の刺客のはなった碎門掌により、帰らぬ人となった。

きみが駆けつけた時、刺客はすでに姿を消していたが、師匠は、今際の際に畢生の真気をきみに与えた。

きみはその遺言に従い、ベツィ国の南端にある迷宮を攻略しに行かねばならない。

師匠は生涯を賭して、大陸南部の「アイスバーン」に辿り着く方法を探してきた。師匠の相棒であった神獣——名は麒麟——も、きみと同行する（これも師匠の遺言なのだ）。

麒麟は世界で1匹しかいない、特殊な霊性を有したクリーチャーだ。人間の言葉がわかるし、念を送って仲間と交流することができる。戦闘時には戦力として戦ってもくれる。

麒麟の鱗片は、人型生物を復活させる力を有する。しかし、食べたら体に免疫がつくことになるから、1回しか使えない。

麒麟は薬草しか食べない。なので、常に薬草の補給が必要だ。薬草を1つ食べる毎に耐久度を1点回復することができる（耐久度の上限を上げることはできない）。0-2へ。

0-2

世界の南端部および北端部は氷原で、一年中ほぼ吹雪に見舞われている。

どちらにも標高の高い場所では「アイスバーン」（氷河）があり、それらは世界が形成されてから決して溶けたことがないという。

しかし、氷河の面積は年々増加しており、王国の地理学者の予測によると、あと50年経ったら王国の大陸部分が氷に覆われてしまうという話だ。

シツルス王国で伝わっている古の物語によると、大陸の西端にある氷山の下に大きな洞窟が存在し、そこに「赤のアイスドラゴン」が眠っている。この赤龍は氷のブレスを吹くため、もし目覚めたら世界の平均温度が5°C下がる。

王国の人々は赤のドラゴンが世界を凍りつかせてしまうのを食い止めたい。しかし、龍のもとに辿り着くには標高平均6000メートルの山群を通らなければならない。

海路を使っても、「アイスバーン」の周りの海は、凍り付いており、船が進まない。しかも、凶悪な猛獣が住んでいる。今まで数知れない冒険者がドラゴン討伐で命を失った。

大陸のもう一端、南の高地に「青のグッドドラゴン」が住んでいる。地形は同じく峻険だ。しかし、青龍の助けを得られれば、赤のドラゴンの討伐が容易になるだろう。

師匠の研究によると、青龍に気に入られるには、ベツィ国の南端の迷宮に眠る宝珠が必要だ。

だが、師匠は迷宮に赴く前に、死んでしまった……だから、きみはその意志を継ごうと決意したのだ。0-3へ。

0-3

装備を整え、天道院の門までくると、1D6体の兄弟子が、きみの行く手を阻む。きみを危険な旅に出させたくないようだ。

きみの知性度で1レベルのSRを行うこと。成功すれば門を出ることができる。失敗したら兄弟子たちと戦闘をせよ。失敗すると気絶させられ、兄弟子たちが代わりに冒険に出る。

兄弟子は1体につきMR 25だ。

→勝てば、0-4へ。

0-4

天道院から出たきみは、麒麟と一緒に南の迷宮へ向かう。真気で《軽功》を使えば、常人の何倍もの速さで疾駆可能となるほか、草や木の葉を足掛かりに宙高く空を跳び、水面を渡ることすらできる。麒麟も《軽功》を使える。きみの真気で3レベルのSRを行え。

→成功すれば、1-1へ

→失敗したら、目標値に足りないぶんの真気を消費する。成功するまでSRを行え。0になると気絶し、兄弟子たちが代わりに冒険に出る。

1-1

まる1日、《軽功》で南へ向かって竹林を走り、夜、山奥にある旅籠——聚賢山荘にたどり着いた。体力を回復するために、きみはここで1泊することにした。

3階建ての立派な建物だが、中では数名の旅客が小声で何か話している。

きみたちが入ってくると、先客たちは怪訝な顔でこっちを見る。麒麟は珍しい動物なのだ。

聚賢山荘は薬草を売っている。購入してもよいが、1束毎に20GPかかる。

オーナーは衣装に烏羽を挿した妙齢の女性で、物憂げな表情をしている。何やら悩みごとがあるらしい。

→詳しい事情を聞く 1-2へ

→厄介事に関わるまいと、部屋に入る 1-3へ

1-2

オーナーの息子——邱利（きゅうり）は些細なことで母と口論をして、そのまま家出をした。南方へ行ったらしく、1週間経っても帰ってこない。彼女はいま、とても後悔している。

邱利は長髪を頭の後ろに高く結んだ風貌で、常に細長い両刀を背に背負っているという。
オーナーは、きみに息子を探してほしいと依頼する。もちろん報酬は払うという。
彼女の依頼を引き受けるか？

→引き受ける 1-4へ
→引き受けない 1-3へ

1-3

麒麟と3階の部屋に入り、食事を取った後、早めに休憩した。
真気をコントロールしているので、熟睡していても外で不審な動きがあればすぐ気づく。
夜半、ドアの外に足音が聞こえた。2人の男が、きみの部屋の外まで忍び寄っている。
「へへっ、麒麟の血はよお、飲んだら不老不死になるってよお」
「うまく盗むか殺すかできたらよお、俺たち仙人になれるな。へへっ」

→1-5へ

1-4

オーナーは大喜びで、きみに10束の葉草、転送水晶と1000GPを渡した。
きみに部屋の鍵を渡し、「ごくゆっくり、おくつろぎください」と伝え、オーナーは去った。

→1-6へ

1-5

冷静にドアの方に気を配る。男たちは扉の鍵をガチャガチャとこじ開けようとしている。
きみは真気を手に溜めて、男たちが入ってくる瞬間、弾き飛ばそうとした。
扉が開き、きみが真気を発動させようとした瞬間……。

「あんたら、何やってるの？」
オーナーが男たちを引っ張り、派手にビンタをし、股間を蹴り飛ばす。
「あたしの客に手を出すなんて、いい度胸ね」

オーナーがきみを助けてくれたらしい。きみは彼女に借りができたようだ。息子を探さないわけには
いかないだろう。集めた真気は無駄に発散され、-1される。

→1-4へ

1-6

次の日の朝、きみはオーナーから、寒冷から防いでくれる鎧、すなわち「酷暑の鎧」を託された。
酷寒の環境でない地で使うと、器用度での2レベルのSRが必要で、失敗したら目標値に足りないぶん
だけ耐久度へダメージを受ける。防御点は7、重量点は1000。

きみたちは宿を出る。

→2-1へ

2-1

半日以上歩き、日が暮れてきた。竹林が目に見えるほど減ってきて、南に進むにつれ気温が著しく下
がる。ただ、幸いにも、いつのまにか遠く見えていた梅理（ばいり）山脈の目前にまでたどり着いてい
た。これからここを探索して、迷宮の入り口を探し出さねばならない。

→その前に休む 2-2へ
→休まず進む 2-4へ

2-2

きみたちは雪に覆われている巨石に寄りかかって、少し休みを取ることにした。酷暑の鎧の使用が必要となる。きみの器用度で2レベルのSRを行うこと。

茫々とした雪原に、ぽつんと黒い点のようなものが見える。真気に満たされたきみは、常人の比ではない視力を身に着けている。目を凝らすと、黒い点とは人のことだとわかった。

→0-4と同じ要領で《軽功》のSRをし、成功したら2-3へ

2-3

男の顔色は蒼白で凍死寸前だ。

長髪と両手に握られている長細い両刀から判断すれば、邱利だろう。

名前を呼んでも、強く揺さぶっても、邱利はピクリともしない。このまま放っておくと、聚賢山荘に送り届ける前に死んでしまう。

きみは、麒麟の血は人を不老不死にできるという話を思い出した。不老不死にできるのであれば、瀕死の人を救うこともできるだろう。念を送って麒麟に尋ねたら、快諾すると返事が来た。

麒麟の血を使って、邱利を助けるか？

→助ける 2-5へ

→助けない 2-6へ

2-4

きみは《軽功》を駆使し、先を急ぐ。時間をかけて自制を保っているのも、SRは不要だ。と、雪原に倒れている男を見かけた。

まさかと思い、きみは近づいていった。

→2-3へ

2-5

幸運度で1レベルのSRを行うこと。成功すれば邱利はみるみるうちに顔色がよくなり、戦力になってくれる。失敗したら邱利は目覚めるが、戦闘はできない。

邱利の能力値は以下、人間の3レベル戦士だ。

体力度 30

耐久度 14

器用度 13

速度 12

幸運度 8

知性度 12

真気 10

魅力度 15

持ち武器：両刀 3D6 + 1 + 戦士ボーナスで + 3 d 6

個人修正：+ 1 9

邱利は宝を探しに来たが、岩山に住む蜥蜴に不意を打たれ、力尽きてしまった（蜥蜴は非常食として、邱利を凍るままにさせておいたと思われる）。

きみの目的を知ると、岩山の表面には迷宮の入り口がないと教えてくれた。

迷宮には一生かかっても使いきれないほどの宝物が埋蔵されているらしい。噂を聞いて攻略しにくる人は山ほどいるが、未だに迷宮に入った人はなかった。

きみは《軽功》を使って周囲を探してみたが（真気を1消費すること）、確かに雪以外、何も無い。行き詰まることになってしまった。

「そういえば、倒れる寸前、金色の大きな鳥を見たのを思い出した。山頂の方へ飛んでいった」考え込んでいると、邱利が突然思い出した。

邱利を麒麟の背中に乗せ、きみたち3人は急いだ。

真気で山頂付近にまで行ってみると、山脈の形は碗のようで、周囲が高く、中央部が盆地のように窪んでいる。

桃墨は真気を用い、山頂までのぼってみる。雪に覆われた山谷の形は「卍」状に見え、その真ん中の部分にて何かが光っている。

→2-8へ

2-6

麒麟と男を天秤にかけることはできない。

かわいそうだが、きみは男を見捨てることにする。巨石の隣に行き、食糧をとった。

寄りかかる石はゼリーのように柔らかく、きみは異様を感じた。雪を拭き取って石をみれば、透明な石に蜥蜴のようなバケモノが1D6匹いる。石の中でも動いており、どうやらここはこいつらの巣窟だ。きみを発見したら攻撃してくる。

戦え、バケモノは1匹ごとにMR15で、悪意ダメージは3倍にカウントする。

蜥蜴を倒したら、きみはこの地は安全ではないと判断した。これ以上休まずに、麒麟と迷宮の入り口を探しに行った。

→2-7へ

2-7

蒼白の山脈を一周り探索しても、迷宮の入り口は見当たらない。山脈の形は碗のようで、周囲が高く、中央部が盆地のように窪んでいる。

きみは真気を用い、山頂までのぼってみる。雪に覆われた山谷の形は「卍」状に見え、その真ん中の部分にて何かが光っている。

→調べに行く 2-8へ

→調べないで戻る 2-3へ

2-8

「卍」の真ん中に金の基盤が設置されている。頭ぐらい大きさの球体を入れることができそうだが、しかし、その球体をどこで手に入れるかには全く心当たりはない。

詳しく調べようとするとき、頭上から気圧を感じてきた。見上げると大きな金鳳凰が鋭い目できみたちを睨んでいる。幅10メートル見当で、その大きな腹から声を出した。

「我は神器を守る丹鶉（たんこん）。ここは汝らが居るべき場所ではない、すぐこの場を去れ」

きみは何か交渉しようとしたが、問答無用と、丹鶉は攻撃してきた。

戦え、丹鶉はMR200だ。敵の悪意ダメージは2倍にカウントする。

もし死亡した場合、麒麟の鱗片で1回だけ復活することも可能だ。

→勝った場合 3-4へ

→逃げ出す場合 3-1へ

3-1

丹鶴が強すぎる。いまのきみの力では、勝てるものではない。

きみは急いで転移水晶を取り出して、麒麟や邱利と一緒に逃亡を試みる。きみは、速度で1レベルのSRを行うこと。

→成功した場合、3-2へ

→失敗した場合、目標値に足りないだけのダメージを受け、2-8へ戻れ

3-2

丹鶴に苦戦し、きみたちはいったん、聚賢山荘に戻った。

突如、現れたきみたちに驚いたのも束の間、オーナーは息子さんの方へ飛んできた。彼女は随喜の涙を流している。

感謝の念を込めて、きみは伝説の七星剣を贈られる（7D6+15、必要体力度15、必要器用度15、重量点10）。また戦闘時には1日1回、武器のヒットを3倍にすることができる。

オーナーはきみから金鳳凰との戦いを聞くと、彼女の知り合いを紹介してくれると言った。

その人は昔、江湖上の伝説に名を残す、天下一幫の頭だった人だ。今は隠居して、ベツィ国の首都で茶屋を経営している。

彼に合えば、金鳳凰と神器のことを詳しく教えてもらえるかもしれない。

オーナーは髪にさしている簪をきみに渡した。茶屋で見せるように、と示唆される。

きみたちは傷を治した後、ベツィ国の首都へ向かった。耐久度が全快し、冒険点500を得る。

→3-3へ

3-3

首都の海岸線にある茶屋——茶酔書香。中は満席だが、とても静かだ。

カウンターで目を閉じている老翁に簪を見せたら、彼は驚き、さっそく奥の個室に案内してくれた。

簪の持ち主は彼の若い頃の恋人だったという。

老翁はしばらく沈思黙考すると、2時間後によく目を開け、石床の下から、金色の球体を取り出し、きみに渡した。

宝珠の中には、小さな白虎が浮かんでいる。

「これは、隣国の迷宮を探検するときに入れたものだ。もしかしたら、これが、そなたの言う迷宮の鍵かもしれない」

それから内ポケットから転移の水晶を、きみに渡した。

きみはそれを使い、丹鶴のところに瞬間移動して戻る。

→4-1へ

3-4

きみはこのアドベンチャーをこなすには、微妙に強力すぎるようだ。麒麟の首飾りが光り、きみは「壮麗なる」マクシミリアンのマッドハウスへと強制的に飛ばされる。「怪奇の国！」（T&Tアドベンチャーシリーズ9『怪奇の国のアリス+怪奇の国！』所収）へ進め。

4-1

丹鶴の方も疲れたのか、そこで眠っている。丹鶴を起こさず宝珠を鍵として差し込むには、幸運度で1レベルのSRが必要だ。

→成功 4-2へ

→失敗 4-3へ

4-2

宝珠を基盤部に置いたら、大地は強く震え、「卍」の中央に大きな穴が開いた。
丹鶴は、恭しく頭を下げた。ここは飛び降りるしかない。

→4-4へ

4-3

氷を踏んで、音を出してしまった。丹鶴の方を見ると、燃えるような目でこちらを睨んでいる。
真気を放ち、次に攻撃してくるだろうと戦闘態勢を整えようとしたら、丹鶴は恭しく頭を下げた。
宝珠の持ち主だと認められたのだ。宝珠を基盤部に置いたら、大地は強く震え、「卍」の中央に大きな穴が開いた。ここは飛び降りるしかない。

→真気を1D6減らし、4-4へ

4-4

きみは《軽功》を使える。壁を蹴りながら入って、落下のダメージを軽減できる。真気を1D6消費し、幸運度で2レベルのSRを行うこと。失敗したら耐久度が3減る。
底に着くと、東西にも道があるのを見えた。よし、捨てる神あれば拾う神あり。
きみならどっちの道に行くか？

→熱気の漂う西の道 4-5へ

→じめじめする東の道 4-8へ

4-5

トンネルは暗い、前方1メートル以外のものが見えない。ただ、《凌波》でたいまつに火をつけることができるが、真気が1減る。
まもなく前方に鉄のドアが見えてきた。門に小さな窓が付いている、そこから中を覗くことができる。覗くか？

→覗く（《凌波》使用時のみ） 4-6へ

→覗かない 4-7へ

4-6

窓の向こうは暗い。中に生物の気配はなく、何も置いてない。他の部屋に進む道もない。
よし、ときみは扉を開ける。次に戦闘が起きたら、きみは敵の不意打ちで受ける効果は無視できる。

→4-7へ

4-7

力を入れて鉄のドアを押すと、ドアが開いた。
きみたちが部屋に行ったら、部屋が突然燃え始める。四周から火が吹き込んでくる。きみたちは、火のスライムに取り囲まれているのだ！
1匹が攻撃しにきて、君は水の《凌波》で防いだ（真気-1）。
しかし、火スライムはまだまだ攻撃しにくる。
きみは煙で混乱状態に陥って、1D6戦闘ターン、一方的に攻撃されてしまう。
麒麟は火の化身なので、スライムからダメージは受けない。火のスライムは1d6+5体、1体につ

きMR15だ。真気を1点残してすべて解き放てば、たちまち全滅させることもできる。

火のスライムを倒したら、足下の床が溶けていることに気づく。きみたちは落下した。

→4-11へ

4-8

道は暗い、前方1メートル以外のものが見えない。ここは《凌波》でたいまつに火をつけることができる。しかし、使用するたび真気を1点、消費する。

水の音がして、靴が濡れてくる。水は深くない、せいぜい膝までだが、行動が不便になる。

道の果てに木造のドアがある。そこから水が染み出してきていて、じめじめする。ドアは薄く、簡単に壊れそうだ。きみは勢いよく、扉を破壊する。

→壊す 4-9へ

4-9

ドアを壊したら、中から水が湧いてきた。きみたちは後ろに流されて、全身濡れてしまった。速度を-2すること。たいまつを消したため、何も見えなくなった。

通路の方は足が地面につくが、部屋に入っていく水が急に深くなった、泳ぐしかない。麒麟は火性の神獣、水に弱い。

きみは水中に潜む敵に攻撃されて、1ダメージを受ける。なめくじ妖怪だ！ 1D6体いる。

近接戦の前に、真気を1使えば、1体を凍結させて無力化させることが可能だ。あるいは戦闘で倒すことも可能、MRは1体につき30。

倒したら、部屋のもう一端のドアから、金の光が光っている。

ドアを通ると、道がどんどん広がっていく。壁に古の絵が描かれており、いつの時代に作られたか判別できない。その先へ進むと、巨大な黄金の扉がある。

→4-15へ

4-10

きみは師匠から授かった教えをヒントに、《凌波》を攻撃力に変えるすべを身につける。真気を1消費するごとに、きみの攻撃力を+1D6でき、さらにはバーサークしたかのように、武器の攻撃力によるゾロ目を振り足していける。

→4-15へ

4-11

真気を1減らして、《軽功》で下落のダメージを軽減する。幸運度で2レベルのSRを行う、失敗したら目標値に足りないだけのダメージを受ける。

周りは暗いが、松明はまだ火がついている。周囲は鉄の柵で囲まれて、部屋の中央にはテーブルがある。テーブルの上に紙が置かれ、【25*44+134=?】と書かれている。出口はない。

→謎が示す先へ進め。

→解けない場合、4-15へ飛ばされるが、敵のMRは倍となる。

4-12

謎の答えを叫ぶと、きみは瞬間転移させられる。

たどり着いた部屋は、無数の蝋燭があつて非常に明るい。どうやらここは経堂のようだ。

チュウチュウと、鼠たちの鳴き声が聞こえてくる。周りを見回すと、壁の穴という穴に、赤い目の生物が潜んでいる。あまりの数に、君は気持ち悪くなってきた。

→逃げる 4-13

→ネズミを攻撃する 4-14

4-13

きみは麒麟に乗って経堂から脱出し、死にもの狂いで前の暗闇へと突き進む。後ろはネズミの群れが、波のように湧いてくる。

道はすぐ突き当たりだ。上から光を感じた。一縷の希望がある。賢く戦闘を回避したので、真気を温存できる。

麒麟がつけている師匠の形見の首飾りから、新たな真気が伝わってくる。真気を+1D6すること。その先は、躊躇せずに《軽功》で上っていくしかない……。

→4-15へ

4-14

ネズミは穴からどんどん出てくる、部屋の明かりがその数に飲み込まれていく。

一番前にいるネズミは他と違って、サイズが大きい。目は赤ではなく金色だ。どうやらこいつがネズミのボスだ。

戦え、1d6×5体のネズミ(MR8)で、親玉ネズミのMRは20だ。悪意ダメージが4点以上計上されると、ネズミたちは興奮して、以降バーサーク状態になる。

→4-13へ

4-15

麒麟がつけている、師匠の形見の首飾りが輝く。

「よくここまで辿り着いた。わしはそなたらをずっと見守ってきたが、そなたらのような弟子を持って誇りに思っている。真気の新たな使い方を授けよう」

師匠の霊体が現れ、そう告げ、そして消えた。4-10へ進み、読み終えたら戻ってきて下記を読み進めること。

きみたちは光輝く神殿に着いた。神殿の中央に、5本の柱に囲まれている高台がある。

置かれているのは、きみの師匠が生前追い求めていた神器そのものであり、南のアイスバーンに行くための鍵でもある。

高台の前の階段に、翡翠色の巨大な亀が眠っている。翡翠亀の身の回りは火のようなオーラで満ちている。

神殿の上方から、謎の声が聞こえる。

「汝らは神器と縁があり、ここまで導かれた。しかし神器は、その力にふさわしい者しか手に入れることはかなわない。汝らの力を示すがよい」

亀は目をつぶったまま、宙に浮かんだ。火のようなオーラが分離してきみの方へ攻撃を仕掛けてくる。翡翠亀のMRは150で、火のオーラで、悪意ダメージを計上したら、亀の次の戦闘ターンの攻撃力が悪意ダメージ1につき+1D6される。

→倒したら 4-16へ

→形勢不利だと思うのなら、4-10へ

4-16

翡翠亀は虫の息だ。きみは十分に力を証明した。無益な殺生をする必要はない。

また謎の声が聞こえた。

「汝の力を認め、青龍様に合う資格をあたえよう。神器を手にとりたまえ」

きみは前に来て、神器、「紅葫蘆」を手に入れた。身の周りが金の光に包まれ、神殿の輪郭が曖昧になっていく。

気がつけばきみは聚賢山荘に戻っている。麒麟とともに、手は神器を持っている。

きみと麒麟はこれから、南のアイスバーンに青龍を探しに行くのだ。旅は、まだまだ長い。そう、青龍が与えてくれた奇縁こそが、冒険をつないでいくのだ。きみたちは、冒険点1000を得る。

1234

よくこのパラグラフまでたどり着くことができた。きみは謎を解き、4-12へ。