



# LEARN-TO-PLAY体験会 「レイディアント・シタデル編：夜市への道」

## LEARN-TO-PLAYとは

LEARN-TO-PLAY(以下、LTP)は、D&Dというゲームのさわりの部分をごく短時間で体験できるイベントで、およそ20～30分のプレイを想定しています。ルールをいろいろ説明することよりも「説明された状況に対して自分なりに行動をとり、それにより事態が展開してゆく」というTRPGの楽しさを体験してもらいましょう。参加したプレイヤーが楽しみ、D&Dをもっと遊びたいと感じてくれたのであれば、成功となります。今シーズンは、既に発売されている連作アドベンチャー『レイディアント・シタデル：光の城塞より』の導入となっています。

### 『レイディアント・シタデル：光の城塞より』とは

『レイディアント・シタデル：光の城塞より』(以下『レイディアント・シタデル』)は、エーテル界に浮かぶ神秘的な都市、レイディアント・シタデル(光の城塞)と、そこからつながる15個の世界での冒険を扱った連作アドベンチャー集です。このアドベンチャー集は、プレイヤー・キャラクター(PC)の本拠地をレイディアント・シタデルにおいて各世界へ遠征する形で遊ぶことも、それぞれの世界でのアドベンチャーを独立した単発の冒険として(レイディアント・シタデルを介さずに)遊ぶこともできます。

### 今回のアドベンチャー『夜市への道』について

本イベントでは、『レイディアント・シタデル』に掲載されている『塩漬けにされた伝統』の前日譚『夜市への道』というアドベンチャーを遊びます(『塩漬けにされた伝統』はサブサンコーという世界の、ディン・シン夜市(よいち)という市場での騒動を解決する1～2レベルのキャラクター用アドベンチャーです)。ダンジョン・マスターはこのアドベンチャーを実行するにあたって、『レイディアント・シタデル』全部を熟読しておく必要はありません(レイディアント・シタデルという場所じたい、今回のLTPには登場しません)。ただし、P.4～5の『レイディアント・シタデルへようこそ』とP.18～33の『塩漬けにされた伝統』に目を通しておいください。特に、『夜市競技』の『エビ料理チャレンジ』は今回のLTPイベントのできごとに関わるので、目を通してよくと詳しい説明をするときに役立つでしょう。本イベントにおいて参加者のPCは、レイディアント・シタデルではなくサブサンコー世界の出身であり、レイディアント・シタデルに関わることはありません。したがって参加者にレイディアント・シタデルのことを説明する必要は基本的にありません。

### 『夜市への道』の概要

PCたちはサブサンコー溪谷で活動する冒険者です。うち何人かは故郷や所属集団を代表し、名高きディン・シン夜市で交易関係を確立しようとしています。もしかしたら、自分で夜市に店を出すことを目指しているのかも知れません。幸い、ディン・シン夜市へギザギザニシキゴイエビ(小馬ほども大きなエビです)を運ぶ荷馬車隊があったので、PCたちは夜市の情報を得るついでに、その護衛に参加することにしました。ところがとある村で橋を渡るとき、橋が崩れて荷馬車が川に落ち、ギザギザニシキゴイエビが逃げ出してしまいます。PCたちは急遽、この大きなエビを捕まえることになければなりません。できることなら、なるべく商品を傷めずに！

## 簡易キャラクターについて

今回のイベントではデータを簡略化したキャラクター・シートを用意しており、アドベンチャーの説明はそのシートの内容に基づいた処理を行っています。そのため、必ずしも『Player's Handbook』他で示されたのと同じルール処理ではありません。簡易版ではないキャラクター・シートも用意してありますので、参加者がすでにD&Dの経験があるようならば、DMの判断によって通常のキャラクター・シートのデータおよび『Player's Handbook』のルールを用いてアドベンチャーを行っても構いません。簡易キャラクターには技能は記してありますが、能力値は記されていません。記されていない技能の判定や、普段ならば能力値を使用する判定については20面ダイスをロールし、その出目を使用します。このアドベンチャーではほとんどの行動に対する難易度は10となっています。DMは周辺状況やキャラクターの背景などによって難易度を高くしたり、低くして構いません。

## 開始前準備

『夜市への道』ではディン・シン夜市への荷馬車隊に同行するキャラクターたちが、その途中でのトラブルにどのように対処し、解決できるかどうかを描きます。

このように背景に色がついている文章は、プレイヤーに対して読み上げる部分です。書かれたとおりに読み上げても、自分の言葉で言い換えても構いません。

参加者が着席したらキャラクター・シートを提示し、プレイヤーに語りかけます。

皆さんこんにちは。本日はD&Dの紹介として、皆さんに短い時間ではありますが冒険の一場面を体験していただきます。私は体験セッションの案内役、ダンジョン・マスターです。よろしくお願いたします。私、ダンジョン・マスターはセッションの進行役兼語り部として、皆さんの冒険の各場面で何が起きているかを伝え、皆さんのキャラクターがどのような行動を取るかを尋ね、その行動の結果がどうなったかを裁定しお伝えします。このやり取りを続けて行くことで、物語は進行してゆきます。つまり、次に何が起ころかは皆さんの行動次第なのです。それではさっそく始めていきましょう。

ここにあるキャラクター・シートにはそれぞれのキャラクターの情報が記されています。皆さんそれぞれ1人。キャラクターを選んでください。

プレイヤーにキャラクターを選択させてください。時間が限られているならDMがキャラクターを選んでも構いません。

全員が自分のキャラクターを選んだら、以下を読み上げます：



『「プレイヤー名」の欄に皆さんの自分の名前を書いてください。一応、キャラクターには名前が用意されていますが、お好みの名前に変更しても構いません。ニックネームや通称を決めてもよいです。「キャラクターの詳細」の欄は、そのキャラクターの外見、人格、振る舞い方を記録します。選択肢から選ぶか、「メモ」部分に自分なりに記して、そのキャラクターがどんな行動を取るのか表現しましょう。

プレイヤーがそれらの欄の記入に手間取っているようなら手伝ってあげましょう。質問にはできる限り答えてください。ただし、質問の中にはこれから説明するものや、実際のプレイの時に教えたほうがよいものもあります。その場合、あとでその機会が来たときに教えると伝えましょう。次にシートの項目を説明します。

種族とクラス：D&Dにおいてすべてのキャラクターは種族とクラスから構成されています。これらはキャラクターの得意とすること一番深く関わってくる要素です。

アーマー・クラス (AC) とヒット・ポイント (hp) :

すべてのキャラクターはACとhpという数値があります。アーマー・クラスは、攻撃ロールを行って、そのキャラクターに有効打を与えるのがどれくらい難しいのかを示しています。ACが高ければ高いほどそのキャラクターに打撃を与えるのは難しくなります。一般人が何も防具を身につけていない場合、ACは10です。ヒット・ポイントはそのキャラクターがどれだけのダメージを受けられるかを表わしています。キャラクターがダメージを受けるたび、hpから受けたダメージの値を差し引いてゆきます。hpが0になったなら、そのキャラクターは気絶状態になり、行動ができなくなります。hpを回復する手段は幾つかありますが、今回のイベントでは各キャラクターの特殊能力でのみ回復できます。

(DM向け注釈：このアドベンチャーは遭遇1回分を扱うため、セッション中の小休憩、大休憩は想定していません)

攻撃ボーナス：キャラクターは武器や呪文を使って近接や遠隔の攻撃を行います。

“近接”と記されているなら、その攻撃はキャラクターがモンスターに隣接して行うものです。

“遠隔”と記されているなら、それはキャラクターがモンスターから離れた場所から行なう物です。

“攻撃”のあとにある数字は、そのキャラクターが攻撃を行なう時に、20面ダイスをロールし、出た数字に加える値です。この値が高ければ高いほど、その攻撃は成功しやすいです。

技能：各キャラクターは、自分のキャラクター・シートに記された技能を使うことができます。各技能の名前のあとにある数字は、キャラクターがその技能を使用する時に、20面ダイスをロールし、出た数字に加える値です。この値が高ければ高いほど、より高い技術を持っていることになります。

キャラクターが、自分のキャラクター・シートに記されていない技能を使う場合は、20面ダイスだけをロールし、いかなる数値も加えずに判定します。

装備品：キャラクターは冒険中に障害を乗り越えるために、装備品を使えます。

特殊能力：キャラクターはそれぞれ特殊能力を持っています。冒険の間、キャラクターは特殊能力によって他のキャラクターにはできない、何かしら特別なことを行えます。特殊能力はあなたが決めたときに使えますが、使用回数に制限があるものや、特別な状況でのみ使えるものもあります。

次に、20面ダイス (d20) をどのように使うかを以下のように説明してください：

例えば、ファイターのロングソードの攻撃ボーナスには“攻撃+5”と記されています。このファイターがロングソードで攻撃する際には、プレイヤーは20面ダイスを1つロールし、その出目に5を足します。その結果を聞いて私 (DM) が攻撃がヒットしたかどうかを伝えます。攻撃がヒットしたなら、ロングソードのダメージのところには“1D8+3”とありますので、その攻撃が与えたダメージとして、8面ダイスを1個ロールし、その出目に3を加えます。

『プレイヤー・リファレンス』には、キャラクター・シートに記されている用語類が詳しく説明されています。そちらを参照して貰っても良いでしょう。

では、ゲームを始めましょう！

## ゲームの開始

参加者全員が使用するキャラクター・シートを選んだなら、以下を読み上げてください。

皆さんはサブサンコーという、山に囲まれた熱帯のジャングル地域で活動する冒険者グループです。サブサンコーはジャングルの中にあるのどかな農場や川沿いの漁港が、整備された街道で繋がれており、人や物資が盛んに行き来する、活気ある地域です。このサブサンコー溪谷の経済の中心となっているのが、“踊る (ダンシング) 夜市”としても名高いディン・シン夜市です。涼しくなる夕方から賑やかになってゆくこの市場では、おいしい食べ物や珍しい品物を並べた夜店が軒を連ね、きらびやかな魔法の明かりで照らされているのです。

皆さんはこのディン・シン夜市を目指しています。目的は、夜市に自分の品物を並べるためや、夜市に集まる冒険や宝物の噂話を集めるためとさまざまです。ちょうど夜市へ魚介を運ぶ隊商があったので、皆さんはその護衛として同行することにしました。出発の朝、まだ暗いうちから六台の荷馬車に荷物が積まれて、籠に入れた干し魚の匂いが朝の潮風に乘って漂ってきます。

「旨そうな匂いだらう。この荷は『正直リーキ』が発注した品だ。」

隊商を束ねる商人、ヒューマンの初老の男性、キエット・ルサーンが話しかけてきます。「ディン・シン夜市で海鮮といえば八割方の連中は『ザングーン海鮮店』の名を挙げるが、俺は『正直リーキ』のシュリンプ・ケーキのほうが好きでねえ」世間話をしながらも、彼はチラチラと皆さんのほうを探るかのように見て来ます。

「あんたら、ディン・シン夜市にゆくのは初めてかい？  
いつもは何をしているか教えてくれんか？」

各プレイヤーに自己紹介として、自分のキャラクターの名前やニックネーム、どのような見た目をしているかを伝えてもらいましょう。装備している武器や防具、攻撃手段や技能、外見的特徴など、キャラクター・シートに記された情報が手掛かりになるでしょう。



キャラクターになりきるのに抵抗がない人ならば、DMであるあなたのセリフに応じて自分もセリフや身振りまじりに、キャラクターの自己紹介を行ってくれるかもしれません。一方、慣れておらず恥ずかしがる人もいるでしょう。無理にロールプレイを行ってもらう必要はありません。プレイヤーにとって居心地のよい空間を作れるようにしましょう。

キャラクターの説明に苦勞しているようならば、DMのほうから自己紹介につながる質問を1〜2つ投げかけて見るのが良いでしょう。

- \*キャラクターの名前やニックネームは？
- \*キャラクターの見た目はどんなふうですか？
- \*キャラクターが得意なのはどんなことでしょうか？
- \*キャラクターがディン・シン夜市に行く理由はなにですか？

プレイヤー全員の自己紹介が終わったら、キエットはうなずいて口を開きます。

「なるほどなるほど、みんな夜市になにかしら用事があったんだな。なら、この隊商は都合が良かっただろう。知っての通り、あの荷馬車からはいい匂いがする。猫くらいなら可愛いものだが、ジャングルじゃもっと大きな猫も誘われてくる。気を抜くんじゃないぞ」

彼がキャラクターたちの素性を尋ねたのは、商隊の責任者として全員のことを把握しておきたいと思ったからです。先のセリフでも言っているとおり、警戒しているのはおもに動物や魔獣のたぐいであり、人についてはあまり警戒していません。

隊商が準備をしている間に、荷馬車の確認をするプレイヤーがいたなら、以下のことを伝えてあげてください。

\*荷馬車は六台。うち三台には干し魚や昆布などの海産物が積まれている。残る三台は荷台が生け簀になっていて、生きた魚介を運んでいる。中身を尋ねるとキエットは「ギザギザニシキゴイエビだよ」と教えてくれる。

\*実際に生け簀の中を見ると、馬ほどもある大きさの、紫と青のまだら模様をしたエビが入っている。荷馬車一台につき一頭入っている。ギザギザニシキゴイエビを見て、難易度10の〈自然〉判定に成功したキャラクターは、その肉は確かに美味しいがひとたび暴れると体あたりしてきて危険だということ、脚はヒレに変化していて陸上ではほとんど移動できないことを思い出す。

\*生け簀を積んだ荷馬車は、中の水が揺れるのでかなり不安定であり、あまり急ぐと、最悪ひっくり返ってしまうだろう。

\*キャラクターたちが同行する街道は頻繁に隊商が行き来しており、ここ数年深刻なトラブル（山賊など）は発生していない。だしそれは護衛が同行しているからだと思われる。

ひとしきりキエットとのやり取りが済んだなら、以下を読み上げてください：

先頭の荷馬車の御者が鞭をふって合図をすると、キエットは声を張り上げ「出発！」と叫びます。ぎしぎしと車輪の軋む音をたてて荷馬車は動き始め、ジャングルに立ちこめる霧を貫く朝日が、眩しく皆さんの目を灼きます。今日も暑くなりそうです。

荷馬車は一列に並んで進みます。生け簀を入れた三台が先に、乾物ほかを積んだ三台が後に。キャラクターたちには最後尾の荷馬車があてがわれます。替えのための馬六匹がその後に続きます。キエットは先頭の馬車に乗って指揮を執ります。

キャラクターは馬車に乗ってもよいし、徒歩でついていっても構いません。商隊を守るための提案があった場合、キエットは喜んで耳を傾け、納得できるものならばその提案に随います。

ただし、今回のイベントでは移動中にモンスターが襲ってくるような遭遇は予定していないので、警備体制にあまり時間を割く必要はありません。

## 傾いた馬車

以下の文を読み上げるか、自分で言い換えてください。

日の出と共に出発した隊商は、街道を淡々と進んでゆきます。ジャングルから聞こえてくる鳥や獣の鳴き声は夜明けの頃に一番やかましく、日が昇りきってから途切れ途切れに聞こえてくるだけでした。

御者が茶を飲み、馬を取り替える休憩を二回とりましたが、その間も目立った事件は起こりません。

皆さんの馬車まで歩いてきたキエットは、タバコの煙管(きせる)を皆さんに勧めながら言います。

「そろそろ渡し場の村だ。橋を渡りきったところの店で飯を食べて昼寝しよう。水の側は涼しいから暑さをやり過ごすにはぴったりだ」

キエットはそう言って、先頭の馬車に戻り、ふたたび隊商は動き始めます。やがて渡し場の村に着き、左右の小屋から客引きが茶や軽食を呼びかけてきます。橋を渡る順番を待つ旅人に商売をしようというのです。

ですが、しばらくすると前方からがらがらと大きな音がして、馬のいななきが聞こえてきます。そして、

「おーい、ちょっと手を貸してくれ！」  
と、キエットの焦った声が聞こえてきました。  
「なんだかぐらぐらして……まて、ヤバイぞ！」  
なんと、がらがらという音に続いて、大きな水しぶきの音、怯えた馬のいななきが聞こえて来ます！

ここで地図を拡げ、以下を読み上げ、現場の状況を説明してください。

何軒かの小屋の先に川があり、石の太鼓橋が架かっています。道はこの橋に続いており、向こう岸には一台目の荷馬車が止っています。

問題は二番目の荷馬車で、橋の真真中で傾いていて、繋がれたままの馬がパニックに陥っており、同じく大慌てのキエットと御者がどうにかしようと奮闘しています。橋の上で何かトラブルが起こっているようです。

では、あなたたちのキャラクターが、どんなトラブルが起こっているかを見て取ることができたかどうか、〈知覚〉技能の判定を行います。〈知覚〉はキャラクター・シートの「技能」の欄に書かれています。全員、20面ダイスを1回ロールして、自分のキャラクター・シートの〈知覚〉技能の隣に書かれている数値を足してください。そして、その結果を私に伝えてください。



この〈知覚〉判定の難易度は10です。  
10以上の結果を得たキャラクターがいたら、以下の内容を伝えてください。

川にかかった石橋の一部が崩れて穴が開いており、荷馬車の後輪がその穴にはまり込んでいます。穴は2つあり、馬車のはまり込んでいるのは奥の方の穴です。穴にはまった馬車の荷台は傾いて生け簀の水があふれ、大きさが小馬ほどもあり、背中とヒゲが青と紫のまだら模様になったエビが逃げ出しています。  
積荷のギザギザニシキゴイエビです！  
エビは少し戸惑ったようですが、水の匂いに誘われたのか川のなかに飛び込みます。「捕まえてくれ！」キエットが言いました。  
皆さんはどうします？

もしも全員が〈知覚〉判定に失敗したなら、次を読み上げてください。

どうやら橋に穴が開いていて、馬車がそこにはまり込んでしまったようです。後から馬車を押そうとキエットが荷台の後にやってきた途端、キエットの体が吹き飛んで川に落ち、水しぶきが上がります。吹き飛ばしたのは青と紫のまだら模様をした、小馬ほどもあるエビです。馬車の生け簀から逃げ出したのです！ エビは川へと飛び込みました。「捕まえてくれ！」びしょ濡れになったキエットが叫びます。皆さんはどうします？

## 状況確認

プレイヤーはなにか行動を決める前に、さらなる情報を欲しがっても知れません。

以下の情報にはキャラクターたちが見てわかる情報だけでなく、そこから更に調べたり、行動を取ったりしたときの対応も記してあります。

キャラクターたちが他者（ギザギザニシキゴイエビやキエットなど）に働きかけようとしたら、その時点でアクション・シーンが始まります。『遭遇の処理』の項目の指示に従ってください。

ギザギザニシキゴイエビのデータはジャイアント・シー・ホースのデータを使用します（後述）

## 地形情報

広げた地図をもとに、キャラクターとギザギザニシキゴイエビの位置をプレイヤーに示してください。特に先んじて行動をしているのでない限り、キャラクターたちはマップに示した“キャラクターの初期配置”の場所にいます。ギザギザニシキゴイエビは馬車の隣の位置の、橋の下にいます。

場所の確認は何らかのコマやミニチュア、使っていないダイスなどを使うとわかりやすいでしょう。

なおD&Dでは「グリッド・マップの使用」はオプションルールですので、この遭遇でグリッド・マップを使うかどうかは、DMの判断で決めて下さい。

### 河原：

河原には石や砂利が積もっていますが、移動の妨げにはなりません。川岸から3m（2マス）ほどの範囲（マップでは水色の場所）では水の深さはふくらはぎ程度であり、やはり移動の妨げにはなりません。

### 川：

川の中央部分は腰までの深さがある“移動困難地形”であり、移動速度が半分になります（1m進むのに2mぶんの移動速度が必要になる）。

グリッド・マップを使用しない場合、橋や川の真ん中（つまりギザギザニシキゴイエビの場所）までは1回の移動で、川を横断するには2回の移動、あるいは“早足”を使う必要があるとして処理してください。

### 太鼓橋：

橋のアーチの高さは中央の一番高いところで水面から3mほどあり、橋の下は自由に移動できます。橋の上から落下した場合、落下した場所が水面であるなら落下によるダメージは受けず、転倒して伏せ状態になるだけです。

## 周囲の状況

キャラクターの中には、このタイミングで第三者の襲撃があるかもと、渡し場周辺を警戒する者もいるでしょう。

その場合、難易度10の〈知覚〉判定を行わせてください。成功すれば、渡し場近辺には旅人相手に商売をする人たちが、橋の管理小屋がありますが、怪しい人物はおらず、野次馬が遠巻きに眺めているだけとわかります。第三者の襲撃はありません。

## 商隊の他の人員

倒れた馬車に繋がれていた馬がパニックに陥っており、その声を聞いて他の荷馬車の馬も怯えています。荷馬車の御者たち（荷馬車一台につき一人、計六人）は馬をなだめるのに精一杯で、キャラクターたちを助けることはできません。

キャラクターの誰かがそれらの馬をなだめたなら（後述）、手の空いた御者は自分に危険が及ばない限りはキャラクターの行動を手伝ってくれます。

## キエット

キャラクターの〈知覚〉判定の結果により、キエットはエビの攻撃を受けてしまったか、そうでないかのどちらかになります。

ギザギザニシキゴイエビの攻撃を受けずに済んでいるなら、キエットはエビを取り押さえるのをキャラクターに任せて、自分は二台目の馬車の御者といっしょに馬をなだめ、荷馬車から馬を外すのに専念します（詳細は後述）。馬を外した後は、他の馬車と御者を手伝いに行きます。

ギザギザニシキゴイエビの攻撃を受けて川に落ちている場合、キエットはなんとか動けはしますが、ひどく傷ついているので、速やかに向こう岸の一台目の馬車の側へ待避します。以降、遭遇が終わるまで、話しかけられたら応答しますが、自分から行動することはありません。

## 他の荷馬車

荷馬車のうち一台は既に向こう岸に渡って、二台目と三台目は橋の上において、二台目の後輪が穴にはまり込んでいます。三台目はかろうじて手前の穴の前で立ち止まりました。四台目から六台目はまだ橋に踏み込んでいません。

二台目の荷馬車の馬のパニックは他の荷馬車の馬にも伝染していて、それぞれの馬車の御者はこの遭遇の間は馬をなだめるのにつきっきりです。

これらの馬は攻撃を受けたり、大きな音や光で驚かされたりしなら、荷馬車ごとその場を逃げ出します。

橋の上にいる三台目の荷馬車の馬はとくに怯えており、早く事態を収拾しなければ逃げ出そうとして荷馬車をひっくりかえしてしまいます（後述）。その場合、さらにもう一匹のギザギザニシキゴイエビが逃げ出します。



キャラクターは1回のアクションとして難易度10の〈動物使い〉判定に成功することで、逃げ出したり、怯えたりしている馬をなだめられます。なだめられた馬は平静を取り戻しますが、攻撃されたり、大きな音や光で驚いたりしたならば再びパニックに陥ります。

前述の通り、キャラクターがそれぞれの馬をなだめたら、その馬車の御者は手が空き、馬車を安全な場所に待避させることに専念します。

## 壊れかけの橋

川にかかった石橋は古くなっていたため、今回荷馬車が通ったタイミングで一部が崩れて、路面に穴が開いてしまっています。ドワーフのキャラクターや、石工道具に習熟しているキャラクター、ギルドの職人の背景で石工であるキャラクターであれば、現在の状況から以下のことがわかります。

- ＊橋が崩れたのは老朽化によるもので人為的なものではない。
- ＊一部は崩れたものの側面のアーチはまだ無事なので、今すぐ全体が崩れることはない（このセッション中に橋が崩れることを危惧する必要はない）。

## 方針を固める

状況を見て、ただちにギザギザニシキゴイエビを捕らえにゆくキャラクターもいるでしょう。他のキャラクターも同意しているようなら、『遭遇の処理』に移ってください。

エビを捕まえる方法を相談する場合、プレイヤーには思いついたこと、考えていることを遠慮なくDMに伝えるよう促してください。なにか尋ねられて、それが判定をしなくてもわかることであれば教え、彼らの判断を助けましょう。

以下にキャラクターたちが思いつきそうな方針とそのやり方を例示します。やり方の説明は実際にそれを行なうときがよいでしょう。ここでの目標は何をするかを手短かにみんなで相談し、実行に移すことです。

## ギザギザニシキゴイエビを攻撃する

キエットが襲われた場合、他の御者や馬へ被害が及ばないように、キャラクターたちはギザギザニシキゴイエビを攻撃するかもしれません。

その場合、アクション・シーンとして『遭遇の処理』に移行します。エビのデータは後半にまとめてあります。

エビはキャラクターたちを、逃げるための邪魔ものと見なして攻撃してきます。地上移動速度を持ってはいませんが、水泳移動速度があるのでマップの水のあるところは自由に移動でき、可能であれば突撃を行います。

水がないところに置かれた場合、動くことができず、さらに呼吸もできなくなるのでしばらくたてばおとなしくなります。

キャラクターたちの攻撃が命中してダメージを与え、それをキエットが見ていた場合、「売り物だ、傷つけないでくれ!」と叫びます。これに対してどのように対応するかはキャラクター次第です。

殺さずに気絶させるなら、ヒット・ポイントが0になったときに「今の攻撃は手加減した」と言うことで、殺さずに気絶させることができます。ただし、これは近接攻撃でのみ可能です（弓矢やファイアーボールでは手加減できないのです）。この場合でもエビはひどく傷ついていて商品価値は下がります。

また、次に示すような、ロープで縛ったり、陸上に引き上げたりといった方法に移行することもできます。

## 傷つけずに捕らえる

武器で攻撃するのではなく、素手で取り押さえることも可能です。これによりエビを傷つけずに捕らえることができます。

まず、試みるキャラクターは自分のターンに難易度12の〈運動〉の判定に成功する必要があります。これに成功するとエビを“つかまれた状態（移動ができない）”にすることができます。この後、1) ロープで縛る、2) 水の無いところまで引きずってゆく、の二つのやり方があります。

ロープで縛る場合：エビをつかんでいるキャラクター“以外”のキャラクターが、ロープを使いエビを縛ります。エビに隣接して、自分のターンのアクションとして難易度12の〈運動〉か〈手先の早業〉の判定を行い、成功するとエビの体の一部を縛ることができます。複数人で試みることができ、合計で3回成功すると完全にエビを縛り上げられます。

エビは自分のターンに“つかみ”から逃れようとするので、つかんでいるキャラクターは再び難易度12の〈運動〉判定を行います。これに失敗するとエビはキャラクターの手を離れて逃げ出してしまい、縛るためには再び誰かが“つかむ”必要があります。

エビを陸に引き上げる場合：エビをつかんでいるキャラクターがエビを引きずって川岸まで移動する必要があります。そのキャラクターは自分のターンにアクションとして難易度12の〈運動〉判定を行います。この判定に連続で2回（つまり最低でも2ラウンドかかる）、判定に成功することでエビを陸上まで引き上げることができます。

エビは自分のターンにつかみから逃れようとし、エビのターンに1d20をロールします。1～10の出目ならばエビはつかんでいるキャラクターを攻撃します。11～20の出目ならばもがいて逃れようとするので、つかんでいるキャラクターは引きずるための判定とは別にエビを逃がさないための難易度12の〈運動〉判定に成功する必要があります。この判定に失敗すると、エビはつかんでいるキャラクターの手を離れて川に逃れるので、再びエビをつかむ判定を行い、その後引きずってゆく判定を行います。

援護：縛る場合も、陸に引き上げる場合もつかんでいるキャラクターや縛るキャラクターを他のキャラクターが“援護”して手伝うことができます。援護するキャラクターは自分のターンにアクションとして、どのキャラクターの、どの行動（エビをつかむ、縛る、引きずる、逃げようとするのを阻む、など）を援護するかを決めます。援護されたキャラクターは、次に行う、援護を受けている判定に有利を得ます。

## なだめる

〈動物使い〉の技能を使って、興奮しているギザギザニシキゴイエビをなだめることも可能です。ただし、エビは生け簀の海水から川の淡水に環境が変わったことでとても興奮しています。

なだめるためにはエビに隣接し、1回のアクションとして〈動物使い〉の判定に成功する必要があります。〈動物使い〉技能の難易度は12です。この判定に成功するとエビはひとまず落ち着きます。

エビを落ち着かせたら、荷馬車を立て直し、生け簀に水を入れて（別の生け簀から水を補充します）、エビをその生け簀に入れる必要があります。生け簀の準備ができるまで待たせるのに1回、生け簀へ入れるために1回、それぞれ難易度12の〈動物使い〉判定に成功する必要があります。

これらの〈動物使い〉に失敗した場合、もう一度再挑戦できますが難易度は15に上昇します。2回続けて判定に失敗したらエビは攻撃を仕掛けてきます。いったんエビと戦闘したなら、これをなだめる難易度は20になります。

## 魔法を使う

キャラクターたちは有用な呪文を幾つか持っています。

### スリープ：

ウィザードのスリープ呪文で眠らせるのはとても良い方法です。ただし、この呪文は現在ヒット・ポイントが低いクリーチャーから眠らせてしまうので、キャラクターやほかの馬、御者たちが先に眠ってしまう可能性があります。ある程度エビのヒット・ポイントを減らしてからになるでしょう。スリープ呪文の効果を見るうえで他のクリーチャーのヒット・ポイントは、キエットが10（エビに突き飛ばされているなら5）、御者は4、馬は15です。

### クリエイト・デストロイ・ウォーター：

クレリックのこの呪文で、浅瀬の水を破壊して川床をむき出しにし、エビを泳げなくして移動を妨害できます。周囲に川があるので、次のクレリックのターンが来たら浅瀬の水は元通りになりますが、その間すべてのキャラクターは、エビをつかんだり、縛ったり、ひきずったりするための判定に有利を得ます。



## スピーク・ウィズ・アニマルズ：

バードはこの呪文によって上記の『なだめる』行動を、〈動物使い〉の技能ではなく〈説得〉や〈ペテン〉によって行なうことができます。

ここに例示したほかにもキャラクターたちがなにか解決方法を思いついたなら、可能な限り「イエス」と答えて、そのアイデアを生かしましょう。どうしても無理で「ノー」と答えざるを得ないときも、それに近い他の方法を提示してみたりしてください。

判定の結果が失敗の場合も、ただ「失敗した」と告げるのではなく、いったい何が起こったのか臨場感あふれる説明で盛り上げ、次の行動を促してください。

## 遭遇の処理

キャラクターたちが行動をはじめたら、アクション・シーンを開始します。今回のイベントではイニシアチブをロールしません。誰か一人のキャラクターが攻撃をする、エビを捕まえる、呪文を唱える、などの行動を決めたら、そのキャラクターから行動を解決します。そして、次にそのキャラクターのプレイヤーの右隣にいるプレイヤーから順番に、自分のキャラクターの行動を解決してゆきます。

アクションそのものは一斉に起こっていますが、処理は一人ずつ行なうことを忘れないでください。一人のキャラクターに行動を尋ね、その行動を描写しつつ必要ならば判定や攻撃、呪文の処理を行なってください。

すべてのキャラクターが行動をしたら、DMとしてキャラクター以外のクリーチャー（ギザギザニシキゴイエビ、キエット、御者、馬）がどのような行動を取るか説明し、場合によっては攻撃他の処理を行ないます

## 他のクリーチャーの行動

**ギザギザニシキゴイエビ：** エビは最初のラウンドは混乱しているので“早足”アクションを使って、川をジグザグに横切りながら、川上（左側）へ移動します。しかし第2ラウンドは落ち着いて、川下へ戻ってきます。

キャラクターたちがエビに働きかけたなら、パニックに陥って目の前のキャラクターが自分に攻撃をしなくなるまで攻撃します。その後、移動して逃走を試みます。

キャラクターの行動によっては、もう一匹、三台目のエビも生け簀から出て逃走、あるいは攻撃を仕掛けてきますが、キエットは二匹目のエビも捕まえてくれと頼みます。

エビは川下の小さな滝を超えてマップの端に到達したなら、川の流れに乗りキャラクターたちの追いつけない速度で海へ帰ります。

グリッド・マップを使用していない場合、エビは川上から川下へ向きを変えてから2ラウンドの間、どのキャラクターにも足留めされなかったなら、手の届かないところまで移動したものと見なします。

**二台目の荷馬車の馬：** 既に後輪が穴にはまっている二台目の荷馬車の馬は、御者だけでは充分になだめられません。キエットやキャラクターたちがなだめるのを手伝わない限り、荷馬車を引き倒し、そのまま引きずって逃げ出します。遠くまでは行かずに確保できますが、荷馬車と生け簀は道中では修理しきれないほどの損傷を負い、仮にエビを捕まえられたとしても運ぶための生け簀がない状況になります。

**三台目の荷馬車の馬：** 事故現場の一番近くにいるこの馬は、御者だけでは充分になだめられず、キエットやキャラクターが対応しない限り、アクション・シーンが始まってから2ラウンド目に暴れ出して、荷馬車をひっくり返してしまいます。これによって、2匹目のギザギザニシキゴイエビが逃げ出します。2匹目のエビは1匹目のエビがまだ活動しているなら、そちらに近づいて、逃走あるいはキャラクターを攻撃します。キエットは2匹目のエビも捕まえてくれと頼みます。

**他の荷馬車の馬：** エビの鳴き声や倒れた馬車の馬の悲鳴などを聞いて、他の荷馬車の馬も浮き足立っていますが、それぞれの御者がつきっきりでなだめている限りは、問題を起こしません。

**キエット：** キエットが遭遇に参加するのは、ギザギザニシキゴイエビの攻撃を受けずに済んだときです。その場合キエットは御者といっしょに倒れた荷馬車から馬を外します。そして馬の対処を二台目の御者に任せたと、他の荷馬車の対応を行ないます。

**御者たち：** それぞれ自分の馬車の馬をなだめるのに精いっぱいですが、二台目の御者は馬をなだめて、荷馬車から馬をはずそうとします。キャラクターが御者を手伝ったなら、その荷馬車の馬は落ち着くので、御者は手が空き、自分に危険が及ばない限りはキャラクターの行動を手伝ってくれます。

その場合、キャラクターが行う戦闘以外の行動（馬をなだめる、馬車を元に戻す、倒れた馬車から馬を外すなど）の判定に有利を与えてくれます。また、キャラクターが提案するなら、キャラクターの代わりに他の作業をしてくれる可能性があります。その提案が隊商や自分にとってなんらかの危険がありそうと判断した場合は拒むでしょう。その場合キャラクターが難易度10の〈威圧〉や〈説得〉、〈ペテン〉に成功すれば、言うことを聞かせられます。ただしその場合でも戦闘に関わることは拒みます。

## 遭遇の決着：エンディング

逃げ出したギザギザニシキゴイエビをすべて捕まえるか、殺すか、気絶させる。さらに馬が怯えているようなら、それをすべてなだめた時点でこの遭遇は終了します。

傷を癒し、必要ならば馬車や生け簀を修理し、荷物を積み直す。と改めて隊商はディン・シン夜市へ向かいます。

もしも二台目の馬車と生け簀が壊れている場合、一つの生け簀にエビを二匹詰め込んで運ぶことになります。狭い環境でエビ同士が争うため、ますますエビの価値が下がってしまいますが、仕方ないでしょう。

以下を読み上げてください。

馬たちが落ち着いたところで、商隊は再び旅立ちます。

その後の行程は特に問題はなかったものの、橋の事件で予想外の時間がかかったせいか、まだ夜市は先なのに、ジャングルの木々の間に夕陽が沈んでしまいました。

あなたたちは残る夕焼けを頼りに進みます。

気持ちは焦るものの、馬車を急かすわけにも行きません。そうこうするうちに残照も薄れ、コウモリたちが藍色の空に舞うようになってきます。

ですが、暗さを増した峠道を抜けたとき、街道の先に幾つもの明かりが灯っているのが見えました。

色とりどりの提灯やランプが、たくさんの屋台や夜店の軒先にぶら下がっています。

風に乗って美味しそうな匂いや人々のざわめきが届きます。

「踊る(ダンシング)夜市”だ、間に合ったな」

隊商は積荷を夜市の中に運び込みます。面倒をかけさせられたギザギザニシキゴイエビの行き先は、夜市の真ん中にあるイベント会場でした。金色の大きなテントが三つあって、そのうちの一つに『エビ料理チャレンジ』と記されています。

「お疲れさん、こいつは報酬だ。今回は助かった、また機会があったらよろしくな！」

キエットが皆さんの報酬の入った革袋を放ってよこします。

屋台が今晚の売り物を並べています、長く賑やかな夜がこれから始まります。さあ、皆さんはどの店から回るのでしょーか——。

これにて、Learn to Playセッションは終了です。皆さん、お疲れさまでした。





## LEARN-TO-PLAY体験会 「レイディアント・シタデル編：夜市への道」

積荷であるエビの損傷の具合、倒れた荷馬車の損傷の具合によってキエットのキャラクターたちへの心証はさまざまですが、護衛としての役目を果たしてくれたことについては正しく感謝の言葉を述べます。LTP終了後に『レイディアント・シタデル』所収の『塩漬けにされた伝統』を続けて行く場合、キャラクターたちはエビ料理チャレンジで、再びギザギザニシキゴイエビと出会うことになるでしょう。キャラクターたちがこのアドベンチャーで、エビをうまく捕まえたり、なだめたりして無事納品できている場合、チャレンジで相手をするエビはキャラクターが連れてきたエビです。キャラクターはそのエビの癖を把握しているので、下ごしらえをするときには、その判定にパーティ全員で1回だけ、有利を得ることができます。エビを殺してしまっていたり、損傷がひどかった場合には、納品したのとは別のエビが用意されるため、このボーナスは得られません。

### 戦闘マップ配置



### ギザギザニシキゴイエビ

#### ジャイアント・シー・ホース

大型・野獣、無属性

AC: 13 (外皮)

hp: 16 (3d10)

移動速度: 0m (0 $\frac{1}{2}$ ), 水泳 12m (40 $\frac{1}{2}$ )

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12 (+1)	15 (+2)	11 ( $\pm$ 0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

感覚: 受動〈知覚〉11

言語: —

脅威度: 1/2 (100XP)

水中呼吸: 水中でのみ呼吸できる。

突撃: このシー・ホースがクリーチャー目がけて一直線に6m (20 $\frac{1}{2}$ ) 以上移動し、しかるのち同じターン内にそのクリーチャーに“頭突き”攻撃をヒットさせたなら、その目標は追加で7 (2d6) [殴打] ダメージを受ける。目標は、もしクリーチャーであるなら、難易度11の【筋力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。

#### アクション

頭突き: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い1.5m (5 $\frac{1}{2}$ )、目標1つ。  
ヒット: 4 (1d6+1) [殴打] ダメージ。

