

# 魔法薬師の小屋にて

## 導入

ここはアゲナスタン王国の首都ソガーナ。まあ何でもありの猥雑な都市だが、入った居酒屋に昼日中から仇敵の手下がいるとは思わなかった。何気なく飲んだ酒に、恐るべき「漆黒の魔法薬」が入れられていたのだ。薬を入れた暗殺者は何とか倒したものの、このままでは薬が回ってどうなるかわからない。君は大急ぎでこのような薬に詳しい魔法薬師の小屋へ向かった。だが、魔法薬師は留守だった。探している時間はない。扉に鍵がかかっていなかったことを幸い、君は、このトイレと書斎兼用の実験室しかない小屋で、ひとり解毒の方法を探すことにしたのだが……。

キャラクターレベルや職業は問いません。作り立てでもベテランでもけっこうです。ただし、愛着のあるキャラクターを使うと何が起きるかわかりませんので、そこは自己責任でお願いします……。

1 とにかく解毒の方法を知らないと話にならない。この部屋に手掛かりがあるだろうか。薬品棚を探す→75 本棚を調べる→32 トイレで吐いてみる→63

2 気が付いた時、君の体は小さくなっていた。窓のガラスに映った自分の体を見ると、なんと、冒険回数とレベルは変わらないものの、ドワーフになってしまっていた！→79

3 ぐっ……息が……息が苦しい！1d6 をせよ。能力値以下なら→71 能力値より大きければ→64

4 1d6 をせよ。能力値以下なら→18 能力値より大きければ→24

5 悟りを啓いた君には、もはや現世は「退屈しのぎのために遊ぶ場所」でしかない。能力値などという些細なものはもはや君には関係がない。→21

6 さまよった君はいつの間にか仙人の住む深山幽谷にたどりついた。修行すること3d6年、君は体の大きさを身長50センチから身長10mまで自在にコントロールするすべを身につけた。→69

7 1d6 をせよ。能力値以下なら→82 能力値より大きければ→36

8 3d6 年間にわたる修行の末、君は自由に肉体を変化させ、どんなものにもなれる能力を身に着けた。(ただし各種能力値は変わらない) →69

9 1d6 をせよ。能力値以下なら→62 能力値より大きければ→25

10 君は吐けるだけ吐いた。もう吐くものがなくなり、君は自分の肉体の抵抗力を信じて目を閉じた……→38

11 しかし副作用もあり、君は冒険生活に耐えられないコモナーになってしまった。→90

12 君は二人になっていた。薬の副作用らしい。装備品を納得いく形で折半してから、君はもう一人の君と次の冒険に向かうことにした。→93

13 1d6 をせよ。能力値以下なら→26 能力値より大きければ→30

14 君は死んでしまった。14 の定めなのだ。しかしこのソロシナリオの作者は、14 が死ぬ番号というお約束は大嫌いなのだ。というわけで君の時間は死の直前の状態で停止する。見方によっては永遠の命だし見方によっては一瞬のうたかたにすぎない。そんな君を誰かが助けに来るかもしれない。こないかもしれない。すべては GM の思惑しだいなのだ。まあそういうことだ。善哉善哉。

15 息を吐くだけ吐くと、喉に清涼感を覚え、体が嘘のように軽い。どうやら解毒に成功したようだ！→42

16 絶望に襲われた君は世界をさまよった。どういう道を進んだかはわからない。たどり着いた先は深山幽谷にある仙人の隠れ里だった。→8

17 これまでのクラス特徴の恩恵を受けたうえで、すべての能力値をキメラのそれに書き換えること。それが終わったら 1d6 をせよ。能力値以下の目が出た→49 能力値より大きな目が出た→92

18 君は吐けるだけ吐いた。もう吐くものがなくなり、君は自分の肉体の抵抗力を信じて目を閉じた……→35

19 君は赤い薬を飲んだ。しかし、何も起きなかった！青い薬を試す→3 黄色い薬を試す

➡55 トイレで吐いてみる ➡63

20 げ、ゲロマズ！あまりのまずさに君の目の前が真っ暗になり……気が付いた時には……➡12

21 君は仙人なので何をやっても死なないが、判定の必要な行為や、戦闘に参加することはできない。そのようなことは俗世から離れた仙人にとってはどうでもいいことだからだ。代わりに口出しはいくらやってもよい。 ➡100

22 さまよった君がたどり着いたのは天空神の聖地だった。3d6 年の間、君は神に対してただただ祈った……➡47

23 力がみなぎってくる。筋肉がもりもりと膨れ上がってくる。しかし今はそんなことなどどうでもいい！赤い薬を試す➡46 黄色い薬を試す➡20 トイレで吐いてみる ➡81

24 君は胃の中身を吐き出そうとしたが、君の肉体は君の意志を裏切った。吐くより前に目がかすんでくる……➡99

25 気が付いたとき、君は白い部屋のベッドに寝かされていた。君が起きたのを知ったのか、白衣を着たエルフがベッドのそばにやってきて言った。 ➡83

26 気が付いたとき、君は過去の記憶をすっかり失っていた。1d6 すること。1 か 2 の目が出た ➡89 3 か 4 の目が出た ➡37 5 か 6 の目が出た ➡98

27 ふと、君が両手を見ると、淡い水色に染まっている。手だけではない。肌の色が、淡い水色に変わってしまったのだ！ ➡79

28 君はトイレに向かって走っていきこうとした。しかし妙に違和感がある。足の運びがどこかおかしい……いや、自分の身体が小さくなっていくのだ！ ➡94

29 命は助かったが、君はワーベアになってしまったのである。 ➡79

30 気が付いたとき、君は過去の記憶をすっかり失っていた。 ➡40

31 君の性別は逆転してしまっていた！しかもなんと、顔までよくなってしまうていた！ ➡11

32 本棚には無数の本がある。君に読めるだろうか？君がメイジ系なら➡7 シーフ系なら➡52 ファイター系なら➡61

33 君は吐けるだけ吐いた。もう吐くものがなくなり、君は自分の肉体の抵抗力を信じて目を閉じた……➡86

34 薬を飲むと、君は目に激しい痛みを感じた。まぶしすぎて目を開けていられない！目をつぶったまま、君は窓の分厚いカーテンを閉じた。➡74

35 君は何とか立ち上がった。まだ胃袋は嫌な感じを訴えているが、魔法薬は抜けたらしい。よろよろと小屋を出て近場の居酒屋に急ぐ……が、武器を小屋に忘れたことには気づかなかった！武器を一つ消しておくこと。➡93

36 「薬品大全」と書かれた本がある。読んでみると、「漆黒の毒薬を解毒するには、吐き出すよりほかに法なし」と書いてあった。君はトイレへ向かった。➡63

37 シーフとしての技をすっかり忘れてしまった君だったが、かわりにメイジとしての技と力を手に入れた。今後、君は同じ冒険回数とレベルのメイジとなる。➡79

38 君は何とか立ち上がった。まだ胃袋は嫌な感じを訴えているが、魔法薬は抜けたらしい。よろよろと小屋を出て近場の居酒屋に急ぐ……が、魔法書を小屋に忘れたことには気づかなかった！任意の呪文をひとつ消しておくこと。➡93

39 君の肉体がどんどん縮み、あろうことか羽まで生えてきた。冒険回数とレベルは変わらないが、いまや君はフェアリーになってしまったのである。➡79

40 シーフとしての技をすっかり忘れてしまった君は、駆け出しのレベル 1 シーフに戻ってしまった。冒険回数を 0 にせよ。➡79

41 あまりの高額に、君は卒倒しそうになった。払うには、3d6 か月は無給無休で働かなければならない！➡69

42 おめでとう。君は見事に毒の影響から逃れた。ボーナスとして、今回の冒険は冒険回数 1 回ではなく、2 回としてカウントしてよい。それが終わったら、冒険後のアイテムチェックを 1 回行うこと。➡100

43 君の体が小山のように大きくなり、服がはじけ飛んだ。君は自分が一匹のヒグマになっていることに気が付いた。→29

44 「飲んだらさらにもう一度赤い薬を飲むべし」と書いてある。君は薬品棚へ向かった。  
→75

45 1d6 をせよ。1 か 2 の目が出た→87 3 か 4 の目が出た→43 5 か 6 の目が出た→76

46 君は赤い薬を飲んだ。しかし、何も起きなかった！君の目の前が真っ暗になり……気が付いた時には……→31

47 神に対して祈りが届き、君は元の大きさに戻れた。しかし、元の職業に戻る気はない。今の君は天空神の忠実なるプリーストなのだ。今後、君は同じ冒険回数とレベルのプリーストとなる。→69

48 礼を述べると、エルフはメモを取り出した。「請求書」とそれには書いてあった。1d6  
せよ。偶数が出た→70 奇数が出た→41

49 すんでのところで脳改造手術を逃れた君は、世界征服をたくらむ悪の秘密組織と孤独な戦いを続けて世界を放浪することになる。今後のセッションで使用していいかどうかはGMと相談すること。→69

50 冒険回数を5減らし(0未満にはならない)、レベルを1減らす(1未満にはならない)こと。しかし、今後は職決定表でランダムに選んだコモナーとしての能力も使用可能だ。  
→79

51 「ここは総合病院です。あなたは、あと一歩で死ぬところだったのですが、我々の治療が効いたようでなにより」→48

52 1d6 をせよ。1 の目が出たら→66 それ以外→61

53 スーツと宙を飛んでトイレの扉へたどり着くと、なんということか、壁を通り抜けてしまった！→95

54 1d6 をせよ。能力値以下なら→33 能力値より大きければ→97

55 う、うまい！感動的な味覚体験だった。しかし今はそんなことなどどうでもいい！赤い薬を試す→58 青い薬を試す→34 トイレで吐いてみる→28

56 「あおいおくすりはえいようがあつてからだにいいよ」と書いてあった。本棚はあきらめて、君は薬品棚へ向かった。→75

57 君は胃の中身を吐き出そうとしたが、君の肉体は君の意志を裏切った。吐くより前に目がかすんでくる……→91

58 薬を飲むと、体の奥からドロドロしたものがあふれる感じがし、それと同時に、口から真っ黒な息が出てきた。→15

59 怪物が持っていたチェストから、宝石3個が出てきた！自分のものにしてよい。→96

60 君の体が柳のようにしなやかになり、目に見えるものがすべて美しくなった。冒険回数とレベルは変わらないものの、君はエルフになってしまったのである。→79

61 君にはちんぷんかんぷんだった。別な本を読んでみる→65 薬品棚を探す→75 トイレで吐いてみる→63

62 気が付いたとき、君は白い部屋のベッドに寝かされていた。君が起きたのを知ったのか、白衣を着たエルフがベッドのそばにやってきて言った。→51

63 飲んだ薬を吐き出せば何とかなるかもしれない。しかし君の肉体でそれができるか？君がファイター系なら→4 シーフ系なら→54 メイジ系なら→72

64 気が付いた時、君は自分の肉体がドロドロに溶けているのを知った。スライムになってしまったのである。→16

65 本棚の奥から、「おくすりのほん」というタイトルのぺらぺらなパンフレットを見つけたので読んでみる。→56

66 「毒薬の調合と解毒に関する深遠なる秘法」と書かれた本があったので読んでみる。→84

67 逡巡している暇はなかった。魔法薬は君の体をどんどん変化させていく。君がファイター系なら➡39 メイジ系なら➡45 シーフ系なら➡60

68 強い酒を飲んだ時のような頭にガンと響くショックで、気を失ってしまった……君がファイター系なら➡9 シーフ系なら➡13 メイジ系なら➡2

69 冒険回数を1増やし、最後のアイテムチェックを行うこと。ペナルティとして与えられた期間が過ぎるまでこのPCを使ってはならない。要するに、今キャンペーンの最中ならば、そこからは降りなければならないということだ。➡100

70 あまりの高額に、君は卒倒しそうになった。払うには、有り金を全部合わせても足りない！➡78

71 そのまま目の前が暗くなり、気が付いた時には夕闇の迫るところとなっていた。どうやら助かったようだ。➡27

72 1d6をせよ。1の目が出たら➡10 それ以外➡57

73 「漆黒の魔法薬を解毒するには、まず赤き薬を飲み、次に黄の薬を飲むべし」と書いてあった。君は薬品棚へ向かった。➡75

74 目を開いてみると、真っ暗なはずの部屋が普通に明るく見える。暗視能力を手に入れたのだ……昼の光のもとでは何も見えなくなることと引き換えに。➡79

75 薬品棚には毒々しい原色の液体が入った、栓をされた瓶がある。赤い薬を試す➡19 青い薬を試す➡23 黄色い薬を試す➡68

76 君の皮膚がつややかな美しい毛皮になり、手の爪がナイフのように鋭くなった。窓に映ったのは一匹の猫。➡88

77 気が付いたとき、君の体は羽のように軽く素早くなっていた。HPを2減らし、能力を1増やせ。➡79

78 支払いに充てるため、所持品すべてを消すこと。それが済んだら➡80

79 君はキツネにつままれた気分魔法使いの小屋を出た。それが君にとってプラスであ

れマイナスであれ、変化を適用したら、冒険回数を 1 増やし、アイテムチェックを 1 回行うこと。➡100

80 まあまた、裸一貫からやり直せばいいだけの話だ。武器になるものを求めて、君は町の商人通りに入っていった。冒険回数を 1 増やし、アイテムチェックを 1 回行うこと。➡100

81 君はトイレに走ろうとした。しかし、走ることはできなかった。君の体は宙に浮いていたのだ。あくまでもトイレに向かう➡53 別な薬を試してみる➡67

82 「毒薬の調合と解毒に関する深遠なる秘法」と書かれた本があったので読んでみる。➡73

83 「フフフ、実験は成功のようだな。お前は今日からわが組織のキメラ男だ。世界征服のために働くのだ」➡17

84 「漆黒の魔法薬を解毒するには、まず赤き薬を飲み、次に黄の薬を飲むべし」と書いてあった。よく見るとページがくっついていて、はがしてみる。➡44

85 命は助かったが、君はワーウルフになってしまったのである。➡79

86 君は何とか立ち上がった。まだ胃袋は嫌な感じを訴えているが、魔法薬は抜けたらしい。よろよろと小屋を出て近場の居酒屋に急ぐ……が、アイテムを小屋に忘れたことには気づかなかった！任意のアイテムをふたつ消しておくこと。➡93

87 君の歯が刃物のように鋭く伸び、体中に毛が生えてきた。気が付いた時、君はオオカミとなって遠吠えを上げていた。➡85

88 命は助かったが、君はワーキャットになってしまったのである。➡79

89 シーフとしての技をすっかり忘れてしまった君だったが、かわりにファイターとしての技と力を手に入れた。今後、君は同じ冒険回数とレベルのファイターとなる。➡79

90 大丈夫、コモナーでもやろうと思えば冒険はできるのだ。アドバンスの 48 ページをよく読んで、職決定表でランダムに職業を決めよ。納得したら➡79

91 気が付いたとき、君の手は鋭いかぎづめのように変化していた。能力を 1 減らし、ダ



メージを1増やせ。➡79

92 脳改造手術を受けてしまった君は、キメラ男として悪の限りを尽くすことになる。今後のセッションで使用していかどうかはGMと相談すること。➡69

93 冒険回数を1増やし、最後のアイテムチェックを行うこと。➡100

94 すっかり小人になってしまった君はあてもなく世界をさまよった。1d6 せよ。偶数が出た➡6 奇数が出た➡22

95 そのうちに、君はどんどんこの世界がどうでもよくなって、部屋を出て空を飛んで行った。「仙人」になってしまったのだ。➡5

96 突如部屋の中に、煙とともにドラゴンが現れた！能力5 HP20 ダメージ5(D)の力を持つ。戦闘せよ。負けたら➡14 勝ったら➡59

97 君は胃の中身を吐き出そうとしたが、君の肉体は君の意志を裏切った。吐くより前目がかすんでくる……➡77

98 シーフとしての技をすっかり忘れてしまった君だったが、かわりにコモナーとしての能力を手に入れた。➡50

99 気が付いたとき、君の体は石のように固く重くなっていた。能力を1減らし、HPを2増やせ。➡79

100 これで冒険は終わりだ。今後このPCを使ってこのソロシナリオをしてはならない。別なPCで再挑戦してほしい。楽しんでくれたかな？