

ドラゴンキャッスルズ RPG シナリオ 『小さいことはいいことだ?』

- シナリオタイプ…ダンジョン探索
- 難易度…1～2レベルPC用（2～4人）
- ※冒険回数2～5推奨
- 対応ルール…ベーシック/アドバンス両対応

目的…博士がドブ（排水口）に落とした発明品の指輪を回収すること。
舞台…PC達が拠点とする都市等から少し離れた山間の温泉街「アズール」。

ハンドアウト…
いつものように宿の掲示板には沢山の依頼書が貼ってあった。

目についたのは一つの失せ物探し。
依頼主はここから少し離れた田舎町アズールの外れに住む博士である。

ただの失せ物探しなら目にも留めなかったのだが…
冒険者たちはある一文に目を輝かせたのである。

主な登場キャラクター&モンスター

■博士（ハカセ）
山間の温泉街「アズール」の町はずれに住んでいる少々変わり者の女性研究者。
様々な魔道具等を発明しているらしいが、大半はポンコツらしい。

■おばちゃん
町に住む恰幅の良い普通のおばちゃん。

■漆黒のモーゼ
台所をはじめ様々な場所にあらわれる黒光りする甲冑を身にまとった者たち。
Gの名を冠する敏捷で食にどん欲な彼らは一部の人間にとって脅威となる。
「1匹見たら30匹はいると思え」と言われる彼らが人間の生活に与える損害は計り知れない。
彼らが進む先、人が避けることで道ができるように見えることから「漆黒のモーゼ」の異名をとる。

■ドブネズミ
なんの変哲もないドブネズミである。

■大ネズミ
もとは普通の大ネズミだが、博士が落とした指輪の力で巨大化が進んでおり、凶暴化もしている。

※各種エネミーデータは巻末に掲載。

真相

博士が新たに発明した指輪は2つ組み合わせて使用する魔道具であった。
片方は指輪から発せられる光線を浴びることで小さくなり、もう一方は大きくなるという、まるで某ネコ型ロボットの秘密道具のようなものである。
博士がドブに落とした指輪はそのうちの1つ「大きくなる」方の指輪でした。
その指輪を運悪く鼻先に引っ掛けてしまった大ネズミが指輪から漏れる力でじわじわと大きくなっていき、やがて苦しくなりアズール地下の狭い狭い排水路の中を藻掻いて走り回っている…というわけです。

前日譚

ここはとある田舎町の外れにある一軒家。
そこには少し変わり者の研究者が住んでいた…

その自称「ハカセ」の研究所からは今日も叫び声が聞こえてくる…

「なんだ、このポンコツは！全然動かんではないか！！」

ハカセはどうにもご機嫌斜めの様子。
カラクリがうまく動いてくれないので文句を言っているようです。
自分で作ったものなのに…

そんな性格だから友達も少ない様子。
と、そんな話はここではどうでも良いことですね。

この研究所、謎の植物や菌類でいっぱい…なだけでなく環境実験だとかなんとかで室内にまで水源がひいてあるのです。

そんなところでプンスカやったら何か事故が起こることだってあります。

ほら、今だって……あらら、盛大にすっころんでしまったようです。

**「オーマイガッ！！
なんてことだ…
私の発明の中でも会心の出来である魔法の指輪が…！
お池にはまってサー大変！」**

「どうしよう、どうしよう。」

水面を眺めて右往左往。
その様子は動物園の檻の中のゴリラか何かのようでした。

そんなゴリラごっこをしながら数十分…

「(°▽°)ｷｯｺﾘ!!」

どうやらハカセは何かいい案を思いついたようです。
どうせロクでもない考えだと思いますけどね…

**「イエス！困った時の冒険者！！
得体のしれない魔物からの依頼すら引き受けてくれるというのだ、私の依頼を断るはずがなからう！
アッハッハ、やっぱり私は天才だな！」**

どうやら、冒険者の宿に「失せもの捜索」依頼を出すことにしたようです…

～ 小さいことはいいことだ？・開幕 ～

※前日譚はプレイ前にあらかじめプレイヤーにハンドアウトと共に提示しておくことを推奨します。

導入

もうすぐお昼になろうかというある日の午前中。
PC 達一行は拠点としている宿酒場にある「依頼掲示板」とにらめっこを続けている。
それは、一つの依頼書が気になるからである。

その依頼書の内容とは…

■依頼の内容

私の偉大な発明品をうっかり落としてしまった。
捜索してくれる冒険者急募…

報酬：1人当たり金貨1枚 温泉つき

場所：アズール

依頼主：ハカセ

失せ物探しの割には報酬が良い気がするが、それはその「発明品」とやらが相当大事な物なのだろう
ということで理解できる。

PC 達一行が気になっているのは「温泉つき」の方だった。

なんとも言えない表情で依頼書を見ていると、宿のオヤジがやってきて PC 達が眺めている依頼書を手
に取り中身を読み上げこう言います。

* 「この依頼が気になるのか？特に変わった依頼でもないようだが…？」

PC 達がオヤジに依頼の内容について質問しても、詳しい事はわからないと言いますが、「温泉つき」
のところが指さして、アズールという町はここより馬車で2日程の山間にある温泉街であることを教
えてくれ、それが理由に温泉の入浴券でも付けてくれるのではないだろうかと言います。

何はともあれ、詳しい事は行ってからの楽しみということで、たまには仕事ついでに温泉を楽しん
でくれるのもいいんじゃないのかと勧められます。

PC 達が断る場合はここでシナリオは終了となりますが、普通は受けるように進めてください。

⇒アズールの町へ

アズールの町

導入が終わったら次の内容を読み上げてください。

出発してから予定通り2日、道中では特にトラブルもなくアズールの町へと到着した。
そこは町というよりは大きめの村という方がしっくりと来る落ち着いた町で嗅覚を刺激する独特の
香りが温泉が名物であることを示している。
さて、早速依頼主を訪ねてみようと思ったのだが…あらためて依頼書を見てみると困ったことに
「ハカセ」と依頼主が書いてあるだけで住所などの記載がない…

依頼主はどこかそっかしい人間なのか、どこを訪ねればいいのかという情報が依頼書に記載されて
いませんでした。PC 達は仕方ないので「ハカセ」の家について情報を集めることとなります。

PC 達の目の前に見える町の公衆浴場も併設した温泉宿前の広場には目立つ人物として次のような人が
います。

■吟遊詩人

どこかで聞いた事のあるような英雄譚を歌っている吟遊詩人です。
話を聞いてみると彼も旅の者らしく、残念ながら「ハカセ」についての情報は得られません。
この温泉街をいたく気に入っているようです。

■温泉饅頭売りの町娘

愛想のよい町娘で温泉饅頭を売っています。
饅頭を買う場合は10個で銀貨1枚、地元通貨の場合1枚で2個買うことができます。（地元通貨5で銀貨1枚）

「ハカセ」について尋ねると、この街の郊外の森に少し風変わりな人が住んでいることを教えてくれ、おかしな道具や薬をよく作っているようだから多分その人のことだろうと言います。
そして、訪ねるなら他所から来た人には少し場所がわかりにくいだろうということで、観光用に配っている地図に印をつけて渡してくれます。

■温泉たまごを売る町男

元氣よく温泉たまごを売っている若い男です。
買う場合には5個で銀貨1枚、地元通貨で買う場合は1枚で1個買うことができます。

「ハカセ」について尋ねた場合は饅頭売りの町娘と同じ内容の情報を得ることができます。

依頼主の住居についての情報を得たら

→ハカセの家へ

ハカセの家

緑の優しさと木漏れ日が心地よい小道をしばらく進んでいくと遠めに小さな建物が見えてくる。
きっと、あれが依頼主の家に間違いないだろう。

特にトラブルが起きることもなく家の前まで辿り着くことができます。
玄関のドアをノックするなり、呼びかけるなりした場合、中から「はい、どなたかな？」と声が聞こえ、やがて玄関のドアが開けられます。

中から現れた人物はPC達の姿をしげしげと眺めると口を開き次のように語ります。

*「おや、君たちは？
ふむふむ なるほど…！その姿はまさか・・・
私が待ち望んだ救世主！
冒険者諸君ではないかな？」

ようこそ、我が研究室へ。
さあ、中に入りたまえ。」

君たちを出迎えたのは一人の女性だった。
彼女は君たちの姿を見ると冒険者と判断したようでもわかに表情が明るくなり、いろいろとこれまでの経緯を話しはじめる。
どうやら彼女が依頼主で間違いないようだ。

堰を切ったように喋り出した彼女を見て呆気にとられる冒険者達に気づき、依頼主の博士と思われる人物は話すのをやめ、襟を正します。

そして、PC達に軽く謝罪し、さもわかっているという風にPC達に「〇〇（普段拠点としている都市等）」から来た冒険者だろうと確認を取ります。

そして、彼女自身が依頼を出した「ハカセ」であると自己紹介します。
※「ハカセ」はあだ名なのだそうですが、本当かどうかはわかりません。

その後、あらためて依頼の内容を説明します。
それは彼女が発明した「マーベラス」で「アメイジング」な効果を持つ指輪を探してきて欲しいというものです。
この指輪は魔法とは違う原理で効力を発揮するらしいのだが説明が面倒なので魔法の指輪みたいなものだと思って欲しいと言います。

PC達はおそらく、どこで失くしたのか（落としたのか）、探す場所の見当はついていないのか等を質問してくる可能性があります。（そういった問いかけがない場合、そのままどこで落としたという話につなぐ形で同じ情報を出して構いません。）その際に次の情報を与えて話を進めてください。

■失くした指輪はどこに？

- ・ハカセは家の中にある様々な植物が茂っている小さな湿地のようなスペースを指さす。
- ・その水場にうっかりドボンしてしまった。
- ・その研究スペースは常にポンプで水を循環させて綺麗な水質を保つようにしている。
- ・落としたショックでポカンとしている間に、指輪はどんぶらこどんぶらこと流れていった。
- ・その先は排水口があり、つまりは下水に繋がっている。

上記内容を面白おかしく話してください。

■PC 達が「温泉つき」について言及した場合

次の内容を話してください。

*「ああ、報酬に書いた「温泉つき」の話か。
それは別に釣りではないぞ？
君たちが指輪を見つけてきてくれた暁には！」

そう言ってハカセは白衣のポケットから少ししわくちやになった紙切れを数枚取り出しヒラヒラさせながらドヤ顔をする。
仕事の報酬として「温泉の入浴券」をくれるということで間違いないようだ。

この街は村と呼ぶ方がふさわしい程度の規模の町ですので、当然のことながら大都市のような人が入り込める立派な下水道は存在しません。地下を通して近くの川の下流へと流れ込む小さな排水路があるのみです。
その事を尋ねられた場合は素直にそう教えてもらえますし、質問されない場合はハカセの口から語らせてください。

下水の話をした後で、自信満々にドンウオーリー！心配無用ノープロブレムとドヤ顔でハカセはひとつの指輪を PC 達の眼前に突き出します。
それはハカセのグレイトな発明品の1つで指輪から出る光線を浴びたものを小さくすることができるものなのだそう。

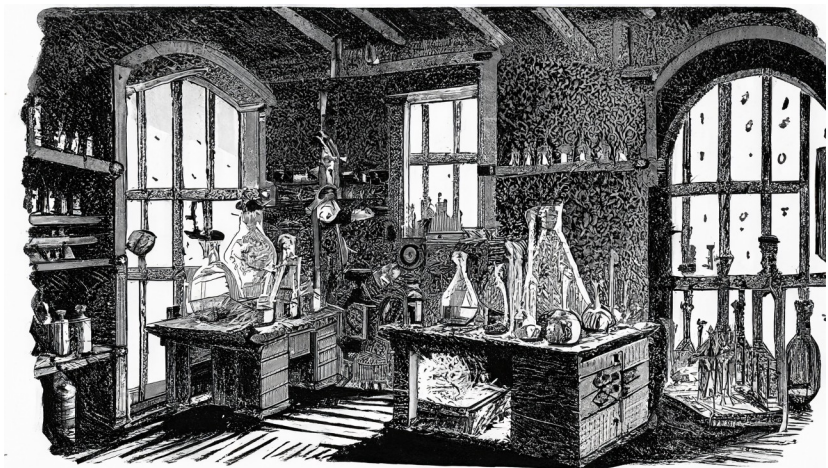
その指輪を使って PC 達を小さくし、その上で下水へと送り込もうという魂胆なのである。
元に戻れるのかどうかということについてもドンウオーリー！だそうで、PC 達がしっかり依頼を達成さえすれば大丈夫だということです。

万事オウケイ準備万端であればハカセは PC 達を「スイッチオン！」と指輪の力で小さくし、紐につけた小さな籠を使って家の水場の排水口から地下の排水路へと送り込みます。
送り込んだ後で、上から次のように声がします。

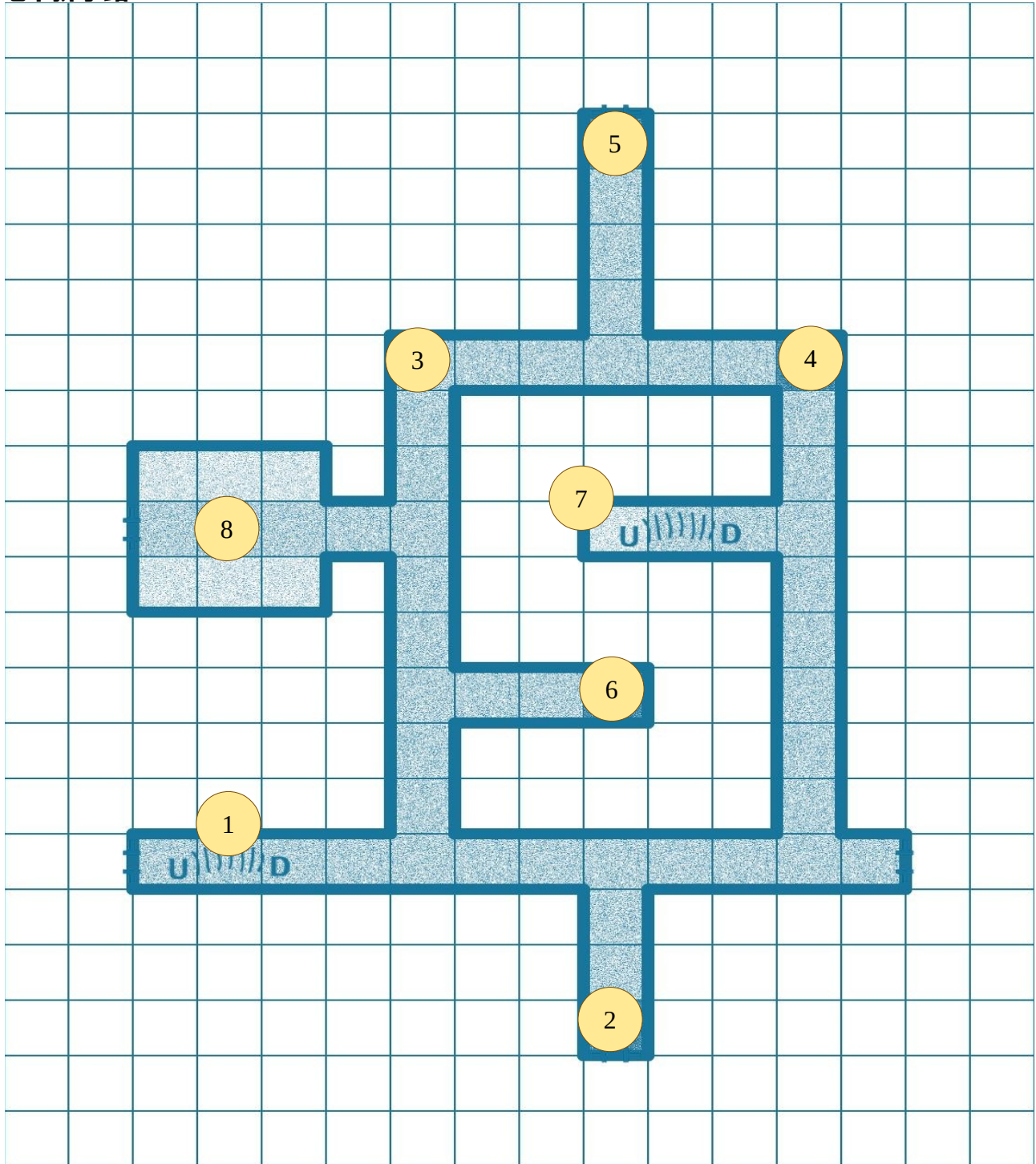
*「そうそう、この指輪はな小さくするだけで元には戻せん！元に戻るには失くした指輪が必要だ！だから、頑張って探してくれたまえ！よろしく頼んだぞ！！」

そして、何か問題などが発生した場合は紐を垂らしておくので、それを引っ張るようと言います。
紐の先に鈴をつけて引っ張られたのがわかるようにしておくそうです。

➡地下排水路へ



地下排水路



※各末端（卩）部は流れは先に続いてますが小さな柵状の金属が備え付けてあり、通行ができません。

1.ハカセの研究室の排水口から降りた地点

上部より紐が垂らされています。

足下は緩やかにほんのりと温かい水が流れています。足を取られるほどの流れではないので行動に支障はきたしません。（ニオイは気になるが…）

紐を引っ張ると少し間をおいてここに降りて来た時の籠が下ろされてきて引き上げてもらえます。探索中に引き上げてもらった場合、状況に応じては回復薬等を都合してもらえます。（もちろん小さくして）

※探索時の注意

指輪の位置を追跡する為に「魔力感知」等を試そうとするプレイヤーがいるかもしれませんが、厳密にはマジックアイテムではない為、感知することはできません。

2.3.4.5.6 ヘドロ溜まり

ゴミやら何やらがたまってブクブク泡が立っているヘドロ溜まりです。
探してみる場合、プレイヤーの代表に1D6を振ってもらい、以下の表に従ってイベントが発生します。

出目	イベント
1～2	これといって目ぼしい物は見つかりません。
3	探している間にPC人数と同じ数のドブネズミに囲まれてしまいます。⇒戦闘発生
4	ヘドロの中から銀貨を1枚発見する。(今のPC達には少々サイズがデカイが…)
5	ゴミやヘドロの塊だと思っていたソレはガサガサと動き出し、PC達に向かってくる！PC人数+2点のHPを持つ【漆黒のモーゼ】と遭遇。⇒戦闘発生
6	指輪の大ネズミと遭遇⇒詳細は後述 (発生済みの場合は何も起きません)

※各種エネミーデータは巻末に記載

⇒指輪の大ネズミと遭遇

ヘドロの中に指輪はないかと探していると突然何かが飛び出てきます。それは少々大きいように見えるが、ネズミのようだ。(とは言っても、PC達が小さくなっているのです、どのネズミも大きいのですが…ひとときわ大きいようです。)

よく観察してみるとネズミの鼻先に指輪らしきものが嵌っているのがわかる。しっかりと嵌ってしまっているのでも口も開けられず苦しんでいるように見えます。指輪の奇妙な装飾を見ると、その指輪がハカセの発明品だろうことは予測がつかず。PC達はネズミに戦いを仕掛けたり、何とかして外そうと試みようとすると思いますが、この大ネズミはとてつもないスピードでこの場から走り去ってしまいます。

依頼を果たすにはこの大ネズミを見つけ出す必要があります。

7.どこかの家の排水管

どこかの家から通じている排水管のようです。
ヘドロ溜まりで指輪の大ネズミと遭遇済みの場合は、周囲を調べることで小動物の足跡を発見することができます。
足跡の発見のために、シーフ系クラス的能力判定またはそれ以外のクラスの幸運判定。もしくは詳細能力値を導入している場合なら感覚判定をさせても構いません。

足跡を鑑定する場合はメイジ系クラス的能力判定またはそれ以外のクラスの幸運判定。もしくは詳細能力値を導入している場合、知力判定(得意なこと【魔物知識】使用可)を行い、成功するとサイズはどうあれネズミの物だということがわかります。

この排水管はハカセの家のもので、割と緩やかな傾斜で流れ落ちてくる形になっているようなので登っていくことも容易だと考えられることをプレイヤーには伝えてください。

登る場合、民家の台所へと出ます。

■民家の台所

次の内容を読み上げてください。

途中から垂直になるなどということもなく、無事に君たちは下水から脱出できた。
どうやらここは民家の台所らしい。(指輪の大ネズミと遭遇していない場合には、描写はここまで。台所にネズミもおらず、オバチャンもいません。)

まずは状況観察ということで周囲を見渡してみると隅っこの方に例のネズミが居る。
そして台所の主であろうオバチャンが調理道具を手立っている。

→次のページへ続く

→前ページより
今の君たちはネズミサイズだ。
つまり、君たちにとってオバチャンはトロルの王にも等しい存在だ。
そして、君たちは彼女にとっては台所に侵入したネズミに過ぎない。

家庭の台所を守る女性は強い。
もし、彼女に見つかってしまったら命が危険にさらされるだろう。
くれぐれも慎重に行動しなくてはならない。

この場において、いかなる行動を取ろうとしてもオバチャンから見つかる事は避けられません。
仮にPC達が全員隠密行動を取り、成功したとしてもネズミの方がオバチャンに気付かれてしまい、騒動となり、ネズミは再び排水口から逃げてしまいます。

オバチャンは台所に大量のネズミが入り込んだと思込み、錯乱して調理道具を振り回して襲い掛かってきます。
もしも、逃げようとせず、愚かにも戦いを挑むというならばトロル（リーダー）のデータを用いて戦闘をさせてください。

■オバチャンのデータ（トロルリーダー）
能力3/HP 16/ダメージ2
危険度：11
倒れた個体（ネズミと思っているため）に対してはトドメを刺しに来るD付です。

PC達が魔法の書のスリープ等で無力化を試みる場合もあると思いますが、その場合はサイズ差が災いするという事で状態異常系の魔法はGMが1D6を振って6を出した時のみ効果が出ることにしてください。

いずれにしても、ネズミは騒動で排水口から逃げてしまいますので、PC達も後を追うこととなります。
台所からの逃亡の際に、各自能力判定または器敏判定（得意なこと【走る】使用可）を行い、一番悪い目で失敗したPCが一度だけオバチャンの一撃を受けることとなります。（守備不可）
この時、オバチャンの攻撃が外れたら何事もなく、当たれば手痛い一撃を受けて逃げ切る事となります。
もちろん、全員が判定に成功したら見事逃げ切り、元の場所へと戻る事となります。

元の排水路に戻ると、先ほどのネズミの姿はどこにもないので、再び探し回る事となります。

8.袋小路

両脇が少し土手状になった袋小路で、奥に水の流れは続いています。金属の策が設けられていて先には行けそうにありません。

先に民家の台所のイベントを発生させていない場合は何も起きません。

民家の台所でのイベントを済ませている場合には、この袋小路に近づくと大量のネズミがいることがわかります。
そして、その中央には他よりも一回り大きな指輪のネズミがいます。
そのネズミはこころなしか先ほど見た時よりも大きくなっているように見えます。

ここで大ネズミは逃げられないことを悟ってか、それとも一層きつく嵌った指輪による締め付けの苦痛によってかPC達に向かって狂ったように襲い掛かってきます。
それに呼応するように周囲のドブネズミ達も共に襲い掛かってきます。

■敵情報

大ネズミ 1体

ドブネズミ PC人数と同じだけ。2レベルのキャラが1人いる毎に+1体

※各種エネミーデータは巻末に記載

もし、PC達がピンチに陥った場合には一時撤退をして再戦する事が可能です。

勝利の後、大ネズミにきつく嵌った指輪を取り外すには解体する必要がありますが、その辺りは描写してもしなくても構いません。

はっきり言ってゴブリン退治などよりも余程大変だったこと、そして長い事、地下の排水路に潜っていたことで鼻がバカになってしまっている事などを軽く伝えてあげてください。

無事に取り戻すことができた指輪は見れば見る程に怪しげな呪われたアイテムのようなデザインでハカセのセンスのなさがうかがえます。

今のPC達にとって指輪はかなりの大きさです。

排水路に住み着いているネズミや虫に出くわして再び落としてしまわないよう、大事に抱えて早く持って帰るように促してください。

ネズミのように誤作動をさせないように注意して！

⇒エピローグへ

エピローグ

PC達が指輪を回収して戻ると、ハカセは目ざとく指輪を見つけ「それだそれだ！いやー、君たち実にご苦労だった。実にグレート！サクスギビングだよ。」等と言いながら、指輪を洗ってくるから少し待っていて欲しいと大喜びの様子で君たちから指輪を取り上げると洗い場の方へと向かいます。さすがに奇人変人のこの人物でもヘドロまみれのネズミの血まみれの指輪をそのまま使う気にはなれないだろう。

しかし、少し間をおいて洗い場の方から「オウ、ノー！なんてこった！！」と声が聞こえます。何か反応をするプレイヤーもいるでしょうし、そうでないプレイヤーもいると思いますが、やがてハカセは戻ってきてPC達に指輪を見せながらこう言います。

*「なんてね、驚いたかな？
安心したまえ、指輪はここにある。」

なんとも人騒がせな人物である。

PC達が文句を言っても「気にするな、ハゲるぞ。」等と意に介さぬよう言いながら「さあ、お待ちかね！君たちを元に戻すぞ。スイッチオンだ！」と趣味の悪い指輪の装飾をPC達の方へ向け、ちょよいと指輪を操作するとやわらかい光線が放たれ、それを浴びたPC達の体はみるみる内に元のサイズへと戻っていきます。

そして、大きさが戻って安堵するPC達に次のような話をします。

「実はこの指輪は小さくした物をもとに戻すもの…ではないのだ。
純粹に光を浴びた物を大きくする効果を持つアイテムだ。
つまり、今の君たちにもう一度光線を浴びせたら…突然巨人があらわれ、この家は壊れてしまうことになる。」

魔法とは異なるロジックでこのような物を作ってしまった私はまさに天才！
しかし、完成してから考えたのだ。
この存在が世の中に知れてしまったらどうなるだろう？
世の中の人間すべてが良い人間ではない。悪人も沢山いる。

物を小さくして運び、目的地で元に戻す。
そんな使い方をするなら物流の効率化に繋がっていいだろう。
しかし、戦争に使われたら？

一般の兵士は巨人兵となり、恐るべき殺戮集団となる。
君たちは小さくなってみて感じたはずだ。
大きくなった虫や小動物の恐ろしさを。

→次のページへ続く

→前のページより
確かにこの2種類の指輪は便利なアイテムさ。
私を作ったんだからな。
しかし、使うのは人間だ。
使う人間が良いか悪いかで質が変わる。

私は自分が作ったもので世の中が悪くなるのを見たくはない。
犯罪や戦争に使われる可能性があるなら…この発明はなかったものとして封印するつもりだ。

一部の人間が扱える魔法。
それで十分に脅威だ。
それなのに、誰もが魔法のような力を使えるようになったら…
先に待つのは混沌の時代だろう。

未だ、このようなものを手にするほど人間は成熟していないのさ。
だからこそ、なんとしても私の手に戻す必要があったんだ。
元はと言えば私のミスだがな…

君たちは将来起こりうる大きな事件を防いだと言ってもいい。
胸を張るんだ！ それにしても…」

そこまで言って、ハカセは君たちの方を見ながら語りを止め、にわかに顔をしかめる。

「ん？気づいていないか？
ああ、長時間のドブさらいで鼻がバカになったか、アッハッハッハ！
自分たちの姿をよく見ろ。

ヘドロだらけで酷い有様じゃないか！
そして、何よりニオイがたまらん！

ほら、さっさと温泉に行って綺麗にしてこい！！

私は部屋の床を綺麗にしておくよ。ああ、服は…温泉で頼めば洗濯してくれる。
鎧なんかはここに置いていってくれ。私の発明にいい洗剤があるんだ。

それと、まあ、なんだ。今回は本当にありがとう。
君たちは英雄だよ。
ヘドロまみれのな！アッハッハッハ！！」

温泉に釣られて依頼を請けた君たちはようやく温泉にありつけた。
その代償は大きかったわけだが、その分温泉の良さが何倍にも感じられた。

君たちは温泉をゆっくり楽しみ汚れと疲れを落とすとハカセに挨拶をして帰路へとついた。
帰り際にハカセは麻袋を一つ君たちに渡した。報酬が入った袋だろう。

帰路の途中で中を開けてみると、約束の報酬である人数分の金貨の他、紙切れが一枚入っていた。
中を見てみると、次のように書いてあった。

「今回は本当に助かった。また何かあったらよろしく頼みたいものだ。
それと…アズールは気に入ってもらえたかな？

もしも、また温泉にでも入りに来ることがあれば、我がラボにも遊びに来てくれたまえ。
いつでもウェルカムさ！ヘドロまみれの英雄君達！！」

こうしてひとつの小さな大冒険は幕を閉じます。
各PCは金貨1枚、冒険回数を1回獲得し、アイテム獲得判定を1回行えます。

～小さいことはいいことだ？・終～

■エネミーデータ

漆黒のモーゼ

HP(n) 能力2 ダメージ値1

危険度：HP1の集団は2

これはあの忌まわしき黒光りする甲冑を身にまとった昆虫達の集団である。

規模が大きければ大きいだけHPが増え、集団で標的を蹂躪するのだ。

HP1につき同じ対象に対して1回ずつ攻撃判定を行える。完全なる殲滅は困難なれど速攻で数を減らし追い散らしたいものである。

オバチャン（トルルリーダー）D

HP16 能力3 ダメージ値2

危険度：11

ドブネズミ

HP2 能力2 ダメージ値1

危険度：3

大ネズミD

HP9 能力2 ダメージ値2

危険度：9

鼻先に口を閉じてしまう形で指輪が嵌ってしまい、指輪から漏れる効力で巨大化が進んでいるドブネズミ。

苦痛で凶暴化も進んでいる。口が使えないので噛みつき攻撃はなく、全て引っかきによる攻撃となる。

この大ネズミの攻撃判定時に1の目が出た場合、爪についたばい菌による即効性の毒で追加のダメージを1受ける。

シナリオ原案・構成：ハカセ

※当シナリオおよび、シナリオに含まれる素材の無断転載、再配布、販売等を禁止します。

※当シナリオ内のマップはDungeon Painter Studioを使用して制作、挿絵はAdobe Photoshopの「生成塗りつぶし」を利用して制作しております。