

## 店の掃除

店が散らかっている。  
整理整頓して、客が必要なものを見つけやすくしよう。

【DC】【筋力】〈運動〉8

〈知覚〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
評判+10

E01

## 脱走ニワトリを追え

鶏舎からニワトリが脱走してしまった。  
街中を探索して、一羽残らず集められないか？

【DC】【敏捷力】〈軽業〉11

動物と話す手段があるなら、結果に+3

報酬  
30gp

E02

## 古代の石板

謎の石板の鑑定を依頼された。かつてこの地には、  
高度な錬金術で栄えた文明があったというが…

【DC】【知力】〈歴史〉11

竜語を読む手段があるなら、結果に+3

報酬  
ランダムエッセンスx1

E03

## 不機嫌な客

客がポーションの効果に不満を抱え、  
店に乗り込んできた。誤解を解けるだろうか？

【DC】【魅力】〈説得〉11

20gp返金すれば、結果に+3

報酬  
10gp, 評判+10

E04

## 虎穴に入らずんば

ある住人のペットの子猫が、とても小さな洞穴に入って  
出てこなくなってしまった。その子を回収できるだろうか？

【DC】【判断力】〈動物使い〉11

小型または超小型であるなら、結果に+3

報酬  
30gp

E05

## 駆除依頼: 蜂の巣

客の家の軒先に蜂が巣食ってしまった。  
大事にならないうちに駆除できないだろうか？

【DC】【敏捷力】〈軽業〉11

〈隠密〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
40gp

E06

## 高熱の子供

店に高熱の子供を介抱する母親が駆け込んできた。

【DC】【判断力】〈医術〉13

病気を治す手段があるなら、結果に+3

報酬  
評判+20

E07

## オイルの素材調達

怪物狩りのガレスから、薬草採取の依頼が来た。  
剣に塗るオイルの素材らしい。

【DC】【判断力】〈生存〉11

〈薬草師道具〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
ランダムエッセンスx1

E08

## サイラスの観測記録

サイラスが街中の井戸を定期的に観測した  
記録が出てきた。何を調べていたのだろうか？

【DC】【知力】〈捜査〉11

〈地図作成道具〉に習熟しているなら、結果に+3

結末 (判定に失敗しても行うこと)  
結末 X01(p.107) へ進む

E09

## 街の救護所

修道女のエリシャが、街の貧しい人々のために救護所を  
開こうとしている。手伝うことはあるだろうか？

【DC】【判断力】〈医術〉13

〈運動〉に習熟しているなら、結果に+3

結末 (判定に失敗しても行うこと)  
結末 X05(p.110) へ進む

E10

## 痩せ細る乳牛

街はずれの農夫が、痩せ細っていく乳牛を連れてきた。  
原因を調べてほしいらしい。

DC 【知力】 〈自然〉 11

〈医術〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
10gp, 街の繁栄度+1

E11

## 修道院の古代祭具

古代の錬金文明のものらしい祭具が見つかったので、  
用途を調べてほしいとエリシャから依頼があった。

DC 【知力】 〈宗教〉 13

〈歴史〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
評判+10, 街の繁栄度+1

E12

## 工事現場の掘り起こし

古代の錬金文明のものと思われる石組みが、  
工事現場から現れた。力仕事に手を貸してほしいという。

DC 【筋力】 〈運動〉 15

大型か超大型であるなら、結果に+3

報酬  
30gp, 街の繁栄度+1

E13

## おかしい鼻血

ある路地で遊んでいた子供たちが揃って鼻血を出すと、  
母親たちが連れ立って相談に来た。調査が必要だ。

DC 【判断力】 〈知覚〉 11

治療用具を持っているなら、結果に+3

報酬  
評判+30

E14

## 旧狩り場の足跡

ガレスから、見たことのない獣の足跡を見つけたと  
相談された。正体を突き止めてほしいという。

DC 【判断力】 〈生存〉 11

登攀移動速度を持つなら、結果に+3

結末 (判定に失敗しても行うこと)  
結末 X06(p.110) へ進む

E15

## 水銀の瞳の鼠

瞳が水銀色に光る鼠の群れが、街を這い回っている。  
自警団が即時の駆除に報酬を出しているという。

DC 【筋力】 〈運動〉 11

暗視を持つなら、結果に+3

報酬  
20gp, 評判+30

E16

## 錬金術の手ほどき

街の若者たちに錬金術の基礎を教えてほしいと、  
商工会から依頼があった。

DC 【知力】 〈魔法学〉 13

〈説得〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
20gp, 評判+30

E17

## 川面の死魚

街の下流の川面に、大量の魚が腹を見せて浮いていると  
漁師から報告があった。応急の対処が必要だ。

DC 【知力】 〈自然〉 13

水泳移動速度を持つなら、結果に+3

報酬  
評判+10, ランダムエッセンスx1

E18

## 発掘現場の盗賊

古代錬金文明の発掘現場に、盗賊団が居座っている。  
彼らを追い払ってほしいと依頼された。

DC 【魅力】 〈威圧〉 15

〈ペテン〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
40gp, 評判+30

E19

## 黒ずむ銀の剣

ガレスの銀の剣が、ここ最近やけに黒ずむらしい。  
手入れと、原因の見立てを頼み込まれた。

DC 【知力】 〈魔法学〉 15

〈鍛冶師道具〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
30gp, ランダムエッセンスx1

E20

## 水銀のウーズ

古い井戸から、水銀混じりのウーズが這い出してきた。  
駆除しなければ住人が危ないかもしれない。

**DC** 【敏捷力】 〈軽業〉 15

金属製でない武器を装備しているなら、結果に+3

報酬  
40gp, 評判+30

E21

## 古代の仕掛け箱

古代錬金文明のものらしい仕掛け箱が発見された。  
中身を傷めず、慎重に開けてほしいという。

**DC** 【敏捷力】 〈手先の早業〉 15

〈盗賊道具〉に習熟しているなら、結果に+3

結末 (判定に失敗しても行うこと)  
結末 X07(p.111) へ進む

E22

## 騒然とする住人たち

街では体調不良者が続出し、住人たちが役場で不安を叫んでいる。エリシャから、彼らを宥めてほしいと連絡が来た。

**DC** 【魅力】 〈説得〉 15

〈看破〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
評判+40, 街の繁栄度+1

E23

## 喉自慢

商工会がのど自慢大会を開催している。  
優勝者には300gpもの大金が授与されるらしい。

**DC** 【魅力】 〈芸能〉 18

楽器への習熟があるなら、結果に+3

結末 (判定に失敗しても行うこと)  
結末 X04(p.109) へ進む

E24

## 汚染された水源

井戸の水を飲んだ住人と家畜が、揃って体調を崩した。  
原因を調べ、対処できないだろうか？

**DC** 【知力】 〈魔法学〉 11

〈生存〉に習熟しているなら、結果に+3

結末 (判定に失敗しても行うこと)  
結末 X02(p.108) へ進む

E25

## 修道院の処方

浄化石の製法が修道院の書庫にあると噂を聞いたが、  
書庫を漁る人手が足りないという。

**DC** 【知力】 〈捜査〉 13

3つ以上の言語を読み書きできるなら、結果に+3

結末 (判定に失敗しても行うこと)  
結末 X03(p.108) へ進む

E26

## 旅商人の到来

ブルー・ドラゴンを追い払った地域の商人が  
店までやってきた。鼻唄してくれるようだ。

**DC** 300gp支払う

【魅力】 〈説得〉 15 に成功すれば、半額になる

報酬  
ランダムエッセンスx2

E27

## キノコの行商人

ノームのドンナルが、キノコのいっぱい籠を  
背負って街までやってきた。

**DC** 250gp支払う

【魅力】 〈説得〉 15 に成功すれば、半額になる

報酬  
〈精神〉と〈毒〉エッセンス

E28

## デスホイッスルの稽古

ダブノットがデスホイッスルを持ち込んできた。  
文化を深く理解するため、稽古をつけてほしいという。

**DC** 【魅力】 〈芸能〉 13

楽器への習熟があるなら、結果に+3

報酬  
〈雷鳴〉と〈光輝〉エッセンス

E29

## 勇気ある登山家

霊峰の頂を目指す登山家が、難所の情報を求めてきた。  
助言をすれば、素材を分けてくれるかもしれない。

**DC** 【判断力】 〈生存〉 13

〈自然〉に習熟しているなら、結果に+3

報酬  
ランダムエッセンスx2

E30

## 蒸留

任意の数のダイスを選び振り直す

「沸点の違いで、混ざった液を分かち。これが蒸留だ。」  
——アンバー

S01

## 蒸留

任意の数のダイスを選び振り直す

「一度では足らぬ。二度三度と蒸留を重ねてこそ、  
高い純度にたどり着ける。」 ——アンバー

S02

## 蒸留

任意の数のダイスを選び振り直す

「『蒸留基礎』を読破したらしいな。それは  
『応用蒸留学』より難しいのか？」 ——アンバー

S03

## 蒸留

任意の数のダイスを選び振り直す

「『蒸留は気長にやるものだ』……サイラスが、  
よく口にしておった。」  
——アンバー

S04

## 蒸留

任意の数のダイスを選び振り直す

「『量子的蒸留論』という本を見つけたぞ。……ええと、  
要するに、量子的に蒸留するということだろう？」 ——アンバー

S05

## 祈り

d4を1つ振り入れる  
このd4は振り直せない

「祈らなければ、神に通ずることはありませんよ。」 ——エリシャ

S06

## 模倣

この挑戦で直前に使用した研究  
スキルカードの効果を再度適用する

「物事を理解するためには、全てをよく観察することだ。」  
——ガレス

S07

## 結晶化

d6を1つ取り除き、  
d8を1つ振り入れる

「次の手順は、5時間待つ。我は昼寝でもしておるとしよう。」  
——アンバー

S08

## 電気分解

d6を1つ取り除き、  
d4を2つ振り入れる

「痛っ！」 ——アンバー

S09

## 発酵

d6を1つ取り除き、  
d10を1つ振り入れる  
このd10は振り直せない

「これは腐っているのではないか？」 ——アンバー

S10

## 遠心分離

全てのd6を裏返す

---

「なんだ、世界が回っておるぞ！」 —— アンバー

S11

## 溶媒抽出

d6を3つ振り入れる  
その後、任意のd6を3つ取り除く

---

「純度が低い金を水銀に溶かしたのち、  
水銀のみを蒸発させる。考えたものだな。」 —— アンバー

S12