

The background of the page is a textured, aged, light brown paper. In the top left corner, there is a detailed pencil sketch of a mechanical assembly, possibly a pump or engine component, with several handwritten notes in a cursive script above and below it. In the top right corner, there is a circular diagram with internal lines and a small circle inside, also accompanied by handwritten notes. In the bottom left corner, there is a large, expressive pencil sketch of a mechanical part, possibly a valve or a piston, with a curved handle or lever. To the right of this sketch are handwritten notes, and below it, more notes and a small sketch of a curved line. The title '探索日誌：教練の日々' is centered in the middle of the page in a bold, black, sans-serif font.

探索日誌：教練の日々

探索日誌：教練の日々

101

クーナハト農砦^{のうさい}

探索日誌にある『ティンテッド・グレイル』の「場所」項目の多くは、選択肢へと導く序文から始まります。ですからまず、その場所の序文を読んでください。たとえば次のとおりです：

荒廃した農場から、集落に残った者たちの落ち窪んだ瞳に至るまで、クーナハトじゅうを深い喪失の念が満たしている。市場のメンヒルの灯りは消えたも同然だ。それでも君の故郷はここだけなのだ。

ここで何をするのか、それを選択する準備は、既に整っています。これから説明する2つの選択肢ですが、選ぶとそれぞれ異なる「節」に進むことになります。どちらにも、解決すべき要件があります。ただし初めてここ訪れたのなら、1番目の選択肢しか選ぶことができません。というのも2番目の選択肢を選ぶには、『教則本』末尾の「旅の記録シート」にあるように、特定の実績の断片が必要だからです。再びここを訪れる際には、要求されている実績の断片2を保有しているはずですから、逆に2番目の選択肢しか選ぶことができないはずです。

では、選択してください。

- 親方と話をする【実績〈予期せぬ遍歴〉の断片がない】：1節に進む。
- 任務を完了する【実績〈予期せぬ遍歴〉の断片2がある】：2節に進む。

1

エルフルは、いつもより早く起きていた。君が入ってくるのを見かけると、大きな包みをカーテンの裏に隠しながら、笑顔で振り向いた。「おっ、来たな！ 若いの。いいぜっ！ 出かける準備はできてるね？ ここから北東の『漂白の地』の辺りに星が落ちて、なめし皮職人が拾ったと聞いたぜ。滅多にない貴重な金属塊だってな。アんだの、その薄汚れた頭くらいの大きさはあるって。ンで、よその鍛冶屋の手に渡すわけにはいかんのだ」

君はうなずいた。星が落ちるなど、無知蒙昧な連中にとっては悪しき予兆だが、いつだって鍛冶屋や武器屋は心躍らせる。なにしろ伝説のエクスカリバーもまた、天空から降ってきた冷金属の破片から鍛えあげられたのだから。

すぐに立出た。糧食と相棒のハンマー、そしてエルフルに手渡された銀貨の財布を握り、坂道を歩いた。霧深き杜の影に踏みこむ直前、一度だけ振り返る。低い掘って建て小屋や家々を、高みから見下ろす古びた石像メンヒル。

あのくたびれた旧友は、あとどのくらいクーナハトを守ってくれるのだろうか？

1 財貨&実績〈予期せぬ遍歴〉の断片1を獲得。探索終了。

あなたは、この物語に関係する最初の実績を獲得しました。『教則本』末尾の「旅の記録シート」の「1」の欄にチェックマーク（✓）を書きこんでください（あるいは、適当な紙に書いて記録してください）。ビョールはさらに1 財貨も獲得しました。未使用の共通マーカーを1個取り、ビョールのトレーの財貨のマスに加えてください（2個になっているはず）。これでこの探索は終了です。ではゲームに戻りましょう。「第3部：最初の移動」を参照ください。

2

疲労と痛みのなか、君はクーナハトまで戻って来た。そんな状態でもすぐさま、留守中に何か起こったことに、気がついた。哀しい目をした人々が、通りをほつつき歩いたり、少人数で議論をしたりしている。ハッとしてメンヒルに目をやるが、特に異常はなく、結わえられたリボンが風にはためいている。クーナハトにあやかしの力は及んでいない。ならばどうして、こんなに多くの人々が家から出ているのだろうか？

鍛冶場に近づくと、いつもエルフルの伝言を運んでくる悪ガキに、危うくつまづくところだった

「みんな、行っちゃったよ。夜明けに出発したんだ。エルフル親方は『作業場はビョールに任せた』って言ってた」小僧が言った。

よろめく思いで中に入ると、もぬけの空だった。唯一、作業台上の書き置きだけが、師のよすがだった。その上には重厚な星鉄の塊が載せられ、手紙が飛んでいかないよう固定されていた。三度その羊皮紙を読もうとしたが、どうしようもない憤りで涙が溢れてくる。そこには、エルフルが君を残し、イウェイン卿、フェール、オベール、ニントとともに旅立ち、クーナハトを去ったことが記されていた。一行はこの集落を救うべく、カマアロに助けを求めに行った。君は「同行させるには弱すぎる」と判断されたのだ。力が、及ばないと。

君の内に静かな怒りが湧き上がり、疲れと痛みが消え去った。作業場を出て東を眺める。あの方向のどこか……巻き立つ霧、あやかしの雲、そして危険な道のどこかを、クーナハトの勇士たちは進んでいる。

君は、あの勇者たちに必ず追いつくのだと、心に誓った。

1  獲得。


おめでとう！ 教練シナリオをクリアしました。ゲーム箱の中に、エルフルからの手紙があります。それが、あなたを『アヴァロンの崩壊』キャンペーンの第1章へと導きます。

この荒涼とした『ティンテッド・グレイル』の世界で、あなたがたに幸運のあらんことを！

102 もり 狩人の杜

〈狩人の杜〉の暗がりに足を踏み入れると、君の心臓は早鐘のように打ち、傷口は焼けつくように痛み出した。二週間前、君はここからそう遠くない場所で一度死んだ。その事実を思い出すまで、しばらく時間がかかった。あの出来事について、つとめて考えないようにする。お気に入りの鼻歌を歌って、その記憶をよそへ押しやる。

悪夢

キャラクターの恐怖が、恐怖トラックの赤いマスにあるとき、 アイコンのある場所で眠ると、必ず悪夢を見ることになります！今回はそうではないので、次の通常の夢を読んでください。



夢



夢の中で、君は林の奥にある、暗い溪谷に戻っていた。皆と同じように、クーナハトからいなくなった幼き少女を探していたのだ。代わりに見つけたのは、苔に覆われた石の上を移動する、絡まった黒い蛇のような塊だった。それは数えきれない黒い擬足で起き上がり、君目がけてやってくる。その瞬間、恐るべき事実気づかされた。突進してくるのは、肥大した奇怪な脈打つ心臓で、擬足だと思っていたものは黒ずんだ静脈と動脈だ。円形の開口部には、ヤツメウナギのような歯がびっしりと生えている。

次の瞬間、それは君を押し倒して乗っていた。脇腹を突き破り、必死に胸部へと潜りこもうとする。ありったけの力をこめて、そいつを傷口から引きはがし、地面に叩きつけ、ブーツの足で押さえつけ、ハンマーの一振りで粉砕した。

そこで目が覚めた。森でひとりきり、震えている。再び傷口が焼けつくように痛む。クーナハトでは司祭も、薬草師も訪ねた。さまざまな薬を試し、ゾッとする臭いの調合物も臆せず吞んだ。それでも傷口は膿み、黒く変色した。

眠ろうとするが、自分を待ち構えている運命について、思考が堂々巡りする。もう一度死んだら、自分を殺したあの何ものかが、再び胸部から姿を表すのだろうか？

1  除去&1  獲得。

奇怪な予知夢によって、ピョールの  は1減って「6」から「5」になり、 も1獲得して「0」から「1」になりました。そのとおりにマーカーを移動させてください。夢または悪夢を読んだ後で、再びゲームに戻るようになります。今回は「第8部：2日目の朝」を参照ください。

107 ホワイトニング 漂白の地

教練

相変わらず、漂白の地の中心部には穴がある。この集落の新たな名の由来となった白い苔は、穴より大きく成長したようだ。それは付近の館の壁を、厚い層で覆っている。間近で見るときにはじめて、実際には細かい水晶の層が輝いていたのだとわかった。まるで棧橋の木柱に付着した、海塩のようだ。感心していると、人々に不審げな目つきで見られていることに気づかされた。

君は肩をすくめ、この秘密などには興味がないことを示した。

第7節に進む。


1

もし、あなたがこの文章を読んでいるのであれば、場所の序文にあった指示を見落としているということになります。「7節に進む」よう促されているので、そちらを参照ください。

5

君の質問には誰も関心を示さなかったため、代わりに守護者たるメンヒルへと近寄り、自分の目で確かめることにした。君の集落にあるメンヒルと同じようだが、何かおかしい。クーナハトの石像のそばで体験してきたあの感覚……世界が突然よりはっきり見える、表現しがたいあの気配が失われている。

噂は正しかったということだ。漂白の地のメンヒルは、今やただの死んだ石の塊だ。

1  & 1 経験獲得。7節に戻り、別の分岐を選択：


7


クーナハトと漂白の地の仲は悪い。長居は無用だ。

- なめし皮職人を訪ねる：9節に進む。
- 辺りの者に、このメンヒルについて訊ねる：5節に進む。

9

エルフルが君に探すよう命じた、例のなめし皮職人について訊ねてまわると、とにかく奇怪な目で見られた。ようやくひとりが「そいつなら、もう何ヶ月も前に引越したよ」と教えてくれた。怒りと混乱に震えながら、皮なめし工房にたどり着くと、確かに打ち捨てられ、クモの巣で覆われていた。いったい何が起きているのか？これは、こっぴどい冗談なのか？

1  & 実績〈予期せぬ遍歴〉の断片2を獲得。探索終了。

指示どおり1  を獲得し、『教則本』末尾の「旅の記録シート」の「2」の欄にチェックマークを書き入れてください。その後、このシナリオの先を続けましょう。「第13部：帰路」を参照ください。

TAINTED GRAIL

ティンテッド・グレイル：アヴァロンの崩壊

1人プレイ用『ティンテッド・グレイル』体験版

このページに記されたデータをダウンロード後印刷して、一部内容物代用品を用意することによって、『ティンテッド・グレイル：アヴァロンの崩壊』の前日譚である『ティンテッド・グレイル 教練の日々』（人数：1人、所要時間：60分）を遊ぶことができます。

これにより最初の冒険を遊びつつ、ゲームのルールを覚えることができます。

印刷物

01.教則本

02.カードセット（場所カード、概要カード）

カードの表は右側にあり、裏側は左側にあります。

03.キャラクタートレー

04.教練用カードセット 裏 （35枚）

05.教練用カードセット 表 （35枚）

教練用で使用するカードです。裏表は別々のPDFになります。

06.探索日誌：教練の日々（+この体験版案内書）

代用が必要な内容物

次の内容物の代用品を用意して下さい。



共通マーカー（20個）



ビョールコマ（1個）



メンヒルコマ（1個）



ダイヤル（1個）

1～8の数字を記録出来るもの
（筆記用具、もしくは8面体ダイスがよいでしょう）