

ゴブリンスレイヤーTRPG用シナリオ

飛竜ヶ原村の小鬼騒動

冒険の概要

「辺境の村で小鬼を深追いした若者が帰ってこない」
そんな情報が冒険者であるPC達のもとへ入ります。

小鬼たちは、まだ頻繁に村の周りのうろついている。小鬼の駆逐、そしてもし生きているなら若者の救出がPC達への依頼です。

このシナリオは作成したてのPC4人程度を想定して記述されています。PCが3人の場合と5～6人の場合はその都度、既述した敵の数を使用してください。

初期因果点

3

PCの職業選択と呪文、装備について

PCは4人が適切ですが、一党の技能が偏っていると、その人数でも危険です。「戦士」「武道家」を2レベルで習得し、命中基準値合計が8以上であるPCが最低2人、できれば3人いるといいでしょう。

「斥候」を2レベルで習得し、観察力基準値合計が9以上であるPCと、「野伏」を2レベルで習得し、第六感基準値合計が9以上であるPCがいることが望ましいです。

「斥候」は投石紐の命中基準値合計が8以上、「野伏」は弩の命中基準値合計が8以上だと無難です。

呪文は《小癒》《惰眠》《火矢》《酩酊》あたりがあると便利です。

水薬は、治癒の水薬、強壮の水薬、解毒薬がそれぞれ1～2本あると便利です。

また、道具は鍵開け道具、手当道具が2～3個あると安心です。

冒険の導入

(地図1を見せながら)

ここは辺境港町の冒険者ギルド。先輩冒険者は外海沿村からやってきた使者の依頼である「不戻滝の大海竜」討伐の依頼を受けようとしていた。いま、最も盛り上がっている話題は、「川に出現した大海竜は、大河竜と呼ぶべきか？」である。

そんな話で盛り上がっている時、先輩冒険者を頼り、この地方の「巡廻神官」が冒険者ギルドに現れる。どうやら依頼を持ってきたようだが、先輩冒険者は既に別の依頼を受けている。

そこで、最近、冒険者となった貴方達に白羽の矢が立ったのだ。

巡廻神官の依頼

(地図2を見せながら)

年のころは20代後半の女性である巡廻神官は、こう語ります。「辺境港町から船で1日、馬車で2日いったところに飛竜原村がある。そこに最近、小鬼が数匹現れるようになったんだ。ある日、村の腕自慢が小鬼を一匹倒したことに気をよくして深追いしたところ帰ってこなくなったんだ。それが4日前のことだ」

本来ならば、彼女が行って解決してあげたいらしいが、彼女は彼女で奥漁村で起きている不漁の調査を頼まれているとのこと。「なにぶん貧しい村でな。全員で銀貨36枚しか用意できない。だが、小鬼数匹の報酬としては十分だろう。依頼は小鬼の駆逐、あともしも生存していたならば、腕自慢の救出。腕自慢を救出できたら、一人銀貨4枚のボーナスも出るそうだ」

彼女の好意で、船代と乗合馬車代は立て替えてもらえるそうだ。急いで向かえばこれから3日で村に着く。腕自慢さんの安否はやや心配な日数だが、それ以外は比較的恵まれた依頼のような気がする。先輩冒険者も貴方達にこの依頼を受けてはどうかとすすめてくる。

- ・場所：
飛竜ヶ原の村
- ・依頼人：
村長
- ・依頼内容：
腕自慢の救出と
小鬼退治
- ・報酬：
全員で銀貨36枚

戦闘のチュートリアル

●チンピラの因縁

巡廻神官は、貴方達に依頼を任せると、安心したように近くの丸机に座り、女給に火酒を頼むが、そこで一悶着起きます。女給の尻を別の白磁級冒険者が撫で上げ、悲鳴を上げた彼女は持っていた酒を落としてしまいました！

慌てて、謝りながら掃除しようとする女給に、巡廻神官は、「貴方が謝ることはない、謝るのはお前たちだ」と白磁級冒険者を怒鳴りつけます。白磁級冒険者一党は頭に血が上り、巡廻神官を取り囲み、なんとナイフを抜いてしまいます。

PC達が静観するようならば、先輩冒険者が、まずは腕試しにあいつらを制圧して見せろ、と言ってきます。GMも、冒険者ギルドで依頼主に無礼を働くものを見過ごしたら評価が下がるだろうと教えてあげてください。

白磁級冒険者は、PC達と同数の破落戸(⇒623項)です。ただし装甲値は0、生命力5として扱ってください。ボスなしのモブのみとして扱い、ラウンド終了時の士気判定に失敗したら逃走します。生命力が0になった場合、目を回して昏倒した扱いにしてください。PC達が命を奪うほどの敵ではありません。

なお、3ラウンド目が終了した時点で辺境港町の衛視が駆け込んできます。白磁級冒険者一党は尻をまくって逃走し、それをPCが追撃しようとした場合、PCは衛視に「あとは任せろ」と、止められます。

喧嘩の事情は巡廻神官が話してくれます。衛視は「また貴方ですか」といささかうんざりげみに巡廻神官から事情を聴き、PC達一党は罪に問われることはありませんし、むしろ称賛されます。

なお、継戦カウンターを増やすことをお忘れなく。

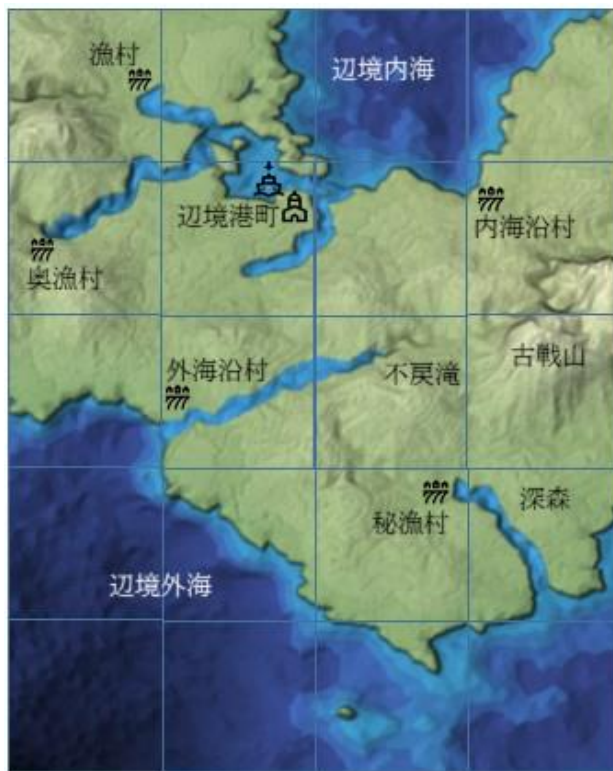
旅のチュートリアル

● 波乱の船旅

PC達は内海沿村まで巡廻神官の知り合いの漁船に乗っていくと言われます。港に向かうと、巡廻神官の知り合いである頑強船長が待ち受けています。

屈託のないよく日に焼けた笑顔をPC達に向けながら、船の操舵は任せろ、飯は自分で釣れ！と釣り竿を渡されます。船は12m程の大型の漁船で、船長と3人の陽気な船乗りが操舵する帆船です。

昼前に船に乗り込み、天気快晴、風向き良好で夕方には内海沿村に到着します。ただし、この5時間ほどの船旅でPCは船酔いする可能性があります。目標値12の「体力持久+冒険者レベル+生産業：漁業」判定を行ってください。失敗すると1d3の消耗を受けてしまいます。



16km

地形画像提供: <https://www.redblobgames.com/maps/mapgen4/>
アイコン提供: <https://icons8.com/icons>

地図 1

●働かざる者食うべからず？

お昼には、PC達は釣りをすることになります。目標値10の「知力持久+【生産業：漁業】」判定を行ってください。成功すればお昼の具材(1人分)が手に入ります。そう、具材です！なお、釣りにより、継戦カウンターは2上昇します。釣りは2回まで行え、2回目を行った場合、継戦カウンターは合計4上昇します。釣りは戦いなのです！

目標値15で成功すれば3人分の具材が手に入ります。

目標値20で成功すれば3人分の具材に加えて、珍しい黄金魚が釣れます。黄金魚は頑強船長が銀貨4d6枚で買い取ってくれます。

具材が手に入った場合、目標値10の「技量持久+【調理】」判定で成功すればおいしい食事ができます。調理道具は銀貨1枚か1人分の具材で貸してくれます。なければ、-8の修正値が付きます。食事を抜く場合、消耗する場合があるため210項を確認してください。先の銀貨1枚を払った場合、潤沢な塩を使わせてもらえます。先の「技量持久+調理」判定で達成値が15以上だった場合、料理は携帯食として扱えます。

食事と30分の休憩により、継戦カウンターは3点回復します。
(⇒213項)

●お昼の遭遇！

PCの一人に1D6を2回振ってもらいます。船が出て、1d6時間後に表1の事件が起きます。1回目の1d6が6なら事件は起きません。

■表1. 船旅の事件表

1. 海魔草の襲撃
2. 人魚が歌う唄
3. 大海魔の影
4. 幽霊船の手招き
5. 微笑む人面魚
6. 漂流者を救出する

● 1. 海魔草の襲撃

釣りをしていた人は、海面から突如伸びてきた海藻に絡め捕られるかもしれません。目標値12の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に成功した場合、船べりを這い上がってくる海藻に気付いて逃げるすることができます。失敗した人は絡み付かれ、目標値12の「体力持久+冒険者レベル+【生存術】」に成功するまでの判定回数分継戦カウンターが増えます。手を貸した場合と短剣/拳刃/虎爪を持っている場合は+2のボーナスが入ります。

● 2. 人魚が歌う唄

何処からともなく、美しい歌声が聞こえてきます。目標値12の呪文抵抗判定「魂魄反射+冒険者レベル+【呪文抵抗】」に失敗した場合、ふらふらと海に向かって歩き出してしまいます。頑強船長と船乗り一人は抵抗に成功しますが、二人は失敗し、彼らを抑えるために船長たちは手を貸せません。成功した人は失敗した人を抑えることができます。抑える側と抑えられる側がそれぞれ、怪力判定「体力持久+戦士or武道家レベル+【荷重行動】」を行い、抑える側の達成値がより高かった場合、抑えることができます。

抑えられなかったり、そもそも抑える人がいなかった場合、その人は海に飛び込み、その冷たさで正気を取り戻します。とっさに泳げたか、目標値12の水泳判定「技量反射+冒険者レベル+【体術】」を行い、成功した場合1d3、失敗した場合1d6消耗します。

● 3. 大海魔の影

突如、船に並走するように泳ぐ巨大な影が現れます。それは地獄の底から響くように咆哮します。その咆哮は冒険者たちを震撼しからしめるに十分な迫力を持っています。目標値15の魂魄抵抗判定「魂魄反射+冒険者レベル+【沈着冷静】」に失敗したら1d6し、1-2ならその場から逃走、3-6ならその場で金縛りになります。船長たちは全員金縛りです。逃走したものは海に飛び込み、その冷たさで正気を取り戻します。とっさに泳げたか、目標値12の水泳判定「技量反射+冒険者レベル+【体術】」を行い、成功した場合1d3、失敗した場合1d6消耗します。影はいつのまには消えています。

●4. 幽霊船の手招き

急に霧が濃くなり、霧の向こうから幽霊船(ガレー船)が現れます。その船上から骸骨がPC達に手招きしています。周囲は瘴気で満ち、目標値12の「体力持久+冒険者レベル+【免疫強化】」判定に失敗した場合、1d3の消耗を受けてしまいます。

PC達が幽霊船に乗り込もうとすると頑強船長が強い調子で止めます。ここはしたがった方がよさそうです。

●5. 微笑む人面魚

釣った魚の中に、なんと人面魚が混っていた！人面魚は大きく跳び跳ね、海に逃げ戻ろうとします。目標値15の「知力反射+魔術師レベル+【博識】」判定に成功した場合、こういう時は「おまじない」を唱えると良いことを思い出します。「水精さん、水精さん、ご無礼お許しあれ、水面の上のご旅行と思いたまえ」こう唱えた場合、水中に戻った人面魚はにっこりと笑い、くるりと跳び跳ねると銀貨1d6枚を口から吹いてよこします。やや粘つく液体まみれな点以外は普通の銀貨です。目標値15の「技量反射+戦士or武道家or斥候or野伏レベル」判定に成功した場合、人面魚を捕まえることもできます。捕まえた人面魚は瞬く間にどす黒い粘液へと姿を崩し、周囲は瘴気で満ち、目標値15の「体力持久+冒険者レベル+【免疫強化】」判定に失敗した場合、1d3の消耗を受けてしまいます。これは船に乗った全員です。頑強船長はカンカンです。

●6. 漂流者を救出する

目標値12の「知力反射+野伏or斥候レベル+【観察】」に成功した場合、板切れにしがみ付いた只人を発見します。只人は、助けた場合には言葉少なに感謝の言葉を口にし、お礼に銀貨4d6枚を渡してくれます。今の全財産だそうです。消耗しきっているようです(13消耗)が、身のこなしから熟練の冒険者を感じとれるかもしれません。目標値12の「知力集中+冒険者レベル」に成功すると翠玉級の冒険者であることが分かります。彼は実は王国の中枢からやってきた、この地の魔神の情報を収集するのが役割の密偵ですが、よっぽどのことが無ければそれは隠します。

●内海沿村の一夜

夕方には内海沿村に到着します。人面魚を殺していない限り、頑強船長はPC達一党を気に入り、帰りも自分たちを利用するように言ってきます。(ただし料金は一人当たり銀貨2枚です！)

巡廻神官の紹介状をみると、簡易大衆宿屋に一晩泊まり、次の早朝の乗合馬車に乗るように書かれています。簡易大衆宿屋に向かえば、馬小屋に無料で止まらせてもらえることが分かります。しかも、とても薄いとはいえ暖かい野菜スープをこれまた無料で貰えます。井戸もあり、水も無料です。ビバ、無料！

食事と30分の休憩により、継戦カウンターは3回復します。3時間睡眠で消耗は1d3、継戦カウンターは3回復します。6時間連続で睡眠をとった場合は2d3+1と10です。(⇒213項) 6時間連続で睡眠をとった場合、呪文使用回数も回復します。

PC達一党は、全員が一斉に寝ても良いし、見張りを立てて順番に寝ても構いません。馬小屋は鍵はかからないので、見張りを立てた方が無難だとGMは忠告してあげても構いません。

●深夜の遭遇

PCの一人に1D6を2回振ってもらいます。1-2なら寝てから3時間以内に、3-4なら4~6時間の間に、5-6ならそれ以降に事件が起きます。目標値12の「知力持久+斥候レベル+【観察力】」判定に失敗したら、見張りはウトウトしていて遭遇を見逃します。

■表2. 内海沿村の事件表

1. 徘徊する暗黒術師
2. 小さな盗賊
3. 亡者の行列
4. 魔狩人の来訪
5. 幽霊との知恵比べ
6. 怪盗参上

● 1. 徘徊する暗黒術師

裏手に面した馬小屋の前を、黒いローブの人物が物陰から物陰へと伝うように通り過ぎていく。あとをつけるなら、内海沿村中央の神殿の影に消えていきます。目標値18の「知力持久+斥候レベル+【観察力】」判定に成功すると、巧妙に隠された隠し扉を見つけます。判定の可否にかかわらず、1消耗します。中に入ると地下墓地になっており、黒いローブの人物は必死に何かを探しています。目標値12の「知力持久+斥候レベル+【隠密】」判定に成功すると、ずっと観察することができます。判定の可否にかかわらず、1消耗します。戦闘を仕掛けるなら、邪神官(⇒626項)で骸骨(⇒601項)を3体呼び出します。逃げるなら追いません。隠密に成功している場合、隠れながら地下墓地を探することができます。「知力持久+斥候レベル+【観察力】」判定に成功すると、2時間かけて価値の高そうな「古の邪神の印章」を発見します。判定の可否にかかわらず、1消耗します。これは売れば銀貨4d6枚で買い取ってもらえます。自分で持っても構いません。このシナリオでは特に意味はありません。

● 2. 小さな盗賊

10歳にも満たない子供の盗賊が現れます。目標値12の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に失敗した場合とそもそもウトウトしていた場合は、銀貨1d6枚盗まれます。起きていて成功した場合、馬小屋に子供が侵入した時点で気づきます。警告の声を上げれば、子供はたちまち逃げ出します。戦闘に持ち込む場合は、目標値12の屋内隠密判定「技量集中+斥候レベル+【隠密】」に成功すれば不意打ちも可能です。子供のデータは破落戸(⇒623項)を用い、殺しても正当防衛がなりたちます。戦闘した場合、継戦カウンターが上昇します。子供は粗悪な武器を一つ持っています。所持金はありません。事情を聴く場合、おなかをすかせた兄弟たちにご飯を食べさせるためと言います。本当かどうか、このシナリオでは分かりません。

● 3. 亡者の行列

馬小屋の前を、立派な武装をした骸骨が13体、練り歩いている

事に気付きます。PC達が戦闘を仕掛けようとした場合、凄絶な笑みを浮かべた骸骨たちが警告してきます。目標値18の「魂魄反射+冒険者レベル+【冷静沈着】」判定に失敗したら、PCは1d3消耗し、気絶し、気が付くと朝になっています。成功した場合、戦闘を仕掛けることができます。暴君竜牙兵(⇒621項)が1体と、棘竜牙兵(⇒619項)が12体です。話しかけると、「古の邪神の印章」を知らぬかと聞いてきます。PCが答える躊躇なく「看破」の奇跡を使ってきます。達成値は18です。PCが嘘をついていた場合、軽蔑したような眼差しでPC達に投げかけ、立ち去ります。PC達が正直に答えた場合、PC達を褒め、銀貨1d3枚をくれます。骸骨たちの鎧には紋章がついており、目標値15の博識判定「知力集中+魔術師レベル+【博識】」に成功すると、古代にこの地方を守護していた「災竜騎士団」と言われる騎士団の紋章だと判ります。彼らは古代に壊滅したはずです。

●4. 魔狩人の来訪

馬小屋に傷だらけの斥候が盛大な音を立てながら転がり込んできます。斥候は10代後半の女性で、言うほど手練れではない感じがします。PC達は全員目が覚めます。これにより連続6時間眠れなくなる可能性があります。彼らは先客がいるとは思わなかったと謝罪し、手際よく「聖域」の奇跡を馬小屋にかけ、応急処置をし始めます。PCが「小癒」や「賦活」を使ってあげた場合、非常に驚き、感謝します。「何も上げられるものが無いから……」と申し訳なさそうに、手当道具を1d6個くれます。怪我をした理由を尋ねると、最初は知らない方が良いと言います。是非教えてくれと言うと、古戦山に封印された魔物を復活させようとしている一団を戦っていると教えてくれます。彼女は「また見逃されただと、馬鹿にして……」と小声でつぶやいています。その意味は、このシナリオで明かされることはありません。彼女は先客がいると知ると、応急処置をした後、どこへともなく立ち去ります。彼女にここで休むように言うと、彼女は素直に従います。彼女の第六感基準値は11です。固定値で目標値は18とします。目標値18の隠密判定「技量集中+斥候レベル+【隠密】」に成功すれば、彼女の装備品を盗むことができます。彼女は旋棍と飛刀を5本、銀貨2d6x5枚を持っています。盗んだ場合、彼女が目覚める前に立ち去る必要があります。

●5. 幽霊との知恵比べ

見張りをしているPCの前になんと悪霊(⇒604項)が現れます！悪霊は見張りがウトウトしていた場合、ご丁寧に起こしてきます。悪霊は一見して分かるほど上質なローブを纏い、白く豊かな髭をたくわえた禿げ頭の老人男性で、それでいて少年のような瞳をしています。「どれ、知恵比べを使用かの。なに、儂は悪霊じゃ。知恵比べをしてくれなきゃ、獲って喰っちゃまうぞ。あ、答えは一人一回な！」

謎掛けは判定で処理します。目標値18の「知力集中+魔術師レベル+【先入観なし】」判定に成功したら、謎掛けに応えられたこととなります。なお、直感で答える場合、「知力反射+【先入観なし】」判定でも構いません。一人一回の判定で、寝ている人を起こしても構いません。なお、回答した人は1点消耗します。全員が判定に失敗した場合、「もっと頭を鍛えるのじゃ」と楽しそうに笑い、一番消耗している者の消耗を1d3点回復させます。成功した場合、そこで知恵比べは終わり、PC達一党に「辺境地方博物誌」という本をくれます。この本を所持している者は、この地方に関する博識判定に+1のボーナスが得られます。この本は売ると銀貨200枚になります。ただし、辺境港町でしか買い取ってもらえません。

●6. 怪盗参上

見張りをしているPCの前に、手紙付きで銀貨2d6枚が投げ込まれます。内海沿村を牛耳る強欲衛視長から金子を返してもらったので皆に配ると言う旨の手紙です。目標値18の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に成功した場合、投げ込んだ人物の後姿を追うことができます。目標値21の「知力持久+斥候レベル+【観察力】」判定に成功すると、街の外にある怪盗のアジトを突き止めることができます。怪盗は忙しく別の所の向かったらしく留守です。目標値18の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」に成功したら、罠に気付けます。目標値21の手仕事判定「技量集中+斥候レベル+【手仕事】」に成功したら罠を解除し、アジトに入り、銀貨2d6×10枚を手に入れます。衛視に報告することもできます。罠を外してある場合、報奨金銀貨40枚を得ます。罠が残っていると衛視が怪我をし、賠償金銀貨200枚が負債になります。

● 旅は道連れ世は情けの乗合馬車

PC達は内海沿村から飛竜原村まで乗合馬車で向かいます。乗合馬車の御者はPC達一党を値踏みするようにジロジロと見まわし、すこしだけ小首をかしげます。馬車はいわゆる幌馬車です。

御者のほかには二人の護衛がついています。口バに乗った彼らは、一般人に毛が生えた程度の腕前だと一見して分かります。万が一、PCと戦闘になった場合、データは破落戸(⇒623項)を用います。

早朝に馬車は発車し、それぞれで起きるイベントにより馬車は予定より早く、急いで飛竜原村に辿り着きます。辿り着く時間は、日もとっぷりと暮れてからです。馬は息も絶え絶えで、数日は休ませる必要がありそうです。目標値15の「体力持久+冒険者レベル+騎乗」判定を行ってください。失敗すると1d6の、成功しても1d3の消耗を受けてしまいます。



16km

地形画像提供: <https://www.redblobgames.com/maps/mapgen4/>
アイコン提供: <https://icons8.com/icons>

地図2

● 飛竜の襲撃！

後述の乗客との会話などが終わり、一息ついたころ、突如として飛竜 (⇒596項)が高空から急襲してきます。目標値18の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に成功した場合、荷台にいても外にいても、飛竜の襲撃に直前で気づきます。御者と護衛二人は気づきません。飛竜は片方の護衛の口バに蹴りを加えて掴み、そのまま飛び去ります。飛竜は素早く飛び去るためとてもではないですが、反撃するチャンスはありません。PC達一党は、もし戦うとしたら、何らかの方法で洞窟の中など戦わねば、空を飛びまわる飛竜にはとてもかなわないと思います。

護衛は巻き込まれ18点の負傷点を受け、悲鳴を上げます。もう一人の護衛が必死に応急処置をしようしますが、拙い手つきです。応急処置を代わってあげたり、「小癒」や「治癒の水薬」を使ってあげたりすると、感激して手当道具を1d6個くれます。彼らはこのあたりの地方の生まれで、地元には詳しく、巻末の地図プレイヤーの情報を快く教えてくれます。

どうやら御者は飛竜の襲撃は計算の内だったらしく、馬車ではなく口バが狙われたことに、計算通りと言い、胸をなでおろしています。傭兵たちはその様子を不満げにみえています。

● 馬車の乗客

PCの一人に1D6を1回振ってもらいます。どんな乗客が乗合馬車に乗ってきたかを決定します。

■ 表3. 乗合馬車の乗客表

1. 幼い兄弟戦士
2. お喋り芸人の観光ツアー
3. 楽士親子と古い豎琴
4. 森人ならぬ人
5. 樹人の伐採者
6. 鉄人操士(ただし、志願)

●1. 幼い兄弟戦士

年のころは、10歳～12歳程度の二人の男児がいる。短剣と布鎧で武装し、周囲にきつい調子の視線を投げかけている。小剣以上の剣をもった人が、戦い方を教えてやろうかと言った場合と、任意の交渉(説得、誘惑、脅迫)を目標値15の交渉判定「魂魄集中+【交渉】」か1時間話し続ける粘り強い交渉判定「魂魄持久+【交渉】」に成功すれば堰を切ったように話し始めます。彼らの両親は傭兵で護衛として深森にいったまま戻らないので、半島村の知り合いのところに向かう途中だと言います。彼らは両親譲りのお守りを持っていて、それは目標値15の博識判定「知力集中+魔術師レベル+【博識】」に成功すると、古代にこの地方を守護していた「災竜騎士団」と言われる騎士団の紋章だと判ります。兄弟は飛竜の襲撃の後、飛竜を拝みます。両親にそうするように言われていたからだそうです。子供の身ぐるみをはぐのは簡単ですが、短剣と銀貨2d6枚しかもっていないうえ、馬車からたたき出されます。

●2. お喋り芸人の観光ツアー

年齢不詳の人懐っこい男性です。若いようにも年老いたようにも見えますが、聞いても笑って流されます。この地方のことに詳しく、地図を持っていて(地図1,2)、地図をみながら、それはなにかなどの質問に面白おかしく答えてくれます。(フレーバーを読むだけで構いません)目標値18の呪文抵抗判定「魂魄反射+冒険者レベル+【呪文抵抗】」に成功した場合、「幻影」の真言呪文で変装した蟲人であることがわかります。それを指摘した場合、苦笑いしながら蟲人村の外交官であること、トラブルを避けたかったからと答えます。彼は幻影呪文を維持する腕輪を持っています。殺して奪い取ろうとした場合、妖術師(⇒629項)のデータを使います。馬車からたたき出されます。

飛竜の襲撃時、彼は驚いて「幻影」が破れてしまいます。その後、いそいそと張り直し、上記の正体が露見した場合の対応を取ります。

●3. 楽士親子と古い豎琴

年のころ40過ぎの男性と、5歳程度の幼児の組み合わせで、男性は古い豎琴を隠し持っています。男性は会話を拒みますが、子供は

無邪気に「お母さんのところにいくの！」と答えます。男性は話しかけても気のない返事しかしません。ちらっと見える豎琴を調べると、目標値15の「知力反射+【芸能：演奏】」判定を行え、成功するとそれは森人の使う豎琴であることが分かります。男性は只人です。

飛竜の襲撃時、男性は豎琴を取り出し、見事な演奏を行います。達成値で言うと18です。しかし、何も起きず、彼は「やはり私では駄目なのか」と意味深な台詞を零し、豎琴をしまいます。飛竜原村につくと人目を避けるようにして山の方へと消えていきます。

男性や子供を殺害して豎琴を入手すると、それは良くできた偽物であることが分かります。なお、馬車からはたたき出されます。

●4. 森人ならぬ人

一見すると森人の男性ですが、よく見ると化粧と付け耳です！目標値12の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」に成功するとそれが分かります。彼は飛竜の襲撃前に、ここが飛竜の狩場になっていることを知っており、とある怪しい筋から「森人は襲われない」と聞き、この変装を行っているとのこと。笑われると恥ずかしそうにしています。彼は飛竜ヶ原に薬草を求めてきているそうです。そこでも、飛竜は森人を襲わないと聞いているそうです。

飛竜に襲われた後は、「うそじゃないですか、やだー」と泣き言を言っています。ただし、この話を聞いたPC達一党が万が一護衛の戦士たちに森人変装をさせると、なんと飛竜の襲撃は起きません！

●5. 樹人の伐採者

大斧を持った大柄な只人の戦士で、冒険者ではなく木こりだと言い張ります。深森の樹人が悪さをしていると聞き、依頼を受けて半島村に向かう途中の「樹人を殺す者(トレントスレイヤー)」です。話を聞くと正攻法ではなく、火矢や毒薬を使うかなりえげつない戦い方だと判ります。彼は仕事に誇りを持っています。彼は苗を幾つももっていて、樹人を倒した後はそれを植え、平和な森に戻すのだと言う。

飛竜に襲われた時は、他の人を庇うように動きます。急襲に対し、「俺に襲われる樹人の気持ち少しわかった」と苦笑いします。護衛に対し、PC達が行わなければ見事な応急処置をして見せます。

●6. 鉄人操士(ただし、志願)

年のころは15程度の所の少年は、島向村に向かうと言う。そこにある巨像は伝説に謳われる大鉄人だと信じており、それを復活させ、いまこの地方に迫りつつある魔神を追い払うのだと言っています。理由は固く口を閉ざしますが、目標値15の交渉：誘惑判定「魂魄集中+【交渉：誘惑】」であっさり口を割ります。

彼は奥漁村の出身で、そこで邪神官が大海魔を復活させたと言い張ります。彼の家族は邪神官に操られてしまっているそうです。本当か嘘かは分かりません。彼に言わせれば、今この地方に暗躍している邪神官は魔神の先輩に過ぎないと言います。基本、誰も彼の言うことを笑い、信じることはしません。

飛竜の襲撃に際しては、いち早く気づき、荷台を飛び出しますが、特に何もできません。「これじゃ大鉄人を手に入れる以前の問題じゃないか！」と彼は歯噛みします。

シナリオの本編

●村の入り口

飛竜原村は、しっかりとした柵もない、無防備な村だと言うことが分かる。鍋の盾に、お玉を構え、厚着した服に農叉を背負った緊張した面持ちの青年の即興衛視が乗合馬車を迎えます。

町からの補給物資が届き、一安心していますが、飛竜の襲撃を聞き青くなっています。あれから数日小鬼は数匹現れてはいるが、鍋とお玉で音をかき鳴らすと逃げていくと答えてくれます。

長旅で疲れているところ申し訳ないが、村長の所に行くように、一党はお願いされます。

●事件について

小鬼が現れるようになったのは10日前から、腕自慢が小鬼を一匹倒し、深追いして行方不明になったのが7日前だと教えてもらえます。村長は60歳に近く、へ協の村にしては長生きであるとPCは感じます。村は一見すると豊かなようで、村長の話を聞いている際に、様々な果実を運んできてもらえます。これは十分な食事と休憩としてあつかうことができます。(⇒213項) 継戦カウンターを3個減らせます。

村長は行方不明の腕自慢は孫だと言い、勝手な言い分で恐縮だが、是非救出して欲しいと言います。救出できた場合は、銀貨8枚を追加で払うことも約束します。腕自慢は彼が送った、柄に竜の顔を掘った小剣を持っているとの情報を得られます。

PC達一党が、村の周囲を探索する場合は、●村の周囲を参照してください。村人に聞き込みをする場合は●村の人々を参照してください。

●村の周囲

村の周囲は、南側こそ川に面して防備が固めやすいが、他は特にこれと言った村と外の境はありません。村の東側には南から北へと延びるささやかな街道がある限りです。即興衛視の話では、小鬼たちは東からくることが多いが北からも来ることを教えてくれます。小鬼たちは鍋とお玉で音をかき鳴らすと逃げていくそうです。

周囲を調べた場合、目標値12の観察判定「知力集中+斥候or野伏レベル+【観察力】」に成功すると、小鬼の足跡を発見できます。このとき達成値が15以上だった場合、より大きな足跡にも気づきます。目標値12の怪物知識判定「知力集中+呪文遣い系レベル+【怪物知識】」に成功した場合、それは大小鬼の足跡だと判ります。なお、先の観察判定は1時間かけることにより知力持久で判定することができます。このとき継戦カウンターが1上昇します。

1時間かけた場合か、夕方になる迄村の外にいた場合、●小鬼の挑発へ読み進めます。

●村の人々

村人に情報を聞く場合、ランダムで質問する場合は1d6をふって、表4を参照してください。

腕自慢の知り合いなら扇動者、この辺の地理に詳しい人なら若者術師、小鬼に詳しい人なら即興衛視、巡廻神官の知り合いなら神官見習、東の山か飛竜ヶ原に詳しい人なら辺境狩人、有名人なら辺境乙女に会いに行くこととなります。村長が手配してくれます。

■表4. 村の人々表

1. 扇動者
2. 若者術師
3. 即興衛視
4. 神官見習
5. 辺境狩人
6. 辺境乙女

●1. 扇動者

腕自慢を煽り、小鬼を深追いさせた張本人です。計画的です。村長の孫であり、将来が明るい腕自慢に鬱屈した感情を抱いています。攻めてきた小鬼の中に、大小鬼が含まれていることに気付いています。自分は守ってもらいたいので、冒険者に銀貨2枚くれたらいい情報を渡すと言います。銀貨2枚を渡すと、村に来ている小鬼のなかには偶に大小鬼がまじっていて、小鬼を追って飛び出したら、大小鬼が不意打ちしてくるだろうこと、山の中腹にある洞窟から小鬼は来ていて、その入り口には人骨で出来たトーテムがあることを教えてくれます。腕自慢を挑発したのはお前かと直接言われた場合は否定し、あいつが勝手に突撃したと馬鹿にした様子で話します。

●2. 若者術師

村の南に流れるのが亀竜川、北が飛竜ヶ原、東に飛竜山があること、その名の通り、飛竜山が飛竜の住処で、飛竜ヶ原が飛竜の狩場、亀竜川が亀竜の縄張り、ここ数十年ずっと村人と竜たちは不干渉だったことを教えてくれます。逆に竜がいることで、飛竜ヶ原や亀竜川は危険な生物もおらず安全だったこと、そこで取れる果物や水草で村は豊かだったと話してくれます。飛竜が飛竜ヶ原を外れて、街道で馬を襲うのは本当にここ最近で異常事態だと言うことです。若者術師は話したがりで、訪ねていけば知りうる限りの情報を教えてくれます。ただし、小鬼には詳しくありません。

●3. 即興衛視

ありあわせの武器で武装した農民の只人青年です。当然、戦士

レベルもありませんし、本質的にビビりで、小鬼が向かってきたら一目散に逃げ出します。しかし、小鬼の挑発に乗らないと言うただ一点だけでとても有能です。小鬼たちは東からくることが多いが北からも来ることを教えてくれます。小鬼たちは鍋とお玉で音をかき鳴らすと逃げていくそうです。キーキーと小ばかにしてくると腹が立っている様子はあります。

彼は村から離れたことはありませんし、離れてPCについていくこともありません。ただし、挑発されているようだ、気をつけろ、と助言をしてくれます。

●4. 神官見習

村の中央にある地母神神殿の責任者が神官見習の女性です。20歳後半の信仰心に篤い只人ですが、呪文は使えません。使用回数が0なのです。巡廻神官は人格として彼女を信頼していますが、彼女自身は呪文が使えない出来損ないだと思っています。小鬼に大変怯えており、神の慈悲を乞うと共に、出来ることをすべく、即興衛視を武装させたり、戦術を授けているのは彼女です。小鬼の動きが計画的に見えており、裏に糸を引く存在がいるのではないかと疑っていること率直にPC達一党に教えてくれます。

●5. 辺境狩人

20代後半の只人の男性で、一般人らしからぬ鋭い眼光をしています。偏屈もので、一人で村はずれに住んでいます。普段はウサギや小鳥など小動物を狩っては毛皮や肉を打って生計を立てています。彼は小鬼が住処の洞窟とこの村しか往復してないことを知っており、なんらかの理由があるのではないかと疑っています。

また、いま小鬼が住んでいる洞窟は、かつて狂える精霊の洞窟と呼ばれ、氷の騎士の姿をした精霊がいたはずだがどうなったのだろうと訝しんでいます。

●6. 辺境乙女

16～17の只人の少女に見えるが、村人に特殊な「魅了」の呪文をかけ、村人のなかに溶け込んでいる。耳を隠すなど変装している森人。正確には半森人。年齢は不詳。

PC達一党が飛竜の襲撃を受けていた場合、彼女は自分たちの責任だと謝ります。この時点で正体を現します。彼女は襲われた地点を聞くとすぐに旅立とうとします。目標値18の交渉：説得判定「魂魄集中+【交渉：説得】」に成功すると、基本的にこのシナリオでは聞く必要のない情報を聞き出すことができます。

彼女たちは飛竜を含むこの地を古から守護する四竜を管理するもので、この村の地下にはそのために必要な大切なものがあること、石の上位魔神を頂点とする邪神教団がこの数年、この地方にはびこってきたこと、その邪神教団に四竜の制御を奪われていること、四竜とは飛竜、海竜、亀竜、災竜(腐りの竜)であることなど。とうとうと語った後、話過ぎました、と言って彼女は飛竜の後を追います。

●小鬼の洞窟への道

村の周囲を調べるなら目標値12の観察判定「知力集中+斥候or野伏レベル+【観察力】」に成功すると、小鬼の足跡を発見できます。このとき達成値が15以上だった場合、より大きな足跡にも気づきます。目標値12の怪物知識判定に成功した場合、それは大小鬼の足跡だと判ります。なお、先の観察判定は1時間かけることにより知力持久で判定することができます。このとき継戦カウンターが1上昇します。

周囲の足跡を調べた場合、そこから小鬼の住処の洞窟へと追跡する事が出来ます。1時間ほどの追跡行となり、目標値12の「知力持続+斥候or野伏レベル+【観察力】」判定に成功すると、迷うことなく洞窟に辿り着きます。

洞窟の前には小鬼(⇒574項)が見張りをしており、1d6を振り、偶数なら居眠りをしています。奇数なら起きて警戒しています。小鬼が警戒している場合、目標値12の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に成功すれば、相手よりも先に気付くことができます。居眠りをしている場合、常に先に気付くことができます。

警戒しながら移動していた場合、小鬼の洞窟へは2時間かかります。このとき継戦カウンターが2上昇します。この場合、先の目標値12の「知力持続+斥候or野伏レベル+【観察力】」判定に成功すると、見張りの小鬼に気付くことができます。

●小鬼の挑発

村で村人の話を聞くか、村の周囲を時間をかけて調べていた場合、小鬼がやってきます。村の周囲やはずれにPC達がいた場合はPC達のもとへ、そうでなければ即興衛視のもとに小鬼は現れます。即興衛視は鍋とお玉をかき鳴らすのですぐわかります。

小鬼は3匹で、飛び道具を持っていない強そうな戦士に挑発を仕掛けてきます。目標値12の知力抵抗「知力反射+冒険者レベル+【沈着冷静】」に失敗すると、小鬼たちを追いかけてしまいます。

小鬼は常に10m以上の距離を取り、すぐに退却し、大小鬼の攻撃範囲に獲物を誘導しようとします。

小鬼たちは自分たちに飛び道具が当たるとは思っていません。小鬼は接敵されたら我先に逃げ出しますが、移動妨害で止められる逆上して襲い掛かってきます。小鬼(⇒574項)のデータを使います。

●大小鬼の襲撃

小鬼から10m離れた地点で大小鬼が待ち伏せしています。挑発によって、走り出してしまった場合、大小鬼から不意打ちを受ける可能性があります。目標値5+2d6の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に成功すると、直前で不意打ちに気付きます。挑発され、第六感も失敗した場合、不意打ちが発生します。不意打ちが発生した場合、大小鬼(⇒575項)が一方向的に攻撃します。大小鬼はボス扱いで判定値は賽子で決定します。

大小鬼が隠れている時点で、周囲警戒を宣言し、目標値5+2d6の観察判定「知力集中+斥候or野伏レベル+【観察力】」に成功した場合、大小鬼を発見できます。目標値5+2d6の隠密判定「技量集中+斥候or野伏レベル+【隠密】」に成功した場合、大小鬼に不意打ちを仕掛けることができます。

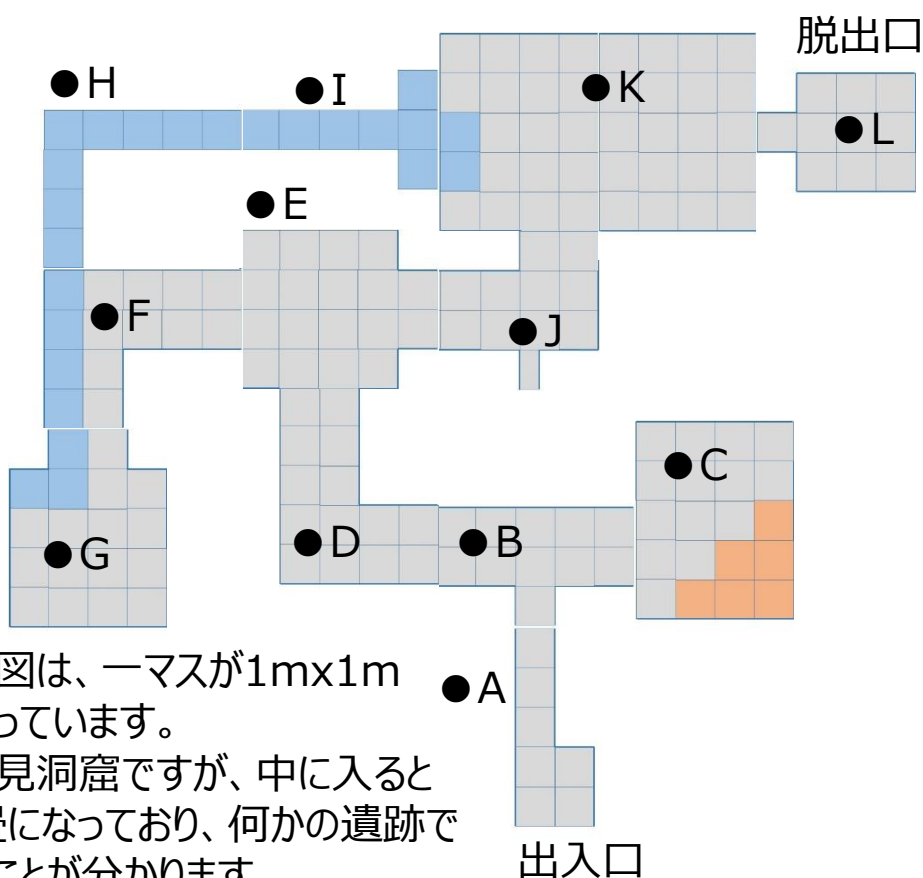
大小鬼は、不意打ちが失敗し、自分が負傷点を受けると撤退を試みます。まず、小鬼に逃亡させ、PCの移動妨害を使い切らせてから自分が逃亡します。首尾良くここで大小鬼を倒した場合、洞窟では大小鬼は登場しません。

●小鬼の潜む洞窟

小鬼の潜む小さな洞窟で、小鬼の呪術師(⇒576項)が潜んでいます。村で遭遇が無かったり、村で大小鬼(⇒575項)を討ち取れなかった場合、大小鬼とその配下も襲撃に加わります。

●Cには邪神官の罾が、●Gには狂った精霊がいます。●Lには、細い抜け道があり、小鬼の呪術師の最後の生命線になっています。

目標値13の「知力集中+野伏or斥候レベル+【観察】」判定に成功したら、長大な武器は命中に-2がかかること、重の武器は-1がかかること、重で長大なら命中修正は-3になることが分かります。



地図は、一マスが1m×1m
になっています。

一見洞窟ですが、中に入ると
石畳になっており、何かの遺跡で
あることが分かります。

入り口には壁にかけられた、糞尿で模様を塗りたくったカラスやネズミの頭蓋骨が、異様な雰囲気のを漂わせています。目標値15の博識判定「知力集中+魔術師レベル+【博識】」か、目標値13の怪物知識判定「知力集中+呪文遣い系レベル+【怪物知識】」を行います。もし、博識判定に成功したなら何らかの宗教的シンボルであること、怪物知識判定に成功したなら、これはゴブリンシャーマンによるトーテムである事がわかります。

●A. 見張りの小鬼と細くなった通路

洞窟の前には小鬼(⇒574項)が見張りをしており、1d6を振り、偶数なら居眠りをしています。奇数なら起きて警戒しています。小鬼が警戒している場合、目標値12の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に成功すれば、相手よりも先に気付くことができます。居眠りをしている場合、常に先に気付くことができます。

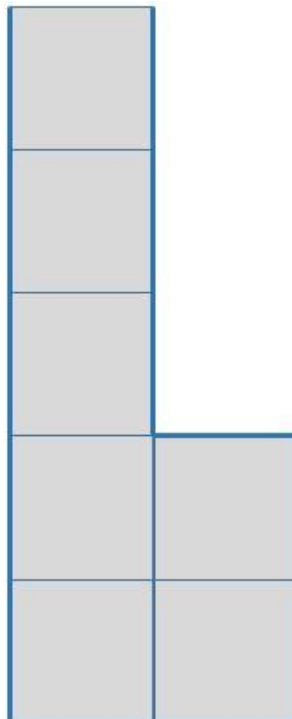
警戒しながら移動していた場合、小鬼の洞窟へは2時間かかります。このとき継戦カウンターが2上昇します。この場合、先の目標値12の「知力持続+斥候or野伏レベル+【観察力】」判定に成功すると、見張りの小鬼に気付くことができます。

細くなった部分は、天井が崩れて土砂が流れこんだ部分です。目標値13の「技量集中+武道家or野伏or斥候レベル+【体術】」判定を行ってください。失敗すると狭苦しい場所を通るのに苦勞し、1点の消耗を受けてしまいます。

細くなった通路の奥からは、何かが沸き立つような音と異様な臭いが漂ってきています。

●B

なお、見張りの小鬼は、PCを発見した場合、即座に洞窟内に逃げ込みます。



●A

●B. 背撃の丁字路

Aから現れて向かって右手のCの方向からは何かが沸き立つような音と異様な臭いが先ほどよりも強くなっています。

Dの方向からは冷気のようなものが漂ってきています。

足元を調べると、目標値15の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」で成功すればAからの突き当りに小鬼の足跡が続いていること、Dへは大小鬼の足跡だけ続いていることが分かります。

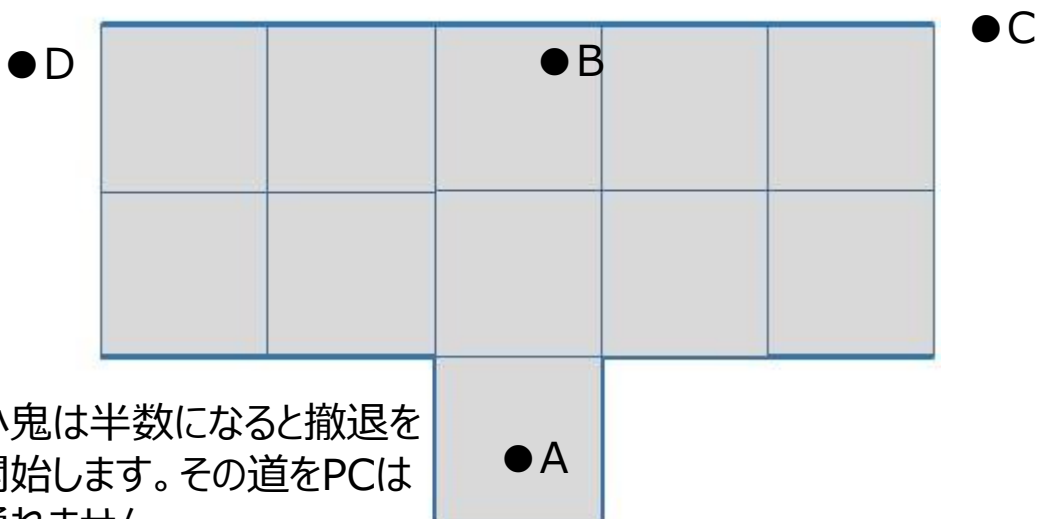
足跡をたどると、Aから突き当りの岩の影に小鬼が隠れていることに気づく可能性があります(小鬼が襲撃準備をしていた場合)

Aの見張りの小鬼を逃がしたり、1d6で1か2だった場合、Aからの突き当りの岩の影で小鬼が襲撃の準備をしています。

小鬼が襲撃準備をしており、PC達が特に調べずにDかCに向かった場合、目標値16の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に失敗したら、小鬼の不意打ちを受けます。

小鬼(⇒574項)の数は、3+村から逃げ延びた小鬼+見張りの小鬼です。最大で7体になり得ます。小鬼は1d6体が毒武器を持っています。目標値13の「知力反射+冒険者レベル+【観察】」判定に成功すれば武器に毒が塗ってあることに気付きます。

毒付きの武器の命中時は、目標値10の体力抵抗判定「体力反射+冒険者レベル+【免疫強化】」で失敗すると即座に生命力が「1d6」点減少します。以後30分(60ラウンド)の間、ラウンド終了毎に1点の毒ダメージを受けます。この効果は、毒属性として扱い、治療されるまでの間、口を用いたあらゆる行動が取れなくします。



小鬼は半数になると撤退を開始します。その道をPCは通れません。

●C. 骸骨兵士の罫と硫黄で塗り固められた噴水

硫黄がびっしりと張り付いた水場があり、そこはゴボツ、ゴボツと沸騰する音を立てている。その横には二人の人影が倒れている。

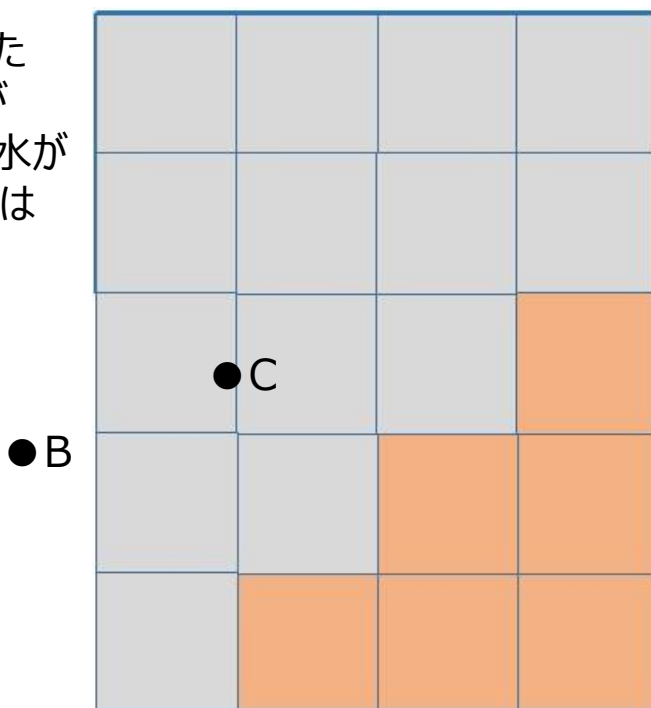
松明は15m先まで照らす、倒れている人の顔までは判別できない。目標値12の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」に成功すると、古びた服を着ており、100年単位の風化の後を感じる。

PCが2m以内に近づくと、いきなり起き上がり、襲い掛かってくる。目標値16の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」に成功しなければ、不意打ちを受ける。それらは骸骨(⇒601項)2体であり、Cの部屋から出ると追っこない。そと、元の場所に戻り横たわりなおす。骸骨を倒すと、彼らの服には紋章が付いており、目標値15の博識判定「知力集中+魔術師レベル+【博識】」に成功すると、古代にこの地方を守護していた「災竜騎士団」と言われる騎士団の紋章だと判ります。彼らは古代に壊滅したはずです。

また、各骸骨は銀貨1d6枚を持っています。

なお、Fの精霊の呪文で低下した技量点は、沸騰する噴水に入るとたちまち元に戻ります。

また、噴水に精霊から貰った清めの聖水を使うと、硫黄がパリパリと剥がれ、綺麗な噴水が姿を現し、精霊の狂乱状態は収まります。



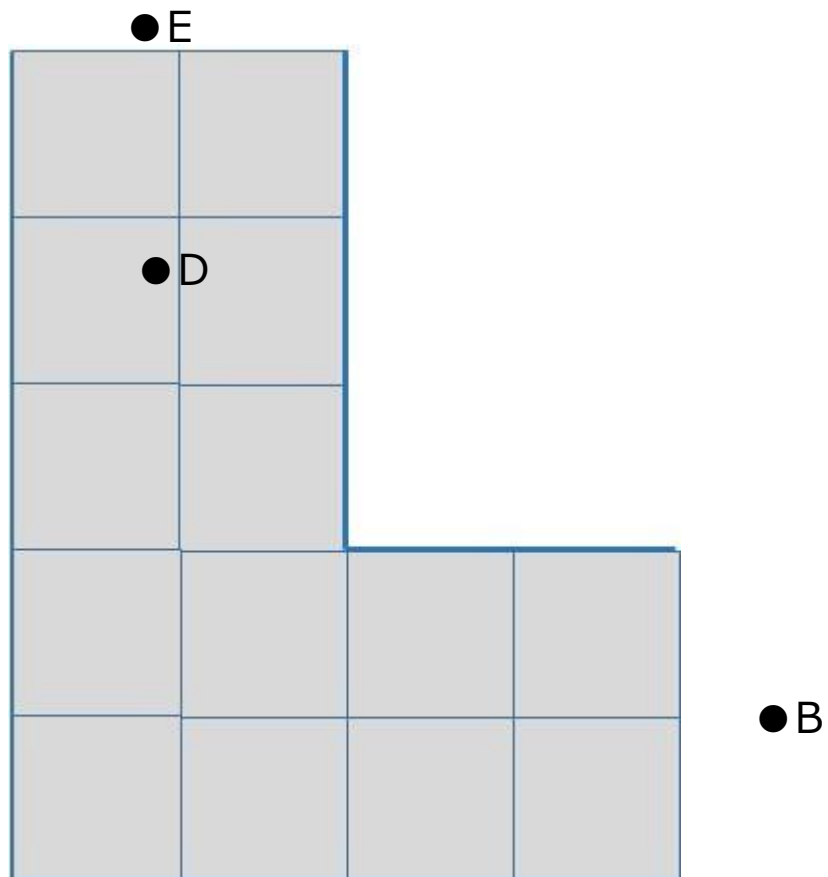
●D. 微妙に綺麗な通路

小鬼が跋扈する洞窟にしては、妙にきれいな通路です。奥から冷気が溢れてきています。目標値15の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」で成功すれば、大小鬼の足跡だけがついている事が分かります。

Eの方向からはガサゴソと何か音がします。

霜が積もり、歩きにくい通路になっており、目標値15の「技量反射+斥候or野伏レベル+【体術】」判定に失敗すると、転倒して1点消耗します。転倒したPCが出た場合、Eから巨大鼠(⇒582)が3体現れます。転倒しているものを狙って攻撃してきます。立ち上がるには、目標値15の「技量反射+斥候or野伏レベル+【体術】」判定が必要で、失敗し続けている間、巨大鼠は執拗に攻撃を仕掛けてきます。

誰も転ばなかった場合、鼠は現れません。全員が立ったばあい、鼠は一目散にEに逃げ出します。



●E. 悪臭と汚泥の鼠の巣

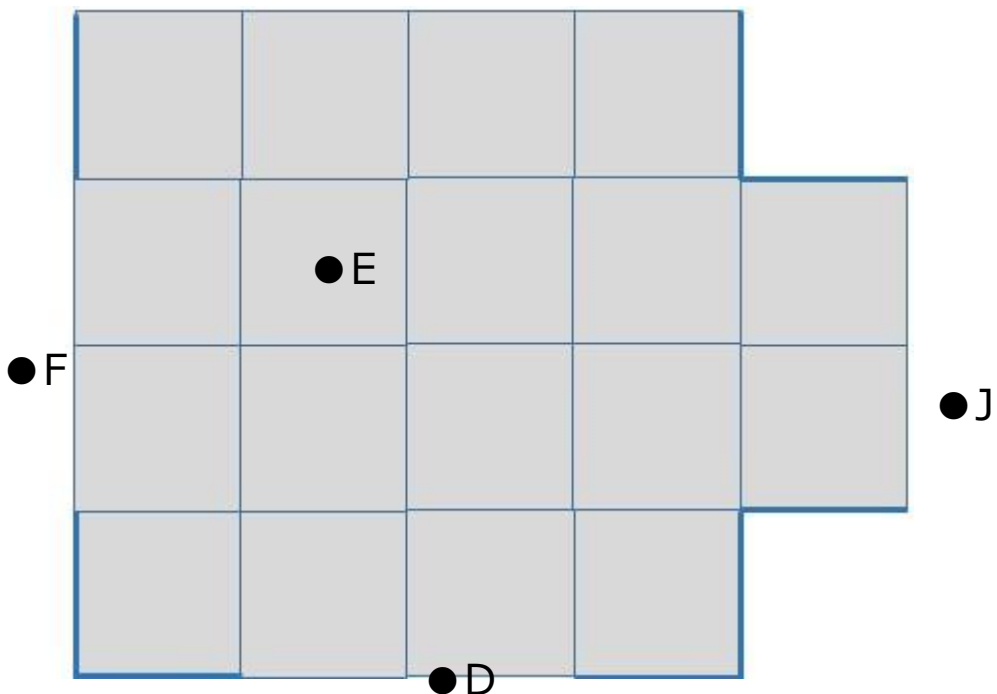
小鬼達の食糧庫になっている部屋で、部屋の半分くらいは、小動物の死骸が半ば氷漬けになって積み上げられています。完全には凍っておらず、凄まじい臭気が漂っています。また、先ほどの通路ほどではありませんが、足元が滑りやすくなっています。

その臭気は強烈で、目標値12の「体力持久+冒険者レベル+【免疫強化】」判定に失敗した場合、1d3消耗します。

また、村から逃げ延びた大小鬼がいる場合、ここでゴミを被って、PC達をやり過ごそうとします。PCがこの部屋を調べる場合、目標値15の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」に成功すれば、大小鬼(⇒575項)を見つけます。見つけられた大小鬼は覚悟を決めて援軍を呼びます。戦闘中、目標値12の「技量反射+斥候or野伏レベル+【体術】」に失敗すると転倒します。大小鬼はボス扱いです。

Bで襲撃がなかった場合、援軍は3体の小鬼(⇒574項)です。増援は次のラウンドにやってきます。

大小鬼を倒し、家探しすると、目標値15の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」に成功すれば、腕自慢のものらしき小剣を見つけることができます。

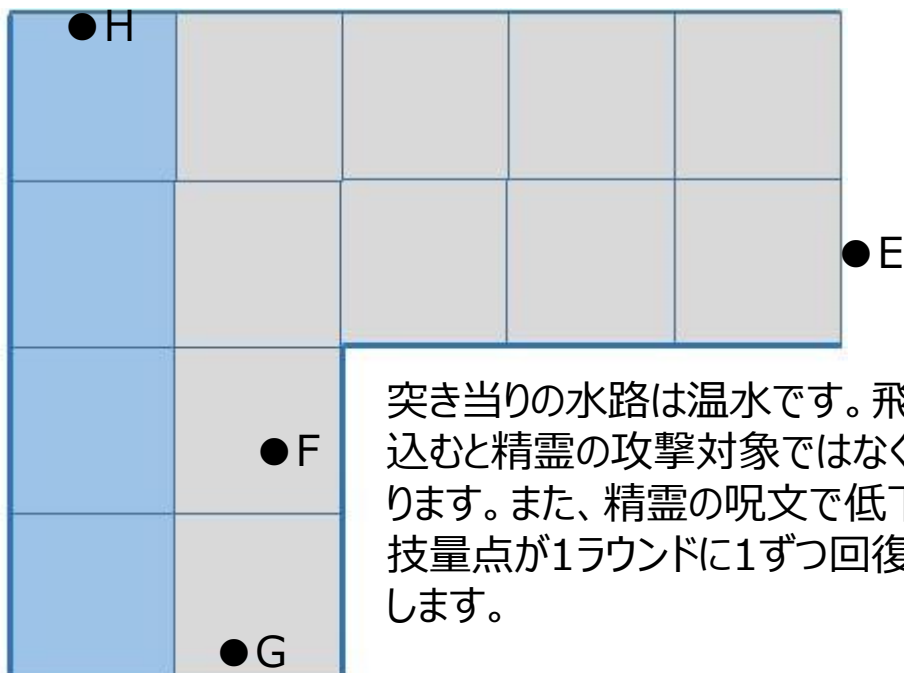


●F. 氷の床と狂える大精霊

完全に凍結している綺麗な通路です。小鬼が氷柱に固められ、無残な姿をさらしています。小鬼の氷柱は3つあります。それ以上、小鬼達がやってきた形跡はありません。目標値15の「技量反射+斥候or野伏レベル+【体術】」判定に失敗すると、転倒して1点消耗します。Eから進み突き当りの水路に近づくと、青い鎧をまとった騎士のような姿をした水の大精霊(⇒600項)が現れます。大精霊は、Cの骸骨を倒してあるかで対応が異なります。

骸骨を倒してない場合、水の大精霊はPC達をも氷柱に変えようと襲い掛かってきます。目標値17の呪文抵抗判定「魂魄反射+冒険者レベル+【呪文抵抗】」に失敗すると、技量点1d3低下します。技量点が0になるとそのPCは氷柱になります。攻撃の間中、大精霊は古代語で何か言っています。「通訳」の呪文か、目標値16の「知力反射+精霊使いレベル+【博識】」判定に成功すると、「我が聖地を汚しておつて、許さんぞ！」と言っていることが分かります。因果点でシナリオのヒントを貰った場合、Cが怪しいと教えてもらえます。

Cの骸骨を2体とも倒してある場合、青い鎧をまとった騎士のような姿をした水の大精霊は、今の自分は力が暴走している、聖なる泉(●C)に聖水を注ぎ、浄化してくれ、と「清めの聖水」を渡してきます。この時点では、Gは氷の壁に閉ざされ、入れません。



突き当りの水路は温水です。飛び込むと精霊の攻撃対象ではなくなります。また、精霊の呪文で低下した技量点が1ラウンドに1ずつ回復します。

●G. 氷柱封印された腕自慢と氷の騎士の部屋

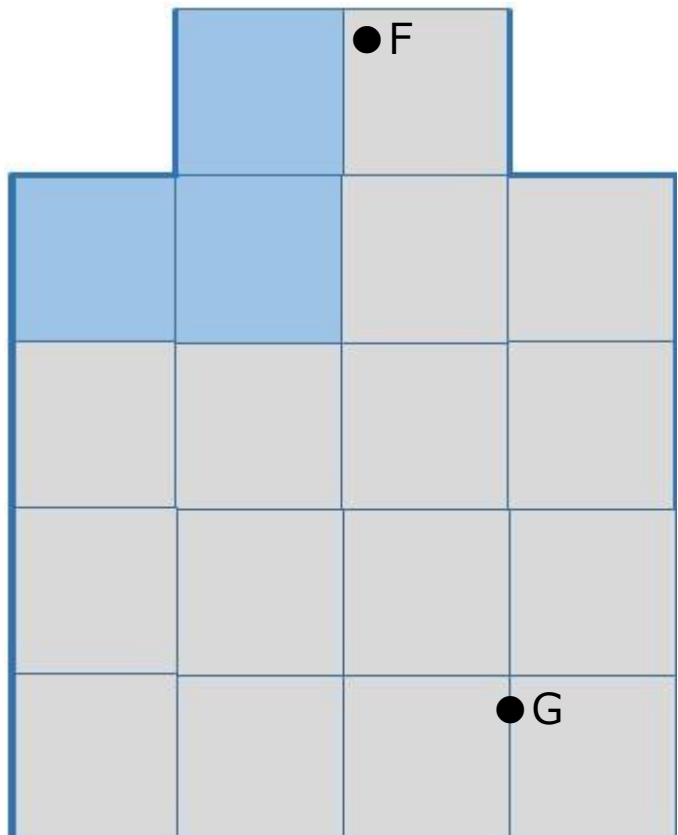
Fで水の精霊に貰った「清めの聖水」でCを清めることで、水の精霊が正気に戻った結果、入れるようになる部屋です。

重傷を負った腕自慢はK→I →H→I→Gと流れ、この部屋に偶然に流れ着き、氷の精霊が氷柱に封じ込めたため、一命をとりとめています。

この時点で、この洞窟は氷の精霊の支配圏に戻りつつあるため、水路の温度は徐々に下がっています。すぐに入れて解凍するように精霊は言ってきます。なお、お湯(物理)があれば、別にここで腕自慢を解凍する必要はありません。

正気を取り戻させてくれたお礼に、精霊は「朝露の短剣」なる魔法の武器をくれます。修正値などは短剣そのものですが、「朝露の恵みを」と唱えると1時間で水袋一杯分の水を刀身から滴らせます。また、持ち主の危機を察知し、じんわりと冷たくなることで第六感判定に1のボーナスが入ります。

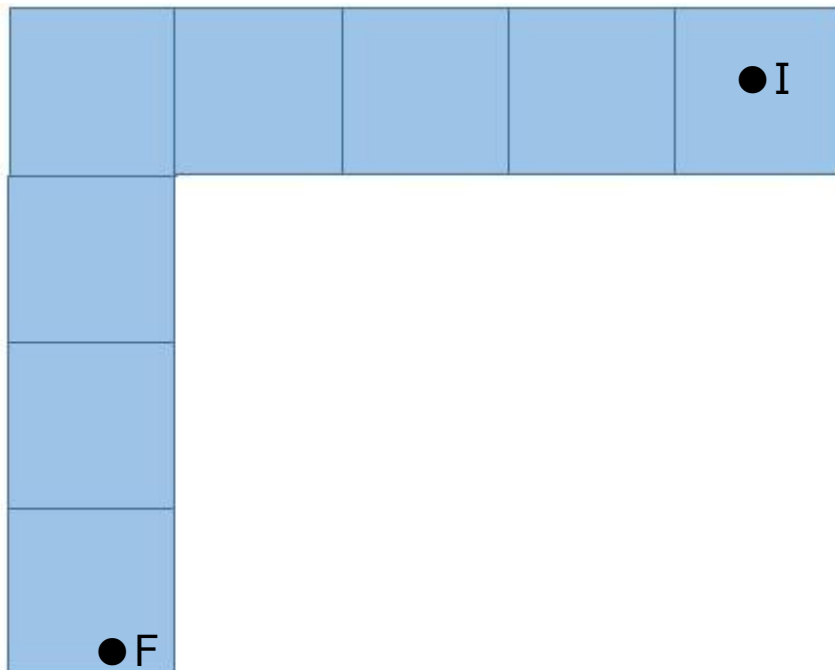
また、精霊使いが力を貸してほしいと頼むと、依頼を一件出してくれます。深森に生える樹人(⇒597項)に手紙を届けて欲しい、そうしたら力を貸そうと言ってきます。



●H. 秘密の水路

Kから逃げ込んだか、FからKの不意打ちを狙うか、などにより複数の通り抜けパターンのある地下水路。幅は1mだが、高さは2m近くあり、水位は150cmくらいあるため、小鬼は実質的に通れません。圃人も同様です。圃人は、目標値10+経過したラウンドの体力抵抗判定「体力反射+冒険者レベル+【免疫強化】」に失敗した場合、1点消耗します。小柄な只人、森人、鉋人も同様です。1ラウンドに移動力÷4m前進が可能です。

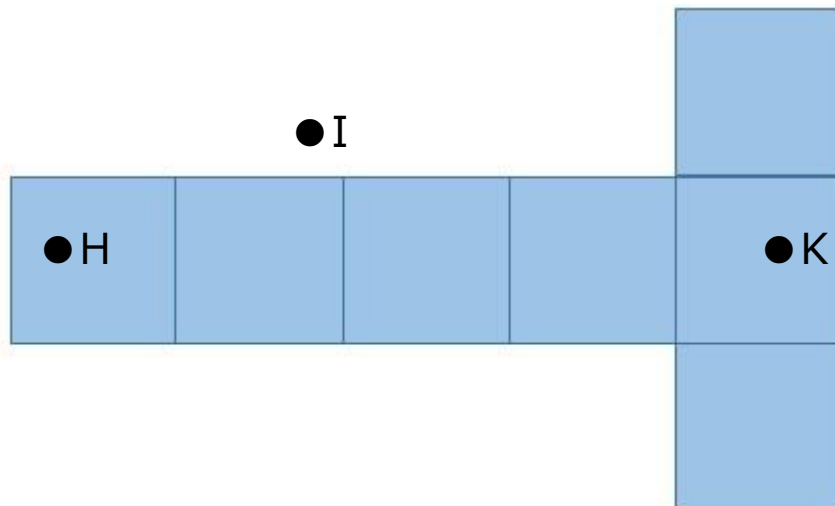
ただし、緩やかに流れがありIに向かう場合は移動距離-1m、Fに向かう場合は移動距離は+1mされます。



●I.薄明りの指す水路

Hとほぼ同様です。幅は1mだが、高さは2m近くあり、水位は150cmくらいあるため、小鬼は実質的に通れません。圃人も同様です。圃人は、目標値10+経過したラウンドの体力抵抗判定「体力反射+冒険者レベル+【免疫強化】」に失敗した場合、1点消耗します。小柄な只人、森人、鉋人も同様です。1ラウンドに移動力÷4m前進が可能です。

ただし、緩やかに流れがありKに向かう場合は移動距離-1m、Hに向かう場合は移動距離は+1mされます。



●J. 小鬼用抜け穴のある通路

Bへの秘密の抜け穴のある通路です。PC達は通常Eから入って来るものと思います。警戒移動していた場合、目標値15の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」に成功すれば、Kへの曲がり角で小鬼の弓兵(⇒575項)が2体、隠れていることに気づきます。そうでない場合でも、目標値16の第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】」で気づきます。

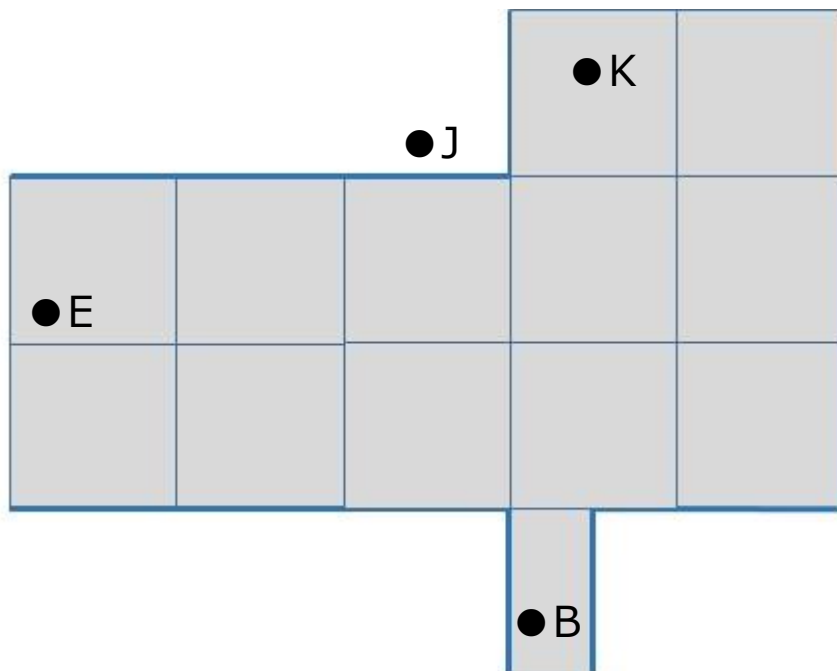
目標値13の「知力反射+冒険者レベル+【観察】」判定に成功すれば武器に毒が塗ってあることに気づきます。

毒付きの武器の命中時は、目標値10の体力抵抗判定「体力反射+冒険者レベル+【免疫強化】」で失敗すると即座に生命力が「1d6」点減少します。以後30分(60ラウンド)の間、ラウンド終了毎に1点の毒ダメージを受けます。この効果は、毒属性として扱い、治療されるまでの間、口を用いたあらゆる行動が取れなくします。

小鬼の弓兵は不意打ちで一射したあとはKへと撤退します。不意が打てなかった場合、攻撃せずにKへと撤退します。

なお、この洞窟に来て、一度も戦闘が発生していない(惰眠+沈黙などの、無音暗殺は構わない)場合、この遭遇は起こりません。

この通路は土が敷き詰められています。



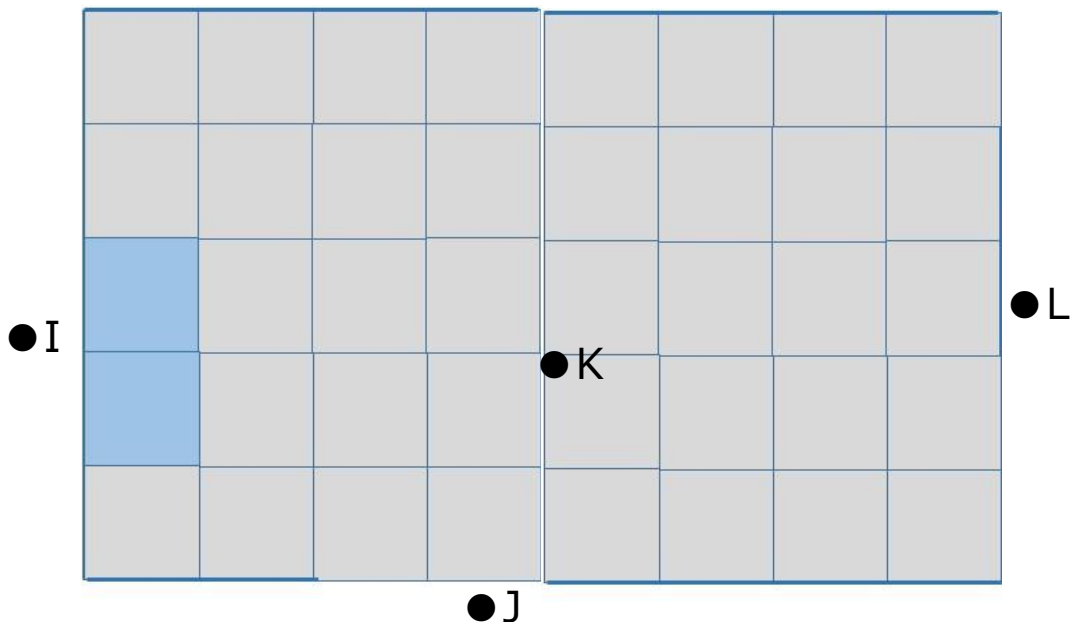
●K. 大広間にして決戦場

この広間は土が敷き詰められています。

大広間では小鬼の呪術師(⇒576項)が待ち伏せしています。それ以外には小鬼の弓兵(⇒575項)が2体、小鬼(⇒574項)が2体です。あらかじめ、JからKにかけて《泥罨》(⇒355項)で沼地化し、移動を阻害し、Jから侵入してくるPCをなるべく広く巻き込むように《石弾》(⇒355項)を打ち込みます。他の小鬼が移動しづらくなってもお構いなしです。大小鬼(⇒575項)を村で討ち取っておらず、Eでも見逃した場合、大小鬼が後方からPC達を襲います。《石弾》で3人を巻き込めない場合、《火矢》(⇒360項)を最も脅威度が高い戦士に撃ちこみます。呪文を使い切ると、移動阻害されていなければ、岩陰に隠されたLへの通路を通り、Lへ撤退します。

なお、小鬼の弓兵2体はJで何らかの方法で倒されていた場合、登場しません。大小鬼も同様です。最小人数、小鬼の呪術師と小鬼2体の寂しい決戦になる可能性があります。

岩陰の隠し通路は、目標値14の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」で発見できます。



●L. 小鬼の呪術師の部屋と脱出路

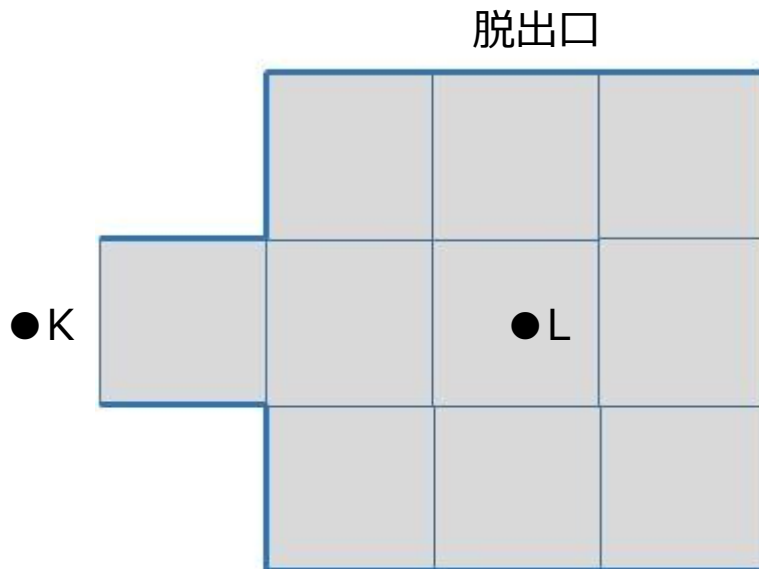
小鬼の呪術師の部屋であり、部屋の隅には3匹の小鬼の子供がいます。小鬼の呪術師が入ってから2ラウンド以内にLに入れなければ、小鬼の呪術師は脱出口から脱出します。脱出口は、目標値15の観察判定「知力集中+斥候レベル+【観察力】」に成功しなければ見つかりません。

なお、部屋の隅には銀貨3d6枚が転がっています。それを漁っていると小鬼の呪術師を取り逃がしてしまうかもしれません。

銀貨とは別の端に縮こまるようにして、小鬼の子供が3体ほど集まっています。PCは処分すると言えば、この子供の小鬼を残らず殺すことができます。

PC達が迷うようなら、目標値13の知力抵抗判定「知力反射+冒険者レベル+【沈着冷静】」で失敗したPCは、子供なのだから、この小鬼を見逃すべきではないかと思ってしまう。

PC達が議論する、あるいは小鬼を見逃そうとした場合、小鬼の子供たちはPC達へ不意打ちを仕掛けます。小鬼(⇒574項)のデータを用いて戦闘を行って下さい。



冒険の結末

●冒険の結末

一党が洞窟から帰還すると、即興衛視がそれに気づき、歓声を上げて迎えます。もしも、腕自慢を精霊から救出していれば、村長はそれはもう大いに喜ぶでしょう。洞窟で手に入れたものはすべて冒険者のものです。それに異を唱えるものは居ません。村長は、冒険者たちに感謝し、ギルドに報告用の書類にサインをしてくれます。

●小鬼を根絶やしに出来た場合

村人は胸を撫で下ろします。なお、本当に殲滅したわけではなく、例えば小鬼の呪術師を取り逃がしたとしても、正直に言わなければそうそうバレません！もしも逃がしたとしても、追い払ってくれたので報酬の減額ははありません。正直の方が良いかもしれませんね。

●腕自慢を助けた場合

村長が、これは気持ちじゃ、と銀貨8枚を追加で支払ってくれます。また四袋の干した果物をくれます。携帯食の代わりになるうえ、売れば1袋銀貨2枚になります。

●おわりに

PC達一党は、辺境港町に帰り、冒険者ギルドに報告し、村長の認印を渡します。その時点をもって冒険は終了です。帰りの旅は省略しましょう。ギルドへの報告のロールプレイは必須ではありません。

冒険終了時に、報酬を受け取り、PCは一人当たり1000点ずつの経験値と、3点ずつの成長点を得ます。さらに、終了時点での因果点の数値を確認し、それによる追加経験点も獲得できます。

また「冒険回数」と「達成数」が1ずつ増加します。

万が一、戦闘に敗北した場合は、ゲームマスターガイドの「冒険失敗した時のアドバイス」(⇒532項)を参照して対応してください。

冒険の続き

● 樹人への手紙

精霊使いの熱いプッシュがあると、深森の樹人へ手紙を届けたいなるかもしれません。そこは冒険者、ついでに何かの依頼をこなしてお金にしないといけません。冒険者ギルドで調べてみると……、なんと樹人討伐依頼が？！樹人は危険な怪物なのか、冒険者たちは、それを確かめることも兼ね、樹人討伐依頼を受けるのでした。

● 四竜暴走の謎

冒険者たちは、どこかで飛竜、海竜、亀竜、災竜からなる、この地を守護すると言う四竜の情報を聞いたかもしれません。辺境港町の学院分室で情報を調べたいと思うかもしれません。魔術師ならば、学院分室に入れますが、なんと書類に破られた跡が！面子を潰された学院は書類を破損した犯人を捜す依頼を冒険者に託します。しかし、破りさったことには訳があったのです。学院分室の闇に切り込む冒険が始まります。

● 戻らずの滝への先輩探索

不戻滝に海竜退治に向かった先輩冒険者の足取りが消えてしまいました。中級冒険者だった先輩たち一党の行方不明は冒険者ギルドにとって一大事です。彼らは救援を待っているかもしれません。討伐ミッションではなく、救出ミッション。それが今回の目的です！

● 奥漁村に潜むモノ

巡廻神官は首をかしげながら帰ってきました。特に奥漁村で不審な気配はなかったそうです。魚もいっぱいいるように見えました。それでも、不漁なのです。冒険者たちは、奥漁村出身者の話を聞いていたかもしれません。説法より殴ることが得意な巡廻神官は冒険者たちに調査を依頼するのでした。

地図のフレーバー

● 辺境港町

辺境内海で、この国家最大の港街である中枢港町とつながったこの地方最大の街。中枢港町は工芸都市を経由して王都へと続いています。冒険者ギルドの本部があるのはこの町で、学院、神殿なども一通りそろっています。魚は美味しく、安いのが売りです。

● 辺境内海

文字通り、内海であり、北の方で外海とつながった巨大な湾であるらしい内海です。一般に海は穏やかで豊かです。しかし、最近是不穏な気配が？

● 中枢港町

この国最大の貿易港であり、人口では王都を凌ぐ規模だと言います。大きな冒険者ギルドもあり、たまに名指しで辺境港町の凄腕冒険者が呼ばれることもあるとのこと。

● 工芸都市

鉱山の中腹にあり、中枢港町とは川で繋がった都市。技術が発展しており、ここで揃わない武具はないと言われています。

● 王都

隣国との最前線がそのまま要塞化され、王がいるからという理由で首都になっている軍事都市。隣国とはお互いに、魔神とつながった人類の裏切り者と呼び合っているらしいです。

● 辺境外海

南洋とつながった外海。波は高く、危険な生物が多いと言われる。海の幸は内海があるので、あまり積極的に開発はされていないとのこと。

● 漁村

この地方最大の漁港にして、小型船舶専用の大規模造船所がある村で、名前に反して都会的だと言われています。

● 奥漁村

険しい山の間ひっそりと存在する漁港。ただし、他では取れない珍しい山魚が取れるため珍重されています。もっとも、最近は極端に出荷数も、行き来も減っているそうです。なにが起きているのでしょうか。

● 外海沿村

南洋との貿易を細々とする村です。蜥蜴人が多いことで知られています。まあ、周辺には辺境にはいない南洋の怪物が多数生息していると言われています。

● 不戻滝

いくつもの滝が連なり、行ったが最後帰ってこられないと言われている滝ですが、最近はすっかり観光地化されているそうです。ところが、つい先日、どこからともなく大海竜が現れ、大騒ぎになっています。

● 秘漁村

いまだに言葉が通じない、独特の文化をもって方々が住んでいる村です。一部の冒険商人が、珍品貴品を求めて訪れるほか、ほとんど秘との交流はありません。

● 深森

いまだ太古の樹木が生い茂る神秘の森が深森です。神秘的なだけでなく危険もいっぱいとのことですが、そこに眠る一攫千金の伝説に心惹かれるものも少なくはないようです。

● 古戦山

この地方における太古の戦いの最終決戦場だったと言われる山です。魔神の禍々しい力で死の山になったと言われる禿山です。

● 内海沿村

●内海沿村

辺境港町と東辺境を結ぶ重要な港であり、村と言う割には立派な建物が多いです。一説によれば、太古の要塞の後に建てられた村だとか？真実を知るものは一部だけです。

●半島村

天然の良港を備えた風光明媚な村ですが、不思議なことに周囲に遺跡が多数存在しており、冒険者が集まる村として知られています。

●魔島

今は何も無い島です。しかし、かつて魔神が降り立った地と言われています。その不吉な謂れから近寄るものは滅多にいません。

●島向村

魔島を見張る者たちが作った村とされています。今となっては何もなく、由来不明の巨像が何体かあるのが唯一の特徴です。

●飛竜ヶ原と飛竜原村

飛竜の狩場と言われ、果物が豊かな草原が飛竜ヶ原。大型生物は飛竜に喰われるため、小型生物しかいないらしいです。その飛竜ヶ原の果実で栄えているのが飛竜原村で、内海沿村と貿易しています。

●眠森

吸ったものを眠らせる花粉を放つ眠り草の群生地、それが眠森です。その性質上、極めて危険で、猛獣すら近づかないとされています。

●亀竜川村

亀竜の住処で、共生していると言われている村ですが、東辺境の奥地であるため、真実を知る者は誰もいません。

●蟲人村

非常に珍しい蟲人の集落です。閉鎖的でほとんど何もわかっていません。

奥付

発行日 : 2019年06月02日

発行 : 野良騎士団

発行人 : 黒鳥 勇 (twitter: @ezmscrap)

野良騎士団 : <http://www.llk.sakura.ne.jp>