

# ゴブリンスレイヤーTRPG用シナリオ

## 壁の中の大鼠

### 冒険の概要

「地下水道を掃除して欲しい。巨大鼠狩りってやつだ。」

そんな情報が冒険者であるPCのもとへと入ります。

最近は大鼠も減ってきて、少し面倒なだけの簡単なお仕事のはずです。巨大鼠を倒し、その尻尾を集めるのが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。

## 初期因果点

PCの人数+術者の数(最低3～最大8)

### PCの職業選択と呪文、装備について

このシナリオは継戦カウンターと消耗でPCにプレッシャーをかけていくシナリオです。そのため、PC達一党の職業はあまり関係ありません。ただし、移動力は重要です。移動力が10に満たない場合は、難易度は大きく上がるので注意してください。

呪文は《賦活》があると便利です。《惰眠》も有効でしょう。

水薬は、強壮の水薬が人数分があると便利です。強壮の水薬は、消耗ランクを1低いものとして扱えるのが強力なのを忘れないようにしましょう。

## 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です。巨人退治から巨大鼠退治まで手広く扱う何でも屋ですが、先輩冒険者は街の下級魔神騒ぎに駆り出されています。

それでも、日々の業務は続きます。定例である巨大鼠狩りの依頼が下水管理官から来ているのです。巨大鼠は日々の駆除で減ってはいるようですが、それでも誰かが駆除し続けることが必要です。

冒険者ギルドで冒険者たちが先輩冒険者の依頼を聞いていた時です。どうやら、街に跳梁跋扈する下級魔神についての話の様です。しかし、まだ冒険者たちには早いようです。そんなことを考えていると、鉦人の熟女が、冒険者たちに声をかけてきます。

「街の治安を守るにはいい依頼があるさ。最初はこちらをお勧めするぜ？ 悪くない話さ！」

そこに冒険者ギルドの受付嬢さんが割って入ります。

「ああ、いつもの依頼ですね？でも冒険者ギルドが仲介しますので、直接のご依頼はご遠慮ください。そもそも、油断はできませんよ、怖いのは駆除対象のそのものじゃないんです」

受付嬢さんは少し心配そうです。ですが、話を聞くと単なる巨大鼠の駆除の様です。小手調べには悪くないかもしれません。

そこで最近、冒険者となった貴方達は、鉱人の女性の話を聞くことにしました。彼女はこう言います。

「あたしは、この町の下水を管理してる者さ。

定期的に巨大鼠狩りを冒険者に依頼しているのさ。

地図もある、巨大鼠も大して強くない、簡単な仕事さ！」

### 下水管理官の依頼

- ・場所：  
 辺境港町
- ・依頼人：  
 下水管理官
- ・依頼内容：  
 一人四匹分の大鼠  
 の尻尾
- ・報酬：  
 一人あたり銀貨10枚

## 背景の説明

### ● 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、この地方最大の街です。中枢港町は工芸都市を經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。

人口は1,500人ほどで、城壁外に300人ほど開拓民が住んでいます。周囲の4km四方には6,000人ほどの人々が住んでいます。彼らは50世帯500人程度の村を作っています。



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



## 辺境港街の説明

### ● 辺境港町と交易神殿

辺境港町は、400m x 400m程度の、城砦で囲まれた街です。冒険者ギルドは七支通りにあります。

下水道は交易神殿の地下から入ることができ、木蔦港に向かって伸びている区画で巨大鼠駆除をして欲しいと言われます。



200m

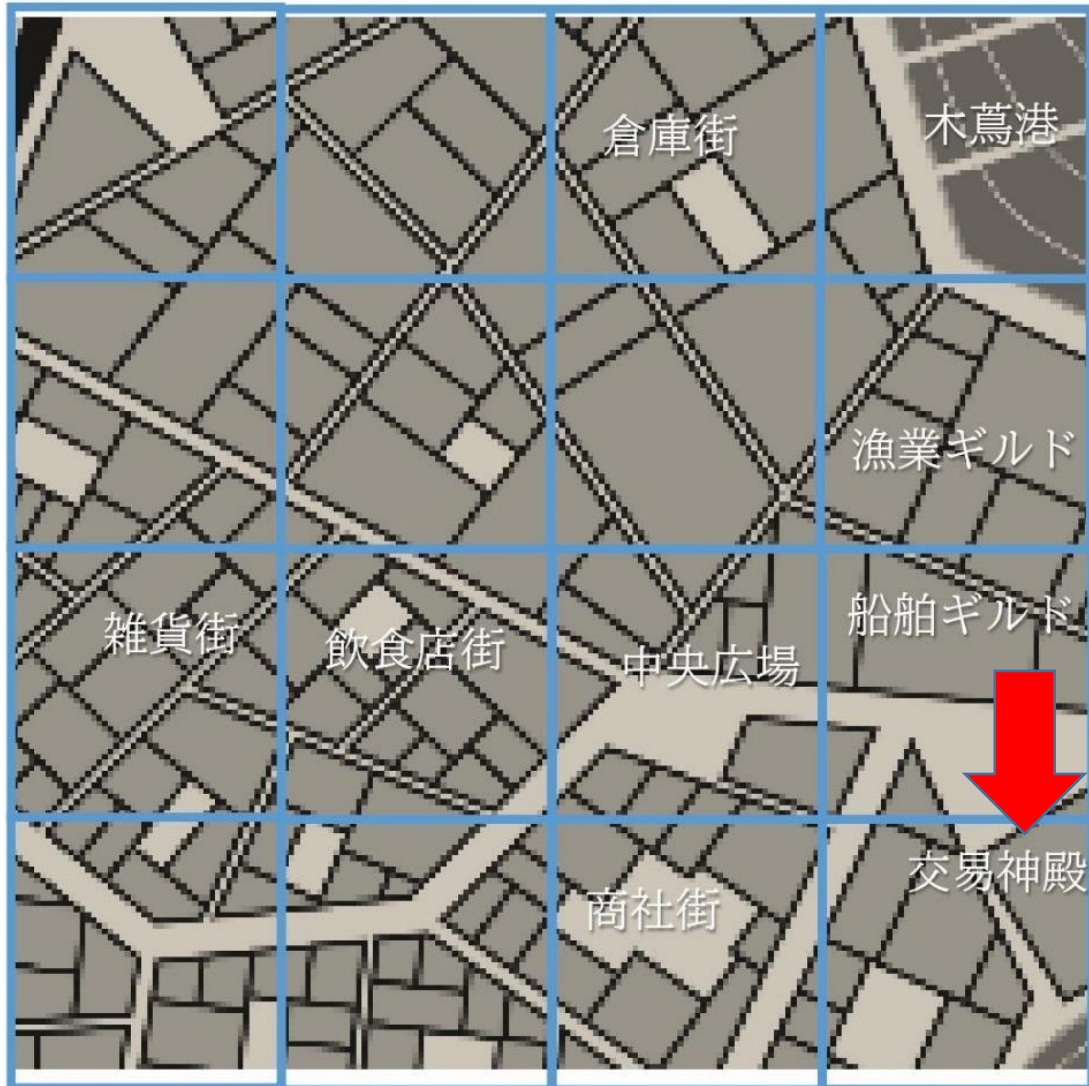
都市画像提供 : <https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator>

◆地図2

## 下水道の入り口

下水管理官は、交易神殿にある下水道の入り口にPC達を案内します。下水道の地図を冒険者たちに渡し、依頼を確認します。

「巨大鼠は倒すたびに、その尻尾を切り取ってきて証拠にするってことでいいね？ 一人あたり巨大鼠の尻尾、四本がノルマってわけさ。ただし無理はいけないさ、いいね？」



50m

都市画像提供：<https://watabou.itch.io/medieval-fantasy-city-generator>

### ◆地図3

## 下水道の地図

下水管理官自体は、地下にはついてきません。前述のように、下水道の地図は渡してくれますが、無事に持ち帰って来てくれるよう念を押します。地図も紙も貴重品なのです。15-⑬が入り口で、一マスが20mの地図だと教えてくれます。

ざっくり、300m四方の地下道で、先端は海底にまで及んでいることが分かります。その大きさを指摘すると、古代の遺跡を利用したものであることを教えてくれます。

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
①																	
②																	
③																	
④																	
⑤																	
⑥																	
⑦																	
⑧																	
⑨																	
⑩																	
⑪																	
⑫																	
⑬																	
⑭																	
⑮																	
⑯																	
⑰																	

↔  
20m

◆地図4

## 移動のチュートリアル

### ● 探索の基本的な進め方

10分ごとに行動を宣言して探索を進めることを冒険者たちに説明してください。そして、まず10分で進む距離を冒険者たちに聞いてみます。その際、下記の表を埋めて自分たちの移動力を把握してもらおうと良いでしょう。表は162項を10分にするために6で割り、さらに街道を移動する距離と地下迷宮を探索する距離に変換するために9で割った、元の値を54で割った値を切り上げた数値になっています。

◆表 1. 10分間の探索可能な移動距離

長距離移動判定の効力値	倍率	PC1	PC2	PC3	PC4
~9	3				
10~14	4				
15~19	5				
20~24	6				

### ◆表 2. 移動距離と消耗

- ・移動距離が目標距離より大きかった : 消耗無し
- ・目標距離の半分よりは大きかった : 1消耗
- ・目標距離の半分に満たなかった : 1d3消耗
- ・長距離移動判定が大失敗だった : 3消耗

### ● 最初の十字路までの移動

15-⑰から15-⑬まで移動するのに5マスで100mする必要があります。しかし、移動力が20で長距離移動判定の効力値が15以上の冒険者しかそれを達成できないことが分かります。

冒険者たちに目標距離を申告してもらってください。そのうえで、各冒険者に長距離移動判定を行ってもらい、移動距離を求め、表 2 にあてはめ、消耗を決めてください。鉱人などがいる場合、10分で100mは無謀であることに冒険者たちは気づくでしょう。



## 戦闘のチュートリアル

### ● 15-⑬：最初の十字路の悪臭と巨大鼠との遭遇戦

15-⑬に入ると物凄い悪臭が奥から漂ってきていることを冒険者たちに伝えてください。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、1消耗します。このまま戦闘すれば、継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを冒険者たちに伝えてください。

さらに15-⑬の曲がり角に巨大鼠が2匹潜んでいます。巨大鼠の隠密判定を570項に従い、それぞれ2d6+1で決定します。2匹の巨大鼠の隠密判定の達成値の低い方を目標にし、冒険者たちに不意打ちに対する第六感判定「知力反射+斥候or野伏or精霊使いレベル+【第六感】+【機先】」をしてもらい、前記低い方の巨大鼠隠密判定達成値と等しいかより高い達成値を得た場合、巨大鼠たちの不意打ちは失敗します。そうでなければ巨大鼠たちの不意打ちで戦闘が開始します。不意打ちチェックの詳細は172項を参照してください。巨大鼠は582項を参照して下さい。

遭遇距離は、173項に従い、2d3x3mになります。巨大鼠の移動力25mの前では一足一刀の間合いです。冒険者たちの配置は、特に冒険者たちが宣言していなければ、173項に従って配置してください。巨大鼠の群れ能力は使いません。

巨大鼠のモラルは4であり、570項に従いラウンド終了時の士気判定で9を振らなければ逃走します。また、前記のように、これ以降の戦闘では、継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。逃走した巨大鼠は数えておいて下さい。

戦闘が起きた場合、以降も忘れず10分が経過したのものとして扱ってください。また、その場の巨大鼠を全滅させた場合は尻尾を切り取る余裕があったとみなして、次ページの表4で巨大鼠討伐数をカウントしてください。

## 時間経過と疲労

### ● 時間経過の管理

冒険者たちの下水道での時間を管理したほうが処理がしやすいです。管理には表3を使用すると良いでしょう。

冒険者たちは、下水道にいる限り、悪臭と緊張で30分に一度、目標値15の「体力持久+冒険者レベル+【免疫強化】」判定を行う必要があります。この判定に失敗した場合、1d3消耗します。

GMは冒険者が原則15消耗で死亡すること、6消耗で移動力が半減することに気を付けてください。冒険者たちが暢気にしている場合は、消耗が3たまったら「この倍くらい疲れたら半分くらいしか動けなくなることをそれとなく伝えてください。避けるべきことは冒険者たちが無策で全滅することです。消耗に十分注意を払い、脅威を感じてもらうことがこのシナリオの目的であり、安易に全滅させることは避けたいからです。

### ● 巨大鼠討伐数管理表

表4の各枠に「正」の数を書き、討伐数が冒険者の数x4に達したら任務達成です。ですが、くれぐれも「引き際」を誤らせない様にしてください。

#### ◆ 表4. 巨大鼠討伐数管理表

～5匹	～10匹	～15匹	～20匹

#### ◆ 表3. 時間管理表

経過時間	現在地
00:00	15-⑰
00:10	
00:20	
00:30	
00:40	
00:50	
01:00	
01:10	
01:20	
01:30	
01:40	
01:50	
02:00	
02:10	
02:20	
02:30	
02:40	
02:50	
03:00	
03:10	
03:20	
03:30	
03:40	
03:50	

## 下水道のランダムイベント

### ●ランダムイベントの発生

15-⑬以降、「固定イベントがないマス」にいる場合、時間経過10分ごとに1d6を振り、1が出たらランダムイベントが起きます。1d6はGMがマスタースクリーンの内側で振り、冒険者たちに見せる必要はありません。連続でイベントが発生し、冒険者たちがピンチなら起きなかったことにしてください。

### ◆表5. ランダムイベント表(1d6)

1. 悪臭の根源(屍者)
2. 悪臭が特に強い通路
3. 何かが這い回った濡れた床
4. 黒いアレとの遭遇
5. 突発的な大鼠との遭遇
6. 幸運な落とし物(銀貨)

### ● 1. 悪臭の根源(屍者)

凄まじい悪臭を発する人が通路に倒れています。目標値12の知力抵抗「知力反射+冒険者レベル+【沈着冷静】」に失敗した冒険者は、思わず声をかけようと近づいてしまいます。冷静に遠距離から先制攻撃するためには目標値15の知力抵抗「知力反射+冒険者レベル+【沈着冷静】」が必要です。この人物はすでに死んでおり、屍者として復活しており、冒険者たちに襲い掛かってきます。屍者については603項を参照してください。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】」に失敗した場合は、不意打ちを受けます。

凄まじい悪臭がしており、遭遇した時点で目標値15の「体力持久+冒険者レベル+【免疫強化】」判定を行う必要があります。この判定に失敗した場合、1消耗します。この判定はラウンド終了時にも行います。冒険者たちが屍者の移動妨害を振り切り逃走した場合は追ってきません。移動妨害の達成値は2d6+3です。移動妨害については147項、570項を参考にしてください。

屍者を倒した場合、このイベントは二度と起きません。継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ● 2. 悪臭が特に強い通路

凄まじい悪臭がしており、遭遇した時点で目標値15の「体力持久+冒険者レベル+【免疫強化】」判定を行う必要があります。この判定に失敗した場合、1消耗します。屍者討伐後この効果は消失します。

### ● 3. 何かが這い回った濡れた床

何かが這いまわった、ぬるぬると滑る床です。目標値12の「技量反射+冒険者レベル+【体術】」判定を行う必要があります。この判定に失敗した場合、転倒して1d3の負傷数を得ます。装甲などは無効で、受身でのみこの負傷数を軽減できます。

### ● 4. 黒いアレとの遭遇

冒険者の数と同数の大黒蟲と遭遇します。大黒蟲は585項を参照して下さい。遭遇距離は2d6x3mでお互いに不意打ちは起きません。大黒蟲の群れ能力は使いません。継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ● 5. 突発的な大鼠との遭遇

巨大鼠討伐数が冒険者x3より少ない場合だけ起きます。1d3匹の巨大鼠が現れます。巨大鼠は582項を参照して下さい。遭遇距離は2d6x3mでお互いに不意打ちは起きません。巨大鼠の群れ能力は使いません。継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。逃走した巨大鼠は数えておいて下さい。

### ● 6. 幸運な落とし物(銀貨)

2d6-1枚の銀貨が落ちています。



# GM用地図

15-⑬-1 巨大鼠2匹  
 15-⑧ 巨大鼠3匹  
 9-⑬ 巨大鼠3匹  
 9-⑧ 巨大鼠4匹

17-③ 巨大鼠3匹  
 2-⑧ 巨大鼠6匹  
 2-③ 巨大鼠8匹  
 15-⑬-2 巨大鼠4匹+逃亡数

◆逃亡鼠数

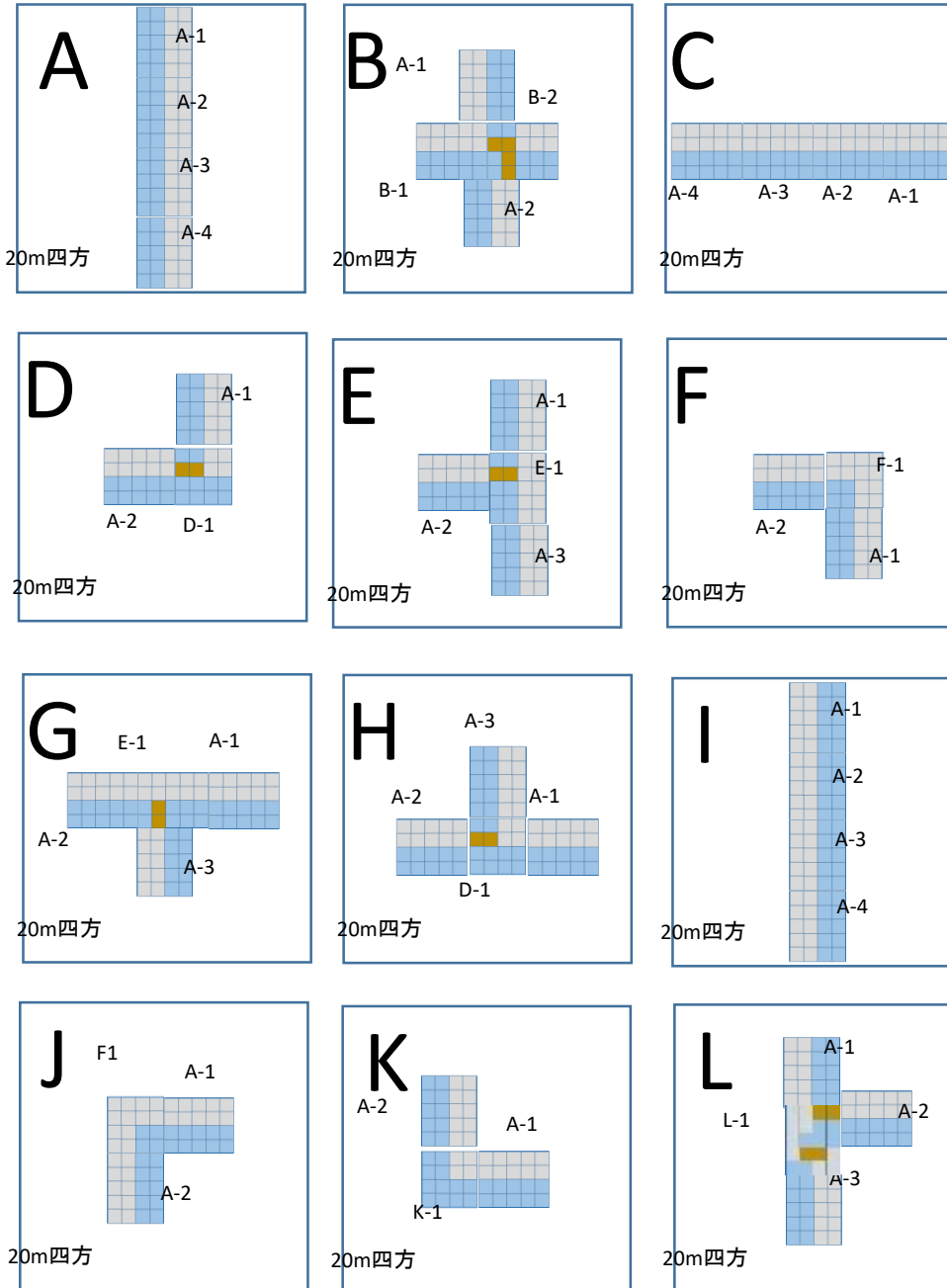
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
①				A													
②				A								A					
③		J	C	H	C	C	C	C	G	C	C	H	C	C	C	C	F
④		I							I								A
⑤		I							I								A
⑥		I							I								A
⑦		I							I								A
⑧		L	C	C	C	C	C	C	B	C	C	C	C	C	G	C	E
⑨		A							A						I		A
⑩		A							A						I		A
⑪		A							A						I		A
⑫		A							A						I		A
⑬		K	C	C	C	C	C	C	H	C	C	C	C	C	B	C	D
⑭																	A
⑮																	A
⑯																	A
⑰																	A

20m

◆地図5

## 各地点の詳細地形

● 付属タイルマップを以下のように並べて下さい。



## 地下水道の事件

### ● 15-⑬-1 巨大鼠との遭遇戦

「戦闘のチュートリアル」を参照して下さい。

### ● 15-⑧ 水路からの巨大鼠

冒険者の中でランダムな対象に、水路から巨大鼠3匹が現れ、不意打ちを仕掛けます。先行した冒険者がいる場合、目標値  $2d6+1$  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、巨大鼠を発見できます。水路にいることに気付いた時点で引き返した場合、戦闘は起きません。

継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ● 9-⑬ 天井からの巨大鼠

冒険者の中でランダムな対象に、天井から巨大鼠3匹が現れ、不意打ちを仕掛けます。先行した冒険者がいる場合、目標値  $2d6+1$  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、巨大鼠を発見できます。天井にいることに気付いた時点で引き返した場合、戦闘は起きません。

継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ● 17-③ 壁からの巨大鼠

冒険者の中でランダムな対象に、壁から巨大鼠3匹が現れ、不意打ちを仕掛けます。先行した冒険者がいる場合、目標値  $2d6+1$  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、巨大鼠を発見できます。壁にいることに気付いた時点で引き返した場合、戦闘は起きません。

継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ●9-⑧ 濡れた床での巨大鼠との戦闘

濡れた床の上に巨大鼠が4匹います。このマスでは全ての床が濡れているとみなし、あらゆる移動をした場合、目標値12の「技量反射+冒険者レベル+【体術】」判定を行う必要があります。この判定に失敗した場合、転倒して1d3の負傷数を得ます。装甲などは無効で、受身でのみこの負傷数を軽減できます。移動が終わった後に転倒した扱いとします。

継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ●2-⑧ 巨大鼠の群れ

6匹の巨大鼠がいます。そして、群れ能力を使ってきます。先制力を決定した後、先制力が一番遅い巨大鼠に支援効果を与えます。冒険者たちが一匹の巨大鼠も倒せなかった場合、命中半判定と威力が+5された巨大鼠の攻撃を受けることとなります。

継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ●2-③ 巨大鼠の巣

8匹の巨大鼠がいます。巣ですが、士気判定による逃亡は発生します。ここでも群れ能力を使ってきます。先制力を決定した後、先制力が一番遅い巨大鼠に支援効果を与えます。

継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

### ●12-② 港への脱出口

高さ12mを登ると、港の沖60mのところにある小島に出ることができます。登攀判定は151項を参照して下さい。目標値は3mx4の+8、弱い風+2、手がかりがない+4で14が基本です。装備によって修正値をつけてください。



60m泳ぐ際には、15mずつ、4ラウンドかけて泳ぐと良いでしょう。15mの目標値は基本が15で修正値は153項を参照して下さい。失敗した場合は、209項の窒息による消耗を得ます。経過したラウンド数は泳いでいるラウンドを使用します。顔は出せるので+4の修正値を得ます。冒険者は泳ぐよりも、漁師に発見してもらう方が良かった方が良いでしょう。その場合、「1d6-【幸運】」時間後に発見されます。発見されるまでの時間分だけ消耗します。

#### ●4-① 排水溝

古代の装置を使った排水施設で水が港に組みだされています。飛び込めば地上に流されます。ただし、地上まで流されるまでに「1d6+2-【幸運】」消耗します。飛び込めば消耗しそうなことは冒険者に伝えてください。

#### ●15-⑬-2巨大鼠との最終戦

15-⑬を通過後、1時間以上たった場合に発生します。巨大鼠が4匹+逃亡数だけ現れます。支援効果を使わない代わりに、この巨大鼠は逃亡しません。そのため士気判定を行いません。巨大鼠たちは、まるで冒険者たちが弱っていることを野生の勘で知っているかのようです。

継戦カウンターが1ラウンドに2進む(1余計に進む)ことを忘れないようにして、継戦カウンターを蓄積してください。屍者討伐後この効果は消失します。

## 冒険の結末

### ● 冒険の結末

一党が下水から帰還するパターンには3パターンがあります。正当な出入り口を使う場合と、港への脱出口を使う場合と、排水溝に飛び込んだ場合です。

正統な出入り口から出た場合、下水管理官が待ち受けており、冒険者たちを歓迎します。助手もおり、冒険者の中で動けないものがある場合、担架で運ぶなどしてくれます。港や排水溝のパターンは漁民が見つけてくれることになり、連絡を受けた下水管理官がやはり駆けつけてくれます。

### ● 巨大鼠の尻尾を持っている場合

巨大鼠の尻尾x4本につき、銀貨10枚を払ってくれます。ただし、人数x銀貨10枚が最大値です。それ以上は予算がありません。

### ● おわりに

PC達一党は、冒険者ギルドに報告し、その時点をもって冒険は終了です。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。巨大鼠との戦闘はなるべく呪文や飛び道具で一方向的に片づけたり、十分な移動速度を確保できる装備にしたりなど、ルールブックにはない助言をしても良いかもしれません。

## 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？

### ● 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

険しい山の中に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、最近では極端に出荷数も、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。

### ●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。

### ●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、最近はず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、ほとんど人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。



奥付

発行日 : 2019年07月08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>