

# ゴブリンスレイヤーTRPG用シナリオ

## 田舎紳士の奇怪な事件

### 冒険の概要

「昨晚、行方不明になった妻を探してほしい」そんな情報が冒険者であるPC達のもとへ入ります。

焦燥した顔の紳士は、街の中での思わぬアクシデントに動揺を隠せません。彼の奥方の行方を突き止めることが依頼です。

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

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。

### シナリオ上の注意

PCがどんなに頑張ろうと、救出すべき対象は既に死亡しています。プレイヤーがショックを受けないよう、コンベンションなどでは対象が救出不能なことを先に伝えた方が良いでしょう。

## 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。先輩冒険者は古戦山での竜の目撃情報に対し、その調査依頼を受けようとしていました。

竜と言えば英雄の登竜門。

多くの冒険者が目の色を変えています。貴方達も当然、無視はできませんが、その依頼は貴方達には少し早そうです。

そんな話で盛り上がっている時、先輩冒険者を頼り、近隣の村の田舎紳士が冒険者ギルドに現れます。どうやら依頼を持ってきたようですが、先輩冒険者は別件に気もそぞろです。

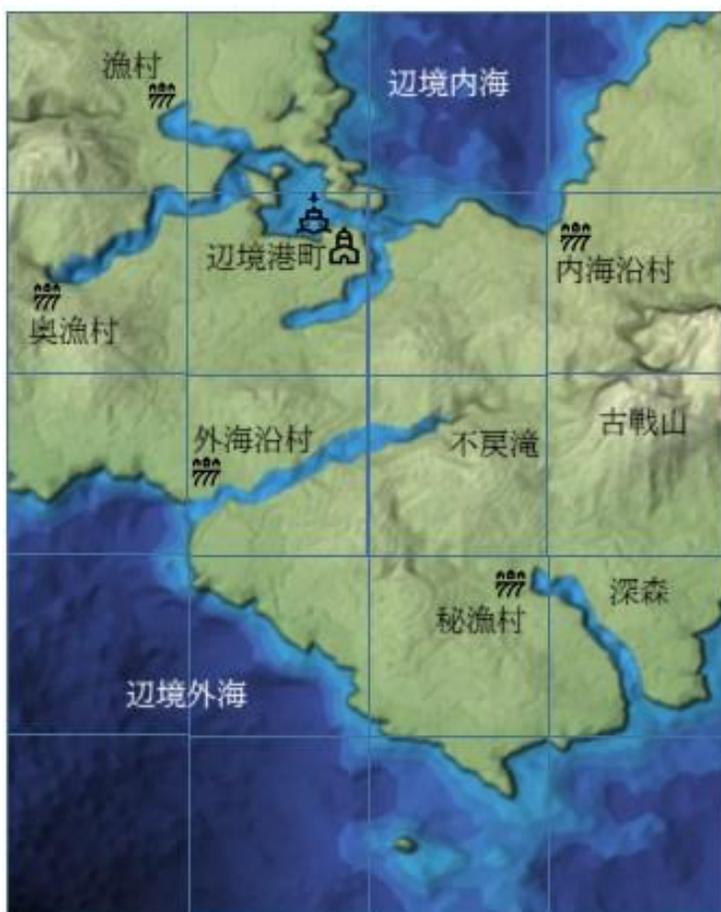
そこで、最近、冒険者となった貴方達に白羽の矢が立ったのです。

## 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。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。

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

## ● 辺境港町の周囲

辺境港町の周囲には、馬車で1時間(4km)程の間隔で、人口500人程度の大きめの村があります。

そのもっとも近い村が、副港村と田舎紳士の地元である近隣村です。農作物はこれらの村々で耕作され、辺境港町に集められることとなります。

田舎紳士もそんな農作物を届けに来た人の一人です。今回は彼の妻のたつての希望で彼女を同伴して辺境港町に来たのですが、それが裏目に出てしまったようです。



4km

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

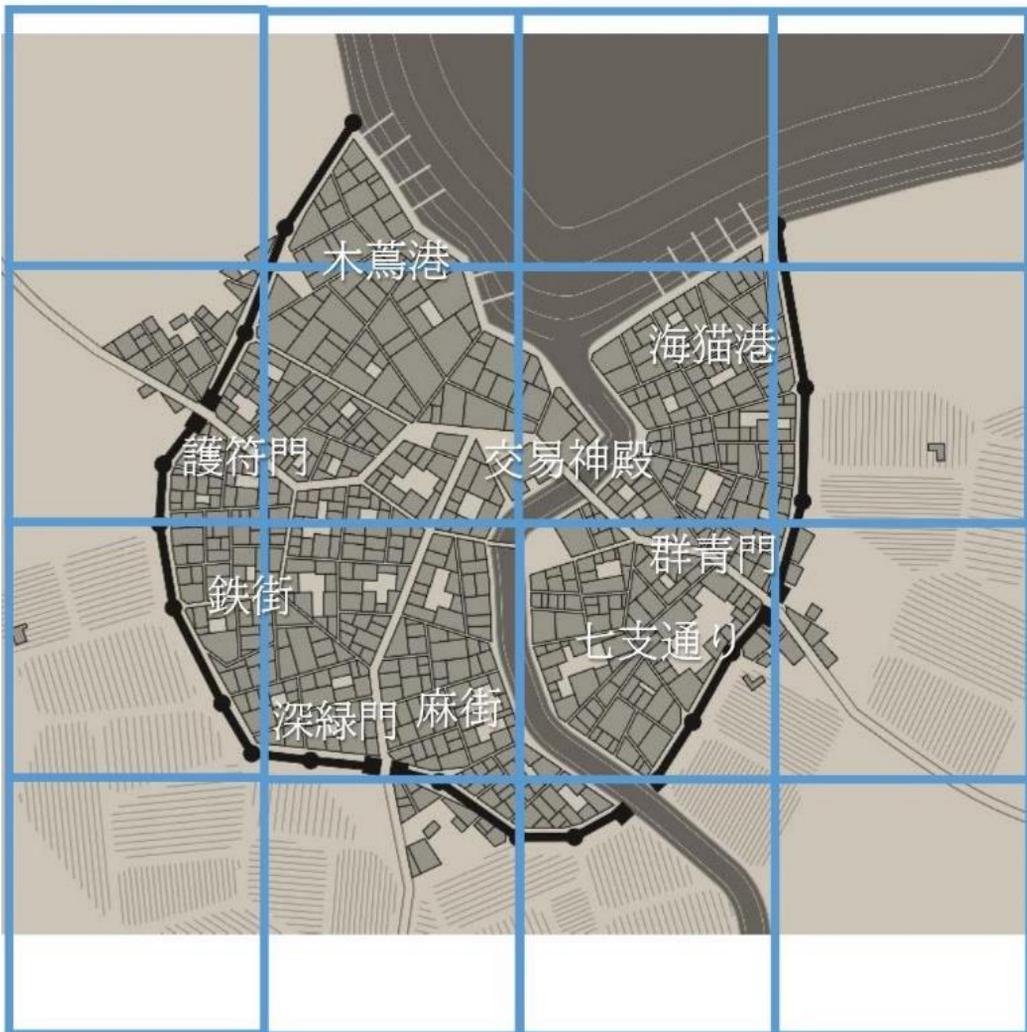
地図2

## 辺境港街の説明

### ● 辺境港町の詳細

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。

田舎紳士の妻は、昨晚まだ早い時間に、交易神殿と木蔦港の間を歩いている際に行方不明になったのだと言います。



200m

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

地図3

## 田舎紳士の依頼

冒険者ギルドの扉を開け、意を決して入ってきた様子の男性は緊張のし過ぎか足をもつれさせ、転倒してしまいます。目標値12の「知力反射+斥候or野伏レベル+【観察力】」判定に成功すると男性の胸元から「リン……」という澄んだ鈴の音が聞こえることに気がきます。慌てて駆け寄る受付嬢が彼を助け起こすと彼はこう言います。

「自分は、近隣村で農作物の管理をしている者です。

普段は小作人と農作物をこの辺境港町におさめに来ているのですが、今回は妻のたったの希望でこの町に妻を連れてきて、観光を楽しんでいたのです。

しかし、夕食の後に宿に戻ろうとしたとき、ふと目を離した時に急に妻が消えてしまったのです。彼女はそんなに活発な方ではありません。自分の前から急に消えるなんて信じられない。

何かあったに違いありません。

どうか彼女の行方を探してください。」

彼は夜を徹して探し回っていたのだろう、憔悴した様子で貴方達に事情を話します。

- ・場所：  
辺境港町
- ・依頼人：  
近隣村の田舎紳士
- ・依頼内容：  
昨夜、行方不明になった妻の探索
- ・報酬：  
全員で銀貨32枚

## 事件の真相

### ● 田舎紳士に起きた事件

- ・犯人は邪教徒と彼が使役する下級魔神です。
  - 邪教徒は魔神の力を増すために活動しています。
  - この地方は、竜の力で守られています。
  - 魔神は竜の力に抑制されており、これを除去しようとしています。
  - 竜の力は、この地に散在する竜吠の銀鈴で発生しています。
  - 竜吠の銀鈴を集め、破壊することが邪教徒の当面の目的です。
  - 邪教徒は銀鈴をつけている者を下級魔神に探させています。
  - 下級魔神は目標を地下道に引きずり込み、鈴を奪っています。
  - 引き込む手段は精霊による呪文《隧道》です。
  - 呪文《隧道》で目標の足元に穴を開けて落下させ、襲います。
  - 死体は食屍鬼に与え、その契約で食屍鬼を利用しています。
- ・田舎紳士は純粹に被害者です。
  - 田舎紳士は只人です。基本的に気弱な善人です。
  - 田舎紳士の妻(田舎淑女)は森人の血を引いた只人です。
  - 田舎淑女は竜吠の銀鈴を身に着けていたため狙われました。
  - 彼女は既に食屍鬼のおなかの中です。
  - 彼女は昨晚、船舶ギルド付近で《隧道》に引き込まれました。
  - 田舎紳士は竜吠の銀鈴を一つ持っています。
  - 彼にとって鈴は妻とお揃いの宝物ですが、頼めば貸してくれます。

### ● 竜吠の銀鈴(りゅうこうのぎんりん)

- ・竜の骨で作られた直径5mmほどの小さな銀色の鈴です。
- ・鳴らすと、半径20mの魔神の行為判定値を-2します。
- ・使い切りです。

### ● シナリオの基本的な流れ

- ・竜吠の銀鈴の存在をPCに教える。
- ・竜吠の銀鈴をつけて街中を歩き、地下道に落ちる。
- ・地下道で、邪教徒と下級魔神を倒す。

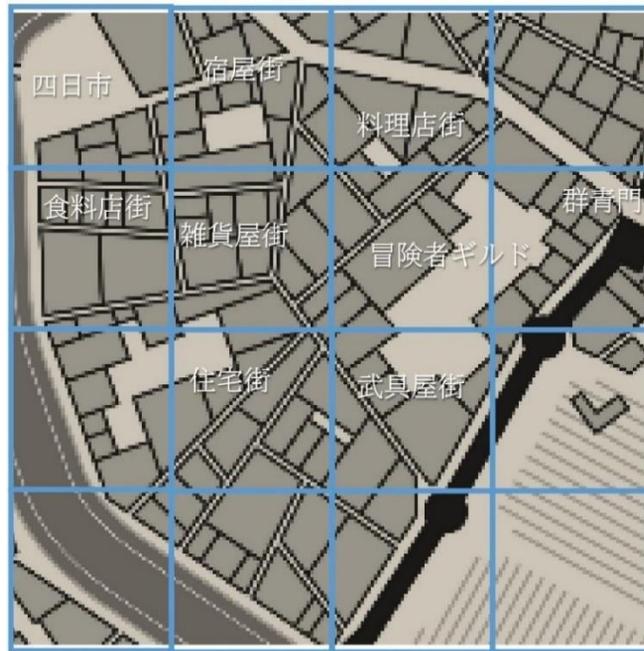
## 聞き込みチュートリアル

### ●七支通りの聞き込み

PC達が依頼を受けると、冒険者ギルドの受付嬢は、最近の町の様子を、まずは周囲の人に聞いてはどうかと助言してくれます。PC達は地図4を参照し、希望する地点で聞き込みをすることができます。PCはバラバラに動いても構いません。田舎紳士は冒険者ギルドに待機します。

聞き込みには当然疲れを伴いますが、何か新しい情報を得られるかもしれません。聞き込みを1時間した場合、目標値15の「体力持久+冒険者レベル+交渉：いずれか」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。

聞き込み自体は、目標値12の「魂魄集中+冒険者レベル+交渉：いずれか」判定を行ってください。成功した場合は、聞き込みをした場所に応じたささやかな情報が手に入ります。失敗した場合は、失敗表で1d6を振り、何らかの情報かデマが手に入ります。



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

地図4

## ●四日市

四日に一度市が開催される広場、それが四日市です。PCが聞き込みに来た日は市が開かれており、多くの人通りがあります。扱っている商品は主に食料品と雑貨、そして軽い武器です。PCが望むなら安価でこれらを買うことが出来るかもしれません。また、聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「人さらいと言ったら、海賊を連想するよ！やつらに詳しい、船舶ギルドに話を聞いてみるといいかもしれないな！ところでいい魚が入ったんだ、買っていかないかい？！」

1時間聞き込みする代わりに買い物するならば、目標値15の「魂魄集中+冒険者レベル+交渉：いずれか」判定を行ってください。成功すると1割安くなります。このとき、18以上で成功したならば1.5割安くなります。失敗したら2割高く買う羽目になります。

## ●宿屋街

複数の宿屋が立ち並んでいます。名前が欲しい場合、「連なる矢筒亭」「回る馬車亭」「青い湖面亭」を使ってください。冒険者ギルドよりも高品質な宿を提供しています。ここは安くても1泊4銀貨かかり、その代わり食事もあります。どこかの宿に入り、聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。未来の客なのでそれなりに丁寧な対応をしてもらえます。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「行方不明？倉庫街の方で人が行方不明になっているって噂を聞いたことがあるよ。うん、君らにはまだ早いかもしれないが、もう少し冒険者として出世したらウチを利用すると快適だぜ？」

## ●料理店街

複数の料理屋が立ち並んでいます。冒険者ギルドよりお値段御高目で、その分舌鼓がうてる味です。安くても2銀貨かかります。食事した場合、聞き込み目標値は2下がり、しなかった場合は目標値は2上がります。

・「ここだけの話し、行方不明になっているのはみんな着飾った奴らばかりって話。そのうえ、行方不明者は見つかってないって話、怖いねえ。なにか共通点があるのかも？」

### ● 群青門

群青色に塗られた門で、辺境港町の中で一番小さい門です。どの村とも繋がっておらず、近隣の畑を耕す開拓民が使う以外、利用者が少ない門です。そのため、門を守る衛兵は少なく、また、顔見知り以外にはやや厳しい態度をとります。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「俺たちは良く知らないが、最近街中で魔神を見かけたって噂を聞いたことがあるぜ。しかも、その魔神は、地面の下から出てきたって話だ、怖いねえ！」

### ● 食料店街

様々な食材を売っているお店群で、冒険者が買うなら、香辛料や干した果物、塩漬け肉あたりを定価で買うことができます。個人商店が多く、店主たちはいずれも客商売らしい気さくさで、特に買い物をしなくても話をしてくれます。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「行方不明の噂ね。聞いたことがあるわ。なんでも、鈴の音がする時、神隠しが起きるって話よ。怖いわねえ。私も鈴のイヤリングを持っているけど、しばらくは使いたくなわねえ」

### ● 雑貨屋街

様々な道具を売っています。冒険者ギルドと提携しているので、冒険者に対しては定価で物を売ってくれます。割引はありません。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「仲間内でのもっぱらの噂だが、古い装飾具で着飾った人が桁って噂だぜ。変な噂は立ってほしくないよな。装飾具だってうちの主な売り物の一つなんだから」

## ●冒険者ギルド

先輩から話を聞くことができます。判定は必要ありません。

・「情報を集めるなら大きく分けて二つの方法がある。情報が集まる商社街などに行くか、現場で聞き込むかだ。基本だぞ？」

## ●住宅街

商店街の店員や、近隣の畑を耕す農民が暮らす長屋が立っています。冒険者が立ち入ると警戒されます。聞き込みの目標値が15になります。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「ここいら辺で行方不明という噂は聞かないです。川を渡った中心部で話を聞いた方がいいと思います。特に現場に行くのが良いのではないのでしょうか？」

## ●武具屋街

様々な武具を売っています。冒険者ギルドと提携しているので、冒険者に対しては定価で物を売ってくれます。割引はありません。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「行方不明?! 怖いねえ! そんなときの為に武器や忘我ぐ必要なのさ! 情報? 専門家の盗賊ギルドにでも聞いた方がいいと思うぜ?!」

## ●失敗表(1d6)

同じ場所で2回目成功したら、失敗表を+2で振ってください。

- 1:[デマ]赤いマントを着た人攫いを俺は見たんだ! ホントだぞ!
- 2:[デマ]行方不明なんて聞いたこともないねえ。
- 3:[中立]行方不明は女性が多いらしいよ。
- 4:[中立]鈴の音がしたら気をつけろ……奴らが来るぞ……。
- 5:[ヒント]商社に出入りする画家が不明者の絵を描いている。
- 6:[ヒント]盗賊ギルドは行方不明の尻尾を掴んでいるらしい。
- 7~:[真相]古い鈴には力がある。それを狙うやつらがいる。

## 情報屋

PC達の中で技能「犯罪知識」を「初歩」以上持っているか、斥候を持っているPCがいる場合、GMはそのPCに、そのPCは情報屋に行けることを教えてください。

PCが情報屋に行きたいと宣言した場合、交易神殿と木蔦港の間の商社街にある盗賊(ログ)ギルドに向かうことができます。(地図5)

盗賊ギルドの情報屋は、銀貨4枚、8枚、16枚の情報を提示してきます。PCは自由に情報を選べます。値段交渉をする場合、目標値15の「魂魄集中+冒険者レベル+交渉：いずれか」判定を行ってください。成功すると2枚安くなります。このとき、18以上で成功したならば4枚安くなります。



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

地図5

- 銀貨4枚の情報  
以下の情報を得ます。

・「神隠しは初めてではない。この町でも、この町以外でも複数人が犠牲になっている。共通項があるぞ。」

- 銀貨8枚の情報  
上記に加え、以下の情報を得ます。

・「神隠しは魔神を信奉する邪教徒の犯行だ。奴らは盗賊ギルドに金を納めず、犯行に及んでいるが、行政側に邪教徒のシンパがいて盗賊ギルドは手を出しあぐねている」

- 銀貨16枚の情報  
上記に加え、以下の情報を得ます。

・「奴らは、古い竜の鈴をつけた人間を狙っている。王都で倒された魔神王の残党がこの地に入り込み、上位への昇格(プロモーション)を行うため、この地に張られた竜の結界を破ろうとしている。厄介な話だ。奴らを片付けるなら、おとり捜査が有効だ。なんとか古い竜の鈴を手に入れて、それをつけて夕方以降に歩き回れ」

- 因果点の用途4を用いた情報屋の活用

GMは、プレイヤーが2～3分以上、次に何をやるかを悩んだ場合、168項の「因果点の用途4. シナリオのヒント」に基づき、因果点を3上げるかわりにヒントを得るか、プレイヤーに提案してください。提案が受け入れられた場合、田舎紳士が同行している場合は彼がその場で、同行していない場合は田舎紳士が現れ、「情報屋に話を聞いてみては？」と提案します。代金は彼が持ちます。古い竜の鈴の話を知ると、彼は所持している竜吠の銀鈴を貸してくれます。シナリオを「おとり捜査」の段階に進めてください。

## 奥方の落とし物

### ● 交易神殿～木蔦港の聞き込み

PC達は地図5を参照し、希望する地点で聞き込みをすることができます。聞き込みに、田舎紳士を同行させるかはPC達が決めることができます。彼自身の希望としては同行したがりです。

PC達はバラバラに動いても構いません。バラバラに動いた場合、どこかで落ち合うことになるでしょう。その場合は、中央広場で落ち合うことを田舎紳士に提案させてください。

聞き込みには当然疲れを伴いますが、何か新しい情報を得られるかもしれません。聞き込みを1時間した場合、目標値15の「体力持久+冒険者レベル+交渉：いずれか」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。

聞き込み自体は、目標値12の「魂魄集中+冒険者レベル+交渉：いずれか」判定を行ってください。成功した場合は、聞き込みをした場所に応じたささやかな情報が手に入ります。失敗した場合は、失敗表を振り、何らかの情報かデマが手に入ります。

聞き込み後に1d6を振り、1が出たら事件に遭遇します。だれも振らなかった場合、最後の人の時に強制的にイベントが起きます。

### ● 事件：落ちていた竜吠の銀鈴

聞き込み後、1が出たら起きる事件です。

聞き込みを終え、中央広場に戻ってきたPCは道端の影に、銀色のきらりと光る何かを見つけます。それに近づくと、小さな鈴だと言うことが分かります。鈴は壊れています。

鈴を見つけると、田舎紳士が現れ、それは妻が持っていた鈴だと断言します。そして同じものを自分が持っていると教えてくれます。

彼は壊れた鈴を大事そうに手に取ります。

### ●倉庫街

中枢港町から来た荷物や、中枢港町に集荷する荷物が仕舞われた倉庫が立ち並んでいます。宿屋街で話を聞いた人は来るかもしれません。港湾労働者が盛んに荷物を運んでおり、聞き込みする人には事欠きません。聞き込みに成功した場合、錯乱した男が割り込んできて、以下の情報を得られます。

・「誰も信じちゃくれねえが、俺は見たんだ。地面にぱっくり穴が開いて人が落ちる瞬間を！その時、響いて、そして静かになった鈴の音を、俺は忘れることが出来ねえ。この町の地下には何かいるぞ！」

### ●漁業ギルド

辺境港町の主要産業は漁業です。それを取り仕切る大きな組織が漁業ギルドです。このギルドに入らずに魚を捕ると処罰対象です。漁民が頻繁に出入りしており、聞き込みする人には事欠きません。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「冒険者さん達が漁業ギルドに何か用かい？行方不明？私らのギルドの管轄じゃないなあ。それよりも今の心配は邪教徒だよ。奴らがこの町に潜伏しているらしいんだ！行政は何をしているのやら」

### ●船舶ギルド

辺境港町の最大の収入源、中枢港町との交易を取り仕切るギルドで、モグリで交易をする輩は処罰対象となります。そのため、かなりの武闘派です。海賊から船を守る仕事も請け負っています。ギルドの正門には見張りが立っており、彼らに話を聞くことができます。四日市で話を着た人は来るかもしれません。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「確かに人さらいと言えば海賊だが、街中で奴らの自由にさせる程、我々は毫碌しちやあいない。ただ街中で行方不明が出ているのは確かだ。でも街中で急に人を消しちまえる方法なんてあるか？それが分からねえって話さ。人が消えるのは夕方以降って話だが……」

### ● 交易神殿

交易神を祭った神殿ですが、それは主神としてであり、他の神も合祀されています。そのため各神の担当者が一人ずつはいます。そのため、望む神の担当者と話を聞くことができます。信仰する紙の担当に話を聞きに言った場合、聞き込みの目標値は11になります。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「この町に邪教徒が潜んでいます。彼らの仕業に違いありません。彼らは狡猾です。誘き出すには、事件が起きた時間に、事件にあった人の格好をするのが一番でしょう。頼みましたよ、敬虔な信徒よ」

### ● 中央広場

様々な露店が出ています。ここでの聞き込みに成功するためには、田舎紳士が同行している必要があります。田舎紳士が同行しており、聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「ああ、その旦那さんとそのお連れさんね！覚えてるよ！ウチで髪飾りを買ってくれたからね！見送っていて、そこの船舶ギルドの手前の影で突然お連れさんが消えたから心配してたんだ。それまで彼女が歩く度になっていた鈴の音がピタリと止んだからよく覚えているよ！」

### ● 商社街

様々な商品を取り扱う商社が複数あり、それらの取引を行う人々が集まる取引場がサロンのような形で随時開かれています。田舎紳士もそういった場所で農作物を納めていました。ここでの聞き込みに成功するためには、田舎紳士が同行している必要があります。田舎紳士が同行しており、聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・サロンに飾られた絵画を見た田舎紳士が驚きます。「これは私の妻が付けていた銀の鈴です！」絵画は今朝届けられたもので、新進気鋭の画家のものです。内容は、食屍鬼に喰われる女性の死体を描いた生々しいものです。田舎紳士はショックで貧血を起こします。

## ● 飲食店街

様々な飲食店街があります。ここでの聞き込みに成功するためには、田舎紳士が同行している必要があります。七支通りよりも高級な店が多く、安くても3銀貨かかります。食事した場合、聞き込み目標値は2下がり、しなかった場合は目標値は2上がります。ただし、田舎紳士が同行している場合は彼が奢ってくれます。田舎紳士が同行しており、聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「その旦那さんとお連れさん？もちろん覚えてるよ。当店の利用者だからね。素敵な奥さんでね、銀の鈴のイヤリングが良く似合っていたのを覚えているよ。時間は夕暮れ時だったかな？今日は奥方様と一緒にあないのかい？何かあったのかい？」

## ● 雑貨街

王都から送られてきた珍しい雑貨が並べられている店が軒を連ねています。高級感があり、PCでは手が出なさそうな金額です。PC達を見ると露骨に警戒します。聞き込みの目標値が15になります。聞き込みに成功した場合、以下の情報を得られます。

・「ここ数日の怪しい話なら、ここだけの話だがね、古い竜の鈴、竜吠の銀鈴という、そこそこ貴重な古美術品があるんだが、この辺の店々にそれがないかとしつこく聞いてきた奴が居たって話。それは邪教徒じゃないかって噂で行政に陳情しに行った人もいたらしいが、かん口令が敷かれたって話だ。何やらきな臭い話じゃないかい」

## ● 失敗表

同じ場所で2回目成功したら、失敗表を+2で振ってください。

- 1:[デマ]王都から送られてきたスパイが人さらいをしているんだ！
- 2:[デマ]行方不明者は誰もが大麦酒を飲んでいたって話だ。
- 3:[中立]この町には遺跡利用の地下水道があるが封鎖されてる。
- 4:[中立]行方不明者は、皆、夕方に消えた。
- 5:[ヒント]人を消すには足元に穴でも掘ればいいんじゃないか？
- 6:[ヒント]人攫いは邪教徒の仕業だが、行政官が庇っている。
- 7~:[真相]鈴の音を狙う奴がいる。それを上手く利用すれば？

## 真相への誘導

### ● 困ったときの誘導

必ず最後の人の行動の後、「●事件：落ちていた竜吠の銀鈴」を起こしてください。PC達から提案がない場合、田舎紳士が「自分は落ちていた鈴と同じものを持っている。自分がこの鈴をつけて、同じ時間になる迄、中央広場(地図5)と宿屋(地図4)の間を歩き続ける」と言い出します。

この提案に、PCがよほど頑強に抵抗した場合以外は田舎紳士にこの提案を実行させてください。あるいは、自分が鈴をつけると言い出したPCがいたらそれを尊重してください。

### ● 地下から現れた／穴を掘る呪文

地下から現れた、や、穴を開けた、という情報を得たPCがそれが可能な手段を自分が知っているかと尋ねてきたら、目標値11の魔術知識判定「知力集中+魔術師レベル」を要求してください。呪文《隧道》でそれが可能であることが分かります。あるいは、ずばり、呪文《隧道》か、と類推したPCがいた場合、それに気づけたかどうかを目標値10の魔術知識判定「知力集中+魔術師レベル」で判定します。失敗した場合、プレイヤーは知っていてもPCは知らなかったことになります。

### ● 行政に掛け合おうとするPCが出た場合

一介の冒険者では無理だとプレイヤーに直接伝えてください。その方法ではシナリオクリアは出来ないことを伝えてください。

### ● 画家を追おうとしたPCが出た場合

昨日の今日で絵画が描けることは明らかにおかしく、何らかの魔法が関わっているのではないかということ、伝手がない状態で画家を追うことは現実的ではないことをまずは伝えてください。ゲーム内で伝えるなら、受付嬢や田舎紳士から伝えると良いでしょう。それでもこだわる場合はプレイヤーに直接、その方法ではシナリオクリアは出来ないことを伝えてください。

## 真相への落下

### ● 事件：竜吠の銀鈴を持っていた人の足元に穴が！！

時間が夕暮れ時になり、あたりが暗くなると、突如として竜吠の銀鈴を持っていた(なる状態にしていた)人の足元に、半径2mの穴が開きます！その人は穴に落ちます。その周りにいたかもしれない人は、294項の範囲に含まれるかの応用で2d6で7+【幸運】以下が出たら成功の幸運判定を行い、失敗したら穴に落ちます。

### ● 落下からの回避

穴に落ちる可能性がある人は、まず、目標値15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、目標値10の「技量反射+武道家or斥候or野伏レベル+【体術】」判定を行います。このとき、154項に従って、鎧や所持品による修正を行ってください。具体的には、重である鎧：+4、移動修正-1以下：+2などです。両方に成功したら穴から飛びのけたこととなります。その人は落下しません。

田舎紳士が落下の可能性がある場合は自動的に落下します。

### ● 落下からの救出

判定に成功した人も含めた落下しなかった人は、落下する人を突き飛ばして助けることが出来る可能性があります。目標値16の「技量反射+武道家or斥候or野伏レベル+【体術】」判定に成功すれば、一人だけ助けることができます。ただし、1消耗します。

### ● 落下の影響：6mの落下ダメージ

何もしないと落下した人は3d6-6の落下ダメージを受けます。落下ダメージは209項を参考にしてください。下は水なのでダメージは-6しています。このとき、目標値18の「技量反射+武道家 or 野伏 or 斥候レベル+【体術】」判定に成功するとダメージは半分に なります。咄嗟に泳ぐ必要があるので、目標値12の「技量反射+冒険者レベル+【体術】」判定に成功しないと溺れる可能性があります。次の行動は目標値12の「技量集中+冒険者レベル+【体術】」判定になり、失敗するごとに1ずつ消耗していきます。

## 落下と待ち構えるもの

### ● 落下地点

落下したPCは折り重なるようにして、地図6のPC1に着水します。

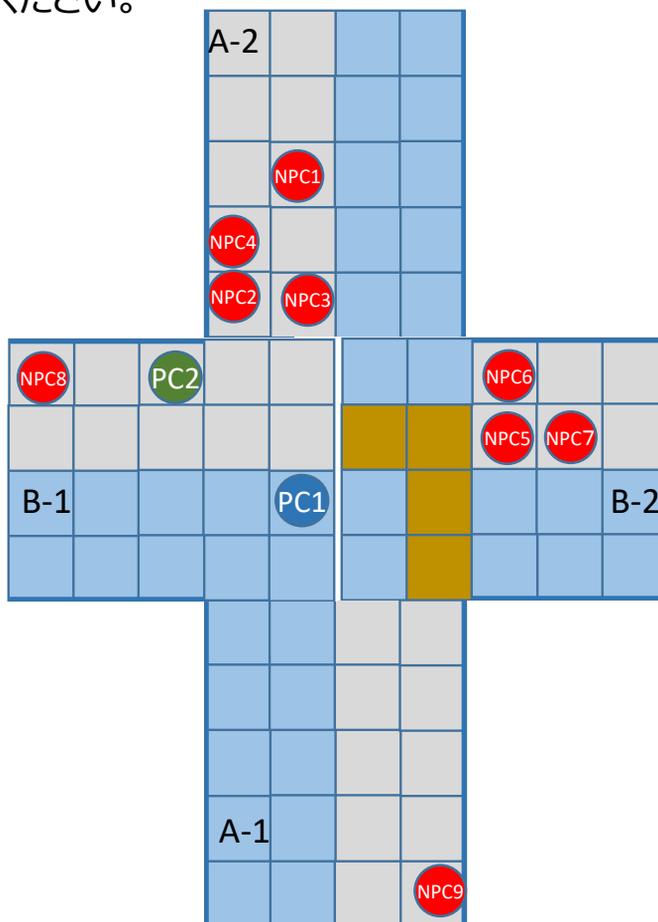
### ● 着地地点／ロープで降りた地点

落下した人を追い、飛び降りた場合は3d6のダメージを受け、地図6のPC2の地点に着地します。このとき、目標値18の「技量反射+武道家 or 野伏 or 斥候レベル+【体術】」判定に成功するとダメージは半分になります。ロープなしで降りる場合には、目標値8の「体力持久+戦士or武道家レベル+【荷重行動】」判定あるいは「技量持久+野伏or斥候レベル+【荷重行動】」判定が必要です。152項の修正を加えてください。

ロープを伝って降りるためには、ロープを固定するのに1ラウンド、ロープを降りるのに1ラウンドかかります。目標値4の童謡の判定が必要です。修正も同様です。

### ● 待ち構えるもの

地図6のNPC1に下級魔神(⇒610項)、NPC2～4に魔犬(⇒609項)が待ち構えます。次のラウンドの開始時に、下級魔神が咆哮を上げ、NPC5～7に魔犬が追加で現れます。さらに3ラウンド目の開始時に NPC8,9に食屍鬼(⇒603項)が現れます。指揮官が下級魔神なのは一目瞭然です。



地図6

1マス1mx1m

## 追撃と相当

### ●NPCの戦略と注意

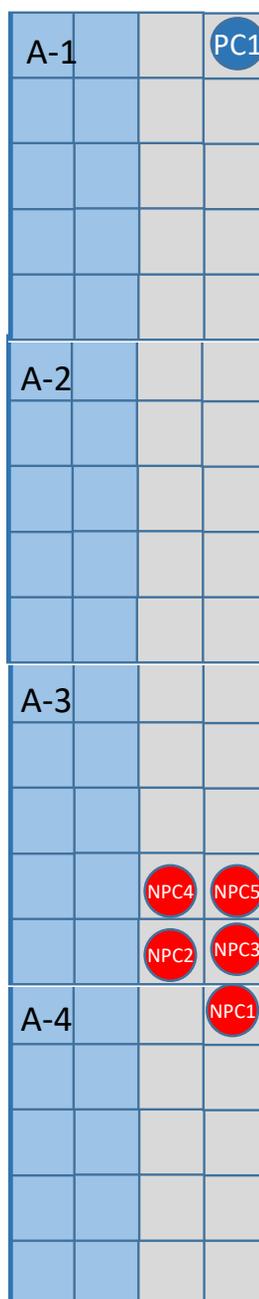
下級魔神は統率できないので、基本的に接近して殴り続ける方針です。特に水に落ちたものを飛行して殴ります。魔犬は水に落ちていないPCを順番に炎のプレスで攻撃します。集中攻撃しないでください。食屍鬼は手近な目標を攻撃します。下級魔神が倒されたら、食屍鬼はNPC9が出てきた方向に、「契約と話が違ふぞお、俺たちは下がらせてもらうぜ」と水路に飛び込み逃走します。

戦闘中に周囲警戒をしていた場合、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、NPC9が出てきた方向に誰かが潜んでいることが分かります。

戦闘の注意点として、食屍鬼を無理に攻撃させないでください。食屍鬼は、「契約通り楽に死体にありつかせてもらおう！」などと雇われてる感を出しながら攻撃し、不利になれば撤退しそうだと言ったPCにアピールしてください。

### ●追撃

下級魔神が倒された時、食屍鬼が声をかけた方向から足音がします。PCは追撃することもできます。追撃した場合、PCは地図7のPC1の地点に現れます。NPC1に邪教徒(⇒626)、NPC2,3に弓骨人(⇒602)、NPC4,5に盾骨人(⇒602)があり、PCが追撃してきたことに気付くと、盾骨人の支援効果を受け、呪文《聖撃》を使います。駄目なら、逃走します。移動力は12です。



地図7

1マス1mx1m

## 悲しい結末

### ● 捕縛か殺傷か

弓骨人、盾骨人を2ラウンド以内に倒し、移動力が24以上ある場合、邪教徒を捕縛できます。あるいは飛び道具であっさり倒されるかもしれません。倒された場合は、死体が黒い煤のようになって消えます。一方、とらえた場合は「魔神！約束が違うぞ！俺を助けて！」と叫びます。すると胸元から、「お前の願いは既に敗れた」という声がして、何かが割れる音がします。その音が終わると同時に、邪教徒は血を吐き倒れ、やはり、死体が黒い煤のようになって消えます。

### ● 行方不明者の結末

田舎紳士の奥さんがどうなったかは明確ではありませんが、落下後の下級魔神の襲撃と食屍鬼の話を総合すると悲しい結末になったことを類推するしかありません。首尾よく仇を倒せたならば、悲しいながらそれが冒険の結末となります。

### ● 行方不明者の結末の明確化

PCが邪教徒を捕縛したタイミングや、戦闘中などに田舎紳士の奥さんがどうなったかを聞いてくるかもしれません。その場合、邪教徒は気が狂ったような笑い声をあげ、「銀の鈴を奪い、用がなくなったものは、食屍鬼にくれてやったに決まっているだろう！」などと叫びます。

PCが躊躇なく討伐できるような受け答えにするのが肝要だと思われます。何かの流れで、食屍鬼に、昨晚の女性をどうしたかなど尋ねることがあれば、彼らはにやりと笑い、「喰った。喰ったに決まっているだろう？」などと言います。ただし、現時点のPCが食屍鬼を倒すのは困難かもしれないので、あまり食屍鬼を倒したくなるようなプレイは避けた方が賢明かもしれません。

## 次へと繋がるお話

### ● 忌まわしい短剣と不思議な小悪魔

GMが望むのならば、邪教徒の成れの果ての煤の中に、禍々しい文様が刻まれた短剣が発見されたことにしても構いません。

短剣は、まるで紅玉の杖(⇒P377)のように真言呪文の呪文行使判定に+1のボーナスを得られる「邪紋の短剣」です。さらに、「不思議な小悪魔の13刻の自由」という効果が得られます。この効果を使用すると、小悪魔が召喚され、一つの命令を与えられます。小悪魔は13ラウンド存在し、2ラウンドごとにより高位の魔神に変化します。

小悪魔→下級魔神→熾火の魔神→夜鬼→石の魔神→紋章の魔神→上位魔神→魔神将といった具合ですが、レベルには上限があり、呪文使用回数に割り振った2d6の値までしか成長できません。

命令を果たした魔神は所有者を襲います。所有者を襲っている間は魔神は成長を起こしません。所有者に命乞いをさせると、契約が入れ替わり、所有者が魔神の僕になります。そして、より呪文使用回数に割り振った2d6の値が高い者を生贄にすることで、僕のその値を1上昇させ、12にすることを目指します。

呼び出された魔神が倒された場合、成長段階は保存され、所有者の呪文使用回数に割り振った2d6の値の制限内で上位に変化した姿と能力値で現れます。もしも、それ以上、成長できない状態で倒された魔神は、その元となった短剣と共に砕け散ります。13ラウンド内に決着がつかなかった場合も、魔神は消えますが成長段階は保存されます。

基本的に、呪文使用回数が増えることを餌に所有者に生贄を捧げさせ、12レベルの魔神将まで成長できるようにするのが短剣側の目的となります。なお、短剣が砕けると呪文使用回数は0になり、生命力が呪文使用回数に割り振った2d6の値分低下します。

## 冒険の結末

### ●冒険の結末

PC達が邪教徒を倒すか取り逃がすと、戦闘は終了します。それから幾ばくもしないうちに(PCが次の行動を起こす前に)下水管理官が現れ、PC達を地上に案内してくれます。下水管理官は、普段下水道は封鎖されているが、あまりに戦闘音がうるさいので調べに来たと言います。普段は入らないことをアピールしてください。落下などの影響で田舎紳士が死亡していなければ、彼を冒険者ギルドに連れていか、冒険者ギルドで待つ彼に顛末を報告すれば冒険は終了です。

### ●おわりに

PC達一党は、冒険者ギルドに報告し、田舎紳士は悲しみながらも納得します。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。

## 冒険の続き

### ● 邪紋の短剣と解呪の旅

呪文行使へのボーナスや、13刻の自由などのメリットに惹かれ、まんまと邪紋の短剣の所有者になってしまう冒険者もいるかもしれません。最初は分からなかった不利益(短剣が破壊されたら、呪文使用回数が0になる)などに気付き、解呪したくなるかもしれません。それを出来るのは、古戦山の奥底にあるという溶岩の海だけだと判ります。しかし、そこは竜の聖域です！聖域に踏み込む権利を認めてもらうため、竜の試練を突破する必要が出てきました！

### ● 新進気鋭の画家と悪徳行政官

冒険者たちは、怪しげな絵画で話題をさらう画家に出会ったかもしれません。彼はこの事件の真相を一部なりとも知っているはずで、しかし、彼を追おうとすると行政からの妨害が入ります。画家の猟奇な行動を明るみに出し、彼のパトロンとなっている悪徳行政官を追い詰める必要が出てきました。しかし、行政官自体も魔神の僕なのかもしれません！

### ● 田舎紳士の困りごと

悪いことは続くもので、田舎紳士の地元でも問題が発生しているかもしれません。枯れる木々、怪しげな輝きを放つ蜂蜜、森に異変が起きているのは明らかです。悲しい結末はもう十分です。優しく誠実な田舎紳士には今度こそ笑ってほしいものです。冒険者ギルドに頼み込み、彼の窮地を今度こそ救うのが冒険者たちの目的です！

### ● 地下水道の大掃除

今回の冒険で、地下水道でよからぬ輩が蠢いていることが判明しました。行政の妨害はあれど、管理自体は別組織が行っているようです。その組織から冒険者たちに地下水道の大掃除の依頼が入るかも知れません。これ以上の被害や悪行は見過ごせません、それいけ冒険者！

## 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

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。

### ●対岸村

辺境港町の対岸にある村で、簡単な港の施設があり、辺境港町が満杯の時に船や荷物を退避するのにつかわれる、辺境港町の予備のような街です。

### ●副港村

内海に面する村で、辺境港町に何かあったときに使えるよう、それなりにりっぱな予備施設があります。また、農作物の陸揚げも行われている村です。

### ●上流村

その名の通り、川の上流にある村です。大型船が入るにはやや苦しくなってきた村で、このあたりからは喫水線の浅い専用の船に乗り換えることになります。そのための乗り継ぎ場としてそれなりに栄えています。

### ●森沿村

森の資源を収穫し、運び出すための村です。農作物よりも狩猟や採取に寄った生活をしており、近隣の村の中では貧しい生活を余儀なくされています。

### ●入江村

最上流の村で、辺鄙な場所です。辺境港町から近い割に寂れており、なにか悪だくみをするにはいい場所かも知れません。

### ●森奥村

森の奥に住む、狩猟民族の村です。貴重な毛皮などが取れるため、腕に良い狩人ならば良い稼ぎが出来る場所だと言う噂です。

●河沿村

主に内陸部の物資を副港町に運び出すために使われる交易の村です。その性質上、多くの馬車や船が行き来します。

●近隣村

辺境港町から4km程離れた最寄りの村で、辺境港町に日々の食糧を供給する重要拠点です。陸を旅する人の大切な街道を保全する仕事にも力を割いています。

●木場村

辺境港町に木材を運び出す拠点です。木材は船で運ばれます。街道も幹線が通っており、なかなかの賑わいを見せます。

●樵村

木場村に木を切り出す樵たちの拠点です。森と木を知り尽くした人々が暮らしており、森を保全する役目も果たしています。

●海峡村

半島を貫く、小さな天然の運河を通る際に利用される村です。ただし、多く人は内海を大きな船で通過することが多いので、あまり使われることはなく、やや寂れた村になっています。

●中継村

奥漁村に向かう際に、小型船に乗り換えるために使われる拠点としての村です。

### ●海猫港

主に漁民が利用する港で、魚の水揚げのための施設が揃っています。漁業ギルドの本拠地となっており、街の食糧事情をつかさどる場所でもあります。

### ●木蔦港

主に交易船が利用する港で、荷物の積み下ろしのための施設が揃っています船舶ギルドの影響下にあり、街の経済の中心地です。

### ●群青門

群青色に塗られた門で、辺境港町の中で一番小さい門です。どの村とも繋がっておらず、近隣の畑を耕す開拓民が使う以外、利用者が少ない門です。

### ●深緑門

深緑色に塗られた門で、副港村に通じているため、行政上の必要で行き来する人が多い門となっています。また、副港村に卸された農作物や山の幸がこの門から運び込まれます。

### ●護符門

近隣村に続く門で、全体にベタベタと護符が張られています。陸路で運ばれる農作物は殆どここから運び込まれ、海運に頼れない地の人々の多くはこの門を利用することになります。

### ●七支通り

冒険者ギルドがあり、街の人向けの商店街がある地区です。四日に一度開かれる四日市はかなりの賑わいを見せます。

### ●麻街

布や革を扱う軽工業に属する職人が多く集まる地区です。

### ●鉄街

金属加工の職人が多く集まる地区です。鋳人が多いらしいです。

奥付

発行日 : 2019年07月29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>