

# パズファインダー RPG コア・ルールブック シナリオ 生贄か脱出か

文■VAN 画■アクタビン

本シナリオは、パズファインダー RPG コア・ルールブックに対応した、4～5人の1レベルPCを対象としている。

## シナリオ概要

PCたちは行方不明になった知人アンドレを追って船に乗っ込んだが、嵐に巻き込まれ意識を失う。

牢屋の中で目覚めたPCたちは、邪神の生贄にするために捕まったという説明を受ける。生贄の儀式は明日行われる。PCたちは脱獄し、装備を取り戻し、脱出しなければならない。

## 導入

PCには共通の知人、アンドレがいる。アンドレは危険な場所に進んで飛び込んで宝を探さず、いわゆる冒険者なのだが、彼が帰還予定日をひと月過ぎても帰ってこない。アブサロムに住むアンドレの家族は、PCに行方不明になった彼を探すように依頼する。報酬は一人200GPで、ひと月探しても見つからない場合は諦めるとのこと。旅費も準備してくれる。

PCが依頼を引き受ければ、アンドレの向かった祠の場所を教えてもらえる。

君たちは、南方の入植地、サルカヴァ近くにある孤島に向かう船に乗り込んだ。何事もなければ数日の船旅であったはずだが、突然発生した嵐がすべてを変えてしまった。降りしきる豪雨、鳴り止まぬ雷鳴。船は大きく傾き——残っている最後の記憶は、船が何かにぶつかる大きな音だった。

天井から滴る水で目が覚める。洞窟に手を入れて造られたであろうこの空間は、鉄格子で仕切られている。

目覚めると、PCたちは牢屋の中にいる。

聖印のように装飾品として身につけられるものを除き、装備はすべて失っている。使い魔や動物の相棒も牢屋の中にはいない。準備が必要な呪文の使い手は準備をすべて終えている状態である。その他、1日に使用回数の制限がある能力は、全てその使用回数を失わず、保持している。

PCが目覚めたときには、鉄格子の向こうに兵士が一人おり、目覚めたことを確認すると食事を置いて「おとなしくしておくことだ、下手に逃げようとしたならその男のように苦しむだけだぞ。俺たちはそれでもいいけどな」と言って、エリア3に入っていく。

## 1. 牢屋

牢屋の中には、アンドレ(秩序にして善、人間の男性、ローグ3)が横になっている。PCたちが目覚めると、話しかけてくる。

・ここは、ロヴァググの信者が集まる、不浄な祠の中



だ。もともと調査しようと訪れる予定だったが、こんな形で来ることになってしまった。

・自分と同様、PCたちもまた、ロヴァググの生贄にされる。生贄を捧げる儀式は明日の夜だ。

・一緒に行動していた他の仲間は、奴らとの戦いで死んでしまった。

・自分では難しいが、お前たちならここから脱出できる方法がある。一度ここから抜け出そうとして捕まったが、そのときに牢屋の鍵とダガーを一本くすねておいた。しかしそのときに自分の足を折られてしまった。自分を置いていても構わない。

・もし可能であれば、自分の仕えていた村長の娘アリッサを救い出してほしい。ここは別の部屋にとらわれているはずだ。もし報酬が必要なら、村長が払ってくれるだろう。

アンドレはダガー1本と牢屋の鍵の他には、役に立つものを何も持っていない。PCたちがアリッサの救出を拒む場合でも、邪神の生贄を少しでも減らしたいという思いを持つため、PCたちに鍵とダガーを渡す。

アンドレを連れて行く場合、彼の移動速度は10フィートで、冒険の役には立たない。全てのクリーチャーは、彼を優先して攻撃することはない。

〈知覚〉DC10に成功すれば、この部屋には近接代替武器(1d6ポイントの殴打ダメージを与える。代替武器のため攻撃ロールに-4のペナルティを受ける)として使用できる石が人数分見つかる。また、〈知覚〉DC15に成功すれば、クラブとして使える手頃な棒(1d6ポイントの殴打ダメージを与える単純武器)が1本見つかる。

PCはロヴァググについて知っている可能性がある。〈知識: 宗教〉で判定を行い、結果に応じて以下の情報を与える。

**10以上:** ロヴァググは暴れ狂う伝説の邪神であり、善悪の神々が協力して封印を施した。『暴獣』とも呼ばれる。

**15以上:** ロヴァググの信者は世界を消滅させようとする滅亡論者であり、人間だけでなく様々なモンスターが信仰している。

牢屋は鉄格子で廊下と隔てている。【筋力】DC25に成功すれば鉄格子をこじ開けることもできる。また、扉には鍵がかかっており、アンドレの鍵を使用しない場合であっても〈装置無力化〉DC25に成功すれば錠および施錠を行える。

## 2. 空の牢屋

この部屋には特に何も無い。鍵はエリア1と同じもので、アンドレからもらった鍵で施錠および解錠を行える。

### 3. 衛兵の待機所

この部屋には小さな机と動物を入れるための檻がいくつかある。使い魔あるいは動物の相棒のような動物をPCが連れていた場合、中型かそれより小さいなら、ここの檻の中に閉じ込められている。大型かそれより大きい場合は、ここにはいない(外に縛られている)。檻には鍵はかかっていないが、内側からは開けられない。

衛兵は椅子に座ってダイスゲームに興じている。

PCたちが密かに襲撃を行う場合、全員が〈隠密〉DC7に成功すれば不意打ちラウンドで行動することができる。失敗した場合は、通常通り戦闘が開始される。

**遭遇:** 衛兵×2。彼らは油断しているため、死ぬまで戦う。

#### 進展

衛兵を生け捕りにしたなら、PCたちは彼から情報を得られる可能性がある。〈威圧〉あるいは〈交渉〉、もしくはチャーム・パースンなどで態度を友好的か協力的に変えられたなら、PCたちの質問に答える。想定される質問を以下にまとめる。

- ・PCたちの装備品はどこにある? →ゴミ捨て場に転がしてある。
- ・この中の構造はどうなっている? →地図を描いて説明してくれる。
- ・仲間は何人いる? →自分のような人間はあと3人、それにすごい臭いやつが1体いる。
- ・村長の娘はどこにいる? →この部屋を出て左手に行つたところに丁字路があり、そこを右に曲がった先の部屋だ。
- ・罠が仕掛けられている場所はあるか? →村長の娘がいる部屋の入口には罠が仕掛けられている。解除方法はグウルムという臭いやつだけが知っていて、俺は知らない。

この部屋には、他に気になるものはない。

### 4. ゴミ捨て場

部屋の入口には木製の扉がある。鍵はかかっていない。

生ゴミや傷んだ木切れなどに混ざって、PCたちの所持品が転がっている。また、アンドレと一緒に脱獄しようとして失敗した者たちの死体がうず高く積まれている。

**遭遇:** ロヴァググを奉じたこの祠は不浄のオーラに満ちており、死体の一部はアンデッドとなっている。

PCたちが侵入すると、死体がいくつか起き上がり、PCたちに襲いかかる。

- ・人間のゾンビ×1 (ベスティアリ p.292参照)
  - ・人間のスケルトン×1 (ベスティアリ p.254参照)
- ゾンビとスケルトンは破壊されるまで戦う。

**財宝:** この部屋にはPCたちの所持品が全て置かれており、回収することができる。

### 5. 丁字路

PCたちが3、4、6のすべてに訪れた上でここに訪れると、外を見張っていた衛兵3人が巡回に訪れて遭遇する。衛兵の装備を奪って変装している場合、〈変装〉DC12に成功すれば、衛兵のふりをすることができる。衛兵のふりをした上で適切

な嘘(すでに脱走者は捕らえた、など)をつく場合、〈はったり〉DC12に成功すれば、衛兵はPCたちを牢屋に戻すようにいうと、外に戻っていく。外に出ていった衛兵たちは、これ以降は登場しない。判定に成功したPCたちが衛兵を攻撃する場合、PCたちはその戦闘で不意打ちラウンドを得る。それ以外の場合には、通常通り戦闘を開始すること。

**遭遇:** 衛兵×3。彼らと戦闘になった場合、衛兵は自分が最後の1人になると逃亡しようとする。

### 6. 生贄の間

この部屋の入り口には木製の扉がある。鍵はかかっていないが、罠が仕掛けられている。この罠ははるか昔に仕掛けられたもので、通常の魔法の罠よりも容易に発見、解除できる。

#### 罠: バーニング・ハンズの罠

**再設置:** 24時間毎 **解除:** 合言葉

**〈知覚〉DC19 〈装置無力化〉DC19**

**効果:** 15フィートの円錐形、2d4 [火炎] ダメージ (反応・半減、DC12)

扉を開けた先には、PCたちがいたものに似た牢屋がある。しかし、この部屋には原色で描かれた説明のつかない絵が一面に描かれている。天井の中央には、ロヴァググの邪印が刻まれている。鉄格子と鍵はエリア1のものと同様で、同じ鍵で解錠及び施錠を行える。

**遭遇:** この部屋には“村長の娘”と呼ばれる少女、アリッサ(中立にして善、女性の間、コモナー1)が捕らえられている。また、牢屋の前には、グウルムが飼っているヤング・モニター・リザードのギリリが護衛をしている。

・ギリリ(ヤング・モニター・リザード)×1

ギリリはグウルムに飼われているものの、PCたちに手なづけられる可能性がある。野生動物との共感能力でDC18の判定に成功するか、〈威圧〉DC19の判定に成功すれば、ギリリはPCたちに攻撃しない。肉や保存食などで餌付けできれば、この判定には+2の状況ボーナスが得られる。

戦闘が開始すると、ギリリは最も近くの敵に攻撃する。ギリリは死ぬまで戦う。

**財宝:** アリッサを首尾よく救出できたなら、彼女はPCたちにお礼を言い、隠し持っていたポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ×2と、対毒剤×1を渡す。アリッサはグウルム——鱗のついた人間の姿を克明に説明できる。〈知識: 地域〉DC11に成功すれば、グウルムがトログロダイトであることがわかる。

トログロダイトは悪臭という能力を持っている。対毒剤を



飲めば、1時間の間、悪臭（および毒）に対するセーブに+5の錬金術ボーナスを得られる。

## 7. 儀式の間

扉を開けた瞬間、壁一面に塗りたくられた原色の模様は、部屋の中央で燃やされた篝火のために揺らめいて見える。部屋一面が混沌の渦に飲み込まれたかのような感覚にとらわれる。床には複雑な文様が、色とりよりの塗料で描かれている。

この部屋はロヴァググに生贄を捧げるための部屋であり、篝火のすぐ近くにロヴァググのクレリック、トログロダイトのグウルムと、ヤング・モニター・リザードのアゾウルがいる。グウルムはPCたちを見ると以下のように言い放ち、戦闘を開始する。

「人間もめ、生贄を逃しおっか。所詮は下等種族よ。儀式には少し早いが、祭壇を血に濡らすのも悪くはあるまい。その血を、肉を暴獣ロヴァググに捧げよ！」

もし、PCたちがエリア5にいた衛兵と戦闘になった上で逃亡させた場合、衛兵はこの部屋にいてグウルムと一緒に戦闘に加わる。衛兵は悪臭の影響を受ける可能性があるため、PC達と同様に悪臭に対するセーブを行うこと。

**遭遇:** グウルム×1、アゾウル(ヤング・モニター・リザード)×1。アゾウルは悪臭の影響を受けない。

グウルムは最初のターンにプレスを使用する。次のターンに敵がまだ離れていたなら、近接攻撃をしてきそうな相手にコマンドを使用する。以後、敵が近づいてくるまで暴風の爆発で攻撃し、近づいてきたら全力攻撃を行う。

アゾウル(衛兵がいる場合、衛兵も同様)は、最も近くの敵に攻撃する。挟撃が行える場合、その位置になるべく移動しようとする。

グウルムもアゾウルも、死ぬまで戦う。

**財宝:** グウルムの所持品に加え、この部屋には儀式に使う予定であった装飾品300GP相当と特殊な染料50GP相当が置かれている。

## 結末

PCたちが祠を抜けると、そこにはジャングルが広がっている。PCたちの船は遭難こそしたものの、無事にサルガヴァに到着していたのだ。アリッサがいる場合、彼女はこのあたりの地理に明るく、彼女に従うことで村にたどり着くことができる。そこでPCたちはお礼として一人50GPの報酬を受け取る。

事前にアンドレの家族から受け取った祠の場所を元に、PCたちは人里に向かい、アブサロムに帰ることができる。

## 備考

万一、PCたちが脱獄を行わない場合、2日目の夜にグウルムと衛兵×4、ヤング・モニター・リザード×2が牢屋に現れ、PCたちを拘束しようとする。戦闘に敗北すれば、PCたちは生贄となり、シナリオはここで終了する。

## クリーチャーデータ

### 衛兵

人間、1レベルのウォリアー  
混沌にして悪、中型サイズの人形生物(人間)  
イニシアチブ±0; 感覚〈知覚〉+1

#### 防御

AC 14、接触10、立ちすくみ14(+4鎧)  
HP 7 (1d10+2)  
頑健+4、反応+2、意志+1

#### 攻撃

移動速度 20フィート  
近接 ロングソード=+3(1d8+1 / 19~20)  
遠隔 ライト・クロスボウ=+1(1d8 / 19~20)

#### 一般データ

【筋】13、【敏】11、【耐】12、【知】8、【判】12、【魅】9  
基本攻撃 +1; CMB +2; CMD 12  
特技〈武器熟練: ロングソード〉、〈神速の反応〉  
技能〈威圧〉+2、〈知覚〉+2、〈真意看破〉+2  
言語 共通語  
装備 ハイド・アーマー、ロングソード、ライト・クロスボウとボルト20本、12GP

### ヤング・モニター・リザード

真なる中立/小型サイズの動物  
イニシアチブ+4; 感覚 鋭敏嗅覚、夜目; 〈知覚〉+6

#### 防御

AC 15、接触14、立ちすくみ11(+1外皮、+4【敏】)  
hp 16 (3d8+3)  
頑健+6、反応+7、意志+2

#### 攻撃

移動速度 30フィート、水泳30フィート  
近接 噛みつき +5(1d6+1、加えて“つかみ”かつ“毒”)

#### 一般データ

【筋】13、【敏】19、【耐】13、【知】2、【判】12、【魅】6  
基本攻撃 +2; CMB +2(組みつき時は+6); CMD 17(対足払い21)  
特技〈頑健無比〉、〈技能熟練: 知覚〉  
技能〈隠密〉+12(下生えでは+16)、〈水泳〉+9、〈知覚〉+8、〈登攀〉+5; 種族修正+4(隠密)(下生えでは+8)

#### 特殊能力

毒(変則) 噛みつき一致傷型; セーブ 頑健・DC12; 潜伏期間 1分; 頻度 1回/時間(6時間); 効果 1d2【敏捷力】ダメージ; 治癒 1回のセーブ成功。

### グウルム

トログロダイトの男性、1レベル・クレリック  
混沌にして悪/中型サイズの人型生物(爬虫類)  
イニシアチブ-1; 感覚 暗視90フィート; 〈知覚〉+2  
オーラ 悪臭(30フィート、DC13、10ラウンド)

#### 防御

AC 15、接触9、立ちすくみ15(+6外皮、-1【敏】)  
hp 21 (3d8+6)

頑健 +7、反応 +0、意志 +5

**攻撃**

移動速度 20フィート

近接 高品質のスパイクト・ガントレット=+4 (1d4+2)、  
噛みつき=-2 (1d4+1)、爪=-2 (1d4+1) または噛みつき  
=+3 (1d4+2)、爪(×2)=+3 (1d4+2)

遠隔 ジャヴェリン=±0 (1d6+2)

特殊攻撃 負のエネルギー放出4回/日 (DC11、1d6)

領域の擬似呪文能力 (術者レベル1; 精神集中+3)

4回/日一戦の激怒 (+1)、暴風の爆発 (30フィート、±0  
接触、1d6+1非致傷ダメージ)

準備済みのクレリック呪文 (術者レベル1; 精神集中+3)

**1レベル:** コマンド (DC13)、マジック・ウェポン (領)、ブ  
レス

**0レベル:** (回数無制限)ーガイダンス、ディテクト・マジック、  
ブリード (DC12)

(領) 領域呪文; 領域 戦、天候

**一般データ**

【筋】15、【敏】9、【耐】14、【知】10、【判】15、【魅】13

基本攻撃 +1; CMB +3; CMD 12

特技《武器熟練: スパイクト・ガントレット》、《戦闘発動》

技能〈呪文学〉+4、〈真意看破〉+7、〈言語学〉+1、〈知識:

宗教〉+4、〈治療〉+6

言語 竜語、共通語

**戦闘用装備** ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーン  
ズ (2)、; その他の装備 ジャヴェリン (6)、高品質のスパイ  
クト・ガントレット、木製の邪印、96GP

