

# サンプルシナリオ 「楔の塔」

シナリオレベル：2  
VL：[ノーマル]の場合4 / [ハード]の場合6

## スタートフェーズ

### 内容

〈魔神〉が現れて村に対して悪事を働くようになった。そんな〈魔神〉がダンジョンに選んだのは、古から伝わる古代遺跡の塔。この中には巨額の財宝が眠っているという噂があるのだ。PCたちは〈魔神〉の悪事を阻むと同時に、ついでに財宝を探すことになる。

### スタート状況

ブルールーフ王国の王都ハサーンが舞台。PCたちはすでに顔見知りであり、仲間として行動している。PCは[パーティ]として行動を共にする。GMはPCにこれらの状況を告げる。

## 導入フェーズ

### 仕事の依頼

神殿に、PC全員が招集される。  
どうやら神殿はDCに頼みたいことがあるらしい。  
神殿長は、PCたちに依頼を持ちかける。

**神殿長**「よくぞ来ていただきました、DCさま。〈魔神〉が出現したので、退治をお願いいたします」

**神殿長**「場所はここから東にあるライムの村で、住人たちは朝食のパンをすべてナンに変えられて困惑しています」

**神殿長**「また、今回の〈魔神〉の特徴として、ダンジョンとして選んだものが洞窟ではなく、塔であることが挙げられます」

**神殿長**「塔は古代遺跡のもので、村ではその塔に関する逸話が残っているという話です。ともあれ、村をお救いください」

[報酬]はPC1人につき1,100G([ハード]の場合は1,600G)。

PCたちは準備が整ったら、ライムの村へ向かう。  
[情報収集フェーズ]に移る。

## 情報収集フェーズ

### ライムの村

PCたちはライムの村についた。のどかで、農業を中心に営んでいる村だ。

PCたちは早速村長に魔神について尋ねることにした。

**村長**「ええ。〈魔神〉はいつの間にか現れ、村中のパンをすべてナンに変えておるのです」

**村長**「新しく焼いたパンもいつの間にかすり替えられており、われわれとしても困惑しております……」

**村長**「パンをナンに変えられている以上、我々の朝食はカレーにしなければなりません。このままでは朝食に飽きてしまいます。どうか〈魔神〉を倒してください」

**村長(塔について尋ねられた)**「はい、〈魔神〉は塔を拠点にしているようです。村に代々伝わる古文書

に記された、古代遺跡の塔です」

**村長**「今までその姿を見せなかったのですが、どうも地中深くに埋まっていたらしく……地面からせり上がってきたのを村人たちが目撃しております」

**村長**「古文書によると、塔は6つの部屋で構成されているのですが、そのうち1つに多額の金銀財宝をしまい込んでいるとか」

**村長**「我々もこれを取りに行きたいところですが、〈魔神〉が怖くて手が出せません。なら、せめてDCの皆さまに発見していただき、有効活用していただきたく思います」

〈魔神〉のダンジョンは村から徒歩で数時間の距離にある。PCたちが向かうと、やや小さな塔が見える。

塔は大きさの対照的なL字型、いわゆるくさび形をしている。大きさからして2階建てのようだ。

ここでPCは以下の判定を行うこと。

★【目標値:VL+9】の【感覚】判定

成功すれば、「塔内部の1階と2階にある部屋は、

同じ部屋数でそれぞれ3つずつ、同じ配置で設置されている」と予測できる。

【ダンジョン探索フェーズ】に移る。

## ダンジョン探索フェーズ

ダン ジ ョ ン 構 造	A	B	C	D
	E	F	G	H
	I	J	K	L
	M	N	O	P

### 【ダンジョン】に入る前

PCは【ダンジョン】に入る前に、【探索時間】を2d蓄積させる。

なお、この【ダンジョン】は2層構造で、EIJが1階、GKLが2階を表している。ただし、1階のJには道が通じておらず、Lの部屋にある落とし穴からのみ降りることが可能である。

またこの【ダンジョン】では各【部屋】において、【探索】し終わった後でもいつでも気になる箇所を調べることができる（【探索時間】などは蓄積しない）。

GMIはPCにこの塔が2階建てであることと、【部屋】が6つであること、各【部屋】を【探索】後も気になる箇所はいつでも調べられることを告げること。

なお、E（入り口部屋）に対して、【偵察】を行うことができる。その後PCたちはEに入る。

### 【ダンジョン】内容

#### E（入り口部屋）

##### 【描写】

塔の入り口だ。石作りの小さな部屋になっている。部屋は綺麗な正方形であり、中央に台座とスイッチが見える。

★【探索時間：4】

##### 【予測】

中央のスイッチは露骨すぎて怪しい。何かしらの罠の可能性がある。

罠を感知できるよう、感覚を研ぎ澄ます必要があるだろう。

##### 【探索】

部屋の中央にあるスイッチを押すことにした。

すると、真上から危険な気配を感じる。これは罠だ！ PC全員は以下の判定を行う。

★【目標値:VL+11】の【感覚】判定

PC1人以上が成功した場合、上から無数の岩が降ってくることに気づき、仲間に注意してかわすことができる。特にダメージなどは受けない。

PC全員が判定に失敗した場合、岩に気づかずダメージを受けてしまう。PC全員はVL×6点の【物理ダメージ】を受ける。

判定後、部屋の一角にある隠し棚が開く。どうやらスイッチで作動したようだ。PCたちは中に薬瓶を見つける。【パーティ】は【エネルギーポーション】を3個入手する。

##### I

※PCはこの【部屋】からKの【部屋】に行くことができる。また、Kの【部屋】への【偵察】も行える。

Kの【部屋】へ行き来するごとに【探索時間】を1蓄積する。

##### 【描写】

ごんまりとした部屋だ。上へとのびる階段が見える。階段の隅に何か光るものが見える。これはもしや…？

★【探索時間：4】

##### 【予測】

光るものは【神聖石】だろう。あるにこしたことはない。だが、ここには罠の気配がある。感覚を研ぎ澄まし、十分に注意しなければ。

##### 【探索】

光るものが何なのか確認しに行こうとした。

すると、横手から危険な気配を感じる。これは罠だ！ PC全員は以下の判定を行う。

★【目標値:VL+11】の【感覚】判定

PC1人以上が成功した場合、壁から無数の矢が飛んでくることに気づき、仲間に注意してかわすこと

ができる。特にダメージなどは受けない。

PC全員が判定に失敗した場合、矢に気づかずダメージを受けてしまう。PC全員はVL×6点の[物理ダメージ]を受ける。

判定後、光る石を確認する。案の定[神聖石]だ！  
[パーティ]は[神聖石]を20個入手する。

## J

※この[部屋]は1階にあるが、2階のLの[部屋]にある落とし穴からしか降りることができない。

また、この[部屋]からLの[部屋]に戻ることができる。この時、[探索時間]は蓄積しない。

### [描写]

この部屋には数多くの金銀財宝が敷き詰められている。

どうやらここが宝物の部屋ようだ！

また、部屋の隅には大きなジャンプ台が見える。これに乗ってジャンプすれば階上の部屋に戻れるだろう。

★[探索時間：8]

### [予測]

遠慮はいらないので宝を取っていこう。少し時間がかかるが、その価値はあるだろう。

恐らく普通のダンジョンで手に入るより2,000Gは多い額の宝が眠っているはずだ。

### [探索]

[パーティ]は4,200G([ハード]の場合は6,200G)を得る。

## K

※この部屋にPCが入った場合、[描写]の後、強制的に[探索]が行われる。

PCはこの[部屋]からIの[部屋]に行くことができる。

Iの[部屋]へ行き来するごとに[探索時間]を1蓄積する。

### [描写]

階段を上がりきった場所にある部屋だ。石作りで、こぢんまりとしている。

装置の前では魔物たちがたむろしている。

★[探索時間：5]

### [予測]

部屋に入れば戦闘は免れないだろう。準備は万端に行うべきだ。

### [探索]

部屋に足を踏み入れた瞬間、魔物たちはPCたちに気づいて襲いかかってきた！

PCたちは[戦闘]に入る。

## L

※落とし穴を調べた場合、イベント3が発生。以後、下のJの[部屋]に移動することができる。このイベント3は何度でも発生させることができる。

また、落とし穴に落ちた場合、イベント2が発生してJの[部屋]に移動する。

GMはこのJの[部屋]への移動に関しては、PCが自分で発見しない限りは告げないこと。

### [描写]

石作りの部屋だ。部屋の隅には机があり、宝石がいくつか置かれている。

机の前の床には、よく見れば切れ込みが入っている。

★[探索時間：4]

### [予測]

机の上の宝石はそれなりの価値がありそうだが、伝説に伝わる財宝というほどのものでもなさそうだ。

また、床の切れ込みは何らかの罠かもしれない。充分に感覚を研ぎ澄ませて行こう。

### [探索]

#### ・イベント1

机に近づこうとした時、足下に何か危険な気配を感じた。

PC全員は以下の判定を行うこと。

#### ★[目標値：VL+11]の[感覚]判定

PC1人以上が成功すれば、足下にスイッチがあることに気づく。それを押してみると床が切れ込みにそって大きく口を開いた。どうやら落とし穴のようだ！発見したPCに注意され、PC全員は穴に落ちずに済み、机の上の宝石を手に入れる。[パーティ]は400Gを得る。

PC全員が失敗した場合、イベント2へ進む

## ・イベント2

PCたちは無残にも床に口を開いた落とし穴に吸い込まれた。

階下に落ち、衝撃でダメージを受ける。PC全員はVL×6点の[物理ダメージ]を受ける。

しかし、痛みをこらえつつPCたちが周囲を見回してみると、何ということだろうか！ここは財宝の敷き詰められた部屋ではないか！

PCたちはJの[部屋]に移動する。

## ・イベント3

PCたちは落とし穴を開き、穴の下を覗き込んでみた。

穴の中は薄暗くてよく見えないが、小さく何か光るものがあるような気がする。よく目をこらしてみると、それは金貨や宝石のようだ！

落とし穴の下には、何かの部屋があるらしい！後はどうやって降りるかだが、これは何とか飛び降りるしかない。

下の部屋に降りる場合、PCは以下の判定を行うこと。

### ★[目標値:VL+9]の[機敏]判定

判定に失敗した場合、そのPCはVL×6点の[物理ダメージ]を受ける。

なお、この判定時のみ特別にPCは[パーティ]としてでなく個人として動き、飛び降りるメンバーを選んでもいい。

その場合は判定を行うのは飛び降りるメンバーだけでいいが、部屋に残ったメンバーは下に降りることはできない。

判定終了後、飛び降りたPCは自分たちが金銀財宝に埋もれた部屋にいることに気づく。Jの[部屋]に移動する。

## G

※この部屋にPCが入った場合、[描写]の後、強制的に[探索]が行われる。

### [描写]

石作りの小さな部屋だ。

部屋の中央には圧倒的なオーラを放つ魔物が座り、手下を従えている。

また、部屋の後方には石でできた焼き釜が見え、ナンの香ばしい匂いがしてくる。

### ★[探索時間:5]

### [予測]

中央の魔物は間違いなく〈魔神〉だ。部屋に入れれば戦いは免れないだろう。

宝を見つけていないなら、他の部屋を探した方がいいかもしれない。

### [探索]

PCたちが中に入ると、オーラを放つ魔物——〈魔神〉は、PCたちをにらんで叫んだ。

**魔神**「何者だ、貴様ら！もしや、DCの連中か！」

**魔神**「我々の村人のパンをナンにすり替える悪事をかぎつけ、ここまで来たというのか」

**魔神**(PCが宝に気を取られてて悪事のことを忘れていた)「お、おい、何だ、その全部忘れてたというような顔は！」

**魔神**「とにかく、ここに来たからには生きては帰さない。覚悟しろ！」([ボス戦闘]に入る)

**魔神**(倒された)「——ナンの何が悪いというのだからあああ！」

[ボス戦闘]終了後、PCは〈魔神〉から[探索時間]に応じた[神聖石]を入手する。

このイベント終了後、[ダンジョン]は徐々に消滅していく。他の部屋に移動する時間はない。PCたちは速やかに[ダンジョン]を脱出すること。

## エンディング

PCたちは〈魔神〉を倒し、村長からは厚く礼を言われる。特に朝食のメニューがカレー——色でなくなったことが嬉しいらしい。

ちなみにナンにすり替えられたからといってカレーにする必要はない。その指摘に関してはPCに任せること。

指摘されると村長及び村人全員が、「その手があったか」「そのことに気づくとは天才」とPCを褒めたたえる。

この後、PCたちはハサーンで[報酬]と[経験値]を受け取り、シナリオは終了となる。

### 経験値

基本:100点([ハード]の場合150点)

部屋:[探索]した部屋の数×10点

[ギブアップ]した:経験値なし

## ボスデータ

名称	魔神ターメリック				レベル	4	BR	1	タイプ	自然
知名度	19		弱点	[氷結・風田]		《武器攻撃》	実行/3/1マス		《ウコンのパワー》	最終ダメージ/戦場/3マス
最大HP	行動値	装甲	優先	配置		[発動: +0/ダメージ: 3d+13]の魔法攻撃。	1ターン中1回使用。対象は使用者から1点以上[最終ダメージ]を受けた場合、[装備]中の[アイテム]1つをランダムで選び[耐久]を-1する。			
	162	24	3	任意	任意					
	命中	回避	発動	抵抗						
戦闘	3	7	10	9						
固定	10	14	17	16		《拡散攻撃》	準備/使用者/使用者		《戦闘指揮》	開始/戦場/戦場
概要	黄色い体を持つ植物型の魔神。本人としては黄金ボディと主張したいらしい。その体には肝臓を強くする成分が宿っている。					対象は[実行]で行う[攻撃]の[対象]を[3体]に変更。さらに[距離:1]なら[距離:2]に変更可能。 ※要・第1段階。		1戦闘中1回使用。対象が与えるすべての[ダメージ]に+[BR]×5。 ※要・第2段階。		
						《2回準備》		準備/使用者/使用者		《強制酸化》
ボス基礎能力						1ターン中1回使用。対象は[タイミング:準備]で2回[行動]できる。 ※要・第3段階。		1戦闘中1回使用。対象は[装備]している[アイテム]1つを[ランダム]で選び、[耐久]を-2。※要・第4段階。		
①ボスは自分の[タイミング:攻撃]で[行動]を2回行える。										
②[第5段階]の場合、[ボス]は[最大HP]に+100の修正を得る。										

※要・第〇段階とあるものは、その段階になるまで使用できない。

※[難易度]が[ハード]の場合、[命中][回避][発動][抵抗]にさらに+1ずつ、[最大HP]に+200する。