

シナリオ：青の洞窟

はじめに

当シナリオは、キャラクター作成から、ルールブック I のサンプルシナリオ 2 本をこなし たキャラクター3 人のパーティーで挑むよう調整してあります。冒険者レベルとしては、2 から 3 のキャラクターたちを想定しています。人数が多かったり、レベルが違ったりする 場合、モンスターや財宝の調整をしてください。特に魔法のアイテムはパーティーのメンバ ーが使用できるようなものを出すと良いと思います。というかシナリオを作っている本人 が素人なので、必ず調整をしてください。お願いします。

以後、ページ数が記されているのは、ルールブック I の掲載ページです。

依頼内容

冒険者ギルドより、依頼を受けます（基本的には、冒険者ギルドがあれば、どんな街に滞在 していても構いません）。画家「モルガン」（エルフ／男性／150 歳）からの依頼です。冒 険者ギルドのある街から歩いて 2 日くらいのところにある洞窟に自生している「青く光る 花」の根を採取してきてほしいという依頼です。報酬はひとりにつき「700 ガメル+採取 した根の数×100 ガメル」です。期限は 2 週間です。モルガンは街中に滞在していますの で、直接話を聴くことができます。モルガンの持っている情報は以下の通り。ただし全部言 う必要はありません。

- 青く光る花は、魔力的な力で輝いています
- 青く光る花の根は、絵を描くとき、幻想的な青色を出すための材料になります
- 青く光る花の正式名称は「サイド・ビーチ」。略称は「サイビー」（サイド・ビーチ→横・ 浜→ブルー・ライト・ヨコハマ→青い光という連想ゲームですが説明はしなくてヨシ!!）
- サイビーの根は自然薯っぽい感じで、掘るのにはある程度技術が必要です。具体的には レンジャー技能+器用度ボーナスで判定：目標値 12 です。惜しい失敗（10 か 11） の場合は、折れた根（報酬は減って 50 ガメルとなります）を入手することもできま す。掘る道具を準備していった場合はボーナス+1 を与えても良いです。
- うまく掘れなかった場合、10 分かけて再度挑戦することも可能です。ただしここから 経過する時間はランダム・エンカウント（後述）の対象となります。惜しい失敗で再チ ャレンジとしたときは、根を折ってまで取り出すのを断念して、さらに時間をかけよう としたと解釈します
- 洞窟はもともと自然のもので、モルガンが自分でサイビーの根を取りに行っていたが、最近魔剣の迷宮（347 ページ）となってしまったらしく、構造が変わり、モン

スターが住み着くようになりました。それ以後、モルガンは洞窟に入っていません。元の自然の状態の洞窟地図をモルガンが持っていますが、役には立ちません

- 魔剣の迷宮については見識判定（114 ページ）：目標値 8 に成功すれば、どのようなかかります。知らなければ、モルガンが概要を教えてください
- 報酬の交渉はモルガンとすることができます。各自のロールプレイ次第です

冒険に出る前に、報酬とは別にモルガンから魔晶石 <3 点>（174 ページ）を 2 個と、「魔法のずだ袋」がキャラクターに提供されます。「せっかくのサイビーの根を傷つけられても困るんでな。うまく使ってくれ」

魔法のずだ袋：いくらでもモノが入る魔法の背負い袋。外側は褐色、内側を見ると真っ赤です。生物は入れられません。袋の口よりも大きいモノも入りません。魔法のかかったアイテムは魔法アイテム自らの意志により入らない可能性があります（GM 裁量）。取り出しは、手を突っ込んで念じることでできます。取り出しは、戦闘中は主動作として行います。売却する場合は 2500 ガメル相当です。

ソード・ワールド 2.5 では持ち物の携行に制限が無い（160 ページ）ので、魔法のずだ袋は本来、ゲーム的に不要なマジックアイテムです。GM が渡す必要が無いと感じたら、渡さなくても構いません。私は持ち物の携行にややこだわりがあるので、戦利品等をスマートに持ち運んでもらいたいと思い、これを登場させています。彼らがある意味 GM を裏切ってずだ袋を売却することは無いだろうという判断です。

洞窟は街から東に 2 日ほどの、森を抜けて歩いた山裾にあります。行き帰りに、特に障害はありません。

洞窟内部の説明

洞窟は全体がほのかな青い光につつまれており、たいまつなどの灯りは必要ありません。マップは別紙参照のこと。青い星印がサイビーの咲いているところです。進む順番（隊列）を決めてもらってから探索を始めるようにしてください。

部屋 A

ジャイアント・リザード（451 ページ）が 3 匹います。腹を空かせており、戦闘となります。3 ラウンド終了までに倒しきれないと、戦いの匂いを嗅ぎつけたジャイアント・リザードの援軍が 2 匹到着します。3 ラウンド以内に倒しきれた場合には加勢は登場しません。

部屋の南東の端には、サイビー 1 本が咲いていて、前述の通り、判定に成功すれば根をグッ

トできます。

部屋B

北側の入り口、西側の入り口ともに扉があり、鍵はかかっていますが、罨が仕掛けてあります。解除判定（レンジャー不可。109 ページ） 目標値：9 で解除することができます。解除に失敗したり、普通に開けようとする、横から小さな矢が飛んできて 5 ダメージを受けます。防護点では減らせません。同時に鳴子が部屋 B 内で鳴り、侵入者の存在を知らせます。罨は部屋に入るときのみ作動します。部屋から出るときは普通に知られます。

中には麻雀卓くらいの広さ（ファンタジーっぽくないと思う場合は、なんかうまく例えてください）の机と椅子 4 つ、その他生活用具のようなものがいろいろあります。ひとりの小さな女性が椅子に座っています。ファイターの「ライザ」です（ルーンフォーク／女性／44 歳）。首と足が硬質素材となっていて、見ればルーンフォークであることはすぐに分かります。見識判定（114 ページ） 目標値：16 で成功すれば、彼女のことを聞いたことがあります。ある程度詳しいデータ（別紙参照）を教えても良いです。彼女はここに、一時的に住んでいます。

彼女は友好的です。彼女は冒険者たちを見て、あるゲームをしないかと誘います。ゲームはこの世界ではシシアという名のゲームです。具体的には、**チンチロリン**です。チンチロリンのルールはネットで調べてください（すいません、面倒なので……）。チンチロリンが気に食わなければ、他のゲーム的なものに差し替えても構いません。一応ゲーム名はチンチロリン→ChinChiroRin→CCR→シーシーアール→略してシシアという感じで決めました。ここは説明しなくてもいいです。今回、シシアをプレイする際の親はライザで固定です。冒険者たちは子で参加します。ガメルを賭けて勝負してください。遊びでやっているの、賭けられる上限は 1 回 100 ガメルとします。

ある程度彼女を満足させることができたなら、彼女は機嫌が良くなり、冒険者たちに魔法のアイテム「とんがり帽子」（336 ページ）をくれます。「**私には似合わないからね。欲しけりやあげるよ**」ちなみに勝っても負けても、ある程度遊んでくれれば、彼女は満足してくれます。ライザの手持ち資金は 3000 ガメルですが、半分の 1500 ガメルくらいのマイナスとなったら、彼女は続けることを諦めます。あまり進行がだれないように、適当に切り上げてください。

もしも冒険者がライザに敵対した場合は、ライザは即座に東側の秘密の扉（どんでん返しの仕掛け。もし知らない状態で探すなら、目標値：21 の探索判定で見つかる）から脱出します。秘密の出口から洞窟の外へ出られるようになっています。ライザの脱出後、3 つの扉

に全て鍵がかかり、毒ガスが噴き出て部屋に充満することになります。細かい設定はありません（この状況になることは考え辛いので）が、冒険者たちにバチを与えてください。

部屋の南東の端には、サイビー1本が咲いていて、ライザの了解を得れば、判定により根をゲットできます。

部屋C

部屋の西側には丸い泉が湧いています。天井に小さな穴が無数にあり、外の光も差し込んでいて明るいです。泉の中央には、「逆さ吊りにされた妖精」の石像が立っています。泉に魔法の力が働いていることが誰にでもすぐ感じられます。詳しい内容を知るには、セージ技能レベル+魔力+2d6で判定します。セージ技能が無い場合は平目です。目標値は12です。

泉の効果について。水に触っても何も起きません。飲むと、HPとMPが入れ替わります。最大HPと最大MPの値も入れ替わります。この効果は1日続きます。次の日の朝には、入れ替わりが解除され、HPとMPは元に戻ります。水袋などに泉の水を汲むこともできます。

部屋の北西にはサイビー1本が咲いています。

通路D

落とし穴があります。普通に歩いている場合は、先頭のキャラクターが異常感知判定（レンジャー不可。113ページ）目標値：8を行えます。気付けば、通路の端を歩くことで回避可能です。気付かない、あるいは急いで進んでいる場合は先頭のキャラクターが戻回避判定（レンジャー不可。116ページ）目標値：8を行います。落とし穴の深さは2メートルです。落下ダメージの項（156ページ）を参照のこと。

落とし穴すぐそば（東側）にはサイビー1本が咲いています。

部屋E

両開きの扉を開けると入れます。特に罠、鍵はありません。マップでは少し開いているように書いていますが、便宜上のもので、普通に閉まっています。

入ると、ボス部屋です。剣のかけら3個で強化されているヘルハウンド（466ページ）が1体います。戦闘になります。

部屋の南西には、銀貨 1500 ガメル相当分が積んであります。部屋の南東には 2 本、北西には 1 本のサイビーが咲いています。部屋の北東には、大小 2 つの宝箱があります。どちらも鍵がかかっており、解除判定（109 ページ） 目標値：8 で開けられます。罨はありません。中身は宝箱（小）が剣のかけら 3 個、宝箱（大）は「漆黒のサーベル」です。鑑定するには宝物鑑定判定（115 ページ） 目標値：15 です。売却する場合は 3000 ガメル相当となります。

漆黒のサーベル：刀身など、全てが真っ黒の魔法のサーベルです。必要筋力が 5 と軽く、命中判定にプラス 1 の修正があります。あとは普通のサーベル(301 ページ)と同じです。命中判定に関しては、相対するモンスターに合わせて形状が変化する、という設定でプラス 1 となっています。例えばスケルトンには叩いて壊すメイスのような形状に、飛行する敵には長い槍状に変化したりします。魔法のずだ袋には入りません。

ランダムエンカウント

部屋 B（ライザの部屋）以外に滞在しているとき、サイビーの採取、MPなどを回復するための休憩で、同じ場所で 30 分が経つたびにダイスを 1 個振り、出た目に応じたモンスターが登場します。すべて戦闘になります。この戦闘で戦利品は無く、最後にもらえる経験点の対象にもなりません。このことはプレイヤーに先に伝えておいてください。要するに洞窟内でおおっぴらな休憩はできないし、意味がありませんよ、ということです。

ダイス目 1～3：何も出現しない

ダイス目 4：ジャイアント・リザード 2 匹が出現する

ダイス目 5：ジャイアント・リザード 3 匹が出現する

ダイス目 6：ジャイアント・リザード 4 匹が出現する

経験点

ひとつでも（折れた根だけでもぎりぎり OK）サイビーの根を持って帰れば、経験点ひとりあたり 1000 点を獲得します。失敗した場合は、獲得経験点はひとりあたり 500 点です。持って帰った根が 2 つ以下の場合はモルガンの顔は渋いものとなりますが、経験点は変わりません。それに魔物分（ランダム・エンカウント分を除く）、1 ゼロ分を足します。