

白霧の地下迷宮



★はじめに★

このシナリオは、第 14 回ソードワールド感謝祭用シナリオです。

PC は、以下の内容で作成します（種族や技能は自由、蛮族 PC は有効的であること）。

- ・初期作成の経験点（3,000 点）+5,000 点（合計 8,000 点）
- ・成長 4 回
- ・所持金は初期作成（1,200 ガメル）+4,800 ガメル（合計 6,000 ガメル）
- ・名誉点 50 点

4 回の冒険を経た 3～4 の冒険者レベルのキャラクター用となっています。

キャラクターの作成に当たっては、3 回分まで PC を作成することができます。ただし、生まれは後から決めても良いですが、種族は最初に決めた種族から変更しないこと。また、人間の冒険者にあたっては、「生まれ」も変更不可となりますので、ご注意ください。

成長では、ランダムで決めても構いませんし、最大 2 点までを好きな能力値に加算しても構いません。

例 1：器用度と敏捷度に +2 点。

例 2：筋力と生命力に +1 点と精神力に +2 点。

例 3：4 つの能力に +1 点。

シナリオの概要

とある街の近辺に見つかった地下迷宮は、白い霧に覆われており、容易に足を踏み入れることができないと思われていた。だが、入口に無数に転がる特別なランタンに火を灯すと、十数歩先までの霧が晴れて、比較的安全に探索が可能となった。そこは地下迷宮でありながら、森や山、砂地に草原と、場所ごとに様相を変える不可思議な空間となっていたため、冒険者が一つの場所で様々な状況を経験するのに最適な場所であり、またそこで手に入るメダルは希少価値が高いために、報酬としても十二分なものとなっていた。

しばらくして、その地下迷宮は“訓練場”と呼ばれるようになり、大勢の冒険者にとって実力をつける格好の場所となっていたが、いつの間にかその危険を見落とされ、未熟な冒険者が足を踏み入れるようになってしまい、現在では地下迷宮の入り口からは魔物が現れる事態にまで発展していた。

PC 達は“訓練場”で、危険を掻い潜りながら報酬を得つつ、これ以上の危険を防ぐために迷宮の踏破を目指す。

★シナリオの注意点★

このシナリオは、ランダムイベントとランダムダンジョンによって状況が決定します。

以下にその内容を解説します。

★ランダムイベント★

ランダムイベントは、1日イベントとエリアイベントの2種類があります。

1日イベントはその名の通り、地下迷宮での1日ごとのイベントとなります。イベントの内容は、1dでプレイヤーかGMが決定します。

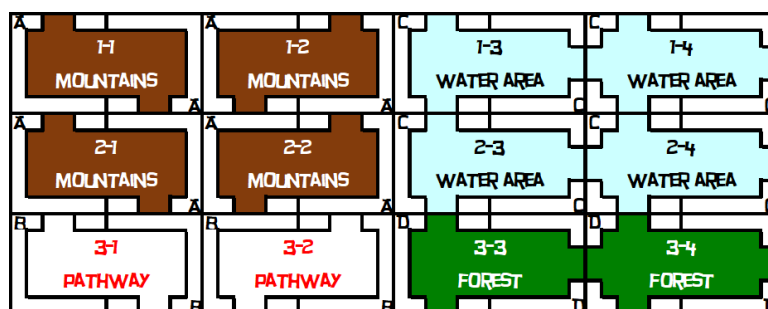
エリアイベントの内容は、配置されているエリアの向きと、ランダムイベント時の1d、それと地下迷宮での攻略度合いで決定します。

イベントは何も発生しない、ダメージを受ける、モンスターが登場する、判定を必要とするなど、様々なものがあります。詳細については、セッション中にご確認ください。

★ランダムダンジョン★

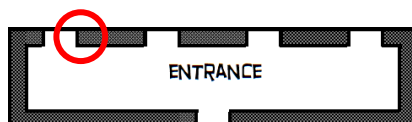
ランダムダンジョンはこれから進むエリアについて、PC1名が1d6を2回振り、1回目の出目を縦の列、2回目の出目を横の列とし、ダンジョンに配置するパネルを決定します。

パネルの抜粋（1-1、1-2…と真ん中に書かれている数字が、縦の列と横の列を表す）

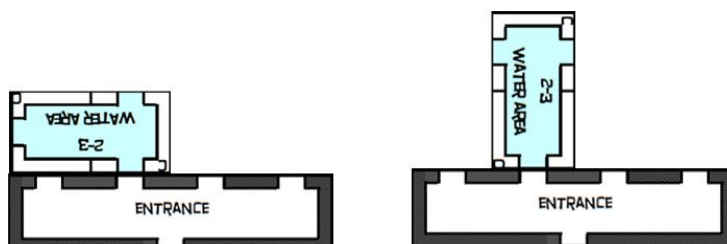


★パネル配置の例★

（下図は最初に配置されている入口パネルで上部4つが先につながる通路）

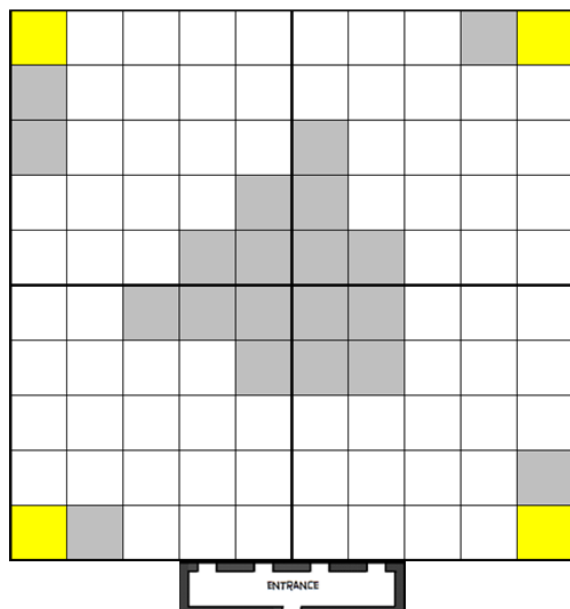


- ① どの通路から進むかを選択（ここでは上図の左から2個目を選択）
- ② PCが振った1d6を2回の出目が2と3のため、配置するパネルは2-3
- ③ 対象のパネルを通路に繋がるように設置（向きは上下や縦横を任意に変更可能）



★パネル配置の注意点★

・ダンジョンは下図のように、4つの大きなマップで分けられています（太枠の線がその境界線）。そのため、パネルをマップにまたがる（図であれば、太線の枠をまたぐ）ように配置することはできません



- ・マップの黄色と灰色のマスには、パネルを配置することはできません。
- ・パネルを配置する際は、通路同士が繋がらないように配置しても構いませんが、今から進む先に通路が繋がっていない場合は、その先に進むことができません。
- ・パネルは、重ねて配置することはできません。必ず隣り合うように配置します。
- ・1つのマップには19マスあるため、パネルは1マップで最大9枚配置できます。

1つのマップでパネルを配置できなくなった時点で、 $600 - \text{空いているマスの数} \times 100$ 点経験点を獲得できます（例：空いているマスが3つなら300点の経験点を獲得）。

・パネルを配置することでメダルを獲得できます。メダルは1枚で500ガメルの価値があり、それが報酬の大部分を占めますが、同時に後述する魔法のランタンの特殊な効果を発揮するのに必要となります。

なお、同じ種類のパネルを3つ繋げて配置すると、さらにメダルを2枚獲得できます。

★ダンジョンに関する注意点★

・ダンジョンは地下迷宮ながら天井は高く、制限なく飛行可能で、騎獣にも問題なく騎乗可能です。また白い霧に覆われているため見通しは非常に悪いですが、広さも非常に広いです（移動にかかる時間は後述）。

・ランダムダンジョンのパネルはすべて、白い霧で覆われており後述の“霧晴らしのランタン”が無ければ、PC は即座に窒息してしまい死亡します。

白い霧による死亡、もしくはダンジョン内で死亡した PC は、即座にスケルトンアーチャー（『Ⅱ』409 頁、『ML』129 頁）に姿が変わります。スケルトンアーチャーに姿が変わった PC は、言語などは元の PC のままですが、PC の時の装備・道具などは失われ、判定はモンスターのデータとなり、データに記載のない判定はすべてモンスターレベルの 4 を基準に行います。

・マップ上にある黄色いマスは特別なイベントのあるエリアとなっております。

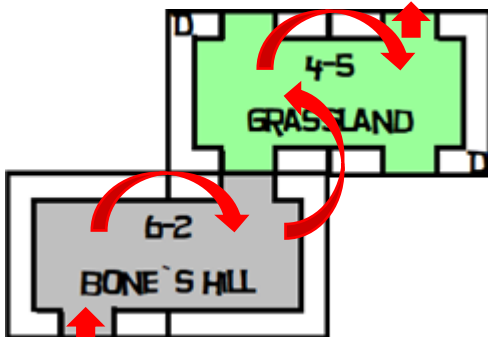
・パネル、マップの移動は 1 マスが 1 時間になります。これは戦闘や剥ぎ取り、10 分を必要とする行為判定なども移動の 1 時間に含まれます。何らかの 1 時間以上必要とする行為や判定を行った場合は、1 時間の移動時間に加えて、費やした時間が掛かります。

（同じパネルに 3 時間以上居続ける場合は、ランダムイベントが発生します）

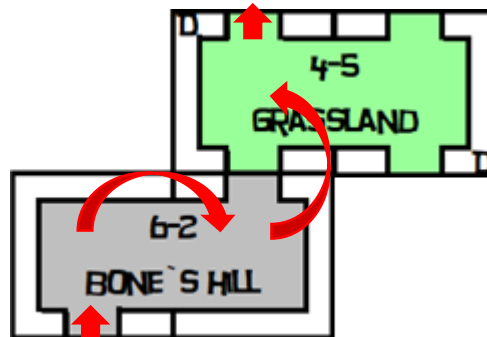
・ランダムイベントは配置されているパネルごとに行われます。パネルは 2 マス分ありますが、同じパネルを移動する場合、2 マス目ではランダムイベントは発生しません。

（移動の例）

このような移動だと、4 時間経過。



こちらの移動だと、3 時間経過。



ランダムイベントは、どちらも 6-2 と 4-5 に進んだ時の 1 回ずつ（計 2 回）。

・既に配置済みのパネルでも、再度進んだ場合はランダムイベントが発生します。

（配置済みのパネルでも 2 マス目ではランダムイベントは発生しません）

・ダンジョンで PC 全員がスケルトンアーチャーかそれより悪い状態になった場合、ゲーム時間で半日（12 時間）が経過した状態で、ダンジョンの入り口に連れ戻され、それまでに獲得していたメダルはすべて紛失します。

★霧晴らしのランタン★

PC が入口で受け取る魔法のランタンで、パーティーに1つしか所持することができません（無理に2つ以上所持すると、所持した霧晴らしのランタンは壊れます）。

霧晴らしのランタンは、基本一人のPCが片方の手で持つ必要があります（アンデッドは持てません）。霧晴らしのランタンがあれば、地下迷宮にある白い霧が晴れて、10m以内の視界が確保され、周囲も明るくなります。

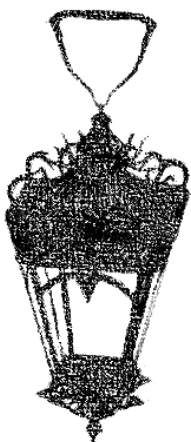
ただし、霧晴らしのランタンが白い霧を晴らす効果は、通常**12時間分**しかありません（白い霧が無い場所では、霧晴らしのランタンの時間は経過しません）。時間を経過した場合、ランタンは壊れます。

また、霧晴らしのランタンには、地下迷宮で獲得したメダルを封入することで様々な効果を得ることができます。

- ・メダルの封入や効果の変更は基本、地下迷宮の入り口でのみ行うことができ、**封入できるメダルの枚数は最大40枚まで**です。
- ・霧晴らしの効果も含め、ランタンから得られる様々な効果は、迷宮内でのみ有効です。

霧晴らしのランタンの効果と必要なメダル数

※ランタンに封入できるメダルの枚数は、最大40枚まで



メダル		効果
5枚		霧晴らしの効果時間を+6時間（計18時間）
5枚		霧晴らしの効果時間をさらに+6時間（計24時間）
5枚		メダルを獲得するすべての判定に+1のボーナス
5枚		メダルを確認するすべての判定にさらに+1のボーナス（計+2のボーナス）
10枚		毒、病気、呪い属性は除く1つの属性ダメージを無効化
10枚		1日に1回だけ、PC1人が運命変転を行える
10枚		ダンジョンのパネルを1枚だけキープでき、任意のタイミングで配置するパネルと交換することが可能 （配置済みのパネルと交換する場合、別で5枚のメダルが必要で、その5枚のメダルは消失する）
10枚		全滅した際に、全員がその場で復活できる ただし、メダル10枚は消失する
合計		

★スケルトンアーチャー★ モンスターレベル：4

知能：低い 知覚：魔法

反応：敵対的 言語：なし

(PC が姿を変えた場合、知能・知覚・反応・言語は PC に準拠)

生息地：遺跡 知名度／弱点値：6／13 弱点：回復効果ダメージ+3点

先制値：8 移動速度：18／－ 生命抵抗力：5 (12) 精神抵抗力：6 (13)

データの無い判定は、
モンスターレベルが基準値

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	6 (13)	2 d + 5	5 (12)	5	28	－

特殊能力

○精神効果無効

毒や病気も大丈夫

○骨の身体

刃武器から、クリティカルを受けません。

▶弓

「射程：30m」で、弓による射撃攻撃を行います。命中力と打撃点は通常の攻撃と同じです (PC が姿を変えた場合、矢は無限となります)。

○ターゲティング

乱戦に飛び道具を射ち込んでも誤射しません。

戦利品

2～8	頑丈な骨 (30G／赤B)
9～	魔力を帯びた骨 (250G／金赤A)

解説

弓矢で武装したスケルトンです。近づくものに対して、容赦のない射撃で応えます。

！注意！

スケルトンアーチャーに姿を変えた PC が死亡した場合、頭蓋骨のみの状態となり、HP が 1 点、攻撃は 1／2 d 点の確定ダメージを敵に与えます。

移動に関しては、他の PC に抱えられるなどするため、特に考慮は不要です。

この状態から 1 + 穢れ点の時間経過すれば、スケルトンアーチャーの姿に戻りますが、頭蓋骨の状態では HP が 0 になった場合、時間の経過は 0 に戻ります。

★経験点と報酬の獲得★

シナリオでの経験点と報酬の獲得は以下の通りです。

PC は経験点が 1000 点以上獲得した状態で入口に戻れば、成長可能です。

迷宮の入り口から 1 時間ほどの場所には街がり、そこで装備や道具類の売買、休息などが可能です。

経験点

- ・マップにパネルを置けなくなった時点で、600—空いているマスの数×100 点を獲得（最大 500 点～0 点）
- ・マップ上に 4 か所ある黄色いマスのイベントをクリアする（500 点の経験点）
- ・イベントクリアする（獲得する経験点はイベントによる）

etc…

報酬

- ・パネルを配置した際などに手に入るメダル（1 枚が 5 0 0 ガメルの価値）
- ・イベントをクリアする（獲得する報酬額はイベントによる）

etc…

★難易度（目標値）★

シナリオでの難易度は、PC 全員の冒険者レベルの平均（四捨五入）で決定します。

以下にその目標値を記載します。

冒険者レベルの平均	難易度 易	難易度 並	難易度 難
3	1 0	1 2	1 4
4	1 1	1 3	1 5
5	1 3	1 5	1 7
6	1 4	1 6	1 8

例) PC 1 と PC 2 の冒険者レベルが 3、PC 3 と PC 4 の冒険者レベルの場合、 $(3 + 3 + 4 + 4) \div 4 = 3.5$ となり、冒険者レベルの平均は 4 となります。