

『妖魔の砦』

最初にお読みください

このファイルは、『アリアンロッドRPG 2E改訂版』のシナリオです。ゲームを遊ぶ目的で利用できません。プレイヤーとしてシナリオを遊ぶ場合は、本ファイルを読まないように注意してください。

シナリオの読み方、ルール用語、ゲーム用語などはすべて『アリアンロッドRPG 2E改訂版』に準じています。必要に応じてルールブックを参照してください。

なお、文中の“[R] P*”とあった場合は『アリアンロッドRPG 2E ルールブック1改訂版』を示すように、各ルールブック、サプリメントの略称のページを参照してください。

注意!!

・本シナリオをプレイする上で

『アリアンロッドRPG 2E ルールブック①改訂版』と『アリアンロッドRPG 2E ルールブック②改訂版』が必要です。

・GM以外は読まないこと

このファイルの内容は重要な情報が含まれていることがあります。プレイヤーがこれらの情報を不用意に知ること、セッションが楽しめることもあることに注意してください。特に、あなたがGMを行なう予定がない場合は、内容を読むべきではないでしょう。

・情報の取り扱い

前述のとおり、このファイルでは扱いに慎重さを要する情報を取り扱っています。このファイルの内容を他の人に語る場合は、それらの情報を慎重に扱うように注意してください。特にインターネットやソーシャル・ネットワーク・サービスなどのように公開された場所での取り扱いには十分にご注意ください。

■STAFF LIST

改訂版シナリオチェック：久保田悠羅

コミック：hu-ko

本ファイルの著作権は(有)ファーイースト・アミューズメント・リサーチに帰属します。

本ファイルを許可なく改変、商業的利用、および転載することを禁止します。

©FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

シナリオの読み方

⌘ シナリオの記述 ⌘

本ファイルにはすぐにプレイできるシナリオが一本掲載けいさいされている。セッションを行なうGMはシナリオを通読してもらいたい。

シナリオデータ

シナリオで推奨すいしょうするプレイヤーの人数や想定しているキャラクターレベル、プレイ時間について記述している。GMはプレイする際の参考にとよいだらう。

ストーリー

シナリオの大まかな流れと背景が書かれている。

今回予告

プレイヤーにシナリオのイメージを伝えるための今回予告が用意されている。セッションを始める前にGMは今回予告を読み上げること。

また、本書のシナリオには、シナリオのイメージを伝えるため、オープニングコミックも掲載している。今回予告と同時にプレイヤーに見せて読んでもらうとよいだろう。

キャラクター作成

クイックスタートで使用するサンプルキャラクターや、コンストラクションで推奨するクラスなど、キャラクター作成のための情報が書かれている。

本書のシナリオでは、キャラクター作成はクイックスタートでもコンストラクションでも遊ぶことができる。GMがゲームに慣れていない場合、クイックスタートを推奨する。

クイックスタートの場合でプレイヤーの人数が少ない場合、番号の小さいサンプルキャラクターから採用していくこと。

ギルドについて

そのシナリオでのギルドの結成について書かれている。また、シナリオで取得を推奨されるギルドサポートについても記述されている。

シーンの記述

『AR2E』のシナリオは、基本的にシーン単位で記述されている。シーンは以下の形式で記述されている。

ダンジョンの場合、シーンではなくエリア単位で記述されている。エリアひとつは1シーンとして扱われ、そのエリアを離れた場合、シーンが終了する。

シーン（エリア）タイトル

そのシーン（エリア）のタイトルである。シーンにはそれぞれ番号が割り振られている。ダンジョン内は、MAPに対応したエリア番号が書かれている。

解説

そのシーン（エリア）の全体的な解説である。GMはまずここをよく読んで、シーン（エリア）の演出を決定すること。

描写

そのシーン（エリア）の状況を解説している。基本的にそのまま読み上げればよい。

セリフ

そのシーン（エリア）で発生するNPCのセリフである。すべてを読み上げる必要はない。また、PCの反応によって適宜セリフをを変えること。

結末

そのシーン（エリア）をどうやって終了させるかが書いてある。基本的に終了条件や終了時の情景が書かれている。

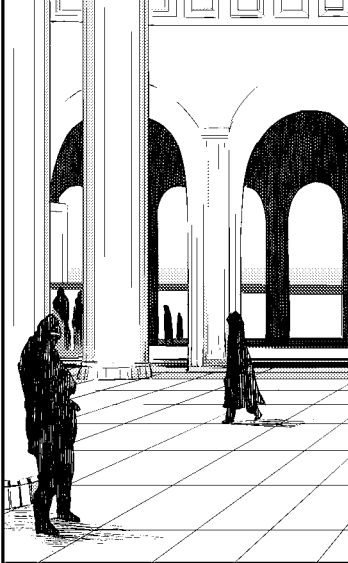
なお、ダンジョン内の場合、PCがそのエリアを離ればシーン（エリア）終了となるため、結末は省略されている。

データ

シナリオのボスとなるソロエネミーを掲載している。見方はエネミーと同じである。

MAP

シナリオの舞台となるダンジョンの全体を記した全体MAPを掲載している。GMは、セッションを進行する際に活用するとよいだろう。



実はあなたたちに
頼みたい緊急の依頼が
あるのです

丁度よかった



どうか

岩の奪還と
妖魔の討伐を

引き受けて
もらえないで
しょうか？



よし、うん！



シナリオ 「妖魔の砦」

✠ プリプレイ ✠

シナリオデータ

プレイヤー人数…3～5人

キャラクターレベル…1

プレイ時間…3～4時間

ストーリー

パリス同盟に連なる一国、グランフェルデン王国（『R1』P312）は妖魔の侵攻を受けていた。国中の騎士団や冒険者たちがこの迎撃に向かっている中、王国の砦のひとつが妖魔によって制圧されてしまうという事件が起きた。

PCたちは王女レティシア（『R1』P318）からこの砦の奪還を依頼される。彼女から教えてもらった隠し通路から砦へと潜入し、砦を制圧した妖魔たちを討伐すればシナリオは終

了となる。

今回予告

パリス同盟のグランフェルデン王国では妖魔との戦いが続いている。

ある時、王国の砦が妖魔に制圧されてしまう。

奪還に向かえる戦士たちは少なく、その任務はある冒険者たちに委ねられた。砦を占拠する邪悪なるフォモールたちを倒せ。

アリアンロッド2E「妖魔の砦」

冒険の舞台がキミを待つ！

キャラクター作成 クイックスタート

本シナリオで指定するサンプルキャラクターは以下のとおり。もしプレイヤーが少なかつた場合、番号の若い順に採用していくこと。

また、クイックスタートでアーシアンのサンプルキャラクターを入れる場合は、PC②を

「異界の魔術師（『R1』P52）」に変更する、あるいはPC④を「召喚されし勇者（『R1』P50）」にするとよいだろう。

PC①…神官戦士（『R1』P42）

PC②…炎の賢者（『R1』P44）

PC③…兎耳の射手（『R1』P46）

PC④…剣の冒険者（『R1』P40）

PC⑤…有角のサムライ（『R1』P48）

コンストラクション

コンストラクションでキャラクターを作成する場合、メインクラス四種はそろえておくことを推奨する。プレイヤー人数が四人よりも少ない場合、サポートクラスも利用して、ウォーリア、アコライト、メイジ、シーフをそろえるようにした方がよいだろう。

ギルド

本シナリオでは、参加したPCでひとつのギルドを作成することを推奨する。ギルドマスターは話し合って決定すること。また、推奨するギルドサポートは《蘇生》（『R1』P195）である。

✠ オープニングフェイズ ✠

シーン1…王女からの依頼

解説

グランフェルデン大神殿（『R1』P315）で緊急の依頼を受けるシーン。王女のレティシアが妖魔に制圧された砦の奪還に向かえる冒険者を探している。依頼を受けると潜入のための隠し通路の存在と砦の構造を教えてください。

描写

キミたちが神殿の依頼所にやってくると、受付がなにやら騒々しい。身なりのよいヒューリンの女性が、受付嬢のアリエッタ（『R1』P319）に何かまくしたてているようだ。「とにかく、一大事なのだ！」

セリフ…アリエッタ

「姫様、そう申されましても困ります。いま冒険者たちはみんないないんですよー」

（PCたちに気づいて）「いたー！ 姫様、いました。冒険者です」

「あなたたち、よかつたらこの方の依頼について聞いてもらえませんか？」

セリフ・レティシア

(PCたちに)「初めまして。私はグランフェルデンの王女で、名をレティシアという」

「あなたたちに頼みたい緊急の依頼があるのだ。我が国の領内にある砦のひとつが、妖魔に制圧されてしまつてな……。それを解放してもらえないだろうか」

「我が国は現在、妖魔による侵攻を受けており、各地で戦いが続いている。他の兵士や冒険者はすでに出払つていて、この件に対応できるものは、あなたたちしかない」

「砦を制圧した妖魔の部隊は極少数で、他の部隊と合流していない今なら、まだ守りも薄く、奪還は十分に可能はずだ」

「頼む。どうかこの砦の奪還と妖魔の討伐を引き受けてもらえないだろうか。報酬は五〇〇G出そう」

(引き受けた)「ありがとう。では、くわしい情報を教えておこう。まず砦の正面は門が固く閉ざされてしまつている。しかし、砦にはごく一部の人間しか知らない緊急時用の隠し通路がある。まずはこの隠し通路を使つて内部に侵入してくれ」

「巧妙に隠されているため、妖魔たちはまだ隠し通路に気づいていないはずだ」

「砦の内部は、天然の洞窟を利用してもので地図はない。中は詰め所と広間と会議室、それと小部屋が何室かある。妖魔が罫を仕掛けている可能性もあるから、気をつけてくれ」

「砦に詰めていた兵たちは全員脱出しているから、捕虜のことは心配しなくていい」

「砦で見つけたアイテムは、あなたたちが自由にして構わない」

「最後に、敵の妖魔を率いているリーダー格のフォモールがいるそうさ。この者を倒すことができれば、敵は撤退するだろう」

「敵に時間的猶予を与えれば、増援が到着して状況は悪化する。慌ただしくてすまないが、すぐにでも砦に向かってもらいたい。よろしく頼む」

結末

話を終えて、キミたちはさっそく砦に向かう準備を始めた。

✠ ミドルフェイズ ✠

ミドルフェイズはすべてダンジョンシーンとなる。基本的に1エリアシーンとし、特に何もなければPC全員を登場させること。

エリア1：隠し通路の出口

解説

隠し通路は砦内部の捕虜を入れておくための小部屋に通じている。現在、この小部屋の中

には誰もいない。隣の部屋へ通じる扉がある。扉に罫はなく、開けて隣の部屋へ向かうとエリア2へ移動する。

描写

洞窟の隠し通路を抜けると、薄暗い小部屋に出た。部屋の端には小さな牢があつて、この部屋が捕虜を収容する部屋だったことが分かる。部屋の奥に隣の部屋に通じる扉がある。

エリア2：詰め所

解説

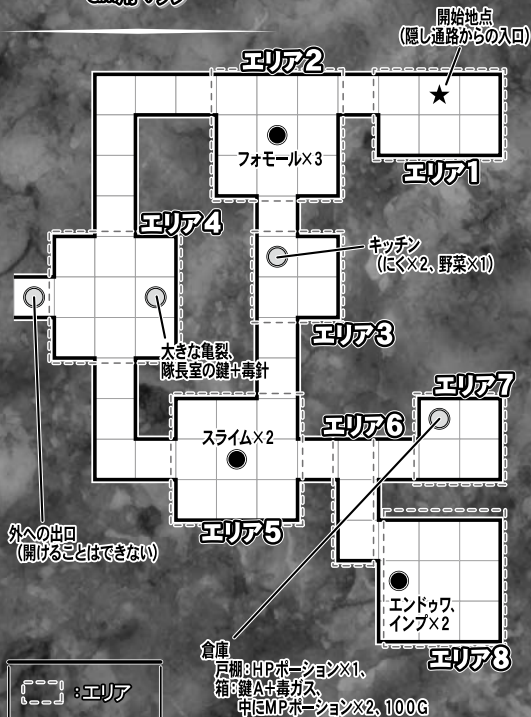
洞窟の広間を改造した兵士たちが休む兵舎兼詰め所。この部屋にはフォモール（『R1』P342）三グループがおり、PCが入つてくると戦闘になる。PCは全員で1エンゲージとし、敵はPCから5メートル離れた位置で全員1エンゲージに存在する。もしもPCが四人以下の場合、フォモールを二グループに変更すること。

部屋の奥にはキッチン（エリア3）へ向かう細道と広間（エリア4）へと向かう通路がある。

PCがそれぞれの通路の様子を調べた場合、難易度10の【感知】判定にひとりでも成功すると、キッチンへ向かう通路からは料理に使うスパイスのような匂いが漂ってくる。分かる。

妖魔の砦

GM用マップ



描写

広い空間に休むためのベッドや机つくえいすと椅子いすが置かれている。兵士が休むための部屋だったよ
うだが、いまはそこには多数の妖魔がくつろいでいた。

部屋にはキミたちがやってきた通路の他にふたつの通路が繋がつなっている。

妖魔たちはキミたちが奥から現れたのに気づくと飛び起きて武器を取る。そしてキミたち
に襲おそいかかってきた。

セリフ・フォームルたち

「なんだお前たちは。いったいどこから現われた！」

(倒たおされた)「ぎゃー、なんて強い冒険者たちだ。エンドウワ様、後は頼みます」

エリア3…キッチン

解説

2) 小部屋を利用して作られた簡単な調理場。食糧しょくりょうなどが保管しほされている。詰め所(エリア
2)と会議室(エリア5)を結ぶ細道なないどの真ん中に位置している。

部屋の中を調べるPCは、難易度10の【感知】判定を行なうこと。ひとりでも成功した場
合、樽たるの中からまだ食べることが可能なく(『R1』P17)ふたつと野菜(『R1』P17)
ひとつを発見できる。全員が判定に失敗した場合、食べられるものを発見できなかったこと

となる。

描写

小さな部屋を利用して設けられた調理場のようだ。部屋にはふたつの通路が繋がっていて、どちらの通路にも間仕切りのためにタペストリがかけられている。中は狭いスペースに食糧を入れる樽がある。

エリア4…広間

解説

砦の外部へと通じる通路がある広い空間。外に出るための通路には頑丈な門が閉じていて外に出ることはできない。この門は妖魔のボス、エンドウワが持つ特別な鍵がなければ動かすことができず、破壊することもできない。

部屋の一方の壁には隊長室の鍵が下げられている。これは隊長室の扉に仕掛けられた「鍵B」（『R1』P362）を解除するためのものだ。

隊長室の鍵がかけられている壁の周りは地面に亀裂が空いている。この亀裂は幅六メートル、深さ四メートルの「穴」（『R1』P366）として扱い、飛び移るために「跳躍」（『R1』P285）を行なう必要がある。失敗して落下すると2D点の貫通ダメージを受ける。この「穴」を登るためには難易度10の「登攀」（『R1』P286）が必要である。また、飛行状態の

キャラクターは「跳躍」の判定なしでこの穴の上を移動できる。

また、鍵には「毒針」(『R1』P361)の罾が仕掛けられている。この「毒針」を解除せず
に鍵を取ると「毒針」が作動する。

外に向かう通路の他に、部屋には二本の通路がある。片方は大きな通路で詰め所(エリア
2)に通じている。もう一方はゆるやかなスロープになっていて通路の先は会議室(エリア
5)に通じている。

描写

天井が高くて広い空間にやってきた。恐らくエントランスだろう。外へと通じる通路は頑丈
な門によって閉ざされている。

部屋の一方の壁には綺麗な装飾のついた鍵がひとつ壁にかけられている。しかし、壁の周
りにはかなり大きな亀裂が地面に空いていて、亀裂を飛び越えないと向こう側には行けない
ようだ。

エリア5：会議室

解説

妖魔たちが軍議に利用している会議室がある。部屋にはスライム(『R1』P345)二体が
おり、PCが部屋に入ると戦闘となる。PCは全員で1エンゲージ、スライムはPCから五

メートル離れた場所に1エンゲージで配置する。

部屋には三本の通路があり、それぞれの通路への入り口には「キッチン」「広間」「隊長室」と行き先を示すプレートがかけられている。「キッチン」に向かう場合はエリア3へ、「広間」へ向かう場合はエリア4へ、「隊長室」のほうへ向かう場合はエリア6へ進むこと。

描写

そこは長めのテーブルが置かれた会議室のような部屋だった。部屋には三本の通路があり、それぞれ行き先を表示するプレートがかけられている。

部屋のテーブルの脇には、不定形の人造生物が二体うねうねと蠢いている。この人造生物は、キミたちが部屋に入ってきたのを感知すると獐猛に襲いかかってきた。

エリア6…分岐路

解説

会議室から隊長室へ向かう途中にある分岐点。

隊長室の入口には「鍵B」(『R1』P362)が設置されており、閉ざされている。この「鍵B」は広間(エリア4)にある。分岐のもう一方は倉庫(エリア7)へ通じる通路となっている。

描写

会議室から隊長室へ向かう通路を進むと途中で道が丁字の分岐になっている。右手の道の先には扉があり、「隊長室」というプレートがかかっている。この扉には鍵がかかっており、開けることはできない。

左手の道の先には横穴のような小部屋があるようだ。

エリア7…倉庫**解説**

会議室から隊長室に向かう通路の途中にある横穴から続いている小部屋。武器や薬品類が保管されている倉庫となっている。この部屋には戸棚と箱がある。

戸棚とだなを探索すると判定なしでHPポジション（『R1』P176）が一本発見できる。また、箱はオブジェクトの「宝箱」（『R1』P366）である。この宝箱には「鍵A」（『R1』P360）と「毒ガス」（『R1』P364）が仕掛けられている。「毒ガス」を解除せずに宝箱を開けるか破壊しようとするすると罠が作動する。箱の中にはMPポジション（『R1』P176）二本と一〇〇Gが入っている。

倉庫の探索が終了したら分岐路（エリア6）へもと戻ること。

描写

小部屋の入り口には「倉庫」と書かれたプレートがかけられている。中にはさまざまな物が置かれている戸棚と、物資を収容する箱が置いてある。

✠ クライマックスフェイズ ✠

エリア8…隊長室

解説

砦^{とりで}を制圧したフォモールのリーダー、エンドウワが私室にしている隊長室。

部屋に入るとエンドウワと戦闘^{せんとう}になる。敵はエンドウワ（P22）とインプ（『R1』P343）三グループ。PCは1エンゲージとし、五メートル離れた場所にエンドウワが存在する。さらに五メートル（PCから一〇メートル）離れた場所にインプ三グループが1エンゲージに存在する。PCが四人以下の場合、インプの数は二グループに変更^{へんこう}すること。三人の場合はエンドウワのHPを20下げること。

エンドウワを倒せば、戦闘終了となる。インプが残っていた場合、エンドウワが倒れた時点で退場する。



じゃどく “邪毒の” エンドウ

分類:妖魔	属性:—
レベル:6	識別値:9
能力値:	
筋力:15/5	器用:21/7
敏捷:14/4	知力:12/4
感知:21/7	精神:14/4
幸運:12/4	

攻撃:グレートソード(両手剣/両) 7(3D) / 11(3D) / 白兵(物理) / 至近
回避:4(2D) 防御:8/4 HP:92 MP:40 行動:8 移動:10

エネミースキル:

《異形:毒の体液》1:セットアッププロセス。あなたが行なう白兵攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(1)]を与える。この効果はシーン終了まで持続する。

《バッシュ》2 (『R1』P99)

《スマッシュ》1 (『R1』P101)

《ブランディッシュ》2 (『R1』P102)

解説:グランフェルデンへ侵攻を行なった魔族や妖魔たちの軍団の先攻部隊を率いるフォモール。彼の率いる部隊は、偵察や強襲を得意とする遊撃隊である。全身から毒の体液を放つ異形を持ち、その毒をみずからの両手剣に塗布して攻撃することを得意としている。

最初のラウンドのセットアップに

《異形:毒の体液》を使用する。攻撃する時は、エンゲージに複数のPCがいる時は《スマッシュ》+《ブランディッシュ》、ひとりしかいない場合は《スマッシュ》+《バッシュ》で攻撃する。

誰もエンゲージしていない場合は、メイジやアコライトなどHPの少ないキャラクターを優先的に攻撃するように移動する。

ドロップ品:

4~7 : 妖魔の爪 (50G) ×5

8~10 : フォモールの毛髪 (100G) ×5

11~ : エンドウの毒袋 (800G)

描写

隊長室に入ると、目つきの鋭いフォモールが椅子にもたれていた。フォモールはキミたちが入ってきたのに気づくと立ち上がって武器を取る。それと同時に周囲の暗がりから無数の羽根の生えた小型の魔族が現れた。

セリフ…エンドウ

「何ドウワお前たちは。侵入者かー？」

「この砦はもはやこの邪毒のエンドウワ様のもの。ドウワだったかな、俺様の仕掛けた毒々しい罠の数々は？ んー？」

「まあ、ここまで来るとは大したものドウワ。他の部隊との合流を待てという指令ドウワつたが特別に、俺様が直々に引導を渡してやろう」

(倒された)「馬鹿な、このエンドウワがこんな冒険者に倒されるドウワ」

結末

戦闘が終了したらエンディングに移ること。勝利した場合はエンディングフェイズのシーン1へ、敗北した場合はエンディングフェイズのシーン2へ。

✠ エンディングフェイズ ✠

シーン1…凱旋

解説

砦とりでの解放を行ない街へと帰還きかんしたシーン。

レイシア王女と受付嬢のアリエッタがPCたちの帰りを歓迎かんげいし、500Gを報酬ほうしゅうとして手渡す。

描写

キミたちが妖魔ようまに占拠せんきょされた砦から神殿へ帰還すると、王女レイシアとアリエッタは大喜びで迎えてくれた。

セリフ…レイシア

「よくぞ、無事に戻った！ 砦を解放することができたのだな。ならば、次は私の番だ。あ
の砦がすぐに拠点きょてんとしての機能をとり戻せるように尽力しよう！」

「これは今回の件の報酬だ。約束どおり500G、受け取ってくれ」

「この国はまだ多くの問題を抱かかえている。あなたたちがよければ、これからもこの国と民のために力を貸してほしい。よろしく頼む！」

結末

かくして今回の事件は無事終わりをみた。

しかし、この国にはまだ多くの妖魔の起こした事件が待っている。キミたちの冒険の舞台がなくなる日はまだ遠い。

シーン2…敗北

解説

PCたちが妖魔に負けた場合のシーン。

描写

残念ながらキミたちは負けてしまった。砦の隠し通路の存在に気づいた妖魔たちはさらなる守りを固めてしまう。やがて砦は厄介な妖魔の拠点となってしまう。これを解放するのは長い時間と戦いが必要になりそうだ。しかし、それは別の冒険者が挑む物語になるだろう。グランフェルデンの明日はまだ遠い。

✠ アフタープレイ ✠

アフタープレイのルールに従ってゲームを終了しゆうりようさせること。エンドウワを倒たおして砦とりでを解放した場合、ミッションに成功した[〃]として成長点を6点渡わたすこと。シナリオの途中で全滅してしまった場合、は、ミッションに成功した[〃]の項目は0点となる。

また、遭遇そうぐうしたエネミーのレベルの合計は33である。四人以下で遊んでいる場合は26となる。遭遇したトラップのレベルの合計は7である。それぞれ参加したPCの人数で割ること。