



シナリオ

『霧の魔獣』

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す。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“[R1] 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ろう。

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。

また、本シナリオはクエスト形式となっている。各PCにはシナリオハンドアウトが渡される。P13のシナリオハンドアウトをコピーして、プレイヤー全員に渡すこと。プレイヤーの人数が少ない場合、PC番号の小さい順に採用していくこと。

PC間コネクション

本シナリオはクエスト形式のため、PC間コネクションについて書かれている。

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。

シーンタイトル

そのシーンのタイトルである。シーンにはそれぞれ番号が割り振られている。

解説

そのシーンの全体的な解説である。GMはまずここをよく読んで、シーンの演出を決定すること。番号が振られている場合、順番に進行する。

描写

そのシーン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変えること。

結末

そのシーン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

戦闘は2レベルのPC5人の場合を基準に、レベルや人数による調整が書かれている。また、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。

くくく、霧も大分
濃くなってきたな

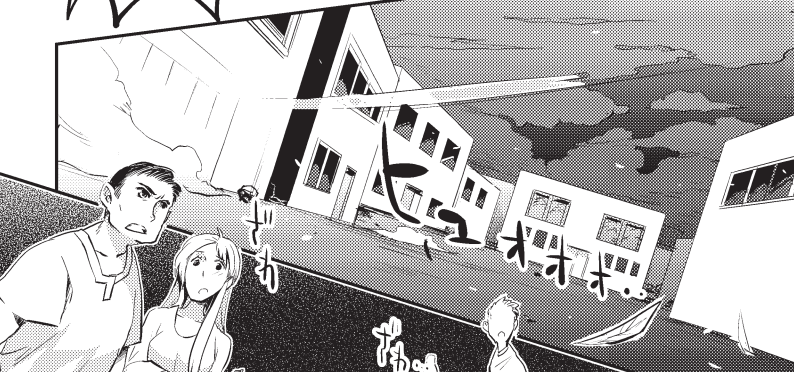
ハッ

!!

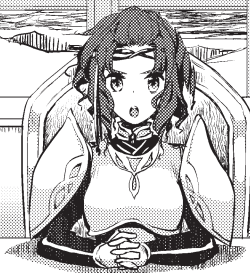
うお

そこ、なに奴!

ドキッ



あなたたちには、
街に出没している魔獣の
調査と討伐を依頼したい



フッ フッ フッ...

ふ、こいつが
霧の原因か?!



「霧の魔獣」シナリオフローチャート

SCENARIO FLOW CHART

エネミーは、キャラクターレベル2のPC5人の場合

ミドルフェイズ

シーン1 王女からの依頼 P22

王都での情報収集 P23

シーン3 王立図書館 P26

シーン4 裏通り P29

・エネミーを倒すと、「シーン7：ドナークの倉庫」の鍵を得る。
・「シーン3：王立図書館」を経由したら、「シーン5：アスランの家」へ行ける。

▼エネミー

フォモール（『R1』P342）×4
ウォーターエレメンタル（『R2』P268）×1

シーン5 アスランの家 P30

シーン6 グライの工房 P32

プリプレイ

- ☐ シート類の準備
- ☐ オープニングコミックを見せる
- ☐ 今回予告を読む
- ☐ キャラクター作成

オープニングフェイズ

シーン1 霧の魔獣、現る P15

シーン2 王女からの依頼 P17

シーン3 魔獣の伝説 P18

シーン4 新たな仕事 P19

シーン5 神官長からの頼み P20

クライマックスフェイズ

シーン1

霧の小島

P40

▼エネミー

ミストサーベント (P40) × 1
ウォーターエレメンタル (『R2』 P268) × 4

▼規定ラウンド数の調整

- ・5ラウンドからチェック数を減らす
- ☐ 酒場での情報収集に時間がかかった
- ☐ アスランの家での調査に時間がかかった
- ☐ ミスリルの調達に時間をかけた
- ☐ エレアードとの戦闘で時間がかかった

エンディングフェイズ

規定のターン数以内に

倒した

倒せなかった

シーン1 P42

勝利の凱旋

シーン2 P43

始まってしまった戦い

アフタープレイ

▼成長点の算出

- ・セッションに最後まで参加した
- ・ミッションに成功した
- ・遭遇したエネミー
- ・遭遇したトラップ
- ・よいロールプレイをした
- ・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった
- ・セッションの進行を助けた
- ・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった

シーン2

竜の骸骨亭

P24

シーン7

ドナークの倉庫

P33

・シーン4の鍵が必要

▼トラップ

鍵B (『R1』 P362)
毒ガス (『R1』 P364)

▼エネミー

“千変の” エレアード (P41) × 1
バグベア (『R1』 P343) × 2

シーン8

船着き場

P36

シナリオ「霧の魔獣」

⌘ 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…1～2

プレイ時間…4時間

ストーリー

グランフェルデン（『R1』P312）の街には正体不明の霧が発生していた。この霧は妖魔エレアードが、伝説の魔獣ミストサーペントを操って発生させたものだった。エレアードは王国が混乱している隙に、妖魔の軍団を呼び寄せようとしている。

王国の王女レティシア（『R1』P318）は、この霧を晴らすべく冒険者に魔獣の討伐を依頼する。PCが妖魔軍の進軍開始の前に、霧の魔獣を倒すことができればシナリオは終了と

なる。

今回予告

妖魔との戦いが続く、グランフェルデン。

その王都を、突如謎の霧が包みこんだ。

霧に乗じて現われる正体不明の魔獣と、水の精霊たち。

全ての事件の背後には、妖魔たちの陰謀があった。

そして今、王都を包む霧を払うため、冒険者たちが立ち上がる。

冒険者たちは魔獣を倒し、妖魔の陰謀をくじくことができるのか。

アリアンロット2E「霧の魔獣」

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った場合、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「舞い降りた武神（『R2』P28）」にする、あるいはPC⑤を「笑顔の神子（『R2』P30）」に変更するとよいだろう。

- PC①…神官戦士（『R1』P42）
- PC②…兎耳の射手（『R1』P46）
- PC③…炎の賢者（『R1』P44）
- PC④…双銃の戦士（『R2』P18）
- PC⑤…聖なる奏者（『R2』P20）

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

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。GMはPC作成時にプレイヤーとよく相談すること。

PC①：レティシア王女と友人である PC②：グランフェルデンの冒険者

PC③：アスランという友人がいる PC④：グランフェルデンの冒険者

PC⑤：ソーンダイクに協力している

PC①用ハンドアウト

コネクション：レティシア

関係：友人

クイックスタート：神官戦士（『R1』P42） **コンストラクション：**指定なし

グランフェルデンの王女レティシア、彼女はキミの大切な友人だ。最近グランフェルデンでは霧に乗じて現れる謎の魔獣が人々を脅かしている。キミはレティシアからこの魔獣の追跡と討伐の依頼を受けた。王都の平和を守るため、キミの力を見せる時だ。

PC②用ハンドアウト

コネクション：霧の魔獣

関係：仇敵

クイックスタート：兎耳の射手（『R1』P46） **コンストラクション：**指定なし

王都を包む霧が発生して間もない頃、キミは街で暴れる謎の魔獣と遭遇した。霧のような体に阻まれて、攻撃がほとんど通じなかった。なんとか追い払うことはできたが、その後も魔獣は神出鬼没に街を脅かしている。奴を倒す手段はないものだろうか。

PC③用ハンドアウト

コネクション：アスラン

関係：友人

クイックスタート：炎の賢者（『R1』P44） **コンストラクション：**指定なし

アスランはグランフェルデンの王立図書館に勤めるキミの友人だ。キミは彼に協力してこの霧の原因を調査している。アスランによると百年ほど前にもグランフェルデンを濃霧で悩ませたモンスターがいるらしい。今回の事件解決の糸口になるかもしれない。

PC④用ハンドアウト

コネクション：ガウルテリオ

関係：信頼

クイックスタート：双銃の戦士（『R2』P18） **コンストラクション：**指定なし

キミは今グランフェルデンに滞在している。街ではいつ晴れるともしない霧と正体不明の魔獣の噂に、人々が不安そうにしている。そんなある日、キミは竜の骸骨亭の店主ガウルテリオからレティシア王女が魔獣を討伐する冒険者を探しているという話を聞いた。

PC⑤用ハンドアウト

コネクション：ソーンダイク

関係：後援者

クイックスタート：聖なる奏者（『R2』P20） **コンストラクション：**指定なし

グランフェルデン王国の大神殿には、最近発生している霧に関する依頼がひっきりなしにやってきている。キミは神官長のソーンダイクから霧の魔獣の討伐に参加するよう要請された。街の外では妖魔が軍勢を強化しているという。時間はあまり多くないだろう。

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。

PC間コネクション

キャラクター作成が終わったら各プレイヤーに各自のPCを紹介させる。その後、PC間にコネクションを取得させること。

PC①↓PC②↓PC③↓PC④↓PC⑤↓PC①の順番で取得すること。

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)、2レベルの場合は、さらに《祝福》(『R1』P195)である。

シナリオ「妖魔の砦」から続けて遊ぶ場合

シナリオ「妖魔の砦」から続けて遊ぶ場合、各自のオープンニングではPCはそれぞれ単独で行動しているが、ギルドは引き継いでいるものとする。

⦿ オープニングフェイズ ⦿

シーン1…霧の魔獣、現る

登場…PC②、他のPC登場不可

舞台…グランフェルデン

解説

PC②がミストサーペントが現れて暴れているところに遭遇する。PC②が攻撃しても《霧化》(P40)によってほとんどダメージを与えられない。ミストサーペントは、PC②が現れるとシーンから退場していく。

描写

グランフェルデンの街では、しばらく前から発生しているこの霧に、人々が不安そうな顔をしている。キミが霧に包まれた街を歩いていると、突然騒ぎの音が聞こえてきた。見ると霧の中で白い巨大な蛇のような魔獣が、咆哮をあげて暴れている。

街の錬金術士たちが応戦しているようだが、全く歯が立たないようだ。

セリフ…街の人々

「ば、化物だー！」

「あいつめ、一体どこから現われたんだ」

(P C ②に)「あ、あんた冒険者か。錬金術士たちを助けてやってくれ！」

セリフ…ミストサーペントと錬金術士たち

「アンギャオー！」

(グレネードを投げ)「化物め。これでも食らえ！……どうだ、やったか！」

「バルルオーン！」

「うわー、ダメだー！だ、誰か助けてくれー」

(P C ②が助けた)「助かった。ありがとう」

「しかし、攻撃がまるで効かないなんて……。ん？　なんだか、様子がおかしいぞ」

(魔獣が消えていき)「消えちゃった。一体どういうことなんだ」

結末

魔獣は霧へと溶けるように消えていった。気がつくと思いを包む霧も薄くなっている。

P C ②の反応を聞いてシーンを終了する。

シーン2：王女からの依頼

登場…PC①、他のPC登場不可

舞台…グランフェルデン

解説

ミストサーペントが暴れたあとの街をレティシアと一緒に巡察している。レティシアは事件の解決のため、PC①に依頼をする。

描写

キミはレティシアと一緒に街を見て回っている。見ているのは先日霧の魔獣が出た通りで、打ち壊された家屋を見てレティシアがキミに話しかける。

セリフ…レティシア

「酷いものだ。王都がこんなに傷つけられる日が来ようとは……」

「この霧が始めてからというもの、例の魔獣の被害は日に日に増える一方だ」

「今日、あなたに来てもらったのは他でもない。霧の魔獣の討伐を依頼したい」

（依頼を受けた）「本当か。あなたが力になってくれるのなら百人力だな」

「他に仲間も必要だろう。依頼は明日、神殿を通して改めてさせてもらう」

（「妖魔の砦」から続けて遊んでいる）「よければこの件は、あなたたちのギルドに任せよう」

結末

PC①がレティシアの依頼を受けることにしたらシーンを終了する。

シーン3…魔獣の伝説

登場…PC③、他のPC登場不可

舞台…グランフェルデン、王立図書館

解説

王立図書館（『R1』P316）に勤めるアスランはヒューリンの少年で、魔法使いだった祖母の影響でさまざまな昔話に詳しい。

描写

キミは王宮に併設された王立図書館にやってきた。友人のセージ見習い、アスランが出迎えてくれる。キミたちは最近街を騒がせている魔獣の調査をしていた。

セリフ…アスラン

「PC③、聞いたかい。レティシア様が霧の魔獣を倒す冒険者を集めるって話だよ」

「正体不明の霧の魔獣退治か。憧れちゃうなあ」

「おっと、忘れるところだった。実は、昔グランフェルデンを濃霧に包んだモンスターがいたって話を、おばあちゃんに聞いたことがあるんだ」

「当時のことを調べれば、何か分かるかもしれない。僕はそっちのほうを調べてみるよ」

（資料の山を見ながら）「……少し、時間がかかるかもしれないけど」

「よかつたらこっちは僕に任せて、依頼を聞きにいったおいでよ」

結末

PC③がレティシアの依頼を聞き行くことにしたらシーンを終了する。

シーン4…新たな仕事

登場…PC④、他のPC登場不可

舞台…グランフェルデン、竜の骸骨亭

解説

竜の骸骨亭（『R1』P316）で店主のガウルテリオ（『R1』P319）と話をしている。店は霧のせいか客足が悪く活気がない。

描写

キミは竜の骸骨亭にやってきた。普段は多くの客で賑わっているが、今日は客が少ない。

セリフ…ガウルテリオ

「最近ずっとこの調子さ。魔獣の噂で街に活気もないし、このままじゃ客が減る一方だぜ」

「そういえば、レティシア王女が霧の魔獣を倒す冒険者を探しているっていう話だぜ」

「行ってきたらどうだ。お前が魔獣を倒したら、しばらく飲み代はタダにしてやるよ」
 「こっちでも気になりそうな噂を集めておいてやる。調査を始めたら聞きにこい」

結末

PC④がレティシアの依頼を受けることにしたシーンを終了する。

シーン5…神官長からの頼み

登場…PC⑤、他のPC登場不可

舞台…グランフェルデン、大神殿

解説

PC⑤は神官長のソーンダイク（『R1』P318）から、レティシア王女への協力を依頼される。

描写

キミはグランフェルデンの大神殿（『R1』P315）へとやってきている。大神殿の依頼所では連日の霧に関する依頼が相次いでいるようで、多くの依頼者たちが受け付けに詰め寄せている。受付嬢のアリエッタも大変そうな様子だ。

やがてキミの元に神官長のソーンダイクがやってきた。

セリフ…ソーンダイク

「来てくれましたか、P C ⑤」

「ご覧のとおり、このところ霧に関する依頼が急増してます。アリエッタも大分参っているようです」

「これは公にはできない話なのですが、騎士団によると、街の外では妖魔の軍勢が霧の発生に合わせて兵を増やしているという話です」

「もし霧の魔獣の件と妖魔が関係しているなら、早急に手を打たねばなりません」

「現在、レティシア王女が街で出没している魔獣を討伐する冒険者を集めています。よければ彼女に協力してあげてください」

結末

P C ⑤の反応を聞いてシーンを終了すること。

ミドルフェイズ

シーン1…王女からの依頼

登場…全員登場

舞台…グランフェルデン、大神殿依頼所

解説

街を覆う霧の調査の依頼を受けに、すべてのPCが神殿へ集まるシーン。この時点でもまだPC同士がギルドを結成していない場合、このシーンでギルドを組むこと。

依頼人となったレティシアはPCたちに報酬の約束をし、以下の情報を伝える。

- ・情報収集を竜の骸骨亭で行なえる。
- ・霧の魔獣のことについて王立図書館で調べることができる。
- ・街の外では妖魔が軍備を整えているため、早急に解決することが望ましい。

まずは、「シーン2…竜の骸骨亭」と「シーン3…王立図書館」に向かえる。すべての情報をPCに渡したら結末へ。

描写

グランフェルデン大神殿に、キミたちは依頼を受けるためにやってきた。今回の依頼人と

なったレティシア王女がキミたちと同じテーブルにつく。

セリフ・レティシア

「今回は依頼に応じてくれて感謝する。早速だが依頼の話に移ろう」

「あなたたちには、街に出没している魔獣の調査と討伐を依頼したい。報酬は一二〇〇Gを用意している」

「情報収集については、冒険者たちの出入りも多い酒場などで聞き込みをするといい」

「王立図書館の方でも魔獣についてを調査している。一度話を聞きに行くといいだろう」

「また、街の外では霧の発生に合わせて妖魔軍が結集し始めている」

「ヤツらは王都を包む霧が十分に拡大したところを、狙ってくるのが予想される。そのため、あなたたちにはできる限り速やかに魔獣の討伐を行なうて欲しい」

結末

王女からの依頼を終えたら調査のために街へと向かうことになる。シーンを終了して、「王都での情報収集」についてを確認すること。

王都での情報収集

このシナリオのミドルフェイズではグランフェルデンの街で情報収集を行なう進行となる。ミドルフェイズで行くことのできる場所は、P 27のGM用マップに示している。GMはプ

レイヤーに行き先を決定してもらい、向かったエリアのシーンを演出していく。特に何もなければPC全員を登場させること。

またいくつかの判定での失敗や戦闘の結果によって、クライマックスにおける戦闘のラウンド数に修正がかかる。GMは該当するシーンでは、クライマックスに修正がかかる条件をプレイヤーに説明すること。

シーン2：竜の骸骨亭 解説

竜の骸骨亭ではガウルテリオや店の客たちから、魔獣についてや街で流れている噂などを集めることができる。

有効な情報が速やかに手に入れられたかは難易度11の【幸運】判定に、PCひとりが成功する必要がある。全員が判定に失敗した場合、「酒場での情報収集に時間がかかった」が成立し、クライマックスの戦闘でラウンド数に修正がかかる。以後は何度判定に挑戦してもこのシーンでは修正は増加しない。

成功すると以下の情報を入力できる。

- ・魔獣と一緒に妖魔が行動しているのを目撃した。
- ・妖魔たちは裏通りで活動しているようだ。

・貴族のドナークという男が妖魔と行動を共にしている。

このシーン以降、「シーン4…裏通り」と「シーン7…ドナークの倉庫」へと向かえるようになる。

描写

竜の骸骨亭は久々にいつもの賑わいを見せている。店主のガウルテリオが客から街での噂を集めているらしい。

セリフ…ガウルテリオ

(P C ④へ)「よお、P C ④か。魔獣について情報を集めているっていう話が広まって、客が集まってな。おかげで稼がせてもらっているぜ。わはは」

「まあ、折角だから話を聞いていけよ」

セリフ…客たち

「魔獣について情報を集めているんだってな」

(判定に成功した)

「そーいや前に、妖魔が魔獣を扇動しているのを見たぜ。確か、街の裏通りの辺りだったな」

「妖魔と言えば、貴族のドナークさんが妖魔と一緒にいるのを見たって奴がいたな。ドナークさんと言えば真面目な人で、何かの間違いじゃないかと思ったんだが」

「ドナークさんが目撃されたのは、郊外の船着き場にある大きな倉庫だよ。なんでも妖魔と一緒に大量の野菜を運んでたって話だね」

「でもその倉庫、メチャクチャ頑丈な鍵で入口が閉まってて入れないらしいよ」

結末

PCたちが情報収集を終え、その場を離れたらシーン終了。

シーン3…王立図書館

解説

霧の魔獣の文獻について調査するために図書館へとやってきたシーン。アスランの事前調査のメモで以下のことが分かる。

- ・霧の魔獣の名前はミストサーペント、その名のとおり霧を操る魔獣である。
- ・水を触媒にして霧を発生させたり、精霊を生み出すことができる。
- ・ミストサーペントは野菜が好物のようだ。

「シーン4…裏通り」から「シーン5…アスランの家」に向かうことができるようになる。

描写

キミたちが王立図書館へ霧の魔獣について調査しにやってくると、アスランは家に戻ってしまったようだ。

「霧の魔獣」GM用グランフェルデンマップ



以下に、本シナリオに登場する施設や場所について解説する。

◆シーン2：竜の骸骨亭

冒険者が多く集まる酒場。普段は繁盛しているが、本シナリオでは霧のために客入りが悪い状態である。

◆シーン3：王立図書館

王宮に併設された図書館。規模が大きいため、王宮とは別の建物として建てられた。神官や冒険者は、特別に入る許可を許されている。

◆シーン4：裏通り

商店街の裏通り。人通りは少なく、治安が悪い。

◆シーン5：アスランの家

アスランとその家族が住んでいる家。普通の一軒家だが、アスランの祖母がさまざまな資料を、雑多に蓄えている。

◆シーン6：グライの工房

ネヴァーフの錬金術師ぐらい
の工房。

◆シーン7：ドナーの倉庫

船着き場にある、ドナーク

が個人で所有している倉庫。荷揚げされた物を保管する。

◆シーン8：船着き場

ヴェンガルド川に面している
船着き場。

◆クライマックスフェイズ：霧の島

ヴェンガルド川の上流にある小島。舟以外による移動手段はなく、霧が発生してからは人が立ち寄ることはほぼない。現在、ミストサーペントがこの島に棲みついている。

セリフ：図書館の受付

「やあ、キミがPC③かな。アスランはいま家に帰っている。言伝のメモを預かっているよ」

「でも、大丈夫かな。アスランの家は街の裏通りにあるから、少し物騒なんだ」

セリフ：アスランのメモ

「PC③へ。いくつか分かったことがあったので、まとめておくよ」

「かつてこの国に現れたという霧の魔獣の名は、ミストサーペント。名前のとおり、水棲の竜に似た姿をしている。川や湖などに住み、水を触媒にして発生させた霧の中ならどこへでも移動できるらしい。下級の精霊をしたがえることもあるようだ」

「川ということはヴェンガルド川のどこかに潜んでいるのかもしれない」

「あと、ミストサーペントは野菜が大好物らしい。……これは役には立たない情報かも」

「ミストサーペントのあの攻撃を無効化する能力は《霧化》というらしい。しかし、ここでの資料ではそれ以上のことは分からなかった」

「僕は資料を探しに家に戻ることにする。おばあちゃんの本棚に資料があるかもしれない」

結末

調査を終えて、その場を離れたらシーン終了。

シーン4…裏通り 解説

妖魔の目撃があつた裏通り。精霊を呼び寄せた妖魔が街を破壊しようとしているところに遭遇する。アスランの家に向かつている場合も、この妖魔たちを倒さないと先に進めないため、このシーンが発生する。ただし、すでに妖魔たちを倒している場合はこのシーンは発生しない。直ちに「シーン5…アスランの家」へ進むこと。

フォモール（『R1』P342）×四グループとウォーターエレメンタル（『R2』P268）一体との戦闘になる。PCが1レベルの時はフォモールは二グループになる。PCは1エンゲージで、そこから五メートルの場所にすべてのフォモールが1エンゲージ、PCとフォモールから五メートルの場所にウォーターエレメンタルを1エンゲージで配置する。PCが三人の場合、フォモールの数を1グループ減らすこと。

フォモールたちを倒すと鍵を落とす。鍵にはドナークの倉庫と書いてあるタグが付いている。この鍵は「シーン7…ドナークの倉庫」の入り口の「鍵B」（『R1』P362）に対応した鍵である。

戦闘後の処理を終えた後は、アスランの家へ向かつている場合は「シーン5…アスランの家」へ、まだ図書館に向かつていない場合は結末へ進むこと。

描写

キミたちが裏通りへやってくると、フードを目深にかぶった怪しげな人影が、たくさんいる。更にそこへ霧の中から精霊が現れた。

セリフ・フォーム

「くくく、霧も大分濃くなってきたな」

(PCたちに)「そこ、なに奴！ 姿を見られたからには生かして帰すわけには行かぬ」

「さあ、行け。エレメンタルたちよ！」

結末

PCたちがその場を離れたらシーン終了。

シーン5…アスランの家

解説

アスランと一緒に、ミストサーペントの資料を探すシーン。

資料を探すためには難易度14の【知力】か【精神】による判定に成功する必要がある。全員が判定に失敗した場合、ここでの情報を諦めるか判定に再挑戦するかを定める。判定に再挑戦した場合、「アスランの家での調査に時間がかかった」が成立し、クライマックスの戦いでラウンド数に修正がかかる。

判定に成功すると以下の情報を入手する。

・ミストサーペントは物理や魔法に強い耐性を得るエネミースキル《霧化》を所持している。詳しくはP40のミストサーペントのスキル《霧化》を参照し説明すること。

・《霧化》はミスリルパウダーのコーティングによって無効化できる。

・錬金術士のグライならミスリルパウダーのコーティングを武器に施せる。

この情報を入手すると、以後グライの工房に向かうことができるようになる。

描写

アスランの家にキミたちはやってきた。大量の本を抱えたアスランが出迎えてくれる。

セリフ・アスラン

「PC③、来てくれたんだね。待ってたよ！」

「実は、丁度おばあちゃんが旅行中でね。資料を探すのを手伝ってもらいたいんだ」

（判定に成功した）「あった、一〇〇年前の討伐の時の資料だよ」

「ミストサーペントの弱点は、ミスリルパウダーのコーティングという特殊な錬金術の技術らしい。この技術なら、霧になっているミストサーペントにダメージを与えられるんだ」

「もし、ミスリルパウダーがない時は、ミストサーペントの行動後を狙うという手もある」

「うーん、特殊な錬金術の技術か。おばあちゃんの知り合いのグライさんなら再現できるかも。この街に住んでるから会いにいつてみなよ」

結末

調査を終え、アスランの家を離れたらシーン終了。

シーン6：グライの工房 解説

錬金術士のグライにミスリルパウダーのコーティングを依頼するシーン。グライはタダで請け負ってくれるが、PCは足りない材料を集めなければならない。

必要な分の材料を集めるには街中のあちこちへ向かうため【筋力】で難易度12の判定を行なう必要がある。PC全員で判定を行ない三人以上が判定に成功すれば材料はそろふ。成功した人数が足りない場合、材料の調達を諦めるか時間をかけて判定に再挑戦できる。再挑戦する場合、それまでに成功した人数に加えて新たに成功した人数を合計すること。ただし、材料の調達に再挑戦した場合、「ミスリルの調達に時間をかけた」が成立しクライマックスの戦闘でラウンド数に修正がかかる。

判定に三人以上が成功するとPCの武器すべてにミスリルパウダーのコーティングをしてもらえる。これにより、クライマックスのボスのデータから《霧化》のスキルが削除される。ミスリルパウダーの効果はこのシナリオの間、適用される。使用を宣言する必要はない。

材料の調達を諦めるか、ミスリルパウダーのコーティングを行なったら結末へ。

描写

錬金術士のグライは百歳を超えるネヴァーフだ。キミたちの来訪を快く出迎えてくれた。

セリフ・グライ

「なるほど、俺にそのミスリルパウダーのコーティングを再現しろってわけか」

「あの魔獣には錬金術士仲間の借りもあるしな。よし、一枚噛ませてもらう」

「だが、ひとつ問題がある。材料のミスリルがちと足りねえ。知り合いの業者に紹介状を書くからひとつ走りってきてもらえねえか。その間に俺は準備をしておく」

（判定に三人成功）「でかした。あとは俺の仕事だ。ゴヴァノンに誓って、すぐ仕上げるぜ」

「武器にコーティングはしておいた。魔法を使う時もパウダーを触媒に使えば効果がある。戦闘中に難しいことをする必要はないから安心しろ」

「じゃあな、武運を祈るぜ」

（諦めた場合）「時間が足りねえか。まあ、仕方ないさ。武運を祈るぜ」

キミたちはグライの工房をあとにした。

シーン7…ドナークの倉庫 解説1

貴族のドナークが所有する船着き場周辺の倉庫。倉庫の入り口には「鍵B」（『R1』P 362）と「毒ガス」（『R1』P 364）が仕掛けられている。この「鍵B」を開ける鍵は裏通りの妖魔たちが持っている。「毒ガス」を解除せずに「鍵B」を解除すると罠が作動する。

倉庫の中にはドナークに扮する妖魔のエレアードがいる。PCたちが倉庫の中に入るとエレアードとの戦闘になる。敵はエレアードとバグベア（『R1』P 343）が二体（ただしPCの人数とレベルに応じて変更される。P 41のエレアードのデータ参照）。なお、「毒ガス」の「毒（1）」は回復してない場合、この戦闘の終了まで持続するものとする。

PCたちは1エンゲージ、そこからエレアードは五メートルの場所に配置する。バグベアがいるならば、エレアードと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。

この戦闘にかかったラウンド数が3ラウンド以上の場合「エレアードとの戦闘で時間がかった」が成立し、クライマックスの戦闘でラウンド数に修正がかかる。

戦闘が終了したら解説2へ。

描写1

キミたちは地図に示されていた貴族のドナークが所有する倉庫までやってきた。倉庫の入り口は頑丈そうな扉が閉じられており、鍵がかけられている。

キミたちが倉庫の中に入ると、二本の短剣を構えた中年のヒューリンの男性が姿を見せた。しかし、その姿はキミたちの見ている前で細身の女フォモールへと変化する。

セリフ…エレアード

「おやおや、珍しい客だねえ。街に放った部下たちが失敗したのかしら」

「あたしは、千変の^{せんぺん}エレアード。あたしの姿を見て生きて帰った敵はいない」

「ミストサーペントのことを嗅ぎつけてきたようだけど、少し遅かったわね。間もなく霧は街を包み、それに合わせて妖魔軍が総攻撃をかけることになっているのよ」

「でもその前に、まずはお前たちを血祭りにしてあげるわ」

『妖魔の砦』から続けて遊んでいる「弟のエンドウワの仇、取らせてもらうよ!」

(2ラウンド以内に倒された)「馬鹿な、このあたしが!」

(3ラウンド目以降に倒された)「ぐう、しかし、時間は稼いだ……」

解説2

倉庫の中から捕らえられていたドナークを助け出す。ドナークはPCにエレアードがミストサーペントを隠していた小島への航路を伝える。倉庫内を調べる場合、難易度10の【感知】判定に成功するとまだ食べられる野菜(『R1』P177)が成功した人数分見つかる。

このシーン以降、「シーン8…船着き場」へ向かうことができるようになる。

描写2

エレアードを倒すと倉庫の奥からもがくような音がする。奥には先ほどエレアードが化けていた男性が拘束されている。

セリフ・ドナーク

（拘束を解いた）「助かりました。私はドナーク。妖魔に姿を奪われ、ここで捕らわれていました」

「助けてくれたお礼に、連中が魔獣を隠していた小島の場所をお教えします。話を傍で聞いていき方を覚えていたのです」

「小島へは私の舟を使ってください。船着き場に止めてありますので」

結末

倉庫を離れたらシーンを終了すること。

シーン8…船着き場 解説

小島へ向かうために船着き場へとやってくるシーン。倉庫での騒ぎを聞きつけて、レティシアが様子を見に来ている。レティシアはHPポーション（『R1』P176）ひとつとMPポーション（『R1』P176）ふたつをPCに渡す。PCたちが舟を出したら解説2へ。

描写

キミたちが船着き場にやってくると、倉庫での騒ぎを聞きつけたのか辺りには人が集まってきた。レティシアの姿もあり、キミたちに気づくと駆け寄ってきた。

セリフ・レティシア

「倉庫の辺りで騒ぎが起きているという話だったので来てみたら、あなたたちだったか」

「外は妖魔軍がいよいよ数を増してきた。急いでくれ、もうあまり時間がない」

（ポーシオンを渡す）「ゆっくりしている暇もないが、せめてこれを使っていくといい」

「気をつけていくんだぞ！」

解説2

PCが地図の水域に舟を出すと、周囲を霧が包んで視界が通せなくなる。目的の小島へと近づいていくためには、誰かひとりが難易度13の【感知】判定を行なうこと。失敗すると、小島につくまでに舟が岩場に乗り上げてしまい、PC全員が2DのHPロスを受けてしまう。

描写2

キミたちは舟を漕ぎだした。地図のあたりまではそう時間はかからないようだ。しかしすぐに周囲を、ミルクのように濃い霧が包みこんだ。

舟を浅瀬にぶつけてしまわないように、慎重に動かす必要があるようだ。

結末

霧の中を進んでいくと、ついに視界に目的の小島が見えてきた。柔らかな水草を掻き分け、白浜に乗り上げると舟はゆっくり停止した。クライマックスへ移行すること。

⦿ クライマックスフェイズ ⦿

シーン1…霧の小島

解説

霧の小島に到着すると、PCたちの前にミストサーペントが姿を現わす。すぐさま襲いかかってきて戦闘になる。敵はミストサーペント一体とウォーターエレメンタル(『R2』P268)が四体(ただし、PCの人数やレベルに応じて変更される。ミストサーペント(P40)のデータを参照のこと)。

PCは1エンゲージ、そこから五メートルの位置にミストサーペントとすべてのウォーターエレメンタルを1エンゲージとして配置する。

この戦闘にかかったラウンド数によってエンディングが分岐する。ミストサーペントを倒すのが制限ラウンド目のクリンナッププロセスより後になった場合、妖魔の軍勢がグランフ

エルデンを襲うことになる。GMは、このことを戦闘前にプレイヤーへ説明すること。

制限ラウンドは5ラウンドである。ただし、この制限ラウンドは、以下のチェックが成立した数だけ減少する。

- 酒場での情報収集に時間がかかった
- アスランの家での調査に時間がかかった
- ミスリルの調達に時間をかけた
- エレアードとの戦闘で時間がかかった

ミストサーペントを倒したら戦闘は終了となる。勝利した場合結末1へ。敗北した場合は結末2へ。

描写

キミたちが小島へ上陸すると、島の中心で大きな影がゆっくりと鎌首をもたげた。巨大な蛇のような胴を持つ白い魔獣、ミストサーペントだ。

セリフ・ミストサーペント

「グルアアアアア!!」

(倒された)「オオオオオオオン」

結末1

ミストサーペントは倒れた。小島を離れたらシーンを終了し、エンディングへ。



ミストサーペント

分類:魔獣

属性:水

レベル:6

識別値:12

能力値:

筋力:21/7

器用:21/7

敏捷:15/5

知力:15/5

感知:19/6

精神:18/6

幸運:8/2

攻撃:霧魔獣の尻尾(格闘/双) 7(3D) / 19(4D) / 白兵(物理) / 至近

攻撃:《プレス:水》1 7(3D) / 20(2D) / 特殊(魔法<水>) / 20m

回避:5(2D) 防御:10(50) / 6(50) HP:146 MP:40 行動:11(6) 移動:12

エネミースキル:

《霧化》1: バッシブ。このエネミーは自身が行動済でない限り属性:一、【物理防御力】が50、【魔法防御力】が50に変更される。このエネミーは【行動値】が-5され、待機を宣言することができない。

《スマッシュ》(『R1』P101)

《水陸両用》(『R2』P233)

《プレス:水》1(『R1』P336)

解説:霧へと変貌する力を持つ水棲の魔獣。霧と化している間はあらゆる攻撃に高い耐性を持つ。

ドロップ品:

2~5 : 霧の鱗(400G)

6~9 : 魔獣の皮(600G)

10~14 : 霧の欠片(800G)

15~ : 霧の結晶(1200G)

PCの人数が少ない場合:

PCが4人の場合、HPを-20し、【物理防御力】を7に変更する。PCが3人の場合、さらにウォーターエレメンタルの数を2体減らす。

PCのレベルが低い場合:

PCが1レベルの場合、《スマッシュ》を削除し、《プレス:水》のダメージに-5すること。さらにウォーターエレメンタルの数を2体減らす。

人数が少なくレベルが低い場合:

PCの人数が少なくかつ1レベルの場合、上記のふたつをあわせて調整を行なうこと。



せんべん “千変の” エレアード

分類:妖魔

属性:—

レベル:4

識別値:9

能力値:

筋力:11/3

器用:15/5

敏捷:15/5

知力:12/4

感知:18/6

精神:9/3

幸運:9/3

攻撃:妖魔のダガー(短剣/双) 5 (3D) /18 (2D) /白兵(物理) /至近
回避:7 (2D) 防御:8/3 HP:62 MP:20 行動:11 移動:8

エネミースキル:

《異形:欺く容貌》1:パッシブ。あなたが行なう攻撃で1点でHPダメージを与えた場合、[放心]を与える。

《変身能力》1:姿形を変えて、別のキャラクターに化けて、シーンに登場できる。データはあなたのデータのままで変更されない。不審を感じたキャラクターが《変身能力》を見破ろうとした場合、そのキャラクターの【感知】と、《変身能力》を使用したキャラクターの【精神】で対決を行なう。

《バッシュ》3 (『R1』P99)

《アンビデクスタリティ》1 (『R1』P117)

《ワイドアタック》2 (『R1』P117)

解説:変装の異形を持つことから潜入任務を得意とするフォモール。戦

闘中も異形を操り驚愕を誘う。シナリオ「妖魔の砦」に登場したエンドウワとは姉弟である。

ドロップ品:

2~6 :壊れた短剣の装飾 (60G)

7~10 :サークレット

11~ :妖魔のダガー (300G)

PCの人数が少ない場合:

PCが3人の場合、バグベアは登場しない。

PCのレベルが低い場合:

PCが1レベルの場合、バグベアは登場しない。さらにエレアードの攻撃力を-3する。

人数が少なく、レベルが低い場合:

PCの人数が3人でかつ1レベルの場合、バグベアは登場せず、エレアードのHPを-10、攻撃力を-3する。

結末2

キミたちはミストサーペントの前に倒れた。遠くから戦いの音が聞こえてくる。

⌘ エンディングフェイズ ⌘

エンディングは戦闘の結果や戦闘にかかったラウンド数によって分岐する。

制限ラウンド以内に戦闘に勝利したなら「シーン1…勝利の凱旋」へ。戦闘に敗北するか、制限ラウンドを超えてしまった場合、あるいはミストサーペントに敗北した場合、「シーン2…始まってしまった戦い」へ進むこと。

シーン1…勝利の凱旋 解説

PCたちがミストサーペントを倒して街へと戻っていくと、街の人たちがこぞって港に集まり帰還と勝利を祝う。レティシアから報酬の一二〇〇Gが手渡される。

描写

街へと戻っていく途中、周囲を隠していた霧が消えていく。やがて王都の姿と、港でキミ

たちの帰りを歓迎するレティシアや街の人たちが見えてきた。

セリフ・レティシア

「よくぞ無事で帰ってきた。霧は晴れ、妖魔軍も撤退していくのが確認された」

「約束の報酬だ。受け取ってくれ。それとささやかだが宴を用意している」

(PC①に)「ありがとう。あなたのおかげで霧は晴れた。人々の心にかかった霧もだ」

結末

かくしてキミたちは霧を払った英雄として、街の人たちに迎えられるのだった。

シーン2…始まってしまった戦い

解説

妖魔軍の侵攻が始まってしまふ。霧によって王国軍は苦戦を強いられる。

描写

妖魔軍の侵攻が始まった。戦況をうまく把握できない王国軍は敗走していく。

セリフ・レティシア

「彼らは間に合わなかったか。かくなる上は私が国民を守らねば」

結末

始まってしまった戦い。グランフェルデンが燃え上がるのが遠くに見えた。

⌘ アフタープレイ ⌘

アフタープレイのルールにしたがってゲームを終了させること。制限ラウンド以内にミストサーペントを倒した場合、ミッションに成功したとして成長点を10点渡すこと。制限ラウンドは越えてしまったが、ミストサーペントは倒した場合、成長点は3点になる。

また、遭遇したエネミーのレベルの合計はPCが1レベルで三人の時は16、四人以上の時は26である。2レベルで三人の時は28、四人以上の時は46である。遭遇したトラップのレベルの合計は5である。それぞれ参加したPCの人数で割ること。