

アリアンロッドRPG 2E

シナリオ

『ハーピーの棲む山』

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』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』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』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!!

・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ない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

シナリオ執筆：関根博寿／丹藤武敏

イラスト：林啓太

編集：大畑頭

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.



ハーピーの 棲む山

このシナリオはグランフェルデン王国近くにある山に発生したハーピーを退治するシナリオである。GMはシナリオ本文をよく読んでおくこと。なお、シナリオは『スキルガイド』に対応している。



プリプレイ



シナリオで扱われるデータについて

このシナリオは『ENG』、『SKG』に対応している。データを参照する指示があった場合は、そちらを優先すること。

(*) バルーニサ山

グランフェルデンから半日ほどにある険しい岩山。麓の山道は鉱石の通商路として重要である。

(*) 孵化を助ける錬金術装置

何故このような装置があったかといえば、古代の研究者がハーピーの生態を研究するため、繁殖に使っていたようだ。

■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：4～5時間

必要関連書籍：『R1』『R2』『上級』『ITG』『ENG』『SKG』

■ストーリー

グランフェルデン王国の通商路のひとつに、バルーニサ山(*)の山道がある。この山道を使っていたキャラバンが、流れ星を見た翌日からハーピーに襲撃されるという事件が起こった。その後、ハーピーの襲撃が頻発し、山道を使うことが難しくなってしまった。この山道を利用していたキャラバンの人たちは、共同で冒険者を雇い、ハーピー退治を依頼することにした。

バルーニサ山には古い遺跡があり、ここにハーピーたちの卵が保管されている。さらに、この遺跡には、孵化を助けるための錬金術装置(*)があったのだ。この装置は機能を停止し、長年使われていなかった。しかし、遺跡に隕石が衝突した拍子に再起動し、卵からハーピーが次々に孵化したのである。

冒険者たちは、真相をつきとめ、無事にハーピーを全滅させることができるだろうか。バルーニサ山の遺跡の中にある魔獣をすべて倒すことができれば、シナリオは終了となる。

■今回予告

セッションのはじめに、以下の今回予告をプレイヤーに向けて読み上げること。

グランフェルデン王国近くの山道に、ハーピーが出現し、商隊が襲われるという事件が発生した。

以来、ハーピー襲撃による被害は頻発し、商売にも支障をきたすようになっていた。

そこで、商人たちは神殿を通じて冒険者にハーピーの駆除を依頼する。

山道を通るバルーニサ山には、かつてハーピーたちの王、セイレーンが棲んでいた遺跡があるということだったが……。

果たして、冒険者たちは無事にハーピーを退治することができるだろうか。

アリアンロッド2E

「ハーピーの棲む山」

冒険の舞台がキミを待つ！

■キャラクターの作成

本シナリオでは、エリンディルが舞台となっている。そのため、キャラクターの出身はエリンディルが望ましい。以下がキャラクター作成の指針となる。

●クイックスタート

クイックスタートでキャラクターを作成する場合、『SKG』に対応した『アリアンロッドRPG 2E』公式サイトから以下のサンプルキャラクターをダウンロードしての使用を推奨する。もし、プレイヤー人数が少なかった場合、番号の若い順のものを優先する。

ダウンロード

<http://www.fear.co.jp/ari/index.htm>

PC①：剣の冒険者

PC②：神官戦士

PC③：炎の賢者

PC④：兎耳の射手

PC⑤：有角のサムライ

●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4種はそろえておくことを

推奨する。

●PC間コネクション

このシナリオでは、PC間コネクションは使用しないが、PCはすでにギルドを編成しており、知り合いとする。

なお、プレイヤーが希望すればPC間コネクションを結んでもよい。その場合は、以下の順でPC間コネクションを取得する。

PC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤→PC①

●ギルド

このシナリオのミッションに挑むPCでひとつのギルドを作成すること。

推奨するギルドサポートは《蘇生》である。

■本シナリオについて

本シナリオは、通常の戦闘ルールでプレイすることを前提とした記述になっている。

ただし、ダンジョンのマップはスクウェアールにも対応したものになっているので、GMが望むならスクウェアールを使用して本シナリオを遊ぶことも可能である。

スクウェアールについては、『上級』P 123を参照せよ。



●シーン1：神殿での依頼

登場：PC全員

舞台：グランフェルデン、神殿

◆解説

PCたちが神殿で依頼を受けるシーン。

場所はグランフェルデンの神殿。ギルドを結成したPCたちは、依頼を求めて神殿にやってくる。すると、ちょうどハービー退治を依頼しようと商人たちがやって来ている。

神殿にはソーンドイク神官長（『R1』P 300）がおり、PCのギルドに依頼する。

依頼内容はバルーニサ山に現われた魔獣ハービー退治。バルーニサ山がグランフェルデンから馬車で一週間ほど離れた距離にある山で、かなり大きくて険しい山である。

なお、ハービーについてはすでに神殿に報告されており、[エネミー識別]をしなくも、データを教えてもらえる（*）。『ENG』P 117を

参照。

PCがバルーニサ山やハービーの出現について情報を得ようとするなら、ソーンドイクは、かつてハービーの王であるセイレーンが遺跡に棲んでおり、冒険者によって退治されたという伝承と、ハービーが出現する前に、バルーニサ山に星が落ちたという話をする。

依頼料はひとりにつき後金で200G。前金の代わりとして、MPポーション（『ITG』P 61）をひとり1本渡してもらえる。

▼描写

キミたちは、冒険の依頼を求めて、グランフェルデンの神殿に向かった。するとそこには、神官長のソーンドイクが待っていた。

彼は、キミたちがやってくると、とある山の魔獣を退治してきて欲しいと言ってきた。

▼セリフ：ソーンドイク

「おや、ちょうどよいところに冒険者が来てくれ

（*）シーン1：データを教えてもらえる

ただし、エネミースキルがAかBかについては、実際に遭遇して[エネミー識別]をしないう限り、分からない。

アンラッキースター

ラッキースターの亜種。ラッキースターと同じ【能力値】。エネミースキルを持つが、以下のエネミースキルを追加する。

《不幸の星》1：あなたがこのエネミーと遭遇した時、何かしら不幸な出来事が起こる。どのような不幸かは、GMが決定する。

（*）シーン1：[エネミー識別]

アンラッキースターの識別値は、ラッキースターと同じく14である。PCが識別に成功したら、『不幸の星』について説明すること。



アンラッキースターの存在

アンラッキースターは、隕石が落下した時に偶然遺跡に迷い込み、ハーピーの孵化装置が再起動するという不幸を呼び込んだ。

ましたね。ちょうど、商人の方々から、依頼があったところなのですよ

(依頼を受けると答えた)「ありがとうございます。さっそく、依頼の内容を」

「キミたちをお願いしたいのは、バルーニサ山に現われた魔獣、ハーピー退治です」

「バルーニサ山の山道は、鉱石を運ぶキャラバンがよく利用する道なのですが、ハーピーが出現したために利用できなくなりました」

「ここを迂回すると余分に2~3日の時間がかかるうえ、街道を通過するために関所で税金も取られることとなります。そうすると鉱石の値段も上がり、いろいろと不都合なことが起きるでしょう」

「そこで、あなたたちには山道のハーピーを退治してきて欲しいのです」

「あの山には、ハーピーの住み処があって冒険者によって退治されたという言い伝えがあったのですが」

「何故、今になってハーピーが出現したかは分かりませんが……事件が起こる前、あの山に星が落ちるのを見たという人がいます」

「もしかしたら、それが関係しているのかもしれない」

「ともあれ、山道沿いに歩いていけば、ハーピーは必ず襲撃してくるはずですよ」

「半数以上を撃退すれば、相手は逃げ出すでしょう。その逃げ出したハーピーを追跡すれば住み処を見つけられます」

「その住み処にいるハーピーを全滅させてください」

「あっ、それとあの山には不幸を呼び寄せるといふアンラッキースターという大変珍しい生き物があるなんて話もあります」

(アンラッキースターについて)「ラッキースターという幸運をもたらす生き物があるんですが、その反対に不幸をもたらすと聞いていますが……気をつけてください。」

「それでは、バルーニサ山の地図をお渡ししますので、よろしくをお願いします」

「それでは、よろしくをお願いします」

◆結末

依頼を引き受けてバルーニサ山へ向かったらオープニングは終了となる。ミドルフェイズへ向かうこと。



ミドルフェイス



■探索

本シナリオで探索する地域は10のエリアに分かれている。エリア1から探索を開始し、ひとつのエリアを1シーンとして進行していく。

各エリアでは、何らかのイベントが発生する。PCが足を踏み入れたエリアに応じて、イベントを進行すること。一度イベントが発生したエリアは、省略して構わない。

以下の本文は、基本的にすべてのPCは同じエリアに登場しているものとする。

なお、エリア1～3は野外の探索であり、エリア4～10は遺跡内の探索となる。

●エリア1：ハーピー襲撃

◆解説

ハーピーとの戦闘シーン。PCがバルーニサ山の山道に入り、しばらく進んだところ。

ちょうど、崖に挟まれたところで、隠れて接近してきたハーピーから襲撃を受ける。戦闘となる。ハーピーは3グループ(*)でひとつのエンゲージ、PCのエンゲージとは10メートル離れている状態に配置する。この他にもハーピーは登場しているが、戦闘に参加するのは3グループのみである。ここで登場するハーピーは、エネミースキルBである。

ハーピーはPCにエンゲージしてランダムで攻撃、2ラウンド目以降は《滑空強襲》を使用してダメージを受けているPCを優先して攻撃する。また、2ラウンドに入った時点で、2グループ以上が戦闘不能になっている場合、ハーピーは戦闘から逃亡する。これは崖の上に移動するため、PCは逃亡するハーピーを攻撃することはできない。

▼描写

山に入ったキミたちは、山道を進み始めた。しばらく進むと、途中から上崖と下崖に挟まれた道となっていた。幅が広いために普通に歩く分には危険はないようだ。

気をつけて進み、山の中腹にさしかかった辺りで、崖の上ほうから突如としてバサバサと羽音がしてきた。見上げれば、無数のハーピーが舞っていた!

◆結末

逃亡するハーピーは、崖の上を逃げていく。

依頼を果たすには、ハーピーを追わなければならない。戦闘が終了し、ハーピーたちを追うと次のシーンへ移行する。

●エリア2：ハーピーの追跡

◆解説1

逃亡したハーピーを追跡するシーン。エリア1で逃亡したハーピーを追跡するためにまず崖に登る必要がある。崖に登るには難易度10の【筋力】判定を行ない、成功すれば素早く崖を登れたことになる。

このシーンでは、ロープを使用することができ、登攀判定に+2を得る。ロープを使用するには、誰かひとりが崖を登攀する判定に成功している必要がある(シナリオ専用のルール)。この判定に失敗したら落下による1Dの貫通ダメージを受けて、次の【感知】判定はできないことになる。

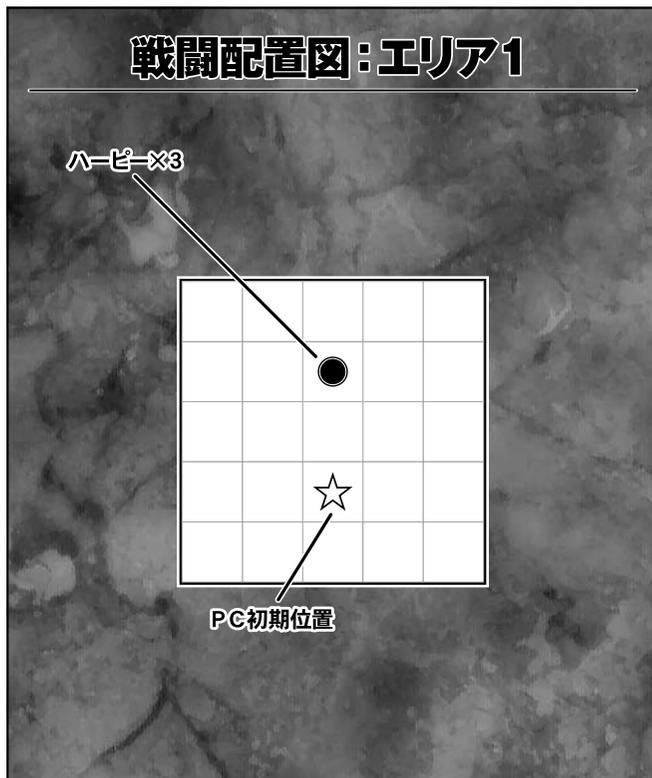
▼描写1

ハーピーたちは、崖の上に飛んでいった。

(*) エリア1：ハーピーは3グループ

PCの人数が3人の時は2グループに変更すること。

戦闘配置図：エリア1



あれを追って駆除しなければならないが、そのためには目の前の崖を登るしかないようだ。

◆解説2

PC全員が登り切ったところで、飛んでいったハービーを追うためにその痕跡を見つける必要がある(*)。崖に登ったPCは難易度12の【感知】判定を行ない、成功したPCは飛んでいるハービーを発見できる。ひとりでも成功すれば、ハービーが飛んでいった方向を確認でき、次の判定が有利になる。

▼描写2

何とか崖を登り切った。

さて、ハービーはどこに飛んでいったのか。周囲を見回して、追っていかねば。

◆解説3

ハービーの飛行ルートと地図を見比べて、怪しい場所に目星をつける判定になる。この判定は前の【感知】判定にひとりでも成功していれば、全員で行なうことができる。【知力】判定の難易度12(この山の歴史に詳しいということで《ヒストリー》は適応される)にひとりでも成功すれば、ハービーの住み処のある場所が分かる。

いずれかの判定に全員が失敗した場合、ハービーを完全に見失ってしまう。

この場合、PCは再びハービーが襲撃してくるのをその場で待ち、逃げていくハービーを追うという展開となる。この場合、戦闘や処理は省略するが、その代わりにPCは全員10点のHPロスとMPロスを受ける。

▼描写3

ハービーが逃げた方向は分かった。

ヤツらの住み処は、地図と照らし合わせればどこに逃げていったかが分かるはずだ。

◆結末

逃亡するハービーは、住み処へと逃げていく。PCがその後を追ひ、ハービーの住み処に向かうことにしたら、次のエリアへ。

●エリア3：泥の沼

◆解説

移動途中にある泥の沼を渡るシーン。泥の沼は沈まずに走り抜けられそうに見える。

泥の沼の幅は10メートルあり、[プール]([R1] P 341)として扱う。この泥の上を走り抜けられず、泥に沈んだ場合はさらに[不気味な感触](*)に接触しているのと同じ効果を受ける。

[プール]を渡るために走りきる【筋力】判定に成功すれば、移動が続けられ泥の沼を渡りきることができる。判定に失敗した場合、[プール]に接触してしまい、1メートル移動したところで停止し、残り9メートルを遊泳状態で移動することになる。この時、難易度10の【筋力】判定に成功すれば(【移動力】-5)で移動できるが、失敗したらまったく移動できない。そして、移動終了時にプールと接触した状態ならば[不気味な感触]で1MPを失うことになる。

▼描写

ハービーの住み処に向かう途中には、大きな泥の沼が広がっていた。

泥の表面はそこそこの固さがあるため、一気に駆け抜けることができれば、泥に沈まずに向こう側に渡れそうだ。

◆結末

全員が泥の沼を越えたら先に進むことになる。エリア4へ。

■遺跡

ここから先のエリア4~10は、遺跡内の探索となる。遺跡は過去に冒険者が探索しているが、手つかずの場所や再稼働しているトラップなどがある。

PCがエリア10に到達すると、クライマックスとなる。

不気味な感触

種別:トラップ 構造:物理
レベル:1 カスタマイズ:○
条件:エンチャント型
探知値:- 解除値:-
対象:接触 射程:至近

効果:トラップの[プール]に設置する。このトラップの設置された位置で行動が終了すると、1点のMPロスを受ける。このトラップはシークレットではない。

(*) エリア2：その痕跡を見つける必要がある

この判定には《トラッキング》が有効である。

(*) エリア3：[不気味な感触]

このシナリオで用意された専用のトラップである。

遺跡の探索

遺跡の中は明かりが用意されているので、ランタンなどは用意していなくても明かりは十分である。

●エリア4：遺跡の入口へ

◆解説

泥の沼を越えて進むと、遺跡が見えてくる。その入口のシーン。入口から、遺跡の中の様子をうかがうことができる。

遺跡の中は薄暗いが所々に明かりが灯っているため、ランタンなどを用意しなくても灯りは確保できる。遺跡はかなり劣化しているが、倒壊の心配はない。遺跡の周辺は険しく脆い崖状の部分が多く、遺跡の周囲を調べたり、別の入口を見つけることはできない。

▼描写

ハーピーの棲み処に向かう道のりは厳しかったものの、何とかそれらを突破してキミたちは、ハーピーの棲み処と思われる遺跡までたどり着いた。入口付近にはハーピーのものらしき羽根も落ちており、まず間違いなさそうだ。

▼結末

遺跡に入ったら次のエリアへ。

●エリア5：通り過ぎた星

◆解説

遺跡の中に入ると、ホールになっていて道が分岐している。ホールの中に入ると、突然星形の生物が右から左に逃げていく。これはアンラッキースターであり、[エネミー識別]に成功すればそのことが判明する。ここでは、まだ《不幸の星》の効果は現れない。

ここから、正面、左、右のいずれかに進むことができる。また、ホールを詳しく調べるなら【感知】判定の難易度12を行なうこと。成功したPCは真新しいハーピーの羽根が落ちているのを発見でき、この遺跡にハーピーがいることが確信できる。

▼描写

遺跡の中をしばらく通路を進むと広いホールあり、左右と正面に開いている扉が見えた。だが、そのホールに入る直前、星形の生物がホールの右から左にすごい勢いで向かって飛んでいった。どうやら、キミたちには気づかなかったようだが……。

◆結末

左に行くならエリア6、右に行くならエリア7、正面に行くならエリア9へ。

●エリア6：ハーピーの卵

◆解説

このエリアは、突き当たりの部屋で、ハーピーの卵を孵化する場所となっている。錬金術の効果で、他の部屋より暖かく、たくさんの卵をハーピーが世話をしている。また、アンラッキースターもこの部屋に逃げ込んでいる。

PCがこの部屋に入ってくると、エネミーとの戦闘となる。ハーピー×2（スキルA）、アンラッキースター×1。

このエリアには探知型の[エリア崩壊]（『上級』P 173）が仕掛けられている。この[エリア崩壊]は、アンラッキースターが戦闘不能または逃亡すると発動する。この効果は、《不幸の星》によるものである。

[エリア崩壊]が発動したらハーピーは全滅し、卵もすべて破壊(*)されたことになる。

▼描写

ホールから左の通路を進んでいくと、広い部屋に出た。その部屋にはたくさんの卵があり、ハーピーたちがその世話をしていた。他の場所と比べて暖かく、魔法的な細工が施されているようである。

部屋の天井は今にも崩れそうで、パラパラと

エリア5：このエリアについて

エリア5のホールは3つのエリアに繋がっており、遺跡探索の中心となる。何度か行き来することになるが、一度イベントが起こったらGMはこの場所の演出は省略してよい。

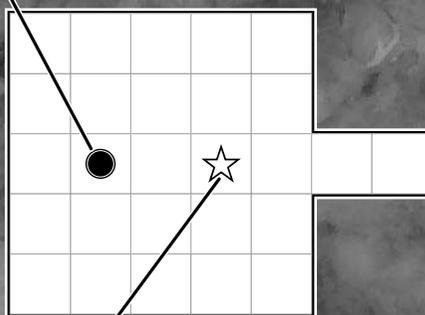
(*) エリア6：卵もすべて破壊

[エリア崩壊]が解除された場合、戦闘終了後にPCたちが卵をすべて壊す必要がある。

卵を破壊することで「ミッションに成功した」を達成することになる。

戦闘配置図：エリア6

ハーピー×2、アンラッキースター×1



PC初期位置

アンラッキースターを倒さず逃亡できなかった

PCがアンラッキースターを攻撃せず、戦闘中に逃亡もしなかった場合、【エリア崩壊】は発生しない。

石材がこぼれている。しかし、幸運なことにまだ崩れてはこないようだ。部屋の中には、ハーピーたちの他に星形の生物も飛び交っている。あの星形の生物がアンラッキースターだとしたら、何か不幸なことが起こるかもしれない。

そんな観察をしているうちに、ハーピーがこちらに気がついたらしく、叫び声をあげて襲い掛かってきた!

◆結末

ホールに戻って右に行くならエリア7、正面に行くならエリア9へ。

●エリア7：魔獣の部屋

◆解説

このエリアは、かつて落とし穴として機能していた部屋である。先に探索した冒険者が発動させたため、床全体が5メートル沈んでいる。また、天井に大きな穴が開いている（この穴は隕石が直撃してできたもの）。その穴からドラゴンスネイク（『ENG』P 118）とパイパー（『ENG』P 38）が侵入している。

PCがこのエリアに侵入すると、ドラゴンスネイク×1、パイパー（*）（エネミースキルAを使用）×1との戦闘となる。ドラゴンスネイク

は移動せずに《プレス》で攻撃し、パイパーは床に降りたPCがいればエンゲージして攻撃する。

PCがエネミーとエンゲージするためには、一度穴に降りなければならない。安全に降りる場合、難易度10の【筋力】判定を行ない、成功すればダメージを受けずに穴に降りられる（エネミーとの距離は変化しない）、失敗すると2Dの貫通ダメージを受けて穴に落ちる。

また、その場から一気に飛び降りてエネミーにエンゲージするのも試みることができる。難易度10の【筋力】判定に成功すれば、2Dの貫通ダメージを受けつつエネミーにエンゲージできる。失敗した場合、2Dの貫通ダメージを受けて穴に落ちただけとなる（エネミーとの距離は変化しない）。

穴に入らないPCは、エネミーから攻撃を受けないが、視線が通らないのでエネミーを攻撃することもできなくなる。

▼描写

ホールから右側の通路をしばらく進むと、床が沈んだ部屋が見えてきた。どうやら、部屋全体が落とし穴だったらしく、それが作動したようだ。この部屋の北側には扉が見える。

天井には大穴が開いており、そこからは外を見ることができた。キミたちが入ってくるとその穴から侵入したらしい巨大な蛇のような生き物が、瓦礫の中から這い出てきた!

◆結末

エネミーを全滅させれば、この部屋を調べることができる。倉庫内は崩れかけ、瓦礫で埋め尽くされている。瓦礫を調べるPCは難易度14の【感知】判定を行なうこと。成功したPCは、星の欠片（重量：1、価格：400G、ドロップ品として扱う）を1D6個発見することができる。北側の扉に入る場合はエリア8へ。ホールに戻って右に行くならエリア6、正面に行くならエリア9へ。

●エリア8：倉庫

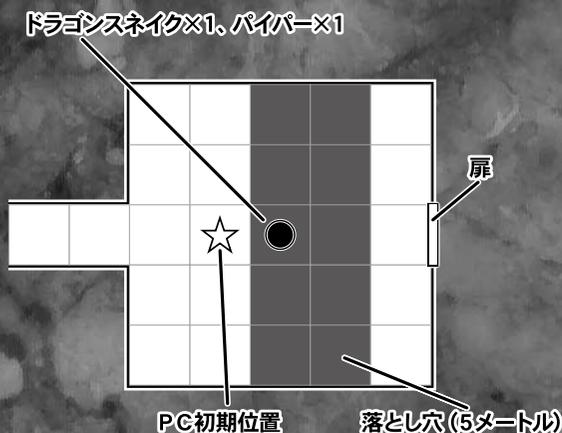
◆解説

天井に穴の開いた部屋の北側は倉庫となっている。倉庫の扉は5メートル上にあり、よじ登って調べるには難易度10の【筋力】判定に成功する必要がある。失敗すると扉まで登れずに落下し、1Dの貫通ダメージを受ける。

よじ登ったPCは扉を調べることができる。扉には【仕掛け天井】（『R2』P 281）が仕掛

(*) エリア7：パイパー
PCが3人の時は削除すること。

戦闘配置図：エリア7



けられており、作動すると部屋の中にいるPC全員が対象となる。また、[再起動装置]『R2』P 283)も設置されているため、解除されるまで、扉を開けようとするたびに作動する。

トラップを解除して扉を開けると、中には真空パックされたにく『ITG』P 61)とやさい『ITG』P 61)が各10個ずつ、調理道具『ITG』P 59)がひとつ置かれている。また、エリア9で[再起動装置]を修理するための部品(*) (重量:1)も発見できる。

▼描写

穴の空いた部屋のある北側には、扉があるが、この扉を開けるには、5メートルほどよじ登らねばならない。

◆結末

部屋を出てホールに戻り、左に行くならエリア6、正面に行くならエリア9へ。

●エリア9：開かれた通路

◆解説

エリア9は、溶岩によって通行ができなくなっている廊下となっている。

廊下には大きく穴が空いており、その底には[溶岩]『R2』P 284)が設置されている。この穴は50メートルほど続いている。

このエリアを[トラップ探知]するか難易度12の【知力】判定を行なって成功すれば、床に開いた穴は[落とし穴]『R1』P 340)のトラップとして作動しており、[再起動装置]も設置されているが、それが壊れて作動していないことが分かる。なお、[落とし穴]は探知型である。[落とし穴]に仕掛けられた[再起動装置]を修理すれば床を元に戻すことができる。ただし、修理に必要な部品が欠けている。エリア8で部品を手に入れていないと修理を試みることはできない。

▼描写

廊下は途中から大きく床が開き、その底には灼熱の溶岩が流れていた。その幅は50メートルはあり、とても通り抜けることはできそうもなかった。

◆結末

部品を見つけていないと、このエリアから先に進むことはできない。左に向かうならエリア6、右に向かうならエリア9へ。

●エリア9'：落とし穴の修復

◆解説

エリア8で部品を手に入れている場合、エリア9に仕掛けられている[再起動装置]の修理を試みることができる。修理を試みるPCは、難易度10の【知力】判定と【器用】判定を行ない、両方の判定に成功しなければならない。【知力】判定には《マジックノウリッジ》《アルケミーノウリッジ》、【器用】判定には《リムーブトラップ》を適応してよい。この判定に失敗した場合、再び判定することはできず、5点のMPロスを受ける(他のPCが判定することはできる)。

[再起動装置]の修理に成功すると、廊下の[落とし穴]が再セットされ、溶岩の上に通路が出現する。この状態で[落とし穴]のトラップ解除を行ない、成功すれば安全に[落とし穴]の上を移動できるようになる。トラップ解除に失敗した場合は、解除を試みたPCに落とし穴に落ちて2Dの貫通ダメージを受け、さらに溶岩により20点のHPロスを受ける。その後、登攀判定(【筋力】判定)の難易度10に成功すれば穴から脱出できる。PCが穴から出たところで[再起動装置]で再び[落とし穴]が設置されるため、再び解除を試みることは可能である。

もし全員が修理の判定に失敗した場合、無理矢理溶岩を突破することになる。そのため、PC全員は【HP】1で、反対側に渡ったものとする。

▼描写

目の前には、50メートルほど続く溶岩が流れている。

もともと、この通路には落とし穴が仕掛けられていたようだ。故障している再起動装置を修理すれば、渡れるようになるだろう。

部品を持っているキミたちは、さっそく修理することにした。

◆結末

溶岩の通路を渡れば、さらに奥に行ける。クライマックスフェイズへ。

(*) エリア8：修理するための部品

この部品を得たのちにエリア9にやって来た場合、エリア9'を参照すること。



クライマックスフェイズ



●シーン10：ハーピーリーダーとの戦い

登場：PC全員

舞台：バルーニサ山、遺跡

◆解説

エリア9を抜けて突き進むと、広い部屋にやってくる。この部屋には、エネミーが待ち受けている。部屋は隕石の衝突によって瓦礫が産卵している。

エネミーとの戦闘になる。ハーピーリーダー×1、ハーピー(*) (スキルA) ×2、アンラッキースター×1。エネミーはひとつのエンゲージとなっており、PCとの距離は10メートルとする。

部屋の床には瓦礫が転がり足場が悪い。そのため、PCは全員セットアップ時に、【幸運】判定の難易度10を行なうこと。失敗すると、足元の瓦礫に足をぶつけて1点のHPロスを受ける。これはアンラッキースターの《不幸の星》がもたらす効果で、このエネミーを倒すか逃亡するまで効果を発揮する。

ハーピーリーダーはエンゲージされるまで

は魔法で攻撃、エンゲージされたら爪で攻撃する。ハーピーはランダムで攻撃する。アンラッキースターは基本移動せず、エンゲージされたら攻撃する。ただし、攻撃をされた場合はその対象を積極的に攻撃する。

エネミーは全滅するまで戦う。

▼描写

奥に進んだキミたちは、かなり大きな部屋にたどり着いた。そこには他のハーピーより一回り大きい個体があり、星形の生き物を抱えていた。ハーピーたちはその星形の生物を崇めていたが、近づいてきたキミたちに気がつく、鋭い叫び声をあげて襲い掛かってきた。

▼セリフ：ハーピーリーダー

「キエー!」

「コノヤマハ、ワレラモノ」

「ニンゲン、シネ!!」

「コウウン、ホシノオカゲデ、ワレラハ、ハン

エイヨトリモドシタナダ!」

「ニンゲンニ、ヨウハナイ!」

(*) シーン2：ハーピー
PCが3人の場合は、ハーピーは1グループに変更する。



ハーピーリーダー

分類：魔獣	属性：風		
レベル：7	識別値：15		
能力値：	筋力：10 / 3	器用：13 / 4	敏捷：20 / 6
知力：19 / 6	感知：14 / 4	精神：16 / 5	幸運：12 / 4
攻撃：爪（格闘／双） 4（3 D） / 20（2 D） / 白兵（物理） / 至近			
攻撃：《魔術攻撃：風》 6（3 D） / 15（4 D） / 魔法（魔法〈風〉） / 20 m			
回避：6（2 D）	防御：8 / 12	HP：82	MP：66
行動：10	移動：16		

エネミースキル：

《幸運の星》3：アンラッキースターがシーンに存在する時に有効。判定の直後。あなたが判定を行なった直後に使用。その判定を振り直すことができる。1シーンに3回使用可能。1回の判定に対しては1回しか使用できない。

《滑空急襲》1（『ENG』P 13）

《魔術攻撃：風》1（『ENG』P 15）

《バッドステータス付与：毒》1（『ENG』P 21）

《範囲攻撃：魔法》1（『ENG』P 21）

《飛行能力》1（『ENG』P 21）

解説：ハーピーたちの中でも優れた素質を持ったリーダー。優先的に餌を与えられ、体格も優れている。かつて、バルーニサ山の遺跡では、ハーピーの生態を研究がなされていた。遺跡には、多くの卵が保管されていたが、その中

のひとつが、温度管理や栄養状態といった条件がたまたまそろってしまい、群れを率いる優れた個体が誕生することになった。こうした不幸な偶然が重なったのは、アンラッキースターがもたらしたものかもしれない。

ドロップ品：

6 ~ 8：魔獣の爪（100 G）×2

9 ~ 12：魔獣の羽根（150 G）×2

13 ~：魔獣の鋭爪（1000 G）

「キエエエエ！」（戦闘へ）

（倒されると）「……コウウン、ホシヲ、テニ、イレタ、人、ニ」

◆結末

敵を全滅させたら、遺跡を出てバルーニサ山からグランフェルデンの神殿へ帰還することになる。ミッションの報告するため、エンディングフェイズへ移行すること。

戦闘配置図：クライマックス

ハーピーリーダー×1、ハーピー×2、アンラッキースター×1





エンディングフェイズ



●シーン11: 帰還

登場: PC全員

舞台: グランフェルデン、神殿

◆解説

報酬を受け取るシーン。

グランフェルデンに帰還して、神殿にいるソーンダイクに報告することになる。ソーンダイクは約束の200Gを支払ってくれる。

▼描写

無事にハーピーを全滅させたキミたちは、グランフェルデンに帰還するとさっそく神殿に向かった。そこにはソーンダイクがキミたちの報告を待っていた。

さあ、さっそく遺跡に棲み着いたハーピーを退治したことを告げ、報酬を受け取るう。

▼セリフ: ソーンダイク

「無事にハーピーを退治してくれたようですね」(遺跡の状況を報告した)「……なるほど、おそらくは偶然流れ星が遺跡に衝突し、保管さ

れていたハーピーの卵が孵った。そういうことなんでしょ」

「遺跡には、アンラッキースターと一緒にいたようですね。そのような能力を持っているのかは分かりませんが」

「もしかしたら、アンラッキースターによってハーピーが復活するという不幸が呼び寄せられてしまったのかもしれない」

「あの流れ星も、ひょっとしたらアンラッキースターが……いや、あくまでも推測ですが」

「ともあれ、ご苦労さまでした」

「後金の200G、ここに用意しております。また何か依頼があったら、あなたたちをお願いすることにしめしょう」

「それではまた、お元気で」

◆結末

報酬を受け取ったらシナオリ終了となる。アフタープレイに移ること。



アフタープレイ



アフタープレイのルールにしたがってセッションを終了させること。

ハーピーリーダーを倒し、ハーピーを全滅させていれば「ミッションに成功した」の項目で5点の成長点をもらえる。ハーピーを全滅させていない場合は成長点を得られない。

遭遇したエネミーレベルとトラップレベルの合計は以下を参照のこと。遭遇していないエネミーやトラップの分は換算しない。

▼エネミー成長点

ハーピー	3×7
ハーピーリーダー	1×7
アンラッキースター	3×2
ドラゴンスネイク	4×1
バイパー	3×1
合計	41

▼トラップ成長点

プール	1×1
-----	-----

不気味な感触	1×1
エリア崩壊	1×5
仕掛け天井	1×3
再起動装置	2×5
溶岩	1×5
落とし穴	1×5
合計	30

以上の成長点をプレイヤー人数で割り、配布すること。

レコードシートに記述してある成長点表の項目にしたがって成長点を算出し、プレイヤーに配布すればアフタープレイを終了となる。

