

アリアンロッドRPG 2E

シナリオ

『恐怖の機械化ギルマン』

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で、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：冬城あおい

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.



恐怖の 機械化ギルマン

このシナリオはグランフェルデン王国近くの川で輸送船事故を引き起こした機械化ギルマン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、シナリオベース「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。

(*) フェンガルド川

グランフェルデン王国近くの川。輸送船が往来できる程度には大きい。水運による輸送路のひとつで、ギルマンの襲撃によって安全が脅かされると国民の生活にも響く。

■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

グランフェルデンの北を流れるフェンガルド川(*)の下流域で、輸送船がギルマンに襲われる事件が発生した。輸送船の船員も、ギルマンたちにさらわれたという。

この事件の報告を受けた神殿は、さっそくPCたち冒険者を募り、さらわれた船員の救出とギルマンの調査と討伐を依頼した。

この事件の背後には、ギルマンを利用しようとする魔族ザガンがいた。ザガンは、ギルマンアルケミストと組んでギルマンたちを錬金術によって機械し、強力な戦力にしようとしていた。船員たちがさらわれたのも、このギルマン機械化計画の実験材料とするためである。しかし、ギルマンたちの間でも、ギルマンメイジがこの計画に反対するなど一枚岩ではない。捕らえられた船員たちも対立の間について何人かが脱出した。

冒険者たちは船員たちを助け出し、ギルマン機械化計画を阻止することができるだろうか。魔族ザガンを倒せばシナリオ終了となる。

■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。

グランフェルデンの北側を流れるフェンガルド川で、ギルマンたちが船を襲撃するという事件が発生した。

彼らは乗船していた船員たちをさらい、いずこかへと連れ去っていったという。

この事態を重く見た神殿は、さっそく冒険者を募集、このギルマンの調査と討伐を依頼するのだった。

しかし、冒険者を待ち受けているのは、機械化されたギルマンであった。

果たして、冒険者はこの事件の裏にある真相に辿り着けるだろうか？

アリアンロッド2E
「恐怖の機械化ギルマン」
冒険の舞台がキミを待つ！

■キャラクターの作成

本シナリオはエリンディルが舞台となっている。キャラクターの出身はエリンディルが望ましい。以下はキャラクター作成の指針となる。

●クイックスタート

『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作成する場合、メインクラス4種を揃えるのを推奨する。

●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ル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ルールを使用して本シナリオを遊ぶことも可能である。

(*) サンプルキャラクター

公式サイトサンプルキャラクターは「SKG」に対応している。

オープニングフェイズ

●シーン1: 神殿からの依頼

登場: PC全員

舞台: グランフェルデン

◆解説

冒険者であるPCたちがグランフェルデン神殿に集まり、神官長のソーンダイク(『R1』P 300)から依頼を受ける。依頼はギルマンの討伐及び調査、船員の救出である。ソーンダイクは、救出した船員を収容するために後方に馬車(*)を待機させると伝える。

報酬は、ひとりにつき200G。前金代わりとして、全員にMPポーション(『ITG』P 61)がひとつずつ渡される。

▼描写

キミたちはグランフェルデンの神殿にやって来ている。何か冒険の依頼がないかと探していると、さっそく声がかかってきた。「依頼を探している冒険者ですね」

そこにいたのは、グランフェルデンの神官長であるソーンダイクだった。

▼セリフ: ソーンダイク

「ここから北に言ったところにあるフェンガルド川で、商船がギルマンに襲われ、船員が連れ去られるという事件が発生しました」

「今回の依頼は、そのギルマンの討伐、そして船員たちの救出です」

「ともかく、優先されるべきは船員たちです。すぐに収容してしかるべき治療が受けられるよう、後方に馬車を待機させておきます」
「しかし、ギルマンが人間をさらうというのも珍しい話です。積み荷よりも優先したと言いますが……」

「では、よろしくお願ひします。報酬はひとり200G、それとMPポーションを皆さんの人数分用意しましょう」

◆結末

依頼を引き受けたなら、現場近くまで馬車で運ばれることになる。以上を演出し、出発したらシーンを終了する。

(*) 後方に馬車

PCが助けた船員を収容する馬車。救出に成功した船員は、PCが送り届けなくとも心配はない。



ミドルフェイズ

●シーン1:ギルマンの襲撃

登場：PC全員

舞台：グランフェルデン、フェルガルド川

◆解説

PCたちがフェルガルド川近くにやってくると、川の中にギルマンたちのアジトから逃げ出した船員たち、それを追いかける機械化ギルマン(P9)がいる。船員を助ける(*)なら機械化ギルマンと戦闘になる(助けないと船員は殺され、ギルマンはアジトに戻る)。

敵は機械化ギルマン×2。配置は戦闘配置図を参照すること。ここで登場するのは機械化ギルマンスキルBである。

船員を助けようとする場合、川は[プール](『R1』P341)として扱う。難易度10の【筋力】判定が必要となる。失敗した場合は船員たちのエンゲージで移動が終了となる。以後、プールとエンゲージしているPCは遊泳状態として扱うこと。機械化ギルマンは、船員よりPCを先に攻撃してくる。

(*) 船員を助ける

PCが船員を助けると宣言すれば、機械化ギルマンたちはPCに向かって攻撃してくる。機械化ギルマンの目的は、脱走した船員を連れ戻すことなので、船員を攻撃して危害を加えることはない。なお、船員はPCが救出を宣言してエンゲージしたのちは、ラウンドの最後に自力で川から上がって戦闘から離脱する。

シーン1:PCが3人の場合

機械化ギルマンを1体に変更する。

(*) 見殺しにした

ここで船員を見殺しにすると、戦闘は避けられるが「ミッションに成功した」の成長点は入らない。

▼描写

襲撃現場であるフェンガルド川のにやってくる、川の中から助けをを求める声が聞こえてきた。見るとギルマンに追われている者たちがいる。どうやら、さらわれた船員たちが、自力で逃げ出したものと思われる。

▼セリフ:船員たち

(PCに気づき)「お、おーい! ここだここだ、助けてくれ〜!」

▼セリフ:機械化ギルマン

「ギギギ! 逃がさないのだ、人間たちヨ」

「ム? 新たな人間力?」

「ちょうどヨい、この新しい機械の身体の性能を試させてもらうのだ!」

(倒した)「ギャあああ〜、バカな〜!」

◆結末

機械化ギルマンを倒すと、船員たちから話を聞くことができる。シーン2へ。

もし、船員たちを殺されたり、見殺しにした(*)ならシーン3へ。

●シーン2：船員たちの話

登場：PC全員

場所：グランフェルデン、フェルガント川

◆解説

シーン1で船員たちを助け、無事ならば情報を聞くことができる。船員たちが知っている情報は、以下の通り。

- ・ギルマンたちのアジトは、ここから上流へ向かった崖の洞窟にある。
- ・アジトには、ギルマン以外に馬の頭を持つ化け物がいること。
- ・船員たちは闇雲に逃げ出したため、アジトの様子はよくわかっていない。アジトの中には明かりついていた（明度は3である）。
- ・他にも捕まっている船員(*)がいる。
情報は以上のとおりとなる。

▼描写

無事に助け出された船員たちは、キミたちにギルマンたちに捉えられていたときの様子をか経ってくれた。

▼セリフ：船員たち

「助けてくれてありがとう」

「俺たちは、さっきの変なギルマンたちに襲われて洞窟に連れて行かれたんだ。あそこが、ギルマンのアジトみたいだ」

「洞窟は上流にしばらく進むと辿り着けるはずだ。川沿いの崖にぽっかりと空いている」

「あの洞窟の中には、馬のような頭を持つ化け物もいたよ。なんでも、俺たちを実験材料にするといってたんだが……」

「ともかく、まだ捕まっている仲間もいるんだ、どうか助けてやってくれ」

◆結末

船員たちからギルマンのアジトの場所を聞いて、そこに向かったらシーン終了となる。

●シーン3：アジトへ

登場：PC全員

場所：フェンガルド川、アジト付近

◆解説

ギルマンたちのアジトに向かうシーン。アジトとなっている洞窟は川沿いにあるため、川の浅い部分を移動しながら調べることになる。

ここでアジトを探し出す判定を行なう。PC全員で難易度15の【感知】判定を行なうこと。シーン1で船員を助けている場合は、難易度は10となる。誰かひとりでも成功すれば、洞窟を見つけることができる。全員が失敗した場合

は、アジトを見つけられなかったことになる(*)。

▼描写

川の上流を上ってギルマンたちのアジトを探している。川の流れも急になり、周辺は険しい崖になってきた。さて、それらしいものを見つけ出さなくては。

◆結末

アジトを見つけることができれば、次からはアジト内部の探索となる。

■ダンジョンについて

ここからは、ギルマンたちのアジトである洞窟内を探索することになる。洞窟内には松明が用意され、特に言及がなければ明度3となっており、判定などに修正は受けない。

●エリア1：洞窟入り口付近

◆解説

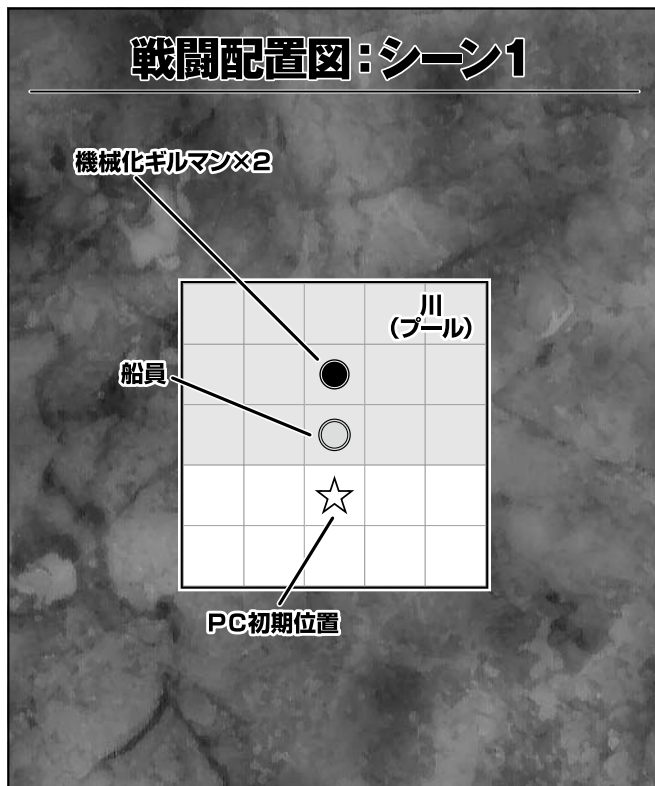
洞窟の入り口から中に入るシーン。

洞窟の入り口は、川に面した崖に空いている。普段なら、この洞窟の入り口はカムフラージュされているが、船員たちが逃げてきたままになっている。入り口付近は、膝まで水が浸かる程度だが、行動には支障がない。

(*) 他にも捕まっている船員
クライマックスとなる部屋に捕まっている。

(*) 見つけられなかったことになる

全員が判定に失敗した場合、周辺を彷徨ったのちに洞窟の入り口を見つけることができる。この場合、消耗によりPC全員のMP3点が失われる。



入り口の足元には[エクスプロージョン]([R1] P 341)が設置されている。このトラップは感知型で設置されているが、その作業中に放置されたため、危険感知の判定をしなくとも見つけることができる。

トラップを解除するためには、難易度10のトラップ解除の判定に成功する必要がある。失敗すると爆発する。トラップ解除を試みたPCは、難易度13の【幸運】判定を行なうこと。これに失敗すると[2D+10]の物理ダメージを受ける。また、この爆発は中にいるギルマンたちを警戒させることになる。

▼描写

洞窟の中は、膝の下まで水に浸かってしまいが、行動に支障があるほどではない。

入り口の足元にはトラップが仕掛けられている。設置する際に途中で放り出したのだろう。先に進むには解除する必要がある。

●エリア2：別れ道

◆解説

エリア1から進むと、別れ道になっている。

ここで通路はTの字型に分かれている。

左の方からは物音が聞こえてくる。ここでPCは全員、難易度13の【感知】か【知力】判定を行なうこと。成功すると、左から聞こえてくる物音は、鉄格子をガシャガシャ揺らしている(*)音であることに気がつく。

▼描写

洞窟をしばらく進むと、緩やかな登り坂となっている。洞窟の中はランタンや松明が設置されているため、明かりを心配する必要はないようだ。

すると、道が二股に分かれている。

片方からは、何やら物音が聞こえてくる。

●エリア3：牢屋

◆解説

エリア2から左へ進んだエリア。

このエリアは、牢屋になっている。牢屋には、鉄格子がはめられ、中にはギルマンメイジがいる。このギルマンメイジは、ギルマンアルケミストと魔族ザガンによる機械化ギルマン計画に反対したために閉じこめられてしまった。

ギルマンメイジは、調査にやってきたPCが冒険者だとわかると情報を与える(*)。

・ギルマンメイジは、ギルマンアルケミストと魔族ザガンによる機械化ギルマン計画に

反対し、閉じこめられてしまった。

・右に真っ直ぐいけば、ギルマンアルケミストの部屋があり、そのさらに奥にザガンの研究所がある。

ギルマンメイジを牢屋から出す場合、鉄格子に掛かっている[鍵A]([R1] P 340)を解除する必要がある(*)。鍵Aを解除してギルマンメイジを牢屋から出しても、人間も嫌っているので共闘するつもりはない。しかし、ギルマンメイジは別れ際に理力符(水)([ITG] P 130)を渡して(*)立ち去る。

▼描写

通路を先に進んでやって来た場所は、牢屋のようであった。鉄格子がはめられ、ギルマンたちが捕らわれていた。その内の一匹が、騒ぐのを止めてこちらの様子をじっと見ている。しばらくすると、何か決断したかのように話かけてきた。

▼セリフ：ギルマンメイジ

「……おい、そこの人間。話がある」

「牢屋から出せ、とは言わん」

「この洞窟の奥に、魔族と手を組んだ馬鹿な同胞がいる。そいつを懲らしめてくれんか」「ヤツは魔族にそそのかされ、錬金術で同胞を強化し、人間相手に戦おうと考えている」「だが、機械化手術の成功率は1/10だ。そんなのは無謀な計画だと反対したら、ヤツめわしら反対派を牢獄に閉じ込めおった」(牢屋から出した場合)「ふん、礼はいわんぞ」(といつつ、2枚の理力符を落とす)

●エリア4：深いプールと歩哨

◆解説

通路の途中にある深いプール部分。プールの向こう岸にはギルマンが歩哨に立っており、周囲を警戒している。このギルマンたちはやる気を無くしており、パトロールのふりをしてこのアジトから逃亡していく(*)。PC全員で難易度6(エリア1の[エクスプロージョン]を作動させていた場合は難易度8)の【感知】判定に成功すると身を隠したことになり、気づかずに洞窟の外へ逃亡する。判定に失敗したり戦うことを選んだ場合、ギルマンたちは即座に引き返し、エリア5での戦闘に加わる。

先に進む場合、長さ10mの[深いプール]([DSG] P 28)を泳ぎ切らなくてはならない。さらに水の中には[吸血する藻]も設置されている。そのため、[深いプール]にエンゲージし

(*) ガシャガシャ揺らしている
この音は、エリア3で牢屋に入られているギルマンメイジが鉄格子を揺らしている音である。

(*) 情報を与える

ギルマンメイジの語っていることに嘘がないかを調べるには難易度14の【精神】判定(インサイト)を持っていれば適応される)に成功する必要がある。成功すれば、一部嘘をついているのがわかる。本当は出たいと思っただけだ。それ以外、彼の言葉に嘘はない。

(*) 解除する必要がある

解除値は9。PCが全員解除に失敗した場合、ギルマンメイジは救出しなかったものとして進めること。

(*) 理力符(水)を渡して

このシナリオに登場するギルマンは(水)属性なので有効ではないが、【物理防御力】の高いザガンにはそれなりに有効である。

(*) アジトから逃亡していく

隠れてやり過ごせば、戦闘に参加しないということだ。

エリア4：ギルマンを攻撃した場合

PCがプールの対岸にいるギルマンを射撃攻撃で攻撃すると選択した場合、15mほど先にいる。射撃攻撃で攻撃することができるが、ギルマンはダメージを受けるとすぐに逃亡する。一撃で倒しきれたのなら、エリア5には登場しない。もし、ダメージを受けて逃亡した場合、エリア5で手当てを受けて全快して戦闘となる。

たまたまで移動が終了した場合、5点のHPロスを受けることになる。

▼描写

中に入ると、しばらく通路が続いているのが見えた。だが、その途中に深い水場が用意されている。その水場の底には、真っ赤な色をした藻が生えている。泳いでいる最中に絡みつかれたら、大変そうだ。

対岸には、ギルマンの歩哨が立っているようだが……。

▼セリフ：ギルマン

「あー、やってらんねー」

「そうだなー。このまま、パトロールに出るふりして逃げようかな」

「うん、そうしよう」(逃亡する)

●エリア5：ギルマンアルケミスト

◆解説

ギルマンアルケミストとの戦闘シーン。

部屋の中にはギルマンアルケミスト(『ENG』P 45) ×1と機械化ギルマンアーチャー×1がいる。また、エリア4でギルマンが逃げ出していた時は、ギルマン(『ENG』P 44) ×1も追加する。戦闘配置図を参照し、戦闘を開始すること。

▼描写

しばらく奥に進むと、大きな部屋が見えてきた。そこには、恰幅のいいギルマンが何か作業をしていたが、一行に気がつくとも作業を止めて襲いかかってきた。

▼セリフ：ギルマンアルケミスト

「人間か、丁度いい。逃げ出したヤツらのかわりの実験材料になってもらうとするか」

「さあ、我が技術力を思い知らせてくれる。やれい、機械化ギルマンアーチャー！」

(倒した)「バカな、私手がけた機械化ギルマンが……」

◆解説2

戦闘が終了すると、部屋の中を調べることができる。部屋には、頑丈そうな金庫があるが、[メイジキラー](『上級』P 172)と[アコライトバスター](『上級』P 173)が仕掛けてある。中にはハイMPポーション(『ITG』P 61) ×1、ハイHPポーション(『ITG』P 61) ×1、理力符(水)(『ITG』P 130) ×1、戦士の環(『ITG』P 58) ×1が入っている。

この部屋にはさらに奥に続く通路があり、その先に進むとクライマックスとなる。

▼描写2

部屋の中は、ギルマンアルケミストの実験道具が散乱しているが、価値のありそうなものは金庫くらいである。さらにこの部屋の奥には、次の部屋へ続く扉がある。

エリア5：PCが3人の場合

PCが3人の場合、戦闘から機械化ギルマンアーチャーを削除すること。

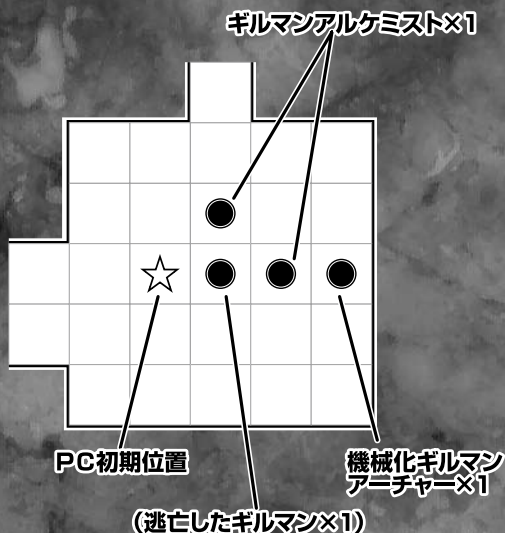
吸血する藻

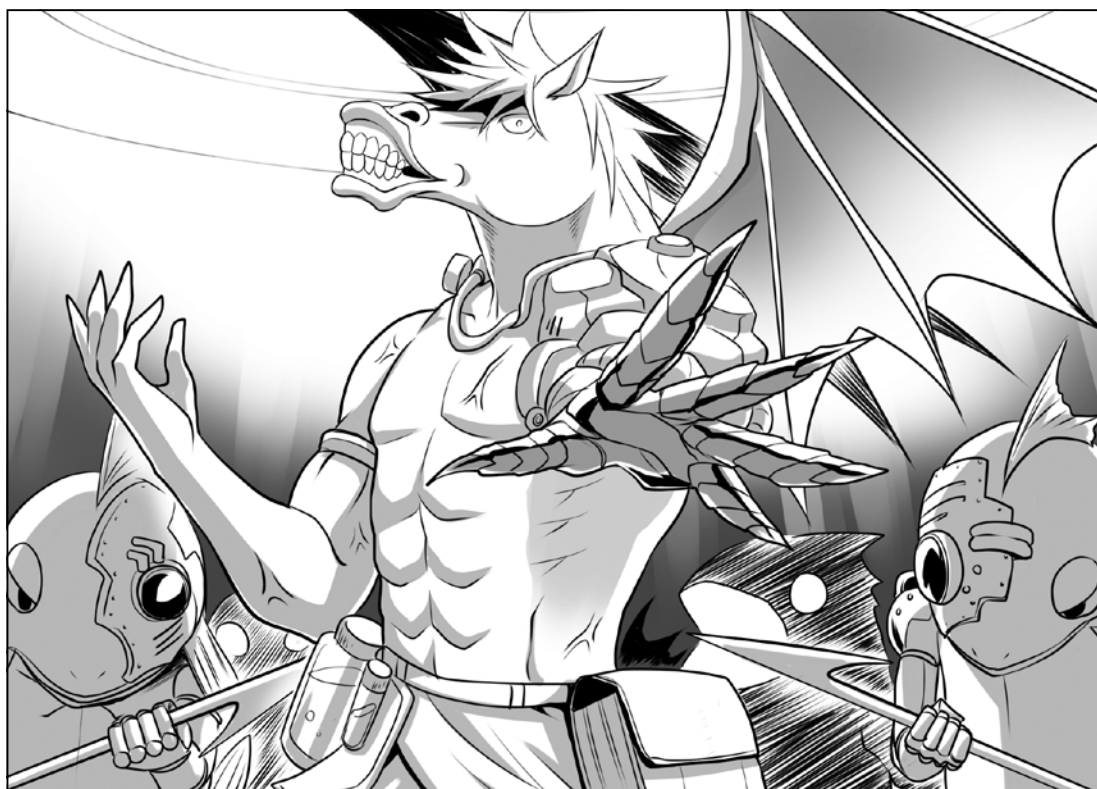
種別：トラップ 構造：物理
レベル：2 カスタマイズ：○
条件：エンチャント型
探知値：- 解除値：-
対象：接触 射程：至近

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、5点のHPロスを受ける。このトラップはシークレットではない。

絡みついた獲物から血を吸って養分とする水生植物。

戦闘配置図：エリア5





クライマックスフェイズ



●シーン1: 魔族との戦い

◆解説

ザガンとの戦闘シーン。この部屋はザガンの研究施設で、実験用に捕らえられた船員たちも捕まっている。

待ち受けているのは、ザガン(『ENG』P 144) ×1、インプ×1(『ENG』P 143)、機械化ギルマン×2。PCたちが潜入してくると戦闘となる。

船員を助けるためには、ザガンほかエネミーを倒さなければならない。ザガンを倒せば、エネミーたちは逃亡する。

▼描写

そこは、大きな手術室。部屋の中には、機械化されたギルマンと捕らえられた船員、そして馬の頭を持つ魔族が待ち受けていた。

魔族と機械化ギルマンたちは、キミたちをその目で確認すると襲いかかってきた!

▼セリフ: ザガン

「まったく、ギルマンたちを改造して扱いや

すい手駒にする計画が台無しじゃないか」
「まあよい、貴様らを倒して、また別のギルマンを利用することにしよう」
(倒されると)「く、こんなひよっこどもに倒されるとはな」

▼セリフ: 船員たち

「た、助けてくれ〜!」
「このままじゃあ、俺たちもそのギルマンたちみたいに機械化されてしまう

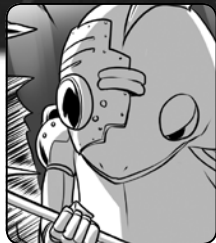
▼セリフ: その他のエネミーたち

「キキィ! 出たな冒険者たち。ザガン様の邪魔はさせないキキィ!」
(ザガンを倒した)「ひ、ひいひい〜! ザガン様がやられたキキィ!」
「逃げろや逃げろ〜!」

◆結末

戦闘が終了したら、船員を救助して脱出することができる。エンディングへ。

シーン5: PCが3人の場合
機械化ギルマンを1体に変更する。



きかいか 機械化ギルマン

分類: 動物 属性: 水
 レベル: 2 (モブ) 識別値: 7
 判定: 4/3
 回避: 3 (2D) 防御: 8/5
 HP: 39 行動: 8 移動: 10

攻撃A: スピア (槍/片)
 6 (2D) / 8 (2D) / 白兵 (物理) / 至近

エネミースキルA:
 《集団戦適応》1 (EMG] P 19)
 《ギルマン泳法》1 (EMG] P 25)
 《マシンリム》1 (TSKG] P 188)

解説: 魔族ザガンのもたらした技術によって、機械化されたギルマン。通常のギルマンに比べてわずかにパワーアップしているが、機械化手術の成功率は低く、戦力強化の面から見てもあまり有効ではない。しかし、感情は抑制されて命令には忠実である。その他の能力、習性については、通常のギルマンと大きく変わることはない。

現在もさらなる強化のため、機械化実験は続行中である。

攻撃B: スピア (槍/片)
 6 (2D) / 8 (2D) / 白兵 (物理) / 至近

エネミースキルB:
 《範囲攻撃: 白兵》1 (EMG] P 21)
 《ギルマン泳法》1 (EMG] P 25)
 《マシンアーマー》1 (TSKG] P 188)

ドロップ品:
 6 ~ 8 : ギルマンのヒレ (10 G)
 9 ~ 12 : ギルマンの鱗 (20 G)
 13 ~ : ギルマンの上ヒレ (100 G)



きかいか 機械化ギルマンアーチャー

分類: 動物 属性: 水
 レベル: 3 識別値: 9
 能力値:
 筋力: 14 / 4 器用: 17 / 5
 敏捷: 12 / 4 知力: 5 / 1
 感知: 15 / 5 精神: 8 / 2
 幸運: 10 / 3

攻撃: クロスボウ (弓/両) 7 (2D) / 5 (4D) / 射撃 (物理) / 20 m
回避: 4 (2D) 防御: 9/2 HP: 52 MP: 36 行動: 8 移動: 9

エネミースキル:
 《ギルマンアロー》1: メジャーアクション。20 m以内の単体に射撃攻撃を行なう。命中判定は [2D+6]、ダメージは [2D+10] の〈水〉の魔法ダメージとなる。1シナリオに1回使用可能。
 《シュアショット》1 (TSKG] P 103)
 《ギルマン泳法》1 (EMG] P 25)
 《マシンリム》1 (TSKG] P 188)

解説: ギルマンの中でもちょっと賢く器用な固体を、さらに機械化手術を施すことによって強化したギルマン。得意だった後方からの射撃による支援も、命中精度が向上している。

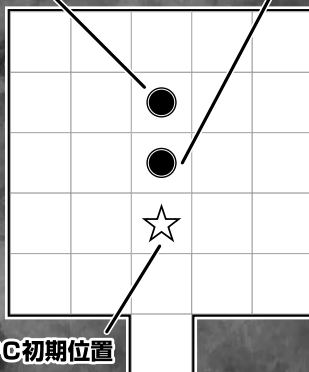
しかし、機械化手術の成功率は低いため、いまだ実験の域を出ていない。さらなる実験と研究が必要な段階である。

ドロップ品:
 6 ~ 8 : ギルマンの鱗 (20 G)
 9 ~ 12 : ギルマンの上ヒレ (100 G)
 13 ~ : ライトクロスボウ (ITG] P 35)

戦闘配置図: シーン1

ザガン×1、インプ×1

機械化ギルマン×2



PC初期位置



エンディングフェイズ



●シーン1: 町への帰還

登場: 全員登場

場所: グランフェルデン、神殿

◆解説

グランフェルデンに戻り、依頼の結果をソーンダイクに報告する場面となる。

基本的にギルマンアルケミストとザガンを倒し、船員を助けることができれば、依頼は完了となる。ザガンとギルマンアルケミストを倒したことで、アジトは壊滅し、フェンガルド側の通商は安全を回復する。ソーンダイクはPCたちをねぎらい、報酬を支払う。

▼描写

ギルマンの背後にいた魔族ザガンを倒したキミたちは、グランフェルデンに帰還した。

船員たちも無事解放され、これでフェンガルド川の安全も確保された。

さっそく神殿に向かい、ソーンダイクに報告することにした。

▼セリフ: ソーンダイク

「ご苦労様でした」

「フェンガルド川の安全も確保できたようだし、船員の無事も確認できました」
(報告すると)「やはり、背後に魔族が関わってましたか。恐ろしいことです」

「ギルマンは人間と敵対していますが、魔族や妖魔のような邪悪な存在ではありません」
「とはいえ、こちらの領域に入り込んできたら、退治しなければなりません」

「しかし、魔族の力を借りて機械化するとは恐ろしい企みです。早めに計画を潰すことができたのは、よかったかもしれませんね」
「では、報酬をお受け取りください。今後も、臨機応変な対応をお願いします」

◆結末

ソーンダイクから後金の200Gを受け取ったら任務が終了となる。アフタープレイへ。



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。

ギルマンアルケミストとザガン倒し、船員を救出していれば、「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。船員の救助に失敗した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。

▼エネミー経験値

機械化ギルマン	4×2
ギルマンアルケミスト	1×6
機械化ギルマンアーチャー	1×3
ギルマン	2×1
ザガン	1×6
インプ	1×5
合計	27

▼トラップ経験値

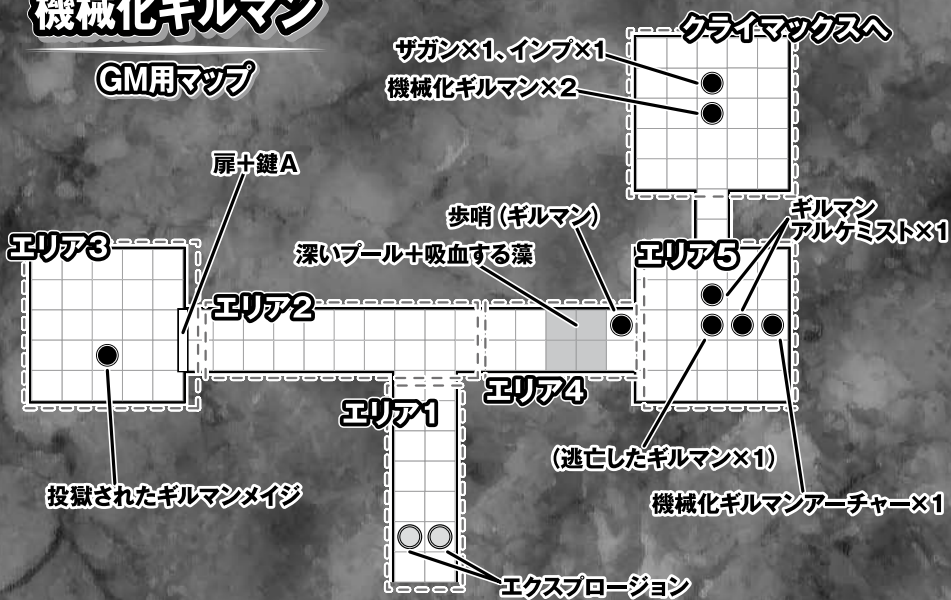
プール	1×1
エクスプロージョン	1×2
鍵A	1×1
メイジキラー	1×3
アコライトバスター	1×3
深いプール	1×3
吸血する藻	1×2
合計	15

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。

恐怖の 機械化ギルマン

GM用マップ



恐怖の 機械化ギルマン

プレイヤー用マップ

