

2009.06.14 Stonecold@HAGE_POWER

アリアンロッドRPG ショートシナリオ

眠る巨人とキノコの肉



プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤーキャラクター数：4～6人

キャラクターレベル：5～7

プレイ時間：3～4時間

必要なサプリメント：上級ルールブック、エネミーガイド

■概略

魔術師であり、錬金術師であるゴディバは、さまざまな魔法具を作り出していた。

彼の作る魔法具は、どれもこれも、強力ではあるが、欠点も強力であり、扱いが難しかった。

そして、ゴディバは力のない者が、自分の魔法具を使うことを嫌った。だから、わざわざ迷宮を用意し、罠を仕掛け、それを突破できた者のみに与える、という方法を好んだ。

”巨人の眠る穴”には、ゴディバの作品、ゴディバズ・ジャイアント・パワー・ガントレットが眠っている。

ちなみにゴディバは、まだ存命であり、現在も、魔法具と迷惑な迷宮を、鋭意制作中である。

■今回予告

魔術師であり錬金術師である、ゴディバの迷宮。その奥には、彼が作った強力な魔法具が眠るといふ。

さまざまな罠を突破し、魔法具を手に入れる！

マッスルームの肉は、美味しいらしいぞ！

オープニングフェイズ

キャラクターたちは、旅の途中、森に入った。木々が生い茂り、暗く、じめじめとした森だ。

【感知判定：6】に成功すると、大きな木のうろに、ひとの足が見える。

近づいて見てみると、死体が倒れている。もう、白骨化しており、キノコが生えている。

死体を探ってみると、地図を発見する。宝の地図のようだ。

※8ページの地図をコピーして、プレイヤーに渡すこと。

地図の裏には、”ゴディバ”とサインされている。

【知識判定：10】に成功したキャラクターは、魔術師ゴディバのことを知っている。

ゴディバは、わりと有名な錬金術師で、クセのある強力な魔法具を作りあげては、罠を張り巡らせた迷宮の奥に隠しているらしい。また、強力な魔法生物を作ることでも、有名だった。人間の命を尊重しない性格のため、魔術師の間では、かなり嫌われている。

死体をよく調べるのなら、【知識判定：8】を行う。成功すれば、死体の肋骨や足の骨が折れており、何者かに襲われ、ここまで逃げてきたが、身動きできず、死んだのだということがわかる。

【エネミー識別：15】に成功すれば、彼にダメージを与えたのは、マッスルームである可能性が高いと、わかる。

ミドルフェイズ

●シーン 1

辺りを注意深く探索するなら、死体を発見した場所から、それほど離れていないところに、大小さまざまなキノコが生えた、キノコ畑を発見する。

しかしそこは、普通のキノコ畑ではなかった。ペリクラの密集地帯だった。

キノコ畑の中央には、マッスルポージングをした、たくましいキノコが4体いる。

4体のキノコが囲んでいるのは、ひときわ大きくて筋肉隆々で褐色のキノコ。木漏れ日のスポットライトを浴び、輝かしく、誇らしげに、マッスルポージングし、くるくる回っている。歯が白い。

PCたちに気づいた、たくましいキノコが4体、ニヤリと笑い、襲いかかってくる。

《戦闘》

マッスルーム（上級P148、エネミーガイドP40）が4体、襲いかかってくる。彼らは、マキシマムマッスルームの教えにより、たくましくなるには、人間の肉を食べるのがいいと、信じ切っている。

辺りには、ペリクラ（基本P276、エネミーガイドP39）も数十体いるが、応援に回る。戦闘には参加しない。

マキシマムマッスルームは、マッスルームが全員倒れるまで、戦闘に参加しない（待機状態）。誇らしげにポージングを続け、くるくる回っている。ただし、攻撃を受ければ、瞬間沸騰で怒り、攻撃者のエンゲージまで、《マッスルジャンプ》を使って、瞬時に移動する。

マキシマムマッスルームは、可能な限り、毎ターン違う対象を狙おうとする。状況によっては、《マッスルジャンプ》を使用する。その場にいる全員に、自分の誇らしげなマッスルパワーを味わってもらいたいと、思っているからだ。攻撃終了後には、必ず、攻撃した相手に、がっしりとしたマッスルポージングを見せつけ、白い歯を覗かせて得意げに笑う。

名前：マキシマムマッスルーム（オリジナル）

属性：地 分類：人造生物

レベル：15 識別値：16 行動値：12 移動力：17

攻撃手段：マキシマムマッスルパンチ（至近）／命中判定：3d6+9／ダメージ：7d6+20（物理）

筋力：38／12 器用：28／9 敏捷：20／8 知力：9／3

感知：18／6 精神：19／6 幸運：17／5

物理防御：10 魔法防御：10 HP：180 MP：48

特殊能力：

《ハードマッスル：SL3》（基本P110）

《セルフヒーリング：SL3》（基本P109）

《マッスルジャンプ》リアクション／50m以内にいる攻撃者のそばまで、瞬時に移動する／コスト10

適用済み特殊能力：

《コンフロントマスター》（基本P109）

《豪腕：SL5》（エネミーガイドP32）

容姿：マッスルームのリーダーであり、あこがれの存在。パンパンに鍛え上げられた褐色の筋肉は、宝石の輝きを持ち、芸術品ともいえるほど。普段は群れないマッスルームを従えている。

解説：ゴディバが作った人造生物である。マッスルームを魅了する能力を持っている。

ドロップ品：

2～6：マッスルームの肉（500G）×2

7～10：極上マッスルームの肉（1000G）

11～13：極上マッスルームの傘（1500G）

14～：マッスルームの霜降り肉（2500G）

マキシマムマッスルームが倒れると、残ったマッスルームたちは、逃走を試みる。ペリクラも、蜘蛛の子を散らすように、逃走する。

マッスルームの肉は、クライマックスフェイズの戦闘で有効なダメージソースになるため、ドロップ数が少ないと、難易度が上がる。

マスターは、裁量により、マッスルームの肉のドロップ数を、増やしてもよい。

●シーン 2

キノコ畑の中央には、穴が空いており、トンネルになっている。

キノコが密集する、じめじめしたトンネルをくぐり抜けると、再び森に出る。

そこから北西に向かうなら、【感知判定：8】を行う。成功すれば、1時間ほど歩いたところに、卵のような岩を発見する。ひとの顔のようなくぼみがある、不気味な岩だ。

卵岩から、東に進むと、【感知判定：10】を行う。成功すれば、1時間ほど歩いたところに、1本だけ飛び抜けた、背の高い木を見付ける。葉は、上にしかついておらず、両手を万歳するような細い枝の先にも、葉がついている。

細い木の真下から、南西に3時間ほど進んだところで、【感知判定：12】を行う。成功すれば、高さ5mくらいの小山を発見する。

小山の上は、直径2mの丸い岩が、不自然に乗っかっている。

小山を注意深く調べるなら、【トラップ感知：10】を行う。成功すれば、なんらかのスイッチを解除すれば、麓に入り口が開くようだとわかる。

丸い岩を落とすには、【筋力判定：25】に成功する必要がある。これは、山頂に登り、岩を落とす行為に協力するキャラクター全員の【筋力】を加算できる。山頂には、4人まで乗ることができる。ルールは、代表者が1回だけ行う。

判定に失敗すると、わずかに動いた岩は元の位置に戻り、スイッチが入る。山頂が爆発し、山頂にいるキャラクター全員に、3d6の〔物理ダメージ〕を与える。丸い岩は、なくなる。この爆発の仕掛けは、丸い岩を調査し、【トラップ感知：14】に成功することで、事前に判明できる。解除はできない。

丸い岩を破壊する場合は、物理防御50、魔法防御0、属性土、【HP】300とする。

丸い岩を、山頂からなくすと、小山が振動し、麓にぽっかりと入り口が開く。

入り口からは、石造りの階段が、地下へと続いている。

●シーン 3

石の階段を降り切ると、洞窟に到着する。

洞窟内部は、暗く、じめじめと湿っていて、肌寒い。奥からは、腐臭のようなにおいが漂ってくる。

幅3mほどの通路を、しばらく進むと、フロア1に出る。



フロア1

広いドーム型の部屋。部屋の中央には亀裂が走り、断崖となっている。亀裂の幅は、50mほど。崖の下を見ると、底が見えない。小石などを落としても、音は返ってこない。

亀裂の中央には、吊り橋がある。わりとしっかりしているように見えるが、罨である。ただし、吊り橋を進んで中央付近まで行かないと、罨だと感知できない。

吊り橋を渡る前に、【危険判定：10】を行う。成功した場合、死の予感に、足が進まなくなる。

もし、吊り橋を渡るなら、中央付近で必ず落下する。吊り橋の中央より先は、橋の幻影である。〔飛行〕が無ければ、30m落下した後、6d6の〔HPダメージ〕を受けて、**フロア2**に落ちる。

南の方に、見えない橋がある。調べれば、【感知判定：12】に成功することによって、発見できる。

渡るには、【精神判定：10】に成功する必要がある。失敗すれば、キャラクターは落下する。〔飛行〕が無ければ、30m落下した後、6d6の〔HPダメージ〕を受けて、**フロア2**に落ちる。

橋を渡ると、広い部屋に出る。奥に道が1本見える。この道は、**フロア2**に続いている。

【危険判定：8】を行い、成功すれば、部屋の中央付近に、落とし穴があることに気づく。

わざと落とし穴に落ちるなら、着地に【敏捷判定：10】を行う。失敗した場合、2d6の〔HPダメージ〕を受ける。

落とし穴には、落ちてみないとわからない場所に、横穴がある。進むなら、**フロア3**へ。

フロア2

フロア1から続く通路。【危険判定：12】に成功すれば、とても危険な透明のガスが、奥から流れてくるのに気づく。腐臭も、漂ってくる。

通路を進んだ場合、【精神判定：12】に失敗すると、3d6のダメージを、【HP】と【MP】に受ける。奥まで行くなら、引き返す時に、もう一度【精神判定：12】を行い、失敗すれば、再びダメージを受ける。

通路の奥は、小部屋になっており、冒険者の死体が、十数体、積まれている。

フロア1の崖から落ちてきたキャラクターは、この死体の上に落下する。【精神判定：12】に失敗すると、3d6のダメージを、【HP】と【MP】に受ける。ここから脱出するためには、再度【精神判定：12】を行い、失敗すれば、再びダメージを受ける。

フロア3

フロア1の落とし穴から伸びる通路を進むと、徐々に広くなり、フロア3に出る。

通路が、正面と、右に伸びている。正面に進むなら、**フロア5**へ。右に行くなら、**フロア4**へ。

分かれ道の中央付近を探索すると、土に埋もれたダイヤルを発見する。回すには、【筋力判定：12】に成功する必要がある。失敗した場合、電流が流れ、2d6の〔HPダメージ〕を受ける。この電流の仕掛けは、【トラップ感知：12】に成功することで、判明する。

フロア4

フロア3から続く通路の先は、部屋になっている。このフロアは、行き止まりである。

【危険感知：9】に成功すると、この部屋自体に、危険を感じる。

部屋の中央付近を探索すると、土に埋もれたダイヤルを発見する。回すには、【筋力判定：12】に成功する必要がある。失敗した場合、電流が流れ、2d6の〔HPダメージ〕を受ける。この電流の仕掛けは、【トラップ感知：12】に成功することで、判明する。

部屋の壁を探索しようとする、電流が流れ、2d6の〔HPダメージ〕を受ける。

フロア 5

フロア 3 から続く通路の先は、石の壁が塞いでいる。

ただし、フロア 3 のダイヤルを左に半周、フロア 4 のダイヤルを右に半周回してれば、壁は地面に埋もれているので、先に進める。**フロア 6**へ。

石の壁を破壊する場合は、物理防御 50、魔法防御 10、【HP】500 とする。

フロア 6

グガー、グガガー、という、空気を奮わせるような重い音が、通路の奥から聞こえてくる。生臭いにおいも、漂ってくる。

通路を進むと、広大な広間になっている。天井は、とても高い。

広間の中央に、とんでもない大きさの巨人が、いびきをかきながら、気持ちよさそうに、眠っている。体長は、80メートルくらいある。胴体の横幅だけで、30メートル。高さは、12メートルある。

巨人を攻撃する場合は、物理防御 10、魔法防御 10、【HP】12000 とする。巨人は、一切反撃してこない。巨人の【HP】が2/3になった時点で、クライマックスフェイズは発生しなくなる。

広間のほとんどを占領する巨人は、実は、魔法的なオブジェクトである。決して目を覚ますことはない。【エネミー判定：16】に成功すれば、巨人はゴーレム的な存在であることがわかる。

誰かが巨人の身体に近づけば、巨人は寝返りを打つ。【敏捷判定：8】に失敗すると、10d6+10の〔物理ダメージ〕を受ける。寝返りは、1回行えば、10分間は行わない。

広間の広さを調べるなら、巨人が立てるような高さはなく、巨人が入ってこれるような入り口も見当たらないことに気づく。

巨人の身体を熱心に調べ回るなら、右足の親指の爪の隙間に、”ゴディバ”と刻印されているのを見付ける。〔飛行〕するなり、頭をよじ登るなりすれば、巨人の口が、ひとが簡単に入れてしまうくらいの大きさであることがわかる。

巨人の口元には、小さなキノコが1d6本生えている。【知識判定：9】に成功すると、魔法的なキノコであり、危険なものではないとわかる。このキノコは、とても美味である。胃が熱くなるのを感じ、【MP】が3d6回復する。

巨人の口の中に入るのなら、クライマックスフェイズへ進む。

このフロアの奥まで進めば、通路が見える。通路に入ると、その先は、石の壁が塞いでいる。

石の壁に触れると、奥に吸い込まれる。そこは、真っ黒な部屋で、なにも見えず、なにも聞こえず、声も出せず、平衡感覚がなくなる。この部屋にいる限り、五感のすべてが失われる。

脱出を試みる場合、【幸運判定：9】を行う。失敗すると、【MP】を1d6点失う。成功すれば、脱出することができる。この部屋で【MP】が0になった場合、同時に【HP】も0になり、〔戦闘不能〕の状態、部屋から吐き出される。

クライマックスフェイズ

巨人の口の中は、ねちょねちょしていて、強烈に生臭い。【精神判定：10】に失敗すると、【MP】に1d6ダメージを受ける。この精神的なダメージは、どんな手段でも減少できない。

天井から垂れ下がるのど仏が、行く手を遮り、ぶるぶると震え、いびきを放出している。ここを突破するには、【敏捷判定：10】に成功する必要がある。失敗すれば、のど仏に打たれ、2d6+5の〔物理ダメージ〕を受ける。

のど仏を抜けると、高さ、横幅、ともに1.5mくらいの細い通路（食道）が続いている。暗くて、足下はぬちゃぬちゃしている。

通路の突き当たりには、石の扉がある。罫も鍵もかかっていない。扉を開けると、広間（胃）に到着する。

そこは、20m四方の部屋になっている。この部屋は、内臓的な装飾は施されておらず、石の壁である。

全員入るまで、この部屋にはなにもない。

全員入ると、扉が魔法的に閉まり、開かなくなる。

そして、天井の一部が割れ、どろりとした黄緑色の液体が、大量に垂れてくる。

《戦闘》

どろりとした大量の液体は、巨人の胃液、ストマックアッシドスライムである。

鼻をつまみたくくなるような、とてもすっぱいにおいを漂わせながら、ストマックアッシドスライムは襲ってくる。

ストマックアッシドスライムの【HP】は、その体積に比例する。多くのダメージを与えれば、どんどん小さくなる。【HP】が半分になると、攻撃範囲は10mまで落ち、残り50以下になれば、至近距離に変わる。

ストマックアッシドスライムは、肉が好きである。特に、マッスルールの肉が大好物である。

〔射撃攻撃〕で肉類が命中した場合、ストマックアッシドスライムは、大喜びで肉を溶かすため、体積が減り、その結果として、〔HPダメージ〕を受ける。肉類は、瞬時に溶ける。

にく（その他のにく系を含む）	10ダメージ
マッスルールの肉、マッスルールの傘	50ダメージ
極上マッスルールの肉、極上マッスルールの傘	100ダメージ
マッスルールの霜降り肉	200ダメージ

キャラクターがマッスルールの肉類を所持していない場合は、《再生能力》のスキルレベルを3に落とすこと。

名前：ストマックアッシドスライム（オリジナル）

属性：－ 分類：人造生物

レベル：18 識別値：18 行動値：2 移動力：7

攻撃手段：ストマックアッシド（20mの範囲）／命中判定：4d6／ダメージ：2d6+20+※（物理）

筋力：24／12 器用：2／0 敏捷：1／0 知力：1／0

感知：12／4 精神：1／0 幸運：11／3

物理防御：0 魔法防御：0 HP：380 MP：89

特殊能力：

《再生能力：SL5》（エネミーガイドP32）

《ストマックアッシド》このエネミーの攻撃が命中した場合、対象者は【幸運判定：10】を行う。失敗すれば、対象者の装備品（ランダムで決定）ひとつに、ジェル状の胃酸がこびりつく。以後、クリンナッププロセスごとに、対象の装備品は、防御力1点を永久に失う。防御点が0になった装備品は、完全に破壊される。メジャーアクションを消費すれば、ジェル状の胃酸をぬぐい取ることができる。

《ストマックアッシド》このエネミーが〔白兵攻撃〕を受けた場合、攻撃者は【幸運判定：8】を行う。失敗すれば、対象者の武器に、ジェル状の胃酸がこびりつく。以後、クリンナッププロセスごとに、対象の武器は、攻撃力1点を永久に失う。攻撃力が0になった武器は、完全に破壊される。〔白兵攻撃〕が自身の拳だった場合は、3d6の、どんな方法でも軽減できない〔HPダメージ〕を受ける。メジャーアクションを消費すれば、ジェル状の胃酸をぬぐい取ることができる。

《肉の溶解》パッシヴ／体力を削って肉を溶かす

容姿：どろどろとした、黄緑色の、ジェル状の魔法生物。全身が、強力な胃酸でできている。鼻をつまみたくくなるような、とてもすっぱいにおいがする。

解説：ゴディバが作った、人造生物。胃液としての使命感をインプットされており、肉を与えられると、体力を減らして溶かそうとする。

ドロップ品：

2～6：強酸の胃液（300G）※ただし、なんらかの手段で持って行くことができれば。

7～10：スライムジェル（500G）

11～13：人造生物の核（1000G）x3

14～：奇跡の砥石（0G）

※奇跡の砥石を使えば、ストマックアッシドで失った防御点や攻撃力を、回復させることができる。回復できる点数は、3d6で決める。この洞窟から出ると、ただの砥石になる。

エンディングフェイズ

ストマックアッシドスライムを倒すと、ファンファーレが鳴り響く。

どこからともなく、テンションの高い声が響いてくる。

「おめでとう！ キミたちは、わしの作った魔法具を所持する資格がある！ 是非とも、愛用してくれたまえ！」
声が終わると、部屋の奥の床がせり上がり、仰々しいスモークとともに、宝箱が出現する。

ゴディバズ・ジャイアント・パワー・ガントレット以外の宝は、マスターが任意に増減してよい。

ゴディバの魔法具が隠された別の迷宮の地図が入っていても、いいだろう。

《宝》

現金 2 d 6 x 1 0 0 G

宝石 3 d 6 x 1 0 0 G が、1 d 6 個

ゴディバズ・ジャイアント・パワー・ガントレット（以下参照）

名前：ゴディバズ・ジャイアント・パワー・ガントレット（オリジナル）

種別：防具 **装備部位：**装身具 **鑑定値：**18

レベル：6 **クラス制限：**なし

回避修正：-2 **行動修正：**-2 **物理防御力：**+2 **魔法防御力：**+2

重量：5 **価格：**9 0 0 0 G

解説：魔法具の籠手。装備者が行う【筋力判定】にダイスを1個追加することができる。また、装備者が行う〔白兵攻撃〕の「ダメージロール直前」に、《豪腕：SL5》（エネミーガイドP32）の能力を使用することができる。この能力を使用する場合、装備者は、即座に5d6の〔HPダメージ〕を受ける。このダメージは、いかなる方法でも軽減できない。この結果【HP】が0になった場合は、その攻撃が終了した直後に、〔戦闘不能〕になる。この籠手を装備した場合、格闘武器の籠手は装備できない。

備考：黒光りする、鋼製のごっつい籠手。とても重い。”GGPG by Godiva”と、刻印されている。

アフタープレイ

基本ルールブックP164のルールに従って、セッションを終了させること。

■経験値

セッションに最後まで参加：+1点

ミッションに成功：+20点

特別ボーナス

肉類を使ってストマックアッシドスライムを弱らせた：+10点

場所の提供を行った：(+1点)

使用したフェイトの数：

倒した敵のレベル合計÷PCの人数：

（マッスルーム：8 x 4体 = 32点）

（マキシマムマッスルーム：12点）

（ストマックアッシドスライム：18点）

《マップ》



■本シナリオについて

本シナリオは、『アリアンロッド RPG』用のシナリオです。

作成日：2009年6月14日

作成者：Stonecold

Web サイト：<http://hagepower.net/mt/>