シナリオ調整案

by D16 & 瑞山堂

■調整コンセプト

今回の遭遇の内容は本格的な内容であり、不慣れな参加者の場合、対応しきれず時間がかかる。とくに第一遭遇が割とヘビーな戦闘であり、パーティ行動の慣熟がなされていないと、ここで時間を多く費やす可能性が高い。

従って、元の冒険シナリオの意図を極力保った上で軽快な遭遇になるように調整してみた。

■導入改正案

「ドラゴンの話」というのが完全に浮いてしまっているので、**「デーモンの遺跡があると伝えられていたが空振り」**という話に変える。〈宗教〉関係者が3人居るのでこちらの方がスムーズだし、後の遭遇のヒキにもなる。

●第0遭遇の追加

[意図]

パーティ行動の慣熟（キャラ性能の把握）をはかり、第1遭遇をスムーズにする。

第4遭遇前にマイルストーンを迎えられるようにし、その遭遇での思い切りよく行動できるようにする。

信仰キャラクターが多いにもかかわらずアンデッドがでないので、その不満を解消する。

[留意点]

遭遇が増えることにより、結果としてセッション自体の時間は少々増加する可能性がある。

このフィギュアはGameDayPHB2のコンポーネントに含まれないので、ミニチュアおよび戦闘マップ（ごく簡単なものとは言え）は自前で用意する必要がある。

○第0遭遇

ラスティエルは街の人々を捕えたが、何人かはその過程で殺された。それらの死体は街を覆うタリズダンの霊気を帯びてアンデッドとなり、ウィーピング・ブライアから外にさまよい出ている。PC達は戻ってくる最中にそれらのアンデッドと遭遇し、街に異常が起こっていることに気がつくのだった。

君たちはウィーピング・ブライアへ急ぐ。この雨を避けて早く乾いて暖かな場所へたどり着きたいものだ。

が、山を下りて平地の街道をゆくうち、異様な一団がよろめきながらこちらにこちらにやってきているのが見えた。出がけに手を振ってわかれたウィーピング・ブライアの衛兵の姿をしているが、その首は異様な方向に曲がっている。

：チルボーン・ゾンビ（『モンスター・マニュアル』所収）：6レベル兵士役×2

：ゾンビのできそこない・強化型（『モンスター・マニュアル』のを大強化）：10レベル雑魚×4

ゾンビのできそこない・強化型 レベル10 雑魚

中型・自然・自律体（アンデッド） XP125

イニシアチブ：＋5 感覚：〈知覚〉＋5；暗視

HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。

AC24；頑健21、反応18、意志18

完全耐性：［毒］、［病気］；抵抗：［死霊］10

移動速度4

※近接基礎※スラム／叩きつけ（標準；無限回）

＋15対AC；6ダメージ。

※近接※グラスピング・デス／断末魔の一撃（このゾンビのヒット・ポイントが0になった時）

1回のスラム攻撃を行なう。

属性：無属性 言語：――

［筋］17（＋8） ［敏］10（＋5） ［判］10（＋5）

［耐］16（＋8） ［知］1（±0） ［魅］2（＋1）

戦闘はとくに障害物のない平地で行なわれる。

これはあくまでチュートリアルなので、そこは適当に。

●第一遭遇：改正案

○エリアの特徴について

照明：視認困難により互いに命中判定が－2されると戦闘がムダに長引くので、明かりを確保できたならそれで良しとし、**雨による視認困難は適用しない**。豪雨であることは水たまりなどの地形で表現されていると考えても良いのでは無かろうか。

荷造り用の箱、屋台、ワゴン：それがあることを説明し、「上手く使えば戦闘に役立つかも」程度にとどめる。説明はPC達が実際に試みるするときでもいいだろう。

○クリーチャーについて

＊ダイア・ベア

→DMG2の精鋭モンスター作成方法の改正にならい、**防御値を2下げる**。

→マークによるペナルティがあってもバーバリアンやアベンジャーの攻撃の方が目があるので、むしろ積極的にダメージを与えて盛大に消えてゆくのが気持ちよいだろう。アクション・ポイントを忘れずに。

＊**トログロダイトの暴れん坊**（データブロックではぶん殴り屋）

→データブロックでは兵士役となっているが**暴れ役**が正しい。オーラによって実質すべての防御が＋2されているに等しいので、暴れ役だが割と硬くなりがち。

→登場させるのは1体のみとし、**残りは「トログロダイトの戦士（MM所収）」×4にするのはどうだろうか**。ただし、雑魚は一発で落ちる代わりにやや防御値が高めであり、こいつも悪臭のオーラ持っているので、ヘタすると泥仕合になることに留意。

→なお通常、ペナルティは累積するが、**オーラの効果は累積しないので**注意せよ（オーラについてはMMの用語集に書いてある）

●第二遭遇：技能チャレンジ

特に問題は無いとおもわれる。

DMから「八回技能判定に成功すれば良し」とぶっちゃけてもいいだろうし、通常のシーンのように進行して折々で技能判定を行なわせ、成功カウントを数えても良いのでは。

※配布されてるシートを使うとより簡単に！

まずは、ソフィーを捕まえるために技能を使わせ、五回成功したなら今度は話を聞き出すための技能を使うという風に説明するとスムーズに理解してもらえると思う。

●第三遭遇

○クリーチャーについて

＊インファーナル・バトルアーマー

これは本当に今回ナンの役にも立っていない（デヴィル支援のモンスターがここにいても仕方ない）話的には、これを**”アビサル・バトルアーマー”**とし、デヴィルと書いてあるところをデーモンに読み替え、中型・元素・自律体（デーモン、アンデッド）、属性：混沌にして悪、言語：奈落語、知識判定は〈魔法学〉にしてしまうのを提案する。

ただし、これをやると戦闘がシビアになる、かもしれない（実際にはすぐに潰されるだろうから関係ないと考える）。

＊ミノタウロスの狂戦士

ACが高めで、もしかしたら戦闘が長引くかも知れない。ルーンスパイラル・デーモンは遠慮無く巻き込んで攻撃しても良いだろう。たぶん、パラディンのディヴァイン・チャレンジでダメージくらいならあまり心配しなくて良いかも。

＊ルーンスパイラル・デーモン

誤訳が2箇所ほどあるので確認されたし。

○エリアの特徴：［火］属性の攻撃

→これにより、ルーンスパイラル・デーモンでは**フォーカス・ストライクが＋2、それ以外のダメージが＋1される**。忘れないように。

→粉じん爆発について、一応ソフィーから話を聞けるが、〈自然〉判定の難易度20に成功することで爆発が起こることに気がつけるとしてもいいだろう。

→爆発後の処理。**毎ラウンド、ターン頭に命中判定をするのは処理が重いので、中にいるクリーチャーは全員、“［火］10の継続ダメージ（セーヴ・終了）”を受けた**ことにしてはどうか。

→同じく爆発後の処理。訳文では回復力を失う代わりにhpにダメージを負うことを選択できるように書いてあるが**誤り**。実際には、**〈持久力〉判定に失敗したなら回復力を一回失い、回復力をすべて失ってからはhpにダメージを負うのである**（従って実はあまり処理は重くない）。

→爆発後の戦闘。PC達がこの小屋からいったん離脱しようとするのはごく当然のことであり、その場合の対処に困るだろう。結論から言うと、PC達が粉ひき所から撤退した場合、中にいるモンスター達も逃げ出さないと死ぬのでかなりグダグダになる。

＃粉ひき所の外で戦闘とか。

したがって、爆発後の影響は、

“延焼については上記の継続ダメージで処理する”

“煙による窒息は2ラウンドのみ”

程度にとどめるのはどうだろうか。

●第四遭遇

→メゾデーモン・ラスティエルのデータを**兵士役から暴れ役**へ変更する。

○プレロールド・キャラクター：ノームバード

フェイドアウェイは**遭遇毎パワーであるが、［無限回］パワーの所に記述されている**。

アイバイトの持続時間は、使用者の次のターン終了時ではなく、**ターン開始時まで**である。

●現時点で確認されている、冒険シナリオ中の誤訳ほか

○トログロダイトのぶん殴り屋

→“兵士役”ではなく“暴れ役”

○クイックリング・ジャック

→移動速度の所の”ブラインディング・スピードおよびアンストッパブルも参照のこと”は、“クイック・カッツ、フェイ・シフトも参照のこと”の間違い。

○ルーンスパイラル・デーモン

→フォーカス・ストライクのダメージは2d6＋6

→フェルバースト、“更にこの攻撃は爆発の中にいたそれぞれのクリーチャーに、各［火］1 ダメージを与える”は誤訳。ただしくは“更にこの攻撃は爆発の中にいたクリーチャー1体ごとに追加で1ポイントの［火］1ダメージを追加で与える”

○粉ひき所、［火］属性の攻撃、最終文

→“回復力を失う代わりにキャラクター・レベルと同数のダメージを受けてもよい”は誤訳。”回復力をすべて失ったキャラクターは、回復力の代わりにキャラクター・レベルと同数のダメージを受ける”が正しい。

●簡易調整案
○ダイア・ベア
　DMG2に掲載されている精鋭モンスターの作成法の改正に基づき、すべての防御値を2下げる。
○メゾデーモン・ラスティエル
　15レベルの兵士役ではなく、同レベルの暴れ役とする。その際のデータは以下の通り。

メゾデーモン・ラスティエル　レベル15　暴れ役
大型・元素・人型（デーモン）　XP1200
イニシアチブ：＋9　感覚：〈知覚〉＋15；暗視
HP：183；重傷値：91
AC27；頑健30、反応26、意志27
抵抗：［毒］20、選択式10（1遭遇に2回まで；用語集参照）
移動速度：6
※近接基礎※トライデント（標準；無限回）◆［武器］
　トライデントが必要；間合い2；＋18対AC；2d6＋6ダメージ。
※近接※スキュワリング・タインズ／三叉串刺し（標準；無限回）◆［武器］
　間合い2；＋18対AC；2d6＋6ダメージ、継続的ダメージ5、さらに目標は拘束状態になる（セーヴ・両方とも終了）。目標が拘束状態になっている間、メゾデーモンはトライデント攻撃を行なうことができない。
※近接範囲※ポイズン・ブレス／毒の息（標準；再チャージ※ダイス5※※ダイス6※）◆［毒］
　近接範囲・噴射3；目標は敵のみ；＋16対“頑健”；3d8＋5［毒］ダメージ、および継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）。
ライフドリンカー・トライデント◆［武器］
　この武器の攻撃の結果、敵のｈｐが0かそれ以下になった時、メゾデーモンは10点の一時的ｈｐを得る。
属性：混沌にして悪　言語：奈落語
技能：〈威圧〉＋13
【筋】20（＋12）　【敏】15（＋9）　【判】16（＋10）
【耐】23（＋13）　【知】10（＋7）　【魅】13（＋8）
装備品：＋3ライフドリンカー・トライデント

DM後の手記

by 瑞山堂

〇セッション開始
私はまず、去年のゲームデイの簡易ルールに従ってざっと説明を行い、それからキャラシとパワーカードをじっくり眺めてもらいました。いくつか確認と質問のやりとりを行い、導入へ。
導入も含めて、以降はD16さんの案をほぼそのまま使ってます。

〇第0遭遇
チルボーン・ゾンビのオーラはちょっと面倒かな、と思いました。でかぶつゾンビ（ライズ・アゲインは使わずに）がいいかも。
10時開始とすると、第0遭遇が終了した時点でお昼にちょうどいいくらいでした。

〇第1遭遇
猫の死体はなかったことに。馬小屋の描写くらいで、戦闘へ。 水たまりは噴水の周囲のみを移動困難地形とし、他のオブジェクトは描写すらしませんでした（時間短縮の為）。
敵が先手を取って画面の端の戦いになってしまったのがちょっと残念。

〇第2遭遇
技能チャレンジはそのまま。状況描写をしたら積極的にPLが考えてくれたので、スムーズに進みました。逐一各技能について説明する必要はないと思います。
ソフィーの話をそのまま垂れ流すのはダルかったので、最初から適当に要約して話すのがいいと思いました。ハンドアウトまで作る必要はないかと。

〇第3遭遇
敵が先手を取ってしまったので、ルーンスパイラルの射程外、入口付近での戦闘となりました。
ルーンスパイラルが置物になるのはヤだったので3ラウンド目くらいで敵を後退させ、粉引き機の周辺での戦いに持ち込み。その頃にはミノとトログロはボロボロでしたが。
ロスウィンがショートボウで雑魚を先に撃破してたのが印象的でした。敵の識別次第で展開が変わりますね。
PLが射程外での戦闘を継続するつもりならルーンスパイラルは自分から飛び落とすつもりでしたが、そうはならず。

粉塵爆発は起きなかった。
粉塵爆発は起きなかった。
粉塵爆発は起きなかった。

くそぅ。

〇第4遭遇
いっぱいいっぱいだったのでボスのロールプレイがちょーてきとーでした。あらかじめセリフくらいは用意しとくと盛り上がるのか。

速攻でデヴィルの鎖が斬られ、戦力外。一度も行動しなかった。十中八九、PLはデヴィルの鎖を狙ってくると思います。鎖が切れたらいっそデヴィルを取り除いてもいいかも。
鎖にディヴァイン・チャレンジとかオースとかかけてもいいですか？ って質問が絶対出るかと思います。あと鎖に止めをさしたスクイークスがhpもらっていいですか？ とか。私はどっちも不可にしました。
第4遭遇のホントの脅威は罠かもしれません。バラザーが引っ掛かってました。朦朧状態だと全くアクションが取れなくなるので、減速状態とか幻惑状態とか、違う状態異常にするともっとスムーズに展開するかも。
なお、メゾに対しては罠は発動しません。うっかりその記述を見逃していて、メゾの行動開始が遅れました。スクイークスとイリヴァルラが先にルーンスパイラルを狙ってきたのでそっちに向かいましたが。
そういえば選択式の抵抗能力の使い方を間違ってました。2種類に抵抗持たせるとかどんだけクソマs（ry
最後なので、一日パワーが飛び交いメゾは状態異常が山盛りになってました。

祭壇の効果は忘れてました。面倒なので忘れてしまっていいかもしれません。