

『Kobold in the Ruins』

—パスファインダーRPG 練習シナリオ—

▼はじめに

このシナリオは、Pathfinder Roleplaying Game の戦闘練習シナリオです。本来、1レベルからプレイするべきですが、1レベルはヒットポイントが少なく、ダイス運に恵まれただけで悲劇に見舞われる可能性が高いため、このシナリオでは2レベルキャラクター4人で開始します。このシナリオでは能力値購入方式20ポイントで人間のファイターを作成してください。このシナリオでは人間・ファイターのみを使用し、それ以外の種族・クラスは使用しません。作成する場合、初期所持金は1000gpですが、錬金アイテム、魔法の品は購入できません。このシナリオは、Core Rule BookとBestiaryの2冊だけでプレイするように作られています。また、モンスターデータは、このシナリオの最後にまとめて収録しています。

▼GM への注意点

このシナリオはファイターしか使用しないため、極端に偏ったパーティになっている上、錬金アイテムを使用しません。したがって隠れて不意打ちをすとか、敵の動きを封じるといった捌め手はほとんど不可能です。とにかく出てきた敵を薙ぎ倒すというコンセプトのシナリオです。

初めてのプレイヤーの場合、非常に拙い行動を起こす可能性も多々あります。その場合、最初はたとえ戦闘中でもGMはキャラクターの動かし方や行動を教えても良いでしょう。あくまで戦闘ルールの基本を修得するシナリオだと割り切ってください。

このシナリオではとこでことGMの裁量でクリーチャーやデータを入れ替えることができるようになっています。このシナリオで何度か練習する場合は、データの一部を変更して再チャレンジしてみてください。

コボルド・ウォリアー、コボルド・アデプトを変更できる場所では、ダイスを振って決めることもできます。その場合、1d10を振ります。

1～4 ウォリアー(バトルアックス)

5～7 ウォリアー(グレイブ)

8～9 ウォリアー(ライトクロスボウ)

10: アデプト(出てこない場合はウォリアーのバトルアックス)

GMが呪文のルールに慣れていない場合は、アデプトは登場しません。また、コボルドのリーダーは“蒼き雷光”のアクセロではなく、“蒼き牙”のゴッツを登場させます。しかし、アクセロとゴッツの脅威度は同じで、前衛のゴッツのほうが初心者マスター向けですが、アーマークラスやhpが高く、どちらが強いともいえません。ランダムで決める場合は、1d6で1～4でアクセロ、5～6でゴッツが登場します。

PLが5人の場合、最初の遭遇と3度目の遭遇でコボルドを追加で1匹、2度目の遭遇のコボルドを2匹追加します。ブルードラゴンのhpを60点にします。

PLが6人の場合は3度の全ての遭遇でコボルドを3匹追加します。ブルードラゴンのhpを72点にします。

5人及び6人の場合は少なくとも1人は射手を作成することをお勧めします。

▼敵及びPCの配置と地形に関して

クリーチャーは赤の四角枠のマス of のいずれかに配置します。PCはクリーチャーの配置後、青の四角枠のマス of のいずれかに配置します。

このシナリオでの特殊な地形としては、最初の戦闘の太い木(本来は丸いですが)一般的な遮蔽物として扱います。

また、2回目の戦闘以降の小石のマスは瓦礫で移動困難地形として扱います。また、砦の周りの茶色いマスは5フィートの深さの溝です。

階段のマスも移動困難地形として扱いますが、おそらく戦闘には使用しないでしょう。なお、階段のマスは一番下の段と床

が触れているマスとの辺とその両角からしか進入できません。

▼舞台

世界設定はとくにしていませんが、辺境の森の中にある砦の廃墟が舞台となります。

▼概要

近頃、森へ狩に入った猟師が取った獲物が緑色のコボルドたちに奪われるという事件が頻発します。

猟師達を襲うコボルドを退治するため、住処としている廃墟となった森の中の砦に向かうのですが…

このシナリオでは村に戻ると、村にいるクレリックによって無償でhpを回復してもらうことができます(クレリックは所用で村から出ることができません)。また、矢弾や武器の補充をすることもできます。ただし、砦に到達したあとは引き返すことはできません。

▼導入

PC達は辺境の地に派遣された兵士(あるいは傭兵)です。森の中の砦の廃墟に住み着いた緑色のコボルドたちが猟師達の捕った獲物を盗んでいくという話を聞きつけ、森に入ったところ(すでに村人からの依頼を受け、村人から預かったおとり用のウサギを腰にぶら下げて目的地に向かうところからシナリオは開始します)。

▼森での遭遇(map01)

森はそれほど深くありませんが、大人が抱えられないくらいの落葉樹の大木が覆っており、日光はちらちらと下に届く程度です。足元も悪くなく、特に障害なく歩くことができます。

しばらく、森の中を歩いていると、何かが木の陰にいる気配を感じます。

〈知覚〉でDC17に成功すればコボルドが木の陰に潜んでいるのが判ります。(しかし、全員ファイターのパーティにはかなり厳しいでしょう。)

1人でも成功した場合、コボルドたちに気がつき、不意打ち

は発生しません。木の陰からコボルドたちが現れたところから戦闘を開始します。

全員が失敗した場合は、コボルドたちは不意打ちラウンドにPC達に近づき、竜語で「その腰にぶら下げている獲物をよこせ!」と脅してきます。(もっとも、プレロールドキャラクターでは竜語を理解できるキャラクターはいません。)その後、戦闘を開始します。

コボルド・ウォリアー×6(脅威度3)

プレイヤーが慣れている場合は、バトルアックスではなく、グレイヴやライト・クロスボウを持ったコボルドを出現させても良いでしょう。

コボルド・ウォリアー達はできるだけ挟撃できる場所を確保しつつ攻撃をします。とりあえず1ラウンド目は全員にまんべんなく攻撃を仕掛けますが、1人でも負傷すると、そのPCが弱いと判断して2ラウンド目以降は機会攻撃を気にせず、負傷したPCを集中攻撃します。

このコボルド・ウォリアーはBestiaryに掲載されているコボルドよりも強力ですが、遠隔武器を持っていない場合はとにかく近づいて攻撃を仕掛けてきます。仲間がいなくなって1匹になってしまうと最後の1匹は逃走を試みます。

この戦闘の後、一度村に帰って治療することもできます。

▼砦の廃墟周辺(map02 下側)

砦の廃墟の周囲では、何匹ものコボルドが砦の修繕作業をしています。木陰に隠れる場合は〈隠密〉でDC15に全員が成功すれば隠れて不意打ちを試みることができます。(現実には全員ファイターなのでよほど運がよくなければ不意打ちは不可能です。)

気付かれた場合は即座に戦闘開始です。もし、最初の戦闘で逃げられていた場合はその1匹も加えます。

砦の周りには幅と深さが5フィートの溝が掘っており、砦の入り口の前の壊れた扉の前だけ溝がありません。溝に落ちてしまってもダメージは受けませんが、登るのに移動行動を必要とし、登った直後は伏せ状態になります(さらに移動行動を

消費して立ち上がることはできません)。

コボルド・ウォリアー×6(+1) (脅威度 3 または 4)

コボルド・ウォリアーの内 2 匹はバトルアックスとライトシールド、2 匹はライト・クロスボウを構え、バトルアックスを持っています。残りの 2 匹はグレイヴを構えています。プレイヤー達が慣れている場合は、コボルド・ウォリアーの代わりにコボルド・アダプトを組み合わせて出現させてもよいでしょう。脅威度は変わりませんので、様々な組み合わせで挑戦してみてください。

ライト・クロスボウを構えたコボルド・ウォリアーとコボルド・アダプトは溝の岩側に、それ以外は岩の外側に配置します。

▼岩の内部(1F) (map02 上側)

岩は本来2階以上の高さがあったようですが、既に崩れ落ち、上に階段は途中までしかありません。周辺には所々瓦礫が落ちています。下に下りる階段から他のコボルドとは色の違う青色のコボルドが何匹かの緑色のコボルドたちを引き連れて上がってきます。

“蒼き雷光”のアクセロ

または“蒼き牙”のゴッツ×1

コボルド・ウォリアー×4 (脅威度 4)

コボルド・ウォリアーは通常は3匹がバトル・アックス、1匹がライト・クロスボウですが、グレイヴのコボルド・ウォリアーやコボルド・アダプトを取り混ぜても良いでしょう。

アクセロやゴッツは共通語を話すことができるので、もし、捕まえることができれば尋問をすることも可能です。地下には村人から奪った獲物が、干し肉になって吊るされています。おそらく、ここを拠点に村を襲うつもりであったのでしょう。基本的にはここでシナリオは終了です。ただし、エキストラステージを行なう場合は別です。

▼岩の地下／エキストラステージ (map03)

PC 達が楽に今までの戦闘を攻略してしまった場合、あるいは

はルールになれてきた場合、はエキストラステージを行いません。その場合、干し肉を作っていたのではなく、コボルドたちは生まれたばかりの翼の傷ついたブルードラゴンを保護し、えさを与えていたことになります。

地下へ向かう階段を降りていくと、片翼に怪我をしたブルードラゴンが地下室の瓦礫の陰に身を潜めています。PC 達を見つけると即座に襲い掛かってきます。

飛べないとはいえ、既に戦闘をして傷ついた2レベルパーティには非常に厳しいクリーチャーです。全滅も覚悟しなければならないでしょう。クロマティック・ドラゴンは邪悪な存在であり、PC が養うことはできません。

ブルードラゴンを倒してしまえばこのシナリオは完全に終了です。お疲れ様でした。

なお、このドラゴンがいた場合、地下室には治療道具、変装用具、虫眼鏡、レジスト・エナジー・ファイアのポーション、高品質チェインメール、高品質タワーシールド、ロケット・オブジェクトのスクロール、ベアズ・エンデュランスのスクロール、アダマンティン製サイズ、高品質スプリントメール、7500cp の銅貨の入った布袋が部屋の隅に無造作に山積みになっています。

▼クリーチャーデータ

コボルドの2レベル・ウォリアー(脅威度 1/3)

秩序にして悪／小型サイズの人型生物(爬虫類)

イニシアチブ +1; 感覚 暗視 60 フィート;〈知覚〉+5

防御

アーマー・クラス 16(盾なしは15)、接触12、立ちすくみ15(盾なしは14) (+2 鎧、+1 盾、+1【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)
ヒット・ポイント 11(2d10)

頑健 +3、反応 +1、意志 -1

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 バトルアックス=+2 (1d6-1) ×3

グレイヴ＝＋2（1d8－1）×3

遠隔 ライト・クロスボウ＝＋4（1d6） 19－20/×2

一般データ

【筋】9、【敏】13、【耐】10、【知】10、【判】9、【魅】8

基本攻撃 ＋2；戦技ボーナス 0；戦技防御値 11

特技《技能熟練：知覚》

技能〈隠密〉＋7、〈製作：罠づくり〉＋7、〈知覚〉＋5、；

種族修正 ＋2〈職能：鉱夫〉、＋2〈製作：罠づくり〉、＋2〈知覚〉

言語 竜語

その他の特殊能力 狡猾

宝物 NPCの装備品（スタディット・レザー、木製ライトシールドとバトルアックスまたはグレイヴ、30gp またはライト・クロスボウとクロスボウボルト 10本）

特殊能力

狡猾（変則） コボルドは〈隠密〉と〈製作：罠づくり〉を常にクラス技能として扱う。

【行動】バトルアックス、グレイヴのコボルド・ウォリアーはできるだけ挟んで攻撃しようと試みます。

ライト・クロスボウの場合、準備に移動アクションを必要とするため、5 フィートステップでよいポジションを探しつつ、味方のコボルドに隣接していない PC を狙います。

もし、このデータが弱すぎると感じた場合は、鎧をスタディットレザーからチェインシャツに変更してください。その場合、アーマー・クラス 18（盾なしは 17）、接触 12、立ちすくみ 17（盾なしは 16）となります。

コボルドの 2 レベル・アデプト（脅威度 1/3）

秩序にして悪／小型サイズの人型生物（爬虫類）

イニシアチブ ＋1；感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋5

防御

アーマー・クラス 13、接触 12、立ちすくみ 12（＋1【敏】、＋1外

皮、＋1 サイズ）

ヒット・ポイント 7（2d6）

頑健 ＋2、反応 ＋1、意志 ＋4

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー＝＋3（1d3－3） 19－20/×2

接触呪文＝＋3

一般データ

【筋】4、【敏】13、【耐】10、【知】10、【判】13、【魅】9

基本攻撃 ＋1；戦技ボーナス －2；戦技防御値 9

特技《武器の妙技》

技能〈製作：罠づくり〉＋6、〈知覚〉＋7、〈呪文学〉＋5；

種族修正 ＋2〈職能：鉱夫〉、＋2〈製作：罠づくり〉、＋2〈知覚〉

言語 竜語

呪文

0 レベル タッチ・オブ・ファティグ×2、ガイドランス

1 レベル コマンド（DC12）、バーニング・ハイズ（2d4、DC12）

その他の特殊能力 狡猾

使い魔 ネズミ（頑健セーブ＋2）

宝物 キュア・ライト・ウーンズのポーション

特殊能力

狡猾（変則） コボルドは〈隠密〉と〈製作：罠づくり〉を常にクラス技能として扱う。

【行動】最初にコマンドを使って「武器を落とせ」と命令します。近づかれたらできるだけ多くの PC が範囲に入るようにバーニングハイズを唱えます。基本的にこれ以上の行動は行いません。

“蒼き雷光”のアクセロ

コボルドの 3 レベル・ソーサラー／竜(ブルードラゴン) (脅威度 2)

秩序にして悪／小型サイズの人型生物(爬虫類)

イニシアチブ +2; 感覚 暗視 60 フィート;〈知覚〉+5

防御

アーマー・クラス 14(戦闘時は既にメイジアーマーを使い AC18 になっている)、接触 13、立ちすくみ 12(+2【敏】、+1 外皮、+1 サイズ)

ヒット・ポイント 16(3d6+3)

頑健 +2、反応 +3、意志 +3

抵抗 [電撃]5

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ダガー＝+4 (1d3－3) 19-20/×2

接触呪文＝+4(ショック・グラスブを金属製鎧を着た相手に使用する場合は+7)

遠隔呪文＝+4

一般データ

【筋】4、【敏】14、【耐】12、【知】13、【判】10、【魅】15

基本攻撃 +1; 戦技ボーナス -2; 戦技防御値 9

特技《戦闘発動》《武器の妙技》

技能 〈製作: 罠づくり〉+6、〈知覚〉+5、〈呪文学〉+7、〈知識: 神秘学〉+5、〈知識: 宗教〉+5、〈威圧〉+6;

種族修正 +2(職能: 鉱夫)、+2(製作: 罠づくり)、+2(知覚)

言語 竜語、共通語

呪文

0 レベル(-) デイズ(DC12)、ライト、アシッド・スプラッシュ、ロード・マジック、ディテクト・マジック

1 レベル(6) メイジ・アーマー、ショック・グラスブ(3d6+3)、呪文 2 つ(※注)

その他の特殊能力 狡猾、かぎ爪(5 回/ラウンド)、

宝物 NPC の装備品(キュア・ライト・ウーンズのポーション、マジック・ミサイルのワンド・チャージ 10 回)

特殊能力

狡猾(変則) コボルドは〈隠密〉と〈製作: 罠づくり〉を常にクラス技能として扱う

※注: 呪文 2 つは以下の 4 パターンからいずれかマスターが選択します。DC は 13 です。

パターン A: グリース、バーニング・ハンズ

パターン B: マジック・ミサイル、カラー・スプレー

パターン C: シールド、コーズ・フィアー

パターン D: レイ・オブ・エンフィーブルメント、オブスキュアリング・ミスト

【行動】メイジ・アーマーをすでに使用しているため残り 1 レベル呪文は 5 回です。呪文のパターンによって行動は変わりますが、PC 達を妨害・弱体化させ、チャンスがあれば決め技のショック・グラスブを放ちます。暇があればマジック・ミサイルのワンドを振ります、ダメージは 1d4+1 点です。

“蒼き牙”のゴッツ

コボルドのファイター2/ローグ 1 (脅威度 2)

秩序にして悪／小型サイズの人型生物(爬虫類)

イニシアチブ +3; 感覚 暗視 60 フィート;〈知覚〉+

防御

アーマー・クラス 21、接触 14、立ちすくみ 18(+3【敏】、+6 鎧、+1 外皮、+1 サイズ)

ヒット・ポイント 23(2d10+1d8+2)

頑健 +3、反応 +5、意志 +0

弱点 光に過敏

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質ショートソード＝+7 (1d4) 19-20/×2

(二刀流時) 高品質ショートソード×2＝＋5 (1d4) 19-20/
×2

特殊攻撃: 急所攻撃＋1d6

一般データ

【筋】11、【敏】16、【耐】11、【知】12、【判】10、【魅】8

基本攻撃 ＋2; 戦技ボーナス ＋1; 戦技防御値 14

特技《武器の妙技》《二刀流》《武器熟練: ショートソード》《素早い移動》

技能 〈製作: 罠づくり〉＋7、〈知覚〉＋8、〈知識: 工学〉＋6、〈知識: 地域〉＋5、〈威圧〉＋5、〈隠密〉＋7、〈軽業〉＋8、〈装置無力化〉＋7;

種族修正 ＋2〈職能: 鉱夫〉、＋2〈製作: 罠づくり〉、＋2〈知覚〉

言語 竜語、共通語

宝物 高品質ショートソード×2、プレストプレート、キュア・ライト・ウーンズのポーション×2

【行動】急所攻撃がないと十分なダメージを出すことができません。仲間と挟撃をし、二刀流で急所攻撃を連打します。瓦礫があって足場が悪くても《素早い移動》で 5 フィートステップは問題なく行えます。アーマークラスが高いので、少々のお会攻撃は気にせず、懐に入り込みます。

ワームリング・ブルー・ドラゴン (脅威度 5)

秩序にして悪／小型サイズの竜(地)

イニシアチブ ＋6; 感覚 竜の超感覚; 〈知覚〉＋9

防御

アーマー・クラス 18、接触 13、立ちすくみ 16(＋2【敏】、＋5外皮、＋1 サイズ)

ヒット・ポイント 45(6d12＋6)

頑健 ＋6、反応 ＋8、意志 ＋5

完全耐性 [電気]、麻痺、睡眠

攻撃

移動速度 40フィート、穴掘り20フィート、飛行 150フィート(標準)※ただし、このシナリオでは翼を傷めており飛ぶことができません。

近接 噛みつき＝＋8(1d6＋1)、爪(×2)＝＋7(1d4＋1)

接敵面 5フィート; 間合い 5フィート

特殊攻撃 プレス攻撃 2d8(40 フィートの直線状、難易度 14、[電気])、砂漠の渇き(難易度 14)

一般データ

【筋】13、【敏】14、【耐】13、【知】10、【判】11、【魅】10

基本攻撃 ＋6; 戦技ボーナス ＋6; 戦技防御値 18(対足払い 22)

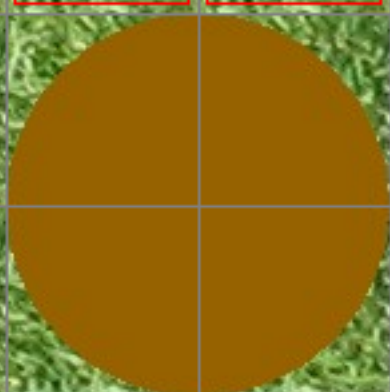
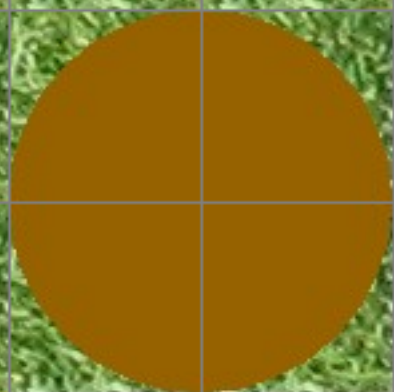
特技《威圧演舞》、《イニシアチブ強化》、《武器熟練》(噛みつき)

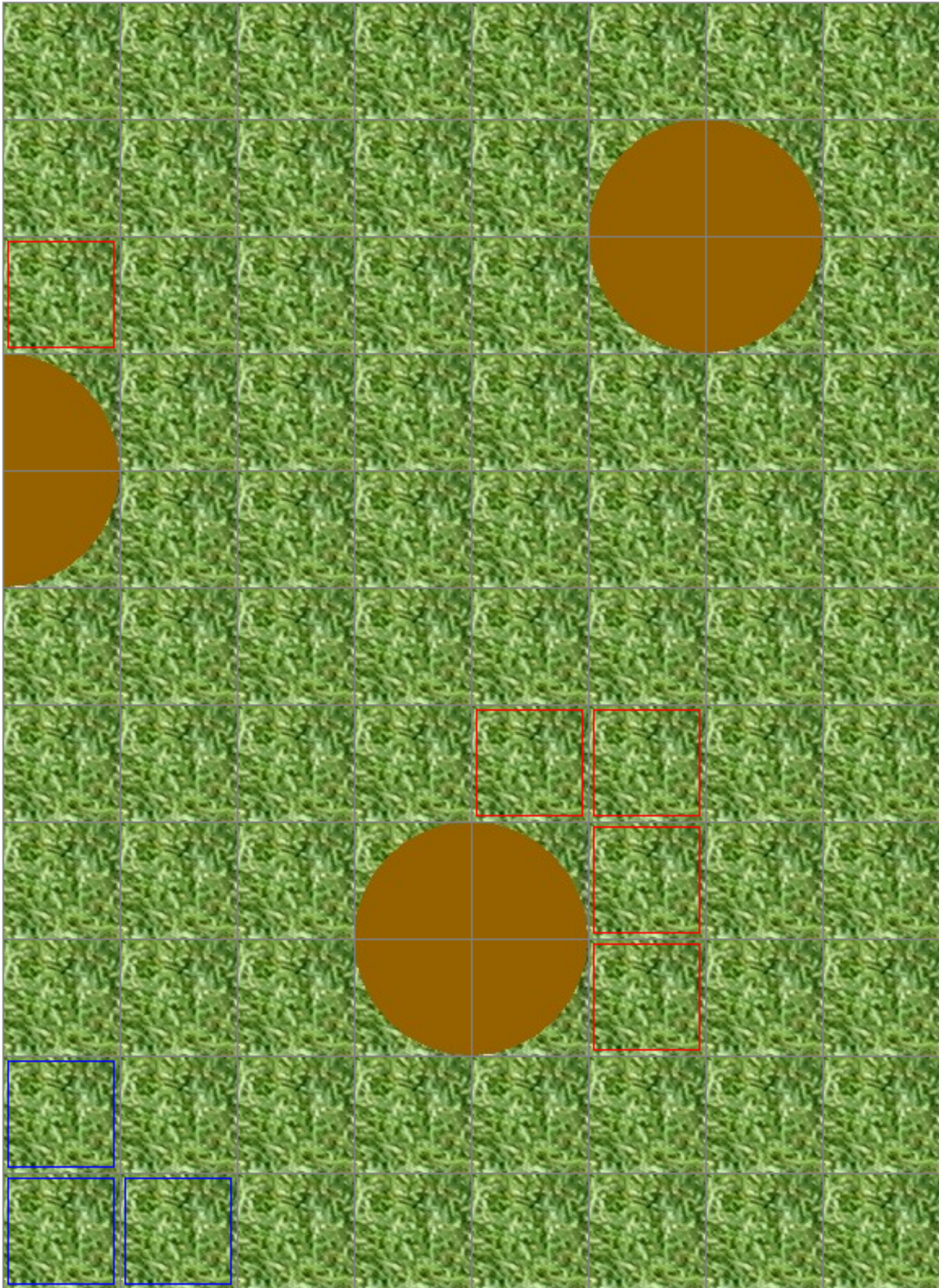
技能 〈威圧〉＋9、〈隠密〉＋12、〈生存〉＋10、〈知覚〉＋9、〈はったり〉＋9、〈飛行〉＋13

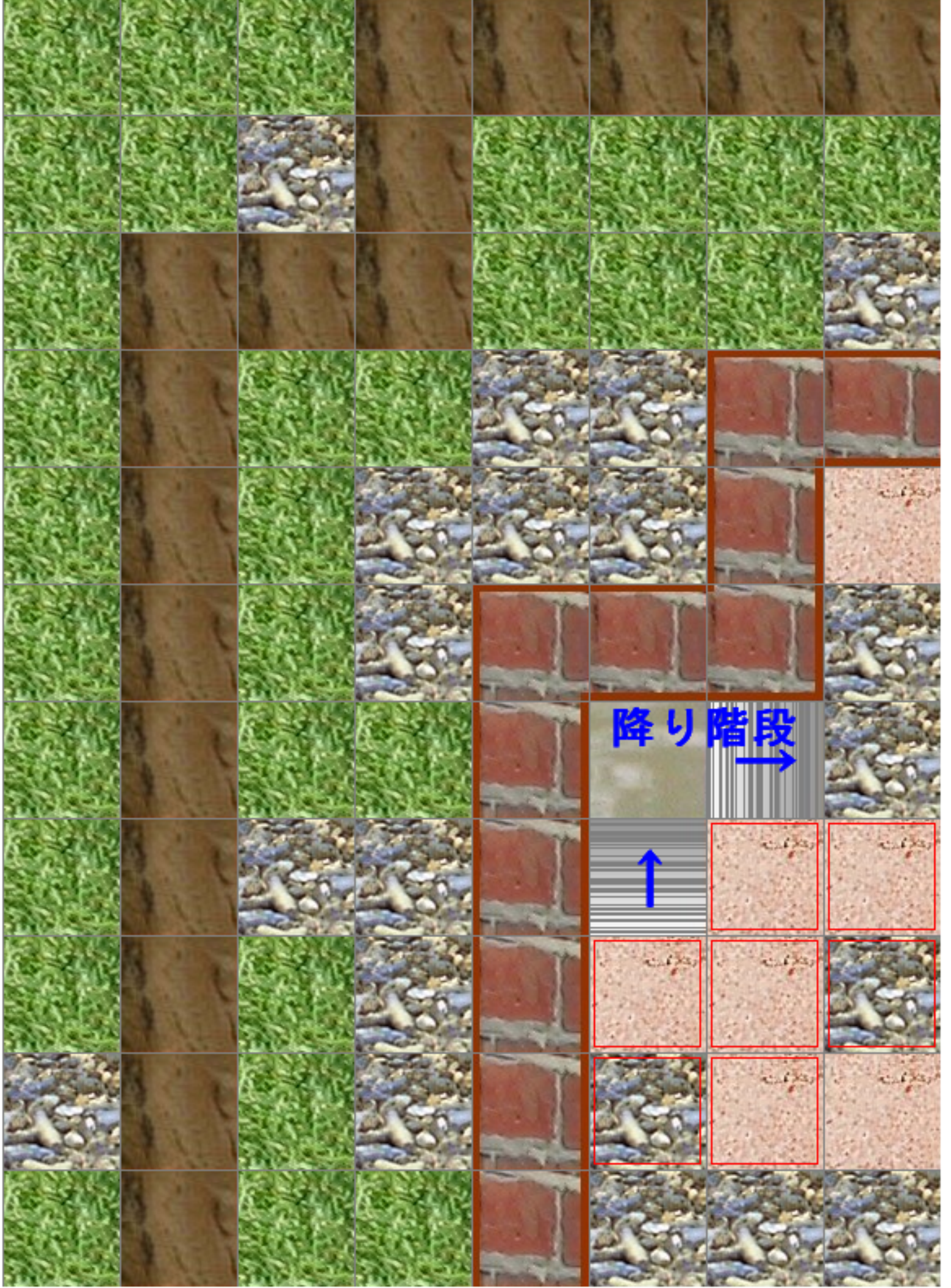
言語 竜語

砂漠の渇き(超常) ブルー・ドラゴンは回数無制限でクリエイト・ウォーター(術者レベルはヒット・ダイスに等しい)を使用することができる。また、水を作り出す代わりに、10 フィート爆発の範囲内にある同量の水を破壊することもできる。誰も所持していない液体は、即座に砂になってしまう。液状の魔法のアイテム(ポーションなど)やクリーチャーが所持しているアイテムは、意志セーブ(難易度はそのドラゴンのプレス攻撃のものと同じ)に成功しなければならず、失敗すると破壊される。

【行動】まず、プレスを 2 人以上効果範囲に入るように吐きます。余裕があれば《威圧演舞》で脅しますが、基本的には一番弱っていきそうな PC に集中攻撃をしつつ、プレスを吐けるラウンドはプレスを吐きます。







降り階段



