

「腹減った！」改訂版

パスファインダー入門者用 1 レベル簡易シナリオ

▼ はじめに

このシナリオは、*Pathfinder Roleplaying Game* を始めて遊ぶ人のためにつくったとても短いシナリオです。簡易シナリオのためこのゲームをプレイするのに必要な時間は 2～3 時間程度を想定しています。シナリオは短めですが、それなりに厳しい戦闘を強いられます。マスターは一方的にシナリオを進めるのではなく、できるだけプレイヤーにアドバイスをしながらストーリーや戦闘を進めるように心がけてください。

プレイヤー 4 人の 1 レベルキャラクターでプレイすることを前提に作られています。初期のキャラクターをルールに従って作成してください。能力値をポイント割り振りで作成する場合 15 ポイントです。パーティ編成は 4 人なら前衛戦士(ファイターまたはパラディンまたはバーバリアン)、クレリック、ローグ、魔術師(ソーサラーまたはウィザード)のバランスパーティにしておくのが良いでしょう。5 人目以降は好きなクラスで構いませんが、同じクラスが 2 人いると役割や欠点が被って活躍しにくくなるので控えたほうが良いでしょう。迷ったら 5 人目は前衛戦士(前述の 3 クラスに加えレンジャーまたはモンク)を 1 人増やしましょう。

装備はたとえ前衛戦士でも射撃武器(もしくは投擲武器)はかならず持たせてください。このシナリオの場合、2 回目の戦闘で必要になる可能性があります。

世界はオフィシャルワールドのゴラリオンを元にしていますが、特に世界は問いません。ただし、ストーリー上、ゴラリオンの神格のクレリックが敵として登場しますので、雰囲気のためにもクレリックのキャラクターはゴラリオンの神格を使用してください。

▼ PL の人数や熟練度による補正

PC が 5 人以上のパーティの場合

パーティ人数が 5 人の場合、2 戦目の増援と最終戦のゴブリンを各 1 匹追加します。

パーティ人数が 6 人の場合は、1 戦目の山犬を 1 匹、2 戦目の増援と最終戦のゴブリンを各 2 匹追加します。

PL が入門者の場合

2 戦目の増援と最終戦のゴブリンを 1 匹ずつ減らします。5 人以上の場合は上記の修正も行ないません。

PL が全くの入門者の場合

上記の修正に加え、2 回目の戦闘での増援が来るのが 1 ラウンド遅れます(見張りが呼びにくいことができた場合、増援の登場は 4 ラウンド目になり、見張りが全滅した場合は 5 ラウンド目にな

ります)。

最終戦のボス(アジュア)の負のエネルギー放出は既に 2 回使用したものとし、この戦闘では 1 回しか使用できません。また、呪文もキュア・ライト・ウーンズは既に使用済みになります。

▼ 事件の真相

半月ほど前、この村に邪神ウルガソーアのクレリック、アジュアという男がこの村にやってきました。彼はあまりにボロボロの乞食のような身なりであったので、食べ物を分けてほしい請われた村人は皆彼の願いを拒絶したのです。この村は食料を自給することが十分できないため、余裕がなかったのです。アジュアは自分を否定した村人を苦しめるため、このあたりに住んでいたゴブリンを支配下に置き、この村へ運ばれる食料を襲って奪い、自分のものにしてしまいました。

PC 達一行は食料の貧窮した村に到着します。はたして貪欲な神官アジュアとゴブリンたちから食料を取り返せるのでしょうか！

▼ 本編

PC 達はまだ駆け出しの冒険者(パスファインダー)です。森を抜け小さな村に着いたので、ここ何日か保存食(干し肉や干からびたチーズ)しか口にしていなかったで、まともな食事をしようと、村の小さな宿屋兼酒場へ行きました。しかし、酒場ではカチカチのパンに干し肉とチーズ、それにこの村で取れたという少量のヤギのミルクしかありません。酒すらまともに無いのです。

酒場のマスター「すまねえな。買出しにいった雑貨屋のアレンがまだ帰らないんだ。もう約束の日を過ぎたんだが。まいったなあ。いつもアレンが定期的に行き出してくるから貯蓄もあまりないんだよ。」

ここで〈知識:地域〉もしくは〈知識:地理〉の判定をします。達成値が以下の DC の値以上の内容はキャラクターの知識としてこの村の事前情報を知っています。また、夜まで時間をかけて〈交渉〉で村人から情報収集をすることによってこの村の状況を把握することもできます。

DC10:この村周辺は猟師もすくなく、作物も充分に取れないので定期的に近くの街に買出しに言っている。

DC15:この村は民芸品をつくり、それを売って生計を立てている。

DC20:最近この村周辺でゴブリンが出たという。また、半月ぐらい前不審な男が村に来たが追いついたら去ったという。(この情報は〈交渉〉でないと入手できません)

PC 達は村に着いたにもかかわらず、満足な食事でもできず次の日を迎えます。

次の日の早朝(まだクレリックやウィザードが新たな呪文を準備する前)、村人の一人が酒場に駆け込んできます。

村人「たいへんだあ。雑貨屋のアレンが森の中で倒れてたとよ！」

アレンは一命は取り留めたものの、かなり酷い怪我で担がれて村に戻ってきます。hp は 0 で

意識はあるものの満身創痍状態で身動きもできません。

〈治療〉で手当することもできますし、呪文を使用して回復させても良いでしょう。〈治療〉を行なった場合、DC15 以上で、その傷は小ぶりの矢、刃物の傷であることが判ります。hp が 1 以上になれば話すことができるようになります。

アレン「ありがとう。帰るのが遅くなったので急いで夜も馬車を走らせていたら何か小さな人型の生き物に襲われたんだ。どうやら買い付けた食料が目当てだったみたいだが…」

「あの荷物がないとこの村の人たちがとても困るんだ。どうか取り返してほしい。」

PC 達はこれを断る理由はないでしょう。村人の為は勿論、自分達が今晚ともに食事ありつくためには荷物(食料)が必要なんですから！

ここで PC 達は呪文を準備し、出発前に 1 回につき 2 時間ほどかかりますが情報収集をすることができます。

襲われたあたりの森について 〈交渉〉

DC10:周辺には以前狩人が使っていた洞穴がある。

DC15:その洞穴周辺でゴブリンを良く見かける。

また、この村の人が襲われるような恨みを買っていないかを調べる人がいる場合、次のようなことが分かります。

最近、村人が恨みを買うような事件はなかったか 〈交渉〉

DC10:半月ほど前、乞食のような男が食べ物くれと脅してきたが、余裕が無いので追い返した。

DC15:その男は名前は忘れたが神に仕える神官だと言っていた。この村に神罰が下るなどと呪いの言葉を吐き捨てて去っていった。

さすがに襲撃されたので街道とはいえ同行する村人はいません。ただし、雑貨屋のアレンを治療していれば「役に立つから」と、キュア・ライト・ウーンズのポーション(1d8+1点 hp 回復)を人数と同じ本数託されます。

1 時間ほど歩いて森の襲撃されたところまで来ると、壊れた馬車があり、いたはずの馬の姿はありません。周囲には血が滲んでいます。馬車を調べようと近づくと、周囲になにか気配を感じます。この周辺の森は重度の下生えで、街道以外を移動するには通常するのに 4 倍必要な移動困難地形です。また、重度の下生えは〈軽業〉の DC に+2し、〈隠密〉判定には+5 の状況ボーナスを得ます。また、30%の視認困難をもたらします。(環境／野外参照)

〈知覚〉で DC17 以上で周囲に山犬が 2 匹近づいてくるのが分かります。どうやら山犬は血の匂いを嗅ぎつけたのでしょう。もし〈知覚〉判定に失敗すると、不意打ちラウンドで PC たちの傍まで移動してきます。周囲を警戒していた PC はこの判定に+2 のボーナスを得ます。

山犬×2(実質脅威度 1)

山犬(データはヤング・ウルフ) 脅威度 1/2

経験点:200

N/小型サイズの動物

イニシアチブ +4; 感覚 夜目、鋭敏嗅覚;〈知覚〉+8

防御

アーマー・クラス 15、接触 15、立ちすくみ 11(+4【敏】、サイズ+1)

ヒット・ポイント 9(2d8)

頑健 +3、反応 +7、意志 +1

攻撃

移動速度 50 フィート

近接 噛みつき=+1(1d4-1、加えて“足払い”)

一般データ

【筋】9、【敏】19、【耐】11、【知】2、【判】12、【魅】6

基本攻撃 +1; 戦技ボーナス -1; 戦技防御 13(対足払い 17)

特技《技能熟練:知覚》

技能 〈隠密〉+7、〈生存〉+1(+5 嗅覚による追跡)、〈知覚〉+8; 種族修正 +4 嗅覚による追跡での〈生存〉

山犬は 2 匹が同じ目標を挟んで攻撃しようとしています。攻撃が命中したら足払いを試みます。転んだ目標に集中攻撃をします。山犬はお腹をすかしているので撤退しません。

山犬を退治し、ゆっくり周囲を調べると、血の跡が点々と森の中に続いています。〈生存〉で DC10 に成功すれば跡をたどることができます。失敗すると見失って 1 時間後に再び判定を行なうことができます。

痕跡をたどっていくと少し開けたところへ出て崖があり、そこに洞窟が空いています。洞窟の前には見張りらしきゴブリン達が 3 匹います。洞窟から 30 フィートほど離れた茂み(軽度の下生え)に隠れてゴブリンに気付かれないようにするには、全員〈隠密〉で DC11(軽度の下生えの修正を含む)に成功しなければなりません。この軽度の下生えのマスは〈軽業〉〈隠密〉の DC が+2 され、移動困難地形で 20%の視認困難をもたらします(環境/野外を参照)。

また、洞窟に近い下生えのある場所は瓦礫が散らばっており、移動困難地形になっています。

瓦礫があっても近いほうがよいか、遠いが洞窟までの足場がよい方がよいか PC 達に最初のポジションを決めさせてください。全員の配置を決めたところで〈隠密〉判定を行ないます。

1 人でも〈隠密〉に失敗すると直ちに気がつかれ、不意打ちラウンドは発生しません。1 ラウンド目に 1 匹は洞窟の奥へ入っていきます。残りの 2 匹は弓で応戦します。〈隠密〉が成功している PC には気がついていないので、その PC からの最初の行動による攻撃は不意打ちラウンドでなくともゴブリンは立ちすくみ状態となります。

全員が〈隠密〉に成功し、ゴブリンがこちらに気がつかない場合は不意打ちを行なうことができます。不意打ちラウンドで倒せなかった場合も、1 匹は仲間を呼びにいきます。ゴブリン語で「敵襲だ！」と叫びながら。

仲間を呼びに行った 2 ラウンド後(通常は 3 ラウンド目)のイニシアチブ 26 で増援のゴブリンが 4 匹現れます。最初のラウンドは奥から移動して弓で攻撃をします。

見張りが全員不意打ちや 1 ラウンド目で倒されるなど、呼びにいけない場合は 4 ラウンド目のイニシアチブ 26 に増援のゴブリンが 3 匹現れます。(どちらにしても合計 6 匹現れます)

ゴブリン×6(ゴブリン 6 匹の実質脅威度 3 ですが 2 回に分断されているので 1 程度が 2 回)

見張りを倒し、増援が来るまでの間に時間がある場合、改めて〈隠密〉を試みることもできます。この場合は出目 10 を選択できません。GM は増援の各ゴブリン全員の〈知覚〉判定を行ないます(見張りの場合は出目 10 をしていましたが、今回はできません)。

ゴブリン 脅威度 1/3

経験点 135

ゴブリンの 1 レベル・ウォリアー

NE/小型サイズの人型生物(ゴブリン類)

イニシアチブ +6; 感覚 暗視 60 フィート;〈知覚〉-1

防御

AC 16、接触 13、立ちすくみ 14(+2 鎧、+2【敏】、+1 盾、+1 サイズ)

hp 6(1d10+1)

頑健 +3、反応 +2、意志 -1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード=+2(1d4/19-20)

遠隔 ショートボウ=+4(1d4/×3)

一般データ

【筋】11、【敏】15、【耐】12、【知】10、【判】9、【魅】6

基本攻撃 +1；戦技ボーナス +0；戦技防御値 12

特技《イニシアチブ強化》

技能〈隠密〉+10、〈騎乗〉+10、〈水泳〉+4；種族修正 +4〈隠密〉、+4〈騎乗〉

言語 ゴブリン語

装備 ショートソード(小型)、ショートボウ(小型)、矢 20 本、銀貨 1d6×10 枚

ゴブリンは見張りなので無理して洞窟の入り口から離れることはなく、弓で応戦します。隣接されたら弓を捨て、ショートソードに持ち替えて戦います。その場合は積極的に挟み、集中攻撃をします。増援が来た場合も、何匹かは接敵してきます。もし、見張りを倒してそのまま PC 達が洞窟に突入した場合、増援は洞窟内で戦闘になります。ゴブリンを殺さずに捕まえることに成功し、脅して情報を聞き出す場合、ゴブリン語を話すことができるキャラクターが〈威圧〉で DC9 に成功する必要があります。聞きだせる内容は、

「自分達がアジュア様の命令従って、食料と馬の死体を洞窟まで運んできた。」

「アジュア様は人間で、ウルガソーアに使える神官さまだ。」

「アジュア様は恐ろしい奇跡が起こせる。刃向かったら命が無い。」

「他にもまだ仲間のゴブリンがいる」

ウルガソーアの名前を聞いたら〈知識:宗教〉DC10 以上で邪悪な神であることが判り、DC15 で大食、病、不死を司ることが判ります。ウルガソーアの信者は一般的に大食いなので、アジュアも例外ではなく、食べることに對して貪欲です。彼は逆に金品にはさほど興味がありませんし、汚い服装でも気にしていません。

洞窟にはところどころ魔法的な明かりがともされています。(ボスの正体を知らなくともゴブリンが暗視能力を持っていることが判れば不自然であることに気がつくかもしれません)

少し曲がった奥の部屋に不自然な豪華なイスに座った陰湿な顔の男が骨付き肉を頬張りながら座っています。服はボロボロだがその服の奥にはチェーンメイルが見え隠れしています。アジュアの首にかけている蠅の邪印から〈知識:宗教〉DC10 でウルガソーアであることが判ります。

骨付き肉の食べ残しの骨をそこら辺に捨てると、立てかけてあったサイズを構え、

アジュア「さっきから騒がしいと思ったら、俺様の城に何の用だ、アン？…そうか、村の連中か。村の連中がお前らを連れてきたんだな？…悪いが荷物は返せんよ。俺様の大事な食料だ。てめえらに奪われてたまるかよ、ケツ！」

手下のゴブリンに向かって、

「お前らも働けよ、そしたらお前らの好きな肉食わせてやる」

といって襲い掛かってきます。

アジュア(クレリック)×1、ゴブリン×2(実質脅威度 3+)

アジュア 脅威度 2

経験点 600

人間のクレリック 2／ファイター1(ウルガソーア、領域:死、魔法)

NE／中型サイズの人型生物(人間)

イニシアチブ +3; 感覚 なし;〈知覚〉+3

防御

AC 15、接触 9、立ちすくみ 15(+6 鎧、-1【敏】)

hp 23(2d8+1d10+3)

頑健 +6、反応 -1、意志 +6

攻撃

移動速度 20 フィート

近接 高品質サイズ=+5(2d4+3／×4)

近接 スパイクガントレット=+4(1d4+2)

遠隔 高品質サイズ=+6(2d4+3／×4)(魔術領域の能力、射程 30 フィート、1 日 6 回)

一般データ

【筋】14、【敏】8、【耐】12、【知】14、【判】16、【魅】10

基本攻撃 +2; 戦技ボーナス +4; 戦技防御値 13

特技《イニシアチブ強化》、《腕力による威圧》、《追尾》、《技能熟練:威圧》

技能〈知識:宗教〉+6、〈知識:神秘学〉+6、〈威圧〉+11、〈はったり〉+3、〈真意看破〉+8、〈治療〉+9

特殊能力 負のエネルギー放出(1d6 DC11 3 回／日)、従者の見えざる手(6 回／日)、出血の手(6 回／日)

言語 共通語、ゴブリン語、竜語

装備 高品質サイズ、スパイクガントレット、チェーンメール、キュア・ライト・ウーンズのポーション×1、銅貨 23 枚

呪文

1st: コーズ・フィア(領域、DC14)、コマンド(DC14)、キュア・ライト・ウーンズ、プレス

0: ライト、ディテクト・マジック、ピュリファイ・フード・アンド・ドリンク、ガイドランス

アジュアは前衛のゴブリンが倒れるまでは、プレスをかけた後、両手近接武器を持つ前衛がい

る場合、コマンドの呪文で「落とせ」と命令して武器を落とさせます。もしくは前衛にコース・フィアを唱えます。

攻撃呪文が尽きたら、ゴブリンと挟むような位置を取り、サイズで攻撃します。自分だけがダメージを受けているような状況ならキュア・ライト・ウーンズ(1d8+2 点)を唱えます。

お供のゴブリンは前衛を挟むように攻撃します。

ゴブリンが倒れるか 3 人以上の PC に囲まれるかキュア・ライト・ウーンズを消費済みで hp が 11 以下になると(ゴブリンを巻き込んでも)容赦なく負のエネルギー放出を使用します。戦闘前に、PC たちに悪のクレリックは善のクレリックの逆で広範囲にダメージを与える手段を持っていることを教えておいた方がよいでしょう。アジュアの武器のサイズは両手武器のため、呪文を発動したラウンドは片手を空けるために機会攻撃はスパイクガントレットになります。アジュアは食料を死守するため死ぬまで戦いますが、ゴブリンはアジュアが倒れると戦意を喪失して逃げていきます。PC 達によって逃げ場を塞がれている場合は死ぬまで戦います。

アジュアを倒すとその奥に鍵のかかった扉があります。〈装置無力化〉で DC20 に成功するか、アジュアの懐にある鍵を見つけて開ければよいでしょう(懐を探す場合〈知覚〉で DC15)。

無理やり壊すなら、硬度 5、hp10、破壊 DC13 です。

奥には奪われた食料の荷物と 1 つの古い宝箱があります。不思議なことにアジュアはこの宝箱の鍵を持っていません。(実はアジュアがここへ来る前からあった宝箱で開け方が分からないのでアジュアは触っていなかっただけです。)

宝箱には鍵と罠がかかっており、発見は〈知覚〉DC20、解除は〈装置無力化〉DC20 で解除できます。失敗すると遠隔で命中+15(ダメージ 1d8+1/×3)の矢が飛んできます。(脅威度 1)

中には高品質のロングソードと銀貨 500 枚と銅貨 5000 枚、ポーション(メイジ・アーマー)1 本があります。

荷物を運ぶのは大変ですが、全員で運べばかなり運べるでしょう。さもないと、村人を呼びに帰り改めて馬車を仕立てて運ぶこともできます。扉を破壊したまま村に帰って出直した場合は荷物の食料がネズミなどに一部食い荒らされてしまいます。そうするとお礼は言われますが不満そうで残念ながら宴会はありません。

村に無事荷物を運び込めばミッション終了です。たいした村でないのに報酬は出ませんが今晚は村人達が宴会を開いてくれるので腹いっぱいご馳走が食べられるでしょう。

いただきま〜す！(終わり)