

SS2

「鷺と杉の木」

背景

- 西ネイルと東ネイル マングー(蛮族)
- 西ネイルと東ネイルでマングーを北に放逐
- 西ネイルと東ネイルの争い、後ろで糸引くマングー
- PCによる謎のプレートの発掘、入手

冒険の舞台



1. 導入

- 西ネイル第2の都市クッキ市にて
- 朝目が覚めるとロツソが謎のプレートを持って失踪
- 地震発生(震度4程度)

—

2. 追うPC

- ロツソを追うことにした場合は、足跡・痕跡を難度12で判定(冒険者で良い)
- あるいは闇烏が子供に手紙を託し、アウラ川下流のハノー市へ向かえと言う
 - 250ガメルが添えられている、前金として。
 - 後金750ガメル
- あるいはロツソ分の宿代が払われていない

3. 追跡行(1)

- 行程としては12日程
- 2日目(谷) 旅人との遭遇
 - ジナス、コノハと遭遇
 - 通常の旅人を装う(ピンチ救ってもいいな)
- 5日目(川岸) 小さな村に到着
 - 情報の入手
 - ロツソの消息を聞く。西のアウラ川下流へ向かった
 - ハノノー市周辺に地震で遺跡登場
 - » 西ネイル古代遺跡研究会の調査団が通った
 - 河を下る選択肢はロツソと調査団が買い占めたのでナシ
 - キヨク村。人口100人程度の規模
 - アウラ川の渡し・漁業で生計を立てている
 - 雑貨屋と宿場位しかない

4. 追跡行(2)

- 8日目(湿地) 異界へ
 - 濃い霧が出現
 - ハイドンが道に迷う
 - 気がつくと荒廃した丘の上に出る
 - そこに熊の死体と斧が一振り。誘われるように捨てる
 - カチ割り丸の入手
 - » カチ割り丸(必要筋力20の+2バトルアックスだが。まだ潜在能力はある)
 - その後うろろすると合流

4. 謎の組織の襲撃

- 10日目(沼地・雨) 謎の組織に襲われる
 - PCを襲撃する8人組(難度13で発見)
 - ヘルサーバント*8
 - 「プレートをよこせ！」
 - 遠くでジナスとコノハが指揮していた(難度12)
 - ここで1000点

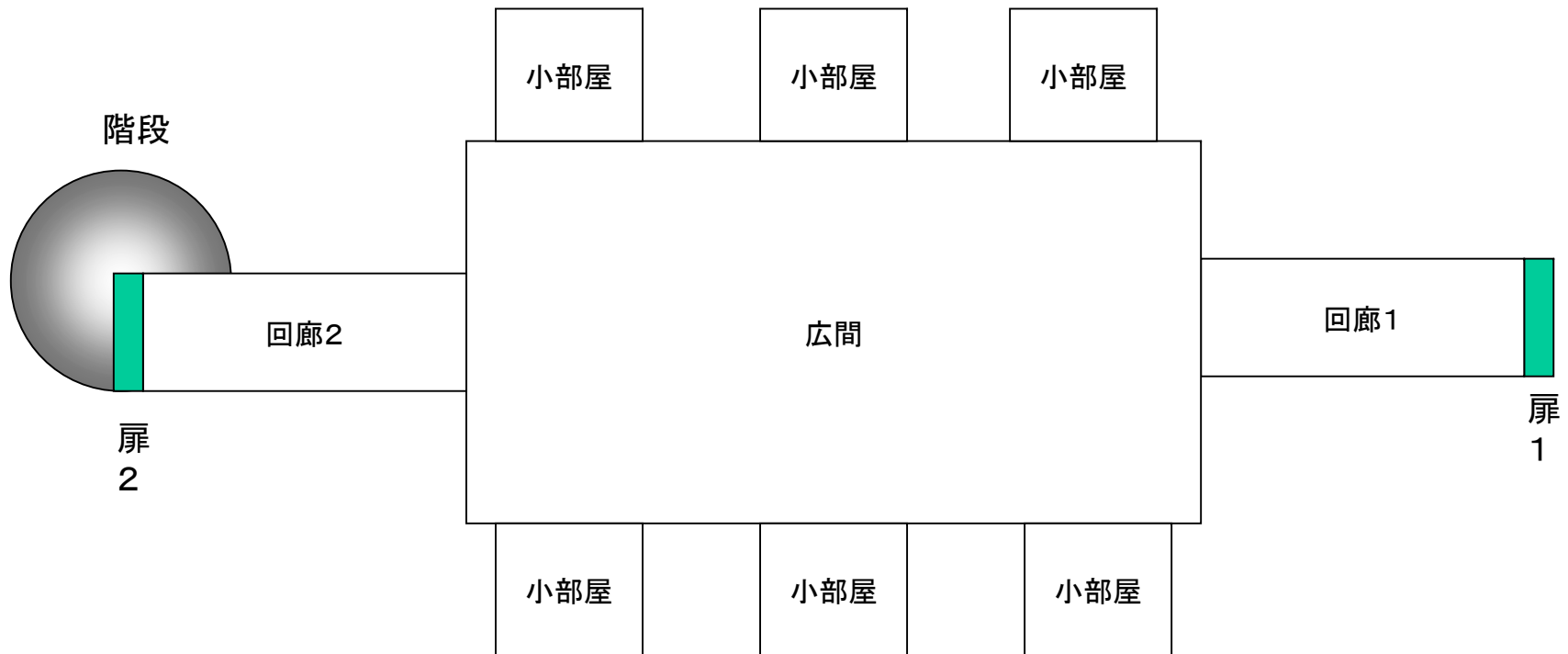
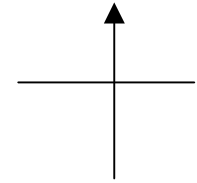
5. ハノノー市

- 一通りの店は揃っている
- 遺跡出現も軽いニュースになっている
 - 調査団は到着、潜入済み
 - かなり広いことがわかっている。
 - 内部に調査本部を置く、そうだ。
 - (調べればロツソが先に入ったのもわかる)

6. ハノノー遺跡に潜入

- アウラ川に近い、ハノノー市からは1日程度の距離
- 地震によって地盤が崩れ、入り口が露出した。
- 遺跡の潜入の形跡あり。
 - 調査団は中にいるらしいが・・・静か
- 石扉(5メートル)の入り口がある

遺跡第一階層(居住区)



10m

遺跡第一階層の解説

- 扉1 石造りの扉で幅5メートル。あっさり開く
- 回廊1 柱が並んでいる。それだけ、柱の装飾から古代遺跡のものである事はわかる(11)
- 広間
 - 30*20m程度の大きな広間。ここに調査団が本部を設置していた。
 - が、何者かに襲われており、皆死んでいる。
 - セージ10人、護衛4人、全員。
 - 切り裂かれた後、毒、絞め殺された後など
 - 阿鼻叫喚だった事は推定される
 - 調査資料なども全て破かれ、燃やされている
- 小部屋
 - (4*4m)ここも荒らされている。右上と左下には死体がある。
 - 真ん中下には瀕死の生存者がいる。とは言えど、何者が襲ったか不明
 - 左上の小部屋には家具などに隠されるようにして生き残り(と思われる少女がいる)
 - ただし、ショックのせいかわ口は効けない。が、ついてくる

遺跡第一階層の解説(続き)

– 回廊2

- 回廊1とほとんど同じ。血が滴っている

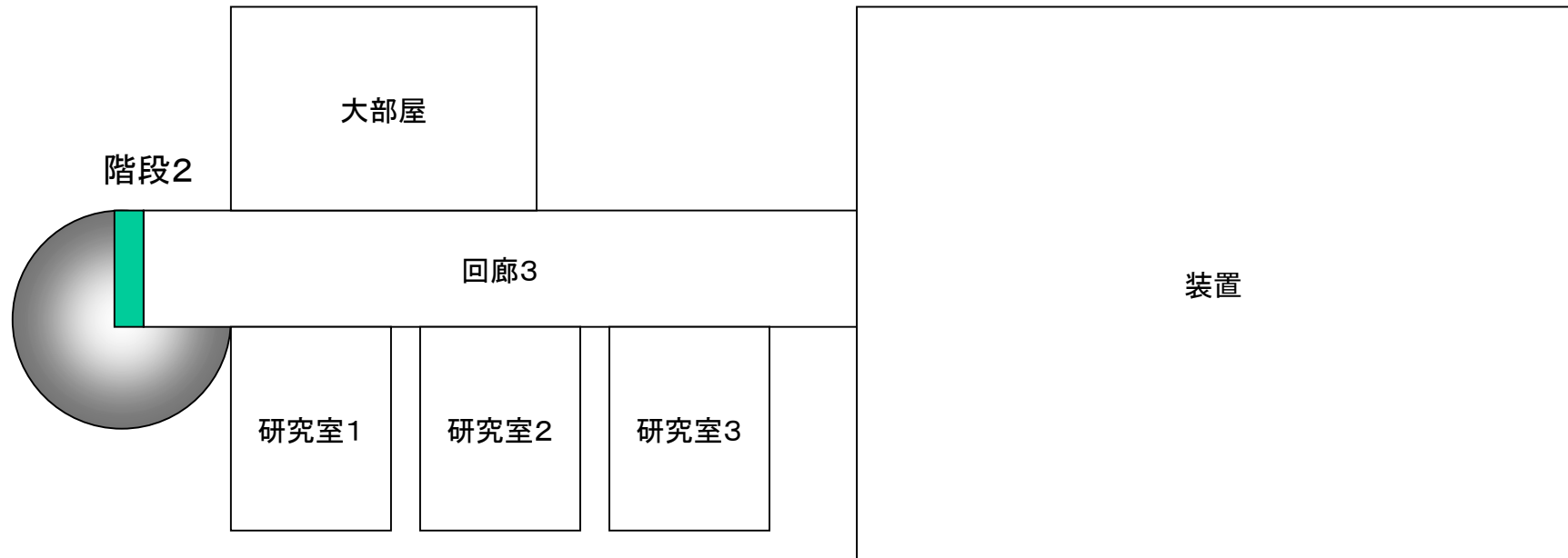
– 扉2

- 爆破によって強引に開けられたようである(石造りだけど)

– 階段

- 折り返すようにして階段が下へ続いている

遺跡第二階層 (研究区)



10m

遺跡第二階層の解説

– 階段2

- 下りたところで電灯が点き、明るくなる
- ロツソがマスターキーであるプレートで装置を作動させた。

– 回廊3

- 装置の防衛用ガーゴイル * 3とヘルサーバント * 5の戦闘
- 観戦しているとガーゴイルが勝ち、おもむろに襲ってくる(生 10点)

– 研究室1

- 研究者の部屋と思われる。机・ベッドなどがあるが、荒らされている為役に立ちそうなものは無い

– 研究室2

- 同じく研究者の部屋。メモがある(古代語)
 - 『～(読めない)装置のスイッチは映像の部屋に』

– 研究室3

- ゴーレムを作成していたと思われる部屋。
 - チェスト・イミテーター
 - » 魔晶石2個(6点ずつ)
 - » サファイア * 5(200ガメル相当)

遺跡第二階層の解説

- 大部屋
 - PCが入っても真っ暗だが、スイッチを探し(10)て点けると北の壁に映像が映る
 - 栄華を誇った古代王国
 - 寿命で死ぬ妻
 - 研究している(DNAの螺旋)
 - 装置の完成
 - 装置から現れる人と動物の合成の奇妙な生物
 - 装置の封印
 - 見た後は装置の扉が開く

装置の部屋

- 奥に巨大な装置がある。
 - 人の入る場所があり、変化に使ったと思われる
 - マスターキーを置く台座があり、そこにプレートが乗っている
- ジナスは樹木状の怪物に変化し、ロットソを拘束している
- コノハが装置をいろいろいじっている
 - ジナスとコノハはヘルハザードの一員としてこの遺跡を入手しに来た。
 - PCが邪魔なので始末しようとする
 - ロットソは人質
- と思っていたらロットソは自力で脱出する。
 - ロットソがハイドン同様に授かった「キャノンボール・アミュレット」により、下半身が炎となり、脱出する。

ジナス、コノハとの戦闘

- カチ割り丸がジナスに対し雄たけびをあげて、炎を纏う(5点の追加ダメージ)
- コノハはワシの怪物へと変化し、高速戦闘を仕掛けてくる。
 - PCの状態がやばかったらキャノンボールと化したロックスが応戦
- どうしようもなくなったら遺跡の爆発が始まる
- 真っ当に倒したらジナス、コノハが装置に自爆し、装置の暴走が始まる

遺跡の爆発

- つれていた少女が話し出す
 - 少女はこの遺跡のコントロールキーであり、危険なときには自爆するようになっていた。
 - PC達は少女の力で地上に脱出する(ワープ)
 - しかし、遺跡は大爆発し、クレーターができる
 - そこにアウラ川の水が流れ込み、湖になりましたとき。
 - おちまい

ヘルサーバント

- ヘルハザード配下の戦闘員。元は一般市民だが、洗礼によって人外の力を得ている。ただし、下っ端なので爪のみ
- 敏14 移4 攻撃10 打5+毒(特殊) 回9(3) 生8 精8
 - 毒は攻撃を受けると生命抵抗10。失敗すると・・・(2d6)
 - 2-3 猛毒(生-6)
 - 4-5 魔力暴発(アフロ、精-2)
 - 6 笑い出す(攻-1)
 - 7 泣き出す(回-1)
 - 8 怒り出す(攻撃+1回避+1)
 - 9-10 よろめく(行動なし)
 - 11 幻影(最愛の人)(ターゲット不定)
 - 12 自傷行為(精神抵抗で自分を攻撃)

ジナスとコノハ

- ジナス(杉のホムンクルス)
 - 物事をはっきりいう性格
 - ヘルハザードの一員で杉の力を持っている。変化時の能力は以下のとおり
 - 敏捷12 攻撃(特殊) 回避+0 防4 生25 精25
 - 毎ターン生命が4点回復する。ただし炎の分のダメージは回復しない
 - 攻撃は締め付けによる。+4で攻撃し、命中すると毎ターン打撃力10。脱出は筋力抵抗14(協力すると+3)
 - 攻撃時の2d6が11,66を除くゼロ目だった場合、花粉症併発。攻撃失敗
- コノハ(ワシのホムンクルス)
 - 物静かだが激情的な性格
 - ヘルハザードの一員でワシの力を持っている。変化時の能力は以下のとおり
 - 敏25 攻+8 打撃15(+4) 回避+9 生15精 20
 - 基本的に空中からの突撃を行う。

カチ割り丸とキャノンボーラー

- いずれも謎のアイテムとなるというか考えていない
 - カチ割り丸
 - いずれは熊変化
 - キャノンボーラー(ガントレット)
 - キャノンボール状態に変身
 - 下半身がロケットと化して高速戦闘を可能にする
 - 突撃の攻撃力+2
 - ただし1ラウンドにつき火で生命1ダメージ
 - 追加ダメージ2(炎分)

続編ていうか伏線

- ハイドン達に力を与えた存在
- ツンデレ
- ヘルハザード
 - ヘルハザードは人としての禁忌を犯して人体を改造し、不老不死を狙う集団
 - そのために国家権力があつた方がいいのでマングー復興
 - 次も何かに変身する敵がいいやね
 - プレート
 - 残ってます。誰か拾った？
 - 遺跡
 - 次の遺跡へ。今回のような遺跡は他にもある
 - » ちなみに今回の事件のせいで国家の目に留まることに
 - 変身
 - だって今回モチーフは変身ヒーローだからね。どうにか変身できるようにならないものか。
 - » カチ割り丸による熊→ハイドン
 - » キャノンボール→ロツソ