

みこ 神子の住む村

このシナリオについて

洞窟に巣食ったゴブリンを退治する初級冒険者向けのシナリオです。推奨プレイヤー人数は6～10人です。人数の半数以上はNPCにします。

冒険者たちは旅の途中に小さな村に立ち寄ります。そこで村の聖なる洞窟に巣食ったゴブリン退治を依頼されます。依頼をすすめるうちに、村の風習を利用して闇の神に生贄を捧げる司祭の存在に気づきます。冒険者たちは司祭を倒して汚れた聖地をもとに戻すことが目的です。

推奨人数：PC 2～4人、NPC 3～5人、GM 1人

プレイ時間：3～4時間（準備や休憩時間を除く）

推奨レベル：1

プレイスペース：80㎡以上推奨、テーブル・椅子・ホワイトボードがある場所をおすすめします。パーティションや展示板があるとより便利です。

必要な小道具

宝箱

紙箱や段ボール箱で代用可。段ボールの場合は100均で売っている木目調のシートを貼ると雰囲気が出ます。入手アイテムをカードで表現する場合は小さくてもいいでしょう。100均などに雰囲気のある小物入れが置かれていることもあります。

鎖（または紐・ロープなど）とペンチ

吟遊詩人が繋がれている鎖です。鎖は100均のプラスチック製でいいでしょう。ペンチは鍛冶道具の見立てです。他のものでも構いません。実際に切断する必要はありませんが、切断する場合はよくよく注意しましょう。

食べ物

ゴブリンたちが食べ残したものです。100均のままごとセットなどを使うのもいいでしょう。

サイコロ

ゴブリンたちが賭け事をしていたサイコロ。

松明、金槌、酒杯

扉を開けるため石像に持たせるアイテムです。目的にあっていれば別のもので構いません。例：LEDろうそく、木槌、コップ。松明は新聞紙を丸めて木目シートを巻き、先端に赤い布や不織布などを巻くとそれっぽく見えます。

茶色の布

土として使います。

種

わかりやすいように大豆やアーモンドがいいでしょう。袋に入れておきます。

石像の文字

扉を開けるためのヒントが書かれた紙

あると良いもの

登場アイテム

短剣・長剣・指輪・ロープ・金貨・聖書が獲得アイテムとして登場します。全てカードで代用して構いません。

ライト

陽の光の代わり

小瓶など

ポーション類に使います。なければアイテムカードで構いません。ガラス製は割れる恐れがあるのでやめましょう。

ランタン

持っていることにしても構いませんが、あると雰囲気が出ます。

プリント布

木目柄、レンガ柄、岩柄、芝生柄、扉柄などの布が販売されています。それらを床に敷いたり壁にかけたりすると雰囲気が出ます。

雰囲気アイテム

ろうそくLED、木製のピアマグ、ファンタジックなアイテムを色々揃えておくと雰囲気が出ます。

登場人物

登場人物の名前・性別・種族はプレイヤーに合わせて変更して構いません。NPCは1役だけだと出番がないときに暇になってしまいます。同時に登場しないNPCは兼任することをおすすめします。

村長 ビルダッド（ハーフリング）

先祖代々この村で村長をしている。気が弱くて優柔不断だが村のことをいろいろ気にかけており、村人からの信頼は厚い。アンとは幼馴染でよく酒場に相談に来る。儀式やしきたりをすべて信じているわけではないが、自分の代で途切れることを恐れている。村が貧乏なので金にはうるさい。

宿屋の女将 アン（人間）

「笑う林檎亭」の女将。快活でほっぺが赤い純朴な村のおかみさん。村人たちからはアン母さんと呼ばれている。アップルパイが自慢。

神子（ミコ） ネーラ（人間）

神子（メディウム・神との媒介者）になるために選ばれた15歳の少女（少年）。俗世との隔絶はちょっと残念だけど神の声を聞く大切な役目なのだから嫌というわけではない。素直で良い子。

司祭（ハイブリスト） ネイハム（人間）

先祖が洞窟を見つけたことで司祭として務めている一族



の者。神子の世話をしながら年に数回神事を行い、神子が伝える神の声を村人たちに伝えている。プライドが高く態度が大きい。自尊心が強く小さな村で一生を終えることに不満を覚えていた心に闇の神アムドが取り憑いてしまう。実際は神子となる者たちを生贄にしてアムドに捧げている。

吟遊詩人 リリドール (エルフ)

旅の吟遊詩人。吟遊詩人の多くがそうであるように陽気で夢見がち。神子の境遇を知り自分の妹のように感じている。1年後の来訪を約束したが、ゴブリンに捕まってしまった。

石像

扉を開ける仕掛け用の石像

神子の亡霊

生贄にされてしまった神子の亡霊です。ヒントをくれますが、司祭の力でPCたちに襲いかかってきます。

コボルト、ゴブリン

敵モンスター。

配役礼 (PC 3人、NPC 4人の場合)

A：村長、ゴブリン、石像、司祭

B：女将、ゴブリン、石像、神子亡霊

C：村人、神子、ゴブリン、石像、神子亡霊

D：村人、コボルト、詩人

人が足りない場合はGMが吟遊詩人などNPCを兼任してもいいでしょう。

シナリオ背景

舞台は「ハットフィールド」というイストワール王国内に無数にある小さな村の一つです。こうした村々は深い森や険しい道によって人の往来は少なく、独自の風習を持つ

ことも少なくありません。

ハットフィールドもその一つで、大地の神ナディアを独自の方法で祀っています。この村には数百年前に古のドワーフが住んでいた古い洞窟があり、そこを聖域としています。聖域では年に数回、神子が神と対話し、村の吉凶を聞くことで様々な困難を乗り越えてきました。

神のお告げがあると村の中から15歳になった子どもを次の神子として選びます。そして交代の儀式を行い、新しい神子が神の声を聞く役割を引き継ぎ、以前の神子は神に愛された者として神のもとに召され、その生命を終えます。隔離された村の中でそう教えられて育つ子どもたちは、神子に選ばれることを誇りに思い、神子生活を自らの使命として過ごします。

しかし現在の司祭は自身の欲望のために聖地を穢し、闇の神アムドのための祭壇に作り変えてしまいました。神子の何人かは生贄として捧げられ、司祭とアムドの力は日に日に増しています。村の者たちは最近の司祭はおかしいと思いつつも、神を疑って村に悪いことが起こってはいけないと司祭の言うことを聞いています。

冒険者たちは、一つの探索を終えた帰り道にこの村に立ち寄ります。村の宿屋で一休みをしていると女将と村長が何やら話し込んでいます。どうやら聖域である洞窟がゴブリンたちの住処になってしまったようです。困った二人は冒険者たちにゴブリン退治の依頼をします。

シナリオ本編

1. 宿屋 笑う林檎亭

配置図：1. 宿屋

登場 NPC：酒場の女将、村長。村人

時間：夕方

GM によるシーン説明

「とあるダンジョンの探索を終えた君たちは帰路につきました。一日の移動を終えて日が傾き始めた頃、今日は野宿かと思っていたところで村を見つけます。小さな農村ですが炭鉱に近いこともあり1軒の小さな宿屋がありました。

【笑う林檎亭】と書かれた宿屋は村の社交場にもなっている場所で数人の村人が酒を飲んでいいのか、明かりの漏れる窓からはにぎやかな声が聞こえてきます。

きみたちはこの宿屋に泊まることを決め宿屋の扉の前に立ちました」

タイムイン

PC たちが扉を開けると女将は店の中に案内し注文を取り、料理を出すなどします。PC たちが初顔合わせの場合は女将または GM が PC に食事をしながら自己紹介をするよう促しましょう。

区切りの良さそうなところで、村長と村人（女将も入ってよい）が PC たちの傍で話し始めます。会話では以下のキーワードを話し（全てを話さなくても構わない）、最終的に PC たちに相談を持ちかけます。

村長の情報

- ・村人が聖地を掃除しようとしてみるとゴブリンを見つけた。
- ・聖域がゴブリンのすみかになったことは間違いないようだ。
- ・どうにかして退治しないと2日後の儀式ができなくなってしまう。

女将は程よいところで、PC たちならなんとかしてくれるかもと話し、相談をします。PC たちが話を聞いたら、村長は話をします。

※会話例です、言いやすいように変えてください。

「村では大地の神ナディア様を祀っています。司祭と神子が年に数回儀式を行ってはナディア様の声を村に伝え、その声を守ることで村は栄えてきました。

神子は十年ほどその役を務めるとナディア様から次の神子を選ぶように言われ、村の中から15歳の子どもを次の神子として選びます。

2日後に交代の儀式を控えているのですが、聖域がゴブリンたちの住処になってしまったようで。どうかゴブリンを退治してもらえないでしょうか。

もちろん報酬もお支払いします。お一人200Gでどうでしょう。（値上げ交渉をしてきた場合は、出し渋ってからゴブリン1匹につき20Gなどとしてください）」

以下は PC たちに聞かれれば答える情報です。PC 達が何を聞いていいのかわからない場合は自発的に話して構いませんがすべての情報を伝える必要はありません。また情報は村の共通知識として女将や村人が語っても構いません。

神子や儀式について他に知っていること

- ・神子になると、司祭が住む社（やしろ）に住み、神と司祭以外とは会うことも話すこともできなくなる。
- ・交代の儀式を行わないと神子がいなくなってしまうし、神の声が聞こえないと悪いことが起きるかもしれない。
- ・神子は次の神子との交代の儀式の後、神のもとに招かれる。（死亡する）
- ・先代の司祭のときは20年に一度程度の交代だったが、今の司祭になってから5年や3年とだんだん短くなってきている。

洞窟について知っていること

- ・村の北側の森の中にある。徒歩で2時間ほど歩いた場所。道が踏み分けられているので迷うことはないだろう。
- ・洞窟は自然の岩をくり抜いたものでいくつかの部屋がつながっている。聖地なので中に入ったことはない。もっと詳しく知りたければ司祭に聞くといい。

以下のことは会話の中に織り交ぜてください。

村長は神の声を聞く儀式や司祭について疑問を持っています。特に最近は神のためにワインや肉を捧げると司祭が言ってくるので、司祭が自分のために神の声を捏造しているのではないかと疑っています。

女将や村人たちはその考えを恐れ多いこととして村長を戒めますし、村長自身も儀式をやめればなにが起こるかわからないので司祭の言うことを聞いています。

女将は宿に無料で泊めてくれます。村長や村人は夜遅くなったからと言って店から出ます。PC たちが神子や司祭に会いたいといえば、女将は夜遅いから翌朝会うことを勧めます。

アイテムを補充したい場合は宿屋で備蓄を売ってくれます。購入できるのは次の物です。

- ・回復薬 20G
- ・マナの雫 20G

GMはPCたちに翌朝の行動を確認してからタイムアウトします。



翌朝はPCたちが行きたい場所によってそのシーンを設定してください。

このシナリオに限らずシーンの切り替えには時間がかかります。洞窟の中に入ってから村に戻りたいといった場合は、儀式までに時間が足りなくなってしまうことを伝えて先に進むしかないことを伝えてください。またそうならないように洞窟に行く前にやり残したことがないかを確認してください。

司祭と神子の家にパーティーを分けたいといった場合は同時に進行して構いません。GMはどちらかの進行をNPCに一任してください。(このように全員が観測できずに同時に物事が進行するのはLARPらしい部分です。パーティーを分けて行動してみるのを楽しいので少し時間も短縮できますのでGMから提案してもいいでしょう)

シーンは村の中として一つにまとめています。PCたちに隣の声が聞こえてきても聞いていないことにすることを伝えてください。

神子の家に行かずに洞窟に向かおうとした場合は、道の途中で神子が追いかけてきて「2. 神子の家」のシーン会話を行ってください。

GMによるシーン説明

「すこし埃っぽいが久しぶりのベッドでぐっすり寝た君たちは気持ちよく目覚めました。宿屋で朝ごはんをとり、宿屋の扉を開けて朝日を浴びます。そして目的の場所に向かいます」

タイムイン

2-1. 神子の家

配置図：2. 村の中

登場 NPC：神子

時間：早朝

神子は朝早くから起きていて、PCたちが扉を叩くとすぐに出てきます。見たことのない人たちに驚きますが、PCたちが事情を伝えると色々話をしてくれます。神子役はPCたちに好印象を与えられるよう優しく接してください。

- ・両親は流行病で早くに亡くなった。今は一人で暮らしているが、村の人達はとても良くしてくれている。
- ・洞窟はまだ神子でないので入ったことがない。

- ・先代の神子から色々教えるはずが、神子の体調が悪くからとまだ会わせてもらえていない。
- ・司祭とは儀式が近いので毎日会っている。優しくとてもいい人。
- ・神子になるのは不安だが、村のためにきちんと務めを果たしたい。

話を終えると神子はPCたちに相談を持ちかけ次の話をします。

※会話例です、言いやすいように変えてください。

「神子として誰とも会わない生活を送る覚悟はできています。でも去年の今頃、旅の吟遊詩人さんが村に来ました。吟遊詩人さんと話すうちに、自分が自由に旅をする吟遊詩人だったらどんなふうだろうと考えたんです。そのことを伝えると吟遊詩人は次のように話してくれました」

『では、あなたに詩(うた)をいくつか教えましょう。冒険者が世界中を旅する詩。自由を愛し、何者にも負けない強い心を持つ冒険者たちの詩を。そして、その詩を神様に聞かせてあげるのもいいかもしれませんね』

※このセリフは吟遊詩人役がナレーションまたはイベントシーンとして神子との会話劇するのもいいでしょう。

「しかし吟遊詩人さんは次の日に旅立つことになってしまいました。来年もう一度ここに来て歌を教えてください約束したのですが到着が遅れています。この依頼が終わってもしも帰り道で吟遊詩人さんに出会ったら、歌を教えてもらえなくてごめんなさいと伝えてもらえませんか」

- ・吟遊詩人について聞かれると、思い描く理想の姿を伝える。神子は吟遊詩人に対しては好きという感情ではなく、自由で厳しい世界を旅している姿に憧れを抱いている。

2-2. 司祭の家

配置図：2. 村の中

登場 NPC：司祭

時間：早朝

司祭は朝早くから起きていて、PC達が扉を叩くとすぐに出てきます。村長から聞いていたので冒険者であることにすぐ気が付きますが、態度は横柄で人を見下した感じですね。聞かれたことにはそんな事も知らないのかという感じで答えます。

- ・聖域である洞窟は古きドワーフ達が住んでいたといわれている洞窟で150年ほど前に草木で隠されていた入り口を私の祖先が見つけた。洞窟の奥にナディア神が祀られていたが、それを見つけたときに一緒にいた村人の一人がナディア神の声を聞き、以後聖地として使うようになった。

- ・もともとは住居だったようで部屋は4つあるが1本につながっている。一番奥に祈りの間がある。
 - ・次の神子は身寄りがないので神に選ばれてよかった。
 - ・今の神子は社にいますが穢が移るので会わせられない。
 - ・今の神子の体調が悪くて新しい神子を会わせられない。
- 大切なことは私が伝えているので問題はない。
- ・代替わりの時期が早まってはいるが、神の御心を詮索などするのはもってのほか。私達は神の言うことを実行するだけだ。

神子の声を偽っていることを問いただしても司祭は白状しません。誰から聞いたと逆に質問してきます。村長のことを伝えても伝えなくても、自分を侮辱するなど怒り出します。情報を伝え終わっていた場合は、怒って社の中に戻って構いません。

この件に関してPCが調査をしたいと提案してもGMは村の中のことなので調べることは難しいこと、調査をしている間に期限が来てしまうことを伝え諦めてもらいましょう。どうしても食い下がられた場合はシナリオ上調査は不可能であることを伝えてください。



3. 洞窟入り口

配置図：3. 洞窟入り口

登場 NPC：コボルト 1体

GM によるシーン説明

「鬱蒼とした木々の中、村長に教えられた細い踏み分け道を歩いていきます。2時間ほど歩くと木々の間に岩壁が見えてきました。多分あれが洞窟なのだろうと近寄っていくと小さな入り口が見えます。しかしその前に誰かいるようです。粗末な服を着て全身家で覆われた人型の生き物が寝ています」

タイムイン

洞窟の前にはコボルトがいますが、識別していないので毛の生えた人型生物であることだけを伝えます。識別判定を希望する場合は判定を行い、成功した場合はコボルトであることを伝えます。

GMはPCたちが行動に悩んでいた場合は識別しますか？こっそり近寄りますか？など提案してみてください。初めての冒険では何をしたいのかわからないことが多いので、できることをどんどん伝えていってPCたちの選択肢を増やしてあげてください。

盗賊と忍者は忍び歩きスキルを使うことができます。スキルのことを忘れていたら伝えてください。

全員または一人がそっと近づきたいといった場合は判定をしてもいいでしょう。

成功した場合

近づいてもコボルトは起きない。次の行動をPCに確認する。攻撃する場合はトドメを刺せることと武器が体に触れていないが強く当たらないこと、首など禁止部位に当たらないことを伝える。縛り上げるなどしたい場合は、NPCと相談の上、ゆるく縛るか縛るふりだけをするなど決めてPCに伝える。押さえつける、口をふさぐ、きつく縛るなどの行為は禁止です。

失敗した場合

コボルトは物音で目を覚ましますがまだPCたちには気づいていない。PCが明らかに目立つ場所にいた場合は襲いかかってくる。気づかない場合は次の行動をPCにゆだねる。

大失敗した場合

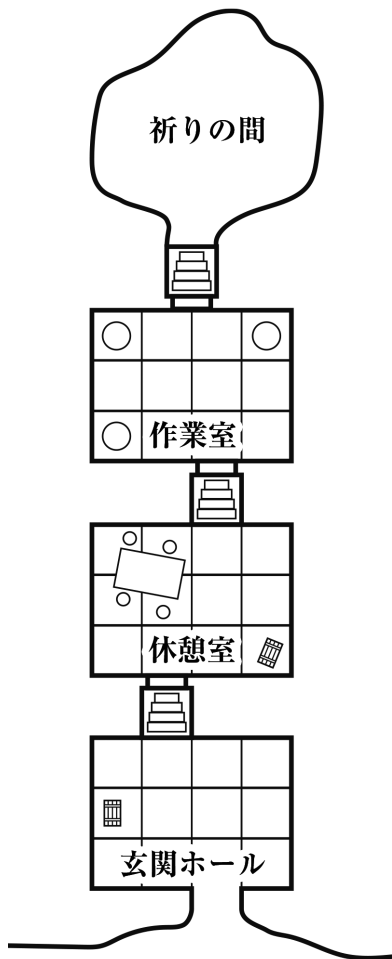
コボルトはPCが杖をふむ音に気づいて飛び上がり襲いかかってくる。GMは【エンカウント】を宣言し、その時の隊列を覚えておく。戦闘スペースを確保して先程の隊列に近い状態（コボルトは完全に体制を整えている状態にする）を作って戦闘を開始する。

コボルト
不確定名：人形の生き物
HP:2 / MP:0 / AGI:6 / HD:1
武器：短
所持品：1G
犬の顔をした野蛮な種族。動きは素早く飛び跳ねるように襲い掛かってくる。傷を受けると逃げ回る。
※倒されたら退場せずにその場で倒れておく（服が汚れる場合はしゃがんだ状態でもよい）

戦闘後は倒したモンスターを調べることが出来ます。（ルーティング参照）

捕らえるか、PCが上手く交渉して会話をすることになった場合は以下の情報を持っていて聞かれたことに答えます。脅した場合はすぐに情報を話します。このコボルトは片言しか話せませんので「ワシ、シラン」「オオキイヒトコワイ」など不明瞭な答え方をしてください。

- ・門番をしているとご飯が食べられる。
- ・洞窟の中には大きな人達がたくさんいる。
- ・大きな人たちは怒ると蹴ってくる。怒らなくても蹴ってくる。
- ・部屋はたくさんある。
- ・人間を一人捕まえた。



コボルトを逃がす場合は、そのまま逃亡し、二度と帰ってきません。

洞窟の入口を調べると、入り口からは冷たい風が吹いてきており、中は暗くランタンの明かりが必要なことを説明します。



4. 洞窟の中 玄関ホール

配置図：4. 洞窟の中 玄関ホール

登場 NPC：吟遊詩人（HP5、所持品：病気治療薬）

GM によるシーン説明

「暗い入口を抜けて先に進むと開けた場所に出ます。正面奥に下へ降りる階段があり、左側に木の箱があります。右手の奥に誰かいるようです」

タイムイン

ここには鎖に繋がれた吟遊詩人がいます。村に向かう途中でゴブリンたちに見つかり捕まってしまいました。両手は手枷と鎖に繋がれています。吟遊詩人はPCたちを見つけると、静かにするように言ってから自分のことを話します。

- ・この先の村に向かう途中でゴブリンたちに見つかり捕まってしまった。楽器を奏でるのが珍しくて殺されなかったようだ。
- ・この手枷には鍵がついていないが、その箱の中に鍛冶道具が入っているのでそれがあれば外せる。
- ・ただし箱にはゴブリンたちが罠を仕掛けていった。どんな罠かはわからないから調べてみてほしい。
- ・ゴブリンは3匹以上いるようだ。
- ・下の階にゴブリンがいるのでうさくしないように気をつけて。

PCたちが騒がしくすると階段を登ってゴブリンが3体やってきて戦闘になります。GMはPCたちが吟遊詩人の警告を忘れているようなら遠慮なくゴブリンを登場させてください。ゴブリンは吟遊詩人も攻撃して構いませんが、吟遊詩人を助けようとPCが攻撃した場合はPCを相手にしてください。できれば吟遊詩人は殺してしまわないように気をつけましょう。

木箱には爆弾の罠が仕掛けられています。罠調査と罠解除の判定を行ってください。盗賊と忍者は罠解除スキルを宣言すると有利になります。解除に大失敗して罠が発動すると部屋にいる全員1ダメージです。鍵はかかかっていません。開けると鍛冶道具が入手できます。

吟遊詩人の鎖を解くと、自分もついていくといいます。PCが断ると、「歌を調べるために古い言葉も読めるから便利だ」などとPRしてみてください。それでも断られた場合は、入口で待っているといって別れます。

同行を許可した場合、吟遊詩人は自由に振る舞って構いません。PCたちが行動に悩んだときはヒントを出してもいいでしょう（ただし答えを出さないように気をつけてください）戦闘には参加せずに後衛に移動するなど逃げてください。サポートとして行動し、前に出過ぎたりトラブルメーカーになることはやめてください。

この部屋でゴブリンと戦闘していない場合は、下の階にゴブリンがいることがわかっているので、下の階にどうやって移動するかをPCに確認してください。聞き耳を立てたりソナーの魔法を使った場合は適切に処理してください。

5. 洞窟の中 休憩室

配置図：5. 洞窟の中 休憩室

登場 NPC：ゴブリン 3体

ゴブリンを倒していない場合、部屋に入るとゴブリンたちはすぐに PC に気づき襲いかかってきます。すでにゴブリンとわかっているため識別は不要です。

ゴブリン

HP:3 / MP:0 / AGI:6 / HD:1

武器：短

所持品：なし

醜悪な顔をした小鬼。知能は低いが集団になると徒党を組んで戦う。

戦闘が終わってから部屋の様子を説明してください。

GM によるシーン説明

「部屋は先程と同じぐらいの広さで北側に下へ降りる階段が一つあります」

置かれている金貨は 1G 金貨が 10 枚です。解毒せずに肉やエールを食べると次の部屋に行った時に病気になるります。吟遊詩人が居た場合は病気回復薬をくれます。

木箱には鍵がかかっています。鍵開けの判定を行ってください。盗賊と忍者は鍵開けスキルを宣言すると有利になります。

鍵を開けると短い剣 1 本、きれいな指輪 1 個、ロープ 1 枚、100G 金貨が 1 枚が入っています。アイテムは鑑定をすると正体がわかります。鑑定は全てまとめてでかまいません。

・短い剣／ショートソード／売値：2G

・きれいな指輪／ドワーフの指輪／効果：泥酔耐性／売値：25G

・ロープ／魔術師のロープ／効果：MP+1 / 売値：3G

6. 洞窟の中 作業室

配置図：6. 洞窟の中 作業室

登場 NPC：なし

GM によるシーン説明

「部屋は今までと同じ程度の大きさですが壁はレンガ造りで左側には炉や金床が置かれています。どうやらドワーフたちの作業場だったようです。北側には下に降りる階段があります」

タイムイン

GM がタイムインを告げると階段からゴブリンが慌てて駆け上がってきます。部屋に入るとすぐに鉄の扉が閉じてしまいます。ゴブリンは PC を見ると驚きますが、鉄の扉の向こうのほうがさらに恐ろしいのかそのまま駆け抜けていこうとします。

以上はできるだけ速やかに行えるよう事前に分担を話してあっておきましょう。鉄の扉は椅子、テーブル、展示板などを扉代わりに見立てて使用します。手の空いている NPC が扉を動かしてください。

PC たちが駆け抜けるゴブリンに攻撃した場合は、ゴブリンは一撃で倒されます。

鉄の扉は鍵穴もなく重くて普通の方法では開きません。部屋の中には 3 箇所石像があります。石像には古きドワーフの言葉で文字が書かれていて、それをヒントに正しいアイテムを持たせると扉が開きます。石像役は右手を何かを持つような手にして体の前に出します。無理な姿勢は疲れますので、楽にしておきましょう。文字が書かれた紙は左手に持つか、体に貼り付けておきます。アイテムは部屋の中に置いておきます。正解のアイテム以外を置いてもいいでしょう。古代ドワーフ語は吟遊詩人に尋ねるか知識判定に成功すると読めます。

1. 炉に火を入れろ！
2. 力を込めて鉄を打て！
3. 完成だ！乾杯だ！

持たせるもの

1. 松明
2. 金槌
3. 酒杯

7. 洞窟の中 祈りの間

配置図：7. 洞窟の中 祈りの間

登場 NPC：司祭、生贄にされた神子の亡霊（残りの NPC 全員）

※この先からはシナリオ通りに行かないことが起きる場合もあります(すでに起きているかもしれません)。その場合、シナリオは参考程度にみんなで相談しながらお話を作り上げてください。

GM によるシーン説明

「上を見上げると天井はなく外が見えます。しかし霧が濃く陽の光は届きません。日中なのに部屋は薄暗く、重い空気をまとっています。辺りは血の匂いが漂い、不気味なほど静かです。部屋の奥には祭壇があるようです」

PC たちが動かないようなら吟遊詩人は祭壇の方に向かいます。吟遊詩人は祭壇に書かれているマークに気づきます。マークは闇の神アムドを表すものです。吟遊詩人が尋ねられるか、GM に知識判定を希望し成功した場合は次の説明をしてください。

「闇の神アムドは人の心の闇を象徴する神です。利己的な強い欲望、嫉妬や呪いなどの負の感情に取り付くと考えられています。光の神アレイスの双子の神であるともいわれています」

説明が終わり、PC たちが闇の神のことや司祭について話し合うならばしばらく待ちます。次の行動に移ろうとしたら【ストップ】をかけます。

PC たちを囲むように神子の亡霊を配置します。うつむいておくなどするといいでしょう。配置についたら GM は【タイムイン】を宣言します。もし PC が攻撃しても神子たちはダメージを受けません。

神子の亡霊はうつむき黙ったまま全員で祭壇を指差します。

PC たちが祭壇を確認しようとしたなら、階段から司祭が登場し、PC たちに話します。最初よりも狂気を感じるようにしてみるといいでしょう。

「ゴブリンたちを退治してくれたのは助かったが、こんな奥まで足を踏み入れるのは良くないな。ここは我が闇の神アムド様の聖地。貴様たちが土足で踏み込んでいい場所ではない。

聞こえるか？アムド様はお怒りだ。おまえたちもそこにいる神子たちと同じようにここで生贄になるがいい。さあ神子たち、こちらにおいで」

司祭が途中で攻撃を受けた場合はすぐに、「アムド様、我に力を！」などと叫んでから戦闘に入ります。

神子たちが神官のところまで移動するか、PC たちが誰かを攻撃したならその隊列から戦闘開始になります。

司祭は後衛から戦闘を始めるほうがいいでしょう。司祭が倒された場合、残っている亡霊は消えます。亡霊にヒールはかけられません。

司祭（僧侶レベル1）

HP:4 / MP:8 / AGI:6 / HD:1

武器：短長盾

魔法：僧侶レベル2まで

所持品：50G、レベル2 聖書

神子の亡霊

HP:4 / MP:0 / AGI:8 / HD:1

武器：短長

スキル：睡眠

所持品：なし

戦闘終了後に祭壇を調べた場合、祭壇から種が入った袋見つかります。吟遊詩人はそれが大地の神ナディアに祝福されたモノであることに気づきます。土（代わりの布）がある場所を指差し、そこに植えればやがて花が咲き、ナディアがこの場所を清めてくれる事を話します。吟遊詩人が居ない場合は知識判定に成功するとわかります。

PC たちが種を植えたならシーン説明をします。

「あなた達が種を植えると、一筋の光がその場所を照らします。空を見上げると霧は晴れ、木々の間から陽の光が差し込んでいます」

ライトがある場合は植えた場所を照らしてください。

以上でこの洞窟はクリアーです。PC たちに聞いて他にしたいことがないようなら、村長のところに戻ります。

吟遊詩人を連れて歩いていない場合は、入口で待っていた吟遊詩人と合流して村に戻ります。



8. 村の入口

配置図：特になし、空き地

登場 NPC：神子

時間：夕方

村の入口で神子が待っていて、PC たちに気づくと駆け寄ります。PC たちの無事を喜び、吟遊詩人に気づくと更に喜びます。二人は再会を喜び、歌を教える約束だったことを話して、PC たちに礼を言って見送ります。

神子と吟遊詩人だけで長く話すのは避けましょう。



9. 宿屋 笑う林檎亭

配置図：1. 宿屋

登場 NPC：酒場の女将、村長

時間：夕方

GM によるシーン説明

「あなた達は依頼の説明をするために村長と女将が待つ宿屋に戻ってきました」

タイムイン

村長と女将は PC たちの報告を聞きます。司祭の行動に関しては驚き、騙されていたことを嘆き、聖地を見守って浄化することを約束します。

PC たちは神子の儀式を今後も続けるのかを聞いてくるかもしれませんが、PC と NPC で話してどうするか決めてください。

PC たちが最後の間に行かずに帰還した場合、真相はわかりませんがゴブリンを倒したものとして報酬を払ってください。

村長は約束通りの報酬を払い、女将は酒と食べ物、もう一晩の宿を約束してみんなで乾杯します。

END

次のページからの配置図や石像に刻まれた文字などは、このルールブックに記載のサポートページでダウンロードできます。