



ギルマンチーフ、アーチャー改、メイジ改  
 イリュージョン(感知14)  
 スイッチ  
 ギルマンナイト  
 すごいアーチャーフィッシュ改  
 鍵A(解除値16)  
 リドル(知力16、3D6MPダメージ)  
 ウォーターエレメンタル改  
 ギルマンナイト  
 魔術師  
 ギルマンチーフ改

#### 今回予告:

水の街クラン=ベルでは、親子二代に渡った伝説の大悪党がいなくなり、平和を迎えようとしていた  
 だが、誠実なる神官ヴァンデルという犠牲はあまりにも大きく、街の治安にも大きな影響を及ぼしていた  
 そしてその神官ヴァンデルが命を賭して治めた洪水がまたこの街に襲いかかろうとしていた  
 ヒトはただ、その自然の猛威に屈するしかないのか  
 アリアンロッド梅雨特別『洪水の街』

#### 導入

PC達は何かの旅でラインへ向かうため、もしくはラインからクラン=ベルの街を訪れる  
 街まで後一日という所の大きな川で橋が決壊し、高い渡し舟代を払う羽目になる  
 その川ではアーチャーフィッシュが泳いでいるのがわかる、戦っても無視しても問題ない  
 なんとか街に入るとヴァンデルとその娘ウェルチまでいなくなって神官達は忙しそうにしている  
 また、ヴァンデルを募っていた冒険者たちが多数街を離れてしまい人材不足ということで  
 PC達は長期滞在を望まれる、そんな時川が溢れ出し、街中が水浸しになってしまう

川を調べると通常の流れとは違う小高い丘から水が流れ込んでいることがわかる  
 その丘の水源からギルマン達が現れる

- A 丘の中腹からごうごうと水の噴き出しているところがあり、スリーギルマンセルが襲い掛かってくる
- B 穴に入っていくと水流が激しく、ここを泳ぎきるのは難しそう(敏捷で18)  
奥の方で川の流れが不自然に曲がっているところがある  
隠し扉になっていて、奥の部屋でギルマンナイトが何かの装置を操作しているのが分かる
- C 水流が止まると歩いて奥に進めるようになる  
しばらく進むと水源になっているであろう大きな水たまりがあり、中を魚が泳いでいる  
PC達が近づくと魚の群れは水鉄砲を飛ばして攻撃してくる
- D どうやら宝物庫らしい部屋、奥の宝箱に紙が貼ってあり『粛清の順番は?』と書いてある  
PCが正解(風 水 地)を答えることができれば無条件で開く
- E ひざくらいまで水の張ってある部屋、入るとギルマンナイトが何かの宝玉に手をかざして操っている  
「人間の街なんて水没させて我らのものにするギル」と言って宝玉に念をこめると部屋の水かさが増える  
同時に大きな水柱(ウォーターエレメンタル)が現れ、戦闘になる  
戦闘中に宝玉を壊せると水の影響(ダイスペナルティ1個)をなくすることができる  
ギルマンナイトは別の宝玉を持っていて、鑑定すると一定量の水を蓄積できる者だと分かる、現在は空
- F 水は一旦治まるが、街で一泊するとまた水が溢れている、もう一度戻ると中央の水槽の奥からの水の勢いが増していることがわかる  
ギルマンナイトの宝玉を使うと奥に進める  
そこでは一回り大きなギルマンチーフと魔術師(ヴァンデルが魔族であると知っていてついていた一派)がいる