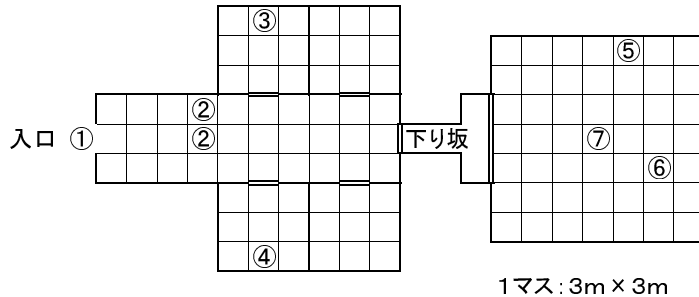


穢れなき遺跡

- ① 入口に鳴子(探索9(震感知13))
- ② 落とし穴(2m+転倒、探索10(震感知14))
- ③ コボルト(P. 340) × 4
- ④ ゴブリン(P. 341) × 4
- ⑤ レッサーオーガ(P. 344)
- ⑥ ボガード(P. 343)
- ⑦ 祭壇(主動作で目標値8の登攀)



導入:

特に希望がなければルクスラ帝国の南方の街、ゴーンとする。

年配の操霊術師、バルスからの依頼で、遺跡調査。

別の冒険者に依頼していたが、アンデッドと蛮族と連戦の途中で仲間が不慮の事故にあっけし戻ってきたい。

今度はバルス本人と大きな荷物を運ぶこともあわせて依頼される、依頼料は各人600ガメル。

調べれば達成値次第で以下の事が分かる、ただし合計3回まで。

10: バルスは高位の操霊術師で、蘇生も行なえる。(セージorコンジャラー+知力ボーナス)

10: 先に依頼された冒険者は《銀獅子のたてがみ亭》にいたが、別の依頼でいなくなっている、遺跡には蛮族がいたらしい。

11: 遺跡は何があるか分からないが、魔術師ギルドとしても研究したいらしい。

13: バルスは魔術師ギルドで穢れをなくす研究をしていた。(セージorコンジャラー+知力ボーナス)

14: 死亡した冒険者はバルスの娘。(スカウト+知力ボーナス)

16: バルスの娘はナイトメアで、邪陰に扱われていたので家出同然に冒険者になったらしい。

この話をバルスにすると、実はすでに何度か蘇生して穢れを持っている娘を何とかしたいらしいことがわかる。

道中は特に何も無いが、誰かに2d6を振ってもらう、

時間が有りそうな場合、1ゾロか6ゾロであればキラークリーパー(P. 355)につかまった状態から戦闘に入る。

遺跡の近くで野営をするようなら6体、遠くで野営をして日中に近づくなら2体のレプナント(P. 357)を見かける。

ダンジョン:

入口は粗末な鳴子の罠が仕掛けてある。

鳴子に引っかかると、コボルトとゴブリンの部屋が空いていて、パーティが2歩進入したところで出てくる。

落とし穴に引っかかっても同様に扉が開いて出てくる。

トラップにかからず③の部屋に入ると、代表ひとりがコボルトを説得する事が出来る、目標値は冒険者+知力で10、補助可。

④の部屋に入るとゴブリンと戦闘、コボルトは出てこない。

奥の部屋は人型が二人、ボガードは格好が蛮族なのですぐ分かる。

戦闘になるとレッサーオーガは演出ですぐに人化を解除。

③、④をスルーしている場合は毎ラウンドコボルトとゴブリンが1体ずつ部屋に入ってくる。

ボガード、レッサーオーガはそれぞれ剣のかけらを1つずつ持っている。

倒すと、バルスはミスリル製の“月神”シーンの神像を祭壇に捧げる。

荷物は女性の死体(バルスの娘)で、蘇生の儀式を始める。

大きな角が小さくなっていき、普通のナイトメア程度になったところで息を吹きかえし蘇生は成功する。

儀式が終ると、バルスにも小さな角が現れ、穢れを受けた事が分かる。

ミスリルは魔力を失ったように、ただの銀製の神像になる(聖印としては十分)。