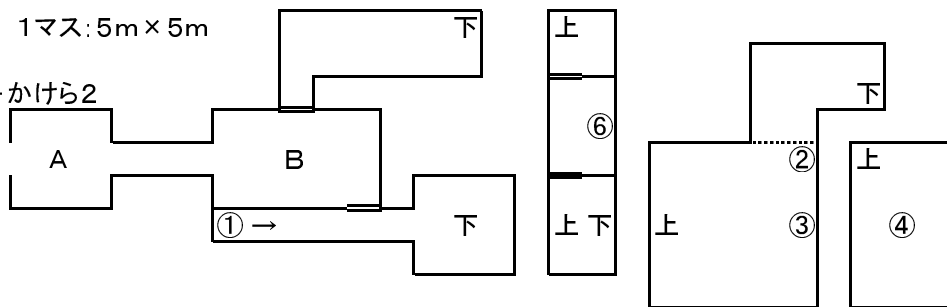


魔神鎧の迷宮

1マス: 5m × 5m

- ① デュラハン(P.360)+イスカイアの魔導鎧+かけら2
- ② インプ(III:P.290)
- ③ スポーン(III:P.290)+かけら4
- ④ ダルグブーリー(II:P.299)+かけら4
- ⑤ アザービースト(II:P.295)
- ⑥ チェストラップビースト(P.364)相当の鎧



黄金人参亭に性懲りもなくライナー(青い三角帽子のグラスランナー)が現れる。
 なぜかピーターが面白がって話を聞いた後、パーティに依頼を振ってくる。
 依頼はレールからで、依頼内容はフェンディル王国のある場所に魔神がいるので倒して欲しいとのこと。
 また、依頼の遺跡は魔法の鎧は迷宮を作っている事を教えてくれる。
 フェンディルには入りづらいので知ってる人間に依頼している。
 手土産として以前倒し損ねたスキュラの戦利品(II:P.236)をくれる。
 報酬は一人2000Gをピーターが預かっている。
 鎧はイスカイアの魔導鎧(III:P.156)

- A: 場所はすぐ見つかる、入口は洞窟で、蛮族の足跡があるが、入るとすぐに金属質な作りになる。
 コボルトが5人いる、洞窟を住処にしていたが、最近急に大きくなった。
 奥からはごろごろと大きな音がするので恐くて入っていない、なんとかしてくれたら宝物をくれると言う。
- B: 上の扉は解除値11の鍵、探索値14、解除値14の開ける度に魔法の鍵(アンロック目標11)がかかる罫がある。
 下の扉は解除値10の鍵、罫なし。
 下の扉を入ったところでデュラハンの戦車が駆け抜ける、命中15、ダメージ2d+14の突進を先頭に。
 危険感知13に気づかない場合は回避に-2のペナルティ。戦闘にはならずそのまま駆け抜ける。
 その先はスロープ状、下りは自由、登攀は1ゾロ以外成功、失敗してもダメージなし。
- B2: 地下2階上から降りると扉がある、部屋の中には鎧が飾っており、奥にさらに扉が見える。
 擬態はルールブックのP.364の記述にしたがう。
 スロープで降りてくると少し平行な踊り場のようにになっている、上は隠し通路、目標値12で発見できる。
 スロープはそのまま下に続いている。
- B3: 地下3階、奥に魔神の姿をしたスポーンがいる。デュラハンが居る場合はその手前にかばうようにPC側を向いている。
 スポーンの横10mの位置にインプ。
 デュラハンが居ない場合は、PCがスポーンと乱戦になった次のモンスター手番で飛び込んでくる。
 デュラハンは鎧の効果で命中力+1、本体の防護点が7になっている。
 危険感知10に失敗した場合不意打ち扱いで直線状のPCに攻撃をしかける。
 倒すと、スロープがふさがり、奥に道が開く。
 道には鎧の栄光を示す壁画が続いているが、曲がったところで魔神に倒される図になる。
 センスマジック等で壁に魔法がかかっていることがわかる。
 また、構造解析判定12で、曲がったところから描き手が違う事が分かる。
- B4: 中央にアザービーストが2体いる、識別判定に成功しなければ魔神にしか見えない。
 同じ範囲(5m × 5m)の四隅に1mの円柱が立っている。
 光の位置によって影が出来るので、その中にダルグブーリーが隠れている。
 乱戦範囲にPCがいると、その影から不意打ち扱い(隠密判定8+2d6)で現れる。

倒すと、裏に出口が現れ、洞窟が崩れ始める。
 出口からそのまま出ると、コボルトはいない。
 入口まで戻るには、敏捷判定12が必要、失敗すると2d6+10ダメージ、戻った人数分だけコボルトがいる。
 コボルトを一人でも見つけて、なんらかの対処をすると、薔薇のチョコカーを一つくれる。
 デイルクールに連れ帰ることは出来る。ピーターは引き取らないので、名誉点で家の購入を勧めること。