

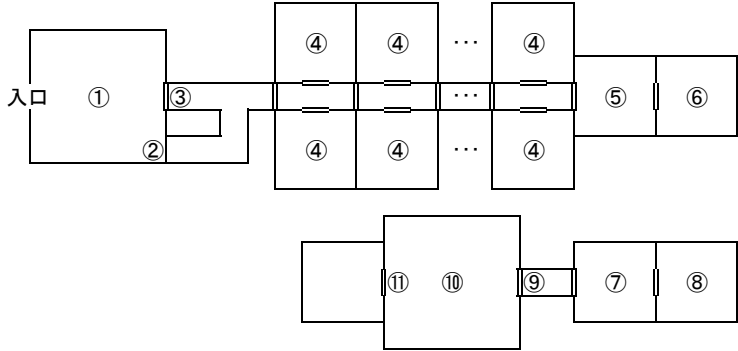
迷える魔剣が舞い込んだ

導入：
場所はどこでも。一応ルキスラ帝国の北の都市バーレス、冒険者の宿の名前は適当、主はナキュア、年齢不詳ナイトメアの元冒険者、女性。
とりあえず目ばしい依頼がない状況で、うだうだしそうになると宿の主から「そこに依頼人がいるよ、話を聞いてみたら？」と言われる。
いつの間にかルーンフォークらしき金属質の少女がいる。
「あなたは、ご主人様ですか？私を見捨てませんか？」となにやら悲愴。
ここで知識判定：セージ＋知力レベルで判定、12以上なら通常のルーンフォークでない事が分かる。
「私、実は魔剣なんです。でも何故かご主人様に売りに出されそうになったり捨てられたりで、もうどうしたらいいか」
「そこで、思い切って自分で探すことにしたのです！」
「というわけで、迷宮を攻略してください、最強の魔剣の主になるチャンスです」
宿の主は面白がっている様子。「要らないものだったらこっちで買い取ってもいいから行って来れば？」
引き受けると、魔剣と名乗る少女はヒーリングポーション2個と3点の魔晶石1個をくれる。そして一瞬で消え、あとには地図だけが残っている。

移動： 道筋はわかる、距離としてもそんなに遠くないので日帰りコース。ただし道中でランダムモンスター。（時間により省略する）

出目	出現モンスター
2	エレファント×1
3,4	サンダーバード×2
5,6	ボガードソーズマン×2、ゴブリンシャーマン×1
7～9	なにもなし
10～	探索判定11に成功すると剣のかけらを発見

魔剣の迷宮：全体的にほんのり明るく、光源不要。通路幅は3メートルで二人は並んで進める。



- ① 大きな矢印が奥に進む方向に示されている。
- ② ウォールトラップビースト、壁を調べると宣言したPCが探索判定の難易度に関係なく危険感知目標値13に失敗すると不意打ちされる。魔物を倒すと壁の奥に道が続いている。反対側から来ると魔物に対して無条件に先制状態で戦闘できる。
- ③ 扉に震はないが通ると落とし穴、震の探索判定目標値11、危険感知は目標値12。失敗すると3メートル落ちる。
- ④ 扉は鍵がかかっている。解除判定は目標値9、再挑戦可能。部屋に入ると2d6で5以下だと魔物がいる。魔法生物が2体ずつ、最初の部屋はレベル2。以降魔物が出るたびにレベルを上げファミリア以外からランダムに出現。宝物判定は出目－2し、部屋を出るたびに精神抵抗判定で目標値14に成功すると異常に気がつく。または、通路で探索目標値13に成功すると無限通路のトラップであることがわかる、気が付くと音がして奥の扉から先が変わる。
- ⑤ 下り階段。
- ⑥ (省略可) 乱雑にガラスが散らばった部屋。探索判定12に成功すると、剣のかけら×1。二人以上成功していたらさらに1d6点の魔晶石×1。
- ⑦ 上り階段のある部屋、後で戻って休憩することもできる。扉は入ってきた側から鍵がかかっており、開けた後かけ直すこともできる。
- ⑧ (省略可) 乱雑にガラスが散らばった部屋。探索判定13に失敗したPCは1d6点のダメージ、減少不可。
- ⑨ 急に暗い部屋になる、たいまつなどは必須。
- ⑩ 部屋に入った瞬間、光源が戻る。危険感知判定11に成功すると、一瞬明るくなって、スプライトの[閃光]と同様の効果とわかる。失敗している場合、3ラウンド以上待つなどの宣言がなければこの部屋での判定値に－2を与える。部屋の中央に大きな刃物が飛んでくるトラップ、探索判定12でわかる。罌解除目標値は11。気づかない場合、中央まで進んだところで回避判定。離れていないPCはまとめてダメージ、2d6＋12、防御有効。
- ⑪ 扉の前に「最後の部屋」と書いてある。もしPCが部屋の前で準備魔法を使う場合、部屋の中から神聖魔法を使ったとおぼしき音をする。部屋の中、扉から15mの位置にザルバード×1。剣のかけら3個でHP15点追加されている。ザルバードは最初のラウンドに【ヴァイス・ウェポン】使用、またはPCが部屋の前で準備魔法を使っていれば使用済み。

ザルバードを倒すと、最初の少女の声で「さすがです。最強の魔剣の主となる事が出来ます。よろしいですね？」と言われる。もし最強じゃなければどうなるみたいな質問があればとても残念そうな声で「普通の魔剣の主になれます」と言われる。いずれにしろ、主になると決めた場合、目の前にロングソードの魔剣が現れ、手に取ることができる。宝物鑑定判定11により、魔剣である事は分かる。また、最初に装備した者以外には扱えない事も分かる。そして、HP、MP全回復した状態で地上に戻る。そこに、ボガード2体を連れてドレイクに遭う、距離はボガードまで10m、ドレイクまで15m。ドレイクは「最強の魔剣があると聞いてやってきた、渡してもらおう」と言うので、戦闘になる。

魔剣で攻撃するとき、最強を選んだ場合、命中－10、ダメージボーナス－10(いずれも0未満にはならない)をGMが管理する。もちろんクリティカルでもしない限り命中しない。魔物知識判定に成功すると命中値が分かっているので、何故か大きく外れたと言う事。普通の魔剣を選んでる場合、普通のロングソード＋1なので最初の命中ロール後に指示し、以後PC管理に任せる。宝物鑑定に6ゾロ成功するか、無事に持ち帰って宿の主に見せた場合”ハイパーグロリアスソード”である事が分かる。最強を選ぶと、PCと同じだけ経験点をため、Aテーブルにしたがってレベルが上がる。レベルが上がるごとにボーナス＋1。上限15レベルなので最強の魔剣＋5となる。魔剣以外を装備した場合、使ったラウンド毎に得られる経験点が1割減る。そのため、これまでの冒険者達に捨てられたのである。