

ソードワールド2.0 シナリオ

導入:

ディルクールの黄金人参亭、卑怯で狡猾な冒険者を名指して面会希望者がいる、女性。百合の香りがする。

魔剣レイスマスターが封印されたことで魔剣の力でレイスとなったものが暴走して勝手に動いている。

近くで別の魔剣を見つけて魔剣の迷宮を展開しているらしいが目的は不明。

戦闘をしたい場合は魔物知識判定18で、リヤナンシーの誘惑の吸血の効果で動いているだけだとわかる。

リムーブ・カースするなら目標値27、ただしリヤナンシーのことは覚えていない。

ピーターは魔剣の回収するなら買い取るとは言ってくれるが値段は魔剣次第。

迷宮の場所自体は女性の持っている地図が本物だったらしくすぐわかる。

迷宮に入るときに精神抵抗判定をさせる。30以上あれば違和感がある。

探索で罫の正体は不明、マナサーチなどは反応する。無駄に綺麗とかその程度。

迷宮自体がダミー。ダミー側は全てノーダメージ、攻撃は一回当たれば相手は消える。

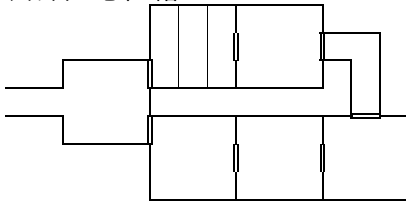
ダミー迷宮は最深部のショートソードに触れると、迷宮が崩れ始める。脱出判定は特になし。

魔剣ブリンクソードは+1ショートソード、1日に一回補助動作でブリンクと同じ効果を得られる。

黄金人参亭では5万ガメルで買い取ってくれる。報酬はとりあえず一人1万ガメルくれる。

迷宮内:

入り口 - 地下1階



入り口。下り坂が50メートルほど、奥は暗い。

幅10メートルほどの長い断崖、下は見えないほど深い。

飛び越えるなら敏捷+冒険者で25、鎧ペナルティあり。

部屋の中ほどにある床のスイッチを踏むと矢が飛んでくる。

探索判定25、解除不要。矢は命中25が2回、2d+18ダメージ。

扉が閉まり水が入ってくる。3ラウンドで一杯になる。

6ラウンドで窒息、エルフと手をつなぐなら平気。

20メートル四方の四隅に鎧がある、本物だとカーストアーマー。

大岩がある、刃のついた武器で壊すと武器が研ぐまで使えなくなる。

下り階段。

上り階段。

下り階段。

ゴーストホースが8体いる。

の部屋の扉を開けたところで不意打ちに飛び込んでくる。

ダミーのところでは来ない。

隠し扉、中は台座と鍵がある。ダミーの時は隠し扉になっていない。

上り階段。

扉には鍵がかかっている、の鍵で開く、魔法不可。

ダミーの場合は解錠判定で自動失敗でなければ開く。

魔法解除される罫、探索判定25で発見。

アイアンゴーレム、ダミーではただの鉄像。

魔剣を持ったレイス。

レベル+1で回避、魔力、抵抗+1。

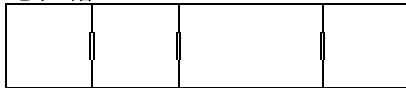
剣のかけら14個、HP+70、MP+14。

(マルチアクション)追加、命中18、打撃2d+19。

一回だけブリンクを補助動作で使用、魔剣の効果。

ダミーの場合は魔剣が落ちている、ただのショートソード。

地下2階



地下3階

