

ソードワールド2.0 シナリオ

初期経験点 + 4000点、所持金1800G(合計3000G)、成長3回、名誉点10D6で開始。

導入:

場所はフェンディル首都ディルクール。冒険者の宿「白蕪娘」主は昔は蕪のように美しかったターニー、57歳。

その宿からの依頼、バルパロスの顎のふもと近くにあるクロップという村に収穫物の仕入れに行ったらところ蛮族に困っているとのこと。今まで近くで見かけることはあっても被害はなかったため放置していたが、問題になっているので駆除して欲しい。依頼料は全員で2000ガメル、10匹以上いたら追加で一500ガメル。手に負えなかったら戻ってきて報告して欲しい。一週間分の保存食をくれる。クロップの村までは片道2日、村長には話をしている。

移動すると、木枯らしが吹いてくる、天候判定をすると、そもそも珍しい現象だとわかる。

村の近くまで来たところで危険感知判定11に成功すると、コボルドが一匹村の様子を伺っているのがわかる。

PCが近づくと逃げる、追いかけるなら20mの位置から戦闘、隠密判定11以上なら気づかれずに不意を打てる。

村長の話では、以前から蛮族はいたが牧場の家畜を取られるような被害は久しぶり、人目を盗んで夜に被害にあっている。

夜に待ち伏せすれば、ボガード1体とコボルド2体が柵を壊しにくる。

生け捕りにするなどして問い詰めれば蛮族の巢の場所はわかる。

蛮族の巢を探しに行く場合は足跡追跡判定11で簡単に辿れる。

待ち伏せして撃退していなければコボルドの見張りがいる、物音を立てると他の蛮族が出てくる。

全部でコボルド3、ゴブリン2、ボガード1、ボガードソーズマン1。

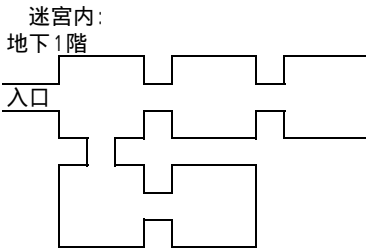
コボルドは昔から近くに細々と暮らしていたがボガード達は魔剣の迷宮により召喚された。

ただあまりにも寒くて辛いので逃げ出してきたとのこと、コボルドは共存の道がある。

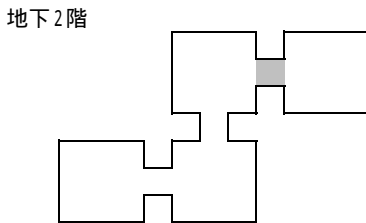
放置するなら蛮族の被害が再発する。

入り口:

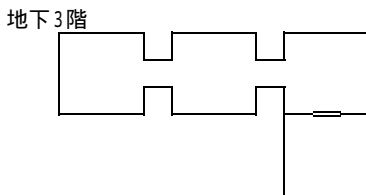
寒風が吹いてくる、防寒対策がなければ判定マイナス1、フェアリーウィッシュで火の妖精を呼んでも良い。



PCがやってくると、どこからか蛮族が召喚されてくる。
ミストグレイブの蛮族遭遇表に従ってランダム、彼らも寒い。
こちらから冷たい風が吹いてくる、床が氷漬けになっており滑りやすい。
部屋には氷の妖精フラウがいて、居心地が良いらしい。
戦闘しても良いが勝ち目は薄い。
風は吹いてくるが若干冷たくはない。部屋には大量の落ち葉。
下り階段、風は吹いてくる。
降りるためには敏捷 + 冒険者レベルで10が必要。
サポートは融通を利かせること。
フラウがいる間は氷の壁になっていて通れない。
下り階段、降りるためには敏捷 + 冒険者レベル10が必要。



上り階段、上りは判定なく上れる。
木の根が枯れて転がっている。
迷宮に飲み込まれたらしい。
側の壁には穴があり風が吹き込んでくる。
上からは氷柱が伸びていて、熱が伝わりやすいことがわかる。
この部屋で火を炊くなどすれば上の部屋のフラウが逃げる。
への上り階段、さらに下り階段になっている。
降りるためには敏捷 + 冒険者レベルで10が必要。



上り階段。
扉は鍵があり、解除12。
チェストトラップピーストが一体いる。
倒すと魔晶石3点が2個入っている。
奥から強い風が吹いてくる、移動はできる。
魔剣にまとりついているシルフがいる。剣のかけらはPC人数分。
移動できない、飛行なしの上でさらに命中、回避 - 1。
合わせて妙に毛深いゴルゴルが守るように立っている。

エンディング:

魔剣は + 1のバトルアックスで、扇ぐと強い風が吹く。