

からくり館の御曹司

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』2レベル・キャラクター4~5人用シナリオ

松本富之作

発行:(株)ホビージャパン <http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>

DUNGEONS & DRAGONS, the Wizards of the Coast logo, the D20 System logo, and all Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. ©2003 Wizards of the Coast, Inc. ロールプレイングはホビージャパンの登録商標です。
無断転載・引用を禁じます。ただし個人使用の範囲で地図やデータのコピーをすることに関してはその限りではありません。

はじめに

その館は、とある秘術師が、誰にも邪魔されずに作業を行なう場所として特別に建造したものである。彼に無断で侵入するものは必ず酷い目に会うという。近年、その館が彼の孫・同じ秘術師を生業とする者に譲り渡されたいののだが...

* * * * *

このシナリオは、2レベル・キャラクター5~6人を用いて『ダンジョンズ&ドラゴンズ』をプレイするためのものです。タイトルの通り、PCたちが探索する館には様々な仕掛けや怪物が満ちあふれています。シナリオ自体はそう長くはありませんが、各クラスのPCがおのおの全力を尽くさないとすぐにとんでもない目に会ってしまうでしょう。ローグおよび秘術呪文の使い手がいれば楽に冒険を進めることができます(特にローグの存在は必須といえるでしょう)。

冒険の導入

PCたちは今、自分たちが冒険の基点にしている街からかなり外れた山岳地帯にある、とある秘術師の館の広場の前に立っています。ここを訪れた理由はこうです。PCたちの冒険の噂を聞き、街一番の豪商が彼らに一つの仕事を依頼しました。ニロンドーの“からくり”使いと呼ばれた秘術師ギアーシャツツの孫で秘術師のギークラムという男がおり、彼の祖父と懇意にしていた豪商は“からくり”製作費として彼にたびたび資金を融資していたのですが、最終返済期限を過ぎたにもかかわらず彼は一向に金を返してくれません。そこで彼の閉じこもっている館に出向いて行って彼から直接借金を取り立ててほしい というのです。

『あの人には今までの合計で金貨5000枚に当たる額の金を貸し出しています。もしそれらをいくばくかでも取り戻していただければ、あなた方が取り戻した金額の一角を謝礼としてお支払いいたしましょう』

また豪商は、彼の仕事場には様々な侵入者除けの仕掛けが施されていると聞いており、中に何が待ち受けているかわからないから...と言って、PCたちにキュア・ライト・ウーンズ(hpを

1d8+1回復)のポーションを1つ(人数分 ではありません)無償で渡してくれます。

こうして貴方たちは、「にわか借金取り」として前代未聞の冒険に出発しようとしているのです。

からくり館

通称「からくり館」と呼ばれるそれは、実際には後ろ半分が岩山に埋没している石造りの建物です。内部の天井までの高さはおよそ10フィート、特殊な照明が仕掛けられているため、特に灯りが無くとも自由に視認することができます(一部を除いて)。館の入り口の前には東西に70フィート・南北に100フィートの大きな広場(前庭?)があります。PCたちは、この広場の入り口の手前に立っています。

広場での遭遇

広場の回りはごつごつした高い岩で囲まれていて、そこにはオークの一団が隠れています。

手下オーク(5)

脅威度 1/2: 中型の人型生物: HD1d8: hp(2, 3, 3, 4, 4): イニシアチブ+0: 速度20フィート: AC+14(+4スケイル・メイル): 攻撃+3近接(1d12+3, グレートアックス): 接敵面/間合い 5x5フィート/5フィート: 特殊能力 暗視60フィート、光に過敏(明るい陽光の下やデイライトの呪文の範囲内では、命中ロールに-1のペナルティを受ける): 属性 混沌にして悪: セーブ 頑健+2, 反応+0, 意志-1: 【筋】15、【敏】10、【耐】11、【知】9、【判】8、【魅】8: 技能と特技 聞き耳:+2 視認:+2 《鋭敏感覚》

オーク・リーダー(1)

脅威度 3: HD3d12: hp(19): 速度30フィート: AC+14(+4チェーン・シャツ): 攻撃+5近接(1d12+3, グレートアックス): 技能と特技 聞き耳:+4 視認:+2 隠れ身+2 《鋭敏感覚》《強打》 激怒(1日1回) 高速移動、直感回避(立ちすくみ状態などでもACへの敏捷力ボーナスを失わない): 他は手下オークと同じ。

オークは原始人のような姿をした汚く醜い生き物です。他の生き物に積極的に戦闘や略奪を仕掛け、特にエルフ/ドワーフ/その眷族を憎んでいるため彼らを見ただけで襲いかかります。

彼らは岩陰に巧妙に隠れていますが、PCたちが難易度15の視認判定に成功すると何者かが岩の向こうに隠れていることが判ります。さもなければ、彼らはPCたちが広場の中央付近に進み出るのを待って奇襲を仕掛けてきます。

オーク・リーダーは3レベルのバーバリアンです。彼は最初のラウンドから激怒し、以後5ラウンドの間、上昇した能力値で戦い続けます。

注：PCたちがこの広場の前に着いたのは午前中です。当然、太陽は昇っているでしょう。なので、オークたちの攻撃ロールの目から1を差し引くことを忘れないでください。

殺されるか眠らされるかして6体以上の仲間たちが倒されると、生き残ったオークたちは武器を捨て、PCたちに命乞いをしてきます。もしPCたちの中にオーク語の話せる者がいた場合、彼らの1人もし生き残っていればリーダーが以下のように弁明しているのが解ります。

『すまない。オレたち、ギアークラムに貸した金、返してもらいに来た。あんたたち、ギアークラムの仲間だと思った。すまない、すまない』

彼らがギアークラムに貸した額は金貨にして500枚です。もし彼らと交渉し、その結果彼らに500gpを返したならば、彼らは喜んで(PCたちを恐れて)半分の250gpを渡してくれます。オークたちを全員倒してしまった場合はこの情報を得られません。

広場を進むと、PCたちの正面に高さ15フィート・幅60フィートの建物の壁が現われます。その中央に、鍵の掛かっていない、木製の両開きの扉があります。

館の内部

ロビー

ここには美しい大理石の床が敷かれており、何者かによって表面がびかびかに磨き込まれています。また正面には大きな木製の両開きの扉があります。PCたちが中に入ると、左の壁の出っ張り(地図の給湯室と書かれた場所です)から隠し扉を開けて、高さ5フィート(150cm)ほどの、青銅製の“からくり人”が出てきます。か細い女性体形の身体に女性用の給仕服を着ていますが、スカートの下足の部分に4つの車輪がついていて、これで床を器用に移動しています。彼女(?)はこの館の下女(メイド)であると名乗り、瞳の無い、表情の作れない金属製の顔をPCたちに向けて深くと下げると、手に持った木製の盆で運んできた淹れたてのお茶を全員に差し出してきます。

『エー、ただいま主人は手の離せない作業に掛かっておりまして、「直接取り次ぐな」と言いつかっております。私であればお客様方のお話し相手など所望されますれば喜んで』

彼女は丁寧な口調でPCたちに対応してくれます。また、戦闘は絶対に行きません。さらに、彼女はこのロビーより奥へ行ったことが無く、部屋の情報は一つ知りません。無視して先に進んでも彼女は何も文句を言いません(困惑したり、言葉でPCを静止しようとしたりするかもしれませんが)。

注：移動力やHPなど、彼女の詳細なデータが必要な時は後述の“からくり兵士”を参照してください。彼女をどうしても破壊したいPCがいた場合は破壊しても何も出てきませんが、通常の物体破壊ルールに従ってください(難易度28)ダメージを与えて破壊する場合の硬度は10です。

給湯室には、お茶の葉とそれを淹れるための簡単な装置、そして1日分の保存食となる少量の菓子がある以外、特に価値のあるものはありません。

給湯室と反対側の出っ張りにも隠し扉があります。難易度15の探索判定(5フィート以内に近づいたエルフはこの判定を自動的にこなえます)に成功すれば、これを発見できます。この中は雑貨を置くための倉庫になっていて、掃除用のホウキやモップなどがしまわれていますが、難易度5の探索に成功すれば以下の物が見つかります。

宝物

絹のロープ50フィート、金槌1本、ピトン12本、松明6本、10フィートの木の棒1本。

“からくり下女”は、反対側の隠し部屋については一言も教えてくれませんが、中にある物を持っていても文句は言いません(困惑したり、言葉でPCを静止しようとしたりするかもしれませんが)。

なお、正面の扉には鍵は掛かっておりません。

振り子の部屋

扉を抜けると東西60フィート、南北20フィートの部屋に出ます。この部屋の天井には5フィート立方の石で作られた巨大な振り子が仕掛けられており、不用意に入った者に側面から襲いかかります。

振り子は長さ5フィートの丈夫な鎖に吊るされており、全部で3つあります。それぞれの鎖は天井の右から10・30・50フィートの部分を支点にしてぶら下がるようになっており、鎖とその先に吊るされた石は完全に天井裏に隠されています。何者かが中に入ってきた時、装置が作動し、3つの振り子が一斉に天井裏から振り落ちてくるのです。

部屋に入る前にこの罠に気付くためには難易度20の視認判定に成功しなければなりません。また10フィートの棒を持っている者は難易度20の探索判定を行なうことができます(天井を調べると宣言したPCには難易度を15まで下げてください)。

何も気付かずに部屋の中に入ったPCは、難易度18の反応セーブを行ないます。成功すれば側面から振り子が近づくのに気付き、間一髪でそれを避けることができます(この時、前後のどちらに避けたかをランダムで決めてください)。もし失敗したなら、残念ながらそのPCは1d8のダメージを受けます。

この振り子を避けるには、部屋の隅へ行き、伏せ状態で通り

抜ける必要があります。

ちなみに、ロビーにいる“からくり下女”にこの部屋に入ってくれるように頼むと、彼女は「かしこまりました」と言って中に入ってくれます。そして次の瞬間、振り子の激突で、哀れバラバラになってしまうのです！

この振り子の仕掛けを解除(装置無力化)するには、かなり大掛かりな専用の道具を使わなければならないでしょう(つまりは不可能ということです)。

部屋の正面にはそれぞれA・B・Cの部屋に抜ける木製の片開きの扉があります。鍵はかかっておりません。

振り子の罠

脅威度2; 攻撃ロールなし(1d8); 搜索 難易度20; 装置無力化 難易度30

部屋A

ここは、東西に20フィート、南北に30フィートの部屋です。ここには部屋の中央部に、高さの異なる直径5フィートの円柱が、ジグザグに6本、並んで立っています(地図参照)。円柱の高さは3フィートから10フィートまでまちまちで、ひとつとして同じ高さのものはありません。なぜか、この部屋の天井は他の部屋より高く(20フィート)また、正面にある部屋の出口とおぼしきものは、天井すれすれの高さ(約18フィート)にあります。

一見すると、部屋の反対側の出口へはこの円柱を順番に渡って行けば簡単に辿りつけそうに思えます。しかし実際に渡ってみると、円柱は自動的に上下に動き始め、次の円柱への飛び移り作業が非常に困難になります。円柱に乗っている者が誰もいなくなると、上下運動は止まります。

円柱に登るには[5+円柱の高さ(フィート)]を難易度とした登攀判定が必要です。動いている円柱に登るにはさらに難易度に+10します。円柱を渡るには、1つ渡るごとに難易度10の跳躍判定を行なってください。これに失敗した場合、DMは[1d8+2]で柱の高さを決定し、難易度[5+柱の高さ]で平衡感覚判定を行なわせてください。成功すれば柱の上に留まり、失敗すれば落ちます。落ちた柱の高さが7フィート以上なら、そのPCは1d6のダメージを受けます。

注: 軽業の技能が5ランク以上あるPCは、跳躍と平衡感覚の判定に+2のボーナスを得られます。また、柱から落ちた場合、難易度15の跳躍判定に成功すれば、受けた1d6ダメージを非致傷ダメージにすることができます。

円柱など渡らずに、反対側の出口の下まで歩いて行って、そこにロープを引っ掛けて登るのが妥当な行動です。ただしその場合、すぐ側の円柱が激しく上下に動き始め、登るPCを妨害しようとしめす。難易度25の登攀判定を2回(高さが18フィートあるためです)行なってください。どちらかの判定に失敗すると、失敗した高さからPCは落下します(0フィートまたは10フィート)。2回目の登攀で失敗したなら1d6のダメージを受けます。

注: ロープを使って登攀する場合、ロープに結び目を作っておくと難易度が-5されます。また、5ランク以上の縄使いの技能を持っているPCは、ロープを用いた登攀判定に+2のボーナスを得られます。

円柱を破壊することは困難です(難易度40)。

部屋B

東西に20フィート、南北に30フィートの部屋です。この部屋の中心にはディーパー・ダークネスの呪文がかけられていて、たとえ暗視能力を持つドワーフであっても中を見通すことはできません。この部屋の床の中央部には幅10フィート×10フィートの落とし穴があり、深さ10フィートの穴の底には、さらに深さ20フィートの水が溜め込まれています。

部屋の中を搜索したPCは、難易度25で罠の存在に気付きます。10フィートの木の棒を使用して搜索したPCは難易度20でそれに気付きます。気付かなかったPCは、部屋の中央まで進み出ると自動的に落とし穴の中に落ちます。気付いたPCは、ゆっくりと慎重に歩けば、難易度20の反応セーブに成功すれば落ちることを免れます。

注: PCが部屋を搜索する場合、DMはその難易度を教えてはいけません! まずプレイヤーにd20をロールさせて判定の合計値を聞き、その値が難易度に達したかどうかで罠の有無を教えてあげてください(他の部屋の罠も同様に判定してください)。

落とし穴に落ちたPCは、難易度10の水泳判定に成功すれば水面に浮き上がることができます。判定の結果が難易度の値に5以上足りなかった場合、そのPCは溺れます。

注: 身につけている装備の重量合計5ポンドごとに、水泳判定に-1のペナルティを受けます。また、水泳判定に失敗するごとに、以後の判定に-1ずつペナルティが累積します。

溺れた場合、そのPCは意識不明の状態となり、HPをただちに0にします。次のラウンド(6秒後)までに呼吸できる場所に引き上げないとそのPCは死亡します。

なお、PCは意識的に息を止めて我慢することも可能です(最初の水泳判定で溺れない限り)。その場合、PCは【耐久力】の2倍の値のラウンドまで何のペナルティも受けません。それ以後は、1ラウンド経過するごとに、[9+超過したラウンド数]を難易度とした【耐久力】判定を行なわなければならない。失敗すると、PCは溺れます。

この部屋には他に何もありません。

暗闇の中の落とし穴の罠

脅威度2; 攻撃ロールなし; 搜索 難易度25; 装置無力化不可

部屋C

東西に20フィート、南北に30フィートの部屋です。この部屋の入り口の側の床には幅10×10フィートの落とし穴があります。

また、その左側にも同様の幅の落とし穴があります。

入り口を 探索 したPCは、難易度10で第一の落とし穴の存在に気付きます。その左側の落とし穴は、PCが意図的に 探索 するか、判定の結果が25に達していない限り、教えないください。また判定の結果が20に達していた場合、第一の落とし穴の深さが1フィート(30cm)しかないことに気付きます。

つまり、この部屋の最初の罠はこういうことです。第一の落とし穴に気づき、第二の落とし穴に気付かないPCは、第一の落とし穴を避けようとして第二の落とし穴に落ちてしまうわけです!

第一の穴に落ちた(踏んだ?)PCは何のダメージも負わずに向こう側に渡れるのです。

第二の穴は深さが20フィートあり、ダメージ値は2d6です。この時に、難易度15の 跳躍 判定に成功すれば、最初の1d6ダメージを非致傷ダメージにすることができます。

注: 非致傷ダメージは1時間(60ラウンド)ごとに[PCのレベル]分の値が回復します。

部屋の反対側には、壁に固定された、20フィートの高さのハシゴがあります。このハシゴの下にも、幅10×10フィートの落とし穴があります。そこから西側に20フィート離れた壁の中央に、この罠を作動させないようにするためのスイッチがあります。

罠は、スイッチが押されている間だけ作動を停止します。落とし穴の深さは20フィートで、作動中にここに落ちると2d6のダメージを受けます。

落とし穴を避けてハシゴに飛び移るには 跳躍 判定を行ってください。ただし、すでにハシゴを登った者がロープを使うなどして引き上げる場合には、何の判定も必要ありません(引き上げられる力があるならば)。

注: 跳躍 判定に成功するには、「走り幅跳び」で15以上、「立ち跳び」で24以上の結果が必要です。ただし身長が5フィート未満のPCは「立ち跳び」ができません。

なお、この第三の落とし穴は難易度20の 探索 判定で見つけることができます(10フィートの棒を使用していれば難易度15)。また第三の落とし穴の存在に気付かなくとも、ゆっくりと慎重に歩けば、難易度20の反応セーブによって落下を免れることができます。

ハシゴを登りきれば、次(E)の部屋へ抜ける扉に辿りつきます。

第二の落とし穴の罠

脅威度1; 攻撃ロールなし(2d6); 探索 難易度25; 装置無力化 難易度25

第三の落とし穴の罠

脅威度1; 攻撃ロールなし(2d6); 探索 難易度20; 装置無力化 難易度25

部屋D・E

ここは東西20フィート南北10フィートの部屋で、向きが正反対であることを除けばどちらも同じ構造をしています。それは、ごく僅かながら、Fの部屋の方向に床が傾いているということです。さらには床全面に油(グリースの呪文に相当)がひかれており、立つことが非常に困難な場所になっています。

この部屋に足を踏み入れたPCはただちに難易度13の反応セーブを行ってください。失敗した者は足を滑らせ、反対側の壁まで滑り落ちて激突します。そして、ダメージを1d4受けます。この壁の北側にはFの部屋に抜ける扉があり、そこから出ることができます。

反応セーブに成功したPCはこの部屋の中に踏みとどまることができず、移動速度は通常の半分になります。また、移動するたびに難易度13の反応セーブを行わなければなりません。失敗すると、前述と同様に転倒してダメージを受けます。

PCたちの中にドワーフのキャラクターがいれば、難易度10の石工の勘(探索)によってこの床が傾いていることが判ります。また、ローグが調べれば、難易度26の 探索 で床に薄い油の層が吹き出す仕掛けがあることを見破ります(解除するためには2d4ラウンドの時間をかけて難易度26の 装置無力化 判定に成功しなければなりません)。

油の罠

脅威度1; 攻撃ロールなし(1d4); 探索 難易度26; 装置無力化 難易度26

部屋F

東西20フィート南北10フィートの部屋です。ここには地下広間に通ずる下り階段があります。また、正面(北側)の壁にはガーディアンたちの部屋へと通じる仕掛け扉があります。この扉には薄いタイルをはめ込む凹みがあり、地下広間で見つかる3つのキータイルを特定の順番ではめ込むことによって、開くことになっています(扉の破壊は不可能です)。

地下広間

階段を80フィートほど下りきると、地下広間へとつながる通路に出ます。広間の大きさは50フィート×50フィート、天井までの高さは20フィートです。広間の中には箱や袋が未整理のまま散乱していて、足の踏み場を探すのも一苦労します。もしこの場所で戦闘が開始されたなら、(5フィート・ステップを含む)移動を行なうか、攻撃する、あるいは攻撃された場合、難易度10の【敏捷】判定を行なわせてください。失敗すると転倒します。

注: 転倒した場合、PCは移動相当アクションで起き上がることができます。起き上がるだけなら、その場所から再び移動しない限り、【敏捷】判定を行なう必要はありません。

この広間の壁の、1~6の位置には「飛び出す罠」が仕掛けられています。高さ3フィート(約90cm)にある5×5フィートのブロックが前方5フィートまで勢いよく飛び出してくるのです(その後、1ラウンドかけて元の場所に戻ります)。PCの誰かがそこに近づいたなら、そのPCはただちに難易度20の反応セーブを行な

わなければなりません。失敗すると壁に激突され、PCは1d3ダメージを受けます(PCが小型なら転倒し、中型なら5フィートほど後方に飛ばされることでしょう)。一度作動した罠の場所は簡単に記憶できますので、以後二度と同じ場所の罠には引っ掛かりません。ちなみに 検索 でこの罠を発見することはできません(検索 する前に作動してしまうからです)。ただし、装置無力化 で作動させないようにすることはできます(難易度25)。

飛び出す壁の罠

脅威度1; 攻撃ロールなし(1d3); 検索 不可; 装置無力化
難易度25

また、この広場のa~cの場所には以下のような様々な形状の家具が置かれています。これらは全て“からくり家具”(自律行動物体)です。

- a: 鉄製の文机
- b: 鉄製の折り畳みベッド
- c: 鉄製のランプスタンド

これらの共通データは以下の通りです。

[からくり家具(中型の動く物体)]

種別: 中型の自律行動物体
 ヒットダイス: 2d10(15hp)
 イニシアチブ: +0
 移動速度: 40フィート
 AC: 14(+4外皮)
 攻撃方法: 叩きつけ:+2(近接)
 ダメージ: 叩きつけ:1d6+1
 接敵面/間合い: 5×5フィート/5フィート
 その他の特殊能力: 後述
 セーブ: 頑健+0、反応+0、意志-5
 能力値: 【筋】12、【敏】10、【耐】-、【知】-、【判】1、【魅】1
 棲息気候/地形: 気候問わず/地上、地下
 組織: 通常は1体
 脅威度: 2
 宝物: なし
 属性: 常に真なる中立
 成長:

“からくり家具”は、敵を倒すまで疲れずに全力で戦う、造られた怪物です。行動パターンは製作者によって設定され、それ以外の行動は取りません。彼らは心を持たないため、精神に影響を与える魔法(心術や幻影術など)は効果がありません。さらに言えば毒・麻痺・病気・死と死霊術の効果に対する影響も受けませんし、クリティカルの効果を受けることもありません。(これらの特徴は後の“からくり”怪物全てに適用されます)。

彼らは普段、家具のふりをして侵入者を騙します。PCたちは難易度20の 聞き耳 判定に成功しない限り、不意打ちラウンドに先制攻撃されます。

彼らが動き出す前に攻撃を仕掛けた場合、彼らはまだ「物体」です。ゆえに、硬度10のダメージ減少能力、もしくは直接破壊の【筋力】判定に28の難易度を有します。

以下は個別の特殊能力です。

“鉄製の文机”

高さ4フィート・幅4フィート・厚さ2フィート、4つの脚に、4つの重そうな引き出しが付いている文机です。前面から攻撃する者に対しては、天板のすぐ下にある大きな引き出しを自ら出し入れして、通常の攻撃の他に1回追加攻撃を行ないます。遠方にいる者に対しては、右側にある3つの引き出しを飛ばして攻撃します(射程20フィート)。これらの引き出しには巻き取り用の長い鉄線が結び付けられており、発射後1ラウンドかけてそれを巻き上げ、元の場所に戻した後、次のラウンド以降に再び射出します(射程内に敵がいれば)。これらの特殊攻撃は、この文機の側方や後方から攻撃する者に対しては行なわれません。

“鉄製の折り畳みベッド”

高さ2フィート・幅2フィート・長さ6フィート、4つの脚に、古惚けたマットが敷かれているベッドです。このベッドは中央から2つに折れ曲がる構造になっており、敵を挟んで絞めつける特殊な攻撃を仕掛けてきます。このベッドの攻撃が命中した場合、PCとベッドは組みつきの判定を行なってください。PCが負けた場合、ベッドは彼/彼女を挟み込み、毎ラウンド1のダメージを自動的に与えてきます。逃れるためには組みつきのルールによる脱出判定を行なってください(1人のPCに組みついている間ベッドは他の行動を行なえません)。

“鉄製のランプスタンド”

高さ5フィート、先端にランプ状の飾りが付いたスタンドです。攻撃が成功すると、飾りの中で自動発火装置が作動し、敵に炎で1d3の追加ダメージを与えます。これを避けるためには、難易度13の反応セーブを行なってください。炎のダメージを受けたPCが燃えやすい物(背負い袋や巻物など)を身につけていた場合、炎がそれに燃え移る可能性があります。燃え移る可能性のある物品を持っていたなら、難易度15の反応セーブを行なってください。判定に失敗すると炎が燃え移り、物品は1d6のダメージを受けます(炎の勢いは非常に弱いので、PCの身体がダメージを受けることはありません)。炎はすぐに消え去ります。

これらの家具は、どれか1体が戦闘を開始すると、他の2体もすぐさま動き出し、戦闘に参加します。各々の家具の内部には以下のような宝物が隠されており、それぞれの家具を倒すと自動的に飛び出してきます。

宝物

キュア・ライト・ウーンズ(1d8+1回復)のポーションが2本。これらは“文机”の大きな引き出しの中に入っています。また、各家具の中には、魔法のタイルが1枚ずつ隠されています。これらのタイルを3枚集めてFの部屋の扉の凹みに入れば、それを開

くことができます。

注:PCたちが広間に入ってきた時に、これらの家具だけがぼつんと置かれていると、プレイヤーは絶対に怪しむことと思います。なので、何の影響もない単なる家具を適当にあちこちに配置して、PCたちに疑心暗鬼を起こさせないようにしてください。また、家具たちの攻撃を上手にコントロールすれば、PCを1~6の罠に誘導することも可能です。

この部屋には、他にはろくなものはありません。古びてボロボロになった羊皮紙の詰まった袋、カビだらけのパンが詰め込まれた樽、埃なのか綿なのか見分けのつかない謎の資材が入っている箱…。それでも全部集めて街まで持って帰れば、合計で金貨61枚分の価値があります。ただし総重量は2980ポンドです。

[タイルの謎]

もしここまでPC(プレイヤー)たちが順調に進んできたのなら、タイルに以下の謎を仕掛けてください。

タイルA・B・Cにはそれぞれ次のような言葉が(共通語で)刻まれています。

- 『其は“力”に勝るものなり』
- 『其は生命の基礎となるものなり』
- 『其は噂を集め、嘘を通し、装置を使う源なり』

そして、Fの部屋の扉には次のようなメッセージが描かれています。

- 『ここより先は秘術師の住まう所なり
資質なき者、すなわち秘術師にあらざる者なり
まず大切なのは秘術の資質
次に問われるは冒険者としての資質
最後に要するもの、それ魂の資質
これらが並ばぬ者、すなわち凡なる者なり
秘術師は全て非凡なる者なり』

つまり、前述の3つのタイルを以下のような順番で並べない限り、扉は開かれないのです。

- 『其は“力”~』 『生き残る~』 『噂を~』

注:最初の言葉は「知力」、次は「耐久力」、最後は「魅力」を表わしているのです。

謎がなかなか解かれないようであるならば、DMは 知識(神秘学) やバードの知識などを用いて、少しずつヒントを与えてください。

“からくり”ガーディアンたちの部屋

ここは東西60フィート南北40フィートの部屋で、天井までの高さが25フィートもあります。この部屋には図の1~4の位置に隠し扉があり、難易度15の 探索 で発見できます(エルフのPCは自動的に5フィート以内を通っただけで 探索 できます)。

隠し扉は幅5フィート高さ20フィートの大きさで、床との接点を支点にして前に倒れるように開きます。また図の5の位置の床には直径10フィートの円形の仕掛け扉があり、下からせり上げるようにして開きます(後述)。どの扉もPCたちが開くことはできませんし、破壊することもできません。

部屋の正面には隣の作業場へ抜ける両開きの扉がありますが、ここには5つの鍵穴があり、全て固く閉ざされています。PCたちの誰かがこの扉の前に立つと、1~4の隠し扉が一斉に前方に倒れ(扉の前方20フィート以内にいるPCは、難易度15の反応セーブに成功しないと1d3のダメージを受けます)中から“からくり兵士”が1体ずつ・計4体が飛び出てきます(不意打ちラウンドの開始です)。

[からくり兵士(中型の動く物体)]

種別: 中型の自律行動物体
 ヒットダイス: 2d10(11hp)
 イニシアチブ: +0
 移動速度: 70フィート
 AC: 14(+4外皮)
 攻撃方法: 叩きつけ:+2(近接)
 ダメージ: 叩きつけ:1d6+1
 接敵面/間合い: 5×5フィート/5フィート
 その他の特殊能力: スピード強化(後述)
 セーブ: 頑健+0、反応+0、意志-5
 能力値: 【筋】12、【敏】10、【耐】-、【知】-、【判】1、【魅】1
 棲息気候/地形: 気候問わず/地上、地下
 組織: 通常は1体
 脅威度: 2
 宝物: なし
 属性: 常に真なる中立
 成長:

“からくり兵士”は、前述の“からくり家具”と同様に、決して疲れずに全力で戦う、造られた怪物です。

彼らは高さ6フィートの鋼鉄製のボディを持ち、足の部分に4つの車輪を装備した、スピードに特化した個体です。気がつくのとあつという間に近づき、金属の腕を棍棒のように叩きつけてきます。

PCは難易度10の 聞き耳 判定(扉が開く直前の音です)に成功しないと不意打ちラウンドに参加できません。

戦闘が始まって1ラウンド(+不意打ちラウンド)が経過すると、今度は5の位置の床が回転しながら上昇してきて、そこから第二の“からくり兵士”が1体出現します。

[からくり隊長(大型の動く物体)]

種別: 大型の自律行動物体
 ヒットダイス: 4d10(32hp)
 イニシアチブ: +0
 移動速度: 40フィート
 AC: 14(-1サイズ、+5外皮)
 攻撃方法: 叩きつけ×2:+5(近接)

ダメージ： 叩きつけ：1d8+4
 接敵面/間合い：5×5フィート/10フィート
 その他の特殊能力：スピード強化、蹴散らし(後述)
 セーブ： 頑健+1、反応+1、意志-4
 能力値： 【筋】16、【敏】10、【耐】-、【知】-、【判】1、【魅】1
 棲息気候/地形：気候問わず/地上、地下
 組織： 通常は1体
 脅威度： 3
 宝物： なし
 属性： 常に真なる中立
 成長：

“からくり隊長”は、前述の“からくり兵士”の大型版です。しかし、足は車輪ではなく、より身体を支えやすいように3本足になっています。高さは10フィート近くあり、その長い腕で10フィート先の相手まで攻撃することができます。

DMは、戦闘開始1ラウンド後に、“彼”の分のイニシアチブを決定してください。彼の出現(床のせり上がり)は移動相当アクションになりますので、登場した最初のラウンドは攻撃(または移動)しかできません。しかし、もし30フィート以内にPCがいれば彼は躊躇なく蹴散らしを行ないます。さらに、蹴散らしを行なった相手が小型(ハープリングまたはノーム)であったなら、同時にダメージを与えることも可能です。

これらの“からくり兵士”たちを1体倒すたびに、破壊された身体から「鍵」が1本転げ落ちてきます。これを5本全て集めると、前述した作業場への扉が開くのです。

ちなみに、これらの鍵を使わずに 解錠 判定で扉を開けようとすると、難易度25(×5回)行なわなければなりません。

作業場

“からくり”ガーディアンたちの部屋からの扉を抜けると、いよいよ館の主人の部屋に辿りつきます。ここは40フィート×40フィートの部屋で、辺り一面ガラクタ(の・ように見えるもの)と工具/資材の山で埋もれています。部屋の一番奥に作業機兼執務机があり、そこに主人の秘術師ギアークラムが座っています。そして、彼のすぐ側に、だぶだぶの長衣を着込んだ年老いた男が立っていて、ギアークラムに小さな袋を手渡しています。

PCたちが部屋に入ってくると、ギアークラムは少し驚いた様子で振り返り、しかしすぐに落ち着きを取り戻して話しかけてきます。

『あやあやあ、もうここまできちゃったのか! きちゃったんなら仕方がないな。降参降参。君らには逆らわないよ。借金を取り立てにきたんだらう? ちょうどよかった! 今、この人に頼まれた仕事を納品して残金をもらったばかりなんだ。これで借金を払えると思うよ。えーと、5000gpだけ?』

彼に手渡された小袋の中には、金貨6000枚相当の宝石がぎっしり詰まっています。

結末

ギアークラムから5000gp相当の宝石を受け取ればこのシナリオは終了します。

もしPCたちがギアークラムに攻撃を仕掛けようとしたら、彼の側にいる老人がPCたちを止めます。

『若い衆。あんたらの怒りももっともだが...彼奴は物造りの才能には長けておるが、秘術師としては三流の実力しか持っておらぬ。あんたたちに本気で攻撃されたらあつという間に死んでしまうでな...。借金も取り立てられたんじゃし、そのへんで許してやってはいかがかな.....』

『ソウソウ』(老人の肩に留まっている使い魔のカラスの声)

それでも彼を攻撃しようとしたのなら そんな無法なプレイヤーはいないと思いますが 老人が代わって相手をします。

彼のイニシアチブ基本値は+7、ACは28、HPは85です。また、呪文抵抗27を持っています。彼は、まず自分にヘイストを使用し(これで彼のACは32に増加します)次に同じラウンド内に、もっとも強いPC(おそらくファイターでしょう)を選び、彼/彼女にオティルルクス・リジリアント・スフィアを掛けて閉じ込めます。そして『まだやるか?』とPCたちに聞いてきます。「やる」とPCたちが答えれば(愚かな選択です)彼は容赦なく次のラウンドに《呪文威力強化》したアイス・ストームを2連続で放ってきます。もしPCのクレリックがサイレンスを唱えたとしても、これらの呪文は全て《呪文音声省略》の特技で記憶しているため無駄に終わります。ちなみにギアークラムのACは12、HPは11です。

ギアークラムと和解し、取り立てた金を豪商へと届ければ、彼は約束通り借金の一割・金貨500枚を謝礼としてPCたちに支払ってくれます。

経験値は、使命達成の報奨として500ポイントを通常の怪物、罠の経験点に加えてください。

なお、作業場の東西にある寝室と倉庫は謎の老人を倒さなければ探索できません。ここに何があるかはDMが設定しますが、貨幣の出現率は「通常」、アイテムや骨董品の出現率はそれぞれ40%程度です。また、作業場にある有象無象の資材やガラクタ群をまとめて売れば1000gpほどにはなりませんが、総重量は8000ポンドあります。老人の脅威度は18です。

余談

老人は、ギアークラムと別れたPCたちを、館の外へと連れ出してくれます(彼とギアークラムだけが知っている秘密の出入口があるのです)そして『達者でな。お前さんたちとは、何か、こう、奇妙な縁を感じるんじゃ。またどこか違う所で会うかもしれんな』と言って、テレポートで去っていきます。PCたちが彼の名前を聞けば、彼はこう答えます。

『わしの名前はアイザークじゃ

さらば。いつかまた会おう』。

