

ドラゴンキャッスルズ RPG シナリオ「廃砦に巢食うもの」

■シナリオタイプ…モンスター討伐

■対応レベル…1～2 レベル (2～4 人)

■対応ルール…ベーシック/アドバンス両対応 (できればアドバンス推奨)

■まず始めに

本シナリオは、シンプル～スタンダードシナリオを想定したシナリオです。

(シンプルにしてはやや長め、スタンダードにしてはやや短めのため)

内容としては、オーソドックスに、廃棄された砦に住んでいるゴブリンを討伐する依頼です。

但し、ゴブリン側は、数が多く、警報装置を使い合流するため、まず正面から突っ込んで行くと勝てません。

ゴブリン側に有利な状況を、如何に無力化していくか。そこに本シナリオの醍醐味があります。

■ハンドアウト (導入)

君たちは駆け出しの冒険者達だ。酒場で今日も手頃な依頼を探していると、

廃棄された砦にゴブリン達が住み着いて、街道沿いの旅人や商人を襲っているという噂を聞く。

懇意にしている衛兵から、この小鬼の討伐依頼を持ち掛けられた君達は、早速、仕事に取り掛かることにした。

■仕事の依頼 (状況説明)

とある中規模ぐらいの街にて。朝早く、PC 達は街の大通りに面している酒場にて朝食を取っている。

近くのテーブルでは、旅の商人 2 人組が、近くの街道沿いにゴブリンが出没し始めたこと。

そのゴブリン達が行き交う旅人や商人たちを襲っていることを、不安そうに噂しあっている。

「まったく、困るよな。」

そう君たちに声をかけてきた相手は、面倒臭そうに君たちの近くの椅子に腰を下ろした。

視線を向ければ、君たちと懇意にしている街の衛兵だ。よく君たちに仕事の依頼を回してくれている。

「早速だが、仕事の依頼だ。お察しの通り、近くの街道沿いに出没しているゴブリン達の討伐を頼みたい。」

■衛兵からの情報

・数週間前から、近くの街道沿いにゴブリン達が出没して、行き交う旅人や商人たちを襲っていた。

・調べてみると、その近くに、大昔に廃棄した砦のような廃墟があるとのこと。ゴブリン達は、そこに住み着いたらしい。

・そのゴブリン達の討伐を頼みたい。報酬は、PC 一人につき、金貨 1 枚。簡単な討伐依頼なんで、前金は無し。

・頭の良い奴がいるのか、魔法で攻撃してくる個体も見かけたとのこと。

・なんで衛兵たちが対処しないの？と質問されたら。

→俺たちの仕事は街の住民たちの安全を守ること。街道沿いの旅人や商人たちは仕事内容の範囲外。

それに、こういう仕事は、お前たち冒険者のための仕事だろう？俺たち衛兵たちが奪っちゃいけないよと返答する。

～～～通り、仕事の説明が終わり、PC達が仕事の依頼を受ける返事をした後に～～

衛兵は、突然、最近暑くて嫌になるよな。酒の値段も高くなるし。仕事終わりの酒がなかなか飲めないと愚痴をこぼす。

→感覚 (SE) か魅力 (CR) 判定に成功すると、情報の交渉をそれとなくしていることに気付く。

銀貨1枚を衛兵に手渡すと、追加で以下の情報が手に入る。

・ゴブリン側は数が多く、一気にまとめて相手するのは得策ではない。

・襲撃を警戒するために、交代で警備をしているはず。つまり、襲撃を仲間に知らせるための警報装置みたいのを用意しているはずだ。

それを無効化してしまえば、各個撃破できるような状況に持ち込めるだろう。

(判定に失敗した場合、シーフ系かメイジ系が街で調べるなどして、上記の情報を手に入れるシーンを作ってもよい。その場合、判定するPCごとに銀貨1枚が経費として必要とするのが良い)

■廃棄された砦での攻防

衛兵が話していた通りに、街道沿いから少し離れて進むと、目の前に木材で構成された廃墟らしき建物が見えてきた。

切り出した丸太や木材の壁を組み合わせて、まるで城壁のように、ぐるりと木の壁や柵が建物を取り囲んでいる。

見張りらしき影が、木の壁や柵の上を行き来している。人影の大きさは、人間の子供ぐらいの大きさだ。おそらくゴブリンであろう。

このまま先に進めば、見張りのゴブリンに見つかってしまうことは容易に想像できた。

◆1 レベル (パーティー)

前列に、ゴブリン (PC人数×1体)

後列に、ゴブリン・シューター (1体) を配置

ゴブリン：能2 HP2 ダ1

ゴブリン・シューター：能3 HP1 ダ1 (シューターは攻撃魔法を1回使う)

→ゴブリンの内1体は、自分の行動を使って、警報装置 (鳴子のようなもの。紐を引っ張ると

砦の中にいる仲間に合図が送られる) を使用します。

(警報装置使用後に、次のターンに)

前列に、ゴブリン・エリート 1 体、ゴブリン・エリート・リーダー 1 体を追加。

ゴブリン・エリート：能 2HP2 ダ 2 (1+1)

ゴブリン・エリート・リーダー：能 2HP4 (2×2) ダ 2 (1+1)

◆2 レベル (パーティー)

前列に、ゴブリン (PC 人数×1 体)

後列に、ゴブリン・シューター (PC 人数×1 体) を配置

ゴブリン：能 2 HP 2 ダ 1

ゴブリン・シューター：能 3 HP 1 ダ 1 (シューターは攻撃魔法を 1 回使う)

→ゴブリンの内 1 体は、自分の行動を使って、警報装置 (鳴子のようなもの。紐を引っ張ると砦の中にいる仲間に合図が送られる) を使用します。

(警報装置使用後に、次のターンに)

前列に、ゴブリン・エリート (PC 人数×1 体)

後列に、ゴブリン・エリート・リーダー 1 体を追加。

ゴブリン・エリート：能 2HP2 ダ 2 (1+1)

ゴブリン・エリート・リーダー：能 2HP4 (2×2) ダ 2 (1+1) (リーダーは攻撃魔法を 1 回使う)

→警報装置を使用された場合、基本的に勝てません。

敵が追加され、PC 側の敗色が濃厚になった段階で、GM 側から PC 達に”逃亡”を勧めましょう。

逃亡が成功した段階で、冒険者回数 1 回を獲得します。

■対策

正面からでは、全く勝てないため、

PC 達が逃亡した後か、衛兵から追加の情報を得て最初から PC 達が対策に動いた場合、以下の対策を提示しましょう。

・警報装置を無効化する。

【忍び歩き】や【隠れる】の判定に成功した場合、戦闘を発生させずに、警報装置を使用不能にさせることができます (判定に失敗した場合、失敗した PC は 2 点のダメージを受けます)。

警報装置を使用不能にした場合、ゴブリン・エリートなどの追加戦力が来なくなります。

その場合、ゴブリン・エリートなどの追加戦力は、後で戦うことになります。

(最初の戦闘を飛ばした場合、対策を終わった段階で、**冒険者回数 1 回を獲得**します)

■再戦と第 2 戦

警報装置を無効化してから、再度、戦いを挑んだ場合、2 回に分けての戦闘になります。

第 1 戦目は、ゴブリン (PC 人数×1 体)、及びゴブリン・シューターを前列に配置します。

第 2 戦目は、本来、警報装置でやってくる追加戦力のエリート・ゴブリン達です。

彼らは、警備しているゴブリン達に「勝てないと判断したら警報装置を使え」と指示しているため、表で戦闘の音がしていても戦闘に参加してきません。

彼らは第 1 戦目が終了しても様子見に来ないので、PC 達は第 2 戦目を挑むまでに、自分たちの怪我を治す猶予があります。

第 2 戦目も、第 1 戦目と同じく、エリート・ゴブリン達を前列に配置しましょう。

ゴブリン・エリート・リーダーだけは頭が良いため、エリート・ゴブリン達が複数体いた場合、後列に配置しても良いでしょう。

その場合、エリート・ゴブリンが 1 体になった段階で、前列に移動して戦います。

戦闘が終わった段階で、**冒険者回数 1 回を獲得**します。

■エピローグ

ゴブリン達を掃討すると、仕事の依頼は達成となります。街に戻って、依頼を持ってきた衛兵に報告をすることになります。

衛兵は、約束通り、PC 一人につき、金貨 1 枚を報酬として支払います。

■追加で

ゴブリン達は旅人や商人達を襲って強奪を繰り返していたため、砦の中に、使えるアイテムを残しているかもしれません。

ドラゴンキャッスルズ・アドバンスを手元に持っている場合、P72 の 26 モンスターのアイテム所持リストからランダムに追加アイテムを出しても良いかもしれません。

また、呪具や地図などのキーアイテムを出すことで、本シナリオをキャンペーンの第 1 話にし、キーアイテムの謎を追いかけることでキャンペーンの第 2 話に繋げることができます。

～廃砦に巢食うもの・終～

シナリオ原案・構成：ゆきんこ

※当シナリオおよび、シナリオに含まれる素材の無断転載、再配布、販売等を禁止します。