

■AFF ミニシナリオ：幻影の洞窟

原案：安田均

シナリオ制作：こあらだまり

■はじめに

本シナリオはアドバンスト・ファイティング・ファンタジーのミニシナリオです。

初期作成のヒーロー3人～4人で遊ぶことを想定しています。

このシナリオは、『ウォーロック・マガジン Vol.5』の「はじめてのAFF 第5回（中山哲学作）」の劇中で遊ばれているシナリオとなっています。

■キャラクター作成

AFFのルールに従って、初期作成のヒーローかサンプルのヒーローを用意します。

作成後にちょっとしたヒーローの性格付けを行います。

ヒーロー1：食べ物の誘惑に弱い

ヒーロー2：ヌメヌメしたものが大嫌い

ヒーロー3：キノコ研究者である

ヒーロー4：弱者（物乞いや老人など）には施しをせねば気が済まない

■概要

アナランド北部、金水湖に近いスカートンの町。そこは金属の精錬を行っている町です。

ここは、金水湖に含まれる金属を精錬することで成り立っている町です。

最近になって、湖の近くの洞窟で鉱脈が発見され、調査団が派遣されました。

しかし、ほどなくして調査団は強大な魔物に洞窟が乗っ取られたとって逃げ帰ってきました。莫大な富を生む鉱脈をみすみす逃したくない町の上層部は、人を雇って調査を行うことにしたのです。

調査にはヒーローたちが指名されます。

しかし、洞窟には最初から住んでいた者たちがいました。スプライトやレブラコーンなどの妖精たちです。彼らは後からやってきた人間たちを歓迎しません。魔法の力を使って、さまざまな罠を仕掛けて人間たちを待ち受けています。

妖精たちは、基本的には自分たちの生活を守りたいだけです。

しかし、ヒーローたちがやってくることによって、地中深くに押し込めていたアースデーモン（妖精たち曰く、「すごく恐ろしいアレ」）を解放してしまうかもしれません。

果たしてヒーローたちは、無事に洞窟を調査することができるでしょうか。

■導入：依頼

スカートンの町を訪れたヒーローたちは、この町の名代をしているカロから依頼を受けます。

なんでも、湖の近くの洞窟で鉱脈が発見され、調査団が派遣されたのですが、その調査の途中で強大な魔物が現れ、洞窟が乗っ取られたとのこと。

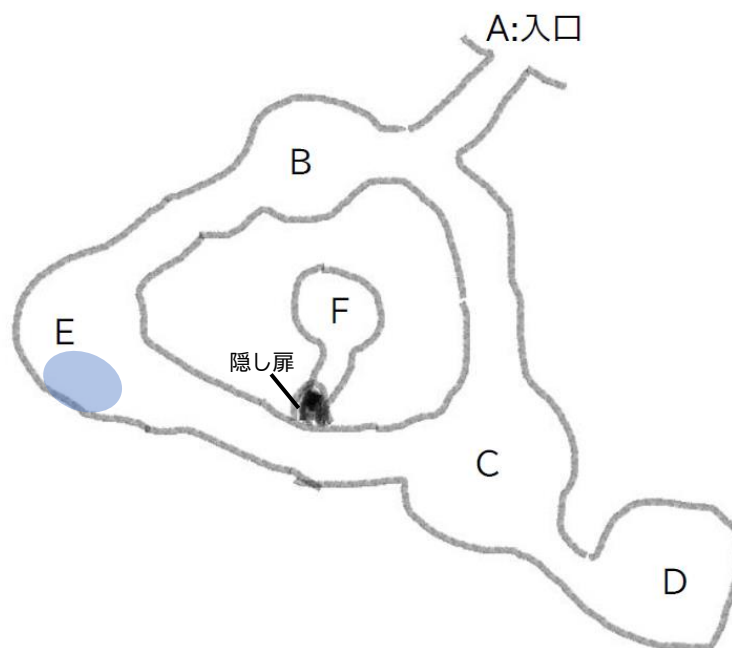
・魔物について

正体不明である。「ヌメヌメした触手に覆われていた」「巨大な角の生えたデーモンであった」「全身が燃え盛っていた」「鉄の鎧の騎士だが中身がなかった」「目を見張るほど美しい女の魔物だった」など、目撃情報が多岐にわたる。

行ってきて、調べてほしいとのこと。報酬はひとり 100GP。もちろん未調査部分の多い洞窟なので、何か他に有効な情報があれば、買い取るとのこと。

■鉱脈の隠された洞窟

金水湖のほりにある洞窟です。天然の洞窟ですが、価値のある鉱物が発見されて期待されています。



A：入り口と奥に続く通路

洞窟の周囲の地面を調べるのなら、以前にここに入った調査団が慌てて出て行ったであろう痕跡が見つかります。洞窟の中は真っ暗で、明かりをつけなければ先を見ることができません。

洞窟は中に向かって緩やかな下り坂になっています。

もし、不要に（地面を調べる、警戒すると宣言せずに）先に進むのなら、床にぶちまけられている何かヌメヌメしたものに足を取られ、十数メートル滑り落ちます。この不運なヒーローは、3点の体力点にダメージを受けます（防具は有効）。

「ヌメヌメしたものが大嫌い」なヒーローは、この粘液にまみれると、運点を1点失います。

ヒーローの誰かひとりでもその単純な粘液の罠に引っ掛かるのなら、暗闇の中から「ぷくくくっ」「きゃはは！」という感じの音が聞こえます。

もし、ヒーローたちが注意深く床のぬめりに気づいて回避したのなら、通路の向こうの暗がりの中から「チッ」と「ちえ〜っ」と舌打ちをする気配を感じます。

声の主を追いかけようとしても、床のぬめりから、走ることはできません。

ゆっくりと歩けば滑りますがダメージを受けることはありません。

入り口から降りると、道は二手に分かれています。[感知]の判定を行い成功していたのなら、声の主はここで二手に分かれて進んだようだということがわかります。

笑い声や舌打ちの主は、アズとディーという2人のレブラコーンです。

彼らは魔法を駆使して、調査にきた者を追い返そうとしています。

B：磁石鉱石の通路

キラキラとした通路です。水晶や稀少な鉱石などが輝いています。

非常に美しく、目を奪われんばかりの光景です。

特に疑うことなく見るのなら、この鉱石を採取して売れば、金貨何十枚にもなりそうに見えます。

もちろん、そんな甘い話はなく、鉱石には魔法が美しく見える魔法がかけられています。

近づくと、鉱石は強力な磁力を帯びています。金属の鎧や武器などは、ぴったりとくっついてしまいます。

引きはがすには脱ぐ必要があります。

装備を回収するには、[体力]の判定に成功するか、<運だめし>が必要となります。失敗するとその装備は回収できません。

C：キノコ養殖場

色とりどりのキノコが生えています。中にはぼんやりと燐光を放っているものもあります。

「キノコ研究者である」ヒーローはキノコが気になって仕方ありません。何も調べずにここを立ち去るのなら、後ろ髪を引かれる思いできがそぞろになり、運点を1点失います。

・群生する赤いキノコ

毒々しい見た目とは別に、大変な美味です。保存食2食分になります。食べるとぽかぽかと体がほてってきます。1hの間、攻撃ロールに+1、防具ロールに-2されます。

・燐光を放つ緑のキノコ

とてもおいしそうなおいがします。「食べ物の誘惑に弱い」キャラクターは、〈運だめし〉に成功しなければ、食べてしまいます。

実はこのキノコは強力な幻覚作用があります。1hの間、技術点の判定に-1されます。Fの隠し部屋につながる通路を見ることができるようになります。

・輪を作っている白いキノコ

妖精の輪、に見えて、実は落とし穴です。飛び込むとズボッと床が沈み込みます。勢いよく飛び込んだヒーローは、〈運だめし〉に成功しなければ、足をひねって技術点を1点失います。なお、キノコは食べるととてもまずいです。

・こんもりと盛り上がった床の小山から生えている細長いキノコ

調べようとする、キノコ小山がむっくりと起き上がります。

全身から細長いキノコをはやしたみすばらしい爺さんです。

爺さんは、「キノコ……キノキノキノコォォ!!」としか喋れません。攻撃することありませんが、必死に何かを訴えかけてきます。

爺さんは必死に、自分の体に生えたキノコを引き抜くと、「食べろ」という風にジェスチャーで示します。「燐光を放つ緑のキノコ」か、Dの食堂で「虹色キノコのパイ」を食べているのなら、爺さんの言葉がわかります。

このキノコを食べてしまった場合、Fの隠し部屋も見えるようになりますが、爺さんと同じく「キノコ」としか喋れなくなります(ロールプレイは普通行ってもかまいませんが!)。キノコを食べた者同士では問題なくコミュニケーションが行えます。

老人と何とか話ができるようになったら、以下のような話を聞けます。

「私はグノンという者じゃ。食い詰めて、自分の村にもおられんようになってな。森の中でなんとか暮らしておった」

「この洞窟を見つけ、雨露をしのぐのにはいいと思ったのだが……。どうやら、ここには先客が住んでいた様子。スプライトやレプラコーンの類じゃて」

「まあ、そやつらにいっぱい食わされたというか、キノコをいっぱい食わされたというか……。それでこの体たらく。ちょっと前にも大勢やってきて、追い返されたやつがおったな」

「ここでキノコを食ってれば、腹は膨れる。何となく幸せな気持ちにもなる。まあ、それでいいかなと思って負ったところじゃ……」

グノン老人は、ヒーローたちの探索には同行しません。特に有効な技能も持っていません。もし戦闘が発生する場合は、技術点5、体力点5です。武器や防具は特に身に付けていません。

D：幻影の食堂

大テーブルのある食堂です。テーブルには汚れたテーブルクロスがかけられており木製の皿に料理が並べられています。

料理は非常においしそうに見えます。ここに来るまでに、保存食を食べていなかったキャラクターは非常に空腹感を刺激されます。抗いがたい衝動に襲われます。

何か食わずにいるためには、<運だめし>を必要とします。

・**みずみずしい赤い果実**：体力点の回復を2倍にしてくれる果物。ただし、《酸化》のまじないが注入されており、食べられたものではないほど酸っぱいです。

・**野鼠のロースト**：あふれる肉汁！ これはうまい！ しかし、ネズミが衛生的に調理されているなんて、期待できるでしょうか？ <運だめし>を行い、凶と出ると体力点を2点失います。

・**大麦入りのパン**：一口かじるとアルコールの風味が広がります。《酩酊》まじないが注入されています。

・**虹色キノコのパイ**：7色のキノコで作られたパイです。食べるとサイケデリックな幻覚に襲われ、技術点に-1、魔法の行使に+1の修正を受けます。特に害はありません。またFの通路が見ることができます。

・**ゼリー状のぶつぶつのお茶**：ミルク入りのとても甘いお茶に、ゼリー状のぶつぶつが入っています。「ヌメヌメしたものが大嫌い」なキャラクターには、ゼリー状のぶつぶつのぬるりとした感触が許せません。思わず吐き出してしまい、体力点を2点失います。それ以外のキャラクターには、たんなるおいしい飲み物です。

テーブルの下にはレプラコーンのアズが隠れており、料理でヒーローたちがひどい目に会うなら、クスクス笑いながら走っていきます。

アズは素早く走り去り、Fの幻覚の扉のあるあたりで姿を消します。

事前にテーブルの下を調べるのなら、アズはぱっと飛び出して逃げ出します。捕まえるのなら、「技術点」で対抗判定を行います。

E：水たまり

地下水が湧き出しているのか、大きな水たまりができています。

水は澄んでいて、とても冷たいものです。水の底には金色の鍵のようなものが沈んでいるのが見えます。

水はつめたく、中に入って調べるのなら、[水泳]で判定します。失敗すると泳ぎ疲れて2点の体力点を失います。

もし、ヒーローたちが注意深くも水に入る前に調べるのなら、6匹のスナッパー魚が水の中にいるのが見えます。

スナッパー魚は水に入ってしまったところで、ヒーローに襲い掛かります。

水中で見つかる鍵は、レプラコーンのいたずらのひとつで、どこの鍵でもありません。しかも、重たい石に縛り付けてあります。

鍵の結び付けられている石を見ると、「どこの鍵でもないよ！ 思わせぶりの鍵って手に入れたくなるよね！」と書かれています。

鍵自体はちょっとしたお宝です。30GPで売ることができます。

F：隠された部屋

スプライトたちの魔法で入り口の隠された部屋があります。

ここは、魔法を感知するような手段や、キノコ料理で幻覚を見ている状態なら通路が見えます。

通路は天然の洞窟というよりは人工的なものです。

通路には精緻な細工の施された扉がありますが、開け放たれており、そこに幻覚をかぶせていたようです。

扉を調べるのなら、畏や鍵はありません。[宗教の知識]で判定を行い、成功したのなら、この扉には、大地の女神スロッフにささげられる祈りの文言が書かれていることがわかります。

隠された通路を少し進むと、岩をくりぬいて作った円形のホールがあり、ここにも精緻な細工が程ここされています。ここでも扉と同様のことがわかります。

部屋の中央の地面には縦穴がぽっかりと口をあけており、下へと続いています。
穴の縁には縄梯子がかけられています。

この縄梯子の半分は本物ですが、途中でふっつりと切れています。それを隠すように幻影がかぶせされています。

もし、ヒーローたちが自前で下に降りる手段を用意しないほど注意深くなくて、縄梯子を使ったのなら、最初に降りているヒーローが縄梯子を踏み外して真っ逆さまに岩だらけの床に落ちることになるでしょう。

体力点に 1d6 のダメージを受けます。

地下の部屋(マップの F から穴から降りる)

地下は広いホールになっています。

ヒーローたちが下りるか落ちると、周囲に何かの気配を感じます
恐ろしい吠え声が聞こえ、“それ”がヒーローたちに近づいてきます。

ここで全員 1d6 を振り、下の表を参照して、何が見えるかを決定します。

- 1：炎を吹く巨大なドラゴン
- 2：粘液状の不定形な巨大な生物
- 3：おぞましい巨大な腐った死体
- 4：灼熱する溶岩状のスライム
- 5：体が氷でできたデーモン
- 6：渦巻く真っ黒な影

ここで現れる魔物は、スプライトたちが作り出す幻影です。

戦闘をするのなら、4匹のスプライトとして扱います。

ただし、おそらくヒーローたちは、これが幻影だと見破るでしょう。お互いに見えているものが違うという疑問に気づけば、幻影は立ちどころに消え去ります。

恐ろしい魔物は押し合い圧し合い、組体操をしているスプライトの姿になります。

ヒーローたちが実力を示して脅すか、友好的に話しかけるなら、話を聞くことができます。

「我々は長年ここに暮らしていた。それを、お前たちがやってきた」

「平穏な暮らしを脅かされて、黙っているわけにはいかないのだよ」

「この洞窟は不思議な場所。何か強い魔力……いや、下手をすると神の恵みにも等しい力を感じる」

「稀少な鉱物がわんさかあるのも、きっとそのためであろう」

「しかし、われらとて、調べてはいない！ この奥は特に力が強いが、同時に強い魔物が守っているという話もある！」

という話を聞いたあたりで、奥から悲鳴が聞こえます。

スプライトたちは、レプラコーンのディーがいないということと、悲鳴が彼のものっぽいことに気が付きます。

ヒーローたちが悲鳴の聞こえた方を見に行くのなら、Hの地下神殿へ向かいます。

特に何もしないのなら、しばらくすると、奥からアースデーモンが現れます。

地下神殿

簡素なスロップの石像がある神殿のような場所です。

スロップの石像は、手に色とりどりに輝く宝玉を持っています。

しかし、その前には巨大な土の塊のような魔物がいて、上空を飛び回るレプラコーンに攻撃しようとしています。

この獣はアースデーモンです。

ヒーローたちがここにきたのなら、問答無用で襲い掛かってきます。

ディーはヒーローたちが戦おうとするのなら、「土の力に結び付いた魔物だよ！ 何とかその力から切り離さないと、倒すなんて、無理だよ！」と伝えます。

共闘を申し入れるのなら、ディーも戦闘に加わります。

アースデーモンは強敵です。ただし攻撃体数は1なので、囲んでしまうことは推奨されません。また、アースデーモンは大地から力を得ている魔物です。

何らかの方法で地面から切り離したり、大地の力を減少させると大きく力をそがれます（※持ち上げにより6点ダメージ）。

もし、ヒーローがスロップの石像の持つ宝玉に興味を抱くのなら、[魔法の知識]などの判定をしてもかまいません。成功すると、この宝玉には大きな力が込められており、女神スロップの像を通じて周囲に供給されています。宝玉を台座から取り外したり、破壊したりすると、その力は途絶えるでしょう。宝玉を破壊した場合も、アースデーモンに6点のダメージを与えます。

■結末

アースデーモンを討伐したのちも、妖精たちをどうするかの問題が残っています。

このまま町に戻りカロに情報を伝えたのなら、妖精たちは後々やってくる調査隊に駆逐されてしまうでしょう。

レプラコーンのディーを救っていた場合、妖精たちは仲間を助けてくれたことに感謝を感じています。ヒーローたちの説得に応じて、この地を立ち去るなどするでしょう。

町に戻り、カロに情報を伝えると依頼は達成です。

これで解散、と思いきや、カロは「優秀な冒険者であることを証明した君たちには、いい話がある」と笑みを浮かべて話を持ち掛けます。以下の描写を読み上げます。

「国家的なプロジェクトだ」

スカートの代官は笑みを浮かべた。

「これより北、シャムタンティ丘陵を超えて、荒野を進み、不埒な賊に盗まれた偉大なる財宝を取り戻すという計画がある。もし、君たちが断るのなら……。まあ、それも自由だ。だが、自由でいることの対価と、成功した折にえられる名声を考えてみたまえ？」

脅しとも依頼ともつかない話を持ち掛け、カロは君たちの答えを待った。

カロの依頼を受けるなら、ソーサリー・キャンペーンへ続きます！

◆データ

スナッパー魚、レプラコーン、スプライトはモンスター事典およびA F F基本ルールブック参照。

・アースデーモン

技術点：1 2

体力点：1 5

武器：噛みつき大

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：3 3 4 4 5 6 7

防具：モンスターのミディアムアーマー

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：0 0 1 1 2 2 3

特殊能力

- ・このモンスターが地面と触れている間は、防具ロール後に適用するダメージを半減する（1点の場合は1点）。これは、誰かが同じラウンドにアースデーモン「持ち上げている」場合は無効かされる。
- ・攻撃に成功したら、攻撃者は対象に通常ダメージを与える代わりに「持ち上げる」ことを試みることができる。持ち上げる場合、再度 2d6 のロールを行い、攻撃したときと同じ数値が出ると持ち上げることができる。持ち上げると、アースデーモンに6点のダメージを与える。