

■シナリオ:呪われしは仮面か人か

▼概要

ウォーロック・マガジン Vol.6 掲載の「はじめての AFF」の漫画内でプレイされるシナリオです。初期作成のヒーロー3~4人を想定しています。

基本ルールのみでも遊べますが、『ヒーロー・コンパニオン』を所持している場合、より楽しめるでしょう。

▼導入

ヒーローたちはゼンギスからファング方面へ向かって旅をしています。

本来はコク河を使って上り下りするのが快適かつ早いですが、法外な通行税をふんだくられるのもしゃくなので陸路です。

道中、ヒーローたちはとある依頼を受けます。依頼人は旅の道連れとなったブラスウッドという町の者です。町で困りごとが起こっているらしく、恐れ知らずで腕の立つものがいれば探してほしいといわれています。

「俺は街を統治してるヨセフ家ってのに仕えてるんだ。だけど、そのイゼリック坊ちゃんが困っていらしてね」

「ひと月ほど前、イゼリック坊ちゃんが家を継いだんだ。だけど、先代が呪っての亡霊が出るっちゅう話で。……まあ、いろいろと不吉なことが起ってるもんだから、みんなビビってるんだ」

「あんたらが腕に覚えがあるってんなら、ちょっと助けてやっちゃくれんかね……？ きっと礼金もたぁんと弾んでくれるだろうよ。坊ちゃんは先代と違って……おっと……(口をつぐむ)」

もし、ヒーローに社会的地位の高い者がいる場合、直接領主家とつながりがあるとし、依頼をするとうまいでしょう。

ブラスウッドの町は活気はありますが、どこか暗く沈んだ様子でもあります。

町民に話しかければ、呪いの話やこの領地の置かれている状況などを聞くことができます。

ヒーローたちは領主の家に行きイゼリックと会います。彼は20ほどのまだ若い人間の男だった。どこか「領主らしく」ふるまわなければならないという風だが、それもぎこちなく、やたらと腰が低い対応です。どこか周囲の様子を気にかけてすぎるところがあります。

ヒーローたちが用向きを伝えると、若き領主は木製の箱を取ってきて、中身を見せます。

中には青ざめた顔に黒い頭巾のついた仮面があります。

「この領地に父の呪いが降りかかっています……。その原因がとある仮面にあるように思うのです。この仮面を作った呪術師の元に赴き、一体どんな効果のある仮面だったのか、調べてきていただき

たいのです」

とイゼリックは切り出します。

仮面は不吉なぞっとする外見のものです。[魔法の知識]などで判定しても、正体はよくわかりません。[魔力感知]をしても、何かしらの魔法の力は感じますが、それぐらいしかわかりません。

なお、仮面をかぶってみることもできますが、仮面は領主の父親に調整されているため、使用できませんし、効果もわかりません。

ただし、被ってみた場合、一瞬恐ろしいイメージが浮かび、技術点に1点、体力点に2点のダメージを受けます。

これ以降、仮面を誰が持ち運んでいるか、はっきりと決めておいてください。

領内で起こっている呪いとは、不可解な事故や火事です。例えば「改装中の聖堂の工事用の足場が壊れ、作業員に死傷者が出た」「館の一角から不審火があった」「仮面をつけてさまよう不気味な亡霊が館で見られた」などです。

イゼリックは、「父は領主としては有能でした。しかし、あまり周囲のことを信用していない人物でした。……この仮面のことも、大切にはしていたのですが、実の息子の私にも詳しく教えてくれていなかったのです」と伝え、「仮面を作成した呪術師は、ここから北にある森を2日ほど行った場所にいます。変わった人物だと聞いています……」と伝えます。

依頼を受けると人数分の馬が与えられます。報酬はひとり 50GPです。ちょっとした高級バイトぐらいの感覚です。さらに、呪術師へのあいさつ状と手土産(保存食 4 個分の地元の名物の甘いお菓子)を渡されます。手土産は中から甘いにおいがします。

▼情報:先代領主の死亡時の状況

- ・先代は時折、自室に引きこもってまるまる一日出てこないことがあった。
- ・一度こっそりと除いた使用人は、奇妙な仮面をかぶり、眠っている領主の姿を見た。のちにその使用人は覗いたことがばれて重い処罰を受けた。
- ・領主はいつも引きこもりの時期を終えると非常に消耗し、また不機嫌になっていた。
- ・死亡した……というか、死んだことを確認されたのも、引きこもりの時期の後だった。
- ・発見者は息子で、父親が部屋から出てこないから不審に思っで見に行ったら死んでいたとのこと。
- ・医者も領主は健康状態が悪かったと証言しており、卒中か発作かその手のものだろうと判断した。

▼町での調査

出発前に町での調査を行うこともできます。

町では、いろいろな噂や憶測がささやかれています。先代の領主の評判も聞くことができますが、ひどいものです。ひとことで言うと、「あいつが死んでせいせいした」という様子です。

先代は猜疑心が強いうえ、妙に勘の鋭い所がありました。そのため、とても恐れられ嫌われていたとのこと。

さらに、先代は息子の結婚にも反対していましたが、亡くなったことにより、後を継いだ息子は思ひ人(グレナという名前の商家出身の女性)と結婚できるようにもなったらしく、いいことづくめでした。

■森の探索

森を抜けて、呪術師の元へ向かいます。森の中は、朝、昼、夜、夜中の時間経過で進みます。

基本的に1つの場所に進むと時間区分が1進むとしてください。ただし、夜の間移動していると、たいていいくでもないことが(獣の襲撃、道に迷うなど)起こります。

また、野営をしていると、色々な出来事が起こります。

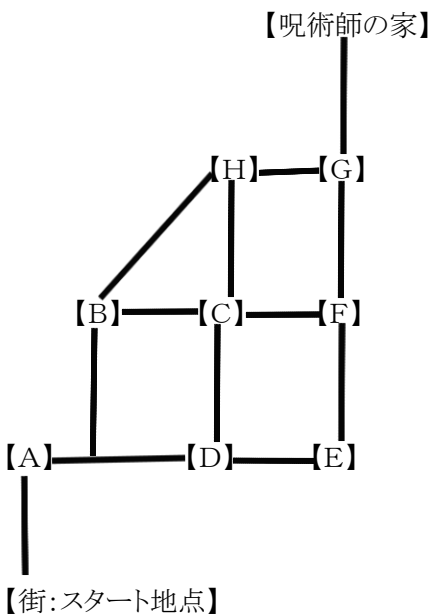
▼野営イベント例

・夜中に不気味なうめき声が聞こえる。馬が突如何かにおびえ、高くいなないたかと思うと、恐慌状態になり暴れまわる。近づくのなら、蹄で蹴りつけられる。[回避]で15の判定を行うこと。失敗すると「鉤爪——小」相当の攻撃を受ける。[動物の知識]や[乗馬]などの判定で馬を落ち着かせることができる。さもないと馬は逃げ去ってしまう。判定に失敗していると、その夜はあまり休むことができず、体力点を2点失います。睡眠による回復も行えません。

・森の中の暗がりから、じっと見られているような感じがします。湿った冷たい空気が辺りを取り囲み、やたらと冷えてきます。[感知]の判定に成功すると、さまざまな毒虫や毒蛇が周囲に集まってきているのに気づけます(すぐに追い散らすことができます)。失敗していると、見張りをしているキャラクターは、「毒ヘビ」×3匹から不意打ちを受けます。

・ぱちぱちと焚火の音が爆ぜています。ふわりと風が巻き起こり、炎が異様なほど勢いを増します。ふわりと炎が膨れ上がったかと思うと、テントに(テントを持っていないければ、〈運だめし〉を行い失敗した者に)燃え移ります。1d6点の体力点にダメージを負います。

■森マップ



A:森の入り口～分かれ道

空は曇っており、朝だというのにどこか陰鬱で暗い空気が流れています。秋も深まりつつあるせいか、肌寒く、不気味です。

森に入ると、動物のうなり声が聞こえます。道の先に3匹の熊がいて、ふんふんと空気を嗅ぎまわっています。どうやら腹を空かせている様子です。クマは保存食を人数分投げ与えるならそちらに向かって歩いていきます。

森の中は鳥や獣の音が時折するぐらいで、特に変わった様子はありません。

道を進むと、北へ続く道と東へ続く道に分かれています。北に向かうと森は深くなり、東は少し開けた場所のようです。

B:木こりたちの作業場

人の手によって切り倒された木があります。日中に訪れたのなら、木こりが作業をしています。

彼らは親切で、領主の使いで来たのなら、歓迎してくれます。街で聞けるような噂とこの周囲の森のことを教えてくれます。

呪術師については、森もつと北にある岩山に住んでいると聞いたことがありますが、実際に見たことはありません。

木こりたちと話をしていると、ベキ……メキメキメキ……と嫌な音が聞こえます。

仮面を持っているヒーローは、〈運だめし〉を行うか[回避]の判定を行うこと。失敗すると気が倒れ込んできて、1d6点の体力点へのダメージ(防具は有効)を受けます。もし他に一緒にいるヒーローがいる場合、同様に巻き込まれます。

木こりの話では、「こんな風に倒れることはないはずなんだが……」としきりと首をかしげています。

C:きれいな泉

きれいな水の沸いている泉です。ここで水浴びをしたり、水を補給することができそうです。

ヒーローが水辺にきたのなら、不意に水面に何かの影が映ったのを目にします。それは、青ざめた顔で、仮面を持っているヒーローのすぐ後ろにいるように見えます(目撃者は1点の技術点と2点の体力点を即座に失います)。

D:野原

人の腰ぐらいまである草の生い茂る野原です。

先に進むと野原の半ばまできたあたりで、蝶が大量に飛び回っていることに気が付きます。黄色とオレンジのまだらの蝶がやたらと目につきます。

ここでどうするか聞いてください。即座に立ち去るなら何も起こりません。

まごまごしているのなら、蝶に取り囲まれてしまいます。蝶の鱗粉を吸い込むと非常に眠くなってしまいます。〈運だめし〉を行います。失敗するとたっぷり6時間は目覚めない眠りに誘われます。

全員が眠ってしまったのなら……？ 狼に頭をかじられるかもしれませんね。

E: 崩れやすい道

崖下の崩れやすい道です。崩れた岩が道のわきにごろごろしていて、見通しが悪くなっています。ひときわ道が細くなり、1人ずつしか通れなさそうな場所があります。

先頭を歩くヒーローは、[感知]を行います。成功すると、クモの巣が張られているところに気が付きます。

失敗すると、気づかずに大グモの巣に近づきます。

大グモ(基本ルール p126)が2匹現れ、戦闘になります。

F: つり橋

谷になっている場所に出ます。ぽっかりと空いた谷間には、つり橋がかかっています。

ここから先は、馬は連れていくことができそうにありません。

つりばしを通らずに迂回するなら、さらに余計な時間がかかります。つり橋を調べると、丈夫そうではあります。

つり橋は、最後のヒーロー以外は安全にわたることができます。

しかし、最後に渡ったヒーローが橋の半ばまで来たのなら、後ろで何か不気味な音が聞こえます。見えない何かはロープを切り刻もうとしているように見えます。ブツッとロープの一本が切れて、橋は大きく傾きます。

反対側に渡るまで、足場が悪い修正(-2)を受けたうえで、技術点の判定に2回成功する必要があります。4回判定を行う間に成功しなければ、橋が落ちます。ロープなどをつかんでいなければ即死でしょう。ロープなど賢く対策をしていれば、あちこちに引っ張りまわされて体力点に2点のダメージで済みます。

G: 藪の中から何うもの

森はさらに深くなります。じっと藪の中から観察する、視線のようなものを感じます。

監視しているのは、この付近のエルフの集落のエルフです。彼らは邪悪な存在がヒーローたちについてきているのを感じ取っています。

ヒーローたちが視線の出どころを気にするのなら、[感知]の判定を行わせませす。

成功すると、森の木々に溶け込むように一定の距離を保って監視をしている2人のエルフの姿に気が付きます。失敗すると、何もわかりません。彼らも特にそれ以上は接触してきません。

エルフがいるのを知ったうえで、彼らに接触するのなら2人のウッドエルフが現れます。

彼らは、スリサリアとシルサリスという男女です。警戒はしていますが、事情を説明すると不慣れな共通語でいくらかの情報を与えてはくれます。

「少し前(※ヒーローたちが森に足を踏み入れたころ)からゆがんだ気配が近づいてきた。この世のものではない。あの世の者ではない。この世とあの世の間を歩むものだ」

「放っておけば大きな脅威になる。悪しきものに引き付けられて、ここではない世界から訪れようとするものもいよう。だから我々も何事なのかは見ておく必要があった」

エルフたちは直接は助力は行いません。彼らは事情を自分たちの集落に報告し、対応するかもしれないが、それはもっと先のことでしょ。

呪術師のことを聞くなら、道を教えてはくれます。

「呪術師はかつては我々の仲間であった。優秀な部族のシャーマン——夢歩きではあったが、本来の名を捨て、仮面の魔術に傾倒した。今ではキヅタと名乗っている」

H:ハチの巣

ブンブンと羽音が聞こえます。

たつぷりとミツの入ったいそうなハチの巣があります。

そっとしておけば、距離を取って通り過ぎることもできそうです。

もし、蜜を集めるなどしようとするのなら、ヒーローたちは1d6点の体力点へダメージを受けます。

そのうえで、〈運だめし〉を行い、成功すると蜜蝋3回分と、保存食3食分に相当するハチミツを得ることができます。

何事もなくやり過ごそうとするのなら、突然ドスンとハチの巣がタイミングよく落ちて、中から大量のハチが現れます。甘い手土産の菓子を持っているヒーローは執拗に狙われ、1d6点の体力点へダメージを受けます。

I: 仮面呪術師の家への道

少し森が開けた場所に出ます。

小高い岩山があり、その頂上一軒の家が建っています。

家に向かって、岩山を切り出した階段が続いています。階段はつやつやと磨かれていて、手入れがされています。

その階段の脇には大きな石があり、その石には何か文字が書かれています。

• エルフ語の文字

「共通語をお勉強したうえで、おととい来やがって下さい」

これは、仮面の呪術師が故郷のエルフをからかうためのものです。

• 共通語の文字

「滑りやすくなっております。ご用の方は足元にお気をつけて。

“1 と自分自身以外に正の約数を持たない自然数で、1 でない数”を数えて来てください。

ただし不吉な数は右手で 3 回払うこと」

階段には魔法がかけられています。ヒーローたちにはどのように上るかを確認してください。

素数の段を踏んで登らなければ、永遠に上に登れないようになります。

間違った段を踏んだとたん、つるつと滑って転んで体力点に1点のダメージを受けたうえ最初の段まで戻されてしまいます。

正解は、2、3、5、7、11、13 段目です。

不吉な数は 13 です。何かそういういわれがあることを、ヒーローたちは知っていてかまいません。

正解の段差を登り、13 段目を右手で 3 回払ったら、そのヒーローは岩山の頂上にある呪術師の家の前に立っていることに気が付きます。

何度か失敗したら、ディレクターは「●●段めはセーフだったよ！」などヒントを与えてゆき最終的には(プレイヤーがイライラしてしまう前に)正解にたどり着けるようにしてください。

■仮面呪術師の元へ

ガチャリと扉を開いたのは、蛇人の仮面をかぶった猿です。サルは「キキッ」と高い声で鳴きます。ヒーローたちが戸惑っていると、「おやおや。いらっしゃい」と老婆の仮面をかぶった人物が現れます。話す口調は老婆のようにしわがれた声をしていますが、見たところ男性のように見えます。「いやいや。素数も数えられない愚か者と会うのは時間の無駄だから、ああいう仕様にさせてもらっているのだよ」

事情を話すと仮面の呪術師はすんなりと教えてくれます。「まあ、長い話になるよ。お茶でも飲みながら話をするでしょう」

・呪術師キヅタの話

「まず、説明しておくけれどその仮面は“夢歩き”の仮面だねえ」

▼夢歩きの仮面——ガンジーの精髓——

解説:この仮面は黒い頭巾が付いており、闇に縁ふちどられた青ざめた顔のように見えます。着用者は深い眠りに陥り、仮面が外されるか 24 時間経過するまで目覚めることはありません。着用者はタイタンの夢世界へと入ります。これは着用者が姿は見えず、幽霊のように現実世界を旅できることを意味します。「夢歩き」には現実世界が歪んでいびつに見えており、また物理的な手段では攻撃されません。

仮面が取り払われればすぐさま、夢の中の身体と現実の肉体との距離には関係なく、夢を見ていた者は覚醒します。

「あの領主は疑い深い男だった。……だから、きっと仮面の力を使いすぎたんだろうねえ。愚かしいことだよ。仮面を使えばそれだけ命を削るっていうのに」

仮面は、「夢歩きの仮面」でした。

これは、かぶった者を眠りに落とし、肉体から精神だけが分離してさまようことのできるようにしたものです。体力点をつぎ込めば、現実の世界を知覚できるようになります。

先代領主はこの力を使用して、自分の領地や領民、側近を監視していました。

元々疑い深い性格だったのか、それとも、この仮面が故にかもわかりませんが、彼は仮面に依存していったのです。

そして、不幸にも領主は仮面をつけたまま死んでしまいました。

本来、24 時間たてば仮面の力から解き放たれるはずですが、精神が切り離された状態で死んでしまったため、領主は呪われた霊体になってしまっているのです。

仮面の呪術師は、領主はすぐ近くまで来ている。という話をし、真相を知った者たちを殺しにかかるだろうと警告します。

「おそらく、亡霊はあんたたちを追いかけてきてるよ。私のところについて真相を知られたと思うだろ

うから。今夜にでも、怒り狂って襲い掛かってくるだろう。……というか、私の命も危ない。どうだね。ここはひとつ、腹をくくって戦ってみようではないかね？」

仮面の呪術師キヅタは「まあ、任せなさい。私はこれでも部族の夢歩きだったんだ。やつをこちら側の世界に蹴飛ばしてくるぐらいはまだできる……。問題はそれをしている間は、眠ってなくちゃならないんだ。だから、そこからはあんたたちに任せるしかない」と伝えます。

夜までにヒーローたちは、準備を整えることができます。
そして、夜と共に領主の呪われた霊魂が襲いかかります。

- ・ガンジー(基本ルール p126 かモンスター事典p44) × 1
- ・ファイア・スプライ(基本ルール p129 かモンスター事典 p103)ト × 3

戦闘用の詳細データは本シナリオ最後にあります。
ガンジーはももとの能力がとても強いので、ヒーロー側が十分な準備をするか、キヅタを通してアイテム提供などのサポートを行わせることが推奨です。『ヒーロー・コンパニオン』の仮面魔術ルールを導入しているのなら、キヅタの持つ仮面をいくつかヒーローに貸し与えるのも良いでしょう。

ガンジーを倒すと、滅びの間際に先代領主は憎らしそうに恨みの言葉を残して消えます。
町に戻ると、依頼は達成です。

キヅタは、新しき領主への贈り物として仮面をひとつ作ってやるといいます(イゼリックは父親のこともあるので、丁重に断るでしょうが……)。

また、ヒーローたちの活躍が素晴らしければ、キヅタは仮面制作の依頼を受けてくれるかもしれません。

このささやかな冒険は、25 点の経験点をもたらします。

■敵とNPC データ

・ガンジー(霊界から実体化させられ弱体化している)

技術点:11

体力点:12

武器:ソード(相当の差し込む冷気)

防具:なし

特殊:初めてガンジーを見た者は、恐怖で1点の技術点と2点の体力点を即座に失う。

※本来は霊界において、ダメージを与えることはできないが、このシナリオでは実体化している。

・ファイア・スプライト

技術点:7

体力点:4

武器:1d3 ダメージ

防具:なし

特殊:攻撃は炎によるダメージを与える。この攻撃に対して、防具は無効。