

ゴブリンスレイヤー

G O B L I N He does not let anyone roll the dice. S L A Y E R !

TRPG

web 公開シナリオ

「ある冒険者たちの挑戦」

著：蝸牛くも



冒険の概要

序章

第一章

第二章

第三章

第四章

第五章

第六章

それはどこにでもあるような冒険です。

辺境の小さな村が小鬼^{ゴブリン}に襲われ、蓄えが奪われ、村娘がさらわれた。助けて欲しい。

駆け出し冒険者であるPC達は、この依頼を受け、小鬼退治へ赴きます。

そう、神々たちは知っている、けれどPC達は知らない、例のあの洞窟へ。

はたしてPCたちは、みごと洞窟に巢食う小鬼を討伐し、虜囚を助けられるでしょうか。

このシナリオは作成直後のPC 4名程度の一発で遊ぶことを想定して記述されています。

冒険開始時の因果点：5点

※注意

本シナリオは原作第一巻冒頭に登場する小鬼の巣穴を題材にしています。プレイヤーの中にはこの洞窟についての知識を有している人がいるかもしれません。一方、キャラクター達はこの洞窟についての知識はまったく持ち合わせていません。どこまでプレイヤーの知識を活用して行動して良いかは、GMが判断してください。

また原作における残酷な描写については、嫌悪感を抱くプレイヤーも存在するでしょう。どの程度の描写をするかは「みんなが楽しめるように」を最優先に考えて判断してください。誰か一人でも不快な思いをするようなら、そういう描写は避けるべきです。

また比較的難易度が高くなっています。ご了承ください。

サンプルPCの選択について

本シナリオではサンプルPCの使用を推奨していません。このシナリオを遊ぶ時は、「通常作成」(⇒76頁)で、自分でキャラクターを作成してください。

もしサンプルPCを使用する場合は「只人の剣士」(⇒58頁)、「森人の野伏精霊使い」(⇒62頁)、「只人の魔術師」(⇒68頁)、「只人の神官」(⇒70頁)を使用すると良いでしょう。

登場人物の固有名詞

四方世界の人々や村々には、ちゃんとした名前が存在します。

必要でない場合はあえて名前を伝えない事もありますが、印象的に扱いたい場合は名前を提示すると良いでしょう。

本シナリオの舞台となる土地、そして登場する主要な人々の名前は以下の通りです。

- ・村長：スティーブ
- ・さらわれた娘：アン
- ・死んだ白磁等級冒険者：レサシ
- ・村の名前：オウスホラ

冒險の導入

それは多くの若者が冒険者となることを決意する、初春の朝でした。

冒険者になろうと一念発起して故郷から出てきた君たちは、冒険者ギルドで登録を済ませたばかりです。

乗合馬車で一緒だったのか、同郷だったのか、あるいはここで出会って気があったのか、
パーティ一党を組むことになった君たちは、早速ながら依頼を受けることにしました。

せっかく冒険者になったのですから、下水道掃除なんかではなく、冒険に行きましょう。

ちょうど良いことに、先輩冒険者たちが持っていたかなかった依頼が1枚、掲示板に残っていました。

君たちの中に文字が読める人はいるでしょうか？

でしたら、その依頼が初めての冒険に相応しい内容である事がわかります。

——そう、小鬼退治です。

昔から村の近くに小鬼ゴブリンどもは住んでいたのですが、互いに不干渉(正確には村人側がそう思っていただけですけれど)を貫いてきました。

しかし最近になって小鬼が凶暴さを増して、ついには村を襲って倉庫の貯蔵品を奪い、さらには村娘を攫っていってしまったのです。

あまりにも突然のことで村人たちは対応することもできず、冒険者ギルドへ依頼を出したというわけです。

・場所
辺境の開拓村

・依頼人
村長

・依頼内容
村の近くに現れた小鬼退治。
食料や種類が盗まれ、娘たちまで攫われてしまった。
巣を見つけ、討伐し、娘たちを助けて欲しい。

・報酬
1人あたり銀貨10枚

・期間
緊急のため即日

PC達が依頼を持って来たら、受付の職員は「皆さん、白磁等級ですか？」と確認します。

PC達が問題ないと言うようでしたら、そのまま依頼遂行を認めて送り出す事になります。

もしPC達がやはりやめると言うようなら、残念ですがここでシナリオは終了です。

報酬もなく、経験点も成長点もありません。哀れな村娘が助かることもないでしょう。

この場で「怪物知識判定(知力集中+呪文遣い系職業レベル+【怪物知識】によるボーナス)」を試みるPCがいた場合、冒険者ギルドにある怪物辞典を見る事ができるため+2のボーナスを与えてください。

達成値10以上なら、「小鬼」(⇒574頁)のデータを見てください。

また、PCの誰かが何か小鬼について質問するようでしたら、受付の職員は「小鬼は数が多い」と聞きますから、気をつけてください」と伝えてください。

ただ、これ以上の事は説明しませんし、できません。というのも、受付職員は別に小鬼の専門家ではないですし、怪物辞典にも小鬼についてさほど多くの記述はないためです。

そして大半の場合、小鬼退治は成功しますし、小鬼すら退治できない冒険者に何を頼めば良いのかという話になりますから。

これは冒険者たちが「村で情報収集する」と場合も同様です。村人たちも小鬼についてそう詳しいわけではありませんから。「数は多かった」とだけ教えてくれます。

ただ、もし他の冒険者などから話を聞くようであれば、「敵の数が多い時は上手く立ち回れよ。ただガバガバ突っ込むだけじゃなくてな」とアドバイスを与えてください。

もしプレイヤー達が初心者であるようならば、見かねた先輩が、という体で聞かれずともアドバイスをして良いでしょう。

依頼書には、村の近くにある林の中に洞窟があるらしい事が書かれています。

そこまでは、街から徒歩でも半日かかるほど近くです。

シナリオの本編

→ 1: 洞窟の前 ←

林の中に、ぼっかりと穿たれた黒点のような洞窟が、依頼のあった小鬼の巣穴です。

PC達が到着するのは昼過ぎ頃になるでしょう。

木々の合間から差し込む木漏れ日や、動物たちの気配はとてもどこかで心地よく、とても小鬼のねぐらがあるとは思えません。

PC達にはまず目標値15の「長距離判定(体力持久+冒険者レベル+【長距離移動】によるボーナス)」を行わせて下さい。

失敗したなら、街から巣穴までの移動で「1d3」点の消耗を受けてしまいます。

もし馬などに騎乗している P Cがいたならば、その P Cに関してはこの判定は不要です。また、出発時に馬車を使用していた場合は、やはり判定は不要です。

続けて P C達に目標値13の「観察判定(知力集中+野伏or斥候レベル+【観察】によるボーナス)」か、目標値15の「第六感判定(知力反射+野伏or斥候or精霊使いレベル+【第六感】によるボーナス)」を行わせて下さい。

成功したなら、巣穴の入り口の影に隠れるようにして小鬼の物見がいる事に気づきます。^{ゴブリン}

失敗したなら逆に小鬼の物見は P C達に気が付き、巣穴の仲間たちへ報告に駆け戻ります。^{ゴブリン}

これは判定に成功していても、小鬼の物見を放置したり、取り逃してしまった場合は同様です。

PC達が隠れて様子を伺った場合、小鬼の物見はだらだらといつまでもそこにいます。^{ゴブリン}

もし小鬼を見発し、かつ出発時に小鬼の怪物辞典を調べていたなら無条件で、この場で初めて小鬼の「怪物知識判定(知力集中+呪文遣い系職業レベル+【怪物知識】によるボーナス)」を行ったなら通常の結果に加えて達成値15以上で、小鬼が「隠れられる場所で」見張る機転を働かせている事に違和感を覚えます。^{ゴブリン}

この小鬼のデータは「小鬼」(\Rightarrow 574頁)を用いてください。^{ゴブリン}

→ 2: 洞窟の通路 ←

洞窟の中に一步踏み入ると、むっとした汗や獣の臭いに加え、じっとりとした湿気、そして暗闇が P C達に覆いかぶさってきます。

足元は土の他に蟲の死骸や蝙蝠や鼠の糞が堆積し、頭上には木の根っこが張っていて、 P Cの頭がかすめると、ところどころからポロボロと土が溢れます。

この洞窟はとても狭く、戦うことを考えると隊列は一列にならざるを得ないでしょう。

また囲人や、あるいは際立って体格が小さいという設定の P C以外は、目標値13の「技量集中+武道家or野伏or斥候レベル+【体術】によるボーナス」の判定を行ってください。失敗すると狭苦しい場所を通るのに苦労し、1点の消耗を受けてしまいます。

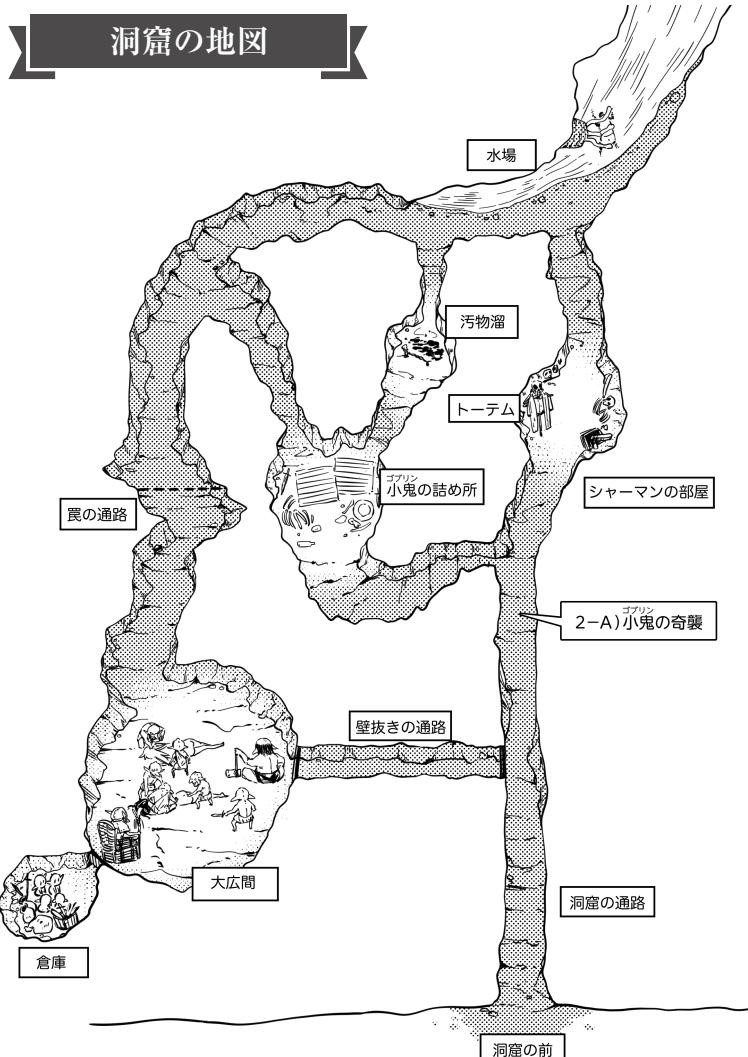
加えて目標値13の「観察判定(知力集中+野伏or斥候レベル+【観察】によるボーナス)」に成功したなら、この洞窟が狭く、囲人以外の種族が武器を両手で振り回すと、命中判定に-1の修正が加わり、また味方と隣り合うことができない事に気づきます。この「観察判定」には野伏、斥候レベルの他に、戦士レベルを用いる事ができます。

また、この洞窟は薄暗いため、松明など何らかの光源を持たないと、【暗視】技能を持たない P Cには視界が通じなくなります。この場合、「視界が悪いことによるペナルティ」(\Rightarrow 164頁)により、GMが「視認が必要だ」と判断する判定(例えば、命中判定や防御判定、操作系判定、感知系判定など)に-6のペナルティを受けます。

この通路で起こることは、「1. 洞窟の前」にて小鬼の物見を排除できたかどうかで分岐します。^{ゴブリン}

● 2-A) 小鬼の奇襲 ^{ゴブリン}

もし小鬼の物見を排除できていなかった場合、こちらの状況が発生します。



PC達へ、目標値を明かさずに、目標値15の「第六感判定(知力反射+野伏or斥候or精霊使いレベル+【第六感】によるボーナス)」を行わせてください。成功したなら、左側の壁面から、まるでベーコンを炙り焼きするような音が微かに聞こえるのに気が付きます。

失敗したならば何も気が付かず、小鬼達による不意打ちを受けてしまう事になります。

壁を抜いて押し寄せてくる「小鬼」(⇒574頁)の数は「7体」です。

洞窟は狭いため、距離はなく、共に接敵した状況(遭遇距離は3mとして扱います)での戦闘開始となります。また隊列後方(入り口側)を塞ぐように現れるので、外へ撤退するにはこれを突破する必要があります。

この小鬼のデータは「小鬼」(⇒574頁)と同じですが、2体または1d3体が「毒武器」の能力を保有しています。

不意打ちを受けた場合は誰かが「毒武器」の効果を受けるまで気づく事はできませんが、襲撃に気づいていた場合は目標値13の「知力反射+野伏or斥候レベル+【観察】及び【博識】によるボーナス」の判定に成功したなら小鬼の刃がぬらぬらと怪しげに濡れており、毒が塗られているかもしれない事に気づけます。

毒武器

武器もしくは投擲武器でダメージを受けた対象は目標値12の体力抵抗判定(体力反射)を行い、失敗すると即座に生命力が「1d3」点減少する。以後30分(60ラウンド)の間、ラウンド終了毎に1点のダメージを受ける。このダメージは、装甲値によって軽減できない。この効果は、毒属性として扱い、治療されるまでの間、舌が痙攣し、喋る事ができなくなる。

小鬼の半数以上が殺されたなら、増援として大小鬼が出現します。この大小鬼のデータは、「大小鬼」(⇒575頁)を参照してください。

この巨体を持つ大小鬼はPC達が逃亡(洞窟の奥にせよ出口にせよ)を図るなら追撃しません。また自分の負傷数が生命力の半分に達した場合、壁を抜いた通路を通って「9. 大広間」まで撤退を試みます。

● 2-B) 分岐点

もし小鬼の物見を排除していた場合、そして小鬼の奇襲を切り抜けて(あるいは逃げ出して)奥へ向かった場合はこちらの状況が発生します。

洞窟はしばらくすると二股に分かれ、左右に通路が伸びています。

左右のどちらを見ても、あまり比較できるような要素はなく、どちらからも据えた異臭が漂っています。

もし目標値15の「観察判定(知力集中+野伏or斥候レベル+【観察】によるボーナス)」に成功したなら、左(「4. 小鬼の詰め所」)側の地面が踏み荒らされ、大人数が往来していた事に気が付けるでしょう。

→ 3. シャーマンの部屋 ←

しばらく洞窟を進むと、ぽかりと少し開けた小部屋のような空間に出てます。

何やらごちゃごちゃとガラクタが散らばっており、不潔な場所であることに変わりはありません。

壁にかけられた、糞尿で模様を塗りたくったカラスやネズミの頭蓋骨が、異様な雰囲気を漂わせています。

PC達には目標値を明かさず、目標値15の「博識判定(知力集中+魔術師レベル+【博識】によるボーナス)」か、目標値13の「怪物知識判定(知力集中+呪文遣い系職業レベル+【怪物知

識】によるボーナス)」を行わせてください。

もし「博識判定」に成功したなら何らかの宗教的シンボルであること、「怪物知識判定」に成功したなら、これは「小鬼の呪術師」によるトームである事がわかります。

またここを調べたなら、小鬼の呪術師が自分用に隠し持っていた解毒薬を1つと、器に盛られた黒い粘液を「1d3」回分の量見つけ出す事ができます。

目標値13の「博識判定(知力集中+魔術師レベル+【博識】によるボーナス)」に成功したなら、これが小鬼達の用いる毒である事を見抜けます。武器1つに塗るには十分な量があり、これを塗布した武器は戦闘1回か洗い流すまでの間、この洞窟の小鬼達が用いる「毒武器」の能力を獲得します。これは何かの罠に対して用いても同様です。

「4. 小鬼の詰め所」より先にこちらへ踏み込んだ場合、もしPC達がこの場で何か大きな音を立てたり、大騒ぎをするようであれば、背後に位置する「4. 小鬼の詰め所」から小鬼と、小鬼の弓兵が1匹ずつ現われて襲いかかってきます。

この小鬼のデータは「小鬼」(⇒574頁)と同じですが、「毒武器」の能力を保有しています。

不意打ちを受けた場合は誰かが「毒武器」の効果を受けるまで気づく事はできませんが、襲撃に気づいていた場合は目標値13の「知力反射+野伏or斥候レベル+【観察】及び【博識】によるボーナス」の判定に成功したなら小鬼の刃がぬらぬらと怪しげに濡れており、毒が塗られているかもしれない事に気づけます。

毒武器

武器もしくは投擲武器でダメージを受けた対象は目標値12の体力抵抗判定(体力反射)を行い、失敗すると即座に生命力が「1d3」点減少する。以後30分(60ラウンド)の間、ラウンド終了毎に1点のダメージを受ける。このダメージは、装甲値によって軽減できない。この効果は、毒属性として扱い、治療されるまでの間、舌が痙攣し、喋る事ができないくなる。

小鬼の弓兵のデータは「小鬼の弓兵」(⇒575頁)を参照してください。なお、小鬼の弓兵のデータに変更はありません。このため、そのまま使用してください。

4. 小鬼の詰め所

しばらく洞窟を進むと、やや開けた小部屋のような空間に出ます。

地面には申し訳程度にござが敷かれ、そこそこには雑然と、粗末な武器や、食べ物の喰い滓などが放り出されています。汗や汚物、ゴミ、獣の臭いなどの入り混じった臭いが漂っています。

奥には道が一本伸びていて、そこからはさらに強烈な臭いが流れています。

ここには小鬼と小鬼の弓兵が1匹ずつ控えています。

「3. シャーマンの部屋」よりも先にこちらへPC達が踏み込んだなら、追撃に向かおうとしている彼らとばったり遭遇する事になるでしょう。

この小鬼のデータは「小鬼」(⇒574頁)と同じですが、「毒武器」の能力を保有しています。

不意打ちを受けた場合は誰かが「毒武器」の効果を受けるまで気づく事はできませんが、襲撃に気づいていた場合は目標値13の「知力反射+野伏or斥候レベル+【観察】及び【博識】によるボーナス」の判定に成功したなら小鬼^{ゴブリン}の刃がぬらぬらと怪しげに濡れており、毒が塗られているかもしれない事に気づけます。

毒武器

武器もしくは投擲武器でダメージを受けた対象は目標値12の体力抵抗判定(体力反射)を行い、失敗すると即座に生命力が「1d3」点減少する。以後30分(60ラウンド)の間、ラウンド終了毎に1点のダメージを受ける。このダメージは、装甲値によって軽減できない。この効果は、毒属性として扱い、治療されるまでの間、舌が痙攣し、喋る事ができないくなる。

小鬼の弓兵^{ゴブリンアーチャー}のデータは「小鬼の弓兵」(\Rightarrow 575頁)を参照してください。なお、小鬼の弓兵^{ゴブリンアーチャー}のデータに変更はありません。このため、そのまま使用してください。

もし「3. シャーマンの部屋」で彼らと遭遇していたなら、ここはもぬけの殻です。

→ 5. 汚物溜め ←

汚物が放り込まれているらしく、「4. 小鬼の詰め所」などとは比べ物にならない異臭が漂っています。

もし鼻栓や防毒面などの工夫をしていないなら、PC達へ目標値14の「体力抵抗判定(体力持久+冒険者レベル+【免疫強化】によるボーナス)」を行わせてください。

失敗したらあまりの臭気に吐き気を催して、「1d3」点の消耗を受けてしまいます。

汚物溜めを調べたなら、床に打ち込まれた腐りかけの木杭と、そこに繋がる錆びた鎖がある事に気がつきます。

これは「6. 水場」に打ち捨てられた死体の人物をつないでおくためのものでした。

周囲からは、すたずたに切り裂かれた冒険者のものらしき装備の残骸も見つける事ができます。

もしPC達がそれを思いつくか、あるいは目標値15の「博識判定(知力集中+魔術師レベル+【博識】によるボーナス)」に成功したなら、この汚物溜めに火を放てば激しく燃え上がり、室内にいる者に「2d6」点の火属性のダメージを与えられる事に気が付きます。

→ 6. 水場 ←

地下水脈とつながっているらしく、綺麗な水が川のように左から右へと流れています。

水は冷たく心地良く、深さも只人の足首くらいなので溺れるような心配はありません。この湧き水はとても澄んでおり、10時間に1度なら、服用することで1点の消耗を回復できます。

また洞窟内の他の部屋と比べ、なぜか臭気も薄くて汚れた雰囲気もないため、小鬼もあまり近寄らない事がわかります。

ですが、よく見ると岸からそう遠くない岩場に何か黒いものが引っかかっています。

PC達に目標値を明かさず、目標値12の「観察判定(知力集中+野伏or斥候レベル+【観察】によるボーナス)」を行わせて下さい。失敗しても、それが酷く痛めつけられた只人の死体である事がわかります。成功したなら、その死体に縄が絡みついている事がわかります。

もしPC達がその死体を回収したり、調べようと近づいたなら、死体に絡みついていた縄が蠢きだして襲いかかってきます。縄に見えていたのは、3体の薦縄です。薦縄のデータは「薦縄」(⇒584頁)を参照してください。薦縄は、そのうちの1体を「ボス」とした群れとして扱います。

これらの薦縄は小鬼達が飼育しているという事ではなく、体よく飽きた玩具の処理に活用していたのでしょうか。

薦縄を倒して死体を取り戻したら、「白磁等級の認識票」を回収することができます。冒険者ギルドへと持ち帰る事ができたら、何かしらの報酬が貰えるかもしれません。認識票を見る限り彼女は只人の自由戦士で、何らかの目的で旅をしていたものの、運悪く小鬼たちに襲われてしまったようです。

PC達が水場から離れたり、そもそも死体に近づかないようであれば薦縄は何もしません。

→7. 罠の通路

ごく何の変哲もない洞窟の通路が伸びています。

奥(「9. 大広間」)の方向からは、何かギャイギャイと小鬼達が騒いでいる様子が伺えます。

PC達へ目標値を明かさず、目標値13の「観察判定(知力集中+野伏or斥候レベル+【観察】によるボーナス)」を行わせてください。成功したら、足元に切れかけた縄が張ってある事に気が付きます。何かの罠でしょう。これは目標値13の「手仕事判定(技量集中+斥候or野伏レベル+【手仕事】によるボーナス)」によって解除することができます。この罠は、「観察判定」に失敗して引っかかってしまった場合だけでなく、「手仕事判定」に失敗してしまった場合にも、縄が切れて作動します。

罠は洞窟の天井、木の根に括り付けられていた鶴嘴や鍬が振り子のように襲いかかるというものです。小鬼には当たらないように調整してあるため、圍人や、極端に体格が小さいという設定のPCには命中しません。もちろん、部屋や罠から離れていると宣言したPCにも当たりません。

そうでないPC達は目標値14の「第六感判定(知力反射+野伏or斥候or精霊使いレベル+【第六感】によるボーナス)」を行ってください。失敗した場合、「2d6」点の刺属性のダメージを受けてしまいます。

罠の作動後、あるいは解除後によく見ると、高さの調整を誤ったのか、ややのっぽの小鬼の死体が、頭を罠に貫かれてぶら下がっている事に気が付きます。縄が切れそうになっていたのは、こいつの重量のせいだったのでしょう。PC達は「手仕事判定(技量集中+斥候or野伏レベル

+【手仕事】によるボーナス)」によってこの罠を仕掛け直す事ができます。この場合、この判定の達成値が、罠を看破および回避するための目標値となります

罠が作動してしまった場合、その音を聞きつけた「9. 大広間」にいる小鬼達はPCの接近に気がついて待ち伏せを始めます。

何か作戦を立てない限り、PC達による不意打ちは難しくなるでしょう。

→ 8. 壁抜きの通路 ←

この通路は「2-A) 小鬼の奇襲」が発生した時のみ存在します。

ゆるやかな下り坂になっていて、「9. 大広間」まで伸びています。

ここには「1. 洞窟の前」にいた小鬼の物見がいます。

もしからかじめ物見を倒していたなら、そもそも奇襲も発生しませんので、関係ありません。

→ 9. 大広間 ←

小鬼の長たる小鬼の呪術師が君臨する大広間です。

多くの小鬼達が集まって、今まさに攫われた村娘へおぞましい行為をせんとしている所です。

小鬼の呪術師は獣や人の骨を組み合わせた玉座に腰かけ、その様を愉快そうに眺めています。

PC達には理解できませんが、小鬼なりの儀式か何か——あるいは余興なのかもしれません。小鬼達は騒々しく騒いでいるため、PC達が不意打ちを試みる場合、小鬼達の不意打ちに気づくための判定には-6のペナルティが課せられます。

「2-A) 小鬼の奇襲」が発生しているか、「7. 罠の通路」の罠が作動している場合、小鬼達はPC達の襲撃を予測して待ち伏せの態勢を整えています。

この広間にいるのは「小鬼」(⇒574頁)が6匹、「大小鬼」(⇒575頁)が1匹、そして「小鬼の呪術師」(⇒576頁)が1匹です。

このうち大小鬼は、「2-A) 小鬼の奇襲」で負傷しているなら「負傷数」がそのまま残っています。もし倒されていた場合は存在しません。

もし「2-A) 小鬼の奇襲」が発生していないなら、この広間にいる小鬼は7体増えて、合計で13体となります。

また「1. 洞窟の前」にいた小鬼の物見を倒していないなら、2ラウンド目の開始時に増援として駆けつけます。

加えて「4. 小鬼の詰め所」(あるいは「3. シャーマンの部屋」)の小鬼と小鬼の弓兵を倒していなかったなら、3ラウンド目の開始時に彼らが増援として駆けつけます。

物見の小鬼、小鬼の弓兵、大小鬼、小鬼の呪術師を除いた小鬼達は7体ならそのうちの2体(ま

たは「1 d 3」体)、13体なら4(または「1 d 6」体)が、「毒武器」の能力を保有しています。

不意打ちを受けた場合は誰かが「毒武器」の効果を受けるまで気づく事はできませんが、襲撃に気づいていた場合は目標値13の「知力反射+野伏or斥候レベル+【観察】及び【博識】によるボーナス」の判定に成功したなら小鬼の刃がぬらぬらと怪しげに濡れており、毒が塗られているかもしれない事に気づけます。

毒武器

武器もしくは投擲武器でダメージを受けた対象は目標値12の体力抵抗判定(体力反射)を行い、失敗すると即座に生命力が「1 d 3」点減少する。以後30分(60ラウンド)の間、ラウンド終了毎に1点のダメージを受ける。このダメージは、装甲値によって軽減できない。この効果は、毒属性として扱い、治療されるまでの間、舌が痙攣し、喋る事ができないくなる。

戦闘が無事PC達の勝利で終わったなら、何とか無事に村娘を救助することができます。彼女はさめざめと泣いていて、だいぶ消耗しているようですが、命に別状はありません。何らかの方法で回復してあげれば、すぐに元気を取り戻すでしょう。

またPC達が部屋を調べるようであれば、目標値を明かさずに目標値14の「観察判定(知力集中+野伏or斥候レベル+【観察】によるボーナス)」か、目標値13の「怪物知識判定(知力集中+呪文遣い系職業レベル+【怪物知識】によるボーナス)」、または目標値15の「第六感判定(知力集中+野伏or斥候or精霊使いレベル+【第六感】によるボーナス)」を行わせてください。

成功したなら玉座の裏に隠された「10. 倉庫」を発見することができます。

→ 10. 倉庫 ←

小鬼たちの食料庫であるらしく、盗まれた糧秣や、略奪した金品などが詰め込まれています。調べれば銀貨が「4 d 6」枚ほど見つかります。また、(もし死体を見つけているのならわかりますか)あの死亡した白磁等級冒険者のものらしい湾刀(⇒371頁)が無造作に放り込まれています。

そんな略奪品の合間に縮こまるようにして、小鬼の子供が4体ほど隠れ潜んでいます。

PC達へ目標値13の「知力抵抗判定(知力反射+冒険者レベル+【沈着冷静】によるボーナス)」を行わせてください。失敗したPCは、子供なのだからこの小鬼を見逃すべきではないかと思ってしまいます。

PC達が議論する、あるいは小鬼を見逃そうとした場合、小鬼の子供たちはPC達へ不意打ちを仕掛けます。

小鬼の子供のデータとして「小鬼」(⇒574頁)を使用し、戦闘を行って下さい。

逆にPC達が小鬼の子供を殺害する事を決意した場合、戦闘処理なく全滅させてください。

冒險の結末

PC達が冒險を無事に終えて冒險者ギルドへ帰還すると、受付の職員はことのほか喜んで出迎えてくれます。

いくら小鬼が最も弱く、小鬼退治すらできないようでは冒險者としてやっていけないとしても、初めての冒險で死んでしまう冒險者も数多く存在するのがこの四方世界です。

(もしPC達が死体を見つけていたのなら)あの、死んでしまった白磁等級の冒險者のように。

また巣穴の状況を聞いた受付の職員は驚いて「それは運の悪い巣穴でしたね」と言います。本来なら小鬼の巣穴はもう少し規模が小さいか、巣の類があったとしてもっと簡単なはずなのです。知恵を付けた小鬼の巣は少なく、従って認知度も低いのです。

PC達は成功報酬に加え、小鬼の巣穴で手に入れた物品(もちろん村から盗まれた食料を除いてですが!)の所有権を得ることができます。

また「白磁等級冒險者の認識票」を回収していたなら、その費用として一党全体に合計で銀貨20枚を支払ってもらえます。

そして初めての冒險を無事切り抜けたPC達は、1人あたり1000点ずつの経験点と、5点の成長点を獲得します。さらに、因果点による追加経験点も忘れずに獲得してください。

このあとPC達に待ち受けている冒險が何かはわかりません。

北方の山に巣食った小鬼どもを退治しに行く事になるかもしれません。

あるいは森人の集落の傍に侵入した混沌の勢力の排除でしょうか。

ともすれば白磁等級の冒險者と、その形見の湾刀を巡る、何か新たな冒險が待っているやもしぬれません。

いずれは竜退治というのも、夢ではないでしょう。

ですがひとまずは、記念すべき初めての冒險を切り抜けたことを祝い、酒場で杯を掲げるべきです。

PC達の冒險は、始まったばかりなのですから。

GMへのアドバイス

もしかするとPC達は小鬼の巣穴を攻略するにあたって、罠や不意打ち、誘き出しなど、様々な作戦を立てるかもしれません。

GMはその場合、あまりにも非現実的なものでない限り、なるべくその提案を「そういう事も可能だろうね」と受け入れてあげてください。それは彼らが冒険を成功させようと取り組んでいる証拠ですから。

もしルールに記載されていない、あるいはその場でルールから記述を見つけられないような行動をPC達が試みた場合、「今回はこういう風に処理をする」として、その場その場で適した判定やダメージなどを課してください。

ただ人質となっている村娘を犠牲にしようしたりするような場合は、「それは依頼失敗になるし、ギルドからの評価も下がるだろう」と警告しましょう。

また、PC達が依頼達成困難な状況だと判断して、撤退する可能性もあるでしょう。

その時は彼らがきちんと依頼達成のための努力をして、冒険に挑んでいたなら、その事を汲んで、多少減額しながらも報酬を支払って良いと思います。

(もっともその場合、村娘は犠牲になってしまふでしょうけれど)

そして本シナリオでは、白磁等級冒険者の死体、攫われた村娘、そして隠れ潜んでいる子供の小鬼など、『ゴブリンスレイヤー』原作にも登場する残虐な表現がいくつか存在します。

ですが全てのプレイヤーがそういった表現を好んでいるわけではありません。

加えて、本シナリオは難易度が高く設定されています。

これは困難な冒険に挑戦することを楽しむためのものであって、決してこれが正解である、このシナリオを攻略できないのはおかしい、という事ではありません。

一緒に遊ぶ人が不快にならないような演出を心がけましょう。

みんなが楽しむ事こそが、セッションの成功を意味するのです。