

## ■AFF シナリオ「失われたメダリオンの追跡」

### ■シナリオの概要

ヒーローたちは、小都市トルックを拠点に活動する冒険者です。

ある時、領主のオンスロ＝ギャレイから盗まれた宝を探してほしいと依頼を受けます。奪われた宝、黄金のメダリオンを盗んだ犯人を見つけ、取り戻せば依頼を達成です。

### ■セッションの準備

このシナリオは作り立てのヒーロー3人～4人で遊ぶことを想定しています。

### ■シナリオの舞台

周囲をぐるりと城壁に囲まれた小都市トルックが舞台となります。トルックはアランシア西部の、比較的治安が良い地域にあります。ある程度の規模の街ならどこでも舞台とできるので、その場合はディレクターが舞台に合わせて調整してください。

### ■シナリオの流れ

1. 領主オンスロから盗まれた宝を探す依頼を受けます。
2. トルックの街での調査を行います。
3. 錬金術師ハイラックを捕らえ、宝を取り戻せば任務達成です。

### ■主な登場NPC

#### オンスロ＝ギャレイ（人間／43歳／男性）

小都市トルックの領主です。今回の冒険のきっかけとなる依頼をヒーローたちに持ち込みます。オンスロはめずらしいものには目がなく、怪しげないわくつきの品を集めています。

社交的な性格で周囲からは親しまれています。彼の気さくな性格は、街の統治にも反映されており、積極的に外との交流と交易を推奨しています。父の代から仕えている者たちが優秀なため、オンスロの珍品収集癖とどちらかといえば凡庸な領主としての腕前を差し引いても、街は栄えています。

#### レムナー（人間／28歳／男性）

オンスロに使える魔術師で、代々領主家に使えている一家の出身です。魔術師であることに誇りを持っており、周囲からも能力を認められていました。黄金のメダリオンが盗まれた際、自信满满で捜査に出向きましたが、見つけることができませんでした。人生で初めて挫折を味わい、自宅にて飲めない酒を飲んで現実逃避をしています。

### ハイラック（人間／35歳／男性）

3か月ほど前に街にやってきた男で、医師を名乗っています。実際、街の人々の治療も行って、かなりの腕も良いため「ハイラック先生」と呼ばれ信頼を得ています。しかし、実際には「魔法を否定し、科学を信奉する秘密結社」の人間です。

今回の事件を仕組んだ黒幕です。海に沈んだアトランティスの叡智を求め、それとゆかりのある黄金のメダリオンを手に入れようとしています。

### トービラス（人間／21歳／男性）

貧しい階級出身の男性です。手癖が悪く、盗みや詐欺などを働いてきたため、街でも鼻つまみ者です。

盗賊としては優秀だと評判です。金次第で動く人物であり、ハイラックに協力し、黄金のメダリオンを盗み出しました。

## ■導入

ある日の早朝、ヒーローたちは領主から呼び出され調査依頼を受けます。

ヒーローたちはトルックを拠点に活動しており、領主や住民から一定の信頼を得ているとするとセッションの進行がスムーズです。また、司祭など社会的地位が高いキャラクターがいると、引き受けやすくなります。

領主の館に行くと、オンスロから出迎えられます。

「やあ。諸君。待っていたよ。実は困ってしまったことになってね。……君たちの力も借りたいのだよ」

領主の依頼内容は以下の通りです。

- ・3日前、領主の財宝のコレクションのひとつが盗まれた。手のひらほどのサイズのある、黄金のメダリオンだ。

- ・盗まれたことに気がついてすぐ、出入りの魔術師のレムナーに探させた。レムナーは若い優秀な魔術師で、こうした失せ物探しも得意だ。しかし、今回は見つからないという。彼は今は自宅にいたので詳しい話はそっちで聞いてほしい。

- ・現在は街の門で検問を敷いている。門番の警備兵に話をしておくので、話を聞いてみるのもいいだろう。

- ・依頼の期限は3日。メダリオンを取り戻した場合の報酬は、ヒーロー1人あたり金貨150枚。見つからなかった場合は金貨50枚。

黄金のメダリオンについては、領主は学術的な価値などは知りません。

ただ、純金製のものであるから、最低でも5000金貨はするものだろうと見積もっています。このメダリオンは数か月前に海の近くで発見された珍品ということで街を出入りしている商人から献上されました（もちろん、いくばくかの見返りとともに）。

メダリオンは何か複雑な文様が描かれていました。オンスロは純金製であるという価値以上のことはよくわかりませんでした。何か古代のロマンを感じさせるメダリオンに魅かれ、お気に入りの品としていました。

## ■街での調査

依頼を受けたのなら、街での調査を行うことができます。

トルックは周囲をぐるりと城壁に囲まれた街で、門がひとつあります。

城壁の中は、裕福な者たちが暮らす北側の地区、雑然とした貧しい南側の地区、中流の人たちの住宅街の広がる西側の地区に分かれています。

調査にどの程度時間がかかったかはディレクターの判断に任せられますが、目安として1か所2時間程度と考えておくとい良いでしょう。

また、夜はみんな眠ってしまい人通りが絶えるため、聞き込みなどには向かないことと、ヒーローたちも睡眠を必要とすることに注意してください。

## ▼領主の館

領主の宝物庫を領主立ち合いのもと調べることができます。

宝物庫は雑然としています。南国の仮面やら怪しげな水晶のどくろがあったかと思うと、宝飾品や見事な細工の施された置物がある……という具合です。

・扉の鍵は複雑なものだが、魔法の鍵ではない。[罨]の判定に成功すると、プロが専門の道具を使って開けたと思われる痕跡が見つかる。

・周囲の宝物に対して[鑑定]を行うのなら、メダリオンよりも価値がありそうなものは他にいくらでもあるとわかる。

・メダリオンは領主のコレクションの中ではお気に入り。過去にかなり周囲に自慢もしたので、存在は街では広く知られている。

## ▼魔術師レムナーの家

レムナーは真面目な若い魔術師です。現在はメダリオンを盗まれたことで意気消沈しており、酒びたりになっています。自然に酒が抜けるのを待つなら、半日ほどかかります。酒さえ抜ければ、ヒーローたちの調査には協力的です（ただし、戦闘の可能性のある場所には行きませんが）。

### ・魔術師レムナーの話

「どうせ、僕の魔法なんて……。きつともっと高位の魔術師がいて、破ってしまったんだ……」

「盗まれたメダリオンは、沈んだ古代文明、アトランティスに関する品だと言われていません」

「メダリオンが盗まれたと聞き、すぐさま《発見》の魔法をかけました。黄金のメダリオンって指定してね。……その時は、街の西地区に反応があったように思ったんです。でも気のせいだったかもしれません……。その反応はふっと消えてしまったのです」

「街の外には持ち出されてはいない……とは思うのです……。盗まれたことに気が付いて、すぐに検問をしいてもらったし……」

「でも、わからない。どこに行ったんだろう……。僕は、しょせんそんなものです……。ダメな魔術師なんだ……」

## ▼門

### ・昼に訪れた場合

昼の間は街の出入りに関して検問が敷かれています。街の警備隊が警戒に当たっています。街を出入りする者は特に厳重に調べられています。ヒーローたちも街を出ようとする

なら、嚴重なボディチェックと荷物のチェックをされることでしょう。

警備隊は隊長のガスコール（33歳／人間／男性）と新人ゾック（22歳／人間／男）がいます。

さらに、レムナーの弟子のラナ（14歳／人間／女性）がいます。

#### ・警備隊長ガスコールの話

「事件発生直後から、検問をしいて嚴重に警備をしている。門を出入りするのは、この数日はたいていがなじみの者たちばかりだが、ここで手を抜くような真似はしていない」

「具体的には、交易の商人と、街に住むハイラックという医師が近隣の村への往診のために出かけている。しかし、彼らには不審な点は見られなかった」

「（ヒーローたちに問われたら）ハイラック先生の話は、ゾックにきくといい。あいつが、担当していた」

#### ・新人ゾックの話

「ハイラック先生なら、だいたい朝に町を出て夕方ぐらいに戻って来る生活をしているかな」

「もちろん荷物を調べているけど、変な所はなかったなあ。お医者さんだから、大きなカバンに薬とか医療用の道具とか、そういうものを詰め込んで出かけているね」

「俺、不器用だから鞆を調べるときに落としそうになって、すごく怒られたな。——薬の瓶とか壊れ物があるんだから当たり前だけど、あんなに怒った先生は初めて見た」

「（薬について聞かれたら）うーん。なにか黄色っていうか、茶色の水が入った瓶があったなあ」

#### ・魔術師の弟子ラナの話

「師匠がしっかりしてくれないので、私がせめて、検問のお手伝いをしています」

「今回の事件で、師匠はすっかり自信を失っています。……自分のより強い魔法使いがいるって。でも、私はそうは思いません。この街に私と師匠以外の魔法使いはいないはずですよ」

「魔術や魔法が使われたなら、なんとなくそれを感じられるはずなのですが……。そういうのはないのですよね……」

#### ・夜に訪れた場合

夜の間は門はしっかりと閉ざされています。警備隊が2人、寝ずの番をしています。話を聞くなら、「この手の問題を起こすやつはだいたい決まってる。……南の住宅地の連中さ。あいつらのせいで、仕事が増えるんだから迷惑だ」という話を聞くことができます。

## ▼南の地区

街の中でも治安の悪い地区です。ごろつきや食い詰め者が多く、トラブルの種は絶えません。酒場などで情報収集を行えば、以下のことがわかります。

- ・事件が起これば真っ先に疑われるのはこの地区の住人だ。迷惑な話だが、盗まれたという黄金のメダリオンが裏で流されたという話は聞いていない。

- ・領主の館に盗みに入れるほど腕がいいのは、トービアスだろう。しかし、あいつはケガをしていて、「泥棒稼業は休業中」らしい。

- ・トービアスなら、家にいるか、酒場に来ているか、医者ハイラック先生のところに治療に行ってる。

### ・トービアスの家

トービアスは昼の間は南地区にある家で休んでいます。夜になると、酒場に出かけていきます。仕事はしていませんが、このところの羽振りは悪くはなさそうです。

彼は少々腕に自信があるごろつきです。メダリオンを盗み出した実行犯です。しかし、事件と無関係を装うために、「2週間ほど前に屋根から落ちて足を折って療養している」ということにしています。

トービアスを観察し、[治療]の特殊技能の判定を行うなら、怪我が嘘だとわかるでしょう。何かとっさに動かなければならないような状況を作り出すと、ケガ人にしてはありえないほど俊敏に飛びのくなどするでしょう。

トービアスはケガが嘘であることを指摘されて、取り押さえられると観念します。

### ・セリフ：トービアス

「勘弁してくれ。俺はハイラック先生に、金で頼まれただけさ」

「あの人はたぶん、ただの医者じゃねえ。三か月ほど前、町にやってきたところに挨拶がわりの盗みに入ったんだ。そしたら、犬をけしかけられて、コテンパンにやられた。……俺が盗賊だって聞いたら、なんか金を渡すから、仕事の手伝いをしろってさ」

「理由はわかんねえけど、メダリオンを欲しがってた。俺は金を貰って盗み出して、その日のうちに先生に渡した。あとは知らねえ」

## ▼西の住宅地

比較的治安の良い地区です。お喋りが好きな主婦や料理屋や店の人間から、以下のような情報が聞けるでしょう。

- ・領主様ったらメダリオンのことを前々から自慢していたので、危ないとは思っていた。

- ・何かあっても、お抱えの魔術師レムナーが何とかすると思っていたのだろう。レムナ

一は少々魔術の腕前を鼻にかけていたが、優秀な男だ。

・ どうせ、盗みなんてしたのは、南の地区の誰かだろう。

・ (医師ハイラックについて) 三か月ぐらい前に外からやって来た。献身的に治療を行ってくれるから信用されてる。南の地区の貧しい人たちにも治療をするのはいいけど、ごろつきのトービアスにまで治療をほどこしてやることはないと思うのだけど……。

### ▼医師ハイラックの家

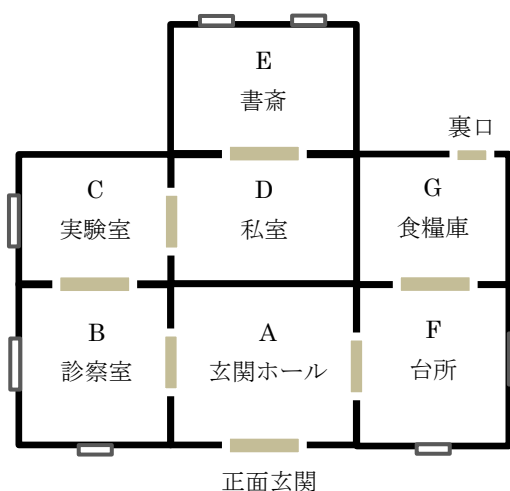
ハイラックはこの数日、朝に出かけていき夕方ごろに家に戻る生活をしています。留守の間を狙えば、ハイラックの家を調査することができるでしょう。

ハイラックの家の周囲は、1.5メートルほどの石の塀でぐるりと取り囲まれています。塀の中には黒い番犬がヒーローの人数と同じ程度いて、警戒しています。家に侵入しようとするなら、激しく吠えたてて襲い掛かってきます。てなずけたり、大人しくさせたりしておこうとするなら、[動物の知識] の判定が必要となります。

門は正面にひとつだけあり、「ご用の方はこのレバーを引いてください」と書かれた小さなレバーがあります。特に罨などではなく、レバーを引くとしばらくしてから中で呼び鈴が「チリンチリン」なる音がします。ハイラックのいる時間なら彼が出てきてヒーローたちを出迎えるでしょう。

家の出入り口と窓にはどれも鍵がかかっており、[開錠] の判定が必要となります。Eの書斎の窓はカーテンがかかっていて、外から中を見る事はできません。

### ※家の見取り図



### A：玄関ホール

殺風景な玄関ホールです。南側に出入り口、東と西の扉があります。

- ・西の扉⇒B：診察室へ
- ・東の扉⇒F：台所へ

### B：診察室

机と作業台や患者用のベッドのある診察室です。

作業台には手術などにも使うのか、素人には用途のわからない様々な道具があり、きちんと整理整頓されています。

机の上には分厚い紙の束があります。見てみるのならすぐにそれが、この街の住民たちのカルテだとわかります。基本的にはいつどんな症状で訪れ、どんな治療を施したのかが書かれています。

しかし、よくよく読んでみると、治療とはあまり関係のなさそうな、町の噂や情報を聞き出して集めていたような記述も見られます。

部屋の片隅には骸骨……の模型があります。もし、好奇心でいっぱいヒーローがこれを調べるのなら、[畏]の判定を行います。

成功すると、骸骨は模型であり、関節や骨の各所にバネ仕掛けが施されており組み付いてくるとわかります。

失敗すると、とつぜんバチンっという音がして、強力なバネ仕掛けが作動して、骸骨は正面にいる者に強い力で組み付いてきます。

単にしがみついてくるだけのものですが、引きはがすためには[体力]の判定を要します。失敗するたびに体力点が1点減っていきます。これは他のキャラクターが行ってもかまいません。もしヒーローがこっそり忍び込んでいる状況なら大きな音を立ててしまうかもしれません。

- ・東の扉⇒A：玄関ホールへ
- ・北の扉⇒C：実験室へ

### C：実験室

作業台と棚がふたつあります。どうやらここは薬などを調合する実験を行っていたらしく、作業台の上にや怪しげな器具やフラスコ、乳鉢などがあります。

棚は薬品の入っている棚と、書物の収められている本棚です。



本棚の書物は、書物は医学や薬学に関するものが大半です。内容はかなり高度で、一介の医者のもものというよりは、錬金術師や研究者の扱うような本格的なものです。

薬棚を調べるのなら、民間療法で使われるような薬草や薬などに交じって、いろいろな種類の酸がはいった小瓶が見つかります。

作業台の上には、ハイラックの書いているらしき研究ノートがあり、以下のような内容が書かれています。

「腐食という現象は、様々な金属において見られる。しかし、金だけはあらゆる酸からの影響が起こりづらい」

「とはいえ、複数の種類の酸を一定の割合で調合すれば、金すらも溶かす液体が完成する。還元剤の作成もそう難しくはない。あとは、それをどう利用するのだが……」

- ・南の扉⇒B：診察室へ
- ・東の扉⇒D：私室へ

## D：私室

簡易なベッドと衣類や生活用品、雑貨の入ったタンスと暖炉があるだけです。

- ・ベッドを調べる

ベッドの下には 50gp ぶんの金貨が隠されています。

- ・タンスを調べる

ハイラックのものらしき、男物の衣類や下着などがあるだけです。服装の趣味はいいとは言えません。時間をかけてタンスをあさるのなら、男物の手袋が見つかります。手袋には紋章が刺繍が施されています。[世界の知識] の判定に成功すると、「この地方の北部には、魔法を否定し、知識を尊ぶ変な集団がいる。この紋章は彼らのものだ」ということがわかります。

- ・暖炉を調べる

しばらく暖炉として使われた形跡はありません。[感知] の判定を行い、成功したのなら暖炉として使われた形跡はないものの、きれいに掃除されていることと、レンガの一部が取り外しできそうに見えます。

レンガを外すのなら、隠された空間があり、箱がそこに隠されているのがわかります。箱は重たく、持ち上げるとがちゃがちゃとガラス製の瓶が触れ合うような音がします。

もし、ヒーローたちが注意深く箱を調べるようなら、[感知] や [畏] の判定を行わせ、箱を上から開くと仕掛けが作動することに気付くでしょう。

不用意に開くのなら、酸と唐辛子の液体が霧状に散布され、箱を開けたヒーローの体力点に1～3点（1 d 6の半分）、同じ部屋にいるヒーローには1点のダメージを与えます。

箱は横から開けるようにもなっており、そうやって「正しく」開くのなら、問題なく中身を取り出せます。中には広口瓶が何本も入っています。瓶にはたつぷりと黄色味がかかった液体が入っています。液体は強力な酸性です。うっかり触れたり、ましてや飲んだりすると大変なことになるでしょう。

液体は王水という複数の酸を混ぜ合わせたものです。黄金のメダリオンは、この液体に溶かされています。

ハイラックは黄金のメダリオンを隠すために、酸で溶かして持ち去ることを思いつきました。液体を外に持ち出したら隠して置き、還元剤で金に戻した後、鑄造しなおしてもとに戻そうと考えています。

ヒーローたちが調査を始めた時点で、ハイラックは黄金を溶かした瓶の数本を街の外に持ち出しています。メダリオンは溶かす前にギブス用の石膏で型を取っており、それもすでに街の外に隠されています。

ヒーローたちに液体の正体がわからない場合も、魔術師レムナーのもとに持ち込めば1日後には正体がわかります。

- ・北の扉⇒E：書斎へ
- ・西の扉⇒C：実験室へ

## **E：書斎**

本棚が四方にある小さな部屋です。他には読書机があるだけです。

実験室にある書物とは違い、ここには古代文明や歴史についての本があります。

中でもアランシア西方の海に沈んだ古代アトランティスの文明や遺物についてかなり熱心に調べていたようです。

ここでもハイラックのメモが見つかります。

「この世界のことの多くは、方式で説明がつく。人がなぜ病になるか、なぜ金属は酸にはとけるが水には溶けないのか、ありとあらゆることは規則性がある」

「しかし、魔法……。あれはだめだ。魔法は世界の美しい法則をゆがめる諸悪の根源。そ

れを証明するためにも、古の文明の知識が必要だ」

・南の扉⇒D：私室へ

## F：台所

食事用のテーブルと調理用のかまどなどのある部屋です。

かまどには鍋がかかっている、中には、緑がかかった色合いのドロドロした粥状の物体が入っています。

かまどは謎の装置が備え付けられており、レバーがあります。

鍋の中の緑色のドロドロした物体は、「グロイスターチーズの薬膳粥」です。栄養価の高いチーズに体に良い薬草を独自の調合混ぜ合わせたものです。味も臭いも最悪ですが、1食の食事としてとれば、体力を3点と運点を2点回復する効果があります（通常の食事による2点回復のかわりです）。

かまどに備え付けられたレバーは、ハイラックが考案し愛用している調理器具で、引くと炎が勢いよく吹き出します。一瞬にして料理の温めや丸焼きが完成する優れものですが、取り扱いには少々注意が必要です。

もし、不用意にレバーを引いたのなら、かまどの前に立っているヒーローはこんがりと焼かれ、1d6点のダメージを体力点に受けます。

・西の扉⇒A：玄関ホールへ

・北の扉⇒E：食糧庫へ

## G：食糧庫

野菜や保存した肉、チーズなどが保存されています。

犬の餌にするのか、しゃぶれる程度に肉のついた骨も見つかります。

ここでは、保存食2食分の食料を見つけることができます。

・南の扉⇒台所へ

## ■ハイラックを捕らえる

十分に情報が手に入ったのなら、ヒーローたちは、医師ハイラックが怪しいと気づくでしょう。

家で待ち伏せをしたり、往診に出かけてゆくところを捕らえるなど、方法はいろいろあるでしょう。

ハイラックはヒーローたちに悪事に気付かれたと知ると、最初は知らぬ存ぜぬとしらばっくれます。ただ証拠がすでにそろっており、悪事について問われるなら、以下のようなことを語るでしょう。

### ・セリフ：ハイラック

「あの領主はこれがどれだけ貴重な品かをわかっていないのです」

「黄金のメダリオンは、古代アトランティスの遺物です。……ご存じですか？ かの黄金の理想郷を」

「かつて、はるか西の海に無尽蔵の黄金を持つという裕福な都市がありました。しかし、黄金の都市とうたわれた町の、本当の富はそんなものではありません。当時あの町には、世界中から賢者が集いました。世界の本質、人生の本質についての議論がなされ、人類の偉大な叡智が集められました」

「私が欲しいのはその英知です。この魔法に毒され歪められた世界を正すには、それしかありません！」

「このメダリオンは豊かな知恵の源泉に至る鍵です。アトランティスの秘められた書庫の場所をしめしており、その鍵にもなっています。あの愚かな領主のもとになど、あるべきではないのです！」

ヒーローたちがハイラックの理想を理解しないのなら、戦闘になります。

ハイラックのそばには、常に護衛の黒犬が一匹はいます。街の中や彼の家の近くならヒーローと同じ程度の数がいて、ハイラックを共に戦います。

ハイラックと黒犬のデータはこのシナリオの最後に掲載されています。

ハイラックを殺してしまえば、すでに持ち出しているメダリオンの溶けた液の瓶を探すことも、還元剤を作ることも困難になるでしょう。

基本的に彼は勇敢に戦いますが、命をかけてまでは戦いません。

還元剤を使用すれば黄金は戻ってきます。鑄造しなおしてメダリオンに戻せば、領主はヒーローたちに約束の報酬を支払います。

調査に時間をかけすぎてしまい、3日の期限が過ぎてしまうと、ハイラックは瓶をすべて持ち出し、行方をくらましてしまいます。この後、いくら調べても有効な情報は得られず、依頼は失敗してしまいます。

## ■王水の行方

金を溶かした王水の一部はすでに街の外に持ち出されています。

ハイラックを追跡するか、彼を締め上げることによってその事実が判明します。

持ち出した王水は、天然の洞穴にかくしてあり、そこで組織の連絡員と落ち合っただけでも渡す手筈になっています。

### ・洞窟の入り口

天然の洞窟です。入り口は暗く、じめじめしています。

地面は斜めに傾斜しており、ぬるぬるとした液体に覆われ、うっかりすると足を滑らせてしまいます。洞窟の入り口に差し掛かったヒーローは、[軽業]の判定を行います。成功すると何も起こりませんが、失敗すると激しく足を滑らせて坂を転がり落ちるでしょう。

この不幸なヒーローは、洞窟入り口の坂をかなりの距離転がり滑り落ちた後、壁にぶつかって止まります。

まず、体力点に2点のダメージを受けます。たいまつやランタンなどを持っていたとしても、消えてしまいます。その後で、毒ナメクジと戦いになってしまうでしょう。

### ・毒ナメクジとの戦い

坂の下には、毒ナメクジがいます。ハイラックが毒物を取り出すために特殊に交配された実験体です。

塩気を嫌うので、塩をまきながら進んだり、体に塩をまぶしつけておけば襲い掛かって来ることはありません。もちろん、ハイラックも連絡員もそれを知っていますが、聞かれもしない限りはわざわざ教えたりはしないでしょう。

このおそるべき毒ナメクジのデータはシナリオの最後に掲載されています。

### ・王水の回収

毒ナメクジの住み家から少し進むと、洞窟は乾いた場所に続きます。

ヒーローたちが洞窟の最奥にたどり着いたのなら、暗がりの中から何かとびかかってくるでしょう。[感知]の判定を行い、不意打ちを受けたかどうかを判定します。

とびかかって来るのは、猿のような生き物がヒーローたちと同数です。

これは、マンギーというモンスターです。

さらに後ろには、すらりとした長身のエルフの男がいます。エルフの男は組織の連絡員でラドリアスという名前です。彼はマンギーたちを飼いならしています。

「ハイラックめ。計画を気づかれおったか」

連絡員のラドリアスは憎々し気につぶやくと、猿をヒーローたちにけしかけます。

ラドリアスとマンギーの群れのデータはシナリオの最後に掲載されています。

基本的にラドリアスは徹底的に戦うよりも自分の身の安全を優先します。もし、マンギーの群れの半数が倒されたのなら、「計画は失敗だ」とその場から姿を消します。

マンギーを撃退し、連絡員が立ち去ったのならヒーローたちは金の溶けた王水のすべてを回収することができます。

## ■データ集

### ・盗賊トービラス

技術点：7

体力点：7

武器：ソード

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 3 3 3 3 4 5

防具：レザー・キィラス

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：0 0 0 0 1 1 2

(※街の警備兵などのデータが必要な場合、こちらで代用してください)

### ・ハイラック

技術点：9 体力点：15

攻撃体数：2

武器：クォータースタッフ

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：1 2 3 3 3 3 4

防具：レザー・キィラス

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：0 0 0 0 1 1 2

特殊ルール：

ハイラックは「科学」の力を利用した独自の道具を武器として使用しています。

こうした道具はヒーローたちが手に入れても使い方がわからず使用できません。ハイラックは2体攻撃のため、右手の王水銃と左手の火炎銃で戦います。

#### 《ハイラックの王水銃》

通常の攻撃の代わりに使用します。1d6点のダメージを体力点に与え、金属製の防具(チェーンメイル・キィラス、ブレストプレートなど)の防御力が-2されます。〈運だめし〉を行い、成功すれば影響を避けることができます。

#### 《ハイラックの火炎銃》

通常の攻撃代わりに使用します。轟音と共に炎が噴き出し、2d6点のダメージを体力点に与えます。

#### 《アトランティスの雷の盾》

盾という名前ですが、外見は無骨なブレスレットです。ブレスレットから盾状の力のある場があふれており、電気の効果を中和します。具体的な効果として《電撃破》や《ZAP》のような呪文を無効化します。今回のシナリオでは、3回だけ使用できます。

・ハイラックの黒犬

技術点：8 体力点：5

武器：噛みつき——小

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 2 3 3 3 3 4

防具：モンスターのライトアーマー

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：1 1 1 2 2 2 3

・毒ナメクジ

技術点：7 体力点：15

攻撃体数：4

武器：噛みつき——中（丸のみ）

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 3 3 3 4 4 5

防具：モンスターのライトアーマー

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：1 1 1 2 2 2 3

特殊ルール：

・毒攻撃：毒液を吐き出し、攻撃を行います。対象となったキャラクターは、5点のダメージを体力点に与えます。技術点の判定で回避することはできません（近くにいた場合、すべりやすい！の影響も受けます）。この能力は1時間に1回だけ行えます。

・すべりやすい！：周囲がぬるぬるとしてあります。近接攻撃を行うヒーローは、技術点の判定（攻撃を含む）に-2の修正を受けます。魔法や弓など遠距離からの攻撃にはこの能力な何の影響も与えません。

・マンギーの群れ

技術点：5 体力点：4

武器：噛みつき——小

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 2 3 3 3 3 4

防具：モンスターのライトアーマー

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：1 1 1 2 2 2 3

特殊なルール



暗視：暗闇でもものが見えます。

群れ攻撃：群れにいる追加のマンギー1体につき、技術点1点と体力点3点を加えます。

(例：4匹の場合、技術点8／体力点13、攻撃4の1匹の個体として扱います。体力点が3減るたびに1匹ずつ倒されているという扱いとなります。1度に3点以上の体力点を失うことはありません)

黄金を盗む：攻撃を受けたキャラクターは所持している金貨を1枚失います

#### ・連絡員ラドリアス

技術点：7 体力点：12

魔法点：1 まじない：《固定》《魅了》《注入》

魔力ポイント：2

武器：ショート・ボウ

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：1 2 2 3 3 3 4

防具：レザー・キラス

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：0 0 0 0 1 1 2