

■AFF シナリオ「火吹山……その後」

■シナリオの概要

舞台はアランシア大陸にそびえる火吹山、時間軸はシナリオ『火吹山の魔法使い』の少し後です。悪の魔法使いザゴールは倒され、火吹山の内部は一掃されたと言われていました。

しかしヒーローたちはザゴールの隠した財宝がまだ残っているという噂を聞きつけ、酒場で買った地図を頼りに、火吹山の裏側から中に突入します。

守護者をやりすごし、ザゴールの隠し部屋を見つけ、財宝を手に入れることができれば目的達成です。

■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

火吹山はアランシア大陸、異教平原の北東にそびえています。ここにはかつて、悪の魔法使いザゴールが莫大な財宝とともに暮らしていました。数々の冒険者が財宝を手にしようと挑んでは失敗していましたが、ついにダンジョンを踏破し、ザゴールを倒して伝説を打ち立てた者が出たという話です。

ヒーローたちは火吹山近くの村から冒険を始めます。『火吹山の魔法使い』p59に書かれた説明を読んで、好きな村を選んでください。

■シナリオの流れ

1. 村の酒場で吟遊詩人の歌を聞き、「隠された財宝の地図」を手に入れます。
2. 地図に従い、火吹山の裏側に向かいます。
3. 秘密の入口から中に入り、ダンジョンを探索します。
4. ザゴールの部屋に入るための「鍵」を手に入れ、宝物庫の謎を解くことができれば目的達成です。

■主な登場NPC

宝の地図売り（人間／男性）

火吹山近くの村の酒場で、見込みのありそうな冒険者を探して声をかけてきます。なぜそのような地図を持つことになったのかは語ろうとしません。

じつは彼は、ザゴールに復讐を誓う魔法使いディ・マジオから、地図を託されています。そういう意味では律儀な性格と言えるでしょう。ただ、法外な値段をふっかけてくるあたり、あくまでいちばん大事なものは金のようなようです。

ファリゴ・ディ・マジオ（人間／男性）

ザゴールに恨みを持つ魔法使いで、人生をドラゴン属の研究に捧げていました。《竜炎》というすばらしい呪文を生み出すことに成功しましたが、復讐を遂げるために火吹山に忍びこみ、殺されたと言われていました。しかしそれはザゴールを欺くための嘘で、真の狙い

は他にあるとも噂されています。

オールドラン・ザゴール（人間／男性）

火吹山の悪名高い領主で、偉大な魔法使いです。この地方のオークやトロールを従え、近隣の村から略奪して集めた莫大な富を、火吹山のダンジョンで守っていました。力の込められたカードを用いる強力な魔法の使い手でしたが、先ごろ、宝物を狙う冒険者の一行に倒されたという話です。

■導入

ヒーローたちは村の酒場に来ています。目的は、火吹山にまだ宝物が残っているという噂の真偽を確かめ、本当なのであれば、そこへ行く手がかりを得ることです。

彼らは、なにより金銀財宝を求めています。もし悪名高い火吹山の隠し部屋を見つけ出して踏破したとなれば、それなりの名声も手に入るでしょう。

ヒーローたちが酒場に入ると、リュートを片手に歌を紡ぐ吟遊詩人の声が聞こえてきます。その内容は、

- ・火吹山は探索し尽くされ、悪の魔法使いは勇者たちによって倒された。
- ・しかし彼の死体を確認した者はいない。
- ・まだ見ぬ宝物が、火吹山のどこかに眠り、新たな勇者を待っている。

といったものです。

ヒーローたちがあからさまに興味を示すなら、声をかけてくる男がいます。彼は自分のテーブルにヒーローたちを招きます。

「あんたらも噂の真偽を確かめに来たんだな。なら、情報を売ってやろう。お代は金貨10枚だ」

彼は、火吹山に裏側から入るルートの描かれた地図を持っているとのこと（表側は立ち入り禁止になっています）。

高すぎると思うなら、値段交渉を行えます。[口先]または[礼儀作法]の特殊技能で判定を行ってください。成功すれば金貨8枚にまけてくれます（クリティカルなら半額）。ヒーローたちが詳しい話を聞こうと思ったときには、男の姿は消えています。

彼は、以下のものを渡してくれます。

- ・羊皮紙1枚。

火吹山の裏側を描いた地図で、ふもとからの登り道を半ばまで行ったあたりに「入口」と書かれています。さらに羊皮紙には、「3匹のサルの落書き」と、「3つ目の部屋を超え、まっすぐ進め」という文章があります。隅には「ディ・マジオ」というサインが入っています。

- ・小袋1つ。中には、小さなコルク栓のようなものが2個入っています。

羊皮紙を見たヒーローが[感知]に成功すれば、サルの落書きは、3匹とも「ポーズが違う」ことに注目します。手前から順に、目、口、耳を押さえています（思いつかないのであればあえて告げる必要はありませんが、「見ざる」「言わざる」「聞かざる」です）。

また「ディ・マジオ」という名前に聞き覚えがあるかどうか、[魔法の知識]で判定してください。成功すると、ディ・マジオはドラゴン属の研究者で、すばらしい呪文を考案した魔法使いであることを知っています。ザゴールを憎んでいたという噂ですが、いまは行方不明です。

コルク栓は、指の間接1つ分くらいの大きさです。正体は「耳栓」ですが、ヒーローたちに教える必要はありません。もし似たようなものを用意したいと言ったなら、[手仕事]

で判定してもらってください。

耳栓については、どのヒーローが持つか決めてもらってください（ヒーローシートに書きこみます）。

■火吹山ふたたび

ヒーローたちは地図の場所へ向かうでしょう。必要なら、その前に村で買い物をしてもらってもかまいません。

▼山を登る

地図に従い、山を登ることになります。

時間に余裕があるなら、途中でランダム遭遇を1つ挿入してもよいでしょう（『火吹山の魔法使い』p60 参照。「異教平原」のもの）。

山を登るルートでは、途中、勾配が急な箇所があります。誰かが「登攀」の判定に成功したなら、足がかりのしっかりしたところを見つけて先に登り、ロープを垂らすことができます。「登攀」に失敗したなら、10メートル落下して、体力点に2点のダメージを負います。一度ロープが垂らされたなら、それを使って登るのに判定は必要ありません。

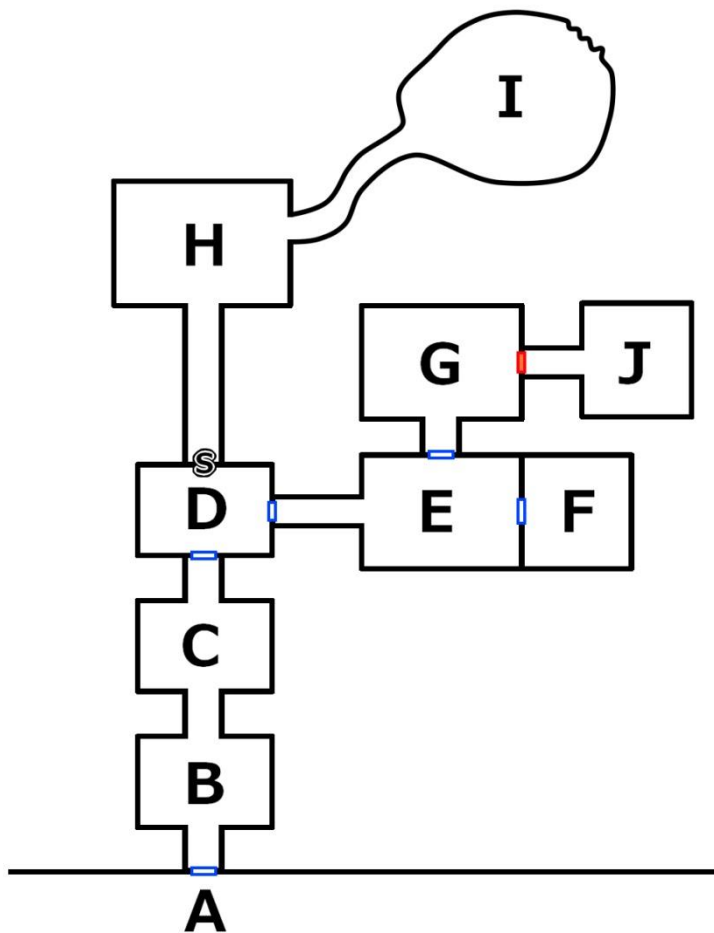
地図の「入口」と書かれたあたりまで来たところで、「感知」を行います。誰かが成功すれば入口を見つけられますが、全員が失敗した場合は迷ってしまい、一晩の野宿を強いられます（最低限の睡眠しかとれず、体力点に3点のダメージを負います）。

▼ダンジョン

中は暗いので、明かりが必要です。とくに書かれていないかぎり、通路はおよそ2メートル半の高さと幅を持ち、2人の人型生物が並んで歩くには充分です。

なお、敵のデータは最後の「データ集」にまとめて掲載してあります。

※ダンジョンマップ



A : 入口

木製の扉は茂みに隠されており、ここにあると知らなければ容易に見過ごしてしまいそうです。

扉には鍵がかかっています。[開錠]に成功すれば開きますが、一度失敗したヒーローが再挑戦することはできません。誰も成功しなかった場合は、扉をぶち破ることになります。[体力]で判定してください。

中に入ると、扉は自然に閉じます（ぶち破ったのでない限り）。

B : 幻影の部屋

短い通路の先は、そのまま広い部屋につながっています。正面に、さらに通路がつづいているのが見えます。

部屋の中央には、砂のような色をした、黄色い瞳を持つ巨大なトカゲがいます。[動物の

知識] の判定に成功したなら、バジリスクだとわかります。

トカゲ (バジリスク) は、ヒーローたちに気づくと襲いかかってきます。

戦闘に参加するヒーローは、毎ラウンド、〈運だめし〉を行わなくてはなりません。失敗するとトカゲを見てしまい、石化して、以降のラウンドは戦闘に参加できなくなります。

〈運だめし〉に成功したなら、そのラウンドは通常どおり攻撃できますが、攻撃合計で負けてダメージを受けた場合、やはり石化してしまいます。

戦闘に勝利する、あるいは全滅してから 1d6 ラウンドが経過すると、トカゲの姿は消え失せます。ここで初めて、トカゲが幻影であったことがわかります。石化したはずのヒーローは、再び動けるようになります (幻影にだまされ、感覚まで石になった気分になっていただけです)。受けたはずの傷も消えています。

※この部屋は、目をつぶって通り抜ければ何も起こりません (見ざる)。

C : 言霊の部屋

この部屋は、向かい側からさらに奥へと通路が伸びており、その先に扉があるのが見えます。

ここには「言霊 (ことだま)」という異様な化け物がいます。大きな半透明の「口」が空中に浮かんでいて、ふわふわ漂いながら、大きな声で語りかけてきます。

話の内容は、ヒーローたちの過去、とくに人に知られたくもない嫌な思い出についてです。ディレクターがヒーローのことをよく知っているなら、トラウマになるような事件を思いつくでしょう。そうでないなら、ヒーローの種族や社会的地位、性別などをヒントにでっちあげてください。

たとえば、以下のようなものが考えられます。

「昔、呪文でファンブルして尻尾が生えただろう？」

「フラれて何日も落ちこんだよなあ」

「依頼人の前で酒を呑みすぎて、仕事をキャンセルされたことがあったじゃないか」

ヒーローたちが返事をしない限り、襲ってくることはありません。

しかしヒーローたちが何かしら受け答えをした場合、言霊は「返事をするということは真ということだな！」と言って、襲いかかってきます。

言霊は、魔法、または魔法のかかった武器でしか傷つきません。逃亡するなら、2 点のダメージと引き換えに通路まで逃れられたことにしてください (〈運だめし〉に成功するとダメージを打ち消せます)。

※この部屋は、口をきかずに通り抜ければ何も起こりません (言わざる)。

D : バンシーの部屋

扉 (鍵はかかっています) を開けると、甲高い女性の叫び声が聞こえてきます。中にはいるのは髪を振り乱したおぞましい老婆です。

これはバンシーです。

耳をふさいで部屋を通り抜けるなら、〈運だめし〉を行ってください。失敗すると、体力点に2点のダメージを受けてしまいます。耳栓をしているなら〈運だめし〉は不要です。

戦闘をしかけるなら、毎ラウンド、攻撃の前にダイスを2個振って、技術点以下を出さなくてはなりません。失敗すると金縛りにあい、2点のダメージを受けた上に攻撃できません。この場合も、耳栓をしているヒーローは問題ありません。

ヒーローたちから手を出さない限り、バンシーは恨めしそうな目を向けつつも、悲鳴をあげているだけです。

※この部屋は、耳が聞こえないようにして通り抜ければ何も起こりません（聞かざる）。

通り抜けられるようになった段階で（あるいは以降）、地図に書かれていたヒントから、ヒーローが「部屋の正面の壁を調べたい」と宣言したなら、[感知]の判定を行います。成功したなら、正面の壁に隠し扉があるのを発見します。

E：守護者の部屋

この部屋には2つの扉があります。向かって左手の扉の前をふさぐように、石の彫像が置かれています。ヒーローたちが近づくと、彫像は動き出して声を張り上げます。

「わしはガーディアン！ ここから先へ通すわけにはいかん！」

これは石ゴーレムです。ゴーレムはザゴールが倒されたことを知りませんし、信じようとしません。

ヒーローたちがすぐに戦闘をしかけないなら、石ゴーレムはニヤリと顔を歪めて交渉してきます。

「ふはは、怖じ気づいたか。当然だな」

「降参するなら、ただ殺すのでなく、アンデッドにして生き延びさせてやってもよいぞ？ そうなると、ザゴールさまの言いなりだしな」

「この奥にアンデッド処置室がある。おまえたちで、989人目だ」

石ゴーレムと戦闘を行って全滅する、もしくは降参すると、部屋Fへと連れていかれます。あるいは石ゴーレムを倒したものの、ヒーロー側に死者が出た場合、部屋Fを利用するという選択肢があります。

石ゴーレムには攻撃呪文（《衝撃》《電撃波》など）は効きません。強敵ですが、倒せないことはないでしょう。

F：アンデッド処理室

この小さな部屋には、見たこともない魔法の実験装置があふれています。そしてそのまわりを、小人たちがせわしなく走り回っています。

彼らはここで、ザゴールに命じられてアンデッドや人狼などを「製造」しています。生きているものからはワークリーチャーを、死んでいるものからはアンデッドを作り出しま

す。

死んだヒーローがここに連れてこられたなら、「体力点が半分」になった状態で、ゾンビとして甦ります。頭はぼうっとしていますが、冒険をつづけることは可能です（町に戻ることは二度とできないかもしれませんが……）。

ヒーローたちが誰も死んでいない状態でこの部屋を訪れたなら、小人たちから「実験の邪魔だ！」と追い返されます。彼らは戦おうとはしません。ヒーローたちが武器を振り上げたなら、おとなしく降参します。

G：発狂したスフィンクスの部屋

この部屋の壁には一見すると扉はなく、行き止まりのようです4。ただ、入って右手の壁に、何かをはめこむような「くぼみ」があります。くぼみは縦横50センチほどで、水滴を逆さまにしたような形をしています。

部屋の中央には、ライオンの体に人間の頭部、ワシの翼を持つモンスターがいます。スフィンクスです。スフィンクスと言えば「謎かけ」ですが、このスフィンクスはザゴールがいなくなったせいか、発狂していて、いきなり襲いかかってきます。

ヒーローたちが少しでもダメージを与えたなら、怪我が怖くて命乞いをします。そして、ヒーローたちの質問に「3つまで」答えてくれます。

たとえばスフィンクスは、つぎのようなことを知っています。

- ・先に進みたいなら、「扉のマーク」を持ってこなくてはならない。
- ・このダンジョンの最初の3部屋は、五感の1つと関係している。それを遮断することで、脅威から逃れられるだろう。
- ・「秘密の扉」を抜けた先で、扉のマークの意味がわかるだろう。
- ・困ったときには、「オールドラン」と叫ぶとよい（部屋Hで手に入る《竜炎》の呪文の合言葉）。

スフィンクスを完全に倒すことはできません（体力点が無限にあると考えます）。

H：罨の部屋

部屋Dの隠し扉を抜けると長い通路があり、その先は広めの部屋になっています。

部屋の中央に、誰かがうずくまっているのが見えます。魔術師のローブのようなものを着ていますが、ぴくりとも動きません。近づくと、体じゅうに矢が突き刺さっているのがわかります。

〔罨〕の判定に成功すると、部屋の壁のところどころに穴が開いていて、そこから矢が飛んできたことが推測できます。罨は発動したあとで、もはや脅威はありません。

魔術師は、死んでしばらく経っています。体を探るなら、「日記」と「破れたページ」が見つかります。

それらを読むなら、これが魔術師ディ・マジオの死体であることがわかります。

ディ・マジオは、火吹山から逃げようとして殺されたものではありませんでした。どうにか逃げのび、復讐の機会を狙いつづけていたのです。彼は火吹山に裏口があることを発見し、そこからザゴールの部屋を襲おうとしていました。しかし、この部屋の「魔術師殺し」の罠にかかり、憤死を遂げたのです（このようなこともあろうかと、保険として手がかりを残したのが、ヒーローたちが購入した地図です）。

破れたページには、呪文が書かれています。魔法を使えるヒーローが読むなら、これが名高い《竜炎》の呪文であることがわかります（合言葉は「オールドラン」で起動します）。

《竜炎》はディ・マジオが考案した呪文で、ドラゴンの炎のブレスを操作することができます。魔法点の能力値を持つ者であれば、誰でも唱えることができますが（4 魔力ポイントを消費します）、一度使うとページから文字が消えてしまいます。

詳しい効果については、『火吹山の魔法使い』p22 を参照してください。

I：ドラゴンのねぐら

Hの部屋から伸びる通路は、くねくねと折れ曲がっています。これまでと違い、このあたりは天然の洞窟になっています。

通路の先は、だだっ広い部屋になっています。天井に大きな穴が開いていて、そこから光がさんさんと入ってきています。

部屋の向こう側には、巨大なモンスターがうずくまっています。判定するまでもなくわかりますが、ドラゴンです。[動物の知識]に成功すると、まだ「幼龍」であり、それほど脅威ではないことに気づきます。

子ドラゴンは眠っています。

ヒーローたちに[感知]で判定してもらってください。成功すると、子ドラゴンの体の向こう側の壁に、鋭く出っ張った部分があるのが見えます。さらにその下の地面のあたりには、何か金属の板のようなものが数枚、散らばっています。遠目ではよくわかりませんが、水滴を逆さまにしたような形をしています。

実は、ドラゴンの子どもは体を壁などにこすりつけ、鱗を落とすことで成長します。そうした鱗はお守りとしても珍重されています。

鱗を手に入れる方法には2通りあります。

1つは、子ドラゴンと戦って倒す方法です。「データ集」を参照してください。

もう1つは、子ドラゴンが眠っているうちに、[忍び歩き]で壁のそばまで移動し、拾う方法です。ヒーローたちが《透明》の呪文をかけたなら、[忍び歩き]の判定に+8のボーナスがあります。

鱗は、1人のヒーローが1d6枚持ち運べます。[鑑定]に成功したなら、町に持ち帰れば1枚あたり金貨10枚で売れそうなことがわかります。

龍の鱗は、部屋Gの発狂スフィンクスが話していた「扉のマーク」です（ザゴールが扉の鍵として利用していました）。

J：ザゴールの部屋

部屋Gの壁のくぼみに「扉のマーク」をはめこむと、マークが輝き始めます。そして壁に、扉の輪郭が浮かび上がります。

扉を押し開けた先は短い通路で、やがて小さな部屋に出ます。魔法使いの部屋らしく、本棚や机があって、書物や巻物であふれ返っていますが、金目のものは見当たりません。

正面の壁に額が掛かっている、そこにつぎのような文章が書かれています。これは、財宝を見つけるための手がかりです。

「おまえの心の目は、ここに何もないと告げる」

「おまえのよくしゃべる舌も、口に張りついたまま味わえぬ」

「おまえの鋭き耳にも絶望の声が届くのみ」

「必死で指先で触れど、何もありません」

「しかし、われは確かに存在する。さあ、いずこに？」

答えは「匂い」です。ヒーローたちがどうしても思いつかない場合、〈運だめし〉に成功するとわかることにしてもよいでしょう。

「匂い」と口に出して答えると、天井の穴から、かぐわしい匂いが降り注いでいます。机などに乗って穴の周囲を調べると、天井裏に出られることがわかります。

天井裏が、探していた宝物庫です！

ヒーローはそれぞれダイスを3個振り、3を足したものを宣言します(3d6+3)。ディレクターは、『火吹山の魔法使い』p63～65の「ランダム宝物表」を参照して、宝物を与えてください。

■後処理

それぞれが宝物を得たなら、冒険は終了です。各ヒーローは100点の経験点を得ます。すばらしいロールプレイに対しては、10～15点のボーナスを与えてください。

宝物庫には、ザゴールの書き置きが残っていました。

「ワハハ、わしは復活するわ、盗賊ども。この宝はくれてやるが、わしを追ってこられるかな？ アンデッドになるのも、よきものじゃぞ、ワハハハ……」

もしかすると、ザゴールはいまなお、生きているかもしれません。あるいは死を予感して、魂を移す「器」のようなものを用意していたのかもしれません。

そして自分の宝物を「盗んだ」ヒーローたちに、どのような報いをしてやろうかと企んでいるのかもしれません……。

■データ集

・バジリスク (幻影)

技術点：5 体力点：8

武器：鉤爪一

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 2 3 3 3 3 4

防具：ライト

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：0 0 0 1 1 1 2

特殊ルール：石化の視線（毎ラウンド、攻撃するのに〈運だめし〉が必要）

・言霊

技術点：6 体力点：7

武器：噛みつき一

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 2 3 3 3 3 4

防具：なし

特殊ルール：通常武器無効（魔法のかかった武器しか効果がない）

・バンシー

技術点：12 体力点：12

武器：ダガー

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：1 1 2 2 2 2 3

防具：なし

特殊ルール：叫び（毎ラウンド、2d6 を振って技術点以下が出なければ攻撃できず、2 点のダメージを負う。耳栓をしているヒーローは不要）

・ガーディアン（石ゴーレム）

技術点：8 体力点：11 攻撃体数：2

武器：鉤爪一中（ダメージ・ロールの出目に+1）

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 3 3 3 4 4 5

防具：ミディアム

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：0 0 1 1 2 2 3

特殊ルール：攻撃魔法無効

・発狂スフィンクス

技術点：8 体力点：∞

武器：鉤爪一中

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 3 3 3 4 4 5

防具：なし

特殊ルール：すべての魔法無効

・子ドラゴン

技術点：10 体力点：13

武器：噛みつき一中（ダメージ・ロールの出目に+1）

出目：1 2 3 4 5 6 7+

ダメージ：2 3 3 3 4 4 5

防具：ミディアム

出目：1 2 3 4 5 6 7+

防御力：0 0 1 1 2 2 3

特殊ルール：2 戦闘ラウンドに 1 回、「炎のプレス」を吐いてきます。[回避] に失敗したヒーローは、2d6 点のダメージを受けてしまいます（防具有効）。