

## 『ウォーロック・マガジン』Vol. 8 収録マウ連合君主国シナリオ『最も卑劣な殺し』ガイド リングガイド

作：ゼサン

『ウォーロック・マガジン』Vol. 8、p.50～p.65に掲載されたの『マウ連合君主国』のシナリオ『最も卑劣な殺し』は、原文を尊重して翻訳する方針で作成されました。しかし、いざ原文のありのままに遊んでみると、シナリオが詰まったり、難易度が高かったりする問題が確認できました。スムーズに遊ぶためには、ガイドがある程度アドリブを駆使しなければなりません。そこで自分（ゼサン）が考えた、シナリオを補うためのいくつかの提案を本書にまとめます。

### ■提案1：「ゴールデン＝ラブラドル家の印章指輪」を必ず与えましょう（シーン3、p.053）

PCたちは商犬のコンロイの自宅を捜査することになります。ここで「難易度12の【判断力】判定に成功すると、机の引き出しに複雑な紋章が刻まれた装飾品の高い金の印章指輪を発見します」とあります。

ここで獲得した印章指輪からPCたちは「コンロイとゴールデン＝ラブラドルの関係」を知ることになり、後ほどフックが教えてくれる「コンロイがハウンドトン宛に送っていた死霊呪術に使われる土」と結び付けて、ハウントンのゴールデン＝ラブラドル家を探しに行きます。しかし、ここでゴールデン＝ラブラドルのキーワードを見つけなければ、シナリオが詰むことになります。なので、**ガイドは判定の成否に関係なく必ず手がかりを与えなければなりません**。考えられる対策は2つあります。

①**判定の成否に関係なく手がかりを与える**：印章指輪が手に入らなければシナリオが詰みますので、必ず印章指輪を与えるのも一つの策です。判定に失敗しても指輪は手に入ります。その代わりに、失敗したPCは十分な注意を払わなかったせいで、「引き出しの中にあつた刃物に触れたせいで負傷した」「床に落ちた果物の皮を踏んだせいで滑ってしまい、転がってしまった」などの理由で少量のダメージを負ったことにしましょう。ダメージの目安としては「1d4-1」くらいが適切でしょう。負傷したけど、結局見つけることができた。あるいは、失敗したら普通に指輪を見つけるものの、時間を費やしてしまったせいで、続くゾンビの襲撃の対処が遅くなったという手で、イニシアチブに**不利**を与えるなどの処理も良いでしょう。【判断力】判定でもっとも高い数値を出したキャラクターが見つけたことになしても良いでしょう。

②**フックからより多い手がかりを与える**：プレイヤーが判定に失敗したなら何の手がかりも手に入らないのが自然だと思えば、そうしてもかまいません。その場合、フックが「コンロイのクライアントと死霊術」の関係性だけではなく、「コンロイとゴールデン＝ラブラドルの関係」までを突き止めなければなりません。しかし、こうすると、PCよりフック

が活躍してしまう絵面になるので、注意する必要があります。あくまで主役はPCたちですから。

### ■提案2：途中で成長を挟みましょう（シーン5、p.60）

PCたちがハウンドトンでの冒険を終え、カイレンに帰還すると最終戦闘が待っています。しかし、通常通りシナリオの最終戦闘を行うなら戦闘は1レベルのPCたちにはあまりにも厳しいものです。できるだけ味方NPCを戦闘に参加させることでなんとか敵を倒す事はできますが、それではPCたちが活躍できなくなる問題があります。これを防ぎたいなら、途中でPCの成長（『マウ連合君主国』、p.111）を挟むことです。成長を挟むなら時間がかかるので、2回に分けてシナリオを遊ぶのがお勧めです（詳しいことは、■提案4の②を参照してください）。

### ■提案3：オシキヤットオフィスの処理を補いましょう（シーン6、p.60）

シーン6、カイレンに帰還したPCたちはサタリ・フォン・オシキヤットの情報を元に、オシキヤット家のオフィスに向かうこととなります。PCたちはどんな行動を取っても、ゾンビの群れの襲撃を受けて囚われの身になってしまいます。本シナリオでは敗北が決まっている戦闘を行うよう指示されており、他の選択肢はないと記されていますが、このような自動負けシーンがあれば、プレイヤーが「自分たちがどう行動してもシナリオは決まった方向でしか進まない」とやる気をなくす恐れがあります。ガイドはもう少しプレイヤーに主導権を握らせてもいいかもしれません。

例えば、62ページから始まる衛視パトロールとの遭遇を見てみましょう。PC全員が【敏捷力】判定を行い、一猫でも失敗すると一行パトロールと絡むことになり、その結果ゾンビと遭遇することとなります。現状のシナリオ通りだったら、仮にPC全員が【敏捷力】判定に成功したとしても、他の場所でゾンビの群れに遭遇する結末となります。もしガイドがプレイヤーにもう少し主導権を与えたいなら、【敏捷力】判定が成功した場合、ゾンビの群れに囚われないまま最終戦闘に進む分岐を作るのも良いでしょう。

#### \*分岐作成の例：

「オシキヤットオフィス」「オシキヤット倉庫」「隠し寺院」の3つの場所が言及されますが、具体的な位置関係は示されておりません。オフィスと倉庫が隣接していて、「隠れ寺院」はその2つの建物の北にある裏庭の隠し落とし戸から続く地下室にあるとしましょう。

PCたちがオシキヤットの私有地に入ると西に小さいオフィスが、東に倉庫が見えます。どちらにも明かりがついています。PCたちはオフィスと倉庫のどこから探るか決めなければなりません。

#### ●オシキヤットオフィス

オフィスの中には、フックが縛られていて、1体の野猫の辻強盗が見張っています。窓を割ったり、解錠したりすることで中に入ることができます。この猫は大きい物音がすると、自分の手番に声を上げて仲間を呼び、その場合サンディとリアムが1ラウンド後現れます。難易度15の【敏捷力】〈隠密〉判定に成功すると、静かに解錠でき、続いて見張りに対して**有利**で不意打ち（『マウ連合君主国』、p.103）を試みることができます。フックを無事救出できたら、フックはサタリ・フォン・オシキヤットフックに協力しようとしたのがバレたことで、マソトが生贄に捧げられるハメになったと言います。フックはPCたちを隠れ寺院に続く落とし戸へ案内します。PC全員が難易度12の【敏捷力】判定を行い、成功した場合、マソトを生贄にしようとする神効教廷団に対して、PCたちは不意を打つことができます。しかし、戦闘中マソトは縛られていて、マソト自身あるいはPCが難易度13の【敏捷力】〈窃盗〉か【筋力】に成功して初めて自由になり戦闘に参加できません。

#### ●オシキヤット倉庫

倉庫を探るとどの倉庫にもありそうな織物、香辛料、異国的な道具はもちろん、死霊呪術に関わる土などが見つかります。難易度13の【判断力】〈探索〉に成功したなら、余分の矢弾や盾、軍用武器などの補給品などが見つかり、PCたちは武器を入れ替えることができます。

倉庫の奥の部屋ではある猫が鼻歌を歌いながら作業をしています。そこには派手な衣服を縫い直している職猫がいます。それを見た猫はそれがサンディの着ていた服だと分かります。難易度13の〈魔法学知識〉判定に成功した猫は、これが《荘厳のローブ》と呼ばれるヒトの遺産であり、着る猫の【魅力】が+4（18）に上昇すると分かります。

この職猫は衣服を直すとすぐにサンディに持って行くことになっています。もしPCたちが力づくで奪うと《荘厳のローブ》が手に入ります。続く戦闘でサンディの【魅力】は+1（12）まで下がります。

もしPCたちが倉庫から離れてオシキヤットオフィスに行ったら、そこにいるはずのフックはもういません。その代わりに、フックのタバコの灰が一定間隔置きで落ちていて、どこかへと続いています。フックはPCたちが来てくれると信じて手がかりを残したのです！ それを辿っていくと、隠れ寺院に続く落とし戸を見つけます。PC全員が難易度12の【敏捷力】判定を行い、成功した場合、フックを生贄にしようとする神効教廷団に対して、PCたちは不意を打つ（『マウ連合君主国』、p.103）ことができます。しかし、戦闘中フックは縛られていて、フック自身あるいはPCが難易度13の【敏捷力】〈窃盗〉か【筋力】に成功して初めて自由になり、戦闘に参加できます。

■提案4：「とんでもないことになったぞ……。」の最終戦闘を調整しましょう（シーン7、p.062）

隠れ寺院で PC たちは神効教廷団と対決することになります。しかし、原文通りの処理をするならオシキヤット姉妹がこの場から去っていき、PC はタイラー・ゴールデン＝ラブラドルとフック・メインクーン・フォン・サイベリアンと一緒に神効教廷団と対決することになります。

オシキヤットの脅威度は 3、サンディの脅威度は 4 です。どちらかが倒れた時に戦闘に参加する呪術師の脅威度はそれぞれ 4 です(呪文 1 つを使用しないことにすることで 3 に調整可能)。つまり、敵側の合計脅威度は 13 になります。

それに対立する PC 側には脅威度 2 のタイラーと脅威度 3 のフックがついていますが、プレイヤーレベルを足しても敵の脅威度には恐らく達しないでしょう。

①NPC を戦闘に参加させる：オシキヤット姉妹が寺院から離脱せずに戦闘に参加することにシナリオ改変して、複数の仲間 NPC を戦闘に参加させることで、敵の脅威度と見方の脅威度+レベルを合わせます。しかし、これでは敵 NPC のダメージが多いせいで PC だけがすぐに戦闘不能になったり NPC 同士の戦いになったりして PC たちの活躍する場なくなる可能性がありますので、注意しなければなりません。

②PC のレベルを調整しましょう：「■提案 2」の通り、プレイヤーがハウントトンから出発する時に成長を挟むことです。これは、本シナリオを 2 回に分けてプレイする時に非常にお勧めです。もちろん PC が 2 レベルになっても、プレイ人数によっては「PC のレベル+2 (タイラー)」が 13 に満たない場合がありますので、その場合は戦闘に参加する NPC を適切に追加しましょう。PC たちをできるだけ活躍させるために味方 NPC は、自ら攻撃ロールを行うなどの積極的な参加を控えて、PC に協力のアクションをして支援する形で参加させるのもいいでしょう。

※戦場の設定について

・グリッドマップを使うなら、猫の死体が入った棺桶をあちこちに配置してゾンビが召喚される場所を予測できるように配置するなどをする、プレイヤーにより戦略的な選択肢を与えることができるかもしれません。

自分からの提案は以上になります。もちろん多少難易度があったとしても、シナリオをそのまま楽しんでも全く問題ありません！ シナリオに忠実に遊ぶのか、プレイヤーに合わせてプレイするのか、プレイヤーたちと話し合っ決めてもいいでしょう。ガイドリングをする時は、常にプレイヤーと話し合っ皆が楽しめるセッションを作っ行きましよう！

■おわり