

「はじまりの影」

(サンプルシナリオ「バルトウーの屋敷」の改変)

●概要

魔動機文明期の遺跡に潜って、宝物を持ち帰る。

●導入

プレイヤーはザルツ地方北部のカプティ山岳の麓にある小さな村・ビギンに住んでいる。

冒険者としてさまざまな遺跡を調査したり、蛮族退治をすることを夢見ているが、小さな村からなかなか出ることができずにいる。

ある日、村に「探し屋」が訪れた。噂によると、遺跡を探し求めていた探し屋は、この村の近くで手付かずの遺跡を見つけたという。そして、調査の帰りにこの村に立ち寄って休息を取っているということだった。

探し屋は、村の宿屋にいる。

探し屋は翌日朝 10 時まで宿屋にいるため、話しかけることができる。

翌朝 10 時まで話しかけてこなかった場合は、探し屋が村から出る際にプレイヤーと遭遇することとする。

探し屋と会話をすると、次のような情報を得ることができる。

「探し屋の名前は、マイケル。種族は人間。」

「ルキスラ帝国の首都からやってきた」

「普段は冒険者の店〈漆黒の影〉に情報を提供している」

「まだ手付かずの遺跡を探してカプティ山岳周辺を探していたら、手付かずの遺跡を見つけた」

そこまで言った後、プレイヤーに提案する。

「普通冒険者には 100G の情報提供料を支払ってもらっているが、もしこの遺跡を探索してみたいならタダで情報をくれてやる。その代わりに、遺跡から得た宝物は半分ずつで山分けしよう」

この提案に乗るかはプレイヤー次第で、この場で報酬の交渉をしても良いし、遺跡で宝を見つけたあとマイケルを出しぬいて首都で換金しても良い。

交渉が成立すると、明日の朝 10 時に宿屋に集合。出発するという約束を交わす。

なお、マイケルは遺跡までは案内するが、そのあとはマイケルは村の宿屋で待機し、中の探索や帰り道は自力でやるようにということを申し添える。プレイヤーがどうしても付いて来いと言った場合は、渋々付いて行く。その場で能力も決める。ただし相当貧弱で戦闘の役には立たない。

●村での探索と脱出

マイケルと約束を交わすと、翌日まで自由になるので準備を整えることができる。

ここでのポイントは、村には厳しい掟があり、村の柵から出てはならないことになっていること。

出るためには、村の入口にある守衛に届け出る必要がある。しかし正攻法で守衛に届け出た場合、お前らのような若者が冒険に出るのはもっての外だと追い返される。

基本的には出入り口は 1 つしかないが、村の裏側に柵が壊れている場所があることをロゼが教えてくれる。これによって、後でマイケルと落ち合うのが無難。

村の施設は以下のとおり。

- ・村長の家
- ・レイナの家（レイナに話すと、遺跡に興味があると話す）
- ・ロゼの家（ロゼに話すと、村の柵のことを教えてくれる）
- ・タストの家（タストに話すと、バルトウーの文字を読んでもらったり、バルトウーについて教えてくれる）
- ・井戸
- ・馬小屋
- ・倉庫

レイナ 女。魔法使い。好奇心旺盛。

ロゼ 男。軽戦士。ひょうひょうとした男。外へ憧れている。

タスト 男。一般人。もやし。知識は豊富。

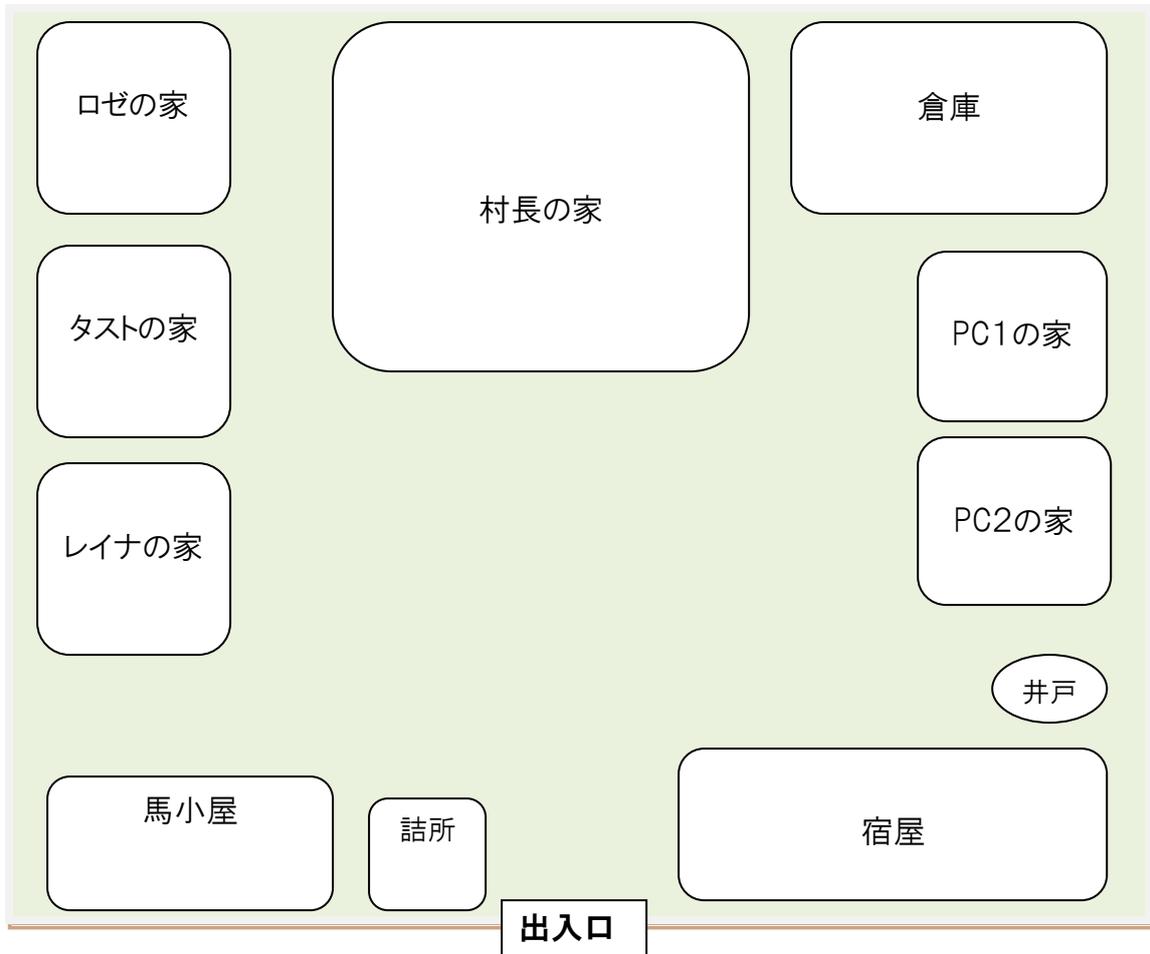
村から脱出してバルトウーの屋敷に向かってからは、サンプルシナリオ「バルトウーの屋敷」と同様。

バルトウーの屋敷を探索したあとの展開は、村での行動による。

マイケルと村で落ち合うなら村でエンディングを迎えることになるだろうし、マイケルを頼らないなら他の場所でエンディングを迎えることになるだろう。

いずれにしても、「プレイヤーたちは外の世界に出たがっていた」という点を考慮し、達成度に応じて最後の展開を考えるのがよい。

村のマップ



シナリオ:「はじまりの影」

空色図書館 <http://soraiotosyokan.obunko.com/>

管理人:冬野雪地