

# B1シナリオ『地下泉の祭壇<1>』

ドラゴンキャッスル 汎用ファンタジー RPG

- シナリオタイプ…ダンジョン
- 難易度…PC 1-2レベル用 (1~5人最適)
- 補足…冒険回数 1 回以上推奨、ショートシナリオ(1-2人最適)/ロングシナリオ(3-6人最適)

**目的**…邪神官を倒すこと

**開始**…岩へ向かっているPC一行、ギャーつと言う男の叫び声に駆け寄ると、モンスターに襲われる少年の姿

襲っているモンスター  
サイコロの目  
1-3…スライム×3  
4-5…Gスネーク×3  
6…キラードッグ×3

**概要**…(背景)はぐれ邪神官は、強力な力を受ける“邪神のかけら”が地下の聖泉に封印されている事を知り、この地にやって来ました。邪神のかけらを手にするには、新月に生鬘を殺して泉に落とし、泉を汚し聖なる力を失わせる必要があります。邪神官は聖泉のある地下洞窟を根城に、近々の新月までに生鬘を捕獲することにしました。

(現状)旅の子連れ老人を見つけ、捕獲の際に老人を殺

害してしまい、子供のみ洞窟に收容。子供1人では生鬘に足りない恐れがあり、危険を冒して若から犠牲者を扱う目的で、従属オーガを連れて出掛けました。

殺害した老人が神殿関係者らしき事から、若しくは街からの手が届く可能性に苛立ち、これまでの慎重さを欠いています。その頃、地下洞窟では、宝探しの侵入者、盗賊ゲノの姿が。鍵のかかった部屋には、ちよつとしたお宝があり、捕まった子供が泣き叫ばないように共に連れて脱出したまでは良いのですが-

(開始状況)モンスターに遭遇し、子供を突き飛ばして自身は逃亡したところへ、Gスパイダーに襲われ、ギャーという叫び声を上げて命を落としたのです。PC一行が通りがかったのはそんな状況でした。

## ショートシナリオ

(今後の流れ)…少年を助けたPC達がすぐに洞窟へ向かうと、洞窟の探索となり、入り口に戻ったタイミングで、帰還した神官との対決となります。

### マップ 1 (地下泉の洞窟)

- サーベント…蛇のような姿の水竜
- 能2 HP8 ダ2 危6
- \*泉により毎ターン後 2HP回復

泉に入る者を攻撃、祭壇の円内にいる者/聖印所持一行は攻撃しない

⑦…広い場所、正面に泉と石造りの祭壇、祭壇への石段は水面下、泉に近づくとサーベントに跳ね飛ばされ1ダメージ、能力判定成功で回避

②…小さい場所、正面奥で水のせせらぎの音、探索すると以下 (1-2銀貨1枚、3-4がらくた、5-6Gスパイダー×1)

①…広い場所、わずかに埃っぽい臭いがする

⑨…泉、水面下の石段(膝まで浸かる)と祭壇、泉に迷い込んで成長した白いサーベント 聖なる泉(回復薬効果:汲み上げると1-6時間で効果消失)、聖印が祭壇に近づくと隠し部屋への転移魔法陣が活性化、また祭壇に入った聖印所持一行(の一人)が、白い光に包まれレベル1上昇(1-6時間継続)、泉の底に小箱(中に邪神のかけら)

⑧…隠し部屋、石壁が動く一方通行(泉側からのみ開閉)、奥に泉の祭壇への透明な転移魔法陣、天空神の聖印が近づくと活性化して光る

⑥…小部屋、入口に幕、ベッドとクローゼット

⑤…小部屋、入口に幕、床に敷物、書棚(洞窟の⑦~⑨の地図)、大机と椅子

③…石造りの部屋、扉は鍵がかかっている、シーフの能力判定で解錠

④…小部屋、物置きの棚に保存食と空瓶、少年が閉じ込められていた

洞窟の入口

## 登場キャラクター&モンスター

■老神官ニダカ<プリースト、レベル2>

天空神の引退した神官、孫の少年と街から旧友のいる岩へ向かっていた、少年をかばって死亡、聖印(データは巻末参照)は捨てられた

■ルノン少年<一般人、レベル1>

神官を志す少年、生鬘候補の洞窟から脱出後、モンスターに襲われてピンチ、助かると感謝とともに、洞窟に戻り調査したいとPC達に同行を願ひ出る

能力2 HP2 ダメージ1 冒険回数3  
編注) PC 1人の際には戦闘参加する

■ゲノ・マッケル<シーフ、レベル2>

邪神官不在時に洞窟に宝探しで侵入、行きがかり上、少年を救出して脱出、遭遇モンスターに少年をおとりに逃げるものの、Gスパイダーに不意を打たれ絶命、ベルトポーチには金貨が3-5枚と聖印(洞窟侵入前に拾う、老神官のもの)

■邪神官デルク<ダークプリースト、レベル2>

薄灰色で裏地が赤のローブを着た壮年の男、目的や行動は「概要」参照

能力4 HP4 ダメージ1 冒険回数8  
攻撃魔法、全体攻撃魔法、回復魔法

■オーガ…従属の首輪(データは巻末参照)により、嫌々ながら邪神官に従っている、若でさらった孤児を入れた大樽をかついている、邪神官の命じた対象を攻撃する、聖印の力で首輪を外れると、後列の邪神官を一撃した後、逃亡する。

### マップ 2 (洞窟の入口：帰還時)



PC達が洞窟を出ると、戻ってきた邪神官&オーガと対峙します。

戦闘時の留意点  
巻末の「逃亡」「全滅」の項参照

# B1シナリオ『地下泉の祭壇<2>』

ドラゴンキャッスル 汎用ファンタジー RPG

## ロングシナリオ(「開始」の続き)

(今後の流れ)…少年を助けたPC達が岩へ向かうと、帰還中の神官とすれ違うことになります。その後岩で休養と、さらなる情報や助言などを経て、少年と共に洞窟へ向かい、洞窟の泉の前で、儀式後の神官と対峙します。

**岩への移動**…助けた少年を連れて、岩へ向かうPC達。岩方面から、ロープの男(邪神官)と大樽を担いだ大型の悪鬼(オーガ)がやって来てすれ違います。邪神官は少年に気づくと睨みますが、足早に去ります。PC達から攻撃を仕掛けられても「逃亡」しようとしません。

**岩**…冒険者の拠点となる集落/岩です。岩のマップや各施設は別資料『ウィンデル岩』参照してください。岩では以下の情報を得ることができます。

**泉の洞窟への移動**…少年と洞窟へ向かうPC達。岩から西へ半日程度で洞窟。サイコロ5-6の目で遭遇発生、ランダムエンカウント表参照。

ランダムエンカウント表  
サイコロの目  
1-3…スライム×3  
4-5…Gスネーク×3  
6…キラードラゴン×3

**泉の洞窟**…洞窟のマップや内容は前ページの『マップ1(地下泉の洞窟)』①～⑥を参照してください。ショートシナリオとは異なり、邪神官は洞窟奥の泉の祭壇で儀式を行っています。

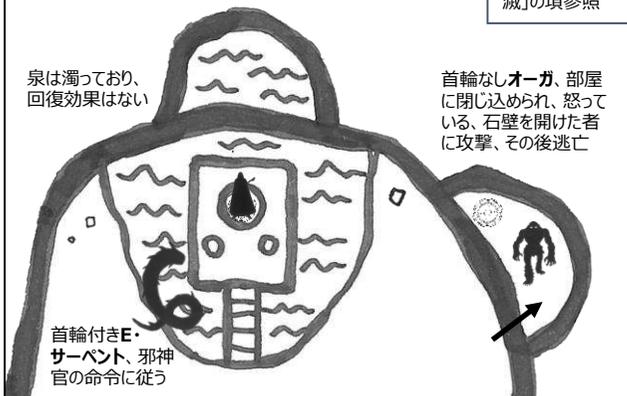
【PC3-4人時】…拐われた子供が生贄に捧げられた儀式直後です(『マップ3』)。邪神官は従属の首輪をサーベントにつけて操り(そのため自由意思のオーガを隠し部屋に閉じ込め)、邪魔なPCを排除しようとしています。邪神のかけらの“対象支配”はまだ使えません。  
【PC5-6人時】…儀式済で待ち構えています(『マップ4』)。邪神のかけら“対象支配”でオーガも従え、邪神官は全能感に任せて「ようこそ～」とPC達を迎えます。

**岩での情報1**(酒場・街角…街の噂)  
岩周辺で下層地区のごろつき殺害(強い力で殴られた)、子供1人行方不明、近くに野蠻な大男らしき姿

**岩での情報2**(情報屋…各金貨1枚)  
盗賊ゲノ…泉の洞窟へ宝探して不明洞窟…白い大蛇が回復の泉を守る、最近ロープ男とオーガが洞窟にいる  
事件…オーガが男殺害、孤児拐った

**岩での情報3**(神殿…光の女神神官)  
邪神のかけら(力を得るが邪悪化)所持者が暴れ、天空神の神官に泉に封じられた、後に回復の泉に白い水竜が住み着く、女神関連ではない為詳細不明

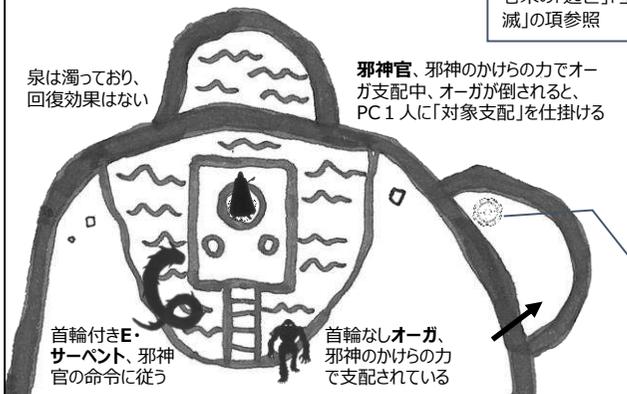
### マップ3(洞窟の泉：儀式直後)



## 登場キャラクター&モンスター

- **ルノ少年** <一般人、レベル1>  
天空神の神官を志す少年、「聖印」の使用方法を知る、邪神官を止めたい、洞窟への道を覚えている
- **女神官フルランジェ** <プリースト、レベル3>  
光の女神の神官長、泉の洞窟の伝説を知る(情報3)、封印関連はこの地でマイナーな天空神の専門だが、洞窟の調査に回復薬の提供程度なら協力する
- **邪神官デルク**(儀式後) <タグプリースト、レベル2+2\*>  
邪神のかけらを手に入れ、黒(くなった)ロープを着た壮年の男、従属の首輪や邪神のかけらの力を使いモンスターを支配、目的や行動は「概要」参照。データは前ページ参照  
\*+2(冒険回数+10回)…邪神のかけらの力
- **エルダー・サーベント(邪悪化)**…邪神のかけらにより、“古”の力が覚醒した水竜、巨大な白黒まだら蛇姿支配が途切れると、狂乱状態により行動はランダム(1-2邪神官攻撃、3-4混乱中、5-6通常の行動)、データは巻末参照
- **オーガ**…支配により、嫌々ながら邪神官に従っている、支配が途切れると戦場から逃亡を試みる

### マップ4(洞窟の泉：儀式済・待ち構え)



**聖印の使用**…(天空神神官以外は1回限りの使用)「アイテム使用」で使用者のレベル以下判定に成功すると、以下の効果を1つ発動できます【邪神官の魔法守備や支配解除】【サーベントの支配解除】【従属の首輪外す】  
また、十分な時間をかければ、泉を浄化し、邪悪を封じる聖なる力を取り戻させることができます。

**不意打ち**(隠し部屋から祭壇への転移)  
不意打ちが発生した場合、敵は戦闘前行動を失い、1ターン目は、前列：邪神官、後列：エルダー・サーベントとなる

# B1シナリオ『地下泉の祭壇<3>』

ドラゴンクエスト 汎用ファンタジー RPG

## ◆ 戦闘時の注意点

**逃亡**…最終ボスとの戦闘は難易度が高めに設定されているため、初遭遇では全滅の危険があります。GMは、立っているPCの過半数成功で「逃亡」可能であることをここで改めて説明し、逃亡の選択肢を示唆すると良いでしょう。  
逃亡後、ショートシナリオの場合は洞窟の奥で再戦になると思いますが、泉による回復や作戦の時間を与えてください。この際オーガの傷は邪神官が回復させておきます。ロングシナリオの場合は皆帰還と助力を連れての再戦も考えられますが、この際には一度シナリオを終了させて、再戦シナリオを改めて行うのも有りかと思えます。

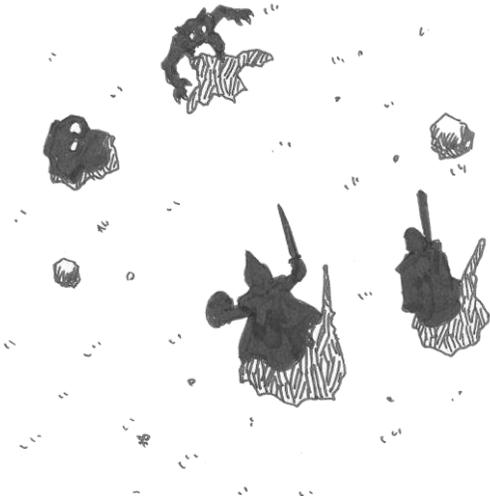
**再シナリオ**の際の邪神官側の強化想定：邪神のかけらの影響が浸透、エルダー・サーベントとオーガが自分の意思で従うようになる（従属の首輪と邪神のかけらの「対象支配」を自由に使える状態）

**全滅**…PC達全員が倒れてしまった場合、自動的に「聖印」の力を発揮させてモンスターの“暴走”を引き起こさせ、邪神官がその場から脱出せざるを得ない様にして“とどめ”を刺されるのを防ぎます。  
聖印の力で、従属の首輪の呪い解除（ショートシナリオの場合オーガ/ロングシナリオの場合エルダー・サーベント、解放されると邪神官を攻撃）。邪神官は逃亡し、しばらくするとPC一行はHP1で目覚めます。

全滅時ではなく、**聖印所持者が倒れた時**に、「聖印」の力を発動させるのもドラマ性があるかもしれません。プレイヤーが楽しめる方向でGMは判断してください（聖印を持ったルノン少年が場の主役となりPC達が傍観者になってしまうのは避けたいところです）。

## ◆ 冒険回数の獲得

結果に関わらず、シナリオ終了で冒険回数 1 回獲得。PC一行が独力で邪神官を倒す、もしくは冒険に値する体験をしたとGMが判断すれば+ 1 回獲得。



## エルダー（古の）モンスターデータ

「古の」と記述されているモンスターは格上の存在であり、特殊能力が備わっています。



■ **エルダー・サーベント**…古の水竜、海・湖に生息する巨大な蛇のような姿  
**能力 2 HP15 ダメージ 3 危険度 11**  
**特殊能力**：攻撃が当たったら相手は締め付けられ行動不可となる、脱出の判定（ファイタークラスは能力判定、それ以外は1のみ判定）に成功するまで、毎ターン1ダメージを受ける、竜として「魔法耐性\*」の特徴を持つ

\* **魔法耐性**…魔法をかけられる度に自動守備判定、成功すれば魔法の効果を受けない、自身にも影響するため、魔法を使用する毎にレベルor能力判定(どちらか選択)に成功しなければ使用できない

## 追加アイテムデータ

### ◆ 従属の首輪

効果：対象にはめて使用、呪いの効果で自ら外すことができない、対象の危険度が、自身の冒険回数以下であれば命令することができる、言葉が通じなくても簡単な意思疎通可  
入難度：1 使用クラス：邪神官のみ

### ◆ 天空神の聖印

効果：清浄な心を持った者が使うと対象を浄化/呪いを解除、「アイテム使用」でレベル判定に成功で効果発動、天空神の神官以外は、1度のみ使用可、さらに天空神の神官は復活(「蘇生薬」の効果)の力を可以使用だが、その際、聖印は

代償として失われる

入難度：0 使用クラス：M(もしくは清浄な心を持つ者)

### ◆ 邪神のかけら

効果：所持者は以下の能力を得る(+2レベル)【魔法耐性】『エルダー・サーベント』の項参照、以下アイテムの力  
▶対象支配：「アイテム使用」で対象1体を支配、対象は能力判定に失敗すると、解放されるまでその命令に従う  
入難度：特殊\* 使用クラス：All

\*シナリオに必要とGMが判断した時のみ登場、長期保有者はさらなる力を得るが、精神に邪神の影響を受けて邪悪化していく

## 追加クラス(NPC用)データ

シナリオに登場するノンプレイヤーキャラクター(NPC)用のクラスです。ダークプリーストを紹介します。

■ **ダークプリースト** (邪神官) …邪神を信仰する神官

**能力：4 HP：4 ダメージ：1**

**クラスの特徴**：攻撃系魔法、回復魔法(HP2回復まで)を使用する事ができる、鎧の着用不可、メイジクラスの特徴

