

# ソードワールド2.0シナリオ 森に沈みし地下遺跡

推奨レベル：キャラクター作成直後

想定人数：3人

舞台：ザルツ地方の都市 フェンディル王国ディルクール

シナリオ概要：

駆け出し冒険者の冒険者達に与えられた依頼は、森の薬草採取だった。  
街にもほど近く、大きな危険はない森であり、特に問題なく採取を終え、  
帰ろうとする冒険者達を突然の地震が襲う。  
さらに運が悪いことに冒険者の足元の大地が崩れ落ちた。  
幸いにも落下した先は地下湖であり、大きな被害を受けることは無かったものの、  
ここから登るのは難しそうだ……。  
あたりを見渡すと、大きな扉が続いている。  
はたして冒険者達は無事に町へ帰ることができるのだろうか？

## OP 集え冒険者

シーン概要：

冒険者たちが出会い、冒険者の店に集い、依頼を受けるシーン。  
困るようなら皆で冒険者の店に集まっているところから始めてもかまわない。  
冒険者の店は『奇跡の六花亭』という。

### 冒険者の店 奇跡の六花亭

フェンディル王国の首都『ディルクール』にある冒険者の店。  
主人のリレイアは、かつて6人の冒険者によって命を救われたエルフの女性で、  
冒険者への理解が深く、多くの冒険者から慕われている。  
料理人としてコボルトのララを雇っており、果実と野菜を中心としたメニューに定  
評がある。

### リレイア＝オルサ

奇跡の六花亭の女主人。62歳のエルフ  
50年前に、ブラグザバスの生贄にされかけていたところを六人の冒険者によって救  
われた。  
その恩義に報い、冒険者の全面支援をモットーに冒険者の店を営んでいる。  
優しく明るい彼女は多くの人に愛され、今日も笑顔で冒険者たちを出迎える。  
「いらっしゃ～い。ちょうどパンが焼きあがったの♪ちょっと食べていかない？」  
「ごめん！急な依頼なんだけど他に頼める冒険者がいなくて・・・引き受けてもら  
えないかな・・・？」

### リレイアからの依頼

「ちょうどいいところに来てくれたわ！！実は、薬草の在庫が少なくなってきてい  
て摘んできてくれる人を探していたのよ。」  
「『ジャーベルウォーキーの森』に生えている『キュアリーフ』が欲しいの。」  
「森の浅い部分でも採取できる薬草だから、大きな危険は無いと思うの。」  
「報酬は一人200ガメルでどうかしら？」

ジャーベル・ウォーキーの森まではおよそ4時間程の道のりである。  
 薬草の採取は3時間もあれば必要量は取れるとの話である。  
 早朝に町を出れば採取を終えてその日の夜には何とか戻って来ることができる。  
 今から向かうのであれば、日が沈むころに森につける。

#### ジャーベル・ウォーキーの森

ディルクールから西に4時間ほど歩いた場所にある大きな森。  
 魔法文明時代の魔術師ジャーベル・ウォーキーが生み出したとされる森。  
 強い魔法で守られた森であり、珍しい草木や果実・巨大な魔晶石が採取できる。  
 ただ、森には幻獣や植物系のモンスターが生息しており、採取には危険が伴う。

#### シーン1 ジャーベル・ウォーキーの森

天気は良く、道中特に危険もなく森へとたどり着くことができる。  
 森は周囲よりマナの濃度が濃いといわれており、大いなる力を感じる気がする。  
 薬草の採取を行う場合、【探索判定（スカウトorレンジャー+知力B）】を行う。  
 下記の表を参照して、回収量がPC×4個に達すれば回収終了。

達成値	回収量
6	1
9	3
12	5

探索1回につき1時間の時間を要する。  
 1時間経過するごとに1D6を振り、下記遭遇イベント表の結果を適用する。  
 森から離れ1時間休憩するごとに、経過時間の修正値を-1できる。  
 （経過時間の最小値は0）

D6+経過時間	遭遇イベント
1	キュアリーフを2枚GET
2	キュアリーフを1枚GET
3～4	なにもなし
5	ジャイアントアント×PC+1体
6	ニードルアーチャー×PC-1体
7	ジャイアントリザード×PC体
8～	ジャイアントバルーンシード



## A

10m四方の広間。

正面と左右に扉がある。

床はタイルが敷かれており、壁にかかった燭台には魔法の明かりが灯っている。

壁に一枚のレリーフが埋め込まれており1輪の花が描かれている。

※レリーフの大きさは横1m高さ60cm程度

## B

10m四方の広間。

入ってきた扉の他に1つ扉がある。

部屋の中央には古びた机と椅子が置かれている。

壁には棚があるが、棚板が外れて床には食器の破片が散乱している。

### ★食器棚を調べる

【探索判定（スカウトorレンジャー+知力B）】目標値8

銀の酒杯×4（100G）を見つける。

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

## C

10m四方の広間。

入ってきた扉の他に1つ扉がある。

どうやら倉庫として使われていた部屋のような。

棚や壺、樽などが所狭しと並んでいる。

### ★部屋を調べる

【探索判定（スカウトorレンジャー+知力B）】目標値8

3点分の魔晶石×1。

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

## D

10m四方の広間。

入ってきた扉の他に3つ扉がある。

部屋の中央には台座があり、キルヒアの石像が祭られている。

キルヒアの石像を調べると水晶球が埋め込まれている。

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

## E

10m四方の広間。

本棚と机がある部屋。

資料室のようである。

本棚の本の痛みは激しい。

### ★部屋を調べる

【探索判定（スカウトorレンジャー+知力B）】目標値 8

痛みの少ない本×3冊（1冊100G）

魔動機文明時代の本としては比較的良く発見させる内容の本

机の上には地図が広がっている。

ザルツ地方の古い地図であり、ジャーベル・ウォーキーの森に印がつけられている。

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

## F

10m四方の広間。

部屋には3つの机と数脚の椅子がある、机の上にはカードや金貨が散らばっている。

休憩室のようである。

### ★机を調べる

机を調べようと近寄ると金貨が浮かび上がり襲い掛かってくる。

クリーピングコイン×PC人数

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

## G

10m四方の広間。

入ってきた扉の他に3つ扉がある。

そのうちの一つは他の扉と違い、魔法のカギがかかっているようである。

扉にはプレート埋まっており、魔動機文明語で文字が刻まれている。

『連なりし3つの部屋は全て15の花を刻む』

### ★リドル『魔方陣』

縦・横・斜め全ての花の合計が15になるようにレリーフを配置する。

【セージ技能+知力ボーナス】の達成値によりヒント追加

8・・・1つ

10・・・2つ

12・・・3つ

14・・・4つ

完成させるか、キルヒアに魔力をささげることで扉が開く

※MAPの各部屋に書いてある数字が答えのレリーフ(一例)

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

## H

10m四方の広間。

書斎のような部屋。

机やソファ、小さめの本棚、宝箱がある。

本棚の本はやはり痛んでおり読むことが出来ない。

机の引き出しにはザルツ語で書かれた手記が入っている。

### ★手記

ジャーベル・ウォーキーの森についての研究が記された手記。

ジャーベル・ウォーキーの森の生態やマナ濃度の考察などが記されている。

また、地上へ出るための階段の場所も記されている。（以後、地上への帰還可能）

さらに魔法文明時代の遺跡を発見し、遺跡までの地下道を掘り進めたこと、

地下道への入口に扉を作り、容易に開けられぬようリドルを作った事。

だんだんリドルの仕掛けを解除するのが、めんどくさくなったからキルヒア像に

合計20点のMPを捧げることで扉を開けるように改良したと記されている。

最後のページに遺跡の起動の方法を求めて旅に出ると書かれている。

### ★宝箱

罨がかかっている

罨を解除せず開くと毒針が飛び出してくる（威力10のHPダメージ：抵抗半減）

中身は2～9輪の花が描かれた8枚のレリーフが入っている。

（2輪、3輪、4輪・・・9輪の花のレリーフが各1枚）

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

## I

10m四方の広間。

部屋にはベッドがあり、寝室として使われていたように思われる。

ベッドは朽ちており使用することはできない。

また、壁に注意を払うと壁にAの部屋のレリーフと同じぐらいのサイズの窪みが見つかる。

### シーン3 遺跡の守護者

Gの扉を開けると、長い通路が見える。

通路幅はおよそ6mほど。2人並んで歩ける。

歩くごとに左右の壁に魔法の灯りが灯っていく。

やがて通路の先に扉が見えてくる。

扉の前には人型の影が見える。

さらに近付くとそれは機械人形であることが分かる。

魔物知識判定に成功するとそれがガービィであることが分かる。

機械人形は扉を守るように佇んでいる。

PCが20メートルの距離に近付くか、敵対行動をとると襲いかかってくる。

## BOSS

扉を護りしガービィ（ルールブック I P398）  
剣の欠片×4（HP+20）

ガービィを倒すと扉を押し開けることができる。  
扉の先は光に満ちており、緑が広がっている。  
木々の幹と枝葉が複雑に絡み合い、ドームを作っている。

ドームの中心部には石造りの祭壇があり、魔法陣が描かれている。

魔法陣や祭壇からは特に魔力は感じない。  
祭壇の他には特に何もない。

## エンディング

奇跡の六花亭に戻るとレイアが出迎えてくれる。

「お帰りなさい。思ったより帰りが遅かったから心配してたんだよ。」

「ちゃんと薬草は取って来てくれた？」

「うん、これだけあれば十分だよ。ありがとうね。」

「はい、これは約束の報酬ね。」

### ★遺跡のことを伝える

「あんなところに遺跡があったの？」

「それにしてもみんなが無事に帰ってきてくれて良かったよ。」

「遺跡には危険もいっぱいあるんだからあんまり無理したらダメだよ。」

「それにしても魔法文明時代の遺跡かあ……うん、一度調査してもらうかな。」

「これは、情報提供のお礼。遺跡の事何かわかったらすぐに教えるからね。」

追加報酬1000G

「とにかく、みんな疲れたでしょ？すぐにご飯用意するから今日はゆっくり休んでね。」

シナリオ終了

経験点1000点＋魔物経験点