

## AFF2e シナリオ「死闘のタリスマン／タイガー暗殺拳・外伝(Talisman of Mortal Combat／Side Story of The Way of the Tiger)」 キバヤシ作

### 始めに

『コンバット・コンパニオン』に掲載されている選択ルールを用いて何回かプレイしたディレクター・プレイヤー向けとなっております(ディレクター初心者向けではありません)。

また、このシナリオの設定はジェイミー・トムソン氏とマーク・スミス氏による共著『Way of the Tiger』シリーズの設定を一部利用させて頂いております。

予めご承知下さいますよう、お願い致します。

### 導入

武術の悪神ヴァイルを信奉する集団“スカーレット・マンティス教団”は、同じく悪の側に属する死闘の神ヴァッシュ・ローが生み出したとされる“死闘のタリスマン”を手に入れた。

死闘のタリスマンには強大な力を持つ善の神々の信奉者たちの魂を捧げる事で悪の神々の影響力を強めるという恐るべき力があるため、“スカーレット・マンティス教団”の信奉者たちは宿敵でもある武術の善神クオンを信奉するタイガー忍者たちを血祭りにあげている。

悪の神々の跋扈を防ぐため、ヒーローたちはネメシス信奉者とその協力者たちを倒し、“死闘のタリスマン”を悪の手から回収しなくてはならない。

### 使用するサブプリメント

『アドバンスト・ファイティング・ファンタジー 第2版』『コンバット・コンパニオン』を使用します。

加えてディレクターは『モンスター事典』『超・モンスター事典』を使用する場合があります。

『ヒーロー・コンパニオン』『ブラックサンド』『タイタン植物図鑑』は、今回のシナリオでは必要ありません。

### レギュレーション

「専門家」のグレードで作成されたばかりのヒーロー 3～4 人用シナリオとなります(人数が変わる場合は、ディレクター判断で適宜データを変更して下さい)。

所持金は金貨 2d6×10+100(120～220)枚として下さい。

PCのうち【タイガー忍者】のタレントを取得したヒーローは、必ず【神術:クオン】を取得して下さい。

【タイガー忍者】を取得していないヒーローは、今回のシナリオでは【神術】を取得できないものとして下さい。

### シナリオ専用ルール

- ① 今回のシナリオに限り、【都市の知識】は具体的な都市の名前を決めなくても構いません。
- ② 戦闘直前に【敵戦力評価】の判定に成功した場合は、敵の技術点と体力点を開示して下さい。
- ③ 同じく【モンスターの知識:人型生物】の判定に成功した場合は、敵の特殊能力を公開して下さい。
- ④ 敵との連戦になるため、食事のタイミングは戦闘終了後に1回ずつ設け、その度に食事による回復ができるという裁定(今回のシナリオに限り、一日の食事回数の制限のルールは無視する形で)をお願いします。
- ⑤ 今回の敵は全員強敵であるため、忍者を一人倒すごとにヒーローたちの運点が1点回復するものとします。

### シナリオ専用追加データ

#### 概要

ヒーローのうち最低1人は【タイガー忍者】のタレントを取得して下さい(魔術や妖術を取得しているヒーローがいないという状態を容認できるのであれば、全員が【タイガー忍者】のタレントを取得しても構いません)。

【タイガー忍者】のタレントを他のシナリオでディレクターとして使用する場合は、卓の環境に合うようにデータを改変させる事については全く問題ありませんし、むしろ強すぎるので積極的に下方修正して頂いて構いません。

万が一、『タイガー暗殺拳』とは全く関係ないシナリオでプレイヤー側から使用許可を求められた場合は、ディレクターとして断っても問題ありません。

## シナリオ専用タレント

### 【タイガー忍者】

タイタンとは異なる世界“オーブ”で格闘技の神クオンを信仰する者たちにより、“タイガー忍法”という流派と武術が伝承されています。

タイガー忍法を修めた者(タイガー忍者)は、オーブにはびこる悪と戦う事となります。

【タイガー忍法】を取得するには[武術][神術:クオン]の特殊技能を習得している必要があります。

また、【騎士叙任】と同時に取得する事はできず、武術の流派も選択できなくなります(扱いとしては、タイガー忍法という流派を選択している事となります)。

【タイガー忍者】は戦闘で武術による攻撃を行う際に、蹴り技・打突技・投げ技のいずれかを宣言します。

宣言後に[武術]の判定を行い、出目が選択した攻撃方法のいずれかに合致している状態で攻撃が成功した時に、下記のうちいずれかのタイガー忍法の技が発動します([武術]の代わりに〈運だめし〉で攻撃の判定を行う場合は、〈運だめし〉の出目を当てはめて下さい)。

### 蹴り技

[武術]による攻撃の判定の出目が3、4、6、8、9、10、12のいずれかの場合は、蹴り技の効果が発動します(詳細は後述)。

#### 天馬蹴り(ウイングドホース・キック／ペガサスキック)

ペガサスのように跳躍して放つ飛び蹴り。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が4、8、10で攻撃を命中させた場合は、ダメージに1点加算します。

#### 跳虎蹴り(リーピンクタイガー・キック／タイガー跳びキック)

虎が飛び跳ねるかのように飛び上がって放つ打ち上げ蹴り。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が3、6、9で攻撃を命中させた場合は、ダメージに2点加算します。

#### 電光蹴り(フォークド・ライトニング・キック／電光キック)

稲妻のように素早く重い蹴り技。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が12([武術]の判定の代わりに〈運だめし〉を行った場合は、出目が2)の場合は、武術クリティカル表の出目を±2できます。

また、相手が攻撃で6ゾロ(強打)となっても、相手の攻撃はタイガー忍者には命中しません(他のヒーローも攻撃していた場合は、タイガー忍者以外には通常通りに強打となります)。

### 打突技

[武術]による攻撃の判定の出目が3、5、6、7、9、11、12のいずれかの場合は、打突技の効果が発動します(詳細は後述)。

#### 毒蛇突き(コブラストライク・パンチ／コブラパンチ)

コブラの噛みつきに如く鋭い貫手。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が12の場合は、ダメージロールを2回振り、好きな方を採用できます。

#### 鉄拳(アイアンフィスト・パンチ／鉄拳パンチ)

鉄のように重いパンチ。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が3、5、7、9、11で攻撃を命中させた場合は、ダメージに1点加算します。

#### 虎足打ち(タイガーズポー・パンチ／タイガー空手チョップ)

虎が引っ掻くかのような素早い手刀。

攻撃力の判定に敗北しても、タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が3の倍数であればダメージを与える事ができます。

相手の攻撃が6ゾロ(強打)であっても、タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が3の倍数だった場合は、強打による技術点-1のペナルティは受けません。

## 投げ技

[武術]による攻撃の判定の出目が7、10、12のいずれかの場合は、投げ技の効果が発動します(詳細は後述)。

### 渦巻投げ(ホイールプール・スロー／渦巻き回転投げ)

身体を捻りながらの背負い投げ。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が12([武術]の判定の代わりに〈運だめし〉を行った場合は、出目が2)の場合は、武術クリティカル表の出目を±2できます。

また、相手が攻撃で6ゾロ(強打)となっても、相手の攻撃は命中せず、渦巻投げが命中します。

### 龍尾投げ(ドラゴンズテイル・スロー／ドラゴン払い投げ)

相手の脚に自分の脚を絡みつけ、そのまま相手のバランスを崩して投げ飛ばす技。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が10で命中させた場合は、ダメージ・ロールを2回振り、両方のダメージを与える事ができます(ダメージは合算した上で、相手の防具ロールを適用します)。

この攻撃で〈運だめし〉をしてダメージ・ロールの出目を7+にしたい場合は、片方のみ行う事ができます。

### 虎歯投げ(ティーチ・オブ・タイガー・スロー／タイガー噛みつき投げ)

跳躍しながら自身の両足で相手の首を挟み込み、空中で身体を回転させて投げ飛ばす技。

タイガー忍者の[武術]による攻撃の判定の出目が7の場合は、相手の攻撃の判定の出目が11以下である場合は攻撃が成功したものとします(相手の攻撃は失敗として扱います)。

相手が攻撃の判定で6ゾロ(強打)を出している場合は、この技は発動しません。

虎歯投げは、1戦闘中に[武術]のランクと同じ数だけ発動させる事ができます。

## オーブの世界の善の神々

### クオン

#### 武術の善神

**固有の神術:**[武術]による攻撃は常に魔法の武器として扱われます。

**【タイガー忍者】**のタレントを取得している場合は、1日に1回のみ、"クオンの鉄槌"という蹴り技を放つ事ができます(他の蹴り技と違い、攻撃の判定の前に使用を宣言します)。

#### クオンの鉄槌(クオンズ・フレイル)

振り下ろされたフレイルのように素早く重い回し蹴りを、目の前に立ちはだかる敵に叩き込みます。

攻撃が命中した場合は、ダメージに2d6点加算します。

また、クオンの鉄槌を使用した攻撃で強打となった場合は、武術クリティカル表の出目を±2できます。

**一般的な神術:**神の祝福、神撃(悪の人型生物)、治癒

クオンはオーブの世界において、武術の神として知られています。

クオンの司祭は独自の武術・タイガー忍法の修行を行い、日々を悪の軍勢と戦う事に捧げています。

旅をしているクオンの司祭は黒い忍び装束を身に着け、シンボルは虎です。

## シナリオ専用アイテム

### 鉄の袖

腕部に着込む、鉄線が縫い込まれた袖です。

腕部が動かしにくくなるため[武術]以外の技術点による判定に-1の修正を受けますが、[武術]もしくは[防具]の特殊技能を2ランク以上取得していれば技術点へのペナルティはなくなります。

タイガー忍者や武術家が装備するものですが、それ以外のヒーローが購入しても構いません。

**防具ロール** [0,0,0,0,0,1,1]

**価格** 都市:40gp、町:50gp、村:60gp

## シナリオ本編

## シーン 1

## クオンの神殿

ヒーローたちは内陸の湖“星の海”の南岸に面しているアイオナルピオンの街にある、武術の善神クオンの神殿に呼び出されます。

クオン神殿の8人の高司祭の一人、チャン・グロウが話を始めます。

「最近、オーブの各地でタイガー忍者たちが惨殺されているという話は聞いておるかな？

目撃情報によると、死闘のタリスマンなる装身具を身に着けたスカーレット・マンティス教団の拳士らしき者が犯人という話だ。

今までに百人近くのタイガー忍者たちが奴に殺されておる。

聞くとところによると、ここより北にある“星の海”のそれぞれの端にある神殿と、海の真ん中にある小さな島にある神殿で、奴は邪な儀式を試みようとしているらしいのだ。

だが、星の海の真ん中の小島には邪悪な結界がはられていて、今は近づく事すらできぬ。

これ以上被害を増やさないためにもお前たちで犯人を見つけ、倒してほしい」

もしプレイヤーにタイガー忍者のヒーローが『タイガー暗殺拳』の主人公は今何をしているのかを尋ねられた場合は、高司祭チャンは下記の事を話します。

「本来ならばお主(タイガー忍者であるヒーロー)以外にも、〈静かなる夢の島〉からもう一人タイガー忍者を遣わせたいと思っていたのだが、この者は“炎の長”ヤモンを討つという密命が下されていてな……。

すまぬがこの件で動けるタイガー忍者はお主だけなのだ」

書庫の最高責任者である高司祭ルー・ドンビンの元へ行けば、死闘のタリスマンを持つ拳士が用いたであろう武術について調べてくれます。

ヒーローたちは調べごとの手伝いのために[都市の知識]か[モンスターの知識:人型生物]で判定を行って下さい(両方取得している場合は、それぞれの特特殊技能で判定を行う事ができます)。

これらの特殊技能を取得していない場合は、技術点もしくは魔法点による判定を1回だけ行って下さい。

ヒーローが望むならばさらに〈運だめし〉をする事で、判定の成功回数に加算させる事ができます(3回成功している、あるいはヒーローが2人の場合は2回成功している場合は、〈運だめし〉をさせないで下さい)。

ヒーローたちが判定に成功した回数に応じて、下記の情報を伝えられます。

## 判定に1回成功

一連の事件の犯人はスカーレット・マンティス教団の拳士グマル・シュロモとその配下の5人の忍者であり、彼らはタイガー忍者たちを惨殺しては、その魂を死闘のタリスマンに吸収させています。

グマル・シュロモは死闘のタリスマンを用いて悪の神々の力を強める儀式を行っており、2日後の夜明けにはこの儀式が発動する手はずが整ってしまいます(睡眠による休息は1日しかとれません)。

この儀式を安全に行うために星の海の小島に結界を貼っていますが、この結界は5人の忍者を倒す事で解除されます。グマル・シュロモ配下の5人の忍者はそれぞれサソリ、ムカデ、ヤモリ、カエル、ヘビという、毒を持つとされる動物を模した武術を心得ています。

忍者たちの流派を特定できた事により、6人のスカーレット・マンティス教団の敵を攻撃する際には、攻撃の判定に+1のボーナスを獲得します。

また、ムカデはヘビ、ヘビはカエル、カエルはムカデに対して優位に立つ事ができる仮面を所持しているため、これを奪う事で更に戦いを有利に進める事ができます。

同じくサソリとヤモリはお互いに優位に立つ事ができる仮面を所持しています。

## 判定に2回成功

死闘のタリスマンを破壊すると、それまで内に蓄積されたタイガー忍者たちの魂が邪悪な神々に捧げられます。

1つ破壊される毎にグマル・シュロモや5人の忍者たちが呪文によって受けるダメージを2点軽減させる事ができるようになります(魔法の武器は物理攻撃であるため、呪文による攻撃とはみなしません)。

2つ破壊される毎に与えるダメージに1点追加され、物理攻撃によって受けるダメージを1点軽減できるようになります。

5つ破壊されると、ダメージ・ロールや防具ロールが常に7+が適用されるようになります。

6つ破壊した場合は、悪の神々がオーブの世界に顕現してしまいます(=ゲームオーバー)。これを防ぐためには、死闘のタリスマンを破壊せずにクオン神殿に持ち帰り、高司祭たちによるしかるべき儀式を執り行わなくてはなりません(シナリオ的には、死闘のタリスマンを無事に持ち帰れば大丈夫です)。また、タリスマンをヒーローが所持する事でタイガー忍者たちの魂がヒーローたちに力を与えてくれるため、スカーレット・マンティス教団の拳士や忍者を倒すまで所持し続けた方がいいかもしれません。

### 判定に3回(ヒーローが2人の場合は、2回)成功

グマル・シュロモは内蔵逆位という体質の持ち主であり、同時に身体の急所が常人とは反転しています。この体質の事を知った事により、グマル・シュロモが[武術]や[格闘]による攻撃を受けた際の防具ロールへの+3のボーナスが適用されなくなります。

敵に関する情報を得たら、ヒーローたちは街を北上して星の海へ向かう事となります。街を去る前に買い物をして構いません(アイテム類は町の価格で取引されています)。また、合間に街に戻って宿に泊まって体力点や魔力ポイントの回復を試みる事もできますが、シナリオ開始から2日経過するとグマル・シュロモの儀式が完了し、任務失敗となってしまいます(街に戻って睡眠による回復が行えるのは、1回までとなります)。

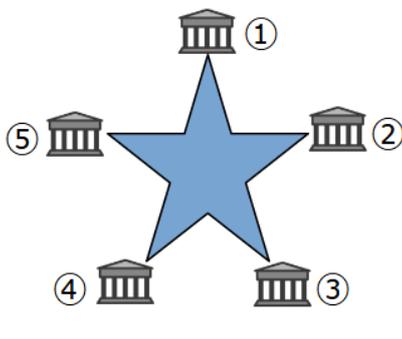


## シーン2

### 星の海

星の海は内陸部にある星型五角形の湖です。

星の海の北の角から時計回りに①②③④⑤の位置に神殿が建てられており、図にするとこのような配置となっています。



- ① 蠍の神殿(北)
- ② 百足の神殿(東)
- ③ 家守の神殿(南東)
- ④ 蛙の神殿(南西)
- ⑤ 蛇の神殿(西)

アイオナルビオンの街は③と④の中間地点にあり、星の海の南岸に面しています。また、星の海の真ん中辺りに邪悪な結界が施されているのを目視する事ができます。

敵に遭遇した場合は[モンスターの知識:人型生物]を行う事で特殊能力を知る事ができ、[敵戦力評価]を行う事で敵の具体的な能力値を知る事ができます。

### ① 蠍の神殿(北)

蠍の神殿では、黒い蠍の仮面をつけた忍者が脚を組んで座っています。

彼はヒーローたちが神殿に入ると立ち上がります。

「来たか、タイガー忍者よ。いずれはお前の流派とは雌雄を決さなくてはならない」

「失礼、名を名乗っていなかったな。私はアクラブ。スコピオン忍法を嗜む者だ」

アクラブはヒーローたちから目を逸らさずにお辞儀をします。

ヒーローたちがお辞儀を返す返さないに関わらず、攻撃をしかけてきます。

アクラブはタイガー忍法と対をなすスコピオン忍法の使い手であるため、タイガー忍者であるヒーローを優先的に攻撃します。アクラブはタイガー忍者以外のヒーローが自身に対して攻撃や呪文による妨害をされない限りは(タイガー忍者に対して呪文を使う場合は、アクラブに対して呪文を使ったわけではないので、カウントしません)、他のヒーローを攻撃しません。他のヒーローから攻撃や呪文を受けた場合は、そのラウンドから他のヒーローにも攻撃を開始します(相手が後衛ならば、縄鏢で攻撃します)。

### スコピオン忍者・アクラブ(人間・男性・40代)

技術点:8

体力点:16

攻撃体数:2

武器:[武術]、縄鏢(スローイングダガー相当の投擲武器で、後衛への攻撃が可能。使用回数の制限はありません)

鎧:[回避]

ダメージ修正:なし。縄鏢はダメージ・ロール+1。

特殊技能:[武術]3 ランク、[回避]3 ランク

特殊能力:

#### 【スコピオン忍者(Scorpion Ninja)】

[格闘]や[投擲]の特殊技能で使用する武器を[武術]の特殊技能でも使用できるようになり、ダメージ・ロールは[武術]のものを使用できます。

また、同じラウンドに近接戦闘を行う前に、投擲武器による攻撃を1回行う事ができます。

#### 【炎を操る者(Firestarter)】

アクラブの攻撃には、常に炎の力が付与されています。

炎を纏わせた攻撃を命中させた場合は、対象は受けたダメージを防具ロールによって軽減させる事はできなくなります。

もし(シナリオ上重要ではない)NPC に対して攻撃を行った場合は、対象を直ちに焼き尽くして死亡させます。

#### 【お辞儀(Ojigi)】

戦闘に入る前の作法として、必ずお辞儀をします。

アクラブはきちんとお辞儀を返した相手に対しては敬意を払うため、お辞儀をした相手に対する攻撃には【炎を操る者】を使用してこなくなります。

一方でお辞儀をしなかった相手には敬意を払うに値しないとみなします。

このため、お辞儀を返さなかった相手に対する攻撃のダメージ・ロールは常に+3 されます。

アクラブを倒すと死闘のタリスマン(蠍)と、黒い蠍の仮面を入手できます。

黒い蠍の仮面を被る事でゲッコー忍者・ステイロの再生能力を無効化させる事ができます。

死闘のタリスマン(蠍)を所持したヒーローは、体力点か魔力ポイントの初期値を一時的に1点上昇(ヒーローが2人以下の場合は、現在値も1点上昇)します。



## ②百足の神殿(東)

百足の神殿では、赤い百足の仮面をつけた忍者がおり、名もなきタイガー忍者をちょうど惨殺しています。

「ようこそ、タイガー忍者とその友よ。ここまで辿り着いたタイガー忍者は、たった今片付けた奴を合わせて17人目だ」

「私はシエンピエス。センチピード忍法の忍者だ。前に出て戦えない奴は、後ろで指を加えて眺めているんだな。余計な事をしなければ、生かしておいてやる」

シエンピエスは後衛から飛び道具による攻撃を受けたり、呪文をかけられない限りは、前衛を優先して攻撃します。

ただし、後衛の魔術師や妖術師が呪文をかけたり、射手が飛び道具で攻撃を試みた場合は、そのラウンドから後衛を攻撃するようになります。

### センチピード忍者・シエンピエス(人間・女性・60代)

技術点:8

体力点:14

攻撃体数:2(ヒーローが3人以上の場合は、ヒーローと同じ数)

武器:[武術]

鎧:[回避]

ダメージ修正:なし

特殊技能:[武術]3ランク、[回避]3ランク

特殊能力:

#### 【センチピード忍者(Centipede Ninja)】

センチピード忍者は手数が多い攻撃を得意とします。

攻撃体数は2(ヒーロー3人以上の場合は、ヒーローと同じ数)となります。

また、その縦横無尽な動きにより、戦闘ラウンドが偶数になるごとに飛び道具の手番で後衛側に回り込み、そのまま後衛を攻撃する事ができます。

この際、一時的に前衛と後衛が入れ替わる形となるため、元々前衛にいたヒーローがスピアやポールアームなどを持っていない場合は、シエンピエスに対して攻撃を試みる事はできなくなります。

#### 【呪詛返し(Spell Reflector)】

一回の戦闘で[武術]の特殊技能のランクと同じ回数だけ、自分にとって不利益な呪文をそのまま相手に弾き返します。

もしセンチピード忍者に呪文を用いた術者が《呪文封じ》を習得している場合は、これをかけて自ら唱えた呪文の効果を逃れる事ができます。

シエンピエスを倒すと死闘のタリスマン(百足)と、赤い百足の仮面を入手できます。

赤い百足の仮面を被る事でスネーク忍者・フィズィの第1ラウンドにおけるヒーローたちに対しての不意打ちを無効化させる事ができます。

死闘のタリスマン(蠨)を所持したヒーローは、体力点か魔力ポイントの初期値を一時的に1点上昇(ヒーローが2人以下の場合は、現在値も1点上昇)します。



### ③家守の神殿(南東)

家守の神殿には、茶色の家守の仮面をつけた忍者がいます。

「我はゲッコウ忍者のステイロ。お前たちに恨みはないが、我が流派は善の側の戦士と敵対しててな……。悪く思うなよ」

ヒーローたちが前衛と後衛という隊列を組んでいると、ステイロは基本的に後衛を優先的に攻撃します。

ヒーロー全員が前衛である場合は、戦士系のヒーローやタイガー忍者を優先的に攻撃します。

ゲッコウ忍者・ステイロ(人間・女性・20代)

技術点:8

体力点:16

攻撃体数:2

武器:[武術]

鎧:[回避]

ダメージ修正:なし

特殊技能:[武術]3ランク、[回避]3ランク

特殊能力:

#### 【ゲッコウ忍者(Gecko Ninja)】

ゲッコウ忍者は邪悪な修行を終えた事で再生能力を持ち、戦闘ラウンドの終わりに体力点を1点回復させます(魔法の武器、もしくは呪文によるダメージは、この能力で回復できません)。

また、室内であれば、相手の後衛に回り込む事(ラウンド開始時に宣言する事で回り込みます。何らかの方法で移動できないようにさせない限りは、移動を妨げる事はできません)で、前衛から攻撃される事なく後衛を攻撃できるようになります(実質的に後衛と前衛が逆転してしまいます)。

スピアやポールアームなどの武器を所持するか、全員が前衛にいれば、問題なく攻撃ができます。

ステイロを倒すと死闘のタリスマン(家守)と、茶色の家守の仮面を入手できます。

茶色の家守の仮面を被ったヒーローはスコーピオン忍者・クラブから縄鏢による攻撃の対象にされなくなります。

死闘のタリスマン(家守)を所持したヒーローは、体力点か魔力ポイントの初期値を一時的に1点上昇(ヒーローが2人以下の場合は、現在値も1点上昇)します。



## ④蛙の神殿(南西)

蛙の神殿では、緑の蛙の仮面をつけた忍者が待ち構えています。

「トード忍者のマンドウカだ。我が身を傷つける事はできるかな？

できなければ、お前たち善なる者の魂を“死闘のタリスマン”に捧げるとしよう」

マンドウカは自らの防御力に絶対の自信を持っているため、前衛を優先的に攻撃します。

トード忍者・マンドウカ(人間・男性・50代)

技術点:8

体力点:20

攻撃体数:2

武器:[武術]

鎧:[回避]

ダメージ修正:ダメージ・ロール+1

防具修正:防具ロール+3(後述)

特殊技能:[武術]2ランク、[回避]4ランク

特殊能力:

## 【トード忍者(Toad Ninja)】

ジャンプ力に長けていて常に飛び跳ねているため、トード忍者へ攻撃を命中させるには-1のペナルティを受けます。

## 【柔軟な皮膚(Flexible Skin)】

柔らかい皮膚はあらゆる攻撃を吸収できるため、マンドウカの防具ロールは+3されます。この際に出目が7+になった場合は、ダメージを完全に防ぐ事ができます。

[モンスターの知識:人型生物]の判定に成功したら、マンドウカの秘孔を突く(素手による攻撃のダメージ・ロールで7+の出目を出す)事で、【柔軟な皮膚】による防御効果を失わせ、その戦闘ラウンドからマンドウカは防具ロールを振る事ができなくなる事が分かります。

マンドウカを倒すと死闘のタリスマン(蛙)と、緑の蛙の仮面、百足漬けの老酒を2本入手できます。

緑の蛙の仮面を被る事でセンチピード忍者・シエンピースの攻撃体数を1点減少させる事ができます。

死闘のタリスマン(蛙)を所持したヒーローは、体力点か魔力ポイントの初期値を一時的に1点上昇(ヒーローが2人以下の場合は、現在値も1点上昇)します。

また、百足漬けの老酒は飲むと体力点か魔力ポイントを4点ぶん回復させる事ができますが、2本飲むと悪酔いして1日中技術点と魔法点の判定に-1のペナルティをうけてしまいます(《酔い覚まし》のまじないで無効化できます)。



## ⑤蛇の神殿(西)

蛇の神殿には、見たところ誰もいません。

……と思った瞬間、白い蛇の仮面をつけた忍者がヒーローたちを不意打ちしてきます。忍者は特に何も言葉を発する事もなく、攻撃を開始します。

スネーク忍者・フィズィ(人間・男性・30代)

技術点:9

体力点:16

攻撃体数:2

武器:[武術]

鎧:[回避]

ダメージ修正:なし

特殊技能:[武術]4 ランク、[回避]2 ランク

特殊能力:

## 【スネーク忍者(Snake Ninja)】

第1ラウンドの攻撃は必ず不意打ちとなります。

この不意打ちは、【電光石火】のタレントを取得していない全てのヒーローに対して行う事ができます。

## 【毒手(Poison Hands)】

スネーク忍者の攻撃が命中した際には〈運だめし〉を行い、失敗すると対象はさらに1d6点のダメージを受けます(防具ロールによる軽減はできません)。

フィズィを倒すと死闘のタリスマン(蛇)と、白い蛇の仮面を入手できます。

白い蛇の仮面を被る事でトード忍者・マンドウカの技術点を1点減少させる事ができますが、タイガー忍者はこれを装備する事はできません。

死闘のタリスマン(蛇)を所持したヒーローは、体力点か魔力ポイントの初期値を一時的に1点上昇(ヒーローが2人以下の場合は、現在値も1点上昇)します。

また、神殿の神棚にはアクアビット酒がお供えされています。

これを飲むと、体力点が5点回復し、次の戦闘では技術点に+1のボーナスが得られます。

ヒーローたちが5人の忍者を倒す事で、星の海の中央に浮かぶ小島に施された結界が解除されます。

小舟で星の海を渡って小島に上陸できれば、島の高台に蠍の神殿があるのが確認できます。

神殿からは(魔法的な感知能力を持っていなくても)邪悪な力を感じます。



## シーン3

## 蠍の神殿(星の海の中央)

蠍の神殿では、紅の蠍の仮面、首に象牙の髑髏の首飾りをつけた武術家があり、武術の悪神ヴァイルと、死闘の神ヴァッシュ・ローに祈りを捧げています。

「5人の忍者を片付けたか、思った以上の手練のようだな」

「どちらかが人生の最後に戦う相手となるだろうから、名くらいは名乗っておこう。グマル・シュロモだ。お前たちの名は？」

「私が勝てば善なる者の魂を悪の神々に捧げる儀式を完了させる事ができ、お前たちが勝てばその儀式が執り行われるのを防ぐ事ができる。そんなシンプルな死闘が、今から始まるのだ」

スカーレット・マンティス拳法のグマル・シュロモ(人間・男性・30代)

技術点:9

体力点:20

攻撃体数:特殊

武器:[武術]

鎧:[回避]

ダメージ修正:ダメージ・ロール+2

特殊技能:[武術]4 ランク、[回避]4 ランク

特殊能力:

#### 【スカーレット・マンティス拳法(Scarlet Mantis Martial Arts)】

前衛全員を攻撃する事ができ、かつ数の優位に関するあらゆる不利な修正を無視する事ができます。

また、後列から白兵攻撃を仕掛けてくる者に対しても攻撃を当てる事ができます(後方で射撃攻撃や魔法を使う者に対しては、ルール通り攻撃を行う事はできません)。

#### 【内臓逆位(Heterotaxia)】

内臓の位置が左右逆転しているため、防具ロールに+3 されます。

素手による攻撃でグマル・シュロモにダメージを与えたヒーローは[武術]か[格闘]か[治療]の判定を行い、成功した場合はグマル・シュロモが内臓逆位の体質である事を看破できます。

以降、グマル・シュロモが内臓逆位の体質である事を知っているヒーローが素手による攻撃でダメージを与えた場合は、グマル・シュロモは防具ロールにボーナスを得る事はできなくなります(素手以外の武器によるダメージには、変わらず防具ロールに+3 のボーナスを得ます)。

#### 【死闘の宴(Let Mortal Combat begin)】

攻撃の判定は2d6ではなく3d6を振り、好きな出目を2つ選ぶ事ができるようになります(このため、3d6の出目が全て1でない限りはファンブルとはならず、6の出目が2つ以上の場合は強打となります)。

タイガー忍者が死闘のタリスマンを5つ身につけている場合は、【死闘の宴】を無効化する事ができます(通常通り、2d6で判定を行います)。

また、グマル・シュロモは象牙の髑髏の首飾り(使用可能は3回ぶん)を持っているため、《電撃破》や《ZAP》の呪文を3回まで無効化できます。

グマル・シュロモを倒すと死闘のタリスマン(蠅螂)と、紅の蠅螂の仮面を入手できます。

紅の蠅螂の仮面と6つのタリスマンを高司祭の元へ持っていき、高司祭による儀式が執り行われます。タリスマンの邪な力を取り除く事ができ、蓄積された魂は悪の神々への捧げ物にはならず、天に召されます。ヒーローたちは高司祭から労われて、シナリオ終了です。

この任務を完遂した事で、ヒーローたちは経験点を100点、ヒーロー一人あたり金貨100枚が支払われます。

加えて持ち帰った仮面一つにつき、金貨20枚が支払われます。

また、5人の忍者とスカーレット・マンティス教団の拳士を倒して悪の勢力が拡大するのを未然に防げた事で、運点の初期値が1点上昇します。

この作品は

「安田均・他/グループSNE」及び「グレアム・ボトリー、スティーブ・ジャクソン、イアン・リビングストーン」が権利を有する『アドバンスド・ファイティング・ファンタジー第2版』の二次創作物です。

ADVANCED FIGHTING FANTASY 2nd Edition

Copyright © Graham Bottley, Steve Jackson and Ian Livingstone, 2011

Japanese version copyright © GroupSNE, 2018