

男爵の試練場

はじめに

このシナリオは AFF2e の基本ルールブックが必要です。ディレクターをやる時はモンスター事典と超モンスター事典が必要になります。

名前から分かる通りウィザードリィからインスパイアされたシナリオです。スマホで Tablk 等簡単な TRPG ツールを使ってテキセで遊べるように作成したシナリオのため、実際にダンジョンを使って遊ぶのではなく、基本的にモンスターと遭遇して戦うだけのシナリオになっています。また、基本ルールブックに載っている魔法アイテムをなかなか取得する機会が無いのでドロップアイテムとして取りやすくしており、モンスターを倒した時に経験値が入るようになっております。自分の作成したハウスルールをかなり使用しているので違和感があるかも知れません。

やろうと思えば一人でも出来ます。その場合「男爵の試練場 1.2」のみを使い遭遇表で遊ぶ事になります。「男爵の試練場 3」はラスボス戦は複雑な戦闘になるため 1 人用には適していません。また、「男爵の試練場 3」の内容を知らなければプレイヤーとして参加可能です。ただ「男爵の試練場 2」の遭遇表と財宝決定表の中身を知ってしまうため何が出るかのドキドキ感がなくなります。何も知らないプレイヤーには知らせないようにしましょう。ヒーロー一人では厳しい戦いになるので 2~3 人は欲しいところです。

物語

チャンマイ地方の領主、サカムビット男爵の宝冠が盗まれた！盗んだ男はサカムビット男爵に近づき宮廷魔術師となった男ワドナー。サカムビット男爵の油断した隙に宝冠を盗み男爵が第二の迷宮探検競技にしようとして建設していた地下 5 階ある迷宮、名付けて「男爵の試練場」の最深部に立て籠もった。男爵は宝冠を奪還すべく各地の英雄や冒険者に呼びかけた。成功の暁には 1 人 10,000GP を報酬として与えると言う。しかし迷宮にはワドナーが召喚した危険なモンスターが徘徊しており地下に行くほど強力なモンスターが待ち受けていると言う。

君は宝冠を奪い返し、生きて帰る事が出来るだろうか？

進行

リミンの町

「男爵の試練場」のモンスターはドロップアイテムでマジックアイテムが出やすいという事でヒーローや冒険者で賑わってます。そこでその冒険者を相手に商売をしようと町が出来ました。町の名前は「リミン」です。「リミン」の町には「ポッタクル商店」「ギルガの酒場」「冒険者の宿」「シンドラ寺院」があります。価格は町の価格です。基本的には情報収集や買い物はここで行います。都市や村の価格で買い物したい場合は食料 1 つ消費し 1 日を費やしてファンングや村まで行き買い物をします。

経験点を消費して技能を伸ばす場合はこのリミンの町に戻り「冒険者の宿」に一泊する必要があります。馬小屋はただで魔力ポイント全快のみで、大部屋は 15SP で魔力ポイント全快、技術点、体力点、運点は消費した分の半分を回復。個室は 4GP しますが全て回復します。

ちなみに AFF2e は食事でも体力点の回復が出来ますので、その場合はギルガの酒場で食事を取ってください。食事 17SP エール酒 3SP ワイン 6SP。ギルガの酒場では情報収集も出来ます。ボッタクル商店では武器や道具の売買が行えます。買取はルールブックに載ってる買取表の半分の価格です(町の価格)。価格表に無い魔法のアイテムは以下の通り。

1. 魔法の品々 50GP
2. ポーション 100GP
3. 装身具 200GP
4. 魔化アイテム 300GP
5. アーティファクト 500GP

もし、アイテムの金額が妥当で無ければディレクターが決めても構いません。ヒーローが買い戻す時はこれらの値段は倍になります。なので「ボッタクル」商店の渾名が付いています。

シンドラ寺院は普通の寺院でフレーバーです。シンドラはタイタン全土で信仰されている幸運と運命の女神です。

ダンジョンについて

ダンジョンに1回入る毎に保存食1食分消費します。これはダンジョンで半日~1日潜っている事を意味します。

1階に降りるごとに2d6を振ってもらい遭遇表を振ってもらいます。遭遇表はディレクターが確認します。ディレクターはモンスター確認後、数を決めてヒーロー達に何と遭遇したか伝えます。ヒーロー側はモンスター確認後戦うか逃走するか決めます。

逃走する場合は運試しに成功(失敗すれば体力点-2)するか、体力点2点消費すれば逃げられます。

戦闘に勝利したら1人ずつ下記の経験値を獲得し、その後財宝表を振ります。

経験値

遭遇した階	経験値
1階	10
2階	20
3階	30
4階	50
5階	100

財宝表

ダイス	財宝
1	金貨 1d6 × (各階)
2	金貨 2d6 × (各階)
3	金貨 3d6 × (各階)
4	アイテム
5	アイテム
6	アイテム

※（各階）はヒーローがいる階の数値を入れる。

アイテムが出たら 2d6 振ってください。ディレクターが財宝確定表をこっそり見て何が出たか伝えます。

地下に降りる時は1階ずつ降りて行く形です。

リミンの町に戻る時は今いる階から一気に戻れます。今いる階まで怪物を掃討して来たのでしばらくは安全に町に戻れるイメージです。

選択ルール

- ・エレベーター

1度攻略した階はいつでもどこでもエレベーターで自由に行き来できる。これは早くダンジョンを攻略したい時に有効。

- ・食事

ダンジョンに1回入る毎に食事を取る事にしてますが、面倒なら省いても構いません。もしくはダンジョンに入った後任意のタイミングで食事を取るでも構いません。