

踊る自動人形

エベロンセッティング
1レベル向けシナリオ



導入

タヴィックス・ランディング下層、ダーミナス地区。コーヴェア大陸全土を走るライトニング・レイルの発着場である。そこにある時計塔は、きらびやかな幻術魔法と機械仕掛けで旅客や市民に時を告げる名物となっている場所だ。

その内部には、盗賊よけのために警備用の自動人形が配備されている。最近になってその自動人形が、設計にない行動を取るようになったという。

人形の製作者、カニス氏族のアーティフィサー・ダランは、人形が何者かに命令を書き換えられたと考え、これを修理しようとする。

しかし自動人形はメンテナンスを拒み、攻撃の意思を示す。

危険を感じたダランは、自動人形を止めるために冒険者を雇うことにした……。

真相

自動人形の命令を改竄したのは、ゴブリンのアーティフィサー・スパークスナッチ。スパークスナッチはシャーンの4大犯罪組織のひとつ、ダースクに所属しており、ダースクの指示を受けて行動している。

そして命令改竄の目的は、自動人形を市中で暴走させることによってシャーン都市警護団の目を引きつけること。

これはダースクがタヴィックス・ランディングのコグゲートで行おうとしている別の強奪計画のための、一種の陽動である。つまり、本命は別のところにあるのだが、そのことはスパークスナッチに口を割らせない限り判明しない。

ダランに雇われたPCたちは、そうと知らずダースクの計画に巻き込まれてしまう。

時計塔へ

ダラン（メイジライト、職人、秩序にして善）はPCたちに、時計塔内部に入って自動人形を探し出し、無力化して連れてきて欲しいと依頼する。

無力化するためには、自動人形の背中にあるパネルを開き、中にセットされている動力源のエベロン・シャードを取り外す必要がある。

ダランはパネルのロックを外す用途のキーチャームをPCに託し、「できれば無傷で回収してもらいたいが、やむを得ない場合には破壊しても構わない」と言う。

報酬は、ひとりにつき金貨30枚。加えてダランが作ったコモン・マジックアイテムをいくつか譲ってもよいという条件だ。

時計塔は歯車やシャフトが並び、入り組んでいる。ところどころに黒焦げになったネズミの死体が転がっているが、これは自動人形の電撃で駆除されたも

の。

内部に配置された自動人形は、全部で3体。

正面から戦うか、〈隠密〉と〈手先の早業〉を駆使してドラゴンシャードを取り外すか、あるいは他の方法を探るかはPCの自由。

ネットやエンタングル呪文などを使用して拘束状態にすることで安全にシャードを取り外すこともできる。また、【敏捷力】〈隠密〉10判定に成功すれば自動人形に気づかれることなく接近できる。

キーチャームでハッチを開け、コッソリとシャードを抜き取るには【敏捷力】〈手先の早業〉10判定に成功すればよい。

首尾よく2体までを無力化すると、最後の1体と、ふたりのゴブリンが一緒にいるところに遭遇する。

ゴブリンたちは、自動人形に何やら細工をしている最中だ。

このゴブリンはスパークスナッチの仲間で、ダースクの構成員である。最後の1体とゴブリンは慌ててその場を逃げ出し、時計塔の外へと出る。

自動人形

中型・人造、無属性

AC：13(外皮)

hp：12(4d6)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	4 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

ダメージ完全耐性：[精神]、[毒]

状態完全耐性：気絶状態、消耗状態、毒状態

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：共通語を解するが話せない

脅威度：1/2 (100 XP)

習熟ボーナス：+2

呼吸・飲食・睡眠不要：自動人形は呼吸や飲食を必要とせず、魔法によって眠らされることもない。

動力源：自動人形は動力源となっているドラゴンシャードを外されると無力状態になる。

アクション

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。

ヒット：3(1d6)[殴打]ダメージ。

電撃：遠隔呪文攻撃：攻撃+3、射程30フィート、目標1つ。

ヒット：4(1d8)[電撃]ダメージ。

自動人形の大暴れ

逃げ出した3体の自動人形とゴブリンたちは、ターミナス・ステーションへと向かう。

後を追ったPCたちは、自動人形が駅の人混みに向かって無差別に電撃を放つ場面に出くわす。ゴブリンたちによって行動スクリプトを書き換えられ、完全に暴走してしまっているのだ。

PCたちは、まず暴走した自動人形を停止させなければならない。電撃をひっきりなしに放出する攻撃的なこの個体は、他のものと比べても手強い相手となる。

ゴブリンたちは、その間に人混みに紛れて逃げ出す。

居合わせた人々は都市警護団への通報を行う。

シャーン市民からは「下層では働かない」と言われる警護団だが、さすがにステーションには人員が配置されており、すぐに警官隊が駆けつけてくる。

警官隊はスクラス・ハキムという名のヒューマンの巡査長（古強者のデータを使用）と5人の衛兵によって構成されており、属性はいずれも真なる中立である。

ハキム巡査長は、停止した自動人形とそれを止めたPCたちを見て、PCたちを騒乱の犯人扱いしようとする。

PCたちが無闇に抵抗することなく武装を解き、【魅力】〈説得〉10判定に成功すれば、ハキム巡査長は状況を理解し、PCたちを誤解していたことを詫げる。

ゴブリンが逃げ出したことをハキムに伝えると、PCたちがゴブリンに対処すれば余計なリスクを負わずにすむと考えたハキムは、「我々はここで目撃者たちから情報を収集する。諸君らがそのゴブリンを追うというなら、我々は歓迎する」と言い、PCたちを解放する。

反対に〈威圧〉しようとしたり、警官隊を攻撃した場合、戦闘になる。

戦闘開始前に警官の1人が警笛を吹く。3ラウンド目の開始時に追加でふたりの衛兵が駆けつけ、以後3ラウンドごとに追加で衛兵がふたり現れる。これは12ラウンド目まで続く。

その場にいる警官隊を全員無力化するか、反対にPCたちが降参すると戦闘は終了する。警官隊を全員倒せば以後の行動は自由になるが、公務執行妨害の犯人として手配される。

降参すれば、1時間の取り調べと罰金刑が課せられる。罰金は、全員の所持金の半分に相当する金額。

暴走した自動人形

中型・人造、無属性

AC: 13(外皮)

hp: 12(4d6)

移動速度: 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	4 (-3)	10 (+0)	1 (-5)

ダメージ完全耐性: [精神]、[電撃]、[毒]

状態完全耐性: 気絶状態、消耗状態、毒状態

感覚: 暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語: 共通語を解するが話せない

脅威度: 1 (200 XP)

習熟ボーナス: +2

呼吸・飲食・睡眠不要: 自動人形は呼吸や飲食を必要とせず、魔法によって眠らされることもない。

動力源: 自動人形は動力源となっているドラゴンシャードを外されると無力状態になる。

放電: 暴走した自動人形から5フィート以内でターンを開始したクリーチャーは、【敏捷力】13セーブを行わねばならず、失敗すると4(1d8) [電撃] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

アクション

電撃叩きつけ: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィート、目標1つ。

ヒット: 3(1d6)[殴打]ダメージおよび4(1d8)[電撃]ダメージ。

電撃: 遠隔呪文攻撃: 攻撃+3、射程30フィート、目標1つ。

ヒット: 4(1d8)[電撃]ダメージ。

ゴブリンの行方

ゴブリンたちが逃げていった先を追うには、目撃者への聞き込みや痕跡を探す必要がある。あるいは、尾行するという手もある。

聞き込みをすると、人混みをかき分けてゴブリンたちが走っていき、ターミナスの中でも人通りの少ない裏道へと進んで行ったことがわかる。

さらに【魅力】〈説得〉12判定に成功すれば、有益な情報として以下の話が聞ける。

「マントをまとった2人連れのゴブリンが路地裏に走っていった。あそこらはギャングがうろついているという噂だ」

「ゴブリンはシャーンにも多く住んでいるが、地下を住処にしている連中が少なくない。シャーンの下水道にいたのはネズミだけじゃない」

「シャーンにはいくつかのギャングがのさばっているのは公然の秘密さ。ゴブリンがギャングの構成員なら、所属しているのはおおかた“ダースク”だろうね」

ゴブリンが逃げていった痕跡を追うなら、【判断力】〈生存〉12判定に成功すれば、逃走経路をたどることができる。この場合も、ゴブリンが路地裏に逃げ込んだことが判明する。

PCたちがハキムと揉めることなく解放された場合に限り、まだ遠くまで行っていないゴブリンを尾行することができる。

まず【判断力】〈知覚〉10判定に成功すれば、人混みをかき分けるゴブリンの足取りがつかめる。

次に【敏捷力】〈隠密〉9判定に成功すれば、ゴブリンに気づかれることなく尾行ができる。

尾行に成功すれば、ゴブリンが路地裏の緩んだマンホールを開け、地下に潜ったことがわかる。

スパークスナッチの工房へ

路地裏までたどり着いたPCは、尾行に成功した場合を除き、地下下水への入り口を特定するためにガラの悪い（ギャングの一員かもしれない）連中からうまく情報を引き出す必要がある。

路地裏での聞き込みは【魅力】〈説得〉15判定、もしくは【魅力】〈ペテン〉か【魅力】〈威圧〉12判定に成功する必要がある。

この聞き込みに失敗すると、1d4人のちんぴら（山賊のデータを使用）との戦闘になる。

ちんぴらを無力化して話を聞き出せば、成功時同様に情報が手に入り、下水道の入り口がゴブリンの根城へと続いていることが判明する。

下水道は照明がなく、暗闇が広がっている。暗視の特徴を持っていないければ、松明やライト呪文などで視界を確保する必要がある。

ジャイアント・センチピードやジャイアント・ラット、ヴァイオレット・ファンガスなどが道中に現れるので、各個対処する。

奥に進むと、脇道の手前にかがり火が焚かれたポイントがあり、ゴブリン語で“スパークスナッチの工房”と書かれた看板がかかっている。

脇道に入るとすぐに廃材を利用した扉がある。

扉は錆びた南京錠で閉ざされ、罫が仕掛けられている。罫の存在は、【判断力】〈知覚〉か【知力】〈捜査〉12判定に成功すれば気づく。

罫は、うかつに取っ手に触ると電撃が放たれるというもので、発動すると一番近くにいたクリーチャーは【敏捷力】10セーブを行わねばならず、失敗すると1d8電撃ダメージ、成功するとその半分のダメージを受ける。

罫を解除するには、盗賊道具を用いた【敏捷力】12判定に成功するか、【敏捷力】〈手先の早業〉12判定に成功すればよい。この解除の判定に失敗しても罫は発動する。

扉を強引に蹴破るには【筋力】〈運動〉12判定に成功すればよい。

もしくは、攻撃して破壊することもできる。扉はAC10；hp10；精神および毒ダメージに対する完全耐性を有する。

破壊した場合は、大きな音を立てることになり、中にいるゴブリンたちは侵入に気づく。

南京錠をこじ開けるには、盗賊道具を用いた【敏捷力】10判定に成功すればよい。

工房での対決

工房の中はさまざまな薬品や変質した油の匂いが漂い、雑多な道具やガラクタ、金属の削りカス、木箱、樽があちこち無造作に積み上げられている。

どこから盗んできたのか、エヴァーブライト・ランタンの明かりが灯り、内部は十分に明るい。

・こっそり潜入した場合：工房では、スパークスナッチと、仲間のゴブリン2体がゴブリン語で騒がしく相談をしている。

「計画は成功だ。これで組織から褒美がもらえるぞ」

「なあスパークスナッチ、こんな下水道は抜け出して、地上で工房を開くんだ。オレたちはまだまだ上に行ける」

「だが、人形とお前たちを追いかけてきた連中がいるんだろう？ そいつらが跡をつけてきたらヤバイぞ」

PCたちは不意打ちを狙うことができる。

【敏捷力】〈隠密〉判定を行い、ゴブリンたちの受動知覚以上なら不意打ちできる。

・扉を破壊して飛び込んだ場合：工房の物陰にゴブリンたち3人が隠れている。ゴブリンたちが【敏捷力】〈隠密〉判定を行い、PCたちの受動知覚以上ならゴブリンたちは不意打ち攻撃を仕掛けてくる。

この戦闘に勝利すれば、ダランからの依頼は達成できる。

スパークスナッチ

小型・人型生物（ゴブリン類）、中立にして悪

AC：13(スタデッド・レザー)

hp：25(6d6+6)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)

技能：〈魔法学〉+4、〈手先の早業〉+3

感覚：暗視60フィート、受動〈知覚〉10

言語：共通語、ゴブリン語

脅威度：1 (200 XP)

習熟ボーナス：+2

呪文発動能力：発動能力【知力】、セーブ難易度12、呪文攻撃+4。

回数無制限：ショッキング・グラスプ、メンディング

各1回/日：カタパルト、グリース

アクション

スパーク・ダガー：近接／遠隔武器攻撃 攻撃+3、間合い5フィートまたは射程20／60フィート、目標1つ。

ヒット：3(1d4+1)[刺突]ダメージおよび2(1d4)[電撃]ダメージ。

ボーナス・アクション

素早い脱出：自分のターンごとにボーナスアクションとして離脱アクションまたは隠れ身アクションを行える。

報酬のコモンアイテムの例

ディスポーザブル・ワンド・オヴ・マジック・ミサイルズ

ワンド、コモン

5チャージを有し、自分のアクションを使用して消費したチャージ数と等しいレベルでマジック・ミサイル呪文を発動できる。チャージは回復しない。

イミテーション・ジェム・オヴ・ブライトネス

その他の魔法のアイテム、コモン

合言葉を口にすると、半径30フィートの範囲に”明るい”光を放ち、さらに30フィート先までを”薄暗い”光で照らす。再び合言葉を唱えるまで持続する。

ヘッドバンド・オヴ・フォーカス

その他の魔法のアイテム、コモン

頭に着用し、合言葉を唱えると、着用者にガイダンス呪文が発動される。3チャージを有し、次の夜明けになるとチャージをすべて回復する。

決着と報酬

スパークスナッチを生け捕りにして尋問すれば、彼らがダースクの一員であることを白状し、ダースクの指示で自動人形の制御を操り暴走させたことを認める。

“真相”までを聞き出すには、【魅力】〈威圧〉15判定に成功しなければならない。

「ちくしょう、喋ればいいんだろっ！ ダースクには、本命の強奪計画があるんだ。そこから警護団のボンクラどもの目をそらすために、オレたちが自動人形で騒ぎを起こして、街を混乱させようとしてたんだ」

「ただ、本命が何なのかまでは知らされていない……本当だっ！ 組織は必要なことしか下に伝えないんだ」

スパークスナッチの身柄もしくは死体をハキム巡査長のところに持っていけばハキムからは感謝が伝えられる（PCたちから言い出さなければそれ以上の対応はしない）。どうしても報酬が欲しいと要求するなら、ハキムは渋々ポケットマネーからひとり10gpを渡す。

ダランに一連のトラブルは片付いたことを報告すると、喜んで報酬を出す。