

無人島の戦い

環境: NW2、SMZ(必須)

シナリオバージョン: v1.0.0 (2024/03/05)

イントロダクション

■ステージ

現代。太平洋上に浮かぶ無人島。

■シナリオスペック

推奨PCレベル: 2 (2~6)

推奨PC人数: 4 (3~5)

■今回予告

名前も知られない無人島に小さな危機が芽生えた。

あるいは、世界を動かす大事件に育っていただろう。

しかし、それを許さない者がこの世界にはいる。すなわち——

ナイトウィザード

『無人島の戦い』

紅き月が昇るとき、異界の門が開かれる。

プリプレイ

■導入とシナリオコネクション

PCは赤い月が観測された太平洋上の無人島へ向かう。理由を決定し、適切なコネクションを得ること。また、他PCと合流してもよい。

以下はコネクションの例。

・アンゼロット(1人以上推奨)

赤い月の出現を最初に観測し、ウィザードを派遣する。

加えて、他のウィザード組織にも情報共有している。

これまでにアンゼロットやロンギヌスと関わりがなくてもよい。

これを選んだ者はPC①となる。

・ウィザード組織

問題の島へ君を派遣。ロンギヌスから情報を受けているかは任意に決定すること。

・交通手段により島の周囲を行き交う

自身の目で赤い月を目撃する。

・他のPCに呼ばれる

他PCから信頼の置ける戦友として招かれる。

■シナリオハンドアウト

PC① ハンドアウト

コネクション: アンゼロット

君はアンゼロットに呼び出され、任務を与えられた。赤い月が観測された無人島の調査である。なお交通手段はロンギヌスが用意してくれるらしい。

調査に向けて、信用の置ける仲間を呼んでもよいとされた。

利益: 任意の情報収集判定で、シナリオコネクションを使用して+3修正を得られる。

その他のPC番号は任意に付与する。

■PC間コネクション

任意。ゲーム開始以降に決めてもよい。PCが他PCを招いた場合、相互にコネクションを得てもよい。

制作: オットー・ジャーク

制作協力: ジャミス

本作は「著: 菊池たけし / F.E.A.R.」が権利を有する『ナイトウィザード The 2nd Edition』の二次創作です。

オープニング

●シーン1: お呼び出し

シーンPL: PC①

◆解説

アンゼロット宮殿。PCが呼び出され、任務を受ける。

▼描写

どうやってかはさておき、君はアンゼロットの前にいる。敬愛と畏怖の対象たる容姿端麗な少女は、早速とばかりに口を開く。

▼セリフ: アンゼロット

「今からする私のお願いにはいかYesで答えてくださいね」

「太平洋上のある無人島で赤い月が確認されました」

「今のところその出所も正体も不明ですが、島が中心であることは確かです」

「あなたには島へ向かい、事態の調査と解決をお願いします」

「あなたが信頼する仲間がいれば自由に呼んで構いません。指定の空港に仲間とともに集まってください」

(島について)「島全体が月匣に包まれたような状態になっています。出入りに障害はなさそうです」

(食糧について)「こちらでも、月匣に持ち込めるよう保護した状態で食糧を用意します。足りなさそうであれば現地調達することになるでしょうが」

(食糧の持ち込みについて)「おすすめはしません。なぜか分かりませんが、島に上陸するまでに鳥や獣に喰われたり、海に落としたり、突然腐敗したりするような、運命のねじれを感じます。買うならポーションや道具がいいでしょう」

◆結末

アンゼロットとの会話を終えたら宮殿を退出し、シーンを終了する。

●シーン2: 無人島旅行の誘い

シーンPL: PC※、基本的にPC①も登場

◆解説

PC①に誘われたPCの導入シーン。シナリオとしてこのシーンの描写は設定しない。自由に設定・会話して協力すること。

◆結末

PC①への協力を約束し、シーンを終了する。

●シーン3: 優雅な空の旅

シーンPL: PC①、PC①に誘われたPCは全員登場

◆解説1

アンゼロットの手配させたプライベートジェットに乗るためPCが集まるシーン。この時点で買い物について相談させる。

▼描写1

君たちの前にはアンゼロットが用意させた小型ジェットがある。パイロットおよびお手伝いとしてロンギヌス隊員が2人同乗するようだ。

◆解説2

PCがジェットから降り、島へ向かうシーン。

▼描写2

30分程度の空の旅を経て、君たちは海上に浮かぶ島を見ることができるようになる。

▼セリフ: ロンギヌス隊員(お手伝い)

「そろそろ島の上空です。座席についてください」

(なぜ座席に)「その座席が島に上陸するための転送装置になってるんです」

(全員座った)「では皆さん、ご武運を！」

▼解説3

ROC(1d6)し、PCの出発を決定すること。

1-2: 天井が空き、座席ごと射出される。パラシュートが開く。

3-4: 床が開き、座席ごと投下される。パラシュートが開く。

5: 身体がテレポートさせられ、機外に放り出される。月衣で衝撃を和らげたり、いつの間にかパラシュートを背負っていたりする。

6: 猛烈な睡魔に襲われる。シーンを終了し、シーン5では目を覚ますところから始まる。

◆結末

PCがジェット機を出発させられシーン終了。出発や描写の内容によらず、落下ダメージなどは発生しない。このシーンにPCが全員登場していない場合、後のシーンで合流するため、深い描写や会話はまだしないでおく。

●シーン4: 事件に集められるものたち

シーンPL: PC※

◆解説

PC①関連ではないPCの導入シーン。シナリオとしてこのシーンの描写は設定しない。自由に設定・会話して島へ向かうこと。

PCが船を持ち出した場合も、GMIは特に止める必要はない。

◆結末

島へ向かってシーン終了。

●シーン5: 現地到着

シーンPL: PC※

◆解説

PCが島に集まり降り立った、または目覚めたシーン。

▼描写

君たちはくだんの無人島にたどり着いた。一見、おかしなところはないようにも見えるが、空を見上げればうっすらと赤い月が浮かび上がっていることに気づく。

と、海岸に真新しい木箱が流れ着く。魔法的に保護されたそれは、ジェット機から同時に落とされたものようだ。

木箱を開けると、中には「食糧x6、MPヒールポーション、イジブルーム(NW2,p161)、手紙」が入っている。

▼手紙: アンゼロット

「帰りの便はこちらで手配しますので心配いりません。いくつか道具を用意させました。喜んで使ってくださいね♪」

◆解説(アンゼロットと関わりがない)

PCの誰もアンゼロットと関わりがない場合も、同じ内容の木箱が流れ着いている。手紙も同様。PCは、アンゼロットがウィザードを送り込むために先行して資材を送ったのではないかと推測してよい。

◆結末

島の調査を前にしてシーン終了。

ミドルフェイズ

★GMの判断によってこのページをPLに見せてもよい。★

●シーン6A: いざ無人島アタック(探索)

シーンPL: PC※

◆解説

夜の無人島でのPCの調査・生存活動のシーン。GMは以下の値(カッコ内は初期値)を、PLに見える形で管理すること。

「日数(1)、食糧(6)、拠点Lv(0)、情報(0)」

PCは毎日1回ずつ、「食糧調達」「拠点設営」「情報収集」「休養」から行動を1つ選ぶ。判定は以下の通り。

▼食糧調達

任意の基本能力値1つ／[9+日数]。

成功: 食糧を1獲得する。さらに差分値3につき、追加で食料を1獲得する。

失敗: 食糧を得られない以外にペナルティはない。

※枯渇 — 前日に誰かが食糧調達に使った能力値を選ぶと、達成値に-2修正。

※混雑 — 同日の食糧調達に複数人がひとつの能力値を選ぶと、達成値に-[その人数]修正。

※生存欲求 — これは情報収集判定として扱う。コネクションによる判定への修正も得られるが、原則として修正は+1である。サバイバルや食料にまつわるコネクションなら+3修正。シナリオコネクションのアンゼロットでも+3修正。

▼拠点設営

【筋力】【器用】【精神】【信仰】から選択／12。

成功: 拠点Lvが1上昇する(最大4)。

失敗: 「判定値0・C値10・F値5」の結果だけHPを失う。

▼情報収集

【敏捷】【知力】【知覚】【幸運】から選択／15。

成功: 情報を1段階得る。GMが描写する(次ページ)。

失敗: 「情報収集失敗表1d6」をロールする(次ページ)。

▼休養

島の任意の場所で休み、HPまたはMPの自然回復判定を1回行ってよい。

▼シーン内特殊ルール

・PCは互いに射線が通らない。

・PCのHPが0以下になる場合、代わりに1になり、不足ぶんは同値のMPを失う。

・月匣内部にあるものとして扱い、買い物・月衣の飛行・0-Phoneの通信ができない。

◆結末

日没。探索を終えたPCが拠点に集まる。シーン6Bへ進む。

●シーン6B: いざ無人島アタック(休養)

シーンPL: PC※

◆解説

夜の無人島。PCはこのシーン中、情報交換、アイテムの受け渡し、特殊能力の使用ができる。

PCは「食事」「睡眠」の処理を行う。

▼食事

各PCは食糧を1消費するか選ぶこと。

消費しなかったPCはHPとMPを[日数+5]ずつ失い、この日の睡眠で回復できない。

※食事相当 — 「ポーション」アイテムや「あかりんのお弁当」(NVS)のような食品アイテムの特殊能力を使用することで、そのPC1人の食事に充てることができる。

▼睡眠

拠点レベルに応じて行う処理が変化する。

拠点Lv0: ランダムな1人が【幸運】/[9+日数]の判定。

失敗: 難易度との不足に等しい値の食糧が腐敗し失われる(ポーションをはじめとするアイテムは失われない)。

拠点Lv1: HPを1点回復する。

拠点Lv2: HPまたはMPの自然回復判定を1回、判定値0で行う。

拠点Lv3: HPまたはMPの自然回復判定を1回行う。

拠点Lv4: HPまたはMPの自然回復判定を1回行う。結果が20以上ならプラーナも1点回復

◆結末

朝日が昇る。調査の相談をしつつ、シーン6Aへ進む。

●シーン6:いざ無人島アタック(GM用資料)

◆情報収集成功で得られる情報

▼情報1:

島の丘から流れる川は茶色に強く濁っている。流れは激しくないので、何らかの成分が混じっているのだろうか。

▼情報2

拠点周辺を離れるほど、動植物は荒々しく、奇妙にねじれ曲がった植物も見られる。これも異界の影響だろうか？

▼情報3

川の近くで、大きくゆるやかに空いた穴を見つけた。ゾウの足より太く、地面はぬかるんでゆるみ、しかもただ1つだけだ。巨大なモグラでも出たのか？

▼情報4

野鳥を見つけた。木の実をついばんでいる……というより、貪り喰っていると表現するべきか。君に気づくと、威嚇するように甲高い声を上げ、飛び去った……が、間もなく力尽きたかのように落下してしまった。

▼情報5

川の近くで、以前発見したものと同様の穴を見つけた。今回は木のそばにあり、木の根が土中から持ち上げられたかのように露出している。

▼情報6

水源地の近くで、水底から太さ2メートルはあろうかという巨大な水柱が吹きあがる！しかもそれはスライムのように形を保ったまま、うねりうねりと動く。

身を隠したい場合【敏捷】/22

失敗または放棄:スライムは【魔導】25、【魔攻】35を判定結果として(水)魔法攻撃を行う。リアクションせよ。

PCはカウント代償を同値のMPで支払ってよい。

▼描写(攻撃)

スライムの一部が細い触手状に分かれたと思うと、君めがけて細かな水と結晶のつぶてを浴びせかけてきた！

その後、スライムは水底をごぼごぼと掘るかのようにして姿を消す。君はそのスライムが冥魔だと気づく。

▼情報7

水源地の近くで、島の地下に続いていそうな洞窟を見つけた。以前見たときはなかった。あのスライムが道をあけたのだろうか。

これ以降いつでも「クライマックスへ進む」と宣言できる。

◆情報収集失敗表 1d6

1:HPを5失う。ぬかるみに足をとられ体を痛めた。

2:MPを5失う。神経を使う調査に疲弊した。

3:「判定値[GL]・C値10・F値5」の結果だけHPを失う。野生の獣に襲われた。

4:ふう、危ない。何もなし。

5:食糧を1得る。あれ、情報を探しにきたはず……。

6:【治癒力】0でHPを回復できる。回復の泉または相当の薬草を見つけた。持ち帰りはできない。

◆特殊演出の条件

▼描写・3日目の開始時

気のせい……だろうか？

赤い月が昨日よりわずかにくっきりと見える気がする。

▼描写・4日目の開始時

気のせいではない、やはり赤い月は日ごとに色濃く映っている。今後もよく観察したほうがよさそうだ。と、地震だ！……幸い、揺れはさほどでもなく、すぐに止んだ。

▼描写・6日目の開始時

赤い月はかなり色濃くなってきている。そろそろ急がねばならないだろう。

▼描写・7日目の開始時

全員【幸運】/12。

失敗:木の実や崩落物がぶつかり、HPを5失う。

朝、君たちを地震が呼び起こす！

赤い月はますます色濃くなった。もうあまり余裕はなさそうだ。

▼描写・8日目の開始時

いよいよ赤い月は限りなく色濃くなってしまった。今日中に元凶を見つけ出さねば、と強く感じさせられる。

▼シーン・9日目の開始時

時間切れ。エンディングのシーン9Bへ進む。

▼シーン:食糧を13以上持って睡眠に入ろうとする

ただし5日目の夜までの間に、シナリオ中1回のみ発生。

シーン7を行う(次ページ)。

●シーン7: 飢えた闇魚の襲撃

シーンPL: PC①

◆解説

食糧を奪おうと、飢えた闇魚が夜襲を仕掛けるシーン。PCはこのシーンからも、冥魔がいることを知ることができる。

▼描写1

夜、闇と波音に紛れて近づく小さな影の群れがあった。

【知覚】／18。全員が失敗すると敵は不意打ちを行う。

休息の順番についてPCが相談していたなら、起きていたPCは難易度-3してもよい。

なお、この戦闘はPCの宣言だけで逃走できる。

▼描写2

触手を生やした魚のような生物の群れは、体液を撒き散らして飛びつこうとしている。明らかに飢えている。

■戦闘配置図

| | | | | |
|--|----|--|---|--|
| | ① | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | PC | | ② | |
| | | | | |

PC: PC初期配置、食糧入れ

①: 闇魚(NW2,p260)
x[PC人数+2]の半分(切上)

②: 闇魚のもう半分
すべての闇魚は《食糧食い荒らし》
を追加で取得している。

闇魚

レベル2(モブ) 地 サイズ1 知名度18

[闇界]

⇒NW2,p252

以下の能力を追加

▼メジャーアクション

●食糧食い荒らし

必要条件: 自分が食糧入れと同一Sqlにいる。

効果: 難易度[拠点Lv×7+5]で【命中】判定。成功すると食料を1失わせる。

▼戦闘プラン

闇魚は飛行能力を生かして食糧入れに近づいて《食糧食い荒らし》の使用を優先する。

PCの特殊能力のためマイナーアクションだけでは食糧入れに近づけない場合は攻撃を行う。

◆結末(勝利)

PCは再び静かな夜を手に入れる。このシーンを終了し、改めて睡眠処理を行う。

◆結末(逃走)

闇魚は守る者がいなくなった食糧入れを好き勝手に漁る。GMIは《食糧食い荒らし》を[闇魚の残り数×3]回使用する。加えて、この日はすべてのPCが睡眠処理で回復を行えない。

クライマックスフェイズ

●シーン8: 島を喰らうもの

シーンPL: PC①

◆解説

PCは戦闘準備を整え洞窟に入る。特殊能力や魔法の準備、ほか宣言するものを聞いておく。

▼描写

島の地下へ続く洞窟のゆるやかな、ときに険しい傾斜を、異界の存在特有のひりつきを肌を感じながら降りていく君たちは、地底湖のある広々とした空間に出た。

地底湖の水面には、赤い月がたゆたっている……と、その時、地底湖の中心が大きく盛り上がり、焦げ茶色をした水の塊が持ち上がった。

スライム状に見えるそれは明らかに冥魔だ。君たちは直感する。

やつこそがこの島に潜んでいた異界の存在、赤い月が浮かぶ元凶だと。

▼描写(勝利)

最後の一撃を受けた島呑みは、身体を支えを失ったように崩れ、もはや泥水と見分けがつかなくなってしまう。直後、洞窟の壁面や天井のあちこちから水が噴き出す。冥魔によって洞窟が緩んでいたのだろう。君たちはすぐさま洞窟を脱出することになる。

◆結末(勝利)

脱出は判定不要。シーンを終了し、シーン9Aへ進む。

◆結末(敗北)

PCたちは島呑みの食事となる恐れがある。シーンを終了し、エンディングのシーン9Cへ進む。

◆結末(脱出)

PCはこの戦闘から脱出しようと試みるかもしれない。その場合、脱出を認め、このシーンを終了し、ミドルフェイズのシーン6Bへ進む。調査日数が残っているなら、PCはシーン6を行いながら再戦の準備を整えることができる。ただしPCが戦闘でないシーンを1つ終了するたび、島呑みも【筋力】20でHPの自然回復判定を行う。

PCが島から脱出した場合、各組織へ報告することはできるが、島呑みも十分な脅威に育つ。エンディングのシーン9Dへ進む。

■戦闘配置図

| | | | | |
|---|---|----|---|---|
| | | | | |
| | | ① | ④ | ⑤ |
| | ③ | | | |
| ② | | PC | | |
| | | | | |

PC:PC初期配置
水色:プール(SMZ,p145)

①:島呑み
②~⑤:後述

■戦闘プラン

・島呑み

島呑みは自主的に移動しない。なんらかの効果で移動させられた場合、初期位置に戻ろうとする。

毎ラウンドのセットアッププロセスに《触手展開》を使用し、②~⑤の数字の若い順に「島呑みのスライム」を配置する。ただしPCがプールの隣接Sqにあるなら、③以降よりもそのPCの隣接Sqに優先して配置する。

2体以上を攻撃できるなら《触手連打》を使用する。それ以外の場面では物理攻撃と魔法攻撃を交互に、ランダムに選んだ対象に使用する。HPが半分失われると《島の身震い》を積極的に使用する。

プールの外へ引きずり出された場合、《島呑みの炸裂》でその後のことを顧みず脱出する。1回目は陸地に隣接するSqへ移動するが、2回目にはより奥まった場所へ移動する。その場合、①の地点にも「島呑みのスライム」を配置する可能性がある。なお、水中限定のデメリットにより、《苦痛耐性》も使用できなくなる点に注意。

■データ調整

▼PCが3人の場合:

島呑みのHP-60、防御・魔防-5

▼PCが5人の場合:

島呑みのHP+60

▼GLが2より高い場合

2を超えた差分値をNとする

島呑みのHP+[Nx80]

島呑みの攻撃、魔攻+[Nx3]

島呑みの行動値+N

GL4以上なら、島呑みのスライムの上限数+1

島呑みのスライム

[閻界][オブジェクト]

▼常時

●攻撃可能なオブジェクト

アクションとジャッジを行わない。

島呑みのスライムは攻撃の対象にできる。以下の値を判定結果として用いる。【防御】10、【魔防】10、それ以外0。

一度の攻撃から20ダメージ以上を受けると破壊される。

●生存条件(水)

「プール」のないSqへ移動させられると、即座に破壊される(20ダメージ受けたとして扱う)。

島呑み

レベル? 水/地 サイズ3 知名度18

[閻界]

▼基本能力値

筋力:20 器用:12 敏捷:4 精神:10

知力:6 信仰:5 知覚:15 幸運:8

▼戦闘値

命中:18 回避:6 攻撃:28 防御:15

魔導:18 抵抗:10 魔攻:28 魔防:15

HP:350 MP:50 行動値:16 移動力:1

▼常時

●水中限定

自分は「プール」の影響を受けない。しかし、プールのあるSqにいない間、自分は《島呑みの炸裂》以外の魔法や特殊能力を使用できない。

●眼たる触手

島呑みは「島呑みのスライム」をシーン内に[PC人数-1]体まで保持できる。

島呑みは「島呑みのスライム」が存在するSqに自分がいるかのように射線を通せる。

「島呑みのスライム」へダメージを与えられると、島呑みは同値のHPを失う(1メインプロセスに最大20)。

▼メジャーアクション

●武器(格):水触手

効果:射程1Sq、〈水〉属性

●魔装・攻撃3:シルバーレイ

効果:射程3Sq、〈水〉属性

●触手連打◆10HP◆1回/ラウンド

効果:自分のいるSqを起点として水触手を1回使用できる。さらに、シーンに存在する「島呑みのスライム」それぞれを起点として水触手を1回ずつ使用できる。

●島の身震い◆1回/ラウンド

必要条件:自分のHPが【耐久力】の半分(175)以下。

効果:0Sq・範囲(3)に物理攻撃。〈地〉ダメージを与える。

●島呑みの炸裂

必要条件:自分がプールのあるSqにいない。

効果:0Sq・範囲選択(1)に魔法攻撃。その後、自分はプールのあるSqへと、移動力に影響するあらゆる作用を無視して2Sq移動し、行動カウントを-10する。

▼トリガー型アクション

●触手展開

セットアップ

効果:シーン内の「島呑みのスライム」をすべて取り除き、新たに上限数まで配置する。自身が存在するプールから接続されているプールのSqにのみ配置でき、各「島呑みのスライム」と島呑みは同一のSqに2つ以上配置してはならない。

●緊急触手展開

オート:自分のメインプロセス開始時、島呑みのスライムが1つも存在しない。

効果:自分に隣接するSqに島呑みのスライムを1つ配置する。

●苦痛耐性◆3HP

⇒NW2,p250

▼解説

島そのものを侵食し汚染しようとしていたスライム型冥魔。

エンディングフェイズ

●シーン9A: 勝者の空

シーンPL: PC①、全員登場

◆解説

洞窟を脱出したPCに連絡が入るシーン。

▼描写

外に出ると、洞窟は完全に崩れ、埋もれてしまう。空を見上げれば、赤い月はみるみる薄らいでいき、ついに消え去った。拠点に戻る道中、PC①の0-Phone1にメールの着信が入る。ロンギヌス隊員の一人だ。

「赤い月の消失をこちらでも確認しました。明日には船が到着できるかと思しますので、本日はゆっくり休養するよう、アンゼロット様がお許しになりました。お疲れ様でした。」

◆結末

島のひと時と船での帰還を自由に描写させシーン終了。このうち、PCは個別エンディングを行ってもよい。そうしたらメインプレイ終了。

●シーン9B: 崩壊の足音

シーンPL: PC①、全員登場

◆解説

探索の時間切れ。島は完全に飲まれる。

▼描写1

朝、君たちは激しい地響きで目を覚ます。まるで島がのたうっているかのようだ。

PC①から順に「【命中】25、【攻撃】37を判定結果とする(地)物理攻撃」を1回ずつ受ける。これらは1ラウンド内の出来事として、PCはリアクションすること。PC同士は射線が通り、代償のカウントは無視してよい。

その後、瀕死状態の者がいる場合《蘇生の光》も使用できる。

▼描写2

上空にヘリが飛来し、はしがが投下される。「逃げ！」ロンギヌス隊員が呼びかける。

上空へ逃げ出す一行が島を見下ろすと、島は土煙をあげながらうごめき、方々からのたうつ触手を生やして島を持ち上げている。

なんということだ、島そのものが異形と化して動き出してしまったのだ。

ヘリはこの空域を脱出する。帰還し、対抗策を急がねばならない。

◆結末

PCに自由に返答させメインプレイ終了。

●シーン9C: 暗がりの敗北

シーンPL: PC※

◆解説

PCが島呑みに敗北したシーン。

▼描写

君が最後に見たのは、自分を持ち上げるスライムだろうか、力なく倒れる仲間だろうか。

君たちは今や島呑みの冥魔の養分として、魔力とプラーナを枯れるまで奪われる運命から逃れられなくなった。

島の上空にヘリが飛来する。ロンギヌス隊員が見下ろす島は、土煙をあげながらうごめき、方々からのたうつ触手を生やして島を持ち上げている。

なんということだ、島そのものが異形と化して動き出してしまったのだ。

「彼らは……敗れたのか……」

ヘリはこの空域を脱出する。帰還し、対抗策を急がねばならない。

◆結末

メインプレイ終了。PLが望むなら、なんらかの偶然でPCが生き長らえていることにしてもよい。

●シーン9D: 時間を得た脅威

シーンPL: PC※

◆解説

PCたちは報告のため島を引き上げるが、のんびりしている時間はなかった。

▼描写

君たちは急ぎアンゼロット宮殿、あるいは各々の所属組織や関係者へ報告に戻る。しかしそれを時間は許さなかった。構成員が叫ぶ。「報告です！ 島が……島が動き出しました！」

島を観測していたロンギヌス隊員から報告があった。今や島は、土煙をあげながらうごめき、方々からのたうつ触手を生やして島を持ち上げている。

なんということだ、島そのものが異形と化して動き出してしまったのだ。

◆結末

メインプレイ終了。

アフタープレイ

経験点計算(最大8)

- ・3: 基本値
- ・+1: 情報7を獲得
- ・+2: 島呑みに勝利
- ・+1: 食事処理開始時に、食糧がPC人数より少ない日がなかった
- ・+1: 食糧調達を一度も行わなかった
- ・+1: 拠点Lv3以上またはLv0
- ・+1: シーン6Aで一度も判定失敗しなかった
- ・+1: シーン7「飢えた闇魚の襲撃」を発生させた(勝敗不問)

その後

島呑みに勝利できなかった場合、リベンジマッチをするのもよい。島呑みのデータは同じものを使ってよいが、サイズを13程度に変更し、戦闘マップは全域が海(プール相当)となるだろう。

敗北してシーン9Cを迎えていた場合、救援に駆けつけた他のウィザードのチームとして作成させると、新たなキャラクタービルドを試す機会にもなる。元のPCは救出できてよい。

GM向け情報

■ストーリー

小さなスライム状の冥魔が、世界結界をくぐり抜けてこの島の近くへ流れ着いた。島の地下を根城にした冥魔は島の動植物をはじめとした環境を食糧として成長し、いよいよロンギヌスが赤い月を観測するまでに至った。

島の異変と赤い月の原因はすべてこの冥魔・島呑みである。島呑みを倒すとシナリオは終了となる。

■島呑み

世界結界をくぐり抜けたのち、この島に流れ着いた冥魔。島の動植物を喰らってプラナを蓄積し、力をつけようとしている。放置すれば、島そのものがこの冥魔に呑まれ、重大な危機を招くだろう。

なお、島を調査したPCたちが初めて発見することになるため、シナリオ時点では名前を持っていない。おそらくはPCたちが事件を報告した際に名付けられることになるだろう。

■ページ3は見せるべき?

作者としては見せて、PLたちに読んでもらったほうが理解が早く円滑に進むと考えており、そのためページ3に重大な情報を掲載しないよう調整している。印刷ならページをそのまま渡せばよい。オンラインセッションの場合、画像としてコピーして共有するとよい。

■食糧持ち込み禁止

PCは島外から食糧を買って持ち込むことができない。そうしようとした場合、鳥や獣に喰われたり、海に落としたり、突然腐敗したり、その他考えられる理不尽な方法で失う。シナリオとして理屈は用意していない。

■水の心配

川の水が汚染されているため、PLによっては飲用水の心配をすることもかもしれない。そうした場合、食糧調達判定の描写として水のろ過や蒸留をする描写をさせるとよい。シナリオとして水によるデメリットは設定しない。

■島呑みと闇魚の関係

この両者は偶然島の近くに流れ着いた同類というだけで、特に共闘関係にあるわけではない。むしろ島の限られた食糧を奪い合う、生存のライバルである。

■島から抜け出す

この月匣はフォートレスのようなエントランスがなく、どこからでも出入りできる。PCが箒のような飛行移動手段を持っているか、シーン4でクルーザーなど航海手段を描写したなら、島を脱出することもできる。

島の外では買い物ができるほか、1000vを消費することでそのPCのみ当日の食事を済ませた扱いにしてよい。ただし、食糧を買って持ち込むことはやはりできない。

NPCに会うこともできるが、アンゼロットはエンディングフェイズ以前に会うことはできない。

■《調理》(NVS,p122)の処理

無人島では料理の材料も安定供給できない。したがって、無人島内では《調理》の使用に制限を設けたい。以下に例を示す。

1: 追加の代償として食糧を1消費する。材料を使って料理を作る、最も単純な扱い。経験点計算で不利が生じるリスクを避けるため、GMは《調理》による生成物を食糧と同等に数えてもよい。シンプルで勘違いしづらいため、この方法を推奨する。

2: 追加の代償として食糧を1消費し、《調理》を一度に2回分使用できる。1と同様だが、結果として食糧相当品が増えるためPCにとっては有利。経験点計算の場面になってから罠にならないよう、これも生成物を食糧と同等に数えてもよい。

3: 島外にいる間のみ使用できる。食材が容易に入手できる島外へ出かけて料理を作ってくる。生成物はポーション(魔道具)相当であるため、持ち込みを妨げる理由もない。シナリオの難易度は下がるため、オープニングでの使用はPLが気づいた場合に許可し、GMからは提案しない。

■敵を探るいくつかの方法

情報3などで、スライムが空けた穴の下を《トンネル》(NVS,p126)で掘ることができる。少なくとも5メートルは水分を含んでぐずぐずに緩んでいることが分かる。なお、情報7で発見する地下への洞窟は、《トンネル》では発見できない。

情報6でスライムを見たあとなら、《ロケーション》(NW2,p146)でスライムの居場所を探ることができる。難易度は13とする。成功した術者は東西南北、島中のいたるところに例のスライムがいるような気配を感じ取ってしまう。