

ブリークウッドの塔

サンドキャッスルTRPGシナリオ：
3～6人のレベル0プレイヤーキャラクター用

“初心者向けに十分分かりやすく、
しかしすれた長年のゲーマーの注意をひける程に独創性に富み興味深い”
—ジェレミー・ウィルソン（フリーグレイザーズRPGの作者）



ブリークウッドの塔

サンドキャッスルTRPGシナリオ： 3～6人のレベル0プレイヤーキャラクター用

「ブリークウッドの塔」はサンドキャッスルテーブルトークロールプレイングゲーム（以下TRPGと略す）のための導入用冒険です。このシナリオはゲームマスター（以下GMと略す）によって進行され、3～6人のグループ向けです。これはプレイ時間として約2時間かかるようデザインされていますが、個々のゲームグループによってはこれより時間がかかったり、逆に短い時間で終了したりすることがあります。

GMは、サンドキャッスルのコアルールおよびゲームマスターマニュアル（以下GMMと略す）を読んでおくべきで、この冒険を進行するにあたって基本的な理解が必要です。プレイヤーもまたコアルールを読んでおくべきですが、必須ではありません。しかし、ブリークウッドの塔は導入用冒険としてデザインされているので、プレイヤーはプレイを通してルールを学べます。

GMはプレイヤーのためにゲームを進行するにあたってこの冒険シナリオをすべて読んでおくべきです。しかし、プレイヤーはこのシナリオを読むべきではありません。なぜなら、このシナリオにはゲームプレイの過程で明らかにすべき情報を含んでおり、このシナリオを読むことで驚きを損ねるからです。

もし、GMがこの冒険シナリオを、時間的制約のため事前に全部読むことができない場合、現在進行している遭遇の2ページほど先を読めば、シナリオを読みながらゲームを進行することもできます。

TRPGシナリオは、2種類の情報を含んでいます。情報のほとんどはGMがゲームを裁定するのに助けとなるものです。ある種の情報は冒険の適切な時点でGMがプレイヤーに読み上げるものです。この情報はプレイヤー向けで「囲みテキスト」呼びます。GM向けの情報と区別するために影つきの箱で囲むという約束事になっているからです。

著作権およびクレジット

© 国立天文台
出版年：2023
出版：国立天文台 天文情報センター 出版室
東京都三鷹市大沢2-21-1, JAPAN
NAOJ: <https://www.nao.ac.jp/>

著者：ラムゼイ・ランドック
イラスト：藤井龍二

プレイヤーキャラクター

ブリークウッドの塔は3～6人のレベル0キャラクターで進行することを意図したものです。もし、プレイヤーにレベル0キャラクターを作るだけの知識や時間が足りない場合、すべての能力値に0を割り当て、レベル0キャラクターに提案された標準初期装備を使用して、すみやかにキャラクターを作ることができます。

もし、PCのうち1人が冒険中にhpが0になった場合、違うレベル0キャラクターを作って、グループの跡をつけてきてやっと追いついたという設定で合流させるという選択肢を与えてください。

背景

この冒険は、メドウブルックというありふれたファンタジーの町とそれに隣接するブリークウッドの森（これも同様にありふれた暗くて、気味の悪い森）の小城で起こります。この城は1本の3階建ての塔からなり、単にブリークウッドの塔と呼ばれています。

このシナリオの主たる悪役は、エリックというドワーフでブリークウッドの塔の主人です。エリックはマッドサイエンティストであり魔法使いで、新しい生命の形態の創造に憑りつかれています。彼は矯正不能の悪人ですが、この冒険の最初では不機嫌だけに見えます。なぜなら、かれはメドウブルックにその生活を依存しており、研究を続けるには仕方がないと知っているからです。

PCは最初メドウブルックで買い物途中のエリックに遭遇します。

研究のため、エリックは様々な珍しい動物を手に入れ、それらを殺してその臓器を新しい形態の生命創造の試みに使用します。彼が手に入れた中には豹がおり、檻に閉じ込めてメドウブルックの肉屋で買ったソーセージを与えていました。エリックが彼の研究ではもう豹を使わないと決めて以来、豹は飢えるままに放っておかれました。その豹は檻を破って逃げ出し、馴染みの餌の匂い（つまりソーセージ）をたどり、肉屋に行きつきました。店に押し入った豹は肉屋とその妻によって発見されましたが、その両者を殺しました。しかし、その際に肉屋の肉切り包丁によって手ひどく傷つけられていました。

この戦いの騒動はPCたちを含め、メドウブルック中を起こしました。調査すると、PCは豹が逃げていくのを目撃しました。この時点で、2つの殺人への恐れ・怒りは、明らかに人間でない殺人者がまだ自由でいることもあり、メドウブルックの市民を暴徒と化しました。その暴徒の流れはPCをブリークウッドの塔の見えるところまで連れていきました。

ここから何が起こるかにはPCの行動次第です。もし、PCが塔を探索するならば、PCは今や手ひどく傷ついた豹やほかのエリックの実験結果と向き合うことになるでしょう。ドワーフ自身は3階におり、その作業に熱中しているのでPCたちが塔を探索する際に引き起こす音には気づきません。彼はPCたちが3階にたどり着いたときのみそれに気づきます。しかし、この時点でとうとう新しい生命を作りだすことに成功し、その怪物をPCたちにけしかけます。

1) メドウブルック

次の文章を読み上げるか、言い換えるかしてPCたちに伝えてください。

君たちはメドウブルックに住んでいる。ドメインではありふれた町、もしくはこれまでよそ者が訪れることはなかったの、少なくとも君たちはそう思っている。この人々はそれぞれの日常生活をおくっていて、安全な町からちょっと外に出ただけのブリークウッドをモンスターがうろついているとは考えたこともなかった。「危ない仕事は英雄に任せろ」がよく言われることだった。

今日は天気もよくて暖かく(多分ちょっとだけ暑いぐらいで)、用事をたしに町の広場に行く途中で、君たちはほとんど無意識のうちに休憩に立ち止まっていた。広場の真ん中には石造りの大きな噴水があり、大きな魚の彫像の口から、水の奔流が流れ出している。あたりを見回すと、他の人々が町の広場で休んでいるのが見える。

ここでいったん止めて、プレイヤーに自身のキャラクターを説明し、紹介してくれるよう頼みます。メドウブルックは小さい町なので、キャラクター同士は顔見知り、お互いの名前を知っています。

キャラクターの自己紹介が終わったら、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

友達と町の広場をうろついていると、明らかに魚臭いにおいをさせ、荷を積みすぎた手押し車が、汚く不機嫌そうな見た目のドワーフに押されてガラガラと通り過ぎる。手押し車には、樽や箱やバケツが高く積み重なっている。数多くの袋が横にぶら下がって手押し車の下を見ることが難しく、ドワーフは行く先が見えていない。大きく「ドサッ」と音を立てて、赤いスカート、白いブラウスにエプロンをつけた若い女性にまっすぐぶち当たる。彼女は悲鳴をあげて地面に倒れこんだ。手押し車は傾いて止まり、バケツの水が他の荷物や地面に飛び散る。

「前をよく見ろ、この女！ こっちは貴重な試料があるんだぞ」とドワーフがあざ笑う。

女性は自分で立ち上がると、踊る豚の刺繍されたエプロンからほこりを払い、金色の巻き髪を整えた。彼女は怒って困惑しているようだったが、ドワーフを見るとため息をつき、笑みを深くした。

「こんにちはエリック。今日町に来るなんて知りませんでしたわ。ということは、あとでいつものソーセージを買いに店にいらっしゃるといことかしら？」

「なんでわしがソーセージを買いにいかねばならん？」と、手押し車に寄りかかり、なんとか再び動かそうとしながらドワーフがどなる。

「あら、お好きでしょ。いつもあんなにたくさん買われますもの」

「わしはあのソーセージを食ったことない。さあ、どいとくれ」

女性は困惑した笑みをたたえ、頭を傾げて肩をすくめ「ごきげんよう」と手押し車がゴロゴロと通り過ぎるのを見送った。

ドワーフはそれに「ウングっ！」と応じるだけだった。

手押し車がぎしぎしと動くにつれて、明るい赤のタコの足が大きなツボからこぼれて引きずられ、あたりに何とも言えない感じが広がりました。

このドワーフはエリック、ブリークウッドの塔の住人で、この冒険の主たる敵です。女性はウィルマ・ハム、肉屋の妻です。

もしPCがエリックに立ち向かうならば、エリックは全力で無視するか罵るかします。しかし、先に攻撃されない限り挑発されて暴力に訴えることはありません。ウィルマはそんな状況をなだめるのにためらうことはありません。事故の責めを負うと言い張り、皆に自分が傷ついていないことを再認識させます。もし、戦闘が起こったら、町の警備兵がすぐに到着して止めます。

PCたちが彼と話そうとした場合、エリックは止まるのを嫌がりますが、ウィルマは饒舌に話をします。もしPCたちが自身でウィルマに話しかけることを思いつかない場合、彼女のほうから「こんにちは」と緊張をほぐします。

ウィルマは彼女自身に関して聞かれた場合、次の情報を提供します。

「私はウィルマ・ハム。夫と一緒に肉屋をやっているの。うちの自慢はソーセージ。そんなにスパイスが効いてなくて、朝食にぴったりなの。いつか来て試してね。目印は踊る豚よ」と、彼女はエプロンに刺繍された豚を指し示して笑います。

「今日はこんなにいい日だから、お買い物に大分遠回りをしたわ。けれど、もう急いで家に戻らなくちゃ。フレデリックが待っているから」

もし、エリックについて聞かれたら、彼女はこう答えます。

「ああ、あれはエリックよ。彼はブリークウッドの塔に住んでるの、塔で汚らしい実験に従事しているという人もいるけど、町では決して何の問題も起こさないわ。まあ、大きな問題はね。そして、買物の支払いは誠実なものよ。だから、ほとんどの人は彼の道をふさがないようにして、彼の無作法には目をつぶってるわね」

PCのうち誰かが、ウィルマの提案によってソーセージを買う場合、ソーセージ1つで1ピース、1ダースで1コインになります。それを踊る豚の絵の描かれた蠟紙で包んで渡してくれます。

この日中はほかに興味深いことは何も起こりません。

2) 殺意の夜

プレイヤーに次を読み上げるか、言い換えてください。

君たちは真夜中、急に途切れた叫びで起きた。外の通りへと出ていく頃に、「悪魔！ 悪魔が放たれてるわ」という叫びが聞こえる。

通りは町の人々の群れで溢れかえっている。暗く揺れる松明の灯りの中で、いつもの友達や隣人たちの顔はほとんど認められず、その顔は恐れと怒りで歪んだ仮面となっていた。群衆はそれ自体が意志を持ち、前へ前へと君たちを押しやっていく。

君たちは小さな店の前にいることに気付く。見慣れた踊る豚の描かれた看板が風に揺れていた。窓ガラスは砕け散り、男性の体が窓枠の上、半分中で半分外に倒れている。彼の顔、腕、体は長く深い切り傷だらけで、真っ赤な血が噴き出ている。床には金髪の巻き毛の女性が喉を引き裂かれているのが見える。彼女の口はまだ、君たちがさっき聞いた叫びのままに開いている。彼女の体の上には、2つの網目模様の目が闇に黄色く光っている。

「ぐわああああ」と悪魔が唸る。

誰かが叫ぶ。「悪魔だ！」

目が消えたとき、長い尻尾のようなものが見えた。碎ける音とともに、店の裏口がこじ開けられ、影は月光の中にするりと忍び出る。君たちのいる通りにはどっと混沌が現出する。皆がそれぞれに違う方向に走りながら叫んだ。

「逃がすな。追え！」

「こっちに来るぞ。命が惜しければ逃げろ！」

人々は手当たり次第にものを掴んで武器とする。より興奮した一部の人は盲目的なパニックに陥り、通行人をでたらめに突き刺す。押したり突いたりあげく、まもなく君たちは町を出てブリークウッドの森に向かって突進しているのに気づいた。

「奴はこっちに逃げたぞ」

夜、モンスターがはびこる森に走り込むのは怖いですが、ブリークウッドの恐怖は怒りとメドウブルックの人々の親しかった人に対する殺人の熱狂ほどではなかった。木々が満月の光を覆い、君たちを暗闇に投げ込む。木々の枝は君たちの顔を引っ掻き、しずくが髪や衣服を濡らす。木の根や石が、君たちを何度も何度も躓かせたが、冷たく湿った地面から立ち上がり、どちらへともなく走り続けた。群衆はまばらになり、怒鳴り声や叫び声は遠くに消えていった。木の列から抜け出すと、少数の他の人と開けた場所に出ているのに気づいた。

君たちは一息つくあたりを見わたした。君たちの前には、石造りで3階建ての、天辺には銃眼のついた四角い城がぼんやり見える。これがブリークウッドの塔に違いない。不潔なおいがする堀が塔を取り囲んでいる。上の階の窓から光が見える。開かれたドアから金属と金属がぶつかる音が、そして悪魔の唸り声がする。「ぐるわあああ！」

簡便のためPCたちすべてが、そしてPCたちだけがブリークウッドの塔の外にたどり着いたことにします。PCたちが状況を気にするなら、各自が即席の武器を1つずつ持っていることに気づきます。もしPCたちが即席の武器を割り当てられていない場合、次の“ランダム即席の武器表”を参照して武器の種別を決定してください。

ほとんどのプレイヤーたちには、塔に入るのが必要な冒険と自分で気づくはずです。プレイヤーがほかの行動を提案する場合、それは寒い夜で塔は寒さからの保護を与えるだろうことを思い出させてください。それでもまだシナリオに従うことを拒否する場合、即興で対応してください。いったん、一行がブリークウッドの塔に近づくことを決定したなら、次の節に進んでください。

ランダム即席の武器表

1	松明 (片手武器; 1d2 hp; 赤エネルギー)
2	ピッチフォーク (即席の武器 (大); 両手武器; 1d3+1筋 hp; 通常ダメージ)
3	槌 (即席の武器 (小); 片手武器; 1d2+筋 hp; 通常ダメージ)
4	料理用ナイフ (即席の武器 (小); 片手武器; 1d2+筋 hp; 通常ダメージ)
5	酒場のスツール (即席の武器 (大); 両手武器; 1d3+1筋 hp; 通常ダメージ)
6	割れたガラス瓶 (即席の武器 (小); 片手武器; 1d2+筋 hp; 通常ダメージ)

3) ブリークウッドの塔 (外部)

3A) 堀

次をプレイヤーに読み上げるか、言い換えてください。

堀は約3mの幅があり、堀と塔のあいだの両側の内側に約2mの土手がある。ゴミ、糞便、鳥や小さな動物の死骸が濁った水に浮いているのが見える。そこかしこに、大きめの動物の骨や錆びた金属棒のガラクタが堀から突き出している。臭いは近づくにつれ吐き気を催すほどになった。あちらの側には、木の板が地面に横たわっており、ひっくり返すと簡素な跳ね橋になりそうに見える。

水の深さは見た目だけでは判断できません。しかし、堀の真ん中の最も深いところでも、たった1mしかありません。エリックがゴミや寝室用便器の中身を堀に捨てるだけでなく、研究所からの失敗作を捨てるので、堀の水は酸と細菌に汚染されています。堀に落ちた者は、耐久力に基づいたTN (目標値) 10の緑黄反応判定に成功しなければ、1hpの緑エネルギーの主要ダメージを受けます。固定ダメージはありません (0hpです)。

筋力を基礎としたTN11の運動判定に成功すれば、堀を飛び越えることができます。堀を意図的に歩いて渡るにしろ、飛び越えようとして失敗したにしろ、反対側の土手を登るのには副行動が必要ですが、判定は不要です。器用なPCは森から丸太を引きず

り出して橋を架けるかもしれません。このように橋を架けた場合、堀を安全に渡ることが可能で、判定の必要はありません。

1人以上のPCが堀を渡ったら、向こうの木の板を堀の上に置いて橋にできます。

3B) ドア

PCたちがドアに近づくようならば、次を読み上げるか言い換えるかしてください。

簡素な木のドアがドア枠に曲がってぶら下がっている。下は塔のまわりの柔らかな土に突き刺さり、上は暗闇の中、内側に傾いている。黄色い網目状の2つの目が中の影から睨んでいるのに気づくやいなや、1つの影が飛び出し、君たちの不意をつく。「ぐわああ！」

豹は自動的に先制し、最初にドアに近づいたキャラクターを攻撃します。

傷ついた豹

レベル 0
防御：12
hp：6
pp：1
移動：12
能力：筋+1; 敏+3; 耐+1; 知+2; 意-1; 体+0
抵抗：赤青+3; 緑黄+1; 橙紫-1; ヘックス-1

攻撃行動

爪 [ままたは割] +1 近接攻撃 1d2hp (通常ダメージ)

豹のターンが回ってくるたびに、PCを無作為に選んで攻撃します。豹はhpが0になるまで攻撃を続けます。

戦闘を終えたら、各PCは知覚力を基礎とした生命科学判定を行います。最も高い判定値を出したPCは、それが豹であると分かります。またさらに、さっきの戦闘以前にひどく傷ついていたこと(肉屋で起きた豹の襲撃の際に、フレデリックが自衛してついた傷)や、豹が痩せて栄養不良なことも分かります。

4) 1階

塔の1階は、エリックの厨房と物置として使われています。ここはまた、彼の手押し車を保管したり、豹を閉じ込めていた場所でもあります。

4A) 主室

PCがブリークウッドの塔に入ったら、次を読み上げるか言い換

えるかしてください。

1階は、ただ1つの部屋からなる。部屋の真ん中は今日メドゥブルックで見た手押し車が占領している。多くの荷物は降ろされている。左の壁には金属製の檻があるが、中から壊されている。引き裂かれた白い紙のクズが檻の中やまわりにばらまかれている。部屋の背後には、今は点いていないが竈があり、簡素な台所となっている。台所と檻の間にはだらしなく積まれた白い紙の山がある。紙の山の上には、黒い地に黄色い半月を描いた盾と2本の長剣が交差してその奥にかかっており、ある種の紋章をなしているようだ。上の階への階段は右の壁にある。

ブリークウッドの塔の内部は16m×16mで、簡便のため2mマスで8×8で表します。これはチェスやチェッカーの盤と同じサイズです。専用のゲーム地図がない場合、チェス盤を戦闘地図として使えます。将棋盤(9×9ですが)もまた使えます。

散らかった白い紙を調べてみると、それはPCたちが覚えている踊る豚のデザインの肉屋の紙だと分かります。紙はソーセージのにおいがします。

2本の長剣と盾は、壁に緩く固定されているだけです。それらはPCたちが使えますし、使うべきです。それらの装備の性能はコアルールを参照してください。盾に描かれた紋章は、ゲームマスターが望まない限り文化的重要性をもちません。エリックはそれが彼の家の紋章だと主張しますが、よく知られたものではありません。

台所にはありふれた備品があり、即席の武器(小)として使える料理用ナイフが2本ありますが、ほかには興味を引くようなものはありません。食糧庫には根菜がありますが、ソーセージは見当たりません。適切に準備すれば、台所の食糧で1人1週間分の携行食糧が作れます。

4B) 1階の階段

階段の踏み段の1つは緩んでおり、階段を上ろうとしたとき先頭のPCは、TN9の技能なしの敏捷力判定をしなければなりません。失敗した場合、1hpのダメージを受けます。

5) 2階

5A) 主室

塔の2階は、エリックの寝室兼書斎です。エリックの生命を作る試みの失敗作のゾンビがテーブルに寝ています。エリックはそのゾンビに、彼以外の人物がテーブルを超えて進もうとしたら、誰であろうと攻撃するよう命令しています。

PCたちが2階への階段を上ろうとしたら、次を読み上げるか言い換えるかしてください。

壁のまわりに5本の松明があり、部屋を照らしている。そして暖炉では火が燃えている。暖炉の反対側の壁には本棚が列をなしている。本棚の前の床には棺桶が並んでいる。1つは空であり、もう1つは死後長く経った死体が占めており、最後の棺桶はまだ閉まっている。ぞっとすることに棺桶のあいだには、使ったままのベッドがある。ベッドには足元に物入れがついている。階段を上がった近くには、的を描かれた閉じた棺桶が立っている。4本の短刀が的のど真ん中近くに刺さっている。部屋の遠いほうには、2つのドアのついた内部の壁があり、主室から仕切られている。小さな散らかった机が内部壁に向かって設置されており、その上にはある種の図表がぶら下がっている。

部屋の真ん中の低いテーブルには、黒いローブを着て、奇妙な実験器具に取り巻かれた体が横たわっている。その体の頭はむき出しの骨で、2つの眼窩には紫の宝石がはまっている。その手足は筋肉質で茶色の毛皮に覆われ、ほとんどかぎ爪と言ってよいほどの長い爪をしている。

PCがテーブル上の何かに触ろうとしたり、攻撃しようとしたり、テーブルを超えて移動しようとしたりした途端、黒いローブのゾンビは起き上がって攻撃します。この時点ではPCたちは警戒しているべきで、どちらが先に行動するか主導権判定を行います。

部屋が散らかっているせいで、ゾンビに対する近接攻撃は一度に1人しか戦えません。ただし、PCが明示的にテーブルを回り込むか、テーブルに飛び乗るなどして、巧みに行動した場合は除きます。都合がよいことに階段を上がったところの近くにある棺桶に刺さった短刀は、近接攻撃に参加していないPCが投擲武器として使用できます。

ゾンビが近接攻撃を初めて受けたとき、壊れて分裂します。頭蓋骨と左手は飛び回ります。それ以降、頭、左手、残った胴体はそれぞれ別のモンスターとして行動します。残った胴体は次の能力データから失ったhpを引いた値を用いて戦闘を続けます。胴体は各ターン最も近いPCを攻撃し、必要であれば攻撃のために近づいてきます。断ち切られた頭と左手の能力データと戦術はその次に示します。

落ちて分かれたゾンビ

レベル 0
防御：10
hp：10
pp：1
移動：6m
能力：筋 +1; 敏 -1; 耐 +2; 知 -2; 意 -2; 体 -4
抵抗：赤青 -1; 緑黄 +2; 橙紫 -2; ヘックス -2

特徴

鈍い反応：このゾンビは割り込み行動を行えない。

攻撃行動

素手：[主行動] -1 近接攻撃 1d2hp (通常ダメージ)

飛ぶ頭蓋骨

レベル 0
防御：11
hp：2
pp：3
移動：10m
能力：筋 -3; 敏 +2; 耐 -2; 知 +1; 意 +1; 体 +2
抵抗：赤青 +2; 緑黄 -2; 橙紫 +1; ヘックス +1

特殊行動

怪光線 [主] (att = +1, 消費pp1, 紫エネルギー)：紫の光線が眼窩の宝石から打ち出され、当たった場合1d2の紫エネルギーダメージを与える。

自壊 [主行動または割り込み行動] (消費pp 1, 紫エネルギー)：頭蓋骨が爆発して、球状の不浄な紫エネルギーとなる。頭蓋骨と近接戦闘の範囲にいるすべての生物は爆発に巻き込まれ1d2hpの主要ダメージを、1hpの固定ダメージを受ける。主要ダメージを避けるには意志力を基礎とした目標値11の橙紫反応判定に成功しなければならない。

自壊は、頭蓋骨が近接攻撃の標的となったときに割り込み行動で使用できます。自壊を使うことで頭蓋骨は壊れます。

胴体から分かれたあと、頭蓋骨は机のあたりを飛び、そこに止まります。最初と2番目のターンでは、近接攻撃に参加していないPCを怪光線で攻撃します (もし複数のPCが近接攻撃から離れている場合、対象を無作為に決定します)。

3番目のターンが始まると、頭蓋骨は自壊攻撃を使おうと試みます。そのターンの初めに、近接攻撃に参加しておらず10m以内という条件を満たすPCがいる場合、副行動を使って目標に向かって真っすぐに飛び、主行動を使って自壊の特殊行動を行い、目標を爆発に巻き込みます。条件を満たすPCが範囲内にいない場合、主行動と副行動の両方を使って移動して目標に向かいます。頭蓋骨が爆発する場所によっては、他のPCも同時に爆発に巻き込まれることもあります。しかし、頭蓋骨は複数の対象を目標とするよう努めません。

残りppが1のときに近接攻撃の対象とされた場合、頭蓋骨は割り込み行動と最後のppを自壊攻撃に使い、攻撃してくるPCを爆発に巻き込みます。自壊攻撃の解決は近接攻撃のあとになりますが、頭蓋骨のhpが0になった場合でも実行できます (ストライカーの報復攻撃能力と同様です)。

跳ねる爪

レベル 0
防御：13
hp：2
pp：3
移動：14m
能力：筋 -1; 敏 +3; 耐 -2; 知 -4; 意 -3; 体 -1
抵抗：赤青 +3; 緑黄 -2; 橙紫 -3; ヘックス -3

特徴

小走り：跳ねる爪は敵対的なPCのいる場所を通して移動できません。跳ねる爪はそのような場所で移動を終えることはできません。もし、十分な移動が残っておらず占有された場所を後にすることができなければ、そもそもその場所に入ることはできません。

攻撃行動

殴る：[主または割] +2近接攻撃 1hp（通常ダメージ）

跳ねる爪はその小ささと小走りの特徴で、PCを縫うように後方に向かって動き、階下に下る階段に最も近いPCを攻撃します。いったん近接攻撃の距離に入ると、指で跳ねて飛んで対象にぶつかり、驚くべき速度と力で殴りつけます。

すべてのモンスター（ゾンビのすべての部分）が撃退されると、PCたちは部屋を探索できます。

ドア

PCたちが上がった階段に加えて、部屋の遠いほうには2つのドアがあります。1つはしっかりした木のドアで、堅固な錠がかかっています。錠の隣には「赤い星」と刻まれています。3階へのドアを開く鍵は、この部屋で見つかります（次の鍵束参照）。正しい鍵は、ベテルギウスと記されています。エリックは正しい鍵を記憶する助けとして、「赤い星」と刻んでいます。錠前には罫があり、間違った鍵を差し込んだり、開錠を試みたりした場合、鍵や開錠道具に電気が走り持っているPCは1hpの主要ダメージ（黄エネルギー）を受けます。固定ダメージはありません（0hpです）。目標値10の耐久力を基礎とした抵抗（緑黄）判定に成功すれば、主要ダメージを避けられます。鍵のかかったドアの背後には、3階（エリア6A）に上がる階段（エリア5C）があります。また、鍵や罫のない木のドアがあり、階段下の押入れ（エリア5B）に繋がっています。

鍵束

PCたちが部屋を探索した場合、すべてのPCが知覚力を基礎とした家数学判定を行います。最も高い判定値のPCは、テーブルの下に鍵束があるのに気づきます。これはエリックの予備の鍵束で、ポラリス、シリウス、ベテルギウスとラベルのついた3つの鍵がついています。

机/図表

机をあらためた場合、エリックの日記が机の上に開かれたまま置いてあるのを見つけます。日記を見つけたとき、PCたちにプレイヤー資料1を与えてください。ほかにはルーズリーフのページが何枚か机上有りありますが、主に計算式が書かれています。意志力を基礎とした目標値12の物理学判定に成功したPCは、その計算が天体力学の計算で天体の位置に関係することに気づきます。目標値14の意志力を基礎とした物理学判定に成功した場合、その計算が空の満月の位置を決定することを意図した計算であることが判明します。

机の上にある図表は古めかしい天体図です。

参考1：

<https://www.nao.ac.jp/gallery/weekly/2014/20140313-old-illustration.html>

参考2：<https://eco.mtk.nao.ac.jp/koyomi/exhibition/057/>

注意：この冒険シナリオ「ブリークウッドの塔」の内容は、NAOJ著作物の使用規則に従います。しかし、リンク先の内容は異なる規則に従います。使用前にリンク先のページの著作権ポリシーを参照して従ってください。

ベッド/物入れ

使用したままのベッドそれ自体には、興味を引くものは何もありません。物入れは堅固な錠で閉じられ、開けるには正しい鍵が必要です。錠穴の上には、「最も明るい星」と記されています。これはエリックが正しい鍵（シリウス）を忘れないために記した覚書です。彼はほかの人々の教養を低くみなしており、誰もこの言及を理解できないだろうとふんでいます。間違った鍵を差し込んだり開錠を試みたりした場合、魔法の罫が発動して鍵や開錠道具に通電し、持っているPCは1hpの主要ダメージ（黄エネルギー）を受けます。このダメージを避けるには、目標値10の耐久力を基礎とした反応判定（緑黄）に成功しなければなりません。

物入れの中からは、95コイン入りの小袋、PCの数と同じだけの治癒薬、閃光小瓶（ランク1）2本、色付き液体入れ小瓶（ランク1、橙）2本が見つかります。

もし誰かが、悪の力を探求する狂気の科学者が聖水（橙の色付き液体入れ小瓶）を物入れに持っていることをいぶかしんでいたら、エリックの日記かほかの覚書に混じって、悪のエネルギーで動く被検体が暴走した場合に聖水を手元に置くことの効果を記したメモをはさんで置いてください。

棺桶

2つの棺桶（1つは開いており、1つはまだ閉まっている）は、死体が占めています。死んで長らく経った死体の中にありますが、これは体の器官を取り出して、エリックの新しい命を創造する実験に使うことを意図しています。エリックはその方策を海の生物を使うよう変化させたので、死体と棺桶はこの冒険の残りには無関係なものとなっています。

本棚

本棚には様々な自然史、例えば地理学、天文学、解剖学などの本とともに秘密の伝説の本があります。ほとんどの本は大きすぎたり、重かったり、ひどく乱雑で、しかも状態が悪いです。しかし、PCが時間をかけて本棚を探し、意志力を基礎とした物理科学判定で目標値11に成功した場合、物理科学分野の便覧が見つかります。その便覧は、今後の冒険で持ち歩くのに十分小さく頑丈なものです。先にドアとベッド/物入れの項目で述べた鍵の謎を解くべく手引きや本棚全体を探す場合、その鍵ごとに意志力を基礎とした物理科学判定で目標値12を出さなくてはなりません。

5B) 押し入れ

小さな押し入れは、アーチ状の石の天井と石の壁からなります。押し入れは階段下に残された、恐らく建築資材を節約するための空間で、押し入れとして使えるようにドアが固定されています。ここにエリックは替えの衣装や洗濯用品、そのほか興味のわからない家庭用品などを保管しています。時間をかけて押し入れを探すPCは（意図して探すことを宣言しなければなりません）、判定は不要です）、ドワーフの大きさの革鎧一式を見つけます。この鎧はGMMの通常ルールに従って、より大きなPC用にもサイズ調整できます。

5C) 階段

PCたちが階段を上りはじめたら、次を読み上げるか言い換えるかしてください。

塔に入ってからずっと聞こえていた散発的なガチャガチャした音は、この階上から来ているようだった。暗い階段を上ると、その頂上にかすかな光が見える。

この階段には、特に目を引くものも危険もありません。しかし、PCたちが忍んで行ったり、階上の研究室に入る際に素早い攻撃戦術をとった場合には、このひと続きの階段が作戦の準備をするところとして使われます。

6) 3階

6A) 研究室

PCたちが階段の頂上まで来たら、次を読み上げるか言い換えるかしてください。

この部屋は天井近くから吊られた松明1本で照らされている；反対側の壁にある暖炉は今は消えている。

部屋の中央、松明の下には人よりも大きいガラスの水槽があり、濁った青い液体が満ちている。水槽の上には、昼のうちにメドウブルックで見かけたドワーフが腰かけ、複雑な機械仕掛けを調整している。彼の道具が金属枠に当たってうるさく鳴っている。

変質した海水の吐き気を催す悪臭が部屋に充満している。中央の水槽からだけでなく、階段の吹き抜けのとなりのテーブルに置かれた生きた魚の泳ぐ2つの水槽からも臭う。壁に沿ったテーブルの上には不可解な実験器具が散乱し、部屋に置かれた開いた木枠や空の棺桶から突き出す。

水槽の上の天井には穴があり、そこからまだたくさんの器具がぶら下がっている。部屋の別の側には、下にドアのついた階段に見えるものがある。屋根の上に何があるかは知らないが、そこに至るより洗練された方法となるであろう。

エリックはPCたちにすぐに気づきます。それを避けるには階段を頂上まで登ったすべてのPCが、敏捷力を基礎とした目標値10の隠密判定に成功しなければなりません。また、たとえ隠密判定が成功した場合でも、火のついた松明が階段を昇ってきたらエリックは気がつきません。

エリックは最後のPCが部屋に入った直後に気づくものとします。PCたちが即座に行動を起こさない限り、この遭遇はロールプレイング遭遇から始めます。エリックは一行に気がつくと、困惑に目をすがめてぶっくらぼうに尋ねます。「ここで何をしてるんだ？」

彼自身の家で安全を守られ、エリックは完全に社会病質者の一面を覗かせます。彼は豹を飢えさせたことに良心の呵責を覚えませんが、結果起こった襲撃についても同様です。彼の言は次の線に沿っています。「ワシには関係ない」、「放っておいてくれ！もうすぐ終わるんだ」、「出てけ！そしてワシのものは全部見つけたところに返すんだ」。

彼の実験について尋ねられた場合、エリックは一行を横目で睨み「見たいか？」と言うと、落ち着きをかなぐり捨てて実験器具を動作させます。

エリックはちょうど実験の準備を終えたところです。もし、一行がなんとか奇襲攻撃をかけ彼に話しかけなかった場合、何かがうまくいっていないことにも気づかず、攻撃を受ける直前の最後の行動で自己満足してレバーを投げ捨て、実験器具を動作させます。

エリックが座っている金属の梁の巣は、過度に大きく複雑な調速機、つまり天体観測機器を動かして天体追尾する装置です。動作させた場合、調速機は屋根のシーロスタットを動かし、満月の光が真っすぐ上から水槽に当たるように向ける位置にします。満月の光は、実験を完成する最後の成分です。

エリックがスイッチを投げ捨てたあと、次を読み上げるか言い換えるかしてください。

装置がぐるぐる回って金属がガランガランと鳴り、タンクの上の奇妙な仕掛けがパチンと嵌ると、天井の穴から白い光線が真っすぐ下り光の柱となる。それは、水槽の濁った青い液体に光明を投ずる。

液体は数秒間激しくかき回され、内部で廃棄されてぼんやりとし

た影が露わになった。喧騒が弱まり、液体が水たまりに落ちていた。ちょうどそのとき、水槽自体から「トン、トン、……、トン、トン」と不吉な音がする。そして、壊れたガラスの欠片が外側に吹き飛び、水槽から波が零れ落ちる。それは、床近くのすべてをスライム状のツルツルした液体でびしょ濡れにし、階段を滝のように流れ落ちる。

水槽のなれの果てに立つのは悪夢を体現するものだった。体は大海亀の甲羅だが、あり得ない方向に歪んだ大きく複雑な蟹の足によって人間のように直立し、しかしなんとか不安定な、変わり続ける平衡を保っている。甲羅の前足部分の穴からは2匹のウツボが出たり入ったりし、大きなタコが頭をなしている。タコの頭はなんとかして吠え、水槽の残骸から出でずしんずしんと歩き出す。

演出として「トントン」と口で言うのではなく、利用できるならコップを指で叩いてもいいでしょう。

参考までに光が真上から射したときに影がどう振る舞うかは、この文献にあたってください。

ラハイナ・ヌーン

<https://subarutelescope.org/jp/news/topics/2012/05/15/2433.html>

注意：この冒険シナリオ「ブリークウッドの塔」の内容は、NAOJ著作物の使用規則に従います。しかし、リンク先の内容は異なる規則に従います。使用前にリンク先のページの著作権ポリシーを参照して従ってください。

青い桶の恐怖

レベル 0
防御：12
hp：8
pp：2
移動：6m
能力値：筋 +1; 敏 -2; 耐 +2; 知 -2; 意 +1; 体 +1
抵抗：赤青 -2; 緑黄 +2; 橙紫 +2; ヘックス +2

特徴

耐性：青

脆弱性：赤

攻撃行動

触肢の振り回し [主または割] +1 近接攻撃 1d3 + 1hp (通常ダメージ)

特殊行動

エネルギー破裂 [主] (必要 pp:1; 青エネルギー)：この攻撃は近接攻撃範囲の1つの生物に作用し、青エネルギー1d2hpの主要ダメージ

を受けます。固定ダメージは1hpです。この主要ダメージを避けるには、敏捷力を基礎とした目標値11の反応 (赤青) 判定に成功しなければなりません。

ドワーフヘクサーのエリック

レベル 1
防御：12
hp：5
pp：2
移動：10m
能力値：筋 -2; 敏 +1; 耐 +0; 知 -1; 意 +1; 体 +1
抵抗：赤青 +2; 緑黄 +1; 橙紫 +2; ヘックス +2

特徴

技能：魔術、物理学 +1

革鎧：エリックが危険な実験のときに着る保護装備は、革鎧に等しいものです。

攻撃行動

道具 (即席の武器)：[主または割] -2 近接攻撃 1hp (通常ダメージ)

道具投げ (即席の武器)：[主] +1 遠隔攻撃 1hp (通常ダメージ)

特殊行動

攻撃弱体ヘックス [副]：次のエリックのターンの開始まで全ての攻撃に-1。これを避けるには意志力を基礎とした目標値12の反応 (ヘックス) 判定に成功しなければなりません。

防御軟化ヘックス [副]：次のエリックのターンの開始まで全ての防御に-1。これを避けるには意志力を基礎とした目標値12の反応 (ヘックス) 判定に成功しなければなりません。

エリックはヘクサーの全ての特殊行動 (コアルール参照) を使えますが、遭遇のあいだはおそらく攻撃弱体ヘックスと防御軟化ヘックスしか使いません。

PCたちが奇襲攻撃をかけた場合、青い桶の恐怖が攻撃を始めるまでに2ターンの余裕があります。1ターンは機構が動くのに費やされ、もう1ターンは青い桶の恐怖が水槽を破壊するのにかかります。奇襲攻撃をかけなかった場合、通常どおりどちら側が先攻するか決定してください。

床のはるか上にある場所に座って、エリックは一行を弱めるヘクサー能力を使います。まず、青い桶の恐怖に最も近いPCに防御軟化ヘックスを放ちます。そして、直前のターンに彼を攻撃したか攻撃しようとしたPCに攻撃弱体ヘックスを放ちます。エリックがダメージを受けた場合、彼は天井の穴を昇って屋根のシーロスタットに至ります。彼はまた、青い桶の恐怖のhpが0になった

り、いずれかのPCが水槽の残骸を登って彼に近づいてきた場合も、穴から屋根へと撤退します。いったん屋根に出ると、次のターンには穴に覆いをし、掛けがねをかけてPCたちが追ってこれないようにします。

青い桶の恐怖は単純な戦術を用います: 最も近いPCに向かって移動し、自身のhpが0になるか、近接攻撃範囲のすべてのPCのhpが0になるまで戦い続けます。複数のPCが近接攻撃範囲にいる場合、青い桶の恐怖は最近ダメージを与えたPCを攻撃します。ppが残っている場合、エネルギー破裂を50%の確率で使います。エネルギー破裂を使わないターンには、青い桶の恐怖は触肢の振り回しで攻撃します。ppをすべて使い尽くした後、青い桶の恐怖は触肢の振り回しで毎ターン攻撃します。PCが逃げた場合、青い桶の恐怖は離れ際の一撃を使いますが、自動的に追撃はしません。逃げたPCであろうとなかろうと、一番近くてたどり着ける目標に向かって移動します。

水槽の残骸

水槽の残骸は効果的な障害物となり、戦闘中のPCはそれを避けるよう巧みに行動しないといけないかもしれません。もしPCが水槽のマスに入ろうと試みる場合、敏捷性を基礎とした目標値9の技能なし判定に成功しなければなりません。さもないと、濡れたガラスで滑り、ガラス片の上に転んで1hpのダメージを受けます（青い桶の恐怖はこの判定に自動的に成功します）。

エリックは水槽の上、天井から伸びる金属の調速機にぶら下がっています。壊れた水槽は、金属の機械にたどり着いて掴むための踏み段として使えます。しかし、プレイヤーが明示的に手を守る行動（作業台で手袋を探すとか、水槽の緑のギザギザに外套をかけるとか、などなど）を宣言しない限り、昇る試みが許可される前に1hpの固定ダメージを受けます。実際にエリックがいた場所まで登るには、筋力を基礎とした目標値12の運動判定に成功しなければなりません。判定に失敗した場合、PCは砕けた水槽の上に落ち、さらに1d2のダメージを受けます。

ドア

屋根へのドアは、堅固な錠で閉じられています。錠の上には「不動の星」と彫られ、ポラリスへ言及しています。幸運なことにこの錠に罫はありません。しかし、この錠は屋根に逃げたエリックを追うPCたちの熱い追跡の足を止めます。誰が鍵束を持っているか議論をしたり、そもそも誰も鍵束を持つてくることを思いつかなかったりするためです。

研究設備

確かに気味悪くはありますが、研究室には冒険に有用なものは何1つありません。作業場には、集めれば十分に一式の道具になるだけの道具や器具が散乱しています。

7) 屋根

7A) 屋根への階段

屋根へ上がる階段の説明は、屋根の記述に含まれています。なぜなら、屋根での戦闘は階段から始まるからです。エリックが屋根へ逃げるのに成功した場合、彼は階段の頂上でドアが開くのを待ちます。もしPCたちが追跡を即座に始め、なおかつドアの鍵を手にとっていた場合、エリックが奇襲攻撃を準備する前にPCたちがたどり着くことを許してください。

エリックは、十分に重たく即席の武器に使える道具を3つ（ハンマー、レンチ、ドライバー）持っています。階段の下のドアが開き、先頭のPCを障害物なく狙える場合、即座に防御弱体化ヘックスを放ち、次いでハンマーを投げます。次のターンにPCたちを狙う機会があれば、もう一度防御軟化ヘックスを放ち、続いてドライバーを投げます。レンチは近接攻撃のために取っておきます。もし、エリックが投げ終えるよりも早くPCたちが近接攻撃範囲に近づいた場合、彼は手にしているものが何であれ、それで戦います。いったん近接攻撃が始まると、可能ならば副行動で各ターン交互に攻撃弱体化ヘックスか防御軟化ヘックスを放って、目標を弱体化させてから主行動で攻撃します。

もし一行が屋根に上がってエリックと戦うまでに時間がかかりすぎるような場合、彼は待つのに飽きます。鎖や綱をまとめることで縄を作り、塔の外に降りて逃げます。たぶん、再び悪役として登場します。

7B) 屋根

屋根の真ん中にはシーロスタットが、またそれを取り囲んで50cmの高さのしっかりした囲いがあります。実際には、囲いは機材を守る雨除けの一部です。雨除けの上半分は分解して外され、木の壁板は脇に置かれて内部のシーロスタットに空のクリアな視界を与えています。シーロスタットは一對の鏡を使って天体からの光を機材に向けます。鏡は天体が空を渡るのを追尾して動きませんが、出力となる光線の方向は固定されています。これがエリックがシーロスタットを作った理由です。つまり、月光を真つぐ実験水槽に降ろすのが目的だったのです。

シーロスタットに関するより詳細な情報、写真や短い動画などが次のリンク先にあります。

<https://www.nao.ac.jp/gallery/weekly/2015/20151020-mitaka.html>

<https://www.nao.ac.jp/about-naoj/organization/facilities/mitaka/visit-facilities/solar-tower-telescope.html>

注意: この冒険シナリオ「ブリークウッドの塔」の内容は、NAOJ著作物の使用規則に従います。しかし、リンク先の内容は異なる規則に従います。使用前にリンク先のページの著作権ポリシーを参照して従ってください。

8) 冒険の帰結

エリックを倒したのち、一行の最初の決断は彼をどう扱うかです。サンドキャッスルではルールに即死がありませんので、ルール上はhpが0になったとしても生きています。一行は、エリックが将来の更なる厄介を起ささないように、彼にとどめをさしたり血が流れるままに放っておいたりしたとしても正当化できるでしょう。さもなくば、個人の道徳に従い、PCたちはエリックに手当てをしてメドウブルックで適切に絞首刑を受けさせるために連れて帰りたいと思うかもしれません。エリックに言い聞かせて道理をわきまさせようとする、すべての試みは失敗します。

ゾンビと青い桶の恐怖はただ緩く結合しただけのもので、hpが0になったら死にます。

動物愛護のPCが豹を救おうとしたら、その試みは自動的に成功します。サンドキャッスルではすべての傷が一週間で治るように、豹を看護して健康に戻すには一週間かかります。看護が終わったら、豹を放してもいいしGMCの動物使いに渡してもいいです。サンドキャッスルでは、PCが動物を訓練したり家畜化したりするルールはありません。

PCたちはメドウブルックに戻ると、住人たちがまだ怯え、怒って、しかし昨晚の混沌に関して少なからずきまり悪く思っているのに気がつきます。とりわけ、森を走り抜けて、寒く、痛く、そして疲れているのです。住人たちは、PCたちの情報、「悪魔」の本当の正体と危険が取り除かれたことに非常に感謝します。エリックを排除したことも、とにかく誰も彼を好いていなかったので感謝されるでしょう。

その勇猛を認められ、PCたちは非公式ながらメドウブルックの「英雄」とみなされるようになりました。PCたちは今や更なる冒険を引き受けてより偉大な行為を成し遂げることを期待されるという意味で英雄です。

宝物

手慣れたプレイヤーは、塔を略奪して価値あるもの全てを望むかもしれませんが。サンドキャッスルでは、略奪品を売るルールはありません。そのため価値あるもの全てといっても多くはありません。長剣2本、盾1枚、行動食7日分、95コイン、PCたちの数と同じだけの治療薬、閃光小瓶（ランク1）2本、色付き液体入れ小瓶（ランク1、橙）2本、革鎧2着、物理学分野の便覧、道具セット1式、短刀4本。PCたちは、すでにこれらのうちの幾分かを手に入れているでしょう。

経験値

ブリークウッドの塔で一晩生き残ることで1xp。エリックを含むすべての敵を排除することで1xp。

キャンペーンを続ける

エリックの机や本棚、壁のポスターなどは、さらなる冒険へと導く情報を仕込むのに使えます。例えば、星墜ち砂漠窪地やスター

ゲイザー人として知られる太古の文明に関する情報が、NAOJが提供する他の導入となる冒険の予兆として使えるかもしれません。

エリックの本もまた、プレイヤーやキャラクターが知っておくべき科学的な知見を伝えるのに使えるかもしれません。特に実験で使われたシーロスタットや調速機に関して質問があった場合、必要な情報をプレイヤーに渡すためにエリックの本を使うこともできます。

PCたちが冒険を続ける場合、今やレベル1になるのに十分な経験があるので、技能と戦闘様式を選ぶ必要があります。実際、この冒険は新規のプレイヤーに、彼らのキャラクターがどの戦闘様式を好むか決定する助けとなるようデザインされています。

近接攻撃を楽しんだ、または長剣を得られて嬉しかったキャラクターは、良いストライカーになるでしょう。

戦場を巧みに駆け回るのを楽しんだ、または盾や革鎧を得られて嬉しかったキャラクターは、良いハリアーになるでしょう。

飛ぶ頭蓋骨と青い桶の恐怖のエネルギー攻撃に感銘したとか、松明を武器として使った、または色付き液体入れ小瓶を得られて嬉しかったキャラクターは、良いエネルギーとなるでしょう。

エリックのヘックス能力に感銘を受けた、または閃光小瓶を得られて嬉しかったキャラクターは、良いヘクサーになるでしょう。

またいつかの時点でPCたちはコアルールとGMMに記載した冒険者ギルドにも入るべきです。NAOJが提供する次の冒険、「星墜ち砂漠窪地」にはギルドに関する追加情報があります。