

1. シャドウハントの霊廟

君は霊廟の扉に耳を澄ますと、中から甲高い耳障りな声が複数聞こえてくる。
(〈知覚〉難易度15)
扉を開けると、オベリスクの周りにいる4体のゴブリンが骨でできたサイコロを手に、びっくりしたようにこちらを見ている。

ゴブリン・カッターズ(4)	レベル1	雑魚
小型・自然・人型生物(ゴブリン)		各 XP25
イニシアチブ:+3 感覚:〈知覚〉+1; 夜目		
HP:1(攻撃ミスによるダメージを受けない)		
AC16; 頑健 12; 反応 14; 意志 11		
移動速度 6;ゴブリンの戦術参照		
[m]ショートソード(標準;無限回)◆武器		
+5 対 AC;4 ダメージ(攻撃対象に戦術的優位を得ている場合は 5 ダメージ)		
ゴブリンの戦術(即応・対応;相手の近接攻撃が外れた場合;無限回)		
ゴブリンは1マスシフトできる。		
属性:悪 言語:共通語、ゴブリン語		
技能:〈隠密〉+5、〈盗賊〉+5		
【筋】14(+2)	【敏】17(+3)	【判】12(+1)
【耐】13(+1)	【知】8(-1)	【魅】8(-1)
装備:レザーアーマー、ショートソード		

彼等は、手にショートソードを構えつつ、罵声をあげながらこちらへ向かってきた。

ゴブリンのプレイング

ゴブリンは所詮雑魚だが、ゴブリンの戦術をうまく利用してシフトしながら挟撃して効果的にダメージを与えようとする。
ゴブリンは死ぬまで戦う。

ゴブリンを倒した君達は、この部屋の空気がぐっと寒くなったような気がする。次に、オベリスクの奥底から響く太くきしむ声に気がつく。「……この地を訪れし者達よ、汝等はいかの男と同じ霊廟を荒らす者なりや、あるいは霊廟に平安をもたらす者なりや？」その声と共に、黒い煙がオベリスクより現れ君たちの前に流れた後、わずかに人型と思える形をとった。

ここで、「霊廟を荒らす者」と言った場合は戦闘が始まるが、「平安をもたらす者」と答えた場合は、「我は我に課せられた命の為、汝等に組みすること叶わぬが謎をかけることは出来る。次の問いの答えを探すがよい。」といって問を置いた後に、「輝かしき息子等が、武器持つ手で偉大なる祖父達を支える時、不吉より逃れる方法が明らかとなるであろう。」言い終えると、影は黒い煙となり、地面に消え去る。

2. 地下の墓

この大きな石室の内壁は、ペイロアとバハムートを崇拝しているカイウス一族の氏族からなる彫刻によって装飾されている。壁沿いには多量の瓦礫がある。それらはかつて石棺だったもののなれの果てだ。この部屋にはより多くの石棺があったのだろう。それを証明するかのように、床には骨が沢山散らかっている。

傷ついていない2つの石棺が、部屋から続く2つの廊下の前で障害となるように移動させられている。それらの上に設置されたバチバチ音をさせているランタンが、不気味なオレンジ色の光をこの地下室に投げかけている。いやなにおいがするランタンの油は、死んだ魚の臭いを強く漂わせている。

そして、石棺の前には煤だらけの服を着た正にランタンに火を点け終えたばかりの2匹のホブゴブリンが君達を見るなり「人間だ!」と叫んだかと思うと、二人揃って(マップ②と書いてあるところの右にある)石棺をそっとまたいで剣を抜きその剣で左手に装備した盾を打ち鳴らしながら「おら、来いよ! 人間!」と挑発の声を上げた。

更にPCがこの部屋を見た時に、各キャラクターに〈知覚〉判定をさせること。PCのうち1人でも15以上の達成値を出した場合は、次の文章を読むこと。「灯りのついたひと組のランタンからのものにしては、この部屋に漂う油のにおいは強すぎる。」

ホブゴブリンたちとその戦術

彼らは弓を一番奥の石棺の後ろに置いている(ために、PCが入ってきた瞬間に射撃されることはない)。また、PC達が登場した時点で油罫設置の際に失敗してヤケドをし、現在の hp は 19 ポイント(＝つまり彼らはいま重傷状態である)しかない。

彼らはPCが近寄ってきたら石棺を盾にPCを「誰かが、石棺の上に上ったら攻撃」という即応・反応アクションで待ちかまえる(遮蔽があるため、ホブゴブリンへの遠隔攻撃ロールに-2のペナルティ;石棺の上に乗ったら一回攻撃し、石棺の上を通過してホブゴブリンの隣に移動する時点で機会攻撃分もう一回攻撃する)し、近寄ってこない or しつこく射撃されるようならトリガー2の油を撒いてから一番奥の棺の後ろまで移動して射撃戦に移行するが、彼らはその場合盾を装備からはずさなければならない(標準アクション)ので、ACが2下がる。

ホブゴブリン・マシーナリーズ(2)	レベル2	精鋭兵
中型・自然・人型生物(ゴブリン)		各 XP125
イニシアチブ:+7 感覚:〈知覚〉+3; 夜目		
HP:39; 重傷:39 (現在 HP は 19 となっている)		
AC19(ファランクス・ソルジャーの効果がある場合 21)		
; 頑健 17; 反応 12; 意志 14		
5マス以内に2体以上の同類がいた場合、すべての防御値に+2		
移動速度 5		
[m]ロングソード(標準;無限回)◆武器		
+7 対 AC;1d8+4 ダメージ		
[r]ロングボウ(標準;無限回)◆武器		
+6 対 AC;1d10+2 ダメージ		
ファランクス・ソルジャー		
ホブゴブリンは1体以上のホブゴブリンが隣接している時、ACに+2のボーナスを得る。		
属性:悪 言語:共通語、ゴブリン語		
技能:〈運動〉+11、〈歴史〉+8		
【筋】17(+3/+4)	【敏】14(+2/+3)	【判】14(+2/+3)
【耐】15(+2/+3)	【知】11(+0/+1)	【魅】10(+0/+1)
装備:ロングソード、シールド、ロングボウ、矢弾 10本、5gp		

油の満ちた石棺	レベル1	障害物的罠
		XP100
石棺を壊して開けると、カンテラが中のオイルに引火し、小さな地獄を作りだす。		
〈知覚〉判定難易度:15		
灯りのついたひと組のランタンからのものにしては、この部屋に漂う油のにおいは強すぎる。		
トリガー1		
罠は、石棺の上にクリーチャーが乗った時に作動する。		
即時・対応		
+8 対反応 石棺の上に立ったクリーチャーは 2d6[火]ダメージを受ける。		
トリガー2		
罠は、何者かによって石棺が傾けられることでも作動する。		
※逆方向から傾けるには難易度 15 の【筋力】判定が必要		
即時・対応 噴射3		
+6 対反応 1d6[火]ダメージ。火は遭遇の終りまで持続する。		
効果の範囲に入った時か、そのターンの開始時に範囲にいるクリーチャーは攻撃を被る。		
対策		

- キャラクターは難易度 15 の〈運動〉判定によって石棺を飛び越えることができる。(判定結果が6~14は元の位置に留まる、~5は石棺の上で止まり、トリガー1を作動させてしまう)
- キャラクターは難易度 13 の〈運動〉判定の成功と、移動力4を消費することにより、慎重に石棺を乗り越えて、反対側に到着することができる。
- ランタンを石棺から取り除くこと(難易度の 20〈盗賊〉判定)で、罠を解除することができる。

戦闘後

以前の遭遇でシャドウ・スピリットを倒していない限り、PC達がホブゴブリンを討ち負かした後に「汚されし我が同胞の亡骸に栄誉を」という太くきしむ声はどこからともなく聞こえる。(PL達に「この石室には壊された石棺とそこの中にあつたらしい骨が散らばっていますよ」と再びアピールしてもよい)PC達が床に散乱する骨を集めて無傷の石棺に収納し終わると、PCの後ろにシャドウ・スピリットが階段の一番下の段を指さしている事に気づく。

階段の一番下を探索するとヒーリング・ポーションを3服見つける。(ヒント有りと難易度10の〈知覚〉判定、ヒント無しだと難易度30の〈知覚〉判定)

3. 洞窟と牢獄

水のしずぐが、この天然洞窟の鍾乳石の下に小雨のようにしたり落ちる。鈍く光る菌類はわずかに暖かで、湿気が多い部屋を照らしている。その不気味が証明は、床に点々と不規則に散らばっている水溜りに反射する。

君たちの位置から見ると、大きな部屋は天然の空洞に区切られている。崩れている石造りの古代の部屋は、奇妙で蜘蛛の足のような細い照明と、下劣な絵文字で装飾されている。

不吉な鉄製の門が、君たちの入ってきた入り口の反対側に立っている。扉の正面には巨大な悪魔の頭が彫りつけられ、その目がかすかな緑色に光っている。また、向かって右側にも頑丈そうな石造りの扉が通路を塞いでいる。

〈知覚〉判定 難易度17

君たちは、落ちる水の音を突き抜けて、わずかに聞こえる子供の泣き声が、悪魔の頭が彫られたドアの方から聞こえてくる。君たちの依頼人の求めるさらわれた子供のものだろうか？

「洞窟または戸口の詳細については誰でも〈地下探検〉または〈歴史〉の判定をそれぞれ試みることができる。」と説明する。

〈地下探検〉難易度15

この古代の洞窟にはつい最近発生した小規模な崩落の跡がみえる。

〈地下探検〉難易度20

この古代の洞窟は流水によって徐々にだがもろくなっている。それほど大きくない地震でも、この洞窟の大部分を崩壊させるには十分だ。

〈歴史〉難易度15

部屋の構造と設計は、パイル・トゥラス(ティーフリングを生み出した、古代の墮落した帝国)の末期を思い出させる。

ドアの、より精密な調査で以下が判明する:

悪魔のような顔の眼窩は、ドアの向こうの空間を覗くための窓として使うことができる。その緑色の光は、ドアの向こう側に発生源があるようだ。

この扉は難易度15の〈盗賊〉判定で開錠する。

眼窩より中を覗くか扉を開く:

向こうの部屋は、打ち捨てられて長い時間が経った墓、あるいは寺院のようだ。見える範囲の両側には、石で造られたローブをまとった姿の像が並んでいる。部屋の中央にある、ルーン文字によって装飾された幾何学模様のような魔方陣の円は、エメラルドが輝くかのように光っている。円の魔法はあざやかで、気味の悪い蒸気のようなものが上を漂い、古代の部屋の淀んだ空気の中へゆっくりと拡散している。すくんだ2人の若い少年が、円の中心に鎖で繋がれている！一人は背中を丸めて嗚咽を上げ、もう一人は扉ののぞき穴を怯えたようにじっと見ている。彼は君の姿を見る(出目20でずっと〈知覚〉をしている)と「早く殺すなら殺してくれ！」と叫ぶ。

「助けにきた」とPCが答えた場合

「ああ、ペイロア様！！俺達を捕らえたエルフは、この場所は畏れ多いのだと言ったのだ。俺達がこの枷から抜け出して、魔法陣の外へ出たとたんに、天井が砕け落ちてくるだろうと！」

無視、あるいは「助けない」アクションをとった場合

救助を求めて取り乱し、「ああ、冒険者達が俺達を助けにきたと思ったのに・・・」「俺達はここで終わってしまうんだ。」「どんな恐ろしい事が待ち構えているのだろう？」「兄さん・・・」とかそんな感じ。

枷:2人の囚人を捕らえている鎖は、破壊することができない。だが、難易度25の〈盗賊〉判定に成功することで外す事が出来る。ただし枷を外すには、魔法陣に踏み込まねばならない。

君が魔方陣の中に入ると、突然並んでいる彫刻のうち2体がゆっくりと君の方を振り向き、破片を振りまきながら台座から降りてきた。(アニメイテッド・スタチューが移動する前にイニシアチブを振ること)

(魔法陣の畏の解除失敗で、最初に引き起こされるのはアニメイテッド・スタチューの畏とする)

地震が起きたら

エリア4とエリア2を繋ぐ秘密のトンネルが崩落によって現れる。よって、崩落後のヘベレクとの遭遇はエリア2から発生ということになる。

頑丈そうな石造りの扉

この扉は、最近備え付けられたようだ。幾多の死者が地獄から逃れようとするレリーフが模られている。また、扉に近付くとひんやりとした空気が感じられる。扉の下の際間からは、白い煙が僅かに漏れてきている。(できるだけ、この奥にはボスがいるっぽいという雰囲気を出すように)

この扉は難易度15の〈盗賊〉判定で開錠する。また、開けるとときに大きな音を立てる。扉は、難易度20の〈知覚〉判定で、開くときに石が擦れ合うことによって大きな音を出す事が判る。音を立てずに開くためには難易度25の〈盗賊〉判定が必要。5以上の差で失敗すると、大きな音を立てる。(この事によって、ヘルベクは侵入者が近くにいることが判る)

ヘルベクの部屋へ続く通路:

石の扉から、ヘルベクの部屋へ行くまでは、最近力ずくで半ば埋まっている通路を掘り当てたらしく、瓦礫が散乱している。また、通路の先から流れてくる白い煙が膝下まで立ち上っていて、その瓦礫を隠しており、非常に歩き辛い。そのため、この通路は移動困難地形(侵入するのに追加で+1の移動力がかかる)として扱われる。

PCたちが儀式の部屋に入る時に読むこと:

通路は大きな部屋に通じている。部屋の中央にある10フィートの高さの祭壇の上から不気味な緑色の光が発せられ、その表面から霧が立ち上がり、祭壇の周囲へと下っている。大暴れする悪魔の行列が、祭壇の台座の側面に彫り上げられている。

暗い色のローブを着た不吉な外見のエルフが、祭壇の上に立って忌まわしき読経をするにつれ、その声と共に鳴るかのように不気味なうめき声のような音が祭壇中央から聞こえてくる。君たちが部屋の前に立つと、彼は読経を止めて、手の中で開いているほこりっぽい古い大書から顔を上げ、純粋な悪意をもって君たちを睨みつける。(彼は儀式を途中で止めたくないのだ)

そのエルフは金切り声で言う。「私の仕事を邪魔する侵入者め！貴様たちの血は、私の仕事の足しにしてやろう！」彼の脅しの言葉が消え去らないうちに、錆びたロングソードをぼろぼろの鞘から引き抜いて、4人編成のスケルトン・ウォーリアーが、祭壇の向こうから進み出る。

(ヘルベクは、崩落が起きてもこの部屋は不浄な力によって影響がない事を知っているし、現在行っている儀式を止めたくはないので、この部屋に留まって戦う。)

エリアの特徴:

照明:魔法陣の円が明るくこの儀式の部屋を照らしている。
祭壇:祭壇は、地面から10フィートの高さに立っているの、その上に立っている者を近接攻撃することはできない。祭壇の高さは、その上にいる者になら、地面からの近接範囲攻撃、遠隔攻撃に対し、遮蔽を与える(攻撃ロールへの-2ペナルティ)。

この祭壇に登るには難易度 15 の〈運動〉(他人が助けるなら難易度 10)と4マスの移動力が必要である。

※祭壇から落下すると、1d10のダメージを受け伏せ状態になる。ケルリックのプレイヤーにそれとなく伝えてみよう。

魔法陣の円:魔法陣の円は、その上にいる属性が悪か、混沌にして悪のクリーチャーすべての防御判定に+2ボーナスを与える。(つまり、ヘベレクは近接範囲攻撃または遠隔攻撃に対して+4の防御修正を持ち、祭壇の上へ誰かが登らない限りは近接攻撃を受けない)

4. ボーナスステージ

君は、領主から国境の峠にある塔に住み着いた竜を退治する命を授かった。厄介な事に隣の国からも討伐隊が出兵されており、「どちらの国が先に竜を退治するのか？」という競争になっているらしい。領主に命を助けてもらった恩がある君たちは領主の命を断ることはできなかった。君たちが依頼を受けた銀細工師の兄は錬金術師だった。君たちは、彼からアルケミスト・ファイア、オイル・オヴ・レジスタンス(冷気)、キュアポーションを人数分受け取る。

といった感じで、兵隊がPC達とは反対側から2ラウンド分早く登っているのが見える。彼等が斜面を登りきり、塔の入り口にたどり着いた時点で、ドラゴンは、以下の行動をする。(兵隊は10人密集するように配置すること)

- 移動アクションにて移動
- 標準アクションでファイトフル・プレセンス
- アクション・ポイントを使用して標準アクションを追加し、最大限の兵隊を範囲に入れてプレス・ウェポンを使用する。

ヒューマン・アーミーズ(10)	レベル1	雑魚
中型・自然・人型生物(人間)		各 XP25
イニシアチブ:+0 感覚:<知覚>+0		
HP:1(攻撃ミスによるダメージを受けない)		
AC15(雑魚戦術の効果がある場合 17)		
:頑健 13;反応 11;意志 11		
5マス以内に2体以上の同類がいた場合、すべての防御値に+2		
移動速度 6		
[m]スピア(標準;無限回)◆武器		
+6 対 AC; 4 ダメージ		
[r]ジャヴェリン(標準;無限回)◆武器		
遠隔 10/20 +4 対 AC;4 ダメージ		
雑魚戦術		
自身の周囲5マス以内に2体以上の同類がいた場合、すべての防御値に+2 のボーナスを得る。		
属性:無属性 言語:共通語		
技能:		
【筋】14(+2) 【敏】10(+0) 【判】10(+0)		
【耐】12(+1) 【知】9(-1) 【魅】11(+0)		
装備:スピア、ハイドアーマー、ライトシールド、ジャヴェリン3本		

- キュアポーション(5lv;1 回の回復力を使い、10hp回復)
- アルケミスト・ファイア(6 レベル) 各 1 本
 - <能力>(消費・[火]) 標準;爆発1(10 マス以内);+9vs 反応:2d6[火]ダメージ、ハズレならダメージ半分
- オイル・オヴ・レジスタンス(冷気)
 - <能力>1遭遇の間、冷気に対する抵抗5を得る。

これでなんとか戦ってください。

ドラゴンの戦術

ドラゴンは、プレスで生き残った兵隊から優先的に攻撃する。攻撃は可能ならドラゴンの怒りを、無理そうなら噛み付きを中心に攻撃する。プレスが溜まったら、すかさずプレスを使う。

ヤング・ホワイต์・ドラゴン	レベル3	単独	暴れ役
大型・自然・幻獣(ドラゴン)			XP750
イニシアチブ:+1 感覚:<知覚>+7;暗視			
HP:200;重傷:100 ブラッドィッド・プレス			
AC18;頑健 20;反応 16;意志 17			
[冷気]に対するセーブに+5 ボーナス			
移動速度 6(アイス・ウオーク)、飛行 6(滞空)、飛行移動速度 10			
アクション・ポイント 2			
[m]バイト(標準;無限回)◆[冷気]			
射程 2;+6 対 AC:1d8+4 さらに 1d6 の[冷気]ダメージ(この[冷気]ダメージは機会攻撃が成功した場合も加算する)			
[m]クロウ(標準;無限回)			
射程 2;+6 対 AC:1d8+4 ダメージ			
[M]ドラゴンズ・フューリー(標準;無限回)			
ドラゴンは両方の爪で攻撃を行う(2回のクロウ攻撃)。もしドラゴンが1つの対象に両方の攻撃を命中させたら、バイトのパワーによる攻撃を追加で1回、対象に与える。			
[C]プレス・ウェポン(標準;再チャージ 5、6)◆[冷気]			
近接範囲・噴射 5; +4 対反応:3d6+4[冷気]ダメージ、さらに目標は減速状態、弱体化状態となる(いずれもセーブで終了)			
[C]ブラッドィッド・プレス(最初の重傷時はフリー;遭遇毎)			
このドラゴンのプレス攻撃は、使用されるたびに、ただちに再チャージされる。			
[C]ファイトフル・プレセンス(標準;遭遇毎)◆[恐怖]			
近接範囲・爆発 5;目標・敵:+4 対意志;対象は次のドラゴンのターン終了まで、朦朧状態となる。			
継続効果:目標は、攻撃判定に-2 のペナルティ。(セーブで終了)			
属性:悪 言語:竜語			
技能:<運動>+15			
【筋】18(+5) 【敏】10(+1) 【判】12(+2)			
【耐】18(+5) 【知】10(+1) 【魅】8(+0)			

この変更案はレインボーさんの案を積極的に取り入れたものです。

感謝！

君は、この変更案の一部を取り入れてもいいし、全く無視してもいい。但し、無条件で全てを取り入れ、パーティーを全滅に追いやって文句を言う場合は14へ行け。(お