3A: The Crawling Fane

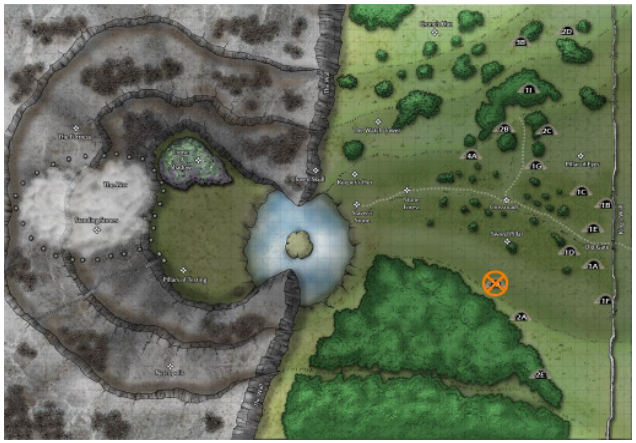
3A：爬行神殿

英雄級冒険

エイリン・“黒き挽歌”・ラデルによる
“渾沌の痕”冒険

イラスト：ラウール・ヴァイテール
作図：ジェイソン・A・エングル
翻訳：鯛足烏賊

『爬行神殿』は、3レベル・キャラクター向けのアドヴェンチャーだ。それは“渾沌の痕”にある、ドワーフ神モラディンの廃墟となった神殿を舞台とする。この冒険でキャラクターは、巨大な昆虫や爬行モンスターを支配する異質な神格に仕える、狂気のドゥエルガル・クレリックの陰謀と戦う。英雄たちはモラディンの神殿に安置されている、いにしえのドワーフの英雄が振るった武器を奪還し、“渾沌の痕”における新たなる恐るべき悪の覚醒を妨害しなくてはならない。



2010／5　ダンジョン誌178号より

背景

Background

“憎悪の刃”ハーガシュは、どちらかと言うと風変わりなドゥエルガルだ。彼は一般的なドゥエルガル神殿への信仰を棄教し、代わりに彼がチターラクと呼ぶ、蟲とすべての爬行類を支配する奇怪な存在を崇拝し始めた。数年前、ハーガシュは異形の神格への崇拝を異端と断ぜられ、命からがらドゥエルガルの大都市を脱出した。彼とごく少数の熱狂的信徒は、長らくアンダーダークをさすらった。そして遂にハーガシュの仕える存在は彼に夢で託宣を与えた。夢はドワーフの神格モラディンを奉じた廃神殿の場所を示した。ハーガシュはその神殿を襲い、チターラクの名の下に神殿を再聖別した。

ハーガシュの目にしたものはすべて悪しき存在に送られていたが、それはチターラクにではなかった - なぜならそのような存在は実在しないからだ。託宣は“渾沌の痕”の大隕石から、ハーガシュと使徒を騙すために送られていたのだ。モラディンの神殿は“渾沌の痕”にある。数ヶ月前、ハーガシュと信徒の小集団は神殿にやってきた。彼らは神殿を徐々にチターラク信仰に向いた形に改装していった。ハーガシュはその努力により、蟲モンスターに対する不思議な影響力を得ていた。このパワーはハーガシュの想像上の神格からではなく隕石から来ているのだが、それ自体は本物だった。ハーガシュは彼の新たなる本拠をあらゆる爬行モンスターで満たした。この中には、隕石に引き寄せられてこの地域にやってきた、エターキャップの小集団が含まれていた。

最近になり、ハーガシュはチターラクを装った大隕石からの幻視を受け取った。チターラクはハーガシュに、慈善家である英雄の一部隊が神殿におけるチターラクの計画に干渉しようとしている幻視を示した。チターラクを介し、大隕石はハーガシュにこれら英雄を粉砕し、付近への影響を除去するように命ずる。それは英雄たちが“渾沌の痕”にいる間に起こる；実際のところ、彼らはハーガシュの頭上に迫っていた……。

プレイヤーとの結び付きを考える

Getting the Players Involved

『爬行神殿』は“渾沌の痕”を舞台とする。君は以下のフックの中から1つを使うか、あるいは自身の者を考案して冒険者を渓谷に誘導し、モラディンの廃神殿を探索させろ。

フック1：“石の血”アイヴァックのハンマー The Hammer of Ivak Stoneblood.

ドワーフのモラディンに仕えるクレリック、“禍鎚”のトラクは失われた信仰の聖なるレリックを探している。そのレリックとはザ・ハンマー・オヴ・アイヴァック であり、“渾沌の痕”に建立されたモラディンの神殿が破壊されたときに失われた。トラクは英雄たちならばモラディンの廃神殿を発見し、ザ・ハンマー・オヴ・アイヴァック を発見して持ち帰ってくれると信じている。キャラクターへの支援として、彼は愛用の魔法のハンマーである＋1サンダリング・ウォーハンマーを、装備可能な英雄に貸し出すことができる。

クエスト経験点： ザ・ハンマー・オヴ・アイヴァック を発見してトラクに持ち帰ることで250XPを得る。

フック2：巨大な蟲 Big Bugs

巨大な、有毒な昆虫な蟲モンスターが〈王の境界壁〉付近の人々を攻撃して毒害を与えている。あるドルイドがキャラクターに、巨大蟲（センチピード、スコーピオン、スパイダーなど）が持っている毒液袋を少なくとも5つ手に入れるように依頼する。そうすれば、彼女はアンチヴェノムを作ることができるからだ。彼女は冒険者に、毒液袋1つにつき10gpを支払う約束をする。また彼女らが少なくとも5つの毒液袋を手に入れたなら、アンチヴェノム2つも提供する。毒液袋は殺した蟲から、難易度10の〈自然〉判定に成功することで剥ぎ取ることができる。

クエスト経験点： 毒液袋を5つ集めることで250XPを得る。

フック3：我々は何も求めない！ We Aren't Going to Take It!

キャラクターは罪なき人々に対する蟲の攻撃を目撃し、誰かの依頼を待つことなく自発的に対処することができる。また、彼女らが彼女らの目的を果たそうと“痕”の内外で活動中に、巨大蟲の攻撃を受けたり、蟲の存在自体が邪魔であると結論付けるかもしれない……。はたまた、その巣には財宝があると判断するかもしれない。

クエスト経験点： イニシアチブを得ることで250XPを得る。

最後の2つの場合、神殿の発見は比較的容易だ。キャラクターは単に蟲を見張り、その巣に帰るのをつけるだけで良いからだ。

財宝準備

Treasure Preparation

以下の財宝ユニットは『爬行神殿』で入手できる。

財宝	アイテム
財宝１：神殿の廃墟	ポーション・オヴ・ヒーリング１本、250gp
財宝２：古びた宿舎	4レベルの魔法のアイテム1つ
財宝３：名誉ある死の広間	100gp相当の宝石2つ、250gp
財宝４：穢された礼拝堂	6レベルの魔法のアイテム1つ

概要

Synopsis

この冒険は4つの遭遇で構成される。

1. 神殿の廃墟　Temple Ruins

キャラクターが神殿の地上部分に到達したなら、以下の文章を読むか言い換えろ:

> “渾沌の痕”を背景に、君の目前には、長らくうち捨てられ、崩壊した様子の廃墟がある。蒼空に突き立つ建物も、かつては頑丈な壁を持っていたろうが、いまではつる草に覆われた瓦礫と化している。かつて正面玄関であった場所には、風化浸食され、もはや判別もつかなくなった、2体の彫像がそびえ立っている。いまや想像すら困難だが、この忘れられた建物は、かつてモラディン信仰に捧げられていたものだ。

戦術的遭遇1:　神殿の廃墟

2. いにしえの宿舎　Ancient Rectory

神殿の下部構造に進入するため、キャラクターはエリア1にハーガシュの儀式で生み出された亀裂を降る。そこで彼女らは、ハーガシュの狂信的信徒に不意打ちされる。

戦術的遭遇2:　いにしえの宿舎

3. 名誉ある死の広間　The Hall of Honored Dead

この部屋はモラディンに身命を賭して落命したドワーフの遺体を収納している。無論、中には偉大なるドワーフの英雄、“石の血”アイヴァックも含まれている。それはハーガシュと下僕の手により穢されている；モラディンの彫像は宿舎の祭壇と同じように落書きされている。加えて、ハーガシュは3つの石棺を暴いて遺体を穢し、その財宝を略奪した。最後の石棺 - “石の血”アイヴァックの遺体が納められている - は、これまでのところ暴こうとするハーガシュの試みをすべてはねつけていた。実際、これはモラディン自身がアイヴァックの副葬品である強力な財宝を奪われることを阻止すべく手を打った結果だった。

ハーガシュの下僕はこの部屋を巨大蟲と指揮者の巣として使用している。現在、部屋には2匹のデスジャンプ・スパイダー、3匹のファイアー・ビートル、そしてエターキャップの蟲遣いがいる。

戦術的遭遇3:　名誉ある死の広間

4. 冒瀆された礼拝堂　The Profaned Chapel

この大礼拝堂は神殿における祭儀の中心だった。そこはまた、ハーガシュとその下僕が地底の闇の中をチターラクに導かれてアンダーダークを彷徨した後、初めて廃墟に姿を現した場所だった。大隕石の影響で、“蟲の神”チターラクを装った不浄の力は徐々に狂気のドゥエルガルに移ってゆき、ハーガシュのパワーは高まっていった。

ハーガシュはほとんどの時間をこの礼拝堂で過ごし、チターラクへの祈祷を捧げている。この絶え間ない祈祷により、神殿に対するモラディンの影響力は減衰し、大隕石のパワーは強くなっていく。ほどなく、神殿はチターラク - すなわち大隕石そのもの - の祈祷所に変わるだろう。ここでハーガシュを破ることができないのなら、“渾沌の痕”における大隕石のパワーは高まる。

冒険者がこの区画に到達するとき、ハーガシュはチターラクの神像の前にひざまづき、地獄語の詠唱を続けている。もし主がひと声かけるなら、直衛であるドゥエルガルの突撃兵とお気に入りの蟲が駆けつける。

戦術的遭遇4:　穢された礼拝堂

おしまい　Wrapping Up

ハーガシュの死と共に、草創期のチターラク教団も滅び、“渾沌の痕”における大隕石の影響力も、ごく一部ながら減衰する。モラディン神殿はハーガシュとその悪しき下僕により穢されたままだ。神殿からハーガシュの悪しき痕跡を拭い去るなら、勇者たちは神格の好意を得る。汚されたモラディンの絵画を修繕し、穢されたドワーフの英雄の石棺を整えることで、キャラクターはさらに250XPを得る。加えて、もし冒険者の1人がモラディン崇拝者であるなら、彼はレベル3の“神の賜物”モラディンズ・ブレッシング・オヴ・アイアン（DMG2p142）を下賜する。

神殿を完全に浄化するのはキャラクターの能力やレベルを超えた行ないだ。エリア4の瓦礫で埋もれた通路は、ハーガシュとその下僕がアンダーダークから神殿に入った経路である。廃墟となった神殿の下層には別の冒険を準備することができる。そこには強力なドワーフのレリックが眠っているとすることもできる。

財宝

＋1　サンダリング・ウォーハンマー　アンコモン
Thundering Warhammer／雷鳴の鎚　レベル3

この武器が命中した時、君はとどろく雷鳴を放つことができる。そうして敵はその怖ろしい音波に吹き飛ばされるのだ。

レベル3　680gp
武器：ウォーハンマー
強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロールに＋1
クリティカル：＋1d6[雷鳴]ダメージ

パワー([雷鳴])　◆　一日毎(フリー・アクション)

トリガー：この武器を用いた攻撃がヒットする。
効果：目標に 1d8 追加[雷鳴]ダメージを与え、さらに目標を1マス押しやる。

＋2　デヴィルブラインド・ウォーハンマー　アンコモン
Devilblind Warhammer／悪魔目潰しの鎚　レベル7

この武器は聖なるエネルギーの光を放ち、それはデヴィルに対して激烈な痛みを与える。

レベル7　2,600gp
武器：ハンマー類
強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロールに＋2
クリティカル：＋2d6[光輝]ダメージ、デヴィルに対しては＋2d8[光輝]ダメージ
特性：使用者はデヴィルの攻撃に対するセーヴィング・スローについて＋2を得る。

パワー([光輝])　◆　一日毎(フリー・アクション)

トリガー：この武器を用いた攻撃がデヴィルにヒットする。
効果：目標に 1d8 追加[光輝]ダメージを与え、さらに目標は盲目状態になる(セーヴ・終了)。

ホーリィ・ウォーター・オヴ・モラディン
Holy Water of Moradin／モラディンの聖水　レベル1

モラディンの力が満ちたこの液体は、叛徒と化した同族をも焼く。

レベル1　-
錬金術アイテム：爆発物　調合式価格：-
対応技能：-　作成時間：-

パワー([光輝])　◆　消費型(マイナー・アクション)

攻撃：遠隔・3／6(アンデッドかデーモンかドゥエルガル1体)；＋4対“反応”
ヒット：1d10[光輝]ダメージ。

モラディンズ・ブレッシング・オヴ・アイアン
Moradin's Blessing of Iron／モラディンの鉄の祝福　レベル3

モラディンは神寵を得た信徒たちに、山の強さと、鉄の堅さを授ける。モラディンの祝福は心身を強め、選ばれた者どもを勇敢かつ強靭にする。

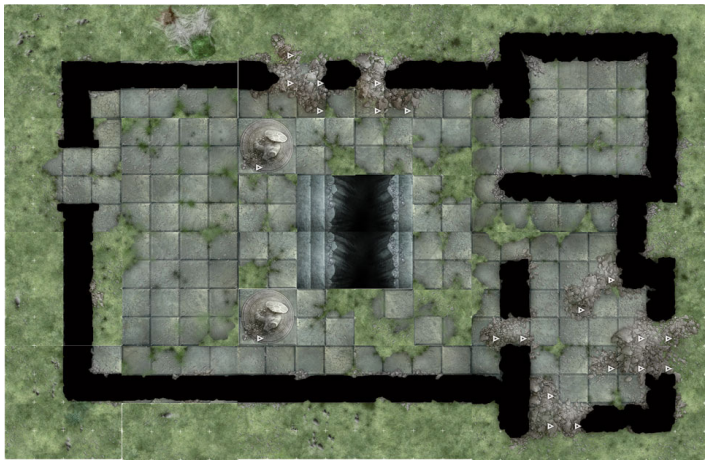
レベル3　-
神の賜物
特性：敵が使用者を押しやる時、使用者は押しやられる距離を2減少させることができる。

パワー　◆　無限回(機会アクション)

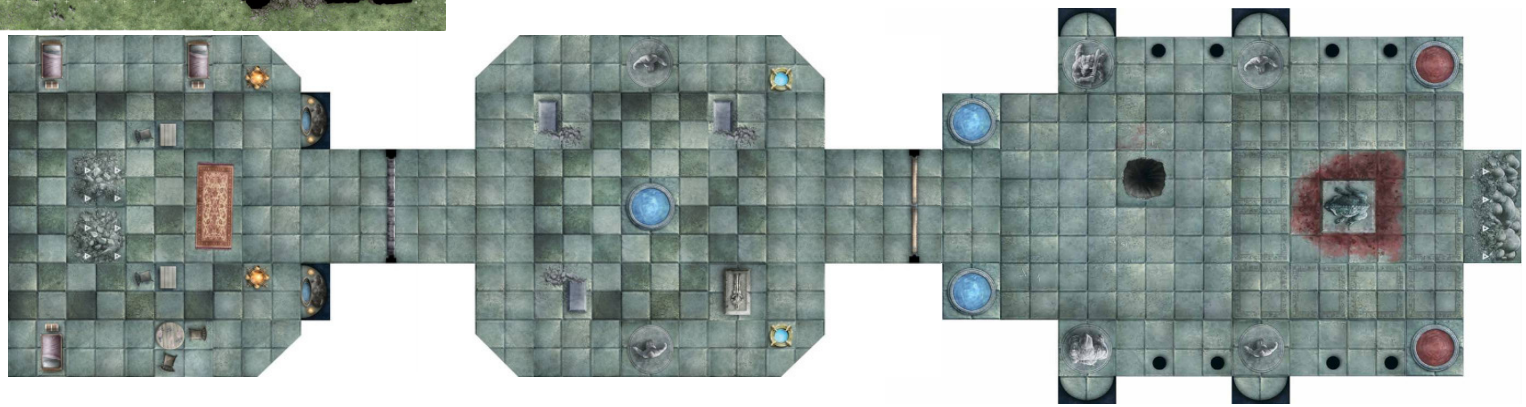
トリガー：敵が使用者を敵の隣接マスまで引き寄せる
効果：使用者はトリガーとなった目標に対して1回の近接基礎攻撃を行なう。

パワー　◆　一日毎(即応・割込)

トリガー：使用者がダメージを受ける
効果：使用者の受けたダメージを5減少させる。



全体マップ



エリア１ ： 神殿の廃墟

Temple Ruins

遭遇レベル3 （800XP）

準備

Setup

１体　　エターキャップの蜘蛛の巣張り
２体　　エターキャップの噛みつき兵
２体　　センチピードの大群

ハーガシュは無数の昆虫の密偵を放っているため、侵入者が神殿の廃墟に接近したなら即座に気づく。ハーガシュは勇者たちが廃墟に入るとすぐに強力な儀式を執行し、地面に亀裂を開く。この儀式が開いた亀裂は、神殿の廃墟の地下区画に続いている。この亀裂からはハーガシュとその神チターラクに仕える、エターキャップと有毒のセンチピードが昇ってくる。

ハーガシュが儀式を完了したなら、読め：

> 突然、岩の崩れる轟音がとどろく。君の居場所からそう遠くない地面が、ぱっくりと口を開けた。君がバランスを取ろうと苦闘している間に、中からは巨大な、怒れる獣が飛び出してきた。

キャラクターはそれぞれ、難易度9の【敏捷力】判定を行わなくてはならず、失敗したなら倒れて伏せ状態になる。地震は次ラウンド開始前に止まる。ほんの数瞬後、エターキャップとセンチピードの大群が、儀式が生み出した亀裂から飛び出して冒険者を攻撃する。

戦術

Tactics

戦闘の第1ラウンド、エターキャップの噛みつき兵とセンチピードは、地震で転倒したキャラクターに攻撃を集中する。エターキャップの蜘蛛の巣張りはウェブド・テレインを使い、たとえセンチピードの大群を爆発の範囲内に巻き込むとしても、その蜘蛛の巣の［区域］で勇者を捕らえる。

センチピードの大群は、大群のオーラのダメージ量を増強するため、戦闘中は1体の勇者に集中する。エターキャップの噛みつき兵は、ウェブ・タングルでキャラクターを動けない状態にしてダメージを増強する。戦闘の第1ラウンド、噛みつき兵は冒険者を挟撃してスパイダー・バイト攻撃を行ない、バイトが成功した目標に対してグレートアックスを使用する。

エターキャップの蜘蛛の巣張りは、ウェブド・テレインの範囲内にキャラクターを捕らえ続け、噛みつき兵とセンチピードに近接戦闘の機会を与える。ウェブド・テレインを迂回するキャラクターにはロングスピアを使い、近接の間合いにまで接近する勇者に対してはウェブ・ネットを使う。

展開

Development

冒険者が亀裂に近寄ったなら、読め：

> 地面はぱっくりと開き、闇の中へと降る、深い亀裂があらわになっている。底からはかすかな光が漏れてくるが、君の立っている場所からでは、光源までの距離を推測することは不可能だ。亀裂の壁は、突き出た石や、節くれ立った樹の根でいっぱいだった ； ここを手探りでおりるのは、簡単なことだろう。

亀裂は、下方にある神殿の廃墟の床まで30フィート降る必要がある。その登攀は極めて簡単で、必要とされる〈運動〉の難易度は10だ。しかしながら、聖職者の宿舎は床から天井まで10フィートある。〈軽業〉を修得済みでない勇者は、ロープを使うか、落下により 1d10 ダメージを受けることになる。

エリアの特徴

Features of the Area

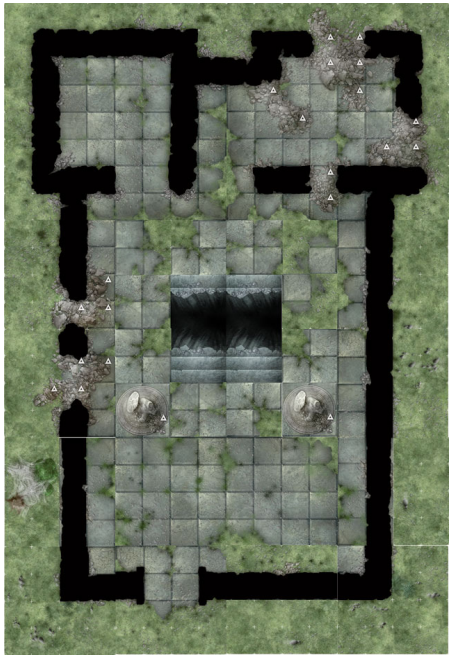
照明 Illumination ：
陽光次第。

亀裂 Chasm ：
亀裂は30フィート下の聖職者宿舎の床までまっさかさまだ。この壁面を登攀するのは難易度10の〈運動〉判定が必要だ。

瓦礫 Rubble ：
このエリアの瓦礫は移動困難地形だ。

彫像 Statues ：
彫像は遮断地形で隣接するクリーチャーに遮蔽を提供する。

外壁 Walls ：
外壁の高さは5フィートから8フィートまで様々だ。それをよじ登るのは難易度10の〈運動〉判定だ。外壁のてっぺんは狭く、ぼろぼろに崩れている ； キャラクターが外壁のてっぺんを移動するなら、難易度10の〈軽業〉判定に成功しなくてはならない ； 判定結果が6～9のキャラクターはてっぺんで伏せ状態となり、5以下であるなら落下して地面に落ちる。



エリア2 ： 古びた宿舎

Ancient Rectory

遭遇レベル4 （900XP）

準備

Setup

2体　ドゥエルガルの斥候 （S）
2体　エターキャップの噛みつき兵 （F）
隠された棘付落とし穴の罠

キャラクターが亀裂からまっすぐに飛び降りた場合、2つある瓦礫の山のいずれかに着地する。石ころの上に着地することに不安を覚えるかもしれないが、ここには何の危険もない（移動困難地形であるが）。ここの危険は戦いを待ち構えているエターキャップとドゥエルガルだ。

最初のキャラクターが（床に達する前に）亀裂の底を見たなら、読め：

亀裂の終端は、明るく照らされた、大きな広間の天井に繋がっていた。君の真下には、亀裂が生み出したと思われる、瓦礫の山が築かれている。

最初のキャラクターが亀裂の底に達したなら、読め：

この部屋は、古びた家具でいっぱいの宿舎のようだ。かしいだテーブルに椅子、くさった毛布のかけられたベッドがある。虫食いだらけ敷物が、床の真ん中に敷かれている。部屋の北端には、火鉢が2つあり、十分な照明を提供している。室内には4体の奇怪な人型が立ちはだかっている；2体は、先ほど君たちが戦った、蟲のような怪物だ。残る2体は、魔物じみたドワーフで、堅そうなヒゲと、真っ赤な目をしている。ドワーフの1体が火鉢を蹴倒すと、彼らは一斉に襲い掛かってきた。

戦術

Tactics

ドゥエルガルとエターキャップは、すべてのキャラクターが部屋に入るまで前進しない。最初のキャラクターが着地したならイニシアチブ・ロールをしろ。戦闘の口火は2体のドゥエルガルが切る（彼らは待機アクションをしている）。東側のドゥエルガルは火鉢を蹴倒して消す（標準アクション）。もう一体のドゥエルガルは部屋でひとりぼっちのキャラクターにクロスボウを射る。以降は標準的なイニシアチブ順で行動しろ。他のキャラクターは可能な限り素速く亀裂を下降する必要がある。

室内は“薄暗い”明るさであるため、ドゥエルガルの斥候は可能な限りアンダーダーク・スニークを使う。エターキャップはすぐには戦闘に突入しない；その代わり、彼らは部屋の反対側に残り、勇者を敷物の下の落し穴におびき出そうとする。もし冒険者が落し穴に気づくかエターキャップと近接戦闘を行わないなら、エターキャップは近接戦闘を挑む。彼らがキャラクターにスパイダー・バイトを使うには戦術的優位が必要なため、ドゥエルガルが不可視である間はグレートアックスを使う。もしキャラクターが罠の縁に立つなら、エターキャップは落とし穴に突き落とすため突き飛ばしを行なう。

ドゥエルガルはインファーナル・クウィルズを温存し、強力な近接攻撃を行なう敵を避けるため、不可視となってクロスボウで勇者を狙撃することを好む。斥候は可能な限りアンダーダーク・スニークを使うため、“薄暗い”中にあるテーブルやベッドの隣接マスに留まる。もし強制的に近接戦闘に追い込まれたなら、ドゥエルガルはウォーハンマーを手にし、二人で負傷したキャラクターに挑む。

展開

Development

1体のエターキャップの蟲使いが、鉄枠の扉の向こうの通路に配置されている（戦術遭遇3参照）。それは警戒しているが、それほど熱心ではない（〈知覚〉＋9）。戦闘が始まったなら、第2ラウンドから毎ラウンド、このエターキャップに〈知覚〉判定を行なわせろ（難易度20）。もし判定に3回成功したなら、エターキャップは好奇心を抑えられなくなり、この部屋の騒音の原因を調べに、エリア3からやってくる。

戦闘が終了したなら、キャラクターは部屋を調査することができる。

鉄枠の扉に通じる短めの廊下は、1対の祭壇に挟まれている。ちょっとした調査で、それらはかつてモラディンに捧げられていたもので、グロテスクな落書きをされていることがわかる。モラディンの高貴なる顔立ちは、触覚や鋭い顎など、不気味な蟲のような顔に取り替えられていた。神の胴体には、節だらけの手足が追加されている。チターラクはハーガシュの心の中だけに存在するため、〈宗教〉判定ではこの蟲のような神格が何かを判別することはできない。

鉄枠の扉はぶ厚く重いが、施錠されていない。

エリアの特徴 Features of the Area

照明 Illumination：
西側の火鉢から5マス以内は“明るい”明るさである（松明のように）；それ以外は、亀裂の中を含めて“薄暗い”明るさである。“薄暗い”明るさは、夜目や暗視、その他の感知能力がない限り、キャラクターとクリーチャーに“軽度の”視認困難を与える。

天井 Ceiling：
天井までの高さは10フィート（2マス）だ。

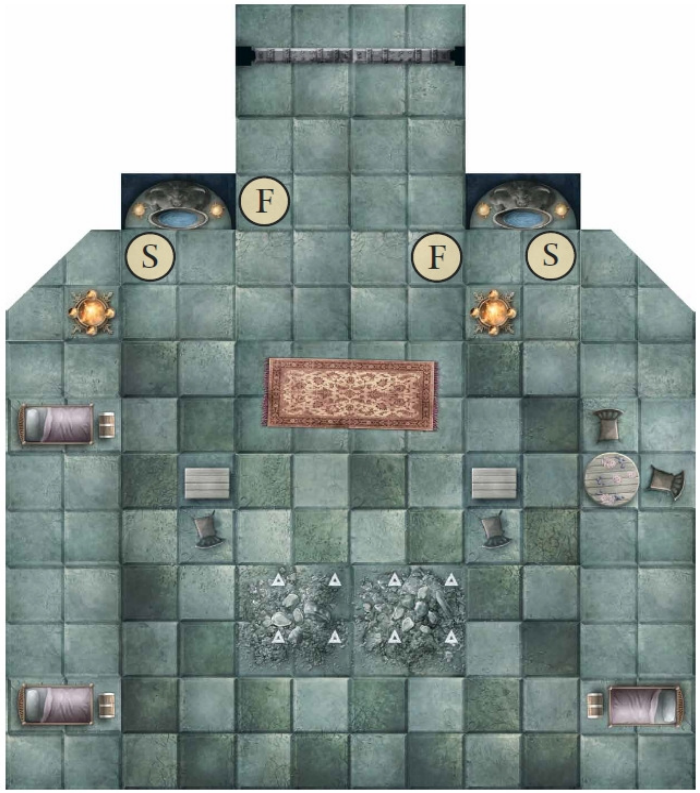
ベッド、テーブル、椅子 Beds, Tables, and Chairs：
これらの家具は移動困難地形であり、遮蔽を提供する。もし中型以上のクリーチャーがベッドやテーブル、椅子の上に飛び乗ったなら、それはただちに崩壊し、クリーチャーは即座に〈軽業〉判定を行わなくては倒れて伏せ状態になる（難易度10）。

火鉢 Braziers：
東の火鉢は倒され、遭遇開始時に消火される。もし残った火鉢が倒されるなら（標準アクション）、部屋全体は“薄暗い”明るさになる。

扉 Doors：
部屋の北端にある鉄枠の扉は施錠されていない。

小型トランク Footlockers：
このいにしえのトランクはいまだ良好な状態にある。そのため施錠は頑丈だ。それらは難易度15の〈盗賊〉判定で解錠することができる。小型トランクの1つに、このエリアの財宝ユニットが仕舞われている。

瓦礫 Rubble：
瓦礫は移動困難地形だ。



エリア3 ： 名誉ある死の広間

The Hall of Honored Dead

遭遇レベル4 （825XP）

準備

Setup

2体　デスジャンプ・スパイダー （S）
1体　エターキャップの蟲使い （E）
3体　ファイアー・ビートル （B）

もしエターキャップの蟲使いがエリア2の戦闘に対応しなかったなら、それは現在問題が進行しているとは予想しない。しかしながら、この広間の古びた扉を開くには、とんでもない騒音が起こるため、冒険者はエターキャップを不意打ちすることはできない。

部屋の北端にいるエターキャップと3体のファイアー・ビートルは、隠れ身を考えていない。デスジャンプ・スパイダーは天井に張り付き、それぞれ彫像の上に陣取っている。それらの受動〈隠密〉難易度は21であり、発見されることがなかったなら、戦闘開始時にキャラクターに対して戦術的優位を得る。

キャラクターがこの広間に入ったなら、読め：

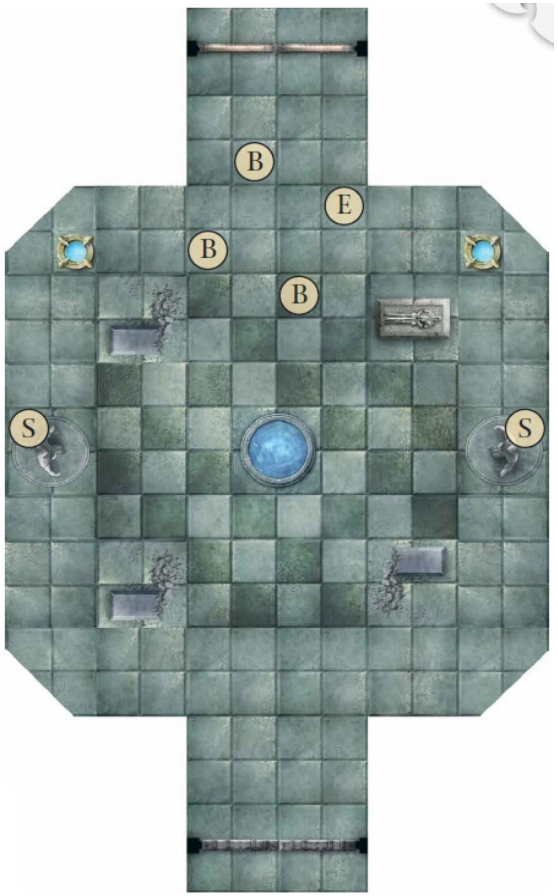
部屋の中心にある石壇の上には、大きな水桶が置かれている。水桶からは、柔らかな青い光があふれ、広間を薄暗く照らしている。この薄暗い明かりの中、最初に君の目に入るのは、水桶を囲むように配置された、4つの石の棺だ。3つまではこじ開けられている。4つ目は壊されていないようだ。君が他に目をやると、広間の奥に、何か動くものがいる。それは蟲のような人型だ。そいつ金属のロッドを握っており、周りに大型犬のような大きさの、3体の甲虫を引きつれている。甲虫の胴体は真っ赤に光っている。君は部屋の反対側にいながら、その熱を感じたような気がした。

戦術

Tactics

戦闘が始まったなら、デスジャンプ・スパイダーは自分を〈知覚〉できなかった勇者に対し、戦術的優位を得てデス・フロム・アバヴを使用する。ファイアー・ビートルは前進してキャラクターにファイアー・スプレーを浴びせる ； それらは慎重な性質ではないので、デスジャンプ・スパイダーを噴射に巻き込んでも気にしない。ファイアー・ビートルが攻撃するまで、エターキャップの蟲使いはアクションを遅延する。それはファイアー・ビートルの1体に隣接するように移動し、もっとも近い冒険者にウェブ・ネットを使用する。さらにマイナー・アクションでヴァーミナス・アージングを使用してファイアー・ビートルを急き立て、即応アクションとしてファイアー・スプレー攻撃を行なわせる。

続く戦闘では、デスジャンプ・スパイダーは“重傷”になるまでバイト攻撃を続け、その後はプロディジャス・リープで真上に飛び、天井に張り付く。天井に張り付いた後、それはデス・フロム・アバヴを使用して戦いに飛び込む。ファイアー・ビートルはキャラクターに近接戦闘を挑んでバイト攻撃を行ないつつ、再チャージされたファイアー・スプレーを使用する。それらの照準はかなり無差別であり、味方が噴射範囲内にいても躊躇しない。エターキャップの蟲使いは勇者と近接戦闘を行い、ヴェノム・ゴードとスパイダー・バイト攻撃を行なう。それはヴァーミナス・アージングが再チャージされたらすぐに使えるよう、ファイアー・ビートルかデスジャンプ・スパイダーに隣接したままでいる。



展開 Development

冒険者がこの広間を探索する時間を割いたなら、以下の特徴を説明しろ。

水桶は幻視用の装置だ。それが幻視できるのはここに安置されたドワーフ勇者の在りし日の幻像だけだ。キャラクターが水桶の機能について調査したなら、難易度15の〈魔法学〉か〈宗教〉判定に成功することで魔法を起動する方法がわかる。必要とされるのは、水桶に指先を触れてここに安置されたドワーフの尊名をつぶやくだけだ。この広間に安置された勇者の名前は彼らの石棺のふたに刻印されている。しかし嘆かわしいことに、それらのうち3つはハーガシュと彼の下僕によって破壊されている。ただ1つだけが健在だ。

ドワーフ語を理解するキャラクターは、損なわれていない石棺のふたに刻まれた

“石の血”アイヴァック ※DMの選択
アイヴァック・ストーンブラッド
Ivak Stoneblood

を読むことができる。もし水桶を起動するために“アイヴァック”の名前を使用するなら、それは以下の光景を現す：

> 傷だらけの鎧をまとった、負傷したドワーフの戦士が、アンダーダークの光なき世界で、ドゥエルガルの一隊と戦っている。彼は破壊的な技量で、強力なハンマーを振るっている。その金床形をした先端が、敵にぶつかるたび、それは煌めく青い閃光を放つ。そしてドゥエルガルは打ち砕かれる。
>
> 幻像は薄れて行き、やがてドワーフの僧侶が、ハンマーを構えていた戦士を、石棺に安置する情景に置き換わる。戦士は最高の敬意の元に埋葬される。そして石棺のふたが閉められるとき、彼のハンマーはその胸の上に置かれた。

水桶に映っていた墓所は、明らかにキャラクターが立つこの広間だ。

難易度15の〈歴史〉判定により、“石の血”アイヴァックの経歴がもう少し明らかになる。彼はドゥエルガルと戦ったことで有名で、彼のハンマーはモラディンその人の祝福を受けたという噂だ。

もし勇者たちがアイヴァックの石棺をあばくなら、それは予想以上に困難な行為となる。ハーガシュがドワーフ勇者の墓所を犯した後、モラディンはその意図がどうであろうと、ハンマーを求める者に試練を科す事にした。もし彼女らが石棺を開けようとするなら、キャラクターはモラディンに彼女らの正当性を証明しなくてはならない。彼女らが完遂するまで、石棺は開けることができない；モラディンの力がそれを妨げるのだ。

幸いにも、難易度15の〈宗教〉か〈看破〉判定により、冒険者はその善意を示す2つの方法を見つけ出す。

- ◆ キャラクターはモラディン僧の宿舎にある祭壇を再聖別することができる。これには1本のホーリィ・ウォーターと複雑度1の技能チャレンジが必要で、前者はこの広間にある2つの聖水盤から得られる（技能チャレンジは、難易度13の〈宗教〉判定で、3回失敗する前に4回成功しろ）。
- ◆ キャラクターは名誉ある死の広間にある彫像のひとつを以前の状態に戻すことができる。これには複雑度1の技能チャレンジが必要だ（技能チャレンジは、難易度13の〈地下探検〉判定で、3回失敗する前に4回成功しろ）。

もし勇者たちが技能チャレンジの片方か両方を完遂した暁には、彼女らは“石の血”アイヴァックの石棺を開けることができる。

キャラクターが“石の血”アイヴァックの石棺を開けたなら、読め：

> 石棺の重いふたを、ゆっくりと動かすと、中からはボロ布と、錆だらけのチェインメイルを着た、ドワーフ戦士の遺体が現われる。遺体がまとっている、鎧と衣類の状態に関わらず、骸骨の胸に置かれたハンマーは、たった今鍛造されたかのように光っている。ハンマーの打突部は、金床を模している。そしてその鋼は、青い光を放っている。

“石の血”アイヴァックのハンマーは、＋2デヴィルブラインド・ウォーハンマーだ。

エリアの特徴 Features of the Area

照明 Illumination：
水桶が部屋全体に“薄暗い”明るさを提供する。

天井 Ceiling：
天井までの高さは20フィート（4マス）だ。

聖水盤 Holy Water Fonts：
2基の聖水盤が、部屋の北東と北西の角にある、短めの石柱に設けられている。モラディンの神力はいまだ、このエリアのホーリィ・ウォーターをアンホーリィ・ウォーターに変えようとするハーガシュの努力を打ち消すほどに強い。この聖水盤を調べる際に、難易度15の〈魔法学〉か〈宗教〉に成功すると、それぞれ1回分のホーリィ・ウォーターが残っていることがわかる。ここのホーリィ・ウォーターはドゥエルガルに対して有効な特性を持っている；彼らがデーモンかアンデッドであるかのように、穢れたドワーフにダメージを与えるのだ。

水桶 Pool：
水桶は高さ4フィートの壇上に置かれている。壇と水桶は遮蔽を提供する。水桶の水は普通のものだ；光は水桶自身が発している。それはダーク・ライト儀式に似た魔法がかけられている。

石棺 Sarcophagi：
粉砕された石棺は移動困難地形だ。損なわれていない石棺は高さ4フィートだ。すべては遮蔽を提供する。キャラクターは難易度15の〈運動〉判定に成功すると、損なわれていない石棺上に飛び乗ることができる。3つの暴かれた石棺は、変色した骨とボロボロの衣類が散らばるだけだ。4つ目の暴かれていない石棺は、そのふたの上にきらびやかなドワーフ戦士が浮き彫りされている。

彫像 Statues：
彫像は遮断地形で、隣接したクリーチャーに遮蔽を提供する。それぞれの高さは10フィートだ。それらはかつてドワーフ戦士を描写していた。しかし現在は、下あご、複眼、関節の多い手足を足した、大型の人型蟲のような姿に変えられている。

エリア4 ： 穢された礼拝堂

The Profaned Chapel

遭遇レベル5 （1,025XP）

準備

Setup

1体　デスジャンプ・スパイダー （D）
1体　ドゥエルガルの突撃兵 （T）
1体　“憎悪の刃”ハーガシュ （H）
2体　ストームクロー・スコーピオン （S）

ハーガシュのやかましく単調な詠唱は、彼の下僕たちが侵入者の立てる物音を聞き取ることを困難にする。そしてハーガシュ自身は周囲の出来事に無関心だ。もしキャラクターが慎重に行動するなら、彼女らは気付かれずに礼拝堂に入り、そして不意打ちラウンドを得ることができる。もし彼女らが〈隠密〉を試みるなら、突撃兵と蟲はハーガシュの詠唱により受動〈知覚〉に－5ペナルティを受ける。誰かが攻撃するまで、ハーガシュの耳には何も入らない。

キャラクターがこの礼拝堂に入ったなら、読め：

このうつろな礼拝堂は、本来であるなら、ドワーフ神モラディンを祀る、巨大な彫像に見下ろされている。現在それは、君が今までに見た中で最も奇妙な、蟲の神の姿に変られている。壁沿いには、同じように改変された、ドワーフの神や勇者を模した彫像が立つ。礼拝堂の四隅には台座が置かれ、4つの水桶が乗せられている。北側の通路は、瓦礫で完全に塞がれている。

蟲神の巨像の前には、緑のローブをまとった、頑健そうなドゥエルガルがひざまずいている。彼の両脇には、オオカミのように巨大なサソリが控え、巨像の上には、化け物じみたクモが構えている。チェインメイルを着込み、モールを構えたドゥエルガルがもう1体、彼の背後を守るように立つ。ひざまずくドゥエルガルは、忌まわしい言葉を使い、大音声で祈りを捧げている。

キャラクターの攻撃前に、ハーガシュが気づいたなら、読め：

詠唱が突然止まる。そして、ひざまずいたドゥエルガルは立ち上がり、君に向かって足を進める。彼のやつれた顔は、憎悪と狂気にねじれ、引きつっていた。彼は指を跳ね上げ、君を指差すと、共通語で叫んだ。「チターラクの名において、やつらを殺せ！」

戦術

Tactics

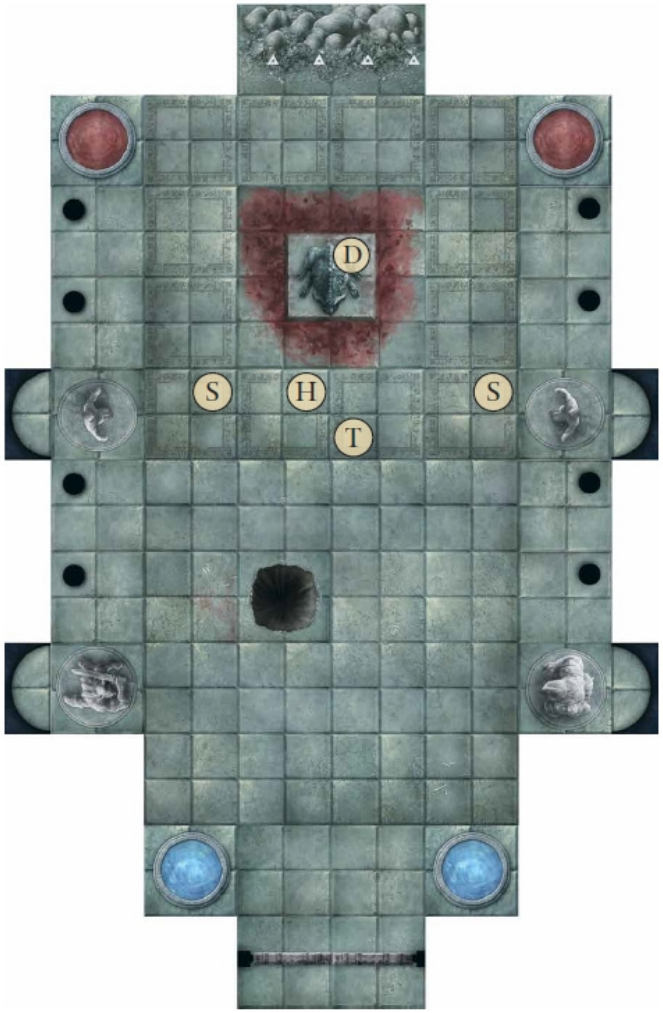
戦闘の第1ラウンド、ハーガシュはヴァーミナス・ブラストを使い、さらなる蟲の味方を増員しつつ多くの勇者にダメージを与える。ストームクロー・スコーピオンとドゥエルガルの突撃兵は近接戦闘を行なうためキャラクターに接近する。突撃兵は接近する前にインファーナル・クウィルズを使用する。デスジャンプ・スパイダーは選択した目標にプロディジャス・リープとデス・フロム・アバヴを組み合せて襲いかかる。

戦闘の第2ラウンド以降、ハーガシュは蟲の下僕をチターラクのオーラで覆いつつ、近接戦闘に巻き込まれないように位置取りする。彼は近接志向の冒険者にウェブ・ボルトを使用して動きを阻害し、可能な限り継続的[毒]ダメージを受けている勇者にカース・オヴ・チターラクを使う。彼は近接戦闘を恐れないが、近接戦闘でインベナムド・ウォー・ピックを使う前に、インファーナル・クウィルズを使用する。

ドゥエルガルの突撃兵はモールのヒット確率を上げるため、キャラクターに対してスコーピオンやスパイダー、センチピードの大群と挟撃を試みる。それは“重傷”になるとエクスパンドを使用し、ハーガシュに隣接するように移動して間合いに入れ、主を守る。

ストームクロー・スコーピオンとセンチピードの大群は最も近い勇者に攻撃し、殺されるまで噛み刺しする。デスジャンプ・スパイダーは礼拝堂を動き回り、どれでも適当に冒険者に対してデス・フロム・アバヴを使用する。

ハーガシュが“重傷”になったら、彼は下僕を引き連れて北端の水桶まで後退し、その回復パワーを使用する。ハーガシュはここを死地と定め、幻想の神と神殿を守るため死ぬまで戦う。



エリアの特徴 Features of the Area

照明 Illumination：
このエリアの4つの水桶は、柔らかな青と赤の光を放ち、礼拝堂全体を“薄暗い”明るさに包む。ストームクロー・スコーピオン以外の敵はすべて暗視を持っていることに注意せよ。

天井 Ceiling：
天井までの高さは30フィート（6マス）だ。

円柱 Columns：
円柱は遮断地形だ。

チターラクの彫像 Statue of Chitteruk：
チターラクの彫像は明らかに悪の気配を発している。それに隣接した善属性のクリーチャーは、セーヴィング・スローに－1ペナルティを受ける。

青い水桶 Blue Pools：
これらの澄み切った水をたたえた水桶は、いまだモラディンの祝福で清められている。この水を（標準アクションで）飲んだキャラクターは、即座に回復力を1回分消費し、追加して5ヒット・ポイントを回復する。この水の特性は、神殿から出た時点で失われる。

赤い水桶 Red Pools：
これらの水桶の濁った赤い水は、大隕石の恐るべき力で呪われている。もしハーガシュがこれらの水桶の水を（標準アクションを使用して）飲んだら、彼は31ヒット・ポイントを回復する。もしキャラクターがこれらの水桶から飲むなら、彼または彼女は以下の攻撃を受ける：

攻撃：＋9対“頑健”
ヒット：2d6+4［毒］ダメージ、さらに継続的［毒］ダメージ6を受ける（セーヴ終了）。

落とし穴 Pit：
この浅い落とし穴の深さはたった5フィートだ。ここに落ちたクリーチャーはダメージを受けないが倒れて伏せ状態になる。落とし穴から出るためには、難易度5の〈運動〉判定が必要だ。

彫像 Statues：
彫像は遮断地形で、隣接したクリーチャーに遮蔽を提供する。

エリア1 ： 神殿の廃墟

青字は翻訳者による改変

エターキャップの蜘蛛の巣張り Ettercap Webspinner レベル5 制御役
中型・自然・人型（スパイダー） XP200

hp： 64 ；重傷値 32 イニシアチブ +4
AC 18 ；頑健 17 ；反応 16 ；意志 16 感覚 〈知覚〉+9
抵抗： ［毒］5
移動速度： 5、登攀 5（蜘蛛歩き）

特徴

ウェブ・ウォーカー／蜘蛛の巣歩き
エターキャップは、蜘蛛の巣や蜘蛛の大群に由来する“移動困難地形”が移動に与える影響を無視する。

標準アクション

：ロングスピア（［武器］） ◆ 無限回
攻撃： 近接・2（クリーチャー1体）；＋10対AC
ヒット： 1d10 + 7 ダメージ。

：スパイダー・バイト／蜘蛛の噛みつき（［毒］） ◆ 無限回
攻撃：近接・1（戦術的優位を得ているクリーチャー1体）；＋10対AC
ヒット： 1d6 + 6 ダメージ、このエターキャップは同じ目標に対して以下の二次攻撃を行なう。
二次攻撃： 近接・1（一次攻撃の目標）；＋8対“頑健”
ヒット： 継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）

：ウェブド・テレイン／蜘蛛の巣張り ◆ 再チャージ
攻撃： 遠隔範囲・爆発2・10マス以内（爆発の範囲内のクリーチャーすべて）；＋9対“反応”
ヒット： 目標は“動けない”状態になる（セーヴ・終了）。
効果： 爆発の範囲内は、遭遇の終了時まで持続する蜘蛛糸で満たされた［区域］となる。この［区域］内は移動困難地形となる。

マイナー・アクション

：ウェブ・ネット／蜘蛛の巣噴き ◆ 無限回（1ラウンド1回のみ）
攻撃： 遠隔・5（クリーチャー1体）；＋9対“反応”
ヒット： 目標は拘束状態になる（セーヴ・終了）。

技能：〈隠密〉+9

【筋】	16（＋5）	【敏】	14（＋4）	【判】	15（＋4）
【耐】	16（＋5）	【知】	5（－1）	【魅】	13（＋3）

属性： 無属性 言語： -
装備： レザー・アーマー、ロングスピア

〈自然〉難易度：15 エターキャップの蜘蛛の巣張り、中型・自然・人型（スパイダー）
〈自然〉難易度：22 パワー、抵抗

0	16	32	48
15	31	47	64

エターキャップの噛みつき兵 Ettercap Fang Guard レベル4 兵士役
中型・自然・人型（スパイダー） XP175

hp： 56 ；重傷値 28 イニシアチブ +6
AC 20 ；頑健 17 ；反応 16 ；意志 15 感覚 〈知覚〉+3
抵抗： ［毒］10
移動速度： 5、登攀 5（蜘蛛歩き）

特徴

ウェブ・ウォーカー／蜘蛛の巣歩き
エターキャップは、蜘蛛の巣や蜘蛛の大群に由来する“移動困難地形”が移動に与える影響を無視する。

ウェブ・リーパー／蜘蛛の巣地獄
このエターキャップは、拘束状態や“動けない”状態にあるクリーチャーに対し、攻撃ロールに+4を得、+4追加ダメージを与える。

標準アクション

：グレートアックス（［武器］） ◆ 無限回
攻撃： 近接・1（クリーチャー1体）；＋9対AC
ヒット： 1d12 + 5 ダメージ、クリティカル時は 1d12 + 17

：スパイダー・バイト／蜘蛛の噛みつき（［毒］） ◆ 無限回
攻撃： 近接・1（戦術的優位を得ているクリーチャー1体）；＋9対AC
ヒット： 1d6 + 5 ダメージ、このエターキャップは同じ目標に対して以下の二次攻撃を行なう。
二次攻撃： 近接・1（一次攻撃の目標）；＋9対“頑健”
ヒット： 継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）

：ウェブ・タングル／蜘蛛の巣絡め ◆ 無限回
攻撃： 近接・1（クリーチャー1体）；＋9対“反応”
ヒット： 目標は“動けない”状態になる（セーヴ・終了）。

技能：〈隠密〉+9

【筋】	16（＋5）	【敏】	14（＋4）	【判】	13（＋3）
【耐】	16（＋5）	【知】	5（－1）	【魅】	11（＋2）

属性： 無属性 言語： -
装備： グレート・アックス、レザー・アーマー

〈自然〉難易度：14 エターキャップの噛みつき兵、中型・自然・人型（スパイダー）
〈自然〉難易度：21 パワー、抵抗

エターキャップの噛みつき兵A

0	16	32	48
15	31	47	64

エターキャップの噛みつき兵B

0	16	32	48
15	31	47	64

センチピードの大群 Centipede Swarm レベル2 暴れ役
中型・自然・野獣（大群） XP125

hp： 44 ；重傷値 22 イニシアチブ +4
AC 14 ；頑健 14 ；反応 15 ；意志 12 感覚 〈知覚〉+1
移動速度： 6、登攀 6（蜘蛛歩き） 暗視
抵抗： 近接および遠隔攻撃からは半減ダメージ
脆弱性： 近接範囲および遠隔範囲攻撃からは10

特徴

：スウォーム・アタック／群がり攻撃 ◆ オーラ1
このオーラの範囲内でターンを開始した敵は3ダメージを受ける。
このダメージは、その敵に隣接する他の“センチピードの大群”1体毎に2の追加ダメージが加わる。

スウォーム／大群
“大群”は他のクリーチャーと同じマスを占めることができる。敵がそのマスに進入する場合、そのマスは移動困難地形として扱う。“大群”は近接／遠隔攻撃からの強制移動を受けない。“大群”はどんな大きさでも、1マス分の大きさがあれば“無理矢理入り込む”ことができる。

標準アクション

：スウォーム・オヴ・マンディブルズ／群れなす顎（［毒］）◆無限回
攻撃： 近接・1（クリーチャー1体）；＋5対AC
ヒット： 2d6 ダメージ、さらに継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）。
目標に隣接する他の“センチピードの大群”1体毎に1追加ダメージ。目標がすでに継続的［毒］ダメージを受けている場合は弱体化状態になる（セーヴ・終了）。

技能：〈隠密〉+9

【筋】	9（±0）	【敏】	17（＋4）	【判】	10（＋1）
【耐】	14（＋3）	【知】	1（－4）	【魅】	6（－1）

属性： 無属性 言語： -

〈自然〉難易度：13 センチピードの大群、中型・自然・野獣（大群）
〈自然〉難易度：20 パワー、抵抗、脆弱性

センチピードの大群A

0	11	22	33
10	21	32	44

センチピードの大群B

0	11	22	33
10	21	32	44

エリア2 ： 古びた宿舎

青字は翻訳者による改変

ドゥエルガルの斥候 Duergar Scout　レベル4 奇襲役
中型・自然・人型（デヴィル）　XP175

hp ： 48 ； 重傷値 24　イニシアチブ +8
AC 18 ； 頑健 17 ； 反応 16 ； 意志 16　感覚 〈知覚〉+9
抵抗 ： ［火］5、［毒］5　暗視
移動速度 ： 5

特徴

シャドウ・アタック／影からの攻撃
このドゥエルガルの斥候は、この斥候を見ることができない目標に対する攻撃に 4d6 の追加ダメージを与える。

標準アクション

⊕ ： ウォーハンマー（［武器］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体） ； ＋9対AC
ヒット ： 1d10 + 4 ダメージ。

⊛ ： クロスボウ（［武器］） ◆ 無限回
攻撃 ： 遠隔・20（クリーチャー1体） ； ＋9対AC
ヒット ： 1d8 + 5 ダメージ。

アンダーダーク・スニーク／地界の闇討ち屋 ◆ 無限回
効果 ： この斥候は次のターンの終了時、または攻撃をしてヒットかミスをするまで不可視になる。

マイナー・アクション

⊛ ： インファーナル・クウィルズ／地獄の毒針（［毒］） ◆ 遭遇毎
攻撃 ： 遠隔・3（クリーチャー1体） ； ＋9対AC
ヒット ： 1d8+4 ダメージ。さらに目標は攻撃ロールに-2ペナルティを受け、継続的［毒］ダメージ5を受ける（セーヴ・両方とも終了）。

技能 ：〈地下探検〉+9、〈隠密〉+9

【筋】	13 （＋3）	【敏】	15 （＋4）	【判】	14 （＋4）
【耐】	18 （＋6）	【知】	10 （＋2）	【魅】	8 （＋1）

属性： 悪　言語： 共通語、深淵語、ドワーフ語
装備： チェインメイル、ウォーハンマー、クロスボウ

〈自然〉難易度：14　ドゥエルガルの斥候、中型・自然・人型（デヴィル）
〈自然〉難易度：21　パワー、抵抗

ドゥエルガルの斥候A

0	12	24	36
11	23	35	48

ドゥエルガルの斥候B

0	12	24	36
11	23	35	48

エターキャップの噛みつき兵 Ettercap Fang Guard　レベル4 兵士役
中型・自然・人型（スパイダー）　XP175

hp ： 56 ； 重傷値 28　イニシアチブ +6
AC 20 ； 頑健 17 ； 反応 16 ； 意志 15　感覚 〈知覚〉+3
抵抗 ： ［毒］10
移動速度 ： 5、登攀 5（蜘蛛歩き）

特徴

ウェブ・ウォーカー／蜘蛛の巣歩き
エターキャップは、蜘蛛の巣や蜘蛛の大群に由来する“移動困難地形”が移動に与える影響を無視する。

ウェブ・リーパー／蜘蛛の巣地獄
このエターキャップは、拘束状態や“動けない”状態にあるクリーチャーに対し、攻撃ロールに+4を得、+4追加ダメージを与える。

標準アクション

⊕ ： グレートアックス（［武器］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体） ； ＋9対AC
ヒット ： 1d12 + 5 ダメージ、クリティカル時は 1d12 + 17

↓ ： スパイダー・バイト／蜘蛛の噛みつき（［毒］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（戦術的優位を得ているクリーチャー1体） ； ＋9対AC
ヒット ： 1d6 + 5 ダメージ、このエターキャップは同じ目標に対して以下の二次攻撃を行なう。
二次攻撃 ： 近接・1（一次攻撃の目標） ； ＋9対“頑健”
ヒット ： 継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）

↓ ： ウェブ・タングル／蜘蛛の巣絡め ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体） ； ＋9対“反応”
ヒット ： 目標は“動けない”状態になる（セーヴ・終了）。

技能 ：〈隠密〉+9

【筋】	16 （＋5）	【敏】	14 （＋4）	【判】	13 （＋3）
【耐】	16 （＋5）	【知】	5 （－1）	【魅】	11 （＋2）

属性： 無属性　言語： -
装備： グレート・アックス、レザー・アーマー

〈自然〉難易度：14　エターキャップの噛みつき兵、中型・自然・人型（スパイダー）
〈自然〉難易度：21　パワー、抵抗

エターキャップの噛みつき兵A

0	16	32	48
15	31	47	64

エターキャップの噛みつき兵B

0	16	32	48
15	31	47	64

隠された棘付落とし穴の罠　レベル1 精鋭 警報型
Covered Spiked Pit Trap
罠　XP200

罠 ： 虫食いだらけの敷布で覆われた深さ10フィートの落とし穴。落とし穴の底には毒を塗られたギザギザの棘が植わっている。

〈知覚〉
難易度17 ： キャラクターは敷布の中央付近がへこんでいることから、その下には空洞があるのではないかと疑う。

トリガー
この罠は、敷布に覆われた8マスにクリーチャーが進入すると攻撃される。

攻撃
即応・対応　近接
攻撃 ： +6 対“反応”
ヒット ： 目標は落とし穴を落下し、2d10 ダメージと継続的［毒］ダメージを受け（セーヴ・終了）、倒れて伏せ状態になる。
ミス ： 目標は今まで占めていたマスに戻り、その時点でこの移動アクションを終了する。
効果 ： 敷布は落とし穴の中に落下し、穴はあらわになる。

対抗手段
◆ 隣接するキャラクターは敷布を落とし穴に落とし、穴をあらわにすることができる（標準アクション）。
◆ キャラクターは落とし穴を飛び越えることができる。〈運動〉判定。難易度は 1+（飛び越えるマス数×5）
◆ キャラクターは難易度10の〈運動〉判定に成功することで、落とし穴をよじ登って脱出することができる。

エリア3 ： 名誉ある死の広間

青字は翻訳者による改変

デスジャンプ・スパイダー Deathjump Spider　レベル4 遊撃役
中型・自然・野獣（スパイダー）　XP175

hp ： 52 ； 重傷値 26　イニシアチブ +5
AC 20 ； 頑健 17 ； 反応 16 ； 意志 15　感覚 〈知覚〉+7
抵抗 ： ［毒］5　振動感知5
移動速度 ： 6、登攀 6（蜘蛛歩き）

特徴

ウェブ・ウォーク／蜘蛛の巣歩き
このスパイダーは、蜘蛛の巣に由来する“移動困難地形”を無視する。

アディング・ヴェノム／さらなる毒注入
このスパイダーのバイト攻撃が、継続的［毒］ダメージを受けている目標にヒットした場合、目標は 2d6 ポイントの追加ダメージを受ける。

標準アクション

⊕ ： バイト／噛みつき（［毒］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体） ； ＋9対AC
ヒット ： 1d6 ＋ 3 ダメージ、目標は継続的［毒］ダメージ 5 を受ける（セーヴ・終了）。

† ： デス・フロム・アバヴ／頭上からの死（［毒］） ◆
効果 ： このスパイダーは6マスまでの跳躍を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。跳躍の後、このスパイダーはバイト攻撃を行ない、ヒットしたなら目標は倒れて伏せ状態になる。

移動アクション

プロディジャス・リープ／超跳躍 ◆ 遭遇毎
効果 ： このスパイダーは10マスまでの跳躍を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。

技能 ：〈運動〉+9、〈隠密〉+8

【筋】	14（＋4）	【敏】	12（＋3）	【判】	10（＋2）
【耐】	12（＋3）	【知】	1（－3）	【魅】	8（＋1）

属性： 無属性　言語： -

〈自然〉難易度：14　デスジャンプ・スパイダー、中型・自然・野獣（スパイダー）
〈自然〉難易度：21　パワー、抵抗

デスジャンプ・スパイダーA

0	13	26	39
12	25	38	52

デスジャンプ・スパイダーB

0	13	26	39
12	25	38	52

エターキャップの蟲使い Vermin Handler　レベル4 制御役（指揮）
中型・自然・人型　XP175

hp ： 56 ； 重傷値 28　イニシアチブ +4
AC 17 ； 頑健 15 ； 反応 14 ； 意志 16　感覚 〈知覚〉+9
抵抗 ： ［毒］10
移動速度 ： 5、登攀 5（蜘蛛歩き）

特徴

ウェブ・ウォーカー／蜘蛛の巣歩き
エターキャップは、蜘蛛の巣や蜘蛛の大群に由来する“移動困難地形”が移動に与える影響を無視する。

標準アクション

⊕ ： ヴェノム・ゴウド／毒の突き棒（［武器］、［毒］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体） ； ＋9対AC
ヒット ： 1d8 ＋ 4 ダメージ、継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）。

† ： スパイダー・バイト／蜘蛛の噛みつき（［毒］） ◆ 無限回
攻撃：近接・1（戦術的優位を得ているクリーチャー1体）；＋9対AC
ヒット ： 1d6 ＋ 5 ダメージ、このエターキャップは同じ目標に対して以下の二次攻撃を行なう。
二次攻撃 ： 近接・1（一次攻撃の目標） ； ＋7対“頑健”
ヒット ： 継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）

マイナー・アクション

ヤ ： ウェブ・ネット／蜘蛛の巣噴き ◆ 無限回（1ラウンド1回のみ）
攻撃 ： 遠隔・5（クリーチャー1体） ； ＋9対“反応”
ヒット ： 目標は拘束状態になる（セーヴ・終了）。

ヴァーミナス・アージング／蟲追い ◆ 再チャージ
隣接している味方の中で、【知力】が1である自然起源の野獣か（スパイダー）キーワードを持つクリーチャーは、以下の利益1つを得る ：
- ◆ 目標である自然起源の野獣は、目標の次のターンの終了時までダメージ・ロールに+4ボーナスを得る。
- ◆ 目標である自然起源の野獣が持つ再チャージ・パワーの1つが再チャージして即座に使用される。
- ◆ 目標である自然起源の野獣が次に近接攻撃をヒットさせたなら、その攻撃には継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）が追加される。

技能 ：〈自然〉+9、〈隠密〉+9

【筋】	16（＋5）	【敏】	14（＋4）	【判】	15（＋4）
【耐】	16（＋5）	【知】	6（±0）	【魅】	18（＋6）

属性： 無属性　言語： -
装備： ゴウド、レザー・アーマー

〈自然〉難易度：14　エターキャップの蟲使い、中型・自然・人型
〈自然〉難易度：21　パワー、抵抗

0	14	28	42
13	27	41	56

ファイアー・ビートル Fire Beetle　レベル1 暴れ役
小型・自然・野獣　XP100

hp ： 32 ； 重傷値 16　イニシアチブ +1
AC 13 ； 頑健 13 ； 反応 12 ； 意志 11　感覚 〈知覚〉+0
抵抗 ： ［火］10
移動速度 ： 6

標準アクション

⊕ ： バイト／噛みつき ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体） ； ＋6対AC
ヒット ： 2d4 ＋ 5 ダメージ。

✧ ： ファイアー・スプレー／火炎噴射（［火］） ◆ 再チャージ
攻撃 ： 近接範囲・噴射3（噴射の範囲内のクリーチャーすべて） ； ＋4対“反応”
ヒット ： 3d6 ［火］ダメージ。

【筋】	14（＋2）	【敏】	12（＋1）	【判】	10（±0）
【耐】	12（＋1）	【知】	1（－5）	【魅】	8（－1）

属性： 無属性　言語： -

〈自然〉難易度：12　ファイアー・ビートル、小型・自然・野獣
〈自然〉難易度：19　パワー、抵抗

ファイアー・ビートルA

0	8	16	24
7	15	23	32

ファイアー・ビートルB

0	8	16	24
7	15	23	32

ファイアー・ビートルC

0	8	16	24
7	15	23	32

エリア4 ： 穢された礼拝堂

青字は翻訳者による改変

デスジャンプ・スパイダー Deathjump Spider レベル4 遊撃役
中型・自然・野獣（スパイダー） XP175

hp ： 52 ； 重傷値 26 イニシアチブ +5
AC 20 ； 頑健 17 ； 反応 16 ； 意志 15 感覚 〈知覚〉+7
抵抗 ： ［毒］5 振動感知5
移動速度 ： 6、登攀 6（蜘蛛歩き）

特徴

ウェブ・ウォーク／蜘蛛の巣歩き
このスパイダーは、蜘蛛の巣に由来する“移動困難地形”を無視する。

アディング・ヴェノム／さらなる毒注入
このスパイダーのバイト攻撃が、継続的［毒］ダメージを受けている目標にヒットした場合、目標は 2d6 ポイントの追加ダメージを受ける。

標準アクション

⊕ ： バイト／噛みつき（［毒］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体）； ＋9対AC
ヒット ： 1d6 + 3 ダメージ、目標は継続的［毒］ダメージ 5 を受ける（セーヴ・終了）。

† ： デス・フロム・アバヴ／頭上からの死（［毒］） ◆ ⁞⁞⁞
効果 ： このスパイダーは6マスまでの跳躍を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。跳躍の後、このスパイダーはバイト攻撃を行ない、ヒットしたなら目標は倒れて伏せ状態になる。

移動アクション

プロディジャス・リープ／超跳躍 ◆ 遭遇毎
効果 ： このスパイダーは10マスまでの跳躍を行なう。この移動は機会攻撃を誘発しない。

技能 ：〈運動〉+9、〈隠密〉+8

【筋】	14（＋4）	【敏】	12（＋3）	【判】	10（＋2）
【耐】	12（＋3）	【知】	1（－3）	【魅】	8（＋1）

属性： 無属性 言語： -

〈自然〉難易度：14 デスジャンプ・スパイダー、中型・自然・野獣（スパイダー）
〈自然〉難易度：21 パワー、抵抗

0	13	26	39
12	25	38	52

ドゥエルガルの突撃兵 Duergar Shock Trooper レベル6 暴れ役
中型・自然・人型（デヴィル） XP250

hp ： 84 ； 重傷値 42 イニシアチブ +6
AC 18 ； 頑健 19 ； 反応 18 ； 意志 18 感覚 〈知覚〉+7
抵抗 ： ［火］5、［毒］5 暗視
移動速度 ： 5

標準アクション

⊕ ： モール（［武器］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体）； ＋11対AC
ヒット ： 3d6 + 7 ダメージ。

マイナー・アクション

☽ ： インファーナル・クウィルズ／地獄の毒針（［毒］） ◆ 遭遇毎
攻撃 ： 遠隔・3（クリーチャー1体）； ＋11対AC
ヒット ： 3d8+8 ダメージ。さらに目標は攻撃ロールに-2ペナルティを受け、継続的［毒］ダメージ5を受ける（セーヴ・両方とも終了）。

トリガー型のアクション

エクスパンド／大型化（［変身］） ◆ 遭遇毎
トリガー ： この突撃兵が“重傷”になる。
効果（アクション不要） ： この突撃兵のサイズは大型になり、占めるマスは1マスではなく4マスになる。この突撃兵が占めるマスに位置するクリーチャーは接敵面の外に押しやられる。この突撃兵の近接基礎攻撃は以下に変更される。突撃兵の大型化は遭遇の終了時まで持続する。

⊕ ： モール（［武器］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・2（クリーチャー1体）； ＋11対AC
ヒット ： 3d6 + 12 ダメージ。

技能 ：〈地下探検〉+12

【筋】	19（＋7）	【敏】	16（＋6）	【判】	16（＋6）
【耐】	14（＋5）	【知】	10（＋3）	【魅】	8（＋2）

属性： 悪 言語： 共通語、深淵語、ドワーフ語
装備： チェインメイル、モール

〈自然〉難易度：15 ドゥエルガルの突撃兵、中型・自然・人型（デヴィル）
〈自然〉難易度：23 パワー、抵抗

0	21	42	63
20	41	62	84

ストームクロー・スコーピオン Stormclaw Scorpion レベル1 兵士役
中型・自然・野獣 XP100

hp ： 32 ； 重傷値 16 イニシアチブ +3
AC 16 ； 頑健 14 ； 反応 12 ； 意志 11 感覚 〈知覚〉+0
抵抗 ： ［電撃］10 振動感知5
移動速度 ： 6

標準アクション

⊕ ： クローズ／爪（［電撃］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体）； ＋8対AC
ヒット ： 1d6 + 5 ダメージ、中型以下の目標はつかまれる（脱出するまで）。つかまれた目標は、ストームクロー・スコーピオンのターンの開始時に、5［電撃］ダメージを受ける。

† ： スティング／毒針（［毒］） ◆ 無限回
攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体）； ＋6対“頑健”
ヒット ： 1d4 + 3 ダメージ、目標は継続的［毒］ダメージ5を受け、動けない状態になる（セーヴ・共に終了）。この攻撃はつかんでいる目標に対しても行なえる。

トリガー型のアクション

リアクティヴ・スティング／針による追撃 ◆ 無限回
トリガー ： このスコーピオンにつかまれていた敵がつかみから脱出する
効果（即応・割込） ： このスコーピオンはトリガーとなった敵に対して1回のスティング攻撃を行なう。

【筋】	16（＋3）	【敏】	12（＋1）	【判】	11（±0）
【耐】	12（＋1）	【知】	1（－5）	【魅】	10（±0）

属性： 無属性 言語： -

〈自然〉難易度：12 ストームクロー・スコーピオン、中型・自然・野獣
〈自然〉難易度：19 パワー、抵抗

0	8	16	24
7	15	23	32

エリア4 ： 穢された礼拝堂

青字は翻訳者による改変

“憎悪の刃”ハーガシュ　レベル5　精鋭　制御役（指揮）
チターラクに選ばれし者　Hargash Bitterblade, Chosen of Chitteruk
中型・自然・人型　XP400

hp ： 126　；重傷値 63　イニシアチブ +2
AC　19 ；頑健　16 ；反応　16 ；意志　18　感覚　〈知覚〉+11
移動速度 ： 5　暗視
抵抗 ：　［火］5、［毒］5　完全耐性 ：［幻］
セーヴィング・スロー ：　+2　；アクション・ポイント ：　1

特徴

シュラウド・オヴ・チターラク／チターラクの覆い　◆　オーラ5
　オーラの範囲内にいる、【知力】が1である自然起源の野獣か（スパイダー）キーワードを持つクリーチャーは、攻撃ロールとセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。

標準アクション

⊕ ：インベナムド・ウォー・ピック／毒の戦鶴嘴（［武器］、［毒］）　◆　無限回
　攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体）；＋10対AC
　ヒット ： 1d8 + 8 ダメージ、同じ目標に二次攻撃を行なう。
　二次攻撃 ： 近接・1（一次攻撃と同じクリーチャー）；＋9対“頑健”
　ヒット ： 目標は継続的［毒］ダメージを受け、弱体化状態になる（セーヴ・終了）。

✂ ：ウェブ・ボルト／蜘蛛の巣弾　◆　無限回
　攻撃 ： 遠隔・10（クリーチャー1体）；＋10対AC
　ヒット ： 1d8 + 8 ダメージ、目標は減速状態になる（セーヴ・終了）。
　セーヴ失敗（1回目）： 目標は“動けない”状態になる（セーヴ・終了）。

✂ ：カース・オヴ・チターラク／チターラクの呪い（［毒］）　◆　再チャージ ⚄⚅
　攻撃 ： 遠隔・10（クリーチャー1体）；＋9対“反応”
　ヒット ： 3d6 + 4 ［毒］ダメージ、さらに継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）。目標がすでに継続的［毒］ダメージを受けているなら、その継続的［毒］ダメージは5増加し、継続的［毒］ダメージに対するセーヴィング・スローは−2のペナルティを受ける。カース・オヴ・チターラクがその継続的［毒］ダメージを増加するのは、複数回ヒットしたとしても1回までである。

✻ ：ヴァーミナス・ブラスト／蟲噴射　◆　遭遇毎
　攻撃 ： 遠隔範囲・爆発2・15マス以内（爆発の範囲内のクリーチャーすべて）；＋9対“頑健”
　ヒット ： 2d6 + 8 ［毒］ダメージ、さらに爆発の範囲内の何者にも占められていないマスに“センチピードの大群”が現われる。このセンチピードの大群はハーガシュと同じイニシアチブで行動する。このセンチピードの大群は遭遇の終了時まで持続する。

マイナー・アクション

✂ ：インファーナル・クウィルズ／地獄の毒針（［毒］）　◆　遭遇毎
　攻撃 ： 遠隔・3（クリーチャー1体）；＋10対AC
　ヒット ： 1d8+5 ダメージ。さらに目標は攻撃ロールに−2ペナルティを受け、継続的［毒］ダメージ5を受ける（セーヴ・両方とも終了）。

技能 ：〈魔法学〉+7、〈地下探検〉+13、〈自然〉+11、〈宗教〉+7

【筋】	15（＋4）	【敏】	12（＋3）	【判】	18（＋6）
【耐】	16（＋5）	【知】	15（＋4）	【魅】	16（＋5）

属性：　悪　言語：　共通語、深淵語、ドワーフ語
装備：　ウォー・ピック

〈自然〉難易度：15　“憎悪の刃”ハーガシュ、中型・自然・人型
〈自然〉難易度：22　パワー、抵抗、完全耐性

0–31	32–62	63–93	94–126

センチピードの大群　Centipede Swarm　レベル2　暴れ役
中型・自然・野獣（大群）　-

hp ： 44　；重傷値 22　イニシアチブ +4
AC　14 ；頑健　14 ；反応　15 ；意志　12　感覚　〈知覚〉+1
移動速度 ： 6、登攀 6（蜘蛛歩き）　暗視
抵抗 ：　近接および遠隔攻撃からは半減ダメージ
脆弱性 ：　近接範囲および遠隔範囲攻撃からは10

特徴

◎ ：スウォーム・アタック／群がり攻撃　◆　オーラ1
　このオーラの範囲内でターンを開始した敵は3ダメージを受ける。
　このダメージは、その敵に隣接する他の“センチピードの大群”1体毎に2の追加ダメージが加わる。

スウォーム／大群
　“大群”は他のクリーチャーと同じマスを占めることができる。敵がそのマスに進入する場合、そのマスは移動困難地形として扱う。“大群”は近接／遠隔攻撃からの強制移動を受けない。“大群”はどんな大きさでも、1マス分の大きさがあれば“無理矢理入り込む”ことができる。

標準アクション

⊕ ：スウォーム・オヴ・マンディブルズ／群れなす顎（［毒］）◆無限回
　攻撃 ： 近接・1（クリーチャー1体）；＋5対AC
　ヒット ： 2d6 ダメージ、さらに継続的［毒］ダメージ5（セーヴ・終了）。
　目標に隣接する他の“センチピードの大群”1体毎に1追加ダメージ。目標がすでに継続的［毒］ダメージを受けている場合は弱体化状態になる（セーヴ・終了）。

技能 ：〈隠密〉+9

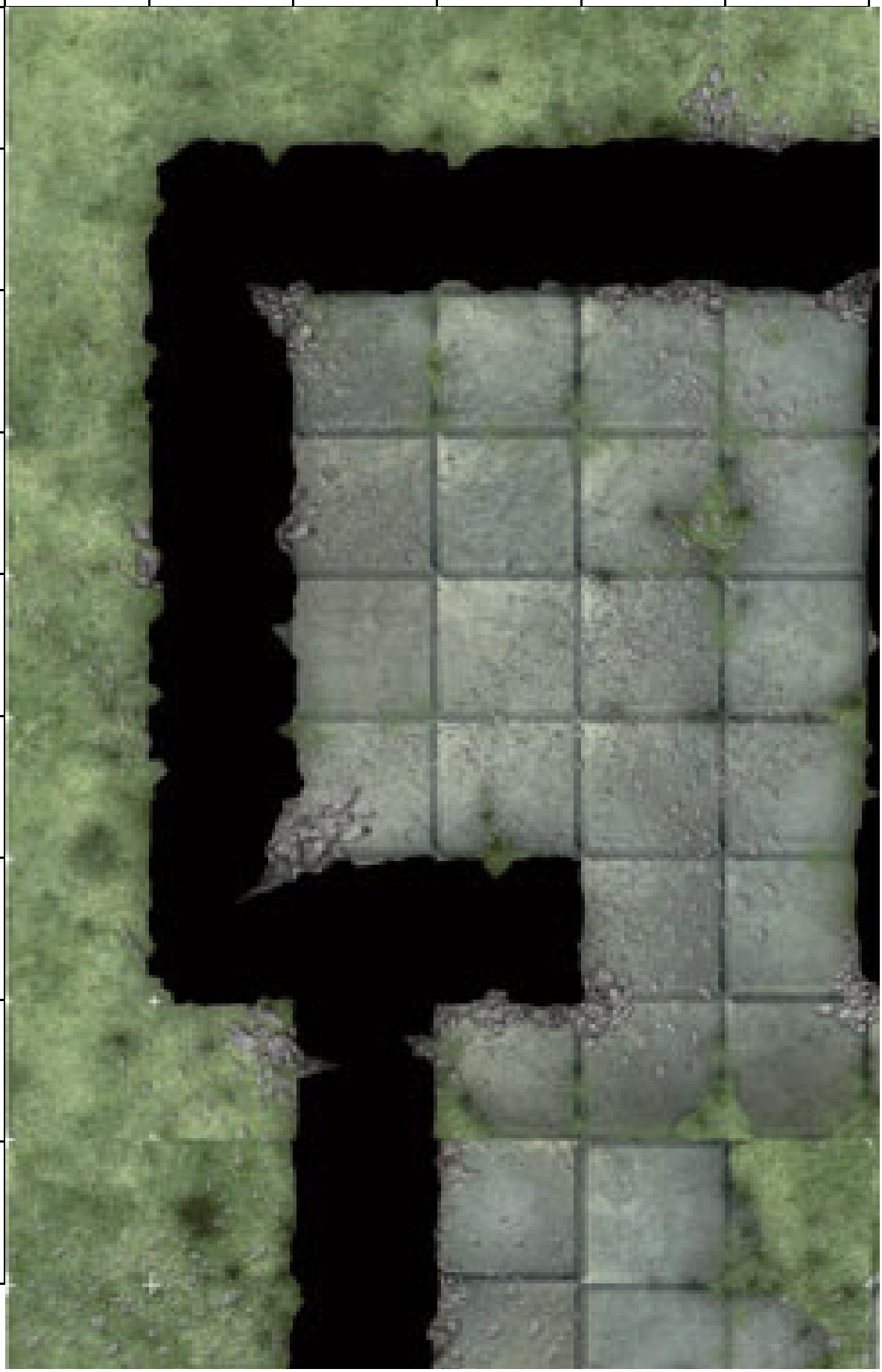
【筋】	9（±0）	【敏】	17（＋4）	【判】	10（＋1）
【耐】	14（＋3）	【知】	1（−4）	【魅】	6（−1）

属性：　無属性　言語：　-

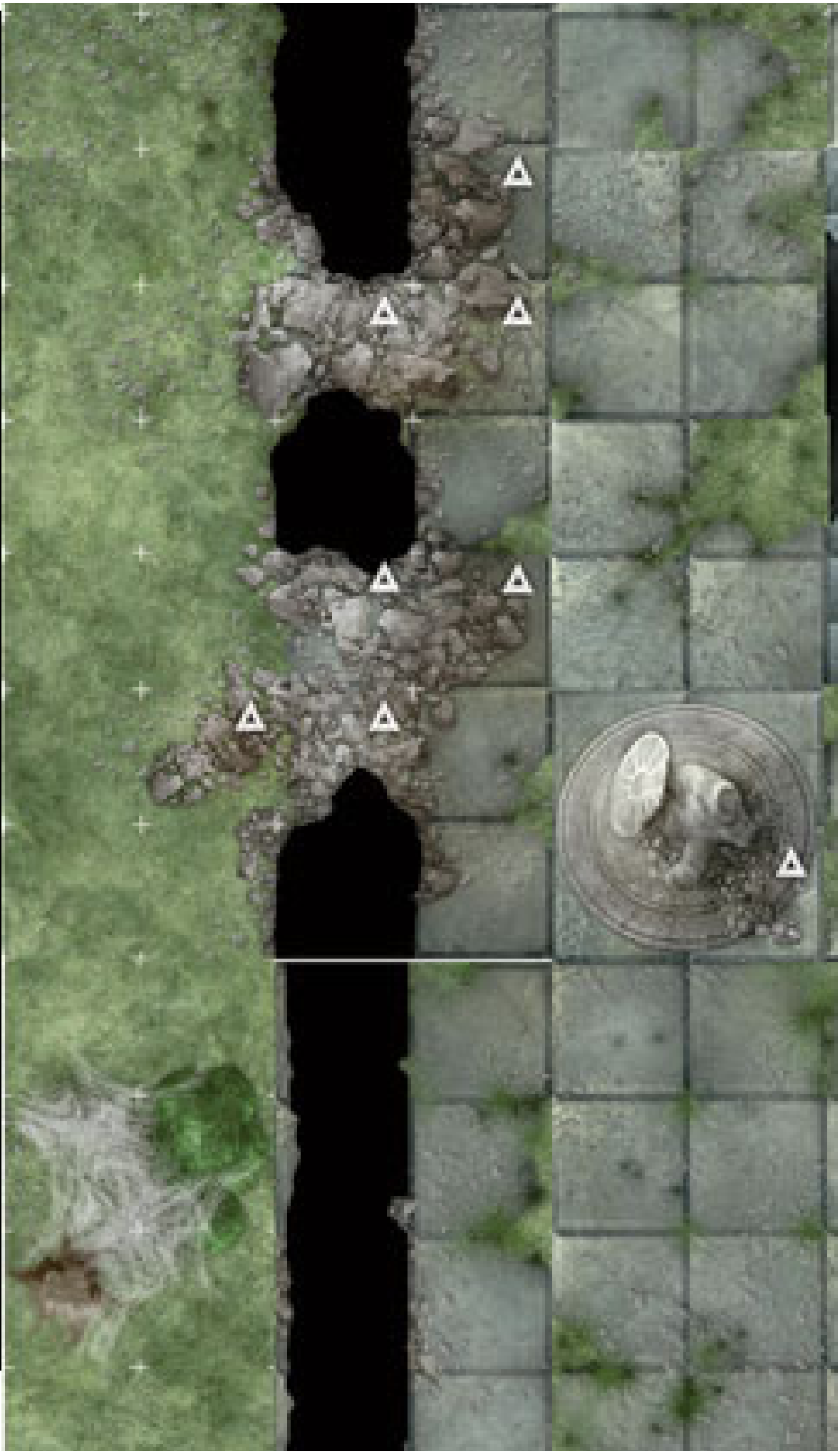
〈自然〉難易度：13　センチピードの大群、中型・自然・野獣（大群）
〈自然〉難易度：20　パワー、抵抗、脆弱性

0–10	11–21	22–32	33–44

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						



10
11
12
13
14
15
16
17
18
19



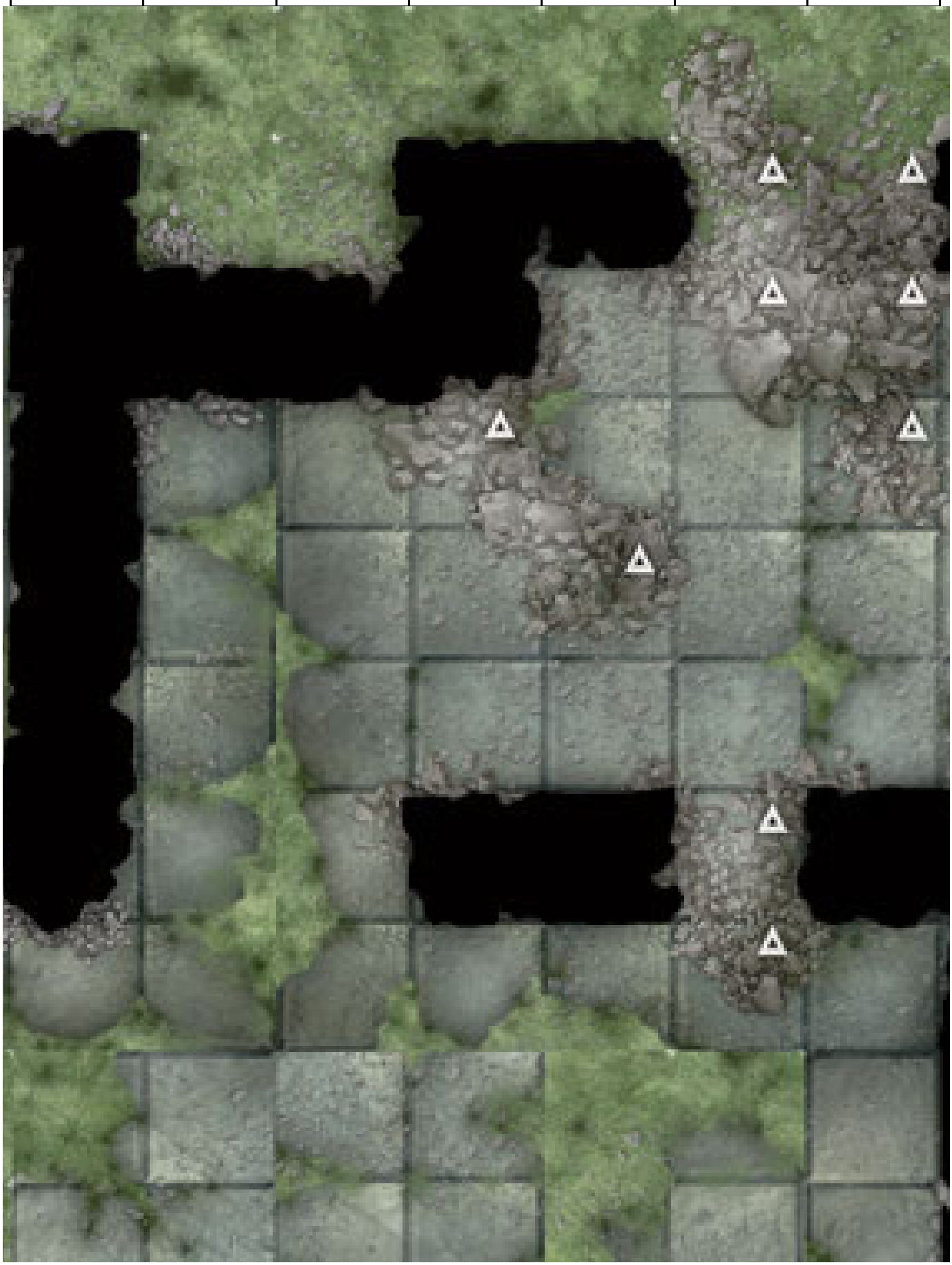
照明　Illumination ：

陽光次第。

亀裂　Chasm ：

亀裂は底までまっさかさまだ。この壁面を登攀するのは難易度１０の〈運動〉判定が必要だ。

7	8	9	10	11	12	13

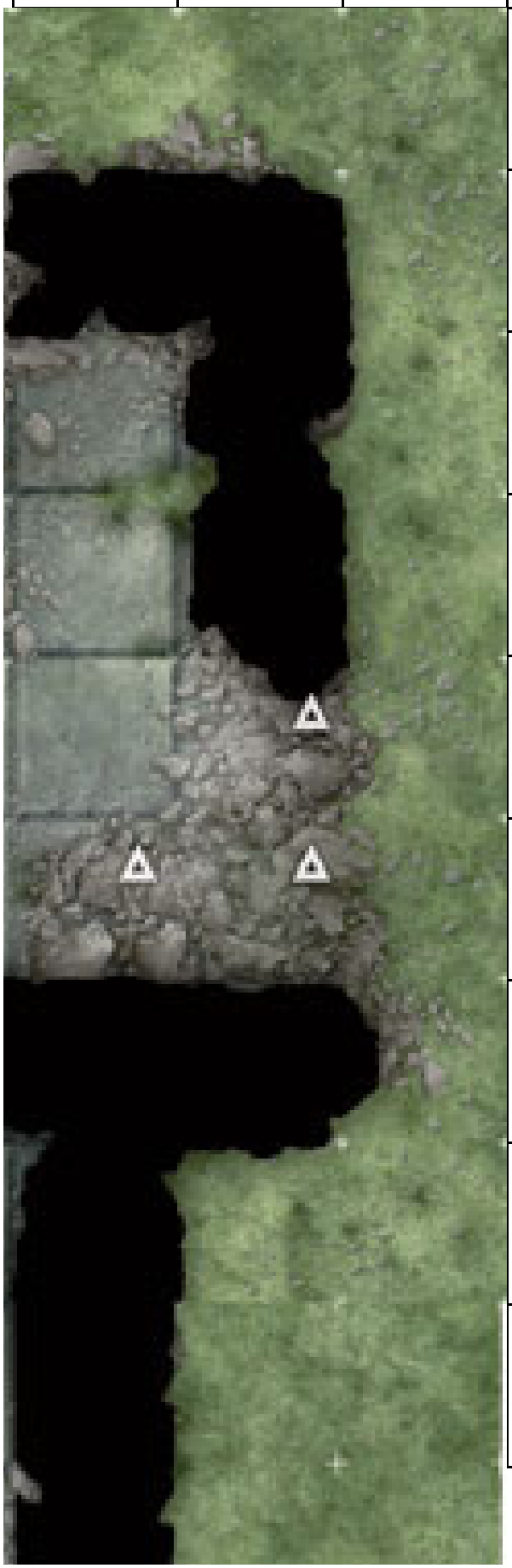


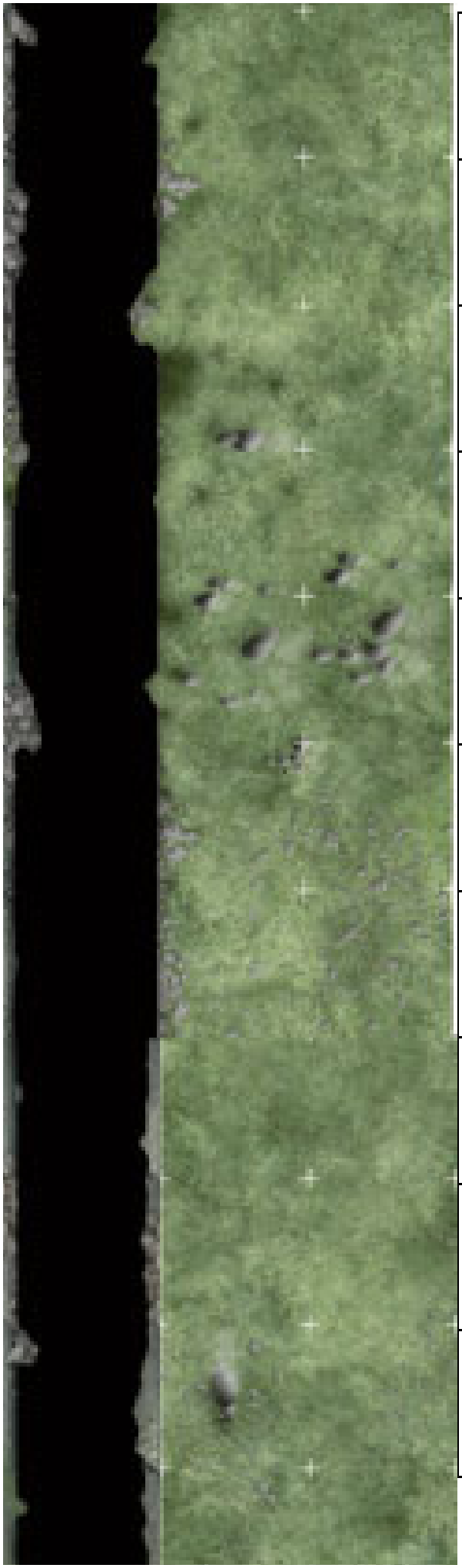
7	8	9	10	11	12	13

外壁　Walls ：

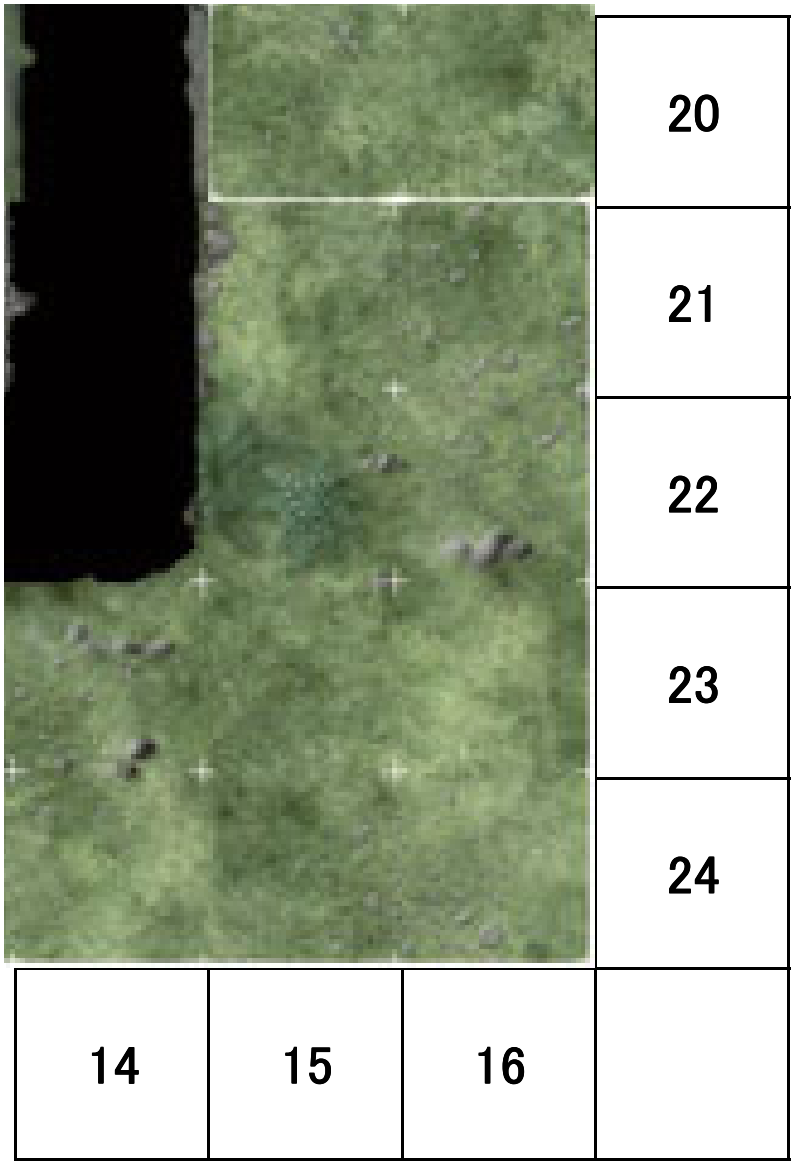
　外壁の高さは5フィートから8フィートまで様々だ。それをよじ登るのは難易度１０の〈運動〉判定だ。外壁のてっぺんは狭く、ぼろぼろに崩れている ； キャラクターが外壁のてっぺんを移動するなら、難易度１０の〈軽業〉判定に成功しなくてはならない ； 判定結果が６～９のキャラクターはてっぺんで伏せ状態となり、５以下であるなら落下して地面に落ちる。

14	15	16	
			1
			2
			3
			4
			5
			6
			7
			8
			9





10
11
12
13
14
15
16
17
18
19



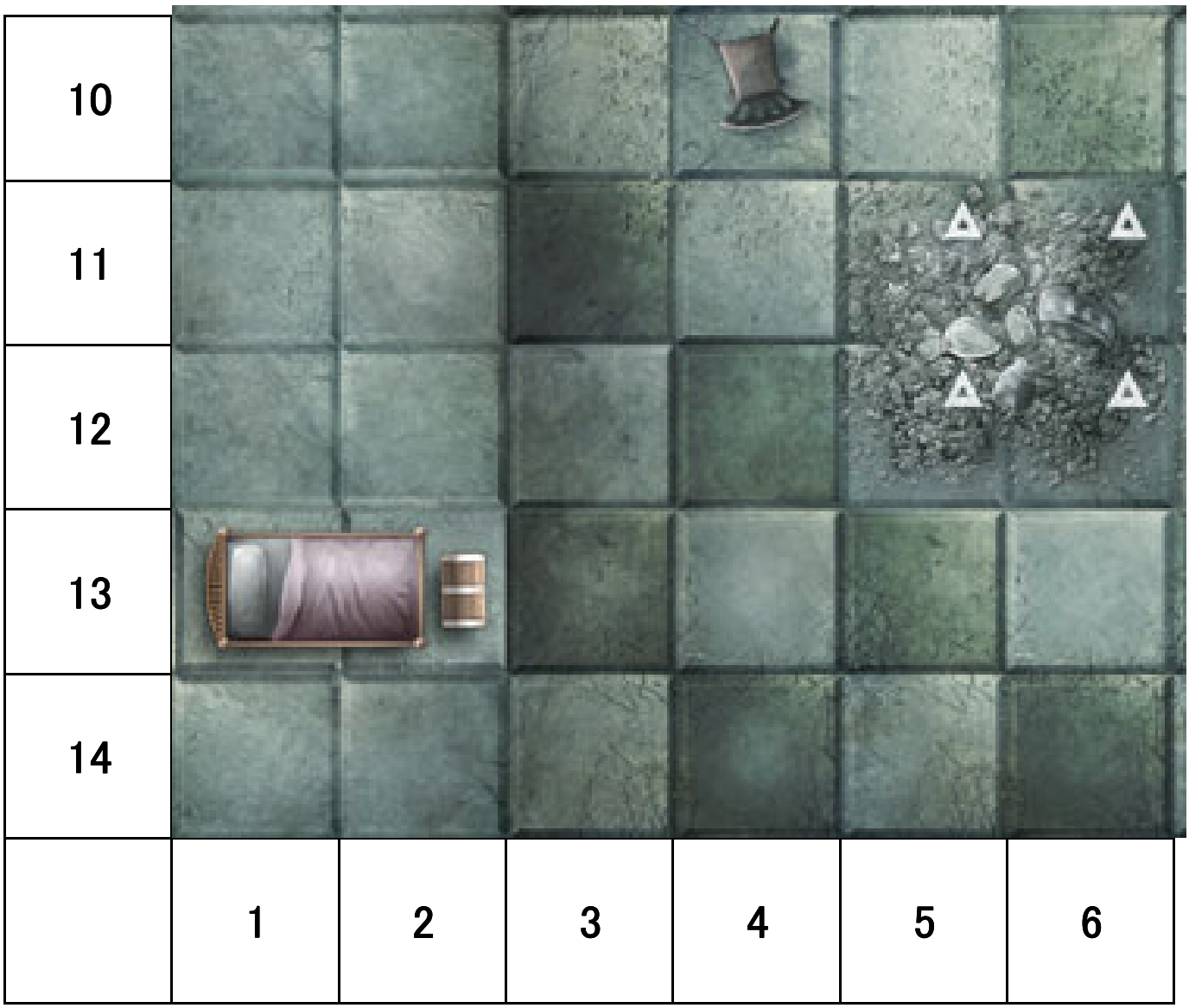
瓦礫　Rubble：

　このエリアの瓦礫は移動困難地形だ。

彫像　Statues：

　彫像は遮断地形で隣接するクリーチャーに遮蔽を提供する。

	1	2	3	4	5	6
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						



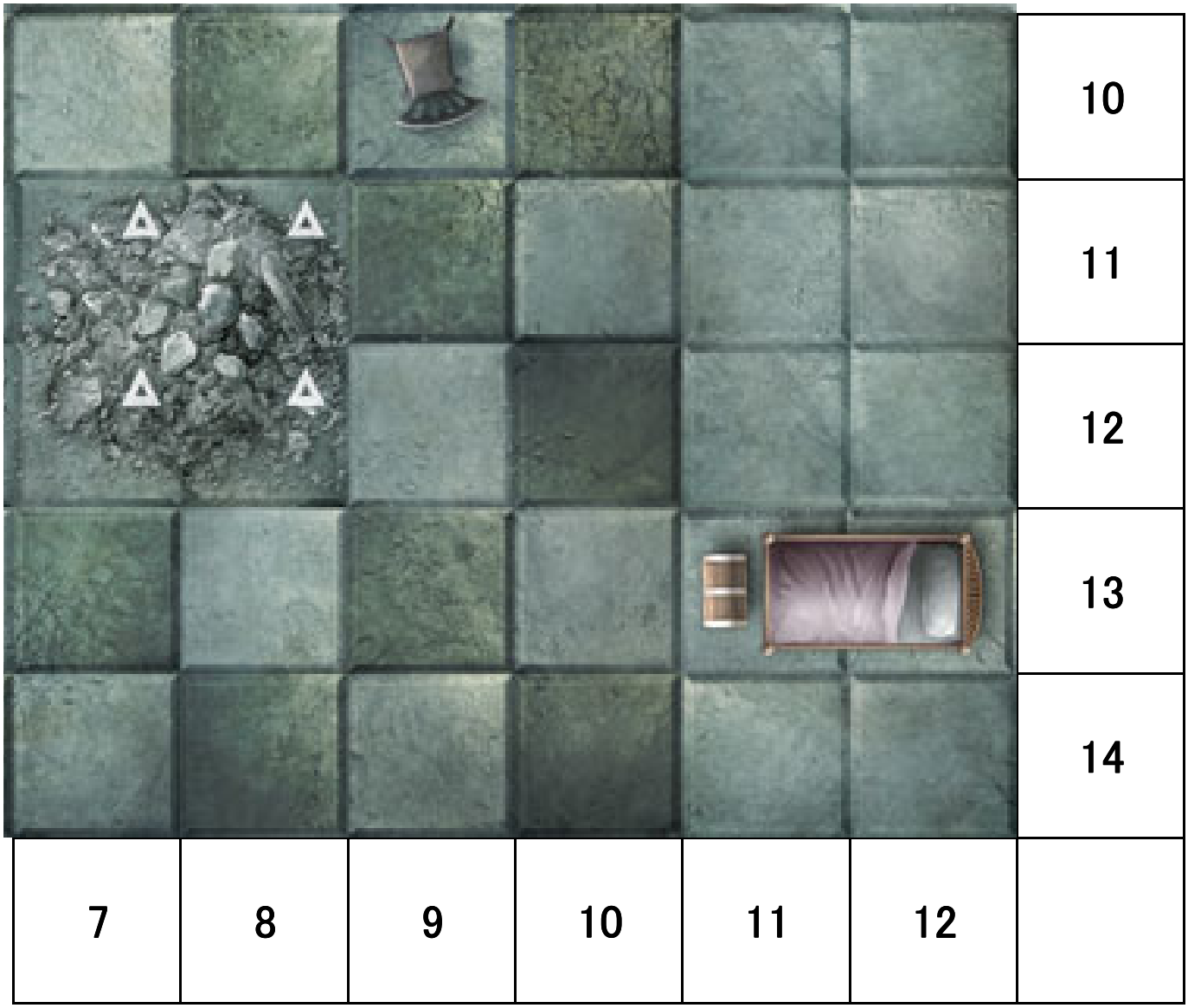
照明　Illumination：

　西側の火鉢から5マス以内は“明るい”明るさである（松明のように）；それ以外は、亀裂の中を含めて“薄暗い”明るさである。“薄暗い”明るさは、夜目や暗視、その他の感知能力がない限り、キャラクターとクリーチャーに“軽度の”視認困難を与える。

天井　Ceiling：

　天井までの高さは10フィート（2マス）だ。

7
8
9
10
11
12
1
2
3
4
5
6
7
8
9



ベッド、テーブル、椅子　Beds, Tables, and Chairs ：

これらの家具は移動困難地形であり、遮蔽を提供する。

火鉢　Braziers ：

東の火鉢は倒され、遭遇開始時に消火される。もし残った火鉢が倒されるなら（標準アクション）、部屋全体は“薄暗い”明るさになる。

瓦礫　Rubble ：

瓦礫は移動困難地形だ。

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

11

12

13

14

15

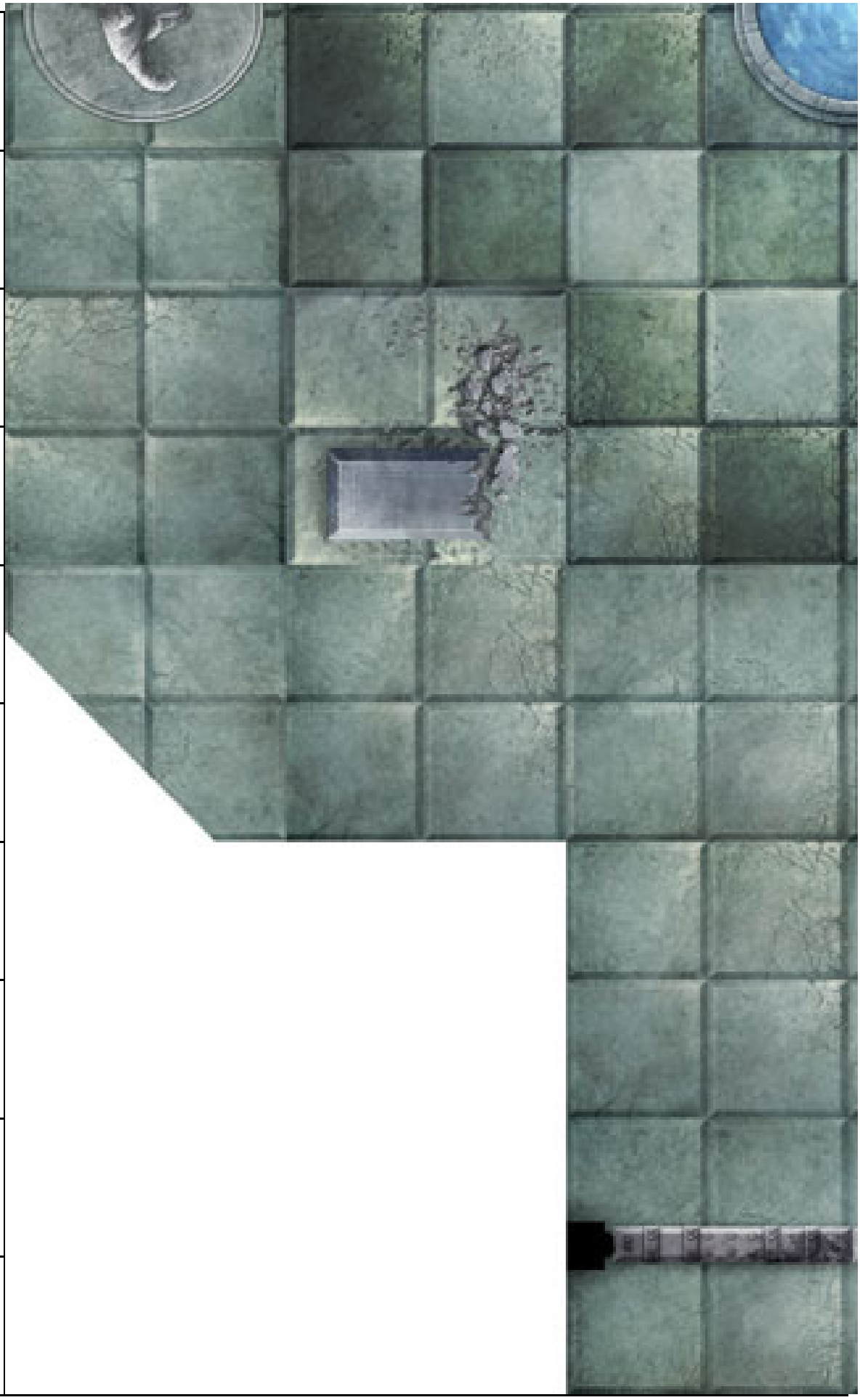
16

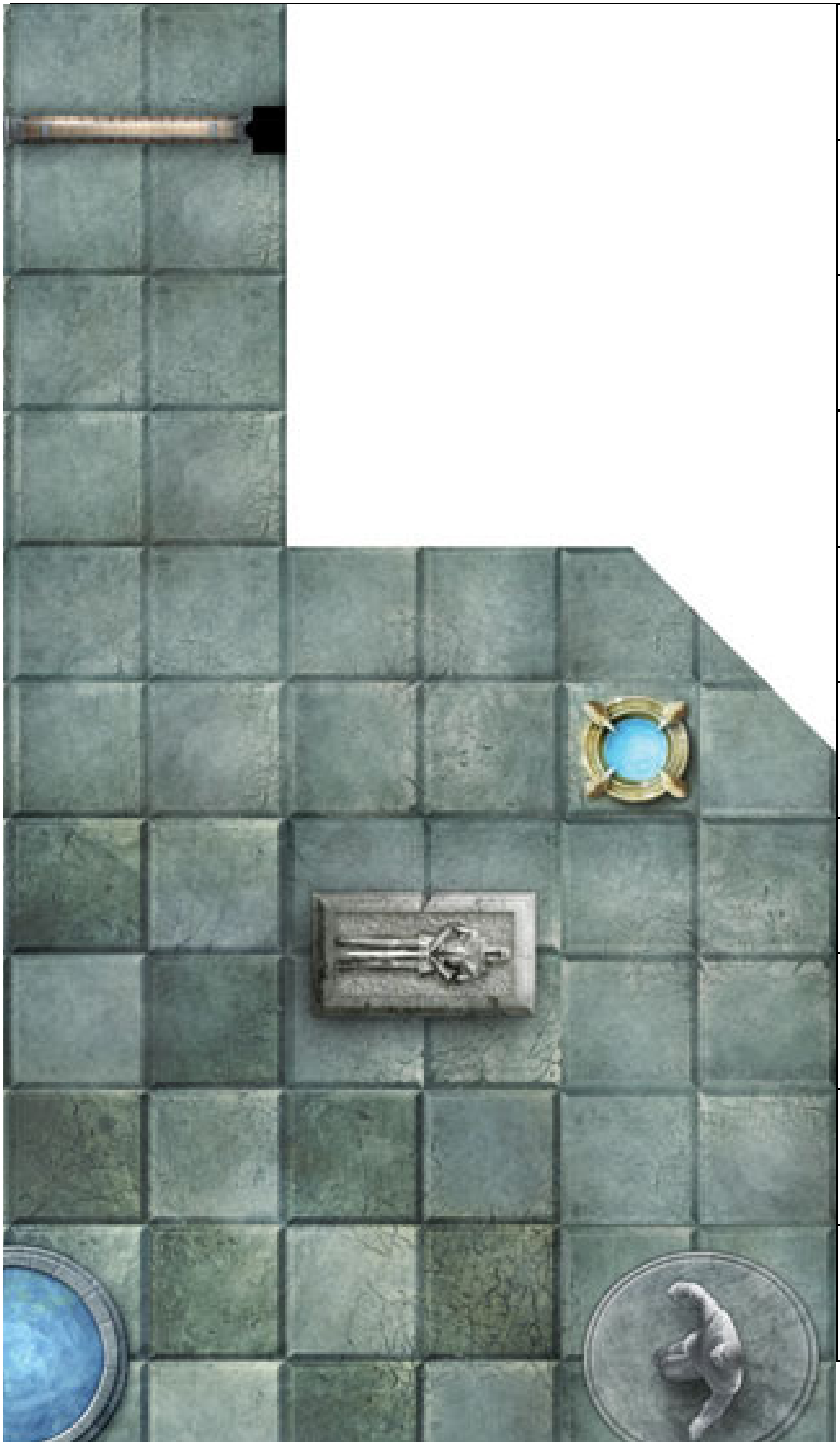
17

18

19

20





1
2
3
4
5
6
7
8
9
10

11

12

13

14

15

16

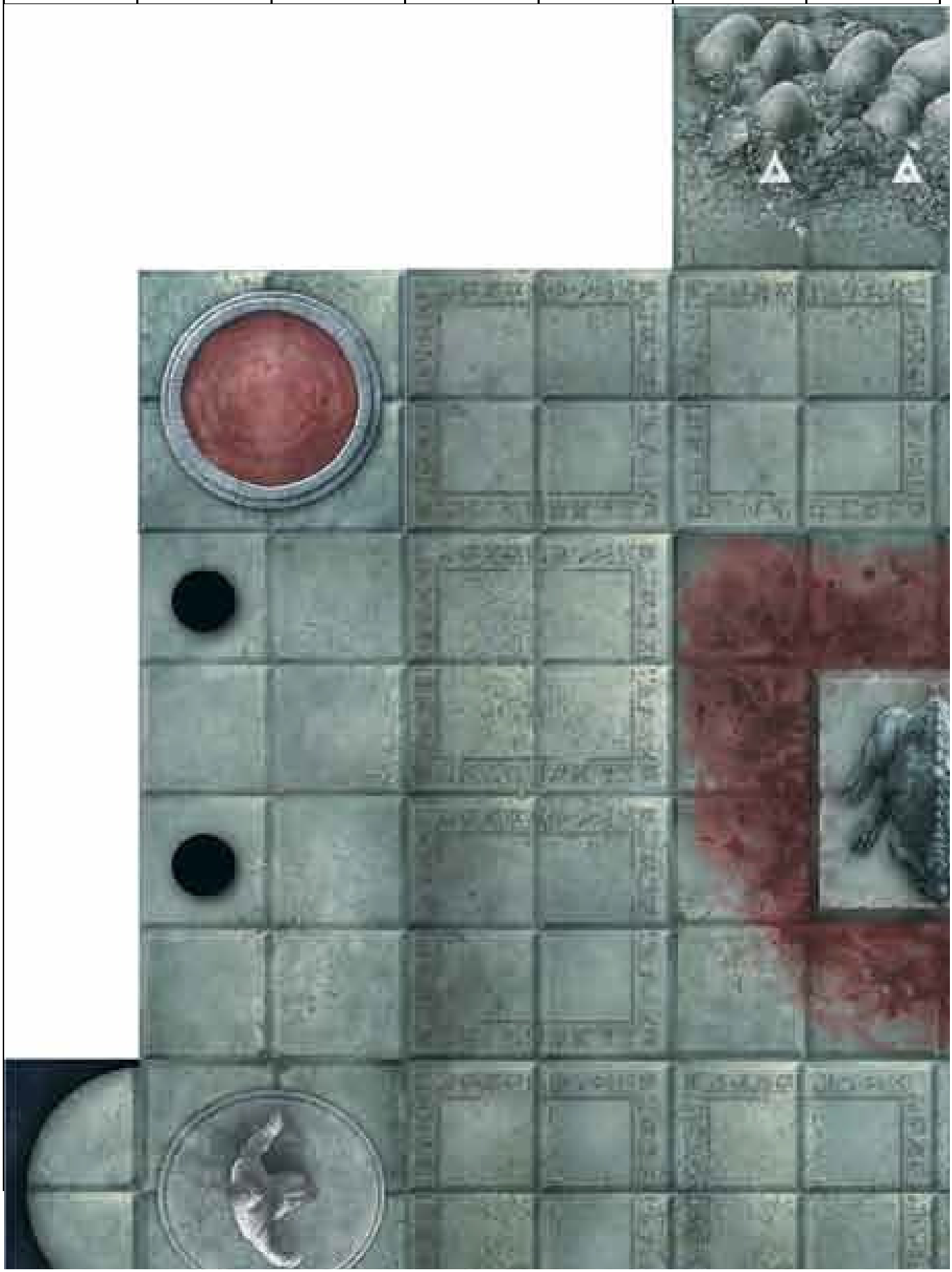
17

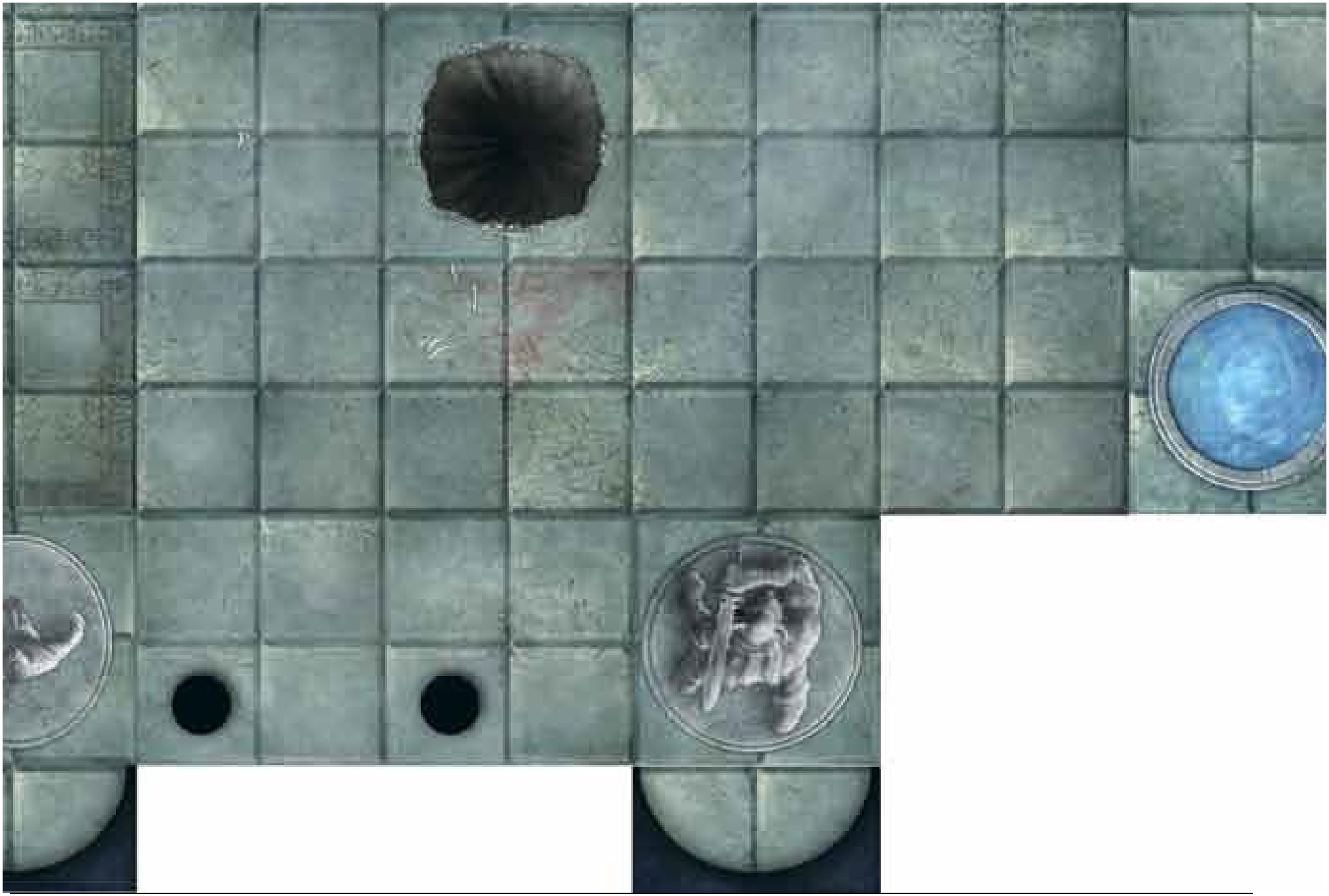
18

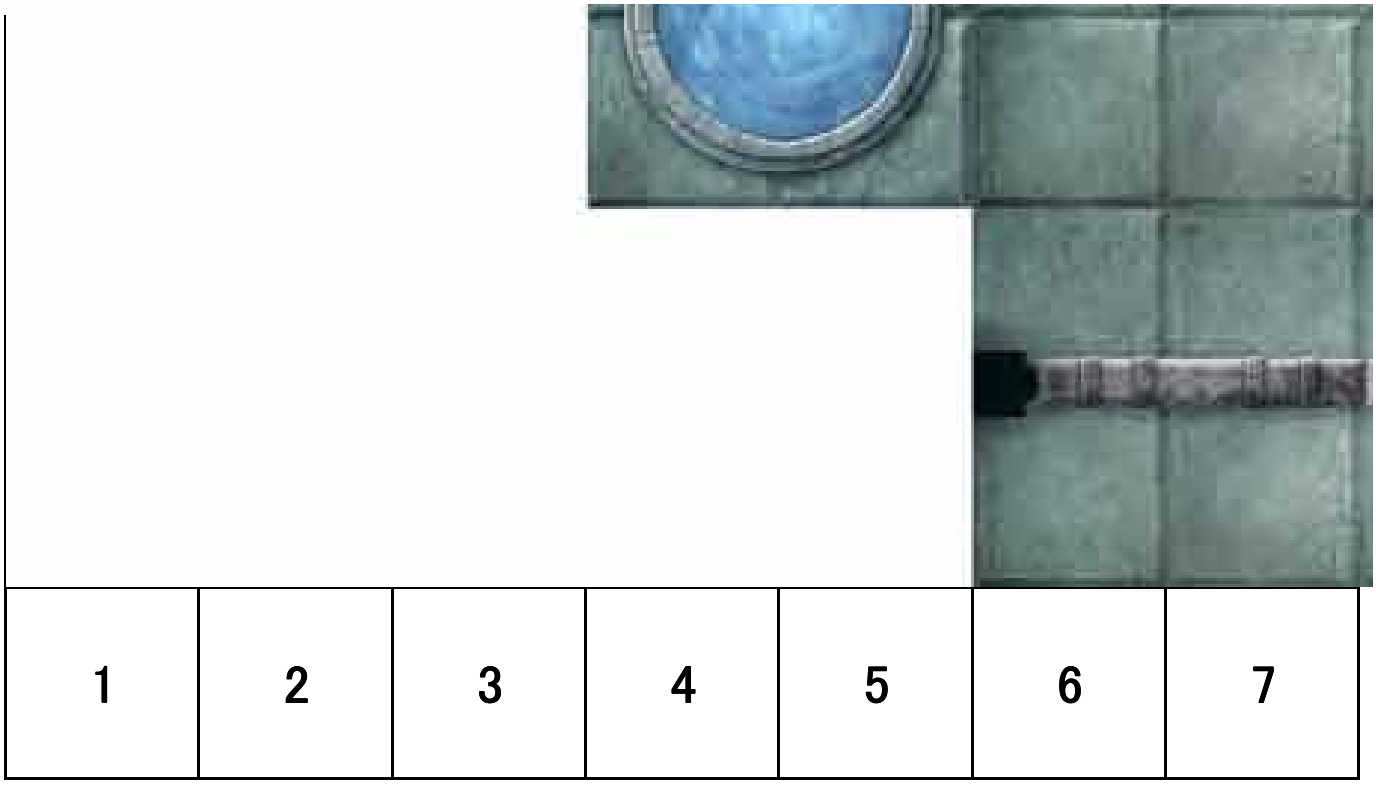
19

20

1	2	3	4	5	6	7







照明　Illumination ：

　このエリアの4つの水桶は、柔らかな青と赤の光を放ち、礼拝堂全体を“薄暗い”明るさに包む。ストームクロー・スコーピオン以外の敵はすべて暗視を持っていることに注意せよ。

天井　Ceiling ：

　天井までの高さは30フィート（6マス）だ。

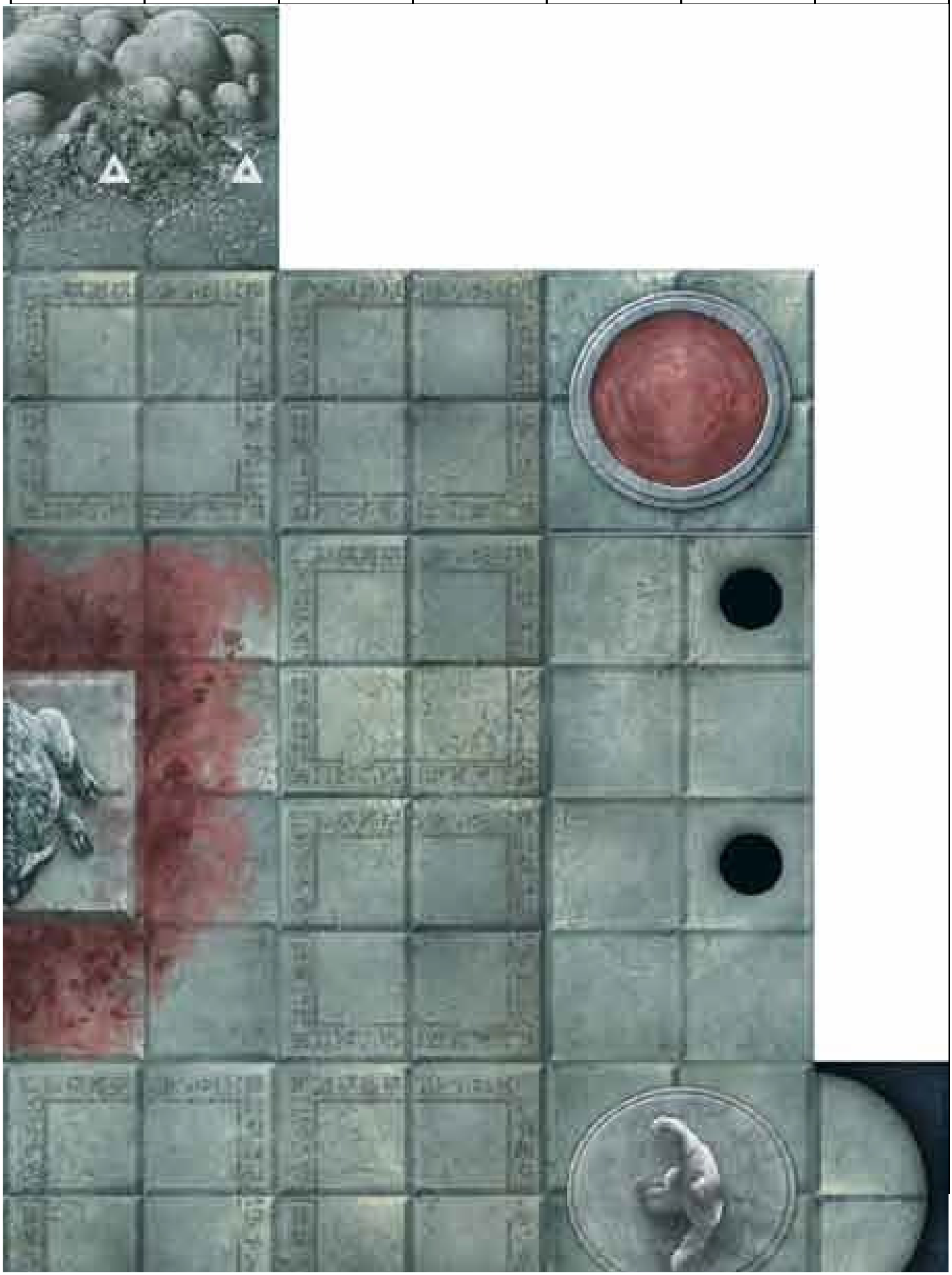
円柱　Columns ：

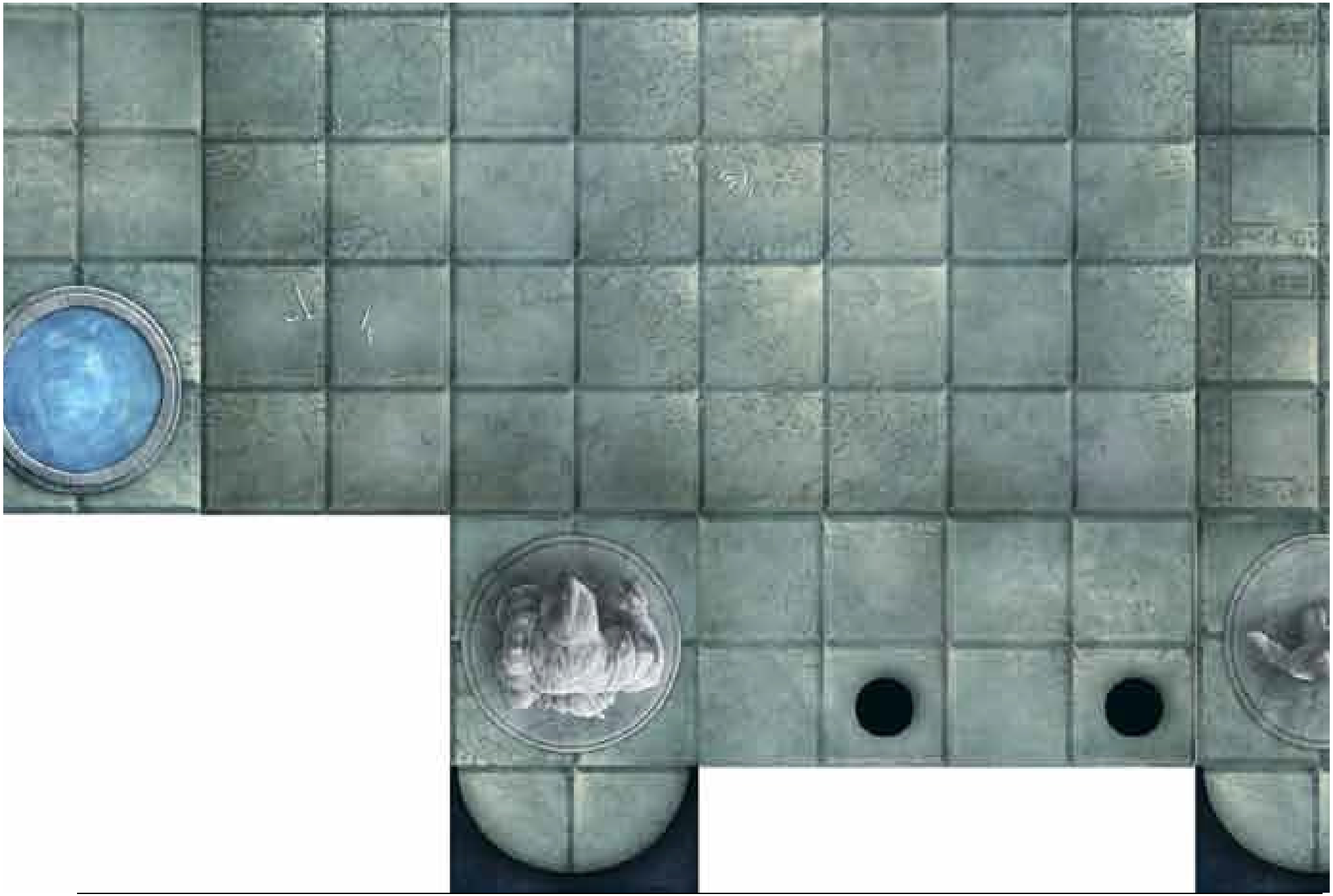
　円柱は遮断地形だ。

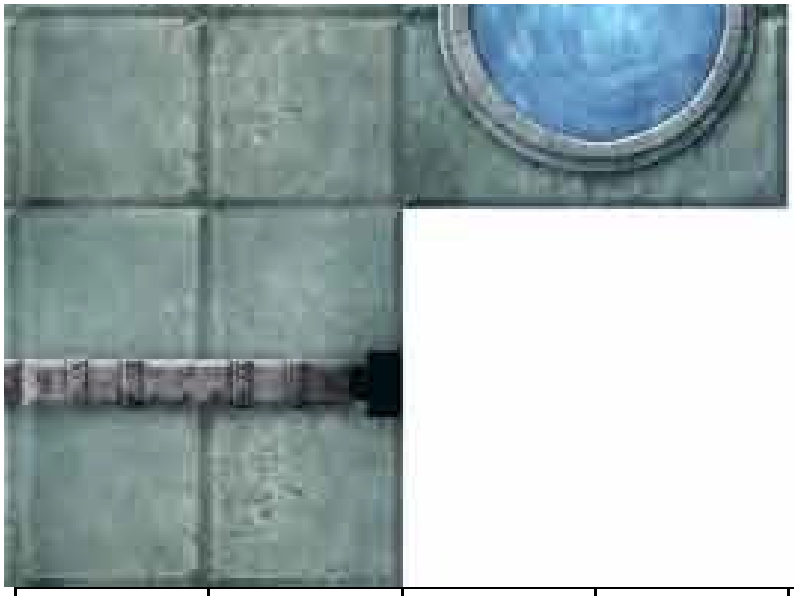
チターラクの彫像　Statue of Chitteruk ：

　チターラクの彫像は明らかに悪の気配を発している。それに隣接した善属性のクリーチャーは、セーヴィング・スローに－1ペナルティを受ける。

8	9	10	11	12	13	14







8	9	10	11	12	13	14

青い水桶　Blue Pools：

　これらの水桶は澄み切った水をたたえている。

赤い水桶　Red Pools：

　これらの水桶は濁った赤い水をたたえている。

落とし穴　Pit：

　この浅い落とし穴の深さはたった5フィートだ。ここに落ちたクリーチャーはダメージを受けないが倒れて伏せ状態になる。落とし穴から出るためには、難易度5の〈運動〉判定が必要だ。

彫像　Statues：

　彫像は遮断地形で、隣接したクリーチャーに遮蔽を提供する。