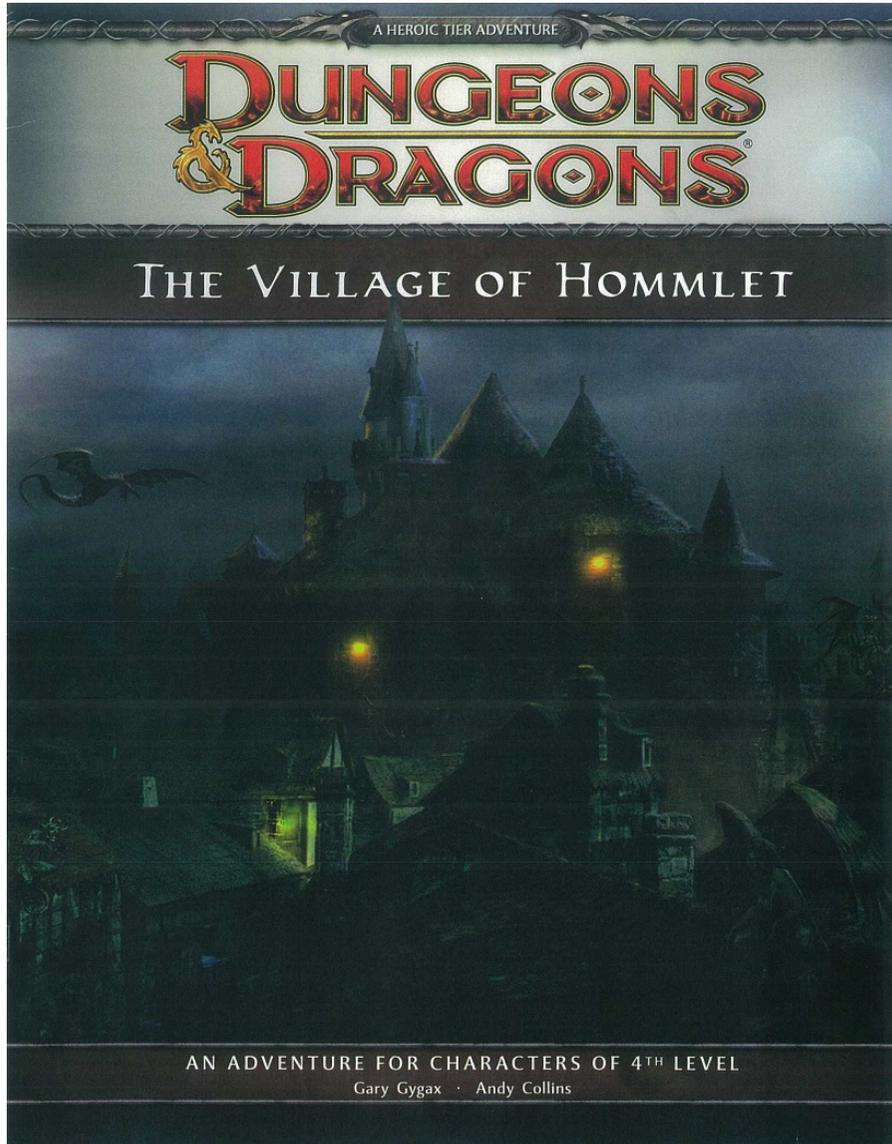


Village of Hommlet

ホムレット村



Credits

Original Design: Gary Gygax
4th Edition Design: Andy Collins
Editor: Christopher Perkins
Art Director: Matthew Stevens
Cover Illustrator: Rob Alexander
Interior Illustrators: Dave Trampier, William O'Connor, Jim Nelson, Steve Prescott, Zoltan Boros & Gabor Szikszai
Cartographer: Jason Engle, Todd Gamble
Production Manager: Joe Yochum
Translation: Tirthika

悪は新たな姿を得た

ホムレットは街道の要所から始まった。かつては単なる僻地であったが、数リーグ先に〈元素邪霊寺院〉が築かれたことから、神々とプライモーディアルの戦いに巻き込まれてしまった。村民にとって幸運だったことは、10年前に〈寺院〉とそこに巢食う悪しき軍勢が打ち砕かれたことだ。しかしホムレットはいまだに山賊の侵略や奇妙なモンスターに苦しめられていた…。

『ホムレット村』は4レベル・キャラクター5人向けにデザインされている。これはガリー・ガイギャックスによる同名のクラシック冒険を題材にしている。このD&D冒険はフルカラーのバトル・マップと、準備された遭遇、そして英雄級冒険者にとって優秀な拠点となるホムレットの村についての情報が含まれている。

訳註:ここに記されている「10年前の出来事」とは、共通暦(CY)569年に起きた“エムリディ草原の戦い”である。NPCであるルフアスとバーンはこの戦いで殊勲を上げ、エルモの住むこの村に移り住んだ。

この冒険は“エムリディ草原の戦い”から10年を経たCY579年に起きる(『グレイホーク・ワールドガイド』35ページ参照)。邪悪なる者の再起を危惧した人々が村に城壁が築くのはCY581年である。

その後時を経て、ホムレットに再び冒険者(と邪悪なる者)が訪れるのはCY594年である。善なるNPCらはいずれも(歳を取ったものの)健在である。一方、最近復活させられた〈麗し〉のレアスは当時のままである(『邪悪寺院、再び』参照)。

再度復活した邪教徒とエルダー・イーヴルが最後の攻勢に出るのはそのまた10年後(CY604年ごろ)になる。この戦いで、グレイホーク世界は大団円(または破滅)を迎える(『邪悪のエッセンス』参照)。

はじめに

Introduction

『ホムレット村』で、PCはまず荒地地の境界に位置する農村の住民と接触する。そこで彼女らは、地元民が山賊に悩んでいること、連中がほど近い場所にある廃墟となった堀要塞に巢食っていることを聞き及ぶ。

堀要塞において、冒険者は農村を困らす山賊などは些細な問題でしかないことに気付く。そこでは悪しき僧侶が、悪名高き〈元素邪霊寺院〉の忌まわしい栄光を復活させるべく、モンスターの軍勢を召集しようとしていたのだ！

『ホムレット村』は4レベル・キャラクターを5レベルに成長させるように意図している。これには農村(キャンペーンにおける優秀な拠点として機能する)の詳細に加え、そのそばに位置する廃墟となった城砦とダンジョンが含まれる。

これは約30年前に発表された同名のクラシック冒険を基本に、本来の登場人物や構想を維持しつつ、最新であるD&D4版に改版したものである。

背景

Background

ホムレットは活気がない農村で、荒地の外れに位置する十字路の周囲に広がっている。ここではペイロアと他の神格が穏やかに交じり合って信仰されており、商人は出店で商いをする合間に旅籠でエールをあおる。

当然のことながら、村は常に静穏だったわけではない。1世代ほど前に、強力な悪の軍勢がこの地に足を下ろし、ここを支配下に置いた。彼らは強大なる〈元素邪霊寺院〉を根拠地と定め、その勢力はまさに無敵と思われた…。偉大なる英雄が立ち上がり、大地に刻まれた〈寺院〉の支配を粉碎するまでは。

平和が訪れた。年を経るに従い、記憶は薄れていった。従軍した古強者はそれぞれの生活に戻ったが、英雄たちのうち2人はホムレットに居を求めた。

しかし、悪はホムレットに舞い戻ってきた。現在、村は知らぬ間に、大地を荒廃させる大波の最前線にさらされようとしている。〈麗し〉のレアスという名の悪しき僧侶が、墮落した主の命に従い、陥落した〈寺院〉を再建する助力となる軍勢と財宝を集めるため、近傍の廃墟と化した城砦に入った。

冒険はPCがホムレットに着くと同時に始まる。あなたは彼女らが壕要塞の山賊に向かう前に、プレイヤーに対して地元を紹介する時間を割け。

もちろん、ホムレットに潜入した密偵が村に滞在する英雄志願者の容姿を含め、村での活動を逐一レアスに報告する時間を稼ぐ意味もある…。

ホムレットの歴史

The History of Hommlet

1979年、TSR社は『T1モジュール:ホムレット村』と題した短めの冒険を出版した。この冒険はささやかなもので、小規模な農村と住民、近傍に位置する壕要塞とそこに棲む悪のクリーチャーが紹介されていた。

荘厳なるグレイホーク・キャンペーン世界に設定されたこの冒険は、復活しつつある〈元素邪霊寺院〉の探求で完了する一連の冒険の序盤に意図にされていた。しかしながら、〈寺院〉が公開されるまでには6年という歳月が必要であり、最終的にそれは『T1-4モジュール、元素邪霊寺院』という名前の128ページにも及ぶ大冒険として出版された。その冒険は改変された(最初の冒険である)『ホムレット村』自身を含んでおり、2つの冒険を繋ぐ物語も含まれていた。

数年後、ホムレットと〈寺院〉は小説とコンピュータ・ゲーム、そして『邪悪寺院、再び』という大冒険として姿を現した(出版は2001年で、最初の冒険の後日譚として設定されていた)。

これは1985年からこちら、拡張された村と周辺環境を取り入れつつ、最新のD&D4版に版上げし、下敷きである最初の24ページに回帰させた冒険である。ここであなたはルフラスとバーン、エルモとレアス、そしてそう、あのジャイアント・フロッグとも再会するだろう。



ホームレット

Hommllet

ホームレット村は荒野と境界を接する十字路口に位置している。北への道はクロン丘陵を縫って30リーグほど進むとヴァーボバンクの街に至る。また南への道は最終的にセレネのエルフ森に至る。

東への道を進む旅人はかなり少ない。侘しい丘陵地帯と森林地帯の先にはニル・ディヴ湖(“深さ不明の湖”として知られている)の岸辺を洗う高き城壁のダイヴァーズ市がある。悪いことに、この経路は邪悪の勢力が頻繁に行き来することで有名だ。また街道の途中にある放棄された旅籠には、不死の怪物が取り付いているという噂もある。

元々は単純な農場と疲れ果てた旅人の休憩所の集まりでしかなかったホームレットは、次第に繁栄する中継地点となった。村は栄え発展し、十字路口周辺の建物は徐々に増えていった。しかし、この繁栄が忌まわしい意図を持った者たちを惹きつけた。

旅人を襲う山賊は次第に数が増えて大胆になり、ついにはナルブと呼ばれるあばら屋のような部落を作り上げた。この忌まわしい集団が、〈元素邪霊寺院〉として知られる悪の組織の中核となった。

まもなく、悪しき人型と怪物で構成された強力な軍勢が地を埋め尽くした。彼らは“元素邪霊”の名において、農場を略奪し、人々を奴隷にしていった。しかしながら、やがて冒険者の一隊と近隣諸国の義勇軍が教団を打ち破り、生き残りを散り散りにした。ホームレットに平和が戻った。剣と鎧は鍔と金床に取って代わられた。そしてゴブリンや悪魔の登場する物語は、幼い子供を恐がらせる御伽噺になった。村人は完全に悪しき時代を忘れなかったが、不断の警戒を続ける者はごく小数になった。

しかし、悪は善の行いを忘れなかった。

長い時をかけ、邪悪の勢力は人知れず再結集し、〈寺院〉の栄光の日々を取り戻そうと画策してきた。そしてつい今日、猛悪なる僧侶がホームレットに密偵を放ち、堀要塞に小規模な部隊を集結しようとしていた。

場所の解説

Key to Locations

この冒険の内表紙のマップは、ホームレット村を示している。マップ上の記号や数値は下記に対応している。太字で記されている場所については詳細がある。それ以外の場所は、DMがキャンペーンに導入する際に詳細を決定するために残されている。

- B: 納屋
- F: 農夫
- H: 牧夫 → 後のアローナ寺院
- 1: 田舎娘亭**
- 2: 木こり → 後に東側に移転
- 3: 革職人
- 4: ドルイドの木立 → (つω;`)**
- 5: 鍛冶屋 → 後にマップ外に移転
- 6: 村役場 → 後に機能移転し、使われなくなる
- 7: 機織り職人
- 8: 仕立て屋
- 9: 宝飾店&両替商 → 後に移転/廃業
- 10: 家具職人 → 後に移転/廃業
- 11: 陶工
- 12: 酒蔵 → 後にマップ外に移転
- 13: ベイロア寺院**
- 14: 交易所 → 後に火事となり建て直される**
- 15: 運送屋
- 16: 酪農場 → 後に移転/廃業
- 17: 粉挽所 → (°ω °)
- 18: 村長**
- 19: 荷馬車屋
- 20: 木工職人 → 後に移転/廃業
- 21: 石屋
- 22: ルファスとバーンの塔 → 後の砦**
- 23: アヴァンドラの祠**

訳註: → の右側は、『邪悪寺院、再び』で示された15年後の現況に関する注釈である。いくつかの業種はマップから除去されるが、村の規模は数倍に拡大しているためよそに移転している可能性はある。

有名な場所

Notable Locations

ホームレットにおける以下の場所はPCにとって極めて重要な場所だ。場所の若干には、PCが獲得できる副次クエストが含まれる。これらの追加導入を使って、村人との交友を演出したり、あなたのキャンペーンの幅を広げろ。重要な村人数名には名前が与えられている。これらNPCの詳細については、「有名な住民」を参照しろ。

1: 田舎娘亭

Inn of the Welcome Wench

この大きな建物は村の生活の中心だ。朝夕問わず、来客が一杯で活気に満ちている。旅籠はガンディグートという名前のヒューマンが所有者で、彼は妻と2人の娘、数名の使用人と共に切り盛りしている。食事はすばらしく、特にポーチド・サーモンと詰め物をしたキジが絶品だ。

たいていの村人は、時間帯はまちまちだがここで見つかる。特にエルモ、カーマー、ルファス、バーン、ミッチ、ファーナク、スバナイス、ザート(最後の3人は個室を借りている)。

旅籠の地下室は広い。ここには秘密の会議室と、武器と鎧を納めた隠し倉庫がある(この地域が悪の勢力に襲われた時期に用いられた)。

副次クエスト(175XP):

ガンディグートが最近注文した蒸留酒の到着が数日遅れている。それは東部から届くのだが、荷馬車を見たという噂は届いていない。濠要塞に住みついた山賊が荷を強奪し、地下貯蔵庫に数樽を確保している。もしPCが荷を取り戻すか、あるいは何が起きたかを報告するなら、ガンディグートは50gpを支払い、宿賃を1ヶ月分負けてくれる。

4: ドルイドの木立

Druid's Grove

ここは“旧き信仰”の拠点にして、ハーフエルフのドルイド、ジャルー・アッシュスタッフと彼の相棒であるケイヴ・ベアの自宅でもある。

あなたの判断で、木立に10gp以上の寄進を行ったキャラクターは、1週間に渡り村人に対する判定に+2ボーナスを得るとしてもよい。

副次クエスト(175XP):

ジャルーは〈治療〉に使う湿布のために若干の薬草を必要としている。これらの植物は、村の東2マイルに位置する沼地で発見される。ジャルーはPCに、新しい守護塔を脇の道を進み、その先で道から外れるようにと忠告する。

必要な薬草は数時間を費やした後、難易度17の〈自然〉判定に成功することで発見できる。もちろん、その捜索の最中に、PCは廃墟となった濠要塞を発見するだろう。

13: ペイロア寺院

Temple of Pelor

表向きはペイロアの寺院であるが、実際のところ善や秩序にして善の神格であるならどの信者であっても歓迎される。タージョンという名前のヒューマンの僧侶が、カーマーという名前の若いヒューマンの侍祭と共に寺院を管理している。

あなたの判断で、寺院に10gp以上の寄進を行ったキャラクターは、1週間に渡り村人に対する判定に+2ボーナスを得るとしてもよい。

副次クエスト(175XP):

侍祭のカーマーは、田舎娘亭の使用人であるラリッサに猛烈に恋している。もしPCが彼と彼女の間を取り持てば、彼は心から感謝するだろう。あなたはこの状況を純粹にロールプレイを進めても良いし、1日がかかりで複雑度1(3回失敗する前に4回成功しろ)の〈はったり〉と〈交渉〉を用いた技能チャレンジを行なわせても良い(技能チャレンジについての詳細は、『DM G』第5章を参照しろ)。

14: 交易所

Trading Post

この商店は鎧や武器、冒険者用具を売っており、たまにポーションや錬金術アイテムも売る。物価は高い(通常より10~25%ほど高い)。店主のラナスとグリマグは、この値上げを高い輸送費と山賊による損失のためとしている。

店のマップを広げ、遭遇H-1に進め。

18: 村長

Village Elder

これは村長のエスタの邸宅だ。彼女は夫と4人の成人した子供、そしてその家族と暮らしている。

副次クエスト(175XP):

エスタはこのあたりの山賊の活動が活発になっているという噂を聞きつけ、地域と旅人が脅威にさらされるのではないかと心配している。しかしながら、彼女は議会に、特にルフラスとバーンに対し、これが大げさな噂以上のものと確信させることができないでいた。もしPCが無法者の活動の証拠を持ち帰るなら、彼女は山賊を根絶するためにバーンの傭兵隊に対し、公式に支援を求めることができる。

経験点に加え、PCがこのクエストを完遂したなら、彼女らがホームレットにとどまる限り、エスタに対する〈交渉〉判定に+2ボーナスを得る。しかし、バーンに対しては、任務の成功は彼の面目を潰してしまうため、-2のペナルティをこうむる。

22: ルファスとバーンの塔

Tower of Rufus and Burne

この高さ60フィートの塔は、この場所に作られる城砦の第一段階に過ぎない。ファイターのルフラスとウィザードのバーンは人々に尽きせぬ貸しがあり、予算は住民の税金でまかなわれている。

バーン穴熊隊として知られる、16人の忠実なヒューマンの守衛が塔に住んでいる。彼らは民兵団の一部ではないが、彼らは塔の主の命令があれば喜んで村人を助ける。

副次クエスト(175XP):

ホームレットには悪の密偵が数多く潜んでいる。もしPCがルフラスかバーンの信頼を勝ち得たなら、彼らは村に潜入した密偵を見つけるように依頼される。両者はこの地域で悪の勢力が活動していることから、その活動を知るために鋭い見張りが必要であると信じている。PCは密偵を暴く毎にクエスト報酬を受け取る; ラナス・デイヴル、グリマグ、そしてザートが該当する。

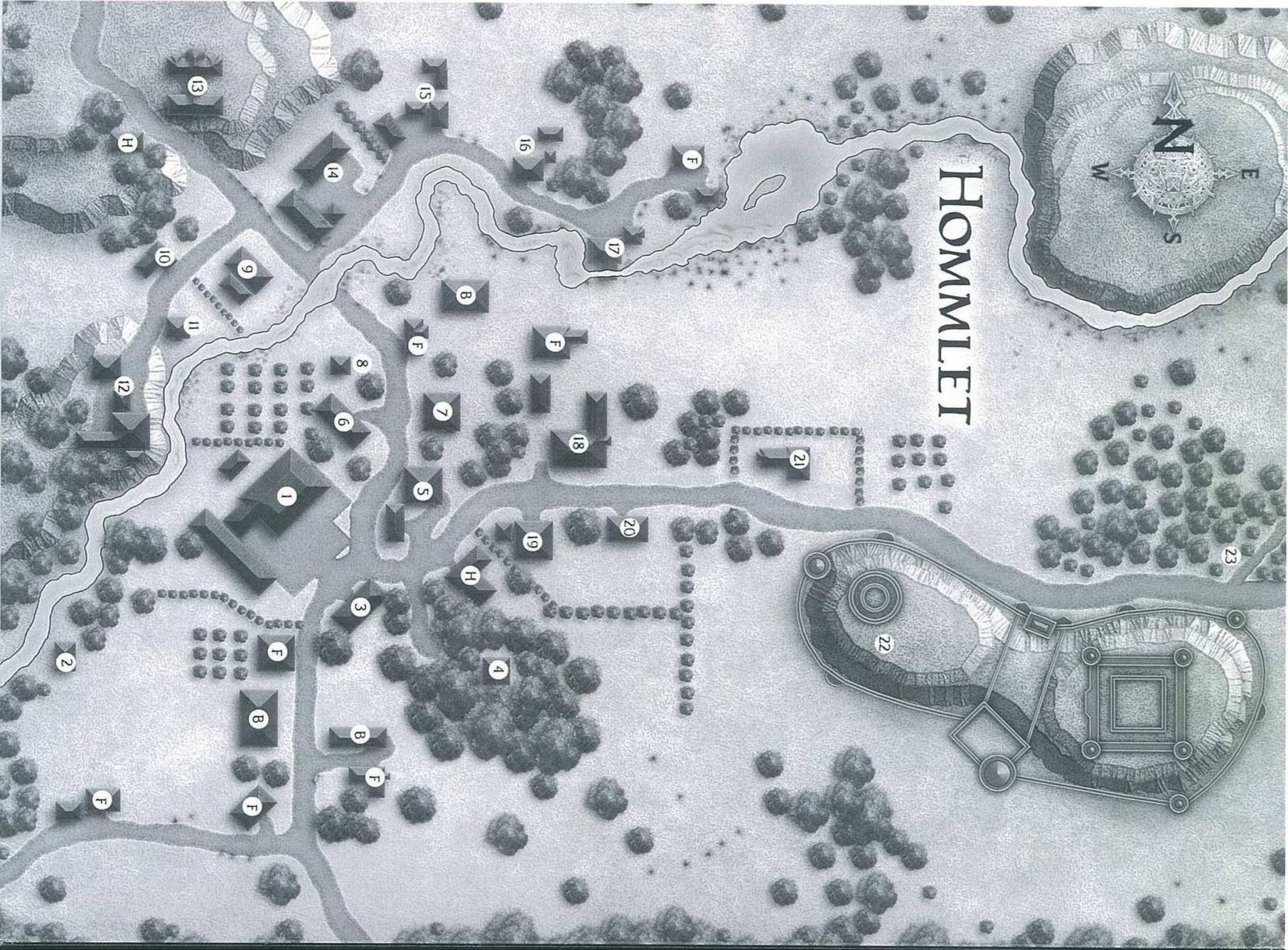
23: アヴァンドラの祠

Shrine of Avandra

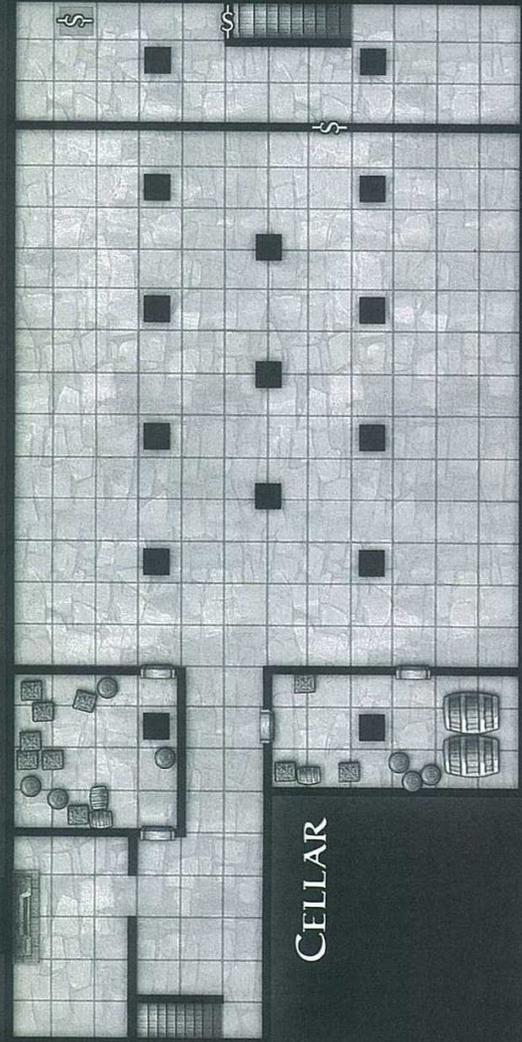
この小さな道端の祠は、村の内外の旅人が詣でる。ホームレットにはアヴァンドラの僧侶はいない; 地元の旅籠の亭主ガンディグートは、使用人をやって祠の清掃をさせている。

あなたの判断で、祠に10gp以上の寄進を行ったキャラクターは、1週間に渡り村人に対する判定に+1ボーナスを得るとしてもよい。

悪しき商人のラナス・デイヴルとグリマグは、レアスに届ける必要のある伝言をここに隠す。数日ごとに、濠要塞から山賊が夜闇にまぎれて潜入し、それを回収する。伝言には頭文字が使われ、正式な名前は使われていない。



INN OF THE WELCOME WENCH



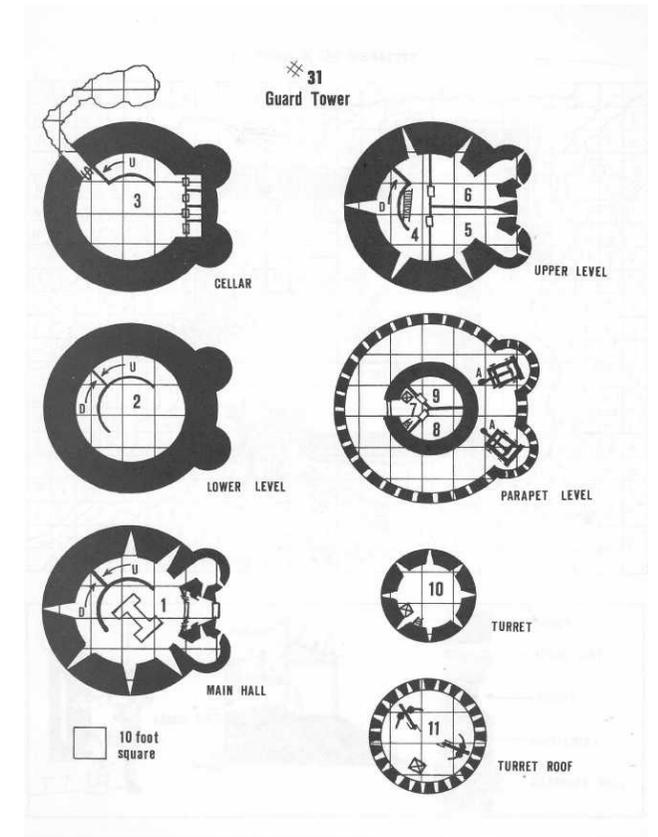
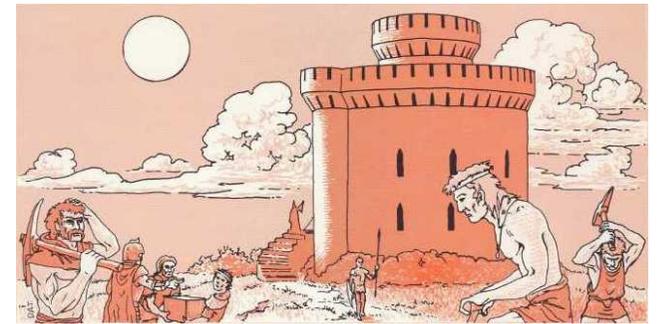
CELLAR



GROUND FLOOR



SECOND FLOOR



ホームレットの有名な住民

Notable Denizens of Hommlet

村に住む多くの住民は素朴な農夫と職人だが、ホームレットには村の境界の外に忠誠を持つ多くの非凡な住民もいる。

秘密諜報員のエルモ

Elmo the Secret Agent

ホームレットの住民は誰でも、この力が強く頭の悪い、エールを飲み過ぎる無骨で陽気な男を知っている。彼の家族は村の南西にある農場で働いている。そして彼の兄は数年前に富と名声を求めて旅立っていった。

実際は、エルモは地元の子爵の諜報員で、この地域に現れる新参者を見張る任務についている。経験はエルモに疑い深さを教えた。そのため、彼はPCが行なう遠征に参加したい旨をほのめかせる。最終的に、彼女らの行動が善なる友と判断されたなら、エルモは忠実な友となる(彼はできるだけ長く、自身の秘密を守るが)。もしそうでないと判断したなら、エルモは友とは縁遠いもの、すなわち敵となる。

一行に防衛役がいらないのであれば、エルモは頼もしい同行キャラクターとなるだろう。同行キャラクターのルールについては『DMG2』を参照しろ。

ガンディグート

Gundigoot

田舎娘亭の所有者兼店主であるガンディグートは、彼女らが村に到着して初めて接触するNPCとなるだろう。彼は一日の大部分を旅籠の中で様々な作業をこなすことに費やしている。彼は率直だが、あまり語らない。だがその口下手の裏には、キャラクターを欺く明敏さが隠れている。

ガンディグートはホームレット民兵団の軍曹を勤めている。また村の東にあるアヴァンドラの祠を管理している。もしガンディグートのためにデータが必要なら、彼を人間の衛兵(『モンスター・マニュアル』p217)として使え。

教団の密偵、ラナス・デイヴルとグリマグ Rannos Davl and Gremag, Cult Spies

これら2人の男性のヒューマンは、地元の交易所を経営している。がっしりしたラナスは人当たりが良い。一方やせっぽちのグリマグは怒りっぽい。客が商品にケチをつけた時は特に。彼らは村では新顔で、やってきてからせいぜい2年程度だ。

両者とも、実際は(麗し)のレアスに雇われた、同じカルトに属する悪の下僕だ。彼らはレアスを(彼の名前すら)知らない。しかし、彼らは日々、山賊を通じて僧侶に情報を渡し続けている。両者の居室を捜索することで、彼らの真の忠誠対象の手がかりは発見される(難易度22の(知覚)判定)。それは『TZGY』と刻印された小さな黒いスカラベだ。このアイテムの有用性はDMの任意に任せられる - それは単にバッジであるかも知れず、また通行証、休眠中の魔法のアイテム、あるいは忌まわしい何かかも知れない。

この商人たちがPCに出会ったなら、彼らは12spの日当て店の見張りを提供する(人間の衛兵のデータ)。もちろん、見張りの仕事はPCの活動を報告することだ。

これら両名の悪しき忠誠にかかわらず、村人たちは彼らをまっとうな住民と認めており、PCが明白な裏切りの証拠を提出しない限り、彼らへの攻撃を認めない。

詳細については、遭遇H-1:交易所を参照。

引退した冒険者、ルフアスとバーン Rufus and Burne, Retired Adventurers

これら2人のヒューマンは、数年前に冒険者稼業を成功裏に引退してホームレットにやって来た(それには数リーグ離れた場所でのグリーン・ドラゴン退治を含む)。彼らは街での人気非常高く、しばしば田舎娘亭に姿を見せる。

ルフアスとバーンは彼ら自身を申し分なく面倒を見ることができる(バーンは才能豊かなウィザードで、ルフアスは経験豊かなファイターだ)。彼らは自分たちの才能が必要とされない限り、配下の忠実な衛兵たちに問題を任せる。

彼らはPCが冒険に誘っても固辞するが、バーンは知っている限りの有益な儀式を適正な価格で執行する。これにはポーションや錬金術アイテムの作成も含まれる。

僧侶のタージョン

Terjon the Priest

この厳格な、よそよそしいヒューマンは地元のペイロア寺院を監督している。タージョンは彼の置かれている立場を苦々しく思っている。彼はつい最近になってここに急派されたのだ。前任の寺院の指導者、ワイデイが不意に立ち去ってしまったためだ。以前は冒険者であった彼は、悪との直接対決を好んでいる;もし彼が、PCが遠征を企画していることを知るなら、喜んで参加を申し出る。

一行に指揮役がいらないのであれば、タージョンは強力な同行キャラクターとなるだろう(あるいは追加回復役を求めるとすれば)。同行キャラクターのルールについては『DMG2』を参照しろ。

他のキャラクター

Other Characters

ここでは冒険者がホームレットで出会う可能性を持つ他のNPCを記す。

カーマー Calmert (男性のヒューマン):

この熱狂的な侍祭はタージョンの下でペイロア寺院に勤めている。そしてタージョンが不在中は代理を務めている。彼はまた旅籠の使用人の1人に熱愛中だ(「ペイロア寺院」参照)。

フィードのファーナク Furnok of Ferd (男性のドワーフ):

この賭博師にして自称トレジャー・ハンターは旅籠に住んでおり、やってくる商人を適度にカモにすることで生計を立てている。彼は財宝の分け前に預かるためならPCに同行するが、彼はことさらに勇敢というわけではない(『モンスター・マニュアル』190ページ、ドワーフの弩兵を使う)。

ジャルー・アッシュスタッフ Jaroo Ashstaff

(男性のハーフエルフ):

この高齢の“旧き信仰”の闘士は、人里離れた村の南端に位置する木立に住んでいる。彼は強力なドルイド集団の執行者であり、この地に邪悪の帰還する兆候をはるか昔より監視している。彼は少数の有用な儀式を執行してくれるが、一行の冒険には同行しない。

粉屋のミッチ Mytch the Miller (男性のヒューマン):

ミッチは村の中心人物の1人で、ホームレット民兵団の一員だ(人間の衛兵を使用)。彼は自分の定めた規則として、新顔を信用しない。

スパナイス Spugnois (男性のティーフリング):

この才能あふれるウォーロックは、濠要塞における秘術の秘密を捜索することを望んでいる。彼は低姿勢で特徴がない服装を着てその才能を隠している。彼は、PCが濠要塞に向かうことを知ったなら、少なくとも1つの魔法のアイテムを分配すると約束するのであれば同行を申し出る。『モンスター・マニュアル』の137ページ、ティーフリングの異端者を使え。

村長のエスタ Hesta the Village Elder (女性のヒューマン):

この賢明で尊敬されている女性は、町議会の会長にしてホームレットの判事を勤めている(他のメンバーは年功序列順にジャルー、タージョン、エルモの父ラルル、ミッチ、バーン、ルファスだ)。

ザート Zert (男性のヒューマン):

このがっしりしたファイターは、レアスが別口で雇った密偵だ。彼は財宝の分け前があるなら、PCに同行を申し出る。『モンスター・マニュアル』の218ページ、人間の狂戦士を使え。

財宝 Treasure

この冒険では財宝分配に『DMG』に記載されている“ユニット”を用いる。あなたは既に冒険に記載されているものに加え、8つのユニットを必要とする。あなたは以下のユニットに従い、『DMG』第7章のルールを用いて財宝を配置することができる。

もしあなたが『DMG』で示唆される“希望リスト”を採用しているなら、あなたはそれに基づいて魔法のアイテムを割り当てることができる。そうでないなら、『PHB』や『冒険者の宝物庫』掲載の魔法のアイテムからキャラクターや冒険にふさわしい魔法のアイテムを選べ。

財宝ユニット1: 8レベルの魔法のアイテム

財宝ユニット2: 7レベルの魔法のアイテム

財宝ユニット3: 6レベルの魔法のアイテム

財宝ユニット4: 5レベルの魔法のアイテム

財宝ユニット5: 100gp相当の宝石1粒、ポーション・オヴ・ヒーリング2本、80gp。

財宝ユニット6: 250gp相当の美術品1つ、300sp。

財宝ユニット7: オグメンティング・ウェットストーン1つ、65gp。

財宝ユニット8: ポーション・オヴ・ヒーリング1本、40gp。



遭遇H-1: 交易所

Trading Post

遭遇レベル6 (1250XP)

この遭遇は、PCが商人のラナス・デイヴルとグリマグに戦いを挑んだ場合か、商人たちが自らの化けの皮が剥がされたと思ひ、秘密が漏れる前にPCを殺さなくてはならないと判断した場合のみ用いる。

彼らは悪属性であるが、たとえPCがレアスに与える重要な情報を漏らしたとしても、秘密の身分が暴露されることを望まない。そのような場合、彼らは山賊に渡すべきメッセージを見張りの1人に預け、指定場所に運ばせる(つまりアヴァンドラの祠だ)。この、たまの連絡以外、両者は怪しまれるような行動は一切しない。

この遭遇には以下の敵が登場する。

準備

- 1体 人間の商人、ラナス・デイヴル (R)
- 1体 人間の商人、グリマグ (G)
- 3体 人間の見張り (H)

MM p217、人間の衛兵 を使用

もしPCが日中に交易所に近づいたなら、読め:

この木製の建物の外壁には、盾がかけられ、剣と楔形のチーズが描かれている。窓から覗くと、あなたにはやせっぽちの店主が、棚の1つに寄りかかっているのが見えた。

夜間、交易所は閉鎖される。そして窓にはよろい戸が落とされる。扉か窓の施錠を解除するには、難易度22の(盗賊)判定1回が要求される。

戦術

Tactics

戦闘が始ったなら、ラナスとグリマグのいずれも拳を降ろす事はしない。彼らは可能な限り迅速にPCを無力化しようとするが、彼らの秘密を知られたと悟ったなら殺そうとする(いずれにしても、彼らは村人が暗黒の主の怒りに触れてしまうからだ)。

ラナスは見張り連携を組んで1体以上の敵に対して戦術的優位を得、ブレード・フラリーの効果を最大限に生かそうとする。彼はサプライズ・ランジを使って前線を突破すると、脆弱な敵が負傷した敵に対して攻撃する。

グリマグはまずダガーに毒を塗ることから開始し、ラナスが戦っている目標に対してそれを投擲する。彼は乱戦に巻き込まれないように動き、孤立した敵に対してのみ近接戦闘を行う。

見張りは安定した生活の源である、高給を払ってくれる商人たちを守る。彼らはハルバードの広い間合いを有効に活用しようとするが、敵の逃走を阻止するためならPCに隣接しようとする。

区画の特徴

Features of the Area

前庭 Barnyard:

この不潔な庭には数匹の犬が放されている。これらの犬は戦闘は避けるが、庭を荒らしているため、伏せ状態から立ち上がろうとするキャラクターはセーヴィング・スローに成功しなくては再び倒れて伏せ状態になってしまう。

棚 Shelves:

これらの棚の高さは5フィートだ。棚はよじ登ったり上に立てるほど頑丈ではないが、標準アクションを使って難易度7の【筋力】判定に成功することでひっくり返すことができる。棚をひっくり返すと近接爆発1(+6対“反応”; 目標は倒れて伏せ状態になる) 攻撃が行なわれ、爆発の範囲内は移動困難地形となる。

馬屋 Stables:

“M”とマークされたマスには不機嫌なラバがつかねがれており、隣接マスに入った者は蹴られる(ラバは商人と見張りには従順であるため蹴らない)。これは即応・対応の近接攻撃として解決しろ(+5対AC; 1d6+2ダメージ。目標は1マス押しやられる)。



非戦闘遭遇

Noncombat Interactions

PCと商人の間にかかる遭遇のほとんどすべては戦闘ではなく友好的なものとなるだろう。これらの注釈とデータ・ブロックから、対話の結果を判定しろ。

ラナス・デイヴルはおしゃべりで機知に富み、交易所の来客すべてに様々な冗談を飛ばす。この話し好きな性格が村人の疑いを、それ以上に冒険者の疑いをそらす壁となる。彼の友好的な態度に関わらず、ラナスは偽りの立場を維持する必要から、地元の社交場には近寄らない。

グリマグはPCとおしゃべりをするのを避ける。彼は自分がラナスのように口が立たないことを知っており、相棒が彼の分もしゃべるに任せている。彼はラナスの“不殺”作戦に不服で、たまにいらつく客のあばら骨の間にダガーを滑り込ませてやりたくてムズムズする事がある。相棒と同様に、彼もまた旅籠を避けている。

見張りは無属性だが卑劣漢だ。彼らは他人と交わらず、そして地元民とは会話をしない。彼らは雇い主に村の外に仲間がいることを知っており、いつか裏切られる運命にあると感じている。たとえ彼らが村に残ったとしても、好意的な村人は誰もいない。また彼らは村に対して何の感情も抱いていない。

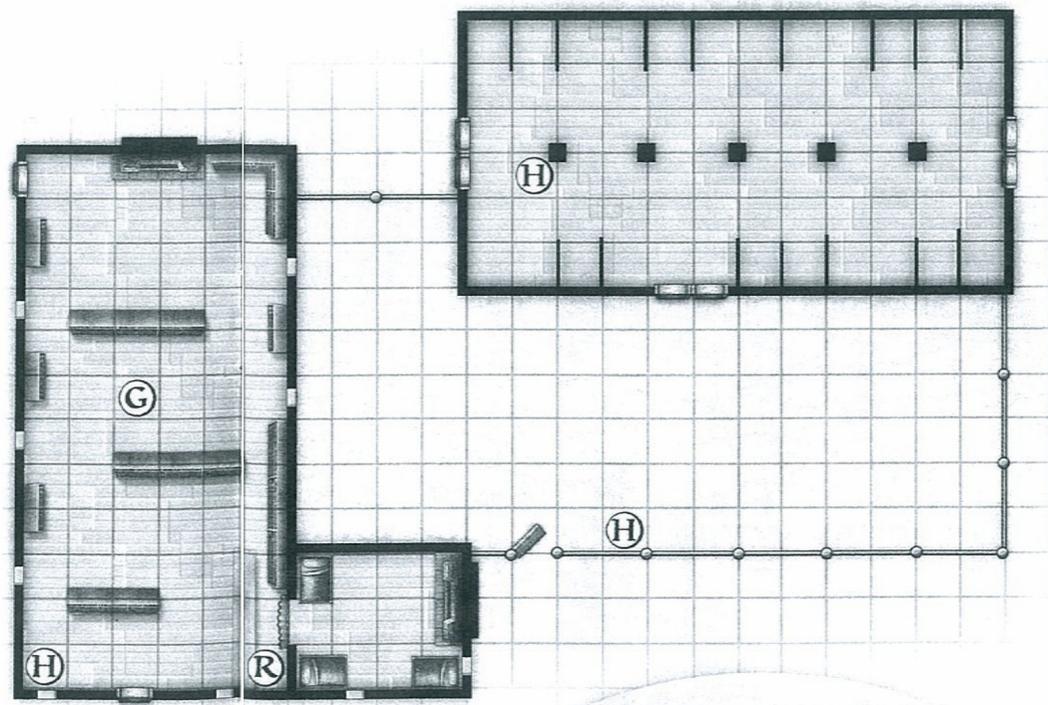
その後

Aftermath

商人は金庫にごくわずかな現金しか置いておらず、儲けのほとんどは主に送られている。そのため、ここを捜索することで大金が手に入ると考えているPCは、わずか152cpと77spしか発見できずに失望するだろう(奪い取れるだけの装備もない)。

商人が殺されるか村の外に逃げ出した場合、交易所とすべての商品は村の財産と宣言され、その処分に関しては議会がすべてを決める。

その上、PCが商人の働いた悪事の証拠を提出できないなら、彼女らはまくしたて言いくるめるのでなければ、殺人犯として告発される。あなたはこれをロールプレイで解決してもよいし、技能チャレンジで解決してもよい(複雑度3、〈交渉〉、〈はったり〉、そして適切な技能)。キャラクターがすでに村のために善行を行なっているのであれば、その説得は容易だ; 技能チャレンジのそれぞれの段階で+2から+5のボーナスを得る。



濠要塞

The Moathouse

何年も前、この小さな砦は〈元素邪霊寺院〉の前哨基地の役割を果たしていた。ここから、狂信者は組織的な襲撃者を辺境地域、主としてホームレットに送り出し、彼らの邪悪な主に捧げる献上品と奴隷を略奪していたのだ。

寺院を破壊した戦いの後、善の勢力は濠要塞の大部分を破壊し、そこに集結していた勢力を周囲の沼地に四散させた。

そして今日、新たな悪が濠要塞に現れた。

〈麗し〉のレアス、混沌にして悪の闇の希望。若く、凜々しく、徹底的に邪悪で忌まわしい天賦の才を授かった若者だ。

レアスはこの地域に点在する地元の悪の勢力を糾合し、周囲を荒廃させる手強い戦闘集団を作り上げることを目的に送り込まれた。濠要塞において、彼は“新たな主”について言及した。この真の忠誠が何者に捧げられているかについてはDM以外は知らない(『レアスは何者に仕えているか』を参照)。

彼の配下はまだ少ないが、彼の目論見どおりに運ぶなら、まもなくレアスは地域全体に対する脅威になるだろう。PCは今攻撃しなくてはならない。すべてが遅きに失する前に！

この砦を襲った破壊的な包囲攻撃にもかかわらず、濠要塞は驚くほど損なわれていない。地上部分は廃墟と化した。外壁はいくつかの穴が穿たれただけで大部分は健在だ。ここに住む山賊は侵入を困難にするため、これらの壁穴を粗石で埋めた。

濠要塞の地下部分には、ここしばらくの間でもっとも多くの住民が集まっており、活気に満ちている。それは別にして、濠要塞地下の暗がりには大部分が立ち入り禁止になっている。そこには、墮落した狂信者すら恐れる底なしの闇が待っているからだ。

濠要塞の住民

Inhabitants of the Moathouse

濠要塞の内部もしくは地下で生活するクリーチャーの大部分は、大なり小なり“新たな主”に対して忠誠心を抱いている。内部にはいくつかの異なる勢力が残存している。

山賊 Bandits

レアスが最初に行ったのは、濠要塞に定住している山賊の忠誠を買うことだった。彼の支援で、山賊の襲撃は確実に成功するようになった。彼らは地下に住んでいるバグベアやノールを信用していないが、レアスに忠誠を誓い続ける。

バグベア Bugbears

これらゴブリン類は、レアスによる新たな〈元素邪霊寺院〉軍団を決起させる最初の成功の象徴だ。彼らは南方に住むゴブリン、ホブゴブリン、バグベアの大集落を代表している。

ノール Gnolls

レアスは最近になり、地元のノール部族と同盟締結についての会合を持った。ここにいるのは来賓だ。濠要塞にいる者たちにとってノールは仲間ではないし、またノールも他の者のために指1本動かさないだろう。

レアスの護衛 Lareth's Guards

これらのヒューマンは、ドレックスという名前のドラゴンボーン兵士に、悪事と汚物の巣窟であるナルブ村近辺で雇われた。彼らは死ぬまでレアスに仕える。

オーガのラバッシュ Lubash the Ogre

この愚鈍なオーガは、レアスが彼に食べ物を与えておく限り幸せであり、僧侶に仕え続ける。

アンデッド Undead

これらのクリーチャーの大部分はレアスがやって来る前から存在していたが、かつて濠要塞を悪名高いものとしていた悪しき拷問を再開してからゾンビの数が増えた。レアスはゲールと不安定な同盟を築いたが、彼らの存在が問題の種となることを心配している。

展開

Developments

ありがたいことにナルブと〈寺院〉が近くにあるため、レアスは損失した山賊や護衛、バグベア、ゾンビを周辺から補充することができる。

PCによる濠要塞への襲撃が始まったとしても、もし彼女らが丸1日以上の間隔を置いたなら、PCは彼女らが戻るころには1つないし2つの遭遇を補充される。すべての区画を再配置しようとは思わない。(PCが特に長い間隔を取らないのであれば)敗北した遭遇が部分的に補充される可能性はある。プレイヤーに努力が無駄になったと感じさせるな;濠要塞の居住者には外部に、それも比較的近くに仲間がいることを匂わせる。

レアスは何者に仕えているか

Whom does Lareath serve?

1979年に出版された冒険『ホームレット村』において、レアスは蜘蛛女王ロルス神に仕えており、彼女の寺院のパワーを求めていた。しかしながら、第3版の冒険『邪悪寺院、再び』で、レアスが実は〈旧き元素の眼〉(〈闇の神〉タリズダンの前看板)を崇拝していることが示された。

あなたのキャンペーンにおいて、レアスは様々な悪の代理人となることができる。もしロルスとタリズダンがあなたの物語に登場しないなら、以下の選択肢を使え:

- ◆ レアスがトログに仕えているなら、濠要塞の地下に無辜の村人を投獄し、歓喜のうちに拷問を与えるだろう。レアスはアンダーダークへの入口がどこかに隠されていると信じている。
- ◆ レアスがヴェクナに仕えているなら、彼は濠要塞の地下深くに隠された秘密を暴くためにやってきた。それが明らかとなったとき、付近の村は悲運に見舞われるだろう。
- ◆ レアスがゼヒーアに仕えているなら、彼はユアンティの結社のために働く。彼はホームレットの近辺の蛇舌教団に派遣されたとして。

濠要塞の解説

Key to the Moathouse

ここに2つの濠要塞マップを示す。1つは廃墟と化した表層部分であり、もう1つは廃墟の地下にあるダンジョン部分である。興味深い区画については下記に従い数字が振られている。

1. 水たまり The Pond

この水たまり - 濠に接する - には5体のジャイアント・フロッグが住んでいる。濠要塞の山賊はここを外堀と考えている。

遭遇M-1: 入口を参照。

財宝ユニット

2. 空っぽの塔 Empty Tower

このクモの巣でいっぱいの塔には、粗石の下に埋もれてしまっている象牙の小箱以外には特記すべきものは何もない(発見するには<知覚>難易度22)。この小箱には50gpと38sp、71cpが詰められている。

追加財宝: 象牙の小箱 (50gp、38sp、71cp)

3. 廃墟の中庭 Ruined Courtyard

この空っぽの庭は天井がない。常時、第4区画から2人の山賊の弓師が中庭を監視している。

遭遇M-2: 山賊を参照。

4. 大広間 Great Hall

かつては大きな謁見の間であったが、今では山賊の首領エンザーと9人の山賊の弓師が根城としている。部屋のあちらこちらには寝具や物資が積まれている; 様々な袋やカバンには合計15gpと175spが納められている。

追加財宝: 15gp、175sp

5. 黒の間 The Black Chamber

この部屋の床は黒い敷石が張られている。そして壁には未だにぼろぼろになった黒檀色のタペストリーがかかっている。ここはかつて濠要塞の太守の居間であったが、現在ここは山賊の首領エンザーが使っている。扉は内側から封鎖されている(破壊するには【筋力】難易度20)。

南東角の瓦礫の下には施錠された収納箱が埋められている(解錠に<盗賊>難易度22; 鍵はエンザーが持っている)。収納箱には2つの財宝ユニットが納められている。

第14区画へと至る階段室への秘密扉が隠されている(発見には<知覚>難易度20)。

財宝ユニット2つ

6. 昇り階段 Stairs Up

この階段は、本来は濠要塞の2階に通じていた(現在は破壊されている)。現在、勇敢な魂だけがこれを昇り、第5~10区画に対して完全遮蔽を得られる不安定な残骸部分に到達することができる。この区画は全体が移動困難地形であり、この区画内でターンを開始したキャラクターは難易度12の<軽業>判定を行わなくてはならず、失敗したなら床の瓦礫に足をとられて倒れて伏せ状態になる。

7. 降り階段 Stairs Down

これら擦り切れた階段は第11区画に至る。

8. 空っぽの部屋 Empty Room

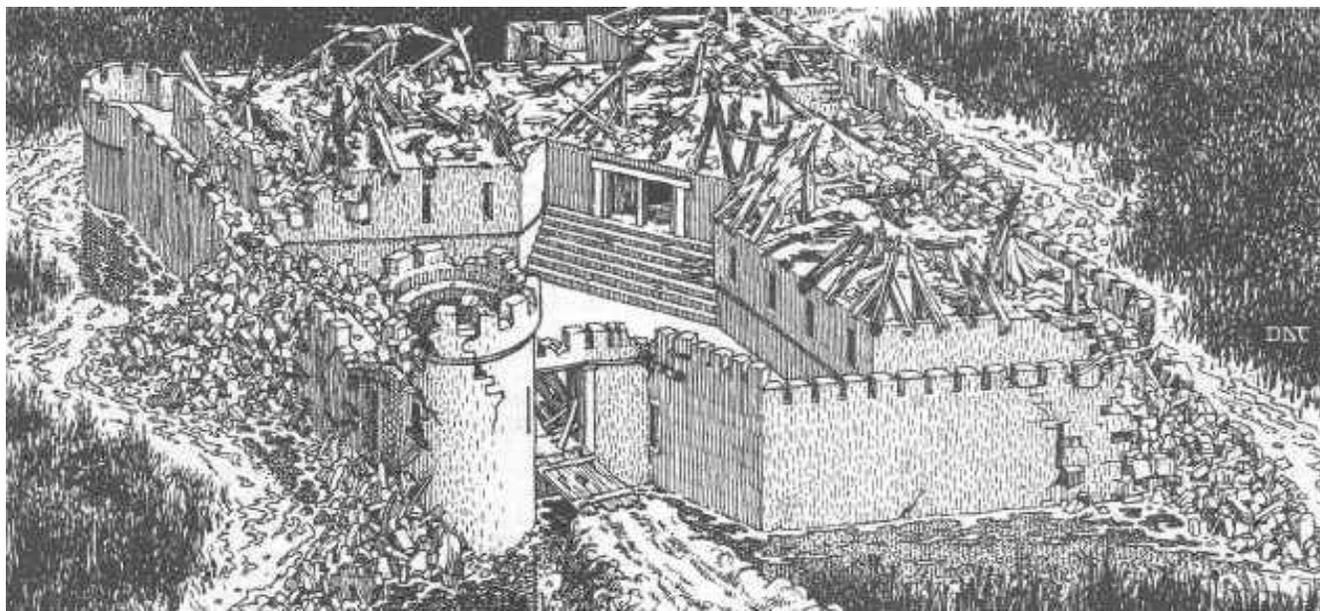
これらの部屋にはそれぞれ腐った内装と崩壊した上層部の瓦礫でいっぱい。

9. ドレイクの巣 Drake's Nest

ここで山賊は訓練が困難なレイジ・ドレイクを飼育している。誰もこれを乗騎にしようとするほど勇敢ではない。床一面に糞が散らばっている。

10. 兵舎 Barracks

2人の山賊がこの部屋を共有している。彼らはここが北面と西面を見通せることから好んでいる。接近を警戒するのにも、逃走経路を確保するにも有利だからだ。



11. 独房棟 Cell Block

この古い監獄には、はるか昔、濠要塞の最初の所有者からずっと、生きていた犠牲者が収監されたことがなかった。現在、ここには死後久しい囚人のゾンビが閉じ込められている。

遭遇M-3: 独房棟を参照。

12. 貯蔵庫 Storeroom

この2部屋はいずれも施錠されている(解錠するのに<盗賊>難易度22)。ドラゴンボーン**の**兵士ドレックスが鍵を持っている。

南の部屋には12領のレザー・アーマー、6領のチェインメイル、いくつかの樽(塩漬け肉が数樽、残りは良質なブランディ)が納められている。蒸留酒はガンディグートの失った荷物の一部だ(蒸留業者の焼印でわかる)。

北の部屋には20本のスピア、20振りのメイス、10本のハルバード、10張りのクロスボウ、200本のクロスボウ・ボルトだが納められている。角に置かれた木枠の中には、50着の炎を上げる金色の目を描いた黒いクロークがしまわれている。

13. 拷問部屋 Torture Chamber

この恐ろしい部屋は長い間静まり返っていたが、濠要塞の“新たなる主”、<麗し>のレアスの手により活性化された。レアスは疑いを避けるため、孤立して生活している地元の村人を捕えた。

遭遇M-3: 独房棟を参照。

14. オーガの棲処 Ogre's Den

レアスが結んだ重要な同盟の成果の一つであるラバッシュがここにいる。彼は安ピカ物と新鮮な人型の肉を約束されてここに来た。部屋に散らばるゴミの中に財宝ユニットが落ちている。ラバッシュは第13区画で起こるいかなる戦闘にも参加する。

遭遇M-3: 独房棟を参照。

財宝ユニット

15. 食料庫 Pantry

この部屋の扉は外側からのみ開けることができる。中に捕えられている3人の囚人はラバッシュの食餌だ。

囚人のうち2人は、数日前にホームレットからダイヴァース市に出発したヒューマンの商人だ。彼らは、自由の身にしてくれるなら報酬を約束する。そして彼らが脱出して1ヵ月後に財宝ユニット1つがPC宛てに到着する。

3人目の捕囚は地元のゴブリン部族に捕えられたハドラス・ウィンターウェルと名乗るノームだ。もし解放されるなら、彼は贈物としてPCに簡素な鉄のリングを1つ与える。このリングはフェイの友の証であり、ホームレットから100マイル以内の無属性・善・秩序にして善のフェイ・クリーチャーに対する<交渉>判定に+5ボーナスを得る。

財宝ユニット

16. 落とし格子門の罠 Portcullis Trap

この地点の天井に鉄の落とし格子門が隠されている(発見するのに<知覚>難易度22)。それは固定されており、稼動するまで隠されている。

落とし格子門の罠の引き金は、“T”の印が付いた扉の側にある。これらの扉を開けてもその向こうは単なる石壁であるが、それぞれを開いたなら即座に落とし格子門がマップ上の点線に沿って落下する。

いったん落下したなら、木製の落とし格子門はその場で固定され、難易度23の【筋力】判定でのみ持ち上げられることができる。秘密扉の後ろの短い地下道の先に、巻上機が設置されており、落とし格子門を引き上げることができる(標準アクション、難易度12の【筋力】判定)。

17. バグベアの新兵 Bugbear Recruits

この区画を占領しているバグベアの**小**集団は、レアスとその主との同盟を締結した部族から代表として送り込まれてきた。

遭遇M-4: バグベアの新兵を参照。

18. ノールの棲処 Gnoll Den

この部屋には、レアスが金で忠誠を買ったノールの群れが住んでいる。彼らは最近になって扱いが悪くなったことから不機嫌で、憤慨している。

遭遇M-5: ノールの棲処を参照。

19. 神秘的な水たまり Mysterious Pool

この真水の水たまりには、巨大なザリガニが潜んでいる。水たまりには同じく財宝ユニットが沈んでいる。

遭遇M-6: 神秘的な水たまりを参照。

財宝ユニット

20. 地下納骨堂 Burial Crypts

この部屋の壁は深い壁龕に繋がっている。棺の破片と粉々になった骨が散らばっている他は空っぽだ。何年も前に、ゲールの小集団が沼地から奥に向かってトンネルを掘った。現在、彼らは濠要塞の“新たなる主”が差し出した犠牲者を食餌としている。

遭遇M-7: 納骨堂の管理者を参照。

21. 脱出路 Escape Passage

この箇所から、通路は徐々に登り坂となる。約150フィート進んだ時点で、PCは外気を感じることができる。やがて、地下道は濠要塞から500フィートほど離れた、岩だらけの茨の茂みの中に到達する。

22. 衛兵詰め所 Guard Post

レアスはここに衛兵を配置した。

遭遇M-8: “新たなる主”を参照。

23. 兵舎 Barracks

レアスの取り巻き兵士は、この物資の山の中に住んでいる。

遭遇M-8: “新たなる主”を参照。

24. “新たなる主”の部屋

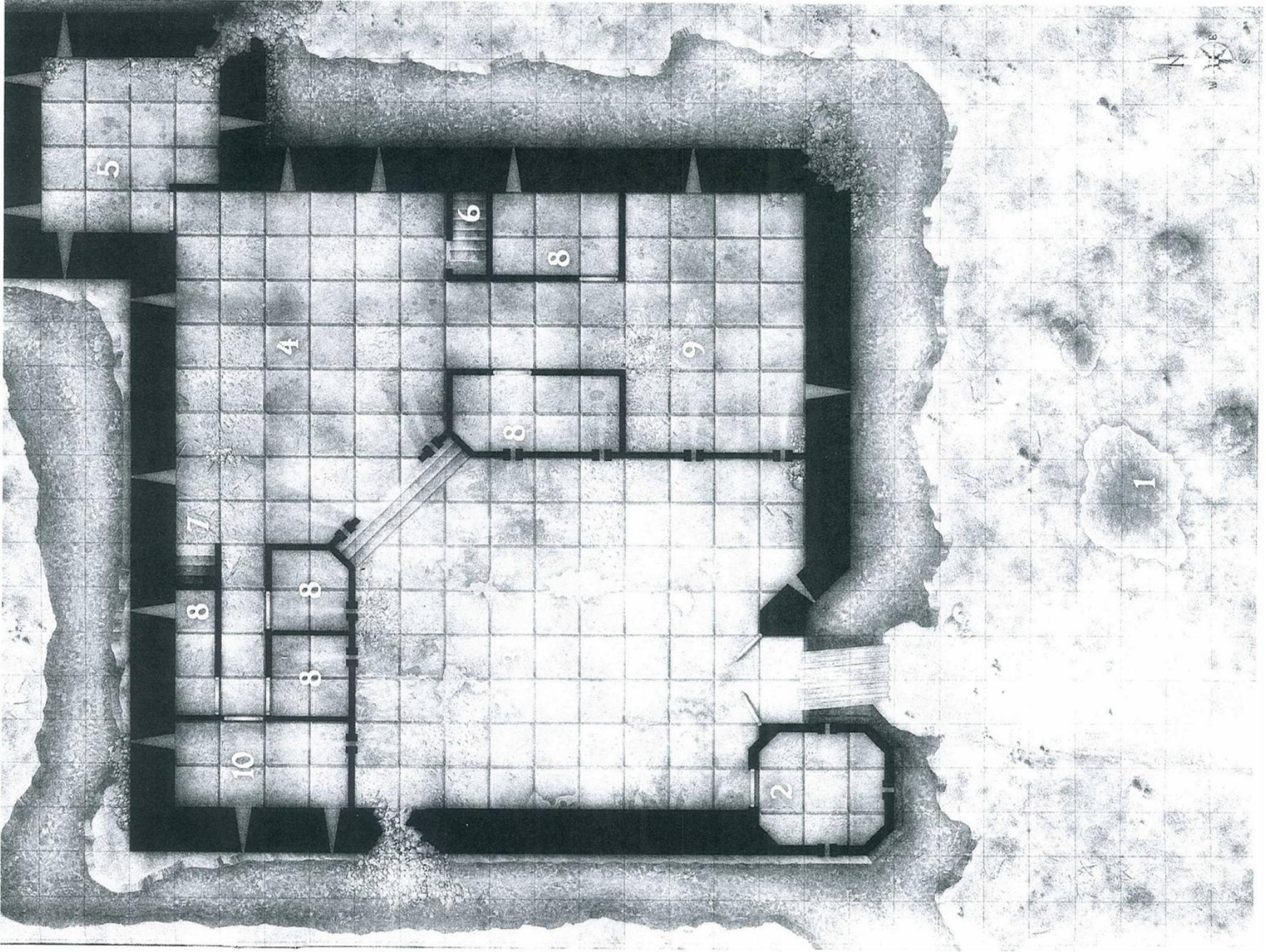
Chamber of the New Master

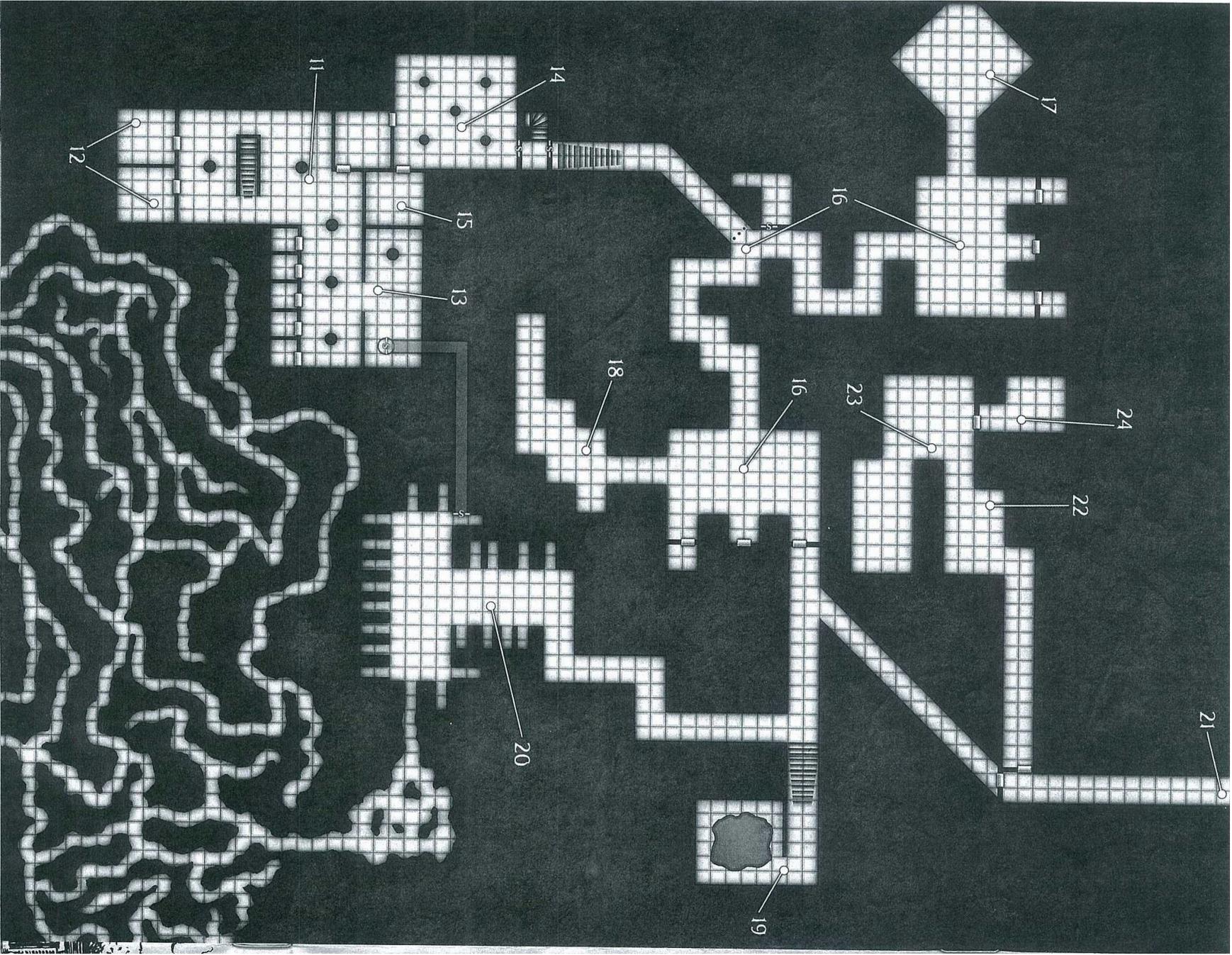
<麗し>のレアスはこの豪華な部屋で生活している。種々な贅沢品の中に、2つの財宝ユニットがある。

遭遇M-8: “新たなる主”を参照。

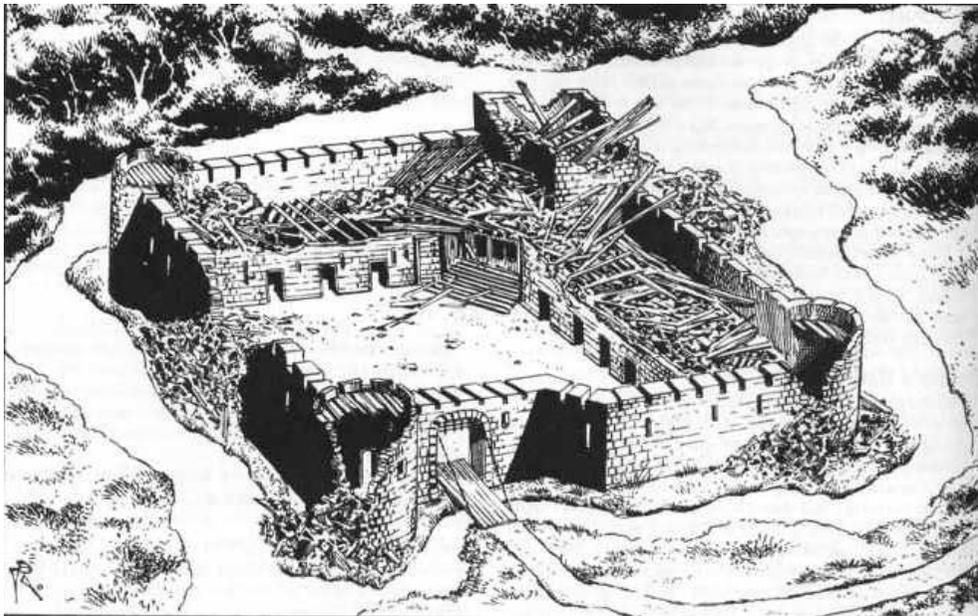
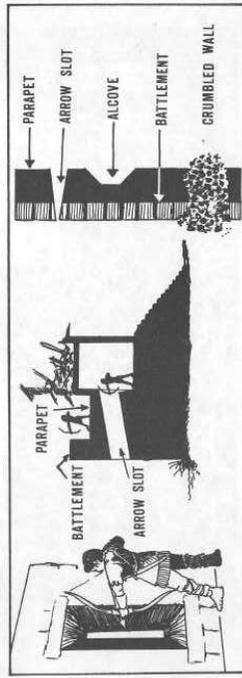
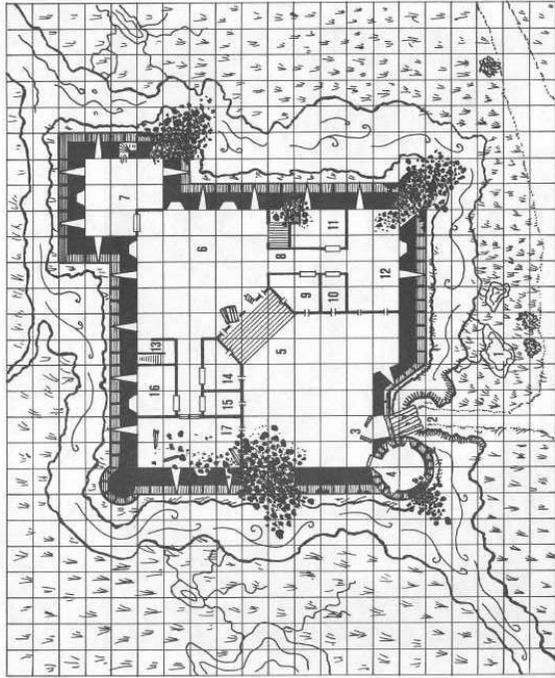
財宝ユニット2つ

追加財宝: フィラクター・オヴ・アクション





Ruins of the Mcathouse



遭遇M-1: 入口

Trading Post

遭遇レベル3 (800XP)

準備

この遭遇は第1区画で起こる。腐敗した引上げ橋が、濠要塞の第1階層への入口となる。山賊はこの入口を使わない。なぜならここには大カエルの一団が棲んでいるからだ。その代わりに彼らは沼地をやり過ごし、第5区画の壊れた外壁を通して出入りする。

5体 ジャイアント・フロッグ (F)

開始時に、2体のジャイアント・フロッグを所定のマスに配置し(PCが彼らを発見するまでは配置しない); 戦闘が始まったなら、次ラウンドから1体ずつ、合計5体になるまで追加する。

PCが濠要塞に到着したなら、読め:

湿原のど真ん中に、藻類でいっぱいの中庭に囲まれた、廃墟と化した小さな砦が建っている。古めかしい引上げ橋は降りされ、中庭への入口となっている。

〈知覚〉: 難易度19

近くの水たまりから、2対の団子のような目が、あなたを凝視している。

〈知覚〉: 難易度22

あなたは水たまりが、金属の光沢のように見えた。

戦術

Tactics

ジャイアント・フロッグはキャラクターが水に踏み込むか、引上げ橋を渡るまで待ち、その後グラスピング・タンを使って不用意な目標を引き寄せるとバイト攻撃を行なう。彼らは最近あまり食べていないため、死ぬまで戦う。

区画の特徴

Features of the Area

引上げ橋 Drawbridge:

中型クリーチャー2体までであるなら十分に支えることができるが、木材は腐っているため、3体以上の中型クリーチャーか、1体の大型クリーチャーが乗ったなら、橋は砕けて濠に落ちる。

濠 Moat:

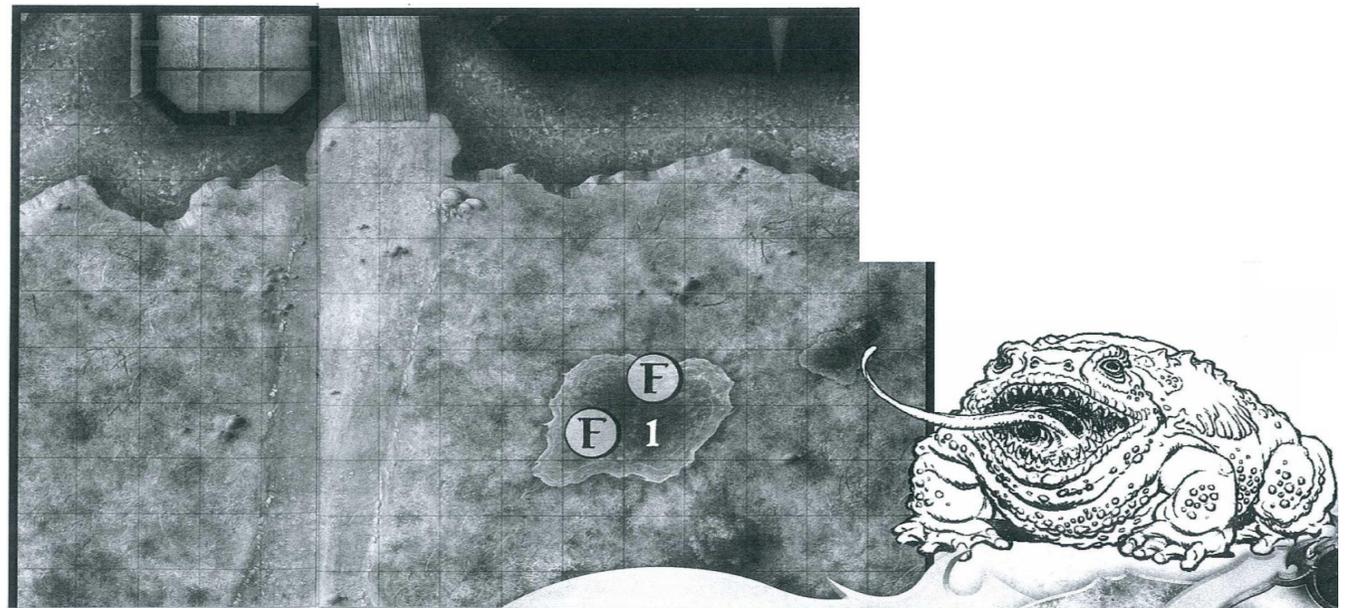
濠の深さは8~10フィートであり、キャラクターは泳ぐ必要がある(〈運動〉難易度10)

水たまり Pond:

この水たまりは移動困難地形だ。財宝ユニットが汚物に半ば埋もれている。

外壁 Wall:

崩壊した外壁の高さは10フィートで、たくさんの手懸かりがある。しかし苔と粘液に覆われていることから登攀はほとんどなく難しい(〈運動〉難易度20)。



遭遇M-2: 山賊

The Bandits

遭遇レベル4 (879XP)

準備

この遭遇は第3区画で起こる。第3区画と第4区画の矢狭間の後ろで2体の山賊の弓師が警戒している。他の者は休息している。もし彼らがPCを見つけたなら、1人は静かに第5区画に向かうと首領に警告し、他の者は第9区画に向かってレイジ・ドレイクを解放する。

この遭遇には以下のクリーチャーが含まれる:

- 1体 山賊の首領エンザー (L)
- 9体 人間の山賊の弓師 (A)
- 2体 人間の山賊 (B) MM p217
- 1体 レイジ・ドレイク (R) MM p185

冒険者が中庭に入ったなら、読め:

この廃墟と化した中庭は、雑草と泥だらけで、ところどころ敷石が割れている。正面と右翼の壁にある、空っぽの窓枠が中庭を見下ろしている。短めの階段の最上部には、粉々になった両開き扉が散らばっている。

〈知覚〉: 難易度12

窓枠をよく見ると、それは矢狭間のようなだ。

〈知覚〉: 難易度24

階段最上部の、2つの矢狭間の後ろで、何者かが動いている。

戦術

Tactics

レイジ・ドレイクは階段を駆け下り戦闘に乱入すると、もっとも手強いと見えるPCに対して突撃する。

山賊はドレイクに続いて進み、ドレイクを使うかお互い同士で挟撃を得ようとする。重傷状態になるかドレイクが倒れたなら、山賊は大広間(第4区画)に後退する。

山賊の首領エンザーは、大広間の安全な場所から部下を指揮する。もし室内の弓師が移動するなら、彼は矢狭間の背後に陣取る。

山賊の弓師は最も近くの矢狭間に移動し、中庭にいるPCに雨のように矢を降らす。もしレイジ・ドレイクが倒れるかPCが大広間に侵入するなら、弓師は後退して仲間に支援砲撃する。

山賊は逃走するキャラクターを追跡しない。もしエンザーとレイジ・ドレイクの双方が倒れるなら、残った山賊は扉を破壊して第5区画に撤退し、沼地に逃れ去る。



区画の特徴

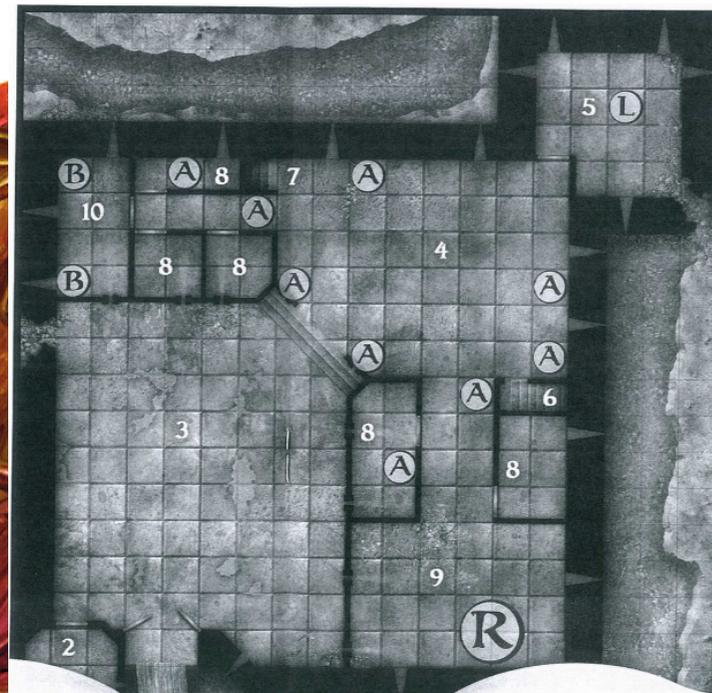
Features of the Area

外壁 Wall:

崩壊した外壁の高さは10フィートで、たくさんの手懸かりがある。しかし苔と粘液に覆われていることから登攀はとんでもなく難しい(〈運動〉難易度20)。壁が粗石と化した箇所(〈運動〉判定難易度は10でしかない)。

矢狭間 Arrow Slits:

これらの狭い穴は、外部にいるキャラクターは内部を覗けないが、内部からは良好な視界を得られる。矢狭間に隣接していない外部にいるキャラクターが内部を覗くには、〈知覚〉に対し10のペナルティを受ける。内部のクリーチャーは外部からの攻撃に対し良好な遮蔽を得る。



遭遇M-3: 独房棟

Cell Block

遭遇レベル5 (1105XP)

準備

この遭遇は第11区画から第14区画で起こる。開始時にモンスターをマップに配置するな。ゾンビとゾンビのできそこないは視界外の独房で開始するし、オーガのラバッシュは第14区画で開始するからだ。

もしキャラクターが物音高く活動するなら(貯蔵庫の1つに押し入るなど)、最も近い位置のゾンビのできそこない3体が、物音に引き寄せられ部屋に現れる。戦闘が始まったなら、他の独房のゾンビも戦いに加わるべく順次、房の外に出てくる。

もしキャラクターが静かに活動するなら、キャラクターが彼らの視線に入った場合のみ、ゾンビは戦闘に入る。

ひとたび戦闘が始まったなら、ラバッシュのイニシアチブをロールしろ。毎ラウンド彼のターンが来たなら、難易度12の〈知覚〉判定を行え。彼は戦いの物音を聞きつけたなら戦いに加わる(状況を見ることができるよう松明に着火した後で)。訳註:これらアクションを統合し、ラバッシュの第1ターンは戸口を開けたところで終了するのが適切と思われる。

この遭遇には以下のクリーチャーが含まれる:

- 1体 **オーガのラバッシュ (O)**
MM p45、オーガの遊撃兵 を使用
- 3体 **ゾンビ (Z)** MM p132
- 10体 **ゾンビのできそこない (R)** MM p132

冒険者が階段を下ってきたなら、読め:

粘液に覆われた階段を、地上の光がかすめるほどに下ったところ、あなたたちは地下室に到達した。死と腐敗の悪臭が、あたりに漂っている。

もしPCが光源を持っているなら、読め:

階段を降りると、そこは円柱のある、L字型の部屋だった。瓦礫の積まれた壁には、2つの扉がある。

戦術

Tactics

ゾンビは見る事ができる最も近い目標と交戦し、撤退しようとする敵に対してゾンビ・グラブを使う。できそこないはゾンビがつかんだPCか、あるいは最も近い位置にいるキャラクターに群がる。

ラバッシュはゾンビを安全地帯として活用し、孤立しているPCに突進する。もし彼がPCのヒット・ポイントを0以下に減らしたなら、彼は残った者をゾンビの勝手に任せ、キャラクターを食料庫まで引きずっていき、中に放り出す。

ゾンビはラバッシュの味方ではないが、大オーガが視界に入る唯一の敵でない限り攻撃しない。同様に、オーガはわざわざゾンビを攻撃しないし、PCが撤退するか遁走するなら自分も部屋に後退する。

もしいずれかのPCがレアス配下の衣(炎に包まれた黄色い目が描かれた黒衣)を着ているなら、オーガは彼女らを攻撃しないし、自分の部屋を安全地帯として提供する。



区画の特徴

Features of the Area

施錠された扉 Locked Doors:

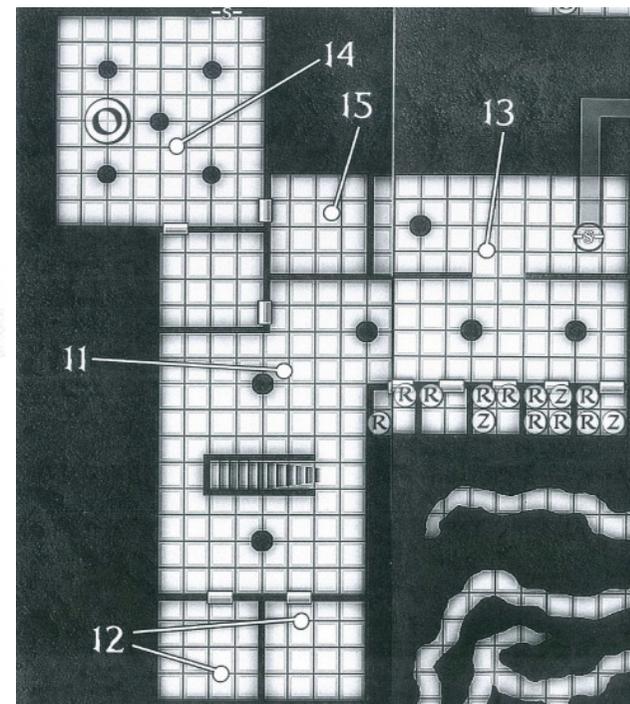
貯蔵庫(第12区画)に至る2つの扉の錠は、新しく整備されている(解錠するための〈盗賊〉難易度は22)。

拷問装置 Torture Equipment:

拷問部屋(第13区画)の装置の多くは錆び、腐敗しているが、難易度12の〈知覚〉判定に成功した者は、そのうちのいくつかが最近使用された兆候を発見する。

中空の円柱 Hollow Pillar:

拷問部屋(第13区画)の最南端の円柱は中空で縦穴が隠されており、20フィートほど下降すると第20区画に至る狭い地下道に至る。石に打ち込まれた鉄の梯子により下降は容易だ。隠し縦穴を発見するためには、難易度22の〈知覚〉判定を必要とする。



遭遇M-4: バグベアの新兵

Bugbear Recruits

遭遇レベル5 (1050XP)

準備

この遭遇は第16~17区画で起こる。第17区画にいる5体のバグベアは、レアスの主に運命を託したゴブリン大部族の代表である。彼らは“新たなる主”の力を重視したことから、信者間でも高い地位を得た。

この遭遇には以下のクリーチャーが含まれる:

1体 バグベアの絞め殺し屋 (S) MM p90

4体 バグベアの戦士 (W) MM p90

PCが南側の部屋に入ったなら、読め:

この部屋はゴミ溜めの臭いがする。あなたは北側に積まれたゴミの山越しから、薄暗い明りが漏れてくることに気づいた。



戦術

Tactics

もしバグベアが、南部屋に入ったPCによる光源や動き回る物音に気づくなら、彼らは〈隠密〉を使い隠れて侵入者に対峙する。

戦闘が始まったなら、バグベアの戦士はもっとも頑健に見えるPCに対して2人組を作って立ち向かい、相棒が与えてくれる戦術的優位からスカルサンパーを使い、さらにダメージを増加するためプレデタリー・アイを使う。

一方、バグベアの絞め殺し屋はそれほど敏捷そうに見えないPCにストラングルを使い、いざというときキャラクターを盾にしようとする。

バグベアは、第14区画のオーガや、第18区画のノールが当てにならないことを知っているため、死ぬまで戦う。

区画の特徴

Features of the Area

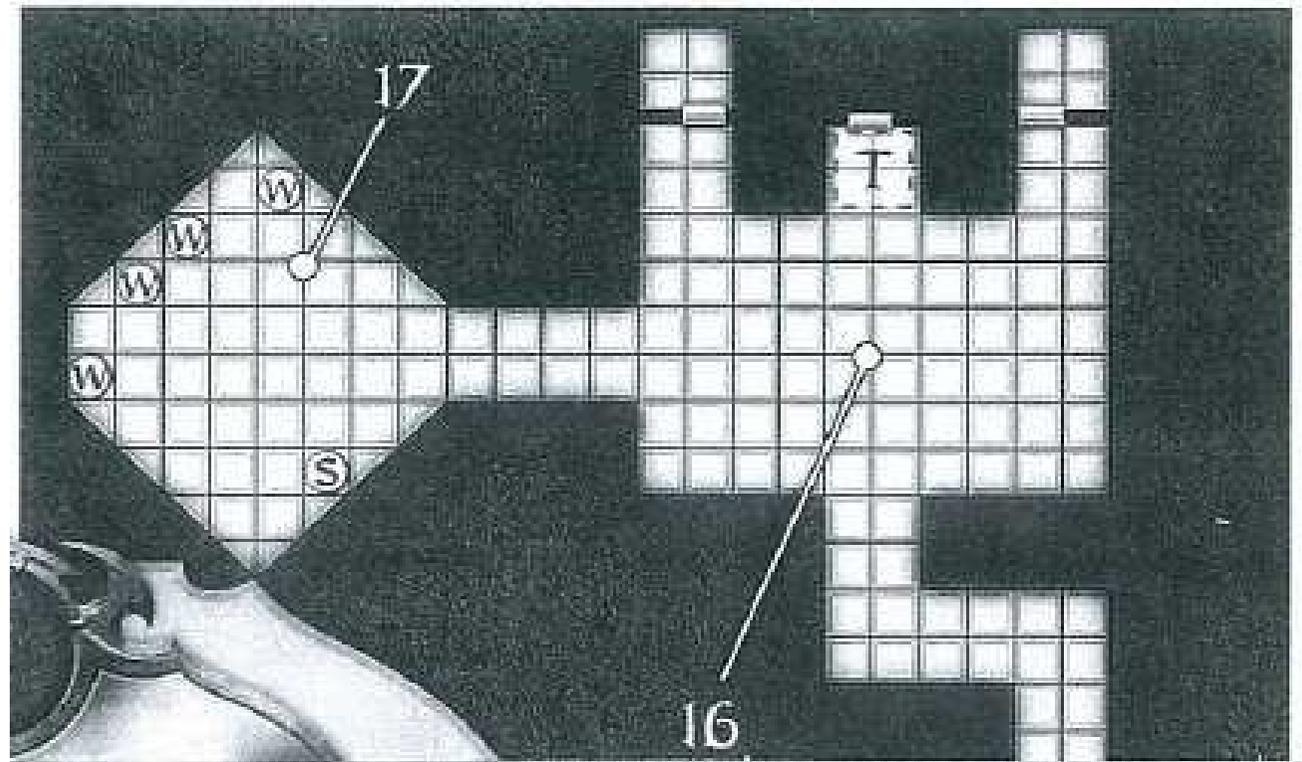
蝋燭がぼんやりと北部屋を照らしているが、南部屋は空っぽで暗い(バグベアは松明を持ち込んでおり、彼らが部屋を離れる必要があるときはそれを携える)。

ゴミ山 Trash Pile:

バグベアはここに残飯やかじった骨、破れた布地、そして壊れた武器を捨てている。

起動扉 Trigger Door:

南部屋の“T”と印のついた扉を開くと、その向こうは石壁でしかないことが明らかになり、同時に第16区画の落し格子門が落下する。難易度10の〈知覚〉判定に成功したキャラクターは、落し格子門の重い落下音を聞きつける。



遭遇M-5: ノールの棲処

Gnoll Den

遭遇レベル5 (1100XP)

準備

この遭遇は第16区画と第18区画で起こる。第18区画には4体のノールが閉じこもっている。彼らの群れは、最近の襲撃で数名の仲間を失った。彼らはレアスの態度に失望しており、また第17区画のバグベアが高い地位を得たことを不満に感じている。

この遭遇には以下のクリーチャーが含まれる:

1体 ノールの“デーモンの鞭”(D) MM p196

3体 ノールの鉤爪戦士(C) MM p196

PCが東側の部屋に入ったなら、読め:

この暗い部屋は、濡れた毛皮の悪臭を放つ。西の方から、薄暗い明りが漏れてくる。



戦術

Tactics

ノールはパック・アタックの利益を得るため、1人のPCに複数で挑む。もし鉤爪戦士が1人だけ残ることになったら、彼は命と引き換えに情報を差し出そうとする。もしPCが受け入れるなら、彼は秘密の脱出路(第21区画)を抜けて立ち去る前に、“新たな主”の見わけ方、居場所、ダンジョン内の護衛の数を伝える。このノールの生き残りが彼の部族に帰還した場合、彼は元素邪霊教団の仲間となる危険性を仲間に説く(この出来事を反映するため、将来、寺院に組するノールがいる遭遇からそれらを取り除くべきだ)。

区画の特徴

Features of the Area

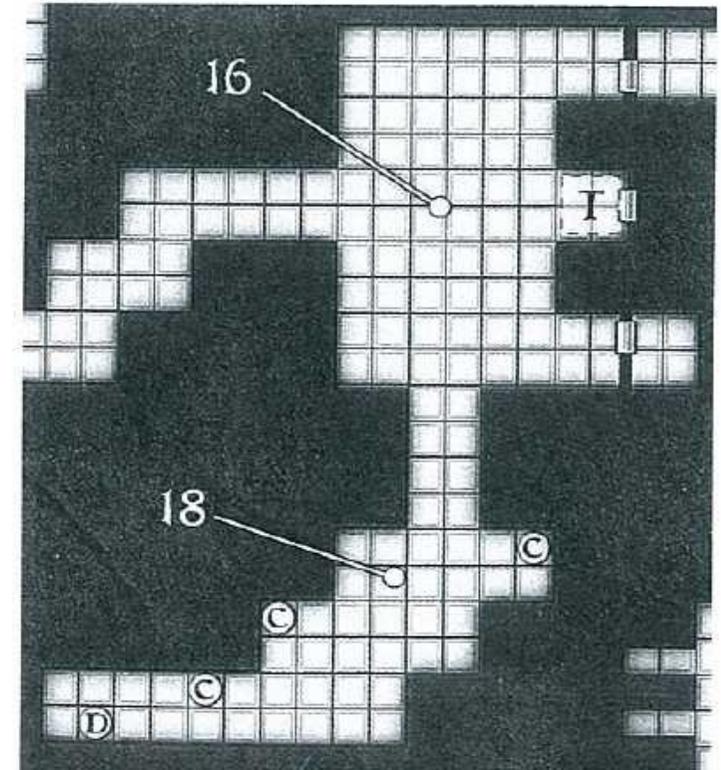
1本のパチパチとはぜる松明が、ノールが住む西部屋を照らしている。東部屋は暗い。

ベッド Beds:

西部屋(第18区画)は、毛皮や破れた毛布、木の枝で作られた簡素なベッドが置かれている。ベッドの数はノールの数より多い(彼らは最近仲間を失っている)。

起動扉 Trigger Door:

南部屋の“T”と印のついた扉を開くと、その向こうは石壁でしかないことが明らかになり、同時に第16区画の落し格子門が落下する。難易度10の〈知覚〉判定に成功したキャラクターは、落し格子門の重い落下音を聞きつける。



遭遇M-6: 神秘的な水たまり

Mysterious Pool

遭遇レベル4 (875XP)

準備

この遭遇は第19区画で起こる。濠要塞の最初の建築者がこのダンジョンを掘ったとき、彼らは自然の湧き水を発見した。それから間もなく、地下に棲む大きなザリガニが、地下水で作られた水たまりに移り住んだ。数年間後、未知の源泉から供給される不思議な魔法のエネルギーが、このクリーチャーをあまりにも大きく成長させた。

現在、それは用心深く棲処を守り、迷い込んだクリーチャーを滅ぼしている。レアスはこれまでのところそれを放置しておいた。しかし、時々彼の軍隊の1人が近づきすぎておやつになっている。

この遭遇は以下のクリーチャーが主役だ:

1体 巨大ザリガニ (C)

PCがこの区画を照らしたなら、読め:

冷たく、湿った空気が、あなたにまとわり付く。周囲を見渡すと、大きな、暗い水たまりが広がっていた。かすかなさざなみが、水面を横切る。

〈知覚〉: 難易度14

あなたは水たまりの底に、財宝の輝きを見つけた。

〈知覚〉: 難易度19

たしかではないが、あなたはこのさざなみの原因が、何かが水中に隠れているのではないかと考えた。

訳註: 『邪悪寺院、再び』の時点で、この水たまりはなくなっている。邪教の僧侶が水たまりのある床を破壊し、地中に埋まっている古代のオペリスクを発掘したためだ。

戦術

Tactics

ザリガニは水たまりに潜み、擬似視覚を使って接近するキャラクターを把握しつつ、ナチュラル・カモフラージュを使って隠れたままている。PCがプールの2マス以内に近づいたなら、ザリガニは外に這い出して攻撃する。それはかつてやってきた方法で去るにはあまりにも大きくなり過ぎたため、侵入者と死ぬまで戦う。



区画の特徴

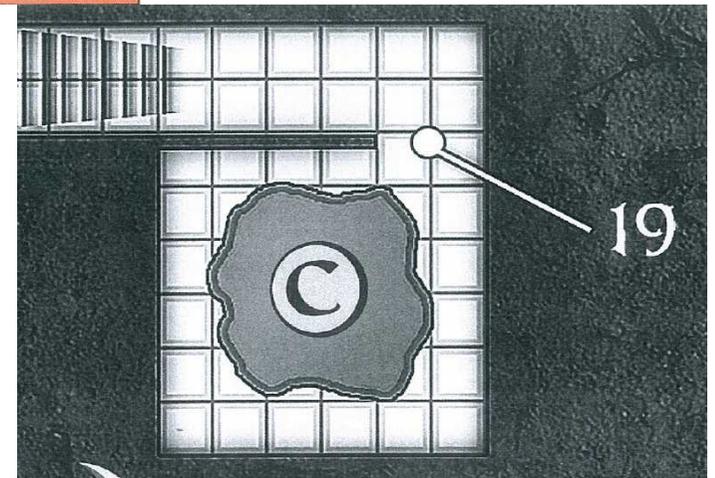
Features of the Area

この部屋は暗い。

水たまり Pool:

この急な傾斜の水たまりは、冷たい地下水で満たされている。縁は浅い(移動困難地形)が、中央付近は急速に落ち込んでいるため深さは10フィートになる(巨大ザリガニが人目に触れずに潜むことを可能にしている)。

財宝ユニットが、水たまりの底に散らばっている。



遭遇M-7: 納骨堂の管理者

The Crypt Keepers

遭遇レベル3 (800XP)

準備

この遭遇は第20区画で起こる。この納骨堂には4体のゲールが住んでおり、“新たな主”が定期的に送る犠牲者を食べている。2体のゲールが納骨堂の北側でかがみ、食べ残しの骨から髓をすすっている。他の2体は、南側の掩蔽壕で休息している。

この遭遇には以下のクリーチャーが含まれる:

4体 ゲール (G) MM p70

冒険者が主回廊から納骨堂に入ったなら、読め:

ほこりまみれの納骨堂が、あなたの前に横たわる。埋葬壁龕の大部分は、空っぽで使われていないように見える。しかし、いくつかの壁龕には、木片や骨片が散らばっている。

冒険者が秘密の地下道を通して侵入したなら、読め:

狭い地下道は、埋葬壁龕のひとつに繋がっていた。床一面に、棺と骨の破片が散らばっている。

〈知覚〉: 難易度17

骨片のいくつかは、かじられ、割り裂かれていた。

〈知覚〉: 難易度21

部屋の隅から、骨をかじる音が聞こえてくる。

戦術

Tactics

北側のゲールはPCに気づくと即座に食事を中止する; 次のラウンドに、南側のゲールが錯綜するPCの背後に忍び寄る。

もしPCが朦朧状態か気絶状態になったなら、ゲールはキャラクターを貪り食うために、つかんで棲処まで引きずっていかうとする(PHBp291「つかんだ目標を動かす」参照)。

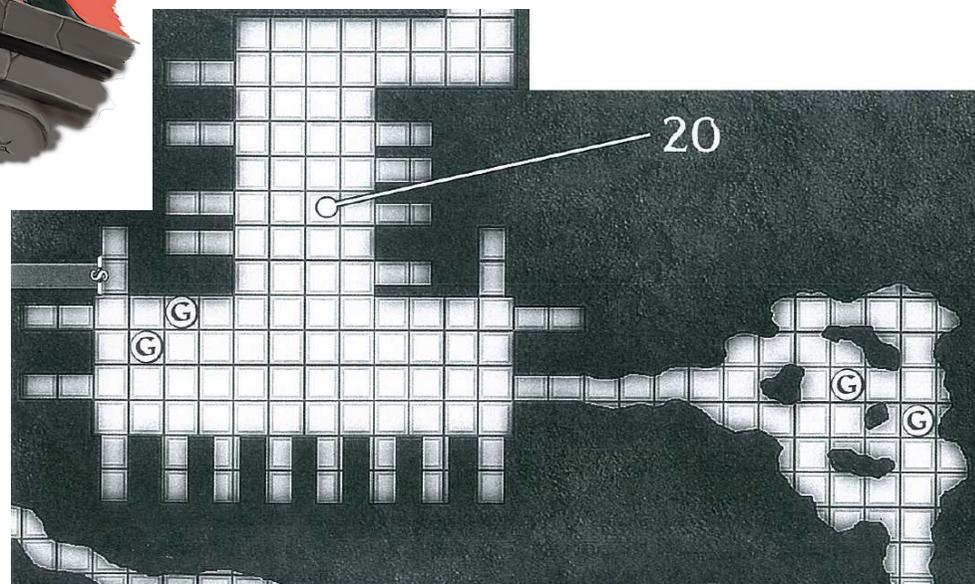


区画の特徴

Features of the Area

入り組んだ坑道 Tunnel Network:

納骨堂から続いている狭い坑道はたちまち迷路のようになる。自分の進んだ印をつけないキャラクターは、数百フィート進んだところで道に迷う。元の場所に戻るためには難易度24の〈地下探検〉か〈知覚〉判定が必要だ(判定は1時間に1回; 援護の人数は何人でも可能)。



遭遇M-8: “新たなる主”

The New Master

遭遇レベル6 (1260XP)

準備

この遭遇は第22区画から第24区画で起こる。〈麗し〉のレアス、下僕たちに“新たなる主”として知られる混沌にして悪の僧侶は、配下と共にここに住んでいる。

ここにいるクリーチャーはそれぞれ、黄金の炎を模した眼を刺繍した黒いチュニックやクロークを着ている。

この遭遇には以下のクリーチャーが含まれる:

- 1体 〈麗し〉のレアス (L)
- 1体 ドラゴンボーン兵士、ドレックス (D)
MM p180、ドラゴンボーンの兵士 を使用
- 3体 人間の衛兵 (G) MM p217
- 10体 人間のクズ (R) MM p217

PCが第22区画の扉を開いたなら、読め:

扉の向こうには、驚くほどきれいな、明るく照らされた通路が続いている。炎を模した黄金の眼を縫い取った、黒く薄汚いクロークを着たヒューマンが警戒している。

PCが第24区画に到達したなら、読め:

床を厚い敷物が覆っている。このダンジョンとは場違いに思える、柔らかそうな椅子と寝台が置かれている。赤々と燃える火鉢は暖かく、お香の煙を上げている。

戦術

Tactics

人間のクズは即座に戦闘態勢に入り、大声で応援を求める。衛兵はハルバードの間合いを生かし、2列目からの攻撃を行なう(近接攻撃ができないのであれば、後方よりクロスボウを射る)。これらヒューマンは互いに協力してゆっくりとPCを第23区画引き込んで包囲攻撃を行なう。

ドラゴンボーンの兵士ドレックスは、クズがPCをすり減らすのを待ってから戦闘を開始する:彼は彼らが容易に取り換えが利く事を知っている。

レアスは配下の背後に残り、ワード・オヴ・ヴァイタリティで戦闘を補佐し、コマンドィング・ヴォイスとカース・オヴ・ブラインドネスで敵を妨害する。彼は必要となれば近接戦闘を行い、セプター・オヴ・ストライキングでPCを幻惑状態にして仲間の攻撃を支援する。重傷となったなら、彼は凜々しい顔を傷つけた冒険者に激怒する。

もしレアスが重傷になった時点で配下が壊滅状態であるなら、悪しき僧侶は命乞いをし、情報と引き換えに解放を求める。情報の詳細についてはDM次第 - どれほどが真実で有用であるかについても - であるが、忘れてならないのは、レアスは狡猾にして生に貪欲であることだ。彼は自身が生き延びるためなら、最近得た同盟者についても口を割る(第18区画にいるノール部族の群れの場所など)。もちろん、彼の邪悪な本質は変わらない…。



区画の特徴

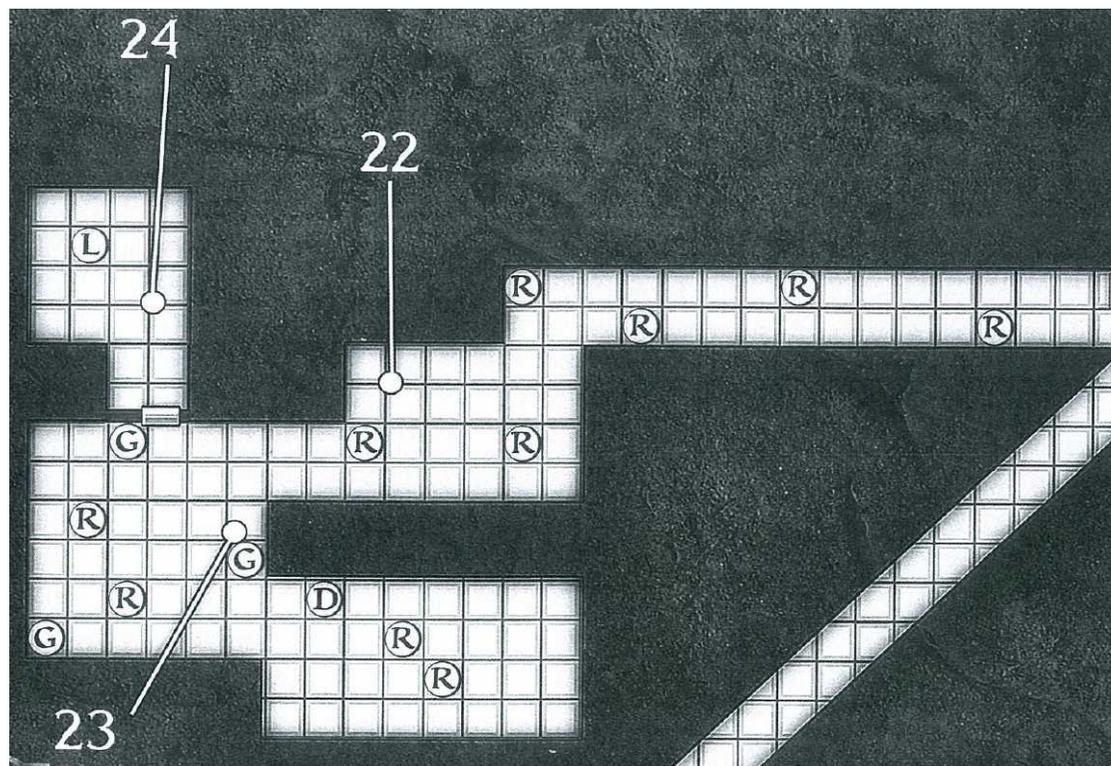
Features of the Area

補給品 Supplies:

南西の部屋には塩漬肉、水っぽいワインの樽、ビスケット - ここにいる兵士を数週間養える量の - が蓄えられている。

書き物机 Writing Desk:

レアスの部屋に置かれたこのテーブルには、紙やインク、最近のホームレットの出来事に言及した、“RD”から“L”宛ての手紙が数通置かれている。これらの通信文は悪しき商人ラナス・デイヴルが発したもので、帰還したPCが彼に詰め寄るきっかけとなるかもしれない。秘密の隠し引き出し(発見するのに難易度22の〈知覚〉)には、“L”から“H”宛ての書きかけの手紙がしまわれている。そこには濠要塞に集結した現在の兵員数と今後の方針伺いが書かれている。PCには謎の“H”について想像させろ;レアスの究極の主がどの教団に属するかはあなた次第だ。



フィラクトリー・オヴ・アクション

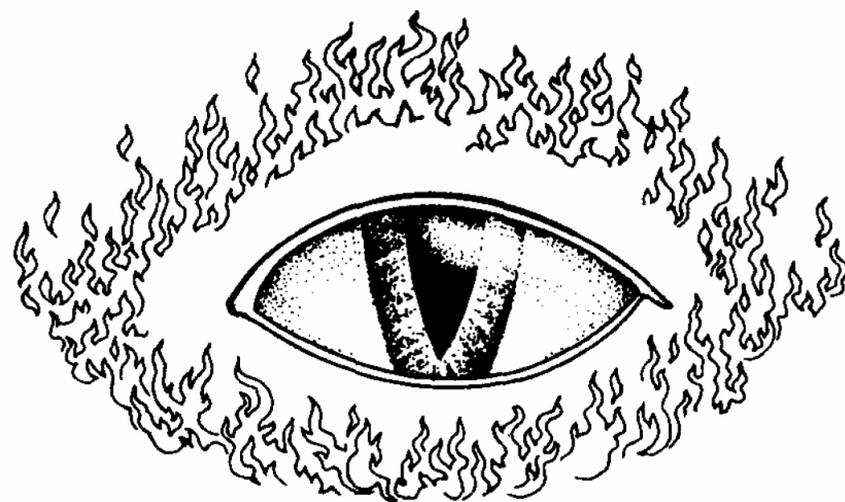
Phylactery of Action / 賦活の経箱

レベル3

この黒い革製の箱を腕に結びつけることで、あなたの精神が肉体は制限から解放される。

アイテム・スロット: 腕部 680gp

パワー(〔遭遇毎]): アクション不要。これらの状態異常 - 幻惑、動けない、石化、拘束、朦朧 - の1つまたは複数についてのセービング・スローを再ロールする。もし以前の結果より低いとしても、あなたは新たな結果を適用しなくてはならない。



結末

Conclusion

レアスを破ることで濠要塞の脅威は絶える。PCは未だに若干の未解決問題を残しているかもしれないが(ホムレットにいる裏切り者の商人のような)、悪の僧侶を倒すことで冒険は終了する。



我々はこれからどうする？

Where do we go from here?

もちろん、疑り深いキャラクターなら、ホムレット周辺における悪の蜂起が終わったとはとても言えない状況であると信ずる理由は無数にあるだろう。もしあなたがこの冒険をキャンペーンとして拡大することを望むなら、以下の選択を考慮しろ:

教団のエージェント Cult Agents

PCがホムレットと濠要塞で行なった行動をレアスのマスターたちに隠し通すことは出来ない。数週間後、新たなマスターが就任すると、PCとその仲間を目標に、密偵や盗賊、暗殺者が送り込まれる。レアスの敗北の原因となった冒険者を調査 - または抹殺 - するためである。これらの攻撃は翌月から、PCが行動を開始するまでの間続く。敵はあなたのキャンペーンに適合した様々な姿を取る:

- ◆ ドッセルゲンガーの闇討ち屋(『モンスター・マニュアル』159ページ)が、PCが濠要塞で発見したものであるなら何にでも興味を示す - ことにレアスのマスターの陰謀に干渉すると考えられる手掛かりに興味を持つ - 賢者に成りすまず。
- ◆ ホブゴブリンの兵士の一隊を率いたホブゴブリンの戦闘隊長(ともに『モンスター・マニュアル』91~92ページ)が、PCをおびき出して不意打ちするため、ホムレットの近くで商人を襲う。
- ◆ ゾンビとゾンビのできそこない(『モンスター・マニュアル』132ページ)の一団が村に侵入し、目に付くものを片っ端から攻撃する。PCがこれを撃退する間に、2体のティープリングの闇の剣士(『モンスター・マニュアル』137ページ)が彼女らの住居に忍び込み、略奪する。
- ◆ 蛇舌教団の幹部(暗殺者が適切か? 『モンスター・マニュアル』253ページ)が、PCを襲うために夜のホムレットに潜入する。

ナルブ Nulb

この半ば廃墟と化した集落はホムレットの東方約30マイルに位置し、様々な無法者、山賊、河(川海)賊、盗賊の巢窟と化している。この崩れかけた芝土と泥煉瓦の村には、金さえもらえれば何でもやってのける卑怯者が100人は住み着いている。再建しつつある〈元素邪霊寺院〉に関わる調査はここから、すなわちナルブのスリと人殺しを調べることから始まる。

〈元素邪霊寺院〉 Temple of Elemental Evil

〈寺院〉の壮大なる廃墟はナルブの南方数マイルに位置し、雑草といばらに埋もれていた。教団に忠誠を誓った山賊がこれら廃墟に住み着き、無人の装いを維持し、偶然の侵入者を警戒している。

しかしながら、その地下深くでは、狂信者と恐るべきモンスターで満ちた、複雑な巨大ダンジョンが鎮座している。そこでは地水火風それぞれの元素に捧げられた4つの寺院が、互いに寺院全体を支配しようと画策し、競い合っている。また、教団の上層部は、ダンジョンの最深部に封印された強力なデーモンを解放しようと企む。寺院全体を転覆させるのは大掛かりな冒険であり、数レベルにも渡るセッションをこなさなくてはならないだろう。

ラナス・デイル Rannos Davl	レベル5 精鋭 遊撃役
中型・自然・人型、ヒューマン	XP400
hp: 126 ; 重傷値 63	イニシアチブ +6
AC 22 ; 頑健 17 ; 反応 20 ; 意志 17 感覚 <知覚>+8	
移動速度: 6	
セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1	
特徴	
マーク・アドヴァンテージ/マークの優位	
ラナス・デイルは、デイルの味方によりマークされている目標に対して戦術的優位を得る。	
コンパクト・アドヴァンテージ/戦術的優位	
ラナス・デイルは、彼が戦術的優位を得ている目標に対して2d6ポイントの追加ダメージを与える。	
標準アクション	
④ : ショート・ソード ([武器]) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +10対AC	
ヒット: 1d6+4ダメージ。	
↓ : ブレード・フラリー/連続斬り ([武器]) ◆ 無限回	
ラナス・デイルは2回のショート・ソード攻撃を行なう。いずれかの攻撃、もしくは両方の攻撃の前に1マスのシフトが行なえる。	
移動アクション	
サブライズ・レンジ/奇襲突入 ◆	
最初に重傷になった時点で 再チャージ	
ラナス・デイルは4マスシフトする。彼は次のターン終了時まで、この移動の終了時に隣接しているそれぞれの敵に対して戦術的優位を得る。	
技能: <はったり>+9、<看破>+8、<隠密>+11。	
【筋】 8 (+1) 【敏】 18 (+6) 【判】 12 (+3)	
【耐】 15 (+4) 【知】 14 (+4) 【魅】 15 (+4)	
属性: 混沌にして悪 言語: 共通語	
装備: レザー・アーマー、ショート・ソード	

グリマグ Gremag	レベル5 精鋭 奇襲役
中型・自然・人型、ヒューマン	XP400
hp: 96 ; 重傷値 48	イニシアチブ +8
AC 22 ; 頑健 20 ; 反応 22 ; 意志 17 感覚 <知覚>+1	
移動速度: 6	
セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1	
特徴	
カワードリィ・スタンス/臆病者の構え	
もし2体以上の敵がグリマグに隣接しているなら、彼はすべての防御に-4のペナルティを受ける。	
標準アクション	
④ : ダガー ([武器]) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +10対AC	
ヒット: 1d4+4ダメージ。	
ㄱ : スローン・ダガー/ダガー投擲 ([武器]) ◆ 無限回	
攻撃: 遠隔・5/10(クリーチャー1体); +10対AC	
ヒット: 1d4+4ダメージ。	
ポイズンド・ブレード/毒の塗布 ◆ 無限回	
この遭遇中、次にグリマグのダガーかスローン・ダガー攻撃がヒットしたなら、目標は継続的[毒]ダメージ10(セーブ・終了)を受ける。	
トリガー型のアクション	
サドン・リポスト/思わぬ反撃 ([武器]) ◆ 再チャージ ㊄㊅㊆	
トリガー: グリマグに近接攻撃がヒットする。	
効果(即応・対応): グリマグはトリガーとなった攻撃者に1回のダガー攻撃を行なう。この攻撃の攻撃ロールには+2ボーナスが、ダメージには+5追加ダメージが与えられる。	
技能: <はったり>+7、<隠密>+11、<盗賊>+11	
【筋】 17 (+5) 【敏】 18 (+6) 【判】 8 (+1)	
【耐】 12 (+3) 【知】 10 (+2) 【魅】 11 (+2)	
属性: 混沌にして悪 言語: 共通語	
装備: ダガー3本	

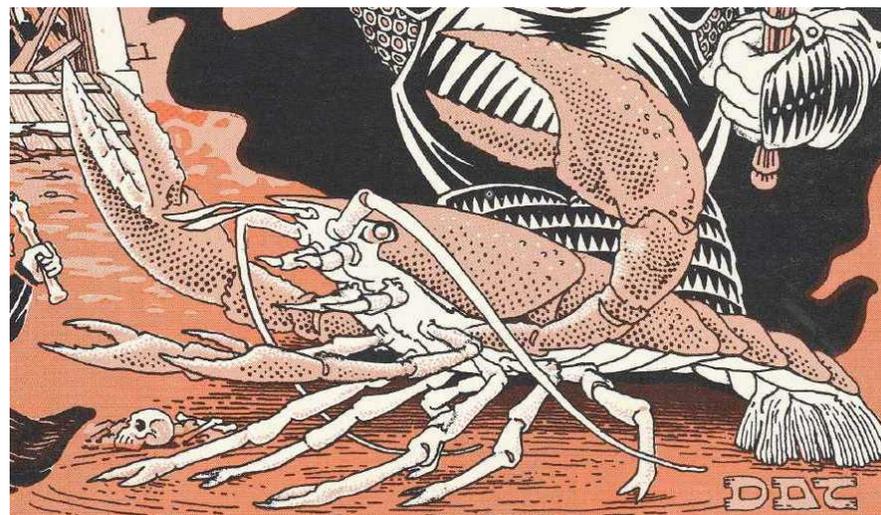
ジャイアント・フロッグ Giant Frog	レベル3 制御役
中型・自然・野獣	XP150
hp: 44 ; 重傷値 22	イニシアチブ +5
AC 18 ; 頑健 15 ; 反応 16 ; 意志 13 感覚 <知覚>+6	
移動速度: 4、水泳 6	
標準アクション	
④ : バイト/噛みつき ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +8対AC	
ヒット: 1d6+3ダメージ。さらに中型以下の目標は飲み込まれる。飲み込まれた目標は朦朧状態になり、継続的ダメージ5を受け、いかなる効果の目標にもならなくなる(上記効果はすべてセーブ・終了)。ジャイアント・フロッグは同時に1目標だけを飲み込むことができ、生きている目標を飲み込んでいる間はバイト攻撃を行うことができなくなる。	
移動アクション	
プロディジャス・リープ/脅威の飛び跳ね ◆ 無限回	
ジャイアント・フロッグは4マスシフトする。なにもも占めていないマスで移動を終わるのであれば、敵の占めるマスを通してシフトすることができる。	
マイナー・アクション	
ㄱ : グラスピング・タン/食欲な舌 ◆ 無限回	
攻撃: 遠隔・3(クリーチャー1体); +7対“反応”	
ヒット: 目標は2マス引き寄せられる。	
技能: <運動>+8、<隠密>+9。	
【筋】 14 (+3) 【敏】 17 (+4) 【判】 11 (+1)	
【耐】 12 (+2) 【知】 2 (-3) 【魅】 6 (-1)	
属性: 無属性 言語: -	



山賊の首領エンザー Enzer, Bandit Leader レベル3 兵士役 中型・自然・人型、ヒューマン XP150
hp: 47 ;重傷値 23 イニシアチブ +5 AC 18 ;頑健 16 ;反応 15 ;意志 14 感覚 <知覚>+6 移動速度: 5
標準アクション
④ : 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+3ダメージ。目標は首領の次のターン終了時までマークされた状態になる。
⑤ : クロスボウ ([武器]) ◆ 無限回 攻撃: 遠隔・15/30(クリーチャー1体); +9対AC ヒット: 1d8+2ダメージ。
④ : スウィーピング・ストライク/旋風撃 ([武器]) ◆ 再チャージ ㊦㊧ 必要条件: ロングスピアを装備している 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。目標は倒れて伏せ状態になる。
技能: <事情通>+7、<盗賊>+8。 【筋】 16 (+4) 【敏】 14 (+3) 【判】 11 (+1) 【耐】 15 (+3) 【知】 10 (+1) 【魅】 12 (+2)
属性: 悪 言語: 共通語 装備: チェインメイル、ロングスピア、クロスボウとボルト20本、第5区画の収納箱の鍵

人間の山賊の弓師 Haman Bandit Archer レベル2 雑魚 砲撃役 中型・自然・人型、ヒューマン XP31
hp: 1 ;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない イニシアチブ +4 AC 16 ;頑健 13 ;反応 14 ;意志 11 感覚 <知覚>+6 移動速度: 6
特徴
モブ・ルール/熱狂化 人間の山賊の弓師は、自分から5マス以内に少なくとも2体以上の他の弓師がいる場合、すべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る。
標準アクション
⑤ : クロスボウ ([武器]) ◆ 無限回 攻撃: 遠隔・15(クリーチャー1体); +9対AC ヒット: 3ダメージ。
④ : スピア ([武器]) ◆ 無限回 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +7対AC ヒット: 2ダメージ。
【筋】 14 (+3) 【敏】 16 (+4) 【判】 10 (+1) 【耐】 12 (+2) 【知】 10 (+1) 【魅】 10 (+1)
属性: 悪 言語: 共通語 装備: レザー・アーマー、スピア、クロスボウとボルト20本

巨大ザリガニ Giant Crayfish レベル4 単独 兵士役 大型・異形・野獣(無視覚) XP875
hp: 224 ;重傷値 112 イニシアチブ +4 AC 22 ;頑健 21 ;反応 16 ;意志 15 感覚 <知覚>+3 移動速度: 2、水泳4 擬似視覚4 セーヴィング・スロー: +5 ;アクション・ポイント: 2
特徴
ブラッディード・レイジ/重傷の激怒 ザリガニが“重傷”となったなら、攻撃と防御に-2のペナルティをこうむるが、ダメージ・ロールに+5ボーナスを得る。
ナチュラル・カムフラージュ/自然の隠蔽 もしザリガニが水中でターンを開始したなら、移動か攻撃を行なうまで不可視となる。
標準アクション
④ : クロー/鉤爪 ◆ 無限回 攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +11対AC ヒット: 3d8+4ダメージ。
↓ : ダブル・アタック/2回攻撃 ◆ 無限回 ザリガニは2回のクロー攻撃を行なう。もし両方の攻撃が1体の目標にヒットしたなら、目標はつかまれる。目標をつかんでいる間は、ザリガニはクロー攻撃を行なえない(ピンサー・クラッシュを参照)。
↓ : ピンサー・クラッシュ/飲み込み ◆ 無限回 必要条件: 目標を巨大ザリガニがつかんでいる 攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +9対“頑健” ヒット: 4d10+4ダメージ。
技能: <隠密>+9。 【筋】 20 (+7) 【敏】 15 (+4) 【判】 12 (+3) 【耐】 16 (+5) 【知】 1 (-3) 【魅】 5 (-1)
属性: 無属性 言語: -



〈麗し〉のレアス レベル4 精鋭 制御役(指揮)	
Lareth the Beautiful 中型・自然・人型、ヒューマン XP350	
hp: 104 ; 重傷値 52	イニシアチブ +2
AC 20 ; 頑健 17 ; 反応 16 ; 意志 20	感覚 〈知覚〉+4
移動速度: 5	
セーヴィング・スロー: +2 ; アクション・ポイント: 1	
特徴	
○:ワード・オヴ・ヴァイタリティ/活力の言葉 ◆ オーラ5 レアスが重傷でない限り、このオーラ内で自分のターンを開始した味方は一時的ヒット・ポイント3を得る。	
テリブル・ヴィゼジ/恐るべき容貌 レアスが最初に重傷になった時点から遭遇が終了するまで、彼は彼を重傷にしたキャラクターに対する近接攻撃と近接ダメージに+2ボーナスを得る。	
標準アクション	
④ :セプター・オヴ・ストライキング/打撃の錫(〔武器]) ◆ 無限回 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +9対AC ヒット: 2d6+6ダメージ。目標は次のレアスのターンの終了時まで幻惑状態になる。	
◀ :コマンドィング・ヴォイス/命令の言葉(〔精神]) ◆ 遭遇毎 攻撃: 近接範囲・爆発5(爆発の範囲内の敵すべて); +8対“意志” ヒット: 1d6+4〔精神〕ダメージ。レアスは目標を2マス横滑りさせる。	
◀ :カース・オヴ・ブラインドネス/盲目の呪い(〔死霊]) ◆ 遭遇毎 攻撃: 近接範囲・爆発3(爆発の範囲内の敵すべて); +8対“頑健” ヒット: 1d6+4〔死霊〕ダメージ。目標は盲目状態になる(セーブ・終了)。	
トリガー型のアクション	
フィラクタリー・オヴ・アクション/賦活の経箱 ◆ 遭遇毎 トリガー: レアスが幻惑、動けない、石化、拘束、朦朧のいずれかのセーヴィング・スローを行なう。 効果(アクション不要): 1つ以上のセーヴィング・スローを再ロールする。2回目の出目の方が悪い結果だったとしても、2回目の結果を適用すること。	
技能: 〈はったり〉+11、〈交渉〉+11、〈宗教〉+9。	
【筋】 16 (+5)	【敏】 11 (+2) 【判】 14 (+4)
【耐】 12 (+3)	【知】 15 (+4) 【魅】 18 (+6)
属性: 混沌にして悪 言語: 奈落語、共通語	
装備: プレート・アーマー、ライト・シールド、セプター、フィラクタリー・オヴ・アクション、黒いクローク、黒いチュニック	



この戦いの後、〈元素邪霊寺院〉の大神官ヘドリックは彼にレイズ・デッドを施して復活させ、ナルブにかくまう。

しかし〈元素邪霊寺院〉は陥落し、ヘドリック以下の勢力は西の火山に隠された〈完全滅却寺院〉に撤退したため、彼はナルブに忘れられてしまう。

レアスは憤怒のあまり発狂してしまい、そのまま15年の年月が流れる。

その彼の元に、新たな冒険者が、何も知らずに現れる…。(『邪悪寺院、再び』)

さらに10年後、神聖なる元素邪霊のチャンピオンであるレアスは〈完全滅却寺院〉の残党の手により再度復活し、〈古の邪悪〉ショウスラグと共にタリズダンの幽閉次元に向けて出発する。

しかし、その彼の前に、世界の破滅を妨げんとする冒険者が現れる…。(『邪悪のエッセンス』)



ホームレット村の同行キャラクター

地元の無骨者、エルモ Elmo, Local Bumpkin 中型・自然・人型、ヒューマン	レベル4 兵士役
hp: 47 ; 重傷値 23 ; 回復力値 11 AC 21 ; 頑健 20 ; 反応 18 ; 意志 16 移動速度: 6	イニシアチブ +3 感覚 <知覚>+8
標準アクション	
⊕ : バトルアックス (〔武器〕) ◆ 無限回 攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +10対AC ヒット: 1d10+6ダメージ。目標は次のエルモのターン終了時までマークされた状態になる。	
† : ペル・リンガー／鳴鐘 (〔武器〕) ◆ 遭遇毎 攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +10対“頑健” ヒット: エルモは一時的ヒット・ポイント5を得、目標は次のエルモのターン終了時まで幻惑状態になる。	
マイナー・アクション	
ガード・アライ／直衛態勢 ◆ 遭遇毎 エルモに隣接する味方1体は、次のエルモのターン終了時かエルモに2体のキャラクターが隣接するまで、ACに+5ボーナスを得る。	
技能: <持久力>+9、<看破>+8 【筋】 18 (+6) 【敏】 12 (+3) 【判】 13 (+3) 【耐】 14 (+4) 【知】 11 (+2) 【魅】 10 (+2)	
属性: 善 言語: 共通語 装備: チェインメイル、ヘヴィ・シールド、バトルアックス	



ペイロアの僧侶、タージョン Terjon, Priest of Pelor 中型・自然・人型、ヒューマン	レベル4 制御役(指揮)
hp: 41 ; 重傷値 20 ; 回復力値 10 AC 19 ; 頑健 18 ; 反応 16 ; 意志 20 移動速度: 6	イニシアチブ +3 感覚 <知覚>+5
標準アクション	
⊕ : メイス (〔武器〕) ◆ 無限回 攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +10対AC ヒット: 1d8+2ダメージ。タージョンと隣接する1体の味方は、次のタージョンのターン終了時までACに+1パワー・ボーナスを得る。	
† : コマンド／命令 (〔魅了〕、〔装具〕) ◆ 遭遇毎 攻撃: 遠隔・10 (クリーチャー1体); +8対“意志” ヒット: 目標は次のタージョンのターン終了時まで幻惑状態になる。さらにタージョンは目標を倒して伏せ状態にするか、2マス横滑りさせる。	
マイナー・アクション	
ヒーリング・ワード／癒しの言葉 ◆ 遭遇毎2回 効果: 近接爆発・5 (タージョンか爆発の範囲内の味方1体) 回復力を1回消費することができる。	
技能: <回復>+11、<宗教>+9 【筋】 11 (+2) 【敏】 12 (+3) 【判】 18 (+6) 【耐】 14 (+4) 【知】 14 (+4) 【魅】 8 (+1)	
属性: 善 言語: 共通語 装備: チェインメイル、メイス、聖印	

他の同行キャラクター (『モンスター・マニュアル』参照)

交易所の見張り ヒューマンの男性	人間の衛兵、p217
旅人、フィードのファーナク ドワーフの男性	ドワーフの弩兵、p190
旅人、スパナイス ティーフリングの男性	ティーフリングの異端者、p137
旅人、ザート ヒューマンの男性	人間の狂戦士、p218

T1
FIRST OF 2 MODULES

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS™



**Dungeon Module T1
The Village of Hommlet**

by Gary Gygax

INTRODUCTORY TO NOVICE LEVEL

The Village of Hommlet has grown up around a crossroads in a woodland. Once far from any important activity, it became embroiled in the struggle between gods and demons when the Temple of Elemental Evil arose but a few leagues away. Luckily for its inhabitants, the Temple and its evil hordes were destroyed a decade ago, but Hommlet still suffers from incursions of bandits and strange monsters.

This module contains a map of the village and lands around, a large scale map of the inn, church, trading post, and guard tower (main floor, upper rooms and cellars), an informational key regarding the inhabitants, and a map and exploration key for a destroyed moat house, a former outpost of the Temple of Elemental Evil. The whole provides a complete, ready-to-play scenario, and is a lead-in to DUNGEON MODULE T2, THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL.

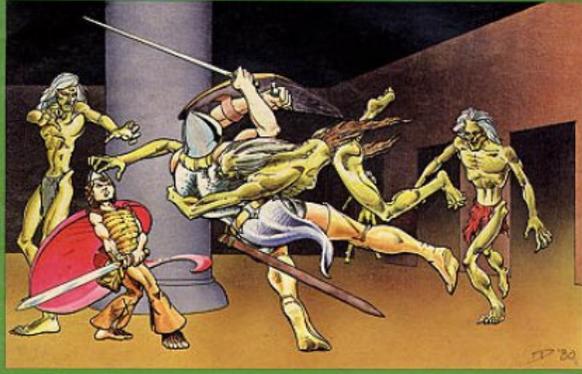
©1979, TSR Games
TSR Games
POB 755
LAKE GENEVA, WI 53147
PRINTED IN U.S.A.

9026

T1
FOR
ADVANCED
D & D™ GAME

Dungeon Module T1 The Village of Hommlet

by Gary Gygax
INTRODUCTORY TO NOVICE LEVEL



The Village of Hommlet has grown up around a crossroads in a woodland. Once far from any important activity, it became embroiled in the struggle between gods and demons when the Temple of Elemental Evil arose but a few leagues away. Luckily for its inhabitants, the Temple and its evil hordes were destroyed a decade ago, but Hommlet still suffers from incursions of bandits and strange monsters.

This module contains a map of the village and lands around, a large scale map of the inn, church, trading post, and guard tower (main floor, upper rooms and cellars), an informational key regarding the inhabitants, and a map and exploration key for a destroyed moat house, a former outpost of the Temple of Elemental Evil. The whole provides a complete, ready-to-play scenario, and is a lead-in to DUNGEON MODULE T2, THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL.

TSR
The Game Wizards
© 1979 TSR Hobbies, Inc.
All Rights Reserved
ISBN 0-935-895-11-3

© 1979, 1981 TSR Hobbies
TSR Games
POB 755
LAKE GENEVA, WI 53147
PRINTED IN U.S.A.

9026

製作者ノート Author's Note

最初に、私は告白しなくてはならない。私は『ホームレット村』を買ったことがないのだ。

私は1981年にD&Dを始めたが、その時点で(少なく見積もっても)選択肢に入る冒険は数多くあった。私の若者らしいDM精神は、村などではなくダンジョンを求めたので、それに目を向けようとしなかったのだ(ジェフ・ディーの描いたグールの表紙は魅力的だったが)。

しかし1985年に『元素邪霊寺院』が発売されたとき、私は次のD&Dキャンペーンの地盤に使えると思い即座に手に入れた。私はチヌークの中学校に毎日それを持って行き、何週間にも渡り勉強の合間に読み込んだ。私はノードの詳細版を自作すらした(それは未だに「ゲイリー・ガイギャックス、フランク・メンツァー、そしてアンディ・コリンズ」と書かれたプラスチック・バインダーに差し込んである)。そしてもちろん、ゲイリーが示唆したとおり、私の名前は村民の一員として加わった。

私のゲーム仲間は、未だにそのキャンペーンの思い出話をする。我々はハーフリング・シーフのラジー(訳註:敏捷の意)が、自らダンジョン探検中に罠にはまって手首を切り落とされたことを覚えている(私の兄のグレッグが、他のキャラクターのための“クリスマス・プレゼント”を見つけようとしたのだ)。我々は騎士ブレイゴンが、スケイザーという話をする剣と共に敵の海を切り開いたことを覚えている。けれど、すべての中で我々が最も覚えているのは、ダイスを転がし、ロールプレイし、そして大笑いをして過ごした、数え切れない時間だ。

あなたが長い時を経て帰還したにせよ、あるいは初めて村に訪れたにせよ、ようこそホームレットへ。…そして、ジャイアント・フロッグに気をつけろ。

- アンディ・コリンズ