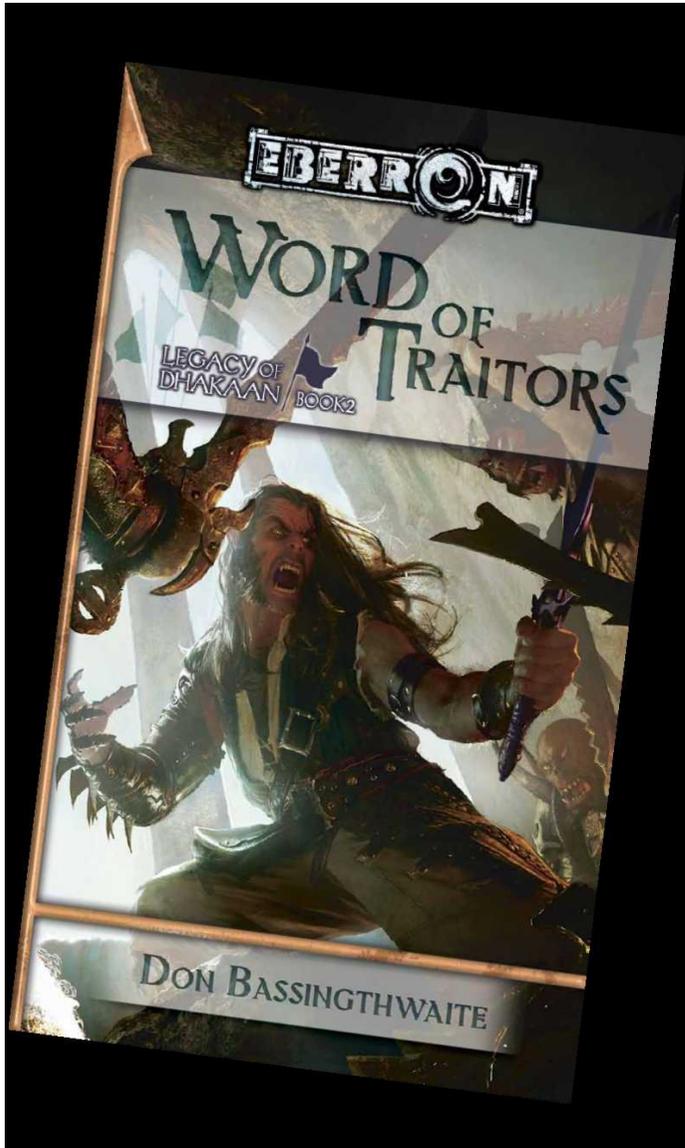


Haruuc's Tomb

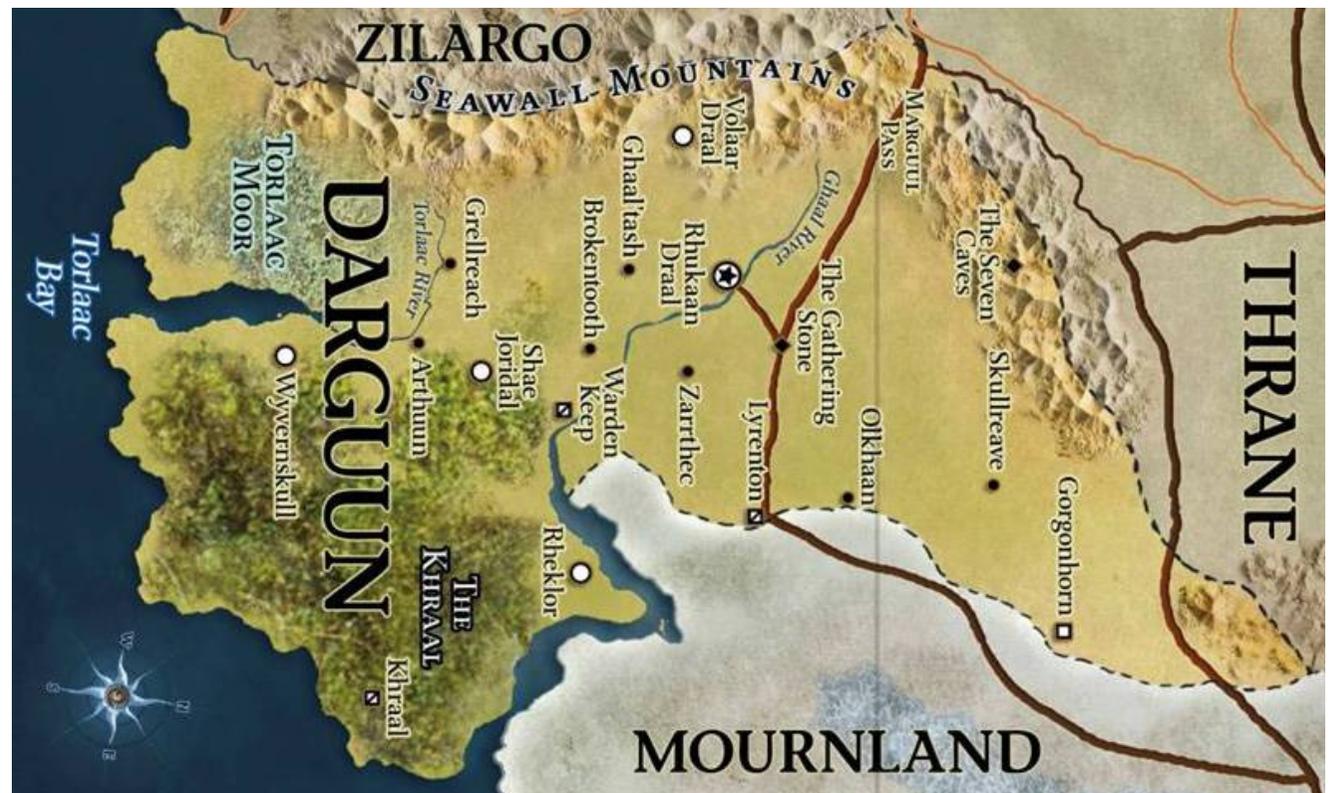
ハルークの墓所



Credits

Designers: Craig A Campbe Illustration: Michael Komarcl
Translation: Tirthika

ドン・バッシングスウェイトの小説、『反逆者の言葉』では、冒険者の一団がダーゲーンのコブリン王リーシュ・ハルークの死を調査する物語だ - おそらく、彼は忠誠を誓った側近の兵士に殺された。そしてダーゲーンの古代の敵がハルークの崩御の後、新たな戦の炎を燃え立たせようと暗躍しているように思えた。この冒険で、君の英雄もドンの物語を味わうことができるだろう。



重要なNPC

Important NPCs

この冒険には『反逆者の言葉』から幾人かの主要NPCが若干修正を受けた形で登場する。彼らについては以下に記される。

ハルークは死したるゴブリン王だ。その生涯において、彼は付近のゴブリン部族を結束し、平和な国家をもたらした。彼の死後、いくつかの派閥が個々に栄光を求めて蜂起することになった。

ダーヴンは評判の芳しくないホブゴブリンの将軍だ。彼はかつてゴブリン王ハルークの顧問だったが、彼の好戦的性格のため解雇されていた。最近、彼は郎党をかき集めると、ゴブリン国の一時的平和を覆して彼自身を新王としようとした。その上でゴブリンの同胞を結束させると、近傍のヒューマンやエルブに対抗させようとしている。

メッカはバグベア部族の族長だ。彼は故郷が侵略された際の不手際を責められ、故郷を出奔した。その後、彼をフューリイの幻視が訪れ、守護神に背くものを打ち滅ぼすパワーを彼に授けた。彼は“招命”されたとき、自らの胸にフューリイのシンボルを刻み込んだ。狙い通り、このシンボルは彼の性向を示している。

ブレイドアは暗黒六帝を崇拜する老いたゴブリン女司祭だ。彼女は数ヶ月前より、メッカの“覚醒”に応じて仕えるようになった。彼女は数年前に光を失ったため、今では彼女の目は牛乳のような薄膜で覆われている。彼女が仕える暗黒六帝は、彼女が敵を打ち倒せるようにと擬似視覚を与えた。

冒険の背景

Adventure Background

ゴブリン王ハルークは倒れた。臣民と同様に、彼の遺体はラージ・ヒルの側面にある古くからの自然洞窟に葬られた。洞窟の入口は石の両開き扉が設けられ、洞窟内に埋葬された死せる王と財宝を封じている。

最近になり、ダーヴン将軍に率いられたゴブリン類の不平屋3人衆が、ハルークとともに強力なパワーを持つ魔法のアイテムが副葬されたと聞き知った。彼らは墓所を暴き、自らの非道な目的に使うため、これらのアイテムを強奪しようとしている。

個々のDMはこのアイテムが何か、ゴブリン類がどのようにそれを使う計画を立てているかを決定することができる。ダーヴンの部隊はハルークの魔法の剣、彼の骨製の王冠、あるいは王の封緘を探しているかもしれない。彼らはゴブリン王の死体そのものを求めているのかもしれない。

君は英雄たちが墓所を調査するため、いくつかの導入を使うことができる。彼女らは付近のゴブリン部族の一員から、墓所の場所のことを知るかもしれない。彼女らは偶然、ダーヴンの仲間が墓所の扉を開けようとしているところに来合わせるのかもしれない。あるいは、彼女らは強力な、あるいは貴重なアイテムを求めており、それが死したゴブリン王と共に埋葬されたことを知ったのかもしれない。

『反逆者の言葉』において、物語はダーグーンのゴブリン王国で展開する。この冒険はエベロンの地域を参照するが、他のD&Dキャンペーンであっても展開することができる。

結末についての注釈

このショート・アドベンチャーは、『反逆者の言葉』で起こる人物や出来事を基にしている。それはつまり、小説の内容が展開されることを示す。データブロックで登場する幾体かのモンスターは、物語に登場する悪漢を再現している。そして冒険自体はこの書で起こる重要な遭遇を基にしている。

この冒険自体は小説の重要な筋を明かすわけではないが、人によってはこの冒険程度であってもネタバレであると考えるだろう。もし君が『反逆者の言葉』を読んでいるか、あるいは読もうと考えているのであれば、ネタバレを避けるためにこの冒険を読むのをやめろ。警告はしておく。

この冒険を仕立てる

Building Up To This Adventure

この冒険は脇道冒険として描かれているが、英雄たちがダーヴンと仲間を偶然見つける場面は、より大きな目標に英雄たちを誘導する出来事の頂点として利用することができる。

DMは、以前の冒険にキャラクターの目にとまるように、この冒険の種を事前に植え込んでおくこともできる。以下の示唆は、DMが英雄たちをどのようにしてこの冒険に向けて動かすかを補助するものである。

- ◆ ゴブリンの諸部族はかつてハルークの下で団結し、彼の存命中はその威光により近傍の非ゴブリン類種族と平和共存していた。英雄たちは、この均衡状態を崩すことを企図し、不協和音を鳴らすため墓所を暴き、財宝を強奪しようとする、ダーヴンに率いられたゴブリン類一派を発見する。
- ◆ 英雄たちはこの冒険が始まる前からダーヴンや彼の仲間と出会っているかもしれない。これらの遭遇の間に、英雄たちはダーヴンの意図に気づく。この地域で将来生じる可能性のあるゴブリン問題を解決する過程で、冒険という形でゴブリン陰謀の網に取り込まれる。
- ◆ 英雄たちを墓所に導く出来事は、ハルーク終焉の地からそれほど遠くない場所で始まるのかもしれない。DMは墓所を目的地として利用することができる。

冒険のあらまし

Adventure Synopsis

この冒険は3つの遭遇から成り立っている。

- ◆ 第1遭遇において、英雄たちはハルークの墓所に到着し、そして墓所の扉を通り抜けようとしているダーヴンと仲間を発見する。英雄たちは墓所が荒らされてしまう前に調査するため、彼らと対峙して排除しなくてはならない。
- ◆ 第2遭遇において、英雄たちが墓所の扉を開くための技能チャレンジに挑戦する。このチャレンジは、英雄たちが墓所の扉に刻まれた詩を判読し、そして墓所の錠を開けるために一連のアクションを行なうことを含む。
- ◆ 最終遭遇において、英雄たちは墓所に突入する。そこでは財宝を調査した後、冒険者たちは自らの取り分を護るため、ダーヴンの仲間の攻撃とその計画を打ち壊さなくてはならない。

第1遭遇 遭遇レベル8 (1,900XP)

- 1体 ダーヴン
- 2体 バグベアの“深紅の衛兵”
- 4体 ホブゴブリンの弓兵 (MM p91)

第2遭遇 レベル8技能チャレンジ (700XP)

第3遭遇 遭遇レベル9 (2,300XP)

- 1体 メッカ
- 1体 プレイドア
- 2体 バグベアの戦の踊り手 (MM2 p57)

結末

Conclusion

ゴブリン類を破ったなら、英雄たちはハルークの墓所を略奪することができる。君のキャンペーンに適切な財宝を与えろ。

もし君の英雄の装備が少ないようであれば、君は英雄たちの装備を充実させる機会を得る。ここには魔法のアイテムか金貨、導入に使える様々なアイテムがある。もし君の英雄たちの装備が整っているなら、財宝を少なめにし、必要なものだけを与えるようにしろ。

しかし、彼女らに戦利品を楽しむ機会を与えろ。結局のところ、墓暴きはD&Dであってもそうそうある機会ではないのだ。

遭遇1：扉を叩け

Knocking on the Door

遭遇レベル8 (1,900XP)

準備

- 1体 ダーヴン (D)
- 3体 バグベアの“深紅の衛兵” (R)
- 4体 ホブゴブリンの弓兵 (A)

この遭遇はハルークの墓所の入口で発生する。英雄たちが到着した時点で、ダーヴンと数名の仲間はずでに到着している。重々しい衣装を身につけ、深紅の革製の腕章を巻いていることから“深紅の衛兵”と思われる2体の特に大きなバグベアが、大きなウォー・ピックを用いて墓所の扉をこじ開けようとしている。

ダーヴンは墓所の扉を開くことに夢中で、気味悪いほど興奮している。彼は英雄の接近に気付かないが、彼の仲間は気付く可能性がある。

この遭遇は英雄たちが墓所に接近した時点で勃発する。当初、生い茂る大樹の間を縫う泥道を進む冒険者らの姿はダーヴンと仲間からは見えないが、冒険者らはその向こうを見ることが出来る。

キャラクターが状況を確認するために足を止めたなら、読め：

ぬかるんだ道を進んだ先は、不毛な丘の側面に設けられた、石で作られた両開き扉につながっていた。2体の大きなバグベアが、戦用のつるはしで、扉を打ち叩いている。上質な武器、上質な鎧で身を固めたホブゴブリンが、期待に満ちた様子で、それを見守っている。

もしキャラクターが、もう少しその場所で周囲を眺め渡すなら、彼女らに〈知覚〉判定を行なわせろ。

〈知覚〉：難易度14

墓所の扉を削っている2体のバグベアは、儀礼用の赤い腕章を巻いている。これはこのような墓所を守る任を与えられた衛兵の証だ。

〈知覚〉：難易度19

君は、ボウを構えた2体のホブゴブリンが、木の幹の背後に隠れていることに気づく。

〈知覚〉：難易度26

君は、ボウを構えたホブゴブリンがさらに2体、墓所の扉そばの大樹の陰に隠れていることに気づいた。

もしキャラクターが忍び寄ろうとするなら、彼女らは隠れ潜むホブゴブリンの弓兵の〈知覚〉判定(個々にロールを行なうこと)に対し、対抗〈隠密〉判定を行なわせろ。ダーヴンと“深紅の衛兵”は墓所に押し入ることに集中するあまり、冒険者の接近に気づくことは出来ない。

もしいずれかのモンスターがキャラクターに気付くなら、彼らはダーヴンに警告を發し、戦闘が始まる。もしモンスターがキャラクターに気付かなかったなら、キャラクターは不意打ちラウンドを得る。

遭遇マップは、『DU5, 不吉な森 Sinister Woods』と『DU1, ジャイアントの玉座』のタイルを用いて組み立てることができる。

戦術

Tactics

ダーヴンはキャラクターの中から最も脅威となる目標を求め、そしてその目標に対して彼の攻撃を集中する。彼はリレントレス・バーストとキック攻撃を使い、キャラクターを墓所の扉から遠ざけようとする。もし彼の仲間がすべての“重傷”あるいは死亡し、かつダーヴンが重傷となるなら、彼はブラインディング・エスケープを使って近接戦闘から離脱し、そして増援を集めるために逃走する。もしダーヴンが逃げ出すなら、彼は第3遭遇に再登場するかもしれないため、彼の現在ヒット・ポイントを記録しておけ。

ホブゴブリンの“深紅の衛兵”は、可能な限り早急にキャラクターに接近し、彼女らから弓兵を引き離そうとする。彼らは機会があり次第レッドコード・トリップを使い、その後にストライク・ザ・フォーランを叩き込んで大ダメージを与えると、シフトして近接範囲から逃れる。彼らはスカーミッシュ能力の追加ダメージを得るため動き続けようとする。“深紅の衛兵”は近接戦闘に先立ち、その証である儀礼用の赤い腕章をほどこき、逆手に持ってウィップとして扱う。

ホブゴブリンの弓兵はできる限り近接戦闘に近づかないようにする。彼らはロングボウ攻撃を共通の目標に集中し、弓兵の仲間にボーナスを提供しようとする。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination:

この遭遇の照明は、キャラクターが墓所に到着する時刻に基づく。

藪 Thicket:

墓所の扉周辺には、2×4マスの藪があり、そこには2体のホブゴブリンの弓兵が隠れている。このエリアは移動困難地形として扱え。藪は中にある目標をに視認困難を供給する。

ぬかるみ Pool of Water:

マップ東端の3×3マスはぬかるみである(深さ1フィート)。これらのマスは移動困難地形として扱え。

樹木 Trees:

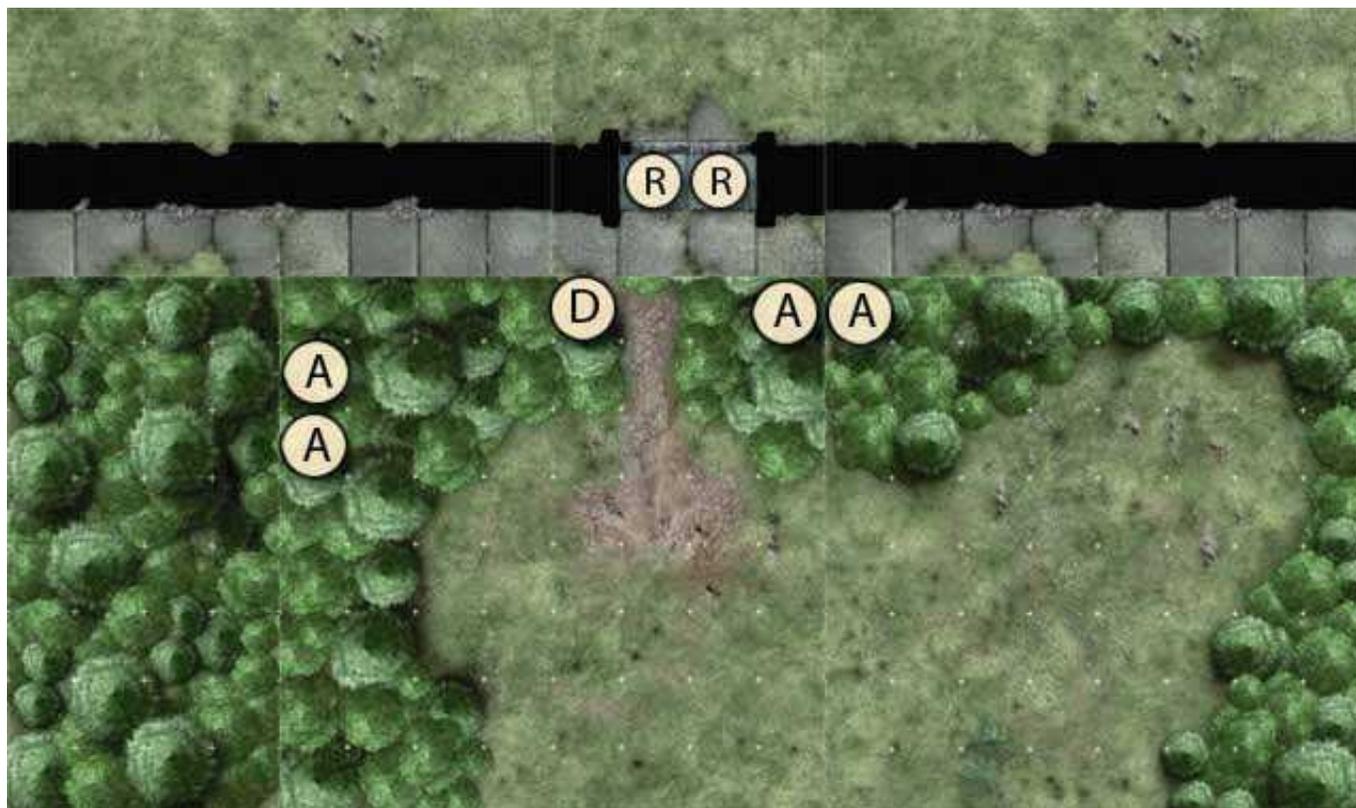
いくつかの樹木がマップに点在している。樹木のあるマスは通過することはできないが、視線は通る。樹木の高さは40フィートであり、難易度12の〈運動〉判定に成功することで登攀することができる。樹木に登攀したクリーチャーは視認困難を得る(10フィート以上登るなら)。樹木を20フィート以上登攀したなら、地上の目標も視認困難を得る。

露岩 Rocky Outcroppings:

マップ上にいくつかの露岩がせり出している。これらのエリアを移動困難地形として扱え。

分岐線 Ridge Line:

マップの頂上付近には樹木は生い茂っていないが、瓦礫で覆われている。これらのマスを移動困難地形として扱え。



遭遇2：扉を開け

Opening the Door

技能チャレンジ・レベル8（700XP）

この技能チャレンジにおいて、英雄たちは墓所の扉を開くため、ハルークの墓所の扉に刻まれた詩歌を判読して謎を解かなくてはならない。この技能チャレンジは、標準的な技能チャレンジとは1箇所違う点がある：技能判定を行なうためには、詩歌に基づく特定の命令を遂行しなくてはならない。

キャラクターがハルークの墓所の扉に接近したなら、読み：

君はハルークの墓所の、重い石の扉の前にいる。扉は、先ほどまでつるはしを打ち付けられていたが、実際のところほとんど損なわれていない。そこにはロングソードをかざしたゴブリンを中心に、いくつかの複雑な紋様が描かれている。扉は非常に重く、おそらく動かすことはできないだろう。

両開き扉を調査するキャラクターは、それらが非常に重く、そして非常に強固であると結論付ける。簡単に言えば、扉はどうやってか魔法で強化されており、おそらくは一般的な手段では開放する事ができない(難易度12の〈魔法学〉で判明する)。さらに、扉には不完全に隠蔽された六行詩が刻まれている。

もしキャラクターが扉の図面をより詳しく精査するなら、下記の詩文と彫刻の詳細を示せ。

扉とアーチ

The Doors and Arch

アーチ The Arch:

扉は赤い石で作られたアーチに取り付けられている。このアーチの要石は他の石より大きく、太陽の印が刻印されている。

両扉 Both Doors:

扉の表面には、王冠をかぶり、長剣を高々とかざした王族と思われるゴブリンが描かれている。その切っ先は要石を指している。このゴブリンの彫刻は両方の扉にまたがっており、中央から分割されるように作られている。

左扉 Left Door:

この扉には、侵略者に立ち向かうゴブリンの半身が描かれている。ゴブリンの片手は“止まれ”というかのように侵略者に手のひらを向けている。この扉には取っ手がない。

右扉 Right Door:

この扉には、軍勢を率いているかのようなゴブリンの半身と、幾体かの武器を構えたゴブリン兵士が描かれている。ここに描写される主役のゴブリンは、剣を持ってアーチの要石に向けて高々とかざしている。この扉には取っ手と鍵穴がある。

石のタイル Stone Tiles:

アーチの前には石のタイルを組んだエリアがある。これらのタイルは1枚だけ欠けている。

詩文は以下に記す。それぞれの行は、技能チャレンジの内容に対応している。

詩文

The Poem

第1行 Line 1:

親しき者を解放するため、ハルークは五つの探索に挑んだ。

第2行 Line 2:

鋼の武器をもって、ハルークは侵略者を押し止めた。

第3行 Line 3:

高く掲げた剣をもって、ハルークは圧政の中心を打ち砕いた。

第4行 Line 4:

素早き手をもって、ハルークは地下の力を盗み取った。

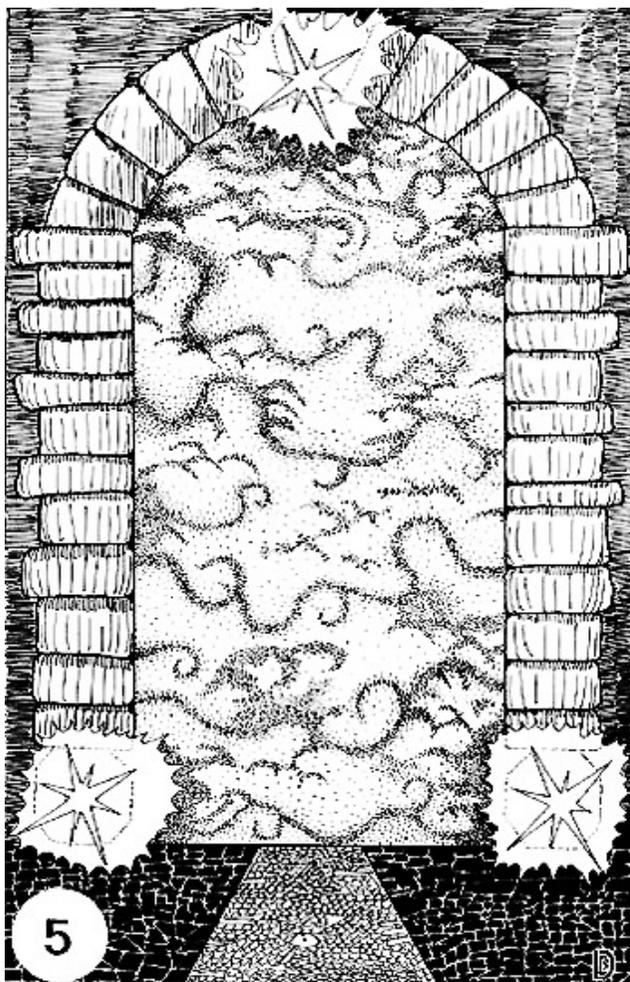
第5行 Line 5:

鋭き目をもって、ハルークは夜明けに新たな力を貸し与えた。

第6行 Line 6:

贈り物の武器をもって、ハルークは部下に命じて自由の扉を開いた。

技能チャレンジは以下に記す。キャラクターが行わなくてはならないアクションの順番は、詩文の行順と一致している。もしプレイヤーが詩文の謎を解明するのが困難であるようなら、適切な技能判定を行なわせる(その結果としてちょっとしたヒントを与える)。



墓所の扉を開く Opening the Tomb Doors

8レベル

技能チャレンジ

XP700

冒険者はここでアクションを行なうことで、ハルークの墓所の扉を開くことができる。

複雑度 Complexity

2 (3回失敗する前に6回成功せねばならない)

主要技能 Primary Skills

〈運動〉、〈看破〉、〈知覚〉、〈盗賊〉

特殊 Special

攻撃ロールを行なう。

第1行 〈看破〉難易度14 (1回成功で成功数1つ追加、1回まで)

冒険者は詩文をつき合わせることで、墓所の扉を開くには一連の特定のアクションを行わなくてはならないことに気づく。次に、六行詩が個々のアクションを示唆していることに気づく。

第2行 〈運動〉難易度19 (1回成功で成功数1つ追加、1回まで)

冒険者は左扉に描かれたゴブリン王の手を押す。すると1インチほどゴブリン王の手が扉に沈み込む。冒険者は扉から「カチッ」と音がしたことに気づく。

第3行 攻撃ロール:AC14 (1回成功で成功数1つ追加、1回まで)

冒険者はアーチの要石を攻撃し、太陽光を意味する彫刻を破壊する。冒険者はアーチから「カチッ」と音がしたことに気づく。

第4行 〈盗賊〉難易度19 (1回成功で成功数1つ追加、1回まで)

冒険者はタイルのはずされた地面を掘ると小さなアイテムをつかみ取る。それは骨を削りだして作られた鍵だ。

第5行 〈知覚〉難易度14 (1回成功で成功数1つ追加、1回まで)

冒険者が鍵穴に骨製の鍵を差し込んで回すと、冒険者は「ガチッ」と音がしたことに気づく。

第6行 〈運動〉難易度19 (1回成功で成功数1つ追加、1回まで)

冒険者は右扉の取っ手をつかむと、それを回し、引いた。墓所の扉が大きく開いた。

成功 (3回失敗する前に8回成功する)

キャラクターは墓所の扉を開くことに成功し、その奥に横たわる財宝を明らかにする。

失敗 (8回成功する前に3回失敗する)

墓所の扉を守る組み合わせ錠が起動し、解除不可能になる。キャラクターは墓所に入るために別の手段を見つけなくてはならない。そのような結果となったとしても、技能チャレンジで物語が停滞するのは好ましくない；もしキャラクターがチャレンジに失敗したなら、君は彼女らが力押しで墓所内に侵入することを許可するかもしれない(その難易度は、成功数によって左右される)。そのような場合、次の遭遇において敵は警告を得ているものとして扱う。また、扉の開放の失敗は、単純に今回は失敗したと判断することもできる。そのような場合、キャラクターは拠点に戻って詩文を研究し、再挑戦することができるだろう。もちろん、墓所の外でメッカとブレイドアに遭遇する可能性はあり、また詩文解読のために彼らから情報を得ることもできるかもしれない。

遭遇3： 扉の向こう側

Beyond the Door

遭遇レベル9 (2,300XP)

準備

- 1体 メッカ (M)
- 1体 ブレイドア (P)
- 2体 バグベアの戦の踊り手 (W)

この遭遇はハルークの墓所の中で起こる。キャラクターは、ダーヴンの仲間が到着する前に、墓所を調査して財宝を確認する機会を得る。

必要となるまで、墓所マップを展開する。キャラクターが財宝でいっぱい墓所で何を行なうかの宣言により、彼らが戦闘開始時にどこにいるかを決定する。

キャラクターが墓所に入ったなら、読め：

巨大な墓所の扉が、大きく動き、開いた。エリアの前方からは、柔らかな赤い光が放たれ、付近を薄暗い、赤い光で満たす。その向こうに、君は薄暗く照明された、自然洞窟を見る。君の左右には、財宝の山が、武器が、鎧が、袋や樽が、様々な高価な品々が積まれている。部屋の中心の床には、複雑に描かれた、赤いルーンが輝いている。このエリアの中央には、装飾された石の玉座が置かれ、華美な衣装をまとった、ゴブリンの死体が座らされている。

君が状況を説明した後、各プレイヤーにキャラクターが何をするのかを決定させろ。

近くにある財宝の山を調査するキャラクターのため、彼女らが何を発見するのかを記述しろ。財宝の山には多くのアイテムが含まれる。その詳細については君が決定しろ。強調すべきは、彼女らが巨万の富のど真ん中にいるという事実だ(もしくは歴史的な出来事の真っ只中)。

もしキャラクターが入口近くで留まるなら、このように説明しろ。

もし冒険者が光源を持っているなら、部屋の配置や木製のプラットフォーム、洞窟の複雑な形状についての詳細を記せ。

もしキャラクターがすぐにハルークの玉座に近づかないなら、彼女らのうち誰かが近づくまで、プレイヤーに時間を与えろ。

もしキャラクターの誰かがハルークの玉座を調査しようと、キャラクターをマップ上の赤い点線に進めたなら戦闘が始まる。この時点で墓所のマップを示し、キャラクターが採った各自のアクションに応じて適切な位置に配置しろ。その後、モンスターを指定の位置に配置しろ。

戦闘が始まったなら、メッカと彼の部下は、墓所の出入口に注意を払っていなかったキャラクターに対して不意打ちラウンドの利益を得る。

もしダーヴンが第1遭遇から逃走しているなら、メッカと彼の部下は彼の命令に従って遭遇を開始する。もしダーヴンが第1遭遇で倒れているなら、モンスターはこのエリアを警戒している最中に、墓所の扉が開いているのに気づいてやってくる。

遭遇マップは、『DU3、殺戮の洞穴』と『DU1、ジャイアントの玉座』のタイルを用いて組み立てることができる。

戦術

Tactics

メッカは冒険者たちの中で最も脅威になる、おそらくは重装鎧を装備した敵に攻撃を集中する。彼はこの目標に、常にチャレンジ・オヴ・ザ・フューリィを祈禱する。彼は可能な限りスタガリング・ストライクを使い、伏せ状態の敵を攻撃することを好む。もし彼が目標に対して優位になるなら、彼は追加攻撃を行なうためアクション・ポイントを使う。

ブレイドアはメッカの肩に騎乗して戦闘する。彼女は彼女(とメッカ)に接近するキャラクターに対して遠隔基礎攻撃を使う。彼女はブレイグ・オヴ・ローカスツを遠隔攻撃者を妨害するために使い、彼女は可能な限り長時間それを維持する。彼女はメッカと共にいる間、メッカのチャレンジ・オヴ・ザ・フューリィの目標に対して有効なスマイト・オヴ・ザ・ダーク・シックスを使う。彼女はアクション・ポイントを、メッカから降りて安全な場所まで移動せざるを得ないときまで取っておく。

バグベアの戦の踊り手は、共同で、最初に攻撃してきた冒険者に集中攻撃を行なう。彼らはフレイル・アソルトを使って墓所の入口に陣取るキャラクターを押しやり、メッカとブレイドアが容易に突入できるようにする。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination:

部屋の中央にある赤いルーンは、洞窟全体を薄暗い明るさに照らす。

天井 Ceiling:

部屋の天井は床上5マスにある。

露岩 Rocky Outcroppings:

いくつかの露岩がマップ上に存在する。これらエリアは移動困難地形として扱え(進入するのに移動コストが1つよけいにかかる)。

財宝 Treasure:

“T”印のあるマスには様々な財宝が積み上げられている。これらのエリアを脅威となる地形として扱え。これらのマスに進入するクリーチャーは、難易度12の〈軽業〉判定を行わなくてはならず、失敗した場合は倒れて伏せ状態になり、そこで移動は終了する。

木製プラットフォーム Wooden Platform:

マップの中心にある“2×4マス”のエリアは、穴を覆う粗雑な木製プラットフォームである。もし2体のクリーチャーが、木製プラットフォームの同じ側に同時に立つなら、プラットフォームは即座に崩壊する(2体目のクリーチャーが踏み込んだ時点で)。プラットフォームの半分に乘っていたクリーチャーたちは、落下を免れるためセーヴィング・スローをすることができる。失敗したクリーチャーは、プラットフォーム下の落とし穴に落下する。成功したクリーチャーは、跳躍することでプラットフォーム上ではない最も近い隣接マスに移動し、倒れて伏せ状態になる。

プラットフォームの下の落とし穴 Pit Below the Platform:

落とし穴の深さは3マスだ。落とし穴に落ちたクリーチャーは3d10落下ダメージを受ける。落とし穴から出するための登攀は、難易度13の〈運動〉判定が必要だ。

赤いルーン Red Runes:

ハルークの玉座を取り巻く“2×4マス”のエリアは魔法の赤いルーンが光っている。ルーンのマスでターンを開始したクリーチャーは、5[死霊]ダメージを受け、ルーンのない最も近いマスに押しやられる(この危険性については、難易度17の〈魔法学〉または〈宗教〉で判明する)。

ハルークの玉座 Haruuc's Throne:

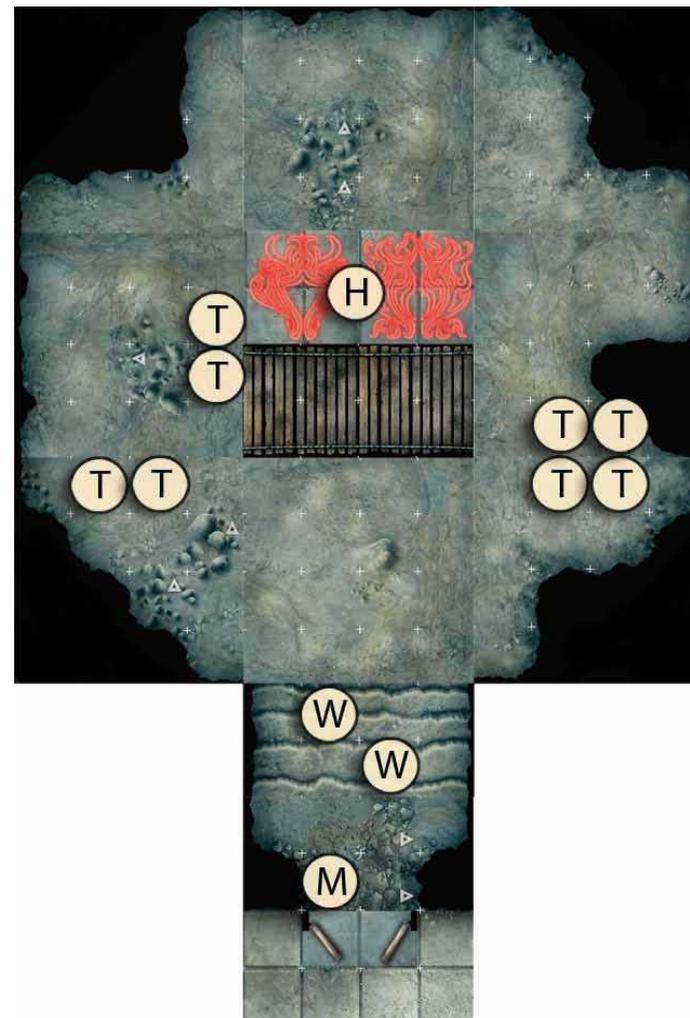
装飾された石の玉座が、赤いルーンを構成する4マスの中央に設えられている。それはマップ上に“H”と記されている。玉座はゴブリン・サイズ(小型)であるため、クリーチャーは玉座の隣接マスを通常に占める事ができる。難易度20の運動判定に成功したクリーチャーは玉座を倒すことができる(ハルークの死体もろとも)。玉座を倒すことで死体は転がり、(倒した者が選んだ)隣接マスを占め、そのマスを移動困難地形とする。

遭遇の拡張

Expanding the Encounter

もし英雄たちがダーヴンを遭遇1で逃しており、かつこの遭遇を簡単に突破できそうであるなら、君は英雄たちにぶつけるためにダーヴンを増援として使うことができる。

もしダーヴンが戻ってくるなら、彼は遭遇の間に回復力を1回使うため、遭遇1で残っていたヒット・ポイントに45を加えろ。



遭遇1: 扉を叩け

→
接合面A

石壁

石壁										
△	△	△	△	瓦礫	△	△	△	△	△	
△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△	△	△	△	
△	△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△	
△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△	△			
↓ 接合面B	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る				

↑ 接合面B	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る				
△	△	△	△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る			△	△
△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△			
△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△	△			△
△	△	△	△	△	△	△	△			
△	△	△	△	△	△	△	△		△	
△	△	△	△	△	△	△	△			→ 接合面C

←
接合面A

石壁

					瓦礫					
	△	△	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△
△	△	△	△	△				△	△	△
△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△	△	△					樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△
	△	△	樹木 進入不可 角は無し 視線は通る		△				樹木 進入不可 角は無し 視線は通る	△
△	△			△					△	↓ 接合面D

遭遇3: 扉の向こう側

→
接合面A

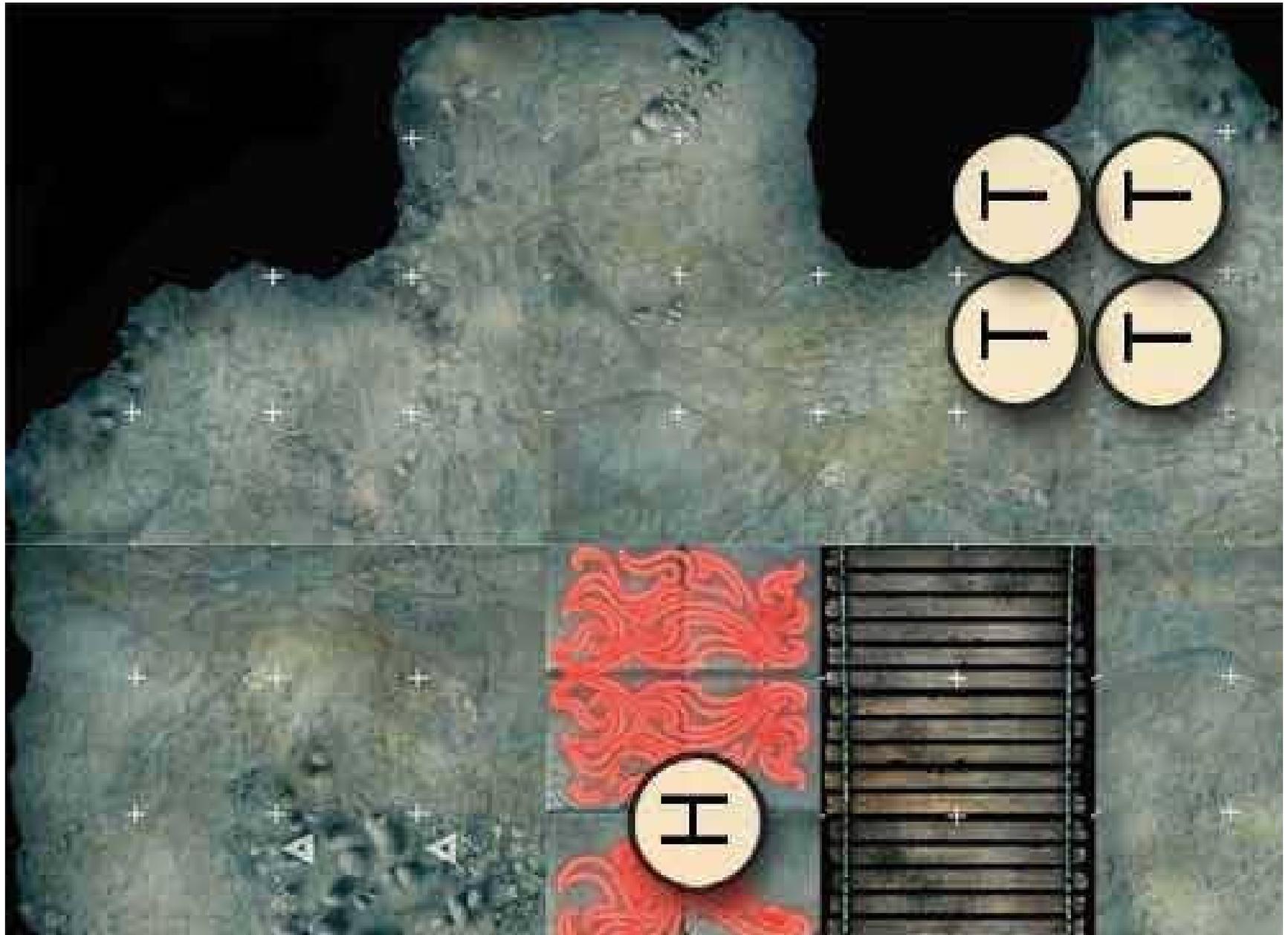
“H”: 玉座
と遺体

4マスの交点
にある。

木製マス:

板が敷かれて
いる。

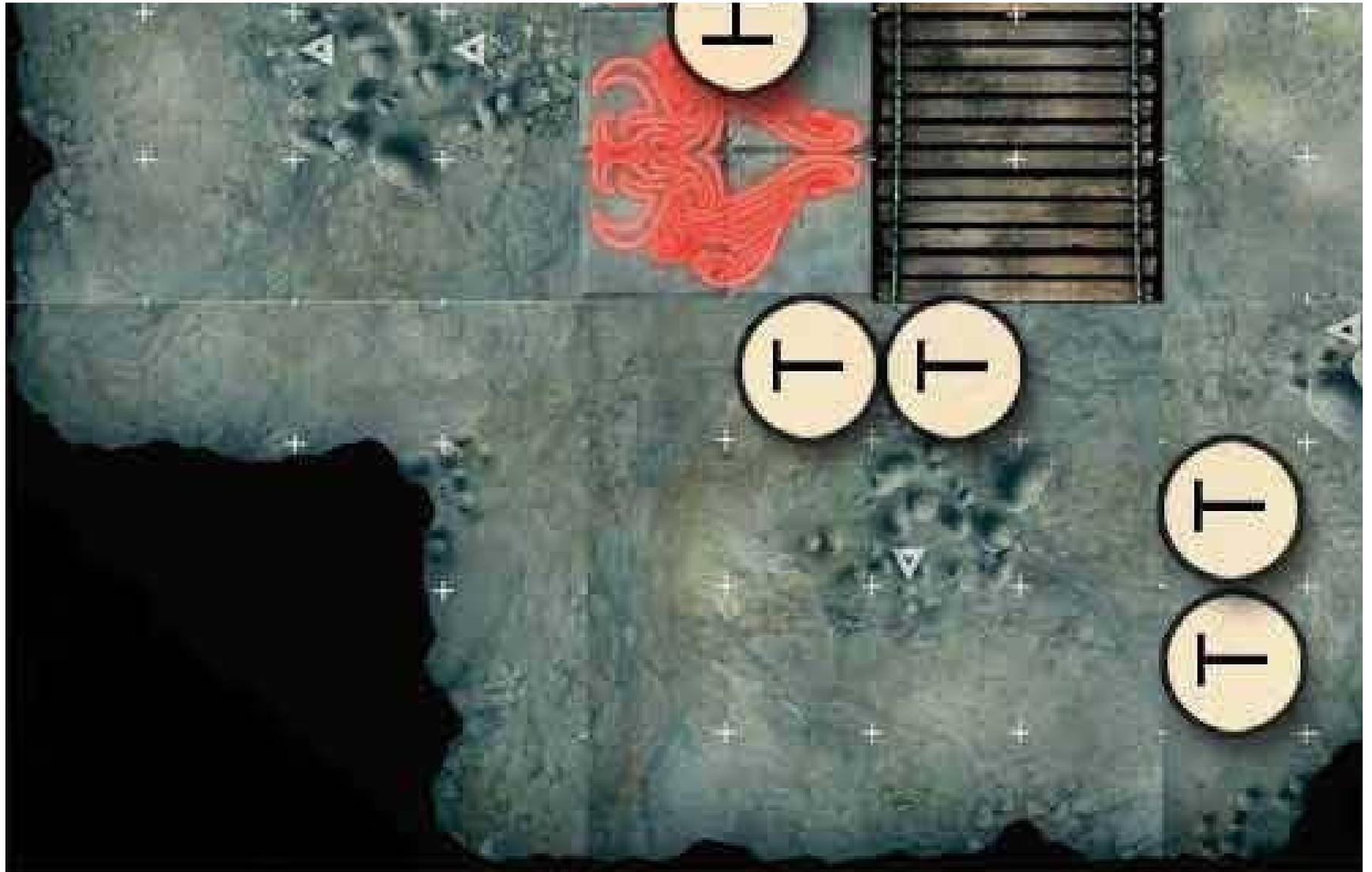
↓ 接合面B



↑ 接合面B

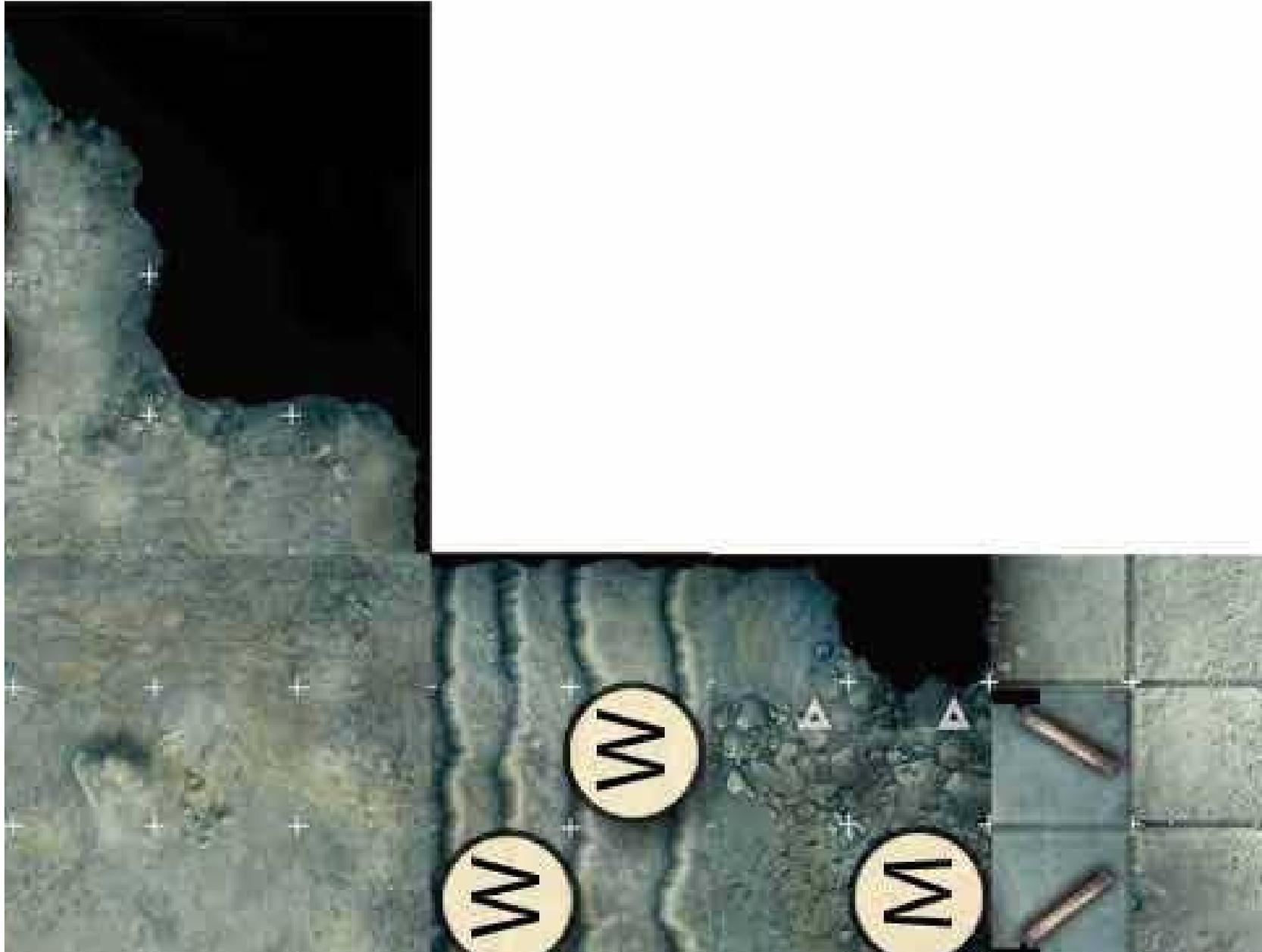
“T”：財宝
〈軽業〉でよじ
登れる。

赤い印：
光るルーン。



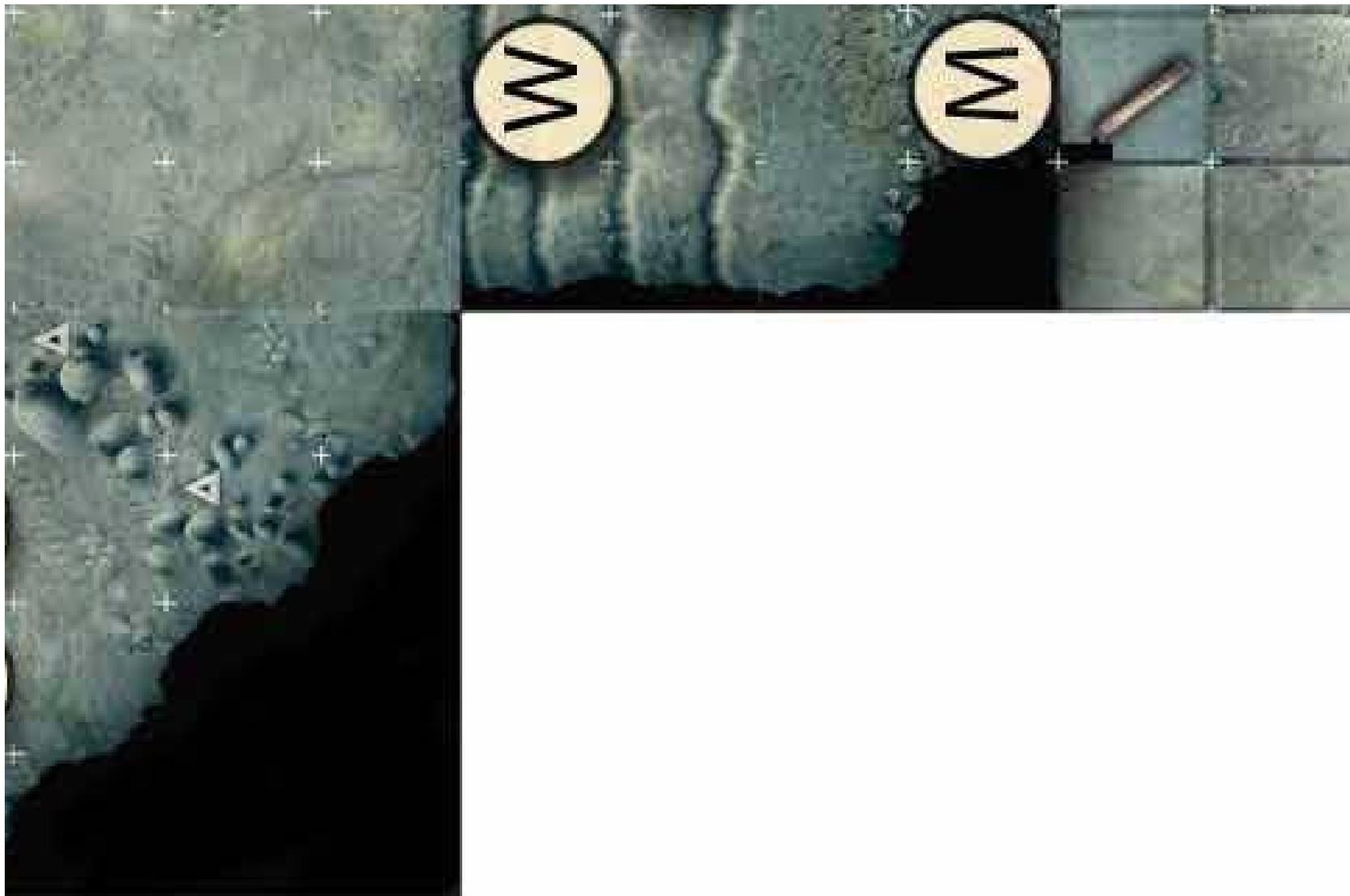
→
接合面C

←
接合面A



照明:
ルーンのため、薄暗い明るさ。

↓ 接合面D



↑ 接合面D

天井：
5マス。

←
接合面C

ダーヴン Daavn レベル8 精鋭 兵士役
 中型・自然・人型、ホブゴブリン XP700

hp: 180 ; 重傷値 90 **イニシアチブ +9**
 AC 24 ; 頑健 22 ; 反応 20 ; 意志 19 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

標準アクション

④ : **ロングソード** ([武器]) ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +15対AC
 ヒット: 1d8+8ダメージ。目標はダーヴンの次のターンの終了時までマークされた状態になる。

④ : **キック/蹴りつけ** ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +15対AC
 ヒット: 2d6+5ダメージ。目標は1マス押しやられ、ダーヴンは目標が占めていたマスにシフトする。

↓ : **ダブル・アタック/連続攻撃** ◆ 無限回
 ダーヴンは2回の基礎攻撃を行なう。

④ : **リレントリス・パースト/残忍な追撃** ([武器]) ◆ 再チャージ ㊦㊧
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +13対“頑健”
 ヒット: 1d8+8ダメージ。目標は3マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。ダーヴンは目標の隣接マスに3マスシフトし、同じ目標に2次攻撃を行なう。
 2次攻撃: 近接・1(1次攻撃の目標); +15対AC
 ヒット: 1d8+3ダメージ、さらに継続的ダメージ5(セーブ・終了)。

← : **ブラインディング・エスケープ/土遁の術** ([武器]) ◆ 遭遇毎
 攻撃: 近接範囲・爆発1(爆発の範囲内にいるクリーチャー); +13対“反応”
 ヒット: 2d8+8ダメージ。目標は盲目状態になる(セーブ・終了)。
 効果: ダーヴンは3マスシフトし、彼の移動速度は次のターンの終了時まで3増加する。

トリガー型のアクション

ホブゴブリン・リジリアンス/ホブゴブリンのしぶとさ ◆ 遭遇毎
 トリガー: ダーヴンがセーブによって終了させられる何らかの効果を受ける。
 効果(即応・対応): ダーヴンはトリガーとなった効果に対して、即座に1回のセーヴィング・スロー: を行なうことができる。

技能: 〈運動〉+14、〈はったり〉+11、〈歴史〉+11、〈看破〉+9。
 【筋】 20 (+9) 【敏】 17 (+7) 【判】 11 (+4)
 【耐】 18 (+8) 【知】 14 (+6) 【魅】 15 (+6)
 属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語。
 装備: チェイン・アーマー、ロングソード。

バグベアの“深紅の衛兵” レベル7 遊撃役
 Bugbear Redcord Guard
 中型・自然・人型 XP300

hp: 80 ; 重傷値 40 **イニシアチブ +8**
 AC 21 ; 頑健 20 ; 反応 18 ; 意志 18 感覚 〈知覚〉+10
 移動速度: 8

特徴

スカーミッシュ/機動戦闘
 バグベアの“深紅の衛兵”が、移動を開始したマスから少なくとも4マスの移動を終えたなら、次のターンの開始時までに行なわれる攻撃には1d6ポイントの追加ダメージを加える。

標準アクション

④ : **ウォー・ピック** ([武器]) ◆ 無限回
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +12対AC
 ヒット: 1d8+8ダメージ。

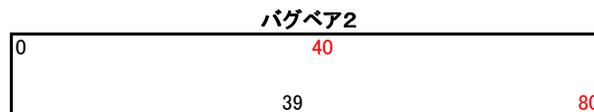
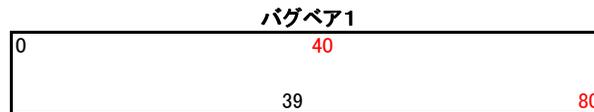
↓ : **モバイル・アタック/機動攻撃** ◆ 無限回
 バグベアの“深紅の衛兵”は4マスシフトし、その移動の間に1回の基礎攻撃を行なう。

↓ : **ストライク・ザ・フォーラン/転倒への追い討ち** ([武器]) ◆ 初めて重傷になったとき。
 攻撃: 近接・1(伏せ状態のクリーチャー1体); +12対AC
 ヒット: 3d8+8ダメージ。“深紅の衛兵”は2マスシフトする。

マイナー・アクション

↓ : **レッドコード・トリップ/赤腕章の足払い** ◆ 再チャージ ㊦㊧
 攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +10対“反応”
 ヒット: 目標は倒れて伏せになる。

技能: 〈運動〉+12、〈隠密〉+11。
 【筋】 19 (+7) 【敏】 16 (+6) 【判】 14 (+5)
 【耐】 16 (+6) 【知】 10 (+3) 【魅】 11 (+3)
 属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語。
 装備: レザー・アーマー、ウォー・ピック、儀礼用赤腕章。



重傷トリガー有

ホブゴブリンの弓兵 レベル3 砲撃役
 中型・自然・人型 XP150

イニシアチブ+7 感覚〈知覚〉+8; 夜目
 hp: 39; 重傷値: 19
 AC17; 頑健13、反応15、意志13
 移動速度: 6

④ **ロングソード**(標準; 無限回) ◆ [武器]
 +6対AC; 1d8+2ダメージ。

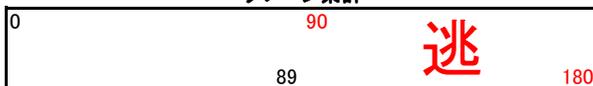
③ **ロングボウ**(標準; 無限回) ◆ [武器]
 遠隔20/40; +9対AC; 1d10+4ダメージ。さらに、ホブゴブリンの弓兵は自分から5マス以内にいる味方1体が同じ目標に対して行なう次の1回の遠隔攻撃ロールに+2のボーナスを与える。

ホブゴブリン・リジリアンス/ホブゴブリンのしぶとさ(即応・対応、このホブゴブリンがセーブによって終了させられる何らかの効果を受けたとき; 遭遇毎)
 このホブゴブリンは、トリガーとなった1つの効果に対して、即座に1回のセーヴィング・スロー: を行なうことができる。

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語
 技能: 〈運動〉+5、〈歴史〉+6
 【筋】 14 (+3) 【敏】 19 (+5) 【判】 14 (+3)
 【耐】 15 (+3) 【知】 11 (+1) 【魅】 10 (+1)
 装備: レザー・アーマー、ロングソード、ロングボウ、アロー30本入りの矢筒



ダメージ累計



メッカ Makka 中型・自然・人型、バグベア XP800	レベル9 精鋭 兵士役
hp: 196 ; 重傷値 98 AC 25 ; 頑健 23 ; 反応 20 ; 意志 21 感覚〈知覚〉+11 完全耐性: [恐怖] 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	イニシアチブ +8
標準アクション	
④ : ロングソード (〔武器〕、〔死霊]) ◆ 無限回 攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +16対AC ヒット: 1d8+8ダメージ。目標はメッカの次のターンの終了時までマークされた状態になる。メッカは目標に2次攻撃を行なう。 2次攻撃: 近接・1 (1次攻撃の目標); +14対“頑健” ヒット: 目標は継続的〔死霊〕ダメージ5を受け、さらに攻撃ロールに-2ペナルティを受ける(ともにセーブ・終了)。	
↓ : スタリング・ストライク/打ち倒す一撃 ◆ 再チャージ ㊄ ㊄ 攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +16対AC ヒット: 2d8+5ダメージ。メッカは目標を2マス押しやり、倒れて伏せ状態にする。	
↓ : スウィーピング・ソード/薙ぎ払う剣 ◆ 遭遇毎 攻撃: 近接範囲・爆発1 (爆発の範囲内にいる敵); +16対AC ヒット: 1d8+8ダメージ。目標はマークされた状態になる(セーブ・終了)。	
マイナー・アクション	
← : チャレンジ・オヴ・ザ・フューリィ/フューリィの標的 ◆ 無限回 近接範囲・爆発10 (爆発の範囲内にいる敵1体) メッカの次のターンの終了時まで目標はマークされた状態になる。加えて、もし目標が次のターンの開始時より終了時にメッカから離れているか、あるいは次のターン中にメッカに対して攻撃ロールを行なわないのであれば、目標は5〔死霊〕ダメージを受ける。	
▶ : プレデター・アイ/獲物を狙う目 ◆ 遭遇毎 メッカが次に戦術的優位を得た状況で行なう攻撃は、追加で1d6ポイントのダメージを与える。彼はこのボーナスを次のターンの終了時まで適用しなくてはならない。	
トリガー型のアクション	
センス・オヴ・インヴァルナラビリティ/無敵感覚 トリガー: メッカが攻撃により重傷になる。 効果(即応・割込): メッカは次のターンの終了時まですべての防御に+4ボーナスを得る。	
技能: 〈軽業〉+11、〈運動〉+14、〈威圧〉+12。 【筋】 20 (+9) 【敏】 15 (+6) 【判】 15 (+6) 【耐】 18 (+8) 【知】 10 (+4) 【魅】 17 (+7) 属性: 混沌にして悪 言語: 共通語、ゴ布林語。 装備: ハイド・アーマー、ロングソード。	

ダメージ累計

0	98	
		196
	97	

ブレイドア Prador 小型・自然・人型、ゴ布林 XP1000	レベル10 精鋭 制御役
hp: 206 ; 重傷値 103 AC 24 ; 頑健 20 ; 反応 22 ; 意志 23 感覚〈知覚〉+10 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	イニシアチブ +9
特徴	
ライド・メッカ/めっかたんにかたぐるま ♡ ブレイドアはメッカの肩に騎乗することができる。騎乗中、彼女はメッカに隣接する敵による近接攻撃に対し、ACに+1ボーナスを得る。彼女は移動アクションを消費することでメッカから降りることができ、このアクションの終了時にメッカの隣接マスに配置される。もしメッカが伏せ状態になるなら、ブレイドアは彼から落下してメッカの隣接マスに配置されるが、セーヴィング・スローを行うことができる。もし彼女がこのセーヴィング・スローに失敗するなら、彼女もまた伏せ状態になる。	
標準アクション	
④ : サクリフィシヤル・ダガー/生贄ダガー ◆ 無限回 攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +15対AC ヒット: 1d6+5ダメージ。	
⑤ : キャックル/金切り声 (〔雷鳴]) ◆ 無限回 攻撃: 遠隔・5 (聴覚喪失状態でないクリーチャー1体); +14対“意志” ヒット: 1d8+5〔雷鳴〕ダメージ。目標はブレイドアの次のターンの終了時まで幻惑状態になる。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。	
⑥ : スマイト・オヴ・ザ・ダーク・シックス/暗黒六帝の一撃 (〔装具〕、〔死霊]) ◆ 無限回 攻撃: 遠隔・10 (クリーチャー1体); +14対“頑健” ヒット: 1d8+5〔死霊〕ダメージ。目標は次のターン中、ブレイドアに近づくように移動することが出来なくなる。	
↻ : ダブル・アタック/連続攻撃 ◆ 無限回 ブレイドアは2回の遠隔基礎攻撃を行なう。	
← : プリズン・オヴ・プレイズ/刃の監獄 (〔装具]) ◆ 遭遇毎 攻撃: 近接範囲・爆発1 (爆発の範囲内にいるクリーチャー); +14対“反応” ヒット: 2d8+5ダメージ。目標は移動すると5ダメージを受ける(セーブ・終了)。	
※ : プレイグ・オヴ・ローカスツ/蝗の災厄 (〔装具〕、〔区域]) ◆ 遭遇毎 攻撃: 遠隔範囲・爆発2・10マス以内(爆発の範囲内にいるクリーチャー); +14対“反応” ヒット: 2d8+5ダメージ。遭遇の終了時まで、爆発の範囲内は噛みつく蝗の〔区域〕となる。この〔区域〕は視線を遮る。〔区域〕に入った敵は5ダメージをこうむり、〔区域〕内でターンを終了した敵は10ダメージをこうむる。 ブレイドアはマイナー・アクションを使用することで、この区域を3マス移動させることができる。	

トリガー型のアクション
ゴ布林・タクティクス/ゴ布林戦法 ◆ 無限回 トリガー: ブレイドアに対する1回の近接攻撃がミスする。 効果(即応・対応): ブレイドアは1マスシフトする。
技能: 〈はったり〉+13、〈看破〉+15、〈宗教〉+11。 【筋】 7 (+3) 【敏】 18 (+9) 【判】 21 (+10) 【耐】 15 (+7) 【知】 13 (+6) 【魅】 16 (+8) 属性: 悪 言語: 共通語、ゴ布林語。 装備: ロープ、ダガー、暗黒六帝の聖印。

ダメージ累計

0	103	
		206
	102	

バグベアの戦の踊り手 中型・自然・人型 XP250	レベル6 遊撃役
イニシアチブ+9 感覚〈知覚〉+5; 夜目 hp: 70; 重傷値: 35 AC20; 頑健18、反応19、意志18 移動速度: 7	
④ : フレイル・ダンス/フレイル踊り(標準; 無限回) ◆〔武器〕 +9対“頑健”; 2d6+4ダメージ。目標は2マス押しやられ倒れて伏せ状態になり、戦の踊り手は1マスのシフトを行なう。	
← : フレイル・バリアー/フレイルの防壁(標準; 再チャージ ㊄ ㊄) ◆〔武器〕 近接範囲・爆発2; 目標は敵のみ; 攻撃ロールなし; 5ダメージ、加えてこのバグベアは次の自分のターンの終了時まで、〔武器〕攻撃からは半減ダメージを受ける。	
← : フレイル・アソルト/フレイルの猛攻(標準; 遭遇毎) ◆〔武器〕 近接範囲・爆発2; +9対“反応”; 2d6ダメージ、目標は2マス押しやられ、倒れて伏せ状態になる。	
コンバット・アドヴァンテージ/戦術的優位 このバグベアは、自分に戦術的優位を与えているすべての目標に対して、1d6の追加ダメージを与える。	
属性: 悪 言語: 共通語、ゴ布林語 【筋】 16 (+6) 【敏】 19 (+7) 【判】 14 (+5) 【耐】 14 (+5) 【知】 11 (+3) 【魅】 16 (+6) 装備: ハイド・アーマー、ヘヴィ・フレイル	

バグベア1

0	35	
		70
	34	

バグベア2

0	35	
		70
	34	