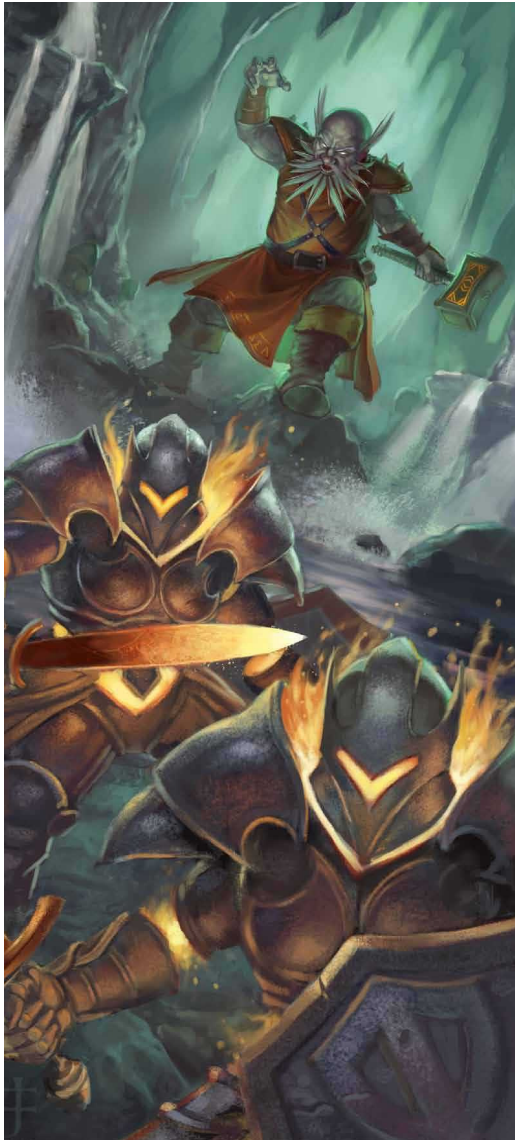


# カッパーナイトの救出



ダンジョン誌 178号  
1レベル・デルヴ



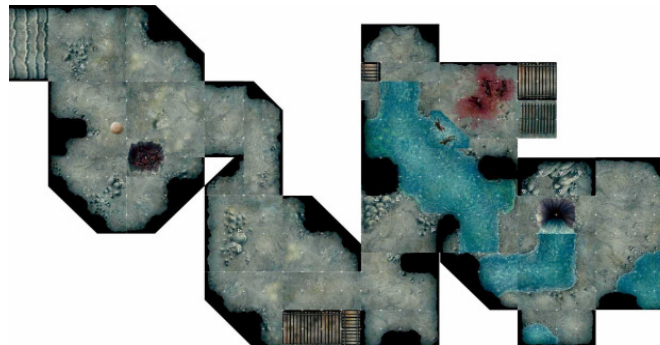
ドワーフのカヴァラー・カッパーナイトと若干の探掘者は、攻撃を逃れるため十分な踏査のされていない作業領域に踏み込んでしまい、水も食料も尽きて脱出不能に陥ってしまった。彼らの唯一の望みは、近くの町が彼らの捜索隊を派遣することにかかっていた。しかしカッパーナイト砦への攻撃は、皆が想像したより規模の大きいものだったのだ。

デザイン ショーン・マーウィン  
イラスト ジェフ・ハイメルマン  
翻訳 鯛足烏賊

スプラーフという名前のドゥエルガルの術士は、カッパーナイトが所有する鉱山の下に魔法のため池が隠されていると信じていた。スプラーフはこのため池には地獄のパワーが溜め込まれており、それは彼自身のパワーを増し加えてくれるものと考えていたのだ。

スプラーフは配下のドゥエルガルとジャイアント・アントを従えてカッパーナイト鉱山を襲撃した。鉱山と邸宅に対する襲撃により、カヴァラー・カッパーナイトは多くの鉱夫と護衛を失った。

彼は可能な限りの罫とバリケードを設置すると、配下と共に鉱山の奥深くまで撤退した。しかしながら、状況は悪化していった。水も食料も不足しているからだ。



『カッパーナイト砦』はD&Dダンジョン・デルヴの最初のデルヴだ。その中で、キャラクターは近くの町の長に、ドワーフのカヴァラー・カッパーナイトの経営する鉱山で何が起きたかを調査するように依頼される。ドワーフと町から送り出された民兵が帰還することはなかった。

鉱山はフレジング・ホワイト・ドラゴンに仕えるコボルドの一隊に攻撃された。そのショート・アドベンチャーの終わりに、英雄たちはフレジング・ドラゴンと彼女の配下のコボルドを打ち破る。謁見室の閉じた鉄の扉をの先にあるものはDMが決定に委ねられていた。

もしあなたが『カッパーナイト砦』に接続してこのデルヴを始めるなら、カッパーナイト鉱山の奥深く進むキャラクターを待ち受けるものはコボルドだけではない。コボルドは狂えるドゥエルガルのスプラーフの扇動に乗ったドラゴンの部下として攻撃しただけだった。ドラゴンはスプラーフに、鉱山には豊富な鉱物資源があると騙されていた。実際のところ、スプラーフは魔法のため池を介して得られる大いなるパワーのためなら、鉱山のすべての黄金を犠牲にすることも厭わなかった。

もし『カッパーナイトの救出』を『カッパーナイト砦』の続編として使用するなら、彼女らが謁見室でドラゴン・フレジングと彼女の部下のコボルドを倒した後、キャラクターの大休憩を許可すべきだ。また、この冒険を『カッパーナイト砦』とは関係なく独自に始めることもできる。

## 説明

### Synopsis

『カッパーナイトの砦』の謁見室には、鉱山に至る、重い両開き扉が設けられていた。錠を解除するには難易度15の〈盗賊〉判定が必要だ。その向こうには、スプラーフに仕えるドウエルガルとクリーチャーが、反撃に備えて防護を設置していた。これらドウエルガルと訓練されたジャイアント・アントを打ち破ることで、ヘクエルンという名前のカッパーナイトの部下を助け出すことができる。ドウエルガルはカッパーナイトと部下がどこに隠れているかを探り出すため、彼女を尋問していた。

カッパーナイトの部下が提供する情報から、キャラクターは技能チャレンジを行なうことができる。成功すると、英雄たちは隠れ家にいるカッパーナイトと交信することができる。この交信は、後々の戦闘でキャラクターの利点となる。

鉱山の中をさらに進むと、キャラクターはスプラーフの支配下にある地獄のクリーチャーを従えるドウエルガルに対峙する。最後に、キャラクターは鉱山最深部の手前で、魔法の水を研究しているスプラーフの元にたどりつく。ここでPCがスプラーフを打ち破るなら、カッパーナイトと彼の部下は救出される。

『カッパーナイトの救出』は1レベル・キャラクター5人向けのダンジョン・デルヴだ。このデルヴは単独でプレイすることもできるが、あなたは『ダンジョン・デルヴ』に収録されている『カッパーナイト砦』の続編としてプレイすることもできる。

タイトル: このデルヴのマップは、『DU3 殺戮の洞穴』のみを用いて作成することができる。

訳註: マップを末尾に添付した。

## 報酬

### Reward

もしキャラクターがカヴァラー・カッパーナイトと鉱夫を救いだしたなら、彼はPCに対し、DMが選択した3つの1レベル財宝ユニットで礼をする。この中には魔法のアイテム(ユニット1～4)は1つしか含まれない。

#### 第1遭遇 遭遇レベル3 (775XP)

3体 ドウエルガルの衛兵 (MM2 p128)

2体 ハイヴ・ウォリアー (MM2 p72)

#### 第2遭遇 レベル2技能チャレンジ (375XP)

#### 第3遭遇 遭遇レベル3 (800XP)

1体 ダスト・デヴィル (MM2 p31)

2体 コボルドの長槍兵 (ドラゴン・マガジン年鑑 p19)

3体 ドウエルガルの鉱夫 (雷鳴山の迷宮 p21)

2体 ハイヴ・ウォリアー (MM2 p72)

#### 第4遭遇 遭遇レベル3 (827XP)

1体 ユジキーラス、ドウエルガルの術士 (MM2 p129)

2体 ドウエルガルの斥候 (MM2 p129)

4体 インファーナル・アーマー・アニマス (MM2 p101)

1体 ハイヴ・ウォリアー (MM2 p72)

## その後の冒険

### Further Adventures

もしあなたがこのデルヴを、より大きなキャンペーンの一部として使うなら、あなたはキャラクターと生存者に対してさらなる脅威を加えることができる。例えば、キャラクターが最終遭遇の滝の向こうに、別の一続きの部屋を発見するかもしれない。おそらくこの小部隊を率いるユジキーラスは、アスモデウスに仕えるドウエルガル・クレリックであり、クレリックはため池から配下のデヴィルを呼び出していたのだ。もちろん、拡張された鉱山にはより多くのカッパーナイトの鉱夫が捕えており、彼らの中には英雄たちを助けるものもいるだろう。

最終的にため池に魔力を与えている源泉に到達する前に、PCは多くのデヴィル・モンスターと遭遇するだろう。ため池／ポータルを封印する唯一の方法は、おそらく、悪のクリーチャーがため池から現れ、滝つぼから這い上がってくる間に、鉱山を破壊することだ。カヴァラー・カッパーナイトは、ため池が異界からのポータルであることを知った後であっても、彼の鉱山を破壊するという考えに真っ向から反対するだろう。

訳註: デルヴ中、ドウエルガルの名前にスプラーフとユジキーラスという2つの名前が見える。

そのうちユジキーラスは遭遇に登場するものの、スプラーフについては途中で記述が消えてしまう。

これは単なるミスであると考えられるが、登場しないスプラーフを最終ボスとして再設定するのも良いだろう。

訳註: 『ダンジョン・デルヴ』所収の『カッパーナイト砦』と今デルヴを組み合わせることで、経験点4700の冒険となる。

これにあと経験点500の主要クエスト「カッパーナイトを救い、事態を説明せよ!」を加えることで、1レベルの冒険者5名が2レベルに到達するシナリオとすることができる。

背景詳細については各DMが決定すること。冒険の舞台をネンティア谷とするなら、一行はハンマーファストに滞在中、暁炉山脈に向かったカッパーナイトを救いに向かうとしても良いだろう。

## 遭遇C1:ヘクエルの救出

### Hequem's Rescue

#### 遭遇レベル3 (775XP)

3体 ドウエルガルの衛兵 (G)

2体 ハイヴ・ウォリアー (A)

#### 準備

このエリアでは、3体のドウエルガルの衛兵が、カッパーナイトの鉱夫のひとり、女ドワーフのヘクエルから情報を得ようとして拷問している。弱った彼女は水の満たされた穴の中で縛られており、ドウエルガルはその穴に少量ずつ酸を注ぎ込んでいるのだ。ドウエルガルが調教した2匹のハイヴ・ウォリアー・アントがエリアを警護している。

キャラクターが部屋の扉を開いたなら、読め:

鉄の扉が開くと、凹凸の多い部屋に繋がっている。石のくだけり階段が、荒れた床面まで続いている。ドワーフに似た、尖ったヒゲのクリーチャーが3体いる。彼らは床に嵌め込まれた格子の周りに集まり、中に液体を垂らしている。あなたとドワーフの間には、2体のジャイアント・アントがいる。

すべてのキャラクターは〈隠密〉判定を行い、ドウエルガルの受動〈知覚〉値である14と比較しろ。もし皆の判定値が15以上であるなら、英雄たちは不意打ちラウンドを得る(キャラクターの判定値が14以下の場合、“受動判定”については、『PHB』179ページを参照しろ)。

もしキャラクターの判定値が14以下である(あるいは第1ラウンドが始まった)なら、読め:

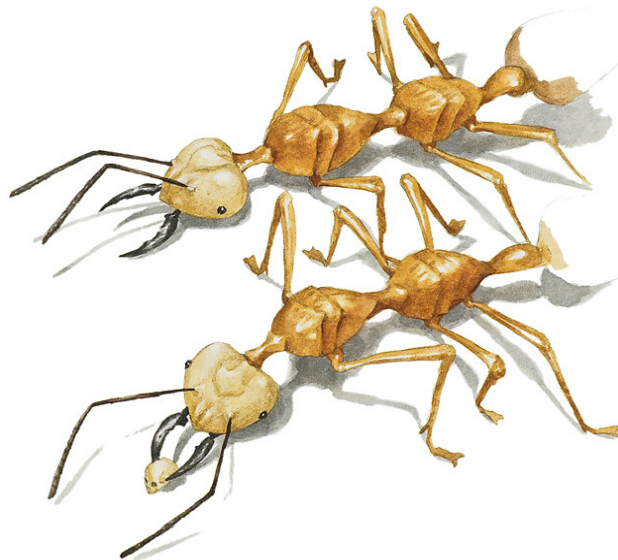
ドワーフの1体がああなたを見て言った。「ついに、動いたか。我らが捕囚は、まだ穴の中で生きているぞ。」遠くの方で、もがくような水音がする。

#### 〈知覚〉難易度5

縦穴の中からは、助けを求める喘ぎ声とこもった叫び声が聞こえてくる。激しい水の跳ね音が、何者かが泳ごうとしつつも溺れかけている事実を示している。音から察して、女性の間もなく溺れそうだ。

#### 〈知覚〉難易度12

ドワーフが縦穴の中に垂らしている液体が石の床にこぼれ、シュって煙を上げる。それは明らかに酸だ。



## 戦略

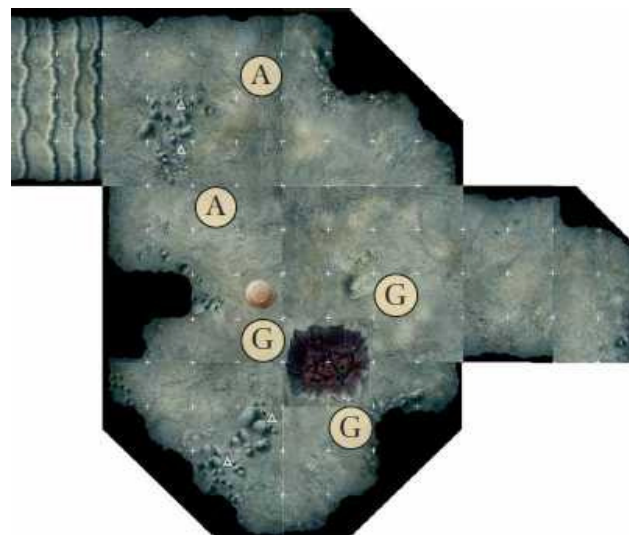
### Tactics

すべてのドウエルガルは、開始時にウォーハンマーを紐で背中に投げ上げており、酸の入ったカップを手に入れている。彼らの最初の攻撃は酸を投げつける遠隔攻撃だ:

遠隔3: +4対“反応”;  
継続的[酸]ダメージ2(セーブ・終了)

彼らはそれぞれ、酸による攻撃を1回だけ行うことができる。彼らは必要に応じ、射程内に捉える為に移動するだろう(隣接されているならシフトで離れるかもしれない)。その後、彼らはマイナー・アクションでウォーハンマーを構える。

アントはドウエルガル以外を攻撃するように調教されており、またドウエルガルはアントを操作できるように簡単なコマンドを教えてある。





## ヘクエルン救助

### Saving Hequern

縦穴の中にはヘクエルンという名前の女ドワーフがいる。彼女の手は縛り上げられており、そのため彼女は泳ぐことが困難だ。彼女の肩にはたるんだロープが結ばれ、反対側は穴壁から突き出ている杭に結ばれている。彼女は溺れつつある。彼女を救うためには、キャラクターは格子を取り去り、彼女を穴から引き上げ、そして彼女を回復させなくてはならない(ゲーム的に説明するなら、ヘクエルンの回復力使用回数はない。彼女は3ヒット・ポイントしかなく、そしてラウンド毎に1ポイントを失う。第4ラウンドに、ヘクエルンは死亡セーブを始める。彼女のセーブはラウンド終了時に行なう)。

錆びた、酸に溶けかけた格子は、簡単な南京錠で固定されている。それを開くためには、〈盗賊〉判定が必要だ(難易度11、標準アクション)。搜索するだけの時間があるなら、ドウエルガルの1体が解錠するための鍵を持っている。穴から格子を持ち上げるには、【筋力】判定が必要だ(難易度8、マイナー・アクション)。

ロープは床下2フィートの杭に繋がれている。格子をはずしたなら、ロープは容易にほどける。ヘクエルンを穴から引き上げるには【筋力】判定が必要だ(難易度15、標準アクション)。

もしヘクエルンが、少なくとも1ヒット・ポイントを残して縦穴から引き上げられるなら、彼女は簡単に〈治療〉判定で意識を取り戻す(難易度5、標準アクション)。もし彼女がすでに死亡セーブを始めているなら、彼女は容態安定化しなくてはならない(〈治療〉、難易度15、標準アクション)。それにより、彼女は1ヒット・ポイントで覚醒する。どちらにしても、彼女は回復力を失っている。

もしヘクエルンが助かったなら、遭遇C2に記されているように、彼女はキャラクターに有益な情報を提供することができる。

## その後の展開

### Developments

次のエリアのドウエルガルはこのエリアでの戦闘音を聞くことができるが、彼らはここのドウエルガルを助けない。彼らはスプラフにより、どのような事態が起きても自分たちの持ち場を死守するように指示されているからだ。この結果、英雄たちは必要であるなら戦闘後に小休憩をとることができる。

ドウエルガルとアントは死ぬまで戦う。もしキャラクターがヘクエルンを溺死から救うなら、彼女は事態の推移についての基本的情報を提供する。この詳細については遭遇C2で語られる。

## エリアの特徴

### Features of the Area

#### 照明 Illumination:

このエリアは洞窟に設けられた松明で薄暗い明るさに照らされている。

#### 酸のつまった樽 Barrel of Acid:

マップに示されたマスの1つに、酸の満たされた樽が置かれている。樽は小さいため、遮蔽を提供せず、移動を阻害することもない。標準アクションを消費して難易度10の【筋力】判定に成功することで、樽の中身を隣接マスにぶちまけて攻撃することができる: +6対“反応”; 1d10+4[酸]ダメージ、さらに継続的[酸]ダメージ5(セーブ・終了)。移動アクションを消費して難易度10の【筋力】判定に成功することで、樽を持ち上げて運ぶことができる。

#### 縦穴 Pit:

縦穴の深さは30フィートだ。縦穴に落ちたとしてもダメージは受けない。なぜなら、縦穴の底には深さ10フィートの水で満たされているからだ。縦穴の頂上付近の杭からはロープがたれ下がっている。ロープは現在溺れかけている女ドワーフのヘクエルンに結ばれている。詳細については「ヘクエルン救助」を参照。



## 遭遇C2: 最もよく練られた計画

### The Best Laid Plans

#### 技能チャレンジ・レベル2（375XP）

キャラクターは遭遇C1にいるドウエルガルとアントを破った後、技能チャレンジを始める前に小休憩を取ることができる。

キャラクターがヘクエルンを救助したのであれば、彼女は以下の基本的な質問に答えることができる：

- ◆ 彼女はバリエードのエリアに、襲撃者を足止めする罠を設置する手伝い中に捕らえられた。
- ◆ ドウエルガルは彼女から、カッパーナイトの隠れ場所がどこか、どうすれば彼を見つけることができるか、どこに罠が設置されているかを聞き出すため、数日間に渡って彼女を拷問にかけていた。
- ◆ ドウエルガルの指揮官は、鉱山内の湧き水やため池の詳細な情報を知ること非常に熱心だった。
- ◆ 襲撃から数日が経っていた。生存者は食料や水を使い果たしているに違いない。
- ◆ ヘクエルンは鉱山が揺れるのを感じた。カッパーナイトが隠れ場所をドウエルガルやコボルドから分離するため、坑道を爆破した可能性がある。
- ◆ ここと生存者の隠れ場所との間には多くのバリエードと罠が設置されているため、その坑道を無事に進むのは不可能だろう。
- ◆ カッパーナイトは、鉱山のさまざまなエリア間での会話を可能にする、魔法の通信システムを構築している最中だった。このシステムは基本的に、鉱山の全エリアを結ぶ細い坑道のネットワークだ - これは魔法で掘り抜かれた、音が通せる程度の太さしかない。音がどのエリアに届くかは魔法で制御されている。

ヘクエルンは魔法の通信回線の1つが、キャラクターたちがここに来るまでに踏破した謁見室にあることを知っている。彼女はそれの使用方法までは知らない。キャラクターがそれを調査するなら、彼女らはシステムを起動し、カッパーナイトと会話をするための技能チャレンジに取り組むことができる。それにより、彼女らは攻撃計画を緻密なものとし、またカッパーナイトとドワーフの隠れ場所が窮乏する前に助け出すことができるだろう。

## カッパーナイトとの通信 Contacting Coppernight

2レベル

### 技能チャレンジ

XP375

#### 複雑度 Complexity

3（3回失敗する前に8回成功せねばならない）

#### 主要技能 Primary Skills

魔法学、運動、地下探検、盗賊

#### 〈魔法学〉難易度10（標準アクション、1回成功で成功数1つ追加、4回まで）

この技能チャレンジにおいて、〈魔法学〉を少なくとも2回成功したなら、システムにおける秘術パワーの役割を理解する。

#### 〈運動〉難易度12（1回成功で成功数1つ追加、2回まで）

あなたはシステムの効率を上げるため、邪魔となる瓦礫など取り除く。

#### 〈地下探検〉難易度9（標準アクション、1回成功で成功数1つ追加、3回まで）

この技能チャレンジにおいて、〈地下探検〉を少なくとも2回成功したなら、音声が地下をどのように伝わるか、通信システムがどのようにそれを支援しているかを理解する。

#### 〈盗賊〉難易度12（1回成功で成功数1つ追加、3回まで）

システムの部分部分に仕掛けられた、罠と警報システムを理解する。

#### 副次技能 Secondary Skills

歴史、看破、知覚

#### 〈歴史〉難易度13（修得済みの者のみ、1回成功で成功数追加なし、2回まで）

あなたは次のキャラクターが行なう主要技能判定に対し、他のドワーフ製建築物の特徴から、カッパーナイトが設計に取り入れた概念を指摘することで援護する（ロールに+2）。

#### 〈看破〉難易度14（1回成功で成功数追加なし、2回まで）

すべての発明は、創造性と直感性により形作られる。あなたはこのシステムが意図する機能について直感のひらめきを得ることで、次の主要技能判定を援護する（ロールに+2）。

#### 〈知覚〉難易度15（1回成功で成功数追加なし、2回まで）

あなたの鋭い観察眼は、他者が見落とすような仔細な部分を見つけ出すことで、次の主要技能判定に+2ボーナスを与える。

#### 成功（3回失敗する前に8回成功する）

キャラクターはカッパーナイトと通信することが可能になる。彼は彼女たちに、生存者たちが鉱山上層ではなく下層深くにいると告げる。彼らにドウエルガルの脅威は迫っていないが、食料も水も尽きている。最悪なことは、坑道の一部が落盤したため空気が循環しなくなり、数時間で酸欠になるということだ。

良い情報として、カッパーナイトと仲間は撤退時に、鉱山坑道内の何箇所かに罠を仕掛けてたとキャラクターに伝える。キャラクターが入るとされる次の2エリアにも、彼は脇の坑道を塞ぐ木製バリエードの背後に、錬金術師の火を利用した爆弾を設置していると告げる。キャラクターがそれを起動するに必要なことは、罠の爆発を望む時点で、大声で『今だ！ NOW』と叫ぶことだ。彼ら自身の安全性のため、罠を起動する時にはバリエードから少なくとも15フィートは離れているべきと告げる（カッパーナイトは罠のパワーを過小評価している。バリエードから15フィート離れたキャラクターは、未だ爆発の効果範囲内だろう。しかしながら、カッパーナイトは『少なくとも15フィート』と告げる）。

#### 失敗（8回成功する前に3回失敗する）

キャラクターは魔法の通信システムを起動することができない。そのため、彼女らは攻撃とカッパーナイトの救助を同調させることができない。加えて、ドウエルガルはキャラクターの攻撃に備えて準備万端整えている。すべての敵クリーチャーは、英雄に対するイニシアチブと〈知覚〉判定に+4ボーナスを得る。

## 訳者による技能チャレンジ運用の指針

この一連の文章は、訳者が考えた技能チャレンジの“回し方”についての提案である。  
特段これが正解というわけではないが、訳者ならこのような運用をするということで、参考にされたい。

### 〈運動〉 難易度12

ヘクエルンはゆっくりと腰を下ろすと深い息をついた。かなり厳しい状況だが、ここでへたり込んでしまったらカッパーナイトは帰ってこないだろう。彼女は心を奮い立たせて、通信装置に関する記憶を探り、考えをまとめながら一行に指示を出した。

「そうですね…。まず、通信回線の周囲を片付けてくれませんか？ 化け物たちがゴミ溜めにしてしまったようなので。」

彼女は部屋の一角にうず高く積まれている瓦礫の山を指した。

それじゃ力自慢のPCは瓦礫の片付けを始めてください。〈運動〉判定をどうぞ。

#### 注： 援護可能 難易度11

#### 成功：1

瓦礫の片付けを始めたあなたは、壁に誰かが開けたと思われる穴を発見した。

ヘクエルンは「そこです。作業がしやすいように、もう少し場所を広げてもらえますか？」

穴の周囲に散らばっていた瓦礫は片付けられ、十分な作業空間を確保することができた。

#### 失敗：1

瓦礫を片付けようとしたあなたは、逆に瓦礫の山を崩してしまった。

ヘクエルンは「通信装置は精密なものです。注意して扱ってくださいね。」と注意した。

#### 失敗：2

あなたは瓦礫を穴の中に落としてしまった。

「気をつけて！」ヘクエルンが叫んだ。

### 〈地下探検〉 難易度9

ヘクエルンはPCに

「確かこの通信装置は、その穴を通じて声を他の部屋に通すようなのです。まず穴がどういった構造になっているか、確認してもらえますか？」

と依頼する。

それじゃPCの誰か、〈地下探検〉判定をどうぞ。

#### 成功：1

あなたはこの穴が手で掘られたものではなく、魔法が何かで作られたものであると感じた。

それと同時に、何かの違和感も感じた。これは罠か？ 〈盗賊〉判定が必要だ！

#### 失敗：1

この穴は不思議な構造だ。しかし、あなたには何がなんだかよくわからなかった。

#### 失敗：2

これはどうやって作られたんだろうか？ あなたにわかるのは、この穴を掘ったのは素晴らしい技術であるということだけだ。

### 〈盗賊〉 難易度12

ヘクエルンはPCに

「通信装置には、カッパーナイトがいろいろ仕掛けをしているらしいです。そんなに危険なものはないと思うのですが…」

と伝える。

それじゃPCの誰か、〈盗賊〉判定をどうぞ。

#### 成功：1

何かの警報装置が仕掛けられているようだ。しかしそれほどの脅威ではない。あなたは慎重にそれを無力化した。

#### 失敗：1

何かの安全装置だろうか？ あまり見たことのない仕掛けだ。あなたは慎重に再挑戦する。

#### 失敗：2

それほど危険なものではないようだが、これをどうにかしないと先には進めそうもない。もう一度やるしかないだろう。

次項へ

**〈魔法学〉 難易度10**  
ヘクエルンはPCに

「通信装置は、魔法の力が使われているらしいです。どのようなものか、解かると良いのですが…。」

と伝える。

それじゃPCの誰か、〈魔法学〉判定をどうぞ。

**成功:1**  
たしかに、この通信装置には魔力が使われているようだ。あなたはこの装置をさらに調べる。

**成功:2**  
どうもこの通信装置は、魔力を声の増幅に使っているようだ。

**失敗:1**  
魔力の流れはある。しかし、あまりにもか細く、捉えがたいものだ。あなたは再挑戦しようとする。

**失敗:2**  
魔力の流れは途切れ途切れで、きっかけをつかむ事もままならない。あなたはあせり始めた。

**副次技能について**  
副次技能については、DMG p73 にあるように、各自は3種類の技能を1回ずつしか判定することは出来ない。

ここは副次技能については事前に説明し、どこで使うかについてはPLの判断に任せるのが適切と思う。

各主要技能について、〈運動〉以外では援護を認めない旨を事前に説明すれば、副次技能はより重視されるだろう。

**〈地下探検〉 難易度9**  
ヘクエルンはPCに

「だとしたら、音の反響を増幅しているのかもしれませんがね。音の伝わり方を調べるようです。」

と伝える。

それじゃPCの誰か、〈地下探検〉判定をどうぞ。

**成功:1**  
あなたは地下において音がどのように伝わるか、この通信装置はどうやってそれを支援しているかをつかんだ。

**失敗:1**  
あなたには、地下における音の伝わり方がいまいちわからなかった。そこで、もう少し検討してみようと思った。

**失敗:2**  
あなたには、どうやって音が伝わり、それが正確な場所に届くかが理解できなかった。どう考えてもありえない！

**〈盗賊〉 難易度12**  
あなたが穴の内部を調査していると、ちょっとした違和感を感じた。

これは何か？

**成功:1**  
やはり、この中にも“泥棒避け”は仕掛けられていた。ドワーフは疑り深いというのは真実なようだ。

**失敗:1**  
この仕掛けが何かわからない。しかし、これを無力化しないとこの先には進めそうも無い。

**失敗:2**  
さて、困った。この通信装置は、結局使えないということになってしまうのだろうか？ ちょっと思案のしどころだ。

**〈魔法学〉 難易度10**  
ヘクエルンはPCに

「これであとは魔法の力を調整してもらえれば、通信装置は動くと思います。がんばってください。」

と伝える。

それじゃPCの誰か、〈魔法学〉判定をどうぞ。

**成功:1**  
通った！ たしかな手ごたえだ。通信装置が起動したのがわかる。穴の中から、野太い男の声が聞こえてきた。

**失敗:1**  
おかしい。魔力の流れはたしかにつかんだ。しかし、安定しない。どうなっているんだ？

**失敗:2**  
雑音が大きい。砦中のあらゆる音を拾ってしまっているようだ。安定させなくては、使い物にならないぞ。

成功、または失敗へ

**失敗:3**  
パチッとなにかがハジけるような音がしたと思ったら、通信装置の反応はなくなった。

何かを間違っただけ。ヘクエルンは深いため息をついた。あなたたちは別の手段を探す必要があるだろう。



## 遭遇C3:最初のバリケード

### The First Barricade

#### 遭遇レベル3 (800XP)

- 1体 ダスト・デヴィル (D)
- 2体 コボルドの長槍兵 (K)
- 3体 ドウエルガルの鉱夫 (M)
- 2体 ハイヴ・ウォリアー (H)

#### 準備

カッパーナイトとその鉱夫たちは、コボルドとドウエルガルの猛攻を防ぐため、鉱山の深部に撤退する前にバリケードを築き、攻撃者の進撃を鈍らすために罠を仕掛けた。そのような罠を仕掛けたバリケードの1つがここにある。ドウエルガルはバリケードの先にカッパーナイトと鉱夫たちがいるものと信じており、それを無事に通過する方法を練っている。

#### キャラクターがエリアに進入したなら、読め:

あなたが地下深くに降りてゆくにつれ、水の流れる音がより強くなっていった。2体のジャイアント・アントが、エリアの床と壁沿いにごめいている。数体のドウエルガルが、エリアの一隅を仕切る、金属と木片で作られた障害物を調べている。パイク(長槍)を携えた2体のコボルドが、あなたの方に向き直り、その武器を構えた。ここの空気は、見るからにホコリでいっぱいだ。

キャラクターは不意打ちラウンドを得るために〈隠密〉判定を行なうことができる。コボルドの見張りは油断なく警戒しているため、17の受動〈知覚〉値を持つ。

#### 〈知覚〉難易度15

最初は単なる石の粉塵と思われた渦は、実際は大気と塵からなるクリーチャーだ。

## 戦略

### Tactics

キャラクターたちが物音ひとつ立てることなく遭遇C1の敵を破ったのでない限り、ここのクリーチャーたちは侵入者の存在に気付いている。しかしながら、彼らはバリケードを安全に除去できるか、またここを通り抜けて逃げ出す者がいないかを見張るように命ぜられているため、ここに留まっている。彼らはまだバリケードに罠が仕掛けられていることに気付いていない。

キャラクターの攻撃に対し、アントとコボルドはキャラクターの動きを制し、かつ逃走を阻止するために前進する。ドウエルガルの鉱夫とダスト・デヴィルは、冒険者が接近するか、キャラクターに挟撃されるまで待ち構える。これにより、キャラクターはカッパーナイトが仕掛けた罠に多くの敵を巻き込んで起爆させる機会を得るだろう。

エリアのクリーチャーは死ぬまで戦う。なぜなら、彼らを指揮する術士は、失敗も撤退も許さないことを知っているからだ。

## その後の展開

### Developments

次のエリアのクリーチャーも、おそらくはこの戦闘の騒音を聞くだらう - なにはなくとも、罠が起爆する音は聞こえるだろう - しかし、彼らは水の調査しか命ぜられていないため動かない。



## エリアの特徴

### Features of the Area

#### 照明 Illumination:

エリアはランタンにより明るい明るさである。

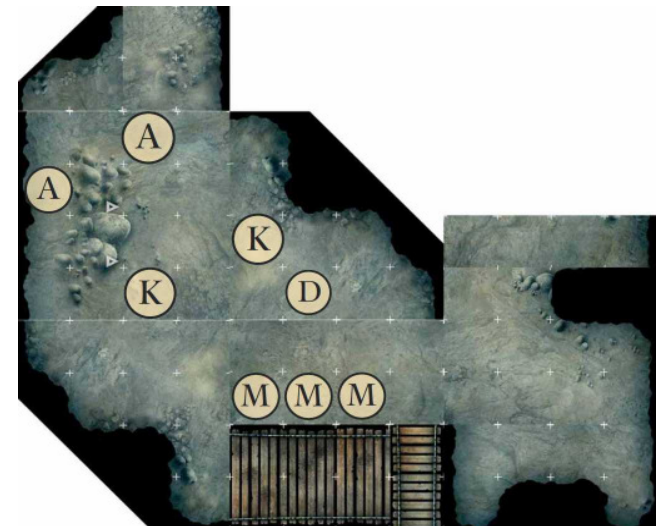
#### バリケード Barricade:

エリアの南壁沿いに置かれた木橋のタイルは、カッパーナイトと鉱夫が敷設したバリケードだ。バリケードの先の狭い作業用スペースに、鉱夫たちは錬金術師の火を設置した。もしキャラクターが、技能チャレンジを通じてカッパーナイトと通信できたなら、彼女らはこの罠を識別できる。キャラクターの合図で、カッパーナイトの設置物は爆発するだろう(このエリア内で合言葉を叫ぶだけ)。

キャラクターが罠を起爆するために大声を上げたなら、1d6をロールしろ。そしてキャラクターのイニシアチブ値から引け。そのイニシアチブ値において罠は爆発する。爆発はバリケードを焼き尽くし、そして火球はエリア内を荒れ狂う。バリケードから3マス以内のすべてのクリーチャーは攻撃を受ける。

+8対“反応”; 3d6 + 3ダメージ;  
ヒット/ミスのいずれにかかわらず、伏せ状態になる。

罠の先の坑道は崩落して埋まる。





## 遭遇C4: ユジキーラスの泉

### The Pool of Uxichyrath

#### 遭遇レベル3 (827XP)

- 1体 ユジキーラス、ドウエルガルの術士 (T)  
2体 ドウエルガルの斥候 (S)  
3体 インファーマル・アーマー・アニマス (A)  
2体 ハイヴ・ウォリアー (H)

#### 準備

このエリアに灯火はない。キャラクターが光源を持たないなら、彼女らは下記に記されるものの多くを見ることができないかもしれない。

この地面からは、泡立つ水流が噴出している。水流は大きなため池を作っている。岩の間を縫う細い流れが、穴に流れ込んでいるが、にもかかわらず水は噴き出し続けている。

ユジキーラスと呼ばれるドウエルガルの術士は、この泡立つため池の水が、いずこかにある悪しきポータルから噴き出していることを知った。彼は水にはある種の地獄パワーが含まれていると信じている。現在のところ、彼は穴に落ちる水がどこに行くかを判じようとしていた。彼はアントを穴の底に降ろそうと命じた。

英雄たちがこのエリアに進入したなら、読め:

ここで戦闘があったのは間違いない。洞窟の壁にあいた穴からは、水晶のように透き通った水がほとばしり出て、人間のひざほどの深さまで満たしている。入口の前には水がたまり、右奥に向けて流れが作られている。その先では、水の落ちる音が聞こえてくる。ドワーフ・サイズの鎧が、水たまりの周囲と底に転がっている。

キャラクターが水たまりに踏み込むか、右方向に注意を向けたなら、読め:

1体のドウエルガルが、水流の流れ落ちる穴のそばに立ち、大声でわめいている。彼はあなたの方を指すように手を振り回している。まるで、あなたの存在が気に食わないようだ。

#### 〈知覚〉難易度12

水の流れ込む穴の中に、ジャイアント・アントの触角に見えるものが揺れている。

#### 〈知覚〉難易度17

地上にころがっている鎧は空っぽだ。しかし、皮紐や留め金はしっかりと留められたままだ…。そしてよく見ると、鎧が動いている！



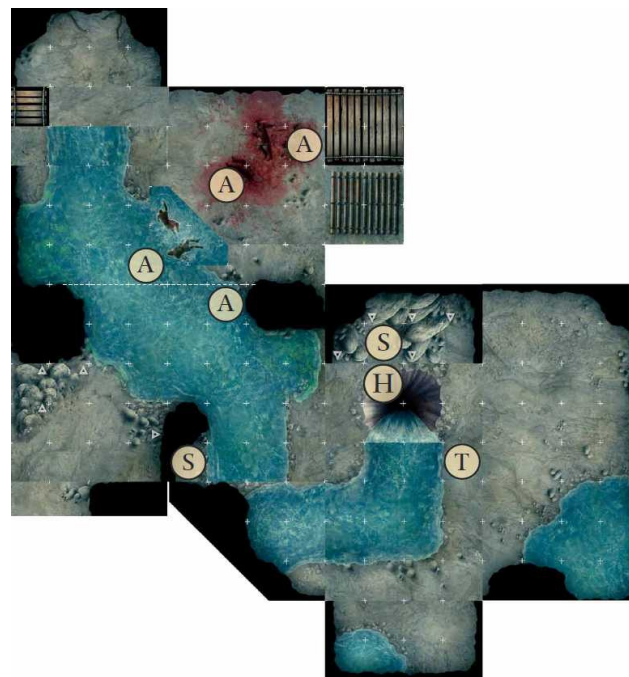
## 戦略

### Tactics

アニマスは術士が最初の攻撃を行なうまで行動遅延する。攻撃が行なわれたなら、アニマスは立ち上がって攻撃を、必要なら突撃をする。

遭遇開始時、2体のドウエルガルの斥候は、キャラクターが特殊な技を使わない限り、アンダーダーク・スニークにより優位を得る。彼らはシャドウ・アタックのボーナスを得て攻撃するまで姿を現そうとしない。

術士は後方に留まる。彼は護衛と雑魚に近接攻撃をさせる間に、遠隔範囲攻撃でキャラクターを砲撃する。術士は斥候にダメージを与えることは避けるが、アントと雑魚が巻き込まれることは一顧だにしない。



## 遭遇の終了

### Ending the Encounter

キャラクターが術士と配下を破ったなら、彼女らは銅パーナイトと生存者を救いに向かうことができるし、(技能チャレンジに成功しているなら)通信システムを使ってドワーフにいまや安全に脱出できると伝えることができる。

## エリアの特徴

### Features of the Area

#### 照明 Illumination:

エリアはキャラクターが光源を持っていない限り暗い。

#### バリケード Barricade:

3つの木製のバリケードは、泉の向こう側、鉱山の深部へと向かう昇降機を覆っている。以前のバリケードと同様に、これには銅パーナイトが錬金術師の火の罫を仕掛けている。事前の技能チャレンジで彼と接触できているなら、キャラクターは警戒の叫びを上げることで起爆することができる。キャラクターが罫を起爆するための声を上げたなら、1d6をロールしろ。そしてそのキャラクターのイニシアチブ値から引け。罫が起爆するのは、そのイニシアチブ値となる。3つの罫は同時に起爆し、範囲内を炎に包む。効果範囲内のいる者すべては攻撃を受ける。

**+8対“反応”； 3d6 + 3ダメージ；**  
**ヒット/ミスのいずれにかかわらず、伏せ状態になる。**

爆発に巻き込まれて死んだアニマスは、彼らのエッセンス・トランスファランスを使うことができない。罫の仕掛けられた坑道は崩落して埋まる。

#### 縦穴 Pit:

水の流れ落ちる縦穴は、地面から40フィート(8マス)落下した後、広く深い淵に至る。縦穴に落ちたクリーチャーは4d10ダメージを受けるが、深い水に落下するため半減される。これは通常に〈軽業〉判定で減少させることができる(修得済みであれば)。縦穴をよじ登るためには、難易度15の〈運動〉判定を必要とする；忘れてはならないことは、頂上まで40フィート(8マス)あることだ。

#### 水たまり Pool:

入口の前に広がる水たまりは膝までの深さであり、移動困難地形として扱われる。2つの小さな水たまりがつながった先は“流れ”を形成している。

#### 流れ Stream:

縦穴に流れ落ちる水は挑戦的な地形となっている；そこは深くはないが、急流だ。乾燥したマスから流れのマスに入るには、難易度8の〈軽業〉判定が要求される。この判定に失敗したクリーチャーはバランスを失い、移動アクションはそこで終了する。もし判定結果が4以下であるなら、クリーチャーはさらに伏せ状態になる。



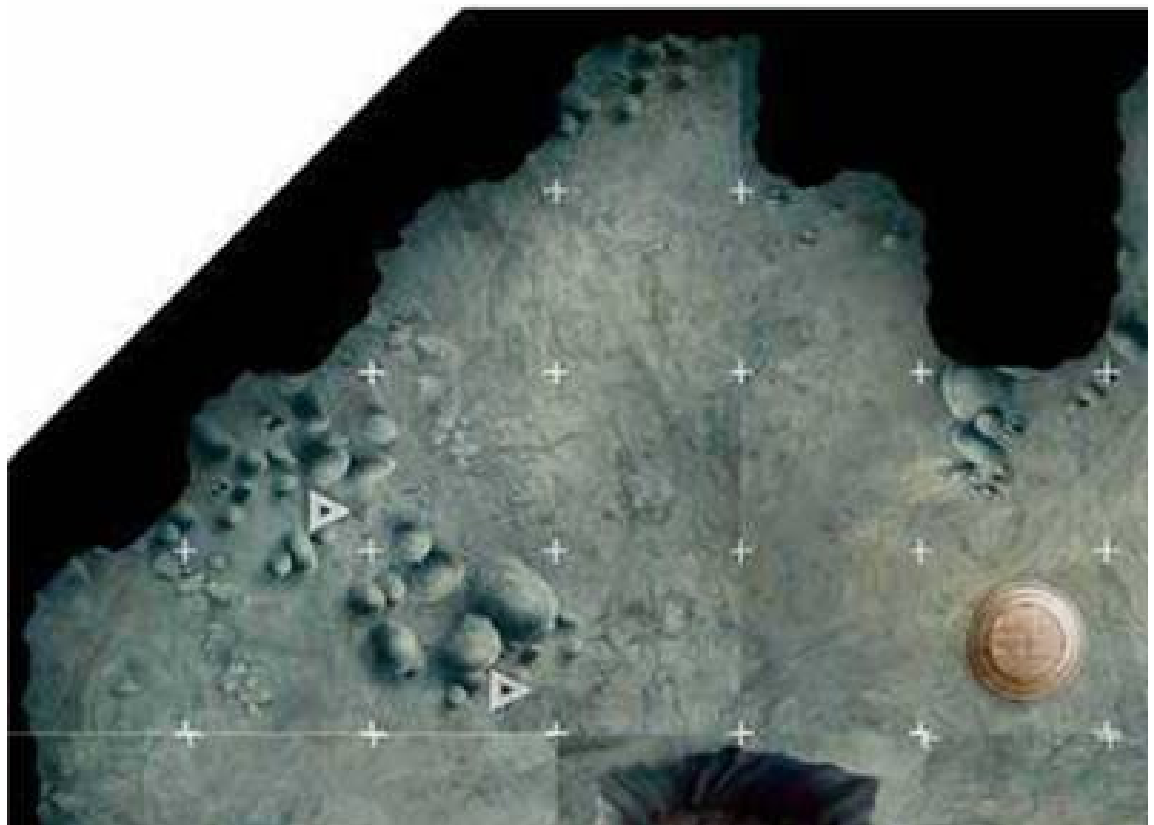
## 遭遇C1： ヘクエルンの救出

→  
接合面A

酸のつまった樽。  
傾けると・・・

↓

接合面C  
↓





↑  
接合面C



縦穴： 声が聞こえる。



照明： 壁には松明が掲げられ、薄暗い明るさである。

→  
接合面B

←  
接合面A

PC	PC	PC	PC
PC	PC	PC	PC

← PCの初期配置位置



← 階段 移動困難地形



接合面D  
↓

↑  
接合面D



←  
接合面B



## 遭遇C3： 最初のバリケード

→

木製の橋げたのようなものは  
バリケードを表す。



照明： ランタンが置かれ、明るい明るさである。

→  
接合面A



←  
接合面A

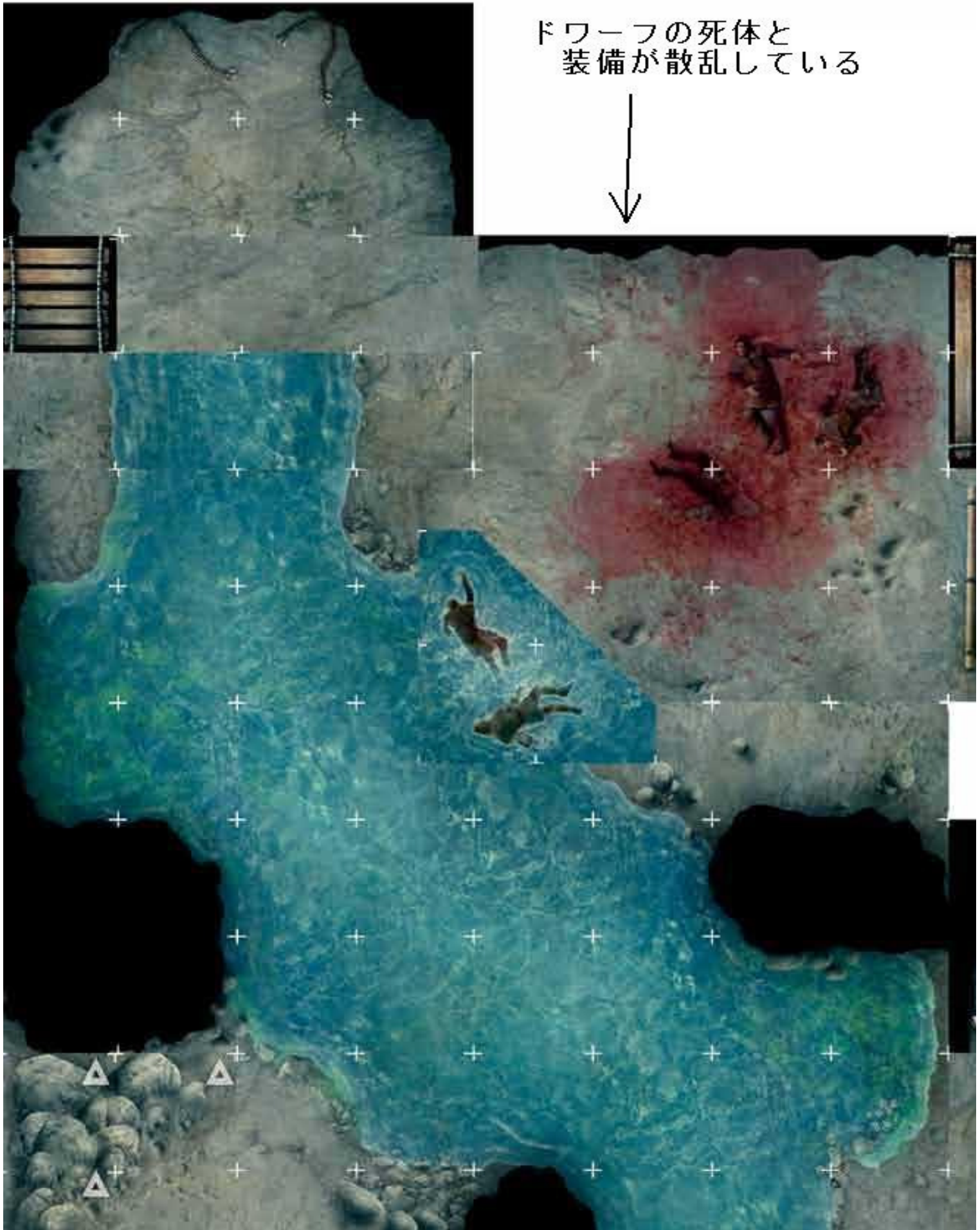
PC ↓	PC ↓	PC ↓	PC初期配置 下側3×3の 範囲内



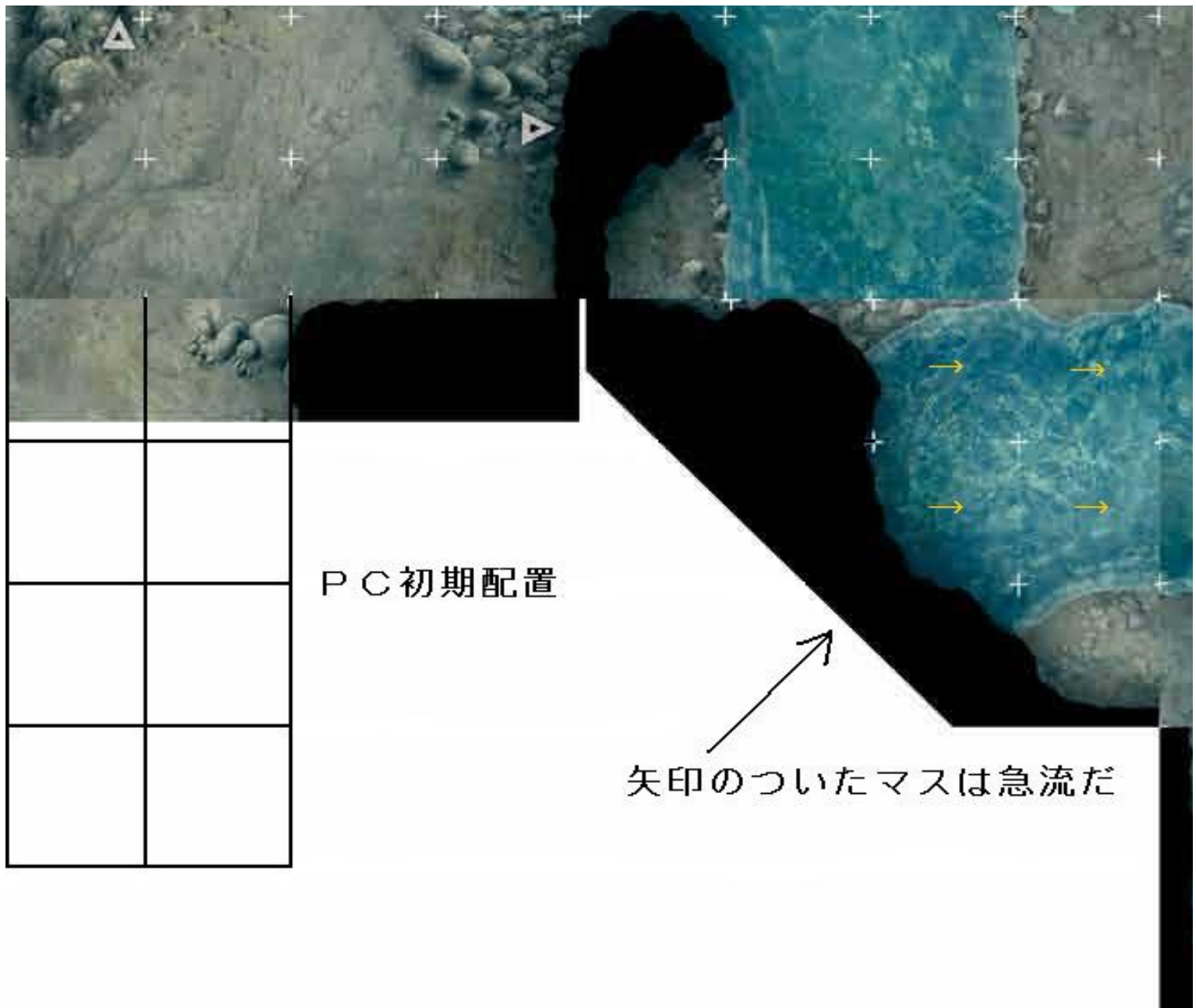
## 遭遇C4: ユジキーラスの泉

→  
接合面A

ドワーフの死体と  
装備が散乱している

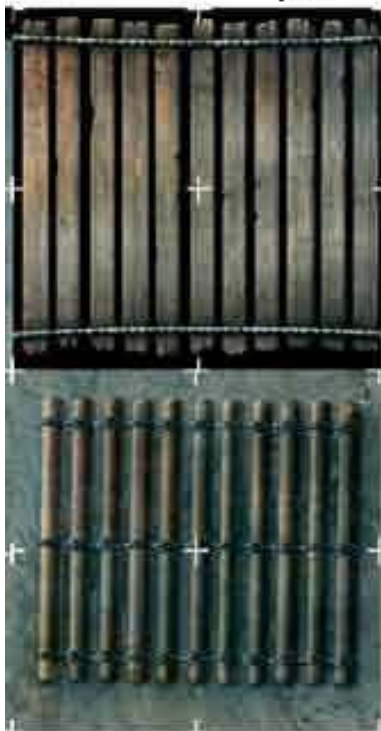






←  
接合面A

バリケード

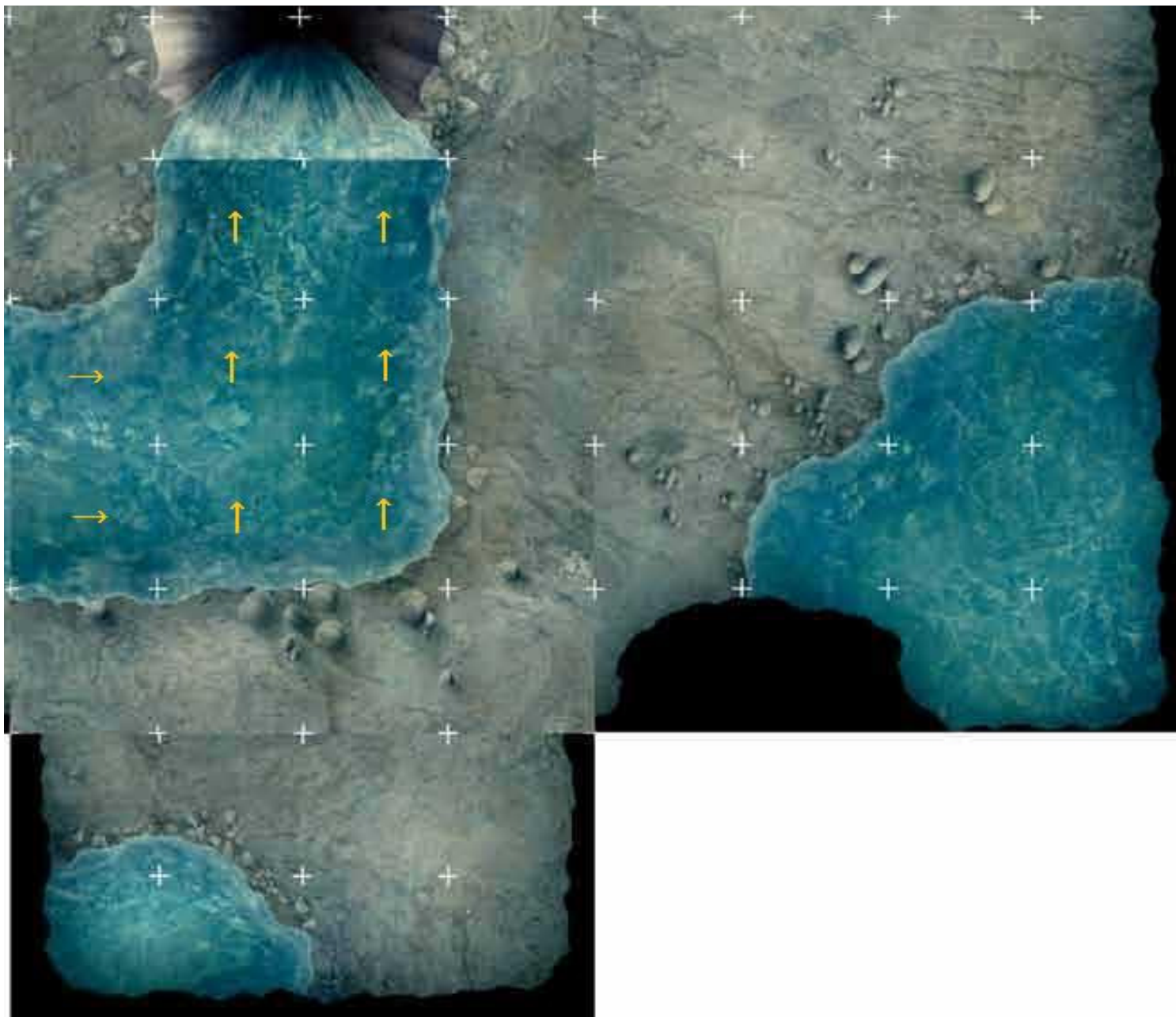


照明：ここは光源がない限り暗い

水たまり：移動困難地形

縦穴：一見したところかなり深い





←  
接合面B



## 遭遇C1：ヘクエルンの救出

ドゥエルガルの衛兵 Duergar Guard		レベル4 兵士役
中型・自然・人型		XP175
hp: 58 ; 重傷値 29	イニシアチブ +6	
AC 20 ; 頑健 17 ; 反応 15 ; 意志 15	感覚 〈知覚〉+4	
移動速度: 5	暗視	
抵抗: [火]5、[毒]5		
標準アクション		
☞ : アシッド・カップ／酸のカップ([酸]) ◆ 1回のみ		
攻撃: 遠隔・3(クリーチャー1体) ; +4対“反応”		
ヒット: 継続的[酸]ダメージ2(セーブ・終了)。		
④ : 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+6 ダメージ。		
効果: ドゥエルガルの衛兵は、目標の次のターンの終了時まで目標をマークする。		
マイナー・アクション		
インファナル・アンガー／地獄の憎悪([火]) ◆ 再チャージ ㊄㊄		
効果: 衛兵の次のターンの開始時まで、近接攻撃に4の追加[火]ダメージを与え、また衛兵に隣接している敵が移動したなら、衛兵は即応・対応として1マスのシフトを行なう。		
⑤ : インファナル・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+3 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(セーブ・両方とも終了)。		
技能: 〈地下探検〉+9		
【筋】	14 (+4)	【敏】 15 (+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		

衛兵1	衛兵2	衛兵3
58	58	58
29	29	29

ハイヴ・ウォリアー Hive Warrior		レベル2 遊撃役
中型・自然・野獣		XP125
hp: 36 ; 重傷値 18	イニシアチブ +6	
AC 16 ; 頑健 14 ; 反応 15 ; 意志 11	感覚 〈知覚〉±0	
移動速度: 8 、 登攀 8	振動感知10、夜目	
標準アクション		
④ :ピアシング・バイト／貪く噛みつき([酸]) ◆ 無限回		
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +7対AC		
ヒット: 1d8+6 ダメージ。ハイヴ・ウォリアーの攻撃は、すでに継続的[酸]ダメージを受けている目標に対しては、1d10の追加[酸]ダメージを与える。		
トリガー型のアクション		
ハイヴ・ウォリアー・フレンジー／戦士アリの狂乱 ◆ 無限回		
トリガー: このハイヴ・ウォリアーから10マス以内にいるいずれかのジャイアント・アントのヒット・ポイントが0になる。		
効果(フリー): このハイヴ・ウォリアーは“マークされた状態”ではなくなり、また呪われていたならその呪いも終了する。そして2マスのシフトを行なう。		
【筋】 14 (+3)	【敏】 17 (+4)	【判】 9 (±0)
【耐】 12 (+2)	【知】 2 (−3)	【魅】 4 (−2)
属性: 無属性		言語: -

アント1	アント2
36	36
18	18

### 第3遭遇

アント1	アント2
36	36
18	18

### 第4遭遇

アント
36
18



## 遭遇C3：最初のバリケード

ダスト・デヴィル Dust Devil	レベル3 遊撃役
小型・元素・魔獣(風、地)	XP150
hp: 47 ; 重傷値 23	イニシアチブ +7
AC 18 ; 頑健 14 ; 反応 16 ; 意志 14	感覚 〈知覚〉±0
移動速度: 8	
<b>標準アクション</b>	
④ : グラスピング・ウィンズ／つかみかかる風 ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +8対“反応”	
ヒット: 1d8+6 ダメージ。このエレメンタルは目標を2マス横滑りさせる。	
← : スティンギング・サンズ／肌を刺す砂塵 ◆ 遭遇毎	
攻撃: 近接範囲・爆発3 (爆発範囲内のクリーチャーすべて); +8対“頑健”	
ヒット: 3d6+6 ダメージ。目標はこのエレメンタルの次のターンの終了時まで盲目状態になる。	
<b>移動アクション</b>	
ゲイル・ブラスト／突風炸裂 ◆ 再チャージ ☒☒☒	
このエレメンタルは5マスのシフトを行い、このシフト中に自分が移動して隣接した敵全員に対して1回ずつ攻撃を行なう。	
攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +8対“頑健”	
ヒット: 目標は倒れて伏せ状態になる。	
技能: 〈隠密〉+10	
【筋】 8 (±0) 【敏】 18 (+5) 【判】 8 (±0)	
【耐】 15 (+3) 【知】 5 (−2) 【魅】 15 (+3)	
属性: 無属性	言語: 始原語

ダスト・デヴィル
47
23

コボルドの長槍兵 Kobold Piker	レベル2 暴れ役
小型・自然・人型(爬虫類)	XP125
hp: 42 ; 重傷値 21	イニシアチブ +2
AC 15 ; 頑健 15 ; 反応 14 ; 意志 14	感覚 〈知覚〉+7
移動速度: 6	暗視
<b>特徴</b>	
パイカー・タクティクス／長槍戦術	
長槍兵が隣接マスに侵入した敵に対して近接基礎攻撃を行なうとアクションを待機したなら、その攻撃のダメージは+8ダメージされる。	
<b>標準アクション</b>	
④ : コボルド・パイク／コボルド用長槍(〔武器〕) ◆ 無限回	
攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +7対AC	
ヒット: 1d12+6 ダメージ。	
↓ : ウォーディング・ストライク／防衛打撃(〔武器〕) ◆ 再チャージ ☒☒☒	
攻撃: 近接・1 (クリーチャー1体); +7対“頑健”(目標に隣接する味方1体毎に+1)	
ヒット: 1d12+6 ダメージ。目標は1マス押しやられる。	
<b>マイナー・アクション</b>	
シフティ／素早いシフト ◆ 無限回	
効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。	
技能: 〈運動〉+8、〈隠密〉+9	
【筋】 15 (+3) 【敏】 13 (+2) 【判】 12 (+2)	
【耐】 12 (+2) 【知】 7 (−1) 【魅】 10 (+1)	
属性: 悪	言語: 竜語
装備: コボルド・パイク、ハイド・アーマー	

長槍兵1	長槍兵2
42	42
21	21

ドゥエルガルの鉱夫 Duergar Miner	レベル5 雑魚 暴れ役
中型・自然・人型	XP50
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 +5
AC 20 ; 頑健 17 ; 反応 14 ; 意志 17	感覚 〈知覚〉+4
移動速度: 5	暗視
抵抗: [火]10、[毒]10	
<b>標準アクション</b>	
④ : 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); +8対AC	
ヒット: 6 ダメージ。	
技能: 〈地下探検〉+11	
【筋】 17 (+5) 【敏】 13 (+3) 【判】 14 (+4)	
【耐】 20 (+7) 【知】 10 (+2) 【魅】 7 (±0)	
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	



## 遭遇C4: ユジキーラスの泉

ユジキーラス、ドウエルガルの術士 Uxichyrath, Duergar Theurge 中型・自然・人型(デヴィル) XP200	レベル5 制御役
hp: 63 ; 重傷値 31 AC 19 ; 頑健 15 ; 反応 15 ; 意志 17 移動速度: 5 抵抗: [火]5、[毒]5	イニシアチブ +2 感覚 <知覚>+11 暗視
<b>標準アクション</b>	
④ : 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); +10対AC ヒット: 1d8+6 ダメージ。	
ㄱ : ヘルボルト/地獄の矢([火]) ◆ 無限回 攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +9対“反応” ヒット: 2d6+6 [火]ダメージ。	
✱ : プリムストーン・ヘイル/燃える硫黄の雨([火]) ◆ 再チャージ ㊄㊄ 攻撃: 遠隔範囲・爆発2・15マス以内(爆発内のクリーチャーすべて); +9対“反応” ヒット: 3d6+6 [火]ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。	
✱ : ヴァイル・フュームズ/不浄の瘴気([毒]) ◆ 再チャージ: 初めて重傷になった時点 攻撃: 遠隔範囲・爆発2・15マス以内(爆発内のクリーチャーすべて); +9対“頑健” ヒット: 3d6+6 [毒]ダメージ。目標はこのドウエルガルの次のターンの終了時まで盲目状態になる。	
ㄱ : ウェイヴ・オヴ・ディスペア/絶望の波([精神]) ◆ 遭遇毎 攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射内のクリーチャーすべて); +9対“意志” ヒット: 3d6+6 [精神]ダメージ。目標は減速状態かつ幻惑状態(セーブ・両方とも終了)。	
<b>マイナー・アクション</b>	
㊄ : インファーマル・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+6 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(セーブ・両方とも終了)。	
技能: <魔法学>+7、<地下探検>+13、<宗教>+7 【筋】 13 (+3) 【敏】 12 (+3) 【判】 18 (+6) 【耐】 16 (+5) 【知】 15 (+4) 【魅】 11 (+2) 属性: 悪 言語: 共通語、深淵語、ドワーフ語 装備: ウォーハンマー	

ユジキーラス
63 31

ドウエルガルの斥候 Duergar Scout 中型・自然・人型(デヴィル) XP175	レベル4 奇襲役
hp: 48 ; 重傷値 24 AC 18 ; 頑健 17 ; 反応 16 ; 意志 16 移動速度: 5 抵抗: [火]5、[毒]5	イニシアチブ +8 感覚 <知覚>+9 暗視
<b>特徴</b>	
シャドウ・アタック/影からの攻撃 ドウエルガルの斥候は、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。	
<b>標準アクション</b>	
④ : 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。	
④ : 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: 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。	
<b>マイナー・アクション</b>	
㊄ : インファーマル・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(セーブ・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	

斥候1	斥候2
48	48
24	24

インファーマル・アーマー・アニマス Infernal Armor Animus 中型・永劫・自律体(アンデッド、デヴィル) XP38	レベル3 雑魚 兵士役
hp: 1; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない AC 17 ; 頑健 16 ; 反応 15 ; 意志 14 移動速度: 6 抵抗: [火]5	イニシアチブ +5 感覚 <知覚>+1 暗視
<b>特徴</b>	
㊄ ブラッドラスト/流血の渴望 ◆ オーラ2 オーラ内にいる雑魚でないデヴィルは全員、ダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。複数のブラッドラストのオーラが重なる場合、ボーナスは累積する。	
<b>標準アクション</b>	
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); +8対AC ヒット: 5 ダメージ。	
<b>トリガー型のアクション</b>	
エッセンス・トランスファランス/霊力委譲([回復]) ◆ 一日毎 トリガー: インファーマル・アーマー・アニマスのヒット・ポイントが0に減少した時点。 効果(フリー): アニマスから5マス以内でもっとも近くにいる、雑魚でないデヴィルは、15ヒット・ポイントを回復する。	
【筋】 19 (+5) 【敏】 14 (+3) 【判】 10 (+1) 【耐】 15 (+3) 【知】 8 (±0) 【魅】 11 (+1) 属性: 悪 言語: - 装備: ヘヴィ・シールド、ショート・ソード	



## 遭遇1－1：コボルドの守備隊

コボルドのスリング兵 Kobold Slinger		レベル1 砲撃役
小型・自然・人型(爬虫類)		XP100
hp: 24	重傷値 12	イニシアチブ +3
AC 13	頑健 12	反応 14
意志 12	感覚 <知覚>+1	
移動速度: 6	暗視	
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); +8対AC		
ヒット: 1d4+3 ダメージ。		
⑤ :スリング([武器]) ◆ 無限回		
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +8対AC		
ヒット: 1d6+5 ダメージ。		
✂ :スペシャル・ショット/特殊な矢弾([武器]) ◆ 無限回 (遭遇毎3回)		
攻撃: 遠隔・20(クリーチャー1体); +8対AC		
ヒット: 1d6+5 ダメージ。さらに以下の効果から1つ(1d6をロール)		
☐☐ スティンク・ポット/悪臭弾: 目標は攻撃ロールに-2のペナルティを受ける(セーフ・終了)。		
☐☐ ファイアー・ポット/火炎弾([火]): 目標は継続的[火]ダメージ2を受ける(セーフ・終了)。		
☐☐ グルーポット/粘着弾: 目標は“動けない状態”となる(セーフ・終了)。		
マイナー・アクション		
シフティ/素早いシフト ◆ 無限回		
効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。		
【筋】 9 (-1)	【敏】 17 (+3)	【判】 12 (+1)
【耐】 12 (+1)	【知】 9 (-1)	【魅】 10 (±0)
属性: 悪		
言語: 共通語、竜語		
装備: レザー・アーマー、ダガー、スリングにブリット20発とスペシャル・ショット3発		

スリング兵1	スリング兵2	スリング兵3
24	24	24
12	12	12

コボルドの穴掘り Kobold Tunneler		レベル1 雑魚 遊撃役
小型・自然・人型(爬虫類)		XP25
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 +5
AC 15	頑健 12	反応 14
意志 12	感覚 <知覚>+1	
移動速度: 6	暗視	
標準アクション		
④ :ジャヴェリン([武器]) ◆ 無限回		
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +6対AC		
ヒット: 4 ダメージ。		
⑤ :ジャヴェリン([武器]) ◆ 無限回		
攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +6対AC		
ヒット: 4 ダメージ。		
マイナー・アクション		
シフティ/素早いシフト ◆ 無限回		
効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。		
トリガー型のアクション		
ナロウ・エスケープ/隘路突破 ◆ 遭遇毎		
トリガー: コボルドに近接範囲/遠隔範囲がヒット/ミスする。		
効果(即応・割込): このコボルドは3マスのシフトを行なう。		
【筋】 8 (-1)	【敏】 16 (+3)	【判】 12 (+1)
【耐】 12 (+1)	【知】 9 (-1)	【魅】 10 (±0)
属性: 悪		
言語: 共通語、竜語		
装備: レザー・アーマー、ジャヴェリン3本		





## 遭遇1－2：祖先を讃える大広間

コボルドの捷剣兵 Kobold Quickblade			レベル1 遊撃役
小型・自然・人型(爬虫類)			XP100
hp: 29	重傷値 14	イニシアチブ +5	
AC 15	頑健 12	反応 14	意志 12
移動速度: 6			感覚 <知覚>+1
暗視			
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); +6対AC			
ヒット: 1d6+3 ダメージ。このコボルドがターンを開始してからシフトした1マス毎に、攻撃のダメージが+2ずつ追加される。			
移動アクション			
フリート・フィート/快走 ◆ 無限回			
効果: このコボルドは3マスのシフトを行なう。			
マイナー・アクション			
シフティ/素早いシフト ◆ 無限回			
効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。			
【筋】	8 (−1)	【敏】	17 (+3)
【判】	13 (+1)	【知】	9 (−1)
【耐】	13 (+1)	【魅】	10 (±0)
属性: 悪		言語: 共通語、竜語	
装備: レザー・アーマー、ライト・シールド、ショート・ソード			

捷剣兵
29
14



竜鱗盾のコボルド Kobold Dragonshield		レベル2 兵士役
小型・自然・人型(爬虫類)		XP125
hp: 36 ; 重傷値 18	イニシアチブ +4	
AC 18 ; 頑健 14 ; 反応 13 ; 意志 13	感覚 <知覚>+2	
移動速度: 5	暗視	
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); +7対AC		
ヒット: 1d6+6 ダメージ。		
効果: 目標はコボルドの次のターンの終了時までマークされた状態になる。		
↓ : ダーティ・タクティクス/卑劣な戦闘術([武器]) ◆ 遭遇毎		
攻撃: 近接・1(クリーチャー1体); +5対“反応”		
ヒット: 2d6+7 ダメージ。目標はコボルドの次のターンの終了時まで“動けない状態”になる。		
ミス: 半減ダメージ。目標はコボルドの次のターンの終了時まで減速状態になる。		
マイナー・アクション		
シフティ/素早いシフト ◆ 無限回		
効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。		
トリガー型のアクション		
ドラゴンシールド・タクティクス/竜鱗盾の戦闘術 ◆ 無限回		
トリガー: 隣接する1体の敵が自分から離れるようにシフトする、または1体の敵が自分に隣接するように移動する		
効果(即応・対応): このコボルドは1マスのシフトを行なう。		
技能: <運動>+8、<隠密>+7、<盗賊>+7		
【筋】 14 (+3) 【敏】 13 (+2) 【判】 12 (+2)		
【耐】 12 (+2) 【知】 9 (±0) 【魅】 10 (+1)		
属性: 悪 言語: 共通語、竜語		
装備: スケイル・アーマー、ライト・シールド、ショート・ソード		

竜鱗盾1	竜鱗盾2	竜鱗盾3
36	36	36
18	18	18

コボルドの竜司祭 Kobold Wyrmpriest		レベル3 砲撃役(指揮)
小型・自然・人型(爬虫類)		XP150
hp: 36 ; 重傷値 18	イニシアチブ +4	
AC 17 ; 頑健 13 ; 反応 15 ; 意志 15	感覚 <知覚>+4	
移動速度: 6	暗視	
標準アクション		
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: 1d6+5 ダメージ。		
↘ : エナジー・オーブ/エネルギー弾([冷気]) ◆ 無限回		
攻撃: 遠隔・10(クリーチャー1体); +8対“反応”		
ヒット: 1d8+6 [冷気]ダメージ。		
← : ドラゴン・プレス/竜の吐息([冷気]) ◆ 遭遇毎		
攻撃: 近接範囲・噴射3(噴射内のクリーチャーすべて); +8対“頑健”		
ヒット: 2d6+5 [冷気]ダメージ。		
ミス: 半減ダメージ。		
マイナー・アクション		
シフティ/素早いシフト ◆ 無限回		
効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。		
↖ : インサイト・フェイス/信仰の鼓舞 ◆ 遭遇毎		
近接範囲・爆発10; 範囲内にいる味方のコボルドは全員、一時的ヒット・ポイント5を獲得し、1マスのシフトを行うことができる。		
技能: <隠密>+10、<盗賊>+10		
【筋】 9 (±0) 【敏】 16 (+4) 【判】 17 (+4)		
【耐】 12 (+2) 【知】 9 (±0) 【魅】 12 (+2)		
属性: 悪 言語: 共通語、竜語		
装備: ハイド・アーマー、スピア、骨製の仮面		

竜司祭
36
18

## 遭遇1－3：謁見室

フレジング・ホワイト・ドラゴン Fledgling White Dragon 大型・自然・魔獣(ドラゴン)	レベル1 精鋭 暴れ役 XP200
hp: 64 ; 重傷値 32 AC 15 ; 頑健 15 ; 反応 11 ; 意志 13 感覚 〈知覚〉+7 移動速度: 6 (氷渡り)、飛行 6(ホバリング) 暗視 抵抗: [冷氣]5 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 +0
<b>特徴</b> サヴェッジ・ブラッド／残虐な血潮 “重傷”中、ドラゴンは出目が17-20でクリティカル・ヒットにすることができる。	
<b>標準アクション</b> ④ : バイト／噛みつき([冷氣]) ◆ 無限回 攻撃: 近接・2(クリーチャー1体); +6対AC ヒット: 1d12+11 [冷氣]ダメージ。	
↓ : クロー／爪 ◆ 無限回 攻撃: 近接・2(クリーチャー1体または2体); +6対AC。ドラゴンの目標が1体だけであるなら、クリーチャーに対して2回の攻撃を行うことができる。 ヒット: 1d12+4 ダメージ。	
← : プレス・ウェポン／プレス攻撃([冷氣]) ◆ 再チャージ ㊦㊧ 攻撃: 近接範囲・噴射5(噴射内のクリーチャー); +4対“反応”。 ヒット: 2d8+4 [冷氣]ダメージ。目標は減速状態になる(セーブ・終了)。 ミス: 半減ダメージ。	
<b>トリガー型のアクション</b> ↓ : テイル・スラップ／尾の打ちつけ ◆ 無限回 トリガー: このドラゴンを挟撃している敵が攻撃をヒットする。 攻撃(即応・対応): 近接・2(トリガーしたクリーチャー1体); +4対“頑健”。 ヒット: 1d12+4 ダメージ。ドラゴンは目標を3マス押しやる。	
<b>ブラディッド・プレス／手負いのプレス ◆ 遭遇毎</b> トリガー: このドラゴンが最初に“重傷”になる。 効果(フリー): ドラゴンはプレス・ウェポンを再チャージし、即座にそれを使用する。	
技能: 〈運動〉+9 【筋】 18 (+4) 【敏】 11 (±0) 【判】 15 (+2) 【耐】 16 (+3) 【知】 8 (−1) 【魅】 8 (−1) 属性: 悪 言語: 共通語、竜語	

コボルドの腕きき剣士 Kobold Slyblades 小型・自然・人型(爬虫類)	レベル4 奇襲役 XP175
hp: 48 ; 重傷値 24 AC 18 ; 頑健 12 ; 反応 16 ; 意志 14 感覚 〈知覚〉+3 移動速度: 6 暗視	イニシアチブ +10
<b>特徴</b> コンバット・アドヴァンテージ／戦術的優位 このコボルドは自分が戦術的優位を得ている目標に対するすべての近接攻撃に 2d6 の追加ダメージを与える。	
<b>標準アクション</b> 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); +9対AC ヒット: 1d6+5 ダメージ。	
↓ : ツイン・スラッシュ／双斬撃([武器]) ◆ 無限回 戦術的優位が必要; このコボルドは2回のショート・ソード攻撃を行なう。両方の攻撃が同じ目標にヒットした場合、その目標は継続的ダメージ5を受ける(セーブ・終了)。	
<b>マイナー・アクション</b> シフティ／素早いシフト ◆ 無限回 効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。	
<b>トリガー型のアクション</b> スライ・ドッジ／狡猾な回避 ◆ 無限回 トリガー: 近接か遠隔攻撃の目標になる 効果(即応・割込): このコボルドは攻撃の目標を、隣接する1体の雑魚コボルドに変更させる。	
技能: 〈隠密〉+13、〈軽業〉+11、〈盗賊〉+13 【筋】 9 (+1) 【敏】 18 (+6) 【判】 12 (+3) 【耐】 12 (+3) 【知】 9 (+1) 【魅】 14 (+4) 属性: 悪 言語: 共通語、竜語 装備: レザー・アーマー、ショート・ソード2本	

ドラゴン	腕きき剣士1	腕きき剣士2
64	48	48
32	24	24

コボルドの切り込み屋 Kobold Cutter 小型・自然・人型(爬虫類)	レベル2 雑魚 XP31
hp: 1; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない AC 16 ; 頑健 14 ; 反応 14 ; 意志 11 感覚 〈知覚〉+1 移動速度: 6 暗視	イニシアチブ +6
<b>特徴</b> スピニング・スラッシュ／小剣振りまわし コボルドがショート・ソードの攻撃でヒットを与えたなら、コボルドは自分に隣接する別の敵1体に2のダメージを与える。	
<b>標準アクション</b> 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); +7対AC ヒット: 5 ダメージ。	
<b>マイナー・アクション</b> シフティ／素早いシフト ◆ 無限回 効果: このコボルドは1マスのシフトを行なう。	
【筋】 8 (±0) 【敏】 16 (+4) 【判】 10 (+1) 【耐】 14 (+3) 【知】 9 (±0) 【魅】 10 (+1) 属性: 悪 言語: 共通語、竜語 装備: レザー・アーマー、ショート・ソード2本	

