

エベロン大追跡！

「ダンジョンズ&ドラゴンズ 4 版」 4Lv キャラクター用 複数卓シナリオ

初めに

エベロンにて多くの国々が争った「最終戦争」が、その一国であるサイアリの消滅によって終結して 4 年。その終戦を記念した“悲嘆の日”の追悼式典に集まる各国の要人への同時テロ勃発。更に混乱のスキをついて研究中的アーティファクトの破片が強奪される。

襲撃者を追撃して彼らの目的を突き止め、秘宝を奪い取るべく、各国から探索チームが派遣される。

プレイヤーの方々はエベロンの主要な五つの国々と周辺の強国・・・魔法の国アンデル、骸骨兵士が並ぶ軍事国家カルナス、宗教国家スレイン、新進の気風を備えたブレランドから 2 チーム、祖国を失った流浪の民ニュー・サイアリ、海賊国家ラザー公国、未開の地クバーラからチームとして派遣されます。あなた達を派遣した国々は互いに信頼はなく、彼らはそれぞれ他チームを蹴落としてでも、秘宝を奪い取ってくることを求めています。

コーヴェア大陸の地図を片手に、準備された沢山の遭遇の中からチャレンジしたい遭遇をチームで選択して頂きます。

各遭遇と遭遇の間には移動にかかる時間コストが設定されており、このコストによって最終ステージに到着する時間が異なります。より少ない移動コストで最終ステージへ到着することにより、最終ステージに有利な立場でチャレンジする事が出来ます。移動コストは、遭遇間だけでなく各遭遇の目的達成時間によって増減する事もあります。一つの遭遇に参加できるチーム数は決まっていますので、他チームの妨害の為に、お目当ての遭遇を奪う等も行えます。

本シナリオは DAC2010 の企画卓における、複数卓によるトーナメント方式のゲームのために用意された 4Lv キャラクター向けの冒険です。序盤においてそれぞれのパーティがアイテムの回収と目的地への到達速度を競いながら遭遇を行い、最終的に敵本拠地で背後にいる黒幕に戦いを挑むことになります。

冒険の準備：

DM の担当遭遇の分担： 本シナリオにおいて、ゲームに参加する各 DM はフェーズ 2～4 において、それぞれ担当するルートに該当する[遭遇 A2～D4]のうち 3 つを、フェーズ 1 と 4 において共通遭遇である[遭遇 X1 と X5]のマスタリングをすることになります。予め、担当する遭遇を決めて、その内容を把握しておいてください。

PC の準備： 本シナリオでは、予め作製されたプレロールド PC を用いるか、事前登録した自作 PC にて冒険を行うことになっています。ゲーム開始日の前にプレイヤーにチームを組んで PC を準備して貰ってください。

冒険の背景説明とシナリオの流れ：

背景説明： エベロンにて多くの国々が争った「最終戦争」が、その一国であるサイアリが消滅によって終結して 4 年経過しています。多くの国は、つかの間の平和を享受しつつ、ふたたびおとずれるであろう

争いの日々に備えて水面下での駆け引きを行っています。

世界の多くの人々は“悲嘆の日”の再来を恐れていますが、その再来を望んでいるものもいます。“悲嘆の日”が世界が更新されるために必要な段階であると考えるドルイドの一派“冬の子ら”と機械による新世界と“来たるべき神”を信仰してその合成を望むウォーフォージドの団“ゴッドフォージド”もそういったグループです。

彼らは同盟を組んで活動を開始した。モーンランドの廃棄された魔法炉において、ゴッドフォージドらが求める、“人造の神”を構築し、“悲嘆の日を”大陸全土において再現することを目的としています。

彼らを背後で操っているのは、集団の内部に潜入しているカイパー教団と異形たちです。彼らはビホルダー達の主である“千眼の王”ベラシャイラの復活を目論んで暗躍しています。

彼らは最終戦争の終戦を記念した“悲嘆の日”の追悼式典に集まる各国の要人への同時テロを行い。混乱のスキをついて研究中的アーティファクトである“ツアイスの幻灯機”の破片を強奪しました。彼らは強奪後に部品を解体し、追跡者を牽制しつつ本拠地に持ち帰ります。

“ツアイスの幻灯機”は沢山のレンズが埋め込まれた複雑な機械です。注ぎ込まれた魔力を元に彼方の領域と接続し、過去や未来、あるいは遠く離れた風景を映し出し、あるいは実体ある立体映像を作成するアーティファクトです。

“ツアイズ”というのは発掘者の名前で、機能を示すものではありません。今までの研究で分かっているのは、“過去や未来、あるいは遙か彼方の光景を映し出し、時には実体化させる”ということです。

本拠地で再び組み直して魔法炉に組み込んで、同盟の目的である“悲嘆の日”を再来させる人造神の合成を試みます。しかし、内部に潜んだカイパー教団の働きにより、実際に構築されるのはベラシャイラの化身です。

襲撃を受けた各国はアーティファクトの回収を目的にそれぞれエージェントを派遣することを決定しました。彼らは表面上は協力して行動するように言われていますが、実際には妨害してでも自国で確保するように命じられています。

シナリオの流れ： 本シナリオは全体説明と卓分け後、5 つのフェーズで構成されています(図 1 「シナリオ進行図」参照)。

まず、フェーズ 1 の遭遇を行い、パーティの戦力と連携の確認を行ってください。この後には予め予告して大休憩を入れて下さい。

その後、シナリオの状況説明と特殊ルールの説明を行い、フェーズ 2 以降の遭遇を実施して貰います。この段階では、それぞれの遭遇に関わる移動経路と遭遇にかかる時間が計算されます。パーティは経路を決定し、担当 DM が卓に移動して遭遇を行い、遭遇終了後に小休憩を行ってください。

大休憩は任意のタイミングで取ることが出来ますが、沢山取るほどに多くの時間が必要になるようになっていきます。

フェーズ 5 では、魔法炉を通り抜けてそこで合成されているベラシャイラの化身を倒し、アーティファクトを回収することになります。どこか一つのチームが達成した時点でシナリオは終了となります。

トーナメントのルール：

当日のスケジュール：

| | | |
|----------|---------------|--------|
| オープニング | ： 10:30-10:45 | 全体説明 1 |
| 第 1 フェーズ | ： 10:45-11:30 | |
| ルール説明 | ： 11:30-11:40 | 全体説明 2 |
| ★大休憩 | | |
| 昼休み | ： 11:40-12:40 | |

| | |
|----------|---------------|
| 第 2 状況説明 | ： 12:40-12:50 |
| 第 2 フェーズ | ： 12:50-13:40 |
| 第 2 後処理 | ： 13:40-13:45 |

| | |
|----------|---------------|
| 第 3 状況説明 | ： 13:55-14:05 |
| 第 3 フェーズ | ： 14:05-15:00 |
| 第 3 後処理 | ： 15:00-15:05 |

| | |
|----------|---------------|
| 第 4 状況説明 | ： 15:15-15:25 |
| 第 4 フェーズ | ： 15:25-16:20 |
| 第 4 後処理 | ： 16:20-16:25 |

| | | |
|----------|---------------|--------|
| 第 5 状況説明 | ： 16:40-16:50 | 全体説明 3 |
| 第 5 フェーズ | ： 16:50-18:15 | |

| | | |
|--------|---------------|--------|
| エンディング | ： 18:15-18:30 | 全体説明 4 |
|--------|---------------|--------|

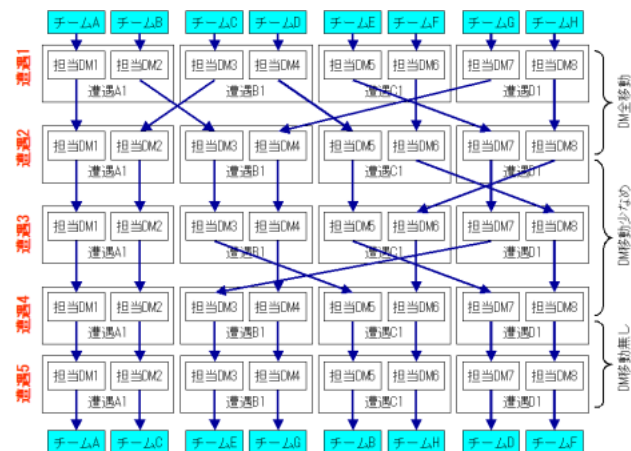
採点方法：

遭遇に到達する矢印に書かれている日数がその遭遇に到達するまでの経過日数となります。遭遇開始時にチーム管理シートに遭遇番号と共に経過日数を記録します。

また、遭遇終了時に追加の日数変動要素を記載し、累計日数を計算して記録します。フェーズ 5 開始時点で、この値が短かったチームは有利な条件でゲームを開始できます。

最終的にフェーズ 5 の遭遇でアーティファクトを入手できたチームが勝利となります。

図 1：シナリオ進行図



各チームは他のチームに介入するための手段として以下のカードを保持します。

- ・カード（6枚）

カードを使用するタイミング

- ・フェーズ2～4において使用
- ・遭遇選択（3回）
- ・遭遇中のライバルチーム（同遭遇選択チーム）への妨害（3回）

遭遇選拔


- ・カードのインシアチブ値が高いチームから選択（同値の場合は d20 の高いほう）
- ・使用したカードは消費し、場に公開されます。

遭遇中のライバルチームへの妨害

- ・カードに記載されている効果をライバルチームに及ぼす
- ・使用したカードは消費し、場に公開される
- ・カードの効果はその1ラウンド開始時に宣言、効果を及ぼす

カードの内容 (イニシアチブ値/妨害内容)

- ・ 1/一番早いイニシアチブのPC一体、イニシアチブ-10
- ・ 2/効果なし
- ・ 3/効果なし
- ・ 4/効果なし
- ・ 5/一番遅いイニシアチブのPC一体、転倒状態
- ・ 6/一番遅いイニシアチブのPC一体、1rd減速状態



チーム名(国名): ()

チーム管理シート

| キャラクター名 | プレイヤー名 | 役割 | 種族 / クラス |
|---------|--------|----|----------|
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |
| | | | / |


| フェーズ | 遭遇番号 | 移動コスト | 追加要素 | 小計 / 累計 |
|------|------|-------|------|---------|
| | 1 | | | / |
| | 2 | | | / |
| | 3 | | | / |
| | 4 | | | / |
| | 5 | | | / |

時間追加要素

- ・他のルートに行く: +1
- ・勝負に負けた : +2
- ・時間切れ : +4
- (勝負に負けていてもスタックしない)
- ・大休憩を取る : +4
- (何度でも取れるが一回ごとに加算)
- ・死者を復活させる: +2(1人ごとに)
- ・その他、遭遇ごとに少々

手に入れたもの(持ち主)

- ・ ()
- ・ ()
- ・ ()
- ・ ()
- ・ ()
- ・ ()
- ・ ()



ゲーム中の時間追加要素は以下の通りです。

- ・他のルートに行く : +1
- ・勝負に負けた : +2
- ・時間切れ : +4
(勝負に負けていてもスタックしない)
- ・大休憩を取る : +4
(何度でも取れるが一回ごとに加算)
- ・死者を復活させる : +2 (1人ごとに)

- ・また、幾つかの遭遇において、PCの行動の結果として経過時間が増減することがあります。
- ・移動経路に「歩」がある部分において、プレイヤー側から「トラヴェラーズ・チャント」儀式の利用が宣告された場合、その経路における移動コストが-1されます。

オープニング：全体説明 1

プレイヤー全体に向かって以下の文章を読み上げてください(ムービーを利用)。

エベロン世界とは何か

想像してみよう：

様々な人々と文化の存在する、工業の発達した中世世界を
国家が理想や信仰や領土の為に衝突する世界を
魔法と動力とが、発明と兵器をもたらした世界を
恐竜が家畜化されたり、野生のままで徘徊する世界を
長い戦争が終わり、英雄が変革をもたらすことの出来る世界を
灰色の陰に塗られた世界を --- 全ての友人が味方とは限らず、全ての悪漢が敵とは限らない
古代の謎、失われたアーティファクト、隠された危険のある世界を
ハイ・ファンタジーとヒロイックなアクションの世界を
それが、エベロンなのである

中でも発達した文明によって、精霊の力を封じ込めた飛空艇や、ライトニング・レイルと呼ばれる列車が行き交うコーヴェア大陸が今回の舞台となっている。

遥か昔、 ガリファー王国は、コーヴェア大陸全土に広がり、ガリファー1世とその王子、王女達が5つの国を修めていた。
アンデール・ブレランド・カルナス・スレイン・サイアリ。
王子王女達が治める土地は、そのまま彼らの名前をつけられ、「五つ国」として、一千年近く、ガリファー王国を繁栄に導いていた。
そして王が身罷られると、第一子がガリファーの王位を継ぐ。それがガリファー1世が40年に及ぶ治世において定めた王位継承のしきたりである。
ところが、ガリファー王国最後の王となった「ジャロット王」がこの世を去ると、この古き伝統は打ち捨てられた。
継嗣(けいし)たちが王位継承のしきたりを拒み、五つ国を治めていた総督達は自分こそ、王冠を次ぐにふさわしいと全面戦争を開始したのである。
ガリファーの五つの柱は消えうせ、五つに分裂し独立した。
それは後に、最終戦争と呼ばれることとなった。

一世紀にも及ぶこの戦争を止めたのは、デイ・オヴ・モーニングと呼ばれる、悲劇の日がきっかけである。
サイアリ……それは既に失われた国の名前となり、モーンランド、悲しみの国と呼ばれる恐ろしい出来事がきっかけである。
その悲劇の顛末を知る者はなく……残念ながらその悲劇に巻き込まれ生き残ったものもない。
幸いにして生き残ったものたちは国境にいたものや、運命の日に国外にいたものだけである。

以後、サイアリはモーンランドとよばれ、既にその国は存在しないとして扱われている。
最終戦争後、各国は4つの国となった今でも、五つ国と呼ばれ戦後の傷を癒していた。

アンデール

首都はフェアヘヴン、農耕が盛んな緑豊かな国である。ワインはコーヴェアと謳われている。
そして、秘術研究が盛んな国でもある。多くのウィザードが王宮を出入りしている。
今この土地を治めているのは女王、アーララ。彼女は最終戦争の後、和平に尽力した人物の一人ではあるが、ひそかな野心を抱いている。
平和なこの時期をただ安穏と過ごすのではなく、今こそアンデールの力を蓄え、来る日に備えガリファーの玉座を手に入れることだ。
領土に変化はあったものの、アンデールの民は誇り多角、誇り高き女王によって導かれ、誇り高き国として今日も存在している。

ブレランド

首都はロート。広大な土地には、農場や牧場が多くあるが、貿易と工業が盛んでもある。
広き領土を持っており、世襲貴族制と議会制を折衷した穏健な君主国として異彩を放っている。
老いたとはいえ、ボラネル王の地位は揺らぐことなく、君主制を崩すことなくブレランドを繁栄に導いている。
最終戦争での潇洒になりえたのではと囁かれるほど、この国の多大な人口とそして発達した技術は今でも一、二を争う。
シャーンと呼ばれる塔の町があるのもこの国である。シャーンは【全ての道はシャーンに通じる】といわれるほど交通の便が良い。

スレイン

首都はフレイムキープ
ソブリン・ホストが世界的な宗教となっていた中、700年前にシルヴァー・フレイムが人々の心を掴んで以来、宗教に対する情熱をたぎらせ続ける信仰神政国家でもある。
シルヴァー・フレイムは、ライカンスロピーなどの異端狩りをしていたことでも有名である。
統治しているのは形ばかりの女王、ディアーニではなく、炎の護り手ジャエラ・ダランがスレインの玉座に就いている。
彼女は聖堂の中で永遠に燃え続ける炎の奥深くから囁かれる。だが彼女自身はあくまでも託宣を受けるのが役目とされている。
託宣を元に発言しているのは枢機卿評議会であり、中でも高位枢機卿クローゼンはスレインは己の王国であると考えているようだ。

カルナス

首都はコース、夏が短く、長く厳しい冬が特徴の土地だが、エールやチーズが有名である。
コーヴェアの中でも軍事国家として名高いカルナスだが、最終戦争が始まって30年ほどで、蔓延する飢餓と病気でその力を失うこととなる。
だが死霊術師と死体回収人のおかげで、軍事力は回復していく。今もスケルトンやゾンビなどの死霊を操るアンデット軍として知られている。
この土地を治めているのはカイウス三世。厳しい軍法の下、カルナスをより発展させていきたいと考えている厳格な王である。

翠玉爪騎士団がかつて使えていた国としても知られる。だがかの騎士団は違法者集団として扱われカルナスからは終われる身となっている。

サイアリ……いや、今はモーンランドと呼ばれるその国は、その昔はガリファーで最も輝かしい国として有名だったが、その面影は残っていない。

残された都市のほとんどが廃墟と化し、デッドグレイミスとの影響もあり、土地は人が住んでいるところは存在しないといっても過言ではない。
難を逃れた人々は、各地に散り散りとなった。ブレランドに逃げ延びた難民達は、ボラネル王の計らいでキャンプ地を造り、そこは町となった。
ニュー・サイアリと呼ばれるその場所で、サイアリの王子、オルケヴは市長として、そして王としての役目を果たしていた。
王としての誇りを捨てることなく、彼の目はサイアリ再建の道を常に目指していた。

今日では、コーヴェアの国々は復興の途にある。繁栄と平和が広がるにつれ、経済的政治的優位に立つことが追求されるようになった。
国境や辺境地域では小規模な紛争が絶えることはないが、コーヴェア全土を支配する為には、スパイ行為やサボタージュなどのより目立たない紛争手段が好まれている。
アンデールにはロイヤル・アイズ、ブレランドにはダーク・ランタン、カルナスにはレッケンマーク騎士団、スレインにはアルジェンタム、サイアリにはサイアリ・アベンジャーが。

五つ国の表舞台ではなく、陰で戦う冒険者の歴史は、君たちが作る……！

卓合わせからチュートリアルまでの合間を見てゲームをスムーズにするための助言をプレイヤーに(うるさがられない範囲で)しておいてください。一般的な事として、次のようなことがあります。

- プレイヤー側でイニシアチブ表を管理する。イニシアチブ管理表は卓上に晒し、ゲーム内の全員が参照できるようにする。
- 行動順を把握し、他のプレイヤーが行動している間に自分の行動内容を幾つかに絞って絞込んでおく。
- 命中判定のダイスとダメージダイスを同時に振る。
- 戦闘では、遭遇毎パワーやアクションポイントは惜しまずに積極的に使った方がよい。
- プレイヤー側で与えたダメージを記録する(これはプレイヤー側が慣れていないのなら、勧めない方がよいかもしれません)。

使節

(Lv1 足手まとい, XP100) 中型・自然・人型

イニシアチブ：+0 →6

感覚：<知覚>+1

HP：22；重傷値：11

AC13；頑健 12，反応 13，意志 14

移動速度：6

④ ダガー（標準；無限回）

+6 対 AC；1d4+3 ダメージ

属性：さまざま、言語：共通語、技能：看破 6，交渉 8

能力値：筋 10(+0)，敏 10(+0)，判 12(+1)，

耐 12(+1)，知 14(+2)，魅 17(+3)

所持品：儀礼用ダガー

解説：各国から派遣された使節で、エージェントの護衛対象です。自分から攻撃などは行わず、エージェントの指示に従って、生存に徹します。

フェーズ 1 開始：全体説明 2（ルール説明）

プレイヤー全体に向かって以下の文章を読み上げてください。
さて、皆さんの活躍によって襲撃を退けることができました。しかし、このテロへの対応に追われている間に、研究中のアーティファクトが強奪されました。

盗まれたアーティファクトは“ツアイスの幻灯機”。過去や未来、遙か彼方を写し、時に実体化させるものらしいですが詳細不明。

事件の犯行グループは破滅主義者のドルイド“冬の子”と、機械神を合成を企むウォーフォージド達であることが分かっています。

彼らはアーティファクトを分解し、それぞれの部品を持って4つのルートに分かれて逃走、その本拠地である魔法炉に向かっています。

あなた達の任務は、手分けして襲撃犯を追って彼らを始末し、アーティファクトを回収することです。

表向きは各国が協力して、任務を行うということになっていますが、実際は他国のエージェントを出し抜いてでも手に入れるように命じられています。



これから本番に入るわけですが、それぞれの遭遇でアーティファクトの欠片を手に入れられる可能性があります。取っておくと、後手有利になるかもしれません。

休憩のタイミングはスケジュールに書いてある通りです。特別ルールとして小休憩は、フェーズの間に1回のみ取得できるとしますので、回復パワーは何度も発動することが出来ない点にご注意ください。

大休憩は、好きなタイミングで取っていただいて構いませんが、お配りしたチーム管理カードに記載の通りの経過日数がかかります。

アクション・ポイントは、マイル・ストーンに関わらず、各フェーズでそれぞれのPCは一つを得ることが出来ます。

それぞれのフェーズにおいて、遭遇を選択するのはお配りしたカードを用いて、決定いたします。同じカードを出したチームは20面体で。



それでは、どのルートで奴らを追撃するか、宣言してください。

A ルート：飛空艇を利用しての北回り

遭遇 A2：空賊の襲来

作成：オカ

遭遇 Lv5 (1, 075 XP)

セットアップ

敵：乗っ取り飛空艇 CR40（飛）

キラー・ビーCR4m（蜂）x4

冬の子の蜂飼い CR6（冬）

グリフィン CR5（鷲）

ハーフオークの狩人 CR5（弓）x2

裏切り操舵手 CR2（舵）

NPC：味方飛空艇 CR40（飛）

敵の操舵手 CR2（舵）

状況 A2：襲撃犯を飛空艇で追う冒険者が、“冬の子”のメンバーが拿捕していた飛空艇からの攻撃を受けます。彼らは、追っ手を阻むことを主眼としており、その上で可能なら拿捕したいと考えています。

冒険者一行への状況説明として、次の文章を読み上げて下さい。

飛空艇に乗せて貰おうと空港を訪れた君たちに向かって、困り顔のハーフエルフが頭を掻きながら話す「申し訳ない。今、飛空艇は運行を停止しているんだ」、「他の方法を当たって貰えないかな」。
（理由を聞いた場合、）ハーフエルフ「実は、最近航路上で飛空艇が襲撃を受ける事件が起こっていてね。安全のために運行を停止しているんだ」、「既に行方不明の飛空艇もでているからね、仕方ないよ」。

（護衛を申し出た場合など）ハーフエルフ「なるほど、確かに君たちは腕利きって感じだ！」、「それに危険を押してでも急いで移動したいという客は他にもいるしね。その方向でやってみようか」。
プレイヤーから飛空艇や船長の情報を聞かれた場合には、下記のデータを提示してください。

また、空中で戦闘になった際のことを聞かれたのなら、ワイヤー・アンカーについても伝えてください。尋ねられなかった場合は、戦闘直前に既に配布されていたものとして、提示してください。敵の内、狩人は“冬の子の蜂飼い”はワイヤー・アンカーを装備しています。彼は落下しそうになったら、これを用います。

PC が警戒を実施しており、〈知覚〉判定 20 以上に成功していた場合。
順調な空の旅の三日め、君は雲の中に何かのキラリと光るものに気付く。雲の中から飛空艇が一隻と、グリフィン・ライダーが 2 騎現れ、一騎が合図して離れると、残りが一斉に遅いかかってくる。グリフィン乗りの胸元に奇妙な光を発するものが見える。

PC が警戒をしていなかった場合。

順調な空の旅の三日め、突然の轟音とともに飛空艇が揺れる。ハッチを開けて焼け焦げた甲板に出ると、雲の中から飛空艇が一隻と、グリフィン・ライダーが 2 騎現れる。うち一騎が合図して離れるていく。火傷に顔をしかめながら船長が吠える「出やがったぞ！うちの船を乗っ取ってやがる！なんとかしてくれ！」。

この場合、味方の操舵手である船長の hp は 10 点しか残っていません。

戦術

蜂飼いはグリフィンに騎乗して、防御の薄い冒険者から 5 マス以内に移動。マークしてから、騎乗突撃します(グリフィンの能力も参照)。ビーが減ったら、ラウンド開始時に補充します。

キラー・ビーの半数は蜂飼いにマークされた相手を狙い、残りは船長を含む防御の薄い PC を狙って攻撃します。
ハーフオークの狩人はまずダメージを受けていない PC を狙って攻撃し、その後のラウンドでは当たりやすいか、弱っている相手を狙って射撃します。

裏切り操舵手はまず、PC 側飛空艇を正面に捕らえて、リランダー砲をうち、その後は接近されないよう、飛空艇をつかず離れずの位置をキープしようとしします。

このエリアの情報

明るさ：明るい光。

雲：この中に入ると視認困難を得ることができます。

飛空艇中央部の突起など：これは部分遮蔽を与えます。

財宝：アーティファクトの部品。蜂飼いがもっており、彼を倒した時点で入手は可能です。一方、彼の死体の落下を見過ごした場合は入手できません。

遭遇の結末：

敵ユニット（操舵手を除く）を全滅させると PC 側の勝利となります。

以下の文章を読みあげて下さい：

敵を残らず撃墜すると、飛空艇の乗組員が叫ぶ、「船を寄せてくれ！あの船はうちの氏族のもんだからな、取り返さなきゃいけない！」、振り返って「ありがとよ！面倒事は片付いた。あとは素早く届けてやるぜ。風の早さでな。」
経験値 1, 075 XP を入手します。
このエリア内の財宝を手に入れることができます。

| | |
|---------------------------------|----------------|
| キラー・ビー | (Lv4 雑魚, XP44) |
| 小型・自然・野獣 | |
| イニシアチブ：+10 →16 | 感覚：〈知覚〉+9 |
| HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。 | |
| AC18；頑健 16，反応 18，意志 14 | |
| 移動速度：4；飛行 8(ホバリング)； | |
| ④ スティング/針(標準；無限回) | |
| +9 対 AC；5[毒]ダメージ | |
| フロック・エフェクト/群れの力 | |
| ビーは挟撃時に攻撃ロールに+2 でなく+3 のボーナスを得る。 | |
| 属性：さまざま、言語：共通語、 | |
| 能力値：筋 15(+4)，敏 18(+6)，判 15(+4)， | |
| 耐 12(+3)，知 2(-2)，魅 6(+0) | |
| 所持品：なし | |
| 解説：キラー・ビーは巣に近づいたものを容赦なく攻撃します。 | |

| | |
|---|----------------------|
| 冬の子の蜂飼い | (Lv6 兵士役[指揮], XP250) |
| 中型・自然・人型 | |
| イニシアチブ：+10 →16 | 感覚：〈知覚〉+4 |
| HP：69；重傷値：34 | |
| AC22；頑健 16，反応 19，意志 17 | |
| 移動速度：6 | |
| ④ レイピア(標準；無限回)◆[武器] | |
| +11 対 AC；1d8+4 ダメージ。目標は 1 マス横滑りする。 | |
| ⬅ ビー・キーパーズ・チャレンジ/蜂飼いの挑戦(マイナー；無限回) | |
| 近接爆破・5 マス以内；範囲内の一体のクリーチャーを蜂飼いの次ターン末までマークする。目標クリーチャーはマークされている間、[毒]への脆弱性 5 を得る。 | |
| リリース/解き放ち(フリー；無限回) | |
| ターン開始時に蜂飼いが有している蜂の数が 4 体未満である場合、蜂飼いは 2 マス以内に 1 体の蜂を解き放つ。 | |
| 属性：悪 | 言語：共通語 |
| 技能:運動 12、軽業 14、自然 9 | |
| 能力値：筋 18(+7)，敏 22(+9)，判 13(+4)， | |
| 耐 13(+4)，知 14(+5)，魅 16(+6) | |
| 所持品:ハイド・アーマー、レイピア、ワイヤー・アンカー、レンズ片(アーティファクトの部品)。 | |
| 解説：多くの蜂を従えた、“冬の子”の一員です。 | |

| | |
|--|------------------|
| グリフィン(-1Lv) | (Lv6 暴れ役, XP250) |
| 大型・自然・野獣(乗騎) | |
| イニシアチブ：+6 →16 | 感覚：〈知覚〉+9 |
| HP：88；重傷値 44 | |
| AC17；頑健 18，反応 14，意志 14(ブラッド・フレンジーも参照) | |
| 完全耐性：[恐怖](重傷時のみ) | |
| 移動速度：6，飛行 10、野外飛行 15 | |
| ④ クローズ/爪(標準；無限回) | |
| +9 対 AC；2d6+7 ダメージ。 | |
| ↓ ラピッド・チャージャー/獰猛なる突撃(6Lv 以上の友好的な乗り手が騎乗している時；無限回)◆[乗騎] | |
| 突撃時、乗り手の攻撃に加えて、グリフィンも 2 回の爪攻撃を行う。 | |
| ブラッド・フレンジー血の狂乱(重傷時のみ) | |
| グリフィンは毎ラウンド、追加で 1 回の移動アクションを行える。また、攻撃ロールに+2 のボーナスを得、あらゆる防御値に-2 のペナルティを受ける。 | |
| サンダー・チャージ/稲妻のごとき猛突撃(標準、飛行時のみ；無限回) | |
| 突撃を行う際、グリフィンは攻撃ロールに通常の+1 ではなく、+4 のボーナスを得る。 | |
| 属性：無属性 | 言語：- |
| 能力値：筋 20(+8)，敏 16(+6)，判 12(+4)， | |
| 耐 18(+7)，知 2(-2)，魅 6(+1) | |
| 解説：グリフィンの説明は MM p76 を参照。 | |

| ハーフオークの狩人 (Lv5 遊撃役, XP200) |
|--|
| 中型・自然・人型 |
| イニシアチブ：+7 →15 感覚：<知覚>+8; 夜目 |
| HP：62; 重傷値：31 |
| AC19; 頑健 18, 反応 16, 意志 16 |
| 移動速度：6(突撃時は8) |
| ④ バトルアックス (標準; 無限回) ◆[武器] |
| +10 対 AC; 1d10+5 ダメージ。 |
| ⑤ ロングボウ (標準; 無限回) ◆[武器] |
| 遠隔 20/40; +10 対 AC; 1d10+5 ダメージ。 |
| ④ イヴェイシヴ・チョップ/捕らえ難き斬撃 (標準; 無限回) ◆[武器] |
| ハーフオークの狩人はこの攻撃の前と後に 1 マスのシフトを行う。 |
| +10 対 AC; 1d10+5 ダメージ。 |
| ドロウ・ファースト・ブラッド / 初撃 |
| ハーフオークの狩人の近接攻撃はその遭遇でまだダメージを受けていないクリーチャーに対して、+1d10 の追加ダメージを与える。 |
| ヒュリアス・アソールト / 怒りの猛攻(フリー、ハーフオークの狩人が 1 体の敵にダメージを与えたとき。遭遇毎) |
| 狩人の攻撃は+1d10 の追加ダメージダメージを与える。 |
| 属性：無属性 言語：共通語、巨人語 |
| 技能:持久力 9、自然 8 |
| 能力値: 筋 16(+5), 敏 17(+5), 判 13(+3), 耐 14(+4), 知 10(+2), 魅 8(+1) |
| 所持品: レザー・アーマー、バトルアックス、ロングボウ、アローx20 |
| 解説：ハーフオークの狩人については、MM2 p166 参照。 |

| 裏切り操舵手 (Lv2 砲撃役, XP125) |
|---|
| 中型・自然・人型(ハーフエルフ) |
| イニシアチブ：+9 →19 感覚：<知覚>+2 |
| HP：44; 重傷値：22 |
| AC16; 頑健 12, 反応 14, 意志 16 |
| 移動速度：6 |
| ④ ダガー (標準; 無限回) ◆[武器] |
| +9 対 AC; 1d4+6[電撃]ダメージ。目標は 1 マス横滑りする。 |
| ✖ ストーム・ウォーク/嵐歩き(標準; 無限回) |
| 遠隔 10; +7 対 “反応”; 1d8+6[雷鳴]ダメージ。目標は 1 マス横滑りする。効果：攻撃の前あるいは後に 1 マスのシフトを行う。 |
| 属性：悪 言語：共通語、エルフ語 |
| 技能:運動 7、軽業 9、盗賊 11 |
| 特技：《嵐のマーク(電撃 or 雷鳴攻撃がヒットしたら横滑り 1 マス)》 |
| 能力値: 筋 12(+2), 敏 16(+4), 判 12(+2), 耐 16(+4), 知 12(+2), 魅 20(+6) |
| 所持品: レザー・アーマー、ダガー |
| 解説：冬の子に襲撃されて裏切った飛空艇乗ります。基本的に操船に徹しており、PC 側から攻撃を受けない限り、自分自身のパワーを用いての攻撃は行いません。 |

| 味方操舵手 (Lv2 砲撃役, XP125) |
|-------------------------|
| 中型・自然・人型(ハーフエルフ) |
| イニシアチブ：+9 →10 感覚：<知覚>+2 |
| 解説：データの的には敵の操舵手と同じです。 |

| 飛空艇 (Lv4 巨大・乗り物) |
|---|
| 接敵面：5x11 マス 価格：???? gp |
| AC4; 頑健 20, 反応 2, 意志- |
| 移動速度：0、飛行 8(ホバリング)、野外飛行 15 |
| 移動には操縦手が移動アクションを用いて操縦する必要がある。前後左右に移動力に等しいマス数まで移動できる。飛空艇は標準アクションを移動アクションにすることはできない。 |
| 操縦手: 操縦手は甲板前方の舵輪の位置に立っていなければいけない。 |
| ✖ リランダー砲(標準; 再チャージ [3]) ◆[電撃] |
| 遠隔範囲・爆発 1・20 マス以内(中央の赤丸が始点); [敏捷+2](船長が運転時+6)対 “反応”; 3d8+6[電撃]ダメージ。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。 |
| ✖ リランダー・クロウ(標準; 再チャージ、特殊) |
| 飛空艇の左右アンカー部から 2 マス; [敏捷+2](船長が運転時+6)対 “反応”; 1d8+6 ダメージ。目標は飛空艇と組み付き状態となり、飛空艇の隣接マスまで引き寄せられる。このパワーは、組み付き状態が解除された時点で再チャージされる。 |

| ワイヤー・アンカー (Lv4 腕輪 or ベルト) |
|--|
| この革帯に仕込まれた装置はボタン一つで鉤を撃ち出せる。 |
| アイテムスロット：ベルト or 腕 840gp |
| パワー(〔遭遇毎〕)：フリーアクション。使用者は 5 マス以内のクリーチャーあるいは特定のマス目に向けてこのパワーを用いて内蔵された鉤を撃ち出すことができる。 |
| 遠隔 5; +8 対 “反応”(味方は抵抗し無いことで、自動的に命中させることができます); 使用者は目標と組み付きになる。これによって、高所で足を滑らせた際に落下せずに済ませることができる。ぶら下がった状態からはい上がるのには、運動 10 以上を出して合計 2 マス分はい上がる必要がある。 |
| この目標との組み付いた状態は使用者がフリーアクションを用いて解除するまで持続する。 |

図 A2 「空中戦」



遭遇 A3：潜伏犯を追え

作成：オカ

A3-1：潜伏犯を追え-1（町中での聞き込み）

遭遇 Lv1（500 XP）

技能チャレンジ（難易度：6Lv - 複雑さ：2）

場所 1G-1：エージェントは襲撃犯がスローンホルドの町に潜行して本拠地に向かう準備しているという情報を掴んで町に辿り着きました。敵の逃亡前に潜伏場所を明らかにして、これを捕らえることができるでしょうか？

エージェントは敵の足がかりを探して、情報を集める必要があります。これは技能チャレンジとして冒険者に提示され、成功すれば有利な状態で襲撃犯と遭遇でき、失敗すれば不利な状態で遭遇します。

エージェントの前に図 A3-1a「技能チャレンジ進行表」を広げ、次の文章を読み上げること。

君たちは襲撃犯の一派を追って湖の小島にある自由都市スローンホルドにやってきた。彼らはこの町で、本拠地に向かうための準備をしているらしい。

街に潜伏している襲撃犯を探し出し、彼らが持っているアーティファクトの部品を奪い返すことがここでの君たちの任務だ。

襲撃犯の搜索は技能チャレンジの形態を取る。襲撃犯を捕らえるには3回失敗する前に6回成功しないといけない。メンバーが一巡するまでに、一人が判定できるのは1回だけだ。メンバーが2巡しても成功度が6回に達していなかったら、時間がかかり過ぎで、それも失敗だ。失敗すると、あまり良くないことが起こる。

図 A3-1 の「成功度」と「失敗度」の欄にマークを置き、それぞれがカウントアップする度にマークの位置を修正してください。

第一ステップ：

まず、襲撃犯の潜伏場所の情報を集めることから始めなくてはならない。ここで必要な成功回数は3回で、有効な判定は、聞き込みのための〈事情通〉（難易度 12）、手がかりを発見するための〈知覚〉（難易度 13）、街の構造から推測するための〈歴史〉（難易度 15）と言ったところ。他にも、何か有効な手があるかもしれない。

儀式としてアイ of アラームの執行をした場合には、自動的に成功一回と見なされます。

第二ステップ：

君たちは襲撃犯の潜伏場所の情報を得た。彼らは水路が縦横に走る貧民街に潜伏し、ボートで街を抜けるつもりらしい。急いで辿り着かなくてはならない。ここで有効な判定は、人から協力を得るための〈交渉〉（難易度 12）、気づかれずに近づくための〈隠密〉（難易度 13）、水路を越えて走り抜けるための〈運動〉（難易度 15）なんかない。

交渉判定は、〈威圧〉でも代用できるが、技能チャレンジ終了まで魅力依存の判定に-2 のペナルティがつく。

ウォーター・ウォークの儀式を用いた場合、1回の成功と見なされず。また、その効果は次の戦闘でも継続します。

第二ステップにおいて3回成功したなら（合計成功数6回）、技能チャレンジに成功します。以下の文を読み上げて下さい。

君たちは貧民街の中で襲撃犯を追い詰めた。彼らはボートに乗って、水路から脱出するつもりらしい。

彼らを率いているのは、冬の魔女といわれる女で、手下を周囲の人々に紛れ込ませているようだ。

遭遇 A3-2 に移ってください。

失敗回数が3以上になるか、判定が2巡しても成功していないのなら、搜索は失敗です。以下の文を読み上げて下さい。

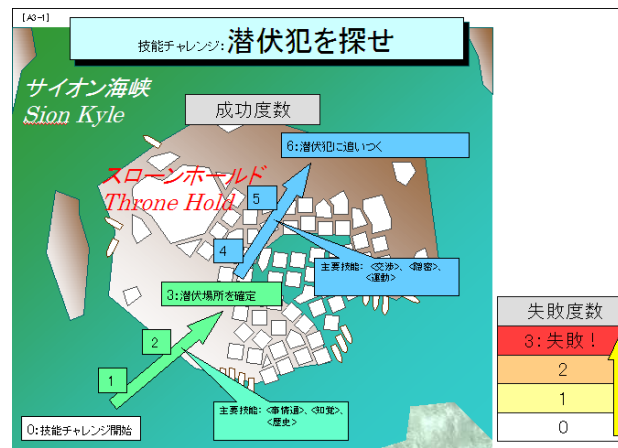
君たちは襲撃犯を捕らえるべく力を尽くしたが手がかりを得られず、後手を踏み続けた。ようやく潜伏場所に検討をつけたが、少し時間がかりすぎたかもしれない。

経過日数に+1 し、遭遇 A3-2 に移ってください。また、その遭遇では敵の罠が張られています。

遭遇の結末

冒険者達は手がかりを元に襲撃犯の潜伏場所に向かい、そこに潜む“冬の子”らと遭遇します[A3-2]。

図 A3-1 「技能チャレンジ進行表」



次ページに継続～

～次ページから継続

A3-2：潜伏犯を追え-2（戦闘）

遭遇 Lv5（1, 081 XP）

セットアップ

人間のチンピラ CR4m（チ）x3
 ドッペルゲンガーの闇討ち屋 CR3（闇）x3
 チェンジリングの暗黒騎士 CR5（士）
 冬の魔女 CR7（-4Lv）（魔）

NPC

一般人 CR1m（人）x4

状況 A3-2： エージェントは貧民街の水路のそばで脱出の準備をする“冬の子”らに襲撃をかけます。そのリーダーは“冬の魔女”と呼ばれる女で、アーティファクトの一部を所持しています。彼女は追っ手を迎え撃つために手下を一部、周辺に紛れ込ませています。この敵の中で中心となっている彼女を倒していたのなら、残りは撤退する可能性があります。

さらにエージェントが技能チャレンジに失敗していたのなら、マップ内に罠を仕掛けています。逆に冒険者が「包囲網を張る」選択をしていた場合、冒険者側が網を有することができます。

図 3A-2 のバトルグリッドを広げ、次の文章を読み上げること。

君たちが襲撃犯を追って貧民街の橋にたどり着く。橋の上を行き交う人々の合間から、ボートを用意して乗り組もうとしている一団が見える。

青ざめた顔の女が金属片を手口に口を開く「これを追ってきたのかしら？ 悪いけど、残りは先に送らせて貰ったわ。」「人の向かう先には死しかない。でも、お望みならあなた方は一足先に逝かしてあげるわ」。

包囲網を張る」選択をしていた場合

マップ中にあるアルファベットで囲まれたマスのどれか二つに罠を設置できます。罠に入ったものは+8 対“反応”で判定して、命中したら“伏せ状態”になります。

受動〈看破〉判定値

難易度 20： 人ごみに紛れているドッペルゲンガーに気づく。

難易度 23： 歩哨のフリをしているチェンジリングに気付く。

受動〈知覚〉判定（技能チャレンジで失敗したときのみ）

難易度 23（技能チャレンジ失敗）： マップ上の敵が用意した罠の位置（C と I）が分かります。自分から判定を行った場合、目標値 17 です。

戦術

(1R)

冬の魔女：多くの PC を範囲に納めてワームズ of the アース。
 ドッペルゲンガー：鎧の薄い相手を狙ってフェイントから急所攻撃。
 暗黒騎士：前線を突破してきた PC をマークして攻撃。
 チンピラ：挟撃して攻撃、あるいはダガーを投げる。
 一般人：全力で逃走する。

(2R)

冬の魔女：突破してきた PC を範囲に収めてロット・タイド。
 ドッペルゲンガー：鎧の薄い相手を狙ってフェイントから急所攻撃。
 暗黒騎士：アクションが許すなら、マークとフェイント後に魔女を狙う PC を優先して攻撃。

(3R)

冬の魔女：ボートに向かいつつ、基礎攻撃。再チャージに成功していたら、ロット・タイド。

このエリアの情報

明るさ： 明るい。

川： 川の中を泳ぐするには、〈運動〉で難易度 12 以上が必要です。水面は路上より 10ft 低くなっています

ボート： 乗っているものが移動アクションを消費することで、右方向に 8 マス動けます。

段差： 暗い色の足場は路上より 5ft の低くなっています。そこから路上に登るには移動アクションによる〈運動〉12 が必要です。

障害物： これは移動困難地形であり、遮蔽を提供します。

罠（技能チャレンジ失敗時のみ；図中 C と I の位置）： ここに踏み込んだものは+8 対“反応”；1d8+5 のダメージを受け、拘束状態（セーブ・終了）となります。

財宝（財宝ユニット X）： アーティファクトの部品

遭遇の結末：

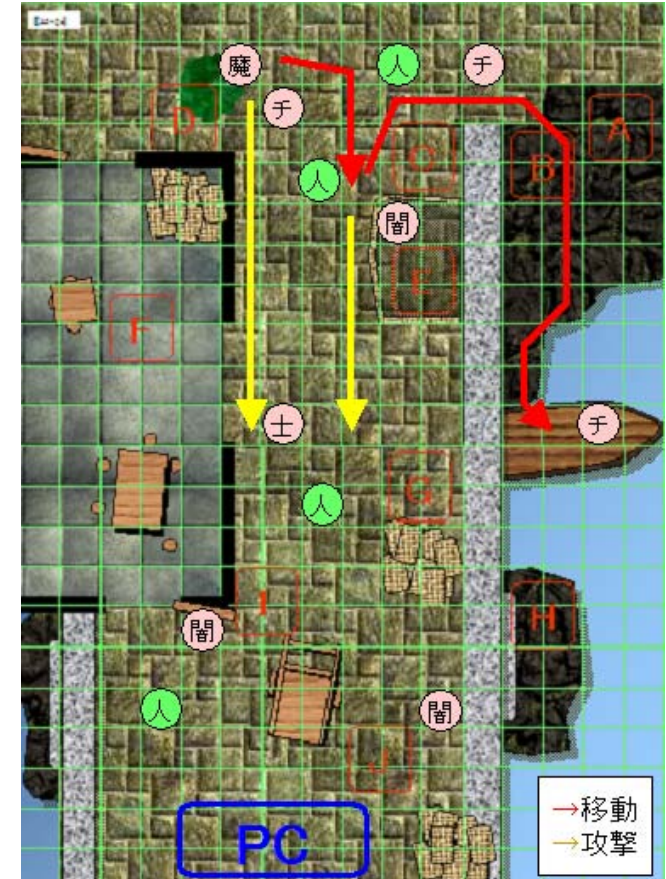
魔女を取り逃がした場合は、次の文章を読み上げて下さい。

川の流れに乗って遠くなったボートの上から女が叫ぶ「ここは、おさらばして貰うわ！ 追えるものなら追ってください、今度は殺してあげる！」

このエリアの敵を全て倒すか、あるいは魔女と暗黒騎士を倒して停戦した場合、次の文章を読み上げて下さい。

女の持ち物を漁ると、走り書きのメモ帳と金属の欠片が入る。この欠片が目的の部品の一部だろう。メモを解読したところ、襲撃犯は仲間をゾンビ砦の廃墟から地下道を通して先に進んだらしい。エージェントはアーティファクトの一部を手にした上で、先に進むことができます。

図 A3-2



| 人間のチンピラ (Lv4 雑魚, XP44) |
|--|
| 中型・自然・人型 |
| イニシアチブ：+7 →13 感覚：<知覚>+2 |
| HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。 |
| AC18；頑健 14, 反応 16, 意志 14 |
| 移動速度：6 |
| ④ メイス (標準；無限回) |
| +8 対 AC；4 ダメージ |
| ⑤ ダガー (標準；無限回) |
| 遠隔 5/10；+9 対 AC；4 ダメージ |
| コンバット・アドヴァンテージ/戦術的優位 |
| このチンピラは自分が戦術的優位を得ている目標に対して攻撃を行う際、追加で3点のダメージを与える。 |
| 属性：さまざま、言語：共通語、技能：運動 8、隠密 9、盗賊 9 |
| 能力値：筋 12(+2), 敏 17(+4), 判 11(+1), 耐 13(+2), 知 10(+1), 魅 12(+2) |
| 所持品：メイス、ダガーx5 |
| 解説：棍棒や短剣をちらつかせるチンピラです。 |

| チェンジリング暗黒騎士 (Lv5 兵士役, XP200) |
|--|
| 中型・自然・人型、チェンジリング |
| イニシアチブ：+6 →16 感覚：<知覚>+3 /13 |
| HP：62；重傷値：31 |
| AC21；頑健 17, 反応 16, 意志 18 |
| 移動速度：6 |
| ④ バスタード・ソード (標準；無限回)◆[武器][信仰] |
| +12 対 AC；1d10+4[死霊]ダメージ。 |
| ⬅️ ディヴァインチャレンジ (マイナー；無限回)◆[信仰] |
| 近接範囲・爆発 5；範囲内の目標一体は使用者によってマークされる。マークされた目標は使用者を目標に含まない攻撃を行うと7点の[死霊]ダメージを受ける。このダメージはターン毎に1回のみ受ける。暗黒騎士のマークは、使用者の次ラウンド末まで継続する。 |
| ⬇️ チェンジリング・トリック (マイナー；遭遇毎) |
| 使用者の〈ハッタリ〉判定を行い、目標の受動的看破の対抗判定を受ける。判定に成功すると使用者は自分の次ターン末まで目標に対して戦術的優位を得る。 |
| チェンジリングの変装 (マイナー；無限回)◆[変身] |
| 使用者は形態を変化させて任意の中型サイズの人型生物に変身する。〈看破〉に対して〈はったり〉に+5 ボーナスを得る。 |
| 属性：悪 言語：共通語 |
| 技能：看破 10、宗教 7、はったり 13/18 |
| 能力値：筋 11(+2), 敏 14(+4), 判 12(+3), 耐 16(+5), 知 10(+2), 魅 18(+6) |
| 所持品：プレート・アーマー、ヘヴィ・シールド、バスタードソード |
| 解説：“冬の子ら”に所属するチェンジリングの兵士です。 |

| ドッペルゲンガーの闇討ち屋 (Lv3 遊撃役, XP150) |
|--|
| 中型・自然・人型(変身生物) |
| イニシアチブ：+6 →14 感覚：<知覚>+2 /12 |
| HP：45；重傷値：22 |
| AC18；頑健 14, 反応 16, 意志 16 |
| 移動速度：6 |
| ④ ショートソード (標準；無限回)◆[武器] |
| +8 対 AC；1d6+3 ダメージ。 |
| ⬇️ シャイブシフター・フェイント (マイナー；無限回) |
| +6 対“反応”；このドッペルゲンガーは次ターン末まで、目標に対して戦術的優位を得る。 |
| コンバット・アドヴァンテージ/戦術的優位 |
| 闇討ち屋は自分が戦術的優位を得ているクリーチャーに対して、常に追加で+1d6のダメージを与える。 |
| チェンジ・シェイプ/形態変化(マイナー；無限回)◆[変身] |
| 使用者は形態を変化させて特定個人を含む任意の中型の人型生物に変身できる(MM282「チェンジ・シェイプ」参照)。 |
| 属性：無属性 言語：共通語 |
| 技能：隠密 9、看破 9、はったり 10 |
| 能力値：筋 11(+1), 敏 16(+4), 判 12(+2), 耐 13(+2), 知 10(+1), 魅 15(+3) |
| 所持品：ショートソード |
| 解説：“冬の子ら”に雇われたドッペルゲンガーの殺し屋です。 |

| 冬の魔女(-4Lv) (Lv7 制御役, XP300) |
|---|
| 中型・自然・人型、ヒューマン |
| イニシアチブ：+7 →17 感覚：<知覚>+8 |
| HP：82；重傷値：41 |
| AC21；頑健 19, 反応 19, 意志 20 |
| 完全耐性：[病気]、抵抗：[死霊]；脆弱性：[光輝]5 |
| 移動速度：6 |
| ④ シックル (標準；無限回)◆[武器] |
| +12 対 AC；2d6+5 ダメージ。目標はこの冬の魔女から5マスより遠く移動するまで、[死霊]に対する脆弱性5を獲得してしまう。 |
| ⬅️ ロット・タイド/腐敗の潮流(標準；再チャージ Ⓜ️Ⓜ️Ⓜ️)◆[死霊] |
| 近接範囲・噴射 5；目標は敵のみ；+13 対“頑健”；1d8+2の[死霊]ダメージ。また、目標は継続的[死霊]ダメージ5を被る上、減速状態となる(セーブ・両方とも終了)。 |
| ❄️ ワームズ of the アース/地の蟲(標準；遭遇毎)◆[死霊] |
| 遠隔範囲・爆発 3・10 マス以内；目標は敵のみ；+13 対“頑健”；2d8+3の[死霊]ダメージ。また、目標は“動けない状態”になる(セーブ・終了)。 |
| 属性：悪 言語：共通語 |
| 技能：威圧 11、持久力 12、自然 13、宗教 8 |
| 能力値：筋 10(+3), 敏 19(+7), 判 21(+8), 耐 18(+7), 知 11(+3), 魅 17(+6) |
| 所持品：レザー・アーマー、シックル、レンズ片(アーティファクトの部品) |
| 解説：冬の魔女については、ECG p121 参照。 |

遭遇A4：霧に包まれた岩

作成：才力

遭遇 Lv7 (1,450 XP)

セットアップ

ゾンビのできそこない CR3m (死) x4

グール CR5 (喰) x2

ウォーフオージド呪殺兵 CR5 (呪) x2

ウォーフオージド突撃兵 CR6e (突)

状況 A4: 襲撃犯を追ってエージェントは、かつて最終戦争末期に“来るべき神”を求めるウォーフォージド達が駐留していたゾンビ砦に向かうことになります。襲撃犯はここを抜ける際にアーティファクトの一部を、停止していた突撃兵に埋め込むことで活動させ、他の兵士をアンデッドとして黄泉坂らせています。

予めグルーにエージェントで最も高い受動〈知覚〉値を対象に〈隠密〉判定を行わしてください。成功したのなら、扉を開けたときにグルーは隠れた状態から行動を開始します。

図 B3 のマップを広げ、次の文章を読み上げて下さい。

君たちは襲撃犯を追って、カルナスとモーシランドの国境にあるゾンビ砦に向かった。そこは戦争末期にカルナス軍のアンデットとウォーフォージが守備していた砦であり、“来るべき神”を信仰するウォーフォージ達の本拠地へと続く道が繋がっているらしい。

荒涼とした岩場にはモーンランドからあふれた霧がかかり、薄暗い風景が広がっている。あたりには風化した死体が転がり、目の前には崖をくりぬいて、無骨な鉄厩がはめ込まれた砦が立っている。

砦の窓から姿を見せた鉄の人影が吠える「霧が広がっているのが見えないのか？肉ニンゲン共！」、「ここは生きた肉ニンゲンの居場所じゃない。」「肉どもは死ぬ、俺たち鉄ニンゲンは強く生まれ変わる！あの音が聞こえるか！」、扉の奥から低い震動音が響く。

この遭遇の目的は、砦を突破して奥に進むことです。敵を全滅させるだけでなく、生存者全員がマップの端に辿り着いても遭遇は終了します。敵を倒せば何かが手に入られるかもしれません。とりあえず見えているのは、窓から顔を出しているウォーフジョード2体と扉の前のゾンビです。扉を開ければ奥に進めるでしょう。

扉を開けたときには、以下の文章を呼んでください。

扉の中は、油と腐った臭いに満ちている。奥の壊れた大きなロボットが胸に埋め込まれた破片が光ったかと思うと起き上がる。

物陰から現れた死体が襲いかかり、奥の大きなロボットが高いモータ音と共に君の方にダッシュしてくる。

〈知覚〉判定

難易度 23：扉の向こうに何かが潜んでいるのが分かる。

戦術

(1R)

呪殺兵：窓に近寄って射撃します。

突撃兵：扉が開いた後、行動を開始。可能な限り、突撃を繰り返します。場合によっては目標を歯車に突き飛ばします。

ゾンビ：手近な敵に攻撃します。

ゲール物陰に隠れて扉が開くのを待ち、その後は集中攻撃で朦朧化を狙います。

(2R)

呪殺兵：もし、上の部屋に侵入されたのなら、扉を開けて屋内の戦力を投入します。彼らはここからの操作で扉を閉めようとはしません。

このエリアの情報

明るさ: 薄暗い。太陽光はチーンランドから溢れた霧に陰っています。

窓：窓は地上から 10ft 高い位置にあります。窓からは砦の内部に射撃できません。地上から窓に登るには、〈運動〉で難易度 12 の判定に成功し、2マス分(=移動力 4)移動する必要があります。

外扉：扉の前で標準アクションを使い〈盗賊〉難易度 15 の判定に成功することで、扉は開きます。また、マイナーアクションを費やして呪殺兵の居る部屋のハンドルを操作することでも開きます。

内扉：室内を仕切る扉はマイナー・アクションで開閉できます。

歯車: マップ上に書かれている歯車やシャフトのあるマスに入ったクリチャーは巻き込まれる可能性があります。+8 対“反応”；1d6+4 ダメージ。目標はその位置で歯車に“つかまれた”状態となります。目標が脱出するには何らかの強制移動パワーの目標になることや、移動アクションを用いて「運動」か「軽業」で 14 以上の値を出素必要があります (PHB290, 脱出)。

突撃兵: この突撃兵は組み込まれたアーティファクトの部品の力を受けて活動しています。この突撃兵の隣接マスで標準アクションを用いて、〈盗賊〉難易度 17 あるいは〈魔法学〉難易度 17 の判定に成功することで、部品を抜き取り、その再生能力とマードラス・フレンジー能力を停止できます。既にアーティファクトの部品を持っているば、この判定に+2 のボーナスが得られます。このことは突撃兵の知識判定で 20 以上に成功した PC がいれば分かります。

財宝：突撃兵に埋め込まれたアーティファクトの部品。

遭遇の結末：

マップの端まで走り抜けた場合は、以下の文章を読み上げてください。

君たちは敵を振り切って砦の奥の扉に跳び込んだ、その先は岩をくりぬいた穴が果てしなく続いている。地面に残った敵の足跡を辿り、背後から追いつかれる前に先に進む。

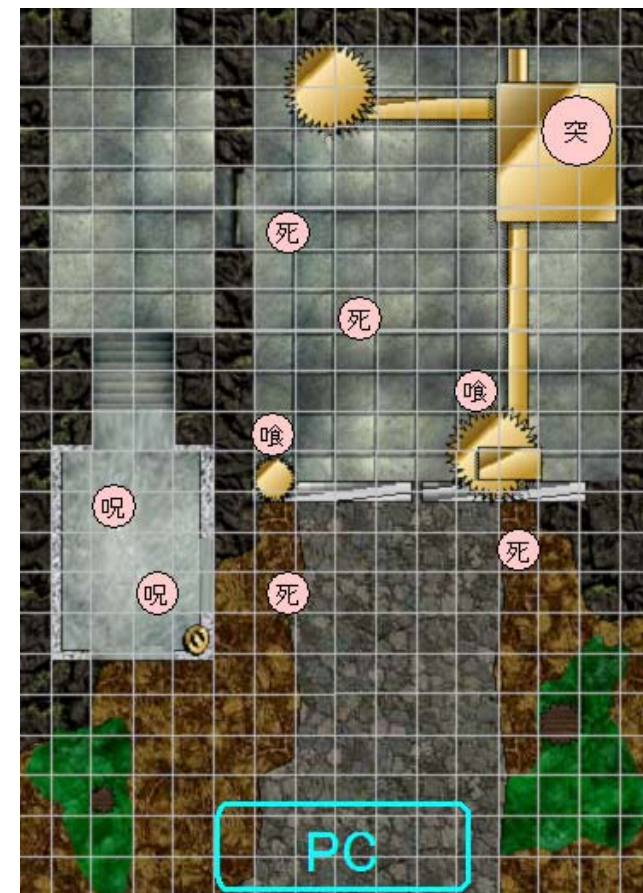
敵を倒していた場合は以下の文章を読み上げてください。

敵を倒した君たちは、突撃兵の身体を解体して奇妙な光を発する金属片を手に入れた。どうやら目当てのアーティファクトの一部らしい。

奥の扉の先は岩をくりぬいた穴が果てしなく続いている。地面に残った敵の足跡を辿れば、本拠地までたどり着くことができそうだ。

また、このエリア内の財宝を手に入れます。

図 A4 「霧に包まれた砦」



| | |
|---|---------------------|
| ウォーフオージド精鋭突撃兵 | (Lv6 精鋭 暴れ役, XP500) |
| 大型・自然・人型(生ける人造)、サヴェージ・バーサーカー適用 | |
| イニシアチブ：+4 →14 | 感覚：<知覚>+3 |
| HP：170；重傷値 95 | |
| AC18；頑健 21，反応 18，意志 17 | |
| セーヴィング・スロー：+2、継続ダメージに対して更に+2 | |
| アクション・ポイント：1 | |
| <u>再生</u> ：5 点/ラウンド | |
| 移動速度：8 | |
| ④ スラム/叩きつけ(標準；無限回) | |
| 間合い 2；+9 対 AC；2d6+3 ダメージ。または伏せ状態の目標に対し、3d6+3 ダメージ。 | |
| ✧ グレネード・ランチャー/擲弾砲(標準；遭遇毎) ◆[武器] | |
| 遠隔 10・爆発 1；+9 対 AC 1d6+4 ダメージ。 | |
| ↓ フェーリアス・チャージ/猛烈な突撃(標準；無限回) | |
| 突撃時にこの能力を使用する；+9 対 AC；3d6+4 ダメージ、目標を 2 マス押しやり、伏せ状態にする。 | |
| ← デス・エクスプロージョン/自爆(突撃兵の HP が 0 になったとき) | |
| ラウンドの終わりに爆発し、突撃兵のマスとその周囲 1 マスに攻撃を仕掛ける。近接・爆発(特殊)；+7 対“反応”；1d10+4 ダメージ。 | |
| バトルフィールド・タクティクス/連携戦術 | |
| 突撃兵は攻撃の目標に自分の味方が隣接しているなら、攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。 | |
| <u>マーダラス・フレンジー/殺戮の狂乱</u> | |
| ある遭遇の中で、初めて敵の HP を 0 以下にした時点で突撃兵は 1 点のアクション・ポイントを得る。 | |
| <u>サヴェジ・リビューク/獐猛なる反撃</u> (即応・対応、近接攻撃のヒットを受けたとき；無限回) | |
| 突撃兵は 1 回の近接基礎攻撃を行う。 | |
| 属性：無属性 | 言語：深淵語 |
| 技能:運動 11、持久力 10 | |
| 能力値: 筋 20(+8), 敏 10(+3), 判 10(+3), 耐 15(+5), 知 2(+0), 魅 8(+2) | |
| 所持品: なし | |
| 解説：ウォーフオージドについては MM p30 参照。 | |

| | |
|---|--------------|
| ゾンビのできそこない | (Lv3 雑魚) |
| 中型・自然・自律体 (アンデッド) | |
| イニシアチブ：-2 →4 | 感覚：<知覚>-1；暗視 |
| HP：1（ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない） | |
| AC13；頑健 13，反応 9，意志 10 | |
| 完全耐性：[毒]、[病気] | |
| 移動速度：4 | |
| ④ スラム/叩きつけ(標準；無限回) | |
| +6 対 AC；5 ダメージ。 | |
| 属性：無属性 | 言語：共通語 |
| 能力値: 筋 14(+3), 敏 6(-1), 判 8(+0), 耐 10(+1), 知 1(-4), 魅 3(-3) | |

| | |
|--|------------------|
| ウォーフオージド呪殺兵 | (Lv5 砲撃役, XP200) |
| 中型・自然・人型(生ける人造)、星ウォーロック | |
| イニシアチブ：+4 →12 | 感覚：<知覚>+2 |
| HP：54；重傷値 26 | |
| AC17；頑健 17，反応 16，意志 16 | |
| セーヴィング・スロー：継続ダメージに対して更に+2 | |
| 移動速度：6 | |
| ④ ダガー(標準；無限回) | |
| +10 対 AC；1d4+5 ダメージ。 | |
| ✧ ダイア・レイディアンス/禍々しき光(標準；無限回) ◆[恐怖] | |
| 遠隔 10；+9 対“頑健” 1d6+5 ダメージ。目標が次の自ターンで使用者に近づくように移動したら目標は 1 回だけ 1d6+5 点のダメージを受ける。 | |
| ウォーフオージド・リゾルブ/WF の闘志(マイナー、重傷時；遭遇毎) | |
| 呪殺兵は 13 点の HP を得る。 | |
| ウォーロックの呪い マイナー；無限回) | |
| 目標に呪いをかける。1 ラウンドに 1 回、呪いをかけた相手に+1d6 の追加ダメージを与える。 | |
| 属性：無属性 | 言語：共通語、深淵語 |
| 技能:運動 8、持久力 13 | |
| 能力値: 筋 13(+3), 敏 14(+4), 判 10(+2), 耐 19(+6), 知 12(+3), 魅 14(+4) | |
| 所持品: なし | |
| 解説：ウォーフオージドについては MM p30 参照。 | |

| | |
|--|--------------|
| グール | (Lv5 兵士役) |
| 中型・自然・人型 (アンデッド) | |
| イニシアチブ：+8 →16 | 感覚：<知覚>+2；暗視 |
| HP：63；重症値：31； | |
| AC21；頑健 18，反応 20，意志 17 | |
| 完全耐性：[毒]、[病気]；抵抗[死霊]10；脆弱性[光輝]5 | |
| 移動速度：8、登攀 4 | |
| ④ クローズ/爪(標準；無限回) | |
| +12 対 AC；1d6+4 ダメージ、目標は”動けない状態”になる（セーヴ・終了）。 | |
| ↓ グーリッシュ・バイト/グールの噛みつき（標準；無限回) | |
| 目標は動けない状態（拘束状態にも含まれる）か、朦朧状態か、気絶状態でなければならない；+10 対 AC；3d6+4 ダメージ、目標は朦朧状態になる（セーヴ・終了）。 | |
| 属性：混沌にして悪 言語：共通語 | |
| 技能:<隠密>+11 | |
| 能力値: 筋 14(+4), 敏 19(+6), 判 11(+2), 耐 15(+4), 知 10(+2), 魅 12(+3) | |
| 装備：なし | |

ルートB：ライトニング・レイル経路
遭遇 B2：ライトニング・レイル駅舎
遭遇 Lv7 (1,200 XP)

作成：火狩

セットアップ

敵：ウォーフオージドの金床司祭 Lv6 (指揮)x2
ウォーフオージドの蛮勇戦士 Lv5 (暴れ)x2
ウォーフオージドの兵隊 Lv5 雑魚 (砲撃)x6 50x6

遭遇の目的：

2つの列車に乗る金床司祭をそれぞれ倒し、2体の司祭が持つ欠片を手に入れる事。なお、司祭が倒れた後、欠片を手に入れない場合、蛮勇戦士（生きていたら）が拾います。

状況：

アーティファクトの欠片を持ったウォーフオージドの金床司祭を追って、パーティはライトニング・レイルの駅舎に到着。
ライトニング・レイルは2つ並んでおり、欠片を2つに分けた司祭達は、自身を2パーティに分けそれぞれ別の列車に乗り込んで逃げようとします。
なお、2目から列車は徐々に動き始めます。

以下を読みます。

「ムービーシーンです」
「ウォーフオージドのリーダーが2人居ます。
『この欠片の半分を持ち、そちらの列車に乗り込むのだ。私はこちらの列車に乗り込む。我らを追う不屈き者が襲撃してくるが、これを撃滅し、我らの悲願を達成するのだ！』 と言うと、彼らは腕を打ち合わせ、2台の列車に分かれて乗り込みます。
ムービーシーンは終了します」

「ホームにはライトニング・レイルが複数並んでおり、発車のベルが鳴り響いています」「あなた方が目指す列車2台は、暫く行った先でレールが離れていく様です。イニシアチブを振ってください」

戦術

(1R)：イニシアチブ10で発車ベルが鳴り止みます。
(2R)：イニシアチブ0で双方の電車が10マス進みます。
(3R)：イニシアチブ0で双方の電車が10マス進み、距離が+1マス離れます。
※ホームを取り外し、電車だけを並べて下さい。
(4R以降毎R)：イニシアチブ0で双方の電車が15マス進み、距離が更に+1マス離れます。
※PCが地面に落ちない限り、列車間の距離を離すだけとなります。

列車から列車に飛び移るには、〈運動〉判定で5x[離れたマス]を越える必要があります。失敗すると、地面に落ち(1d6+そのラウンドに進む距離/5)のダメージ受けます(伏せ状態にはなりません)。地面に落ちた場合でも、後ろの扉から乗り込む事ができます。

このエリアの情報

明るさ：明るい。
音：(1R)発車ベルが鳴り響いています。
ホーム：渋谷の東急のホームのように、一番端が繋がっています。
列車：停車している電車が2台あります。
財宝：アーティファクトの部品(二人の司祭の両方を併せて一つ分)。

遭遇の結末：

両方共の司祭を倒していた場合は以下の文章を読み上げてください。
敵を倒した君たちは、突撃兵の身体を解体して奇妙な光を発する金属片を手に入れた。どうやら目当てのアーティファクトの一部らしい。
奥の扉の先は岩をくりぬいた穴が果てしなく続いている。地面に残った敵の足跡を辿れば、本拠地までたどり着くことができそうだ。
このエリア内の財宝を手に入れられます。

少なくとも片方ににげられたばあいは、以下の文章を読んでください。

敵を倒した君たちは、突撃兵の身体を解体して奇妙な光を発する金属片を手に入れた。どうやら目当てのアーティファクトの一部らしい。
奥の扉の先は岩をくりぬいた穴が果てしなく続いている。地面に残った敵の足跡を辿れば、本拠地までたどり着くことができそうだ。
財宝は手に入りません。

| | |
|---|----------------|
| ウォーフオージドの金床司祭(-2Lv) | (Lv6 制御、XP250) |
| 中型・自然・人型 (生ける人造) | |
| イニシアチブ：+3 →8 | 感覚：〈知覚〉+7 |
| HP：72；重症値：36； | |
| AC20；頑健18，反応17，意志19 | |
| セーヴィング・スロー：継続的ダメージに対して+2 | |
| 移動速度：5 | |
| ④ ファイアリー・ウォーハンマー(標準；無限回)◆[火][武器] | |
| +11 対AC；1d10+3 ダメージ及び1d6[火]ダメージ。 | |
| 目標はこの司祭の次のターンの終了時までACに-2。 | |
| ↓ ヒート・オヴ・バトル(標準；再チャージ：[6][6][6])◆[火][武器] | |
| +11 対AC；1d10+3 ダメージ及び1d6[火]ダメージ。 | |
| 目標はさらにこの司祭に隣接していないマスで自分のターンを終了するまでの間、継続的[火]ダメージ5を受ける | |
| ⚔ メンディング・フラッシュ・ファイア(標準；遭遇毎)◆[火][装具] | |
| 近接範囲・爆発5；目標は敵のみ；+9 対反応；1d8+3[火]ダメージ。効果：司祭および爆発範囲内にいる味方全員は5pt一時HPを得る。 | |
| 範囲内にいる司祭の味方であるウォーフオージドはみんな、即応・対応としてウォーフオージド・リゾルヴを使用する事ができる。 | |
| ✱ ブランテッド・マインド(標準、遭遇毎)[精神][装具]、[幻] | |
| 遠隔範囲・爆発3・10マス以内；目標は敵のみ；+9 対意志；2d6+3[精神]ダメージ。目標は攻撃ロールに-2、ダメージロールに-4を受ける。セーヴ・両方とも終了。後効果：目標はダメージ・ロールに-2。 | |
| (セーヴ・終了) | |
| ウォーフオージド・リゾルヴ/ウォーフオージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化；遭遇毎)[回復] | |
| 金床司祭は、6点の一時的ヒットポイントを得、さらに継続的ダメージを与える効果に対して1回のセーヴィング・スローを行える。 | |

| |
|--|
| 属性：無属性 言語：共通語 |
| 技能：〈宗教〉+12、〈治療〉+13 |
| 能力値：筋14(+5)，敏10(+3)，判19(+7) |
| 耐17(+6)，知16(+6)，魅12(+4) |
| 装備：チェインメイル、ウォーハンマー、聖印。アーティファクトの欠片の1/2をそれぞれ所持し、二人分あわせて一つ分となります。 |

| | |
|---|-----------------|
| ウォーフオージドの蛮勇戦士(-2Lv) | (Lv5 暴れ役 200XP) |
| 中型・自然・人型 (生ける人造) | |
| イニシアチブ：+4 →12 | 感覚：〈知覚〉+3 |
| HP：78；重症値：39； | |
| AC18；頑健19，反応16，意志17 | |
| セーヴィング・スロー：継続的ダメージに対して+2 | |
| 移動速度：6 | |
| ④ シミター(標準；無限回)◆[武器] | |
| +8 対AC；1d8+5 ダメージ。(クリティカル1d8+13)。さらに、ウォーフオージドの蛮勇戦士に隣接する別の敵1体に4ダメージ | |
| ↓ ワイルド・チャージ(標準；蛮勇戦士がサヴェジ・スウィープを2体以上の目標にヒットさせた時点で再チャージ)◆[武器] | |
| 蛮勇戦士は突撃し、近接基礎攻撃の代わりに以下の攻撃を行う。この突撃の間、狂戦士はACに+3のボーナスを得る。：+9 対AC；2d8+7 ダメージ (クリティカル2d8+24) | |
| ↓ サヴェジ・スウィープ(標準；再チャージ：[6][6][6])◆[武器] | |
| 近接範囲・爆発1；+8 対AC；1d8+5 ダメージ (クリティカル1d8+13) | |
| ミス：3 ダメージ | |
| バトルフィールド・タクティクス | |
| ある目標にウォーフオージドの蛮勇戦士の味方が少なくとも1体隣接しているなら、狂戦士はその目標に対する近接攻撃ロールに+1ボーナスを得る。 | |
| サヴェジ・ブラッドラスト | |
| ウォーフオージドの蛮勇戦士は、近接攻撃を1回ヒットさせるたびに、4ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。 | |
| ウォーフオージド・リゾルヴ/ウォーフオージドの闘志(マイナー、重症の時のみ使用化；遭遇毎)[回復] | |
| 蛮勇戦士は、6点の一時的ヒットポイントを得、さらに継続的ダメージを与える効果に対して1回のセーヴィング・スローを行える。 | |
| 属性：無属性 言語：共通語 | |
| 技能：〈威圧〉+10、〈持久力〉+11 | |
| 能力値：筋20(+7)，敏15(+4)，判12(+3) | |
| 耐18(+6)，知10(+2)，魅16(+5) | |
| 装備：ハイドアーマー、シミター | |

| | |
|-----------------------|-----------|
| ウォーフオージドの兵隊 | (Lv5 雑魚) |
| 中型・自然・自立体 (生ける人造) | |
| イニシアチブ：+6 →16 | 感覚：〈知覚〉+3 |
| HP：1；重症値：-； | |
| AC21；頑健18，反応16，意志15 | |
| 移動速度：5 | |
| ④ ロングソード(標準；無限回)◆[武器] | |
| +10 対AC；6 ダメージ。 | |

バトルフィールド・タクティクス/連携戦術

ウォーフォーゲドの兵士は、攻撃の目標に自分の味方が1体隣接しているなら、近接攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

属性：無属性 言語：共通語

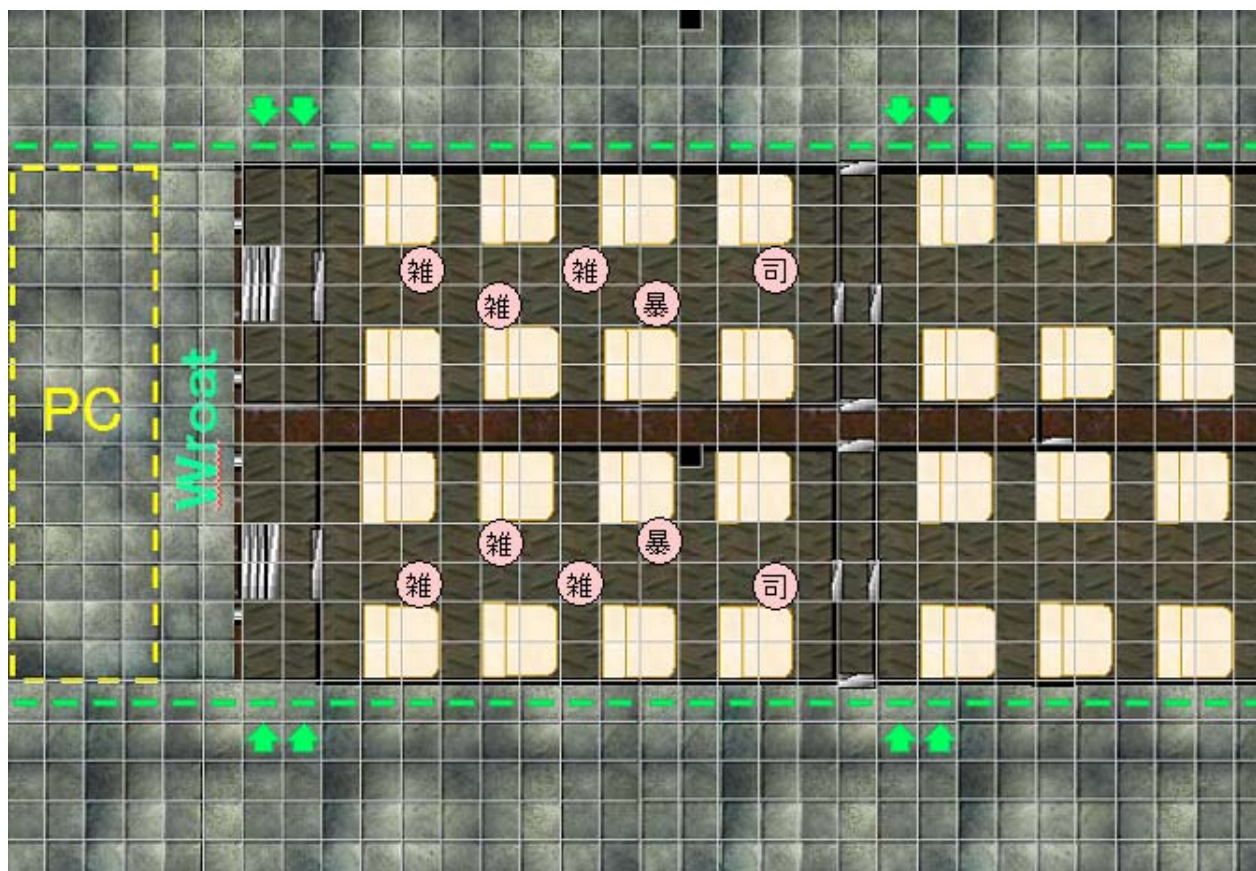
技能：＜威圧＞+9、＜持久力＞+10

能力値：筋 18(+6)、敏 14(+4)、判 12(+3)

耐 16(+5)、知 10(+2)、魅 10(+2)

装備：ロングソード、プレートアーマー、ヘヴィ・シールド

図 B-2 「ライトニング・レイル・ホーム」



遭遇 B3：ライトニング・レイル車内

作成：べにとら

遭遇 Lv6 (1200exp)**セットアップ**

敵：ウォーフオージドの炎の守護者 (炎)x1
 ウォーフオージドの戦闘魔道師 (戦)x1
 ウォーフオージドの隊長 (長)x1
 ウォーフオージドの兵隊 (兵)x10

状況：スキーマを奪ったテロリストの一派がライトニング・レイルに乗ってモーンランドへと逃げているとの一報を受けた貴方たちは、テロリストが乗っているライトニング・レイルに間一髪で飛び乗ることが出来た。

しかし、テロリストどもは追跡者のことを予測して、列車の連結部に爆弾をしかけ、列車ごと貴方達を切り離そうとしている。列車に仕掛けられた罠を切り抜け、敵リーダーが持ち去ろうとしているスキーマを取り戻さなくてはならない！

冒険者一行の前に図1「ライトニング・レイル」を広げ、次の文章を読み上げて下さい。

敵は機関車を含む3車両を制圧している。
 車両間の連結部には爆弾がしかけられており、一定の時間がたつと爆発し、車両が切り離されるようになっている。
 機関部にはライトニング・レイルを動かすための動力部「エネルギー炉」が設置されている。2両目3両目は客車になっているが、今は一般客は避難しており、そこにいるのはテロリスト達だけだ。

※エリアの情報、タイムテーブル資料を配布し、説明すること。

戦術

”ウォーフオージドの炎の守護者”はスキーマを保持しながら、2両目から1両目に攻撃しつつ移動していく。初手でPC達の中心に向かいファイアー・ボールを使用。その後は遮蔽を得るように後退しつつフレイム・レイを使用する。
 3両目では、“ウォーフオージドの隊長”と”ウォーフオージドの兵隊”がPC達を足止めすべく攻撃してくる。
 2両目では、“ウォーフオージドの戦闘魔道師”が、PC達を3両目に押す戻すように攻撃をし、“ウォーフオージドの兵隊”が“ウォーフオージドの戦闘魔道師”を守るように戦う。
 “ウォーフオージドの炎の守護者”が3車両目まで追い詰められた(ウォーフオージドが自分を含めて2体以下になった)場合は、“ウォーフオージドの炎の守護者”は「コノすきーまヲ、ワタスワケニハイカナイ!」と言って、エネルギー炉を攻撃しPCを巻き添えにして自爆しようとする。

このエリアの情報

明るさ：明るい。

椅子：椅子のあるマスは移動困難地形として扱う。また椅子のあるマ

スを通る攻撃に対して、遮蔽を与える。(椅子の存在するマスにいる者は遮蔽の効果を受けない点に注意)

荷物の山：荷物の山のマスは移動困難地形として扱う。荷物の山のマス内に進入するためには、〈運動〉:12 or 〈軽業〉:12 に成功する必要がある。飛び越えるためには〈運動〉:30 が必要。
 荷物の山は障害物として扱うため、荷物の山を挟んでの斜め移動は不可能とする。

エネルギー炉：敵データ項目を参照のこと。

切り離される車輛：ラウンド毎に以下の効果が現れる(ラウンドの最後に発動)

タイムテーブル (ラウンドの最後に効果が発生)

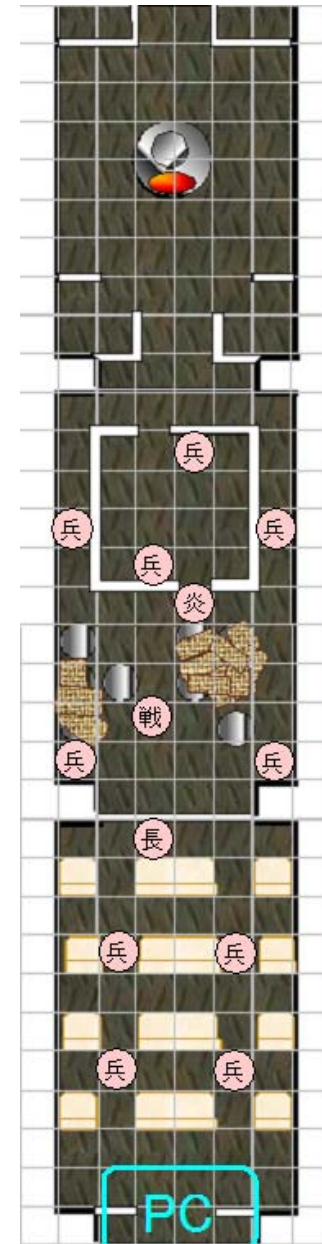
- 1ラウンド目：**なし
- 2ラウンド目：**「3車両めと2車両目の連結部で大きな爆発音がしたか」と思うと、3車両目が機関車から切り離されていく！」
 3車両目と2車両目の距離は10f'あり、飛び移る場合には「運動：10」に成功する必要がある。失敗した場合セーヴィング・スローに成功すれば転倒状態で飛び越えが成功となる。
- 3ラウンド目：**3車両目と2車両目の距離が20f'に広がり、飛び移る場合には「運動：20」に成功する必要がある。失敗した場合セーヴィング・スローに成功すれば転倒状態で飛び越えが成功となる。
- 4ラウンド目：**3車両目が遠ざかり、2車両目に飛び移ることはできない。3車両目にいたクリーチャーはゲームから取り除かれる。
- 5ラウンド目：**「2車両めと1車両目の連結部で大きな爆発音がしたか」と思うと、2車両目が機関車から切り離されていく！」
 2車両目と1車両目の距離は10f'あり、飛び移る場合には「運動：10」に成功する必要がある。失敗した場合セーヴィング・スローに成功すれば転倒状態で飛び越えが成功となる。
- 6ラウンド目：**2車両目と1車両目の距離は20f'あり、飛び移る場合には「運動：20」に成功する必要がある。失敗した場合セーヴィング・スローに成功すれば転倒状態で飛び越えが成功となる。
- 7ラウンド目：**2車両目が遠ざかる、1車両目に飛び移ることはできない。2車両目にいたクリーチャーはゲームから取り除かれる。

遭遇の結末：戦闘終了後に、次の文章を読み上げて下さい。

制限時間内にウォーフオージドの炎の守護者を倒し、アーティファクトの部品を手に入れば成功。

制限時間内にウォーフオージドの炎の守護者を倒せなかった場合は、遭遇は失敗 → シナリオ基本ルール通りタイムペナルティ+4日
 ウォーフオージドの炎の守護者が、エネルギー炉の爆発に巻き込まれ死亡した場合、任務は部分成功 → タイムペナルティ+1日。

図 B3 「ライトニング・レイル」：



| ウォーフオージドの炎の守護者 中型・自然・自立体（生ける人造） (Lv7 砲撃役) |
|--|
| イニシアチブ：+7 → 17 感覚：〈知覚〉+11 HP：64；重症値：32；ウォーフオージド・リゾルヴも参照のこと AC20；頑健 17，反応 22，意志 20 セーヴィング・スロー；継続的ダメージに対して+2 移動速度：5 |
| ④ ロングソード(標準；無限回)◆[武器] +9 対 AC；1d8+4 ダメージ。 |
| ✂ フレイム・レイ/炎の光線（標準；無限回）◆[火] 遠隔 10；+11 対”反応”；2d6+5[火]ダメージ。 |
| ✱ ファイアー・ボール/火球（標準；遭遇毎）◆[火] 遠隔範囲・爆発 3・20 マス以内；+11 対”反応”；3d6+5[火]ダメージ。ミス；半減ダメージ。味方 2 体をこの効果から除外できる。 |
| メイジ・ハンド/魔道士の手（マイナー；無限回）◆[創造] ウィザードのパワーであるメイジ・ハンドに同じ。 |
| ウォーフオージド・リゾルヴ/ウォーフオージドの闘志（マイナー、重症の時のみ使用化；遭遇毎）[回復] 炎の守護者は、16 点の一時的ヒットポイントを得る。 |
| 属性：無属性 言語：共通語 技能：〈隠密〉+8 能力値：筋 13(+5)，敏 16(+6)，判 14(+5) 耐 16(+6)，知 22(+9)，魅 20(+8) 装備：ロングソード、プレートアーマー、フレイムキャノン |

| エネルギー炉 (Lv- 地形効果) |
|--|
| イニシアチブ：-，感覚：- HP：24；重症値：- AC15；頑健 15，反応 10，意志 20 完全耐性：電撃 セーヴィング・スロー；常に成功する 移動速度：- |
| エネルギーの渦◆[電撃] エネルギー炉と同じマスにいるものに対して、+15 対”反応”；2d6+5[電撃]ダメージ。 |
| エキスプロージョン/爆発(フリー；遭遇毎；HP が 0 になった時)◆[電撃] 近接範囲・爆発 5；+15 対”反応”；4d6+5[電撃]ダメージ。ミス；半減ダメージ。 |

| ウォーフオージドの兵隊 中型・自然・自立体（生ける人造） (Lv5 雑魚) |
|---|
| イニシアチブ：+6 → 12 感覚：〈知覚〉+3 HP：1；重症値：-； AC21；頑健 18，反応 16，意志 15 移動速度：5 |
| ④ ロングソード(標準；無限回)◆[武器] +10 対 AC；6 ダメージ。 |
| バトルフィールド・タクティクス/連携戦術 ウォーフオージドの兵士は、攻撃の目標に自分の味方が 1 体隣接しているなら、近接攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。 |
| 属性：無属性 言語：共通語 技能：〈威圧〉+9、〈持久力〉+10 能力値：筋 18(+6)，敏 14(+4)，判 12(+3) 耐 16(+5)，知 10(+2)，魅 10(+2) |
| 装備：ロングソード、プレートアーマー、ヘヴィ・シールド |

| ウォーフオージドの戦闘魔道士 中型・自然・自立体（生ける人造） (Lv5 制御役・指揮) |
|---|
| イニシアチブ：+5 → 13 感覚：〈知覚〉+4 HP：62；重症値：35；ウォーフオージド・リゾルヴも参照のこと AC19；頑健 15，反応 16，意志 15 セーヴィング・スロー；継続的ダメージに対して+2 移動速度：6 |
| ④ クォータースタッフ(標準；無限回)◆[武器] +10 対 AC；1d8+2 ダメージ。 |
| ⚡ ショック・スタッフ/雷撃杖（標準；再チャージ ②③④）◆[電撃]、 [武器] クォータースタッフが必要；+10 対 AC；2d10+5[電撃]ダメージ。目標は戦闘魔道士の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。 |
| ✂ フォース・ルアー/力場による誘引（標準；再チャージ ②③）[力場] 遠隔 5；+9 対”頑健”；2d6+5[力場]ダメージ。目標を 3 マスまで横滑りさせる。 |
| ⚡ フォース・パルス/力場噴出（標準；再チャージ 6）◆[力場] 近接範囲・噴射 5；+9 対”反応”；2d8+5[力場]ダメージ。目標は 1 マス押しやられ、伏せ状態になる。ミス；半減ダメージ、目標は押しやられず、伏せ状態にもならない。 |
| ウォーフオージド・リゾルヴ/ウォーフオージドの闘志（マイナー、重症の時のみ使用化；遭遇毎）[回復] 戦闘魔道士は、16 点の一時的ヒットポイントを得る。 |
| 属性：無属性 言語：共通語 技能：〈運動〉+4、〈魔法学〉+10、〈歴史〉+12 能力値：筋 13(+4)，敏 14(+5)，判 16(+5) 耐 14(+5)，知 19(+7)，魅 13(+4) |
| 装備：クォータースタッフ、ローブ |

| ウォーフオージドの隊長 中型・自然・自立体（生ける人造） (Lv5 兵士役・指揮) |
|--|
| イニシアチブ：+7 → 15 感覚：〈知覚〉+4 オーラ・オブ・コマンド/指揮のオーラ；オーラ 10；範囲内の味方は攻撃ロールに+1 のパワー・ボーナスを得る。 HP：64；重症値：36；ウォーフオージド・リゾルヴも参照のこと AC21；頑健 19，反応 18，意志 17 セーヴィング・スロー；継続的ダメージに対して+2 移動速度：5 |
| ④ ロングソード(標準；無限回)◆[武器] +11 対 AC；1d8+5 ダメージ。；目標はウォーフオージドの隊長の次のターンの終了時までマークされる；バトルフィールド・タクティクスも参照のこと。 |
| ↓ タクティカル・スイッチ/戦術的位置交換（標準；再チャージ ②③④⑤）◆[武器] ウォーフオージドの隊長は 1 回の近接基礎攻撃を行う。ヒットした場合、目標を 1 マス横滑りさせ、ウォーフオージドの隊長または、ウォーフオージドの隊長から 10 マス以内にいる 1 体の味方は 1 マスシフトを行う。 |
| バトルフィールド・タクティクス/連携戦術 ウォーフオージドの隊長は、攻撃の目標に自分の味方が 1 体隣接しているなら、近接攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。 |
| ウォーフオージド・リゾルヴ/ウォーフオージドの闘志（マイナー、重症の時のみ使用化；遭遇毎）[回復] ウォーフオージドの隊長は、16 点の一時的ヒットポイントを得る。 |
| 属性：無属性 言語：共通語 技能：〈威圧〉+10、〈持久力〉+10 能力値：筋 20(+7)，敏 14(+4)，判 12(+3) 耐 16(+5)，知 10(+2)，魅 16(+5) |
| 装備：ロングソード、プレートアーマー、ヘヴィ・シールド |

遭遇B4：国境を越えてゆけ！（ヴァシロンド）

作成：霧島&火狩

遭遇Lv6 (1350 XP) 難易度：困難

セットアップ

敵：タルカナン氏族の兵士CR5 (兵)x1
 タルカナン氏族の暗殺者(-3Lv)CR6e (暗) x1
 ベリアン・トゥールスカージCR5 (T) x2
 みずばらしいファウルスポーンCR6 (雑) x4

NPC：オリエンの手(7Lv)：レディー・ユーリカ

※彼女はデッドグレイ・ミストを打ち破るためにPCの国から派遣された要人です。戦闘には参加しません。

危険要因：デッドグレイ・ミスト

目的：敵の全滅、欠片の入手（兵士が持つ）

状況：アーティファクトの強奪犯が発生させたデッドグレイ・ミストがモーンランド国境の町に溢れ出る。この霧を封じ込めモーンランドに踏み入る突破口を見つけだせ。

冒険者一行の前に図「4-B」を広げ、次の文章を読み上げて下さい。

ライトニング・レイルに乗車して、いよいよモーンランドの国境にまで辿り着いた冒険者一行。しかし、君らの行く手を鈍色の霧が阻んでいる。

霧はかすかな光を帯び、モーンランド全域を永遠の薄明かりで包んでいる。霧のなかに迷い込んだ旅人はいともたやすく進むべき方向を見失ってしまうだろう

デッドグレイ・ミストと呼ばれるこの霧が、戦災と窮乏と病気によってスラム街と化した国境の町ヴァシロンドを覆っているのには、何か理由がありそうだ

ムービーシーンが始まります。

ボスっぽいウォーフオージドが「な、何者だ！」と叫びながら、兵士のバトルアックスに切り倒されます。兵士は、ウォーフオージドから荷物を剥ぎ取っていき、懐から何かの欠片を取り出しました。それが何か分からないといった風に小首を傾げ、欠片を懐に入れて霧の中に入っていきました」

ームービーシーン終了

一行が、ヴァシロンドの駅でライトニング・レイルを降りてあたりを見渡すと、町に活気は無く、所々が霧に覆われているのが見えます。パーティに知覚チェックを要求、15以上で、建物の影からこっそり君達を見ている女性が居るのが分かります。パーティに声を掛けられた場合、以下の返事をします)

「あ、あなた方は怖い人達ですかあ？」

(Yesと言った場合)

「わ、分かりました」と言って、奥の方に行こうとします。引き止めるなら、「交渉」15に成功して下さい。失敗した場合、難易度20に成功するまで出てきません。

「怖い人」の質問にNoと言った場合、及び、パーティが声を掛けなかった場合、彼女は建物の陰から顔を半分のぞかせながらパーティに声をかけます。話しかけたは、おどおどした感じ、もしくは引っ込み思案的な感じで。

「わ、私はコードネーム・ユーリカです。この街の霧を解決するために来ました。ですが、怖い人達が邪魔してくるのですう」

「こ、怖い人達を何とかしてくれたら、霧を何とかします」。

〈事情通〉判定で20以上で、「ユーリカ」とは、オリエン氏族のエージェントが良く名乗る偽名だと分かります。

パーティがOKした場合、戦闘開始です。彼女を無視して先に行った場合でも戦闘が始まりますが、この場合は完全成功にはなりません。

パーティが断った場合、本シナリオは実施せず、技能チャレンジ「霧突破」を実施します。目標値20で、8回成功、3回失敗です。

1回失敗するたびに、回復力を全員1失い、全員病気チェックを振ります。3回失敗すると、上記に加え、更に回復力を全員1失い、無条件に病気になります。遭遇は失敗です。

戦術

(1R)

タルカナン氏族の兵士：PCの前衛（撃破役、防御役）を狙って、ハンドアックスで攻撃。

タルカナン氏族の暗殺者：ティアー・スルー・スペースを使用して、PCの回復係の隣へと瞬間移動を行い、1回の攻撃を行う。戦術的優位を得ていることから、ダメージに+2d6を得る。マイナーで、撃破役を指定して姿を消す。

トゥールスカージ：後方の霧の隙間からテレポートボルトで攻撃、億葉を霧の中に移動させる。

みずばらしいファウルスポーン：1体の相手に対して各個撃破を狙った攻撃をしかけてくる。以下、同じ。

(2R)

タルカナン氏族の兵士：カイバズ・グラスプを使用して、敵を“動けない状態”にする。

タルカナン氏族の暗殺者：不可視の利益を得たままその目標を攻撃。少し後ろに下がる。

トゥールスカージ：接近されたら屋根の上に転移し、テレポート・ボルトで攻撃。

(3R以降)

タルカナン氏族の兵士：バトルアックスで切りつけ、相手をマーク。相手が隣接するマス目を離れようとしたら、ウォッチフル・アイにより、1回の近接基礎攻撃を行う。

このエリアの情報

明るさ：薄暗い。

水たまり・瓦礫：地面にある水たまり、瓦礫は移動困難地形となります。突撃をするなら〈軽業〉12の判定に成功しなければなりません。

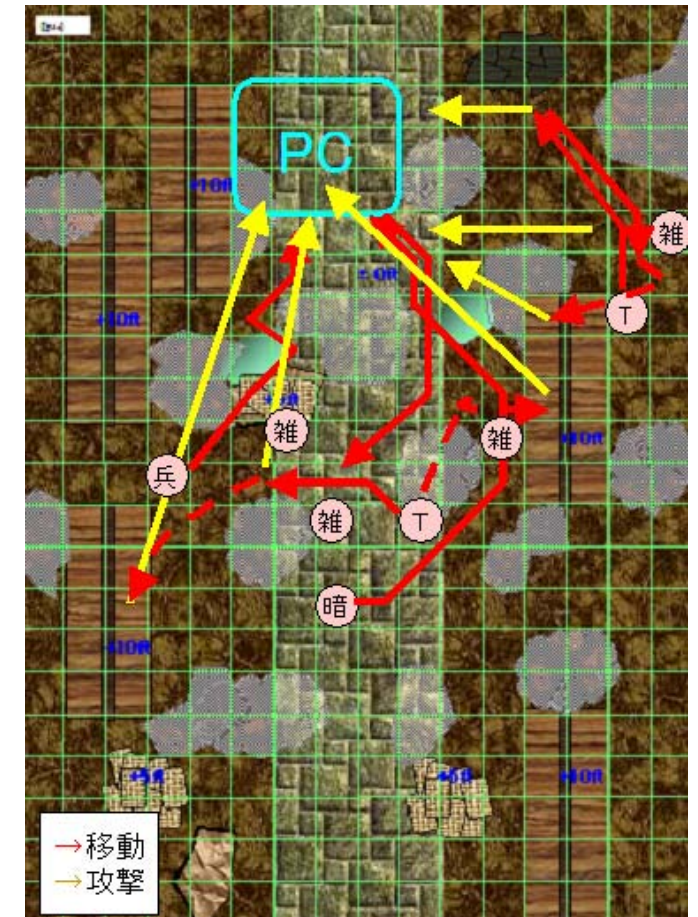
建物：窓や屋根や垣根などは重度の遮蔽を提供します。建物の上に昇るには、〈運動〉15が必要で、4マス分の移動力を消費します。

財宝：兵士がアーティファクトの部品を所持しています。

遭遇の結末：戦闘終了後に、次の文章を読み上げて下さい。

最後の敵を倒すと、レディー・ユーリカは作業を開始する。作業が終わると霧が薄くなり、先に進めるようになる。シナリオ終了です。

図B4 「国境を越えてゆけ(ヴァシロンド)」



NPC：「オリエンの手」レディー・ユーリカ (Lv7制御, XP300)
 中型・自然・人型 (ヒューマン)

解説：オリエン氏族はリスクの高い状況に対処する精鋭部隊を自前で抱えている。「ユニコーンの角」と呼ばれるこの部隊には、「オリエンの手」が混じっている。彼女はこの戦闘に参加しない。

| タルカナン氏族の兵士 |
|--|
| 中型・自然・人型（ヒューマン） |
| イニシアチブ：+6 →14 感覚：<知覚>+3 |
| HP：63； 重傷値：31 |
| AC20；頑健19，反応17，意志16 |
| 移動速度：5 |
| ④バトルアックス（標準；無限回）◆[武器] |
| +12対AC；1 d 10+4ダメージ。また、目標はこのタルカナン氏族の兵士の次のターンの開始時まで“マークされた状態”になる。 |
| ✶ハンドアックス（標準；無限回）◆[武器] |
| 遠隔5/10；+12対AC；1 d 6+4ダメージ。 |
| ⚔カイバズ・グラスプ/カイバーのつかみ（標準；遭遇）◆[死霊] |
| 近接範囲・噴射3；+9対“頑健”；2 d 8+4[死霊]ダメージ。また、目標は“動けない状態”になる（セーブ・終了）。 |
| ウォッチフル・アイ/油断無き目（即応・対応、マークされている敵が隣接するマス目を離れた時点；無限回） |
| このタルカナン氏族の兵士はその敵に対して、たとえその敵がシフトを行っているとしても、1回の近接基礎攻撃を行う。 |
| 属性：無属性、 言語：共通語 |
| 技能：〈威圧〉+7、〈運動〉+11 |
| 能力値：筋18(+6)， 敏15(+4)，判12(+3)， 耐15(+4)， 知10(+2)，魅10(+2) |
| 所持品：チェインメイル、バトルアックス、ハンドアックス |
| 解説：タルカナン氏族は特異型マークの持ち主の避難所であるとともに、一個の暗殺者ギルドでもある。 |

| タルカナン氏族の暗殺者 |
|--|
| 中型・自然・人型（ヒューマン） |
| イニシアチブ：+10 →16 感覚：<知覚>+9 |
| HP：104； 重傷値：52 |
| AC23；頑健19，反応22，意志22 |
| セーヴィング・スロー：+2 |
| 移動速度：6 |
| アクション・ポイント：1 |
| ④ダガー（標準；無限回）◆[武器] |
| +11対AC；1 d 4+4ダメージ。 |
| ↓ティアー・スルー・スペース/特異型の跳躍（標準；初めて重傷になった時点で再チャージ）◆[瞬間移動]、[武器] |
| タルカナン氏族の暗殺者は最大6マスの瞬間移動を行う。このタルカナン氏族の暗殺者が移動終了後に姿を現したマス目に隣接している全ての敵は、このタルカナン氏族の暗殺者に対して戦術的優位を与える。；そのうえで、このタルカナン氏族の暗殺者は次のような1回の攻撃を行う。；+11対AC；2 d 4+6ダメージ |
| ⚔カイバズ・ヴェイル/カイバーの帳（マイナー；初めて重傷になった時点で再チャージ）◆[幻] |
| 近接範囲・爆発3；目標はクリーチャー1体；このタルカナン氏族の暗殺者は、自分の次ターンの末まで目標に対して不可視になる。 |
| コンパクト・アドバンテージ/戦術的優位 |
| タルカナン氏族の暗殺者は自分が戦術的優位を得ているクリーチャーに対して常に2 d 6の追加ダメージを与える。 |

| フィアサム・ブレード/恐るべき刃 |
|--|
| タルカナン氏族の暗殺者はダガー攻撃を行ったとき、攻撃ロールの目が18から20でクリティカル・ヒットを与えることができる。 |
| 属性：無属性、 言語：共通語 |
| 技能：〈隠密〉+16、〈事情通〉+12、〈盗賊〉+13、〈はったり〉+12、 |
| 能力値：筋14(+5)， 敏20(+8)，判12(+4)， 耐16(+6)， 知13(+4)，魅18(+7) |
| 所持品：ダガー |
| 解説：タルカナン氏族は特異型マークの持ち主の避難所であるとともに、一個の暗殺者ギルドでもある。 |

| ベリアン・トゥールースカージ[Berrian Truescourage] (Lv5制御XP200) |
|---|
| 中型・フェイ・人型 |
| イニシアチブ：+4 →12 感覚：<知覚>+2；夜目 |
| HP：57； 重傷値：27 |
| AC19；頑健16，反応18，意志18 |
| セーヴィング・スロー：対魅了効果+5 |
| 移動速度：6 |
| 槍（標準；無限回）◆[武器] |
| +7対AC；3ダメージ。目標は、所有者の次のターンの終了時まで減速。 |
| テレポート・ボルト/転移の矢（標準；無限回）◆[瞬間移動] |
| 遠隔10；+9対反応；1d8+1ダメージ。目標を、3マス以内に瞬間移動させられる |
| ダジリング・ブラスト/幻惑の爆風（標準；チャージ6）◆[光輝] |
| 噴射3；+6対意志；2d6+2光輝ダメージ。目標は、所有者の次のターンの終了時まで盲目。 |
| フェイスステップ/遭遇毎 |
| 5マス瞬間移動できる |

| みすぼらしいファウルスポーン |
|---|
| (Lv6雑魚(遊撃)XP63) |
| 小型・異形・人型 |
| イニシアチブ：+10 →20 感覚：<知覚>+5；夜目 |
| HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。 |
| AC20；頑健18，反応19，意志18 |
| 移動速度：6、瞬間移動2 |
| ④クロウ/爪（標準；無限回）◆[武器] |
| +11対AC；7ダメージ。更に、6マス以内のみすぼらしいファウルスポーンの仲間は目標の隣接マスに瞬間移動することができる。 |
| スクリーミング・エコー/うめきのこだま（トリガー・即応・割込） |
| トリガー：みすぼらしいファウルスポーンのHPが0以下になる。 |
| 効果：6マス以内の雑魚以外のファウルスポーンの仲間を自身がいたマス目に瞬間移動させる。 |
| 属性：悪、 言語：深淵語、テレパシー10 |
| 能力値：筋14(+5)， 敏20(+8)，判14(+5)， 耐16(+6)， 知16(+6)，魅17(+6) |
| 解説：〈魔法学〉難易度21：ファウルスポーンは彼方の世界から定命の世界へとやってきて、忘れられた牢獄、スラム街、古代の廃墟などに住み着いている。そのような場所では彼方なる領域と自然の領域との境界は危険なほど薄くなっているのである。 |

| デッドグレイ・ミスト |
|---|
| (Lv4・障害物型 XP175) |
| 触れればひんやりと冷たく、死のにおいが鼻腔をくすぐる。モーンランドに立ち込めるこの鈍色の霧は、滲み出る絶望でありありとあらゆるものを包み込む。 |
| 危険要因：デッドグレイ・ミストは、重度の遮蔽を提供する“移動困難な地形”である。 |
| 作動：この危険要因によって隠蔽されているマス目でクリーチャー1体がターンを開始した時点で、霧は攻撃を行う。 |
| 目標：霧のなかで行動を開始したクリーチャー。 |
| 攻撃：+9対“頑健” |
| ヒット：目標は減速状態になる（セーブ・終了）。セーブ失敗・1回目；目標は幻惑状態および減速状態になる（セーブ・両方とも終了）。 |

| モーンランド病・弱体化 |
|--|
| (Lv6・病気) |
| モーンランドは生き物の意志をむさぼり、活力と高揚感を失わせる。この地が帯びるこうした穢れは、あたかも感染症のようにふるまう。特定の地域で怪我を負ったり、特定のクリーチャーから怪我を負わされたりすると、その怪我人はモーンランド病と呼ばれる病気に罹患する可能性がある。モーンランド病は、ある重大な点で普通の病気とは異なる。それは「最終段階」を持たないということである。この病気が完治するまで、患者はこの病気に対して（持久力）判定を行い続ける。モーンランドで長期間過ごしたクリーチャーは、この病気に対する完全耐性を獲得しうる。 |
| モーンランド病：モーンランドの穢れが引き起こす不調。この病気に侵された患者の頭は青ざめ、目は見開かれ、心は絶望にさいなまれ、ふるまいも自暴自棄になる。 |
| 攻撃：+9対“意志” |
| （持久力）：好転難易度17、維持難易度12、11以下で悪化 |
| 目標は完治する⇄初期効果：目標の回復力値は通常時の最高値の半分に減少する。⇄目標の回復力値は通常時の最高値の半分に減少する。目標は回復力を2回分失う。失った回復力は、この病気が完治するまで取り戻せない。⇄目標は回復力を消費することができない。 |

ルートC：海路メイン

遭遇 C2：海戦

作成：ミナ

遭遇 Lv5 (975 XP)

セットアップ

敵：ゾリアッドタッチ・スチール・クラークン(=5Lv)CR5 (鳥賊)

ハーファイリシッド・サファグンCR4 (イ)

ゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクルCR5 x8 (雑)

状況：船でゼントリックを目指す途中の海上で巨大なイカに一行は襲われます。船上ゆえの不安定な足場と再生する雑魚にいかに対処するかが戦略の要です。

船でゼンドリックを目指すの途中、船員達がざわめき立つ。「こいつはまずいな。スチールクラークンに出くわしちゃったようだ。今から出来る限り振り切ろうと努力するがうまくいく保証は無い。悪いが戦闘になる準備をしてくれないか」

船員達はクラークンを振り切ろうと船上を慌ただしく駆け回っている。この間に君たちは戦闘準備を整えられる。

ウォーター・ウォークの儀式を持っている場合、儀式習得者一人に付き最大で3人にまでにかけることができる。

君たちは船員の悲鳴を聞き付けて甲板に上がる。そこには水面から巨大なイカのような怪物と魚人と思わしき人型生物が船に駆けあがろうと迫っていた。

「悪い！スチールクラークンかとおもったがそんな生易しいものじゃ無かったようだ」

船とクラークン、サファグン2体を配置した後プレイヤーに船の上にコマを置かせてください。

その後以下の文章を読み上げてクラークンを配置してください。

※敵が少ないことをきにするプレイヤーがいた場合知覚20で「なにか複数潜んでいるものがある」と教えてかまいません。

エージェントが戦闘配置に着いた時怪物は自身の触手を水面にあらわした。

戦術

(1R)

テンタクル：近づいて船を揺らす。攻撃範囲にPCがいれば攻撃してつかむ

ハーファイリシッド：マインド・ブラスト撃ちこむ

クラークン：テンタクル・バックアタック後にツイン・テンタクルアクションポイントを使って再度ツイン・テンタクルを使う。

(2R以降)

ハーファイリシッド：散兵に挟撃を提供する動きを行う。再チャージ出来たらマインド・ブラストをぶっ放す。

クラークン：テンタクルの数が減ったらテンタクル・リジェネーションで復活させる。その後挟撃等で攻撃を当てやすいPCに対してツイン・テンタクルを行う。

このエリアの情報

明るさ：薄暗い。ただし視界に悪影響を与えない。

船上：通常時は特にペナルティは無いが、テンタクルに揺らされる恐れがあります。

船べり：移動困難地形扱いで水面に移動できます。

水面：移動するのに運動12の水泳判定が必要です。

財宝：なし。技能チャレンジ参照

ゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクル (Lv5 雑魚, 50XP)

中型・異形・自立体 (水棲)

イニシアチブ：+6 →16 感覚：<知覚>+1、疑似視覚

HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。

AC16；頑健12，反応14，意志12

抵抗：遠隔攻撃10

移動速度：0、水泳移動速度：4

④テンタクル/触手(標準；無限回)○近接基礎

間合い2，+10対AC；5ダメージ。目標をつかみ状態にし且つ、1マス引き寄せる。(1体まで)目標をつかんでいる時、機会アクションを行えない。

シップシェイキング/船上揺らし

(2体のテンタクルが船に隣接しているときのみ、標準；無限回)

船にいる敵すべて、+8対反応：目標を伏せ状態にする。

※このアクションは必ず2体のテンタクルが標準アクションを消費しなければならない。

ボディ・パーツ/体の一部

ゾリアッドタッチ・スチール・クラークンが死亡した場合、テンタクルは即座に死亡する。

属性：混沌にして悪、 言語：－、 技能：運動12、隠密6

能力値：筋20(+7)， 敏8(+1)， 判8(+1)，

耐12(+3)， 知－(0)， 魅14(+4)

所持品：なし

解説：ゾリアッドタッチ・スチール・クラークンから伸びた触手。

「無機物である機械や有機物である肉塊の入り混じったような巨大な鳥賊の足が水面から伸びている。機械部分から肉塊が爆ぜているためか吹き飛ばすかたたき潰す以外に効果的な攻撃となりそうにない。」

ハーファイリシッド・サファグン (Lv4 制御役, XP175)

中型・異形・人型(水棲)

イニシアチブ：+6 →10 感覚：<知覚>+6、暗視

HP：56； 重傷値：28

AC19；頑健16，反応17，意志17

移動速度：6、水泳：6

④ダガー(標準；無限回)◆[武器]○近接基礎

+9対AC；1d4+4ダメージ。

マインド・ブラスト(標準；再チャージ56)

噴射5，+7対意志：1d8+6の[精神]ダメージおよび目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。

ミス：半減ダメージ。目標は幻惑状態にならない。

ブラッド・フレンジー/血の狂乱

重症の敵に対する攻撃ロールに+1のボーナスを得、ダメージロールに+2のボーナスを得る。

狂気の兆し

遭遇で最初に重症になるとマインド・ブラストが再チャージされる

属性：混沌にして悪 言語：奈落語 技能：知覚6、

能力値：筋14(+4)， 敏16(+5)， 判8(+1)，

耐16(+5)， 知16(+5)， 魅18(+6)

所持品：ダガー

解説：彼方からの領域の力に触れてイリシッド化したサファグン

ゾリアッドタッチ・スチール・クラークン (Lv4 精鋭暴れ役(指揮)，

超大型・異形・自立体(水棲) 350XP)

イニシアチブ：+4 →13 感覚：<知覚>+4、暗視

HP：140； 重傷値：70

AC18；頑健18，反応15，意志18 セービングスロー+2

移動速度：0、水泳：6 アクションポイント1

④テンタクル/触手(標準；無限回)○近接基礎

間合い2，+9対AC：1d10+5ダメージ。目標をつかみ状態にし且つ、1マス引き寄せる。(2体まで)目標をつかんでいる時、機会アクションを行えない。

④ツイン・テンタクル/触手2回攻撃(標準；無限回)

近接基礎攻撃を2回行う。

テンタクル・バックアタック/触手集団攻撃

(遭遇毎；マイナーアクション)

爆発5，範囲内のゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクルに1回の基礎攻撃を行わせる。

テンタクル・リジェネーション/触手再生

(マイナーアクション；再チャージ☒☒)

爆発5，範囲内にゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクルを1d4+1体出現させる。

ゾリアッドタッチ・クラークン・テンタクルは最大で8体までしか出現できない。

属性：混沌にして悪 言語：－ 技能：運動13

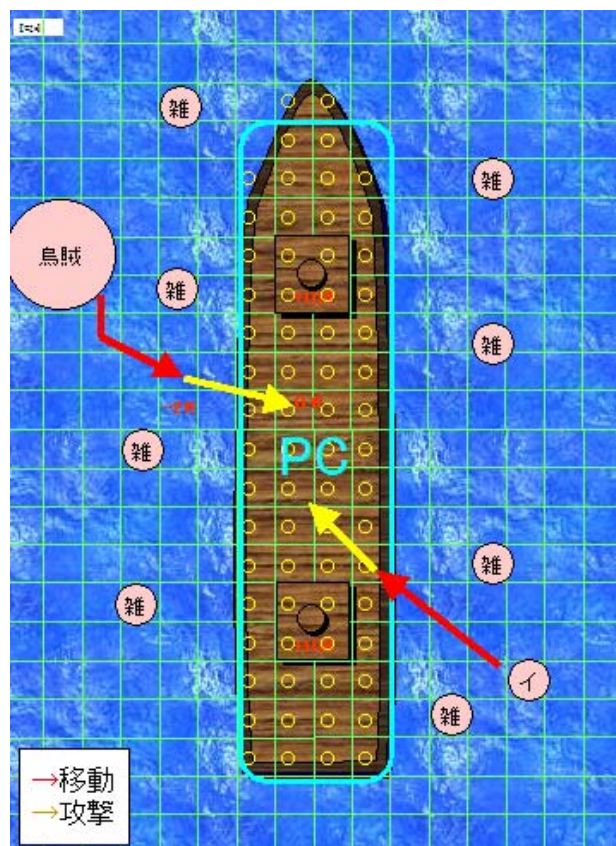
能力値：筋22(+9)， 敏14(+4)， 判14(+4)，

耐20(+8)， 知4(+0)， 魅14(+4)

所持品：アーティファクトの欠片(C2-2参照)

解説：サイアリ近海を戦争時守っていた水中用人造がゾリアッドの力に触れて変貌した異形。「サイアリ近海を警護するために大戦時に作られた巨大なイカ型人造だが、なんらかの力が加わったためか機械と肉塊の入り混じったおぞましい生き物に変貌している。」

図 C2-1 「海戦」



水中戦闘のルール

- ・[火]のキーワードを持つパワーを使用する際、使用者は攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ・スパイア類およびクロスボウ類の武器グループに属さない武器を使っているキャラクターは攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ・(水棲)：水中環境に生まれたクリーチャーは(水棲)キーワードを持つ。水中戦闘において(水棲)キーワードを持つクリーチャーは(水棲)を持たないクリーチャーに対して攻撃ロールに+2のボーナスを得る。※この遭遇に登場するクリーチャーは全て水棲キーワードを持つことに注意
- ・クリーチャーの移動は水泳移動速度を用いる。水泳移動速度を持たない場合は運動判定で泳ぐ
運動判定水泳あるいは立ち泳ぎ：移動の一部成功：移動速度の半分で泳いで水に浮いて立ち泳ぎが出来る。この遭遇時の難易度は**運動 12**

4 以下の差で失敗：その場に留まりそれ以降の移動アクションを失う。別の移動アクションとして再度泳ごうとすることは可能。

5 以上の差で失敗：1 マス沈んで溺れて窒息する可能性がある。移動の一部として数える：君が泳いだマス数は移動の一部として数える。

窒息しても3分間(30 ラウンド)は活動可能。それ以降は持久力20に成功すれば1 ラウンド活動可能。

ただし、以降は判定を重ねる毎に難易度が5上がる。判定に失敗すると回復力1回消費する。

回復力が無い場合、自分のレベルに等しいダメージを受ける。水中で息を止めて戦闘している場合、ダメージを受けたラウンドの自分のターン終了時に持久力20をしなければならない。

遭遇 C2-2：技能チャレンジ：アーティファクトの入手

遭遇 Lv1 (400 XP)

技能チャレンジ(難易度：5Lv - 複雑さ：2)

状況 C1-1：エージェントは海に沈んでいくクラークンの死体からアーティファクトの一部を発見します。任務のため沈みゆくクラークンの死体からアーティファクトを取り出すことになります。

プレイヤーの前に図 C2-2「技能チャレンジ進行表」を広げ、次の文章を読み上げる。

敵を倒した後、君たちは沈みゆくクラークンの死体にアーティファクトらしきものを発見する。この騒動の手掛かりになると考えた君たちは死体からそれを手に入れようと試みる。シャーマンやレンジャーの技能判定にボーナスを与えるパワーの使用を宣言した場合、そのキャラクターは技能判定とは別にそれらのパワーを使用できます。こちら側が提示した方法以外で有効と思われる手段を宣言した場合は難易度+2で判定させても良い。

アーティファクト入手は二つのステップに分けられた技能チャレンジの形態を取る。ステップ毎に適切な技能判定を行い、3回成功すれば、次のステップに進む。一方、判定に失敗する度に、失敗度数が貯まる。3回失敗すると、アーティファクトを入手できなくなる。各ステップにおいて、メンバーがひと通り判定をし終えるまで、一人のキャラクターが何度も判定を行うことはできない。これは時間の猶予が無いために各自が別々に行動していることを表現しています。

第一ステップ：3回まで

まずは沈みゆく死体を追いかける必要があります。ここで有効な判定は、水中を泳ぐための〈運動〉(難易度 15)、見失わないための〈知覚〉(難易度 15)、潜ったり死体を押さえるための〈持久力〉(難易度 15)と云ったところ。他にも、何か有効な手があるかもしれない。

第二ステップ：3回まで

沈みゆくクラークンの死体にたどり着いた君たちはアーティファクトを死体から取り出す必要があります。しかし、あまり時間をかけている余裕はありません。

ここで有効な判定は、身体を的確に切開するための〈治療〉(難易度 15)、死体に入り組んでくっついてるアーティファクトを取り出すための〈盗賊〉(難易度 15)、アーティファクトに精通している故の〈魔法学〉(難易度 15)と云ったところ。他にも、何か有効な手があるかもしれない。

第二ステップをクリアしたなら、搜索に成功したことになります。以下の文を読み上げて下さい。

君たちは沈む前にアーティファクトを取り出すことが出来た。君たちがアーティファクトを手にも船に戻ると死体は海の底へと沈んでいった。

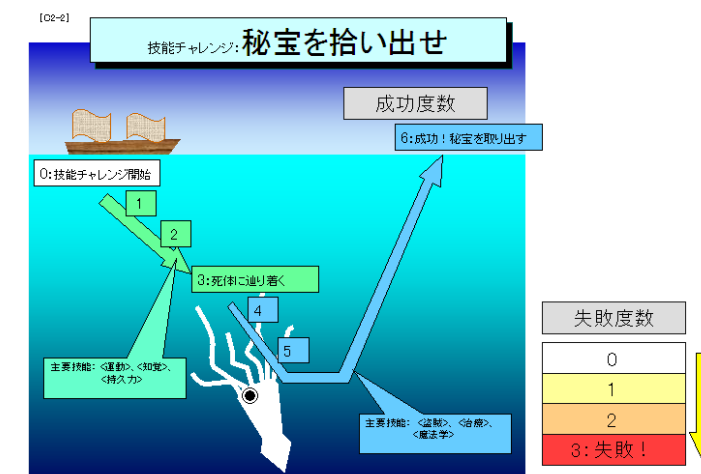
エージェントはアーティファクトを1つ入手します。

失敗度数が3回以上 or 時間切れになったら、搜索は失敗です。以下の文を読み上げて下さい。

君たちは必死に取り出そうと試みたが沈みゆく巨大な死体からアーティファクトらしき物体を取り出すことはできなかった。これ以上の搜索は危険と判断した君たちは沈んでいく死体から離れ、船に戻ることにする。

エージェントはアーティファクトを入手できません。

図 C2-2 「技能チャレンジ進行表」



遭遇 C3：ゼンドリック奥地 作成：ミヤ
遭遇 Lv6～8（1,200～1,700 XP）

セットアップ

- 敵 1：ヤング・グレル CR6e（グ）
ドルゴードの兵士 CR4（目）x2
ハーファイリシッド・スポーン CR4m（雑）x8
敵 2：ゼンドリックのドラウ斥候 CR6（斥）x2

状況：ゼンドリックの奥地に向かい、ワープするためのポータルに近づき、ポータルを起動することが目的です。行く手を異形の怪物と原住民であるドラウが阻んでいます。
※ドラウは隠れて遭遇を介します(知覚 22 以上で場所特定可能)。

エージェント一行の前にマップを広げ、次の文章を読み上げて下さい。
ゼンドリックのジャングルを進むと視界の少し先にどこかへ通じているであろうポータルを見つけた。
しかし、簡単にここを通してはくれないようだ。奇妙な怪物や触手を生やしたドラウらしき生物がポータルを守るように周囲で待機している。そのうち一体、脳みそのような怪物の体内から、妖しい光りが放っているのが見える。

戦術

- (1R)
イリシッドスポーン：エージェント達に近づいて攻撃後、クラウド・オブ・ダークネスを使う。スポーンたちは盲目状態にならないのでそのまま突っ込んでくる。
グレル：エージェント達に近づいてワールウィンド・テンタクルを使う。その後アクション・ポイントを使って幻惑した PC1 体にテンタクル・グラブを使ってつかみ状態にした後、ヴェノマス・バイトで攻撃する。グレルは擬似視覚により盲目にならない。
ドルゴード：イリシッドスポーンとうまく挟撃を取ってマーク状態を付加させる。擬似視覚があるので盲目状態にならないことを忘れずに

ドラウ斥候：ドラウ二人は同じイニシアチブで行動する。(イニシアチブ+10)

エージェント達が怪物と対峙していると茂みの中からドラウが 2 体現れた。彼らは君達に警戒の眼差しを向けると武器を構え、片言の共通語を叫んだ「ココハ ワレラ ノ トチ タチサレ!!」。

- もしかしたら、話し合いも通じるのかもしれない。
彼らは、移動後、飛び道具を持つもの or 鎧の薄いものに対してロングボウで攻撃します。
※ドラウはエージェント達を敵と認識していますが、異形達を敵と認識していません。ただし味方でもないので異形たちとドラウで挟撃の提供などは起こりません。

(2R 以降)

グレル：つかんでいる敵がいる場合、テンタクルクラブ+ヴェノマス・バイトでおいしくいただきます。
ドルゴード：ドラウにマークされていない敵をマーク状態にしようとしています。

勝利条件

ポータルの起動：全員が石畳の場所に入り、標準アクションを使って石碑に対して難易度 12 の技能判定（魔法学、歴史、ダンジョン探検）に 2 回成功することでポータルを起動できる。(再挑戦に制限は無い) 石畳にいるものがワープ対象なのでエージェント全員が石畳の面にはないと意味が無い。
敵の全滅：エリア内にいる全ての「敵」を倒す。ただし、ドラウが敵でなくなっている場合は敵と見なさない（後述）。

戦闘中の技能チャレンジ

この遭遇はそのままではハードな遭遇である。エージェント達はドラウ戦士&斥候と無意味に争う必要が無いため、見えている範囲にいるドラウ戦士や斥候に対してマイナー・アクションを使って難易度 18 の技能判定（交渉、威圧、はったり）に 3 回成功することで彼らを味方に出来る。再挑戦に制限は無く、対象は戦士と斥候どちらでもかまわない。技能判定に成功したら彼らはエリアの離れた位置に移動して戦闘に参加しなくなる。

このエリアの情報

- 明るさ：明るい
草面：移動制限なし。
木：障害物、遮蔽を提供。〈軽業〉12 に成功すれば、移動力 2 を消費して内部に侵入して、移動することができる。
石畳：ポータルの起動面。移動制限なし。
石碑：ポータルの動力源。接触することで技能判定でポータル起動を試みることが出来る。
財宝：ヤング・グレルを倒した場合、その死体からアーティファクトの欠片を回収することができる。

| | |
|--|------------------|
| ゼンドリックのドラウ斥候 | (Lv6 遊撃役, XP250) |
| 中型・フェイ・人型・ドラウ | |
| イニシアチブ：+11 →12 | 感覚：<知覚>+10、暗視 |
| HP：56； 重傷値：28 | |
| AC20； 頑健 16， 反応 18， 意志 18 | |
| 移動速度：6 | |
| ④ ロングナイフ（標準；無限回）◆[武器] ○近接基礎 | |
| 射程 6/12、+11 対 AC；1d6+5 ダメージ。 | |
| 効果：攻撃の前後いづれかに 3 マスのシフトを行う。 | |
| ⑤ ロングボウ（標準；無限回）◆[武器] ○遠隔基礎 | |
| 射程 20/40、+11 対 AC：1d10+5 ダメージ。 | |
| クラウド・オブ・ダークネス(マイナー；遭遇毎) | |
| 近接範囲・爆発 1，ドラウ斥候の次ターン終了時まで持続する。ドラウの斥候を除く全てのクリーチャーの視線を遮り、範囲内に入り込むと範囲外に出るまで盲目状態になる。 | |
| 機動攻撃 | |

| |
|--|
| 3 マス以上移動した場合、次ターン開始時まで常にダメージに+1d6 のボーナス。 |
| 持ち替え |
| ドラウ斥候はアクションの一部として武器を持ち換える |
| 属性：無属性、 言語：共通語、巨人語 |
| 技能：運動 9、隠密 12、自然 10、知覚 10 |
| 能力値：筋 14(+4)， 敏 20(+7)， 判 16(+5)， |
| 耐 14(+4)， 知 10(+2)， 魅 8(+1) |
| 所持品：レザーアーマー、ロングナイフ+1、ロングボウ |
| 解説：ドラウの斥候です。ナイフとボウを巧みに持ちかえて戦います。 |

| | |
|---|--------------------|
| ヤング・グレル | (Lv6 精鋭暴れ役, XP500) |
| 中型・異形・魔獣（無視覚） | |
| イニシアチブ：+8 →18 | 感覚：<知覚>+9、擬似視覚 12 |
| HP：168； 重傷値：84 | |
| AC18（つかんでいる時 20）； 頑健 18， 反応 20， 意志 16 | |
| 完全耐性：[凝視] | |
| セーヴィング・スロー：+2 | |
| 移動速度：1（劣悪）、飛行：6（ホバリング） | |
| アクション・ポイント 1 | |
| ④ テンタクル・グラブ/触手のつかみ（標準；無限回） | |
| 間合い 2；+8 対頑健：2d6+4 ダメージ。目標はつかまれる。ヤング・グレルは一度に 1 体のクリーチャーしか掴むことが出来ない。 | |
| ← ワールウィンド・テンタクル/触手旋風（標準；グレルが初めて重傷になった時点で再チャージ） | |
| 爆発 2；目標は敵のみ；+9 対 AC：2d6+4 ダメージ。目標はヤング・グレルの次のターン開始時まで幻惑状態になる。 | |
| ↓ ヴェノマス・バイト/毒ある噛みつき（マイナー、1 ラウンドに 1 回のみ；無限回）◆[毒] | |
| つかんでる目標のみ、+9 対 AC：1d8+4 ダメージ。目標は朦朧状態になる（セーブ・終了） | |
| 属性：悪 言語：深淵語 技能：隠密 13、知覚 9 | |
| 能力値：筋 12(+4)， 敏 20(+8)， 判 12(+4)， | |
| 耐 14(+5)， 知 10(+3)， 魅 8(+2) | |
| 所持品：アーティファクトの欠片 | |
| 解説：若いグレルです。まだ若いので 1 体の獲物を弱らせて食べるより暴れまわりたい年頃です（なので暴れ役） | |

| | |
|--|-------------------|
| ドルゴードの兵士 | (Lv4 兵士役, XP175) |
| 中型・異形・人型（無視覚） | |
| イニシアチブ：+7 →16 | 感覚：<知覚>+3、疑似視覚 20 |
| HP：53； 重傷値：27 | |
| AC20； 頑健 15， 反応 17， 意志 14 | |
| 完全耐性：[凝視] | |
| 移動速度：6 | |
| ④ クロー・アンド・テンタクル/爪と触手（標準；無限回） | |
| +10 対 AC：1d10+2 ダメージ。目標はドルゴードの兵士の次ターン終了時までマーク状態と動けない状態になる。 | |
| ↓ テンタクル・マーク/触手のマーク（標準；無限回） | |
| +8 対反応：1d8+2 ダメージ。目標はドルゴードの兵士の次ター | |

ン終了時までマーク状態となる。

属性：悪 言語：ゴブリン語、深淵語

技能：運動 9、軽業 11、知覚 3

能力値：筋 15(+4), 敏 19(+6), 判 12(+3),
耐 13(+3), 知 10(+2), 魅 11(+2)

所持品：なし

解説：両肩の触手で獲物をマークして足止めする役割です。目ではなく疑似視覚持ちというところに注意。「元は人型種族であったであろう眼球の無いやせ細った異形が両肩の触手と鋭い爪で君たちに襲いかかる」

ハーファイリシッド・スポン (Lv4 雑魚, XP44)

中型・異形・人型・ドラウ

イニシアチブ：+6 →14 感覚：<知覚>+9、暗視

HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。

AC18；頑健 16，反応 16，意志 16

移動速度：6

④ テンタクル/触手(標準；無限回)

+9 対 AC：5 ダメージ。

←クラウド・オブ・ダークネス(マイナー；遭遇毎)

近接範囲・爆発 1，スポンの次ターン終了時まで持続する。スポンを除く全てのクリーチャーの視線を遮り、範囲内に入り込むと範囲外に出るまで盲目状態になる。

属性：無属性 言語：- 技能：隠密 9、持久力 10、知覚 9

能力値：筋 12(+6), 敏 16(+4), 判 6(+4),
耐 14(+5), 知 10(-2), 魅 18(0)

所持品：なし

解説：元はドラウでしたがゾリアッドの力に触れてイリシッド化しちゃった方々です。

つかむのルール

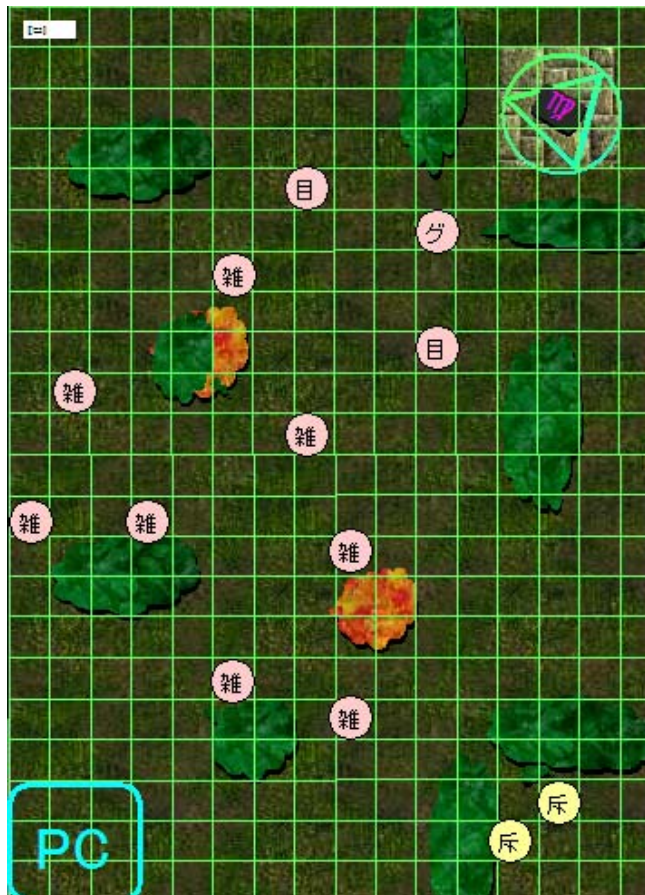
- ・ **目標**：サイズ分類が自分より小さいか、同じか自分より 1 段階大きいものまでつかむことが出来る。
- ・ **【筋力】対反応(標準)**で判定。少なくとも 1 本の手が空いている必要がある。※この遭遇のクリーチャーはパワーの効果でつかむのでこの判定は不要。
- ・ **つかみの維持**：1 回のマイナーアクションでつかみを維持できる。つかみを終了するのはフリーアクション
- ・ **つかみの終了**：機会アクションを取れない状態になった時(幻惑、朦朧、不意を討たれた、気絶など)即座に終了する。押しやり、引き寄せ、横滑り等の効果でつかんでいるクリーチャーがつかまれているクリーチャーがつかんでいるクリーチャーの間合いの外に移動した場合も即座に終了する。
- ・ **つかんだ目標を動かす場合**：【筋力】対頑健で攻撃を行う。
ヒット：移動速度の半分までの移動を行ってつかんだ目標を引き寄せる。

機会攻撃：つかんだ目標を引き寄せるときにお互いに機会攻撃を誘発しない。つかまれている目標は敵に隣接しても機会攻撃を誘発しないがつかんでいるクリーチャーは隣接した敵から離れると機会攻撃を誘発する。

つかみ状態からの脱出

移動アクションで【運動】対頑健か【軽業】対反応の判定を行う。成功した場合この判定の一環として 1 マスのシフトが可能。失敗した場合つかまれたままである。

図 C3：ゼンドリック奥地



遭遇C4：霧の湖底に潜むもの（ギャザーホールド） 作成：霧島
遭遇Lv6（1260 XP） 難易度：困難

セットアップ

敵：フレッシュ・イーター・シャーク（鮫）(-4Lv)CR6
 サファギン・バロン(-2Lv)CR6e (男)x1
 サファギン・プリーストCR6m 雑魚(雑)x6

NPC : バイアム船長 : ノームのエキスパート (5Lv)

状況1：サイアリ湖畔の町からボートでモーンランドへの侵入を計画する冒険者だが、町のボートの多くが破損している。最近、霧と共に現れる怪物が原因らしいが……。怪物を倒して魔法炉までの航路を確保できるだろうか？

冒険者一行の前に図「4-C」を広げ、次の文章を読み上げて下さい。

タレント平原を越えて、サイアリ湖畔の町ギャザー・ホルドへたどりついた冒険者たちはボートでモーンランドへの潜入を試みるが、町のボートがことごとく破壊されていた。最近、霧と共に出没する巨大な怪物が原因らしいのだが……。

悄然として湖畔の前に佇む冒険者の前に、濃い色の髪を短く刈り込み、威勢良くしゃべりまくるノームが立ちはだかる。

彼は冒険者たちを自分の倉庫へと案内する。倉庫の中の外から見えない場所に、床から一段低くプールが作られており、中には奇妙な船（「翡翠の鍵爪」6ページ参照）が浮かんでいる。

ぱつと見には、エレメンタル・リングを備えた飛空艇が、水に落ちているように見えるが、そのリングは水の輪になっている。ノームの乗組員が数名、ハッチから荷物の積み降ろしを行っている。

「これが“シー・ダート号”さ、兄弟。“海の投げ矢”ってこった。で、俺が船長の“深海”のパイラムだ！お前さん達をモーンランドまで運んでやろうというわけさ。湖の底に潜ってね。ああ、心配するな、お代は後でお前さんらのお国から頂いておくよ！」

“シー・ダート号”とその乗員を待ち受けるこの危険な遭遇は、潜水艇がサイアリ湖を抜けようとするときに大型の人食い鮫にでくわすというものである。

潜水行：

1. フレッシュ・イーター・シャークがすさまじい勢いで泳ぎ寄ってきて、“シー・ダート号”に襲いかかる。PCたちがクリーチャーの接近に気づいていれば、彼らは衝突の衝撃に備えることができる。でなければ、彼らはフレッシュ・イーター・シャークが潜水艇に突っ込んだときにはじめて危険に気づくのである。

柵外れに大きな黒い影が、あなためがけてやってくる。それが近づくにつれ、流線型の胴体、背筋の三角形のひれ、長い鼻面の下の、牙でいっぱい、そして三日月形の尾がはっきりと見えてくる。

2. 一瞬の後、フレッシュ・イーター・シャークは“シー・ダート号”に突っ込み、船にウォーター・エレメンタルを捕縛しているリン

グに損傷を与える。以下の文章を読み上げること。

“シー・ダート号”の船体が、激しく揺さぶられます。まるで巨大で力強いなにかがぶつかってきたかのようだ。どこからか水の滴る音が聞こえる。と同時に、ノームの乗組員たちは呪いの言葉をわめきはじめる。『船長！』ノームの乗組員の1人が叫ぶ。『このままでは船が沈んでしまいます』『くそ！お前さんら！あいつら何とかしてくれ！道具は貸してやるからよ！』

狀況2：

乗組員たちは船の補修を行い、バイアムが船員たちに怒鳴り散らして命令を下している。フレッシュ・イーター・シャークは、“シー・ダート号”外側のライトの呪文の効果範囲外の暗い水のなかへ姿を消し、再び攻撃する機会をうかがっている。

冒険者たちがフレッシュ・イーター・シャークを退治するため、ハッチを開けて船外へ出ようとする、親切な乗組員が、キャラクターのそれぞれにダイビング・タイツを着せ、命綱を艦首に固定します。

戦術

(1R)

フレッシュ・イーター・シャーク：ライトの呪文の効果の外の暗闇から、ひっそりと忍び寄ってくる。まず、ロックジョウ・チャージを行い、PCの1人を力強い顎でとらえ、犠牲者をそのまま丸呑みしようとする。そうして、ヒット・アンド・ウェイを繰り返す。獐狂な彼らは死ぬまで戦い続ける。

サファギン・バロン：戦闘中、各PCに難易度25の〈知覚〉判定を行わせること。判定に成功したものは、人型生物と思われるクリーチャーが船のライトの効果の境界を泳いでいるのに気づく。判定に失敗したPCはサファギンから不意打ちを受ける。

サファギン・プリースト:後方からスペクトラル・ジョーズを使用、セーブされたら再チャージして攻撃を繰り返す。

(2R)

サファギン・バロン:バロンズ・フューリーを行い、トライデント、クロウ×2の攻撃を行う。

サファギン・プリースト：後方からウォーター・ボルトを使用。以降、繰り返す。

(3R以降)

サファギン・バロン：最初に重傷になった敵に対して、バロンズ・フューリーを行った後、アクション・ポイントを使用して、再度バロンズ・フューリーを行う。

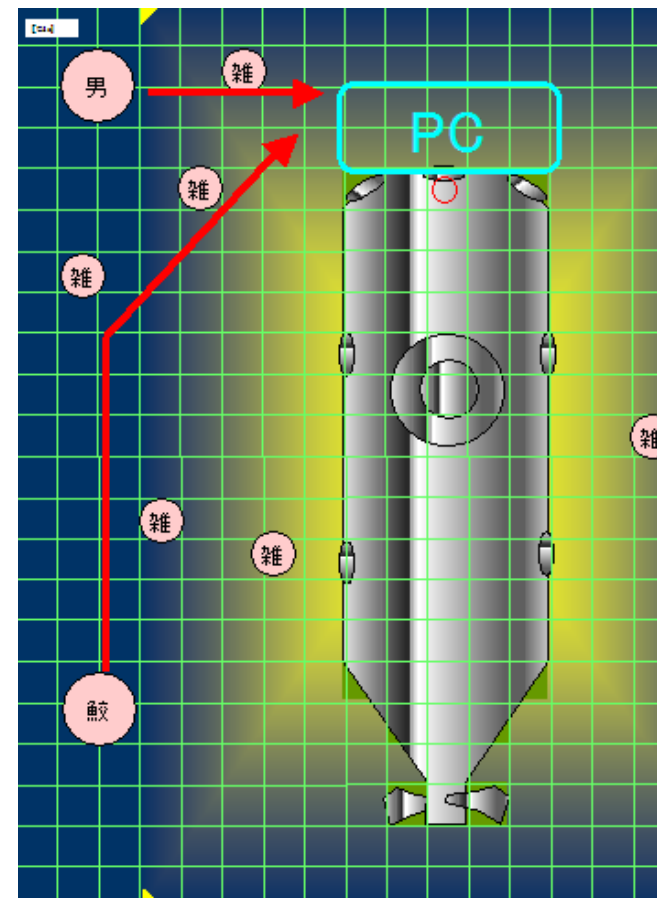
このエリアの情報

明るさ：潜水艇のライトが船から5マス以内では明かりを提供しており、明るい。それより離れると薄暗い。ウィザードの“ライト”パワーは水中でも起動することができる。

財宝：なし。

遭遇の結末：戦闘終了後に、次の文章を読み上げて下さい。

戦闘が終了すると、血で濁った水の中にかすかな光るものがある。サファギンの死体を漁ると、首飾りの中に、話しに聞いたレンズのついた金属がある。どうやら、アーティファクトの一部らしい。



| フレッシュ・イーター・シャーク（人食い鮫）（Lv6暴れ役, XP300） 大型・自然・野獣（水棲） |
|---|
| イニシアチブ：+6 →14 感覚：<知覚>+7 HP：88； 重傷値：44 AC18；頑健19，反応17，意志18 移動速度：1（貧弱）：水泳8 |
| ④バイト/噛みつき（標準；無限回） |
| +9対AC；2 d 8+5ダメージ。 ↓ロックジョウ・チャージ/傷破りの突撃（標準；シャークがクリーチャーに組み付いていない時のみ使用可能；無限回） フレッシュ・イーター・シャークは突撃を行い、近接基礎攻撃の代わりに次の攻撃を行う。 +10対AC；2 d 8+5ダメージ。目標は組み付かれる。組みつきが終了すると、目標は継続ダメージ5を受ける（セーブ・終了）。 |
| シュレディング・ティース/切り裂きの歯（標準；無限回） |
| フレッシュ・イーター・シャークに組み付かれている目標：攻撃ロール必要なし；3 d 6+5ダメージ。 フィーディング・フレンジー/狂乱の捕食（シャークが重傷のクリーチャーの5マス以内でターンを開始する時；無限回） 隣接クリーチャーに対して、噛みつき攻撃を行わねばならない。もし、シャークが組みつきを行っているならば、組みつきは終了する。 |
| ウォーター・ボーン/水育ち |
| 水中にいる間、フレッシュ・イーター・シャークは移動速度：水泳を持たないクリーチャーに対して、ダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。 |
| 属性：無属性、 言語：－ 能力値：筋21(+8)， 敏16(+6)， 判18(+7)， 耐18(+7)， 知2(－1)， 魅15(+5) 解説：フレッシュ・イーター・シャークの棲み処は海だけとは限らない。川や地底湖などにも存在する。 |

| サファギン・バロン（Lv6精鋭暴れ役[指揮], XP600） 大型・自然・人型（アクアティック） |
|--|
| イニシアチブ：+7 →17 感覚：<知覚>+4；夜目 血の回復；オーラ10；重傷の敵に隣接した状態で、オーラ内でターンを開始する全ての味方はヒット・ポイント5を得る。 HP：176； 重傷値：88 AC20；頑健20，反応17，意志18 セーヴィング・スロー+2 移動速度：6、水泳8 アクション・ポイント1 |
| ④トライデント（標準；無限回）◆[武器] |
| 間合い2：+10対AC；2 d 4+4ダメージ。さらに継続ダメージ5（セーブ・終了）。ブラッド・ハンガーも参照。 |
| ✧トライデント（標準；無限回）◆[武器] |
| 遠隔3/6：+10対AC；2 d 4+4ダメージ。サファギン・バロンは再びトライデントを投擲する前に回収しなくてはならない。 |
| ④クロウ/爪（標準；無限回） |
| 間合い2：+10対AC；1 d 6+4ダメージ。ブラッド・ハンガーも参照。 |

| ↓バロンズ・フューリー（標準；無限回）◆[武器] |
|--|
| サファギン・バロンは1回のトライデントの攻撃と2回のクロウ攻撃を行う。 |
| ブラッド・ハンガー |
| サファギン・バロンは重傷の敵に対しては、攻撃ロールに+2、ダメージ・ロールに+5のボーナスを得る。 |
| 属性：混沌にして悪、 言語：奈落語、共通語 技能：〈威圧〉+11 能力値：筋22(+9)， 敏18(+7)， 判12(+4)， 耐18(+7)， 知12(+4)， 魅16(+6) 所持品：トライデント、ヘッドドレス 解説：サファギン・バロンは複数の腕を利用したバロンズ・フューリーを多用する。最初に重症に陥った敵に対して、アクション・ポイントを使用して、再びバロンズ・フューリーを行う。 |

| サファギン・プリースト（Lv6砲撃役 雑魚，XP60） 中型・自然・人型（アクアティック） |
|---|
| イニシアチブ：+7 →13 感覚：<知覚>+8；夜目 HP：1 ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えられない。 AC20；頑健17，反応18，意志19 移動速度：6、水泳8 |
| ④トライデント（標準；無限回）◆[武器] |
| +10対AC；4ダメージ。ブラッド・フレンジーも参照。 |
| ✧ウォーター・ボルト（標準；無限回） |
| 遠隔20：+12対AC；6ダメージ。ブラッド・フレンジーも参照。 |
| ブラッド・フレンジー |
| サファギンは重傷の敵に対しては、攻撃ロールに+1、ダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。 |
| 属性：混沌にして悪、 言語：奈落語、共通語 技能：〈威圧〉+11 能力値：筋16(+6)， 敏18(+7)， 判20(+8)， 耐16(+6)， 知12(+4)， 魅16(+6) 所持品：トライデント、ホーリー・シンボル、ケルプ・ロープ 解説：サファギン・プリーストは後方に構え、遠隔攻撃を多用する。 |

| ダイビング・タイツ（Lv4 全身） |
|--|
| このゴム製タイツは、水中活動を大いに助けてくれる。 |
| アイテムスロット：なし（全身） 840gp |
| 特性：着用者はターン開始時に〈運動〉を行い、12以上なら、次ターン始めまで[水棲]副種別と、移動速度に同じ水中移動速度を得る。 |
| パワー（[無限回]）：マイナー・アクション。使用者はタイツについている巻き上げ機を作動させることで、固定先の潜水艦の艦首（赤丸）に向けて、任意のマス数「引き寄せ」られることができる。 使用者が[組み付き]状態だった場合、組み付き相手と共に引き寄せられる。 |

（こぼれ話）
DMは水中戦闘を行うにあたって『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の45ページ、「水中戦闘」のルールをよく読んでおいてください。

遭遇 D2：マインスイーパー

作成：べにとら

遭遇 Lv5 (1100exp)

セットアップ

敵：ウォーフオージドのネット使い (網)x1
 ウォーフオージドの斥候 (斥)x4 175x4
 ウォーフオージドの工作兵 (工)x4 50x4

状況：記念式典を襲撃した組織の一派が地下道を使って逃走しているとの報告を受けたあなた達は、急ぎ地下道へと向かった。地下道に到着した君達が見たものは、一部崩壊している地下道の入り口と、地下道へと入っていくウォーフオージドの群れだった。奴らは、地下道に爆弾をしかけ追跡を妨害しようとしているらしい。爆弾がしかけられているであろう場所のめぼしはいくつかついている。一刻も早く、地下道にしかけられた爆弾を除去し、妨害を行っているウォーフオージド共を一掃するのだ！

冒険者一行の前に図 0「地下道」を広げ、次の文を読み上げて下さい。

爆弾の設置されているであろう場所は4箇所（爆発がありそうな地点）に絞られている（対象マスに爆弾設置コマを配置）。このうちの2箇所に爆弾が設置されている。

爆弾を発見するには、対象に隣接するマスにて移動アクションを消費し「知覚：12」に成功しなければならない。発見した爆弾を解除する為には標準アクションを消費し「盗賊：12」に成功しなければならない。ただし、〈盗賊〉判定で「1」を振った場合には爆発する。

解除に成功した爆弾は投擲武器として使える（この遭遇の間のみ）
 爆弾 遠隔 5/10；範囲・爆発 2；敏捷+5 対反応；[火]4d6 ダメージを与える。

戦闘が始まってから5ラウンド目の終了時に、解除されていない爆弾は爆発し、範囲・爆発 2；+12 反応；[火]4d6 ダメージを与える。
 ※エリアの情報資料を配布し、説明すること。

戦術

「ウォーフオージドのネット使い」はPC達が地下道中央部に進入してきたときに出来る限り多くのPCを巻き込むように「ネット・バースト」を使い移動困難地形を与える。

その後、間合い2をとりロングスピアで攻撃しつつ、「ネット・ランチャー」で近くにいるPC側防御役を優先して攻撃し、“防御役”に味方が接敵されないようにする。

“ウォーフオージドの工作兵”は遠隔攻撃で、10マス以内のPC側指揮役（無理であればPC側制御役）を優先的に攻撃する。

“ウォーフオージドの斥候”のうち2体はPC側防御役を回避しつつPC側後衛のうち1体（制御役が好ましい）を挟撃して攻撃、残り2体は“ウォーフオージドのネット使い”の傍で、拘束状態等の戦術的優位を得られる状態のPCを攻撃する

このエリアの情報

明るさ：やや明るい。

爆弾がありそうな地点：隣接するマスで移動アクション「知覚：12」に成功することで、爆弾がある場合は発見することが出来る。

段差：移動力を2消費し、〈運動〉:12成功することで高度の違うマスに入りこむことが出来る。移動力がある限り再チャレンジ可能。

緩やかな段差：移動困難地形として扱う

財宝：アーティファクトの欠片。二つめの爆弾を解除したとき、傍に隠してあるのを発見できる。

遭遇の結末：戦闘終了後に、次の文章を読み上げて下さい。

制限時間内に敵ユニットを全滅させれば成功。

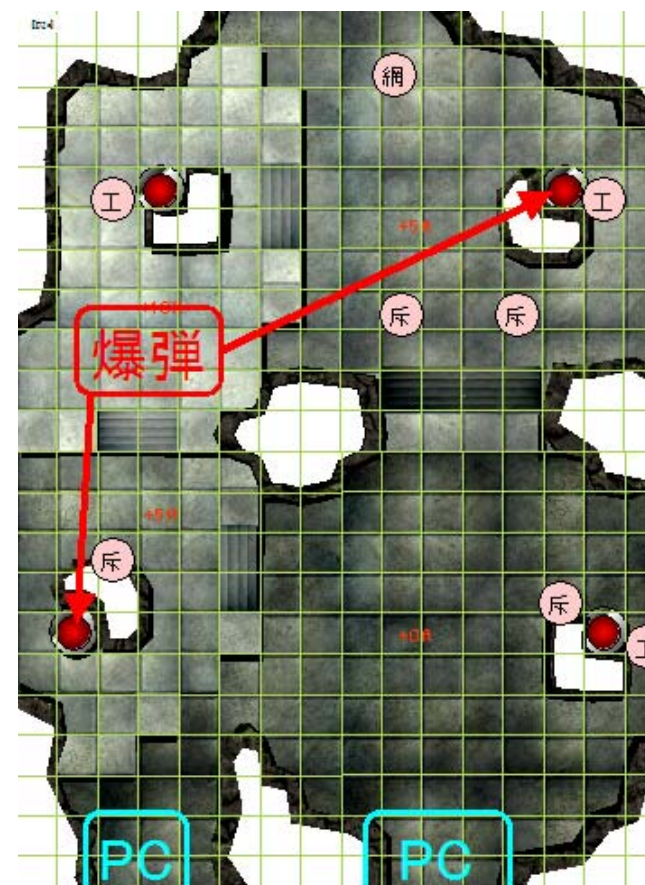
爆弾が一つ爆発する毎に部分的失敗 → タイムペナルティ+1。

制限時間内に敵ユニットを全滅させられなかった場合は遭遇は失敗

→ シナリオの基本ルール通り、タイムペナルティ+4日を受ける。

ここに残っていたのは足止め部隊のようだ。複数の襲撃犯が奥に向かった後がある。どうやら、鉱石の運搬トロッコで地下道の奥に向かったらしい。後を追うには君達も運搬トロッコに乗るしか無さそうだ。

図 D-2 「地下道」



| ウォーフオージドのネット使い 中型・自然・自立体（生ける人造） | (Lv5 制御役) |
|--|-----------|
| イニシアチブ：+4 →16 感覚：<知覚>+9 HP：66；重症値：33； AC19；頑健 18，反応 16，意志 18 セーヴィング・スロー；継続的ダメージに対して+2 移動速度：5 | |
| ④ ロングスピア(標準；無限回)◆[武器]M メイス(標準；無限回) 間合い 2；+10 対 AC；1d10+3 ダメージ。 | |
| ✧ ネット・ランチャー/ネット射出（マイナー、1 ラウンド 1 回のみ；無限回） 遠隔 5；+9 対”反応”；目標は拘束状態になる（セーブ・終了）。 | |
| ✧ ネット・バースト/ネット爆裂（標準；再チャージ 6）◆[区域] 遠隔範囲・爆発 2・10 マス以内；+9 対”反応”；目標は”動けない状態”になる（セーブ・終了）。区域内はネットで覆われ、この遭遇の終了時まで”移動困難な地形”として扱われる。 | |
| ウォーフオージド・リゾルヴ/ウォーフオージドの闘志（マイナー、重症の時のみ使用化；遭遇毎）[回復] ウォーフオージドのネット使いは、16 点の一時的ヒットポイントを得る。 | |
| 属性：無属性 言語：共通語 技能:<隠密>+9 能力値：筋 16(+5)，敏 14(+4)，判 16(+5) 耐 18(+6)，知 10(+2)，魅 13(+3) 装備：スケイルメイル、ロングスピア | |

| ウォーフオージドの工作兵 中型・自然・自立体（生ける人造） | (Lv5 雑魚) |
|---|----------|
| イニシアチブ：+4 →14 感覚：<知覚>+5 HP：1；重症値：-； AC19；頑健 15，反応 17，意志 16 移動速度：6 | |
| ④ ショートソード(標準；無限回)◆[武器] +10 対 AC；5 ダメージ。 | |
| ✧ スリング(標準；無限回)◆[武器] 遠隔 10/20；+10 対 AC；5 ダメージ。 | |
| ラスト・リゾート/最後の手段（HP が 0 になった時点；遭遇毎） 近接範囲・爆発 1；+10 対”反応”；8[火]ダメージを与える。 | |
| 属性：無属性 言語：共通語 技能:<軽業>+10、<隠密>+10 能力値：筋 11(+2)，敏 15(+4)，判 9(+1) 耐 10(+2)，知 10(+2)，魅 14(+4) 装備：レザー・アーマー、ショートソード、スリングとブリット 20 発、爆弾 | |

| ウォーフオージドの斥候 中型・自然・自立体（生ける人造） | (Lv4 遊撃役) |
|--|-----------|
| イニシアチブ：+6 →12 感覚：<知覚>+10 HP：51；重症値：25； AC18；頑健 15，反応 17，意志 15 セーヴィング・スロー；継続的ダメージに対して+2 移動速度：5 | |
| ④ ロングソード(標準；無限回)◆[武器] +9 対 AC；1d8+5 ダメージ。 | |
| ④ ショートソード(標準；無限回)◆[武器] +9 対 AC；1d6+5 ダメージ。 | |
| ↓ ツーウェポン・レンド/二刀のかきむしり（標準；遭遇毎）◆[武器] 同一の目標に対して 1 回のロングソード攻撃と 1 回のショートソード攻撃を行う。攻撃が両方ともヒットしたなら、追加で 4 ダメージを与える。 | |
| コンバット・アドヴァンテージ 自身が戦術的優位を得ている目標に対するすべての攻撃において 1d6 の追加ダメージを与える。 | |
| ウォーフオージド・リゾルヴ/ウォーフオージドの闘志（マイナー、重症の時のみ使用化；遭遇毎）[回復] ウォーフオージドの斥候は、14 点の一時的ヒットポイントを得る。 | |
| 属性：無属性 言語：共通語 技能:<隠密>+10、<盗賊>+10 能力値：筋 12(+3)，敏 18(+6)，判 14(+4) 耐 15(+4)，知 10(+2)，魅 12(+3) 装備：チェインメイル・ロングソード・ショートソード | |

| |
|---|
| 鉄竜のヴィスハーティ (Lv4 単独 奇襲役, XP875) 大型・自然・魔獣(ドラゴン), ヤング・アイアン・ドラゴン (-1Lv) イニシアチブ: +8 →18 感覚: <知覚>+8; 暗視 HP: 236; 重傷値 116(ブラッディ・プレスも参照) AC18; 頑健 16, 反応 16, 意志 15 抵抗: [電撃]15 セーヴィング・スロー: +5 移動速度: 地上 8, 飛行 8(ホバリング), 野外飛行 10 アクション・ポイント: 2 |
| ④ バイト/嘔みつき(標準; 無限回) ◆[酸] 間合い 2; +9 対 AC; 2d8+4 ダメージ、および 1d8[電撃]ダメージ。 |
| ④ クロウ/爪(標準; 無限回) 間合い 2; +9 対 AC; 1d10+4 ダメージ。 |
| ↓ ダブル・アタック/(標準; 無限回) ドラゴンは爪による 2 回の攻撃を行う。 |
| ↓ ウイング・ブロック/翼防御(即応・割込、ドラゴンが攻撃のヒットを受けたとき; 無限回) トリガーとなった攻撃に対して、ドラゴンは“全てのダメージに対する抵抗 5”を得る。更にドラゴンは 1 回の攻撃を行う: +9 対 AC; 1d6+4 ダメージ。 |
| ↩ プレス・ウェポン/プレス攻撃(標準; 再チャージ ❷❸❹) ◆[電撃] 近接範囲・噴射 5; +5 対 “反応”; 2d6+4[電撃]ダメージ、さらにドラゴンは目標を 3 マス引き寄せる。ミス: 半減ダメージ。 |
| ↩ ブラッディ・プレス/手負いのプレス(フリー、最初に重傷になった時点; 遭遇毎) ◆[酸] ドラゴンはプレス・ウェポンを再チャージし、即座に使用する。 |
| ↩ フライトフル・プレゼンス(標準; 遭遇毎) ◆[恐怖] 近接範囲・爆発 5; 目標は敵のみ; +5 対 “意志”; 目標はこのドラゴンの次のターンが終了するまで朦朧状態になる。後効果: 目標は攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける(セーブ・終了)。 |
| 属性: 無属性, 言語: 竜語, 共通語 技能: 運動 8、隠密 9、軽業 9 能力値: 筋 13(+3), 敏 14(+4), 判 12(+3), 耐 19(+6), 知 12(+3), 魅 11(+2) |
| 所持品: 財宝を参照 解説: アイアン・ドラゴンの戦術と知識は MM2 p134 参照。 |

| |
|--|
| ドワーフの巡視員 (Lv4 雑魚, XP44) 中型・自然・人型 イニシアチブ: +5 →11 感覚: <知覚>+8; 夜目 HP: 1; ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。 AC17; 頑健 16, 反応 16, 意志 14 セーヴィング・スロー: [毒]効果に対して+5 移動速度: 5 |
| ④ ウォーハンマー(標準; 無限回) ◆[武器] +8 対 AC 3 ダメージ |
| ✂ クロスボウ(標準; 無限回) ◆[武器] 遠隔 15/30; +10 対 AC 4 ダメージ。目標が遮蔽を得ていない場合、ダメージ+2。 |
| スタンド・ユア・グラウンド/踏ん張り PHB p40 記載のドワーフの種族能力に同じ。 |
| 属性: 無属性 言語: 共通語、ドワーフ語 技能: 持久力 7、地下探検 10 能力値: 筋 14(+4), 敏 16(+5), 判 12(+3), 耐 16(+5), 知 11(+2), 魅 10(+2) |
| 所持品: チェイン・メール、ウォーハンマー、クロスボウとボルト 20 解説: ドワーフの戦術と知識は MM p190 参照。 |

| |
|--|
| ウォーフォージド呪殺兵 (Lv5 砲撃役, XP200) 中型・自然・人型(生ける人造)、星ウォーロック イニシアチブ: +4 →12 感覚: <知覚>+2 HP: 54; 重傷値 26 AC17; 頑健 17, 反応 16, 意志 16 セーヴィング・スロー: 継続ダメージに対して更に+2 移動速度: 6 |
| ④ ダガー(標準; 無限回) +10 対 AC; 1d4+5 ダメージ。 |
| ✂ ダイア・レイディアンス/禍々しき光(標準; 無限回) ◆[恐怖] 遠隔 10; +9 対 “頑健” 1d6+5 ダメージ。目標が次の自ターンで使用者に近づくように移動したら目標は 1 回だけ 1d6+5 点のダメージを受ける。 |
| ウォーフォージド・リゾルブ/WF の闘志(マイナー、重傷時; 遭遇毎) 呪殺兵は 13 点の HP を得る。 |
| ウォーロックの呪い マイナー; 無限回) 目標に呪いをかける。1 ラウンドに 1 回、呪いをかけた相手に+1d6 の追加ダメージを与える。 |
| 属性: 無属性 言語: 共通語、深淵語 技能: 運動 8、持久力 13 能力値: 筋 13(+3), 敏 14(+4), 判 10(+2), 耐 19(+6), 知 12(+3), 魅 14(+4) |
| 所持品: なし 解説: ウォーフォージドについては MM p30 参照。 |

遭遇 D4 : 悲嘆すべき未来

作成 : ペにとら

遭遇 Lv6 (1400exp)**セットアップ**

敵 : サテュロスの冬の子のドルイド (冬)x1 400exp

PC 達のなれのはて (死)x5 200x5=1000exp

※防御役、指揮役はグール、撃破役、制御役はワイトになる。

状況 :

ほんの数年前までは、人々の憩いの場である教会であったろうとは思ひもよらないくらいに朽ち果てた建物が見える。モーンランドの死の霧が、建物さえもまるで死に誘っているかのようだ。

魔法炉へと続く道の一つ、濃い霧に閉ざされた教会跡にあなたは入っていった。両開きの扉を開けて中に入ると、建物の内部も霧に包まれているのが分かる。建物の中央にはひととき霧の濃く渦巻いている場所があり、そこから霧が流れ出てきているようだ。

「大地にとって、すべての生物は有害な寄生虫に過ぎない。そう思わないか？」霧の奥深く、昔は演説台であったであろう場所に立つ人影から、建物に入った貴方達にそんな言葉が投げかけられた。

「だから、大地の嘆きは人間達を滅ぼす。ほら、君達にも見えるだろう？」人影は言葉が終ると同時に持っていた楽器を奏で始めた。

音楽とともに霧がゆらめくと、霧の中心部のまわりに新しい人影が出現し、貴方達に向かってあるいてくる。その人影は、生気を失い青ざめてはいるが、貴方方自身だ！

「これが、君達の将来の姿。悲嘆すべき未来さ！」

冒険者一行の前に図 1 を広げ、次の文章を読み上げて下さい。

- 敵のボスが持っているアーティファクトの欠片がすべてを操っているため、これを撃破すれば遭遇は成功となります。
- エリアはすべて霧に覆われており、視認困難および[病気]への脆弱性を得る。ただし、アーティファクトの欠片を持っている PC は上記の影響を受けません。
- 教会跡は家具や瓦礫が散乱しており、いたるところが移動困難地形として扱われます。
- 霧の中心にはエネルギー流があり、これを操作することによって霧の濃度を下げることが出来、視認困難や脆弱性の効果を停止することが出来ます。

※エリアの情報資料を配布し、説明すること。

戦術

“サテュロスの冬の子のドルイド” は PC たちから一定の距離をとりつつ「フェラル・オーヴァチュア」を使用して、仲間の援護を行う。PC 達が中央部に集まった場合はアクション・ポイントを消費して「スティッキィ・サウンド」を使用し、その後「フェラル・オーヴァチュア」で援護を行う。重傷になった次のターンには再度「スティッキィ・

サウンド」を使用する。死体の数が 3 体以下になってからは援護をやめ「モーンニング・ディスコード」で直接攻撃をしてくる。

グールは待機アクションで移動範囲内に PC が入るまで待機を宣言、範囲内に PC が入ったら、それをトリガーに突撃する(この攻撃が命中した場合、PC は動けない状態になり、突撃などは成立しない)。動けない状態になった PC がいた場合、妨害されない位置にいる限りはその PC を優先的に攻撃する。

ワイトは防御役を回避しつつ、元となった PC を狙う。

このエリアの情報

明るさ : 薄暗い。

死の灰の霧 : このエリア全体が灰色い霧で覆われており、〈暗視〉〈擬似視覚〉を持たない者の攻撃ロールに-2 のペナルティを与える。ただし、「アーティファクトの欠片」を所持することで、このペナルティを無視することが出来る。

また、霧の中にいるものは〈病気〉ダメージへの脆弱性 5 を得る。〈病気〉に完全耐性があるものは脆弱性を得ず、〈病気〉に抵抗のあるものはその抵抗が 5 下がる。

灰色のエネルギー流 : 灰色の霧の中心にあり、霧を周囲に噴出している。標準アクションを使用し、「魔法学 : 12」「自然 : 12」「盗賊 : 12」のいずれかの判定で 2 回成功することで以下の効果のうちいずれかを停止させることが出来る。判定に失敗した場合は〈回復力〉を 1 失う。(合計 4 回成功すれば効果を 2 つとも無効化できます)

- 〈病気〉への脆弱性効果を停止。
- 攻撃ロールへのペナルティを停止。

瓦礫や家具の残骸 : 移動困難地形として扱う

段差 : 移動力を 2 消費し、〈運動〉:12 に成功すれば移動できる。

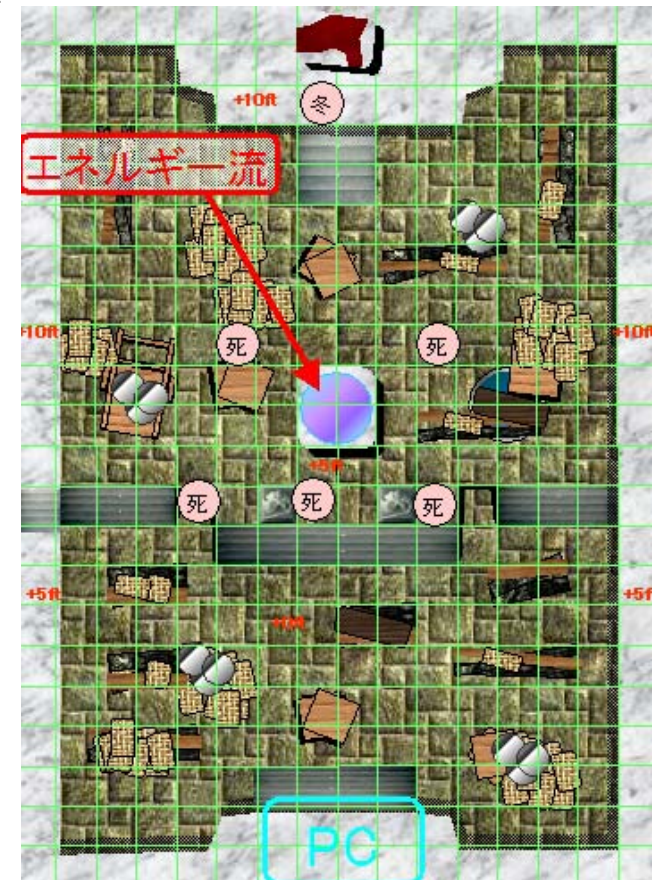
財宝 : アーティファクトの欠片(サティロスが所持)。

遭遇の結末 : 戦闘終了後に、次の文章を読み上げて下さい。

制限時間内にサテュロスの冬の子のドルイドを倒せば成功。アーティファクトの欠片を手に入れることができます。

制限時間内に上記を達成出来なかった場合は、失敗 → シナリオの基本ルールに従いタイムペナルティ+4 日。

図 D4 「教会跡」



| サテュロスの冬の子のドルイド (Lv5 精鋭・制御役・指揮) |
|--|
| 中型・フェイ・人型 |
| イニシアチブ：+6 →18 感覚：<知覚>+10；夜目；アーティファクトの欠片のパワーにより霧の視認困難を無視できる。 |
| HP：124；重症値：62； |
| AC19；頑健 15，反応 17，意志 19 |
| 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 |
| ④ ゴア/角 (標準；無限回) |
| +8 対 AC；1d8 ダメージ。目標は伏せ状態になる。 |
| ↖スティッキイ・サウンド (標準；遭遇毎；重傷時に再チャージ) |
| 近接範囲・爆発 10；聴覚喪失状態のクリーチャーには無効；+7 対”意思”；1d6+5[病気]ダメージ；目標は動けない状態になる（セーヴ・終了）。 |
| ↖ボーン・パイプス/骨製のパンパイプ (標準；維持・標準；無限回) |
| 近接範囲・爆発 10；聴覚喪失状態のクリーチャーには無効；サテュロスの冬の子のドルイドは自分の笛によって以下の曲のいずれか1つを演奏できる。 |
| フェラル・オーヴァチュア/野生化の序曲：サテュロスの冬の子のドルイドの次ターンの終了時まで、効果範囲内のすべての味方は攻撃ロールへの+1 ボーナスとダメージ・ロールへの+2 のボーナスを得る。 |
| モーンニング・ディスコード/憂鬱な不協和音：効果範囲内のすべてに対して、+7 対 “意思”；1d6+5[病気]ダメージ。 |
| 属性：悪 言語：共通語、エルフ語 |
| 技能:<隠密>+11、<自然>+8、<はったり>+12 |
| 能力値：筋 10(+2)，敏 18(+6)，判 13(+3) |
| 耐 14(+4)，知 13(+3)，魅 20(+7) |
| 装備：ボーン・パイプス（骨製のパンパイプ） |

| グール (Lv5 兵士役) |
|---|
| 中型・自然・人型（アンデッド） |
| イニシアチブ：+8 →16 感覚：<知覚>+2；暗視 |
| HP：63；重症値：31； |
| AC21；頑健 18，反応 20，意志 17 |
| 完全耐性：[毒]、[病気]；抵抗[死霊]10；脆弱性[光輝]5 |
| 移動速度：8、登攀 4 |
| ④ クローズ/爪 (標準；無限回) |
| +12 対 AC；1d6+4 ダメージ、目標は”動けない状態”になる（セーヴ・終了）。 |
| ↓グーリッシュ・バイト/グールの噛みつき (標準；無限回) |
| 目標は動けない状態（拘束状態に含まれる）か、朦朧状態か、気絶状態でなければならない；+10 対 AC；3d6+4 ダメージ、目標は朦朧状態になる（セーヴ・終了）。 |
| 属性：混沌にして悪 言語：共通語 |
| 技能:<隠密>+11 |
| 能力値：筋 14(+4)，敏 19(+6)，判 11(+2) |
| 耐 15(+4)，知 10(+2)，魅 12(+3) |
| 装備：なし |

| ワイト (Lv5 遊撃役) |
|--|
| 中型・自然・人型（アンデッド） |
| イニシアチブ：+7 →12 感覚：<知覚>+0；暗視 |
| HP：62；重症値：31； |
| AC19；頑健 18，反応 17，意志 16 |
| 完全耐性：[毒]、[病気]；抵抗[死霊]10；脆弱性[光輝]5 |
| 移動速度：7 |
| ④ クロウ/爪 (標準；無限回) ◆[死霊] |
| +10 対 AC；1d6+4 ダメージ、目標は回復回数を1回分失い（回復回数がすでに0の場合、回復力値分のHPを失う）、ワイトは3マスのシフトを行う。。 |
| 属性：悪 言語：共通語 |
| 技能:<隠密>+10 |
| 能力値：筋 18(+6)，敏 16(+5)，判 6(+0) |
| 耐 14(+4)，知 10(+2)，魅 15(+4) |
| 装備：なし |

フェーズ 5 : 全体説明 3

プレイヤー全体に向かって以下の文章を読み上げてください。

君たちはモーンランドの霧を避けつつ、襲撃犯を追ってモーンランドに踏み込みました。モーンランドを覆う霧は君たちの感覚を狂わせ、どれほどの時間がたったのかもよく分からず、周りに別チームの姿が幻覚の様にちらちらと見えます。

君たちは人気のない大きな工業施設に辿り着きました。建物から生えた巨大なパイプや鉄骨が組み上がって山のような魔法炉を形づくり、頂上では怪しい光が夜空に光の魔法陣を投影しています。

魔法炉の内部は不気味な粘液に覆われて、機械が不気味に脈動している。奥に踏み込むにつれ、“冬の子”やウォーフオージドの死体が転がっているのが目につく。彼らは恐怖に顔を歪めて無惨な死体をさらしている。

まだ息のあるウォーフオージドが息も切れ切れに話す。「違う。俺たちの機械神を造るつもりだったのに、あれは違う……。あれ奥の炉の中だ……。止めてくれ……」。周りの壁に浮き出た無数の目が君たちを睨み、壁から抜け出して襲いかかってくる。

~~~~~遭遇のルールの説明に移る~~~~~

襲撃犯の本拠地で敵の黒幕と戦い、アーティファクトをいち早く手に入れて下さい。戦闘では、制限時間内に最初にどこかのチームがアーティファクトを手に入れたチームが勝利となります。

条件を満たして、あそこに置いてあるアレを取った人のチームの勝ちで、その場でゲームは終了します。

それぞれのチームは別々にここに到着しているはずなのですが、モーンランドの霧とアーティファクトの不思議パワーのため、時間と空間が少し重なり、遭遇は時間差で発生します。

ここまで早く到着したチームは、先に遭遇を始めて下さい。卓はこの辺です。

より遅くに到着したチームは、最大で8分遅れて遭遇を開始して貰います。卓はあの辺から。

制限時間を越えてどのチームも手に入れられなかった場合は……。残念ですが、シナリオ失敗となってしまいますので、がんばってください。

それでは、最後の戦いの始まりです！悔いのないように戦いましょう！

チームの経過日数を集計し、一番短い時間で到着したチームの日数を求めて下さい。

経過日数の短いチームは「アーティファクト役のトロフィー」に近い位置に卓を準備して下さい。

遅延時間(min)=[それぞれのチームの経過日数] — [最短経過日数] × ・・・を計算し、この遅延時間分だけ贈らせて遭遇を開始して下さい。ただし、最大で8分の遅延です。

遅延時間の間にも、遭遇マップを広げて、戦術を練るのは問題ありません。

**共通遭遇遭遇 X5：魔法炉  
遭遇 Lv7+ (2,006 XP)**

作成：オカ

**セットアップ**

- ビホルダーの魔眼 CR7e (魔)
- ビホルダー眼力使い CR5 (力) x2
- ビホルダーちび目玉 CR4m (小) x7  
(技能チャレンジ終了時に出現)
- ベラシャイラの化身 CR8e (ベ)
- ビホルダーちび目玉 CR4m (小) x4

**状況 X5：**襲撃犯を追って彼らの本拠地である魔法炉に辿り着いたエージェントは、そこで合成されようとしている“千眼の王”ベラシャイラの化身の姿を発見します。エージェントは化身が配した自身の体の一部であるビホルダー達の間を駆け抜けて秘宝が配置されている儀式台に行き、合成を停止して化身を引きずり出し、これを倒して奥にある秘宝を手しにます。

これまでの経過日数に従って、それぞれ遅延させて遭遇を開始して下さい。

**エージェントに図 X5 を示して、次の文章を読み上げてください。**  
状況は先ほど説明したとおり。さあ、イニシアチブを振ってください。

まず、扉を開けて(後述)、奥の部屋に到達する必要があります。扉を開けるまでは、奥の部屋のマップはたたんでおいて下さい。

**戦術 1：**

初期配置のちび目玉：彼らは初期位置から動かず、射程内の PC を攻撃します。

眼力使い：PC よりも魔法炉に近い位置に移動し、衝撃光線で危険なマスに横滑りさせます。

魔眼使い：できるだけ多くの PC をオーラに納めるよう移動し、光線で PC を危険なマスに送り込みます。

奥の転炉の間に到達したら次の文章を読み上げてください。魔法炉の中で動作中の秘宝を手に入れるのには、まず魔法炉を開く必要があります、それには技能チャレンジが必要となります。

頂上の部屋は魔力が充満して、空気が青白い光を放っている。奥にある魔法炉ののぞき窓から、中に置かれたランプが色とりどりの光を発し、それを吸い取って不気味な肉の塊がふくらんでいくのが見える。おそらく、部屋の中の石柱を操作すれば、これを魔法炉を開くことができるだろう。

魔法炉を開くためには標準アクションを用いて、3 回の技能判定に成功する必要がある。ここで有効なのは、魔力を操作するための〈魔法学〉(難易度 17)、仕掛けを解くための〈盗賊〉(難易度 18)、溶鉱炉の仕組みを推測できる〈地下探検〉(難易度 20)、といったところ。他にも、何か有効な手があるかもしれない。

この技能チャレンジの際、秘宝の部品を持っているキャラクターは判定値に+4 のボーナスを得ることができます(マイナー・アクションで受け渡し可)。

技能チャレンジに成功したら、次の文章を読み上げてください。

君がモノリスを操作すると魔法炉が開き、中から不気味な肉塊が転がり出る。肉塊からは眼球を溢れ出て空中に浮き、怨嗟の声を上げる「我が肉体の錬成を邪魔するのは誰だ!」、「目ん玉をえぐり出して、奴隷にしてやろう!」

この肉塊(=ベラシャイラの化身)を倒すまでは、魔法炉の入り口に肉片が詰まっていて入れません。これを倒すことで、PC がその内部に足を踏み入れることができます。

魔法炉の内部に侵入した PC のプレイヤーは、参加している卓を離れ、中央卓に設置された秘宝を示すトロフィーを取りに行けます。

**戦術 2：**

ベラシャイラの化身：外見から予測できる防衛役にアイ・シーフを用い、大ダメージを出しそうな(すぐにターンの廻ってくる)PC にヒプノティック・ゲイズ。アクションポイントも活用して、HP の低下している PC に近接または遠隔攻撃。

視界を失わないようにこまめにリリースを行い、重症化したら、再チャージ能力を使用します。

ちび目玉：彼らは PC から少し距離を置きつつ、射程内の PC を攻撃します。

**このエリアの情報**

**明るさ (外側)：**明るい光。

**足場の隙間：**濃い茶色の部分は足場の隙間である。床よりも 5ft 低くなっている。ここから床に上がるには、〈運動〉12 に成功する必要がある、2 マス分の移動力を要する。

**階段：**ここは移動困難地形であり、2 マス分の移動力を要する。

**金属製の歯車とシャフト：**これらのマスで行動を開始したキャラクターは歯車から攻撃を受ける。+8 対“反応”；目標は 1d6+4 のダメージを受ける。

**扉：**この扉は音声認識機能を持った魔的な錠がかかっている。隣接状態で、〈盗賊〉12 か〈魔法学〉12、〈はったり〉15、あるいは〈運動〉18 に成功することで開くことができる。また、同様の判定を行うことで再び閉じることができ、判定値が 20 以上だったら、ビホルダー達はこれを開け直すことができない。

**石柱：**魔法炉の制御装置です(上記参照)。

**魔法炉の入り口：**上述の手順を踏むことで内部に侵入できます。

**財宝：**秘宝“ツアイスの幻灯機”。一部のパーツがかけていますが、アーティファクトとして機能します。

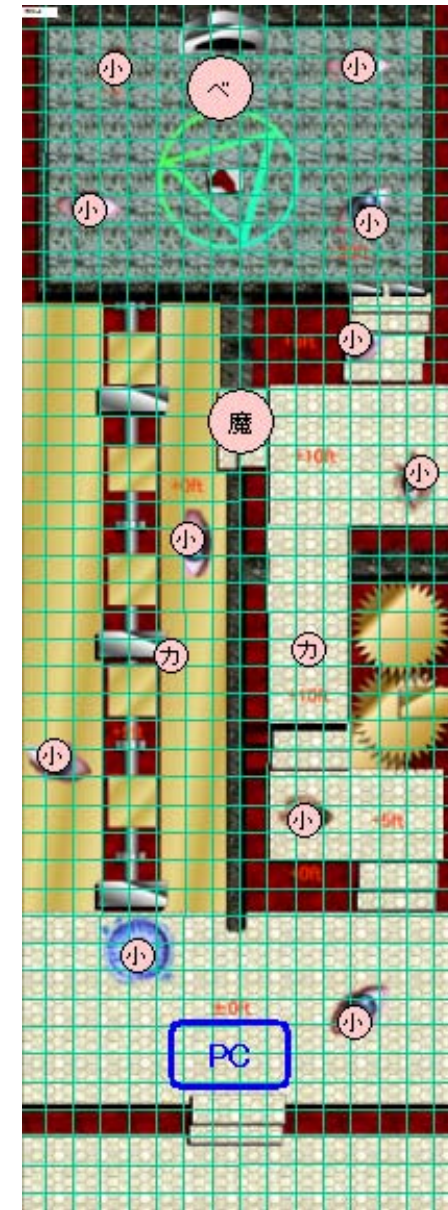
**遭遇の結末：**

参加しているどこかのチームのメンバーがこのトロフィーを手にとった時点で、全ての卓のゲームは終了します。ゲームの終了を宣言し、以下の文章を読みあげて下さい：

ゲームセット! XXX (秘宝を入手したチーム名) が秘宝を入手、優勝です。皆さん、中央に集まってください。

経験値 1,875 XP を入手します。  
このエリア内の財宝を手に入れることができます。

図 X5「魔法炉」







**フェーズ4：エピローグ****冒険の結末：**

全ての遭遇の終了後に、次の文章を読み上げて下さい。

オルクスに規定のダメージを与えていた場合：

(手に取ったプレイヤーを指して)あなたがランプを取ると、それぞれのチームと戦っていた敵は溶けるように消えていきます。

しばらくすると、魔法炉をの周辺に漂っていた霧が晴れ、太陽の光が射してきます。かすかにと見えていた、他のチームの姿も次第にはつきりと見えて来ました。

静まりかえった魔法炉の中で、君の持っているエージェント手帳がトゥルルルと鳴る。

手に取ると××××(所属チームによって変更)の音が響く。「(下記の台詞参照、対応 DM が発言)」。

コングラッチュレーション！

所属チーム / 所属国

■ロイヤル・アイズ / アンデール

アンデールにもどったロイヤル・アイズは王宮に呼び出され美しき女王に謁見する。

**アーラ女王**：「無事アーティファクトをアンデールに持ち帰ったことを感謝致しますわ。あなた方の我ら王族への忠誠に対して報酬と地位、名声いずれであろうとも労わせて頂きましょう。」  
ほほ笑む女王が指を鳴らすと特上のワインと料理、そして宝石のたくさん詰まった布袋が君たちの前に差し出された。

■ダーク・ランタン / ブレランド

君たちは任務完了の報告を終えると国王の謁見の間に呼び出された。

**ボラネル王**：「まずは戦争の火種となりかねんアーティファクトを無事持ち帰ったことに感謝する。よくやってくれた！相応の報酬も用意するがしばらくの間君たちに任務を与えないことを約束しよう。しばらくはゆっくり休んでくれ。」

そこまで話すと老王は高官達を下がらせた。謁見の間には王と君たちだけになった。

「うるさい奴は下がらせたので堅い話はここまでにしよう。さあ今回の冒険の武勇伝を聞かせてもらおうか？」  
目を輝かせた老王は玉座から身を乗り出すと君たちに向けて悪戯っぽい笑みを浮かべた。

■レッケンマーク騎士団 / カルナス

カルナスに戻ったレッケンマーク騎士団は厳かな雰囲気の一室に通されて君主であるカイウス三世にアーティファクトを手渡した。

**カイウス三世**：「さすがは忠臣レッケンマーク騎士団の精鋭。諸君の働きに感謝する。ゆっくりと休んでくれたまえ」  
そう言うとき先ほどまで壁だと思われていた所に扉が現れ、カイウス三世は音も無く消えて行った。

冷血漢と呼ばれる君主には珍しいことに去り際の顔には若干の笑みが見えた気がした。

■アルジェンタム / スレイン

高位枢機卿の呼び出しに応じるためにアルジェンタムの君達は装備や装具一式を手渡し、扉を開いた。部屋の壁という壁に立っている警備兵に囲まれるように中央の椅子にクローゼンが座っている。

**高位枢機卿クローゼン**：「同胞よ。よくぞアーティファクトを教会まで運んでくれたな。君達の正義と信仰をよく見届けさせてもらった。」  
(ジャエラに会えないのかとかジャエラからのねぎらいは無いのかといわれたら)

「ああ、ジャエラ様は長旅でお疲れの様子なので自室で休まれている。君たちが心配する必要は無い」  
その後、君達に興味が無くなったのか目で下がるように促した。

■サイアリ・アヴェンジャーズ / ニュー・サイアリ

ニューサイアリの宮殿地下で影の支援者である流浪の王子が君達を待っていた。

**流浪の王子オルゲヴ**：「よくやってくれた！サイアリ・アヴェンジャーズ諸君、今はひと時ではあるがゆっくりと傷を癒してくれ。次は忌まわしきモーンランドの開放だ！もちろん私も行こう、サイアリ復興はもう少しだ！」  
そう言う王子の仮面の下の素顔は晴れやかであった。

■シードラゴンズ / ラザー公国連合

リーガルポートに戻った君達は船長達の御用達高級酒場の一室に呼び出された。

**ライガー・イル＝ワイナーン大公**：「お前達サイコーだぜ！色々武勇伝を聞くのもいいがまずは食って飲んでくれ！！」  
君達が一通り道中の話や戦闘を話した後、大公は君達にいたずらっぽい笑みを向けた。  
「よし、コイツを使って次はサーロナを頂くとするか？」

■キングス・シャドウ / ブレランド

高級な宿屋の一室に招かれた君たちは長官が部屋を中心にすることに驚く。

**コー・イル＝ワイナーン**：「報告は聞いたぞエージェント諸君。君達のおかげで国家の危機がまた一つ消えたのだ。君達の活躍は一切表に公表できないことは残念であるが、報酬とここでの食事は存分にふるまわせて頂こう。」  
空いたテーブルに豪華な食事と酒が用意されるとコー長官はグラスを軽く持ち上げた。  
「ブレランドの栄光に乾杯」

■ファインダーズ・オヴ・ザ・ロスト / クバーラ

ニュースローンの港町に戻ったファインダーズ・オヴ・ザ・ロストの君達をセバステス王は笑顔で迎え入れた。

**セバステス・イル＝ケスラン王**：「良くぞ無事にアーティファクトを持ち帰ってくれた。これで古き遺物が戦争に使われることは無い。君たちの働きでガリファアの栄光をまた1つ守ることが出来たのだ。あ

りがとう！」

そう言ってセバステス王は君達一人一人と向き合い、手をとって労いの言葉をかける。

ベラシャイラの陰謀を防いだことによって、それぞれの冒険者は175点の経験値を得る(企画シナリオでは省略)。優勝卓を確認し、その他の卓の経過日数を集計し、表彰作業に移ってください。

**時間内に誰もアーティファクトを取れなかった場合：**

突然、轟音と共に魔法炉から霧があふれ出して、君たちの視界を被う。霧が薄れたとき無数の小さな眼球になって、消え去っていく。

君たちが魔法炉から逃れてふりかえると、炉は地中に崩れていき、辺りには深い霧が立ちこめる。霧の中にはベラシャイラのあざけりがこだまする。

君たちの奮戦むなしく、アーティファクトの回収は敵わず、ベラシャイラの化身が解き放たれてしまいました。これは当分の間世界に災厄を撒き続けるでしょう。

君たちに休息は許されません。直ちにベラシャイラを封じる任務が与えられます。

君たちの冒険はこれからだ！

ベラシャイラの化身は世界に解き放たれてしまい、世界に災厄をまき散らし続けることとなります。この場合、主要クエスト達成の経験値は得られません。フェーズ5に至るまでの各卓の経過日数を集計し、暫定の表彰作業に移ってください。

**結果発表：**

秘宝を獲得したチームが優勝となりますので、表彰を行ってください。それとは別にフェーズ5までに経過日数は各チームの手際を示すものです。これを集計してそれぞれのチーム内あるいは他のチームのメンバーと話し合う機会となるよう、話に水を向けてください。

**その他：**

**参考資料：**

[1]エベロン・キャンペーン・ガイド(著：ジェームズ・ワイアット、キース・ペイカー、訳：定木大介)

**シナリオ作成：**オカ、ベにとら、ミヤ、火狩、霧島、LeiT、T0、怜、naho、Yoshi、Sato、「エベロン大追跡！」企画運営メンバー。

**謝辞：**本シナリオの作成にあたり様々な助言を頂いたテストプレイヤーの方々、紹介用ムービーの作成に携わっていただいた方々、企画実施の機会の与えていただき、その後のサポートをしていただいたDAC運営委の方々、そして当日のゲームに参加していただいたプレイヤーの方々に感謝いたします。

これからも、良いゲームとゲーム仲間が共にありますように！

**シナリオ・アイテム：**

本シナリオに登場するアイテムをカード化して表記します。本シナリオでは、企画卓の性質上、ゲーム中にキャラクターに合わせて魔法の武器や防具を調整して出すのは困難と考え、用意していません。

本シナリオを修正して通常の冒険として用いる場合には、これらアイテムの代わりに、DMG p124 記載の方法で決定した財宝を出してください。

**飛空艇 (Lv4 巨大・乗り物)**

**接敵面：**5x11 マス **価格：**???? gp  
**AC4**;頑健 20、反応 2、意志-  
**移動速度：**0、**飛行 8**(ホバリング)、野外飛行 15  
移動には操縦手が移動アクションを用いて操縦する必要がある。  
前後左右に移動力に等しいマス数まで移動できる。  
飛空艇は標準アクションを移動アクションにすることはできない。

**操縦手：**操縦手は甲板前方の舵輪の位置に立っていないといけない。

**✦ リランダー砲**(標準；再チャージ **[E]**) ◆[電撃]  
遠隔範囲・爆発 1・20 マス以内(中央の赤丸が始点)；[敏捷+2](船長が運転時+6)対“反応”；3d8+6[電撃]ダメージ。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。

**↓ リランダー・クロウ**(標準；再チャージ、特殊)  
飛空艇の左右アンカー部から 2 マス；[敏捷+2](船長が運転時+6)対“反応”；1d8+6 ダメージ。目標は飛空艇と組み付き状態となり、飛空艇の隣接マスまで引き寄せられる。

**ワイヤー・アンカー (Lv4 腕輪 or ベルト)**

この革帯に仕組まれた装置はボタン一つで鉤を撃ち出せる。  
**アイテムスロット：**ベルト or 腕 840gp  
**パワー**([遭遇毎])：フリーアクション。使用者は 5 マス以内のクリーチャーあるいは特定のマス目に向けてこのパワーを用いて内蔵された鉤を撃ち出すことができる。  
遠隔 5；+8 対“反応”(味方は抵抗し無いことで、自動的に命中することができます)；使用者は目標と組み付きになる。これによって、高所で足を滑らせた際に落下せずに済ませることができる。  
ぶら下がった状態からはい上がるのには、運動 10 以上を出して合計 2 マス分はい上がる必要がある。  
この目標との組み付いた状態は使用者がフリーアクションを用いて解除するまで持続する。

**ワイヤー・アンカー (Lv4 腕輪 or ベルト)**

この革帯に仕組まれた装置はボタン一つで鉤を撃ち出せる。  
**アイテムスロット：**ベルト or 腕 840gp  
**パワー**([遭遇毎])：フリーアクション。使用者は 5 マス以内のクリーチャーあるいは特定のマス目に向けてこのパワーを用いて内蔵された鉤を撃ち出すことができる。  
遠隔 5；+8 対“反応”(味方は抵抗し無いことで、自動的に命中することができます)；使用者は目標と組み付きになる。これによって、高所で足を滑らせた際に落下せずに済ませることができる。  
ぶら下がった状態からはい上がるのには、運動 10 以上を出して合計 2 マス分はい上がる必要がある。  
この目標との組み付いた状態は使用者がフリーアクションを用いて解除するまで持続する。

**ワイヤー・アンカー (Lv4 腕輪 or ベルト)**

この革帯に仕組まれた装置はボタン一つで鉤を撃ち出せる。  
**アイテムスロット：**ベルト or 腕 840gp  
**パワー**([遭遇毎])：フリーアクション。使用者は 5 マス以内のクリーチャーあるいは特定のマス目に向けてこのパワーを用いて内蔵された鉤を撃ち出すことができる。  
遠隔 5；+8 対“反応”(味方は抵抗し無いことで、自動的に命中することができます)；使用者は目標と組み付きになる。これによって、高所で足を滑らせた際に落下せずに済ませることができる。  
ぶら下がった状態からはい上がるのには、運動 10 以上を出して合計 2 マス分はい上がる必要がある。  
この目標との組み付いた状態は使用者がフリーアクションを用いて解除するまで持続する。

**ダイビング・タイツ (Lv4 全身)**

このゴム製タイツは、水中活動を大いに助けてくれる。  
**アイテムスロット：**なし(全身) 840gp  
**特性：**着用者はターン開始時に〈運動〉を行い、12 以上なら、次ターン始めまで[水棲]副種別と、移動速度に同じ水中移動速度を得る。  
**パワー**([無限回])：マイナー・アクション。使用者はタイツについている巻き上げ機を作動させることで、固定先の潜水艦の艦首(赤丸)に向けて、任意のマス数「引き寄せ」られることができる。  
使用者が[組み付き]状態だった場合、組み付き相手と共に引き寄せられる。

**ダイビング・タイツ (Lv4 全身)**

このゴム製タイツは、水中活動を大いに助けてくれる。  
**アイテムスロット：**なし(全身) 840gp  
**特性：**着用者はターン開始時に〈運動〉を行い、12 以上なら、次ターン始めまで[水棲]副種別と、移動速度に同じ水中移動速度を得る。  
**パワー**([無限回])：マイナー・アクション。使用者はタイツについている巻き上げ機を作動させることで、固定先の潜水艦の艦首(赤丸)に向けて、任意のマス数「引き寄せ」られることができる。  
使用者が[組み付き]状態だった場合、組み付き相手と共に引き寄せられる。