# 悪意の揺りかご

「ダンジョンズ&ドラゴンズ 4 版」1Lv キャラクター用シナリオ
プレイ予想時間：6～9 時間、シナリオ難易度：★★☆☆☆(やや簡単)、マスタリング難易度：★★☆☆☆(やや簡単)

## ■始めに

「悪意の揺りかご」はダンジョンズ&ドラゴンズ 4 版の 1Lv キャラクター4～6 人用のシナリオです。このシナリオを遊ぶのには「プレイヤーズハンドブック(PHB)」と「ダンジョンマスターズガイド(DMG)」、「モンスターマニュアル(MM)」が必要です。ゲームの舞台として、公式世界の一つであるフェイルーンを用いていますので、サプリメント「フェイルーン・キャンペーン・ガイド(FrCG, 参考資料 1)」があればイメージを伝えるのに役に立ますが、シナリオ中に周辺地域の地図は記載されており、必須ではありません。

文章中では以下の略語を使用します・・・プレイヤーキャラクター(PC); ノンプレイヤーキャラクター(NPC); ダンジョンマスター(DM)、フィート(ft)、ラウンド(R)。

文章中で網掛けになっている部分はそのままプレイヤーに読み聞かせる部分です。しかし、プレイヤーの行動などによって状況が文章と一致しなくなったときや、DM が喋りにくいと感じるようでしたら、適当に変更して伝えてください。

## ■冒険の概要

通りがかりの民家に忍び込んでいたゴブリンを見つけた PC は、近ごろ頻発するゴブリンによる強盗と幼児誘拐事件の解決を頼まれます。このゴブリン部族が「取り替え子」の風習を持つ部族であり、山間にある住処を突き止めた PC は、退治のために住処の洞窟に乗り込みます。PC はゴブリンの風習の原因を明らかにし、浚われた子供を救出して事件を解決できるでしょうか？

本シナリオは土地型の冒険です。ゲーム序盤の情報収集を経て、中盤以降は洞窟内での遭遇が発生します。

## ■ゲームの準備

パーティ構成に制限はありませんが、防衛役と撃破役、指揮役、制御役をそれぞれ 1 名ずつ以上含んでおり、近接攻撃と遠隔攻撃のそれぞれを得意とするキャラクターがいると、安定してシナリオを進めることが出来るでしょう。また、主なゴブリンや動物が主な敵ですので、<自然>を習得している PC がいれば、ゲームを有利に進めることができるでしょう。

シナリオのプレイに割ける時間に見当をつけ、必要ならば後述の「シナリオのアレンジ」の項目に従って遭遇を調整してください。

本文中の項目番号に該当する位置は DM 資料中に記載しています。各項目の内容と流れ、位置関係(ＤＭ資料 1～2)を把握、戦闘に登場する個々のモンスターの基本戦術を MM の該当ページで確認しておいてください。ゲーム中にプレイヤーに見せるべき図は本シナリオの後方に配付資料としてまとめて掲載されています。ゲーム中にこれらの図を見せることが出来るように、シナリオ本文とは別に片面印刷で用意しておいてください。特に配付資料 1 と 2 に関しては、プレイヤーへ PC 作成前に見せておいた方がゲームの開始がスムーズになるかもしれません。

## ■冒険の背景

フェイルーンのディルズランドにあるケニーフォークは、岩がちな谷間に伸びる街道沿いの小さな村です。荒れ地がちで耕作には適さない土地ですが、村人達は農業と牧畜(山羊飼い)、そして旅人達の宿場として糧を得ています。

この村から 6 マイル離れた荒れ地には、遙か昔にドロウが地上の生物を掠っては、魔法による合成とかけ合わせ実験を行っていた“まだら穴”とよばれる洞窟があります。ドロウ達は何らかの理由でこの洞窟を引き払ったものの、洞窟深部の施設の残骸には、奴隷としてこの実験を手伝わされ、最終的には実験材料として使い捨てにされた者達の悪霊が徘徊しています。幽霊達は異なる生き物の合成やかけ合わせ、解剖実験を行うことに執着しています。特に特に元ドラウの悪霊であるミルマリルは洞窟中を徘徊して、住人を操ろうとしています。

洞窟には 100 年ほど前からゴブリンの部族が住み着くようになりました。ゴブリン達は最深部に近寄らないようにしていましたが、妄執に取り付かれた悪霊達は、ゴブリン達を脅したり唆したりしながら近くの集落の子供を掠って仲間と入れ替えさせ、その子供を育てて血族に組み込んませました。長い間にこの“取り替え子”の風習は部族に染みついて多種族との混血が進んだため、部族は“まだら足”と呼ばれるようになりました。

この風習は長く続いていましたが、15 年前に旅人を殺してその子供のザレスを掠ってきたのを最後に、族長になった“カブトムシの”エレドが悪霊の影響を避けたため、“取り替え子”を禁止させていました。しかし、赤子の頃から特に念入りに悪霊から影響を受けていたザレスが成長して状況が変わりました。彼は身につけた魔力で若いゴブリン達を従えると、エレドを洞窟の隅に追いやり、頻繁に強盗や誘拐を繰り返すようになりました。このため、周囲の治安は急速に悪化しています。

ケニーフォークの村には、“取り替え子”に関連して特殊な立場に立っている二人の人物がいます。一人は“せむしの”ハンチスで、生まれつきのせむしで、傷だらけの初老の男です。彼は生まれ持った障害のために“取り替え子”だと村人に決めつけられ、虐められながらいきてきました。彼は邪悪手はないものの、ひねくれてはいます。また、一時期、ゴブリンに混ざれれば幸せになるのではないかと考えたためゴブリン語を覚えており、ゴブリンの巣の周辺も一人で徘徊していたことがあります。もう一人はエイヴというやせた中年女です。彼女は 15 年前に赤ん坊のアロワをゴブリンに盗まれてからおかしくなっており、村に忍び込んだザレスに騙されて彼が成長した息子だと信じています。彼女は時折、夜中に抜け出して“まだら穴”に村の様子を書いた紙切れを投げ込んでおり、このため、自警団は警備の裏をかかれ続けています。

故郷を追われ“まだら足”族に入りに来た二人組のゴブリンベクとカーウェルは部族に入る試練として、子供を掠った後に“取り替え子”として残り、家人を牽制しながら家内を漁っているところで、ゲームは始まります。

PC は二人組ゴブリンを退治したところで、村民から事態の解決を依頼されます。生け捕りにしたゴブリンを尋問するか、エイヴを捕らえるなどの方法で、“まだら穴”のありかが分かります。PC は洞窟を探索して掠われた子供達を救出しつ、最終的には元凶である悪霊と対決を迎えます。

このシナリオは冒険の舞台として、D&D4 版の公式世界設定のうち一つ、「フォーゴットン・レルム(参考資料 1)」のディルズランドに設定した村を舞台として作成されています。しかし、大抵の集落なら多少の変更を加えることで対応できるはずです。DM が望むなら、冒険の舞台は好きに変更して構いません。

## ■タイムライン

本シナリオでは、ゲーム内で過ぎた日数と共に状況が変化します。PC が冒険に時間をかけすぎたのなら、状況が悪化することもあり得ます。ゲームの開始時点を基準として、冒険開始前に起こった出来事と冒険開始後に起こる出来事を以下に記載します。ゲーム開始後からの日数に応じて、状況を変化させていってください。

遙か昔：ドロウが実験施設として洞窟を使用。
100 年前：何らかの理由でドロウが洞窟を破棄。
90 年前：ゴブリンの一族が洞窟を占拠、悪霊に影響される。
50 年前：せむしのハンチスが生まれ、迫害されつつ成長する。
15 年前：赤子のザレスが洞窟に誘拐される。
12 年前：エイヴの息子が洞窟に誘拐される。
10 年前：エレドが部族の長となり、取り替え子の風習は沈静化。
2 ヶ月前:ザレスがエレドから実権を奪い、強盗を行うようになる。
エイヴがスパイとなる。
3 日前:ロッカ家からヨーンが掠われ、捜索中の両親も行方不明に
ゲーム開始日の昼過ぎ：村の若夫婦一家が襲われ、息子のトビーと
妻の妹のサラが掠われる。
ゲーム開始日の昼過ぎ：ゲームの開始と PC への依頼。
ゲーム開始日の夜：エイヴが PC の情報を洞窟に伝えに行く。
1 日後の晩：エイヴが PC に夜襲をかける。
2 日後の晩：ヨーンがキノコ中毒になる。
3 日後の晩：サラが毒で死亡。
4 日後の晩：トビーが悪霊に取り憑かれる。

ザレスを倒してから１日後：トビーが栄養失調で死亡する。

■シナリオ本文

1.　導入

本シナリオでは、幾つかの導入パターンを用意しました。時間に制限があってプレイ時間を短縮したい場合などには、下記の導入パターンのうち２を用いてください。

1.1.　導入パターン 1:取り替え子騒動

1.1.1.　導入パターン 1:ウォーミング・アップ(配付資料 4,遭遇 Lv 0.4)。

PC は民家で暴れるゴブリンと遭遇、助けを求められます。

フェイルーンと呼ばれる世界のケニーフォークという村で始めます。(配付資料 1 を提示)この地域はディルランズと呼ばれる深い峡谷と森に囲まれた地で、様々な勢力の緩衝地帯となっています。

(配付資料 2 を提示)ケニーフォークは街道沿いの小さな村です。村人は太陽神(ペイロア in PHB、またはアモーネイターinフェイルーン)や旅の神(アヴァンドラ in PHB、タイモーラ inフェイルーン)などを信仰しており、それぞれの神の祠が存在します。キャラクターによっては宿屋でなく、こういった施設に宿泊しているかも知れません。

今までに一緒に冒険をこなしたことがあるキャラクター同士は知り合いでしょうし、そうでないキャラクターは知り合いでなくても構いませんが、上手くタイミングを見て自分からゲームに飛び込んで来てください。まず、自分がどんなキャラクターなのか、得意なことや特徴、性格などを紹介してください。

もし、PC に村を訪れた理由などが事前に欲しいのなら、下記の幾つかの理由を挙げてみてください。それが、適切だと思うのなら PC 毎に異なる理由を与えても良いでしょう。以下に記されている“君”は“君たち”でも構いません。これらの一部は[2.1]で提示される副次クエストとも共通しています。

A) 最近、月街道の周辺で強盗が出るようになり、行商人に被害が出ているらしい。知人である街道巡視員クレメンティから治安の回復を依頼された君は、街道の三叉路であるケニーフォークの村を訪ねている(主要クエスト)。

B) 君はアシャーベンドの貴族レグレンツォ家のアリーチェ嬢からお願いされた。ミス・ドラナーに外交官として派遣されている父親が亡くなり、遺品のペンダントが送られているはずなのだが、請け負った行商人が街道で襲われて荷を失ったらしい。君は商人が襲われたのに近いケニーフォークの村で尋ねてみることにした(副次クエスト 2)。

C) 森沿いの峡谷にある妖精の魔法儀式を編んで噂される“まだら穴”という遺跡があるらしい。世話になったことのある魔術医師のラフケンスから調査を頼まれた君は。遺跡の大まかな位置に近いケニーフォークのの村に立ち寄ってみることにした(副次クエスト 3)。

では、ゲームを開始します。

時刻は昼過ぎくらい、村に着いた君たちが宿を探しながら歩いていると、近くの小さな家から何かの倒れる音と、女性の悲鳴が上がる。「ねぇ！誰か、助けて！誰か！」という声と、何かが割れる音が、響き続ける。

声のした民家の中をのぞき込むと若い夫婦の家に上がり込んだベクとカーウェルのゴブリン兄弟が、暴れている姿を目にします。彼らは故郷を追われて流れ、“まだら足”族に入りに来ましたが、ザレスに試練として、「子供を掠った後に“取り替え子”として残り、家人を牽制しながら家の中から金目の物を持ってこい」、と命じられています。夫婦の夫の名はマウロで妻はアメリアです。マウロは妹であるサラの服を着込んだベクに殴り倒されて気絶しており、アメリアは赤ん坊のトビーの服をまとったカーウェルから痴漢行為を受けています。

君が声の聞こえた家の扉を開けると、中は家具を全部ひっくり返したような有様。戸棚のそばには男が一人、血を流して倒れており、かわいらしい服を着た醜い小人が中を漁っている。部屋の奥では、赤ん坊の産着を身にまとった醜い小人がベッドから身を乗り出し、座り込んでいる女の服を引っ張ってわめいている「(ゴブリン語)ママー！ママー！おっぱいをくれよ、おっぱい！」。

PC が話しかけてもゴブリン達は無視しますが、恫喝や攻撃を仕掛けようとしたら反撃します。

戦闘時の敵の行動は以下の通り、(0R)ベクはマウロを攻撃、マウロは瀕死状態で床に倒れている。(1R)ベクは PC から離れるように移動してジャベリンを投げる。カーウェルはカーテンの陰に隠れようとする。マウロは死亡チェックを開始する。(2R)ベクは移動しつつ攻撃、カーウェルは隠れ身や挟撃戦術的優位を得つつ、PC を攻撃。(3R 以降)残り一体になったゴブリンは逃走します。

PC:配付資料 6 下側に配置
敵：カーウェル(ゴブリンの黒刃使い)CR1 a
　　ベク(ゴブリンの戦士)CR1 b
NPC：一般人(x2，配付資料 6 上側に配置) c,d
経験値：225 点
物品：なし

マウロとアメリア(Lv1 やられ役)
HP：16，重傷：8、回復回数＝1/回復力＝4
AC10；頑健 10，敏捷 10，意志 10
口癖など「トビーとサラは大丈夫だろうか」、「晩ご飯までにかえってくるかしら？」

1.1.2.　村人からの依頼(遭遇 Lv0)

戦闘終了後に夫婦は礼を言い、心配して顔を出した領主と自警団長が PC に依頼をします。ここで、提示されるのは主要クエストである「強盗・誘拐事件の原因排除と今後の防止」よ副次クエスト 1「掠われた子供達を無事に取り戻す」が提示されます。

(戦闘終了後などに移動した後)戦いが終わると、女性は君たちに「ありがとうございます！あの・・」と言ったきり慌ててベッドの方に駆け寄って毛布をはぎ取り、「トビー？どこ、トビー？」、戸棚を開けては「サラ～？何処にいるの？」と呼んで回る。

倒れていた男は身を起こすと、苦しそうに身体を起こし、青ざめた顔を君たちに向けて言う「ありがとうございます。俺はマウロと言います。彼女は女房のアメリア。あんた達が来てくれなければ、死んでいたところだ。・・・女房の失礼は許してください。アメリア！」。

呼ばれたは泣きそうな顔で振り向ける「トビー坊やがいないの、サラもよ」。マウロは君たちにひざまずいて吠える「頼む。赤ん坊のトビーを取り戻してくれないか？妹のサラもだ」。

夫婦を落ち着かせると順を追って状況を説明し、彼らの掠われた子供達の救助を依頼してきます。また、金銭面の話になったところで、様子を見に来た領主エスキバルと自警団長ウィルヘルムが声をかけ、報酬を出すことを約束します。また、野次馬に来ていた村人達が小銭を PC の前に積み上げます。

夫婦とで考えられる会話を以下に記載します。

Q 君たちは何者？　→マウロ：「俺はマウロ、こいつは女房のアメリアです。俺たちの子供のトビーと一緒に暮らしています。あと、畑仕事の間、妹のサラに家で子守をして貰っていました。」

Q 何が起こった？　→A アメリア：「昼の仕事から帰ってみたら、トビーとサラが急に醜くなって、変な言葉でわめき回るの。何が起こったのか分からなくなって」。マウロ「それで、変になったサラを捕まえようとしたら、刃物を振り回して俺に斬りかかってきたんだ」。

<自然>or<歴史>15→「一部の妖精や人型生物などには『取り替え子』と呼ばれる人さらいの風習がある。村から子供や赤ん坊を掠ってかわりに自分たちの仲間を置き去りにする。」

上記の知識を伝えた場合→アメリア「あっ、お婆さんから聴いたことがあります。エルフって、なんて非道いことをするのかしら。」

Q どうしてほしい？　→A マウロ：「頼む。何とかして俺たちの赤ん坊のトビーと妹のサラを連れ戻してくれないか？」

Q 他に被害者は？　→A アメリア:「ロッカのところのヨーンちゃんが 3 日前から迷子だわ。探しに出たロッカさん達も戻ってこないの」。

Q 報酬は？　→A マウロ：「(戸棚の床に散らばっていた貨幣をかき集めながら)これで、何とかお願いできないだろうか」

→下記の状況へ展開

いつの間にか村人達が家の前に集まってのぞき込んでいる。君たちが

気づいたことを見て取ると、険しい顔をした壮年の男に促され、禿頭の初老の男が歩み寄って君たちに話しかける「旅の人、村の者を助けてくれて有り難う。私はここの領主のフリオ・エスキバルだ。彼が言ったとおり、最近、村の近くで強盗や人さらいが起こっておってな、大変に困っておる。私からもあなた達にこのようなことが起こらないよう事件の解決をお願いできませんかな。私からも金貨 200 枚をお出ししましょう」。
（報酬の上乗せ交渉をしようとしたら）後ろからのぞき込んでいたエスキバル卿を押しのけて、村人達が詰め寄り、めいめい君たちに一掴みの貨幣を渡す「頼むぜ、兄ちゃんら、何とかしてくれよ。」足下にこぼれ落ちた貨幣をざっと見て金貨 50 枚分程度の価値がありそうだ。卿と少し話をしていた、壮年の男が口を効く「失礼。自警団の頭のウィルヘルムというものだ。この盗難と誘拐で村からかなりの被害が出ている。おそらくは犯人が盗んだものを蓄えているだろう」、「そこでだ、君たちが事件を解決してくれたら、見つかった物は全て君たちの報酬としてくれたまえ。合わせると結構な価値があるはずだ」。

エスキバルとの間で考えられる会話を以下に記載します。
Q 原因に心当たりは？　→A エスキバル：「妖精や小鬼どもの中には『取り替え子』を行うものがおるそうでな、この村のそばにもそういったものどもがいるらしい。」、「10 年ほど、『取り替え子』は聞いておらんかったんだがな」。「ここ 2 ヶ月ほど盗みがよく起こるようになってな、何日か前には人掠いも出たようだ。」、「何でそうなったかについては私には分からないな」。
Q 過去の被害は？　→A エスキバル：「10 年ほど前までは、時々起きていたような気がするな」、「うん、私よりも村人に聴いて回った方が良いかもしれん」。

フリオ・エスキバル：ディルズランドの合同会議でこの地域の領主として選定されている初老の貴族。さほど積極的に仕事をしているわけではなく、村の有力者が報告した収穫量から、一定の税を徴収し、連合に送っている。
口癖など「うん、細かいことはよく分からないのでね。村人達に訊いてくれないかね？あとで、報告をよろしく頼むよ」

ウィルヘルム：村の治安を預かっている自警団の長：
口癖など「何とかして、子供達を取り返して守らねばならん。その笑顔を、細い手足を、柔らかな鎖骨をだ！」

### 1.2.　導入パターン 2:ダンジョンの前で開始

君たちは崖際に開いた洞窟の入り口はに立っている。洞窟は湿気た空気に包まれ、左に曲がりながら暗闇に続いている。どうやら邪悪な小人達が強盗や子供掠いを繰り返しては、ここに連れ去っているらしい。**君たちは村の住人から事態の解決を依頼され、洞窟に潜む魔物を倒して被害を防ぐことで金貨[PC 数 x40]枚、連れ去られた子供を一人救出する毎に金貨 40 枚を受け取ることができる。**
　ここまでの旅の過程でここが“まだら穴”と呼ばれており、かつては妖精が魔法の研究を行っていたことが分かっている。
　君たちは既に一緒に仕事を開始しており、互いに顔なじみのはずです。まず、自分がどんなキャラクターなのか、得意なことや特徴、性格などを紹介してください。
　では、ゲームを開始します。
　導入終了後は[3]までの過程を全て終えたことになりますので、[4.2]以降の項目に従ってゲームを進めてください。

## 2.　村の中での探索:

依頼を達成するためには、PC はゴブリンの巣のありかを探り当てる必要があります。ゴブリンの巣の位置は技能チャレンジとして定型的な処理[2.1]に成功した結果として出しても良いですし、村人とのやり取りやなどの非戦闘的な遭遇の結果として、与えてもかまいません。プレイ時間などから判断を行ってください。

### 2.1.　情報収集に関連した判定と定型的技能チャレンジ:経験値 300 点

情報を集めるのには、主に 4 つの方法があります。

<事情通>：判定値 13 以上→様々なうわさ話から、被害の周辺情報や過去の『取り替え子』の被害について知ることができます。
<歴史>：判定値 15 以上→古い言い伝えと断片的な記録から、過去の『取り替え子』とその被害者について知ることができます。
<自然>：判定値 15 以上→ゴブリン達の進入してきた足跡を発見し、村の外に伸びていく跡をたどることができます。
<交渉>：判定値 17 以上→非協力的な村人の協力を得られるようになります。

ゲームを開始した日に PC 毎に 2 回までの判定を行うことができます。これの成功回数によって、結果は変わってきます。
(a)　4 以下：PC は初日に必要な情報を集められませんでした。粘り強い探索によって 2 日目の昼過ぎにはゴブリンの巣の位置を明らかにすることができましたが、時間がかかりすぎています。君たちは手がかりを得るために半日を費やしたが、なかなか情報が集まらない。村の北東 6 マイルにある崖際の洞窟がゴブリンの住処であることを突き止めたのは、翌日の昼過ぎ。掠われた子供達のことを考えると、時間がかかりすぎてしまったかもしれない。

(b)　成功回数 5～8 回：PC は初日の昼過ぎ(14 時)くらいには、必要な情報を集めることができました。
君たちは手がかりを集め、昼過ぎに村の北東 6 マイルにある崖際の洞窟がゴブリンの住処であることを突き止めた。すぐに出発すれば、日暮れ前には洞窟に着くだろうが、探索後に野営をすることになるだろう。

(c)　成功回数 9 回以上：(b)と同様には必要な情報を集めることができましたが、併せて有利な情報を得ています。
君たちは手がかりを集め、昼過ぎに村の北東 6 マイルにある“まだら穴”と呼ばれる崖際の洞窟がゴブリンの住処であることを突き止めた。すぐに出発すれば、日暮れ前には洞窟に着くだろうが、探索後に野営をすることになるだろう。どうやら、“まだら穴”はかって妖精が何かの儀式を行っていた洞窟らしい。ゴブリン達以外にも何か裏があるのかもしれない。

技能チャレンジの定型処理を行わない場合、それぞれの判定に成功するほど、情報リストの下位項目を知ることができます。配付資料 2 に記載されている、村の住人を尋ねて話しかけることでも、直接情報を得られるかもしれません。また、この中の項目は[d]と[g]は DM が望むのなら副次クエストにすることができます。

判定の成功回数に伴って得られる情報：
(d)　キーワード：誘拐、盗み、被害
村の門番「ここ 2 ヶ月ほどの間に、盗みが頻発するようになってね。しかも、3 日前には、ロッカさんところのヨーンが、今日はマウロんところの子供達が掠われたらしい。あと、二週間ほど前には街道で行商人が襲われたらしから、通りがかりの旅人にも被害が出ている。」、「荷物を捨てて生き延びた行商人が言ってたんだが、アシャーベンドの貴族レグレンツォ家に届けることを頼まれていたペンダントが見つかったらお礼を出すと言っていたよ」(真、副次クエスト 2)
(e)　キーワード：過去の取り替え子事件
書庫番のエミリィ「子供の時に親に聞かされたわ、『悪いことをしていると妖精に取り替えられちまうよ』ってね。最後に話を聞いたのは 10 年ほど前かしら、エイヴ婆さんの子供が取り替えられたらしいわね。ああ、あと炭焼き小屋のハンチスは取り替え子よ、彼の親が子供を取り返すために生かしておいたらしいの」(前半は真、後半は偽)
(f)　キーワード：犯行現場
鍛冶屋のカスール「いや、実際にやられた現場を見た者はいないね。でも、エルフとかの妖精は姿を隠したり、瞬き移動したりできるんだろ？自警団に訊いたんだが、連中も見回りをしているみたいだけど、裏をかかれ続けているみたいだよ」(真)
(g)　キーワード：怪しい処
相談役のオズターク「ふむ、この地域には妖精に関連した遺跡が多いことが知られておる。まぁ、大抵は森や峡谷にあるので、詳しい場所まで分かっているのは少ないがの。この村のそばには、崖の上のどこかに妖精が何かの儀式を研究していた洞窟があるそうだ。これから、周囲を調べて回るんじゃろ？見つけたら教えてくれ。まあ、お小遣いくらいは出してやるからの」(真、副次クエスト 3 この話を聞いていた場合、[4.12]で得た研究跡の知識を伝えると、追加報酬 100gp を得られる)
(h)　キーワード：昏睡
山羊飼いの若者「夜に逃げた山羊を捜していたら、エイヴの婆さんを見かけたよ。北の方に向かっていたが、何の用事があったんだろう。」(真)

(i) キーワード：ゴブリンの足跡の追跡、<自然>15
君たちはマウロの家の裏口から村の外へと続く、小さな足跡を見つけた。このまま辿っていくことができそうだ。(真)

2.2. せむしのハンチスへの聞き込み(遭遇 Lv0):
炭焼き小屋には傷だらけのよじれた身体と足を引きずるように歩く癖をもつ“せむしの”ハンチスと呼ばれる壮年の男が一人暮らしをしています。彼のよじれた身体は生まれつきの障害ですが、周囲の者に“取り替え子”と云われ迫害され続け、人嫌いな性格に成長しました。かつて、取り替え子が捕まえられたときに、同じ籠に押し込められたことや、本人もいっそゴブリンの仲間になろうかと考えたことがあるため、ゴブリン語を習得しています。また、ゴブリンの洞窟の位置についても見当をつけています。彼の協力を得られたのなら、事件の解決の手助けになるでしょう。

村から森の中に開けた広場があり、大きなかまどに並んだボロ小屋が建っている。せむしの男がかまどの前にひざまずき、薪を中に押し込んでいるのが見える。
男は君たちに気づくと、胡散臭そうな目で眺める。捻れた身体を起こして、片足を引きずるようにして小屋の中に入っていく。

彼の PC への態度は中立的ですが、村に被害が出ても事件の解決に積極的に手助けする気はありません。彼を協力的にするには<交渉>15 か、<威圧>12 の判定に成功する必要があります。ただし、<威圧>で従わせた場合、最低限の協力しか得られないでしょう。<交渉>の際に村での立場の改善に繋がることを示唆すると、彼の協力を得やすくなるでしょう。ハンチスとの会話で考えられるやりとりを以下に示します。

Q お前は何者？ →A ハンチス：「俺はハンチス。ここで炭焼きをやっている。何か俺に文句でもあるのか？」
Q お前は「取り替え子」なのか？ →A ハンチス：「村の連中はそう言って、俺を殴ったり、石を投げたりしたぜ。何だ、お前らも俺を殴るのか？」
Q 協力してくれないか？ →A ハンチス：「知らねぇよ。俺には子供も、盗まれるような物もの無いかからな(非協力的)」
<交渉>15→「じゃあ、手助けしてやるよ、何をやって欲しいんだ？(協力的)」
<威圧>12→「分かった！何でも言うことを聞くから、非道いことをしないでくれ！(協力的)」
Q「取り替え子」について知らないか？ →A ハンチス：「妖精どもが子供を浚って、代わりを置いていくってやつだろ。」
Q ゴブリン語を話せるか？ →A ハンチス：「ああ、話せるぞ。お仲間だろって言われて、何回も同じ処に閉じこめられていたからな」。
Q ゴブリンの住処は何処？ →A ハンチス：「昔、いっそゴブリンの仲間になろうかと、奴らの巣を捜したことがある。どうやら、北東の崖の辺りにあるようだ。」、「近くまで案内してやろうか？そこから、調べ直せば見つかるかもな」。ハンチスが辺りをつけた場所から、周辺の足跡を探れば、<自然>12 で洞窟を見つけることができます。
Q 他に詳しそうな者は？ →A ハンチス：「そう言えば、その崖の辺りをエイヴが歩いているのを見たぞ。夜明け前に何であんな処に行ってたのか知らないが、何か知っているかもな」。

NPC：“せむしの”ハンチス
物品：なし

“せむしの”ハンチス(無属性),ヒューマン、Lv1 兵士役,
言語:標準語,共通語、技能：自然+6,
せむしのハンチスは戦闘に参加したがりません。頼まれれば、ゴブリンとの通訳や足跡追跡、荷物の運搬、救出後の子供の護衛、などを行います。また、PC 数が不足している場合は、彼を戦闘に参加させることを検討しても良いでしょう。

“せむしの”ハンチス(Lv1 兵士役)
中型・自然・人型,ヒューマン,NPC ファイター1
イニシアチブ：+2，感覚：<知覚>+11
HP：29，重傷：14
AC17，頑健 15，敏捷 14，意志 11
セーヴィング・スロー：+1
回復力使用回数：12 回，回復値：7 (同行して戦闘参加したときのみ)
移動速度：地上 6
(近接基礎)クラブ(標準；無限回)[武器]：+5 対 AC;1d6+2
ファイターの標的：攻撃した目標をマークする。マークされた対象がシフトするか使用者を含まない攻撃を行ったら機会攻撃。
卓越の戦士：機会攻撃の攻撃ロールに+1、移動をそこで終了させる。
ファイターの武器の才：片手武器の攻撃ロール+1。
(近接･1 体)タイド of アイアン(標準;無限回)[武器]:+5 対 AC;1d6+2,
目標を一マス押しやる。使用者は目標の居たマスへシフト可能。
(近接・1 体)スピニング・スウィープ(標準；無限回)[武器]：+5 対 AC;1d6+2，目標は伏せ状態になる。
(近接・1 体)カムバック・ストライク(標準；一日毎)[信頼性]：+5 対 AC;2d6+2,使用者は 1 回分の回復力を使用できる。
属性：無属性，言語：共通語,ゴブリン語
技能(防具修正-1):運動 7,持久力 8,治療 6
特技：追加 HP,移動時の守り
能力値:筋 14(+2),頑 16(+3),敏 14(+2),知 11(-),判 12(+1),魅 8(-1)
装備：ハイド・アーマー(30),クラブ(1),ヘヴィシールド(10)
口癖など「お前も俺を殴るのかい？俺の背中の皮は厚いぞ」

2.3. 内通者エイヴへの聞き込み(配付資料 5，遭遇 Lv1):
村の東端のにはエイヴというやせこけた中年女が住んでおり、大抵はテーブルの傍に腰掛けて細工物を作っています。彼女は 15 年前に赤ん坊のアロワをゴブリンに盗まれてからおかしくなっており、実際の年齢以上に老けて見えます。彼女は村に忍び込んだザレスに騙されて彼が成長した息子だと信じており、村の情報を流すスパイとなっています。彼女は時折、夜中に抜け出してゴブリンの巣に村の様子を書いた紙切れを投げ込んでいます。このスパイ行為のため、自警団は警備の裏をかかれ続けています。彼女は時々、月見亭に顔を出して、他の村人の様子を探っています。
PC がエイヴに話しかけたのなら、彼女は PC の質問に素直に答えるふりをしつ、自らの悲しみを表し、そして PC に期待する言葉をかけます。そうしながら、彼女は PC の能力を推し量ります。PC が彼女の意図に気づくのには、<看破>で彼女の<はったり(5 + 1d20)>よりも高い値を出す必要があります。また、寝室にはペットのダイアラットを、仕掛けられた落とし床の下にはラット・スォームを飼っています。これらの存在に気づくのには、<知覚>=20 以上の値が必要です。
プレイ時間を短縮したいのなら、この遭遇は非戦闘的なものに変更してください、その場合、その意図を<看破>された後、<交渉>や<威圧>に成功することで、彼女から情報を引き出すことができます。この場合、遭遇による独立した経験値は得られず、[2]の経験値の一部として扱われます。

君たちは村の端の建っている小さな家を訪ねた。全体的に薄汚れて陰気な家で、家畜を飼っていたのか、家の周りに柵の断片や飼い葉桶が転がっている。
中を覗くと、年老いた感じの一人の女がテーブルに座ってお茶を飲みつつ、動物の形の細工物を作っている。君たちに気づくと、手を休めて声をかける「旅の方、何かご用事ですか？」。

話しかけるのなら、彼女はお茶を入れ直しながら会話をします。立場を明らかにする前のエイヴとの会話で考えられるやりとりを以下に示します。
Q お前は？ →A エイヴ：「儂はエイヴ、ここで細工を彫って暮らしておるよ。あんた方は何をなさっておいでだね」。
Q 子供が掠われたと聞いたが？ →A エイヴ：「ああ、10 年ほど前になるかの、息子のアロワがいなくなって、代わりに醜い小人がいてね。小人は村人がとっつかまえて、殺しちまったよ。子供と引き替えにするために生かしておいてくれって、頼んだんだがねぇ」、「おや、掠われた子供を取り返そうとしているのかい？」。
Q 家族は？ →A エイヴ：「昔は夫と子供がいての、一緒に山羊を飼っていたんじゃ。子供が浚われての、夫も子供を捜しているうちに、獣に襲われたらしくてな、命を落としてしまったよ。それからはずっと、一人暮らしじゃな。」。
Q ゴブリンの居所は？ →A エイヴ:「さぁ、儂にはよく分からんな」。

彼女の意図が気づかれ、PC が攻撃的な意図を見せたのなら、彼女はすぐにペットを呼びかけて自身も山刀を抜きます。

身構えた君から老女は一歩離れ、が足下の紐を引っ張ると、奥の部屋から軽い足音が響く。老女はエプロンから大振りな山刀を取り出して、言う「おまえさんら、よそ者が村のことに首をつっこんでくるんじゃ

ないよ。息子に手を出す気なら、おまえらをあの子達の餌にしてやるよ」。

戦闘で殺さずに降伏させた場合や気絶させたなど、立場が明らかになった後のエイヴとの会話で考えられるやりとりを以下に示します。
Q なぜ襲いかかってきた？ →A エイヴ:「お前らはゴブリンたちを殺してしまおうとしているんだろ？あのゴブリンどもの中には私の息子のアロワも混ざっているんだよ。あの子は掠われたけど、生きていてくれていたのさ。お前らに殺させるわけにはいかないねぇ、この殺し屋共が！」。
Q なぜ息子が生きていると分かった？ →A エイヴ:「あの子が合いに来てくれたのよ。すっかり大きくなっていたわ。」。
Q お前は何をしていた？ →A エイヴ:「息子が村のことを知りたいって言ったから、何でも教えてあげたわ。村の奴らが家を空けている時間や、見回り共の動きとか何でもね」。
Q ゴブリンの巣を教えろ？ →A エイヴ:「場所は教えてやるよ、北東の崖沿いにある洞窟だよ(特定できるほどに説明)」。「・・・教えてやったんだ、息子だけは見逃しておくれよ。約束じゃよ」。

PC：配付資料 9 の廊下に配置
敵：エイヴ CR1 a (配付資料 9 の B2)
　ダイアラット CR1 x2 b,c (配付資料 9 の B7,C8)
　ラット・スォーム d(配付資料 9 の B2)
　落とし穴の罠・スォーム e (配付資料 9 の B2)
経験値：525 点
物品：敵の所持品,30sp
落とし床の罠：脅威度 1/4；配付資料 5 の G6-7 に踏み込むと作動；+4 対反応、転倒&ラット・スォームに囲まれる;<知覚>難易度 20;<盗賊>難易度 10

ネズミ使いのエイヴ(Lv1 指揮役)
中型・自然・人型,ヒューマン,NPC ウォーロード 1
イニシアチブ：+4，感覚：<知覚>+11
HP：26，重傷：13
AC14(+2 レザー(25),+2 知)；頑健 13，敏捷 13，意志 13
セーヴィング・スロー：+1
移動速度：地上 6
アクション・ポイント：1
(近接基礎)ショートソード(標準；無限回)[武器]：+6 対 AC;1d6+3
戦術の威風：視界内の味方がアクション・ポイントを使用した際,追加アクション攻撃ロールに+1 のボーナス。
(近接範囲爆発 5・自身を含む味方 1 体)インスパイアリング・ワード(マイナー；2 回/遭遇[1 回/R])：対象は一回分の回復力を使用して通常よりも+1D6 多く回復する。
(近接・1 体)ウルフパック・タクティクス(標準；無限回)[武器]：+6 対 AC;1d6+3，使用者の攻撃前に、使用者か目標のいずれかに隣接している味方 1 人にフリーで 1 マスのシフトを行わせられる。
(近接・1 体)コマンダーズ・ストライク(標準；無限回)[武器]：使用者の間合い内の味方一人が目標に対して+2 ダメージで攻撃する。
(近接・1 体)ウォーローズ・フェイヴァー(標準；遭遇毎)：+6 対 AC;2d6+3，使用者から 5 マス以内の味方一人は使用者の次ターン終了時まで、目標に対する攻撃に+3 のパワー・ボーナス。
(近接・1 体)リード the アタック(標準；一日毎)：+6 対 AC;3d6+3,遭遇終了まで、使用者と仲間は目標への攻撃ロールに+3(ヒット)/+1(ミス)のパワー・ボーナス。
属性：悪，言語：共通語,ゴブリン語
技能(防具修正-1):看破 6,自然 6,はったり 5
特技：イニシアチブ強化,追加 HP
能力値:筋 16(+3),頑 13(+1),敏 11(-),知 14(+2),判 12(+1),魅 10(-)
装備：レザー・アーマー(20),ショートソード(10)，クローク of レジスタンス+1(520)
口癖など「息子は何処かで生きていますよ、きっとね」

茸エキス(10gp)：“まだら穴”に生えている茸を材料にエレドが作った薬品で、小さな陶器製の瓶に入った液体です。<魔法学>15 か<ダンジョン知識>15 に成功することで、その効果を知る音ができます。これを飲むと、まだら穴の周辺の生物から攻撃のターゲットにされにくくなります。具体的には、近接攻撃の際の判定に-2 のペナルティがつくようになります。また、[4.9]におけるキノコに対するあらゆる判定に+2 のボーナスを得られます。

2.4. エイヴの夜襲(配付資料 6，遭遇 Lv1):
冒険に時間をかけると、宿で休んでいる PC にエイヴが夜襲をかけることがあります。PC は配付資料 6 の寝台にバラバラに配置をしておいてください。この夜襲に気づくのには<知覚>15 に成功する必要があり、失敗した PC は眠ったままで戦闘が開始します。

PC：配付資料 6 の寝台に配置
敵：エイヴ CR1 a (配付資料 6 の A7)
　ダイアラット CR1 x2 b,c (配付資料 6 の B7,C8)
　ラット・スォーム d(配付資料 6 の B2)
経験値：525 点
物品：敵の所持品,15sp

3. 野外遭遇
PC は[2]の情報を元に“まだら穴”に向かうことになります。ケニーフォークの村から“まだら穴”までの距離は 8 マイル弱、半日歩けばつくことができます。移動中や野営中には敵と遭遇する可能性があります。下記の[表 1]を参照して時間帯毎に 1 回だけ遭遇の発生を調べ、敵と出会ったのなら遭遇時間帯を考慮して[表 2]を参照し、遭遇した敵を決めて下さい。PC がこれらの野外遭遇を避けるために適切な努力をしているならば、遭遇率は大幅に低下するか、あるいは発生しなくなるでしょう。また、DM がシナリオの進展が遅くなることを危惧する場合は、これらの野外遭遇は削除してしまって良いでしょう。
　野外遭遇用の戦闘グリッドとして配付資料 7 を用意しましたが、このグリッドは野外戦闘を表現するのには狭すぎるかもしれません。可能ならば、フリップマット(Paizo 社製)などのより大きな戦闘マップを用意すると良いでしょう。

表 1 シナリオ中の周辺地域における遭遇発生率:

| 時間帯 | :明るさ | :PC の標準行動 | :遭遇率(移動時/停止時) |
|---|---|---|---|
| 06-08 時 | :夜明け(明) | :出発準備 | : 10% / 5% |
| 08-12 時 | :午前(明) | :移動 | : 25% / 15% |
| 12-16 時 | :午後(明) | :移動 | : 25% / 15% |
| 16-18 時 | :夕暮れ(明) | :野営準備 | : 10% / 5% |
| 18-22 時 | :夜(暗) | :休息 1 | : 30% / 20% |
| 22-02 時 | :夜(暗) | :休息 2 | : 30% / 20% |
| 02-06 時 | :夜(暗) | :休息 3 | : 30% / 20% |

野外で遭遇判定を行って敵と遭遇した場合には、遭遇距離を決定するために敵(3 回ロール)と PC(各自がロール)が互いに<知覚>判定を行って、お互いの最も高い判定値を比較してください。PC が敵より 5 以上高ければ、PC が不意打ちラウンドを得ます。PC 側が 5 以上低ければ、敵側が不意打ちラウンドを得ます。
　敵の行動はそれぞれ異なりますが、一般に遭遇前はある程度散らばって索敵しており、遭遇後は半数が直線的に近寄って攻撃、残りはやや迂回しつつ近寄って攻撃します。

PC：配付資料 7 の下側に配置

遭遇パターン 1(遭遇 Lv1,昼間)：400
敵：スパイア・トップ・ドレイク(x4)(配付資料 7 に分散配置)

遭遇パターン 2(遭遇 Lv1,時間問わず)：400
敵：ストーム・クロー・スコーピオン(x4)(配付資料 7 に配置)

遭遇パターン 3(遭遇 Lv1,主に夜間)：経験値 375
敵：グレイ・ウルフ(x3) (配付資料 7 に分散配置)

物品：なし

4. “まだら穴”の探索
“まだら穴”は高さ 100ft 程の天然の岩壁に開いた天然の洞窟に手を入れて整備された半人工のダンジョンです。材質は天然の石で出来ており、扉は木製(扉越しの<知覚>難易度+5)のものが多いです。生きた住人がいる部屋には灯りがありますり、天井までの高さは 15ft です。洞窟には所々に茸の生えたぬかるみがあります。この場所は足場が悪く、通り抜けるのに 2 倍の移動力を消費するほか、立ち続けるには<軽業>10 の判定に成功する必要があります。
　ここでの状況描写は、基本的に DM 資料 2 に記載された項目番号において、項目番号が小さな側から進入した場合を想定しています。状

況に応じて、説明を修正してください。敵の位置なども DM 資料 2 を参照して下さい。状況を説明する際、配布資料 8 以降の戦闘用マップを提示するタイミングには気をつけてください。戦闘用マップを提示することでプレイヤーに状況を短時間で的確に伝えることができますが、一方で戦闘のある場所でだけ、毎回、戦闘用マップを提示していたのでは、戦闘用マップの有無を目安に戦闘発生が発生するか見当をつけられてしまいます。

4.1. ゴブリンの巣の外観(遭遇 Lv0):

森の切れ目から、崖の下にある洞窟が見える。洞窟の入り口には藪が生えており、中の様子は分からない。

PC に配布資料 3 を提示し、プレイヤーに探索中の基本隊列と光源を持っている PC を決めさせて下さい。不意打ちを受けたときなどは、基本隊列を取っているものとして戦闘を開始します。また、PC の中で最も高い受動<知覚>値の値を確認しておいて下さい。奇襲型の敵はこの値に対して<隠密>判定を行います。最後に、探索中に危険な状態になったら、一度引き返して、休息をとってから出直すことも検討するように PC に伝えてください。

4.2. 崖際の入り口(配付資料 8, 遭遇 Lv1):vs スタージ

洞窟の入り口にはスタージいます。スタージは洞窟内の茸を常食しているゴブリンの臭いを嫌っており、彼らに手を出そうとはしません。また、[2.3]で手に入れた茸エキスを使った PC にも積極的に攻撃しません。PC が洞窟に踏み込んだときに、スタージに最も高い受動<知覚>値を持つ PC に対して<隠密(+8)>判定を行わせてください。<隠密>に成功した場合、スタージは不意打ちラウンドを得て奇襲します。

崖際に開いた洞窟の入り口は幅 20ft 程に狭まって左に曲がっている。洞窟の中は湿気た空気に包まれ、岩陰には暗がりが広がっている。
奥に進むと、左に曲がった先に幅 10ft の下り階段が見える。突然、周りから「チチチッ」という鳴き声と共に、岩陰から大きな羽虫の群れが飛び出す。鋭いクチバシを向けて突っ込んでくる。

戦闘における敵の行動は以下の通り、(0R)スタージは岩陰に隠れて獲物を待つ。(1R)岩陰から飛び出して散開、鎧の薄い後衛 PC を優先してバイト攻撃。 (2R)スタージは目標として、既に他のスタージからバイト攻撃が継続している PC を選択する。(3R 以降)スタージは全滅するまで戦います。
戦闘終了後に周囲を調べると、石の階段などはかなり高度な技術で削り出された者であることが分かります。また、<知覚>難易度 12 の判定に成功することで、洞窟の入り口にかかれた文字を見つけることができます。エルフ語が分かるものがいれば、これがエルフ文字であることは分かりますが、文章は破損していて読めません。

敵：スタージ CR1x5 a,b,c,d,e
経験値：500 点
物品：なし

4.3. 踊り場(配付資料 9,遭遇 Lv1):

ここには見張り役のゴブリンの狙撃手と、番犬代わりのファイアー・ビートルがいます。ビートルはすぐに見つけることができますが、ゴブリンはやぐら上のボロ布カーテンの陰に隠れています。ゴブリンに PC の受動<知覚>値に対して<隠密(+12)>対抗判定を行わせてください。<隠密>に成功した場合、彼らは PC から不可視状態にあります。見慣れない者の接近に気づいたゴブリンはビートルをけしかけ、ボロ布の陰に隠れて PC を狙撃します。スタージ同様、ファイアー・ビートルも茸エキスを使った PC への近接攻撃を避ける傾向があります。ゴブリンが隠れているボロ切れのカーテンは幾つかの方法で排除できます。メイジ・ハンドでめくってしまっても良いでしょうし、[火]属性の攻撃で焼き払ってしまう手もあります。

幅 10ft の階段を降りると、幽かに焦げたような臭いが漂う。階段は途中で南に曲がっており、東西 60ft-南北 40ft 程の吹き抜けになっているのが見える。階段は両脇より高くなった幅 15ft の岩棚に続いて南西に向かっており、階段下のぬかるみが溜まった低地は、回り込んで北東の穴に向かっている。踊り場の先には粗雑な木製のやぐらが組まれており、ボロ布で囲われている。
ボロ布の向こうから耳障りな声が上がると、足下でガサガサと動くモノがある。大きな虫が全身を真っ赤に光らせながら、這い寄ってくる。

戦闘における敵の行動は以下の通り、(0R)ビートルは岩陰を徘徊、ゴブリンの狙撃手はボロ布の後ろで<隠密>。(1R)ビートルは岩棚に上がり、複数 PC を範囲に収めてファイアー・スプレー、ゴブリンは<隠密>継続させつつ狙撃。(2R)ビートルはチャージを近接攻撃とスプレーを繰り返し、ゴブリンは射撃を繰り返す。 (3R 以降)ビートルを含め、残り一体になったゴブリンは逃走を試みる。
戦闘後に、<知覚>12 に成功することで、このエリアに落ちている物を見つけることができます。

敵：ファイアー・ビートル CR1x3 a,b, c
ゴブリンの狙撃手 CR2 x2 d, e
経験値：550 点
物品：0gp, 茸エキス([2.3]参照)x1, 何かの肉片

4.4. 第一通路(遭遇 Lv0):

幅 10ft の穴が南西に向かっている。穴は途中で南に曲がりながら奥に続いているようだ。
ここに注意を引くものはありません。

4.5. 広間 (配付資料 10, 遭遇 Lv1):

この部屋には、普通のゴブリンとノームとの合いの子、掠われた子供の一人ヨーンがおり、キノコ鍋で宴会をしています。部屋の入り口にはカーテンが下がっており、めくり上げないと中は覗けませんが、騒がしく楽しそうな声が聞こえてきます。
この部屋の敵のうち、ノームは侵入者に対して遮蔽をとれるように位置取っています。彼らは種族能力によって、戦闘開始時に不可視状態になる可能性があります。PC のうち最も高い受動<知覚>値に対して<隠密(忍び+11/魔術師+8)>対抗判定を行わせてください。<隠密>に成功した場合、彼らは PC から不可視状態にあります。彼らを目にした PC は<自然>15 の判定に成功することで、ゴブリンではあるがノームの特徴が強く見受けられる(=データ的にはノームである)ことに気づきます。
ヨーンは掠われた後、空腹のあまりキノコ鍋を貰う代わりにゴブリンの仲間になることを承諾しています。このキノコ鍋には中毒性があり、彼女の言動がおかしくなっていることに加え、ノーム秘術使いによってゴブリン風の格好をさせられており、見分けがつきにくい状態にあります。遭遇開始時に PC の<看破>とノーム秘術師の<はったり(=+8)>で対抗判定を行ってください(ダイス目による事故を減らすためには、<はったり>の達成値は 18 の固定値とした方が安全でしょう)。判定に勝った PC は彼女が人間の子供であることに気がつきます。彼女は戦闘中にふらふら移動しながら、PC に大きなスプーンで殴りかかります。これ自体は脅威になりませんが、彼女と敵に挟まれた PC は挟撃されていると見なされます。戦闘中に彼女を説得して<交渉>15 に成功すれば、挟撃を発生しなくなり、戦闘の邪魔にならない位置にまで下がります。

カーテンを開けるとおいしそうな臭いに包まれる。東西 45ft、南北 70ft の広間で中央に石柱が天井まで伸びており、脇にはキノコの生えたぬかるみがある。東西の壁にはボロ布が下がっており、洞穴が続いているようだ。
石柱の向こうで車座になって鍋を囲んでいたゴブリン達が君たちを見るなり指をさし、ゲラゲラと爆笑する。笑いながら獲物を抜いて襲いかかってくる。

戦闘における敵の行動は以下の通り、(0R)ノーム達は入り口から見えないところに位置取り、他は車座になって食事。(1R)ゴブリンのちんぴらは散開して PC を押しつつみ、ノームの秘術使い PC から少し離れたところに位置取り撃破役が前に出るのを待ってシンチレイティング・ボルト、ノームの忍びは隠れ身を維持したまま後衛 PC に近づく。ヨーンは PC に近づいて攻撃。(2R)忍びは後衛 PC を急所攻撃で攻撃、秘術使いが PC に接近されたら、イリューソリィ・テレインを使った後、フェイステップで逃れる。 (3R 以降)忍びは挟撃を狙いつつ攻撃、秘術使いはシンチレイティング・ボルトを中心に戦うが、泥濘のそばに PC がいる場合にはスタートリング・グラマーで泥濘に横滑りさせる。残り一体になった敵は逃亡を試みる。
戦闘後に、<知覚>難易度 12 の判定に成功することで、このエリアに落ちている物を見つけることができます。また、ヨーンに対して<治療>15 に成功することで、とりあえず問題がない程度まで、話を聞

ける程度まで状態を緩和することができます。ヨーンの状態を観察し<自然>17or<地下探検>12 に成功した場合は、彼女がキノコ中毒であることを判別でき、<治療>の目標値が 13 になります。ヨーンとの会話で考えられるやり取りを以下に記します。

Q 他の子供達は？ →A ヨーン:「穴の中にサラがいてちっさくてこんこんってと光ってるの！」。
Q 穴の奥はどうなっている？ →A ヨーン:「穴の奥は湿ってぬるぬるなの！」。
Q どんな敵がいる？ →A ヨーン：「みんなちっさくて早いの！でも、おっきいのもいたよ！」。
Q お前の頭は大丈夫か？ →A ヨーン：「くるくるよ！」。

敵：ゴブリンのちんぴら CR1mx8 a,b,c,d,e,f,g,h
　　ノームの忍び I,j
　　ノームの秘術使い k
NPC：掠われ娘のヨーン l
経験値：550 点
物品：財宝 U6；ポーション of ヒーリング，130gp，，レグレンツォ家の紋章入りのペンダント(20gp、副次クエスト 2 受託時のみ)

掠われ娘のヨーン(Lv1 足手まとい役)
小型・自然・人型,ヒューマン,足手まとい役 1
イニシアチブ：+1，感覚：<知覚>+10
HP：12，重傷：6
AC11，頑健 9，敏捷 11，意志 10
移動速度：地上 6
(近接基礎)大きなスプーン(標準；無限回)[武器]：-1 対 AC;1d4-2
属性：無属性，言語：共通語
技能(防具修正 0):なし、特技：なし、装備：なし
能力値:筋 8(-1),頑 8(-1),敏 12(+1),知 8(-1),判 8(-1),魅 10(-)
口癖など「ケラケラケラ。おにーさん達、シチュー食べる？」

4.6.　ゴミ捨て場 (配付資料 11，遭遇 Lv0):
やや登り勾配の穴を進むと、東西 30ft で南北 40ft の小部屋にでた。部屋の北側に木の扉があり、東と南に穴曲がりながら続いているのが見える。部屋の隅にはゴミが積み重ねられて異臭を放っている。

この小部屋の隅にはゴブリンが放り捨てたゴミが積み重ねられています。このゴミの中に古い子供の骸骨が残っており、<知覚> 15 に成功することで見つけることができます。この骸骨はエイヴの息子アロワのものであり、掠われた際に衰弱した状態でゴブリンから逃れてようとし、ここに隠れたまま死亡しました。骸骨が木製の動物細工を抱えており、[2.3]でエイヴの家を訪ねていた場合、彼女が作っていたものと似ていることに気づきます。
　PC がエイヴに会っていながら彼女を倒していない場合、これらの遺品を渡すことで彼女はお礼として PC に彼女の持っているアイテムを渡し、以後は内通行為を止めます。

敵：なし
物品：子供の骸骨と木彫りの動物細工、がらくたや生ゴミ

4.7.　物置部屋(配付資料 12，遭遇 Lv2):
この部屋には、失脚した族長のである“カブトムシの”エレドと、その直属の配下がいます。エレドはザレスに追いやられて、ここに押し込められていることと、ペットのファイアー・ビートルを取り上げられたことに不満を持っています。彼はザレドには負けていないと思っており、[4.12]の悪霊をより警戒しています。また、エレドはここで[4.9]のキノコを元にした茸エキスの作成も行っています。
　この部屋の敵のうち、遭遇開始時に PC から遮蔽を得ているゴブリンの黒刃使いは、PC の受動<知覚>値に対して<隠密(+10)>対抗判定を行わせてください。<隠密>に成功した場合、彼らは PC から隠れ身状態にあります。
　PC が彼らに対して奇襲を仕掛けるのに PC で最も<隠密>が低い PC が判定値 12 以上を出す必要があります。

東西 80ft、南北 50ft の楕円形の広間が西に向かって広がっており、東側のからは通路が延びているのが見える。中央の幅広い石柱が天井まで伸び、部屋の中央にぬかるみがある。
　部屋の中には 5 体ほどの小人がおり、君たちを見ると吠え声を上げる。そのうち一体、奥の敷物の上に座っていたローブの小人が杖を抜いて叫ぶ、「人間共が何しに来た？ワシのかわいいカブトムシを傷つけていたら承知せんぞ！」。杖の一振りと共に小人達が襲いかかってくる。

戦闘における敵の行動は以下の通り(PC が扉から来た場合)、(OR)ゴブリンの黒刃使い 2 体は遮蔽を得られる位置に、ゴブリン戦士の片方はエレドに隣接した位置に待機。(1R)黒刃使い c は東の通路を抜けて回り込み開始、黒刃使い b は<隠密>、呪術師は PC の手前寄りにヴェキシング・クラウド、戦士 b は待機で行動順を呪術師に合わせ、呪術師と一緒に細かく移動しつつ攻撃をする(リード from リア使用のため)。残りの敵は戦術的優位と機動遠隔攻撃を活用しつつ攻撃。(2R)黒刃使い b はクラウド効果内を移動して後衛 PC を攻撃、呪術師は最寄りの PC にスティンキング・ヘクス、(3R) エレド以外の敵が残り一体になった場合は逃亡を試みる。
　戦闘後に、<知覚>12 に成功することで、落ちている物を見つけることができます。また、エレドを生かしていた場合、彼から情報を聞き出せるかもしれません。エレドは部族にとって不利になるようなことは話したがりませんが、ザレスやその立場を補強している悪霊に不利なることなら喜んで話します。エレドとの会話で考えられるやり取りを以下に記します。

Q お前は誰だ？ →A エレド：「儂は“カブトムシの”エレド。まだら足族の偉大なる長だ！」
Q 子供達は？ →A エレド：「儂は知らんな、そんなもん」
Q なぜ人さらいを？ →A エレド：「ザレスの小僧がやっておるのだ。儂は命じておらんからな」。「奴は影にそそのかされているのじゃ。ここには昔から影が現れる。それが人間共の子供を浚ってこいと囁きおる。耳を貸した者どもが、掠ってきおるのだ」、「儂はやめろといったじゃがな」
Q ザレスって？ →A エレド:「部族の若いものに言うことを聞かせておる。」、「元は道ばたから掠ってきた赤ん坊じゃったんじゃがな。無駄にでかくなりおった。ご大層に“鬼火の”ザレスと名乗っておる。奴に指さされた者は炎に焼かれ、奴を殴った者は氷に切り裂かれるぞ」。
Q 会話の終わり際に？ →A エレド:「お前らはどうせ死ぬぞ！小僧を倒しても洞穴から生きて出ることはできんだろう！せいぜい、影に気をつけておくことじゃな・・・」。

敵：ゴブリンのまじない師 CR3 a
　　ゴブリンの黒刃使い CR1(x3) b，c，d
　　ゴブリンの戦士 CR1(x2) e ,f
経験値：650 点
物品：財宝 U3,9；軽刀武器 of デュエリスト+1,60gp 茸エキスｘ2，真鍮のハンドル([4.10]のゴンドラの操作に関する判定に+2)

4.8.　三叉路(遭遇 Lv0):
(4.6 から)幅 10ft の洞穴がうねりながら南西に延び、途中で南側と西側に分かれている。南側は途中で西に曲がって先が見えないが、青白い光が奥から漏れているのが見える。
敵:なし、物品：なし

4.9.　キノコ栽培室 (配付資料 13，非戦闘的遭遇 Lv0.5):
ここはゴブリンがキノコの栽培室として用いている部屋であり、誘拐された後に仲間になるのを拒絶したサラが足かせをつけて監禁されています。この部屋のキノコには毒性があり、その胞子を吸い込むとダメージを受けてしまいます。部屋の入り口の扉は壊れかけており、光は漏れてくるものの中の様子はよく見えませ。しかし、<知覚>15 に成功することでサラの「コホッコホっ・・・」という押し殺した咳き込みが聞こえます。
　サラがいる部屋の西側の壁には、[4.5]の部屋に通じる小穴が開いています。[4.5]のゴブリンはこの穴を通じて、サラに冷やかしの言葉を浴びせています。また、部屋の南西の隅には下の階に通じる隠し扉があります。この扉を発見するには、DM 資料 2 の Y50-51 に対して<知覚>18 の判定に成功する必要があります。この扉は下り階段になっており、[4.11]から[4.12]に行くことができます。時折、[4.12]の幽霊がこの部屋を介して洞窟の上層を徘徊することがあります。

扉を開けると中から溢れる青白い光に包まれる。中は南側に広がった東西 30ft 南北 50ft の長細い部屋で、青白い光を放つ見上げるほどの大きさの茸が群生している。

(<知覚>10 に成功)君は茸の奥から、「コホッ、コホッ・・・」という、か細い咳き込みを耳にする。

サラに声をかけると助けを喜ぶ声をあげ、また、事情を聞かれるとこの部屋の茸の危険性と、自分の状態を訴えます。この段階で考えられる皿との会話を以下に記載します。
Q 誰かいるのか？→サラ：「コホ、コホ。だれ？」、「助けにきてくれたの？私サラ。」
Q 何をしている？→サラ：「ちっさいひとに、連れられて来たの。非道いことするから嫌いっていったら。ここに閉じこめられたの。足を縛られていて、痛いよー。」
Q 体調が悪い？or 何か危険があるのか？→サラ：「気をつけて、キノコから粉がいっぱい飛ぶの」、「(ラウンド処理を行う場合)具体的には、キノコに踏み込むか、キノコに 2 面以上接したマスで標準アクションを取ると、対頑健でダメージ、それから継続ダメージを受けるの。私の回復力はもう使い切ってしまったわ」。

これは非戦闘的遭遇であり、サラを生かしたまま救出することで、遭遇をクリアしたと見なします。このためには、二通りの処理の仕方が考えられます。一つは技能チャレンジによる定型的な処理です。もう一つは、イニシアチブを決定したバトルグリッド上でラウンド毎に様々なパワーも使いつつ、処理していく方法です。前者を用いるか、後者を用いるかはプレイ時間とプレイグループの特性に合わせて選択してください。

技能チャレンジによる定型処理：以下の技能によって、3 回失敗する前に、6 回成功をすれば生かしたまま救出できます。失敗すると PC は回復力を一回ずつ減らした上で経験値を得られず、報酬が減り、以降のサラからの情報を得ることができません。
<軽業>12→キノコ胞子をばらまかずに近づけます。
<地下探検>12 or<自然>16→キノコの胞子が出ないよう処置できます。
<盗賊>12→サラの足かせを外せます。
<運動>14：→サラを足かせのまま持ち上げて運ぶ。
<治療>15→キノコ胞子による継続ダメージを食い止めます。
*[2.3]や[4.2]、[4.7]で得た「茸エキス」を使用しているキャラクターはこれらの判定に+2 の修正を得ることができます。

ラウンド処理を行う場合：ラウンド管理の元で処理を行う場合、バトルグリッド上に PC やサラを配置し、行動を行わせてください。この場合における処理の条件は下記の通りです。目標の回復力を消費せずに HP を回復できるパラディンや、メイジハンドで安全に茸エキスをサラに届けられるウィザードなどがいれば、解決はかなり楽になるでしょう。

[a]キノコの生えている領域(以降、茸エリア)に踏み込んだとき、または茸エリアと 2 面以上接しているマスで標準アクションを行ったとき。
進入した茸エリアや隣接した茸エリアは周囲 5ft 以内に胞子を飛ばします。範囲内のキャラクターは+6 対頑健を行い、命中したら 5[毒]&継続ダメージ 1d6[毒](セーヴ終了)を受ける。
[b]サラは配付資料 13 の B4 おり、足かせのために自力で移動できない。彼女の足下にはゴブリンやザレスが気を引くために与えた宝石や銀貨が転がっています。
[c]茸エキスを飲んでいない限り、継続ダメージへのセーヴに必ず失敗する。
[d]茸エリアの移動には移動力を 3 消費する。
[e]茸エリアに隣接した PC は<地下探検>12 or<自然>16 でキノコの胞子が出ないように処置できる。
[f]サラと隣接した PC は<盗賊>12 でサラの足かせを外せます。
[g]サラと隣接した PC は<運動>14 で持ち上げて運べます。
[h]サラと隣接した PC は<治療>15 でキノコ胞子による継続ダメージを食い止められます。
[i]茸エキスを使ったキャラクターはこのエリアの茸に関するあらゆる判定に+2 の修正を得る。

救出されたサラは PC に感謝を述べ、様々な情報を伝えます。
Q 他の子供は？→サラ「ゴブリンと違ってちっさくない人が、トビーが連れていっちゃったの。」、「あの穴の奥からヨーンの声が聞こえたわ。なんだか楽しそう？」
Q 君はなぜここに？→サラ「仲間になるか訊かれたから、意地悪なのは嫌いって言ったらここに入れられたの。一族に入るなら、出してやるって言っていたわ。」。
Q 会話の終わり際に？→サラ「あと、一度、何か黒い影が私をじっと見ていたの。あっちの方だったわ(部屋の南東)。ぞっとしたの」

敵：なし
NPC：掠われ娘のサラ a
キノコの罠：脅威度 3_2；茸エリア内 or2 面以上接したマスで標準アクションをとると作動；+6 対頑健；5[毒]&継続ダメージ 1d6/R(セーブで終了)；<知覚>難易度 15；<装置無力化>難易度 12
経験値：300 点
物品：アメジスト(100),200sp

掠われ娘のサラ(Lv1 掠われ役)
中型・自然・人型,ヒューマン,掠われ役 1
イニシアチブ：+0，感覚：<知覚>+10
HP：14，重傷：7
回復回数/回復力＝0/4
AC10，頑健 9，敏捷 11，意志 11
移動速度：地上 6
(近接基礎)素手(標準；無限回)[武器]：+0 対 AC;1d4
属性：無属性，言語：共通語
技能(防具修正 0):なし、特技：なし、装備：なし
能力値:筋 8(-1),頑 8(-1),敏 12(+1),知 10(-),判 10(-),魅 12(+1)
口癖など「コホコホ」、「トビーは大丈夫かな、面倒を見てくれって、頼まれていたのに・・・」。

4.10.　昇降室（配付資料 14，遭遇 Lv2):
この部屋には部族を掌握している“鬼火の”ザレスと、その取り巻きがいます。部屋の東側には洞窟の下層に続く縦穴が開いており、天井から吊られたゴンドラを操作すれば、下層に行き来できます。ザレスはようやく青年になったばかりの若い男で、幼少時から悪霊に呪いや妄想を吹き込まれた結果、ウォーロックの力と誇大妄想を身につけて成長しました。ザレスはここで悪霊の指示を受け取って、ゴブリン達に指示を出し、掠ってきた者を地下に連れて行ったり、食料を運び込んだりしています。
　ザレスは狙撃手と共に中央の高台おり、高台からは足場が縦穴に向かって伸びています。ザレスのいる高台に移るには、他の高台から<跳躍>したり、現在床と同じ面にあるゴンドラを操作して上に上げる必要があります。ゴンドラを操作するのには、<盗賊>14 か<地下探検>16、筋力判定 18 が必要です。[4.7]にあるハンドルを用いれば、これらの判定に+2 のボーナスを得られます。取り巻きの中に混血の結果、体格の良いゴブリンが混じっており、これは[4.5]と同様にデータ上はホブゴブリンとして扱います。
　この部屋に対して、扉越しに<知覚>15 に成功すれば、ゴブリン語のブツブツという声と、幽かな赤ん坊の泣き声を耳にすることができます。悪霊達が洞窟内の出来事を調べてザレスに伝えているので、PC 側が不意打ちを仕掛けるのは難しいです。

扉を開けると、どこからか赤子の泣き声が耳に入る。天井の高い 60ft 四方の部屋で、目の前が高台になっている。右手には大きな縦穴が開き、天井から吊られたゴンドラが揺れている。高台の上でゴブリンを従えた若い痩せた男が立ち上がる。模様を書き殴った身体から青い炎を沸き上がらせ、指先に灯して吠える「よくも、この“鬼火の”ザレスの邪魔をしてくれたな！お前らは何だ？」
　(PC に目的を問われるなどをしたとき)「取り替え子にガキを産ませて、かけ合わせる。混ぜて繋いで強くする！」、「生まれた手下を使って地上を奪い尽くしてやるぜ！」、「これはもう決まっていることだ。俺が赤ん坊の頃から囁きが聞こえるのさ」。
　(戦闘開始時)「俺を怒らして生きられると思うな！地獄の炎で焼き尽くしてやる！」

戦闘における敵の行動は以下の通り　(1R)ザレスは最寄り PC に呪いをかけた後、軽装 PC を選んでフリジッド・ダークネスを用いる、ゴブリン狙撃手はザレスの狙った目標を攻撃。ホブゴブリンは高台の南 3 マスほどの処に移動し、前線を抜けようとする PC を攻撃、ゴブリンの雑魚は前線に詰め寄ってきて軽装 PC を選んで集中攻撃。(2R)ザレスは可能な限り呪いの対象を増やしつつ、呪った相手にヘリッシュ・リビューク。狙撃手は軽装 PC を攻撃。ホブゴブリンは高台に向かう前衛 PC に攻撃。(3R 以降)PC に隣接されたザレドはアーマーof アガデュスを使用。重傷時はフリジッド・ダークネスで撃破役を狙う。

戦闘終了時にザレスの魂が悪霊と化して抜け出で、[4.12]の消えかけ

幽霊の一員となります。
君の一撃を受けて床に倒れ、「痛い、痛い、やりやがったな糞。呪ってやる、糞・・・」と呻きながら息絶える。死体から黒い影がズルリと抜け出て、地面に沈んでいくのが見える。

戦闘後に、<知覚>難易度 12 の判定に成功することで、このエリアに落ちている物を見つけることができます。

敵：“鬼火の”ザレス CR3e　a
　ゴブリンの狙撃手 CR2 b
　ホブゴブリンの兵士 c
　ゴブリンのちんぴら CR1m(x4) d,e,f,g
経験値：675 点
物品(財宝 U2,5,7)：ブラッド・カット・ハイド・アーマー+1，ワンド of レイ of エンフィーブルメント+1，120gp

“鬼火の”ザレス（Lv3 精鋭,砲撃役)
中型・自然・人型,ヒューマン,NPC ウォーロック 3
イニシアチブ：+2，感覚：<知覚>+6
HP：80+8/40(重傷) =(16+8x3)x2，回復力/値：1/20
AC18(+2 レザー(25),+3 敏捷,+1Lv+2 精鋭);
　頑健 16，敏捷 16，意志 13
セーヴィング・スロー：+3
移動速度：地上 6
アクション・ポイント：1
(近接基礎)スピア(標準；無限回)[武器]：+3 対 AC;1d8+1
(遠隔基礎)エルドリッチ・ブラスト(標準;無限回):+5 対反応; 1d10+4
ウォーロックの呪い(マイナー；無限回)：最も近い敵 1 体に呪いをかける。術者の対象へのダメージ+1d6。遭遇終了まで持続。
暗黒の祝福(呪いの対象が倒れたとき)一時 HP を 3 得る。
(遠隔)ヘリッシュ・リビューク(標準；無限回)[火]：+5 対反応;1d6+4[火]、使用者が次ターン終了時までにダメージを受けたのなら、目標は一回だけ 1d6+4[火]ダメージを受ける。
(遠隔)フリジッド・ダークネス(標準；遭遇毎)[火]：+5 対頑健; 2d8+4[火]。目標は使用者の次ターン終了時まで使用者とその仲間に戦術的優位を与える。初重傷時に再チャージ(精鋭)。
アーマーof アガデュス(標準；一日毎)：術者は一時 HP を 13 得る。術者に隣接してターンを開始した者は 1d6+4[冷気]ダメージを受ける。遭遇終了まで持続。
フィーンディッシュ・リジリアンス(マイナー；一日毎)：術者は一時 HP を 8 得る(使用済み)。
その他の特殊能力：
属性：悪，言語：共通語,ゴブリン語
技能(6/1，防具修正 0):盗賊 8,はったり 7
特技:なし
能力値:筋 12(+2),頑 16(+4)，敏 14(+3),知 10(+1),判 11(+1),魅 13(+2)
所持品:レザー・アーマー(20)，スピア(5)，ワンド of レイ of エンフィーブルメント+1(680)
口癖など「痛いか？俺を怒らせたお前らが悪いんだよ！」、「助けろ！助けろ！・・・何で助けに来ない！」。

4.11.　下り階段(遭遇 Lv0):
隠し扉の向こうには、下り階段が北西に向かって伸びている。階段には床が積もっている。
ここに注意を引くものはありません

4.12.　廃棄された実験室（配付資料 15，遭遇 Lv3):
洞窟の下層にあるこの部屋は、遙か昔にはドロウの魔術師が地上生物を掠っては、交雑やキメラ化などを行い、有用な奴隷や家畜の作成を研究していました。現在は、当時の奴隷や実験材料の悪霊が徘徊しています。部屋の北西にはゴンドラ発着場が、北東には実験生物の牢獄跡があり、部屋の南に儀式用の祭壇と儀式用のプールの跡があります。
　悪霊達の多くは明確な意識を持たず、エリア内に入ってきた者に襲いかかりますが、うち一体、ドラウの魔術師と人間のパラディンを繋ぎ合わせものの幽霊であるミリマリムは、かつて自分が奴隷達に行い、最後には自分にも行われた仕打ちを洞窟の住人に繰り返させることに執着しています。現在は、ザレスをそそのかして目的を達成させようとしていますが、掠われてきたばかりの赤子であるトビーにも同様に呪いを植え付けて育てようとしています。ミリマリムは儀式用プールの傍で、トビーを抱きかかえながら何かを囁き続けています。この部屋には、またヨーンの両親のゾンビが徘徊しています。彼らは洞窟を探り当てたため、殺されてこの部屋に放り込まれました。この部屋の住人は[4.10]の縦穴の上から見えるところには、移動しません。
　儀式用のプールは深さ 5ft で、中に落ちても落下ダメージを受けません。液体はほとんど入っていないものの足もとが悪く、立っているには<軽業>10 が必要で、この間は敵に戦術的優位を与えます。

([2.10]のゴンドラから進入)立ちこめる腐敗臭に吐き気が、暗がりから響く赤ん坊の泣き声に耳が痛くなる。石造りの大きな部屋で正面に窪地が、左手には壊れた牢獄が見える。窪地の周りに血まみれの男女の死体が彷徨いている。窪地の向こう側には 2 人の女を貼り合わせた姿の影が佇み、4 本の腕で抱いた赤ん坊に何かささやいている。
　女の霊は君たちの方に顔を上げる。赤子を宙に浮かせると、剣と杖を抜き放つ。

戦闘における敵の行動は以下の通り (1R)ツギハギ幽霊はメイジ・ハンドでトビーを部屋の隅に置き、パーティの中心前衛よりに向かってフリージング・クラウド、ゾンビはクラウドの前に出てきた PC に攻撃。(2R)ツギハギ幽霊は窪地を越えて多数 PC をねらえる前線位置に移動、撃破役をマークしてからカラー・スプレー、消えかけ幽霊が行動開始して後衛 PC を攻撃、ゾンビは幻惑 PC を攻撃。(3R)ツギハギ幽霊はサンダー・ウェィブによって PC を窪地や足場の悪いところへの付きとばしか、鎧の薄い PC への近接攻撃を行う。(4R～)ツギハギ幽霊はエクスペディシャス・リトリートで後衛の背後に回りサンダー・ウェイヴ。(重症化した次 R)できるだけ多くを範囲に入れてカラー・スプレー、アクション・ポイントを利用してサンダー・ウェイヴ。

戦闘後、この部屋を調べるのならば<感知>15 ミリマリムの幽霊化前の死体が持っている武器や、その他の財宝を得ることができます。また、行われていた研究(キメラの作成)内容を断片的に知り、研究書に混じって「アイ of アラーム」の儀式巻物(100)の発見できます。

敵：ツギハギ幽霊 a
　ゾンビ CR2(x2) b,c
　消えかけ幽霊 CR4m(x4) d,e,f,g
NPC：掠われ赤子のトビーCR1m h
経験値：775 点
物品：武器 of ライフドリンカー+1,ジェイド(100),20gp

ツギハギ幽霊のミリマリム(Lv4 精鋭{砲撃/制御役})
中型・影・人型(アンデッド),ウィザード型
イニシアチブ：+8，感覚：<知覚>+14 暗視
HP：64，重傷：32
AC18，頑健 13，敏捷 18，意志 16
完全耐性 病気,毒；抵抗力 非物質
セーヴィング・スロー：+1
移動速度：6，飛行 6; 位相移動
アクション・ポイント：1
(近接基礎)幽霊の剣(標準；無限回)[死霊]：+9 対 AC;1d8+3[死霊]。
(近接範囲・爆発 5)幽霊の呪い(マイナー；無限回)[死霊]：使用者は一体の目標をマークする。マークされている目標は使用者を含まない攻撃のロールに-2 の修正を受け、同時に 5[死霊]点ダメージを受ける。ダメージ属性以外について、この能力はパラディンのディヴァイン・チャレンジと同様に扱う。
幽霊戦術:「ツギハギ幽霊」はファントム・ウォリアーとして扱われ、他のファントム・ウォリアーと隣接した目標に戦術的優位を得る。
(近接範囲・噴射 3)サンダー・ウェイヴ(標準；無限回)[死霊]：+6 対反応 1d6+4[死霊]、使用者は目標を 1 マス押しやる。
(近接範囲・噴射 5)カラー・スプレー(標準；遭遇毎)[死霊]：+6 対意志 1d6+4[死霊]、目標は使用者の次ターン終了まで幻惑状態となる。このパワーは初めて重傷になった時に再チャージされる。
(遠隔範囲・爆発 2・10 マス以内)フリージング・クラウド(標準；一日毎) [死霊]：+6 対頑健 1d8+4。ミス：半減ダメージ。効果：使用者の次ターン終了時まで効果範囲内に入るか、範囲内で行動を開始したキャラクターはもう一度このパワーによる攻撃を受ける。
エクスペディシャス・リトリート(移動；一日毎)　効果：ツギハギ幽霊は 12 マスまでのシフトを行う。
メイジ・ハンド(マイナー；無限回)：軽いモノを運んだり、入れ替えたりする。
属性：悪，言語：共通語,エルフ語,ゴブリン語
技能(防具修正 0):交渉 9,魔法学 11,隠密 8

能力値:筋16(+5),頑8(+1),敏12(+3),知18(+6),判12(+3),魅14(+4)
口癖など「私が醜い？お前らも同じようにしてやるぅぅ」
*MM記載のファントム・ウォリアーの能力を参考に、ウィザード型として新規作成後、精鋭化。全てのダメージ属性を[死霊]に変更。

消えかけ幽霊 (Lv4 雑魚{遊撃役})
中型・影・人型(アンデッド)
イニシアチブ：+2，感覚：<知覚>+13 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，敏捷15，意志16
完全耐性 病気,毒；抵抗力 非物質
セーヴィング・スロー：+0
移動速度：6，飛行6；位相移動
(近接基礎)幽霊の剣(標準；無限回)[死霊]：+9 対AC;6[死霊]。
幽霊戦術:「消えかけ幽霊」はファントム・ウォリアーとして扱われ、他のファントム・ウォリアーと隣接した目標に戦術的優位を得る。
属性：悪，言語：共通語,ゴブリン語
能力:筋14(+4),頑12(+3),敏12(+3),知10(+2),判11(+2),魅14(+4)

赤ん坊(Lv1 足手まとい役)
超小型・自然・人型,ヒューマン,雑魚1
イニシアチブ：-1，感覚：<知覚>+10
HP：1(ミスした攻撃からはダメージを受けない)，
AC10，頑健8，敏捷8，意志10
移動速度：地上1
属性：無属性，言語：なし
能力値:筋6(-2),頑6(-2),敏6(-2),知6(-2),判6(-2),魅10(-)

5. 待ち受ける亡者 (配付資料9，遭遇Lv3):
ザレスを倒した後、PC が[4.12]に向かわずに引き返そうとするのなら、ミリマリルは[4.11]-[4.9]経由で入り口知覚の踊り場[4.3]に先回りして待ち伏せするかもしれません。この場合、PC の最も高い受動知覚値に対して<隠密(+8)>判定に成功すれば、敵は不意打ちを行うことができます。
ここでの戦闘において、ミリマリルは消えかけ幽霊が全滅すれば逃亡します。ただし、後にPCが[4.12]を探索して再戦した場合でも、消えかけ幽霊の数は減っていません。

敵：ツギハギ幽霊 a(配付資料13のH5)
消えかけ幽霊CR4m(x4) b,c,d,e(配付資料13北西の物陰)
物品：なし

6. 後日談:
6.1. 依頼人などからの謝礼とクエスト経験値：
ザレスとツギハギ幽霊を倒せばシナリオは終了し、報酬を受け取ることができます。連れ帰った子供達がいれば、夫婦は喜んで子供達に抱きつき、「本当に有り難うございます」君たちにお礼を言います。

(a) エスキバル卿がPCに「よくやってくれた。これで村の者達も安心して生活できるだろう。これは約束の報酬だよ」といって金貨(200gp)の詰まった袋を渡す。主要クエストをクリアにより、入手経験値が[PC数x100]点だけ追加されます。
(b) 村の者達が君たちを取り囲み、「子供達を取り返してくれて有りがとよ、これ受け取ってくれ」といって [救出数x400]spの銀貨を渡します。両親の亡くなったヨーンに関しては、シナリオ中で出合ったNPCの誰かが引き取ることを申し出ます。副次クエスト1をクリアにより、入手経験値が[救出人数x50]点だけ追加されます。
(c) [4.5]においてペンダントを見つけていた場合、レグレンツォ家から100gpを貰うことができます。副次クエスト2をクリアにより、入手経験値が100点だけ追加されます。
(d) [4.12]において研究室跡を見つけていた場合、オズタークなどから100gpの報酬を貰うことができます。副次クエスト3をクリアにより、入手経験値が100点だけ追加されます。
*ここで記載している経験値は全てパーティ全体での得られる値です。

6.2. 時間がないときの暫定報酬：
冒険終了後に経験値や報酬を計算する時間的な余裕がないときには、下記の暫定報酬を渡してください。

導入[1.1]を用いていた場合には、経験値(5,500 /PC数)点と(4,300 /PC数)gpです。導入[1.2]を用いていた場合には、経験値(4,100 /PC数)点と(3,600 /PC数)gpです。

■その他
ゲームの運営
本シナリオは村の中で冒険を開始して、非戦闘的な遭遇を中心とした情報収集を行い、中盤以降はダンジョンでの冒険を行うショート・アドベンチャーです。本シナリオに記載されている遭遇を全て行えば、1LvのPCが2Lvに達するまでの経験値を得ますが、全ての遭遇を行うと、一回のゲームでは終わらないと思われます。一回で終えるのならば、[2.3]を非戦闘遭遇にして、[3]と[4.2]を省略することや、[1.2]の導入を用いることなど餓考えられます。2回に分けるなら、ゲームに区切りをつけるタイミングに目処を付けておいてください。
村の中での情報収集にプレイヤーが手間取ってゲームが停滞するようなら、考えられる技能と効果を提示してみてください。また、シナリオ中に敵やNPCの背景情報が記載されていますが、これは主にマスタリング時の参考情報として記載しています。これらの内容をゲーム中に伝えることにはこだわって、ゲームの進行スピードを停滞させない方が良いでしょう。

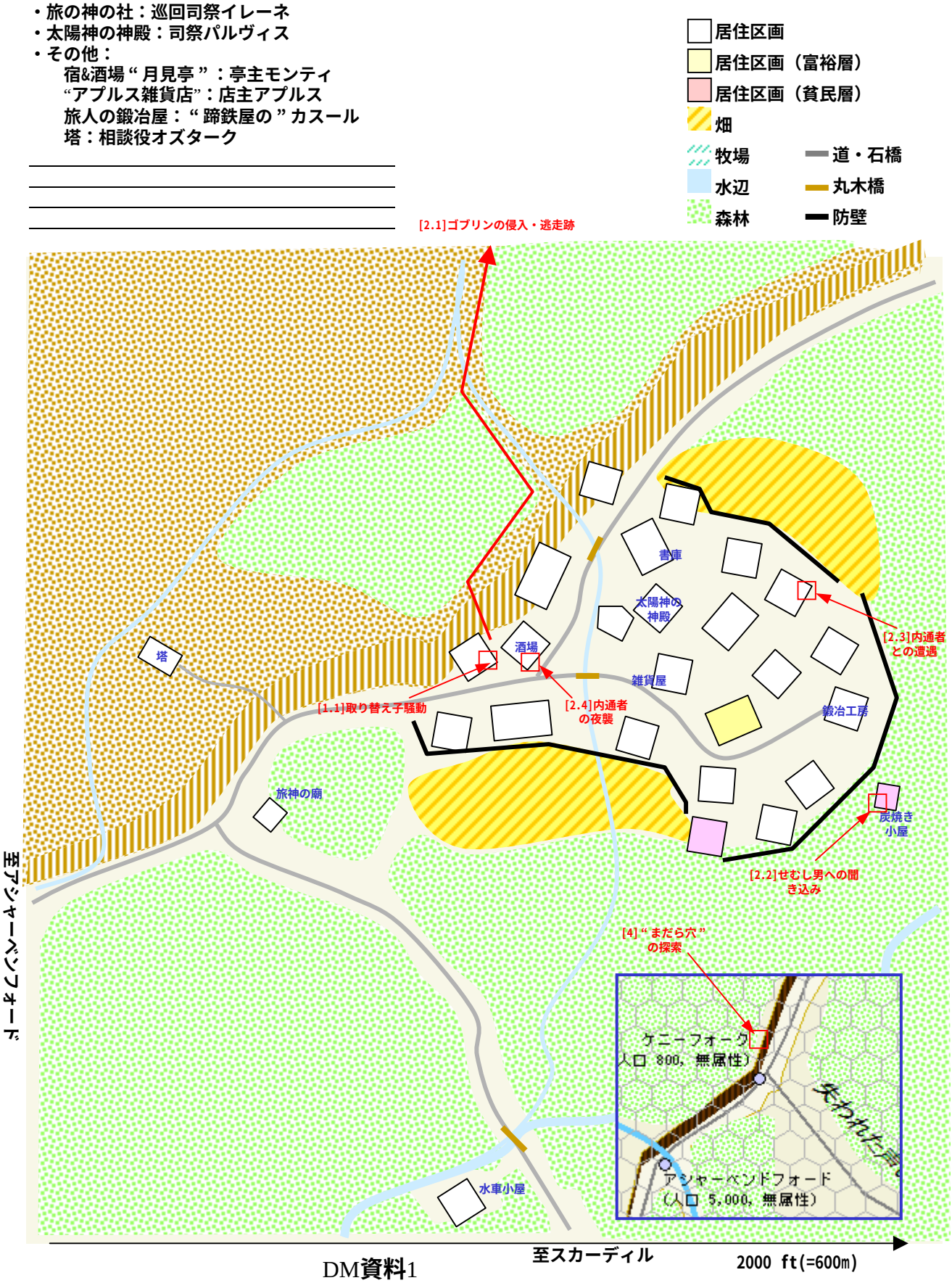
シナリオのアレンジ
本文中では、ディルランズに新たに設定した村をゲームの舞台として記述しましたが、フォーゴットン・レルムを舞台とした国際的なキャンペーンの詳細な設定に基づいているわけではありません。大抵の町や集落に舞台を変更しても、問題なくゲームを進めることが出来るでしょう。例えば、ゲームの舞台をDMGや「シャドウフェル城の影(参考資料2)」に記載されている冬越村としても良いでしょう。その場合、ゲームを開始する民家をベアウィン百貨店傍の共同住宅とし、領主をパドレイグ卿に、オズタークを“予見者”ヴァルスランに、ハンチスやエイヴの家は“H”の散在する家とすることが考えられます。
このゲーム中の4つの役割を含んだ5人の1レベルPCを対象としてバランスを取っています。PC数が多い場合や、少ない場合は脅威度1の敵を増減させてください。また、PC数6の時には、[4.10]にLv3のマジックアイテム(＝財宝ユニット3)を一つ追加してください。ただし、PC数に合わせて敵の数を増やしていくと、ゲームにかかる時間が長くなっていく傾向があります。プレイ時間が限られているのなら、敵の数を変更しない方が良いかもしれません

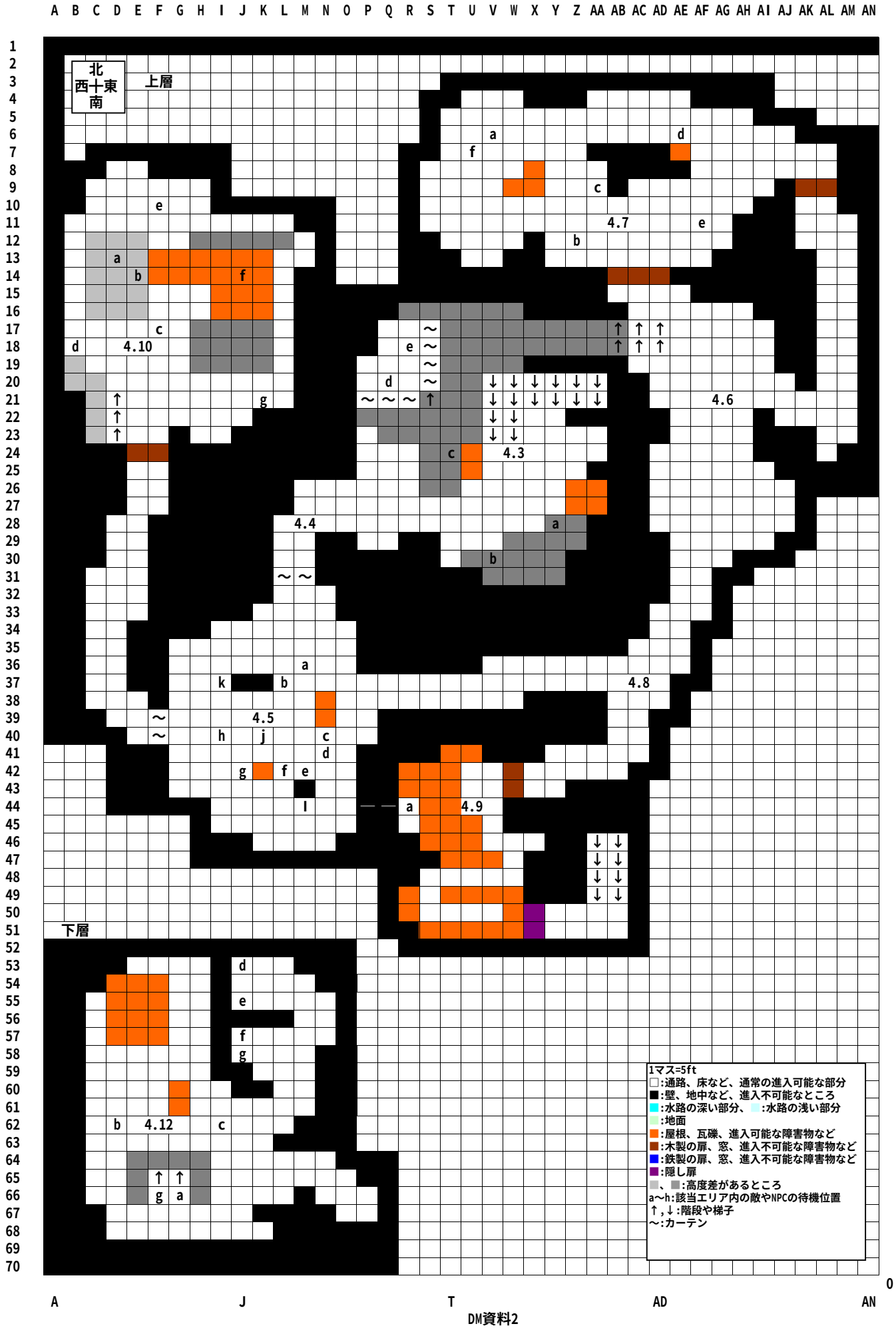
シナリオフックの追加
本シナリオから派生して、別のシナリオに繋げる場合には以下ようなアイデアが考えられます。その場合、シナリオを適切に修正して使用してください。
(a) 洞窟下層の捜索によって得られた資料から、“まだら穴”での研究が更に別の場所で進められていることが明らかになります。PC達は調べ上げた地点に向かい、そこで今も行われている邪悪な魔法実験を打ち砕こうとします。
(b) 救出した子供達は悪霊から何も影響を受けていなかったのでしょうか？シナリオ終了から数ヶ月後、村では次々と陰惨な事件が発生し、どうやら助け出した子供達が関連しているらしいことが分かります。君たちは見逃していた危機にケリをつけるため、再びケニーフォークで剣を取ります。
(c) 村はずれの隠者オズタークは何故、“まだら穴”の情報を知りたがっていたのでしょうか？“まだら穴”の知識で自らの魔法理論を補強した彼は、村人を材料に狂気に満ちた魔物を作り始めます。
(d) 副次クエスト2のレグレンツォ家は何故、そこまでペンダントを回収したがっていたのでしょうか？実はペンダントの中には、重要な機密情報が隠されていました。ペンダントの回収をしたPCは図らずも、機密情報にまつわる冒険に巻きこまれます。

■参考資料
[1]「フェイルーン・キャンペーン・ガイド(著:ブルース・R・コーデル、他; 訳:鶴田慶之)」
[2]「シャドウフェル城の影(著:ブルース・R・コーデル、他; 訳:楯野恒雪、他)」

ケニーフォークの村;
所属：ディルランズ
村長：フリオス・エスキバル卿（人間，男，無属性）
人口：800人

ケニーフォークの主な組織：主な所属NPC
・自警団：団長ウィルヘルム
・書庫番：エミリィ
・旅の神の社：巡回司祭イレーネ
・太陽神の神殿：司祭パルヴィス
・その他：
　宿&酒場“月見亭”：亭主モンティ
　“アプルス雑貨店”：店主アプルス
　旅人の鍛冶屋：“蹄鉄屋の”カスール
　塔：相談役オズターク




北
西十東
南
上層
下層
1マス=5ft
□:通路、床など、通常の進入可能な部分
■:壁、地中など、進入不可能なところ
:水路の深い部分、:水路の浅い部分
:地面
:屋根、瓦礫、進入可能な障害物など
:木製の扉、窓、進入不可能な障害物など
:鉄製の扉、窓、進入不可能な障害物など
:隠し扉
、:高度差があるところ
a〜h:該当エリア内の敵やNPCの待機位置
↑,↓:階段や梯子
〜:カーテン

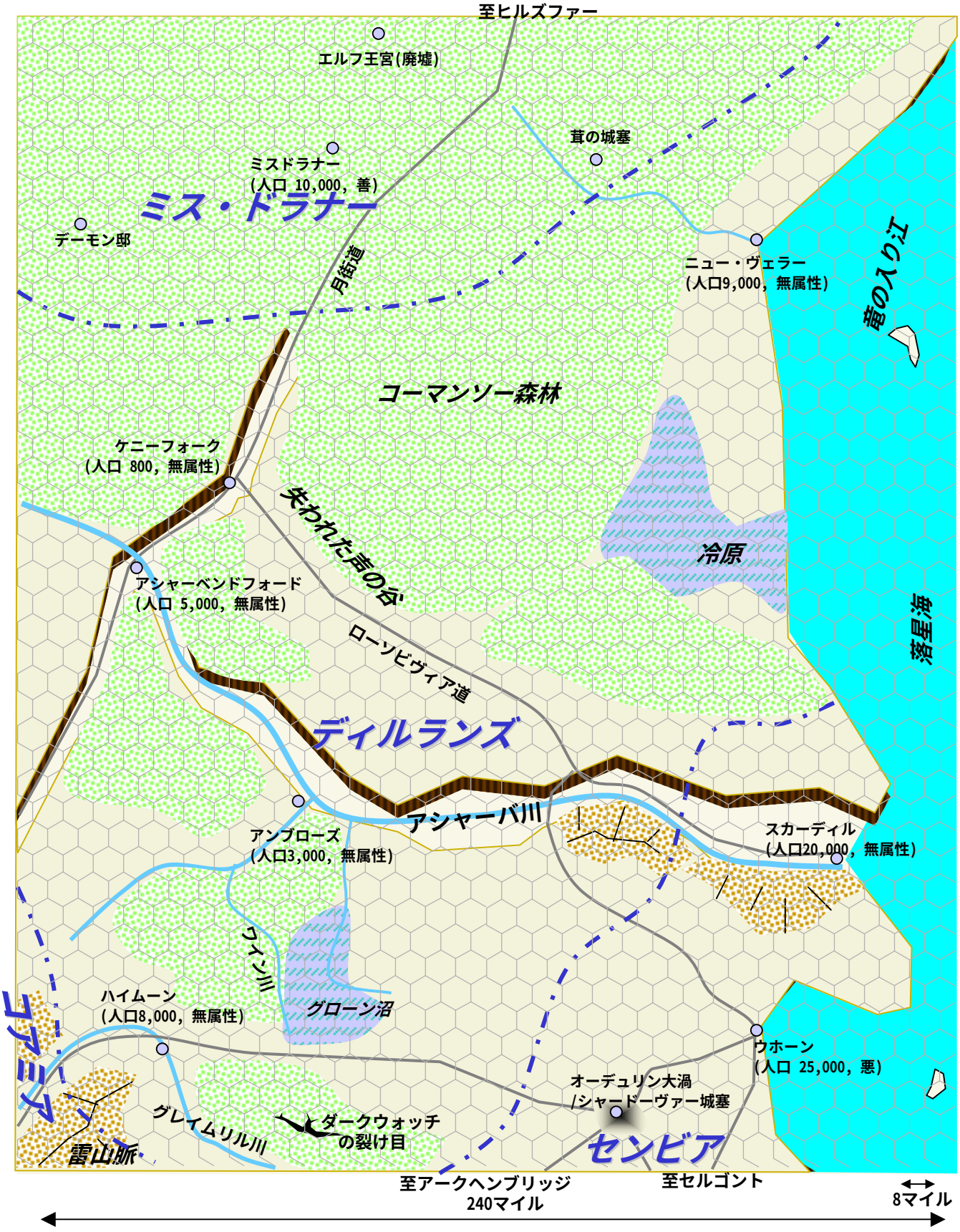
DM資料2

ディルランズ周辺における冒険

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

# 配布資料1

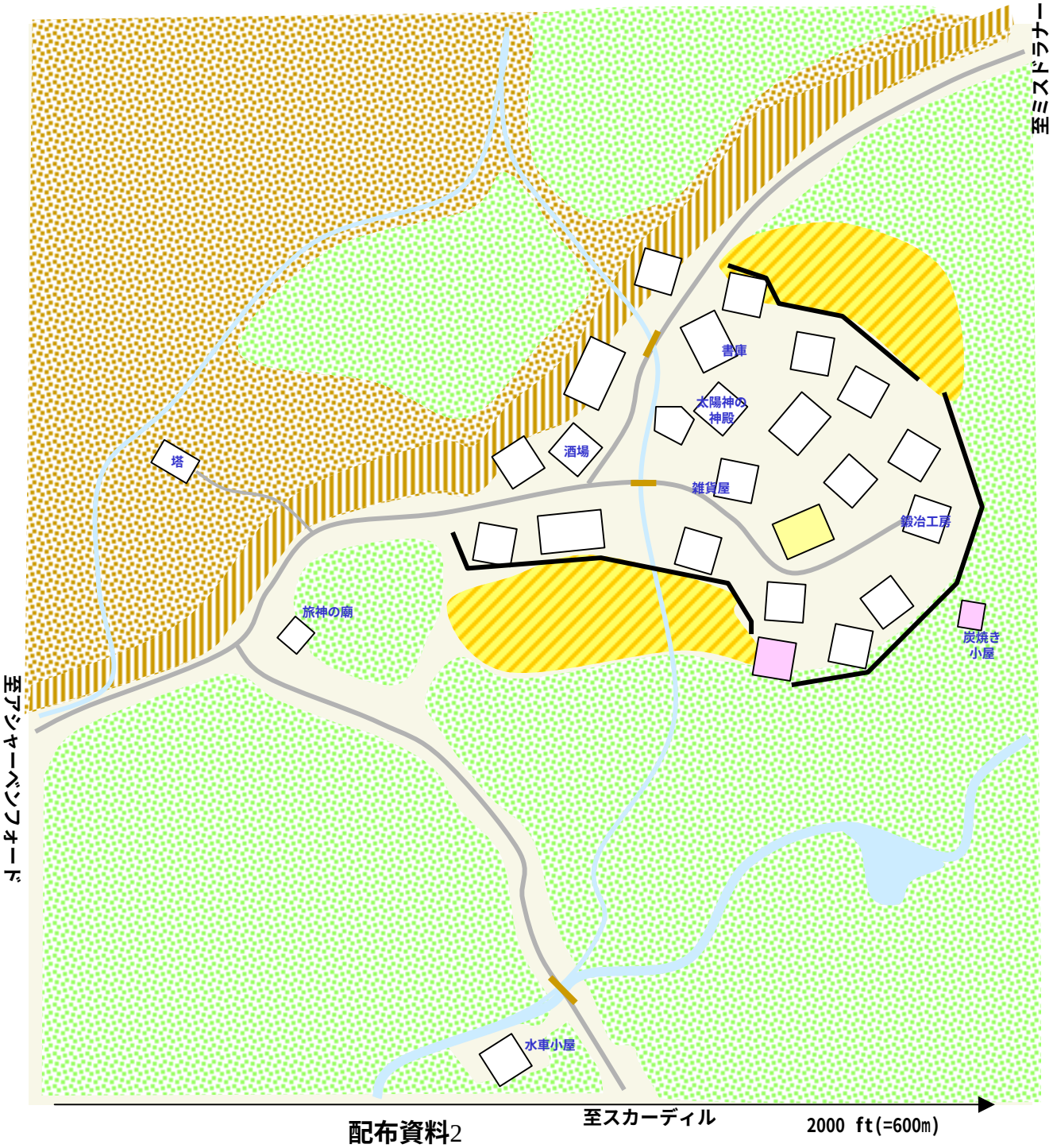
山岳・荒れ地
湿地
川・湖
森林
道・橋



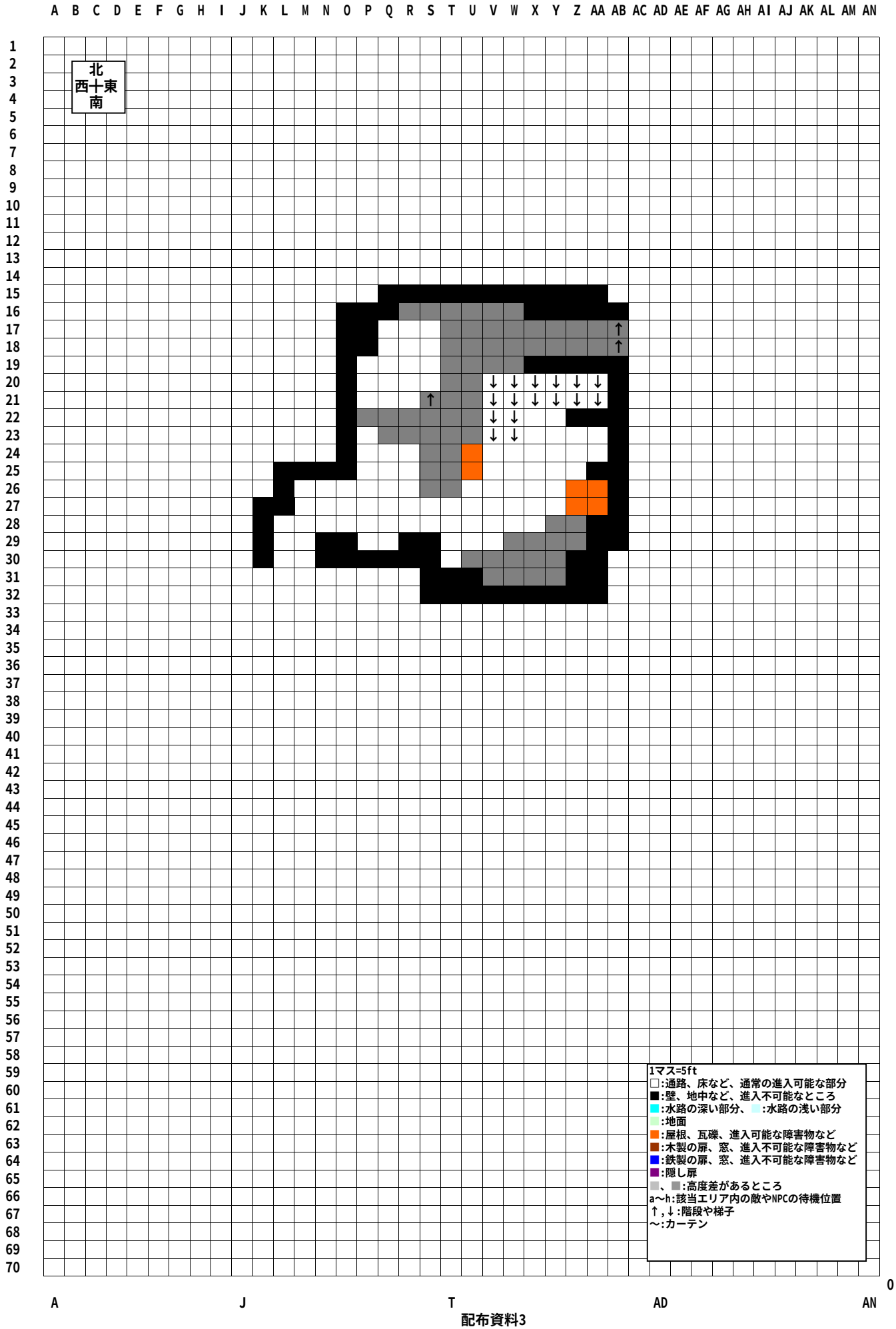
ケニーフォークの村;
所属：ディルランズ
村長：フリオス・エスキバル卿（人間，男，無属性）
人口：800人

ケニーフォークの主な組織：主な所属NPC
・自警団：団長ウィルヘルム
・書庫番：エミリィ
・旅の神の社：巡回司祭イレーネ
・太陽神の神殿：司祭パルヴィス
・その他：
　宿&酒場“月見亭”：亭主モンティ
　“アプルス雑貨店”：店主アプルス
　旅人の鍛冶屋：“蹄鉄屋の”カスール
　塔：相談役オズターク

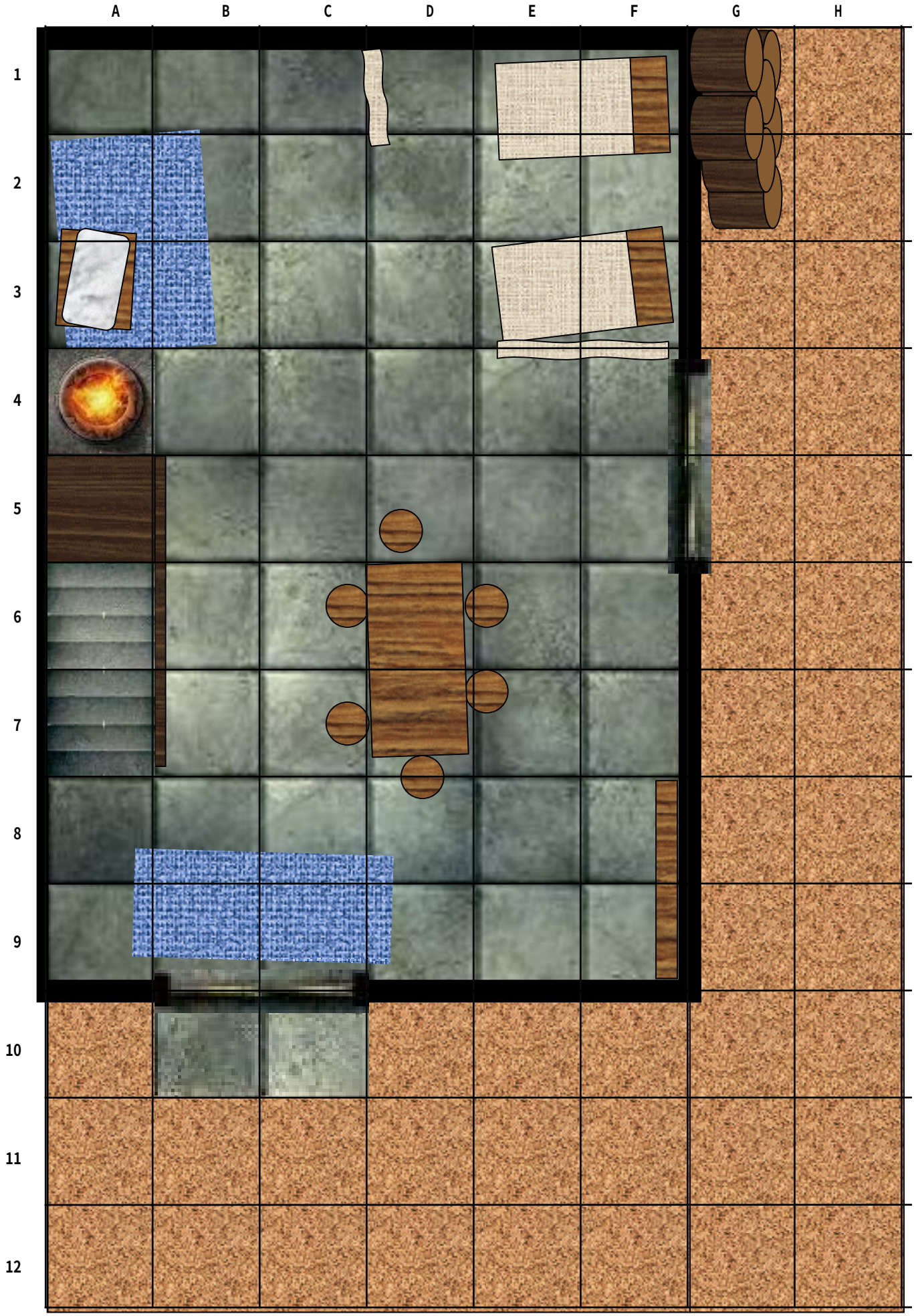
居住区画
居住区画（富裕層）
居住区画（貧民層）
畑
牧場
水辺
森林
道・石橋
丸木橋
防壁




配布資料2


北
西十東
南
1マス=5ft
□:通路、床など、通常の進入可能な部分
■:壁、地中など、進入不可能なところ
:水路の深い部分、:水路の浅い部分
:地面
:屋根、瓦礫、進入可能な障害物など
:木製の扉、窓、進入不可能な障害物など
:鉄製の扉、窓、進入不可能な障害物など
:隠し扉
、:高度差があるところ
a～h:該当エリア内の敵やNPCの待機位置
↑,↓:階段や梯子
～:カーテン

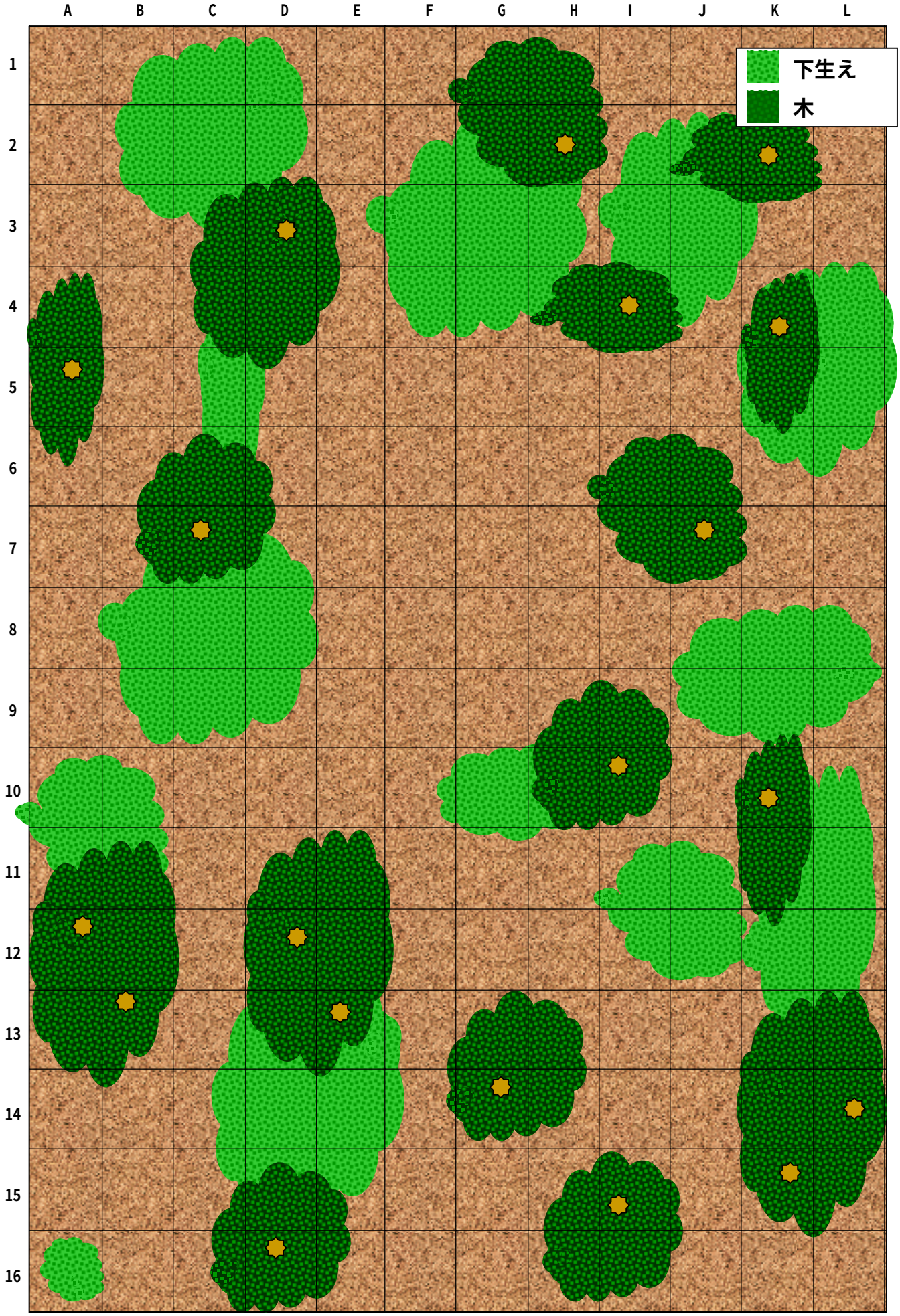
配布資料3



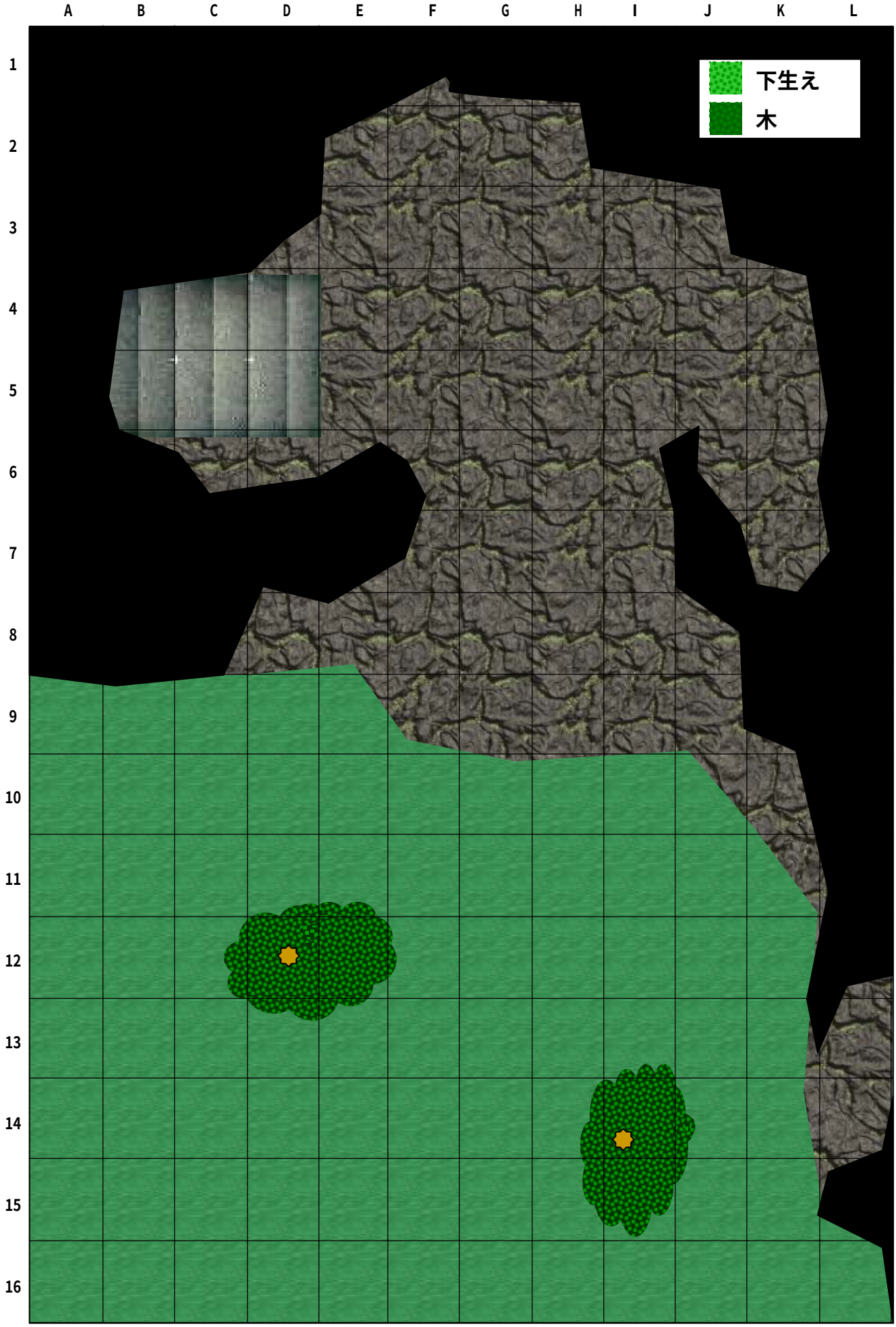

配付資料4 [1.1.1]

**配付資料**5 [2.3](1**マス**=5f, A3**に拡大して使用** )

**配付資料**6 [2.4]

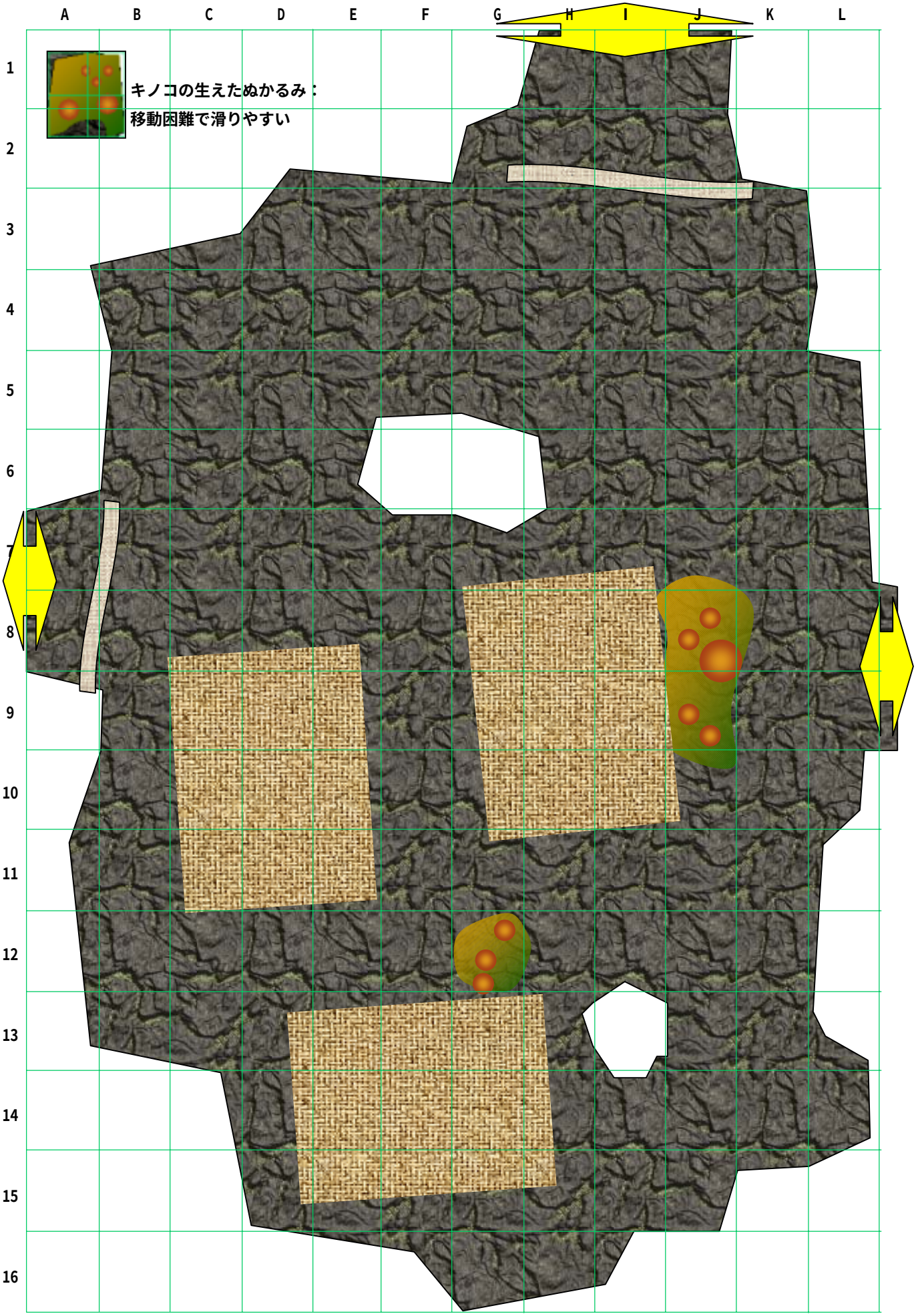



配付資料7 [3.1](1マス=5f, A3に拡大して使用 )

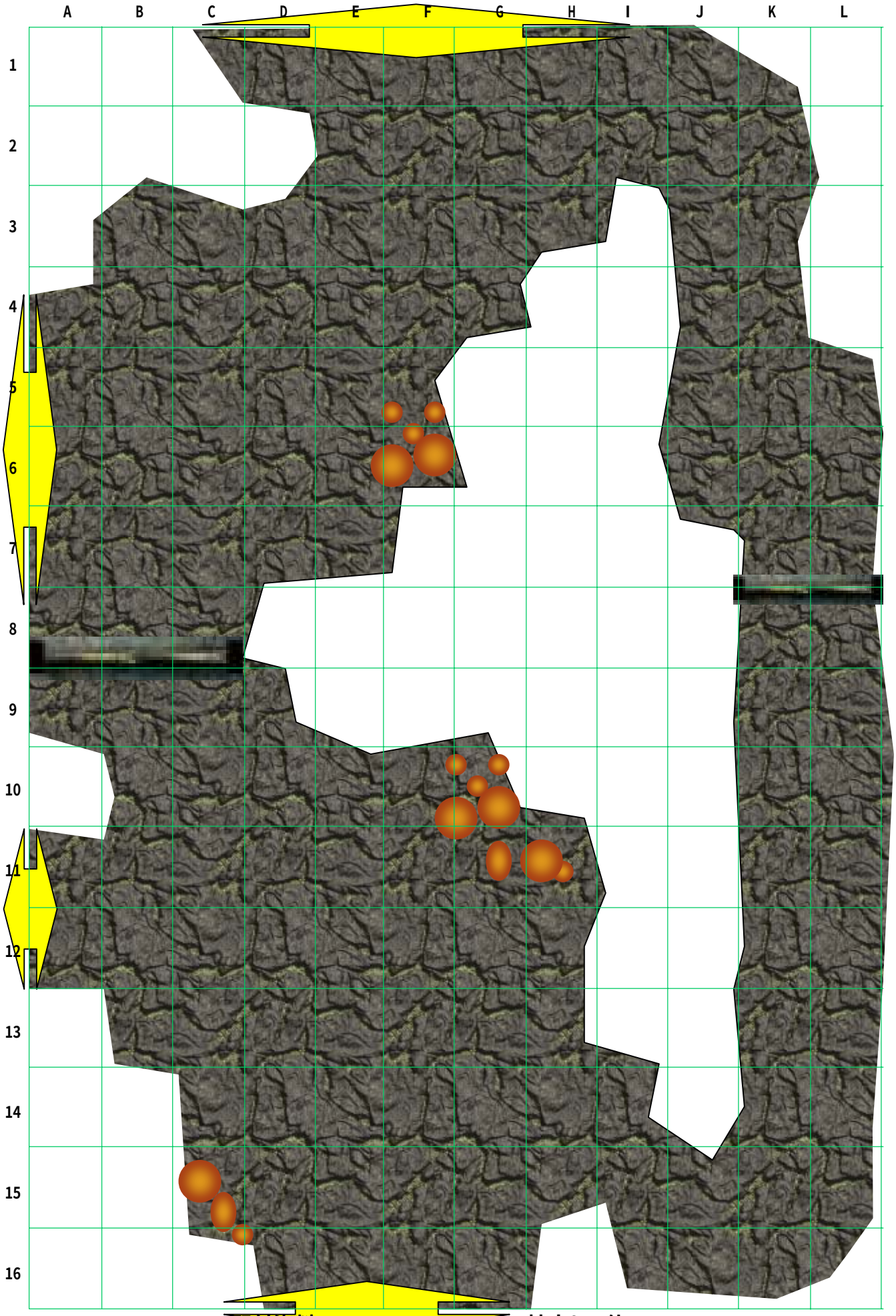



**配付資料**8 [4.2](1**マス**=5f, A3**に拡大して使用** )

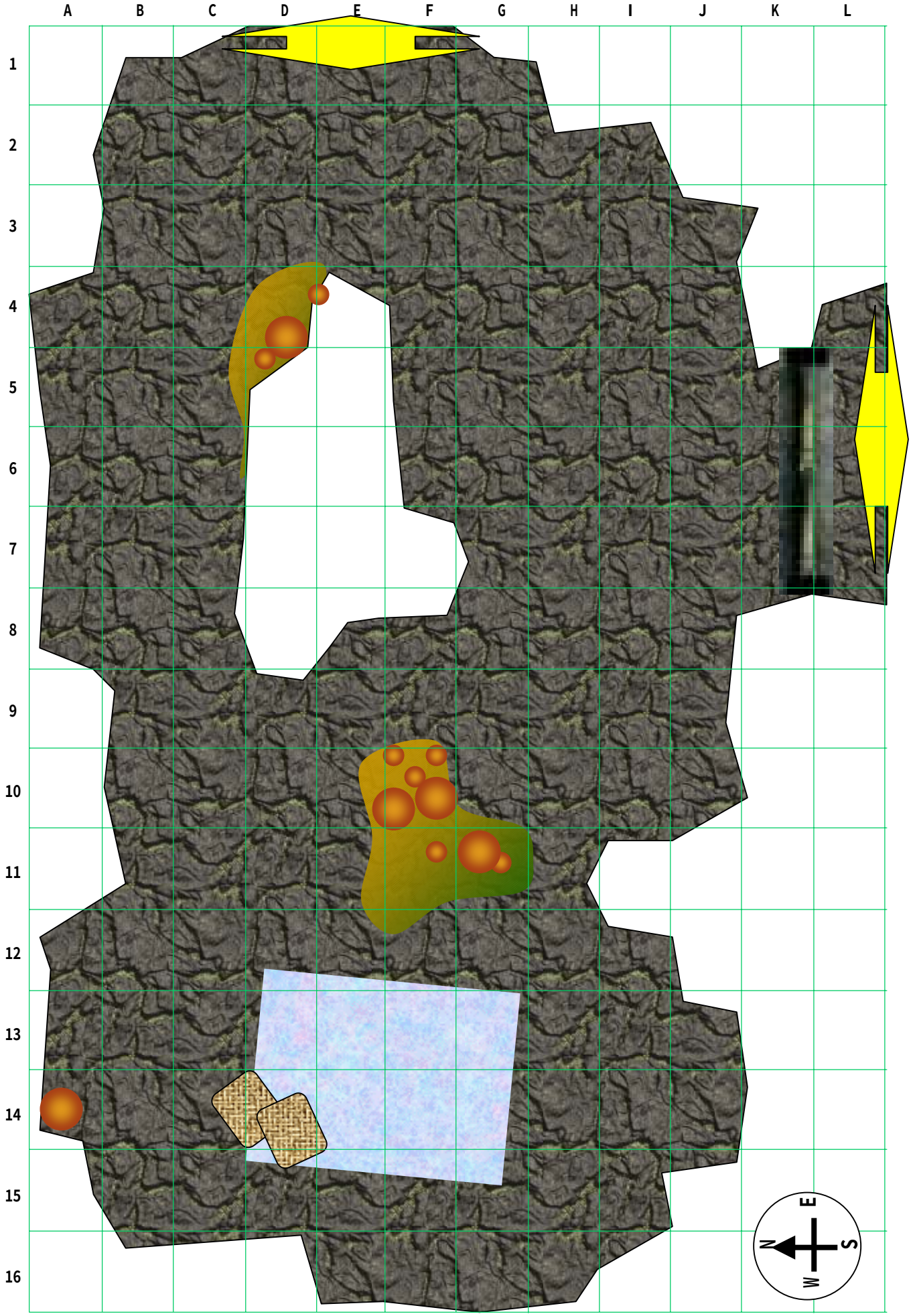
配付資料9 [4.3](1マス=5f, A3に拡大して使用 )



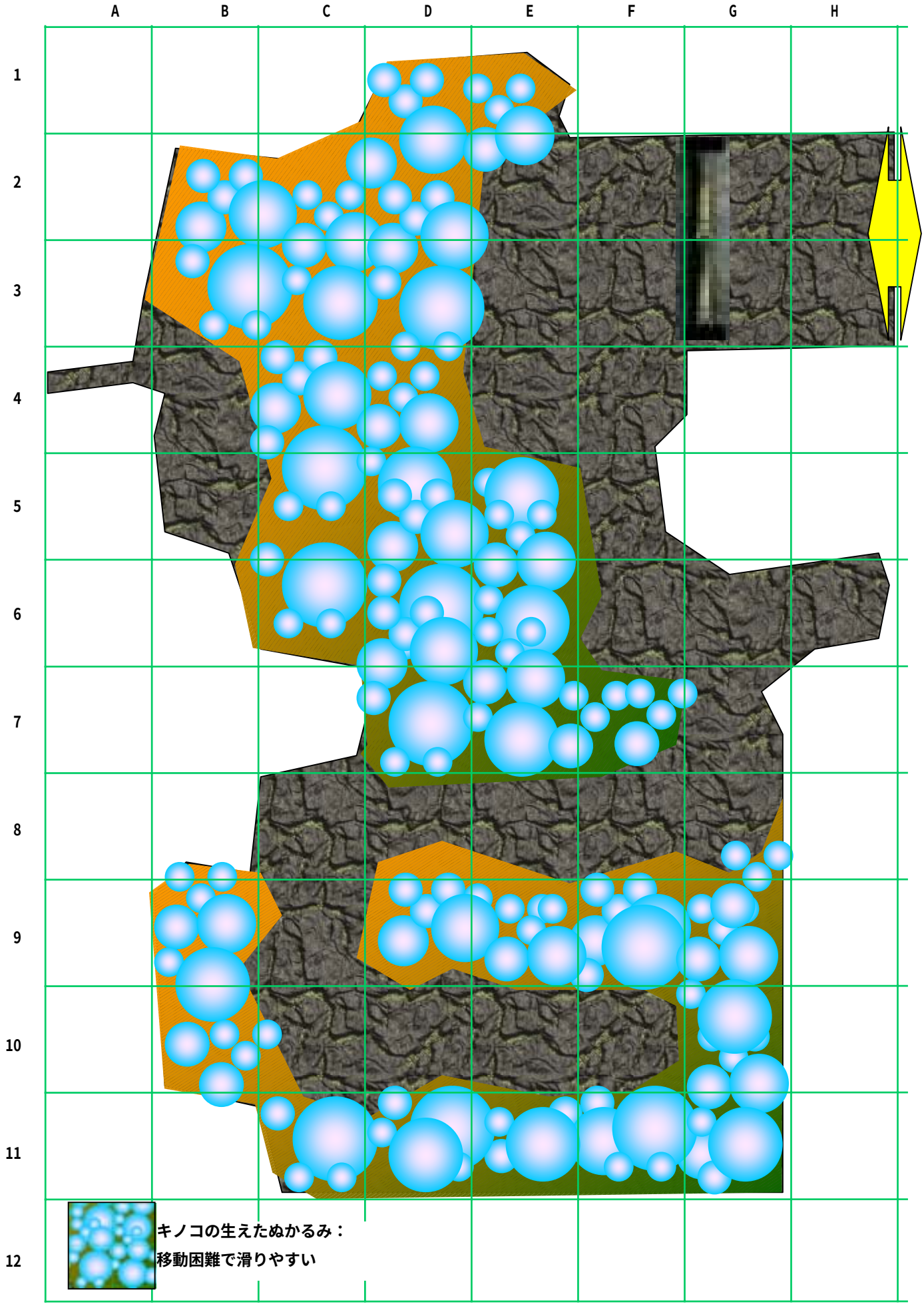

配付資料10 [4.5](1マス=5f, A3に拡大して使用 )



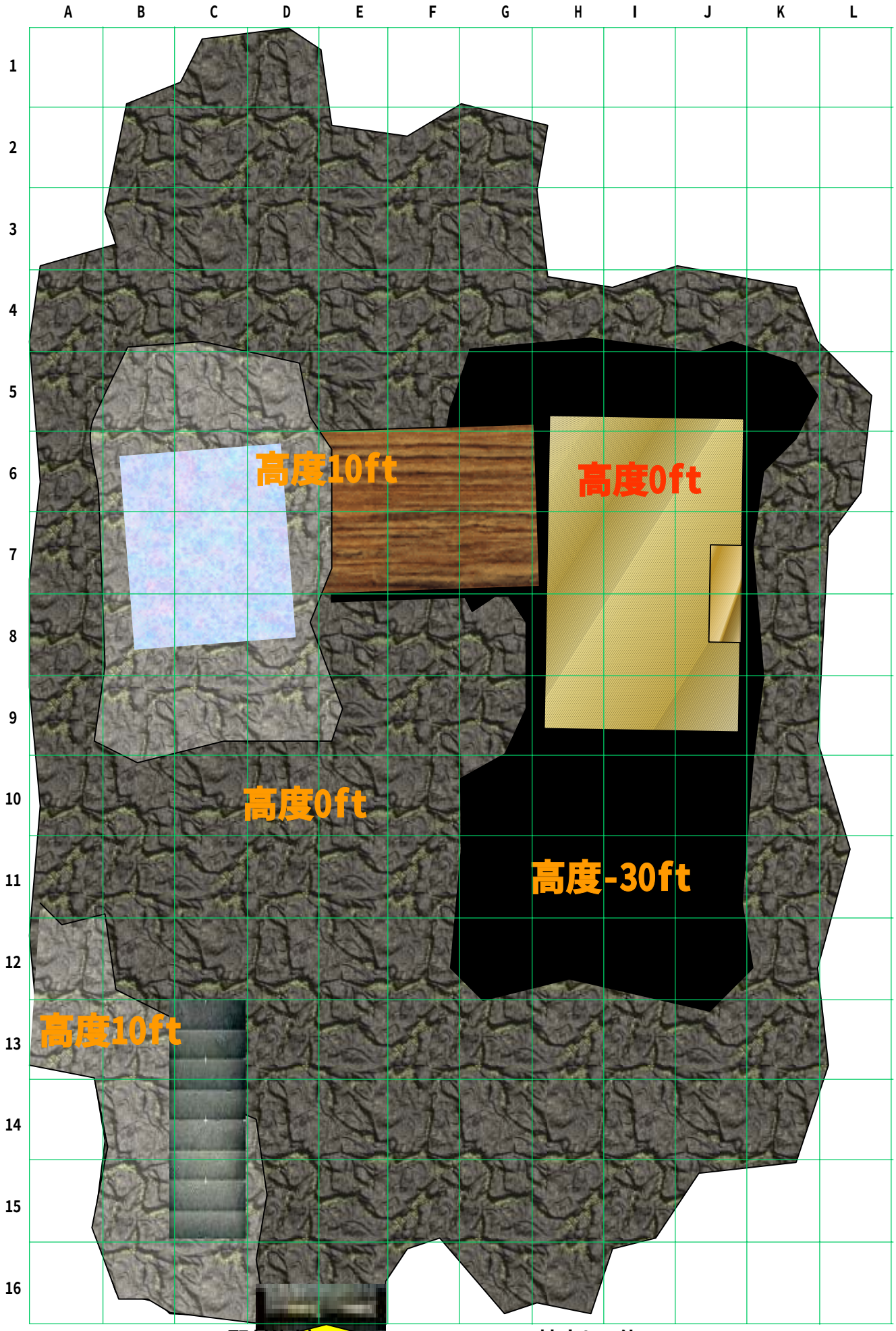

配付資料11 [4.6](1マス=5f, A3に拡大して使用 )



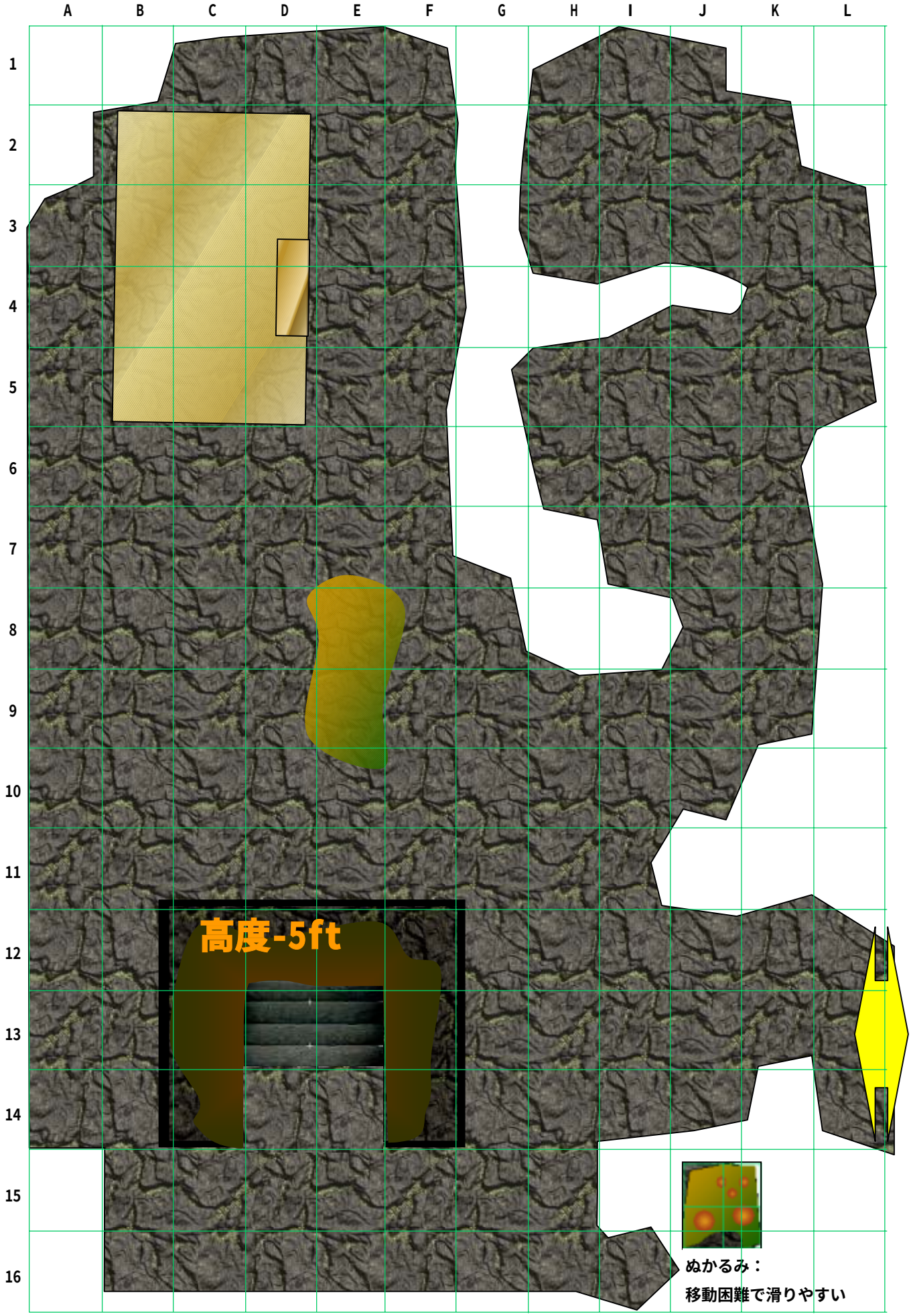

**配付資料**12 [4.7](1**マス**=5f, A3**に拡大して使用** )




**配付資料**13 [4.9]




配付資料14 [4.10](1マス=5f, A3に拡大して使用 )




配付資料15 [4.12](1マス=5f, A3に拡大して使用 )