『リーヴェンロア城の虜』 Rescue at Rivenroar ＜前編＞

Scales of War 第 1 作 (Dungeon 156)
by David Noonan
Al Sur 訳 いしかわ編

世界が安全であったためしなどない。文明の稜堡は脅威に満ちた暗黒の世界に点在するばかり。それは、闇の教団や邪悪なる怪物、想像力の暗い淵から這い出てきたクリーチャーども、そしてさらに悪いものどもの溢れかえる世界に頼りなく浮かぶ、“道理”と“意味”の小島なのだ。ありきたりの危険な日々の中で、なにものかがエルシア谷の人里のはずれを、虎視眈々と狙い始めている。この地はかつて“赤き手”の名で知られる軍勢に襲われたのであった。が、勇敢な冒険者たちが迫り来る軍勢に立ち向かい、“赤き手の群”を闇の中に追い返して以来の数年間、平和は保たれていたのである。

しかしエルシア谷の平和――とりわけ、かつて“赤き手”との戦いの中心となったブリンドルの街の平和は、いまや粉々に打ち砕かれた。人々の間に影を落としていたおぼろな不安は、とうとう街への襲撃という形で姿を現した。ブリンドルは再び危機に瀕し、市民たちに手を差し伸べる勇敢な冒険者を必要としている。

『リーヴェンロア城の虜』では、PC たちは、夜半の襲撃でブリンドルからさらわれた人々を探し、古代の地下墳墓へと潜入する。廃墟と化した山の砦の地下に横たわるダンジョンには、かつて勢力を誇った侵略者の後継者を名乗るホブゴブリンの賊どもが巣食っている。PC たちはこれらを一掃し、ブリンドルからさらわれた街の人たち、そして街の宝物を探し出さねばならない。

『リーヴェンロア城の虜』は、大いなる旅路――『戦の鱗片 Scales of War』アドベンチャー・パス――の第一歩でもある。これは 30 レベルまでの一大キャンペーンで、この中で PC たちは、来るべき数世紀の世界のありようを決める重要な出来事に遭遇するのである。本冒険シナリオ自体はそう大仰なものではないが、これは確かに壮大な物語の種子となっているのだ。『リーヴェンロア城の虜』は、1 レベル PC 用の冒険シナリオである。

冒険の背景

シンルースという名のホブゴブリンがいた。彼が夢見たのは、街はずれを荒らしまわるだけの生活よりももっと壮大な何かだった。夜毎の焚火の傍らで、父親や叔父たちが“滅びの赤き手”の昔話を物語るのを、彼は心躍らせて聞いた。それはまるで鎌が草を薙ぎ払うように大地を駆け抜けた、強大な軍勢の物語だった。長じて一群のホブゴブリンを率いるようになったとき、彼はまさにその軍勢が隠した衣服だの武器だのを見つけた。運命の呼ぶ声を、シンルースは聞いた。彼は自らを“シンルースの手”――自分の率いる群を、彼はそう名付けたのである――の新たなる戦長と称し、紋章の飾れそうなありとあらゆるところに、下向きに突き出された赤い手の紋章をべたべたと描き殴った。そうしておいて、己の運命と信ずるところの“強大な軍勢”を集めるべく活動を開始したのである。

軍勢を集めるのは、焚火の傍らの物語が言うほど簡単ではなかった。数年が経過したとき、シンルースの手勢は荒野の中で何とか生き延びているという有様だった。しかし、ゆっくりとではあったが、彼は勢力を伸ばし始めていた。腹黒くて悪戯好きのノームたちと交わしたちょっとした取引は、やがて永い友情へと結実した。山のほうへ遠征した“赤き手の群”は、手付かずの地下墳墓を掘り当てた。それは大昔に廃墟と化したリーヴェンロア城の地下に眠っていた。シンルースはもう一度取引をした。そして、そのあたりからさらってきた者たちを定期的に差し出すという条件と引き換えに、城を守っていたアンデッドたちに“赤き手の群”が城内に入ることを承知させたのである。

本拠地を手に入れたシンルースと復活した“赤き手の群”は、徐々にその悪名を高め始めたが、強大な軍勢には程遠い代物だった。やがて別の“赤き手”の生き残りから密使が訪れ、シンルースの旗の下に集いたいと申し出てきた。そうすればシンルースの 50 名の軍勢は倍以上に膨れ上がるはずだった。そうなるためにはシンルースは、ブリンドルを襲撃し、初代の“赤き手”の侵略に関わるレリックを盗み出し、リーヴェンロアの守護者たるアンデッドたちを満足させるだけの人数をさらって来さえすればよいのだった。

シンルースに率いられた新生“赤き手”は、つい最近ブリンドルを襲った。そうしてブリンドルの戦勝記念ホールに攻め込み、そこに展示されていた数々の物品を奪い去った。またシンルースは町の住民 7 人を虜にしてさらってきたが、引き換えにこの襲撃で、新生“赤き手”はその半数を失った。そして今、リーヴェンロアの地下墳墓で、シンルースは件の密使が援軍を引き連れて戻ってくるのを待っている。盗まれた大いなる時代の宝物を思い、来るべき征服の時を夢想しながら。

一方ブリンドルでは、死者は葬られ、町の打ち壊された部分は修復された。が、7 人の住民が行方不明になっている――シンルースと“赤き手”に連れ去られたのだ。囚われ人たちを助け出し、戦勝記念ホールから奪われた古い宝物を取り返してくれる勇敢な冒険者たちに、町の議会は報酬を惜しまないだろう――そう、ちょうど君の卓にいるような冒険者たちに。

冒険の概略

『リーヴェンロア城の虜』では、PC たちは 7 人のさらわれたブリンドル市民を救出せねばならない。シンルースは仲間のゴブリン類やその他の邪悪なクリーチャーどもに、自分は必ずやこの地の文明勢力を転覆させると吹き込み、勢力を拡大してきた。そして彼は“赤き手”の偉業を阻んでこれを崩壊させたブリンドルをことのほか憎んでいるのである。

最近の襲撃のせいで、街の人々は怯えている。また、冒険の初期で PC たちは、街の住民がさらわれた事件はただの偶発的なものではないという証拠をじかに掴むこととなる。恐怖と不安の種をさらに撒き散らすために、“シンルースの手”は街への襲撃を続けている。その攻撃を 2 組ぶん退けた後、PC たちはブリンドル市議会のトロイアス議員より、さらわれた市民の救出を依頼されることになる。

PC たちはシンルースのねぐらまで行く。それはリーヴェンロアと呼ばれる、地下に広がる構造物である。そこで彼らは“シンルースの手”と対峙し、さらわれたブリンドル市民を救出し、シンルース本人と対面し……そして、シンルースがエルシア谷でしていたことに関する、ある快からぬ事実を明らかにするのである。

囚われ人たち

『リーヴェンロア城の虜』は、PC たちが救い出すべき 7 人の囚われ人という形をとった、ある種のパズルという側面を持つ。ホブゴブリンどもは囚人たちを、リーヴェンロアの地下墳墓のいたるところに引き回しており、そのため囚人たちはリーヴェンロアの構造について、それぞれいくらかのことを知っている。PC たちが 1 人目の囚人のところまで行き着くと、その囚人は他の 1 名ないし 2 名の囚人の居所についての手がかりを与えてくれるというわけである。囚人たちの中に戦闘能力のあるものはいないが、有用な知識や技能を持っているものはいる。

今回の主要クエストは囚われた人々の救出であるが、これは囚人のうち数名を助け出し、彼らを人里に連れ帰り、その後残りの人々を救出すべくリーヴェンロアに戻るというふうに、複数回に分けて行なうことになるだろう。この PC たちが囚人たち全員をブリンドルに帰すまでは、500 点のクエスト経験点は得られない（ただし、囚人のうち 1 名、カーテニクスのみは囚われている間に死んでしまっている）。

以下に、囚人たち個々についての簡単な説明を載せる。それぞれが、他の囚人たちの居場所について“何か”を知っている――が、それは決して“全て”ではない。全員が多かれ少なかれ怯えている。数名は、拷問とまではいかないものの、ホブゴブリンどもにそこそこ痛めつけられている。ホブゴブリンどもは、リーヴェンロアの地下墳墓の中じゅう、囚人たちを引きまわしているのだが、その際には囚人たちの頭に袋をかぶせていることが多かった。そして蹴飛ばされたり怒鳴りつけられたりしながら、廊下から暗い廊下へと引きずり回されたら、もうどの場所も同じに見えてくるものである。囚人たちが PC に描いてくれる地図はどれも不正確で、バランスの崩れたものである。君が、6 人の囚人は 4 日間ホブゴブリンどもに囚われたままでおり、山中を歩かされた挙句、一見でたらめなふうに古代の地下墳墓の中を引き回されたのだと強調すれば、PC たちは、なぜこの囚人は廊下が 40 フィートだったか 50 フィートだったかはっきりしないなどと言い出すのかということについて理解してくれることだろう。ただしアドロンシウスだけは例外である。ドワーフである彼は地下の構造を本能的に把握しており、そのため彼が再現した位置関係のみはかなり正確なものになる。

囚人たちの中に、まともに戦闘が行なえるものはいない。手に持った武器を振り回すことはできるが、自分から攻撃するのは身に危険が迫ったときだけで、普段は PC たちの後ろに隠れていようとする。彼らのイニシアチブ値は 0 とし、脅威に晒される可能性のある場所からは避けておくのがよいだろう。どうしてもデータが必要な場合は以下の値を使用すること；15 ヒット・ポイント、防御値は全て 12、移動速度 6、近接基礎攻撃±0、素手攻撃のダメージ 1d4、武器を使用した場合のダメージ 1d8。

ジャリッサ：ジャリッサはアイウーンの信奉者で、部屋 16 に閉じ込められている。彼女は部屋 15 番から続く扉から最初に現れた PC に、気でも違ったような勢いでしがみついて離れようとしない。そしてその PC が言ったことには聞き返しもせずに従う。一方、件の PC 以外の PC の言うことについては、ごく無害なものであっても、最初にやってきた PC の許可がなければ応えようとしない。

ジャリッサは術者ではないが、秘術のわざについての訓練はうけており（〈魔法学〉＋10）、また、コンプリヘンド・ランゲージ、サイレンス、アイ・オヴ・アラームの 3 つの儀式を知っている。彼女は錬金術の秘薬やレシディウムを持ってはいないが、PC たちの誰かは秘薬を持っているだろうし、部屋 7――ホブゴブリンどもがジャリッサを閉じ込めていた部屋のすぐ下――にはレシディウムが置いてある。

そのほかに、ジャリッサは 8 歳の少年チュランがこの近くのどこかに閉じ込められているのを知っている。彼の叫び声をつい数時間前に聞いたのだ。彼らは昨日までは部屋 16 に 2 人一緒に閉じ込められており、チュランは 2 人のために余分の食糧を盗んできてくれたのだ。

セルタニアン：戦勝記念ホールの管理人セルタニアンは、部屋 6 に閉じ込められている。彼は尊厳をもって虜囚の辱めを乗り越えようとしており、助け出されて、囚われた時のことについて何か問われた時も「この数日は難儀をしたが、それだけだ。さて、他の連中を助けに行こうじゃないか」というばかりで、詳しいことは一切話そうとしない。セルタニアンはちょっとした経緯を抱えている――数年前の“赤き手”の侵略の際、彼は現役の兵士だったのだ。そのため彼はホブゴブリンどもを激しく憎んでいる。PC たちがゴブリンやホブゴブリンと戦っているところに彼が居合わせたときに、それは初めて明らかになる。彼は悪口雑言を吐き散らし、ホブゴブリンどもにはあざけりの言葉を浴びせ、連中が気絶しようものなら、この場で剣の錆にしてしまえと言いつのる。

戦勝記念ホールから持ち出された宝物を見てそれとわかるのは、囚人たちのなかではセルタニアンだけである（宝物は長年彼の管理下にあったのだ）。また、彼は料理人のミルタラが、階下の、壁にフレスコ画の描かれている螺旋階段の近くの部屋に捕まっていることを知っている。ホブゴブリンどもは、ミルタラは肉付きがいいから食ったら旨いだろうと言いながらセルタニアンを部屋から追い出したのだ（それは多分 1 日前のことだ――セルタニアンは時間の感覚が怪しくなっている）。それから、彼はカーテニクスがもう死んでしまっているのではないかと疑っている。数日前、カーテニクスはセルタニアンに、自分は明日の朝、眠ったふりをして、番人のエターキャップを騙し討ちにやっつけてやろうと思う、などと話していた。その後カーテニクスは連れて行かれてしまい、今彼がどこにいるのかは、セルタニアンにはわからない。

チュラン：衛兵隊長カーテニクスの 8 歳になる息子であるチュランは、部屋 17 に閉じ込められている。チュランは勇敢ではしっこい少年である。ぱっと見たところ、彼は大人たちよりもよっぽどうまく、辛い運命と付き合っているように見える。ジャリッサと自分のために食べ物を盗むことさえしているのだ。リーヴェンロア城に着いて以来、彼はそれとなく父親を見ながらも、ほとんどの時間をジャリッサと一緒に過ごしていた。昨日、ホブゴブリンどもは彼を部屋 16 から部屋 17 に移したのだが、その際ずいぶんと入り組んだ遠回りをしたので、チュランは自分が移されたのがもといた部屋のすぐ傍だとは気付かずにいる。また、チュランは“老いぼれ魔女”のゼリクサが、“下の階の、キノコだらけの大きな部屋の向こうにある魔法の輪”の中に捕まっている、という。ホブゴブリンどもは、その場所で、ゼリクサがみている前でチュランを殴り倒し、脅しつけたのである。

チュランは、およそ衛兵隊長の息子らしからぬ技能を持っている。クリーチャーのサイズとしては小型にあたるにも関わらず、彼は〈運動〉＋7、〈盗賊〉＋9 の技能を有する。また、実際に戦闘することはできないが、それ以外の危険な作業であればなんとかこなしてしまう。彼が動転するのは父の死の動かない証拠を見せられたときだけである。そしてそれまでは、「父さんは逃げ道を探し出して僕を助けに来てくれるって言ったんだ」という彼の言葉に疑いを差し挟む者を信用しないのである。

ミルタラ：料理人のミルタラは部屋 10 に閉じ込められている。ミルタラは部屋 10 に巣食ったダイア・ラットに繰り返し噛まれており、汚穢熱を患っている。彼女は恐怖のために身体がこわばってほとんど身動きもままならなくなっており、何か話させるには注意深い交渉が必要である（部屋 10 の遭遇にて詳述）。

ミルタラは、アドロンシウスが上の階の“よく覚えていないけれど、J で始まる名前の家の納骨堂”に捕まっていることを知っている。また、セルタニアンとも短期間一緒にさせられており、彼が、部屋 10 からすると“螺旋階段を登って、出っ張った廊下の角を回り込んで、二つに分かれた階段を下ったところ”につかまっていることも知っている。ただしそれは数日前の話である。また、目隠しをされて歩いているときにカーテニクスの声を聞いたようにも思うので、その途中のどこかに彼がいるのではないかとも彼女は言う。

ゼリクサ：老婆ゼリクサは部屋 12 番に閉じ込められている。彼女は消極的にではあるが、70 歳の老婆として出来る限りの抵抗はしている。本来偏屈な老女である彼女は、今回囚われたことを、ちょっとどころではない、悲惨な大事件として捉えている。彼女はブリンドルでの噂を利用し、自分には“闇の力”があるのだとほのめかしている。そうしてホブゴブリンどもを脅えさせ、扱いを改善させられないものかと考えているのだ。

彼女の計画は、ある意味、成功した。ホブゴブリンどもは、ゼリクサを部屋 12 の魔法の罠の中に閉じ込めたのだ。ここならば魔女も俺たちをヒキガエルに変えられはしないだろう、という魂胆だった。というわけで彼女はそこから動けなくなっているが、一方ホブゴブリンどもも彼女に近寄ろう

とはしないのである。

ブリンドルの住人の誰もがゼリクサを魔女だと思っているが、実のところ彼女は熟達した薬草師に過ぎない（〈治療〉＋9、〈自然〉＋9）。彼女は直接攻撃されることはないが、ノームやエターキャップどもは彼女を脅し続けている。そしておそらくは、寝返らせて自分たちの仲間にしようとしているのである。2 日前、エターキャップどもは彼女に、蜘蛛の糸で半ばぐるぐる巻きになったカーテニクスの死体を見せた。昨日はノームどものうち 1 体がチュランを輪の際までつれてきて、彼の喉を掻き切るぞといって脅した。

ゼリクサは他の囚人たちがどうなろうと気に留めないが、自分に魔法の力がないと知れたらリーヴェンロアの連中は自分を生かしては置かないだろうということはわかっている。というわけで彼女ははったりを続け、時間を稼いでいるのである。

アドロンシウス：錬金術師のアドロンシウスは部屋 14 に閉じ込められている。何らかの理由でホブゴブリンどもはドワーフにとりわけ辛く当たることにしたようで、アドロンシウスは酷い虐待に耐えている。囚人たちは皆そこそこ手荒く扱われてはいるが、アドロンシウスだけは捕まって以来毎日、血みどろになるまで殴られている。PC たちがアドロンシウスを助け出したとき、彼のヒット・ポイントは 15 ポイントのうちの 5 ポイントのみとなっている。

アドロンシウスは熟達した錬金術師だが、商売道具を何ひとつ持っていないため、ブリンドルに戻るまでは何も作ることができない。彼はミルタラが生きていることは知っているが、彼女がどこに捕まっているかははっきりとはわからない。また、尋問のために上の階に連れて行かれたときにジャリッサの姿を目にしている。

ドワーフであるアドロンシウスは、目隠しされていたにしてはずいぶんと正確に道を覚えている。彼が言うには「階段を下りて、玄関の間をまっすぐ横切って、左に折れたところの部屋からはゴブリンどもの臭いがした。もうひとつ左に折れた部屋からは、なにやらパチパチはじける音がした。右側の角をふたつ曲がると、死人の臭いのする部屋を抜ける。それから階段を登るとそこの床はべたべたしている。それから右、もう 1 階分階段を上がると埃っぽい部屋に出て、そこの左側の扉だ。あんたら、これで大丈夫だろう？」ということである。

カーテニクス：カーテニクスは衛兵隊長だったが、既に死んでいる。彼の死体は部屋 7 にある。彼はエターキャップどもを倒そうとしたが、却ってウェブで絡めとられてしまったのである。彼らはその死体を使って他の囚人たちを脅そうとしたが、あとはただ腐るに任せている。PC たちは望むなら、彼の遺体を然るべく葬るために、ブリンドルまで持ち帰ることができる。

クエスト

『リーヴェンロア城の虜』では、PC たちが複数個所でクエスト経験点を得られるようにデザインされている。ここに、本冒険シナリオにおけるクエストのリストと、それぞれの報酬を示す。

主要クエスト――救出

本シナリオの主要クエストは、囚われた人々をリーヴェンロア城から救出することである。囚人たちがどうなったかはっきりし、彼らが生きてブリンドルに戻るまで、PC たちはクエスト経験点を得ることはできない。

報酬：500XP（および囚われた人々が街に戻ったときに 200gp）。

副次クエスト――宝物

“宝物”の項目で説明した盗まれたアイテムをブリンドルに取り返すと、PC たちはクエストの達成条件を満たし、経験点を得ることができる。

報酬：100XP（および、“宝物”の項目で約束された 200gp）。

宝物

ブリンドルの人々は、友人や隣人の帰還を望んでいる――これがまず第一の関心事である。が、“戦勝記念ホール”から持ち去られた宝物が戻ってくることも望んでいる。ほとんどの“宝物”は、金銭的な価値はほとんど、あるいは全くない。それらは、何年も前の“赤き手”の侵略事件を記念したものなのだ。ともあれ、街がこれらの品物に対して置いている感傷的な価値は大変に大きなものである。以下の品物をブリンドルに持ち帰ると、PC たちはさらに 100XP（に加えて 200gp の報酬）を得ることができる。

- 派手に飾り立て、金メッキを施した、ドラゴンの前立てのついた冑（21 番）
- 儀式用のプラチナ製のロングソード。武器として実用にするには重過ぎるし切れ味も悪すぎる（23 番）
- 赤い手の紋章を記した 3 枚組の盾。どれも中央に穴が穿たれている（23 番）
- 細かい金線細工をびっしりと施した一組のガントレット（21 番）
- 握手を交わすふたつの手を描いた戦旗（23 番）

ブリンドル

3 版用冒険シナリオの『赤い手は滅びのしるし』で始めて登場したとき、ブリンドルは、本シナリオでのイベントが開始された時点よりも人口の少ない街であった。が、ここ10年でこの一帯は穏やかに繁栄し、平和を乱すのはせいぜいで山賊のようなもの（つまりシンルースとその郎党どものような連中）に限られたのである。

人口：6,700人。街から5マイル以内の距離に、さらに1,000人が住んでいる。ブリンドルの住人のほとんどは人間、ハーフエルフ、およびドワーフである。“川の民”として知られるハーフリングの氏族集団が街にいるときは、街の人口は数百人ほど増加する。

政府：街には市議会があり、議員の3分の2は先祖代々の地主、残りは街の重要なギルドのギルドマスターである。ウォーデン・ハリック・オレンナ候は議会の代表者であり、ブリンドル市民軍の司令官である。

守備：ブリンドルは常に200名の兵士を抱えており、その1／4が常に任務に当たっている。有事の際にはウォーデン候は、装備は整っているが訓練はあまり受けていない200名の兵士をさらに召集する。

宿屋：シャトレン・アンド・サンズ、“赤い扉”亭、アヴァンドリアンの宿、“絹と匙”亭、パンタシ・イン

居酒屋：イリヤのカードハウス、“置き去りスクーナー”亭、クレフティの店、ブリンドル紳士クラブ、“青い鸚鵡”亭、“枝角とアザミ”亭

主なギルド：探鉱者ギルド；鍛冶屋・精錬工ギルド；馬車屋・蹄鉄工ギルド；織工ギルド；川船ギルド（ハーフリングたちが牛耳っている）。

物資：アドロンシウスの錬金術工房（現在閉鎖中）；ガブリエルの武器工房；スタッグハンターの服屋；アルペングロウ商社。

寺院：エラティス寺院；アイウーンの学び舎；太陽神殿（ペイロア）；月塵神殿（セイハニーン）；バハムート神殿（常駐の聖職者はいない）；開け放たれたる扉の神殿（アヴァンドラ）

冒険の準備

『リーヴェンロア城の虜』は、キャラクターたちを『戦の鱗片』アドベンチャー・パスの世界へと導いてゆくものである。このアドベンチャー・パスでは、キャラクターたちはエルシア谷のはずれから恐るべきダンジョンへと向かう。そしてそこで、エルシア谷とその周辺の征服に燃えるゴブリン、ホブゴブリン、その他のモンスターどもからなる勢力である“シンルースの手”と対峙するのだ。

DM としての準備でまずするべきは、事前にそれぞれの遭遇を読み直しておくことである。そうすれば、それぞれの部屋での遭遇をどのように遊ぶべきか、ざっと知ることができる。君の卓のことを一番よく知っているのは君なのだから、リーヴェンロア城の地下墳墓に棲み付いたモンスターどもと、君の卓の誰かがどのように関わることになるか予見できるのは、ほかならぬ君なのだ。もし君がさっさと活劇に持ち込みたいというのであれば、コラム『アクション・シーンを迅速に開始する』を参照のこと（訳注：このコラムは本稿中には存在しません）。

プレイに必要なもの

この冒険シナリオには、PC たちがこの一帯を探検し、冒険を進めるうちにぶつかることになる遭遇が記載されている。また、戦術マップ等も記載されている。まだ君や君のプレイヤーたちが『ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ第４版』のルールを読み通していないのであれば、先にルールをよく理解しておくことが望ましい。また、前述したように、遭遇のうち最初のいくつかは、シナリオを開始する前に読み通しておくこと。そうしておけば、その遭遇ではどういうことがあって、それをどのように描写すればいいかがわかるようになる。また、冒険のフォーマットについて述べた以下のセクションも読んでおくとよい。

戦術的遭遇を使用する

それぞれの遭遇には、以下に詳述するような、いくつかの共通した要素が含まれている。

遭遇レベル

それぞれの戦術的遭遇は、5 名の PC より成るパーティーを想定している。平均的な難易度の遭遇とは、そのパーティーと同等レベルの遭遇とも言い換えられる。当該パーティーより1ないし 2 レベル低いレベルの遭遇は、平易な遭遇であり、逆に 2 レベル以上高いレベルとの遭遇は困難な遭遇である。

遭遇を完遂すると、パーティーは遭遇レベルの隣に記載された XP を得る。そして、この数をパーティーのメンバーに等分に分配するものとする。

セットアップ

戦術的遭遇におけるこのセクションは、遭遇の基本的なデータを示している。最初に与えられるのは、全体の流れにおいてその遭遇が占める位置や背景情報である。次にその遭遇におけるモンスターの情報が与えられ、そこで戦術マップ上のモンスターの位置がわかるというわけである。遭遇エリアごとのマップには、どこにモンスターがいるかということ、いつ遭遇が開始されるかということが示されている。セットアップのセクションには、モンスターが何をしていて、やってきた PC たちにどう反応するかも記載されている。

読み上げ文

読み上げ文は、キャラクター達が何を見、何に気付くかに関する情報を与えるものである。一言一句たがわずに読み上げる必要はない：ここに書かれた情報を説明するのには、適宜解説したり、自分の言葉を使ったりしてもよい。読み上げ文を上手に使うこと：これはある種の状況に関して最も一般的な表現で書かれているもので、君の PC たちが君に要求するであろう内容によっては、適宜変更を加えても差し支えない。

モンスター・データ

遭遇には、その遭遇で出現するモンスターの種類ごとのデータブロックも記載されている。ある種のモンスターが複数出現する場合は、データブロックには何体のクリーチャーがいるかということも示されている。

戦術

この部分には、モンスターたちが冒険者たちを倒そうとして、特にどのような行動を取るかが記載されている。時には、モンスターたちがそのエリアの特徴を利用して優位に立ったり、特殊なパワーや道具を使用したりすることが書かれている。

マップ

それぞれの遭遇には、遭遇開始時のモンスターの立ち位置を示したマップが記載されている。また、マップには、そのエリアに何か特徴があればそれも記載されている。

このエリアの情報

このセクションでは、マップ上に記載されたエリアの特徴が詳述されている。もし当該エリアに、アイテムあるいはキャラクターたちが関わりそうな何かが存在した場合、それらの特徴もここに記載される。扉に何か普通と違ったところがあるかどうか、祭壇に秘密の空洞があるかどうか、このエリアには宝物があるかどうか等を調べるには、このセクションを確認すること。

財宝の準備

『リーヴェンロア城の虜』では、財宝を出すのに、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』掲載の“財宝ユニット”方式を使用している。ブリンドルの人々からの報酬とは別に、14 の財宝ユニットを用意すること。ちなみにブリンドルからの報酬は財宝ユニット 3 つ分（囚われ人の救出）および 2 つ分（戦勝記念ホールの宝物の奪還）の価値がある。プレイヤーたちのウィッシュリストを参考にして、宝箱を配置すること。

財宝ユニット

ユニット A： ～ ユニット N：

『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に記載のガイドラインに則り、以下の財宝ユニットを上記のように配置する。最初の 4 つの財宝ユニットの中身はプレイヤーが事前に君に渡したウィッシュリストを参考にすること。

ユニット 1：魔法のアイテム、レベル 5
ユニット 2：魔法のアイテム、レベル 5
ユニット 3：魔法のアイテム、レベル 4
ユニット 4：魔法のアイテム、レベル 3
ユニット 5：魔法のアイテム、レベル 3
ユニット 6：魔法のアイテム、レベル 2
ユニット 7：*ポーション・オヴ・ヒーリング* 2 本、100gp
ユニット 8：100gp の価値のある宝石 1 個、80gp
ユニット 9：260gp
ユニット 10：*ポーション・オヴ・ヒーリング* 1 本、70gp
ユニット 11：170gp
ユニット 12：100gp、200sp
ユニット 13：*ポーション・オヴ・ヒーリング* 1 本、10gp
ユニット 14：30gp、100sp

大人数のグループ、小人数のグループ：前述の通り、『リーヴェンロア城の虜』は、5 人の PC を対象としてデザインされたものである。もし君の卓の人数がこれより多かったり少なかったりした場合は、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』記載のルールに従ってモンスターや宝物を調整すること。この作業はだいたいが数分で終わるものである――そこここのモンスターや財宝ユニットの数を増減すればよいだけだ。グループの人数が少なければモンスターも財宝ユニットも少なくなるし、人数が多ければ膨大な敵、そして豪華な報酬が待っているというわけだ（もちろん他にもいろんなやり方がある）。

冒険を開始する

シナリオ本来の冒険の開始シーン――実のところこれはキャンペーンの開始なのだが――は、PC たちが街の中を見て回りたがるだろうという前提のもとに成り立っている。ホブゴブリンの襲撃中、あるいは襲撃後のブリンドル内のイベントについては、適宜話をふくらませてもよい。例を以下に列挙する：

- ホブゴブリンの襲撃前に、プレイヤーたちがお互いに話し合ったり他のバーの客と会話したりする時間をたっぷり与える。そうするとアクション・シーンに入るのは遅くなるが、一方で、瀝青（天然アスファルト、タールの一種で引火しやすく燃えやすい）に浸した松明が宙を飛び交い始める前に、君の卓のプレイヤーたちが“キャラクターに入り込む”時間や仲間のことを熟知する時間はたっぷり得られるというわけである。
- P部屋5に対して NPC のライバルを登場させる：ブリンド都屋24々は、彼らこそが勇敢で、囚われ人を助けるだけの器量もあると考えているのだ。みんなが彼らのことを買いかぶっているのかもしれない（そして PC たちは結局彼らのことも助けてやらねばならなくなるかもしれない）し、或いは彼らは本当に腕が立つのかもしれない……PC たちの邪魔をする程度には、という但し書きが付く場合もあるかもしれない。

『赤い手は滅びのしるし』から『リーヴェンロア』へ

シンルースは、結局のところ、ある種の“英雄志望者”に過ぎない。彼は、ブリンドルを、そして『赤い手は滅びのしるし』の舞台となった地域全体を脅かした、“あの”大軍勢に加わりたいと熱望している。我々は時計の針を 10 年分ばかり先に進めたが、実際にどの程度の月日が経っているのかというのは、実は問題ではない。君の話にとってそのほうが都合がいいというのであれば、『赤い手は滅びのしるし』のあの事件は 1 年前だったことにしてもいいし 1 世紀前の話だったことにしてもいい。ただし件の事件があって、そのあとに本シナリオがあるという順番は動かさないこと。行軍するホブゴブリンたちの（相当に潤色された）勲しの物語が若いシンルースの耳に届きさえすれば、この悪党の動機はうごめき始めるのだ。

とはいっても、『リーヴェンロア城の虜』を遊ぶために『赤い手は滅びのしるし』を遊ぶ必要はない。2 つの冒険シナリオを結ぶのは、ごくありきたりの歴史の流れに過ぎない。そしてこのシナリオに登場するホブゴブリンは、かつてブリンドルを――冒険者たちの活躍が時を得ていたために危うく回避されたが――壊滅の危機に追い込んだ、かの偉大なるゴブリン軍団のような何者かになることを望んでいる、ただそれだけである。

酒場の戦闘！

遭遇レベル 1（580XP；モンスターたちは特に PC たちを狙っているわけではない）

セットアップ

この遭遇は PC たちを互いに引き合わせ、プレイヤーたちには新しいキャラクターの扱いに慣れてもらうことを目的とした単純なイベントである。また、ブリンドルの人々がホブゴブリンの襲撃にどれほど脅かされているかを示すという目的もある。

ホブゴブリンの下級兵（H）　10 体
ゴブリンの黒刃使い（G）　2 体
人間のクズ（R）　8 体

人間のクズについては、3 体を建物の奥のカードテーブルのところに配置し、1 体をバーカウンターの後ろに配置し、残りを居酒屋の壁際に散らばった形で適宜配置すること。プレイヤーたちに、PC たちがどこに座っているか決めさせること。モンスターどもは酒場の外で暴れ始め、毎ラウンド、数体が表の扉から店内に押し入ってくる。

プレイヤーたちが、自分のキャラクターの外見と、酒場で何をしているかを説明し終わったところで、以下の文章を読み上げるか適宜説明すること：

夕暮れどきの居酒屋“枝角とアザミ”亭の穏やかなざわめきは、突然打ち破られます。正面の扉が蝶番ごと入り口近くの机めがけて飛んできたかと思うと、それが地面に叩きつけられるのと同時に 4 体のホブゴブリンが踏み込んできたのです。連中は剣を引き抜くと、手近の客に斬りかかります。「シンルースのために！ “手”のために！」彼らはおめき叫びます。

戦術

4 体のホブゴブリンの下級兵がなだれ込んできたところで戦闘開始となる。彼らは酒場にいた客に斬りかかる（そして数名を負傷させるか、場合によっては殺す）。その後、イニシアチブをロールすること。

毎ラウンド、さらにゴブリンどもが正面から押し入ってくる。各ラウンド、ホブゴブリンのイニシアチブ値で以下のようにクリーチャーを室内に移動させること

ラウンド 2：3 体のホブゴブリンと 1 体のゴブリンの黒刃使いが押し入ってくる。黒刃使いは、バーカウンターの後ろに並んだ酒瓶めがけて瀝青に浸した松明を投げつける。

ラウンド 3：2 体のホブゴブリンが入ってくる。

ラウンド 4：1 体のホブゴブリンと 1 体のゴブリンの黒刃使いが入ってくる。後から入ってきた黒刃使いは、カードテーブルめがけて瀝青に浸した松明を投げつける。

最初、ゴブリンどもはもっとも手近な人間を攻撃する。それぞれの PC に対して、1 度に 2 体以上のホブゴブリンが同時に攻撃を仕掛けることはない。PC たちを攻撃していないゴブリンどもは、酒場の客や給仕の娘を脅しつけている。しかし 3 ラウンド目以降、ゴブリンどもは、この店の中でまともに抵抗しているのは PC たちだけであることに気付き、酒場の客たちを無視して PC たちに集中し始める。

ゴブリンの黒刃使いは、建物に被害を出してくるようにとあらかじめ指示を受けており、そのため、できるだけ近接戦には突入せず、瀝青に浸した松明を投げ続けようとする。

酒場の客の中で、まともな抵抗ができているのは PC たちのみである。他のものは逃げ出すか、凍りついたように竦んでいるか、あるいはかろうじて戦うもののホブゴブリンに切り殺されるかのいずれかである。

ホブゴブリンどもはあっさり勝つ気でいるせいで、実は状況が自分たちに不利になっていても逃げ出すことなど思いもつかない。一方、黒刃使いのほうは命の危険を感じるとこっそり逃げ出す。ただしその際でも松明は全て投げつけてから逃げる。

ホブゴブリンの下級兵（H）　10 体　レベル 3　雑魚
中型・自然・人型　XP 38
イニシアチブ：＋4　**感覚**：〈知覚〉＋1；夜目
HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。
AC17（*密集陣形*により 19）；**頑健** 15、**反応** 13、**意志** 12
移動速度 6
m　**ロングソード**（標準；無限回）◆**[武器]**
＋6 対 AC；5 ダメージ
ホブゴブリン・リジリャンス／ホブゴブリンのしぶとさ（即

応・対応、ホブゴブリンの下級兵がセーヴを行なえる何らかの効果を受けたとき；遭遇毎）
　ホブゴブリンの下級兵はトリガーとなった1つの効果に対して即座に 1 回のセーヴィング・スローを行なうことができる。
密集陣形
　ホブゴブリンの下級兵は、少なくとも 1 体の味方のホブゴブリンに隣接している限り、AC に＋2 のボーナスを得る。
属性：悪　**言語**：共通語、ゴブリン語
技能：〈運動〉＋6、〈歴史〉＋2
【筋】18（＋4）　【敏】14（＋2）　【判】13（＋1）
【耐】15（＋2）　【知】10（±0）　【魅】9（－1）
装備品：レザー・アーマー、ライト・シールド、ロングソード

ゴブリンの黒刃使い（G）　2 体　レベル 1　奇襲役
小型・自然・人型　　XP 100
イニシアチブ：＋7　**感覚**：〈知覚〉＋1；夜目
HP：25；**重傷値**：12
AC16；**頑健** 12、**反応** 14、**意志** 11
移動速度 6；*ゴブリン・タクティクス*の項も参照
m　**ショート・ソード**（標準；無限回）◆**[武器]**
　＋5 対 AC；1d6＋2 ダメージ
r　**瀝青に浸した松明**（標準；無限回）◆**[武器]**
　＋6 対“反応”；1d4 ダメージ；ヒットするしないに関わらず、落ちたマス目に着火させる（後述の“延焼”のコラムを参照）。黒刃使いたちは店に押し入ってくるとき、各々1 本の火の着いた松明を手にしている。
戦術的優位
　ゴブリンの黒刃使いは自分が戦術的優位を得ている目標に対して、追加で 1d6 ダメージを与える。
ゴブリン・タクティクス／ゴブリン戦法（即応・対応、自分に対する 1 回の近接攻撃がミスした際；無限回）
　ゴブリンは 1 マスシフトする。
スニーキー／入れかわり
　シフトを行なう際、ゴブリンの黒刃使いは自分のレベル以下の味方 1 体が占めているマス目に移動することが出来る。その味方はフリー・アクションで、黒刃使いがもともと占めていたマス目に移動する。
属性：悪　**言語**：共通語、ゴブリン語
技能：〈隠密〉＋10、〈盗賊〉＋10
【筋】14（＋2）　【敏】17（＋3）　【判】12（＋1）
【耐】13（＋1）　【知】8（－1）　【魅】8（－1）
装備品：レザー・アーマー、ショート・ソード、瀝青に浸した松明 3

人間のクズ（R）8 体　レベル 2　雑魚
中型・自然・人型　　XP31
イニシアチブ：±0　**感覚**：〈知覚〉±0
HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。
AC15；**頑健** 13、**反応** 11、**意志** 11；*モブ・ルール*も参照のこと
移動速度 6
m　**クラブ**（標準；無限回）◆**[武器]**
　＋6 対 AC；4 ダメージ
モブ・ルール／数だのみ
　人間のクズは自分から 5 マス以内に少なくとも 2 体、他の人間のクズがいた場合、すべての防御値に＋2 のパワー・ボーナスを得る。
属性：すべて　**言語**：共通語
【筋】14（＋2）　【敏】10（±0）　【判】10（±0）
【耐】12（＋1）　【知】9（－1）　【魅】11（±0）
装備品：クラブ

このエリアの情報

　明るさ：明るい照明。この一帯は複数のランタンで照らし出されている。
　テーブル：テーブルは、小型サイズのクリーチャーがその下を移動したり、そうすることで遮蔽を得たりすることができる程度の高さがある。テーブルに飛び乗るのは 1 マス分余計に移動を消費する。1 人のキャラクターは 1 標準アクションとしてテーブルを横倒しにすることができる。横倒しになったテーブルは立っているクリーチャーに遮蔽を提供し、また伏せ状態のクリーチャーには良好な遮蔽を提供する。
　バーカウンター：バーテンダーはバーカウンターの後ろにしゃがみこみ、遠隔および近接攻撃に対して遮蔽を得ている。立ち高飛びでバーカウンターの上に飛び上がるには難易度 30 の〈運動〉判定を要する。2 マス分の助走をつけて飛び乗る場合の難易度は 15 である。バーカウンターの後ろのマスのいずれかが着火すると、松明を投げた黒刃使いの次のターンの終了時までにバーカウンターの後ろのマス目は全て着火した状態となる。というのも、そこにはアルコール度数の高いものがぎっしり詰め込まれているからである。
　客たち：酒場の客の全員が人間であるというわけではない（確かにほとんどは人間なのだが）が、客たち全員に人間のクズのデータを適用するのが一番手っ取り早い。彼らはイニシアチブ値 0 の時点で行動を行なうものとする。特段の目的に沿って行動するように指示されない限り、客たちそれぞれについて 1d6 をロールすること。1 あるいは 2 が出た場合、彼らは動けなくなるか、縮こまるか、あるいは手近にあるものの影に隠れる。3 あるいは 4 が出た場合、彼らは一番近くにある出入り口から外に逃げ出そうとする。ただし逃げる途中で攻撃されそうな場合は無理に進もうとはしない。5 あるいは 6 が出た場合は、彼らは椅子や瓶、フォークやナイフなどの即席武器（攻撃＋4、ダメージ 1d8）をひっつかむ。
　即席武器：この居酒屋の（ビールの味以外の）素晴らしい点は、椅子だの瓶だのフォークやナイフだの、肉の焼き串だの熱いシチューを満たした深皿だのといった即席武器がそこらじゅうに溢れているということである。ただしマスター

スクリーンの後ろ側では、すべての即席武器は同じものとして取り扱う：すなわち、習熟ボーナスを与えない 1d8 の武器とする。酒場の客に関して言えば、彼らは＋4 の攻撃を行ない 4 点のダメージを与えることができるということである。PC が即席武器を使用した場合は、（1d8＋［筋力］修正値）の値に等しいダメージを与えることができる。

カードテーブル：テーブルの上には 30gp が乗っている。そこに座った 3 人の客は逃げようとはしない――テーブルの上に金がいくらかでも残っている限り。

窓：酒場正面の窓を突き破った（例えば突き飛ばされた場合など）クリーチャーは、砕けたガラスのために 1d6 の追加ダメージを負う。

NPC 全員を取り扱う

この戦闘に登場する NPC のほとんど全員が、一撃で倒れる。この遭遇の眼目は PC たちを互いに知り合わせること、そして君の卓のプレイヤーたちに新しいキャラクターと新しいルールの運用を少しばかり実践してもらうことである。よって、君は NPC 全員の位置と状態についてすべて明確にしておく必要はない。特に酒場の客たちについてはさほどこだわる必要はない。

DM である君は、NPC どうしの戦闘で時間を潰すよりもほかにするべきことがある（そもそも君の目の前に座っているのは NPC たちではないのだから）。ホブゴブリンがバーテンダーを攻撃する場合には、単に 1d20 を振ればいい。高い目が出たらバーテンダーは死に、中くらいの出目なら彼は負傷し、低い出目であれば無傷だったというわけだ。ホブゴブリンに給仕の娘の首っ玉を掴んで表の道に引きずり出させたければ――そうすればいい。この戦闘の詳細について描写することにかまけてプレイヤーを待たせてはならない。

次の展開は？

ホブゴブリンたちが片付くと、生き残った酒場の客たちは近くの井戸からバケツリレーで火を消し止めようとする。バケツリレーの結果、最後の残り火が消し止められようというときに、明らかに手傷を負った市警の巡視隊が駆けつけてくる。そして話しかけてきた人たちから、何があったか聞き出そうとする（つまり、おそらくは PC たちから、ということになる）。この会話の間に PC たちは次の遭遇までの短い休息を取ることができる。

オーガ爆撃隊

遭遇レベル 1（650XP）

セットアップ

PC たちはブリンドルの町をおびやかす、さらなる殺人者どもと戦う。

オーガの蛮族（O）
ホブゴブリンの弓兵（H）

オーガは後ろにピッチ（コールタール蒸留時の残留物、タールの一種で引火しやすく燃えやすい）を満載した四輪馬車を引きながら、ちょうど居酒屋の正面の出入り口の真北の角を回ったところである。馬車の上には 2 体の射手が乗っている。一方がピッチの樽に次々と火をつけてはオーガに手渡している間に、もう一方が逃げ惑う町の人々に矢を射掛けている。

プレイヤーたちがそれぞれの PC のフィギュアを居酒屋の扉近くに置いたところで、以下の文章を読み上げること：

あなたがたが市警と話していると、遠くから叫び声が聞こえてきます。みるみるうちに声は近づき、大勢の町の人々が店の北側の角を回りこんで走ってきます。

彼らは奇怪なものから逃げ出そうとしています。ばかでかいオーガが 1 体、くびきを腰にひっかけて馬車を引きながら走ってきます。そして一方の手には樽をつかみ、もう一方の手にはごつい棍棒を振りかざしているのです。馬車の上には弓を構えたホブゴブリンが 2 体います。

戦術

モンスターたちは家屋敷の破壊に夢中になっており、またこれまでたいした抵抗も受けずにきているせいで、PC たちが脅威になると気付くのが遅れる。

ホブゴブリンのイニシアチブがオーガのそれよりも高かった場合、彼らはオーガが樽を投げるまで自分たちの行動を遅延させる。

最初のラウンドで、オーガは PC たちのいる方向に樽を投げる。その攻撃がヒットする確率は低いが、樽の破壊力を見せつけるには充分である（“このエリアの情報”の項目に記載した、樽がヒットした場合およびミスした場合のルールを参照のこと）。1 体のホブゴブリンが PC たちに矢を射掛けてくるが、その間にもう 1 体のホブゴブリンは別のピッチの樽に火をつけ（1 回の標準アクション）、それを持ち上げてオーガに手渡し（2 回のマイナー・アクション）、次ラウンドに備えさせる。

次ラウンド以降、ホブゴブリンどもはオーガの行動に従って行動する。オーガは前進し、4 マスの移動を終えた時点で周囲 2 マス以内に誰もいなければ、樽を投げる。一方近接戦に突入した場合、オーガは樽を投げるのをやめ、ホブゴブリンどもは 2 体とも弓で攻撃を始める。

ヒット・ポイントが 5 以下になるか、PC たちが火のついた松明か或いはそれ以外にも明らかに火種となるものを手に馬車に殺到してくるかすると、ホブゴブリンどもは逃げる。オーガは全く逃げようとしない――どちらにしろ、馬車のくびきを腰にかけている以上、逃げるのは難しいのだ――が、火を目の当たりにするとその一帯から離れようとはする。さらに、仲間の生き残りが半数を割り込むと、残ったものは逃げようとする。

ホブゴブリンの弓兵（H） 2 体　　レベル 3　砲撃役
中型・自然・人型　　XP 150

イニシアチブ：＋7　**感覚**：〈知覚〉＋8；夜目
HP：39；**重傷値**：19
AC17；**頑健** 13、**反応** 15、**意志** 13
移動速度 6
m **ロングソード**（標準；無限回）◆**[武器]**
＋6 対 AC；1d8＋2 ダメージ
r **ロングボウ**（標準；無限回）◆**[武器]**
射程 20／40；＋9 対 AC；1d10＋4 ダメージ、さらにホブゴブリンの弓兵は、5 マス以内にいる味方 1 体が自分と同じ目標に対して行なう次の遠隔攻撃の攻撃ロールに＋2 のボーナスを与える。
ホブゴブリン・リジリャンス／ホブゴブリンのしぶとさ（即応・対応、ホブゴブリンの弓兵がセーヴを行なえる何らかの効果を受けたとき；遭遇毎）
ホブゴブリンの弓兵はトリガーとなった 1 つの効果に対して即座に 1 回のセーヴィング・スローを行なうことができる。
属性：悪　**言語**：共通語、ゴブリン語
技能：〈運動〉＋5、〈歴史〉＋6
【筋】 14（＋3）　**【敏】** 19（＋5）　**【判】** 14（＋3）
【耐】 15（＋3）　**【知】** 11（＋1）　**【魅】** 10（＋1）
装備品：レザー・アーマー、ロングソード、ロングボウ、30 本のアローの入った矢筒

オーガの蛮族(O)　　レベル 8　暴れ役
大型・自然・人型　　XP350

イニシアチブ：＋4　**感覚**：〈知覚〉＋4
HP：111；**重傷値**：55
AC19；**頑健** 21、**反応** 16、**意志** 16
移動速度 8
m **グレートクラブ**（標準；無限回）◆**[武器]**
間合い 2；＋11 対 AC；2d10＋5 ダメージ
r **ピッチの樽**（標準；無限回）◆**[武器]**
射程 20；－1 対“反応”；2d6 の[火]ダメージ、その後ピッチの樽は“ピッチの樽”の項目で述べるように爆発する。
M **アングリー・スマッシュ／怒りの猛打**（標準；再チャージ※ダイス 6※）◆**武器**
オーガの蛮族はグレートクラブによる 1 回の攻撃を行なうが、攻撃ロールは 2 回行ない、良いほうの結果を使用できる。
属性：混沌にして悪　**言語**：巨人語
【筋】 21（＋9）　**【敏】** 11（＋4）　**【判】** 11（＋4）
【耐】 21（＋9）　**【知】** 4（＋1）　**【魅】** 6（＋2）
装備品：ハイド・アーマー、グレートクラブ

延焼
黒刃使いの瀝青に浸した松明は、目標にヒットしようがしまいが、着地したマス目に着火させる。着火したマス目にいたクリーチャーは黒刃使いのターンの開始時に 1d6 のダメージを負う。黒刃使いの次のターンの終了時に、着火している個々のマス目について 1d8 をロールし、火がどの方向に延焼したかを決定する。1 が出た場合は北、2 では北東、3 では東、4 では南東、5 では南、6 では南西、7 では西、8 では北西の方向に延焼する。ラウンドを追うごとに火の燃え広がり方は速くなる。

このエリアの情報

四輪馬車：四輪馬車は 2 マス×3 マスの空間を占め、ホブゴブリンは馬車の前方の 2 マスに乗っている。馬車のくびきを腰に引っ掛けているので、オーガの移動速度は 4 に留まっている。オーガを馬車のくびきから外すには、オーガと 2 体のホブゴブリンの 3 体がかりで 2 標準アクションが必要である。馬車に積んだ樽は、少なくとも 5 点の[火]ダメージを受けると爆発し始める。毎ラウンド、馬車の後ろ側の樽を積んだ 4 マスのうち、1 マス分が爆発する。それぞれの爆発は近接爆発 3、反応防御値に対する＋6 の攻撃として扱う。ダメージは 3d6 の[火]ダメージである（ミスした場合、ダ

メージは半減する）。最初の樽が爆発した時点で、プレイヤーたちに、樽が全部爆発したわけではないのははっきりとわかるが、どちらにしろ馬車は炎上したと告げること。爆発が終了した時点で、馬車の残骸は移動困難な地形となり、馬車のあるマス目でターンを開始するすべてのクリーチャーは 1d6 の[火]ダメージを負う。

ピッチの樽：樽は口のところまでぎっしりとピッチが詰められており、そのため原始的な爆弾として使える程度に引火しやすくなっている。オーガは1回の標準アクションとして、燃えるピッチの樽を投げることができる。ただしその狙いはたいそう不正確である。攻撃の目標となるマス目を定めたら、1d8（方向を決定するため）および 1d4－1（距離を決定するため）をロールして、実際にピッチの樽が着地した地点を定めること。狙った場所を原点のマス目として、実際に爆発攻撃が行なわれた地点を算出する。d8 の出目が 1 であった場合、ピッチの樽は原点から北に 1d4－1 マス離れたマス目に落ちる。2であった場合は北東に1d4－1マス離れたマス目に、3では東に、4では南東に、5では南に、6では南西に、7では西に、8では北西に、それぞれ落ちる。

ピッチの樽

この樽には屋根葺き用のピッチがいっぱいに詰まっており、燃えやすいことといったらそのまま原始的な爆弾として使えるほどである。

標準アクション　10マス以内の範囲爆発1

目標：爆発範囲内のすべてのクリーチャー

攻撃：［敏捷］対“反応”

特殊：ピッチの樽は、オーガが望んだ場所に落ちることはめったにない。詳細については上記を参照のこと。

ヒット：3d6の[火]ダメージ

効果：爆発の原点となったマス目はこの遭遇の終了時まで燃え続ける。そのマス目に入り込むか、そのマス目で自分のターンを開始したすべてのキャラクターは1d6の[火]ダメージを負う。

次の展開は？

PCたちがオーガを倒すと野次馬が集まってきて、数分後にはさらに数名の巡視が到着する。彼らは到着するや否や、PC たちに橋の守備を手伝ってくれと頼む。しかし PC たちが橋に到着したときには、“シンルースの群”は既に退却したあとである。ゴブリンどもがつけた火を消し止め、怪我人の手当てをし、城壁から周囲を見張ったりしているうちに夜が明ける。

翌朝になると、シンルース一党が何をしでかしたかが――人がさらわれ、戦勝記念ホールから宝物が盗み出されたことも――すっかり明らかになる。この時点で、PC たちはブリンドル評議会から仕事の依頼を受ける。PC たちはゴブリンどもの残した足跡を追って町の外に出て行ってもいいし、捕まって市警の詰め所に放り込まれているホブゴブリンを尋問することにしてもいい。

オーガと戦え、そして火を消せ！

通常の状況下においては、8 レベル brute たちを 1 レベルの PC たちにぶつけるのは不適切である。しかし今回は、PC たちは非常に有利な状況にある。つまり、馬車がオーガの腰にくくりつけられているのだ。馬車があるためにオーガはまともに PC たちを追跡することができず、PC たちは必要となればさっさと逃げられるのだ。

君の卓にいる PC たちの構成によっては、別の問題が発生する可能性もある。つまり、オーガはなんと111ものヒット・ポイントを誇っているということである。1 レベルでも相当量のダメージを叩きだせる PC がいればいいが、そうでない場合は、オーガが馬車につながれている間に馬車を吹き飛ばすということになる（この場合、オーガは 4 ラウンド連続で爆発のダメージを負う）。このどちらの状況にも持ち込めなかった場合は、オーガをさっさと死なせてしまうのがよい。結果が誰の目にも明らかな長いだけの戦闘を延々と続けるのは無意味である。

火に関しては、PC は 1 回の標準アクションとして、隣接するマス目の火を踏み消すことができる。また、1 回のマイナー・アクションとして、隣接するマス目が延焼しないようにもできる。PC たちがそれ以外に火を消す効果的な方法を考え付いたら、相応に評価すること（例えば[冷気]によるパワーを用いて 1 つ以上のマス目を水浸しにする等）。

評議員からの呼び出し

エフラム・トロイアス氏はブリンドル評議会に新しく加わったばかりの議員である。新任の彼は、重要な任務を成し遂げるにおいて、伝統的なやり方をあまり重視しない傾向がある。というわけで、彼については、“率直な物言いをする、時として闘争的な人物”という評判が立つようになった。彼はハーフエルフだが、かの種族の佳き特質であるはずの辛抱強さにはあまり縁があるようには見えない。

トロイアス議員の業績については評価が分かれるところだが、その最近の例として、最近エルシア谷に出没するようになった山賊を、冒険者の手を借りて殲滅したということがある。議会の他の議員たちは――この町は確かに冒険者の手によって守られたという経緯があるというにも関わらず――このようなやり方を胡散臭く思っていた。が、彼らはトロイアス議員のやり方を許してきていた――いずれ失敗するだろう、と目論んで。表に出ない議員たちの多くは、ひっそりと、冒険者などという連中は油断がならない、あんな連中を町の守りに使うなどまったくもって不適当だと信じているのである。少なくとも彼らの公式見解はそういったものである。一方で、議会の中で横行する癒着だの着服だのについての噂は依然として消えず、そして多くの人が、

反冒険者派の議員たちは以前なら冒険者を雇うために投じていた私財にあたる資金を蓄積しようとしているように見えるが、これはどういうことだと疑うようになり始めている。

PC たちがオーガを倒すと、その噂はその日のうちにトロイアス議員のもとに届く。町そのものが襲撃を受けたと知り、彼は激怒する。実は 10 年前の“赤い手”の襲撃で家族を失なっている彼にとっては、これは激しい屈辱なのである。PC たちを盲目的に信用するわけではないが、ともあれ、オーガを倒したものたちと面会したいと彼は言う。

議員と PC たちとの面談には、いくつかの段階的な到達点が設けられている。まず、彼は PC たちに報酬を約束する前に、PC たちがどの程度この仕事をやる気でいるのか確認しようとする。彼は完全な信頼関係を求めているわけではないが、信じるべきでないものを信じるようなことは避けたいと思っている。オーガとの戦闘の一件から、彼の PC たちの実力についての理解はほぼ的確なものとなっている。そのため、この面会はほぼ形式的なものであり、またロールプレイの機会を提供することを目的とするものである。トロイアス議員は生真面目な人物で、注意の行き届いた、秩序だった話し方をする。また、彼の目の表情は大変に雄弁である。誰かが軽はずみな言動をしようものなら、冷たい視線でじっと睨みつけられた挙句、ブリンドルが今現在脅威にさらされているという事態を忘れないで欲しいと告げられることになる。

君が、トロイアス議員との面会を単なるロールプレイの機会以上のものとしたいと考えている場合、この面会を以下のような技能チャレンジとして取り扱うこと。クエストとその報酬については、P.7（原文 p.7）のコラム内の情報を参照のこと。

技能チャレンジ

エフラム・トロイアス議員はまじめくさった様子で挨拶の言葉を述べながら、あなた方一人ひとりにそれぞれ目配せをします――思うところあって、貴君と個人的に話がしたい。

この技能チャレンジは社会的なチャレンジであり、トロイアス議員の PC たちに対する心証や、彼が PC たちにさらわれた人々の救出を依頼するかどうかということを決定するものとなる。これは個々のプレイヤーが、それぞれの“キャラクターの個性”や、危険な事態に陥った時に彼らがどのように行動するかを表現するためのよい機会となる。

セットアップ：トロイアスの完全な協力を得るためには、PC たちは彼に、自分たちが信頼できる人間であり、目の前の課題を成し遂げるだけの能力もあると納得させねばならない。

レベル：1

XP：200

複雑度：2（3 回失敗する前に 6 回成功しなければならない）

主要技能：〈交渉〉、〈看破〉、〈歴史〉。

〈交渉〉（難易度 15）：君はトロイアス議員に、自分の目的と彼の目的が一致していること、あるいは自分こそが彼の求めていた人材であることを認めさせようとする。この技能を用いて最初に成功した際に、〈歴史〉の技能が使用可能なことが明らかになる（トロイアス議員が 10 年前の“赤い手”の攻撃に言及するのである）。

〈看破〉（難易度 15）：君はトロイアス議員に感情移入し、そこで得た情報を用いて交渉を優位に進めることができる。この技能を用いて最初に成功した際に、〈威圧〉の技能を使用すると自動的に失敗となることがわかる。

〈歴史〉（難易度 13）：君は 10 年前の襲撃について洞察に満ちた所見を述べる。この技能はそのキャラクターが〈交渉〉の技能を用いたチャレンジで少なくとも 1 回成功した後、この一連の技能チャレンジの中で 1 回のみ使用できる。

〈威圧〉：キャラクターが威圧的な言動をすると、トロイアス議員はそれを拒否する。この技能を使用するたびに失敗回数が加算される。

成功：トロイアス議員は PC たちに前述の依頼を行なって報酬を約束し、“ブリンドルの善き人々が提供可能なすべての助力”を約束する。

失敗：トロイアス議員は PC たちに前述の依頼を行なって報酬を約束するが、かなり気の進まない様子である。さらに、PC たちは、議会の残りのメンバーがこの取引に乗り気でないということに気付く（クエストが成功するまで、議会に対する影響を決定するための判定に常に－2 のペナルティを負う）。また、早急によい結果を出せねば君たちをお払い箱にして別の連中に頼むことになるという、遠回しな警告を受け取る。最後に、捕われた人々を救い出してきた際に議会から支払われるはずの金銭的な報酬が半額になる。

モリックの尋問

この遭遇は戦闘遭遇とはならない可能性が高いが、万が一戦闘遭遇となった場合に備えて主要なキャラクターのデータブロックを掲載しておく。

セットアップ

この技能チャレンジでは、PC たちはブリンドル襲撃で捕虜となったホブゴブリンのモリックから、得られる限りの情報を引き出そうとすることになる。

この遭遇は戦闘ではないので、立ち位置の正確な描写は必要ではない。技能チャレンジの間、PC たちはモリックの声が聞こえる程度の位置にいるとして考えること。

PC たちが町に到着したら、以下の文章を読み上げること：

衛兵が言ったとおり、営倉の中にはホブゴブリンが 1 体、枷に繋がれています。昨夜の戦闘で受けたらしき傷には

手当てがされていますが、彼の周囲の地面や壁にこびりついた無数のつぶれたトマトからするに、非常に親切に取り扱われていたというわけではなさそうです。

彼は疲れきった視線をあなたがたに向けると「出してくれるまで、喋らねえぞ、何も」と言います。

レベル：1
XP：200
複雑度：2（3 回失敗する前に 6 回成功しなければならない）
主要技能：〈はったり〉、〈交渉〉、〈歴史〉、〈威圧〉。

〈はったり〉（難易度 20）：酷い目にあわせる、あるいはずっと牢獄にぶちこんでやる、といったことをほのめかす。口裏を合わせるよう衛兵たちに頼んで了承を得てあれば、判定に＋5 のボーナスが加算される。

〈交渉〉（難易度 15）：ホブゴブリンと取引をしようとする。ただし“逃がしてやる”とあからさまに口に出したのを衛兵たちに聞かれると、彼らは「ホブゴブリンを逃がすことはできない」と口を出してきて、この方法は以後使用できなくなる。

〈歴史〉（難易度 13）：“シンルースの群”やその目的について聞き出そうとする際に、件のホブゴブリンの着ていた上着の深紅の手の文様について言及する。

〈威圧〉（難易度 15）：こっそりと、あるいはあからさまにモリックの身の安全を脅かす。失敗した場合、モリックは君を“戦士として見下げ果てた奴”だと思い、以後この方法は使えなくなる。また、この一連の技能チャレンジの間じゅう、他の技能を用いた判定についても難易度が 2 ずつ上昇する。

成功：PC たちは、ゴブリンどもを率いているのはシンルースであること、そして彼の最終的な目的は一大軍隊を終結させ、自身の封土を得ることであるということを知る。現在、ゴブリンどもが根城としているのは、廃墟と化したリーヴェンロア城の地下墳墓である。モリックと仲間のホブゴブリンたちは、襲撃の間に町の住民をさらってくるように命令されているが、それはゴブリンどもの根城の一部を守る“アンデッドの恐怖”に供出するためである。モリックは、リーヴェンロア城へ至る山道の簡単な地図を描いて寄越す。

戦勝記念ホールから持ち出された宝物については、モリックは何も知らない。「シンルース様が自分でやったんじゃないか。俺たちゃ何も言われてねえぞ」彼はそう言う。

また、PC たちの成功のうち少なくとも 2 回が〈歴史〉によるものであれば、シンルースとその手のものが、自分たちこそが数年前にブリンドルを脅かした“赤き手の群”の後継者であると考えていることがわかる。しかし、彼らが実際に“赤き手”の来歴と直接的なつながりを持っていないことは、素人目にも明らかである。彼らは創始者に倣って、“赤き手”の紋章を上下逆に記している。

失敗：モリックの地図の内容を除いて、成功した場合と同様の情報が得られる。そしてこの場合、モリックの地図に示された道を行くと、リーヴェンロア城ではなくクルーシクの巣に突っ込むことになる。

ホブゴブリンの兵士　レベル 3　兵士役
中型・自然・人型　XP 150
イニシアチブ：＋7　**感覚**：〈知覚〉＋3；夜目
HP：47；**重傷値**：23
AC20（*密集陣形*により 22）；**頑健** 18、**反応** 16、**意志** 16
移動速度 5
m **フレイル**（標準；無限回）◆**[武器]**
＋7 対 AC；1d10＋4 ダメージ、目標はホブゴブリンの兵士にマークされた状態となり、さらにホブゴブリンの兵士の次のターンの終了時まで減速状態となる。
M **フォーメーション・ストライク／隊列打撃**（標準；無限回）◆**[武器]**
フレイルを必要とする；＋7 対 AC；1d10＋4 ダメージ、ホブゴブリンの兵士は 1 マスのシフトを行うことができる。ただし、シフトによる移動先は他のホブゴブリンに隣接するマス目でなければならない。
ホブゴブリン・リジリャンス／ホブゴブリンのしぶとさ（即応・対応、ホブゴブリンの兵士がセーヴを行なえる何らかの効果を受けたとき；遭遇毎）
ホブゴブリンの兵士はトリガーとなった 1 つの効果に対して即座に 1 回のセーヴィング・スローを行なうことができる。
密集陣形
ホブゴブリンの兵士は、少なくとも 1 体の味方のホブゴブリンに隣接している限り、AC に＋2 のボーナスを得る。
属性：悪　**言語**：共通語、ゴブリン語
技能：〈運動〉＋10、〈歴史〉＋8
【筋】 19（＋5）　**【敏】** 14（＋3）　**【判】** 14（＋3）
【耐】 15（＋3）　**【知】** 11（＋1）　**【魅】** 10（＋1）
装備品：スケイル・アーマー、ヘヴィ・シールド、フレイル

人間の衛兵 2 体　レベル 3　兵士役
中型・自然・人型　XP 150
イニシアチブ：＋5　**感覚**：〈知覚〉＋6
HP：47；**重傷値**：23
AC18；**頑健** 16、**反応** 15、**意志** 14
移動速度 5
m **ハルバード**（標準；無限回）◆**[武器]**
間合い 2：＋10 対 AC；1d10＋3 ダメージ、目標は人間の衛兵の次のターンの終了時まで、人間の衛兵にマークされた状態となる。
M **パワフル・ストライク／力強い打撃**（標準；再チャージ※ダイス 5※※ダイス 6※）◆**[武器]**
ハルバードを必要とする；＋7 対 AC；間合い 2：＋10 対 AC；1d10＋3 ダメージ、目標は伏せ状態となる。
R **クロスボウ**（標準；無限回）◆**武器**
遠隔 15／30；＋9 対 AC;；1d8＋2 ダメージ。
属性：すべて　**言語**：共通語
技能：〈事情通〉＋7

【筋】16（＋4）　【敏】14（＋3）　【判】11（＋1）
【耐】15（＋3）　【知】10（＋1）　【魅】12（＋2）
装備品：チェインメイル、ハルバード、クロスボウとボルト20

暴力禁止

町の衛兵たちは、PC たちが時おりホブゴブリンをひっぱたいたり殴ったりするぶんには何も言わないし、暴力を振るうぞといって脅しても止めようとはしない（〈看破〉判定によって、それがただの脅しであって本当に暴力を振るうつもりではないと理解している限り）。とはいえ、町の衛兵たちは、暴力にこだわりすぎると揃って嫌な顔をする。「裁判にかけるまで、こいつは健康で、まともに取り扱われていなくちゃならない」誰かが言う「この町では現在、集団による暴行が一番避けたいものなんだ」。

別の衛兵は、囚人を手荒に扱ってはならないことについて、それ以外の（そしてもっと現実的な）点を指摘する。「ゴブリンどもは実のところ臆病者だから、指をへし折り始めたりしようものなら、痛みを止めるためならあることないこと口走り始める。で、結局聞き出したことは嘘ばかりなんてことになる」ホブゴブリンに聞こえないところで、彼は PC のひとりにそう耳打ちする。

このエリアの情報

衛兵たち：2 名の衛兵たちは、議会から簡単な命令のみを受けている。すなわち捕虜を生かしておくこと……ただし*逃がさない*こと。ホブゴブリンを営倉から出すことについては、彼らは決して承知しない。

営倉：ホブゴブリンの首と手には枷がかけられ、営倉に繋がれている。彼を自由にしてやるには、衛兵の持っている鍵を使うか、それとも衛兵の注意を引かないように鍵をこじ開ける必要がある。モリックを営倉から出してやるのは標準アクションである。

ゴブリン追跡

ホブゴブリンやさらわれた人々の足跡が新しいうちに、PC たちはブリンドルにもっとも近い山へと向かう。この技能チャレンジでは、PC たちは他の野外の脅威にさらされることなく、ゴブリンどもの足跡を追ってその根城まで向かわねばならない。

このチャレンジでは、PC たちは複数セットの技能判定を行なう。それぞれのセットは、ざっと 1～2 時間の行程を現わすものとなる。典型的なセットとしては、1 人のキャラクターが〈自然〉判定、別のキャラクターが〈知覚〉判定、そして全員が〈持久力〉判定を行なう、というものが挙げられる。それぞれのセットで、1 人のキャラクターが援護できる他のキャラクターは 1 人に限られる。

技能チャレンジ

レベル：1
XP：300
複雑度：3（3 回失敗する前に 8 回成功しなければならない）
主要技能：〈知覚〉、〈自然〉、〈持久力〉

〈知覚〉（難易度 18）：1 名以上の PC が“この道を確かにホブゴブリンどもが通っていった”痕跡に気付く。さもなければそれはほかの足跡にまぎれてしまう。1 セットの判定で、〈知覚〉判定が行なえるのは PC1 名のみであるが、他のキャラクターたちは、同じセットで他の判定について援護を行なっていない限り、これを援護することができる（詳細は上記参照）。PC たちがモリックの地図を持っていれば（その地図が正しいものであるか、クルーシクの巣に続くものであるかに関わらず）彼らはゴブリンの足跡を追うのにさほど汲々とする必要はなく、この判定には＋5 のボーナスが得られる。この判定に成功すると、技能チャレンジの成功 1 回としてカウントできる（最大 5 回）。判定に失敗すると一時的に道を見失ったとして扱い、追跡時間が 1 時間延長する。

〈自然〉（難易度 15）：1 名以上の PC がこの技能を用いて、行き止まりや、ぐらついた岩がちな坂道などの危険を回避してゆく。1 セットの判定で、〈自然〉判定が行なえるのは PC1 名のみであるが、他のキャラクターたちは、同じセットで他の判定について援護を行なっていない限り、これを援護することができる（詳細は上記参照）。この判定に成功すると、技能チャレンジの成功 1 回としてカウントできる（最大 5 回）。判定に失敗すると、とんでもない遠回りのせいで追跡時間が 1 時間延長し、さらにそれぞれ難易度 10 の〈運動〉判定に成功しなくてはならない。〈運動〉判定に失敗すると、酷い落ち方をした等の事故により、回復力 1 回分を失う（この〈運動〉判定に成功しても、技能チャレンジの成功の回数には数えない）。

〈持久力〉（難易度 10）：判定 1 セットごとに、それぞれのキャラクターは〈持久力〉判定を行ない、高山病の影響や山の悪天候に耐えなくてはならない。パーティー内で少なくとも 3 名のキャラクターが成功すれば、技能チャレンジを完遂するための 1 回分の成功としてカウントできる（最大 4 回：ただし、失敗が確定した後も個々の判定は続行すること）。成功したキャラクターが 2 名であれば、これは成功でもなければ失敗でもないとする。成功したキャラクターが 1 名、あるいはいなかった場合、パーティーのメンバーは全員回復力 1 回分を失ったうえで、技能チャレンジの失敗 1 回分と数える。パーティーの人数が 5 名を 2 名上回るごとに、1 回のチャレンジの成功に必要な判定成功の回数を＋1 すること。また、人数が 5 名より 2 名少なくなるごとに、1 回のチャレンジの成功に必要な判定成功の回数を－1 すること。

成功：PC たちはなにごともなくリーヴェンロア城に到着する。移動時間は基本的に 8 時間で、〈知覚〉や〈自然〉の判定に失敗するごとに＋1 時間される。

失敗：PC たちはモンスターの巣穴に飛び込む。PC たちが地図を貰っていないか、ちゃんとした地図を貰っていた場合、クルーシクとの遭遇を用いること。PC たちが悪い地図を使用していた場合、どのみち彼らはクルーシクとは遭遇することになる。その場合、ここでは彼らがケイヴ・ベアの狩場に迷い込んでしまったものとして扱うこと。モンスターを片付けても、PC たちはまだリーヴェンロア城には到着していない。この後リーヴェンロア城までたどり着くには、複雑度 1 のチャレンジ（3 回失敗する前に 4 回の成功）を繰り返さねばならない。

ケイヴ・ベア　　レベル 6　精鋭　暴れ役
中型・自然・野獣　　XP 500
イニシアチブ：＋4　**感覚**：〈知覚〉＋5；暗視
HP：170；**重傷値**：85
AC20；**頑健** 21、**反応** 17、**意志** 18
セーヴィング・スロー：＋2
移動速度 8
アクション・ポイント 1
ｍ　**クロー／爪**（標準；無限回）
＋10 対 AC；2d8＋5 ダメージ。
ｃ　**ケイヴ・ベア・フレンジー／ケイヴ・ベアの狂乱**（標準；再チャージ　５　６）
近接範囲・爆発 1；敵を目標とする；＋10 対 AC;2d8＋5 ダメージ。
属性：無属性　**言語**：――
技能：〈事情通〉＋7
【筋】20（＋8）　【敏】13（＋4）　【判】14（＋5）
【耐】15（＋5）　【知】2（－1）　【魅】12（＋4）

クルーシクの待ち伏せ

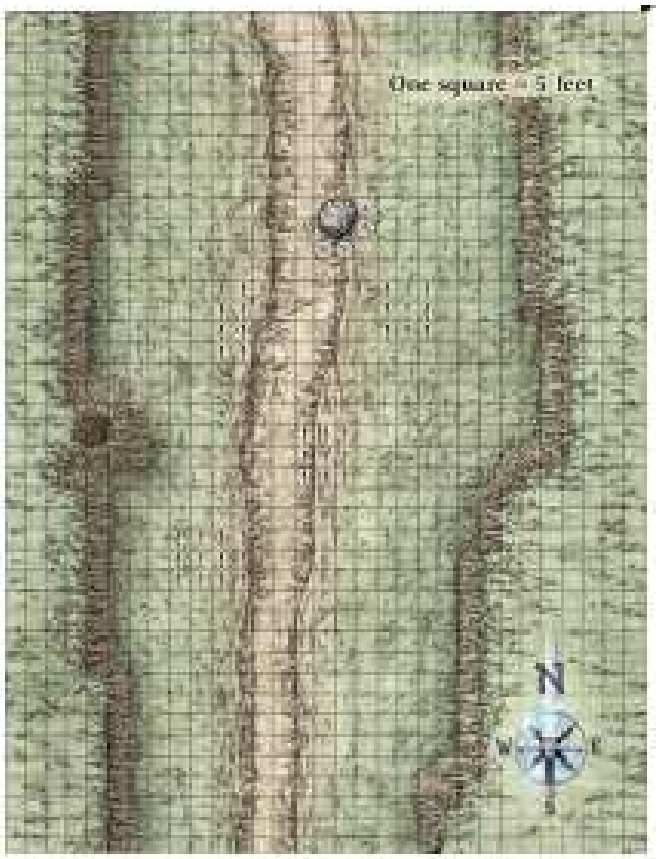
遭遇レベル 2（600XP）

セットアップ

PC たちが狩の途中のクルーシクと出くわすには 2 通りの場合がある。すなわち、モリックの尋問のチャレンジに失敗するか、ホブゴブリンの追跡のチャレンジに失敗するかである。

クルーシクの成体（A）
クルーシクの子供（Y）

PC たちがマップのほぼ中央部まで来かかったところで、北側の岩の下からクルーシックの成体と幼生が現われる。戦闘の中ごろで、以下のクリーチャーも戦闘に加わる可能性がある：



クルーシクの幼生（西側の巣の中にいる）

PC たちが街道の上に位置取りしたら、以下の文章を読み上げること：

ふた筋の隆起に挟まれて、谷の道はうねうねと続いています。とつぜん、きちきちという音を立て、鎧を着込んだ虫のようなクリーチャーがあなた方のすぐ北側から現われると、あなたがためがけて近づいてきます。

戦術

クルーシクの子供はすぐに戦闘に突入するが、成体のほうは後ろに下がったままでいる。成体は最初のラウンドに*トキシック・スパイクス*を使用する。クルーシクは逃げないが、幼生と合流できるように、西のほうに移動する。

クルーシクの成体（A）　2 体　　レベル 4　暴れ役
中型・自然・野獣（爬虫類）　　XP 各 175
イニシアチブ：＋6　**感覚**：〈知覚〉＋4；夜目、振動感知 10
噛みつく大群：オーラ 1：範囲内で自分のターンを終了した敵は 2 ダメージを受ける。
HP：672；**重傷値**：33
AC17；**頑健** 14、**反応** 15、**意志** 13
移動速度 6、穴掘り 3（トンネル掘り）、登攀 6
ｍ　**クロー／爪**（標準；無限回）
＋8 対 AC；1d10＋3 ダメージ。
Ｒ　**トキシック・スパイク／毒針**（標準；再チャージ　５　６）◆[毒]
クルーシクは 2 体の別々の目標に対して 1 回ずつの攻撃

を行なう。射程5;＋7対AC;1d8＋4ダメージ、目標は5の継続的な[毒]ダメージを負い、減速状態になる（セーヴ・両方とも終了）。
属性:無属性　**言語**:――
【筋】17（＋5）　【敏】18（＋6）　【判】12（＋4）
【耐】17（＋5）　【知】4（－1）　【魅】8（＋1）

クルーシクの子供（Y）　2体　　レベル2　暴れ役
小型・自然・野獣（爬虫類）　　XP各 125
イニシアチブ:＋4　**感覚**:〈知覚〉＋1;夜目、振動感知10
噛みつく大群:オーラ 1:範囲内で自分のターンを終了した敵は2ダメージを受ける。
HP:43;**重傷値**:21
AC15;**頑健**13、**反応**14、**意志**11
移動速度8、穴掘り2、登攀8
m **クロー／爪**（標準;無限回）
＋5対AC;1d8＋2ダメージ。
属性:無属性　**言語**:――
【筋】15（＋3）　【敏】16（＋4）　【判】10（＋1）
【耐】13（＋2）　【知】4（－2）　【魅】6（－1）

クルーシクの幼生（Y）　4体　　レベル2　雑魚
小型・自然・野獣（爬虫類）　　XP各 31
イニシアチブ:＋3　**感覚**:〈知覚〉±0;夜目、振動感知10
噛みつく大群:オーラ 1:範囲内で自分のターンを終了した敵は2ダメージを受ける。
HP:1;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。
AC15;**頑健**13、**反応**15、**意志**12
移動速度8、穴掘り2（トンネル掘り）、登攀8
m **クロー／爪**（標準;無限回）
＋5対AC;4ダメージ。
属性:無属性　**言語**:――
【筋】13（＋1）　【敏】16（＋3）　【判】10（±0）
【耐】13（＋1）　【知】4（－3）　【魅】6（－2）

このエリアの情報

弱い地盤:マップ上に“！”で示した場所は、今は使われなくなったクルーシクの巣の上に薄い岩盤が乗っている場所である。難易度15の〈知覚〉あるいは〈地下探検〉判定に成功すると、巣の存在を示す地割れに気付くことができる。

もしPCがこのマス目に踏み込むと、地面は即座に割れる。即座にセーヴを行なわなければ、10フィート落下することになる（1d10ダメージ）。PCが落ちるのは狭いピットの底である。地上まで壁をよじ登って戻るには、難易度15の〈運動〉判定に成功せねばならない。

クルーシクは振動感知により自動的に地盤の弱い部分がわかるので、落ちることはない。注意深いPC（難易度10の〈看破〉）は、彼らが時おり意味もなく“どこかを避けている”ことに気付くことができる。

クルーシクの巣:西側には岩が重なって山になっているところがあり、そこにクルーシクの巣があってクルーシクの幼生が住んでいる。幼生は、PCの誰かが巣から4マス以内の岩で遮蔽を取ろうとしない限り、戦闘には加わらない。

急な斜面:道の両側の斜面は、登りの移動の場合は移動困難な地形として取り扱うが、下りの移動の場合は移動困難な地形とはみなさない。

野外を行く

ブリンドル～リーヴェンロア間は急いで歩いても8時間かかる。である以上、リーヴェンロアとブリンドル間を行き来するよりも、リーヴェンロア近くでの滞在を選ぶ場合のほうが多いだろう。

もし君のパーティーがブリンドルへ戻ることを選び、君は彼らにちょっとした冒険を提供したいと思った場合、ブリンドル～リーヴェンロア間の移動の一部あるいは全てにこの追加の技能チャレンジを適用してはどうだろうか。

セットアップ: PCたちは野外に関する知識を駆使し、危険やモンスターを避けてブリンドルとリーヴェンロアの地下墳墓の間を行き来する。
レベル:1
XP:100
複雑度: 1（3回の失敗する前に4回成功しなければならない）
主要技能:〈知覚〉、〈自然〉、〈持久力〉
特殊: PCたちがブリンドルからリーヴェンロアへ、リーヴェンロアからブリンドルへと往復した場合、彼らが同じ道を辿るごとにすべての判定に＋2のボーナスが加算される。

〈知覚〉（難易度 20）:君は近道に気付く。この判定成功そのものはチャレンジの成功には数えないが、パーティーの他のメンバー個々に対して、チャレンジのために行なわれる次の〈持久力〉あるいは〈自然〉の判定に＋2のボーナスを与える。個々のキャラクターがこの判定を試みる（あるいは、他のキャラクターの〈知覚〉判定に援護する）ことができるのは1回に限られる。この判定に失敗しても技能チャレンジの失敗には数えない。

〈自然〉（難易度 12）:君は道を外れることなく、山岳地帯によくある危険を回避する（最大3回まで）。一連のチャレンジの中で2回この判定に失敗すると、パーティーはひどく道に迷ってしまい、道に戻るまでに底力を1失った上、1時間余分に歩かねばならなくなる。この判定には1度に2名までのキャラクターが援護を行なうことができる。

〈持久力〉（難易度 10）:キャラクター全員が〈持久力〉判定を行ない、自然環境に晒されたり、足首を捻ったり疲弊したりといった肉体的な苦痛を被ったりといった野外の旅の厳しさに耐えられたかどう

かを決定する。個々の判定の成功は、チャレンジの成功としてカウントする（最大3回まで）。全員が失敗した場合、パーティーのメンバーは回復力 1 回分を失い、さらにチャレンジを 1 回失敗したものとしてカウントする。その上で全員が再度〈持久力〉判定を行なわねばならない。このチャレンジの一環として〈持久力〉判定を行なう際、個々のキャラクターは他のキャラクターのうち 1 名に対してのみ、援護を行なうことができる。

成功：PC たちは 8 時間後に、無事ブリンドルあるいはリーヴェンロアに到着する。

失敗：下の表をロールし、指示されたモンスターとの戦闘遭遇を開始すること。モンスターを倒した後、PC たちは目的地にたどり着くまで、再度チャレンジを行なわねばならない。

野外の遭遇

d%	モンスター
01〜10	2 体のクルーシクの成体 2 体のクルーシクの子供
11〜20	3 体のフェイ・パンサー
21〜30	3 体のレイジ・ドレイク
31〜40	1 体のヴァイン・ホラー、3 体のスタージ
41〜50	3 体のダイア・ウルフ
51〜60	3 体のデスジャンプ・スパイダー
61〜70	5 体のハイエナ
71〜80	1 体のケイヴ・ベア
81〜90	2 体のダイア・ボア
91〜100	3 体のヒポグリフ