

リーヴェンロア

シンルースは一大軍勢を結集し、己の封土を築きたいと望んでいた。が、それには司令部となるべき拠点が必要であることも、彼は承知しており、そのような場所を探していた。リーヴェンロア城の地下墳墓を発見した時、シンルースはこここそが自分たちの出発の地として相応しいと考えた。そしていずれ、必要に応じてここを広げることになるだろう、と。そこで彼はこの場所を整え、ここで出会ったものと必要に応じて同盟するという活動を開始した。

城とその地下墳墓は、遙か昔、(ここで生き、そして滅びた)リーヴェンロア家の居城であり、一族の墓地であった。それ以外の地元の名士たちも、この地下墳墓をリーヴェンロア家と同様に使用していた。これらの名士一族と、そしてリーヴェンロア家には共通点が多々あったが、今となっては彼らについてわかることはただひとつである。地下墳墓を通ればわかることだが、それは、彼らがヴェクナを崇拝していたということである。そして今や、城とその地下墳墓には、遙か昔に城を建てた人々には思いも寄らなかったであろう多種多様なものたちが住み着いているのである。

一般的なダンジョンの構成

リーヴェンロアの地下墳墓の建造に要した期間は 10 年以内であり、そのためこの地下墳墓の建築様式はおどろくほど一貫していてブレがない。

扉:扉には鍵はかかっていないが、どちらの側からも開けることができる単純な滑り錠で止められている。この扉は、先祖のもとを訪れる者たちのプライバシーを守るためだけに存在するものに過ぎない。墓荒らし(マグマ・クロウ、エヴィストロ、そして少なくともある種のアンデッドなどは必ずやってくる)対策のために存在する扉は、これと比べると非常に危険なものになっている。扉は内外どちらにも開くスイング・ドアであり、音を遮断する効果は通常の扉よりも高い。扉越しの聞き耳のためのすべての判定の難易度(『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.37 に記載)は、通常の場合よりも 5 高くなる。

床:床は砂岩の板石でできている。地下墳墓の湿気のせいで多少滑りやすいが、危険なほどではない。

天井:太い木製の梁が天井を支えている。ほとんどは、壁際で床から 10 フィート、部屋の中央で床から 15 フィートの高さとなっている。

棺:多くの部屋に石造りの棺が安置されている。ほとんどに家の名前が彫り込まれており、そこに記された享年から、

この棺の主はいずれも 300 年ほど昔に葬られたものであることがわかる。いくつかの棺には死者の姿が彫刻で現されており、そうでないものには抽象的な装飾が施されている。石棺の中の骨は湿気のためにカビが生えており、埋葬された際に着せられていたであろう装束も朽ちて久しくなっている。石棺の蓋をこじ開けるには難易度 20 の[筋力]判定に成功せねばならない。2名までのPCが蓋を開けようとする試みに対して援護を行なうことができる。

アルコーヴ:壁のくぼみに遺骸を葬るのも、この地下墳墓内ではよく見られる様式である。死者の骨の状態は、石棺の中のものと同じく酷いものである。アルコーヴの奥行きはそれぞれ 2~3 フィートである。時おり、壁の同じ部分に、3つのアルコーヴが(それぞれ高い位置、中くらいの位置、低い位置に)作りつけられている場合がある。

階段:階段はすべて移動困難な地形である。8 番の部屋と 9 番の部屋を繋ぐ鉄製の螺旋階段を除き、すべての階段は砂岩の板石で作られている。

リーヴェンロア概観

現在の地下墳墓の住民はシンルースの一党で、彼らはここに棲み着いてはいても、この場所を丁寧に取り扱おうとは思っていない。ここに新たに囚人たちが加わったので、以下に述べるエリアの一部は牢獄として使用されている。

1. 繋がれざる炎の間

部屋 1:鉄の扉が地下墳墓の他のエリアとこの部屋を隔てており、4 体の護衛がこの場所を守っている。

戦術的遭遇:『繋がれざる炎の間』(中編 p.5)

2. ゴブリンどものねぐら

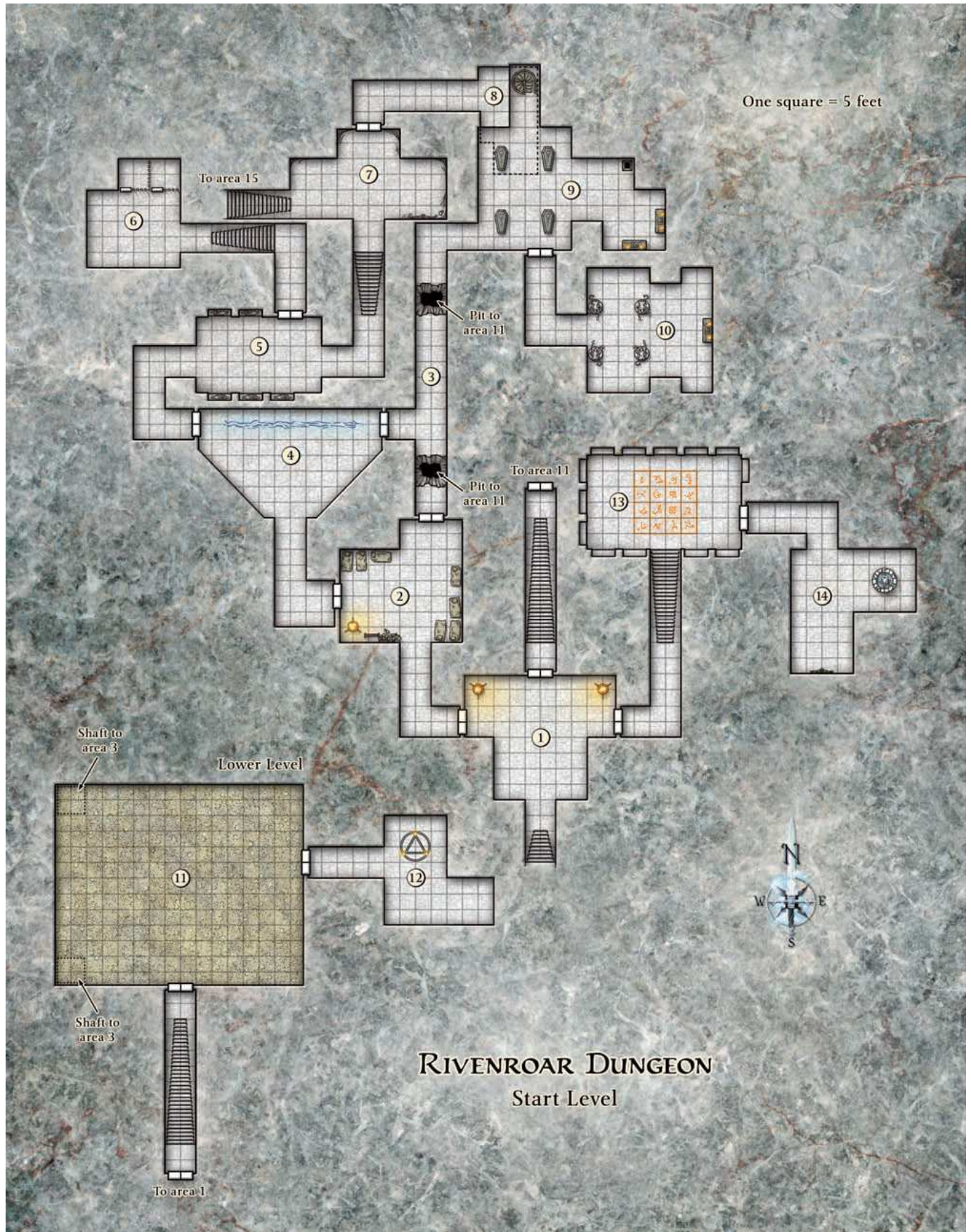
部屋 2 および 3:部屋 2 はホブゴブリンどもの居室となっている。また、ここからのびる廊下を辿って行けばこの階層のほとんどすべての場所に行ける。このエリアには 7 体のクリーチャーがいる。

戦術的遭遇:『ゴブリンどものねぐら』(中編 p.7)

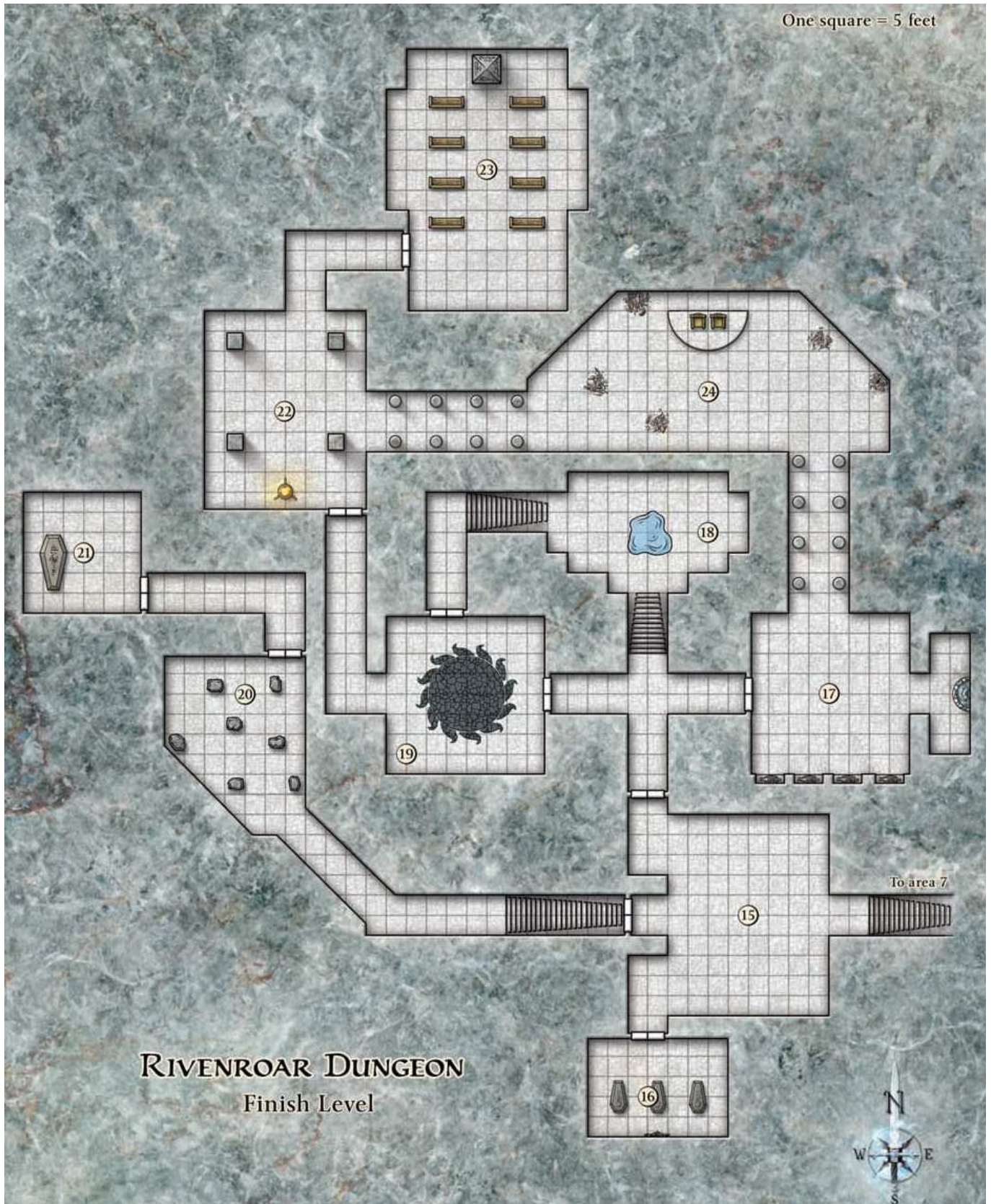
3. ポータルの間

部屋 4:この部屋にあるポータルはたまにクリーチャーをこの部屋に通すことがある が、これは一方通行のポータルなのである。この部屋の中には 1 体のオーカー・ジェリーと 2 体のスペクターがいる。

戦術的遭遇:『ポータルの間』(中編 p.9)



One square = 5 feet



4. フォン・ウルシュタットの霊廟

部屋 5 および 6: この霊廟にはアルコーヴがあり、フォン・ウルシュタット一族の死者が葬られている。さらに驚いたことに、ここには 2 体のマグマ・クローと 2 体のノームもいる。囚人: セルタニアン。

戦術的遭遇: 『フォン・ウルシュタットの霊廟』(中編 p.10)

5. 蜘蛛の糸の踊り場

部屋 7: ここにはエターキャップどもが潜んでいる。囚人: ここにはカーテニクスの亡骸がある。

戦術的遭遇: 『蜘蛛の糸の踊り場』(中編 p.12)

6. リーヴェンロアー族の霊廟

部屋 8 および 9: ホブゴブリンどもは(護衛のドレイクとともに)部屋 8 に住んでいる。部屋 9 は部屋 8 の下層にあり、祭壇や石棺、碑文などがある。

戦術的遭遇: 『リーヴェンロアー族の霊廟』(中編 p.13)

7. フレスコ画の間

部屋 10: この独立した部屋にはダイア・ラットとノームが何体かずついる。石像がいくつかあり、それはディスプレイサー・ビーストをかたどったものである。囚人: ミルタラ。ミルタラは硬直しかかっており、正気づかせるには特に注意しなければならない(コラム参照)。

戦術的遭遇: 『フレスコ画の間』(中編 p.16)

ミルタラに口を開かせる

ミルタラに知っていることを話させるには、それ以外のことで、とにかく何か言葉を口にさせるには、大変な努力を要する。

レベル: 1

XP: 100

複雑度: 1 (3 回失敗する前に 4 回成功しなければならない)

主要技能: はったり、交渉、威圧、看破
はったり (難易度 15): 君はミルタラを騙して、自分がブリンドルでの彼女の知り合いであると思込ませる。PC たちがこの方法で成功できるのは 1 回に限られる。

交渉 (難易度 15): 君はもう彼女は安全であるとミルタラを説き伏せ、閉じこもった殻から出てこさせる。

看破 (難易度 10): 君はミルタラが何らかの酷い精神的外傷を負っていることに気づく。よって、このチャレンジの間じゅう、交渉判定に +2 のボーナスが加算される。PC たちがこの方法で成功できるのは 1 回に限られる。

威圧 (難易度 15): 君は、協力しなかったらどうなるかわかっているだろうなと言って(直接的ある

いは間接的に)ミルタラを脅す。失敗するとこの方法での判定はできなくなり、このチャレンジの間じゅう、他の判定は -2 のペナルティを負う。

成功: ミルタラは PC たちに知っていることを話す。詳細は P.6 参照。

失敗: ミルタラはおとなしく PC たちについてくるが、何ひとつ口をきかない

8. キノコの間

部屋 11 および 12: この部屋の中には様々な種類のキノコが生えており、2 体のレイジ・ドレイクがここを守っている。囚人: ゼリクサ。

戦術的遭遇: 『キノコの間』(中編 p.17)

9. フォン・ジャラックの霊廟

部屋 13 および 14: まず目に付くのは床の罫と、複数のスウォームである。部屋 14 はルーンで飾られている。2 体のニードルファング・ドレイクと 1 体のノームがこの部屋を守っている。囚人: アドロンシウス。

戦術的遭遇: 『フォン・ジャラックの霊廟』(中編 p.19)

10. フォン・エイドレッツ=コーシンの霊廟

部屋 15 および 16: ホブゴブリンどもが、部屋 16 へと続く部屋 15 を守っている。部屋 16 には 1 体のゴブリンと 2 体のスピitting・ドレイクがいる。囚人: ジャリッサ。

戦術的遭遇: 『フォン・エイドレッツ=コーシンの霊廟』(後編 p.1)

11. 儀仗兵の霊廟

部屋 17、18 および 19: 部屋 17 にはアルコーヴがぎっしりとつくりつけられている。部屋 18 には念視用のプールでもある噴水があり、少年の囚人、チュランがいる。部屋 19 には日輪模様のモザイク画が描かれている。3 つの部屋の間を 2 体のゲールと 2 体のゾンビが行き来している。囚人: チュラン。

戦術的遭遇: 『儀仗兵の霊廟』(後編 p.3)

12. シンルースの居室

部屋 20 および 21: シンルースはふたつの部屋のうちどちらかにいる。部屋 20 にはメンヒル(柱状巨石)が、部屋 21 には石棺がある。シンルースはドラゴンの前立てのついた胄とガントレットをこの部屋に持ち込んでいる。

戦術的遭遇: 『シンルースの居室』(後編 p.5)

13. 霊廟の守護者の間

部屋 22: 部屋の中の四角い牢獄の中にはエヴィストロが閉じ込められている。また、数体のワーラットもいる。

戦術的遭遇: 『霊廟の守護者の間』(後編 p.7)

14. オベリスクの寺院

部屋 23:部屋の北端にはルーンでびっしりと覆われたオベリスクが立ち、それと向かい合うようにして会衆席が数列並んでいる。この部屋で侵入者を見張っているのは1体のノームと数体のワーラットである。この部屋ではロングソード、3枚の盾、そして戦旗が見つかる。

戦術的遭遇:『オベリスクの寺院』(後編 p.8)

15. リーヴェンロア城主の謁見の間

部屋 24:この部屋の北側の壁沿いには2つの玉座があり、ひとつには肉のついた死体が、ひとつには骸骨が座っている。PCたちはここで数体のスケルトン及び1体のワイトと戦うことになる。

戦術的遭遇:『リーヴェンロア城主の謁見の間』(後編 p.10)

冒険の結末

囚われた人々を自由の身にし、奪われた骨董品を取り戻すと、PCたちはブリンドルまでの最後の道程を辿り、報酬を要求する。囚われていた人たちのほとんどが殺されていたというのでもない限り、町じゅうがPCたちの成功を喜び、戦勝記念ホールで盛大なパーティーを開いて彼らを讃える。大規模な儀式が執り行われ、骨董品たちは大ホールの壁のもとあった位置にそれぞれ戻される。

しかし、シンルースの手紙の一件がある以上、PCたちに与えられるのは小休止のみである。華やかな話に目がくらんだひと群のホブゴブリンを遙かに上回る何かがこの事件の背後にいるのは確実である。そして、強力な死霊術の魔法が存在していた以上、リーヴェンロア城には何か隠された歴史があるに違いない。これらのことは本シナリオで扱うものではないが、『リーヴェンロア城の虜』を救出した英雄たちの今後の冒険を豊かに彩るものとなるだろう。

XP および財宝記録紙

『リーヴェンロア城の虜』における進捗を記録するのに、上記のチャートを使用すること。そうすることでマイルストーン/アクション・ポイント、そして君が渡した報酬(XP 及び財宝類)を記録することができる。PCたちが大休憩を取った場合はXPの欄に印をつけておくこと。そうすれば、いつアクション・ポイントを与えればよいかははっきりする。

繋がれざる炎の間

遭遇レベル 1(550XP)

セットアップ

この遭遇はかなり直裁な戦闘である。

ホブゴブリンの兵士(H) 2体

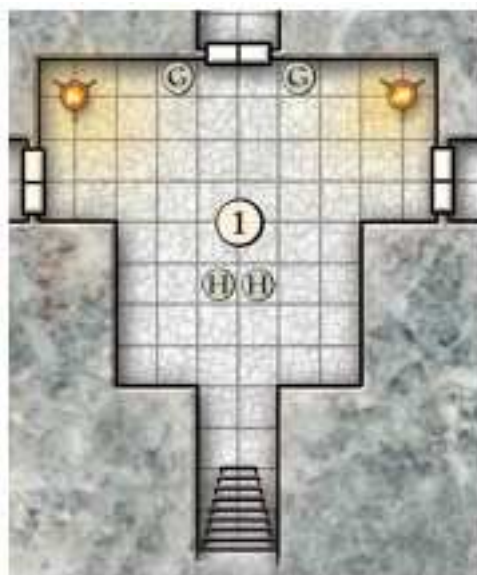
ゴブリンの狙撃手(G) 2体

PCたちが地下墳墓に足を踏み入れたら、以下の文章を読み上げること:

湿っぽくて薄ら寒い部屋の中央では、ホブゴブリンが2体フレイルを携えて身構えています。北側の壁の両開きの扉の両脇には火鉢が据えられています。扉の前にはゴブリンが2体、クロスボウを手に立っています。

受動 知覚 の値が 15 以上のキャラクターがいた場合、以下の文章を読み上げること:

あなたはごく細い溝が火鉢の下から南の壁へと延びているのに気付きます。



戦術

ホブゴブリンたちは狙撃手たちを隠すように立っている。狙撃手の一人が1回のマイナー・アクションとして正面の扉のうち1枚を開け、火鉢が動き始めるようにする。モンスターどもは全員、炎の塊を避けるにはどうすればよいか知っている。

ヒット・ポイントが5以下になると、ゴブリン類たちは一番手近な出口から逃げ出し、隣の部屋に危険を知らせ、他の仲間と合流し、その日のうちは仲間たちと一緒にいる。

ゴブリンの狙撃手(G) 2体 レベル2 砲撃役

小型・自然・人型(ゴブリン) XP 各 125

イニシアチブ: +5 感覚: 知覚 +2; 夜目

HP: 31; 重傷値: 15

AC16; 頑健 12、反応 14、意志 11

移動速度 6: ゴブリン・タクティクスも参照

M ショート・ソード(標準; 無限回) [武器]

+6 対 AC; 1d6 + 2 ダメージ

r ハンド・クロスボウ(標準; 無限回) [武器]

射程 10 / 20; +9 対 AC; 1d6 + 4 ダメージ

スナイパー / 狙撃

ゴブリンの狙撃手が隠れている状態で行なった攻撃がミスした場合、隠れた状態は継続する。

戦術的優位

ゴブリンの狙撃手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。

属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

技能: 隠密 +12、盗賊 +12

【筋】14(+3) 【敏】18(+5) 【判】13(+2)

【耐】13(+2) 【知】8(±0) 【魅】8(±0)

装備品: レザー・アーマー、ショート・ソード、ハンド・クロスボウとボルト 20

ホブゴブリンの兵士(H) 2体 レベル3 兵士役

中型・自然・人型 XP 各 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(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・レジリヤンス / 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ブ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

このエリアの情報

明るさ: 火鉢は半径 10 マスの範囲に明るい照明を提供している。

火鉢: この部屋の扉のどれか 1 枚が開くと、火鉢は床に切られた溝に沿って南北に移動し始める。火鉢はイニシアチブ値 10 で移動し、イニシアチブ値 0 で一方の火鉢から他方に向けて炎の塊を飛ばす。炎それ自体は罠ではない。これのそもそもの目的は、一族のものに強い印象を与え、敬意を払わせることであつた。

イニシアチブ値 10 で火鉢はそれぞれ南へ 1 マス移動する。進んだ先にクリーチャーがいた場合、火鉢は +5 対“頑健”の攻撃を行なう。火鉢がヒットした場合、クリーチャーは 1 マス押しやられる。ミスした場合はどちらの火鉢もこのターンは移動しない。火鉢は南の壁に到達してしまうと、今度は 1 マスずつ北に移動し始める。

イニシアチブ値 0 で、火鉢は一方から他方へと炎の塊を飛ばす。左右の火鉢は交互に炎を飛ばしあう。それは炎の通り道にいるクリーチャーに対する攻撃として扱う(+5 対“反応”)。ヒットすると 1d6 の[火]ダメージを負う。

扉: 閉じた鉄の扉には掛け金はかかっているが、鍵はかかっていない。西の扉には、“フォン・ウルシュタットへ”と記された飾り額がかかっている。同様に北側には“リーヴェンロアー族へ”、東側には“フォン・ジャラックへ”と記されている。

ゴブリンどものねぐら

遭遇レベル 1 (500XP)

セットアップ

部屋2はホブゴブリンどもの居室となっており、部屋3は中央廊下で、ここを通ればこの層のほとんどあらゆる場所に行けるようになっている。

ホブゴブリンの兵士(H) 1体
ゴブリンの狙撃手(G) 2体
ホブゴブリンの下級兵(R) 4体

遭遇開始時、ホブゴブリンどもは部屋2で固まっており、ゴブリンどもは部屋3にいる。

PCたちが南の入り口まできたら、以下の文章を読み上げること:

L字型の部屋の北側と西側には扉があります。怒り狂ったホブゴブリンの集団が部屋のほぼ中央にいます。部屋の隅には寝具や袋があり、火鉢の傍には肉を炙るための台が据えられています。

天上の狭い割れ目から、火鉢の煙が外に流れ出しています。

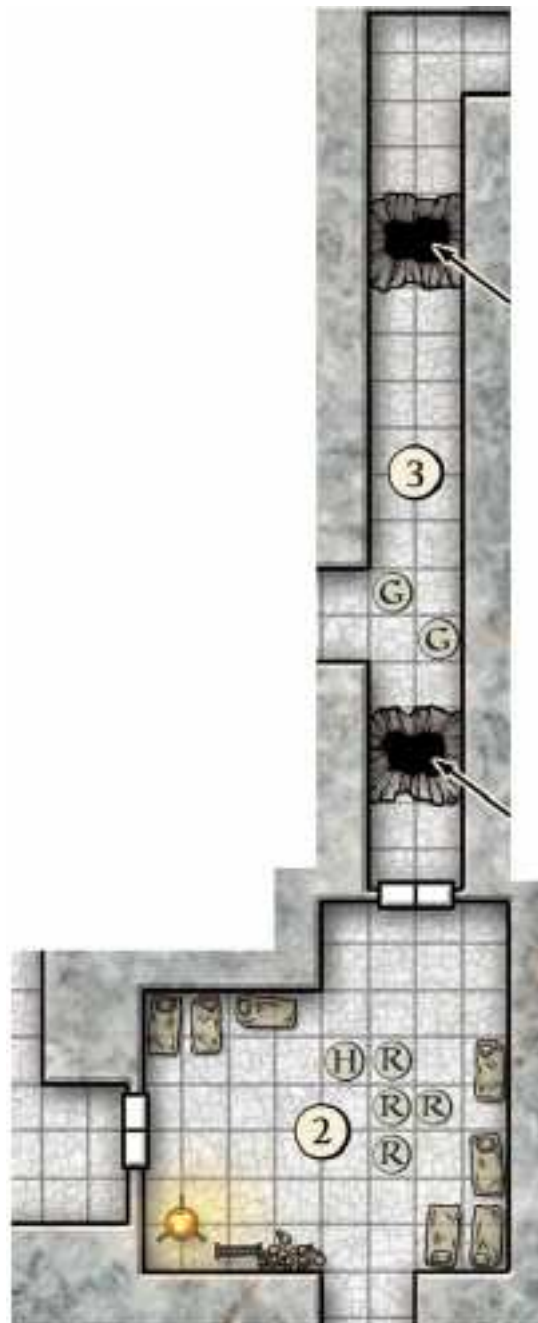
PCたちが部屋3にたどり着いたら、以下の文章を読み上げること:

暗闇の中を廊下は北へと伸びています。床には廊下の幅いっぱい、10フィート先まで縁がぎざぎざになった穴が開けています。2本のロープが天井から穴の中へと垂れ下がっています。

戦術

ホブゴブリンどもは数の優位に任せてPCたちを取り囲もうとする。ゴブリンどもも乱闘に参入してくる。2ラウンド目の開始前にゴブリンのイニシアチブをロールすること。

ホブゴブリンどもは殺されるまで戦うが、ゴブリンどもはヒット・ポイントが10以下になったところで部屋3を通過して北へと逃げ出し、10分間のうちに部屋8、9および10に警告する。ゴブリンの狙撃手どもは部屋3の落とし穴を越えて移動するのに、穴を跳び越すかロープを使用する。



ホブゴブリンの下級兵(R) 4体 レベル3 雑魚
中型・自然・人型 XP 各 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・リジリヤンス(即応・対応、ホブゴブリンの下級兵がセーブを行なえる効果を受けたとき; 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、ゴ布林語

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

ゴブリンの狙撃手(G) 2体 レベル2 砲撃役

小型・自然・人型(ゴ布林) XP 各

125

イニシアチブ: +5 感覚: 知覚 +2; 夜目

HP:31; 重傷値:15

AC16; 頑健 12、反応 14、意志 11

移動速度 6: ゴ布林・タクティクスも参照

M ショート・ソード(標準; 無限回) 【武器】

+6 対 AC; 1d6 + 2 ダメージ

r ハンド・クロスボウ(標準; 無限回) 【武器】

射程 15 / 30; +9 対 AC; 1d6 + 4 ダメージ

スナイパー / 狙撃

ゴブリンの狙撃手が隠れている状態で行なった攻撃がミスした場合、隠れた状態は継続する。

戦術的優位

ゴブリンの狙撃手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。

ゴ布林・タクティクス / ゴ布林戦法(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)

ゴ布林は 1 マスシフトする。

属性:悪 言語:共通語、ゴ布林語

技能:隠密 +12、盗賊 +12

【筋】14(+3) 【敏】18(+5) 【判】13(+2)

【耐】13(+2) 【知】8(±0) 【魅】8(±0)

装備品:レザー・アーマー、ショート・ソード、ハンド・クロスボウとボルト 20

ホブゴブリンの兵士(H) 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(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。

ホブゴ布林・リジリヤンス / ホブゴ布林のしぶとさ(即応・対応、ホブゴ布林の兵士がセーブを行なえる何らか

の効果を受けたとき; 遭遇毎)

ホブゴ布林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

ホブゴ布林の兵士は、少なくとも 1 体の味方のホブゴ布林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、ゴ布林語

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

このエリアの情報

明るさ: 部屋 2 の火鉢は半径 10 マス以内に明るい照明を提供する。部屋 3 には、PC たちが携帯しているもの以外に光源となるものはない。

落とし穴: 部屋 11 に続く高さ 20 フィートの縦穴(2d10 ダメージ)である。難易度 10 の 運動 判定に成功するか(助走しなかった場合、難易度は 20 となる)、難易度 12 の 軽業 判定に成功すれば(この場合はロープを振り子のように使う)穴を跳び越すことができる。ゴ布林どもは助走をつけられた場合は難易度 10 の 運動 判定を試み(+3)、助走ができなかった場合は難易度 12 の 軽業 判定を試みる(+5)。

ポータルの間

遭遇レベル 2(650XP)

セットアップ

この部屋は、大昔にあったとある城からの時空を超えた一方通行のポータルの目的地となっている。時おり、モンスターどもがポータルを抜けてやってくる。

オーカー・ジェリー(O) 1体
スペクター 2体

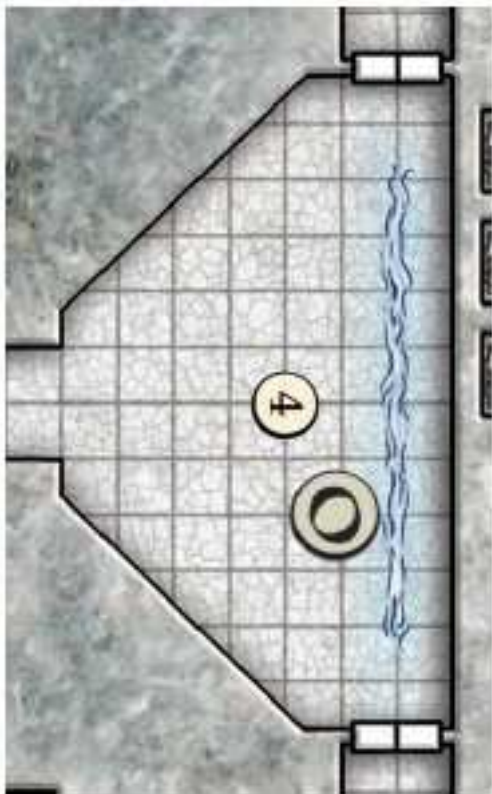
この遭遇は、PC たちが城の図を調べようとして室内に数分間足を止めない限り発生しない。

PC たちが部屋に入ってきたら、以下の文章を読み上げること:

部屋の中央に掛けられた絵には、ちかちかと瞬く、沼の中の不気味な城の図が描かれています。

PC たちが1ラウンド以上にわたって絵を調べていた場合、以下の文章を読み上げること:

ぬるぬるしたクリーチャーが絵の中から滑り出してきた、あなたがたに襲い掛かってきます。



戦術

オーカー・ジェリーは、誰かが絵を調べているのに感づくと、ポータルから滑り出してくる(ホブゴブリンどもは、さんざん酷い目に遭った挙句、この部屋は大急ぎで走り抜けなければならないということを学んでいる)。スペクターは日和見主義者で、オーカー・ジェリーと一緒に戦おうとはしない。スペクターのイニシアチブは 3 ラウンド目の開始時にロールすること。彼らは背後から攻撃を仕掛けてくる。

クリーチャーはどれも倒されるまで戦うが、PC たちを追いかけて部屋の外に出てくることはない。いったん出てきたオーカー・ジェリーが死んで、少なくとも 1 時間が経過すると、別のオーカー・ジェリーが絵のポータルを抜けてやってくる。

オーカー・ジェリー(O) レベル3 精鋭 暴れ役
大型・自然・野獣(盲目、ウーズ) XP300

イニシアチブ: ±0 感覚: 知覚 +2; 擬似視覚 10、振動感知 10

HP: 102; 重傷値: 51; 下記のスプリットも参照のこと。

AC18; 頑健 16、反応 14、意志 14

完全耐性: [凝視]; 抵抗: [酸]5

セービング・スロー: +2

移動速度 4; フローイング・フォームも参照のこと。

アクション・ポイント: 1

M 叩きつけ(標準; 無限回) [酸]

+8 対 AC; 2d6 + 1 ダメージ、および 5 の継続的な[酸]ダメージ(セーブ・終了)。

フローイング・フォーム / 流動形態(移動; 無限回)

オーカー・ジェリーは 4 マスまでのシフトを行なうことができる。

スプリット / 分裂(即応・対応、初めて重傷になった時; 遭遇毎)

オーカー・ジェリーは 2 つに分裂する。分裂後の個体は、それぞれが分裂前のヒット・ポイントに等しい値のヒット・ポイントを有する。分裂前にオーカー・ジェリーが受けていた降下は、1 体目にのみ適用され続ける。オーカー・ジェリーを重傷にした攻撃が、そのヒット・ポイントを 0 にした場合、オーカー・ジェリーはスプリットを使用できない。遭遇が終了した時点で分裂したオーカー・ジェリーが 2 体ともに生きていたなら、その 2 体は融合してもとの 1 体のクリーチャーに戻る。

属性: 無属性 言語:

【筋】13(+2) 【敏】8(±0) 【判】12(+2)

【耐】11(+1) 【知】1(-4) 【魅】1(-4)

スペクター 2体 **レベル4 奇襲役**
中型・シャドウ・人型(アンデッド) **XP各175**

イニシアチブ: +8 **感覚:** 知覚 +6; 暗視
スペクトラル・チル / 亡霊の悪寒(冷氣): オーラ 1; 範囲内の敵はすべての防御値に -2 のペナルティを受ける。
HP: 30; **重傷値:** 15

AC: 16; **頑健:** 16, **反応:** 16, **意志:** 17

完全耐性: [病気], [毒]; **抵抗:** [死霊] 10, 非物質; **脆弱性:** [光輝] 5

移動速度: 飛行 4(ホバリング); 位相変化

M スペクトラル・タッチ / 亡霊の接触(標準; 無限回) [死霊]

+7 対“反応”; 1d6 + 2 の[死霊]ダメージ。

C スペクトラル・バラージ / 霊気の爆発(標準; 再チャージ

5 6) **[幻][精神]**

近接爆発 2; 敵を目標とする; +7 対“意志”; 2d6 + 2 の[精神]ダメージ、および目標は伏せ状態となる。

インヴィジビリティ / 不可視化(標準; 無限回) [幻]

スペクターは自分が攻撃を行なうか、敵の攻撃がヒットするまで不可視状態になる。

属性: 混沌にして悪 **言語:** 共通語

技能: 隠密 +9

[筋] 10(+2) **[敏]** 15(+4) **[判]** 8(+1)

[耐] 13(+3) **[知]** 6(±0) **[魅]** 15(+4)

このエリアの情報

明るさ: ポータル自身が光を放っており、5 マス以内の範囲に明るい照明を提供している。

ポータル: このポータルは、かつてリーヴェンロアと同盟を結んでいたとある遠くの城と繋がっていたもので、絵がきらめくごとにパチパチと音を立てている。この絵は幻影で、そこに何もなにかのように通り抜けることができる。が、オーカー・ジェリーが滑り出してきて始めて PC たちにはわかることだが、これは一方通行のポータルなのである。

フォン・ウルシュタットの霊廟

遭遇レベル 2(600XP)

セットアップ

シンルースの手下のノームどもは、部屋 5 と部屋 6 の間の扉を開けっ放しにしておくと、数秒で 2 体のマグマ・クローがやってくることを知っている。これはおそらく墓荒らし対策のためのものだろう。

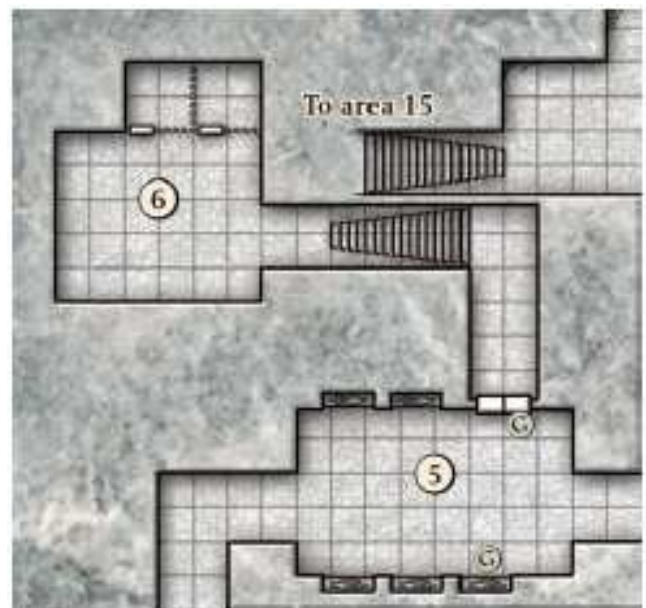
マグマ・クロー 2体

ノームの忍び(G) 2体

ノームどもがマグマ・クローを召喚したところで遭遇開始となる。

PC たちが部屋の中央までやってきたところで、以下の文章を読み上げる:

北側の扉のうち 1 枚がバタンと開きます。けれど、何ものが入ってくる様子もありません。が、数秒が経過したところで、燃え盛る炎のようなクリーチャーが 2 体現れます。部屋はたちまちのうちに暑く、息苦しく 危険な状態になります。



戦術

1 体のノームが北側の扉の影に隠れ、侵入者の接近を待ち受けてマグマ・クローを召喚しようとしている。PC たちが戦闘に入ると、ノームどもはこっそりとその背後に回り、弱そうなキャラクターに攻撃を仕掛ける。

マグマ・クローは倒されるまで戦うが、部屋 5 から出ようとはしない。ノームのほうは、ヒット・ポイントが 10 を下回ると、部屋 7 のエターキャップに合流しようとする。

ノームの忍び(G) 2体 **レベル2 奇襲役**
小型・フェイ・人型 **XP各125**

イニシアチブ: +8 感覚: 知覚 +2; 夜目

HP: 34; 重傷値: 17

AC16; 頑健 14、反応 14、意志 12

移動速度 5

M **ウォー・ピック** (標準; 無限回) **【武器】**

+7 対 AC; 1d8 + 3 ダメージ (クリティカル 1d8 + 11 ダメージ)

r **ハンド・クロスボウ** (標準; 無限回) **【武器】**

射程 10 / 20; +7 対 AC; 1d6 + 3 ダメージ

戦術的優位

ノームの忍びは自分が戦術的優位を得ている目標に対する近接攻撃あるいは遠隔攻撃において、追加で 1d6 ダメージを与える。

フェイド・アウェイ / 幻のごとく消える (即応・対応、どんな原因によるものであれノームの忍びがダメージを受けた時; 遭遇毎) **【幻】**

ノームの忍びは攻撃を行なうか自分の次のターンが終了するまでの間、不可視状態になる。

とっさの隠れ身

遭遇の開始時、イニシアチブ判定をロールする際に遮蔽または視認困難を得ているなら、ノームは 1 回のフリー・アクションとして 隠密 判定を行なうことができる。成功すれば、ノームは存在を気付かれずにすむ。

影からの奇襲

ノームの忍びが隠れている状態から 1 回の近接または遠隔攻撃を行なってミスした場合、依然として隠れたままでいられる。

属性: 無属性 **言語:** 共通語、エルフ語

技能: 隠密 +11、盗賊 +9、魔法学 +10

【筋】 8(±0) **【敏】** 17(+4) **【判】** 12(+2)

【耐】 16(+4) **【知】** 14(+3) **【魅】** 13(+2)

装備品: レザー・アーマー、ウォー・ピック、ハンド・クロスボウとボルト 20

マグマ・クロー 2体 **レベル4 暴れ役**
中型・元素・魔獣([土][火]) **XP各175**

イニシアチブ: +3 感覚: 知覚 +7

HP: 64; 重傷値: 32

AC16; 頑健 16、反応 14、意志 13

完全耐性: [石化]; **抵抗:** [火]10、非物質; **脆弱性:** [冷気] (マグマ・クローの次のターンの終了時まで減速状態になる)

移動速度 飛行 4 (突撃時は 8)

M **クローノ爪** (標準; 無限回) **【火】**

+7 対“AC”; 1d6 + 4 ダメージおよび 1d6 の[火]ダメージ。

m **スピーー・ラヴァ / 溶岩噴出** (標準; 無限回) **【火】**

+5 対“反応”; 目標は 5 の継続的な[火]ダメージを負い、動けない状態になる (セーブ・両方とも終了)。

属性: 無属性 **言語:** プライモディアル

技能: 隠密 +8、持久力 +9

【筋】 18(+6) **【敏】** 12(+3) **【判】** 11(+2)
【耐】 14(+4) **【知】** 2(-2) **【魅】** 6(±0)

このエリアの情報

明るさ: 光源となるのはマグマ・クローが発する光のみである。これは 10 マスの範囲に明るい光を放射する。

牢獄: 難易度 15 の 盗賊 判定で鍵を開けることができる。また、忍びが持っている鍵を使用してもよい。

アルコーヴ: 部屋の南北のアルコーヴには、かつてこの地方の名士であったフォン・ウルシュタット一族の遺骨が納められている (難易度 15 の 歴史)。東側の壁には“フォン・ウルシュタット万歳! 栄光とともに昇り往け!”と大書され、西側の壁の埃をかぶったフレスコ画には天馬を駆って雲間を往く人間の騎士たちの姿が描かれている。

アルコーヴの遺体のいくつかは副葬品とともに葬られている。財宝ユニット A および B を発見するためには 20 分かかる (ただしこの時間は宝探しをするものの人数で頭割りしてよい)。

囚人: 戦勝記念ホールの管理人、セルタニアンが牢獄の独房のひとつに閉じ込められている。セルタニアンについての詳細は P.5 参照。彼は戦勝記念ホールの宝物がどんな外見のものであったか知っており、また、ミルタラが下の階の螺旋階段に近い部屋に捕まっていることを知っている。

部屋 5 の北側の扉: この扉を数秒以上開けっ放しにしておくと、マグマ・クローが召喚される仕組みになっている。マグマ・クローはいったん召喚されると、1 日の間ここに留まる。いかなる場合でも、扉がマグマ・クローを召喚できるのは 1 日に 1 回のみに限られる。

蜘蛛の糸の踊り場

遭遇レベル 1 (550XP)

セットアップ

この部屋には一部移動困難な地形が含まれる。また、PC たちが衛兵隊長カーテニクスの亡骸を発見したときに別の囚人を連れていた場合、悲劇的なシーンが展開される可能性がある。

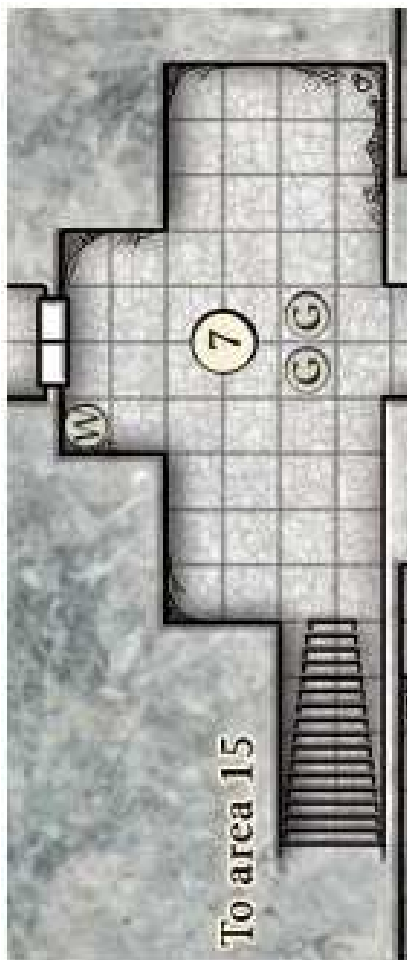
エターキャップの噛みつき兵(G) 2 体

エターキャップの蜘蛛の巣張り(W) 1 体

蜘蛛の巣張りは部屋の北西の隅に、2 体の噛みつき兵は中央近くにいる。

PC たちが部屋の中を見通せる位置に来たら、以下の文章を読み上げること:

この踊り場は蜘蛛の巣だらけで、あなたがたの足の下の床もべたついています。西へ伸びる階段を登り、階段を下りては南に向かい、北に行っては東へ曲がる、といった感じでずるずると部屋の中を歩き回っていた 3 体のエターキャップが、あなたがたのほうへ向かってきます。



戦術

蜘蛛の巣張りは、その糸でもってできるだけ多くの PC たちを動けなくするか、或いは動きを妨げようとする。一方噛みつき兵は目標と定めた相手に集中する。

エターキャップどもは 3 体のうち 2 体が倒されるまでは勇敢に戦う。1 体だけ生き残ったものはできるだけのことをして逃げようとするが、すぐ傍に傷ついた PC がいて、自分ひとりの力でもせめてこいつには復讐できそうだと思うような場合はその限りではない。

エターキャップの噛みつき兵(G) 2 体 レベル 4 兵士役
中型・自然・人型(蜘蛛) XP 各 175

イニシアチブ: +6 感覚: 知覚 +3

HP: 56; 重傷値: 28

抵抗: [毒] 10

AC 20; 頑健 17、反応 16、意志 15

移動速度 5、登攀 5(スパイダー・クライム); 下記のウェブ・ウォーカーも参照のこと。

M **グレートアックス**(標準; 無限回) **[武器]**

+9 対 AC; 1d12 + 5 ダメージ(クリティカル 1d12 + 17 ダメージ)。

m **スパイダー・バイト / 蜘蛛の噛みつき**(標準; 無限回)

[毒]

戦術的優位を得ている場合のみ使用できる; +9 対 AC; 1d6 + 4 ダメージ。攻撃がヒットした場合、エターキャップは同一の目標に対し二次攻撃を行なう。二次攻撃: +7 対“頑健”; 目標はエターキャップの次のターンの終了時まで朦朧状態となり、5 の継続的な[毒]ダメージを受ける(セーブ・終了)。

m **ウェブ・タングル / 蜘蛛の巣がらめ**(標準; 無限回)

+7 対“反応”; 目標は動けない状態になる(セーブ・終了)。

ウェブ・リーパー / 蜘蛛の巣地獄

エターキャップの噛みつき兵は拘束された状態かつ動けない状態のクリーチャーに対する攻撃ロールに +2 のボーナスを得、+2 の追加ダメージを与える。

ウェブ・ウォーカー / 蜘蛛の巣歩き

エターキャップは、スパイダー・ウェブが移動に与える効果およびスパイダー・スウォームによる移動困難な地形を無視することができる。

属性: 無属性 言語:

技能: 隠密 +9

[筋] 16(+5) **[敏]** 14(+4) **[判]** 13(+3)

[耐] 16(+5) **[知]** 5(-1) **[魅]** 11(+2)

装備品: レザー・アーマー、グレートアックス

エターキャップの蜘蛛の巣張り(W) レベル5 制御役
中型・自然・人型(蜘蛛) XP200

イニシアチブ: +4 感覚: 知覚 +9

HP:64;重傷値:32

AC18;頑健 17、反応 16、意志 16

抵抗:[毒]10

移動速度 5、登攀 5(スパイダー・クライム);下記のウェブ・ウォーカーも参照のこと。

M ロングスピア(標準;無限回) [武器]

間合い 12; +10 対 AC; 1d10 + 3 ダメージ。

m スパイダー・バイト(標準;無限回) [毒]

戦術的優位を得ている場合のみ使用できる; +10 対 AC; 1d6 + 3 ダメージ。攻撃がヒットした場合、エターキャップは同一の目標に対し二次攻撃を行なう。

二次攻撃: +8 対“頑健”; 目標はエターキャップの次のターンの終了時まで朦朧状態となり、5 の継続的な[毒]ダメージを受ける(セーブ・終了)

r ウェブ・ネット(マイナー1/ラウンド;無限回)

射程 5; +9 対“反応”; 目標は拘束された状態になる(セーブ・終了)。

a ウェブド・テレイン(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)。その区域は蜘蛛の巣で満たされ、遭遇終了まで移動困難地形とみなされる。

ウェブ・ウォーカー / 蜘蛛の巣歩き

エターキャップは、スパイダー・ウェブおよびスパイダー・スウォームによる移動に与える効果を無視できる。

属性:無属性 言語:

技能: 隠密 +9

【筋】16(+5) 【敏】14(+4) 【判】15(+4)

【耐】16(+5) 【知】5(-1) 【魅】13(+3)

装備品:レザー・アーマー、ロングスピア

このエリアの情報

明るさ: PC たちが携帯しているもののほかに光源となるものはない。

蜘蛛の巣: この部屋のマス目のうち約半分は蜘蛛の巣で覆われている(エターキャップ以外のクリーチャーにとっては移動困難な地形として扱う)。蜘蛛の巣のあるマス目に踏み込んだキャラクターは、難易度 10 の 運動 あるいは 軽業 判定に成功しなければならない。失敗すると、脱出アクションに成功しない限り動けなくなる。蜘蛛の巣のあるマス目は視認困難を提供する。

亡骸: カーテックスの亡骸が、蜘蛛の巣でぐるぐる巻きになって南東の壁にはりつけられている。彼の表情は苦痛のために歪み、眼球は飛び出している。

絹の袋: 部屋の南東の隅に袋がひとつ転がっている。中には財宝ユニット C およびレシディウムに混じって 100gp が入っている。

リーヴェンロアー族の霊廟

遭遇レベル 1(525XP)

セットアップ

ホブゴブリンのうち何体かは部屋 8 および部屋 9 に住み着いている。下層の部屋 9 は大きな霊廟になっている。2 つの部屋の住民は互いに他方の応援に駆けつけるので、PC たちはどちらにしる、2 階層ぶんの敵と戦わねばならなくなる。

ホブゴブリンの射手(A)	1 体
ホブゴブリンの下級兵(G)	4 体
ホブゴブリンの兵士(H)	1 体
ガード・ドレイク(D)	1 体

遭遇開始時、ホブゴブリンの兵士とガード・ドレイクは部屋 8 に、下級兵と射手は部屋 9 にいる。

PC が部屋 8 に入ったら、以下の文章を読み上げること:

床の上には毛皮と寝袋が広げられ、壁には袋や背負い袋がもたせかけてあります。1 体のホブゴブリンが立ちはだかり、その傍らには 1 体のガード・ドレイクがいます。精巧なつくりの鉄の螺旋階段が北側のアルコーヴから下っています。

PC が部屋 9 に入ったら、以下の文章を読み上げること:

部屋の中には、4 つの石棺に囲まれて 5 体のホブゴブリンが立っています。東側の小部屋には大理石の祭壇が 2 つあります。精巧なつくりの鉄の螺旋階段が北側のアルコーヴから上っています。そして部屋の北東の隅には穴が開いています。

戦術

ホブゴブリンもドレイクも階段を登りきる、あるいは降りきるには 2 ラウンドを要する。そのため、PC たちが最初に踏み込んだのがどちらの部屋であっても、3 ラウンド目には合流した敵と戦わねばならなくなる。

ドレイクは倒されるまで戦うが、ホブゴブリンはヒット・ポイントが 10 以下になり、数で PC たちに負けるようになると逃げ出す。彼らは可能そうであれば部屋 3 に続く出口に向かって逃げ出すが、それを PC たちにさえぎられた場合は部屋 7、5、4 および 2 に向かって逃げ出す。

ホブゴブリンどもは長いことゴミ捨て穴のあるこの部屋で生活してきたので、“それがそこにある”ことをほとんど忘れてしまっている。そして彼らは戦闘中には穴の縁から離れておかないと危ないということに気付けるほど賢いオツムは持ち合わせていない。

ホブゴブリンの下級兵(R) 4体 レベル3 雑魚
中型・自然・人型 XP 各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・リジリヤンス / 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ブ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

ホブゴブリンの弓兵(A) 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・リジリヤンス / 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ブ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。

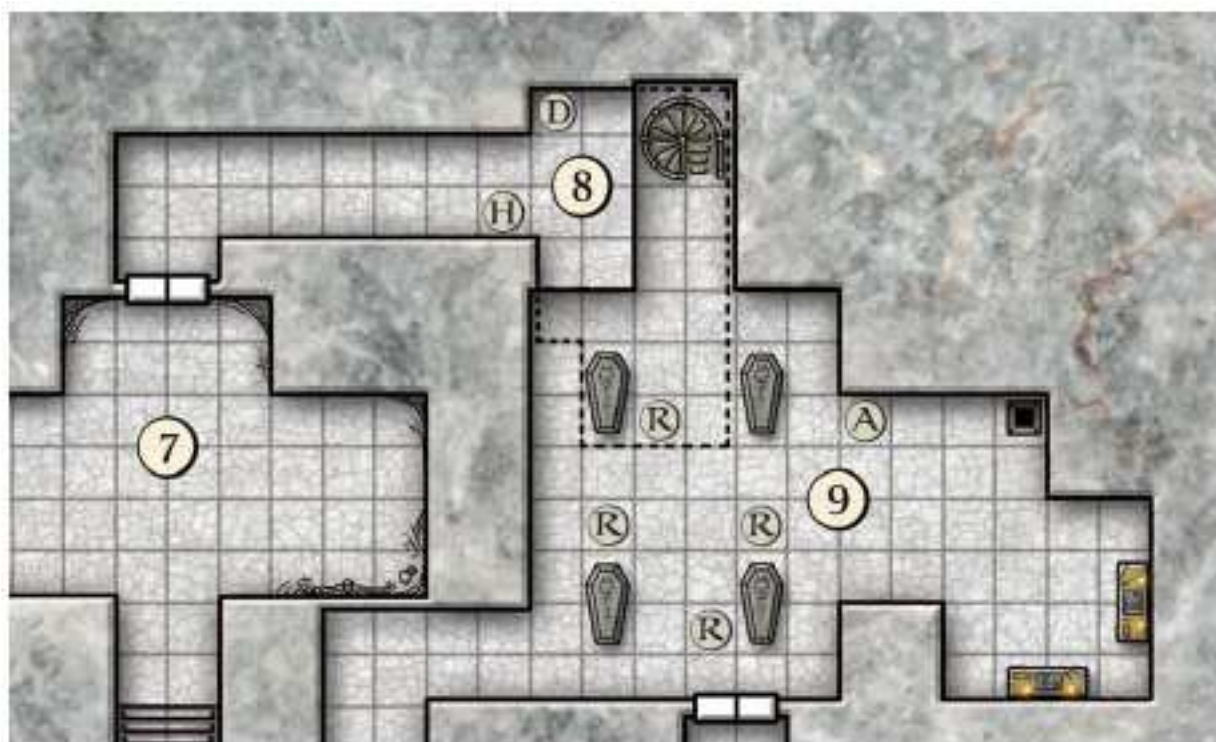
属性: 悪 言語: 共通語、ゴブリン語

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



ホブゴブリンの兵士(H) **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・リジリヤンス/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ブ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 回のセービング・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

ガード・ドレイク(D) **レベル2 暴れ役**
小型・自然・野獣(爬虫類) **XP125**

イニシアチブ: +3 感覚: 知覚 +7
HP: 48; 重傷値: 24
AC15; 頑健 15、反応 13、意志 12
完全耐性: [恐怖](2 マス以内に味方がいる場合のみ)
移動速度 6

M バイト/噛みつき(標準; 無限回)
+6 対 AC; 1d10 + 3 ダメージ、2 マス以内にドレイクの味方がいる場合、1d10 + 9 ダメージ。

属性: 無属性 言語:

【筋】16(+4) 【敏】15(+3) 【判】12(+2)

【耐】18(+5) 【知】3(-3) 【魅】12(+2)

このエリアの情報

明るさ: 部屋 9 の北西の隅にランタンがひとつ掛かっている(10 マス以内に明るい照明)。これは部屋 8 の階段脇のマス目までを照らすのに十分な明るさである。部屋 8 のそれ以外の部分は暗い。祭壇には蝋燭がともされている(2 マス以内の薄暗い照明)。

祭壇: 祭壇はペインに捧げられたものである(難易度 10 の宗教)。しかし、注意深く観察すると(難易度 15 の宗教)最初からずっとそうだったわけではないらしいということに気付く。この祭壇は本来ヴェクナを祀ったものであり、ホブゴブリンたちはこの祭壇の用途を“正しい信仰に立ち返させた”というわけである。

石棺: 最北端の 2 つの石棺には、財宝ユニット D、E および F が収められている。鍵はかかっておらず、罌も仕掛けられていないが、石棺の蓋をこじ開けるには難易度 20 の【筋力】判定に成功せねばならない。

螺旋階段: 部屋 8 と部屋 9 の間の 20 フィートをつなぐ階段は、上り下りするのに 12 マスを要する。階段は移動困難な地形とみなす。

居室: 部屋 9 にある袋の中身を見て回るには、1 人では 20 分かかる。袋の中身はボロボロになったゴブリンの衣服や簡単な道具類など、人里に戻ればまったく価値のないもののばかりである。

落とし穴: ゴブリンどもは出したゴミを全て 40 フィートの深さの穴に投げ込んでいる。穴から立ちのぼる悪臭のせいで、その存在ははっきりとわかる。

壁に記された文字: 部屋のぐるりを取りまく壁の天井近くの部分には、およそ 10 フィートおきに、以下のような言葉が繰り返し書き付けられている。すなわち“黒き太陽の日の訪れるまで、リーヴェンロアの一族ここに眠る。かの人々のしるしを求めるものは己の周囲の大地を見渡すべし”と。

フレスコ画の間

遭遇レベル1(550XP)

セットアップ

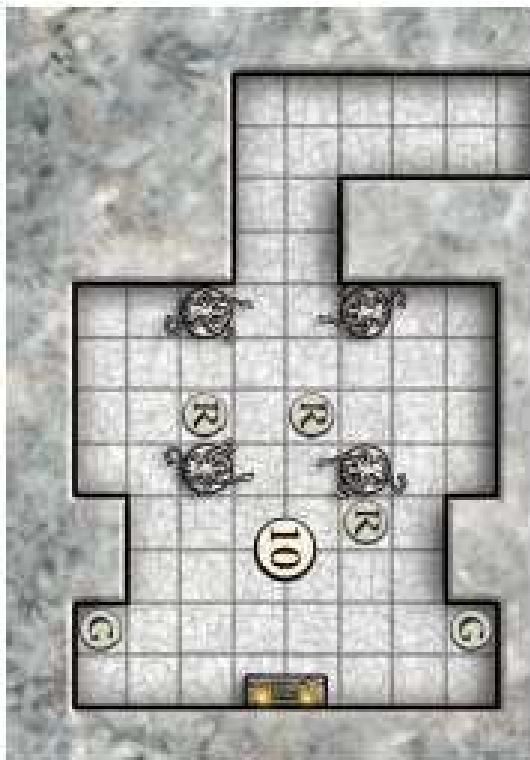
この遭遇にはラットやノームとの直裁な戦闘と、すっかり自分の殻に閉じこもってしまった囚人になんとか口を開かせねばならないというロールプレイの機会の両方が含まれる。

ダイア・ラット 3体

ノームの忍び 2体

PC たちが廊下の角を曲がり、部屋の中を見通せるようになったら以下の文章を読み上げること:

4体のディスプレイサー・ビーストをかたどった石像が、きらめく琥珀の瞳であなたがたをじっと見つめています。石像の向こうには蝋燭を点した祭壇があります。祭壇の前には人間の女性が縛り付けられています。彼女の瞳は、恐怖の余りの狂気さえ浮かべているように見えます。



戦術

ノームの忍びどもは戦闘が始まるまでは物陰に隠れており、その後パーティーの背後ににじり寄ってきて弱そうなPC たちに襲い掛かる。ラットは一番近くにいるものに噛み付く。

ラットは倒されるまで戦うが、ノームはヒット・ポイントが10を下回ると隠れ、逃げようとする。

ノームの忍び(G) 2体

レベル2 奇襲役

小型・フェイ・人型

XP 各 125

イニシアチブ: +8 感覚: 知覚 +2; 夜目

HP: 34; 重傷値: 17

AC16; 頑健 14、反応 14、意志 12

移動速度 5

M ウォー・ピック(標準; 無限回) [武器]

+7 対 AC; 1d8 + 3 ダメージ(クリティカル 1d8 + 11 ダメージ)

r ハンド・クロスボウ(標準; 無限回) [武器]

射程 10 / 20; +7 対 AC; 1d6 + 3 ダメージ

戦術的優位

ノームの忍びは自分が戦術的優位を得ている目標に対する近接攻撃あるいは遠隔攻撃において、追加で 1d6 ダメージを与える。

フェイド・アウェイ / 幻のごとく消える(即応・対応、どんな原因によるものであれノームの忍びがダメージを受けた時; 遭遇毎) [幻]

ノームの忍びは攻撃を行なうか自分の次のターンが終了するまでの間、不可視状態になる。

とっさの隠れ身

遭遇の開始時、イニシアチブ判定をロールする際に遮蔽または視認困難を得ているなら、ノームは1回のフリー・アクションとして 隠密 判定を行なうことができる。成功すれば、ノームは存在を気付かれずにすむ。

影からの奇襲

ノームの忍びが隠れている状態から1回の近接または遠隔攻撃を行なってミスした場合、依然として隠れたままでいられる。

属性: 無属性 言語: 共通語、エルフ語

技能: 隠密 +11、盗賊 +9、魔法学 +10

【筋】8(±0) 【敏】17(+4) 【判】12(+2)

【耐】16(+4) 【知】14(+3) 【魅】13(+2)

装備品: レザー・アーマー、ウォー・ピック、ハンド・クロスボウとボルト 20

ダイア・ラット(R) 3体

レベル1 暴れ役

中型・自然・野獣(爬虫類)

XP 各 100

イニシアチブ: +2 感覚: 知覚 +5; 夜目

HP: 38; 重傷値: 19

AC15; 頑健 15、反応 13、意志 11

完全耐性: 汚穢熱(下記参照)

移動速度 6、登攀 3

M バイトノ噛みつき(標準; 無限回) [病気]

+4 対 AC; 1d6 + 2 ダメージ、目標は汚穢熱に感染する(下記参照)。

属性: 無属性 言語:

技能: 隠密 +7

【筋】14(+2) 【敏】15(+2) 【判】10(±0)

【耐】18(+4) 【知】3(-4) 【魅】6(-2)

汚穢熱 レベル3の病気
対象は治癒する

初期効果:対象は1回分の回復力を失う

対象は AC,頑健防御値、反応防御値にそれぞれ - 2 のペナルティを負う。

最終効果:対象は AC,頑健防御値、反応防御値にそれぞれ - 2 のペナルティを負う。対象は回復力をすべて失い、ヒット・ポイントを回復することができなくなる。

このエリアの情報

明るさ:祭壇の上の蝋燭は薄暗い照明を2マス以内の範囲に放射する。同様に、ディスプレイサー・ビーストの石像の瞳も像の隣のマス目に薄暗い照明を提供する。

ディスプレイサー・ビーストの石像:ディスプレイサー・ビーストの石像にはそれぞれ輝く瞳が取り付けられているが、それ以外はごく普通の石像である。

祭壇:祭壇の上には大きな大理石の鳥の像が据えられていることから、この祭壇が鳥の女王に捧げられたものであることは 宗教 判定を行わなくともわかる。

囚人:料理人のミルタラは祭壇に縛り付けられ、数日にわたってラットに酷い目にあわされてきた。ラットに噛まれたせいで彼女は汚穢熱に罹っており、恐怖のあまり硬直してしまっている。ミルタラにどう対応するかについては、P.4の赤字部分を参照のこと。彼女は助けてもらえることが明らかであればPCたちに従って行動するが、精神的外傷による殻をPCたちが破らない限り、ひと言も口を利かない。彼女はアドロンシウスおよびセルタニアンが捕まっている場所に関する手がかりを知っている。

キノコの間

遭遇レベル1(500XP)

セットアップ

PCたちはレイジ・ドレイクどものみならず、膨大な毒キノコへの対処もしなくてはならない。

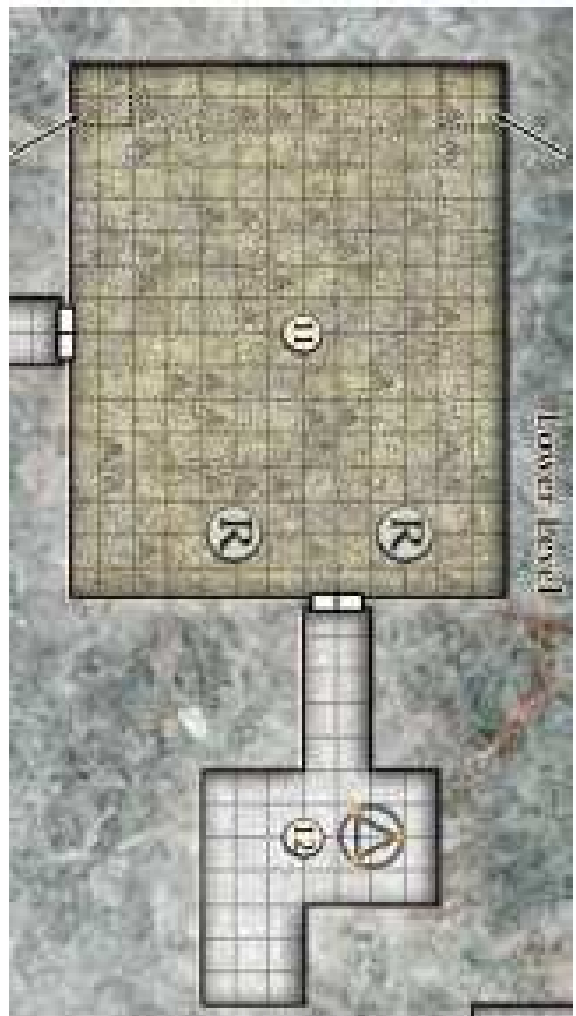
レイジ・ドレイク(D) 2体

PCたちが部屋11に入ったら、以下の文章を読み上げること:

部屋は湿った、かび臭い臭いを放つ、ありとあらゆる種類の木屑でいっぱいです。がらくたの中には、様々な種類のキノコが生えています。そのほとんどは茶色や灰色のカサをしています。

PCたちが部屋12へ続く角を曲がったら以下の文章を読み上げること:

光を放つ魔方陣の中に、老女がひとり座っています。そして彼女はくもった声で「出て行け!」と叫ぶのです。



戦術

レイジ・ドレイクはPCたちがキノコの中に踏み込むまで、山になった木屑の後ろに潜んでおり、ころあいを見て飛び掛る。レイジ・ドレイクも孢子の影響は免れないが、彼らは抜け目なく避けるべき毒キノコは避けてゆく。ドレイクは倒されるまで戦うが、部屋 11 を離れようとはしない。

レイジ・ドレイク(D)2体 **レベル5 暴れ役**

大型・自然・野獣(乗騎、爬虫類) **XP各200**

イニシアチブ: +3 **感覚:** 知覚 +3

HP: 77; **重傷値:** 38; 下記の **ブラッディド・レイジ** も参照のこと。

AC: 17; **頑健:** 17、**反応:** 15、**意志:** 15

完全耐性: [恐怖] (重傷時のみ)

移動速度: 8

M バイトノ噛みつき (標準; 無限回)

+9 対 AC; 1d10 + 4 ダメージ; 下記の **ブラッディド・レイジ** も参照のこと。

m クローノ爪 (標準; 無限回)

+8 対 AC; 1d6 + 4 ダメージ; 下記の **ブラッディド・レイジ** も参照のこと。

m レイキング・チャージ (標準; 無限回)

レイジ・ドレイクは突撃する際、単一の目標に対して 2 回のクロー攻撃を行なう。

ブラッディド・レイジノ重傷時の激怒 (重傷時のみ)

レイジ・ドレイクは攻撃ロールに +2 のボーナスを得、1 回の攻撃につき +5 の追加ダメージを与える。

レイジング・マウント (重傷状態で、5 レベル以上の友好的な乗り手が騎乗している時; 無限回) **[乗騎]**

レイジ・ドレイクは乗り手の近接攻撃の攻撃ロールおよびダメージ・ロールに +2 のボーナスを与える。

属性: 無属性 **言語:**

[筋] 19 (+6) **[敏]** 13 (+3) **[判]** 13 (+3)

[耐] 17 (+5) **[知]** 3 (-2) **[魅]** 12 (+3)

このエリアの情報

明るさ: 発光性のキノコが部屋の壁と天井を覆っているため、部屋中が薄暗い照明に照らされている。

魔方陣: ゼリクサは部屋 12 の魔方陣の中に囚われている。魔方陣の周囲に沿って巡らされた目に見えないバリアーに力を加えようとしたものは、1 ラウンドあたり 1d10 のダメージを負い、中にいるクリーチャーもその半分のダメージを負う。魔方陣を破壊するには難易度 20 の盗賊、魔法学 および / あるいは 知覚 (再試行不可) 判定に成功し、魔方陣のきらめきが時おり一瞬だけ消えることに気づかねばならない。魔方陣が消えている間はバリアーは存在せず、誰でもその中に入る (あるいは押し込まれる) ことが可能になる。バリアーが再び現われた時に罠は再準備される。

縦穴: 部屋 3 まで行くには、20 フィートをよじ登らねばならない (壁を登る場合、難易度 20 の運動 判定。すべりやすいロープを登ってゆくと難易度は 5 となる)。

キノコ: いくつかのマス目には以下に示したもののうちの一種類の毒キノコが生えている。毒キノコが生えていることにしたマス目に PC が踏み込んだら、1d4 をロールすること。キノコの生えているマス目はすべて移動困難な地形である。PC たちは難易度 15 の地下探検 判定をすることで、何色のかさのキノコがどんな効果を持つか観察し、事前あるいは何か起こってしまった後に、それぞれのキノコがどういうものか理解することができる。いったんキノコを同定してしまえば、難易度 15 の軽業 あるいは 地下探検 判定によって、特定のキノコに触らずにそのマス目に入ることが可能になる。

孢子雲: 『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.68 に記載されているように、孢子雲は茶色い色をしている。もし PC が孢子雲に触れると、それは孢子の雲を噴出し、5 分間の間そのマスを見認困難な状態にする。

シュリーカー・マッシュルーム (Shrieker Mushroom): 白いキノコで、それが生えているマス目あるいはその隣のマス目に誰かが足を踏み入ると金切り声を上げる。

ホロピケムリダケ: この灰色のキノコについては、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』P.88 に記載がある。PC がこのキノコの生えているマス目に踏み込むと +6 対“頑健”の攻撃を行ない、1d10 の[毒]ダメージ、および 5 の継続的な[毒]ダメージを与える (セーブ・終了)。

マドロミタケ (Slumberspore): この赤いかさのキノコに触れると、キノコに触れたクリーチャーおよびその隣にいるクリーチャーに対し、+6 対“意志”の攻撃を行なう。その攻撃がヒットしたクリーチャーは減速状態になる (セーブ・終了)。攻撃を受けたクリーチャーが最初のセーブに失敗すると、気絶状態となる (セーブ・終了)。

囚人: 部屋 12 の魔法陣の中に閉じ込められているのは、老婆ゼリクサである。彼女についての解説は P.6 を参照のこと。彼女を助け出すには、PC たちはまず魔法陣をなんとかせねばならない。カーテニクスが死んで、エターキャップの手に落ちていることを確かな情報として知っているのは彼女だけである。彼女を助け出したが最後、PC たちは彼女をブリンドルに返してしまうまで、彼女がちくちくぶつと文句だの不平だのを言うのに耐えねばならない。彼女はあまりにも偏屈なので、感謝するなど思いもよらないのだ。

フォン・ジャラックの霊廟

遭遇レベル 1 (525XP)

セットアップ

この部屋には複数のスウォーム、あからさまな床上の罟、そして PC の都合の悪い時に現われるノームがいる。

ニードルフング・ドレイクのスウォーム(D) 2 体
ノームの忍び(G) 1 体

ニードルフングどもは寄り集まって 2 群のスウォームを形成し、PC たちが部屋 13 に踏み込んだところで部屋の周囲のアルコーヴの中から湧き出してくる。

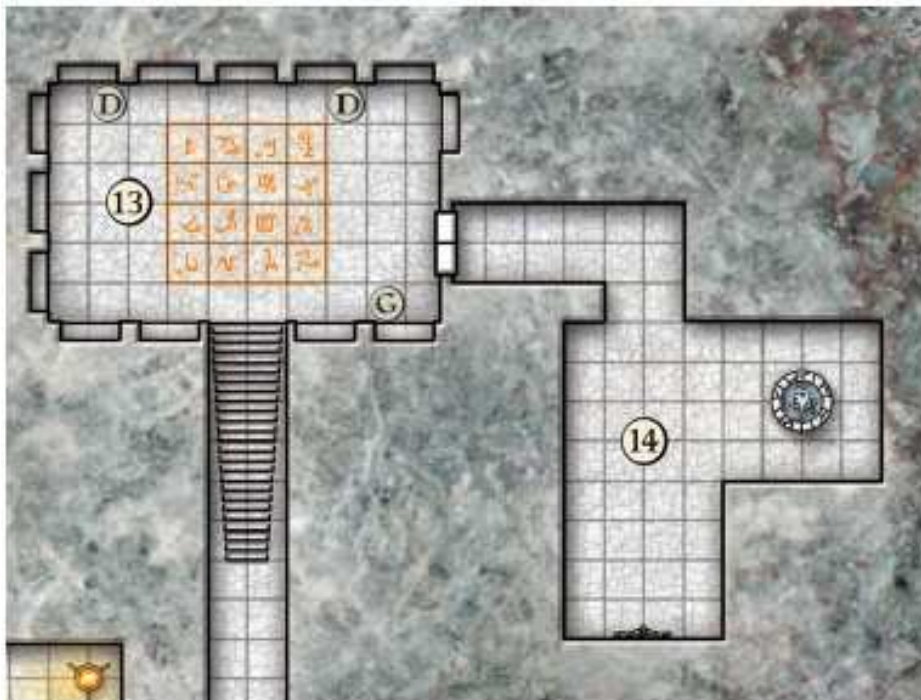
PC たちが部屋 13 への階段を上りきったら、以下の文章を読み上げること:

この部屋の床はきらめくルーンをひとつずつ刻み付けたマス目で覆われています。東側の壁には 2 枚の扉があります。壁には遺骸を収めるためにつくられたらしき空っぽのアルコーヴがずらりと並んでいます。

戦術

ニードルフングどもは最初に部屋に足を踏み入れた PC 1 名あるいは複数名に覆いかぶさる。ニードルフングどもは少々酷い目にあった挙句、床のルーンに触れてはならないことを学んでいる。ノームの忍びはニードルフングが戦闘を始め、ルーンが攻撃を開始すべくきらめき始めるのを待ち構えている。

ノームはヒット・ポイントが 10 を下回ると、階段から逃げ延びられそうなチャンスを狙って逃げ出す。



ノームの忍び(G) レベル 2 奇襲役

小型・フェイ・人型 XP 各 125

イニシアチブ: +8 感覚: 知覚 +2; 夜目

HP: 34; 重傷値: 17

AC16; 頑健 14、反応 14、意志 12

移動速度 5

M ウォー・ピック (標準; 無限回) 【武器】

+7 対 AC; 1d8 + 3 ダメージ (クリティカル 1d8 + 11 ダメージ)

r ハンド・クロスボウ (標準; 無限回) 【武器】

射程 10 / 20; +7 対 AC; 1d6 + 3 ダメージ

戦術的優位

ノームの忍びは自分が戦術的優位を得ている目標に対する近接攻撃あるいは遠隔攻撃において、追加で 1d6 ダメージを与える。

フェイド・アウェイ / 幻のごとく消える (即応・対応、どんな原因によるものであれノームの忍びがダメージを受けた時; 遭遇毎) 【幻】

ノームの忍びは攻撃を行なうか自分の次のターンが終了するまでの間、不可視状態になる。

とっさの隠れ身

遭遇の開始時、イニシアチブ判定をロールする際に遮蔽または視認困難を得ているなら、ノームは 1 回のフリー・アクションとして 隠密 判定を行なうことができる。成功すれば、ノームは存在を気付かれずにすむ。

影からの奇襲

ノームの忍びが隠れている状態から 1 回の近接または遠隔攻撃を行なってミスした場合、依然として隠れたままです。

属性: 無属性 言語: 共通語、エルフ語

技能: 隠密 +11、盗賊 +9、魔法学 +10

【筋】8 (±0) 【敏】17 (+4) 【判】12 (+2)

【耐】16 (+4) 【知】14 (+3) 【魅】13 (+2)

装備品: レザー・アーマー、ウォー・ピック、ハンド・クロスボウとボルト 20

ニードルフング・ドレイク・スウォーム(D)2体 レベル2 兵士役

中型・自然・野獣(爬虫類 大群)

XP各125

イニシアチブ: +7 感覚: 知覚 +7

スウォーム・アタック / 群れなす攻撃:

オーラ1; オーラの中で自分のターンを開始するすべての敵に対して、ニードルフング・ドレイク・スウォームは1回のフリー・アクションとして1回の基礎攻撃を行なうことができ

る。

HP:38;重傷値:19

AC18;頑健 15、反応 17、意志 14

完全耐性:[恐怖];抵抗:近接および遠隔攻撃によるダメージは半減する;脆弱性:近接範囲および遠隔範囲攻撃により+5の追加ダメージを受ける。

移動速度 7

M スウォーム・オヴ・ティース / 群れなす歯(標準;無限回)

+8 対 AC;1d10+4 ダメージ、または伏せ状態の目標に対しては 2d10+4 ダメージ。

m プル・ダウン / 引き倒し(マイナー;無限回)

+7 対“頑健”;目標は伏せ状態になる。

属性:無属性 言語:

【筋】15(+3) 【敏】18(+5) 【判】12(+2)

【耐】14(+3) 【知】2(-3) 【魅】10(+1)

このエリアの情報

明るさ:部屋 13 のルーンは蠟燭と同様の光を放つすなわち、2マス以内に薄暗い照明を提供する。部屋 14 には PC たちが持ち込むもの以外に光源はない。

横木に書き付けられた文字:部屋 13 へと続く階段の一番上からは、入り口の上に“フォン・ジャラック一族の霊廟”と彫りつけられている。

アルコーヴ:フォン・ジャラック一族はこの一族の霊廟を使用することはなかった。そうする前にリーヴェンロア城が陥落したのだ。しかし部屋 13 の奥の隅のアルコーヴにはニードルフアングが巣をつくるために集めた木屑や石くれが溜まっている。

床のルーン:部屋 13 のルーンは数秒ごとに脈動するように光を放っている。ルーンのあるマス目に踏み込んだクリーチャーは 2d6 のダメージを、ルーンのあるマス目の上を跳び越したり飛行したりしたクリーチャーは 1d4 のダメージを負う。難易度 10 の 魔法学 判定により、このルーンは“フォン・ジャラック”という語をウィザードたちがよく使う表音文字で表したものであることがわかる。

噴水:部屋 14 の水は冷たく澄んでいる。これは遺跡の上に据えつけられた無傷の水槽から流れてくるものである。

囚人:錬金術師のアドロンシウスが部屋 14 の壁に鎖で繋がれている。彼については P.7

を参照のこと。彼の枷を壁から引き剥がすには難易度 20 の【筋力】判定に成功せねばならない。鍵を外すには難易度 15 の 盗賊 判定に成功するか、あるいは鍵を使用することもできる(遭遇開始時にはノームが持っている)。アドロンシウスはどこにジャリッサが捕まっているか説明することができる。