『リーヴェンロア城の虜』 Rescue at Rivenroar ＜後編＞

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

フォン・エイドレッツ＝コーシンの霊廟

遭遇レベル 1 (550XP)

セットアップ

この部屋は上層階への入り口であり、ここでドレイクの砲手およびホブゴブリンの兵士の混合部隊と戦うことになる。

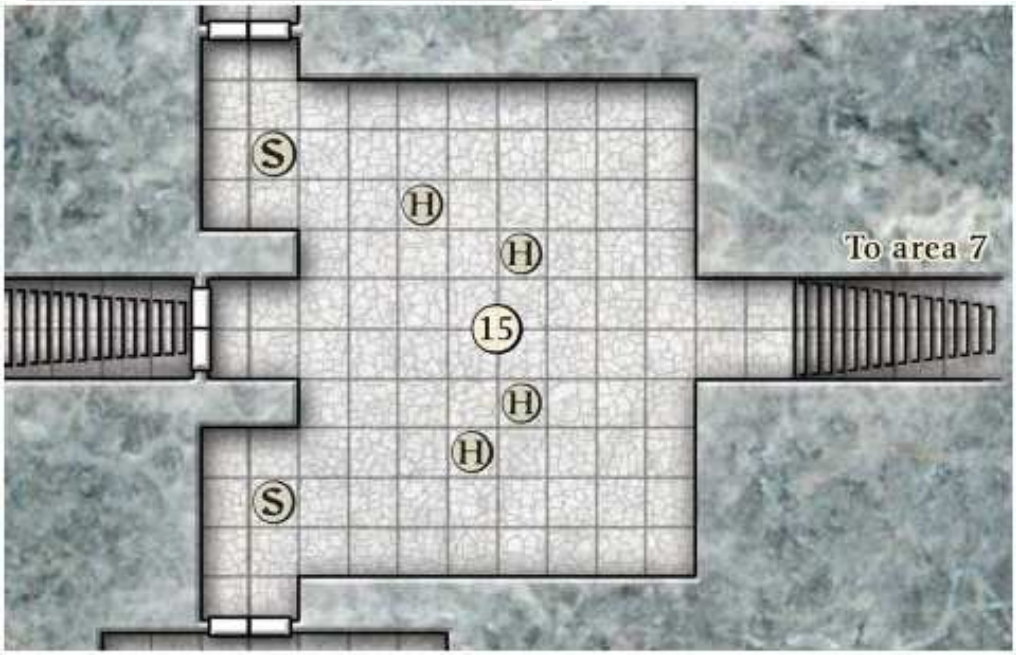
ゴブリンのまじない師 (G)　1 体
スピッティング・ドレイク (S)　2 体
ホブゴブリンの下級兵 (H)　4 体

ホブゴブリンの下級兵は部屋 15 の中央におり、スピッティング・ドレイクは部屋の西の壁際にいる。ゴブリンの呪術師は第 2 ラウンドの開始時に部屋 16 から出てきて先頭に加わる。

PC たちが階段を上ったら、以下の文章を読み上げること：

階段の最後の 3 段には単語が刻み込まれています。それぞれ“フォン・エイドレッツ”、“コーシン”、そして“霊廟”というのです。階段の上の部屋の中が見えるところまで登ると、あなたがたの目に浅く浮き彫りにした人間たちの姿が映ります。皆、籠や袋や箱を運びながら、部屋の周囲を時計回りにぐるぐると歩き回っているかのように描かれています。

4 体のホブゴブリンの衛兵が部屋の中央に立ち、その背後には 2 体のスピッティング・ドレイクがいます。



戦術

ホブゴブリンの戦略は単純至極である。すなわち、近接戦闘に持ち込んで敵を先へは進ませないというものである。同様に、スピッティング・ドレイクも毎ラウンド唾を吐きかけようとする。PC たちが一箇所に固まっていると、ゴブリンは*ヴェクシング・クラウド*を使用する。そしてホブゴブリンから身をかわした PC たちを呪い、ホブゴブリンたちが死にそうだと思った場合は*インサイト・ブレイヴァリィ*を使用する。

ドレイクは倒されるまで戦う。ホブゴブリンどもは呪術師が逃げるか倒れるかするまでは逃げることはない。逃げるとなると、彼らは部屋21を目指す。呪術師はヒット・ポイントが 10 を下回ると部屋 21 さして逃げる。

ゴブリンのまじない師 (G)　レベル 3　制御役 (指揮役)
小型・自然・人型　XP 150
イニシアチブ：＋3　**感覚**：(知覚) ＋2；夜目
HP：46；**重傷値**：23
AC17；**頑健** 14、**反応** 15、**意志** 16；*リード・フロム・ザ・リア*の項目も参照のこと。
移動速度 6；*ゴブリン・タクティクス*の項目も参照のこと。
Ｍ **ヘクサー・ロッド** (標準；無限回) ◆**[武器]**
＋7 対 AC；1d6＋1 ダメージ
ｒ **ブラインディング・ヘックス** (標準；無限回)
射程10；＋7 対“頑健”；2d6＋1 ダメージ、さらに目標は盲目状態となる (セーヴ・終了)。
ｒ **スティンギング・ヘックス** (標準；無限回)
射程 10；＋7 対“意志”；目標は自分のターンに移動を行なうと、3d6＋1 のダメージを受ける (セーヴ・終了)。
ａ **ヴェクシング・クラウド／苦しめ悩ます雲** (標準；維持・マイナー；遭遇毎) ◆**[区域]**
遠隔範囲・爆発 3・10 マス以内；自動的にヒットする；区域内のすべての敵は攻撃ロールに－2 のペナルティを負う。この区域内ではゴブリンのまじない師およびその味方は視認困難を得る。ゴブリンのまじない師は 1 回のマイナー・アクションとしてこの区域を維持し、また 5 マスまでの距離を移動させることができる。
ｒ **インサイト・ブレイヴァリ** (即応・対応、1 体の味方が*ゴブリ*

ン・タクティクスを使用した時；無限回）
射程 10；対象は 2 マスシフトした後、攻撃を行う。
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。
リード・フロム・ザ・リア／後方からの指揮（即応・割込、遠隔攻撃の目標となった時；無限回）
ゴブリンのまじない師は攻撃者の目標を、自分に隣接する、自分のレベル以下の 1 体の味方に変更させることができる。
属性：悪　**言語**：共通語、ゴブリン語
技能：〈隠密〉＋10、〈盗賊〉＋10
【筋】10（＋1）　【敏】15（＋3）　【判】13（＋2）
【耐】14（＋3）　【知】9（±0）　【魅】18（＋5）
装備品：レザー・アーマー、ローブ、ヘクサー・ロッド

ホブゴブリンの下級兵（H）　4 体　　レベル 1　雑魚
中型・自然・人型　　XP 各 25
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 5
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、〈隠密〉＋9
【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

スピッティング・ドレイク（S）　　レベル3　砲撃役
中型・自然・野獣（爬虫類）　　XP150
イニシアチブ：＋5　**感覚**：〈知覚〉＋3
HP：38；**重傷値**：19
AC17；**頑健** 14、**反応** 16、**意志** 14
抵抗：[酸]10
移動速度 7
Ｍ **バイト／噛みつき**（標準；無限回）
＋6 対 AC；1d6＋2 ダメージ。
ｒ **コースティック・スピット／腐食性の唾**（標準；無限回）◆**[酸]**
射程 10；＋8 対“反応”；1d10＋4 の[酸]ダメージ。
属性：無属性　**言語**：――
【筋】14（＋3）　【敏】18（＋5）　【判】14（＋3）
【耐】14（＋3）　【知】3（－3）　【魅】12（＋2）

このエリアの情報

明るさ：部屋 15 の北東および南東の角には火鉢があり、10 マス以内の範囲に明るい照明を提供している。部屋 16 では光源となるものは PC たちが持ち込んだもののみである。
浅い浮き彫り：この彫刻は、かつてこの地の名士であったフォン・エイドレッツ＝コーシン一族の商業活動を表している（難易度 20 の〈歴史〉）。
背の低い石棺：石棺はそれぞれ床に埋め込まれており、そのため、床面から突き出しているのは 6 インチかそこらにすぎない（これは移動に影響を与えない）。石棺の蓋を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。南西の石棺には財宝ユニット G および H が収められている。
囚人：部屋 16 の壁に枷で繋がれているのは、PC たちが救うべきブリンドルの住民の一人、アイウーンの信奉者のジャリッサである。詳細については P.4 を参照のこと。ジャリッサはチュラン少年がこの近くのどこかにとらわれていることを知っている。壁から枷を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。また、枷の鍵を外すには難易度 15 の〈盗賊〉判定に成功すればよい。また、ゴブリンの呪術師の持っていた鍵を使うという方法でももちろん構わない。

儀仗兵の霊廟

遭遇レベル 2 (650XP)

セットアップ

この遭遇は 3 つの部屋のいずれでも発生しうる。グールやゾンビはこの階層の中央部を永遠に巡回し続けており、PC たちはどこかで彼らと偶然に出くわすのである。

グール　2 体
ゾンビ　2 体

モンスターをどこかの出入り口に配置すること。彼らは通常、巡回の経路どおりにそこを通り抜けてゆく。

PC たちが部屋 17 の入り口に来かかったら、以下の文章を読み上げること：

その部屋の南側の壁は遺骨がぎっしり詰まったアルコーヴが並んでいます。さらに別室の東側には噴水があり、その傍で少年が一人、縛り上げられています。

PC たちが部屋 18 の入り口に来かかったら、以下の文章を読み上げること：

地下墳墓の他の部屋よりも湿度の高いその部屋の中央には、水たまりの静かな水面が広がっています。きらめく水滴が壁を一面に覆っています。

PC たちが部屋 19 の入り口に来かかったら、以下の文章を読み上げること：

部屋の中央には日輪をかたどったモザイク画があります。この部屋から西に伸びる廊下は北に折れ、北に伸びる廊下は東に折れ、そして直接東に伸びている廊下もあります。

戦術

ゾンビとグールは一緒に移動している。彼らは部屋 19 から移動を開始し、部屋 17 まで行ってチュランがいることを確認し、その後部屋 18 に降り、グールが水を掻きまわす。グールどもは 1 分そこそこの間波立つ水面を見ると西に向かい、また部屋 19 に戻る。そしてこの一連のパトロールを繰り返す前に、黒い太陽の力を受けるべく、5 分ほど“日向ぼっこ”をする。これらが一巡りするにはおよそ 10 分かかる。

ゾンビは一番手近にいる敵に攻撃をしかけるが、グールはクレリックのように見える敵、あるいはすばしっこそうに見える敵を麻痺させようとする。グールの一方が PC の誰かを麻痺させると、グールは 2 体一緒になって麻痺した PC に攻撃を仕掛ける。そしてゾンビにも同様にするようにと喚くのだが、ゾンビのほうはそれを完全に無視する。

ゾンビもグールも倒されるまで戦う。彼らは部屋 17、18、19 の中であれば部屋の外にも追いかけてくるが、この 3 部屋の外には出ようとしない。

グール (R)　2体　　レベル5　兵士役
中型・自然・人型 (アンデッド)　　XP各200
イニシアチブ：＋8　**感覚**：〈知覚〉＋2；暗視
HP：63；**重傷値**：31
AC21；**頑健** 18、**反応** 20、**意志** 17
完全耐性：[毒]、[病気]；**抵抗**：[死霊]10；**脆弱性**：[光輝]5
移動速度 8、登攀 4
M **両手の爪** (標準；無限回)
＋12 対 AC；1d6＋4 ダメージ、目標は動けない状態になる (セーヴ・終了)。
m **グーリッシュ・バイト／食屍鬼の噛みつき** (標準；無限回)
目標は動けない状態、朦朧状態、気絶状態のいずれかでなければならない；＋10 対AC；3d6＋4 ダメージ。目標は朦朧状態になる (セーヴ・終了)。

属性：混沌にして悪　**言語**：共通語
技能：〈隠密〉＋11
【筋】14（＋4）　【敏】19（＋6）　【判】11（＋2）
【耐】15（＋4）　【知】10（＋2）　【魅】12（＋3）

ゾンビ（Z）　2体　　レベル2　暴れ役
中型・自然・人型（アンデッド）　　XP各125
イニシアチブ：－1　**感覚**：〈知覚〉±0；暗視
HP：40；**重傷値**：20；下記の*ゾンビの弱点*も参照のこと。
AC13；**頑健** 13、**反応** 9、**意志** 10
完全耐性：[毒]、[病気]；**抵抗**：[死霊]10；**脆弱性**：[光輝]5
移動速度 4
Ｍ **叩きつけ**（標準；無限回）
　＋6 対 AC；2d6＋2 ダメージ。
m **ゾンビ・グラブ／ゾンビのつかみ**（標準；無限回）
　＋4 対"頑健"；目標はつかまれる（脱出するまで持続）。ゾンビのつかみから脱出するための判定は－5 のペナルティを受ける。
ゾンビの弱点
　ゾンビに対するクリティカル・ヒットは、即座にゾンビのヒット・ポイントを 0 に減少させる。
属性：無属性　**言語**：――
技能：〈隠密〉＋11
【筋】14（＋3）　【敏】6（－1）　【判】8（±0）
【耐】10（＋1）　【知】1（－4）　【魅】3（－3）

このエリアの情報

　明るさ：部屋 17 では、PC の携帯しているもののみが光源となる。部屋 18 では噴水の中央にある飾り立てた槍が松明のように輝き、5 マス以内に明るい照明を提供している。部屋 19 の日輪の図は能動的に明かりを吸収する――そのため、この部屋はどんなに強力な光源を持ち込んだとしても、"薄暗い照明"以上の明るさには決してならない。
　念視の水たまりの部屋：部屋 18 の中央にあるみずたまりはの水をかき回すと、水面に地下墳墓の他の部屋のぼんやりとした像が写る。通常の水面の波立ちより粗いが、画像として認識できるような波が立つのである。PC たちが既に掃討し、囚人を助け出した部屋の映像については、DM は描写を適宜変更すること。
　部屋 9：4 つの石棺のある部屋を、ホブゴブリンどもがうろうろと歩き回っている。
　部屋 10：ディスプレイサー・ビーストの石像と、烏を祀った祭壇のある部屋である。女性が一人（ミルタラである）、縛り上げられて祭壇の上に乗せられている。
　部屋 15：この部屋の中には、ホブゴブリンどもと 2 体のドレイクがいる。
　部屋 21：この部屋には石棺がひとつだけある。ごつごつしたかぶとが石棺の上に載せてあり、スパイクト・アーマーを着込んだ大柄なホブゴブリンがそれをじっと見ている。セルタニアンが PC たちと同行していた場合、ホブゴブリンが見ているのはドラゴンの前立ての冑だとわかる。
　部屋 22：がっしりとした四角い柱が 4 本、部屋の 4 隅の近くに立っており、ほかには何もない部屋である。
　部屋 23：会衆席とオベリスクのある寺院である。オベリスクの足元には、"赤き手"の紋章を描いた 3 枚の壊れた盾が置かれている。セルタニアンがいなくても、それがなんであるかはわかる。
　部屋 24：2 つの玉座が隣り合って並んでいる。玉座のひとつには骸骨が座っており、もう一方には二本足の何者かが座っているが、それがどういう種族の何であるかはわからない。
　部屋 5：壁に埋葬用のアルコーヴが並ぶ、何もない部屋である。
　部屋 6：この部屋には 2 つの牢獄があり、うちひとつには年老いた男性（セルタニアン）が閉じ込められている。
　水たまりはそれぞれの部屋を 3 秒だけ映し、波が見せるのは細部までわかるような映像ではない。水しぶきを上げたり手を水に突っ込んだりすれば、上記のリストをひととおり映すのに充分な波が立ち、それに続いて多かれ少なかれぼんやりとした波が多少の時間持続する。
　日輪模様：部屋 19 に踏み込んだ瞬間、日輪模様の色は黒く変わり、明かりは薄暗くなる。アンデッド・クリーチャーが黒い日輪の描かれたマス目の上で自分のターンを開始する場合、5 ヒット・ポイントを得る。
　ひび割れ：部屋19から西側に伸びる廊下にそってずっと、大きなひび割れができている。難易度 15 の〈地下探検〉判定により、PC たちが互いに接近した状態で歩くと廊下が崩れ落ちることがわかる（そして、単にこの廊下が危険であるということは、誰が見ても明らかである）。PC たちが他の PC と 2 マス以上空けて歩くようにすれば安全だが、誰かが距離を詰めすぎると廊下全体が 10 フィート下に崩れ落ち、廊下にいたもの全員が 1d10 のダメージを負う。崩れ落ちた後の廊下は移動困難な地形となり、さらに廊下のどちらかの端で 10 フィートの高さをよじ登らねばならない（難易度 10 の〈運動〉）。
　壁に記された文字：壁には以下の文言が繰り返し刻まれている。すなわち"雄々しきリーヴェンロアの護り手を讃えよ"と。
　囚人：衛兵隊長の 8 歳になる息子のチュランが、部屋 17 の別室の泉の傍に縛り上げられて転がっている。チュランについての詳細は P.5 参照。彼は父親が死んでしまったことは知らないが、ゼリクサが下の階のキノコ部屋の奥にある魔法陣の中に捕まっていることは知っている。

シンルースの居室

遭遇レベル 2 (625XP)

セットアップ

この部屋で行なうのは、ホブゴブリンどもの首領、シンルースとの長い激闘のみである。

シンルース (S)

シンルースは最初部屋 21 にいるが、PC たちが入ってきたのを聞きつけると部屋 20 に移動してくる。

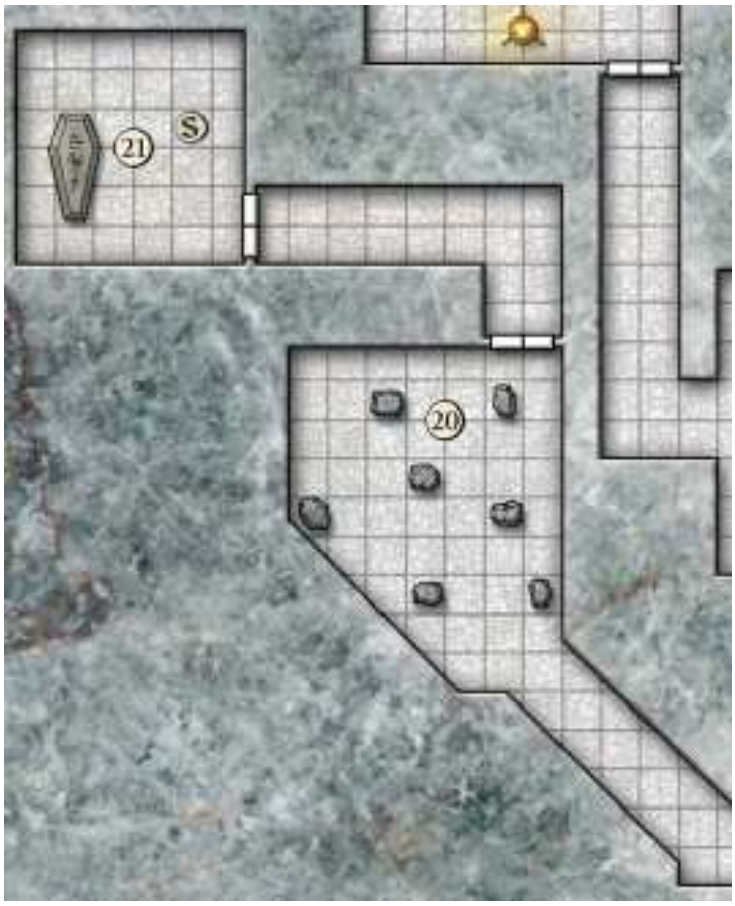
PC たちが部屋 20 に到着したら、以下の文章を読み上げること：

三角形の部屋の床には、細いメンヒルが点在しています。部屋から廊下が北に伸びて西に折れ――その曲がり角の向こうに、明かりを持った何者かがいます。

戦術

シンルースは捨て身で戦う――彼は PC たちに積極的に取り囲まれようとする。そうすれば彼のチェインが威力を発揮するからだ。彼は敵をなるべくひきつけようとし、2 人ないし 3 人の PC が自分に隣接するマス目に来たところで*鎖の大旋風*を行なう。隣接するマス目には敵がいるが、2 マス離れたところには誰もいなかった場合は、シンルースはひきつけた敵の間を鎧のスパイクで攻撃しながら抜け、敵を伏せ状態にして踏みつけようとする。部屋 20 で戦っている場合、敵をメンヒルのあるマス目に押し込めるように位置取りしようとする。

シンルースは倒されるまで戦う。ただし、君が彼を生き延びさせて今後の敵役として登場させようとしているなら話は別で、その場合彼は、仲間がいると思われる部屋を通って逃げる。仲間が敵を食い止めてくれるだろうというわけである。



シンルース、ホブゴブリンの酋長 (S)
レベル 2　兵士役　単独
中型・自然・人型、ゴブリン　　XP 150
イニシアチブ：＋7　**感覚**：〈知覚〉＋3；夜目
HP：185；**重傷値**：92
AC22（*密集陣形*により 22）；**頑健** 16、**反応** 16、**意志** 12
移動速度 5
アクション・ポイント：2

M　**チェイン・ヤンク／鎖による引き寄せ**（標準；無限回）◆**[武器]**
スパイクト・チェインを必要とする；間合い 2；＋8 対 AC；1d10＋4 ダメージ、目標は 1 マス引き寄せられる。もし目標のクリーチャーがシンルースに隣接している場合、チェイン・ヤンクの効果は引き寄せではなく、そのクリーチャーをシンルースの鎧のとげに軽く叩きつけるものとなり、追加で＋1d6 ダメージを与える。

m **チェイン・トリップ**（標準；無限回）◆**[武器]**
スパイクト・チェインを必要とする；間合い 2；＋6 対“反応”；1d6＋4 ダメージ、目標は伏せ状態となる。

c　**チェイン・ワールウィンド／鎖の大旋風**（標準；再チャージ 5 6）◆**[武器]**
スパイクト・チェインを必要とする；近接範囲・爆発 1；＋8 対 AC；1d6＋4 ダメージ。

m **ジャックブート・ストンプ**（マイナー・無限回）◆**[武器]**
隣接した場所に伏せ状態の目標がいる場合のみ使用できる；＋6 対 AC；1d6＋4 ダメージ。

ホブゴブリン・リジリャンス（即応・対応、ホブゴブリンの兵士がセーヴを行なえる効果を受けたとき；遭遇毎）
シンルース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
シンルースは、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：〈威圧〉＋8、〈運動〉＋9
【筋】 17（＋4）　**【敏】** 14（＋3）　**【判】** 10（＋1）
【耐】 13（＋2）　**【知】** 10（＋1）　**【魅】** 14（＋3）
装備品：プレート・アーマー、スパイクト・チェイン

このエリアの情報

明るさ：部屋 20 には 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。部屋 21 にはランタンがあり、10 マス以内に明るい照明を放射している。

メンヒル：部屋 20 のメンヒルの高さは 8 フィートで、細長い――メンヒルはマス目全体を占めているわけではない。メンヒルに触れると、酷く冷たい。メンヒルのあるマス目で自分のターンを開始するすべてのクリーチャーは 1d6 の[冷気]ダメージを負う。

石棺：石棺の中には財宝ユニット J および K が入っている。また、蓋がゆるいのでこじ開けるのに必要な [筋力] 判定の難易度は 15 のみである。

ブリンドルの宝物：シンルースは戦勝記念ホールから持ち出したガントレットを装着している。さらに部屋 21 の石棺の上にはドラゴンの前立ての冑が乗っている。

シンルースの書類：シンルースの胸ポケットの中にはこのあたり一帯の地図（前編 P.2 のものと同じだが、道や待ち伏せによい場所等が書き加えられている）、ブリンドルの地図（本文前編 P.5 のものと同じだが、戦勝記念ホールが加わっている）、そして密使からの手紙が入っている。

シンルースの持っていた手紙：

勇敢なるシンルース殿

“赤き手”は必ずや再興する！ “赤き手”の残党は、貴君が最近、ブリンドルと称するかの忌まわしき町に向かう商人どもを襲撃したことに対して、大きな歓声を送るものである。

我々は、その者が真にゴブリンの血を引くものであるか、それとも単にそうありたいと望むものであるのかに関わらず、他人の心に闘争心を芽生えさせ得るという貴君の能力を、とりわけ高く買っている。単刀直入に言えば、貴君はさらに多くの軍勢を指揮下におくべきである。さらに、さらに多くの。

昨今の事件により、率いるものを失った“赤き手”の残党がいる。これは強調しておかねばならないが、このものたちが、貴君が誇らしく掲げるところの赤き手の紋章を頼ることは疑いない。

またこれも強調しておかねばならないが、以下のことを行なって欲しい。ブリンドルと称するかの忌まわしき町に夜襲をかけよ。めざすは『戦勝記念ホール』、これは最初の“滅びの赤き手”の貴重なる勝利を嘲るべくして拵えられたものである。奴らが恥知らずにもホールの壁に飾っている戦の略奪品を奪い返し、これらのものをリーヴェンロアへと持ち帰れ。

次の満月までにこれを行なうこと。また、以下は貴君の以前の質問に答えるものであるが、捕らえてきたものどもを貴君がリーヴェンロアの命なき同盟者に引き渡すことは、まったく差し支えない。戦の褥はたまさか奇妙な敵娼を寄越すものであり、貴君の旗の下に斯くも異なった輩が集うことを我らは喜ばしく思う。いかなるリーヴェンロアの虜囚も件のワイトのものとして差し支えない。

シンルース殿、貴君は父祖の栄光とともに戦いたまえ。そして貴君の手を弱きものどもの血で紅に染め続けたまえ。

来月、我が佳きときにまた貴君と相見えよう。

使者

霊廟の守護者の間

遭遇レベル 1 (550XP)

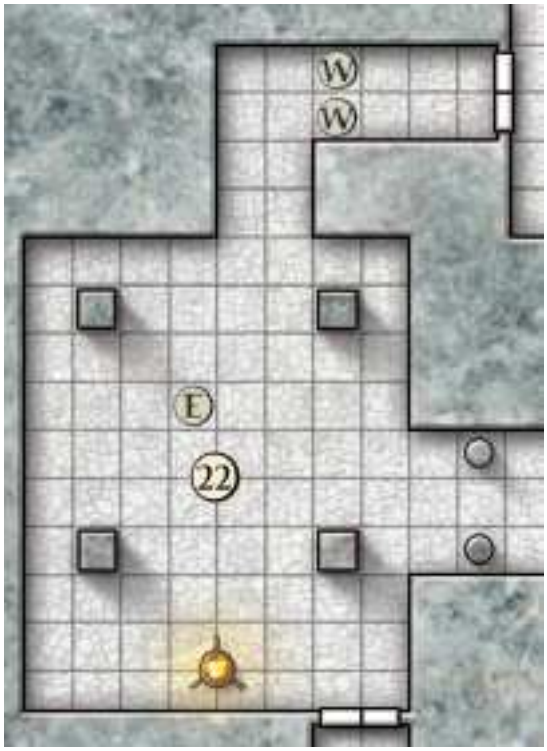
セットアップ

ワーラットどもはエヴィストロに大暴れを始めさせ、自分たちも戦闘に加わる。

エヴィストロ (E)　1 体
ワーラット (W)　2 体

PC たちが南側あるいは東側の出入り口に近づいたら、以下の文章を読み上げること：

むかつくような汚らしいクリーチャーが四角い柱に囲まれた空間の中をうろつきまわっています。そいつは限られた空間から出ようとするとそれ以上動けなくなるのです。エヴィストロは目に見えないバリアーの中に閉じ込められており、あなたがたに近づくことはできません。ところが、北側の廊下からワーラットどもが出てきたかと思うと、こう叫ぶのです。
「霊廟の守護者、お前を解放するぞ！」



戦術

エヴィストロは倒されるまで戦う。ワーラットどもはヒット・ポイントが 10 を下回ると部屋 23 へと逃げてゆく。
特定の部屋から出られなかった他の番人どもと異なり、エヴィストロは PC たちが逃げてもずっと追いかけてくる。

ワーラット (W)　2 体　　レベル 3　遊撃役
中型・自然・人型 (変身生物)　　XP　各 150

イニシアチブ：＋7　**感覚**：〈知覚〉＋7；夜目
HP：48；**重傷値**：24
再生：5 (ワーラットが銀の武器によるダメージを受けた場合、その次のターンでは再生は機能しない)。
AC17；**頑健** 15、**反応** 16、**意志** 13
完全耐性：汚穢熱 (下記参照)
移動速度 6；、登攀 4 (人間形態でないとき)
M **ショート・ソード** (標準；無限回) ◆**[武器]**
＋8 対 AC；1d6＋4 ダメージ
M **バイト／噛みつき** (標準；無限回) ◆**[病気]**
＋8 対 AC；1d4＋2 ダメージ、目標は継続的ダメージ 2 を受け (セーヴ・終了)、さらに汚穢熱に感染する (下記参照)。
チェンジ・シェイプ／形態変化 (マイナー；無限回) ◆**[変身]**
ワーラットはその身体の形を変え、ダイア・ラットもしくは特定の人間の姿のいずれかをとることができる (『Monster Manual』p.280 の Change Shape (訳注：日本語版でもその付近のページで、項目名は“形態変化”となるはず) の項を参照のこと)。人間形態では噛みつき攻撃を行なうことはできない。
戦術的優位
ワーラットは自分が戦術的優位を得ている目標に対して、近接攻撃により追加で＋1d6 ダメージを与える。
属性：悪　**言語**：共通語
技能：〈隠密〉＋10、〈事情通〉＋6、〈盗賊〉＋10、〈はったり〉＋6
【筋】 10 (＋1)　**【敏】** 18 (＋5)　**【判】** 12 (＋2)
【耐】 16 (＋4)　**【知】** 10 (＋1)　**【魅】** 11 (＋1)
装備品：クローク、ショート・ソード

エヴィストロ (カーネイジ・デーモン) (E)　レベル6　暴れ役
中型・エレメンタル・魔獣 (デーモン)　　XP250

イニシアチブ：＋4　**感覚**：〈知覚〉＋4
HP：90；**重傷値**：45
AC16；**頑健** 18、**反応** 14、**意志** 14
抵抗：選択式 10 (1／遭遇；『Monster Manual』glossary (『モンスター・マニュアル』“用語集”) を参照のこと)
移動速度 6
M **両手の爪** (標準；無限回)
＋9 対 AC；1d8＋5 ダメージ。
m **デストラクティヴ・バイト／破壊の噛みつき** (マイナー；無限回)
重傷状態の目標に対してのみ；＋8 対 AC；1d6＋5 ダメージ。
カーネイジ／殺戮の饗宴
1体以上の味方が目標に隣接している場合、カーネイジ・デーモンは近接攻撃に＋1のボーナスを得る (目標に隣接している味方の中に他のカーネイジ・デーモンがいた場合、ボーナスは＋3 となる)。このボーナスは戦術的優位と累積する。

属性：混沌にして悪　**言語**：奈落語
【筋】21（＋8）　【敏】12（＋4）　【判】12（＋4）
【耐】20（＋8）　【知】5（±0）　【魅】7（＋1）

◆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：部屋の隅にある火鉢が 10 マス以内に明るい照明を提供している。

方形の牢獄：エヴィストロは、誰かがそこを離れてよいと許可するまで、部屋の中央部の四角い区画から出ることはできない。いったん自由の身になると、エヴィストロは 1 時間の間可能な限りの侵入者を探して殺す。ゴブリン、ホブゴブリン、その他のここに住み着いているクリーチャーはすべて彼にとっては“居住者”として認識されている。

オベリスクの寺院

遭遇レベル 1（450XP）

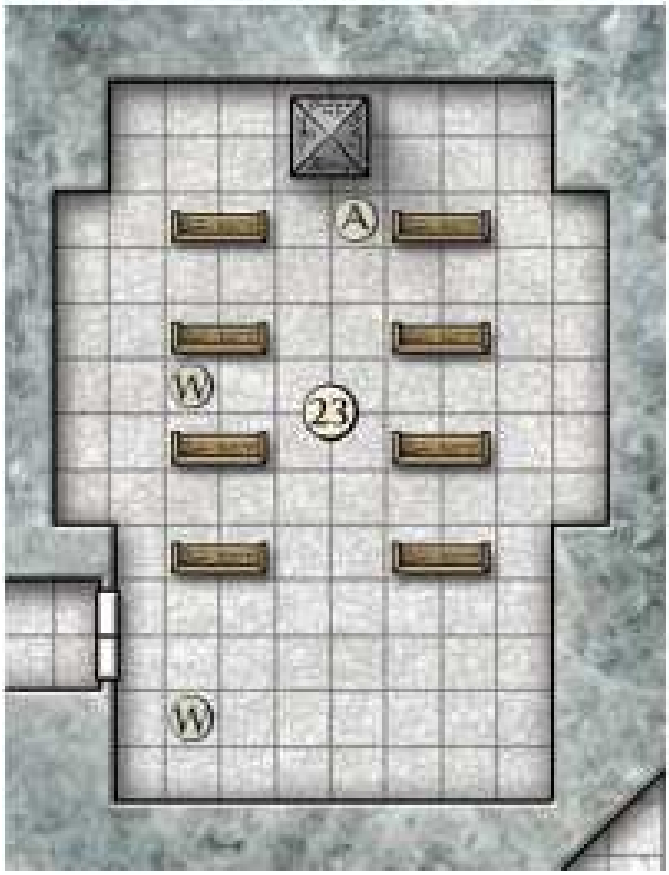
セットアップ

残りのワーラットはノームどもを引きいている秘術使いと共にこの部屋にいる。

ノームの秘術使い（A）	1 体
ワーラット（W）	2 体

PC たちが南西の出入り口に着いたら、以下の文章を読み上げること：

ずらりと並んだ会衆席から、この場所がかつては北端のルーンを刻んだオベリスクを祀った寺院であったということが明らかです。オベリスクのすぐ隣に 1 体のノームが立ち、扉の脇には更に 2 体のワーラットが立っています。松明の光に彼らの牙がぎらぎらと光っています。



戦術

ワーラットどもは PC たちと近接戦闘をし続けようとする。そうすればノームが安全な場所から遠隔攻撃ができるからである。ワーラットは PC を挟撃しようとするが、それに拘って敵をノームに走り寄らせるようなことはさせない。

ワーラットどもは自分たちが追い詰められていると悟っており、死ぬまで戦う。しかしノームは最後まで *フェイ・ステップ*と*とっさの隠れ身*を使わずにおき、ヒット・ポイントが 15 を下回るとそれを用いて逃げ出そうとする。

ノームの秘術使い (A)　レベル 3　制御役 (指揮役)
小型・フェイ・人型　XP150

イニシアチブ：＋1　**感覚**：〈知覚〉＋1；夜目
オーラ・オヴ・イリュージョン／幻のオーラ ([幻])：オーラ 5；オーラの中にいるノームの秘術使いとそのすべての味方は視認困難を得、オーラの中で隠れることができる。
HP：46；**重傷値**：23
AC16；**頑健** 13、**反応** 15、**意志** 13
移動速度 5：*フェイ・ステップ*の項目も参照のこと。
Ｍ **ダガー** (標準；無限回) ◆**[武器]**
＋6 対 AC；1d4 ダメージ。
ｒ **シンティレイティング・ボルト／きらめきの矢** (標準；無限回) ◆**[光輝]**
射程 10；＋6 対“頑健”；1d6＋4 の[光輝]ダメージ、および標的は幻惑状態になる (セーヴ・終了)。
ｒ　スタートリング・グラマー／目もくらむ美しさ (マイナー；無限回) ◆[恐怖]、[幻]
射程 10；＋7 対“意志”；目標は 1 マスシフトする。
ｃ　イリューソリィ・テレイン／幻の地形 (標準；再チャージ ４　５　６) ◆[幻]
近接範囲・爆発 5；敵を目標とする；＋7 対“意志”；標的は減速状態になる (セーヴ・終了)。
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秘術使いがダメージを受けた時；遭遇毎) ◆[幻]
ノームの秘術使い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。
フェイ・ステップ／フェイの一跳び (移動；遭遇毎) ◆**[瞬間移動]**
ノームの秘術使いは 5 マスまでの距離を瞬間移動する。
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〉＋8、〈看破〉＋6、〈はったり〉＋8、〈魔法学〉＋12
【筋】 10 (＋1)　**【敏】** 10 (＋1)　**【判】** 11 (＋1)
【耐】 14 (＋3)　**【知】** 18 (＋5)　**【魅】** 15 (＋3)
装備品：ローブ、ダガー

ワーラット (W)　2 体　レベル 3　遊撃役
中型・自然・人型 (変身生物)　XP 各 150

イニシアチブ：＋7　**感覚**：〈知覚〉＋7；夜目
HP：48；**重傷値**：24
再生：5 (ワーラットが銀の武器によるダメージを受けた場合、その次のターンでは再生は機能しない)。
AC17；**頑健** 15、**反応** 16、**意志** 13
完全耐性：汚穢熱 (前述)
移動速度 6；、登攀 4 (人間形態でないとき)
Ｍ **ショート・ソード** (標準；無限回) ◆**[武器]**
＋8 対 AC；1d6＋4 ダメージ
Ｍ **バイト／噛みつき** (標準；無限回) ◆**[病気]**
＋8 対 AC；1d4＋2 ダメージ、目標は継続的ダメージ 2 を受け (セーヴ・終了)、さらに汚穢熱に感染する (前述)。
チェンジ・シェイプ／形態変化 (マイナー；無限回) ◆**[変身]**
ワーラットはその身体の形を変え、ダイア・ラットもしくは特定の人間の姿のいずれかをとることができる (『Monster Manual』p.280 の Change Shape (訳注：日本語版でもその付近のページで、項目名は“形態変化”となるはず) の項を参照のこと)。人間形態では噛みつき攻撃を行なうことはできない。
戦術的優位
ワーラットは自分が戦術的優位を得ている目標に対して、近接攻撃により追加で＋1d6 ダメージを与える。
属性：悪　**言語**：共通語
技能：〈隠密〉＋10、〈事情通〉＋6、〈盗賊〉＋10、〈はったり〉＋6
【筋】 10 (＋1)　**【敏】** 18 (＋5)　**【判】** 12 (＋2)
【耐】 16 (＋4)　**【知】** 10 (＋1)　**【魅】** 11 (＋1)
装備品：クローク、ショート・ソード

このエリアの情報

明るさ：オベリスクの左右にある松明は、通常通り、5 マス以内に明るい照明を放射しているのだが、オベリスク自体が部屋 19 の日輪模様と同様に光を吸収する効果を有するようで、部屋の明るさが薄暗い照明より明るくなることはない。
会衆席：会衆席があるマス目は移動困難な地形として扱う。
オベリスク：難易度 15 の〈宗教〉判定により、この形はヴェクナ信仰に共通して見られるものであることがわかる。光を吸収するという奇妙な効果を持つ以外には、オベリスクに魔法の力はない。
ブリンドルの宝物：儀式用の剣、砕かれた盾、そして戦旗はこの部屋にある。

リーヴェンロア城主の謁見の間

遭遇レベル 1 (500XP)

セットアップ

ワイトの屍術師はこのリーヴェンロアの地下墳墓に住む他のアンデッドに命令を下すものである。シンルースと異なり、彼は侵入者をことのほか好んでいる――侵入者たちは彼が切望する生命のエネルギーを持つ存在であるからだ。

ワイトの屍術師 (D)	1 体
骨棘のスケルトン (B)	1 体
ぽんこつスケルトン	5 体

ぽんこつスケルトンは最初のラウンドの途中で立ち上がる (ぽんこつスケルトン用のイニシアチブをロールすること、ただし立ち上がるまではそれと明かさないこと)。

PC たちがどちらかの出入り口のところまで着いたら、以下の文章を読み上げること:

広大な部屋の北側の壁沿いに、2 つの玉座が並んでいます。一方には朽ちかけてはいるもののまだ肉の残った亡骸が、そして一方には白々とした骸骨が腰掛けています。そして床の上には骨の山がいくつもあります。

肉の残った亡骸の瞳が突然ぎらぎらと輝き始めます。

「しんにゅうしゃあぁぁぁぁ！」その唇が震えます。「コロせえぇぇぇぇ！」

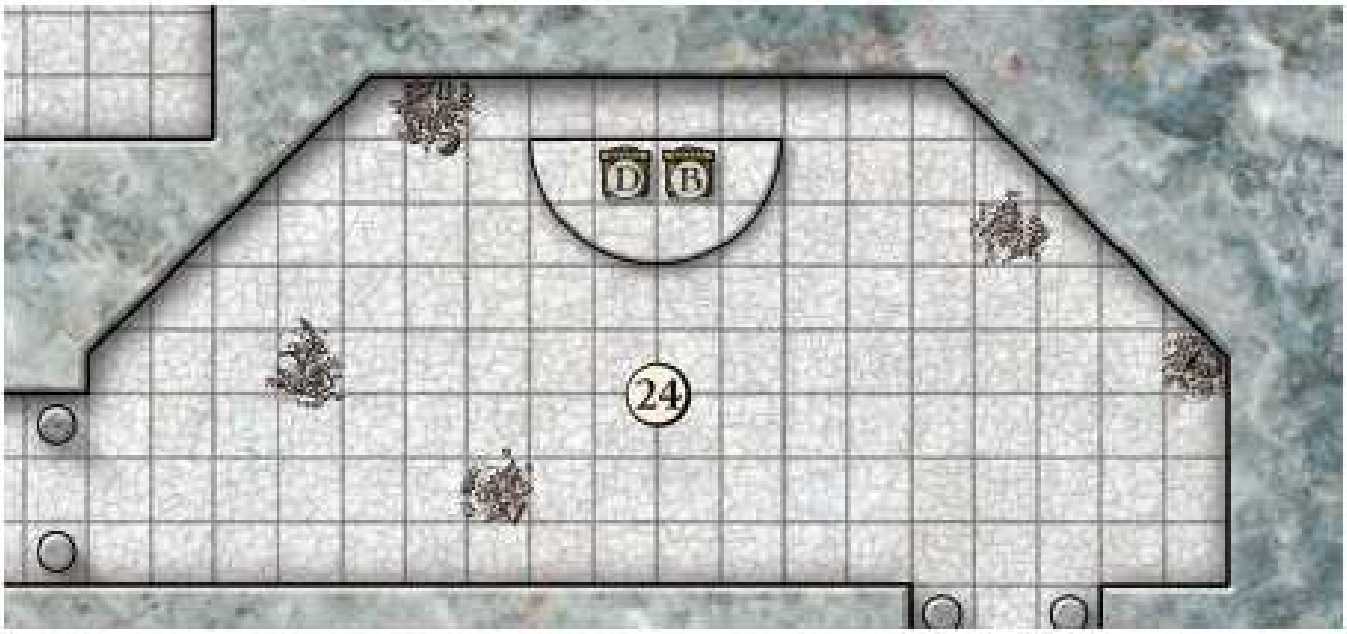
戦術

ワイトの屍術師がまず行なうのは「立ち上がれ、我が戦士たち！」と叫ぶことである。その時点で 5 つの骨の山はそれぞれ組み合わさって、マップに示した位置にぽんこつスケルトンを形作る。その後、ワイトは自分のターンの行動を行ない、ぽんこつスケルトンもイニシアチブ値の通常通りの順番に従って行動する。

ワイトは*グレイヴ・ボルト*を用いてできる限り多くの敵を麻痺させようとする。特にクレリックやパラディンのように見えるキャラクターに対しては拘って攻撃を行なう。PC たちが近づきすぎると、ワイトは*ホリフィック・ヴィセッジ*を使用し、適当な空間を開けておこうとする。ワイトは骨棘のスケルトンが破壊されたときに備えてリアニメイトのパワーを使わずにいる。ぽんこつスケルトンであれば無制限に再形成させることが可能であると知っているためである。

骨棘のスケルトンは近接攻撃においてもっとも手ごわそうな相手を選び、最初に*ボーンシャード*で、次にシミターで攻撃を行なう。また、一度に 3 人以上の PC に対して攻撃が可能となった場合は*ボーンシャード・ブラスト*を使用する。

ぽんこつスケルトンを支えているのは、この地下墳墓に存在する死霊術のエネルギーである。毎回、ぽんこつスケルトンのターンの開始時に、倒されたスケルトンが 1 体再び立ち上がる。この永遠の再生を止めるには、全ての生きているクリーチャーがこの部屋から立ち去るか、5 体のぽんこつスケルトンがそのターンの開始時に全て倒されていることが必要である。



ワイトの屍術師(D)　　レベル4　制御役
中型・自然・人型(アンデッド)　XP175
イニシアチブ:＋4　**感覚**:〈知覚〉＋1;暗視
HP:54;**重傷値**:27
AC18;**頑健**15、**反応**16、**意志**17
完全耐性:[毒]、[病気];**対抗**:[死霊]10;**脆弱性**:[光輝]5
移動速度6
M **クロー／爪**(標準;無限回)◆**[死霊]**
＋9対AC;1d6の[死霊]ダメージ、および目標は回復力1回分を失う。
r **グレイヴ・ボルト／死霊の矢**(標準;無限回)◆**[死霊]**
射程20;＋6対"反応";1d6＋4の[死霊]ダメージ、および目標は動けない状態になる(セーヴ・終了)。
r **リアニメイト／再活性化**(マイナー;遭遇毎)◆**[回復]、[死霊]**
射程10;ワイトの屍術師のレベル＋2以下のレベルを持つ破壊されたアンデッド・クリーチャーに影響する;目標は重傷値の半分のヒット・ポイントを有する状態で、1回のフリー・アクションとして立ち上がる。このパワーは雑魚には影響しない。
c **ホリフィック・ヴィゼジ／おぞましい容貌**(標準;再チャージ　4　5　6)◆**[恐怖]**
近接範囲・爆発5;＋7対"意志";1d6ダメージ、および目標は3マス押しやられる。
属性:悪　**言語**:共通語
技能:〈宗教〉＋10、〈魔法学〉＋10
[筋]10(＋2)　**[敏]**14(＋4)　**[判]**9(＋1)
[耐]14(＋4)　**[知]**16(＋5)　**[魅]**18(＋6)

ぽんこつスケルトン　5体　　レベル1　雑魚
中型・自然・自律体(アンデッド)　XP各25
イニシアチブ:＋3　**感覚**:〈知覚〉＋2;暗視
HP:1;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。
AC16;**頑健**13、**反応**14、**意志**13
完全耐性:[毒]、[病気]
移動速度6
M **ロングソード**(標準;無限回)◆**[武器]**
＋6対AC;4ダメージ。
R **ショートボウ**(標準;無限回)◆**[武器]**
射程15／30;＋6対AC;3ダメージ。
属性:無属性　**言語**:――
技能:〈隠密〉＋11
[筋]15(＋2)　**[敏]**17(＋3)　**[判]**14(＋2)
[耐]13(＋1)　**[知]**3(－4)　**[魅]**3(－4)
装備品:ヘヴィ・シールド、ロングソード、ショートボウ、アロー10本の入った矢筒

骨棘のスケルトン(B)　　レベル5　暴れ役
中型・自然・自律体(アンデッド)　XP200
イニシアチブ:＋5　**感覚**:〈知覚〉＋4;暗視
HP:77;重傷値:38、*ボーンシャード・バースト*の項目も参照のこと。
AC17;**頑健**16、**反応**16、**意志**15
完全耐性:[毒]、[病気];**抵抗**:[死霊]10;**脆弱性**:[光輝]5
移動速度6
M **シミター**(標準;無限回)◆**[死霊]、[武器]**
＋9対AC;1d8＋3ダメージ(クリティカル1d8＋11)および5の[死霊]ダメージ。
M **ボーンシャード／骨棘**(標準;無限回)◆**[死霊]**
＋9対AC;1d4＋3ダメージ、および5の継続的な[死霊]ダメージ(セーヴ・終了)。
c **ボーンシャード・バースト／骨棘噴射**(初めて重傷状態になったとき、およびボーンシャード・スケルトンのヒット・ポイントが0以下に減少した時)◆**[死霊]**
近接範囲・爆発3;＋8対"反応";2d6＋3の[死霊]ダメージ
属性:無属性　**言語**:――
[筋]16(＋5)　**[敏]**16(＋5)　**[判]**14(＋4)
[耐]17(＋5)　**[知]**3(－2)　**[魅]**3(－2)
装備品:シミター

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。
玉座:黄金作りに見えるが、金箔をはってあるだけに過ぎない。
骨の山:骨の山のうち、5つ(どれを選ぶかは君に任せる)が、ワイトの屍術師の最初のターンの開始時にアニメイトされ、ぽんこつスケルトンを形作る。そのほかの骨の山については、単に移動困難な地形として取り扱われるだけのものである。ただしPCたちがそのマス目に敢えて入り込むとは、どちらにしろ考えにくいが。
フレスコ画:壁の絵は、ローブをまとった老人たちが雲の上に立っていたり、戦車で空を駆けていたりするものである。それぞれの人物の顔だけが他の部分よりも写実的で、おそらくこの絵は肖像画のようなものを意図していたと考えられる。〈歴史〉判定(難易度20)に成功すると、これはリーヴェンロアの城主たちの歴史的な肖像であるとわかる。南側の壁に描かれた3名については、顔が削り取られている。
宝物:この部屋には財宝ユニットL、MおよびNがある。壁際に積んであるか、あるいは何らかの形で玉座のところから見つかるというのが望ましい。

筆者について:
デヴィッド・ヌーナンはウィザーズ・オヴ・ザ・コースト社のデザイナー／デヴェロッパーである。『ダンジョン・マスターズ・ガイドII』、"Heroes of Battle"およびその他多数のエベロン・キャンペーン・セッティングの共著者として活躍している。妻・息子・娘と共にワシントン州に在住。