

# 『シャドウフェル城の影』改訂版

邦訳：Kashi 090603

## 共通項目

p. 32～45

### モンスター・データ

すべてのコボルドの種族データを以下のように変更する。

旧) 小型・自然・人型

新) 小型・自然・人型 (爬虫類)

以下のデータを置き換える。

### 雑魚コボルド

⚡ スピア (標準; 無限回; 雑魚攻撃) ◆ [武器]

+5 対 AC; 4 ダメージ

🗡️ ジャヴェリン (標準; 無限回; 雑魚攻撃) ◆ [武器]

遠隔 10/20; +5 対 AC; 4 ダメージ

## A1：コボルドの待ち伏せ

p. 40

### このエリアの情報

旧) 財宝：難易度 15 の〈宗教〉判定に～

新) 財宝：難易度 10 の〈宗教〉判定に～

## A2：コボルドの隠れ家、外部

p. 42

### セットアップ

旧) コボルドの遊撃兵 (K) 1 体

新) コボルドの忍び (K) 1 体

### モンスター・データ

#### コボルドの遊撃兵

コボルドの遊撃兵をコボルドの忍びと置き換える。

### コボルドの忍び (K)

小型・自然・人型 (爬虫類)

レベル 1 奇襲役

XP 100

イニシアチブ：+7 感覚：〈知覚〉+0; 暗視

HP：24; 重傷：12

AC 15; 頑健 12、反応 14、意思 13

移動速度 6

⚡ スピア (標準; 無限回) ◆ [武器]

+6 対 AC; 1d8 ダメージ

#### 戦術的優位

コボルド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および遠隔攻撃の際に+1d6 のダメージを与える。

#### 人海戦術

目標と隣接するマスに味方のコボルドが 1 体いるごとにコボルドの忍びは攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。

#### 忍ぶ者の利

コボルドの忍びがもっとも近い敵でない限り、敵は近接および遠隔攻撃の目標としてコボルドの忍びを選ぶことができない。

属性：悪 言語：竜語

【筋】8 (−1) 【敏】16 (+3) 【判】10 (+0)

【耐】12 (+1) 【知】6 (−2) 【魅】15 (+2)

装備品：ハイド・アーマー、スピア

## A3：コボルドの隠れ家、内部

p. 44

### セットアップ

旧) 第 2 波 (3 ラウンド後に登場)：竜鱗盾のコボルド (D)

新) 第 2 波 (3 ラウンド後に登場)：コボルドのねぐら守 (D)

### モンスター・データ

#### 竜鱗盾のコボルド

竜鱗盾のコボルドをコボルドのねぐら守と置き換える。

コボルドのねぐら守 (D) 2 体		レベル 2 兵士役
小型・自然・人型 (爬虫類)		XP 各 125
イニシアチブ: +4 感覚: 〈知覚〉 +2; 暗視		
HP: 36; 重傷: 18		
AC 18; 頑健 16、反応 16、意思 16		
移動速度 6		
④ スピア (標準; 無限回) ◆ [武器]		
+7 対 AC; 1d8+1 ダメージに加えて、目標はこのコボルドのねぐら守の次のターンの終了時までマークされた状態になる。		
⑤ ジャヴェリン (標準; 無限回) ◆ [武器]		
遠隔 10/20; +7 対 AC; 1d6+1 ダメージに加えて、目標はこのコボルドのねぐら守の次のターンの終了時までマークされた状態になる。		
ねぐら守のマーク (即応・割込、コボルドのねぐら守にマークされている目標がコボルドのねぐら守を目標に含まない攻撃を行なった時; 無限回)		
コボルドのねぐら守は目標に対して 1 回の近接基礎攻撃を行なうことができる。この攻撃がヒットした場合、目標はコボルドのねぐら守の次のターンの終了時までコボルドのねぐら守とその味方に対して戦術的優位を与える。		
人海戦術		
目標と隣接するマスに味方のコボルドが 1 体いるごとにコボルドのねぐら守は攻撃ロールに +1 のボーナスを得る。		
シフティ/素速いシフト (マイナー; 無限回)		
コボルドは 1 回のマイナー・アクションとして 1 マスのシフトを行なうことができる。		
属性: 悪 言語: 竜語		
【筋】 8 (−1)	【敏】 16 (+3)	【判】 10 (+0)
【耐】 12 (+1)	【知】 6 (−2)	【魅】 15 (+2)
装備品: ハイド・アーマー、スピア		

## A4: 墳墓

p. 46

旧) 遭遇レベル 1 (599XP)

新) 遭遇レベル 2 (674XP)

## セットアップ

旧) ハーフリングのスリング兵 (H) 1 体

新) カラレルの幻霊 (K) 1 体 (H) と置換

## 戦術

「戦術」を以下のものに置き換える。

戦闘が始まると、カラレルの幻霊はできる限り多くの敵をつかまえるようにシャドウ・クローを使用する。アグリッドはガード・ドレイクに対して、一番強そうなキャラクターに向かって突撃するように命じる。その後、ノームの忍びである彼は遠隔攻撃を行ない、使う機会があり次第フェイド・アウェイのパワーを使用する。人間のクズたちは一番近くにいる敵に殺到し、取り囲んで挟撃し、さらに“数だのみ”の能力を使用して防御値を向上させようとする。カラレルは聖遺物を失う危険があったとしても配下に退却を許可しておらず、殺された雑魚はアニメイト・ミニオンのパワーでゾンビとして利用する。

ノームの忍びまたはカラレルの幻霊のヒット・ポイントが 0 以下になったなら、ノームは「カラレル様、私は貴方の期待を裏切ってしまった!」と大声で叫びます。

p. 47

## モンスター・データ

### ハーフリングのスリング兵

ハーフリングのスリング兵をカラレルの幻霊と置き換える。

カラレルの幻霊 (K)	レベル 4 制御役
中型・シャドウ・自律体	XP 175
イニシアチブ: +8 感覚: 〈知覚〉 +13	
HP: 40; 重傷: 20	
AC 18; 頑健 14、反応 15、意思 17	
完全耐性: [催眠]、[毒]、[病気]; 抵抗: 非物質的	
移動速度 6; 位相移動	
④ シャドウ・タッチ (標準; 無限回) ◆ [死霊]	
+9 対 AC; 1d8+2 [死霊] ダメージ	
⑤ シャドウ・クロー (標準; 無限回) ◆ [死霊]	
影の爪が地面から立ち上がりつかみかかる; 遠隔 15; 地上のクリーチャーを目標とする; +7 対 “反応”; 目標はつかみから脱出するまで、継続的 [死霊] ダメージ 5 を受ける。つかみからの脱出の難易度は、幻霊の防御値によって決まります (プレイヤーズ・ハンドブックの p. 290 を参照のこと)。	
⑥ アニメイト・ミニオン (標準; 再チャージ ⑥⑥⑥⑥)	
遠隔 5; 死んだ雑魚を目標とする; 雑魚はゾンビのできそこない (本書 p. 62 ならびにモンスター・マニュアル p. 132	

を参照)として復活し、フリー・アクションとして立ち上がり、幻霊の直後のイニシアチブとして行動する。この遭遇の終了後、このパワーによって作られたゾンビのできそこないはヒット・ポイントが0になり、死亡する。

属性：悪 言語：共通語、ゴブリン語、竜語

【筋】14 (+4) 【敏】17 (+5) 【判】21 (+7)

【耐】12 (+3) 【知】10 (+0) 【魅】12 (+3)

## 展開

「展開」を追加する。

本物のカラレルは幻霊を通して物を見ることはできない。しかしながら、彼は幻霊がいつ破壊されたかを知ることはできる。

## シャドウフェル城、地下1階概略

p. 52

### 全エリア共通の情報

旧) ベッド：キャラクターは難易度15の【筋力】判定に～

隠し扉：キャラクターが難易度20の〈知覚〉判定に～

新) ベッド：キャラクターは難易度10の【筋力】判定に～

隠し扉：キャラクターが難易度15の〈知覚〉判定に～

## エリア1：ゴブリンの衛兵詰め所

p. 54

### このエリアの情報

旧) カーテン：PCは難易度15の【筋力】判定に～

新) カーテン：PCは難易度10の【筋力】判定に～

## エリア2：拷問室

p. 56

### セットアップ

〈知覚〉判定

旧) 難易度15：北の壁の向こう～

新) 難易度12：北の壁の向こう～

p. 57

### このエリアの情報

旧) 檻：～(難易度20の〈盗賊〉判定で開く)。

新) 檻：～(難易度15の〈盗賊〉判定で開く)。

## エリア3：発掘場

p. 59

### セットアップ

旧) ゴブリンの狙撃手(G) 3体

新) ゴブリンの爆撃手(G) 3体

ゴブリンの爆撃手(G) 3体	レベル2 砲撃役
小型・自然・人型	XP 各125
イニシアチブ：+5 感覚：〈知覚〉+2；暗視	
HP：31；重傷：15	
AC 16；頑健11、反応14、意思11	
移動速度 6；ゴブリン・タクティクスも参照のこと	
④ ウォー・ピック(標準；無限回) ◆【武器】	
+6 対AC；1d8+1 ダメージ	
⑤ ジャヴェリン(標準；無限回) ◆【武器】	
遠隔10／20；+6 対AC；1d6+1 ダメージ	
✱ アルケミスツ・ファイアー／錬金術師の火(標準；無限回) ◆【火】	
爆発1・10マス以内；+4 対“反応”；1d6【火】ダメージ。	
ミス：半減ダメージ。	
ゴブリン・タクティクス／ゴブリンの戦術(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)	
ゴブリンは自分に対する1回の近接攻撃がミスした際に1マスのシフト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：〈隠密〉+10、〈盗賊〉+10	
【筋】13 (+1)	【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、ウォー・ピック、ジャヴェリン	
×5、アルケミスツ・ファイアーの小瓶×3本	

## このエリアの情報

旧) 板：難易度 20 の〈軽業〉判定に～（中略）～小型のクリーチャーが乗っている場合で難易度 15、中型のクリーチャーが乗っている場合で難易度 20 の【筋力】判定に～  
財宝：ゴブリンたちは保管に値する～

新) 板：難易度 15 の〈軽業〉判定に～（中略）～小型のクリーチャーが乗っている場合で難易度 14、中型のクリーチャーが乗っている場合で難易度 17 の【筋力】判定に～  
財宝：遭遇で使用するものとは別に、9 本のアルケミスト・ファイアーの小瓶（冒険者の宝物庫 p. 24）と 22gp を持っています。ゴブリンのうちの 1 匹は土にまみれたバハムートの聖印を持っており、それは  $\neq$  シンボル・オヴ・バトルです。

## エリア 4：頭目の部屋

p. 61

### このエリアの情報

旧) 鍵のかかった扉：（難易度 20 の〈盗賊〉判定に～  
タペストリー：PC は難易度 15 の【筋力】判定に～  
財宝：（難易度 25 の〈盗賊〉判定に成功すれば開く）。  
新) 鍵のかかった扉：（難易度 15 の〈盗賊〉判定に～  
タペストリー：PC は難易度 12 の【筋力】判定に～  
財宝：～（難易度 15 の〈盗賊〉判定に成功すれば開く）。

## エリア 5：影の納骨堂

p. 62

### モンスター・データ

#### ゾンビのできそこない

旧) イニシアチブ：-2      感覚：〈知覚〉-1；暗視  
新) イニシアチブ：-1      感覚：〈知覚〉+0；暗視

p. 63

### このエリアの情報

旧) 恐怖のルーン：難易度 20 の〈魔法学〉または〈宗教〉判定に～  
難易度は立ち幅跳びで 21、2 マス以上助走をつけた場合で 11 である。  
新) 恐怖のルーン：難易度 15 の〈魔法学〉または〈宗教〉判定に～

難易度は立ち幅跳びで 20、2 マス以上助走をつけた場合で 10 である。

## エリア 6：隠された武器庫

p. 64

### 隠し扉

旧) 気付くには難易度 20 の〈知覚〉判定に～  
難易度 25 の盗賊判定。  
新) 気付くには難易度 18 の〈知覚〉判定に～  
難易度 15 の盗賊判定。

#### 〈知覚〉判定

旧) 難易度 16：東の方で、かすかなうめき声～  
新) 難易度 10：東の方で、かすかなうめき声～  
難易度 15：部屋の一番奥の壁が、ほんの一瞬かすかに揺らめいて、歪んだような気がする。

#### 〈看破〉判定

削除) 難易度 22：部屋の一番奥の壁が、ほんの一瞬かすかに揺らめいて、歪んだような気がする。

## エリア 7：骨の軍団

p. 66

### 死の舞踏

#### 〈知覚〉判定

旧) 難易度 18：石棺には判読できない～  
難易度 22：いくつかの石棺の中から～  
新) 難易度 11：石棺には判読できない～  
難易度 16：いくつかの石棺の中から～

### モンスター・データ

#### ぽんこつスケルトン

☞ ショート・ボウ（標準；無限回）◆【武器】

旧) 遠隔 15／30；+6 対 AC；4 ダメージ。  
新) 遠隔 15／30；+6 対 AC；3 ダメージ。

## このエリアの情報

旧) 石棺：～(難易度 20 の【筋力】判定)

財宝：～(難易度 25 の〈知覚〉判定に成功すれば)

新) 石棺：～(難易度 15 の【筋力】判定)

財宝：～(難易度 15 の〈知覚〉判定に成功すれば)

## エリア 8：キーガン卿の墓

### セットアップ

〈宗教〉判定

難易度 5：スケルトンのプレート・アーマーの胸部分には  
パハムートの聖印が装飾されている。

### モンスター・データ

キーガン卿のデータを次のものと置き換える。

キーガン卿	レベル 4 単独 暴れ役
中型・自然・自律体（アンデッド）	XP 875
イニシアチブ：+5	感覚：〈知覚〉+9；暗視
HP：325；重傷：162	
AC 20；頑健 18、反応 18、意思 17	
完全耐性：[毒]；抵抗：[死霊] 10；脆弱性：[光輝] 5	
セーヴィング・スロー：+5	
移動速度 6	
アクション・ポイント：2	
⚔ ロングソード（標準；無限回）◆【武器】、【死霊】	
+8 対 AC；1d10+5 ダメージおよび【死霊】ダメージ 5。	
⚔ レギオン・アタック／連続攻撃（標準；無限回）	
2 回の近接基礎攻撃を行なう。	
⚔ サドン・アタック／急襲（反応・即応；視界内の敵がアクション・ポイントを消費した際；無限回）	
近接基礎攻撃または突撃を行なうことができる。	
⚔ ネクロティック・バースト／死霊爆発（標準；重傷の時のみ使用可能；無限回）	
近接爆発 3；+5 対“頑健”；2d6+3【死霊】ダメージ。	
属性：善	言語：共通語、竜語
技能：〈看破〉+9、〈交渉〉+7	
【筋】16（+5）	【敏】16（+5）
【耐】17（+5）	【知】10（+2）
	【判】14（+4）
	【魅】10（+2）
装備品：プレート・アーマー、ロング・ソード“アイクリス”	

## 技能チャレンジ：キーガン卿との会話

「キーガン卿との会話」すべてを以下のものと置き換える。

PC たちは自分たちがここへ来た理由——シャドウフェルへの裂け目を開こうとしている拝死教団の企みを叩き潰すこと——を説明すれば、キーガンをなだめることができるかも知れない。

キーガン卿は頑固者であり、PC たちが利己的な動機でここに来たか、拝死教団の仲間なのではないかという疑念を簡単には捨てようとしな。彼の心を変えるためには、PC たちが彼と会話をし、その過程で技能チャレンジに成功する必要がある。

技能チャレンジへの参加：PC たちは交替で技能判定を行ない、多数の失敗の前に一定数の成功をしなければならない。

この技能チャレンジは技能判定に 3 回失敗する前に 6 回成功せねばならない。

プレイヤーたちが自ら技能判定の順番を決めるか、プレイヤーたちの方がそういう考えに思い至っていないようなら、DM たる君が順番を決めるためにプレイヤーにイニシアチブをロールさせても良い。

キーガンは会話のあいだにすべてのキャラクターから話を聞こうとし、自らの疑念を確認する。

複雑度：この技能チャレンジは複雑度 2 であり、判定に 3 回失敗する前にパーティ全体で 6 回成功せねばならないことを意味する。

主要技能：キャラクターは以下の技能のどれかを使用し、記載されている難易度の技能判定を行ない成否を求める。これらの判定に成功するたびに、キーガンは少しずつ心を開いていく。逆に、失敗するとさらに疑り深くなっていく。

プレイヤーがキャラクターを上手く演じたのであれば、技能チャレンジの際、その技能判定に+2 のボーナスを与えること。

〈威圧〉（難易度 17；標準アクション）：「恐怖を身にまといし者よ、汝は見かけ通りの強さを持つや否や？」と訊ねる。キャラクターは自分の力が本物であることを納得させなければならない。

〈交渉〉（難易度 10；標準アクション）：「我はこの城塞を侵入者から守ることを誓いし者なり。汝はなにゆえにここへ来たのだ？」と訊ねる。キャラクターは自分の意志が高貴なものであると納得させなければならない。

〈宗教〉（難易度 10；標準アクション）：「汝はいずこの神に

仕える者か？ 我は汝の信仰の真なるを信じてよいものであろうか？」と訊ねる。キャラクターは自分の信仰する神への信心を示さなければならない。この時、キャラクターがバハムートを信仰しているのであれば技能判定に+2 のボーナスを獲得する。

〈はったり〉(キーガン卿の〈看破〉判定との対抗；標準アクション)：この場合、キーガン卿は何でも訊ねることができるが、PC は嘘をつく(例えば、バハムートの信奉者のふりをする) ことによって彼を騙さなければならない。

〈魔法学〉(難易度 12；標準アクション)：「この地に自然ならざる力に満ちておる。それに立ち向かう備えはあるか？」と訊ねる。キャラクターは自分の知識によってキーガン卿を納得させなければならない。

**成功**：PC たちが判定に 3 回失敗をする前に 6 回成功したのなら、「納得のいく答えだ」とキーガンは彼らを信用するようになる。後述の『キーガンの任務』を参照せよ。さらに、まるで PC たちが戦闘でキーガン卿を打ち倒したかのように、この遭遇で得られるのと同じだけの経験点を与えること。

**失敗**：PC たちが判定に 6 回成功する前に 3 回の失敗をしたのなら、「この者の答えは真実の響きを持っておらぬ」と言い、キーガンは攻撃をしかけてくる。彼は自分が破壊されるか、PC たちが全滅するまで戦う。

## エリア 9：洞窟迷宮

p. 70

### セットアップ

〈知覚〉判定

旧) 難易度 16：ひどく大きな鼠が～

新) 難易度 12：ひどく大きな鼠が～

## エリア 10：クルーシクの巣

p. 72

### セットアップ

〈知覚〉判定

旧) 難易度 15：前方の部屋の方から～

難易度 20：床のところどころで～

新) 難易度 12：前方の部屋の方から～

難易度 17：床のところどころで～

## モンスター・データ

### クルーシクの幼生

旧) **イニシアチブ**：+3 **感覚**：〈知覚〉+0；夜目、振動感知 10

新) **イニシアチブ**：**+4** **感覚**：〈知覚〉**+1**；夜目、振動感知 10

p. 73

### このエリアの情報

旧) 隠蔽された落とし穴 (T)：難易度は助走をつけない場合で 21、最低 2 マス以上の助走をつける場合で 11 である。

新) 隠蔽された落とし穴 (T)：難易度は助走をつけない場合で **20**、最低 2 マス以上の助走をつける場合で **10** である。

## エリア 11：水の洞窟

p. 74

### セットアップ

〈知覚〉判定

旧) 難易度 20：静かな水面に～

新) 難易度 10：静かな水面に～

p. 75

### このエリアの情報

旧) 水たまり：最低 2 マス以上の助走をつける場合で難易度 11、助走をつけない場合で難易度 21 の～

新) 水たまり：最低 2 マス以上の助走をつける場合で難易度 **10**、助走をつけない場合で難易度 **20** の～

## 幕間 3：死者は歩く

p. 76

## モンスター・データ

### エルフの射手ニナラン

旧) **AC** 17；**頑健** 14、**反応** 18、**意思**、15

新) **AC** 17；**頑健** 14、**反応** **17**、**意思**、15

### このエリアの情報

旧) **魔法円**：難易度 20 の〈魔法学〉または〈宗教〉判定に成功した PC は～

新) **魔法円**：難易度 **15** の〈魔法学〉または〈宗教〉判定に成功した PC は～



## シャドウフェル城、地下 2 階概略

p. 78

### 全エリア共通の情報

旧) ベッド：キャラクターは難易度 15 の【筋力】判定に成功すれば～

新) ベッド：キャラクターは難易度 10 の【筋力】判定に成功すれば～

## エリア 12：ホブゴブリンの衛兵詰め所

p. 80

### セットアップ

〈知覚〉判定

旧) 難易度 20：北側にある小さな部屋の中～

新) 難易度 15：北側にある小さな部屋の中～

p. 81

### モンスター・データ

#### ホブゴブリンの下級兵

旧) イニシアチブ：+4 感覚：〈知覚〉+1；夜目

新) イニシアチブ：+5 感覚：〈知覚〉+2；夜目

以下の能力を追加する。

#### デスジャンプ・スパイダー

##### ソフト・フォール／軟着陸

デスジャンプ・スパイダーが落下によってダメージを受け  
る際、最初の 30 フィートぶんの落下距離は無視される。

## エリア 13：ホブゴブリンの兵営

p. 82

### このエリアの情報

旧) 箱と樽：難易度 15 の〈知覚〉判定に～

新) 箱と樽：難易度 12 の〈知覚〉判定に～

### モンスター・データ

#### ホブゴブリンの下級兵

旧) イニシアチブ：+4 感覚：〈知覚〉+1；夜目

新) イニシアチブ：+5 感覚：〈知覚〉+2；夜目

## エリア 14：戦闘隊長の作戦会議室

p. 84

### セットアップ

〈知覚〉判定

旧) 難易度 25：床の板石の中に～

新) 難易度 15：床の板石の中に～

### モンスター・データ

#### ホブゴブリンの下級兵

旧) イニシアチブ：+4 感覚：〈知覚〉+1；夜目

新) イニシアチブ：+5 感覚：〈知覚〉+2；夜目

p. 85

### このエリアの情報

旧) 箱と樽：難易度 15 の〈知覚〉判定に～

新) 箱と樽：難易度 10 の〈知覚〉判定に～

## エリア 15：キューブ回廊

p. 86

### セットアップ

〈知覚〉判定

旧) 難易度 20：幅と奥行きが 10 フィートの～

新) 難易度 25：幅と奥行きが 10 フィートの～

旧) 難易度 25 の〈盗賊〉判定または難易度 20 の【筋力】  
判定に成功すれば～

難易度 25 の【筋力】判定を要する。

新) 難易度 20 の〈盗賊〉判定または難易度 18 の【筋力】  
判定に成功すれば～

難易度 20 の【筋力】判定を要する。

## モンスター・データ

### ゼラチナス・キューブ

「ダブル・アタック」を削除し、以下のデータを置き換える。

#### ↓エンガルフ／包み込み（標準；無限回）◆【酸】

ゼラチナス・キューブはサイズ分類が中型以下の1体または2体のクリーチャーを攻撃する；+8対“反応”（動けないクリーチャーには自動的にヒット）；ヒットした場合、目標はゼラチナス・キューブにつかまれ、キューブの接敵面内に引き寄せられる。目標はつかみから脱出するまで、幻惑状態かつ継続的【酸】ダメージ10を受ける。つかみから脱出したクリーチャーはキューブに接敵する任意のマス（脱出したクリーチャーが選ぶ）にシフトする。キューブは体内にクリーチャーを包み込んだまま通常通り移動することができる。

#### トランスルーセント／透明

難易度25の〈知覚〉判定に成功するか、ゼラチナス・キューブが攻撃を行なうまで、ゼラチナス・キューブは不可視である。ゼラチナス・キューブに気づいていないクリーチャーがゼラチナス・キューブの体内に入り込んでしまったなら、自動的に包み込まれる（上記のエンガルフの項を参照のこと）。

p. 87

### このエリアの情報

旧) 石棺：こじあけるには難易度25の【筋力】判定に～

新) 石棺：こじあけるには難易度18の【筋力】判定に～

## エリア16：罫の仕掛けられた部屋

p. 88

### セットアップ

#### 〈知覚〉判定

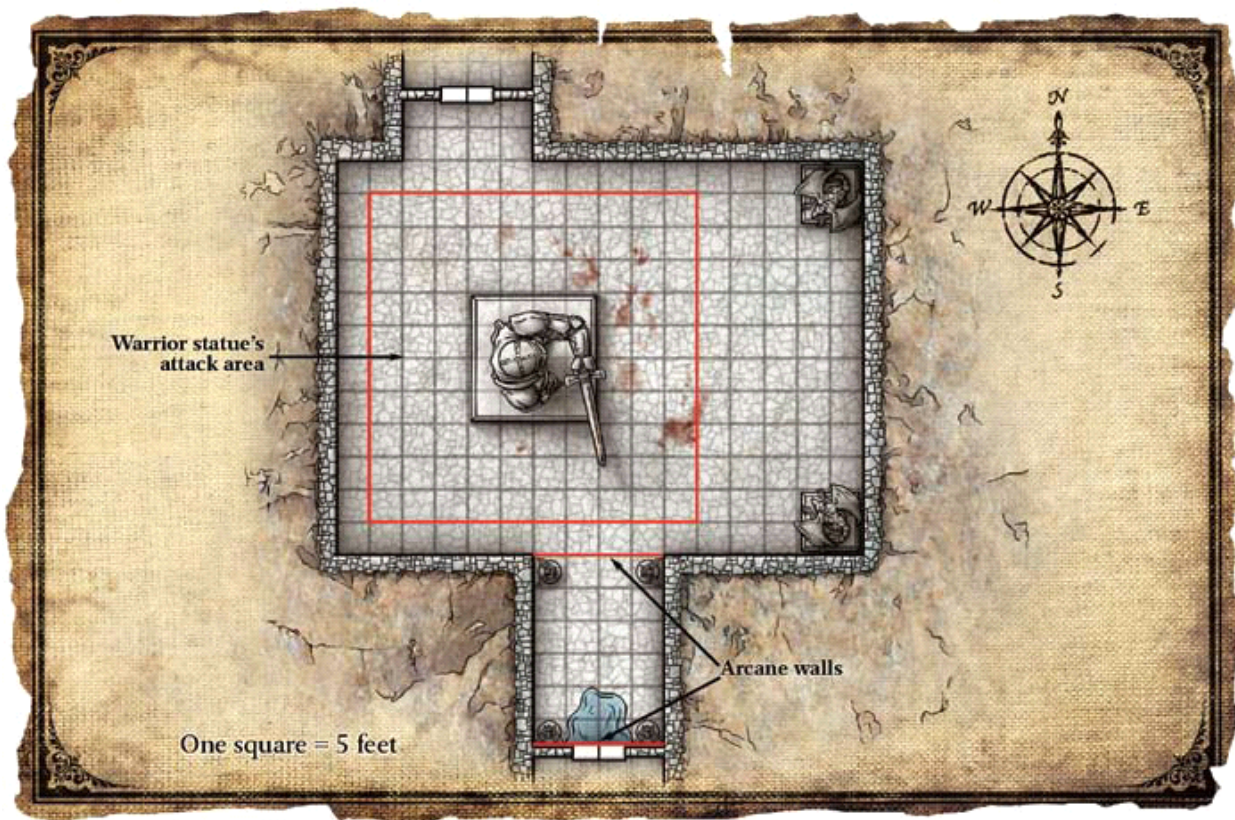
旧) 難易度25：彫像の周囲に積もった～

新) 難易度15：彫像の周囲に積もった～

### 戦術

旧) 水流渦巻き罫を～、の段落を以下のものに置き換える。

新) 水流渦巻き罫を作動させてしまったキャラクターは、流れ込む水を止めるために、天使の像が抱えた花瓶4つすべてを破壊して、魔法の壁を機能停止させる必要がある。花瓶は魔法の檻の中からのみ攻撃可能である。秘術の檻が破壊された時点で、この罫の中にいた者および檻に隣接していた者は、水流によって北に5マス（おそらく戦士像の間合いの中に）押しやられます。キャラクターは天使の像の間の檻のエリアにまったく入ることなく花瓶を攻撃することにより、水流渦巻き罫を機能停止させることができます。；花瓶の能力についてはデータブロックを参照してください。





罨

罨のデータを以下のものと置き換える。(範囲については図を参照)

巨大な戦士の像 罨	レベル 4 砲台型 XP 175
罨：ラウンド毎のイニシアチブで、像は剣を振り回し、近接範囲・爆発 4 の範囲内にいる属性が悪でないすべてのクリーチャーに攻撃をします。(攻撃範囲を数える際、像は台座上で 2×2 のサイズがあるものとする。)	
〈知覚〉	
難易度 10：君は像に関節があることに気がつく。	
難易度 15：君は台座上に巧妙に隠された制御盤があることに気がつく。	
イニシアチブ：+7	
トリガー	
キャラクターが巨大な戦士像から 4 マス以内に近づいた時点、もしくは他の罨を作動させた時点で作動し、イニシアチブをロールします。	
攻撃	
標準アクション	近接範囲・爆発 4
目標：爆発範囲内の属性が悪でないクリーチャーすべて	
攻撃：+9 対 AC	
命中：1d8+6 ダメージ。目標を伏せ状態とする。	
対策	
・キャラクターは難易度 15 の〈運動〉判定に成功すると戦士像の上に登ることができる。像は上に登ったクリーチャーを攻撃することができない。	
・ヒット・ポイントが 0 になると像は攻撃を中止する。像は以下のデータを持ちます；AC 12、頑健 10、反応 5、HP 50、すべてのダメージに対する抵抗 5。	
・像に隣接するキャラクターは罨を無効化するために隠された制御盤を操作することができる。罨を無効化するために難易度 17 の〈盗賊〉判定を 4 回成功しなければならない。	

ドラゴンの像 2 体 罨	レベル 3 砲台型 XP 各 150
罨：ラウンド毎のイニシアチブで、ドラゴン像はクリーチャーを押しやる魔法的なエネルギーを放ち始める。	
〈知覚〉	
難易度 10：君はドラゴン像に秘術のシンボルが刻まれていることに気がつく。	
〈魔法学〉	
難易度 17：君は秘術のシンボルによりドラゴン像が魔法的なエネルギーを噴出させていることに気がつく。	
イニシアチブ：+3	
トリガー	
キャラクターがどちらかのドラゴン像から 5 マス以内に入れた時点で作動し、イニシアチブをロールします。	
攻撃	
標準アクション	近接範囲・爆発 5
目標：爆発範囲内のクリーチャーすべて	
攻撃：+7 対 “反応”	
命中：1d6+6 ダメージ。目標を 3 マス押しやる。	
対策	
・キャラクターは難易度 15 の〈運動〉判定に成功するとドラゴン像の上に登ることができる。像は上に登ったクリーチャーを攻撃することができない。	
・ヒット・ポイントが 0 になると像は攻撃を中止する。像は以下のデータを持ちます；AC 15、頑健 10、反応 5、HP 40、すべてのダメージに対する抵抗 5。	
・像に隣接するキャラクターは罨を無効化するために秘術のシンボルを傷つけるか書き換えることができる。ドラゴン像を停止させるためには、難易度 15 の〈盗賊〉か〈魔法学〉の判定に 4 回成功する必要があります。	

水流渦巻きの罠	レベル 4 障害物型
罠	XP 175
罠：破壊することができない秘術魔法の壁が 2 つ出現します（マップを参照）。罠にかかったクリーチャーは水を注ぎこむ天使の像に囲まれた 4 マス×6 マスのエリアに閉じ込められます。罠の作動から 3 ラウンド後、深さ 5 フィートまで水で満たされると、このエリアにいるすべてクリーチャーは渦巻きにより激しく叩きつけられます。	
〈知覚〉	
難易度 10：君は花瓶に秘術のシンボルが刻まれていることに気がつく。	
イニシアチブ：+2	
トリガー	
キャラクターが天使の像の間の 4 マス×4 マスのエリアに進入した時点で作動し、イニシアチブをロールします。	
攻撃	
標準アクション	
目標：秘術魔法の壁に捕らわれたクリーチャーすべて	
効果：1d8+2 ダメージ。目標をランダムにいずれかの天使の像に隣接するように横滑りさせ、減速状態とする。さらに、目標は罠の次のターンの終了時まで攻撃ロールと技能判定に−5 のペナルティを被る。	
対策	
・ 天使の像の持つ花瓶 4 つすべてのヒット・ポイントが 0 になると秘術魔法の壁は消滅し、天使の像は水を注ぎこむことを中止する。それぞれの花瓶は以下のデータを持ちます；AC 20、それ以外の防御値 15、HP 10。	

## エリア 17：ゲールの巣

p. 90

### 戦術

旧) 難易度 20 の〈知覚〉判定に成功した PC は～

新) 難易度 18 の〈知覚〉判定に成功した PC は～

### モンスター・データ

#### ゾンビのできそこない

旧) イニシアチブ：−2 感覚：〈知覚〉−1；暗視

新) イニシアチブ：−1 感覚：〈知覚〉+0；暗視

## エリア 18：影の大聖堂

p. 92

### セットアップ

旧) ヒューマンの狂戦士 (B) 2 体

新) オルクスの狂戦士 (B) 2 体

※名称変更のみでモンスター・データに変更はない。

### 〈知覚〉判定

旧) 難易度 15：数本の大きな鎖が～

新) 難易度 11：大きな鎖が中央の穴から下へとぶら下がっている。

難易度 16：君は北の影に潜む多数の人影に気がついた。

### モンスター・データ

#### ヴァンパイアの落とし子

旧) イニシアチブ：+6 感覚：〈知覚〉+4；暗視

新) イニシアチブ：+5 感覚：〈知覚〉+3；暗視

## エリア 19：影の裂け目

p. 92

### セットアップ

旧) スケルトンの戦士 (S) 2 体

新) スケルトンの歩哨 (S) 8 体

(スケルトンの保証の配置については図を参照)

追加) 門より現れしもの 1 体

### モンスター・データ

#### オルクスの寵児カラレル

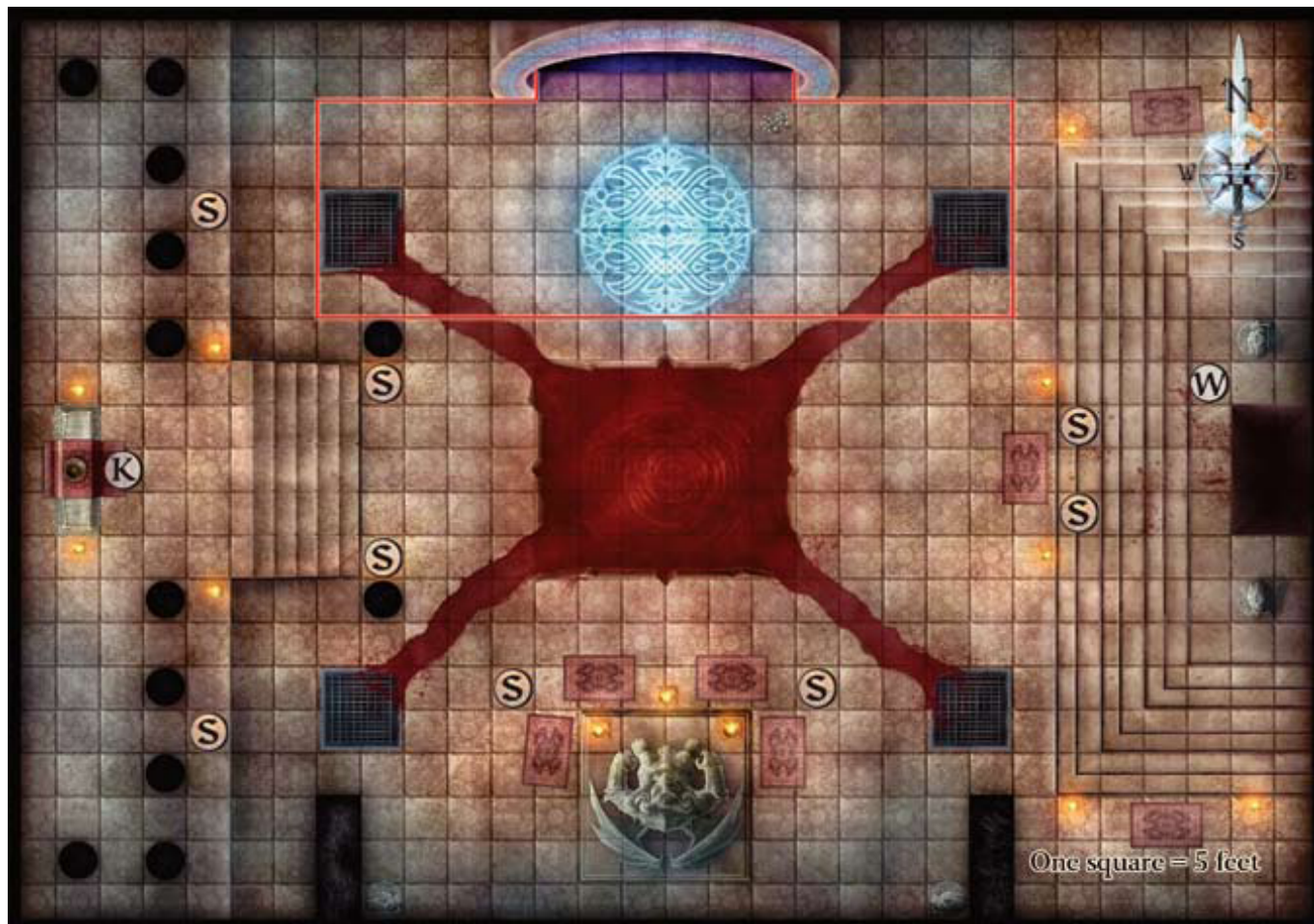
旧) AC 22；頑健 22、反応 19、意思、24

アクション・ポイント：2

新) AC 22；頑健 22、反応 19、意思、22

アクション・ポイント：1

追加) 装備：チェイン・メイル、頭骸骨のロッド (ロッド・オヴ・ルーイン)、ホーンド・ヘルム、アミュレット・オヴ・オルクス



## ワイトの屍術士

「ホレフィック・ヴィゼジ」を削除し、「リアニメイト」のデータを次のものに置き換え、装備を追加する。

↔ **デス・グリメイス**（標準；再チャージ [アイコン]）◆ **[恐怖]**

近接範囲・爆発 5；+7 対“意思”；目標はワイトの屍術士からフリー・アクションとして遠ざかるように移動させる。目標がワイトの屍術士を含んで攻撃する際には弱体化状態であるものとして扱われる（セーブ・終了）。

**リアニメイト・ミニオン／雑魚再活性化**（割り込み；ワイトの屍術士から 10 マス以内の同じ種族の雑魚の hp が 0 以下になった瞬間；無限回）◆ **[回復]**

雑魚は 1 ポイントのヒット・ポイントを回復し、フリー・アクションとして立ち上がります。

**装備**：+2 エルヴン・クローク

以下のモンスターと罠のデータを置き換える。（配置と罠の範囲については図を参照）

門より現れしもの	レベル 4 奇襲型
危険要因	XP 175
罠：罠は敵を引き寄せるために邪悪な囁きを行ない、貪欲な爪で引き裂きます。	
〈宗教〉または〈魔法学〉	
難易度 13：君は転移門を開く儀式を逆に行なうことができるのではないかと推測する。しかしながら、転移門も現れしものも何の被害も受けないであろう。	
難易度 18：君は転移門がシャドウフェルにある名状しがたき邪悪な場所へ繋がっていることを知っている。転移門の中に入った生きているクリーチャーは、何であれ即死してしまう。	
〈知覚〉	
難易度 15：囁きの大部分は理解することができないが、君は転移門が“カラレル”と名を囁くことを聞く。	
<b>イニシアチブ</b> ：+3	

トリガー	
遭遇の開始時にイニシアチブをロールします。そのターンから魅惑の囁きと食欲な爪による攻撃を行ないます。	
魅惑の囁き（攻撃）	
マイナー・アクション	遠隔・20
目標：射程内のクリーチャー1体	
攻撃：+6 対“意思”	
命中：目標を転移門の“口”に向かって5マス引き寄せる。 現れしものの食欲な爪の攻撃の範囲内に進入した時点で引き寄せを終了する。	
食欲な爪（攻撃）	
標準アクション	近接・5
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+8 対AC	
命中：1d10+3 ダメージ。目標を1マス横滑りさせる。カラレルが転移門の前の邪悪な魔法円の上に立っているなら、彼は5ヒット・ポイントを回復する。	
対策	
・キャラクターは技能チャレンジに成功することで転移門を閉じることができます。（後述参照）	

スケルトンの歩哨（S）	8体	レベル3 雑魚
中型・自然・自律体（アンデッド）		XP 各38
イニシアチブ：+6 感覚：〈知覚〉+3；暗視		
HP：1；ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。		
AC 18；頑健 15、反応 16、意思 15		
完全耐性：[毒]、[病気]；抵抗：[死霊] 10		
移動速度 6		
⚔ ロングソード（標準；無限回）◆【武器】		
+8 対AC；5 ダメージ。スケルトンの歩哨は攻撃を行なう前または後に1マスのシフトを行なうことができる。		
🏹 ロングボウ（標準；無限回）◆【武器】		
遠隔 15／30；+8 対AC；5 ダメージ。目標はスケルトンの歩哨の次のターンの終了時まで減速状態となる。		
属性：無属性 言語：—		
【筋】15（+3）	【敏】17（+4）	【判】14（+3）
【耐】13（+2）	【知】3（-3）	【魅】3（-3）
装備品：ロングソード、ロングボウ、アロー×30本		

p. 96

## 技能チャレンジ

「カラレルをプレイする」の後にこの項目を追加する。

この技能チャレンジでは、一人以上の冒険者が“影の裂け目”を閉じるために部分的に完成している儀式を逆に行なう。この技能チャレンジはカラレルとその配下のアンデッドとの戦闘中に行なわなければならない。

“影の裂け目”を閉じるためには、PCは未完成の儀式の効果を逆にするための方式を解き、その手順を実行しなければならない。

**複雑度**：3（3回失敗する前に8回成功せねばならない）。

**主要技能**：〈宗教〉、〈治療〉、〈魔法学〉。

〈宗教〉（難易度 17；フリー・アクション）：キャラクターの手番、1ラウンドに1回、開かれた“影の裂け目”に溜まっているオルクスの力を弱めるための祈りをささげるか信仰の力を行使することができる。この技能によるチャレンジは最大4回の成功を得るために使用することができる。この技能判定に失敗をすると判定を行なったキャラクターは儀式のエネルギーによる攻撃を受けることになる。：+8 対“頑健”；1d6+4の[死霊]ダメージ。

〈治療〉（難易度 15；マイナー・アクション）：キャラクターの手番、1ラウンドに1回、特別な〈治療〉判定を行なうことができる。判定に成功したならば、キャラクターは1回ぶんの回復力を消費し、フリー・アクションとして正の生氣エネルギーをカラレルの儀式を崩壊させるために放射することができる。それにより、技能チャレンジ1回ぶんの成功とすることができる。この技能によるチャレンジは最大2回の成功を得るために使用することができる。

〈魔法学〉（難易度 17；フリー・アクション）：キャラクターの手番、1ラウンドに1回、魔法の影響と儀式についての知識を思い出し、カラレルの儀式の影響を逆にするための手順を実行できる。この技能によるチャレンジは最大4回の成功を得るために使用することができる。この技能判定に失敗をすると判定を行なったキャラクターは儀式のエネルギーによる攻撃を受けることになる。：+8 対“意思”；1d6+4の[死霊]ダメージ。

**副次技能**：〈持久力〉。

〈持久力〉（難易度 12；隣接した味方が技能チャレンジの一部として〈宗教〉または〈魔法学〉判定に失敗し、ダメージを被るタイミングに割り込み）：〈持久力〉判定が成功したのならば、味方の代わりにトリガーとなったダメージを受けま



す。この技能の成功は技能チャレンジの成功に数えません。

**成功:** 冒険者が挑戦に 3 回失敗する前に 8 回成功したのならば、儀式の手順を逆行しない“影の裂け目”を閉じること成功する。カラレルの儀式書は突如燃え上がり、消滅します。この技能チャレンジを首尾よく完了させたのならば、主要なクエスト報酬（750XP）を受け取ることができる。

**失敗:** 冒険者が挑戦に 8 回成功する前に 3 回失敗したのならば、“影の裂け目”の魔法的な力は安定してしまう。死霊エネルギーが儀式書と祭壇の間を駆け巡り、この技能チャレンジに挑んだ全員に対して撃ちつける。各キャラクターは回復力を 1 回ぶん失います。回復力がのこっていないキャラクターは自分のレベルに等しいダメージを受けます。

## このエリアの情報

『**邪悪な魔法円**』以降の項目を以下のものと置き換える。

**邪悪な魔法円:** カラレルとすべてのアンデッドは、魔法円の間にいる間、すべての防御値に +2 のボーナスを得る。

**オルクスの像:** オルクスの像は移動を阻害し、遮蔽を提供する。難易度 10 の〈運動〉判定に成功すれば、像の上に登ることができる。

**壇:** 西の壁にある壇の高さは 10 フィートである。この壇から突き落とされたクリーチャーは 1d10 のダメージを受け、伏せ状態となる。クリーチャーが〈運動〉技能を習得しているのならば、技能判定結果の半分に等しいだけダメージを減らすことができます（もしダメージが 0 以下になるのであればクリーチャーは足から着地することが出来ます）。

**柱:** 柱は移動を阻害し、遮蔽を提供する。クリーチャーは柱の角を移動することができる。

**穴:** 東の壁際にあるこの暗く深い穴は 30 フィートの深さがある。この穴に落ちたクリーチャーは 3d10 のダメージを受け、伏せ状態となる。クリーチャーが〈運動〉技能を習得しているのならば、技能判定結果の半分に等しいだけダメージを減らすことができます（もしダメージが 0 以下になるのであればクリーチャーは足から着地することが出来ます）。穴の淵を登るためには難易度 20（登攀道具があれば難易度 10）の〈運動〉判定を必要とします。

**影の裂け目:** “影の裂け目”は、シャドウフェルにある名状しがたき邪悪な場所へ繋がっている。転移門の中に入った生きているクリーチャーは、何であれ即死してしまう。アーチの描かれたマス（暗闇の始まる場所）はまだ安全だが、それを 1 マスでも超えると即死の運命が待っている。また転移

門のすぐ向こう側には“門より現れしもの”が徘徊している。

これは転移門に近づきすぎた者を誰彼構わず攻撃する。その攻撃は転移門のどこをでも基点にすることができる。（攻撃範囲は pdf の p. 69 に描かれた赤線を参照）

**財宝:** カラレルが持つロッド・オヴ・ルーイン（破滅のロッド）は、単に彼の邪悪な力を引き出す物でしかなく、財宝といえるようなアイテムではない。カラレル以外のクリーチャーが手にしても、ただのクラブとしてしか機能しない。

祭壇には +2 **マジック・ダガー**（市価 1,800gp）と隠された 981gp が入っている。

カラレルは **ホード・ヘルム**（市価 1,800gp）を、ワイトの屍術士は +2 **エルヴン・クローク**（市価 2,600gp）を身につけている。