「宝石都市」

パスファインダー8 レベルシナリオ

はじめに

　このシナリオは 8 レベルキャラクター4～5 人用に作成されている。シナリオはやや長めで、コンベンションのように時間が限られている場合は、砂漠での全てのイベントとインビジブルストーカーとの戦闘を無くすこと。

導入

　PC 達が酒場で飲んでいると、一人の中年の男が君達に近づいてくる。

　「○○さん(パーティーリーダの PC 名またはチーム名）だね。マルコさんからの手紙だ。」そういって君達に砂まみれの薄汚れた封筒を渡すと彼は去っていった。マルコとは PC 達が駆け出しの頃しばしば世話になった商人だったが、最近は会うこともなく、連絡もなかった。封筒の中には、手紙となにか許可証らしい金属のカード、ダイヤモンドが何粒（PC 人数と同じ数）か入っていた。このダイヤモンドは 1 つ 1000gp もの価値がある。

> *　久しぶりだね。君達には久しぶりに仕事を請けていただきたいとおもって連絡したのだ。私は今、ゴーント・ベーンにいる。そう、あの砂漠の中の宝石都市だ。今、この街では大変困ったことが起きている。この街は宝石の原石が多く産出されることで有名なのだが、最近鉱山での事故が多発して、採掘が滞っている。私も商人だから、商売道具が少なくては商売上がったりだ。街の人々も困っている。報酬は約束するから、協力して欲しいのだ。*
>
> *　君達の活躍は私の耳にも入っている。君達ならなんとかできるだろう。報酬の前金は一緒に入っているダイヤモンドだ。これで準備を整えて欲しい。一緒に街に入る許可証が入っているはずなので、ゴーント・ベーンに入ることは問題ない。私も用事が多くてこのことだけに専念できない、お願いする。*
>
> *　追伸：君達なら大丈夫だと思うが、ダイヤモンドを持ち逃げするなどとすれば、私にもそれなりの手段をとらせてもらう。心配はしていないが。*

第一幕

　情報収集をする場合〈交渉〉判定を行い、1 日に 8 時間行なうことができる。1 回の情報収集には 1d4+1 時間かかり、時間が不足した場合、達成値に関係なく情報収集は失敗する。なお、〈知識〉による場合、思い出すだけなので時間はかからない（ただし、自分の記憶による〈知識〉判定では DC25 までの情報しかは入らない。それ以上は〈交渉〉や魔術師ギ

ルドなどでの歴史を探るしかない)。
　なお、同行する者や一緒にゴーント・ベーンに行く者を探しても〈交渉〉判定をしても、ちょうど良い者はいない。

● 砂漠について〈知識：地域〉〈知識：地理〉〈交渉〉
DC20 ゴーント・ベーンまでの道のりには特に危険な地域は無いが、モンスターはしばしば現れる。
DC25 ゴーント・ベーンまでの地図が手に入る。中継地点はなく、真っ直ぐ砂砂漠を抜ける必要がある。ただし、交易があるので人の行き来がある道らしきものはある(ただし、区域移動速度は通常の 1/2)。

● ゴーント・ベーンについて〈知識：地域〉〈知識：地理〉〈交渉〉
DC20 開拓都市ゴーント・ベーンは砂漠の中の丘陵地にある。その丘陵地までは砂漠を歩いて 1 週間ほど（80 マイル）かかる。
DC25 以前は邪悪なドラゴンの居住地であったが、聖騎士ブリット・グオールとその仲間達によってドラゴンは退治され、そこへ新たな街が建設された。ゴーント・ベーン周辺はダイアモンドをはじめとする多くの宝石の原石が産出されたからである。
DC30 英雄ブリット・グオール達はこの都市ができてしばらくして新たな冒険へと旅立ち、再びこの地へ来ることはなかったという。

　砂漠を旅することは本来容易ではないが、8Lv ともなると容易に旅をすることができるだろう。
　砂漠は人が歩いたことがある程度の場所を歩くので区域移動は通常の半分で、例えば 30ft 移動のキャラクターであれば 12 マイル移動できる。ラクダなら 20 マイル移動できる。昼間は高温(45℃以上)になり、「熱気による危険」にさらされるが、*エンデュア・エレメンツ*の呪文を使えば問題なく移動できる。荷物運び及び移動用にラクダを購入する場合、戦闘訓練を受けていない普通のホースと同様に扱う（移動 50ft、価格も 75gp）。
　水や食料も充分用意する必要がある。もっとも、水に関しては呪文で用意したほうが良いだろう（クレリックやドルイドの 0 レベル呪文）。
　GM は PL に砂漠での行動に必要な装備を整えさせ、普段の隊列や夜間時の見張り番の順番何度をあらかじめ聞いておく。
　砂漠で道に迷わないためには先頭を歩いているキャラクターの〈生存〉で DC14（〈知識：地理〉や〈知識：地域〉が 5 ランク以上なら判定に+2）なので、おそらく問題にならない。

　移動中の遭遇は以下の 3 回である。最初は 2 日目の昼、二回目は 3 日目の夜中、3 回目は 5 日目の昼である（ラクダに乗って移動するなら 4 日目に到着するので、3 回目の遭遇

は発生しない。）
　2 日目の昼下がり、砂丘を登った道の先のほうで小隊がジャッカルの群れに襲われている。
　〈知覚〉判定をするまでも無く、100ft ほど先にいる。
　ジャッカル×10、旅商人×5
ジャッカル（アドヴァンスド・ドッグ）　脅威度 2
経験点：600
N／小型サイズの動物
イニシアチブ ＋1； 感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋8

防御
アーマー・クラス 17、接触 14、立ちすくみ 14（＋3【敏】、＋3 外皮、＋1 サイズ）
ヒット・ポイント 24（3d8＋12）

頑健 ＋17、 反応 ＋6、 意志 ＋4

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 噛みつき＝＋6（1d4＋4）

一般データ
【筋】17、【敏】17、【耐】19、【知】6、【判】16、【魅】10
基本攻撃 ＋2； 戦技ボーナス ＋4； 戦技防御 17（対足払い 21）
特技 《技能熟練》（〈知覚〉）
技能 〈軽業〉＋6（跳躍＋14）、〈生存〉＋6（＋5 嗅覚による追跡）、〈知覚〉＋13； 種族修正 ＋4 跳躍での〈軽業〉、＋4 嗅覚による追跡での〈生存〉

旅商人 脅威度 1／2
経験点－
人間の 2 レベル・エキスパート
中立にして善／中型サイズの人型生物（人間）
イニシアチブ ＋1； 感覚 特になし；〈知覚〉＋5

防御
AC 13、接触 11、立ちすくみ 12（＋2 鎧、＋1【敏】）
hp 10（2d8＋2）

頑健 ＋3、 反応 ＋1、 意志 ＋3

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 スピア＝＋2（1d8+1／×3）

一般データ
【筋】13、【敏】12、【耐】12、【知】10、【判】10、【魅】8
基本攻撃 ＋1； 戦技ボーナス ＋2； 戦技防御値 13
特技 《頑健無比》《技能熟練：鑑定》
技能 〈生存〉＋5、〈交渉〉＋4、〈水泳〉＋6、〈知識：地域〉＋5、〈知識：地理〉＋5、〈鑑定〉＋8、〈知覚〉＋5
言語 共通語
装備品：スピア、レザーアーマー

ジャッカルを倒すと、小隊からお礼を言われる。彼らはゴーント・ベーンから PC 達がいた街に向かっている。彼らの話によると、街では鉱山で鉱夫達が何者かに襲われたり、町で火災が頻繁に起きていたりと災いが多く、彼らも逃げ出してきたのだという。孤立した場所で冒険者もまともにいないため、事件が解決できずにいるらしい。また、最近“砂賊”と呼ばれる賊が周囲の冒険者達を襲っているという話を聞ける。

3 日目の真夜中（もし夜の番を 2 交代なら前番、3 交代なら真ん中）にモンスターに襲われる。当然だが明かりを付けっぱなしで寝ることは無いであろうし、中装鎧以上を着たまま寝ることは疲労状態になるのでありえない（《持久力》があるなら中装鎧でも疲労しない）。旅なれた戦士であれば就寝時用の軽い鎧を用意しているはずである。
PC 達の視界内(大抵は 60ft)になると〈知覚〉で DC5 で忍び寄るモンスターに気がつく。なお、*ロープ・トリック*の中で寝た場合、この遭遇は発生しない。

ジャイアント・スコーピオン（巨大サソリ） 脅威度 8 Giant Scorpion
経験点 4,800
N／超大型サイズの蟲
イニシアチブ ＋0； 感覚 暗視 60 フィート、振動感知 60 フィート；〈知覚〉＋4

防御
AC 17、接触 7、立ちすくみ 17（＋10 鎧、－2 サイズ、－1【敏】）

hp 90（10d8＋50）
頑健 ＋12、 反応 ＋2、 意志 ＋3
完全耐性 ［精神作用］効果

攻撃
移動速度 50 フィート
近接 爪（×2）＝＋14（1d8＋9、加えて“つかみ”）、針＝＋14（1d8＋9、加えて“毒”）
接敵面 15 フィート； 間合い 10 フィート
特殊攻撃 締めつけ（1d6＋4）

一般データ
【筋】28、【敏】8、【耐】20、【知】—、【判】10、【魅】2
基本攻撃 ＋7； 戦技ボーナス ＋18（組みつき＋22）； 戦技防御値 27（対足払い 39）
技能 〈隠密〉－5、〈知覚〉＋4、〈登攀〉＋13； 種族修正 ＋4〈隠密〉、＋4〈知覚〉、＋4〈登攀〉

特殊能力
毒（変則） 針・致傷型；頑健セーヴ・DC22；頻度＝1 回／ラウンド（6 ラウンド間）；効果＝1d3【筋力】ダメージ；治療＝1 回のセーヴ成功。このセーヴ難易度は【耐久力】に基づいており、＋2 の種族ボーナスを含んでいる。

5 日目の昼にもと遭遇するが、ラクダなどによって区域移動速度を上昇させているならばこの遭遇はない。アーミィ・アント・スウォーム×4

アーミィ・アント・スウォーム（軍隊蟻の大群） 脅威度 5 Army Ant Swarm
経験点：1,600
N／極小サイズの蟲（スウォーム）
イニシアチブ ＋2； 感覚 暗視 60 フィート、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋4

防御
アーマー・クラス 20、接触 20、立ちすくみ 18（＋8 サイズ、＋2【敏】）
ヒット・ポイント 49（11d8）
頑健 ＋7、 反応 ＋5、 意志 ＋3
防御的能力 スウォームの種別特徴； 完全耐性 武器ダメージ

攻撃

移動速度 30 フィート、登攀 30 フィート
近接 群がり（3d6）
接敵面 10 フィート； 間合い 0 フィート
特殊攻撃 まとわりつく、食らいつくす、わずらわす（難易度 15）

一般データ
【筋】1、【敏】15、【耐】10、【知】—、【判】10、【魅】2
基本攻撃 ＋8； 戦技ボーナス —； 戦技防御 —
技能 〈知覚〉＋4、〈登攀〉＋10； 種族修正 ＋4〈知覚〉

特殊能力
まとわりつく（変則） クリーチャーがアーミー・アント・スウォームの接敵面内から離脱する場合、そのスウォームは、犠牲者にしつこくまとわりつきつづける這いずる害虫がそれなりにいることによってその頭数ぶんが失われることを反映して、1d6 ポイントのダメージを被る。アーミー・アントにまとわりつかれているクリーチャーは、毎ラウンド、自分のターンの終了時に 3d6 ポイントのダメージを受ける。1 全ラウンド・アクションとして、犠牲者は難易度 17 の反応セーヴを行なってアントを取り除くことができる。強風、あるいは範囲効果による何らかのダメージは、まとわりついているすべてのアントを破壊する。このセーヴ難易度は【敏捷力】修正値に基づいて算出されている。

食らいつくす（変則） アーミー・アント・スウォームは群がったあらゆるクリーチャーを急速に食らいつくすことができる。無力化状態もしくは吐き気がする状態の目標に対して、アーミー・アント・スウォームの攻撃は 6d6 ポイントのダメージを与える。

砂漠を 80 マイル移動したら、城壁のある街が見える。街が見えるあたりでと何人かの人たちが近づいてくる。声の届くところまで近づくと彼らは、声をかけてくる。
「あんたら、冒険者だな。悪ィが荷物をここへ置いて街へいきな。大丈夫だ。ここから先は化けもンなんてそうはでやしねぇ。」
彼らは“砂賊”と呼ばれる連中である。リーダーと思われる男はローブに手にワンドを持ち、大きな宝石（実は模造品だが）の指輪をつけている。他６人は全員顔を覆う布を巻き、薄茶色のスタディットレザーを着ており、レイピアを持つものが 2 人、グレートアクス持ちは２人、ライトクロスボウ持ちが 2 人である。
実は彼らは弱く、次の戦闘に必要な呪文や特殊能力などのリソースを減らすためだけの存在である。したがって、できる限り強い敵に見せかけ、能力の浪費をさせるように努力する。レイピア持ちはローグのように挟むよう行動し、グレートアクス持ちはバーバリアンのように全力で突っ込む。クロスボウ持ちはウィザードやソーサラーに集中攻撃する。

頭領は呪文を使うふりをして、〈魔法装置使用〉でワンドを振るう。
砂賊の戦士 脅威度 1
経験点 400
人間の 3 レベル・ウォーリア
NE／中型サイズの人型生物（人間）
イニシアチブ ＋2（レイピア持ちは+6）； 感覚 特になし ;〈知覚〉＋5

防御
AC 15、接触 12、立ちすくみ 13（＋3 鎧、＋2【敏】）
hp 18（3d10+3）
頑健 ＋3、 反応 ＋3、 意志 ＋0

攻撃
移動速度 30 フィート（グレートアクス持ちは 40 フィート）
近接 高品質レイピア＝＋6（1d6+2 18–20/×2）
または高品質グレートアクス＝＋7（1d12+3 ×3）
遠隔 高品質ライトクロスボウ＝＋6（1d8 19–20/×2）

一般データ
【筋】14、【敏】14、【耐】12、【知】8、【判】8、【魅】8
基本攻撃 ＋3； 戦技ボーナス ＋5； 戦技防御値 17
特技 レイピア《回避》《強行突破》《イニシアティブ強化》
グレートアクス《快速》×2《武器熟練：グレートアクス》
ライトクロスボウ《近距離射撃》《速射》《高速装填：ライトクロスボウ》
技能 〈威圧〉＋4、〈騎乗〉＋9
言語 共通語
装備品：レイピアまたはグレートアクスまたはライトクロスボウ、スタディットレザー

砂賊のリーダー 脅威度 3
経験点 800
人間の 5 レベル・エキスパート
NE／中型サイズの人型生物（人間）
イニシアチブ ＋4； 感覚 特になし ;〈知覚〉＋7

防御
AC 10、接触 10、立ちすくみ 10

hp 35（5d8+15）
頑健 ＋2、 反応 ＋1、 意志 ＋3

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 ダガー＝＋1 （1d4-2 19-20/×2）

一般データ
【筋】7、【敏】10、【耐】14、【知】10、【判】8、【魅】16
基本攻撃 ＋3； 戦技ボーナス ＋1； 戦技防御値 11
特技 《魔法の才》《技能熟練：魔法装置使用》《イニシアティブ強化》《追加 hp》
技能 〈生存〉＋7、〈交渉〉＋10、〈威圧〉＋10、〈知識：地域〉＋8、〈呪文学〉＋10、〈魔法装置使用〉＋16、〈知覚〉＋7
言語 共通語
装備品：ファイアボールのワンド（３回）DC12 （5d6 ダメージ）
エンデュア・エレメンツのワンド（10 回）

砂賊のリーダーを捕まえ、〈威圧〉で DC14 で降伏し、誰の命令を受けているかとの質問があれば、ゴーント・ベーンで会ったバイスという人間の男に依頼されて、この待ちへ来る冒険者だけを狙ってやっていたという。
バイスという男に関してはあくまで金をもらってやっているだけだから、どんな相手かはわからない。
この戦闘でリーダーを生かそうが殺そうが、今後砂賊とは敵対することとなる。

衛兵のいる門に来ると呼び止められるが、許可証を見せれば通してくれる。また、衛兵達はマルコの住んでいるところを知っているので、場所も教えてくれる。衛兵の態度は中立。

第二幕
マルコの家に着き、呼び鈴を鳴らすと 1 人のハーフエルフの青年リトが出てくる。
屋敷はさほど大きな家ではないが、周囲には魔法的な防御手段が張り巡らされている。
彼は PC 達をマルコのところへ案内する。マルコはやや太った立派なひげを蓄えた中年である。身なりはきれいにしているが、宝石商人という割には着飾ることもなく、質素な格好をしている。
「よく来てくれた。まぁ、そこに座りなさい。リト、お前はご苦労だった。お前は下がりなさい」そう、ハーフエルフの青年に声をかけると、リトと呼ばれた青年は下がってい

った。
　「君達を呼んだのはこの街で起きている問題を解決して欲しいからだ。最近になって鉱山では不審な事故が多発して何人ものドワーフが命を落としておる。それに、最近、街で不審な火災が多発しているのだ。特に火災は鉱夫達が住むところで頻繁に起きておる。誰かが発掘の邪魔をしているような気がしてならんのだ。私も忙しくてこのことだけにはかまっておれぬ。かといってこの街にはめぼしい冒険者が残っておらぬ。この事件の調査中に皆行方がわからなくなっているのだ。」
　なお、リトについて尋ねると、
　「彼はこの街に住む青年だ。この街は砂漠の真ん中で自然に厳しいところだから、地元の者に身の回りの世話をしてもらっておる。頼りになるやつだ。」
　マルコは忙しいため、もし情報をマルコ自身から聞こうとしても DC20 までの情報しか知らない。

マルコ　脅威度 7
経験点－
人間のアリストクラート 2／エキスパート 8
LN／中型サイズの人型生物（人間）
イニシアチブ －1； 感覚 特になし；〈知覚〉＋5

防御
AC 13、接触 9、立ちすくみ 13（＋4 鎧、－1【敏】）
hp 50（10d8＋10）
頑健 ＋3、 反応 ＋1、 意志 ＋10

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 クックリ＋1＝＋2（1d4+1／18－20）

一般データ
【筋】10、【敏】8、【耐】12、【知】14、【判】12、【魅】18
基本攻撃 ＋7； 戦技ボーナス ＋7； 戦技防御値 16
特技 《鋭敏感覚》《技能熟練：鑑定》《技能熟練：交渉》《説得力》《統率力》《鋼の意思》
技能 〈知覚〉＋15、〈交渉〉＋24、〈真意看破〉＋15、〈知識：地域〉＋12、〈知識：神秘学〉＋12、〈鑑定〉＋18、〈装置無力化〉＋7、〈威圧〉＋18、〈呪文学〉＋10
言語 共通語、ドワーフ語、ノーム語
装備品：クックリ＋1、ミスラルチェインシャツ、他

マルコは《統率力》によって、現在ハーフエルフのドルイド、リトを腹心として従えている。また、1 レベル 15 人、2 レベル 1 人の従者を養っている。
マルコは鉱山などの開発への投資によって財をなす商人であり、投資家でもある。また、若手冒険者の人材育成も行なっている。ただ、金にはうるさく、特に借金を返さない相手に対しては厳しく対応する。時には傭兵や暗殺者を雇い、強引に回収することもある。
今回の事件は困っているものの、彼は他の投資や商売の交渉などで忙しくて手が回らない。また、交渉能力は高いが町へ出ての情報を集めるのは嫌う（金の取り立てが厳しく、恨みを買う事も少なく無いので、人ごみに行くのは嫌いである）。
1 人あたり 3,000gp 以上は約束しようという。なお、交渉をするなら DC35 に成功するする必要がある。成功すれば基本料金を 4,000gp にしてもらえる。

マルコと話をしているうちに、あたりは薄暗くなってくる。とりあえず、酒場へ行く。
酒場で飲んでいると、隣の鉱夫らしきドワーフとが、自慢げに 1 つの宝石を周りの同僚に見せている。
「どうじゃ、ワシが見つけたんじゃぞ」
それはこぶし大の虹色に輝く宝石だった。宝石の中にはなにかルーンが刻んであるらしい。
ドワーフはそれを大事そうにして触らせてはくれない。
「これは、ワシが命がけで見つけ来たんじゃ。欲しかったら、あんたらも鉱山にもぐって自分で探してくるんじゃな。もっとも、年に何個も発見されない貴重なものじゃ。そう簡単には見つからんよ。ガハハ…」

時は黄昏、あたりは寝静まっているときであった。突如として街中で火の手が上がり、大変な騒ぎになっていた。ＰＣ達も目が覚め、宿屋から外へ出ると、火の手はすぐそこまで迫ってきていた。だが、それはただの火ではなかった。火の中から現れたのは燃え盛る炎に包まれた巨大なドラゴンの骨で作られたバーニング・スケルトンである。
ＰＣたちは起きてすぐに出てくる前に「武器を取って出る」と宣言していない限り手元には自分の装備すらまともに無い状態である。当然ながら寝具用の軽い防具を所持していないかぎり鎧や盾は身に付けておらず、聖印やマテリアルコンポネートポーチなどのわずかな装備しか身に付けていない。
もし、自分の部屋で呪文などの準備を行なっていた場合、バーニングスケルトンはより近い位置で遭遇する。（武器をとる程度の準備だけなら準備時間に数えなくて良い。）
バーニングスケルトンは大通りの下から穴を掘って出てくる。呪文などの準備を全くしていない場合は、前衛の 50ft 離れた場所に出現するが、１ラウンドでも準備をした場合は 10ft のところに地下から現れる。
道路の幅は 20ft しかないので道幅いっぱいにスケルトンがいることになる。

武器を持って出ると宣言していない限り、基本的に素手、もしくは周辺にある木の棒やイスなどを武器にするしかない。道のどのマスにいても拾うことができる。
ダメージはちいさなものなら 1d4、片手で扱えるものなら 1d6、両手でしか扱えないものなら 1d10 の殴り武器である。習熟していなければ命中−4。

もし、誰一人すぐに宿屋から外に出ない状況ならば、宿屋にも延焼し焼け出される。その場合、全ての一般物品、宝石、お金、火や衝撃に弱い全てのマジックアイテム（スクロールやポーションなど）は全て失われる。

焼け出された場合、高品質までの最低限の武器・装備はマルコから借りることができる（借りるだけで返すか、後ほど支払いをしなければならない）。

倒すとそこにはこぶし大のルビーが落ちている。このルビーは魔力を帯びており、誰かが持つと、ホログラムが現れエルフの女性の姿が映し出される。

「おろかな人々よ、この地から直ちに去りなさい。ここは青き竜の居城。ひとの住む場所ではありません。これはまだ始まりにしか過ぎません。このまま放置すればさらなる災厄が降りかかることでしょう。」

といい、ルビーは燃え上がる。持っていた人は 5d6 点の[火炎]ダメージを受ける。反応セーヴで DC17 に成功すれば半減できる。

PC 達がだれも持とうとしなかった場合は、脇から現れたこそ泥が拾い上げ、ホログラムに驚いているうちに炎上して黒焦げになって死亡する。

なお、このクリーチャーはこのレベルでの敵としては異常に強力な攻撃力をもっており、1 人でスケルトンの間合いに入って敵の行動順が回ってきたら即死ダメージを受ける。複数攻撃できるならできるだけ攻撃は分散させること。

この後、毎晩のように街では火災が発生する。
最初の日は判定なし。次の日以降 1 日 2 回振る。

火災現場（2d6）
2：広場の英雄像（ブリット・グオールらの英雄像が破壊される）
3：馬小屋（手持ちに動物の相棒以外のラクダ・馬・ロバなどがいる場合失う）
4：魔術師ギルド（サービスが受けられない、魔法の品が買えない）
5：酒場（以後、〈交渉〉に−4 ペナルティ、同じ出目で累積はしない）
6：鉱夫たちの宿場（以後、〈交渉〉に−4 ペナルティ、同じ出目で累積はしない）
7：一般住宅（以後〈交渉〉に−2 ペナルティ、累積する）
8：商店街（武器・防具・一般物品購入不可）
9：宿屋（PC たちの装備はなんとか持ち出せるが、以後野宿）
10：パスファインダー協会（傭兵など人が雇えない）
11：デズナ神殿（サービスが受けられない）

12：故買商（ものを売ることができない）

　既に燃えている場合は出目は７として扱う。最終戦闘で使用するので、ここで延焼した場所は記録しておく。

中立にして悪／アンデット（地）

ブルー・ドラゴン・バーニング・スケルトン 脅威度 9
経験点:6,400
NE／巨大サイズのアンデッド
イニシアチブ ＋4； 感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋0

防御
AC 10、接触 4、立ちすくみ 10（＋6 外皮、–6 サイズ）
hp 100 （20d8＋20）
頑健 ＋6、 反応 ＋6、 意志 ＋12
ダメージ減少 5／殴打； 完全耐性 ［火炎］、冷気への脆弱性、アンデッドの特徴
灼熱のオーラ、

攻撃
移動速度 40 フィート、穴掘り 20 フィート
近接　噛み付き　＝＋19　(4d6＋15＋1d6[火炎])　 爪（×2）＝＋19（2d8＋10＋1d6[火炎]）
翼(×2)　＝＋14　(2d6＋5＋1d6[火炎])　尾の打撃　＝＋14　(2d8＋15＋1d6[火炎])
尾による一掃　＝反応セーヴ DC21 (2d8＋15＋1d6[火炎])
接敵面：20ft　；間合い：15ft(噛み付きは 25ft)

一般データ
【筋】31、【敏】10、【耐】－、【知】－、【判】10、【魅】12
基本攻撃 ＋15； 戦技ボーナス ＋25； 戦技防御 35
特技 《イニシアチブ強化》

灼熱のオーラ（変則）：バーニング・スケルトンに隣接したクリーチャーは、自身のターンの最初に 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。バーニング・スケルトンに素手攻撃か肉体武器で攻撃したものは 1d6 ポイントの［火］ダメージを受ける。

灼熱の死（超常）: バーニング・スケルトンは破壊された時、爆発して炎をまきちらす。バーニング・スケルトンが破壊された時に隣接していた者は、10D6 の［火］ダメージを受ける。反応セーヴ（DC21）に成功すればダメージを半減できる。

真相

真相については PL たちに教える必要は無いが、情報収集の状況によってはこの真相のなかから部分的に情報を与えても良い。

全ての話は 300 年ほど前に遡る。偉大なる創造魔術師リザマスはこの地の地下で魔法研究に明け暮れていた。研究の結果、彼は恐るべき魔獣ジュエルビーストを生み出してしまった。かれはその魔獣を制御しきれず、今では失われた魔術を用い魔石による封印を試みた。ジュエルビーストの封印用いた魔石は地下に数多く隠され、さらにこの地に人が来ないよう、彼が以前服従させたブルードラゴンの若竜ゲイルをここに住まわせることにした。

年月がたち、ゲイルは成長して行動が広がり、徐々に人間達と遭遇する機会が生まれた。人間達もまた、この地に眠る宝石の原石目当てに訪れるようになった。人間達がゲイルに殺されることも多くなってきたとき、聖騎士ブリット・グオールは仲間達とゲイルの討伐に出た。そのとき、ブリッドの恋人であり冒険者仲間の 1 人であったエルフのウィザード、レリー・フォーリフはブルードラゴンのゲイルはただこの地で暴れまわっているだけではないことに気がつき、独自の研究の結果、リザマスの施した封印を発見した。レリーはゲイルを殺してはならないとブリットに訴えたが、ブリットは「封印とドラゴンは直接関係ない。困っている人間がいる状態で邪悪なドラゴンを放置してはならない」とレリーの意見を退け、ゲイルを退治した。

レリーはブリット達と別れ、リザマスの作った地下遺跡に降りてリザマスの研究を調べた。レリーはブリットとの子を授かっており、生まれたハーフエルフの息子にリトと名づけた。リトは魔術の才能には恵まれなかったため、ウィザードになることは断念した。

長い研究をしてもレリーはリザマスの施した魔石による封印の秘術を完全には解明できなかった。だが、その間にも地下は採掘され、リザマスが施した魔石が他の宝石の原石などと同様、掘り出され徐々に封印は弱くなってきた。レリーはリザマスの研究のなかで解明できた技術を応用し、自らの魂を宝石に封じ込めることで結界の一部となり、レリーはその意思を息子のリトに託した。リトは地上の状況を観察するためレリーが使っていたテレポーターを使い地上の街に出て住むようになったが、人間とドワーフの多い街でハーフエルフは歓迎されず、長い間不遇な生活をしていた。最近になりこの街にやってきたマルコに助けられたことからマルコを慕い腹心となった。もっとも、半分は宝石商人であるマルコを観察するためでもあったのだが。

時が経つにつれ結界は徐々に弱くなってきていた。リトはこれ以上封印を弱めてはならないと心にきめ、人間たちを（できるだけなら一般市民は殺さずに）追い出そうとしてい

た。今まで冒険者が何度かやってきたが、排除することができた。だが、今度マルコが呼び寄せた冒険者（PC）達は渾身のバーニングスケルトンをもってしても倒されてしまったのであった。なお、リトはマルコに恩があるので、マルコの屋敷やマルコ自身に危害を加えるつもりはない。

なお、ジュエルビーストはタラスクの変異種である。七色の巨大カエルで皮膚に様々な宝石が埋め込まれている。タラスクのように棘を飛ばすことはできないが、口から DC37、ダメージ 24d10 の 70ft の円錐形の[電撃]属性のブレスを吐くことができる。この能力は 1d4 ラウンドに 1 回使用できる。また、[火]耐性がなく、[電撃]耐性をもつ。

第二幕

PC たちはこの街の歴史や「青き竜」について調べるであろう。情報収集についてのルールは最初の町のルールと同じルールを用いる。自分の記憶による〈知識〉判定では DC25 までの情報しかは入らない。

● 火事について　〈交渉〉

DC20：火事場にはいつも穴が開いていたらしい。

DC25：火事場で巨大な骨の化け物を見た人がいる。

DC30：かといって必ずしも火事場に化け物がいたとは限らない。

● バイスという男について　〈交渉〉

DC20：バイスという名前でその人相の男は昔鉱夫でいたが、何年か前に事故でなくなっている。

DC25：2,3 ヶ月前バイスを見たという話を聞く。それ以来は見ていない。

（実はこれ以上分からない。バイスという人物を騙ってゴブリンソーサラーがオルターセルフで変身して冒険者達の排除に協力していたからだ。）

● 失踪した冒険者達について〈交渉〉

DC20：多くはマルコに雇われた冒険者である

DC25：何人かは街中で焼死体で見つかっている。

DC30：冒険者達は鉱山に行った後、行方が分からなくなっているものが多い。

● 青き竜について〈知識：歴史〉〈知識：神秘学〉〈交渉〉

DC20：この街ができる前までこの地にブルードラゴンが住み着いていた。

DC25：名をゲイルと言い、聖騎士ブリット・グオールとその仲間達によって退治された

DC30：ゲイルは 300 年前からこの地にいた古株のドラゴン

DC35：ゲイルは何らかの使命を受けていた可能性がある。そうでなければこれほど長い間

同じ場所に滞在することはない。

● 聖騎士ブリット・グオールとその仲間について〈知識：歴史〉〈知識：地域〉〈交渉〉
DC20：この街の創設に関わる英雄。ブリット一団はドラゴンスレイヤーの異名を持つ。
DC25：ブリットには 5 人の仲間がいたが、英雄としてこの街に祭られているのはブリットを含め 5 人だけ。
聖騎士：ブリット・グオール
デズナ神官：ラオーレイン
ドワーフの戦士：ダインザック
怪盗：ミシェルミア
魔法騎士：パラス・ミラーズ
DC30：最後の仲間はエルフの魔術師が、彼女はこの地で青き竜との戦いの際に命を落としたといわれる。
DC35：最後の仲間の魔術師は実は死んでいないという噂もある。

● 最後の仲間のエルフの魔術師について〈知識：歴史〉〈知識：神秘学〉〈交渉〉
DC20：名前はレリー・フォーリーフという
DC25：ブリット・グオールの恋人であったと言われる
DC30：彼女は防御術を得意とするウィザードである。
DC35：彼女の姿をこの街が安定し、ブリット・グオールたちが去った後、鉱山付近で見たことがあるという噂もある。

● 鉱山について〈知識：地域〉〈知識：地理〉〈交渉〉
DC20：ダイアモンドやその他宝石の原石が多数掘り出されている。入り口の場所が分かる。
DC25：時々「魔石」と呼ばれる既に磨かれた虹色の宝石が発見される。鉱山はしばしば事故が発生して、何人もの死者が出ている
DC30：魔石は鉱山でもより深いところで発見され、その近辺では事故が多発して立ち入り禁止になっている場所がある。PC 達が望むなら案内人のドワーフの鉱夫も用意できる。
DC35：立ち入り禁止区域には不可思議なルーンが彫られた井戸がある部屋がある。この井戸の中へ入った 者は誰も帰ってきていない。

● 魔石について〈知識：神秘学〉〈交渉〉
DC20：魔石は地下で掘り出されるが、人間が作ったものとしか考えられない。
DC25：現代の魔術ではこの魔石がどのような力を持っているのか解明されていない。
DC30：非常に高値で取引されているが、魔石が見つかる前後では鉱山での事故が多発している。

DC35：魔石のほとんどはこの街から持ち出され、入手はほぼ不可能。（導入の時に魔石をもっていたドワーフは火災のドタバタで行方が分からなくなっている）

● 300 年ほど前にことについて〈知識：歴史〉〈交渉〉
DC20：既にこのころから青き竜が住んでいた。
DC25：それ以前は魔術師がすむ塔が立っていたこともある。そのころはまだこのあたりも草原であった。
DC30：その塔は現在の街のある場所にあったとされ、地下にも広がっていたという。ドラゴンが住むようになるのと入れ替わりに崩壊してなくなり、砂漠が広がるようになった。
DC35：塔と地下施設にはリザマスといわれる非常に力ある魔術師が住んでいたといわれる。

● リザマスについて（もしくはこの塔について）〈知識：歴史〉〈知識：神秘学〉〈交渉〉
DC20：リザマスはこの地に昔あった塔と地下施設で研究を行なっていた。
DC25：この地に昔住んでいたイモータル寸前の偉大な創造魔術であるが、300 年ほど前に突然歴史から消えている。
DC30：今では失われた様々な魔術の使い手で、リザマス独自の呪文も数多くある。この地に眠る魔石はリザマスが生み出したものである可能性が高い。だが、その効果は判らない。
DC35：リザマスは特に魔獣を作成する研究を盛んに行なっていた。

● 火事場を調べる〈知覚〉
DC20：火事場に穴が開いていることが分かる。
DC25：その穴は地下からなにか噴出したような感じである。
穴を発見後、〈呪文学〉か〈知識：神秘学〉で
DC25：なにか強力な魔法の力で地下から[火]エネルギーが噴出している。

第三幕

鉱山の立ち入り禁止区域の奥へ行くと、突然古い石造りの部屋にたどり着く。40ft 四方の部屋の中央には縁取りにルーンが刻まれた不思議な 10ft 四方の井戸がある。この部屋に入ろうとすると突然先頭の者が不意打ちを受ける。不意打ちを受けないようにするには〈知覚〉で DC65!!に成功しなければならない。不意打ちラウンドでインビジブル・ストーカーは《突き》で 1 回攻撃をする。案内人がいるなら案内人は井戸の縁まで PC たちを連れてくると不意打ちを喰らって首が飛ぶ（この場合、PC たちは不意打ちとは扱わずイベントとする）。インビジブルストカーのマスや隣接マスを通過しようとするキャラクターがいても場所を悟られないようにするため AC が高そうな重鎧や盾をがっちり着込んだ戦士には敢えて機会攻撃は仕掛けず、通過するなら素通りさせる。同じマスに止まってしまう場合だけ PC は弾かれ存在に気付く。《突き》を駆使してできるだけ位置を悟られないように攻

撃をする。おそらく一番脅威になるのは*グリッターダスト*であろうから、できることなら発動位置を間違えさせるような行動をとるか、魔術師に隣接して魔法を打たせないようにする。
　インビジブル・ストーカーはリトの命令を受けて、リト以外のものがここへ入ろうとした場合攻撃するように言われている。

インヴィジブル・ストーカーのファイター1 レベル 脅威度 8 Invisible Stalker
経験点：4,800
N／中型サイズの来訪者（エレメンタル、風、他次元界）
イニシアチブ ＋10； 感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋12

防御
アーマー・クラス 24、接触 16、立ちすくみ 18（＋6【敏】、＋6 外皮、＋2 鎧）
ヒット・ポイント 104（8d10＋64）
頑健 ＋16、 反応 ＋12、 意志 ＋6
防御的能力 生来の不可視状態； 完全耐性 エレメンタルの種別特徴

攻撃
移動速度 30 フィート、飛行 30（完璧）
近接 高品質グレートソード ＝＋15/＋10（2d6＋9 19–20/×2）
　　または 叩きつけ（×2）＝＋15（2d6＋6）

一般データ
【筋】22、【敏】22、【耐】26、【知】14、【判】17、【魅】9
基本攻撃 ＋8； 戦技ボーナス ＋14； 戦技防御 30
特技 《イニシアチブ強化》、《神速の反応》、《武器熟練：叩きつけ》、《迎え討ち》《突き》
技能 〈隠密〉＋14、〈軽業〉＋15、〈真意看破〉＋14、〈生存〉＋15、〈知覚〉＋12、〈知識：次元界〉＋13、〈はったり〉＋9、〈飛行〉＋25
言語 共通語、風界語
装備：高品質グレートソード、高品質レザー

その他の特殊能力 強化版追跡

特殊能力
強化版追跡（変則）　インヴィジブル・ストーカーは、移動しながらの追跡をどのような移動速度で行なっていようとも、〈生存〉判定に一切ペナルティを受けない。

生来の不可視状態（変則）　この能力は常に働いており、インヴィジブル・ストーカーはどのような時でも、攻撃を行なうときですら不可視状態でいられる。この能力は生得のものであり、インヴィジビリティ・パージ呪文の対象とはならない。インヴィジブル・ストーカーの位置を特定できない敵に対して、インヴィジブル・ストーカーは〈隠密〉判定に＋20 のボーナス、じっと動かずにいる場合は＋40 のボーナスを得る。これらのボーナスは上記のデータには反映されていない。

中央にある井戸の内側は引っかかりがなく<登攀>で降りるには DC25 である。降りていくと 50ft ほど下に鉄板の床がある。この床は中央に切れ目がある。
<知覚>で DC25 に成功するとこの罠を発見でき、<装置無力化>DC25 で解除できる。このとき、安定した足場を確保できていない場合は解除を試みるのに毎回<登攀>で DC25 に成功してからでなければならない。この鉄板は切れ目の両方に鋭い刃がついており S サイズ以上のキャラクターやそれ相応のサイズの荷重がかかると開くようになっている。解除に 5 差以上で失敗した場合は DC20 の反射セーブを行い、失敗した場合挟まって 5d6 点の切りダメージを受ける。さらに脱出するには<脱出術>で DC20 に成功しなければならず、失敗するたびに 5d6 点のダメージを受ける。反射セーブに成功した場合や脱出に成功した場合、直ちに<登攀>の DC25 を行い、失敗すると鉄板の下に落下する。成功すれば鉄板の上にとどまることができる。落下した場合、もしロープなどを体にくくりつけていたとしても、ロープは鉄板の刃で切られる。*レヴィテート*などの呪文によって宙に浮いている場合やスパイダークライムによって張り付いている場合は、挟まれることはあっても落下することはない。
この鉄板の罠を解除することなく井戸の上から落下した場合、この鉄板までの距離は 50ft あるが、この罠自体が緩衝材となって落下した場合通常より 10ｆｔ低いものとして扱う。罠に引っかかった場合、落下ダメージは受けないが、罠のダメージを受ける。
非魔法的な鉄板なので呪文や武器によって破壊することも可能（材質：鉄、硬度 10、hp90）。【筋力】によって強引に破壊する場合は DC30 だが、破壊に失敗した場合罠に引っかかるかどうかの反射セーヴをしなければならない。

鉄板の下には 50ft ほどの高さの大きな部屋がある。ちょうど井戸の下は酸の浅いプールがあるが*イリューソリィ・ウォール*（看破を試みるなら意志で DC13）によって覆われており、一見すると平らな床である。酸のプールに落下すると落下ダメージに加え、5d6 点の[酸]ダメージを受ける。このダメージは毎ラウンド行動開始時点で酸の中にいるか酸のプールに入った時にダメージを受ける（ただし、この酸のプールに落ちたラウンドは既にダメージを受けているのでこれ以上受けない）。
部屋の周囲にはドラゴンやキメラ、ジャインアント、ユニコーンなどの何体もの石像が

部屋を取り囲んでいる。
　酸のプールから外に出ると*コンテンジェンシィ*によって*ストーントゥフレッシュ*が周囲の石像のいくつかにかかり、元に戻り、襲い掛かってくる。これらのクリーチャーは酸のプールの罠の存在をしっているので自ら酸のプールに入ることは無い。
　フェイズ・スパイダー(CR5)、バシリスク(CR5)、ウィンターウルフ(CR5)、アドヴァンスド・ヒュドラ(CR5)各 1 体

フェイズ・スパイダー 脅威度 5 Phase Spider
経験点：1,600
N／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋7； 感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋6

防御
アーマー・クラス 17、接触 12、立ちすくみ 14（＋3【敏】、＋5 外皮、－1 サイズ）
ヒット・ポイント 51（6d10＋18）
頑健 ＋8、 反応 ＋8、 意志 ＋3
防御的能力 イセリアル・ジョーント

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋10（2d6＋7、加えて“毒”および“つかみ”）
接敵面 10 フィート； 間合い 5 フィート
特殊攻撃 エーテル界からの奇襲

一般データ
【筋】20、【敏】17、【耐】16、【知】7、【判】13、【魅】10
基本攻撃 ＋6； 戦技ボーナス ＋12（組みつき＋16）； 戦技防御 25（対足払い 37）
特技 《能力熟練》（毒）、《イニシアチブ強化》、《技能熟練》（〈隠密〉）
技能 〈隠密〉＋7、〈知覚〉＋6、〈登攀〉＋18
言語 アクロ語

特殊能力
エーテル界からの奇襲（変則） フェイズ・スパイダーがエーテル界から物質界に転移して戦闘を開始する場合、不意打ちラウンドにおいて物質界にいる敵に攻撃を行う際に、全ラウンド・アクションをとることができる。

イセリアル・ジョーント（超常） フェイズ・スパイダーはエーテル界から物質界にフリー・アクションで転移でき、1 回の移動アクションで（あるいは 1 回の移動アクションの間に）再びエーテル界に戻ることができる。これ以外では、この能力はイセリアル・ジョーント（術者レベル 15）と同様である。

毒（変則） 噛みつき・致傷型；セーヴ頑健・難易度 18；頻度＝1 回／ラウンド（8 ラウンド間）；効果＝1d2【耐久力】ダメージ；治療＝2 回連続のセーヴ成功。このセーヴ難易度は【耐久力】修正値に基づいて算出されている。

バジリスク 脅威度 5 Basilisk
経験点 1,600
N／中型サイズの魔獣
イニシアチブ －1； 感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋10

防御
AC 17、接触 9、立ちすくみ 17（－1【敏】、＋8 外皮）
hp 52（7d10＋14）
頑健 ＋9、 反応 ＋4、 意志 ＋5

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 噛みつき＝＋10（1d8＋4）
特殊攻撃 凝視攻撃

一般データ
【筋】16、【敏】8、【耐】15、【知】2、【判】13、【魅】11
基本攻撃 ＋7； 戦技ボーナス ＋10； 戦技防御値 19（対足払い 31）
特技 《無視界戦闘》、《頑健無比》、《鋼の意志》、《技能熟練》（〈知覚〉）
技能 〈隠密〉＋10、〈知覚〉＋10； 種族修正 ＋4〈隠密〉

特殊能力
凝視攻撃（変則） 永続的に石に変える（フレッシュ・トゥ・ストーンのように）。有効距離 30 フィート、頑健セーヴ・DC15、無効。この方法で石化状態にされたキャラクターは、バジリスクの新鮮な血（死後 1 時間以内のバジリスクから採取したもの）を塗りつける（浴びせかけるだけではだめ）ことによって即座に生身に戻る。1 体のバジリスクからは 1d3 体の中型クリーチャーにこのように塗りつけることができるだけの血が取れる。セーヴ難

易度は【耐久力】修正値を基に算出されている。

ウィンター・ウルフ 脅威度 5 Winter Wolf
経験点：1,600
NE／大型サイズの魔獣（冷気）
イニシアチブ ＋5； 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋11

防御
アーマー・クラス 17、接触 10、立ちすくみ 16（＋1【敏】、＋7 外皮、－1 サイズ）
ヒット・ポイント 57（6d10＋24）
頑健 ＋9、 反応 ＋6、 意志 ＋3
完全耐性 ［冷気］
弱点 ［火］に対する脆弱性

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 噛みつき＝＋10（1d8＋7、加えて 1d6［冷気］および“足払い”）
接敵面 10 フィート； 間合い 5 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（1d4 ラウンドごと、15 フィートの円錐形、6d6［冷気］ダメージ、反応・半減難易度 17）

一般データ
【筋】20、【敏】13、【耐】18、【知】9、【判】13、【魅】10
基本攻撃 ＋6； 戦技ボーナス ＋12； 戦技防御 23（対足払い 27）
特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練：知覚》、《疾走》
技能 〈隠密〉＋4（雪上では＋10）、〈生存〉＋5、〈知覚〉＋11； 種族修正 ＋2〈隠密〉（雪上では＋8）、＋2〈生存〉、＋2〈知覚〉

言語 共通語、巨人語

アドヴァンスド・ヒュドラ 脅威度 5 Hydra
経験点 1,600
N／超大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋1； 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋10

防御

AC 19、接触 11、立ちすくみ 16（＋3【敏】、＋8 外皮、－2 サイズ）
hp 57（5d10＋30）; 高速治癒 5
頑健 ＋10、 反応 ＋9、 意志 ＋5

攻撃
移動速度 20 フィート、水泳 20 フィート
近接 噛みつき（×5）＝＋8（1d8＋5）
接敵面 15 フィート； 間合い 10 フィート
特殊攻撃 飛びかかり

一般データ
【筋】21、【敏】16、【耐】22、【知】6、【判】15、【魅】13
基本攻撃 ＋5； 戦技ボーナス ＋12； 戦技防御値 25（足払いされない）
特技 《迎え討ち》、《鋼の意志》、《神速の反応》
技能 〈水泳〉＋13、〈知覚〉＋12； 種族修正 ＋2〈知覚〉
その他の特殊能力 ヒュドラの特徴、頭部の再生

特殊能力
高速治癒（変則） ヒュドラの高速治癒の特殊能力は、現在の頭の数に等しい（最低 5）。この高速治癒はヒュドラの胴体に被ったダメージにのみ有効である。

ヒュドラの特徴（変則） ヒュドラを殺すには、全部の首を切り落とすか、胴体の息の根を止めなければならない。首を切り落とす試みでない攻撃は全て胴体に作用する。胴体に対する攻撃には範囲攻撃や刺突武器ないし殴打武器による攻撃も含む。首を 1 つ切り落とすには、斬撃武器を用いて首を目標とした 1 回の武器破壊の試みに成功する必要がある。首はそれぞれ硬度 0 でヒュドラのヒット・ダイスの数に等しいヒット・ポイントを持つ武器であるとみなされる。首を切り落とすには、首のヒット・ポイントを 0 以下にするだけのダメージを与えなければならない。首が 1 本落ちると、胴体にもヒュドラの現在のヒット・ダイスに等しい数のダメージが行く。以後ヒュドラは切り落とされた首による攻撃ができなくなるが、それ以外のペナルティは被らない。

頭部の再生（変則） ヒュドラの首が 1 本落ちるごとに、1d4 ラウンド後には切り口から新しく 2 本の首が生えてくる。ヒュドラが 1 度に持てる首の上限は、元々の首の数×2 である。落ちた首が再生するのを防ぐには、新しい首が生えてくる前に切り口に対して 5 ポイント以上の［酸］か［火］のダメージを与えなければならない（接触攻撃に成功すれば命中）。範囲効果による［酸］や［火］のダメージは、ヒュドラの胴体にダメージを与え、同時に

全ての切り口を焼く。全ての首が切り落とされ、全ての切り口が［酸］か［火］で焼かれるまでは、ヒュドラが"首を失う"ことによって死ぬことはない。

この部屋には扉も無いが、ほかの石像を調べると〈知覚〉DC25、その中で 1 つ石像の下に階段がある。石像はスライドする。

階段を下りていくと、15ft マスの小部屋があり、その先に 0.5ft の細い道がある。この小部屋を調べると〈知覚〉で DC25 で発見でき、〈装置無力化〉で DC30 で解除できる毒ガスの罠がある。（CR10）

その向こうに扉がある。細い道の入り口にはスイッチがある（が、この時点では押しても何も起こらない）。天上には無数の瞳の絵が描かれており、細い道の両方には壁画がある。片方の壁画には塔を背に、ブルードラゴン、ヒュドラ、キメラ、ゴルゴンなどを引き連れた 1 人の老魔術師がブレスを吐く虹色の巨大な蛙と戦う様子が描かれている。もう片方には蛙の周囲に蜘蛛の巣状に描かれたルーンが描かれている。

<呪文学>で以下のことがわかる。

DC20 で蜘蛛の巣状のルーンはドワーフが持っていた魔石に描かれていたルーンと同じであることが判る。

DC25 でこのルーンは現在では失われた魔法を現していることがわかる。

DC30 でこれが何らかの結界を表しているように見える。

この部屋の中央の天上には罠が仕掛けられている。この真下を S サイズ以上の不可視状態でないクリーチャーが通過すると発動する（透明なら発動しない）。ただし、床から天上が 30ft 離れているのでローグの自動感知はできない。

この罠は発見するには<知覚>DC30、解除するには<装置無力化>DC30、再準備はされない。

効果：呪文効果（フレイム・ストライク、8d6［火］、反応セーヴ（DC17）で半減ダメージ）；複数目標（半径 10 フィート、高さ 40ft の円柱の範囲にいる全てを目標とする）

この罠の経験点は

この反応セーヴはMサイズ以上の場合は狭いので敏捷ボーナスをもらえない。解除するには両方の壁を使って、罠のある天上に上る必要がある(<登攀>で DC15)。出目 10 で登ることはできるが、罠解除するには改めて<登攀>判定を行なう。このときは出目 10 を選択できない。

通路の向こうの扉は鍵がかかっており、〈装置無力化〉で DC20 である。開けてもスイッチがある壁がある（部屋はない）。このスイッチだけを押すと小部屋で悪夢の水蒸気が発せ

られる。

　悪夢の水蒸気　 Nightmare vapor
　種別 毒、吸入； セーヴ 頑健 DC20
　頻度 1／ラウンド（6 ラウンド）
　効果 1 【判断力】ダメージ＋混乱状態 1 ラウンド； 治癒 2 回連続成功

　このスイッチと入り口のスイッチを同時に押すと、両方の壁画が下に収納され、広い部屋になる。
　そこには、超大型の両手に 2 本の曲刀を持った一つ目の青銅の戦士像が 2 対向かい合って並んでいる。目には大きめの水晶が埋め込まれている。壁画が下がったと同時に動き出す。元々あった道の部分を含む 5ft の道以外は極端に凸凹になっているので移動困難地形である。
　呪文などによって壁を通過した場合、移動困難地形に入った側にいる戦士像だけが動き出す。

アニメイテッド・オブジェクト 脅威度 7 Animated Object
経験点：3,200
N／中型サイズの人造
イニシアチブ ＋2； 感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉－5
防御
AC 17、接触 8、立ちすくみ 17（＋11 外皮、サイズ–2、敏捷–2）
hp 90（7d10＋40）
頑健 ＋2、 反応 ＋2、 意志 －3
防御的能力 硬度 10； 完全耐性 人造の種別特徴

攻撃
移動速度 40 フィート
近接 超巨大青銅のシミター(×2)＝＋17（1d8＋10／18–20）
接敵面：15 フィート、間合い：15 フィート

一般データ
【筋】30、【敏】6、【耐】—、【知】—、【判】1、【魅】1
基本攻撃 ＋7； 戦技ボーナス ＋19； 戦技防御値 27

その他の特殊能力 金属（青銅）製、追加攻撃+2 回

壁画に隠れていたところに観音開きの扉がある。扉には特に鍵も罠も無いが、2 つの穴が空いている。2 体のアニメイテッドオブジェクトの目に使われていた水晶をはめると扉が開く。この水晶はそれぞれ 1000gp の価値がある。

石を削りだして作った部屋には巨大な虹色の蛙が鎮座している。体には全身宝石が埋め込まれ、周囲にはドワーフの鉱夫が持っていた魔石そっくりの石によって結界が張られているが、その多くは輝きを失っている。蛙の頭にはルビーでできたエルフの女性型の像が鎮座している。その女性の姿は街でバーニングスケルトンの中の宝石から現れた幻影そっくりである。

その周囲には何匹もの魔物がおり、奥にはドラゴンハイドフルプレートで全身を身にまとった人がいる。兜を脱ぐとそこにはマルコの従者であるはずのハーフエルフの青年リトであった。

「魔術師とは良く分からない生き物だ。他に出入りができる手段があるのに、どうして余分な出入り口を作るのか。

ついにコレを見つけられてしまったな。こいつはジュエルビースト、タラスクの変異種だ。我が母レリーはブリット・グオールに倒されたブルードラゴンのゲイルの代わりにこの化け物が蘇ることを阻止するために命まで捧げた。だが、何だ！人間もドワーフも欲に眩んでリザマスが施した封印の魔石を次々と掘り起こして。このままでは封印が解けるのは時間の問題だ。封印が解ければこの街どころの騒ぎではない。」

といってなにかつぶやくと、彼の背後にあった巨大な水晶球が赤く輝きだす。天井にはゴーント・ベーンの街の姿が映し出される。水晶球が強く光ると、映し出された街の一角が突然燃え上がる。

「これは幻覚ではない。この地を居城としていた魔術師リザマスが作り出したこの装置なら街を滅ぼすなど難しいことではない。ジュエルビーストが復活するくらいなら、この街を滅ぼした方がまだ世のためになる。残念だが仕方が無い。ここはひとの住むべきところでは無い。この存在を知られた以上、悪用されないためにもお前たちを殺し、街を滅ぼす！さぁ、お前達、餌の時間だ。」

最終戦闘では中央に結界で束縛されたジュエルビーストが鎮座してる。このジュエルビーストを範囲呪文や特殊能力を用いて攻撃対象にした場合、結界を張っているレリーの像から攻撃を受ける。この能力は 10d6 点の[電撃]属性のダメージで、DC20 の反射セーブで半減させることができる。この効果は当然、敵側のクリーチャーが行なっても、である。

ジュエルビーストは巨大な行動しないクリーチャー扱いだが、結界によって視線は通るが通過することができないので注意。

魔法装置はラウンドの最後に街を攻撃し、破壊する。全ての出目(2～12)が出てしまうと完全に、街は破壊され、たとえ敵を倒してもミッションは失敗となる。

　敵はハーフエルフのドルイドの青年リト(CR8)、ビーヒア(CR8)、アドヴァンスド・アウルベア(CR5)、大型のファイア・エレメンタル(CR5)

リト　脅威度 8
経験点　4,800
ハーフエルフの 9 レベル・ドルイド
N／中型サイズの人型生物（ハーフエルフ）
イニシアチブ ＋1； 感覚 ；夜目〈知覚〉＋14

防御
AC 21、接触 11、立ちすくみ 20（＋9 鎧、＋１盾、＋1【敏】）
hp 66（9d8＋18）
頑健 ＋9、 反応 ＋5、 意志 ＋11
耐性：[火]10

攻撃
移動速度 20 フィート
近接 シミター＝＋9（1d6+3／18–20）
遠隔　炎の矢（擬呪）＝＋7 接触　（1d6＋4）1 日 7 回まで

一般データ
【筋】14、【敏】12、【耐】14、【知】10、【判】18、【魅】8
基本攻撃 ＋6； 戦技ボーナス ＋8（突き飛ばしは+10）； 戦技防御値 19(対突き飛ばし＋21）
特技 《技能熟練：はったり》《戦闘発動》《鎧習熟：重装》《強打》《突き飛ばし強化》《化身時発動》
技能 〈生存〉＋18、〈飛行〉＋12、〈はったり〉＋10、〈知識：自然〉＋14、〈知覚〉＋14、〈言語学〉＋1
言語 共通語、エルフ語、ドルイド語、火界語
装備品： シミター+1、ドラゴンハイドフルプレート、木製ライト・シールド、クローク・オブ・レジスタンス+1、

特殊能力：呪文、任意発動、祈り、自然との絆（火領域）、自然感覚、野生動物との共感、森渡り、跡なき足取り、自然の誘惑に対する抵抗、自然の化身（3 回/日）、毒への耐性

呪文
0　様々
1st バーニング・ハンズ*、ロングストライダー、他
2nd プロデュース・フレイム*、バークスキン、ソフン･アース・アンド・ストーン、ベアズ・エンデュランス、ウォープ・ウッド、レッサーレストレーション
3rd ファイア・ボール*、スリート・ストーム、グレーター・マジックファング、ポイズン、プロテクション・フロム・エナジー
4th ウォール・オブ・ファイア*、スパイクストーンズ･、フリーダム・オブ・ムーブメント
5th ファイアシールド*、キュア・クリティカル・ウーンズ
*領域呪文

ビーヒア 脅威度 8 Behir
経験点 4,800
N／超大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋1； 感覚 暗視 60 フィート、夜目；〈知覚〉＋8

防御
AC 21、接触 9、立ちすくみ 20（＋1【敏】、＋12 外皮、－2 サイズ）
hp 105（10d10＋50）
頑健 ＋12、 反応 ＋8、 意志 ＋5
完全耐性 ［電気］

攻撃
移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート
近接 噛みつき＝＋15（2d6＋9、加えて“つかみ”）
接敵面 15 フィート； 間合い 10 フィート
特殊攻撃 ブレス攻撃（20 フィートの直線状、7d6［電気］ダメージ、反応・難易度 20・半減、1d4 ラウンドに 1 回）、締めつけ（2d6＋9）、引っかき（6 爪＋14、1d4＋6）、飲み込み（2d8＋9 殴打ダメージ、アーマー・クラス 16、10 ヒット・ポイント）

一般データ
【筋】23、【敏】12、【耐】21、【知】7、【判】14、【魅】12
基本攻撃 ＋10； 戦技ボーナス ＋18（組みつき＋22）； 戦技防御値 29（足払いされない）
特技 《鋭敏感覚》、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《強打》、《武器熟練》（噛みつき）
技能 〈隠密〉＋5、〈知覚〉＋8、〈登攀〉＋14

言語 共通語

特殊能力
つかみ（変則） ビーヒアのつかみ攻撃はいかなるサイズ分類のクリーチャーに対しても働く。相手を捕らえたラウンドと同じラウンドに締め付けることができる。続くラウンドでも相手をとらえたままでいられたら、組みついている目標に対し"引っかき"または"飲み込み"のいずれかを試みることができる。

アドヴァンスド･アウルベア 脅威度 5 Owlbear
経験点：1,600
N／大型サイズの魔獣
イニシアチブ ＋7； 感覚 暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉＋14

防御
アーマー・クラス 19、接触 12、立ちすくみ 16（＋3【敏】、＋7 外皮、－1 サイズ）
ヒット・ポイント 57（5d10＋30）
頑健 ＋12、 反応 ＋7、 意志 ＋4

攻撃
移動速度 30 フィート
近接 爪（×2）＝＋10（1d6＋6、加えて“つかみ”）、噛みつき＝＋10（1d6＋6）
接敵面 10 フィート； 間合い 5 フィート

一般データ
【筋】23、【敏】16、【耐】22、【知】6、【判】16、【魅】14
基本攻撃 ＋5； 戦技ボーナス ＋12（組みつき＋16）； 戦技防御 25（対足払い 29）
特技 《イニシアチブ強化》、《頑健無比》、《技能熟練：知覚》
技能 〈知覚〉＋14

グエッケン 脅威度 5
経験点：1,600
ゴブリン･ソーサラー（運命の子）6 レベル
NE／小型サイズの人型生物（ゴブリン）
イニシアチブ ＋8； 感覚 暗視 60 フィート；〈知覚〉＋7

防御

アーマー・クラス 15、接触 14、立ちすくみ 11（＋4【敏】、＋1 サイズ）
ヒット・ポイント 32（6d6＋6）
頑健 ＋4、 反応 ＋7、 意志 ＋5

攻撃
移動速度 30 フィート
近接　小型ダガー＝＋1（1d4–2/19–20）
遠隔 小型ライトクロスボウ＝＋8（1d6+1 /19–20）

一般データ
【筋】6、【敏】18、【耐】12、【知】12、【判】8、【魅】14
基本攻撃 ＋3； 戦技ボーナス ＋0； 戦技防御値 14
特技 《イニシアチブ強化》、《呪文威力強化》、《高速装填：クロスボウ》
特殊能力　血脈の秘法、巡り合わせ
言語：ゴブリン語、共通語

技能 〈はったり〉＋11、〈知覚〉＋7、〈呪文学〉＋10、〈威圧〉＋11
呪文（術者レベル 6）
3rd（3）：ヘイスト
2nd（6）：ブラー、オルターセルフ、グリッター・ダスト
1st（7）：アラーム、グリース、マジックミサイル、レイ・オブ・エンフィーブルメント、オブスキュアリング・ミスト
0 ：レイ・オブ・フロスト、ディティクト・マジック、リード・マジック、ライト、デイズ、タッチ・オブ・ファティーグ、メンディング

装備：ダガー、ライトクロスボウ、クローク・オブ・レジスタンス＋１、クロウボウボルト＋１（10 本）、

グエッケンはリザマスの秘法に惹かれリトに協力している。ただ、リト自身を尊敬しているというよりはリザマスの作った魔法そのものに敬意を持っているだけである。元々臆病な性格なので、リトが倒されると簡単に降参する。ただ、彼は魔法装置の止め方を知らない（腕輪が必要なことだけは知っている）。

行動指針
基本的にダメージを与えることより、移動や行動を阻止するアクションをとる。

ゴブリンソーサラーはヘイストのあと呪文威力強化のマジック・ミサイルか手持ちのクロスボウで魔法使いを狙う。ただし、敵が近づいてきたら魔法装置を含む形でオブスキュアリング・ミストで装置を隠す。

ビーヒアはブレスを後衛に吐きながら前衛を掴む、アウルベアも前衛を掴む。リトは基本的に呪文で応戦。時間稼ぎのため、防御呪文を優先して唱える。

奥の炎の水晶球の装置を止めるには装置の解除・破壊・停止のいずれをする必要がある。この装置は魔法的なものだが、起動している能力そのものは機械的で、ローグでなくとも解除が可能である。

解除する場合まず、周辺に張られている力場の障壁装置を解除する必要がある。無理やり壊す場合は硬度 30、hp300 点の*フォースケージ*の呪文として扱う(呪文の効果は〈呪文学〉で DC22 で*フォースケージ*の呪文であることが判別できる)。装置を解除する場合、まず、標準アクションで〈知覚〉DC25 に成功し、その後〈装置無力化〉DC25 を全ラウンドアクションで解除を試み、6 回成功すれば解除される。達成値が 35 以上なら 2 回分解除される。迅速解除のローグの技を持っているならば、さらに＋1 回分の解除される。

解除すると、次に装置の破壊を試みる。硬度 8、hp150 である。装置は水晶製なので*シャター*の呪文でダメージを受ける。この装置を〈装置無力化〉で無力化を試みる場合、標準アクションで〈知覚〉DC25 に成功し、その後〈装置無力化〉DC25 を全ラウンドアクションで解除を試み、8 回成功すれば解除される。達成値が 35 以上なら 2 回分解除される。迅速解除のローグの技を持っているならば、さらに＋1 回分の解除される。

障壁および本体装置の発見および解除の〈知覚〉〈装置無力化〉判定にはローグの罠探し能力のボーナスを加えることができる。

ただし、力場の障壁はあくまで火傷対策の防護壁なので、防護壁がなくなると隣接マスにいるキャラクターはラウンドの最後に放つ街を破壊する炎の力で[火]の 5d6 ダメージを受ける。D15 の反射セーヴで半減させることができる。肉体武器や素手で攻撃をしたり、〈装置無力化〉を試みたキャラクターは行動ごとに 1d6 点の[火]ダメージを受ける。

解除・破壊以外の手段で停止させるにはより時間のかかる作業を必要とする。

取り巻きの雑魚を全て倒し、さらにリトを（殺すことなく）倒して、10 ラウンド（1 分）かけて〈威圧〉で DC23 に成功して降伏させ、リト自身に装置を解除させるか（その場合、リトを装置の隣まで移動させるか自分で歩かせるひつようがある）。もしくは*ドミネト・パーソン*のような呪文で支配しても良い。*サジェスチョン*の呪文のように一時的な場合は一度は装置を停止させるが、呪文が解除された時点で再び標準アクションを用いて装置を起動させる。（ただし、停止するコマンドワードを聞くことができるので、腕輪を奪えば火界語が会話できるキャラクターならば停止することができるようになる。）

リトから火界語のコマンドワードを聞き出し、腕につけている蛇の腕輪を取り上げ、火界語が会話できるキャラクターが腕輪を装備し、装置に隣接してコマンドワードを唱える

必要がある。殺してしまったあと、*スピーク・ウィズ・デッド*を使用する手段も考えられるが発動に 60 ラウンド(10 分)かかるので現実的ではない。

敵を倒し、魔法装置を停止させるか破壊すれば終了である。

ドルイドの青年は魔力を持った蛇の腕輪を身に付けており、これを装備すればこの部屋に描かれた扉の絵と街外れのリトの隠れ家と自由に行き来できる。なお、この腕輪を身に付けている人に触れれば、他の人も一緒に移動できる。

街が全壊しなければミッションは成功である。1 人につき 3,000+残りの建物数（壊されなかった目の数）×500gp 分の宝石をマルコからいただき終了である。完全に崩壊してしまった場合はマルコの行方も分からなくなり、報酬ももらえない。

ジュエルビーストの件をマルコに話すならマルコはこう言う。

「わかった。私はここでの採掘から手を引こう。だが、私が手を引いたからといって採掘が止まることは無い。人間の欲は留まることを知らないものだ。このままならいずれこの街は破滅する。根本的な解決方法を探さねばならぬだろう。」と。

つづく

経験点計算	ECL	経験点
ジャッカル×10	8	6,000
ジャイアント・スコーピオン	8	4,800
アーミィアント・スウォーム	10	6,800
砂賊	7	3,200
バーニング・スケルトン	9	6,400
インビジブル・ストーカー	8	4,800
井戸の鉄板の罠	6	2,400
フェイズ・スパイダー他	9	6,400
フレイム・ストライクの罠	6	2,400
狂気の霧を含んだ蒸気の罠	8	4,800
アニメイテッド・オブジェクト	9	6,400
最終戦闘	11	12,800※

※リトを殺すことなくミッションをクリアした場合、最終戦闘での経験点は 1.5 倍になる。この特典は今後のシナリオで。