

「忘れられた谷」 改訂版

はじめに

このシナリオは、元々コンベンション用に作ったシナリオを修正したものである。ダンジョンそのものはそれなりの広さがあるが、目的がはっきりしており、時間制限があるように感じさせる設定になっているので、プレイヤー達は目的地までできる限り最短で行動をとるだろう。したがって、このダンジョンの全ての部屋を通らなくてもなんら不思議ではない。

このシナリオはプレイヤーの行動によって目的地までいくつかのルートがあり、パーティの構成や個々の PC 能力の組み合わせによって難易度が変化している。

ゲームの準備

このシナリオをプレイするためには、Pathfinder Roleplaying Game の Core Rulebook、Bestiary の 2 冊が必要である。

<http://www29.atwiki.jp/prdj/pages/1.html> に PRD が日本語訳されているものがあるので、それを参考にすると良い。

4 レベルキャラクターが 4～6 人の PC で遊ぶように設計されている。

コンベンションなどではあらかじめ、テンプレートを用意したほうがよい。GM はファイター、パーバリアン、クレリック、ローグ、ソーサラー、パードの 6 人の 4 レベルキャラクターを用意し、少なくとも全員に飛び道具を持たせ、戦士系には〈水泳〉〈登攀〉〈脱出術〉などを、魔術師系・技能系には〈交渉〉〈知識〉のレベルを上げておくこと。

冒険の背景

以前は通路として使われていた、谷へ抜ける穴もしばらく使われなくなると、すぐに魔物の巣窟と化してしまう。山の向こうの谷には貴重な薬草が生えている。採取を頼まれた薬草を見つける為にはどうしてもその穴を抜けなければいけない。目的は洞窟の魔物退治でも財宝探しでもない。目的の薬草を採って帰ってくるのだ。

冒険の導入

PC 達一向は(いずれかの PC の)友人がすむ小さな街にこししばらく滞在している。そこで、ある宗派(ワールドにあわせて、NG の神様)のクレリック、マトロカに「月光草」と呼ばれる薬草を採取してきて欲しいと頼まれる。一日も早くこの街にいるマトロカのところに持ってこなければいけない。なぜなら、この薬草がなければ、この町に住む PC 達の友人の娘の命が危ないか

らである。原因はわからないが、彼女が患っているのはこの地方に特有の風土病で、この病気は呪いのようにキュア・ディーズが効果を発揮しないのである。この街には彼女の奇妙な病気を治せる者は PC を含めて誰もいない。この病気を治すには特別な薬草が必要なのである。マトロカの話では特別な薬草「月光草」は西の山のどこかに生えているそうだが、彼自身も詳しい場所を知らない。近年はこの病気を患ったものはおらず、一刻も早く「月光草」を彼のところへ持ってこなければいけないが、その手がかりも乏しいのが現状である。

なお、この仕事については既に引き受けているものとする。

◇「月光草」についての知識。

街で聞く 〈交渉〉(1d4+1 時間、再挑戦可)

思い出す 〈知識: 自然〉〈生存術〉〈職能: 薬草学〉

10: 「月光草」は湿った沢に生えている。

15: 「月光草」は谷間の沢にまれに生えている。探さないと見つからない。

20: 「月光草」の生えている沢には、魔物が住んでいることが多い。岩場も多く、足場が悪くすべりやすいことが多い。

25: 「月光草」の生えている沢には、しばしばドラゴンが住んでいる。非常に危険で、下ばかり見ていると危険である。

◇「月光草」の生えている場所は？

街で聞く 〈交渉〉(1d4+1 時間、再挑戦可)

思い出す 〈知識: 地域〉〈知識: 自然〉〈生存術〉〈職能: 薬草学〉など(「月光草」の知識で 10 以上出したキャラクターでないと思い出すことはできない)

10: 西の山に生えていることしか判らない。場所を特定するには不十分である。

15: 大体の位置がわかる(少なくとも 8 時間かかる)。その沢へ抜ける洞窟があるらしい。

20: 正確な場所がわかる(4 時間でたどり着く)。

◇洞窟やその周辺について調べる。以下のいずれかで判定

街で聞く 〈交渉〉(1d4+1 時間、再挑戦可)

思い出す 〈知識: ダンジョン探検〉〈知識: 地域〉

5: 洞窟を抜けずに谷の沢へ行くには困難である。(相当遠回りをする上、より危険なため現実的ではない)

10: この洞窟はここ数十年使われていないので、安全かどうか判らない。

15: その沢へ抜ける洞窟へ入る入り口は出入りしやすいため使用していた当時からしばしば動物や蟲が住み着き、退治していたらしい。地下水が湧き出したので向こう側へ行きにくくなったため使われなくなった。

数年前に冒険者一行がその穴に行ったが帰ってきた話しは聞いていない。(この情報は〈交渉〉のみ)

20: ここ最近、ゴブリンが住み着いた。

入り口に魔物が住み着いたとき回り道として、他に洞窟へはいる手段があったようだ。

行方不明になった冒険者達は PC 達よりは腕は立たないような感じである。(この情報は〈交渉〉のみ)

25: 数年前から小柄のドラゴンが付近を飛んでいる。(この情報は〈交渉〉〈知識: 地域〉のみ)

ゴブリンたちは少なくとも 10 匹以上はいるようだ。

広い入り口からさらに奥の方へ行き、すこし上がった崖の上に、別の小さい入り口があり、広い入り口が危険な場合、ここから出入りしたこともあった。

30: 付近を飛んでいるドラゴンの鱗は緑色をしているらしい。(この情報は〈交渉〉〈知識: 地域〉のみ)

ゴブリンたちは、小さい入り口の方から出入りしているようだ。(別の入り口の話を知っている場合で、かつ〈交渉〉のみ)

入り口の構造・洞窟を通らなくなった原因・冒険者・ゴブリン・ドラゴンに関してそれぞれ改めて〈交渉〉で情報を集めるなら 1d4+1 時間かかるが難易度が 1 段階低くなる。

〈交渉〉による情報収集は仲間の援護によって達成値を上昇させることができる。この場合、どれくらい時間がかかったかは 1 人が振る。1 日に可能な情報収集は 8 時間で、それを超えてしまっている場合、達成値に関係なく情報収集は失敗する。実際には何日経っても良いのだが、病気を治療するために迅速に情報収集し、旅立たなければいけないよう、あまりここで情報収集に時間が掛かりすぎている場合は、依頼主から早く探しに行ってくれと言われる。

いずれにしても、月光草の生えている谷いくためには、抜け道になる洞窟を通る必要があることがわからなければ先に進めない。

GM はここで一旦休憩を取り、PC 達に今までの情報から、必要そうな装備の確認や準備をさせる。買い物をするキャラクターは 1d4+1 時間かかる。これは情報収集と同時間に行うこともできる。

コンベンションなどの場合、午前中までにここまで進めること。

シナリオ(洞窟へ)

〈生存術〉を 1 ランク以上持つキャラクターがいれば、迷うことなく目的

の谷の傍までたどり着ける。目的地に 8 時間かかってしまった場合、朝一番に出発しても夕方になってしまう。かといって野営をしないならば特に危険な魔物に遭遇するわけではない。(ランダムエンカウントは用意していないが、野営するのは危険だと PC 達に思わせること。)

洞窟の穴は 2 箇所ある。南の方の穴は広い入り口、もう 1 つの穴は絶壁の上にある。

A. 広い入り口の部屋

森を抜けると突然開けており、正面にはそびえたつ崖壁がある。その崖壁にぽっかりと大穴が空いており、傍には昔は小屋があったのであろうわずかな朽ち果てた板の残骸が入り口の近くにある。

この入り口を出入りをしてる痕跡があるかを調べる場合、〈生存術〉で難易度 15 に成功すれば、何か生き物がつい最近まで出入りしていた痕がある。20 以上ならそれが蟲の痕であることが判る。

小屋を調べる場合は〈探索〉で難易度 15 以上出せば、50gp と 120 sp の入った古びた袋が見つかる。20 以上出せば、ワンド(フローティング・ディスク)チャージ 12 回が見つかる。

この部屋の奥(C の部屋に近い側)にはジャイアント・ウィップテイル・センチピードが 2 匹いる。部屋の中に入らない限り襲ってこないが、入るとものすごい勢いで襲い掛かってくる。この部屋から外に逃げ出せば無理には襲ってこない。

◆ ジャイアント・ウィップテイル・センチピード × 2 (遭遇レベル 4)

『戦術』: 知能が無いため、手短なものに攻撃する。一度攻撃したら、ランダムではなく機会攻撃さえ受けない場所ならば同じ目標を狙う。ただし、部屋から逃げ出したものは無理に追いかけない(部屋の外からでも攻撃を仕掛けるなら追いかけてくる)。

この戦闘は運が悪いと、キャラクターの【敏捷力】が冒険を続行できないくらい下になってしまう危険性もある。場合によっては、ここで休息を取らせても構わないが、野営をすればより危険があると示唆し、できる限り休ませないこと。

ジャイアント・ウィップテイル・センチピード 脅威度 2

経験値: 600

中立 超大型の蟲

イニシアティブ: +4 感覚: 暗視 60 フィート、知覚: +0

● 防御

AC: 15、接触 8、立ちすくみ 15(+7 外皮、-2 サイズ)

ヒットポイント: 38(4d8+20)

頑健: +6、反応: +1、意思: +4

完全耐性: 精神作用効果

● 攻撃

移動: 40 フィート、登攀 40 フィート

近接:噛み付き +8(2d6+7、毒)

●能力値

【筋】25、【敏】11、【耐】20、【知】--、【判】10、【魅】2

基本攻撃:+3、CMB:+12、CMD:22

特技:--

技能:<登攀>+21、<知覚>+7、<隠密>+4

生来の修正:<知覚>+4、<隠密>+8

●特殊能力

毒(変則):噛み付きによって負傷した者は難易度 19 の頑健セーブを行なう。頻度:1/ラウンド(6 ラウンド)。効果:1d6【敏】ダメージ。治癒:1 回セーブ成功。

B. もう1つの入り口

先程の広い入り口からしばらく大回りすると、そこには絶壁になっているが、真ん中に鎖が垂らされている(★の場所)。20 フィートほどの高さを登れば向こうには何かがあるように見える。

この入り口を出入りしてる痕跡があるかを調べる場合、<生存術>で難易度 15 に成功すれば、何か小型の人型生物がつい最近まで出入りしていた痕がある。20 以上ならそれがゴブリンの足跡であることが判る。数は何匹もいることが判る。

鎖の上には鈴がついており、入り口付近で 3 匹のゴブリンが退屈そうに座っている。本来は見張りだがまじめに見張っているゴブリンはいない。

鎖を登る場合は<登攀>で 10 である。ただし、登ろうとすると鈴が鳴る。鎖以外の崖を登る場合は、難易度は 15 になる。鎖以外を登る場合、ゴブリンたちは登りきるか登攀に失敗して落下しない限り気がつかない。

もし気がついたら、直ちに手に持った書ショートボウで攻撃してくる。ただし、崖下にいるキャラクターに攻撃するには崖の一番縁のマスにいない必要がある(逆またしかりで、縁のマスにいないゴブリンは崖下から完全に遮蔽になる)。崖下から 4 マスは部分遮蔽となりお互いに AC+4 となる。

◆ ゴブリン×3(ショートボウ装備、各自矢×10)(遭遇レベル1)

『戦術』:崖の上に誰も上っていない場合は、崖の縁へ行き攻撃、次のラウンドは攻撃して後ろへ下がるのを繰り返す。もし、崖に登っているキャラクターがいる場合は、その者を攻撃する。崖の上にキャラクターがいる場合は、距離をとりつつ集中攻撃をする。

矢が無くなるか、1 匹でも倒されると奥へ逃げていく(つまり 10 ラウンド経つか、1 ラウンドで同時に 3 匹倒さないといいて逃げられる)。

このゴブリンを、もし生け捕りに成功し、ゴブリン語を話すことができるものが<威圧>に成功すれば、中に 10 人の仲間の数がわかる。呪文を使うのがあるかと PC に聞かれた場合のみ、1 人だけいる 1 と答える(そ

れ以外のことは知らない)。

ゴブリン ウォリアー1 脅威度 1/3

経験値:135

中立にして悪 小型の人型生物(ゴブリンノイド)

イニシアティブ:+6 感覚:暗視 60 フィート、知覚:-1

●防御

AC:16、接触 13、立ちすくみ 14(+2 鎧、+2【敏】、+1 盾、+1 サイズ、)

ヒットポイント:6(1d10+1)

頑健:+3、反応:+2、意思:-1

●攻撃

移動:30 フィート

近接:小型ショートソード +0(1d4/19-20)

射撃:小型ショートボウ +3(1d4/×3)

●能力値

【筋】11、【敏】15、【耐】12、【知】10、【判】9、【魅】6

基本攻撃:+1、CMB:+0、CMD:12

特技:《イニシアティブ強化》

技能:<騎乗>+10、<隠密>+10、<水泳>+4

生来の修正:<騎乗>+4、<隠密>+4

言語:ゴブリン語

入り口を入ると、やや急な坂道を下ってそこに部屋がある。その部屋は壺がいくつか置いてあるが、その壺からは嫌な臭いが漂っている(トイレとして使っているのだ)。

C. 水の湧き出た部屋

部屋一面にくるぶしほどまで水が浸り、奥の方から水が湧き出している。ただ、この水がどこに行くのかは判らない。他の部屋には流れ出していないようだ。部屋の中央には何か人型生物の死体の一部と思われるものが漂っている。

部屋の縁に水が湧き出ている。水の中に入って調べれば別のところへつながっていることが判る。部屋の中央には小型の型モンスターの死体の一部がある。<知識:ダンジョン探検>難易度 11 でゴブリンであることが判る。

<知識:ダンジョン探検>か<生存術>で 難易度 15 以上が出れば、これが非自然的な魔物に食いちぎられた痕跡であることが判る。また、<治療>で難易度 15 ならば、まだ数日前のものであることも判る。

D. 瓦礫の部屋

突然開けた空洞に出ると、そこは、はるか前戦闘があっ

たような雰囲気漂っている。辺りには足場が悪いほどの多くの瓦礫の中に白骨化した無数の人型の骨が重なり合うように散乱している。部屋の中央には壊れたい椅子が転がり、古びた机がある。一本の燭台がその机に立っている。その燭台の先端はぼんやりと光っている。いったいここでは昔何があったのだろうか？

この部屋は人が通らなくなってから、一時期死霊魔術士が実験場として使用していた部屋である。財宝があると偽の噂を流して、手ごるな駆け出しの冒険者をおびき寄せ、死霊魔術の実験として使っていた。しかし、ここは思った以上に岩盤が弱く、長居するには不向きであったため見限って去っていたのである。この燭台と死体はその名残である。この燭台にはコンティニュアル・フレイムの呪文がかかっているが、それ以外には特に魔法的な力はない。持ち出すことも可能である。この燭台に誰かが触れるか、パーティの最後のメンバーがこの部屋の真ん中当たりまで来たときに、部屋中の骸骨が動き出す。この部屋は足場が悪く、2 倍の移動コストがかかる場所が沢山ある。遠隔武器を持たないスケルトンは、通常より不利な戦闘を強いられるとして、遭遇レベルを 1 下げてある。

◆ パーニング・スケルトン(HD3)×5(遭遇レベル 5)

『戦術』: 特に戦術らしい戦術はない。初期配置はできるだけ全員を囲むようにし、全員に均等に攻撃が行くように行動する。囲まれてもよいので、機会攻撃を受けないなら可能な限り沢山のキャラクターに隣接する。

パーニング・スケルトン 脅威度 2

経験値: 600

中立にして悪 中型のアンデッド

イニシアティブ: +6 感覚: 暗視 60 フィート、知覚: +0

●防御

AC: 16、接触 12、立ちすくみ 14(+2 鎧、+2【敏】、+2 外皮)

ヒットポイント: 15(3d8+3)

頑健: +1、反応: +3、意思: +3

ダメージ減少: 5/殴打、完全耐性: 火炎、アンデットの性質、冷気耐性はなく冷気への脆弱性

●攻撃

移動: 30 フィート

近接: 爪 × 2 回 +4(1d4+2、+1d6[火炎])

●能力値

【筋】15、【敏】14、【耐】--、【知】--、【判】10、【魅】12

基本攻撃: +2、CMB: +4、CMD: 16

特技: 《イニシアティブ強化》

オーラ: 炎のオーラ(変則) パーニング・スケルトンに隣接したクリーチャーはターンの最初に 1d6 ダメージを受ける。また、素手や生身の武器によ

る攻撃には 1d6 点の火炎ダメージを与える。

装備: 壊れたチェインシャツ

●特殊能力

炎の死 1d6[火炎] 反射セーブ 12

炎の死(超常): パーニング・スケルトンは破壊されたとき、炎の爆発を引き起こす。隣接した者に 2 ヒットダイスごとに 1d6(最低 1d6)の火炎ダメージを与える。反応セーブ(難易度 12)に成功すればダメージを半減することができる。

パーニング・スケルトンを退治し、この部屋を注意深く調べれば、結構な金品が落ちている。〈知覚〉判定の達成値によって以下のような財宝を手に入れる。この判定は支援することもできる。出目 20 を選べばくまなく探せるが、長時間探索していると、天上が崩れてきて探索していた全員に各自 3d6 点の落下物によるダメージを受ける。回避するには反応セーブで 12 以上を出せば回避できる。

探索をメインで行なう者がディテクト・マジックを使った場合、マジックアイテムの探索の目標値は 5 下がる。

5 5000cp、ほとんど壊れかけ(破損状態で hp が 1)のスパ、真つ二つに折れた(hp0)高品質のレイピア※

10 矢 12 本、錆びて破損状態(hp5)の高品質ロングソード

15 1000sp、ポーション(シールド・オブ・フェイス)、メイス

20 弦が切れかけて破損状態(hp3)の高品質のロングボウ(筋力+2)

25 スクロール(ヴァンピリック・タッチ)、S サイズの銀のダガー

30 金のネックレス(300gp 相当)

35 ワンド(ブルズ・ストレンガス)7 回

※本来はレイピア+1だが、魔力を失っており、術者レベル 6 以上の術者によるメイク・ホウルを使用しないと魔力は戻らない。持ち帰れば修復可能かもしれない。

E. 粗末なバリケード

通路の途中には突然バリケードが張られている。一体こんなところにだれが作ったのだろうか？

C の部屋に抜ける道と、センチピードがいた場所の向こうには石や木で組み合わされたバリケードが張られている。このバリケードは〈知識: 建築学〉で 15 以上出せば、向こう側から作られたことが判る。20 出せば人間より小型の生き物によって作られたことが判り、さらにこのバリケードの構造上の欠陥を見つけることができる。25 以上出せば実はある石を 1 つ外すと簡単にバリケードが崩れてしまうことが判る(この場合、以下の破壊判定無しでバリケードを壊すことができる)。

このバリケードを破壊する場合、【筋力】判定で 25 以上出すか、AC1、硬度 8、ヒットポイント 60 点として破壊することができる。ただし、このバリケードの欠陥を見つけていた場合は、【筋力】判定で 15 以上を出すか、AC1、硬度 5、ヒットポイント 30 点として破壊することができる。

る。なお、1 ラウンドで破壊できないと 2 ラウンド目の終わりには奥に住むゴ布林たちに気がつかれ、そのまま進むと 1 の部屋でゴ布林たちに不意打ちを受ける。

F. 狭い抜け道

そこには小さな穴が空いており、向こうにはまだ空洞が続いている。どうやらゴ布林たちはこの穴を使って出入りしているようだ。

この穴を抜けるには〈脱出術〉で 10 出さなければいけない。小型キャラクターの場合はこの判定には+4 のボーナスを得る。それ以下のサイズの場合、判定する必要なく、また通り抜けるのに余分な移動力を必要としない。大型以上のキャラクターはここを抜けることはできない(大型の動物を連れてくるドルイドはここに動物を置いておくか、別の入り口を探す必要がある)。

なお、穴を抜ける行動は全ラウンドアクションで行い、出口側と入り口側から最大 2 名まで援護することができる。金属鎧を着たキャラクターが出入りしようと判定すると、物音がして(たとえ入り口のゴ布林を速やかに倒したとしても)奥のゴ布林に気がつかれる。

G. ゴ布林たちの住む部屋

やや細い通路のような部屋は、乱雑に荷物が積まれている。そこではゴ布林たちが手元の武器を研ぎ、狩の準備をしている最中である。君達に気がついたなら、当然君達に向かって襲い掛かってくる。襲い掛かってくるのも何も、そこは自分達の住処なのだから！

ゴ布林が 9 匹とリーダーのゴ布林ウィザードがそこにいる。冒険者達をみると問答無用で襲い掛かってくる。

◆ ゴ布林×9、ゴ布林ウィザード(遭遇レベル 5)

『戦術』一般のゴ布林は困んでできるだけ弱そうな相手(バードやソーサラー、ウィザードなど)を集中攻撃する。1 回までなら機会攻撃を受けなくても回り込んで移動してくる。

ウィザードは最初にインビジビリティで消えてモンスターを召還、その後はミラーイメージを使った後は呪文や特殊能力で行動を封じる。戦況が不利になったら一人で逃げ出し、奥の方から悲鳴が聞こえた後、静かになる(Kの水辺でジバリングマウザーに襲われて殺される)。

ゴ布林を生け捕りに成功し、ゴ布林語を話せる者が〈威圧〉に成功すれば、この先の水域は危険であることがわかる。ゴ布林ウィザードの場合は、(PL がゴ布林語以外の言語でも試みると宣言するなら)巨人語か地下共通語で脅すこともできる。また、ウィザードはこの奥の部屋の扉の鍵を持っている。ただし、〈手先の早業〉を使って隠しているの(で知覚)で 17 以上を出さないと鍵は見つからない。奥の部屋はウィザ

ードの研究施設らしい。どんなに脅してもうそはつかないが本当のことは言わずに適当にごまかし、可能な限り逃げ出そうとする。

ゴ布林 ウィザード(幻術士)4 脅威度 3

経験値:1200

中立にして悪 小型の人型生物(ゴブリノイド)

イニシアティブ:+7 感覚:暗視 60 フィート、知覚:-1

●防御

AC:14、接触 14、立ちすくみ 11(+3【敏】、+1 サイズ)

ヒットポイント:26(4d6+8)

頑健:+3、反応:+4、意思:+5

●攻撃

移動:30 フィート

近接:小型ダガー +0(1d4-2/19-20)

射撃:小型ライトクロスボウ +4(1d6/×3)

●能力値

【筋】6、【敏】17、【耐】14、【知】16、【判】12、【魅】8

基本攻撃:+2、CMB:-1、CMD:13

特技:《近距離射撃》《イニシアティブ強化》《巻物作成》

技能:〈鑑定〉+10、〈知識:神秘学〉+10、〈知識:ダンジョン探検〉+10、〈呪文学〉+10、〈指先の早業〉+7、〈はったり〉+3

言語:ゴ布林語、地下共通語、巨人語

●特殊能力

幻術延長(+2 ラウンド)、目くらましの光線(6 回/日)、対極系統(死霊術、心術)、

絆の品:ブローチ(ブローチ・オブ・シールドイングの効果、インビジビリティが込められている)

呪文

0(4+1)/DC13:ゴーストサウンド、デイズ、ディテクトマジック、リードマジック、レイオブフロスト

1(4+1)/DC14:カラーズプレー×2、マジックミサイル、サモンモンスター I、シールド

2(3+1)/DC15:ミラーイメージ、ヒプノティックパターン、インビジビリティ、サモンモンスター II

H. 研究施設

この洞窟には似つかわしくないほどの新しい鉄の扉がついている。(扉を開けると)そこには違和感のある石畳の部屋に棚が所狭しと置かれ、トカゲや蛙、こうもりの瓶詰めが並んでいる。

扉の鍵をもっている場合、鍵は容易に開けられる。持っていない場合は〈装置無力化〉で難易度 10 で開く。ただし、そこには罠が仕掛けられており、扉を開ける前に〈知覚〉で見つけなければならない。便宜上、鍵開けと罠解除は同時に行うとする。したがって 10 以上出せば鍵は開

くが、15 以下だと罠に引っかかってしまう。

◆電氣的な罠(脅威度 4)

形式:機械的〈知覚〉:25 〈装置無力化〉:20

引き金:接触(扉を開けようとすると起動) 再装填:自動 効果:電気ショック(3D6 ダメージ、反応 20 で半減)

部屋の中には金属製の頑丈な非常に重い箱があり、そこにウィザードが財宝を集めている。ウィザードのスペルブックはこの部屋の石畳の 1 枚を外したところに隠されている。非常に見つけにくく、部屋中を探しても〈知覚〉で 25 以上出さなければならない。そこにはゴブリンウィザードが準備している呪文とおなじ呪文が書かれた呪文書がある。

箱の表には巨人語で暗号が記されており、巨人語を修得したものが〈言語学〉で 15 を出せば、開け方がなんとなくわかり、その後の〈装置無力化〉判定に+2 のボーナスを得る。20 以上出せば、そのボーナスは+4 になる。25 以上出せばこの箱の開けたかが完全に判る。通常は〈装置無力化〉で 25 以上出さなければこの箱を開けることはできない。20 に満たなければこの箱は全く空かなくなってしまう。この箱は重たいが、人間が 2 人いれば運べないことは無い。後から持ち出しても良い。財宝は以下のもの。

3000gp、ポーション(キュア・モデレート・ウーンズ)、クローク・オブ・レジスタンス+1、スクロール(インビジビリティ)、デヴァーリング・バッグ(ゴブリンはホールディングバッグと勘違いしていた)

I. 天井の低いフロア

人が通るにはあまりにも天井が低く、気を付けていないと頭を打ってしまう。注意深く歩く必要がある。

この天上は非常に低く 4 フィート(120cm)ほどしかない。中型以上のキャラクターは(ドワーフであっても)腰をかがめなければならず、十分に身動きが取れない。【敏】修正をうしない、半分の移動力でしか移動できない。小型以下のキャラクターは通常の行動を行うことができる。

E のバリエードを破った場合、ゴブリンとゴブリンウィザードとはここで戦闘になる。もし、バリエード破壊に 2 ラウンド以上かかった場合は、ここで不意打ちをうける。さらにゴブリンウィザードはインビジビリティとミラメージを唱えた状態からスタートする。

この部屋で戦闘になった場合、ゴブリンウィザードが逃げ出す場合、G の部屋の方へ逃げていく。

J. 旅人が息絶えた部屋

埋もれかけた狭い通路を抜けると、部屋の中央には、1 人の人間と思われる死体がある。かなり時間が経っているのだろう。すでに白骨化し、その面影は全くいない。

この部屋に入るためには崩れかけた狭い通路を抜ける必要がある。抜けるためには〈脱出術〉で 15 を出さなければならない。小型のキャラクターは+4 のボーナスを得る。それ以下のサイズのキャラクターは判定の必要がなく移動できる。大型以上のキャラクターはここを通り抜けることはできない(他の道を探すしか、呪文で小型化させるしかない)。

失敗すると中央当たりで行き詰る。さらに目標値に 5 以上満たないとはまりこんで 1d6 点の非致傷ダメージを受ける。行き詰ったり、はまり込んだ状態で前に進む場合は、再び〈脱出術〉で 15 を出せばよい。後退することはより困難で、20 を出さなければならない。再び失敗するとその場から動けない。また、5 以上目標値より不足すると 1d6 点の非致傷ダメージを受ける。通路は長いので他者が協力することはできない。

部屋の中央には冒険者と思われる 1 体の死体がある。鎧は腐り、手に持っていた剣は錆びてまったく使い物にならない。手持ちの金品もない。残念だがこの死体を調べても時間の無駄遣いである。苦勞して到達したからといって、必ずしも結果が出るとは限らないものだ。

K. 地下水脈の主の部屋

水辺に近づくとなにやら奇妙なつぶやき声だかうめき声だかが聞こえてくる。そのこえは次第に大きくなってくる。水の中だ！水の中から何かがやってきたんだ！

部屋全体に水が溜まっている。この部屋は他の部屋よりは低い位置にあり、地下水が湧き出している。水の無い場所は天井が低いので、天井の低いフロアの記述に従うこと。また、水のある場所の浅い場所は湿地の“浅い泥濘”の状態と同様して扱う。深い場所は“深い泥濘”として扱う。

中にはジバリング・マウザーが住み着いている。水辺に近づいたり、水の中に入ってきたのなら襲い掛かる。

◆ジバリング・マウザー × 1 (脅威度 5)

『戦術』:PC がにいる場合は、そのうめき声と酸の唾を吐いて攻撃。水の中に入ってきたら、組み付いて攻撃する。

HP が 1/3 以下になったらできる限り逃げ出そうとする。逃げ出そうとするときに機会攻撃を仕掛けたら、逃げずに死ぬまで襲い掛かる。

ジバリング・マウザー 脅威度 5

経験値:1600

中立 中型の異形

イニシアティブ:+3 感覚:全周囲視界、暗視 60 フィート、知覚:+12

●防御

AC:19、接触:13、立ちすくみ:16(+3【敏】、+6 外皮)

ヒットポイント:46(4d8+28)

頑健:+8、反応:+4、意思:+5

防御能力:不定形、ダメージ減少:5/殴打、完全耐性:クリティカ

ルヒット、精密打撃(急所攻撃など)

●攻撃

移動:10 フィート、水泳 20 フィート

近接:噛み付き×6 +7(1d4、組み付き)

特殊攻撃:吸血、飲み込み(6d4 ダメージ+【耐】2 ダメージ、アーマークラス 13、ヒットポイント 4)、うわごと、地面あやつり、唾(+6 遠隔)

●能力値

【筋】10、【敏】17、【耐】24、【知】4、【判】13、【魅】12

基本攻撃:+3、CMB:+3(組み付きは+7)、CMD:16(転倒しない)

特技:《武器の妙技》《武器熟練(噛み付き)》

技能:<知覚>+12、<水泳>+8

生来の修正:<知覚>+4

言語:アクロ

●特殊能力

全周囲視覚(変則):ジバリング・マウザーは全方位を見ることができ、挟み撃ちさせることがない。

不定形(変則):ジバリング・マウザーは順応性があり、明確な形が無い。精密打撃(ローグの急所攻撃)やクリティカルヒットを受けない。また、1/4 のスペースのところを移動することができ、無理やり 1/8 のスペースでも移動できる。

吸血(変則):組み付き判定に成功し、組み付いた後、いくつかのクリーチャーの口が目標に取りつく。組み付きを行なっている間、毎ラウンド自動的に1d4 点の噛み付きダメージと【耐】に1 点のダメージを受ける。飲み込み(変則):この能力は以下の部分を除いて丸呑みと同様に機能する。飲み込まれたクリーチャーが、ジバリング・マウザーに捕らえられ、そのいくつかの口で貪られ、血を吸われる。ジバリング・マウザーは1 体の自分と同じかそれ以下のサイズのクリーチャーのみ飲み込むことができる。飲み込まれたものはどのような方法でも切り裂いて出てくることできる(ただし、ダメージ軽減は内部でも効果がある)。ただ、ジバリング・マウザーは単に再び流れ出し、再び飲み込みを試みることができる。

うわごと(超常):フリーアクションとして、ジバリング・マウザーは気を狂わせるような不調和音を発する。60 フィート内の全ての目標は難易度 13 の意思セーブに成功しなければ 1 ラウンド混乱状態になる。この効果は[[精神]効果]である。1 度抵抗に成功すればその影響を受けない。一度抵抗に成功すれば 24 時間の間、ジバリング・マウザーの不調和音の影響を受けない。

地面あやつり(超常):標準アクションで自分の足元の石や地面を柔らかく、どろどろにすることができる。この効果は 1 分間持続する。この場所はジバリングマウザーにとっては普通に移動できるが、他のものは移動困難地形として扱う。

唾(変則):ジバリング・マウザーはフリーアクションで 1 ラウンド 1 回、30 フィート内の他者に唾を吐き出すことができる。攻撃が命中したら難易度 13 の頑健セーブに成功しないと、1d4 ラウンド盲目状態になる。

L 崖の向こうの水溜り

50 フィートほどの崖になっており、そこを降りると、水溜りになっている。水の向こうには光が見えており、出口は近い。

2 人目が降ると、深みからクリスタル・ウーズが襲い掛かってくる。

水溜りの浅い場所は“浅い泥濘”として扱い、深い場所は“深い泥濘”として扱う。

下が水なので、無理やり飛び降りる場合、最初の 1d6 は非致傷ダメージになる。(したがって、1d6 の非致傷ダメージと 4d6 の致傷ダメージ)

◆ クリスタル・ウーズ×1(脅威度 4) グレイ・ウーズの変種

『戦術』:中型キャラクターにとっては深くも胸までの水なので溺れることはないが、小型のキャラクターにとっては水中戦が発生することがあり、麻痺攻撃があるので致命的になりかねない。麻痺したキャラクターがいる場合、まだ麻痺していないキャラクターを優先的に攻撃する。他に攻撃できる相手がいないければ麻痺したキャラクターに攻撃する。

クリスタル・ウーズ 脅威度 4

経験値:1600

中立 中型の粘体(水棲)

イニシアティブ:-5 感覚:暗視 60 フィート、知覚:-5

●防御

AC:5、接触:5、立ちすくみ:5(+3【敏】、+6 外皮)

ヒットポイント:50(4d8+32)

頑健:+9、反射:-4、意思:-4

防御能力:粘体の性質、完全耐性:冷気、火炎

●攻撃

移動:10 フィート、水泳 30 フィート

近接:叩きつけ +6(1d6+4、+1d6 の[酸]ダメージ、麻痺の毒素)

特殊攻撃:酸、麻痺の毒素(3d6 ラウンド麻痺、頑健セーブ難易度 20 で無効)

●能力値

【筋】16、【敏】1、【耐】26、【知】-1、【判】1、【魅】1

基本攻撃:+3、CMB:+6(組み付きは+10)、CMD:16(転倒しない)

特殊:透明

●特殊能力

酸(変則):クリスタル・ウーズは酸性の消化液を分泌する。この液は有機物も金属も溶かすが、石は溶かせない。叩きつけが成功すると、1d6 点の[酸]のダメージを与える。クリスタル・ウーズに木製や金属製の武器での攻撃が命中した場合、武器の装備者は難易度 20 の反射セーブに成功しないと 1d6 点のダメージを受ける。ウーズに触れた木製品や

金属製品は毎ラウンド12点のダメージを受けるが、この効果はまる1ラウンドの間ずっと接触していた場合に限る。この能力のセーブは【耐】に依存する。

麻痺の毒素(変則): 攻撃が命中した場合、難易度20の頑健セーブをさせる。失敗した場合、3d6ラウンド麻痺する。

透明(変則): クリスタル・ウーズは理想的な状況ですらそれと気付きにくい。難易度15の〈知覚〉判定に成功しなければならない。クリスタル・ウーズの存在に気付かず、ウーズの占める空間に踏み込んでしまったものは、自動的に近接攻撃と酸を受ける。

M. 薬草のある谷

水辺を抜けるとそこには草むらと干上がった川の跡の谷底が広がっている。上空にはかすかに何かが飛んでいるようにも見える。ようやく月光草の生える谷に着いたようだ。早速目的の薬草を見つけて退散しなければいけない。長居は厳禁だ！

50ftの絶壁の下に草むらがある。以前は上り下りするために鎖が打ち付けられていたようだが、既に錆びてちぎれている。

降りた後、薬草を探すには1回につき1時間必要。難易度は20。探す場合は〈知識: 自然〉〈生存術〉〈知覚〉および薬草に関しそうな技能をプレイヤーが宣言すれば認めてよい。

仲間と一緒に探している(援護する)場合は、隣接した場所にいる。

見つけた時点で上空からグリーンドラゴンが襲い掛かってくる。もし、全員が薬草を探している場合、ドラゴンから不意打ちを受ける。1人でも上空を警戒していれば、不意打ちを受けることは無い。

戦闘開始時点でのPC達の立ち位置はランダムで決定する。1d10を振り、その場所。ただし、協力者はその隣接マスとなる。上空を警戒していたものは上空の見える場所なら茂みのマス以外の任意のマスに配置してよい(望むなら崖の上でもよい)。

◆ グリーンドラゴン×1(脅威度6)

『戦術』: 最初が不意打ちの場合はプレスで、薬草を探した者とその周辺にいるものが対象となる。

通常は、《かすめ飛び攻撃》で噛み付き《渾身の一打》&《強打》(命中+9、ダメージ2d8+7)をしつつ、《急旋回》で方向転換して離脱し、プレスが準備できたら、2人以上効果範囲に入る場所へ移動してプレスを吐く。原則的に地上には降らない。明らかに孤立した後衛の術者や射手がいたら、降下してきて隣接して全力で近接攻撃を試みる。前衛キャラが近づいたら離脱。戦況があまりに悪くなったら逃げていく。

ヴェリー・ヤング・グリーンドラゴン

経験値: 2400

秩序にして悪 中型竜(風)

イニシアティブ: 感覚: 竜の感覚 知覚: +11

● 防御

AC: 18、接触: 11、立ちすくみ 17 (+1【敏】、外皮+7)

ヒットポイント: 65 (7d12+21)

頑健: +8、反射: +6、意思: +6

完全耐性: 酸、麻痺、睡眠

● 攻撃

移動: 40フィート、飛行 150フィート(平均的)、水泳 40フィート

近接: 噛む+10 (1d8+4)、爪×2 +10 (1d6+3)、翼×2 +5 (1d4+1)

範囲: 5フィート、射程: 5フィート

特殊攻撃: プレス 4d6 (30フィート円錐) 難易度 15 (半減)

● 能力値

【筋】17、【敏】12、【耐】15、【知】12、【判】13、【魅】12

基本攻撃: +10、CMB: +10、CMD: +21 (対転倒 25)

特技: 《かすめ飛び攻撃》《急旋回》《渾身の一打》《強打》

技能: 〈飛行〉+11、〈知識: 自然〉+11、〈威圧〉+11、〈知覚〉+11、〈水泳〉+19、〈生存〉+13

言語: ドラゴン語、共通語

特殊能力: 水中呼吸、森渡り

冒険の結末

薬草を発見し、グリーンドラゴンを退治すれば後は帰還するだけで、帰り道は特に危険もなく無事帰る事ができる。月光草をマトロカに渡せばシナリオは終わりとなる。コンベンションのような時間に限りがある場合はこの時点で終了である。お疲れ様でした。

もし、プレイ時間に十分に時間があるなら、この洞窟の魔物を全て退治し、あるいは再チャレンジして財宝を持ち帰ることもできる。

GMへのアドバイス

情報収集もせず、ダンジョンに突入しようとしても、無理に情報収集をさせる必要はない。ダンジョンの位置さえ判っていれば、攻略は可能だからだ。ただし、PCにバードがいる場合は情報収集を促した方がよい。バードにとって情報収集は最も活躍できる場面だからだ。

プレイ時間に限りがある場合、それとなくわき道にそれ過ぎないように誘導すること。すべての部屋を回るには実時間でもゲーム内時間でもかなり時間がかかってしまう。どうしても行き詰ってしまった場合、他の道があるかもしれないので探してみても良いだろう。

このシナリオの最終戦闘の遭遇レベルはシナリオ全体から見るとそれほど実はそれほど高くない(実のところパーティ構成によっては途中の戦闘の方が危険かもしれない)。

万全の状態で作戦するなら、思ったほど脅威にはならないので、途中

の戦闘・罾・イベントでいかにして PC のリソースを削るかが最終戦闘で脅威を感じさせるための鍵となるので、途中で何度も休息を取らせては面白みが失われる。どうしても洞窟内で野営すると言い張るならば、遭遇レベル 3～4 程度のモンスターたち(各種モンスターの詳細データが判らなければ、バーニング・スケルトン 2 匹)に夜襲させ、できる限りリソースを回復させないようにすること。

なお、ドルイドなどが大型の動物の相棒を連れている場合、このシナリオでは不利に働く場合が多いので注意したほうがよい。