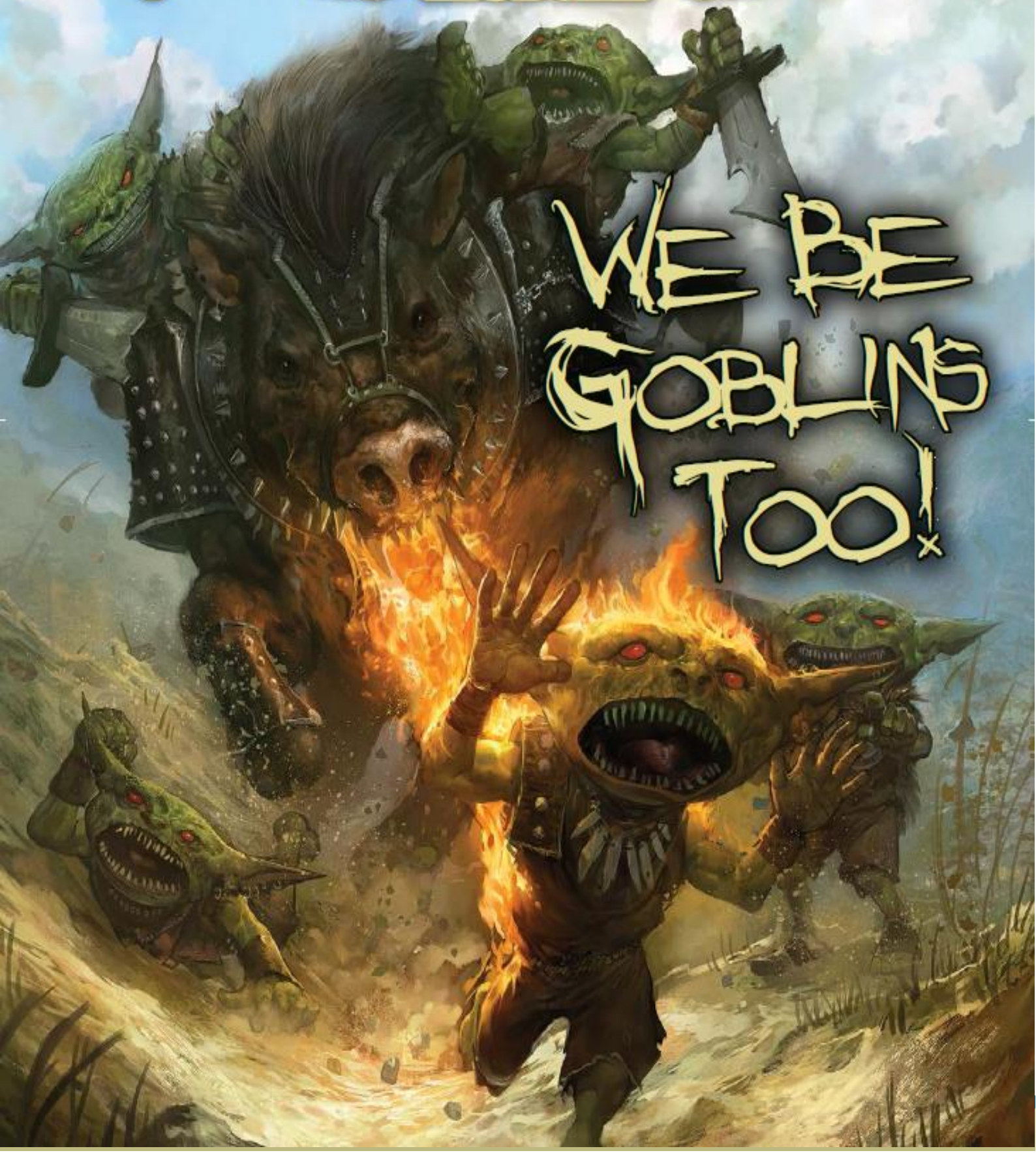


A PATHFINDER RPG ADVENTURE FOR LEVEL 3 BY RICHARD PETT

PATHFINDER[®]

MODULE[™]

WE BE
GOBLINS
Too!



The Munchmeat Farm

肉むしゃむしゃ農場

1マス=5フィート

1 square = 5 feet



Stirge Swamp Stomp スタージ地団駄沼の中



Farmhouse Interior 農場母屋内部



PATHFINDER MODULE™

WE BE GOBLINS TOO!

またまた！
俺達やゴブリン！

CREDITS

Author • Richard Pett

Cover Artist • Jorge Fares

Interior Artists • Lloyd Allan, Ian Llanas, and Greg Opalinski

Creative Director • James Jacobs

Editor-in-Chief • F. Wesley Schneider

Senior Editor • James L. Sutter

Development Lead • James Jacobs

Development Team • Adam Daigle, Rob McCreary,
Mark Moreland, and Patrick Renie

Editorial Team • Judy Bauer, Logan Bonner,
Christopher Carey, and Ryan Macklin

Lead Designer • Jason Bulmahn

Design Team • Stephen Radney-MacFarland
and Sean K Reynolds

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Art Director • Andrew Vallas

Graphic Designer • Sonja Morris

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Chief Operations Officer • Jeffrey Alvarez

Director of Sales • Pierce Watters

Marketing Director • Jenny Bendel

Finance Manager • Christopher Self

Staff Accountant • Kunji Sedo

Chief Technical Officer • Vic Wertz

Senior Software Developer • Gary Teter

Campaign Coordinator • Mike Brock

Project Manager • Jessica Price

Customer Service Team • Cosmo Eisele, Erik Keith,
and Sara Marie Teter

Warehouse Team • Will Chase, Michael Kenway, Heather Payne,
Matt Renton, Jeff Strand, and Kevin Underwood

Website Team • Ross Byers, Liz Courts, Lissa Guillet,
and Chris Lambertz

またまた！俺たちやゴブリン！は通常経験点トラックを使用した3レベルのゴブリン・キャラクター4人用にデザインされた Pathfinder Module である。このモジュールは Pathfinder キャンペーン・セッティングでプレイするために作られているが、どのような世界にも容易に調整することができる。

この製品は Pathfinder RPG Core Rulebook、Pathfinder RPG Advanced Player's Guide、Pathfinder RPG Bestiary、Pathfinder RPG Bestiary 2、Pathfinder RPG Bestiary 3 を使用する。使用されるルールは paizo.com/pathfinderRPG/prd にある Pathfinder Roleplaying Game Reference Document の一部としてオンライン上で見ることができる。

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game and the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this dedication.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(e). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Module: We Be Goblins Too! © 2013, Paizo Publishing, LLC. All rights reserved. Paizo, Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, Pathfinder Society, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Adventure Paths, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Paizo, Pathfinder Player Companion, and Pathfinder Tales are trademarks of Paizo Publishing, LLC.

Printed in China.



Paizo Publishing, LLC
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

WE BE GOBLINS TOO!

またまた！ 俺達やゴブリン！

WE BE
GOBLINS TOO!

俺達やゴブリン！ 鳥だ、ポリポリ！
足はチョコキンと3分割！
七面鳥は捕まえて！ ミヤマガラスはひっ掴み！
羽は全部むしっちゃえーこれから料理の時間だぜ！

その下脚は丸焼きだ、そいつの目玉は丸茹でだ！
はらわたぐちゃぐちゃ鳥のパイ！
そいつを全部ばくばく食べば、
まだまだ腹は減ってるぜーおまえらメシだ、いただきます！

冒険の背景

1 体のオーガが半マイル先にやってくるまでは、バード克蘭チャー達は何もかもうまくいっていた。このオーガはモスウツドの"失われた岩山"にいる同族から嫌われて西から追放された、"肉むしゃむしゃ"パーというドルイドだ。娘のオーガキンであるグフィを伴っている。"肉むしゃむしゃ"は同族からの支援を得られることはないと考え、サンドポイントの人間を恐れていた。二人は"デヴィルの大皿"を這い進み、"カラス丸焼き山"の西にある小さな谷に住み始めた。そこで彼らは粗野な作りのコテージを作り、身を守るため、動物を集め始めた。バード克蘭チャーらと"肉むしゃむしゃ"パーが衝突するのはそう先のことではなかった。バード克蘭チャーらは彼らの支配地域と見なしている場所へオーガがやってきたことを受け入れることができなかったのである。"肉むしゃむしゃ"の動物の相棒——時々炎のげっぷを吐き出すという、素晴らしい趣味を持つ短気なクリーチャー——が、彼らが狩りに出ている間にバード克蘭チャーらに攻撃を仕掛けた際、彼らはあつという間に激昂した。

バード克蘭チャーの族長グナウスパロウはすぐにキレた。勇敢にも武器を取るとこのオーガに新居から退去して宝を残していくこと、と要求を突きつけた。族長は帰ってこなかった。

グナウスパロウの娘克蘭チスノードはすぐに父の王座を求めた。それから彼女は姿を消した父を救い、オーガー家に一撃を喰らわせるために立ち上がった。彼女も帰ってこなかった。

克蘭チスノードは族長を求めるような子供を残していなかった。そこで部族の霊媒師、"賢いミイラ母さん"スプラトルハーシュの助言に従い、克蘭チスノードの従兄弟フェザーリップスが新しい族長となった。バード克蘭チャー達はすぐに「オーガに復讐し、前族長 2 名を救い出さなければお前を喰ってやる」と族長を脅した。神経質に鳴き喚き、フェザーリップスはこの絶望的な使命に旅立った。そして誰も驚くことはなかったが、彼もまた帰っては来なかった。

"賢いミイラ母さん"スプラトルハーシュは現在問題を抱えている。バード克蘭チャーには族長になりたいものなど誰もいないのだ。オーガの手の内に消えていきたいものなどいないのだから。同じ頃、"肉むしゃむしゃ"パーの炎を吐く豚はますます面倒な存在となり、バード克蘭チャーの支配地は結果としてかつての影響力を失っていった。この地のゴブリン達は族長の任につこうとはしない。スプラトルハーシュの絶望は募っていく。遅かれ早かれ、"肉むしゃむしゃ"パーは自分がゴブリン

この冒険について

またまた！ 俺達やゴブリン！ は一風変わったアドベンチャーだ——2011 年の Free RPG Day アドベンチャー俺達やゴブリン！ 同様、プレイヤーがゴブリンをプレイする 1 回限りのセッションだ。このアドベンチャーでは 3 レベルのゴブリン・キャラクター 4 人を PC として想定している。プレイヤーはキャラクターを本書の 12～15 ページに掲載されている作成済みキャラクターから選択してもよい。そうではなく、キャラクターの選択肢を増やすため *Pathfinder RPG Advanced Race Guide* や *Pathfinder Player Companion: Goblins of Golarion* に掲載されているルールを使用して独自のゴブリン・キャラクターを作成してもよい。

このアドベンチャーはサンドポイントの町の西方に位置する、ヴァリシア湾を舞台としている。そこは岩だらけの丘や山ばかりの地域で、レイヴンローストと呼ばれている。*俺達やゴブリン！* の続編として作成されているが、この冒険の以前の知識は、この冒険では必要とされない。

の意志をくじいていることに気付き、彼らの洞窟に侵入して彼らを食べてしまおうだろう——あるいはもっとまづいかも！

しかし"賢いミイラ母さん"スプラトルハーシュは気付いていなかった。新しいゴブリン・ヒーローの一団が、バード克蘭チャーの玄関口に到着しようとしていることに！

冒険の概要

リックトード・ゴブリンの英雄達が家に帰ると、人間の冒険者達によって部族が崩壊していた。家がなくなり、ゴブリン達は最も近くにいる仲のよいゴブリンの支配地、レイヴンローストに向かうことにした。ここはバード克蘭チャーが支配している場所だ。ゴブリン達はバード克蘭チャー達が面倒に巻き込まれていることに気付く——炎を吐く豚、オーガ、族長不足が部族に凶兆を投げかけている。

彼らの力を示すべくいくつかの試練に耐え抜いた後、ゴブリンの英雄達はオーガとその魔法のボアを討伐するために出発する。"肉むしゃむしゃ"パーやその小さな農場にいる恐るべき軍勢と戦い、彼らを打ち負かしたなら、ゴブリン達はバード克蘭チャーの元に戻ることができる。単なる英雄としてではなく、彼らの族長としてだ！

第一章：バード克蘭チャーの試し

プレイヤーがゲームを始める際、以下の内容を読むか同等の内容を伝えること。

君たちはリックトード部族の英雄であり、恐るべきゴブリン、同族食いのヴォルカを撃退しその住み処から多くの花火を取り返した生ける伝説だ。君たちの部族は花火を素晴らしい演出に使ったが、ある日もっと多くの花火が欲しいとねだられ留守にしている間に、冒険者達がこの湿原にやってきて部族を根絶やしにしてしまった。君たちが帰ってきたときには、我が家は廃墟と化していた。

今やホームレスとなった君たちは、君たちの知る最も近くにいるゴブリン部族のところまで旅をすることにした——バード克蘭チャーだ。多分君たちが入れる隙間くらいあるだろう！ようやく、今君たちはバード克蘭チャーの支配地にやってきたが、何かまずいことがあったらしい。バード克蘭チャーは異常なほど神経質で怯えていて、彼らの住む洞窟の入り口で縮こまっている。彼らは自分の支配地を守ろうとさえないのだ。そして今、目の飛び出したしわくちやの老ゴブリンが人込みからよたよたと出てきて、君たちに近づいてくる。一見して彼女がシャーマンの類いだと知れる——ひょっとしたら族長かもしれない。もしここにいる誰かが君たちが部族には入れるかどうかを知っているなら、それは彼女に違いない！

「賢いミイラ母さん」スプラトルハーシュ

一時バード克蘭チャーはいくつかの洞窟と丘を自らの支配地としていたが、「肉むしゃむしゃ」パーと炎を吐く豚の活動により、バード克蘭チャーは今やこの洞窟一つの中でひしめき合わざるを得ない状況となっている。ここは素晴らしい洞窟で大きいものだが、未だにゴブリンは腹を立てており、寝床と食堂に対する不満が精神状況を不安定にしている。ゴブリンPCの登場は、バード克蘭チャーにしてみれば好ましい気晴らし以上のものだ——希望なのだ。

PCに近づいてきたしわくちやの老女ゴブリンは「賢いミイラ母さん」スプラトルハーシュ（NEゴブリンの女性、アデプト3）であり、バード克蘭チャーは好ましい族長を持たねばならないと考えている。彼女の目はしわくちやの顔から飛び出て

いて、猫背で歩き、子犬の尾と馬の耳で飾られた節だらけの木の杖に寄りかかっている。特別な時（ゴブリンの英雄が挨拶にやってくるとか）には、彼女はみすばらしい犬皮のガウンをまとい、犬の脚、馬の蹄、恐ろしい大きなスタージの死体、酒に漬けて縮めた輝く青いダニの頭をぶら下げたロープでできたベルトを巻いている。

スプラトルハーシュがPC達に挨拶する際、以下の文面を読むか同様の内容を説明すること。

「やあ、やあ！ 我々がここで何をしましたかな？ お見受けしたところリックトードの方々。私が聞いたところでは家が無くなったとか、おやや？ 推察するに、新しい住まいをお捜しかな？ ええと、ひょっとしたら運がいいかもしれませんが、我々は新しい血が必要なんじや。我らが族長が…族長らしい方法

でいなくなっていましたのじゃ…。我らはオーガ1体と火を噴くイノシシという問題を近頃抱えておりましてな、ああ、もちろん知っておりましようとも。あのイノシシを殺しオーガを追い払うことのできるゴブリンなど…ああっといやいや、イノシシを追い払ってオーガを殺しても…いやいや、ええといやいや、とにかく…ええい、やつらはバード克蘭チャーの領土に暖かく迎え入れられただけじゃないのですじゃ。奴らは族長達をやっちまった！ 全部、全部じゃ！」

そうして、集められたバード克蘭チャーのゴブリンは突然快哉を上げ歌を歌い出す。熱狂と興奮の中、彼らは救世主を迎えるべく洞窟の外へと流れ出る。しかし突然、老女の金切り声が静寂の合図であったように全員が動かなくなる。ゴブリンはその場所で動かなくなり、彼女は穏やかな声で続ける。

「しかしあなたの方が族長をこなすだけの才能があるか、確かめることができませぬ。あなた方は幸運なだけかも知れない。ああ、いやいや…あなた方を救世主として受け入れ、「肉むしゃむしゃ」パーとその豚に向かわせるチャンスを与える前に…わしは族長試しを行いたいと思うのじゃ！」

集まったゴブリンの中では再び声援が巻き起こり、ゴブリンPC全ては何のこたかを悟る——族長試しは丸一日続くゲームと試練の祭典であり、新しい族長を選ぶ際に必要になる、この地の部族の伝統なのだ。この役割に就きたいと考えているそれぞれのゴブリンは、この試しの間にいくつかの試練をくぐり抜けなければならない。もし生き残り勝ち上がったなら、尊敬を



「賢いミイラ母さん」スプラトルハーシュ

勝ち取り部族の他の者から支援を受けられるのだ。

「賢きミイラ母さん」スプラトルハーシュはいくつかの指示を怒鳴ると、バード克蘭チャーは試しの準備を始めて走り去る。それから彼女は PC に自己紹介をして、腰掛けて火で暖まるよう、彼らを洞窟に招き入れる。

スプラトルハーシュはバード克蘭チャーに恐怖と愛情の両方を向けられている。彼らは彼女が嘔吐して彼女の気分を害した戦士を棘のあるカエルの上に転がし、かつて彼女を邪魔した族長に火をつけたと噂し合っている。彼女がかつて部族に呪いをかけようとしたゴブリンに「呼吸」の単語を書かせた事に関係しているという話さえある——そのゴブリンは呼吸の仕方を忘れすぐにその場で死んでしまったのだという。質問されればバード克蘭チャーは彼女がどれだけ素晴らしいかを幸せそうに説明する。そして新しい支配者は彼女の言葉に耳を傾けられるだけの頭の良さがあるだろうと考えている。

その日の残り

この後、PC 達はこの日の残りや夜を、身体を休め翌日の試しの準備に過ごすことになる。バード克蘭チャー達のほとんどは試し自身の準備（彼らはゴブリンにしては異常なほど秘密主義で、PC 達のために準備している試練や苦難がどのようなものかは話そうとしない）にこの日を費やす。

この日の夕方、大きな宴が洞窟の中央にあるかがり火の周りで行われる。宴のほとんどは様々な鳥料理だ——カモメのスープ、九官鳥の黒焼き、カラスの目のプディング、ハゲワシの盛り合わせ、スパイスのきいたスズメのポップコーン、そしてピーピーと無く鳥が、夜の間に PC 達の前に魅力的な料理の一部として振る舞われる。この宴は PC 達がバード克蘭チャー達と話し、この地域で何が起きているかをわずかなりと知る機会となる。

夜が更けると、「賢きミイラ母さん」はバード克蘭チャー部族で伝説に名高い「ばりばり王冠」を持って来る——これは鳥の頭蓋骨と骨、羽と小枝でできている。彼女はかがり火の近くに「ばりばり王冠」を置き、明日バード克蘭チャーは新しい族長を得るだろう、そしてあの厄介な「肉むしゃむしゃ」オーガを「烏丸焼き山」から追い払うことができるだろうと告げる。それから彼女は、明日試しでその価値を示したものは誰であれ、「ばりばり王冠」を身につけるだけではなく、族長の宝箱を奪い取る権利も得るのだ、と説明する。このとき、バード克蘭チャーは適切なタイミングでオォオとかアァアといった形で声

を上げる。PC が部族の前族長について聞いたなら、そのゴブリンはすぐに話題を変えようとする。PC がゴブリンから真実を聞き出すためには DC 13 の〈威圧〉もしくは〈交渉〉判定に成功する必要がある。近々の族長 3 人が失踪し、おそらく「肉むしゃむしゃ」パーとそのボアの手で殺されたと考えられると PC が知ると PC 達は彼らを見捨ててしまうだろう、そして PC 達がこのエリアにわずかな時間でもいるのであれば、彼らはバード克蘭チャーの最後の希望なのだとゴブリン達は考えているのだ。この英雄達を恐慌状態となって逃げ出させたために責められたいと思っているバード克蘭チャーなどいないのだ！

族長試し

バード克蘭チャー部族に到着した次の日、ゴブリン達は試しを始める準備を終えその開始を心待ちにしている。族長順番待ち（参加者はそう呼ばれる）は 3 つの試練をくぐり抜けなければならない——勝者は 3 つの試練を通して最高得点をたたき出したゴブリンとなる。PC ゴブリンの何人でもこの試練に参加することができる。望むなら、バード克蘭チャーの中の他のゴブリンがこの試練に参加してもよい。しかしこのアドベンチャーでは PC 達だけが族長職に興味があることを前提としている。

第一の試練: 暗闇鳥撃ち

最初の試練はバード克蘭チャーの洞窟の南にある谷を舞台とする。族長順番待ちらは谷の中央に連れて行かれて目隠しをされ、それぞれショートボウとアロー 3 本を渡される（それぞれの参加者の矢には、射た後に誰の矢か分かるように、参加者ごとに異なる色の羽がつけられている）。「賢きミイラ母さん」スプラトルハーシュが目隠しされた参加者にルールを説明する間に、バード克蘭チャー達は木によじ登ったりこの谷を取り囲む岩々に腰掛けたりする。彼女はウミカモメの入ったかごを 1 分ごとに開け、目隠しされたゴブリンたちは可能な限り多くの矢を放たなければならない。最初のウミカモメの群れは 2 ポイント、2 回目は 4 ポイント、3 回目は 6 ポイントだが、ひとつ前のものより幾分離れたところでかごが開かれるため、気づくのはずっと難しくなる。

この試練は正確さよりも運が重要だ。試練が始まると、最初のかごが開かれるまで数ラウンドの間はそれなりに静かにな

る（ゴブリンが出す音がこの時は途切れるため）。"賢きミイラ母さん"が地下に潜っていき、参加者それぞれは混乱した鳥の一団が富んでいる場所に気づくために〈知覚〉判定を試みなければならない。その後にウミカモメに命中するかどうか攻撃ロールを試みる。目が見えない間に最初の群れを狙うために必要なのは DC 8 の〈知覚〉判定（これは対抗〈知覚〉判定ではないため、盲目状態はペナルティを与えない）に成功すればよいが、2 つ目の群れのあいだにある距離が増加要因となる——2 つ目の群れを狙うのに必要となる〈知覚〉判定は DC 11 となり、3 つ目の群れを狙う場合は DC 14 の判定に成功する必要がある。群れを狙うことに成功したゴブリンは、ウミカモメに攻撃を命中させるために通常の攻撃ロールを行うことができ（AC 14、50%の失敗確率がある）、対応したポイントを得ることになる。

ウミカモメへの攻撃が失敗すると、矢がどこかにたどり着く。1d20 をロールし、以下の表に従いどこに誤射したかを決めること——失敗しても追加ポイントを得られるかもしれないことに注意！

誤射

| d20 | 結果 |
|-------|--|
| 1-10 | この射撃は目を覆わんばかりのひどい失敗であり、ポイントは得られないが野次や侮辱的になる。 |
| 11-15 | この射撃は群れの中にいるゴブリンの 1 人に命中しそうなほど危険なもので、その結果悲鳴が上がる。 |
| 16-18 | この射撃は取り囲む群れにいるゴブリンの 1 人に命中し、その結果悲鳴一つと多くの笑いに包まれる（1 ポイント獲得）。 |
| 19 | この矢は参加者の一人に命中する（ランダムに決定。1d4 ポイントのダメージを与え、3 ポイントを得る）。 |
| 20 | この射撃は奇跡的なものとなる。偶然に 3 匹のウミカモメに命中するかもしれないし、間合い内に飛んでいた全く別の鳥に命中するかもしれない。あるいは聴衆のゴブリンにウミカモメを釘づけにするかもしれない。想像力を働かせて欲しい！ 結果はどうであれ、"賢いミイラ母さん"スプラトルハーシュは歓喜のあまり、射手に 10 ポイントを与える！ |

第二の試練：スタージ地団駄沼の中

第二の試練では参加者と観衆は西に移動する。そこは汚らしい淀んだ水の貯まる、昔からそこにある沼地を持つ特に低い谷

だ。バード克蘭チャー達はこの沼地にたくさんの支柱を建ててその上に小屋を作ろうとしたが失敗し、現在では沼地から突き出る不安定な柱が無計画に残されている。ゴブリン達はこれらの杭のいくつかを通る木の板を置いて、10 フィート幅の狭い橋を造り上げた。この試練では、参加者は全員南にある沼地の沢に立つ。そこは大きくて不細工な人間のブーツを履かされる。スタージ一匹一匹が赤い杭に 5 フィート長のロープでつながれている。このゲームの目的は、沼に落ちずになるべく多くのスタージを殺すことだ（なるべくなら踏みつけるのがいいだろう。これは素手攻撃と見なされるが、スタージを殺すことはできるものとする）。

"賢いミイラ母さん"が雷石を投げることでこの挑戦は開始される。この時点からこの挑戦を戦闘として処理すること。参加者は皆イニシアチブをロールし、スタージを踏みつけるための競技場に足を踏み入れるのだ。第一ラウンドの終わりまでに沼に落ちたゴブリンは脱落する。

人間のブーツ：ゴブリンが装備するには大きすぎるこのブーツは扱いにくく、着用者の移動速度は 5 フィートに減少する。さらに、ゴブリンがこのブーツを身につけている間に行う〈軽業〉判定には -2 のペナルティがつく。

板と杭：それぞれの板と杭は 1 フィートの幅があり、あまり安定していない。DC 7 の〈軽業〉判定に成功すれば、板の間を移動することができる。この判定で 5 以上の差で失敗したなら、ゴブリンは落下する。

スタージ：合わせて 12 のスタージが杭につながれている。それぞれのスタージは杭の 5 フィート以内にいるものなら誰にでも攻撃を仕掛けることができる。スタージを 1 匹殺すとそのゴブリンは 2 ポイントを得る。12 匹全てのスタージが死ねば、この試練は終了する。

落下：板と杭から沼までは 10 フィートの高さしかない。落下したものは失格となり、この試練の間に得点を得ることはできない。

最後に立つゴブリン：板と杭の上に残っているゴブリンが 1 匹だけになると、自動的にこの試練は終了する。そのゴブリンは 5 ポイントを獲得する。

スタージ (12)

CR 1/2

それぞれ XP 200

それぞれ hp 5 (*Pathfinder RPG Bestiary* 260)

最終試練：バード・パイ

ついにこの最終試練で、「賢いミイラ母さん」スプラトルハーシュは族長順番待ちをバード克蘭チャーの洞窟へと引き連れていく——たどり着いたのは腐った肉と牛乳の臭いでいっぱい場所だ。この臭いは半径 10 フィートのボウルのような形をした岩のくぼみで作られた、恐ろしい「パイ」から漂ってくる——このボウルは深さ 18 インチしかないが、腐った牛乳、泥、沼の水、すりつぶした雑草、死んだ鳥を混ぜ合わせたどろどろしたおぞましいもので、沸騰こそしていないがかなり熱い。この状況に似合わないおいしそうなさくさくのパイ皮が、その上を覆っている。ぐつぐつしたパイの入った大釜がいくつか、おおきくてへこんだ金属製のじょうごと一緒にそのそばに置かれている。

「賢いミイラ母さん」スプラトルハーシュはこの巨大な鳥のミート・パイはまだ焼いている途中で、族長順番待ちに縛られ、料理するためにパイの中に置かれると説明する。それぞれのゴブリンはこの試練の間あらゆる装備品を持ち込み身につけておくことができる。最初にパイの外に出てきたゴブリンは 10 ポイントを獲得する。2 番目のゴブリンは 5 ポイントを獲得する。3 番目ならば 3 ポイントを得る。4 番目以降に出てきた参加者は一切ポイントを得ることができない。

さらに面倒なことに、4 羽のゴールデン・イーグルがゴブリンの入るパイの中に加えられる——これらのイーグルは飛べないように羽を切られているが、依然として生きておりこの厳しい状況に怒りを燃やしている。イーグルを殺すと、そのゴブリンは 5 ポイントのボーナスを得る。そのため十分な数のイーグルを殺すなら、パイに留まり最後に出て行くゴブリンが頂点に立つこともできる。

ルールを説明すると、参加者はパイの淵に並ばされ、手首と足首と一緒に縛られる。「賢いミイラ母さん」は最後の雷石を使い、参加者はパイに押しやられこの試練の行動順を決めるためにイニシアチブをロールしなければならない。

この「戦闘」においては、実際の移動速度を使用しないことを前提としてよい——パイはほんの 10 フィートしかなく、PC がパイのどこにいるかどうかに関係なく、攻撃したいと思う全ての敵に隣接しているのだから。全ての参加者とイーグル 4 羽は通常の 1/4 の範囲に押しやられているため、無理矢理入り込

んでいるかのように扱う（攻撃ロールに -4 のペナルティ、AC に -4 のペナルティ）。イーグルは羽ばたいて落下し、途方もなく興奮している。

拘束から脱出：両手と両足がつながれている限り、ゴブリンは組みつかれた状態である。DC 18 の【筋力】判定もしくは DC 22 の〈脱出術〉判定に成功すれば、拘束から抜け出すことができる——いずれの試みも標準アクションである。自由になったゴブリンは標準アクションにより、判定なく他のゴブリンの拘束を解くことができる。

パイ：パイの詰め物はかなり熱く、ゴブリンはへこんだじょうごで新しいゆだった汚物を加えていく。クリーチャーがパイの中にいるラウンド毎に DC 10 の頑健セーブを行い、失敗すれば 1 ポイントの [火] ダメージを受ける。イーグルがこのパイの熱で死んだ場合、一切ポイントを得ることができない。

ゴールデン・イーグル (4)

CR 1/2

それぞれ XP 200

それぞれ hp 5 (イーグル、*Pathfinder RPG Bestiary* 118)

新族長

最終試練の後、それぞれのゴブリンが獲得したポイントを全て合計する。最も多くのポイントを得たゴブリンがバード克蘭チャーの新族長となる！ この栄誉とともに、そのゴブリンは試練で争った他のゴブリンたちを副族長に選ぶことができる。「賢いミイラ母さん」スプラトルハーシュが約束した通り、族長は「ばりばり王冠」を手に入れる。この冠は魔法のものではないが、身につけている間バード克蘭チャー部族のゴブリンに対して行う全ての〈威圧〉判定に +2 のボーナスを与える。さらに、新しい族長と副族長らは部族の宝箱を手に入れる。

その後の夕方には、バード克蘭チャー達は祝賀ムードに包まれる——なんとと言っても、新しい指導者を手にしたのだ！ この時間の間、族長と副族長らはゴブリンの大混乱の只中にある。新しい族長の前にひれ伏すものがいれば、族長らの脚を口づけと鼻水で濡らすもの、叫び声やすり泣きが聞こえ、食べ物を贈り物として持ってくるかと思えばゴブリンの羽周りを捧げるもの。ゴブリンまたゴブリンと、新しい指導者に印象づけようとするものがやってくる——生きているオコ



ジョをジャグリングしたり、切り株に頭突きを喰らわせたり、なにより火の中にもものを入れたり…自分たちを入れたり。

ゴブリンは議論を好まない。その結果、ゴブリンの族長は支持者を圧倒する絶対的な力を持つ傾向がある。そのため族長の宴は異なるコース、ゲーム、試練など、プレイヤーが思いつづものを組み込んだ眺めの演出イベントとしてもよい——彼らが望む限り新しいルールで楽しんで構わない。しかしどうにかその夜が終わり日が昇ると、バード克蘭チャー達は我らの新族長が"肉むしゃむしゃ"パーと火を吐く豚のところに行くことを望むようになる。

財宝：結局のところ、バード克蘭チャー部族は特別大きな宝箱を1つ持っている。大きくばんばんの宝箱には、PC達が使用できるアイテムがいくつか入っている。840gp相当の種類のそろった硬貨、芸術品、略奪品、ピクルス瓶、ぴかぴかした石、傷ついた防具の欠片、壊れたイヌワギリ（ドッグスライサー）、様々な腐敗段階の鳥の一部と言ったものの中に、いかの特に目を引く品々が入っている。ポーション・オヴ・キュア・モデルレット・ウーンズ4つ、ポーション・オヴ・ファイアー・レジスタンス1つ、ワンド・オヴ・レッサー・レストレーション（9チャージ）、+1フレイミング・イヌワギリ、小型のクローク・オヴ・エルヴンカインド、ビード・オヴ・フォース、ネックレス・オヴ・ファイアーボールズ（タイプI）、ソヴリン・グルー5服分。

ストーリー報酬：PCの1人が新しいバード克蘭チャーの族長になったなら、パーティは3,200 XPを得る。

第二章：肉むしゃむしゃ農場

バード克蘭チャー部族は新しい指導者に、次の日早々に"肉むしゃむしゃ"パーとして知られるオーガに挑み、可能ならば倒すか追い出して欲しいのだからと願い出る。この試練の開始を遅らせる一日ごとに、新しい部族はだんだんいらして神経質になっていく——PCの出発があまりに遅くなると、彼らの手でゴブリン暴動を起こすかもしれない。このアドベンチャーではゴブリンの暴動の詳細を記す紙面はないが、GMのためにPCが遅かれ早かれオーガに向かうとPCが決めたことを想定する。

"賢いミイラ母さん"スプラトルハーシュはPC達が出発する前にいくつか助言をする——火を吐く豚の日のプレスに気をつけるように、"肉むしゃむしゃ"パーの打撃は強烈だ、と警告する。彼はまた不気味な植物の呪文を唱え、その娘は馬より大

きなウィーゼルをペットにしている。他のモンスターが農場には住んでいるかもしれない。彼女はPC達にこの地域の大まかな地図を渡す。その地図には彼らを襲撃する前の"肉むしゃむしゃ"パーの農場までの道のりが描かれている。そして（直接言うわけではないが）この仕事が終わるまで、バード克蘭チャー部族の元へわざわざ帰るべきではない、とほのめかされる。

農場までの旅程

"肉むしゃむしゃ"農場はバード克蘭チャー部族の村から2/3マイルほど歩いたところに広がっている。鳥が飛ぶとかなり短い距離だ。道のない岩山を歩いて1時間ほどで、農場にたどり着く。"賢いミイラ母さん"スプラトルハーシュの地図は大ざっぱではあるが正確なもので、PCがわざと無視しない限り、オーガのねぐらにたどり着く——ただし、事件がないわけではない。

クリーチャー：歩いて45分ほどすると、PC達は"肉むしゃむしゃ"パーの動物の相棒ピギーの興味を引くほどに農場に近づくことになる。この獣は大きなイノシシだ。彼は単に凄まじく不快で鎧を身につけているというだけではなく、"肉むしゃむしゃ"パーがゴード・オヴ・ファイアー・バーピング（炎のゲップひょうたん）と呼んでいるエリクサー・オヴ・ファイアー・ブレスによりゲップを固めるよう訓練されている（詳細は12ページを参照）。この遭遇では君の望む何も描かれていないフリップ・マットでプレイすることができる。下生えのほとんどない広い谷に位置することを前提としている。ピギーはPCが近づくとハックルベリーの畑に身を隠す——PCをフリップ・マットの中央に、ハックルベリーの畑を縁に配置すること。PCはこのボアに気付くために〈知覚〉判定を試みることができる——失敗すると、ピギーは不意打ちラウンドを得る。ピギーは戦闘の最初のターンでゴード・オヴ・ファイアー・バーピングを飲み下し、攻撃のために突撃する。

ピギー

ボア、動物の相棒

N 中型の動物

イニシアチブ+0；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+6

防御

AC 20、接触 10、立ちすくみ 20（+2鎧、+8外皮）

hp 38（4d8+20）

頑健+8、反応+4、意志+4

攻撃

移動速度 40 フィート

近接 角の突き刺し +7 (1d8+6)

特殊攻撃 凶暴性

戦術

戦闘前 ピギーは（ゴブリンなどの）厄介事が近づいてくる事が分かったとゴード・オヴ・ファイアー・バーピングを飲み込むよう訓練されている。

戦闘中 ピギーはゴブリンにゲップを吹きかけるために飛び出してくる。1d4 ラウンド毎に新しいゴード・オヴ・ファイアー・バーピングを飲み火を吹く。その間のラウンドは、無作為にゴブリンを突き刺す。

士気 ピギーはヒット・ポイントが 0 以下にまで下がると"肉むしゃむしゃ"農場へと逃げようとする。

一般データ

【筋】18、【敏】11、【耐】18、【知】2、【判】13、【魅】4

基本攻撃+3；**CMB**+7；**CMD** 17 (21 対足払い)

特技 《追加 hp》、《鋼の意志》

技能 〈隠密〉+5、〈知覚〉+6

その他の特殊能力 芸（来い、攻撃しろ、調べろ、追跡しろ、番をしろ、炎のゲップ、待て、守れ）

戦闘用装備 ゴード・オヴ・ファイアー・バーピング(3)；その

他の装備品 レザー・バーディング

農場に到着

がたの来た木製のフェンスと分厚い泥で囲まれた"肉むしゃむしゃ"農場は、低い岩山 2 つの間にある水浸しの谷にある。ねばねばしているように見える小川は農場を抜けて曲がっており、農場の中は辛うじて何かが見える。フェンスで覆われた範囲の中央にある家は 3 つの大きなはりを持つ 2 本のがっしりした梁に支えられている。その建物は、下にある泥の中で籠のようなくぼみを作る、いくつもの分厚い丸太の脚の上でバランスを取っている。この家の来たにはばんばんの鶏小屋がいくつかあり、西にはひっくり返ったボートがフェンスに乗り上げていて、そこには即興の避難所がある。南には倉庫があり、この倉庫の南西には泥と雑草を育てるのに最適と思われる、ぼろぼろで無理に使われている庭園がいくつかある。

"肉むしゃむしゃ"農場に住んでいるのはオーガのドルイド"肉むしゃむしゃ"パーとその娘のオーガキン、グフィ。そして彼らが飼っている何体もの恐ろしいペットだ。この場所が見え

てくると、フェンス沿いに見える門が 1 つあることを PC に伝えること。しかしフェンス自体はぼろぼろに見えるため、ゴブリンが長い間思い悩むことはないだろう。

1. 正面ゲート

農場の前にはがたがたの門があり、ここから木製のフェンスを通り抜けられるようになっている。この道は砕けた枝や漂白された骨でできたアーチ上の屋根がついた通路になっている。この屋根からは血のようなもので殴り書きされた文字の書かれた、木製の看板がぶら下がっている。切断されウジで覆われたゴブリンの頭が 3 つ、門の左側の地面に打ち込まれた柱の上に鎮座している。2 つ目の看板はそれらの頭の下、柱にもたれかかっている。看板はいずれも共通語で書かれている。アーチ屋根からぶら下がったものには「人ってきた奴を丸われるだ！」と書かれており、ゴブリンの頭 3 つ（PC たちの前にやってきた、かつてのバードクランチャー部族の族長たちである）の下に置かれていたものには「お君らゴブリン旨すぐ！ まそもそゴブリン運びござ！」と記されている。

門に鍵はかかっていない。フェンスは通常 9 フィートの高さだが、とても粗悪な作りだ。DC 5 の〈登攀〉判定に成功すれば乗り越えることができ、DC 12 の〈脱出術〉判定に成功すれば身をよじってぐり抜けることができる。

この農場はオーガのドルイド"肉むしゃむしゃ"パー、その娘のオーガキンのグフィ、そして彼らのペットが何体も住んでいる。2 人は家の中でその時間の多くを過ごす（パーはエリア 8、グフィはエリア 7）。日が暮れると、毎日グフィは「作物の世話」（雑草を踏みつけていくつかを無作為にひっこ抜く以上のものではない）と「鶏の餌やり」（鶏をかごの外に出すために残飯をまいた後、10～20 分間鶏を追いかけること）のために外に出る。"肉むしゃむしゃ"パーはデヴィルの大皿で食料を狩るため、日が昇る前の 3 時間前に外出し、日が昇って 1 時間後に帰ってくる。それ以外の時間帯には、2 人は外で何が起きているかをほとんど気にしない。そのため PC 達には、農場に進入する機会が十分に与えられる。

しかしピギィが PC から逃亡し戻ってきていたなら、パーとグフィは 2 人とも自分の部屋から壁の裂け目を監視している。

2. 雑草に覆われた倉庫

このぼろぼろの建物は倉庫として使われていたようだ。しかし植物が全体にはびこってしまい壁がたわんでしまっている。

この貯蔵庫は、主にゴード・オヴ・ファイアー・バーピングを作るために必要な素材を育てる魔法の研究のために、"肉むしゃむしゃ"パーが使用している。今では彼はこの技術に卓越しており、休閑地の蔦と塊茎を置いていた。しかしこれらの植物は彼が想定しているよりずっと早く成長してしまった。

財宝：DC 20 の〈知覚〉判定に成功すれば、見落とされていたゴード・オヴ・ファイアー・バーピングが 3 つ、この小屋の蔦と根の絡まったものの真ん中にあることに気付く。

3. '鳴き立てる'ノルドの牢獄(CR 2)

古い平底の船のように見えるボートがひっくり返り、泥の上に置かれている。ボートの船尾はフェンスの中に刺さっている。船体でフェンスを砕いた大きな穴ができており、南側の入り口となっている。

クリーチャー："肉むしゃむしゃ"パーがここにボートをどうやって持ってきたかに関する物語はある危険や冒険をはらんでいるが、今すぐ重要にはならない。重要な点は、彼がこのひっくり返ったボートを彼の飼っている豚であり、動物の相棒でもあるピギィの家として使っているということだ（この前に PC 達から逃亡していたなら、傷を治療された上でここにいた姿を見ることができる）。この豚小屋には豚がさらに 2 匹住んでいる——巨大な雌豚"バリバリ姫"と、穏やかで意気消沈している"泣きわめく"ノルドだ。"バリバリ姫"は毎日食っちゃ寝ばかりで豚小屋の入り口に無理矢理入り込んでいる、太りすぎて怠惰な雌豚だ。立とうと決意することさえ多くの時間が必要だが、彼女みたいする攻撃や彼女を通り抜けて豚小屋に無理矢理入り込もうとすると芸をする。ピギィのように、"バリバリ姫"もゴーズ・オヴ・ファイアー・バーピングを食べて使うように訓練されており、戦闘が始まるとすぐに実行する。

"鳴きたてる"ノルドは"肉むしゃむしゃ"パーに最近捕らえられた。DC 15 の【判断力】判定に成功すれば、PC はかつてリックトードの村に住んでいたときに飼っていた、この意気消沈している豚を恐ろしい獐猛な化物として思い出す。彼は数週間

前に逃げ出したのだ。"鳴きたてる"ノルドは荒野での放浪生活の後に汚れ、パーによって捕らえられたのだ。パーはこの豚を太らせてベーコンや豚足を作ろうと考えている。PC が彼のことを覚えているかどうかに関わらず、"鳴きたてる"ノルドは彼らのことを覚えており、その名前に恥じず鳴きわめき、ゴブリン達と一緒にいこうと気が狂ったように鎖を引っ張る。結局、彼が巡らせた考えはこうだ——オーガの夕食になるぐらいなら、ゴブリン部族のおもちゃの方がまだ！

"バリバリ姫"

CR 2

XP 600

ボア (*Pathfinder RPG Bestiary* 36)

hp 18

"鳴き立てる"ノルド

CR 1/3

XP 135

ピッグ (*Pathfinder RPG Bestiary* 3 113)

hp 6

財宝："バリバリ姫"は首に巻かれた紐にゴード・オヴ・ファイアー・バーピングを 2 つつけている。かみ砕かれた餌の中や小屋の周りには食べられないアイテムがいくつか置かれている。DC 20 の〈知覚〉判定に成功すれば、PC は錆びた鉄性の瓶に入ったゴーション・オヴ・ブラー 1 つ、小型の +1 ライト・クロスボウ（胴体部に豚の歯形がついている）1 つ、青銅製の巻物入れに納められたスクロール・オヴ・フレイミング・スフィア 1 つが見つかる。

展開："鳴きたてる"ノルドはこの戦闘では特別危険な存在ではないが、やかましい。ノルドが PC 達

とともに行動するなら、PC 達はノルドと一緒に行動する限り、全ての〈隠密〉判定に -4 のペナルティを被る。DC 15 の〈動物使い〉判定か野生動物との共感判定に成功すれば、ノルドを落ち着かせ 10 分間静かにさせることができる。連れていくなから、"鳴きたてる"ノルドは戦闘においてゴブリンの最高の相棒となる。しかし彼の"肉むしゃむしゃ"パーに対する憎しみは凄まじいものだ——彼は"肉むしゃむしゃ"パーが生きており視界内 30 フィートにいる限り、彼はただちにレイジ呪文の効果を全て得る。



'鳴き立てる'ノルド

ストーリー報酬：このアドベンチャーを"鳴きたてる"ノルドが生き残り、PC 達とともにバード克蘭チャーの元に帰還したなら、PC 達に 1,200XP が与えられる。

4. 鶏小屋 (CR 2)

年季の入ってぼろぼろの鶏小屋が 3 つ、崩れて泥の中にはまりこんでいる。その中からは神経質な何羽もの鶏の鳴き声が聞こえてくる。

この鶏小屋は不潔で、小型もしくはそれより小さいクリーチャーでなければ通り抜けられない狭い入り口で中にはいることができる。鶏小屋の壁は腐っている（硬度 2、hp 5、破壊 DC 13）。中に入ろうとしたら鶏小屋を破壊しようとしたらすると、中にいる 6羽の鶏が鳴きわめき、この家に住むものだけでなく、中央の建物でほとんどの時間を眠って過ごす獣にも自動的に警告を与える。

クリーチャー：特別凶暴で特別大きなロットワイラー（短毛の牛追い犬）がここに住んでいる。この犬には名前がない——農場を放浪していたが、数日前にオーガ達が首を切ったゴブリンの身体を餌として与えてからここに留まることに決めたのだ。このクリーチャーはほとんどの時間を寝て暮らしているが、目覚めれば、自分か全てのゴブリンが死ぬまで、凶暴な攻撃でゴブリンを追い回す（お気に入りのごちそうなのだ）。

凶暴なロットワイラー

CR 2

XP 600

アドヴァンスト・ライディング・ドッグ (*Pathfinder RPG Bestiary* 87, 294)

hp 17

財宝：泥の中深くに横たわり腐った小屋の中央には、長いことここに置かれていたことがわかる卵が 6 つ見つかる。ここに置かれていた卵は DC 14 の〈知覚〉判定に成功すれば分かるように腐っており、壊せば半径 10 フィートに凄まじい悪臭をまき散らす。このにおいの範囲にいる全てのクリーチャーは DC 10 の頑健セーブを行わねばならず、失敗すると 1 分の間不調状態となる。セーブに成功すれば不調状態になる効果は 1 ラウンドですむ。この区域は 1d6 ラウンドの間効果を及ぼし続ける。卵は飛散武器として扱う。

5. アウルベアの小屋 (CR 4)

建物の前にある広く開かれた場所には藁や枝、刈り取られた下生えでいっぱいになっている——大きな存在が巣を作っているのだ。天井には落とし戸がついている。

藁は 8 フィートの深さがあり、とても埃っぽい。戦闘のような激しい活動は、全てこの誇りを蹴りあげ、この家の下にまるで 1d6 ラウンド続くオブスキュアリング・ミストの影響化にあるように視認困難を提供する。泥の地面とこの家の前の脆いところまでは 9 フィートの距離があり、ここに住むクリーチャーの頭が出るのに十分である。落とし戸に鍵はかかっているが、そこにたどり着くのに明らかに簡単な道はない。この部屋はエリア 6 へ続いている。

クリーチャー：パーは最近このエリアに特に卵を温めるアウルベアを誘い込んだ。パーはこの野蛮な気性のモンスターに十分な食事と水を与えた。この獣はこのオーガを襲わないが、まだパーを恐れてはいない。このクリーチャーは彼女のすみかに入ってきたものが何であれ、「ムナアアアア！」と吠えながら攻撃を仕掛ける。しかし逃げる敵はまたここに帰ってくるまで、1d4 ラウンドしか追いかけない。アウルベアはこのエリアを出入りする際、この建物を支える丸太の間を無理矢理入り込まなければならない。

卵を温めるアウルベア

CR 4

XP 1,200

hp 47 (*Pathfinder RPG Bestiary* 224)

財宝：卵を温めるアウルベアは 6 つの卵を最近孵化させた。生まれたばかりのアウルベア 6 頭を手に入れたゴブリンの混乱ぶりは、想像しがいのあるものだろう。

6. 居間 (CR 2)

この部屋の正面の扉まで急峻な傾斜路が続いている。閉まった扉は湿り気で膨らんでおり、開くには DC 16 の【筋力】判定に成功する必要がある。

この汚い部屋の床はでこぼこの床板で作られている。この建物のしたにある暗い空間が床板の隙間から覗いている。毛皮と藁でできた大きな山が 1 つ南側に積まれていて、大きな落とし戸が部屋の中央に設置されている。西には立て付けの悪い扉が、蝶番 1 つで斜めにぶら下がっている。

この部屋の唯一の住人はグフィのペット、スパイクと名付けられた体長7フィートほどのフェレットである。この動物はこのオーガキンの女性に狂信的な忠誠心を見せ、彼女の悲鳴を聞くやいなや、彼女を救うために飛び出してくる。復讐も同様だ——もしここで戦闘音を聞くと、グフィは彼女の部屋から戦闘が起こっている場所へとすぐに向かう。

スパイク

CR 2

XP 600

ジャイアント・フェレット（ジャイアント・ウィーゼルの変形；*Pathfinder Adventure Path #6782*）

N 中型の動物

イニシアチブ+4；感覚 夜目、鋭敏嗅覚；〈知覚〉+8

防御

AC 15、接触 14、立ちすくみ 11（+4【敏】、+1外皮）

hp 19（3d8+6）

頑健+5、反応+7、意志+2

攻撃

移動速度 40 フィート、登攀 20 フィート

近接 噛みつき +2（1d6 に加えて"出血"）、爪（×2）+2（1d4）

特殊攻撃 出血（1d3）

戦術



グフィとスパイク

戦闘中 スパイクはもっとも近くにいるゴブリンを攻撃する。しかしグフィが戦闘に参加すると、この女主人を攻撃する敵が何であれ、その敵に攻撃を集中させる。

士気 スパイクはヒット・ポイントが6未満に減少すると、グフィを探して逃亡する。しかし彼女がいる場合には死ぬまで戦う。

一般データ

【筋】11、【敏】19、【耐】14、【知】2、【判】12、【魅】11

基本攻撃 +2；CMB +2；CMD 16

特技 《技能熟練：知覚》、《忍びの技》

技能 〈登攀〉+8、〈脱出術〉+7、〈知覚〉+8、〈隠密〉+10、〈生存〉+0（+6嗅覚で追跡する際）

1. グフィの部屋（CR 2）

大きく血に汚れた机が、汚い台所の中央に置かれている。南側にはなんとか敷物に見える姿になった羽毛の山がある。下手なやり方で殺された剥製がこの部屋中に巻き散らかされて転がっており、そこから腐った肉の臭いが漂っている。その剥製には豚や鳥、オオヤマネコ、そしてゴブリンの胴体まであり、ゴブリンの胴体には頭の代わりに首から血塗れの藁と棒されの固まりが飛び出している。

クリーチャー："肉むしゃむしゃ"パーの娘、オーガキンのグフィがここで生活している。彼女はこの部屋をパーと自分の料理を準備するためと、趣味の剥製に没頭するために使用している（技術を学ぶよりも、はるかに熱中するためのものだ）。いつか新鮮なゴブリンを見つけ、殺してその頭を使って自分の作った頭のないゴブリンを完成させたいと思っていた。

グフィ

CR 2

XP 600

女性のオーガキン、ファイター2（*Pathfinder RPG Bestiary 2* 204）

AC 18、接触 11、立ちすくみ 17（+4鎧、+1【敏】、+3外皮）

hp 25

近接 高品質のモーニングスター+8（1d8+5）、噛みつき+2（1d4+2）

戦術

戦闘中 グフィは一度にゴブリン1体に攻撃を集中させる——とりわけ一番頭が大きいものを好む（作成済みキャラクター

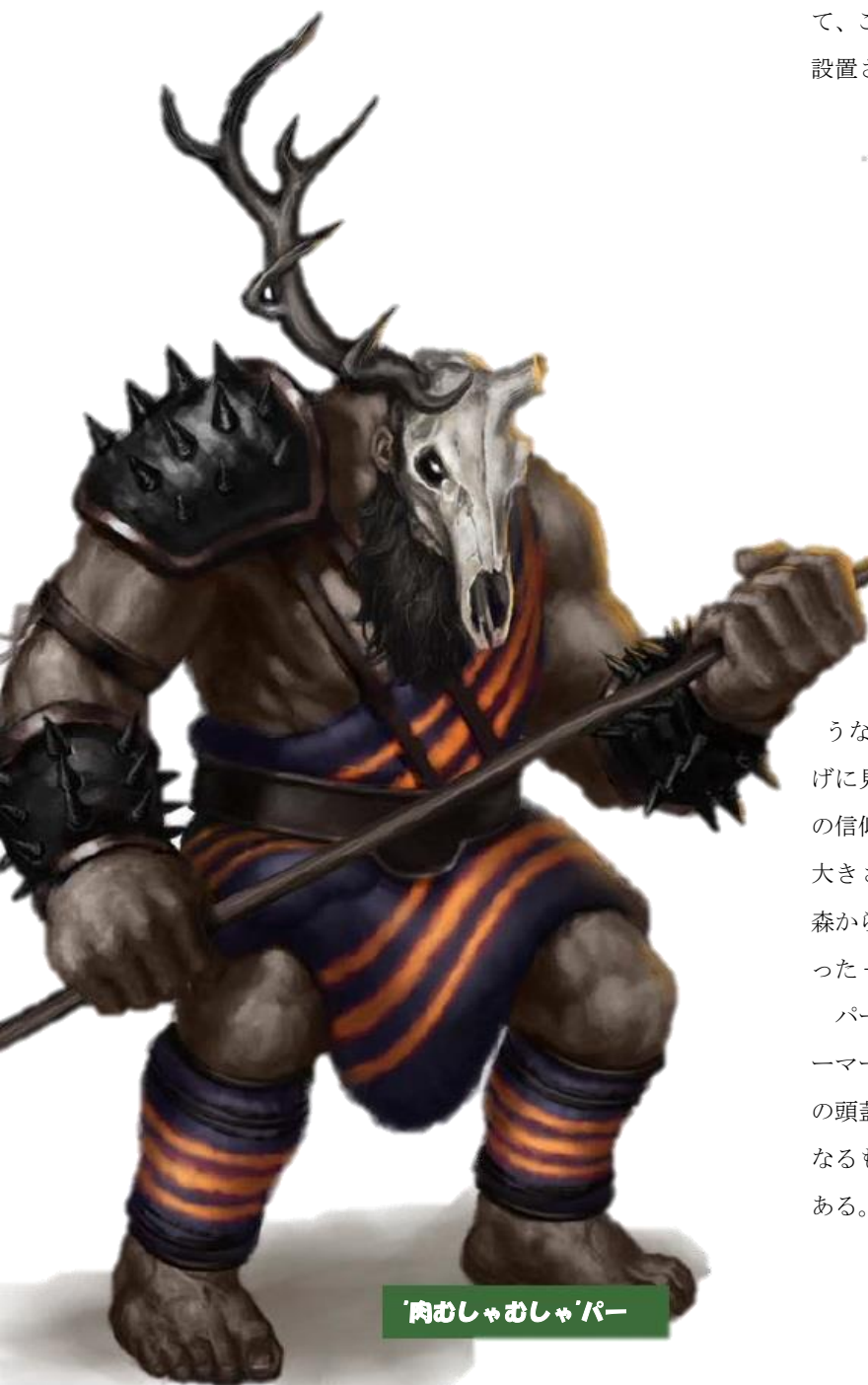
を使用している場合、リータ)。

士気 ヒット・ポイントが 10 未満にまで減少すると、グフィは外に逃げ、それからこの部屋の天井を通過してエリア 8 の父に助けを求める。

一般データ

戦闘装備 ゴード・オヴ・ファイアー・バーピング 1 つ; **装備品** チェイン・シャツ、高品質のモーニングスター

財宝 : 頭のないゴブリンの身体は、実は族長グナウスパロウのものだ。その身体は今も +1 シャドウ・スタデッド・レザー・アーマーを身につけている。



肉むしゃむしゃパー

8. パーの部屋 (CR 5)

この部屋には入り口が 2 つある。パーは下側のものを使い、エリア 7 の西側から屋根を登り (DC 5 の〈登攀〉判定に成功する必要がある)、それからエリア 8 の西の壁にある穴を通り抜けることを好む。天井の落とし戸を遠く丸屋根 (エリア 8) を下ってこの部屋に入ることもできる——しかし簡単に降りられるような梯子や階段はない。

この部屋の支配的な要素は大きなベッドだ——実際には古いマットレス、まとまりのない藁、泥で作られた巣以上のものではない。この「ベッド」に群がるノミは数フィート離れた場所からでもはっきりと分かる。西の壁には大きな穴が空いていて、この屋根の下の天井に届いており、落とし戸が 1 つ天井に設置されている。

クリーチャー : パーは一日のほとんどもを眠って過ごす。

早く起きると彼は特に機嫌が悪くなり、彼の娘はこのことをよく知っている。

その結果、彼が農場のどこかで戦闘があったことに気づいたなら、戦闘を見張るために彼の作った貧相な壁にある隙間を見張るかもしれないが、彼は重大な緊急事態——例えばゴブリンが家に火をつけるような——を想定して警戒するようなことはまずないだろう。パーはいつだってどこか弱々しげに見えるオーガだ。彼は魔法に夜地からで戦うために自然への信仰に頼る。彼のお気に入りの武器はオーガ用として十分な大きさではない——この地域で自営するためにモスウッドの森から離れる数日前、偶然会って殺した人間のドルイドから奪った +1 フレイミング・スピアである。

パーはクーガーから剥がしたなめし革で作られたハイド・アーマーと、外見を恐ろしく見せるために顔と頭を覆うヘラジカの頭蓋骨を身につけている。失われた枝角が恐ろしい姿をさらなるものにするかはどうかであれ、これは大部分が好みの問題である。

"肉むしゃむしゃ"パー

CR 5

XP 1,600

オーガのドルイド 4 (*Pathfinder RPG Bestiary* 220)

NE 大型の人型生物 (巨人)

イニシアチブ+5; 感覚 暗視 60 フィート、夜目; 〈知覚〉+8

防御

AC 19、接触 10、立ちすくみ 18 (+4 鎧、+1【敏】、+5 外皮、-1 サイズ)

hp 56 (8d8+20)

頑健+10、反応+3、意志+8; +4 対フェイ及び植物による効果

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 +1 中型のフレイミング・スピア+8/+3(1d8+7/×3 に加え 1d6 [火])

接触面 10 フィート; 間合い 10 フィート

特殊攻撃 自然の化身 1/日

準備しているドルイド呪文 (術者レベル 4; 精神集中+7)

レベル 2——サモン・スウォーム、フレイミング・スフィア (DC 15)、レジスト・エナジー

レベル 1——キュア・ライト・ウーンズ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、チャーム・アニマル (DC 14)、プロデュース・フレイム

レベル 0 (回数無制限) ——ガイダンス、フレア (DC 13)、メンディング、レジスタンス

戦術

戦闘前 戦闘が始まろうとしており、そこにゴブリンが加わることに気づいていれば、パーはレジスト・エナジー ([火]) を発動する——ゴブリンがいるところ、火が遠くにあることはない、と知っているのだ。彼はまた、来たる戦闘に参加した動物に命令を下せるように、スピーク・ウィズ・アニマルズを発動する。

戦闘中 パーはサモン・スウォームを発動して戦端を開き、その後戦闘の 3 ラウンド目に近接攻撃に訴える前にフレイミング・スフィアを発動してゴブリンを追いかける。遠隔攻撃で相対したなら、プロデュース・フレイムを発動する。"鳴きたてる"ノルドが攻撃してきた場合、パーはチャーム・アニマルをこの豚に使用してゴブリンから寝返らせようとする。士気 "肉むしゃむしゃ"パーはヒット・ポイントが 13 を下回ると、自然の化身を使用してジャイアント・バットに変身してモスウッドの森へ飛んで逃げようとする。

一般データ

【筋】18、【敏】12、【耐】14、【知】9、【判】16、【魅】8

基本攻撃+6; CMB +11; CMD 22

特技 《イニシアチブ強化》、《技能熟練: 動物使い》、《戦闘発動》、《その他の魔法のアイテム作成》

技能 〈呪文学〉+6、〈生存〉+5、〈知覚〉+8、〈知識: 自然〉+8、〈登攀〉+6、〈動物使い〉+9

言語 ドルイド語、巨人語

その他の特殊能力 自然の絆 (動物の相棒)、自然感覚、跡無き足取り、野生動物との共感+3、森渡り

戦闘装備 ワンド・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ (11 チャージ)、ゴード・オヴ・ファイアー・バーピング (3); その他の装備品 ハイド・アーマー、+1 中型のフレイミング・スピア

財宝: とっ散らかったベッドの中は 275gp、ゴード・オヴ・ファイアー・バーピング 6 つ、死んだウルヴァリンの入ったかご (このウルヴァリンは首にアミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+1をまだ身につけている)、金の針 1 本と小枝が入ったずた袋 (この針は 100gp の価値がある)、そして大きく出来の悪い、ダイア・コービィの剥製 (グフィからパーへの贈り物) が入っている。

9. 丸屋根 (CR 2)

平らで円形の丸屋根にはたわんだ天井が家の上に置かれている。その床は鳥の糞が巻き散らかされている。

鳥の糞はエリア 8 へ降りる落とし戸を分かりにくくしている。DC 15 の〈知覚〉判定に成功すれば、落とし戸に気づくことができる。

クリーチャー: 意地の悪いターキー・ヴァルチャーのつがいがこの丸屋根をねぐらにしている。鳥は両方とも"肉むしゃむしゃ"パーと仲がいい——彼がデヴィルの大皿で吠える野生の山羊やゴブリン、ジャイアント・ゲッコーといったその日に捕まえたものを何でも、狩りから戻った際に内蔵と血の塊を残していく習慣を持っているからだ。ヴァルチャー達はこのエリアのすべての戦闘を熱心に観察するが、攻撃を仕掛けるのはこの巢に入ろうとしたクリーチャーに対してのみである。PC 達が逃げ帰って再度パーティを結成した場合、PC 達が帰ってくると、ヴァルチャー達が前回の農場への襲撃で残っていた死体の一つを持ち帰っていることが分かる。この場合、ヴァルチャー

一達は両方とも、凶暴になってごちそうを守ろうとする。

ターキー・ヴァルチャー (2)

CR 1

それぞれ XP 400

アドヴァンスド・ヴァルチャー (*Pathfinder RPG Bestiary 3* 284、290)

hp それぞれ 8

冒険の結末

PC 達が勝利を収めるために"肉むしゃむしゃ"パーを殺す必要はない——彼とグフィを怖がらせて追い出し、何とかしてモスウッドの森に撤退させることができれば、バード克蘭チャーにの勝利として扱われる。もちろんこのやり方では、"肉むしゃむしゃ"パーとグフィは邪魔した相手に報復するため、後日帰ってくるかもしれない。しかし今日の勝利は明日への影響よりもずっと重要なのだ。

うまく勝利すれば、ゴブリン PC 達はバード克蘭チャー達の指導者としての新しい役割にずっと興味を持つかもしれない。バード克蘭チャー達は試練での行いを通して、既に PC 達を英雄と見なしている。しかし"肉むしゃむしゃ"農場からの凱旋により、バード克蘭チャーの歴史全てを通して最も偉大なゴブリンとしての地位は確かなものとなるだろう——部族で使うのに十分な数のゴード・オヴ・ファイアー・バーピングを持ち帰っていればなおのことだ！

ゴード・オヴ・ファイアー・バーピング

(Gourd of Fire Burping / 炎のゲップひょうたん)

市価 250 gp

オーラ 微弱・力術

術者 レベル 4

装備部位 なし

重量 -

エリクサー・オヴ・ファイアー・ブレスの劣化版であるゴード・オヴ・ファイアー・バーピングは十分に大きな口と十分に低いモラルを持つものであれば通常のエリクサーとして飲むことができ、ざくざくとした一口分を全て飲み込む必要がある。このひょうたんを飲み込んだなら、使用者は直ちに 15 フィート円錐形に広がり、範囲内の全てのクリーチャーに 2d6 ポイントの [火] ダメージを与える炎のゲップを吐き出すことができる。DC 12 の反応セーブに成功すればダメージを半減でき

る。そのときに炎のブレスを使用しないことを選んだ場合、使用者は無駄になる 1 時間の間ブレスを保持しておくことができる。

作成要項

《その他の魔法のアイテム作成》、バーニング・ハンズもしくはプロデュース・フレイム 費用 125 gp

作成済みキャラクター

以降 4 ページに渡り、このシナリオで利用できるゴブリンの英雄 4 体を掲載している。俺達やゴブリン！に親しんだプレイヤーであれば、これら恐ろしく悪辣な小さなゴブリン 4 体のことを覚えているだろう。あのシナリオでリックトード部族に火花を取り戻したのと同じ英雄達だ。彼らは成長し、あのときよりずっと強力になっている——彼らは今や 3 レベル・キャラクターであり、当時よりも優れた装備品を身につけているのだ。

「どで悪」 リーテ : Reta Bigbad

リーテは害のないちっちゃな生き物を虐めるのが好きで、彼女のポケットは気晴らしのためのそんな生き物で一杯だ。リーテは大声でわめくたちであり、戦闘では敵をびびらすために危険を冒すことをこよなく愛している。

リックトード部族が崩壊したことにリーテは少々苛立っている。間違いなく族長"引き裂きぶよぶよ"はもう長くは生きられなかったし、彼女は本当に本当にリックトードの族長になりたかったのだ！ しかしあなたに媚びへつらうゴブリンの取り巻き無しに族長になることはできない。ひょっとしたらパード克蘭チャー部族の中にその手のチャンスがあるかもしれない…



"どで悪" リーテ

女性のゴブリン、ファイター3 (*Pathfinder RPG Bestiary* 156)

NE 小型の人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ+3; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉+10

防御

AC 20、接触 14、立ちすくみ 17 (+6 鎧、+3 【敏】、+1 サイズ)

hp 30 (3d10+9)

頑健+5、反応+4、意志+2 (+1 対恐怖)

防御的能力 武勇+1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のイヌワギリ (dogslicer) +8 (1d4+1/19-20)

遠隔 高品質のショートボウ+8 (1d4/×3)

一般データ

【筋】13、【敏】17、【耐】14、【知】10、【判】12、【魅】6

基本攻撃+3; CMB+3; CMD 16

特技 《犬臭狂》、《技能熟練：知覚》、《精密射撃》、《武器の妙技》

技能 〈騎乗〉+9、〈隠密〉+10、〈知覚〉+10

言語 ゴブリン語

その他の特殊能力 鎧修練 1

戦闘用装備 +1 アニマル・ベイン・アロー(5)、+1 フレイミング・アロー(8); その他の装備品 プレストプレート、高品質のイヌワギリ、高品質のショートボウと矢 7 本、犬の耳のついた矢筒、花嫁用ベール、火打ち石と打ち金、ハーフリングの婦人用コルセット、人間用香水 1 瓶 (半分飲みかけ)、ハーフ

リングの腫のピクルス一瓶 (食べごろ、保存食 1 日分相当)、革製小型鞆、幸運を呼ぶヒキガエルのペット ("スポットルウ")、げんこつ 1 個、ポケットいっぱいの毛虫、20 フィートのロープ (モグラの死体を何個か縫い付けている)、伊達入れ歯一式、小さな銀製の鏡、使い物にならないフォーク

特徴

どでかおつむ 君の頭部はゴブリンの中でもとりわけ幅広でかい。君は〈知覚〉判定に+1 のボーナスを得、〈知覚〉を常にクラス技能として扱う。君の頭部を狭い場所にくぐらせなくてはならない〈脱出術〉判定すべて-8 のペナルティを受ける。

特技 : 《犬臭狂》 : Dog-Sniff-Hate

多くのゴブリンと異なり、あなたは犬を特に恐れてはいない。あなたは犬がどのような臭いかを知っており、その臭いはあなたを狂気に陥らせる。とてつもない狂気に。

前提 : 《技能熟練：知覚》、ゴブリン。

利益 : あなたは鋭敏嗅覚を得るが、イヌ科 (ドッグ、ゴブリン・ドッグ、ウルフ、ウォーグ、イエス・ハウンド、および GM が適すると判断した同種のクリーチャー) に対してのみ機能する。これらのクリーチャーに対して、あなたは攻撃ロールに+1 の士気ボーナスと、武器

のダメージ・ロールに+2 の士気ボーナスを得る。

リータのテーマソング

リータの一振り リータの噛みつき！
リータの殺戮 リータの働き！
リータの一刺し リータの一撃！
リータの殺しは めっちゃ素敵！

「傷口ペロペロ」チュッフィ Chuffy



Lickwound

チュッフィはまさにサ
ディスティックだ。
彼は敵に忍びよ
ってブスッと刺
すのにメロメロ。

機会があればチュッフィは火を
灯すことも好きだ——火を灯す
ことってことは彼の頭のなかでは
でっかい爆発を起こすくらいイカシタ考
えなのだ。チュッフィは痛快なほど毒に熱中
するようになった。しかし運悪く 7 回も自
分を毒に侵した後は、時が来るまで友達
のモグマーチにクロスボウ・ボルトに
毒を塗ってもらうという、常ならぬ賢さを示した。モグマーチ
は毒の扱いに長けているからだ。

正直な話、チュッフィはサンドポイントの人間がリックトード部族を一掃してしまってからしばらくの時間が過ぎても、まだ少し驚いている。バード克蘭チャーズはリックトードよりもサンドポイントの近くに住んでいるが、ずっと静かな奴らだ。つまりこれって、チュッフィがサンドポイントに今後忍び込んで、人間がいつも捨てている素敵で便利なおみを拾いに相当近くにいても人間は気にしないって事じゃないか！

"傷口ペロペロ"チュッフィ

男性のゴブリン、ローグ 3 (Pathfinder RPG Bestiary 156)

NE 小型の人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ+8; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉+7

防御

AC 20、接触 16、立ちすくみ 15 (+4 鎧、+4【敏】、+1 回避、+1 サイズ)

hp 26 (3d8+9)

頑健+3、反応+7、意志+2; +1 対畏

防御的能力 身かわし、畏感知+1

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 高品質のイヌワギリ (dogslicer) +8 (1d4-1/19-20)

遠隔 ハンド・クロスボウ+7 (1d3/19-20)

特殊攻撃 急所攻撃+2d6

一般データ

【筋】8、【敏】19、【耐】14、【知】12、【判】13、【魅】6

基本攻撃+2; CMB+0; CMD 15

特技 《イニシアチブ強化》、《回避》、《武器の妙技》

技能 〈隠密〉+18、〈軽業〉+10、〈騎乗〉+11、〈装置無力化〉+10、〈脱出術〉+10、〈知識：地域〉+7、〈知覚〉+7、〈手先の早業〉+10、〈はったり〉+4

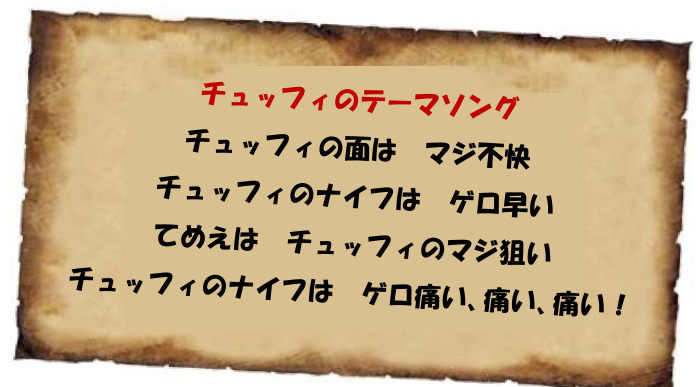
言語 共通語、ゴブリン語

その他の特殊能力 ローグの技 (戦闘技術)、畏探し+1

戦闘装備 ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、ポーション・オヴ・インヴィジビリティ、中型スパイダー毒 (5 服分); その他の装備品 +1 スタデッド・レザー・アーマー、ハンド・クロスボウ (ボルト 10 本)、高品質のショート・ソード、アリゲーターの目玉塩水漬け 1 瓶 (保存食 1 日分相当)、お人形 (お目々くり抜き済み)、痛んだ牛用の鈴、曲がった裁縫針、ひっかけ鉤、幸運を呼ぶヒキガエルのペット ("ビザガエル"), 犬の毛の束 (その前足 1 つがまだついたままで、チュッフィはそれを首に革ひもでぶら下げている)、鉄串(3)、針金製虫籠にいたペットのスパイダー (名はスタンクルッシュ)、盗賊道具、予備の虫籠(3)、オオガラスの剥製、火おこし棒(3)

特徴

イボイボ面 君の顔は不愉快な吹き出物や腫れ物で覆われており、そしてそれらは具合の悪い時にグチュッとほじける。これのお陰で醜くなるものの、君は不快感には慣れっこでもある。君が不調状態にさせる効果の目標となった時、それがその効果を回避するためにセーヴィング・スローを行なうことができる。そしてそれらのロールの良い出目の方を採用することができる。



チュッフィのテーマソング

チュッフィの面は マジ不快

チュッフィのナイフは ゲロ早い

てめえは チュッフィのマジ狙い

チュッフィのナイフは ゲロ痛い、痛い、痛い!

「ザロンジェルっ子」プーグ : Poog of

Zarongel



プー

グは怖ろしい駆けだしクレ

リックで、仕える神はゴブリンの

神ザロンジェル。犬殺しにして炎の偉大なる神、そして至高の聖なる騎獣だ。プーグは騎乗戦闘がまったくもって苦手であるが、それを恥じ忍んではいない。彼はザロンジェルの別の聖なる側面、つまり"犬殺し"と"着火"を極めようとはほぼ全精力を注いでいる（でも、犬は一匹も殺せてはいない。いつか殺せればなあと望んでいる。"着火"の方はすでにお手の物だ）。

プーグは実のところ、他のリックトードがいなくなって寂しいとは思っていない。彼らは決して彼の説教を真面目に聞かなかったようだ。さて、じゃあバード克蘭チャー部族は…ひょっとしたら異なる展開になるかも知れない。新しいゴブリンの大衆から最高の犬の殺し方や火遊びを教わるというアイデアは、今までよりプーグを幸せにしてくれている。

"ザロンジェルっ子"プーグ

男性のゴブリン、クレリック（ザロンジェル）3（*Pathfinder RPG Bestiary* 156）

NE 小型の人型生物（ゴブリン類）

イニシアチブ+6；**感覚** 暗視 60 フィート；〈知覚〉+2

防御

AC 17、接触 13、立ちすくみ 15（+4 鎧、+2【敏】、+1 サイズ）

hp 23（3d8+6）

頑健+5、反応+6、意志+6

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 ショート・ソード+3（1d4/19-20）

遠隔 ジャヴェリン+5（1d4）

特殊攻撃 負のエネルギー放出 4/日（DC 12、2d6）

領域擬似呪文能力（術者レベル 3；精神集中+5）

回数無制限——スピーク・ウィズ・アニマルズ（6 ラウンド/日）

5/日——炎の矢（1d6+1【火】）

準備しているクレリック呪文（術者レベル 3；精神集中+5）

レベル 2——キュア・モデレット・ウーンズ、スピリチュアル・ウェポン、ホールド・アニマル^D（DC 14）

レベル 1——キュア・ライト・ウーンズ、シールド・オヴ・フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー、バーニング・ハンズ^D（DC 13）

レベル 0（回数無制限）——ガイダンス、ステイビライズ、ディテクト・マジック、ブリード（DC 12）

D 領域呪文；領域 動物、火

一般データ

【筋】10、【敏】14、【耐】13、【知】8、【判】15、【魅】12

基本攻撃+2；CMB+1；CMD 13

特技 《イニシアチブ強化》、《神速の反応》

技能 〈隠密〉+9、〈騎乗〉+5、〈呪文学〉+3

言語 ゴブリン語

戦闘用装備 ワンド・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ（24 チャージ）、ワンド・オヴ・ファイアーボール（3 チャージ）、ワンド・オヴ・サウンド・バースト（14 チャージ）；その他の装備品 チェイン・シャツ、ジャヴェリン、ショート・ソード、クローク・オヴ・レジスタンス+1、火打ち石と打ち金、魚の頭のピクルス 1 瓶（保存食 1 日分相当）、幸運を呼ぶヒキガエルのペット（"イヌサガシ"）、豚の尻尾（おやつ）、ほぼ空の塩入れ、ぺっしゅんこのヒキガエルの干物（プーグの前の幸運を呼ぶヒキガエルのペットのなれの果て）、松明(6)、木製のフルート（長時間演奏するには脆すぎる）

特徴

蛮勇ゴブリン 君は戦闘中に危なげなほど自信過剰である。自分に隣接するマスに味方がいない状態で自分より巨大な敵に立ち向かう時、虚栄心と虚勢によってやけっぱちになる。このため、間合い武器でない近接武器による攻撃ロールに+1 の特徴ボーナスを得る。

プーグのテーマソング

プーグは言った ザロンジェル様 超イカス
神の力で 燃やし燃やして 残りは 超癒ス
ザロンジェル様の愛で プーグは 超イカス
でもね 騎乗が下手って笑う奴あ
背中にナイフを 超フッ刺ス

モグマーチ : Mogmurch

10歳のモグマーチはイカれている。モグマーチはレンプティという連れ合いと暮らしていたが、彼女はリックトード部族の崩壊を生き抜くことはできなかった——それでモグマ



ーチは随分ほつとした。彼女が錬金術の実験をいつも心配しなくなったので、ものを爆発させる趣味を今までよりずっと自由に楽しむことができるようになったのだ。

実のところ、モグマーチはリックトードが滅びた事を自分のせいではないと信じる事がまだできないでいる。彼はいつも、彼の爆弾一つがあのおしゃべりな馬鹿者どもに1つでも送ってあげれば、と密かに考えている。馬鹿どもがみんないってしまった今、モグマーチは胃のなかが空っぽになったように感じている。これは孤独といった類いのものではないだろうか？ いや、そうであれば運悪く火をかけられたもっと多くのゴブリンが失われなければならないはずだ。きっと、もっと多くの犠牲者がいるだろう…いや、友達でも…バード克蘭チャーの中でも？

モグマーチ

男性のゴブリン、アルケミスト 3 (Pathfinder RPG Bestiary 156, Pathfinder RPG Advanced Player's Guide 26)

NE 小型の人型生物 (ゴブリン類)

イニシアチブ+4; 感覚 暗視 60 フィート; 〈知覚〉+5

防御

AC 20、接触 17、立ちすくみ 15 (+2 鎧、+1 反発、+4 【敏】、+1 回避、+1 盾、+1 サイズ)

hp 23 (3d8+6)

頑健+6、反応+7、意志+0; +2 対毒

攻撃

移動速度 30 フィート

近接 クラブ+2 (1d4-1)

遠隔 爆弾+8 (2d6+2 [火])

特殊攻撃 爆弾 5/日 (2d6+2 [火]、DC 13)

準備しているアルケミストのエキス (術者レベル 3)

レベル 1——エクスぺディシヤス・リトリート、キュア・ライト・ウーンズ(2)、シールド

知っている追加エキス ジャンプ、ディテクト・アンデッド、トゥルー・ストライク、リデュース・パーソン

一般データ

【筋】8、【敏】18、【耐】13、【知】15、【判】8、【魅】10

基本攻撃+2; CMB +0; CMD 15

特技 《回避》、《頑健無比》、《万能投擲術》、《ポーション作成》

技能 〈隠密〉+15、〈騎乗〉+9、〈製作:錬金術〉+8、〈生存〉+5、〈知識:自然〉+8、〈知覚〉+5、〈治療〉+3、〈手先の早業〉+8

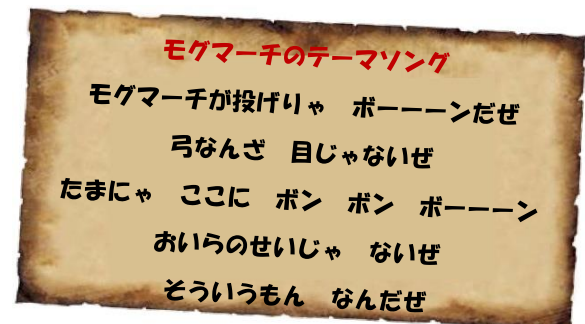
言語 共通語、ゴブリン語、ヴァリシア語

その他の特殊能力 錬金術 (錬金術アイテムの作成+3、ポーションの鑑定)、発見 (精密爆弾 [2マス])、変異薬 (+4/-2、+2 外皮、30分)、毒の使用、即行錬金術

戦闘用装備 ポーション・オヴ・バークスキン、ポーション・オヴ・キュア・ライト・ウーンズ(3)、ポーション・オヴ・アイデンティファイ(3)、ポーション・オヴ・レヴィテート、酸(4)、錬金術師の火(4)、雷石; その他の装備品 レザー・アーマー、高品質のバックラー、クラブ、リング・オヴ・プロテクション+1、黒い眼帯 (覗き穴開通済み)、処方書 (修得済み処方すべて記載済み、文字が怖いのでスケッチと図面で記録されている)、ヒルのビクルス一束 (食べごろ、保存食 1 日分相当)、堅くなめした革製のブーツ (ベルト・ポーチとして使用)、道化師の帽子、小瓶につめたジュシーなナメクジ (おやつ)、幸運を呼ぶヒキガエルのペット ("アムフィビア")、金属製股袋、カボチャ頭のランタン、骸骨の仮面、メガネ (実用)

特徴

ゴム毬ゴブリン 君の骨や皮膚は他のゴブリンよりも少し柔軟である。そのため、落下した際は他のゴブリンたちよりも若干弾む傾向がある。君が落下ダメージを受けた際、落下で受ける最初の 1d6 点のダメージは自動的に非致傷ダメージとして扱う。また、予期せぬ落下を避けるための反応セーブに+2 のボーナスを得ることができる。



WE BE GOBLINS TOO!

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the

copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Module: We Be Goblins Too! © 2013, Paizo Publishing, LLC; Author: Richard Pett.

ゴブリンが君の机を侵略する！

Pathfinder Battles 塗装済みプラスチック・ミニチュアセットの最新作、*We Be Goblins!*で君のゲーム卓にゴブリン軍を連れて行け！ この Builder Series には独自のゴブリンが12種類入っていて、手ごろな価格のつり下げケースに単体フィギュアがランダムに入っているぞ！ 俺達やゴブリン！Pathfinder Module2 作品から持ってきたプレイヤー・キャラクターを含む新しいフィギュアも入っているから、*We Be Goblins!*ミニチュアはFree RPG Day やとにかく年中楽しむのに最適だ！



paizo.com/pathfinderbattles

Pathfinder, Paizo Publishing, and the Paizo logo are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2013, Paizo Publishing, LLC.

© 2013, WIZKID MEDIA, LLC. WIZKID is a trademark of WIZKID MEDIA, LLC. All rights reserved.

Product shown may vary from actual product.

AVAILABLE MAY 29, 2013





またまた！ おまえらメシだ！ You BE Fooed Too!

Pathfinder Module

またまた！ 俺達やゴブリン！

プリンス stub 湿原で最も偉大で最も獰猛なゴブリン部族、リックトードは人間の冒険者に敗北した！ この部族の生き残りは4人の"英雄"のみ——ファイターの"どで悪"リーテ、ローグの"傷口ペロペロ"チュッティ、ザロンジェルを奉じるクレリックのブーグ、そしてアルケミストのモグマーチ。家も無くうんざりした一行は、隣人たるゴブリン部族、バード克蘭チャーに加わるべく、ジメジメした我が家を後にした。

朗報だったのは、バード克蘭チャーが部族にゴブリンの英雄を加えることを快く思っているということだ。

さらによいことには、バード克蘭チャーは彼ら4人のことを耳にしたことがあり、そのうち1人を新しい族長にしたいと考えているらしい！

悪い知らせもある。ゴブリンが加わる前、彼らはいくつもの危険と屈辱的な試験を耐え抜く必要があるだろう。ことさら危険で、ことさら屈辱的な奴だ。

さらにまずい知らせだ。直前のバード克蘭チャーの族長達は本当に短い人生だった——彼らはバード克蘭チャーの土地を自らのものに従っているオーガのペット、火を吐くイノシシに殺されていた。

今や絶滅したリックトード部族の英雄4人は、バード克蘭チャー部族を救い、新しい指導者になることができるだろうか？

またまた！ 俺達やゴブリン！ は3レベルのゴブリン・キャラクター4人用のシナリオである。このシナリオは Pathfinder Roleplaying Game 用に使われたもので、世界最古の RPG の 3.5 版と互換性がある。このシナリオは Pathfinder キャンペーン・セッティングにおける沿岸の街サンドポイントの近くを舞台にしており、人気を博した Paizo の 2011 年 Free RPG Day シナリオ、俺達やゴブリン！ の続きとしてもプレイできるぞ！



Printed in China
PZO9500-7

