

キングメーカー

パート1 オレグの交易所

遭遇

レストブから派遣された PC は文明の最前線であるオレグの交易所に到着する。到着は山賊襲撃の一日前。

NPC： オレグ＝レベトン 交易所の主人

スベトラナ＝レベトン その妻

オレグは PC を暖かく迎え入れる。そして明日くる予定の山賊退治を依頼する。

オレグの持っている情報

- ・山賊は3ヶ月前に現れた。交易所の財産と収益を差し出さないと、交易所を燃やして妻を奴隷として連れ去ると脅された。
- ・それから、山賊は2回来た。それぞれ月の最初の日の日の出から一時間以内だった。彼らはグリーンベルトのどこかにある自分たちの拠点に早く戻りたそうだった。そのことから、彼らのキャンプは馬があれば日中のうちに着けるところにあるかもしれないと考えている。
- ・最初に彼らが来たとき、12人もいた。クロークを着て弓を持った男と2つのハレットを持った女に率いられていた。その女が主導権を持っているようだった。そして彼女が最も危険そうだった。そしてスベトラナが嵌めていた結婚指輪を奪った。
- ・2回目と3回目はクロークをきた男と部下しか来なかった。2回目は7人、3回目は4人だった。たぶん交易所は完全に支配したと思って安心しているのだろう。明日はもっと少ないかもしれない。そしてあの恐ろしい女が来ないであろう事は幸運なことだ。

山賊との戦闘

山賊は予定通りの時間に現れる。交易所の南側からくる。もし交易所のとびらがしまっていたら、建物の近くによってあけるように大声を出す。

扉があげば（あいていれば）山賊は馬に乗って入る。PC が不意打ちすれば不意打ちラウンドに加え、最初のイニシアティブ修正に+8を得る。オレグは戦いが始まると隠れる。

クロークの男 ハップス・バイドンの戦術

接近戦より弓を使う。部下が生きているあいだは死ぬまで戦う。部下が全員死んで自分がダメージを受けていればすぐに降参する。

部下の山賊3人の戦術

挟撃をしようとする。HPが5以下になるとエリア K のキャンプへ逃げようとする。可能なら馬に乗って。もしハップスが撃破されたら全員逃げ出す。

バイドンは雄鹿卿の士官として、雄鹿の頭蓋骨を模した銀のアミュレットを身に着けている。しかし彼はまだ本人にあつたことがない。

交易所を拠点にする。

- ・オレグはアイテムをフルプライスで買ってくれる。
- ・山賊の復讐が心配だが、レストブからくる護衛が間に合うと思っている。
- ・もしなにかのイベントで交易所を守ったら、50gpとポーション3本をくれる。
- ・PCの宿泊と食事は無料。

第2部 グリーンベルト探索

ワンダリングについて

ヘクスに入るとき5%、探索のとき15%、夜営のとき15%。
1日に1回しか遭遇しないこととする。

A オレグの交易所

- ・このシナリオの間、PCは何度もこの交易所に戻るだろう。財宝を売るために、または消耗品を補充するために。
- ・最初に交易所に戻ってきたとき、レストブからの護衛が交易所に来ている。オレグは長期間の滞在を望んでいないかもしれないが。

オレグへの売却

- ・冒険の開始時点では9ページに記載されている資産がある。コイン換算で206gp分
- ・オレグはPCが冒険で手に入れたものは、何でも買い取ってくれる。
- ・冒険が進むと、オレグは旅商人に売ったり、レストブの代理人から借り入れしたりして財産を増やす。
- ・一度交易所に戻った時点で、500gpが用意されている。あとは、各週で500gpまで用意されている。500gpを超えて売却する場合は、翌週にお金を受け取れる。

オレグからの購入

- ・冒険が進むとこちらも増強される。
- ・各週ごとに500gpまで購入できる在庫がある。武器、よろい、日用品。
- ・500gp分の在庫は毎週補充され、さらに毎週上限が100gpずつ増えていく。最終的に5週間で1000gpが購入できる在庫になる。
- ・在庫以上のアイテムを購入したい場合は注文書に書くことができ、翌週に届く。

ケステンの到着

- ・PCがグリーンベルト探索に出発する前日の夜遅く、ケステン・ガレスが3人の部下の兵士をつれて交易所に到着する。
- ・ケステンはブレボイ国の有力な貴族の一族の一人。DC20の知識判定（貴族）で、ケステンと出自の卑しいタニアという女性とのスキャンダルについて思い出す。
- ・ケステンは彼の父親（家長のおい）に勘当された。その後かれは傭兵となるべくレストブへ来た。そしてオレグの交易所の護衛の役目に立候補した。ケステンは遠方の拠点を守ることによる名声か、野盗などとの戦いによる名誉ある死を望んでいる。
- ・ケステンの依頼を遂行すれば、彼は今後の重要なNPCになりうる。
- ・最初は、彼は多少むら気で不機嫌なガードマン。
- ・ケステン達は交易所のすぐそばでテントを張って野営している。

ジョド・カヴケンの到着

- ・カステンたちが到着した日の翌日、エラスティル神の僧侶であるジョドが交易所に到着する。
- ・ジョドは、冒険者の募集を聞き、助力するために来たと主張する。
- ・実は、ジョドは教団をすでに破門されている。
- ・ブレボイに来た彼は、荒廃したエラスティルの神殿が巨大な怒れる熊に守られている夢を見た。夢から覚めて起きた後、南へ行きたいという気持ちを抱き、そしてこれはエラスティル神が彼に与えたチャンスだと感じた。
- ・彼が交易所についたのはPCが最初の探索に出発した後だが、彼はPCのことをスベトラナから聞いた。また、ストールンランドの失われた寺院のうわさを既に知っている。
- ・PCが交易所に最初に戻ってきたとき、彼はPCに接触し、熊が守っている荒廃した寺院についての情報を求める。
- ・彼も後々重要なNPCになりうるが、とりあえずはPCへの依頼主であることと、ストールンランド進出において、回復拠点になる。

B バーバリアンのなきがら

- ・DC 20のパーセプションチェック
- ・積まれた石の下に骸骨が埋まっている。
- ・骸骨が指にはめている緑色の木の指輪が価値がありそう。
- ・ウナギと蛙が彫られている。リングオブスイミング。

C 罾の地形

- ・たくさんのベアトラップが設置されている。
- ・このヘクスを探索するPCは一時間ごとに20%累積する確率で罾にかかる。
- ・すべての罾の場所を明らかにするなら、1ヘクスを探索する時間をかけてDC15のパーセプションチェック。10以下の達成値のPCは罾にかかる。
- ・罾の解除はDC20の装置無力化判定

D ボーケンの小屋

- ・ボーケン (人間 男性 CN アデプト4)
- ・神経質でせっかちな態度
- ・ポーションを売ってくれる。
- ・2レベル以下のアデプトスペルのポーションを作成可能。
- ・2本のキュアライトウーンズ、2本のエンデュワエレメンツ、1本のキュアモデレートウーンズのポーションを常備している。
- ・ファングベリー採集の依頼をする。
- ・仲良くなると弟の話をする。

弟の話

・ボーケンの小指を切り落とし、母親を殺した。その後逮捕されないために森へ逃げ出した。弟の名前はもう思い出せない。ボーケンは隠者になることを決心し、復讐のためグリーンベルトまでやってきたが、その環境があまりにも苛酷なので文明の端から離れすぎているところに拠点を構えている。

ボーケンの依頼

- ・7本のポーションのために必要なファングベリーを持ってきてほしい。ファングベリーはオレグの交易所の55マイル南にある。
- ・報酬として、1ヶ月間すべてのポーションが25%割引。

E 死んでいる罾師

- ・ブリーグという男が丸太の下敷きになって死んでいる。
- ・DC25のパーセプションチェックで、丸太は罾であり、発動するためのロープが鋭いもので切断されたように見えることがわかる。
- ・彼の死体の伸ばした腕から木の幹に差し込まれた手斧はマスターワークである。
- ・罾を発動させたのはフェアリードラゴンのパーリバッシュ。彼はブリーグの残酷さに飽きていた。

F フェアリーのすみか

- ・ティグというフェアリーとパーリバッシュというフェアリードラゴンが木を共有してすんでいる。
- ・すみかはモミの木の上にあり、高さ40フィート。DC25で気がつくが、偶然に遭遇するかもしれない。
- ・2体は森の中で遭遇する人間にいたずらすることを楽しんでいる。
- ・2体は北部地区のどの時点でもPCに遭遇させることができるが、エリアKの山賊のキャンプに遭遇する前が望ましい。
- ・最初は、PCを山賊だと思って少々偵察する。30フィート以内には近づかないようにしながら、PCの特徴や装備を調べる。当然できるだけPCに気づかれないように動く。そして、そうしている間のうちに、つかまらずにPCにいたずらをしかけるタイミングを計る。
- ・その後数日の間、1日毎に2回、いたずらが発生する。
- ・いたずらは2体が競い合っているため、だんだんおかしさが増す。
- ・ランダム遭遇があれば、2体はPCを助ける。姿を現すことがPCの命を助ける唯一の方法なら、そうする。

- ・くりかえされるいたずらに対して、DC 15の知識自然で、いたずらはいたずらずきなフェアリーが起こしていると気づく。また、フェアリーは贈り物を喜ぶということもわかる。
- ・PCがフェアリーをつかまえることは不可能ではないが難しい。
- ・贈り物として特に喜ばれるのは、宝石、アルコール、甘い食べ物、ポーション。冷たい鉄を含むアイテムは嫌われる。
- ・贈り物の価値10gpごとに+1の修正をして、外交チェックを行える。DC 23に成功すればいたずらのターゲットにされない。
- ・すべてのPCが外交チェックに成功すると、フェイとフェアリードラゴンは感謝のために姿をあらわし名乗り出る。もし贈り物をせずに2体と会いたいなら、修正なしのDC 23外交チェックにせいこうしなければならない。
- ・2体は山賊を嫌っているため、PCが山賊を退治するかどうか熱心にたずねる。フェイはエリアKの山賊のキャンプの場所、その地図、山賊の数、山賊の特徴を知っているし持っている。
- ・2体はエリアCが畏地形であること、エリアGの小さなにんじん畑、エリアIの温泉、を知っており、エリアJの寺院の場所を知っている。
- ・2体はPCの冒険に同行はしたくない。
- ・エリアEのことを聞かれたら犯行を認めるが、畏師がどんなにひどいやつだったかということ熱心に語る。
- ・パーリバッシュの好物はワインと蜂蜜酒、ティグの好物は音楽。

G にんじん畑

- ・月人参の畑がある。
- ・PCが最初に来たときは、4匹のコボルトがうめき声をあげながら畑の上に横たわっている。そばには人参がたくさん入っているかごが4つある。PCが近づくと、よろよろと立ち上がるが、通常は臆病なコボルトが畑を守るために最後まで戦う。

H くもの巣

- ・大きなトタテグモの巣。巣から半径200フィートの範囲内に、猪、鹿、熊、および数人の人間の骨格が撒き散らされている。
- ・クモが半開きの土の中（垂直）に隠れているが、パーセプションチェックでクモのステルス(+11)を上回ればクモに攻撃される前にクモを見つけられる。
- ・クモはウェブやアクロバットの能力を持たないが、ボーナスフィートとして一撃離脱を持っている。クモはその特技を生かして、穴から出て攻撃して穴に戻るという行動をする。
- ・半開きの土の中にいる場合、クモは遮蔽を得る。
- ・トレジャー
- ・クモの巣穴は幅直径5フィート、深さ25フィート。
- ・ロープがあれば上り下りが簡単。
- ・底には何体かの動物の骸骨と、レザーアーマーとショートソードを身に着けた死体が残っている。
- ・死体を調べると、10gp、銀のアミュレット（雄鹿卿）（価値20gp）、紙片が見つかる。
- ・紙片には、殺風景な丘の上に立つカギつめ型の枯れ木が描かれており、木の根にあたる部分に血でXと印されている。
- ・このヒントは、エリアMの、古い木の下に隠された宝に関するもの。

I 蛙の池

- ・スカンク川を源にする2つの温泉が、腐った卵ようなにおいを周辺に及ぼしている。
- ・においはひどいが、快適な温泉。
- ・2体のジャイアントフロッグがいる。池に接近する者を攻撃する。

J エルクの寺院

- ・イバラが生い茂る森の中の小道をすぎると、切り開かれた箇所に出る。
- ・切り開かれた箇所の西側の端は、幅300フィート、高さ100フィートの隆起した岩に占められている。
- ・岩の前面には大鹿が彫られている。洞穴の入り口は幅50フィート。石の階段が地面から洞窟の入り口へと続いている。
- ・大鹿の表面はかなり古く見え、こげに覆われている。
- ・切り開かれた箇所の中央に、長辺50フィートのプールがある。その水は藻類でいっぱいである。

・このエリアを探索するとき、DC 15 のパーセプションチェックでこの寺院を発見できる。または、エリア F のフェイたちはこの場所を知っている。

・プールの水は汚れて停滞している。

・DC 10 の知識（宗教）で、この場所はかつてエラスティル神の寺院だったが、かなり以前にすたれて放置されているとわかる。

・灰色熊が洞穴のなかにいる。熊は PC を攻撃する。PC が逃げれば追ってこないが、とどまるなら死ぬまで戦う。

・熊はエラスティル神を信仰する PC がいれば集中して狙う。

・熊は病気にかかっているためイニシアティブ以外のすべてのロールに -2 のペナルティを受ける。エラスティル神の信仰者に対しては倍の -4 を受ける。エラスティル神の信仰者は熊に対して +4 の攻撃ロールとダメージロールへのボーナスを得る。

・さらに、この灰色熊は通常のものより HP が少ない。

・灰色熊が殺害されたら、それは人間のため息のようなものをだし、それから崩れ落ち、人間の老人へと姿を変え、骸骨になり塵になる。老人の姿の彼の目の中には平穏が見える。

この瞬間、寺院全体が活気を取りもどしはじめたような感じを受ける。プールの水は水晶のような輝きを持ち、この水を飲むとキュアライトウーンズ（5 レベル術者）の効果を得る（24 時間の間だけ）。

K 山賊のキャンプ

L 隠された金鉱

・DC 20 のパーセプションチェックで、岩の断崖の基礎のところに、幅 5 フィートの亀裂があるのを見つける。

・亀裂の中は 30 フィートの奥行きで、洞穴である。洞穴のかべはわずかに輝きがある。DC 20 の知識（ダンジョン）で、ここが金の鉱脈だとわかる。

・この洞穴は十分な時間と設備があれば良質な金鉱へと開発することができる。この手続きは次のシナリオを参照。

M 忘れられた貯蔵所

・稲妻に打たれたオークの古木が丘の上に立っている。周辺にほかの木はない。

・北側からこの木を見ると、雲に向かって伸ばされたカギつめのようにみえる。

・DC 20 のサバイバル判定で、木の根の箇所を掘り返されたような跡に気づく。

・10 分程度土を掘り出すと、ヘビーレザーのクロークで包まれた物品類が見つかる。

内訳は、高品質のダガー、ワンドオブバーニングハンズ（術者レベル 2、4 回チャージ）、銀の指輪（75 gp の価値）、スペルブック。

・スペルブックは雨でかなり痛んでいるが、以下のスペルは完全に残っている。

アイデンティファイ、メイジアーマー、レデュースパークソン、サイレントイメージ、アンシーンサーバント。

N エラスティル神の彫像

・15 フィートの高さのエラスティル神の彫像がたっている。

・近くには古い木の小屋があるが、ずっと以前に使われなくなっているようだ。

・エストレイル神の信仰者は像から 60 フィート以内にいると安心を得る。

・野生の動物は周辺にちかづいてこないで、遭遇表で動物がでたら、遭遇なしとみなすこと。

・彫像が清掃され、信仰者が祈りをささげるなら、像から 60 フィート以内の斬撃及び刺突武器は 1 週間の間キーンエッジスペル（術者レベル 20）の効果を得る。この奇跡は 1 度だけ。

O ボガードのねぐら

・祖国を追放されたボガードとそのペットが住んでいる。

・PC が近づくとゲコゲコと大きな警告音を出す。

・ボガードは共通語を知っており、とりあえず PC と戦うつもりはない。

・ボガードが PC を見ると、両手を挙げて「降参、降参」という。

・ボガードは一人でいたいだけなのだが、彼の限られた共通語ではコミュニケーションが困難かもしれない。彼が知っている単語は、ボガード、虫、スラーク、蛇、休戦、空腹、私、あなた、死、行く。

・ボガードは彼の土地を通っていくこと、または探索することを攻撃的行動と解釈し、PC を攻撃する。

- ・PCが彼とコミュニケーションを確立したなら、彼の生い立ちを語り、彼は問題を起こしたくないということを伝える。
- ・PCが彼をそっとしておくなら、彼はそれに報いる。彼はエリアNのエラスティルの像、エリアJのエルクの寺院、エリアPに住んでいるタスクガッター、エリアUに住んでいるタズルワームの情報についてPCに伝える。
- ・PCが彼らを上手に扱うなら、彼はPCに助力する。彼の土地を休息所として提供する。快適ではないが、安全に睡眠できる。
- ・ねぐらにはボガードが集めたトレジャーがある。床下に隠されており、DC20の搜索判定で見つけることができる。210gp、イオライトの塊(50gp相当)、深い緑のspinel(90gp相当)、ブルークォーツの破片(25gp)

P タスクガッターのねぐら

- ・顔に灰色の毛をもつイノシシのねぐら。
- ・グリーンベルトのハンターでこのイノシシのことを知らないものは少ない。
- ・ねぐらは折れた松の木の下にある穴である。周辺には骨が散らばっている。
- ・PCが到着したとき、75%の確率でイノシシがいる。
- ・イノシシがない場合、DC15の知識(自然)で、穴が大きなイノシシのねぐらだとわかる。イノシシは1d6時間で戻る。

Q リケティ橋

- ・20フィートの深さの峡谷の下にソーン川が流れている。そこに、古い木の橋がかかっている。
- ・橋は一度に一人のMサイズのクリーチャーしか支えることができない。そして、一人が渡っている間、橋は不気味な音をたててきしむ。
- ・2体のMサイズクリーチャーもしくは1体のLサイズクリーチャーが橋をわたった場合、きしむ音は大きくなり、50%の確率で橋が崩れる。
- ・橋が崩れた場合、橋の上にいるクリーチャーはDC15のリフレクスセーブで橋のどちらか一方に着地できる。失敗したら、川に落ちて崩れ落ちる残骸により1d6のダメージを受ける。しかし川の底に沈むことはない。(まったく泳げないクリーチャーなら溺死するかもしれない)。
- ・一度に3人以上のMサイズクリーチャーが橋の上に載ると、それは自動的に崩れ落ちる。この地域の山賊はこの橋を一度に2人以上でわたることはしない。

S ネットルの橋

- ・かつては橋だったのであろう残骸がシュライク川を交差している。現在はロープが向こう岸へとつづいている。橋の手前にある標示石には、「ネットルの橋、通行料5cp」と書かれている。さびたベルが標示石にかけられている。
- ・川の南側を見ると、木造建造物の残骸らしきものが滞留している。
- ・ぶら下がったロープを使って川をわたることは、DC12の登攀判定でできる。
- ・2人以上のMサイズクリーチャーがロープを使った場合、ロープがちぎれる。
- ・川に落ちたクリーチャーは結局残骸の滞留しているあたりまで流されるが、途中で何回か水泳判定に成功しなければおぼれる可能性は十分にある。
- ・PCがベルを鳴らしたり、川を渡ろうとした場合、ネットルの悪霊が動き出す。
- ・朽ちた人間の死骸が残骸のあたりから立ち上がり、川の表面を歩いてPCのほうに近づいてくる。外見は、死んでからかなり時間を経ており、手にやりを持っている。
- ・死体はPCに不気味な声で語りかけてくる。「おまえたちは私のターゲットではない。雄鹿卿の体をこの川に投げ入れるのだ。そうすれば私は奴の死を見届けられる。そうするつもりがないなら私と道連れになれ。」
- ・もしPCがネットルと戦うなら、ネットルは激しく怒って戦う。
- ・ネットルが破壊されれば死体と装備は水に溶けて何も残らないが、次の夜には完全に復活する。そして彼の邪悪な怒りはPCにも向けられる。
- ・彼は彼の死体から1マイル以上離れられないため、ナイトメアのスペルをPCのうちの一人にかける。悪夢の中で、雄鹿卿の体を川に投げ入れなければ、お前を溺死させてやるぞと脅しにくる。
- ・ディスペルエビルのスペルはこのネットルとPCの奇妙なつながりを断ち切る。その場所にPCが戻らない限り、ナイトメアのスペルが再び使われることはない。
- ・なお、PCが雄鹿卿を倒すという目標をすてていなければ、ネットルは満足しているのでPCを悪夢で悩ませることはしない。

T ユニコーンの死体

- ・腐臭と鳥のさえずりがとりまく静寂のなか、少し沈んだ開けた土地。
- ・開けた土地の中心あたりに虫がはびこり、水が停滞した池があり、その南端に馬が倒れている。
- ・馬を調査すると、それは死んだユニコーンであり、角は折られており、その体は昆虫やほかの死肉あさりにたかられていない。
- ・腐ったにおいは死体からではなく、池の汚れた水からくるものだ。死体は不思議と無臭である。
- ・ユニコーンの死因はわからないが、死体の目は白く濁っており、そのことはユニコーンが死亡したときに盲目だったことを意味する。
- ・DC 20 の治療判定はユニコーンの角がその死の後に取られたということがわかる。そして傷がまったく見当たらないということは、フィンガーオブデスのような死の魔法効果などによって殺された可能性を示している。
- ・DC 30 の知識（次元）判定で、異次元の強力な妖精は彼らの獲物の体から自然の生物を寄せ付けないオーラを放つようマーキングをする。動物や害虫はそのオーラから強力な妖精の怒りを感知し恐れるのだ、という物語を知っている。
- ・ユニコーンの死体について、ほかの動物と話をすると、「悪いものを感じる」とだけ話す。しかし動物はそれについて説明する能力はない。
- ・ディテクトマジックはかすかにただよう死霊術のオーラを感知する。DC 33 の知識（秘術）判定で、フィンガーオブデスによるものだとわかる。
- ・ユニコーンにスピークウィズデッドを使用して誰がおまえを殺したかと尋ねるな「最も純粋で墮落した美女」と答える。

U タズルワームの巣

- ・スカンク川に砂の浅瀬がある。
- ・浅瀬を伝って川の中州へ歩いていけそう。
- ・浅瀬には瓦礫、木の枝、木の葉、動物の死骸などが堆積している。
- ・2体のタズルワームの巣がある。
- ・ワームのうち1体は中州のひとつでとぐろを巻いている。もう一体は丸太の中に隠れて寝ているか食事をしている。50%の確率で、一体は外に狩に出かけている。
- ・彼らのテリトリーに入ってくれば、2体は怒って戦闘に入る。

トレジャー

- ・DC 12 のパーセプション判定で残骸の中に冒険者らしきものの骸骨を見つける。+1スケイルメイル、高品質のロングソード、を身に着けている。
- ・DC 18 のパーセプション判定で丸太と泥の下に、皮のバックパックを背負った死体を見つける。バックパックの中には38gp、520sp、12gpの価値のジョッキ、35gpの価値の銀の指輪、裸体の女性のエルフのシクの翡翠の彫刻（85gp相当）、そして防水の巻物入れが入っている。巻物入れの中にはグリーンベルトの北西部についての書きかけの地図が入っている。この地図によると、探索者はグリーンベルトの北から探索を進め、スカンク川の源に達し、それから下流へと川沿いに進んできたと思われる。
- ・PCはこの地図を探索の補助として使える。エリアA、B、Uの間の三角形の内部のヘクスを探索する時間は、通常の半分になる。さらに、エリアI、J、Nについては地図に記載されている（探索に時間がかからない）。

V わなにかかったティラシン

- ・小鳥が開けた土地に開いた穴から出てくる。
- ・穴の大きさは10フィート四方で、深さは20フィートである。穴の中には飢えたティラシンがいらいらして歩いている。
- ・穴の淵から5フィート以内に近づいたなら、足元が崩れて穴に落ちる可能性がある。DC 15の反応判定に失敗すると20フィート落下し、飢えたティラシンに直面する。

W ファングベリーの茂み

- ・2つの低い丘にはさまれた細い谷間に、ファングベリーの茂みがある。

- ・茂みの大部分はクモの絹のような白い糸に覆われている。
- ・収穫するために最も良い場所は茂みの中心だが、ファングベリーのとげに刺されないようするには、収穫はゆっくり行わなければならない。
- ・ひとつのポーション、食事に足りる量を収穫するには10分間が必要。DC20の生存判定に失敗すると1d6の貫通ダメージを受ける。
- ・茂みのなかにいるPCがひとつの移動相当アクションより多い行動をするなら、1ダメージの貫通ダメージを受ける。+7以上のボーナスを持つアーマーがあるクリーチャーはこのダメージを無視する。
- ・茂みを覆うくもの巣は、人間の親指くらいの大きさのクモの群れが作ったものである。
- ・クモの群れは茂みに入るPCに襲い掛かる。当然とげのダメージを無視する。

X 川の渡し

- ・ソーン川のこの部分は水深3フィート以内の浅瀬である。

第3部 グリーンベルトの山賊

- ・冒険の序盤ではこのキャンプの制圧がとりあえず目的。
- ・DC11の生存判定に成功すれば、騎乗した山賊を追ってキャンプの北側にたどり着くことができる。ヘクスKではやわらかい地面のためDC判定は6まで下がる。
- ・一日経過するごとにこの生存判定の目標値は+1ずつ上昇する。

ソーンフォードキャンプ

- ・ソーン川の北岸から60フィートの位置にある。
- ・浅い小川に沿った道が直接キャンプへ通じている。
- ・この道はさらに北へ200フィート続く。

K1 開かれた土地

- ・いすとして利用できそうな丸太や木が配置されている。
- ・その中心には焚き火をする場所がある。周辺は燃えカスが散らばっている。
- ・山賊は星の下で寝ることを好むが、雨の夜はK2エリアのテントの下で寝る。

K2 東の監視所

- ・地面から20フィートの高さにある。
- ・ロープのはしごで簡単に昇降できるが、DC15の登攀判定でも可能。
- ・テントや薪、食料などはこの監視所の下防水布の下に保存されている。
- ・山賊は略奪品もこの場所に隠している。
- ・監視所はカモフラージュされているため、監視所にいるクリーチャーは地上にいるクリーチャーに対して+2のボーナスをステルス判定に加える。

K3 西の監視所

- ・東の監視所と同様だが、物資はまったく保存されていない。

K4 丸太

- ・大きい丸太が2本、森側の道のそばに置かれている。
- ・山賊はカバーとして使ったり、障害物として道をふさぐために回転させる。

K5 ワゴン

- ・古くて壊れたワゴンがある。
- ・偽装のために山賊に使われたりする。

クリーチャー 強盗 脅威4

- ・クレッスルという女性がリーダー。彼女は雄鹿卿の部下。
- ・ここに配置されている山賊は12人。
- ・ハップス他3名を除くと8人。
- ・山賊がPCが来るのを警戒していれば、8人全員がいる。そうでないなら4人は外に出ている。
- ・キャンプにPCが来るまでに、ハップスの襲撃から4日以上経過している場合は、ハップスのことを山賊が知っているため8人全員が残る。
- ・各監視所には一人ずつ山賊が必ずいる。
- ・監視所の山賊はPCを発見すると、それぞれサンダーストーンを両方で鳴らし、仲間への警報にするとともに、PCにどちらが正解の方角かわからなくさせる。それから矢を射掛ける。そしてエリアK1にいる残りの山賊が武器をつかんで戦いに加わる。
- ・山賊がPCの襲撃を予想していれば、エリアK4の丸太の後ろに山賊が隠れているかもしれないし、K5のワゴンに罠を仕掛けた財宝等をおいているかもしれない。

トレジャー

- ・エリアK2の下に略奪品が隠されている。
- ・321sp、90gp、銀のイヤリング(150gp)、木のオルゴール(90gp)、毛皮が入った3つの木箱(各50gp)、緑の木箱に保存された8本のボトルの酒(各20gp)。
- ・酒は雄鹿卿の特別のリクエスト。彼はアル中。
- ・捕らえた山賊は、雄鹿卿はこの上納品がないと、ますます凶暴になるだろうという情報を持っている。
- ・PCが酒を持って雄鹿卿の砦に入った場合、彼は即座にそれを飲み干す。それについての詳細は45ページに。
- ・スベトラナの結婚指輪は結局見つからない。山賊に尋問すると、昨日不潔なマイトたちにバックが2つ盗まれた、その中にあるかもしれないと話す。
- ・山賊は、マイトたちは2つのバックを持って、古いシカモアの木の下にあるねぐらに逃げたのだろうと考えている。しかしバックの中身は銅貨など取るにたりないものがほとんどだったので、誰も取り戻しにいかうとは思わなかった。

開発

- ・山賊はクレッスルが倒されると、戦意を失う。
- ・雄鹿卿の砦ににげだそうとするが、それができなければ降参し、慈悲を乞う。
- ・山賊は圧倒的な力の差を見せられる前はPCに積極的に協力しないだろうが、重要な情報を持っている。必要に応じ、以下の情報をPCに与えること。

山賊の情報

- ・我々の首領はまるで化け物だ。彼は雄鹿卿と呼ばれている。
- ・彼は弓の名手で、しかも囚人の手を片手で握りつぶすのを俺は見た。
- ・おそろしい雄鹿のかぶとの中の顔を見たことがない、仲間の何人かはそのかぶとの中に顔なんてないと思っているが、俺の考えはそうじゃない、あのかぶとが彼の顔なんだ！
- ・誰が雄鹿卿の部下かを判断するのは難しいので、牙湖の北東の岸にある砦に入る際、我々は合言葉を使っていた。それが変わってなければ、「聖ギルモアの血濡れの骨を用いて、誰が知識を欲するか」。聖ギルモアが誰かなんてのはわからない。
- ・雄鹿卿はひどく大酒のみだ。あの酒はすべて彼のためのものだ。彼は飲みすぎてちょっとおかしくなってる、数週間前には、庭につばを吐くために俺の馬を殴った。俺は彼が明日飛び降りて死んでも気にしないが、しかし酒におぼれていてもなお彼は十分に強い。
- ・雄鹿卿は奇妙な老人を砦の地下に閉じ込めている。俺は老人が雄鹿卿を操り人形にして、彼が実際に支配しているかもしれないと推理している。俺は老人の目を一度見たが、とても恐ろしかった。彼にはかかわりたくない。

第4部 古いシカモアの木

- ・マイトのすみかになっている。
 - ・12マイル南の洞窟にいるコボルト（スーツケイル族）と戦争している。
 - ・その間の森はマイトとコボルトの死体がところどころにある。
 - ・シカモアの木は目立つが、ねぐらへの入り口は1箇所しかなく、隠されている。DC20の知覚判定で入り口を発見できる。入り口から入って40フィートほど地下へ降りると、トンネルへつく。木の根が昇降に利用できる。
 - ・遠くからこの木を見張るなら、毎晩5～6体のマイトが穴から出入りするのを見られる。
- マイトは食料などを集めている。
- ・マイトは小型サイズで、ねぐらも相応のサイズ、天井の高さは5フィート強しかない。中型のクリーチャーはすべての攻撃ロールに-2の修正を受ける。
 - ・マイトの総数はコボルトとの戦争で31匹に減っている。PCが最初に到着するときはねぐらの中に18匹しかいない。PCがマイトをすべて殺さず制圧に失敗した場合、マイトは31匹まで人数を回復できる。

R1 作業場

-
- ・3台の木製の作業台がこの部屋の中央を占めている。
 - ・台の上には木や金属の小さな道具類、木のブロックなどがおかれている。
-
- ・南西のスロープは急に深さ30フィートのシャフトになり、R3につく。
 - ・北東のスロープは長さ20フィートのトンネルの後、R2につく。
 - ・PCが部屋に入ったとき、2体のマイトがいる。お互いに骨と枝で作られた石弓で骨をあいての口の中に命中させようとしている。命中したら骨は飲み込まれる。スコアをつけている。
 - ・PCに気づいたら、1体は金切り声をあげて接近戦を挑んでくる。もう1体は石弓を使う。石弓のダメージは1しかない。最初に命中したら、石弓が役に立たないと知ってR3のほうへ逃げ出す。

R2 孵卵所

湿気のある床の大きな空洞。交差する複数の浅い溝が床にある。球状の卵のようなものが6箇所で見られる。

-
- ・ムカデの孵卵所
 - ・マイトは節足類をペットとして愛している。
 - ・東側は栓抜きのような螺旋パターンのスロープで、20フィート下がり、R6へ続く。
 - ・1体のマイトがいすに座って3匹のムカデに食事を与えている。
 - ・PCに気づいたら、マイトはムカデにPCに攻撃するよう指示し、自分は援軍を呼ぶために逃げ出す。

R3 拷問部屋

- ・この部屋へ近づくと、甲高い悲痛な叫び声が聞こえる。

この卵型の空洞の壁は張り巡らされた木の根によって黒ずんで見える。部屋は東側のほうに広く大きくなっていく。

-
- ・6体のマイトがコボルトを拷問して楽しんでいる。
 - ・4体のコボルトが壁の木の根に留められてるが、他の3体は拷問によって死んでおり、ぐったりして動かない。
 - ・最後のコボルトが、マイトに針で交互に刺されて苦痛の叫びをあげている。コボルトが叫ぶと、マイトたちは楽しそうに笑う。
 - ・PCに気づくと針を落としてナイフに持ち替え、3体が殺されるまでは戦う。3体以下になると、再編成するべくR4を通してR5へ逃げる。

開発

- ・コボルトはミクメクという名のスーツケイル族の若き戦士で、マイトのねぐらへの攻撃隊の最後の生き残りである。
- ・もしPCに助けられたなら、ひざまづいて共通語で感謝する。

- ・PCが彼らの任務である、スーツケイル族の聖なる像をマイトから取り戻してくれるなら、たくさんの宝物を約束する。
- ・もしクメクが使える武器とよろいを用意できるなら、スーツケイル族の首領のところへ報告するまでは、PCに忠実な仲間にできる。

R4 ムカデ穴

深く不気味な裂け目が通路を分断している。裂け目の幅は数ヤードあるかもしれないし、深さはその倍はあるかもしれないが、暗くてよくわからない。しかし、しっかりとしたロープがこのエリアに張られている。木の根に結ばれたロープが手すりとして足場として使えそうであり、反対側への通行はできそうだ。

- ・裂け目のふかさは実際は20フィート。
- ・さけめの壁は根があるため、昇降はDC5の登攀判定でできる。
- ・ロープの結び目には弱いところがあり、裂け目のどちらの側からでもロープを1分間観察すれば、DC16の知覚判定でそのことがわかる。マイトはこのことを当然知っている。
- ・気づかずにロープを使って通った場合、50%の確率で結び目がほどける、そしてDC12の反応判定に失敗すると下に落下する。
- ・長さ25フィートの大ムカデが裂け目にすんでいる。
- ・通常は裂け目の北にいるが、マイト以外のクリーチャーが裂け目を渡ろうとしているのに気がつくと、壁をのぼって攻撃してくる。
- ・裂け目の幅と木の根は大ムカデには狭いため、そのスピードを遅くし、そしてPCにアドバンテージを与える。

R5 司令室

部屋の東側の壁には釘が列に打たれており、小さく不潔な衣類がかかっている。部屋の中央には赤い格子模様のきたないクロスがかかったテーブルがあり、上にはダートと小石、小枝が並べられており、ある種の地図らしきものをあらわしているようにも見える。地図の端に位置しているのは血のしみがついた象牙色の小さな像である。その像はうずくまる悪魔のようだ。像の下にはいくつかの紙片が置かれている。膨らんだ麻袋がテーブルの下に置かれている。

- ・マイトの作戦司令室であり、かつマイトの首領のグラブルスがいる部屋である。
- ・グラブルスはマイトのねぐらとスーツスケイル族のねぐらが含まれている地図を作成した。DC14の知識判定（地理）で、この地図の意味とスーツスケイル族の洞窟の入り口がわかる。
- ・グラブルスはテーブルの近くにたっている。近くには4体のマイトと、ペット兼じょうきの大型蟲がいる。
- ・グラブルスは歯と歯のすきまがひろいので、彼がしゃべるときは口笛のような音をする。
- ・戦闘では、グラブルスはペットに騎乗してから戦う。しかし、彼は騎乗している間は、叫んで命令する以外の行動はとれない。他のマイトは命令に従って、グラブルスが死ぬまでは戦う。
- ・小さな像はうずくまる角のある悪魔を彫ったものようだ。この像はスーツスケイル族のねぐらから盗まれたものである。コボルトにとって像は神聖で信仰の対象となる偶像である。像に魔法の力はないが、芸術品として250gpの価値がある。
- ・像の下にあった紙片には、共通語で字が書かれている。どうもある種の帳簿のように見える。ひとつの列が「我々」とあり、コボルトの彫像、多くの槍とコインと書いてある。もうひとつの列は「奴ら」とあり、まほうの塵、多くのコイン、光る人間の指輪、とある。
- ・麻袋には12本のスピア、193cp、120sp、32gpが入っている。

R6 談話室

この湿気の多い部屋は壊れたベッド、いす、荷馬車の車輪などがおかれている。歪んだ本棚の列が反対側の壁にあり、棚の中には骨の破片や羽、乾いたムカデの足などがおかれている。ひびが入り割れ目のあるふるい窓枠がさながら芸術作品のように壁にかけられている。壁にはハンモックもかけられている。

- ・マイトの談話室。

- ・ハンモックとベットをあわせると、25人分以上はありそう。
- ・北への上向きのスロープはR2へつづく。
- ・6匹のマイトがいる。
- ・2体はみすばらしい弦楽器でフォークソングらしきものを歌っている。もう2匹はそんな彼らに嘲笑をあげせ石を投げている。もう2匹はぼろぼろのシートをかけて横になっており、ぼろぼろの本を読んでいる。本は上下さかさまである。
- ・PCに気づくと怒って攻撃してくる。しかし1匹がやられると残りは恐怖の叫び声をあげながらR5へ逃走する。

第5部 スーツケイル族

- ・族長が部族の名前をつける。現在はチーフ・スーツケイルが族長なので、スーツケイル族と名乗っている。
- ・部族は数十年間この銀鉱山に住んでいる。
- ・実はチーフは実質的なリーダーではなく、真の実力者はコボルトソーサラーのタルトゥクである。彼は自分のいる部族を破滅させようとしており、既に2つの部族をそうして壊滅させている。
- ・タルトゥクの外見は他のコボルトと違い、体色が全身紫色。
- ・タルトゥクはもともとコボルトではなくノームだった。ノームの村を襲撃したオーガたちに殺されたあと、村の宝であったリーンカーネーションのスクロールでコボルトに転生してしまった。彼は森に逃げ、コボルトの部族と合流し魔法とトリックで部族をまとめあげ、故郷の村に戦いを挑んだ。結果はタルトゥクだけが生き残った。
- ・彼はスーツケイル族も勝ち目のない戦争に向かわせて滅ぼそうとしている。彼はうそ、魔法、お気に入りの道具である魔力などない悪魔の彫像、を使っている。
- ・彼は彫像が魔法的なものであり、もし族長が像の言葉に従わなければ呪いが部族にふりかかると、部族に信じさせている。像の言葉を聴くことができるのは、タルトゥクだけという設定。

Y1 メインエントランス

- ・大きなな石が丘の上に姿をあらわす。
- ・石に挟まれた狭い穴が下の闇へ続いている。
- ・落ちた標識が洞窟の入り口のそばにもたれかかっている。反対側には枝と棒で作られたかご牢ある。落ちた標識の字はかすれているが、かろうじて読める「オークトップ銀鉱山」。
- ・かなり以前にタルダン人の探索者たちに放棄された。
- ・入り口の西側の小部屋は鍵のかかった鉄格子がふさいでいる（DC20の装置無力化であけられる）。かぎはコボルトの見張りが持っている。
- ・床には落とし穴のトラップがセットされている。
- ・かご牢の中には日光がまぶしそうに目を下に向けているマイトがいる。マイトはねぐらに近づくほかのマイトへの見せしめとしてさらされている。
- ・解放しても礼も言わず、甲高い声をあげて走り去っていく。邪魔すれば素手で攻撃してくる。
- ・入り口付近の大石の後ろにコボルトが一体隠れている。彼はマイトがくると思っているし、対応する指示も受けていないので、PCがくると混乱する。
- ・彼は、PCに助けを求めるという結論を出す。「待ってください、私は話したい！」
- ・このコボルトの名前はナクピク。彼はPCに最近マイトに盗まれた部族の特別な彫像について説明し、洞窟の中のシャーマンに会って話して、彫像を取り戻したらもらえる報酬について話してほしいと頼む。
- ・もしPCが攻撃するなら、ナクピクは恐怖の叫び声をあげてエリアY4のほうに逃げ出し、部族に知らせる。
- ・そうでないなら、PCはナクピクに続いてエリアY6のほうにタルトゥクと話すために案内される。途中で1d6体のコボルトが興味本位でついてくる。
- ・タルトゥクは注意深く、南へのピットの周辺でPCに謁見する。
- ・3つの10フィートの落とし穴が洞窟の入り口に隠されている。

Y2 小部屋

- ・コボルトにとっても、この狭いトンネルの入り口は狭い。
- ・小型クリーチャーは一方通行でこのおのトンネルを通行できるが、中型クリーチャーは押さえつけられる(通行は可)。
- ・狭い通路を抜けた先に小スペースが二つある。両方にコボルトが1体いるので、どちらにいてもコボルトははさみうちできる。PCがナクピクかミクメクに案内されていない場合、彼らは警報の叫びをあげつつはさみうちで攻撃する。

Y3 寺院

ここの壁には赤と黒の、鋭い牙を持った爬虫類の悪魔が血と炭で描かれている。2つの低い石のテーブルが部屋の中央に置かれており、片方には血のしみがある。

- ・この部屋で、タルトゥクはコボルトを偽りの神への生贄として殺していた。
- ・きれいなほうのテーブルはシャープトゥースの彫像を置くのに使われていた。

Y4 談話室

この大きな部屋の空気は暖かく閉じこもっており、煙と焼けた肉と爬虫類の悪臭でいっぱいである。毛皮の寝床がいくつもおかれている。南側の10フィートほどの小部屋では、枝で枠にはめられた大きな毛皮の上にたくさんの鳥や小動物の頭蓋骨が置かれている。それらはすべて灰を塗られている。

- ・タルトゥスは既に部族の頭数を元の半分ほどの20匹に減らしている。そしてその多くは丘のパトロールにでている。PCが来たとき、この部屋には6匹のコボルトと首領であるスーツケイルしかいない。
- ・スーツケイルは通常はPCを見ると即座に攻撃を命じるが、コボルトに案内されていれば、事情を説明させるために攻撃しない。
- ・PCがシャープトゥース像を取り返していないなら、スーツケイルはPCにそれをとりに行ってもらうのが名案だと認識する。彼はPCをタルトゥクの元へ案内するかもしれない。
- ・DC20の心理学判定で、スーツケイルと数ラウンド話した後、彼は何かをとてもおそれているように見えることに気づく。それについて彼に問い詰めるなら、彼は彫像がすぐに戻らなければ、像の呪いがコボルトたちを殺してしまうであろうと陰気に語る。
- ・もしPCが像を持っているなら、彼の目は興奮に輝き、像をよこすように求める。
- ・PCが像を渡すなら、彼は像を握り締めながら、とても困難な決断を下そうとするかのように集中した表情をみせる。そしてついに、雄たけびをあげ、像を頭の上に振り上げて地面にたたきつけて壊す。
- ・他のコボルトたちがフリーズするなかで、スーツケイルはすっきりとした笑顔でPCにお礼を言う。「我々は呪いから開放された。」そして「篡奪者を殺す。」といい、一緒についてくるように言う。
- ・自信をとりもどしシャーマンを克服したスーツケイルはPCの援助があろうとなかろうと、タルトゥクを殺して部族の主導権を取り戻す。

Y5 タルトゥクの部屋

この洞窟の壁は腸と麻ひもを巻きつけた木の枝による奇妙なかざりつけがされている。古い毛布と馬のなめし皮で作られた旗が天井から床にかかっており、壁のほとんどを覆っている。旗にはたくさんのアイコンやシンボルが雑に描かれている。部屋の中央では泡立つ赤い液体で満たされた大釜が沸騰している。

- ・かつてはスーツケイルの部屋だったが、いまはタルトゥクが使用しており、自分好みに改装した。
- ・タルトゥクは神聖魔法の使い手ではないが、うろこの色やジェスチャー、歌、魔術道具などにより他のコボルトをだましている。
- ・毎週自分に都合の悪いコボルトを彫像の前で生贄として殺していた。イリュージョンの魔法を使って儀式を演出していた。
- ・使い魔である「しゃべる鳥」チックバイターも演出のひとつとして使っていた。
- ・コボルトの一人（おそらくナクピク）が盗まれた像を取り返すためにタルトゥクにPCを面会させた場合、彼はとりあえず協力する。そして、PCが出発するとナクピクを幸運のための生贄として殺す。
- ・PCが彫像を持って帰ってくれば、タルトゥクは部族のコボルトにPCを即座に攻撃するよう命令する。大胆にもうろこのない指でシャープトゥース像を汚したという理由で。コボルトはタルトゥクが生きている限りこの命令に従い、かれが敗れたなら、首領も含む残ったコボルトはねぐらを捨てて逃げ出す。
- ・タルトゥクはPCがコボルトをすべて殺してしまうことを願っている。そして自分はその間にこっそり逃げようと考え

ている。もし彼が逃げ出せば、グリーンベルト地域のどこかにいて、いつか邪魔者としてあらわれるかもしれない。

- ・財宝として、7420cp、2132sp、302gp、高品質の金属スモールシールド、7本の+1フレイミングのクロスボウの矢、エルブンカインドのブーツ、硬い革のバック。
- ・革のバックの中には321sp、249gp、13pp、真珠がひとつついた真鍮の結婚指輪（これはスベトラナの指輪で、120gpの価値がある）、そして12袋のダストオブイリュージョン。
- ・タルトゥクの手記がある。それを読むと彼のこれまでの歴史がわかる。手記の最後のページにはフライのスクロールがはさまれている。手記によると彼は人生に飽きたらそれを使って自殺するつもりだったらしい。

Y6 脱出路

- ・下方へのスロープ。
- ・数百ヤードつづき、丘の側面に出る。
- ・外から探す場合はDC30の知覚判定。

第6部 雄鹿卿との戦い

- ・雄鹿卿のとりでに彼と一緒にすんでいるのは、3人の士官のほかにも、7人の雑魚野盗である。
- ・雑魚野盗は補充されるが（1日あたり1d6人）、3人の士官は補充されない。
- ・雑魚野盗は3人の士官の命令に従う。それが雄鹿卿の命令と矛盾するなら、士官に質問する。

3人の士官

アキロス・アイスモート

- ・元エラスティル神殿のパラディン。人妻と不倫してバレて人妻とその夫を殺して逃げ出した。流れて今は雄鹿卿の部下。部下になって数ヶ月だが、実力があるので副司令官。
- ・野盗の生活に限界を感じており、PC 襲来をカムバックへの好機ととらえる。砦のどこかで戦闘が始まると、士官の証であるアミュレットをちぎり捨て、PC の見方として戦闘に参入する。その際は PC がやや不利なときか、最初から参加することが望ましい。

オックス

- ・要領が悪くて純真だが残酷な性格。
- ・ドーヴァンに過去に命をすくわれて、一緒に旅をしていた。いまでもだいたい一緒にいる。アキロスのことも気に入っている。アキロスには好かれていない。

ニスロクのドーヴァン

- ・元副司令官だが、アキロスにその役目を奪われた
- ・雄鹿卿のアルコール中毒を良いことだと思っており、積極的に酒をすすめる。そうすれば自分の権力が増すため。
- ・オックスに少し飽きているが、友情がもたらす安全は捨てがたい。
- ・少々遅いが、アキロス殺害を計画している。しかし、雄鹿卿と野盗が彼を信頼しているので、慎重にやらなければならないと思っている。PC が到着するまでは、オックスにアキロスを殺させようとしていたが、オックスに襲わせる良い方法が思いつかなかった。

野盗の隠語

- ・マスターフレーズを話せば野盗は正門を開く。現在のマスターフレーズは「聖グリモアの血と骨により、誰が知識を欲するか」。
- ・野盗が侵入者等の侵入を疑っている場合、このフレーズを使う。「悪臭は狼の巣のジャッカルにまわりつく」。

侵入の方法

マスターワードを使う

- ・野盗の装備を奪って変装し、マスターフレーズを使えば、DC+4のボーナスを外交判定と変装判定に加える。エリア K

の酒を上納品として持っていけば、ボーナスを+8にする。

酒をもっていくと雄鹿卿は喜び、PCに20gpをほうびとして渡すようにアキロスへ命じる。そして酒を飲むために部屋へ戻る。雄鹿卿は1時間で酔いつぶれて眠るので、彼の部屋に侵入し、不意打ちすることができるかもしれない。

襲撃する

- ・雄鹿卿は任意のタイミングで出現させてよい。
- ・雄鹿卿が敗れば、アキロスを除く山賊は戦意を失って逃げる。

Z1 庭

- ・砦の中の地面は固い土。
- ・たくさんの樽やバケツが塀の内側に沿って置かれている。
- ・樽の中は水、飲んだり火事のとくに使う。
- ・Z3aの真下で馬が2頭つながれている。
- ・馬は野盗への忠誠心が低いので、スピークウィズアニマルを使うと情報をくれる。野盗の個人の情報(名前は知らない)、砦の中に馬を食べる恐ろしい怪物がいること。

Z2 通路

- ・通路の高さは20フィート。
- ・通路への階段は急勾配できしみやすい。移動の際は困難な地形として扱う。ステルス判定に-2のペナルティ。
- ・ZC2の階段の真下に石のはねあげドアが隠されており(知覚DC28)、防護柵の外側へ通じている。

Z3 監視塔

- ・監視塔の高さは20フィート、屋根の先端までなら30フィート。
- ・2フィート高さの防壁が囲っている。
- ・各監視塔には野盗が配置されている。最初にPCがアイルスがZ3aに、ファルグリムがZ3bに、ジェックスがZ3cにいる。彼らは砦に接近するものを発見すれば警告をしらせ、それからロングボウを準備し、接近する者が不審者の場合は射撃する。

Z4 中央塔

建物の中央には、厚い石の壁に囲まれて、亀裂が入り崩れている足場がある。足場の残りの部分にはるか以前に崩落しているようだ。泥が亀裂や角に沿ってたまっており、雑草やこけが生えている。足場の中央には敷き藁の上に寝具が置かれており、その周りにはおもちゃの騎士とドラゴンが何個か転がっている。

-
- ・この足場は危険そうに見えるが実際はかなり安全である。
 - ・ここはオーシュの居場所である。彼はおもちゃに触れると激怒し、相手が誰だろうと攻撃する。

Z5 中央の部屋

この隙間風が入る部屋の端にはざるや樽、箱が詰め込まれている。木の柱にかかったハンモックが睡眠する場所を示している。汚いボウルや器具がぐらついた間に合わせの家具の上に置かれている。他には、便器が部屋の角に固定されている。大きな鉄の門が西の壁に取り付けられている。

古い石膏の破片が壁から剥がれ落ちており、石の部分を露出させている。まだ壁に張り付いている石膏には奇妙な文字のようなものや絵が彫られている。床は固い土でできている。

-
- ・この部屋は野盗たちの談話室。
 - ・DC20の言語学判定で、壁の文字は古代のギローナのカルト信者が残したものだとわかる。
 - ・Z6への入り口の近くにある棒に結ばれたロープは門を操作するもの。
 - ・ロープをほどいてから引っ張って門を開けるのはフルラウンドアクションである。
 - ・4人の野盗とドーヴァンがこの部屋にいる。

- ・クレーガー、タッパー、ダーティージェブはカードゲームをしている。牡鹿卿を起こさないように声を抑えているが、いらいらしている。太っちょノリーはテーブルで鶏肉を食べており、ドーヴァンは北側の角で座ってナイフを研いでいる。
- ・もし PC について野盗が警告を発したら、ドーヴァンを除く全員が正門 (Z1) のほうへ行く。PC が上納品を持ってきたと言いくるめるなら、野盗は Z7 へアキロス呼びにいき、PC はアキロスに対して納得させなければならない。

Z6 オウルベアの巣

この部屋はひがれきの山を掘った洞穴のようで、少し悪臭がする。血塗られた馬か大鹿の骨がその辺に散らばっている。

- ・野盗が2週間前に捕まえたオウルベアがいる。
- ・ゲートがあげられたら、近くにいる者に突撃して攻撃する。牡鹿卿にも一瞬動きが止まるものの、攻撃する。
- ・オウルベアを檻から出すと牡鹿卿は目が覚め、こちらに来る。しかし 1d4+4 ラウンド後に転んでしまう。

Z7 貯蔵庫

この長い部屋にはたくさんのかご、かばん、材木、食料が置かれている。簡易ベッドがそれらの真ん中に置かれており、小さなランタンがかごのそばに置かれている。

- ・この部屋は貯蔵庫であり、かつ副司令官兼護衛のアキロスの部屋である。
- ・アキロスは牡鹿卿を裏切る機会を狙っている。

Z8 牡鹿卿の部屋

この部屋の壁は厚い動物の皮で覆われている。部屋の角にはすりきれた絹と厚い毛皮がかけられたぼろぼろのベッドが置かれている。床の上には3つの丈夫な宝箱が家具として使われており、中には空の酒瓶が適量に入れられている。酒瓶は床の上にも何本か転がっており、アルコールの悪臭を部屋に放っている。

- ・牡鹿卿は砦が攻撃されていたり、守衛が警報をあげていなければ、だらしなく酔っ払ってこの部屋にいる。

Z9 武器庫

ぼろぼろの壁はいまだにこの部屋を他の部屋と分け隔てているが、天井のほとんどは崩れ去っており、わずかに角の部分に残るのみである。木のフレームから吊るされた皮が仕切りとなってスペースを作っている。

- ・スペースには3つのかごが置いてあり、中には次のものがある。10本のロングボウ、260本の矢、5本のショートソード、5本のスピア、4本の50フィート長の麻ロープ、鑿のセット、2本のハンマー、鉄のくぎが入った缶、4個のレザーアーマー。
- ・Z2a への階段を登ることは、きしむためにステルス判定に-4のペナルティを与える。

Z10 豚丸焼き部屋

Z11 地下室

この部屋はひどく湿気を感じる。そして油っぽいこけの塊が切り開かれた石の壁と床に生えている。15フィートの高さの天井はクモの巣でいっぱいである。部屋の中は、かご、毛皮、大袋、武器、その他略奪品でいっぱいである。

・