「ハイエナの共食い」

「ダンジョンズ&ドラゴンズ５版」3Lv キャラクター用シナリオ
プレイ予想時間：6～9 時間、シナリオ難易度：★★★☆☆(普通)、マスタリング難易度：★★☆☆☆(やや簡単)

■始めに

クロックポートの町に不吉を告げる奇妙な予言者が現れる。
「奈落の獣が現れ、この地に殺戮をもたらすだろう」。
預言者の正体と目的とは？
獣たちの狂宴のなか、君たちは生き残れるか？

「ハイエナの共食い(5e)」はダンジョンズ&ドラゴンズ５版の 3Lv キャラクター4～6 人用のシナリオです。このシナリオを遊ぶのには D&D5 版の「ベーシック・ルール」か「プレイヤーズハンドブック(PHB)」が必要となります。また「ダンジョンマスターズガイド(DMG)」や「モンスターマニュアル(MM)」があるとよりよいでしょう。

文章中では以下の略語を使用します・・・プレイヤーキャラクター(PC)；ノンプレイヤーキャラクター(NPC)；ダンジョン・マスター(DM)、フィート(ft)、ラウンド(R)、目標値(DC)。

文章中で網掛けになっている部分はそのままプレイヤーに読み聞かせる部分です。しかし、プレイヤーの行動などによって状況が文章と一致しなくなったときや、DM が喋りにくいと感じるようでしたら、適当に変更して伝えてください。

■冒険の概要

冒険者たちは町で広がる不吉な予言をきっかけに、周囲の街道で頻発し始めた襲撃事件について知ることになります。事態の解決依頼を受けた冒険者は襲撃犯のノール部族の手がかりを得、退治のためその巣に向かいます。

ノール部族の人数は一度に相手にするには多いものの、一枚岩ではありません。上手く立ち回れば、危険を抑えて依頼を果たすことができます。

●レギュレーション：
ルール：D&D 5th edition
レベル：3Lv
能力値：規定値割り振り、またはポイント購入 27pt、ダイス
装備品：「1Lv 作成の標準に加えて 250gp で購入、または「350gp で購入」
世界設定はワールド of グレイホーク、CY591 年
プレイヤー人数：4～6

■ゲームの準備

パーティ構成に制限はありませんが、戦士系とローグなどの敏捷力が高くて盗賊道具に習熟したキャラクター、信仰系術者、秘術系術者をそれぞれ１名ずつ以上含んだパーティだと安定してシナリオを進めることが出来るでしょう。本シナリオでは野外探索を行う部分があります。レンジャーやドルイド、バーバリアンなどがいれば役に立つでしょう。

本シナリオは５人の PC に合わせてシナリオの難易度を調整しています。PC 数によっては敵に多少の調整を行った方が良いでしょう。

本文中の項目番号に該当する位置は図中に記載しています。各項目の内容と位置関係を把握しておいて下さい。ゲーム中にプレイヤーに見せるための図は別ファイルに配付資料としてまとめて掲載されています。必要ならゲーム中にこれらの図を見せられるように、シナリオ本文とは別に用意しておいてください。また、町や地域の資料は、プレイヤーに PC 作成前に見せておいた方がゲームの開始がスムーズになるかもしれません。世界全体の説明は別シナリオ「下水掃除」の中に含まれているので、渡しておくのも良いでしょう。

■冒険の背景

ハイエナ頭の人型生物であるノールの“牙渡り”族は狩りや野盗をしながら放浪する典型的なノールの小部族でした。しかし、この部族にウルビスというデーモンの血を引いたノールが加わることで状況は変化しました。ウルビスは族長を殺し、ティーフリング魔術師のクリエラと協力して部族を力ずくで掌握し、街道沿いの洞窟に定住させると、他の魔物も引き入れて犯罪行為を拡大しだしました。以前から”牙渡り”族にいたノール神官のルルグは部族の急激な拡大と野盗行為の激しさに、自分の地位低下や自身の命の危機を感じています。また、ドルイドのグルーラは部族内に膨れあがる他の魔物から、ノールの非戦闘員を守ることに追われています。

ルルグは冒険者を焚きつけてウルビスを殺すことが出来ないかと考えました。彼は町に赴いて人間に変装し、野盗の危険性をあおってウルビスを倒すように誘導してします。一方でウルビスもティーフリング魔術師から話を聞いてその陰謀に見当をつけています。

冒険の舞台として、D&D の公式世界設定のうち一つ、「グレイホーク」にあるクロックポートの町の設定に基づいてシナリオは作成されています。しかし、このシナリオは村以上の規模の集落ならどこでも成立します。DM が望むなら、冒険の舞台は好きに変更して構いません。

■シナリオ本文

1.　導入
1.1.　冒険の舞台とはじまりの説明

冒険の舞台とゲーム開始時の冒険者の状況を説明し、互いの自己紹介をします。

次の文章を読み上げます。

まず、舞台の大きな特徴を説明します。
君たちはクロックポートという湖畔の町の大広場にいます(配付資料[1.1a]を提示)。ここは小さな港町で、様々な船が波止場や川を行きかい、キャラバンが立ち寄っています。

活気のあるこの町ですが、２年前まで北のアイウーズ帝国という悪の帝国に占領されていました。今でも見えないところにその影響は残っています。また帝国との小競り合いの前線拠点ですので、停泊する船に軍船も見受けられます。

次に、PC が活動拠点として利用したり、キャラクターの背景につなげたりできるような町の組織を紹介します。
（配付資料[1.1b]を提示）クロックポートには、領主の率いる軍の他に、駐留している国王直属の湖岸警備隊や、ペイロア神殿、ハイローニアス神殿、船乗り組合などの組織があります。あと、魔術師や盗賊のギルド、旅の神の社などもあります。キャラクターによっては宿屋でなく、こういった施設に宿泊しているかも知れません。

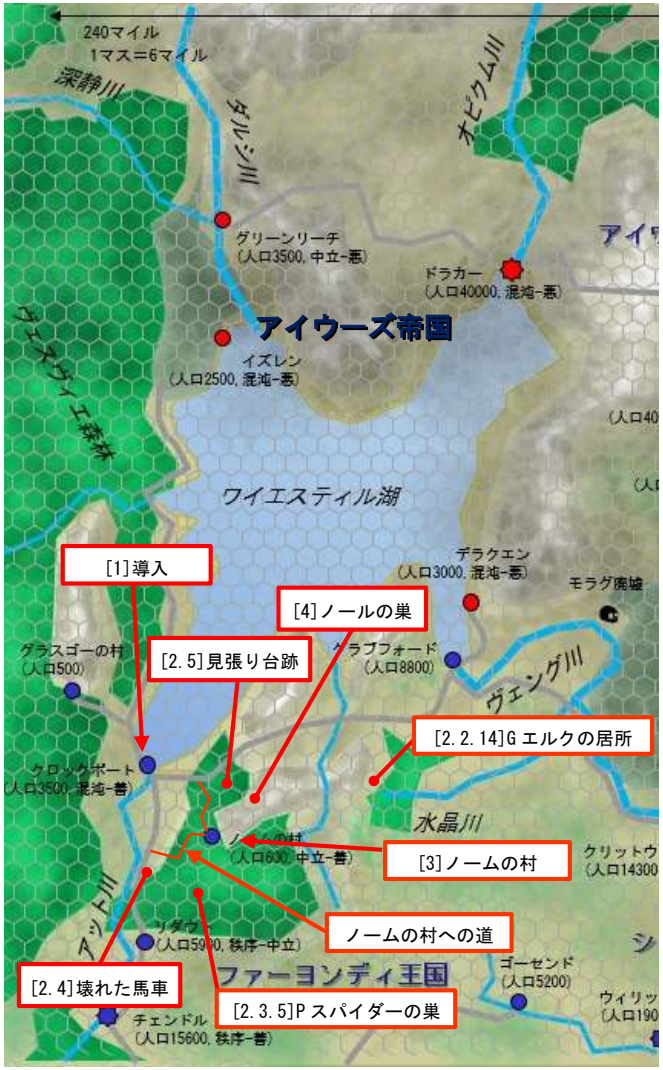
そして、プレイヤーと PC をそれぞれ自己紹介してもらいます。ゲームに慣れてそうな人がいるのなら、その人から席順にでも話してもらえばよいでしょう。

君たちがいるのは町の大広場、何か大声で演説をしている怪しげな男がおり、町の人々は囲んで野次馬している。

君たちのなかで、すでに知り合いのキャラクターもいるでしょうが、そうでない人たちもいるでしょう。まず、自分がどんなキャラクターなのか、得意なことや特徴、性格などを紹介してください。

最後にゲームの開始を宣言します。
では、ゲームを開始します。

[図 1.1a]クロックポート周辺図



[図 1.1b]クロックポートの町

クロックポートの町
所属：ファーヨンディ王国
君主：ジェレネス・カリンストレン女男爵（人間，女）
人口：3,500

クロックポートの主な組織：主な所属 NPC
・国境警備隊：警備兵長バントライン
・湖岸警備隊：水兵長ハルコード
・船乗り組合：船乗り組合長フィッシャー
・商工組合：
・盗賊結社：
・魔術師ギルド：ギルド長キスリング
・ペイロア(太陽神)神殿：大司祭レイモンド・ムーア
・ハイローニアス(軍神)神殿：　司祭長ハミルトン
・ファラングン(旅の神)の社：社の管理人ティモシー
・その他：
　宿&酒場“酔いどれナマズ亭”：亭主カートル
　“ハーヴェイ雑貨店”：店主ハーヴェイ
　鍛冶屋ウルリッド
　墓地の管理人、葬儀屋のフローラ

1.2.　広場の予言者騒動

遭遇 Lv 3 標準（550 XP / 難易度 520 XP 相当）

広場で演説を行っている狂人が興奮のあまり、野次馬を次々と殺害しようとします。冒険者が止めないと、大きな被害がでます。

次の文章を読み上げます。

君たちが町の広場に通りがかると、人だかりができている。広場の中央で鎖につながれた４人の男が声を揃え、よだれを垂らしながら絶叫する「「「「聞け！聞け！これより偉大なる賢者バルトロメオ様が予言をする！世紀末の予言者！破滅の伝道師！」」」」

鎖を持ったぼろ布に包まれた男が前に出る「愚かな民衆どもよ。お前たちには失望した。お前たちが私の忠告に耳を貸さなかったばかりに、遂にここに至ってしまった・・・」、男は懐からボロボロの巻物を掲げて吠える「見よッ！これは私が記録した世界の危なさだッ！世界の危なさがッ！今ッ！急激に上昇しているッ！」。

彼は救いようのなく発狂した偏執狂です。数年前から彼の感じた世界の危険さを巻物に記し、貴重なデータだと主張しています。これをバカにした者を即座に殴り倒し、鎖につないで巻物の素晴らしさを褒め称えるように調教します。

　最近の天気が悪かったことに加え、通りで演説する別の予言者の言葉に影響を受け、“世界の危険さ”の高まりを世に広めなければいけないという焦燥感に駆られ、奴隷信者を連れて演説しています。

　冒険者が即座にリアクションをしなかった場合、野次馬たちが予言の荒唐無稽さをバカにします。いずれにせよ予言者は即座に激昂して周囲の野次馬を次々と殴り殺そうとします。

近くにいた野次馬達が爆笑しながら声をかける「あんたバカか？そんなもので何が・・・」、予言者は絶叫を上げながらフレイルを振り下ろして一人を殴り殺し、更にフレイルを振り廻し続ける。

即座に戦闘になります。プレイヤー広場での配置を確認し、イニシアチブを決定してください。今回は必要ありませんが、**同種類の敵が多数いるときなど、敵を便宜上２グループなどに分けて別イニシアチブで行動させてください。**傷を負った仲間が倒れる前に回復などができ、安定してゲームを行えます。

敵：

　破滅の予言者バルトロメオ（P）CR2

　奴隷信者(S) CR1/8　x 4

NPC：

　野次馬(一般人)(C) CR0 x8

財宝：銅貨 68 枚、銀貨 12 枚、“世界の危険さを記した巻物”

破滅の予言者バルトロメオ　脅威度 2（450XP）

中型の人型生物(人間)、混沌にして悪

AC：14(ぼろ布)
hp：67(6d8+27)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
16(+3)	12(+1)	17(+3)	9(-1)	11(+0)	9(-1)

感覚：通常、受動知覚 10
言語：共通語
捨て身の攻撃：予言者は自分のターン開始時に、“自分がこのターンに行うすべての近接武器攻撃ロールに有利を得る代わりに、次の自分のターン開始時まで自分に対するすべての攻撃ロールも有利になる”ことを選べる。

行動：
　フレイル：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
　　→命中時：9(1d8+5 殴打)。
ボーナス・アクション：奴隷がいるときは“けしかけ”を用い、全ての奴隷信者が倒れたら鎖を振り回します。
　けしかけ：予言者は奴隷信者に 1 回の近接武器攻撃を行わせる。
　首輪付きの鎖：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 10ft 単体
　　→命中時：7(1d4+5 斬撃)。

所持品：フレイル、鎖 x 5、世界の危険さを記した巻物

奴隷信者　脅威度 1/8（25XP）

中型の人型生物(任意の種族)、秩序でない任意の属性

AC：12(レザー・アーマー)
hp：11(2d8+2)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
12(+0)	12(+1)	12(+1)	10(+0)	10(+0)	9(-1)

感覚：通常、受動知覚 10
言語：共通語。

行動：
　クォータースタッフ：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い 5ft 単体
　　→命中時：4(1d6+1 殴打)。

この奴隷たちはかつて予言者をからかったチンピラたちです。彼らは予言者に叩きのめされ、鎖に繋がれて飼育されました。予言者に調教され、彼の言うなりに脊髄反射で行動します。

一般人　脅威度 0（10XP）

中型の人型生物(任意の種族)、任意の属性

AC：10(鎧なし)
hp： 4(1d8)
移動速度：30ft

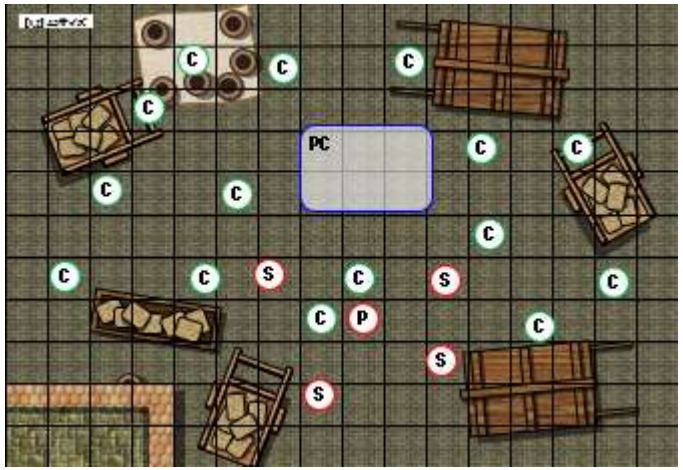
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)	10(+0)

感覚：通常、受動知覚 10
言語：1 種類(普通は共通語)。

行動：
　棍棒：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い 5ft 単体
　　→命中時：1(1d4 殴打)。

一般人は小作人や奴隷、召使い、巡礼、商人、職人や隠者を含む

［図 1.2a］広場の予言者騒動



［図 1.2b］“世界の危険さを記した巻物”
予言者バルトロメオが感じた世界の危険さとその日の天気を数年間にわたって記録したものです。彼は字の読み書きができないためにすべて絵文字で記されています。危険さの変動に意味はありませんが、数年間に渡る天候データは貴重です。また危険さを示すシンボルが次第にタリズダンのシンボルに似てきており、一部の組織は危険視します。魔術師ギルドやペイロア神殿、ハイローニアス神殿に見せると、彼らは金貨 50 枚で引き取ることを申し出ます。

1.3.　依頼

次の文章を読み上げること。

騒ぎがひと段落ついたところで、警備兵たちが駆けつけてくる。剣を抜いて包囲を敷くが、奥から厳つい鎧の男がやってきて剣を降ろさせる「私は警備を任されているバントラインだ。お前らこれは一体何の騒ぎだ？話を聞かせてもらおうか？」

バントラインははＰＣから話を聞きつつ部下の報告を受けて状況をまとめ、ＰＣに依頼を行います。

「ここの状況は分かった。裏も取れた。」、「奴は貧民街に住んでいる予言者を名乗るキチガイらしい」。「もともとイカレテいたが、一昨日、別のバカの予言を聞いて更におかしくなったようだ」。

「ただのキチガイの仕業で片付けるには気になることがある。貴様らに仕事を依頼したいのだが、話を聞いてくれないか？」。

バントラインは詰所にＰＣを案内して事情を話し、依頼します。

「先ほどにも言ったが、数日前に似た予言をした奴がいる」。
「“奈落の獣が現れ、この地に殺戮をもたらすだろう”、“街道に獣が出る”などと言っていたらしい」。
「実はここ一月ほど、旅人の行方不明が発生している。街道で襲撃跡を見たという話もある。何か凶悪なモノが潜んでいるのではないか？予言者も関係しているのではないかという疑いがある」。
「これを貴様らに解決してもらいたい」。

Q 報酬は？　→A バントライン：「解決すれば、それぞれに金貨 50 枚を払おう。」
Q 手がかりは？　→A：「襲撃された馬車の残骸はここにあったらしい（[2.4]）。後は聞き込みが必要だ。物が届いていないという話を聞いたので雑貨屋、ハーヴェイあたりに聞いてみてはどうだろうか。酒場に何か依頼が出ているかもしれん」。
Q 何か注意すべきことは？　→A：「捜索中に今回の件と無関係な危険と出くわすかもしれん。相手を見極め、場合によって撤退も視野に入れろ。魔法使いはいるか？足止め呪文も有効だ」。

導入パターン２：
プレイ時間が限られている場合や、野外探索時での展開の不安定さを避ける際には以下の導入で[4]から開始してください。この場合、最終的に収取できる経験値と財宝はやや低くなります。

君たちはクロックポート付近の森の中にいる。森の切れ目から崖の下にある洞窟を見ることができる。洞窟の入り口には汚れた布が下げられており、中の様子は分からない。
　君たちは、ここのところ頻発する強盗事件のアジトがここにあるという情報を元に、警備兵から野盗団退治の依頼を受けてここにやってきた。解決の暁に得られる報酬は一人金貨 100 枚。アジトの位置に関する密告は何かの罠かもしれない。

1.4.　はり紙の依頼

酒場“酔いどれナマズ亭”にはいくつかの頼みごとの貼り紙があります。併せて解決できれば、得られる報酬が増えるでしょう。

(a) 警備兵長バントライン：
募集！「臨時街道警備員」：街道を見廻り、報告書を提出。
報酬：金貨１枚/日
町周辺の治安は悪く、街道巡視員の不足から、警備兵は腕に覚えのある旅人に街道の巡視を依頼しています。期間中の日当に加え、何かあれば危険手当が出ます。

(b) ハーヴェイ雑貨店：
求む！「届け物の捜索」：
リダウトのヒルヴィ羊毛業から届くはずの織物 10 巻が届かない。誰か様子を尋ねてきて、可能なら受け取ってきて欲しい。
報酬：金貨 50 枚
「ヒルヴィ羊毛業」は毛織物の流通を中心に幅広い品を扱っており“チェック地に羊”マークが目印です、該当の荷はイレーネ・ヒルヴを初めとする４人が担当していましたが、６日前に[2.4]で襲撃にあい、命を落としました。荷物は襲撃跡に残っています。[2.4]と[4.7]で関係者の遺体すべてを確認して弔った場合、更に追加で金貨 50 枚を得ることができます。

(c) ベムトロン診療所：
求む！「神秘のクモ糸」：
霊体でできた神秘のクモ糸があるらしいです。医療の新次元に至るため、これが必要です。
報酬：ポーション of グレーター・ヒーリング(4d4+4 回服)×１本
貧民街で診療所を開いている奇妙な医師が、役立つかもしれない特殊なクモ糸を探しています。[2.3.5]のフェイズ・スパイダーを倒し、そのウェブ袋を持っていくことで報酬を得られます。目標は[2.3.5]に巣を作っており、そこでなら１度は必ず遭遇できます。

(d) カリエス宝飾店：
求む！「大ヘラジカの角」：
宝飾品の土台として立派なヘラジカの角が必要です。
市場にある物では不足です。入手を願います。
報酬：月長石を２つ（月長石の売却価格はそれぞれ 50gp）
牡鹿騎士団から依頼を受けた宝飾店の店主、アルベール・カリエスが依頼人です。[2.2.14-15]のジャイアント・エルクの角を渡せば報酬を得られます。エルクはエリア[2.2.14]に集まっています。

(e) 不思議の店：
求む！「カラクリ人形の仕入れ」：ノームの村に行ってカラクリ人形１ダースを仕入れてきてください。
報酬：金貨 60 枚
街道の治安悪化で業者が仕入れ延期しており、代理を探しています。依頼を受けるとノームの村の情報と仕入れ金の金貨 300 枚、発注書を受け取ります。[3.1c]ガラクタ屋で受け取った人形を引き渡せば報酬を得られます。

1.5.　情報収集

町で聞き込みをするなら、PC に〈説得〉で判定を行わしてください。〈説得〉の DC10 の判定に成功した人数が多ければより多くの噂を聞くことが出来ます。該当する施設や NPC を指定して話を聞いた場合も情報を得ることができます。

(a) ファンラングンの社の管理人ティモシー：(真)
「行商人がリダウトからの街道で壊れた馬車を見たそうです。
　チェック地に羊のマークが入っていたそうです」。
「街道の間に森にノームの村があります。近場ですので、彼らが何か知っているかもしれません。」

(b) 酔いどれナマズ亭の主人カートル：(真だがミスリード気味)
「一昨日、表でフード被った変な奴が演説してたぜ。」、「“奈落の獣が現れ、この地に殺戮をもたらすだろう”、“街道に獣が出る”とかな」、「凄くケモノ臭くって、ペイロア神官だとか言っていたが、どう見ても違うだろって感じだ」、「ローブの隙間からちょっと見えた顔は獣っぽかったな」、「狼男じゃねえだろうな？」
　〈自然〉で DC10 の判定に成功すれば、ハイエナ頭の人型生物のノールについて知ることができます。

(b) 墓地や詰所に出入りしている検視官：(真)
「死体を調べれば死因や犯人などに関する情報を得ることができるし、呪文を使えば死体の知識を聞き出すこともできる。」、「まさに、『死体は語る』わけだが、口寄せ呪文の使い手を紹介しようか？」
　紹介されるのは、墓地に住む葬儀屋のフローラ。彼女はウィー・ジャスの神官であり、スピーク with デッド呪文を常備しています。

(c) 貧民街の賭場の元締めバニスター兄弟：(真)
「予言？ハ！そんなもん当たれば俺ら胴元やってねぇよ！」、「昨日も予言について聞いて回っている女がいたな」、「黒髪で緑の目をしたちょっといい女だったから、後をつけたら途中でなんか間違えちまったらしくってガックリきたぜ」。

(c) 船乗り頭フィッシャー：(真)
「この辺にはアイウーズに占領されていた頃の跡がいろいろと残っている。カモフラージュした物見やぐらとか、隠れ家とかな。アローナの信徒が森に逃げこんだみたいだが、その後は見とらんな。」

(d) 警備兵：(真)
「街道で行方不明が出ているということで、巡回に出した部隊が戻ってこない。どうやら夜襲にでもあったんじゃないかと思うが・・・、お前らも気をつけろよ」

2.　野外探索

冒険者は街道の襲撃事件の手がかりを求めて野外を探索することになります。

冒険者は一日に 8 時間移動して 24 マイル旅をできます。これは 6 マイル移動するのに 2 時間要するペースです。森林などの移動しにくい地形では、6 マイル移動するのに 4 時間を要します。隠密移動や追跡移動では更に時間がかかります。周辺地域地図は 1 マスが 6 マイルで描かれており、それぞれの時間をかけることで、1 マス旅をできます。

8 時間移動した後の残り 16 時間は野営準備や食事、交代しつつの大休憩に充てられます。

1 マス移動した場合と休憩時間の合計 5 回、何かと遭遇したかをチェックします。1d20 を振って 2 以下をロールすると遭遇が発生します。キャンプの際に遭遇を避ける工夫をしていたのなら、遭遇発生時に代表者が〈生存〉判定 DC15 に成功することで遭遇を避けることができます。この判定に出目 10 は使用できません。

何と遭遇するかは侵入/休憩したマスの地形によって異なります。今回の冒険では街道や平原、森林を探索することになるでしょう。それぞれの地形に応じてさらに 1d20 を振って遭遇したモノを決めてください。

遭遇の中にはこの Lv の冒険者にとって避けるべき危険なものも含まれています。PC が 5 人ですと獲得 XP が 300XP 程度のものが簡単な遭遇、700XP のものは標準的な遭遇、1000XP のものが困難な遭遇、1800XP 近いものは致命的な遭遇になります。困難な遭遇、致命的な遭遇は危険な相手であることを示唆し、戦闘の回避や撤退も視野に入れるべきであることを伝えてください。

ゲームの運営時にランダムな遭遇が発生すると冒険の完了までに時間がかかり、ゲームの進行を予測しにくくなります。またランダム遭遇で出現するモンスターは「ダンジョン・マスター用ベーシック・ルール日本語版」に記載されているものです。ゲーム進行を早めたい場合や DM 用ルールを入手していない場合、このランダム遭遇は省略してください。

地域マップ上の[2.4]と[2.5]、[4]のマスにはそれぞれ固定遭遇があります。[2.4]はそのマスに移動すれば自動的に発見できますが、[2.5]と[4]は隠されており、探索開始時点ではその手がかりもありません。ここに至るのはおそらく[3]を終えてからになるでしょう。

2.1.　街道上のランダム遭遇

1d20 を振り、何と遭遇したのかを決定します。

遭遇にはマップ[2.1]を適時使用してください。マップ上の木は高さ 20ft 程です。

[d20 の目]　遭遇内容　遭遇難易度(獲得 XP)

[1]　オーガ CR2x2 困難(900XP)
　財宝：銀貨 24 枚、腐った肉塊と骨

[2]　ホブゴブリン CR1/2x6 標準(600XP)
　財宝：金貨 60 枚、部族の旗、テント x３個

[3]　ゾンビ CR1/4x8 困難(800XP)
　財宝：銅貨 170 枚

[4]　ゴブリン CR1/4x6、ウォーグ CR1/2x2 標準(500XP)
　財宝：銅貨 136 枚、ほくち箱、ろうそく、花火(錬金術の炎)x1

[5]　アックス・ビーク CR1/4x5 簡単(300XP)
　街道を暴走する鳥集団で、道を譲れば戦闘を避けられます。

[6-7]　野犬(マスティフ CR1/8) x 8 簡単(200XP)
　餌を与えれば<動物使い>などで追い払えるかもしれません。

[8]　山賊 CR1/8 x6 人簡単(150XP)
　財宝：金貨 12 枚、銀貨 220 枚、銅貨 600 枚、

[9-10]　難民(一般人 CR0)x10　非戦闘/簡単(100XP)
　故郷が危険になり、それを避けて放浪する人々です。
　彼らは皆、飢えて今にも死にそうな様子です。
　君たちに食糧をたかり、断られると襲いかかってきます。
　数人が倒されると怯えて逃げ散ります。財宝：銅貨 170 枚

[11]　巡礼(一般人 CR0)x10,侍祭　非戦闘(0XP)
　有名な寺院などに参拝に向かう巡礼の一段と出会います。
　もし PC が傷を負っているなら、同行している侍祭が無償で治癒呪文を使用してくれます。

[12-13]　農夫(一般人 CR0) x３　非戦闘(0XP)
　街道の近くの開墾農民と出会います。もし PC が望むのなら
　一人銀貨 5 枚で安全な 1 泊と食事の提供を受けられます。

[14-15]　羊飼い(一般人 CR0)x1、羊(ゴート CR0)x20　非戦闘(0XP)
　彼らからは羊一頭を 5gp で譲ってもらえます。
　一頭の羊は 20 食分の食料となりますが、保存食にするには
　DC10 の<生存>判定と 2 時間ほどの時間が必要となります。

[16]　街道巡視員(騎士 CR3,衛兵 CR1/8x4)　非戦闘(0XP)
　彼らは冒険者と周辺の治安について情報交換を試みます。
　次の遭遇判定では敵対的な遭遇は一度、振りなおします。

[17]　芸人(一般人 CR0) x１　非戦闘(0XP)
　旅の芸人と会話することで、クロックポートで行った情報収集の判定をもう一回行うことができます。

[18-19]　行商人(一般人 CR0) x２、荷馬 x１　非戦闘(0XP)
　彼らからは食料品などを購入できます。1/2 の確率で同じ方向に向かうことになり、その場合は護衛として PC 一人につき 2gp/日を受け取れます。

[20]　隊商(一般人 CR0) x 20、荷馬など x10　非戦闘(0XP)
　商人や放浪部族の隊商と行き交います。彼らは多くの商品を持ち歩いており、路上で取引できます。

2.2.　平原でのランダム遭遇

1d20 を振り、何と遭遇したのかを決定します。

遭遇にはマップ[2.1]を適時使用してください。マップ上の木は高さ 15ft 程です。

[d20 の目]　遭遇内容　遭遇難易度(獲得 XP)

[1]　ヒル・ジャイアント CR5 致命的(1800XP)
　財宝：金貨 240 枚、銀貨 400 枚、岩 x４、大ジョッキ

[2]　オーガ CR2x2 困難(900XP)
　財宝：銀貨 24 枚、腐った肉塊と骨

[3]　オーク CR1/2x6 標準(600XP)
　財宝：金貨 12 枚、銀貨 180 枚、目玉のビン詰、大なべ

[4-5]　ヒポグリフ CR1 x2 標準(400XP)
　遭遇エリアで〈生存〉DC15 に成功すれば巣を発見できます。
　巣には宝石(青水晶 10gp)x2 個と雛が 3 匹います。
　雛を獣使いに引き渡せば 1 匹につき 20gp を受け取れます。

[6-7]　ライオン CR1 x3 標準(600XP)

[8-10]　ウルフ CR1/4x6、ダイア・ウルフ CR1 標準(500XP)

[11-12]　山賊 CR1/8 x6 標準(150XP)
　財宝：金貨 12 枚、銀貨 220 枚、銅貨 600 枚、

[13]　ジャイアント・ボア CR2、ボア CR1/4x3 標準(600XP)

[14-15]　ジャイアント・エルク CR2、エルク CR1/4x2 標準(550XP)
　財宝：大ヘラジカの角 x1 対
　ランダム遭遇とは別に、図[1.1]の[2.2.14]に住処があり、マス内で<生存>DC10 の判定に成功すれば 1 度だけ見つられます。

[16]　野生馬(ライディング・ホース CR1/4)x5 簡単(250XP)
　野生馬を殺さず捕えることができたのなら、<動物使い>を用いて、シナリオの合間に乗騎として訓練できるかもしれません。

[17]　ケンタウロス CR2 x2 非戦闘/困難(0/900XP)
　ケンタウロスは武器を構えて PC に何をしているのか尋ねます。
　部族に危害を加えないことを<説得>DC10 で伝えると、警戒を解きます。尋ねればエルクの住処や、ノールを平原では見かけないことも聞き出すことができます。<説得>に失敗すると平原から立ち去るように命じられます。

[18]　農夫(一般人 CR0) x３非戦闘(0XP)
　近くの開墾農民と出会います。もし PC が望むのなら、
　一人銀貨 5 枚で安全な 1 泊と食事の提供を受けられます。

[19]　羊飼い(一般人 CR0)x1、羊(ゴート CR0)x20 非戦闘(0XP)
　彼らからは羊一頭を 5gp で譲ってもらえます。
　一頭の羊は 20 食分の食料となりますが、保存食にするには
　DC10 の<生存>判定と 2 時間ほどの時間が必要となります。

[20]　薬草取り(侍祭 CR1/4)x1 非戦闘(0XP)
　もし PC がけがをしているなら手持ちの薬草を用いて、それぞれのけが人の hp を 1d6+4 点だけ回復してくれます。
　もし望むなら所有しているポーション of ヒーリング(3 本)のうち幾つかを 50gp/本で取引します。

2.3.　森林でのランダム遭遇

1d20 を振り、何と遭遇したのかを決定します。

遭遇にはマップ[2.3]を適時使用してください。マップ上の木は高さ30ft 程です。登攀移動速度を持つクリーチャーの中には樹上を移動し、なかなか地上に降りてこないものもいます。

[d20 の目]　遭遇内容　遭遇難易度(獲得 XP)
[1]　トロール CR5　致命的(1800XP)
　財宝：金貨 70 枚、銀貨 520 枚、粗雑な彫刻のされた木片
[2]　アウルベア CR3x2　致命的(1400XP)
　近くに巣穴があり、被害者の所持品が散乱しています。
　財宝：金貨 30 枚、銅貨 520 枚
[3]　オーガ CR2x2　困難(900XP)
　財宝：銀貨 24 枚、腐った肉塊と骨
[4]　アウルベア CR3　標準(700XP)
　近くに巣穴があり、被害者の所持品が散乱しています。
　財宝：銀貨 20 枚
[5]　フェイズ・スパイダーCR3　標準(700XP)
　財宝：ウェブ袋 x1
　ランダム遭遇とは別に、図[1.1]の[2.3.5]に住処があり、マス内で<生存>DC10 の判定に成功すれば 1 度だけ見つられます。
[6-7]　ブラウンベア CR1 x3　標準(600XP)
[8-9]　ジャイアント・スパイダーCR1x3　標準(600XP)
[10-11]　G コンストリクター・スネーク CR2　標準(450XP)
[12]　ゴブリン CR1/4x6、ウォーグ CR1/2x2　標準(500XP)
　財宝：銅貨 136 枚、ほくち箱、ろうそく、花火(錬金術の炎)x1
[13-14]　タイガーCR1 x2　標準(400XP)
[15]　アウェイクンド・ツリーCR2　標準(450XP)
　PC が引き下がれば襲い掛かって来ません。<自然学>DC15 に成功すると、その一部が香木(50gp)であることに気づきます。
[16-17]　ブラックベア CR1/2 x3　簡単(300XP)
[18]　山賊 CR1/8 x6　簡単(150XP)
　財宝：金貨 12 枚、銀貨 220 枚、銅貨 600 枚
[19]　サティロス CR1/2x3　非戦闘/簡単(300XP)
　彼らは PC に酒を持っているかを尋ね、酒を持っているならその酒で宴会をしたがり、断られると酒の独り占めに立腹して襲いかかります。彼らは求めているのは宴会であり、酒だけ与えても満足しません。宴会の間にスパイダーの巣や、監視所のオークらについて話を聞けます。
[20]　エルフの森番(司祭 CR2)　非戦闘(0XP)
　近くのエルフ部族の巡回警備員と出会います。彼らは PC に何をしているのか尋ね、森から去るように促します。彼らに尋ねれば監視所や洞窟のあるエリアを各々3 マスまで絞り込めます。スパイダーの巣については特定できます。
　PC が負傷しているなら、グッドベリー呪文[4.5]などを使用して多少の治療を行います。

2.4.　襲撃された馬車

遭遇 Lv 3 標準（600 XP / 難易度 720 XP 相当）

リダウトへの街道を進むと、壊された馬車があります。クロックポートに向かうヒルヴィ羊毛業の荷馬車で、チェック地に羊のマークの布が張られています。ノール達は襲撃後、イレーネら 2 体分の死体と金目のものを持って引き上げました。荷物のうち毛織物は、自身の毛皮がある彼らに価値が分からず、放置されました。

　ここには放置された死体に引き寄せられたグールや蟲が潜んでいます。PC が観察するれば、道や馬車に残る血しぶきや矢とジャベリンの穂先、馬車の中の死体に気付きます。<知覚>=10 に成功すれば馬車の中に、<知覚>=15 以上なら、周囲の木立にも何かが潜んでいることに気づきます。誰かが近づくと襲い掛かってきます。

次の文章を読み上げること。

君たちが森沿いの街道を進むと、幌つき馬車が道から逸れて、木立に突っ込んだままになっているのが見える。人の気配は無く、草木の香りに血の臭いと腐敗臭が混ざっている。

敵：
　グール(R) CR1 x2
　蟲の大群(S) CR1/2 x2
財宝：金貨 12 枚、銀貨 48 枚、芸術品(毛織物；20gp)x10 枚

時間をかけて調べればここの財宝はすべて見つけることができます。周辺には中型の獣の様な足跡(ノール)、中型の靴(オーク)、大型の靴(オーガ)、小型の靴(ノーム)の足跡を見つけられます。<自然>で何の足跡かわかるかもしれません。

　このうちノームの足跡は壊れた馬車に気づいて見聞に近づいたノーム達のもので、ノームの村への道は簡単に見つけられます。一方でノールの巣まで足跡をたどるのは難しいです。パーティの代表者が<生存>DC15 の判定に成功することで、目的地まで通常の半分の速度で 1 マス移動できます。

グール　脅威度 1（200 XP）

中型のアンデッド、混沌にして悪

AC：12
hp：22(5d8)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
13(+1)	15(+2)	10(+0)	7(-2)	10(+0)	6(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
言語：共通語
ダメージ完全耐性：[毒]
状態異常完全耐性：消耗状態、毒状態、魅了状態

行動：
　噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い 5ft 単体
　　→命中時：9(2d6+2 刺突)ダメージ。
　爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
　　→命中時：7(2d4+2 斬撃)ダメージ。その目標がエルフでもアンデッドでもないクリーチャーならば、目標は DC10 の耐久力セーヴを行い、失敗すると 1 分間麻痺状態になる。目標は次ターン終了時に再びこのセーヴを行うことができ、成功すればこの効果は終了する。

その他：グール（食屍鬼）は刃物のように鋭い歯とギザギザの爪を持つ。彼らは人型生物の肉に対する止みがたい飢えに駆られ、群をなして夜闇を徘徊する。

蟲の大群　脅威度 1/2（100 XP）

微小な野獣の中型の大群、無属性

AC：12
hp：22(5d8)
移動速度：20ft、登はん 20ft

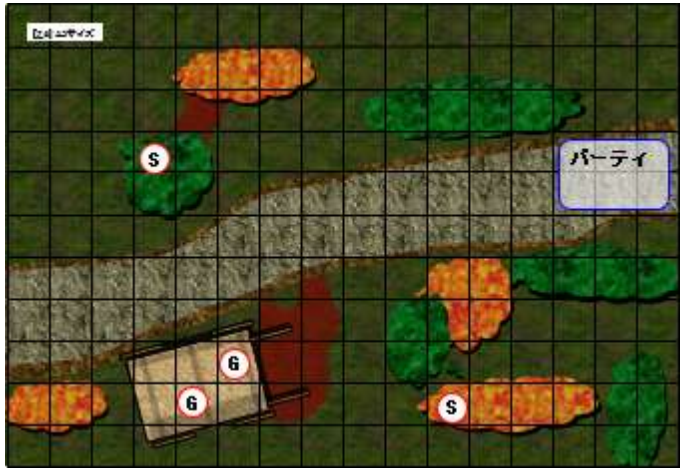
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
3(-4)	13(+1)	10(+0)	1(-5)	7(-2)	1(-5)

ダメージ減少：殴打、刺突、斬撃
状態異常無効：魅了、恐怖状態、麻痺、石化、伏せ、拘束、朦朧化
感覚：疑似視覚 10ft、受動知覚 8
言語：―

大群：大群は他のクリーチャーの居る空間を占めることができ、逆もまた然り。そして大群は微小クリーチャーにとって十分に開けていれば、通り抜けて移動できる。大群は ho を回復したり、一時 hp を得ることはできない。

行動：
　噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い 5ft 単体
　　→命中時：10(4d4)刺突ダメージ、もし大群の hp が 11 以下ならば、5(2d4)刺突ダメージ。

[図 2.4]襲撃された馬車



2.5.　廃棄された監視所：

遭遇 Lv 3 困難(850 XP / 難易度 1000 XP 相当)

森の中[2.5]に襲撃部隊の待ち伏せ拠点があります。ここは数年前にアイウーズ帝国が用いた監視所です。木製のやぐらに土と草で隠してしてあり、監視所から街道を遠目に見ることができますが、街道から監視所を発見するのは極めて困難で、<知覚>20 が必要となります。監視所のあるエリアに入って探す場合には、移動速度半分で、<知覚>か<生存>で DC15 の判定が必要です。ウルビスはルルグが町に密告に向かったことに気付いており、捨て駒としてオークとオーガのみを派遣しています。彼らにはクリフデンからクロックポートに向かう集団のみを狙うように指示しています。

監視所を発見後に、もう一度<知覚>か<生存>判定を行い、DC15 に成功したら周辺地形(図[2.5])を把握し、表か裏口か好きな方から接近できます。失敗すると表口から接近することになります。

次の文章を読み上げます。

森の中を進むと小高い丘の上に監視小屋を見つける。泥と草に埋もれた小さな建物で、中から様子をうかがう豚面が見える。周りは木と崖に囲まれて近づくには骨が折れそうだ。

PC に気づいたオークは崖上からジャベリンのヒット＆アウェイで攻撃し、ＰＣが崖上に登り始めたらオーガと共に駆け寄って斬りかかります。オーク狩人は後方からの射撃に徹します。崖際の一部に罠が仕掛けられており、敵はこれを避けて行動します。

オークは残りが 2 人以下になったのなら逃亡しようとします。この状態でなら、PC 側が<威圧>DC15 の判定に成功すれば降伏します。言葉が通じていない場合、不利を被ります。

敵を生かしたまま捕らえたのなら、ノールの巣の在処を聞きだせます。全ての敵を殺していた場合は足跡を辿ってアジトを探し当てる必要があります。これには<生存>DC15 の判定が必要になります。

敵:

オーガ(G) CR2
オーク(C) CR1/2 x3
オーク狩人(R) CR1/2

財宝：銅貨 1600 枚、銀貨 900 枚、金貨 70 枚、宝石(縞メノウ 10)x8
バッグ of ホールディング

罠：トラバサミ；脅威度 1/2(100XP)；機械式；接触式で作動；手動で再準備；踏み込んだ者に対して作動する。対象者は敏捷セーヴ 12 を行い、罠に挟まれて 1d6 斬撃ダメージを受け、掴まれた状態になる；<捜査>難易度 12；<盗賊道具(敏捷)>難易度 12

オーク　脅威度 1/2 (100XP)

中型の人型生物(オーク)、混沌にして悪

AC：13(ハイド・アーマー)
hp：15(2d8+6)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
技能：威圧+2
言語：共通語、オーク語
猛進：このオークはボーナス・アクションとして、自分が見ることのできる敵対的なクリーチャーに近づくように、最大で自分の移動速度までの移動を行える。

行動：
グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：9(1d12+3 斬撃)。
ジャベリン：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 射程 30/120ft 単体
→命中時：6(1d6+3 刺突)。

オークは野蛮な人型生物で、背をかがめて歩き、顔は豚に似て猪のような歯が突き出している。部族で暮らし、立ち向かう人型生物をことごとく殺し血の飢えを満たす。

オーク狩人 (差分データのみ)　脅威度 1/2 (100XP)

AC：14(ハイド・アーマー)、hp：16(3d8+3)、移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
11(+1)	14(+2)	12(+1)	8(-1)	13(+1)	8(-1)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 15
技能：自然+3、知覚+5、隠密+6、生存+5
鋭い目と耳：聞き耳と視覚に関する<知覚>判定に有利を得る。

行動：
複数回攻撃：狩人は 2 回の近接攻撃か弓攻撃を行う。
シミター：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 斬撃)。
ロングボウ：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程 150/600ft 単体
→命中時：6(1d8+2 刺突)。

オーガ　脅威度 2 (450XP)

大型の巨人、混沌にして悪

AC：11(ハイド・アーマー)
hp：59(7d10+21)
移動速度：40ft

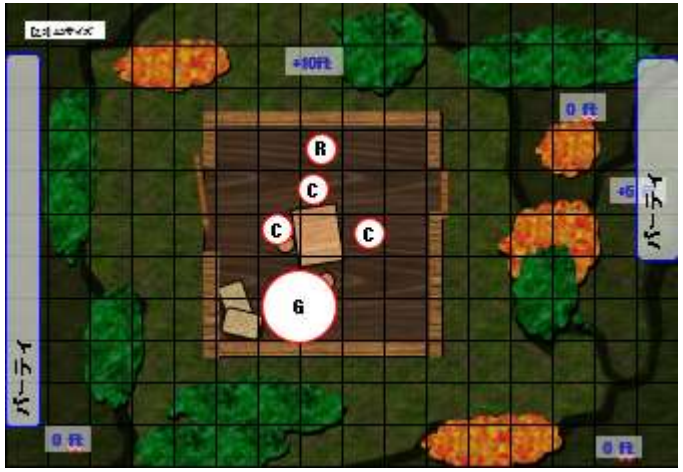
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 8
言語：共通語、巨人語。

行動：
グレートウラブ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5ft 単体
→命中時：13(2d8+4 殴打)。
ジャベリン：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+6、間合い 5ft 射程 30/120ft 単体
→命中時：11(2d6+4 刺突)。

オーガは怒りっぽいでかぶつで、手当たり次第に物を叩き壊す。

[図 2.5] 廃棄された監視所



バッグ of ホールディング

その他の魔法アイテム、アンコモン

この袋を外見サイズは、口径約 2ft で深さ 4ft。だが中の空間はずっと大きい。この袋は重量 500 ポンド（約 230kg）以内、かつ容量 64 立方 ft（約 1800L）以内のものを収められる。袋の重さは、中にどれだけ物が入っても、常に 15 ポンド（約 7kg）である。この袋の中から 1 つの物を取り出すには 1 回のアクションを要する。
この袋の内容量が上限を超えたり、突き破られたりしたなら、袋は破裂して破壊され、中のものはアストラル界に散乱する。袋を裏返したなら、中身は損害を受けることなくこぼれ出し、もう一度裏返して元通りにするまでは使えなくなる。呼吸をするクリーチャーはこの袋の中で（10/袋内のクリーチャー数）分まで生存できる（最低 1 分）。これを過ぎたなら、中の者は窒息しはじめる。
この袋を他のアイテムの生み出す異次元空間の中に置いたならば、双方のアイテムが瞬時に破壊されてとんでもないことになる（詳細は DMG を参照）。そんなことはやめた方が良いでしょう。

この魔法の袋はずいぶん昔に死人使いによって作られたものです。見慣れない皮でできており、触ると少し冷たく感じます。袋は軍隊などの様々な人手を渡り、ノール部族の所有物となりました。多くの期間、戦友の遺体や戦利品の死体を運ぶために活用されたため、袋は死体を運ぶことが自身の役割だと考えています。

この袋はだれも見ていないときに近くに死体があると、いつの間にかその死体を内部に収容します。また大休憩の後にふと気づくと、足首くらいまで袋に飲まれていることがあります。袋は自身が破損するようなものを自ら包もうとはしません。

この袋の中身はいつも少し冷たく保たれ、華氏-20(-38℃)以下や華氏 120(50℃)以上の温度で傷つけられません。

3.　ノームの村、“ラスルン”

次の文章を読み上げること。

木立を抜けるとひらけた平屋が点在する小さな村が目に入る。村の入り口に座って細工をしていた老人が帽子をとって会釈する。
　村の家々はこぢんまりとしているものの、それぞれに仕掛けや工夫がされている。広場ではノーム達はビールを飲みながら雑談をしている。

小さな村だが、ビアホールや円形劇場、、“きらめく黄金の”ガールの神殿、魔法道具の露店など、いろいろな建物があるようだ。

ノームはイタズラと発明が好きで器用な小人です。ノームの家は木造の平屋からなる地上階と、その下に広がる地階からなる半地下形式になっています。村の見た目より多くの住民が住んでおり、また魔法と細工に関する商品やサービスも充実しています。
　それぞれの家屋には住人の独自の工夫がなされ快適ですが、小型種族の体格に合わせて建築されており、他の生物には窮屈に感じられるでしょう。村の中ではビアホールと円形劇場が中型種族でも快適な間取りで作られています。

3.1.　村での聞き込み

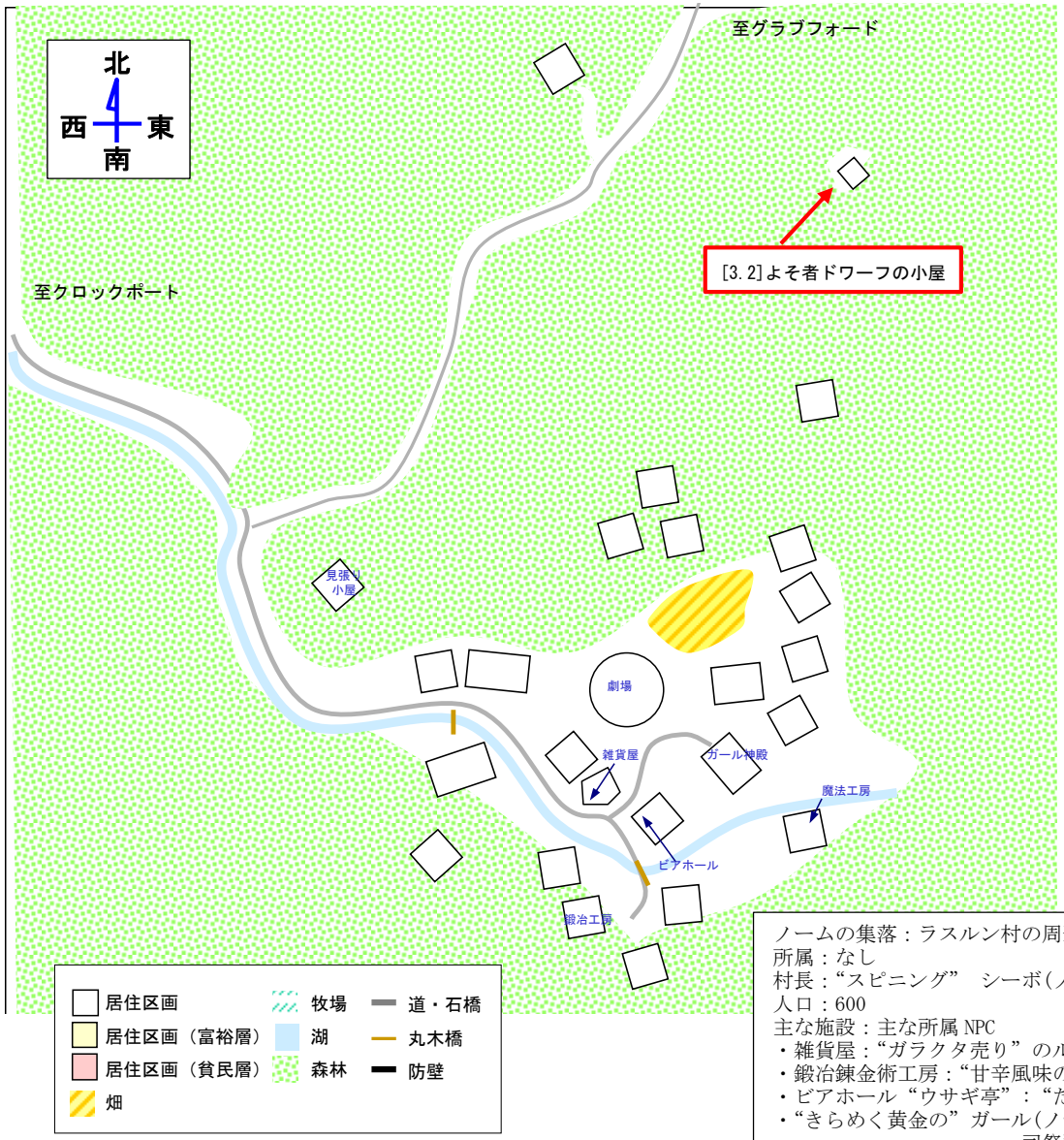
村で聞き込みをするなら、PC に〈説得〉判定を行わしてください。目標値 10 に成功した人数が多ければより多くの噂を聞くことができます。また、より具体的に特定の施設を訪ねて中の人物に話しかけるのなら、該当する話を聞くことができます。

○ビアホール“ウサギ亭”：

ウサギのシルエットが描かれた看板のある半地下の酒場です。ここでは酒（ビールが中心）や食事、ギャンブルを提供しています。天井が高くて中型種族もリラックスできるつくりになっています。
　この店では朝から深夜まで多くの村人がおり、それぞれ酒や食事、ゲームを楽しんでいます。村で行われるゲームで最も盛り上がるのは“リンゴ廻し”です(後述)。また村長のシーボは大抵この店で飲んでおり、村の様々なことを決める相談もここでビール片手になされています。
(a)　“スピニング”シーボ：(“リンゴ廻し(敏捷)”＝+7、h42)

ジョッキを片手にテーブルで回転していたノームが停止し君たちに話しかける「はじめまして！私は“スピニング”シーボ。村長をやらせてもらっている」、「野盗については私も話を聞いている。これよりひどくなる前に手を打ちたいところだ」。「もし、君たちが解決してくれるなら、お礼に秘蔵品を進呈しよう」、「野盗については自警団の連中が詳しいな」。

解決後にシーボを訪ねると、財宝“異国の葉巻セット(金貨100gp)”を受け取ることができます。



ノームの集落：ラスルン村の周辺図
所属：なし
村長：“スピニング”　シーボ(ノーム、男)
人口：600
主な施設：主な所属 NPC
・雑貨屋：“ガラクタ売り”のルンヴァル
・鍛冶錬金術工房：“甘辛風味の”スコルダル・ワンヘド
・ビアホール“ウサギ亭”：“たぷたぷなる”ジャヌワン
・“きらめく黄金の”ガール(ノームの守護神)の礼拝所：司祭”囁く金の”ヴァルネブ
・魔法工房：“ユラユラなる”ヘドミッカ
・見張り小屋：自警団長“穴熊の”　ガエリエン
　　：森林巡視員“土砂隠れの”　ズック
・劇場(旅人用の宿を兼ねる:1gp/日)：
　　劇場支配人“踊る足音の”ヘルル

(c) “穴熊の”ガエリエン：(“リンゴ回し(敏捷)”＝+1、hp27)
（彼はウサギ亭と見張り小屋、あるいは畑のどこかにいます）
「街道の方で馬車の残骸があるという話を聞いたなぁ」、「何か見慣れないのが森をうろついているらしいなぁ」、「最近、村の外れによそ者のドワーフが住みついている。ときどき酒を交換にくるが、堅気じゃなさそうだ、野盗の仲間なんじゃないかとワシはにらんでおるんだが・・・」

村人ノーム：(“リンゴ回し(敏捷)”＝+1、hp1；リンゴが爆発しても瀕死になるだけで即死するわけではありません)

○雑貨屋“ガラクタ屋”：
ぜんまい仕掛けでくるくると回り看板が目立つお店です。日常雑貨から冒険道具、使い道に困る物まで幅広く取り扱っています。この店は村の職人が作ったカラクリ細工の卸を行っており、壊れた細工の修理も受け付けています。ノームの男の子が店内でよく遊んでいます。

(c)“ガラクタ売りのルンヴァル”：
(依頼[3.2a]引受の場合)「注文ありがとう。これなら在庫があるから、すぐに持ってくるよ。」、「これが注文の品、壊れやすいものだからね、大切に取り扱ってください、サインを頼みます。では、ハーヴェイさんによろしく」。

「街道の治安が悪くなっているというのは不安ですね、遠くから店に買いつけにくるお客さんもいますので」。「・・・そういえば前にフードをかぶった奇妙なお客さんが来たことがあります」、「ドルイドらしく、薬草と引き換えに雑貨を取引しました。フードの隙間からは獣のような顔が少し見えましたが・・・」。

○見張り小屋：
村から少し離れた森の中に自警団の見張り小屋が隠されています苔の生えた木の小屋に葉っぱなどで偽装がされています。すぐには見つけにくく偽装されていますが(<知覚>DC15)、村で必要と認められれば案内してもらえます。この冒険では、シーボかガエリエンと話をしていれば大丈夫です。
　自警団はガエリエンが声をかけ、村の若者たちが参加しています。普段はそれぞれの仕事をしており、都合をつけて手伝いをしています。見張り小屋にズックが当直していることが多いです。

(d) “土砂隠れの”ズック in 見張り小屋：
「ノールの姿を見たことがある、俺が見たのは北東の方だ。西にあった馬車の残骸も奴らの仕業かもしれない。」、「森の捜索に目が必要なら手伝ってやろうか？」
　ズックはノームの狩人で、自警団のメンバーです。森でノールを見かけたことを気にしており、パーティ・メンバーに野外探索が得意な者がいないようなら、飼っている犬（マスティフ）を貸し出すか、あるいは本人が同行を申し出ます。普通は戦闘までは参加せず、後方で背後からの襲撃の警戒に廻ります。ただし冒険者の人数が少ないようなら、戦闘にも参加するかもしれません。

○魔法工房：
この小さな店内には、奇妙な模様の描かれたものが溢れ返っています。見通しの悪く迷路のような棚に、泡立つ薬瓶や文字が奥に逃げ込む巻物、古代の秘宝の模造品が、淡く光る矢じりが無秩序に並び、視界の端に不思議な生き物がちらつきますが、これが実在の生き物か幻かは判然としません。
　女店主のヘドミッカは販売している魔法の品の製作や仕入れだけでなく、呪文でのシミ落としや幻によるイタズラやイベントの手伝いサービスなどを行っています。店内にはノームの女の子が良くたむろっています。

(e)“ゆらゆらの”ヘドミッカ：(“リンゴ廻し(敏捷)”＝+2、hp19)
「怪しいやつ？そういや、この前、知らない女が買い物にきたね。構成要素を補充していたから魔法使いね。」、「人間の姿をしていたけど、アリャ目くらまし。ノームを幻で欺こうなんて 100 年早いよ」

○“きらめく黄金の”ガール神殿：
ノームの主神“きらめく黄金の”ガール(中立にして善；欺き)の神殿は、一見して普通の民家と区別がつきませんが、内部は白い壁に金箔の模様があしらわれ、特別に上質なつくりになっています。神殿内には“亜麻縄の”セヤンナ(混沌にして善；生命)や“賢きツグミの”リル(秩序にして中立；知識)といった他の友好的なノームの神の祠も併設されています。ノームは概して信仰心よりも機知と工夫を重視する種族であり、熱心に参拝するものは多くありません。神殿は治療所も兼ねているため、怪我や体調を崩したものは神殿を訪ねます。
　司祭のヴァルネブは、楽しいお話が好きなお喋りな人物です。

(d) “囁く金の”　ヴァルネブ：(“リンゴ回し(敏捷)”＝+1、hp20)
「街道の私も心配していたよ。ビアホールに噂は集まっているよ。あとヘドミッカとズックも何か言っていたかな？」、「君たちが退治してくれるのかい？じゃあ、この巻物を持って行ってくれ。役立つといいんだけど。」
ヴェルネブは「巻物 of ブレス呪文」一つを PC に渡します。

○劇場：
劇場では毎日の夕方から夜まで音楽や演劇、新発明の発表会など、様々な演目が日替わりで行われています。出演者は村のそれぞれの演目の名人や、修行中の弟子、旅の芸人などです。ノームの芸人にはルール破りをポリシーとする“反逆児”を多く含み、アクシデントは多発します。
　劇場は日々の上演だけでなく、祭りのような村の大きな催し毎や集会の会場としても使用されます。
　観客やノーム以外の出演者の宿泊の都合もあり、劇場には宿も併設されており、1gp で一泊できます。劇場のつくりは中型種族でも問題ないように建築されています。
　劇場を仕切っているのは“踊る足音の”ヘルルです。彼女はタップ・シューズでリズミカルな足音を鳴らしながら、出演者と調整や客への対応、アシスタントへの支持のため駆け回っています。また、劇場には昔から謎の幽霊が憑りついています。幽霊は人気のない時刻や部屋にいる人の背後に気配を現し、恐ろしい言葉で怖がらせます。言葉の内容は標的が気にしている内容に関係した古いできごとや神話などに由来し、不吉に味付けされています。

(f) 劇場の幽霊：
「押し寄せる破滅から逃れようとも無駄なこと」、「かつてアローナの信徒が洞窟に逃れたが追、い詰められて殺された。その霊は今もこの世を彷徨っている」、「お前の行く末もそうなるだろう」

ノームの村で人気のギャンブル“リンゴ廻し”：
1)参加者は事前に決めた掛け金を払います(金貨 1～5 枚ほど)。
　また、賭場から“リンゴ”を購入します(1gp)。
　“リンゴ”　は丸くて赤い花火の一種です。
2)参加者はテーブルを囲み最も年上の者が“リンゴ”に点火。
3)時計回りに隣の者に“リンゴ”を次々と投げ渡していきます。
　“リンゴ”の着火から爆発までの時間は 30 秒。
　　受け渡しの際に【ゲーム道具“リンゴ回し”(敏捷)】チェックを行い、目標値 10 に成功すると爆発までの残り時間が 1 減り、失敗すると 1d6 減ります。
4)残時間 0 で“リンゴ”は爆発し、手元で爆発させた者は 1d4[火]ダメージを受け、ゲームから脱落します。
5)残りが一人になるまで[1]～[4]を繰り返します。
6)自分の手番時に脱落を認める代わりに“リンゴ”を受けとらずにダメージを避けることも選べます。
※このゲームは治療できるものがいるときに行われ、場合によっては神殿からヴァルネブが連れてこられます。大抵の場合、見物人が集まってきて、彼らはそれぞれ、だれが勝利するのかで別に賭け始めます。“リンゴ”の代金は見物人が出すことが殆どです。
　一部の極端な賭場では表面に油を塗った“油リンゴ(DC15)”や花火の火力を上げ、周りに鉄片を巻きつけた“パイナップル(1d8[火])”、あるいはその組み合わせで行われるます。

ノームの狩人、“泥隠れの”ズック					脅威度 1/2（100XP）
小型の人型生物(ノーム）、レンジャー2、真なる中立					
AC：15(スタデッド・レザー) hp：19(2d10+4) 移動速度：25ft（ロングストライダー呪文時 35ft）					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
10(+0)	16(+3)	14(+2)	10(+0)	14(+2)	10(+0)

セーヴィング・スロー：筋力+2、敏捷+5
感覚：暗視 60ft、受動知覚 14
言語：共通語、ノーム語
技能：運動 2、隠密 5、知覚 4、自然学 2、生存 4、(森で+2)
ノームの知略：魔法に対する知力、判断、魅力セーヴに有利
生まれついての幻術師：マイナーイリュージョン初級呪文を使用できる（DC10)。
探検家：森林地域において【知力】か【判断力】技能判定+3。
呪文詠唱：2Lv 術者(レンジャー)として呪文を使用できる。詠唱能

力値は判断(セーブ DC12、+4 呪文攻撃ロール)。下記の呪文を準備している。
1Lv 呪文(2 回)：ハンターズ・マーク(Bonus A),ロングストライダー（ハンターズ・マーク呪文は下記[3.2]参照）

行動：
複数回攻撃：バトルアックスで 2 回の近接攻撃を行う。
ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：6(1d6+3 刺突)。
ショートボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+5、射程 80/320ft 単体
→命中時：6(1d6+3 刺突)。

所持品：ハンドアックス x 2、盗賊道具、舌の欠けた小さな銀の鈴
「これなら後を追えるな。戦いにも手助けがいるかい」

ハンターズ・マーク呪文　1Lv 呪文
発動：ボーナス・アクション、音声要素のみ
目標：90ft 内で視認できるクリーチャー1 体
持続時間：集中、最長 1 時間
目標への〈知覚〉判定に有利をえる。術者が目標にダメージを与えた場合、追加で+1d6 ダメージを与える。目標の hp が 0 以下になったとき、術者は後のボーナス・アクションで新しい目標を選べる

ロングストライダー呪文　1Lv 呪文
目標：接触したクリーチャー1 体
持続時間：1 時間
目標は移動速度+10ft。

[図 3.2] よそ者ドワーフのあばら家

3.2.　よそ者ドワーフのあばら家

遭遇 Lv 3 標準（750 XP / 難易度 600 XP 相当）

次の文章を読み上げること。
木立を抜けた先に小さな掘っ立て小屋がある。小屋は傷んでいるが、木片やロープで補修されている。周りにはブーツや獣の足跡がいたるところにあり、今もここに誰かが住んでいるようだ。

NPC：
よそ者ドワーフのバルグリム (B) CR3
ジャイアント・バジャーのドリング(D) CR1/4
財宝：バケツ(5cp)x2、ショベル(2gp)x1

小屋の中にはドワーフのバルグリムが住んでおり、裏手には番犬代わりのジャイアント・バジャーのドリングがいます。この小屋は以前に偏屈なノームの薬草師が住んでいたのですが、亡くなって住む者がいなくなり、長いあいだ放置されていました。最近、山賊王国方面から流れてきたバルグリムが居座って生活しています。

バルグリムは片腕で全身に刺青を施した中年のドワーフです。彼はリフト峡谷のドワーフ部族出身ですが、若い時に部族が滅び峡谷の山賊となりました。彼の所属する山賊団はアイウーズ帝国の山賊王国占領に伴って峡谷の奥に追いやられ、打開のために帝国の砦への潜入作戦のメンバーとして参加しました。作戦が失敗に終わり、バルグリムは片腕を失ってここまで逃げ延びました。

バルグリムは山賊時代の仕事への追及や、帝国の追っ手に警戒しており、いつも機嫌が悪く疑り深い性格をしています。ノームたちとはたまに“ウサギ亭”を訪れて獲物と酒を交換するくらいで、ノームからは怪しい人物として警戒されています。彼は狩りと見回りのために森の中を単独で動き回ることが多く、[2.5]「廃棄された監視所」の位置と野盗が待ち伏せしていることを知っています。彼から話を聞ければ、その情報を得ることができます。

彼はいかなる相手に非友好的であり、話を聞き出すのには〈説得〉目標値 15 の判定に成功する必要があります。多めの酒を持参すれば、少し機嫌がよくなります。無理やり聞き出そうとすると、先手を打って攻撃してきます。彼は小屋の奥に潜み、誰かの接近に気付いた時点で戦闘準備を整え、戦いの際には裏口にいるドリングにも攻撃命令を出します。

彼の命を奪わずに倒したのなら、関係は険悪になるものの、もう少し落ち着いて、話を聞き出すことができます。ドワーフの名乗りはその家名なども話すものですが、バルグリムは父祖の名前を出しません。彼の人生は祖先の名誉を汚すものです。

よそものドワーフのバルグリム　脅威度 3 (450XP)
中型の人型生物(ドワーフ)、レンジャー5、混沌にして中立

AC：14(ハイド・アーマー)
hp：42(5d10+15)
移動速度：25ft（ロングストライダー呪文時 35ft)

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
18(+4)	14(+2)	16(+3)	10(-1)	12(+1)	8(-1)

セーヴィング・スロー：筋力+7、敏捷+5
感覚：暗視 60ft、受動知覚 14
言語：共通語、ドワーフ語
技能：運動 7、隠密 5、知覚 4、自然学 3、生存 4、(地底地形で+3)
道具への習熟（習熟ボーナス+3)：石工の道具、盗賊道具
ドワーフの回復力：毒へのセーヴに有利、毒ダメージへの抵抗
探検家：地底地域において【知力】か【判断力】技能判定+3。
大物殺し：武器攻撃をヒットさせたとき、目標の hp が最大値を下回っていた場合、追加の 1d8 ダメージを与える。この追加ダメージは 1R に 1 回だけ与える。
呪文詠唱：5Lv 術者(レンジャー)として呪文を使用できる。詠唱能力値は判断(セーブ DC12、+4 呪文攻撃ロール)。下記の呪文を準備している。
1Lv 呪文(4 回)：ハンターズ・マーク(ボーナス Act) 、アラーム、ロングストライダー、ヘイル of ソーンズ
2Lv 呪文(2 回)：レッサー・レストレーション、サイレンス

行動：
複数回攻撃：バトルアックスで 2 回の近接攻撃を行う。
バトルアックス：近接武器攻撃：攻撃+7、間合い 5ft 単体
→命中時：8(1d8+4 斬撃)。
ハンドアックス：遠隔武器攻撃：攻撃+7、射程 20/60ft 単体
→命中時：7(1d6+4 斬撃)。

所持品：ハンドアックス x 2、盗賊道具、舌の欠けた小さな銀の鈴
クロスボウの矢 x 8、ヤドリギの若枝、銀貨 210 枚
「てめぇら追っ手だな！とうとうここまで来やがったか！クソッ！それとも俺を縛り首に従ってる犬っころか！」、「そうはいかねぇぞ、糞が！」

ジャイアント・バジャーのドリング　脅威度 1/4(50 XP)
中型の野獣、無属性

AC：10
hp：13(2d8+4)
移動速度：50ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
13(+1)	10(+0)	15(+2)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

感覚：受動知覚 11
言語：—
鋭敏臭覚：臭覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

行動：
複数回攻撃：2 回の近接攻撃（噛みつき 1 回、爪 1 回）を行う。
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い 5ft 単体
→命中時：4(1d6+1)刺突ダメージ。
爪：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い 5ft 単体
→命中時：6(2d4+1)斬撃ダメージ。

4.　ノールの洞窟：

この洞窟は崖に口を開けた自然洞窟に多少の補強を加えて造られています。この洞窟を整備したのは数年前にここに隠れ住んでいたアローナ信徒です。彼女らはアイウーズ帝国にここに隠れ潜みながら、帝国へのレジスタンス活動に協力したものの、追い詰められて滅ぼされました。以降この洞窟は無人になっていました。ノール達がここを巣にしたのは最近の事です。帝国の兵士から洞窟の事を聞いたウルビスがこの洞窟を前族長に教えて住処にしました。

洞窟は自然石と土で出来ており床や壁には「石の英知」能力が有効です。扉は木製で洞窟の補強用の木枠に固定されています。基本的に地下 1 階と 2 階の 2 層構造になっており、天井までの高さは 10ft です。地下 1 階の天井や壁からは崖の上にある植物の根が垂れ下がっています。洞窟には入り口は一つだけしか無く、全体が湿気を帯びています。灯りは[4.6]と[4.8]と[4.13]にありますが、それ以外に光源はありません。

ここでの状況描写は、基本的に記載された項目番号において、より小さな側から進入した場合を想定しています。状況に応じて、説明を修正してください。状況を説明する際、配布資料の戦闘用マップを提示するタイミングには気をつけてください。戦闘用マップを提示することでプレイヤーに状況を短時間で的確に伝えることができますが、一方で戦闘のある場所でだけ毎回マップを提示していたのでは、マップの有無を目安に戦闘が発生するか見当をつけられてしまいます。

下記、[4.1]～[4.6]は地下一階で、[4.7]～[4.13]は地下 2 階です。

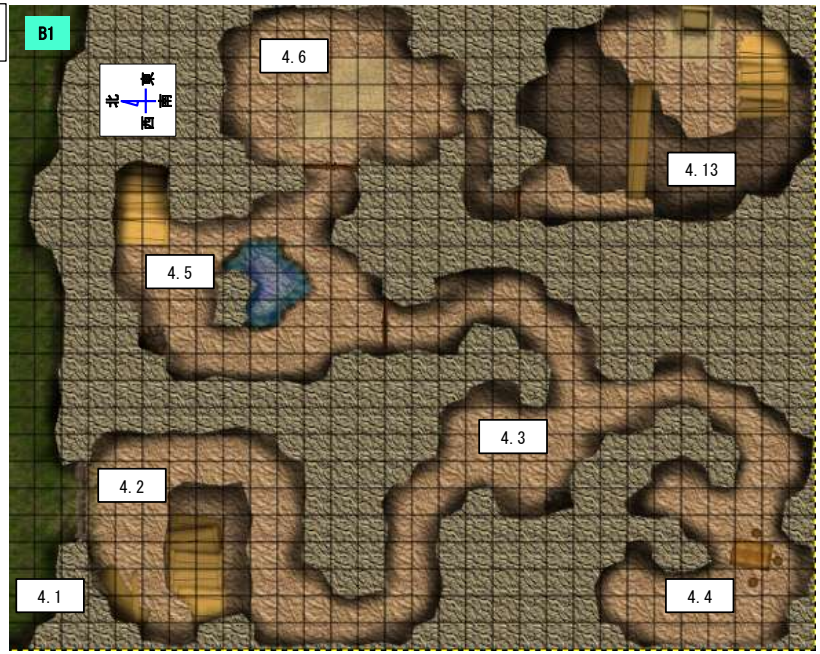
4.1.　洞窟の外観：

次の文章を読み上げます。

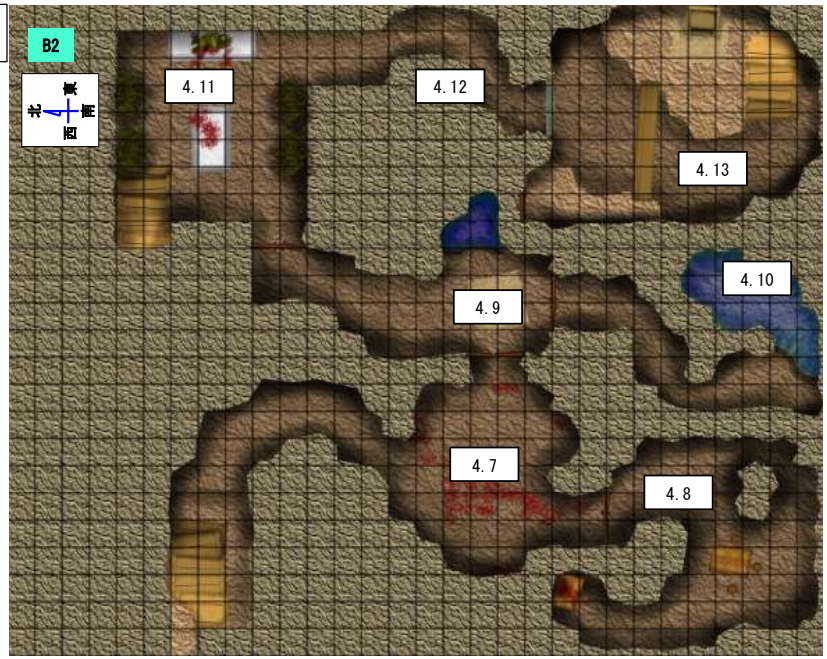
森の切れ目から、崖の下にある洞窟が見える。洞窟の入り口には汚れた布が下げられており、中の様子は分からない。

プレイヤーに探索中の基本隊列と光源を持つ PC を決めさせて下さい。不意打ちを受けたときなどは、基本隊列を取っているものとして戦闘を開始します。探索中に危険になったら、一度引き返して、休息をとってから出直すことも検討するように伝えてください。

［図 4a］ノールの洞窟 地下 1 階



［図 4b］ノールの洞窟 地下 2 階



4.2.　洞窟入口

遭遇 Lv 2 簡単（600 XP / 難易度 800 XP 相当）

次の文章を読み上げます。

洞窟入り口の布を取り払うと、獣の匂いが鼻につく。天井や壁からは木の根が絡まった洞窟が大きく広がり、中央には木箱で造った階段が下く。暗がりの中に待ちかまえていた大きなハイエナと、獣頭の人型生物が聞くに堪えない絶叫を上げる。それぞれが武器を手に襲いかかってくる。

敵:

ノール(G) CR1/2 x3
ノール狩人(R) CR1/2
ジャイアント・ハイエナ(H) CR1

財宝：銀貨 76 枚，戸板、空の木箱

この部屋には警戒役のノールとハイエナがいます。カーテンから離れたままの覗き見でこれらを発見するには、<知覚>DC15 が必要です。忍び寄るには<隠密>DC15 が必要で、不意打ちするには忍び寄る者達が<隠密>に成功する必要があります。<隠密>に失敗して、カーテンに近づきすぎるとノールはカーテン越しに射撃してきます。

このエリアのノールは弓を使うために盾を装備していません。戦闘開始後、ハイエナは PC に向かって殺到し、ノールはハイエナを先行させようとします。1R 目は射撃しますが、2R 目以降は近接攻撃に切り替えます。狩人は射撃に徹します。彼らは突出した前衛を取り囲んで集中攻撃を試みます。

ノール　脅威度 1/2（100XP）

中型の人型生物（ノール）、混沌にして悪

AC：15(ハイド・アーマー、シールド)、シールド未装備時 AC13
hp：22(5d8)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
言語：ノール語
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。

行動：
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：4(1d4+2 刺突)。
スピア：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 刺突)。両手持ちで近接攻撃を行う際は 6(1d8+2 刺突)。
ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程 150/600ft 単体
→命中時：5(1d8+1 刺突)。

ノールはハイエナの頭を持つ、猛々しい人型生物である。警告もなく襲い掛かり、相手を惨殺してその肉を喰らう。

ノール狩人　脅威度 1（200XP）

中型の人型生物（ノール）、混沌にして悪

AC：14(ハイド・アーマー)
hp：33(6d8+6)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
14(+2)	14(+2)	12(+1)	6(-2)	12(+1)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
言語：ノール語
技能：隠密 6、知覚 5、自然学 2、生存 5、動物使い 3
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。

行動：
複数回攻撃：このノールは 1 回の噛みつきと 1 回のスピア攻撃か、2 回の弓攻撃を行う。
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：4(1d4+2 刺突)。
スピア：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 刺突)。両手持ちで近接攻撃を行う際は 6(1d8+2 刺突)。
ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程 150/600ft 単体
→命中時：5(1d8+2 刺突)。

ノール狩人は生来の狂暴性に狩人の狡猾さを備えている。しばしば狩の群れに先行し、襲撃の準備をする。

ジャイアント・ハイエナ　脅威度 1（200 XP）

大型の野獣、無属性

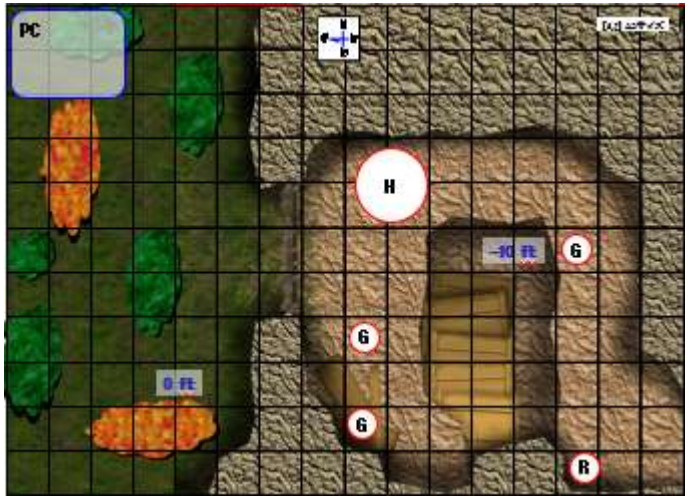
AC：12
hp：45(6d10+12)
移動速度：50ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
16(+3)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	12(+1)	7(-3)

感覚：受動知覚 13
技能：知覚+3
言語：—
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。

行動：
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：10(2d6+3)刺突ダメージ。

［図 4.2］洞窟入口



4.3.　分岐部屋

遭遇 Lv 3 簡単（150 XP / 難易度 140 XP 相当）

この部屋は子供ノールの遊び場になっています。彼らは PC を見かけるとすぐに[4.5]を通って[4.6]に逃げ込みます。部屋の入口には落とし穴が仕掛けてあり、これに引っかかった者は落下して[4.7]に強制移動した上、ゾンビに囲まれてしまいます。この際に<軽業>DC15 の判定を行い、成功すれば落下ダメージも受けず立ったままでいられますが、失敗すれば落下ダメージを受けて伏せ状態になります。パーティがこの罠に気付いている場合、プレイヤーが提案すれば[4.2]に落ちている戸板を渡すことで、判定をするまでもなく罠を無力化できます。

次の文章を読み上げます。

洞窟が広がり、直径 25ft 程の丸い部屋になっている。南側と東側に幅 10ft の通路が続いており、奥には暗がりが広がっている。部屋の中央部では 2 人のノールの子供が干し肉を取りあっている。君たちを見た子供ノールは一斉に東の方に走り去ろうとする。

敵:

子供ノール(K) CR1/8 x2

罠：落とし穴の罠：脅威度 1/2(100XP)；機械式；上に乗ると作動；敏捷セーヴ 12(落下 1d6 殴打＆伏せ)；<捜査>難易度 12；<盗賊道具(敏捷)>難易度 12

財宝：登はん道具(25)，たらい、バケツ、戸板など

この部屋にあるものは床に散らばっており、探すまでもなく見つけることが出来ます。

子供ノール　脅威度 1/8 (25XP)

小型の人型生物（ノール）、混沌にして悪もしくは中立

AC：13(なし)
hp：5(2d6-2)
移動速度：30ft

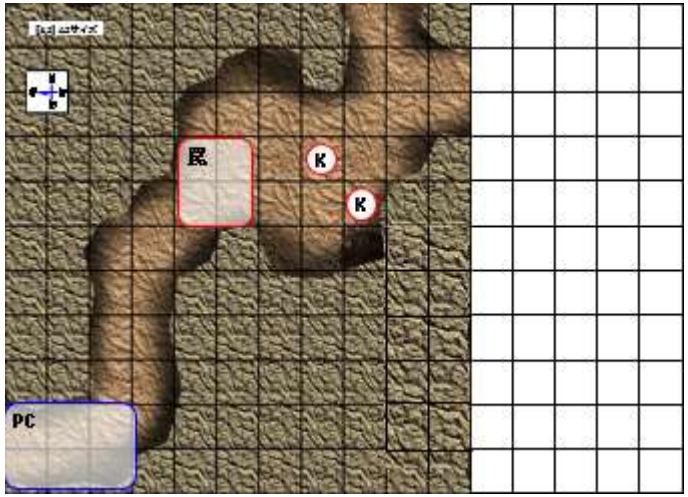
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
8(-1)	15(+2)	10(+0)	5(-3)	8(-1)	8(-1)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 9
言語：ノール語
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。

行動：
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い 5ft 単体
→命中時：3(1d3+2 刺突)。

ノールの仔は動物と大差ない、常に走り回り何かに噛みついている

［図 4.3］分岐部屋



4.4.　傭兵のたまり場

遭遇 Lv 3 困難 850 XP / 難易度 1000 XP 相当）

“牙渡り族”のアジトに居候しているオークやオーガの居住区です。[2.5]で彼らを倒していたのならここには登場しませんし、そうでない場合も彼らがここに戻ってくるのは PC 達がアジトを探索し出してから 2 日目以降です。

ここに敵がいる場合、[4.3]の通路から<聞き耳>DC10 で荒々しい足音とオーク語の楽しげな笑い声が聞こえます。彼らに奇襲するには潜入に気づかれていない場合<隠密>DC10 で済みますが、気づかれている場合、<隠密>DC15 以上が必要です。彼らに隠れる気などはありませんが、オーガなどの一部の住人は、エリア入り口からは見えないところにいます

敵:
オーガ(G) CR2
オーク(C) CR1/2 x5
オーク狩人(R) CR1/2 x5

財宝([2.5]でとっていたらここでは無し)：銅貨 1600 枚、銀貨 900 枚、金貨 70 枚、宝石(縞メノウ 10)x8 バッグ of ホールディング

次の文章を読み上げます。

細く曲がりくねった通路の先は右手に広がっている。手前に立っていた豚面の人型生物が、奥のテーブルで食事中の仲間にどなり声をかける。彼らは君たちに向かって斧を振り上げる。

PC を見つけ次第、彼らは武器を手にとって PC に向かって殺到してきます。ただし、移動距離が届かないようだと、ジャベリンを投げつけるかもしれません。

オーク達がここにいた場合、調べれば彼らの戦利品を見つけることが出来ます。彼らがいない場合、価値のある物品はありません。

オーク　脅威度 1/2 (100XP)

中型の人型生物(オーク)、混沌にして悪

AC：13(ハイド・アーマー)
hp：15(2d8+6)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
16(+3)	12(+1)	16(+3)	7(-2)	11(+0)	10(+0)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
技能：威圧+2
言語：共通語、オーク語
猛進：このオークはボーナス・アクションとして、自分が見ることのできる敵対的なクリーチャーに近づくように、最大で自分の移動速度までの移動を行える。

行動：
グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：9(1d12+3 斬撃)。
ジャベリン：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 射程 30/120ft 単体
→命中時：6(1d6+3 刺突)。

オークは野蛮な人型生物で、背をかがめて歩き、顔は豚に似て口からは猪に似た歯が突き出している。オークは部族単位で生活し、立ち向かう人型生物をことごとく殺し血の飢えを満たす。

オーク狩人　脅威度 1/2 (100XP)

中型の人型生物(オーク)、混沌にして悪

AC：14(ハイド・アーマー)
hp：16(3d8+3)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
11(+1)	14(+2)	12(+1)	8(-1)	13(+1)	8(-1)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
技能：自然+3、知覚+5、隠密+6、生存+5
言語：オーク語
鋭い目と耳：オーク狩人は聞き耳と視覚に関する<知覚>判定に有利を得る。
猛進：このオークはボーナス・アクションとして、自分が見ることのできる敵対的なクリーチャーに近づくように、最大で自分の移動速度までの移動を行える。

行動：
複数回攻撃：狩人は 2 回の近接攻撃か弓攻撃を行う。
シミター：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 斬撃)。
ロングボウ：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+4、射程 150/600ft 単体
→命中時：6(1d8+2 刺突)。

オークの狩人はひそかに先行して敵を発見し、そこに仲間を誘導する。戦闘では遠くから矢を射かけ後方の敵を始末する。

オーガ　脅威度 2 (450XP)

大型の巨人、混沌にして悪

AC：11(ハイド・アーマー)
hp：59(7d10+21)
移動速度：40ft

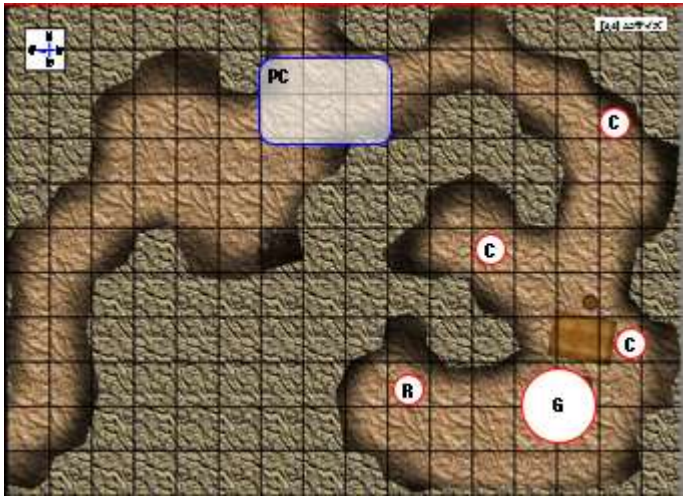
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 8
言語：共通語、巨人語。

行動：
グレートウラブ：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い 5ft 単体
→命中時：13(2d8+4 殴打)。
ジャベリン：近接/遠隔武器攻撃：攻撃+6、間合い 5ft 射程 30/120ft 単体
→命中時：11(2d6+4 刺突)。

オーガはでかぶつ巨人で、怒りの沸点が低いことで悪名高い。ひとたび怒りに火が付くと、叩き潰せる物体や生き物がなくなるまで、手当たり次第にイライラをぶつけ続ける。

［図 4.4］傭兵のたまり場



4.5.　水汲み場：

遭遇 Lv 3 標準（850 XP / 難易度 760 XP 相当）

この部屋の北側の扉には水桶の印の錠が掛かっており、[4.10]にある水桶印の鍵で開けることが出来ます。<盗賊道具(敏捷)>で開ける場合の難易度は 15 です。

この部屋に扉越しに<知覚>すると判定値 10 で部屋の中から軽い足音と獣の呼吸音が聞こえます。また、PC が<隠密>に失敗しているようなら、戦闘準備の物音が聞こえるかもしれません。

次の文章を読み上げます。

南北に長い小部屋で部屋の右手には扉が、奥には下に降りる階段がある。部屋の真ん中は天井まで届く大岩があり、天井から絡まる木の根から水が滴って深い水たまりになっている。目の前の大きなハイエナが君達に牙を剥いてうなり声を上げ、奥のノールが杖を構えて警戒している。

この部屋にいるドルイドのグルーラは部族で野盗を行うことは危険なので避けた方が良いと考えています。しかし、ルルグやウルビスに比べると弱いために、渋々彼らの意志に従っています。PC と積極的に戦闘する気も無く、非戦闘員を守ることが出来ればそれで良いと考えています。

グルーラは PC にノール語で「すぐに失せろ、これ以上踏み込んできたら殺すぞ！」と怒鳴ります。グルーラは共通語を話せますし、すぐに攻撃はしてきませんので、PC 側に話をする気があるなら交渉可能です。グルーラの元の態度は非友好的であり、中立的にまで変化すれば(<交渉>DC10 以上)この部屋を通って階下に行くことを許可し、他の族長候補が倒された後は野盗を行わないことを約束します。友好的にまで変化すれば(<交渉>DC15 以上)、洞窟の大まかな構造に関する質問に答えるようになり、この部屋と[4.6]を通って[4.13]に行くことを許可します。またグッドベリー呪文 1 ～2 回を使って、PC の治癒を手助けします。

戦闘になった場合の行動は以下の通り、(戦闘前)グルーラは呪文で杖を強化、(1R) ハイエナとノールは近接戦闘。グルーラは PC 後衛にフレイミング・スフィア。(2R 以降)グルーラは呪文ボーナス・アクションと併用しつつ攻撃に参加、状況によってはホールド・パーソンも使用。DM が PHB を所有しているなら、エンタングルやムービーム呪文の使用も検討して良いでしょう。

敵:

ノールのドルイド、グルーラ(D) CR2
ノール (G) CR1/4 x 1
ジャイアント・ハイエナ(H) CR1 x 1

財宝：銀貨 45 枚、宝石(縞メノウ；10)x2

ノール呪い師のグルーラ　脅威度 2（450XP）

中型の人型生物（ノール）、混沌にして中立

AC：16(ハイド・アーマー)
hp：39(6d8+12)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
12(+1)	14(+2)	14(+2)	10(+0)	16(+3)	10(+0)

セーヴィング・スロー：判断力+4、魅力+2
感覚：暗視 60ft、受動知覚 15
言語：共通語、ノール語
技能：知覚 5、自然学 2、生存 5、治療 5
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。
呪文詠唱：3Lv 術者(ドルイド)として呪文を使用できる。詠唱能力値は判断力(セーブ DC13、+5 呪文攻撃ロール)。
初級呪文(無限回)：シャレイリ(ボーナス Act)、ドルイドクラフト
1Lv 呪文(4 回)：ヒーリング・ワード(ボーナス Act；1d4+2),グッドベリー(10hp),サンダーウェイブ(2d8[雷鳴])
2Lv 呪文(2 回)：フレイミング・スフィア(ボーナス Act；1d8+2)、ホールド・パーソン、

行動：
スタッフ(シャレイリ呪文で強化済)：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：7(1d8+3 殴打)。
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い 5ft 単体
→命中時：3(1d4+1 刺突)。
ボーナス・アクション：
変身：呪い師はボーナス・アクションを用いて、G ハイエナに変身できる。変身中の能力は G ハイエナのものとなる。ただし知力と判断、魅力は変身前の物であり、技能は高い方の値をとる。変身は呪い師が終了させるか、hp が 0 になると終了する。

所持品：スタッフ、ハイド・アーマー、ヤドリギの枝
グルーラはノールの呪い師です。森の力を用いて、部族を助けていましたが、ウルビスの方針に逆らえずに従っています。
口癖など：「シカ肉の方が旨い」、「仔共らに手を出すようなら、通すわけにはいかない」

グッドベリー呪文　1Lv 呪文

持続時間：食べるまで、最長 24 時間
術者は掌に 10 個のベリー(ブドウなどの実)を得る。1 アクションでこの実を一つ食べることができ、1hp 回復する。この実を一つ食べることで 1 日の食事をしたとみなすことができる。

ノール　脅威度 1/2（100XP）

中型の人型生物（ノール）、混沌にして悪

AC：15(ハイド・アーマー、シールド)
hp：22(5d8)

移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
言語：ノール語
大暴れ：他のノールやグルーラと同様。

行動：
　噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
　　→命中時：4(1d4+2 刺突)。
　スピア：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
　　→命中時：5(1d6+2 刺突)。両手持ちで近接攻撃を行う際は 6(1d8+2 刺突)。
　ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程 150/600ft 単体
　　→命中時：5(1d8+1 刺突)。

ジャイアント・ハイエナ　脅威度 1 (200 XP)

大型の野獣、無属性

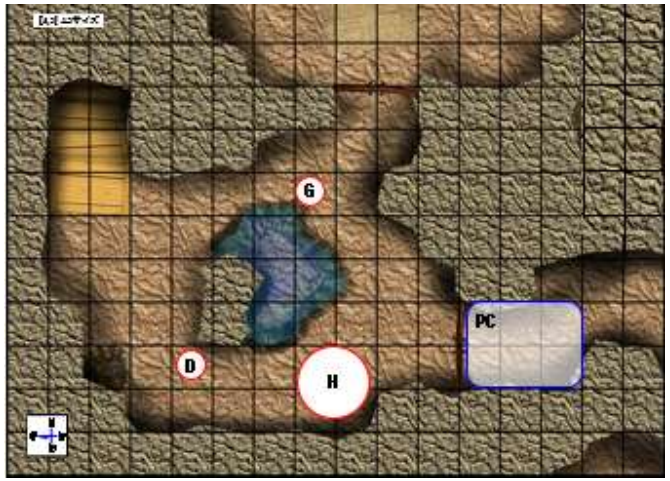
AC：12
hp：45(6d10+12)
移動速度：50ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
16(+3)	14(+2)	14(+2)	2(-4)	12(+1)	7(-3)

感覚：受動知覚 13
技能：知覚+3　言語：―
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。

行動：
　噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
　　→命中時：10(2d6+3)刺突ダメージ。

[図 4.5] 水汲み場



4.6.　非戦闘員の住処：

遭遇 Lv 3 簡単 (275 XP / 難易度 440 XP 相当)

次の文章を読み上げます。

南北に大きく広がった部屋でござが幾つか並んでいる。布を身にまとって牙を向いた 4 体のノールが、小柄なノールを背にしてうなり声を上げて身構えている。

この部屋のノールは非戦闘員です。PC が部屋に入ってくるまでは身構えているだけですが、中に踏み込むと襲いかかってきます。子供ノールは部屋の隅で怯えていますが、隙を見て[4.5]から脱出しようとします。[4.5]でグルーラと交渉して態度を友好的にしていたなら、この部屋に安全に通り抜けられます。

　部屋の南側の壁を探したなら、捜査=20 以上で[4.13]への通路に続く隠し扉を発見できます。この通路から、[4.13]の部屋を扉越しに<知覚>した場合、判定値=20 以上でノール語や奈落語の会話を聞き取れます。PC 側全員の<隠密>の判定値が 10 以上なら、奇襲することも可能です。

敵:
　ノール非戦闘員(G) CR1/4 x 4
　子供ノール(K) CR1/8 x 3　データは[4.3]参照

財宝：銅貨 140 枚、食物の破片、ござ等

ノール非戦闘員　脅威度 1/4 (50XP)

中型の人型生物（ノール）、混沌にして悪

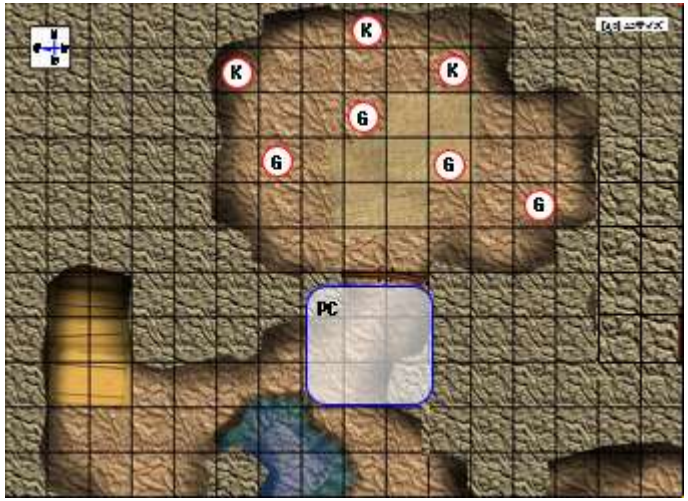
AC：12(毛皮)
hp：22(5d8)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
言語：ノール語
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。

行動：
　噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
　　→命中時：4(1d4+2 刺突)。

[図 4.6] 非戦闘員の住処



4.7.　死体置き場：

遭遇 Lv 3 標準（400 XP / 難易度 800 XP 相当）

次の文章を読み上げます。

([4.3]から落下) 30ft 四方の広間になっており、床に流れた血の臭いが充満している。南と東と扉があり、北に洞窟が続いている。
　壁際には死体が吊り下げられている。広間を歩き回っていた生気のない目をしたノールや人間が君の方に向き直り、殺到する。

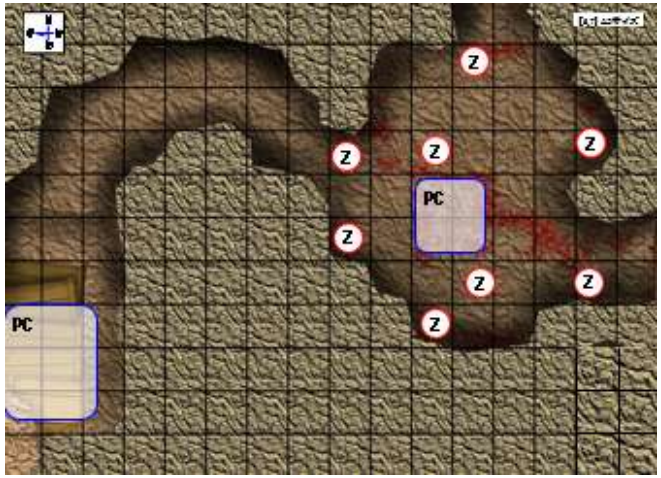
この部屋には強盗を行って殺した犠牲者や様々な理由で死んだ仲間の死体が置いてあります。基本的にノール達の食料として備蓄しているのですが、ルルグはウルビスから襲撃を防ぐためにこれらの死体をゾンビ化して支配下においています。ゾンビは PC が部屋に入ってくると一斉に駆け寄ってきて攻撃します。
　時間をかけて捜索すれば、この部屋にあるモノを全て見つけることが出来ます。遺体のうち一体はヒルヴィ羊毛業のイレーネ・ヒルヴィであることが確認できます。

敵:
　ゾンビ(Z) CR1/2 x 8

財宝：銅貨 170 枚，芸術品(肖像入り金ロケット；25)x1、死体、ぼろ布、包丁。

ゾンビ					脅威度 1/4 (50 XP)
中型のアンデッド、中立にして悪					
AC：8 hp：22(3d8+9) 移動速度：20ft					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)
セーヴィング・スロー：判断力+0 特徴： 　ダメージ無効：[毒] 　状態無効：[毒] 　感覚：暗視 60ft、受動知覚 8 　言語：生前に知っていた言語を理解できるが、話さない アンデッドの耐久性：ダメージがゾンビの hp を 0 にしたとき、それが[光輝]かクリティカル・ヒットでないならば、5+与えられた受けたダメージを DC に耐久セーヴを行わねばならない。成功したならば、ゾンビは代わりに 1hp になる。					
行動： 　叩き付け：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い 5ft 単体 　→命中時：4(1d6+1) 殴打ダメージ。					

[図 4.7] 死体置き場



4.8.　司祭のねぐら：

遭遇 Lv 3 困難（1000 XP / 難易度 1040 XP 相当）

この部屋にはノールの神官ルルグとその直属の手下がいます。ルルグは冒険者が来るのを待っており、冒険者をけしかけてウルビスを殺させるつもりでいます。
　部屋の外から扉越しに<知覚>を行えば、判定値 10 以上で、軽い足音と犬の吠えるような話し声が聞こえます。

次の文章を読み上げます。

30ft 四方の小部屋になっており、大きな岩が天井に届いている。部屋の右手にまだ先があるようだが、壁が邪魔で奥が見えない。
　岩の側に立っていたノールが一声吠えると、奥からたどたどしい言葉と共に白いクロークを着たノールが姿を現す「よくきたナ顔面ハゲ共。俺ハ”牙渡り族”の大司祭のルルグだ。」、「予言で街道襲撃の話を町に流してお前達をおびき寄せたのは俺様の仕業ダ。お前達をおびき寄せたのには訳があル。武器を収めて話を聞ケ。」
　手下の背後にいても、その神官ノールのケモノ臭い体臭が君たちのところまで漂ってくる。

ルルグは手下ノールに声をかけられた後、奥から出てきて PC に共通語で話しかけます。PC がこの話を受けなくても、このタイミングで積極的に攻撃することはありませんが、PC が攻撃的な言動をとれば反撃します。

（ルルグ：）「いま、俺の部族は面倒なことになっている。」、「群れに加わった新顔が前の族長を殺した後に、自分が族長になると言い出した。」、「奴はオークやハゲ共を引き入れて人間狩りをやりまくっている。お前らハゲ共にも問題だろうが、このままだと俺達も危険だ。」、「取引だ！お前らが奴を殺せ、そうすれば俺が族長になってハゲ共を襲わないようにしよう。」、「どうだ、良い話だろう？」。

この部屋にある物品は<捜査>DC12 以上で全て見つけられます。無人だった場合にあるのは、奥の机にある水桶印の鍵だけです。

敵:
　ルルグ(P) CR3
　ノール(G) CR1/2 x3

財宝：銅貨 2100 枚、銀貨 110 枚、金貨 80 枚、芸術品(太陽飾りの金の燭台；25) x4、水桶印の鍵（[4.5]南側の扉)、クローク of プロテクション（ルルグ所持品）

ノール神官のルルグ					脅威度 3 (700XP)
中型の人型生物（ノール)、混沌にして悪					
AC：16(チェインメイル) hp：58(6d8+18) 移動速度：30ft					
筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
16(+3)	12(+1)	16(+3)	10(+0)	14(+2)	10(+0)
セーヴィング・スロー：判断力+4、魅力+2 感覚：暗視 60ft、受動知覚 12 言語：共通語、ノール語 技能：知覚 4、宗教 3、ペテン 3 大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。 導きの一撃：近接攻撃を行う際に攻撃ロールに+10。これは判定結果を見てから行えるが。結果が確定してからは行えない。 武僧：ボーナス・アクションで 1 回の攻撃を行える。この能力は大休憩をとるまでに 2 回使用できる。 呪文詠唱：3Lv 術者として呪文を使用できる。詠唱能力値は判断力(セーブ DC12、+4 呪文攻撃ロール)。下記のクレリック呪文を準備している。 初級呪文(無限回)：セイクリッド・フレイム、ソーマタージ 1Lv 呪文(4 回)：ヒーリング・ワード(ボーナス Act；1d4+2)、コマンド(伏せろ！)、インフリクト・ウーンズ(3d10[死霊]) 2Lv 呪文(2 回)：スピリチュアル・ウェポン(ボーナス Act；1d8+2)、ホールド・パーソン					
行動： 　複数回攻撃：ルルグは 2 回の近接攻撃を行う。 　モーニングスター：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体 　→命中時：7(1d8+3 刺突)。 　噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体 　→命中時：5(1d4+3 刺突)。 　ジャベリン：遠隔武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体 　→命中時：6(1d6+3 刺突)。					
所持品：モーニングスター、チェインメイル、ジェベリン x3、クローク of プロテクション					

ルルグは虐殺の神エリスヌルに仕えるクレリックです。他者を欺き、隙を見せたところでなぶり殺しにするのを好みます。
口癖など：「俺はヤクソクを守る、シンヨウしていい」、「言う通りにしないと、ぺいろあニ祟られるぞ！」

ノール　脅威度 1/2（100XP）

中型の人型生物（ノール）、混沌にして悪

AC：15(ハイド・アーマー、シールド)
hp：22(5d8)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
言語：ノール語
大暴れ：自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃をできる。

行動：
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：4(1d4+2 刺突)。
スピア：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 刺突)。両手持ちで近接攻撃を行う際は 6(1d8+2 刺突)。
ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程 150/600ft 単体
→命中時：5(1d8+1 刺突)。

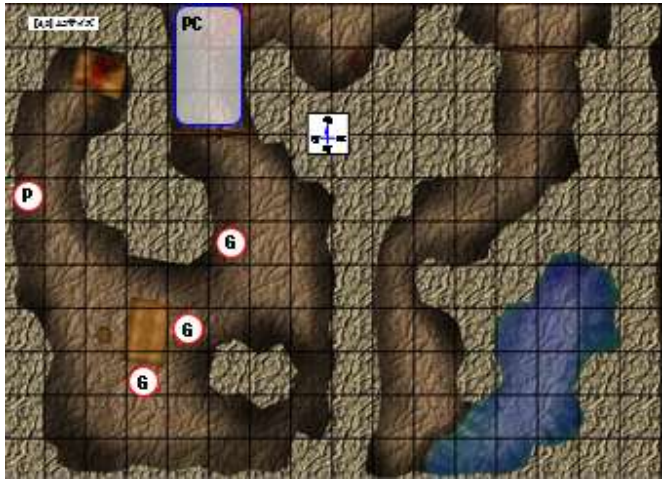
クローク of プロテクション

その他の魔法アイテム、アンコモン（要同調）

この外套を着ている間、AC とセーヴに+1 ボーナスを得る

この外套はペイロア神殿で作られ、癒し手として知られる神官が用いていました。彼は僻地を渡り歩き、人々を呪文で癒すだけでなく、治療の技を教えてきました。特に重視したのは患部を清潔に保つこと。この外套は自身と使用者とを清潔に保とうと努力します。
ルルグに着用されていたことは外套にとって不本意極まりなく、自身を直ちに洗濯したいと望んでいます。着用者はある程度の大きさの水たまりを見た場合、判断力セーヴ DC13 に成功しないと、心に湧き上がる衝動に駆られて水中に飛び込みます。この特性はプレスティジション呪文などでキレイにしても収まらず、良質な洗剤への漬け置きから、手洗い、清浄な水によるすすぎと日干しからなる一連の儀式的な洗濯が必要となります。
この外套の使用者は水泳のための筋力〈運動〉チェックに有利を得ます。

［図 4.8］司祭のねぐら



4.9.　分岐部屋-地下 2 回：

次の文章を読み上げます。

20ft 四方の小部屋の南北に洞窟が延びており、暗がりが広がっている。天井から水が垂れ、東側にはたまっている。真ん中には布が広げられ、部屋の隅には肉片の付いた骨が転がっている。

この部屋にめぼしいモノはありません。

財宝：壊れた樽、ぼろ布、松明の燃えかす

4.10.　地下水の溜まり：

遭遇 Lv 3 簡単（200 XP / 難易度 200 XP 相当）

次の文章を読み上げます。

扉をあけると冷たく湿気た空気が流れてくる。洞窟は一度右に大きく湾曲した後、また左に曲がりなおしている。壁面は湿気に濡れ、奥の暗がりから水滴の滴る音が聞こえてくる。
湾曲部を過ぎると洞窟は広がって東を向いており、行き止まりになっている。地下水が溜まって大きな水たまりをつくり。天井から滴る水滴が暗い水面に波紋を作っている。

アローナ信徒たちが追い詰められた時に、この水の中に隠れたまま溺死しました。水たまりには彼女らの遺体の残骸と所持品、そして霊が残り、不自然な寒さを感じます。地上から〈知覚〉DC15 の判定に成功すると、水中に何か白っぽいものが沈んでいるのに気が付きます。〈宗教〉DC15 に成功すれば、何かの霊障が残っていることが感じ取れます。
水たまりは深さ 10ft ほどあります。水中に潜ると〈知覚〉DC15 で奥に古い死体の残骸が沈んでいること、それらが一角獣の紋章を身につけていることに気付きます。それがアローナのシンボルであることは〈宗教〉C10 で理解できます。誰かが水に入ると霊障（罠扱い）が起動し、以降は水際にいる者も目標になります。
奥の水底にはいくつか貴重品が沈んおり、〈知覚〉DC10 で見つけることができます。

霊障：水底に引きずり込む手：脅威度 1(200XP)；心霊現象；水中に入ると作動し、無数の霊の手に水底に引きずり込まれる；筋力セーヴ 15 を行い、失敗すると水底まで沈められ、浮き上がれなくなる。脱出するには〈運動〉DC15 に成功する必要がある。手に捕えられている間は息を堪えるのが難しく、毎ターン息を止めていられる残りラウンドが 1d8 ずつ減っていきます；〈宗教〉または〈魔法学〉難易度 15 で危険を感じます；魂の安息を祈り〈宗教〉難易度 12 または〈説得〉DC18 を行うことで、霊障は消滅します。

財宝：金貨 21 枚、ポーション of グレーター・ヒーリング(4d4+4 回服) x 2、芸術品(黄金の櫛;25)、一角獣飾りの鍵([4.12]の扉用)

窒息：
クリーチャーは[耐久力修正値+1]分（＝[耐久力修正値+1]x10 ラウンド）のあいだ、息を止めることができる。呼吸が尽きた後、[耐久力修正値]ラウンドの間だけ生存でき、その次のターン開始時に hp0 に陥る。ベーシック・ルール_67、PHB_183
たとえば、耐久力 14 のキャラクターは 3 分間（30 ラウンド）息を止めていられる。

4.11.　魔鬼崇拝の部屋：

遭遇 Lv 3 標準（750 XP / 難易度 840 XP 相当）

この部屋は自然の洞窟のままでなく、石造りの加工がなされています。元はアローナの崇拝のための像や天使像などが置かれていたのですが、ウルビスやその配下が削ったり、粘土細工をしたりして、ノールに似たデーモン・ロードであるイーノグフへの祭壇に作り変えられています。床には血で描かれた怪しげなシンボルが描かれ、その上の石造りの祭壇には数人分の肉片が積み上げられています。部屋の中にいるドレッチは祭壇の上にある死体の内臓をとっては東側にあるイグーノフの像になすりつけています。これらのデーモン像のうち一体はガーゴイルです。

次の文章を読み上げます。

([4.9]から来た場合）部屋に入った瞬間にむせかえるような血と内臓の臭いに包まれる。40ft 四方の加工された石造りの部屋で、北西に上への階段があり、南東に奥への通路が続いている。四方にデーモン像が飾られ、床には血で描かれた紋章が描かれており、石造りの祭壇の上にはバラバラにされた肉片が積み上げられている。祭壇と石像の間を小柄な人影が行き来してハイエナ頭の石像に内臓を巻き付けている。人影は君たちを見ると苦しげな叫び声を上げる。

この部屋の敵の戦術は以下の通り：ドレッチのうち 1 体は PC に近づいて悪臭の雲を放ち、もう 1 体は近接攻撃します。ガーゴイルは PC の戦線の隙間を見つけ、後衛を狙って攻撃します。祭壇の下には幾つかの値打ちものが有ります。

敵:

ドレッチ(D) CR1/4 x 2
ガーゴイル(G) CR3

財宝：銅貨 800 枚、金貨 20 枚、芸術品(儀式用の短剣:25gp)、空のガラス瓶、ポーション of ファイア・ブレス

ドレッチ　脅威度 1/4（50 XP）

小型の魔物(デーモン)、混沌にして悪

AC：11
hp：18(4d6+4)
移動速度：20ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
11(+0)	11(+0)	12(+1)	5(-3)	8(-1)	3(-4)

ダメージ抵抗：冷気、火、電撃
ダメージ無効：毒
状態無効：毒
感覚：暗視 60ft、受動知覚 9
言語：奈落語、テレパシー60ft(奈落語を理解できるものとの間でのみ機能する)

行動：
複数回攻撃：噛みつき 1 回と爪 1 回の 2 回の攻撃を行う。
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い 5ft 単体
→命中時：3(1d6) 刺突ダメージ
爪：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い 5ft 単体
→命中時：5(2d4) 斬撃ダメージ
悪臭の雲(1 回/日)：気分の悪くなる緑のガスがドレッチから 10ft 放射に広がる。このガスは角を回り込んで広がり、その区域は軽度の隠蔽となる。それは 1 分経つか、強い風で吹き散らかされるまで残る。この区域で行動開始したクリーチャーは目標値 11 の耐久力セーヴに成功しなければ、次ターン開始時まで毒状態となる。これによって即状態となった目標は、標準アクション化ボーナス・アクションのどちらかしか行えず、リアクションを行えない。

その他：小さくみじめなデーモンです。知能が低く何一つまともにこなすことができません。実行できる能力はないものの、隠しようのない悪意に満ちています。ドレッチは群れ唸り、耳障りな苦鳴を上げ続けます。

ガーゴイル　脅威度 2（450 XP）

中型のエレメンタル、混沌にして悪

AC：15(外皮)
hp：52(7d8+21)
移動速度：30ft、飛行 60ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
15(+2)	11(+0	16(+3)	6(-2)	11(+0)	7(-2)

感覚：疑似視覚 60ft、受動知覚 10
ダメージ抵抗：魔法でもアダマンティン製でもない武器による[殴打]、[斬撃]、[刺突]
ダメージ完全耐性：[毒]
状態異常完全耐性：消耗状態、石化状態、毒状態
言語：地界語

擬態：ガーゴイルが身動きせずにいるとき、身動きでない通常の彫像と区別ができない。

行動：
複数回攻撃：2 回の近接攻撃（噛みつき 1 回、爪 1 回）を行う。
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 斬撃)。
爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 斬撃)。

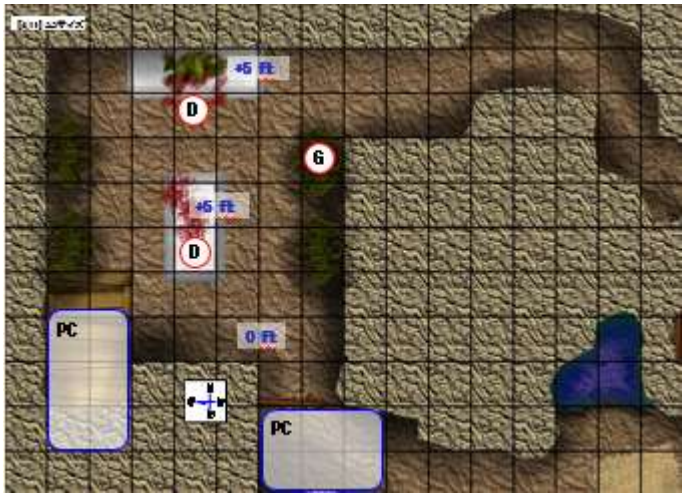
地の元素のクリーチャーである凶悪なガーゴイルの姿は、みにくくゆがんだ魔物の像のように見える。石造の建築や廃墟にひそみ、動きを止めて待ちうける。ひとたび動き出せば、相手は驚き恐れ、ガーゴイルはこれを見て喜ぶこと限りない。

ポーション of ファイア・ブレス

その他の魔法アイテム、アンコモン

このポーションを飲んだ後、君はボーナス・アクションとして 30ft 以内の 1 体の目標に火を噴くことができる。目標は DC13 の敏捷セーヴを行い失敗なら 4d6[火]、成功なら半分のダメージを受ける。この効果は 1 時間たつか 3 回火を吹くと終了する。
このポーションのチラチラとしたオレンジ色の液体は容器の上部に煙を漂わせ、開いたときに漂い出る。

[図 4.11] 魔鬼崇拝の部屋



4.12.　族長部屋への通路：

遭遇 Lv 3 簡単（100 XP / 難易度 100 XP 相当）

次の文章を読み上げます。

通路は途中で大きく右に湾曲し、石の扉に突き当たる。

この石扉には錠(<解錠>難易度=20)がかかっており、[4.10]の一角獣飾りの鍵で開けることができます。扉には元々一角獣が刻まれていましたが、今はハイエナの頭部が刻まれています。

罠：仕掛け矢の罠：脅威度 1/2(100XP)；機械式、手動で再装填；“一角獣飾りの鍵”を使わずに扉を開けようとすると作動；扉を開けようとしたもの；+4 遠隔攻撃(1D8 刺突)＆警報；<捜索>難易度 12；<装置無力化>難易度 12；

財宝：なし

4.13.　族長部屋：
4.13.1.　魔物ノールの新族長ウルビス：

遭遇 Lv 3 致命的（1520 XP / 難易度 1600 XP 相当）

この部屋には頭目であるデーモンの力を得たノールのウルビスと手下のティーフリング魔法盗賊のクリエラ、手下ノールが居ます。彼らは何処かの戦闘の音を聞きつけた時点で警戒態勢に入り、クリエラはディスガイズ・セルフ能力で襲撃犠牲者のイレーネ・ヒルヴィに変身します。

次の文章を読み上げます。

40～50ft 四方の大きな吹き抜けになっている。両側に高さ 10ft の高台があり、木の板が渡されている。高台には南側に階段から登れそうだ。高台の上からコウモリの翼の生えたノールが君たちを見下ろしており、階下では槍を構えたノール達が牙を剥いている。高台の後ろで人間の女性が怯えた様子で壁にすがりついている。

翼の生えたノールが君たちに矛を向けて怒鳴る。「ルルグにそそのかされてやってきたか？このハゲ共！」、「本当に奴からご褒美が貰えるとでも思っているのか？同族を裏切る奴がハゲとの約束を守るとでも思っているのか？」、「まず、お前らを食い尽くして、その後にあいつも殺してやる」。

ウルビスは戦う気満々ですが(態度：敵対的)、PC がルルグの首を持ってきた場合は非友好的にまで態度が改善し、交渉に応じます。総計 2000gp 以上の価値のあるものを差し出せば、ウルビスは街道で野盗を行うことを止めることを約束しますが、真意看破=14 で約束を守る気がないことが判ります。話し合いが長引くと苛立って、交渉をうち切って攻撃を仕掛けてきます。

戦闘が始まると、クリエラは変身したまま怯えたふりをし、助けを求めます。救出のため、無理に踏み込んでくる PC がいたのなら、騙されたことを嘲りながら攻撃に転じます。PC に相手にされなかった場合、冒険者の人間性に文句を言いながら攻撃に転じます。

敵:

ウルビス(U) CR4
クリエラ(C) CR1
ノール (G) CR1/2 x2

財宝：金貨 46 枚、宝箱(銅貨 2200 枚、銀貨 140 枚、金貨 100 枚、宝石[黄水晶；50]x7)、芸術品（金のイーノグフ像；100)x1、マジック・ウェポン+1(グレイヴ；ウルビス所持品)、巻物 of インビジビリティ x1

罠：後述

このエリアを<捜索>すれば、判定値 12 以上で、宝箱を見つけだすことが出来ます。ただし、この宝箱には錠と罠が掛かっており、迂闊に開けようとすると罠が発動します。宝箱の錠はフレイルの印が付いておりウルビスが持っているフレイル印の鍵で開けることができます。<解錠>技能で開ける場合の難易度は 25 です。また、南西の高台の壁で<捜索>=20 以上で隠し扉を発見することが出来ます。

“イーノグフの牙”ウルビス　脅威度 4（1100XP）

中型の魔族（ノール）、混沌にして悪

AC：14(ハイド・アーマー)
hp：65(10d8+20)
移動速度：30ft、飛行 60ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
17(+3)	15(+2)	15(+2)	10(+0)	11(+0)	13(+1)

セーヴィング・スロー：耐久力+4、判断力+2、魅力+3
感覚：暗視 60ft、受動知覚 12
言語：奈落語、ノール語、共通語
技能：威圧 3、運動 5、知覚 2、看破 2
大暴れ：ノールは自ターン中に近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたなら、そのターン中にボーナス・アクションとして、移動速度の半分まで移動を行った上で 1 回の噛みつき攻撃できる。

行動：
複数回攻撃：このノールは 3 回の近接攻撃（1 回の噛みつきと 2 回のグレイヴ攻撃)を行う。
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：6(1d6+3 刺突)。目標は DC12 耐久セーヴに成功しないと、3(1d6)[毒]ダメージを受ける。
グレイヴ：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：8(1d10+3 斬撃)。
炎の光線：遠隔呪文攻撃：攻撃+5、間合い 5ft 単体
→命中時：10(3d6 火)。
リアクション：
ウルビスは間合い内に侵入してきた敵に対してリアクションとして、1 回のグレイヴ攻撃を行える。

所持品：イーノグフの彫り物、フレイル飾りの鍵、一角獣飾りの鍵
ノールは戦いの勝利を祝い、魔の儀式で血をデーモン・ロードのイーノグフに捧げる。時にイーノグフは報酬としてデーモンの霊を送り、運の良いものはその力を身につける。

ティーフリングの魔女、クリエラ　脅威度 1（400XP）

中型の人型生物（ティーフリング 27pt)、混沌にして悪

AC：14(スタデッド・レザー)
hp：26(4d8+8)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
9(-1)	14(+2)	14(+2)	12(+1)	10(+0)	16(+3)

セーヴィング・スロー：判断力+2、魅力+5
感覚：暗視 60ft、受動知覚 12
言語：共通語、ノール語
技能：知覚 2、看破 2、魔法学 3、ペテン 5
ダメージ抵抗力：火
多貌の仮面：回数制限なしにディスガイズ・セルフ呪文を使える。
闇の祝福：敵の hp を 0 以下にしたとき、一時 hp を 5 得る。
呪文詠唱：2Lv 術者(ウォーロック)として呪文を使用できる。詠唱能力値は魅力(セーブ DC13、+5 呪文攻撃ロール)。下記の呪文を準備している。
初級呪文(無限回)：エルドリッチ・ブラスト、ソーマタージ
1Lv 呪文(2 回)：ヘックス(ボーナス Act)、バーニング・ハンズ、コマンド

行動：
複数回攻撃： 2 回の近接攻撃を行う。
ダガー：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：4(1d4+2 刺突)。
エルドリッチ・ブラスト:遠隔呪文攻撃：攻撃+5,射程 120ft 単体
→命中時：8(1d10+3 力場)。

所持品：ダガーx2、スタデッド・レザー、ワンド
ルルグは虐殺の神エリスヌルに仕えるクレリックです。他者を欺き、隙を見せたところでなぶり殺しにするのを好みます。
口癖など：「俺はヤクソクを守る、シンヨウしていい」、「言う通りにしないと、ぺいろあニ祟られるぞ！」

ヘックス呪文　1Lv 呪文

発動：ボーナス・アクション
目標：90ft 以内の 1 体の敵
持続時間：集中、最長 1 時間
目標は実者が決めた一つの能力値チェック(攻撃ロールを含まず)に不利を得ます。術者が目標にダメージを与えた場合、追加で +1d6[死霊]ダメージを与える。目標の hp が 0 以下になったとき、術者は後のボーナス・アクションで新しい目標を選べる

ノール　脅威度 1/2（100XP）

中型の人型生物（ノール)、混沌にして悪

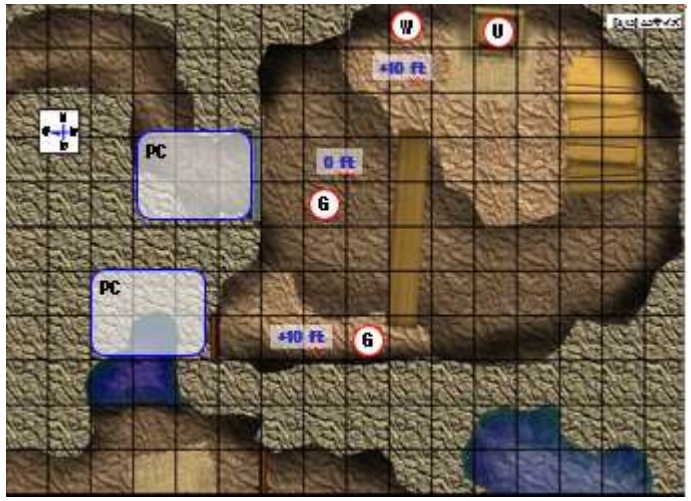
AC：15(ハイド・アーマー、シールド)
hp：22(5d8)
移動速度：30ft

筋力	敏捷性	耐久力	知力	判断力	魅力
14(+2)	12(+1)	11(+0)	6(-2)	10(+0)	7(-2)

感覚：暗視 60ft、受動知覚 10
言語：ノール語
大暴れ：他のノールやウルビスと同様。

行動：
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：4(1d4+2 刺突)。
スピア：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い 5ft 単体
→命中時：5(1d6+2 刺突)。両手持ちで近接攻撃を行う際は 6(1d8+2 刺突)。
ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+3、射程 150/600ft 単体
→命中時：5(1d8+1 刺突)。

［図 4.13］族長部屋



宝箱の罠：毒ガスの罠：脅威度 1/2(100XP)；機械式；“フレイル印の鍵”を使わずに開けると作動；宝箱から 5ft 以内のクリーチャー；耐久力セーヴ DC12(1D8[毒]；<捜索>難易度 12；<装置無力化>難易度 12；

ウルビスを倒せば、彼の持っている魔法の武器を入手できます。場合によっては、ウルビスの武装をパーティの戦士系キャラクターの武器と合わせてもよいでしょう。

マジック・ウェポン+1（グレイヴ）
魔法の武器+1、アンコモン
この武器を用いた攻撃ロールとダメージ・ロールに+1。
この赤い骨製のグレイヴははるか昔にノールのドルイドによって、彼が危険な倒した怪物の背骨を用いて作られました。以降、多くのノール部族の手を渡ってきました。このグレイヴは骨でできているにも関わらず、鋼と変わらぬ強靭さを備えており、振るうとハイエナの吠え声のような風切り音が鳴ります。 この武器は強敵を切り倒すのを喜び、そのような相手と戦うとき風切り音は哄笑のように大きくなります。持ち主が強敵からの撤退や戦いの先延ばし考えるとき、これを持つ腕に痛みを感じます。

4.13.2.　ノール神官の裏切り：

遭遇 Lv 3 困難（1000 XP / 難易度 1040 XP 相当）

ウルビス達を倒して一息ついたところで、様子を伺っていたルルグが攻撃を仕掛けてきます。戦闘後に PC が回復作業を優先したのなら、既に回復を終えているでしょうが、財宝の回収作業を優先したのなら、回復を終える前に襲撃してきます。何かの対処をしていない場合、小休憩をはさむ余裕はありません。この奇襲に気付くのには<知覚>DC12 以上に成功する必要があります。

次の文章を読み上げます。

通路の向こうからぼろぼろの神官服をまとったノールが手下を伴って現れ、耳障りな声で吠える。「ご苦労様だったな、ハゲ共」、「ウルビスのものも、お前らの持ち物も全部俺様がいただいてやるぜ。」。

ルルグの攻撃に予め気付くことが出来れば、交渉も可能です。ルルグの態度は敵対的であり、<説得>判定値で 20 以上を出せば戦闘を回避できます。ただし、ルルグはウルビスの財宝の所有権を主張し、これ以降にウルビスの財宝を捜索するのを許しません。また、ルルグは強盗をしないことを約束しますが約束を守る気はありません(とはいえデーモンの支援が無いのでウルビスよりは安全でしょう)。

敵:

ノール神官ルルグ　CR3
ノール CR/2 x3

財宝：エリア[4.8]と同じ

5.　ノールの夜襲：

遭遇 Lv 3 致命的（1520～3200 XP / 難易度 1600～4040 XP 相当）

ノールの巣の攻略に日数をかけていた場合、2 日目の晩にウルビスはルルグを粛正して、PC のキャンプに対して夜襲を行います。ただし、PC 側が追跡を防ぐ何らかの有効な手段をとっていた場合は、この夜襲を防ぐことが出来ます。また、敵の内 e-1 に関しては、PC が以前の倒していた場合は現れません。PC のキャンプの状況を聞き、敵を適当に配置して戦闘を行って下さい。敵の行動は基本的に[4.13.1]と同様です。
戦闘終了後、<捜索>=10 以上で彼らの持ち物を全て得ることが出来ます。戦闘に参加した敵が少ない場合、得られる物品もそれに応じて減少します。

敵:

ノール頭目のウルビス CR4
ノール CR1/2 x2～6
ティーフリング盗賊魔術師のクリエラ CR1
ドレッチ CR1/4
ノール・ドルイドのグルーラ CR2
ジャイアント・ハイエナ CR1
オーガ CR2
オーク CR1/2 x4

財宝：エリア[4.4] と[4.5]、[4.13]、の宝箱以外のもの。

6.　後日談：

町に帰った後に警備兵長のバントラインから報酬を受け取ることができます。報酬の内容はノールのアジトにおける PC の行動によって変わってきます。

(a) ノールを全滅、あるいはウルビスとルルグを倒してグルーラと話し合いをしてきた場合：警備兵長のバントラインが「ご苦労、これでノール達から住民達が被害を受けることは無いだろう。これが謝礼だ、受け取りたまえ」と言って[PC 数 x 50]gp を渡します。
・ボーナス験値 850XP(PC 数 x 150XP)を得ます。
(b) ウルビスを倒し、ルルグと話し合いをして来た場合：警備兵長のバントラインが「ううむ。そのうさんくさいノール神官の言うとおりに、ノール達がこれで野盗を止めるとは思えないのだが・・・。まぁ、他の魔物とのつながりが切れればかなり無害にはなるかな。ご苦労、この報酬を受け取りたまえ」と言って[PC 数 x 20]gp を渡します。
・ボーナス験値 250XP(PC 数 x 50XP)を得ます。
(c) ウルビスとの話し合いで済ませてきた場合：警備兵長のバントラインは「ノール共をけしかけて、魔物を集めていた元凶を放置したままで、解決したと言えるのか？まぁ、良い。それが貴様らなりの仕事なんだろう。仕事ぶりに相応しい代金を受け取りたまえ。」と言い捨てて、[PC 数 x 1]gp を渡します。

その他[1.4]と[3.1]の依頼をこなしたなら、それぞれ報酬を受け取れます。

6.1.　時間がないときの暫定報酬

冒険終了後に経験値や報酬を計算する時間的な余裕がないときには、各 PC に経験値「9,400 / PC 数」点と、財宝「1,800 / PC 数」gp を分配してください。

7.　その他：

7.1.　ゲームの運営：

本シナリオで遭遇する敵は交渉で戦闘を回避できるものが多く含まれています。そのような敵は遭遇時に話が出来そうな雰囲気を臭わせてプレイヤーを交渉に誘ってください。PC がほとんどの戦闘を回避して、かつドルイドのグルーラと話し合いで解決していた場合、プレイ時間が余ってしまうかもしれません。その場合は、アジトに住み着いているデーモンやオーガなどを退治してくれるようにグルーラから PC へ依頼させても良いでしょう。

7.2.　シナリオのアレンジ：

本文中では、グレイホークのクロックポートをゲームの舞台として記述しましたが、小さな町以上なら舞台を移すことは可能です。また、世界によってはネルルの代わりに別の神格を用いたほうが良いかもしれません。たとえば、フォーゴトンリアルムで行う場合、コアミアのエアラベル、アグラロンドのエスカラント、月海地方など

が考えられます。

このシナリオは 5 人の 3 レベル PC を対象としてバランスを取っています。PC 数が違う場合には一回の遭遇における遭遇の難易度を少し変更するなどの対応が必要になるかもしれません。オークやノール、ゾンビの数を増減することが考えられます。

7.3.　シナリオフックの追加

本シナリオから派生して、別のシナリオに繋げる場合には以下ようなアイデアが考えられます。その場合、シナリオを適切に修正して使用してください。

(a) 凶暴なオークの軍勢が周辺の野蛮な種族を従えつつ町に向かって進撃しており、彼らがノールの大部族を取り込もうと使者を送っているとの情報が入ります。ノールの”牙渡り”族と友好な関係にある PC たちに、ノール大部族との交渉が任されます。PC たちは、オークの使者を妨害しつつ、ノールと交渉を行って味方につけることで、戦局を有利に逆転できるでしょうか？

(b) ノール達は何故これまで警備部隊の捜索の裏をかけたのでしょうか？ウルビスが倒された後、クリエラは情報を教えることを条件に命乞いをし、警備兵の中に正体不明の情報提供者がいたらしいことを明かします。その話を聞いた PC が町の門をくぐると警備兵に取り囲まれます。どうやら、裏切り者によって濡れ衣をかぶせられたらしく、お尋ね者になっているようです。この汚名を晴らすべく、非合法組織と協力して活動を開始します。

(c) 地下水の使者の霊[4.10]から、この洞窟がアイウーズ帝国に攻められたときにアローナの秘宝が持ち去られたことを聞きます。このため森も荒廃しつつあります。襲撃部隊の長は現在、国境際の砦の主。霊を真に鎮めるため、そして森を守るために奪われた秘宝を探しに出ます。