

# 盗まれた杯

「ダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版」6Lv キャラクター用シナリオ  
プレイ予想時間：5～9 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

「盗まれた杯」はダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版の 6Lv 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「プレイヤーハンドブック (PHB)」と「ダンジョンマスターズガイド (DMG)」、「モンスターマニュアル (MM)」が必要です。一部の NPC にサブリメント「秘術大全 (CoAr, 参考資料 1)」記載のルールを用いていますが、必要なデータはシナリオ中に記載されており、必須ではありません。

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)。

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、適宜に変更して伝えてください。

## 冒険の概要

PC たちは街道で盗掘団に追われていたノームを救い、盗掘団が廃神殿から持ち出した邪神ベルターの祭器である杯を手に入れます。そして、この杯が盗掘されたことを原因として魔物が集まっているので、これを解決して欲しいと依頼されます。祭器を所持していると様々な問題が起こりますが、これを祭壇に返すことで楽に解決できます。PC 達は祭器を返納して事態の穏便な収束を目指すでしょうか、それとも邪神の神殿そのものを破壊して今後の禍根を断つことを選択するでしょうか？

本シナリオは土地型の冒険です。野外で始まりますが、後のほとんどは地下神殿が舞台となります。

## ゲームの準備

パーティ構成に制限はありませんが、戦士系とローグ系、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。凝視攻撃や疑似視覚を持った敵との遭遇があるので、<<無視界戦闘>>や暗視能力、リスニング・ロアコール呪文(参考資料 2)を使えるドルイド、サイレンス呪文などの対策をもった PC がいれば、戦闘で有利になります。また、ノームの村が冒険の拠点になるので、ノーム語を喋ることが可能な PC がいれば、情報収集がスムーズに進むでしょう。

シナリオのブレインに割ける時間に見当をつけ、必要ならば後述の「シナリオのアレンジ」の項目に従って遭遇を削除してください。

本文中の項目番号に該当する位置は DM 資料中に記載しています。各項目の内容と流れ、位置関係(DM 資料 1 と 2)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べき図は本シナリオの後方に配付資料としてまとめて掲載されています。ゲーム中にこれらの図を見せることが出来るように、シナリオ本文とは別に片面印刷で用意しておいてください。また、配付資料 1 と 2 は、プレイヤーへ 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。

## 冒険の背景

老婆の姿をした大地の女神ベルターは、かつては人間の鉱夫やドワーフ、ノームなどの様々な地底の住人に崇拜されていました。しかし、現在ではそれらの種族は自らの神を信仰しており、ベルターを信仰しているのは地底の怪物達だけになっています。自らの境遇への怒りと現在の信者に影響されてベルターはすっかりと邪神と化しています。

ノーム集落のラスルンの近くには、ベルターの廃神殿が存在しています。遙かな昔には周辺のノームやドワーフ達が管理していたのですが、彼らはベルターへの信仰を捨ててにあって、その怒りを避けるための契約として杯「飢餓の杯」を祭器として捧げて神殿から去っていききました。その後、ノーム達は神殿の存在そのものを忘れていく一方で、神殿では住み着いたミノウロスやガウス、グリムロックなどの怪物達が細々と邪悪な行為を繰り返していました。しかし、この状況はベルターの思いつきによって変化します。ベルターは邪神ロルスに話を持ちかけて、その信者に「飢餓の杯」を盗み出させ、杯が失われたことを口実にかけて自らを捨てた種族達に復讐しようとしてしました。

計画の開始と同時に魔物を廃神殿に呼び寄せ(明らかにフライングです)、ロルス配下のドライダーのジューとその部下に「飢餓の杯」を盗み出さすところまでは予定通りでしたが、ここからベルターへの決別の宣言であると共に、彼らがベルターに持っていた尊敬の最後の証でもあるため、ベルターは杯が奪われたことに本気で怒っています。今や彼女は自らの信者によって盗人から力づくで奪い返した上で周辺の元信者種族を滅ぼそうとしています。この事態を解決するには、ベルターの信者でないものの手によって杯を地下の祭壇に納め直すか、あるいは祭壇を打ち壊してベルターの活動拠点を破壊するしかありません。

ドライダー率いる盗掘団が杯を盗み出す前から村の近くでは魔物が集まり始めていたために、村民は見回りを強化していました。自警団員である“土砂隠れの”ズックはドライダー率いる盗掘団が廃神殿から出てくるところを見かけ、彼女達の「祭器を持ち出したから神殿の主が怒るだろう、もう怪物共が集まり始めているようじゃないか」という会話を盗み聞きします。ズックは仲間を村に戻してこのことを伝えさせるとともに、一人で盗掘団を追跡して祭器を奪い返す機会を窺いますが、途中で気付かれて反撃にあってしまいます。

ズックは盗掘者からの逃亡中に通りがかった PC 達に助けを求めます。引き受けた PC が祭器についてノームの村で情報を収集すれば、これが邪悪な大地の女神ベルターの祭器であることが分かります。祭器を所持していると様々な問題が起こりますが、これを祭壇に返すことで事態を穏便に解決することができます。一方、神殿の奥にある祭壇を破壊することで今後の禍根を断つことができますが、ベルターに追わされた強力な魔物に襲撃されることになります。

以前は、ベルターの廃神殿にはミノウロス司祭のエピソードとガウスのオブシカ、アース・エレメンタルなどの少数の住民しかいませんでしたが、今はグリムロックの集団とハグに引き連れられたオーガの集団も住み着いています。PC がラスルン村に到着する頃には、ハグ達はハグ・アイの能力を用いてオーガをストーン・ジャイアントに変装させて、護衛役と偽って密偵として村に送り込んでいます。

このシナリオは冒険の舞台として、D&D 3.5 版の公式世界設定のうち一つ、「グレイホーク(参考資料 3)」のクロックポートの周辺にあるノームの村を舞台として作成されています。しかし、小規模な集落なら多少の変更を加えることで対応できるはずですが、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

本シナリオでは、2 つの導入パターンを用意しました。時間に制限がある場合などには、下記の導入パターンのうち 2 を用いてください。

#### 1.1. 導入パターン 1: 街道で手負いノームから助けを求められる。

##### 1.1.1. 手負いノームから助けを頼まれる(配付資料 4, 遭遇 Lv9)

盗掘団に追われているノームと出会います。彼は PC たちに助けと事件の解決を依頼します。

グレイホークと呼ばれる世界のクロックポートという町の近くの街道で始めます(配付資料 1 を提示)。この地域は湖の傍にある交通の要所で、善の勢力と北にあるアイウズ帝国という悪の帝国との小競り合いの前線地域です。

今まで一緒に冒険をこなしたことがあるキャラクター同士は知り合いでしょうし、そうでないキャラクターは知り合いでなくても構いませんが、上手くタイミングを見て自分からゲームに飛び込んで来ててください。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。

では、ゲームを開始します。

君たちはリダウトからクロックポートへの街道を旅していて、今は昼

過ぎくらい。ふと、左手を見ると街道脇の岩陰から、血と泥で汚れたノームが飛び出してくる。彼は君たちに気付くと、「頼む！追われているんだ。助けてくれ！」と叫びながら駆けよってくる。

このノームはラスルン村の自警団員である“土砂隠れの”ズックです。彼はドライダーのジューラが率いる盗掘団を発見し、相棒の自警団員を村に連絡にやった後、盗掘団が盗んだという祭器を奪い返すために追跡していました。盗掘団が川を渡る前に野営している隙を狙おうとしたところ、ノール狩人に気付かれて追われています。

盗掘団はグレイブを構えたノール狩人が先陣を切り、続いて弓を手にしたノール狩人、最後尾に、首領であるジューラが続きます。ジューラはズックを追う前にメイジ・アーマー呪文とインヴィジビリティ呪文を自身に対して発動済みです。ゲーム開始からノールと遭遇するまでの間に1Rの猶予があり、岩陰からノールの足音を聞くのには<聞き耳>難易度14(隠れ身1+3+10)の判定に成功する必要があります。

突然現れたズックを不審に思っ PC が質問するのなら、彼は簡潔に状況を説明しようします。おそらく、一言か二言しか会話できませんが、考えられるやりとりを以下に記載します。

Q お前は何者だ？ A ズック：「俺はズック。怪しいものじゃない。ほんとにやばいから助けてくれ！」  
Q 何に追われている？ A ズック：「ノールの群れと、大きな蜘蛛女だ！」  
Q ディテクト・イーグルをして良いか？ A ズック：「いや、そんな場合じゃない。すぐ後ろにいるんだ！」

彼の後ろから草ずれの音が聞こえると、武器を手にしたハイエナ頭の獣人が飛び出し、君たちに襲いかかってくる。

戦闘時の敵の行動は以下の通り、(1R)ノール狩人 a-c は近くににいる PC に突撃してグレイブで攻撃、ノール狩人 d-f は後衛を狙える位置に移動して射撃、ドライダーは透明状態のまま後衛 PC を狙える位置に移動しつつノール狩人をヘイスト巻物で支援。(2R)ノール狩人 a-c は後方に回り込もうとしながら攻撃、ノール狩人 d-f は後衛を射撃、ドライダーは可能ならば PC をウェブ呪文で捕縛(岩を利用)、無理ならライトニングボルトで攻撃。(3R)ノール狩人 d-f は PC が接近してきたらグレイブに持ち替えて攻撃、ドライダーはライトニングボルトを連発。(4R以降)ドライダーは HP が15以下になったら、インヴィジビリティやサイレントイメーজも併用しつつ逃走開始。基本的に、敵はズックよりも、PC を優先して攻撃します。

ドライダーは「飢餓の杯」を手に持ったまま戦っており、近くにいたキャラクターが瀕死になった場合にはその能力が自動的に発動する可能性があります。ジューラ自身が瀕死になった場合にはPCの効果が確実に発動します。これは杯の能力をPCに示すためと、杯がジューラに魔神殿の情報を聞き出そうと延々と時間をかけるのを(可能なら)避けるためです。必要なら、プレイヤーが不審に思わないようにダイスを空振りするか、杯の効果が判明した際に「あのドライダーはベルターから特に憎まれていたから、問答無用で効果が発動したらしい」などと説明しておいてください。

PC: 配付資料4の下端

敵：ノール狩人(配付資料4のF4-H6近く;グレイブ準備x3) a,b,c  
ノール狩人(配付資料4のC3-E4近く;弓準備x3) d,e,f  
ドライダーのジューラ(配付資料4のA1) g

NPC: “土砂隠れの”ズック(配付資料4のH11周辺)

物品：ノール集団の所持品(300gp, 装備品(750)x6, 食料品など), ドライダーの所持品

自警団員 “土砂隠れの”ズック (精鋭規定値, 2HD, 脅威度2), 小型の人間型生物, ノーム, 男, レンジャー2, 真なる中立

HP=2D8+6=18, イニシアチブ+1

AC16(+4 高品質チェイン・シャツ, +1 敏, +1 サイズ), 接触12, 立ちすくみ15

基本攻撃/組み付き=+2/-1, 近接攻撃(スローイング・アックス)=+4/1D4+1, 遠隔攻撃1(高品質コンボジット・ロングボウ)=+5/1D6+2, 遠隔攻撃2(左記, 速射時)=+3, +3/1D6+2, 1D6+2

サイズ=小型5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上30(ワンド使用時)ft

セーブ: 頑健 ST=3+3=6, 敏捷 ST=3+1=4, 意志 ST=0+1=1

能力値: 筋13(+1), 敏13(+1), 頑16(+3), 知8(-1), 判12(+1), 魅10(-)

特殊能力: ノームの種族的特徴(夜目, 耐幻術 ST+2, 幻術呪文 ST 難易度+1, 対ゴブリン&コボルトへの攻撃ロール+1, 対巨人への AC+4 回避, <聞き耳><製作;錬金術>+2, 疑似呪文能力[術者Lv1, 1回/日;

スピーク with アニマル, ゴースト・サウンド, ダンシング・ライト, プレステイション)), 得意な敵(ゴブリン+2), 野生動物との共感技能(4/2, 防具修正-1): 隠れ身9, 騎乗3, 視認6, 聞き耳8, 忍び足5, 生存6, 知識(自然)1;  
特技: 追跡, 近距離射撃, 速射; 言語: ノーム語, 共通語;  
所持品: ポーション of キュア・ライト・ウーンズ(50)x1, ワンド of ロング・ストライダー(x25, 375), 装備品価格(750), 250gp  
口癖など「腕利きの助けがいるんだ！」

ノール狩人(25pt, 3HD, 脅威度2), 中型の人間型生物, ノール・レンジャー1, 混沌にして悪

HP=3D8+9=26, イニシアチブ+2

AC16(+3 スタデッドレザー, +2 敏捷, +1 外皮), 接触12, 立ちすくみ14  
基本攻撃/組み付き=+2/+5, 近接攻撃1(グレイブ)=+5/1D10+4, 近接攻撃2(アーマースパイク)=+5/1D6+3, 遠隔攻撃1(高品質コンボジット・ロングボウ[筋力+3用])=+6/1D8+4, 遠隔攻撃2(左記, 速射時)=+4, +4/1D8+4, 1D8+4

サイズ=中型5ft, 間合い=5ft/10ft, 移動速度=地上30ft

セーブ: 頑健 ST=5+3=8, 敏捷 ST=2+2=4, 意志 ST=0+1=1

能力値: 筋17(+3), 敏14(+2), 頑16(+3), 知10(-), 判12(+1), 魅6(-2)

特殊能力: 暗視60ft, 得意な敵(人間 or エルフ+2), 野生動物との共感技能(6/3, 防具修正-1): 隠れ身4, 聞き耳6/8, 視認6/8, 生存3;

特技: 近距離射撃, 速射, 追跡; 言語: ノール語, 共通語

所持品: 装備品価格(750), 0gp

\*上記、a-c は人間を、d-f はエルフをの得意な敵としています。

ドライダー盗掘人のジューラ, MM との差分データ

HP=45, イニシアチブ+2

AC21(+4 メイジアーマー呪文, +2 敏, +6 外皮, -1 サイズ), 接触11, 立ちすくみ19

所持品: スクロール of ヘイスト(375), スクロール of フライ(375), クアルルズ・フェザートークン(スワン・ポート; 450), 飢餓の杯(下記), 200gp

口癖など: 「また試練に破れたという訳ね。」

シナリオアイテム「飢餓の杯」

価格: 15,000gp

効果: 遙か昔にドワーフとノーム、ゴブリンの魔術師達によって作られた翡翠と黄金製の杯で、それぞれの言語で「敬愛をこめて別の一献を捧ぐ」と言う言葉が刻まれています。この杯には以下に示す2つの効果があります。所有者が手に持っていない場合、これらの効果は発揮しません。

[効果1] この杯を瀕死状態の生物に触れることで、その血液を吸い取りデス・ネル呪文の効果(意志 ST13・無効; 使用者の HP+1D8, 有効術者 Lv+1; 効果時間=対象の HDx10分)を発揮します。これは機会攻撃を誘発しない標準アクションです。また、所有者や所有者と隣接しているキャラクターが瀕死状態になった場合、この効果は30%の確率でフリーアクションとして自動発動します。善の PC がこの効果を知りながら直接的な利益を得た場合、属性に関するペナルティを受ける可能性があります。

[効果2] この杯を手にしてコマンドワードを唱えることで血飛沫をまき散らし、カラスプレー呪文の効果(意志 ST11・無効; 効果は HD により変動)を発揮します。この効果は24時間の間に用いた[効果1]の回数だけ用いることができます。

戦闘終了後に、ズックが生きていたら、PC に礼を言うと共に、盗掘者が原因と思われる村の様子を説明して協力を求めます。ただ、PC 側から話しかけるのなら、それに応答する形で協力を求めてください。ズックが死んでいた場合、敵の生き残りが負け惜しみに挑発する形で PC にノームの村に迫っている危機に関する情報を伝えてください。

先ほどのノームが君たちに向かって言う、「助けてくれてありがとう。俺は“土砂隠れの”ズック。近くにあるラスルン村の者だ。」

「村の近くに怪物が増えてきたから見回りしていたら、こいつらが洞窟から出てきて、『祭器を持ち出したから怒った神殿の主が怪物を遣わすだろう』とか言っていたんだ。」その祭器を何とかしようと後をつけていたんだが、俺では力不足だった。見つかったこの様だ。」

ズックは帽子を取って胸に当てて言う「頼む、俺たちの村を助けてくれ！」「もう村人が怪物に襲われているが、こいつらの言うことが本当だったのなら、これからもっと酷くなっちまう。」「どうすれば、怪物が出ないようにするのが俺には良く分からないが・・・、君たちの力で何とかしてくれないか？」

その他、戦闘終了後に考えられるやりとりを以下に記載します。ジーラとノール狩人から有益な情報を聞き出すには、何らかの方法でその態度を友好的にする必要があります。そのための方法としては<交渉(PHB 71 ページ)>や<威圧(PHB 66 ページ)>技能、呪文の活用などが考えられます。

ズックに対して：

Q お前は何者だ？ A ズック：「助けてくれてありがとう。俺は“土砂隠れの”ズック。近くのラスルン村の者だ。」

Q 何で追われていたんだ？ A ズック：「最近、村の近くに怪物が増えてきたから見回りしていたら、こいつらが洞窟から出てきて『杯を持ち出したから神殿の主が怒るだろう、もう怪物共が集まり始めているようじゃないか』・・・とか、言っていたんだ。」「その杯とかを何とかしようと後をつけていたんだが、俺では力不足だった。見つかったこの様だ。」

Q どうして欲しい？ A ズック：「頼む、俺たちの村を助けてくれ！」「もう村人が怪物に襲われているが、こいつらの言うことが本当だったのなら、これからもっと酷くなっちゃう。」「どうすれば、怪物が出ないようにするのが俺には良く分からないが・・・、君たちの力で何とかしてくれないか？」

Q 報酬は？ A ズック：「俺自身は金をあまり持っていないが、村長の“スピニング”シーボにかけ合えば、お金を用意できると思う。」「俺の持ち物で役に立ちそうな物があったら使ってくれ。」

ドライダーのジーラに対して(元の態度は敵対的)：

Q お前は何者だ？ A ジーラ：「私はジーラ。ロルス様に仕えるドライダーよ。」

Q 何をしています？ A ジーラ：「お前らの知ったことじゃないわ」「ロルス様の命令でベルターの手元に潜って、祭器の杯を盗ってきたのよ。」「神が課した試練の理由など、定命のものの知ったことではないわ。失敗した私も、邪魔したお前も死ぬだけね。」

Q 杯ってなんだ？ A ジーラ：「知りたければ、自分で調べな。愚者。」「その杯で瀕死のものに触れればその魂を喰らって使った者の力を増すわ、ゲームデータ的には～(上記説明)～ね。」「その杯を盗ってから、そこのノーム以外の何かにも狙われている感じがしたわ。お前ら皆それぞれに喰い殺されちまえ。」

Q その神殿は何処だ？ A ジーラ：「教えないわよ、このバカ」「ノーム共の村から南 8 マイルよ。」

Q その坑道の構造は？ A ジーラ：「下等生物が話しかけないでよ。」「まず、入り口は縦穴になっているわね。途中のミノタウロスに目隠しをさせられたから細かい構造はわからないわね。でも地下は 3 層構造になっていたと思うわ。」

ノール狩人に対して(元の態度は非友好的)：

Q お前は何者だ？ A ノール狩人：「蜘蛛女に雇われたんだよ。ほかに理由なんざねえよ」

Q 何をしています？ A ノール狩人：「なんか、地下の坑道みたいところに潜って杯を盗ってきたぜ。なんかの神の祭器なんだってよ。」「なんのために盗ったかって？俺は知らないね。」「でも、神殿の主は怒って回りの奴らを殺し回るだろうぜ、まず最初は近くのノーム共の村あたりかな。」

Q その坑道は何処だ？ A ノール狩人：「ノーム共の村から南 8 マイルだ。地面に地図でも描けばいいのか？」

Q その坑道の構造は？ A ノール狩人：「まず、縦穴を降りる必要がある。途中のいた牛男と蜘蛛女がなんか話をした後、目隠しをされてよ。小突かれながら進んだから良くわからねえな」

ジーラが逃亡した場合には、彼女が持つ杯を奪い返すために追跡する必要があります。その場合、彼女は DM 資料 1 記載のルートで移動します。彼女の移動速度なら本来は日に 24 マイル移動できるのですが、地域の国境警備隊やベルターの派遣する襲撃者を警戒しつつ移動する必要があるため、夜間移動を中心として日に 16 マイルしか移動できません。ジーラの跡を追うためには、<<追跡>>特技の持ち主が<生存>判定で 13 以上の値を出す必要があります。PC に<<追跡>>特技の持ち主がいなければズックが後をつけることができ、目出 10 を行うことで、確実に追跡に成功することができます。

## 1.2. 導入パターン 2: 廃神殿の前

君たちは小高い森の溪谷を歩き、老婆の姿をした邪神であるベルターの地下神殿に向かっている。ベルターはかつては様々な地底種族に信

仰されていたが、今では忘れられ、怪物たちの神となっている。ドワーフやノームがベルターの手元に去るとき、怒りを避けるために捧げた祭器「飢餓の杯」を盗掘者が持ち去ったため、この辺りは怪物が集まって危険になっている。

近くのノームの村から[PC 数 x 400]gp で事態解決の依頼を受けた君たちは、既に盗掘者から杯を取り返している。神殿に近づくほどに杯を手にしていない君(PC 一人を指定)には何かに見つめられているような悪寒が強くなっている。木陰を抜けて開けた岩場に出ると、前方の岸壁に神殿の入り口が口を開けている。

君たちは既に一緒に仕事を開始しており、互いに顔なじみのはずです。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。

では、ゲームを開始します。

導入終了後は[4]までの過程を全て終えたことになります。[1.1]の杯に関するデータを PC に伝え、[5]以降の項目に従ってゲームを進めてください。

2. ノームの村への道のりと襲撃者(配付資料不足、遭遇 Lv5～7)：[1.1]の時刻は昼過ぎで遭遇地点からノームの村ラスルンまでの距離は直線距離で移動すれば 16 マイル(PC の移動速度が 20ft/R なら 1 泊 2 日、30ft/R の PC が強行軍[PHB161 ページ]すればこの日の晩につきます)、道なりに移動すれば 24 マイル(PC の移動速度が 20ft/R なら 2 泊 3 日、30ft/R なら 1 泊 2 日)程です。

PC 達が「飢餓の杯」を所持していた場合、この道程での野営中や以降の宿泊中の夜間にベルターの手配した怪物に襲撃される可能性があります。襲撃は PC が杯を保有してから最初の晩の深夜に確実に発生し、以降は毎晩 30%の確率で発生します。PC が敵からの情報を元に襲撃を避ける有効な対策をとったのなら、これらの遭遇を避けることができるでしょうし、この遭遇がシナリオの進行を停滞させると DM が感じるようでしたら、PC に「何かに見られているような気がする。」と伝える程度に留めて、実際の戦闘は発生させなくても良いでしょう。

PC の移動と休息方法によって、状況が大きく変わるので、事前に適切な戦場を予測することは困難です。バトルグリッドは使用済みの似た地形のものに修正を加えて、再利用などをして下さい。また、戦闘時の敵の行動はモンスターの種類毎に異なりますが、可能なら杯の所有者を狙います。この襲撃者達は財宝の類を持っていません。

遭遇パターン 1(遭遇 Lv6, 森林や宿、廃神殿内)

敵：ババウ a

遭遇パターン 2(遭遇 Lv7, 街道沿いや森林、廃神殿内)

敵：アンバー・ハルク a

遭遇パターン 3(遭遇 Lv5, 森林や宿、廃神殿内)

敵：レイス a

物品：なし

## 3. ノームの村にて：

### 3.1. 村長からの正式な依頼：

ノームの村に着いた PC は村長である“スピニング”シーボの元へ案内されて村の様子を聞き、報酬契約を含む正式な依頼を受けます。ここでは、ズックが同伴していることを前提に記載されていますが、彼を伴っていない場合は適当に変更して進めてください。ノームの村の周囲はハグ達がハグ・アイのコントロール・ウェザー疑似呪文能力で生み出した霧に包まれており(DMG 93 ページ)、視界が制限されます。

君たちが霧に包まれた森を抜けてノームの村に到着した。霧にかすむ景色の中に、小さな家が散らばっている。村の回りの木々には鳴子付きのロープが張り巡らされ、ビリビリした感じがうかがえる。村の入り口で警戒していたノームが君たちに問いかける「やあ、君たちは何者だい？」「このぶっそうなときに、よく無事に森を抜けられたね。その顔から察するに怪物の仲間かい？それとも僕たちを助けに来てくれたのかな？」

PC が事情を説明すれば、上記のノーム自警団の若者が PC をピアホールに連れて行きます。ズックが生存していれば、彼が村の案内を引き受けます。

ズックは君たちを連れて「ウサギ亭」と看板のかかった建物の中に降りていくと、奥のテーブルの側でクルクル回転している人影を指さして言います「あれが村長のシーボだ。」村長！腕利きを連れてきた、俺の命を救ってくれたんだ。きつと、みんなの助けになってくれる。」回転を止めたノームがジョッキを掲げて言う「初めまして、私は「スピニング」シーボ。この村の長をやっている。」「もう聞いているかもしれないが、今、我々は大変に困っている。怪物が現れるようになって村人に被害が出ているんだ。」「どうすればこの事態を納められるのか当方にくれていたが、君たちのような腕利きが来てくれたからには安心だ。」「何とかして怪物が集まってくる原因を解決し、平和を取り戻して欲しい。私たちもできる限りのお礼を用意している。ぜひ引き受けていただきたい。」

Q 原因に心当たりは？ A シーボ：「ズックから聞いているかもしれないが、どうやら盗掘屋が古い神殿から祭器を盗み出したことが原因らしい。」

Q 神殿について何か知らないか？ A シーボ：「私の知っている限りでは、あれはベルターへの神殿だ。ベルターは老婆の姿をした邪悪な神だ。様々な地底の怪物達に崇拝されているらしい。」

Q 報酬の額は？ A シーボ：「[PC 数 × 600]gp を用意した。」「(より高額な報酬を要求し、<交渉>難易度 20 の判定に成功した場合) うーん、分かった。町で買い取ってもらえそうな高値のものを見繕っておくので、それもお渡ししよう。」「(<交渉>難易度 20 の判定に失敗した場合)任せてくれ給え、私が君たちの活躍を歌にして広めようじゃないか！きつと国中で英雄と褒め称えられるようになるよ！」

村長 “スピニング” シーボ (25pt, 4HD, 脅威度 4), 小型の人型生物, ノーム, 男, バード 4, 混沌にして中立  
HP=4D6+8=25, イニシアチブ+2  
AC17(+4 高品質チェイン・シャツ, +2 敏, +1 サイズ), 接触 13, 立ちすくみ 15  
基本攻撃/組み付き=+3/-1, 近接攻撃 1(高品質シックル)=+7/1D4, 近接攻撃 1(左記, 2 刀流&勇気鼓舞の歌)=+6/1D4+1, 遠隔攻撃 1(高品質ショートボウ)=+7/1D4  
サイズ=小型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft  
セーブ: 頑健 ST=1+2=3, 敏捷 ST=4+2=4, 意志 ST=4+0=4  
能力値: 筋 10(-), 敏 14(+2), 頑 14(+2), 知 12(+1), 判 10(-), 魅 14(+2)  
特殊能力: ノームの種族的特徴(夜目, 耐幻術 ST+2, 幻術呪文 ST 難易度 +1, 対ゴブリン&コボルトへの攻撃ロール+1, 対巨人への AC+4 回避, <聞き耳>&<製作: 錬金術>+2, 疑似呪文能力{術者 Lv1, 1 回/日; スピーク with アニマル, ゴースト・サウンド, ダンシング・ライト, プレステイション}), バードの知識(+7), 呪歌(勇気鼓舞の歌+1, 恍惚の歌, 打ち消しの歌, 自信鼓舞の歌)  
技能(7/3.5, 防具修正-1): 軽業 7, 視認 5, 聞き耳 5, 芸能(舞踏)7, 情報収集 7, 真意看破 5, 交渉 6, 知識(次元界, 神秘学, 地域, ダンジョン探索)2, 知識(歴史)6, はったり 7, 平衡感覚 9;  
特技: 武器の妙技, 2 刀流; 言語: ノーム語, 共通語;  
所持品: スクロール of エクスペディシャスリトリート(25), スクロール of サイレンス(術者 Lv5, 250), ワンド of グリース(x25, 375), ワンド of キュア・ライト・ウーンズ(x25, 375), 装備品価格(1050), 250gp  
バード呪文: 術者 Lv4(ST 難易度=呪文 Lv+12): 0Lv(3); サモン・インストゥルメント, ディズ, ディテクト・マジック, メッセージ 1Lv(3); グリース, ターシャズ・ヒディアス・ラフター, チャーム・パーソン, 2Lv(1); グリッター・ダスト, インヴィジビリティ, 口癖など「なぜ回ってるかって？ピールの回りが良くなるからさ！」

### 3.2. 村での聞き込み:

聞き込みをするなら、PC に<情報収集>で判定を行わしてください。<情報収集>の判定結果が高く、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、プレイヤーが特定のキーワードを挙げて聞き込みした場合、関連した項目を優先して伝えてください。ただし、ノーム語を話せない PC は、判定に -2 ペナルティを受けます。これらの内容は該当する NPC を名指しで話しかけるか、適切な知識技能でも知ることができるかもしれません。

判定値 10 以上で成功した PC がいた場合:

- (a) キーワード: 神殿、ベルター、杯  
ガールの司祭 “囁く金の” ヴァルネブ「あの神殿は、老いた大地の女神ベルターのものだと聞いています。かつては我々ノームやドワーフ、人間の坑夫などに崇拝されていたそうです。しかし、今では我々は自らの守護神を信仰しているため、地底の怪物達の神となっているといえます。」(真)、  
「杯についてですが・・・、この辺りのノームやドワーフはベルターの信仰を捨てる際に、特別な杯を作ってそれを捧げ、引き替えにベルターは怒りを静めることを約束したそうです。盗掘者がこれを持ち去ることで、ベルターは約束を破棄したと見なしたのかもしれません」(真)、  
「杯を捧げなおせば怒りが静まるのか、他に良い方法があるのか、それは私には分かりません。あるいは神殿で何かが杯を用いて何事かを企んでいるのかもしれない」(真偽不明)
- (b) キーワード: 魔神殿の探索、警戒状況  
ノームの子供「昨日、自警団のお兄ちゃんが神殿を見てくるって言っていたよ。」「人数？三人〜。」(真)
- (c) キーワード: 見かけられた怪物、被害状況  
“ガラクタ売りの” ルンヴァル:「何が突つて？大きな人型の昆虫や一本角のはえたヌメヌメしたの、人食い鬼、斧を持って頭巾をすっぽり被ったのなんかだ。」(真)

判定値 15 以上で成功した場合:

- (d) キーワード: 村の守り  
自警団長ガリエン「さっき、ストーンジャイアント達が村の守りを買って出てくれたよ。これで、村の守りの方はだいぶ安心できると思うなあ。まあ、ワシらノームは巨人みたいにでかくて臭いがきつい奴らはあまり好きじゃないんだが、困っているのは確かだし、好意には甘えておくべきだろうしな。」  
「彼らが今どこに居るかって、神殿に挨拶した後、村の回りを見回っておくと言っていたな。」(真、会いに行くのなら[3.3]へ、この後の処理が長くなるかもしれないので、他の情報も得ている場合はそちらを処理してからこの情報を伝えて下さい)
- (e) キーワード: 杯、祭器  
魔法屋 “ユラユラの” ヘドミッカ「なんだか、悪い神様に祭器を捧げなおそうってんだって？なんにも、本物を渡すことないよ。偽物を作ってやるから、それをもって行ったらどう？」「いや、あんたらを心配して言ってるのさ。悪い神様が望むとりのことをしてやっても良いことってないわよ。」(真偽不明、ヘドミッカに 500gp 支払えば一昼夜で杯の偽物を製作する{<偽造>達成値 20}。この偽物はベルターを騙すことはできないが、魔神殿の住人を騙すのには使える)

判定値 20 以上で成功した場合:

- (f) キーワード: ベルターの祭壇、ベルターの復讐  
劇場に住む幽霊のエンバラ「ベルターの祠を砕きしドワーフの末路を知っているかえ？」「彼ら皆、地底より現れし盲目の獣の叫びを浴び、斧を砕かれて喰われつくした。明日のお前のように・・・。」(真、<知識: ダンジョン知識>難易度 18 の判定に成功することで、デストラカンについて知ることができる)

ベルターに関して<知識: 宗教>を行うことで以下のことが分かります。

判定値 12 以上の場合: 情報収集[3.2a]の 1 つ目の情報。

判定値 18 以上の場合: 情報収集[3.2a]の 2 つ目の情報。

判定値 24 以上の場合: 情報収集[3.2f]の情報。

ガールの司祭, “囁く金の” ヴァルネブ・エンレン (精鋭規定値, 3HD, 脅威度 3), 小型の人型生物, ノーム, 男, クレリック 3, 中立にして善  
HP=3D8+6=23, イニシアチブ-1  
AC16(+4 チェイン・シャツ, +2 ヘヴィ・シールド, -1 敏, +1 サイズ), 接触 9, 立ちすくみ 9  
基本攻撃/組み付き=+2/-2, 近接攻撃(高品質スパイクトガントレット)=+4/1D3, 遠隔攻撃(スリング)=+2/1D3  
サイズ=小型 5f, 間合い=5f, 移動速度=地上 20f  
セーブ: 頑健 ST=3+2=5, 敏捷 ST=1-1=0, 意志 ST=3+2=5  
能力値: 筋 10(-), 敏 8(-1), 頑 15(+2), 知 10(-), 判 15(+2), 魅 14(+2)  
特殊能力: ノームの種族的特徴, アンデット退散(5 回/日), 領域特典(欺き, 守護)  
技能(6/3): 精神集中 8, 知識(宗教)6, 治療 8, はったり 5;  
特技: 巻物作成, ポーション作成; 言語: ノーム語, 共通語;  
所持品: ポーション of キュア・ライト・ウーンズ(50)x2, ポーション

of プロテクション from イーヴル(50)x5, スクロール of コンプリヘンド・ランゲージズ(25), ポーション of レジスト・エナジー(300), スクロール of レッサー・レストレーション(150)x3, スクロール of ディレイ・ポイズン(150)x1, ワンド of キュア・ライト・ウーンズ(x25 チャージ; 375), 治療道具(50), 装備武具価格(400), 750gp

クレリック呪文: 術者 Lv3(ST 難易度=呪文 Lv+12): 0Lv(4); キュア・マイナー・ウーンズ 2, ビュリファイ・フード&ドリンク 1, ディテクト・マジック 1, 1Lv(4); キュア・ライト・ウーンズ 1, マジック・ウェポン 1, コンプリヘンド・ランゲージズ 1, ディガイゼル 1, 2Lv(3); レッサー・レストレーション 1, キュア・モデル・ウーンズ 1, インヴィジビリティ 1

口癖など「君らの喜びは何? 機知の閃きと炉端の守りを大切に!」

魔法工房の匠「ユラユラなる」ヘドミッカ (非精鋭規定値, 4HD, 脅威度 3), 小型の人型生物, ノーム・エキスパート 1, ウィザード 3, 混沌にして中立

HP=1D6+3D4+8=19, イニシアチブ-1

AC14(+4 メイジャー・マナー呪文, -1 敏, +1 サイズ), 接触 9, 立ちすくみ 14 基本攻撃/組み付き=+1/-4, 近接攻撃(高品質ダガー)=+2/1D3-1

サイズ=小型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft

セーブ: 頑健 ST=1+2=3, 敏捷 ST=1-1=0, 意志 ST=5-1=4

能力値: 筋 9(-1), 敏 9(-1), 頑 14(-), 知 14(+2), 判 8(-1), 魅 10(-)

特殊能力: ノームの種族的特徴, 使い魔(レイヴン; 鋭敏感覚, 鑑定+3, 共通語で会話)

技能(7/3.5 防具修正 0): 読解 6, 鑑定 9, 偽造 10, 交渉 6, 呪文学 6, 製作(冶金) 9, 知識(地域) 7, 知識(歴史) 7, はったり 5;

特技: 技能熟練(偽造), ポーション作成; 言語: 共通語, ノーム語, ドワーフ語, ゴブリン語

所持品: 高品質の職人道具(50), 1000gp の金貨に見える偽金(10), 200gp

ウィザード呪文: 術者 Lv3(ST 難易度=呪文 Lv+12): 0Lv(4); レジスタンス 1, ディテクト・マジック 1, ディズ 1, プレステティション 1, メンディング, 1Lv(3); グリース 1, レイ of エンフィーブルメント 1, マジック・ミサイル, メイジ・アーマー 1, ホールド・ポータル 1, シールド, コンプリヘンド・ランゲージ, 2Lv(2); グリッター・ダスト, インヴィジビリティ 1, ターシャズ・ヒディアス・ラフター 1

口癖など: 「これ、どっちが本物だったかしら?」

\*魔法工房の提供する品揃えと呪文サービスは彼女のデータに制限されません。

### 3.3. 密偵との遭遇(配付資料 5, 遭遇 Lv7):

[3.2d]の情報から村に潜り込んだ密偵オーガと遭遇できます。彼らはハグ達と共に村の近くまで来た後、ハグ・アイのヴェイル疑似呪文能力によってストーン・ジャイアントに変装し、村を見回るふりをしながら様子をうかがい、夜間に村人を連れ去って食料として廃神殿に届けます。ハグ達はヴェイル疑似呪文能力の使用後に廃神殿に引き上げています。彼らはハグ達から村人に見破られないように上品な行動をできるように言いつけられているのですが、その行動はオーガそのものとする。オーガの変装を見破るためには意志 ST 難易度 16 に成功する必要があります。または、<真意看破>難易度 16 の判定に成功することで、幻を見破れないものの疑惑を感じます。彼らのうち共通語が話せるのはグラッドと名乗る一人だけで、他のものは巨人語しか話せません。グラッドはブローチの形をしたハグ・アイ(PC は<視認>難易度 20 で気付くことができる)を預けられているために、特に慎重に行動するように言い含められており、他のオーガ達の後から PC に話しかけます。彼らは冒険者達がラスルン村に滞在するのを好ましく思っており、脅かして立ち去らせようとします。

村の周囲にはハグ達が起こした霧が漂っており、視界が制限されます(DMG 93 ページ)。このため、5ft を越える対象には<視認>判定に-2 程度のペナルティや、戦闘時には視認困難 20%が付きます。

君たちは村を歩いている見上げるほどの大男 4 人を見つけた。灰色の肌をした逞しそうな姿をしており、棍棒を手にして周囲を見回している。彼らは君たちに気付くと、うち一人が君たちに向かって声をかける「何だあ、おめえら? ちび共がそんなかっこで何をしてやる!」

彼らに話しかけた場合、考えられるやりとりを以下に示します。

Q お前ら何だ、何をしている? A グラッド:「俺らはストーン・ジャイアントだ。ここを守ってやるんだよ。」

Q お前らは何処から来た? A グラッド:「・・・南。南の方からだ

あ。そんなの、ちび共が知ったこっちゃない!」  
Q 村を守るのか? A グラッド:「おめえら、ちびな弱虫なんか。邪魔だ。とっとと出ていかないと、喰っちゃうぞ!」

PC が攻撃を仕掛けたのなら、彼らは獣のような吠え声を上げて襲いかかってきます。戦闘時の行動は以下の通り、(0R)グラッドは他のオーガの後ろに隠れるように位置取る、(1R)グラッドはジャベリンを投擲、他のオーガは棍棒を振りかざして突撃。(2R)グラッドも接近戦に参加。(3R)グラッドは残り一人になるか、HP が 15 以下になったのなら、仲間を見捨てて全力で逃亡開始。

PC: 配付資料 5 の下側に配置

敵: オーガ(x4) a,b,c,d

物品: 400gp, ハグ・アイ(ガーネット, 500gp; MM 207 ページ), 腐りかけの肉

彼らの持ち物は<検索>難易度 10 の判定に成功することで全て見つけることができます。このオーガ達を村から排除していない場合、夜毎に PC の構成や様子を廃神殿に伝えられ(オーガの知能なりにですが)、場合によっては夜間に PC を襲撃したり、[9.2]で暴れて村の防衛計画をずたずたにしたりします。オーガを排除してハグ・アイを奪い取ることに成功していた場合、これらのことが防がれると共に、翌日から霧が晴れて村に日が差し込むようになります。ただし、この遭遇の様子はハグ・アイを通してハグ達に見られており、ハグ達は PC との戦闘の際に何らかの対策をたてる可能性があります。

彼らを生け捕りにした場合、尋問して情報を聞き出すことができるかもしれませんが。捕らえられた後のオーガの態度は非友好的であり、<交渉>難易度 25 や<威圧>難易度 18(4HD+4 サイズ+1D20)で彼らの態度を友好的にすれば、話を聞き出すことができます。彼らは廃神殿の構造や住人についてほとんど知りませんが、ハグ達の能力についてはある程度把握しています。考えられるやりとりを以下に示します。

Q 廃神殿の構造は? A オーガ:「縦穴があって、そこを降りないとしたんだ。中はなんだかややこしい。」

Q どんな敵がいる? A オーガ:「俺らの仲間と、あと目のないちびどもがいた。なんか他にもいるみたいだが、見たことはない。」

Q 敵のボスは? A オーガ:「俺たちは鬼婆共に村を見てこいって言われた。鬼婆は 3 人いてとても怖い。一人は引っ掻く、もう一人は消える、あとの一人を見るとクラクラして力が抜ける。婆に口答えしたら睨まれて死んだ兄弟がいる。他の奴らは知らない。」

Q この宝石は? A オーガ:「鬼婆どもに持たされたんだあ。これを通して遠くを見られるんだと。」

### 4. 廃神殿への道のり:

廃神殿の位置はシーボヤヴァルネブ、ズックなど幾人かの村人が知っています。村から南に 8 マイルほど行ったところなので、普通の天気ならばパーティの移動速度が 20ft/R でも 4 時間ほど歩けば着く距離であり、村から日帰りできます。しかし、[3.2]でハグ・アイを確保していなかったなら村の周囲は霧に包まれており、移動には 1.5 ほどの時間がかかります。パーティの移動速度が 30ft/R なら日帰りできますが、20ft/R だと森の中で野営が必要でしょう。

### 5. 廃神殿の地上部

廃神殿は森の中にある丘陵の谷間の窪みから縦穴を掘った地下に作られています。基本的に岩石を削りだして作られており、下だけは床石が敷き詰められています。部屋の部分は天井まで高さ 20ft ですが、廊下部分は天井まで高さ 15ft です。部屋の中に灯りがあるのは[7.5]だけです。廃神殿の中にはハグとオーガからなるグループとグリムロックからなるグループ、古くからの住人であるミノタウロス神官達の 3 つのグループが存在します。彼らは密接な協力関係にはありませんが、見張りはハグとグリムロックが共同で行っています。彼らは自分たちが住んでいるところよりも項目番号が大きいところについては、詳しいことは知りません。神殿の全ての構造を知っているのは[8.2]のミノタウロスとガウスだけです。

項目[5]-[9]の状況描写はより小さい項目番号のエリアから侵入した場合を想定しています。PC の行動によって矛盾が生じた場合は、適当に修正して説明してください。

### 5.1. 廃神殿の入り口(配付資料 6, 遭遇 Lv6):

君たちは木の茂った溪谷をかき分けて進み、開けた岩場に出た。左手



には淵があり、前方の断崖には地割れでできた洞穴が開いている。

このエリアには見張り役のグリムロックとシー・ハグのクリスティーンがいます。このグリムロックは入り口の岩陰に、シー・ハグは近くの水たまりの中に隠れています。これらの敵を発見するには、<視認>難易度 23(グリムロック)や 18(シー・ハグ;<隠れ身>+4 遮蔽)の判定に成功する必要があります。PC 側が不意打ちをするのには忍び足=22 以上の判定値が、隠れて近寄るには疑似視覚を無力化する必要があります。シー・ハグの「邪眼」の凝視攻撃は 1R に能動的に使用した一人の PC に対してのみ効果を及ぼします。また、「身の毛のよだつ姿」の有効距離は 30ft とします。

淵から水音と共に醜い老婆が現れ、洞穴からは斧を持った人影が駆けだす。君たちは老婆の裸と熱い視線を見て吐き気がする。

戦闘時の行動は以下の通り、(0R)敵は PC に気付いたあと、挟み撃ちできる状態まで待機。(1R)グリムロックは岩陰から飛び出してきて PC に殴りかかり、シー・ハグは水から上がって全裸で「身の毛のよだつ姿」能力を起動すると共に、邪眼の凝視攻撃を行う。(2R以降)シー・ハグは毎 R 凝視を使用しますが、これを無力化された場合には近接攻撃に切り替えます。

戦闘後に敵の身辺を漁って、<搜索>難易度 10 の判定に成功することで、彼女の持ち物を全て見つけることができます。

敵：グリムロック(x4) a,b,c,d

シー・ハグのクリスティーン e

物品：100gp, 宝石(パール;100)x3, リング of フェザー・フォーリング(シー・ハグの所持品;2200)

## 5.2. 縦穴の地上部(遭遇 Lv0):

PC に配布資料 3 を提示してください。また、プレイヤーに探索中の基本隊列と光源を持っている 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。探索中に危険な状態になったら、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 PC に伝えてください。

洞穴の中は扇状の広い空間になっている。その壁には、斧と杯を手にした女性らしい姿が大きく浮き彫りにされている。レリーフには肉片や血をなすりつけて角や牙が付け足され、湧いた虫が壁を這い回っている。このため、元の姿は良く分からない。

入り口から 40ft ほど先は加工された通路で、東に曲がっている。通路の床には打ち壊された扉が転がっており、その先に暗がり広がっている。

壊れた扉の先を見ると、深い縦穴になっており、湿気た空気がよどんでいる。天井には錆びた滑車が下がっており、足下にはクサビに結わえ付けられた頑丈そうな縄ばしごが下に延びている。

地上階から地下 1 階までの深さは 50ft、地下 2 階の床面までの深さは 80ft(水面までは 70ft)です。特殊な視力をもっていれば、階下の様子を見ることもできるかもしれません。縄ばしごはオーガが使っても大丈夫な頑丈なもので、地下 60ft まで延びています。

敵：なし、物品：なし

## 6. 廃神殿地下一階

### 6.1. 縦穴地下一階(遭遇 Lv0):

暗い縦穴を降りていくと、穴の北側にあるテラスに辿り着いた。打ち壊された扉があり、その先には通路が延びて先が広がっているように見える。

このエリアに特に危険なものはありません。

敵：なし、物品：なし

### 6.2. 集荷区画(遭遇 Lv0):

東西南北からの通路が集合して、東西 20ft、南北 60ft の部屋になっている。東の通路は 10ft 先で崩れて埋まっており、西の通路は 60ft 先で北に曲がり、南側には扉があるようだ。北の通路は先が暗くなって先が見えない。部屋の中には鉄製の錆びた棚が、転がっている。

このエリアに特に危険なものはありません。

敵：なし、物品：なし

### 6.3. 通路(遭遇 Lv0):

左手には扉があり、通路はここで折れ曲がって北に向かっている。北に向かった通路は 10ft で西からの通路と合流しており、30ft 先の扉で行き止まりになっている。

このエリアに特に危険なものはありません。西から延びている通路は 10ft 先で崩れて埋まっています。南北の扉を聞き耳することで、扉の向こうの物音を聞きつけることができるかもしれません。

敵：なし、物品：なし

### 6.4. 水汲み場(配付資料 7, 遭遇 Lv6 もしくは 0):

このエリアは神殿の水汲み場です。部屋の床全体が中央に向かって緩やかに傾斜しており、天井から滴った水が部屋の中央部に溜められています(深さ 1ft の浅い水溜まり, DMG64 ページ)。本来は北側の石碑にあるレバーを操作することで、中央部の床が抜けて溜まっていた水もろともにゴミを階下の [7.2] に流してしまうようになっていました。しかし、ノームやドワーフ達が去ったあと、野蛮な住人達が雑に扱って粗大ゴミを片っ端から流したために、この水洗機構は破損しており、偶発的な罠となっています。部屋の中央部に立ち入った場合、自動的に水洗機構が発動して階下に流されてしまうようになっています。また、現在はオーカー・ジェリーがこの水汲み場に住み着き、廃棄されたゴミの残りかすを食べ生息しています。

部屋の外から扉越しに<聞き耳>を行えば、判定値 12 以上で、チョロチョロという水音が聞こえます。オーカー・ジェリーは PC が攻撃を仕掛けるか、10ft 以内に近づくまでは身動きしないため、ただの汚泥と見間違えるかもしれません。<知識(ダンジョン探索)>難易度 16 に成功すれば、その正体に分かります。オーカー・ジェリーは疑似視覚を持っているので、気付かずに脇をすり抜けるのは困難です。

<視認>難易度 15 に成功すれば、石碑の表面に何かが書き込んであるのが見えますが、地下水が含むカルシウムに覆われており、離れたまま読むことはできません。<解読>難易度 15 に成功するか、1 分ほどかけて表面を削れば、ノーム語とドワーフ語、地下共通語で「水を大切に」と書いてあるのが読めるようになります。

東西 40ft 南北 35ft の楕円形の部屋で、西側には扉があり、北側には通路が続いている。部屋中央部に立っている石碑に天井から滴る水滴がはね、床一面に水たまりを作っている。水たまりの中には褐色の汚物が溜まっている。

戦闘時にオーカー・ジェリーは最も近い敵に近づいて攻撃します。オーカー・ジェリーはその身体構造上、水洗機構の罠を作動させてしまうことはありませんが、PC が作動させてしまった場合には、確実に溜まっていた水と共に階下に流されてしまいます。オーカー・ジェリーはこの水洗機構による落下によってダメージを受けることはありません。

敵：オーカー・ジェリー a

物品：なし

自動水洗機構の罠：脅威度 3; DM 資料 2[6.3]の b 印の範囲内に踏み込むと作動; 自動で再準備; 反応 ST 難易度 20 で回避; 水流と共に階下 [7.2] まで落下して伏せ状態になると共に 3D6 ダメージ; 水の中に踏み込んでいた複数目標;<搜索>難易度 20; <装置無力化>難易度 22

### 6.5. 荒れ果てた工房(配付資料 8, 遭遇 Lv4):

このエリアはかつては様々な技術者が働く工房でしたが、今は部屋に取り憑くノーム技術者「カマドウマ」のトトの幽霊がいるのみで荒れ果てています。彼は神殿の水洗機構などの様々なカラクリを考案した技術者だったのですが、巡礼のトロルに対してノームらしい冗談を繰り出したところ理解されず、壁に叩きつけられて死亡しました。ゴーストとなり果てた今では、バラバラになった自らの身体を組み上げなおそうと無駄な努力を繰り返しています。彼は神殿の構造を完全に把握している数少ない住民ですが、完全に気が狂っています。

部屋の外から扉越しに<聞き耳>を行い、判定結果が 12 以上なら小さなつぶやき声を聞くことができ、判定結果が 20 以上なら「(ノーム語で)くそ!!俺の身体が組みあがらねえ・・・。」というつぶやきを聞くことができます。トトに対して PC 側が不意打ちをするには<忍び

足>難易度 15 の判定に成功する必要があります。<視認>難易度 18 の判定に成功すれば、部屋の南東の壁際に叩き付けられて砕かれたノームの死体に気が付きます。

扉を開けた瞬間に冷たい感覚が背筋にはしる。東西 40ft、南北 30ft の部屋で南東の角が出っ張っており、黒い染みが付いている。部屋の中には棚や作業机、工作機械が並んでおり、床には工具が散乱している。南東の壁際に付んでいた、ぼやっとした小さな人型が振り向き、髪を振り乱して飛びかかりながら叫ぶ「また、崩れた！お前らのせいだ糞トロール共！邪魔だ！ここから出ていけ！ぐざぎざぎざ・・・！」

戦闘時の行動は以下の通り、(OR) PC が扉の向こうでもたついているようなら、トトは天井の壁の中に潜り込んで待機する。(1R)接近してできるだけ多くの PC を範囲に収めるようにして「恐ろしいうめき声」を使用、(2R)障害物をすり抜けて PC から距離をとりつつ、バラバラの PC を対象にしてテレキネシス能力で机や工作機械を投げつけて攻撃、(3R 以降)ダンシング・ライト疑似呪文能力を使ったり何かかわめいたりしながら天井近くを飛んで PC から逃げ回り、テレキネシスが再使用可能になれば、それで攻撃する。

トトは侵入してきた全ての者に対して非友好的であり、全力で部屋から追い出そうとしますが、何らかの方法でトトの態度を中立的にまで改善すれば攻撃を止めて延々と愚痴りだし、友好的にまで改善すれば多少の協力が得られます。しかし、意識がある間は部屋からの物品の持ち出しは許可しません。部屋の南東にある砕けた彼の身体を組み直した(<治療>難易度 18、判断力での代用と再挑戦化)後に、適切な鎮魂の祈りを捧げれば彼は満足して消滅します。彼は気が狂っているために、有益な情報を効率よく聞き出すことは困難ですが、考えられるやりとりを以下に記します。

Q お前は誰だ？ A トト:「俺は“カマドウマの”トト。この神殿の全てを設計して、作業員全員を指揮する偉大な建築家だ(大ボウ)！なのに、奴らは俺のことを殺しやがった！お前らは奴の手下か？ぐるる・・・。」

Q 何をしている？ A トト:「見てわからんのか？俺の身体を修理しているんだ。元通り組上ったら、俺をこんな目に遭わせたトロールを殴り殺してやる。そう、俺ならできる！俺はまだ本気を出していなかっただけだ・・・。」

Q 廃神殿の構造は？ A トト:「用途別に 3 層構造になっている機能的な素晴らしい！洗浄機構の出来映えを見れば俺の天才が良く分かるだろう！しかし、奴ら、何でもかんでも流しやがって・・・糞が糞糞！」

Q どんな敵がいる？ A トト:「ユーモアを理解できないバカは宇宙の敵だ！」

Q 部屋の中の物を持っていい？ A トト:「だめだ！俺の身体が混ざっているかもしれないからな。」

この部屋にあるものは、<探索>難易度 18 の判定に成功することで全て見つけることができます。

敵：幽霊技師のトト

物品：高品質の職人工具(50)、10gp、ブーツ of スパイダークライム(4500)、斧飾りの鍵([7.1]と[8.2]の鍵)、金貨飾りの鍵(無用)

幽霊技師 “カマドウマの”トト (精鋭規定値, 3HD, 脅威度 4), 小型のアンデッド(ノームの変成種, 非実体), ノームのゴースト, 男, ロング 1, エキスパート 2, 混沌にして中立  
HP=3D12(退散抵抗+4)=19, イニシアチブ+5  
AC18(+2 レザーアーマー, +1 敏, +1 サイズ, +4 反発), 接触 16, 立ちすくみ 17  
基本攻撃/組み付き=+1/-3, 近接攻撃(ショートソード, 対エーテル状態のみ)=+2/1D4, 遠隔攻撃(金床, 作業机{テレキネシス能力による投擲})=+16, +16/6D6, 6(固定ダメージ)  
サイズ=小型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=飛行 20ft(完璧)  
セーブ: 頑健 ST=3+3=6, 敏捷 ST=3+1=4, 意志 ST=0+1=1  
能力値: 筋 10(-), 敏 13(+1), 頑(-), 知 14(+2), 判 10(-), 魅 19(+4)  
特殊能力: ノームの種族的特徴, 急所攻撃(1D6), 畏解除, ゴーストの特殊攻撃(顕現, 恐ろしいうめき声{30ft 拡散内の生物, 意志 ST=15, 2D4R 恐慌状態}, テレキネシス{1 回/1D4R, 術者 Lv12, ST 難易度 15}), 他のゴーストの能力(退散抵抗+4, 黄泉がえり, 技能ボーナス)  
技能(6/3, 防具修正 0): 隠れ身 13, 軽業 6, 聞き耳 12, 視認 12, 忍び足 5, 製作(大工)8, 製作(畏)6, 探索 14, 装置無力化 6, 知識(建築&工

学)8, 知識(ダンジョン探検)8, はったり 9;  
特技: イニシアチブ強化, 技能熟練(製作{大工}); 言語: ノーム語, 共通語, 巨人語, 地下共通語;  
所持品: 装備武具価格(20), 0gp  
口癖など「くそ、俺の身体が組みあがらねえ・・・。」

#### 6.6. 巡礼者の宿泊区画(配付資料 9、遭遇 Lv7):

このエリアには、グリムロック神官のケイブ・ワーパーと、部下のグリムロックがいます。彼らは PC の接近に気付いた時点で援護呪文を唱え、壁際に隠れようとします。この部屋に対して、扉の向こうから<聞き耳>難易度 15 の判定に成功すればグリムロック語のボソボソとした雑談を聞き取ることができます。PC 側が不意打ちするためには<忍び足>難易度 16 の判定に成功する必要があります。隠れて近寄る PC がいた場合は、グリムロックの疑似視覚の処理に気を付けてください。

(ダークネス条件下の場合)扉を開けると暗がり広がる。暗闇の中から荒い息づかいと、「贅が足りないと思っておったが、良いところに来たな！」という叫び声が聞こえる。

(ダークネスなし)東西 40ft で南北 60ft の大きな部屋で北西が階段と吹き抜けになっている。東と南の壁には扉があり、ベッドやテーブルが乱雑に並んでいる。中にいた灰色の肌の男達が黒髪を振り乱し、目のない顔をさらけ出して斧を構える。後にいた鎧の男がのっぺりした顔を歪ませて言い放つ「贅が足りないと思っておったが、良いところに来たな！」

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(OR) ケイブ・ワーパーはダークネス、プレス、ディヴァイン・フェイヴァー呪文などで事前援護。グリムロックは家具の影に隠れる。(1R) ケイブ・ワーパーはストーン・シェイプ呪文で石壁を変形させて後衛 PC までの攻撃経路を作製、グリムロックは可能な限り後衛の PC に攻撃。(2R) ケイブ・ワーパーは闇に紛れて位置を隠しつつ呪文音声省略したサモン・モンスター iii で PC 後方にドレッチを召喚、即スティンキングクラウドを使わず、(3R) ケイブ・ワーパーはサウンド・バースト呪文、ドレッチは近接攻撃開始、(3R) ケイブ・ワーパーはスピリチュアル・ウェポン呪文、(5R 以降) ケイブ・ワーパーは近接攻撃開始。HP が 20 以下になったら、部下を見捨てて[7.3]に撤退して回復する。ケイブ・ワーパーは味方にサイレンス呪文を使われた場合、効果範囲に見当をつけて呪文音声省略したディスペル・マジックを使い、これを解除しようと試みます。

<探索>=12 以上の判定値を出すことでこの部屋にある物品を全て見つけることができます。

敵：グリムロック(x4) a, b, c, d

グリムロック神官 e

物品：100gp, グリムロックの装備品、ケイブ・ワーパーの装備品

グリムロック神官のケイブ・ワーパー(25pt, 7HD, 脅威度 6), 中型の人怪, グリムロック・クレリック 5(ベルター; 戦&地), 中立にして悪  
HP=7D8+21=56, イニシアチブ+5  
AC21(+5 チェイン・シャツ[+1], +1 バックラー, +1 敏, +4 外皮), 接触 11, 立ちすくみ 20  
基本攻撃/組み付き=+5/+8, 近接攻撃 1(高品質バトルアックス)=+10/1D8+3, 近接攻撃 2(左記、ディヴァイン・フェイヴァー&プレス時)=+12/1D8+4, 近接攻撃 3(スパイクド・ガントレット)=+9/1D4+3,  
サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft  
セーブ: 頑健 ST=4+3=8, 敏捷 ST=4+1=5, 意志 ST=7+3=10  
能力値: 筋 16(+3), 敏 12(+1), 頑 16(+3), 知 10(-), 判 16(+3), 魅 7(-2)  
特殊能力: 疑似視覚 40ft, 完全耐性(凝視, 幻影, 視覚依存攻撃), 領域特典(戦, 地),  
技能(10/5, 防具修正-2): 隠れ身 4/14, 聞き耳 8, 視認 4, 精神集中 13, 知識(宗教)5, 登はん 1;  
特技: 追跡, 技能熟練(精神集中), イニシアチブ強化, 武器熟練(バトルアックス), 武器熟練(スパイクド・ガントレット); 言語: 共通語, グリムロック語  
所持品: ロッド of レッサー・メタマジック・サイレンス(3000), スクール of キュア・シリアス・ウーンズ(375), 武具価格(1450), 500gp  
クレリック呪文: 術者 Lv5(ST 難易度=呪文 Lv+13): 0Lv(4); レジスタンス 2, ディテクト・マジック 2, 1Lv(4); プレス 1, オブスキュアリング・ミスト 1, ディヴァイン・フェイヴァー 1, マジック・ウェボ

ン1, 2Lv(3); サイレンス1, サウンド・バースト1, ディセクレイト1, スピリチュアル・ウェポン1, 3Lv(3); サモン・モンスターiii1, ディベル・マジック1, ストーン・シェイプ1

口癖など: 「憎悪が戦いの力となる。お前の中の憎しみはどれほどのものだ?」

## 7. 廃神殿地下二階

### 7.1. 縦穴の地下二階(遭遇 Lv0):

君がロープを伝って縦穴を降りるとカビ臭さが一段と強くなる。足下に暗く淀んだ水面が見える。

(<視認>=15に成功した場合)君は縦穴西側の出っ張りに気が付いた。水面下にある石扉が閉ざされている。このエリアは縦穴の最下層であり、上方から流れてきた水が溜まっています。西側には水没した石の扉があり、その手前はテラスになって水深は10ftしかありませんが、他の部分の水深は20ftあります。<視認>難易度15に成功することで、水没した斧を模した模様の扉を発見することができます。水中に溺れないように泳ぐための<水泳>難易度は10、縦穴の角部分の壁をよじ登るための<登はん>難易度は15です。PCが上空からこのエリアに落下してきた場合、水面でダメージが多少緩和されるため落下距離が10ft短い物として扱ってください(<軽業>で更に軽減されます)。

扉を開けるのには[6.5]にある斧飾りの鍵を用いるか、<解錠>難易度25の判定に成功、あるいは石扉(AC2, 硬度8, 30HP; 破壊難易度23; PHB 163-164 ページ)を破壊する必要がありますが、水中に存在するために武器攻撃のダメージが減少する可能性があります(DMG91 ページ)。扉を開けた場合、このエリアの水と共に[7.2]の三叉路まで流されます。

### 7.2. 汚水処理区画(配付資料 10, 遭遇 Lv0~5):

前方から響く水音を聞きながら水浸しの廊下を進むと、左側が広がって直径45位の大きな空洞になっている。空洞の中央部には壊れた家具や瓦礫、何かの骨が積み上がって天井にまで達している。天井から滴る水滴が降り注いで、水浸しの床に波紋を作っている。

このエリアには[6.4]から流されたガラクタが蓄積されてゴミ山となっています。ゴミ山の中には貴重品も紛れ込んでいますが、[6.4]の水洗機構のつかえ棒になっているため、下手にいじるとゴミ山の上に登ると[6.4]から流されてきた水流に巻き込まれる可能性があります。既に[6.4]で水洗機構の罠を発動させるか、<装置無力化>していた場合、このエリアの罠は存在しないものとして扱われます。ただし、水洗機構が作動していた場合には[6.4]のオーカー・ジェリーがこのエリアに流れ込んでいるかも知れません。<視認>難易度15の判定に成功すれば、オーカー・ジェリーに気が付きます。PC側が不意打ちをするのには敵の疑似視覚の処理に気を付けてください。

戦闘時にオーカー・ジェリーはひたすら最も近いPCに攻撃します。

敵: オーカー・ジェリー(罠が発動していた場合のみ) a

物品: 200gp, 芸術品(金飾りのランプ; 1200), ワンド of レヴィテイート(x25, 2250), フィラクトリー of フェイスフルネス(1000), 無数の瓦礫と骨, 杯飾りの鍵([8.2]隠し宝物庫の鍵)

自動水洗機構の罠 2: 脅威度3; DM 資料2[7.2]の瓦礫範囲内に踏み込むか、物品を抜き取ろうとすると作動; 再準備不可; 反応 ST 難易度20で回避; [6.4]からの水流で崩れた瓦礫に巻き込まれて伏せ状態になると共に3D6ダメージ; 瓦礫とその周囲5ft以内にいた複数目標; <搜索>難易度20; <装置無力化>難易度22

### 7.3. 守り手の詰め所(配付資料 11, 遭遇 Lv6もしくは9):

この部屋はハグ・アイの能力を用いてアニスが作成したトロールのスケルトンが守っています。ここはケイブ・ワーバーが用いたディセクレイト呪文の影響下にあるため(彼が死亡してから1日以上経っていた場合を除く)、スケルトンは通常よりも高い能力を持っています(何らかの方法でこの影響を無効化できるので、遭遇Lvは上昇させていません)。彼らはエリア内に侵入したグリムロックやハグ以外のものを全てを攻撃します。攻撃を仕掛けられた場合、[6.6]まで追っていくことはありますが、他のエリアにはハグに命じられた場合を除いて移動しません。このエリアで戦闘が発生したことに気付いてもハグ達は援護に来ませんが、グリムロックは途中で援護に駆けつけます。

部屋の外から扉越しに<聞き耳>難易度18の判定に成功すれば、彼らのカシャカシャという軽い足音が聞こえます。PC側が不意打ちを

するのには<忍び足>=5以上の判定値が必要です。

東西25ft、南北40ftの部屋で北西には上の階からの階段が、東側には扉があり、南側に通路が続いている。部屋の南東の角には豪華なカーテンがおりている。背を丸めて部屋の中を彷徨っていた大きな骸骨が向き直り、足先まで届きそうな爪を振り上げて君たちに襲いかかる。

戦闘時の敵の行動は以下の通り、(1R)スケルトンは各自、手近なPCに近づいて攻撃を開始する。(2R)ケイブ・ワーバーが生きていた場合、ストーン・シェイプ呪文で[6.6]からPC後側に続く階段を攻撃経路として作成する。グリムロックは元々ある階段と新規に作られた階段の両方を用いてPCに近寄り、後衛PCを選んで攻撃する。(3R)ケイブ・ワーバーは階上や階段の踊り場から呪文で攻撃開始([6.6]を参照)、スケルトンがほぼ戦力外になっていた場合、ダークネス呪文も活用する。

<搜索>=10以上の判定値を出すことでこの部屋にある物品を全て見つけることができます。また、南東のカーテンの陰には、[7.4]に続く細い通路があります。

遭遇パターン1(遭遇 Lv6)

敵: トロールのスケルトン(x4) a, b, c, d

物品: なし

遭遇パターン2(遭遇 Lv9)

敵: トロールのスケルトン(x4) a, b, c, d

グリムロック(x4) e, f, g, h

グリムロック神官 i

物品: 敵の所持品

神殿内においてディセクレイト呪文で強化されたトロールのスケルトン(標準能力値, 6HD, 脅威度3), 大型のアンデット, 中立にして悪 HP=6D12+12(退散判定にペナルティ-6)=51, イニシアチブ+7 AC14(+3敏捷, +2外皮, -1サイズ), 接触12, 立ちすくみ11 基本攻撃/組み付き=+3/+13, 近接攻撃\*(爪)=+10/1D6+8, 全力近接攻撃\*(爪, 爪, 噛みつき)=+10, +10, +5/1D6+8, 1D6+8, 1D6+5 サイズ=大型10ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上30ft セーブ\*: 頑健 ST=2+0+2=4, 敏捷 ST=2+3+2=7, 意志 ST=5+0+2=7 能力値: 筋23(+6), 敏16(+3), 頑-(-), 知-(-), 判10(-), 魅1(-5) 特殊能力: アンデットの種別特徴, 暗視60ft, ダメージ減少5/殴打, 冷氣に対する完全耐性 技能(8/4, 防具修正0): なし; 特技: イニシアチブ強化; 言語: なし 所持品: なし, 0gp \*廃神殿内におけるディセクレイト呪文の効果を実算済み、ディセクレイト効果を得られない条件下では、HPは高いままだが、他の能力値はMMに記載された値となる。

### 7.4. 折りの間(配付資料 12, 遭遇 Lv4):

細い通路を通り抜けると、直径15ftの小部屋になっている。床の一面に奇妙な模様が描かれており、奥には女性が台座に腰掛けた石像が鎮座している。その顔には獣の顎のような仮面が被せられ、硬貨や首飾り、食器などが膝の上から床に転がり落ちている。

この小部屋は中型以下の種族がベルターに祈るのに用いていました。その際に何らかの捧げものを座像の膝の上に置く習わしになっており、捧げられた様々な物品で小部屋は溢れかえっています。「飢餓の杯」はこの部屋にあったものではありませんが、一見してこの像の上に置かれていてもおかしくないようには見えます。像の膝の上には幾つか値打ち物がありますが、この部屋の床と像には防御術の魔法の罠がかけられているため、像の上に置かれたものを取ろうとするとライティング・ボルトが発動して、細い通路の先まで攻撃されます。

敵: なし

物品: 床の上(100gp, 芸術品{作りの良いタペストリ, 200}, 高品質の枷{50}, その他のガラクタ), 石像の上(50gp, 金貨の入った壺{300gp分}, 宝石{ジェット, 100}x2, スクロール of シールド・アザー(150)x2, サークレット of パースエイジョン{4500})

石像に仕掛けられたライティング・ボルトの罠: 脅威度4; 石像の上から物を取ると作動; 自動で再準備; 呪文効果(ライティング・ボルト, 5Lvウィザード相当, 5D6[電気], 反応 ST14-ダメージ半減); <搜索>難易度28; <装置無力化>難易度28。<装置無力化>をしないままでも床に転がっている同重量のガラクタと素早くすり換え



ば、罨を作動させずに石像の上から物を取ることができます。これには<手先の早業>難易度 23 の判定に成功する必要があります。

#### 7.5. 鬼婆の厨房(配付資料 13, 遭遇 Lv8):

この部屋には、ハグ達の首領であるアニスのヴェーラと妹分であるグリーン・ハグのジェニー、手下のオーガがいます。彼女達は誰かが訪れたのなら一寸お喋りした後で、食べてしまうのがお気に入り、このところは捕らえたラスルン村のノームをテーブルの上で捌いて鍋で煮込み料理を作っています。この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度 14 の判定に成功した場合、「クツクツ」という何かが煮え立つような音が聞こえます。PC 達が不意打ちを仕掛けるのには<忍び足>難易度 16 の判定に成功する必要があります。

首領のヴェーラはとてとても邪悪ですが、話し好きな上にベルターにさほど忠実ではありません。PC は彼女と会話して多少の情報を得ることができるかもしれませんが。ヴェーラは PC の接近に気付いた時点で長身の厳めしそうな人間の老婆に変装し、ジェニーはインヴィジビリティ疑似呪文能力を自分とオーガに用いて、自身は水中に隠れます。準備を整えるとすぐにヴェーラが扉越しに PC に入ってくるように促します。PC が東の扉側にいるようなら、[7.3]のスケルトンと呼び寄せやすいように北の扉を開けておきます。

君が扉を調べていると、扉の向こうから声がかかる「コチョコチョコとやかましいね。用事があるなら恥ずかしがらずに入って来な。」

扉を開けると美味しそうな香りが広がる。東西 40ft で南北 45ft の大きな部屋で東側の部分は大きな水槽(深さ 10ft)になっている。部屋の中央にはテーブルと大きな鍋があり、中ではシチューがコトコトと煮込まれている。鍋をかき回していたのっぽで片目の婆さんが、身振りで椅子を勧めながら言う「ノックをして、『失礼します』といってから入ってくるもんだよ。で、あんたらはワシに何の用事かね?」

ヴェーラと話したときに考えられる会話を以下に示します。話が長引いてオーガの透明状態が解けそうになったら、ヴェーラは会話をうち切り、髪を振り乱した青黒い肌の巨人の姿を晒し、PC に攻撃を仕掛けてきます。

Q お前は何者だ? A ヴェーラ:「まったく、まず自分で名乗ってから尋ねな。」「私はヴェーラ。ここで若い奴らの飯をつくっているのさ。みんな食べ盛りだからなかなか大変だよ。」

Q その鍋は何だ? A ヴェーラ:「・・・山羊のシチューだよ。ほら、よそったげるから、あんたらも食べな。」

Q 神殿の構造は? A ヴェーラ:「階段ばかりで老人に優しくないやね。東の扉はゴミ捨て場につながって、北はぐるっと回って降りれば舞台に着くよ。まあ、ろくな芸人がいやしないがね。」

Q どんな敵がいる? A ヴェーラ:「ここは変わった子が多いねえ。体ばかり大きな子や、目がない子、目玉だけの子もいたっけね。」

Q ベルターは何を企んでいる? A ヴェーラ:「さあ? 何か命じるときも、理由なんざ言いやしない。」「・・・ベルターは昔から自分を捨てた種族達に復讐しがっていたよ。けど、贈り物を受け取ってしまったので、この辺のノーム達に手を出してこなかつた。ベルターはあの杯をとても気に入っていたからね。」「その杯が失われたら、もうベルターがおとなしくする理由はない。信者の怪物を集めて暴れ回らせるだろうよ。」「しかし、都合良く盗んだ奴がいたもんじゃないか? もう、本気で怒っているみたいだが、元々ベルターがロルスに話を持ちかけたんじゃないかね?」「なぜそう思ったかって? まあ同じ糞ババアとしての勘だよ」

Q どうすればベルターの怒りを収められる? A ヴェーラ:「まあ、杯を返してからおだててみるんだね。少なくともしばらくは怒りが鎮まらさうさ。」「色々教えてやったんだから、お礼をして貰おうじゃないか。坊や達はどんな料理が好物だい? 好きなように料理してやるよ!」

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(OR)上述の通り。(1R)ヴェーラは移動相当アクションでスケルトン(残っていれば)を助けに呼び、手近の PC に攻撃または、適当な位置に移動する。オーガは後衛 PC を狙って攻撃し、ジェニーは透明状態を維持したまま他の魔物を透明化し続ける。(2R~)ヴェーラは全力攻撃開始、スケルトンが残っていたら到着する。(3R)スケルトンが攻撃開始、(4R以降)魔物の数が減ったら、ジェニーも近接攻撃に参加する。

<探索>=12 以上の判定値を出すことでこの部屋にある物品を全て見つけることができます。水槽の向こうの隠し扉を発見するには、(近づいて)<探索>難易度 25 の判定に成功する必要があります。

敵: アニスのヴェーラ a

オーガ b

グリーン・ハグのジェニー c

物品: 100gp, 高品質な冷たい鉄製のロングソード(330), 毒(キャリオンクラーの脳の絞り汁;200), 毒(タギッドのオイル;90), ノームの遺体

#### 7.6. 隠し通路(遭遇 Lv0):

幅 10ft の下り階段が東側に延び、途中で折り返して足下の鉄扉に行き当たっている。階段には大きな蹄のような足跡が残っている。

このエリアは地下 2 階から地下 3 階の 3 祭壇の間に通じている階段状の隠し通路です。祭壇間への扉には鍵が掛かっています([8.2]に記載)。ここに特に危険なものはありません。

#### 8. 魔神殿最下層

##### 8.1. 神楽舞台(配付資料 14, 遭遇 Lv7):

ここは以前に踊りの奉納や信者の集会に用いられていた部屋です。部屋の南側の舞台と真ん中に走る花道が他の部分よりも 10ft 高くなっています。花道の北の部分には元々控え室だった小部屋があります。小部屋の中にはズタ袋が二つあり、中に捕獲されたノームが放り込まれています。彼らは魔神殿地上部で捕まって袋詰めされたので、神殿については何も知りません。PC がラスルン村に到着から、このエリアに至までに日数が経ちすぎているようなら、彼らは生贄や食材に用いられて死亡しているかもしれません。

また、石舞台の中には何体かのアース・エレメンタルが潜んでおり、ミノタウロス神官の許可なく侵入者が高くなっているところに上がると攻撃を仕掛けてきます。アース・エレメンタルは石中に潜んでいるため、彼らの活動開始前にその存在を知るのは困難です。PC 側がエレメンタルに気付かれずに通りすぎるには<忍び足>難易度 14(聞き耳 6-2 地潜りによる状況)以上の判定値が必要です。

扉を開けると通路が 15ft 続いている。その先は 50ft 四方の大きな部屋で南側が(10ft ほど)高い舞台となっており、北側に小部屋が、舞台の西側には扉がある。中央部には舞台から小部屋まで続く花道となっており、低いところには座席や絨毯が散らばっている。舞台上の壁には大きな絵が掛けられている。そこには様々な地底種族の神々と晩餐する老いた女神が描かれている。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(OR)石舞台の中を地潜りで PC の足下まで移動する。(1R)石の中から姿を現し、PC を攻撃する。その際に、できるだけ「突き押し」で PC を分断、舞台下にたたき落とそうとする。

この部屋にある価値のある物品は舞台上の絵だけです。ノーム達を助けると彼らは感謝の言葉を述べ、今後どうしたら良いかを尋ねます。部屋の北西には西側に続く通路が延びていますが、途中で崩れています。舞台の西側の裾にある扉は[8.2]に続いているが、鍵がかかっています([8.2]に記載)。

敵: 大型アース・エレメンタル a

中型アース・エレメンタル b,c

NPC: ノームのウォリアー d,e

物品: 芸術品(絵画;1000), 宝石をはぎ取られて朽ち果てた衣装など、ノーム入りのズタ袋 x2

##### 8.2. 祭壇の間(配付資料 15, 遭遇 Lv8):

この部屋は神官が祈りを捧げる祭壇の間です。神楽舞台[8.1]から続く低地部分と、地下二階の隠し通路[7.6]から続くテラス部分(低地部分より 10ft 高い高台で、下に空き空間はない)とから構成されます。「飢餓の杯」は元々この部屋のテラスにある祭壇上に置かれていました。この部屋には神殿の古からの住人であるミノタウロス神官のエピゾイやガウスのオブシカ、ミミックが住んでいます。彼らはここでベルターに祈りを捧げたり、他の住人達に突然命令を下したりしています。この部屋に入るにはそれぞれの扉の鍵を開ける必要があります。扉には斧と杯の模様が施されており、錠を開けるのには[6.5]にあった斧飾りの鍵を用いるか、<解錠>難易度 25 の判定に成功する必要があります。

エピゾイはテラス上を、ガウスは宙に浮いてうろつきますが、ミミ

ックは祭壇の上に2重台座のふりをしながらじっとしています。部屋の外から扉越しに<聞き耳>難易度12の判定に成功すれば、部屋の中を歩き回る重い足音を聞くことができます。PC側が不意打ちをするのには<忍び足>難易度15の判定に成功する必要があります。

([8.1 から入ってきた場合]扉を開けると血の臭いが鼻をつく。東西30ftで南北60ftの部屋で、西と南側はテラスになっており、北にある階段から登っていける。正面のテラスには石の台座があり、周囲から血が噴き出して床を濡らしているのが、南のテラス東側には扉が見える。

君たちの頭上には無数の触手を揺らめかした大きな目玉が浮き、テラス上には雄牛の頭を持った獣人が斧を手に見下ろしている。目玉は大きく裂けた口を開いて言う「杯を持ってきたか盗人も?」。獣人が言葉を継ぎ「我等が奪い返し、杯でお前らを捧げてやろう。」構える、血祭りの始まりだ!」

敵の戦術は以下の通り:(0R)エビゾイはプレス呪文と自身にプロテクション from グッドをかけテラス上のPCに近い位置に移動、ガウスは朦朧化の凝視を切り、ミミックは目をつむっておく。(1R)エビゾイとガウスでタイミングを調整して、エビゾイが前衛に出た後でガウスは上空を移動して適切な位置から凝視攻撃を起動、同時に目の光線を発射する。エビゾイは吹っ飛ばし攻撃を用いてPCを低地にたたき落として分断を図る。もし、PCがミミックと隣接したらミミックも戦闘に参加する。(2R以降)もし、範囲魔法の巻き添えでミミックが30以上のダメージを受けていたのなら、隣接PCがいなくても移動して戦闘に参加する。

エビゾイやガウスの反応は敵対的ですが、何らかの方法で彼らから話を聞き出せたのなら、ベルターが啓示で「杯を力ずくで奪い返したのなら、元々信仰してきた種族との約束はなかったことになるから、これを滅ぼして回れ」と命じたこと、また「もし、ここのノームやその使いの者が自らの手で祭壇に戻したのなら、彼らが今も自分に尊敬を持っていると見なし、見逃してやる」という未練がましい啓示を見せたことを聞き出せます。また、ベルターはこの杯にのみ極度に執着しており、他の財宝なら持ち出しても恨まれまいであろうことを述べます。

ミミックが居座っていた部分は10ft四方の黒い岩です。この岩こそがベルターの祭壇であり、常時周囲から赤い血をしみ出して床を濡らしています。「飢餓の杯」を祭壇に捧げなおして何か適当な祈りの言葉を唱えた場合、PC達の頭の中に老婆の「ちっ!」という舌打ちの音が聞こえたような気がした後、台座から流れる血が止まります。

一方、この祭壇を破壊する難しさは石扉と同程度です(AC2,硬度8,90HP;破壊難易度23;PHB163-164ページ)。祭壇を破壊すると、絶叫と共に祭壇から大量の血が止めどなく流れ出し、廃神殿全体が微震を始めます。この揺れはだんだんと大きくなっていき、破壊から15分後(150R)に神殿全体が轟音と共に崩れて地中に没し、大きな底なし穴が残ります。これまでに脱出しなかったPCはこの崩壊に巻き込まれて死亡します。PCが直ちに脱出を開始すれば、余裕をもって時間までに抜け出すことが可能です。しかし、この部屋全体を探索したり(約110R)、他の部屋で戦闘を行ったりすれば、脱出前に崩落することもあり得ます。ちなみに移動速度20ft/Rのキャラクターが2倍移動速度で[8.2]-[8.1]-[7.3]-[6.6]-[6.1]まで(約400ft)移動するのは12Rかかり、[6.1]から[5.2]までよじ登るのに10Rかかります。また、[5.1]で敵を逃していた場合、縄ばしごは切られている可能性もあります。

このエリアにある物品はテラスの最も突き出た部分下端(祭壇の下あたり)の、小さな鍵のかかった隠し宝物庫に納められています。この宝物庫を見つけるには<探索>難易度23に成功する必要があります。鍵を開けるのには[7.2]にあった杯飾りの鍵を用いるか、<解錠>難易度28の判定に成功する必要があります。

敵: ミノタウロス神官のエビゾイ a  
ガウスのオブシカ b  
ミミック c

物品: 2000gp, 宝石(イエロー・ゴールド・トパーズ:300gp)x5, ホーン of グッドネス/イーグル(6500), エレメンタル・ジェム(地:2250)

ミノタウロス神官のエビゾイ(25pt,7HD,脅威度5),大型の人怪,ミノタウロス・クレリック1(ベルター;戦&悪),混沌にして悪  
HP=7D8+21=56, イニシアチブ+0  
AC16(+2 レザー,+0 敏,+5 外皮,-1 サイズ), 接触9, 立ちすくみ16  
基本攻撃/組み付き=+6/+16, 近接攻撃1(高品質グレートアック

ス)=+13/3D6+9, 近接攻撃2(左記による吹き飛ばし攻撃)=+10/4D6+9, 近接攻撃3(突き刺しによる強力突撃[突撃ボーナス込み])=+14/4D6+9, 近接全力攻撃(アックスx2&突き刺し)=+13,+8,+7/3D6+9,3D6+9,1D8+3

サイズ=大型10ft,間合い=10ft,移動速度=地上30ft

セーブ:頑健ST=4+3=7, 敏捷ST=5+0=5, 意志ST=7+2=9

能力値:筋22(+6),敏10(-),頑17(+3),知8(-1),判14(+2),魅8(-1)  
特殊能力:暗視60ft,鋭敏嗅覚,生来の狡知(立ちすくみにならない,道に迷わない),

技能(10/5,防具修正0):威圧3,聞き耳9,視認7,捜索4,知識(宗教)5,跳躍6;

特技:強打,突き飛ばし強化,吹っ飛ばし攻撃[MM304ページ];言語:共通語,巨人語

所持品:スクロール of ディセクレイト(150)x2, グラブズ of アロース アネアリング(<<矢つかみ>>効果,2回/日;4000), 装備武具価格(400),0gp

クレリック呪文:術者Lv5(ST難易度=呪文Lv+13):0Lv(4);レジスタンス2,ディテクト・マジック2,1Lv(3);プレス1,プロテクション from グッド1,マジック・ウェポン1

口癖など:「岩、闇、飢え、費」

台座に変身中のミミック:このミミックは<<鋭敏感覚>>の代わりに<<無視界戦闘>>を修得しています。普段は目を瞑ったまま戦闘しますが、エビゾイやオブシカから指示があれば目を開けます。

## 9. 復讐の御使いとの戦い

### 9.1. 復讐の御使いの出現(配付資料16,遭遇Lv10):

廃神殿の[8.2]において祭壇を破壊した場合、神殿全体が崩壊した後、穴の縁からベルターの遣わした怪物が現れます、彼らはPCを発見したのなら直ちに攻撃に移ります。PCが戦闘を避けることに成功した場合、彼らはノームの村に向かって移動して村の川の手前でいったん地中に姿を消します。彼らは深夜に地中から現れて村を破壊します。

君たちが神殿から駆けだしてふり返ると、神殿の方から無数の地割れがはしり、神殿は岩に押しつぶされ、土煙と共に陥没していく。

土煙が晴れたとき、かつて神殿が有った処には底なしの大穴が開いており、穴の縁には眼球のない大きな恐竜のような怪物と、大きなかぎ爪を持った二足歩行のクワガタ虫のような怪物が姿を現す。彼らは耳をつんざく絶叫を上げると、君たちに襲いかかってくる。

怪物達のうち、デストラカンとアンバー・ハルクは姿を現しています。しかし、ババウは物陰に姿を隠しており、発見するには<視認>難易度29の判定に成功する必要があります。デストラカンはサイレンス呪文を込めたリング of カウンター・スペルズ(4000)を装備しているため、サイレンス呪文を初めてデストラカンにかけたときは無効化されてしまいます。

敵の戦術は以下の通り:(0R)シーインヴィジビリティ疑似呪文能力を起動済みのババウは物陰に隠れたまま、PC達の後方にテレポートする。(1R)デストラカンはPC全体を範囲に収めて破壊の倍音(肉体)を用い、アンバー・ハルクは凝視を起動してPCに近寄り、戦士系のPCに凝視を向ける。ババウはPCに向かって範囲ディスペル・マジックを用い、再び隠れる。(2R)アンバー・ハルクは前衛PCをババウは後衛PCを狙って攻撃する。彼らは凝視攻撃範囲に気を付けつつ移動する。デストラカンは凝視攻撃範囲内に移動し、破壊の倍音(物質:金属)を用いる(破壊ルールと物体のHPはPHB163ページとDMG210-218ページ)。(4R以降~)デストラカンはPCのみを狙える位置に移動して破壊の倍音(肉体)を連発する。

デストラカンの持ち物を調べ、<探索>難易度12の判定に成功すれば彼のつけている指輪を見つけることができます。

敵: デストラカン a  
アンバー・ハルク b  
ババウ c

物品: リング of カウンター・スペルズ(4000;デストラカン所持品)

### 9.2. 村の防衛方針の検討(遭遇Lv3):

リソースの不足などからPCが[9.1]の怪物達とその場で戦わず、ラズルン村に脅威が迫っていることを告げた場合、村民達がピアホールに集まって今後の方針を議論します。彼らのうち村長のシーボは急いで村を出て近くのとりに避難し、その後は様子を見てから決めるように主

張しますが、司祭のヴァルネブと自警団長のガエリエンは村に踏みとどまって迎撃することを主張します。話し合いの参加者が多すぎることとあって、PC が介入しない場合は話がまとまらず、シーボは村民の1/3(約200人)を引き連れて、クロックポート方面へ避難を開始します。ガエリエンは残りの村人のうち、周縁部に住んでいるもの(約100人)を劇場に待避させ、自警団員(35人)を見張りとして周縁部に配置します。ヴァルネブは数人の村人と共に神殿の守りにつきます。

[9.1]の怪物達の特性を考えるとこの防衛策はあまり有効でありませぬ。おそらくは村民達が1~2日村の外へ避難させ、怪物達が村を破壊している間にPCたちのリソースを回復させて、PCたちを中心に迎え撃つのが最善の策だと考えられます。PCが今後の対策を提案するのなら、シーボとヴァルネブのうち、PCの提案と似ていない意見の持ち主に対して説得を行わしてください。例えば、<交渉>難易度25(元の態度が非友好的で、友好的にまで改善する必要がある)の判定に成功することなどが考えられます。PCが敵の能力に関する具体的な知識を伝えたり、有効そうに思える作戦の提案や、覚悟の程を示す発言をしたりすれば<交渉>判定にボーナスを得ることができます。

君たちの報告を聞いた村人たちはピアホールに集まって、今後について相談をしている。村長のシーボは「そんな怪物相手にどうにもならないな！一度、村から出てしまえばいいじゃないか。後で問題がなさそうだったら、また戻って来ればいい。」と言い、ガール司祭のヴァルネブと自警団長ガエリエンは「そんな悪い神に屈服してはだめだ、恐ろしい怪物でも機知を働かせれば何とかなるはずだ！」と怒鳴り返す。けんけんごうごうでとても話がまとまりそうにない。

PCが今後の計画を立案するにあたって役に立ちそうなNPCを挙げておきます。PCの防衛計画が受け入れられたのなら、彼らはその指示に従って行動します。

NPC: “スピニング”シーボ[3.1]参照

“穴熊の”ガエリエン

“土砂隠れの”ズック[1.1]参照

“囁く金の”ヴァルネブ[3.2]参照

“ユラユラの”ヘドミッカ[3.2]参照

人造穴熊 x1

自警団長 “穴熊の”ガエリエン (15pt, 年齢効果(中年), 3HD, 脅威度2), 小型の人型生物, ノーム・ウォリアー3, 真なる中立  
HP=3D8+6=20, イニシアチブ+0  
AC16(+4 チェイン・シャツ, +1 バックラー, +0 敏, +1 サイズ), 接触 11, 立ちすくみ 16  
基本攻撃/組み付き=+3/-1, 近接攻撃(高品質バトルアックス)=+6/1D6, 遠隔攻撃(ロングボウ)=+4/1D6  
サイズ=小型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft  
セーブ: 頑健 ST=3+2=5, 敏捷 ST=1+0=1, 意志 ST=1-1=0  
能力値: 筋 10(-), 敏 10(-), 頑 14(+2), 知 10(-), 判 9(-1), 魅 10(-)  
特殊能力: ノームの種族的特徴  
技能(6/3, 防具修正-2): 騎乗 5, 知識(地域)1, 動物使い 5;  
特技: 迎え撃ち, 武器熟練(バトルアックス); 言語: 共通語, ノーム語  
所持品: 足止め袋(50)x4, 装備武器価格(530), 20gp  
口癖など: 「ワシが何とか食い止めてみよう。」

人造穴熊 (標準能力値, 3HD, 脅威度3), 中型の人造, ダイア・バジャーのエフィジー・テンプレート, 真なる中立  
HP=3D8+20=33, イニシアチブ+2  
AC17(+2 敏捷, +5 外皮), 接触 12, 立ちすくみ 15  
基本攻撃/組み付き=+2/+6, 近接攻撃(爪)=+6/1D4+4, 近接全力攻撃(爪, 爪, 噛みつき)=+6/+6, +1/1D4+4, 1D4+4, 1D6+2,  
サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft/穴掘り 10ft  
セーブ: 頑健 ST=1+0=1, 敏捷 ST=1+0=1, 意志 ST=1+0=1  
能力値: 筋 18(+4), 敏 15(+2), 頑 (-), 知 (-), 判 11(-), 魅 1(-4)  
特殊能力: 人造の種別特徴, ダメージ減少 1/アダマンタイト  
技能(6/3): なし; 特技: なし; 言語(理解のみ): ノーム語, 共通語;  
所持品: なし

### 9.3. 復讐の御使いの襲撃(配付資料5, 遭遇 Lv10):

[9.1]に出現した怪物たちは一度地中深くに潜って待機し、その後、深夜に地中からガール神殿の前に現れて神殿を破壊し、次いで劇場を襲って破壊や殺戮を行います。彼らはその2つの建物を破壊に時間をかけた後、夜明け前に地中に撤退します。

怪物たちは次の日から各家屋で住人を殺害して回り(150人/日)、2

日が残った村人を殺し尽くして何処かに去っていきます。

(初日の神殿前で)突然に神殿前の土が盛り上がると、昼間に見た怪物2体が現れる。目なし恐竜が神殿に向かって耳をつんざくような叫びを上げるとスタンドグラスが一斉に砕け散る。怪物たちはゆっくりと神殿の中に入っていきこうと歩き出す・・・。

彼らの戦闘時の行動や所持品は[9.1]と同様です。

敵: デストラカン a

アンバー・ハルク b

ババウ c

物品: リング of カウンター・スペルズ(4000; デストラカン所持品)

### 10. 後日談:

#### 10.1. 村人からの謝礼:

魔神殿の祭壇に「飢餓の杯」を捧げ直すか、祭壇を破壊して御使いを返り討ちにすればシナリオは終了し、報酬を受け取ることができます。村民に被害を出さずに事態を解決することができたのならPCは村の住人から多大な感謝を受け、繰り返しビールを振る舞われ続けます。

村に損害がでたのなら、沈痛な面もちで村を再建するための作業に励む村人たちを後にして村を出ていくことになります。

- (a) 村に損害なしに事件を解決した場合、シーボがPCに[PC数 x600]gpを支払います(導入[1.2]の場合 x400)。
- (b) 村に損害が出ていた場合、シーボがPCに生存村人数 x5gp(0~3000gp)を支払います。
- (c) [3.1]で追加報酬を約束していた場合、芸術品(細工の施されたオルガン; 1000)をPCに渡します。
- (d) [8.1]で自警団員を助けていた場合、救出人数 x200gpのお礼がもらえます。
- (e) PCが祭壇を破壊してシナリオを終了させた場合、「飢餓の杯」を売り飛ばして良いものか迷うかもしれません。その場合、村に滞在していたモラディン信徒のドワーフに「わたしの町でのベルターとの戦いで、囷として使えるかもしれん。モラディン神殿に尋ねてみればどうだ？」と提案させて、シナリオ終了後にモラディン神殿に買い取らせることが考えられます。

#### 10.2. 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、下記の暫定報酬を渡してください。

導入[1.1]を用いて杯を捧げなおした場合には経験値(29,000 /PC数)点と(29,000 /PC数)gpで、祭壇を破壊していた場合には経験値(36,000 /PC数)点と(32,000 /PC数)gpです。

導入[1.2]を用いて[9]を省略した場合には19,500 /PC数)点と(24,000 /PC数)gpです。

### その他

#### ゲームの運営

本シナリオでは、明らかに邪悪なキー・アイテムである杯をゲーム開始時に手に入れ、PCは杯の取り扱いを含めて事件の解決方法を模索することになります。シナリオ序盤に杯を持っていることと、それを破壊すること両方の危険さをちたつさせることで、緊張感の高いシナリオ展開になるかと思われます。ただし、脅かしすぎないことと、ゲーム中盤のアニスやグリムロック神官と戦う頃にはPCの方針が決まるように誘導して、終盤でだれないように気を付けてください。

また、プレイヤーが善良だった場合、神殿からの盗難が事件の発端であることから、神殿内の宝物に手をつけようとしなことが考えられます。そうするとPCが手にする財宝量が減ってしまい、以後のゲームに支障をきたすかもしれません。PCが[8.2]のミノタウロス神官に尋ねれば、神殿内の物を取っても問題ないことが示唆されますが、説明不足であると感じたのならDMからプレイヤーに向かって財宝を漁って問題ない旨を告げてください。

#### シナリオのアレンジ

本シナリオでは、祭壇を破壊して[9.1]の展開になると、プレイ時間が大幅に延びる可能性があります。プレイ時間を5時間前後に確実に収めたい場合などは導入[1.2]を使用し、祭壇を破壊した場合には神

殿が崩壊するだけにしておくと良いでしょう。

本文中では、クロックポート近くのノームの村をゲームの舞台として記述しましたが、グレイホークを舞台とした国際的なキャンペーンの詳細な設定に基づいているわけではありません。小さな都市以上の規模だと事件を解決する能力を持ったNPCが存在するのでシナリオを調整する必要が出てきますが、大きな町以下の規模の集落ならシナリオに大きな変更を加えずに用いることができるでしょう。例えば、ゲームの舞台を日本で独自にサポートしている街「トーチポート(参考資料4)」とする場合には、廃神殿を町の西にある荒地に設定し、西町異国通り沿いにノームやドワーフが集まっている区画を設定、この区画とトロンの螺旋堂にノームたちを登場させると良いかと思えます。また、村長のシーボの代わりに「鐘打ち屋」マク爺を、魔法屋ヘドミッカの代わりに螺旋堂主人トロンを、自警団長としてはカリーン=スモールウッドを用いることが考えられます。ただし、口調などは多少変える必要があるでしょう。

舞台をグレイホーク以外の世界、例えばフェイルーンに設定する場合はベルターの代わりにシャアを用いるか(シナリオ中の描写を変更する必要があります)、ベルターを忘れられた小神として新たに設定することが考えられます。

このシナリオは能力値を精鋭規定値で決定した5人の6レベルPCを対象としてバランスを取っています。より強力なPCを用いている場合やPC数が多い場合には一回の遭遇における遭遇の難易度を少し上げるなどの対応が必要になるかもしれません。グリムロック2体を下記代替案1のグリムロック戦士1体に換えることや、[6.6]のケイブ・ワーパーを下記代替案2に交換すること、縦穴の底[7.1]にクロッカーを配置して縦穴地下1階[6.1]に至ったPCを登はん中に襲撃すること、[8.2]のミノタウロス神官にブラッド・ウィンド呪文(参考資料2)とポーシジョン of リスニング・ロアコール(参考資料2)を用意させることなどが考えられます。神殿内には悪もしくは混沌の属性の地底生物ならどんな怪物が生息していてもおかしくありませんので、お気に入りのモンスターを入れてしまっても構わないでしょう。

代替案1:グリムロック戦士(25pt,3HD,脅威度2),中型の人怪,グリムロック・バーバリアン1,混沌にして悪  
HP=2D8+1D12+12=28(激怒時34), イニシアチブ+2  
AC18(+2 レザーアーマー,+2 敏,+4 外皮), 接触12, 立ちすくみ16  
基本攻撃/組み付き=+3/+7, 近接攻撃1(高品質グレートアックス)  
ス)=+9/1D12+6, 近接攻撃2(左記、激怒時)=+11/1D12+9  
サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 40ft  
セーブ:頑健 ST=2+3=5, 敏捷 ST=3+2=5, 意志 ST=3+0=3  
能力値:筋18(+4),敏15(+2),頑16(+3),知10(-),判10(-),魅6(-2)  
特殊能力:疑似視覚 40ft, 完全耐性(凝視,幻影,視覚依存攻撃),激怒(1回/日),  
技能(6/3,防具修正0):隠れ身6/16,聞き耳8,視認6,登はん4;  
特技:追跡,鋭敏感覚,武器熟練(グレートアックス);言語:共通語,グリムロック語  
所持品:煙幕(50),装備武具価格(400),0gp

代替案2:グリムロック魔術師のクリフ・ウォーカー(25pt,7HD,脅威度6),中型の人怪,グリムロック・ウィザード5,中立にして悪  
HP=2D8+5D4+24=49, イニシアチブ+5  
AC19(+4 メイジアーマー呪文,+1 敏,+4 外皮), 接触11, 立ちすくみ18  
基本攻撃/組み付き=+4/+6, 近接攻撃1(高品質バトルアックス)  
ス)=+6/1D8+2, 近接攻撃2(左記、両手持ち時)=+7/1D8+3  
サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft  
セーブ:頑健 ST=1+3=4, 敏捷 ST=4+1=5, 意志 ST=7+0=7  
能力値:筋14(+2),敏12(+1),頑16(+3),知16(+3),判10(-),魅7(-2)  
特殊能力:疑似視覚 40ft, 完全耐性(凝視,幻影,視覚依存攻撃),使い魔(トード:鋭敏感覚,HP+3),  
技能(10/5,防具修正0):隠れ身6/16,聞き耳7,視認7,精神集中16,呪文学7,知識(宗教)7,知識(神秘)7,知識(ダンジョン)7,知識(地域)7,知識(歴史)7,登はん7;  
特技:追跡,技能熟練(精神集中),早抜き,イニシアチブ強化,巻物作成;言語:共通語,グリムロック語,地下共通語,ドワーフ語  
所持品:呪文書(1100),ロッド of レッサー・メタマジック・サイレンス(3000),ブローチ of シールドリング(1500),スクロール of ヘイスト(375),装備武具価格(350),375gp  
ウィザード呪文:術者Lv5(ST難易度=呪文Lv+13):0Lv(4);レジスタンス1,ディテクト・マジック1,ディズ2,1Lv(4);オブスキュアリング・ミスト1,レイ of エンフィーブルメント1,マジック・ミサイル1,メイジ・アーマー1,エクスペディシヤス・リトリート,

シールド,コンプリヘンド・ランゲージズ,ショッキング・グラスブ,2Lv(3);サモン・スォーム1,ダークネス1,スパイダー・クラム1,インヴィジビリティ,3Lv(2);ファイヤーボール1,ディスペル・マジック1

口癖など:「後で目玉だけ、光の下に届けてやる」。

\*戦闘中の行動は以下の通り、(0R)クリフ・ウォーカーはダークネス呪文とスパイダー・ウォーク呪文で事前援護。(1R)クリフ・ウォーカーはヘイスト呪文味方を援護。(2R)クリフ・ウォーカーはファイヤーボール呪文、(3R)クリフ・ウォーカーは闇に紛れて位置を隠しつつ呪文音声省略したサモン・スォームを後衛PCにかけ、(4R以降)攻撃呪文を連発し、呪文が無くなったなら近接攻撃開始。HPが15以下になったら、部下を見捨てて[7.3]に撤退して回復する。

\*\*この代替案2を使用時は、[7.3]のスケルトンをエビゾイがディセクレイト巻物で強化しています。

### 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の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。

- ミノタウロス神官を尋問したPCは「神楽舞台にある通路が崩れているように見えるのは偽装であり、そこから広大な地下世界につながっていることを聞き出します。PCは様々な勢力が住む地底世界を探検して、そこで出会った善良な地下勢力に地上世界との仲介を依頼されます。
- ドライダーのジューラはシナリオ本文に記載されているよりも、多くの裏情報を知っているかもしれません。彼女を尋問したときに、ジューラが行った任務の代わりに、別地域でベルターがロルスに協力してドワーフの町を襲撃する計画を聞きだします。PCはベルター-廃神殿の事件を速やかに解決した後、新たな陰謀を打ち砕くべく旅立ちます。

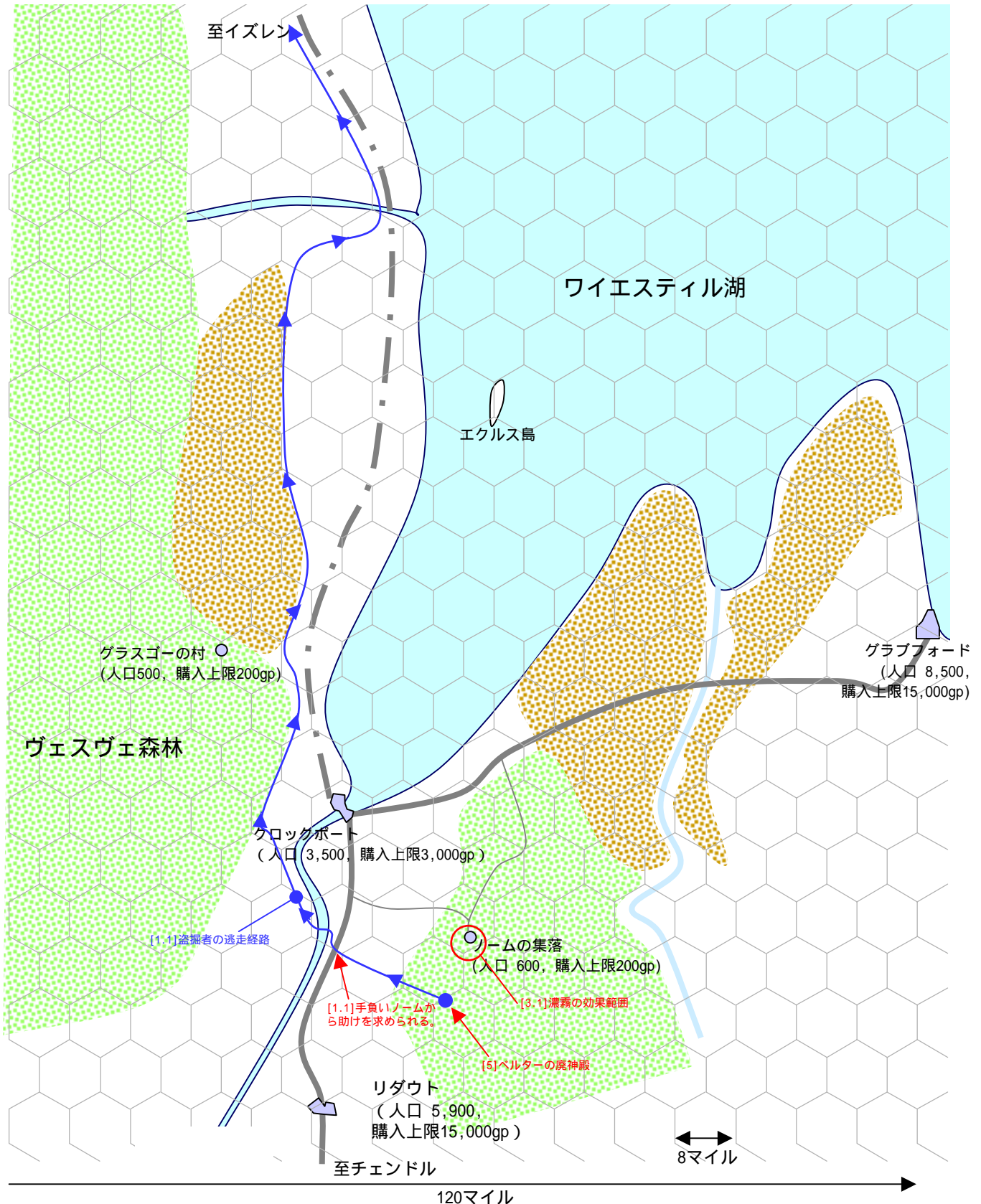
### 参考資料

- [1]「秘術大全(著:リチャード・ベイカー;訳:桂令夫、他)」
- [2]「呪文大辞典(編:マシュー・サーネット、他;訳:桂令夫、他)」
- [3]「グレイホークワールドガイド(著:ゲイリー・ホリアン、他;訳:鶴田慶之)」
- [4]「君が作る町トーチポート(著:石川雄一郎、B.M-NAG、他;編 Game ぎやぎ編集部)」もしくはウェブサイト  
(<http://www.hobyjapanco.jp/dd/news/torch.html>)

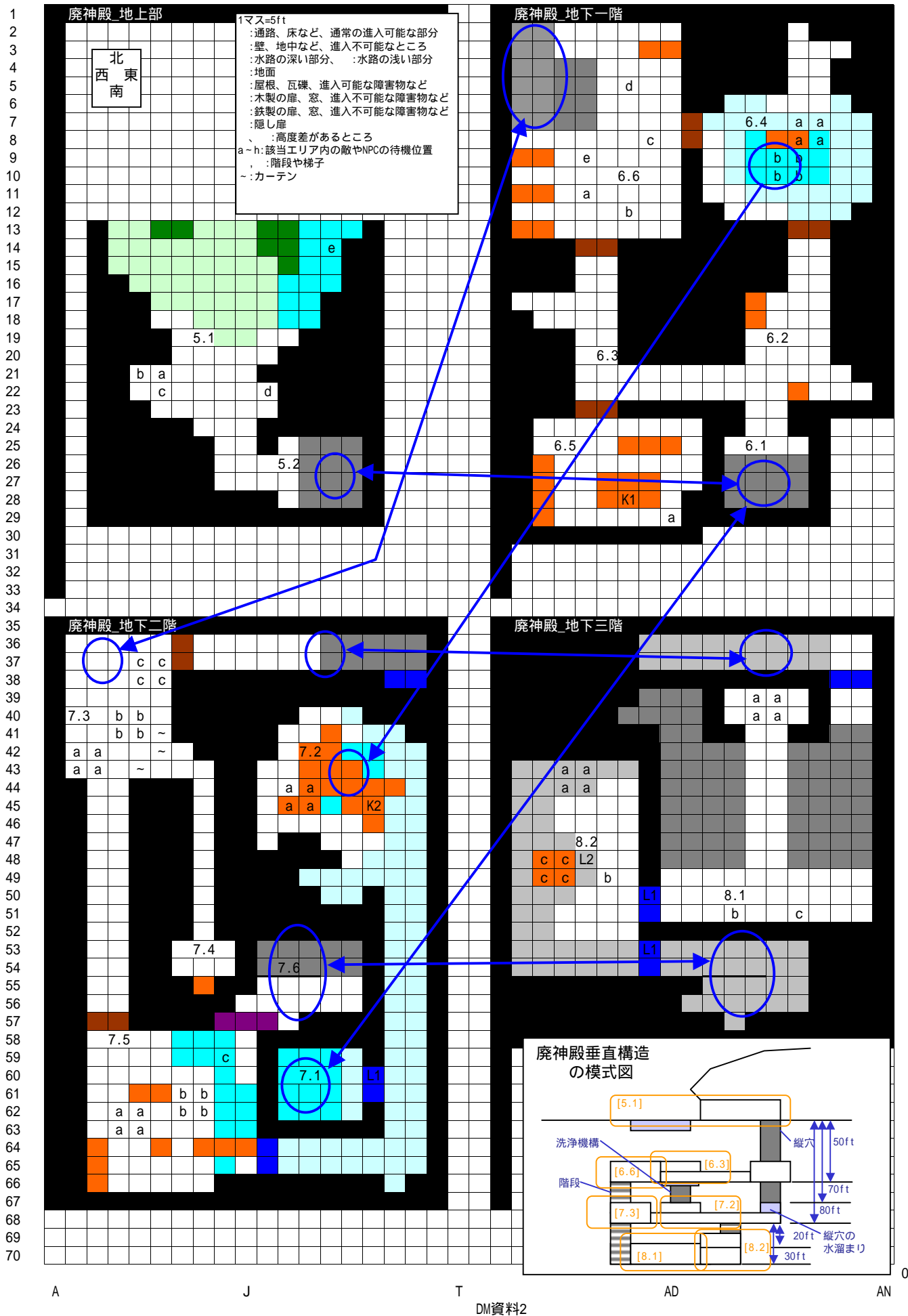
## クロックポート周辺における冒険

- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・

## DM資料1



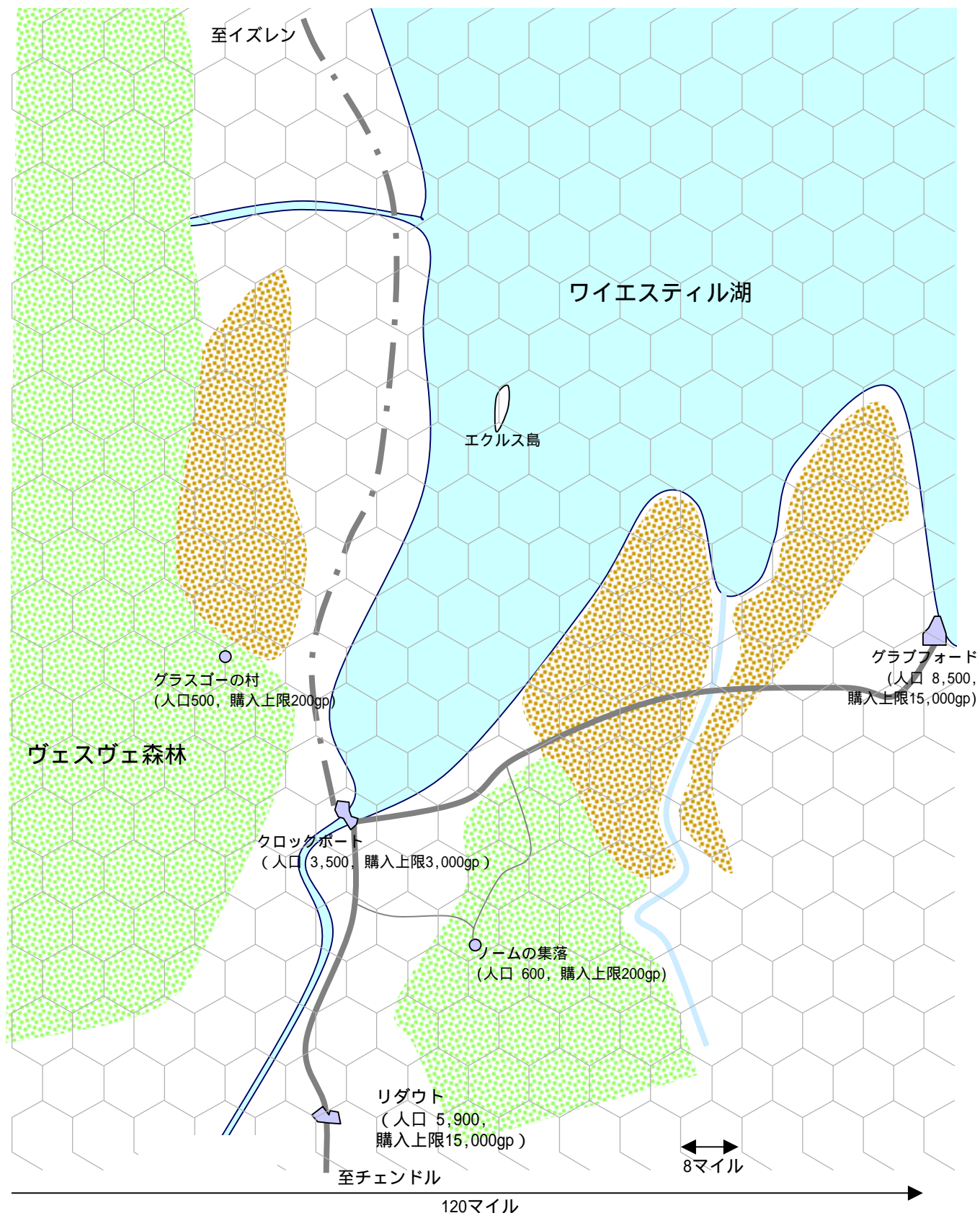




## クロックポート周辺における冒険

- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・

## 配付資料1



# ノームの集落：ラスレン村の周辺図

所属：なし

村長：“スピニング” シーボ(ノーム、男、バード4)

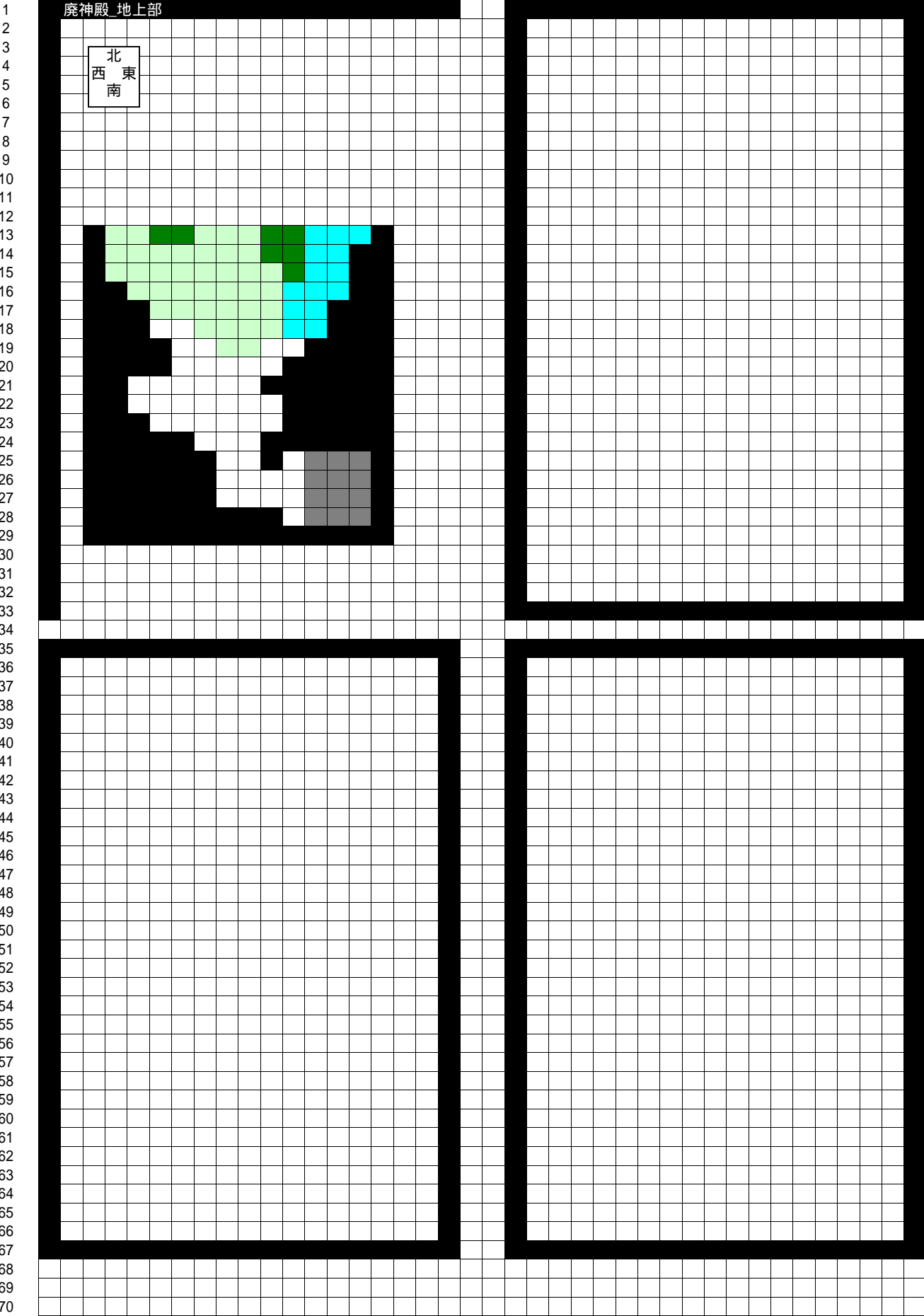
人口：600(ゲーム中の取引上限価格;200{芸術品や薬、練金関連は1,000gp})

主な施設：利用可能なNPC

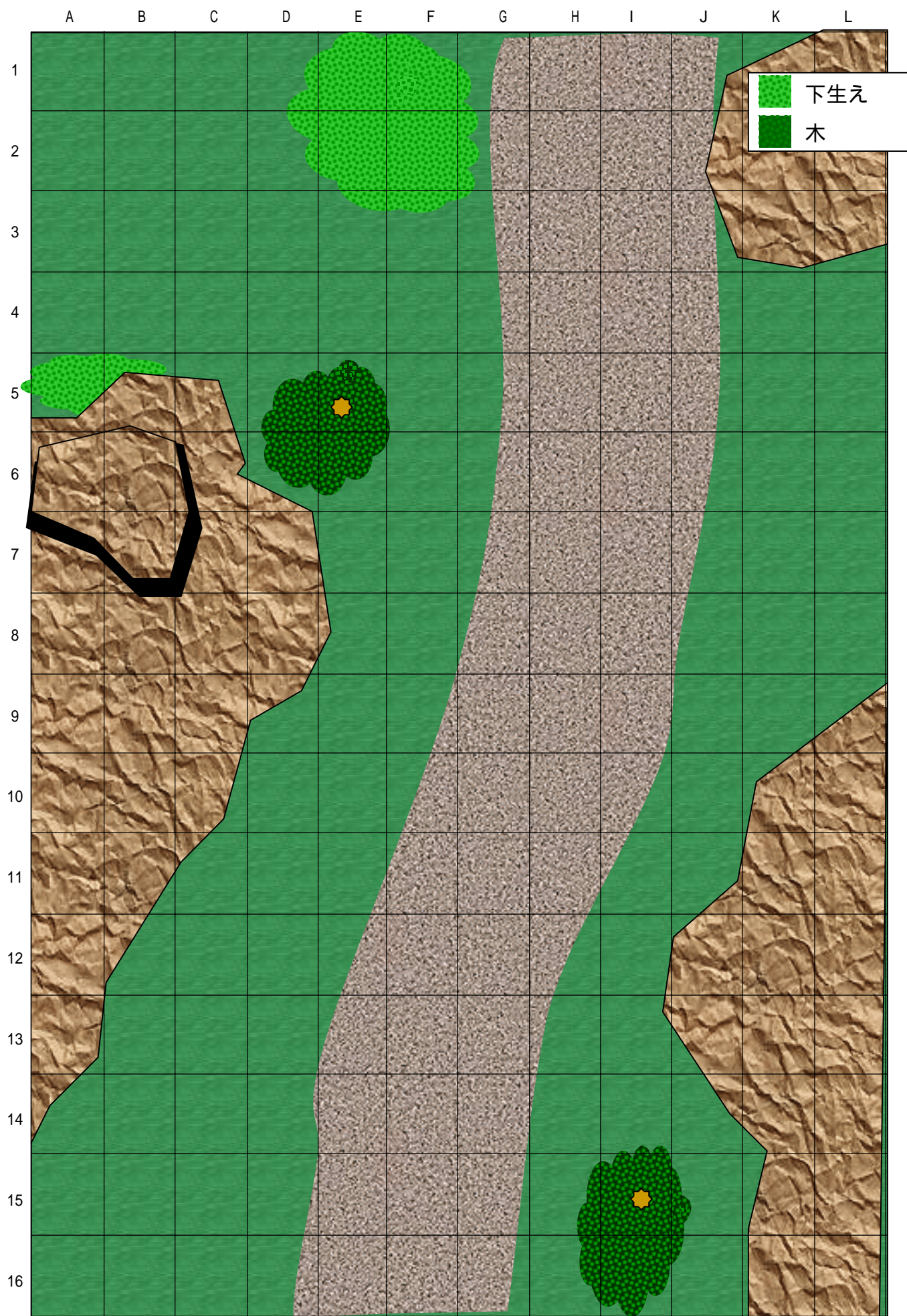
- ・雑貨屋：“ガラクタ売り”のルンヴァル(エキスパート4)
- ・鍛冶・錬金術工房：“甘辛風味の”スコルダル・ワンヘッド(エキスパート8)
- ・ビアホール“ウサギ亭”：“たぶたぶなる”ジャヌワン(コモナー2)
- ・ガール(ノームの守護神)の礼拝所：司祭“囁く金の”ヴァルネブ(クレリック3)
- ・魔法工房：“ユラユラなる”ヘドミッカ(ウィザード3)
- ・見張り小屋：自警団長“穴熊の” ガエリエン(ウォリアー3)  
：森林巡視員“土砂隠れの” ズック(レンジャー1)
- ・劇場(旅人用の宿を兼ねる：1gp/日)：

- |  |           |
|--|-----------|
|  | 居住区画      |
|  | 居住区画(富裕層) |
|  | 居住区画(貧民層) |
|  | 畑         |
|  | 牧場        |
|  | 水辺        |
|  | 森林        |
|  | 道・石橋      |
|  | 丸木橋       |
|  | 防壁        |



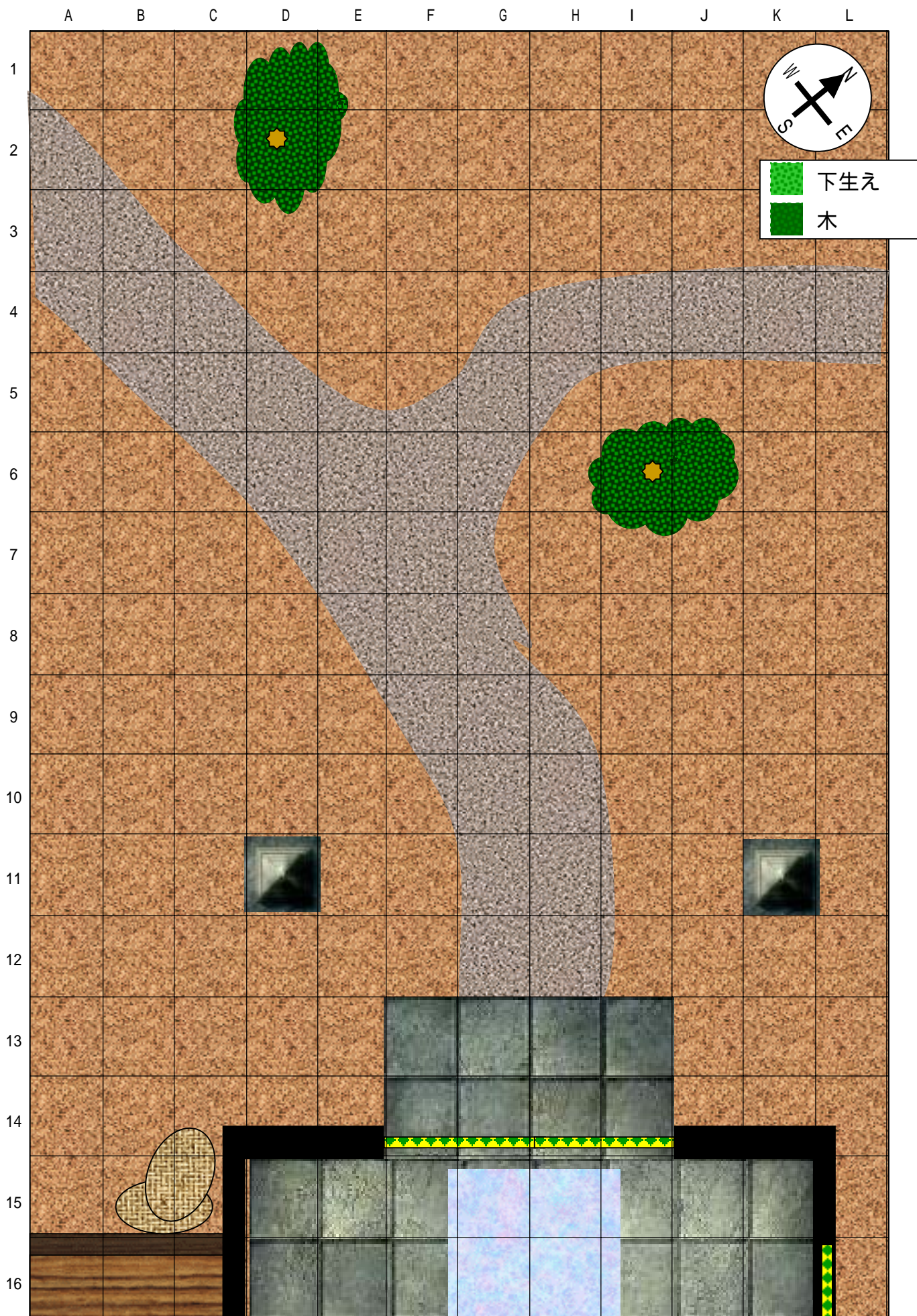




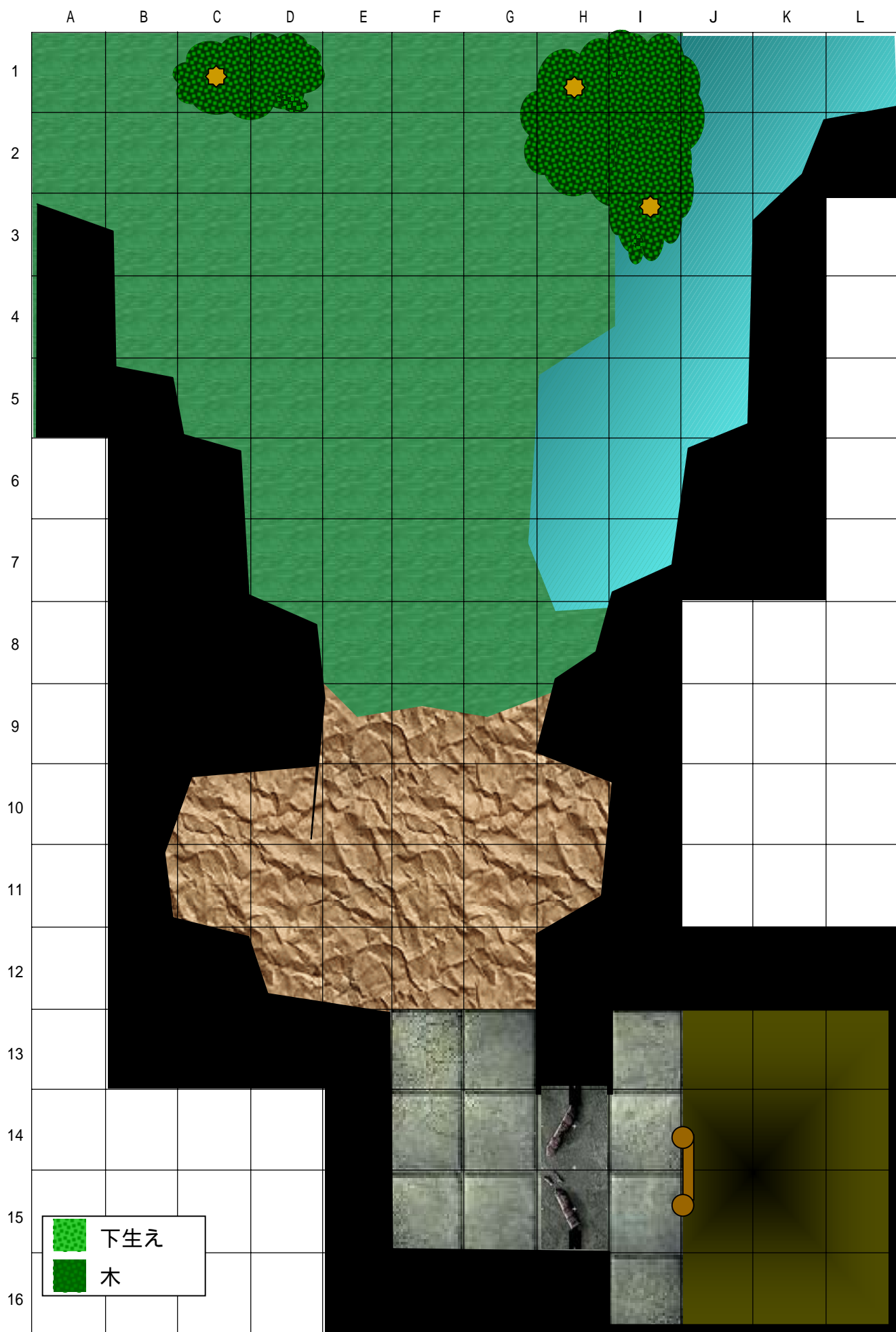


配付資料4 [1.1](1マス=5f, A3に拡大して使用)



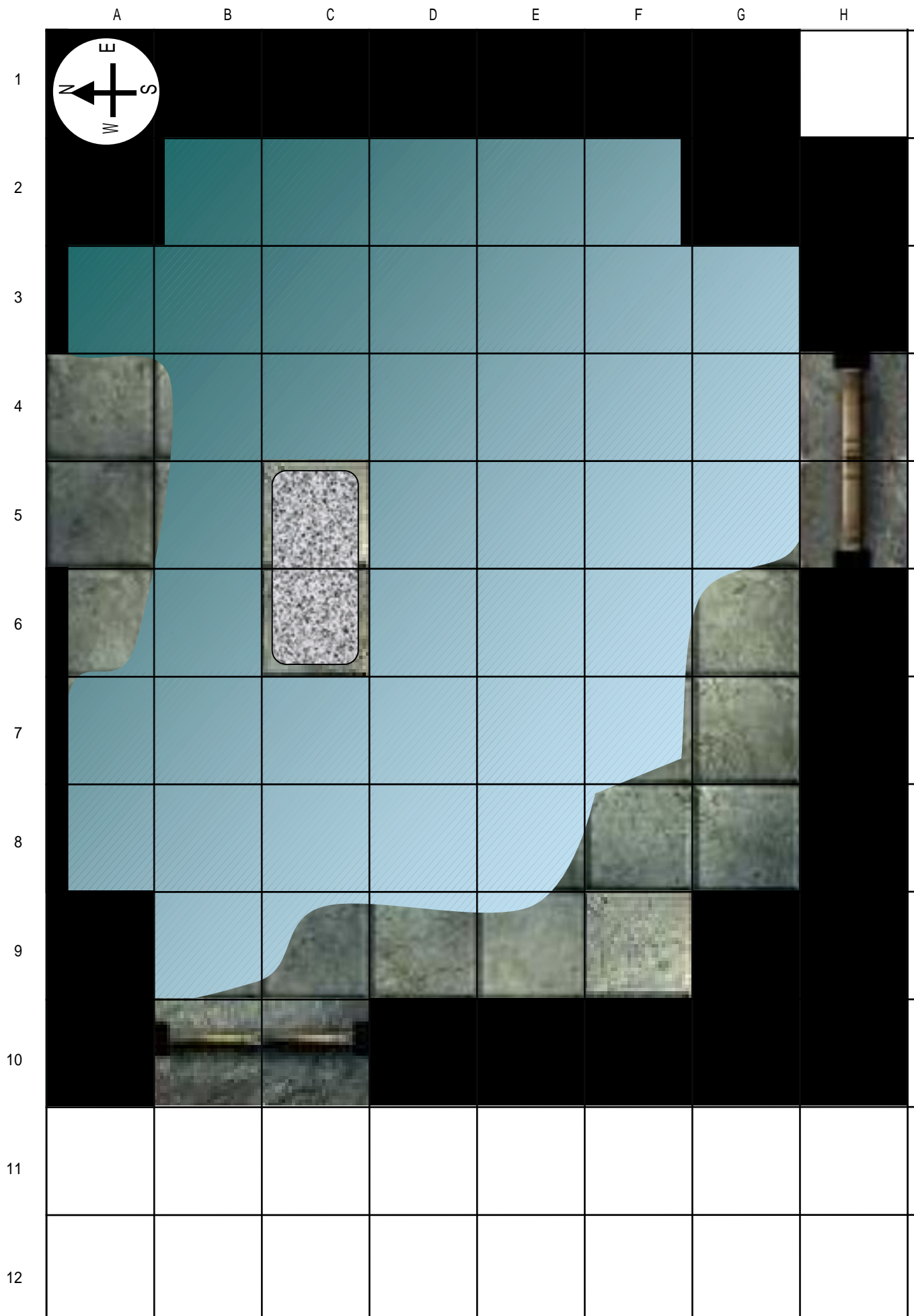


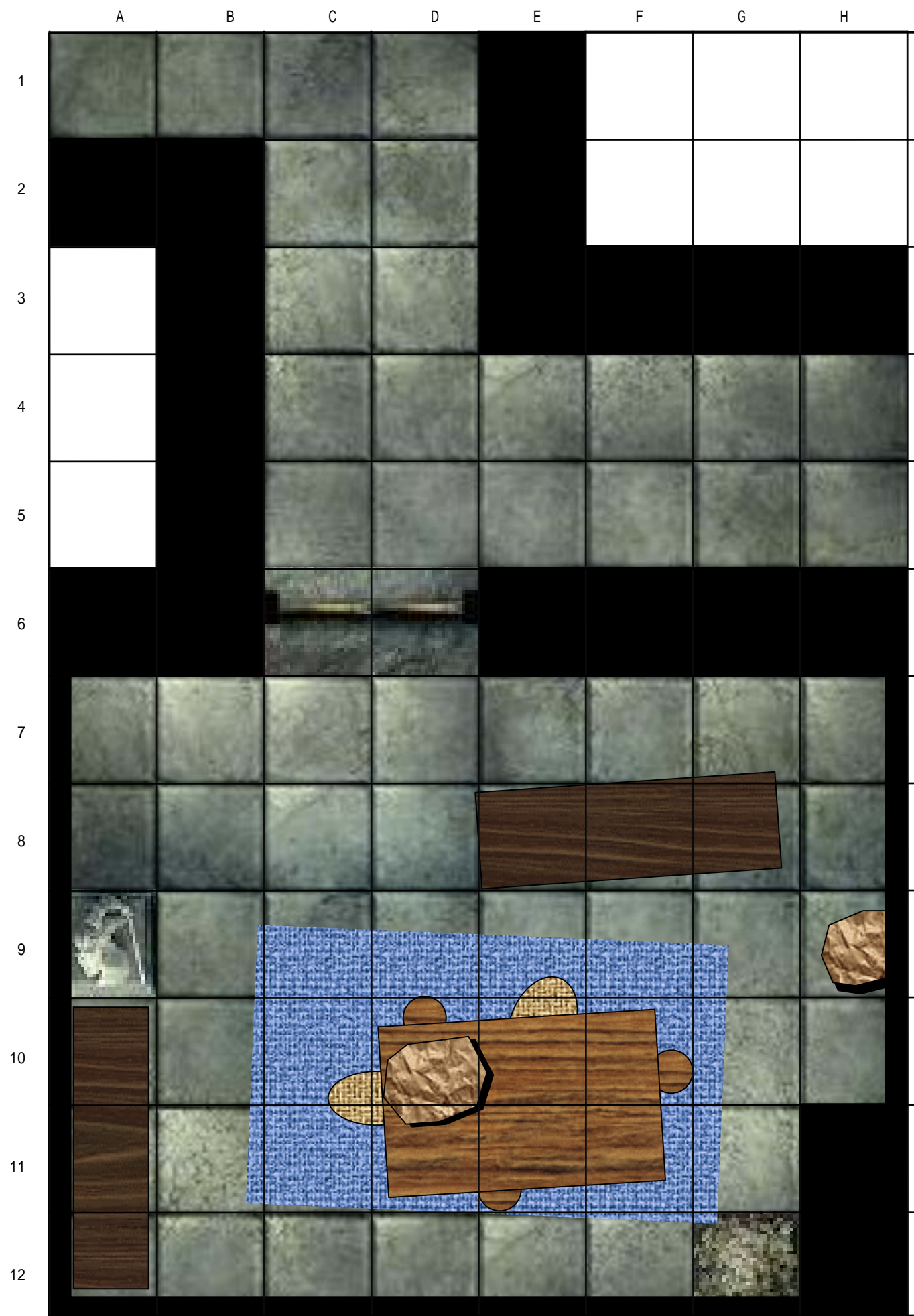
配付資料5 [3.3](1マス=5f, A3に拡大して使用)

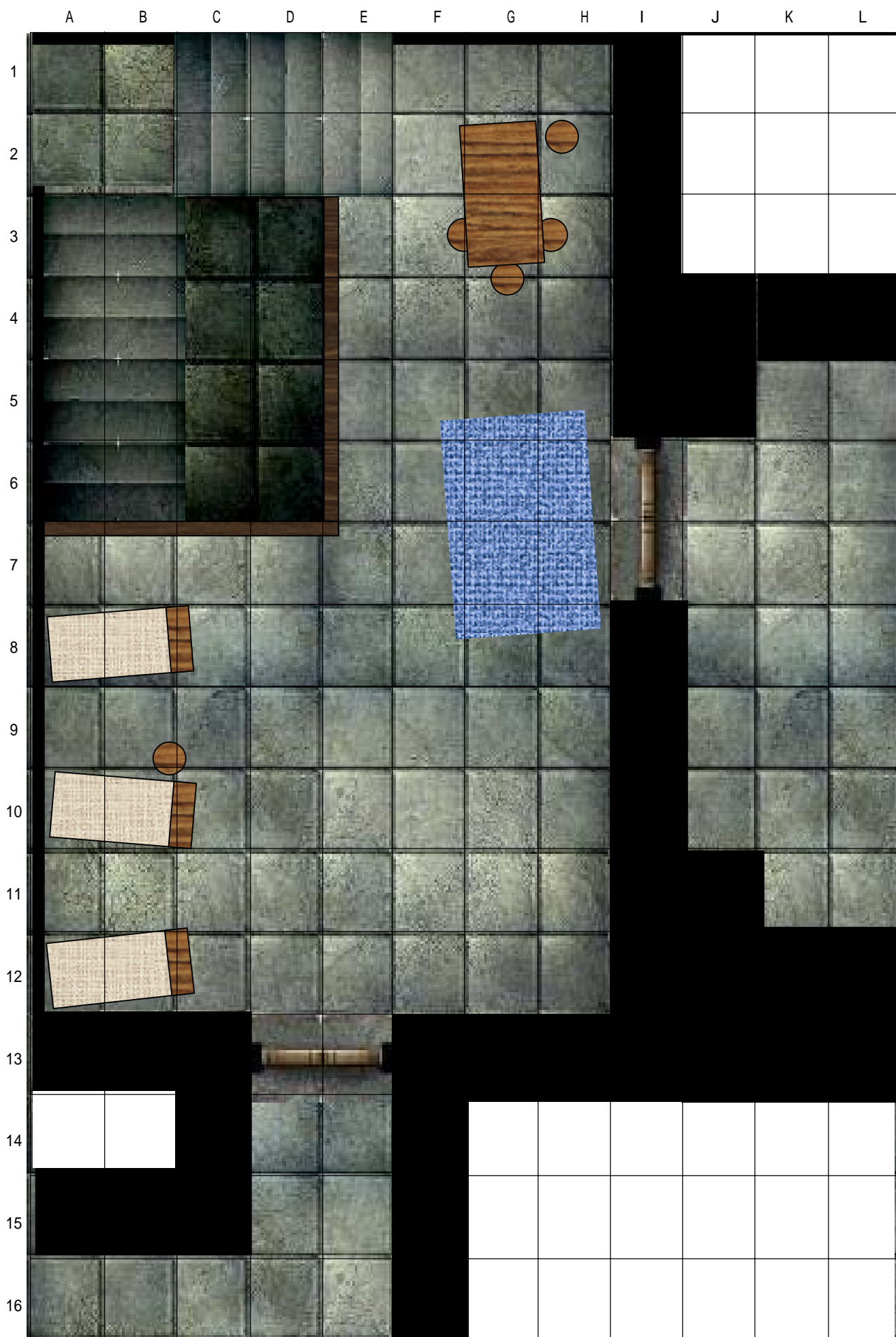


配付資料6 [5.1](1マス=5f, A3に拡大して使用 )



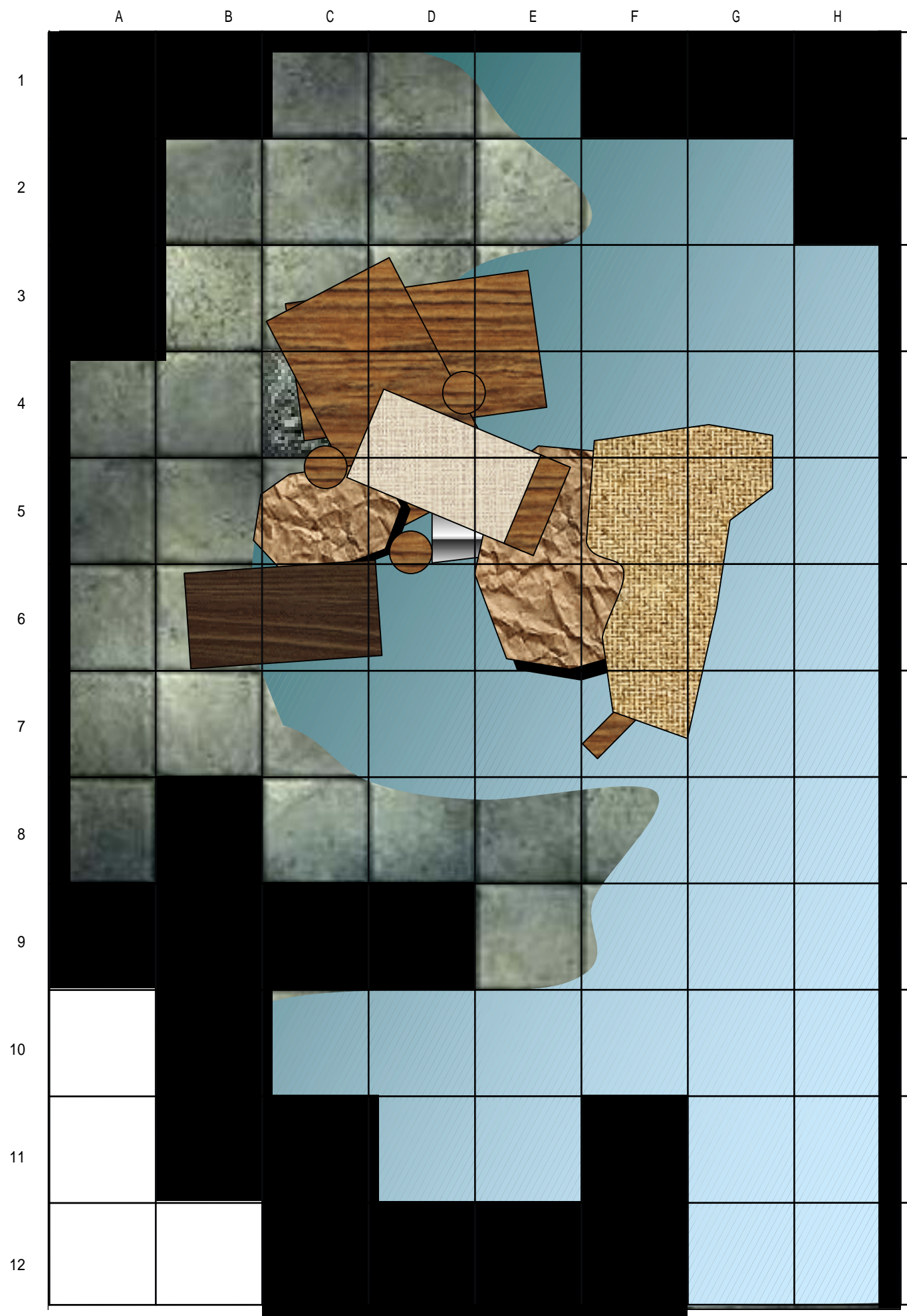


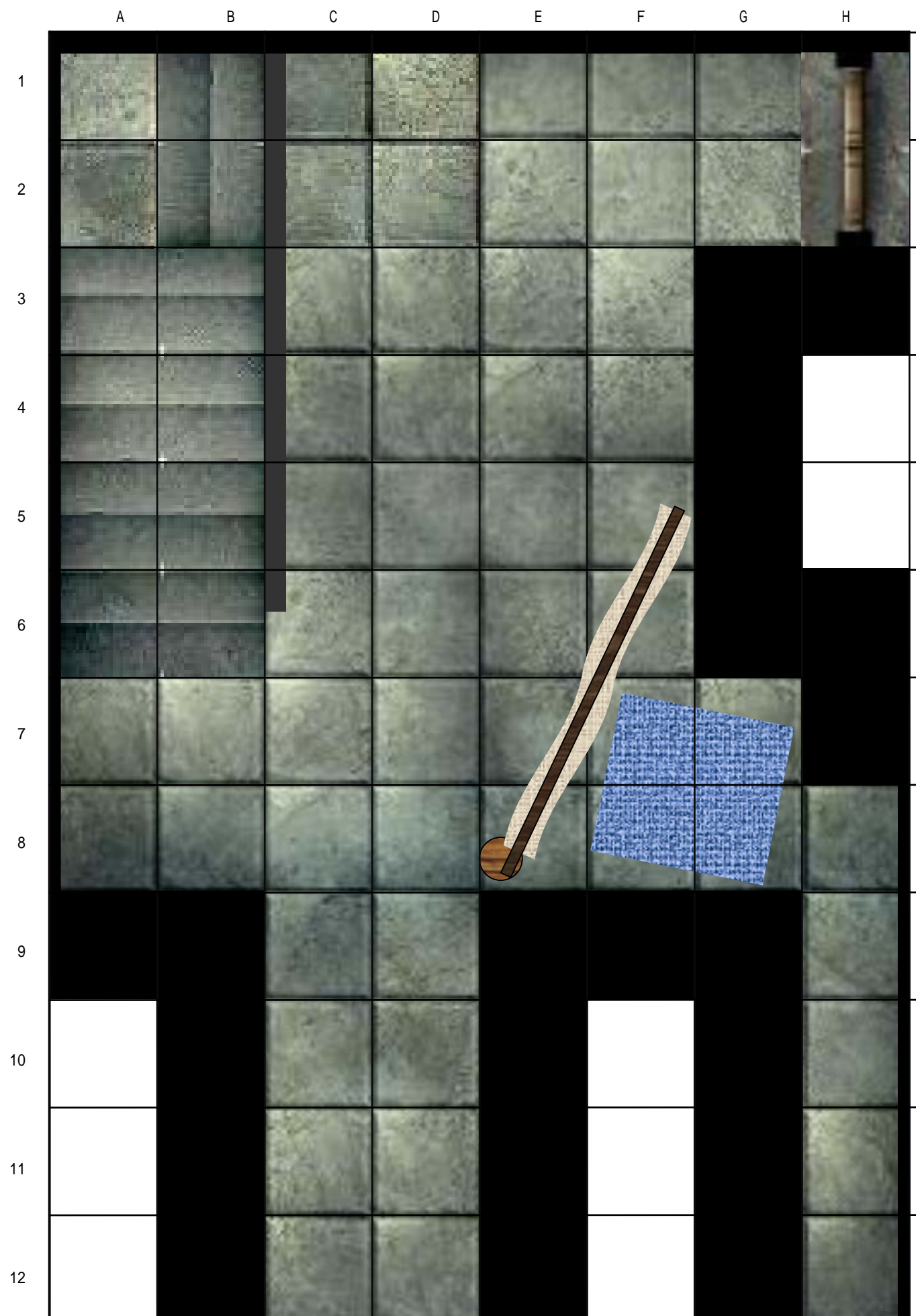




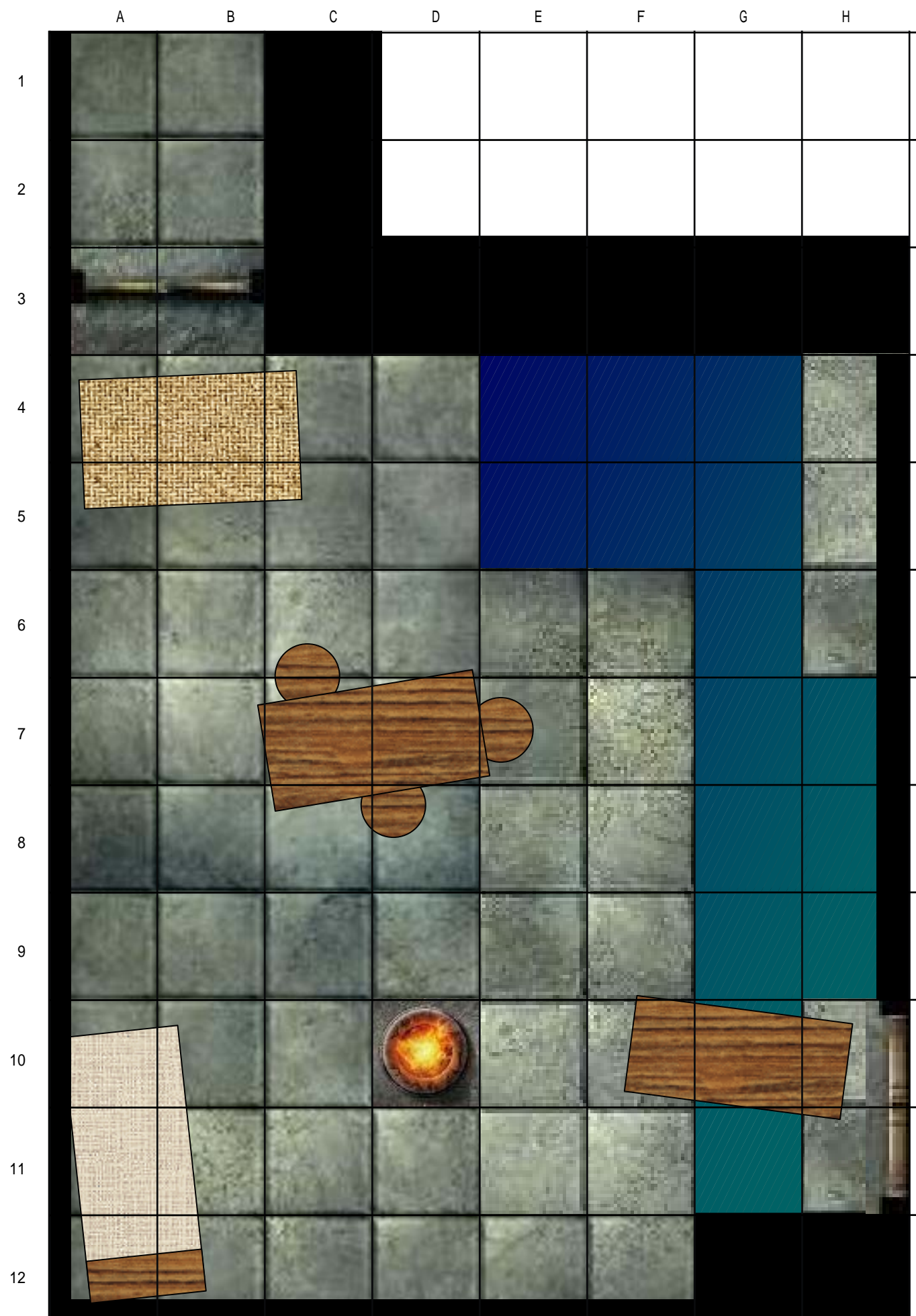
配付資料9 ([6.6], 1マス=5f, A3に拡大して使用)



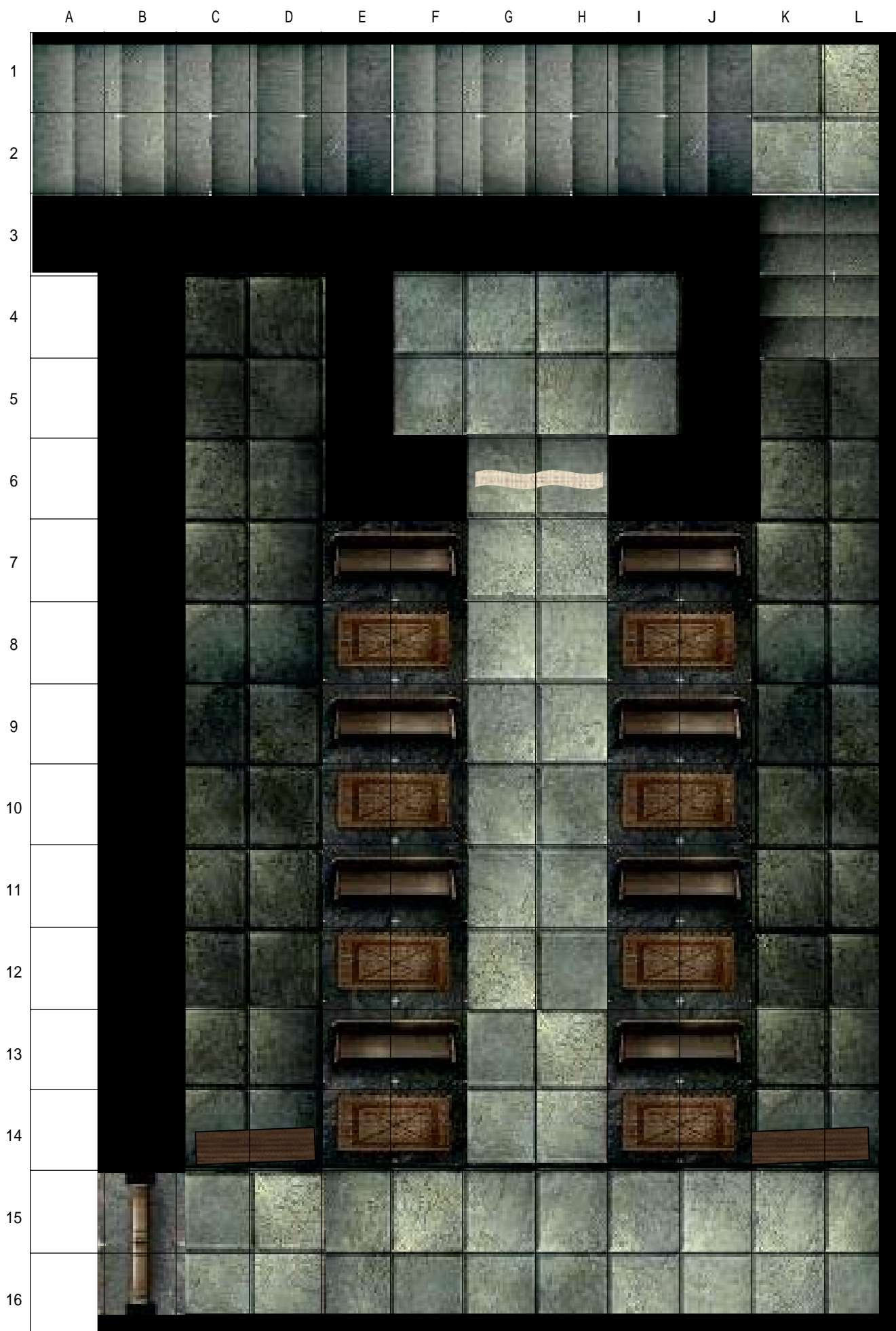




	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								


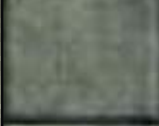


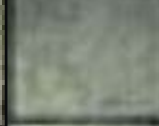

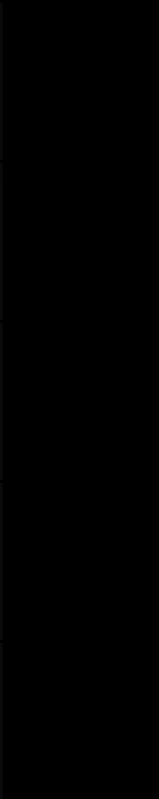











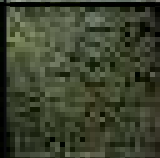













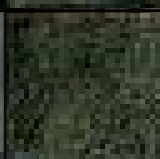








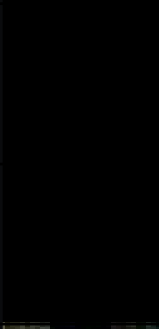


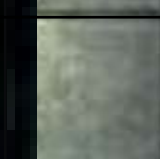





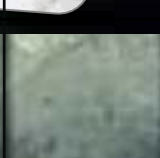
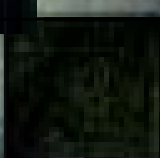



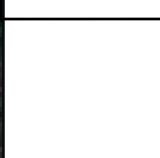


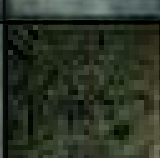




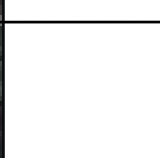




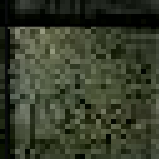

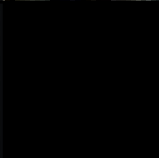
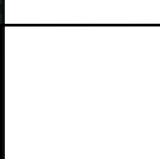


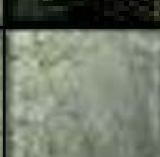




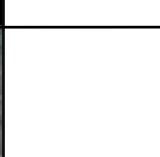







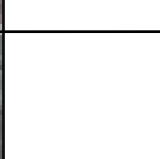


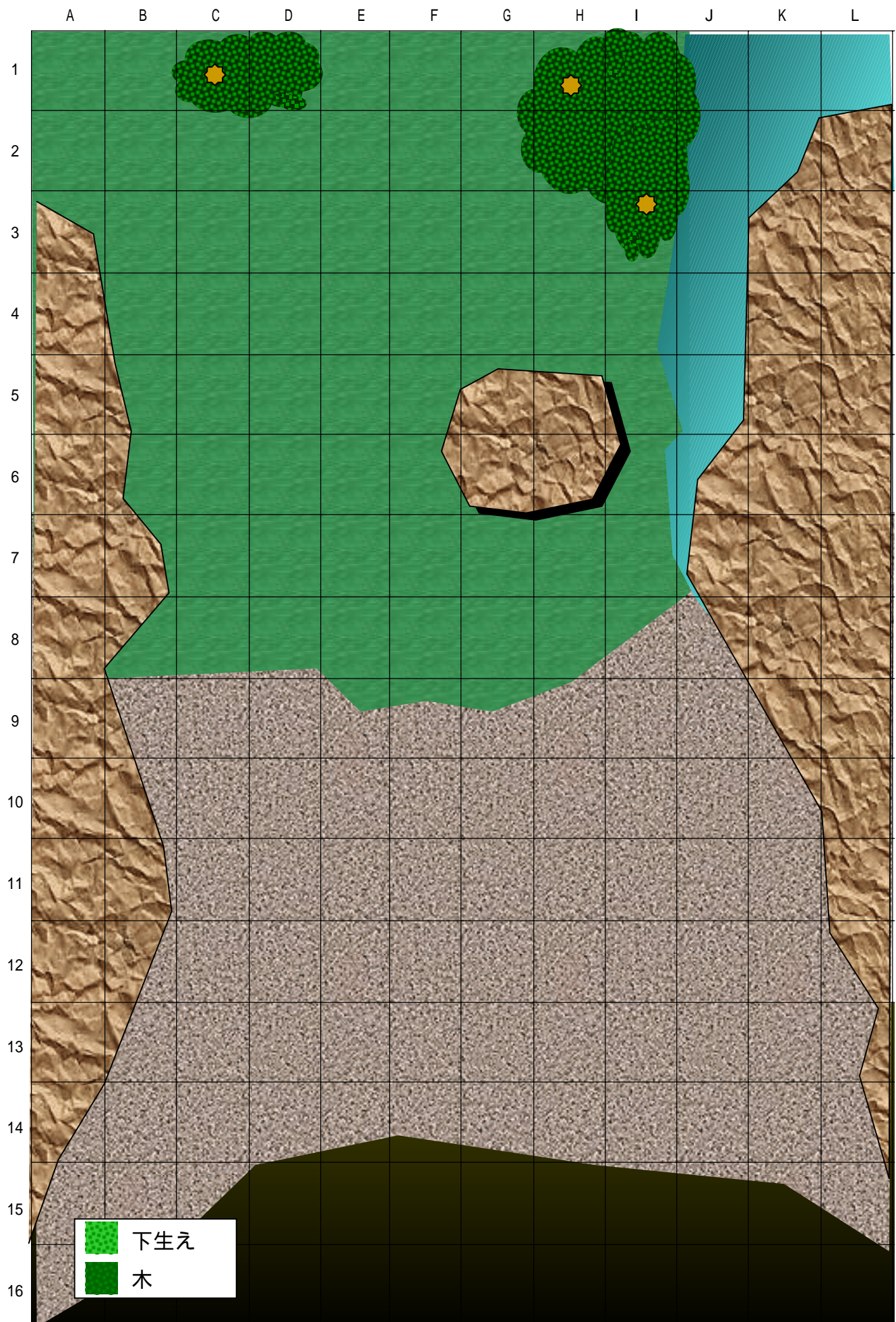




配付資料14 ([8.1], 1マス=5f, A3に拡大して使用)



	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								



配付資料16 [9.1](1マス=5f, A3に拡大して使用)