酔竜の洞窟

「ダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版」7Lv 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：★★★☆☆(普通)

■始めに

「酔竜の洞窟」はダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版の 7Lv 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「プレイヤーズハンドブック(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。敵としてサプリメント「秘術大全(CoAr,参考資料 1)」と「戦士大全(CoWr,参考資料 2)」、「冒険者大全(CoAd,参考資料 3)」「竜の書(Drc,参考資料 4)」に記載されている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いるので、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、適当に変更して伝えてください。

■冒険の概要

PC は酒場の主から、町で取り引きされている密造酒“煙しずく”が品質低下と共に麻薬が混入されるようになっており、これの蔓延を食い止めるように依頼を受けます。製造・販売ルートの調査から、火山の麓の洞窟にある密造所がドラゴンとその手下の怪物たちに乗っ取られたためであることが分かります。PC たちは麻薬の蔓延を防ぎ、職人たちを救助すべく洞窟に向かいます。

洞窟ではトログロダイトや山賊、火属性クリーチャーがそれぞれグループを作って生活しており、戦闘時には奴隷化した酒造職人を人質として扱います。PC たちは敵を倒して職人を救助できるでしょうか？また、そのためにどのような手段を用いるのでしょうか？

本シナリオは火山にある洞窟を舞台とした土地型の冒険です。

■ゲームの準備

パーティ構成に制限はありませんが、戦士系と技能系、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。本シナリオ序盤での動物との遭遇ではドルイドやレンジャーが、洞窟内で敵と騙し合いをしたいなら社会的な能力が高いローグやバードがいれば役に立ちます。

シナリオのプレイ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

山賊王国は名前の通り多くの山賊団が王国を名乗って争い合う地域でしたが、現在は北西のアイウーズ帝国に占領されています。ボーマントの町は 4 人のアイウーズ神官(混沌にして悪)によって共同統治されていますが、彼らは互いの勢力を牽制することに躍起になっており、住民の安全など全く気にしていません。ボーマントの近くにある火山である白羽山には、ウィスキーの密造所がありました。そこでは職人達が火属性来訪者であるエイザーの協力を仰ぎ、彼らの飼うソックアを利用して洞窟を整備し、地熱を利用して酒を仕込んでいました。製造過程は大まかに言うと以下のような手順でした。

ボーマントにおける密造酒の流通過程:原材料(大麦;ボーマント近郊の農家が生産)→密造所に運搬→麦の浸水・発芽(室温で数日)→乾燥(60 度で燻しながら数時間)→粗挽き→糖化(麦芽が含む酵素でデンプンを分解;65℃で数時間)→発酵(タンク内で酵母の力でアルコール分解;32℃で数日)→蒸留(専用釜で加熱してアルコール分を濃縮;80℃で数時間)→熟成(樽に入れて熟成; 室温で約 3 年)→ボーマントの町に卸して密売

しかし、ある日、この密造所は竜の血を引くトログロダイト妖術師スクワラに目を付けられました。彼は住処を探しているレッド・ドラゴンのレヴィックスに「密造所を襲撃してその資産を奪ってしまう」ことを進言して取り入りました。彼はレヴィックスの威を借りて、トログ神官のナグプールから族長の立場を奪い取り、トログ部族を率いて密造所を襲撃しました。密造所は“山酔会”という山賊団を用心棒として雇っていたのですが、彼らは早々にトログ部族と結託して職人達を奴隷として引き渡し、本業に戻っています。

現在、レヴィックスは密造所の資産を奪い取って酒を飲み尽くした後、更なる酒と財宝、餌を欲しています。トログ達には醸造職人の生き残りを使役させて密造所を運営させているのですが、その働きに満足していません。そのため、新たに手下としてサラマンダーを引き入れてソックアを操り、地熱を地上へ誘引させながら洞窟を拡張しています。これが原因で周辺地域の気温は上昇しつつあり、大型の野獣や見慣れない魔物が集まって被害が出ています。スクワラはレヴィックスに切り捨てられようとしているのを感じ取り、デーモンと手を結んで酒に麻薬を混ぜ込むことで、レヴィックスの支配や町への流通量の維持を企んでいます。

トログ達が原料の麦を奪うためのボーマント近郊農家への襲撃や、労働力確保のための街道での誘拐、温度上昇に伴う野獣による被害は、町の住民の噂になっています。町への販売はトログ密偵のシャンカールが担当しており、見慣れない仲介人として業者の間で注目されています。彼が売る密造酒は品質低下で評判を落としたものの、混入された麻薬成分のために売れ行きは維持しています。

ボーマントの町の盗賊ギルドと、そこに所属するオリダマラ神官は、町に蔓延する低品質の密造酒と麻薬混入を許し難いと考えており、これに対応できる冒険者を探しています。盗賊ギルドの窓口役である「千鳥の宿」の亭主ブレンが PC に依頼をするところから冒険が始まります。

このシナリオは冒険の舞台として、D&D3.5 版の公式世界設定のうち一つ、「グレイホーク(参考資料 5)」の山賊王国地方にあるボーマントの町と白羽山を舞台として作成されています。しかし、近くに山のある集落なら、多少の変更を加えることで対応できるはずです。DM が望むなら、冒険の舞台は好きに変更して構いません。

■町の中における戦闘と法

本シナリオでは町中からゲームが開始します。荒野や迷宮と異なり、町の中においては PC の行動は法律によって制限されます。しかし、ボーマントの町は混沌にして悪のアイウーズ神官が治めており、彼らの手下が気の赴くままに住民を痛めつけて従わせています。法律など無いようなものですが、一般的な罰則の傾向を以下に示します。

[軽犯罪に該当する行為]
- [1] 町の住民の殺害。
- [2] 物品の破壊や盗難。
- [3] 態度や顔つきが警備兵の気にくわなかった。

[重犯罪に該当する行為]
- [4] 行政組織への反逆や警備兵への抵抗。
- [5] 善の神々を信仰していた。

シナリオ中には記載していない場合もありますが、これらの規則への違反行為を他の者達に知られた場合には警備兵を呼ばれて詰問を受け、場合によっては何らかの処置が下されます(警備兵は[1.1]オーク蛮族戦士や[4.2]山賊のデータを流用してください)。軽犯罪への違反の場合は 5～100gp 程度の罰金に加えて、警備兵に袋叩きにされ、その後は通りに放置されたり、罪状と反省文を書いた札を首から提げることを強制されたりします。重犯罪を犯した場合は、まず所持品を没収された上で留置所に一晩以上拘留され、その後に拷問や町からの追放、死ぬまでの強制労働、死刑などが適用されます。

これらの規則への違反が支配者の利益になった場合や、有力な人物や組織からの援助があった場合、警備兵に賄賂を送った場合には、罰

則が軽減されることがあります。

■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。時間に制限があってプレイ時間を短縮したい場合などには、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:酒場で麻薬入り密造酒の取り締まりを依頼される(遭遇 Lv3,配付資料 4)。

酒場で酒がまずかいからと店員を殺害しようとしていたオークに対処した PC は、店主から仕入れている密造酒が品質低下していることと、麻薬が混ぜ込まれているらしいことを聞き、これの流通を絶つように依頼されます。

グレイホークと呼ばれる世界のボーマントという町の門前で始めます(配付資料１を提示)。この地域は山賊王国と呼ばれる群雄割拠の地でしたが、現在はアイウーズ帝国という悪の帝国に占領されています。
　(配付資料 2 を提示)この町はアイウーズの神官率いる占領軍が大きな力を持っています。アイウーズに占領されているためペイロアやハイローニアスなど善の神の神殿は存在しません。PC が頼れる組織としては、ウィー・ジャスの寺院や魔術学校、盗賊のギルド、旅の神の社などといったところでしょう。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するのが良いかもしれません。
　今までに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。

時刻は夕方くらい、もう秋だというのにやけに気温が高く、酒場でうだりながら一杯をやっているところ。回りのテーブルからはサイコロやカードの音がにぎやかに響き、店員のハーフリングが忙しく走り回っている。突然、ドカッという音ともに、横の仕切りが倒れ、店員が吹っ飛んでくる。
　仕切りの向こうのオークが酒瓶を店員に投げつけて言う「なんだこの酒は？いつもの火酒を出せっ！」。別のオークが豚面をしかめて刀を抜いている途中で君たちに気付く「なんだ、てめぇ。文句でもあんのか？」。

「千鳥の宿」亭は酒場と賭場、宿を兼ねた店であり、多くの従業員がハーフリングです。店内のテーブル間には高さ 6ft(180cm)の仕切り板がたてられていますが、この板は床から 3.5ft(105cm)までが大きく切り欠かかれています。そして、椅子が高めで座っても視点の高さがあまり変わりません。このため中型サイズの人型生物は別のパーティションへの視認や移動が制限されますが、小型人型生物は何の支障もなく行動できます。店主のブレンはディープ・ハーフリングの老人で、この地方の盗賊ギルドのメンバーです。彼は盗賊ギルドの対外的な窓口を任されることが多く、現在は、町に流通していた密造酒の品質低下と麻薬が混入されるようになった原因を特定して流通を阻止、可能ならば以前の品質に戻すことができる冒険者を捜しています。
　オーク達は注文したウィスキーが今までと違って酷い味だったことに腹を立てており、給仕を殺す気です。また、PC が目に付いたので、とりあえず威圧しています。PC がオークに対して媚びへつらいながら、店員を殺害するのを見逃さない限り、騒動に巻き込まれます。PC が騒動を見逃した場合、店主のブレンが店員を「暑くてダメにしちまったのを出したな、馬鹿野郎！」と叱りつけた後、オークに向かって「不手際で失礼。お詫びとしてこれをお受け取り下さい。」と言って、ワイン大瓶一本と小袋(500sp 入り)を手渡します。オーク達はこれを受け取って店から出ていきます。
　PC がオークを止めようとするのなら、彼らはまず PC を<威圧>しながら(PHB66 ページ)追い散らそうとし、PC が逃げ出さなかった場合には攻撃を仕掛けてきます。この戦闘の際に<威圧>に耐えるための判定に失敗した PC は 1R 目だけ「怯え」状態と見なされます。戦闘時に敵は最も近い PC に対して激怒しながら襲いかかってきます。
　何らかの方法でオークを処理した後に、ブレンが PC に依頼を持ちかけます。オークを殺害していたのなら、ブレンがオークの財布を抜き取って PC に渡し、店員が死体を片づけた後に話しかけます。

最後のオークが倒れると、ハーフリングの老人が厚手の布を持ってオークへ近寄って手際良くくるみ、店員が集まって死体を地下にズルズル引きずっていく。老ハーフリングは抜き取ったらしい財布(計 60gp)を君たちに放り投げながら言う「やあ。助けをありがとう。」、「俺は店主のブレンだ。若いの、度胸をみこんで頼みたいことがあるんだが良いかな？」

君たちを奥のカウンターに案内し、中身の入ったグラス２つを目の前まで滑らせる。一方は琥珀色をしており、もう一方はやや色が薄くて茶色味が強い。ブレンが尋ねる「酒が飲めるなら、ちょっと試してみてくれ。違いが分かるかい？」。
　(一方は、度数が高いのに飲みやすいウィスキーで、もう一方は熟成が足らず、やたらいがらっぽい上に変な苦みがする)「どうだい？色の薄い方の味、酷いだろう？」、「これは両方とも”煙しずく”という密造ウィスキーなんだが、色の薄い方は最近仕入れた奴なんだ。味も酷いが、習慣性のある混ぜものも入っているようだ」。「しかも見ろよ」と言いつつ、近くの樽の丸板を取り除けて見せると、中にはふやけた生首が漬かっており、白く濁った目が君たちの方に向く、「こんなものまで入ってやがった」。

　「君らに頼みたいのは、この密造ウィスキーの出所を調べ、これの蔓延を止めることだ。」、「こんな町では頼れるのは君らの様な腕利きだけだ。ぜひ、引き受けて欲しい。」

ブレンとの会話で、考えられるやりとりを以下に記載します。
Q 報酬は?　→A ブレン:「金貨[PC 数 x500]を払おうじゃないか。どうだい？」
Q 前金は?　→A ブレン:「では、金貨[PC 数 x200]枚を先に渡しておこうか。残りは仕事の後で。」
Q もっと報酬が貰えないか？　→A ブレン:「そうだな・・・。うん、私としては、前のような良い酒を扱えるのが一番良いんだ。もし、そういう風に解決できたら追加で([人数 x300]gp)を出そう。」
Q この酒は誰が造っている?　→A ブレン:「“煙しずく”は数十年前から売られている密造ウィスキーだ。昔、密造所の場所を調べた奴がいて、白羽山の方にあるらしいんだが、それ以上は判らない。」、「盗賊ギルドの連中にも義理を通していたから、彼らもそれ以上追求しなかったという噂だ。」
Q この酒は何処から入手した?　→A ブレン:「仲介人が時々町を廻って売っているんだ。この前に来た仲介人は初めて見た顔で、シャンカールという名の男だ。」、「しゃがれ声できつい香水をつけた人間だったな。また、そのうち店に来るだろうと思う」。
Q 盗賊ギルドとことを構える可能性は？お前には何か裏がないか?　→A ブレン:「筋を通さずに出来の悪い酒を流すのを許せないって奴らが町にはいるんだ。実のところ、そういった奴らの代理人として俺はこの依頼をしてる。だから、心配しなくて良いんじゃないかな。」。
Q 気持ち悪い酒を飲ますんじゃねぇ、糞ジジイ！　→A ブレン:「そう、君らと怒りを共にしたかったんだよ。許し難いって思うだろう？」
Q (会話の終わり際に)→A ブレン:「あと、私から依頼されたことは、必要でない限り伏せておいてくれ。お互い、何かあったときにアイウーズの連中に芋蔓式にやられたら堪らないからな。」、「さっき言ったかも知れないが、前のような酒の取引を再開できれば一番ありがたい。そうなってくれるように祈っているよ。」

PC：配付資料 4 の左中央のテーブル
敵：オーク蛮族戦士(x3) a,b,c(配付資料 4 の左上のパーティション)
NPC：店主ブレン　d(配付資料 4 カウンター内)
　店員ライル　e(配付資料 4 の PC と同じパーティション)
　客(x3～9)　(店内に適当に配置)
物品：酒瓶，酒樽，コップ，カードやサイコロなど

オーク蛮族戦士 (精鋭規定値,1HD,脅威度),中型の人型生物,オーク・バーバリアン 1,混沌にして悪
HP=1D12+2=14(激怒時 16)，イニシアチブ+1
AC16 (+5 ブレストプレート，+1 敏捷)，接触 11，立ちすくみ 15
基本攻撃/組み付き=+1/+5，近接攻撃 1(ファルシオン)=+6/2D4+6，近接攻撃 2(左記,激怒時)=+8/2D4+9，遠隔攻撃(ジャベリン)=+2/1D6+4
サイズ＝中型 5ft，間合い=5ft，移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=2+2=4，敏捷 ST=0+1=1，意志 ST=0+0=0
能力値:筋 19(+4),敏 13(+1),頑 14(+2),知 8(-1),判 10(+1),魅 6(-2)
特殊能力:暗視 60ft,光に過敏,激怒(1 回/日,7R)

技能(4/2, 防具修正-2):威圧 4,聞き耳 4,跳躍 4;
特技:武器熟練(ファルシオン); 言語:共通語,オーク語
所持品:装備武具価格(250), 20gp

“千鳥の宿”亭主ブレン(25pt,年齢効果:老年,6HD,脅威度 5),小型の人型生物,ディープ・ハーフリング,ローグ 4,ウォリアー2, 混沌にして中立
HP=4D6+2D8+6=32, イニシアチブ+3
AC16(+2 高品質レザーアーマー,+3 敏捷,+1 サイズ), 接触14, 立ちすくみ 13
基本攻撃/組み付き=+5/+0, 近接攻撃(ダガー[+1])=+11/1D3, 遠隔攻撃(同左)=+11/1D3
サイズ＝小型 5ft,間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft
セーブ:頑健 ST=4+1+4=9, 敏捷 ST=4+3+2=9, 意志 ST=1+1+2=4
能力値:筋 8(-1),敏 16(+3),頑 12(+1),知 14(+2),判 10(-),魅 12(+1)
特殊能力:ディープ・ハーフリングの種族特徴(暗視 60ft,全 ST+1,耐恐怖 ST+2,投擲攻撃+1,聞き耳+2,石工の勘 10ft/+2,石細工の鑑定&製作+2),急所攻撃 2D6,罠探し,身かわし,罠感知+1,直感回避
技能(9/4.5, 防具修正 0):隠れ身 12,鑑定 1/3,聞き耳 9,偽造 7,交渉 10,視認 7,忍び足 10,真意看破 5,情報収集 10,職能(宿の主人)8,捜索 7,装置無力化 9,知識(地方)9,はったり 6;
特技:頑健無比,武器の妙技,武器熟練(ダガー);言語:共通語,ハーフリング語,オーク語,ドワーフ語
所持品:クローク of レジスタンス+1(1000), 高品質の盗賊道具(100),発煙棒(20)x1 良質の酒(10)x3,大型スコーピオン毒(200),耐毒薬(50),装備武具価格(2450), 2500gp
口癖など:「酒の一滴は血の一滴！酒に混ぜものをした奴の血には何を混ぜようか？」

店員ライル(標準能力値,1HD,脅威度 1/3),小型の人型生物,ハーフリング,コモナー1, 真なる中立
HP=1D4=2, イニシアチブ+1
AC14(+2 レザーアーマー,+1 敏捷,+1 サイズ), 接触 12, 立ちすくみ 13
基本攻撃/組み付き=+0/-5, 近接攻撃(ダガー)=+0/1D3-1, 遠隔攻撃(同左)=+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=0+0+1=1, 敏捷 ST=0+1+1=2, 意志 ST=0+0+1=1
能力値:筋 9(-1),敏 13(+1),頑 10(-),知 10(-),判 11(-),魅 10(-)
特殊能力:ハーフリングの種族特徴(全 ST+1,耐恐怖 ST+2,投擲攻撃+1,聞き耳+2,技能ボーナス)
技能 4/2, 防具修正 0):隠れ身 12,聞き耳 9,偽視認 7,忍び足 10,職能(酒場店員)4;
特技:技能熟練(職能);言語:共通語,ハーフリング語
所持品:装備武具価格(21), 30sp
口癖など:「旅費を貯めなきゃ。いつか死んじょうよ。」

一般人(標準能力値,1HD,脅威度 1/3),中型の人型生物,人間・コモナー1,真なる中立
HP=1D4=2, イニシアチブ+0
AC10, 接触 10, 立ちすくみ 10
基本攻撃/組み付き=+0/+0, 近接攻撃(素手)=-4/1D3
サイズ＝中型 5ft ,間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=0, 敏捷 ST=0, 意志 ST=0
能力値:筋 10(-),敏 10(-),頑 10(-),知 10(-),判 10(-),魅 10(-)
技能(4/2,防具修正 0): 視認 2,聞き耳 2,職能 7,製作 4
特技:技能熟練(職能), 技能熟練(製作);言語:共通語
所持品:なし

“煙しずく”:「価格:2gp/一杯(一瓶 750ml で 20gp)；使用回数：1 瓶で 10 回使用可能。効果持続時間:1 時間。頑健 ST13 に失敗したら、敏捷力と判断力に 1 点の一時的ダメージを受ける。効果期間中に飲んだ回数毎に頑健ＳＴ難易度は 1 ずつ上昇する。効果時間終了時にこの一時ダメージは回復する。ただし、この時に難易度 13 の意志 ST を行い、失敗したクリーチャーはどうにかして“煙しずく”を入手して飲もうと試みる。

1.2. 依頼パターン 2:洞窟の前 120ft の位置で開始

君たちは火山の麓に洞窟にあるというウィスキーの密造所を目指して、岩場を渡っている。最近、この密造所で造られている酒が品質低下と共に麻薬が混ぜ込まれるようになっており、この麻薬入りの酒の根絶を依頼されている。報酬は一人 500gp。

下調べによると、どうやら密造所は怪物達に乗っ取られてしまったらしく、依頼人は元の良い酒を入荷できるようならば、追加報酬を約束している。

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[3]までの過程を全て終えたことになりますので、[4]以降の項目に従ってゲームを進めてください。

2. 情報収集:

2.1. 聞き込み内容:

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出来ます。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。同難易度の<知識:地域>判定に成功することでも、これらの情報を得られることにしてもいいかもしれません。

判定値 10 以上で成功した PC がいた場合：

(a) キーワード：密造所、“煙しずく”
酔っぱらい『“煙しずく”の造っているところだって？名前通り白羽山にあるって話だが、場所までは知らん。」、「酒屋に聞いてみるか、百姓に訊いて回ってみたらどうだ？奴らの中にゃ、元の大麦を作っているとこがあるはずだからな。」(真)

(b) キーワード：温暖化、獣の増加、白羽山、火山
農夫「今年は暖かくなったせいか、作物に虫が多く湧いて困る。」、「暖かくなったといえば、前はそんなことなかっただが、獣が町まで流れてくることが多くなったわな。」、「元々、白羽山の麓には危ねぇ獣が多く住んでいてなぁ。あそこは火山で暖かいせいか、やたら大きく育った獣や火をまとった化け物、トログロダイトやトロルが出るだ」、「それがこの辺まで出るようになって、襲われた旅人が多くなっているんだわ、暖かくなったせいかの？」(真)

判定値 15 以上で成功した場合：

(c) キーワード：密造所、“煙しずく”、材料
炭焼き人 or 農夫『“煙しずく”の材料の麦は、西森の傍のクライヴが提供していたよ。あぁ、行っても無駄だぞ。この夏に何かに襲われて皆殺しの上、火を付けられたからな。収穫物はごっそり無くなっていたし、もう焼け跡しか残ってねーよ。」、「犯人？さあ、知らないね。全員死んじまってたしな。埋葬は俺も手伝ったが、死人に訊くわけにもいかないだろ？」(真、クライヴ家は配付資料 2 の炭焼き小屋下方の区画にあり、彼の墓は焼け跡の傍にあります([2.2]参照)。

(d) キーワード：密造所、“煙しずく”
大道芸人に見えるオリダマラ神官のノーム,“笑いガラスの”ピネ「へぇー、そんな悪い酒が出回っているんだ、初めて聞いた。」、「もし、そのお酒を造っている人間に会ったら、『まともな酒を造るように』っ突っ込み入れといてよ。」、「ヤリ直すんなら、オリダマラの手助けがあるってね。これは神託だよ。」(真、ピネは依頼の黒幕の一人です。オリダマラ神官からの援助は[5]～[6]での説得材料に用いることができます)。

(e) キーワード：火山、危険な獣
狩人「白羽山の麓で大きな赤い竜が空を飛んでいるのをみた。危なそうだから近寄らない方が良いぜ。」、「どれぐらい大きかったかって?全長 30ft(=9m)くらいあったかな。」(真、<知識:神秘>難易度 17 に成功すれば、それがレッド・ドラゴンであることと、その一般的な能力が分かる。難易度 23 に成功すれば年齢段階ヤングであることと、より詳細な情報が分かる。)

判定値 25 以上で成功した場合：

(f) キーワード：香水のきつい男、仲介人、シャンカール
カルデナス雑貨店の女房「一昨日、それっぽい男が来て、店に酒を置かないかと言っていたわ。まぁ、うちは食べ物を扱っていないから断ったけどね。」、「あと、武器なんかを注文して届けてくれってことだったから、今朝、旦那が届けに行ったわ、西の方だって」、「そいつがどこに住んでいるかって、さあ知らないわね。炭で汚れた野営用のマントを羽織っていたから、町の住人じゃ無いと思うわ。」(真)

2.2. 焼け跡で敵密偵と遭遇(配付資料5，遭遇Lv7):
[2.1c]の情報から焼け跡を捜索した場合や、[2.1f]の情報から敵密偵をが焼け跡にいることをPCが推測した場合、PCは密造酒の材料である大麦の生産者であるクライヴ家の焼け跡を訪れる可能性があります。クライヴは例年“煙しずく”の密造所に麦を売っていたのですが、2ヶ月前の麦の生産を終えた晩にトログ達とドラゴンに襲撃されて皆殺しの後に収穫物を奪われました。ろくな捜査もなされ無かったため、犯人は不明のままです。家人の死体は焼け跡の傍に周辺の住民が埋葬しました。
　現在はトログ密偵のシャンカールと、彼が町で山酔会の新メンバーとして誘い入れたサンドイッチ兄弟が、焼け跡内に目立たないようにテントを張ってキャンプしています。シャンカールはハットofディスガイズの力を使って、一癖ありそうな旅装の男に変装しており、3人とも山酔会のメンバーであることを示す「ウィスキー瓶からたなびく煙」の印が描かれたバッジを服に付けています。彼らはここに暮らしながら、必要に応じて町への酒の売り込み、武器の発注、新たな戦力の勧誘などを行っています。
　焼け跡に近づくならば、互いに<視認>判定を行ってください。互いの距離によって<視認>のペナルティが付きます{距離100ft(<視認判定>-10)で、50ft(<視認判定>-5)，25ft(<視認判定>-2)}。サンドイッチ兄弟の<隠れ身>技能値は0(判定値=0+1D20=10)です。シャンカールの<隠れ身>技能値は8(判定値=8+1D20=18)、<視認>技能値は+5(判定値=5+1D20=15)です。

君たちは話しに聞いたクライヴの家に来た。木陰には焼け跡が数軒並び、周囲の土地は灰で黒ずんでいる。家の脇には盛り土の上に石材を載せた粗雑な墓がある。
　(視認に成功した場合)ふと焼け跡に目をやると、天井の落ちた家屋の中に数人の男達がこちらを窺っている。テントが張ってあり、ここで生活しているようだ。

彼らに話しかけた場合、シャンカールがPCに受け答えすます。彼は自分が持っている情報を教えないように気を付けながら、PCの正体に探りを入れます。彼は主要なトログのメンバーやレヴィックスについては、把握していますが、ほとんど洞窟内に入らずに活動しているので、洞窟内部の詳しい状況までは知りません。兄弟の方は洞窟については、位置を聞いたことがある程度です。会話が長引くようなら、彼らは話を打ち切って[2.3]に向かおうとします。彼らを騙して味方にしようと言う場合には、<はったり>難易度18以上(PCの言い分により可変;真意看破2+6状況+1D20)に成功する必要があり、買収して味方に付けようとする場合は、<交渉>に成功して非友好的から友好的にする必要があります。考えられるやりとりを以下に示します。

Q お前ら誰だ？　→Aシャンカール:「俺の名前はシャンカール、さて、お前らは何だ？」
Q 何をしている？　→Aシャンカール:「旅の歌手さ。時々、商売の仲介をすることもあるけどな。俺に歌って欲しいのか？」
Q 用心棒を捜していたそうだが、俺達なんかどうだ？　→Aシャンカール:「(非友好的)さぁ、そこまで俺は知らないな。」or「(友好的)腕利きを集めているところだが、お前らは人間以外とも上手くやっていけるか？もし、そうなら考えてみるが・・・。」
Q 密造酒について知っているか？　→Aシャンカール:「サレッシュの酒屋に広告を頼まれたのさ、ちょっと、きついがなかなか癖になる酒だ。」
Q 密造所はどこだ？　→Aシャンカール:「(非友好的)さぁ、そこまで俺は知らないな。」or「(友好的)北西方向に1日歩いて、山を登ればいい。地図を描いてやろう。」

PCが攻撃を仕掛けたのなら、彼らは応戦します。戦闘時の行動は以下の通り、(0R)シャンカールは常に兄弟の後ろに隠れるように位置取り、兄弟は盾を準備しつつポーションと臭い消しで強化、(1R)シャンカールは後衛PCを中心にサウンド・バースト呪文。兄弟は激怒して近接攻撃開始、可能なら挟撃して急所攻撃を狙う。(2R) シャンカールは巻物を取り出しつつ、呪文で強化した勇気鼓舞の呪歌を開始。(兄弟が倒れたら)シャンカールは巻物で透明化して、逃亡開始。
　この遭遇では、PCがシャンカール達から有益な情報を引き出していたなら、彼らを倒していなくても経験値を得ることが出来ます。彼らを倒した場合、テントを漁ることでこのエリアにある物を全て得ることができます。また、クレイヴの死体を墓から掘り出してスピークwithデッド呪文を用いることで、彼に質問をすることができます。クレイヴは密造所の位置や、密造所の職人頭、自身を殺した襲撃者の外見などについて答えることができますが、洞窟内部のことまでは知りません。

PC：配付資料5の上側に配置
敵：トログ密偵のシャンカール a
　　サンドイッチ兄弟(x2) b,c
物品：敵の所持品,“煙しずく”の樽(20)x10,クレイヴの死体

サンドイッチ兄弟 (25pt,3HD,脅威度3),中型の人型生物,人間・バーバリアン2,ローグ1,混沌にして中立
HP=2D12+1D6+9=31(激怒時37)，イニシアチブ+2
AC18/20(+4高品質チェイン・シャツ,+2高品質ヘヴィ・シールド,+2敏捷,[vs秩序+2反発])，接触12/14，立ちすくみ18/20
基本攻撃/組み付き=+2/+4，近接攻撃1(高品質スパイクド・シールド[両手持ち])=+6/1D6+3，近接攻撃2(左記,激怒)=+8/1D6+6，近接攻撃3(左記,激怒&呪歌)=+10/1D6+8
サイズ＝中型5ft，間合い=5ft，移動速度=地上40ft
セーブ:頑健ST=3+2=5，敏捷ST=2+2=4，意志ST=0+1=1
能力値:筋14(+2),敏14(+2),頑14(+2),知10(-),判12(+1),魅8(-1)
特殊能力:激怒(1回/日,7R),直感回避,急所攻撃1D6,罠解除
技能(6/3，防具修正-2):威圧4,軽業7,聞き耳6,生存6,跳躍7,平衡感覚8;
特技:盾攻撃強化,武器熟練(スパイクド・シールド),追加HP; 言語:共通語
所持品:ポーションofプロテクションfromロー(50)，特製臭い消し(50),山酔会のマーク,装備武具価格(750)，100gp

トログ密偵のシャンカール (25pt,6HD,脅威度5),中型の人型生物,トログロダイト・バード4，混沌にして悪
HP=2D8+4D6+18=45，イニシアチブ+1
AC21(+4チェイン・シャツ,+1敏,+6外皮)，接触11，立ちすくみ21
基本攻撃/組み付き=+4/+5，近接攻撃(爪)=+3/1D4+1，遠隔攻撃1(高品質コンポジット・ショートボウ)=+7/1D6+2，遠隔攻撃2(左記+呪歌)=+9/1D6+5，遠隔攻撃2(左記+呪歌&速射)=+7,+7/1D6+5,1D6+5，遠隔接触攻撃=+6/-
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=7，敏捷ST=4+1=5，意志ST=4+0=4
能力値:筋12(+1),敏13(+1),頑16(+3),知10(-),判10(-),魅14(+2)
特殊能力:暗視90ft，悪臭(周囲30ft,頑健ST=14,不調状態),バードの知識(+4),呪歌(勇気鼓舞の呪歌+1)
技能(7/3.5,防具修正-2):隠れ身8/12,聞き耳5,視認5,はったり7,真意看破2,交渉4;
特技:複数回攻撃，近距離射撃，精密射撃,速射; 言語:共通語,竜語
所持品:スクロールofインヴィジビリティ(150)x2,特製臭い消し(50)x3,ハットofディスガイズ(1800),足止め袋(50),装備武具価格(600)，200gp
バード呪文:術者Lv2(ST難易度=呪文Lv+12): 0Lv(3);レジスタンス,ディテクト・マジック,ディズ,メッセージ,サモン・インストゥルメント，1Lv(3);ターシャズ・ヒディアス・ラフター,グリース,インスピレイショナル・ブースト(CoAd;即行;直後に使用した勇気鼓舞の呪歌の効果+1)，2Lv(1);サウンド・バースト,インヴィジビリティ
口癖など:「体臭がどうしたって？あふれる男らしさって奴さ！」。

“特製臭い消し”:「価格:50gp(非売品)；使用回数：一瓶一回の使い切り。効果持続時間:1時間。　煙のような香りのする香水で、身体に振りかけることでトログロダイトの臭いに対して完全耐性を得る。<錬金術>難易度15の判定に成功することで、この効果を知ることができる。

2.3. 酒場で敵密偵と遭遇(配付資料4，遭遇Lv7):
[1.1c]のブレンの話から、シャンカールが再び「千鳥の宿」亭に訪れるのを待ち伏せした場合、依頼の翌日に尋ねてきたシャンカールと遭遇します。シャンカールは酒場に入る10数分前に用心棒のサンドイッチ兄弟を入店させており、遭遇の開始時にPCたちに<真意看破>で判定させ、難易度20の判定に成功したPCがいたなら、奥に入ってきた二人連れの挙動の怪しさに気付くことができます。シャンカールは店に入るとブレンに酒を再び買わないかと話しかけます。ブレンは売れ行きがよくないとの理由で注文を断ろうとしますが、PCが何らかの理由で要求すれば注文することもあります。その場合、シャンカー

ルは一度、焼け跡に戻って酒を取ってこようとします。話しかけたときや戦闘時の敵の行動は、[2.2]と同様です。

君たちが仲介人を待って「千鳥の宿」店内で待機していると、亭主が目配せをする。入り口に目をやると、リュートを担いだ旅装の男が入ってくる。男はカウンターに近づくと亭主に話しかける「やぁ爺さん、売れ行きはどうだい？癖になるって評判なんだが、追加の注文があるんじゃないかな？」。

PC：配付資料 4 の希望位置に配置
敵：トログ密偵のシャンカール(入り口～カウンター前) a
　サンドイッチ兄弟(x2; 奥のパーティション) b,c
NPC：店主ブレン　d(配付資料 4 カウンター内)
　店員ライル　e(店内に適当に配置)
　客(x2～5)　(店内に適当に配置)
物品：敵の所持品

3.　温泉洞窟への旅路
ボーマントの町から密造所のある火山洞窟までの距離は 24 マイルほど、街道沿いに 16 マイル進んだあと、8 マイルほど山登りをする必要があります。道のりの途中は岩場とまばらな木立に囲まれています。山登りの際にも<登はん>判定などは必要ありませんが、移動速度が通常の半分に低下します。PC に移動速度が 20ft/R のキャラクターがいるのならば、出発してから 2 日目の夕方に到着することになるでしょう。

3.1.　恐竜に追われる雑貨屋
街道を移動中に、ティラノザウルスに追われているカルデナス雑貨店の主と遭遇します。彼は注文された武器や薬品を運んで待ち合わせ場所に待機中に、野良ティラノザウルスに襲われました。PC は<聞き耳>難易度 14 の判定に成功することで、街路のカーブの先からの地響きを聞きつけることができます。

前方のカーブの先から荷馬車が君たちの方に向かってくる。怯えた表情で鞭を飛ばす御者は君たちに気付くと叫び声を上げる「助けてくれ！でっかいのに追われてるんだ！」。
　(<聞き耳>難易度 14 に成功したなら)君たちの前方から重い足音が猛烈な勢いで近寄ってくるのが分かる。街道脇の樹上に、とても大きな爬虫類の頭が見える。短剣のような歯が並んだ巨大な口を開き、ぶっとい 2 本足で君たちの方に駆け寄ってくる。

カルデナスは PC とすれ違った後、その後に隠れます。一方、ティラノザウルスは手近のキャラクターに向かっての突撃し、以後つかみ強化に成功した相手への飲み込みと突撃を繰り返します(大型サイズの PC は飲み込めないことと、飲み込まれたローグは急所攻撃を使えることに気を付けてください)。ティラノザウルスは HP が 40 以下になったら逃亡します。PC が何らかの方法で戦闘を避けたなら、ティラノザウルスはカルデナスを喰い殺した後、何処かに去っていきます。
　戦闘終了後にカルデナスに話しかけたのなら、「おかげで、助かりました。ありがとう。」と礼を言います。彼は PC にとても感謝しており、頼めば、彼は待ち合わせ場所までの案内や、(馬車を街道脇に隠した後)待ち合わせ場所から続く獣道を辿って洞窟まで案内してくれます。カルデナスとの会話で考えられることを記載します。また、カルデナスと一緒にしばらく待ち合わせ場所に待機しているのなら、山酔会のメンバーが、取引に訪れるかもしれません。その場合、敵データは[4.2]のものを利用してください。
Q お前は誰？　→A カルデナス：「私はカルデナス、ボーマントの町で雑貨屋をやっています。」
Q 何している？　→A カルデナス：「注文の品を待ち合わせ場所に届けに来たんですが、酷い目にあいました。取引相手の人は姿を見せなかったんですが、大丈夫かな？」(取引相手の山酔会のメンバーはティラノザウルスに気付いて身を隠してやり過ごしました)
Q 待ち合わせ場所って？　→A カルデナス：「街道の先、川を渡ったところですよ。何か、焦げた馬車の残骸もあったけど、はめられたのかなぁ。あなた方がご一緒なら、ご案内しますが。」
Q 取引相手の住処は何処？　→A カルデナス：「それは知りませんが、獣道が山の方に続いていましたね。」(彼の<生存>やドッグの能力を用いれば、確実に洞窟までたどり着くことができます)

PC：配付資料 6 下端近くに適当に配置
敵：ティラノザウルス　a(配付資料 6 の上端)
NPC：ミュール&二輪馬車 b(配付資料 6 の中央)
　：雑貨屋カルデナス　c(馬車の上)
　：ドッグ　d(馬車の上)
物品(馬車の荷物)：モーニングスター(8)x30，高品質ジャベリン(301)x2,毒(シマカラカサダケ;180)x3,耐毒薬(50)x4

雑貨屋カルデナス (15pt,3HD,脅威度 2),中型の人型生物,人間・エキスパート 3,真なる中立
HP=3D6=11，イニシアチブ-1
AC11(+2 レザー・アーマー,-1 敏捷)，接触 9，立ちすくみ 11
基本攻撃/組み付き=+1/+1，近接攻撃 1(高品質ウィップ)=+3/1D4
サイズ＝中型 5ft，間合い=15ft，移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=1+0=1，敏捷 ST=1-1=0，意志 ST=3+0=3
能力値:筋 10(+2),敏 8(-1),頑 10(-),知 12(+1),判 10(-),魅 10(-)
特殊能力:なし
技能(6/3，防具修正 0):鑑定 4，交渉 10,視認 6,,情報収集 7,職能(小売)9,真意看破 2,生存 6,知識(地域)7,動物の世話 5,はったり 5;
特技:技能熟練(職能),交渉人,特殊武器習熟(ウィップ); 言語:共通語
所持品:装備武具価格(350)，500gp

3.2.　移動中のランダム遭遇
洞窟への移動や野営中には敵と遭遇する可能性があります。下記の[表 1]を参照して時間帯毎に 1 回だけ遭遇の発生を調べ、敵と出会ったのなら遭遇時間帯を考慮して[表 2]を参照し、遭遇した敵を決めて下さい。PC がこれらの野外遭遇を避けるために適切な努力をしているならば、遭遇率は大幅に低下するか、あるいは発生しなくなるでしょう。また、DM がシナリオの進展が遅くなることを危惧する場合や、PC の取得経験値に対する財宝の比率を低下させたくない場合には、これらの野外遭遇は削除してしまって良いでしょう。
　移動時や休息時の状態における遭遇処理の詳細は[3.2.1]や[3.2.2]を参照してください。野外遭遇用の戦闘グリッドとして配付資料 6 と 7 を用意しましたが、これらのグリッドは野外戦闘を表現するのには狭すぎるかもしれません。可能ならば、フリップマット(Paizo 社製)などのより大きな戦闘マップを用意すると良いでしょう。

表 1 シナリオ中の白羽山麓における遭遇発生率:

時間帯	:明るさ	:PC の標準行動	:遭遇率(移動時/停止時)
06-08 時	:夜明け(明)	:出発準備	: 12% / 8%
08-12 時	:午前(明)	:移動	: 25% / 15%
12-16 時	:午後(明)	:移動	: 25% / 15%
16-18 時	:夕暮れ(明)	:野営準備	: 12% / 8%
18-22 時	:夜(暗)	:休息 1	: 35% / 20%
22-02 時	:夜(暗)	:休息 2	: 35% / 20%
02-06 時	:夜(暗)	:休息 3	: 35% / 20%

表 2 シナリオ中の白羽山麓での遭遇リスト(ただし、遭遇パターン 1 と 2 は 1 度しか発生しない)

夜明け-夕暮れ	/夜間	:遭遇パターンと遭遇レベル
1-40%	/1-20%	:遭遇パターン 1(脅威度 6)
41-50%	/21-50%	:遭遇パターン 2(脅威度 7)
51-60%	/50-80%	:遭遇パターン 3(脅威度 7)
61-100%	/81-100%	:遭遇パターン 4(脅威度 8)

遭遇パターン 1(遭遇 Lv6,街道沿いや平原、山麓)
PC：配付資料 5 の下側に配置
敵：グリフィン*(x2) a,b (配付資料 5or6 に分散して配置)
　*<隠れ身>-2，<聞き耳>6，<視認>10，<忍び足>
物品：視界が良い状態なら<視認>難易度 25 の判定に成功することで、近くの岩場に造られた巣を見つけることができます。巣の中には卵(<知識:自然>難易度 22 の判定に成功することで 3,500gp で売却できることが分かる)が一つある。

遭遇パターン 2(遭遇 Lv7,山麓の低木林や川沿い,特に夜間)
PC：配付資料 5 の下側に配置
敵:キマイラ*(頭部の色=赤 or 黒) a (配付資料 5or6 の森の中に配置)
　*<隠れ身>5，<聞き耳>9，<視認>9，<忍び足>
物品：周囲の足跡を付けるのならば、<生存>難易度 20 に成功することで、木陰の崖にある窪みに巣を見つけることができます。巣の中には 700gp と宝石(ヴァイオレット・ガーネット 250)x1、薄

茶色のエレメンタル・ジェム(アース;2250)を見つけることができます。

遭遇パターン 3(遭遇 Lv7,街道沿いや山麓の低木林,特に夜間)
PC：配付資料 5 の下側に配置
敵：ディノニクス*(x4) a,b,c,d (配付資料 5or6 に分散して配置)
*<隠れ身>12，<聞き耳>10，<視認>10，<忍び足>2，<跳躍>26
物品：なし

遭遇パターン 4(遭遇 Lv8,山麓や平原)
PC：配付資料 5 の下側に配置
敵：メガラプトル*(x2) a,b (配付資料 5or6 に分散して配置)
*<隠れ身>9，<聞き耳>12，<視認>12，<忍び足>2，<跳躍>27，
物品：なし

3.2.1. 移動中の遭遇(配付資料 6，遭遇 Lv6-8):
移動中に遭遇判定を行って敵と遭遇した場合には、遭遇距離を決定するために敵と PC に<視認>判定を距離 80ft(<視認判定>-8)で行ってください。お互いが失敗したのなら、引き続き 40ft(<視認判定>-4)，20ft(<視認判定>-2)の距離で判定を行います。PC の<隠れ身>技能値は最も値が低い PC のものを用いてください。敵の<視認>や<隠れ身>技能値は[3.2]記載の値や MM を参照してください。達成値は出目 10 扱いで良いでしょう。

（白羽山麓にはいってから、遭遇パターン 2～4 のとき）君たちは白羽山の山麓を登っている。木立が生えた岩がちな斜面では、太陽の日射しと足下からの熱気に茹で上げられる。と、左手に素早く動くものを見つけた。木立の中を駆け抜けて襲いかかってくる。

敵の行動はそれぞれ異なりますが、一般に遭遇前はある程度散らばって索敵しており、遭遇後は半数が直線的に近寄って攻撃、残りはやや迂回しつつ近寄って攻撃します。飛びかかり能力を持っている敵(遭遇パターン 1 と 3,4)はこれを積極的に利用します。後衛の守りの薄そうな PC への攻撃経路が開いているのなら、飛行能力(遭遇パターン 1 と 2)や高い<跳躍>技能(遭遇パターン 3 と 4; 助走なしで 10ft,ありなら 20ft の幅跳びができる)を用いて急襲します。

3.2.2. 野営中の遭遇(配付資料 7，遭遇 Lv6-8):
野営中には獲物を探して回る敵と遭遇する可能性があります。彼らは「鋭敏臭覚」能力を用いて追跡することで獲物を探しているので、呪文や何らかの方法による痕跡の除去で対策を立てることで遭遇の発生を回避できるかもしれません。
遭遇判定を行って敵と遭遇した場合には、遭遇距離を決定するために敵と PC に<視認>判定または<聞き耳>判定を距離 80ft(<視認 or 聞き耳>-8)で行ってください。夜目の有無などの関係で視野が制限されている場合には、<聞き耳>だけに頼ることになります。お互いが失敗したのなら、引き続き 40ft(<視認 or 聞き耳>-4)，20ft(<視認 or 聞き耳>-2)の距離で判定を行います。PC の<隠れ身>技能値は、たき火をしているのなら-15、偽装せずにテント/毛布で寝ているのなら-10/-5、何らかのカモフラージュをしているのなら[<生存>技能の判定値-5]としてください。敵の<視認>技能値は[4]記載の値や MM を参照してください。達成値は出目 10 扱いで良いでしょう。

（街道を外れてからの野営中の夜に、遭遇パターン 2～4 のとき）微かな虫の羽音と仲間の寝息を耳にしつつ、君は毛布を羽織って起きている。ふと耳を澄ますと、暗闇の中から微かな葉擦れを耳にした。月明かりの木陰を近づいてくるものが見える。

敵の行動はそれぞれ異なりますが、一般に遭遇前はある程度散らばって痕跡を辿りながら PC に接近し、PC の位置を特定した時点で取り囲むように位置取ります。包囲が完了するか、PC が何らかの動きを見せたのなら、四方から近寄って攻撃します。攻撃の際に飛びかかり能力を持っている敵(遭遇パターン 1 と 3,4)はこれを積極的に利用します。後衛の守りの薄そうな PC への攻撃経路が開いているのなら、飛行能力(遭遇パターン 1 と 2)や高い<跳躍>技能(遭遇パターン 3 と 4)を用いて急襲します。

4. 火山洞窟の上層の探索
密造所は火山の山腹に存在する天然の岩穴を加工して造られており、天井まで高さは 15ft です。大まかに 2 層構造になっており、上層に常用されている出入り口と、蒸気を通すための人が通れるサイズの通気口が開いています。上層からわき出る温水は洞窟の下層に向かって流れ、空気は出入り口から吸い込まれた後に熱によって暖められ、通気口から排出されることで循環しています。また、居住空間は暮らしやすくするために、細かい砂利を敷き詰めたり、ソックアの能力を用いてなだらかに加工していたりしています。部屋の中に灯りがあるのは[5.4]と[5.7]、[5.9]、[5.10]だけです。[5.9]は夜目を持っているキャラクターなら、溶岩を灯りにできます。
温泉洞窟の中にはトログロダイトを中心として元密造所の用心棒だった山賊である“山酔会”、ワーラットたちからなるグループとレッド・ドラゴンやサラマンダー、スチーム・メフィットからなる火属性生物のグループ、奴隷化された職人達の 3 つのグループが存在します。トログ達と火属性生物たちは決して仲が良くありません。トログ達は洞窟を改造して際限なく熱くしようとする火属性生物に対して怒りを感じ始めており、火属性生物は不潔でだらしないトログ達を嫌悪しています。現在は、トログ妖術師のスクワラがなんとか 2 つのグループの間を取り持っています。火属性生物の居住区域は改造し続けられており、トログや職人達は詳しい構造を把握していません。
職人達は計 18 人と職人頭のラジがおり、職人頭と適当に引っ立てられた 9 人が酒造や火属性生物の洞窟拡張の手伝いをさせられ、残り 9 人が休息しています。過労や事故で倒れた職人はトログロダイトの食料になります。
項目[4]-[5]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。

4.1. 火山洞窟の概観(遭遇 Lv0):
(洞窟入り口から 120ft 程離れた距離から)君たちはゴロゴロとした大岩が転がる斜面を渡って、目的の洞窟のそばにたどり着いた。大きな崖が連なってできた階段状の渓谷の底にまばらな木立があり、その木陰にぽっかりと横広い洞穴が開いているのが、遠目に見える。洞穴からは湯気の出る水が流れでしており、洞穴がある断層上のテラス状の部分からは白い湯気が立ちのぼっている。
（<視認>難易度 25{=3+12+D20}に成功したのなら）洞穴の奥に外套を羽織った男が辺りを警戒しているのが見える。

様子を伺っている PC が<隠れ身>難易度 4(視認 6-12-1D20)に失敗したのなら、見張りの山賊達に見つかり、敵が警戒態勢に入ります。
洞窟の入り口を大きく回り込んで渓谷のテラス状の部分に登り(<登はん>難易度 15,所要時間 30 分程度)、湯気の立っている処に行ってみれば、熱い蒸気が吹き出る排気口になっているのが分かります。この位置において、洞窟入り口の見張りに気付かれないためには、<忍び足>難易度 8(=6 -8 距離&状況+D20)の判定に成功する必要があります。この蒸気穴の直径は 10ft で、急角度で下に向かっており、30ft 降りれば[4.7]に到達します。安全に降りるにはロープを垂らすか、<登はん>難易度 10 の判定に成功(所要時間 6R 程)、あるいはフェザー・フォールなどの呪文を用いる必要があります。また、蒸気のため視界は 5ft に制限され、穴に留まっている間は 3 ポイント/R の[火]ダメージを受けます。

湯気の出ているところを行ってみると、直径 10ft の大きな縦穴が開いている。穴の奥からは熱い蒸気が吹き出ており、奥の様子は分からない。

敵：[4.2]記載、 物品：なし

4.2. 見張りとの遭遇(配付資料 8，遭遇 Lv6):
このエリアには見張り役の山賊達がいます。この山賊は洞窟入り口の陰に隠れています。これらの敵を発見するには、<視認>難易度 13+距離修正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>難易度 16 の判定値に、隠れて近寄るには<隠れ身>難易度 16 の判定に成功する必要があります(人間の場合は難易度+2)。
また、[2.2]でトログ密偵の手下を取り逃していた場合、彼らはこのエリアに居ます。

幅 30ft の入り口は奥で東西 35ft、南北 60ft に広がって岩屋になっている。おうとつが激しくて内部全体を見渡せないが、北西の壁に扉や通路があるのが見える。また、南西の壁に開いた通路から、入り口

に向かって、部屋を分断して流れる湯の上に板を渡してある。
壁際に立っていた男が剣を抜いて問いかける「なんだテメぇ、迷子だなんて言わねぇだろうな。」、「ここを知った奴らは、ただで返すわけには、いかねぇぞ。」。

もし、PCが[2.2]の密偵達が身につけていたような印のバッジを付けているなら、山賊達はトログ密偵にスカウトされた新入り山賊かどうかを尋ねます。また、PCの中トログロダイトの姿をしている者がいれば、トログ達の仲間かと問いかけます。前者の場合には、PCが<はったり>で難易度13の判定に成功する必要があります。また、このようにして山賊を騙すことに成功した場合には、残りのPCを「街道で捕まえた奴隷」として奥に連れて行くこともできますが、それには<変装>難易度18の判定に成功する必要があります。騙すのに失敗した場合には彼らは剣を振りかざして襲ってきます。偽装侵入時には以降のエリアでも同様に、変装に成功したかどうかはPCの<変装>と敵の<視認>で対抗判定を行い、騙すときにはPCの<はったり>と敵の<真意看破>で対抗判定を行ってください。

戦闘時の行動は以下の通り、(1R)山賊は洞窟から飛び出してきてPCに攻撃、距離が足りなければ射撃する。蛮族祈祷師はブレス呪文。(2R)蛮族祈祷師は前衛PCにコマンドをかけて武器を落とさせ、手近な山賊は落ちた武器を[10+2D6]ftはね飛ばす。(3R以降)蛮族祈祷師も激怒して戦闘に参加する。
戦闘後に奥の小部屋で<捜索>難易度10の判定に成功することで、金貨の入った袋を見つけることができます。

敵：山賊(x5) a,b,c,d,e
蛮族祈祷師 f
物品：600gp

山賊 (精鋭規定値,3HD,脅威度2),中型の人型生物,人間・レンジャー1,ウォリアー2,中立にして悪
HP=3D8+6=22, イニシアチブ+5
AC16(+4チェイン・シャツ, +1バックラー,+1敏捷), 接触11, 立ちすくみ15
基本攻撃/組み付き=+3/+5, 近接攻撃(高品質ロング・ソード)=+7/1D8+2, 遠隔攻撃(ロング・ボウ)=+4/1D8+1
サイズ＝中型5ft, 間合い=5f, 移動速度=地上30ft
セーブ:頑健ST=5+2=7, 敏捷ST=2+1=3, 意志ST=0+1=1
能力値:筋15(+2),敏13(+1),頑14(+2),知10(-),判12(+1),魅8(-1)
特殊能力:得意な敵(+2人間 or オーク or 動物),野生動物との共感
技能(6/3, 防具修正-3):隠れ身3,聞き耳6,視認6,忍び足3,生存5,捜索4,知識(自然)4;
特技:イニシアチブ強化,武器熟練(ロング・ソード),近距離射撃,追跡; 言語:共通語
所持品:山酔会のマーク, 装備武具価格(550)

蛮族祈祷師 (25pt,3HD,脅威度2),中型の人型生物,人間・バーバリアン1,アデプト2,混沌にして悪
HP=1D12+2D6+9=28(激怒時34), イニシアチブ+5
AC15(+3スタデッド・レザー, +1バックラー,+1敏捷), 接触11, 立ちすくみ14
基本攻撃/組み付き=+2/+3, 近接攻撃1(高品質バトルアックス)=+4/1D8+1, 近接攻撃2(左記,ブレス呪文&激怒時)=+7/1D8+3
サイズ＝中型5ft, 間合い=5f, 移動速度=地上40ft
セーブ:頑健ST=2+2=4, 敏捷ST=0+1=1, 意志ST=3+2=5
能力値:筋13(+1),敏12(+1),頑14(+2),知10(-),判14(+2),魅10(-)
特殊能力:激怒(1回/日),使い魔(トード;鋭敏感覚,HP+3)
技能(6/3, 防具修正-2):威圧4,聞き耳8,視認4,精神集中9,生存6,知識(自然)2,知識(宗教)2;
特技:イニシアチブ強化,武器熟練(バトルアックス),技能熟練(精神集中); 言語:共通語,竜語
所持品:山酔会のマーク,装備武具価格(420)
アデプト呪文:術者Lv2(ST難易度=呪文Lv+12): 0Lv(3);ゴースト・サウンド1,ディズ1,ライト1, 1Lv(2);ブレス1,コマンド1

4.3. トログロダイトの巣(配付資料9, 遭遇Lv7):
このエリアには、トログロダイトやその子供達がおり、動物や人間の死体を食べています。[4.2]で戦闘を行った場合、彼らは臨戦態勢に入っています。もし[2.2]でトログ密偵のシャンカールを取り逃していたのなら彼はこのエリアにいます。その場合、離れたところから共通語でPCに問いかけ、敵と見たら回りのトログをけしかけます。
この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度12（カーテン越しなら難易度8）の判定に成功すれば様々な声色の竜語の囁き声が聞こえます。PC側が不意打ちをするのには、<忍び足>難易度16の判定に成功する必要があります。PCが部屋の中に入った時点で数人のトログは正面に立ちますが、暴れトログの内一匹(おそらくはa)は洞窟の壁際に隠れて奇襲の隙を窺います。これを発見するのには<視認>難易度25の判定に成功する必要があります。

([4.2]北西の扉から)扉を開けた瞬間に甘ったるい腐敗臭が鼻につく。東西30ftで南北90ft、北側は更に東に広がっている大きな空洞で、西側は5ft程高くなっている。部屋の中には20体ほどの直立した胴長のトカゲ人がうろつき、ひょろ長い手に斧を持って近づいてくる。
（非戦闘時）彼らはビラビラしたとさかを揺すり、生臭い息と共に言葉を吐く「(竜語)何だ。お前ら何だ、新しい肉か？」、「どれを喰って良いんだ？」。
（戦闘時）臭いが目眩がする程きつくなる。彼らはウロコ逆立てながら、斧を振り上げて襲いかかってくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R) シャンカールは呪文で[4.4]に伝言を送り、一匹が隠れる。(1R)トログ達は悪臭を放ちつつ(暴れトログは激怒してから)、手近なPCに接近して攻撃。隠れていた一匹は別経路から後衛PCを狙う。シャンカールは呪歌を開始する。(2R)トログ密偵は後衛PCを中心にサウンド・バースト呪文(呪歌の効果は6Rまで継続)、(3R)トログ密偵は前衛PCを中心にグリース呪文、(6R)シャンカールがいる場合は[5.4]の敵が参戦。

戦闘終了後には部屋の隅で怯えている子供トログが残ります。PCが望むなら簡単に彼らを殺すことができます。また、子供トログや部屋に残る卵を人質に使えばトログ達に対する威圧や交渉の判定に何らかのボーナスが得られるかもしれません。このエリアのトログ達から話を訊く場合、彼らは洞窟の上層([4.1-[4.8]]のことはほぼ把握していますが、下層のことは良く理解していません。司祭のナグプールを慕っていますが、奴隷を食べることを制限しようとするスクワラのことは少々煙たがっており、ドラゴンや火属性生物のことは怖れ嫌っています。
部屋の隅のゴミためをあさって<捜索>難易度12以上の判定値を出すことで、このエリアにある物品を全て見つけることができます。

敵：暴れトログ(x3) a, b, c
トログロダイト(x6) d, e, f, g, h, I
NPC:トログの子供(x9)
物品：10gp,宝石(ジェイド;100)x8,トログロダイトの卵x4

暴れトログ(精鋭規定値,4HD,脅威度3),中型の人型生物,トログロダイト・バーバリアン2, 混沌にして悪
HP=2D8+2D12+16=41(激怒時49), イニシアチブ+0
AC18(+2レザーアーマー,+0敏,+6外皮), 接触10, 立ちすくみ18
基本攻撃/組み付き=+3/+6, 近接攻撃1(高品質グレートアックス)=+8/1D12+4, 近接攻撃2(左記、激怒時)=+10/1D12+7, 遠隔攻撃1(ジャベリン)=+3/1D6+3
サイズ＝中型5ft,間合い=5ft, 移動速度=地上40ft
セーブ:頑健ST=6+4=10, 敏捷ST=0+0=0, 意志ST=0+1=1
能力値:筋16(+3),敏11(-),頑18(+4),知8(-1),判12(+1),魅8(-1)
特殊能力:暗視60f, 悪臭(周囲30ft,頑健ST=15/17[激怒時],不調状態),激怒(1回/日),直感回避
技能(6/3,防具修正0):隠れ身11/15,聞き耳7,忍び足2;
特技:複数回攻撃,武器熟練(グレートアックス),隠密; 言語:共通語,竜語
所持品:煙幕(50),装備武具価格(400)

子供トログ(標準能力値,1HD,脅威度1/3),小型の人型生物,トログロダイト, 混沌にして悪
HP=1D8+1=5, イニシアチブ+0
AC15(+0鎧,+0敏,+4外皮,+1サイズ), 接触11, 立ちすくみ15
基本攻撃/組み付き=+0/-5, 近接攻撃(爪)=+1/1D3-1, 遠隔攻撃(ジャベリン)=+2/1D4-1
サイズ＝小型5ft,間合い=5ft, 移動速度=地上20ft
セーブ:頑健ST=2+1=3, 敏捷ST=0+0=0, 意志ST=0+0=0
能力値:筋8(-1),敏10(-),頑12(+1),知8(-1),判10(+1),魅8(-1)
特殊能力:暗視60ft, 悪臭(周囲30ft,頑健ST=12,不調状態)
技能(4/2,防具修正0):隠れ身9/13,聞き耳3;

特技:武器熟練(ジャベリン); 言語:共通語,竜語
所持品:なし,装備武具価格(1)

4.4. 仕込み部屋(配付資料10, 遭遇Lv9):
このエリアは深さ15ftの断層で東西に分断されており、低い部分には発酵用の桶が2つ置いてあります。トログ神官のナグプールと、直属の手下であるトログ狩人、ペットのメガラプトルがここに居り、普段は醸造用の仕込み桶をかき回したり、コップですくって盗み飲んだりしています。メガラプトルは一日中トログと一緒にいるので、既に彼らの悪臭に慣れています。また、メガラプトルには噛みつきの支障にならないくつわを装着していますが、これにはブラックオニキス(200gp)が固定されており、アニメイト・デッド呪文の物質要素として機能します。
東西の断層は南側の桶上の板に乗ることで渡れますが、安定性が悪く<平衡感覚>難易度10の判定に成功しないと、足を滑らして下の醸造桶に落下してしまいます。このことに気付かずに板の上に乗った場合は、反応ST15に成功することで、直前で踏みとどまることができます。桶の中に落ちたキャラクターは<水泳>難易度10の判定を行い、失敗した場合は酒を飲んでしまいます(毒-頑健 ST10,桶に漬かっていたR毎にST難易度が1上昇-判1D2&敏1D2)。一度は<水泳>に成功した状態なら、<登はん>難易度10の判定に成功することで桶の縁までよじ登れます。破壊する場合には頑丈な木製扉(AC6,硬度 5,HP20,破壊難易度23)と見なします。
この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度16の判定に成功すればシュウシュウという呼吸音と金属質の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12の判定に成功する必要があります。ナグプールは[4.3]で戦闘が発生したのを知ったのなら、呪文で強化後に援護に駆けつける可能性があります。

扉を開けるとビールのような香りが漂ってくる。東西 55ft で南北40ft の岩屋で、中央にある幅15ft の断層で東西に分断されている。断層には直径10ft の大きな桶が2つ据えられており、南側の桶に渡してある板に乗れば向こう側に渡れそうだ。岩屋の北西と南西、断層下の北側には奥に続く洞穴が延びている。
(戦闘態勢に入っていない場合) 岩屋を一匹の大きな恐竜がうろつき回り、トカゲ人4匹が棒きれで桶の中をかき回している。軽装トカゲ人3匹は棒きれを捨てて弓を構え、プレートメイルを着込んだトカゲ人はコップを放り捨てて問いただす「呼んだ覚えは無いぞ猿ども! 何しに来やがった?」。

PCが敵でないかのように偽装していた場合、ナグプールはPCが何者であるのかを誰何し、侵入者であることに気付いたのなら攻撃します。気付かなかった場合、PC にコップで掬った仕込み中の酒を勧めながら、この洞窟で何かをするときには自分の許可を取ってから行うように命じます。PC がスクワラやレヴィックスの指示を受けているように見せかけた場合、ナグプールはブツブツ言いながら言葉を濁し、PCの好きなように行動させます。ナグプールはトログ部族の長に返り咲くことを望んでおり、この洞窟を占拠することにはさほどこだわっていないため、PC との間に取引が可能かもしれません。ただし、彼が邪悪であることに違いはありませんし、レヴィックスを怖れているため、その直接の命令には逆らいません。駆け引きを行う場合のトログ狩人の<視認>は+7で、ナグプールの<真意看破>は+3です。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(OR)ナグプールはディセクレイト呪文,ブレス呪文, ディヴァイン・フェイヴァー呪文,プレイヤー呪文などで可能な限り強化。(1R)ナグプールは後衛PCを中心にサイレンス、メガラプトルは手近なPCに突撃、トログ狩人は可能なら得意な種族のPCを選んで射撃。(2R)ナグプールはサイレンス範囲を逃れた後衛PCを中心にサウンド・バースト呪文、(3R)ナグプールはストーン・シェイプ呪文で断層の間をつなぎ、前進。トログ狩人の内一体がこの経路を利用して後衛PCに近接攻撃。(～4R以降)メガラプトルが死亡したらナグプールがアニメイト・デッド呪文でスケルトン化する。これ以降、ナグプールは近接攻撃に切り替えます。
<捜索>=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：トログ僧侶a
トログ狩人 (x3) b, c, d
メガラプトルe
物品：40gp,芸術品(香木と金で出来た邪神像,1000),

トログ狩人 (25pt,4HD,脅威度3),中型の人型生物,トログロダイト・レンジャー2, 混沌にして悪
HP=4D8+12=34, イニシアチブ+2
AC20(+2レザーアーマー,+2敏,+6外皮), 接触12, 立ちすくみ18
基本攻撃/組み付き=+3/+4, 近接攻撃1(爪,爪,牙)=+4,+4,+2/1D4+1,1D4+1,1D4), 遠隔攻撃1(高品質コンポジット・ロングボウ)=+7/1D8+2, 遠隔攻撃2(左記,速射時)=+5,+5/1D8+2,1D8+2, 遠隔攻撃3(左記,ベイン&得意な敵発動時)=+7,+7/1D8+7+2D6,1D8+7+2D6
サイズ＝中型5ft,間合い=5ft, 移動速度=地上30ft
セーブ:頑健ST=6+3=9, 敏捷ST=3+2=5, 意志ST=0+1=1
能力値:筋12(+1),敏14(+2),頑16(+3),知10(-),判12(+1),魅8(-1)
特殊能力:暗視60f, 悪臭(周囲30ft,頑健ST=14,不調状態), 得意な敵(人間 or ドワーフ or オーク),野生動物との共感(+1)
技能(7/3.5,防具修正0):隠れ身11/15,聞き耳7,視認7,生存6;
特技:複数回攻撃,近距離射撃,精密射撃,追跡,速射; 言語:共通語,竜語
所持品:魔法の矢(一本160gp;+1～ベイン[人間 or ドワーフ or オーク]x10),煙幕(50),装備武具価格(900)

トログ僧侶のナグプール (精鋭規定値,7HD,脅威度6),中型の人型生物,トログロダイト・クレリック5(ラオグラド[破壊,死]), 混沌にして悪
HP=7D8+21=56, イニシアチブ+4
AC25(+8フルプレート,+1高品質バックラー,+0敏,+6外皮), 接触10, 立ちすくみ25
基本攻撃/組み付き=+4/+4, 近接攻撃1(高品質モーニングスター)=+6/1D8), 近接攻撃2(左記,ブレス&ディヴァイン・フェイヴァー呪文,一撃)=+12/1D8+6)
サイズ＝中型5ft,間合い=5ft, 移動速度=地上20ft
セーブ:頑健ST=7+3+1=11, 敏捷ST=1+0+1+=1, 意志ST=4+3+1=8
能力値:筋11(-),敏10(-),頑16(+3),知10(-),判16(+3),魅10(-)
特殊能力:暗視60f, 悪臭(周囲30ft,頑健ST=14,不調状態), 領域特典(破壊[破壊の一撃;命中+4,ダメージ+5],死[死の接触5D6])
技能(10/5,防具修正-6):隠れ身3/7,聞き耳8,精神集中14,知識(宗教)2;
特技:複数回攻撃,イニシアチブ強化,技能熟練(精神集中),武器熟練(モーニングスター); 言語:共通語,竜語
所持品:ワンド of キュア・モデレット・ウーンズ(x25,2250),クローク of レジスタンス+1(1000),煙幕(50),装備武具価格(2000)
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);ブレス1,キュア・ライト・ウーンズ1,ディヴァイン・フェイヴァー1,コーズ・フィアー1, 2Lv(4);サイレンス1,サウンド・バースト1,ディセクレイト1,デス・ネル1, 3Lv(3);プレイヤー1,ストーン・シェイプ1,アニメイト・デッド1
口癖など:「なぁ、ちょっと、お前を味見させろよ。」。

ディセクレイト効果下の骸骨メガラプトル (標準能力値, 5HD,脅威度2),大型のアンデット, 中立にして悪
HP=8D12+8=60, 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=+4/+13, 近接攻撃1*(かぎ爪)=+9/2D6+6, 近接攻撃2*(かぎ爪x2, 爪x2, 噛みつき)=+9/2D6+6 x2,+4/1D6+3 x2,+4/1d8+3
サイズ＝中型10ft,間合い=5ft, 移動速度=地上60ft
セーブ*:頑健ST=2+0+1=3, 敏捷ST=2+3+1=6, 意志ST=6+0+1=7
能力値:筋21(+5),敏17(+3),頑-(-),知-(-),判10(-),魅1(-5)
特殊能力:暗視60f,ダメージ減少5/殴打,アンデットの種別特徴
技能(11/5, 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
*ディセクレイト呪文の効果を計算済み。ディセクレイト呪文は効果時間が長いため、ナグプールは少しでも気になることがあったときには早い段階で唱えています。

4.5. 下層に通じる通路(遭遇Lv0): このエリアに危険なものはありません。
幅10ftの下り勾配の洞穴が北西に向かっている。40ftほど進んだ後、東に曲がって下に続いている。

4.6. 水路脇の三叉路 (遭遇 Lv0): このエリアに危険なものはありません。

幅 10ft の洞穴が北西に続く。左半分には暖かい温水が流れ、湿気た空気が流れている。30ft ほど進んだ後、大きく左に曲がり、その先で分岐して三叉路になっている

4.7. 袋小路(遭遇 Lv0): このエリアに危険なものはありません。

幅 5ft の洞穴がうねりながら北に続いている。淀んだ空気には腐臭が混じっている。

50ft 程先に進むと直径 20ft 程の岩屋に出た、岩屋の奥には糞便がまき散らされ、カマドウマがたかっている。

4.8. 湯溜まり(配付資料 11, 遭遇 Lv7):

このエリアにはワーラットのヌーと、ペットのダイア・ラットがいます。彼らはトログ密偵のシャンカールに勧誘された最近の住人で、洞窟の水辺の状況に関しては大体把握しています。エリアの半分ほどは湯溜まりになっており、そのうち南側 2/3 は流速 10ft/R で東側の滝に流れています。地上部やそこに渡してある板は湯溜まりに向かってやや傾斜しており、グリース呪文をかけられた場合などは最寄りの湯溜まりの中に落下してしまいます。水の中に落ちたキャラクターは<水泳>難易度 15 の判定を行い、失敗した場合は流されてしまいます。一度は<水泳>に成功した状態なら、<登はん>難易度 10 の判定に成功することで縁までよじ登れます。流され続けたキャラクターは最終的に東側の滝から[5.6]まで落下します。

このエリアに対して、通路の奥から<聞き耳>難易度 17 の判定に成功すればチューチューという鳴き声を聞くことができます。一方、PC 側が不意打ちをするのには、<忍び足>難易度 17(=11 聞き耳-4 距離+1D20)の判定に成功する必要があります。ヌーは PC の接近に気付いた時点でポーションを飲んで透明化して様子を伺います。

水路沿いに通路を進むと東西 40ft で南北 55ft の岩屋に出た。岩屋は大きな湯溜まりになっており、北西と南側に板を渡した岩場があって、南西の洞穴に続いている。北東の天井から流れ落ちた湯がモウモウと湯げむりを上げて北の水路と東側の滝へと流れている。

湯煙の奥から現れた人ほどの大きさのネズミが、甲高い声で鳴きながら襲いかかってくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)ヌーはポーションを飲んで透明化。(1R)ヌーはグリース呪文で PC の落水を狙い、温泉ネズミ a-c は最も近い PC を攻撃。温泉ネズミ d は潜水(AC+7 遮蔽)して後衛 PC に近づく。(2R)ヌーは北東の岩場に下がりながらメルフス・アシッド・アロー呪文で攻撃、温泉ネズミ d は湯から上がって後衛 PC を攻撃。(～3R 以降)ヌーはグリース呪文とアシッド・アロー呪文で PC を攻撃し続けるが、接敵された場合、ショッキング・グラスプ呪文を使用する。また、HP が 7 を切ったら水中に飛び込み、潜水したまま水流に乗って滝から落ち、[5.6]に逃げる。

<捜索>=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：温泉ネズミ(x4) a, b, c, d
ネズミ男のヌー e
物品：20gp,宝石(ヴァイオレット・ガーネット;250)x3

温泉ネズミ(標準能力値,4HD,脅威度 2),中型の動物,ダイア・ラット(+3HD),真なる中立
HP=4D8+8=26, イニシアチブ+3
AC14(+3 敏,+1 外皮), 接触 13, 立ちすくみ 11
基本攻撃/組み付き=+3/+5, 近接攻撃(噛みつき)=+7/1D6+3(&病気)
サイズ＝中型 5ft,間合い=5ft, 移動速度=地上 40ft/登はん 20ft
セーブ:頑健 ST=4+2=6, 敏捷 ST=4+3=7, 意志 ST=4+1=5
能力値:筋 14(+2),敏 16(+3),頑 14(+2),知 1(-5),判 12(+1),魅 4(-4)
特殊能力:鋭敏臭覚,夜目,技能ボーナス(+8 水泳&登はん,登はんの出目 10),病気(汚穢熱;頑健 ST=12,潜伏期間 3 日,ダメージ 1D3 敏&1D3 耐)
技能(7/3.5,防具修正 0):隠れ身 5,聞き耳 4,視認 5,忍び足 5,水泳 11,登はん 11;
特技:武器の妙技,鋭敏感覚,武器熟練; 言語:-

ネズミ男のヌー (精鋭規定値,5HD,脅威度 5),中型の人型生物(変身生物),人間・ソーサラー4 の後天性ワーラット(中間形態),秩序にして悪
HP=4D4+8+1D8+3=27, イニシアチブ+9
AC24(+4 メイジアーマー,+2 ミスリル製バックラー[+1],+5 敏捷,+3 外皮), 接触 15, 立ちすくみ 19
基本攻撃/組み付き=+2/+2, 近接攻撃(高品質クサリガマ)=+8/1D6, 近接 or 遠隔接触攻撃=+8/-
サイズ＝中型 5ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=3+3+2=8, 敏捷 ST=3+5=8, 意志 ST=6+1+2=9
能力値:筋 11(-),敏 20(+5),頑 16(+3),知 10(-),判 12(+1),魅 16(+3)
特殊能力:ダメージ減少 5/銀,別形態,ラットとの共感,~~病気(汚穢熱;頑健 ST=13,潜伏期間 3 日,ダメージ 1D3 敏&1D3 耐)~~,鋭敏臭覚,夜目,技能ボーナス(+8 水泳&登はん,登はんの出目 10),使い魔(ラット;頑健 ST+2)
技能(8/4, 防具修正 0):隠れ身 5,聞き耳 9,視認 3,精神集中 13,忍び足 5,水泳 13,登攀 13,はったり 10;
特技:鋭敏感覚,武器の妙技,鋼の意志,イニシアチブ強化,技能熟練(精神集中),特殊武器習熟(クサリガマ); 言語:共通語
所持品:スクロール of インヴィジビリティ(150),山酔会のマーク,装備武具価格(1185)
ソーサラー呪文:術者 Lv4(ST 難易度=呪文 Lv+13): 0Lv(6);ゴースト・サウンド,ディテクト・マジック,ディズ,ダンシング・ライツ,リードマジック,メイジ・ハンド, 1Lv(7);グリース,ショッキング・グラスプ,メイジ・アーマー, 2Lv(4);メルフス・アシッド・アロー

4.9. 排気口(配付資料 12, 遭遇 Lv6):

このエリアは洞窟内で暖められた空気や蒸気が排出される排気口[4.1]につながっています。足場は熱い湯溜まりで南北に分断されており、ここには通行用の板が渡されています。また、ボイラー室[5.7]や蒸留室[5.9]で発生した高温蒸気は排気穴を通してこのエリアに吐き出されます。これらの蒸気と湯溜まりのため、このエリアは湯気で満たされており、5ft を超える全ての視覚を曇らせます(オブスキュアリング・ミスト呪文と同様;5ft 離れていると視認困難 20%,10ft より離れていると完全視認困難)。何らかの理由で湯溜まりの中に転落した場合、這い上がるまで毎ラウンド 2D4[火]ダメージを受けます。また、DM 資料 2 の[4.9 c]の部分の床は、踏み込むと高温蒸気が噴き出す天然の罠になっています。

このエリアにはフレイムブラザー・サラマンダー(以後、サラマンダーFB)とスチーム・メフィットがいます。このエリアに対して通路の角から<聞き耳>した場合、まずボコボコ、シューシューという蒸気の音がし、難易度 21(忍び足 6+距離 3+雑音 2+1D20)の判定に成功することで、軽い足音と小さな羽音も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 18(=11 聞き耳-3 距離+1D20)の判定に成功する必要があります。また、蒸気のため姿を確認することは困難です。

(4.8 から) 湿気で濡れた洞穴を進むと、幅 40ft 程の開けたところに出た。湯煙に隠されて先が見えないが、足下には熱そうな湯溜まりが広がり、東に岩場が続いている。湯煙の奥からボコボコ、シューシューという音が響いていくる。

足下を探りながら進むと、通路の奥から蛇の下半身を持ち、炎に包まれた小柄な生き物が槍を手に飛び出してくる。同時に湯溜まりの上から羽を持った小さな人影が近寄ってくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)メフィットはブラー擬呪を使用後に、サラマンダーFB は即座に隠れる。(1R)メフィットは湯溜まりの上から蒸気の嵐を使用。サラマンダーFB は PC を十分に引き付けて、[4.9c]に誘う込むために撤退しながら近接戦闘。(2R)メフィットはブレスを使用開始。

戦闘終了時にエリア内を捜索することで、[4.1]への通気口や蒸留室からの排気穴を見つけることができます。この排気穴を通ることで[5.9]や[5.7]に向かうこともできますが、内部では 4D6[火]ダメージ/R を受けます。呪文や<装置無力化>難易度 25 の判定に成功することで、この穴を塞いでしまうこともできます。その場合、[5.9]や[5.7]の装置が破裂してエリア内の生物は 2D6[火]ダメージを受けます。

敵：サラマンダーFB a
スチーム・メフィット b
物品：なし
蒸気が吹き出す罠：脅威度 3；範囲内にはいると作動；自動で再準備；高温蒸気によって 4D6[火]ダメージ(反応 ST14/半減)；複数目標 DM 資料 2[4.7c]の範囲内;<捜索>難易度 24；<装置無力化>難易度 24

4.10. 蒸留室(配付資料 14，遭遇 Lv9):このエリアは[5.9]に記載しています。

5. 火山洞窟下層部分

5.1. 下層に通じる通路(配付資料 13，遭遇 Lv7):

このエリアには、レヴィックスの腹違いの姉であるハーフドラゴン・キャリオン・クロウラーのレヴィエラがいます。彼女はレヴィックスと共にこの洞窟に移り住み、トログ達の食い残しを漁って生活しています。彼女はトログ達がレヴィックスの手下であることを理解しており、トログや彼らと共にいる者に対しては、近づいて臭いを嗅ぐに留め、攻撃しません。ただし、攻撃を受けそうなら反撃します。

レヴィエラは何者かの接近に気付いた時点で洞窟奥の視界の陰に移動します。このエリアの端から奥に対して<聞き耳>難易度 17(忍び足 3+4 距離+D20)の判定に成功すれば、「ニチュ、ニチュ」という湿った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 22(聞き耳 12+1D20)の判定に成功する必要があります。

(4.5 から)階段を下りると、腐った卵のような腐臭が淀んでいる。幅 10ft の洞穴が北東に続き、20ft 程で分岐して三叉路になっている。分岐した南側に向かっている。
(分岐の先を見る)分岐の先を見ると更に東西に分かれており、西側は水溜まりになっている。
(奥まで進む)岩壁の向こうを覗き込んだとたん、大きくて真っ赤なイモムシが天井から飛び出してくる。頭部の生えた無数の触手を君にまとわりつかせる。

戦闘中のレヴィエラの行動は以下の通り、(0R)部屋の奥の視界外に移動。(1R)円環上のエリア構造を利用して後衛 PC を狙える位置に飛行、できるだけ多くの PC を範囲に収めてブレス攻撃、(2R)できるだけ多数の PC と隣接し、触手で均等に攻撃して麻痺させ、麻痺した相手を噛みと爪で攻撃。(2R 以降)以後、死ぬまで攻撃をし続けます。

<捜索>=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：半竜イモムシ a
物品：肉をなめ取られた骸骨、糞尿

半竜イモムシのレヴィエラ(15pt,7HD,脅威度 7),大型の竜,キャリオン・クロウラーのハーフ・レッド・ドラゴン(+4HD),混沌にして悪
HP=7D10+21=60，イニシアチブ+3
AC22(3 敏,+10 外皮,-1 サイズ)，接触 12，立ちすくみ 19
基本攻撃/組み付き=+5/+16，近接攻撃(触手)=+11/麻痺，全力近接攻撃(触手 x8,噛みつき,爪 x2)=+11/麻痺 x8，+9/1D8+3，+9/1D6+3x2
サイズ＝大型 10ft,間合い=5ft，移動速度=地上 30ft/登はん 15ft/飛行 60ft
セーブ:頑健 ST=2+3=5，敏捷 ST=2+3=5，意志 ST=5+2=7
能力値:筋 22(+6),敏 16(+3),頑 16(+3),知 4(-3),判 14(+2),魅 8(-1)
特殊能力:暗視 60ft,鋭敏臭覚,麻痺(麻痺 2D4 R,頑健 ST=16-無効),夜目,完全耐性(スリープ,麻痺,火),ブレス攻撃(30ft の円錐,1 回/日,6D8[火],反応 ST16-半減)
技能(30 10/5,防具修正 0):聞き耳 12,視認 12,登はん 24;
特技:能力熟練(麻痺),追跡,迎え撃ち,複数回攻撃; 言語:竜語
所持品:なし

5.2. 寝床前の T 字路(遭遇 Lv0): このエリアに危険なものはありません。

幅 10ft の洞穴がうねりながら来たに続いている。25ft 先の東側に扉があり、洞穴は幅が狭くなってその先にも続いているようだ。

5.3. ゴミ捨て場と化した貯蔵庫（遭遇 Lv0): このエリアに危険なものはありません。

幅 5ft の洞穴を先に進むと直径 30ft 程の開けた岩屋に出た。岩屋の中にはたたき壊された樽の残骸と腐敗臭を放つ泥状の物体(酒粕の腐敗物)が散乱している。

5.4. 職人の寝床(配付資料 14，遭遇 Lv8):

この岩屋には奴隷化された職人 8 人と山賊 3 名、首領のヘイグが居住しています。エリア中央の溝には地下温水が川のように流れています。職人達は酒カスと蒸留前の酒を飲み食いしており、半ば酩酊状態のまま岩屋の中をうろついています。また、山賊達は職人達が反乱を企まないように武器を携えて見張っており、ヘイグは半ば職人達と同化した様子で酒を飲んでいます。彼らが侵入者の接近を感じたのならば、山賊達は武器で職人達を人質にできるようにし、ヘイグは職人達に紛れたままポーションなどで強化します。

この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度 12 の判定に成功すればボソボソと言う話し声、突如として上がる素っ頓狂な笑い声などを聞き取ることができます。PC 側が不意打ちをするのには、<忍び足>難易度 14(聞き耳 6-2 扉+D20)の判定に成功する必要があります。岩屋の中を見回してヘイグが職人達に紛れていることを気付くためには、<視認>難易度 33(隠れ身 21+2 距離+1D20)以上の判定値が必要です。

扉を開けたとたんにサケとゲロの臭いに包まれる。東西 40ft で南北 60ft の大きな岩屋で、中央の溝を湯が流れており、向こう側には板を渡してある。部屋の中にはボロを来た男達がうつろな目で薄褐色の泥状のもの(酒粕)や酒をすすっている。部屋の中を見張っていた 3 人の男が近く酔っぱらいに武器を向けて言う「動くな！こいつらを助けに来たのか？動くとこいつらを殺すぞ。」

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)山賊たちは職人を人質に取れる位置に移動、ヘイグは人混みに身を隠して可能な限り強化。(1R)山賊は移動アクションで「動くな！こいつらを助けに来たのか？動くとこいつらを殺すぞ。」と宣言しつつ、PC が攻撃行動に出たら職人達を攻撃することを待機アクションで宣言。職人とヘイグは岩屋の中をうろつく。(2R)山賊はＣＰＣへの攻撃開始、ヘイグは前衛 PC と後衛 PC の分断を待って後衛 PC の背後を取り、多くの PC と職人を巻き込むようにネックレス of ファイヤーボールをしよう。(3R)ヘイグは後衛 PC に朦朧化打撃、(～4R 以降)ヘイグの HP が 10 を切ったら奥に逃亡しようとします。

<捜索>難易度 12 の判定に成功することで、この部屋にある物品を全て見つけることができます。職人達は[5.8]と[5.11]以外の構造と設備を把握していますが、怪物達の関係は良く理解していません。

敵：山賊(x3) a，b，c
　山酔会首領ヘイグ d
　: 醸造職人(x9)
物品：500gp，,以前の“煙しずく”の酒樽(100)x2，敵の装備品

山賊（精鋭規定値,3HD,脅威度 2),中型の人型生物,人間・レンジャー 1,ウォリアー2,中立にして悪
HP=3D8+6=22，イニシアチブ+5
AC16(+4 チェイン・シャツ，+1 バックラー,+1 敏捷)，接触 11，立ちすくみ 15
基本攻撃/組み付き=+3/+5，近接攻撃(高品質ロング・ソード)=+7/1D8+2，遠隔攻撃(ロング・ボウ)=+4/1D8+1
サイズ＝中型 5ft，間合い=5f，移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=5+2=7，敏捷 ST=2+1=3，意志 ST=0+1=1
能力値:筋 15(+2),敏 13(+1),頑 14(+2),知 10(-),判 12(+1),魅 8(-1)
特殊能力:得意な敵(+2 人間 or オーク or 動物),野生動物との共感
技能(6/3，防具修正-3):隠れ身 3,聞き耳 6,視認 6,忍び足 3,生存 5,捜索 4,知識(自然)4;
特技:イニシアチブ強化,武器熟練(ロング・ソード),近距離射撃,追跡; 言語:共通語
所持品:山酔会のマーク,装備武具価格(550)，~~100gp~~

山酔会首領ヘイグ（精鋭規定値,8HD,脅威度 7),中型の人型生物,人間・モンク 4,ウォリアー2,ドランケン・マスター2,中立にして悪
HP=8D8+16=56+16(ベアズ・エンデュランス)=72，イニシアチブ+2
AC18(回避対象)/17(+4 チェイン・シャツ，+1 バックラー,+1 敏捷,+1 モンク能力,+1 回避)，接触 12，立ちすくみ 16
基本攻撃/組み付き=+6/+9，近接攻撃 1(素手打撃+代用武器)=+10/1D10+3+1D4，近接攻撃 2(左記,ポーションで強化時)=+12/1D10+5+1D4,近接攻撃 2(左記、全力攻撃&連打)=+10,+10,+5/1D10+5+1D4
サイズ＝中型 5ft，間合い=5f，移動速度=地上 40ft
セーブ:頑健 ST=10+2+2=14/16，敏捷 ST=7+2=9，意志 ST=4+0=4

能力値:筋 16(+3),敏 14(+2),頑 14(+2),知 10-2(-1),判 12(+1),魅 8(-1)
特殊能力:連打,身かわし,不動心,鯨飲(移動アクションを費やして飲酒する度に知力と判断力-2,筋力か耐久力+2,累積 2 回,5R 継続),代用武器(代用武器を持って戦うと追加ダメージ 1D4),千鳥足(突撃の際に直線上に移動しなくても良い。また突撃前に<軽業>難易度 15 に成功すれば、その移動で機会攻撃を誘発しない)
技能(11/5.5, 防具修正 0):軽業 14,隠れ身 11/21(エリクサー使用時),聞き耳 6,視認 6,跳躍 12,平衡感覚 11,はったり 4,変装 2;
特技:回避,頑健無比,素手打撃,迎え撃ち,朦朧化打撃(4 回/日,頑健 13),武器熟練(素手打撃),肉体武器強化; 言語:共通語
所持品:ポーションofメイジアーマー(50)x2,ポーションofグレーター・マジック・ファング(使用済み,術者 Lv8,1200),ポーションofベアズ・エンデュアンス(300),エリクサーofハインディング(250)x2,ネックレスofファイアーボールズ I(1650),酒瓶, ~~200gp~~
口癖など:「とにかく、酒のませろ」。

酒造職人(標準能力値,1HD,脅威度 1/3),中型の人型生物,人間・コモナー1,真なる中立
HP=1D4=2, イニシアチブ+0
AC10, 接触 10, 立ちすくみ 10
基本攻撃/組み付き=+0/+0, 近接攻撃(クォータースタッフ)=+0/1D4
サイズ＝中型 5ft ,間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=2, 敏捷 ST=0, 意志 ST=0
能力値:筋 10(-),敏 10(-),頑 10(-),知 10(-),判 10(-),魅 10(-)
技能(4/2,防具修正 0): 視認 2,聞き耳 2,職能 7,製作 4
特技:技能熟練(職能:醸造),頑健無比;言語:共通語
所持品:なし

5.5. 通路(遭遇 Lv0): このエリアに危険なものはありません。
幅 10ft の洞穴がうねりながら西北西に長く続いている。

5.6. 滝壺(遭遇 Lv0):
直径 30ft の円形で岩屋全体が腰まで(3ft)の深さの湯溜まりになっている。壁面全体に細かな裂け目が走って湯が湧き出、天井から湯が滝のように流れ落ちている。北面に大きな裂け目があり、湯はそちらに向かって流れている。
このエリアの東壁に対して<捜索>難易度 20 の判定に成功することで、水面下に岩で隠された奥に抜けられる亀裂を見つけだすことができます。この亀裂をくぐり抜けると[5.1]の南端に抜け出ることができます。

5.7. 機関室(配付資料 13, 遭遇 Lv6):
このエリアは溶岩で熱した釜に湯を注ぎ込むことで機能するボイラーになっています。このボイラーを操作するために密造所の職人頭であるラジと職人達、協力者であるエイザーがいます。彼らはトログや火属性生物達に、ここに待機してボイラーの管理や酒造、洞窟拡張のための労務に従事させられています。職人達は現状に対して不満と恐れを抱いており、機会があれば怒りを職人頭であるラジにぶつけようと集団で襲いかかっています。ラジの方も大人しく殴られているような性格ではなく、協力者であるエイザーに手助けして貰いながら反撃をしています。ラジとエイザーとしては、身を守るため最小限の反撃に留めていますが、説明なしにこの状況を見た者(PC など)からすれば、炎の怪物が一般人をいたぶっているように見えます。
この部屋に対して、[5.6]の裂け目の向こうから<聞き耳>難易度 12 の判定に成功すれば、怒鳴り声と喧噪、泣き声を聞き取ることができます。このエリアの住人達は回りの音など気にして用意に不意打ちできます。

顔を覗かせたとたんに熱気を感じる。東西 40ft で南北 60ft の岩屋で、岩屋の南端には水路があり、南西の壁に防火布が下げられている。中央の溶岩の上に大きな金属タンクが載せられており、金属の管が北西の壁に通じている。
部屋の中ではボロ着の男達が、釜の傍にいる老人と全身が火に包まれた人影と争っている。彼らは手にした棒きれで打ちかかるが、ハンマーで苦もなくはね返され、あるいは火傷を負って、悲鳴を上げてのたうち回る。

PC と遭遇時にも NPC は互いに争い続けます。もし、PC が一方の側に力を貸すのなら、助けを受けた側は力添えに感謝しながら攻撃を続けます。彼らを 1R で説得して仲裁するためには、非友好的だと見なして<交渉>難易度 25 の判定に成功する必要があります。
戦闘中などにボイラー(DM 資料 2[5.7]の*印の物体; AC3,硬度 10,HP30,破壊難易度 23)などに触れた PC は 2D6[火]ダメージを受けます。ただし、ボイラーはレバーで床に露出している溶岩から吊り上げることができ、吊り上げて 1 時間ほど冷ませば、触ってもダメージを受けなくなります。稼働中のボイラーを破壊してしまった場合は、爆発して完全に破損し、エリア内にいる者全員に 2D6[火]ダメージを与えます。[4.9]と同様、金属パイプを通って、他のエリアに渡ることが可能です。
職人達を落ち着かせたのなら、彼らから話を聞くことができます。職人達は[5.8]と[5.11]以外の構造と設備を把握しているだけですが、ラジは「スクワラがレヴィックスに飲ませている酒に麻薬を強めに混ぜ込んでいること」に気付いています。このことをレヴィックスに伝わるようにし向けると(火属性生物に教えるなどと)、レヴィックスはスクワラを援護するために[5.9]の戦闘に参加しなくなります。また、この部屋には[5.9]に繋がる伝声管が設置されており、ここから[5.9]の物音を聞いたり、[5.9]にいる敵をおびき寄せたりできます。

NPC：職人頭のラジ a
エイザー(x2) b, c, d
難民(x9) d, e, f, g, h, i, j, k
物品：なし

職人頭のラジ (25pt,年齢効果:老年,5HD,脅威度 3),中型の人型生物,人間・レンジャー1,エキスパート 2,アデプト 2,真なる中立
HP=1D8+4D6+8=30, イニシアチブ+0
AC11(+2 レザー,-1 敏), 接触 9, 立ちすくみ 11
基本攻撃/組み付き=+3/+3, 近接攻撃 1(クォータースタッフ)=+3/1D6
サイズ＝中型 5ft, 間合い=5f, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=4+1+2+=7, 敏捷 ST=2-1=1, 意志 ST=6+2=8
能力値:筋 10(-),敏 8(-1),頑 13(+1),知 14(+2),判 14(+2),魅 12(+1)
特殊能力:得意な敵(人間),使い魔(ネズミ;鋭敏感覚,頑健 ST+2)
技能(6/3, 防具修正 0):聞き耳 8,視認 8,精神集中 7,職能(酒造)9,生存 6,捜索 7,知識(自然,ダンジョン知識)7,知識(自然,地理,建築術)7,治療 7,登はん 2;
特技:技能熟練(職能:酒造),頑健無比,技能熟練(精神集中); 言語:共通語
所持品:装備武具価格(0)
アデプト呪文:術者 Lv2(ST 難易度=呪文 Lv+12): 0Lv(3);キュア・マイナー・ウーンズ 1,ディテクト・マジック 1,ライト 1, 1Lv(2);ブレス 1,エンデュア・エレメンツ 1

酒造職人(標準能力値,1HD,脅威度 1/3),中型の人型生物,人間・コモナー1,真なる中立
HP=1D4=2, イニシアチブ+0
AC10, 接触 10, 立ちすくみ 10
基本攻撃/組み付き=+0/+0, 近接攻撃(クォータースタッフ)=+0/1D6
サイズ＝中型 5ft ,間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=2, 敏捷 ST=0, 意志 ST=0
能力値:筋 10(-),敏 10(-),頑 10(-),知 10(-),判 10(-),魅 10(-)
技能(4/2,防具修正 0): 視認 2,聞き耳 2,職能 7,製作 4
特技:技能熟練(職能:醸造),頑健無比;言語:共通語
所持品:なし

5.8. 拡張工事中の洞窟(配付資料 13, 遭遇 Lv8):
このエリアは溶岩の露出した拡張中の洞窟で、ソックアとサラマンダーがいます。このエリアの*印と e のところは溶岩であり、踏み込んだ PC は 2D6 の[火]ダメージを受けます。また、エリア内にいる者は熱気の揺らぎによって 5ft より離れた対象から視認困難 20%を得ます。エリア内の気温は約 50℃であり、10 分以上留まるとダメージを受けます(DMG303;1D4 非致傷-頑健 ST15+1/10 分+鎧ペナルティ)。
ソックアは元々エイザー達が飼っていたのですが、現在はアヴェレッジ・サラマンダー(サラマンダーAv)の指示を受けています。そして、サラマンダーAv の言うままに地下の溶岩層を選んで洞窟を拡張しているため、洞窟や周辺地域の温度が上昇しています。ソックアはいつも岩壁の中に潜っており、姿を確認できません。サラマンダーFB は PC の接近に気付いた時点で洞窟の陰に隠れ(<視認>難易度 23=隠れ身 11+2 距離+1D20)、機会を見てソックアと連携して襲いかかろうとし

ます。
　このエリアに対して、隣接したエリアから<聞き耳>難易度 12 の判定に成功すればゴロゴロ・ジュー・ジューという音を聞くことができます。PC 側が不意打ちをするのには、ソックアの振動感知能力を無力化した上で<忍び足>難易度 16 の判定に成功する必要があります。

防火布をめくると、熱風に晒される。熱気に霞む先には幅 10 から 20ft 程までのでこぼこした洞窟が南東に 30ft 続き、そこで東西に分岐している。洞窟の床や壁の岩は所々赤く光っている。(視認に成功の場合)分岐の東側に小柄な赤い人影がチラチラと動いているのが見える。
　（戦闘開始）君たちが踏み込むと、左右の洞窟から蛇の下半身を持った炎に包まれた生き物が槍を手に襲いかかってくる。姿は似ているが東側は小柄な体格をしている。
　（ソックアのターン）突然、壁面が赤熱したかと思うと、内側から大きなミミズのような生き物がバネ仕掛けのように飛び出してくる。真っ赤に焼けた鋭い頭部を君に叩き付ける。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)ソックアは壁の中に待機、サラマンダーは洞窟の壁際に隠れ身。(1R)サラマンダーは溶岩に足を踏み入れつつ、PC を引き付けながら戦闘開始。つかみ強化に成功した場合、PC を溶岩の上に引き寄せる。ソックアは岩の中を移動して後衛 PC の後に回り込む。(2R)ソックアが後衛 PC に至近距離から突撃する。
　<捜索>難易度 22 の判定に成功することで、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、西側の奥において<捜索>難易度 25 の判定に成功することで、岩で隠された[5.11]に通じる隠し通路を見つけることができます。

敵：大ソックア a
　　ソックア b
　　サラマンダーFB c
　　サラマンダーAv のジルゴラム d
物品：900gp,宝石(レッド・ガーネット;100)x4，ポーション of バークスキン(300)，ストーンサーブ(4000)
判りにくい溶岩：脅威度 3；場所式で作動；自動で再準備；反応 ST=15-2D6[火]半減；複数目標 DM 資料 2[5.8]の e 印の範囲内;<捜索>難易度 20；<装置無力化>難易度-(単に避ければいい)

大ソックア(標準能力値,7HD,脅威度 4),大型のエレメンタル,ソックア(+4HD),真なる中立
HP=7D8+32=68，イニシアチブ+0
AC19(+10 外皮,-1 サイズ)，接触 9，立ちすくみ 19
基本攻撃/組み付き=+5/+15，近接攻撃(叩き付け)=+10/2D6+9(&熱気 3D6)
サイズ＝大型 10ft,間合い=5ft，移動速度=地上 30ft/穴掘り 20ft
セーブ:頑健 ST=5+4=9，敏捷 ST=2+0=2，意志 ST=2+1=3
能力値:筋 23(+6),敏 11(-),頑 18(+4),知 6(-2),判 12(+1),魅 10(-)
特殊能力:暗視 60ft,エレメンタルの特徴,振動感知 60ft，完全耐性(火),冷気への脆弱性，着火(反応 ST14,1D4 着火-1D6/火),熱気(3D6 火ダメージ/接触)
技能(10/5,防具修正 0):聞き耳 9,忍び足 2,生存 3;
特技:鋭敏感覚,追跡,肉体武器強化；言語:-

5.9.　蒸留室(配付資料 14，遭遇 Lv9～11):
このエリアには発酵した酒を蒸留するため施設がある岩屋で、トログ妖術師のスクワラと部下の暴れトログがいます。岩屋の中には大きな金属製の蒸留釜が 2 つあり、[5.7]から繋がる管から送り込まれてきた蒸気によって高温に保たれています。蒸留釜の回りに高さ 15ft のところに岩のテラスと木製の足場が組まれており、部屋の状況を見渡せるようになっています。スクワラは足場の上に寝椅子を置き、ここでドラゴンを支配下に置いて部族を掌握し続ける方法を練っています。ただし、スクワラは職人達の働きを見張るため、6 時間に一度ほど[5.7]に移動することがあります。
　スクワラは敵対的な侵入者の接近に気付いた時点で透明化してインヴィジビリティ呪文で透明化し、マイナー・イメージ巻物で離れたところに自身の虚像を写します。スクワラはナグプールが族長に戻りたがっているのを知っているため、誰も信用していません。PC が偽装して侵入した場合、まず暴れトログに山賊グループの印を持っているかなどを確認させ、その後チャーム・パーソン呪文をかけてから、問いただそうとします。この部屋に対して扉越しに<聞き耳>難易度 12 の判定に成功すれば、ピーという汽笛のような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 12 の判定に成功する必要があります。

東西 50ft で南北 80ft の大きな吹き抜けの岩屋で、北西と南東が高台になっている。部屋には 2 台の大きな蒸留釜が並べられており、回りを斧を持ったトカゲ人がうろついている。高台と釜の回りに気の足場が組んであり、上からローブを着た黒いトカゲ人(幻影)が見下ろしている。
　(偽装した場合)ローブのトカゲ人が背中を向けて言い放つ、「猿ども、何をしに来た？(手下に向かって)身ぐるみ剥いで確認しとけ！」。
　(即、攻撃した場合)ローブのトカゲ人が背中を向けて言い放つ、「ひ弱な猿が！竜の一族に勝てると思っているのか？始末しとけ！」。

戦闘中の敵の行動は以下の通り:
(0R)スクワラはインヴィジビリティ、レジスト・エナジー[火;20 ポイント減少]、シールド呪文で身を守り、メッセージ呪文で洞窟全体に招集をかける。マイナー・イメージで虚像をつくる。
(1R)スクワラは味方にヘイスト呪文をかけて移動、暴れ者トログは悪臭と激怒を起動して PC に突撃。PC が下層から攻めていた場合、足場上にいる暴れ者トログは飛び降り、スクワラがフェザー・フォール呪文で軟着陸させます。
(2R)スクワラは後衛 PC を中心にスティンキング・クラウド。
(3R)スクワラは多くの PC を巻き込むように範囲ディスペル・マジック。
(4R) [5.11]からレヴィックスが参戦、多くの PC を巻き込むように残留化ブレス攻撃。以後、全力攻撃と移動攻撃、ブレス攻撃を順に繰り返す。
(5R)[5.4]から職人 9 人がなだれ込んでくる。彼らは参戦した山賊達に追い立てられている。
(9R) [4.4]からナグプールら参戦、ナグプールのプレイヤー呪文の後、トログ狩人が射撃、メガラプトルは移動攻撃。
(12R)[4.3]から[4.5]を経由で暴れ者トログが参戦。

戦闘中などに蒸留釜(DM 資料 2[5.9]の*印の物体; AC3,硬度 10,HP30,破壊難易度 23)などに触れた PC は 2D6[火]ダメージを受けます。ただし、蒸留釜は[5.7]のボイラーを止めるか、バルブやレバーを操作して動作停止すれば(3R かけて<装置無力化>難易度 22 の判定に成功する)、蒸留釜に触れても大丈夫になります。。稼働中の蒸留釜を破壊してしまった場合は、爆発して完全に破損し、エリア内にいる者全員に 2D6[火]ダメージを与えます。また、[4.9]と同様、金属パイプを通って、他のエリアに渡ることが可能です。
　<捜索>難易度 12 に成功することで、この部屋にある物品を全て見つけることができます。

敵：トログ妖術師のスクワラ a
　　暴れトログ(x3) b,c,d
物品：600gp，ヘルム of コンプリヘンド・ランゲージズ&リードマジック(5200)

暴れトログ(精鋭規定値,4HD,脅威度 3),中型の人型生物,トログロダイト・バーバリアン 2，混沌にして悪
HP=2D8+2D12+16=41(激怒時 49)，イニシアチブ+0
AC18(+2 レザーアーマー,+0 敏,+6 外皮)，接触 10，立ちすくみ 18
基本攻撃/組み付き=+3/+6，近接攻撃 1(高品質グレートアックス)=+8/1D12+4，近接攻撃 2(左記、激怒時)=+10/1D12+7，遠隔攻撃 1(ジャベリン)=+3/1D6+3
サイズ＝中型 5ft,間合い=5ft，移動速度=地上 40ft
セーブ:頑健 ST=6+4=10，敏捷 ST=0+0=0，意志 ST=0+1=1
能力値:筋 16(+3),敏 11(-),頑 18(+4),知 8(-1),判 12(+1),魅 8(-1)
特殊能力:暗視 60f，悪臭(周囲 30ft,頑健 ST=15/17[激怒時],不調状態),激怒(1 回/日),直感回避
技能(6/3,防具修正 0):隠れ身 9/13,聞き耳 7;
特技:複数回攻撃，無視界戦闘，武器熟練(グレートアックス)；言語:共通語,竜語
所持品:煙幕(50),装備武具価格(400)，~~100gp~~

竜の血を引くトログ妖術師スクワラ（精鋭規定値,9HD,脅威度 8),中型の竜,トログロダイト・ソーサラー7，混沌にして悪
HP=2D8+7D4+36=66+8(フォールス・ライフ呪文)=74，イニシアチブ+4
AC24(+4 メイジアーマー,+4 シールド呪文,+0 敏,+6 外皮)，接触 10，立ちすくみ 24
基本攻撃/組み付き=+4/+4，近接攻撃 1(爪,爪,牙;呪文強化)=+4,+4,+2/1D4,1D4,1D6)

サイズ＝中型 5ft,間合い=5ft，移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=5+4+1=10，敏捷 ST=2+0+3=5，意志 ST=5+0+1=6
能力値:筋 10(-),敏 10(-),頑 18(+4),知 10(-),判 10(-),魅 16+2(+4)
特殊能力:暗視 90ft,夜目,悪臭(周囲 30ft,頑健 ST=15,不調状態),使い魔(ウィーゼル,鋭敏感覚,反応 ST+2)
技能(12/6,防具修正 0):隠れ身 7/11,聞き耳 4,精神集中 17,知識(次元界)1,知識(神秘学)1,知識(ダンジョン知識)1;
特技:複数回攻撃,イニシアチブ強化,技能熟練(精神集中),ドラゴンの末裔(CoAr;ブラック;酸に対する ST に+2,<隠れ身>をクラス技能),ドラゴン譲りのブレス(CoAr;呪文スロットを消費してブレス攻撃[超常];60ft の直線,毎 R,消費呪文 Lv x2D6[酸],反応 ST[13+消費呪文スロット]-半減);言語:共通語,竜語,火界語
所持品:ロッド of メタマジック・サイレント・レッサー(3000),ヴェスト of レジスタンス+1(1000),クローク of カリスマ+2(4000),ワンド of シールド(x25,375),スクロール of フォールス・ライフ(150),スクロール of マイナー・イメージ(150),スクロール of ヘイスト(375),装備武具価格(0)，~~300gp~~
ソーサラー呪文:術者 Lv7(ST 難易度=呪文 Lv+14): 0Lv(6);メッセージ,ディテクト・マジック 1,ディズ,ライト,リードマジック 1Lv(7);グリース,フェザー・フォール,メイジ・アーマー,チャーム・パーソン,エンデュア・エレメンツ, 2Lv(7);グリッターダスト,インヴィジビリティ,レジスト・エナジー, 3Lv(5);ディスペル・マジック,スティンキング・クラウド
口癖など:「おえっぷ、えろろろぉぉぉ(ブレス効果音)」。
*メイジ・アーマー呪文はいつもかけています。戦闘時にはスティンキング・クラウド(頑健 ST)、グリッターダスト(意志 ST)、グリース(反応 ST,階段登り中の PC)を使い分け、これらが特に有効な状況が無いときにはブレスを吐きます。また、高台で前衛 PC に追いつめられた場合、フェザー・フォール呪文で攻撃範囲外まで降下します。

5.10. 資料室(配付資料 14，遭遇 Lv7):
このエリアは密造所の醸造の様子や納品先の記録を保管している部屋で、スクワラに呼び込まれたサキュバスのアーラナとその被害者がいます。スクワラはレヴィックスを言いなりにするための方法をアーラナに尋ね、彼女は麻薬を混ぜ込んだ酒でレヴィックスの抵抗力を弱めた後にチャーム・モンスター能力で操ることを提案しました。彼女はこの岩屋で待機しつつ、仕込み材料に混ぜ込む薬物を指示したり、時々[5.9]に行って蒸留後の酒に麻薬を混入したり、職人やトログがさらってきた人間で遊んだりしています。現在、街道でトログ達にさらわれた隊商の父娘の娘に変身して、父親をおもちゃにしています(本当の娘はレヴィックスの餌になりましたが、父親は区別が付いていません)。PC の接近に気付いた時点で父親を後から殴り倒し(非致傷ダメージ)、父の安否を気づかう娘の演技を行います。
　この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度 12 の判定に成功すれば「お父さん！ねぇ、起きてよ。お父さん・・・。」という声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 34 の判定に成功する必要があります。

直径 15ft 程の小さな岩屋で、壁際には壊れた棚が並んでいる。床に散乱した紙束の上に男がぐったりと倒れており、彼を揺すっていた若い娘が君たちに気付いて怯えた顔を見せる。

PC が話しかけた場合、アーラナは「お願い、父さんを助けて！あのトカゲたちに叩かれて目を覚まさないの。」と助けを請います。PC が父親を助けたのならば、感激して「あ、ありがとうございます！」と言って男性 PC に駆け寄って感謝のキス(=生命力吸収攻撃)をします。アーラナは娘のふりをしながら、適当な PC と二人きりになる機会をつくり、疑似呪文能力を併用しつつ冒険を切り上げて町まで護衛してくれるようにお願いします。彼女の正体を見破るのには魔法の助けを借りるか、あるいは<視認>難易度 39(=変装 19+10 状況+1D20)の判定に成功する必要が有ります。また、彼女の言動を疑うのならば、<真意看破>難易度 29(はったり 19+1D10)の判定に成功することで、その意図に気付くことができます。

アーラナが怪しまれて戦闘になった場合、敵の行動は以下の通り、(0R)上述の通り、変身して演技を行う。(1R)PC から距離をとりつつ、前衛 PC にチャーム・モンスター擬呪を使用、(2R 以降)チャーム・モンスター擬呪を無効化されるか有効なダメージを受けたら、戦闘の継続には執着せずにテレポート擬呪を使用して逃走、以後シナリオ中には現れない。

<捜索>難易度 22 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：サキュバス a
NPC：攫われた旅人(データは[1.1]一般人) b
物品：500gp,芸術品(翡翠で象眼した杯;300)x3，芸術品(宝石を縫いつけられた絹のドレス;1400)，これまでの醸造関連のノート

5.11. 赤竜の巣(配付資料 16，遭遇 Lv9):
このエリアは北側部分が南側や[5.9]よりも 5ft 程低くなっており、階段状の足場で行き来できるようになっています。南側の高台には赤竜のレヴィックスと彼と共生している特殊なムカデの群れがおり、レヴィックスはほとんどの時間をこの岩屋で過ごし、トログ達が捕らえてきた獲物を食べるか、今後の方針を検討しています。彼は現在の体制では財宝の集まりは順調だが、餌である人間の乙女を得るのには向いていないと考えています。そのため、戦力として優秀な火属性生物を手下として増やした後に、近隣の町から定期的に生贄を徴収できるようにしようと考えています。レヴィックスは 2 日に一回ほど、宝物にアラーム呪文をかけた上で、このエリアから[5.8]→[5.7]→[4.8]→[4.9]→[4.1]と移動して縄張りを偵察することがあります。その際に火属性生物に、異常が無かったか問いただします。また、手下から救援の要請があった場合に、このエリアから出て戦闘に参加することがあります(最も可能性が高いのは、[5.9]のスクワラの要請でしょう)。その場合、可能ならば PC の後衛側から戦闘に参加して戦列を乱そうと試みます。共生しているムカデはレヴィックスの財宝の中に潜み、20ft 以内に近づいたレヴィックス以外の全ての者を攻撃します。
　この部屋に対して、カーテン越しに<聞き耳>難易度 20 の判定か、岩屋内の壁の陰から難易度 12 の判定に成功すれば、レヴィックスのふいごの様な鼻息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 25(聞き耳 19+距離 4+1D20)の判定に成功する必要があります。壁際から財宝の中に隠れた火竜の共生蟲を発見するのには、<視認>難易度 29(隠れ身 16+3 距離+1D20)の判定に成功する必要があります。

岩壁に吊された分厚い布をめくると、洞穴が続いており、ムッとした熱気が押し寄せる。幅 10ft の下り階段状の通路が 30ft 程続いており、そこから幅が広がって大きく右に曲がっている。その先でまた左に曲がり直しているようだ。部屋の奥からはゆっくりとしたふいごのような音が響いてくる。
　(湾曲部分を越えたとき)洞窟のカーブを越えて先を見ると、幅が 40ft まで広がった岩屋になっている。岩屋の南側 25ft は高台になっており、そこに積んである金貨の上から大きな赤い竜が君たちを睨みつけている。竜は金貨と炎をまき散らしながら吠え猛る、「好き放題にやらかしてくれたな！チビども！お前らの血であがなわさせてやろう！」。
　（PC が b の 20ft 以内に近寄ったら）君が高台に駆け上がると、足下に散乱する金貨の山から毒々しい赤色のムカデの大群がゾロリと這いだす。それはいっせいに君に群がってくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)レヴィックスはメイジ・アーマー呪文で強化。(1R)レヴィックスは高台の飛行して飛び出して後衛 PC まで包み込むように残留ブレスを吐き、急旋回して高台上の元の位置に着陸する。(2R)レヴィックスはかすめ飛び攻撃を利用して PC をヒット&ウェイで攻撃、PC を b の傍まで引き寄せる。共生蟲 b は PC が 4 マス以内に近づいたら行動開始して群がり攻撃を行う。(3R 以降～)レヴィックスが全力攻撃を開始。レヴィックスは完全に足を止めて前衛 PC と殴り合いを続けることは好まず、全力攻撃時にも 5ft ステップで少しずつ位置をずらし、機を見て突発的に大きく移動、かすめ飛び攻撃で残留ブレスを吐き、残留ブレス中に身を留めます。
　戦闘終了後、<捜索>難易度 12 の判定値に成功することで、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、PC がレヴィックスを倒したのならば、敵は大きく動揺します。サラマンダー達はソックアを利用して溶岩に抜け道を造って逃走しますし、ナグプールはスクワラの指示を無視するようになります。また、山賊団のメンバーの戦意も大きく低下し、たやすく降伏や逃亡するようになります。

敵：若い赤竜 a
　　火竜の共生蟲 b
物品:4000gp,10000sp,芸術品(金の食器,200)x5，リング of プロテクション+1(2000),パール of パワーII(4000),スクロール of レストレーション(700),ネックレス of アダプテイション(9000)

若い赤竜のレヴィックス(標準能力値,15HD,脅威度8),ヤング・レッド・ドラゴン(+2HD),大型サイズの竜(火),混沌にして悪
HP=15D12+60=157、イニシアチブ+4
AC28(+4メイジ・アーマー呪文,0敏,+14外皮,-1サイズ),接触9,立ちすくみ27
基本攻撃/組み付き=+15/+26,近接攻撃(牙,爪x2,翼x2,尾)=+21/2D6+7,+19/2D6+3 x2,+19/1D6+3 x2,+19/1D8+10
サイズ=大型10ft,間合い=10/5ft,移動速度=飛行(貧弱)150ft/地上40ft
セーブ:頑健ST=9+4=13,敏捷ST=9+0=9,意志ST=9+1=10
能力値:筋24(+7),敏10(-),頑18(+4),知13(+1),判12(+1),魅12(+1)
特殊能力:超視覚,暗視120f,非視覚的感知,完全耐性(火,睡眠,麻痺),冷気に対する脆弱性,飛行能力,水中呼吸,ブレス攻撃(40ftの円錐形,火6D10,敏捷ST19-半減)
技能(19/9.5):威圧21,鑑定10,聞き耳19,視認19,真意看破10,捜索21,知識(神秘学)7,知識(工学)7,知識(ダンジョン)1,知識(次元界)7,はったり19;
特技:イニシアチブ強化,かすめ飛び攻撃,急旋回,複数回攻撃,肉体武器強化(爪),ブレス残留(ブレス使用間隔+1R;ブレスが空間上に1R残留する);言語:竜語,共通語
所持品:なし
ソーサラー呪文:術者Lv6(ST難易度=呪文Lv+11):0Lv(5);レジスタンス,ディテクト・マジック,ディズ,ライト,リードマジック
1Lv(4);アラーム,メイジ・アーマー
口癖など:「お前の貢ぎ物は何だ!宝か?肉か酒か?」

火竜の共生蟲(標準能力値,9HD,脅威度6),微少サイズの魔獣(スォーム,他次元界,火),フィーンディッシュ・センチピード・スォーム(特殊能力を修正),中立にして悪
HP=9D8-8=31,イニシアチブ+4
AC18(+4敏捷,+4サイズ),接触18,立ちすくみ14
基本攻撃/組み付き=+6/-,近接攻撃(群がり)=2D6+毒(致傷;頑健ST13-1D4敏&1D4敏)
接敵面=10ft,間合い=0ft,移動速度=地上20ft/登はん20ft
セーブ:頑健ST=6+0+1=3,敏捷ST=3+3+1=6,意志ST=3+0+1=7
能力値:筋1(-5),敏19(+4),頑8(-1),知3(-4),判10(-),魅2(-4)
特殊能力:暗視60f,スウォームの副種別特徴(挟撃無効,非精神的な単体攻撃を無効,範囲攻撃の被ダメージ50%増),完全耐性(武器ダメージ,[火]ダメージ),わずらわす(スォームの占めている空間でターンを開始する生きているクリーチャーは頑健ST13に成功しないと吐き気のする状態になる-1R),善を撃つ一撃(1回/日,+9ダメージ),ダメージ減少5/魔法,呪文抵抗14
技能(12/6,防具修正0):隠れ身16,視認4,忍び足4,登はん12;特技:武器の妙技;言語:竜語(理解のみ)
所持品:なし
*外皮ボーナスが6以上あるクリーチャーには群がり攻撃でダメージを与えようとしません。

6. 後日談:

6.1. 醸造職人の解放と醸造所の再開:

レヴィックスとスクワラを倒せば、麻薬入りの密造酒を流通させようという意志を持つ敵はいなくなり、依頼を達成したことになります。また、敵の戦意は大きく低下し、以後の戦闘では敵の降伏や逃亡によって、酒造所再開に必要な人材や施設に被害を出さずに戦闘を終えることが容易になります。火山洞窟から敵を駆逐することに成功したのなら、生き残った職人達が集まり、口々にPC達に礼を言います。

(魔物達の駆逐したとDMが判断できる状況になったとき)背後にざわめきを感じてふり返ると、大勢のぼろを着た男達が息を詰めて君たちを見ている。彼らは喜びに顔をくしゃくしゃにすると、大きな歓声を上げる。君たちに駆け寄って抱きつき、ひげ面をすりつけながら口々に感謝する。

その後、酒造職人達は被害状況を確認し、醸造所の運営を再開するか、洞窟を放棄して解散するかを話し合います。醸造所の再開の際に考慮される項目を下記に列挙します。これらの項目から「再開ポイント」を計上し、その合計が45点以上だったら短期間に、32〜44ポイントだったらある程度の期間の後に再開することができます。31ポイント以下だった場合には、醸造所の運営を再開することはできません。

醸造所の「再開ポイント(最大54ポイント)」一覧
[a] 生存している酒造職人毎に1ポイント(最大18ポイント)。
[b]職人頭が生存していたら10ポイント。
[c] 生存しているエイザー毎に2ポイント(最大6ポイント)。
[d][5.8]のボイラーが全壊していなければ、5ポイント。
[e][5.9]の蒸留釜が全壊していなければ、5ポイント。
[f][2.1d]でオリダマラ神官からの協力を取り付けていることを伝えれば5ポイント。
[g]PCが職人達に醸造所を再開するように促し、<交渉>難易度15の判定に成功すれば、5ポイント。

6.2. 依頼人からの報酬:

火山洞窟を開放してボーマントの町に戻り、ブレンに報告することで報酬を受け取ることができます。

(a) 醸造所を早期に再開可能な場合「うん、完璧だな!ありがとう、きっとお前らに感謝する奴らは世界中にいるぜ。酔っぱらいの共のヒーローだな!」と言って[PC数 x 800]gpを渡します。
(b) ある程度の期間の後に醸造所を再開可能な場合「なんとか再開できそうなのか、良かったよ。あそこの酒が好きな奴結構いてね、ありがとう。」と言って[PC数 x 650]gpを渡します。
(c) 醸造所を閉鎖した場合「まあ・・・、しょうがないか。変なものが出回らなくなったのと、ドラゴンの被害が大きくなる前につぶせたことでも上々だろうな。これは、約束の報酬だよ。」と言って[PC数 x 500]gpを渡します。

6.3. 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]を用いていた場合には、経験値(32,000 /PC数)点と(39,000 /PC数)gpです。導入[1.2]を用いていた場合には、経験値(26,000 /PC数)点と(36,000 /PC数)gpです(財宝がシナリオ終盤に集中しているため、経験値に比して大量の財宝を入手することになります。気になるようだったら、財宝を売却価格にして7000gpくらい減らしてください)。

■その他

ゲームの運営

本シナリオの敵拠点への潜入と人質の救出を目的とした土地型の冒険です。シナリオ中には敵の立場や洞窟内の設備について細かく記載してありますが、これはPCが状況を利用したときに対応するためです。これらの情報をゲーム中に無理に出す必要はないでしょう。また、潜入系シナリオではPCがDMの思いも寄らない行動を取ることが頻繁に発生する傾向があります。あまり、特定の展開にこだわらず、広い心を持って対応しましょう。

シナリオのアレンジ

本シナリオでプレイ時間を6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、[4.7]と[4.9]、[4.7]、[5.1]、[5.3]、[5.10]などの遭遇を削除してしまうと良いでしょう。
本文中では、ボーマント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。山が近くにある小さな町より大きな大抵の集落に舞台を変更してもゲームを進めることも可能でしょう。ボーマントの町の購入上限が低くて冒険しにくいと考えるのなら、隣町のサレッシュ(配付資料2と20)を用いても良いでしょう。また、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6)」とする場合には、密造所の火山洞窟を火運山に、開始地点の酒場を赤目亭に、カルデナス雑貨店を美しき雌鹿亭に、クレイヴ家廃墟を郊外に設定してすれば良いかと思います。また、町の法律や警備兵の組織が異なるので、この点を調整する必要があります。
このシナリオは能力値を精鋭規定値で決定した5人の7レベルPCを対象としてバランスを取っています。PC数が多いが多いときや能力値が高く敵を強化する必要がある場合には、「暴れトログ」の数を増やすことや、レヴィックスの年齢段階をジュブナイルにすることが考えられます。また、竜の書があるのなら[5.11]のスォームの代わりにホード・スカラベ・スォームを使用することも考えられます。秘術大全が無くて特技を使う気にならないときや、スクワラを戦士系にし

たいのなら、下記代替案１を用いても良いでしょう。

代替案１：半竜トログ戦士のスクワラ（精鋭規定値,8HD,脅威度 8),
中型の竜,トログロダイトのハーフドラゴン・ソーサラー2,ファイター4，混沌にして悪
HP=6D10+2D4+40=83，イニシアチブ+0
AC28(+4 ミスラル製チャイン・シャツ,+4 シールド呪文,+10 外皮)，接触 10，立ちすくみ 24
基本攻撃/組み付き=+6/+14，近接攻撃 1(高品質ドワーヴン・ウォーアックス[両手]*)=+16/1D10+14)，近接攻撃 2(高品質ドワーヴン・ウォーアックス 2 回,爪,牙)=+16,+11/1D10+10，+14/1D4+4，+14/1D4+4)
サイズ＝中型 5ft,間合い=5ft，移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=7+5+2=11，敏捷 ST=1+1+4=6，意志 ST=3+0+2=5
能力値:筋 24+2(+8),敏 12(+1),頑 20(+5),知 10(-),判 10(-),魅 13(+1)
特殊能力:暗視 90ft,夜目,悪臭(周囲 30ft,頑健 ST=16,不調状態),完全耐性(スリープ,麻痺,火),ブレス攻撃(30ft の円錐,1 回/日,6D8[火],反応 ST16-半減),使い魔(ウィーゼル,鋭敏感覚,反応 ST+2)
技能(11/5.5,防具修正 0):威圧 7,隠れ身 9/13,聞き耳 7,視認 4,真意看破 4,知識(次元界)2,知識(神秘学)2,知識(ダンジョン知識)2;
特技:複数回攻撃,迎え撃ち,無視界戦闘,早抜き,特殊武器習熟(ドワーヴン・ウォーアックス),武器熟練(同左),武器開眼(同左);言語:共通語,竜語,火界語
所持品:クローク of レジスタンス+2(4000),ガントレット of オーガ・パワー+2(4000),スクロール of インビジビリティ(150),スクロール of サイレント・イメージ(25),キャリオンクラウラー脳の絞り汁(200),ワンド of シールド(x25,375),装備武具価格(2580)~~，1480gp~~
ソーサラー呪文:術者 Lv2(ST 難易度=呪文 Lv+11，呪文失敗率 10%):0Lv(6);メッセージ,レジスタンス,ディテクト・マジック,ディズ,リードマジック，1Lv(5);フェザー・フォール,ショッキング・グラスプ
*武装を前衛 PC に合わせた魔法の武器にして、PC 強化の助けにしても良いかもしれません。

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) デーモンの協力を得るために、スクワラは一時期だけ白羽山を離れてタングル森に訪れていました。そこに腐敗を司る菌類の女王、デーモンロード・ザグトモイの偽装カルトが潜んでいること知った PC は、これを壊滅するために活動を開始します。
(b) 町に戻った PC はオリダマラ神官と共に現れた初対面の女性から、訪問を受けます。彼女はトライセリオン(自由と解放の神; 混沌にして善)の神官であり、「アイウーズ軍の一斉捜査予定」を聞いた彼女は、組織しているレジスタンス組織の一部を火山洞窟に一時避難させてくれないかと、頼み事をしてきます。避難誘導する対象の人々の中にはアイウーズの密偵が潜んでおり、PC は敵と騙し合いをしつつ、多人数の脱出を援護する必要があります。

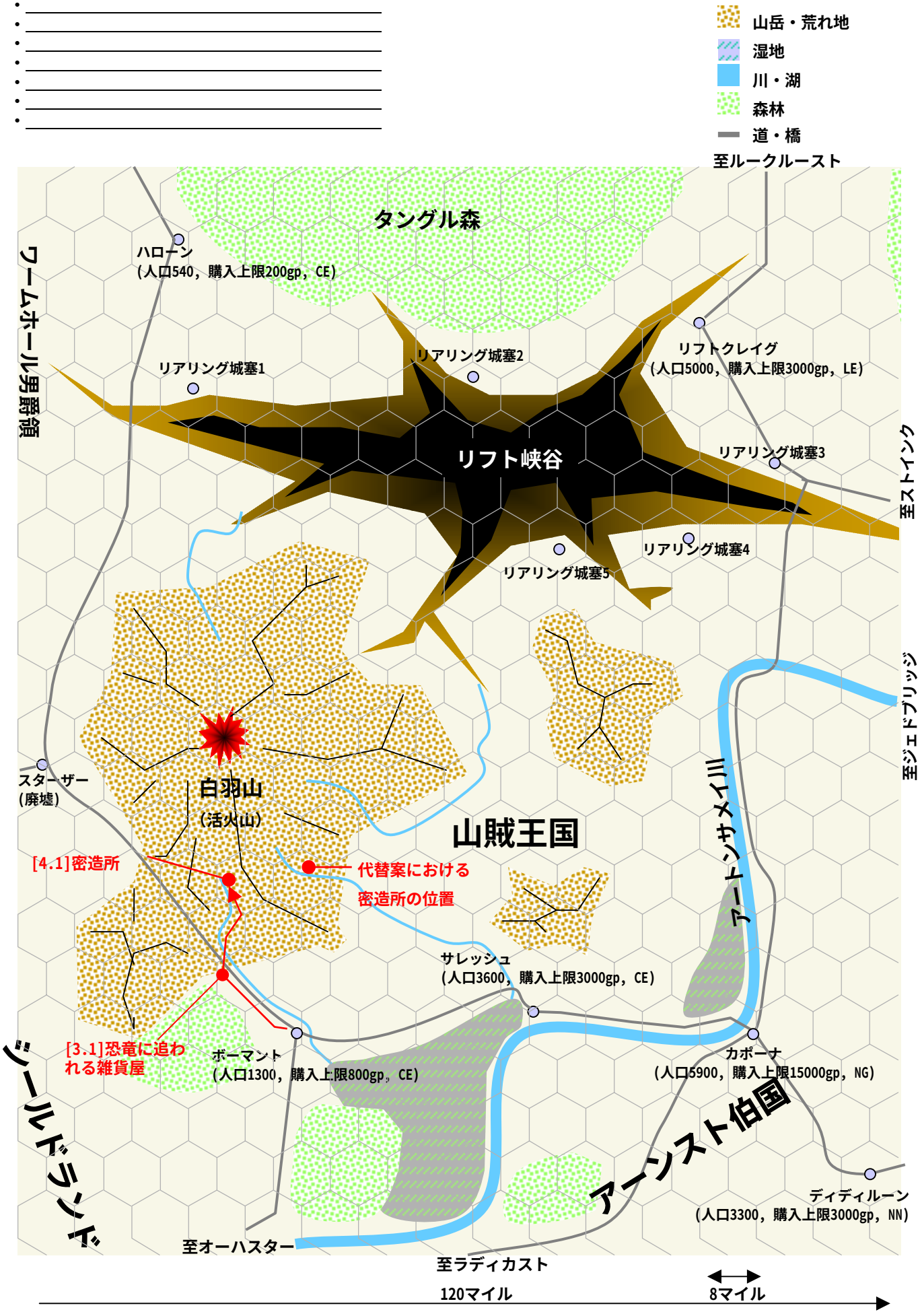
■参考資料

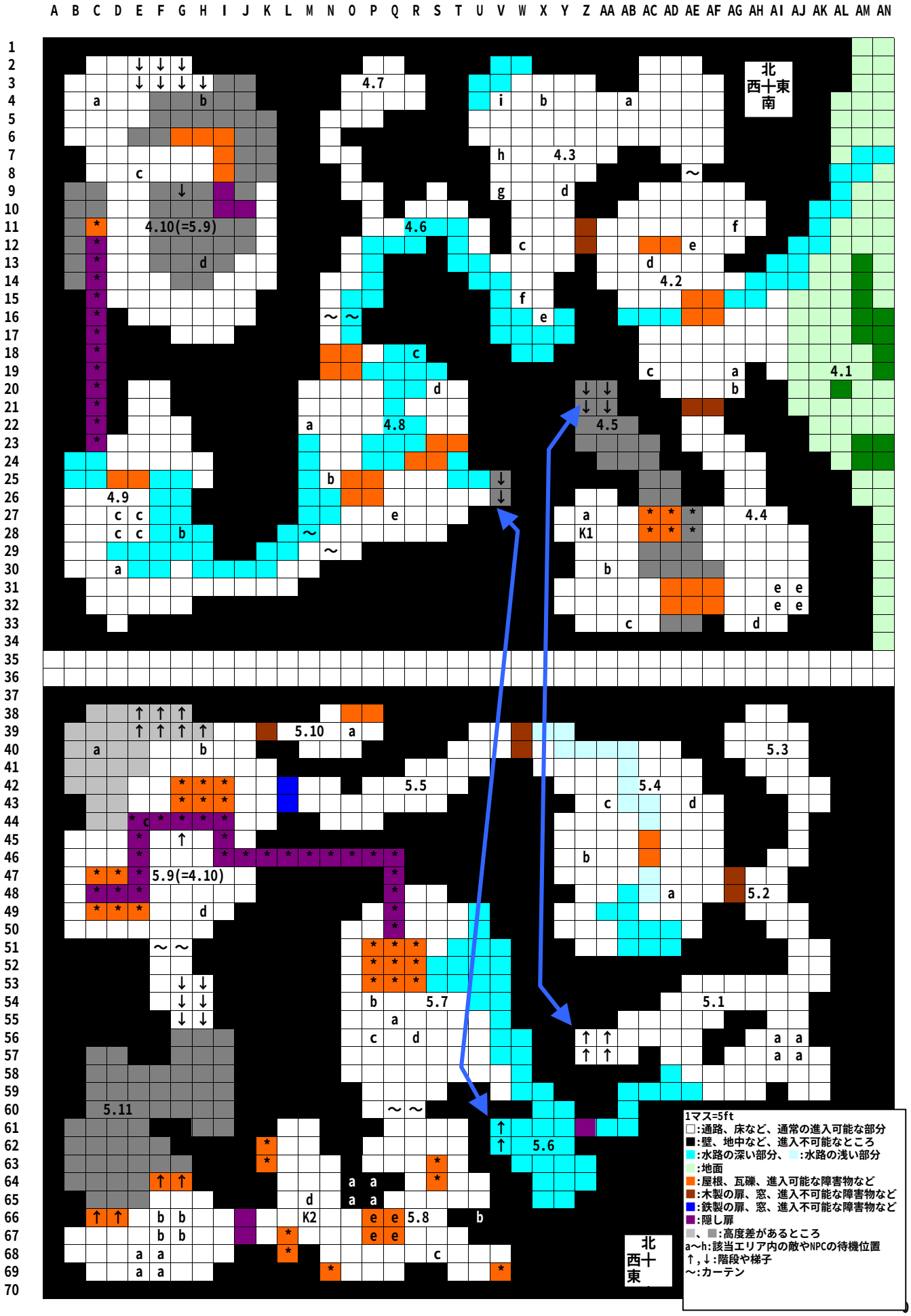
[1]「秘術大全(著:リチャード・ベイカー; 訳:桂令夫、他)」
[2]「戦士大全(著:アンディ・コリンズ、他; 訳:桂令夫、他)」
[3]「冒険者大全(著:ジェシー・デッカー; 訳:桂令夫、他)」
[4]「竜の書(著:アンディ・コリンズ、他; 訳:桂令夫、他)」
[5]「グレイホークワールドガイド(著:ゲイリー・ホリアン、他; 訳:鶴田慶之)」
[6]「君が作る町トーチポート(著:石川雄一朗、B.M-NAG、他; 編 Game ぎゃざ編集部)」もしくはウェブサイト (http://www.hobyjapanco.jp /dd/news/torch.html)

山賊王国周辺における冒険

・
・
・
・
・
・
・
・
・
・

DM資料1

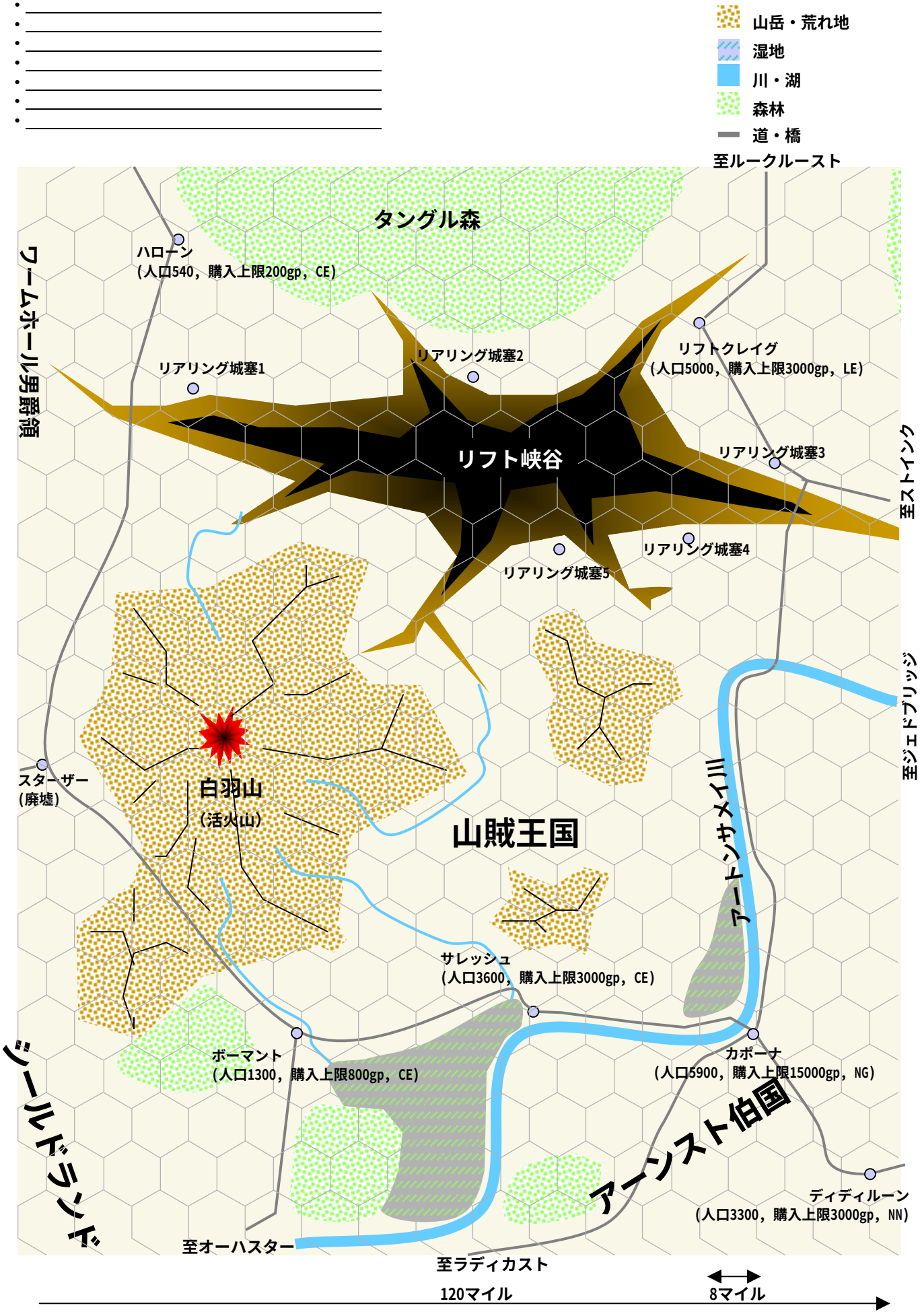



北
西十東
南
北
西十
東
1マス=5ft
□:通路、床など、通常の進入可能な部分
■:壁、地中など、進入不可能なところ
■:水路の深い部分、■:水路の浅い部分
■:地面
■:屋根、瓦礫、進入可能な障害物など
■:木製の扉、窓、進入不可能な障害物など
■:鉄製の扉、窓、進入不可能な障害物など
■:隠し扉
■、■:高度差があるところ
a～h:該当エリア内の敵やNPCの待機位置
↑,↓:階段や梯子
～:カーテン

山賊王国周辺における冒険

・
・
・
・
・
・
・
・
・
・

配布資料1

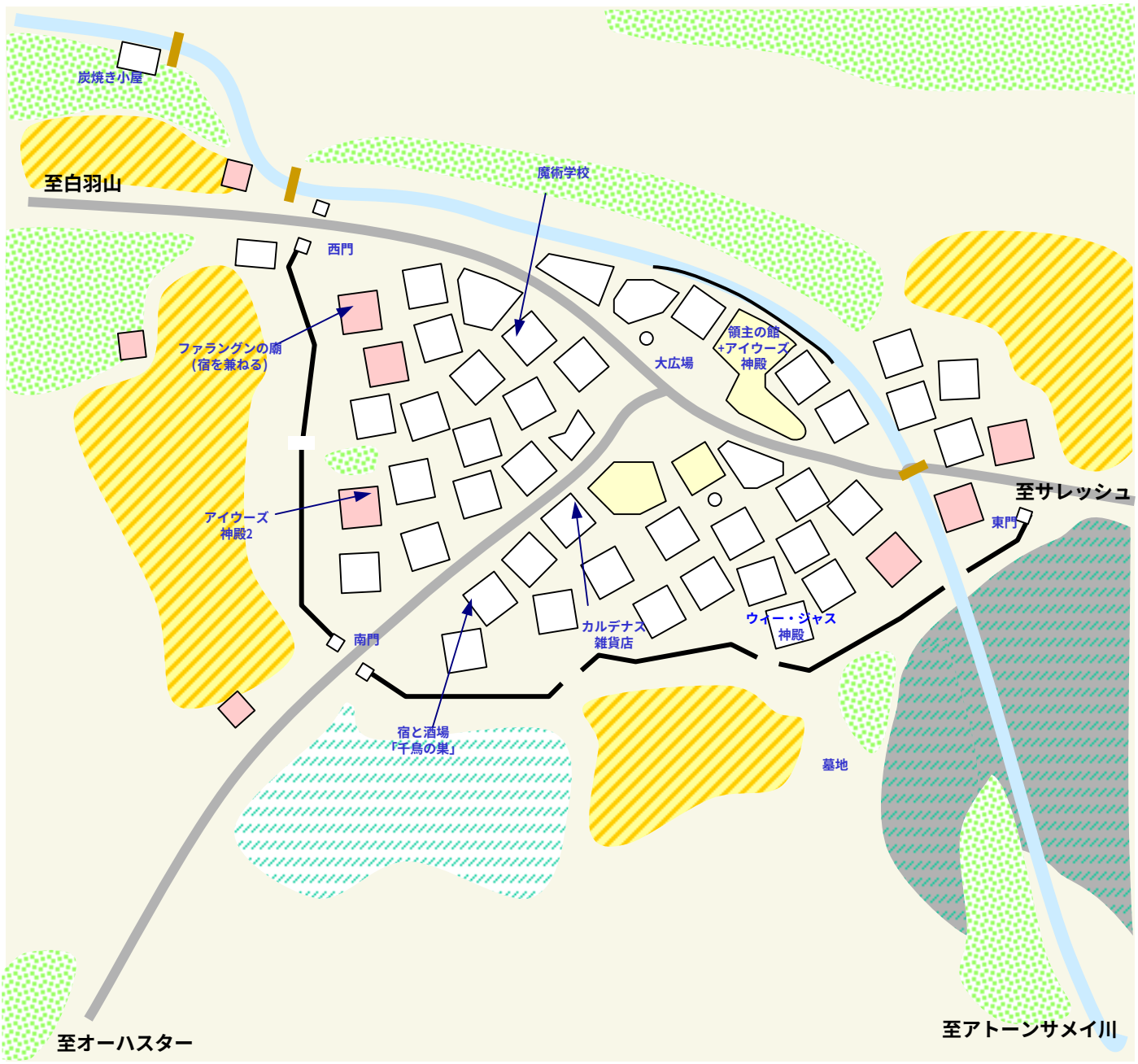


ボーマント周辺図
所属：山賊王国　レイフー都市連合
君主：アイウーズ神官4人の共同統治（クレリック7～9）
人口：1,300(ゲーム中の取引上限価格;800gp)

ボーマントの主な組織：主な所属NPC
・警備兵：警備兵長ヘンクル（ウォリアー8）
・レイフー商工組合：
・盗賊結社：詳細不明
・魔術学校：ルーキス先生(ウィザード5)
・アイウーズ(嘘と苦痛の邪神)神殿：筆頭司祭　オドラデク(クレリック9)
・ウィー・ジャス(死と魔術の女神)神殿：墓守のソニア(クレリック6)
・ファラングン(旅の神)の社：巡回司祭のカリム(クレリック3)
・その他：
　宿&酒場“千鳥の宿”：亭主ブレン(ローグ4)
　“カルデナス雑貨店”：店主カルデナス(エキスパート3)
　⋮

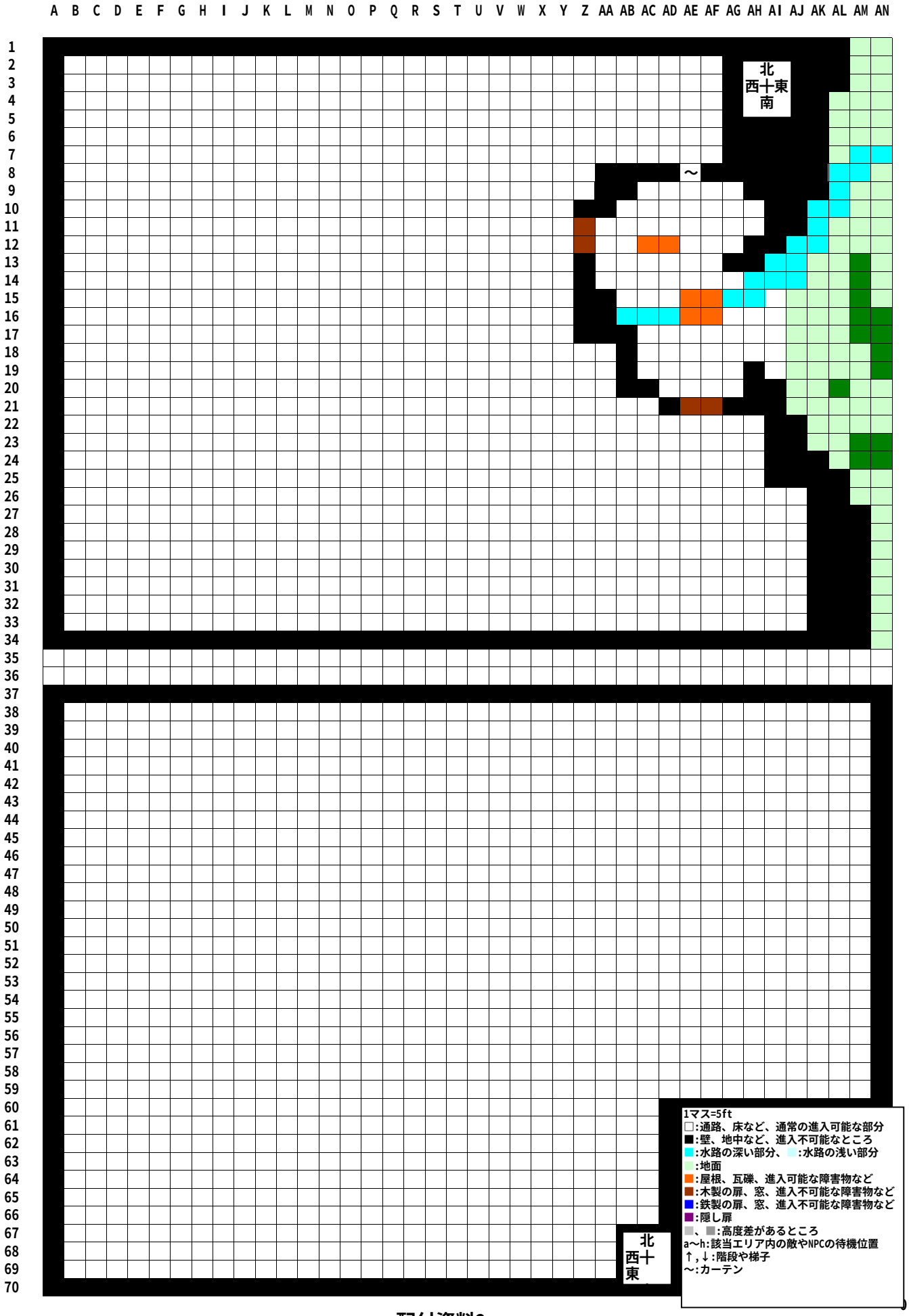
ボーマント周辺における冒険
・
・
・
・
・
・
・
・
・
・

居住区画
居住区画（富裕層）
居住区画（貧民層）
畑
牧場
湖
湿地
森林
道・石橋
丸木橋
防壁



2000 ft(=600m)

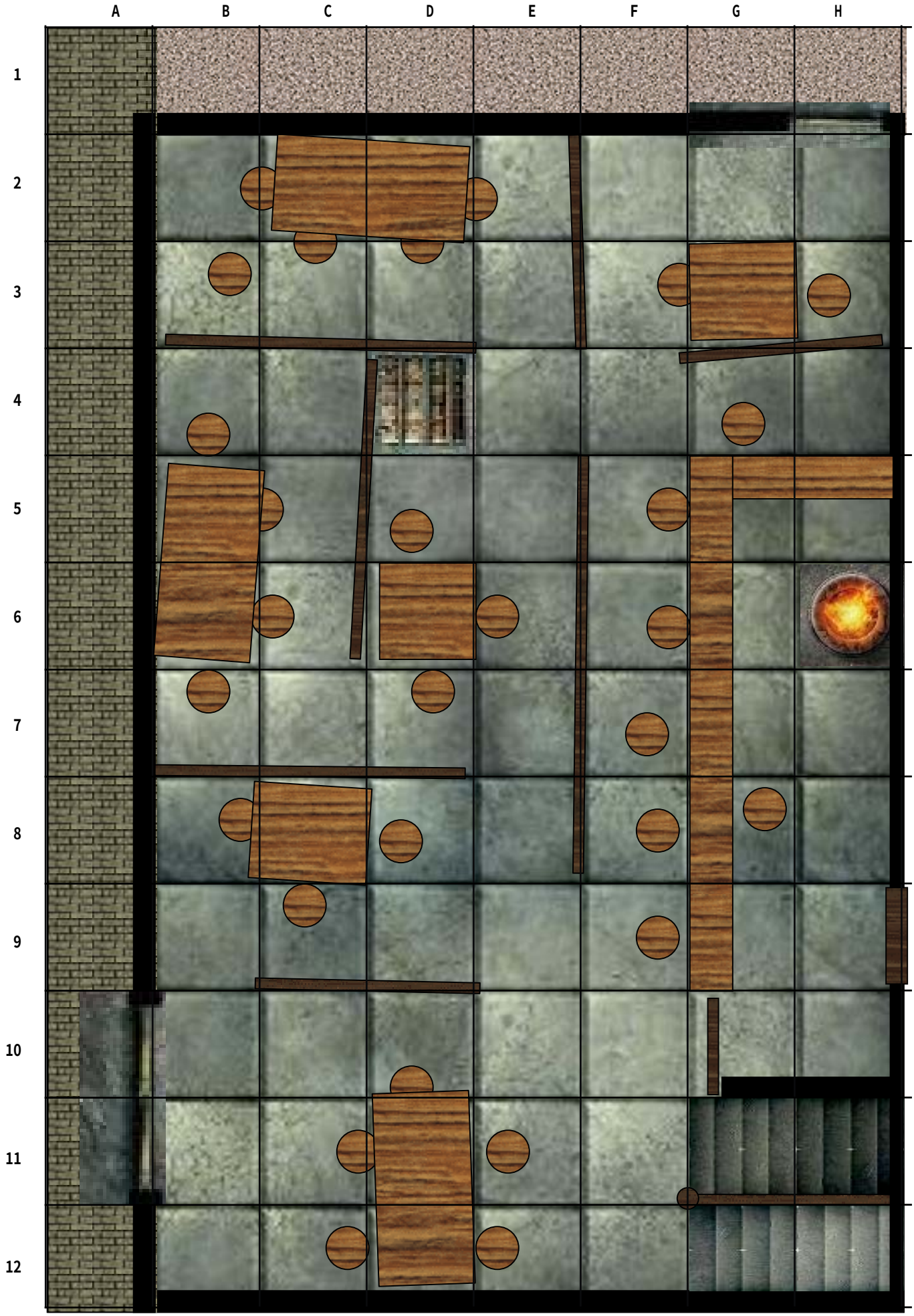
配付資料2



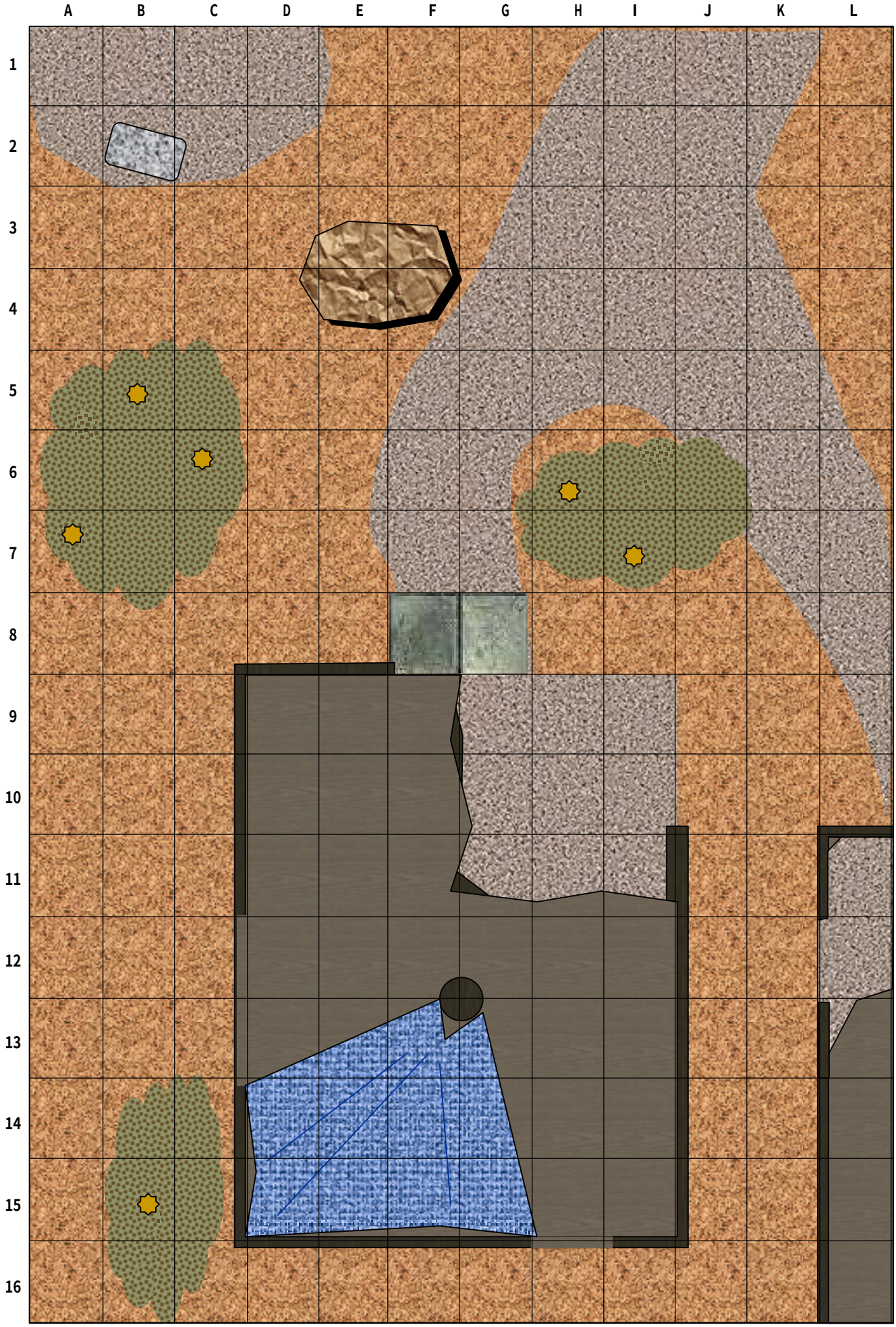
1マス=5ft
□:通路、床など、通常の進入可能な部分
■:壁、地中など、進入不可能なところ
■:水路の深い部分、■:水路の浅い部分
■:地面
■:屋根、瓦礫、進入可能な障害物など
■:木製の扉、窓、進入不可能な障害物など
■:鉄製の扉、窓、進入不可能な障害物など
■:隠し扉
■、■:高度差があるところ
a～h:該当エリア内の敵やNPCの待機位置
↑,↓:階段や梯子
～:カーテン

A　J　**配付資料3**　AD　AN

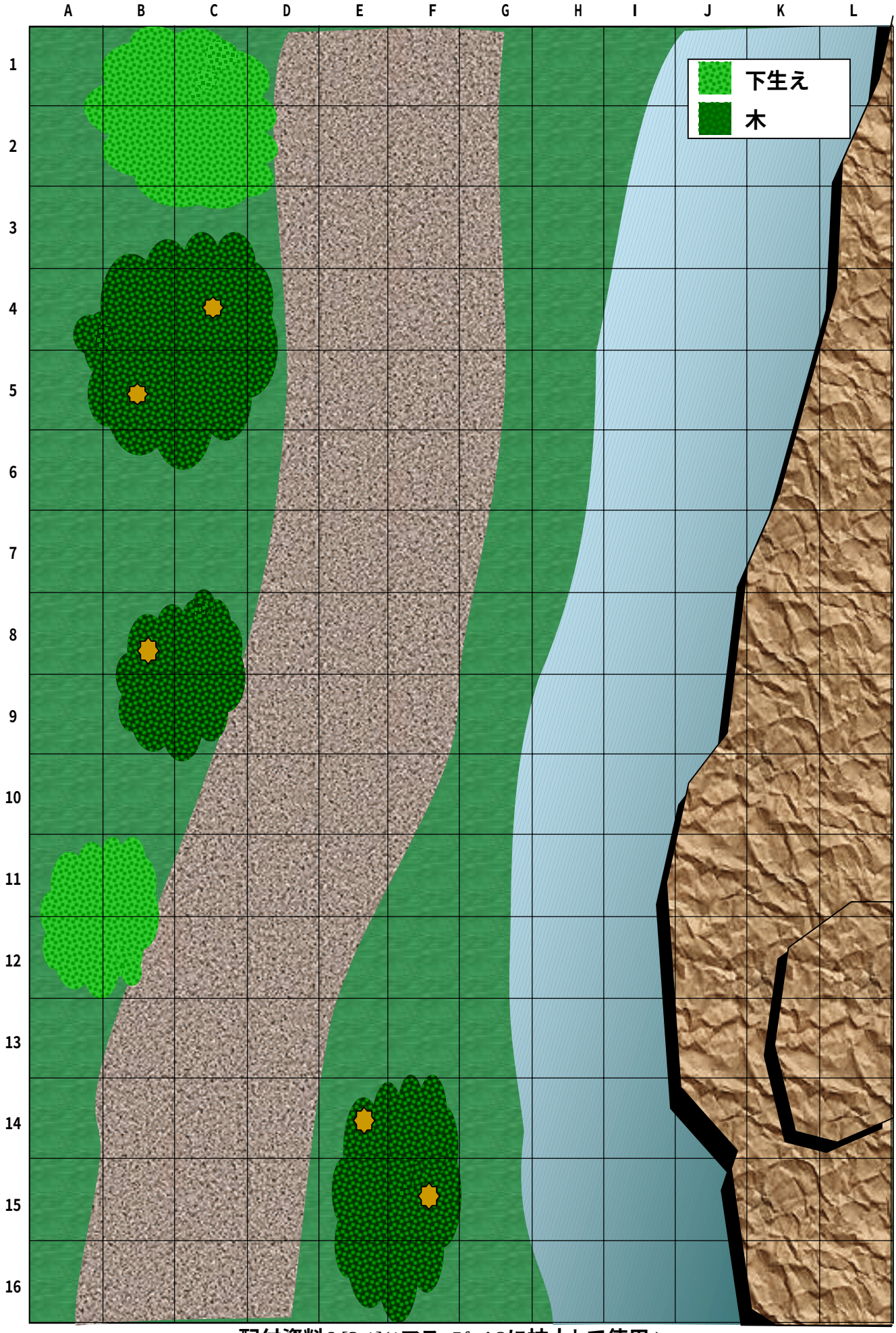
DM資料3



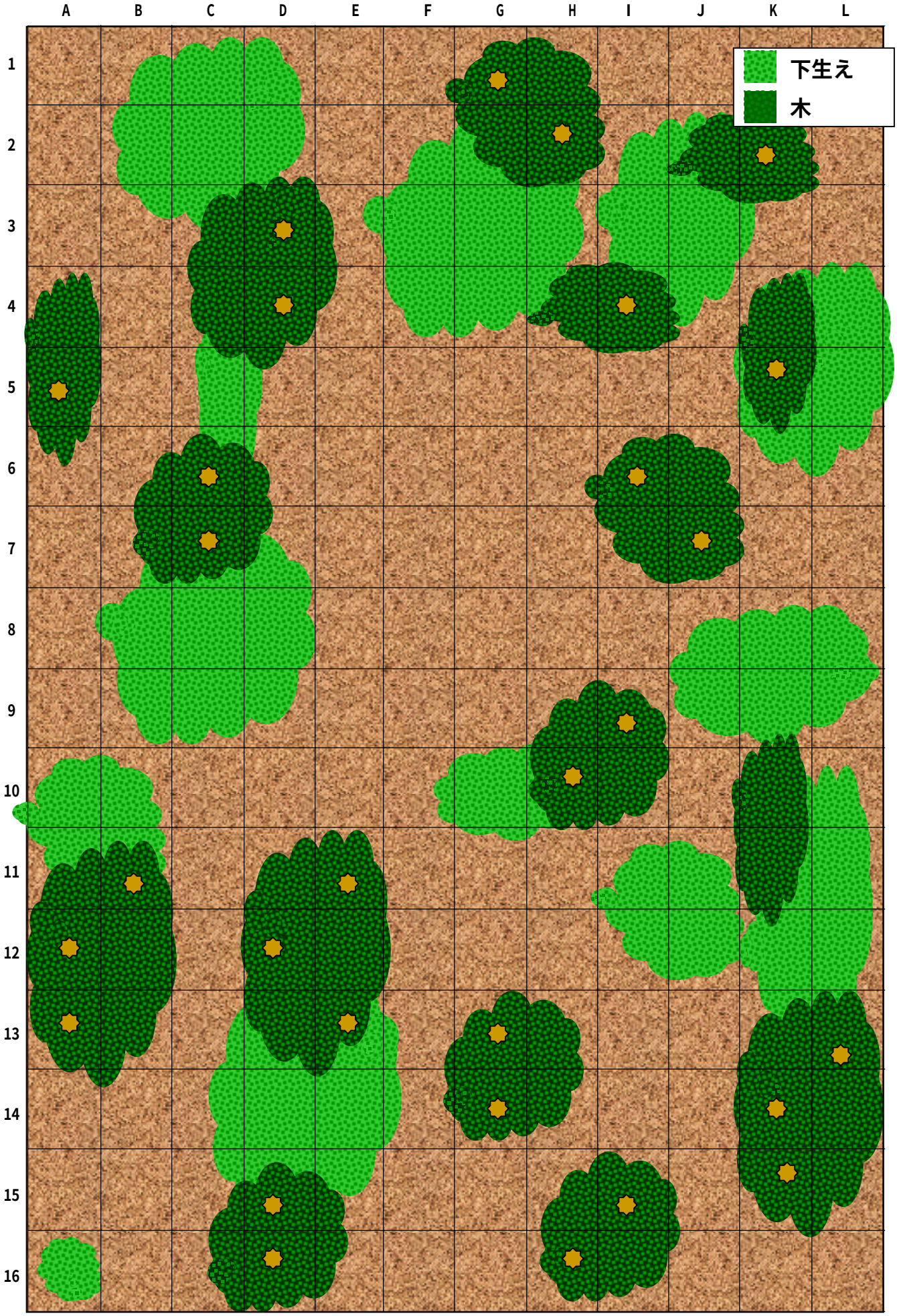
配付資料4 [1.1]



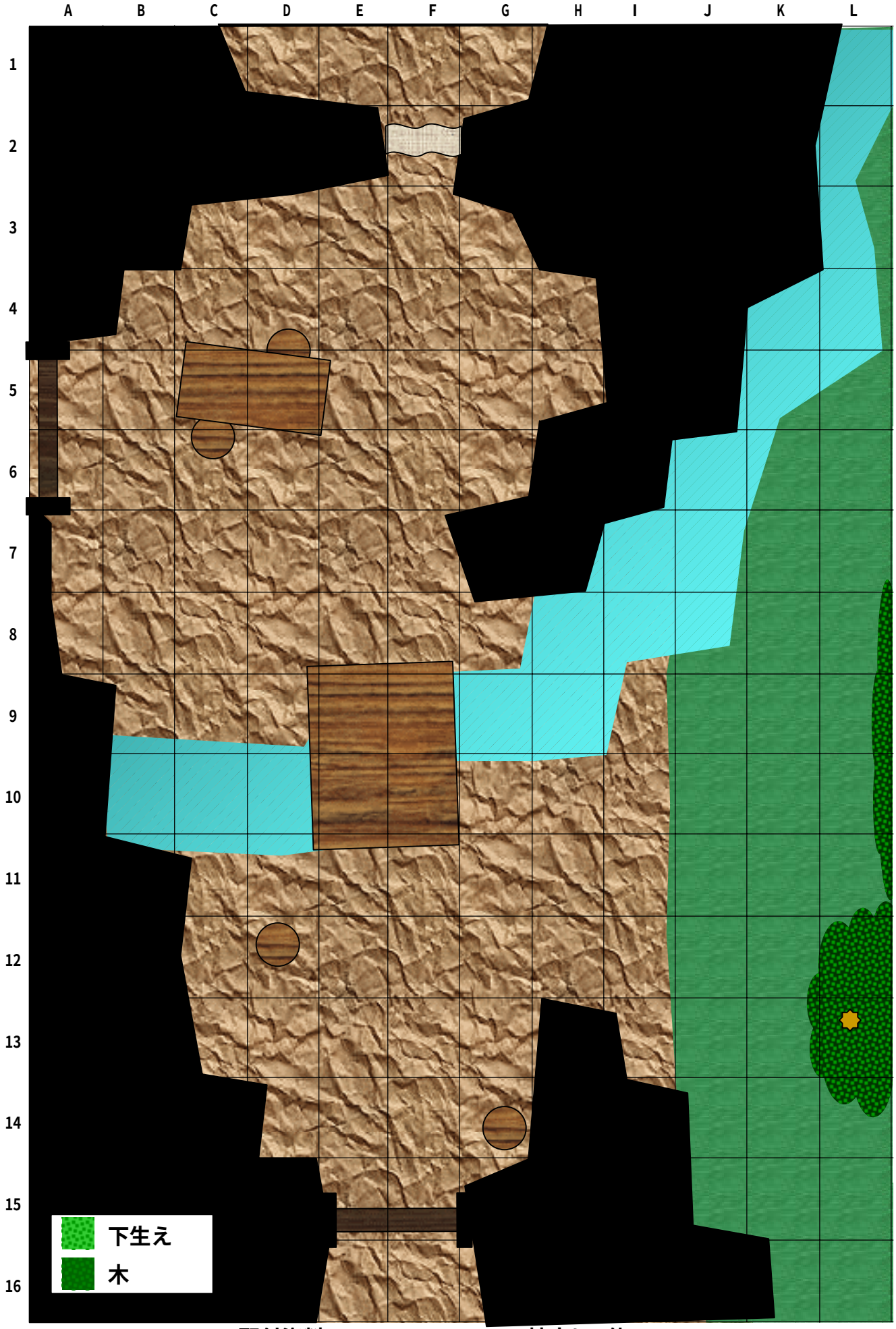
配付資料5 [2.2](1**マス**=5f, A3**に拡大して使用**)



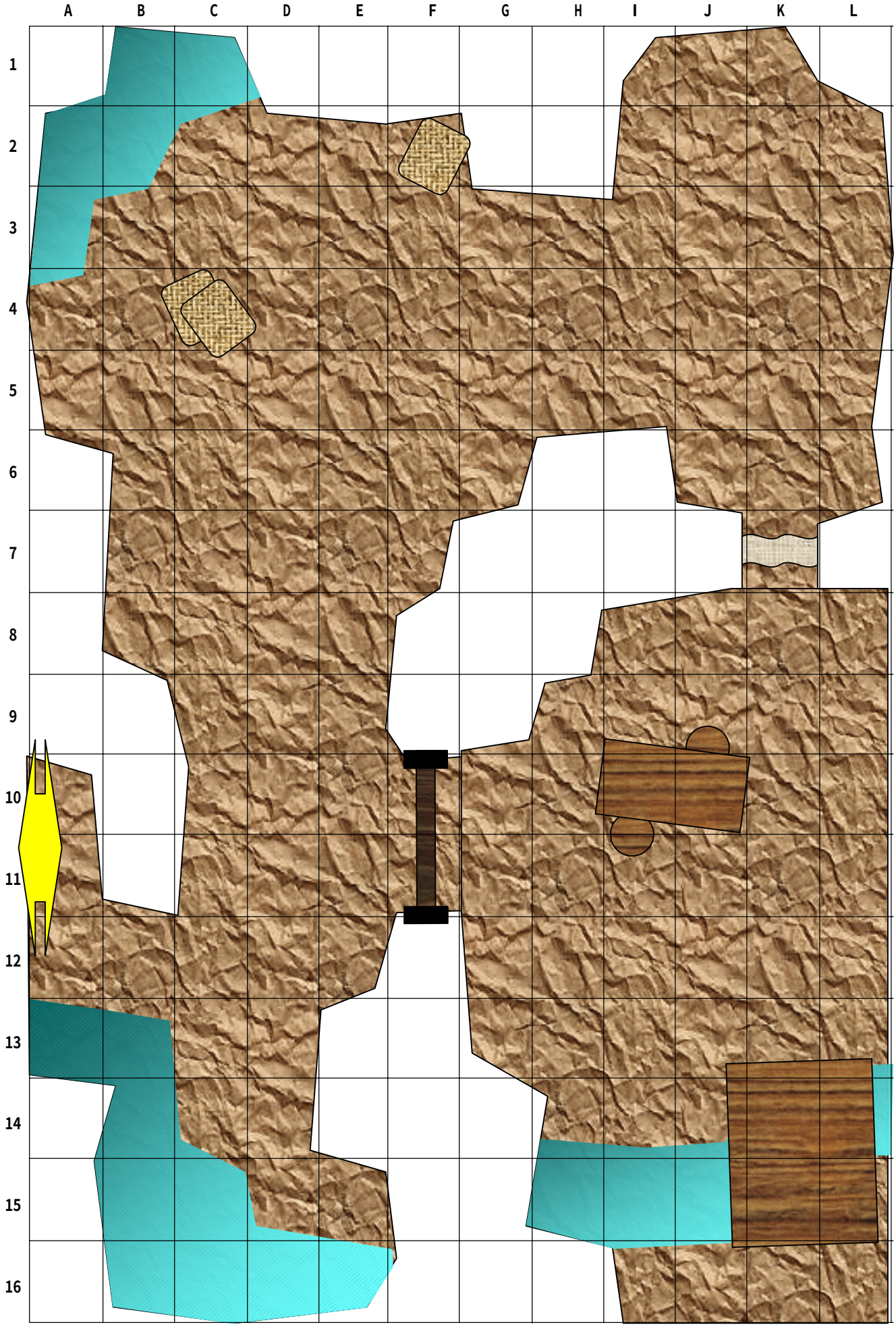
配付資料6 [3.1](1マス=5f, A3に拡大して使用)



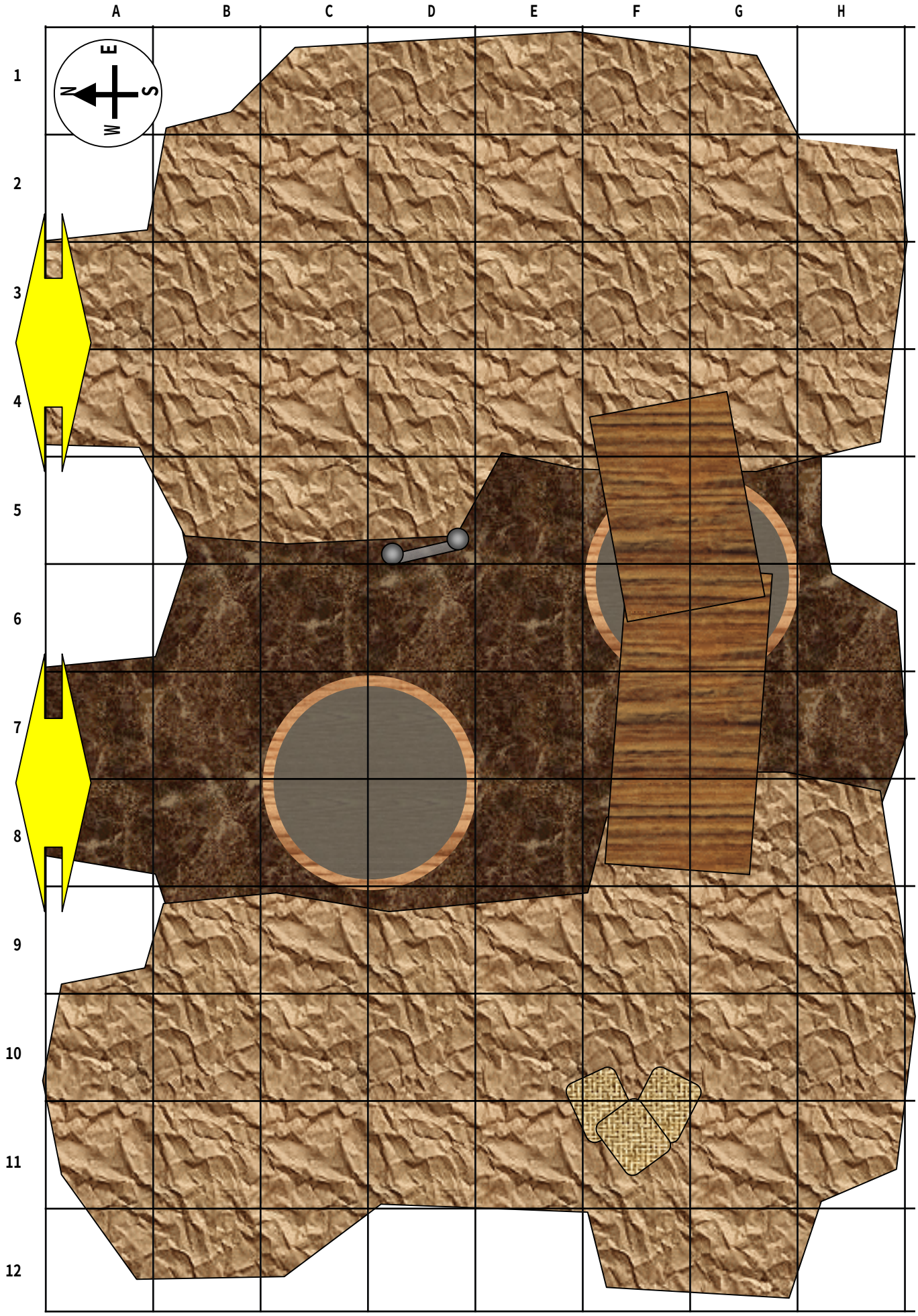
配付資料7 [3.2.2](**野外**, 1**マス**=5f, A3**に拡大して使用**)



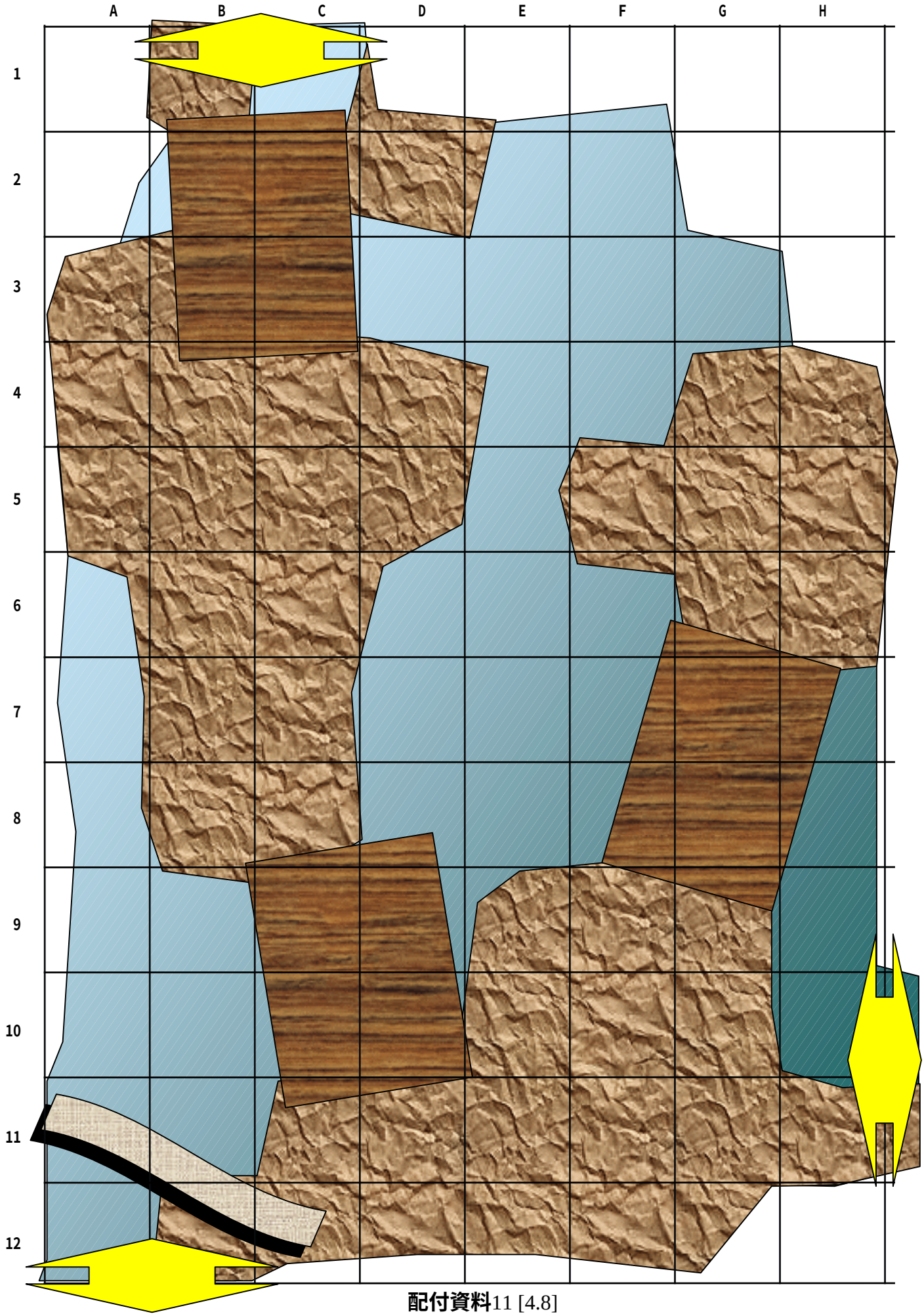
配付資料8 [4.2](1マス=5f, A3に拡大して使用)



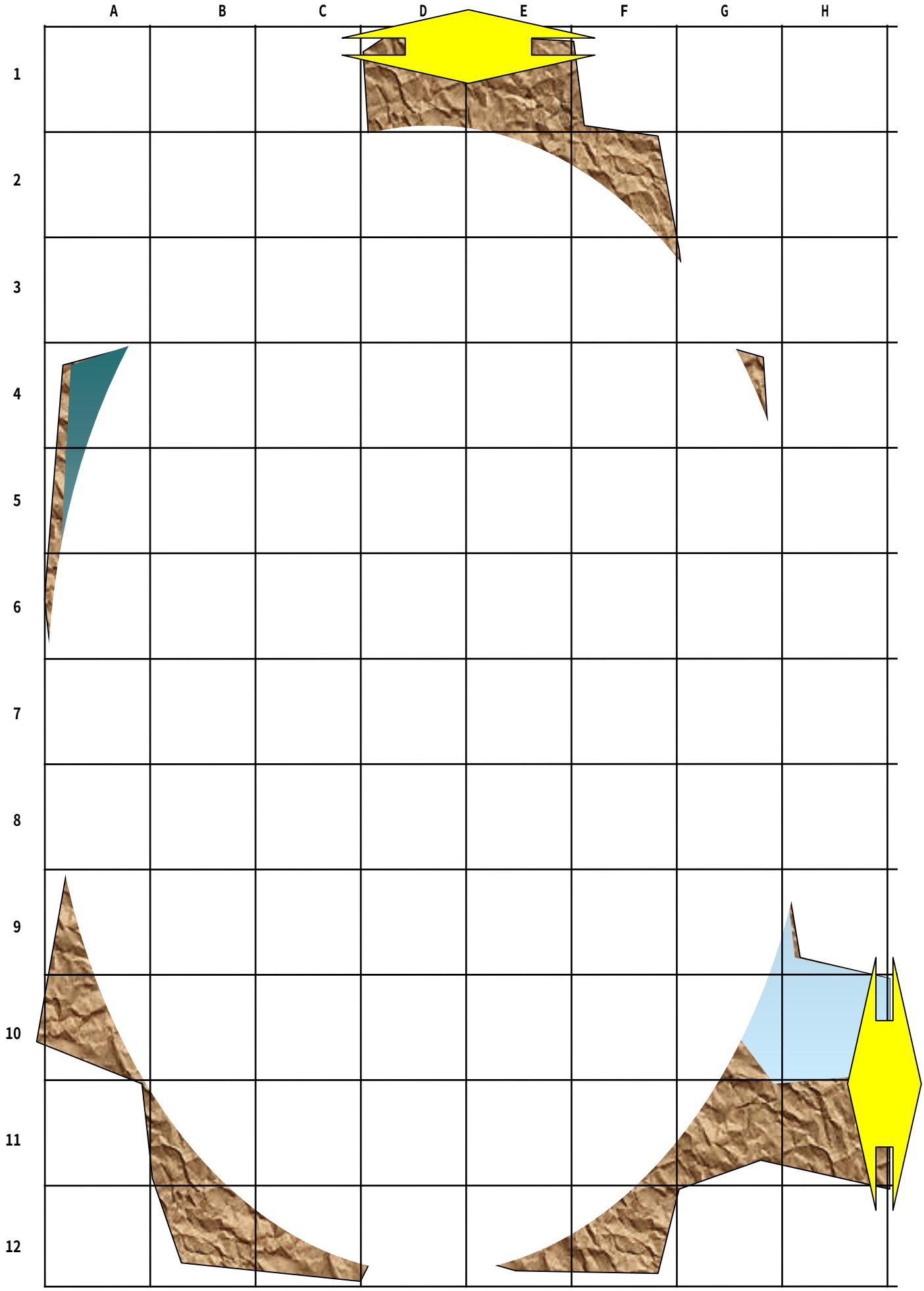
配付資料9 [4.3](1**マス**=5f, A3**に拡大して使用**)



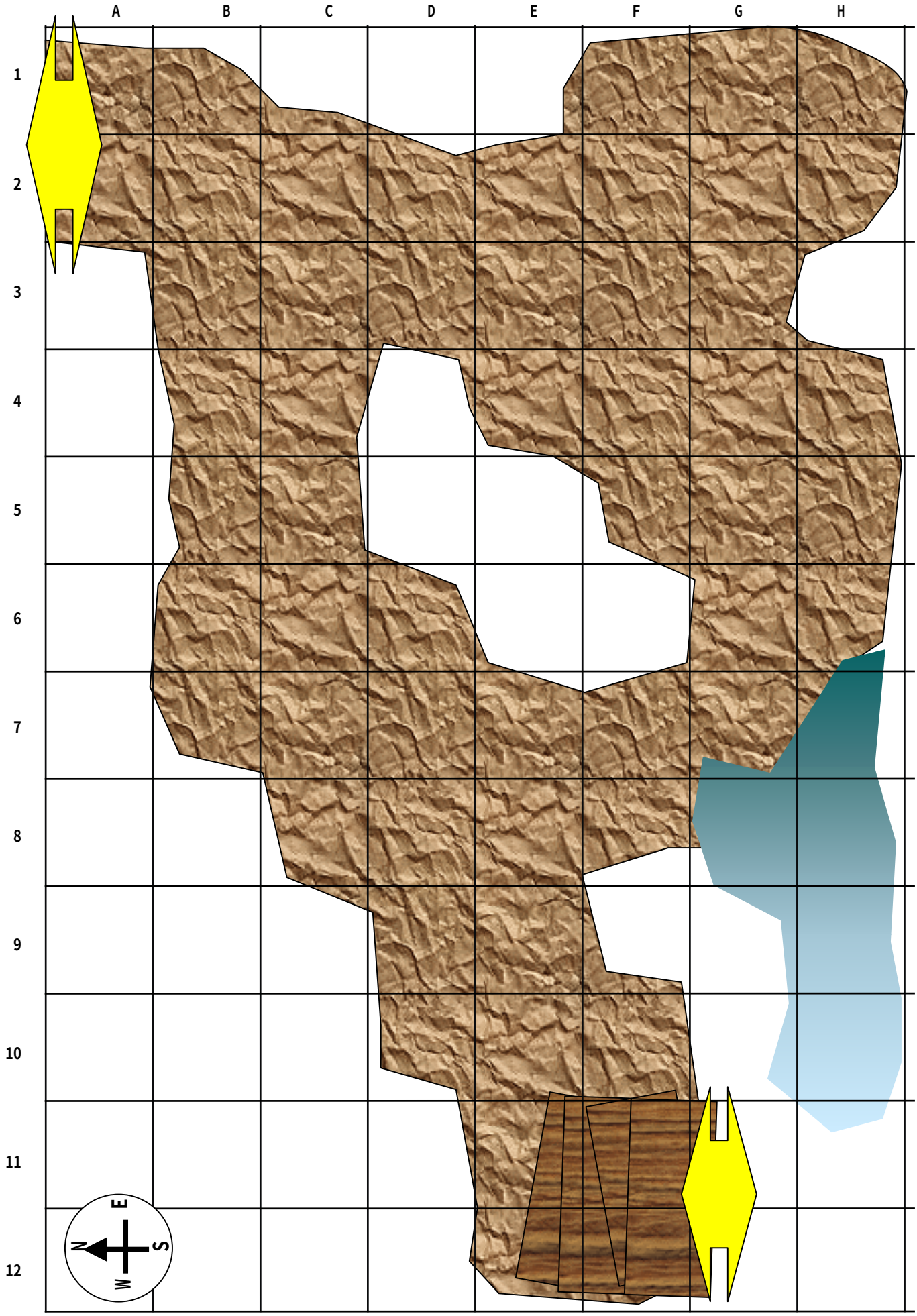
配付資料10 [4.4]



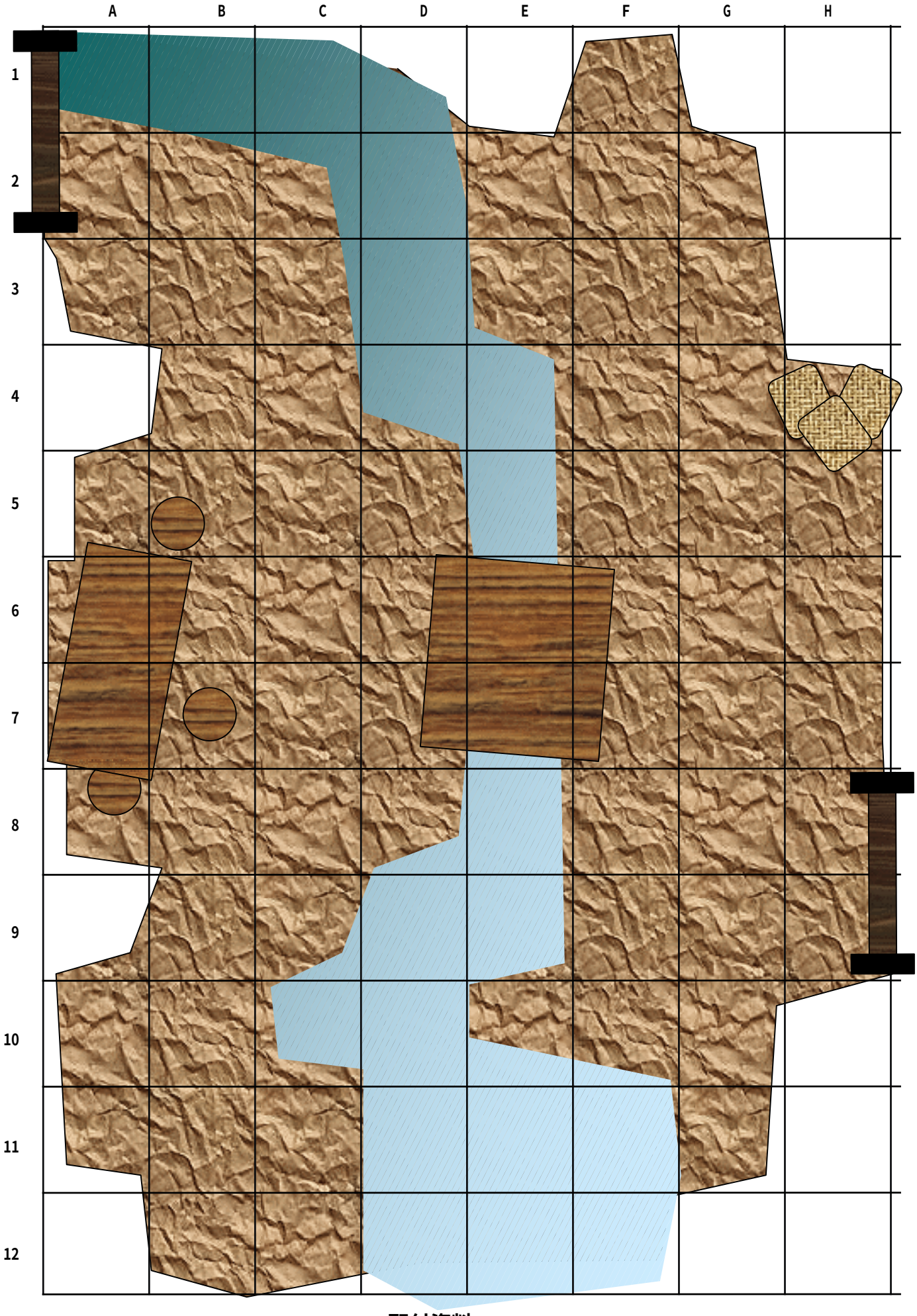
配付資料11 [4.8]



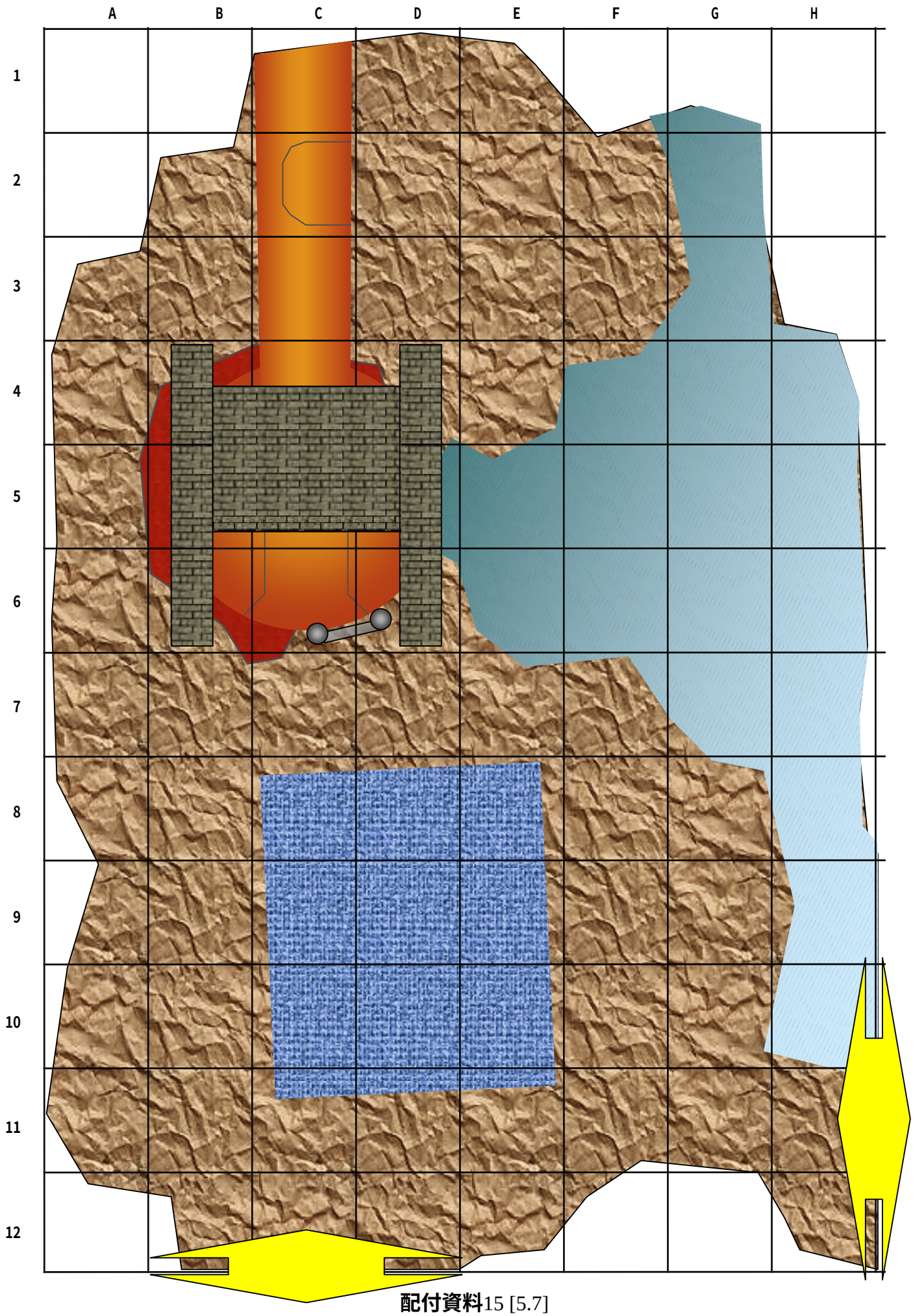
配付資料12 [4.9]



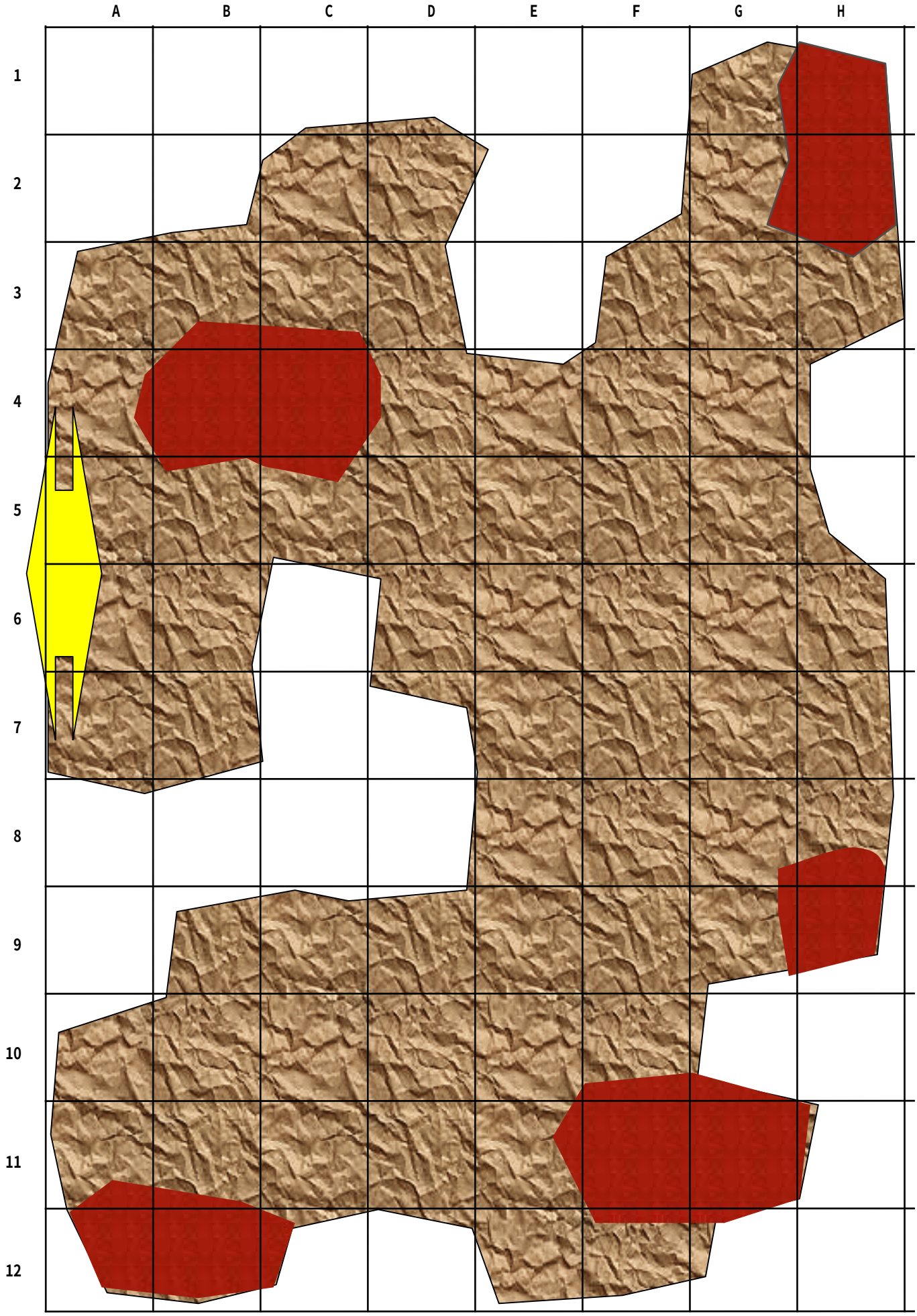
配付資料13 [5.1]



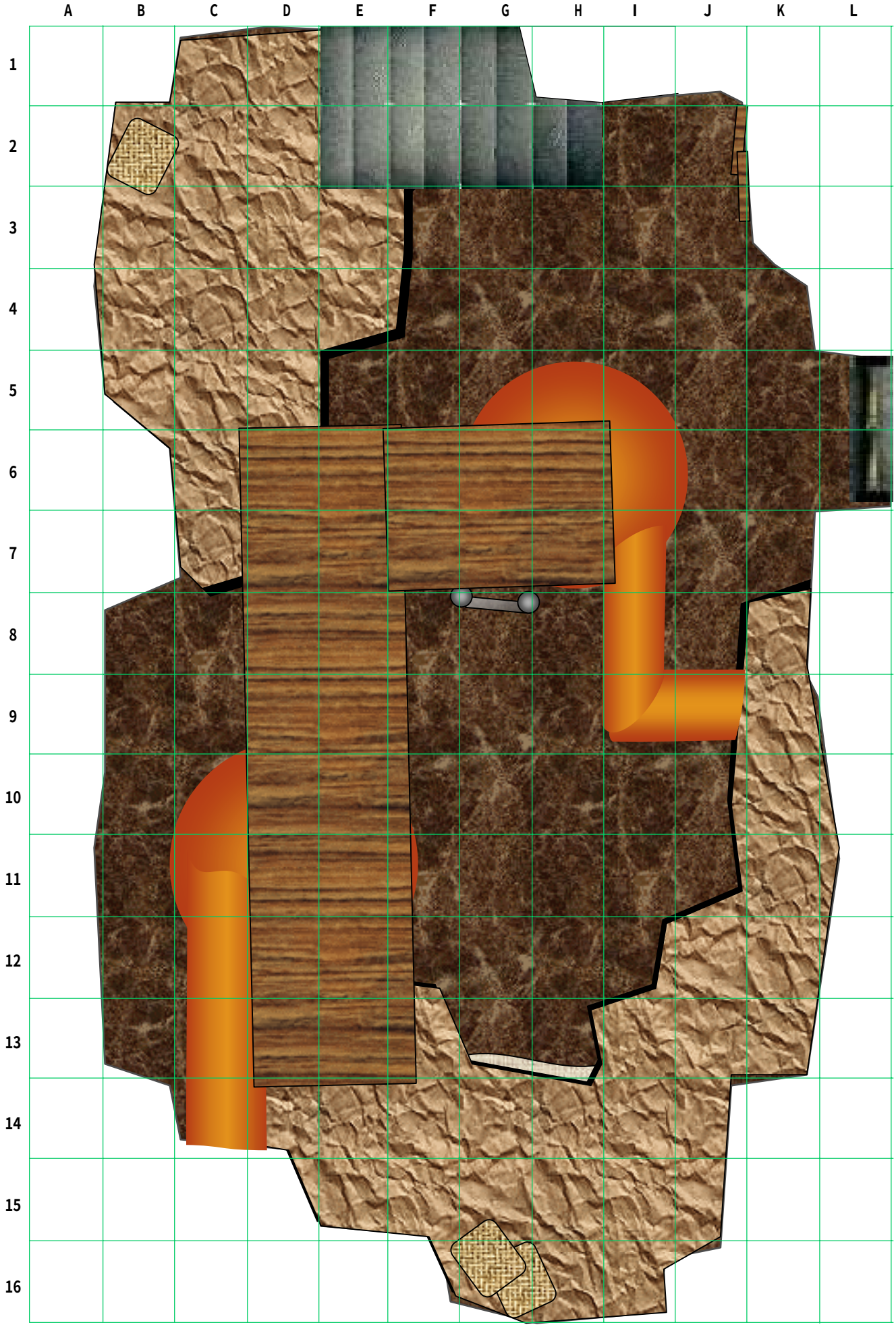
配付資料14 [5.4]



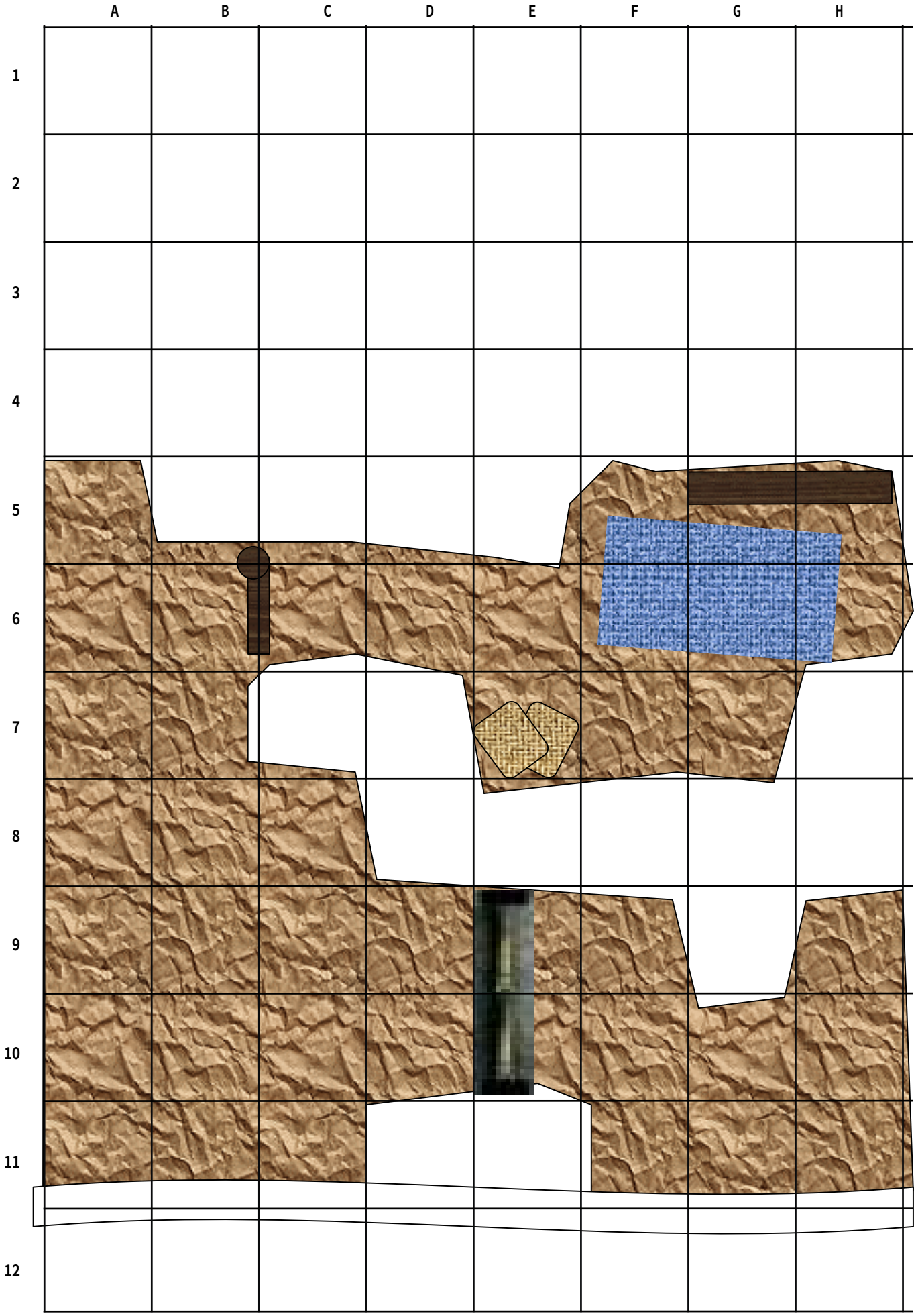
配付資料15 [5.7]



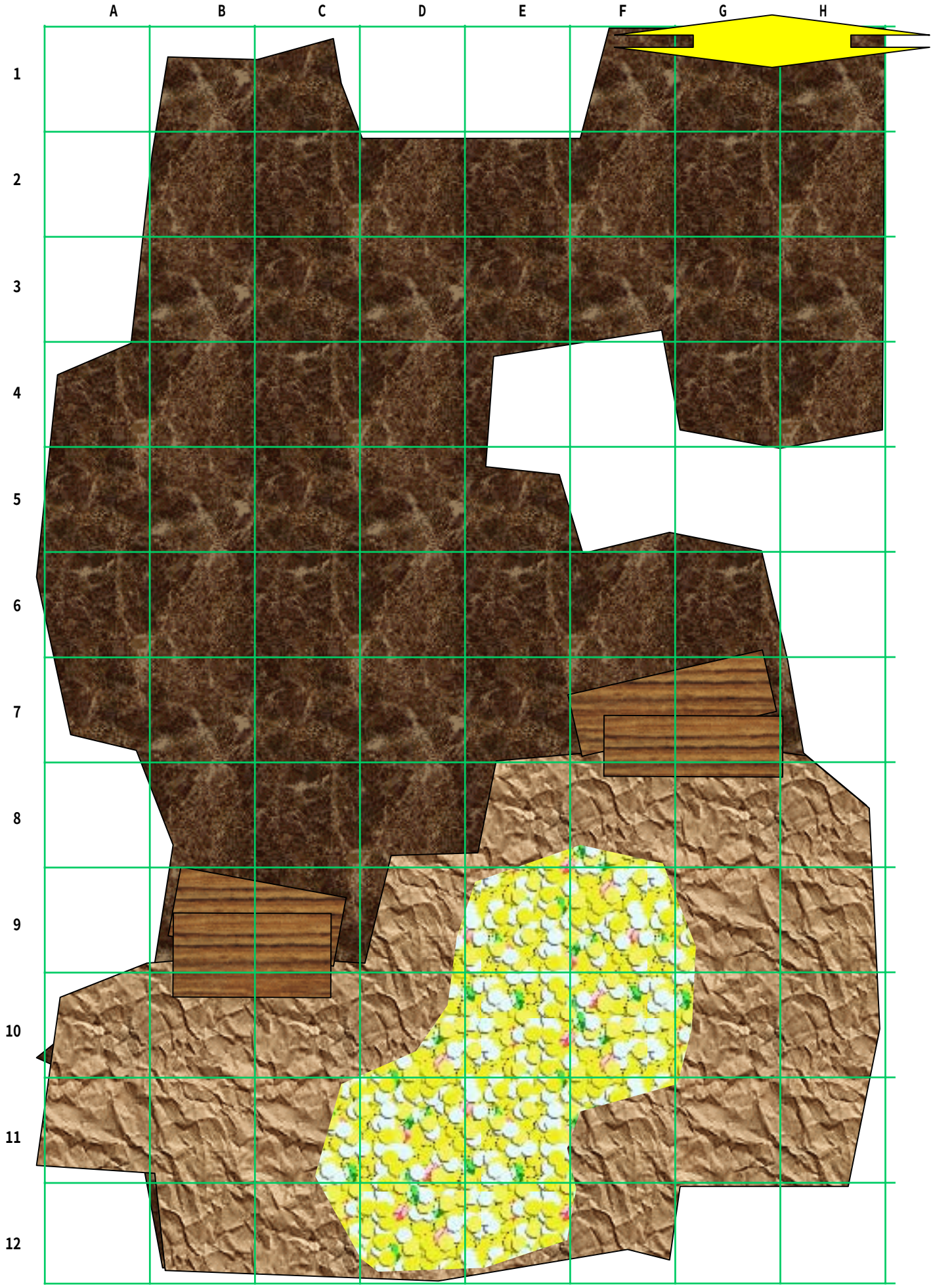
配付資料16 [5.8]



配付資料17 [5.9(=4.10)](1**マス**=5f, A3**に拡大して使用**)



配付資料18 [5.10]



配付資料19 [5.11]

サレッシュ周辺図
所属：山賊王国　レイフー都市連合
伝統的権力中枢：山賊王ヴーン（バーバリアン5）
怪物的権力中枢：夜に町をさまようデーモン
人口：3,600(ゲーム中の取引上限価格;3,000gp)

サレッシュの主な組織：主な所属NPC
・警備兵：警備兵長ジェイキン（ウォリアー10）
・アイウーズ駐留軍：グルックス（ファイター10）
・レイフー商工組合：
・盗賊結社：詳細不明
・魔術ギルド：ギルド長ホロン(ウィザード7)
・アイウーズ(嘘と苦痛の邪神)神殿：司祭ンヤダク(クレリック8)
・オリダマラ(酒と盗賊の神)神殿：酔いどれナイルシーヴ(クレリック5)
・ファラングン(旅の神)の社：巡回司祭のカリム(クレリック3)
・その他：
　宿&酒場“かがり火と煙”亭：店主ヘイゼル(エキスパート3)
　酒&賭場　“歌う杯”亭　：亭主グランネル(バード4)
　雑貨屋“ペリカン屋”：店主ジェンナ(エキスパート4)
　“バリディン鍛冶工房”：バリディン(コモナー6)
　：

サレッシュ周辺における冒険
・
・
・
・
・
・
・
・
・
・

居住区画
居住区画（富裕層）
居住区画（貧民層）
畑
牧場
湖
湿地
森林
道・石橋
吊り橋
防壁

配付資料20