

悪夢の旅路

「ダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版」8Lv キャラクター用シナリオ
 プレイ予想時間：7～12 時間、シナリオ難易度：(やや難しい)、マスタリング難易度：(やや難しい)

はじめに

「悪夢の旅路」はダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版の 8Lv 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。敵や NPC としてサブプリメント「モンスターマニュアル 3(MM3, 参考資料 1)」と「戦士大全(CoWr, 参考資料 2)」、「秘術大全(CoAr, 参考資料 3)」、「不浄なる暗黒の書(BoVD, 参考資料 4)」、「竜の書(Drc, 参考資料 5)」に記載されているルールを用いています。MM3 はあることが望ましいのですが代替案が「シナリオのアレンジ」の項目に記載されているため、必須ではありません。他のサブプリメントは必要なデータがシナリオ中に記載されており、必須ではありません。また、サブプリメント「次元界の書(MoP, 参考資料 6)」があれば、冒険中に訪れる別次元のイメージを伝えるのに役立つかもしれません。

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 は町で人狩りをするデヴィルを倒した後、謎の女から意識不明で倒れる住民の頻発とデヴィルによる人狩りの解決を依頼されます。調査の過程で犯人と思われるナイトハグを倒した PC は彼女たちが住民を悪夢の中で脅しつけ、その魂を別の次元界である「灰色の荒野」ハデスに連れ去っていることを知ります。

PC は魂を囚われた人々を助け出すために、「灰色の荒野」にあるユーゴロスの岩に向かいます。彼らは過ごすだけで魂が墜落する「灰色の荒野」を旅し、魔物が薙めく岩において黒幕であるユーゴロスの首領を倒すことができるでしょうか？

本シナリオの前半はイベント型の冒険であり情報収集中の遭遇戦が主となります。後半からは土地型の冒険となり、別次元界で移動中の野外遭遇を経て、岩内部での遭遇が発生します。

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できます。次元界での冒険を主眼としたシナリオですので<知識：次元界>が高い PC がいれば、スムーズにシナリオを進行することができます。また、前半の調査過程では<情報収集>や<知識：地域>が、後半の「灰色の荒野」における冒険では長距離移動(マウント呪文など)や毒攻撃への対策(ディレイ・ボイズン呪文など)、次元界特性ベナルティの軽減(レジスト・プレイヤー・アラインメント呪文、呪文大辞典;SpC, 参考資料 7)を提供できる PC があれば、ゲームを有利に進めることができます。

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調整してください。

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(DM 資料 1 囲み中のフローチャート)と位置関係(DM 資料 1～3)を把握しておいて下さい。また、シナリオの進行によって訪れる可能性がある 2 つの次元界「アストラル界」と「灰色の荒野」の特性について把握しておいてください(DMG 150p, 157p)。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できるように、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。特に配付資料 1 と 2 に関しては、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

灰色の荒野ハデスは中立にして悪の属性を持つ次元界であり、その第

二層ニブルヘイムは霧に包まれた陰鬱な世界です(DMG 157p, MoP 108p)。このニブルヘイムには「魂の回廊」と呼ばれる悪の来訪者ユーゴロス達の砦があり(DM 資料 2)、そこではハデスを彷徨う死者の魂(「請願者」と呼ばれます)のうちラルヴァと呼ばれる人面芋虫を捕らえて、デヴィルやデーモン達との取引に用いていました。しかし、砦の主であるユーゴロス・ニカカロスのデュラルムはより効率の良い方法を模索していました。それは物質界の町の統治機構を無力化し、そこから生きている人間をさらって予めラルヴァになるように処置を施してから殺害することで、効率よくラルヴァを得ることで。配下のギスヤンギ魔術師が研究の末に効率の良いラルヴァ化の方法を確立したので、デュラルムは計画を実行に移すことにしました。

デュラルムは手下であるナイトハグのヤガと、ギアス呪文で支配したナイトメアのメイズリー、次元案内人のフィデシンサーを直通の次元門を通じて物質界に送り込みました。次元門の先はグレイホークの山賊王国の近くにつながっており、最寄りの町はサレッシュという大きな町でした(DM 資料 1, 配付資料 1-2)。山賊王国は名前通りの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。サレッシュは山賊上りの領主ヴァーン・セルドルが支配しています。彼は周辺を荒らしていた山賊団の頭目だった男ですが、アイウーズがこの地域を攻めてきたとさくさで町を支配し、アイウーズ帝国に恭順の意志を示すことでこの町を任されています。彼とその部下は気の向くままに住民に命令を出し、金が足りなくなれば税金と称して住民から財産を巻き上げています。また、夜中にはアイウーズ帝国につながりがあると思われるデーモンが町を彷徨き、住民に貢ぎ物を要求したり、勝手な命令を出したりすることも町の混乱に拍車をかけています。

ヤガは自らの能力を用いて領主のヴァーンを夢の中で脅しつけ、ナイトメアのアストラル・プロジェクション擬呪を用いて、その魂(アストラル体)だけをハデスに連れ去ることに成功しました。その後、ヴァーンの魂はニブルヘイムの「魂の回廊」の一室に軟禁され、脅されてデュラルムの言われるままの命令書や契約書を書かされています。デュラルムはヤガに引き続き町の住民の魂をアストラル界経由で届けさせると共に、ヴァーンに許可書を書かせてデヴィルの一団に直接に町民の人狩り許可を出させています。このため、サレッシュの町では謎の昏睡状態に陥ったまま死んでいく者やデヴィルの一団に白昼堂々と人狩りをされる者が頻発して、荒廃しきっています。

領主の娘であるレメディオスはヴァーンが倒れたことで、町が自分のモノになると喜んで喜びましたが、その喜びは長く続きませんでした。いくら探しても自分を後継者に指名する書類が見つからず、このままではアイウーズ帝国から別の者が領主に指名される可能性が高いためです。また、「自分のものである町」が荒廃することについても彼女は腹を立てています。彼女はヴァーンの状態を伏せたまま変装して町をうろつき、事態を打開できる人間を探しています。一方、ヤガとデュラルムもレメディオスの行動に感じており、次はレメディオスの魂をさらうべく、その夢に現れて彼女の消耗を図っています。

町に影響力を持つデーモンとアイウーズ帝国はデュラルムから「計画が軌道に乗ったら、ラルヴァを優先的に流す」ことを提案されているため、この件に関しては暫く静観するつもりでいます。また、初期に「魂の回廊」で加工されたラルヴァのザムザは、デヴィルに売り払われて運搬されていく際に(運搬中のデヴィルとハデスの野良トルとの喧嘩のどさくさに紛れて)逃げだし、直通次元門から物質界に抜け、今はサレッシュの墓地でのたうち回っています。

PC たちはデヴィルの人狩りを目にした後に、レメディオスから事態の解決を依頼されます。その後、夜にレメディオスを狙って現れたハグの一団を捕らえて、ナイトメアのアストラル・プロジェクション擬呪を用いてアストラル界経由か、ザムザを捕らえて聞き出した次元門からニブルヘイムに渡り、そこで「魂の回廊」に潜入して囚われたヴァーンとの交渉、デュラルムとの対決を迎えます。ニブルヘイムでの旅はその次元特性のため PC にとっては過酷であり、おそらくはアストラル界経由の方が楽に旅ができるでしょう。また、「魂の回廊」の近くにある「無実の死」という町は PC の補給に役立つでしょう。

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 8)」の山賊地方にあるサレッシュの町を舞台として作成されています。しかし、大抵の集落なら多少の変

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。

タイムライン

本シナリオでは、ゲーム内で過ぎた日数と共に状況が変化します。PC が冒険に時間をかけすぎたのなら、状況が悪化することもあり得ます。ゲームの開始時点に基づき、冒険開始前に起こった出来事と冒険開始後に起こる出来事を以下に記載します。ゲーム開始後からの日数に応じて、状況を変化させていってください。

- 2ヶ月前：ナイトハグが行動開始。町の住民に意識不明者が発生。
- 1ヶ月前：領主が意識不明になる。
- 2週間前：許可証を持った悪魔が人狩りを開始。
- 1週間前：レメディオスが調査と解決できる人材の搜索を開始。
- 2日前：ナイトハグたちがレメディオスへの攻撃を開始。
- ゲーム開始日の昼過ぎ：ゲームの開始とPCへの依頼。
- ゲーム開始日の夜：レメディオスの体調悪化、外出不能となる。
- 1日後：“魂の回廊”内にハウンド・アルコンが潜入捜査開始。
- 2日後の昼：酒場でレメディオスに扮した密偵がPCへ解雇通知。
- 2日後の深夜：深夜にレメディオスがハデスに連れ去られる。
- 3日後の深夜～：ナイトハグがPCへの攻撃を開始。
- 5日後：(誘拐時)ギス魔術師がレメディオスにラルヴァ化処置開始。
- 12日後：(誘拐時)レメディオスが、ラルヴァ化。

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、サレッシュの町は山賊上がりで混沌にして悪の領主が治めており、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入らなかった。

【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[2.3]の警備兵たち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掲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晚以上拘留され、その後詰問や町からの追放、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。また、舞台となる町は、現在は殆ど無法状態ですので、かなり大胆な戦闘を行っても大丈夫です。プレイヤーが慎重すぎると思われるようなら、そのことを伝えてください。

シナリオ本文

1. 導入

本シナリオでは、幾つか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:町で人狩りする悪魔

1.1.1. 導入パターン1:町で人狩りする悪魔(配付資料6,遭遇Lv8)

PCは日暮れ前から堂々と人狩りを行う悪魔と遭遇し、悪魔から逃れた被害者に助けを求められます。

グレイホークと呼ばれる世界のサレッシュという町で始まります。(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)この町では元山賊のヴァーンという男が町を支配しています。アイウズ帝国に従っ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しているかも知れません。

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。

時刻は夕方前くらい、君たちが通りを歩いていると、広場の方から「ボリッ」という音と共に血の凍るような絶叫が聞こえる。そちらを見てみると、手枷をつけられた人々が転がされ、長柄のノコギリを持った2体の人影が何か話しかけながら切り刻んでいる。

手枷をつけた男が一人、起き上がって君たちの側を駆け抜けようとする、ノコギリ持ちはふり返って乱れ髪とヒゲの隙間からギョロリとした目を君たちに向けて声をかける「その間抜けども！ポケッとしていないで囚人を捕まえろ！」

長柄ノコギリを持った人影はピアデッド・デヴィルであり、<知識(次元界)>難易度16の判定に成功することで、その情報を得ることができます。PCがデヴィルに協力しないようなら、逃げてきた男は君たちの後に隠れて助けを請い、デヴィルはPCたちに書状を見せながら「その囚人は俺たちが買ったものだ。引き渡して貰おうか。」と言い、従わないようなら斬りかかってきます。

ノコギリ持ちは髪を振り乱してぎらついた目で睨みながら「邪魔をするのなら、バラスぞ！」と叫んで襲い掛かってくる。

PCが男を引き渡すようなら、「よしよし、君たちは親切だな。お礼にこいつの拷問をやっていくか？許可は取ってあるから大丈夫だ。お前も拷問は好きだろう？」と促します。

戦闘時の敵の行動は以下の通り、(0R)敵は一般人と混じるように、散開して位置取りします。(1R)ヘルハウンドは後衛PCを狙って突撃。ピアデッド・デヴィルのうち片方は戦いの狂乱を起動して手近なPCに突撃、もう一方は後衛PCの背後にテレポート。(2R)ヘルハウンドは多くのPCを範囲に収めてブレスを吐き、ピアデッド・デヴィルは狂乱して全力攻撃を繰り返します。(3R以降)ヘルハウンドとデヴィルは近接攻撃を繰り返します。ヘルハウンドが全滅するかデヴィルの片方が倒された場合、残るデヴィルはピアデッド・デヴィルを招来します。残り一体になったデヴィルはテレポートで離脱します。

敵がいたところの足下には、彼らが町の住民達からまきあげた財宝などが散乱しており、簡単に見つけることができます。もし、PCがこれを回収しようとしても止める者はいませんし、助けた住人に確認すれば、お礼として差し出します。

また、この場で<視認>難易度10の判定に成功すれば広場の向こうから遠巻きに様子を見ている警備兵に気付くことができ、難易度15の判定に成功すれば、建物の陰から様子を伺う人影(=レメディオス)に気付きます。

PC:配付資料6下側に配置

敵：ピアデッド・デヴィル(x2,配付資料6上側に配置) a,b

ヘルハウンド(x2,配付資料6上側に配置) c,d

NPC：一般人(x5,配付資料6上側に配置) e,f,g,h,i

山賊王令嬢レメディオス j

物品：400gp

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
-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

1.1.2. 謎の女からの依頼(配付資料7, 遭遇 Lv0)

戦闘終了後に、領主の娘レメディオスがPCに声をかけて馴染みの酒場に連れて行き、そこで依頼をしてきます。

(戦闘終了後などに移動した後、<視認>15以上で)君たちの背後を付けてくる人影を感じます。人影は人通りが減ったところで君たちに近づき、話しかけます「さっきは、大立ち回りだったじゃないか」「あんたらは悪魔が恐ろしくは無いのかい?」若い女で、疲れているのか、目の下に隈がくっきりと付いている。そのまま声を継いで言う「あんたらを見込んで頼みたいことがあるんだが良いかい?」

彼女が連れて行く“かがり火と煙”亭は裏通りに面する小さな宿屋兼食堂です。店の中央には店名の由来になった大きなかがり火が焚かれており、様々な食材を突き刺した串焼きがあぶられています。このかがり火と客が吸っている怪しげなタバコの煙が店内に充満しているため、<視認>判定時の距離によるペナルティが2倍になり、10ftより離れたものは視認困難20%を得ます(これによって<隠れ身>が可能です)。女将のヘイゼルは領主のヴァーンが山賊団の首領だった頃からの知人で、レメディオスが頼れる数少ない人物です。彼女は町の支配者達とはやや距離を置いています、必要ならばPCを領主の館の内部へ安全に案内することも可能です。

女は場末にある“かがり火と煙”という看板の食堂に君たちを案内する。店内の中央には大きなかがり火が焚かれており、炎や客が吸っている怪しげな煙草の煙が充満している。女は串刺し料理をあぶっている女亭主に目配せをした後、奥のテーブルに向かう。

女が椅子に座って口を開く「さっきの悪魔を見た?ここんところ悪魔が町の中を我が物顔で歩き回って、人狩りしてるのよ。それに眠りについたまま起きてこない住民もいるわ」「これを何とかしてくれない?報酬は2000gp払うわ(交渉で3000gpまでつり上げ可能)」

Qお前は何者? Aレメディオス:「私のことはレミと呼べば良いわ。どっかから邪魔が入ったときのことを考えると、お互いこれ以上のことは秘密にした方が良いと思うわ?お金の支払いが不安なら、前金として半分を渡しておきましょうか?」

交渉=16 「この領主の娘、レメディオス・セルドルよ。お姫様と口がきけて光栄でしょ?」「この町は私のものだからね、他の奴らの好きにさせる気は無いのよ。」

Qどうやって連絡を取ればいい? Aレメディオス:「また、夕方頃にここに寄るようにするわ。そこで、状況を伝えてちょうだい。」

Q警備兵は何をしている? Aレメディオス:「さっきの広場にも警備兵が居たのに気付かなかったの?あの悪魔どもは、領主のヴァーンが発行した許可書を持って人狩りしているわ。署名は確かに領主のものだから、警備兵は放置する気みたいね。まあ、奴らは元から町の連中を守る気なんて無いし。」「でも、不思議なことがあるの。これは秘密にされているのだけど、領主は一月も前に意識不明になっているわ。だから、新たな許可証なんて発行されるわけもないの。」「何か仕掛けがあるはずよ。」

Q許可証? Aレメディオス:「警備兵が専門家を呼んで確認したけど、本物らしかったそうよ。」

Q(レメディオスが正体を明かしている場合)領主の様子を見られるか? Aレメディオス:「私は屋敷を自由にはできないから、今は無理ね。」「深夜にこっそりならいいわよ。」本人はこう言いますが、その後、ナイトハグの襲撃による体調悪化のため、タイムライン通りに倒れます。ただし、ヘイゼルに頼めば、夜間に領主やレメディオスの部屋まで安全に行くことができます。

山賊王令嬢レメディオス・セルドル (25pt, 5HD, 脅威度4), 中型の人間生物, 人間・バード3, アリストラート2, 混沌にして中立
HP=3D6+2D8+10=32, イニシアチブ+2
AC17(+4 高品質チエイン・シャツ, +1 高品質バックラー, +2 敏捷), 接触12, 立ちすくみ15
基本攻撃/組み付き=+3/+3, 近接攻撃1(高品質ウィップ)=+5(足払い判定+4)/1D3(非致傷), 近接攻撃2(ダガー)=+5/1D4, 遠隔攻撃(ダガー)=+5/1D4
サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=2+2=4, 敏捷 ST=5+2=7, 意志 ST=5+0=5
能力値:筋 10(-), 敏 14(+2), 頑 14(+2), 知 13(+1), 判 10(-), 魅 14(+2)
特殊能力:バードの知識+6, 呪歌(3回/日, 勇気鼓舞の呪歌+2/+3)
技能(8/4, 防具修正-1):隠れ身 6, 軽業 6, 聞き耳 5, 交渉 9, 視認 5, 忍び足 6, 情報収集 9, 真意看破 5, 捜索 2, 知識(自然2, 地域6, 歴史6),

はったり7, 変装9;

特技:攻防一体, 足払い強化, 武器の妙技; 言語:共通語, オーク語
所持品:予備ダガー(x5, 2), 高品質トランペット(300), スクロール of インヴィジビリティ(150)x2, 装備武器(853), 宝石(500)x2, 727gp
バード呪文:術者 Lv2(ST 難易度=呪文 Lv+12):
0Lv(3); キュア・マイナー・ウーンズ, メンディング, メッセージ, サモン・インストゥルメント, デテクト・マジック
1Lv(2); インスピレイショナル・ブースト(SpCo; 勇気鼓舞の呪歌の効果+1), グリース, チャーム・パーソン
口癖など:「秘密は神秘的な魅力を与えてくれるの、…私のように。」

“かがり火と煙”亭 女将ヘイゼル (25pt, 5HD, 脅威度3), 中型の人間生物, 人間・レンジャー1, エキバート4, 混沌にして中立
HP=1D8+4D6+10=32, イニシアチブ+2
AC14(+2 レザー・アーマー, +2 敏), 接触12, 立ちすくみ12
基本攻撃/組み付き=+4/+4, 近接攻撃(高品質ククリ)=+7/1D4
サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=3+2=5, 敏捷 ST=3+2=5, 意志 ST=4+1=5
能力値:筋 10(-), 敏 14(+2), 頑 14(+2), 知 12(+1), 判 12(+1), 魅 12(+1)
特殊能力:得意な敵(+2 人間), 野生動物との共感+2
技能(8/4, 防具修正0):隠れ身7, 軽業7, 聞き耳6, 視認6, 忍び足7, 真意看破6, 情報収集6, 職能(料理人)10, 職能(宿屋の主人)11, 生存6, 知識(地方)6, 治療6/8;
特技:追跡, 武器の妙技, 無視界戦闘, 技能熟練(職能; 宿屋の主人); 言語:共通語
所持品:煙幕(20)x6, エリクサー of ファイアーブレス(1100), 高品質の職人道具(料理; 50), 治療道具(50), 装備武器価格(312), 878gp
口癖など:「一服、やってくかい?」

1.2. 導入パターン2:ダンジョンの前で開始

君たちは悪の次元界のうち一つ、“灰色の荒野”ハデスを訪れ、岩壁の下に開いた洞窟の前に立っている。魔物達が街から住人を攫っては、ここに連れ去って、何かをしているらしい。君たちは街の住人から事態の解決を依頼され、洞窟に潜む魔物を倒して被害を防ぐことで金貨[PC数x400]枚、連れ去られた住人一人救出する毎に金貨100枚を受け取ることができる。

ここまでの旅の過程でここが“魂の回廊”と呼ばれていること、遠い昔に建築した死人使いが廃棄したものを、中立にして悪の来訪者ユーゴロスが皆として用いていることが分かっている。

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。

これまで得た上記情報から、敵に対策するための物品の購入や呪文の追加などを行うようにプレイヤーに促してください。導入終了後は[5]までの過程を全て終えたこととなりますので、[6]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>で判定を行ってください。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。ただし、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。また、聞き込みで得られる情報は、同難易度の適切な<知識:~>判定に成功することでも得られる可能性があります。

判定値10以上で成功したPCがいた場合:

(a) キーワード: 悪魔

町の事務官「悪魔は領主の許可証を持っていた。偽造でないようだった。領主が発行した経緯は良く分からない。悪魔は善良な住人を選んで連れ去っているようだ」(真)

(b) キーワード: 昏睡

酔いどれ司祭ナイルシーヴ「一月ほど前から眠ったまま目覚めない住民がいる。彼らは数日前から悪夢に悩まされていたようだ。割と悪辣な奴や勝手な奴が多いな」(真)

(c) キーワード: デモン、アイウーズ帝国

鍛冶屋のバリディン「デモンやアイウーズ帝国に目立った動きはないね。」(真)

判定値 15 以上で成功した場合：

- (d) キーワード：領主とその家族
口の軽い警備兵「領主のヴァーンは一月前から倒れている。倒れる数日前は悪夢にうなされていたそう。娘のレメディオスも最近うなされているそうだが」（真）
- (e) キーワード：昏睡
見習い墓守「眠り続ける者や死者の魂は別の世界に連れて行かれ、そこで虫になる、・・・そんな噂が流れている。墓場でそんなことを叫ぶ声が聞こえるらしい。先の短い爺婆や子供を亡くした母親どもが不安そうな面をしてやがるな。」（真）

判定値 20 以上で成功した場合：

- (f) キーワード：ハデス
巡回司祭のカリム「北の荒れ地に灰色の荒野ハデスに通じる次元門がある。以前にも立派な騎士が、向かっていったよ。」（真）
- (g) キーワード：悪夢
馬飼いの婆「倒れた奴が、なんか夢の中でババアと馬を見たといっておった。ちと、照れるの」（真）

判定値 25 以上で成功した場合：

- (h) キーワード：悪夢、ナイトメア
貧民街の乞食「川沿いに廃屋に誰かが住み着いているらしいぜ、時々、馬のいななきが聞こえる。でも、関わらない方がいいぜ、興味を持って調べていた奴もいたそうだが、夜にうなされていたかと思うと朝には死んでいたらしいからな」（真）

2.2. 呪文による情報収集(遭遇 Lv0):

PC は呪文によって効率よく情報を収集しようとするかもしれませんが、使用される可能性の高い情報収集呪文と、その結果について記載しておきます。信仰系呪文に関してはペイロアの場合を記載していますが、善か中立の神格ならば、フレーバー的な言葉を変えるだけ良いと思われます。

オーギュリィ呪文：想定される質問への返事は以下の通り。

- この依頼を受けるのことは？ 吉。
アイウズ神殿や警備兵詰め所への襲撃は？ 凶。
(依頼人との連絡が絶えたときに)屋敷に潜入することは？ 吉。
ハデスへの移動は？ 吉凶定かならず。
(ナイトメアを捕らえたとき)次元移動手段とナイトメア能力の利用は？ 吉。

スピーク with デッド呪文：意識不明のまま死亡した被害者に対して呪文をかけた場合、被害者の魂が連れ去られる直前までの話を聞くことができます。被害者の属性は悪か混沌ですが、呪文に抵抗する気はありません。被害者は悪夢を見続けて消耗していたこと、老婆に「悪夢から解放されたければ、彼女が連れていた黒い馬に乗る」ように脅されたこと、その馬に乗った後のことは覚えていないことを話します。

ディヴィネーション呪文：依頼を達成するための手がかりとしてこの呪文を使用したときに得られる神託の内容は以下の4点です。[1]依頼を受けるべきであること、[2]ナイトハグを始末すべきであること、[3]ハデスに渡る必要があること、[4]毒対策の有効性。これらの[2]~[4]を纏めて以下の文章が神託の答えとなることが考えられます。
「悪夢を捕らえてその源に訪れるならば、死の霧を駆け抜けた先にて、魂を光に導かん」

スクライミング呪文：想定される対象の意志 ST 値(+修正値)と見ることが出来る光景は以下の通りです。ただし、意志 ST 値は更に PC とのつながりによって -5~-10 の修正がなされるでしょう。

- 昼間のナイトハグ(呪文抵抗 25 & 意志 ST10+5 知識=15)
「荒れ果てた広間で、イボと傷に覆われた醜い老婆がうずくまってスタ袋を漁っている姿が見える。赤い目をギラつかせて、袋から宝石を取り出しては眺め、死体を取り出しては口にしている。近くからは馬の蹄の音が、壁の向こうからは水音が聞こえ、壁には家族が描かれた古い肖像画が掛かっている。」この室内の風景と肖像画を元に川沿いで聞き込みすれば、<情報収集>難易度 15 に成功することで、廃屋を特定できます。

- 夜間のナイトハグ(呪文抵抗 25 & 意志 ST10+5 知識=15)もしくはレメディオス(意志 ST5+0 知識=5)
「ランプで照らされた豪華なベッドに、見覚えのある若い女が

眠っている。息苦しいのか、胸元をはだけてじっとり汗をかいてうなされている。」(シー・インヴィジビリティ呪文などを使用中なら)「女の上に半透明な人影が覆い被さっているのも見える。全身にイボと傷をつけた醜い老婆で、赤い目をギラつかせながら女の耳に口を近づけて何か囁き続けている。」

意識不明の領主(意志 ST1+5 知識=6)

「豪華な寝台の上に並はずれて大きく、肥満した中年男が横たわっている。呼吸すら行わず、死んだように身動きもしない。」(DMが必要と感じれば追加して描写)「しばらく見ていると、扉を開けて見覚えのある若い女(=レメディオス)が入ってくる。侮蔑した目で男を見下ろし、『眠っていてもらくなことしないわね、この豚が。相続書が見つかったのなら、すぐにでも永眠させてやったのにさ!』と呟いて、去っていく。」

連れ去られたはずの領主の魂(意志 ST1+5 知識+5 多次元=11)

「薄暗い板壁に囲まれた部屋の中で大きな太った男が裸でベッドに腰掛けしている姿が見える。桶の中から灰色の塊を手づかみで掴んでむさぼり食っている。灯りを置いてあるテーブルには書き損じた書類が散乱している。」メッセージ呪文で何か言葉を送ったのなら、内容もろくに聞かずに、「誰だ? 手下共か? のろま共! 早くワシをここから助け出せ! 褒美に金も女もくれてやるぞっ!」と自分を助け出すように喚きちらします。

2.3. 墓場にてハデスからの脱走者の搜索(配付資料 8, 遭遇 Lv8):

町外れにある墓場の共同墓地には、ハデスから逃れてきたラルヴァのザムザが住み着いています。彼は墓場で死体を食べながら這いずり回り、姿を隠したまま墓参りなどに訪れた者に呪いの言葉やハデスで見聞きした死者の魂の行く末を話っていました。何人かの老人や子供を失った母親たちが話を聞こうとして、怯えながらこの共同墓地に集まっています。

PC がこの噂を聞いて訪れた時点で、警備兵達が集まった人々を追い散らすために墓場を訪れており、彼らと遭遇することになります。警備兵がここを訪れたのは反乱の芽を摘むのが目的ですが、ついでに噂の原因を調べようともしています。PC が手を出さずに見ていた場合、警備兵達は人々を何人が打ち殺しつて追い散らし、その後共同墓地内を搜索してザムザを発見します。彼らのうち警備兵長のジェイキンと見習い墓守ノイストはラルヴァが悪の来訪者との取引などに用いることができることを知っており、大喜びで捕らえてアイウズ神殿まで持ち帰ろうとします。

PC がザムザから情報を得ようとするのなら、警備兵がザムザをアイウズ神殿に運ぶまでに何とかする必要があります。人目が少ないのを良いことに警備兵を打ち負かすことや、より穏便に話し合えることが考えられます。後者の場合、警備兵の PC に対する態度は非友好的であり、その態度を友好的にする必要があります。それには 500gp 以上の賄賂を渡して<交渉>難易度 25 の判定に成功するか、あるいは<威圧>難易度 29(11HD +4 サイズ +4 状況 +1D20)の判定に成功する必要があります。

墓場に着いてみると、噂に聞いた共同墓地の辺りが騒然としている。警備兵達が老人を地下道から引きずり出し、「テメェら、集まって何か企んでいるのか? 散れっ! 早く巢に帰りやがれ!」と叫びながら殴り倒している。

奥にいた険しい顔をした禿頭の男が君たちに気付き、身の丈ほどのベンチを向けて問う「おい! きさまらは何だ、答えないと舌を引っこ抜くぞ!」

戦闘になった場合の敵の行動は以下の通り、(0R)ジェイキンは PC と会話しながら様子を見てポジションで強化・大型化、ノイストはインヴィジビリティ、ディヴァイン・フェイヴァー、プレス呪文などで可能な限り強化。警備兵は足止め袋を用意してじわじわと PC を押し囲む。(1R)ジェイキンは前衛 PC をピンサースタッフで攻撃、そのまま組み付く(MM 63p)、ノイストは透明状態のまま警備兵の一人にサイレンス呪文、警備兵は後衛 PC に足止め袋を投げた後、後衛 PC に近づく。(2R)ノイストは後衛 PC にサウンド・バースト呪文。(3R)ノイストが近接攻撃開始。(～5R以降)ジェイキンが倒れると、他の敵は逃げ出します。

戦闘終了後に<視認>難易度 15 の判定に成功することで、共同墓地である地下室の天井に張り付いているザムザを発見することができます。ザムザは卑猥な呪いを吐きつつ PC から逃げようと試みますが、簡単に捕獲することができるでしょう。

穴窟の奥には死体が積み重ねられ、上には土が被せてある。天井ミシッという音が響き、そちらを見ると梁の上に人面の大きな芋虫が這いずりながら逃げだそうとしている。芋虫は顔を歪めて泣き叫ぶ「見るな！腐れチンポがっ！お前も死んだらこうなるんだ！出ていけっ！よ」

PCに捕らえられたザムザは泣きわめながら命乞いをします。何かを問われたのなら、自分を解放することなどを条件に話そうと持ちかけますが、ちょっと脅せば知っていることをペラペラと話します。彼は[1]ナイトハグ達が人々の魂をハデスの“魂の回廊”に連れて行っていること、[2]そこで魂をラルヴァに作り替えていること、[3]“魂の回廊”の主はユーゴロスで、主な顧客はデヴィルであること、[4]魂の回廊～サレッシュ周辺地理と経路について知っています。ラルヴァは悪の来訪者の間で通貨として用いられています。ザムザをハデスに連れて行くと、道案内以外にも様々な使い道があるかもしれません。ザムザとの会話で考えられるやりとりを以下に示します。

Q お前は何者？ A ザムザ：「俺はザムザ。お前達と同じ人間だ。」
 Q 何か質問をした場合 A ザムザ：「俺を放せ！酒飲ませろ！女はいないか？女を抱かせろ！そうしたら答えてやる！」
 Q その格好はどうした？ A ザムザ：「イヌコロどもに捕まって吊された後、気が付いたらこんな姿で“灰色の荒野”ハデスを這いずっていったんだ！お前もそうなるぜチンポ野郎！」
 Q 何故ここにいる？ A ザムザ：「ハデスで化け物どもに捕まって、“魂の回廊”って言う奴らの砦に連れて行かれたんだ。そこはで悪魔に売り渡されたんだけどよ、奴らに運ばれている途中で奴ら野良トルと喧嘩を始めたもんだから、逃げ出したのさ！近くに光っていた円盤に飛び込んだら、この世に舞い戻れた。俺って神に愛されているよな！その後は這いずってここまで来たぜ」(ザムザからこの話を聞いたのなら、配付資料3の下側を提示して下さい)。
 Q 昏睡者について知っていることは？ A ザムザ：「ババアと馬！奴らが夢の中で魂を砦までさらってきてんのさ！」
 Q さらった魂はどうしている？ A ザムザ：「何かで虫に変えるんだとよ！お高く売れるらしいぜ！ナイスパディだからか？」
 Q 砦には何がいます？ A ザムザ：「色々な化け物がある・・・、人食い鬼どもや、ユーゴロスとかいう獣か昆虫みたいな奴ら、商売相手の悪魔ども・・・、毒まみれの糞つたれな皆だ」

<搜索>難易度 12 の判定に成功することで、このエリアにある物品を全て見つけることができます。

PC：(配付資料8上側に配置)
 敵：精鋭警備兵(x3,配付資料中央から取り囲む) a,b,c
 見習い墓守ノイスト(下方の入り口前) d
 警備兵長ジェイキン(下方の地下墓地内)e
 NPC：ラルヴァのザムザ f
 物品：200gp,敵の所持品

精鋭警備兵(精鋭規定値,2HD,脅威度2),中型の人型生物,人間・ファイター2,中立にして悪
 HP=2D10+7=22, イニシアチブ+1
 AC19(+6バンデッド・メイル,+2鉄製Hシールド,+1敏捷),接触11,立ちすくみ18
 基本攻撃/組み付き=+2/+4, 近接攻撃(高品質フレイル)=+6/1D8+2,
 遠隔攻撃(高品質コンボジット・ロングボウ[筋+2用])=+5/1D8+3
 サイズ=中型5ft,間合い=5ft,移動速度=地上20ft
 セーブ:頑健 ST=3+2=5,敏捷 ST=0+1=1,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:なし
 技能(5/2.5,防具修正-6):威圧4,騎乗6,動物使い14;
 特技:武器熟練(フレイル),追加HP,迎え撃ち,近距離射撃;言語:共通語
 所持品:足止め袋(50)x1, 装備武器価格(1185), 445gp

見習い墓守ノイスト(25pt,3HD,脅威度3),中型の人型生物,人間・クレリック(アイウズ[悪,欺き])3,中立にして悪
 HP=3D8+9=26, イニシアチブ+4
 AC21(+8フルプレート,+1バックラー,+2反発),接触12,立ちすくみ21
 基本攻撃/組み付き=+2/+3, 近接攻撃1(高品質モーニングスター[呪

文強化+1])=+4/1D8+1, 近接攻撃2(左記+プレス&ディヴァイン・フェイヴァー)=+6/1D8+2
 サイズ=中型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=3+2=5
 能力値:筋13(+1),敏10(-),頑14(+2),知10(-),判14(+2),魅12(+1)
 特殊能力:領域特典(悪,欺き)
 技能(6/3,防具修正-7):精神集中11,知識(次元界)1,知識(宗教)6,はったり6;
 特技:技能熟練(精神集中),イニシアチブ強化,追加HP;言語:共通語
 所持品:スクロール of ディスベル・マジック(375),スクロール of シールド of フェイス(25),スクロール of ゾーン of トゥールズ(150),銀の聖印(25),装備武器価格(1823), 77gp
 クレリック呪文:術者Lv3(ST難易度=呪文Lv+12):
 0Lv(4):ヴァークチャー2,ディテクト・マジック2
 1Lv(4):プレス1,ハイド from アンデッド1,ディヴァイン・フェイヴァー1,プロテクション from グッド1
 2Lv(3):サイレンス1,サウンド・バースト1,インヴィジビリティ1

警備兵長ジェイキン(精鋭規定値,11HD,脅威度6),中型の人型生物,人間・モンク1,ウォリアー10,秩序にして悪
 HP=11D8+22=72, イニシアチブ+2
 AC24(+9フルプレート[+1],+1敏捷,+2外皮強化,+2反発),接触13,立ちすくみ23
 基本攻撃/組み付き=+10/+17(大型化時21), 近接攻撃1(ピンサースタッフ[+1]=+15,10/1D10+5),近接攻撃2(左記,大型化)=+15,10/2D8+7,近接攻撃3(肉体武器)=+13,+8/1D6+3(朦朧化)
 サイズ=中型10/5ft,間合い=20/10/5ft,移動速度=地上=20ft
 セーブ:頑健 ST=9+2=11,敏捷 ST=5+2=7,意志 ST=5+1=6
 能力値:筋16(+3),敏14(+2),頑14(+2),知10(-),判12(+1),魅8(-1)
 特殊能力:なし
 技能(14/7,防具修正-5):威圧13,偽造1,聞き耳6,交渉1,情報収集1,真意看破6,視認6,知識(宗教2,神秘学2,地方1),平衡感覚2;
 特技:素手打撃,朦朧化打撃(1回/日;頑健ST16),迎え撃ち,組み付き強化,特殊武器習熟(ピンサースタッフ),武器熟練(同左),無視界戦闘;言語:共通語
 所持品:ボーション of シールド of フェイス(50)x2,ボーション of パークスキン(300), 装備武器価格(4950), 250gp

元盗賊ラルヴァのザムザ(精鋭規定値,2HD,脅威度1),中型の来訪者(人間の变成種),人間・ローグのラルヴァ,中立にして悪
 HP=2D8+4=16, イニシアチブ+2
 AC12(+0錯なし,+2敏捷),接触12,立ちすくみ10
 基本攻撃/組み付き=+2/+2, 近接攻撃1(噛みつき)=+3/1D6+1
 サイズ=中型5ft,間合い=5ft,移動速度=地上30ft/登はん20ft
 セーブ:頑健 ST=0+2=2,敏捷 ST=2+2=4,意志 ST=0+1=1
 能力値:筋13(+1),敏15(+2),頑14(+2),知10(-),判12(+1),魅8(-1)
 特殊能力:暗視60ft,完全耐性(精神作用,火,冷氣),抵抗(電気20,酸20),<登はん>で出目10,農探し,急所攻撃1D6,身かわし
 技能(5/2.5,防具修正0):登はん9;特技:なし;言語:共通語
 所持品:なし

2.4. 領主の娘を脅しに来たナイトハグと遭遇(配付資料9,遭遇Lv10):

レメディオスは数日前からナイトハグ達によって夢の中で攻撃されており、ゲーム開始日の晩から行動不能の状態に陥ります。PCが何らかの方法で彼女の危機を知って、夜に領主の屋敷にある彼女の部屋に向かうのなら、ナイトハグ達と遭遇することになります。

領主の屋敷には警備兵が配置されており、戦って彼らを排除することも8Lvパーティならば可能ですが、プレイ時間がかかりすぎます。“かがり火と煙草”のヘイゼルに案内させるか、警備兵に賄賂を掴ませて案内させるのが良いでしょう。[1.1.2]でレメディオスと共に顔を合わせていたPCがヘイゼルに相談した場合、ヘイゼルは一寸考えた後、夜にPCを部屋まで案内します。警備兵([2.3]の精鋭警備兵のデータを流用,常に二人組以上で活動)に案内させる場合、彼らの元々の態度は非友好的であり、これを友好的に変える必要があります。それには200gp程度の価値の財宝を渡して<交渉>難易度25の判定に成功するか(PHB70p)、<威圧>難易度15(2HD+1意志+2状況+D20)の判定に成功(PHB66p)する必要があります。ただし、<威圧>でことを済ませた場合にはPCが重犯罪を行ったお尋ね者になり、以後に警備兵と顔を合わせた場合に高確立で戦闘が発生しますし、<情報収集>に-2のペナルティがつくようになります。

レメディオスの部屋にはレメディオスと、彼女に夢中憑依を行っているナイトハグのヤガ(エーテル状態;DMG 290p)の他に、ハグの連れであるナイトメアのメイズリー、ギスヤンキの次元案内人フィデシンサーはそれを見守っています。ヤガはデュラルムの手下で積極的に仕事をしていますが、他の二人はギス武装魔術師カスタイアがかけたレッサー・ギアス呪文によって、「カスタイアに攻撃を仕掛けないこと」と「100人の生贄をニブルヘイムのカスタイアに届ける」ことを強制されています(現在、71人を届けています)。ハグを倒したのならば、残り二人とは話し合いも可能でしょう。

部屋の外から<聞き耳>難易度 17(5扉+2距離+D20)の判定に成功すれば女の荒い息づかいが、難易度 27(忍び足 11+5扉+2距離+1D20)に成功すれば蹄の音を聞きつけることができます。ハグ以外の敵はPCの接近に気付いたのならエーテル状態になって壁抜けして他の部屋経由でPCの背後を一度ろうとします。エーテル状態の敵を見つけるにはシー・インヴィジビリティ呪文などが必要になります。逆にPC側が奇襲するためには<忍び足>難易度 18(聞き耳 15-5扉-2距離+1D20)に成功する必要があります。

35ft 四方の豪華な部屋で、室内に降りたカーテンの隙間からベッドに見覚えのある若い女が眠っているのが見える。息苦しいのか、胸元をはだけてじっとり汗をかいてうなされている。

(シー・インヴィジビリティ呪文などを使用中なら)女の上上半透明な醜い老婆が覆い被さっている。赤い目をギラつかせながら女の耳に口を近づけて何か囁き続けている。

ベッドの向こうに黒いもやが固まったかと思うと、全身がイボと傷に覆われた醜い老婆が姿を現し、背後の廊下には漆黒の騎手が壁を抜けて姿を現す。老婆は髪を振り乱して「チンボおっ立てて夜這いに来たのかい、覗き屋ども？代わりにワシがお相手してやるよ」とあざけりかかる。

PCが室内に侵入したのなら、ハグは攻撃を開始します。戦闘時の行動は以下の通り、(0R)ナイトハグはエーテル状態を継続、フィデシンサーは騎乗して自分とナイトメアにブルー擬呪、ナイトメアは騎手と共にエーテル化。ナイトメア達は壁抜けをしてPCの後に位置取る。(1R)ナイトメアはPCの背後の廊下に実体化して「煙」によって攻撃、ハグはカーテンの影に隠れて(<視認>難易度 15)実体化。(2R)ナイトメア達は煙で邪魔をしつつ、防衛的に近接戦闘を開始、ナイトハグは前衛PCにレイ of エンフィールドメント。(3R~)ナイトハグは手近なPCから距離をとりつつマジック・ミサイル。ナイトハグのHPが20以下になったら、彼女はエーテル化して撤退します。フィデシンサー(とナイトメア)はハグと同時に撤退するか、彼女が死亡したなら「待て、俺はこれ以上争う気がない！武器を降ろせ！」と停戦を呼びかけます。

停戦に同意したならナイトメアを抑えつつフィデシンサーがPCに話しかけます。彼らは現在の状況を面白くなく思っており、なんとかPCをけしかけて、レッサー・ギアスの呪縛から解放されたいと望んで協力を申し出ます。しかし、騙し合いは得意でもないため、傲慢な物言いで率直に会話をします。ハデスに行くために彼らの力を借りることにしたのなら、ナイトメアのアストラル・プロジェクション疑似呪文能力を用いて、アストラル界経由で安全にハデスに行くことができます([3.1]参照)。

男はターバンをとって床に降り、ナイトメアをなだめながら言う「お前らに話を聞く程度の分別があって良かったぜ。俺はフィデシンサー、アストラル界の次元界のナビゲーターだ。こいつは見てのとおりナイトメア、メイズリーって名前にした。」「ババアの人さらいの片棒を担がされていたのは確かだが、俺は別にやりたかった訳じゃねえ。お前らが奴らに人さらいを止めさせようってんなら、手を貸してやらねえぞないぜえ？」

フィデシンサーとの会話で考えられるやりとりを以下に示します。

Q お前ら何をしている？ A フィデシンサー:「町の人間を夢の中で脅しつけて魂を連れってるのさ、灰色の荒野ハデスまでな！」「そこには魔物どもがいて、人間たちを使って何かしてやるんだ。俺は呪文で縛られて、週に7人を連れて行かないと死んでしまうのさ！けったくそ悪い！」「領主は魔物どもの皆で生かされているはずだぜ、そこで許可書を書かされているんだ。」

Q 誰にやらされている？ A フィデシンサー:「俺を呪文で縛ったのは、カスタイアって魔法使いだ。元は同じ氏族だが、今は氏族から離れてる。連絡があったから、行ってみたらハデスの化け物ユーゴロスどもの仲間になってやがった。元締めはユーゴロスだと思おうが、細かいところは分からない。」

Q 敵の拠点の正確な位置とその経路は？ A フィデシンサー: (配付資料3を提示)「まず、メイズリーの能力で全員の魂をアストラル界に移す。そのまま、雲海の傍を落下して行ってハデスへの次元門を潜るんだ。そこから道なりに南西に向かえば、奴らの拠点に着く。次元門の向こう側に迎えが来ていることが多いな。」

Q 敵の拠点まで案内しろ A フィデシンサー:「いいぜ、特別に無料でナビゲートしてやろう。メイズリーの方も自由になれるなら、協力するだろう。」

Q 戦闘を手伝え A フィデシンサー:「遠慮しとくぜ、カスタイアの野郎に武器を向けないようにも縛られているんだ。」

また、レメディオスが生きていたのなら、PCを領主の部屋連れて行って昏睡状態の領主ヴーンを見せ、自分が領主に成り代わられるような形で事件を解決するように依頼します。

豪華な寝台の上に並はずれて大きく、肥満した中年男が横たわっている。呼吸すら行わず、死んだように身動きもしない。レメディオスは侮蔑した目で見下ろして言う「これが領主のヴーンよ。眠っていてもくたないや、この豚。相続書が見つかったのなら、すぐにでも永眠させてやつたのにさ！」

「で、話があんだけどさ、この性にケリをつけるためにはあんた達ハデスとやらに行つて貰わなくちゃいけない。そこでヴーンを見つけたら、領主の地位を直ちに私に譲ることを宣言した『譲渡宣言書』を書かさせてくれない？自分の命惜しさ領民を差し出すなんて、領主の資格は無いよね？後は私がよろしくやってあげるわ。」「まあ、無理なら相続書だけでもいいわよ。」

PCが追加の報酬を要求したのなら、「手持ちで約束できる金は、もう持っていないけど自分が領主になったなら、お金は好きにできるから大丈夫！」と安請け合いをします。

領主の部屋を調べて<搜索>難易度 15の判定に成功すれば、大きな蹄の跡や、黒くて長い傷んだ毛(ナイトハグのもの)、黒くて硫黄臭い毛(ナイトメアのもの)を見つけることができます。これらの毛やヴーンの髪の毛などを用いれば、スクライミング呪文の成功率が上昇するでしょう。

PC: 配付資料9の廊下に配置

敵: ナイトハグ a(配付資料9のB2)

ナイトメア b(配付資料9のB7-C8)

ギスの次元案内人 c(配付資料9のB2)

NPC: 領主の娘レメディオス d(配付資料6のC6)

物品: 敵の所持品, 800gp, 芸術品(宝石付きの銀製の櫛; 550)x2, ナイトハグの心臓石(3600)

ギスの次元案内人 フィデシンサー=ソース (25pt, 5HD, 脅威度5), 中型の人型生物(他次元界), ギスヤンキ・レンジャー2, ファイター2, エキスパート1, 秩序にして中立
HP=2D8+2D10+1D6+15=43, イニシアチブ+2
AC19(+5チェイム・シヤツ[+1], +2鉄製Hシールド, +2敏捷), 接触12, 立ちすくみ17
基本攻撃/組み付き=+4/+6, 近接攻撃1(ランス[+1])=+8/1D8+3, 近接攻撃2(アーマー・スパイク)=+6/1D6+2, 遠隔攻撃1(コンボジット・ロングボウ[筋+2])=+6/1D8+2
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=2+0=2
能力値: 筋14(+2), 敏14(+2), 頑16(+3), 知12(+1), 判10(-), 魅10(-)
特殊能力: 暗視60ft, 得意な敵(+2人間), 野生動物との共感+2, 呪文抵抗10
技能(8/4, 防具修正-3): 聞き耳7, 騎乗11, 視認7, 生存5, 知識(次元界, 地理学, 地域)6;
特技: 追跡, 騎乗戦闘, 駆け抜け攻撃, 武器熟練(ランス), 速射; 言語: ギスヤンキ語, 共通語
所持品: 軍用鞍(20), 装備武具価格(3950), 350gp
サイオニック能力(擬呪): 術者Lv5(ST 難易度=呪文Lv+10): 3回/日-0Lv; デイズ, メイジ・ハンド, 2Lv; プラウ
口癖など: 「何処に行きたい？俺に任せれば、目を瞑っていても到着するぜ！」

2.5. 酒場に様子を探りに来た密偵と遭遇(配付資料7, 遭遇Lv10):

項目[2.5]~[2.7]はPCがナイトハグ達にレメディオスの誘拐を許し

てしまったときのフォローのためにあります。PCが適切に対処をしていれば、これらの状況は発生しません。

ゲーム開始日から2回目の晩以降に、PCがレメディオスとの待ち合わせ場所である「かがり火と煙」亭にいた場合、ナイトハグに雇われた密偵が現れます。密偵はダブルゲンガーの魔術師であり、レメディオスに変身して店内に現れ、PCを解雇してこの件から手を引くように言い放ちます。また、事前に仲間のハーフリング暗殺者を店内に潜り込ませています。[1.1.2]で説明したとおり、店内では<視認>判定時の距離によるペナルティが2倍になり、10ftより離れたものは視認困難20%を得ます。変身魔術師の登場前に怪しげな動きをするハーフリングに気付くためには<視認>難易度30/35(隠れ身16 +4 距離 +0/5 装備アイテム +1D20)の判定に成功する必要があります。変装魔術師の正体を見破るのには<視認><か<真意看破>で難易度28の判定に成功する必要があります。また、<真意看破>難易度18の判定に成功してれば、ヘイゼルに挨拶しなかったことや全体的な立ち居振る舞いに違和感を覚えます。

夕方頃店内は混み合っており、煙の向こうからガヤガヤという喧嘩が聞こえる。入り口に現れた人影がしばらく立ち止まった後、君たちの目へ寄り寄ってくる、それがレミであることが分かる。彼女は冷たい目で君たちを見て言い放つ「まだ、解決できていないよね。こんな無能どもとは思ってなかったわ。クビ。もう私はあんたらとは無関係。文句は無いよね？インボ野郎」。

変装魔術師はPCが調べたことを報告しても、「それはもう知っているわ」とか「とても信用できないわね」などと言って取りあいません。クビにした理由を問うても「無能だからよ、他に理由なんか要らないでしょ？」というだけです。彼女はしばらくPCを罵倒した後、食堂から出ていこうとします。変装魔術師の正体を見破っていたのなら、彼らを説得して情報を得ることができるかもしれません。そのためには彼らの態度を敵対的から友好的にまで変える必要があります(<交渉>難易度35)。

PCが攻撃的な行動をとろうとした場合、周囲に隠れていたハーフリングと連携して応戦します。戦闘時の行動は以下の通り、(0R)変装魔術師はPCから少し離れたところで立ち止まっており、ハーフリング暗殺者は毒塗りの武器を持ってPCの周囲に潜伏。(1R)変装魔術師は自身と仲間にヘイスト呪文、暗殺者は後衛PCへの急所攻撃を狙って移動攻撃開始。(2R)変装魔術師はPCの固まったところを狙ってグリッターダストかライトニングボルト呪文。(3R)変装魔術師は暗殺者の急所攻撃を引き出しつつ、高Lvスロットから呪文を使用、仲間が全員やられるかHPが20以下になったのなら逃亡する。

酒場から立ち去るか戦闘から逃亡する変装魔術師を見失わないためには<視認>難易度15の判定に成功する必要があります。この際、変装魔術師に気付かれないためには、<隠れ身>難易度17の判定に成功する必要があります。戦闘前に立ち去る変装魔術師を追う場合には、ハーフリング暗殺者がPCの後を付けています。戦闘後の傷を負った変装魔術師を追う場合には、<追跡>難易度10の判定に成功することも可能です。PCの存在に気付いた変装魔術師はインヴィジビリティ巻物なども併用して逃亡を試み、最終的に[2.7]の廃屋に辿り着きます。

密偵達を捕らえて話を聞きだした場合、[2.7]の廃屋に潜む奴ら(ナイトハグと騎手、ナイトメア)に雇われていること、領主の娘に化けてPC達を排除するように命じられたことを話します。密偵たちはユーゴロス達の陰謀の詳細については知りませんが、[2.7]の位置を教えることはできます。

この遭遇では、PCが密偵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。

PC：配付資料7の上側に配置

敵：ハーフリング暗殺者(x3) a, b, c

変装魔術師バーナデッド d

NPC：店の女将ヘイゼル e

一般人(x3) 店内に適当に配置

物品：敵の所持品, 800gp, 宝石(ジェット;100)x3, ポーション of レヴィテート(300), スクロール of スコーピング・レイ(150)x3, チャイム of オープニング(残り5回;1500)

ハーフリング暗殺者 (25pt, 5HD, 脅威度4), 小型の人型生物, ハーフリング, ローグ3, ウォリアー2, 中立にして悪

HP=3D6+2D8+3=32, イニシアチブ+4

AC20(+3 高品質スタッドレザー, +4 敏捷, +1 サイズ, +2 外皮強化), 接触15, 立ちすくみ16

基本攻撃/組み付き=+4/+0, 近接攻撃1(高品質ダガー)=+10/1D3(毒:

頑健ST14-耐1D4&耐1D4), 遠隔攻撃(同左)=+11/1D3+1

サイズ=小型5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上20ft

セーブ: 頑健ST=4+2+1=7, 敏捷ST=3+4+1=8, 意志ST=1+1+1=3

能力値: 筋10(-), 敏18(+4), 頑14(+2), 知10(-), 判12(+1), 魅8(-1)

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,

技能ボーナス[聞き耳, 忍び足, 跳躍, 登はん+2]), 急所攻撃2D6, 罨

探し, 身かわし, 畏感知+1

技能(8/4, 防具修正0): 隠れ身16, 軽業13, 聞き耳11, 視認9, 忍び足

14, 情報収集7, 跳躍7, 平衡感覚11, 知識(地方)5;

特技: 近距離射撃, 武器の妙技; 言語: 共通語, ハーフリング語

所持品: 大型スコープオン毒(200), 耐毒薬(50)x2, ポーション of パークスキン(300;使用済み), 予備の高品質ダガー(301), 装備武具価格(779), 800gp

変装魔術師バーナデッド (25pt, 9HD, 脅威度7), 中型の人怪, ドブルゲンガー・ウィザード5, 中立にして悪

HP=4D8+5D4+27=61, イニシアチブ+7

AC21(+4 メイジ・アーマー, +3 敏捷, +4 外皮), 接触13, 立ちすくみ18

基本攻撃/組み付き=+6/+8, 近接攻撃1(叩き付け)=+8, +3/1D6+3, 近

接攻撃2(高品質シククル)=+9, +4/1D6+2, 遠隔接触=+10/-

サイズ=中型5ft, 間合い=5f, 移動速度=地上30ft

セーブ: 頑健ST=2+3+2=7, 敏捷ST=5+3+8, 意志ST=8+1=9

能力: 筋14(+2), 敏16(+3), 頑16(+3), 知18(+4), 判12(+1), 魅12(+1)

特殊能力: 暗視60ft, 完全耐性(睡眠、魅惑), 変身, 技能ボーナス(はっ

たり, 変装+4), 使い魔(ラト; 鋭敏感覚, 頑健ST+2)

技能(12/6, 防具修正0): 威圧8, 聞き耳9, 交渉10, 視認9, 真意看破7,

呪文学8, 精神集中18/22, 知識(次元界9, 神秘9, 地域9), はったり

12, 変装12/22~28;

特技: イニシアチブ強化, 技能熟練(精神集中), 戦闘発動, 無視界戦闘,

即時呪文音声省略(発同時に呪文Lvを上昇させずに音声要素を省

略できる, 1回/日), 巻物作成; 言語: 共通語, 奈落語, オーク語, ハ

ーフリング語

所持品: パール of パワーII(4000), スクロール of シー・インヴィジビ

リティ(150)x2, 呪文書(2200), 700gp

ウィザード呪文: 術者Lv7(ST難易度=呪文Lv+14):

0Lv(4): ディテクトマジック1, ディズ1, メッセージ1, メンディング1

1Lv(4): グリース1, マジック・ミサイル1, メイジ・アーマー1, レイ

of エンフィブルメント1, シールド, コンプリヘンド・ランゲージ

ズ, マウント, ショッキング・グラス

2Lv(3): グリッター・ダスト1, スコーピング・レイ1, パイロテクニク

ス1, インヴィジビリティ

3Lv(2): ヘイスト1, ライトニングボルト1

疑似呪文能力: 術者Lv18(ST難易度=呪文Lv+11): 回数無制限-2Lv; デ

ィテクト・ソウツ(フリーアクション)

2.6. ナイトハグのPCへの襲撃(配付資料10, 遭遇Lv8):

[2.5]の敵密偵を取り逃したのなら、次の晩からナイトハグが単独で睡眠中のPCに夢の中から攻撃を仕掛けてきます。彼女が「夢中憑依」能力の対象にできるのは悪か混沌属性のキャラクターだけです。混沌属性のPCがいなければ、この遭遇は発生しません。プレイヤーに何処で就寝をしているのか尋ね、宿屋などに泊まっているようなら配付資料10を提示して、PCの部屋割りを決めさせて下さい。ナイトハグはエーテル状態をとって目的の混沌属性PCに近づき、そのまま「夢中憑依」能力を使用します。対象のPCは何らかの悪夢にうなされ、通常ではこの悪夢から覚める手段はありません。しかし、同室のキャラクターがいるのなら<聞き耳>難易度15の判定に成功することで(睡眠中のPCは<聞き耳>の判定に-10のペナルティ)、対象PCの異変に気付くことができます。ナイトハグはエーテル化しているので、その姿を見るのにはシー・インヴィジビリティ呪文などの効果が必要です。

(対象PCの夢の中、PCに対しより相応しい悪夢があるなら、それを描写してください)君は見渡す限りの死体の山を、全身を鮮血に染めて獣のように這いずり回っている。君に馬乗りになった何者かに鞭を打たれて前に手をかけると、フツと手応えが無くなる。頭から赤い肉片の中に突っ込んだ君は、そのままズブと沈み込んでいく。……霧に包まれた森の中にうずくまっていることに気付く。風景は色を失い、灰色の世界が広がっている。突然、君に乗っている何者かに鞭を打たれ、君は四つん這いで這いずり回り始める……。

(同室のPCが気付いた場合)君は同室の仲間のようなされ声で目を覚ます。灯りを用意して様子を見ると、全身に汗を流し苦しうにええいしている。(シー・インヴィジビリティ呪文などを使用した場合)仲間の上に半透明な人影が覆い被さっている。全身にイボと傷をつけた醜い老婆が何事かを喚きながら、馬乗りになって暴れ回っている。

PCがナイトハグに対して有効な攻撃を仕掛けたのなら、彼女は苦鳴を上げてエーテル状態のまま壁を抜けて逃走します。壁を抜けたところで、エーテル状態と実体化を繰り返しながら[2.7]の廃屋まで逃亡しようと試みます。彼女に傷を負わせていた場合、町中で後を付けるのには、<<追跡>>特技の持ち主が<<生存>>難易度 15 の判定に成功する必要があります。路上で彼女を補足して戦闘になった場合、マップとして配付資料 5 を利用してください。戦闘時の彼女の行動は[2.4]と同様です。

PC：配付資料 10 の寝台に適当に配置

敵：ナイトハグ a

物品：敵の所持品, 600gp, 芸術品(宝石付きの銀製の櫛;550)x2, ナイトハグの心臓石(3600)

2.7. アジトに潜むナイトハグと遭遇(配付資料 11, 遭遇 Lv10-12): [2.1h]の情報や[2.5]の密偵、[2.4]や[2.6]の敵を追跡するなどして犯人の潜む廃屋を突き止めて探索することができます。彼女たちは配付資料 11 左上の広間の部分に住み着いており、雇った密偵達がまだ生きていようなら向かいの廃屋(配付資料 11 の下)に潜伏されています。PCが近づいたことに密偵達が気付けば、彼らはPCの背後から襲いかかろうとします。扉越しに密偵達の存在に気付くには、<聞き耳>難易度 33(忍び足 +4 5扉 +3 距離 +1D20)の判定に成功する必要があります。PCが密偵達に奇襲を仕掛けるには<忍び足>難易度 16(聞き耳 11 -5扉 +1D20)の判定に成功する必要があります。

ナイトハグ達は密偵を援護する気はありませんが、密偵との戦闘終了後にPCが引き上げるか、あるいは時間をかけて治療しようとしたのなら、廃屋の玄関を開いて戦闘を開始します。

君たちは数人の男達を見つけた。男達の服装はバラバラだが、外套の下に何かの武器を持っているらしいことが伺える。彼らは何気ないそぶりで周囲に警戒を払いつつ、人々の間を縫うようにして歩き去ろうとしている。

(声をかける場合)声をかけられた男達は振り返って、「何だあ、お前ら。人の尻についてくんな、ホモ野郎が！」と吐き捨てるが、後ろから顔を出した一人が回りを制して「ん？一体、君らは誰だい？俺たちに何か用事でもあるのかな？」と返事をする。

戦闘時の密偵達の行動は[2.5]と同様で、ナイトハグ達の行動は[2.4]と同様です。ただし、フィデシンサーは<<駆け抜け攻撃>>を積極的に活用します。ここでの敵のデータは[2.5]と[2.4]をそれぞれ参照してください。

戦闘後に彼らの荷物や、廃屋内を漁って<搜索>難易度 10 の判定に成功することで、このエリアにある物品を全て見つけることができます。

PC：配付資料 11 の右上から開始

敵 1：ハーフリング暗殺者(x3, 配布資料左上) a, b, c

変装魔術師(配布資料左上) d

敵 2：ナイトハグ(配布資料左下の階段上) e

ナイトメア(配布資料左下) f

ギスの次元案内人(配布資料左下) g

物品 1(密偵)：敵の所持品, 800gp, 宝石(ジェット;100)x3, ポーション of レヴィテート(300), スクロール of スコーピング・レイ(150)x3, チャイム of オープニング(残り 5 回;1500)

物品 2(ハグ達)：敵の所持品, 800gp, 芸術品(宝石付きの銀製の櫛;550)x2, ナイトハグの心臓石(3600)

3. アストラル界経由での旅路

3.1. アストラル投射と次元門へ向かっての移動(遭遇 Lv0):

[2.4]や[2.7]でフィデシンサーとメイズリーの協力を得ていた場合、ナイトメアのアストラル・プロジェクション疑似呪文能力を用いて、アストラル界に分身を作り出せます。アストラル界では任意の方向に落下することで最大 300ft/R(=240 マイル/8h)の速度で移動できるので、約 8 時間ほどでハデスへの次元門まで移動できます。

フィデシンサーがナイトメアをなだめつつ、君たちに向かって声をかける「旅の用意が済んだなら、集まってメイズリーに手を触れな！」。「じゃあ、出発しようか！レッツ・ダイブ！」の声と共にメイズリーがいなくなき、視界が銀色にぼやけていく……。

視界がはっきりすると、君たちはあらゆる方向に見渡す限り広がる銀色の空に浮いているのが分かる。虚空には所々に大きな雲が流れ、瞬く色とりどりの光が見える。フィデシンサーが光と雲を指して言う「その辺にチカチカしているのは別の世界への次元門だ。で、あの雲の向こうにハデスへの門がある。ここでは好きな方向に落ちこちながら移動するんだ。雲を迂回しつつ、門へ向かうぜ！」

3.2. ギスの次元海賊団との遭遇(配付資料 12, 遭遇 Lv9):

アストラル界をハデスへの次元門に向かって移動すると、途中で小規模なギスヤンキのアストラル海賊団と遭遇します。彼らは雇用した流れのクレリックのオーギュリイ呪文で獲物の通過経路に見当を付けて霞みの中で待ち伏せています。そして、PCが150ftの位置に近づいた時点で飛び出し、攻撃を仕掛けます。それ以前にPCが海賊団を発見するには、距離 400ft(<視認>判定-40;難易度 55)、200ft(<視認>判定-20;難易度 35)、150ft(<視認>判定-15;難易度 30)のそれぞれの距離で<視認>判定に成功する必要があります。また、海賊団のうち雇われ神官はインヴィジビリティ呪文で姿を隠しています。

待ち伏せに気付かなかった場合、不意打ちラウンドで海賊団長が手下 2 人を伴って、150ft 先から突撃するところから戦闘が始まります。アストラル界での戦闘は、物質界の戦闘と異なる点が 3 つあります。1 つめは任意の呪文や疑似呪文能力を高速化したかのように使用できること、2 つめは空中を自分の移動速度で思った通りに走り回れること、3 つめは任意の方向に 150~300ft/R の速度で直線的に落下移動することもできることです(DMG 150p & 145p)。

右手に見えていた雲海を突き破って派手な服を着た一団が現れ、武器を振りかざして突っ込んでくる。銀色の矛の男が斬りつけながら叫ぶ「アストラルの海は俺の海っ！通行料を置いてきなっ！」

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(OR)雇われ神官はポーション of インヴィジビリティ、ワンド of シールド、シールド of フェイス呪文、ヘイスト巻物で強化。海賊達はパークスキン・ワンドとブラーで強化。(1R)海賊 2 人と海賊団長が PC に向かって側面から突撃、その後海賊団長は高速化ディメンジョン・ドアで再度突撃可能な位置に移動。海賊 c は射撃。雇われ神官は透明化したまま海賊達とやや離れた位置にまで接近、高速化プレス呪文を使用、サモン・モンスター 呪文を詠唱開始、(2R)海賊達は後衛を狙いつつ遊撃を繰り返す。雇われ神官は強化した超大型モンスター・センチピードを近くで招来して高速化サイレンス呪文をかけ、サモン・モンスター 呪文を詠唱開始、招来センチピード 1 はサイレンス呪文の場を伴って後衛 PC に突撃する。(3R)雇われ神官は強化した 2 体目のセンチピード PC のど真ん中に招来、呪文強化した PC に向かって高速化ディスベル・マジック、更にサイレンス呪文を逃れた後衛 PC にサウンド・バースト呪文、招来センチピード 2 は手近な PC に攻撃。(~4R以降)雇われ神官は高速化スピリチュアル・ウェポン、ワンド of スコーピング・レイの使用開始。残り一体になった敵は逃亡を開始します。

敵の装備品を漁ることで、彼らの持つ値打ち物を手に入れます。

PC:(配付資料 12 中央に配置)

敵：ギスの海賊団長(配付資料 12 中段右に配置) a

ギスの海賊(x4, 配付資料 12 中段右に配置) b,c,d,e

雇われ神官(配付資料 12 下段に配置) f

物品：敵の所持品, 800gp, ワンド of パークスキン(x19;1710)

ギスの海賊団長 ハルズール (25pt,7HD,脅威度 6), 中型の人型生物, ギスヤンキ・エキスパート 3, ファイター 4, 混沌にして悪
HP=3D6+4D10+21=57, イニシアチブ+2
AC20/21(+5 チェイン・シャツ[+1], +2 敏捷, +2 外皮強化, +1 反発, +0/1 回避), 接触 13, 立ちすくみ 18
基本攻撃/組み付き=+6/+9, 近接攻撃 1(銀製グレイブ [+1])=+11,+6/2D4+6, 近接攻撃 2(アーマー・スパイク)=+9,+4/1D6+3
サイズ=中型 5ft, 間合い=10/5ft, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=5+3+1=11, 敏捷 ST=2+2+1=7, 意志 ST=4+0+1=4
能力値:筋 16(+3), 敏 14(+2), 頑 16(+3), 知 10(-), 判 10(-), 魅 10(-)
特殊能力: 暗視 60ft, 呪文抵抗 12

技能(10/5, 防具修正-1):隠れ身 6,聞き耳 7,視認 10+5=15,忍び足 6, 生存 5, 搜索 2, 知識(次元界)6;
 特技:追跡, 武器熟練(グレイブ), 迎え撃ち, 回避, 強行突破, 武器開眼 (グレイブ); 言語:ギスヤンキ語, 竜語, 共通語
 所持品:クローク of レジスタンス+1(1000), ポーション of インビジビリティ (300), アイズ of イーグル(2500), 装備武具価格 (3788), ~~2000gp~~
 サイオニック能力(呪文):術者 Lv7(ST 難易度=呪文 Lv+10):3 回/日-0Lv; ディズ, メイジハンド, 2Lv; プラー, 4Lv; ディメンジョン・ドア

ギスの海賊 (25pt, 4HD, 脅威度 3), 中型の人型生物, ギスヤンキ・レンジャー-1, ウォリアー-3, 中立にして悪
 HP=4D8+12=33, イニシアチブ+2
 AC18(+4 チェイン・シャツ, +2 敏捷, +2 外皮強化), 接触 12, 立ちすくみ 16
 基本攻撃/組み付き=+4/+7, 近接攻撃(高品質グレートソード)=+9/2D6+4, 遠隔攻撃(コンボジット・ロングボウ[筋+3])=+7/1D8+4
 サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
 セーブ:頑健 ST=5+3=8, 敏捷 ST=3+2=5, 意志 ST=1+0=1
 能力値:筋 16(+3), 敏 14(+2), 頑 16(+3), 知 10(-), 判 10(-), 魅 10(-)
 特殊能力: 暗視 60ft, 得意な敵(+2人間 or 異形), 野生動物との共感+1, 呪文抵抗 9
 技能(7/3.5, 防具修正-2):隠れ身 5,聞き耳 5,視認 5,忍び足 4, 生存 4, 搜索 2, 知識(次元界)1;
 特技:武器熟練(グレートソード), 近距離射撃, 追跡; 言語:ギスヤンキ語, 共通語
 所持品:装備武具価格(850), ~~400gp~~
 サイオニック能力(呪文):術者 Lv4(ST 難易度=呪文 Lv+10):3 回/日-0Lv; ディズ, メイジハンド, 2Lv; プラー

ゴブリン雇われ神官 c (25pt, 7HD, 脅威度 5), 種族・クラス:ゴブリン・エキスパート 2, クレリック(ヴェクナ)5, 中立にして悪
 HP=2D6+5D8+14=46, イニシアチブ+1
 AC24(+4 チェイン・シャツ, +4 シールド呪文, +1 敏捷, +1 サイズ, +2 外皮強化, +2 反発), 接触 14, 立ちすくみ 23
 基本攻撃/組み付き=+4/-2, 近接攻撃 1(モーニングスター)=+5/1D6, 遠隔接触=+6/-
 サイズ=小型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
 セーブ:頑健 ST=4+2+1=7, 敏捷 ST=1+1+1=3, 意志 ST=7+3+1=11
 能力値:筋 10(-), 敏 12(+1), 頑 14(+2), 知 10(-), 判 16(+3), 魅 9(-1)
 特殊能力:ゴブリンの種族特徴(暗視 60ft, 他), アンデット威服(2 回/日), 領域特典(知識, 魔術)
 技能(6/3 防具修正-3):聞き耳 8, 隠れ身 7, 忍び足 7, 呪文学 3, 精神集中 15, 知識(宗教 7, 次元界 5);
 特技:技能熟練(精神集中), 呪文熟練(召喚術), 招来クリーチャー強化; 言語:共通語, ゴブリン語, 奈落語;
 所持品:スクロール of ヘイスト(375), ポーション of インビジビリティ (300), ワンド of シールド(x25, 375), ワンド of スコーピング・レイ(x25, 2250), ヴェスト of レジスタンス+1(1000), 装備武具価格 (108), ~~400gp~~
 クレリック呪文:術者 Lv5(ST 難易度=呪文 Lv+12):
 0Lv(5); キュア・マイナー・ウーンズ 2, メンディング 1,
 1Lv(5); プレス 1, リムーブ・フィア 1, プロテクション from グッド 1, シールド of フェイス 1, ニスティルズ・マジック・オーラ 1
 2Lv(4); サイレンス 1, サウンド・バースト 1, スピリチュアル・ウェポン 1, アイデンティファイ 1,
 3Lv(3); サモン・モンスター 2, ディスペル・マジック 1

招来特大ムカデ (標準能力値, 6HD, 脅威度-), 超大型の魔獣, 超大型フイーンディッシュ・モンストラス・センチビード<<招来クリーチャー強化>>, 中立にして悪
 HP=6D8+18=45, イニシアチブ+2
 AC16(+2 敏, +6 外皮, -2 サイズ), 接触 10, 立ちすくみ 14
 基本攻撃/組み付き=+4/+17, 近接攻撃(噛み)=+7/2D6+7(毒:頑健 ST16-1D6 敏)
 サイズ=超大型 15ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上 40ft/登はん 40ft
 セーブ:頑健 ST=5+3=8, 敏捷 ST=2+2=4, 意志 ST=2+0=2
 能力値:筋 21(+5), 敏 15(+2), 頑 16(+3), 知 3(-4), 判 10(-), 魅 2(-5)
 特殊能力:暗視 60ft, 虫の種別特徴, 呪文抵抗 11, 抵抗力(火, 冷氣 5), ダメージ減少 5/魔法, 善を討つ一撃(1 回/日)
 技能(9/4.5):隠れ身 2, 視認 4, 登はん 13; 特技:なし; 言語:奈落語 or 地獄語(理解のみ)

3.3. ハデスの人買いとの遭遇(配付資料 13, 遭遇 Lv8):
 アストラル界からハデスへと繋ぐ次元門を潜ることで、第二層ニブルヘイムの松林の中に出ます。ここにはナイトハグが囚人を連れてくるのを、“魂の回廊”の魔物が待ちかまえています。ここから PC たちが出てくると(次元門を同時に抜けられる 2 人まで)、彼らは即座に襲いかかってきます。次元門のアストラル界側から、魔物達の姿を発見するには<視認>難易度 23 の判定に成功する必要があります。

君たちの目前で虚空に浮かぶ鈍い灰色の円盤がクルクル回っている。円盤から流れ出した霧がアストラル界の空に広がり、雲になっている。円盤の向こうには霧に囲まれた木々が微かに見える。フィデシンサーが円盤を指して言う「これがハデスへの次元門だ、ここを抜ければニブルヘイムに着く。」
 (くぐり抜けた後)君は円盤をくぐり抜けて、荒れた土の上に降り立った。見渡すと、霧深い貧相な松林に囲まれている。目に映る全ての物が色を失って灰色の世界が広がっている。木陰から黒い羽の鬼が姿を現す、無言で斧を振りかざして羽ばたき、君に向かって突っ込んでくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)メゾロスはシー・インヴィジビリティとインヴィジビリティ疑似呪文能力を用いて自身を強化。(1R)オーガが手近な PC に向かって突撃、メゾロスは次元門を中心にクラウド・キル疑似呪文能力を使用。(2R)メゾロスが近接戦闘開始。(4R)メゾロスがメゾロスの招来を試みる。(6R)メゾロスはテレポート能力で逃亡。

<搜索>=12 以上の判定値を出すことで敵の持っていた物品を全て見つけることができます。ここでの遭遇後、PC は補給のために“無実の死”に立ち寄るか、あるいは直接“魂の回廊”に向かうことになります。フィデシンサーはそれぞれの行路を把握しており、“無実の死”に一泊することでハデスの「幽閉」効果をリセットできることも知っています。

PC: 配付資料 13 次元門近く

敵: ハデス産オーガ(x2, 配付資料 13 の下方) a, b

メゾロス(x2, 配付資料 13 の右上) d

物品: 300gp, トライデント[+1](2315; メゾロスの所持品), 敵の装備

ハデス産オーガ(非精鋭規定値, 4HD, 脅威度 4), 大型の来訪者(現住, 巨人の変成種), オーガのハーフ・フィード, 混沌にして悪
 HP=4D8+23=45, イニシアチブ+1
 AC19(+3 スタデッド・レーザー, +1 敏, +6 外皮, -1 サイズ), 接触 10, 立ちすくみ 18
 基本攻撃/組み付き=+3/+15, 近接攻撃(グレートアックス)=+12/3D6+12, 遠隔攻撃(ジャベリン)=+4/1D8+8
 サイズ=大型 10ft, 間合い=10f, 移動速度=地上 40ft/標準飛行 80ft
 セーブ:頑健 ST=4+5+1=11, 敏捷 ST=1+2+1=5, 意志 ST=1+2+1=5
 能力値:筋 26(+8), 敏 12(+1), 頑 20(+5), 知 10(-), 判 10(-), 魅 7(-2)
 特殊能力:暗視 60f, 善を撃つ一撃(対善+4 ダメージ), 完全耐性(毒), 抵抗(酸&電気&火&冷氣 10), ダメージ減少 5/魔法, 呪文抵抗 14
 技能(7/3.5, 防具修正-1):威圧 1, 聞き耳 7, 視認 7, 忍び足 3, 水泳 11, 生存 3, 跳躍 11, 登はん 15;
 特技:追加 HP, 武器熟練(グレートアックス); 言語:オーガ語, 奈落語
 所持品:装備武具(90), 0gp
 疑似呪文能力:術者 Lv8(ST 難易度=呪文 Lv+13):2Lv; ダークネス 3, デイエクレイト 1

4. 直通次元門経由のハデス旅程

PC は[2.3]の情報に元々、物質界からハデスに向かう直通次元門を通じて、ユーゴロスの要塞に向かうことを選ぶかもしれませんが。この行路において、PC はステュクス・ドラゴンや渡し守に対処しつつステュクス河を越え、“魂の回廊”に向かうことになります。

4.1. ハデスへの直通次元門(遭遇 Lv0):

直通次元門の物質界側はサレッシュの町から北西の崖に開いており、ザムザからの情報を元に容易に辿り着くことができます。この次元門の周辺にはハデス産の野良トルゴが徘徊しており、夜になると次元門を抜けて物質界に現れることがあります。次元門の周辺を調べれば<生存>難易度 15 の判定に成功することで、大きな足跡を見つけることができます。

次元門を抜けるとハデスの荒地につきますが、すぐにトルルと遭遇するわけではありません。トルル達は PC の足跡を追跡し、休憩しているところを襲撃しようとします。彼らとの遭遇は[4.2]を参照してください。

君たちが話を元に霧がかかる岩山を登ると、崖際の虚空に浮かぶ鈍い灰色の円盤がクルクル廻っているのが見える。円盤から流れ出した霧が周囲に広がり、円盤の向こうには霧に包まれた荒地が見える。

(くぐり抜けた後)君は円盤をくぐり抜けて荒れた大地の上に降り立った。目に映る全ての物が色を失い、深い霧に閉ざされた灰色の世界が広がっている。

4.2. 街道での待ち伏せ(配付資料 14, 遭遇 Lv9):

次元門の周辺にはハデス現住のトルルが獲物を巡りながら徘徊しており、主に休息中に、彼らと遭遇する可能性があります。PC が呪文などの方法によって追跡への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。

トルルとの遭遇では、遭遇距離を決定するためにトルルと PC に<視認>判定または<聞き耳>判定を距離 100ft(<視認>-20 or<聞き耳>-10)で行わせてください。お互いが失敗したのなら、引き続き 50ft(<視認>-10or<聞き耳>-5), 30ft(<視認>-6or<聞き耳>-3)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 6 で<聞き耳>技能値は 5、<隠れ身>技能値は-2 です。達成値は出目 10 扱いて良いでしょう。

(街道の脇で休息中に遭遇)君は眠っている仲間の側で、防水布に身を包んで起きている。ふと耳を澄ますと、何かを引きずるような微かな音が聞こえる。辺りを見回すと、霧の中から大きな人影が、腕を引きずるようにして歩み寄ってくるのが見える。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(1R)トルルは可能なら散開して PC を取り囲むように距離を詰める。(1R)トルルは手近な PC に向かって突撃し、グレイブで攻撃。(2R)トルルはグレイブを捨て、鎧の薄そうな PC にじり寄りながら全力攻撃(一撃能力を含む)を開始する。(3R-)トルルは死ぬまで戦い続けます。

<搜索>=12 以上の判定値を出すことで敵の持っていた物品を全て見つけることができます。

PC : (配付資料 14 右上)

敵 : ハデス産トルル(x3, 配付資料 14 下側) a, b, c
物品 : 900gp, 宝石(アンバー, 100)x4, ポーション of デイレイ・ポイズン(300)

ハデス産トルル(15pt, 6HD, 脅威度 6), 大型の巨人(巨人の変成種), フィンディッシュ・トルル, 混沌にして悪
HP=6D8+42=69, イニシアチブ+2
AC18(+2 レザー, +2 敏, +5 外皮, -1 サイズ), 接触 11, 立ちすくみ 16
基本攻撃/組み付き=+4/+14, 近接攻撃(グレイブ)=+9/2D8+9, 全力近接攻撃(爪, 爪, 噛み)=+9, +9, +4/1D6+6, 1D6+6, 1D6+3
サイズ = 大型 10ft, 間合い=20/10f, 移動速度=地上 30ft
セーブ: 頑健 ST=5+7=12, 敏捷 ST=2+2=4, 意志 ST=2-1+2=3
能力値: 筋 23(+6), 敏 14(+2), 頑 24(+7), 知 6(-2), 判 8(-1), 魅 6(-2)
特殊能力: 暗視 90ft, 鋭敏嗅覚, 再生 5[火]or[酸], 夜目, (かきむしり 2D6+6), 善を撃つ一撃(対善+6 ダメージ), 抵抗(火 5, 冷気 5), ダメージ減少 5/魔法, 呪文抵抗 11
技能(9/4.5, 防具修正 0): 隠れ身-2, 聞き耳 5, 視認 6;
特技: 鋭敏感覚, 追跡, 鋼の意志; 言語: 巨人語
所持品: 装備武具(36), 0gp

4.3. ステュクスの河岸と流れに潜む竜(配付資料 15, 遭遇 Lv8):

次元門から北東に続く道を辿ることで、ステュクス河の河畔に辿り着きます。ステュクス河は悪属性の次元界を通して流れる汚い河で、その流れに触れた者はあらゆる知性を失ってしまいうことで知られています(フィールマインド呪文[PHB 270p]と同様の効果; 意志 ST 難易度 17, 秘術術者は意志 ST に-4 のペナルティ)。川幅は 1500ft(=450m)あり、霧のために向こう岸は見えません。

川辺には向こう岸にある町“無実の死”に行くことを望んでいる請願者がたむろっており、PC の存在に気付くと生者のぬくもりを求め

て周囲に集まって来ます。

君たちが霧の中を延々と歩き続けると、大きな河に出た。腐敗臭を放つ濁り水が、泡を浮かべたままゆっくりと流れ、何かの死骸が川縁に並んでいる。河原に佇むぼんやりとした人影が立ち並び、君たちに気付くと手を伸ばして近寄ってくる。足下には透きとおった赤子や胎児が這いずり寄って、何かを叫びながら足下にしがみつくと。

彼らは薄気味悪くはありますが、PC に危害を加える様な能力は持っていません。もし、PC が話しかけたのならボソボソと返事をします。彼らとの会話で考えられるやりとりを以下に記します。

Q お前達は何だ? A 請願者:「ここは死者の国、死者は魂がすり切れるまで彷徨い続ける・・・」

Q ここは何だ? A 請願者:「魔物の世界を流れるステュクスの河原、河の水に触れた者は心を持ってしまふ・・・」

Q 何をしている? A 請願者:「向こう岸には街があり、そこでは生きていたときの心を取り戻すことができるという・・・」

Q ここを渡るには? A 請願者:「身体があるなら、その辺に転がっている舟をだしてみると良い・・・、北の方には渡し守がいる。どちらも自分には無理だ・・・」

岸辺を注意深く見返し、<視認>難易度 20 の判定に成功することで、傷んだ小舟を見つけることができます。メンディング呪文などを何回か用いれば、補修することができます。補修済の小舟で渡るのには、<職能: ポート漕ぎ>か筋力判定で難易度 15 の判定に 3 回成功する必要があります。判定値が 8 以下だった場合には大きく揺れ、搭乗員は更に<平衡感覚>難易度 15 の判定を行う必要があります。これに失敗したら河の中に落ちてしまいます。

河の中にステュクス・ドラゴンも住み着いており、生者がここを渡ろうとすると(場合によっては、舟の準備をしているときか、川沿いに旅をしているときにも)襲いかけてきます。数日前に河を渡ろうとしたパラディン・・・ハデスの深い階層に何らかの目的があったと思われず・・・もステュクス・ドラゴンに襲われています。パラディンは喰い殺されたものの、彼の剣(DM が望むなら PC の武装に合わせて下さい)がいまだにドラゴンの身体に刺さっています。この剣は悪の来訪者に有効であり、ドラゴンを倒して回収することができたのなら“魂の回廊”での戦いにおいて役立ってくれるでしょう。この遭遇において、PC は竜を陸上におびき出して戦うべきではありませんが、もし、水上で戦う場合には DMG 90p 記載の水中戦闘ルールを参照してください。

君は水面下から黒く長い影がうねりながら近づいてくるのに気付く。直後に水面からヌメリのある大きな魔物が、蛇の様な全身と、突き刺さった槍や剣、二股の尾を現して襲いかかってくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R) ワンドからメイジ・アーマーを起動、水面下から可能な限り近づく。(1R) プレス 2[知能低下]を使用。(2R) 近接攻撃開始、(3R-)以降は近接攻撃とプレス 1[酸]を繰り返します。(~5R 以降)HP が 20 を切ると不利を悟り、防御的発動でフogg・クラウドを使用してから水中に逃れようとする。

<生存>難易度 15 の判定に成功することで、河岸の巣を見つけたことができ、そこには財宝が蓄えられています。また、ドラゴンの身体には上記のパラディンの武器が刺さっています。ドラゴンの身体を調べて<搜索>難易度 12 の判定に成功することで、これを見つめることができます。

敵 : ステュクス・ドラゴン a

物品 : 2700gp, 宝石(ブラック・パール, 300)x3, 芸術品(金と黒曜石の竜神像; 100 ポンド[50kg]; 1000), ワンド of メイジ・アーマー(x25; 375), 冷鉄製のロングソード[+1, イーヴル・アウトサイダー・ベイン](10330)

暗黒の河竜(標準能力値, 14HD, 脅威度 8), 大型サイズの竜(水棲, 他次元界), ジュブナイル・ステュクス・ドラゴン(Drc), 中立にして悪

HP=14D12+42=133, イニシアチブ+0

AC26(+4 メイジアーマー呪文, 0 敏, +13 外皮, -1 サイズ), 接触 9, 立ちすくみ 26

基本攻撃/組み付き=+14/+22, 近接攻撃(尾の刃)=+18/3D6+4(つかみ強化&病気), 全力近接攻撃(牙, 尾の刃)=+18/2D6+4(病気), +13/3D6+2(つかみ強化&病気)

サイズ = 大型 10ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 60ft/穴掘り 20ft/水

泳 60ft

セーブ:頑健 ST=9+3=12, 敏捷 ST=9+0=9, 意志 ST=9+2=11

能力値:筋 19(+4), 敏 10(-), 頑 17(+3), 知 14(+2), 判 15(+2), 魅 14(+2)

特殊能力:超視覚, 暗視 120ft, 非視覚的感知, 完全耐性(毒, 病気, ステュクス河の効果), 水陸両生, つかみ強化, 締め付け(尾の刃が2倍ダメージを与える), 病気(ステュギア消耗病;頑健 ST15-潜伏期間 1日;ダメージ 106 魅;回復するには3回連続でSTに成功する必要がある), プレス攻撃1(80ftの直線状,敏捷 ST22-半減,酸 4D6-R毎にダメージが半分になりつつ3R継続), プレス攻撃2(40ftの円錐形,頑健 ST22-無効,知ダメージ4), ダメージ減少5/魔法,呪文抵抗18,畏怖すべき存在(120ft,意志 ST19-無効,恐慌 or 怯え-4D6R)技能(17/8.5):隠れ身4, 聞き耳19, 交渉11, 視認19, 真意看破9, 水泳21, 精神集中10, 搜索9, 知識(次元界19, 神秘学)9 魔法装置使用19;特技:強打, 雑払い, 無視界戦闘, 肉体武器強化(尾), 能力熟練(プレス);言語:竜語, 奈落語, 地獄語

所持品:ワンド of メイジ・アーマー(x25, 375, 上記物に記載)

疑似呪文能力:術者 Lv14(ST 難易度=呪文 Lv+12):1Lv;回数無制限-カース・ウォーター, 2Lv;3回/日-フォッグ・クラウド

4.4. ステュクスの渡し守(配付資料 15, 遭遇 Lv9):

次元門から延びる道をステュクス河沿いに北上すると、エリヴァル川との合流地点につきます。エリヴァル川は“魂の回廊”の近くを源流とし、“無実の死”を経由してステュクス河に流れ込んでいます(エリヴァル川の方はフィブルマインド効果を持っていません)。ここではボーン・デヴィルのスロンが渡し守をやっており、河を渡ろうとする者から様々な渡し賃をせしめています。

河沿いに街道を進んでいると、岸辺に佇む大きな人影が目に入る。灰色のローブから骸骨のような顔を覗かせ、岸に着けた小舟の上立っている。

(PCが話しかけたら)ローブの人影が乾いた声で答える「河を渡して欲しいのか?なら渡し賃がいる。お前達の中から一人、魂を支払う者を選んでもらおうか。」

ステュクス河の渡し賃の相場は100~200gpといったところで、スロンもその程度の金貨を支払うことで、PCを向こう岸まで届けます。しかし、可能ならば(デヴィルにとってより有益な)魂の売買を強要したいと考えています。そのため、スロンは渡し舟に乗ることを希望する者に対して、さも当然であるかのように、渡し賃として一人の魂を引き渡すように要求します。PCが難色を示すようなら、「『死亡時の魂の所有権』に関する契約をすることで良い」と譲歩したふりをします。<真意看破>難易度25の判定に成功することで、スロンが吹っかけていることを見破ることができます。この点を見破っているか、あるいは<交渉>難易度15の判定に成功することで、スロンは金銭を代償に渡すことを了承します。また、ラルヴァであるザムザを譲ることを提案すれば、スロンは喜んで全員を向こう岸まで運ぶことを請け負います。PCは他にも何か良い手を思いつくかもしれません。善属性のPCがスロン相手に魂の売買契約や同行者の引き渡しなどを行った場合、何らかのペナルティが発生する可能性があります。

PCがスロンに攻撃や脅しを仕掛けた場合、戦闘が発生します。戦闘中の敵の行動は以下の通り、(1R)スロンは防御的発動のアイス・ウォール擬呪を用いてPCを縦に分断し、秘術使いがいがない方に移動。(2R)インヴィジビリティ擬呪を用いた後、移動して場所変え。(3R)再び防御的発動のアイス・ウォール擬呪を用いて前衛PCとの間に壁をつくり、移動して後衛PCを機会攻撃範囲に収める。(4R以降)全力攻撃を開始、可能なら後衛PCを狙う。HPが20を切ったら、グレーター・レポート擬呪で逃げるか、金貨を報酬としての渡しを提案します。2R以降の段階で不用意に河岸に近づいたPCがいた場合、リング of ラムを3チャージ使用(DMG 231p; 3チャージ使用で遠隔攻撃=+15/3D6 & 突き飛ばし判定+13)して河に突き落とそうと試みます。

<搜索>難易度12の判定に成功することで、スロンの所持品を全て見つけることができます。

敵:ボーン・デヴィル a

物品:1200gp, 芸術品(黄金細工のかんざし;800), クアアルズ・フェザー・トークン(スワン・ポート;450), リング of ラム(x50;8600), 魂の売買契約書の書式(0)x5

5. ニブルヘイムの町 “無実の死”

“魂の回廊”の近くに広がる針葉樹林の中には“無実の死”と呼ばれ

る小さな都市があります(DM資料2&配付資料4)。この街は周囲の木を加工した黒いタールと無数の釘に埋め尽くされた壁で囲まれています。壁は特殊な防御効果を街に与えており、街の中ではハデスの“幽閉”効果が発生しません。この町に一泊することで、それまでに蓄積したハデスでの滞在日数がリセットされます。また、住民の殆どが自分の家から出てこない寂れた雰囲気にも関わらず、情報収集や街の規模に応じた買い物が可能です。そして、この街を統治者は邪悪ではありませんが、さほど攻撃的な存在ではありません。PCがこの街に立ち寄ることは、シナリオ後半の冒険を円滑に進めるために有用でしょう。

町には西門と南門、水路の3つの入り口があり、それぞれを警備兵が守っています。警備兵は街に入ろうとする者の能力を見極め、無力な一般人だと見なせば一人5gp程度と引き替えに首から提げる番号札を渡し、街にはいることを許可します。強い力を持っていると見なした場合、一人100~200gp程度の金銭を要求されます。

5.1. 町の門(配付資料 16, 遭遇 Lv9-2=7):

街の入り口では、PCを誰何する門番達と遭遇します。門は通常閉じられており、門番達が許可したときのみ開けられます。PCが開門を要求した場合、門番がPCの装備からその能力を推し量ろうとします。PCが実力を隠そうとするのなら、<変装>で判定を行ってください(門番の<視認>出目10との対抗判定と考えます)。判定値が20以上なら、そのキャラクターに対しては5gpしか要求しません、判定値15~19なら100gp、それ未満なら200gpを要求されます。金銭を支払えば番号札を渡され、常に身につけているように警告しながら門を開けます。

門番達はPCの存在に気付いた時点で効果時間の長い効果による強化を済ませていますが、PC側から仕掛けない限り攻撃できません。PCが門番に見つからないように街の外壁を乗り越えるには、<登はん>難易度20の判定と<隠れ身>難易度10の判定に成功するか、あるいは他の工夫をする必要があります。登はん判定に失敗したのなら、落下ダメージに2D6に加え、釘が刺さって106ダメージを受けます。PCが無断侵入を試みたことに気付かれた場合は、門番達が駆けつけてきます。

また、門の陰にはオーガのゾンビが配置されています。彼らの存在に気付くには、<視認>難易度15の判定に成功する必要があります。

霧に包まれた松林の小道を抜けると、木立が途切れて開けた広場に立た。前方に高さ20ft程の木の壁が立ちはだかつており、その上に2~3人の兵士が見える。無数の釘が打ち込まれた壁の表面にはじみ出てきたタールにベトリと覆われ、一部は地面に垂れて染みをつくっている。兵士達が君たちの姿に気付いた後、しばらくかけ声と足音が聞こえたかと思うと、弓を手にした鎖帷子の男が姿を現し、目深に被った帽子の奥の目をぎらつかせて問う、「お前達は何者だ?ここへ何しにやってきたんだ?」

(PCが害意の無いことと、街に入りたいことを告げたのなら)門の上の男が言う「こちらにまい・・・、門の下まで来て顔を良く見せるんだ。」「手を頭の後に組んで・・・、ゆっくり・・・、ゆっくりとだ。」

<変装>の判定値が20以上なら「ああ・・・、お前はいかにもくだらない奴だ。死体と大した違いは無いという感じだ。金貨5枚を寄せよ!そうしたらお前を街に入れてやる。」<変装>判定の判定値が19以下なら「お前はやっかいそうな奴だ。今までに何人を殺した?本当はここに何をしに来た?金貨[100 or 200]枚だな・・・、それだけを払えば入れてやるよ。」

(全員が要求された金額を支払ったら)男は「これを身につけている!飯のときも寝るときもずっとだ!」という、上から紐のついた木の札を放り投げる。札の表には「首吊り縄のシンボル」と6桁の数字が、裏側には「六芒星をくわえてとぐるを巻く蛇」が描かれている。兵士達がローブを操ると、門がゆっくりと開き始める・・・。

(戦闘になったとき)君たちが動き出そうとしたとき、門の陰から虚ろな目をしたオーガが腐臭を漂わせながらよろめき出る。兵士達は壁の上から一斉に弓を構え、冷たい言葉が放たれる「死ね!」

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)門番はPCの種族に合わせて武器にペイン能力を付与し、ボーションで強化。PCを誰何している間に死人使いはディセクレイト呪文でアンデットを補強して自身を透明化、雲行きが怪しくなり始めたら自身の攻撃・防御力を強化。(1R)ゾンビは門の陰から出て手近なPCを攻撃。兵士達は後衛PCを狙って射撃。死人使いは後衛PCにサウンド・バースト呪文。(2R~)PCが壁の上に到達したら、門番はフライの効果を用いて飛び上がり、空中からペイン能力の効く相手に弓をうち続ける。

壁の向こうの足場を調べれば、<搜索>難易度12の判定に成功する

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。この遭遇では、PC が不用意に攻撃を仕掛けない限り戦闘になりません。敵を倒さずとも無難に町の中に入れば経験値を得ることができますが、その場合は半分の経験値のみを得ることができます。

敵：門番 a

“無実の死”の警備兵(x4) b,c,d,e

オーガのゾンビ(x2) f,g

死霊使い h

物品：1035gp 宝石(煙水晶;50)x3, 番号札(No248,641~248,680;0gp), 保存食(灰色のビスケット;5sp)x10

門番(精鋭規定値, 8HD, 脅威度 8), 中型の来訪者, ティーフリング・レンジャー-2, ファイター-4, ウォリアー of ダークネス(BoVD)2 中立にして悪

HP=2D8+6D10+16=62, イニシアチブ+8

AC22(+5 チェイン・シャツ[+1], +4 敏捷, +2 外皮強化, +1 反発), 接触 15, 立ちすくみ 18

基本攻撃/組み付き=+8/+10, 近接攻撃(高品質アーマースパイク)=+9, 4/1D6+2, 遠隔攻撃(コンボジット・ロングボウ[+1, 筋力+2用])=+14/1D8+6, 遠隔攻撃(左記+ペイン能力)=+16/1D8+8+2D6, 全力遠隔攻撃(左記+ペイン&速射)=+14, +14, +9/1D8+8+2D6

サイズ = 中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上=30ft

セーブ: 頑健 ST=10+2+1=13, 敏捷 ST=4+4+1=9, 意志 ST=4+0+3=7

能力値: 筋 14(+2), 敏 18(+4), 頑 14(+2), 知 10(-), 判 10(-), 魅 10(-)

特殊能力: 暗視 60f, 技能ポーン(隠れ身, はったり+2), 野生動物との共感+2, 得意な敵(+2 人間), 武器暗黒化(3R かけて武器に[+1]相当の特殊効果を付与する; 持続時間 1h)

技能(11/5.5, 防具修正-1): 威圧 7, 偽造 1, 聞き耳 7, 呪文学 1, 真意看破 4, 視認 7, 製作(錬金術)3, 知識(神秘学)3, 生存 5;

特技: 近距離射撃, 精密射撃, 速射, 武器熟練&開眼(ロングボウ), イニシアチブ強化, 鋼の意志, 追跡, 無視界戦闘; 言語: 共通語, 奈落語

所持品: ポーション of フライ(750), ポーション of パークスキン(300), リング of プロテクション+1(2000), クローク of レジスタンス

+1(1000), 装備武具価格(5250), ~~400gp~~

疑似呪文能力: 術者 Lv2(ST 難易度=呪文 Lv+8): 1回/日-ダークネス

死人使い (25pt, 3HD, 脅威度 3), 中型の人型生物, 人間・クレリック(ネルル[死, 欺き])3, 中立にして悪

HP=3D8+9=26, イニシアチブ+4

AC21(+8 フルプレート, +1 バックラー, +2 反発), 接触 12, 立ちすくみ 21

基本攻撃/組み付き=+2/+3, 近接攻撃 1(高品質モーニングスター[呪文強化+1])=+4/1D8+1, 近接攻撃 2(左記+プレス&ディヴァイン・フェイヴァー)=+2/1D8+2

サイズ = 中型 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=3+2=5

能力値: 筋 13(+1), 敏 10(-), 頑 14(+2), 知 10(-), 判 14(+2), 魅 12(+1)

特殊能力: 領域特典(死, 欺き)

技能(6/3, 防具修正-7): 精神集中 11, 知識(次元界)1, 知識(宗教)6, はったり 6;

特技: 技能熟練(精神集中), イニシアチブ強化, 追加 HP; 言語: 共通語

所持品: スクロール of アニメイト・デッド(375), スクロール of シールド of フェイス(25), スクロール of ゾーン of トウルース(150), 銀の聖印(25), 装備武具価格(1823), ~~77gp~~

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, ディテクト・マジック 2

1Lv(4); プレス 1, コマンド 1, ディヴァイン・フェイヴァー-1, コーズ・ファイア-1

2Lv(3); ディセクレイト 1, サウンド・バースト 1, インヴィジビリティ 1

“無実の死”の警備兵(精鋭規定値, 2HD, 脅威度 2), 中型の人型生物, 人間・ファイター-2, 中立にして悪

HP=2D10+7=22, イニシアチブ+1

AC18(+6 バンデッド・メール, +1 バックラー, +1 敏捷), 接触 11, 立ちすくみ 17

基本攻撃/組み付き=+2/+4, 近接攻撃(高品質バトルアックス)=+6/1D8+2, 遠隔攻撃(高品質コンボジット・ロングボウ[筋+2用])=+5/1D8+3

サイズ = 中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft

セーブ: 頑健 ST=3+2=5, 敏捷 ST=0+1=1, 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: なし

技能(5/2.5, 防具修正-6): 威圧 4, 職能(船漕ぎ)6, 真意看破 3;

特技: 武器熟練(バトルアックス), 追加 HP, 迎え撃ち, 近距離射撃; 言語: 共通語

所持品: 足止め袋(50)x1, 装備武具価格(1185), ~~445gp~~

5.2. 町の中への渡し(配付資料 15, 遭遇 Lv8-2=6):

アストラル界からの次元門から続く道が川沿いに街の北東を通るところには、街の中への渡しがあります。マップとして配付資料 15 を流し、川の側右側に 15ft x 20ft の小屋と小舟を書き足してください。ここでは警備兵達が[5.1]と同様に訪問者を選別し、要求した料金を払ったキャラクターのみに番号札を渡して乗船(船賃は支払料金に含まれています)を許可します。

小屋の中にはハデス産のトルルが潜んでおり、小屋内の保存食を貪り喰っています。彼の存在を確認するには、<視認>難易度 15 の判定に成功する必要があります。

(次元門からの道を西に進んできた場合)松林の小道を歩いていると、左手に木立が途切れて川が見える。向こう岸には何かの建物が幽かに見え、川の手前にある小屋の前で数人の兵士が糧を片手に何かをかじっている。

彼らの要求内容は[5.1]と似ていますが、ここの兵士達は[5.1]の門番ほど挑発的でなく、無感動に淡々と処理を進めます。

(攻撃を仕掛けたとき)君たちの様子を見て、3人の兵士が斧を構える「俺たちに逆らって街に入っても生きて出られんぞ！貴様ら！」。奥の一人は腰に下げている銅鑼を掲げ、斧で鳴らそうとする。

戦闘になった場合の敵の行動は以下の通り、(1R)警備兵 a-c は斧で手近な PC に突撃、警備兵 d は銅鑼を鳴らす。トルルが後側から後衛 PC に突撃。(2R) 警備兵 d は近接戦闘状態にない PC に足止め袋を投げた後、斧を抜きながら後衛 PC に近づく。(～4R以降)トルルが倒れると、他の敵は逃げ出します。

小屋の中を調べれば、<搜索>難易度 12 の判定に成功することで、このエリアにある物品を全て見つけることができます。渡しを倒していた場合も、小舟を漕げば向こう岸の船着き場までたどり着くことができます。番号札を持っていれば向こう岸で問題なく上陸できますが、持っていない場合は 2~3 人の警備兵と戦闘になるかもしれません。彼らは戦いになるとすぐに逃げ出します。[5.1]と同様、町にはいることができれば経験値を得ることができます。

敵：“無実の死”の警備兵([5.1]参照; 川沿いの左側に散開) x 4

ハデス産トルル([4.2]参照; 書き足した小屋内)

物品: 960gp ポーション of レヴィテート(300), キャンドル of トウルース(2500), 小舟, 保存食(灰色のビスケット; 5sp)x10, 番号札(No248,681~248,699; 0gp)

5.3. “無実の死”における情報収集:

霧に包まれた街は大ききのわりに人が無く、がらんとしている。路地裏で何かを転がして行く人影を目に入るが、すぐ霧の中に消えていく。

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。ただし、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。また、聞き込みで得られる情報は、同難易度の適切な<知識: ~>判定に成功することでも得られる可能性があります。

この街の住民は引きこもり気味で家の外に出かけることが少ないため、効率良く聞き込みをすることができません。<情報収集>の判定に-2のペナルティがかかります。また、街にはいるときに警備兵と戦闘を起こしていた場合は-2、奈落語も地獄語も話せない PC は-1のペナルティを<情報収集>判定に受けます。これらのペナルティは累積します。

判定値 10 以上で成功した PC がいた場合:

(a) キーワード: 魂の回廊

補修作業中の普請作業員「南の台地にあるユーゴロスの皆だ。断崖の下に入り口があって、三層くらいになっているらしい。」

- (真、希望すれば正確な位置を教えて貰えます)
- (b) キーワード：ユーゴロス
シンドア神殿「ユーゴロスはデーモンやデヴィルと並ぶ悪の権化だ。欲深くて邪悪だが、混沌にも秩序にも偏っていない。毒と酸を無力化し、敵を毒霧で皆殺しにしてしまう。」(「魂の回廊」の首領は獣の頭で4本の腕と翼を持った大きな魔物らしい。最近、魔術師が手下についてから活発に活動をしている。)(真、<知識(次元界)>難易度 22 の判定に成功することで、獣頭の魔物がユーゴロス・ニコカロスであることと特徴特徴的な能力が分かり、27 以上ならより詳細な情報を得る)
- (c) キーワード：財宝、輸送
ハンガー翁「霊体投射で旅をしているときに得た財宝も、持ち帰る方法はある。」(「灰色の荒野」での用事が済んだなら、ウシに財宝を預けると良い。後で現世まで届けてやるよ。費用は纏めて 1000gp、冥土の沙汰も金次第よ。)(真、アストラル・プロジェクト能力で訪れている場合のみ)

判定値 15 以上で成功した場合：

- (d) キーワード：魂の回廊、ユーゴロス、悪魔
食料工場の配給員「“魂の回廊”のユーゴロス達は最近、活発に悪魔と取引をしている。この間もヒゲもじやの悪魔と、仲間っぽい角の生えた人間達が“魂の回廊”に向かっていった。」(真)
- (e) キーワード：騎士、旅人
鍛冶工房「ギロチン屋」のトビアス「最近、騎士がこの町にやって来たかって？いや、ここには来ていない。ステュクス河で竜と戦っていた騎士がいたという話が聞いたが・・・、どうなったかまでは知らないな。」(「騎士じゃないけど、イヌ頭の剣士なら見たぜ。でっかい剣を背中に担いで“魂の回廊”のことを訊き回っていたよ。)(真、<知識(次元界)>難易度 16 の判定に成功することで、イヌ頭の剣士がハウンド・アルコンであることが分かる)

判定値 20 以上で成功した場合：

- (f) キーワード：魂の回廊
図書館長フォーサス「あそこは今でこそユーゴロスが住んでいますが、昔は強力な死人使いが自らの墓として建設したという話です。迷宮内で死んだ魂を捕らえて地下に集める仕組みになっているそうですが、それを使って何をやる気だったかまでは分かりませんね。」(真)

5.4. “無実の死”での宿泊(遭遇 Lv0):

街には幾つかの宿泊施設がありますが、大通り沿いで目に付き易く、この町にしては最も無難な宿が“安らかな眠り”亭です。部屋は全て 2 人部屋であり、PC が訪れたのなら亭主のカラデルは陰気な声で宿泊する部屋を選ぶように言います。宿の建築資材として用いられている松の木には(この町の他の家屋と同様に)それぞれ死者の魂が籠もっており、宿泊者は部屋ごとに異なる現象(下記参照)に遭遇することになります。PC が亭主に部屋ごとに宿泊費が違う理由を訊いても、寂しげな顔で微笑むだけです。

“安らかな眠り亭”と看板のかかった扉を開けると、カウンターに座ってロウソクを見つめていた男が立ち上がり、傍のビスケットの缶を引き寄せながら問う「いらっしやいませ、食事ですか？それともお泊まりで？」

「お泊まりなら、部屋が幾つかあります。『悪夢の間』が一泊金貨 1 枚、『酩酊の間』が金貨 2 枚、『童心の間』が 5 枚、『悔恨の間』が 10 枚、『沈黙の間』が 100 枚となっております。全て 2 人部屋ですが、皆さんどちらにお泊まりに？」

部屋の名前(宿泊料)：備考

悪夢の間(1gp)宿泊者は悪夢にうなされることになり。頑健 ST15 の判定に失敗すると起きたときに耐久力に 1 点のダメージを受けています。

酩酊の間(2gp)：一泊して起きると、なぜか身体から酒と吐瀉物の臭いが漂います。次の日まで、魅力の基本とした判定に-1 のペナルティを受けます。

童心の間(5gp)：一泊して起きると、片方の宿泊者の寝床に生者の温もりを求めた非実体の請願者(全裸の幼女)が潜り込んでいることが発覚します。

悔恨の間(10gp)：寝ている間寝台から語られる愚痴(「夫が若い女と～なことを・・・悔しかったから私も町で声をかけら

れた男に～。獣のように～なことや、～なことを～。(無限ループ)」に悩まされることとなります。意志 ST15 の判定に失敗すると、睡眠できなかつたこととなります(ハデスの“幽閉”効果はリセットされています)。

沈黙の間(100gp)：この部屋は何事もなく宿泊できます。

NPC：亭主カラデル

物品：机,椅子,燭台,保存食(灰色のビスケッ;5sp)x7

6. “魂の回廊”の探索

“無実の死”から道沿いに南に向かい、台地上にある死人の谷の崖際に向かえば、地下砦である“魂の回廊”につきます。この砦は元々強力な死人使いが自らを強化するための施設として用いていたもので、内部で生物を殺害した際に魔力を吸い取って地下に蓄積するようになっています。主が去ってから長期間に渡り放置されていましたが、現在はユーゴロス達が目を付けて砦としています。

ユーゴロスの首領デュラルムは、手下に加わったギスヤンキ魔術師のカスタイアに役に立つ物を作るように命じ、カスタイアは砦に残っていた遺物を参考に独自の研究を進めて魂をラルヴァ化する方法を見つめました。彼らはこの上層でさらってきた魂を加工して悪魔などと取引をして勢力を拡大していますが、一方で彼らが殺した魂の一部は放棄された最下層を徘徊しているアンデッド達に力を蓄積しており、今にも下層からあふれ出てきそうになっています。

砦の住人である上記の{1}ユーゴロスと{2}アンデットの他に 3 つのグループが砦内に存在しています。3 つめは物質界からさらわれて様々な処置を受けている囚人達、4 つめは取引のために訪れているアークデヴィル・レヴィストスの手下のカルト員たち、最後に砦内へ潜入捜査中のハウンド・アルコンです。ユーゴロスを中心として、それぞれ独立した利害に基づいて活動しています。

このアジトは高さ 200ft 程の岩壁に穴を掘って作られた人工のダンジョンです。材質は加工された石で出来ており床や壁には「石工の勦」の能力が有効です。扉は石製(扉越しの<聞き耳>難易度+5)のものが多く、生きた住人がいる部屋には灯りがありますが、住人の多くは暗視能力があり、PC の接近に気付いたのなら消すことがあります。基本的に地下 1 階から時計回りに上へ上がっていく螺旋状の 2 層構造になっており、天井までの高さは 15ft です。

回廊の中に螺旋状に設置されている 6 個の上向きの石柱は回廊内で死んだ者から魔力を[7.9]の部屋に集め、この部屋の天井に設置されている下向きの石柱が魔力を収束して放出、[6.11]の棺に蓄積するようになっています。上向き石柱のうち 4 つ以上を破壊するか、下向きの石柱を破壊するとこの仕組みは機能しなくなります。この機能のため、アストラル・プロジェクト擬呪でハデスを訪れている者も、回廊内で倒されると元の次元に帰ることができず死亡します(100%)。石柱を壊すたびにこの確率は 20%低下し、4 個の石柱を破壊した時点で死亡しなくなります。ただし、この仕掛けはせっかくのアストラル・プロジェクトの効果を目無しにしている、と考えるのでしたら無しにして、代わりに囚人達が死なない程度の扱いを受けている描写を加えてください。

ここで状況描写は、基本的に DM 資料 3 に記載された項目番号において、項目番号が小さな側から進入した場合を想定しています。状況に応じて、説明を修正してください。敵の位置なども DM 資料 3 を参照して下さい。状況を説明する際、配布資料 17 以降の戦闘用マップを提示するタイミングには気をつけてください。戦闘用マップを提示することでプレイヤーに状況を短時間で的確に伝えることができますが、一方で戦闘のある場所だけで、毎回、戦闘用マップを提示していたのでは、戦闘用マップの有無を目安に戦闘発生が見当をつけられずしてしまいます。

6.1. “魂の回廊”の外観(遭遇 Lv0):

水気の無い枯れ谷に沿って歩いていくと、岩壁に浮き彫りにされたアーチや模様様の浮き彫りが目に付くようになる。目を凝らすと霧の陰からの崖下にある洞窟の入り口が見える。洞窟の入り口には石造りのひさが延びており、2 本の円柱が支えている。

PC に配布資料 5 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。

6.2. 回廊入り口(配付資料17, 遭遇Lv7):

回廊の入り口には警戒役のユーゴロス・カノロスいます。入り口の手前からこれらの敵を発見するには、<視認>難易度21(隠れ身5+4 距離+2 遮蔽+1D20)の判定値に成功する必要がありますPC側が不意打ちをするには<忍び足>難易度18以上の判定値に加え、疑似視覚能力を回避する必要があります。

天井にはラルヴァ化の処置済の囚人がロープで吊されています。

洞窟の入り口は40ft四方に広がっている。左の奥には上に向かう階段が続いている。部屋の中央に大きな石版が立てられており、その先は良く分からない。天井からは数体の黒っぽい塊がロープで吊されているのが見える。

石版の向こうから多き中値の音が鳴ると共に、鎧を身につけた犬のようなモノが姿を現す。首があるべき位置に牙の並んだ口がぱっくりと開け、長い舌をちらつかせながら跳びかかってくる。

戦闘における敵の行動は以下の通り、(1R)カノロスの片方がメゾロスの招来を試み、もう片方は鐘を鳴らす。(1R)メゾロスが招来されていたら、PCの中心に向けてダークネス。カノロスはPCに接近して攻撃開始。(2R)招来メゾロスはPCの中心に向けてクラウド・キル。カノロスは攻撃継続、可能なら後衛を狙う。(3R以降)メゾロスは近接攻撃開始。

部屋の中を調べて<搜索>難易度12の判定に成功することで、このエリアにある財宝を見つけることができます。石版には奈落語で“魂は巡り巡りて転生の糧とならん”と書かれています。

石柱の持つ魔力は永続化されたニストウルズ・マジックオーラ呪文で隠されています。術者が意志ST18に成功すればディテクト・マジックで感知することができ、変成術と死霊術のオーラを感じ取れます。この石柱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; P H B 163-164 ページ)。

敵: カノロス a, b

NPC: 一般人([1.1]参照) c, d, e

物品: 鐘 f, 石柱: g, 200gp, オイル of ダークネス(300), 何かの肉片

6.3. 第一階段1(遭遇Lv6):

幅10ftの昇り階段が東に向かって延びている、長さは60ft以上あるようで先の様子は良く分からない。

淀んだ空気の中、階段を登っていくと、石扉で行き止まりになっているのが見える。

ここは長さ70ftの昇り階段であり、行き止まりは石扉になっています。この扉には罫が仕掛けられており、扉の支えの所にある仕掛けを操作せずに開けようとすると天井が開いて大岩が転がり落ち、階段上の全員がダメージを受けます。

扉の傍で<忍び足>難易度15の判定に失敗すると部屋の中にいる敵([6.4]参照)に気付かれてしまいます。彼らはPCに向かって扉越しに、「いつまで待たせるんだ！早く取引を済ませてくれ！」と共通語で話しかけます。

敵: なし、物品: なし

転がる大岩の罫: 脅威度6; DM資料3[6.3]西端の扉を開けると作動; 手動で再準備; 攻撃+15近接(大岩に轢かれて6D6ダメージ); 階段上にいる複数目標; <搜索>難易度20; <装置無力化>難易度25

6.4. 客間(配付資料18, 遭遇Lv9):

この部屋にはユーゴロスとの取引のために訪れたデヴィルと手下のカルト員がいます。彼らはPCがユーゴロスとどのような関係にあるのか訝しがりますが、敵意を感じた場合は全力で攻撃に移ります。また、[6.6]と戦闘を開始したのなら、ユーゴロス陣営に恩を売するために戦闘に参加します。

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ガチャガチャという金属製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には、<忍び足>難易度15の判定に成功する必要があります。

北側に広がった東西30ftで南北35ftの部屋で、南東の角にそれぞれ扉がある。テーブルの周りに角の生えた鎧の男達と薙刀を手にしたひげ面の怪物が奇立たしように立っている。男が手にした矛で南の扉を指して吠える「何だ、テメェらはこの奴らじゃねえのか?」「俺た

ちは客だからここがどうなろうと知ったこっちゃない。この奴らに用事があるなら先に行っちゃいな!」。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)ティーフリリング戦士はポーションを飲んで強化。刃狂いはインヴィジビリティ呪文で姿を消した後、ピアデッド・デヴィルにサイレンス呪文、その後はプレス、シールド of フェイス、ディヴァイン・フェイヴァー呪文で可能な限り強化。(1R)刃狂いはプレイヤー呪文。ティーフリリング戦士2人は手近な相手に足払い攻撃、一人は後衛PCを中心にダークネス。ピアデッド・デヴィルは狂乱しつつサイレンス効果を伴ってテレポート、後衛を機会攻撃範囲内に納める。(2R)刃狂いは後衛PCを狙ってプライドネス呪文、他は全力攻撃。(3R)刃狂いはサウンド・バースト呪文、(~4R以降)刃狂いも近接戦闘に参加、ただしダメージを受けた仲間がいたら回復する。ピアデッド・デヴィルはHPが20を切ったら他のピアデッド・デヴィルを招来、次のラウンドにテレポートで逃亡。ティーフリリング達は死ぬまで抵抗します。

<搜索>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。

敵: ピアデッド・デヴィル a

ティーフリリング戦士(x3) b, c, d

刃狂いのティーフリリング e

物品: 700gp, 宝石(ブラック・パール; 300)x3, 保存食(灰色のビスケット; 5sp)x10, 敵の所持品

ティーフリリング戦士 (25pt, 4HD, 脅威度4), 中型の来訪者, ティーフリリング・ファイター4, 中立にして悪
HP=4D10+8=39, イニシアチブ+1
AC21(+8フルプレート, +1敏捷, +2外皮), 接触11, 立ちすくみ15
基本攻撃/組み付き=+4/+7, 近接攻撃1(高品質ギザム)=+9(足払い判定+7)/2D4+6, 近接攻撃2(左記+プレイヤー, プレス呪文)=+11(足払い判定+7)/2D4+7, 近接攻撃3(アーマー・スパイク)=+7/1D6+3, 遠隔攻撃(ダーツ)=+5/1D4+3
サイズ=中型5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上20ft
セーブ: 頑健ST=4+3+1+=8, 敏捷ST=1+1+1+=3, 意志ST=1+0+1=2
能力値: 筋16(+3), 敏12(+1), 頑16(+3), 知13(+1), 判10(-), 魅6(-2)
特殊能力: 暗視60f, 技能ボーナス(隠れ身, はったり+2);
技能(7/3.5, 防具修正-6): 騎乗8, 跳躍4, 登はん4;
特技: 武器熟練&開眼(ギザム), 無視界戦闘, 攻防一体, 足払い強化;
言語: 共通語, 地獄語など
所持品: ダーツ(x4), ポーション of パークスキン(300), ポーション of レジスタンス(25), 装備武具価格(1861), 400gp
疑似呪文能力: 術者Lv2(ST難易度=呪文Lv+8): 1回/日-ダークネス

刃狂いのティーフリリング(25pt, 6HD, 脅威度6), 中型の来訪者, ティーフリリング・クレリック6(アークデヴィル・レヴィストゥス; 戦, 欺き), 秩序にして悪
HP=6D8+12=43, イニシアチブ+3
AC21(+5チェーンシャツ[+1], +1バックラー, +3敏捷, +2反発), 接触15, 立ちすくみ18
基本攻撃/組み付き=+4/+4, 近接攻撃1(高品質レイピア)=+9/1D6, 近接攻撃2(左記+プレイヤー, プレス, ディヴァイン・フェイヴァー呪文)=+13/1D6+3, 遠隔攻撃(ダーツ)=+7/1D4
サイズ=中型5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上20ft
セーブ: 頑健ST=5+2=7, 敏捷ST=2+1=3, 意志ST=5+3=8
能力値: 筋11(-), 敏16(+3), 頑14(+2), 知10(-), 判16(+3), 魅8(-1)
特殊能力: 暗視60f, 技能ボーナス(隠れ身, はったり+2), アンデッド威服(2回/日; 判定+1);
技能(9/4.5, 防具修正-2): 精神集中14, 搜索知識(宗教5, 次元界4);
特技: 無視界戦闘, 技能熟練(精神集中), 武器の妙技, 武器熟練(レイピア); 言語: 共通語, 地獄語など
所持品: 予備ダーツ(x4), 氷入りの鉄釜の聖印(25), ロッド of メタマジック・サイレンス・レッサー(3000), ダイヤモンドの粉末(50), スクロール of レストレーション(800), 装備武具価格(1585), ~~400gp~~
クレリック呪文: 術者Lv6(ST難易度=呪文Lv+13):
0Lv(5); キュア・マイナー・ウーンズ2, メンディング1,
1Lv(5); プレス1, コマンド1, ディヴァイン・フェイヴァー1, シールド of フェイス1, ディスサイズ・セルフ1
2Lv(5); サイレンス1, サウンド・バースト1, ホールド・パーソン, インヴィジビリティ1
3Lv(4); プレイヤー1, ブラインドネス/デフネス1, キュア・シリアス・ウーンズ1, ノン・デテクション1

疑似呪文能力:術者 Lv2(ST難易度=呪文 Lv+8): 1回/日-ダークネス口癖など:「お前がお相手かい?俺の剣先が見えるかな?」

6.5. 倉庫(配付資料 19, 遭遇 Lv4):

この部屋には回廊に潜入捜査中のハウンド・アルコンのルビークがいます。彼は部屋の住人の動向を辛抱強く見張りながら近くの部屋の位置を把握し、隙をついてテレポート能力ですり抜けることで、潜入を進めていました。しかし、[7.1]のアンデッドに手間取っている時に、現れたデュラルムに片腕を切り落とされたため、テレポートで逃れて今後の方針を練っています。彼は回廊で行われていることと任務の重要性、単独で遂行することの困難さに焦りを感じています。この焦りからかなり攻撃的になっており、PCの行動次第では戦闘になることもあり得ます。

この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度 26 の判定に成功すれば押し殺した荒い息づかい聞くことができます。PC側が不意打ちをするには、<忍び足>難易度 13 の判定に成功する必要があります。ルビークは灯りを消した状態で室内に並ぶ棚の陰に隠れており、これを発見するには<視認>難易度 21(隠れ身 9+2 距離+1D20)の判定に成功する必要があります。彼は HP が 10 点まで減少していることに加え、片腕であるためグレートソードを使用できません。

東西 30ft で南北 45ft の部屋で、東側の棚やテーブルには石材や錆びた台車、ノミが放置されている。北の壁の近くには入り口で見たのと同じ石柱が建っている。部屋の中には微かな血の臭いが漂う。

(ルビークを<視認>することに成功した場合)君は棚の陰に潜む人影に気付いた。犬の頭をした片腕の獣人で、唇をめくり上げてどうも猛りそうな牙を剥いて、駆け寄ってくる。

戦闘中のルビークの行動は以下の通り、(OR)棚の陰に隠れて、エイド擬呪文を使用。(1R)義憤のオーラを起動して、手近な PC に突撃。(2R~)牙と叩き付けで全力攻撃。

PC が邪悪な存在でないことを理解したのなら、ルビークは攻撃的な態度に出たことを謝罪して、これまでに得た情報を提供します。彼が回廊内通りがかったのは、[6.2]~[6.10]と[7.1]です。ただし、さほど綿密に調べたわけではありません。彼は PC たちとの会話後、回廊の探索を任せて、傷を癒すために「無実の死」まで撤退します。また、PC がアストラル・プロジェクション能力でハデスまで来ていた場合は、手にした財宝を預ければ、後で物質界に届けることを約束します。彼との会話で考えられるやりとりを以下に記します。

Q お前は何者? A ルビーク:「私はルビーク。こここのユーゴロス達の陰謀を暴き、処罰するために天から派遣されたハウンド・アルコンだ。牙を向けて申し訳ない。ここで君たちのような人々と会うとは思っていなかったのだ。」

Q これまでに分かったことは? A ルビーク:「ユーゴロス達の思考はテレパシーでリンクしているので、あまり時間をかけた捜査はできていない。」「手前の部屋を西に行くくと広間になっていて、人面の獣が群れていた。その先の部屋は何かの研究室のようだった。」「そこから階段を上った先が階段状の広間になっていたのだが、ここに群れていた亡者どもの中の魔法を使う奴に手間取ってしまった。現れた大きな山羊頭の魔物の斧で腕を落とされて、撤退した。これからどうするべきかを考えていたところだ(彼は[7.1]階段広間では、すぐに戦闘で追いつめられたので、正確な構造を把握していません)。

Q 何か役に立つ物が情報は? A ルビーク:「この回廊を建築したのはユーゴロス達ではないようだ、奴らの手下の魔術師が前の主の仕事を調べながら研究しているらしい。あと、これはそこの人面獣の部屋でちょうどいい物だ。何の役に立つのかは分からないが。(壺の飾りが付いた鍵{[7.1]と[7.2]用})。

Q これから手をかしてくれないか? A ルビーク:「さすがに俺ももう限界だ。一度、近くの街に行つて手当をしないと足を引っ張るだけだ。ここは君たちに頼みたい。ケリが付いたら街で落ち合おう、成功を祈っているよ。」「(アストラル・プロジェクションで来ているのなら)物質界に届ける物があるのなら、街で渡してくれ。後で物質界に届けに行くよ。」

この部屋の北東の角を調べて<搜索>難易度 27 の判定に成功することで、天井に上層へ向かう 5ft 幅の隠し通路と梯子を見つけることができます。この隠し通路を抜けると[7.8]北東の行き止まりの床に出ます。また、[6.2]と同様の石柱があります。

NPC:ハウンド・アルコンのルビーク a

物品:石柱 b([6.2]参照),石材,錆びた台車,工具類,アダマンティン製のヘヴィ・ピック(300R),ルビークの所持品(300gp,グレートソード+1{2320},壺印の鍵{[7.1]の扉と[7.2]の格子})

6.6. 大広間(配付資料 20, 遭遇 Lv8):

この部屋にはユーゴロス配下のバーゲスト達があります。彼らはオーガには不向きな細やかな作業を行う代わりに、ラルヴァ化し損なった囚人などを貪り喰っています。悪魔達の訪問をユーゴロスに伝えようとしたところ、[7.1]に至る鍵が見つからず(彼らが[6.9]で食事中にルビークに持ち去られました)、責任のなすり付けあいを行っています。PCの侵入に気付いたなら喧嘩を中止して戦いに備え、生来のどう猛さを発揮して襲いかかります。

この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度 27(忍び足 10+5+2 距離+1D20)の判定に成功すれば獣のうなり声を聞くことができます。PC側が不意打ちをするには、<忍び足>難易度 19(聞き耳 16-5-2+1D20)の判定に成功する必要がありますが、手前の部屋で戦闘をしていたのなら、警戒態勢に入っているでしょう。

東西 50ft-南北 35ft の大きな広間で、壁一面に人が誕生してから年老い、死んで腐敗していくまでの姿が描かれている。東南の角の南面に扉があり、東面には通路があって、おびただしい血痕が引きずられている。西側の壁には大きな天秤のようなレリーフがある。部屋中央のテーブル脇の人面狼が君たちを見て耳まで裂けた口を開いて笑い、よだれを垂らしながら襲いかかってくる。

(1R 目のグレーター・バーゲストのターン)君の目の前に、空中から抜け出るように熊ほどの大きさの人面獣が現れる。ピッシリと犬歯の生えた口を開いてかぶりついてくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(OR)グレーター・バーゲスト d は敵全体にマス・ブルズストレンクス擬呪文をかけた後、自身とバーゲスト c をインヴィジビリティ・スフィア擬呪で透明化。(1R)バーゲスト a は前衛 PC にチャーム・モンスター擬呪、バーゲスト b&c がディメンション・ドア擬呪で後衛 PC の背後に隣接、G バーゲストは移動して近接攻撃。(2R)全てのバーゲストが全力近接攻撃開始、もし、瀕死になった PC がいたら「貪り喰い」を行います。(3R~)残り一体になったバーゲストは逃走を試みます。

この部屋にある値打ち物はテーブルの下に隠れてあり、<搜索>難易度 18 の判定に成功することで見つけることができます。また、部屋の西側に隠し扉があり、<搜索>難易度 30 の判定に成功することで見つけることができます。隠し扉を発見した上で、更に<搜索>難易度 <25>の判定に成功していたのなら、扉上部にある円形の窪みに気が付きます。この窪みに「[7.1]と[7.7]にある円い枠がついた三角形のメダルを 2 つ組み合わせて六芒星にして、はめ込むことで扉は開き、地下の[6.11]に至る下り階段が現れます。また、<装置無力化>難易度 30 の判定に成功することで開けられますが、中途半端に操作すると罠として作動します。

敵: バーゲスト a,b,c
グレーター・バーゲスト d

隠し扉に仕掛けられた落とし穴の罠:脅威 6;隠し扉の窪みにメダルを単独で埋め込むか、あるいは<装置無力化>で 25~29 の判定値を出すことで作動;作動から 3R 後に自動で再準備;反応 ST 難易度 20 で回避;壁と床が[6.11]までの急角度な滑り台となり、範囲内にいた者は落下して伏せ状態になると共に 3D6 ダメージ;隠し扉正面の 3 マスにいた複数目標;<搜索>難易度 25;
<装置無力化>難易度 30

物品:300gp,リムープ・パラリシス(300),リング of フェザー・フォーリング(2200)

6.7. 研究室(配付資料 21, 遭遇 Lv10):

この部屋には、ギスの武装魔術師であるカスタイアと助手のオーガ、連絡役のメゾロス、ラルヴァ化処置中の囚人がいます。彼らはここで囚人にラルヴァ化処置を行いながら、更なる研究(回廊やその以前の住人に関する研究を含む)を行っています。もし、レメディオスが攫われていたのなら、彼女もここでラルヴァ化処置をされています。PCの到着が遅れた場合には既にラルヴァと化しています。

敵は PC の接近に気付いた時点で強化呪文を使用して戦闘に備えます。この部屋に対して、扉越しに<聞き耳>難易度 29(忍び足 13+5+2+1D20)の判定に成功すればブツブツという声と、ときおり上が

る絶叫を耳にすることができます。PC側が不意打ちをするのには、<忍び足>難易度 16(聞き耳 13-5-2+1D20)の判定に成功する必要があります。

薬品臭が漂う 40ft 四方の部屋で、西側が 10ft 高いテラスになっており、奥の西面に扉がある。テラスには北面にある上り階段で繋がっている。室内には机や書物、拷問台や、大きなガラス瓶が所狭しと置かれている。テラス上の翼の生えたオーガが斧を、下段の昆虫怪人がトライデントを構える。縦置きの棺桶の前にいた、派手な鎖帷子の男が剣を手にして言い捨てる「仕事の邪魔だ、死ぬよ」。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)カスタイアは日頃からフォールス・ライフでHP 増強、戦闘前にシールド、ヘイスト、ミラー・イメージ、フライ呪文を使用。メゾロスはシー・インヴィジビリティを使用。(1R)カスタイアはPC 全体を包むようにエヴァーズ・ブラックテンタクル呪文、メゾロスは部屋のだ真ん中にクラウド・キル擬呪文を使用し、その効果範囲内に留まる、オーガは触手から前方に逃れた PC を攻撃。(2R)カスタイアは後衛 PC を中心にファイアーボール、メゾロスは触手範囲外で近接戦闘開始。(3R)カスタイアは PC だけにかかるようにウェブ呪文、(4R)カスタイアはアイス・ストームをローグ風 PC にかかるように使用。(～5R 以降)カスタイアはウェブを利用して距離をとりつつ魔法攻撃を繰り返すが、HP が 15 を切ったらブレイン・シフト擬呪で逃亡する。メゾロスは HP が 20 を切ったら、招来能力を用いる。

部屋の壁に立て掛けてある棺桶の中には、ラルヴァ化処理中の囚人を見つけることができます。囚人は[7.2]から[6.7]に至る経路は把握しますが、他については知りません。酷い処置を受けたために混乱しており、質問に対してまともな返事を期待することはできません。レメディオスが攫われていたのなら、彼女がここにいます。他の囚人は一通りの予備処置を済ませた後、[6.1]の天井から吊してラルヴァ化を待ちますが、レメディオスだけは、ここでラルヴァ化が完了するまでの集中処置を受けています。PC がレメディオスを助け出すことに成功したのなら、彼女は息も絶え絶えに礼を言います。また、ゲーム開始から 12 日以上経っていた場合、レメディオスはラルヴァ化して人面芋虫と化して部屋の隅にある大きなガラス瓶の中に詰め込まれています。ラルヴァ化した彼女は、汚い言葉で痛みを訴え、現況の責任を責めつけ、PC や父親のことをいつまでも呪い続けます。

この部屋にある物品は、<探索>難易度 12 の判定に成功すること全て見つけることができます。また、部屋の東南の角を調べて<探索>難易度 20 の判定に成功すれば、[6.9]に繋がる隠し扉を見つけることができます。

敵：カスタイア a
メゾロス b
ハデス産オーガ c

NPC：一般人(もしくはレメディオス) d

物品：500gp, 芸術品(瑪瑙製の拷問台;1000), 芸術品(内側に棘の付いた黄金製のマスク;700)x2, トライデント[+1](メゾロス所持品;2315), 翼のついた心臓印の鍵([7.2]と[7.9]の扉)

ギスの武装魔術師、カスタイア (25pt, 9HD, 脅威度 9), 中型の人型生物(他次元界), ギスヤンキ・ウィザード 6, ウォリアー-1, スペルソード 2(CoWr), 中立にして悪
HP=6D4+3D8+27=58+13(フォールス・ライフ呪文)=71, イニシアチブ+5 AC22(+5 ミスリル製チェイン・シャツ[+1], +4 シールド呪文, +1 敏捷, +2 反発), 接触 13, 立ちすくみ 21
基本攻撃/組み付き=+6/+7, 近接攻撃(高品質ロングソード)=+8, +3/1D8+1, 遠隔接触=+7/-
サイズ=中型 5ft, 間合い=5f, 移動速度=地上 30ft
セーブ:頑健 ST=7+3=10, 敏捷 ST=2+1+2=5, 意志 ST=8+0=9
能力:筋 12(+1), 敏 12(+1), 頑 16(+3), 知 16+2(+4), 判 10(-), 魅 10(-)
特殊能力:暗視 60ft, 呪文抵抗 14, 使い魔(イタチ, 鋭敏感覚, 反応 ST+2), 秘術呪文失敗率減少 10%
技能(12/6, 防具修正 0):威圧 5, 呪文学 12, 精神集中 12, 知識(次元界 7, 宗教 7, 神秘 7, 地域 5, 貴族 5);
特技:イニシアチブ強化, 技能熟練(精神集中), 即時呪文範囲拡大(呪文を唱える際に、呪文 Lv を上昇させることなく呪文範囲拡大を適用したように修正する。1 回/日;CoAr), 即時呪文時間延長(～呪文時間延長を適用したように修正する。1 回/日), 即時呪文音声省略(～呪文音声省略を適用したように修正する。1 回/日), 巻物作成, +1; 言語:共通語, ギスヤンキ語, 竜語, 地獄語, 天上語
所持品:ヘッドバンド of インテリクト(4000), スリッパーズ of スパイ

ダークライミング(4800), 呪文書(3900), 装備武具備格(2565), 635gp

ウィザード呪文:術者 Lv7(ST 難易度=呪文 Lv+14):

0Lv(6):ディテクト・マジック 2, ディズ 1, メッセージ 1 など
1Lv(5):グリース 1, シールド 1, マジック・ミサイル 1, レイ of エンフ
イーブルメント 1, メイジ・アーマー, コンプリヘンド・ランゲージズ

2Lv(4):グリッター・ダスト 1, ウェブ 1, ミラー・イメージ 1, フォールス・ライフ(消費済)

3Lv(3):ステインキング・クラウド 1, ファイアーボール 1, ヘイスト 1, フライ 1

4Lv(2):エヴァーズ・ブラックテンタクル 1, アイス・ストーム 1, レッサ
サー・ギアス 0

サイオニック能力(疑呪):術者 Lv4(ST 難易度=呪文 Lv+10):

3 回/日- 0Lv; ディズ, メイジ・ハンド, 2Lv; プラー, 4Lv; ディメンジョン・ドア,
1 回/日- 5Lv; プレイン・シフト

ハデス産オーガ(非精鋭規定値, 4HD, 脅威度 4), 大型の来訪者(現住, 巨人の变成種), オーガのハーフ・フィンド, 混沌にして悪
HP=4D8+23=45, イニシアチブ+1

AC19(+3 スタデッド・レザー, +1 敏, +6 外皮, -1 サイズ), 接触 10, 立ちすくみ 18

基本攻撃/組み付き=+3/+15, 近接攻撃(グレートアックス)=+12/3D6+12, 遠隔攻撃(ジャベリン)=+4/1D8+8

サイズ=大型 10ft, 間合い=10f, 移動速度=地上 40ft/標準飛行 80ft
セーブ:頑健 ST=4+5+1=11, 敏捷 ST=1+2+1=5, 意志 ST=1+2+1=5

能力値:筋 26(+8), 敏 12(+1), 頑 20(+5), 知 10(-), 判 10(-), 魅 7(-2)

特殊能力:暗視 60f, 善を撃つ一撃(対善+4 ダメージ), 完全耐性(毒), 抵抗(酸&電気&火&冷氣 10), ダメージ減少 5/魔法, 呪文抵抗 14

技能(7/3.5, 防具修正-1):威圧 1, 聞き耳 7, 視認 7, 忍び足 3, 水泳 11, 生存 3, 跳躍 11, 登はん 15;

特技:追加 HP, 武器熟練(グレートアックス); 言語:オーガ語, 奈落語

所持品:装備武具(90), 0gp
疑似呪文能力:術者 Lv8(ST 難易度=呪文 Lv+13):2Lv; ダークネス 3, ディ
イセクレイト 1

6.8. 第二階段(遭遇 Lv0):

部屋から出た通路はすぐに南に曲がって幅 10ft の昇り階段になっている。(暗視があるなら)階段は 50ft 先で扉になっているのがぼんやりと見える。

ここに注意を引くものはありません

6.9. ゴミ捨て場(遭遇 Lv0):

東西 40ft で南北 25ft の部屋で、正面にそびえる、食い散らかされた人体と糞尿からなる小山が悪臭を放っている。部屋の西側には石柱が立っているのが見える。

このエリアの石柱は[6.2]と同様の物です。部屋の北西の角を調べて<探索>難易度 20 の判定に成功することで、[6.7]に至る隠し扉を見つけることができます。

物品:石柱([6.2]と同じ), 食い散らかされた死骸、糞尿

6.10. 第三階段(遭遇 Lv0):

幅 10ft の上り階段が西に向かって長く延びている。(暗視があるなら)階段は 55ft 先で扉になっているようだ。

ここに注意を引くものはありません

6.11. 埋葬室(配付資料 22, 遭遇 Lv8~11):

この部屋は回廊の元の主がアンデッド化する際に用いた施設で、現在も従者のワイトが取り残されたままここを守り続けています。また、[7.9]の床にある亀裂はこの部屋の天井に繋がっており、[7.9]から放り込まれたオーガの死体がここでゾンビ化して立ちつくしています。回廊で誰かが死んだ場合、その魂の一部が魔力として取り出されて部屋の中央にある石棺に注ぎ込まれるようになっています。主のいなくなってもこの機能は残っており、その副作用で部屋にいるアンデッド達は魔法的に強化されています。

現在は回廊内でのユーゴロスたち活動によって蓄積された魔力によって、筆頭頭であった神官のワイトが強化状態で起き上がろうとし

ています。PCが[7.9]でユーゴロスの首領デュラルムを倒したのなら、十分な魔力を得た従者頭のワイトが起きあがって部屋から抜け出し、アンデッド達を率いて回廊内への侵入者(PCを含む)を排除しようとします。それまでの間、彼は従者用の石棺の中で活動を停止したまま動けません。

この部屋の住人は何かあるまで自分から活動しようとせず、<聞き耳>しても物音はしません。PC側が不意打ちをするのには、<忍び足>難易度14の判定に成功する必要があります。

PCが[6.6]の罠でこの部屋に放り込まれたのなら、部屋の北東にある階段で転倒した状態からこの遭遇は開始します。

階段を降りると、スパイスの甘い香りと腐敗臭の混ざった臭いに包まれる。東西45ftで南北40ftの部屋で左右(=南北)の壁には太い支柱が並び、正面には六芒星をくわえた螺旋形の蛇が浮き彫りにされている。中央には豪華な石棺1つと、周囲の簡素な石棺2つが並び、周囲には上から叩き付けられたらしい肉片が散らばっている。突っ立っていた大きな死体がふり返り、柱の陰から豪華な服を着た黄色く光る人影が走り出てくる。

神官ワイトが未起動での戦闘中の敵の行動は以下の通り、(OR)敵はメイジ・アーマー擬呪を各自で使用。(1R)呪印ワイトは後衛PCだけを狙ってウェブ擬呪、オーガの呪印ゾンビは手近な敵に突撃、近接できなかったらマジック・ミサイル擬呪を使用。(2R)ワイトは戦場全体を包むようにスティンキング・クラウド、(3R)ワイトはライトニングボルト擬呪、(~4R以降)ワイトは近接攻撃開始、近接できない場合、アシッド・アロー擬呪を使用。

神官ワイトが起動時における彼の行動は以下の通り。(OR)ディセクレイトとインヴィジビリティ、ペイン呪文で環境を整え、ストーン・シェイプ呪文で壁を取り払うか、仲間を引き連れてのディメンジョン・ドアで戦端を開く。(1R)透明化したまま、プレイヤー呪文。(2R)アイス・ストーム擬呪、(3R)後衛にスティンキング・クラウド擬呪、(4R)ファイアーボール擬呪、(4R)前衛にグリッターダスト擬呪、(5R以降)そのまま、特殊能力を使い続けます。

石棺の中や壁に飾られている豪華な副葬品は探すまでもなくみつかることができます。それに加え、中央の石棺に対して<捜索>難易度20の判定に成功することで、2重底の奥にある財宝を見つけ出すことができます。また、組み合わせた六芒星メダルを確保していた場合、石棺を調べて<知識(神秘)>難易度20の判定に成功すれば、石棺を用いて一時的な疑似呪文能力を得ることができることが分かります(下記)。[7.9]でデュラルムを殺害する前に、石棺が各所の石柱を4つ以上破壊することで呪印ワイトの神官の復活を防ぐことができます。

石棺の機能(<知識:神秘>難易度20):メダルを所持したまま石棺に横たわって1分瞑想することで、2Lv以下の秘術呪文(召喚術、死霊術、力術)を疑似呪文能力(術者Lv=HD,対応能力=魅力)を得ることができる。この疑似呪文能力は1回用いて消耗するか、24時間経つことで失われる。石棺の機能は1日に3回用いることができる。

敵:呪印オーガ(x3) a,b,c

呪印ワイト d

([7.9]でデュラルムを殺害の場合)呪印ワイトの神官 e

物品:900gp, 芸術品(大きなタペストリ;500), 芸術品(黄金を縫い込んだローブ;700)x2, 芸術品(ルビーを埋め込んだ黄金製の蛇の像;2500), フィラクトリー of アンデッド・ターニング(11000)

オーガの呪印ゾンビ(標準能力値,8HD(退散判定時10HD扱い),脅威度4),大型のアンデッド,スベルスティッチト(CoAr)・オーガのゾンビ,中立にして悪

HP=8D12+3=55, イニシアチブ-2

AC19(+4メイジアーマー呪文,-2敏,-1サイズ,+8外皮), 接触9, 立ちすくみ12

基本攻撃/組み付き=+4/+14, 近接攻撃(グレートクラブ)=+9/2D8+9

サイズ=大型10ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上40ft

セーブ:頑健 ST=2+0+2=4, 敏捷 ST=2-2+2=2, 意志 ST=6+0+2=8

能力値:筋23(+3), 敏6(-1), 頑(-), 知(-), 判10(-), 魅1(-5)

特殊能力:暗視60ft, 1アクションのみ, ダメージ減少5/(魔法または銀)および斬撃, アンデッドの種別特徴, 呪文抵抗5, 退散抵抗+2, STボーナス+2;

技能(11/5.5, 防具修正0):なし; 特技:追加HP; 言語:なし

疑似呪文能力:術者Lv8(ST難易度=呪文Lv+15):1Lv:1回/日-メイジ・アーマー, 3回/日-マジック・ミサイル

呪印ワイト(標準能力値,8HD(退散判定時10HD扱い),脅威度5),中型のアンデッド,スベルスティッチト・ワイト(+4HD),中立にして悪
HP=8D12=52, 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/+5, 近接攻撃(叩き付け)=+5/1D4+1(生命力吸収), 遠隔接触=+5/-

サイズ=中型5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上30ft

セーブ:頑健 ST=2+0+2+4=4, 敏捷 ST=2+1+2=5, 意志 ST=6+1+2=9

能力値:筋12(+1), 敏12(+1), 頑(-), 知11(+1), 判13(+1), 魅16(+3)

特殊能力:暗視60ft, アンデッドの種別特徴, 生命力吸収(1Lv:頑健 ST15), 同族作り, ダメージ減少5/魔法または銀, 退散抵抗+2, STボーナス+2, 呪文抵抗13;

技能(11/5.5, 防具修正0):隠れ身12, 聞き耳12, 視認12, 忍び足20, 精神集中11;

特技:イニシアチブ強化, 無視界戦闘, 技能熟練(精神集中); 言語:共通語

疑似呪文能力:術者Lv8(ST難易度=呪文Lv+13):

1Lv:1回/日-メイジ・アーマー, 3回/日-マジック・ミサイル

2Lv:2回/日-ウェブ, 2回/日-メルフス・アシッドアロー

3Lv:1回/日-スティンキング・クラウド, 1回/日-ライトニングボルト

呪印ワイトの神官(25pt,13HD(退散判定時15HD扱い),脅威度10),中型のアンデッド,スベルスティッチト・ワイト(+4HD)・クレリック5(ネルル;歎き&死),中立にして悪

HP=8D12+5D8=80, イニシアチブ+5

AC25(+8高品質フルプレート,+2鉄製Hシールド,+1敏,+4外皮), 接触11, 立ちすくみ23

基本攻撃/組み付き=+7/+11, 近接攻撃(叩き付け)=+12,+7/1D4+6(生命力吸収), 遠隔接触=+8/-

サイズ=中型5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上30ft

セーブ:頑健 ST=6+0+2+8=8, 敏捷 ST=3+1+2=6, 意志 ST=10+3+2=15

能力値:筋18(+4), 敏12(+1), 頑(-), 知14(+2), 判16(+3), 魅17(+3)

特殊能力:暗視60ft, アンデッドの種別特徴, 生命力吸収(1Lv:頑健 ST15), 同族作り, ダメージ減少5/魔法かつ銀, 退散抵抗+2, STボーナス+2, 呪文抵抗18, 領域特典(歎き&死[死の接触:5D6-即死]);

技能(16/8, 防具修正-7):隠れ身5, 聞き耳14, 視認14, 忍び足13, 精神集中19, 知識(宗教)16;

特技:イニシアチブ強化, 無視界戦闘, 技能熟練(精神集中), 武器熟練(叩き付け); 言語:共通語

クレリック呪文:術者Lv6(ST難易度=呪文Lv+13):

0Lv(5):ディテクト・マジック2, メンディング1,

1Lv(5):ペイン1, コマンド1, プロテクション from グッド1, シールド of フェイス1, ディスガイズ・セルフ1

2Lv(5):サイレンス1, サウンド・バースト1, ディセクレイト1, インヴィジビリティ1

3Lv(4):プレイヤー-1, ストーン・シェイプ1, インフリクト・シリアス・ウーンズ1, アニメイト・デッド1

疑似呪文能力:術者Lv13(ST難易度=呪文Lv+13):

1Lv:2回/日-グリース, 2回/日-レイ of エンフィールメント

2Lv:2回/日-グリッターダスト, 2回/日-スコーチング・レイ

3Lv:1回/日-スティンキング・クラウド, 1回/日-ファイアーボール

4Lv:1回/日-ディメンジョン・ドア, 1回/日-アイス・ストーム

所持品:装備品(1670), 0gp

7. 回廊上層エリア

7.1. 階段倉庫(配付資料23, 遭遇Lv8):

この部屋ではガストとカスタイアが作成したゾンビがいます。ガストはユーゴロス以前の住人からの住人で[6.10]から出てきて回廊内を徘徊していたのですが、死骸を餌として与えられる代わりにここで見張り番をしています。

この部屋に対して扉越しに<聞き耳>をした場合、難易度16の判定に成功することで、腐りかけのゾンビが室内をうろつく「グチュ、ズズッ」という足音が聞こえます。PC側が不意打ちをするのには、<忍び足>難易度5の判定に成功する必要があります。

東西35ft-南北60ftの四段のテラス状になった部屋で西側にある幅10ftの階段が、東側の棚状の部分に繋いでいる。それぞれのテラス部分には並ぶ大きな壺やガラス瓶を生気のないトルロののろりと積み上げている。三段目に建っている石柱の陰から様子を伺っていた全身に模様を彫られた人影が合図をすると、一斉に襲いかかってくる。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)呪印ガストはメイジ・アーマ―擬呪を使用して自他を強化。(1R)呪印ガストは後衛 PC だけを狙ってウェブ擬呪、トルルのゾンビは手近な敵に近接、可能なら突撃。(2R)ガストは戦場全体を包むようにスティンキング・クラウド、(3R)ガストはライトニングボルト擬呪、(4R)ガストはグリース使用。(5R以降)ガストはそのまま、特殊能力を使い続けるが、トルルが全滅したら近接攻撃に切り替える。

この部屋にある物品は、<搜索>難易度 12 の判定に成功すること全て見つけることができます。

敵：トルルの強化ゾンビ(x3) a,b,c

呪印ガスト d

物品：石柱 e([6.2]と同じもの)、円い枠がついた三角形のメダル ([6.6]の仕掛けを解除する鍵の一つ、ガスト所持品)、何かの肉の破片

トルルの強化ゾンビ(標準能力値, 12HD, 脅威度 4), 大型のアンデット, 中立にして悪
 HP*=12D12+15(退散判定にペナルティ-3)=93, イニシアチブ+1
 AC22/18(+4メイジ・アーマ―呪文 or 鎧無し, +1敏捷,+8外皮,-1サイズ), 接触 12, 立ちすくみ 21/17
 基本攻撃/組み付き=+6/+17, 近接攻撃 1*(グレートクラブ)=+14,+9/2D8+11, 近接攻撃 2*(爪)=+14/1D6+8, 全力近接攻撃*(爪, 爪, 噛みつき)=+14,+14,+9/1D6+8, 1D6+8, 1D6+4
 サイズ=大型 10ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上 30ft
 セーブ*: 頑健 ST=4+0+1=5, 敏捷 ST=4+1+1=6, 意志 ST=8+0+1=9
 能力値: 筋 25(+7), 敏 12(+1), 頑-(), 知-(), 判 10(-), 魅 1(-5)
 特殊能力: アンデットの種別特徴, 暗視 60f, ダメージ減少 5/斬撃
 技能(/7.5, 防具修正 0): なし; 特技: 追加 HP; 言語: なし
 *ディセクレイト呪文の効果を計算済み。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、他の能力値は低下する。

呪印ガスト(標準能力値, 8HD(退散判定時 12HD 扱い), 脅威度 5), 中型のアンデット, スペルスティッチト・ガスト(+4HD), 混沌にして悪
 HP=8D12=52, イニシアチブ+7
 AC22/18(+4メイジアーマ―呪文/なし,+3敏,+4外皮), 接触 13, 立ちすくみ 19/15
 基本攻撃/組み付き=+4/+8, 近接攻撃(噛みつき)*=+9/1D8+5(麻痺, 食屍鬼熱), 全力近接攻撃(噛みつき, 爪 x2)=+9/1D8+5(麻痺, 食屍鬼熱), +7/1D4+3(麻痺)x2, 遠隔接触*=8/-
 サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
 セーブ*: 頑健 ST=2+0+3=5, 敏捷 ST=2+3+3=8, 意志 ST=6+2+3=11
 能力値: 筋 18(+4), 敏 17(+3), 頑-(), 知 13(+1), 判 14(+2), 魅 16(+3)
 特殊能力: 暗視 60ft, ダメージ減少 5/魔法または銀, アンデットの種別特徴, 退散抵抗+4, STボーナス+2, 病気(食屍鬼熱; 頑健 ST15-潜伏期間 1日; ダメージ 1D3 耐&1D3 敏), 呪文抵抗 13, 悪臭(10ft; 頑健 ST15; 不調-1D6+4分), 麻痺(頑健 ST15; 麻痺-1D4+1R);
 技能(11/5.5, 防具修正 0): 隠れ身 11, 聞き耳 2, 視認 10, 忍び足 11, 精神集中 8, 跳躍 11, 登はん 11, 平衡感覚 10;
 特技: イニシアチブ強化, 複数回攻撃, 技能熟練(精神集中); 言語: 共通
 疑似呪文能力: 術者 Lv8(ST 難易度=呪文 Lv+13):
 1Lv; 3回/日-メイジ・アーマ―, 1回/日-レイ of エンフィーブルメント(1D6+4)
 2Lv; 1回/日-ウェブ, 3回/日-グリッターダスト
 3Lv; 1回/日-スティンキング・クラウド, 1回/日-ライトニングボルト
 *ディセクレイト呪文の効果を計算済み。ディセクレイト効果を得られない条件下では、能力値が低下する。

7.2. 牢獄(配付資料 24, 遭遇 Lv4):

幅 10ft の通路が長く延びている。…先に進むと、左手に鉄格子が、奥は木の扉で突き当たりになっている。

鉄格子の向こうは東西 35ft-南北 25ft の殺風景な部屋になっており、虚ろな顔をした人々が床にしゃがみ込んでいる。君たちに気付くと、怯えた顔をして部屋の奥に駆け寄っていく。

このエリアは[7.1]から続く通路と牢です。牢の一面が鉄格子になっており、ユーゴロスに攫われた人々が囚われています。囚人達は PC に気付くと怯えますが、ユーゴロスの手下でないことに理解すると鉄格子に駆け寄って助けを求めます。鉄格子は壺印の錠で閉じられており、これを開けるのには[6.5]の壺飾りの鍵を使うか、<解錠>難易

度 25 の判定に成功する必要があります。また、鉄格子には罠が仕掛けられており、これを解除せずに扉を開けると爆発します(囚人は全滅するでしょう)。[6.2]と同じく、囚人達は大したことを知りません。

牢獄の北西の角には隠し扉があり、<搜索>難易度 25 の判定に成功することで発見することができます。扉の先にある隠し通路を抜けると、[7.9]の低くなった部分に出ます。

NPC: 囚人(x9) 牢内に適当に配置

牢獄に仕掛けられた罠: 脅威度 4; 檻を開けようとすると作動; 自動で再準備; 爆炎によって 6D6 ダメージ(反応 ST14/半減); 複数目標 DM 資料 3[7.2c]を中心に半径 20ft; <搜索>難易度 28; <装置無力化>難易度 28

物品: 湿気た毛布

7.3. 独房(配付資料 25, 遭遇 Lv6):

この部屋の扉は心臓印の錠([6.9])で閉じられており、開けるのには[6.7]の鍵を用いるか、<開錠>難易度 25 の判定に成功する必要があります。ここにはサレッシュの領主であるヴーンが監禁されており、ユーゴロスにさらわれた後、食料や宝石などを与えられる見返りに、提示された書類に言われるまま署名をしています。一度は扉を打ち壊してして[7.1]まで行ったのですが、アンデットに阻まれて脱出を断念し、棍棒だけを捨ててこの部屋に戻っています。この部屋は「無実の死」と同じ処理のされた木で覆われており、宿泊することで「灰色」の効果がりセットされます。

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重い足音と、何かの悪態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 13 の判定に成功する必要があります。

扉を開けると汗と獣の臭い顔し寄せる。20ft 四方の小部屋で、正面には粗末なベッドと机が置かれ、書きかけの紙が散乱している。部屋をうろついていた見上げるような大きさの太った男が、棍棒を手にとって問う「今度は何しに来やがった、この野郎! ぶち殺すぞ!」

ヴーンの態度は非友好的であり、彼を説得するには<交渉>難易度 25 の判定に成功して友好的にする必要があります。ただし、ダメージを受けると狂乱&激怒状態になって手近な相手を攻撃し続けます。

ヴーンとの話し合いに成功した場合、彼は自分を救出した場合は様々な報酬を与えることを安請け合います。ただし、約束を守る気はありません。彼はデュラルムやカスタイアと面識がありますが、回廊内の構造は把握していません。彼との会話で考えられるやりとりを以下に記載します。

- Q お前は何者? A ヴーン:「僕は山賊王ヴーン! サレッシュの主だ。この名を知らん訳あるまい!」
- Q 礼は? A ヴーン:「助けに来るのが遅いぞこのボケ共! まあ、これをくれてやろう」(宝石を一個ずつ渡す)。
- Q 何か役に立つ物が情報は? A ヴーン:「ここには時々、趣味の悪い服を着た奴(=カスタイア)か、虫みたいな奴が紙切れを持ってくる。動物物の奴もいたな。それにサインしねえと、肉を持ってこない。けち野郎共が! お前ら、メシ持ってないか?」
- Q 手を貸せ。A ヴーン:「ああ! とっととサレッシュに戻っちまおうぜ! 俺の言うことが聞けねえってのかよ」(<交渉>難易度 30 の判定に成功した場合、戦闘に参加します。ただし、狂乱すると誰を攻撃するか分かりません)。
- Q レメディオスへの権利譲渡書にサインしろ。A ヴーン:「お断りだ。あの町の王様を他の奴に譲ってやる気はないね」(PC が適当と思われる誘い文句を言った上で、<交渉>難易度 30 の判定に成功すれば、サインするかもしれませぬ。また、相続書ならば、<交渉>難易度 20 に成功することでサインします)。

<搜索>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。

NPC: 山賊王ヴーン a

物品: 1000sp, 宝石(クォーツ; 10)x10, 芸術品(貧相な王冠; 60), 桶に入った肉料理

山賊王ヴーン・セルドル (25pt(年齢効果: 中年), 7HD, 脅威度 7), 大型の大型生物*, 人間・バーバリアン 4, ファイター 2, フレンジード・パーサーカー 1(CoWr), 混沌にして悪
 HP=5D12+2D10+14=63(激怒時 77), イニシアチブ+4

AC10(+0 全裸, +1 敏捷, -1 サイズ), 接触 10, 立ちすくみ 10
基本攻撃/組み付き=+7/+14, 近接攻撃 1(グレートクラ
ブ)=+10,+5/2D8+4, 近接攻撃 2(左記, 狂乱&激怒
時)=+15,+15,+10/2D8+13

サイズ=大型 10ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上 40ft

セーブ: 頑健 ST=9+2=11, 敏捷 ST=1+0=1, 意志 ST=1+0=1

能力値: 筋 14+2(+3), 敏 12-2(-), 頑 14(+2), 知 10(-), 判 11(-), 魅
12(+1)

特殊能力: 激怒(2回/日), 直感回避 畏感知+1, 高速移動, 狂乱(3回/
日; 筋力+6, AC-4, 7R 継続; 任意、あるいはダメージを受けた次の行
動開始時に意志 ST=[10+ラウンド中に受けたダメージ合計]を行い、
失敗したら発動する、彼は敵味方の区別がつかない)

技能(6/3, 防具修正 0): 威圧 10, 聞き耳 8, 真意看破 5, 生存 8, 知識(地
域) 3, 跳躍 8, 登はん 8;

特技: 強打, 雑払い, イニシアチブ強化, 威圧の激怒(1回/R, 激怒が狂
乱中、フリーアクションで<威圧>で士気を挫ける), 破壊の激怒(激
怒が狂乱中、非自律行動物体へダメージを与える際に筋力+8), 激怒
回数追加(激怒が狂乱の回数+2); 言語: 共通語

所持品: なし, 装備武器価格(10), 0gp

口癖など: 「僕の言うとおりにせんとぶち殺すぞ！」

*パーマネンシ呪文(術者 Lv9)でエンラージ・パーソンを永続化。

7.4. 第四階段 1(遭遇 Lv6):

幅 10ft の昇り階段が北に向かって延びている。・・・登っていくと、
石扉で行き止まりになっているのが見える。

長さ 55ft の昇り階段であり、行き止まりは石扉になっています。
階段半ばの東側には落とし穴が仕掛けられています。

敵: なし, 物品: なし

偽装した落とし穴の畏: 脅威 5; DM 資料 3[7.4]a の範囲に踏み込む
と作動; 手動で再準備; 反応 ST 難易度 20 で回避([6.2]まで 50ft
落下して 5D6 ダメージ); [7.3]a に踏み込んだ複数目標;<搜索>
難易度 25; <装置無力化>難易度 17

7.5. 封鎖された鳥籠(遭遇 Lv0):

東西 40ft で南北 30ft の部屋で、北東の角に東向きの扉がある。部屋
の真ん中に大きな鳥かごがあり、朽ち果てた大きな死骸が転がって
いる。部屋の南東には石柱が立っているの見える。

このエリアに存在する石柱は[6.2]と同様の物です。この部屋に価値
のある物品はありませんが、部屋の北西の角を調べて<搜索>難易度
25 の判定に成功することで、外の岩壁に至る隠し扉を見つけること
ができます。この死体は以前に飼われていたスフィンクスのものであ
り、スピーク with デッド呪文などを使えば情報を得ることができま
す。

物品: 大きな鳥籠 a, 朽ち果てたスフィンクスの死骸、石柱 b

7.6. 浄化室(遭遇 Lv0):

東西 25ft 四方の清潔な部屋で、東側に 10ft 幅の通路が延びている。
部屋の南側には灯りのついていない豪華な燭台が並べてある。

このエリアに危険なものはありません

敵: [7.7]参照

物品: 燭台(50)x7

7.7. 上層廊下~第五階段(配付資料 26, 遭遇 Lv6):

この部屋を含む[7.6]~[7.8]のエリアには回廊を清掃するためのゼ
ラチナス・キューブが徘徊しています。PC の接近に気付くと包み込
んで消化しようとしています。

廊下の角越しに<聞き耳>しても物音は聞こえませんが、PC 側が不意
打ちをするには、疑似視覚能力を無力化する必要があります。。

([7.6]から来た場合) 東に延びている 10ft 幅の通路を進むと、前方
の右側への分岐で「ト」の字型になっているの見える。

角から先を見ると上り階段になっているの見える。

戦闘中の敵は曲がり角で待ち伏せた後、PC が 15ft 以内に近づいた
ら激怒し手攻撃を開始します。PC のいるところを何度も往復し、で
きるだけの多くの PC に包み込み攻撃を行います。

キューブを倒した後にその残骸に対して<搜索>難易度 12 の判定に
成功すれば、金目の物を見つけることができます。また、難易度 20
の判定に成功していたのなら、[6.9]の仕掛けを解除するためのメダ
ルを発見できます。

敵: 暴走キューブ a

物品: 200gp, 芸術品(細工をこらした金の聖餐杯; 100)x6, ポーション
of シー・インヴィジビリティ(300), 円い枠がついた三角形のメ
ダル([6.6]の仕掛けを解除する鍵の一つ)

暴走キューブ(標準能力値, 7HD, 脅威 6), 大型サイズの粘体, フィー
ンディッシュ・ゼラチナス・キューブ, バーバリアン 1, 中立にして
悪

HP=6D8+1D12+2=114, イニシアチブ+1

AC6(-3 敏捷, -1 サイズ), 接触 6, 立ちすくみ 6

基本攻撃/組み付き=+5/+12(+14 激怒時), 近接攻撃(叩き付
け)=+8/1D6+4 & 1D6 酸&麻痺(頑健 ST22-3D6 R), 近接攻撃(左記、激
怒時)=+10/1D6+7 & 1D6 酸&麻痺(頑健 ST22-3D6 R)

接敵面=10ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 25ft

セーブ: 頑健 ST=4+10=14, 敏捷 ST=2-3=-1, 意志 ST=2-4=-2

能力値: 筋 16(+3), 敏 4(-3), 頑 30(+10), 知 3(-4), 判 3(-4), 魅 1(-5)

特殊能力: 疑似視覚 60ft, 粘体の種別特徴(挟撃無効, クリティカル
無効, 完全耐性-毒, 麻痺, 朦朧化, 凝視, 幻術, 視覚効果, 精神効果[強
制, 士気, 魅惑, 紋様, 惑乱]), 包み込み(移動経路状の大型サイズ以
下は反応 ST16/18 に失敗したら取り込まれて組み付き状態となり、
酸&麻痺を受ける), 麻痺(頑健 ST22-麻痺 3D6 R), 透明(気付くのは
難易度 16 の<視認>判定に成功する必要あり), 蓋を撃つ一撃(1回
/日, +7 ダメージ), 抵抗(火 5&冷気 5), ダメージ減少 5/魔法, 呪文抵
抗 12, 高速移動 10ft, 激怒(1回/日)

技能(3 10/5, 防具修正 0): 跳躍 5; 特技: イニシアチブ強化; 言語:
奈落語(理解のみ)

7.8. 瞑想室(遭遇 Lv0):

([7.7]から侵入の場合、)東西 35ft で南北 30ft の部屋で中央が凹ん
で下り階段になっており、南側の扉に繋がっている。部屋の中央、東
よりのところに石柱が立っているの見える。

このエリアに危険なものはありません

物品: 石柱([6.2]と同じ)

7.9. 生贄の間(配付資料 27, 遭遇 Lv11):

この部屋の扉は心臓印の錠で閉じられており、開けるには[6.7]の
鍵を用いるが、<開錠>難易度 30 の判定に成功する必要があります。
部屋には首領であるユーゴロス・ニコカロスのデュラルムとその直
属の手下がいます。デュラルムはこの部屋でラルヴァによる取引の調子
や、今後の計画を検討しています。取引に用いる瓶詰めにされたラル
ヴァもあり、部屋の隅に積み上げられています。部屋は中央にある幅
10ft の溝で東西に分断されており、溝には[6.11]まで続く深い亀裂が
あります。東側には生贄のための台座があり、デュラルムは失敗し
た手下を処刑した場合には、亀裂に投げ込んで処分しています。

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、オーガの重い足音と、奈落語による失敗の言い訳などを聞くこと
ができます。PC 側が不意打ちをするには、<忍び足>難易度 18(聞き
耳 13-5 扉-3 距離)の判定に成功する必要があります。PC の接近に気
付いた場合、デュラルムは姿を隠して迎え撃ちます。

東西 80ft-南北 55ft の大きな部屋で、君たちの足下から東に延びる
(幅 10ft の)深い溝が北に折れて、部屋を東西に分かれています。扉の
前と中央には板が橋渡ししてある。東側には石の台座があり、その上
の天井には下向きの石柱がぶら下がっている。台座の少し南から溝の
下に降りられる階段が、東の壁には扉が見える。

君たちの正面の壁際にいる昆虫の様な魔物が、溝の東側では翼の生
えたオーガが武器を手にして身構えている。どこからとも無く、低い
怒鳴り声が響く「ずいぶんと邪魔をしてくれたな様だな。ウジ虫ど
も!」「灰色の荒野」を訪れた者が、生者の世に帰れるなどと考
えておらんだろうな!」

(3R 目のデュラルムのターン)突然、空中に獣の頭を持った 4 本腕
の大きな魔物が現れる。斧を振り上げ、翼と爪を震わせながら叫ぶ「目
を見開いて、死の姿を見る!」(ファイア・擬呪文を使用)。

戦闘中の敵の行動は以下の通り、(0R)デュラルムはインヴィジビリテ

イ擬呪、ミラー・イメージ擬呪、シー・インヴィジビリティ擬呪で自身を可能な限り強化。メゾロスはシー・インヴィジビリティを自身に使用。(1R)メゾロスはPCに向かって範囲ディスペル・マジック擬呪、デュラルムは透明化したまま扉周辺にディーパー・ダークネス、オーガはPCが散開するまで行動を遅らせ、後衛PCに向かって飛行突撃。(2R)メゾロスはクラウド・キル擬呪、オーガは近接攻撃、デュラルムはメゾロスの招来を試みる。(2R)メゾロスは近接戦闘開始、デュラルムは大きなダメージを受けるか、成功するまで招来を試みる。(3R)手下が減ったら、デュラルムはフィアー擬呪を用いる。(4R)デュラルムはPCを斧で攻撃。(5R以降)デュラルムは全力攻撃を開始、掴み上げることに成功したのなら、次Rに溝に放り投げます(亀裂には落ちません)。デュラルムはHPが20以下になったら、テレポートで逃亡し、シナリオ中は登場しません。

もし、PCがディテクト・マジックを使用していたのなら、この部屋で誰かが殺されるたびに石柱の周りが淡く光って、下向きの光線が出るのが見えます。未使用でも、デュラルムが断末魔と共に死亡したときのひときわ強い光は目にすることができます。この部屋の値打ち物は、部屋の北東にある宝箱の中か、その周辺に散らばっています。部屋を分けている溝に降りて、南側の壁をで<探索>難易度25の判定に成功すれば、[7.2]に至る隠し通路を見つけられます。また、溝の底にある亀裂(幅5ft x 10ft)を50ft降りれば [6.11]に到達します。亀裂は途中で屈折しており、[6.11]まで見通すことはできません。

敵：ニユカロス(AC+1) a
メゾロス(移動距離+10ft) b
ハデス産オーガ (x2) c,d

NPC：瓶詰めラルヴァ(x5, 隅のガラス瓶の中)

物品：2400gp, 芸術品(翡翠と金で出来たハデスの模型, 1000), 宝石(ガーネット;100)x5, デュラルムの所持品{アイウーンストーン(くすんだ薔薇色の三角柱;AC+1 洞察;5000), 大型グレートアックス+2(8340)}, メゾロス所持品{ブーツ of ストライディング&スプリング, トライデント+1(2315)}

ハデス産オーガ(非精鋭規定値, 4HD, 脅威度4), 大型の来訪者(現住, 巨人の変成種), オーガのハーフ・フィンド, 混沌にして悪
HP=4D8+23=45, イニシアチブ+1
AC19(+3 スタデッド・レーザー, +1 敏, +6 外皮, -1 サイズ), 接触10, 立ちすくみ18
基本攻撃/組み付き=+3/+15, 近接攻撃(グレートアックス)=+12/3D6+12, 遠隔攻撃(ジャベリン)=+4/1D8+8
サイズ=大型 10ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上 40ft/標準飛行 80ft
セーブ: 頑健 ST=4+5+1=11, 敏捷 ST=1+2+1=5, 意志 ST=1+2+1=5
能力値: 筋 26(+8), 敏 12(+1), 頑 20(+5), 知 10(-), 判 10(-), 魅 7(-2)
特殊能力: 暗視 60ft, 善を撃つ一撃(対善+4ダメージ), 完全耐性(毒), 抵抗(酸&電気&火&冷氣 10), ダメージ減少 5/魔法, 呪文抵抗 14
技能(49pt, 7/3.5, 防具修正-1): 威圧1, 聞き耳7, 視認7, 忍び足3, 水泳11, 生存3, 跳躍11, 登はん15;
特技: 追加HP, 武器熟練(グレートアックス); 言語: オーガ語, 奈落語
所持品: 装備武器(90), 0gp
疑似呪文能力: 術者Lv8(ST 難易度=呪文Lv+13): 2Lv; ダークネス3, デイクレイト1

8. 彷徨い出る亡者(配付資料20, 遭遇Lv11):

デュラルムを倒した時点で、各部屋の石柱や[6.11]の石棺の破壊によって回廊の機能を停止していなかったのなら、[6.11]の呪印ワイト神官が起きあがり、その場にいたアンデッドを引き連れて他のエリアを徘徊するようになります。彼は回廊内への侵入者を皆殺しにすべく、アンデッドを使役します。彼は[6.6]で待ち伏せ、[6.9]に一体ずつ配置したゾンビやワイトと狭み撃ちに入ります(戦術は[6.11]に記載したとおり)。

この遭遇はPCの行動に応じて柔軟に発生させてください。上記の待ち伏せの他にPCが危険を察知して[6.11]へ急襲をかける場合や、時間稼ぎをするPCに対してワイト神官が仲間と共にディメンジョン・ドア擬呪で急襲をかける場合が考えられます。また、PCが[7.4]や[7.5]から脱出して遭遇を回避することも考えられます。

9. ニブルヘイムからの帰路

9.1. アストラル界経由(配付資料3, 遭遇Lv0):

回廊の探索を終え、「無実の死」などで戦利品の物質界への配送の手

続きを終えたところで、フィデシンサーとナイトメアが全員を物質界に戻します。彼らは物質界に戻った後、直ちにエーテル化して何処かへ立ち去ろうとします。

戦利品の処理などをようやく終えた君たちに、背後からナイトメアと連れだったフィデシンサーが声をかける「よう、そっこの片はついたかい？俺らも街のやつらを物質界へ送り終えたところだ！」「後は俺たちが戻れば上がりだな。みんなメイズリーに手をかざしてくれ。」

(アストラル・プロジェクション擬呪の解除によって物質界で意識を取り戻した後)一瞬の目眩の後に、君たちが目を覚ますと、狭くて暗い箱の中に一人で閉じこめられているのが分かる。あまりの息苦しさ蓋をはね除け飛び出して互いを見合すと、薄暗い灯りがともった石造りの部屋であることが分かる。どうやら棺桶に放り込まれて地下室に置かれていたらしい・・・。

部屋の隅に黒い影がとけ込みながら、陽気な声といなきを挙げる「あばよ！また、何処かで会おうぜ！見たことねえ世界でな！」

9.2. 物質界への直通次元門(配付資料3, 遭遇Lv0~9):

PCが次元門経由でハデスを訪れたのなら、再び荒野を旅して帰る必要があります。ただし、ゲームでは旅の復路の詳細は省いてしまった方がよいでしょう。囚われていた住民はアストラル・プロジェクション擬呪の効果でハデスに来ているので、請願者となる前に殺害することで物質界に戻れます。このことをPCが気付いていない場合、[6.5]で出会ったルービスや「無実の死」のシンドア神殿、図書館員などが教えてくれる可能性があります。

(次元門を抜けて物質界に戻った後)君たちが光の円盤を抜けると、一瞬の浮遊感の後、木漏れ日に包まれた山肌へ降り立った。風景は色を取り戻して青空が広がり、南を向くと木陰の隙間からサレッシュの町が見える。

10. 後日談:

10.1. 依頼人などからの謝礼:

デュラルムを倒せばシナリオは終了し、報酬を受け取ることができます。アイウーズ帝国の支配下にあるために、PCの活躍が公に称えられませんが、町で出会った人々が、PCに向かって黙って杯を掲げたり、酒瓶や食料をPCに投げ渡していたりするようになります。

- (a) レメディオスが生存していた場合: 「やったわね。あんた達なら大丈夫だと分かっていたけどね！」と言って(全員分)2000~3000gp(-前金)を渡します。そして、顔を近づけて、「で譲渡書は？これも重要よ」と尋ねます。また、彼女が町の支配権を得たのなら、今後の協力をPCに要請します。
- (c) ヴーンを連れ帰っていた場合: ヴーンは「野郎共、ご苦労！褒美を受けとれい！」と言って大宴会を開き、PCに対して(全員分)4000gpの財宝と、[PC数x2]の奴隷を与えます。レメディオスは宴会の隅々で恨みがましそうな目でPCを睨みつつ、干し肉をかじっています。
- (b) レメディオスが死亡していた場合: 約束の報酬は貰えません。
- (e) その他の住人をハデスから救出していた場合: [救出人数x100]gpの礼金を受け取ることができます。

10.2. 時間がい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(41,000 /PC数)点と(66,000 /PC数)gpです。導入[1.2]を用いていた場合には、経験値(29,400 /PC数)点と(45,000 /PC数)gpです。

その他

ゲームの運営

本シナリオは序盤における町中の冒険で開始し、中盤では他次元界での野外冒険、後半ではダンジョンでの冒険を行うショートキャンペーンです。分量的に一回のゲームでは終わらないと思われまので、ゲームに区切りをつけるタイミングに目処を付けておいてください。2回に分けるのなら[1]~[5]と[6]~[10]、3回に分けるのなら[1]~[2]と[3]~[5]、[6]~[10]が適切かと思われます。

一般的に他次元界での冒険を自由に行えるようになるのは、PCが9

～13Lv になったときです。このため 8Lv の PC を悪の次元界で冒険させることにプレイヤーが消極的になる可能性や、旅の準備に延々と時間をかける可能性があります。敵の拠点が他次元界に在ることを示した時点で、フィデシンサーや町の魔法ギルド関係者を通じて、配布資料 3 やルール情報を惜みなく提示して下さい。また、このタイミングで、一時中断してしまうのも良いでしょう。

シナリオのアレンジ

本シナリオでは、プレイヤーが次元界での冒険に慣れていないと、行動が消極的になってプレイ時間が大幅に延びる可能性があります。また、野外移動距離が長いので、冒険が散漫になってしまう可能性もあります。これらの問題を解消し、冒険を 7 時間前後に抑えたいときは導入 [1.2] を使用すると良いでしょう。

本文中では、悪の領主が治めるサレッシュの町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。小さな町から小さな都市までの大抵の集落に舞台を変更してもゲームを進めることが可能でしょう。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 9)」とする場合には、ヴーンを西町のゴードン男爵に、レメディオスを東町のヘション＝コンラート(東町伯爵の子息、西町の支配権を欲しているということになります)、「かがり火と煙亭」を「赤目の船乗り亭」に、他の町中での遭遇は西町を中心に分散して配置し直せば良いかと思えます。町の法律や警備兵の組織が異なるので、この点も調整して下さい。ただし、トーチポートに併せて冒険の世界としてファーランドを用いている場合、次元界移動に厳しい制約がある点に気を付けてください。

このシナリオは能力値を精鋭規定値で決定した 5 人の 8 レベル PC を対象としてバランスを取っています。次元界での冒険に不慣れなため、戦闘が厳しすぎると考える場合や、サプリメントを所持していない場合、次のように敵を差し替えて下さい。

ユーゴロス・メゾロス シャドウ・マスティフ
 ユーゴロス・カノロス キュトン or ジル
 ユーゴロス・ニユカロス パーブドデヴィル or ラークシャーサ
 呪印ワイト ミイラ
 呪印ワイトの神官 下記の代替案 1

代替案 1: 神官ミイラ (25pt, 13HD, 脅威度 10), 中型のアンデット, ミイラ・クレリック 5 (ネルル; 欺き&死), 中立にして悪
 HP=8D12+5D8=80, イニシアチブ+5
 AC31 (+8 高品質フルプレート, +2 高品質 H シールド, +1 敏, +10 外皮),
 接触 11, 立ちすくみ 30
 基本攻撃/組み付き=+7/+16, 近接攻撃(叩き付け)=+17/1D6+13(ミイラ腐敗病)
 サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft
 セーブ: 頑健 ST=6+0=6, 敏捷 ST=3+1+2=6, 意志 ST=10+4=14
 特殊能力: 暗視 60ft, アンデットの種別特徴, 絶望(ミイラ神官を見たものは意志 ST16 に失敗すると 1D4R 麻痺する), ミイラ腐敗病(MM234 参照, 頑健 ST17), 火に対する脆弱性, ダメージ減少 5/-, 領域特典(欺き&死[死の接触: 5D6-即死]);
 技能(16/8, 防具修正-6): 隠れ身 3, 聞き耳 12, 視認 12, 忍び足 3, 精神集中 15, 知識(宗教)5;
 特技: イニシアチブ強化, 無視界戦闘, 技能熟練(精神集中), 武器熟練(叩き付け), 神速の反応; 言語: 共通語
 クレリック呪文: 術者 Lv6 (ST 難易度=呪文 Lv+13):
 0Lv(5); ディテクト・マジック 2, メンディング 1,
 1Lv(5); ペイン 1, ディヴァイン・フェイヴァー 1, コマンド 1, ドゥーム 1, ディスサイズ・セルフ 1
 2Lv(5); ディセクレイト 1, レジスト・エナジー[火]1, サウンド・バースト 1, インヴィジビリティ 1
 3Lv(4); プレイヤー 1, ストーン・シェイプ 1, インフリクト・シリアス・ウーンズ 1, アニメイト・デッド 1
 所持品: 装備武器価格(1820), 0gp

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下さい。

(a) 回廊での冒険を終え、「無実の死」についた頃から PC は何者かの視線を感じるようになります。そして、しばらくの後にアンデットの群れに襲われます。これを退けた PC は、回廊を探索したこと

が以前の主である「無実の死」支配者の注意を引いてしまったことを理解します。PC は再びハデスの「無実の死」を訪れ、街の支配者へ戦いを挑みます。

- (b) ヴーンを生かしたままサレッシュに連れ帰った PC に対して、レメディオスは「今後のことを相談するために」食事の準備をしています。その食事には猛毒が盛られており、口にした PC とヴーンに暗殺者が襲いかかります。PC は町の支配権を得るために罠を割り巡らせていたレメディオスと、怒りでデーモンに助けを請うたヴーンの争いに巻き込まれることになります。
- (c) 町の支配権を得て、にやつくレメディオスの周りにデーモンの大群が現れ、口々に言い放ちます「俺たちは、みんなお前に婿入ることにした！花嫁よ！一週間後に式を挙げるから持参の贅を用意するが良い！」。結婚式までの間に、PC は町で好き放題に暴れ回るデーモン達を倒し、あるいは同士討ちをさせつつ、事態の解決に手を尽くします。

参考資料

- [1] 「モンスターマニュアル 3(著: Rich Burlew, 他; 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] 「秘術大全(著: リチャード・ベイカー; 訳: 桂令夫, 他)」
 [4] 「不浄なる暗黒の書(著: モンテ・クック; 訳: 鶴田慶之)」
 [5] 「竜の書(著: アンディ・コリンズ, 他; 訳: 桂令夫, 他)」
 [6] 「次元界の書(編: ジェフ・グラブ, 他; 訳: 桂令夫, 他)」
 [7] 「呪文大辞典(編: マシュー・サーネット, 他; 訳: 桂令夫, 他)」
 [8] 「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)」
 [9] 「君が作る町トーチポート(著: 石川雄一朗, 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>)

サレッシュ周辺図

所属：山賊王国 レイファー都市連合

伝統的権力中枢：山賊王ヴーン（バーバリアン5）

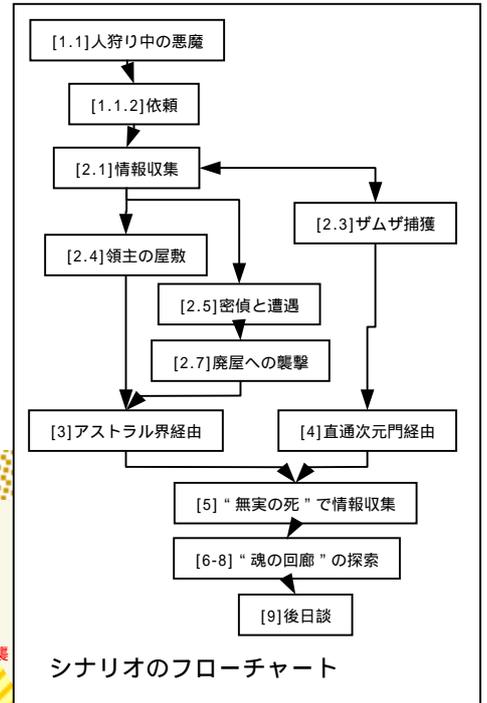
怪物的権力中枢：夜に町をさまようデーモン

人口：3,600(ゲーム中の取引上限価格;3,000gp)

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

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）
- ・レイファー商工組合：
- ・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(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)



アストラル界 (ハデスとの次元門周辺)

重力：主観的重力方向。任意の方向に通常速度で移動、あるいは直線的に150~300ft/R [120~240マイル/8h]で落下可能)

属性：軽度の中立属性

規模：次元界の広さは無限

光源：常に柔らかな光に包まれている。

その他：発動時間が全Rアクション以下の任意の呪文や疑似呪文能力を高速化したかのように使用できる。

8マイル(=12.8Km)

[3.1]アストラル界へ

アストラル界での移動経路(6時間)

アウトランズへの次元門

[3.3]人買いとの遭遇

[3.2]海賊団との遭遇

ハデスへの次元門

雲海

物質界のサレッシュ近郊との重複エリア

至ハデス第1層、魔族の戦場オイノス

“灰色の荒野”ハデス、 第二層“霧の国”ニブルヘイム

重力：通常

属性：重度の悪属性(悪でない者は[知],[判],[魅]判定に-2)

規模：水平方向に無限に広がっている様に見える。

光源：常に薄暗く、霧に包まれている(最大視認範囲100ft)。

その他：「幽閉」の特性(7日間留まるたびに[難易度10+日数/7]の意志STを行い、失敗すると請願者となって拘留される。



[3.3]人買いとの遭遇

アストラル界への次元門

“無実の死”
(人口5600, 購入上限15,000gp, NE)

[5] “無実の死”での情報収集

[4.4]渡し守と遭遇

“魂の回廊”

[6-8] “魂の回廊”の探索

[4.1]直通次元門

物質界サレッシュ近郊への次元門

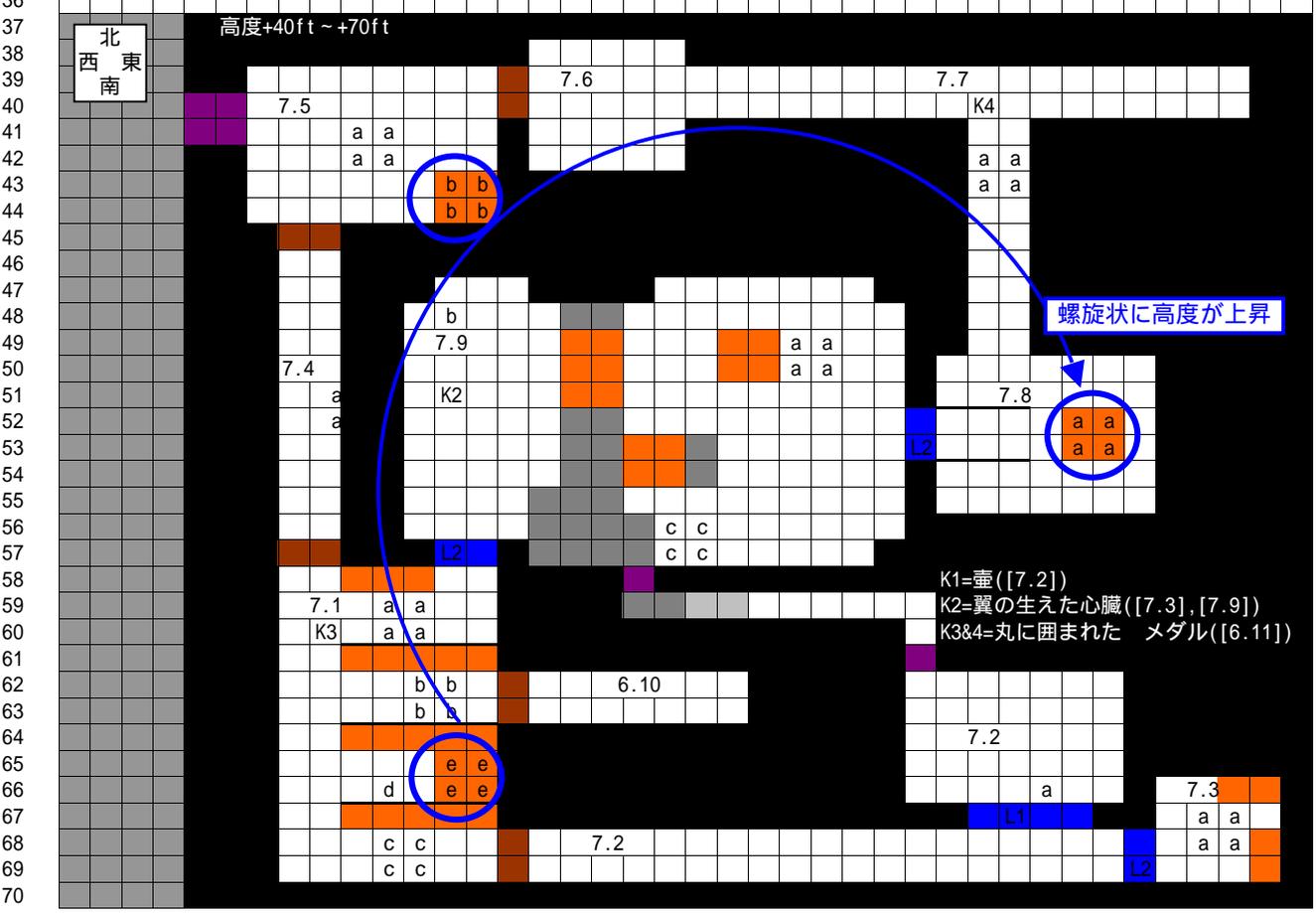
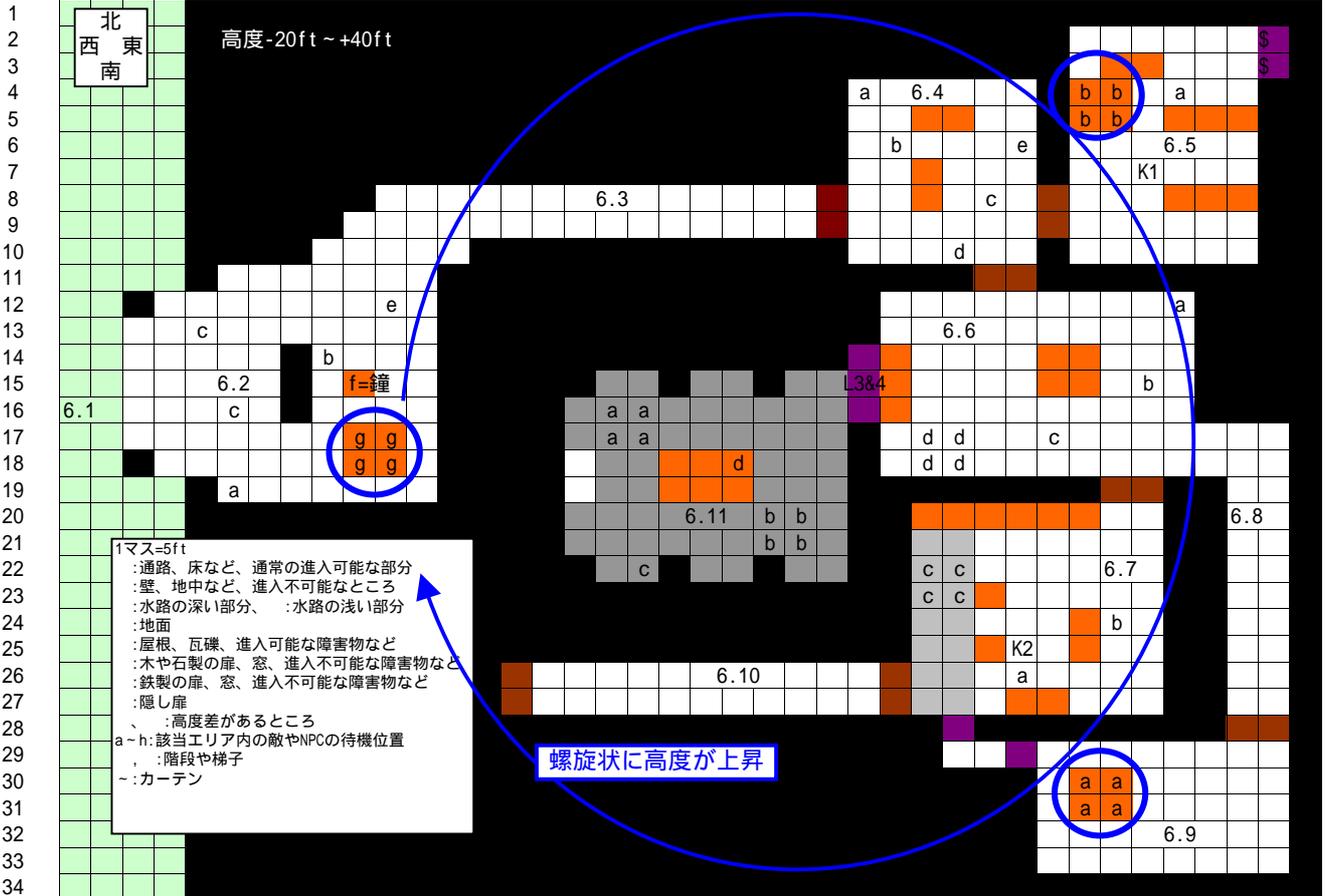
[4.3]ステュクス・ドラゴンと遭遇

- 山岳・荒地
- 川・湖
- 森林
- 道・橋

8マイル(=12.8Km)

至ハデス第3層、冥府プルトン

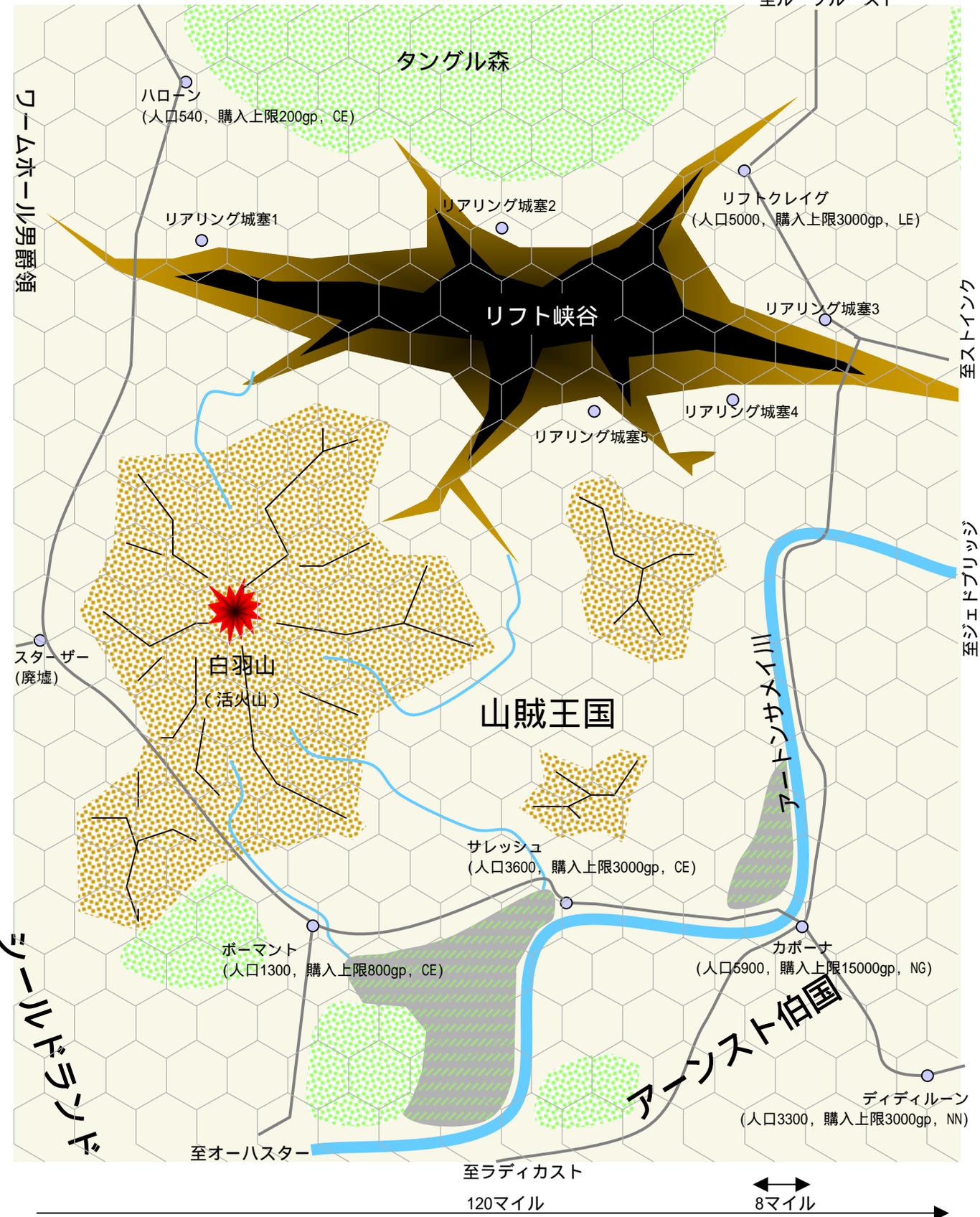
120マイル(=192km)



- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

山岳・荒地
湿地
川・湖
森林
道・橋

至ルークルースト



サレッシュ周辺図

所属：山賊王国 レイファー都市連合
 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）
- ・レイファー商工組合：
- ・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：店主ヘイズル(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”：店主ジェーナ(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	 牧場	 湖	 道・石橋
 居住区画（富裕層）	 湿地	 吊り橋	
 居住区画（貧民層）	 森林	 防壁	
 畑			



アストラル界（ハデスとの次元門周辺）

配付資料3

重力：主観的重力方向。任意の方向に通常速度で移動、あるいは直線的に150~300ft/Rで落下可能)

属性：軽度の中立属性

規模：次元界の広さは無限

光源：常に柔らかな光に包まれている。

その他：任意の呪文や疑似呪文能力を高速化したかのように使用できる。

8マイル(=12.8km)



物質界のサレッシュ近郊との重複エリア

アウトランズへの次元門

ハデスへの次元門

雲海

至ハデス第1層、魔族の戦場オイノス

“灰色の荒野”ハデス、 第二層“霧の国”ニブルヘイム

重力：通常

属性：重度の悪属性(悪でない者は[知],[判],[魅]判定に-2)

規模：水平方向に無限に広がっている様に見える。

光源：常に薄暗く、霧に包まれている(最大視認範囲100ft)。

その他：「幽閉」の特性(7日間留まるたびに[難易度10+日数/7]の意志STを行い、失敗すると請願者となって拘留される。

自殺者の森

アストラル界への次元門

“無実の死”
(人口5600, 購入上限15,000gp, NE)

ステイクス河

エリヴァル川

“魂の回廊”

物質界サレッシュ近郊への次元門

- 山岳・荒地
- 川・湖
- 森林
- 道・橋

8マイル(=12.8km)



至ハデス第3層、冥府プルトン

120マイル(=192km)



“無実の死”の町の周辺図

所属：“灰色の荒野”ハデス、第2階層“霧の国”ニブルヘイム
 魔法的権力中枢：ナレイル（リッチCR13～）
 非正統的権力中枢：普請頭ベグ・オネイル(エキスパート14)
 人口：5,600(ゲーム中の取引上限価格;15,000gp)

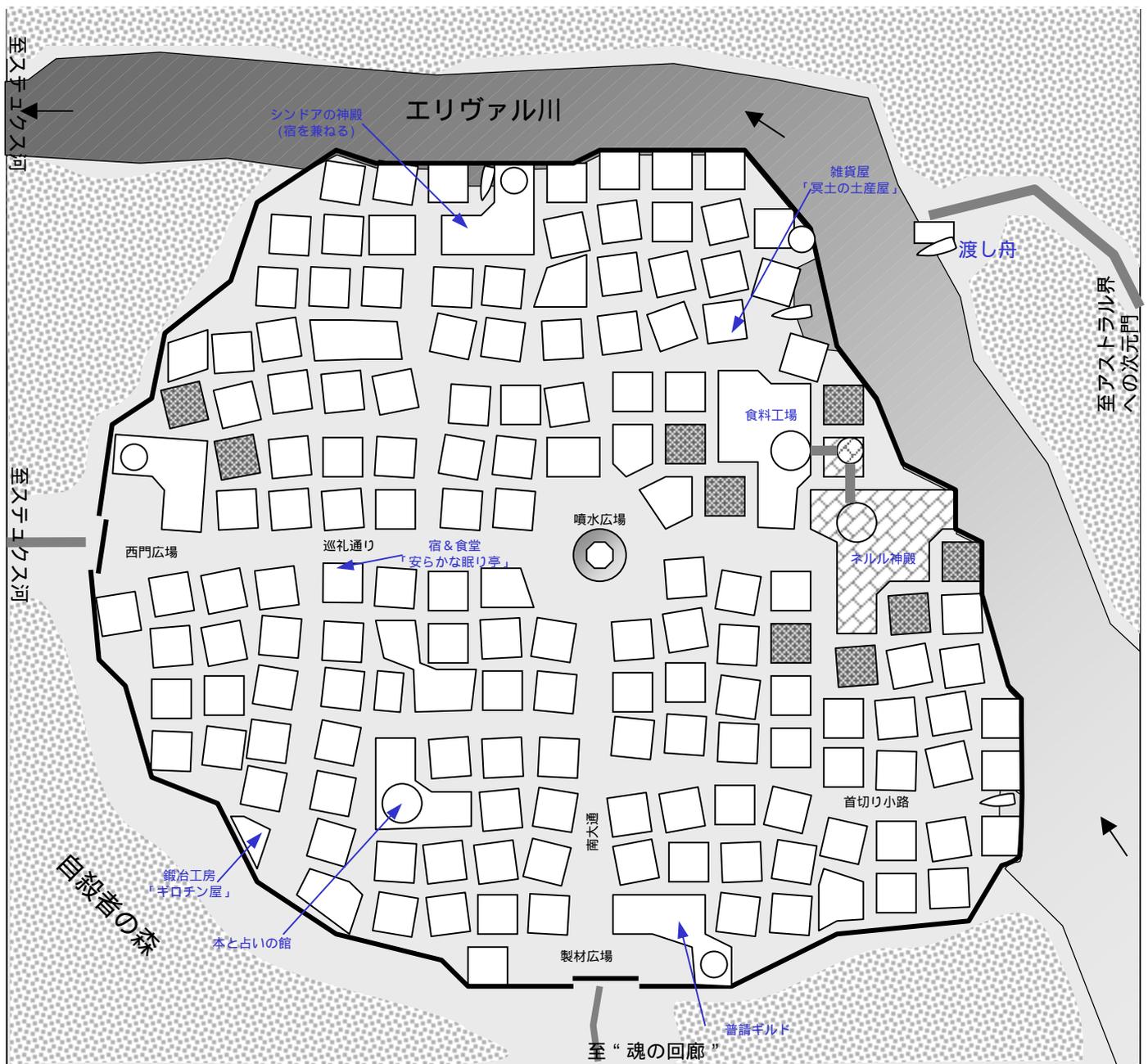
町の主な組織：主な所属NPC

- ・警備兵：ネルルの神殿騎士クレイグ（ファイター11）
- ・食料工場：工場長ソイレンス（ガスト+）
- ・普請ギルド(外壁補修と巡視)：ベグ(上記)
- ・本と占いの館：図書館長フォーサス(ウィザード9)
- ・ネルル(死と欺きの邪神)神殿：次席司祭デルフノー(クレリック9)
- ・シンドア(時と旅の神)神殿：ソルロンノ（クレリック7）
- ・その他：
 - 宿屋“安らかな眠り”亭：店主ハラデル(コモナー6)
 - 雑貨屋“冥土の土産屋”：店主ハンガー翁
 - 鍛冶工房“ギロチン屋”：トビアス(エキスパート4)
 - ：
 - ：

“無実の死”周辺における冒険

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

 居住区画	 川	 道・石橋
 居住区画(富裕層)	 森林	 防壁
 居住区画(貧民層)		



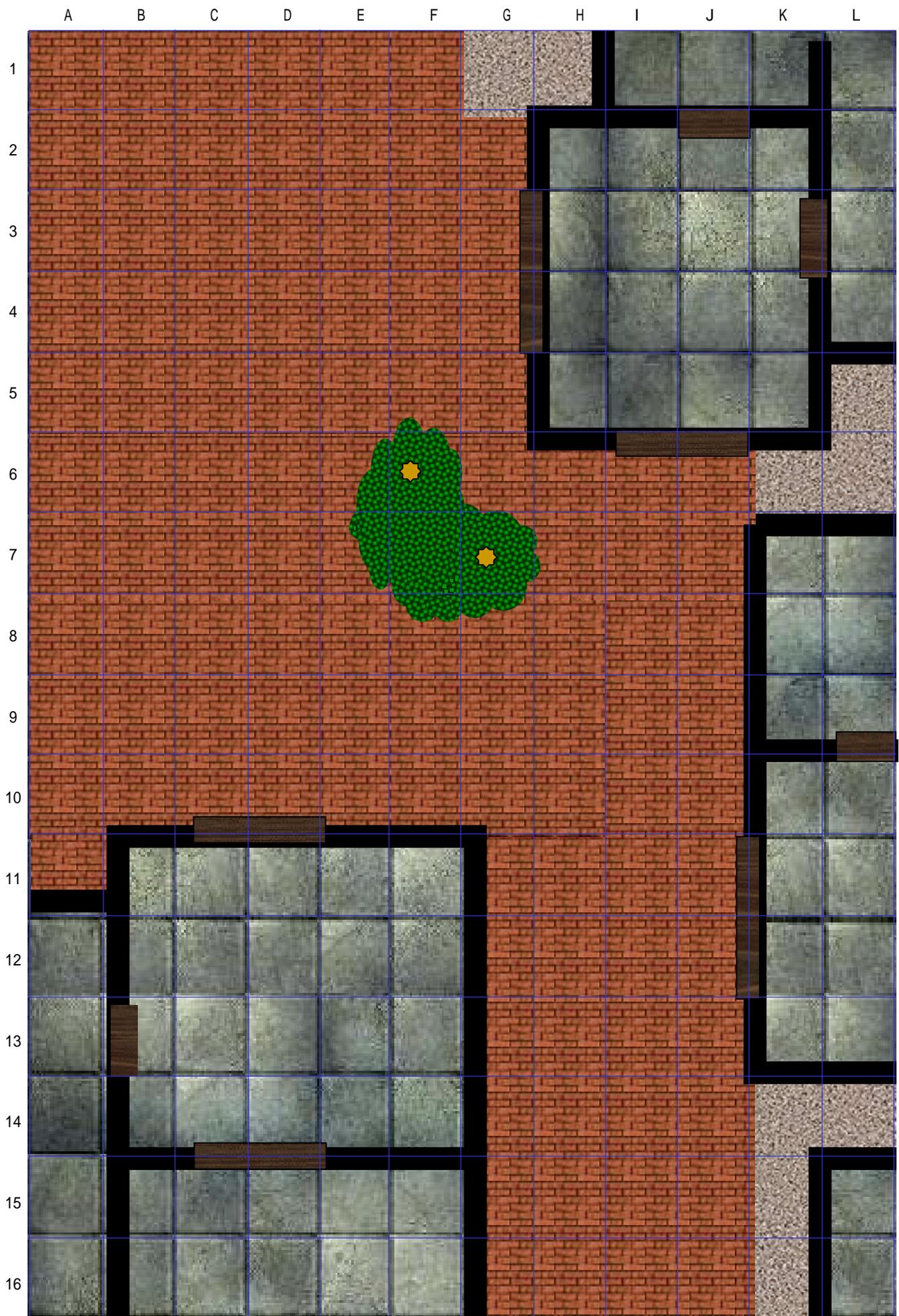
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36

北
西 東
南

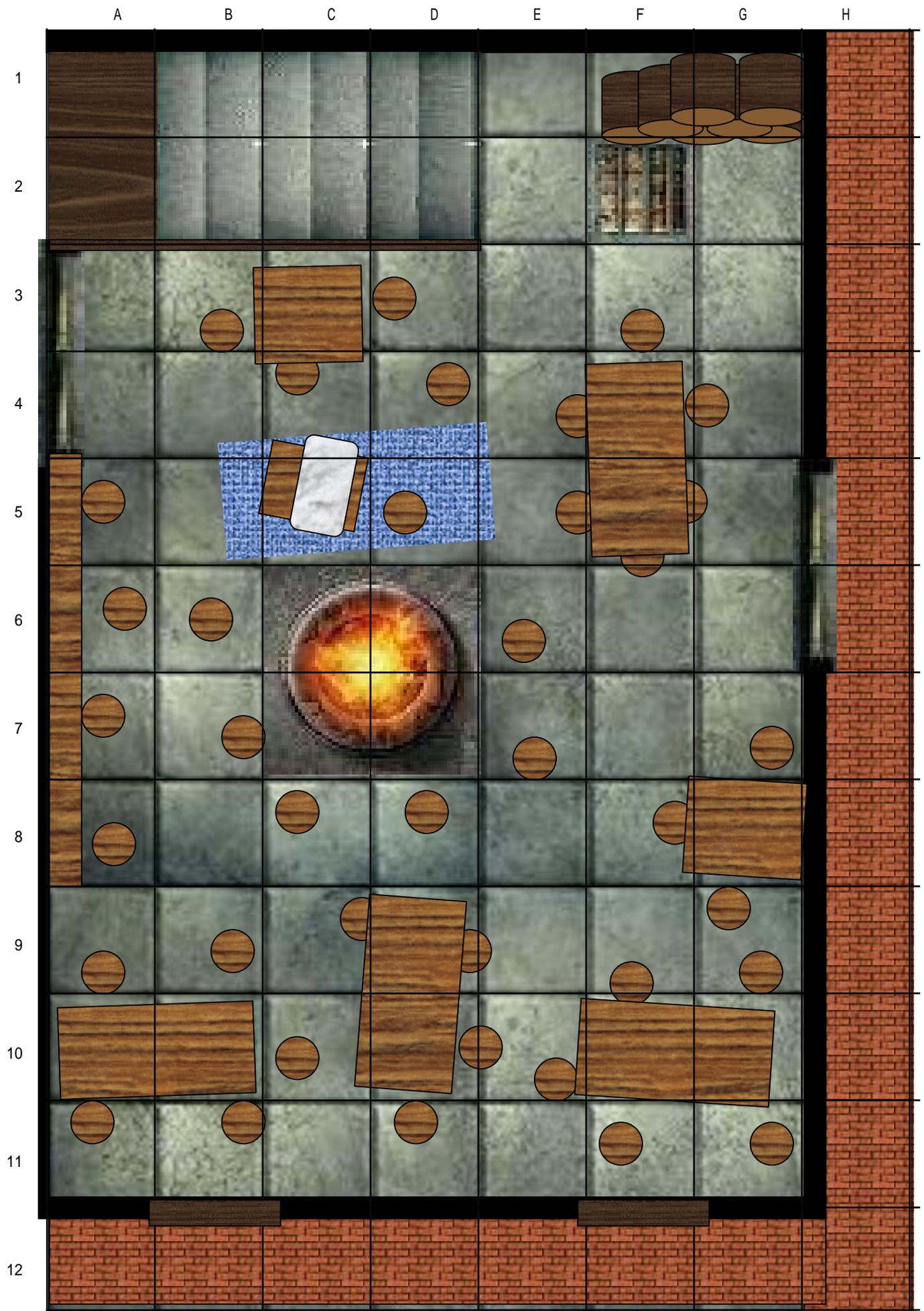
1マス=5ft
 :通路、床など、通常の進入可能な部分
 :壁、地中など、進入不可能なところ
 :水路の深い部分、 :水路の浅い部分
 :地面
 :屋根、瓦礫、進入可能な障害物など
 :木や石製の扉、窓、進入不可能な障害物など
 :鉄製の扉、窓、進入不可能な障害物など
 :隠し扉
 \、\、 :高度差があるところ
 a-h: 該当エリア内の敵やNPCの待機位置
 . :階段や梯子
 ~ :カーテン

37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70

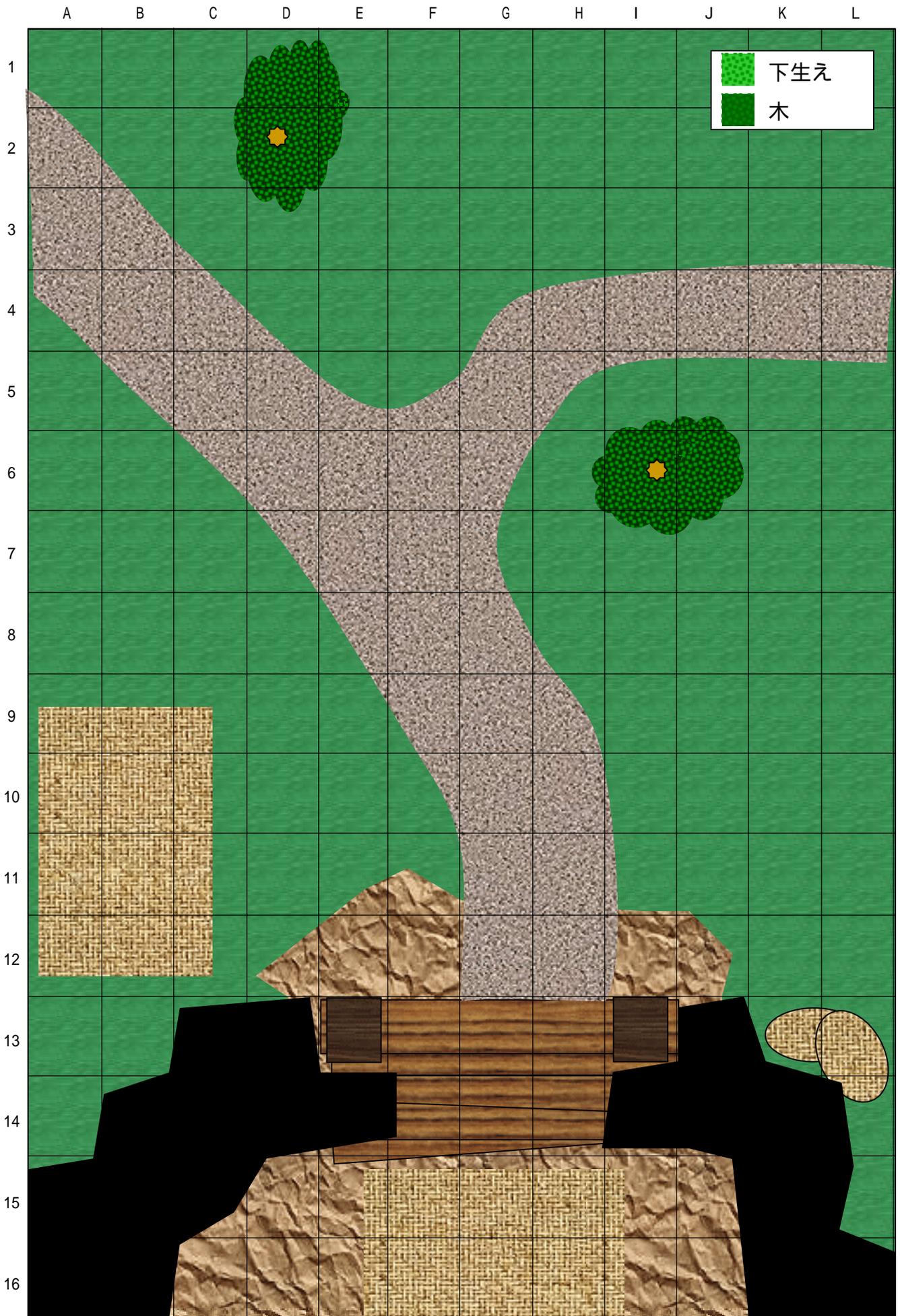
北
西 東
南



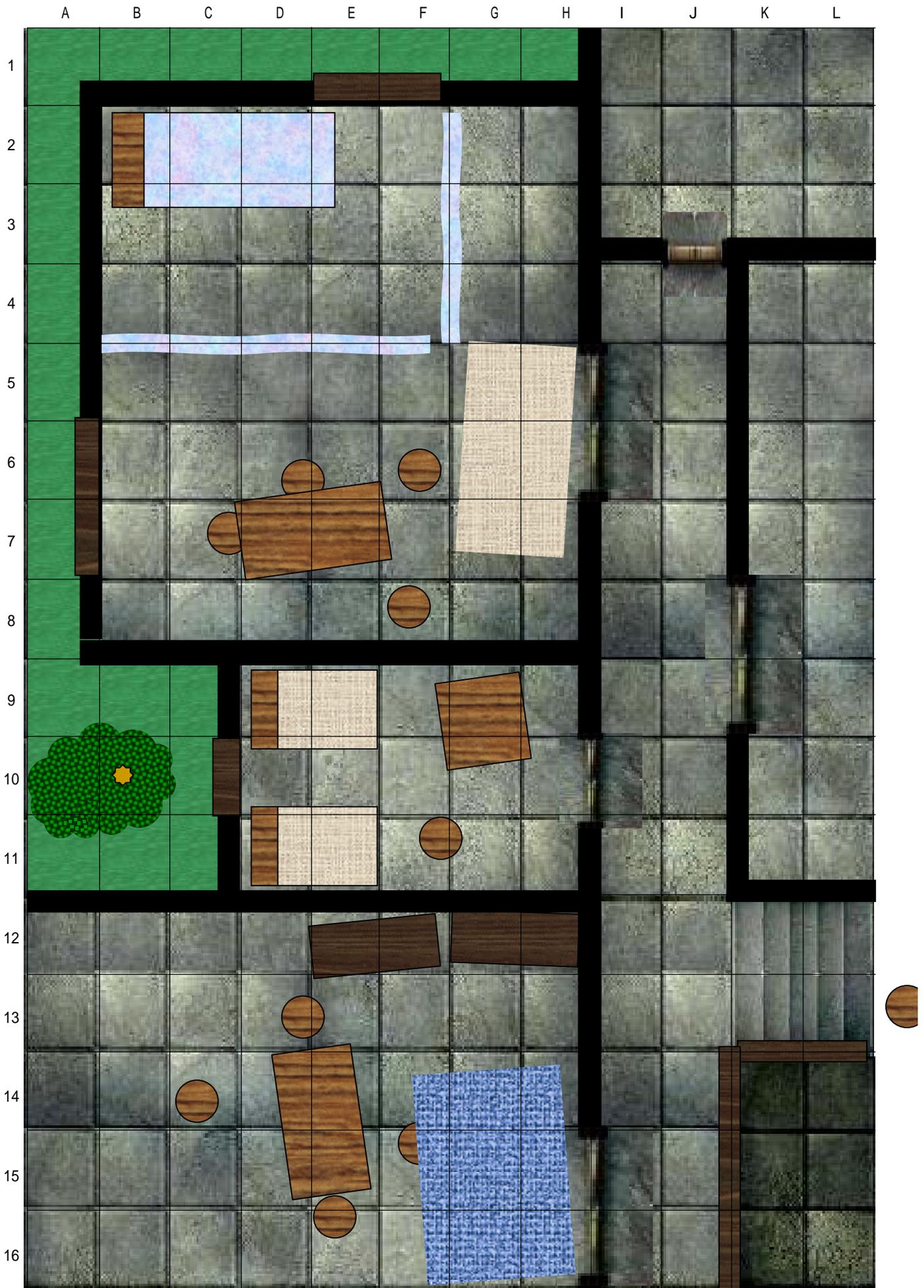
配付資料6 ([1.1.1], 1マス=5f, A3に拡大して使用)



配付資料7 [1.1.2]



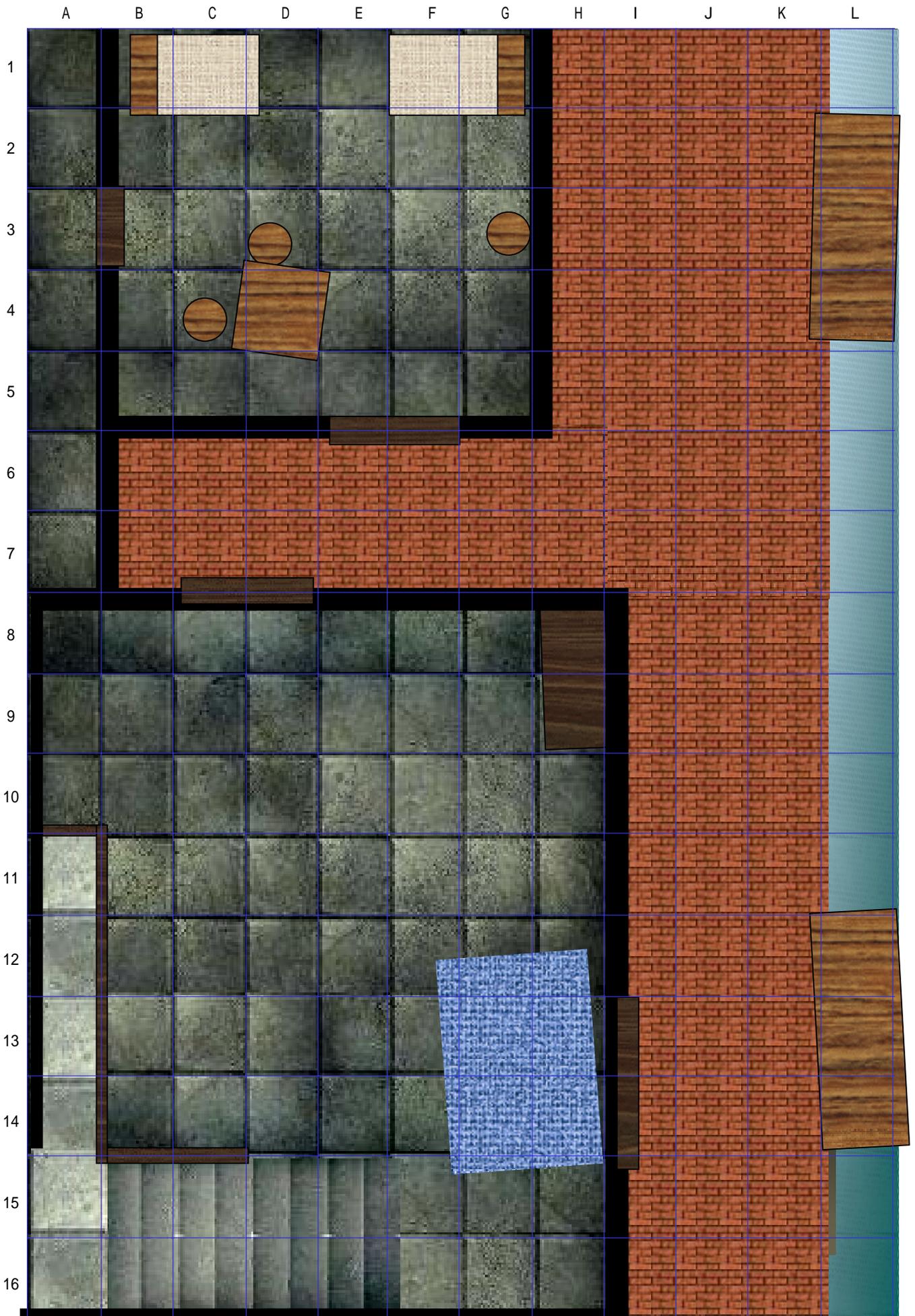
配付資料8 [2.3](1マス=5f, A3に拡大して使用)



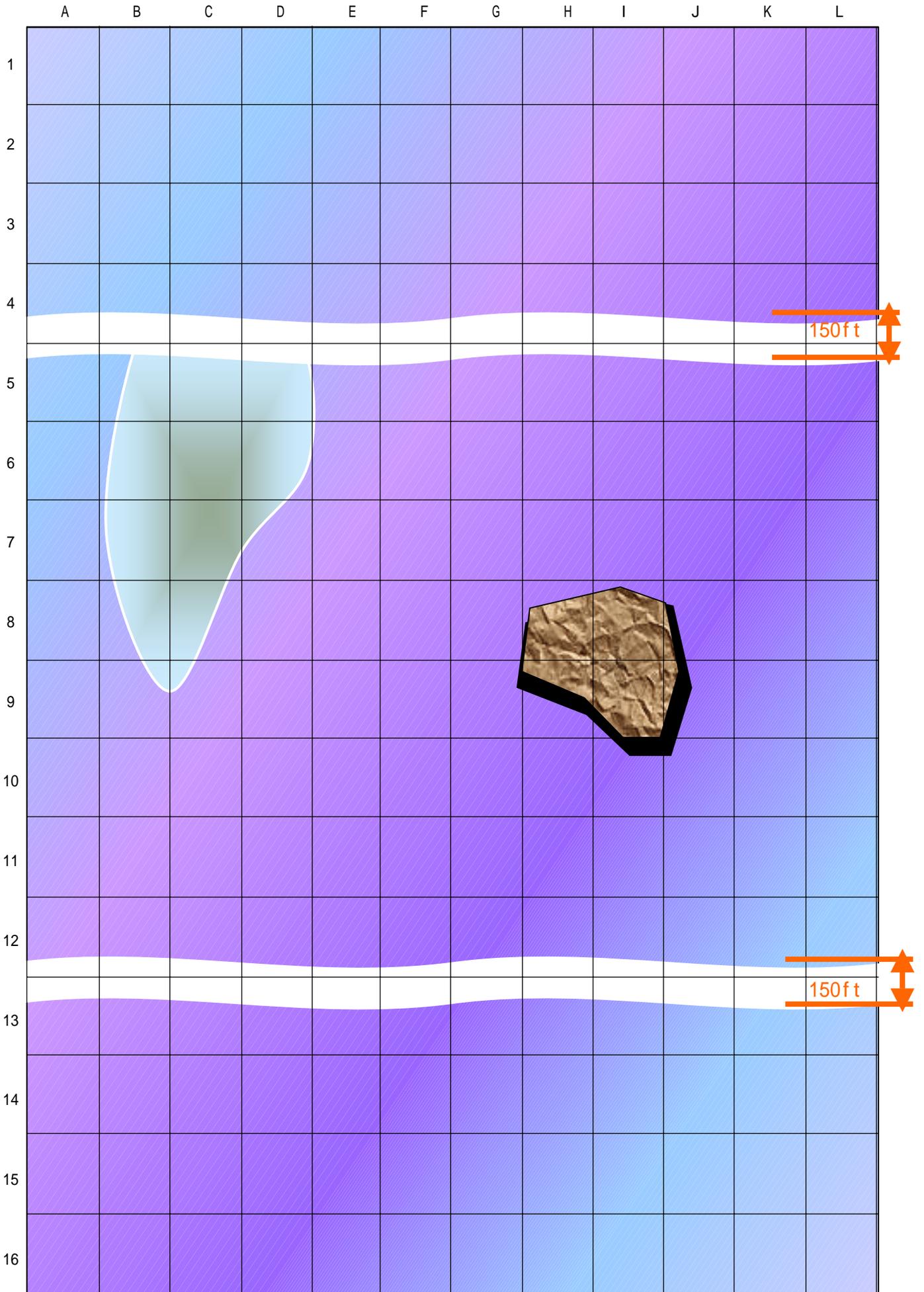
配付資料9 ([2.4], 1マス=5f, A3に拡大して使用)



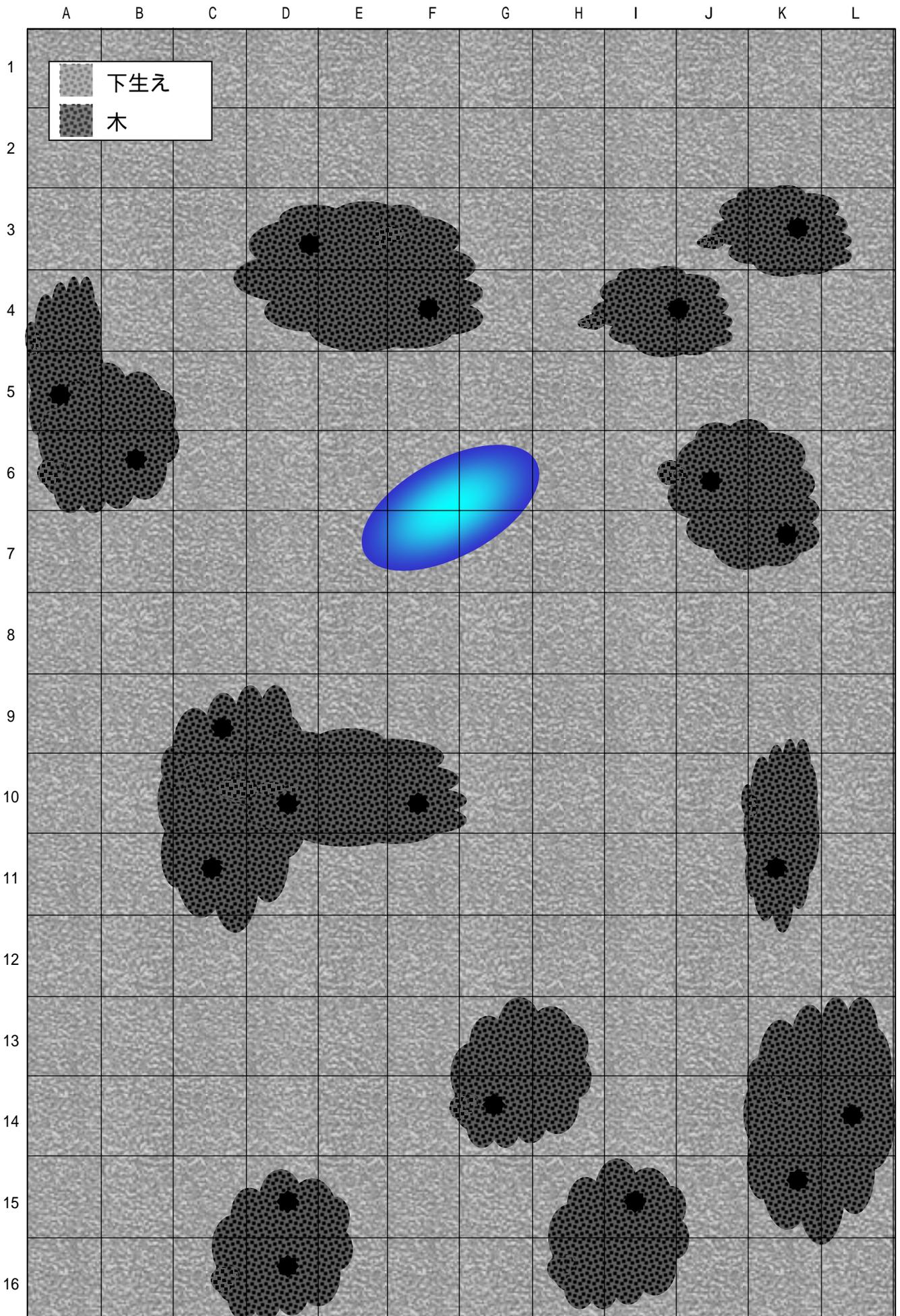
配付資料10 [2.6]



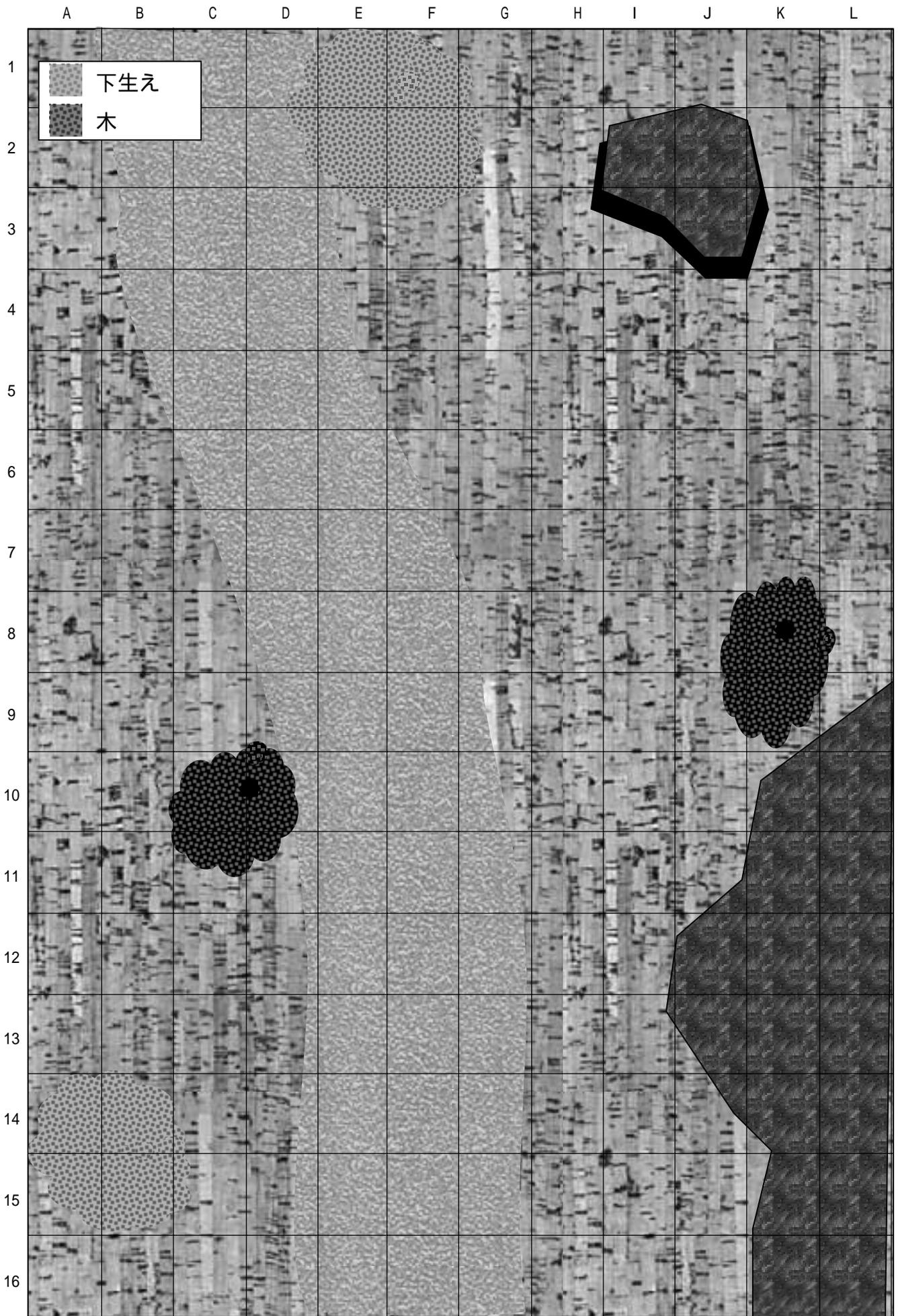
配付資料11 ([2.7], 1マス=5f, A3に拡大して使用)



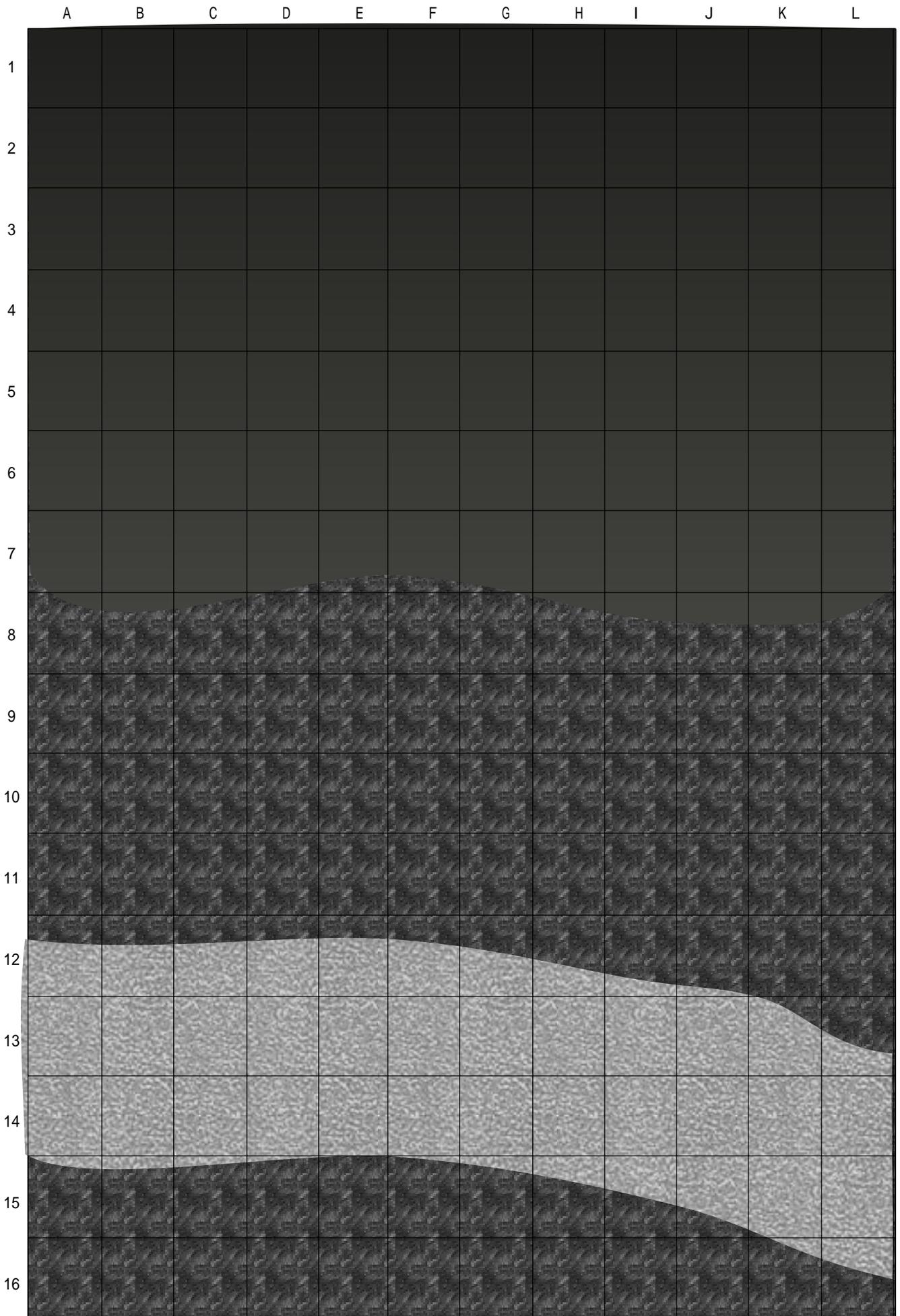
配付資料12 [3.2](1マス=5f, A3に拡大して使用)



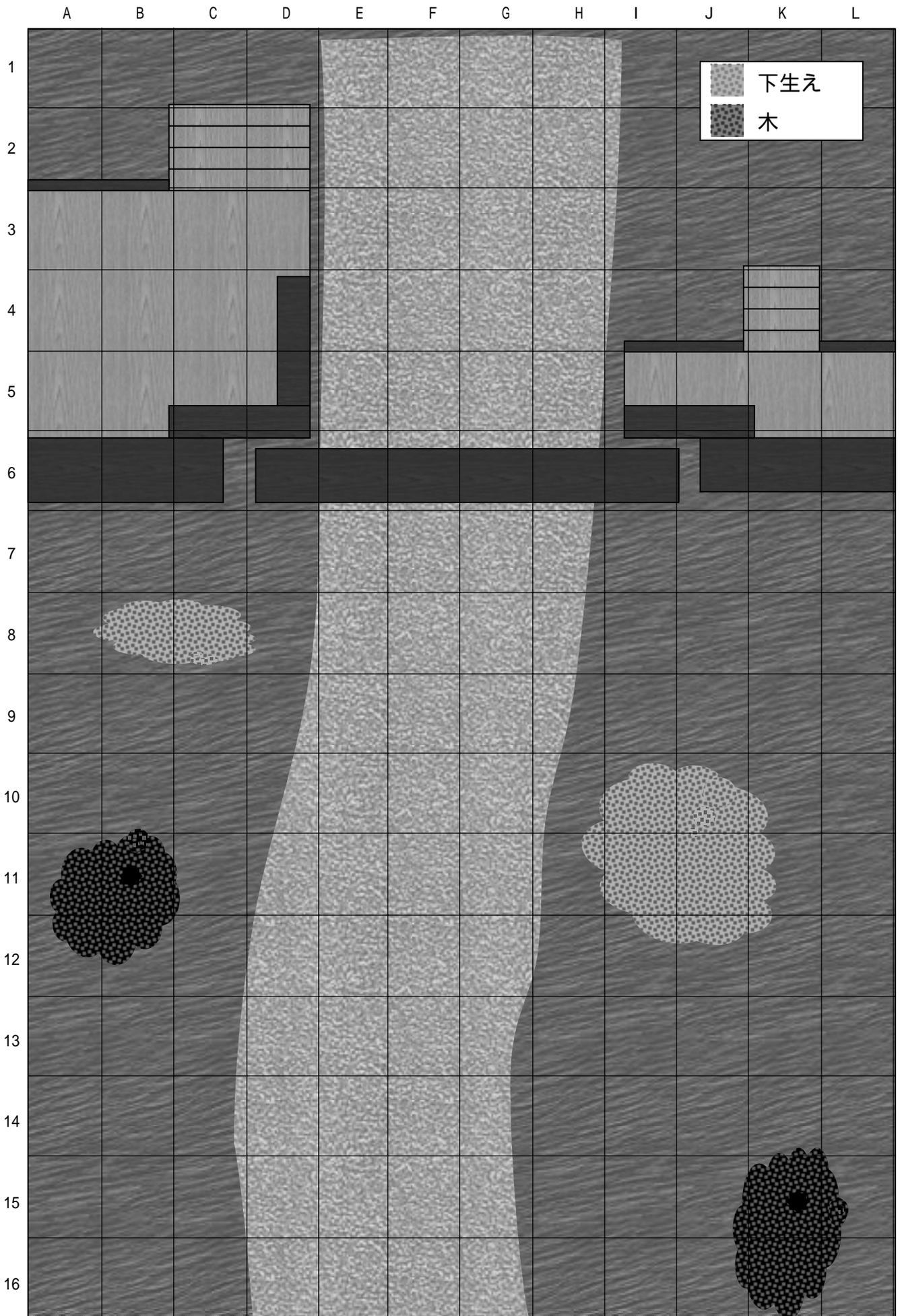
配付資料13 [3.3](野外, 1マス=5f, A3に拡大して使用)



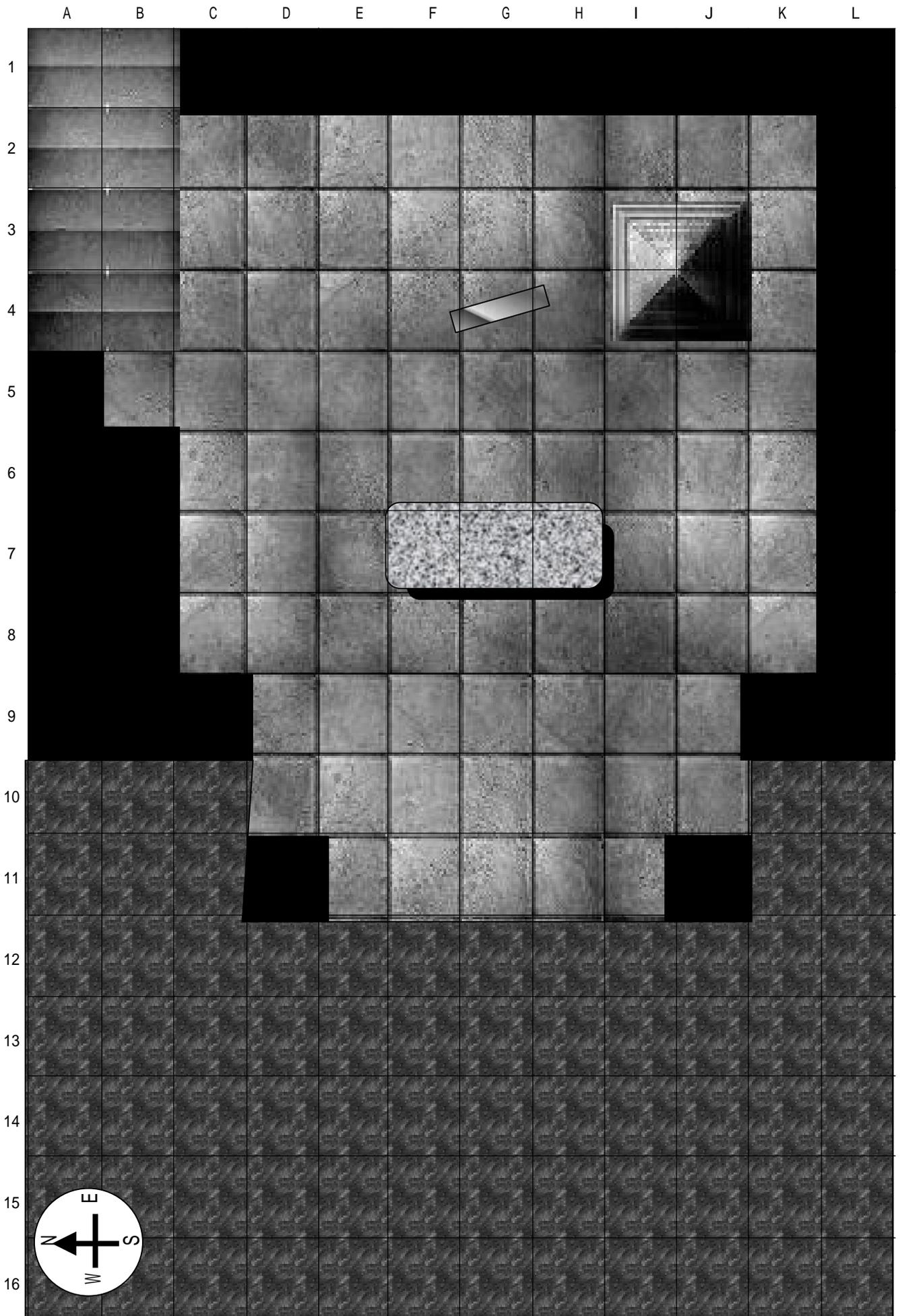
配付資料14 [4.2](1マス=5f, A3に拡大して使用)



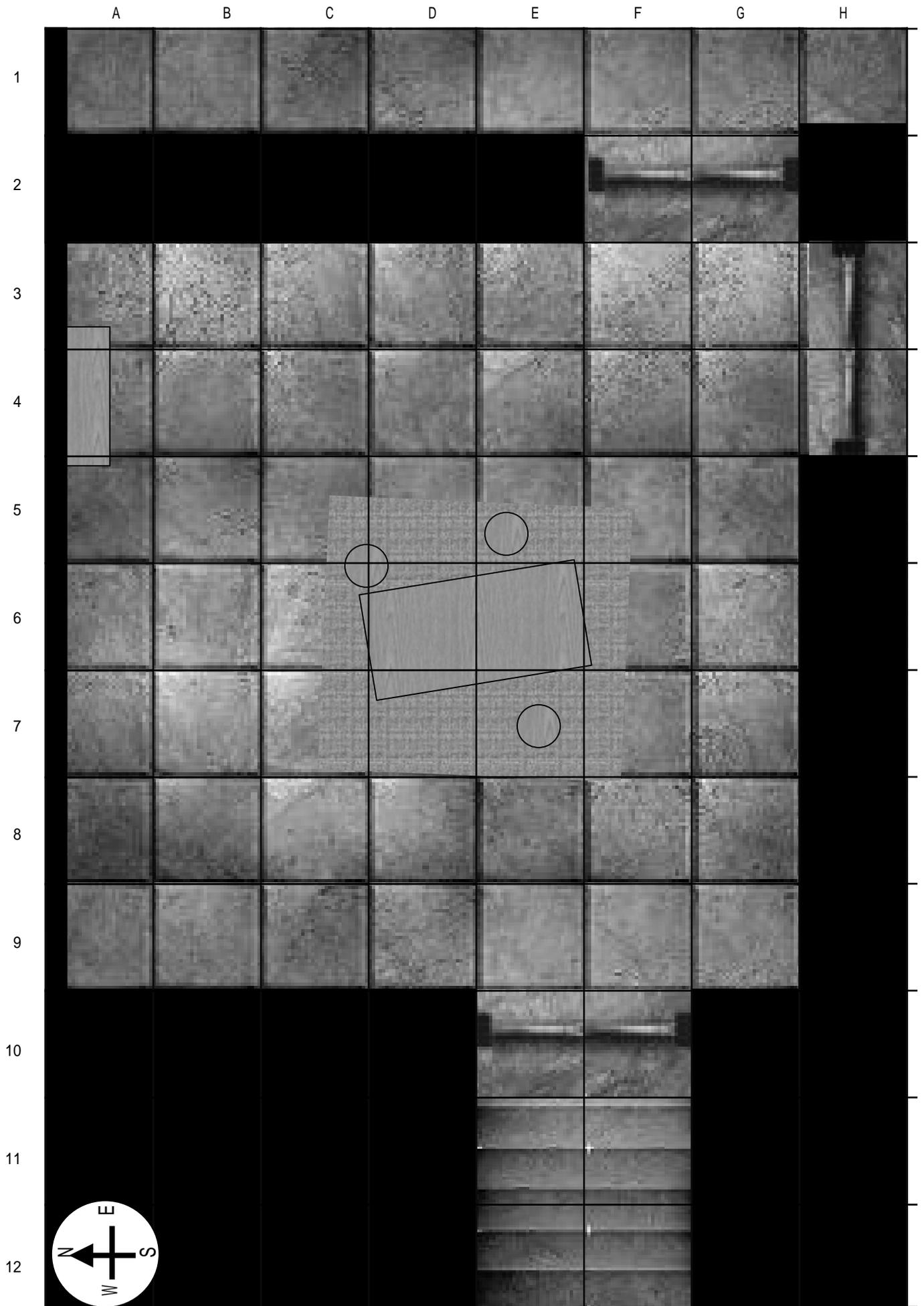
配付資料15 [4.3&4.4](1マス=5f, A3に拡大して使用)



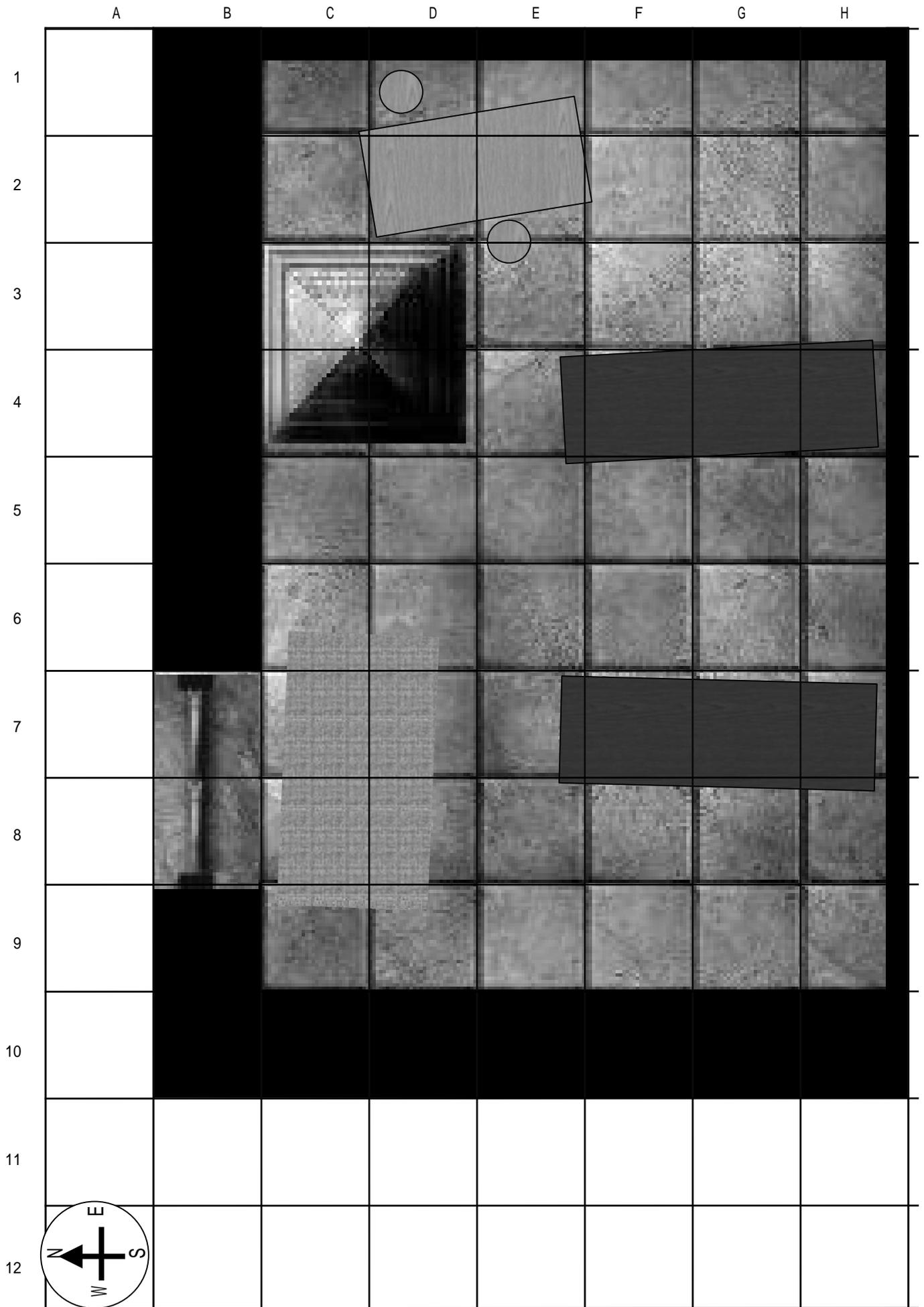
配付資料16 [5.1](1マス=5f, A3に拡大して使用)

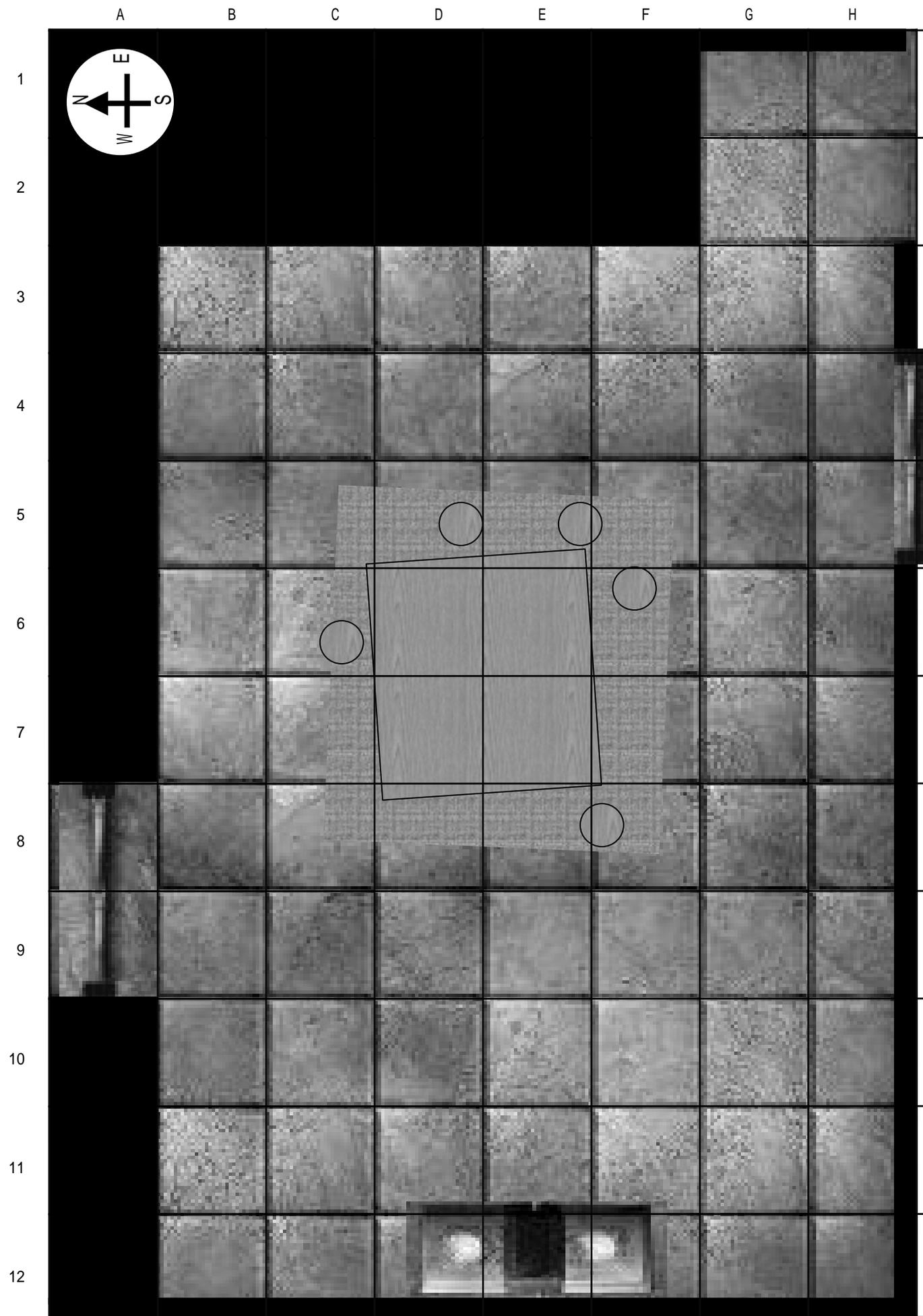


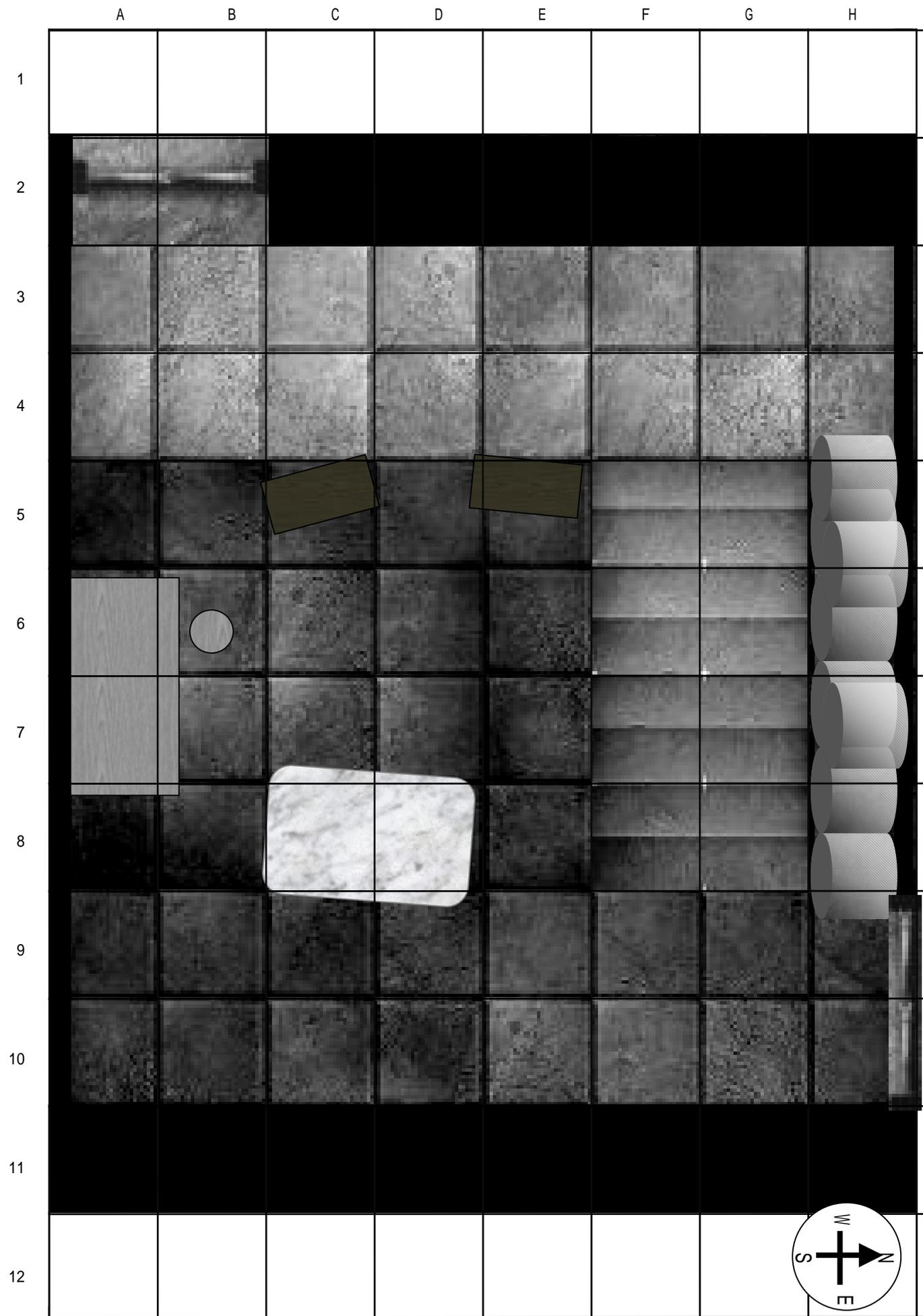
配付資料17 [6.2](1マス=5f, A3に拡大して使用)



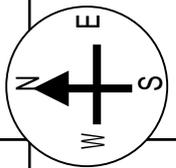
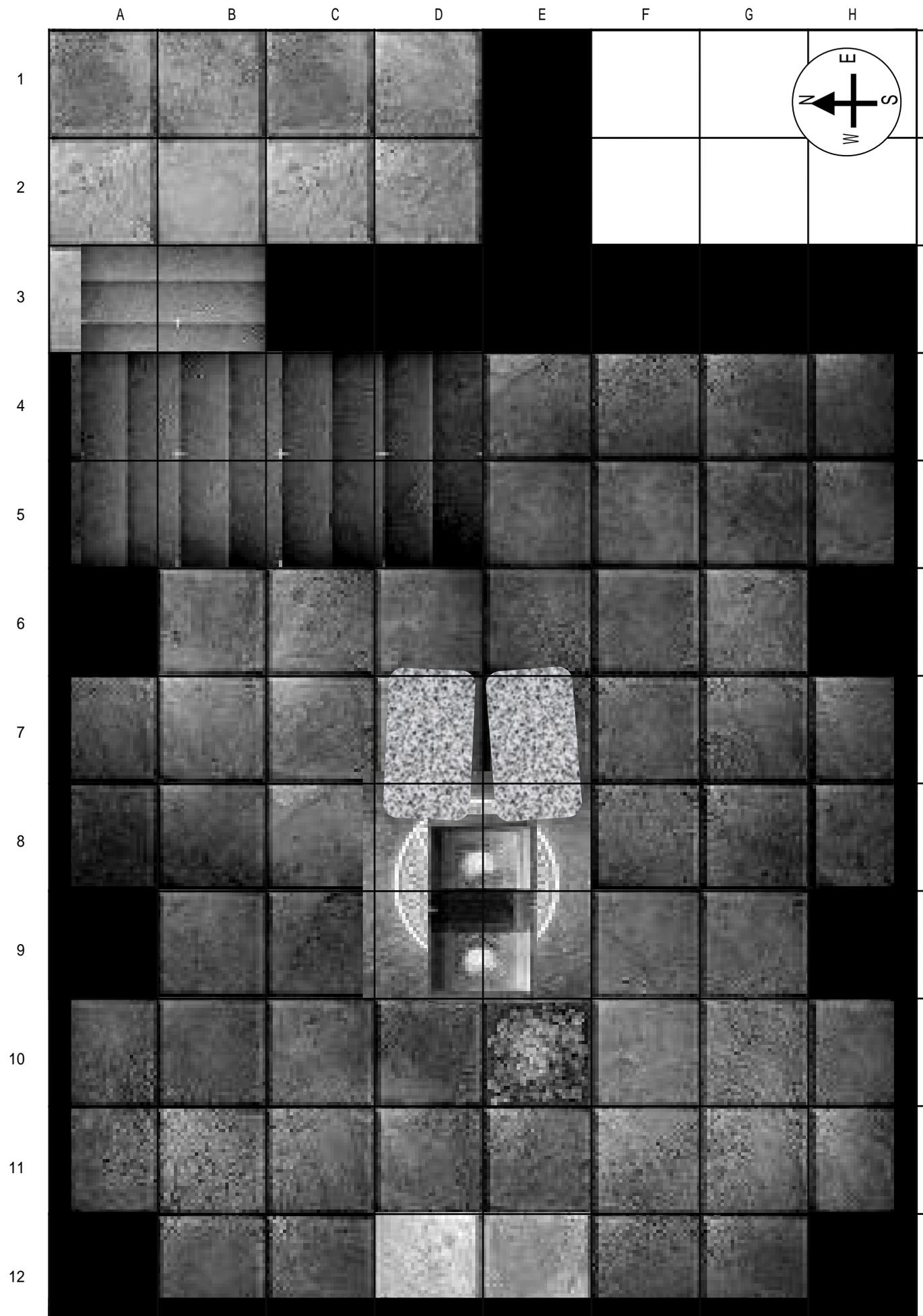
配付資料18 [6.4]

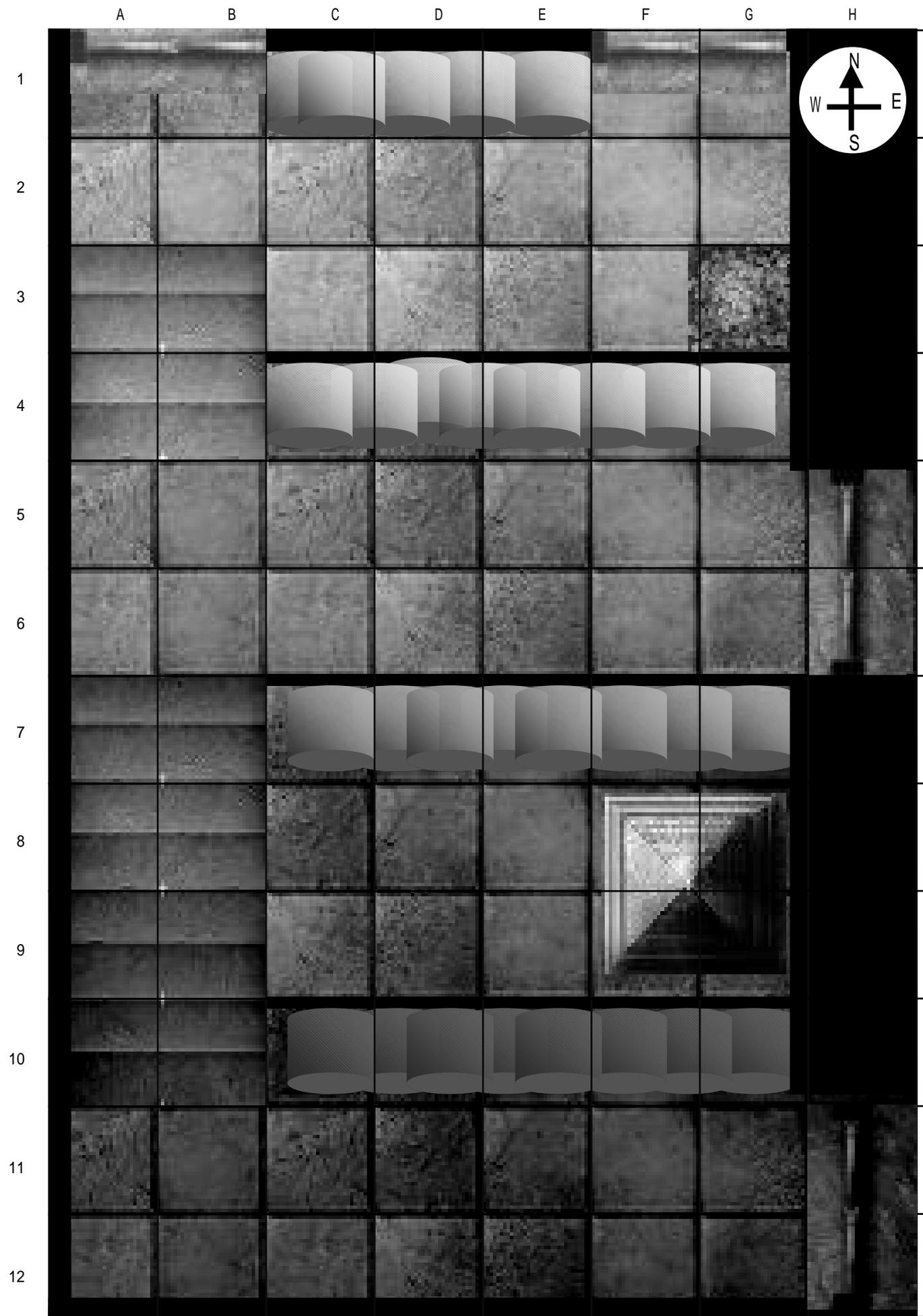


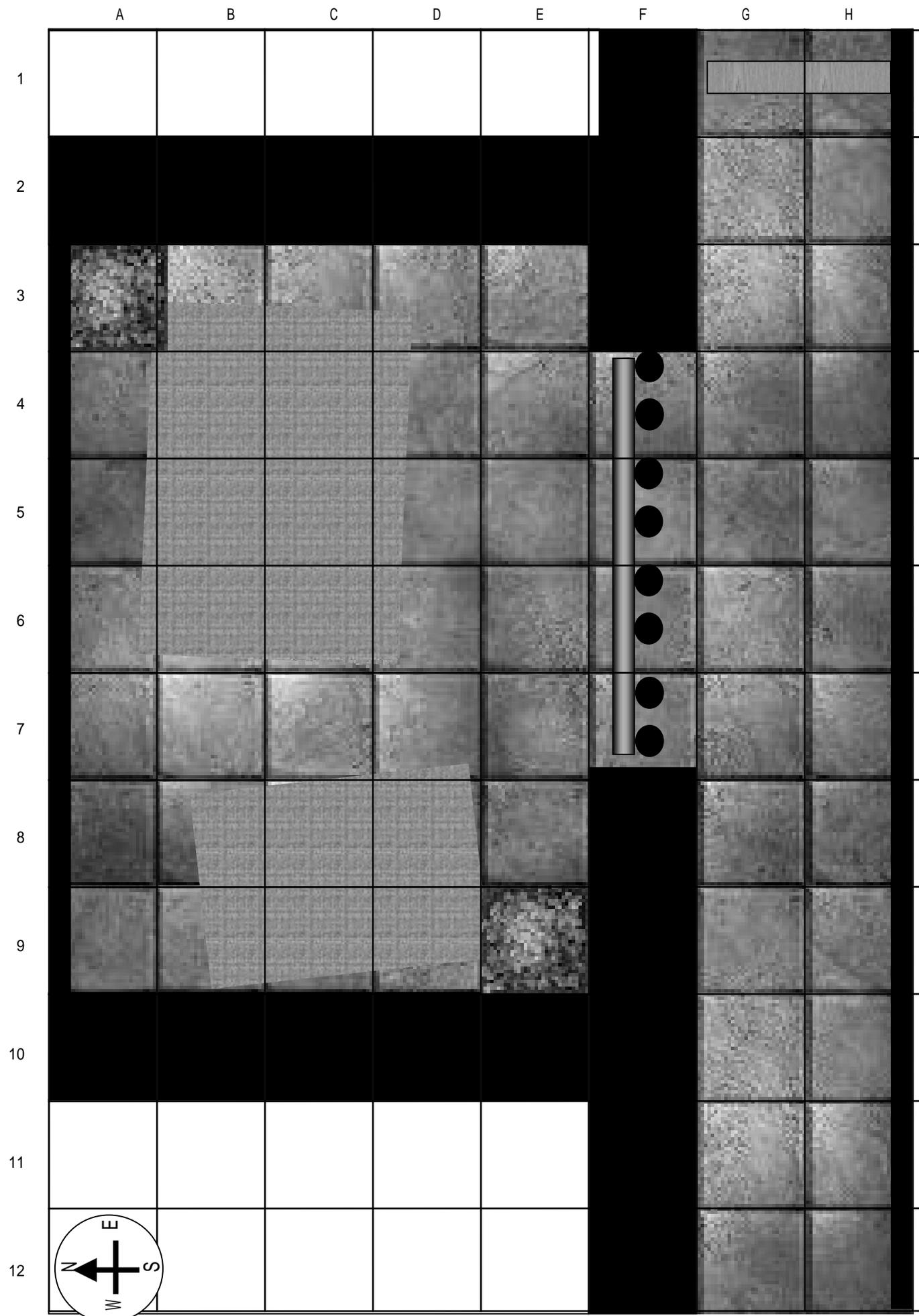




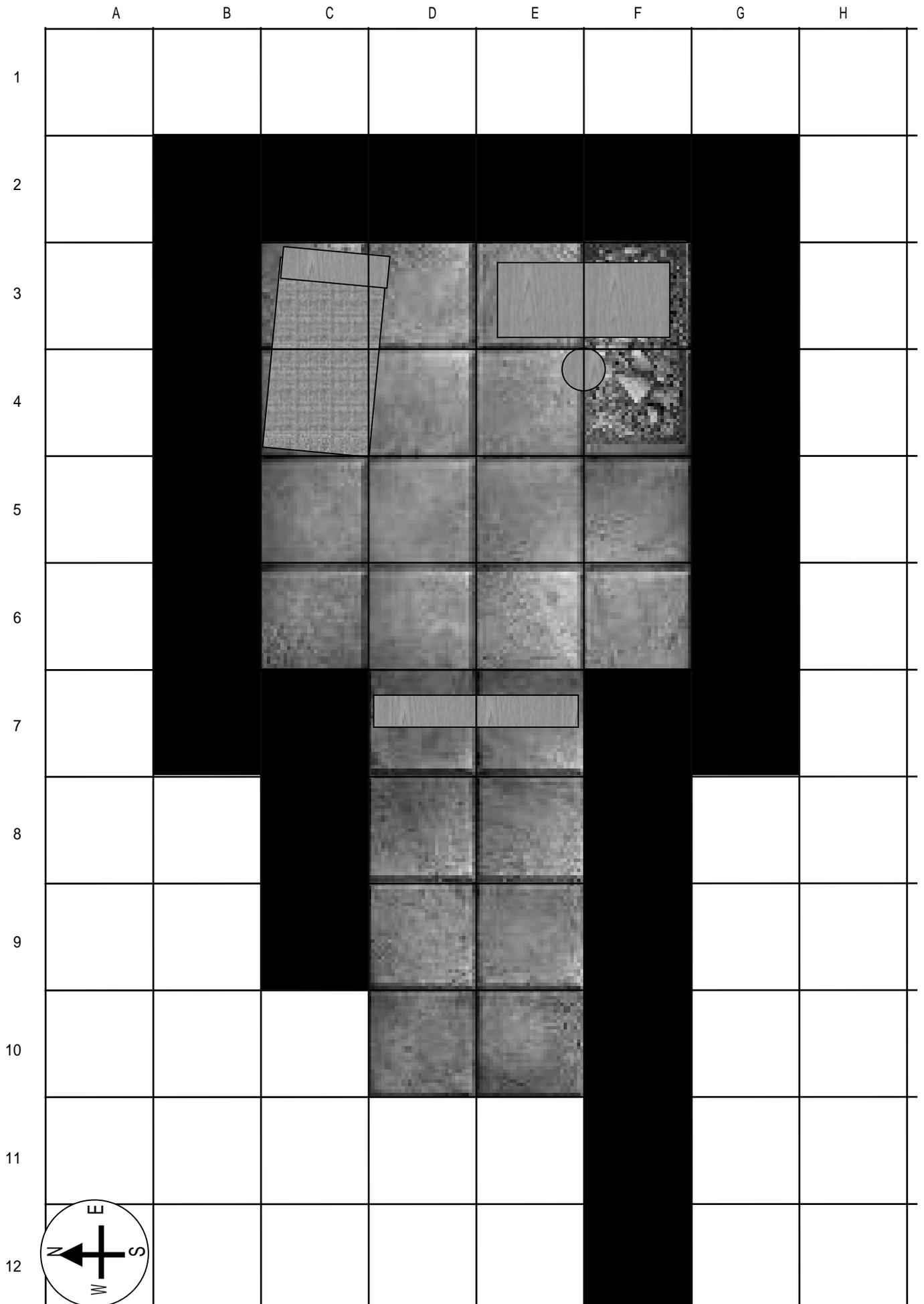
配付資料21 [6.7]



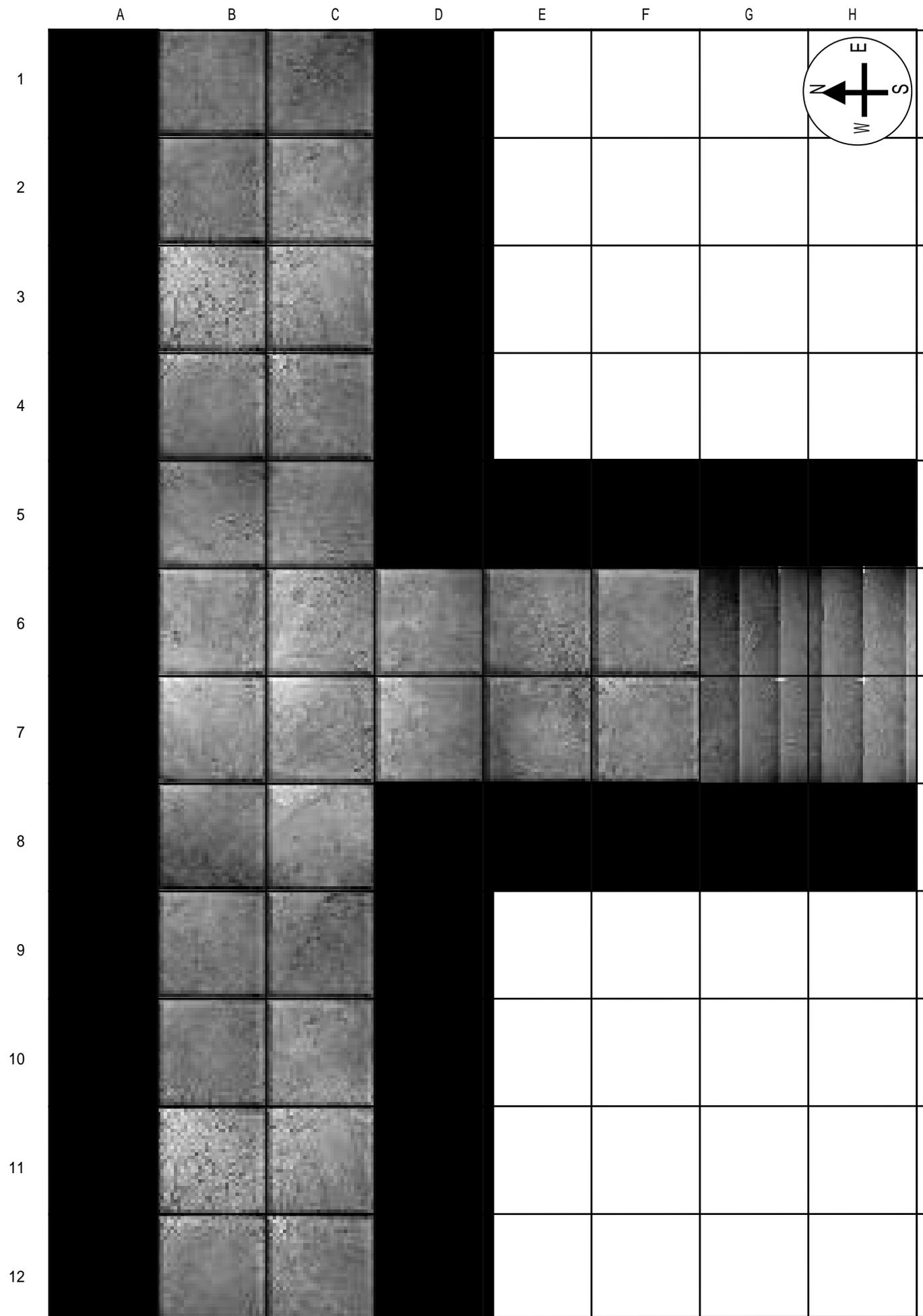


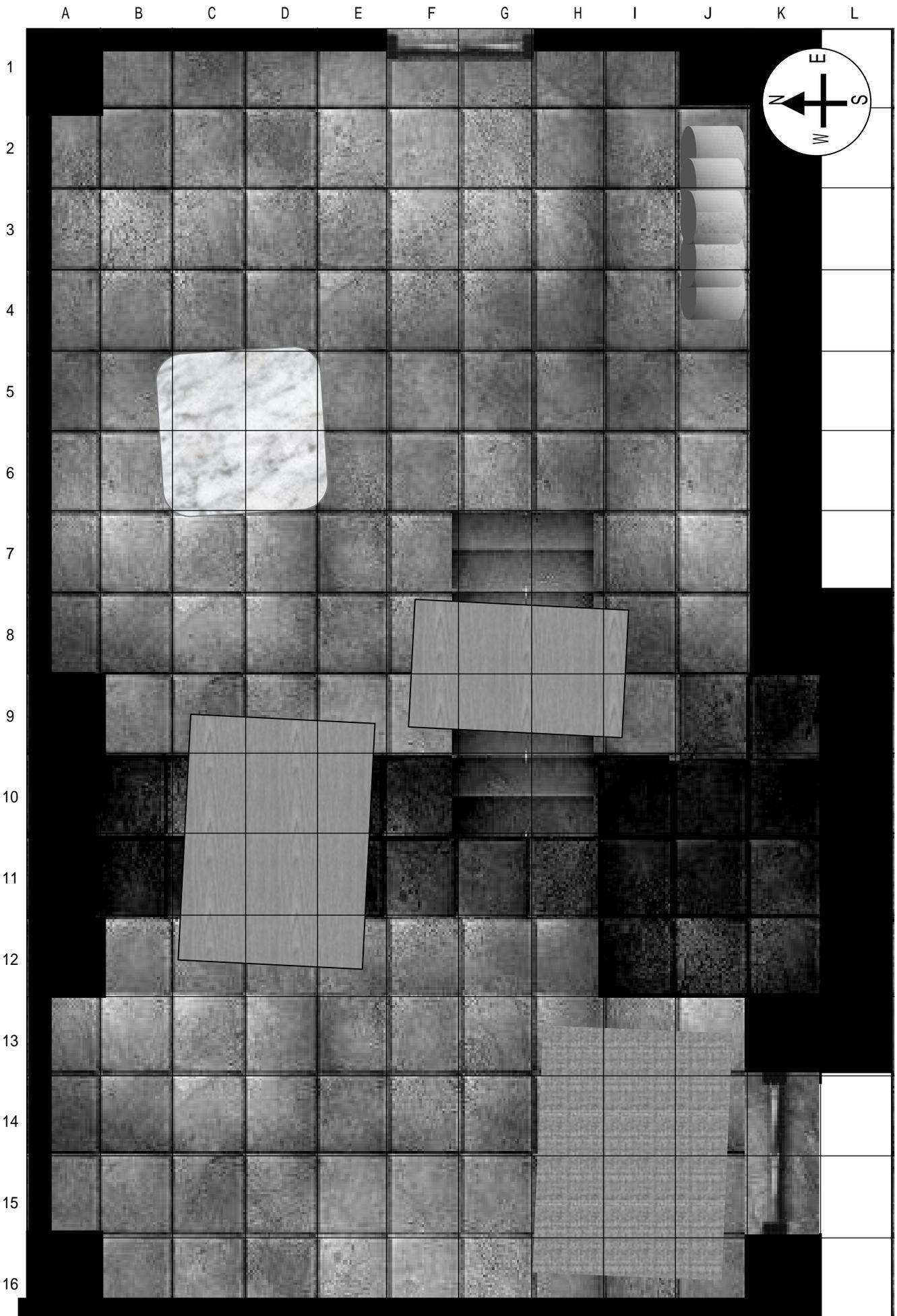


配付資料24 [7.2]



配付資料25 [7.3]





配付資料27 ([7.9], 1マス=5f, A3に拡大して使用)