

下水掃除

「ダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版」1Lv キャラクター用シナリオ

始めに

「下水掃除」はダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版の 1Lv キャラクター 4~6 人用のシナリオです。このシナリオを遊ぶのには「プレイヤーズハンドブック(PHB)」と「ダンジョンマスターズガイド(DMG)」、モンスターマニュアル(MM)」が必要です。

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。

ゲームの準備

パーティ構成に制限はありませんが、戦士系とローグ、信仰系術者、秘術系術者をそれぞれ 1 名ずつ以上含んだパーティだと安定してシナリオを進めることが出来るでしょう。本シナリオでは奇襲能力の高い敵との遭遇が多いので、探索能力の高いローグやレンジャーなどがあれば役に立ちます。また、アンデットとの遭遇ではクレリックが、動物との遭遇ではドルイドが力を発揮するでしょう。

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。各項目の内容と位置関係を把握しておいて下さい。ゲーム中にプレイヤーに見せるべき図は本シナリオの後方に配付資料としてまとめて掲載されています。ゲーム中にこれらの図を見せることが出来るように、シナリオ本文とは別に片面印刷で用意しておいてください。また、配付資料 1 と 2 は、プレイヤーへ PC 作成前に見せておいた方がゲームの開始がスムーズになるかもしれません。

冒険の背景

町には戦場から帰ってきておかしくなったグレゴールという男がいます。この男は家族を殺害後、夜毎に町を徘徊して殺人を繰り返して、死体を下水道に廃棄しています。この事実を知る者は未だいませんが、死体を餌にしてネズミが多く発生しています。町の住民はネズミの発生を問題だと考えており、誰かに対処をして貰いたいと考えています。

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 1)」にあるクロックポートの町の設定に基づいてシナリオは作成されています。しかし、このシナリオは小さな町以上の規模の集落ならどこでも成立します。DM が望むなら、冒険の舞台は好きに変更して構いません。

冒険の概要

PC 達は酒場で頼まれた下水道でのネズミ退治の最中に、恐ろしい殺人事件の痕跡を発見する事になります。パーティは殺人鬼を見つけたして、これ以上の被害を防ぐことが出来るのでしょうか？

導入

グレイホークと呼ばれる世界のクロックポートという町で始めます(配付資料 1 を提示)。この町は湖の傍にある交通の要所です。北にあるアイウズ帝国という悪の帝国に占領されていたのですが、2 年前に解放されたという歴史があります。現在は、アイウズ帝国との小競り合いの前線拠点となっています。

(配付資料 2 を提示)領主の率いる軍の他に、駐留している国王直属の湖岸警備隊や、ベイロア神殿、ハイローニアス神殿、船乗り組合の勢力が強いです。あと、魔術師や盗賊のギルド、旅の神の社などもあります。キャラクターによっては宿屋でなく、こういった施設に宿泊しているかも知れません。

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。

シナリオ本文

1. 下水掃除の依頼と情報収集

1.1. 酒場でネズミ発生(配付資料 5, 遭遇 Lv1):

酒場にわいたネズミを退治した後で、店主からネズミ退治を依頼されます。

君たちは町の酒場にいる。ちょうど昼頃なので、昼飯を食べようとしているところ。ウェイトレスが君たちの目の前に、安い食べ物が大盛り皿を置いてくれたのだけど・・・皿から尻尾がチョロンと垂れて、チュウチュウという鳴き声がする。さて、どうする？

酒場には PC の皿の中を含め、計 8 体のラットがいます。配付資料 5 を提示し、プレイヤーに PC の酒場での配置と、何をするのかを訊いてください。戦闘的な行動を取る場合には、イニシアチブを決定し、戦闘として処理を行ってください。

店主は PC に向かって「おい、頼む！そのネズミどもを退治してくれ！」と叫びます。一方、ラットはパニックを起こして店中を駆け回り、攻撃的なキャラクターがいれば反撃します。ラットは戦闘開始から 4R 後に店の外へ逃げ出そうとします。

敵：ラット a,b [PC が囲んでいるテーブル上],
ラット c,d,e [客席側に適当に分散して配置],
ラット f,g,h [厨房側に適当に分散して配置]
*これらのラットは病気を持っていません。

NPC：カートル(配付資料 4 の A1, イニシアチブは 1 で固定)
セレン(PC の傍に配置, イニシアチブは 1 で固定)

物品：なし

“酔いどれナマズ”亭の主人カートル(非精鋭規定値, 2HD, 脅威度 1),
中型の人型生物、人間, エキスパート 1, 真なる中立
HP=2D6+2=9, イニシアチブ-1
AC9(防具なし, -1 敏), 接触 9, 立ちすくみ 9
基本攻撃/組み付き=+1/+1, 近接攻撃(高品質ダガー)=+2/1D4, 投擲
攻撃(同上)=+0/1D4
サイズ=中型 5f, 間合い=5f, 移動速度=地上 30f
セーブ: 頑健 ST=0+1=1, 敏捷 ST=0-1=-1, 意志 ST=2+1=3
能力値: 筋 10(-), 敏 9(-1), 頑 13(+1), 知 8(-1), 判 12(+1), 魅 11(-)
特殊能力: なし
特技: 技能熟練(<職能(料理)>), 探偵, 技能(5/2.5): 聞き耳 3, 交渉
2, 情報収集 9, 職能(料理)9, 真意看破 3, 生存 3, 搜索 2, 知識
(地域)4, 知識(自然)+0, はったり 5, 言語: 共通語
所持品: 高品質の職人道具(55), 装備武器価格(300), 600sp, 100cp
口癖など: 「これを試してみな。材料? 喰ってから教えてやるよ。」

給仕娘セレン(非精鋭規定値, 1HD, 脅威度 1/2), 中型の人型生物、人間,
コモナー-1, 混沌にして中立
HP=1D4=2, イニシアチブ+1
AC11(防具なし, +1 敏), 接触 11, 立ちすくみ 10
基本攻撃/組み付き=+0/+0, 近接攻撃(素手)=+0/1D3-1, 投擲攻撃(ダ
ーツ)=+2/1D4
サイズ=中型 5f, 間合い=5f, 移動速度=地上 30f
セーブ: 頑健 ST=0+0=0, 敏捷 ST=0+1=1, 意志 ST=0-1=-1
能力値: 筋 9(-1), 敏 13(+1), 頑 10(-), 知 10(-), 判 8(-1), 魅 12(+1)
特殊能力: なし
特技: 近距離射撃, 精密射撃, 技能(4/2): 聞き耳 3, 職能(給仕)3, 動物
使い 5, 言語: 共通語
所持品: 予備武器(ダーツ x5), 装備武器価格(3), 30sp, 50cp
口癖など: 「賭けない? ダーツを 3 本ずつ投げて的に多く当てた方が、
銀貨 3 枚取るってことで」(的 AC=12)

1.2. 下水掃除の依頼:下水道の掃除を依頼されます。

ネズミ騒ぎが一段落ついたところで、店主が君たちに向かって「ありがとよ、おかげで助かったよ」と礼を言う。続けていうには、「ああ、ついでに頼みたいことがあるのだが、聞いてくれないかな?」「実は最近、この辺りで下水から出てきたネズミが増えていてよ、困っているんだ。」「それでな、下水を調べてネズミの巣を始末してくれないかな?」とのこと。

PCが報酬について尋ねると、前払い金として各PCに100spと作業後に100spを支払うことを提案します。PCがもっと多くの報酬を要求した場合、店主は付近の住民からカンパを募って作業後の報酬を上乗せすることを約束します。

PCが引き受けたのなら、店主は下水掃除で入っていくための入り口(配付資料2において、ナマズ亭の南にある川の西岸)と作業をするべき範囲を教えます(配付資料3を提示)。

1.3. 情報収集1:

下水について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。<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。

判定値10以上で成功したPCがいた場合:

- (a) 別区画の下水掃除グループ「町全部は手が回らないので、助かるね。下水にはいるときには適当な板を持っていくと良いぜ。下水をジャンプで渡り損ねて、落ちこちたくないだろう?」「タワシールドでも構わない。あと、下水に潜って魚を捕りたいなら、突き刺し武器をもっていけ」(真)
- (b) ファンラングンの社の管理人ティモシー「下水でケガをしたときには、毒や病気になるようにこまめに<治療>を受けた方が良いわよ。治療の祈りは高いしね。」(真、ティモシーは一人5spで治療を請け負う)
- (c) 酔っぱらい「下水道には白いワニがいるってよ。」(真)
- (d) 子供「ネズミの妖精がネズミの群を引き連れてこの町に来たんだって。父さんが妖精避けの金槌(=冷たい鉄製のライト・ハンマー、無料で貸しだし可能)を軒先にぶら下げていたよ」(偽、しかし冷たい鉄製の武器はドレッチ対策に有用)

判定値20以上で成功した場合:

- (e) 町の浮浪者「最近、下水道入り口あたりに住んでいた乞食たちを見ないんだが、何かあったんだろうか?ネズミに病気を感染されたのか、あるいはなんか危険なモノでもでたのかな?」(真)

ファラングンの社の管理人ティモシー(非精鋭規定値,4Lv=4HD,脅威
度2), 中型の人型生物、人間、女、アダプト4、真なる中立
HP=4D6=14, イニシアチブ-1

AC9(防具なし, -1敏), 接触9, 立ちすくみ9

基本攻撃/組み付き=+1/+1, 近接攻撃(クォータースタッフ)
=+0/1D6-1, 遠隔攻撃(スリング)=+0/1D4-1

サイズ=中型5f, 間合い=5f, 移動速度=地上30f

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

能力値: 筋8(-1), 敏9(-1), 頑10(-), 知12(+1), 判14(+2), 魅10(-)

特殊能力: 使い魔(レイブン)

特技: 技能熟練(治療), 自力生存, ポーション作成, 鋭敏感覚; 技能
(7/3.5): 鑑定5, 聞き耳3, 視認3, 呪文学2, 情報収集2, 生存
5, 知識(宗教)2, 知識(自然)3, 知識(地域)8, 知識(地理)3, 知
識(歴史)6, 治療14, 言語: 共通語, エルフ語;

所持品: ポーション of キュア・ライトウーンズ(50)x2, ポーション
of プロテクション from イーブル(50)x5, ポーション of メイジャ
ー(50)x1 スクロール of コンプリヘンド・ランゲージズ(25),
ポーション of レジスト・エナジー(300), 治療道具(50), クア
アルズ・フェザートークン(ボート; 450, ウィップ; 500), 275gp
アダプト呪文: 術者Lv4(ST難易度=呪文Lv+2): 0Lv(3); キュア・マ
イナー・ウーンズ1, メンディング1, ピュリファイ・フード&ド
リンク1, 1Lv(3); キュア・ライト・ウーンズ1, スリープ1, コン
プリヘンド・ランゲージズ1, 2Lv(1); ウェブ1
口癖など「いってらっしゃい。良い旅路でありますように。」

2. 下水掃除

ここでの状況描写は、基本的にDM資料1に記載された項目番号において、項目番号がより小さな側から進入した場合を想定しています。状況に応じて、説明を修正してください。

下水は、DM資料1において北側から南側に向かってゆっくりと流れています。また、逆流防止用の段差によって[2.9]~[2.11]の地域は他の部分よりも高くなっています。

2.1. 下水入り口:

君たちは下水道の入り口にいる。下水道の本流は幅15ftで、高さ10ft。下水が流れている5ft幅の溝の横に10ft幅の作業用通路がある。この通路は溝に近いところが少し(2ft程)低くなっている。溝には濁った水がゆっくりと流れており、奥の暗がりからは腐敗臭が漂ってきている。

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、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。

ここには特に何もありませんが、暗視能力や夜目を持つ者は[2.2]の様子を見ることが出来るでしょう。

敵: なし、物品: なし

2.2. 支流との合流点(配付資料6, 遭遇Lv1):

ここで下水道はT字路になっている。幅10ftの支流が西から合流しており、本流は合流点の先10ftで東に折れ曲がっている。合流部にはゴミが溜まっている。

合流点の近くのゴミ溜まりにダイア・ラットが隠れています(隠れ身8+10=18, 忍び足4+10=14)。<視認>で18か<聞き耳>で14以上の判定値を出すことでダイア・ラットがいることが分かります。また、PCが気付かずに合流点から5ftに近づいた場合もダイア・ラットが現れます。それぞれのダイア・ラットは最も近いPCに攻撃しますが、作業通路上のPCと隣接したマスが他のダイア・ラットで占められているようでしたら、水路を泳いでPCの後ろ側に回り込んで攻撃します。

このエリアだけに関わらず、PCが水路を跳んで渡るのならば、<跳躍>判定が必要になります(PHB77ページ)。この判定に失敗した場合は水路に落ちてしまいます。小型PCならば完全に水没しますので、水路から脱出するには、<水泳>あるいは<登はん>で目標値12を出すか、他のPCに引っ張り上げてもらう必要があります。板を渡して渡った場合、<跳躍>判定は必要ありません。

敵: ダイア・ラットa,b,c [ゴミ溜まりの中]

物品: なし

2.3. 下水集合部(配付資料7, 遭遇Lv1):

下水の本流は東西に延びており、北から延びた支流が合流してT字路になっている。20ft程先で支流は広がって行き止まりになっている。水路や通路に幾つかゴミが溜まっているのが見える。

小部屋になっている部分は地上の家屋からの下水の集合部分です。小部屋の各ゴミ溜まりの中に小型モンスラス・センチビードが隠れています(隠れ身14+10=24, 忍び足6+10=16)。小部屋に入った時点で、センチビードが現れ、近づいたPCに攻撃します。通路上でPCと隣接できなかったセンチビードは壁から天井に這い上がって、後衛PCの頭上に落下しようと試みます。

敵: 小型モンスラス・センチビードa,b,c,d [ゴミ溜まりの中]

物品: なし

2.4. 下水の角:

下水が左に曲がって、北に向かっている。曲がり角の先の水路や通路には、大量のウジ虫が蠢いている。また、30ft先で横から延びた通路とT字路になっている。

敵: なし、物品: なし

2.5. 死体置き場と粗雑な祭壇(配付資料 8, 遭遇Lv2):

周囲を大量のハエが飛び交っており、君たちの服や顔にまとわりつく。下水は35ft程先で左に曲がっている。右側には10ft幅の通路があり、10ft先で小部屋になっている。部屋からは大量のウジ虫が這い出し、床や天井を埋め尽くしている。部屋の中には何かの固まりがあるのが見える。

T字路から<視認>=13に成功することで上記の固まりが死体であることが、<視認>=17に成功することで死体が動いていることが分かります。部屋の中に踏み込んで<視認>=13に成功することで、奥にある死体と祭壇を見つけることが出来ます。ゾンビはPCが部屋に踏み込むか、何らかの攻撃を受けると一斉に動き出して攻撃をします(下記の状況を伝えてください)。ゾンビが突撃可能な位置にPCがいれば、機会攻撃を誘発してでも突撃を行います。

君たちが部屋の中に踏み込んだとたん、その固まり・・・死体が一斉に動き出す。全身からウジをまき散らしながら、君たちに襲いかかってくる。

ゾンビを倒してから祭壇を調べた場合、<知識(宗教)>=13で邪神ネルルの祭壇だと言うことが分かります。<搜索>=12以上の判定に成功すれば、ここにある物品を全てに加えて、奈落語で書かれた走り書きを見つけることが出来ます。奈落語を読むことが出来るのなら、走り書きには「俺をネルルに捧げてくれ。」と書かれていることが分かります。

また、<搜索>もしくは<生存>=12で、この近辺を動き回る足跡を見つけることが出来ます。更に<生存>=12の判定に成功することで、足跡を[2.6]まで辿ることが出来ます。

敵：ゾンビ a,b,c,d

物品：420gp, 200sp, 飾りの付いた杯(1,100gp),
高品質な練金術銀製のダガー(370gp)

2.6. 下水本流の逆流止め(配付資料 9, 遭遇Lv1, もしくは追加で遭遇Lv2):

下水道は左に折れて、東に向かっている。角から10ftのところ段差(5ft)になって高くなっている。段差の上にはゴミや瓦礫が溜まっているの見える。

[2.5]から足跡を辿ってきたPCにはここで足跡がとぎれているのが分かります。

通路側の角の壁で<搜索>=18の判定に成功することで、隠し扉を発見することが出来ます。この扉には罨が仕掛けられており、扉を開けようとすると罨が作動します。罨が作動した場合、プレイヤーに次の状況を伝えてください。

君の手元では「カチッ」という音がすると同時に、段差上の瓦礫が崩れ、激流と共に君たちに叩き付けられる。水の流れが弱まったとき、流されてきたらしい大きな虫類が水中から現れ、君たちに襲いかかってくる。

罨：崩れかかる瓦礫と水流の罨：脅威度1；機械式；接触式で作動；手動で再準備；DM資料1のエリア[2.6]における「*」マークの付いたマス目にいたPCのうち、西側にいたPCに対して作動する。他のPCによって遮蔽を得たPCは影響を受けない。対象になったPCに対して、筋力ボーナス+2の付き飛ばし(PHB 152ページ)を行った後、+5近接攻撃(1D3ダメージ,瓦礫)；<搜索>難易度20；<装置無力化>難易度18

罨が作動した場合、項目[2.10]にいたクロコダイルがこのエリアの「a」の位置にまで水に押し流されてきます。通常の遭遇戦として、イニシアチブを決定して戦闘を行ってください。ただし、戦闘開始から3Rの間は水位が上昇しており、水路側の通路は水深3ft、壁側は水深1ftになります。水の流速は20ft/Rです。水路側にいるPCは水中戦闘を行うこととなります(DMG 91ページ参照)。クロコダイルは水中移動速度を持っており、水中戦闘にペナルティを受けません。

隠し扉を開けると5ft幅の通路が30ft続いており、その先で階段になって天井に鉄製の扉があります。この扉を開けて進むと、[4.2]の部屋の中に出ます。

敵(罨が発動した場合のみ)：クロコダイル [a]

物品：なし。ただし、罨が発動した場合、[2.10]の物品はここで見つけることができます。<搜索>難易度は14。

2.7. 支流の曲がり角:

下水道が右に折れて北に続いている。

敵：なし、物品：なし

2.8. 段差のある曲がり角(配付資料 10, 遭遇Lv1):

このエリアの天井は他よりも高く、15ftあります。そして、この段差手前の天井にはダークマントルが隠れています(隠れ身10+10=20, 忍び足0+10=10)。ダークマントルはPCのうち半分が段差を登ったところで奇襲を仕掛けてきます。

下水道が折れて右に曲がっている。角が広がって小部屋になっており、細い配水管から出る水が壁から滴っている。角を曲がってから5ft先で段差(5ft)になって高くなっている。段差には梯子が付いている。

君たちが梯子を登って先に進もうとしたところで、天井から急に暗がりになり、辺りは闇に包まれる。頭上から何か襲ってきて、絡み付く。

ダークマントルは第1Rにダークネスをかけ、2R目に攻撃します。組み付きに失敗したのなら、機会攻撃を誘発しないように移動専念アクションで天井に上がり、次のラウンドに改めて攻撃を行います。

<搜索>=12以上の判定に成功すれば、ここにある物品を全て見つけることが出来ます。

敵：ダークマントル a

物品：50gp, 足止め袋(50)

2.9. 支流のT字路:

東西の下水道に北から延びてきた下水が合流してT字路になっている。東側は25ft先で広がって行き止まりになっている。北側は20ft先で右に折れて東に向かっているの見える。

敵：なし、物品：なし

2.10. 支流のゴミ溜まり:

東に向かった先で南北に流れる本流と合流しているの見える。ヘドロが溝に溜まって悪臭を放っている。この辺は水位が高く、澱んだ下水が足下近くまで溜まっている。

エリア[2.10]-[2.11]は下水溝にゴミなどが溜まっているために水位が高くなっています。原因となっているゴミのどちらかを片づけることで、水位を下げる事が出来ます。水位を下げた場合、[2.9]の罨が起動しなくなることで、[2.11]でよりPCに有利な条件で戦闘に臨むことが出来るという利点があります。このエリアにおいて、下水が流れるようにヘドロを通路に上げるなどの作業をするにはシャベルなどの道具が必要で、20分ていどの時間がかかります。

敵：なし、物品：なし

2.11. 本流の鉄格子前(配付資料 11, 遭遇Lv2):

南北に流れる下水の本流と西に向かって流れる下水の支流が合流してT字路になっている。本流の北側は鉄格子が降りており、先に進めなくなっている。南側は20ft先で折れて東に向かっている。どこかでゴミが溜まっているためか、水位が高く水路側の通路は水浸しになっている(2ft, 中サイズの人型生物ならペナルティなし)。

エリア[2.10]と同様に水位が高くなっています。このエリアの南側にある段差上の瓦礫も水位上昇の原因です。これを撤去するには、10分程度の時間がかかりますが、エリア[2.9]の罨が起動していた場合には、既に撤去済みと見なされます。何らかの理由により水位が下がった場合には、通路は水浸しになっていません。

このエリアの南側にはクロコダイル(白くはありません)が目鼻だ

けを出して水中に潜んでいます(隠れ身 7+14+10=31, 忍び足 1+10=11)。<視認>で 31 以上が<聞き耳>で 11 以上の判定値を出すことで、何かが潜んでいることが分かります。クロコダイルは PC が攻撃可能な範囲(5ft ステップも含めて)に来るまで水中で動かずに待ち構えています。気付かれた場合には近寄って攻撃してきます。その際、可能な小型キャラクターを狙って突撃し、組み付いて水中に引きずり込もうとします。水中にいるクロコダイルと戦う際のルールは DMG の 91 ページを参照してください。クロコダイルは水中移動速度を持っており、水中戦闘にペナルティを受けません。

PC が<聞き耳>などによってクロコダイルの存在に気付くつも所在をつかめていない場合、生肉などを餌にすることでクロコダイルをおびき出すことが出来ます。クロコダイルは餌を食べた後も攻撃性を低下させることはありませんが、水中に隠れていることによる利益を失うことになります。

<搜索>=14 以上の判定に成功すれば、ここにある物品を全て見つけることが出来ます。

敵：クロコダイル a

物品：180gp, 高品質ライト・ハンマー(310), プレストプレート(200)

3. 情報収集 2:

下水道の[2.9]の隠し扉から殺人鬼の屋敷の[4.2]の部屋に進むことが出来ます。しかし、下水道と屋敷の両方を続けて冒険するのは 1Lv の PC には困難であり、そろそろ休息が必要になるでしょう。また、ここまでの冒険で当初の依頼と話が違っていることから、プレイヤーが情報収集を行い直す必要性を感じているかもしれません。

下水道での冒険から PC が知った状況を元に情報収集を行いなおした場合、以下のような情報が得られます。

隠し通路に位置する家に関して<情報収集>を行い、判定値 12 以上で成功した PC がいた場合：

- (a) 殺人鬼邸近所の住人「それなら、ちょうどグレゴールの家の辺りじゃないか?」「あの家なんか臭うんだよな。一人暮らしのはずなのに、夜中に声がする事があるし、迷惑だよ。関わりたくないから、文句を言っていないが」(真)
- (b) 別の殺人鬼邸近所の住人「グレゴールか?前はどっかの軍隊で偵察兵をやったとかいうことだが、2年前に戻ったきやがった。そんなときには鼻を削ぎ落とされてやがってて、様子がおかしかったな。で、親兄弟と毎日喧嘩してやがったよ。」「去年、家族全員が病気で死んだとかで、にやつきながら一人で葬式を準備してやがった。『あいつが毒でも盛ったんじゃないか』って、皆で噂してたよ。」「殆ど家から出るのを見たことねえし、仕事もしてない風だがどうやって生活しているのかね?よう分からん」(真)

最近の行方不明事件に関して<情報収集>を行い、判定値 12 以上で成功した PC がいた場合：

- (c) 酒場にいた女術「身よりのない奴らが何人かいないか。うちところにも一人いなくなったのがいるが、犯人は分からない。」「朝に確認してみたら、店から戻ってない感じだ。」「深夜や明け方に女に声をかけていた奴がいたらしいが、外見が一致しなくてな。」(真)

PC が一晩休息をとり、出発前に<情報収集>を行って、判定値 10 以上で成功した場合：

- (d) 貧民街の少年「朝、姉貴のライアが水を汲みに行ったきり帰ってこないよ。」「うちのバケツが転がっている家があったんだけど、扉を叩いても返事がないし。」「どうしよう。」(真)

また、殺人事件の解決について警備兵へ協力を求めた場合、警備兵長は殆どの兵士は PC に比べて腕が劣ることから、そのまま PC へ事件の解決を依頼し、解決した場合には報奨金を出すことを約束します。

警備兵長バントライン：「なるほど、そのような事件が起こっていたとは深刻な問題だ。周辺の警備を厳重にしよう。」「ただ、犯人の搜索・退治は貴様らが引き続いてやるがいい。貴様らは顔に似合わず腕が良いようだ。訓練の足らない警備兵を出すより、上手く解決できるだろう。」「解決の暁には十分な褒美を出すので、任せたまえ。」

4. 殺人鬼邸の探索

この屋敷の基本構造は石造で、扉は木製(扉越しの<聞き耳>難易度+5)、

天井までの高さは 10ft です。裏口には鍵が掛かっており、それ以外の扉や窓は釘を打ち付けて開かなくなっています。エリア[4.2]と[4.8]以外の部屋に光源はありません。

4.1. 屋敷の外観:

屋敷は一階建てだが屋根が高く、屋根裏部屋が 2 階になっているようだ。表口や窓には板が打ち付けられており、開かなくなっている。裏口は閉鎖されていないようだ。屋敷の回りには微かに腐臭が漂っている。

PC が屋敷全体の大きさを把握した段階で、配布資料 4 を提示してください。

PC が壁をよじ登って屋根裏部屋の小さな窓から進入しようとするのなら、登はん=12 以上の判定値が必要になります。窓を壊した場合、直ちに中の屋根裏部屋[4.8]にいるグレゴールからの攻撃を受けます。登はんしながら戦う際には立ちすくみ状態と見なされ、狭いところに入り込んで戦う際には攻撃と AC に-4 のペナルティを受けます(PHB 146 ページ)。

敵：なし、物品：なし

4.2. 裏口(遭遇 Lv1):

扉を開けると充満していた煙が溢れてくる。東西 35ft 南北 25ft の部屋で、部屋の南北と東側に扉がある。火鉢にくべてある薪が、部屋の中を赤く照らしている。床にはむしろや薪が散乱しており、何かを引きずった赤黒いシミが残っている。

このエリアの a の位置には仕掛け矢の罠が仕掛けてあります。気づかずに踏み込んだ場合や、解除に失敗した場合には攻撃を受けると同時に小型の鐘が鳴り響きます。鐘が鳴っても、敵は積極的な行動を行いませんが、聞き耳などの警戒を頻繁に行うようになります。

火鉢や燃焼中の松明は探すまでもなく見つけることが出来ます。エリア[4.3]で PC がスパイダー・スォームと遭遇した際に PC がダメージ源となる松明などを持っていなかったのなら、これらのアイテムが役に立つでしょう。<搜索>=16 以上の判定値を出すことで、床に下水へ通じる隠し扉を見つけることが出来ます。残りの物は<搜索>=12 以上の判定値を出すことで見つけることが出来ます。ただ、クロスボウは罠の部品であり、罠を解除しないと回収できません。

罠：普通の仕掛け矢の罠+警報：脅威度 1；機械式；距離式で作動；+10 遠隔攻撃(1D6, アロー) & 警報；<搜索>難易度 20；<装置無力化>難易度 20；

物品：80gp, 高品質なライト・クロスボウ(330), 燃焼中の薪(0)x4, 火鉢(0), しけた薪束(0), 油 1 バイント(0.1)

4.3. 物置(配付資料 12, 遭遇 Lv1):

20ft 四方の部屋で左側の奥に扉がある。ここは物置だったようで、棚や床には様々な道具が散乱している。

ここにはスパイダー・スォーム(隠れ身=3+12-4+10=21, 忍び足=3+10=13)がいます。PC が部屋の中に足を踏み入ると、棚の中から這い出てきて屋敷内を追いかけ回します。この家は基本的に立て付けが悪く、扉を開めたところでスパイダー・スォームの移動を 2R 遅らせる効果しかありません。

この部屋にある物品は、<搜索>=12 以上の判定値を出すことで、全て見つけることが出来ます。

敵：スパイダー・スォーム

物品：90gp, 高品質の盗賊道具(100), 星形の飾りの付いた鍵(4.7 への扉に適合する)

4.4. 表口兼広間(配付資料 13, 遭遇 Lv2):

このエリアには下級デーモンであるドレッチ(<忍び足>+5 状況+10=20)がいます。このドレッチはグレゴールの邪悪な行いに惹きつけられて、この家に住み付いています。扉の外から<聞き耳>を行い、判定値 20 以上を出した PC は、ドレッチの上げるうめき声に気付くことが出来ます。

扉を開けた瞬間、硫黄のような悪臭が鼻をつく。東西 20ft-南北 50ft

の部屋になっており、テーブルや椅子が雑然と並んでいる。部屋の反対側には小柄な生物が君たちの方を見ながら佇んでいる。一見、子供のようにだが、傷だらけでぶよぶよの肌は青白く、両手にかぎ爪が生えている。目から血を垂れ流し、小さな牙がびっしりと生えた口からうめき声を上げ続けている。

PC が扉を開けるとドレッチは扉の向こうから射撃を受けない位置に移動します。PC が部屋の中に進入しようとしたタイミングで攻撃に転じます。基本的な行動の手順は以下の通り、1R:ステインキングクラウドを使用、2R:スクアーを使用、3R:ドレッチの招来を試みる。4R以降:接近して攻撃します。この際、可能なら軽装のPCを狙います。この部屋には、ドレッチが宝物にしている物が入られた飾りピンがあります。これは机の上においてあり、容易に見つけることが出来ます。

敵: ドレッチ a
物品: 110gp, 芸術品(宝石飾りの付いた蓋付きピン;1,200gp)

4.5. 通路:

幅30ftで、長さ45ftの通路が南北に延びている。通路の西側に二つ、東側に一つ、南端に一つの扉がある。

西側にあるエリア[4.7]に通じる扉には錠が掛かっています。この錠はエリア[4.4]にある鍵で開けることが出来ます。<解錠>技能で開く場合の難易度は20です。

敵: なし、物品: なし

4.6. 寝室(配付資料14, 遭遇Lv1):

20ft 四方の部屋で南西のところに大きなベッドがある。ベッドの上に2体の骸骨が転がっており(伏せ状態)、もう一体の骸骨が奥の壁にはもたれかけられている。骸骨は君たちに向かって襲いかかってくる。

ここはグレゴールの親の寝室で、骸骨はグレゴールの両親と弟です。グレゴールは事前に骸骨にしてから、この部屋に安置したので虫は湧いておらず、かなり片づいています。

<搜索>=14の判定に成功することで、この部屋にある全ての物品を見つけることが出来ます。冷たい鉄製のショートソードはグレゴールが[4.5]に住み着いたドレッチを始末しようと考えて購入した物です。

敵: スケルトン a, b, c
物品: 100gp, 宝石(アクアマリン;500gp)x1, 冷たい鉄製のショートソード(20)

4.7. 階段部屋:

扉を開けると微かな血の臭いを感じる。部屋は20ft四方の大きさで、南側には屋根裏部屋には上る階段がある。この部屋には、注意を引くようなものはありません。しかし、PCがこの部屋に入ったことに気付いたなら、[4.8]にいるグレゴールが戦闘の準備を開始します。

敵: なし、物品: なし

4.8. 屋根裏部屋(配付資料15, 遭遇Lv3):

カーテンを開けると東西40-南北60ftの屋根裏部屋になっている。部屋の南北はカーテンで区切られていて、その奥は見えない。PCの前のテーブルには若い娘がよじ登っており、周囲を走り回る大ネズミを手に持った水差しで牽制している。娘さんは君たちの方を見ると「お願いっ!助けてください。」と懇願してくる。

この屋根裏部屋には、ここまでの殺害跡の犯人であるグレゴールがベットのダイア・ラットと一緒にこの部屋に住んでいます。彼は鎧の上から灰色の外套とずきんを被り、血走った目だけを出しています。おしゃべりでないので、話しかけても「お前達は賢だ・・・。」などと呟く程度です。また、グレゴールに誘拐された若い娘ライアもここにいます。グレゴールは彼女を儀式によって殺害し、ネルルに捧げようとしています。

グレゴールはPCが屋敷に進入してきた時点で、自分が追いつめら

れていることが分かっています。彼はPCを始末する事で時間を稼ぎ、その間に町から逃亡する気です。[4.7]にまで進入してきたPCを逃す気はなく、何とかしてこの屋根裏部屋[4.8]におびき寄せて殺害しようと考えています。エリア[4.7]にPCが進入したことに気付くと、グレゴールは南側のカーテンの向こうに移動して隠れます。PCが階段を上りきったところで、ブレスを唱え、ポーション of エンラージパーソンを飲んで巨大化します。カーテンの向こうにいる巨大化したグレゴールを見つけるには、<視認>=隠れ身4+遮蔽4-サイズ4+10=14の判定値が必要になります。もし、PCが[4.7]に来ていながら引き返そうとした場合や、カーテンの手前に立ち止まったまま動こうとしない場合、ライアに1ポイント/Rのダメージを与えて、悲鳴を上げさせます。

戦闘開始後、ダイア・ラットはまっすぐPCに近寄って攻撃しようとし、ダイア・ラットの包囲が解けた時点で、ライアは助けを求めてPCに走り寄ってしがみつきます(組み付き攻撃として扱います)。グレゴールはPCの隊列が崩れるか、ダイア・ラットの数が減った時点で、カーテンの裏から飛び出し、コース・フィアを唱えてPCの頭数を減らそうとします。彼は可能なら軽装のPCから順番に攻撃し、場合によっては武器を投擲する事もあります(早抜き特技で次の武器を用意します)。グレゴールは領域特典である死の接触は使いません。それよりも武器攻撃を信頼しています。

戦闘に勝利した時点でライアが生きていれば、彼女はPCに「こんな恐ろしい目に遭うなんて・・・、おかげで命拾いました。ありがとうございます。」と礼を言います。

この部屋にある物品は<搜索>=12以上の判定値を出すことで、全て見つけだすことが出来ます。

敵: ダイア・ラット a, b, c
殺人鬼グレゴール d
NPC: ライア e
物品: 774gp, 宝石(オニキス;40gp)x4, 殺人鬼の装備品

殺人鬼グレゴール(精鋭規定値, 2Lv=2HD, 脅威度 2), 中型の人型生物、人間、男、レンジャー1, クレリック(ネルル)1、中立にして悪
HP=2D8+7=19+1(ヴァーチャー呪文)=20, イニシアチブ+1
AC18(+5高品質プレストプレート +2高品質鉄製ヘヴィシールド +1敏), 接触 11, 立ちすくみ 15
基本攻撃/組み付き=+1/+3,
近接攻撃 1(高品質スローイング・アックス)=+4/1D6+2, 投擲攻撃 1(同上)=+3/1D6+2,
近接攻撃 2(上記, +エンラージパーソン, ブレス)=+5/1D8+3, 投擲攻撃 2(同上)=+3/1D8+3,
サイズ=中型 5f, 間合い=5f, 移動速度=地上 20f
セーブ: 頑健 ST=6+1=7, 敏捷 ST=3+1=4, 意志 ST=3+1=4
能力値: 筋 15(+2), 敏 12(+1), 頑 14(+2), 知 8(-1), 判 13(+1), 魅 10(-)
特殊能力: 得意な敵(人間+2), 野生動物との共感; クレリック呪文, 領域特典(死, 欺き), アンデッド威服(3回/日, 判定値+1)
特技: 追跡, 早抜き, 追加HP, 技能(7/3.5): 隠れ身 2, 視認 5, 聞き耳 5, 忍び足 2, 生存 5, 動物の世話 5, 変装 2/12; 言語: 共通語
所持品: スクローール of デイズガイズ・セルフ(25), ポーション of エンラージパーソン(50)x2, 予備武器(高品質スローイング・アックス x1), 治療道具(50), 装備品(1116)
クレリック呪文: 術者 Lv1(ST 難易度=呪文 Lv+1): 0Lv; レジスタンス 1, ヴァーチャー 2, ピュリファイ・フード&ドリンク 1, 1Lv; ブレス 1, キュア・ライト・ウーンズ 1, コーズ・フィア 1
口癖など: 「・・・お前達は賢だ。ネルルに捧げられている。」

誘拐された娘ライア(非精鋭規定値, 1Lv=1HD, 脅威度 1/2), 中型の人型生物、人間、女、コモナー1、真なる中立
HP=1D4=2, イニシアチブ-1
AC9(防具なし, -1敏), 接触 9, 立ちすくみ 9
基本攻撃/組み付き=+0/+0, 近接攻撃(素手)=+0/1D3-1
サイズ=中型 5f, 間合い=5f, 移動速度=地上 30f
セーブ: 頑健 ST=0+0=0, 敏捷 ST=0-1=-1, 意志 ST=0-1=-1
能力値: 筋 10(-), 敏 9(-1), 頑 10(-), 知 12(+1), 判 8(-1), 魅 13(+1)
特殊能力: なし
特技: 技能熟練(製作(織物)), 魔法の才, 技能(4/2): 呪文学 2, 製作(織物)8, 縄使い 3, 魔法装置使用 4; 言語: 共通語
所持品: 芸術品(丁寧な刺繍入りの織物, 100gp)
口癖など: 「お願いっ、助けて下さい!」「ありがとうございました。あの、せめてものお礼にこれ(織物)を受け取ってください。」

5. 後日談:

5.1. 下水掃除と殺人鬼退治の報酬:

ゾンビを退治し、グレゴールを倒したことで、依頼を果たしたことになります。以下の報酬を受け取って冒険は終了します。

- a "酔いどれナマズ亭"の亭主のカードは「ありがとよ。これで、お前にも気持ちいい飯をだしてやれるぜ。物騒な事件も解決してくれたから、多めに渡しくぜ」といいつつ200sp x PC数(追加報酬を約束していた場合、300sp x PC数)を渡してくれます。
- b 警備兵長のバントラインと報酬を約束していた場合、「ご苦労。皆様のおかげで被害が大きくなりすぎずに済んだ。これを受け取って、俺の感謝の気持ちをくれ！」と、300gp渡します。
- c ライアを助けていた場合、お礼として丁寧な刺繍入りの織物(芸術品,100gp)PCに渡します。

もし、経験値計算や財産の分配をするのにプレイ時間が不足していた場合、各PCに経験値「5,100 / PC数」点と、財宝「5,100 / PC数」gpを分配してください。

6. その他

6.1. ゲームの運営

本シナリオでは、ゾンビと遭遇したあたりで冒険の目的が変化することになります。マスタリングの際には、前半はコミカルにして後半は緊張感を増すなど、ゲームの雰囲気メリハリをつけるとよいでしょう。ただし、後半で陰鬱になりすぎないように注意してください。

6.2. シナリオのアレンジ

本文中では、クロックポートをゲームの舞台として記述しましたが、グレイホークを舞台とした国際的なキャンペーンの設定に基づいているわけではありません。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2)」としても良いでしょう。その場合、ゲームを開始する酒場としては、「ブレイブ・クルーズ・イン」を、別区画の下水掃除グループとしては「掃除屋」マルクと「スコップ男」マドラグ、治療技能の持ち主としては「治療師」リズか救貧院、警備兵長の変わりに西町自警団長カリーン=スモールウッドを用いるのが適当だと思われます。また、世界によってはネルルの代わりに別の神格を用いたほうが良いかもしれません。

このシナリオは能力値を精鋭規定値で決定した5人の1レベルPCを対象としてバランスを取っています。より強力なPCを用いている場合やPC数が多い場合には一回の遭遇における遭遇の難易度を少し上げるなどの対応が必要になるかもしれません。[2.5]の遭遇にスケルトンを追加することや、グレゴールの信仰をエリスヌルに変更すること(代替案1)、ライアのデータを差し替える(代替案2)ことなどが考えられます。

代替案2:抱きつき癖のある女、ライア(非精鋭規定値,1Lv=1HD,脅威
度1/2),中型の人型生物、人間,女,コモナー1、真なる中立
HP=104=2, イニシアチブ+1
AC11(防具なし, +1 敏), 接触 11, 立ちすくみ 10
基本攻撃/組み付き=+0/+5, 近接攻撃(素手)=+1/1D3+1
サイズ=中型 5f ,間合い=5f, 移動速度=地上 30f
セーブ: 頑健 ST=0+0=0, 敏捷 ST =0+1=+1, 意志 ST=0-1=-1
能力値:筋 12(+1),敏 13(+1),頑 10(-),知 8(-1),判 9(-1),魅 11(-)
特殊能力:なし
特技:素手攻撃強化,組み付き強化;技能(4/2):職能(サービス業)3,
縄使い5;言語:共通語,
所持品:芸術品(首飾り,100gp)
口癖など:「お願いっ、助けて下さい!」「ありがとうございました。
あの、せめてものお礼にこれ(首飾り)を受け取ってください。」

6.3. シナリオフックの追加

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

- (a) エリア[2.6]の鉄格子は向こう側から殴られて歪んでおり、周辺には大きな爪跡が付いています。固く閉ざされた格子の向こう側に何か凶暴な生物がいるのは間違いなく、放置しておく町に災害をもたらすでしょう。これを退治するためにPCは下水道の更に奥を探検します。
- (b) グレゴールはどこでネルルの司祭となったのでしょうか? エリア[4.8]を探索したときに町の近くにあるネルルの寺院の情報を得たPCは、これを掃討すべく冒険に出発します。

7. 参考資料

- 7.1. 「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)」
- 7.2. 「君が作る町トーチポート(石川雄一朗、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>)

代替案1:殺人鬼グレゴール(精鋭規定値,2Lv=2HD,脅威度2), 中型の人型生物、人間,男,レンジャー1,クレリック(エリスヌル)1、中立にして悪

HP=2D8+7=19+1(ヴァーチャー呪文)=20, イニシアチブ+1

AC18(+5 高品質プレストプレート +2 高品質鉄製ヘヴィシールド +1 敏), 接触 11, 立ちすくみ 15

基本攻撃/組み付き=+1/+3,

近接攻撃 1(高品質モーニングスター)=+5/1D8+2,

近接攻撃 2(上記, +エンラージパーソン, プレス, マジックウェポン)=+6/1D10+4,

サイズ=中型 5f ,間合い=5f, 移動速度=地上 20f

セーブ: 頑健 ST=6+1=7, 敏捷 ST =3+1=4, 意志 ST=3+1=4

能力値:筋 15(+2),敏 12(+1),頑 14(+2),知 8(-1),判 13(+1),魅 10(-)

特殊能力:得意な敵(人間+2), 野生動物との共感; クレリック呪文,

領域特典(戦,欺き), アンデッド威服(3回/日,判定値+1)

特技:追跡, 迎え撃ち, 追加HP, 武器熟練(モーニングスター); 技

能(7/3.5):隠れ身2, 視認5, 聞き耳5, 忍び足2, 生存5, 動物の世話5, 変装2/12; 言語:共通語

所持品:スクロール of ディスサイズ・セルフ(25), ポーション of

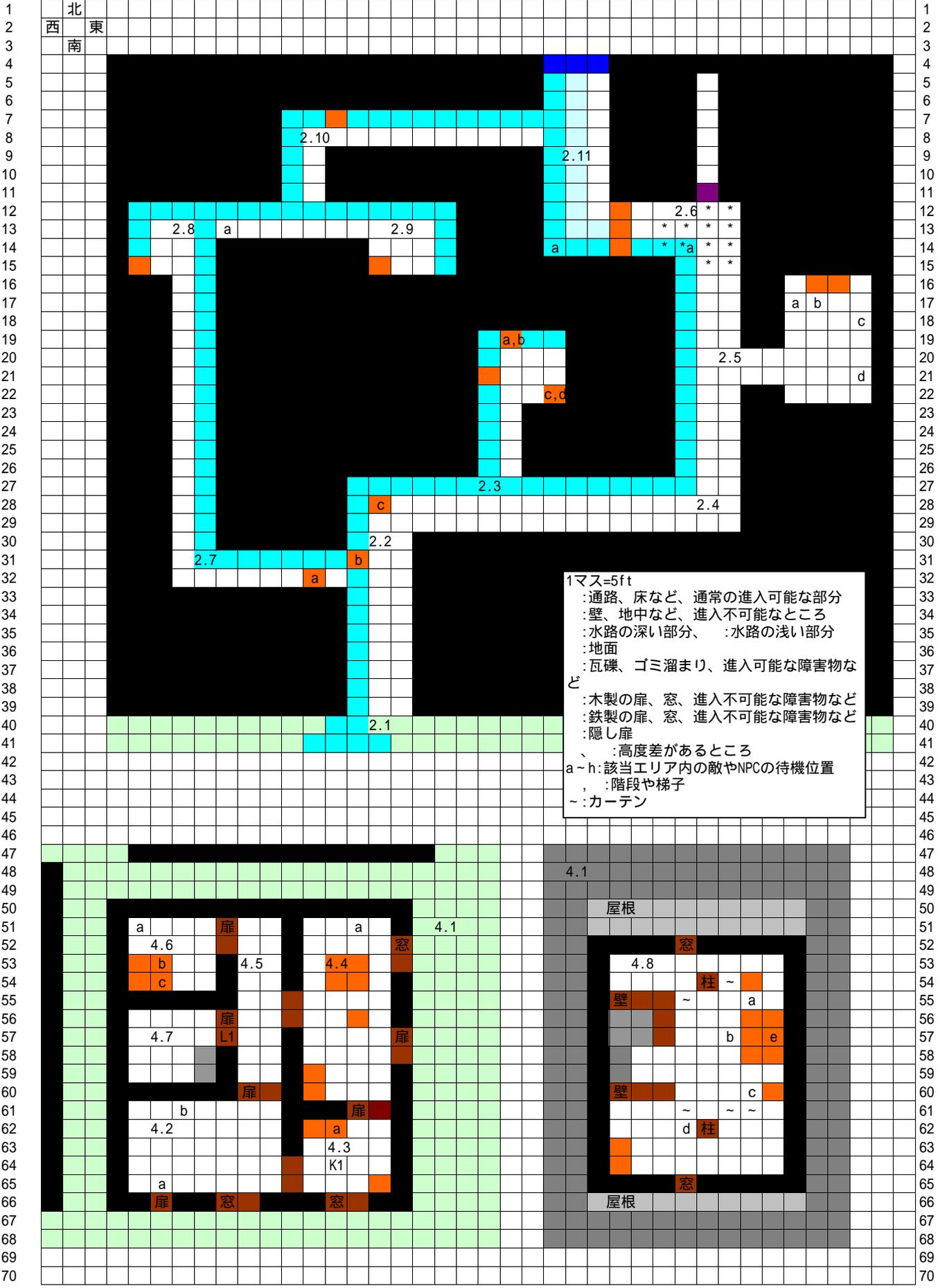
エンラージパーソン(50)x2, 治療道具(50), 装備武具価格(808)

クレリック呪文 Lv1(ST 難易度=呪文 Lv+1): 0Lv; レジスタ

ス1, ヴァーチャー2, ピュリファイ・フード&ドリンク1, 1Lv;

プレス1, キュア・ライト・ウーンズ1, コーズ・ファイアー1

口癖など:「殺す。もっと殺す!もっともっと殺す!!」

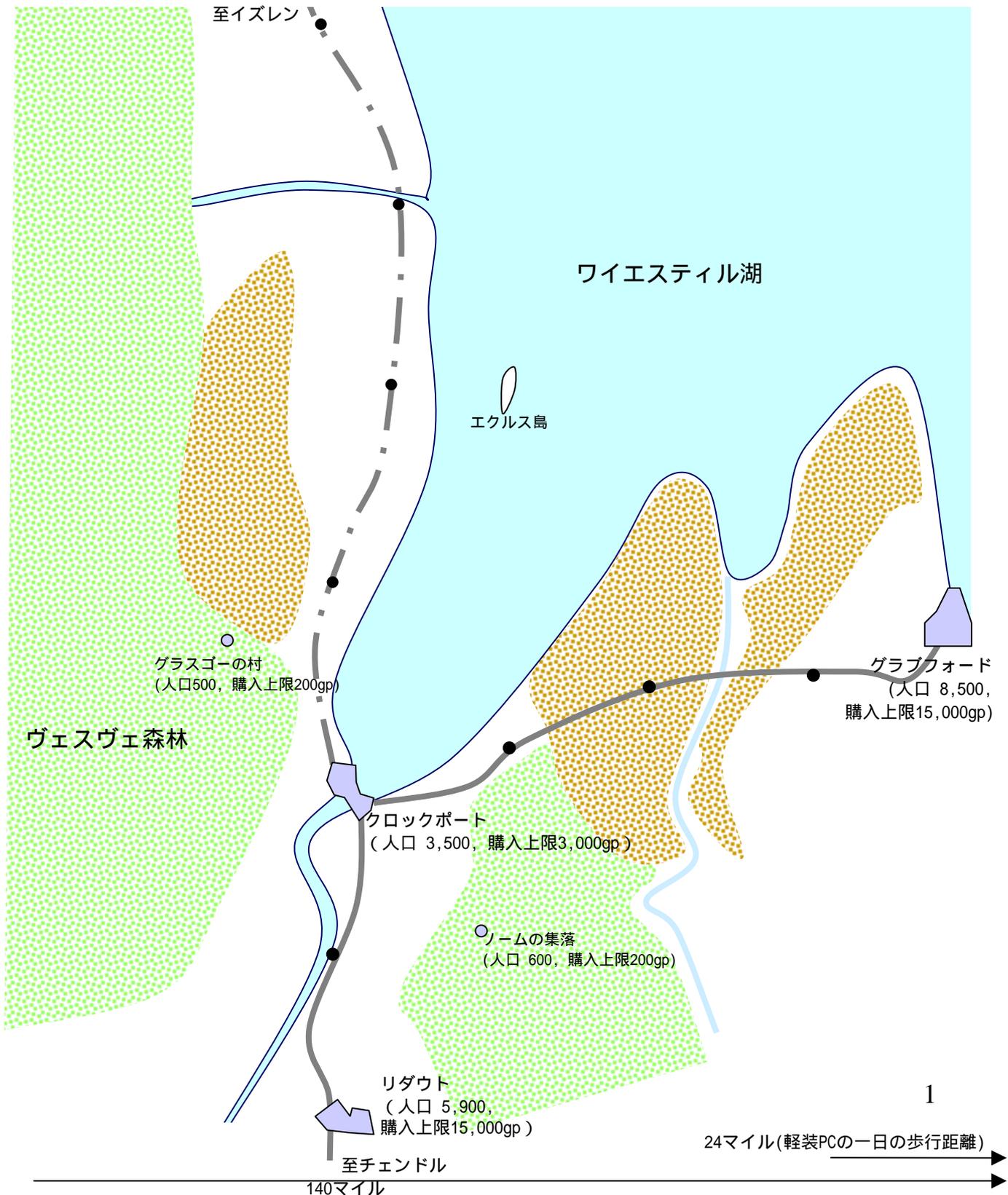


1マス=5ft
 : 通路、床など、通常の進入可能な部分
 : 壁、地中など、進入不可能なところ
 : 水路の深い部分、 : 水路の浅い部分
 : 地面
 : 瓦礫、ゴミ溜まり、進入可能な障害物など
 : 木製の扉、窓、進入不可能な障害物など
 : 鉄製の扉、窓、進入不可能な障害物など
 : 隠し扉
 、 : 高度差があるところ
 a~h: 該当エリア内の敵やNPCの待機位置
 , : 階段や梯子
 ~: カーテン

クロックポート周辺における冒険

配付資料1

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



クロックポート周辺図

所属：ファーヨンディー王国

君主：ジェレネス・カリンストレン男爵（人間，女，ファイター9）

人口：3,500(ゲーム中の取引上限価格;3,000gp)

クロックポートの主な組織：主な所属NPC

- ・ 国境警備隊：警備兵長パントライン（ファイター7）
- ・ 湖岸警備隊：水兵長ハルコード（レンジャー6）
- ・ 船乗り組合：船乗り組合長フィッシャー（コモナー13）
- ・ 商工組合：
- ・ 盗賊結社：
- ・ 魔術師ギルド：ギルド長キスリング(ウィザード6)
- ・ ペイロア(太陽神)神殿：大司祭レイモンド・ムーア(クレリック8)
- ・ ハイローニアス(軍神)神殿：司祭長ハミルトン(クレリック6)
- ・ ファランゲン(旅の神)の社：社の管理人ティモシー(アデプト4)
- ・ その他：

宿&酒場 “酔いどれナマズ” 亭：亭主カートル(エキスパート2)

“ハーヴェイ雑貨店”：店主ハーヴェイ(エキスパート4)

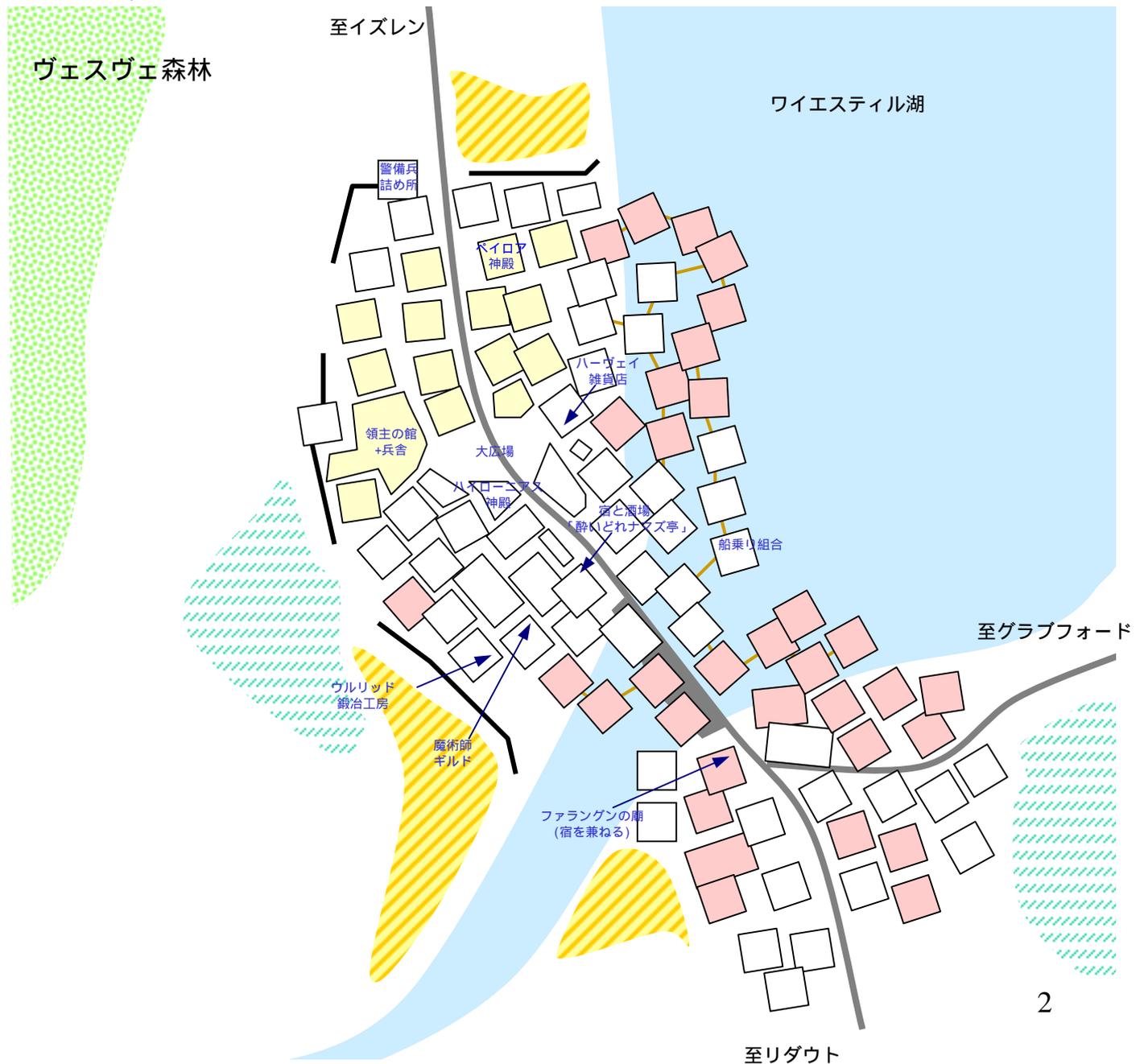
鍛冶屋ウルリッド(ドワーフ,エキスパート5)

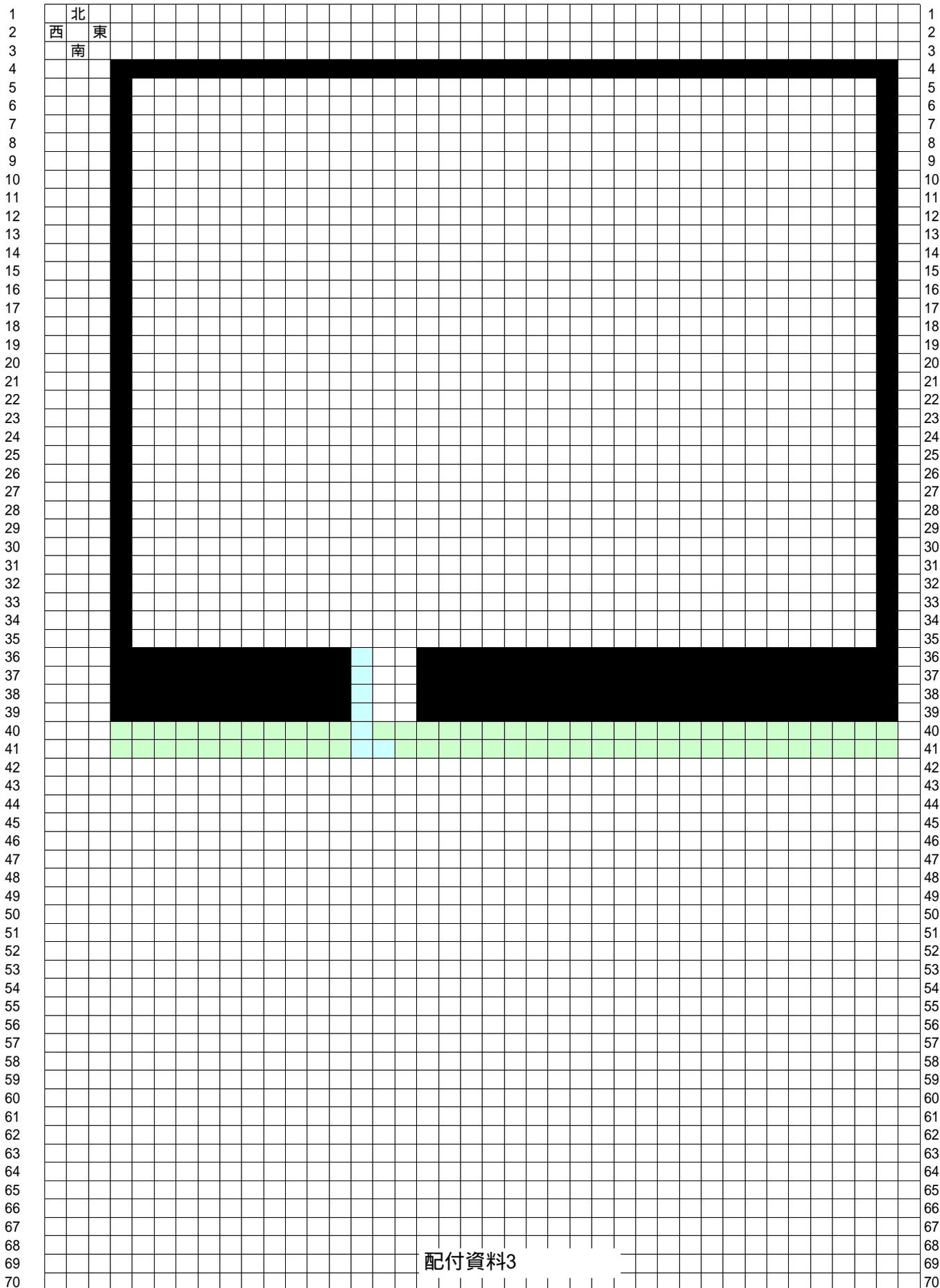
...

クロックポート周辺における冒険

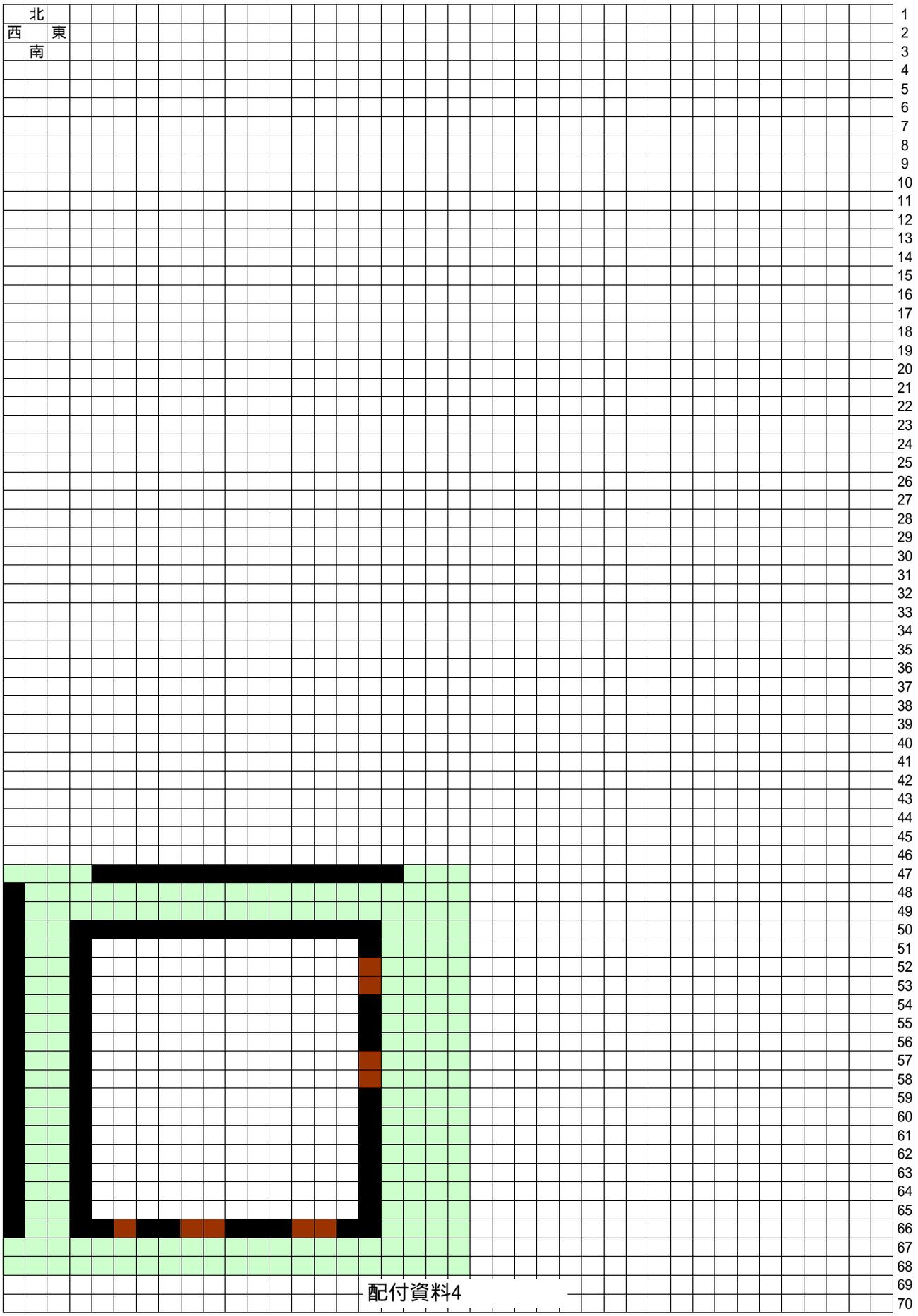
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____
- ・ _____

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

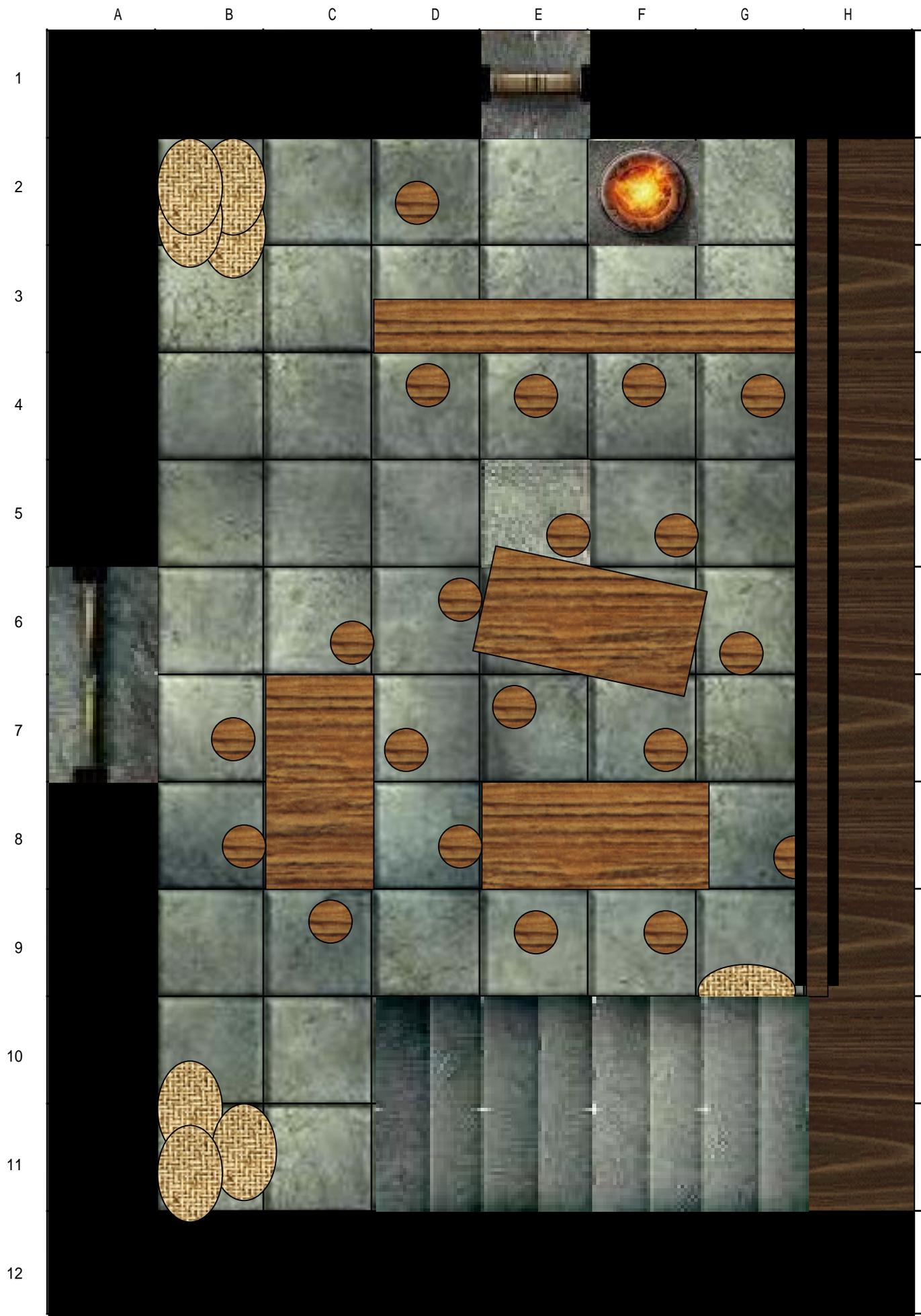


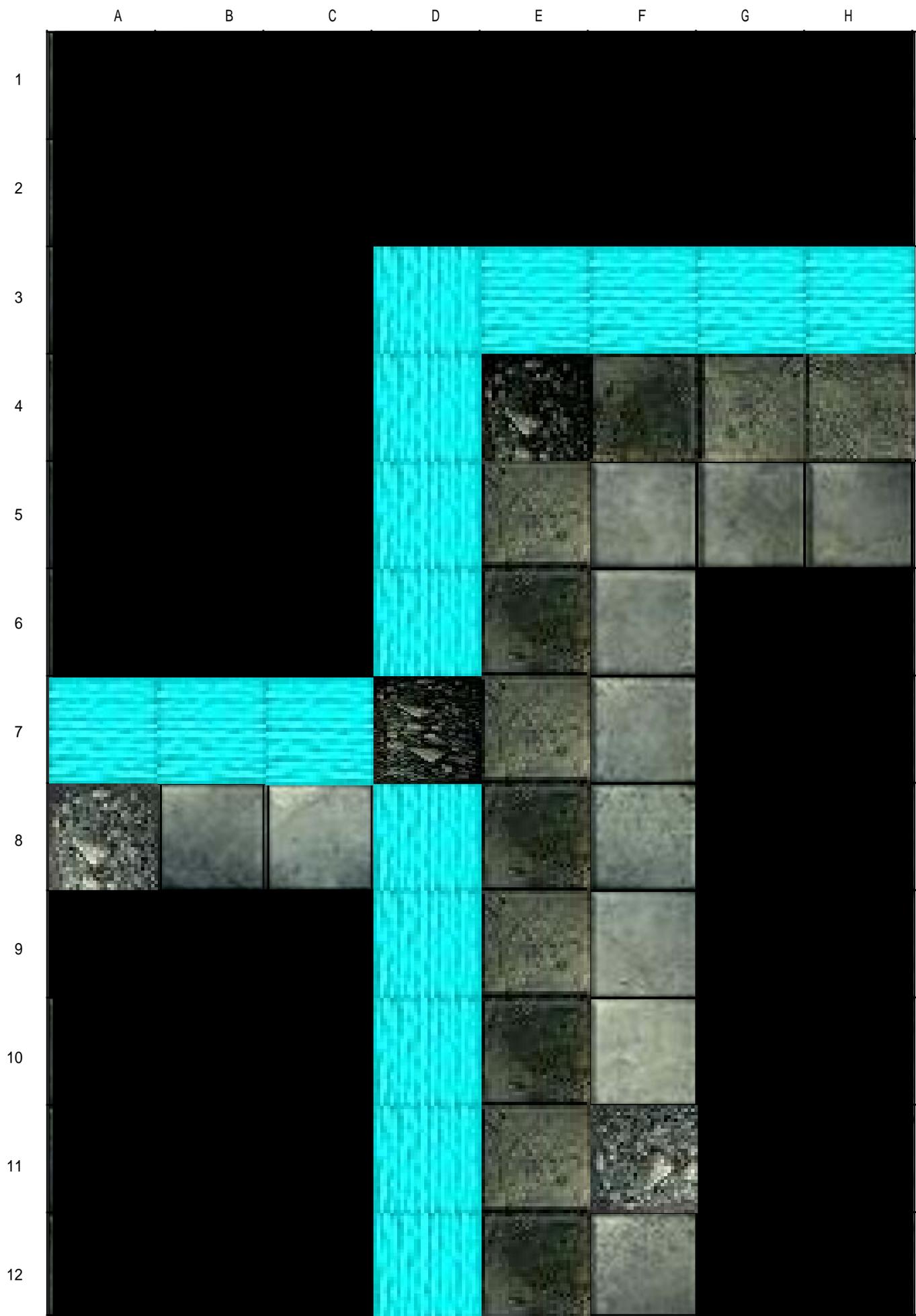


A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z AA AB AC AD AE AF AG AH AI AJ AK AL AM AN

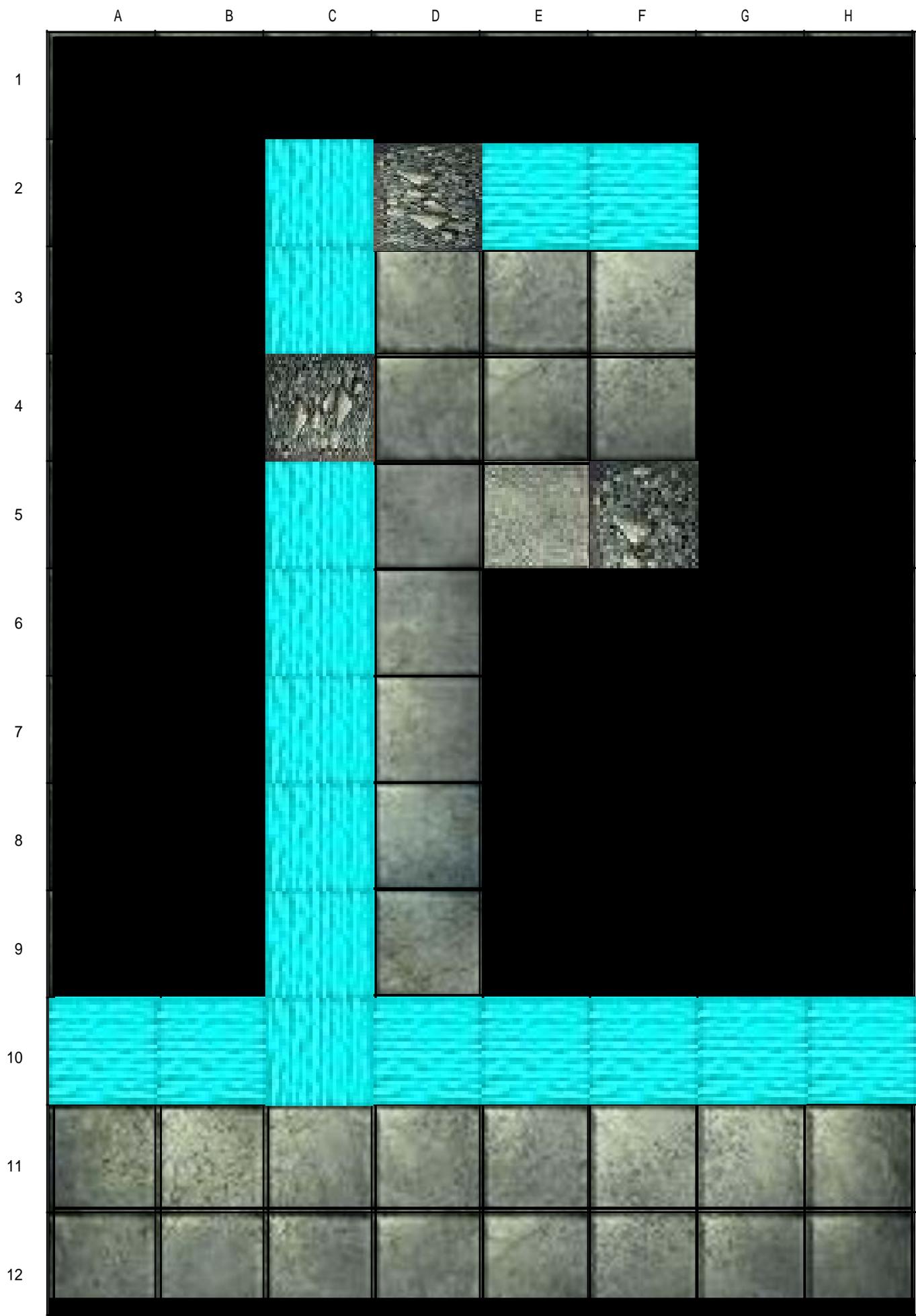


A J T AD AN





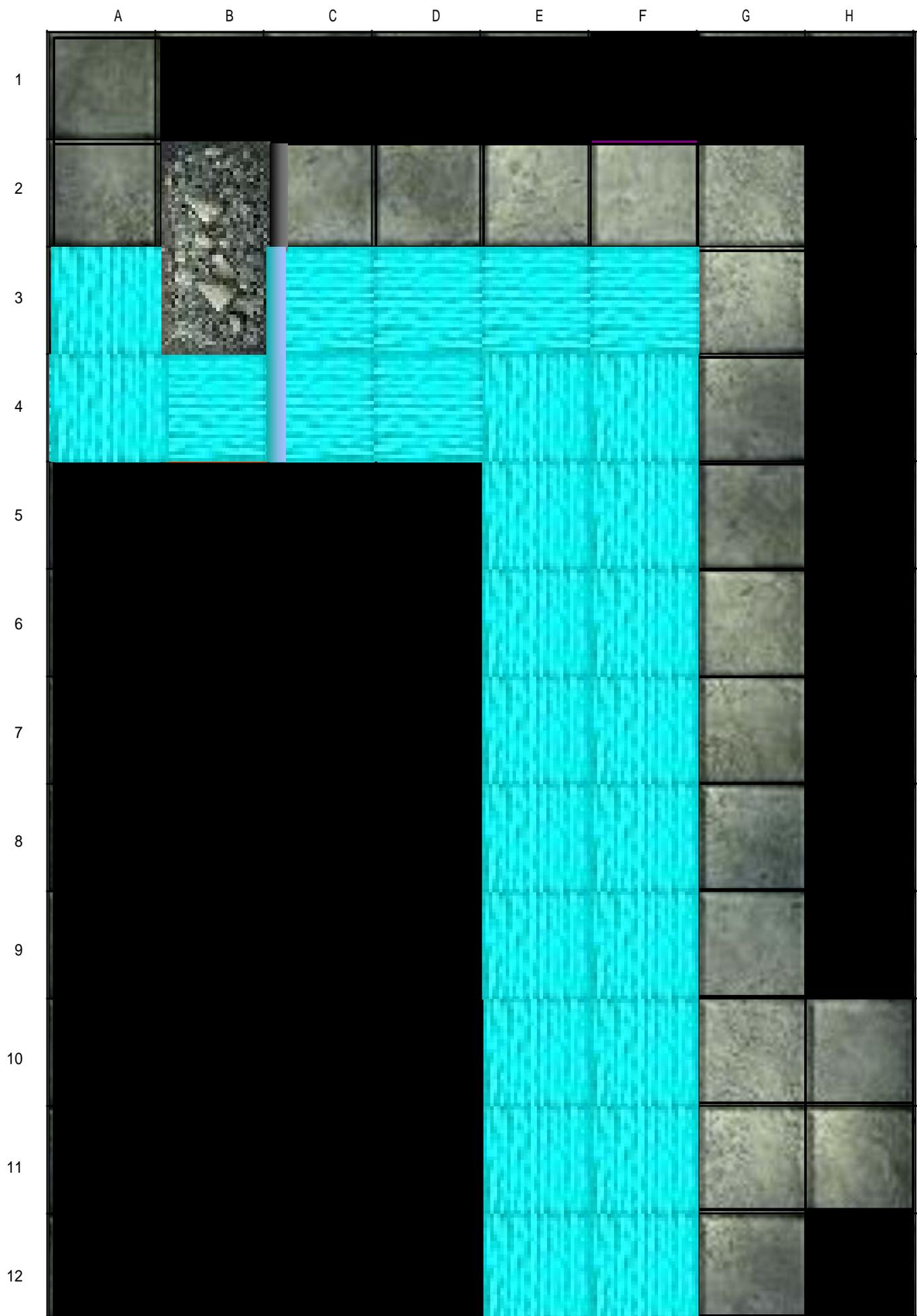
配付資料6 [2.2]



配付資料7 [2.3]

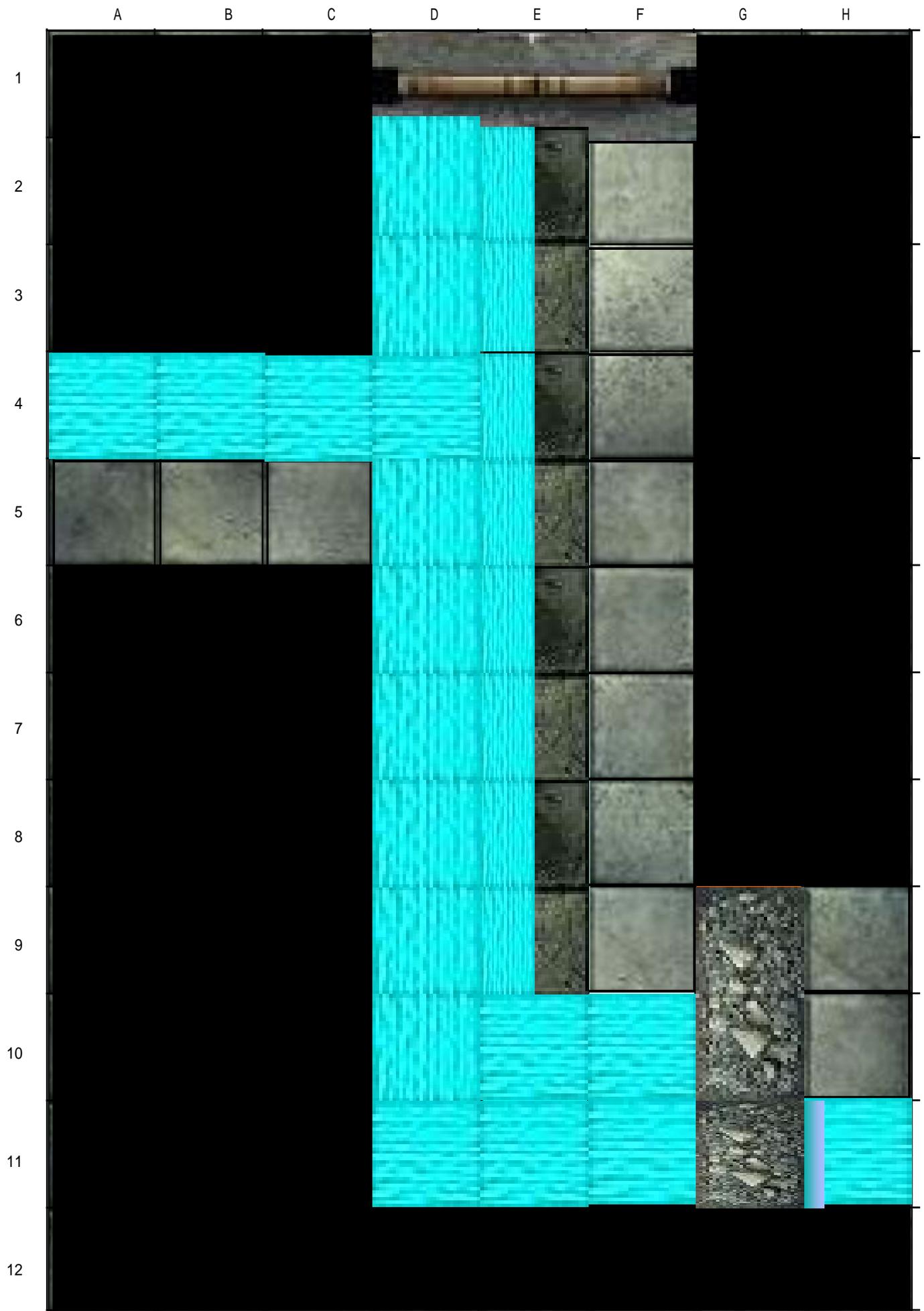
	A	B	C	D	E	F	G	H
1	Dark Green	Light Green	Black	Black	Black	Black	Black	Black
2	Dark Green	Light Green	Black	Black	Wood	Wood	Green	Light Green
3	Dark Green	Light Green	Black	Black	Dark Green	Dark Green	Light Green	Light Green
4	Dark Green	Light Green	Black	Black	Light Green	Light Green	Light Green	Dark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

配付資料8 [2.5]

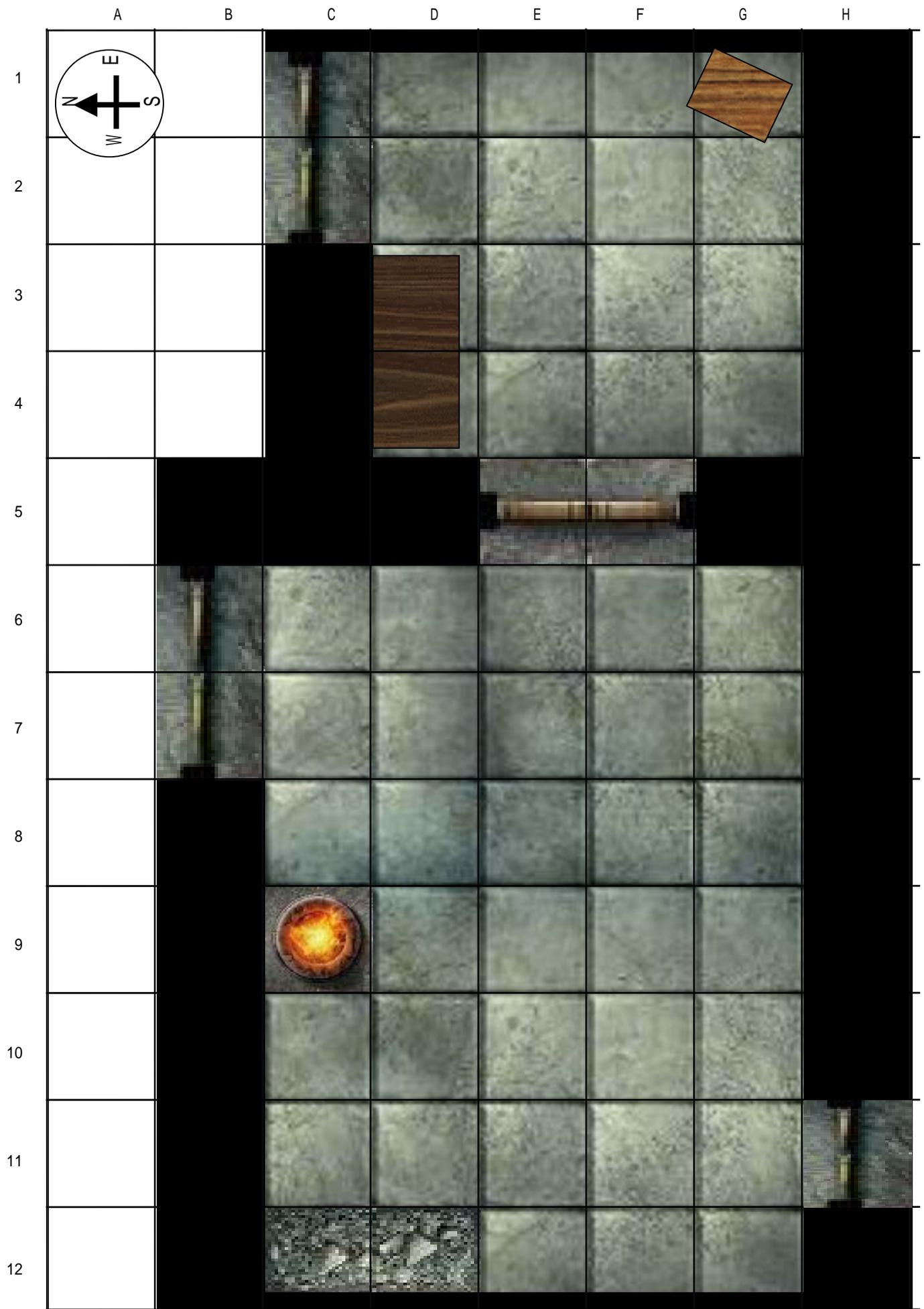


配付資料9 [2.6]

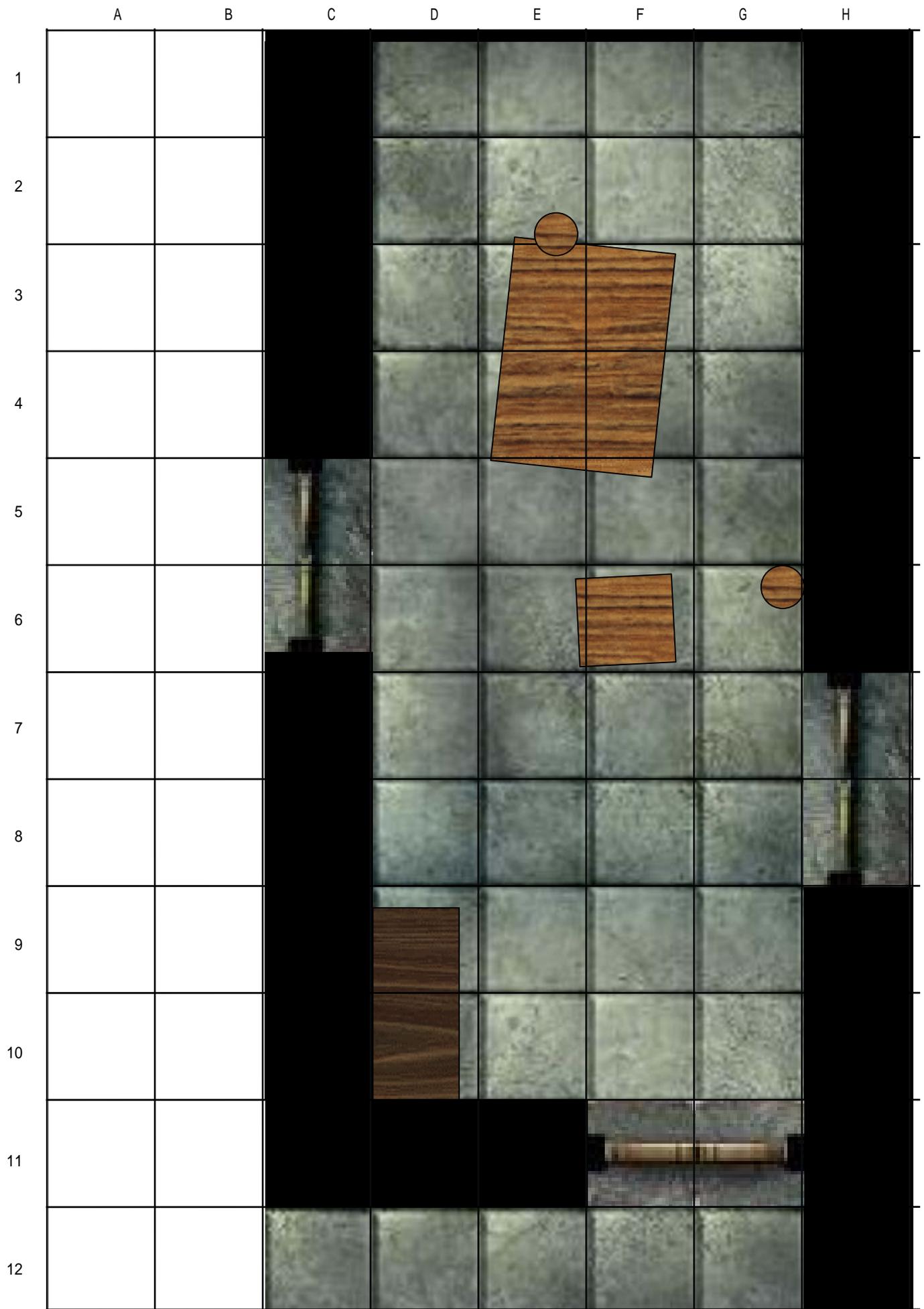
	A	B	C	D	E	F	G	H
1	[Redacted]							
2								
3								
4								
5	[Redacted]							
6	[Redacted]	[Image]	[Image]	[Redacted]	[Image]	[Image]	[Image]	[Redacted]
7	[Redacted]	[Image]	[Image]	[Redacted]	[Redacted]			
8	[Image]	[Image]	[Image]	[Redacted]	[Redacted]			
9	[Redacted]			[Image]	[Redacted]	[Redacted]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



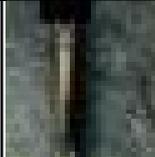
配付資料11 [2.11]



配付資料12 [4.3]



配付資料13 [4.4]

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

配付資料14 [4.7]

