

湖畔の囁き

「ダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版」5Lv キャラクター用シナリオ
プレイ予想時間：5～8 時間、シナリオ難易度：（普通）、マスタリング難易度：（普通）

始めに

「湖畔の囁き」はダンジョンズ&ドラゴンズ 3.5 版の 5Lv 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スガイド (DMG)」、「モンスターマニュアル (MM)」が必要です。シナリオの序盤で水上を小舟で移動します。必要なデータはシナリオ中に記載されていますが、船舶に関するルールが記載されている「武器装備ガイド (参考資料 1)」があれば、行動の幅が広がるでしょう。

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

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

冒険の概要

PC 達が恐ろしい事件の解決のために呼び出されて船乗り組合に行ってみると、事件を伝えたという旅人は既に攫われています。残された荷物から湖の小島で起こっている村人が次々と魚人化して姿を消していることを知ります。事件解決の依頼を受けて島に渡ると、以前に魚人化を引き起こした魔物を封じた塚があり、そばの風車小屋に住む村長が封印を解いたらしいことが分かります。

魔物や魚人化した村人は風車小屋の地下水道に潜んでいます。PC 達は魔物相手に決死の水中戦を挑むのでしょうか？それとも、風車小屋の仕掛けを解いて魔物を追いつめることが出来るのでしょうか？湖の平穏は彼らの働きにかかっています。

ゲームの準備

パーティ構成に制限はありませんが、戦士系とローグ、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。本シナリオでは水辺で戦うことが多いので、水泳技能の高い PC や水中攻撃でペナルティの無い刺突武器で武装した PC、防具ペナルティの無いモンク等の軽装 PC がいれば役に立ちます。また、ドルイドやレンジャーがいれば、強力な水生動物との戦闘を避けることが出来るでしょう。

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

本文中の項目番号に該当する位置は DM 資料中に記載しています。各項目の内容と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

湖にある小島、エクスル島では 200 年ほど前まで、水棲の魔物であるアボレスのハエリが定期的に訪れて、サイオニック能力を用いて村人に生け贅を捧げることを強制し、生け贅を奴隷種族である魚人スカムに変えて連れ去っていました。しかし、ある年、村人は生け贅を罠にしてハエリを生き埋めにし、その上に塚を造ることでこの習慣を終わらせました。ただ、問題は完全に解決したわけではありませんでした。ハエリは土中で生きており、共に生き埋めにされた生け贅の死体や迷い込んできたモグラなどを喰らいつつ、半ば休眠状態で生き延びてきました。彼は自分をこのような目に遭わせた村人全てを奴隷にすることを夢見ながら、地下でまどろみ続けていました。既に村ではこの出来事は忘れられ、僅かにおとぎ話として残っている程度です。

この状況は島出身の魔術師であるユブソンが修行の旅から帰ってきて村長となることで変化しました。彼はアリに似た魔獣アンケグを持ち込んで飼いつくことで岩だらけ島の土地を開墾し、粉挽き用の風車を改造することで畑に湖の水をひいて農作業を簡便化しました。ある日、彼は住んでいる風車小屋の地下室の拡張工事中に不思議な声

と幻影を目にし、当初は警戒していたもののこの声の助言に従って幾つかの成功をすることで、耳を貸すようになりました。この声はハエリのものであり、ハエリは隙をついてユブソンを支配すると復讐を開始しました。ハエリは地下室や水辺に来た村人に形質変化能力を用いて水中でしか生きられないようにした後に、ユブソンの手を借りてスカムに変えています。

小舟で湖を旅しているドルイドのフランクスは、形質変化していく村人や失踪を解決しようとしたが、閉鎖的で非協力的な村人の前に徒労に終わり、他の冒険者に任せることにしてクロックボートの町に向かいました。ハエリはフランクスを捕らえるためにクロックボートまで追跡して来ています。

このシナリオは冒険の舞台として、D&D3.5 版の公式世界設定のうち一つ、「グレイホーク (参考資料 2)」にあるクロックボートを舞台として作成されています。しかし、川沿いや湖に面した集落・町においては、多少の変更を加えることで対応できるはずで、DM が望むなら、冒険の舞台は好きに変更して構いません。

シナリオ本文

1. 導入

本シナリオでは、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、下記の依頼パターンのうち 2 や 3 を用いてください。

1.1. 導入パターン 1: 旅のドルイドからの伝言で、船乗り組合から小島の住民を救うように依頼を受ける。

1.1.1. 船乗り組合からの急使に呼び寄せられる (遭遇 Lv0)
酒場の中にいる PC を船乗り組合の若者ラヴェルが呼び出しに来ます。彼は旅のドルイドのフランクスから伝えられた、エクスル島の話聞いた船乗り組合の長から、腕利きの冒険者をすぐに呼んでくるように命じられています。彼は PC に声をかけると船乗り組合に来るように言い、歩きながら大雑把な話を説明します。

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

(配付資料 2 を提示) この町では領主の率いる軍の他に、駐留している国王直属の湖岸警備隊や、ペイロア神殿、ハイローニアス神殿、船乗り組合の勢力が強いです。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、そうでないキャラクターは知り合いでなくても構いませんが、上手くタイミングを見て自分からゲームに飛び込んで来ててください。まず、自分がどんなキャラクターなのか、得意なことや特徴、性格などを紹介してください。

では、ゲームを開始します。

夕方酒場がやや混み始め時刻、船乗り風の男が酒場に飛び込んでくる。店内を見回した後、君たちに呼びかける。「おっといたいた。お前ら腕に覚えがある奴らに頼みたいことがある。」「近くの島で起きているやっかい事を旅のおっさんが伝えてくれてな、これを何とかしてもらいたい。細かいことは船乗り組合でおっさんを交えて相談しよう。本人の体調が悪くてな、ちょっと急いである。」

Q やっかい事って？ A ラヴェル：「フランクスっていう、旅のおっさんが伝えてくれたんだが、湖にあるエクスル島で疫病が発生したとか誘拐事件が起きているとかって言っていたな。」「本人が弱っているの、俺も細かい話はまだ聞いていない」

Q なんという疫病？ A ラヴェル：「いや、病気がどうかもよくわからねえんだが・・・でも、お前らは大丈夫だぜ。風邪も引きそうにないって面してるからな。」

Q 報酬は？ A ラヴェル：「腕利きを呼んでこいって言ったのは、船

乗組長のフィッシャーの親父だ。フィッシャー親父に聞いてくれ。」

1.1.2. 旅のドルイドが船乗り組合の休憩室から失踪(配付資料5, 遭遇Lv4)

若者に連れられて休憩所の扉を開けると、窓と床が破られているのが目に入る。床の穴からは暗く濁った水面が覗いている。部屋に空気はなく、穴のそばにある寝床の上に荷物が残っている。

PCたちが若者に連れられてフランク스가身体を休めているという船乗り組合の休憩室に連れてこられると、部屋の窓と床が破られており、フランクスはアボレスとスカムによって連れ去られています。彼らの多くはフランクスを拉致した後に、大急ぎでエクルス島に戻りつつありますが、格闘スカムのシェイカーのみを状況把握のための斥候として残しています。シェイカーは部屋の下の水中に潜んで室内の会話を聞き耳しており、室内からその存在に気付くには<聞き耳>=22か、床の穴から水面を覗き込んで<視認>=21を出す必要があります。PCがシェイカーに気付いた場合、以下のことを伝えてください。

君は水中に何者かが潜んでこちらの様子を伺っていることに気付いた。人のような手足と魚のような尾鰭がちりと見えたと、細かいところまでは判別できない。

シェイカーの役目はクロックボートの人間達の今後の行動を把握してアボレスに伝えることです。従って、彼はあらかじめメイジ・アーマーのポジションを飲んで防御力を強化していますが、ここで積極的に攻撃を仕掛ける気はありません。PCが水中に飛び込んでくるようなら、噛みつきに朦朧化打撃を使いつつ全力で近接攻撃をします。ただし、PCから有効な攻撃を受けたら直ちに撤退しますし、水中から室内に逃れたPCを追って水から上がることもありません。PCが話し合いの場所を他に移すようなら、偵察を切り上げて島に戻ります。この遭遇では、シェイカーを倒した場合のみ、その経験値を得ることが出来ます。

部屋の中にはフランク스가身体を休めていた寝台があり、その上に彼の荷物が残っているのが分かります。ただし、寝台の下も壊れかかって偶発的な罠になっており、迂闊に乗ると荷物ごと水中に落下してしまいます。<軽業>で判定値20以上を出すか、引っ掛け鉤などを用いて荷物を引き寄せれば、安全に荷物を手に入れることが出来ます。荷物の中にはフランクスの手記があり、エクルス島での出来事などが記載されています。

敵：格闘スカムのシェイカー a (配付資料5のE7)

NPC：船乗り組合の若者ラヴェル(戦闘には関わろうとしません)

物品：フランクスの荷物(フランクスの手記, スクロール of リムープ・デイズ x3, 虫除け薬というラベルのあるビン x[PC数], 50gp)

水没する寝台の罠：脅威度1；寝台に乗ると作動；再準備不可；反応セーブ=20で回避；水中に落下(ダメージなし、溺れないためには<水泳>=10以上が必要。室内に這い上がるには<登はん>=15か、他のPCに引き上げて貰う必要がある)；<搜索>難易度24；<装置無力化>難易度20

プレイヤーに虫除け薬の効果を聞かれたら以下のラベルに記載されている以下の説明を伝えてください。その殆どはラベル通り、下記の虫除け薬ですが、1本だけエリクサー of ラヴ(DMG250p, 150gp)が混じっています。

虫除け薬：「価格：50gp。使用回数：一瓶一回の使い切り。効果持続時間：2時間。効果期間中は全ての頑健セーブに+1の錬金術ボーナスを得る。また、一部のクリーチャーはこの薬を塗った対象への近接攻撃に-1の士気ペナルティを受ける。」(シナリオ中におけるこの効果の対象クリーチャーはアンケグとアティアグの2種類です。また、ラベルには記載されていませんが、エクルス島で飼われているこれらのモンスターは誰かに指揮をされていない場合、この薬を塗ったキャラクターが混じる集団に対し積極的に戦闘をしをかけてきません)

格闘スカムのシェイカー (25pt, 4HD, 脅威度4), 中型の異形(水棲), スカム・モンク2, 秩序にして悪
HP=4D8+12=34, イニシアチブ+3
AC20(+4メイジ・アーマー呪文, +3敏捷, +2外皮, +1その他), 接触14, 立ちすくみ17

基本攻撃/組み付き=+2/+8, 近接攻撃1(噛みつき)=+8/2D6+6, 近接攻撃2(噛みつき, 爪, 爪)=+8,+6,+6/2D6+6, 1D4+3, 1D4+3, 近接攻撃3(ひっかけ x2)=+6,+6/1D4+3, 1D4+3, 近接接触=+8/-

サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft

セーブ: 頑健 ST=3+3+1=7, 敏捷 ST=3+3+1=7, 意志 ST=6+1+1=8

能力値: 筋 22(+6), 敏 16(+3), 頑 16(+3), 知 10(-), 判 12(+1), 魅 6(-4)

特殊能力: 暗視 60f, 水陸両生, ひっかけ(水中でのみ), 技能ボーナス(隠れ身&聞き耳&視認+4; 水中のみ, 水泳+8&出目 10&水中で直線の疾走可), 連打, 素手打撃, AC ボーナス, 身かわし

技能(10+8pt, 7/3.5, 防具修正0): 隠れ身 5/9*, 聞き耳 6/10*, 視認 6/10*, 忍び足 10, 水泳 14

特技: 鋭敏感覚, 複数回攻撃, 朦朧化打撃, 迎え撃ち; 言語: 共通語, 水界語

所持品: ポーション of メイジ・アーマー(50)x2, ポーション of マジック・ファンク(50)x2, ネックレス of ファイアーボールズ I(1650), ヴェスト of レジスタンス+1(1000), 450gp

* /後の数値は水中での値

フランクスの手記: 旅の途中に訪れたエクルス村で発生していた奇病を治療するための活動中に起こったことなどをメモしていたらしい。気になった記載を見ていくと以下のようなものがある。

「呼吸困難を起こして衰弱していく、呪文を使えば治療することが出来るものの、他の有効な治療手段が見あたらない。」「病気の発生源が分からないので、このままでは患者の数を減らすことが出来ない。」・・・「あの怪しい家畜は病気とは関係ないのだろうか?」・・・

「患者の姿はまるで人ではなかったものがその本性に戻っていくかのようだ。」「一人では対処しきれないと判断したので、町に行き応援を呼んでくることにした。」・・・「クロックボートにたどり着いたので、船乗り組合に腕利きの冒険者を呼んで来るように頼んだ。しかし、彼らの到着は間に合うだろうか? ボートに乗っているときからずっと追跡者の気配する。ああ、部屋の外から奴らのビタビタという音が聞こえる・・・、もうだめ・・・。」

1.1.3. 船乗り組合の長からのエクルス島での事件解決の依頼:

休憩所での騒ぎが一段落したところで、船乗り組合の長であるフィッシャーがやってきて、彼がフランクスから聞いた話をPCたちに伝え、エクルス島で起こっている事態の解決を依頼してきます。

船乗り組合の長「俺がフランクス、さらわれたおっさんのことな、から聞いた話じゃ、エクルス島で奇病が発生しているようなのだが、どうやら普通の病気ではなく、特殊な原因がありそうだと行ってやがった。」「島に行って解決してくれ、できればフランクスの奴も助けて欲しい。報酬は[PC数 x 400]gp、手付けとしてフランクスの持っていた荷物とかをやるぜ。ああ、向こうの村人からも報酬は貰えるんじゃないかな。」「船は俺が明朝までに用意しておこう。」

1.2. 依頼パターン2: 依頼を受けた冒険者が小舟で島に到着するところから開始

君たちは帆を張った小さな小舟で湖を旅しています。湖の中の小島で村人が魚人化していくという奇妙な病気と失踪事件が発生し、この事件の解決のために島に向かっているところです。事件を知らせたのは旅のドルイドですが、彼も既に失踪しており事件の詳細は分かりません。断片的に伝え聞く話では、村全体が秘密主義めいたところがあり、奇妙な家畜を飼っていたそうです。

君たちは失踪したドルイドの残した幾つかの薬などを携えており、事件を解決することでクロックボートの船乗り組合から[PC数 x 400gp]を受け取ることが出来ます。また、出発前に今回の冒険用の消耗品を購入しています、もし持っていないようなら今のうちに買い物処理をしておいてください。

これまでに既に5日の船旅をしており、今回で初対面のPCも既に顔なじみになっているはずです。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。

君たちは湖岸沿いに4日ほど湖岸沿いに順調な船旅をした後、5日目から沖に出ている。そして、昼頃に島の形がはっきりと見えてきた(配付資料3)。島の南端の部分は葦の生えた湿地になっており、奥の方に木が生えている。家屋や風車小屋、畑が島の東側に点在しているの

も見える。船頭のラヴェルが君たちに向かって言う「よし、もうすぐ到着だが何処に舟を着ける？島の東にある船着き場で良いかな？それとも島をぐるっと回ってみるかい？」

ドルイドの残した葉などについては、[1.1.2]の荷物を参照してください。導入終了後は[3.1]までの過程を全て終えたことになりますので、[3.2]以降の項目に従ってゲームを進めてください。

1.3. 依頼パターン3:下調べを済ませた冒険者が、魔物の潜む風車小屋に挑むところから開始

君たちは崖の上に立つ風車小屋の前に立っています。湖の小島で村人が魚人化していくという奇妙な病気と失踪事件が発生し、この事件の解決のために島に訪れました。事件を知らせた旅のドルイドの情報を元に、島の村長と彼が封印を解いた魚の魔物が原因であることを突き止め、彼らが潜むこの建物に辿り着きました。

君たちは事件の依頼の際に、解決の役になるかもしれない幾つかの葉などを携えています。また、出発前に今回の冒険用の消耗品を購入しているはず。もしまだなら、今のうちに買い物の処理をしておいてください。事件を解決することでクロックボートの船乗り組合から[PC数 x 300gp]を受け取ることが出来ます。

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。

君たちは崖の上に立つ風車小屋の前に立っている(配付資料4)。風車小屋は湖面から30ft程の切り立った崖の側に建てられ、側にこけむした石碑が並んでいる。風に吹かれて風車がゆっくりと回っている。1階や2階に幾つか窓があるが、板が打ち付けられ、固く閉ざされている。表口の扉は半開きだが、中の暗がりの様子は見えない。表口から溢れてきた水が、玄関の手前半分ほどに浅い水たまりをつくっている。

依頼の際に受け取ったアイテムに関しては、[1.1.2]の荷物を参照してください。導入終了後は[5.1]までの過程を全て終えたことになりますので、[5.2]以降の項目に従ってゲームを進めてください。

2. 町での情報収集:

2.1. 聞き込み内容:

聞き込みをするなら、PCに<情報収集>で判定を行わしてください。<情報収集>の判定結果が高く、成功した人数が多ければより多くの噂を聞くことが出来ます。

判定値10以上で成功したPCがいた場合:

- (a) ベテラン水兵「水辺で戦うのかい？とりあえず、ショートソードとかスピアの刺突武器は持っていけ。あと、舟の上では鎧を脱いでおいた方が良くもな。カナヅチでも泳げる魔法の薬(エリクサー of スイミング:<水泳>に+10 技量ボーナス, DMG249p, 250gp)もあるそうだけだ。」(真)
- (b) 変な医者:「あの島には行ったことがあるが、そんな病気は初耳だな。島の村長のユブソンさんは村の生活を豊かにするためにいろいろがんばっているようだったね。有用な家畜としてアリノコ牛と歩きゴミ箱(*)を紹介したことがあるよ」(真)
*それぞれ、知識(自然)=14 と知識:ダンジョン知識=16 に成功することで、アンケグとアティアグのことだと分かる。

判定値15以上で成功した場合:

- (c) 船乗り:「昨日、船着き場で魚人のスカムを見たぜ。あれ、何とかがって魚の化け物が元々人間をだったのを作り替えたていうから気色悪いよな」(真)

3. エクルス島へのお出立と島の探索

エクルス島へは船乗り組合の用意した舟で行くことになり、出発してから5日目の昼に島の南端に到着します。PCが特に何も言わなければ、船頭は島の西にある船着き場に舟を着けます。PCが待ち伏せを警戒して船着き場からの上陸を避けるのなら、島の地図(配付資料3)から、上陸地点を指定させてください。舟を廻す位置によっては、[3.3]や[3.4]の遭遇が発生する可能性があります。

また、島民は謎の形質変化と失踪事件に怯えて水辺から離れた幾つかの家に身を寄せているため、村を探索すると[3.6]の放し飼いのアンケグと遭遇する可能性があります。

3.1. 小舟での出立と島への到着(配付資料5, 遭遇Lv4):

依頼を受けた翌朝、船乗り組合が用意した小舟で出発します。舟は4~8人乗りの帆走式カヌーです。舟に乗っているときに戦闘が発生した場合、船頭のラヴェルは舟のコントロールに集中します。水中の敵との戦闘に関してはDMG90 ページを、カヌーに対する敵の攻撃に関してはPHB163 ページの物体への破壊のルールを参照してください。カヌーは前後2つの区画から構成されており、それぞれ別の物体として扱ってください。この両方の区画が破壊されたときに完全に航行不能となります。乗り物での戦闘の詳細には「武器装備ガイド」に記載されていますが、とりあえず上記の水中戦闘ルールと物体破壊ルールさえ把握しておけば支障はないはずです。

次の日の明け方にクロックボートの港に行くと、船乗りたちが帆の付いた大きめのカヌーに荷物を積み込んでいる。君たちに気が付いた昨晩の若者が声をかけてくる。「よう、結局、俺がお前らを島に連れて行くことになったよ。俺はラヴェルだ、よろしくな。」ところで、出発の準備は良いかな？今から出発すれば、5日ほどで島に着くだろう。」

湖の船旅に特に支障はなく、出発から5日後に昼前に島の南端が見えてきます(配布資料3を提示)。ラヴェルはカヌーを船着き場に着けて良いかをPCたちに聞いてきます。

君たちは湖岸沿いに4日ほど湖岸沿いに順調な船旅の後、5日目から沖に出ている。そして、昼頃に島の形がはっきりと見えてきた。島の南端の部分は葦の生えた湿地になっており、奥の方に木が生えている。家屋や風車小屋、畑が島の東側に点在しているのも見える。ラヴェルが君たちに向かって言う「よし、もうすぐ到着だが何処に舟を着ける？島の東にある船着き場で良いかな？それとも島をぐるっと回ってみるかい？」

NPC: カヌー乗りのラヴェル

物品: ラヴェルの持ち物, 人数分の保存食 x12, 帆走式カヌー(1000)

カヌー乗りのラヴェル (精鋭規定値, 3HD, 脅威度2), 中型の人型生物, 人間・レンジャー1, エキスパート2, 真なる中立
HP=1D8+2D6+6=21, イニシアチブ+2
AC15(+3 レザー・アーマー, +2 敏捷), 接触12, 立ちすくみ13
基本攻撃/組み付き=+2/+3, 近接攻撃1(トライデント)=+3/1D8+1, 近接攻撃2(ダガー)=+3/1D4+1, 遠隔攻撃1(トライデント)=+4/1D8+1, 遠隔攻撃2(ロングボウ)=+4/1D8
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=2+2=4, 意志ST=3+1=4
能力値: 筋13(+1), 敏15(+2), 頑14(+2), 知10(-), 判12(+1), 魅8(-1)
特殊能力: 得意な敵(人型生物[水棲]), 野生動物との共感
技能(6/3, 防具修正0): 隠れ身4, 聞き耳5, 視認5, 忍び足4, 職能(船乗り)10, 水泳9, 生存6, 探索1, 知識:自然4, 知識:地理4, 跳躍3, 治療2, 平衡感覚7
特技: 早抜き, 技能熟練(職能:船乗り), 運動能力, 言語:共通語
所持品: ワンド of キュア・ライト・ウーンズ(x25, 375), ワンド of エンタングル(x25, 375), バッグ of トリックス(グレイ, 900), 装備武器価格(116), 14gp
口癖など: 「舟が小さくて不安だあ？こいつは転覆しても沈まねえから安心しな。」

帆走式カヌー: 超大型サイズの乗り物; <職能: 船乗り>+2; 移動速度-帆走時=風による倍率x10ft(航行良好), 漕走時=15ft(航行良好); 全体AC3; 区画数2; 区画HP26(硬度5); 区画AC3; 索具装置HP13(硬度0); 体当たり2D6; 接敵面20ft x 10ft; 高さ5ft(喫水2.5ft); 乗組員4人(帆走時は最低1人で操作可能); 乗客4人; 貨物積載量2t/1t; 価格1000gp

帆走式カヌーは全長6mの大きなカヌーに帆と転覆防止用の浮き子をつけたものです。乗員は周囲の環境に晒されますが、水中の敵から遮蔽(AC+4)を得ます。

このカヌーは貨物として沈没防止用の風船を積載しており、転覆しても沈没はしません。この風船を破壊すれば2tまでの荷物を積載できます。クロックボート近辺の現在の季節は東からの軟風が吹いており、1日に12時間帆走できるため、西または南北方向

には速度 20ft/R(24 マイル/日)で、北東または南東には速度 10ft/R(12 マイル/日)で航走することができます。帆を畳んで漕ぐ場合、PCのうち1人が手を貸せば5ft/R、2人が手を貸せば10ft/R、3人が手を貸せば15ft/Rでどの方向にも移動できます。

3.2. エクス島の船着き場(配付資料6、遭遇Lv4):

船着き場に舟を寄せると、棧橋の下に潜んでいたジャイアント・クロコダイルと遭遇します。遭遇距離を決定する際に、PCに<視認>判定をさせてください。まず、視認判定を距離 100ft(<視認判定>-10)で行ってください。お互いが失敗したのなら、引き続き 50ft(<視認判定>-5)、25ft(<視認判定>-2)の距離で判定を行います(ルール上は 360ft 先から視認が出来るはずなのですが、クロコダイルの<隠れ身>能力は高く、その距離から見つけるのは不可能です)。ジャイアント・クロコダイルの<隠れ身>技能値は 15(判定値=15+10=25)で、<視認>技能値は+5 です。一方、カヌーの<隠れ身>技能値は-13(判定値=-13+10=-3)です。

島の東側から近寄ると、村の家々が見える。船着き場に人気はなくてひっそりとしており、湖岸のボートは引き上げられてしばらくは使った形跡がない。ラヴェルは君たちに向かって「棧橋に着けるから、カヌーを固定してくれ」と言って、君たちにロープを放り投げると、舟を操って棧橋に近づく。

突然、水面のうねりを感じたかと思うと、大きな爬虫類が水中から現れる。身体を一回転させると、長い尾を叩き付けてくる。

カヌーが船着き場の 25ft 以内に近づいた時点でクロコダイルは行動を開始、カヌーに突撃して攻撃をします。クロコダイルは不意打ちラウンドの攻撃には尾を用いますが、それ以降は噛みつきを使用します。PCの1人を捕らえることに成功したのなら、カヌーから離れて水中で押さえつけます。攻撃が命中しなかった場合、別のPCを狙いますが、3回ほど攻撃が失敗したのなら、カヌーへの攻撃に切り替えます。船着き場の水深は 10~15ft であり、クロコダイルはカヌーの下をくぐることができます。中型のPCは背が立ちませんが、エンラージ・パーソン呪文などを用いれば肩ぐらいから先が水面に出ることになります。

また、クロコダイルが襲いかかる前ならば、ドルイドがレンジャーの「野生動物の共感」能力を使って交渉し、態度(非友好的)を中立的にまで改善することで、戦闘を避けることも出来ます。大量の生肉などの餌を与えれば、この判定に+1~2のボーナスを得られます。この方法で戦闘を避けた場合でも、経験値は通常通り入手できます。

PC: 配付資料5の下側に配置

敵: ジャイアント・クロコダイル a (配付資料6のJ10-L12)
物品: なし

3.3. 沼地に潜むヒュドラ(配付資料7、遭遇Lv5):

島南西部の葦の生えた沼地に舟を着けるか、この近辺を1時間ほど探索したのなら、沼地に住んでいる6つ首ヒュドラと遭遇する可能性があります(パーセント・ロール 30%以下で遭遇)。

遭遇距離を決定する際に、PCに<視認>判定をさせてください。沼地には葦が生えており(視認や移動にペナルティあり;DMG 87 ページ)、ヒュドラは水中に隠れています。視認判定を距離 100ft(<視認判定>-10)で行ってください。お互いが失敗したのなら、引き続き 50ft(<視認判定>-5)、25ft(<視認判定>-2)の距離で判定を行います。ヒュドラの<隠れ身>技能値は-8(判定値=-8+10=2)で、<視認>技能値は+7です。もしカヌーに乗って遭遇したのなら、その<隠れ身>技能値は-13(判定値=-13+10=-3)です。

沼地を進んでいくと、密生した葦の隙間から幌馬車ほどの大きさの巨大なヘビが見える。水面に浮かんだ一つの身体から生えた六つの首をゆらつかせながら、辺りを見回している。

(カヌーで近寄ってヒュドラに見つかったとき)そのヘビの目が君たちを捕らえた。水面から出した幾つかの首を君たちに向けたまま、静かに泳ぎ寄ってくる。

ヒュドラはPCの存在に気付いた時点で行動を開始、移動に専念して 40ft/R で近寄り、可能ならカヌーに突撃します。ただし、遠隔攻撃を受けたのなら、疾走して一気に間合いを詰めてきます。PCがオブスキュアリング・ミスト呪文やフォグ・クラウド呪文など何らかの方法でヒュドラの視界を奪えば、ヒュドラの接近を遅らせたり阻んだり

出来るでしょう。また、幻術を用いて罠に誘導することで、ヒュドラから逃れることも出来るかもしれません(この辺りは水が濁っており、水中の視認距離は長くありません)。ヒュドラはまず、PCを狙って攻撃しますが、ラウンドあたりの命中回数が2回以下になるようなら、カヌーも攻撃対象に加えます。

ヒュドラとの遭遇では、これを倒した場合のみ経験値が手に入ります。

PC: 配付資料5の下側に配置

敵: 6つ首ヒュドラ a (配付資料7左上のPCから適切な距離に配置)
物品: なし

3.4. 岩場にある妖精の遊び場(配付資料8、遭遇Lv5):

島の北東にある岩場は水が澄んでおり水中の地形が複雑なので、近くに住んでいるニクシーたちの遊び場になっています。彼女たちは日中の間、この場所で岩場が上がったり、水面で歌い踊ったりして遊んでいます。ニクシーたちはアボレスやスカム、村長に関する詳細な事情や村の歴史は知りません。しかし、近くの水域にスカムやそれ以外の何か恐ろしいものがこの水域をうろつきだしており、それらが風車小屋の地下の隠し水路から現れていることを知っています。彼女たちはスカムたちのことを怖れ嫌っており、機会があれば誰かにスカムを掃討させたいと考えています。

遭遇距離を決定する際に、PCに<視認>判定をさせてください。視認判定は最大視認距離で行い、お互いが失敗したのなら、引き続き距離を半分にしていってください。視認判定を行う距離は 200ft(<視認判定>-20)、100ft(<視認判定>-10)、50ft(<視認判定>-5)の距離で判定を行います。50ftの距離で気付かなかったのなら、通り過ぎてしまうので、改めて周辺を探索し治す必要があります。妖精の団のうち<隠れ身>技能最低値は7(判定値=7+10=17)で、<視認>技能最高値は+9です。カヌーで近づいていた場合、カヌーの<隠れ身>技能値は-13(判定値=-13+10=-3)です。

島から少し離れたところにある岩場のそばに3人の小さな女の子の姿が見える。彼女たちは色とりどりの肩掛けをひらめかせ、岩の上や水面で歌い踊っている。

湖の中からハサミを持った亀が合図をすると、悲鳴と共に水中に飛び込み、水面から顔だけ出して君たちの方に銀色の目を向ける。

PCに気付いたニクシーたちはPC側からも気付かれると、水中に飛び込み、顔だけ出して様子を伺います。ニクシーたちの最初の態度はドルイドやフェイのPCがいれば中立的、それ以外の場合には非友好的です。PCが話しかけるのなら、うち1人が共通語で会話に応じます。<交渉>を行った場合、その結果次第でニクシーたちの態度が改善する可能性があります(PHB71p)。

非友好的な状態で話しかけた場合、ニクシーたちは、ここは自分たちの遊び場だから出ていこうと言い張ります。PCたちがあくまで立ち去らないようだと、水中に潜ってから沖合に逃亡します。

中立的、あるいは友好的な状態で話しかけたのならPCたちとの世間話や会話に応じます。以下に考えられる会話を記します。

Q こんにちは A ニクシー1:「こんにちは、あなた達、とっても変な格好をしているわね。遠くから来たの?」

Q なにをしている? A ニクシー1:「ここで遊んでいるの。だって、ここは私たちの遊び場だもん。そう決めたの。」

Q この辺で怪しい奴らを知らないか? A ニクシー1:「それ、見たわ! 野蛮な武器を持った不細工でゴツいのが、集まってぞろぞろしているの、怪しいと思わない?…目の前にいるのよね~!」

「あと、最近、島の東側に魚人とか魚のお化けがうろろしているの。あれ気持ち悪いからさ、あんたら、やつつけてよ!」

Q 魚人の巢は? A ニクシー1:「あいつらね、風車小屋の下にある隠し水路から出てくるの。」(友好的な場合)やつつけにいってくれるのね。じゃあ、手助けしてあげる。水の中で息が出来るようにするから、潜るときも困らないわよ。(ウォーター・ブリージング疑似呪文能力をPCに適当に分割してかける)」

Q 他に何か気を付けるべきことは? A ニクシー1:「南の沼地にはヒュドラが住んでいるから、行かない方が良いわよ。あいつ、いつも腹ペコなの。」「それからね。何処かで水の精霊を遊んでいるのを見つけたら、帰って言うようにお願い。ちっさな魚人みたいな格好で、クーマラっていうの。」

もし、PCがニクシーたちに攻撃を仕掛けてくるようなら、彼女たちは水中に潜ってPCを35ftまで引き付けた上で、意志セーブの低そ

うな PC を選んでチャーム・パーソン疑似呪文能力をかけます。そして、セーブに失敗した PC にニクシーたちと一緒に湖へ逃げるように誘います(適時ウォーター・ブリージングなどを用います。)。その PC を他の仲間から引き離れた後、風車小屋地下の隠し水路から侵入してスカムとアボレスを倒すようにお願いします(水中移動速度を持っていない PC に取って、不利な戦術ではあります)。トジャンイダは PC とニクシーの間に位置取って、足止めを行います。

PC：配付資料 8 の適当な位置に配置

敵：ニクシー(x3) a,b,c (配付資料 8 中央の適切な距離に配置)

トジャンイダ(ジュブナイル) a (配付資料 8 中央の PC から適切な距離に配置)

物品：宝石(パール 100)x6, クアアルズ・フェザートークン(ウィップ, 500)

3.5. 風車小屋の崖下の隠し通路(遭遇 Lv0):

風車小屋下の岩場の水面下を 1 時間ほどかけて調べ、<探索>難易度 24 の判定に成功することで風車小屋の地下水路に繋がる入り口を見つけることが出来ます。ニクシーに場所を聞いていた場合、判定の必要もなく見つけることが出来ます。

君たちは崖の上の風車小屋を目印に何度も水中に潜り直して調べると、岩の隙間からの水の流れを見つけた。どうやらその先に水路が続いているようだ。

この水路を 100ft 程進むと[7.3]の西側水路に到達します。このエリアに危険なものはありませんが、DM が望むなら水路の奥から通常のスカムを 2~3 体出現させると良いでしょう。

物品：なし

3.6. 村の中の放し飼ひアンケグ(配付資料 9, 遭遇 Lv6):

村の住人は謎の奇病と失踪に怯えて湖岸から離れた幾つかの家に集まり、引き籠もって暮らしています。その際、いるかもしれない外敵に対する防御策として家畜として使役しているアンケグ(村人はアリンコ牛と呼んでいます)を村に放っています。アンケグは村の道ばたや畑のそばに適当に穴を掘って地表の浅いところに留まって警戒しており、誰かが近づけば飛び出し、更に村人と一緒にいなければ攻撃します。上陸後の PC たちが村の周辺を歩き回るのなら、このアンケグと遭遇するでしょう。ただし、虫除け薬を塗っていた場合、アンケグは PC を村人と勘違いするため、攻撃しません。

遭遇距離を決定する際に、アンケグの穴に気づくかどうか PC に<視認>判定をさせてください。視認判定は最大視認距離で行い、PC が失敗したのなら、引き続き距離を半分にしていってください。視認判定を行う距離は 120ft(<視認判定>-12)、60ft(<視認判定>-6)、30ft(<視認判定>-3)の距離で判定を行います。アンケグは振動感知能力により 60ft の距離で自動的に気づきます。アンケグの穴に気づくための難易度は 18 です。

島の平坦な部分に何軒かの家が散在している。家々の扉と窓は閉じられ、道を出歩く村人も見あたらず、手近な一軒に声をかけて扉を叩いても反応はない。

別の一軒に向かった時、君たちの回りで土をはねとばして、牛ほどの大きさのアリミたいな獣が地中から飛び出す。大きな顎を開いて君たちに襲いかかってくる。

アンケグは PC との距離が 30ft になった時点で、地下から飛び出してきて突撃してきます。アンケグとの遭遇では、PC がアンケグに気づきつつ何らかの方法で戦闘を避けた場合にも経験値を得ることが出来ます。

PC：配付資料 9 の下側に配置

敵：アンケグ(x3) a,b,c (配付資料 9 左上寄りの適切な距離に配置)

物品：なし

3.7. ニセ村長との会談(配付資料 10, 遭遇 Lv5):

何軒かを尋ねると、そのうち村人が潜んでいる家に当たります。村人たちに事情を説明すると、彼らは PC を村の倉庫で病人の看病に当たっている村長の処に案内します。

村人たちは気付いていませんが、この村長は偽者です。村のチンピラだった“嘘つき”カブランがアボレスによってスカムに変えられた後、アボレスのヴェイル疑似呪文能力によって村長に変装した姿です。カブランは村長を装って村人の手当をする振りをしながら、村人たちが島から逃げたり、救援を呼びにいったりしないようにしています。また、夜になると警戒の甘い家にスカムを誘導して誘拐を手伝っています。本来、村長の家は風車小屋なのですが、カブランは治療のためと称して倉庫に泊まっていることにしています(ヴェイル呪文をかけ直して貰うために深夜に抜け出します)。彼は PC に対して風車小屋のアボレスに関する事実を隠し、何とかして殺せないかと考えています。

また、カブランの側には普通の村人に混ざって、元漁師のスカムであるトラウツがいます(ヴェイル疑似呪文能力で偽装済み)。もしカブランと PC が戦闘になったら彼は PC の背後に回って攻撃を加えます。彼は戦闘になりそうなときは、ポジションなどによって戦闘力を強化しています。

村人は君たちを大きな倉庫に案内した。そこでは大きならしいに張った水の中に女性が横たわっており、40 過ぎの男が手当をしている。女性の肌は透明な粘膜状のものに変化しており、ぬらぬらと光っている。男は君に気たちに付くとたらいの上に布をかぶせ、君たちの方を向いて口を開く。「こんにちは、私は島の村長をやっているユブソンと言います。初めてお目にかかりますが、旅の方でしょうか？」

カブランは村長のふりをしつつ、病気の原因や風車小屋から話を逸らそうとします。PC が彼の言葉を疑う場合には、<真意看破>でカブランの<はったり(技能値 7)>と対抗判定をしてください。村長が変装した偽者であることがばれたのならトラウツと共に襲いかかってきます。以下に考えられる PC との会話を記載しておきます。

Q 村で何が起きている？ A ニセ村長:「どうも良く分からない疫病が広がっている。今のところ原因も治療法も分からないが、時間をかけて治療法を探すべきないだろう。きっと、治療法を見つけることができる」と私は信じているよ。」「しかし、島に居ては君たちにも感染するかもしれない。長居しない方が良いでしょう？」

Q 女性を診させてもらえないか？ A ニセ村長:「本人が自分の姿を恥ずかしがっているので、止めたまえ。」「・・・どうしてもというのなら仕方ないが、医学の知識はあるのかね？」(<治療>=18 でこれは病気の類では無いという確信を持つことが出来る。<知識:ダンジョン知識>=18 で怪魚アボレスの触手の一撃による形質変化であると分かる。)

Q 原因に思い当たることはないか？ A ニセ村長:「病気でなく、何者かの陰謀であるとする・・・、南の沼地で怪しい巨大な影を見たという話を聞いたな。何か関係があるのだろうか？あと、北西の岩場で怪しい人影を見たと言っていた者がいたが・・・。」

Q 野放しになっているアンケグは何だ？ A ニセ村長:「アリンコ牛かね？島の土地の開墾や家畜として飼っている。」「硬い土を耕すにも良いし、体節から絞らせる汁はなかなか甘みがあって美味しいが、これ一杯やるかね？」「ただ、知らない人が見て変な噂が立つと嫌だったのでね、町の人たちには秘密にして貰えないか。」

Q 村人の失踪について？ A ニセ村長:「病気にかった村人は水に入っていないと苦しがるようだ。自分で歩いていったのではないだろうか。」

Q 話が長引いた場合 A ニセ村長:「治療に戻りたいんだが、もういいかね？君たちも早めに立ち去った方が良いでしょう。」

Q 偽者であることがばれた場合 A ニセ村長:「ちっばれたか。本物の村長の野郎は風車小屋にいるぜ。お前らを始末すれば、俺はハエリ様に元に戻してもらえるかもな。」

PC：配付資料 10 に適当に配置

敵：嘘つきスカムのカブラン a (配付資料 10 の C5)

スカム漁師のトラウツ b (配付資料 10 の PC の背後に配置)

NPC：村人(x4) (B5 に 1 人、後は適当に配置)

物品：敵の所持品

嘘つきスカムのカブラン (非精鋭規定値, 4HD, 脅威度 3), 中型の異形 (水棲), スカム・エキスパート 2, 中立にして悪
 HP=2D8+2D6+8=24, イニシアチブ+0
AC15(+3 高品質スタデッド・レザー, +2 外皮), 接触 10, 立ちすくみ 15
 基本攻撃/組み付き=+2/+5, 近接攻撃 1(噛みつき)=+5/2D6+3, 近接攻撃 2(噛みつき, 爪, 爪)=+5,+0,+0/2D6+3, 1D4+1, 1D4+1, 近接攻撃 3(ひっかき x2)=+0,+0/1D4+1, 1D4+1
 サイズ = 中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft
 セーブ: 頑健 ST=0+2=2, 敏捷 ST=0+0=0, 意志 ST=6+2=8
 能力値: 筋 16(+2), 敏 11(-), 頑 14(+2), 知 13(+1), 判 10(-), 魅 8(-1)
 特殊能力: 暗視 60f, 水陸両生, ひっかき (水中でのみ), 技能ボーナス (隠れ身&聞き耳&視認+4; 水中のみ, 水泳+8&出目 10&水中で直線の疾走可)
 技能(7/3.5, 防具修正 0): 隠れ身 3+5=8/12*, 聞き耳 6/10*, 視認 5/9*, 忍び足 3, 水泳 11, 治療 2, 知識: 地方 3, はったり 7, 変装 6/16**
 特技: 鋭敏感覚, 技能熟練(はったり); 言語: 共通語, 水界語
 所持品: クローク of エルブンカインド(2500), 装備武具価格(175), 25gp
 口癖など: 「村人みんな魚人に変えたら俺を戻してくれるって、あれは言ったんだ。」
 * /後の数値は水中での値
 ** /の後はアボレスのヴェイル疑似呪文能力による効果

スカム漁師のトラウツ (25pt, 3HD, 脅威度 3), 中型の異形(水棲), スカム・レンジャー1, 秩序にして悪
 HP=3D8+9=26, イニシアチブ+2
AC18(+4 メイジアーマー呪文, +2 敏捷, +2 外皮), 接触 12, 立ちすくみ 16
 基本攻撃/組み付き=+2/+8, 近接攻撃 1(噛みつき[呪文強化+1])=+9/2D6+7, 近接攻撃 2(噛みつき[呪文強化+1], 爪, 爪)=+9,+6,+6/2D6+7, 1D4+3, 1D4+3, 近接攻撃 3(ひっかき x2)=+6,+6/1D4+3, 1D4+3
 サイズ = 中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft
 セーブ: 頑健 ST=2+3=5, 敏捷 ST=2+2=4, 意志 ST=3+1=4
 能力値: 筋 22(+6), 敏 15(+2), 頑 16(+3), 知 10(-), 判 12(+1), 魅 6(-2)
 特殊能力: 暗視 60f, 水陸両生, ひっかき (水中でのみ), 技能ボーナス (隠れ身&聞き耳&視認+4; 水中のみ, 水泳+8&出目 10&水中で直線の疾走可), 野生動物との共感, 得意な敵(動物)
 技能(6/3, 防具修正 0): 隠れ身 3/7*, 聞き耳 5/9*, 視認 5/9*, 忍び足 8, 生存 3, 水泳 14, 変装-2/8**
 特技: 鋭敏感覚, 複数回攻撃, 追跡; 言語: 共通語, 水界語
 所持品: ポーション of メイジ・アーマー(50)x2, , ワンド of エンタングル(x25, 375), エリクサー of ファイアーブレス(使い切り-効果時間 1 時間, 4D6 火ダメージ, 反応 ST14-半減, 1100), 芸術品(宝石製の義眼の付いた眼帯, 1000), 装備武具価格(0), 125gp
 口癖など: 「人間トルのは魚より簡単。」
 * /後の数値は水中での値
 ** /の後はアボレスのヴェイル疑似呪文能力による効果

村人 (標準能力値, 1HD, 脅威度 1/2), 中型の人型生物, 人間・コモナー 1, 真なる中立
 HP=1D4=2, イニシアチブ+0
AC10, 接触 10, 立ちすくみ 10
 基本攻撃/組み付き=+0/+0, 近接攻撃 1(ダガー)=+0/1D4
 サイズ = 中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft
 セーブ: 頑健 ST=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): 職能 7, 聞き耳 2, 視認 2, 水泳 6
 特技: 技能熟練(職能), 運動能力; 言語: 共通語, 水界語
 所持品: なし

4. 島での情報収集:

4.1. 聞き込み内容:

島で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。

判定値 10 以上で成功した PC がいた場合:

- (a) 船乗りの頭マロー: 「村長は町の人間には秘密にしとけ言っているが、病気とか人が消えたりとか、俺には手がつけれん。もう村で 14~5 人はいなくなっているんだぜ。しかも、漁師や大工とかの力自慢が多いんだ。」 「ワニ殺しのシェイカーとか祈禱師のサブリーナが、思い当たるふしがありそうなことを言っていたが、その後、あいつらもいなくなっちゃったしな。カブランの糞野郎が消えてくれたのはめでてえけどよ」 (真)
- (b) 雑貨屋: 「お隣さんがまだ帰ってないそうで、子供が村中探し回っていたな。確か粉挽きに行ったはずだったが・・・。」 (真)

判定値 15 以上で成功した場合:

- (c) 老人: 「昔、魚の魔物が島を訪れては村人を魚に変えて連れ去っていったそうじゃぞ。村で力を合わせて倒したそうだが、その魔物がよみがえったのじゃろうか?」 「おとぎ話ではないぞ、風車小屋の近くに、その石碑が残っている。ただ、そのころの幽霊が出るそうだから、夜には近づかない方がいいかもな」 (真)

4.2. 誘拐犯との遭遇(配付資料 9, 遭遇 Lv5):

村に泊まるのなら、民宿の女将のディシアが PC に宿を無償で提供します。PC が夜に警戒をしているのなら、深夜 12 時頃に村人を攫っているカブランとトラウツが通り過ぎるのに気が付くかもしれません。宿の中から彼らの物音を聞きつけるのには<聞き耳>難易度 20 の判定に成功する必要があります。

宿の外からかすかな物音が聞こえる。何かのうなり声と重い足音が聞こえる。暫くした後、音は水音に変わる。窓から覗くと月明かりの元で 2 人の男が人を肩に担いで用水路に入っていこうとしている。

彼らのデータは[3.7]と同じですが、それぞれ 1 人の NPC を肩に担いでいます。PC にばれたことに気付いたのなら、自身を強化して戦闘に備えます。

PC：配付資料 9 の家屋の中に配置

敵：嘘つきスカムのカブラン a (配付資料 9 の C13)

スカム漁師のトラウツ b (配付資料 9 の D14)

物品：敵の所持品

5. 風車小屋の探索 1 階

風車小屋は切り出した石で出来ており床や壁には「石工の勘」の能力が有効です。特に記載されていない限り扉は木製(扉越しの<聞き耳>難易度+5)です。基本的に地上 2 階と地下 1 階の 3 層構造になっており、一階と地階の天井までの高さは 10ft ですが、2 階は天井まで 15ft の高さがあります。地階の床は湖面から 1ft の高さがあり、地上 1 階と 2 階はそれぞれ水面から 30ft、40ft の位置にあります(DM 資料 2)。灯りは[7.5]にありますが、それ以外に光源はありません。

ここでの状況描写は、基本的に DM 資料 2 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。敵の位置なども DM 資料 2 を参照して下さい。状況を説明する際、配布資料 5 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発生するか見当をつけられてしまいます。

5.1. 風車小屋の外観と塚:

君たちは小高い丘に登り、風車小屋に辿り着いた。風車小屋は湖面から 30ft 程の切り立った崖の側に建てられ、側に苔むした石碑がある。風に吹かれて風車がゆっくりと回っている。窓には板が打ち付けられ、固く閉ざされている。表口の扉は半開きだが、中の暗がりの様子は見えない。表口から溢れてきた水が、玄関の手前半分ほどに浅い水たまりをつくっている。

PC に配布資料 4 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。

風車小屋の側の石碑を調べると<探索>=15 で、泥と苔の下から彫り込まれた古い文字が見つかります。<解説>で 20 以上の判定値を出すか、コンプリヘンド・ランゲージ呪文などを使うことでこの文字を読むことが出来ます。解説に成功した場合、「繰り返し島に贅を求めて怪物に変え続けてきた魔物を、贅で誘い出してここに埋め封じる。その魔物、ハエリと名乗りし怪魚アボレスの滅びと、贅となりし者達の安らぎを祈ってここに祀る。」という文面を読むことが出来ます。

5.2. 玄関(配布資料 11, 遭遇 Lv6):

玄関の扉を開くと中は東西 20ft、南北 35ft の吹き抜けになっている。部屋の西側には階段があって、2 階へのテラスになっている。部屋の東側は石畳がはがされて土が露出しており、二回の壁から垂れてきた水が溜まっている。部屋の中央に陣取っていた大きなアリのような獣がその顎を開き、階段の上に居るロープを着た魚人が鐘を振り鳴らしつつ、呪文を唱えようとする。

この部屋には警戒役のスカム 3 体とアンケグがいます。スカム祈禱師のサブリーナは隠れずに階段の上に立っていますが、スカム 2 体は水中に隠れています。扉の隙間から覗き見してこれらの敵を発見するには、<視認>=19(スカム c)と 22(スカム d)以上の判定値が必要です。PC 側が不意打ちをするのには忍び足=12 以上の判定値が、隠れて近寄るには隠れ身=12 が必要です。

戦闘開始後、アンケグはまず PC に向かって酸を吐き、次から噛みつき攻撃を行います。サブリーナは鐘を階段に掘り投げて大きな音を立て、同時にプレス呪文を唱えます。以降のラウンド、彼女は遠距離からスクロールを用いて後衛 PC を攻撃し、接近してきた PC が居たらコース・フィアの呪文をかけます。有用な攻撃呪文が無くなった後は近接攻撃を行います。スカム 2 体は、水中から奇襲を行い、突出した前衛を取り囲んで集中攻撃を試みます。

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

敵: スカム祈禱師サブリーナ a
スカム x2 b,c
アンケグ d

物品: 400gp, ポーション of レッサー・レストレーション(300), サブリーナの所持品

スカム祈禱師サブリーナ (非精鋭規定値, 4HD, 脅威度 3), 中型の異形(水棲), スカム・アダプト 2, 秩序にして悪

HP=2D8+2D6+11=27, イニシアチブ+4

AC16(+4 メイジ・アーマー呪文,+2 外皮), 接触 10, 立ちすくみ 16
基本攻撃/組み付き=+2/+5, 近接攻撃 1(噛みつき)=+5/2D6+3, 近接攻撃 2(噛みつき, 爪, 爪)=+5,+0,+0/2D6+5, 1D4+1, 1D4+1, 近接攻撃 3(ひっかき x2)= +0, +0/1D4+1, 1D4+1

サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft

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

能力値: 筋 16(+3), 敏 11(-), 頑 14(+2), 知 10(-), 判 14(+2), 魅 7(-2)
特殊能力: 暗視 60ft, 水陸両生, ひっかき(水中でのみ), 技能ボーナス(隠れ身&聞き耳&視認+4; 水中のみ, 水泳+8&出目 10&水中で直線の疾走可), 使い魔(トード, 鋭敏感覚, HP+3)

技能(7/3.5, 防具修正 0): 隠れ身 0/4*, 聞き耳 9/11*, 視認 4/8*, 水泳 11, 精神集中 10, 知識: 地方 1

特技: 技能熟練(精神集中), イニシアチブ強化; 言語: 共通語, 水界語
所持品: ポーション of メイジ・アーマー(50)x2, ポーション of キュア・モデレット・ウーンズ(300)x2 スクロール of スコーピング・レイ(術者 Lv5**, 250)x2, プローチ of シールドディング(1500), 0gp アダプト呪文: 術者 Lv2(ST 難易度=呪文 Lv+12): 0Lv(3); クリエイト・ウォーター-2, ディティクト・マジック 1, 1Lv(2); コース・フィア-1, プレス 1

* /後の数値は水中での値

**術者 Lv(2+1D20)判定を行って、6 以上を出す必要があります。

5.3. 控え室(遭遇 Lv0):

東西 15ft 南北 20ft の小部屋で西側に扉がある。靴箱やハンガー、帽子かけが並んでおり、掛かっている服には透明な粘液がまとわりついている。

この部屋には危険なものはありません。

物品: 靴箱, ハンガー, 帽子かけ, 汚れたコートや靴

5.4. 客間(遭遇 Lv0):

東西 20ft 南北 20ft の小部屋で北側に扉がある。部屋の真ん中にテーブルと椅子が置いてあり、部屋の隅には火鉢とやかんが並べてある。この部屋には危険なものはありません。

物品: テーブルと椅子、火のついていない火鉢とやかん、無地のタペストリ。

5.5. 工作室(配布資料 12, 遭遇 Lv5):

この部屋に複数の棚と作業台がならんでおり、棚には工具や風車の予備部品、荒さの違う様々な製粉用挽き臼が置いてあります。部屋にはスカムが 2 体潜んでおり、PC に奇襲を試みます。

この部屋に対して扉越しに<聞き耳>をした場合、判定値 21 で部屋の中からひたひたという足音が聞こえます。格闘スカムのシェイカーは PC の侵入に気付いた時点でポーションを飲んで戦闘に備えています。[1.1.2]でシェイカーを倒していた場合、ここには普通のスカムが 2 体います。

東西 60ft で東側は南北 10ft で南に一つ北に 2 つの扉があり、西側は南北 20ft で南側に扉のついた細長い部屋になっている。西側には棚や作業台が並び、様々な工具や部品が散らかっている。

棚の影から飛び出てきた魚人が首にかけていた首飾りの玉を取り外して君たちに向けて投げつける。玉は君たちの向かいの壁に当たると辺りに爆風をまき散らす・・・。

PC が部屋に入って来た後のスカムの行動は以下の通り、(1R)シェイカーは隠れていた場所から飛び出し、PC から離れたところに移動、PC 全体を巻き込むようにネックレス of ファイアーボールズの 5D6 ダメージを与える玉(反応 ST=14)を投げつけます。、(2R 以降)シェイカーは離れた位置に留まり、PC が接近してくるようなら近接攻撃で迎え撃ちます。近接攻撃を挑む PC がいなかった場合、残りのネックレスの玉(3D6 ダメージ)を投げつけます。もう一体のスカムは棚の陰に隠れて不意打ちや機会攻撃、後衛 PC への攻撃を狙います。

<探索>=10 以上の判定値を出すことでこの部屋にある物品を全て見つけることが出来ます。

敵: 格闘スカムのシェイカー a

スカム b

物品: 200gp, 高品質の職人道具(55), 石臼, 風車印の鍵([6.4]の部屋用), シェイカーの所持品

格闘スカムのシェイカー (25pt, 4HD, 脅威度 4), 中型の異形(水棲), スカム・モンク 2, 秩序にして悪
 HP=4D8+12=34, イニシアチブ+3
AC20(+4 メイジ・アーマー呪文, +3 敏捷, +2 外皮, +1 その他), 接触 14, 立ちすくみ 17
 基本攻撃/組み付き=+2/+12, 近接攻撃 1(噛みつき)=+8/2D6+6, 近接攻撃 2(噛みつき, 爪, 爪)=+8, +6, +6/2D6+6, 1D4+3, 1D4+3, 近接-攻撃 3(ひっかかり x2)=+6, +6/1D4+3, 1D4+3, 近接接触=+8/-
 サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft
 セーブ: 頑健 ST=3+3=6, 敏捷 ST=3+3=6, 意志 ST=6+1=7
 能力値: 筋 22(+6), 敏 16(+3), 頑 16(+3), 知 10(-), 判 12(+1), 魅 6(-4)
 特殊能力: 暗視 60f, 水陸両生, ひっかかり(水中でのみ), 技能ボーナス(隠れ身&聞き耳&視認+4; 水中のみ, 水泳+8&出目 10&水中で直線の疾走可), 連打, 素手打撃, AC ボーナス, 身かわし
 技能(10+8pt, 7/3.5, 防具修正 0): 隠れ身 5/9*, 聞き耳 6/10*, 視認 6/10*, 忍び足 10, 水泳 14
 特技: 鋭敏感覚, 複数回攻撃, 朦朧化打撃, 迎え撃ち; 言語: 共通語, 水界語
 所持品: ポーション of メイジ・アーマー(50)x2, ポーション of マジック・ファンク(50)x2, ネックレス of ファイアーボールズ I(1650), ヴェスト of レジスタンス+1(1000), 450gp
 * /後の数値は水中での値

5.6. 粉挽き部屋(遭遇 Lv0):

この部屋を扉の外から<聞き耳>した場合、判定値 10 以上で臼が回るゴロゴロという音を聞きつけることが出来ます。

東西 25ft で南北 10ft の細長い部屋で、中央に大きな漏斗があり、周囲に小麦の粒や粉が散らばっている。漏斗の下部は挽き臼になっているようで、天井から延びた縦棒によって回転してゴロゴロという音をたてている。

部屋には風車の力で動く大きな臼があり、村人たちはここで穀物を挽いて粉にしています。臼は漏斗状のカバーの下部に付いており、PC が[6.6]の位置 b から落下してはまりこんだ場合などは、1D6/R のダメージを与え続けます。この漏斗の中から脱出するための技能判定では<登はん>難易度 12、<軽業>難易度 15 に成功することが必要です。この挽き臼で死亡したキャラは、数ラウンド後に挽肉となって下部から練り出されます。

部屋の天井から延びる縦棒の回りには切り欠きがありますが、アボレスのイリュージョン・ウォール疑似呪文能力によって切り欠きがないかのように偽装されています。PC が何らかの疑念をもって天井を観察するのなら、意志 ST で 17 以上を出すことによって幻を見破ることが出来ます。この部屋の壁をよじ登って、切り欠きから 2 階の[6.6]に行くのための<登はん>難易度は 20 です。

物品: 挽き臼、穀物の粒、空の麻袋

5.7. 貯蔵室(配付資料 13, 遭遇 Lv1):

部屋の棚の中には 2 人の子供が隠れています。彼らは失踪した両親が出がけに麦を挽きに行くと言っていたことを思い出して、探しに入るところ見張りに戻ってきたスカムを見つけたため、怯えて隠れ続けます。この部屋に対して扉の外から<聞き耳>した場合、判定値 13 以上でかすかな足音と呼吸音を聞きつけることが出来ます。室内に入り<視認>判定値 17 以上で奥にある袋の中に何かが隠れていることに気がきます。

東西 35ft 南北 20ft の部屋になっており、南側の壁にはもう一つ扉がある。並んだ棚に入っている大麦の袋が破かれて中身が床に散乱しており、ネズミが棚の陰に駆け込んでいくのが見える。

(視認判定に成功していた場合)棚の裏できらりと光るものが目に入った、刃物を手にした小柄な姿が麻袋の陰に隠れてこっそりとう一つ扉から抜け出そうとしている。

袋を取り除けば 2 人の子供を見つけることができますし、優しく話し

かけることで安心して姿を見せます。無言で部屋に侵入した場合や、おどかした場合は、PC が入ってきたのと別の扉から逃げ出して[5.4]に隠れようとしています。彼らは風車小屋が地上 2 階と地下一階で構成されており、風の力を利用して粉挽きと水の汲み上げを行っていることを知っていますが、詳細な構造は把握していません。

部屋の西壁には隠し扉があります。この扉を見つけるための<探索>難易度は 25 です。隠し扉の奥は地下に続く階段になっています。

敵: かくれんぼ子供パド a

かくれんぼ子供トリー b

物品: 穀物の入った袋、空の麻袋

かくれんぼ子供パド&トリー (標準能力値, 1HD, 脅威度 1/4), 小型の人型生物, 人間の子供・コモナー 1, 真なる中立
 HP=1D4-1=1, イニシアチブ+1

AC12(+1 敏捷, +1 サイズ), 接触 12, 立ちすくみ 11

基本攻撃/組み付き=+0/-6, 近接攻撃(果物ナイフ)=+1/1D3-2

サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft

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

能力値: 筋 7(-2), 敏 12(+1), 頑 8(-1), 知 8(-1), 判 10(-), 魅 11(-)

特殊能力: なし

技能(4/2, 防具修正 0): 隠れ身 7, 聞き耳 2, 視認 2, 忍び足 3

特技: 隠密; 言語: 共通語

所持品: 装備武具価格(1), 0gp

口癖など: 「おとーさん、おかーさんどこー？」

5.8. 機関部の一階吹き抜け(配遭遇 Lv0):

このエリアは機関部 2 階[6.6]と地階[7.3]を繋ぐ空間です。[7.3]の戦闘において戦場の一部になる可能性はありますが、ここ自体には何もありません。

6. 風車小屋の探索 2 階

6.1. 吹き抜け階段 2 階(配付資料 10a または 10b, 遭遇 Lv0):

このエリアは 1 階の[5.2]と共通です。

6.2. 通路(遭遇 Lv0):

幅 10ft の通路が東西に延びている。東側は 10ft 先で 10ft 四方の水汲み場になって行き止まっている。西側は 5ft 先で南側に折れており、角の突き当たりと、折れた先の西壁に扉がある。水汲み場には壁のレリーフから注ぎ込まれた水が飛沫を上げている。

このエリアに危険なものはありません。水汲み場の水槽は深さ 3ft 程あります。

物品: なし。

6.3. 飼育室(配付資料 14, 遭遇 Lv5):

この部屋の中には、ショッカー・リザードが居ます。元々はユブソンが実験用に飼っていたものなのですが、彼がアボレスに支配されて以来、放置されています。彼らは檻から脱走し、部屋中を瓦礫の山にして隠れています。部屋の中にあつた飼料は既に食べ尽くし、極めて攻撃的になっています。部屋の外から扉越しに<聞き耳>を行えば、判定値 17([6.4]から金属扉越しに行った場合には 22)以上で、パチパチという何かが爆ぜるような小さな物音が聞こえます。

25ft 四方の小部屋で、北側にも扉がある。部屋の中には天井まで積み上げられた焼けこげた檻や棚の瓦礫、金網の断片などが散乱している。

檻と棚の上から青色の小さなトカゲが顔を出す、彼らが角と尻尾を震わせると部屋中に電光が散る。

部屋の中に入ってショッカー・リザードを見つけるための<視認>難易度は 21 です。彼らは人の手が届きにくい棚の上や天井を移動しているため、中型の PC は長柄武器を使わないと近接攻撃を行えません。ショッカー・リザードは天井近くを移動して PC の側に近寄り、致傷電撃を用います。彼らのうち一方が倒されて致傷電撃を行えなくなったのなら、部屋の反対側の瓦礫に隠れ込み、近寄った PC に対してのみ攻撃を行います。

この部屋にある物品は<探索>=16 以上で全て見つけることが出来

ます。

敵：ショッカー・リザード(x2) a,b

物品：400gp, ポーション of レジストエナジー(電気,300)x2, 雷石(30)x5

6.4. 実験室 (配付資料 15. 遭遇 Lv5):

この部屋の南側と南西の扉は金属製であり、風車印の錠で閉じられています。この錠を開けるためには<解錠>難易度 25 に成功するか、[5.4]にある風車印の鍵を使う必要があります。

この部屋の中には、ユブソンが形質変化実験に失敗して死亡したスカムを誤魔化するために巻物を使って作成したアンデットがいます。部屋の外から扉越しに<聞き耳>を行えば、判定値 23 以上で、ガストがつまんだ肉片を食べるミチミチという音が聞こえます。

扉を開けた瞬間、強烈な腐敗臭が鼻をつく。東西 25ft、南北 40ft の部屋で、東側の壁の北寄り木製の扉が、南側の壁には金属製の扉がある。部屋の中央には血の染みが付いた大きなテーブルが置かれており、奥の棚には怪しげなガラス器具が並んでいる。壁際に立っていた魚人の死体がふり返ると、ウジやゴキブリをまき散らしながら襲いかかってくる。

部屋の中に入ってガストを見つけるための<視認>難易度は 21 です。部屋にはいるとアンデット達は一斉に襲いかかり、可能ならば突撃します。

この部屋にある物品は<探索>=12 以上で全て見つけることが出来ます。

敵：スカムのゾンビ x3 a,b,c

ガスト d

物品：芸術品(ルビーを埋め込んだ儀式用のダガー;500), 虫眼鏡(100), 治療用具(50gp)

スカムのゾンビ (標準能力値, 4HD, 脅威度 1), 中型のアンデット(水棲), スカムのゾンビ, 中立にして悪
HP=4D12+3=29, イニシアチブ+0
AC14(+4 外皮), 接触 10, 立ちすくみ 14
基本攻撃/組み付き=+2/+7, 近接攻撃(噛みつき)=+7/2D6+5
サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft
セーブ: 頑健 ST=1+0=1, 敏捷 ST=1+0=1, 意志 ST=4+0=4
能力値: 筋 21(+5), 敏 11(-), 頑-(-), 知-(-), 判 10(-), 魅 1(-5)
特殊能力: 暗視 60f, 技能ボーナス(水泳+8&出目 10), 1 アクションのみ
技能(7/3.5, 防具修正 0): 水泳 13
特技: 追加 HP; 所持品: なし

6.5. 村長の個室 (遭遇 Lv3):

東西 15ft、南北 20ft の部屋で、東壁の南よりにも扉がある。部屋の北側には寝台と椅子があり、南側には本棚がある。本棚には様々な生き物について記載された本や、村長のノートなどが収められているようだ。

この部屋の本棚には罾が仕掛けられており、本を抜き取ろうとすると発動します。

ノート類の中にはユブソンの日記も含まれています。日記の内容を 15 分ほどかけて拾い読みをしていくと以下のようなことが書かれています。「・・・皆には評判が悪かったのは残念だが、アリンコ牛に

続いて仕入れた歩きゴミ箱もなかなかいい仕事をしてくれる。」

「・・・風車小屋を改修する事で、湖の水を引き上げて畑まで水を持

ってくることに成功した。これで皆の畑仕事が楽になるだろう。」

「・・・改修中の地下室に行くと、声がする。あれはいったい何なのだろうか？」

「・・・声の助言に従って生け簀を作ったところ、魚を安定して取れるようになった。しかし、あれを信用してよいものだろうか？何かおぞましさを感じる。」

「・・・魚は良い。魚は良いな・・・」

また、このノートには[6.6]にある風車の歯車の操作方法も記載されています。

敵：なし

物品：200gp, 宝石(アンバー;100)x2, 専門書(200)

本棚に仕掛けられた針の雨の罾：脅威度 3; 本を抜き取ろうとすると作動; 手動で再準備; 遠隔攻撃+12/2D4; 複数目標 DM 資料 2[6.5] の*印の範囲内; <探索>難易度 23; <装置無力化>難易度 22

6.6. 機関部の2階(配付資料16, 遭遇Lv5):

この部屋は風を受けた風車の軸(DM資料4のA113-17、または配付資料16 E2-E6の縞模様の棒)の回転力を様々な用途に分けるための機関部であり、様々なギア・ボックスが設置されています。

回転力の用途の一つは歯車(DM資料4のd、または配付資料16 E6)で縦回転に変えられて、縦棒を使って階下にある[5.6]の臼に用いることです。もう一つは、巻き上げ機(DM資料4のe、または配付資料16 d2-F2)でバケツを動かして、地階の[7.3]の西側の水路の水を汲み上げ、この部屋の水路を介して村の用水路に水を供給することです。水路から溢れた水は地階[7.3]の東側の水路に供給されています。水汲み装置は動作を逆転させることで、[7.3]の東側水路の水を汲みだして西側に排出することが出来ます。こうした場合、2時間程度で、東側の水路の水は無くなります。

臼の回転と停止にはこの部屋の歯車[6.6d]を、水汲み装置の動作逆転は[6.6e]を操作する必要があります。[6.5]のノートで操作方法を読んでいれば判定なしで操作できます。そうでない場合は<装置無力化>難易度22に成功する必要があります。

この部屋は床の一部がなく、下の階への吹き抜けになっています。従って、部屋の東側や北側に行くためには吹き抜けを避け、板の上を歩く必要があります。アボレスは吹き抜け部分にイリュージョナリー・ウォール疑似呪文能力を使って床があるように見せかけることで、落とし穴として用いているため、この部分に迂闊に踏み込んだPCは階下に落下してします。

この部屋の水路の中にはウォーター・メフィットのクーマラが居ます。彼はアボレスの手下ではありませんが、このエリアの水汲み装置を格好の遊び場としており、装置に危害を加えそうなキャラクターに敵対的な反応を示します。

この部屋に対して、扉の外から聞き耳を行った場合、判定値10以上で歯車や水音の様々な音を、判定値24(=7+状況ボーナス4+10)以上で時折混じるべたべたというクーマラの足音も聞くことが出来ます。

25ft 四方の部屋で、東側には幅5ftの水路がある。太い木の支柱が部屋の南北に延びて回転しており、これはどうやら風車の主軸らしい。南側には主軸と繋がった縦棒が回転しており、北側では主軸と繋がった歯車に巻き上げられたバケツが水路に水を汲み入れている。

水路の中から顔を出した小さくて羽の生えた魚人が何事かをつぶやきながら君たちに向け手を振る。と、同時に君たちの回りに強烈な悪臭が立ちこめる・・・。

室内に入れば、<視認>判定値21(11+10)でクーマラを見つけることが出来ます。クーマラはPCが風車小屋で戦闘を行っていることを気付いた場合は敵対的になっており、水界語でぶつぶつ言いながら遠隔攻撃を行います。水汲み装置を破壊しないことを約束して<交渉>し、態度を非友好的にまで変化させれば(難易度18, 1全Rで急いで交渉するなら判定値-10, PHB71)、戦闘を回避できます。ニクシー達の伝言を交えて交渉すれば、判定に+4のボーナスを得ます。

戦闘中のクーマラの戦術は以下の通り、(戦闘前)メイジ・アーマー、(1R)スティンキング・クラウド、(2R)メルフス・アシッド・アロー、(3R)レイ of エンフィールブメントもしくはグリース、(4R)プレス攻撃、(5R)不定。

この部屋の物品のうち芸術品は<搜索>難易度12以上で、ウィンド・ファンは難易度23に成功することで見つけることができます。

敵: クーマラ a

物品: 芸術品(宝石を埋め込んだ真鍮製のカップ:400gp)、ウィンド・ファン(5500)

イリュージョナリー・ウォール疑似呪文能力で偽装した落とし穴: 脅威度2; 場所式で作動; 自動で再準備; 反応ST 難易度20で回避; bにはまった場合は40ft落下(4D6ダメージ)して[7.3]に移動、cにはまった場合は15ft落下(1D6ダメージ)して[5.6]に移動後、挽き臼に挟まれて脱出(<登はん>=12か<軽業>=12)するまで1D6/Rのダメージ。; <搜索>難易度20; <装置無力化>難易度-

水メフィット妖術師のクーマラ(精鋭規定値, 5HD, 脅威度4), 小型の来訪者(他次元界, 水), ウォーター・メフィット, ソーサラー2, 真なる中立

HP=3D8+2D4+18=40, イニシアチブ+5

AC21(+4メイジ・アーマー呪文, +1敏捷, +5外皮, +1サイズ), 接触12, 立ちすくみ20

基本攻撃/組み付き=+4/+1, 近接攻撃(爪)=+6/1D3+1, 全力近接攻撃(爪, 爪)=+6, +6/1D3+1/1D3+1, 遠隔接触呪文=+6/-

サイズ=小型5ft 間合い=5ft, 移動速度=地上30f/水泳30f/飛行40f(標準)

セーブ: 頑健 ST=3+3+1=7, 敏捷 ST=3+1+1=5, 意志 ST=6+0+1=7

能力値: 筋12(+1), 敏13(+1), 頑16(+3), 知8(-1), 判10(-), 魅20(+5)

特殊能力: 暗視60f, 疑似呪文能力, 高速治癒(2/R), ダメージ減少5/魔法, メフィット招来(1回/日, 成功率25%), プレス攻撃(1回

/1D4R, 15ftの円錐, ダメージ1D8[酸], 反応ST14), 技能ボーナス(水

泳+8, 出目10), 使い魔(トード, 鋭敏感覚, HP+3)

技能(8/4, 防具修正0): 隠れ身11, 聞き耳8, 交渉7, 視認8, 忍び足7,

精神集中11, 水泳9, 脱出術7, 縄使い10/2, はったり11, 変装5/7

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

所持品: なし

ソーサラー呪文: 術者Lv2(ST 難易度=呪文Lv+15): 0Lv(6)6; アシッド・スブラッシュ, ゴースト・サウンド, メッセージ, レジスタンス,

ディテクト・マジック, 1Lv(6)4; グリース, レイ of エンフィールブメント, マジック・ミサイル, メイジ・アーマー

疑似呪文能力: 1回/日-メルフス・アシッド・アロー(術者Lv3), スティンキング・クラウド(術者Lv6, 頑健ST18)

口癖など: 「(水界語)ここは僕の遊び場だ! どっか行け、バカ!」

7. 風車小屋の探索 地階

7.1. 便所(配付資料 17, 遭遇 Lv0):

このエリアには仕切られたパーティションがあり、中は便所になっています。部屋の中央部には頑丈な板が置いてあり、これを開けることで、便所の排泄物を汲み出すことができます。また、この部屋に踏み込んだことに[6.2]のアティアグが気付いた場合、彼らは PC に襲いかかります。

(5.7 からおりてきた場合)部屋全体に腐敗臭が漂っており、天井近くをハエが飛び回っている。東西 25ft で南北 20ft の部屋で、東側に 10ft の通路が延びている。通路の先はすぐに東側と南側に分岐しているようだ。部屋の北側には木の板で仕切られた小部屋があり、床には木の板がはめ込まれている。

通路の奥でうなり声がしたかと思うと短い足の生えた、卵形の肉のかたまりが姿を見せる。卵形の胴体がバクリと割れて大きな口を開け、4本の触手を振り回しながら走り寄ってくる。

アティアグの行動に関しては、[7.2]を参照してください。

物品：なし

7.2. ゴミ捨て場-地階通路(配付資料 17, 遭遇 Lv6):

このエリアには通路とそれに続くゴミ捨て場になっています。ゴミ捨て場のゴミにはアティアグ埋もれたまま動かずじっとしています。このアティアグはユブソンがゴミ箱として飼っているものですが、この数日、ゴミを出していないため空腹でいらついています。

ゴミ捨て場の入り口からアティアグの物音を聞きつけるための<聞き耳>難易度は 15 で、扉越しの場合の難易度は 21 です。入り口から見つけるためには<視認>難易度 19 の判定に成功しなければいけません。

(7.3 から入ってきた場合)部屋全体に腐敗臭が漂っており、天井近くをハエが飛び回っている。幅 10ft の痛とが東西に延びており、15ft 先で分岐して大きな部屋に繋がり、25ft 先で広がって小部屋になっているようだ。

30ft 四方の部屋になっており、大量のゴミが放置されている。うなり声と共にゴミが吹き飛ばされたかと思うと、中から短い足の生えた、卵形の肉のかたまりが姿を見せる。卵形の胴体がバクリと割れて大きな口を開け、4本の触手を振り回しながら走り寄ってくる。

アティアグは PC の存在に気付くとゴミ山の中から飛び出してきて攻撃します。ただし、[虫除け薬]を塗っていた場合には近寄ってきて 2 匹で取り囲んだ後、共通語で食物をせびり続けます。

搜索=20 以上でこの部屋にあるモノを全て見つけることが出来ます。

敵：アティアグ x3 a,b

物品：400gp, リング of スイミング(2500), ポーション of ジャンプ(50), 食い散らかされた死体、土砂、麻袋。

7.3. 機関部の地階水汲み機(配付資料 18, 遭遇 Lv7):

この部屋には[6.6]の装置の水汲み部分の下部があります。水路から溢れた水はこのエリア東側の水路に供給されています。通常はこのエリアの西側水路の水を東側水路と村の用水路に流していますが、逆転することで東側水路の水を汲みだして西側に流すことができます。こうした場合、2 時間程度で、東側水路の水は無くなります。

このエリアの水中には、スカムに変えられたフランクスや普通のスカム、フランクスの相棒の動物などが居ます。彼らは水中に隠れてこのエリアを見張っています。部屋の外から扉越しに<聞き耳>を行えば、判定値 10 以上で水音を聞くことができ、判定値 22 以上で水底に何かか当たる音が聞こえます。

東西 25ft で南北 35ft の部屋で、上の階と繋がった吹き抜けになっています。部屋の東側と北西部は水路になっており、北西部の水路は北の方に延びているのが見える。北部には滑車や鎖と繋がれたバケツが動いており、西側水路から汲み上げた水を東側に注ぐと同時に、バケツで吹き抜けの上まで運んでいるようだ。

君たちが目を凝らすと、水中に数体の魚人が潜んでいるのが分かる。水の中から君たちの様子を伺っているようだ。

室内に入れば、<視認>判定値 19(8+1 距離+10)でスカム達を、32(21+1 距離+10)でクロコダイルを見つけることが出来ます。彼らは PC に対して積極的に攻撃を仕掛けようとはしませんが、地上から有効な攻撃を行われた場合は反撃に転じます。また、[6.6]から少人数で落下してきた PC がいた場合、2R かけて状況を把握した後、水から上がってきて攻撃をします。

戦闘中のフランクスの戦術は以下の通り、(戦闘前)メイジ・アーマーとマジック・ファンク、パーク・スキン、メルド・イントゥ・ストーン、(1R) サモン・スォーム(バット・スォーム)またはヒート・メタルで地上への嫌がらせ、(2R)コール・ライトニング、(3R 以降)不定。もし、PC が梯子を伝って垂直に並んで移動しているのなら、コール・ライトニングでまとめて攻撃します。

スカムやクロコダイルは積極的に回り込んで後衛 PC を攻撃します。

この部屋の物品は<搜索>して 12 以上の判定値を出すことで見つけることができます。また、東側水路に対して<搜索>難易度 20 に成功すれば、水面下に隠し通路が延びていることを発見できます。

敵：フランクス a

相棒クロコダイル b

スカム(x2) c,d

物品：300gp, 宝石(ジェイド, 100)x3, フランクスの所持品

スカム・ドルイドのフランクス(25pt, 7HD, 脅威度 6), 中型の異形(水棲), スカム・ドルイド 5, 中立にして悪

HP=7D8+12=56, イニシアチブ+5

AC19(+4 メイジ・アーマー呪文, +1 敏捷, +2 外皮, +2 外皮強化), 接触 11, 立ちすくみ 18

基本攻撃/組み付き=+2/+12, 近接攻撃 1(噛みつき)=+8/2D6+6, 近接攻撃 2(噛みつき, 爪, 爪)=+8, +6, +6/2D6+6, 1D4+3, 1D4+3, 近接-攻撃 3(ひっかき x2)=+6, +6/1D4+3, 1D4+3, 近接接触=+8/-

サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft

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

能力値: 筋 21(+5), 敏 12(+1), 頑 16(+3), 知 10(-), 判 16(+3), 魅 6(-4)

特殊能力: 暗視 60f, 水陸両生, ひっかき(水中でのみ), 技能ボーナス(隠れ身&聞き耳&視認+4; 水中のみ, 水泳+8&出目 10&水中で直線の疾走可), 動物の相棒, 自然感覚, 野生動物との共感, 森渡り, 跡なき足取り, 自然の誘惑への抵抗力, 自然の化身(1 回/日)

技能(10/5, 防具修正 0): 隠れ身 4/8*, 聞き耳 4/8*, 視認 4/8*, 忍び足 6, 水泳 13, 精神集中 16, 知識: 自然 5, 治療 8

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: 共通語, 水界語

所持品: ポーション of メイジ・アーマー(50)x2, ワンド of マジック・ファンク(x25, 375), パール of パワー2lv(4000), 装備武器価格(0), 1125gp

ドルイド呪文: 術者 Lv5(ST 難易度=呪文 Lv+13): 0Lv(5); ヴァーチュ-2, レジスタンス 2, ディティクト・マジック 1, 1Lv(4); フェアリー・ファイアー1, マジック・ファンク 2, キュア・ライト・ウ-ンズ1, アイデンティファイ 0, 2Lv(3); サモン・スォーム1, パークスキン1, ヒート・メタル1, 3Lv(2); コール・ライトニング1, メルド・イントゥ・ストーン1

* /後の数値は水中での値

ドルイドの相棒クロコダイル(標準能力値, 3HD, 脅威度-), 中型の動物, クロコダイル(動物の相棒), 真なる中立

HP=3D8+9=22, イニシアチブ+1

AC21(+4 メイジ・アーマー呪文, +1 敏, +4 外皮, +2 外皮強化), 接触 11, 立ちすくみ 20

基本攻撃/組み付き=+2/+6, 近接攻撃 1(噛みつき[呪文強化

+1])=+7/1D6+7 & つかみ強化, 近接攻撃 2(尾[呪文強化+1])=+7/1D12+7

サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 30ft

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

能力値: 筋 19(+4), 敏 12(+1), 頑 17(+3), 知 1(-5), 判 12(+1), 魅 2(-4)

特殊能力: 息こらえ(11 分間), つかみ強化, 技能ボーナス(水泳+8&出

目 10, 水中での隠れ身+4 種族& 10 遮蔽), リンク, 呪文共有

技能(6/3, 防具修正 0): 隠れ身 7/11*/21**, 聞き耳 4, 視認 4, 水泳 12;

特技: 鋭敏感覚, 技能熟練(隠れ身); 言語:-

* 水中にいるとき, ** 水中から鼻だけ出しているとき。

7.4. 地下水路 (遭遇 Lv0):

(水中で移動) 君たちは水中に飛び込むと隠し水路の中を泳ぎ進んだ。水路の幅は 10ft で、一度左に大きく湾曲した後、右に曲がりなおしている。湾曲部を過ぎた後、先が明るくなっているのが見える。(水を汲み上げた後で移動) 水は汲み出され、通路の床には少し水が残っているが歩くのには支障がない。君たちは隠し通路を歩き進む。通路は一度左に大きく湾曲した後、右に曲がりなおしている。湾曲部を過ぎた後、先が明るくなっているのが見える。この部屋に危険な敵はいません。

敵：なし、物品：なし

7.5. 怪魚の潜む淵(配付資料 19a と b, 遭遇 Lv8):

このエリアは長年アボレスが埋められていた空間を元に、アンケグに土を掘らせて拡張させた洞窟になっています。中央部が 15ft ほど低くなって水が溜まり、南北の地上部には木で作った橋が渡されています。橋の上は少し傾いているため、グリース呪文などで転倒したらその下に落下してしまいます。

水中にはアボレスとスカムが潜み、北側の地上部分では村長のユブソンが誘拐された村人をスカムに形質変化する作業を行っています。ユブソンは精神支配されていることに加え、自らの行いの自己弁護を繰り返すうちにすっかり邪悪になっています。

何らかの戦闘に気付いた時点でアボレスは水面にと DM 資料 4 の「〜」印より奥の水中をイリュージョン・ウォールのサイオニック能力で視界を遮った上で、ミラージュ・アーケイナのサイオニック能力を用いて、湖岸の浜辺の風景に偽装しています(配付資料 19a)。この風景がにせものであることに気付くには意志 ST18 に成功しなければなりません。風景の中からアボレスの存在に気付くには<聞き耳>難易度 10 に成功する必要がある、潜んでいる場所を確認するには、イリュージョン・ウォールの内側に入る必要があります。ユブソンはインビジビリティ呪文で姿を隠しています。

隠し水路を通り抜けると、君たちは湖岸に出た。頭上の崖の上では風車がゆっくりと回っており、風が湖面にさざ波を作っている。湖岸の先には村の家々が見える。

突然、湖面に巨大な魚の姿が浮かび上がる。全身がぬらぬらとした粘液に覆われており、長く延びた 4 本の触手が蠢いている。縦に並んだ 3 つの目を怪しく光らせると、「人間共よ、我が奴隷となって死ぬまで働くが良い・・・。」と言い放つ。

アボレスの戦術は以下の通り：(戦闘開始前) プロジェクト・イメージのサイオニック能力を用いて自身の虚像(DM 資料 2 の a') を作ります。(1R) 虚像を水面に浮上させ、これを起点として奴隷化能力を使用します。(2R) 本体の機会攻撃範囲内 PC がいた場合、触手で攻撃を行うと同時にフリーアクションで全ての幻影を解除します(配付資料 19b)。もし、この攻撃が命中したのなら、「我が一撃を受けたお前はもう地上では生きられないぞ、大人しく降伏すれば、生き残れるようにしてやるう」と誘いかけます。(3R 以後) 以後、奴隷化能力(3 回/日)と触手を交互に使用します。

このアボレスはアミュレット of ヘルス+2 を装備しているため、HP が 84 に頑健 ST が +8 に上昇しています。また、「粘液」と「粘液雲」の ST 難易度も 20 に上昇しています。

ユブソンの戦術は以下の通り：(戦闘開始前) メイジ・アーマーとインビジビリティを使用。(1R) ファイアー・ボールのスクロールを使用。(2R) フレイミング・スフィア呪文。(2R) グリッター・ダスト呪文。(3R 以後) 不定、橋の上にいる PC には積極的にグリースを用います。また、PC からの遮蔽を得るためにフェザートークンで直径 5ft の木を作ったり、近接してきた PC に対してカラスブレーやレイ of エンフィールブメントを用いたりします。

スカムは PC に近接して攻撃します。

このエリアにある物品は<検索>して 12 以上の判定値を出すことで見つけることが出来ます。エリア北東の水たまりの中には[5.7]の子供たちの両親が水に浸かって気絶しています。彼らは形質変化を受けていますが、スカムにはなっていません。また、水底にはハエリと共に生き埋めにされた村人の骨が散乱しています。

敵：アボレス(HP84) a
ユブソン b
スカム(X2) C,D

物品：1000gp, 芸術品(複数組の黄金製の手枷：1000gp), 宝石(トルマリン, 100)x2, ポーション of スパイダー・クライム(300), アミュレット of ヘルス+2(4000), ユブソンの所有物

ユブソン村長 (精鋭規定値(年齢効果：中年), 4HD, 脅威度 4), 中型の人型生物, 人間・ウィザード 4, 中立にして悪

HP=404+11=23, イニシアチブ+5

AC15(+4 メイジ・アーマー呪文, +1 敏捷), 接触 11, 立ちすくみ 14
基本攻撃/組み付き=+2/+1, 近接攻撃(ダガー)=+1/104-1, 遠隔接触呪文=+3/-

サイズ=中型 5ft, 間合い=5ft, 移動速度=地上 30ft

セーブ：頑健 ST=1+2+1=4, 敏捷 ST=1+1+1=3, 意志 ST=4+1+1=6

能力値：筋 9(-1), 敏 12(+2), 頑 14(+2), 知 16(+3), 判 13(+1), 魅 9(-1)
特殊能力：使い魔(トード, 鋭敏感覚, HP+3)

技能(36, 7/3.5, 防具修正 0)：解読 5, 呪文学 10, 精神集中 12, 製作：錬金術 10, 知識：建築術および工学 5, 知識：神秘学 6, 知識：自然 5, 知識：地理 5, 知識：歴史 5, 知識(地方) 5

特技：イニシアチブ強化, 技能熟練(精神集中), ポーション作成, 巻物作成; 言語：共通語, 水界語, 地下共通語など

所持品：スクロール of ファイアー・ボール(術者 Lv5, ST 難易度 14, 375)*, スクロール of メイジ・アーマー(25)x2, ウンド of マジック・ミサイル(x25, 375), クローク of レジスタンス+1(1000), クアルルズ・フェザー・トークン(ツリー; 400), 呪文書(750), 装備武具価格(0), 250gp

ウィザード呪文：術者 Lv1(ST 難易度=呪文 Lv+13)：0Lv(4); ディズ 2, レジスタンス 1, ディテクト・マジック 1, 1Lv(4); カラスブレー 1, グリース 1, マジック・ミサイル 1, レイ of エンフィールブメント 1, アイデンティファイ 0, ニストウルズ・マジック・オーラ 0, メイジ・アーマー 0, 2Lv(3); グリッター・ダスト 1, インビジビリティ 1, フレイミング・スフィア 1, オルターセルフ 0

口癖など：「私は良いことをしているんだ。本当はみんな生まれ変わりたいはずだ・・・。」

*術者 Lv 判定(4+1020)を行って、6 以上を出す必要があります。

8. 後日談:

8.1. 島民などからの謝礼:

村長とアボレスを倒せば、まず島の住人からお礼を受け取ることが出来ます。そして、町に戻った後、報酬を受け取ることが出来ます。

- (a) 島の村にて: 村民から「ありがとうございます。皆のために力を尽してくれていたはずの村長があのようなことをしていた残念ですが、何とか島を復興させていきたいと思います」と言っ
て[PC数 x 100]gpを渡します。
- (b) 風車小屋で子供やその両親を助けていた場合: 村人が追加で[助けた人数 x 50]gpを提供します。
- (c) ハエリを倒した後[5.1]の塚を見てみた場合: いつの間にか、塚の上に金の髪飾り(500gp)が置いてあります。
- (d) ニクシーからアボレス退治の依頼を受けていた場合、島の岩場にて: ニクシー「ありがとう！これお礼ね。」と言って宝石(真珠, 100gp 相当)を[PC数 x]個を渡します。また、「あ、そうそう、私の名前はフラニーっていうんだけど、あなた達のお名前は？」、「妖精と喧嘩になりそうだったら、私の知り合いだって言うのも万事解決できるよ。たぶん。」と言って、水中に飛び込みます。
- (e) クロックポート帰還後に船乗り組合にて: フィッシャーは「良くやったな、野郎共。ただ、島にはまだ病人が残っているようだな。島に渡って治療してくれそうな神官を募っておこう」と言っ
て[PC数 x 400] gp(導入[1.3])を用いていた場合には[PC数 x 300]gpを渡します。また、PCにアボレスの形質転換による被害者がいた場合、治療費の半額を持つことを提案します。

8.2. 時間がないときの暫定報酬:

冒険終了後に経験値や報酬を計算する時間的な余裕がないときには、下記の暫定報酬を渡してください。

導入[1.1]か[1.2]を用いていた場合には、経験値(23,000 /PC数)点と、(21,000 /PC数)gpです。

導入[1.3]を用いていた場合には、経験値(18,000 /PC数)点と、(18,500 /PC数)gpです。

その他

ゲームの運営

本シナリオでは水辺での冒険であることが依頼の段階で明らかになります。陸上生物であるPCにとって水辺の冒険は不利であり、用心深いプレイヤーならば依頼を受けたがらないかもしれません。水中戦闘が致命的にならないようにシナリオを作成したつもりですが、これはプレイヤーにはゲームを終えてみるまで判断がつけられないことです。プレイヤーが依頼を断ることや行動が消極的になることが予想される場合には、ゲーム開始前にシナリオの傾向について確認を取っておく方が良いでしょう。

また、依頼の時点でウォーター・ブリージングのスクロール(375gp)や呪文大辞典(参考文献3)記載の2Lv呪文であるスイムのポジション(300gp)やワンド(12チャージ, 1080gp)等を前払い報酬として渡しておく、プレイヤーの心理的負担を軽減できるでしょう。

水辺での戦闘などの特殊な状況ではPCやDMにとって自明であることと、プレイヤーにとって自明であることが大きくずれることがあります。プレイヤーがPCに明らかに不用意だと思われる行動を取った場合、実際に処理を行う前に、予想されるリスクについて確認を取るようにしてください。

シナリオのアレンジ

本シナリオは寄り道的な遭遇が幾つか存在するため、そのまま使用するとプレイ時間が大幅に変動する可能性があります。プレイ時間を5時間前後に確実に収めたい場合などは導入[1.2]か[1.3]を使用した上で、遭遇[3.3]や[3.4]、[3.5]、[3.6]、[3.7]等を削除してしまうと良いでしょう。

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詳細な設定に基づいているわけではありません。開始地点を湖や大きな川沿いの町や集落に舞台を変更してもゲームを進めることも可能でしょう。例えば、ゲームの舞台を日本で独自にサポートしている街「トーチポート(参考資料4)」とする場合には、国境川の上流に支流とそれに繋がった大きめの池を設定し、荒地地などによって陸路での移動を少々困難(不可能ではない)に、水車でなく風車が使われていることの不自然さを緩和するために池からの川の流れを緩やかに設定し、島の外縁に沿

って設定されている遭遇を池の外縁に配置し直せば良いかと思えます。ゲームを開始する食堂としては「ブレイブ・クルーズ・イン」か「赤目の船乗り亭」、船乗り組合の長であるフィッシャー代わりに商工会ギルドの幹部を用いるのが適当だと思われます。ただし、商工会ギルドのメンバーは、もっと丁寧な話し方をするでしょう。

このシナリオは能力値を精鋭規定値で決定した5人の5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。[5.2]や[5.5][7.5]の普通のスカムを強化(下記代替案1)するか数を増やすこと、[6.3]や[6.4]の敵の数を増やすことなどが考えられます。逆に[5.5]で格闘スカムが用いるネックレス of ファイアーボールズが後衛PCにとって致命的だと思う場合には格闘スカムを下記代替案に差し替えてください。また、[6.6]から[7.3]への落とし穴が致命的あるいは処理が複雑過ぎると思われる場合、この落とし穴は削除して通常の床にすると良いかと思えます。

代替案1: 古のスカム(標準能力値, 6HD, 脅威度4), 大型の異形(水棲), スカム(+4HD), 秩序にして悪

HP=6D8+24=51, イニシアチブ+0

AC13(+0敏捷, +4外皮, -1サイズ), 接触9, 立ちすくみ13

基本攻撃/組み付き=+4/+16, 近接攻撃1(噛みつき)=+12/4D6+8, 近接攻撃2(噛みつき, 爪, 爪)=+12, +10, +10/4D6+8, 1D6+4, 1D6+4, 近接攻撃3(ひっかけ x2)=+10, +10/1D6+4, 1D6+4

サイズ=大型 10ft, 間合い=10ft, 移動速度=地上 20ft/水泳 40ft

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

能力値: 筋27(+8), 敏11(-), 頑18(+4), 知10(-), 判10(-), 魅6(-4)

特殊能力: 暗視 60f, 水陸両生, ひっかけ(水中でのみ), 技能ボーナス(隠れ身&聞き耳&視認+4; 水中のみ, 水泳+8&目10&水中で直線の疾走可)

技能(9/4.5, 防具修正0): 隠れ身 0/4*, 聞き耳 6/10*, 視認 6/10*, 忍び足 6, 水泳 16

特技: 鋭敏感覚, 複数回攻撃, 肉体攻撃強化(噛みつき); 言語: 水界語

所持品: 標準

* /後の数値は水中での値

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) 島から帰ろうとしたPCの前に別のアボレスの虚像が現れてPCに話しかけます。「我が弟のハエリが生きていたと聞いて訪ねてみれば、すでに殺されているとは何ということだ。島の連中全員の死をもってこの罪をあがなわせてやろう。」「ハエリを殺したという人間どもよ、弟は我が兄弟の中で最弱のものに過ぎぬ、生きて湖から出られると思うなよ・・・」。この挑戦を横から聞いていたニクシーがPCに、「この辺の妖精の長であるニンフさえ不在でなければ、アボレスなんか怖くないのに」と悔しがります。ニンフは一年前からエクルス島の東南にある離れ小島に引き籠もっていること。PCはニンフが隠れている理由を突き止めることで妖精の戦士たちを味方に付け、怪魚の軍勢に立ち向かうことが出来るでしょうか？

- (b) 町に戻ってしばらく後、PCの元に魚人化しかけていた島の住人の1人が以前のお礼に訪ねてきます。島の様子を聞くと、大きな舟に乗ってやってきた一団が、アンケグなどを渡すことと引き替えに住民に治療を施したらしい。語られた舟の様子を横から聞いていた酒場の主人が言うことには、それはアイウズ帝国の軍船だとのこと。彼らは魔物を何処に集めて何をする気でしょうか？PCたちはアイウズ軍の企みを粉碎するため、軍船の航路を辿り始めます。

参考資料

- [1] 「武器装備ガイド(エリック・ケイグル、他; 訳: 桂令夫、他)」
[2] 「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)」
[3] 「呪文大辞典(マシュー・サーネット、他; 訳: 桂令夫、他)」
[4] 「君が作る町トーチポート(著: 石川雄一郎、B.M-NAG、他; 編: Gameぎやぎ編集部)」もしくはウェブサイト
(<http://www.hobyjapanco.jp/dd/news/torch.html>)

エクルス島周辺図

所属：ファーヨンディー王国

村長：ユブソン（人間，男）

人口：150(ゲーム中の取引上限価格;100gp)

エクルス島の主な組織：主な所属NPC

・自警団:団長チェスター（ウォリアー5）

・漁師の頭:マーロー（エキスパート5）

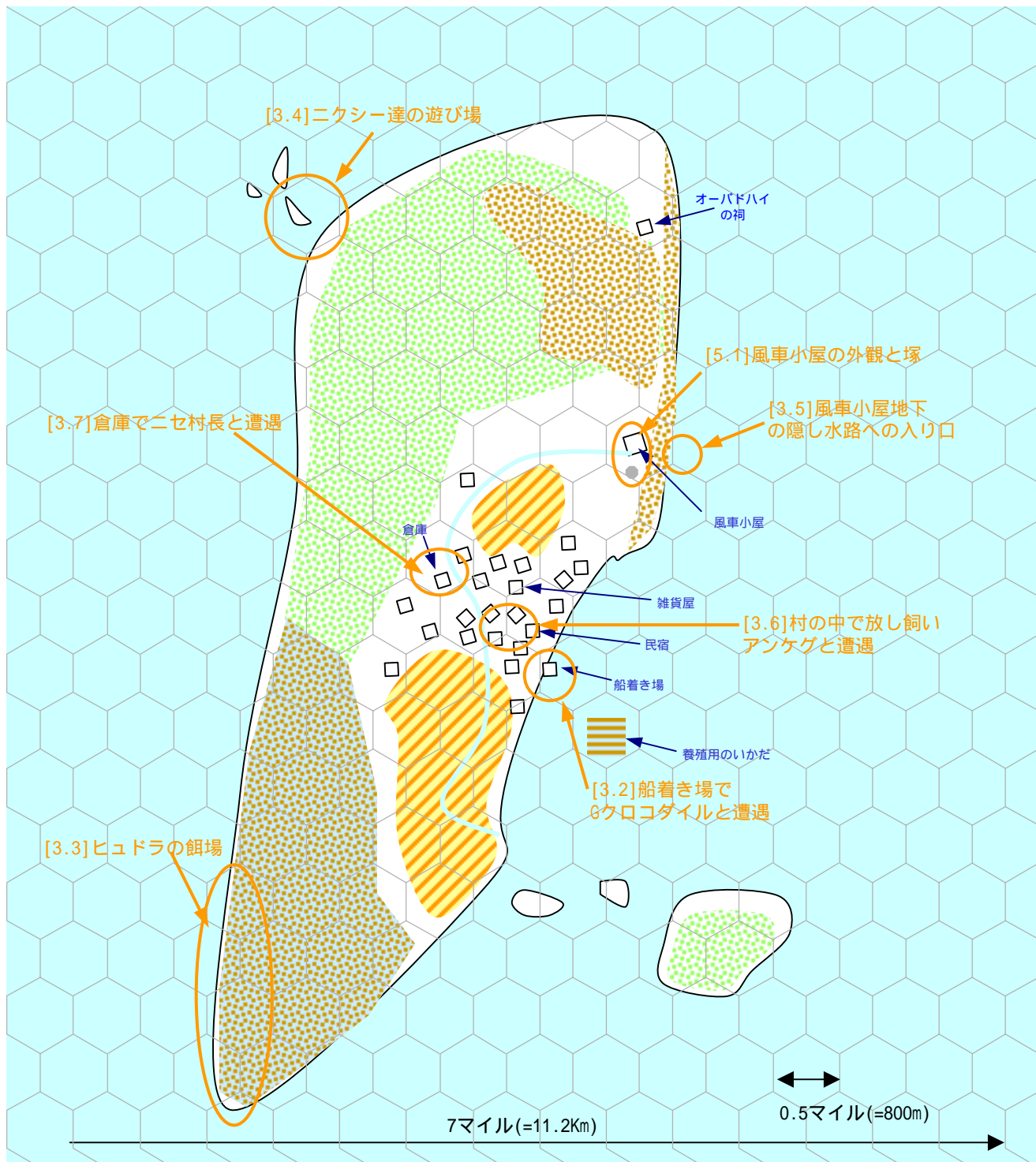
・オーバド・ハイの社:オーサ(クレリック2)

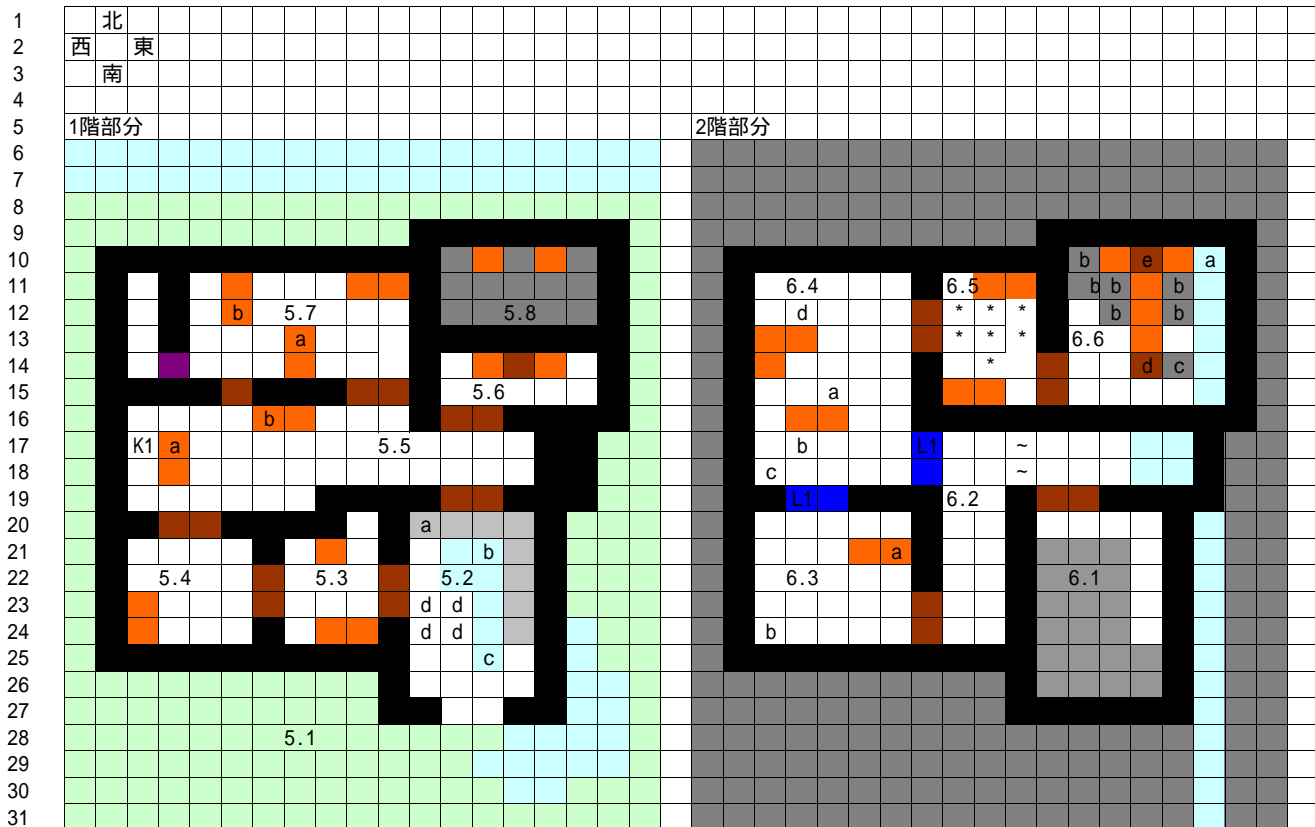
・その他:

民宿“湖畔の憩い”亭:女将ティシア(コモナー6)

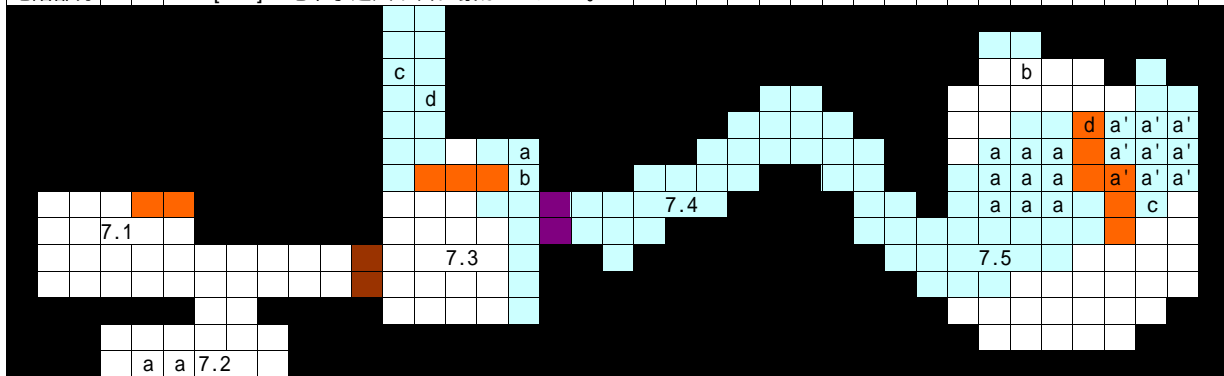
雑貨屋:店主エバンズ(エキスパート3)

離れ小島の主:ベルガー(ハーフオーク,ドルイド3)



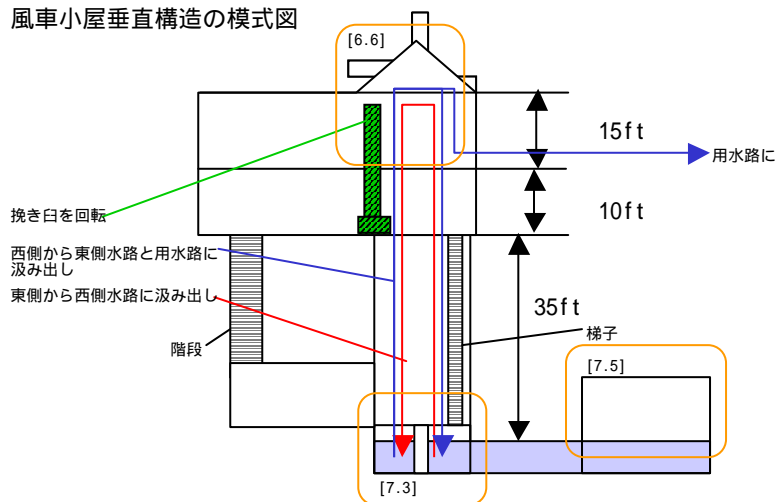


地階部分 ~ [3.7]の地下道入り口に繋がっている。



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

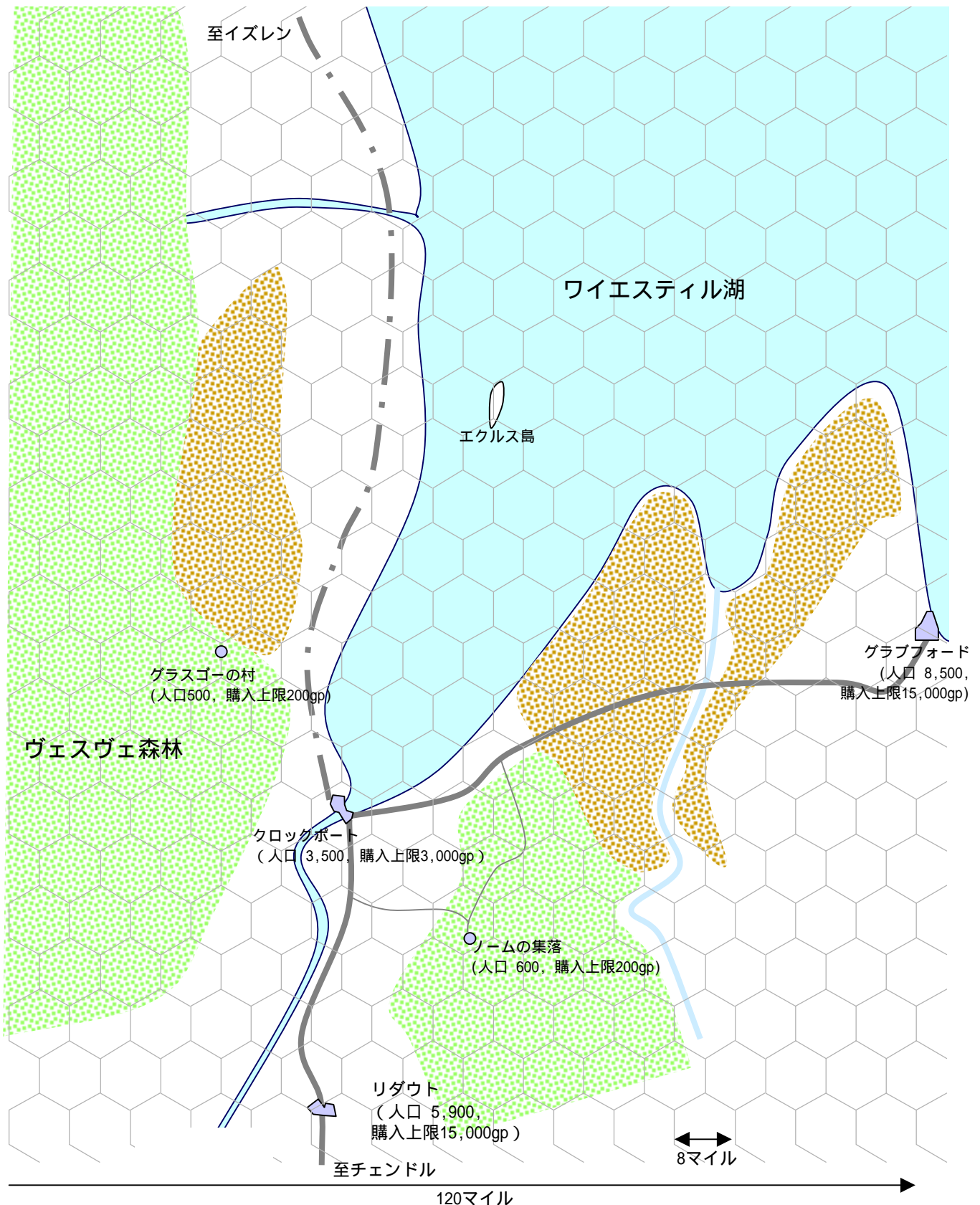
風車小屋垂直構造の模式図



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

：

：

：

：











：

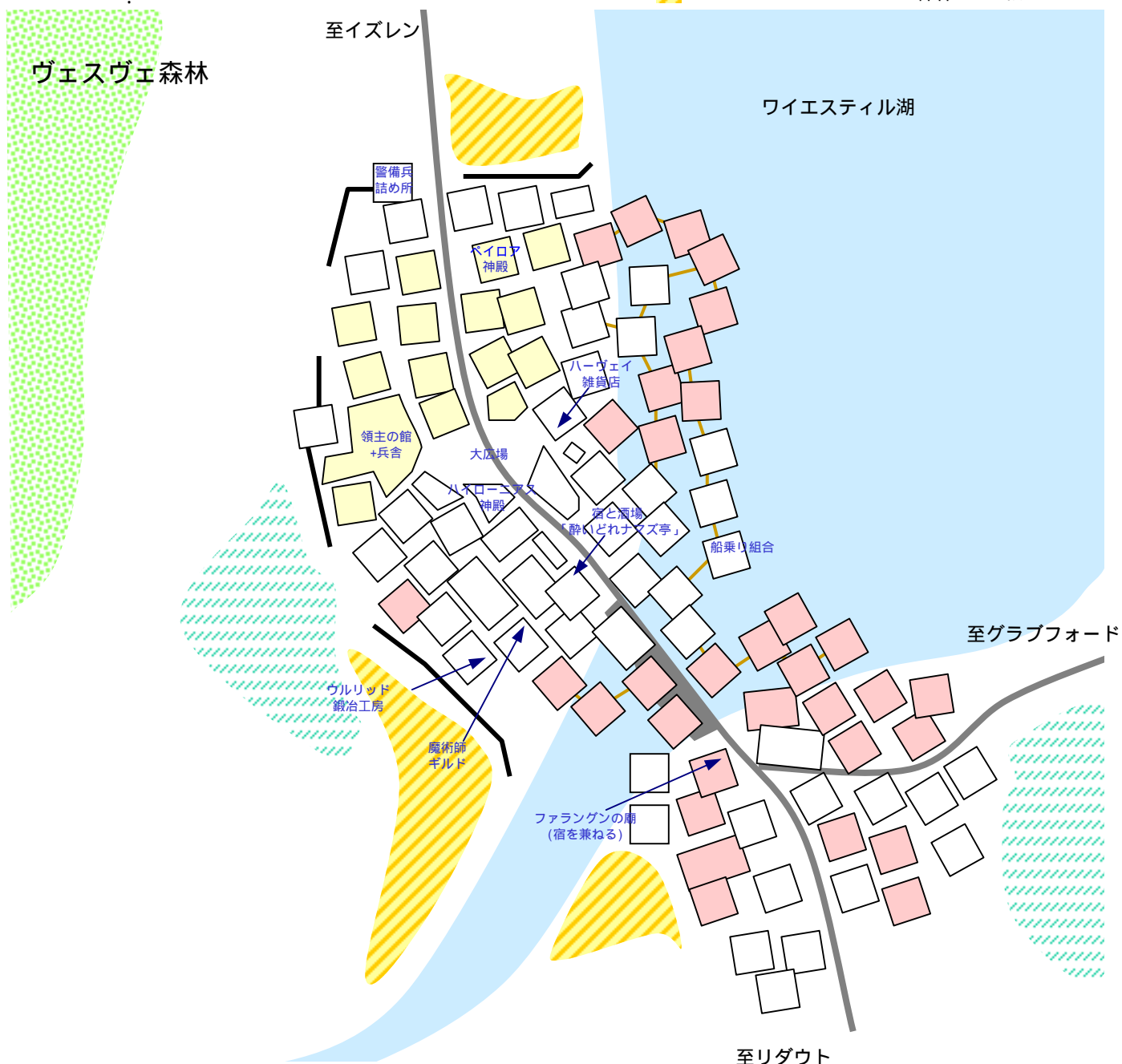
：

：

：

：

	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				



エクルス島周辺図

所属：ファーヨンディー王国

村長：ユブソン（人間，男）

人口：150(ゲーム中の取引上限価格;100gp)

エクルス島の主な組織：主な所属NPC

- ・自警団:団長チェスター（ウォリアー5)

- ・漁師の頭:マーロー（エキスパート5)

- ・オーバド・ハイの社:オーサ(クレリック2)

- ・その他:



- 民宿“湖畔の憩い”亭:女将ティシア(コモナー6)

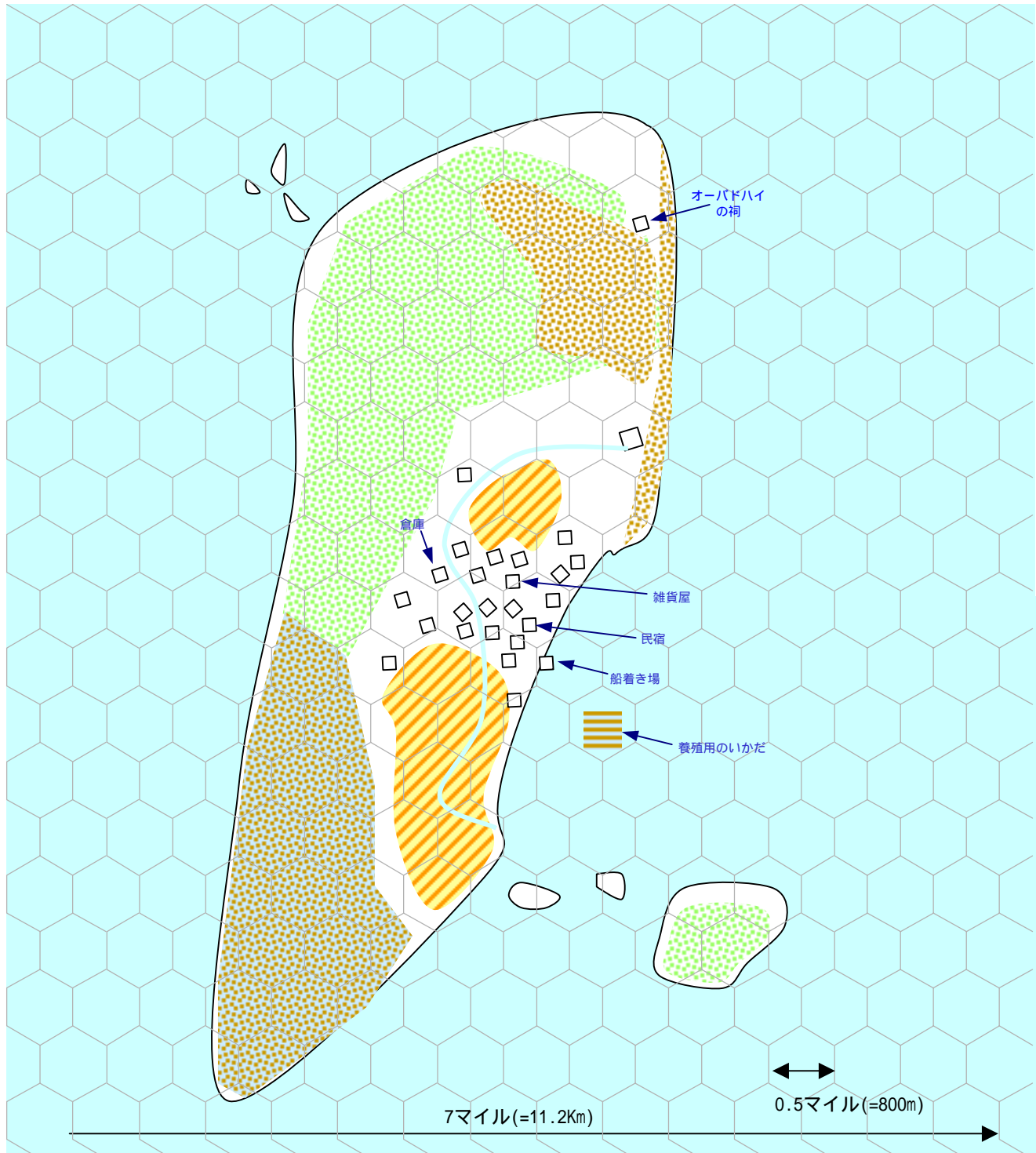
- 雑貨屋:店主エバンズ(エキスパート3)

- 離れ小島の主:ベルガー(ハーフオーク,ドルイド3)

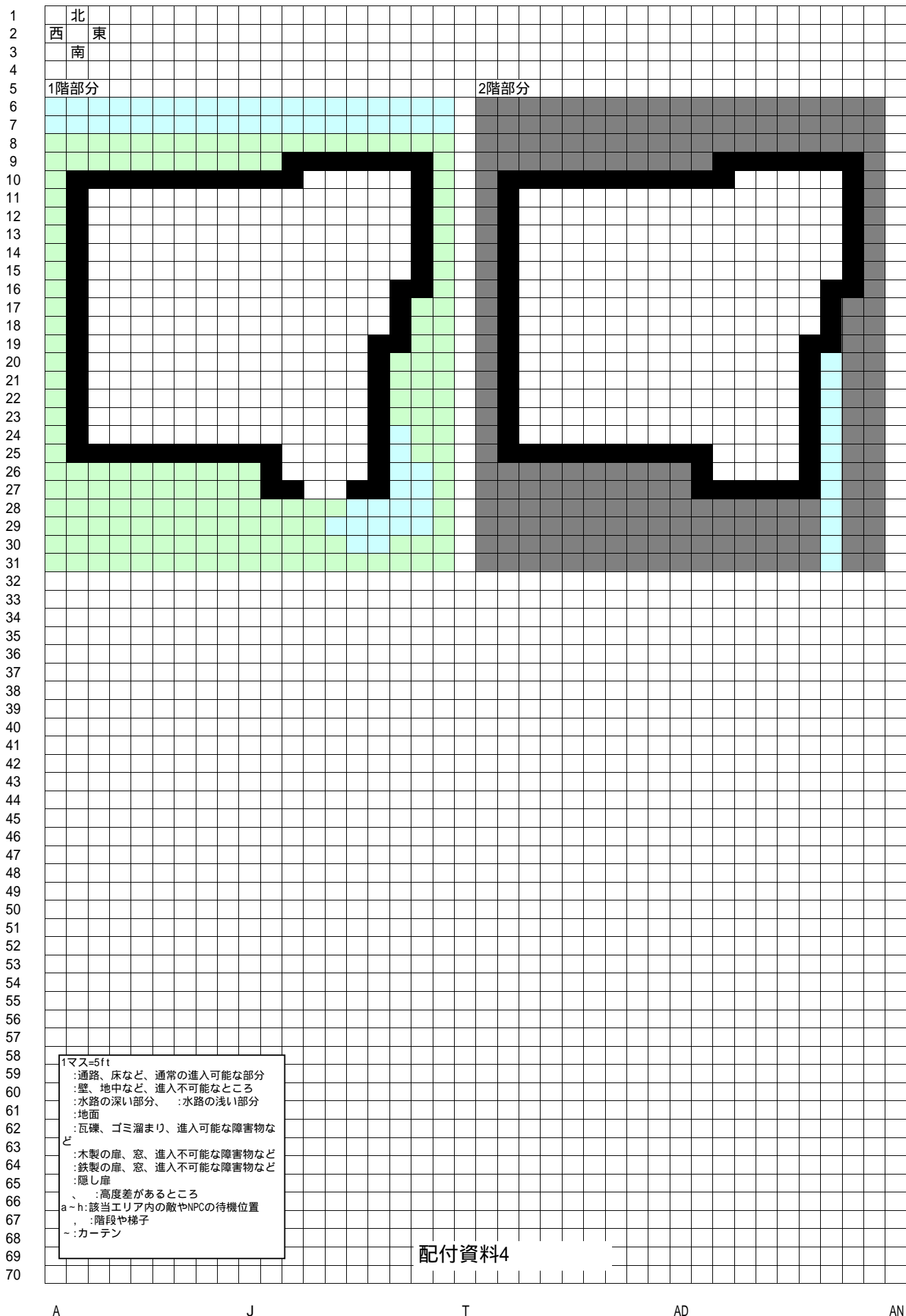
エクルス島周辺における冒険

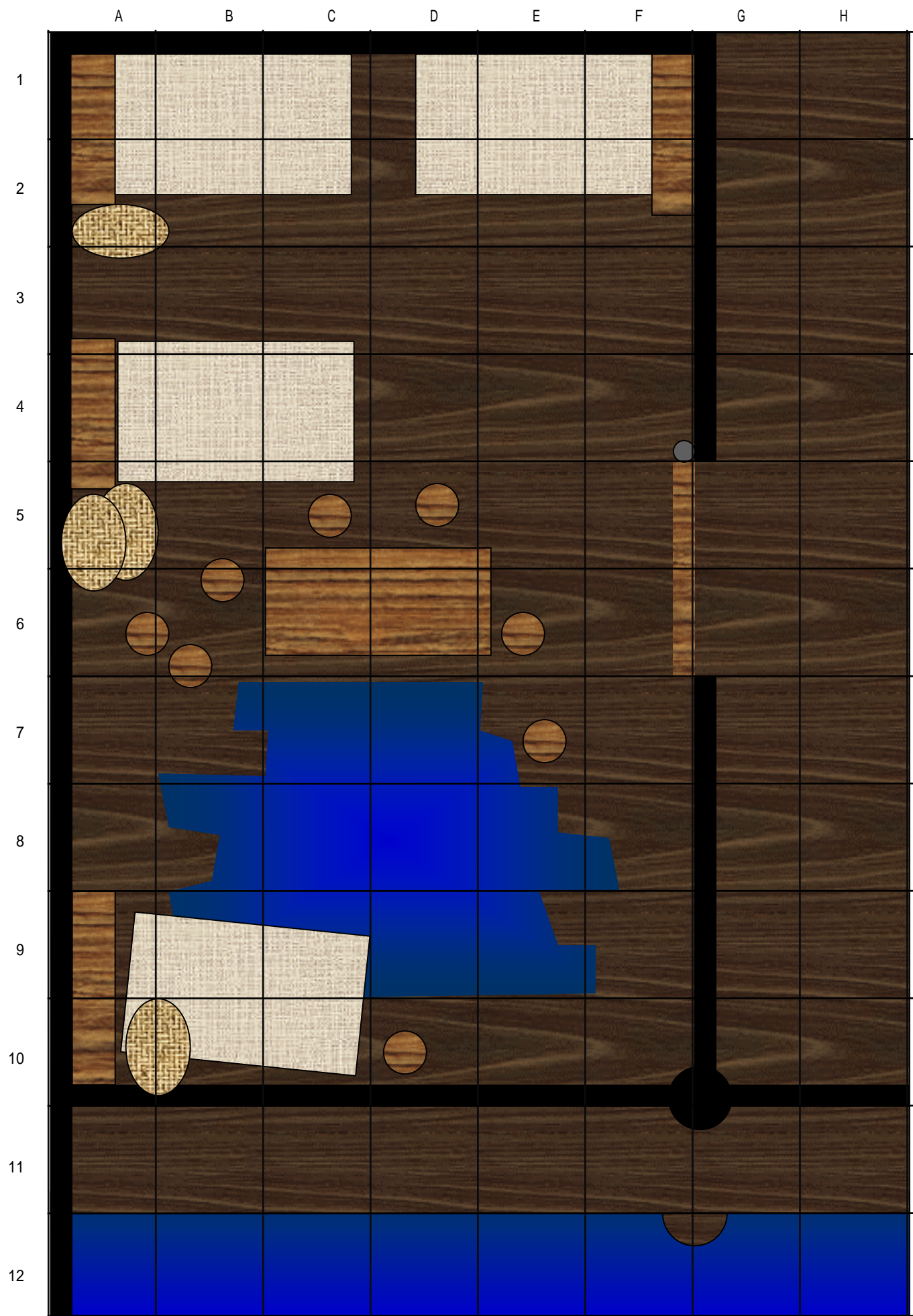
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・
- ・

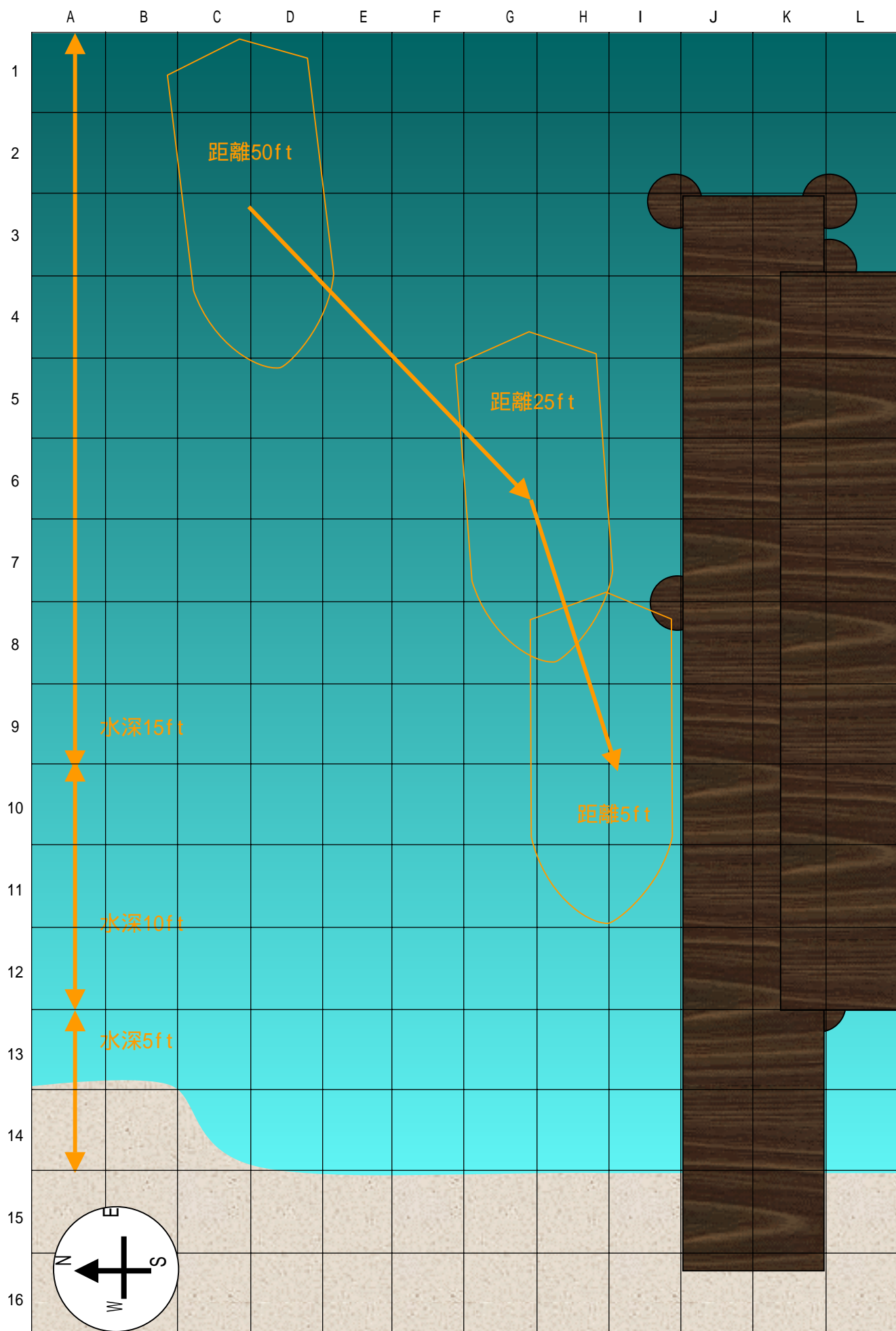
	居住区画		沼地
	畑		岩場
	湖		
	森林		



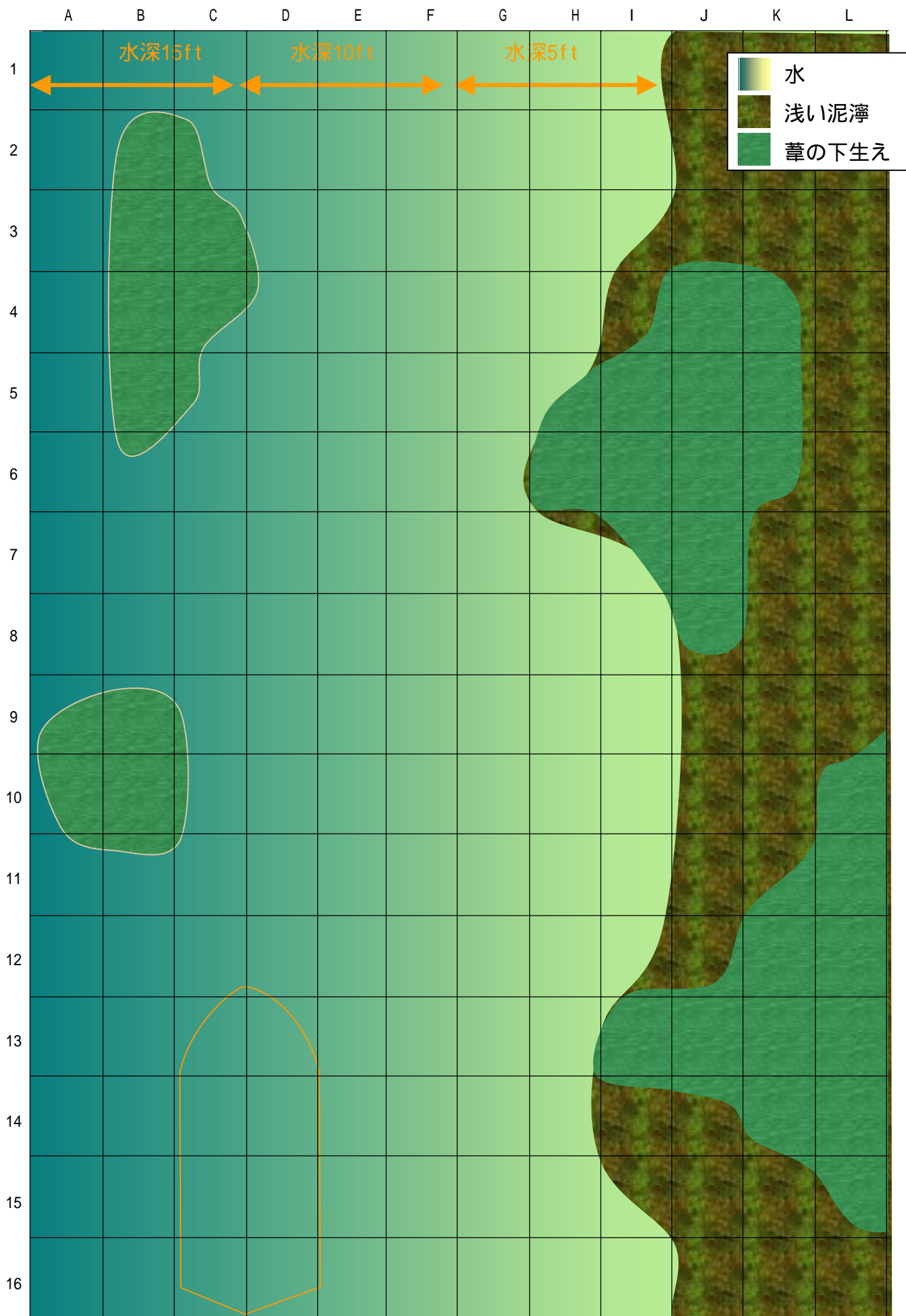
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z AA AB AC AD AE AF AG AH AI AJ AK AL AM AN



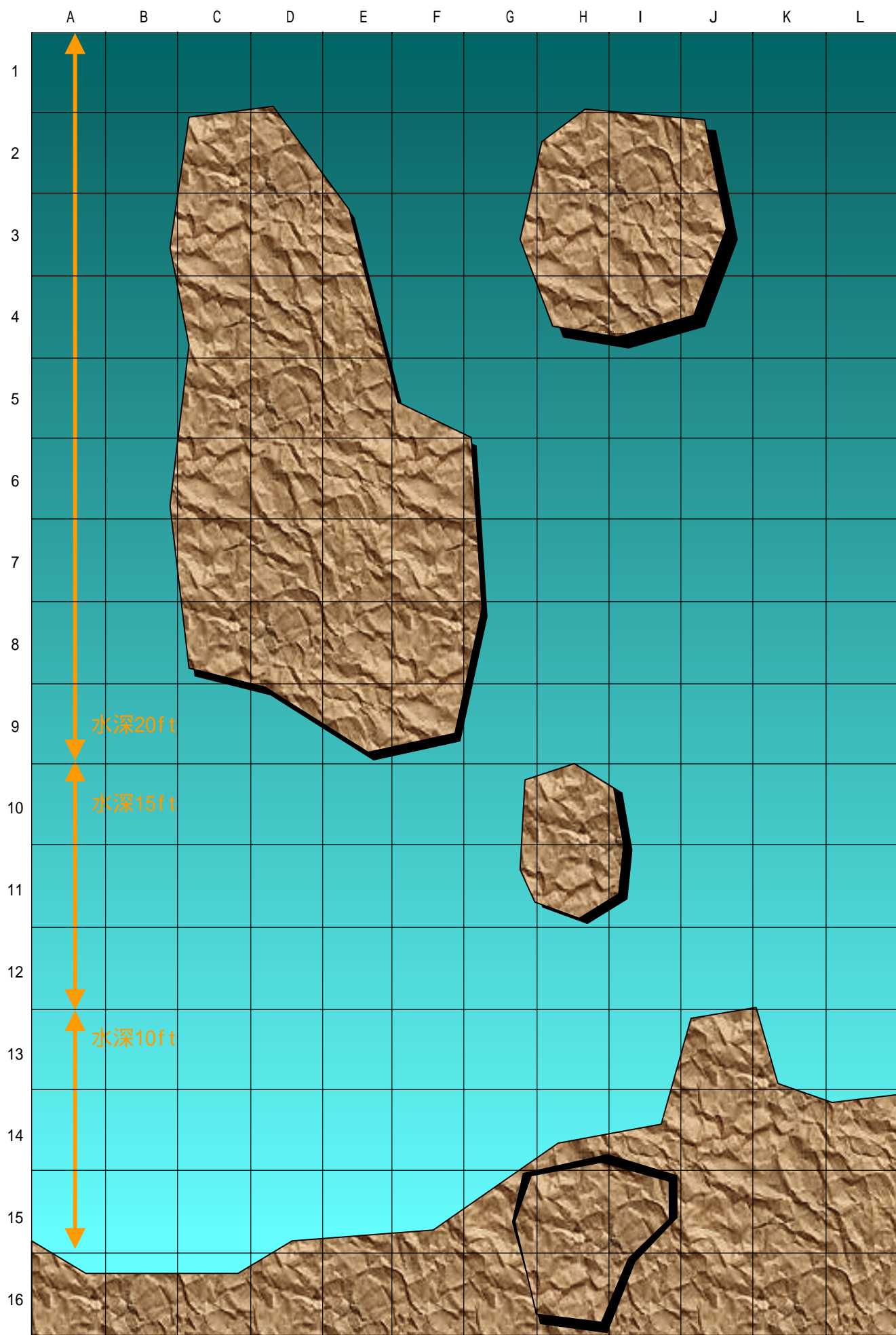




配付資料6 [3.2](野外, 1マス=5f, A3に拡大して使用)



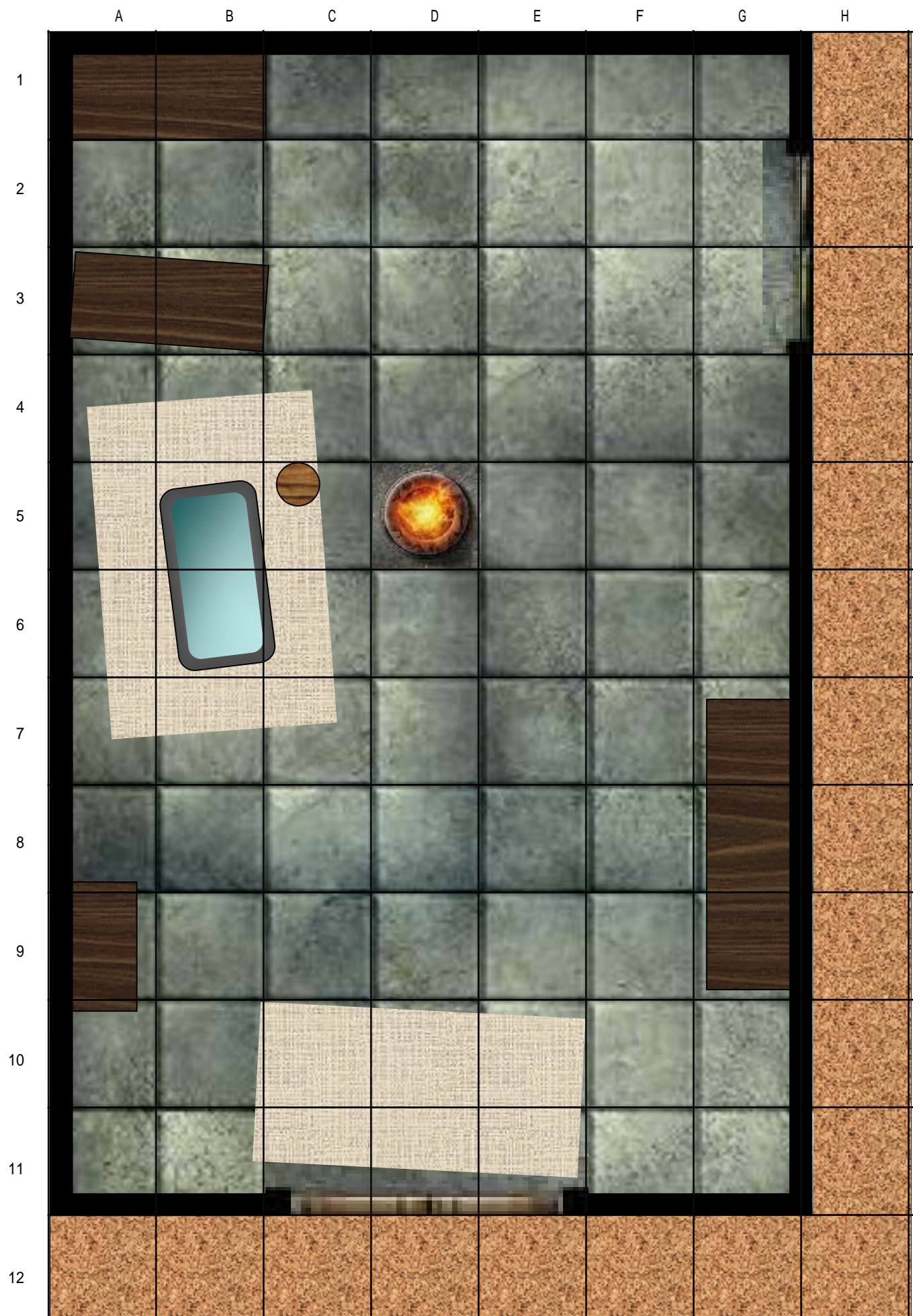
配付資料7 [3.3](野外, 1マス=5f, A3に拡大して使用)

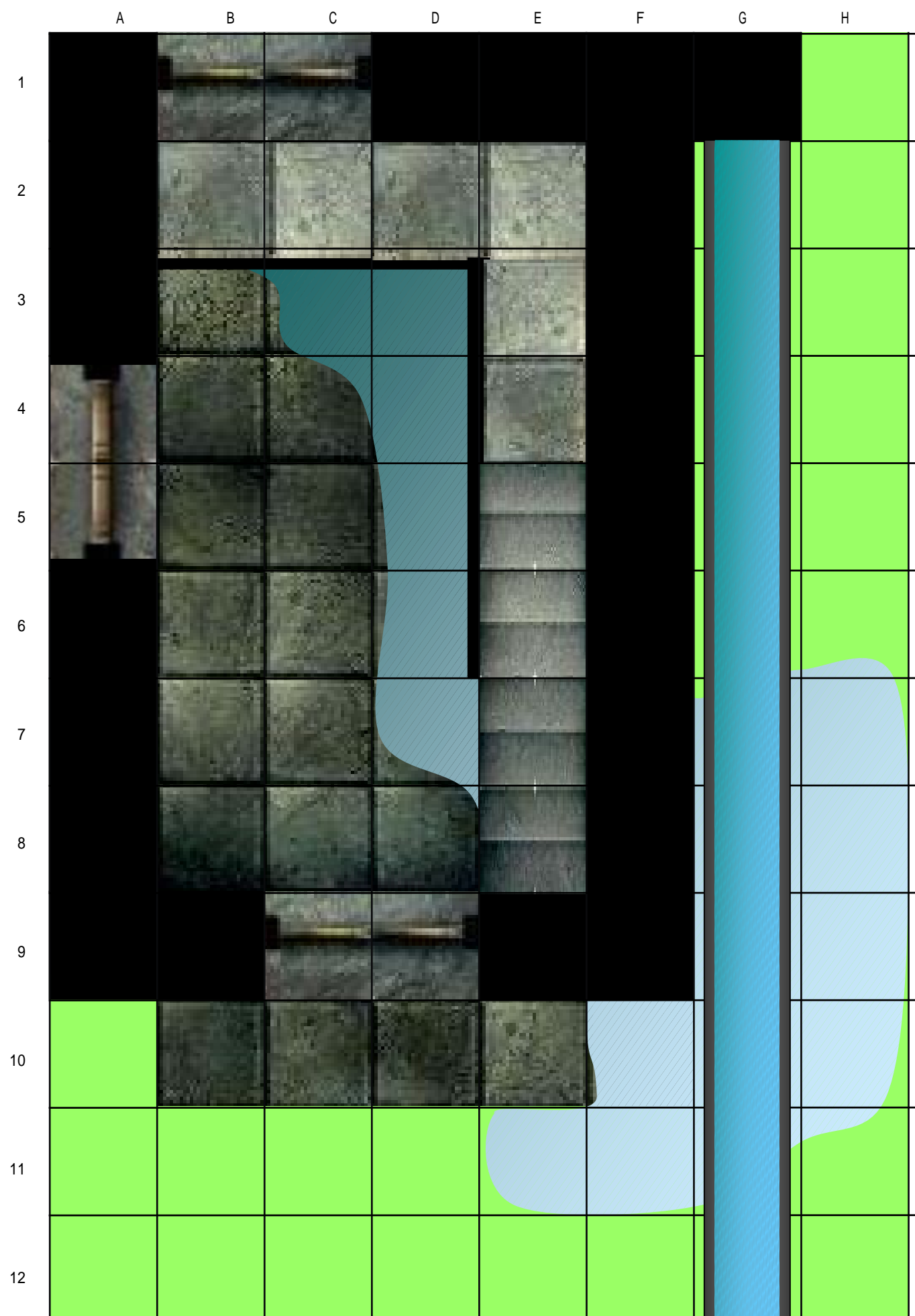


配付資料8 [3.4](野外, 1マス=5f, A3に拡大して使用)

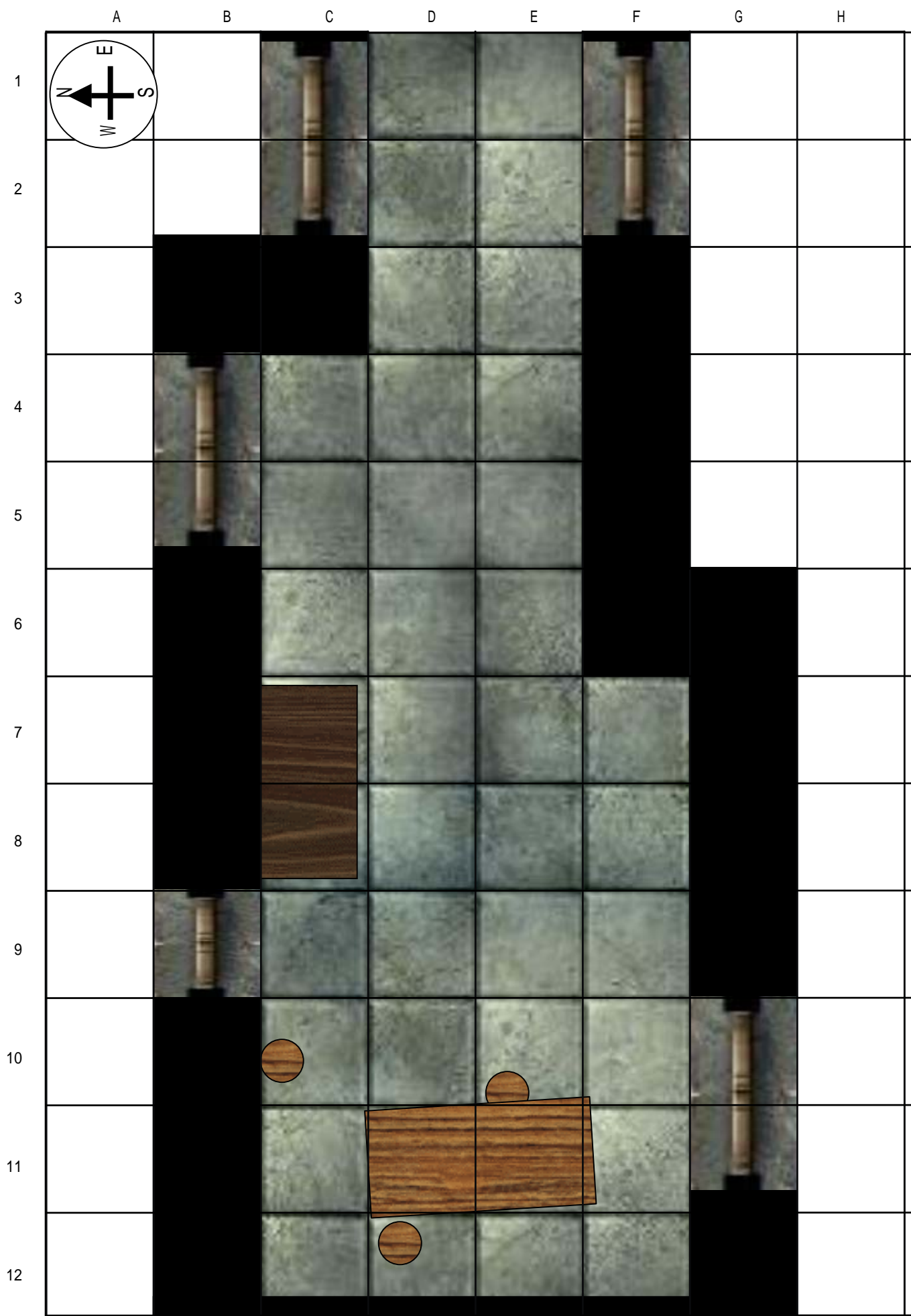


配付資料9 [3.6](野外, 1マス=5f, A3に拡大して使用)

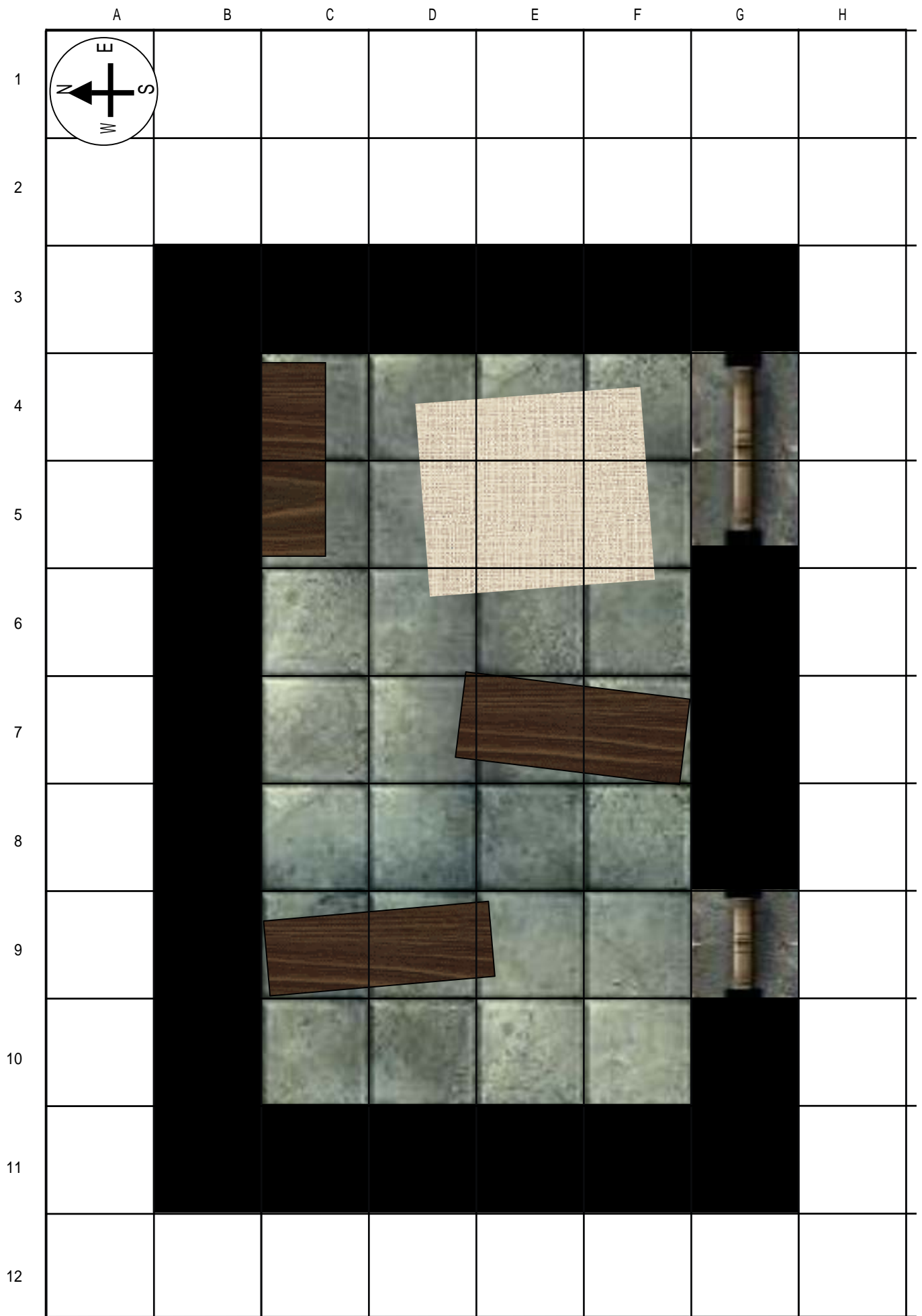



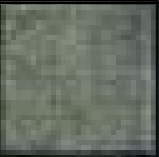
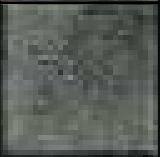

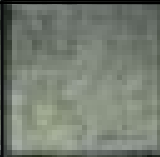
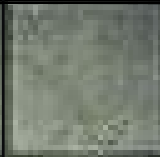

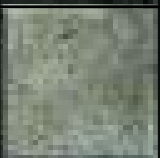






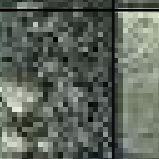
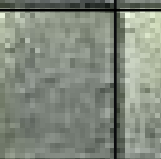



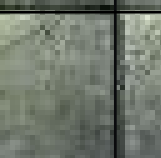
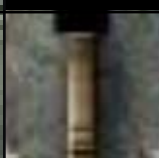
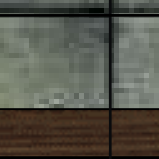
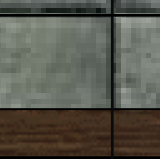





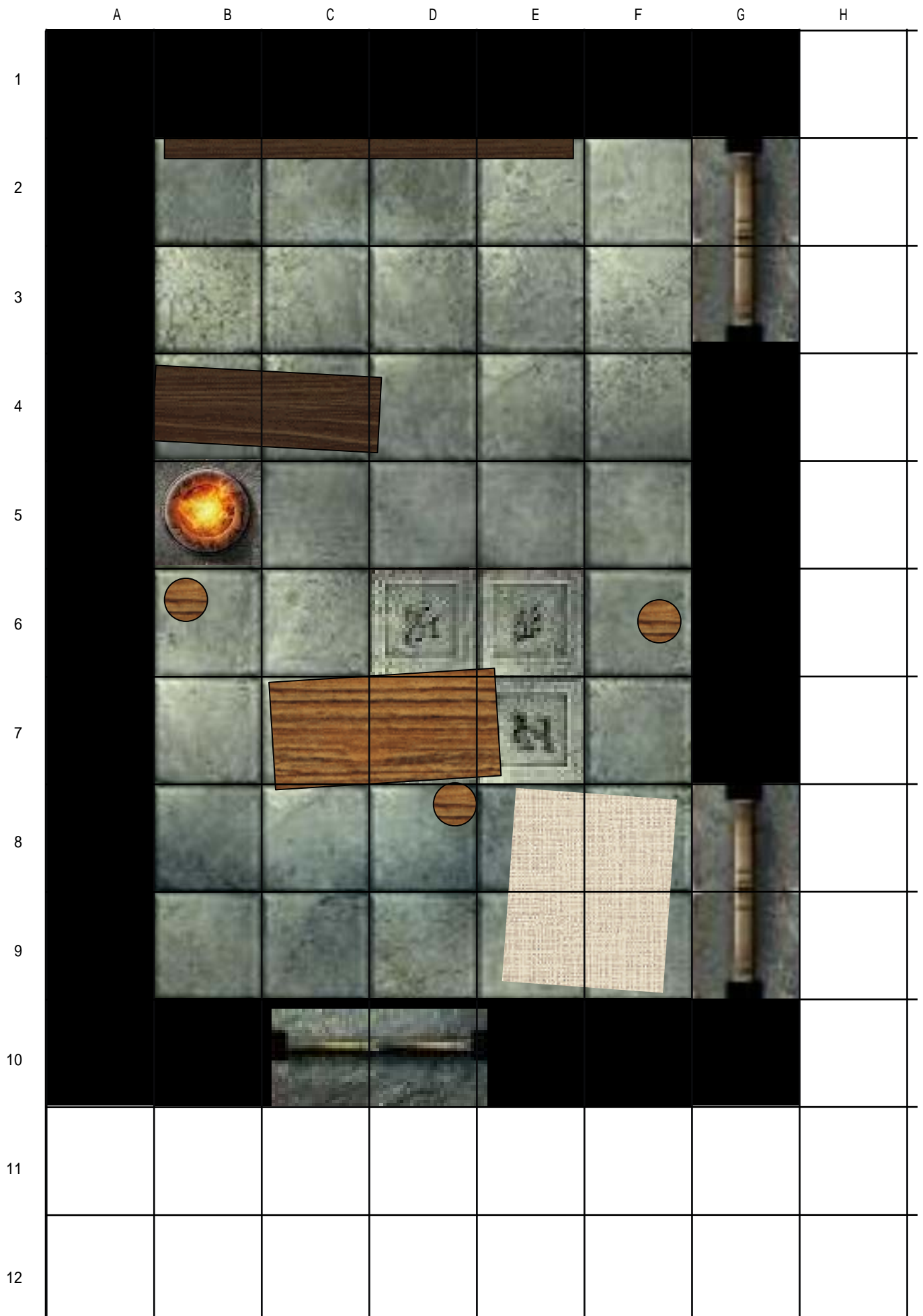
配付資料11 [5.2]

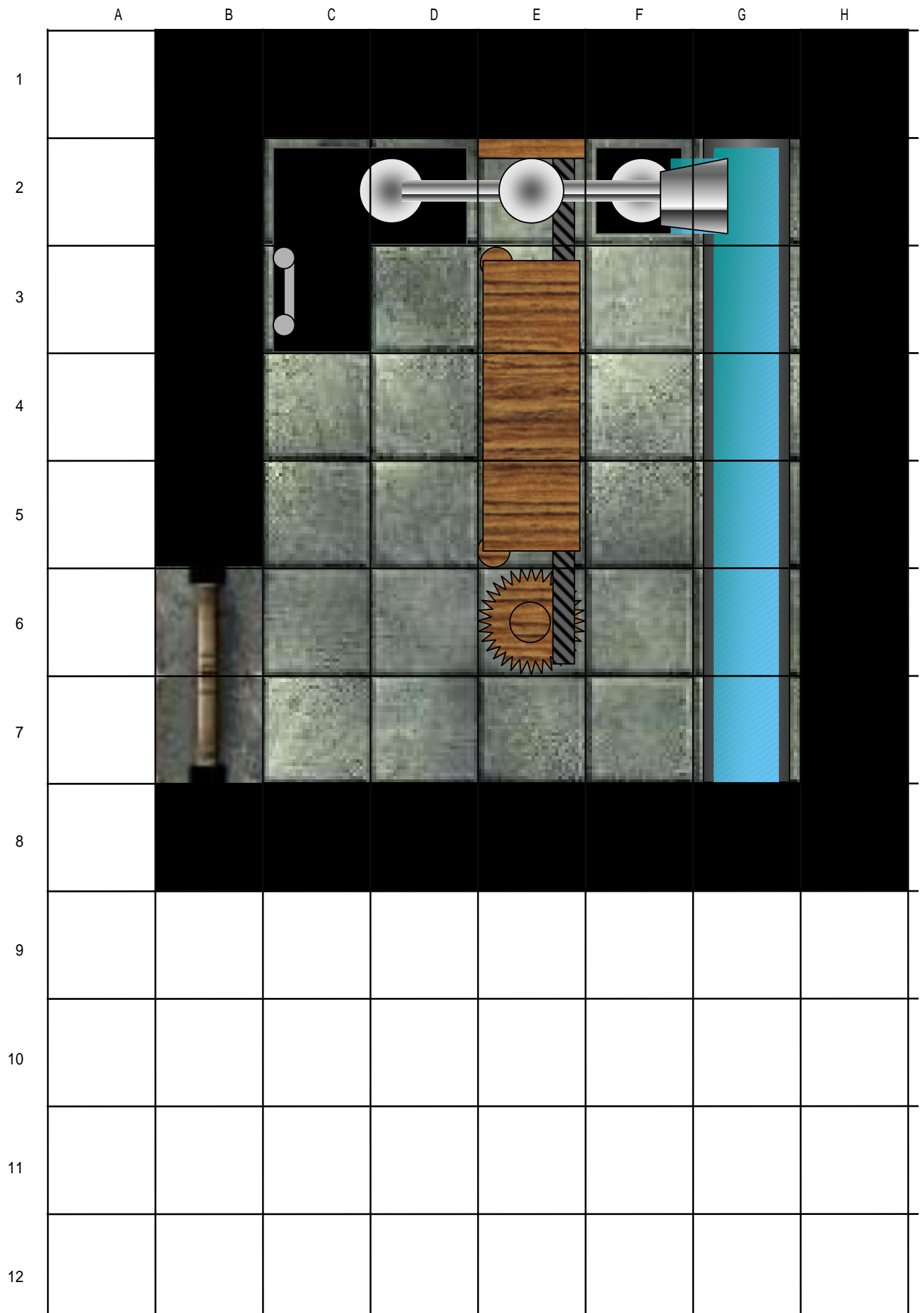


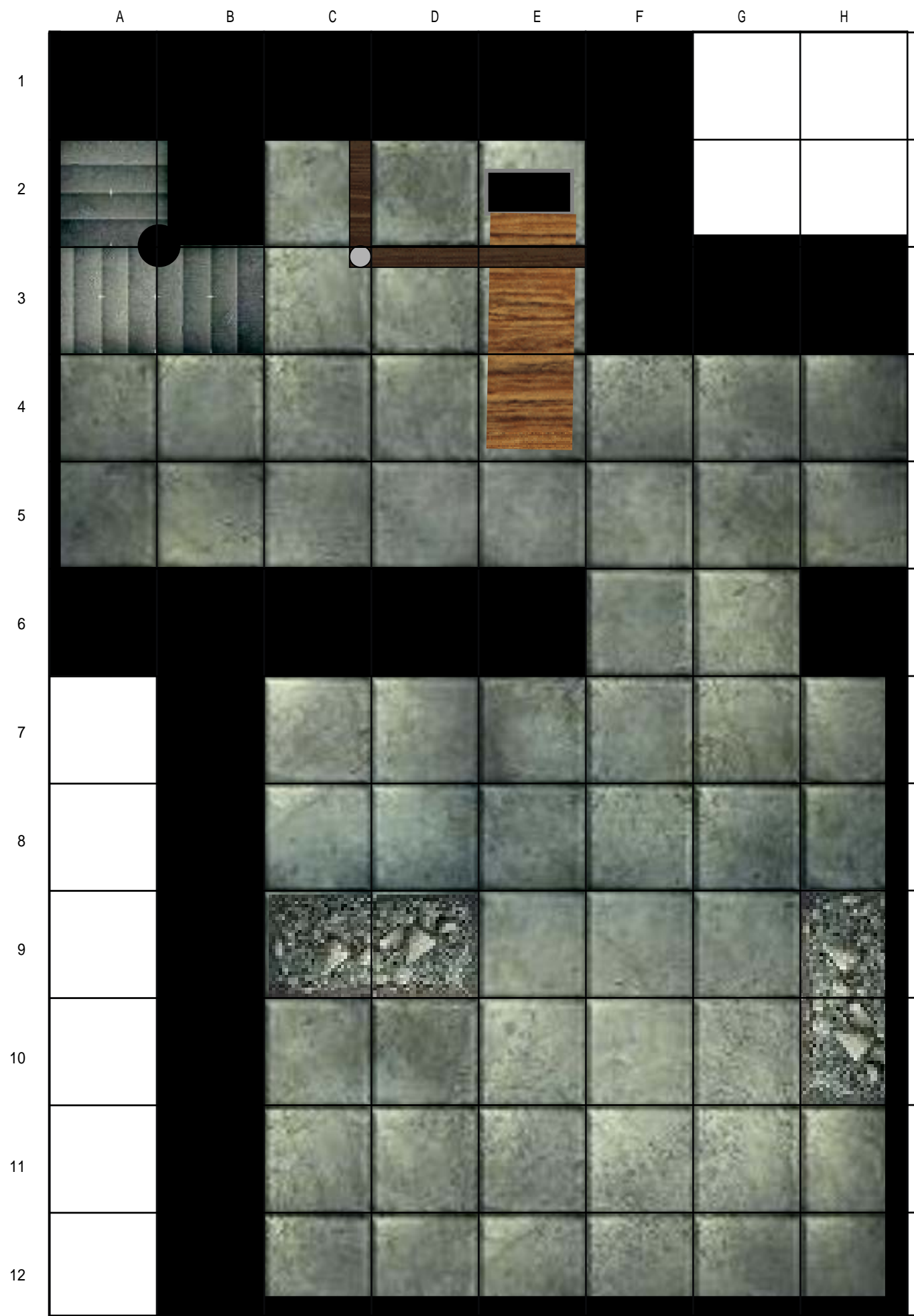
配付資料12 [5.5]

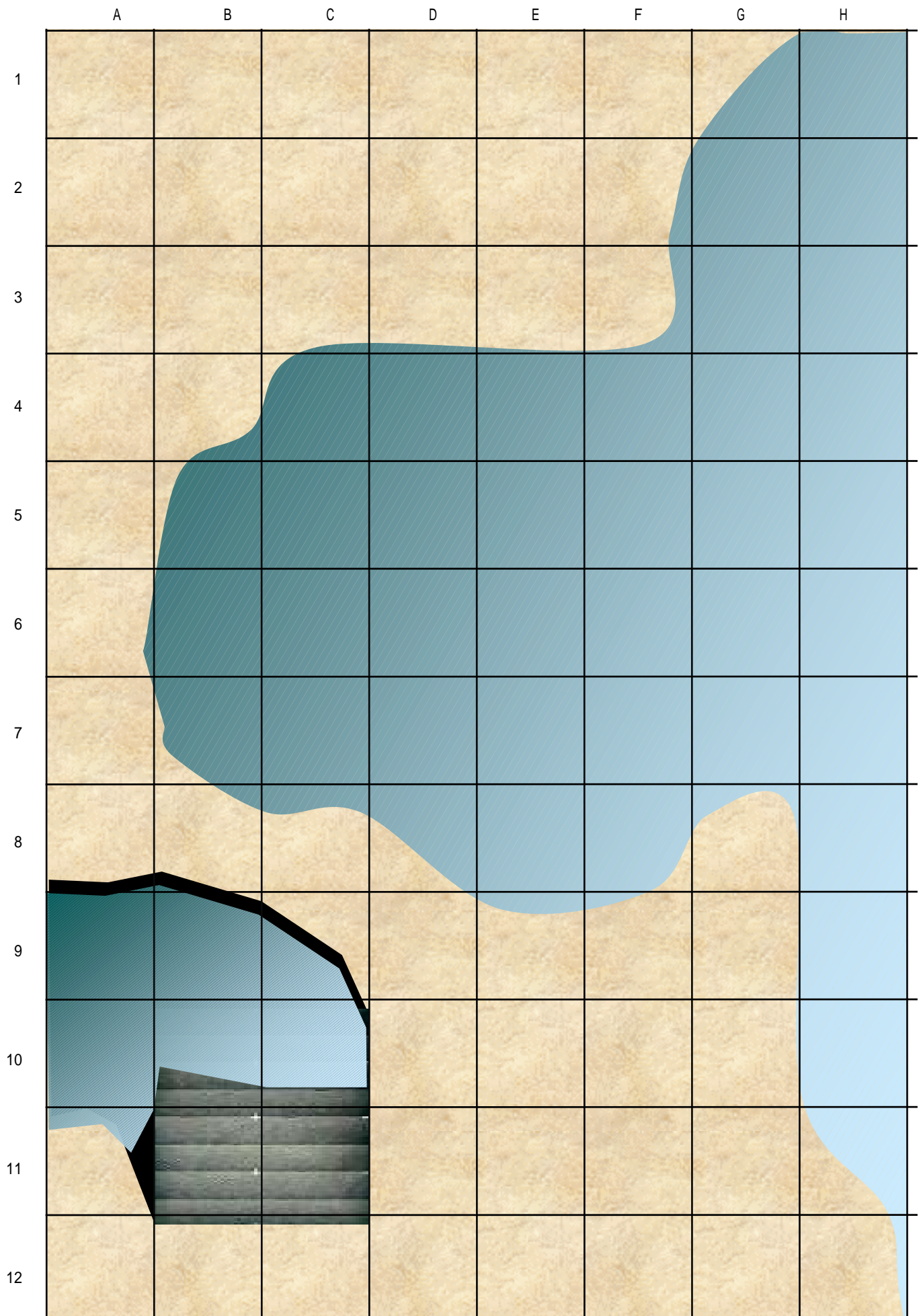


	A	B	C	D	E	F	G	H
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								









配付資料19a [7.5]

