



『ドウフェル城の影』に挿入するとよい。君が少し背中を押したいなら、これらの遭遇でPCたちのレベルを本来より高めることもできる。最後になるが、これらの遭遇は他のアドベンチャー・シナリオで使うこともできる。

冒険の背景

すべての遭遇についての背景は『H1:シャドウフェル城の影』にある。

あらすじ

この横道は4つの遭遇で構成されている。ひとつめは、英雄を見つけ出して殺すためにゴブリンのアイアントゥースが送り出したコボルドの攻撃部隊が、町の人を悩ませているというもの。コボルドは人間を何人かホブゴブリンの奴隷商に売り飛ばしており、ふたつめの遭遇に繋がる。その遭遇では、ホブゴブリンの奴隷商が奴隷を手に入れる

ためにシャドウフェル城へ向かうPCたちを攻撃する。

3つめの遭遇はPCたちが墓場で戦闘した直後に訪れる。カラレルは町に放った密偵が失敗したことを見越してPCたちを倒すためさらなるアンデッドを送り込む。4つめにして最後の遭遇では過去に城で起こった混乱によって発生した難民が、塗り込められた隠し部屋で施設全体を覆う力によって蘇っている。彼らは『遭遇 17』の直後に挿入できる『シャドウフェル城の影』の『アドベンチャー・ブック』74 ページ参照。

カラレルの影

シャドウフェル城の影の横道

英雄級

1-10

筆者:ピーター・シェーハー
挿絵:スティーヴ・アーガイル
地図:マイク・シュレイ

この横道は通常のアドベンチャー・シナリオとおもむきを異にする。むしろこれは、『H1:シャドウフェル城の影』に挿入できる状況や遭遇を4つ集めたものである。アドベンチャー・シナリオを進める合間に君はより楽しくするために利用したり、冒険の中でPCたちが到達すべきレベルを調節するために利用できる。PCたちがいくつかの遭遇を行なわなければ、彼らの成長は遅れてその後の挑戦が非常に難しくなるかもしれない。PCたちに経験点を得させるため、これらの遭遇をひとつふたつ『シャ

荷車の待ち伏せ

遭遇レベル 2(575 経験点)

準備

英雄たちがアイアントゥースを倒す前、彼の斥候は PC たちという不穏分子を報告した。彼はコボルドの戦士たちを足止めと PC たちを叩き潰すという希望のもとに破壊部隊として出撃させた——だが彼の動きは遅すぎ、アイアントゥースが殺される前にコボルドたちがキャラクターたちを不意討ちすることはできなかった。現在ゴブリンは倒され、その不在によって冬越村は平和になったものの、出撃中でアイアントゥースの死を知るよしもないコボルドの殺し屋たちは、任務に邁進している。

負傷した兵士のトーマスが町に転がり込んでくる。彼はすぐ落ち着くが、くだんのコボルドたちがウラフソンの宿に運ばれるはずの食料と酒の積荷が襲われていると話す。他の用心棒や商人はまだ危険にさらされているかもしれない。パドレイグ卿は、すみやかに生き残りを捜し、必要ならば彼らを救うよう PC たちに依頼する。

プレイヤーには彼らのミニチュアをバトル・マップにある道の北端に配置させる。

この遭遇はアイアントゥースを倒したか、シャドウフェル城から始めて帰還した直後に起きる。PC たちはシャドウフェル城に向かう前ならレベル 1 か、彼らが城から戻ってきたらレベル 2 になっているはずである。

この遭遇には以下のクリーチャーが参加する。

コボルド・スレイブレード 1 体(S)

コボルド・ミニオン 6 体(M)

コボルド・パイクマン 1 体(P)

コボルド・ハーラー 1 体(H)

PC たちが到着した後、読み上げる。

荒れた泥道は南西に向かって曲がり、東と南東の斜面はますます急になる。広い檜の木立ちが道の東に広がり、2 台の荷車がひっくり返されて樽と袋が散乱している。これらの荷車を引っ張っていた馬はどこにもいない。

〈知覚〉判定

難易度 18: *シューシューというささやき声が荷車の後ろから聞こえてくる。*

PC が難易度 18 の〈知覚〉判定に失敗したなら、コボルドは PC が荷車から 4 マス以内に入ったところで不意討ちラウンドを得て攻撃する(PC が隠密行動をしないなら、彼らは難易度 14 の〈隠密〉判定を行なう)。PC たちの少なくともひとりが荷車の後方まで視線が通る状態になるまで、コボルドをマップに配置してはいけない。攻撃を行なえる場所まで PC たちが接近するか PC たちがコボルドを発見したら、イニシアチブ判定を行なう。荷車は視線を遮り、遮蔽を提供する。

戦闘が始まる時、読み上げる。

荷車の陰からシューシューと騒々しい音を君たちが聞いたと思うと、そこからコボルドが飛び掛ってきた！

コボルド・パイクマン	レベル 2・暴れ役	
小型・自然・人型生物	125 経験点	
イニシアチブ:+2	感覚:<知覚>+7;暗視	
HP:42;重傷:21		
AC15;頑健 14;反応 14;意志 13;震感知も参照		
移動速度 6		
[m]コボルド・パイク(標準;無限回)◆武器		
射撃 2;+5 対 AC;1d10+3 ダメージ		
[M]ワーディング・ストライク(標準;再チャージ 5、6)◆武器		
+5 対“頑健”、さらに対象と隣接する味方 1 体につき+1 ボーナス;1d10+3 ダメージと押し出し 1。		
槍兵戦術		
パイクマンが隣接するマスに入った敵に対する基礎近接攻撃を待機している場合、その攻撃のダメージは+4 される。		
シフティ(マイナー;無限回)		
コボルドは 1 マスシフトする。		
異感知		
コボルドは異に対してすべての防御値を+2 する。		
属性:悪	言語:共通語、竜語	
技能:<運動>+8、<隠密>+9、<知覚>+7		
【筋】15(+3)	【敏】13(+2)	【判】12(+2)
【頑】12(+2)	【知】7(-1)	【魅】10(+1)
装備:ハイドアーマー、コボルド・パイク		

コボルド・ミニオン(6)	レベル 1・雑魚	
小型・自然・人型生物	各 25 経験点	
イニシアチブ:+3	感覚:<知覚>+1;暗視	
HP:1;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。		
AC15;頑健 11;反応 13;意志 11;震感知も参照		
移動速度 6		
[m]ジャヴェリン(標準;無限回)◆武器		
+5 対 AC;4 ダメージ		
[r]ジャヴェリン(標準;無限回)◆武器		
遠隔 10/20;+5 対 AC;4 ダメージ		
シフティ(マイナー;無限回)		
コボルドは 1 マスシフトする。		
異感知		
コボルドは異に対してすべての防御値を+2 する。		
属性:悪	言語:共通語、竜語	
技能:<隠密>+4、<盗賊>+4		
【筋】8(-1)	【敏】16(+3)	【判】12(+1)
【頑】12(+1)	【知】9(-1)	【魅】10(+0)
装備:ハイドアーマー、ライトシールド、ジャヴェリン 3 本		

コボルド・スライブレード	レベル4・奇襲役
小型・自然・人型生物	175 経験点
イニシアチブ:+10 感覚:(知覚)+3;暗視	
HP:42;重傷:21	
AC18;頑健 12;反応 16;意志 14;震感知も参照	
移動速度 6	
[m]ショートソード(標準;無限回)◆武器	
+9 対 AC;1d6 ダメージ	
[M]ツイン・スラッシュ(標準;無限回)◆武器	
戦術的優位が必要;コボルド・スライブレードはショートソードで2回攻撃を行なう。同じ目標に攻撃が両方命中した場合、目標は継続的ダメージ5(セーブ・終了)を受ける。	
スライ・ドッジ(即応・対応;近接か遠隔攻撃の対象になった場合;無限回)	
コボルド・スライブレードは攻撃の対象を隣接するコボルド・ミニオンに変更する。	
戦術的優位	
戦術的優位を持っている目標に対してコボルド・スライブレードは近接攻撃で1d6の追加ダメージを与える。	
シフティ(マイナー;無限回)	
コボルドは1マスシフトする。	
畏感知	
コボルドは畏に対してすべての防御値を+2する。	
属性:悪 言語:共通語、竜語	
技能:(運動)+11、(隠密)+13、(盗賊)+13	
【筋】9(-1) 【敏】18(+6) 【判】12(+3)	
【頑】12(+3) 【知】9(+1) 【魅】14(+4)	
装備:レザーアーマー、ショートソード2振り	

戦術

ミニオンが最初に攻撃を行なうまで他のコボルドは行動を遅延する。ミニオンはスライブレードが戦術的優位のために挟撃できる位置取りを行ない、1体は常にスライブレードの近くに控えてスライブレードが狡猾な回避を使用できるようにする。バイクマンはミニオンが隣接して戦術的優位を取れるPCを優先してワーディング・ストライクで攻撃する。ハーラーは長射程にならない程度戦場から離れ、ねばねば弾と悪臭弾でスライブレードとバイクマンを支援する。他の選択肢が無いかPCが弱ったように見えれば、彼は直接ダメージを与えるために火炎弾を使う。

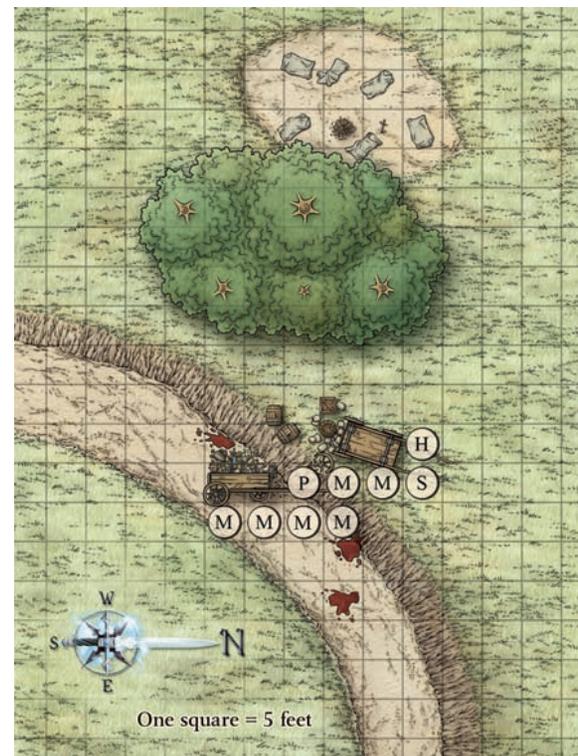
コボルド・ハーラー	レベル2・砲撃役
小型・自然・人型生物	125 経験点
イニシアチブ:+3 感覚:(知覚)+1;暗視	
HP:30;重傷:15	
AC14;頑健 13;反応 15;意志 13;震感知も参照	
移動速度 6	
[m]ダガー(標準;無限回)◆武器	
+5 対 AC;1d4+3 ダメージ	
[r]ハール・ポット(標準;無限回)◆武器	
遠隔 5/10;+6 対“反応”;1d6+3 ダメージ。特殊弾も参照。	
特殊弾	
コボルド・ハーラーは特殊な弾を投げるができる。特殊弾は通常、以下のものを2つつ所持している。特殊弾による攻撃がヒットした場合通常のダメージに加えて種別ごとの追加効果を生じさせる。	
悪臭弾: 目標はすべての攻撃ロールとすべての防御値に-2のペナルティを受ける(セーブ・終了)。	
火炎弾[火]: 対象は継続的[火]ダメージ4を受ける(セーブ・終了)。	
ねばねば弾: 対象は動けない状態になる(セーブ・終了)。ハーラーは投げる弾が無くなればただの岩(ダメージは変わらないが特殊弾の特殊効果は発生しない)を投げるようになる。	
シフティ(マイナー;無限回)	
コボルドは1マスシフトする。	
畏感知	
コボルドは畏に対してすべての防御値を+2する。	
属性:悪 言語:共通語、竜語	
技能:(運動)+8、(隠密)+10、(盗賊)+10	
【筋】9(-1) 【敏】17(+3) 【判】12(+1)	
【頑】12(+1) 【知】9(-1) 【魅】10(+0)	
装備:レザーアーマー、ダガー、特殊弾2発づつ(別記参照)	

場所の要素

明かり:通常の明かりだが、PCたちが夜に訪れた場合、弱い明かり。PCたちが明かりを持ってこの場所へ入った場合(隠密)を使用できない。

木立ち:この場所にある木立ちは移動困難地形で通常の遮蔽を提供する。

財宝:PCたちがコボルドの部隊を倒したなら、彼らはコボルドそれぞれのステータス・ブロックに書かれている武器、さらに43gpそして28spを見つけることができる。



手がかり:ほこりっぽい道に飛び散った血しづき以外、半ダースほどいた人々、商人や用心棒たちの痕跡は見受けられない。木立ちの東側に隠された野営地は何度も使われている様子がある。難易度15の(知覚)判定でコボルドより大きな足跡がシャドウフェル城への道まで続いていることに気づく。

奴隷商との遭遇

遭遇レベル 3(750 経験点)

準備

“血まみれ略奪団”のために働くホブゴブリンの一群はシャドウフェル城の近くで野営している。彼らは“血まみれ略奪団”に帰還する準備が整うまでこの大岩に買った奴隷を置いている。今回の旅では収穫が少なく、奴隷商たちは予想外に長く滞在するはめになった。コボルドから冬越村の近くでとらえた捕虜を買った(このためコボルドは裕福だった)のは彼らにとって良いことだったが、彼らはまだ満足していない。

君がこの遭遇を使わないことを選択するなら、『荷車の待ち伏せ』の遭遇でコボルドの野営地近くに囚われた NPC たちを配置するか、彼らを『H2: Thunderspire Labyrinth』で PC たちと“血まみれ略奪団”との遭遇時に出すことを考慮すること。君が『荷車の待ち伏せ』を使わないなら、ここに捕虜たちはいない。

プレイヤーには彼らのミニチュアをバトル・マップに描かれた道の南西端に配置させる。この遭遇は『荷車の待ち伏せ』を終わらせた後、PC たちがシャドウフェル城へ始めて、もしくは再び向かった時に行なうこと。

この遭遇には以下のクリーチャーが参加する。

ホブゴブリン・サブコマンダー 1 体(C)

ホブゴブリン・グラント 4 体(M)

ホブゴブリン・ソルジャー 2 体(S)

ホブゴブリン・アーチャー 1 体(A)

ホブゴブリン・グラント(4) 中型・自然・人型生物	レベル 3・雑魚 各 38 経験点
イニシアチブ:+2 感覚:(知覚)+1;夜目 HP:1;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。 AC17(密集兵適用時 19);頑健 11;反応 13;意志 11 移動速度 6	
[m]ロングソード(標準;無限回)◆武器 +6 対 AC;5 ダメージ	
[r]ジャヴェリン(標準;無限回)◆武器 遠隔 10/20;+5 対 AC;4 ダメージ	
ホブゴブリン・リジリアンス(即応・対応;ホブゴブリン・グラントがセーブ・終了の効果を受けた時;遭遇毎) ホブゴブリン・グラントは対応した効果に対するセーヴィング・スローを行う。	
密集兵 少なくとも 1 体のホブゴブリンの味方と隣接していればホブゴブリン・グラントは AC に+2 のボーナスを受ける。	
属性:悪 言語:共通語、ゴブリン語 技能:(運動)+6、(歴史)+2 【筋】18(+4) 【敏】14(+2) 【判】13(+1) 【頑】15(+2) 【知】10(+0) 【魅】9(-1)	
装備:レザーアーマー、ライトシールド、ロングソード	

〈知覚〉判定

難易度 15:君は右手の森からすすり泣きのような細かい声が漏れてくるのを聞くと共に、そのあたりの枝が最近誰か通ったかのように曲がっているのに気づいた。

難易度 18:同時に、君たちは何者かに見張られていると感じた。

PC たちが難易度 15 の〈知覚〉判定にも失敗した場合、ホブゴブリン太刀は最も当てやすく弱そうな目標(たいていはウィザードかウォーロック)に不意打ちラウンドで攻撃を行なう。難易度 15 の判定には成功したが難易度 18 の判定に失敗した場合、奴隷商たちの不意打ちラウンドは PC たちが隊列を整える機会を得た後か、木立ちに入ろうとしたキャラクターひとりに限られる。〈知覚〉判定の結果が 18 以上だった場合、PC たちはホブゴブリン・ソルジャー(S)を発見して不意打ちラウンドも発生しない。ホブゴブリンたちが攻撃するか PC たちが奴隷商たちを発見したらイニシアチブを決定すること。木立ちは遮蔽を提供するが移動は阻害しない。

ホブゴブリン・サブコマンダー 中型・自然・人型生物	レベル 3・兵士役(指揮役) 150 経験点
イニシアチブ:+8 感覚:(知覚)+5;夜目 HP:48;重傷:24 AC19(密集兵適用時 21);頑健 18;反応 16;意志 17 移動速度 5	
[m]スピア(標準;無限回)◆武器 +10 対 AC;1d8+4 ダメージ;前線指揮も参照。ホブゴブリン・サブコマンダーが機会攻撃を命中させた場合、それは 1 マスシフトする。	
[C]タクティカル・ディプロイメント(マイナー;再チャージ 5、6) 近接範囲・爆発 5;爆発内の味方は 3 マスシフトする。	
前線指揮 ホブゴブリン・サブコマンダーの近接攻撃が敵に命中すると、味方はその敵に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+2 のボーナスをホブゴブリン・サブコマンダーの次のターン終了時まで受ける。	
ホブゴブリン・リジリアンス(即応・対応;ホブゴブリン・サブコマンダーがセーブ・終了の効果を受けた時;遭遇毎) ホブゴブリン・サブコマンダーは対応した効果に対するセーヴィング・スローを行う。	
密集兵 少なくとも 1 体のホブゴブリンの味方と隣接していればホブゴブリン・サブコマンダーは AC に+2 のボーナスを受ける。	
属性:悪 言語:共通語、ゴブリン語 技能:(威圧)+6、(運動)+10、(歴史)+9 【筋】18(+5) 【敏】14(+3) 【判】16(+4) 【頑】16(+4) 【知】12(+2) 【魅】10(+1)	
装備:スケイルアーマー、ヘヴィシールド、スピア	

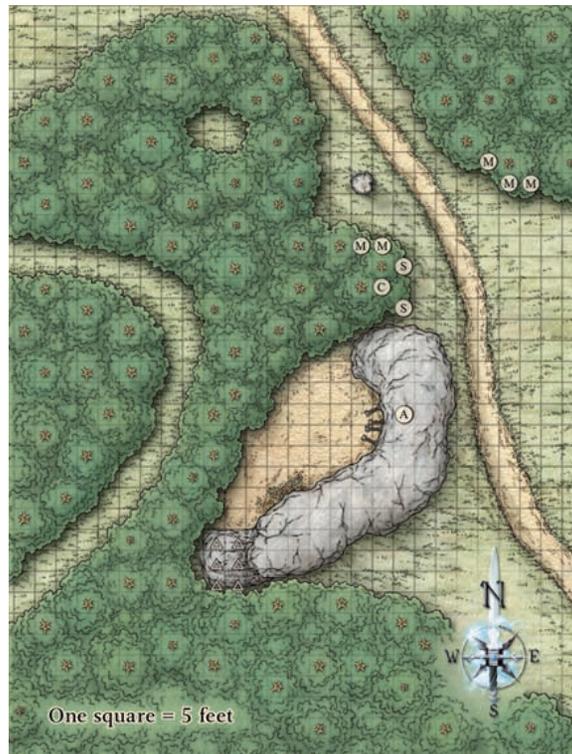
戦闘が始まる時、読み上げる。

君たちを襲ったやつらが——大きく、凶暴なゴブリンたち——と確信した時、震える舌から出される低いうなり声は叫びに変わった。

ホブゴブリン・ソルジャー(2) 中型・自然・人型生物	レベル3・兵士役 各 150 経験点
イニシアチブ:+7 感覚:<知覚>+3;夜目 HP:47;重傷:23 AC20(密集兵適用時 22);頑健 18;反応 16;意志 16 移動速度 5	
[m]フレイル(標準;無限回)◆武器 +6 対 AC;1d10+4 ダメージ。目標はホブゴブリン・ソルジャーの次のターン終了時までマークされた状態かつ減速状態になる。	
[M]フォーメーション・ストライク(標準;無限回)◆武器 フレイルが必要;+7 対 AC;1d10+4 ダメージ。ホブゴブリン・ソルジャーは他のホブゴブリンと隣接するように 1 マスシフトする。	
ホブゴブリン・リジリアンス(即応・対応;ホブゴブリン・ソルジャーがセーブ・終了の効果を受けた時;遭遇毎) ホブゴブリン・ソルジャーは対応した効果に対するセーヴィング・スローを行う。	
密集兵 少なくとも 1 体のホブゴブリンの味方と隣接していればホブゴブリン・ソルジャーは AC に +2 のボーナスを受ける。	
属性:悪 言語:共通語、ゴブリン語 技能:<運動>+10、<歴史>+8 【筋】19(+5) 【敏】14(+3) 【判】14(+3) 【頑】15(+3) 【知】11(+1) 【魅】10(+1) 装備:スケイルアーマー、ヘヴィシールド、フレイル	

戦術

どのホブゴブリンも、特にふたりのソルジャーは、戦闘中少なくとも他ひとりの側に位置取りを行なう。ソルジャーとサブコマンダーは攻撃に対して密集兵の利益を受けられるなら機会攻撃を誘発する。戦闘が始まると、ソルジャーたちはグラントが移動して挟撃を提供する戦場へ、サブコマンダーと共に移動する。アーチャーは大岩の上に出現し、乱戦に矢を射掛ける。サブコマンダーが PC にヒットさせると、他のホブゴブリンすべてはその目標を攻撃する。生き残りが 2 体程度になると、ホブゴブリンたちは大声で罵声と“血まみれ略奪団”の名にかけて復讐すると叫びながら退却する。PC たちが敗北した場合、彼らは気がつくまで鎖に繋がれている。



場所の要素

明かり:通常の明かりだが、PC たちが夜に訪れた場合、弱い明かり。PC たちが明かりを持ってこの場所へ入った場合<隠密>を使用できない。

木立ち:この場所にある木立ちは移動困難地形ではないが通常の遮蔽を提供する。

財宝:PC たちがホブゴブリンの奴隷商を倒したなら、ホブゴブリンそれぞれのステータス・ブロックに書かれている武器、さらにポーション・オヴ・ヒーリング、33gp、そして 20sp を見つけることができる。

手がかり:隠れ家を調べると、鎖に繋がれた商人ふたりと生き残りの用心棒ふたりを発見できる。他の奴隷商が留まった痕跡はない。虜囚を冬越村へ送ると感謝されるが、彼らは自力で町まで帰還することもできる。

ホブゴブリン・アーチャー 中型・自然・人型生物	レベル3・砲撃役 150 経験点
イニシアチブ:+7 感覚:<知覚>+8;夜目 HP:39;重傷:19 AC17;頑健 13;反応 15;意志 13 移動速度 6	
[m]ロングソード(標準;無限回)◆武器 +6 対 AC;1d8+2 ダメージ。	
[r]ロングボウ(標準;無限回)◆武器 遠隔 20/40;+9 対 AC;1d10+4 ダメージ。ホブゴブリン・アーチャーは 5 マス以内の味方が同じ目標に対して行なう次の遠隔攻撃に +2 のボーナスを与える。	
ホブゴブリン・リジリアンス(即応・対応;ホブゴブリン・アーチャーがセーブ・終了の効果を受けた時;遭遇毎) ホブゴブリン・アーチャーは対応した効果に対するセーヴィング・スローを行う。	
属性:悪 言語:共通語、ゴブリン語 技能:<運動>+5、<歴史>+6 【筋】14(+3) 【敏】19(+5) 【判】14(+3) 【頑】15(+3) 【知】11(+1) 【魅】10(+1) 装備:レザーアーマー、ロングソード、ロングボウ、30 本入りの矢筒	

墓場の外で

遭遇レベル 3(834 経験点)

準備

カラレルは冬越村の死者たちを蘇らせ、PCたちを排除せよと命じ、彼お気に入りのクリーチャー、生きた死体のモウを送り込んだ。

モウとその従者たちの到着はニナランと協力するには到着が遅すぎた。彼らはPCたちが墓場を離れたところで攻撃を開始する。

君はこの遭遇を『シャドウフェル城の影』の『幕間 3』とは別に使うこともできる。モウの一団はPCたちが城から帰る途中など、いつでも英雄たちを待ち伏せしている可能性がある。

プレイヤーには彼らのミニチュアをマップの南端にある門の外に配置させる。マップの南端は『Dead Walk』(『シャドウフェル城の影』、61 ページ)のバトル・マップ北端と対応する。

この遭遇には以下のクリーチャーが参加する。

モウ(M)

ゾンビ・ロッター 18 体(R)

ゾンビ・ロッター(18)	レベル 3・雑魚	
中型・自然・人型生物(アンデッド)	各 38 経験点	
イニシアチブ:-2	感覚:(知覚)-1;暗視	
HP:1;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。		
AC13;頑健 13;反応 9;意志 10		
完全耐性:病気、毒		
移動速度 4		
[m]叩きつけ(標準;無限回)◆武器		
+6 対 AC;5 ダメージ。		
アンデッドのしつこさ		
モウから 2 マス以内にいるゾンビ・ロッターの攻撃がヒットした時、それはそのクリーチャーに組みつく。		
属性:属性なし	言語:-	
【筋】14(+2)	【敏】6(-2)	【判】8(-1)
【頑】10(+0)	【知】1(-5)	【魅】3(-4)

PCたちが墓地を離れたら、読み上げる。

無数のうめきに聞こえた遠くからの風音は無数の亡者が崩れかけた咽喉から放つうめき声、彼らは木陰や物陰からよろめき出てくる。

墓石は遮蔽を提供するが移動は阻害しない。

戦術

モウは後ろに残り、ロッターを指揮する。モウの近くにいる 2 体は護衛としてそこに残る。戦線がそこから離れたら、モウは部下たちの近くまで前進する。戦況が不利になるとモウは新しいロッターを地面から召喚し、死ぬまで戦う。

モウ	レベル 3・制御役(指揮役)	
中型・自然・人型生物(アンデッド)	150 経験点	
イニシアチブ:+1	感覚:(知覚)+8;暗視	
HP:44;重傷:22		
AC17;頑健 14;反応 15;意志 14		
耐性:[死霊]10;脆弱性:[光輝]5		
移動速度 6		
[m]叩きつけ(標準;無限回)◆武器		
+8 対 AC1d8+2 ダメージ。		
[R]クロウ・オヴ・カラレル(標準;無限回)		
遠隔 10,+8 対“頑健”;幻影の爪が目標を 3 マス横滑りさせる。さらに横滑りの後に目標と隣接しているゾンビ・ロッターは目標に近接基礎攻撃を行なう。		
[C]スピード・オヴ・ザ・ダムド(標準;無限回)		
近接範囲・爆発 10;ゾンビ・ロッター 4 体まで;目標は近接基礎攻撃を行なう。		
コープス・アライズ(標準;遭遇毎)		
モウに隣接する 4 マスの地中からゾンビ・ロッターが出現する。		
アンデッドのしつこさ		
モウから 2 マス以内にいるゾンビ・ロッターの攻撃がヒットした時、それはそのクリーチャーに組みつく。		
属性:悪	言語:共通語	
【筋】14(+3)	【敏】10(+1)	【判】15(-3)
【頑】12(+2)	【知】16(+5)	【魅】10(+1)

場所の要素

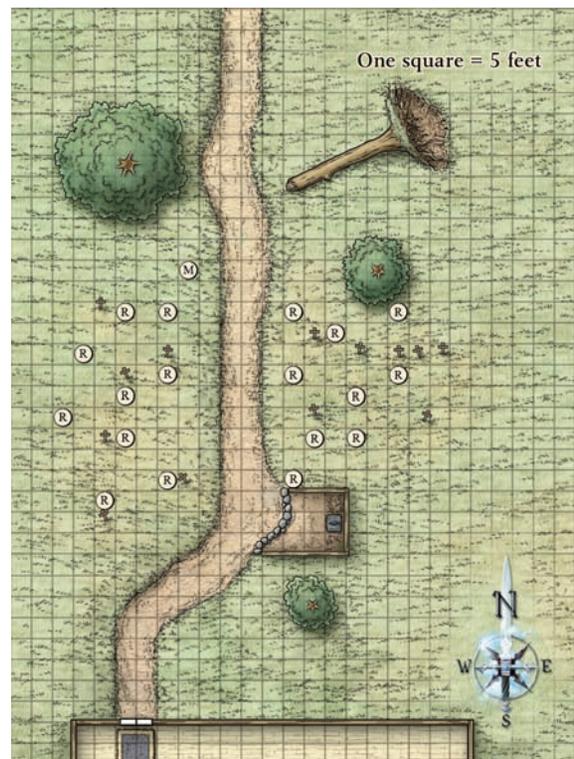
明かり:通常は明かりだが、PCたちが夜に訪れた場合、弱い明かり。PCたちが明かりを持ってこの場所へ入った場合(隠密)を使用できない。

木立ち:この場所にある木立ちは移動困難地形で通常の遮蔽を提供する。

墓石:墓石は遮蔽を提供するが移動は阻害しない。

ほこら:ほこらの壁は AC5;頑健 10;反応 5、壁 1 マスあたりそれぞれ 10hp を持つ。祭壇と積み重なった供え物は移動困難地形である。

財宝:モウとゾンビたちは財宝を持っていない。PCたちがモウを倒した場合、70gp を次の遭遇で得られる財宝に加えること。



隠された犠牲者

遭遇レベル 2(559 経験点)

準備

シャドウフェル城が見捨てられる悲劇が起こった時、数人の兵士が砦の一般人をあまり使われていないふたつの部屋に避難させた。男は安全を確保するため彼らのいる場所を壁で囲った。食料をたくさん運び込み、彼らは自分たちが安全になったと考えた。兵士が自分たちが自ら墓穴を塗り固めたと気づいたのはあまりに遅かった。彼らの消失は狂ったパラディンが目をつけていたのである。

現在、シャドウフェル城の『遭遇 17』のグールを蘇らせた魔術がこれら古代の戦士と従者たちも怪物にしたので、罪無き死者たちはうごめいている。兵士の壊れた気高さはもはやこれら一般人のゾンビたちを護りたいというおぼろげな衝動としてしか残っていない。

この遭遇は『シャドウフェル城の影』の『遭遇 17』が終わった直後に使用する。この遭遇はPCたちがグールと下位のアンデッドを倒して抜け穴の先にある部屋を調べるときにこの遭遇を発生させる。

この遭遇のバトル・マップはシャドウフェル城の地下 2 階に繋げることができる(『シャドウフェル城の影』、63 ページ)。

この遭遇には以下のクリーチャーが参加する。

ゾンビ・ソルジャー 3 体(S)

ゾンビ・ロッター 8 体(R)

遭遇が発生したら、読み上げる。

遠くから聞こえていた低い嘆きの声はすぐ近くの壁が崩れたのを皮切りに、数分でふくれ上がった。錆びた剣を持った鎧姿の死体が壁際で重々しく動き、君たちと彼らの後ろにいる丸腰のゾンビたちとの間に立ちはだかった。

ここでイニシアチブを決定する。PC たちがすでに『遭遇 17』の戦闘でイニシアチブを決定しているなら、ゾンビたちのイニシアチブを決定し、イニシアチブの順番に加えること。

ゾンビ・ソルジャー(3)		レベル 2・兵士役
中型・自然・人型生物(アンデッド)		各 125 経験点
イニシアチブ:+2	感覚:(知覚)+2;暗視	
HP:38;重傷:19		
AC18;頑健 15;反応 13;意志 13		
完全耐性:病気、毒;耐性:[死霊]10;脆弱性:[光輝]5		
移動速度 6		
[m]ロングソード(標準;無限回)◆武器		
+8 対 AC1d8+3 ダメージ。		
[M]プロテクティブ・ストライク(即応・対応;隣接した敵がゾンビ・ロッターに攻撃した時)		
+9 対 AC:1d8+3 ダメージ。目標は対応された攻撃に-4 のペナルティを受ける。		
属性:属性なし	言語:-	
【筋】16(+4)	【敏】12(+2)	【判】13(+2)
【頑】14(+3)	【知】10(+1)	【魅】10(+1)

ゾンビ・ロッター(8)		レベル 3・雑魚
中型・自然・人型生物(アンデッド)		各 38 経験点
イニシアチブ:-2	感覚:(知覚)-1;暗視	
HP:1;ミスした攻撃は雑魚にダメージを与えない。		
AC13;頑健 13;反応 9;意志 10		
完全耐性:病気、毒		
移動速度 4		
[m]叩きつけ(標準;無限回)◆武器		
+6 対 AC:5 ダメージ。		
アンデッドのしつこさ		
モウから 2 マス以内にいるゾンビ・ロッターの攻撃がヒットした時、それはそのクリーチャーに組みつく。		
属性:属性なし	言語:-	
【筋】14(+2)	【敏】6(-2)	【判】8(-1)
【頑】10(+0)	【知】1(-5)	【魅】3(-4)

戦術

ゾンビ・ロッターは最も近く間合いが届く生きたクリーチャーに向かい、戦いに策を用いない。ゾンビ・ソルジャーも攻撃するが、他のクリーチャーと戦って押すよりも攻撃にさらされるロッターを護ることを優先する。ソルジャーたちにもロッターたちにもカラルルに対する忠誠心は無い。

場所の要素

明かり:闇。

抜け穴:『シャドウフェル城の影』、75 ページ参照。

財宝:封印された部屋にはいくらかの価値あるもの、23gp、23sp、金製で“ヴェラ”と名前が書かれた色褪せた絵の入ったロケット(50gp の価値がある)、銀の指輪(30gp の価値がある)、そして翡翠のベルト用留め金(45gp の価値がある)が散らばっている。(了)

筆者について

ピーター・シェーハーはゲーム開発者にして神秘の業の使い手である。彼は昼間をダンジョンズ・アンド・ドラゴンズを開発し、夜は古代の知識をモルデンカイネンやドクター・ストレンジらと共に探求している。

