

# ダンジョン突撃隊

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』4レベルキャラクター用シナリオ

発行:(株)ホビージャパン <http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>

著者:川本幸作

DUNGEONS & DRAGONS, the Wizards of the Coast logo, the D20 System logo, and all Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. © 2004 Wizards of the Coast, Inc. ロールプレイングはホビージャパンの登録商標です。無断転載・引用を禁じます。ただし個人使用の範囲で地図などのコピーをすることはその限りではありません。

## はじめに

ダンジョン突撃隊は、4レベルの冒険者4人用のダンジョンズ&ドラゴンズのシナリオです。

## ゲームの準備

キャラクターのパーティ構成はどのようなものでも問題ありませんが、ファイターなどの戦士系1名、ローグ1名、ウィザードもしくはソーサラー1名が含まれる方がより安定したものになるでしょう。

参加プレイヤーは『グレイホーク・ワールドガイド』を読んでおくことより理解を深めることができます。

## 冒険の背景

魔法神ザギグ。混沌と魔力を司るこの神は、神となる前はグレイホーク市長であり、高名な魔導師でもありました。彼がまだ人間で冒険者だったころに、オークの団をファイアーボールで焼こうとして泉を作ってしまった(結局のところ、重いアーマーを着ていたオークの団は溺れて全滅したわけですが)ことがあったりしたそうです。

オークリーフの町外れにある泉にはそんな伝説があります。

ただ、不思議なことにこの泉はどんなに寒かろうと凍ることがありません。

伝説が本当かどうかは別として、何らかの魔法があることは確かです。

果たして、この泉はザギグ本人が遊びのためかどうかは知りませんが、その不可思議な動機によって作られたダンジョンが存在するのです。

## 冒険のあらすじ

何らかの理由で、ザギグ神に関する奇妙な巻物を手に入れた冒険者は、そこに書かれている脅しともからかいとも取れる文章に

惹かれ、儀式を行います。轟音と煙とともに現れた謎の人物...  
その正体と招待やいかに？

## 冒険の導入

冒険の導入となる巻物をPCは得ます。その方法はどのようなものでもかまいません。

- ・パーティはオークリーフ滞在の際に、酒場でした賭けで得た。
- ・フェスティバルのバーゲンで購入した巻物の中に、一本だけまぎれていた。
- ・ダンジョンの宝の中から見つけ出した。

本物かどうかは別にして、その巻物にはザギグの教え(グレイホークワールドガイド参照)の他に、「この巻物を“ここまで”読めたものは重大な病に罹っている。貧困祭(新年の祭日)の聖なる夜に2人で並んで、凍らぬの泉の周りを3周して、四方に礼をし、体を地面に投げ出し、6分瞑想し、サイコロで7の目を出し、8つの星を見て、9回ザギグの名を唱えることのみが重大な病を治す方法である。」との記載があります。おりしも今日は貧困祭の日。運良く空も晴れていて、星もきれいに見えています。さらに、運のいいことに、このオークリーフには凍らぬの泉があるというではありませんか。試してみない手はありません...

### ザギグの幾切丁寧な教えの書

全てのものには、ユーモアを楽しみ、その発想に驚かされるだけの価値がありました、そうする必要があります。ある意味では、彼らが暫く驚かされたままでいてくれるのが望ましい。ユーモアの提供は最も優先されねばならない。魔法に関する様々な知識を求める探索は、非常に重要である。予測の出来ない生活を送り、反復性のある習慣は壊まねばならない。



この巻物を“ここまで”読めたものは重大な病に罹っている。  
貧困祭の聖なる夜に、  
2人で並んで、  
凍らぬの泉の周りを3周して、  
四方に礼をし、  
体を地面に投げ出し、  
6分瞑想し、  
サイコロで7の目を出し、  
8つの星を見て、  
9回ザギグの名を唱える。  
そのことのみが重大な病を治す方法である。

## シナリオの調整

全てのレベルのキャラクターにとってこの冒険は適応できます。この擬似次元界への侵入は大変難しく、情報を得ていないキャラクターにとっては発見が困難な上に、謎と畏で構成されたダンジョンだからです。出現するモンスターのレベルを見合ったものに調整すればどのPCにとっても十分挑戦的な冒険になるでしょう。

## シナリオ本文

### 0. = オークリーフの泉 =

風光明媚な村、オークリーフは人口200人ほどの小村です。この村では、おりしも新年を祝うお祭りの最中です。村はずれの泉には、ひと時の休息を楽しむ恋人達や、夜更かしを新年だけは許された子供たちがちらほら遊んでいます。泉の大きさは直径50フィートほどで、真ん中には直径15フィートほどの島があります。泉の水は大変冷たいですが、不思議なことに凍ってはいません。

PC達の誰かが巻物の通りの行動を行うと(もちろん、住人達にはかなり奇異の目で見られます) ポン! という音と共に、煙と火花が巻き起こり、その煙が収まると、パーティの横に一人の男が現れます(残念ながら煙の中からではなく、冒険者の横です)。ロングソードにロッドを持ち、赤いチュニックに青いタイツ(かなりぴっちりしています)を履き、紫色の帽子、肩にはリュートを引っ掛けています。ぴっちりとおで固めた巻きひげをしています。

「ハロウ! 諸君。我々は、この数奇なる運命を受け入れるべく、この祠の秘密を探るという偉業を成し遂げるのだ。資格は大変難しいものだ。素晴らしい筋力。惚れ惚れする敏捷性。いまましいほどの耐久力。なまいきなほどの知力。狡知に長けた判断力。皆のひれ伏す魅力。その全てを兼ね備えていなくてはならないからだ。

しかし、そんなものは実際のところ、本当の力の前では唯の前座。大事の前の小事だ。

君が今上げた6つの力が、そこらのはなたれ小僧よりも弱かったとしても、最後の一つの素養こそが大事なのだ。その力とは! それこそが全ての源! 進歩の原動力であり、世界を前進させる力! 数多の失敗にも負けることなき無限の力! 偉大なる力なのだ! もちろん、我々はそれを持っているな? そうとも、そうでなければ冒険などという正に気が触れたとしか思えない愚行に赴くようなものはいない! それこそそこらの湊垂れ小僧にもわかることだ! かてて加えて、せっかくの祭りの日に、どうとも知れない噂を頼りに暇な二人で池の周りをくたびれもうけに3周してから、謝るものなど無いのに4度も頭を下げ、痛みも気にせず地面に髻れ伏し、6分間もだんまりの苦行をし、虚ろな目でサイコロが7の目を出すまで振り続け、無限の銀河より意味無く選んだ8つの星を口を池の鯉のように空けて見て、9回も狂

った神の名を唱えるなんていう傍から見たらまさに恥、サムライなら切腹、パラディンならブラックガード落ち、クレリックならアトーンメント必須な行為を行うなどというアホらしい真似はできないな? オークイ諸君。勿論準備はいいな?(返事を待つ) ...ではその祠の扉を開けて、未知への旅にレッツ・ゴーだ!!!」

「おおっと、自己紹介がまだだったね、我々は見えての通り旅の吟遊詩人風の高名な医者。ラグ・ザランヤージ(Rag=Zargnyergi)と申すもの。世界の謎を探るべく池の周りを3周ほど旅した諸君らと同じようだが決定的に違う世界に冠たる治療士だよ。今回は我々の侵されている致命的な病を治療するために、親切にも現れたというわけさ。さあて、そこで呆気に取られていないで早速力の根源に足を踏み入れようぞ!」

と、泉の水面を歩いて祠に向かっていきます。

泉の深さは最初2フィートほどで、中心の半径30フィートではいきなり深くなっていて、7フィート程の深さになります。島に上っても適当な石と雑草が生えているだけですが、その中央の1フィートほどの石にギザギザの落書きがあります。( <知識: 宗教> 難易度15に成功すると、ザギグのシンボルに似ていることが分かります)

当然、泳いでわたるとなると、体力を奪われます。頑健セーブ15に成功しないと、寒さによる非致傷ダメージ1d6を負うことになります。このチェックは服が乾く1時間後まで10分ごとに行います。エンデュア・エレメント(冷氣)の呪文は大きな助けになるでしょう。防寒服を着ていても、ぬれてしまえば効果はありません。

パーティの全員が島の中央部に上がるとラグはまたしゃべりだします

「全員そろったかな? そうとも、いい大人がこんなところで何をするのが疑問に思うのが普通の賢い人の反応だが、冒険者たる我々は違う! そのな絵画と見まがうばかりの祠に全員で手を触れるがいい! スゴイことがおきるぞ!」

ここで質問をしても「ほう! 賢い意見だ! 君のような賢者は一生農夫ぐらしが向いているぞ」とか、「鋭い質問だが、それに価値を見出せるならグレイホークの評議員足りうるな」とかはぐらかされてしまいます。また、石に手を触れることをためらうなら「チャンスの前髪を掴み損ねると漏れなく素敵な牧場暮らしが待っている。忘れ物を取りにいくというなら、君の名は冒険者として忘れ去られるというわけだ。」とも言われます。

泉を泳いで帰るならそのPCは残念ながらゲームから外してください。もちろん、全員で拒否すればこの冒険はおしまいです。言うとおりに全員で手を触れると落書きがひかり出し、あたりに霧がたちこめます。

( <呪文学> 難易度17に成功すれば霧がソリッド・フォッグであることがわかり、難易度22に成功すれば自分たちがブレイン・シフトの影響を受けたことがわかります)

「さあて遂に始まる偉大にして愚かなる冒険の本番だ。道は二つしかない。蛮勇を奮ってこの超巨大にして微細なダンジョンを

巡り、地獄行き切符を手にするか、恐怖に打ち震えてこの場で飢え死にするまで平穩無事な余生を過ごすかだ！ 3つめの道？ ああ、そういうのもあるな。では、また遭う日まで！」と、ラグは消えます。

なお、ラグに切りかかって、これはプログラムド・イメージ(術者レベル40)なので、全く効果はありません。もし、攻撃が行われるとラグは「全く驚嘆すべきことだ！ 我々に切りかかる(呪文をかける)だと？ ううむ、見上げ果てた蛮勇！ これぞ冒険者！ 褒美に君をカエルにでもしてお尻からエア・エレメンタルの風を入れてから破裂させ、メカヌスの歯車で細かく千切って、真鍮の都の釜で3日程煮込んでから、タイタンのハンマーで薄く延ばして、無限の世界にその蛮勇をたたえるカワラ版の用紙にでもしてやりたいところだ。しかし、なんと幸運！ 君は明らかかな実力違いに歯向かって事なきを得た数少ない冒険者のひとりとなったわけだ！ 次もその幸運が続くことを皆で盛大に祈ろうではないか！」

と言います。また、この一連のイベントに関して参加の吉凶をオーギュリィで確認すると、「吉にして凶」の反応が得られます。ディヴィネーションの場合、「混沌への試練の準備を何もしないことは全く愚かなことではあるが、何をもってしても有効ではない」等のなぞめいたモノとなるでしょう。

このイベント自体はザギグ本人によって運営されているため、コミュニケーション等の手段を用いても、有効な回答は得られません。ただし、数字のキーワードとしては「均等な15」という回答を得てもかまいません。

また、ダンジョン自体はエーテル界の隣接していない擬似次元界にあるため、エーテル界の移動はできません。壁面(硬度16、hp壁面の厚さに依存)扉(硬度16、hp60)に対する破壊行為は可能ですが、その際に、破壊行為を行った(打撃・呪文等を直接壁面を対象に行った場合)PCを対象にロッド・オブ・ワンダーの効果も発生します。この擬似次元界内での占術系の呪文は通常の効果を生揮しますが、クリアヴォイアンスのような視覚を使う呪文に関しては50%の確率で、ワーラット(人間と鼠の中間形態)が赤いローブととんがり帽子を着用してラグの伴奏に合わせて踊るといったイメージが見えます。壁面は、ぼんやりと白く光っており、灯りに困ることは一部の場所を除いてありません。

## 1. = 入り口にして出口 =

円形で壁面全体が大理石でできたこの部屋には、東の壁面中央に3フィートほどの大きさの「\*」のマークが掘り込まれ、北側に大理石でできた両開きで押し戸のドアがあります。ドアには銀で出来たハイヒールの形をしたノッカーがあり、なにやら大きな文字も書かれています。また、天井にはオークの団に囲まれた男が、魔法を放ち、作った泉で敵を撃退するというような絵が描かれています。

北側の扉には鍵は掛かっていませんし、罌も仕掛けられていま

せん。扉の文字は地獄語で「治療院」と描かれています。ノッカーを使うと、1回ごとにかかとの部分が打ち合わされ、「やっぱりグレイホークが一番！」とノッカーが叫びます。2回目を叩き終わるとラグが轟音と煙と共に現れ、「なんと！ そのノッカーを2回も叩いてしまったのか！ もう一度鳴らすと我々の希望通りの結末になるが、このお話も可及的速やかに結末を迎えてしまうぞ！ それでもいいなら留めはしないが、ここでやることなくってからも遅くはない気もするがな？」そして、ラグは消えます。

3回目を叩き終わると部屋の床面にゲイトが発生し、飛行状態でないPCは20フィート落下し、グレイホークシティの評議会のテーブルの真ん中に叩きつけられます。「冒険の結末」を参照してください。

イグナシオス(12.参照)の棲家から出てきた場合、ラグは現れません。

東の壁面の「\*」マークには1インチの深さの掘り込みで、それぞれ末端と中央に2インチほどの円形のくぼみが開いています。そこに「鍵(以降の各部屋で得られるメダル)」を正しい位置で差し込むと、壁面が輝き、(もちろんメダルも)消滅し、通路が現れます。

以下は正しい位置の参考例

4	3	8
9	5	1
2	7	6

魔方陣で各縦横斜めの数列の数字が合計15の配置になれば正解です。

メダルの形状は、それぞれ2インチまでの大きさです。  
 1: 涙滴型(1角形: 水晶500gp相当) 2: 半月型(2角形: オパール2000gp相当) 3: 正三角形(金: 500gp相当) 4: 四角形(プラチナ: 1000gp相当) 5: 五角形(五芒星: オニキス100gp相当) 6: 六角形(六芒星: サファイア3000gp相当) 7: 七角形(エメラルド1000gp相当) 8: 八角形(ダイヤモンド5000gp相当) 9: 九角形(ルビー3000gp相当) となっています。

間違った答えを入れた場合には、何もおこりません。正解の場合には脅威度6相当の経験値が入ります。

もちろん、東の壁面を破壊(破壊難易度: 28 硬度: 16 hp60)して無理やり通ることも可能です。

その場合、最後の1撃と共に壁面がひかり、同時に壁面が正解したのと同じように開きます。

最後の1撃を入れたPCには、ディスイндеグレイト(遠隔接触攻撃+30、頑健セーブ難易度26、術者レベル40)がかかります。

## 2. = 2本の触手 =

半月型のこの部屋にはあかりがありません。南のドアの他、東に続くドアがあります。西側の壁面には、上向きの半月が描かれていて、まるでニヤニヤ笑う口のような感じです。

パーティが中に入ると、壁面の絵がぼうっとまるでなにかの口のようにひかりだします。

壁面の絵には呪文のゲート( <呪文学> 難易度24で判別可能) が起動し、絵の向こうからネコの顔と6本の足、2本の触手を持ったモンスターが現れます。

どこからともなく、ラグの演奏と声が聞こえてきます。

「とりあえず簡単なところからいこうじゃないか。にやにや笑いのお月様の触手の数を数えるところからだ、目は見えるな? じゃぁレッツ・ゴーだ」

ディスプレイサー・ビーストは、即座にパーティに襲い掛かってきます。

ディスプレイサー・ビーストを倒すと、死体は溶けてなくなり、その溶けた後に、半月型(2角形: オパール2000gp相当)のメダルが見つかります。

### ディスプレイサー・ビースト(1)

hp51(モンスターマニュアル参照)

## 3. = 7個の鍵穴 =

7角形をしたこの部屋の中央には、台座の上に置かれた黒い箱が置かれています。  
箱の横には、プラチナの鍵(100gp相当)が置いてあります。

黒い箱はオーグメント・オブジェクト(巻末参照)で強化されたアダマンタインの箱(硬度40、hp180:破壊難易度40: <開錠> 難易度: 可変(下記参照) 罠(下記参照))があります。

台座には、天界語で文字が書いてあります。「天界よりの使者は朝と夜を越えて7つの山を全て歩く」コンプリハンド・ランゲージがある場合には簡単に解読できます。

鍵に触れると、どこからともなくラグの音がします「正攻法でいくもよし、裏道でいくもよし。力技には注意が必要」。

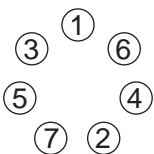
箱を開けるには、基本的に4つの方法があります。

罠から放たれる電撃は全て自然の電撃(反応セーブ難易度20:半減)です。呪文抵抗で防ぐことはできません。この宝箱を開けることができれば脅威度6相当の経験値を獲得できます。

### A・鍵を使用する

7つの穴の上を頂点とし、頂点から順に時計回りに3つ目の穴毎に挿していきます(図2参照)

順に挿し終えると、箱は開きます。間違えた場合は、3d8ポイントの電撃をくらひ、最初からやりなおしになります。



### B・開錠・罠解除で開ける

各鍵穴には電撃の罠 <装置解除> 難易度28が掛かっています。罠の難易度は、一度 <装置解除> に成功すると、1つづ上がって

いきます。失敗すると、1つづ難易度は下がっていきます(最低20)。

<開錠>を試すと、成功・失敗に関わらず電撃の罠(3d8電撃)が作動します。<開錠>難易度25を基本として、一度成功する毎に<開錠>難易度は1上昇し、一度失敗する毎に難易度は1低下します。<開錠>を行った場合、順番は関係ありません。

### C・ノック

7つの錠前が掛かっているため、合計4つのノックが必要。開錠の順番は自動的に正しいものとなります。しかし、ノックで7つめの鍵を開けた場合、「楽をするには相応の代償もたまには必要」の声とともに、自然の電撃が箱から放たれ、1d6個分d8の電撃ダメージをくらいます

### D・破壊

かなり難易度の高い方法ですが、破壊も可能です。その場合、一撃毎に3d8の電撃ダメージを被ります。ただし、リーチ武器や、投げ武器などで行った場合には使用者に影響は及びません。

## 4. = 第6感の探求 =

6角形をしたこの部屋の真ん中には、石でできた台座があります。台座には6つの手形が外周に掘り込まれており、中心には文字が書いてあります。

台座にはなんの仕掛けもありません。

台座には共通語で「瞑想と仲間の心をあわせることこそ、真実への扉を開く鍵である。“6番目の心の友を見つけ出せ”」と書かれています。

この部屋の北東の一面には、シークレットドア(搜索難易度25:台座からは丁度15フィート程はなれています)があり、シークレットドアを開けると、同じような台座があり、上に6角形(ヘキサグラム: サファイア3000gp相当)の「鍵」があります。

台座には共通語で「勸こそが心の友である」と書いてあります。

## 5. = 1つの謎 =

涙滴型のこの部屋の東側には大きな石膏でできた彫像があります。

彫像は右手に棍棒、左手にロッドを持ち、ロープをつけています。首にはここだけ着色された、赤と青のギザギザが彫り込まれたメダルをかけています。

南西側と北側にはドアがあります。

彫像に触ると、自動的にプログラムド・イメージが起動し、彫像があたかも生命を持ったかのように動きます。色のイメージは、赤いロープ、銀のロッド、炎を纏った棍棒、金色のメダルで、黒髪の男となります。

彫像はそのまま以下のセリフをしゃべります。

「さて、注意して聞けよ御同輩。一度始めたら、2度目は無い。何度答えてもいいが、正しい答えは1つだけ。失敗したら天罰が下る。成功してもたいしたことはない。」

「ハードパイの商人がグレイホークの評議委員に貢物を送るために旅に出た。評議員は12人。それぞれのために12個づつの貢物。12台の馬車に乗せ、それぞれ12頭の馬に引かせて、12人の護衛を付けて。旅路の最中にそれぞれの馬車がトロールに遭って、合計12人の護衛が殺された。野営をしている最中に、馬泥棒が合計12頭の馬を盗んでいった。セリントン川を渡る時に、橋から馬車が転げ落ち、合計12台が無くなった。ゲートを潜るそのときに徴税人がやってきて貢物を合計12個持っていった。とうとう届けたその時に、残っている商人は何人だ？」

答え：1人

PCの「数字」にあてはまる言葉に全て反応します。間違った数をしゃべった場合、彫像の持つロッドが光、彫像を使用者として、しゃべったPCに対してロッド・オブ・ワンダーの効果が発動します。正解が出るまで、プログラムド・イメージは維持されます。正解を答えた場合、そのPCの心にテレパシーで、「正解者への褒美は、このありがたいザギグの洗礼だ。受けるかね？」と伝えられます。「受ける」と答えたPCは、最も重要な能力値が永久に2上昇し、ランダムに別の能力値が2減少します。この変化は「清浄」ボーナスと「不浄」ペナルティです。そのPCは属性が「混沌にして中立」に変化し、クレリック等の神聖呪文の使用者は、ザギグの信仰に変化します。しかし、アトーンメントを受けて信仰を元のものに戻した場合、能力値の上昇とペナルティは消えてしまいます。「受けない」と答えたPCには、「それは残念至極」とまたテレパシーがあり、変化はありません。正解が出た場合、「おお、なんたることか！ 神のごとき叡智を持つものが現れた！ 褒美をもっていくべし」とイメージは叫んだ後消え、彫像も元の状態に戻ります。しかし、彫像の首のメダルは、水晶でできた涙滴型(1角形：水晶500gp相当)になり、取り外せるようになります。

## 6. = 五角形の封印 =

5角形のこの部屋には、銀でペンタグラムが書かれています。部屋の中央の床には、何か黒いメダルのようなものが置いてありますが、その空中5フィート程の場所に、同じように黒い直径3フィート程の球が浮かんでいます。北、南、東にそれぞれドアがあります。

この部屋に入るドアは全て引き戸です。どの方向から入るにせよ、最初にドアを開ける際に、轟音と煙と火花とともに、ラグが現れます。「さてさて、我々が充分な力を持つか試すにはいい場所だね。とりあえず、いってみようではないか」

と、ラグは勝手にドアを開け、部屋の中に一步踏み出します。すると、銀のペンタグラムが光り、部屋の中央の黒い球が即座に動き出し、ラグに直撃します。黒い球が触った部分からラグは分解されていきます。「こりゃ、ちょっと、キツ、い、かも、ウワウワワ…」黒い球は1ラウンド掛けてラグを分解します。分解し終わると球はまたもとの位置に戻り、パーティの後ろにまたラグが現れます。「ふう、死ぬかと思った。とりあえず、細心の注意が必要ということだね、ではまた」と、ラグは消えます。黒い球は、スフィア・オブ・アニヒレーション(DMG参照)です。この球は、部屋に入って最も近い物質に近づき、破壊するように下のペンタグラムが働きかけています。ペンタグラムは、ポリモーフ・エニイ・オブジェクトによって変質させられているタイタン(トゥルー・シーイングの呪文があれば分かります)で知力30、HD20、hp210を持っています(アニヒレーションのコントロール値30+1d20)。どのような物質の破壊をするにせよ、スフィアは破壊しようとする物質の上で1ラウンド停止します。スフィアは通常の方法でコントロールできますが、その場合、毎ラウンドタイタンとのコントロールに勝つ必要があります。また、メイジ・ハンドやテレキネシスの呪文で、メダルを動かすことも可能です。ビッグピース・グラスピング・ハンド等の力術系の呪文は物質とみなされます。召喚術によって作り出された、アンシオン・サーバントなども物質とみなされます。幾つかモノを投げ込んで、分解している際にメダルを取る方法が比較的安全かもしれません。部屋の外までスフィアが導き出されようとする、ゲートが開き、スフィアを飲み込もうとします(DMGのルール通りにダイスを振ってください)。このイベントを解決できれば脅威度6相当の経験値を獲得できます。部屋の中央のメダルは5角形(ペンタグラム：オニキス100gp相当)です。

## 7. = 8本足 =

ほぼ縦40フィート横40フィートで8角形のこの部屋は、クモの巣模様が天井に描かれています。そして、高さ40フィートの天井には巨大な石膏でできたクモの彫像がぶらさがっています。石膏の像の顔の中心部には、8角形のダイヤモンドのメダルがはめ込まれています。

PCが全員の部屋に入ると、扉が閉まり(アーケイン・ロック、術者レベル40)部屋の中にラグの声が響き渡ります。「既に予想できたことだとは思いますが、ここで数えるの足の数。網にからまれないようにするのが得策だ。なにより、しっかりとものごとをよく見るのが肝要だね。」

すると、額の部分のダイヤモンドが光りはじめ、クモの彫像が変化し、大型モンスター・スパイダーになり、パーティに襲い掛かってきます。

クモのhpを0にするか、<スリ>難易度20、もしくは「武器落とす」に成功して、額のダイヤモンドを取ることができれば、クモは元の彫像に戻ります。

### 大型モンスター・スパイダー

大型の虫；脅威度3；HD9d8+18；hp58；イニシアチブ+3；速度30フィート、登攀20フィート（40フィート、登攀20フィート）；AC14（-1サイズ、+3【敏】+2外皮）接触12、立ちすくみ12；基本攻撃+6；組み付き+14；噛み付き+9近接（1d8+4および毒）；全力攻撃 噛み付き+9（1d6+4）；接触面 / 10 x 10、リーチ5；特殊攻撃 ウェブ（遠隔接触+9）毒 特殊能力 虫；属性 真なる中立；セーブ 頑健+8 反応+9 意志+3；【筋】18【敏】16【耐】15【知】-【判】10【魅】2  
技能と特技：<登攀> +15、<隠れ身> +6、<跳躍> +4、<視認> +7  
毒：頑健セーブ難易度16 初期および予後ダメージ1d6【筋】ウェブ：8回 / 日；<脱出術> 難易度26、破壊難易度32、hp14、ダメージ減少5 / 炎

**戦術：**できる限りウェブを使用して、PCを絡め取ろうとします。  
**宝物：**8角形（ダイヤモンド5000gp相当）のメダル

### 8. = 落とし穴30フィート =

T字路の交差点に、三角形の形をした落とし穴があります（<探索> 難易度23、<装置解除> 難易度25、反応セーブ難易度20に失敗すると落下）

穴の深さは30フィート（3d6落下ダメージ）であり、3ラウンド後に落とし穴の蓋は自動的に閉まります。

落とし穴の中には光は無いため、暗視能力もしくは灯りが無いと真っ暗になります。

穴の底の北側の壁面5フィートの高さに地獄語で、「星を見よ」と書かれています。

この罠を回避できれば脅威度3相当の経験値が獲得できます。

落とし穴の蓋の裏には、正三角形（金：500gp相当）のメダルが取り付けられています。

### 9. = 4本腕 =

4角形のこの部屋の中央には、4インチ程のプラチナで出来た立方体（重量40ポンド、20000gp相当）のダイスが置いてあります。部屋の東側と南側にはドアがあります。

部屋の中に入ると、ラグの音が響きます「さあて、運命はどう転ぶかな？ そのダイスを振り、我々の運の強さが本当の意味で試される時が来たというわけだ。」

ダイスには1～6の数字が振ってあります。

ダイスを転がして目が止まると、出た目の数だけに分裂します。

分裂したダイスは各々、ポリモーフ・エニイ・オブジェクト（術者レベル40）によってスリクリーンに変化します。

もちろん、スリクリーンはパーティに襲い掛かって来ます。手に武器は持っていません。

スリクリーンを全て殺すか、20分が経過すると、スリクリーンは出現した数に分断されたメダルのかげらに変化します。全てを組み合わせると、四角形（プラチナ：1000gp相当）のメダルになります。

### スリクリーンのローグ（1-6）

中型の人怪；脅威度2；HD2d8+2+1d6+1；hp15；イニシアチブ+4；速度40フィート；AC17（+4【敏】+3外皮）接触14、立ちすくみ13；基本攻撃+2；組み付き+7；爪+3（1d4+1）；全力攻撃 噛み付き-2（1d4+毒）4爪+3（1d4+1）；接触面 / 5 x 5、リーチ5；特殊攻撃 毒 特殊能力 暗視60フィート、スリーブ無効、跳躍、急所攻撃+1d6；属性 混沌にして中立；セーブ 頑健+0 反応+9 意志+5；【筋】13【敏】19【耐】13【知】10【判】14【魅】7  
技能と特技：<視認> +7、<聞き耳> +7、<跳躍> +38、<平衡感覚> +11、<軽業> +11《回避》《強行突破》《矢止め》・毒（致傷、頑健セーブ難易度11、初期、予後ダメージ共に麻痺2d6分）

**戦術：**跳躍、軽業を駆使して、挟撃を行います。

### 10. = 9枚のカード =

9角形の薄暗いこの部屋には、北側に扉があるだけです。部屋の中央には、紫のベルベットのクロスが掛けてあるテーブルと、1脚の銀の椅子があります。テーブルの上には、裏返しになった9枚のカードがあります。

部屋に全員が入ると、扉が閉まり、ラグの音が響き渡ります。「さあて、本当にほしいものを得るには必然として代償が必要だ。しかし、その決断をするには真の意味での勇気。そう、まるで凍バリアアン達のような蛮勇が求められるのだ！ チャンスは誰にでも一度きり。最初に捲る枚数を声高に、そう、まるでしなびた老人悪魔に使えるオーク達のように宣言するべし。そしてゆっくりとその椅子に座り、そう、まるで時の女神のように冷徹にその結果を感受するのが作法だ。」

枚数を宣言して椅子に付くと、メイジ・ハンドが現れ、カードをシャッフルし、1枚ずつカードをめくっていきます。9番目のカード（ザギグ）が出たPCの宣言枚数が終了（メダルが出たりPCが死亡したりした後もカードは宣言枚数を満たすまで捲られます）すると、カードは消滅します。

椅子・テーブル・カード・ハンドを破壊しようとする、その試みをしたものに、9枚のカード全ての効果が現れます。順番はランダムになります。

カードの効果については巻末を参照してください。

## 11. = 最後の宝への道 =

10フィート幅の通路がゆるやかに下りながら奥へと続いています。  
行き止まりの両開きの扉(押し戸)には赤と青のギザギザのマークが掘り込まれています。

通路の中間点までいきついた段階で声がします。  
「宝を獲得するための最後の試練。ダンジョンにツキモノの素敵生物を準備しておいた！  
あれだよ、あれ、赤くででかくて、アツイのだ！準備はいいかな？ まだならそちらの準備もしておけよ、準備ができたら言ってくれ、すぐドアを開けてやるからな」  
準備よしの返答があるまでは何日でも留まることができます。扉にはアーケイン・ロック(術者レベル40)が掛かっており、ロックの呪文は扉にある畏(装置無効化>難易度27:脅威度2)で自動的にカウンターされてしまいます。  
準備よし、と返答すると  
「さあ、レッツゴーだ！」の声と共に扉が開きます。(正面にいたPCは反応セーブ難易度15に失敗すると弾き飛ばされ、壁に打ちつけられる可能性(落下ダメージ1d6相当、自動的に転倒)があります。

## 12. = エース・イン・ザ・ホール =

大きな自然洞窟が開いています。あたりには硫黄の匂いと所々に蒸気が噴出しています。  
洞窟の中は薄赤く照らされています。  
部屋の奥には金銀財宝がばら撒かれており、その宝物の上には、赤い鱗に、馬程の大きさの、鼻から蒸気を出している竜がいます。

部屋にはレッド・ドラゴン<イグナシオス>がいます。  
ドアが開くと、1ラウンド目にドラゴンはパーティに対して語りかけます。  
「狂った神の試練を潜り抜けてきたものよ。あまり欲をかくのはよろしくないぞ。お主らには2つの選択肢がある。どちらを取ってもさほどの違いは無い。戦って死ぬか、こそ泥のように一つだけアイテムを持って出るかだ。」  
もちろん、戦闘をすると宣言すれば即座に戦闘になります。双方気づいているため、不意打ちラウンドもありませんし、立ちすくみ状態でもありません。  
アイテムをもって出ると宣言すれば「殊勝な心がけだ、お主に選べるアイテムは全員でただ一つ。心して選べ。なお、呪文の使用はアイデンティファイとディテクト・マジック以外のものは許さん。」と、宝の山から外れ、アイテムを選択させます。この場合、硬貨1枚でもひとつのアイテムと見なされます。  
ディテクト・マジックを使用した場合、最も強い光を放つのは、ザギグの両替袋(巻末参照)です。  
<スリ>技能を使用してイグナシオスをごまかすことができるかもしれませんが、1つ以上のアイテムを持っていこうとすると、

イグナシオスはパーティにプレスを吹きかけます。  
イグナシオスは目目10で視認をしており、その難易度は24です(擬似視覚と、鋭い感覚の能力を持っています)

### イグナシオス

男性、大型のドラゴン、レッドドラゴン(ヴェリー・ヤング);  
脅威度4;HD10d12+30;hp95;イニシアチブ+0;速度40フィート、飛行(貧弱)150フィート;AC18(-1サイズ、+9外皮)接触9、立ちすくみ18;基本攻撃+10;組み付き+19;噛み付き+14(2d6+5);全力攻撃 噛み付き+14(2d6+5) 2爪+9(1d8+2) 2翅+9(1d6+2) 尻尾+9(1d8+7);接触面/5x10、リーチ10;特殊攻撃 プレス(火40フィートコーン状、4d10(18)) 特殊能力 火属性、ブラインド・サイト、キーンセンス;属性 混沌にして悪;セーブ 頑健+10 反応+7 意志+8;【筋】21【敏】10【耐】17【知】12【判】13【魅】12  
技能と特技:<視認>+14、<知識:宗教>+6、<知識:次元界>+6、<知識:秘術>+6、<呪文学>+6、<交渉>+18、<真意看破>+14、<精神集中>+8、<聞き耳>+14、<搜索>+4、<はったり>+6《強打》《かすめ飛び攻撃》《ホバリング》《急旋回》

### 戦術:

1ラウンド目;プレス後、空中に移動。  
2ラウンド目;最も軽装のもの(ウィザード)にかすめ飛び攻撃  
以後飛び道具の使い手がいない場合には最も軽装のものから順に標的にします。  
飛び道具の使い手がいる場合、たおれるまで飛び道具の使い手に全力攻撃を行います。  
どのように不利な状況であろうと、最後まであきらめません

### 宝物:

500pp、4000gp、700SP、10000CP、+1ロングソード、+2クローク・オブ・レジスタンス、+2ペリアプト・オブ・ウイスダム、リング・オブ・サステナンス、ワンド・オブ・キュア・ライト・ウーンズ(32チャージ)、+4マイティ・+1コンボジット・ロングボウ、+1エルヴン・チェインシャツ、ザギグズ・エクスチェンジ・バッグ(巻末参照)、スクロール・オブ・レイズデッド(2)、スクロール・オブ・ファイヤーボール(1)

## 13. = ジョーカー =

パーティがイグナシオスの棲家を出ると、轟音と煙がもうもうと立ち込め、咳払いをしながらラグが現れます。  
「げふんげふん。...とりあえず、私のしかけた偉業は大きな失敗に終わったというわけだ。不幸なことに、ここにいる全員がとてつもなく重大な病に冒されていることが分かり、治療の試みは全て失敗に終わった。...つまるところ我々がここで会話をしているということ自体が、その治療の失敗の確たる証拠であるからだ。全く価値のつけようが無い、一般大衆にはある意味迷惑なこの病を治す方法は殆ど知られていないし、私の知識を持ってしてもその治療法を得る

ことはついぞかなわなかった。  
 実際のところ、その病はミラクルやウィッシュなどでも治療できず、死んだとしても蘇り、永遠に新しいモノを求める。感染力が比較的低いのが不幸中の幸いといったところだが、我々のような感染者がまた新たな感染者を生み出すことになる。  
 とまれ、我々は色々な意味でその病を成長させてしまったというわけだ。  
 唯一の鎮静剤である酒も所詮は一時的なものではない。薬代で財布の中身が軽くなるより先に、次の鎮静剤を買う金を求めて彷徨うことになることだろう。  
 始末の悪いことに新たな実力をたずさえて。その病とは何か？  
 もう分かっているな？ そう、つまるところは好奇心こそ全ての源というわけだ」  
 ラグはウィンクをして煙の中に消えていきます。

目端の効くものなら、消える寸前に( <視認> 難易度15)、ラグがバードのような格好から赤と青の2色のローブになっていることがわかるでしょう。  
 煙が晴れると、PC達は11.の通路に立っています。  
 ノッカーを叩くか、ブレイン・シフトの呪文を使うしかこのダンジョンから出る方法はありません。

## 冒険の結末

全滅とならなかつたパーティはおおよそゲートでグレイホーク評議会の会議室に落下することになるでしょう。幸いなことに、新年の休み期間で会議は開催されていませんが、衛兵(6レベルファイター4人)は異常に気づいてかけこんできます。  
 気の利いた言い訳ができないパーティには一晩の牢獄ぐらしが待っています。  
 ザギグの試練を乗り越えたものであることを明かせば、今夜の酒の種として衛兵たちは笑って冒険者達を会議室から市街につまみだします。  
 「おまえらみたいなことを言うのが年に一度はやってくる」

## DMへのアドバイス

よりレベルの高い冒険者に対しては、得られる報酬をレベルの高いものにしてもよいでしょう。  
 実際のところ、(分かりやすすぎますが)ラグはザギグの化けた姿です。  
 DMが望むなら、よりおどけた姿や、より厳格な(それでいてどこか2~3箇所がヘン)な人物として描くのもよい方法です。以後のプレステージクラス(ディヴァイン・エージェント等)での「神格・もしくはそれに順ずる存在との遭遇」X箇所以上のブレインへの移動」の前提条件を一部満たしたことにしてもかまいません。  
 もちろん、一般的な謎の部分に手を加え、より複雑なものにする

のも、冒険をエキサイティングなものにする一つの方法です。  
 この冒険での成功は以後のキャンペーンをグレイホーク市に直結するものとなるでしょうし、衛兵の「年に一度」というセリフが、より多くのザギグの怪しいダンジョンの存在の示唆ともなるでしょう。  
 カードの部分で出てくるザギグを除く8人は「8者の円」の構成員達です。既にDMが彼らのイメージやイラストを持っているならそれに合わせて表現を変えるのもよいでしょう。

## 新しい呪文

### オーグメント・オブジェクト (Augment Object / 物質強化)

変成術

呪文レベル: ウィザード/ソーサラー3、クレリック3、ドルイド3

構成要素: 音声、動作、物質

発動時間: 1分

距離: 近距離(25フィート+5フィート/2レベル)

効果範囲: 200立方フィート/レベルまでの物質

持続時間: 1日/レベル

セーヴィング・スロー: 不可(物質)

呪文抵抗: 可(物質)

この呪文は対象となった物質の破壊難易度に+20を付加し、その物質の硬度とhpを2倍にする。また、「強化」された物質は、保持されていない場合の呪文へのセーヴィングスローに対し、マジック・アイテムとして(セーブボーナスは2+術者レベルの1/2となる)判定できる。

物質構成要素: ひとつまみのチョコレート

< 出展: 未訳本 Stronghold Builder's Guide >

## 新アイテム

### ザギグズ・エクスチェンジ・バッグ (ザギグの両替袋: Zagygy's Exchange Bag)

バッグ・オブ・ホールディング3に似たこの袋は、放り込んだ物全てを分解し、1d4ラウンド後に市価の半額相当の金貨に変換する。入れてある貨幣は変換されない。また、死体を放り込んで分解はされず1cpと一緒に吐き出される。1cpと共に出てきた死体を再度放り込むと、死体は分解されてしまうが、何も出てこない。生物を入れることはできない。

初級アーティファクト: 35ポンド

### 9枚のカードとキャラクター / 効果

#### 1: モルデンカイン

禿頭に黒ひげの魔道士が現れ、呪文を唱える。( <呪文学> 難易度24でウィッシュであることがわかる)

ランダムに能力値が1上昇する(体得ボーナス)

2: ビグビー

灰色ローブを着た茶髪はやせたな魔道士が現れ、呪文を唱える。( <呪文学> 難易度24でビグビーズ・クラッシング・ハンドであることがわかる )

持っているマジックアイテム1個が破壊される

3: レアリー

紫色のローブを纏った痩せた髭の魔道士が呪文を唱える。( <呪文学> 難易度22でフィンガー・オヴ・デスであることがわかる )

頑健セーブ難易度21に失敗すると即死する。成功の場合でも3d6+17のダメージを受ける

4: オットー

ボカブのシンボルを掲げた髭面で太めの魔導師が呪文を唱える。( <呪文学> 難易度24でトゥルー・リザレクションであることがわかる。 )

対象が死亡している場合にはその場で復活し、そうでない場合には拳にボカブのシンボルの刺青が刻まれる。このシンボルは対象が死亡した場合、自動的に1回のみ発動するトゥルー・リザレクションである

5: ジャラージ

派手な黄色のチュニックと小さなドラゴンを従えた女魔道士と、レーザーアーマーを着て荷物を一杯背負ったワシ鼻の従者が現れる。女魔道士が微笑むと、従者は背中中の荷物を持ち替え、消える。しかし、荷物の一つが転げ落ちる。

1d6を振りその宝物が何かを決定する。1~3: 低級 / 4~5: 中級 / 6: 上級

6: テンサー

赤いローブの魔道士が現れ、呪文を唱える。( <呪文学> 難易度24でウィッシュであることがわかる )

対象者のランダムな能力値に1ポイントの体得ペナルティ

7: ドローミジ

水色のローブの陰気な魔道士が現れ、呪文を唱える。( <呪文学> 難易度24でエナジードレインの呪文であることがわかる )

黒いボルトが飛び(遠隔接触攻撃+28)命中するとレベルが1下がる

8: オティルーク

茶色のローブを着た魔道士が現れ、呪文を唱える。( <呪文学> 難易度23に成功すれば、オティルークス・テレキネティック・スフィアであることがわかる )

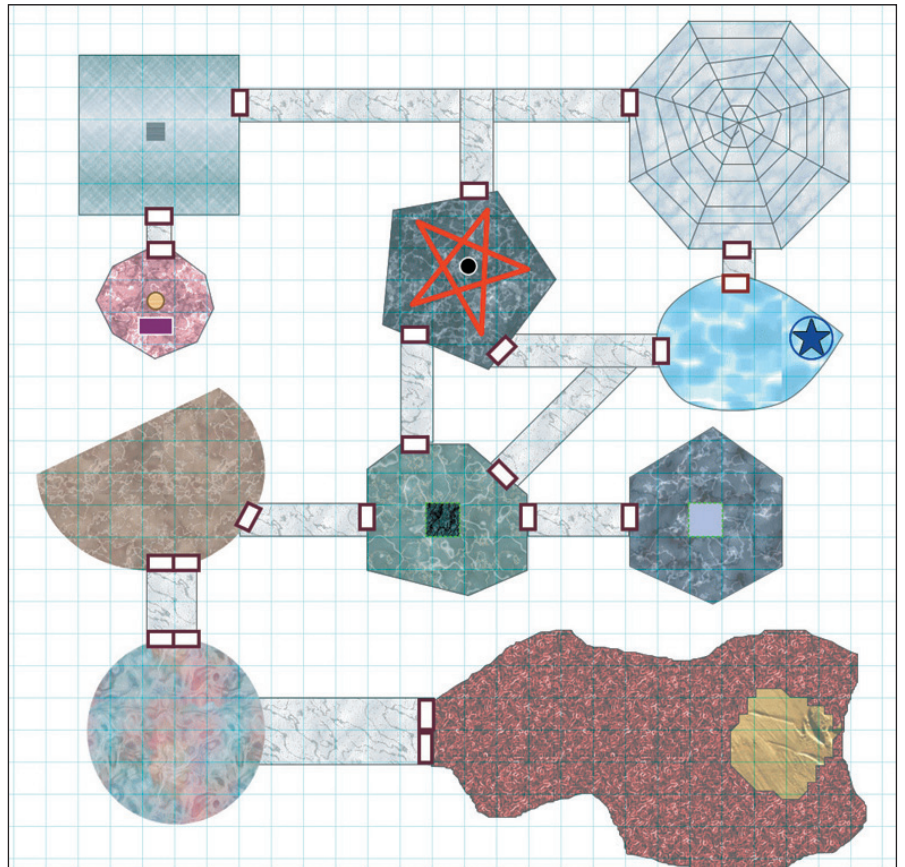
包み込まれた対象は、啓示を受け、1レベルアップ

9: ザギグ

ロッドと棍棒を持った赤と青のローブを着た魔道士が現れ、手に持った9角形のメダルを渡して消えます。

9角形(ルビー3000gp相当)のメダル獲得

ダンジョン突撃隊 PC用Map



ダンジョン突撃隊 DM用Map

