

# コボルド殲滅隊

## Return of Basic Game

### 『ダンジョンズ&ドラゴンズ』対応7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. (c)2005 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

## ■はじめに

コボルド殲滅隊はダンジョンズ & ドラゴンズ 3.5 版 7 レベル冒険者 4 - 6 人用にデザインされた冒険である。

このシナリオは『ベーシックセット』に記載されている冒険と同じダンジョンを使用するため、DM はこの冒険の他に、『ベーシックセット』の冒険も一通り読んでおく必要がある。

ダンジョンマスターは、プレイヤーズハンドブック (以下 PHB)、ダンジョンマスターズ・ガイド (以下 DMG)、モンスターマニュアル (以下 MM) についても一通り読んでおく必要がある。

登場するモンスターの所持する特技の幾つかは『戦士大全』(発売中)から取載したものがあるため、『戦士大全』を持っていない場合、特技を入れ替えるか、『戦士大全』を購入したほうがよいだろう。

なお、今回のシナリオではポイントによる評価を行えるようにしてある。部屋の遭遇に対し、10 - 40 ポイントが割り振られており、想定ラウンド (イニシアチブ後) より 1 ラウンド早く解決した場合に 1 ポイント加算、想定ラウンドより遅れる 1 ラウンド毎に 1 ポイントが減算される。但し、最低獲得ポイントは 5 ポイントである。

- 1ラウンド以下で解決された場合、5ポイントのボーナスポイントが加算される。
- チャージを消費するアイテムを使用した場合には1ポイント減算される。
- 死亡したPCが出た場合10ポイント減算される。

各遭遇で、最も活躍したと思われる PC には遭遇毎の MVP として回数を記入しておくこと。

最も多く MVP を得た PC がパーティの MVP となる。

ポイントはゲームの楽しみ自体に何の影響も与えないが、複数の卓でトーナメントを行う際には有効に働くだらうし、パーティの問題解決能力がどのレベルにあるかを知る上では有用である。

## ■導入

「この世界には、二本足で歩くトカゲのような生き物が居て、コボルドと呼ばれています。ある日、このあたりの土地を治める男爵が狩りをしていると、このコボルド達が襲い掛かって着ました…」

の事件から 3 年。いっばしの冒険者となった君たちは以前探索したはずのダンジョンの前にいる…

男爵の話では近隣のコボルド達の跳梁跋扈が激しくなっていて、なおかつその部隊の行動は組織立ってきているらしいのだ。

そこで、以前にコボルドの噂のあったダンジョンや集落近辺を調査せよとの依頼が幾つかの冒険者に出されたというわけだ。

入り口にいた見張りのコボルドは首からホイッスルをぶらさげていたし、所持していたクロスボウのボルトや槍は全て高品質。

これは明らかに背後になにか居るに違いない…

## ■背景

錬金術師ヴェンザー。実験の内に非業の死を遂げたと思われていた彼だが…

実は彼の実験は成功していた。実験の内容は、「エーテル界に住まう生物への変化」

目的は「近隣諸国の制覇と男爵への復讐」。彼の実験を男爵は始めサポートしていたが、あまりに遅い実験結果に業を煮やし、資金援助を打ち切った。男爵の妻であったクレリックの横槍との噂もある。

なにせよ、彼の払った代償であるところの友人…アリッサは鏡の中に閉じ込められてしまった。

資金の打ち切りと共に、アリッサを元に戻す道も閉ざされてしまったわけである。

当初の思惑では、「死ぬ」予定ではなかったが、彼は結果的にゴーストとなった。

十分なゴーストとしての能力を身に付けるに 10 年を要したが、物質界への復帰を果たすため、ある機会を待っていた。

彼の住むダンジョンの奥に棲むブラックドラゴンである。

年齢と共に成長し、強大な肉体を持つドラゴンはゴーストの依代としては最適だった。しかし、その強大な力を確実に手にするにはブラックドラゴンが意識不明になる瞬間を待つこと。

そして…その機会は 3 年前に冒険者達が作ってくれたわけである。

なじんだ体とコボルド達を従えたヴェンザーは、いよいよ復讐の最終段階準備に入った。

冒険者をおびき寄せ、彼等を餌に、より強い存在となるために…

## 0：ダンジョンの総則

壁面は通常の水でできていて厚さ 3 フィート。ヴェンザーの居室以外天井の高さは 20 フィートである。

## 1：入り口

**地図：1A 1の部屋** 出口が西側にくるように配置すること。

部屋に PC が合言葉を言わずに入ると、アラームが発動する。(つまり、既に発動している)

これは、2 の部屋のコボルドソーサラー、シャキールに精神的な注意を促す。

コボルド達は早速戦闘準備に入る。

## 2：警備コボルド

(脅威レベル 7：5ラウンド 10ポイント)

**地図：1A 2の部屋**

ここには

★コボルドローグ 3 レベル (2) シーキン、ディーギン A の位置 hp15

／hp15

- ★コボルドクレリック 3 レベル (1) キラーク B 北側 hp20
- ★コボルドソーサラー 4 レベル (1) シャキール B 南側 hp17

がいます。

登場位置は上級ルールブック記載の配置ですが、プレイヤーが侵入した段階で以下のステップを行い PC に備える。

## 1 ラウンド目

- ・入り口から3マス西側を中心にキラークがサイレンスの呪文を唱える。〈聞き耳〉難易度9
- ・A北側シーキンは3マス北側に移動し、〈隠れ身〉
- ・A南側ディーギンはシーキンの位置に移動し、〈隠れ身〉
- ・シャキールは西側に3歩、北に1歩移動し入り口に隣接する10フィート幅長さ35フィートの岩のトンネルをサイレント・イメージで作ります。岩にはところどころ穴が開いているが、その存在を幻影と見破れない限り覗き穴であることは分からないだろう。行き止まりには3の部屋に続くドアが見える。

## 2 ラウンド目

扉が開かないようなら

- ・シーキン/ディーギンは隠れ身を継続しつつ1歩ドア側に移動。覗き穴より動向を見る。
- ・キラークは2歩北側に移動し、ブレスを詠唱
- ・シャキールは精神集中を継続

## 3 ラウンド目

以降は PC 達が入ってくるのを待ち受ける。

冒険者達が部屋の中に入ってきた時点で、装備を確認し、秘術系術者を確認し、挟める位置に入った段階で攻撃を行う。シャキールはグリッター・ダストを前線の中心に。キラークは攻撃の際、聖印を持つものに錬金術師の火を投げつける。

シャキールとディーギンのダガーには「グリーンブラッドオイル：難易度13が塗ってあることも忘れずに。

- 宝**：コボルドの所持品(巻末 NPC データ参照)及びCの宝箱(100gp) Cの宝箱の中にはイエローモールドが仕掛けてある鍵(開錠難易度30)と箱自体にも罫が掛かっている
- ▲**罫**：脅威度2「接触毒キャリオン・クロウラーの脳の絞り汁難易度13」が〈搜索〉難易度21で掛かっている。

この箱の鍵はヴェンザーが持っている。コボルド達は箱の中身については知らない。宝箱の中には100gpがイエローモールドにまみれて入っている。

首領について尋ねるなら〈威圧〉達成値19に成功すれば以下の情報を得る  
「黒いドラゴンであること」  
「作戦の指示をいつも出していること」  
「宝箱の鍵はボスが持っていること」

## 東の扉：

文言はざっくりとした黒いペンキで塗り替えられている  
「友ならばようこそこころせよ」  
「敵ならばこころせようこそ」

## 3：錬金術師の部屋

(脅威レベル0：情報をアリッサから得られた場合5ポイント)

地図：2A 3の部屋 3の部屋のドアが西側にくるように置くこと。

「部屋はほこりだらけの家具でいっぱいです。奇妙な道具がたくさんあったテーブル、鉄でできた小さな鳥かご、本だな、宝箱、

それに鏡。動くものは何もありません。」

本棚の本は全て持ち去られ、宝箱は開いており、特にめぼしいものは無い。

南の壁面には大きな姿見がかかっている。姿見には布が掛けられている。布をめくると、その中にエルフの女性がいる。

「あら、冒険者さん達久しぶり。ねえねえ、聞いて聞いて！あなたたちが死んだって言ってたヴェンザーがねえ！生きていたのよ！でも最近遊びに来てくれないの。シクシク」

冒険者がアリッサに以前遭ったことが無ければ彼女はアリッサと名乗り、キャラクターに自己紹介を求める。

アリッサの経歴について尋ねれば

「以前はヴェンザーの友達だったの。彼の実験には進んで協力したわ。だって…」

と、アリッサの知りうる背景の項目にあることを語るだろう。

また、パーティが無礼なふるまいをした場合

「ヴェンザーにでも食われてしまう方がいい！」

と鏡の中に引っ込んでしまう。

また【魅力】が15以上の男性がいる場合

「あら、あなたいい男ね。どう？一緒にこっち側にこない？」

と誘いかける。誘いに乗ればそのキャラクターはアリッサと共に鏡の中に消えてしまい、出てくることは無い。

また、鏡を割ると半径10フィートに10d6の爆発(刺突ダメージ：難易度反応セーブ16で半減)。が巻き起こり、粉々になったあとには何も残らない。

北側の鳥かごにはカラスの骨が散らばっている。〈搜索〉難易度10で金の鍵形をした装飾品(5Gpの価値)がある。この装飾品には「復讐」と彫ってある。

東の扉はアーケイン・ロック(術者レベル9)で閉ざされている。合言葉は「復讐」。

## 4：トログロダイトの暗殺者

(脅威レベル7：5ラウンド10ポイント)

地図：2A 4の部屋

「ひどい匂いです。蛇の死体を真夏に日なたにほうっておくと、こんな匂いがします。そうしてみなさんの目の前には、槍と盾を持った、戦士をかたどった像が立っています。像は黒く塗られており、体中に色とりどりの羽かざりを付けたスケルトンが踊りながら歩き回っています」

このスケルトンはスリッサーが死の攻撃を行うための時間稼ぎである。もちろん、部屋の中は何か腐ったような匂いで覆われている。

但し、この部屋の中央の彫像は黒く塗られており、

【知】難易度15に成功すれば以前とは魔方阵の色も違うことに気づくだろう。

魔方阵の中ではプロテクション・フロム・グッドの呪文が働いている。この効果は魔方阵に傷をつけるか、(硬度8、hp1)彫像を破壊すれば止まる(硬度8、hp30)

★スケルトン(1) MM 準拠 hp6

★トログロダイトの暗殺者スリッサー(1) hp65

トログロダイト2/ローグ3/アサシン3

スケルトンは攻撃されるか、魔方阵を傷つけようとするか、彫像を破壊しようとしないうり歩き回り続ける。

スリッサーは普段、アンディテクタブル・アライメントを掛けて部屋

の北西隅のドアから見えない位置にいる。

ドアが開いた段階からポジション・オブ・インビジビリティを飲み、壁面を〈隠れ身〉と〈忍び足〉で移動を開始、移動中にポジション・オブ・シーインビジビリティを飲む。

適切な位置でパーティのログハウィザードと思しき人物に即死攻撃を仕掛けるべく観察を開始する。

あぶなくなった場合、オブスキュアリング・ミストを使用して、脱出を図る。

捕らえられた場合、舌を噛んで自殺（窒息と同じ扱い）を図る。ドミネイトされない限り、ヴェンザーに関する情報を漏らすことはない。彼はプロなのだ。但し、ドミネイトされた場合、背景にあること、およびヴェンザーがゴーストであることも彼は知っている。

また、3の部屋でPC達が休息するようなことがある場合、聞き耳を行い、完全に寝静まるようであれば、合言葉を唱え（〈聞き耳〉難易度15＋扉からの距離10フィートにつき1上昇）ひとりずつ暗殺する。

●宝：スリッサーの所持品（巻末のNPCデータ参照）

#### ▲罨：脅威度5

東側へ続く扉は開かない。搜索難易度10で調べればその背後にはみっしりと石が詰まっていることがわかる。扉を破壊するなどして開けた場合、扉から10フィートの範囲に多量の土砂が落ちてくる。反応セーブ難易度15に失敗すると、隣接なら10d6／その隣なら5D6のダメージを受け、土砂に埋もれる（窒息）。反応セーブに成功すれば、ダメージを受けずに土砂の外に押し出される。

掘り出すには5フィートぶんの土砂をどけるのに扉に隣接していないマスで5ラウンド、扉に隣接しているマスで10ラウンドを要する。土砂に埋もれていないマスから同時に掘ることも可能で、その場合、作業効率率は1ラウンド分ずつあがる。もしシャベル等の適切な道具や、（石工の感）を持っているものがいればその効率は2ラウンド分として扱う（ドワーフのシャベル持ちなら3ラウンド分）

### 5：コボルドのスカーミッシャー（脅威レベル0）

地図：3A 5の部屋 5の部屋が北側に向かうように置くこと。

コボルドは、既に死んでおり、白骨化した軀をその地面に横たえているだけである。

この部屋は既に以前の冒険者によって搜索されており、めぼしいものは何も無い。

### 6：ラットのスオーム

（脅威レベル4：10ラウンド 15ポイント）

地図：3A 6の部屋

「この部屋はひどいありさまです。倒れた柱だの、砕けた像だの、もう元が何だったか皆目わからない石のかけらだのが、部屋じゅうに散らばっています。そして一面、泥とほこりと汚物と動物の毛だらけです」

何百匹ものラットがこの部屋に巢食っている。

〈視認〉難易度10でいくらかの金貨がゴミの山の中に散らばっていることがわかる。

部屋の〈搜索〉難易度は15。カーペットの下を調べ（難易度10）ると、グレートソード（下記参照）が、布のかかった左側の石版の陰に（難易度5）チェーン・シャツ（下記参照）がある。

この部屋に入って2ラウンドにつき1回、%ロールを行いラット・スオームが現れる。

出現場所は部屋の5つの角からで、以下の表を利用して出現箇所を決めること

01－10 5の部屋からのドア左側の角

11－20 5の部屋からのドア右側の角

21－30 右上の角

31－40 右下の角

41－50 左下の角

51－00 出現なし

肉がある限り最大20スオームまで出現する。

★ラット・スオーム（1－20）MM参照 hp13

宝物：グレートソード＋1、ドラゴンベイン 730Gp チェインシャツ＋1、ゴーストタッチ

## 7：キノコの山

（脅威レベル3：3ラウンド 5ポイント）

地図3A：7の部屋

「この部屋は床も、壁の大方も、すっかりキノコでおおわれています。いろいろな色のキノコがうじゃうじゃとはびこっています。中には背丈が数フィートにもなるうかというものもあります。キノコとキノコが重なりあい、ひしめきあって生えていて、空気はかびくさい妙な匂いでいっぱいです」

青白いホコリタケは（吸引：頑健難易度10：初期ダメージなし／予後ダメージ：窒息）の毒として扱うこと。最初の症状は軽い咳き込みであるが、ホコリタケは死体を養分として成長するため、胞子はその生物の呼吸器官を麻痺させる毒を分泌する。窒息したPCのHPは即座に0になり、次のラウンドに－1hpとなり、3ラウンド目には死亡する。3ラウンド目までにニュートラライズ・ポイズン、リムーブ・パラリシス、ヒール、リミテッド・ウィッシュ、ウィッシュ、ミラクルのどれかが掛けられない限り、毒の予後セーブに失敗したPCは死亡することになる。

★スケルトン（1）脅威度3扱い hp6

冒険者の死体にはアニメイト・デッドが掛けられている。

冒険者の死体の5フィート以内に近寄ると起き上がり、攻撃してくる。錆びたチェーンシャツは＋2の鎧ボーナスを与える。

このスケルトンを攻撃するたび、周囲5フィートにホコリタケの胞子が飛び散る。

飛び散るたびに頑健セーブを行うこと。

「息を止める」と宣言したPCはそのラウンドからセーブを行わなくてよい。

▲罨：脅威度5 東側の扉は4の部屋の扉と同じ扱いである。

●宝：錆びたチェーンシャツ（AC＋2）、ホコリタケは裏市場においては1ポンドで500Gpの価値を持つ。5フィート四方から1ポンドが収穫できる。

## 8：通路

地図：2B 北側に中央の出口がくるように配置

「まがまがしい石像がいくつも、まるで番人のように、通路の両わきに並んでいます」

但し、石像は全て破壊されている。

この部屋にめぼしいものは何も無い。

東側へ向かう通路からは微かに風が漂っており、なだらかに下に向かう通路で数マイル続いている。

東側の通路を進む場合にはDMは別のシナリオを用意すること。ドラウやイリシッドの住まうアンダーダークでの冒険が適切であろう。

## 9：悪の戦士達の墓所 (脅威レベル7：5ラウンド 10ポイント)

地図：4A 北側に扉がくるように配置すること。

「見るからに邪悪な像が2つ、不浄の祭壇を守って立っています。北側には石のひつぎが4つ、壁ぎわに置いてあります。壁には石を刻んだものとおぼしき、ほこりにまみれた古い浮き彫りがあり、戦と死の場面がいくつもいくつも描かれています」

東側下の棺：東側上の棺：西側上の棺

塵以外なにもない

西側の棺

★ミイラの戦士(1) MM参照 ミイラ/ファイター1 (脅威度6：HD9 hp68)

体に包帯を巻き、フル・プレートに身を包んだミイラが殴りかかってくる。

ミイラは以下のアイテムを装備し、攻撃する。

武器が破壊・武器落しをされない限り、殴りを使ってくることはない。

悪の祭壇

▲罨：脅威度3 グリフ・オブ・ウォーディングが掛けられている。その威力は5d8(酸)で反応セーブ難易度16。

▲罨：脅威度5 西側の扉は4,7の部屋と同様、みっしりと石が詰まっている。

## 10：可哀相なオーク(脅威レベル0)

地図3B：10の部屋 数字の「10」が右下にくるよう配置。

部屋の中央にはオークの死体が転がっている。装備品は全て剥ぎ取られている。

スピーク・ウィズ・デッドを使用すれば、以前冒険者にやられたことがわかる。

この部屋にはヴェンザーがアラーム(精神感知)をパーマネンシィしている。

## 11：魔法のルーン(脅威レベル0)

地図3B：11の部屋

「この部屋は住む人もなくがらんとしていて、あちこちにごみくずが散らばっているばかりです」

部屋の西側にある魔法陣は〈搜索〉難易度15、もしくはディテクト・マジックで見える

リード・マジックで魔法陣にある文字を読むなら

「力を欲し、捨てたいものはこの輪の中にて“ハーマン”と唱えよ」合言葉“ハーマン”を輪の中で唱えれば、以下の効果を受ける。d%を振ること。

得られる効果は瞬間であり、ウィッシュ・ミラクル以外で解除できない。ボーナス・ペナルティ共に体得ボーナスである。

01 - 05 【筋力】+2

06 - 10 【敏捷力】+2

11 - 15 【耐久力】+2

16 - 20 【知力】+2

21 - 25 【判断力】+2

26 - 30 【魅力】+2

31 - 35 暗視を得る。既に暗視を持つならもう一度%を振る

36 - 45 ACに外皮ボーナス+1

46 - 55 ヒット・ポイント+5

56 - 65 全てのセーブに+1

66 - 75 移動速度+5

76 - 78 【筋力】-2

79 - 81 【敏捷力】-2

82 - 84 【耐久力】-2

85 - 87 【知力】-2

88 - 90 【判断力】-2

91 - 93 【魅力】-2

94 - 95 全てのセーブに-1

96 - 100 もう2回ロール

もし、以前にこの魔法陣の効果を受けているものがあるならば、そのPCに効果は無い。

## 12：不気味な物音

地図：3B 12の部屋

「部屋は住む人もなく、がらんとしています。何匹もの獣がうなり声をあげ、誰かが低い、ぶきみな声で、耳なれない言葉を話すのが聞こえます。けれど目には何も見えません」

この部屋には何もないが、獣の唸り声と、何かリズムとも呪文の詠唱ともとれるような声が響いている。

部屋の中にはゴースト・サウンドがパーマネンシィしてある。

▲罨：脅威度5 西の扉は4の部屋と同じである。

## 13：ヴェンザー・ザ・ブラック (脅威レベル12：10ラウンド 40ポイント/ PCが4人の場合シールド・ガーディアンを除く)

地図：1A 南側に13の部屋の扉がくるように配置すること。

「黒い竜、ブラックドラゴンが床に寝そべっています。まちがいはなく眠っているのです。何千枚もの金貨銀貨が床に散らばり、竜はその上で寝息をたてています」

但し、部屋の中央には巨大な石像が立っている。

南側の扉にはゴースト・サウンドがパーマネンシィしてあり、〈聞き耳〉難易度30に成功しないと、部屋の中で行われる呪文の詠唱は、10の部屋に記述のある「深い、ゆっくりとした呼吸音」しか聞こえない。

★ヴェンザー・ザ・ブラックドラゴン(憑依されたジュブナイル・ブラックドラゴン/エルフ・ゴーストウィザード9) hp110(ゴーストhp47)

★シールド・ガーディアン(1) MM参照 hp115

冒険者が10の部屋でアラームを起動させていた場合、ヴェンザーは以下の行動を行う。

1ラウンド目：ストーン・スキン

2ラウンド目：メイジ・アーマー

3ラウンド目：シールド

4ラウンド目：レジスト・エナジー(ファイア)

この手順が間に合わなかった場合、ヴェンザーはレッサーメタマジックロッド・サイレンスを利用してPC達と以下の会話を行う。(ロッドを片手に持ち、大仰な仕草で呪文の詠唱を誤魔化す(〈はったり〉+10)但し、〈真意看破〉を行うと宣言しなければ、対抗させる必要はない)

「ほほう。ここまでたどり着いたか。我が復讐の生贄達よ。貴様等が如何に屈強な冒険者とは言え、私の前では単なるゴミクズに過ぎないな。勿論、あの男爵もだ!!!」(1ラウンド)

「冥土の土産に教えてやろう。私はこれから男爵領を乗っ取るつもりだ。

くくく、方法？文字通り乗っ取るのさ。あのくそ忌々しい奥方様とやらもな」（2ラウンド）

「さて、貴様等はどれだけ私を楽しませてくれるのかな？ 町に帰りたい？ ふむ、それも悪くないだろうな、残りかすぐらいは届けてやろうじゃないか」（3ラウンド）

この段階でシールド・ガーディアンが攻撃を開始する。

攻撃の段階でウェイブ・オブ・ファティグを唱え、空中に移動。

以降は空中に移動してスロウ等の弱体化呪文で前線を弱らせる。基本的に近接攻撃は行わない。

近接攻撃は全て機会攻撃を発生させるためである。

〈知識：神秘学〉難易度 28 に成功すれば、中型サイズのドラゴンは 2 レベル以上の呪文が使えないことに気づくだろう。〈真意看破〉難易度 15 に成功すれば、なんらかの心術（精神作用）呪文の影響化にあることがわかるだろう。

ブラックドラゴンの体からディスペルされるか、接触によるプロテクション・フロム・イーヴルが成功するか、アンデッド退散が有効に働いたり、ブラックドラゴンの肉体を破壊できたりした場合、以下のセリフを吐いてヴェンザーはエーテル界に逃げ帰る。

「今回はしくじったが覚えておけ、冒険者ども、私はいつでも復讐の機会を狙っているぞ!!!」

もちろん、ディメンショナル・アンカーでヴェンザーを捉えることも可能である。

その際はゴーストとしての最後の闘争を行うことになるだろう。

また、ブラックドラゴンが生きていた場合、ブラックドラゴン自体は通常の状態に戻る。

敵対するかどうかは PC の対応次第ではあるが、もし以前に冒険者達と遭っていたら、戦闘になるだろう。

#### ●宝物：

ヴェンザーの所持品（巻末の NPC データ参照）、2000gp 1000pp 5000gp 相当のダイヤモンド（1）

## ■冒険の後始末

ヴェンザーを首尾よく倒せればその後のコボルド達の活動はなくなる。男爵にヴェンザーのことを報告すれば、各人 1000gp の報酬をもらえるだろう。

## ■DM へのアドバイス

一度制覇したダンジョンに別の生物が棲みついて、ダンジョンを改造するというのはままあること。

また、そこに成長した冒険者が再挑戦するというのは郷愁を感じさせるとともに、「以前はこうだったはず」との推理から問題解決を行えるし、またそれを裏切ることもできる。例えば、今回の冒険では、入り口のコボルド達を掃除すれば、壁に穴を開けて直接ヴェンザーのいる部屋に出ることもできる。

エーテル界からの侵入に対してもヴェンザー自身の脱出経路となるために防御をしていない。

プレイヤー達の創意工夫を妨げないことが肝要でもある。

ヴェンザーは今回、弱体化呪文を多めに習得しているが、これは時間がかかるため、時間制限がある場合には、もう少し力術系の呪文を多めにしてもいいだろう。

## ■冒険の調整

- 2レベル以下のパーティへの調整  
2 レベル以下のパーティはこの冒険に向いていない。
- 3-4レベルパーティへの調整  
コボルド達のレベルを 1 ずつ下げる。  
スリッサーをローグ 3 にする  
ミイラを通常のものにする（プレイヤーの慣れ具合によってはゲールとしてもよい）  
ヴェンザーのレベルを 5 にし、シールド・ガーディアンを除く NPC の所持品を適宜変更する。
- 5-6レベルパーティへの調整  
スリッサーをローグ 3 / アサシン 1 にする  
ミイラを通常のものにする  
ヴェンザーのレベルを 8 にし、シールド・ガーディアンを除く
- 8レベル以上のパーティへの調整  
適宜 NPC のレベルを上げ、コボルド達の数を増やす。

## ■NPC データ

### 部屋 2：

**シーキン／ディーギン：**コボルドローグ 3 レベル：男性、小型の人型生物；脅威度 3；HD3d6 + 3；hp15；イニシアチブ + 3（+ 3【敏】）；速度 30 フィート；AC19（+ 1 サイズ、+ 3【敏】、+ 1 外皮、+ 4 高品質チェインシャツ）；基本攻撃 + 2；掴み - 2；攻撃 + 7 近接（小型ダガー 1d3 および毒）もしくは + 7 遠隔（ダガー）；全力攻撃 + 5 ダガー x2（1d3 および毒）；特殊能力 暗視 60 フィート、毒、みかわし、急所攻撃 + 2d6、光に対する脆弱性；その他の特殊能力；属性 秩序にして悪；セーブ 頑健 + 2 反応 + 6 意志 + 2；【筋】10【敏】16【耐】12【知】13【判】10【魅】8  
技能と特技：〈隠れ身〉+ 13、〈忍び足〉+ 9、〈脱出術〉+ 8、〈跳躍〉+ 6、〈視認〉+ 6、〈聞き耳〉+ 6、〈搜索〉+ 7、〈開錠〉+ 12《二刀流》《武器の妙技》  
所持品；高品質チェインシャツ、高品質盗賊道具、高品質ダガー、グリーンブラッドオイル（3）

**キラーク：**コボルドクレリック 3 レベル：男性、小型の人型生物；脅威度 3；HD 3d8 + 6；hp 23；イニシアチブ + 1（+ 1【敏】）；移動速度 30 フィート；AC18（+ 1 サイズ、+ 1【敏】+ 1 外皮、+ 4 高品質チェインシャツ、+ 1 バックラー、接触 12、立ちすくみ状態 17；基本攻撃 + 2；組みつき - 1；攻撃 + 6 近接（1d6 + 2、高品質小型モーニングスター）、もしくは遠隔 + 4（1d4 + 2、小型高品質ジャベリン）；接敵面／間合い 5 フィート／5 フィート；特殊攻撃 呪文、アンデッド威伏、暗視 60 フィート；その他の特殊能力；属性 秩序にして悪；セーブ 頑健 + 5、反応 + 2、意思 + 5；【筋】14、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】14、【魅】10

技能と特技：〈聞き耳〉+ 2、〈視認〉+ 2、〈精神集中〉+ 6、〈知識：宗教〉+ 5；《巻物作成》、《戦闘発動》

呪文：領域：悪、秩序（4 / 3 + 1 / 2 + 1；セーブ難易度 12 + 呪文レベル）レベル 0 - キュア・マイナーウーンズ（3）、ディテクト・マジック；レベル 1 - デスウォッチ、プレス、ドゥーム、プロテクション・フロム・グッド（悪）；レベル 2 - サイレンス（使用済み）、サウンド・バースト、カーム・エモーションズ（秩序）

所持品；聖印、高品質チェインシャツ、高品質小型モーニングスター、物質構成要素ポーチ、小型クロスボウ、高品質ボルト（10）、グリーンブラッドオイル（2）

**シャキール：**コボルドソーサラー 4 レベル：男性、小型の人型生物；脅威度 4；HD 4d4 + 6；hp 17；イニシアチブ + 1（+ 1【敏】）；移動

速度30フィート：AC23（+1サイズ、+3【敏】+1外皮、+4メイジ・アーマー、+4シールド）、接触22、立ちすくみ状態20：基本攻撃+2：組みつき-3：攻撃+6近接（1d6-1、小型スピア）、もしくは遠隔+7（1d6小型クロスボウ）：接敵面／間合い5フィート／5フィート：特殊攻撃 呪文、暗視60フィート：その他の特殊能力：属性 秩序にして悪：セーブ 頑健+3、反応+4、意思+4：【筋】8、【敏】16、【耐】14、【知】10、【判】10、【魅】15  
技能と特技：〈聞き耳〉+2、〈視認〉+2、〈精神集中〉+6、〈知識：宗教〉+5；〈近距離射撃〉、〈精密射撃〉  
呪文：（6／7／4：セーブ難易度 12+呪文レベル）レベル0-リード・マジック、ディテクト・マジック、オープン／クローズ、レイ・オブ・フロスト、デイズ、アシッド・スブラッシュ：レベル1-レイ・オブ・エンフィブルメント（+6／+7遠隔）、グリース、サイレント・イメージ：レベル2-グリッター・ダスト  
所持品：ワンド・オブ・シールド（23）、ワンド・オブ・メイジアーマー（16）、物質構成要素ポーチ、小型クロスボウ、高品質ボルト（10）、グリーンブラッドオイル（2）

#### 部屋4：

**スリッサー：**トログロダイトログ3／アサシン3レベル：男性、中型の人型生物：脅威度8：HD 2d8+6d6+32：hp 65：イニシアチブ+6（+2【敏】、+4イニシアチブ強化）：移動速度30フィート：AC22（+2【敏】、+6外皮、+4ミスラルシャツ）、接触18、立ちすくみ状態22：基本攻撃+5：組みつき+7：攻撃+9近接（1d4+3爪）、全力攻撃+9近接（1d4+3爪x2）、+6近接（1d3+2噛み）：接敵面／間合い5フィート／5フィート：特殊攻撃 呪文、暗視90フィート、身かわし、急所攻撃+4d6、致死攻撃、毒の使用、直感回避：その他の特殊能力 匂い（頑健難易度15）：属性 秩序にして悪：セーブ 頑健+11 応+10 思+6 【筋】14 【敏】14 【耐】18 【知】16 【判】10、【魅】10  
技能と特技：〈聞き耳〉+11、〈視認〉+16、〈隠れ身〉+22、〈忍び足〉+13、〈鑑定〉+4、〈開錠〉+5、〈搜索〉+10、〈手先の早業〉+3、〈登攀〉+5、〈変装〉+11、〈装置無力化〉+6；〈複数回攻撃（B）〉、〈イニシアチブ強化〉、〈鋼の意思〉、〈武器熟練（爪）〉  
呪文：（3／1）：セーブ難易度 12+呪文レベル：レベル1-オブスキュアリング・ミスト、フェザーフォール、トゥルー・ストライク：レベル2-アンディテクタブル・アライメント（使用済み）  
所持品：ヘッドバンド・オブ・インテレクト+2、アイ・オブ・ジ・イーグル、クローク・オブ・エルヴンカインド、アミュレット・オブ・マイティフィスト+1、ブレイサー・オブ・デクスタリティ+2、リング・オブ・マインドシールドイング、スリッパ・オブ・スパイダークライミング、物質構成要素ポーチ、クロスボウ、高品質ボルト（10）、グリーンブラッドオイル（10） 30pp 100gp 相当の真珠（10）、

#### 部屋9

**ミイラの戦士：**ミイラファイター2：中型のアンデッド：脅威度9：HD 8d12+2d10+10：hp 75：イニシアチブ+0：移動速度30フィート：AC29（+10外皮、+9フル・プレート+1）、接触10、立ちすくみ状態29：基本攻撃+6：組みつき+13：攻撃+12近接（2d8+11+、大型ウォーメイス+1）、全力攻撃+12／+7近接（2d8+11）もしくは、殴り+13（1d6+10+ミイラ腐敗病）：接敵面／間合い5フィート／5フィート：特殊攻撃 絶望、ミイラ腐敗病：その他の特殊能力 ダメージ減少5／-、暗視60フィート、アンデッド、炎への脆弱性：属性 秩序にして悪：セーブ 頑健+7 反応+2 意思+8 【筋】24 【敏】10 【耐】- 【知】6 【判】14、【魅】15  
技能と特技：〈聞き耳〉+6、〈視認〉+6、〈隠れ身〉+3、〈忍び足〉+2；〈追加HP強化〉、〈大業物〉、〈組み付き迎撃〉、〈特殊武器習熟：ウォーメイス〉〈強打〉〈薙ぎ払い〉  
所持品：フル・プレート+1（ACは29に上昇）、大型ウォーメイス+1 ウーンディング（近接+10、2d8+11+【耐】1）

**ヴェンザー・ザ・ブラックドラゴン：**憑依されたドラゴン：中型のドラゴン（ジュブナイル）：脅威度11：HD 13d12+26：hp 110：イニシアチブ+0：移動速度60フィート、飛行（貧弱）150フィート、水泳60フィート：AC32（+12外皮、+4メイジ・アーマー、+4シールド、+2反発）、接触20、立ちすくみ状態32：基本攻撃+4：組みつき+7：攻撃+3近接（1d6+3爪／機会攻撃を発生）もしくは呪文：接敵面／間合い5フィート／5フィート：特殊攻撃 呪文、暗視120フィート、：その他の特殊能力 ダメージ減少10／アダマンティン（90ポイント迄）、精神系呪文無効：属性 秩序にして悪：セーブ 頑健+5、反応+3、意思+6：【筋】17、【敏】10、【耐】15、【知】26、【判】12、【魅】18

技能と特技：〈呪文学〉+18、〈知識：秘術〉+18、〈知識：次元界〉+18、〈知識：宗教〉+18、〈精神集中〉+16、〈軽業〉+6、〈知識：歴史〉+18、〈はったり〉+10；〈呪文熟練：死霊術〉、〈かすめ飛び攻撃〉、〈物質要素省略〉、〈巻物作成〉、〈呪文動作省略〉  
呪文：（4／6／6／4／3／2：セーブ難易度 18+呪文レベル／死霊術のみ19+呪文レベル）レベル0-リード・マジック、ディテクト・マジック、オープン／クローズ、デイズ：レベル1-レイ・オブ・エンフィブルメント、グリース、サイレント・イメージ、メイジ・アーマー、シールド、トゥルー・ストライク：レベル2-グリッター・ダスト（2）、サモン・スオーム、フレイミング・スフィア、ミラー・イメージ、シーイングビリティ：レベル3-スロウ、ディスベル・マジック、プロテクション・フロム・エナジー、フライ：レベル4-ストーン・スキン、オティルークス・リジリエント・スフィア、エナヴェイション：レベル5-ウェーブ・オブ・ファティグ、フィブル・マインド  
所持品：物質構成要素ポーチ、250Gp 相当のダイヤモンド（5）メタマジックロッド・レッサー・サイレンス  
リング・オブ・フリーダム・オブ・ムーブメント  
ヘッドバンド・オブ・インテレクト+4  
ワンド・オブ・マジック・ミサイル（7レベル） 30チャージ  
リング・オブ・プロテクション+2  
ポーション・オブ・キュア・モデレート・ウーンズ×2  
ヴェンザーの呪文書

#### ※注意

ヴェンザー自体は近接戦闘を行うつもりは全く無い。近接戦闘用の習熟を持っていない（肉体武器を使えない）ため、全て機会攻撃を発生する上に、あたらないからである。また、プレスも吹けないことに注意。