

The Tower of Lore By Jesse Decker

知識の塔

ジェッセ・デッカー著 松浦誉訳

8 レベル 4 人向け短編冒険シナリオ

「知識の塔」はいかなるクラスの冒険者の組み合わせでも行なうことができるが、4つの連続した遭遇を有するためクレリックその他の魔法による回復手段が役に立つだろう。この冒険シナリオは7から9レベルのいずれのキャラクターにとってもふさわしい挑戦となるはずである。この冒険シナリオはグレイホーク・キャンペーンセッティング内のアーンスト英公国の平穏な地域を想定しているが、小さな村から1日の距離であればどこであれ冒険の舞台とすることができる。この冒険シナリオには、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社のウェブサイトにあるMap-A-Weekのコーナーに掲載されている「The Old Tower」の地図を用いる。

<http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/TheOldTower.jpg>

冒険の背景

2か月前、スタニス・ムーンズデイルという名の野心に燃える若い占術師が、アーンスト英公国の小さな村エスターにやってきた。魔術師は、かつてこのあたりに住んでいた強力な魔法使いが残したと思われる宝、すなわち失われた知識を探しに来たのである。村人の手助けもあり、スタニスに廃墟となった塔を見つけ出すことができた。シールド・ガーディアンを連れて塔へと向かったスタニスは塔内に仕掛けられた罠をいくぐり、ついに求めていた知識の隠し場所を探し当てた。

事前の念入りな調査と得意の占術にもかかわらず、スタニスは塔のもとの所有者がたどった運命の真相を知ることはついになかった。塔を建てたクレリック、ニジス・カラルはロルスに仕えるエルフで、夢半ばで倒れたのであった。彼はある高名なロルスの女神官により権力闘争の手駒として生贄にされそうになった。しかしいち早くこれに気付いた彼は、自身の命を捨ててしまうよりは信仰を捨てた。リッチとなるべく邪悪な研究を進めたのである。件の神官はこの反抗に怒り狂ったが、処罰までにはしばらくの時間がかかった。計画が挫折して彼女がすべきことはひとつしかなかった。その責めを負うべきものを倒すことである。彼女は復讐を好むロルスに訴え、ニジスがドライダーになる呪いをかけた。しかしそれでも彼を止めることはできなかった。ドライダーの姿になってさえ、ニジスのリッチ化は続いたのである。

スタニスがやってきたとき、奇怪なアンデッドとなったニジスはまだ塔の地下室にいた。ニジスは彼の呪文とドライダーとしての能力を活かし、姿を隠して直接対決の危険を避け、彼の仕掛けた罠で新しい客人を捕らえようとした。そもそも、この塔についてスタニスに聞いた話のほとんどはニジスによる創作だった。生前ニジスは冒険者たちをおびきよせるため、似たような噂を流していたのである。そして不死身となった作者と同じく、その噂もまた残っていたのだ。そしてスタニスが発見した知識も、女神の助言のもと、クモのあるじを奉じない者の精神を破壊すべく念入りに準備されたものだったのである。

スタニスはこの種の知識が秘めている危険性を把握しており、ニジスの残した書庫を探索する際には十分な注意を払っていた。しかしそれでも彼は罠にかかった。罠は彼の精神を直接ロルスのに触れさせ、破壊した。そして彼の肉体はねじ曲げられ、ボダックになったのである。

このシナリオは小さな塔の探索と、スタニスのシールド・ガーディアン、スタニスのなれの果てであるボダック、そして塔の地下に潜むドライダーのリッチとの戦闘からなる。

訳注

シナリオ本文中においてニジスのもとの種族については「エルフ」とだけしか書かれていないが、その信仰から自身もドラウであると考えるのが妥当であろう。

シナリオフック

このシナリオは場所を選ばないので、PC を塔へ向かわせることは比較的容易である。しかし、ただ単に塔の近くを通っただけでは内部を探索する動機としては不十分である。以下に PC を塔に入らせるためのアイデアをいくつか示す。

- ・ プレイヤーたちはスタニス本人か、あるいは彼の占術師としての能力を知っており、ある重要な案件について彼の助言を必要としている。スタニスはいくつかの分野について専門的な知識を有しているからである。例えば歴史、神秘学、地理など。
- ・ プレイヤーたちは塔に関する噂を耳にした。塔の中身に関する話題に興味を持っていたのはスタニスだけではない。スタニスの競合相手が塔に隠された秘密を調べるためパーティを雇ったかもしれない。そしてその秘密はパーティの術者にとっても非常に魅力的なものである。
- ・ スタニスエスターの村で（村人にとっては）大掛かりな準備をし、結構な額の支払いを約束した。村の商人たちはそれぞれが受けた仕事をこなし、支払いを待っている。鍛冶屋、荷車職人、宿屋の主人もそれぞれの費用を出すために彼の支払いが必要なのである。3 者は一緒になってパーティのもとを訪ね、スタニスを見つけて確認してほしいと頼む。報酬代わりにパーティが滞在する間、それぞれが請け負う仕事を安くするという。

エリア 1：塔の外（遭遇レベル 8）

塔の周囲は開けており、木々が点在する丘が広がっている。スタニスに塔に滞在している間に何度か村に戻っていたので、村の人々はその道を知っている。外界からのニュースに飢えている村人はよそ者を温かくもてなす。交渉 判定（難易度 10）に成功すると、彼らがスタニスについて知っていること、塔への道を教えてもらえる。塔は村から馬で 1 日の距離（およそ 30 マイル）にある。

プレイヤーたちが塔に近づくなら、次の文章を読み上げること：

君たちが塔の廃墟に近づいていくと、もとは高い建物であったのが1階分しか残っていないということがわかる。上階は建物の屋上で岩の山と化している。建物は丘の頂上に建っており、周囲を見渡せる位置にある。

キャラクターたちは塔を探検する前に、最近このあたりをうろついている2匹のアハッハをなんとかしなければならない。この巨大な人型の生き物は、地図上のエリア1と2を見回っている。スタニスもこの2匹と遭遇し、そのときは追い払った。彼らの存在はスタニスがこの塔を離れることがなかった事実を示す手がかりになるだろう。

アハッハ：hp133；モンスターマニュアル参照

訳注

アハッハは3本の腕にそれぞれクラブを持ち、そのうち1本で2回、残りの2本で1回ずつ計4回殴ってくる。岩を用いる際も同じように3本の腕で攻撃が可能であるが、岩は投げるたびに毎回新しく装備する必要がある。ただし、複数の腕で戦う特技を持っているため、1回の移動相当アクション（3.5版なら移動アクション）でそれぞれの腕に1個ずつの岩を装備することができる。

距離をおいての戦闘になった場合、全力攻撃を行なうターンと、防御もしくは移動しつつ岩を準備するターンを分けると良いだろう。また全力攻撃を行わない場合、《多刀流》によるペナルティがなくなるため攻撃のボーナスは+2される。

遭遇時は3本の腕のうち1本にクラブを、1本に岩を持ち、もう1本は空けておくのが適当であろう。不意打ちラウンドがあれば適当な武器で攻撃するか、あるいは次のラウンドに必要ななりそうな武器を準備するとよいだろう。しかしもし武器を準備できないまま近接攻撃するチャンスに恵まれれば素手で攻撃するのもよい。その場合のダメージは1d6に【筋力】ボーナスを足したものになる。敵の攻撃範囲内であれば機会攻撃を受けるのはもちろんであるが、アハッハはサイズが大きいため、その外側からの攻撃も容易なはずである。

クリフハンガー！

アハッハをなんとかできれば、塔を調べることができるようになる。玄関の間にはスタニスのシールド・ガーディアンがおり、魔術師の最後の命令を守って今も部屋を見張っている。その足音を聞き取るのはそれほど難しいことではない。難易度10の聞き耳判定に成功すると、小さな部屋に反響している足音を聞くことができる。

シールド・ガーディアンは玄関の間の中をゆっくりと歩きまわっている。塔に入るためのドアはいずれもアーケイン・ロックの呪文（術者レベル12）によって守られている。いずれも頑丈な木製のドア（硬度5、20hp、破壊判定の難易度は呪文により23から33に強化されている）である。

エリア6：塔の中（遭遇レベル8）

スタニスのもっとも強力な作品、シールド・ガーディアンは塔に入るものは誰であれ阻止するよう命じられており、この部屋で冒険者を迎え撃つ。アンデッドとなったスタニス（エリア7参照）は今もガーディアンをコントロールするためのアミュレットを持っているが、アンデッドへと変成する際に生じた狂気に蝕まれたため、そのコントロールを実行することができなくなっている。新しい命令を与えられることがなくなったガーディアンは、除ききたい障害物として塔を探索するものの前に立ちふさがる。

村人との会話を通して、あるいは技能など（難易度25のバードの知識の判定、もしくは 知識：歴史か 知識：地域 [グレイホーク] の技能で難易度30の判定）によってスタニスについて知っているキャラクターは、スタニスがシールド・ガーディアンを有していたことを知っている。ちょうど自分たちを攻撃しているような。

シールド・ガーディアン：hp82；モンスターマニュアル参照

呪文蓄積（擬呪）：このシールド・ガーディアンはファイアー・シールドの呪文（術者レベル12）を保持しており、これは戦闘の開始時に発動されるようになっている。

戦術：

シールド・ガーディアンは与えられた指示の範囲で無心に戦う。もしパーティが部屋から引き上げるとガーディアンは追ってこない。しかし塔の外から攻撃された場合は部屋から出て来る。

この部屋は崩れた石壁や木製家具の残骸でいっぱいである。スタニスと奥の部屋に入る際、装備のほとんどを持って行ったが、がれきを利用した書き物机はそのままにしていた。紙の束とインク壺からすぐにそれとわかるはずである。埃が厚く積もっているため、部屋の石壁にどのような装飾が施されていたかを知るのはいちど難しい。

訳注

後述の通りこの戦闘はリッチによって監視される。

【知力】が12以上あるキャラクターには戦闘が始まって2ラウンド目の最初に難易度20の 念視術 あるいは【知力】判定をさせるとよいだろう。

スタニスとかなりの時間をこの部屋で過ごしていた。この部屋にはパーティの目を引きそうなものはいくつかある。

送られなかった手紙：スタニスと主にウィスパーリング・ウィンドなどの呪文で学者仲間と連絡を取り合っていた。しかし呪文の範囲を超えてしまったときは、自分の研究の成果を知らせるためたびたび手紙を書いていた。そんな手紙の1通がこの即席の机の上に残っている。手紙は簡単に見つかる（難易度5の 搜索 判定）。その手紙はグレイホークのデュラン・ハイスンに宛てて書かれており、彼ら2人の期待していたものがここに隠されていたこと、そして彼はその内容を調べるためここに留まることが簡単に書かれている。

秘密の文書：スタニスは慎重な研究者であった。彼は正確な記録を残しながら、同時にその発見を他者からは隠そうとしていた。2 ページにわたって仕込まれた書き込みがシークレット・ページの呪文によって隠されているのである。これらはふつうに見ただけではスタニスがつけていた出納帳のように見える。しかし実際は、1 ページ目には彼が探していた秘密の知識らしきものを手に入れたこと、そして2 ページ目には彼が発見した新しい占術を習得しつつあるということが書かれている。(この新しい占術というのは実のところ、塔の地下室に潜むドライダーによって仕掛けられた罠なのであるが。)

これら2枚の内容は普通に調べただけではわからない。ディテクト・マジック呪文によっても、2枚の紙が持つ微弱なオーラを検出することはできるものの、その内容までは知ることができない。

もとの装飾：PCにはあまり知られるべきことではないが、難易度20の困難な 探索 判定に成功すると、石壁に施されていた装飾が身の毛もよだつものであることがわかる。何千もの小さなクモが這い上がっている姿のレリーフが壁と天井を覆っているのである。そして全てのクモは天井の中央に位置する巨大なクモに融合していくように描かれている。

クリフハンガー！

戦闘とそれに続く部屋の探索の様子を、エリア10のリッチがクリアヴォイアンスにより監視している。念視術 判定(難易度20)に成功すると呪文によって作り出されたセンサーに気付き、監視されることが明らかになる。

エリア7：内室(遭遇レベル8)

スタニスが見つけたとき、この部屋はまだ無傷のままであった。塔の地下に潜むリッチ、ニジスはそのときまでに塔を訪れた冒険者パーティをことごとく倒すか撃退していたからである。しかしスタニスのような強力な相手に対しては策略に頼っていた。自ら作り出した本を塔の廃墟に潜ませていたのである。いまは失われてしまったその本は、強力な占術の教書であるように見せかけてあるが、実際のところ、その儀式は邪悪なドラウの神、ロルスの注意を引くように作られたものであった。

注意深く研究したはずのスタニスでさえ、この罠にはかかってしまった。邪悪な神の力にあてられた彼は死に、そしてねじ曲げられたボダックの姿と成り果てた。苦痛にさいなまれるボダックの精神は、かつての魔術師としての名残をまったくとどめていない。ただ狂気の中でボダックは部屋を、そしてスタニスの呪文書やリッチの罠であった本までも破壊してしまった。

部屋には崩れた石壁の残骸やスタニスの持ち物のなれの果てなどが残っているだけである。ボダックは知性を有しているものの狂気に蝕まれており、これまであえてこの部屋を出ようとはしなかった。ボダックはその凝視攻撃のほかにたいした攻撃手段を持たないため、その視線を使うことに集中する。

ボダック：hp58；モンスターマニュアル参照

AC17（接触 12、立ちすくみ 15）、跳躍 +31、

所持品：リング・オヴ・ジャンピング、ブレイサーズ・オヴ・アーマー +2

特記：ボダックは一般的には何も持たない。しかしスタニスはごく最近ボダックになったばかりであるので、魔術師であったころの装備をいくつか残している。

訳注

凝視攻撃はその有効範囲内にいるクリーチャーに、それぞれの手番の最初にセーブを要求する。もし以前の手番でそうしていなかったのなら、セーブより先に目を閉じる、あるいは目をそらすことはできない。（つまり最初の手番がまわってきた段階で有効範囲内にいた場合、セーブを免れえない可能性が非常に高い。）また、これに加え攻撃手段として積極的に用いることもできる。その場合、通常行動として1体の対象に同様のセーブを要求することができる。

なお、この凝視攻撃に対しては目をそらして抵抗を試みることもできる。もしそうするなら 50%の確率でセーブを免れることができるが、ボダックに対する攻撃に 20%の失敗確率が生じる。この失敗確率は手番の始めのセーブであっても、通常行動による積極的な凝視攻撃に対するセーブであっても同様に適用される。

ボダックはできるかぎり多くの相手を 30 フィート以内に含むような位置に移動し続けるだけでも十分な脅威である。

財宝：

パール・オヴ・パワー（2 レベル）。ボダックはふつう財宝を持たない。しかしこのパールは部屋の隅にあったため、アンデッドになり狂気に支配されたスタニスには気付かれなかった。このパールと上で示された装備以外のスタニスの持ち物は、彼の呪文書と変性をもたらした書物も含め、すべてボダックが破壊してしまった。

訳注

スタニス（だったボダック）の所持品にも部屋の財宝に関する記述にもシールド・ガーディアンをコントロールするためのアミュレットが書かれていないが、DMはエリア 6 の記述にしたがっていずれかの記述に付け加えるとよいだろう。

スタニスの復活

ボダックの持ち物以外直接的な証拠はないに等しいが、PC たちはこのクリーチャーがかつてスタニスであったことに気付くかもしれない。PC たちがスタニス個人について、またその友人について十分な知識を有している可能性は低い（バード知識、もしくは 知識：地域[グレイホーク] で難易度 30 の判定）。しかしエリア 6 で見つかった手紙が手がかりとなるだろう。自分たちでスタニスを蘇生させるか、あるいは彼の残骸をグレイホーク市のデュラン・ハイスン（彼は 13 レベルのハイローニアスのクレリックで、古くからの友人であるスタニスを蘇生しようとするだろう）のもとへ持って行ったパーティは、グレイホークの有力者から、あるいは有力者たちから感謝を受けることになるだろう。

クリフハンガー！

スタニスが見つけることはついになかったが、塔の地下（地図のエリア 8 から 11）には無傷の部屋がいくつか残っている。地下への落とし戸は床の中央に隠されている（ 探索 の判定で難易度 20 ）。

エリア 10 にいるリッチはクリアヴォイアンスの呪文でパーティを観察している。ボダックがパーティに倒されると、リッチは奇襲を試みる。まず落とし戸にダークネスの呪文をかけ、ドアを開き、ファイアーボールを部屋の中へ打ち込んでドアを閉じる。(たった 2 ラウンドの戦闘ではありそうもないことであるが)パーティがこれに対応しようとした場合、部屋は突然暗闇に、続いて炎に覆われる。リッチはその後エリア 10 に退却し、パーティの攻撃に備える。

訳注

パーティが事前にニジスの行動を察知できなければ、ドアが開いて部屋が暗闇に覆われた時点から不意打ちラウンドを開始すると良いだろう。このときもっとも注意すべきことはニジス自身がファイアーボールの範囲に入らないようすることである。

なお、ダークネスの呪文で覆われた中では移動速度が半分になる。ただしニジスの場合、ドアを開けた時点で既に配置についているためこの影響はほとんどないだろう。また暗闇の中では対象を指定する呪文の使用には接触が必要になることにも注意。しかしボダックとの戦闘が開始されてから 7 分(すなわち 70 ラウンド)以内であればクリアヴォイアンスの効果が持続しているため、呪文の起点から 10 フィート以内の様子を見ることができる。この効果の外であったとしても、ニジスは暗闇に包まれる直前の部屋の様子を見ることができ、また、ファイアーボールは狙う場所が見えていなくても起点を自分からの距離で指定して使うことができるため、やはり影響は小さい。

落とし戸を閉じたあともクリアヴォイアンスの呪文の効果が残っている可能性は十分にある。ニジスはパーティの行動を知りつつこれに対応できるのである。

なお、ファイアーボールの効果範囲内にかつてのボダックの所持品や財宝が残されていた場合、ダメージにより破壊される可能性がある。ボダックの装備品はその倒れたマスに、それ以外の財宝は部屋の隅のランダムに決めた位置にそれぞれ落ちていくことにするとよいだろう。なお、ファイアーボールによるアイテムへのダメージは PC たちが何らかの装備を床に放置していたか、もしくは落としていた場合もあてはまる。マジック・アイテムにダメージが与えられる場合の処理については DMG8 章を参照のこと。

エリア 10：塔の地下 (遭遇レベル 10)

ニジスはこの塔の地下室を、始めは脱出路として作った。しかし塔が(彼がレベルを吸収されたのと同じ襲撃により)破壊されて以降、彼はこの地下室に逃れ、ここを恒久的な住処としている。部屋は乾燥してよどんだ空気に満たされており、家具の腐ったにおいがする。生前ニジスは大きな部屋を作業場として使っていたが、いまでは壊れたテーブルさえ腐りきってしまっている。もし PC たちが落とし戸を発見し、地下へ向かってくるようならニジスはためらうことなく攻撃を行なう。

ニジス・コーラル、7 レベルドライダー・リッチ・ソーサラー：脅威度 10；大型サイズのアンデッド；HD7d12；46 hp；イニシアチブ+6；速度 30 フィート、登攀 15 フィート；AC19 (接触 12、立ちすくみ 17)；攻撃+6 近接接触 (1d8+5、難易度 14 の意志セーブで半減)；接敵面/間合い 10×10 フィート/5 フィート；特殊攻撃 恐怖のオーラ、麻痺の接触、毒、呪文；8 その他の特殊能力 退散抵抗、ダメージ減少 15/+1、完全耐性、呪文抵抗 14、アンデッド；属性 混沌にして悪；セーブ 頑健-、反応+6、意志+21；【筋】15、【敏】15、【耐】-、【知】17、【判】18、【魅】18

技能と特技：隠れ身 +8、聞き耳 +9、視認 +9、呪文学 +14、精神集中 +10、《戦闘発動》、《イニシアチブ強化》、《その他の魔法のアイテム作成》

毒(変則): 嘔みつき、頑健セーブ難易度 16、初期ダメージ、予後ダメージとも 1d6【筋】

擬似呪文能力(擬呪): 1日1回 - ダンシング・ライツ、ダークネス、ディテクト・ケイオス、ディテクト・イーグル、ディテクト・グッド、ディテクト・ロー、ディテクト・マジック、フェアリー・ファイアー、レヴィテート。セーブ難易度 14+呪文レベル

恐怖のオーラ(超常): 60フィート以内にいる 5HD 以下のクリーチャーは難易度 18 の意志セーブに成功しなければファイアーの呪文の効果を受ける。

麻痺の接触(超常): 触れられたものは難易度 18 の頑健セーブに失敗すると永遠に麻痺する。

退散抵抗(変則): アンデッド退散などに対して 11HD のアンデッドとして扱う。

完全耐性(変則): 冷気、電撃、ポリモーフ、精神作用に対して完全な耐性がある。

修得呪文(6/7/7/6/5; 基本難易度 = 14+呪文レベル): 0 レベル - ディテクト・マジック、レジスタンス、ライト、リード・マジック、ゴースト・サウンド、デイズ、メイジ・ハンド、オープン/クローズ; 1 レベル - チャーム・パースン、エンデュア・エレメンツ、エクスペディシャス・リトリート、マジック・ミサイル、シールド; 2 レベル - ダークヴィジョン、シー・インヴィジビリティ; 3 レベル - クレアオーディエンス/クリアヴォイアンス、ファイアーボール; 4 レベル - インブルーヴド・インヴィジビリティ

所持品: リング・オヴ・プロテクション+1、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー+1、クローク・オヴ・レジスタンス+2、ポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス、ポーション・オヴ・ジャンプ。

特記:

リッチの経箱を作成したとき、ニジスは 11 レベルだった。しかしその変性の途中、彼は二人のロルスのクレリックが率いるホワイトの一隊からなるロイヤル・サーヴァントの襲撃を受けた。彼は敵を撃退することに成功したが、この戦闘によって 4 レベルを失った。既に経箱を完成していたためレベルの減少にもかかわらずリッチとなることができた。

戦術:

ニジスはこの冒険の始めにダークヴィジョンの呪文を自分自身にかけている。彼はまたクリアヴォイアンスを 2 度、塔内(エリア 6 とエリア 7)での遭遇においてキャラクターを見張るために発動している。ニジスは狡猾で冷酷な相手である。不意打ちのあと、彼は地下へと撤退し、PC たちと本格的に戦う準備をする。まずエンデュア・エレメンツを 1 回かそれ以上発動する。このときのエネルギータイプの選択は PC たちが先の遭遇で行なった攻撃を参考にする。次に、PC たちの中に明らかに術者が混じっているようであればシー・インヴィジビリティの呪文を発動しておく。そして天井に登り、インブルーヴド・インヴィジビリティの呪文を発動する。戦闘中、ニジスは彼を見ることが出来る相手を集中的に呪文で攻撃する。彼は注意深く、つねに呪文を発動してから(忍び足で)移動し、彼を見ることができない相手に呪文の起点から位置を特定されないようにする。

訳注

ダークヴィジョンの呪文を使う必要はないはずであり、彼がこの呪文を修得していること自体不自然と考えることもできる。また、7HD であるにも関わらず 8 レベルソーサラーとしての呪文能力が記されている。これらの問題点が気になるのであれば呪文使用回数を修正したうえで修得呪文からインブルーグド・インヴィジビリティとダークヴィジョンを削除してインヴィジビリティに代えると良いだろう。その場合ニジスの脅威度は 9 になる。

また、アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー +1 による外皮ボーナスは本来、もとの外皮ボーナスと重複しないはずである。やはり気になる DM はブレイサーズ・オヴ・アーマー +1 に代えると良いだろう。

なお、一般的なドライダーはドラウ語、共通語、地下共通語を話すことができる。

戦況が不利になるとニジスはエクペディシャス・リトリートの呪文を発動し、塔の下から続く地下道を通して撤退する。もし時間があればサイレント・イメージの呪文で扉の上にただの壁の幻影をつくり、追跡を阻もうとする。

冒険を継続する場合

地下通路(エリア 12)の奥についてはまだ設定がなされていない。ここにいくつかの案を示しておく。

- ・ アンダーダーク：広大なアンダーダークには多くの入り口がある。ニジスはこの先を探索していたのかもしれない。
- ・ 別の廃墟：ニジスが彼のリッチへの変性の際に襲撃を受けたということは近くにダークエルフたちがいるに違いない。
- ・ 脱出口：地表にある隠された出入り口に通じているというのが、この通路のもっとも単純な終わり方である。

訳者から DM へのアドヴァイス

このシナリオに登場するモンスターたちは多くの特殊能力を有している。とくにボダックとニジスは各種抵抗やダメージ減少など詳説されている以外にも多くの特殊能力を有しており、また常時発動している特殊攻撃も持っている。これらをいかに発揮するためにはモンスターのデータの「特殊攻撃」と「特殊能力」の項目を毎ラウンドのはじめに読み返すとよいだろう。

マップにはスケールの表示がない。マップ中に書き込まれた家具のサイズから推測すると 1 マス = 5 フィートとするのが妥当であろう。その場合一部の通路がドライダーのニジスにとっては戦闘を行なうのに不十分な狭さとなってしまいが、天井までの距離が 10 フィート以上あるであろうことを考えると、これらの通路では常に壁を歩行することで解決できる。

また、エリア 7 から地下までの距離も明らかではないが、一般的なダンジョンの部屋として地下室の天井の高さを 15 フィート程度とすると良いだろう。