

## 『吹雪の向こう』

作：ゼサン

### ■はじめに

本アドベンチャー（シナリオ）は、レベル1のプレイヤーキャラクター（以下 PC）3～6犬で遊べる冒険になります。

「あらすじ」ではストーリーの概要と、全体の流れと真相を明かします。

「導入」ではストーリーの本筋へとキャラクターたちを誘導する方法が描いています。

「シーン」ではストーリーの重要なシーンについて提示しています。各シーンには番号が付いていますが、これは参照のための物であって、必ず順番通り進行する必要はありません。

### ■あらすじ（真相）

パグマイアに厳しい冬が訪れ、みんなが苦しんでいます。王都の外に生きる犬たちの生活は特に厳しいものです。パグマイア王国はザッシュタウンに助けの手を差し伸べて、食料を送りましたが、補給品を届けに行った犬たちが行方不明になりました。

ザッシュタウンは今、疫病で苦しんでいます。食料が不足していて、住民たちは仕方なく**ブラインド・ダイア・ローデント**（p.194）を食べた結果、住民のほとんどが病気になってしまったのです。

その裏にあるのが邪霊に取り憑かれた牧師、「ジェリコ・ハウンド」です。1か月前、彼は先輩の牧師「ルドルフ・コリー」と一緒に薬草採集に「恐怖の森」に入り、遭難したことがあります。寒さと空腹に苦しんでいた彼は先輩を殺め、その肉を口にしていまいました。その瞬間、彼は邪霊に取り憑かれてしまい、**共食らう邪霊**（p.187）になりました。彼は今、全力を尽くして犬の社会を破壊しようとしています。

ジェリコ（邪霊）は、ザッシュタウンの若きネズミたちを10名ほど、自分の手先にしました。ザッシュタウン製の武器で武装したネズミたちは補給品を運んでいた犬たちを襲い、補給品を横取りしました。ジェリコはパグマイアと手紙のやり取りをしていて、補給品を積んだ荷車の移動ルートを確認して把握していましたが、おかげで致命的な作戦を立てられたのです。

それから餓死寸前の住民たちには、食料がないから仕方ないと言いながら、ブラインド・ダイア・ローデントを食べさせました。結果、村全体が疫病で苦しむことになりました。一方、自分に従うネズミたちに優先的に**レッサー・レストレーション**をかけて、健康な状態を

保っています。ネズミたちはネズミ族がローデント（知性化されていないネズミ）を食べるのは気持ちが悪いと理由つけてブラインド・ダイア・ローデントの食事を拒み、表では代わりに**ダイア・ティック**（p.189）を食べたと嘘をつきながら、裏では横取りした食料を食べています。そして、村犬に別の食料を用意したと嘘をつきながら、ブラインド・ダイア・ローデントを食べさせ続けています。

奇跡的に病気に抵抗した一部の若者は、どんな病気も治せる“ヒトの遺産”、**ポーション・オブ・ヴァイタリティ**（p.176）が湧いてくると伝わっている泉を探して、「恐怖の森」に向かいましたが、行方不明になってしまいました。

PCたちは、ザッシュタウン出身でずっとザッシュタウンを支援してきた貴族、ソレニア・チワワの依頼でザッシュタウンに向かいます。ワンフォード又は「恐怖の森」を経由して、ザッシュタウンに行けば、その住民たちは疫病で苦しんでいると分かります。PCたちは密かに住民たちを苦しめている邪霊、ジェリコ・ハウンドを退け、病気を治せる「ポーション・オブ・ヴァイタリティ」を探さなければなりません。

## ■導入

厳しい冬が続くバグマイア。外には激しい吹雪が降っていて、100歩先が見えないぐらいです。自由犬のPCですら、今は王都外への旅は遠慮しているぐらいです。PCたちがたまたま開拓団ギルドに集まっているところに、ザッシュタウン出身の貴族「ソレニア・チワワ」がやってきます。彼女は子供の頃ザッシュタウンに住んでいましたが、父親が“ヒトの遺産”を発見したことで貴族になり、バグマイアに住み始めた犬です。しかし、故郷に対しての愛は今でも変わりありません。そんな彼女は、ザッシュタウンが食糧難に苦しんでいると知り、食料を送りました。しかし、補給品をザッシュタウンまで届ける任務を帯びたお使いたちが行方不明になりました。そればかりか、ザッシュタウンからの手紙も一切来なくなりました。

彼女が今までやり取りしていた相手は「ジェリコ・ハウンド」という若き牧師です。ジェリコは、疑問の死を遂げた先輩の牧師「ルドルフ・コリー」に後を継いでザッシュタウンで務めている牧師だと、ソレニアは言います。

ソレニアの依頼は大きく2つです。①ザッシュタウンに赴き、連絡途絶の原因を突き止めること。②ザッシュタウンに問題があるならば、その解決に手を貸すこと。

王都バグマイアとザッシュタウンの間を走る酸性川は今凍っていて、船が出せない状態です。しかし、氷が薄い所が多いため、うかつに歩いて渡ろうとすると穴に落ちてしまう可能性もあります。ザッシュタウンの対岸にある港町、「ワンフォード」のネズミの釣り師たちは氷で穴を空けて釣りをしているので、氷が厚い所が分かる者もいるらしいです。補給品の荷車も元々ワンフォードを経由する予定でした。PCたちは(1)ワンフォードを経由するか、(2)恐怖の森を経由して、ザッシュタウンにいかなければなりません。

・王都周辺の知識：依頼を受けたらまず難易度13の【知力】〈自然知識〉判定を行いましょ

う。「難易度 13 の【知力】〈自然知識〉」とは、〈自然知識〉を持っているキャラクターなら「d20+【知力】修正値+習熟ボーナス」で、〈自然知識〉を持っていないキャラクターなら「d20+【知力】修正値」で達成値を計算し、それが難易度以上なら成功、難易度未満だったら失敗になる事を意味します。

自由犬の背景を持つ犬、ストレイやハンターの天命を持つ犬はこの判定に**有利** (p.86) になります。成功すると、王都の外の事情が分かります。ワンフォードへの道は長いですが、そこにたどり着くと安全に川を渡る方法が探せるはずだと分かります。「恐怖の森」は恐ろしい生物がたくさん住んでいる恐ろしい森で、そこを潜り抜けるには高い能力と戦闘力が**必要**だと分かります。しかし、「恐怖の森」を通ると、2日ほど節約できるかもしれません。

PC たちがワンフォードを経由するなら、「■シーン 1 : ワンフォードを目指す」へ進み、「恐怖の森」を経由するなら、「■シーン 2 : 酸性川を渡る」へ進みましょう。

※「恐怖の森」を目指すのは、かなりの熟練度が必要です。プレイヤーが初心者の場合や、プレイヤーが3人以下の場合はかならずワンフォードを目指すようにしましょう。

## ■シーン 1 : ワンフォードを目指す

PC は王都の6時方向へ進んだことになります。「■シーン 3 : 冬のバグマイア冒険」へ進み、「昼の遭遇」を解決しましょう。

## ■シーン 2 : 酸性川を渡る

PC たちは自力で凍った酸性川を渡ることになりました。PC たちが氷の薄い場所を踏んだかどうか、難易度 12 の【敏捷力】セービングスローで確かめましょう。失敗したキャラクターはうっかり氷の薄いところを踏んだせいで穴ができてしまい、川に落ちてしまいます。川に落ちた犬は即座に 1d4[酸]ダメージを受けます。川は酸性を持つため、毎ラウンド PC に 1d4 の[酸]ダメージを与えます。川に落ちたキャラクターが地上に上がるには、難易度 15【耐久力】〈踏破〉判定が必要です。川に落ちていないキャラクターがロープで引っ張ってくれるなら、この判定は**有利**になります。地上でロープを引っ張る側の仲間が代わりに難易度 15 の【筋力】判定を行っても良いでしょう。この場合、ふたり以上の犬が引っ張るならこの判定は**有利**になります。1キャラクターを対象にする判定は1ラウンドに1回しかできず、判定が失敗すると1ラウンドか経過し、ダメージを受けます。その後また新しい試みが行えます。

全員無事な状態になったなら、バグマイアの対岸(3時方向のマス)に着きます。「■シーン 3 : 冬のバグマイア冒険」へ進み、「夜の遭遇」を解決しましょう。

### ■シーン3：冬のパグマイア冒険

以下の手順により、ワンフォード又はザッシュタウンまで旅行します。各マスは1日中移動できる距離を示しています。添付の地図を使いましょう。「■シーン1：ワンフォードを目指す」を選んだら手順3から、「■シーン2：酸性川を渡る」を選択したPCは手順4から始めてください。

#### ◆冒険の手順

手順1.朝になると、次に移動するマスを選択する。

手順2.選択したマスへ移動する。地図に明らかな道が記されていないマスへ移動しようとするなら、「迷子になる」(p.92)判定を行い、成功したら望むマスへ進み、失敗したらd12の方向へ進みます。

手順3. マスに到着したなら、d20を振り、以下の表から適切な「昼の遭遇」を探し、解決する。

手順4. 昼の遭遇が終わったら、PCたちは休憩(p.91)を取ります。

手順5. d20を振り、以下の表から適切な「夜の遭遇」を探し、解決する。PCは全員【判断力】判定を行い、一番低い出目を出したPCは、異変気がついたことになる。その他のPCたちは(別の記述がない限り)テントで寝ている状態で、不意に打たれた扱いになる(p.209参照)

手順6. 逃げずに「夜の遭遇」を解決したなら、睡眠(p.91)を取り、スタミナ・ポイントとスタミナ・ダイスを回復します。

手順7. 朝になる。手順1へ戻り新しい冒険を始める。

手順1から手順7を、ワンフォードもしくはザッシュタウンのマスに着くまで繰り返し、それらのマスに着いたら、昼の遭遇を済まして、「■シーン3：ワンフォード」か「■シーン4：ザッシュタウン」に進みます。

・ワンフォードに向かうなら、表から昼の遭遇4つと夜の遭遇3つを解決したらワンフォードに着きます(夜の遭遇の数は昼の遭遇次第で変更します)。

・「恐怖の森」を経由するなら、昼の遭遇1つ、夜の遭遇2つでザッシュタウンに着きます(迷子判定により、数が増える可能性があります)。

#### ◆このシナリオにおける選択ルール

★**戦闘を避ける**：『パグマイア』では戦闘をしても、アイテムや経験値が入ることはありません。PCたちが戦闘以外の方法で遭遇を解決しようとするなら、ガイドは積極的に応じましょう。PCがいいアイデアを出したなフォーチュンを与えると良いでしょう。しかし“見えざる者”のように、犬たちが使命感を持って戦うべき存在もあります。

★**遭遇から逃げる**：『パグマイア』には逃走ルールがありません。PCたちがある遭遇から逃

走することを望む場合、ガイドは適切な判定を用意する必要があります。本シナリオ作成者の提案は以下になります。PCが逃走を宣言してエネミーが追撃する場合、追撃者は各自逃走者を1体選びます。逃走者と追撃者は両方【敏捷力】判定を行い、達成値を比べ合います。追撃者と逃亡者のうち、移動速度が勝っているキャラクターはこの判定が**有利**になります。逃走者より高い達成値を出した追撃者は1回だけ、逃走者を攻撃することができます。1体に対して複数の追撃者が追撃に成功した場合、逃走者は複数の攻撃を受けます。もしこの攻撃で逃走側キャラクターが1体でもスタミナ0になったら、その場で戦闘は再開します。追撃に成功した追撃者とスタミナ・ポイントが0になった逃走者が接触距離 (p.90) にいて、逃走者の仲間がそれから近距離 (p.90) にいる状態で改めてイニシアチブを振り、戦闘を再開しましょう (追撃に失敗した追撃者が後から交流できるかどうかは、ガイドが決めます)。

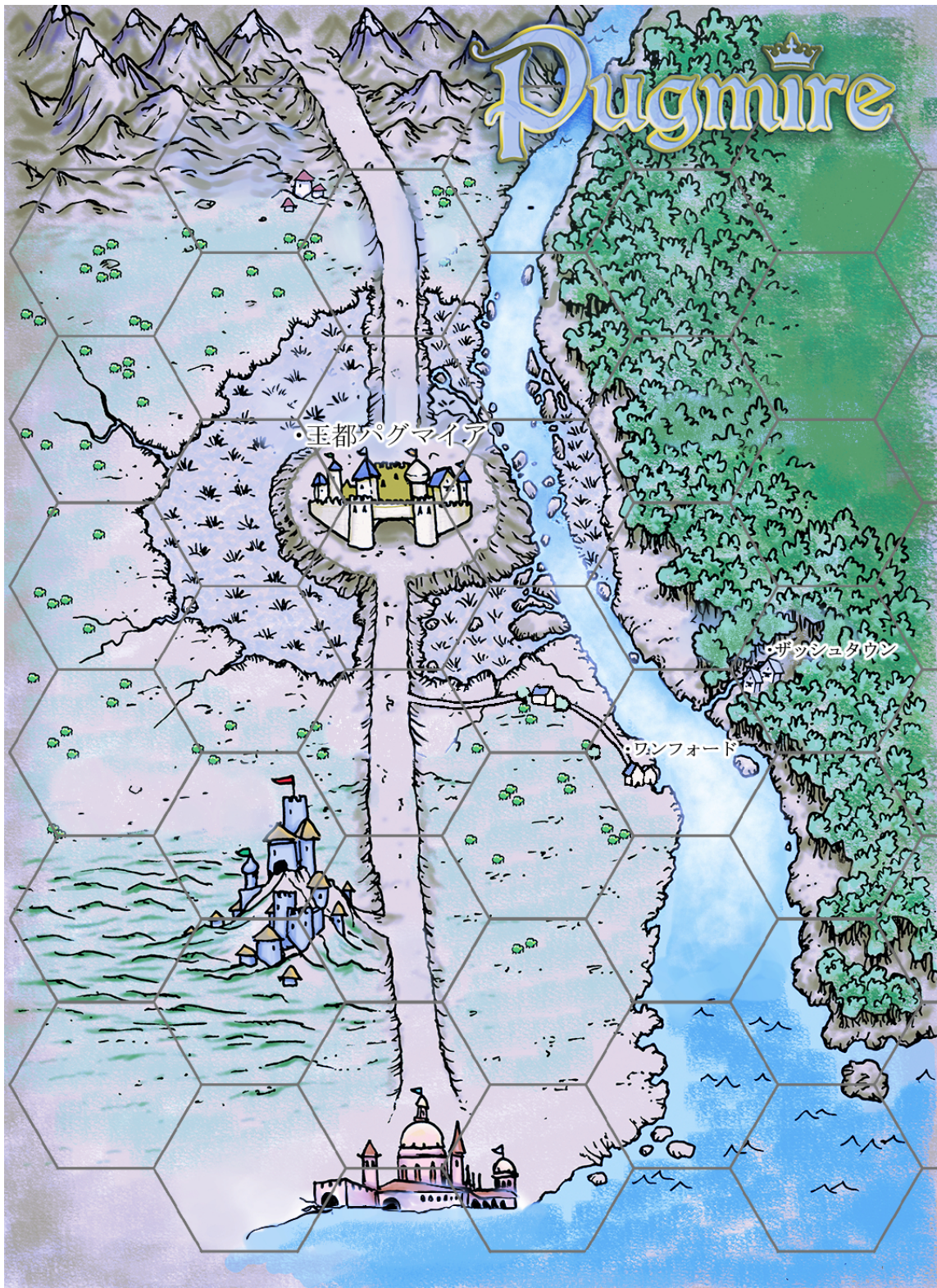
もし、追撃者の攻撃が終わってもスタミナ・ポイントが0になったキャラクターがいなければ、その逃走は成功したことになります。PCたちは、GMが選んだ3方向からランダムに1方向を選び、そこに自動的に進みます。移動先から、次の遭遇を解決します。

ただし、「夜の遭遇」から逃げた場合、それは十分な睡眠を取ったことにならず、PCはスタミナ・ポイントとスタミナ・ダイスを回復できないまま昼の遭遇を向かうことになります (休憩は取れます)。

**★魔物知識判定をする：**『バグマイア』では魔物知識判定というルールは存在しません。動物を含む野生の存在に対しては【知識】〈自然知識〉で判定します。アンデットや“見えざる者”なら【知識】〈魔法学知識〉と【知識】〈宗教知識〉で判定します。難易度は「対象の脅威度×2+10」を目処にしましょう。この判定に成功すると、敵が持つ《芸》の詳細が分かります。しかし、成功してもスタミナ・ポイントやディフェンス・クラスが分かる訳ではありません。

**★冒険を簡略化：**もしPCたちが初心者かセッションの時間が限られているなら、「14.跡食料を求める狩猟者」、「15.襲撃の跡」、「7.ブラインド・ダイア・ローデント」を順番に解決して、その後「■シーン4：ワンフォード」に進みましょう。

◆パグマイアの冒険地図



◆**遭遇表** (★が付いている遭遇以外、解決した遭遇は2回発生しません。解決した遭遇の目が出た場合、振り直しましょう)

遭遇	王国・昼	王国・夜	森・昼	森・夜
1.枯れ果てたウィスパーウッド	*	*	*	1-3
2.デーモンハウンドの吠え声	*	*	1	4-6
3.肉体を求める邪霊	*	1	*	7-9
4.死霊呪術師	1	2-5	2-3	10-12
5.泡吹く邪霊	*	6-10	4-5	13-15
6.ブラインド・ダイア・ローデント	*	11-20	*	16-20
7.トラバサミ★	2-4	*	6-9	*
8.双頭の巨怪	*	*	10-14	*
9.ウィスパーウッドの警告★	*	*	15-17	*
10.迷路の森	*	*	18-20	*
11.ジャイアント・ワーム	5-9	*	*	*
12.通行料を払え	10-14	*	*	*
13.跡食料を求める狩猟者	15-19	*	*	*
14.襲撃の跡	20	*	*	*

※“王国”は「■シーン1：ワンフォードを目指す」の遭遇、“森”は■シーン2：酸性川を渡る」の遭遇になります。

**1.枯れ果てたウィスパーウッド**：PCたちのテントと遠距離（p.90）の位置にある樹木が立ち上がり、PCたちのテントを襲おうとします。ウィスパーウッド（p.182）と同じ存在ですが、長い冬のせいですごく体が弱っていて、犬の血を飲むと元気が取り戻せるという妄想に取られています。「栄養だ……！ 栄養が必要だ……！ 犬の血を飲んでやろう！」と呟きながら、攻撃してきます。データは以下を使います。

**松明を武器で使う**：もし松明などで攻撃するなら、1d4 [熱] [殴打]ダメージを与える武器と扱います。

**枯れ果てたウィスパーウッド／WITHERED WHISPERWOOD（脅威度4）**

ディフェンス・クラス：15（枯れ果てた樹皮）

スタミナ・ポイント：42

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】+0（10）、【敏】-2（6）、【耐】+3（17）、【知】+1（12）、【判】+0（10）、【魅】+2（14）

攻撃：叩きつける（+3近接攻撃、1d10+3）、または枝投げ（+1遠隔攻撃、2d6-2）

芸：《脆弱性：[熱]》

・《狂戦士》：枯れ果てたウィスパーウッドは1回のアクションで2回の枝投げ攻撃を行える。

2. **モンハウンドの吠え声**：突然吠え声が聞こえてきます。デーモンハウンド (p.189) の《咆哮》が使用されたことで、PC たちはセービングスローを行います (PC たちが睡眠中なら、起きます)。そして1体のデーモンハウンドが遠距離 (p.90) から現れ、戦闘が始まります。もし恐怖状態になった者がいれば、その者から喰いつきます。

3. **肉体を求める邪霊**：1体の**苛まれる邪霊**(p.184)が、夜の番の目の前に突然現れ、戦闘が始まります。夜の番以外の犬たちは不意に打たれたことになります。

4. **死霊呪術師**：1体の**外道死霊呪術師** (p.193) が現れます。死霊呪術師に名前はトーマス・レックス・ヴォン・コラット。彼は自分を鍛えるため修練の旅を続けている猫です。PC たちに勝負を申し込めます。

**戦闘する**：トーマスは傲慢である故、PC たちが好きなように配置するまで待ってから、戦闘を開始します。もし PC の数が3体以下なら、トーマスは手加減をして、1ラウンド目になんのアクションもしません。トーマスの初めてのアクションとして《屍骸使い》を使い、**ゾンビ** (p.189) を2体召喚します。もし PC を半分以上倒したなら、トーマスは PC たちに興味を失い、その場を去ります。

一度スタミナ・ポイントが0になると《ソウルドレイン》を使いスタミナ・ポイントを回復して、彼は命乞いを始めます。命乞いに応じると、トーマスは恩返しとして自分が戦ってきた邪霊 (泡吹く邪霊、デーモンハウンド、共喰らう邪霊) がどんな《脆弱性》と《耐性》を持っているか教えてくれます。そして邪霊に対する致命的な武器「銀の矢束」渡します。

殺すなら、死体から“プラスチック貨がそれなりに入った革袋”を手に入れます。トーマスの死体を探るなら、難易度14の【判断力】〈探索〉判定を行い、成功すると「銀の矢束」を入手しますが、失敗する「銀の矢束」壊してしまいます。

※「**銀の矢束**」の使用：「銀の矢束」はもろく、矢弾回収判定が常に**不利**になります。「銀の矢束」を使うと宣言すると、その戦闘中にはずっと「銀の矢」で攻撃する扱いになります。もし「銀の矢束」を2体のキャラクターに分けて装備させるなら、矢弾回収判定の難易度が15になってしまいます。

**戦闘を避ける**：PC たちが「僕たちは弱いから、他と戦え」と話すのは良い考えではありません。それはトーマスの美観に障るからです。そのような言葉を耳にすると、PC たちを叩きのめして腐った根性を正そうとするだけです。トーマスは高潔なため、PC たちが判定に大成功しないかぎり〈威圧〉に屈したり〈交渉〉に応じたりしません。

・PC が戦闘の代わりに、特定の能力で勝負を申し込むと、トーマスは喜んでその話に乗り



ます。腕相撲の勝負に持って行くなら、PC とトーマスがそれぞれ【筋力】判定をして、達成値を比べあうなどできるでしょう。PC が負けると、その PC の装備を 1 つ奪います。他の PC が挑戦し、勝って初めて装備を返してくれます。もし正当な方法でトーマスに勝り、彼に認められたら、邪霊の情報と「銀の矢束」を贈ります（上記参照）。

**5. 泡吹く邪霊：**PC たちは犬に見える「プレイヤー人数-2」体（最低 1 体）の集団が、超遠距離（p.90）から近づいてきます。もし PC たちが向こうの正体を疑うなら難易度 13 の【判断力】判定を行い、成功したらそれらが**泡吹く邪霊**（p.187）だと分かります！ 邪霊は問答無用で PC たちを攻撃します。

**6. ブラインド・ダイア・ローデント：**PC 数と等しい数の**ブラインド・ダイア・ローデント**（p.194）が、PC たちを狙ってきます。見張りの PC が敵に気が付いた時点で、PC は改めて【判断力】判定を行いましょ。エネミーは「見張りの【判断力】判定の達成値×3」フィート離れていて、一番近くの PC に喰いつこうとします。

この恐ろしい齧歯動物は酷く飢えており、PC たちの犬肉を味会することができるなら、何でもするでしょう。よだれを流しています。見張り以外の眠っているキャラクターは基本不意を打たれたこととなります。

**保存食を与える：**もし戦闘に突入する前、PC が保存食を与えると宣言したなら、齧歯動物すべてその保存食に喰いつき、1 ラウンドをかけて食い尽くします。しかしそれだけでは満足できず、続いて PC たちを攻撃します。

**7. トラバサミ：**先頭のキャラクターは難易度 14 【判断力】セービングスローに失敗した者は、猛獣を捕まえるための罠に引っかかってしまい、即座に 1d10[刺突]ダメージを受けます。解除するなら、難易度 12 の【敏捷力】〈窃盗〉判定を行う必要があります。この判定は 1 ターンを費やし、失敗すると罠に掛かったキャラクターは更に 1d4[刺突]のダメージを受けます。

**8. 双頭の巨怪：**2 体の**双頭の巨怪**がお互い石を投げながら喧嘩をしています。喧嘩の理由は分かりません。石がこっちに飛んできて、難易度 15 【敏捷力】セービングスローに成功しないと下敷きになって、1d8 の[殴打]ダメージを受けます。PC たちは 12 面体を振り、出目の方向へ逃げるか難易度 13 の【敏捷力】〈隠密〉グループ能力値判定（p.89 参照）で密かに通るか選択できます。〈隠密〉判定に失敗すると、双頭の巨怪は喧嘩に邪魔だと言いながら、PC たちに石を投げます。PC は改めて上記のセービングスローを行い、d12 の方向へ逃げるようになります。

**9. ウィスパークの警告：**森の四方から、「出テイク！」と恐ろしい声が聞こえます。

難易度 12 の【判断力】セービングスローに失敗した者は恐怖状態 (p.98) になります。そのキャラクターが恐怖を感じる対象は森そのものなので、森に留まる限り能力値判定や攻撃ロールが不利になります。この状態は睡眠を取るまで続きます。

**10.迷路の森：**森の道が勝手に変わり始めます。12 面体を振ってさらに奥へ進みます (進み先で次の遭遇が発生します)。

**11.ジャイアント・ワーム：**遠いところから「助けて！」の叫ぶ子供の声が聞こえます。遠距離 (p.90) 先に、木に登ったまま泣いている子犬が見えます。その木を「PC 数」体のジャイアント・ワーム (p.190) が囲んでいる状態です。

戦闘でエネミーをすべて倒しても良いですが、PC が何らかの振動を出す物でジャイアント・ワームを誘導するか、PC のひとりが囷になってジャイアント・ワームを木から引き離し、子犬を救出することも考えられます。

もし PC がジャイアント・ワームを引き出せる物に思い付いたのに、その物がリュクサックに入っていないならば、適切な難易度の【判断力】セービングスローを行きましょう。成功するとそのアイテムを持っていたことになります (p.90)。もしひとりが囷になる場合、上記の逃亡選択ルールを使い、判定しましょう。もし囷の PC が追撃者の攻撃で倒れたら、他の PC たちと交流した時点で倒れたことになります。

子犬の名前はブエノ・スタッフォードシャーです。彼は村のわんぱく少年で、散歩しているとジャイアント・ワームを呼び寄せてしまったようです。ブエノは PC たちに礼を言い、自宅に PC たちを招待します。ブエノの父のパブロと母のロザがおもてなしをしてくれる。食事中、父のパブロは「ネズミ盗賊」の噂話を始めます。組織化したネズミの盗賊団が、パグマイアから出発した荷車を襲撃する事件があったようです。その数は 10 体。王国内にあるネズミ族の共同体はワンフォードとザッシュタウンが有名です。PC たちはブエノの自宅で泊まることができ、その夜の遭遇は発生しません。

**12.通行料を払え：**アナグマ頭砕戦士 (p.180) 1 体と野猫の強盗 (p.183) 1 体のふたり組のチンピラが道を塞いで、通行料を要求してくる。難易度 15 の【筋力】〈威圧〉に成功するか、あるいはおプラスチックを払って難易度 16 【魅力】〈交渉〉判定 (プラスチック保有量によって有利か不利になる、ガイド判断) で成功すると友好的になり通してくれます。PC がダメージを与えるか、判定に 3 回以上失敗したら、敵意を表します。どっちかがスタミナ・ポイントが 0 になると、命乞いを始めます。奴らは不器用なので、PC が安定化する必要があります。PC たちと同じく死亡セーブスロットが 3 つある扱いで、エネミーによる死亡セーブは行いません。命が助かると、友好的になります。PC たちと友好的になれば、彼らは早速自宅に帰ります (帰りが遅いと、母親に怒られるようです)。友好的になったなら、いくつかの質問に答えてくれます。

**ネズミ盗賊について尋ねる：**組織化したネズミの盗賊団が、パグマイアから出発した荷車を襲撃する事件があったようです。その数は10体。王国内にあるネズミ族の共同体はワンフォードとザッシュタウンが有名です。

**13.食料を求める狩猟者：**荷車を駆っているハンター、タイラー・ボクサーが、PCたちに助けを求めます。彼は病弱な娘のマラーを養うために狩物を探していますが、長い冬で借物はその名の通り全滅です。彼はこの地域にある洞窟に、冬眠中の熊（p.190）が住んでいると噂されています。そしてその洞窟には食用のキノコも生えるとも噂されています。その熊を倒すと、熊の肉はもちろん、食用キノコまでが採れるようになるのです。

洞窟は幅10フィートの通路が30フィート続いたところに20フィート×20フィートの空洞になっています。空洞の中心に、「PC数÷2端数切り上げ」体の熊が眠っています。タイラー・ボクサーもPC側に加勢します。データは「野犬の尖兵」（p.183）を使います。

狩りに成功すると、タイラーは自分の家にPCたちを招待します。そしてみんなで一緒に食事をします。タイラーは報酬として「銀のダガー」を渡します。その夜のあいだ、遭遇は起きません。

**ネズミ盗賊について尋ねる：**組織化したネズミの盗賊団が、パグマイアから出発した荷車を襲撃する事件があったようです。その数は10体。王国内にあるネズミ族の共同体はワンフォードとザッシュタウンが有名です。

**14.襲撃の痕跡：**路上に犬の死体が転がっています。調べると命令書が見つかり、彼らがソレニアのお使いだと分かります。死亡してから数日が経っており、その体には剣による傷跡が残っています。もともとロングソードで武装していたようですが、4犬の武器は見当たらず、鞘だけが残っています。死体の周囲に壊れた4本のロングソードが放置されています。難易度15の【知識】〈文化知識〉判定に成功すると、この武器はザッシュタウン製のものだと分かります。ストレイ、ハンター、自由犬のPCはこの判定が**有利**になります。

ザッシュタウンのドブネズミたちが襲撃し、馬車と荷物を持って帰りました。ドブネズミのひとりには戦闘中自分のロングソードが壊れたので、パグマイア製のロングソードを持ち帰ったのです。

襲撃から数日経っているので、馬車がどこへ向かったのかは追跡できません。

もしPCたちが死体を埋めると言うなら、フォーチュンを与えましょう。

## ■シーン4：ワンフォード

ワンフォードはザッシュタウンの対岸にある小さな港町です。竹馬のような柱が広い台

を支えていて、台の上には小さな建物が幾つも建てられています。町に入っただけの宿屋のマスターか街並みの住民たちに尋ねると、ネズミ族の釣り師は町の下層に住んでいると簡単に分かります。

ワンフォードの下層にはパグマイア最大のネズミ共同体があります。そのネズミはほとんどが“釣り師”で、川が凍ってしまったからは氷に穴を掘って釣りをやっています。おかげでワンフォードのネズミ族は川を安全に渡れる道を知っている訳です。下層の〈ネズミの止まり木〉亭から、色んなネズミと出会えます。

**道案内を探す：**PCたちが道案内を探しても、なかなか志願者が見つかりません。ザッシュタウンに行った者は二度と帰ってこないと言われているせいです。ネズミたちは、同行しようとしませんが、PCたちが上手く話をしたら川を安全に渡れる道が記された地図は描いてくれます。どうしても道案内が必要ならば、難易度 18 の【魅力】〈説得〉判定で成功したなら、道案内のネズミを雇うことができます（データは**ドブネズミの追いはぎ**（p.183）を使いましょう）。

**ネズミの襲撃について尋ねる：**ここのネズミはほとんどが釣り師です。しかし、ザッシュタウンから来たよく武装している（ロングソードで武装していたそうです）ネズミたちがここに来たことはありました。彼らは荷車と馬をそりと交換し、荷物をザッシュタウンまで運んだそうです。

PCたちが安全な道を描いた地図を手に入れるか、道案内を見つけたなら、「■シーン 5：ザッシュタウン」へ進みましょう。PCたちは安全に川を渡り、遭遇は発生しません。ザッシュタウンに着きます。

もし、PCたちが正体面からネズミ族に無礼な行動を取り、下層から追い出されることになり、川を渡る方法が分からないままだったら、「■シーン 2：酸性川を渡る」の遭遇を済ましてから、「■シーン 5：ザッシュタウン」に進みましょう。

## ■シーン 5：ザッシュタウン

ザッシュタウンにたどり着くと、PCたち（その中でも自由犬たち）は村の異常に気が付きます。まだ夕方だと言うのに、街には誰もいません。中央通りには色んな店が並んでいますがどこも閉まっています。港と隣接している区域にある“ヒトの教会”の礼拝堂からは煙が昇っていて、生活感が漂うのはそこだけです。

礼拝堂の周りには医療用の大型テントが並んでいて、そこから何者かが出入りしながら何かを運んでいます。難易度 13 の【判断力】判定でそれが犬の遺体だと分かります。犬の遺体は礼拝堂の裏庭に運ばれます。

### 礼拝堂と医療テント

礼拝堂の周りには「大型テント」が並んでいて、ねたきりの患者たち休んでいます。礼拝堂

の裏庭は「墓地」で、死亡した患者たちがここへ運ばれます。礼拝堂の建物は以下のように構成されています。

「主礼拝堂」：元気な者たちが寝泊まりしています。

「厨房」：密かにブラインド・ダイア・ローデントの肉でスープを作ります。

「食堂」：完成した食事をここからテントに運びます。

「ジェリコの事務室と寝室」：ジェリコが生活する空間です。

「倉庫」：ネズミたちが横取りした食料を保管しています。ネズミたちはここで食事をします。

※各場所のイベントについては下記の「ジェリコの陰謀」を参照

・「大型テント」に入ったキャラクターは、難易度 15 の【耐久力】セービングスローを行い、失敗すると疫病に感染してしまいます。この病気はブラインド・ダイア・ローデントの《病気》(p.194)と同じ効果を持ちます。

・「大型テント」の中には、病気にかかった犬やネズミ、猫たちが横になっています。気力が弱っていてまともに立つこともできません。病者たちを5体のネズミと牧師のジェリコ・ハウンドが看病しています。PCたちに気が付くと、ジェリコは「こんな時期にお越しになられるとは、気の毒ですね」と話かけます。ジェリコは基本礼儀正しく接してくれますが、シェパードのPCには距離を置こうとします。

・村の者たちはひどく飢えていて、仕方なく齧齒動物(ブラインド・ダイア・ローデント)を食べたしまった結果、病気になってしまっています。

・介護に当たるネズミは5体。狩りに行ったネズミが5体。合わせて10体のネズミがジェリコに従っています。ネズミたちはローデントの飲食を拒んだおかげで病気になりませんでした。そして必要戦力という事で、患者から感染されても優先的に治療を受けています。彼らは全員ロングソードで武装していて、犬がグレートソードを背負うように背負っています(※もし戦闘が厳しいと判断するなら、ネズミの数を「PC数×2」体にしましょう)。

・荷車襲撃については知らないふりをします。

・病気に感染したPCがいたら、ジェリコは優先的に《レッサー・レストレーション》をかけて、直してくれます。

・ジェリコはPCを治すと、再び感染する前に町を去ってくれと言います(PCたちが本当にそのまま去ろうとすれば、PCたちがバグマイアから救援を呼べないよう、奇襲をかけて殺そうとします)。もしPCが何か解決策が無いかと聞くと、「泉の遺跡」の話をしてします。

### ジェリコの依頼

・現在ジェリコ牧師の《レッサー・レストレーション》で出来るだけの治療をしています、それでも治療できるのは1日に数名に限ります。

・1つの希望があるとしたら、「泉の遺跡」からポーションを汲むことです。遺跡の泉はヒ

トの時代から存在した物で、“ヒトの遺産”、**ポーション・オブ・ヴァイタリティ**が湧いて来ると伝わります。その泉を飲むとどんな病気でも治るようです。

・病気に抵抗出来たな若者たちは3日前、遺跡を目指して旅たちましたが、まだ戻って来ておりません。ジェリコはPCたちにその泉を探してくれと言います。たくさん必要な訳ではありません。水筒2個分ぐらいのポーションがあれば、それを水に薄めて村のみんなに飲ませるほどの薬が作れると、ジェリコが言います。

・ジェリコは遺跡の場所を知っています。ザッシュタウンから1マス離れた場所に、遺跡の入り口があります。ジェリコは遺跡に設けられた罠について嘘をつきます。白いタイルだけを踏んでいけば問題ないと。そして[刺突]武器が有用だと嘘をつきます。

・ジェリコやネズミたちは遺跡探索には行こうとしません。彼らも飢えているので、まともな戦いができないからと言いつきます。

ジェリコの依頼を受けるなら、「**■シーン6：泉の遺跡**」へ進みましょう。場所が分かるので、遭遇なしでたどり着けます。

### ジェリコの陰謀

ジェリコと10体のネズミは、表では患者たちを看病しながら裏からはザッシュタウンを徹底的に破壊しようとしています。PCはジェリコたちの正体を疑うなら、「泉の遺跡」に赴く前に正体を暴いて戦うこともきるでしょう。戦闘になる場合は、「**■シーン7：ジェリコとの戦い**」へ進みましょう。

**真意を看破する：**PCがジェリコを疑うなら、まず難易度16の【判断力】〈真意看破〉を行きましょう。成功すればジェリコが何かを隠していると分かります。また、アーティザン・1レベル呪文**スメル・マジック**を使うことで、ジェリコが邪霊と分かりますが、この場合ジェリコがPCたちを警戒する結果になります。

**ジェリコとネズミたちの日程：**ジェリコたちは以下のように行動します。

	ジェリコ	ネズミA組	ネズミB組
朝	「大型テント」で看護		「恐怖の森」に狩り物(ブラインド・ダイア・ローデン)を取る。
昼頃	「ジェリコの事務室」で書類を作成(患者記録)	「厨房」で食事の用意と配食	
夕方	「大型テント」で看護	「厨房」で食事の用意と配食	「主礼拝堂」で睡眠を取る
夜		「倉庫」で食事をする。	周りの警備に当たる。
夜遅く	「墓地」で犬の遺体を食べる。	周りの警備に当たる	「倉庫」で食事をする。
夜中～夜明け	「ジェリコの寝室」で睡眠を取る	「主礼拝堂」で睡眠を取る	周りの警備に当たる

ネズミたちはお互いを信用しないので、群れで食事をします。食事中には、食事をしない組が礼拝堂の警備に当たります。PCが見張りのネズミたちにバレずに行動するためには、「見張り側の代表1体の【判断力】判定の達成値」を難易度にして、【敏捷力】〈隠密〉に成功しなければなりません。

**怪しい行動：**ジェリコはシェパードの聖なる力を本能的に嫌い、シェパードのPCとの接触を控えめにします。彼を良く観察すると食事を全くしていないことが分かります。ネズミたちを観察すると、彼らが飢えているとは思えないほど元気だと分かります。そしてB組のネズミ4体が、金飾りのロングソードを持っています。ソレニアのお使いの物ですが、ネズミは昔プレゼントされたと言っています。

**場所を調べる：**PCたちは礼拝堂を調べることで、ジェリコたちの正体を明かすこともできます。「大型テント」の患者のなかではザッシュの鍛冶屋もいます。「14」遭遇で手に入れたロングソードについて尋ねると、それはザッシュタウンのネズミたちのために特別に作ったもので、ネズミたちに売ったものだと言います。「厨房」でスープを作る窯を調べると料理にブラインド・ダイア・ローデントが使われていると分かります（難易度15の【知識】〈自然知識〉判定要）。「ジェリコの事務室と寝室」では、「泉の遺跡」に関する資料が見つかります（難易度15の【知識】〈魔法学知識〉判定要）。(5)泉の部屋の罨について書かれていますが、なぜかジェリコは話してくれませんでした。「倉庫」にはネズミたちが横取りした食料が積んでいて、吠や袋の印を見るとバグマイアの物だと分かります。「ジェリコの事務室と寝室」や「倉庫」の場所に誰もいない時は鍵がかかっているため、解錠には難易度16の【敏捷力】〈窃盗〉判定が必要です。

これらについてジェリコやネズミたちに問いただすと最初は「知らない」、「忘れた」などで対応しますが、追い詰められるとPCたちを攻撃します。

## ■シーン6：泉の遺跡

「泉の遺跡」は大昔から存在したと言われている神秘的な遺跡です。奥にはどんな病気でも治せるポーション・オブ・ヴァイタリティ (p.176) が湧いて来る泉があります。その泉は使い切っても10年後にはまた満たされるという不思議な泉です。セキュリティカードがあれば、畳んでいる橋が全開され、罨が解錠されますが、その事実は知らされておらず、ここに足を踏み入れた犬は様々な試練と立ち向かうことになります。

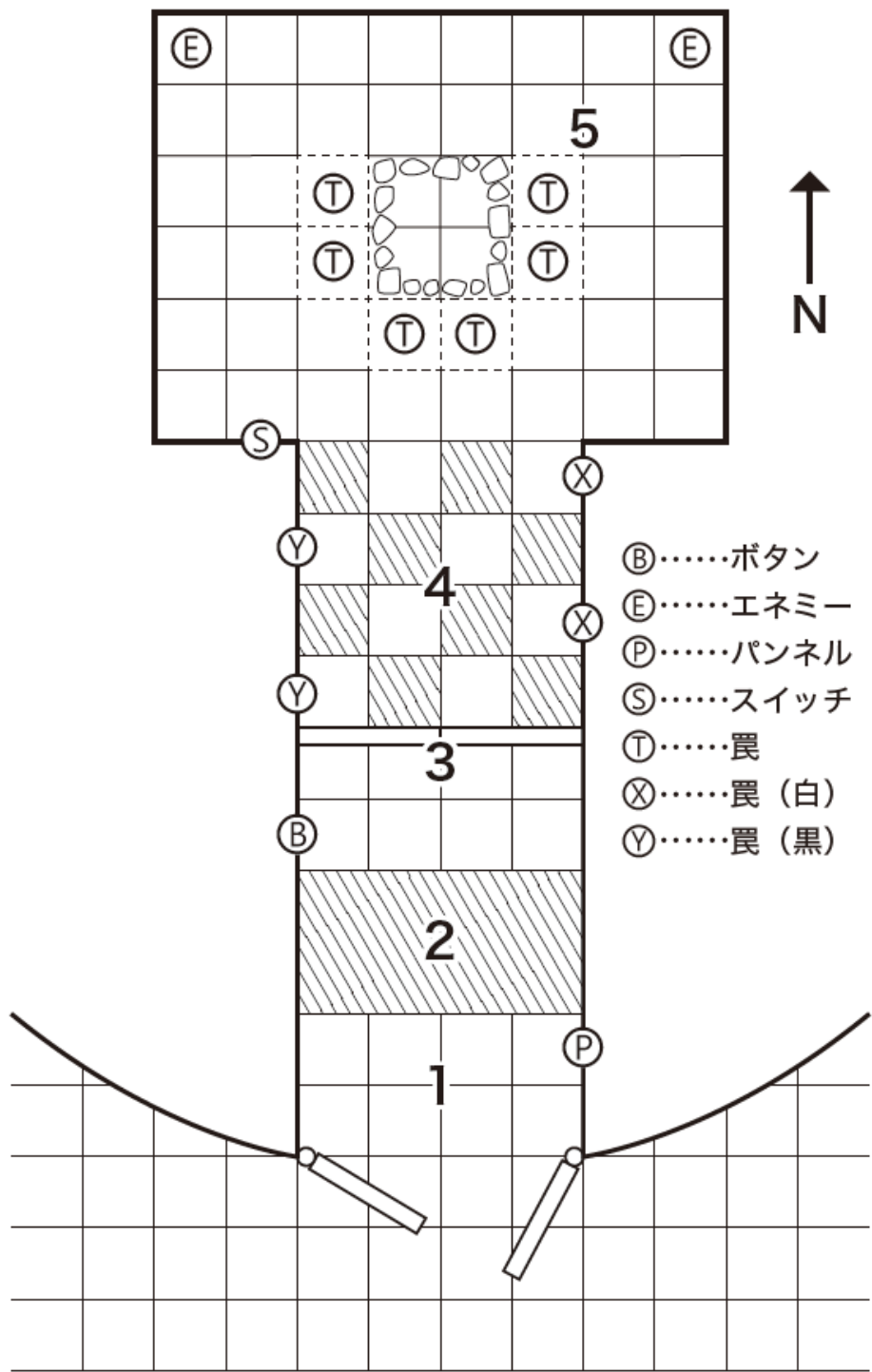
泉周辺の罨を踏むと、遺跡を守る「彷徨う鎧」が動き出し、侵入者を制圧しようとしています。制圧した者の武器は押収され、裂け目の底に放り投げられます。侵入者は遺跡から600フィート程離れた空き地に捨てられることになります。

昨日、ザッシュタウンの若者たちがこのダンジョンに挑みました。鉄門を壊し、裂け目を飛び越え奥の部屋にたどり着いた訳ですが、結局罨を踏んでしまい、作動し出した「彷徨う

鎧」に制圧されました。彼らの武器は「裂け目の底」に捨てられ、彼らは遺跡から少し離れ空  
 き地に放置されています。

◆ダンジョンマップ

泉の遺跡





## ダンジョンの状況

「恐怖の森」のある丘に「泉の遺跡」の扉があります。その大きな鉄門は開いている状態で、蝶つがいが壊れているせいで、動かすことは難しいです。中は静かで、暗くて何も見えません。中を観察したいなら、松明やシャッター付きランタンなどの照明器具を使うか誰かがシェパード 1 レベル呪文ライトを使い、明かりを灯す必要があります。そうしないと、中でのすべての行動が不利になります。

**足跡を追撃する：**足跡を追うザッシュタウンの若者の足跡を調べるなら、難易度 15 の【判断力】〈探索〉判定を行います。成功したなら、若者の 4 犬が入った痕跡があり、金属鎧の足跡らしきものが最近出入りしたことが分かります。金属鎧を着た PC は、この足跡の大きさは自分とあまり変わらないが、足跡の深さから察すると、これはかなり重い者の足跡に違いないと思えるでしょう。

足跡を追って行くことは難しく、難易度 18 の【判断力】〈探索〉が必要で、失敗して再挑戦するには「■シーン 3：冬のバグマイア冒険」の「恐怖の森」昼の遭遇を 1 回処理しなければなりません。見つけた先にあるのは、武装解除されたまま眠っている 4 犬の若者です。気絶しているだけで死んでおりませんが、キュア・ウーンズをかけないかぎり、動くことは難しいです。能力値のデータを使うなら**野犬の尖兵** (p.183) を使いますが、武装解除しているので、攻撃は「咬みつき (+4 近接攻撃、3 [刺突]ダメージ)、素手のパンチキック (+4 近接武器、3 [殴打]ダメージ)」しか出来ません。「泉の遺跡」の罠について教えてください。

(1)**通路：**幅 20 フィートの通路です。入り口から 20 フィート先には裂け目があります。右の壁には黒いパネル (P) があり、難易度 12 の【知識】〈魔法学知識〉判定に成功すれば、昔はここに何らかの物体 (セキュリティーカード) を認識させることで、この施設を利用できる仕組みがあったようですが、今や壊れて機能しないとわかります。

(2)**裂け目：**幅 20 フィート、深さは 30 フィート裂け目があります。裂け目の壁面を調べると、折り畳み式の橋の存在に気が付きます。

**跳ぶ：**反対側まで跳ぶには難易度 15 の【敏捷力】〈バランス〉判定が必要です。中装鎧や重装鎧を着ている犬は、この判定に不利になります。失敗した犬は、「裂け目の底」に落ちてしまい、即座で 3d6 [殴撃]ダメージを受けて、伏せ状態になります。天井には通路を横切る柱があります。

フック付きロープのような物をそこにかけて、ロープを掴んで反対側に跳ぶなら、判定が**有利**になります。もちろん PC のリュクサックにフック付きロープを持っておりません。もし PC が難易度 12 の【判断力】セービングスローに成功したなら、実は PC がフック付きロープを持っていたことになります (p.90 参照)。

**裂け目の底:** 地上から裂け目の底を覗くと、底に光を反射する金属があると分かります。そこには数多くの壊れた武器が散らばっています。「(6)泉の部屋」の「彷徨う鎧」が、遺跡に侵入したものを制圧して、押収した武器をここに落としました。仲間がロープを持って、降りるなら、判定なしで地上からここへ降りることができます。

最初に底を歩いたキャラクターは、難易度 14 の【敏捷力】セービングスローを行います。失敗すると、底に放置されている武器を踏んでしまい、2d4[斬撃]ダメージを受けます。降りる先に調べたなら、この判定が**有利**になります。ここの武器はすべて壊れていて、使い物にはならず、使うとしてもクラブ扱いになります。降りたキャラクターが仲間に知らせると、続いて降りてくる PC は安全に歩けるようになります。

地上からの支援なしで底から地上に登るのはすごく難しく、難易度 18 の【耐久力】〈踏破〉判定が必要です。もし、1 体の仲間でもが裂け目の反対側に跳び、そこからロープを吊り下げてくれるなら、この判定の難易度は 12 になります。その上、引っ張ってくれる仲間が 2 体以上なら、この判定は**有利**になります。失敗すると、登攀中の PC は墜落し、1d6 の【殴撃】ダメージを受けます。

**(4)反対側と扉:** 裂け目の反対側左側の壁にボタン (B) があります。押すと、裂け目の壁面に収められていた折り畳み式橋が全開され、裂け目を横切る橋が現れます。PC たちは安全に渡れます。

その先には大きな木製の扉があります。施錠されていないようです。しかし、この扉は押したり引っ張ったりしてもビクともしません、叩けば壊せると思われれます。観察するなら、難易度 13 の【判断力】〈探索〉判定でこれが引き戸だと分かります。引き戸をスライドして開けるのは簡単です。もし気付かなかつたら、全犬が難易度 13 の【筋力】グループ能力値判定 (p.89) を行うと力で扉を破壊できます。失敗しても扉は壊れますが、乱暴に壊したことでその破片に傷つき、各犬は 1d4[刺突]ダメージを受ける。

**(5)チェック文様の通路:** 白いタイルを踏むと同じ列の白い罫 (X) からダーツが飛び、1d4[刺突]ダメージを与えます。黒いタイルを踏む地と同じ列の黒い罫 (Y) からダーツが飛び、1d4[刺突]ダメージを与えます。タイルを踏んだキャラクターは難易度 15 の【敏捷力】セービングスローに成功すると、このダーツから逃れることができます。

**(6)泉の部屋:** 40 フィート×30 フィートの横が長い部屋です。部屋の中心に 10 フィート×10 フィートの大きさの泉があります。部屋の奥の両端 (E) には**彷徨う鎧** (p.184) が 1 体ずつ、合わせて 2 体がありますが、動きは全くありません。

通路側の壁にはスイッチ (S) があって、押すと天井の電球に明かりがつけます。

**スイッチ (S):** 押すと部屋の天井の電球が光る。

**罫 (T):** 泉の 3 面には罫が施されています。PC が床を調べると言ったなら、難易度 13 【判断力】〈探索〉判定を通して、その存在に気が付きます。1 回の判定で 1 面の罫の存在を確かめることになります。PC は罫を迂回して、後ろから泉に接近するか、解除を試みる事もできます。罫を解除するには難易度 15 の【敏捷力】〈窃盗〉判定を行います。罫を踏ん

でしまった、もしくは罨解除に失敗してしまったなら、罨が作動します。床から睡眠ガスが噴射されて、PCは全員難易度15の【耐久力】セービングスローを行います。罨から10フィート以上離れているPCはこの判定に有利です。失敗すると、眠ってしまいます。眠っているキャラクターは、気絶状態(p.98)と同じ扱いですが、ダメージを受けるか、他のキャラクターがアクションを費やして起こすことで、正気に戻りますが、伏せ状態になります。

・**彷徨う鎧 (E)**：犬の顔をしている、一揃いの金属鎧です(p.184参照)。全身が鎧になっている以外、特に武装は持っていません。PCが触っても反応はしません。持ち上げるのは不可能に近いです。動かない事を利用して、ロープで縛っておく。などもするなら、彷徨う鎧は1アクションを消費してロープを契ります。罨を踏むか、ダメージを与えるなら、稼働を始め、PCたちを制圧しようとします。もし罨にやられて睡眠状態になったキャラクターがいるなら、それを無視して起きているキャラクターを先に攻撃します。PCたちを制圧したなら、PCたちの武器を折り、(2)の裂け目に放り投げて、気絶したPCたちを遺跡の外へ放置させます(鎧が(2)裂け目に近づくと、橋が全開されます)。PCたちが逃げるなら、(2)裂け目の先までは追って来ません。

※3人プレイヤーの場合は、彷徨う鎧の代わりに以下の**古びた彷徨う鎧**のデータを使いましょう。

#### 古びた彷徨う鎧/OLD ANIMATED ARMOR (脅威度1)

ディフェンス・クラス：12 (鎧)

スタミナ・ポイント：22

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】+3 (16)、【敏】+0 (10)、【耐】+3 (16)、

【知】-5 (1)、【判】-5 (1)、【魅】-5 (1)

攻撃：叩きつける (+5 近接攻撃、1d6+3 [殴打] ダメージ)

芸：《暗視》、《低光量視覚》、《耐性：[刺突]》

・**ポーション・オブ・ヴァイタリティの泉 (P)**：ポーション・オブ・ヴァイタリティ (ルール176) が湧いてくる泉だ。水筒があるなら、注ぐことができる。PCたちのリュクサックには水筒がないので、難易度10の【判断力】セービングスローを行い、成功したら与えましょう。ポーション注ぐ・飲むには1アクションを使います。ザッシュタウンの皆の病気を治すには、水筒2個分のポーションが必要です。水に薄めて、薬を作るのです。泉の量は十分なもので、戦闘を終えたPCが飲んでも大丈夫です。ポーションを注ぎ、遺跡を出たなら、「**■シーン7：ジェリコとの戦い**」へ進みます。もしジェリコを既に倒しているなら、「**■シーン8：エンディング**」へ進みます。

## ■シーン7：ジェリコとの戦い

ジェリコとの戦いが発生するのは、主に2つの場合が考えられます。1つ目は、ザッシュタウンについて直ぐにジェリコのその一行の正体に気がつき、戦いに挑むことです。2つ目は、ザッシュタウンに戻ったPCたちがジェリコと戦うことです。

### 「泉の遺跡」から帰還したなら

・PCたちが「泉の遺跡」から戻ると、PCたちに向かってくるひとりの犬がいます。彼は病気状態になっている村の子供です。少年は恐ろしい事実を告げます。夜遅い時間、おしっこがしたくなった彼は教会の裏庭を通ったのだが、そこで犬の死体を味会うジェリコの姿を見てしまったという。難易度10の【知識】〈宗教知識〉を判定しよう。成功したなら、それが「共食らう邪霊」(ルール p.187)だと分かる。分かったなら、「共食らう邪霊」の《耐性》と《脆弱性》を教えましょう。

・ジェリコに話して、ポーションを渡すなら、これを水に薄めて薬になるスープを作り、みんなに配ると嘘をつきます。そしてポーションは柵に隠して、機会を見て仲間を集め、PCたちを襲うとします。

### ジェリコと戦う

ザッシュタウンにPCと敵対するエネミーは**共食らう邪霊**(p.187)に変身する**ジェリコ・ハウンド**(下記参照)1体と**武装したドブネズミ**(下記参照)10(あるいは「PC数×2」体)です。それらを追い払わない限り、ザッシュタウンに平和は訪れません。

ジェリコは攻撃されたら、自分の手番に必ずフリー・アクションで仲間を呼びます。すると、1ラウンド後、PCから遠距離(p.90)の位置から武装したドブネズミ(下記参照)が「PC数×2」体現れます。反対の場合、つまりドブネズミを先に攻撃した場合も、最初の手番にフリーアクションを使いジェリコを呼びます。ジェリコは1ラウンド後PCから遠距離(p.90)の位置から現れます。

#### ジェリコ・ハウンド/JERICHO HOUND (脅威度3)

ディフェンス・クラス：13 (分厚い革鎧)

スタミナ・ポイント：24

移動速度：30 フィート

習熟ボーナス：+3

能力値：【筋】+1(12)、【敏】+0(10)、【耐】+0(10)、【知】+0(8)、【判】+2(14)、  
【魅】+0(11)

技能：〈感知〉

攻撃：スタッフ(+4 近接攻撃、1d8+1)、またはセイクリッド・フレイム(+5 遠隔攻

撃、1d8[光輝]ダメージ)

芸：《耐性：銀武器以外の武器による[殴打]、[刺突]、[斬撃]》、《暗視》、《脆弱性：[光輝]》、  
《脆弱性：[銀武器]》

・《レッサー・レストレーション》：キャラクター1体に接触することで、そのキャラクターに影響を及ぼしている病気を1種類、あるいは以下の状態を1種類終了させることができる：嗅覚喪失状態、盲目状態、聴覚喪失状態、麻痺状態、病気状態。ジェリコ・ハウンドは1日に6回使用できる。

・《変貌》：ジェリコ・ハウンドはボーナス・アクションで「共食らう邪霊」に変身できる。《変貌》したら、今までのジェリコ・ハウンドが受けたダメージはそのまま「共食らう邪霊」に転移される。「共食らう邪霊」は《変貌》したラウンドには行動できない。

(※PCが3人以下なら、ジェリコは変貌しません)

### 武装したドブネズミ／ARMED ROAD RATS (脅威度1)

ディフェンス・クラス：13 (革鎧)

スタミナ・ポイント：4

移動速度：10 フィート

習熟ボーナス：+2

能力値：【筋】-1(8)、【敏】+2(15)、【耐】+0(10)、【知】-1(8)、【判】+1(12)、【魅】+0(10)

技能：〈隠密〉

攻撃：ロングソード (+1 近接攻撃、1d8-1 [斬撃]ダメージ)、またはダガー (+4 近接／遠隔攻撃、1d4+2[刺突]ダメージ)

芸：《暗視》

・《暴虐》：ボーナス・アクションとして、武装したドブネズミは視界内の敵対するキャラクターにむかって自分の移動速度分、移動することができる。

・ジェリコはポーシオンを村人の食事に混ぜて配ると嘘を言い、PCたちには更なる感染を受ける前にこの村を出て行くことを頼みます。もしPCたちが何らかの理由でそれを拒み、夕方までザッシュタウンに留まるなら、ジェリコ側から奇襲を試みます。

・PCたちがジェリコと話さずに村犬たちに薄めたポーシオンを飲ませ、戦いに加勢させようと思ったら、村犬がドブネズミの相手をしたことになりませんが、ザッシュタウンの誰もがジェリコに立ち向かおうとは思わず、ジェリコはPCたちだけで立ち向かうことになりません。邪霊からの何らかの催眠を受けているのです。

ジェリコとドブネズミたちを倒したなら、「■シーン8：エンディング」へ進みます。

## ■シーン8：エンディング

PCたちの活躍でザッシュタウンは救われ、平和が訪れました。そして偶然なことに、今日は太陽がまぶしく、雪が溶けて行きます。長い冬が終わり、春が訪れたのです！ ガイドは今回の冒険でそれぞれのPCがどんな活躍をしたか振り返ってみましょう。PCたちの活躍は伝説になり、いつまでも受け継がれることになります。

《終わり》