



## 山賊のねぐら

堅い火成岩が一部含まれているものの大半は砂岩であり、掘るに容易で支柱なしに崩壊しない程度に十分な強度を有している。この小さな洞窟は最初、兼業の追い剥ぎたちが近隣の町で故買するまでの、盗品の隠匿場所として使われていた。強盗の正体がばれると、彼らは森に逃げ込み、終身の山賊人生を始めた。雨の中で身をちぢこませる惨めな数晩を過ごした後、山賊の頭目レートはこの洞窟の拡張を提案、労することなく説得に成功した。この山賊と洞窟は、原野の直中、旅行者の多い道路の近くであれば、どのような場所にも登場させることができる。

**1.小川:**この小川は夏季には流れが細くなるが、飲用・料理に適した清浄な水が得られる。この川はまた、山賊が中に入って足跡と臭いを消すのに用いるには十分に大きい。彼らはこの小川を追跡されずにねぐらへと帰還するための通り道として使っている。

**2.洞窟開口部:**最初の部屋は、料理や休息のために用いられている。入口は天井が低く(3 フィート)、一人ずつ屈んで出入りするため、待ち構える者のなすがままとなる。枝葉が適宜集められ、洞窟入口脇に蓄えられる。素早く引き寄せて洞窟入口を隠蔽するためである。天上には、小さな茂みへと続く細い煙穴が開けられている。山賊は硬木を集め、洞窟内で慎重に乾燥させ保管している。彼らは煙の発生を最小限に抑えるため、火の取り扱いには慎重を期しており、通常は夜にしか火を起こさない。自分たちが追跡されていると判断したら、臭いが追跡者を引きつけることのないよう、絶対に火を起こさない。

見張り場には必ず 1 人の山賊が常駐している。洞窟の上の丘には高い檜の木が生えている。何度も繕われた組紐が、煙穴を通じて小さな木製の鳴子をぶら下げている。不審者が接近したら、これを鳴らして洞窟内の仲間に警告するのである。夜は仲間同士での静かな会話で時を過ごすため、この警報は聞き逃されやすい。あまり何度も紐を引っ張ると、おそらく切れてしまう。十分な時間があれば、山賊は洞窟の入口を隠蔽し、その後洞窟を脱して森林内に逃亡するだろう。その際彼らは、価値ある金品を必ず全部持ち出す。

**3.新兵の部屋:**この部屋にある 2 つの寝台は、最近山賊に加わった 2 人の若者 **イェンディン**と**ヘリス**のものである。彼らの寝台は、臭う藁山と擦り切れた毛布だけである。イェンディンは藁山の中にひとつかみの銀貨を隠匿している。ヘリスは寝台の頭に当たる岩の下に、ピオーニ教会の遺物箱を埋めている。

**4.頭目と古参兵の部屋:**この部屋にある 3 つの寝台は、山賊の上級構成員である**レート**(頭目)、**ジャ・アンス**、**オールドリン**(子分)のものである。一番奥まったこの部屋は前の部屋より多少はきれいで、より多くの物品が収蔵されている。藁の寝台には略奪品の毛布が掛けられ、予備の衣服が壁に打ち込まれた掛け釘に掛けられている。レートの寝台の脇に置かれた、蠟燭が数本立てられている頑丈な箱には、3 人の聖職者から奪い取った最高の戦利品が収められている。

山賊たちは新たに洞窟を掘り進め始めた。現状では自分たちが洞窟内にいる間にこの隠れ家を発見されたら雪隠詰めにされてしまうため、脱出路を設けるのが目的である。オールドリンはつるはしを 1 本折ってしまい、近くの村落へ修理のために持っていった。

## クレジット

### 筆者

Kerry Mould

### 地図作製

Patrick Nilsson

### レイアウト

Richard Lushek

### 翻訳

田沼 貴弘



## 小規模洞窟 2

### 山賊たち



レート: 山賊の頭目であるレートは元自作農であり、旅行者が携行する金目の品を盗み取ることによって収入を補っていた。かつて農民であったにもかかわらず、貧者から盗んで自分の物にすることについてなんら良心の呵責を覚えていないが、本当に好きなのは金持ちから盗み、彼らに恥をかかせることである。彼は多芸多才といえる技能と属性値を有しているが、本質的には怠け者であり、どちらかといえば他者の労苦にあぐらをかくことを好む。彼は頑健かつ敏捷で、山賊集団における卓越した頭目である。これまでの18か月間、頭目の座を賭けて挑戦してきた仲間を3人殺している。

#### レート

##### 山賊の頭目

筋 15	視 17	知 13
持 12	聴 09	霊 06
器 16	嗅 05	意 15
敏 12	声 09	徳 05
貌 09	誕生星座 - タイ/スコラスの宿	

戦闘関連属性値: 耐 14 移 12

技能: 〈農学〉56、〈天候予測〉36、〈動物調教(牛)〉46、〈食料採集〉44、〈生存〉60、〈紋章学〉34、〈治療〉32、〈武器製作〉30、〈隠密〉56、〈矢作り〉32、〈感知〉50

言語会話: 〈ハーン語 73〉 読み書き: なし

宗教儀式技能: 〈ピオーニ〉13 篤信点: 02

戦闘関連技能: 主導権 70、回避 60、非武装戦闘 56、ショートボウ 74、ショートソード 74、ダガー74、バックラー74

武器と鎧: 劣悪なクロス製チュニックとレギンス、フード付きクロック(盗品)、レザー製シューズ、ショートボウ、ショートソード、ダガー

ジャ・アンスとオールドリンはいずれも農奴の息子である。彼らはレートの兼業のための手下として連れられてきた。彼らは楽しんで儲けることを好み、機会あれば社会的上位者を攻撃する。ジャ・アンスは怠け者だが強力かつ頑健である。何よりもビールとワインを好む。オールドリンは意地の悪い老獺な嫌な奴である。略奪を働いたとき、彼は捕まえた女を、特にその父親や夫の面前で強姦することを好む。

#### ジャ・アンスとオールドリン - 古参の山賊

筋 12 器 11 敏 11

戦闘関連属性値: 耐 12 移 11

戦闘関連技能: 〈主導権〉66、〈回避〉55

ジャ・アンス: 〈スピア〉75、〈ダガー〉60

オールドリン: 〈ショートボウ〉55、〈ハンドアックス〉75、〈ナイフ〉60

常用する鎧: 劣悪なクロス製チュニックとレギンス、レザー製シューズ

武器: ジャ・アンス: スピア、ダガー

オールドリン: ショートボウ、ハンドアックス、ナイフ

イェンディンとヘリスは逃亡者である。かつては農奴だったイェンディンは30代半ばで、前歯がない。仕えていた貴族に口答えし殴られたためである。ヘリスはまだ10代の少年である。彼は見張り兼料理人である。彼は不潔で、体から悪臭を漂わせている。彼は石工の徒弟であったが、親方の人使いが荒く、ある夜、逃亡したのである。

#### イェンディンとヘリス - 山賊の新兵

筋 10 器 10 敏 10

戦闘関連属性値: 持 10、移 10

戦闘関連技能: 〈主導権〉50、〈回避〉50

イェンディン: 〈カッジェル(クラブ)〉65、〈ダガー〉55

ヘリス: 〈ナイフ〉55

鎧: 劣悪なクロス製チュニックとレギンス。シューズはなし。

武器: イェンディン: カッジェル(クラブ)、ダガー

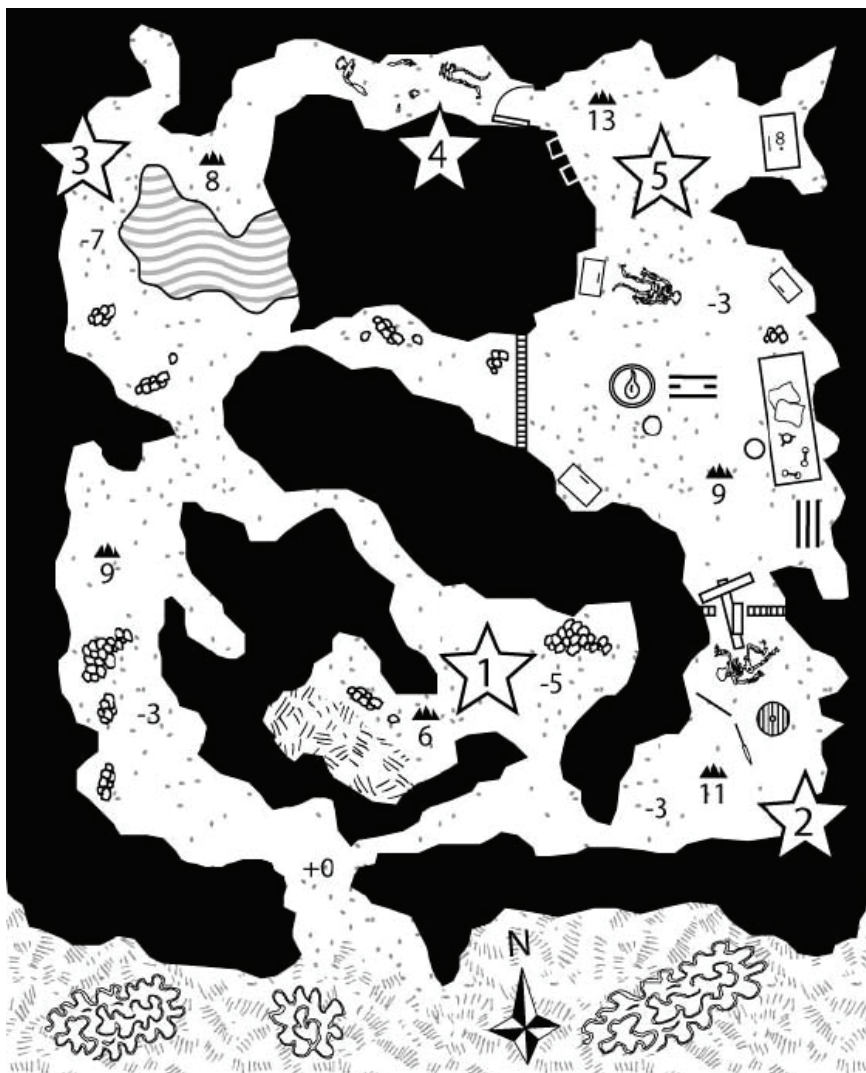
ヘリス: ナイフ

### 冒険のきっかけ

待ち伏せ攻撃: PC が道を旅していると、待ち伏せ襲撃の現場に出くわす。市場へ向かうために荷物を載せた3台の2輪馬車を駆る6人の農民が、山賊の攻撃を受けているのである。すでに2人の農民が死亡している。残り4人は生き残るべく戦闘中である。PC が介入したら、山賊はねぐらとする洞窟に向けて逃走するだろう。

賞金: 富裕な商人の4輪馬車が略奪され、娘は強姦された。デブで無能な地元の代官は、商人に護衛を雇うよう提案するだけであった。立腹した商人は、山賊の首を取ってきた者に気前良く報酬を支払うだろう。

強襲: 年若いヘリスは、母親の元へこっそり足を運んだところを捕まえられ、隠れ家の所在を吐かせられた。地元の領主には、山賊を討伐できるだけの兵力がなかった。PC は山賊を討伐し、脅威を排除すべく雇われた。



は死亡したものと見なされたが、隠匿された宝物や鉛から換えられた黄金の噂が絶えることはなかった。2人の冒険者が昨秋この町を訪れ、老人のことを聞いて回った。しかし彼らもまた姿を消し、連絡も途絶えた。

洞窟は町から2リーグ離れた、丘の多い森林地帯に位置する。洞窟へ至る小道などは存在しないが、追跡技術に長けた者であれば、小さな(鉱夫たちの)野営地の痕跡と洞窟拡張時に生じた瓦礫の山を発見することができる。洞窟の入口は特に隠蔽されていないが、岩の小さな裂け目の脇に位置しているため発見しづらい。

**1.狼の巣:** 昨冬、狼の一群がこの洞窟を冬営地とした。群の頭の雌狼はここで出産し、今なおこの地に留まっている。狼の痕跡が洞窟全域及び岩の裂け目に残されている。動物の骨や狼の糞は、適切な技術を持たない者ですら明瞭なほどに散らばっている。

**2.焼け焦げた骸骨:** この大きな洞窟は湿っており、床の上にはコウモリの糞化石が厚い層をなしている。天上には無数のコウモリがぶら下がっている。木の壁が洞窟の奥へと続く通路を仕

切っているが、数枚の板が剥がされて小さな開口部ができています。開口部の前には、骸骨が床に横たわっている。この骸骨は、ひどく焼け焦げている。頭蓋骨は黒ずんでおり、絶叫したかのごとく口を開いて固まっている。焼け焦げた盾と折れた槍が部屋の中央に、何かの力で投げ出されたように落ちている。この部屋には狼が侵入した形跡がない。実際、狼はこの部屋を避けていたようである。

**3.水溜まり:** この部屋は、洞窟で最も低い位置にある。部屋の最も低い位置に水溜まりができており、他の部屋への入口は乾燥している。水からは、コウモリの糞化石と狼の糞の臭いが強烈に漂う。床には(ごく普通の)黴が厚い層を成しており、非常に滑りやすい。

**4.四散した骸骨:** 通路は開け放たれた扉で終わっている。木製の扉はごく普通のものであり、簡単な掛け金がついているが、鍵のようなものは見当たらない。通路の床の上には骸骨の残骸がある。骸骨の頭部と胴体は、両足から離れたところに放り出されている。骸骨の正体を明らかにするような証拠は残されていない。洞窟の壁の上に残されたぼんやりとした人影の周りには、赤や橙、黄色の印が描かれている。

## シェク・プヴァーの遺棄された工房

その土地の錬金術師の正体は、変装したペレイアン学派のシェク・プヴァーのシェナヴァ(炎を司る魔術師の導師)であった。日常彼は地元の町中に住み暮らし、様々な化学物質や化合物を製造し販売して、そこそこの生活をしてきた。「プヴァー典範」では、魔術師が自分自身及び魔術の技をひけらかすことを禁じている。そのため、彼は町外れの丘の麓に秘密の工房を設けた。自然の洞窟を拡張し、2つの部屋を設け、通路を広げ、生活しやすくすべく改良するために彼は2人の鉱夫を雇った。鉱夫の1人が多少ながら木工技術を有していたため、この老人のために2箇所木製の壁を設け、扉を取り付けた。鉱夫には莫大な報酬が支払われたため、彼らからこの洞窟のことが漏れることはなかった。その後鉱夫の姿を見た者はいない。

12か月前、年老いた錬金術師は薬草や他の素材を「探しに行く」と言って町を発った。彼が町に戻ることはなかった。2か月後、地元の代官は町中の居宅の家宅捜索を行ったが、そこは一般家庭と何ら変わることはなかった。彼

## 小規模洞窟 4

**5.工房:**ここは行方不明となっている錬金術師の、秘密の工房であった。ここで彼は秘密の実験を繰り返したのである。洞窟のこの区画は広く、天井も非常に高い。床は平らにされており、清浄で上質な砂が敷かれ、排水用の溝が部屋を清潔かつ乾燥した状態にしている。自然の穴が広げられ、まっすぐにされ、大きな銅製火鉢の上で煙突となっている。火鉢の隣には、おそらく作業時の座席として用いられていたであろう腰掛けが据えられている。その周囲には(解読不能な)紙の残骸と、奇妙な金属製工具が散乱している。椅子の周囲には、4つの箱が置かれている。そのうち3つは、衣服や食料(もちろん今では腐敗していて食べられない)など生活必需品が収められている。4つ目は極製の非常に大きな箱で、各部が鉄板と鋳で補強されている。この箱にはおそろしく強固な鍵がかけられている。箱の内容はGMが決定すること。

### 何が起きたのか？

魔術師でもあった錬金術師は、若くはなかった。秘密の工房までの旅は彼を疲労困憊させた。彼は、食料の箱の前にかがんでワインの瓶を取ろうとした時、心臓発作で急死した。この後、若き冒険家の一団がこの秘密の洞窟を発見した。彼らはまず扉を抜けて中に入ろうとした。巨大な火球が、扉を開けた不幸な愚か者を吹き飛ばした。生き残った仲間は次の手を考え、木製の壁を剥がして侵入しようとした。彼もまた仲間と同じ運命を辿った。しかし彼らのこれらの行為により、工房を保護する魔法の罫を「使い尽くす」ことができたのである。だが他の生存者は、施錠された箱に手を付けようとはしなかった。箱に罫が仕掛けられていないと言い切れるのか？箱を開いたとして、そこには労苦に見合う物が収められているのだろうか？

### 冒険のきっかけ

**狼狩り:**PCは行方不明の錬金術師について何も知らない。狼の一群が地元の羊の群を襲う事件が多発していた。PCは狼を追い詰めて処分するために雇われたか、派遣された。彼らは狼を追跡して洞窟にたどり着き、偶然に工房を発見する。このことを雇用者に報告するか否かは、PC次第である。

**黄金の風聞:**PCは行方不明の錬金術師についての噂を耳にした。その後、酔った鋳夫が、自分と友人が洞窟を拡張するために謎めいた老人に雇われたことについて話してくれる。彼は大きな金塊で報酬を支払ったという。PCはこれらを考え合わせ、探索を決意する。

**溺れる者がすぎる藪:**PCは森林で部族民から逃亡している。その最中に偶然、避難所または最後の立てこもり場所となる洞窟を発見する。部族民は洞窟の外で立ち止まり、攻撃を思い止まる。その後彼らは撤退する。PCは洞窟を探検し、工房を発見する。

### 後日談

この洞窟について知るものは誰もいない。狼を追い払うことができれば、この洞窟は冒険家集団にとって、不正な収入を隠匿したり、官憲と対決したり避けるための格好の隠れ家となるだろう。多少の改修作業(木製の壁を石製にしたり、木製の扉をもっと堅牢な物にしたり)が必要であるが、農村の住居よりは確実に安全な場所となる。しかし無慈悲なGMであれば、過大なPCの資産を削るため、彼らの不在中に略奪に遭わせるかもしれない。

### 狼の群

すでにある狼の一群が乾燥して清潔な洞窟をねぐらとしており、PCが侵入してきたら攻撃してくるだろう。PCの到着時間によっては、(狼たちが狩りに出ている)洞窟が空になっているかもしれない。群の総員が巣くっているかもしれない。PCがあまりに多人数の場合、PCが退路を断ったり、PCが狼の母子の間に割って入ろうとするのでない限り、狼は対決を避けようとする。

#### 狼の群のボス

筋	14	視	20	知	05
持	10	聴	16	霊	10
器	なし	嗅	26	意	16
敏	14	声	なし	徳	なし
貌	なし				

戦闘関連属性値:耐13 移40

技能:〈嗜み付き〉75/8p、〈感知〉80、〈隠密〉60

戦闘関連技能:〈主導権〉75、〈回避〉70

装甲:B4 E3 P1 F3

#### 一般的な狼(2d6匹、またはGMの望むだけ)

筋	12	視	18	知	05
持	10	聴	16	霊	09
器	なし	嗅	26	意	16
敏	14	声	なし	徳	なし
貌	なし				

戦闘関連属性値:耐13 移38

技能:〈嗜み付き〉75/6p、〈感知〉80、〈隠密〉60

戦闘関連技能:〈主導権〉75、〈回避〉70

装甲:B4 E3 P1 F3

#### 幼獣(1d6匹)

筋	04	視	06	知	02
持	03	聴	05	霊	09
器	なし	嗅	09	意	05
敏	05	声	なし	徳	なし
貌	なし				

戦闘関連属性値:耐04 移12

技能:〈嗜み付き〉25/2p、〈感知〉26、〈隠密〉60

戦闘関連技能:〈主導権〉25、〈回避〉23

装甲:B2 E1 P0 F1