アドベンチャー制作：柳田真坂樹

Learn-To-Play 体験会
「オニの右手」

このアドベンチャーの概要

奪われた自分の右手を追って、東の大陸からオニの邪道丸がファンダリンにやってきた。彼が自分の右手を取り戻したならば、その怒りが鉱山町を血に染めるだろう。キャラクターは邪道丸をくい止めなければならない。

『オニの右手』は『デラックス・プレイ・ボックス』所収の『アイススパイア山の竜』の追加クエストとしてデザインされたアドベンチャーであり、D&D 日本語版公式サイトで公開される和風キャラクター（1 レベル）でのプレイを想定している。

しかし『デラックス・プレイ・ボックス』のルールや、『プレイヤーズ・ハンドブック』を使用して作成したキャラクターでもまったく問題なくプレイできる。

本アドベンチャーは、キャラクターたちがファンダリンで受ける初期クエストに追加されるものである。『アイススパイア山の竜』本編の物語にはほとんど関係しないが、このアドベンチャーで獲得した宝物や NPC との関わりは、その後の冒険をさらに彩ることだろう。

和風キャラクターについて

D&D 公式サイトで発表されているキャラクターたちである。

彼らはフェイルーン大陸のはるか東にある、カラ・トゥア地方のコザクラという国からやってきた。氏族同士の争いに敗れ、逃れるために瞬間移動のポータルをくぐったところ、魔法が望むように働かず、広大なフェイルーン大陸を挟んだ西の果て、ソード・コースト地方にやってきてしまったのである。

彼らの母国語はショウ語（カラ・トゥア地方の言語）であるが、共通語を充分に理解しているので、NPC 他とのやり取りや読み書きについて特に問題は生じないものとする。

このアドベンチャーの遊び方

本アドベンチャーにはプレイするのに必要な情報がすべて記載されている。クリーチャーのデータブロックは『付録 1』にまとめられている。また新規の魔法のアイテムは『付録 2』にまとめられている。

和風キャラクターについては、簡易版のキャラクター・シートと通常版のキャラクター・シートが両方用意されているが、アドベンチャーの記述は通常版を基本としている（簡易版では処理や難易度を変更する場合は、その旨を特記してある）。

本アドベンチャーの舞台は『アイススパイア山の竜』に登場したファンダリンの町だ。DM はプレイ前に、本アドベンチャーに加えて、『アイススパイア山の竜』7 ページからの『ファンダリンへようこそ』、『ファンダリンでの活動』、『ファンダリンのクエスト』を読んでおくことが望ましい。ただし、DM が調整することで他の背景世界などにも適合させることは充分に可能である。

このように異なる背景色で記された文章は、キャラクターが初めてとある場所を訪れたときや、特定の場面に遭遇した時に、その状況を説明する文章である。DM であるあなたは、この文章をそのまま読み上げるか、自分の言葉で適切に言い換えてプレイヤーに伝えること。

アドベンチャーの背景

100 年ほど前のこと。コザクラの地に悪行を重ねる邪道丸という名のオニがいたが、高名な修験者が彼の討伐に赴き、捕らえることに成功した。窮地に陥った邪道丸は、己の右手を犠牲にして縛めを破り、辛うじて脱出した。

修験者は残された右手を使って呪いをかけ、オニの力を奪おうと試みた。それは途中まで成功し、オニは力をいくぶんか失い、その力は切り落とされた右腕へと宿った。腕も力も奪われた邪道丸は傷を癒すために、しばしシャドウフェルへと逃れた。

修験者は邪道丸の力を宿したオニの手を使い、魔法の篭手“グラヴ・オヴ・オニ・クロー（鬼の爪の篭手）”を作った。この篭手は、着用者にオニの持つ力を与えたが、一方でときどき、使用者の意に反して勝手に動き、流血沙汰を起こすこともあった。それゆえに魔法で封をした箱に入れて蔵にしまい込まれ、ついには戦火の中で行方知れずとなってしまった。

邪道丸の受けた傷は、肉体だけでなく魂の一部が奪われているため、決して癒えなかった。だがその傷は疼く痛みによって、奪われた右手の場所を遠方の地から知ることを可能にした。

やがて現世にもどった邪道丸は右手を求めていちばん傷が疼く方角、すなわちフェイルーン大陸の西へと足を向け、ついにソード・コーストはファンダリンの地へと至った。彼の右手は宝物として売られ、フェイルーン大陸の東から西へ運ばれ、他の交易品と共に、ファンダリンの獅子盾商会の出張所まで運ばれていたのである。

事件の始まり

グラヴ・オヴ・オニ・クローは、港町ネヴァーウィンターで買い付けられ、獅子盾商会によって、トライボア街道の先、北方のロングサドルという町に運ばれることとなっていた。そこにいる魔法使いならこれに金を出すと考えられたのである。

邪道丸はファンダリンの獅子盾商会の出張所に忍び込み、グラヴ・オヴ・オニ・クローを奪い取ろうとした。だが、それが収められた箱にはアーケイン・ロックの呪文が仕掛けられており、開けることができなかった。

しかも、力づくで開けようとした音を聞きつけ、出張所の責任者リネン・グレイウィンドと従業員たちが荷物を確認しに来てしまった。

邪道丸はリネンを捕らえようとするが、従業員たちに阻まれて彼女を逃してしまう。邪道丸は従業員を殺し、そのうちの 1 人の姿に変身して、リネンが戻ってくるのを待つことにした。

邪道丸は隙を見てリネンに箱を開けさせるか、箱を開けるための合言葉を聞き出して、自分の右手を取り戻そうとしている。それが成功したなら、彼は腕と力とを取り戻した喜びで、ファンダリンを血に染めるだろう。キャラクターたちは、邪道丸が右腕を取り戻すのを防ぎ、このオニと決着を付けなければならない。

©2025 Wizards of the Coast LLC.

冒険の導入

『アイススパイア山の竜』において、初期クエストは町長のハービン・ウェスターからクエスト・カードの形で提示されるが、本アドベンチャーはそれらとは異なり、キャラクターたちが町長事務所の掲示板を見に行ったときに、リネン・グレイウィンドが逃げ込んでくるところから始まる。

キャラクターたちが初めてファンダリンを訪れ、町長事務所の壁の掲示板を見に行ったときにリネンが逃げてきても良いし、他に初期クエストを遂行した後で掲示板を確認しに行ったときに出会うのでも構わない。
他の初期クエストとは違い、この依頼には町長のハービン・ウェスターは関与していないことに注意。

あなたたちが町長事務所の壁にある掲示板までやってきたところ、背後から大きな音と女性の悲鳴が聞こえてきます。振り返ると大きな建物から、みなりの良い女性が黒髪を振り乱して、こちらに走ってきます。
「助けて！化け物が出た。事務所の人間が襲われた！」



女性は獅子盾商会ファンダリン出張所の責任者、リネン・グレイウィンドである（図を参照）。彼女は命の危険にさらされてすっかり気が動転しており、キャラクターたちが意志疎通を行なうには、彼女を落ち着かせなければならない。
彼女に平静を取り戻させるには難易度 17 の【魅力】〈説得〉判定に成功する必要がある。
判定に成功したなら、彼女は平静を取り戻し以下のような会話が可能になる。
判定に失敗した場合は、平静を取り戻すのに少々時間がかかってしまう（それでも普通の村人に比べれば遙かにマシだ）ため、後述する邪道丸の偽装がより高度になって見抜きにくくなる。
いずれにしろ、平静を取り戻した彼女は以下の情報を伝える。

（何があった？）

「事務所の倉庫に化け物が出てきて、襲われたんだ。私は逃げられたけど、従業員が 2 人、事務所に残ってる。助けて！」

（何が襲ってきた？　どんなことがあった？）

「どんな姿かはハッキリ見ていない。昨日届いた荷物をしまった倉庫から大きな音がしたんで、従業員に見に行かせた。あたしもすぐ様子を見に行った。そしたら、アレンの悲鳴と、ものがひっくり返る音と、獣みたいな唸り声が聞こえてきた。バートラムが『人を呼んで！』って言ったから！」

（アレン、バートラム？）

「うちの……獅子盾商会の従業員だよ！　昨日、荷物を運んできたんだ！」

（報酬は？）

「払うよ！　1 人金貨 50 枚！　だから来ておくれ！」

従業員たちの命が危機にさらされているため、彼女はキャラクターたちを急かしはするが、充分な理由（鎧を着るなど）があるなら我慢して待つ。
急かす彼女を制して、キャラクターがさらに時間をかけて状況を尋 ねるには、適切な対応が必要である。難易度 20 の【魅力】判定、あるいは〈説得〉などの技能の判定に成功すれば、確かに急を要するが自分たちには情報が必要だと彼女に納得させることができ、質問に答えてくれる。その場合、『リネンの意見』の項目にある内容を自分の知っている情報として話してくれる。
判定に失敗した場合も、彼女は自分の不安を押し殺して上記の情報を教えてくれるが、キャラクターに対する心証はとても悪くなり、以降彼女はキャラクターたちのことを「うすのろのいくじなし」と呼び、獅子盾商会で武器を売ってくれなくなる。

『アイススパイア山の竜』P.8 にあるファンダリンの地図を見てわかるとおり、獅子盾商会は町長事務所の道を挟んだ向いにある。キャラクターたちが現場に移動するのにほとんど時間はかからない。

事件現場の調査

（『獅子盾商会の建物』の地図を参照）
リネンはキャラクターたちを獅子盾商会の正面入り口へと案内する。もしもキャラクターが自分たちで判断し、他の場所（7 の裏口など）から入る場合はその箇所の説明を先に行なうこと。
いずれの場合もバートラムの姿に変身している邪道丸は、リネンとキャラクターたちの会話を聞きつけ、助けを呼ぶ。従ってこのシーンの導入を始められるだろう。

このシーンの目的は、キャラクターに現場の状況や生存者の証言から情報を集めさせ、襲撃者の実体をあるていどまで把握させることである。
ただし、リネンもバートラム（に化けた邪道丸）も、事務所の荷物を調べることを最優先にするため、キャラクターたちがこの場所に腰を落ち着けて調査を始めることには反対する。

©2025 Wizards of the Coast LLC.

具体的には、『バートラム（邪道丸）との応答』、『アレンの死体』、『周囲の痕跡』のいずれかの調査を行なって情報を得た時点で、リネンは事務所の中に向かうことを主張する。
キャラクターがさらに調査を続けようとするなら、バートラム（邪道丸）は「冒険者が近くにいるなら、いざというときにも間に合うだろう。リネンさんと俺とで荷物を確かめよう」と提案し、リネンもそれに同意する。この場合、邪道丸は事務所でリネンに箱を開けさせ、グラヴ・オヴ・オニ・クローを入手する。リネンは辛うじて逃げ出して、キャラクターたちに急を告げる。自分の右手を取り戻した邪道丸は復讐のために、まずは手近にいるキャラクターたちを血祭りに上げようとする。『邪道丸との対決』を参照すること。
キャラクターがバートラム（邪道丸）およびリネンと事務所へ向か うことにしたなら、『奇怪な荷物』の項へ進むこと。

キャラクターによっては、充分な情報が集まったと判断してこの時点でバートラムに襲いかかることもあるだろう。その場合は『邪道丸との対決』の『性急な対決』の項に進み、遭遇を処理すること。
邪道丸の目的はリネンからアーケイン・ロックの合言葉を聞き出すことである。仮に箱ごと奪って逃走したとしても、呪文により箱そのものが破壊しにくくなっているためだ。そのためにリネンを事務所に連れて行き、彼女に箱の蓋を開かせることを第一目標とする。
邪道丸のチャーム・パーソンはこの目的のためにとても有用だが、音声要素と動作要素が必要なので、彼はキャラクターの見ているところでの使用を避ける。逆に、少しでもリネンと２人きりになる機会があれば使用する（処理を簡便にするため、リネンはこのセーヴに自動的に失敗するとしてもよい）。
邪道丸は右手や能力を失ってはいるが、まだまだ戦いには自信があるため、キャラクターたちが事務所へ同行することは拒否しない。キャラクターをすべて始末してから合言葉をリネンから聞き出せば

皆さんが獅子盾商会の建物に向かうと、正面入り口の階段のところでヒューマンの成年が１人、血まみれでうつ伏せに倒れています。その側には、やはりヒューマンで獅子盾商会の紋のある上着を着た白髪頭の男性が、自分の腕を抱えるようにしてうずくまって苦悶の声をあげています。
「バートラム、まさかアレンは？」
震える声でリネンが尋ねると、バートラムと呼ばれた白髪頭の男が答えます。
「やられた。首をやられた……」
答えるバートラムも額に脂汗をにじませ、抱え込んだ右手から流れた血潮が、服とジメントを赤く染めています。
「俺は……手を食われた。あの荷物が原因だ、中身を確かめないと危険だ！」

獅子盾商会の紋が着いた上着に関しては、リネンのイラストを参照すること。

■リネンの意見

変わり果てたアレンの姿にリネンはショックを受けており、キャラクターが特に働きかけない限りはバートラム（邪道丸）の意見に従い、倉庫の荷物へ向かおうとする。キャラクターには同行を依頼する。

「一緒に来てちょうだい。化け物は飛んで逃げたっていうけど、隠れただけかもしれないから」
と告げて、獅子盾商会の事務所へと向きなおります。ですが、その身体は恐れに震えています。

キャラクターがリネンに対し、バートラムの言う荷物のことを尋ねたなら彼女は、「荷物リストにはカラ・トゥア製の美術品って書いてあったわ。ただし魔法の力も備えているそう。だからアーケイン・ロックをかけて保管してあったの。開けるには合言葉が必要で、それは私しか知らないわ」と答える。
合言葉について尋ねられたら、「商会の関係者以外には教えられない」と答える。「だからこそ、あなたたちを雇ったのよ。私を倉庫まで守って」

キャラクターがただちに荷物の確認に向かわず、アレンの死体の見聞やバートラムへの尋問を行なう場合、リネンは懸念を理由に、事務所へ向かうことを主張する。『奇怪な荷物』の項へ進むこと。
もしもキャラクターがアレンの死体や周辺の調査を優先する一方で、バートラムを信用して調査を行なわず、彼とリネンが二人きりになる機会を作ったなら、バートラム（邪道丸）はリネンにチャーム・パーソンを使用し、合言葉を聞き出すか、２人だけで倉庫へ向かい、彼女に荷物を開けさせようとする。

■アレンとバートラム

アレンとバートラムはどちらもヒューマンの男性であり、アレンは半年ほど前に獅子盾商会の一員となった。バートラムの方はすでに 10 年以上、商会で荷馬車の御者として働いており、リネンとも旧知の仲である。
倉庫の音に気づいて中に踏み込んだのはアレンが先であり、邪道丸の爪で急所を引き裂かれて即座に倒れた。バートラムはアレンの悲鳴を聞いて逃げだしたが、商会の事務所で追いつかれ、同僚と同じように殺された。
二人を殺した邪道丸は、アレンを獅子盾商会の外に運びだし、バートラムからは靴と上着を剥ぎ取って、その死体を暖炉の煙突に押し込んだ。そしてバートラムの姿に変身したうえで上着などを着て偽装を行ない、リネンが戻ってくるのを待っている。

■邪道丸の変装

邪道丸はヒューマンの姿に変身し、旅人の服を着用してファンダリンまでやってきた。そして町中に入る時点でインヴィジビリティを使用し、そのまま獅子盾商会へと侵入したため、ファンダリンの住人は誰１人として邪道丸には気づいていない。
彼はアレンとバートラムを襲う際に（爪を使うために）大型サイズのオニの姿に戻ったため、ズボン以外の服は破れてしまった。そこで邪道丸はバートラムの姿に変身したうえでその服と靴を奪って身につけている。
ただし邪道丸は、右手を肉体的にも霊的にも（グラヴ・オヴ・オニ・クローとして）奪われているため、変身しても右腕は手首から先がない。邪道丸は破れた服を包帯がわりに右手首に巻き付け、そこや衣服のあちこちにリネンの死体の血を塗りつけて「化け物に手首を喰われた」と偽装している。
邪道丸の目的は、グラヴ・オヴ・オニ・クローを収めた箱にかけられたアーケイン・ロックを解除する合言葉を聞き出すことである。
そのため彼は、何とかしてリネンに接触し、【魅力】〈ペテン〉の技能やチャーム・パーソンの呪文を用いたり、あるいは単純に暴力を使ったりして合言葉を聞き出そうと考えている。

©2025 Wizards of the Coast LLC.

■調査：バートラム（邪道丸）との応答

バートラムの姿を装った邪道丸は、リネンとキャラクターがやってくるとケガに苦しむ演技をしながら以下のように状況を説明し、対策を主張する。

受動【判断力】〈看破〉が 12 以上（『冒険の導入』にてリネンを落ち着かせるのに失敗していれば、難易度 15）あるキャラクターは、負傷の重さに比べてバートラムの振る舞いが不自然という印象を受ける。本当ならば、もっと苦しんでいておかしくない。この時点でバートラムを疑って尋問を試みるなら『バートラムへの尋問』の項目を参照すること。

＊なにがあったのか？

「倉庫から物音がしたので、リネンさんに頼まれてアレンと一緒に店の奥の倉庫を調べに行ったんだ。すると、今日の昼に運び込んできた積荷の側に大きな人影がいて、荷物をひっくりかえしてた。そして俺たちを見て、襲いかかってきたんだ」

「なんとか店先まで逃げたんだが、ここでアレンが追いつかれた。喉首を鉤爪のついた手につかまれて……。俺はなんとかアレンを引きはがそうとしたんだが、右手に噛みつかれ……そのまま食いちぎられた」

「俺もこのまま殺されると思ったんだが、化け物はアレンを放り出すと空に飛び上がり、西の方へと飛んで行っちまった」

「アレンは喉首を鉤爪でかっさばかれた。放り捨てられた時点で死んでたと思う。俺はどうにか手当をしたが腰が抜けて立てなかった。そしたらあんたたちが来てくれたってワケだ」

「とにかく、あの荷物が何かヤバいものだったんだ。捨てるなり、しまい込むなり、中身を見て考えないと……。またアイツが来たらどうしようもない」

この証言は、後述の『周囲の痕跡』で判明する現場に残った痕跡と矛盾する。邪道丸は偽装のために正面入り口へアレンの死体を運んできた。乱闘は獅子盾商会の店舗で起こっている。

＊大きな人影について

「暗がりだったし、こっちもハッキリとはわからなかった。背格好は痩せたオーガみたいな感じで、鉤爪はナイフみたいに鋭かった」

「鎧や服は着ていなかった、上半身は裸だったと思う」

「俺の右手をかみちぎると空に飛び上がり、翼も生えてないのに飛んでいってしまった」

「俺たちは打ちかかることもできなかった」

＊傷について

「縛ったから、血はたぶん止まっていると思う。俺のことよりも、早く荷物を見に行くべきだ」

「何かあったときには、あんたたちが戦うんだ。癒しの技は取っておけ。それに、いつヤツが戻ってくるかわからない。急ごう」

バートラム（邪道丸）は右手のケガを調べられまいとする。ケガの治療や調査を試みようとするなら『バートラムへの尋問』の項目を参照すること。

■調査：アレンの死体

アレンはうつ伏せに倒れており、すでに息絶えて地面には血だまりができている。

目を引く外傷は首の切り傷で、三本ほど深い切り傷が並行してついており、そこから血が溢れだしている。また怪物が強く首を締め上げた時についた内出血の跡が、手形状に残っている。

アレンの死体を見聞する場合、難易度 16 の【判断力】〈知覚〉判定（受動判定でも可）に成功したなら、首元の血がいくらか拭い取られていることがわかる（バートラム＝邪道丸がこの血を使って自分のケガを偽装したのである）。アレンの服には血を拭った痕跡がない。

死因や首の外傷について調べる場合、難易度 15 の【判断力】〈医術〉判定に成功したなら、アレンは強い力で喉首を握りつぶされており、それと首筋からの出血のどちらもが彼の死の原因となったことがわかる。

首の外傷について詳しく調べる場合、難易度 12 の【知力】〈捜査〉判定に成功したなら、アレンの喉を切裂いたのは鋭い鉤爪であること、残された手形の親指の位置から、化け物は左手でアレンの首をつかんだことがわかる。この外傷を調べたキャラクターが本アドベンチャー付属のキャラクターであるか、あるいは【知力】〈魔法学〉の難易度 17 に成功したならば、この手形はオニのものであると判明する。

さらに、首筋から流れ出した血がいくらか拭われているが、アレンの服には血が付着していないため、第三者がアレンの血を拭ったことも想像できる。

■調査：周囲の痕跡

獅子盾商会の店舗の正面入り口は扉が開け放たれており、中の店舗の業務カウンターを見ることができる。業務カウンターから戸口、そして倒れたアレンのところまでは点々と血の跡が続いている。

乱闘は主に店舗内で発生しており、戸口や階段の前の地面には乱闘の痕跡は目立たない。

難易度 12 の【判断力】〈知覚〉判定（受動判定でも可）に成功すれば、地面にいくつか足跡が残っているのを発見する。これらは獅子盾商会のメンバーやファンダリンの人々の日常生活でついたものであり、ほとんどは靴を履いた人型生物の足跡である。

それらの中から今回の事件に関わりある足跡を探し出し、追跡し、何があったか把握するためには、上記の【判断力】〈知覚〉判定に成功したキャラクターが、さらに難易度 15 の【判断力】〈生存〉判定に、それぞれ成功する必要がある（もしも『冒険の導入』でリネンを落ち着かせるのに失敗していたなら、邪道丸が偽装を行なうため、難易度は 18 に上昇する）。

痕跡は複数あり、【判断力】〈生存〉判定に 1 回成功するたび、以下の 4 つの比較的新しい痕跡 1 つを発見する。

1）事務所から出て、右往左往したあと町長事務所へと向かう中型サイズの人型生物の足跡。これはリネンの足跡である。

2）血痕とともに事務所から出て、アレンの死体まで続く、何かを引きずった二本の跡。これは事務所で死んで、邪道丸によって正面入り口の階段まで運ばれた、アレンの足が残した痕跡である。ところどころ地面には血痕が落ちている。

3）2 の足跡と並行して進む、大型サイズの裸足の足跡（邪道丸の足跡）。かたちは人型生物の足跡に似ているが爪が生えている。獅子盾商会の事務所からアレンの死体まで続き、その後再び事務所へと戻っている。

©2025 Wizards of the Coast LLC.

4）中型サイズの人型生物の足跡、靴を履いている。獅子盾商会の事務所からバートラムの位置まで続いている。これは獅子盾商会へ戻った後、バートラムに変身して今いる場所に戻ってきた邪道丸の足跡である。

これらの痕跡はバートラム（邪道丸）との証言と矛盾する。

事件現場の調査

キャラクターたちがバートラムの姿をした邪道丸に尋問をする場合、邪道丸は自分が知る範囲でなるべく辻褄をあわせるように作り話をする。

■右手のケガについて

キャラクターたちが違和感を覚えるのは、右手のケガだろう。実際に右手を噛みちぎられたにしては、それほど苦しんでいないように見えるからだ（難易度 12 の受動【判断力】〈看破〉判定に成功するとこれに気づく。もしも『冒険の導入』でリネンを落ち着かせるのに失敗していたなら、偽装が丁寧になっているため難易度は 15 に上昇する）。

バートラム（邪道丸）は右手のケガについて尋ねられたり治療を申し出られたりした場合は、「まだ厄介ごとが終わっていない時点で、呪文やアイテムを俺に使うのはもったいない。」とごまかそうとする。この言い訳にプレイヤーが疑問を抱かなかった場合、邪道丸の【魅力】〈ペテン〉技能の判定を行ない、その結果を難易度としてキャラクターの受動【判断力】〈看破〉判定を行なうこと。成功したキャラクターはバートラム（邪道丸）がケガについて触れられるのを警戒していることに気がつく。

■足跡について

バートラムの証言とアレンの死体の側に残された痕跡は矛盾する。バートラムの証言ではアレンは獅子盾商会の前まで逃げてきてここで殺されているが、痕跡はアレンの死体が大型サイズの二本足で歩くクリーチャーにより運ばれてきたことを示している。

指摘された場合、バートラムは次のように証言を変える。

> 「勘違いだったかもしれない。アレンは中で化け物にとっ捕まったが、俺はどうにか外まで逃げて来ることができた。化け物はアレンを引きずりながら俺を追ってきて、ここで俺の右手を噛って、死体を放り捨てていなくなったんだ」

難易度 13 の【判断力】〈看破〉判定（受動判定でも可）に成功したキャラクターは、この証言は嘘であるとわかる。ただし、リネンはバートラム（邪道丸）の証言を信じる。リネンにバートラムの証言が嘘であると納得させるには難易度 15 の【魅力】〈説得〉判定に成功する必要がある。

■嘘が露見した場合

キャラクターが無理にでも右手のケガを調べようとしたり、バートラム（邪道丸）が嘘をついていると見抜いて詰め寄ったりしたなら、彼はリネンをさらって倉庫へと移動しようとする。

邪道丸はダークネス呪文を発動して、キャラクターたちの視界を奪い、リネンを捕らえて倉庫へ向かう（邪道丸もダークネスを見通すことはできないことに注意。彼は見失わないようにリネンの居場所を覚えておき、可能ならキャラクターたちだけをダークネスの 範囲に入れようとする）。

リネンを連れての離脱が阻まれた場合、邪道丸はオニの姿を現わして、キャラクターたちを殺そうとする。『邪道丸との対決』の『性急な対決』を参照し、遭遇を処理すること。

奇怪な荷物

この遭遇はキャラクターが、リネンとバートラム（邪道丸）を伴って獅子盾商会に向かう途中、彼らが獅子盾商会の店舗部分（マップの 2 の部分）にやってきた時点で発生する。

当初、グラヴ・オヴ・オニ・クローを収めた箱は倉庫にあったが、邪道丸がすぐ近くまでやってきたので、まるで磁石が引き合うように、収められた箱ごと店舗部分まで移動してきたのである。

もしもバートラム（邪道丸）がキャラクターたちとは別に、だがリネンを連れて店舗部分にやってきたなら、ここで彼は箱を開けて自分の右手を取り戻す。そしてキャラクターたちを血祭りに上げようとする（リネンはいつでも殺せるので後回しにする）。『邪道丸との対決』へ進むこと。

キャラクターが店舗部分に踏み込んだなら、以下を読み上げること。

> 交易商会の出張所の正面扉の上には、青い獅子が描かれた木製の盾のかたちをした看板が掲げられています。
>
> 皆さんは開け放たれたままの扉から、中に踏み込みました。
>
> ここは出張所の店舗部分になっていて、品物の受け渡しをするカウンターの奥には、荷物を運ぶ際に使う木枠がバラバラになって散らばっているのが見えます。
>
> 左手側には暖炉がありますが、その前には灰が散らばっています。暖炉の火は消えています。
>
> カウンターの奥の作業スペースや、カウンターのあちこちに血飛沫が飛び散っています。惨劇はここで起こったようで、カウンターの上に置かれていたのだろうペンやインク壺が床に転がっています。
>
> そして、カウンターの上に艶のある黒い塗料が塗られた蓋付きの、カラ・トゥア様式の箱があります。箱は赤い紐で十文字に縛られています。
>
> その箱が、皆さんの見ている前で、ひとりでにガタッと飛び跳ねました。
>
> 「こんなの、聞いていないわ……」
>
> 気味悪そうにリネンが呟きました。
>
> 「荷物リストによると、中身はカラ・トゥア製の美術品で、魔法の力を帯びた篭手って書いてあった。でも、動くなんて聞いてない」
>
> バートラムが低い声で答えます。
>
> 「中身を見てみよう。何かわかるかもしれん」

この文箱は、中に入っているグラヴ・オヴ・オニ・クローが邪道丸に引寄せられているせいで、倉庫からここまで移動してきている。そのため、奥の床やカウンターにはその移動の痕跡（床の血溜まりを横切った跡など）が残っており、それらの痕跡は周囲を調べればわかる（判定の必要なし）。

©2025 Wizards of the Coast LLC.

ただし邪道丸は、自分の正体が露見しないよう、自分が近くにいるときには動かないようにと念じ、右手（グラヴ･オヴ･オニ･クロー）もそれを察して動きを止める。

■文箱を調べる

【知力】〈歴史〉技能に習熟しているキャラクターや、カラ・トゥア出身のキャラクターであれば、これが漆塗りの文箱であり、書類や貴重品などを収めるものとわかる。
持ち上げてゆさぶれば、中に入っているもの（グラヴ･オヴ･オニ･クロー）が動く感触が伝わってくるが、他になにも怪しいところはない。
箱には鍵も留め金もついていないが、アーケイン・ロックの呪文がかかっているため、合言葉を言わないと蓋を開けることはできない。箱そのものを破壊して中身を取り出すことは可能だが、その場合は難易度 25 の【筋力】判定に成功しなければならない（アーケイン・ロックによる難易度＋10 を適用済み）。

この文箱に対してディテクト・マジックの呪文を発動した場合、文箱と文箱の中身の 2 箇所から魔法の存在を感じる。アクションを使えば、その 2 つの魔法のうち、文箱にかけられているアーケイン・ロックのオーラを見ることができ、それが防御術であるとわかる。中のグラヴ･オヴ･オニ・クローのオーラは、文箱の外からは見ることができない。
ディテクト･エビルの呪文は発動しても特に何も感じることはない。邪道丸は、異形でもセレスチャルでもエレメンタルでもフェイでもフィーンドでもアンデッドでもなく、グラヴ･オヴ･オニ・クローは聖別されても冒涜されてもいないからだ。

リネンは文箱の中身については、荷物リストとその覚え書き以上の情報を知らない。
アーケイン・ロックを抑止する合言葉は、「獅子の牙、数は三本」である。この合言葉は毎月変更されるが、獅子盾商会の幹部は別に連絡を受けて知っている。

■文箱を開ける

特にキャラクターからの指示がなければ、リネンはバートラムにうながされ、合言葉を唱えて文箱を開ける。

リネンはカウンターの上にある文箱に一歩進み出て、合言葉を唱えます。
「獅子の牙、数は三本」
そして、あなたたちへ振り向いて言います。
「これで蓋を開けられるはずよ。開けてくれないかし　ら」
ですが、あなたたちが答える前にバートラムが踏み出します。
「いや、俺が開ける。何か起こったときのため、あんたたちはリネンさんを守っていてくれ」

キャラクターがバートラム（邪道丸）を止めず、彼に文箱を開けさせるなら、以下を読み上げること。

バートラムは何も恐れるようすも見せずに進み出ます。
そして無事な左手で手荒に紐を解いて、箱の蓋を開け、中にあったものを取り出します。
紫色に染めた革で作られた手袋の片方。手の甲や指の背には骨の板が縫い付けられており、指先には大きな鉤爪が着いています。
バートラムは地の底から響き渡るような笑い声を上げました。
「ついに見つけたぞ、俺の手だ！」

彼は手袋を、右の手首に被せます。すると指が入っていないはずの手袋がわきわきと動き、その指先の鉤爪に力が籠ります。
「これまでの恨みを晴すぞ、まずはお前たちを血祭りだ！」
彼の姿は膨れあがり、薄い青の肌を持ち、象牙色の角を二本額から生やした、痩せたオニの姿に変わりました！

『邪道丸との対決』の項に進み、遭遇を処理すること。ただしこの場合、邪道丸は右手を取り戻した状態で遭遇を始めることになる。

バートラムに先んじてキャラクターの誰かが文箱を開けることにしたなら、以下を読み上げること。

赤い紐を解き、箱の蓋に手をかけると、それはなんの抵抗もなく持ち上がって中身が明らかになります。
文箱の中には、紫色に染めた革で作られた手袋が 1 つ、右手だけが入っています。手の甲や指の背には、金の糸で骨の板が縫い付けられています。そしてその指先には、手袋の大きさからすれば不釣り合いなほどに大きな鉤爪が取り付けられています。
その時です、バートラムが叫びました。
「ついに見つけたぞ、俺の手だ！」
そしてその姿がみるみるうちに膨れあがり、薄い青の肌を持ち、象牙色の角を二本額から生やした、痩せたオニの姿に変わります。そのオニは右腕の手首から先がありません。
「それをよこせ！」
オニは手袋を奪い取ろうと、飛びかかってきます！

箱の蓋が開いて、グラヴ･オヴ･オニ･クローがあきらかになり、邪道丸が正体を現わした時点で『邪道丸との対決』の項へ進み、遭遇を処理すること。この場合、邪道丸は右手を取り戻していない状態で遭遇を始めることになる。

奇怪な荷物

邪道丸との対決は、バートラムの正体が露見したときや、何らかのかたちで文箱のアーケイン・ロックが抑止され、グラヴ･オヴ･オニ・クローが入手可能になったときなどに起こりうる。
早期に正体が露見した場合、邪道丸はグラヴ･オヴ･オニ・クローを獲得できないままキャラクターと対決することもある。その際は『性急な対決』を参照し、遭遇を処理すること。
仮に邪道丸がキャラクターに先んじてグラヴ･オヴ･オニ・クローを入手した場合でも、彼は積み重なるヒューマン他への恨みを晴らすため、手近にいるリネンやキャラクターに襲いかかってくる。従って、本アドベンチャーではほぼ確実に邪道丸との対決は生じる。

戦闘遭遇を開始した時点で、グラヴ･オヴ･オニ・クローを入手していない場合、邪道丸は第 1 ラウンドの行動を、このアイテムの奪取に費やす。すなわちグラヴ･オヴ･オニ・クローに隣接する位置まで移動し、アクションの一部としてそれを拾い上げ、1 回のアクションとして自分の右手にはめるのである。
他のキャラクターがグラヴ･オヴ･オニ・クローを持っている場合、邪道丸はそれを奪い取ろうとする。この試みは “クリーチャーをつかむ” と同じ手順によって判定する。すなわち､邪道丸の【筋力】〈運動〉判定と、目標の【筋力】〈運動〉判定あるいは【敏捷力】〈軽業〉判定の対抗判定である。邪道丸が勝利した場合、邪道丸は目標を “つかみ状態” にするのでなく、グラヴ･オヴ･オニ・クローを奪い取ったことになる。目標がグラヴ･オヴ･オニ・クローをただ持っているのでなく、実際に手に着用しているなら、この判定に有利を得る。

©2025 Wizards of the Coast LLC.

■邪道丸の能力

邪道丸のデータは付録１を参照せよ。
彼がグラヴ・オヴ・オニ・クローを手に入れており、右腕にはめているなら爪による複数回攻撃を行なえる。邪道丸はグラヴ・オヴ・オニ・クローを同調の必要なく使用できる。ただし、実際に手袋の中に手があるわけではないため、激しい行動を取ると手首からグラヴ・オヴ・オニ・クローがはずれてしまう可能性がある。詳しくは『はずれやすい右手』の項を参照。

邪道丸は生得呪文発動能力のうち、インヴィジビリティはアドベンチャー開始時点で使用してしまっているため、この遭遇では使用できない。アドベンチャーの進行によってはダークネスおよびチャーム・パーソンも使用済みとなっているだろう。遭遇の開始前に邪道丸が使用できる呪文を確認しておくこと。

スリープ：邪道丸はこの呪文をなるべく戦闘の最初のラウンドに使用し、動ける敵を減らそうとする。位置によってはリネンが巻き込まれる可能性がある。その場合、作用するクリーチャーの hp 総計から彼女のヒット・ポイントぶん（4hp）を差し引くこと。結果としてキャラクターがこの呪文の効果を免れるかも知れない。
ダークネス：邪道丸自身もこの呪文の闇によって視線を阻まれることに注意せよ。彼はこの呪文を、間合いの外から遠隔攻撃を行なってくる敵に対して視線を遮るために使用する。
チャーム・パーソン：戦闘中にこの呪文を使用した時、目標はセーヴに有利を得ることに注意せよ。そのことを知っているため邪道丸は戦闘中、この呪文を積極的に使うことはない。使用するのは、自分が窮地に陥っていて近接戦能力が高い敵に隣接されているときである。

邪道丸は、いったん右手を取り戻した後でこれを奪われたり、落としたりするとパニックに陥って能力値判定および攻撃ロールに不利をこうむるため（詳しくは『はずれやすい右手』を参照）、そのような状況では攻撃ロールの必要ないこれらの呪文を使用し、右手を回収する時間を稼ぐ。

■性急な対決

キャラクターたちの調査やロールプレイの結果、グラヴ･オヴ･オニ･クローを入手する前にバートラム（邪道丸）の正体が露見した場合、邪道丸はキャラクターたちを攻撃する。
この場合、邪道丸は左手の爪でしか攻撃できないため、複数回攻撃は使用できない。
邪道丸の一番の狙いはグラヴ･オヴ･オニ･クローの奪取であるため、リネンは殺そうとしない。また、合言葉を教えることを条件にして、取引を行なう（例えば、戦闘を止めるなど）ことが可能である。
ただし、グラヴ・オヴ・オニ・クローを手に入れた時点で、邪道丸はキャラクターたちを殺そうとする。

■はずれやすい右手

邪道丸がグラヴ・オヴ・オニ・クローを入手して右腕にはめたとしても、実際に手袋の中に手を通してはいない（右手が再生したわけではない）ので、激しい行動などによってはずれる可能性はある。また、キャラクターたちがグラヴ・オヴ・オニ・クローをはぎ取ろうと試みることもできる。
一度手に入れた“右手”がはずれた場合、邪道丸はパニックに陥り、再びその手を拾って腕にはめるまで、すべての能力値判定と攻撃ロールに不利を受ける。ただし、グラヴ・オヴ・オニ・クローを持っている相手に対しては攻撃ロールに有利を得る（これによりその相手に対しての攻撃は通常通りとなる）。

また、片方の爪を失うため複数回攻撃が使用できなくなる。
以下の状況の時に右手がはずれる。

＊邪道丸が命中判定の 1d20 ロールで１の目を出した場合、グラヴ・オヴ・オニ・クローは手から外れてその場に落下する。

＊キャラクターは邪道丸からグラヴ・オヴ・オニ・クローを奪い取る試みを行える。そのためには１本以上の空いている手（何も持っていない手）を使い、１回ぶんの近接攻撃としてそのキャラクターの【筋力】〈運動〉判定と邪道丸の【筋力】〈運動〉または【敏捷力】〈軽業〉判定（DM であるあなたが選択する）の対抗判定を行なうこと。
キャラクターが勝利したなら、邪道丸の右腕からグラヴ・オヴ・オニ・クローが外れ、地面に落下する。

アドベンチャーの結末

邪道丸が倒されると、グラヴ・オヴ・オニ・クローはひとりでに死体から外れる。以降は少し不気味ではあるが、役に立つ魔法のアイテムとなる。データは付録２を参照。
バートラムの死体は店舗の暖炉の煙突に押し込まれており、店舗内を探索すればすぐに見つかる。
リネンは獅子盾商会の本部に、今回の事件の報告を行なった上で、キャラクターたちに約束通りに１人あたり 50gp の報酬を支払う。そしてさらに、残されたグラヴ・オヴ・オニ・クローを追加報酬として出してくれる。

「本部には『得体の知れない品物を送ってくるな』って言ってやったよ。これ（グラヴ･オヴ･オニ･クロー）の始末を尋ねたらこっちで好きにして良いって話だったからね。あんたたちが決着をつけたんだ、使ってくれ。ファンダリンにとどまるなら、これからもよろしく」

付録１：邪道丸

邪道丸は過去に片手を奪われたオニである。
奪われた片手は、皮を剥ぎ、骨を加工して、特別な手袋（グラヴ・オヴ・オニ・クロー／オニの爪手袋）に作り替えられてしまった（後述）。その手袋を作る際に、彼の力も奪われてしまったため、現在の姿は痩せ衰えたオニの死体のようである。
かさかさに乾いた肌の色は薄青で、頭には灰色の藁のような髪の毛がまとわりついている。しかし、オニの特徴である目の色は昔と変わらずに闇のように黒く、瞳は闇に光って見えるほどに白い。額からは象牙色の、短いが頑丈な角が二本、突き出している。
力を奪われたため、生得的呪文発動能力が大幅に制限され（データブロック参照）、グレイヴが使えなくなっている。
失った右手、つまりグラヴ・オヴ・オニ・クローとは霊的な繋がりがあり、同じ次元界にいる限りどこにあるか、その方向がわかる。300m（1000 フィート）以内にあるならば、その方向と距離、移動している場合は移動方向がわかる。

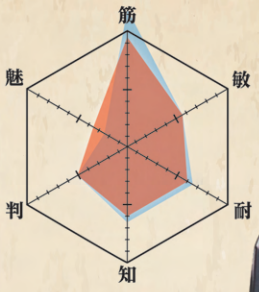
©2025 Wizards of the Coast LLC.

邪道丸（弱体化したオニ）

AC：12（外皮）
HP：68（10d10＋13）
移動速度：9 m（30 フィート）
飛行 9 m（30 フィート）

セーヴ：【敏】＋2、【耐】＋2、【判】＋3
技能：〈知覚〉＋3、〈ペテン〉＋2、〈魔法学〉＋3
感覚：暗視 18m（60 フィート）、受動〈知覚〉13
言語：共通語、巨人語
脅威度：3（700XP）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	11(∓0)	12(+1)	12(+1)	10(∓0)	7(−2)





生得呪文発動能力：
邪道丸の生得呪文発動能力値は【魅力】である（呪文セーヴ難易度 8）。
生来、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。
各 1 回／日：インヴィジビリティ、スリープ、ダークネス、チャーム・パースン
魔法の武器：このオニの武器攻撃は魔法のものである。

アクション

複数回攻撃（オニ形態、右手があるときのみ）：
邪道丸は爪によって 2 回の攻撃を行なう。

爪（オニ形態のみ）：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い 1.5m（5 フィート）、目標 1 つ。ヒット：8（1d8＋4）［斬撃］ダメージ。

変身：邪道丸は魔法によって、“小型ないし中型サイズの人型生物、または大型サイズの巨人”に姿を変えるか、真の姿に戻ることができる。形態が変ってもサイズ分類以外のデータに変化はない。また、衣服や装備品も変化しない。

右手探知：己の魂が引き合うため、邪道丸は切り離された自分の右手のある大まかな方向を感知することができる。右手が自分から 300m 以内にあり、自分と右手とを結ぶ経路が鉛（たとえ鉛の薄板でも）で遮られていないなら、方向だけでなく距離もわかるので、右手のある場所を特定できる。右手が移動中であるなら、その方向もわかる。

付録 2：グラヴ・オヴ・オニ・クロー

グラヴ・オヴ・オニ・クロー
（Glove of Oni Claw ／オニの爪手袋）
その他の魔法のアイテム、アンコモン（要同調）

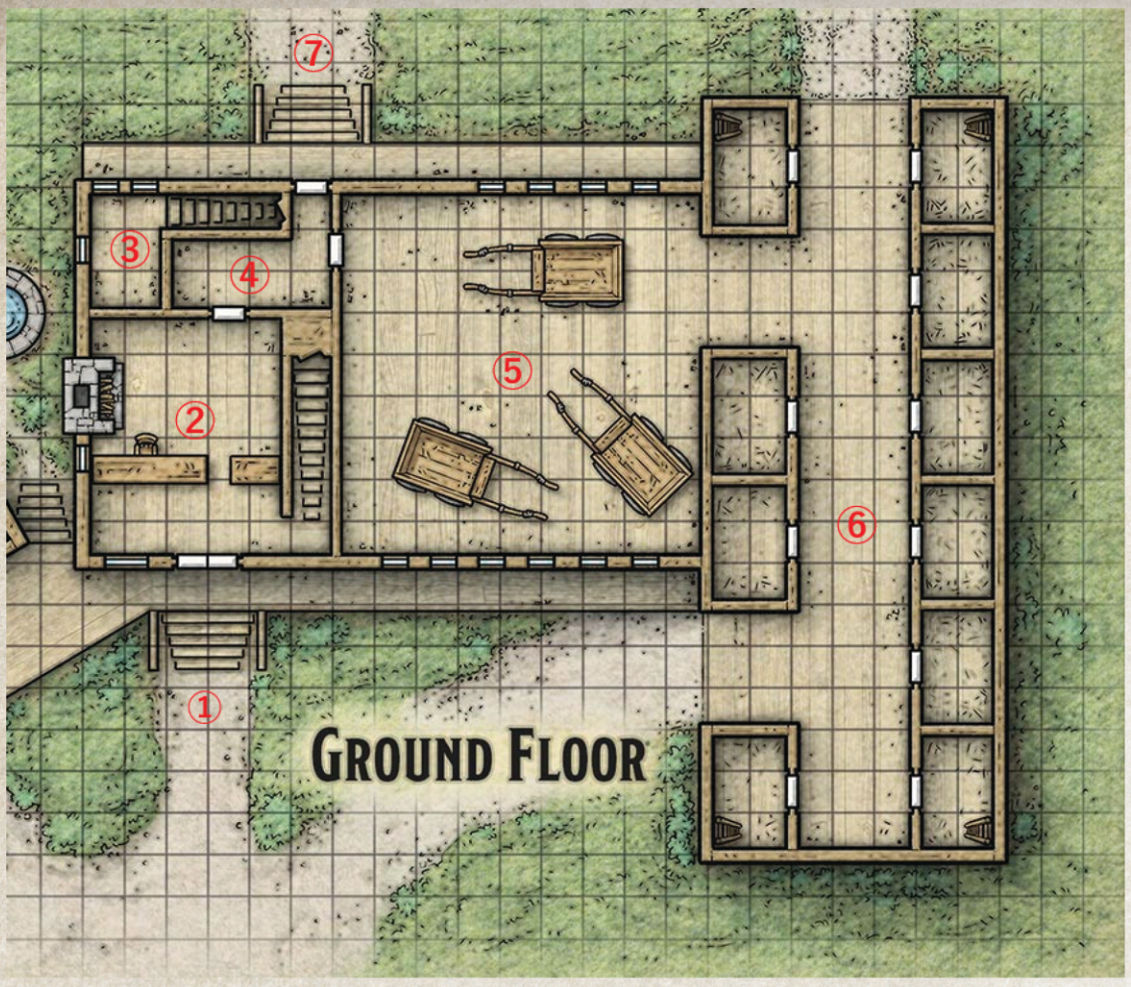
紫色に染められた革で作られており、手の甲や指の背には、削って板状にしたオニの手や指の骨が金糸で縫い付けられている。指先には鋭い鉤爪が植え付けられている。この手袋は片手のみで機能する。

この手袋を着用している間、君が手で行なう素手攻撃は（1）魔法の武器であり、（2）ダメージ種別が［斬撃］ダメージに変化し、（3）ダメージ・ダイスは 1d8 となる。また、君は 1 回のボーナス・アクションとしてオニの力を喚び起こし、10 ラウンド（1 分）の間、自分の【筋力】値を 19 にすることができる。【筋力】がもともと 19 以上だった場合はなんの効果もない。この能力は毎朝の夜明けに回復する。

この手袋は、邪道丸が 18m（60 フィート）以内にいるときには、指で這い進んだり、跳ね飛んだりして移動速度 3m で邪道丸の元へと移動する。

邪道丸がこの手袋を自分の右腕にはめると、手袋はまるで本物の手であるかのように機能し、邪道丸は爪による複数回攻撃を行なえるようになる。邪道丸はこの手袋を使用するにあたり、同調を必要としない。

©2025 Wizards of the Coast LLC.



獅子盾商会

以下に獅子盾商会の建物の情報を記す。
このマップはアドベンチャー集『Keys From the Golden Vault』（未訳）所収のアドベンチャー『Masterpiece Imbroglio』のマップであり、建物の一部を獅子盾商会の事務所へと流用した。『アイススパイア山の竜』にあるファンダリンの町の地図で見る獅子盾商会の建物とはかたちが違うが、現況を優先すること。
もとのマップには地下階と２階があったが、今回のアドベンチャーでは重要でないため省略した。
本アドベンチャーでは正面入り口（1）と、店舗部分（2）が舞台となり、他の場所を訪れる機会はほとんどないだろうが、参考のため情報を記した。

1：正面入り口

描写については『事件現場の調査』の該当箇所を参照。

2：店舗部分

描写については『奇怪な荷物』の該当箇所を参照。カウンター裏のスペースには、木箱に入れられた交易用の品物と、販売用の鎧や武器が置かれている。
東の上り階段は２階の従業員用スペースにつながっており、リネンの居室もそこにある（２階のマップは省略）。
カウンター奥の北の壁には扉が２枚あり、片方は１階倉庫（3）へ、もう片方は搬入路（4）へ続いている。扉には錠前をかけることができるが、現在は開け放たれている。

3：1階倉庫

壁に棚が並んでおり、頻繁に売れる武器や防具、装備品がしまわれている。奥に下り階段があって地下室につながっている。地下室には比較的単価の高い品物がしまわれており、必要に応じてこの倉庫へと運びだされている。

4：搬入路

荷さばき所（5）や裏口から店舗部分（2）へ荷物を搬入する場所。樽や木箱といった荷物がいくつか置かれている。

5：荷さばき所

厩（6）からここまで荷馬車を移動させ、馬を外してから馬車へと荷物の積み下ろしを行なう場所。
厩と同じく土間で、馬から外された空荷の荷車が３台留められている。西の壁の扉から搬入路（4）へ入ることができる。扉には搬入路の方に掛け金があるが、掛け金は現在かけられていない。壁際には幾つか、交易品の木箱が積まれている。
ファンダリンを経由して他の場所へ運ぶ荷物は、いったんここに降ろされて、次の便に載せられる。

6：厩

荷馬車用に、馬がつながれている。現在、６頭の駄馬が飼い葉を食んでいる。

7：裏口

事務所の裏口であり、荷物によってはこちらから搬入する。現在は普通の錠前がかけられ、鍵はリネンが持っている。

©2025 Wizards of the Coast LLC.
@wizardsdndjp ダンジョンズ&ドラゴンズ オフィシャルサイト https://dnd-jp.com/ 遊び方 くわしくは ダンジョンズ＆ドラゴンズ