

# フォーゴトン・レルム探訪





## 第1話

# 紅蓮の炎の中で

**サ**ーイのレッド・ウィザード2人が、密命を帯びて、ソード・コーストの東に広がる“荒涼高地”に潜入した。彼らは何物かを、あるいは何者かを、探している。風あらし荒涼たる丘陵地帯に彼らが求めるものが何であろうと、レッド・ウィザードたちが密かに何かを探している以上、それを速やかに暴くことがレッド・ウィザード以外のあらゆる人々のためになる。2人を荒野へ案内した傭兵たちですら同意するだろう。誰かが彼らを止めねばならないと。

冒険者たちは、レッド・ウィザードたちの跡を追って、荒涼高地の草生い茂るなかにたたずむ1つの塚山に至る。塚にあるウィザードの

聖域の遺跡は暴かれたままになっている。聖域の知識と財宝はどうなるのか、それはキャラクターたち次第だ。注意して動かねば、事態は制御不能になるかもしれない。

このダンジョンズ&ドラゴンズ®用アドベンチャーは8レベル・キャラクター4～6人用にできている。このアドベンチャーとD&D基本ルールブックがあれば、ゲームに必要なものはすべて揃う（訳注：基本ルールブックとは『Player's Handbook』、『Monster Manual』、『Dungeon Master's Guide』の3冊を指す。ただしこのアドベンチャーだけならばホビージャパンのウェブサイト([https://hobbyjapan.co.jp/dd/news/basic\\_rule.html](https://hobbyjapan.co.jp/dd/news/basic_rule.html))からD&Dベーシック・ルールをダウンロードするだけでも遊べる）。また、『ソード・コースト冒険者ガイド』があれば、フェイルーン世界の荒涼高地についてさらに多くを学べるだろう。



## シリーズ第1話

このアドベンチャーは複数話からなるシリーズの第1話にあたる。君がこのアドベンチャーをシリーズの一環としてプレイする場合も、別のキャンペーンに組みこむ場合も、後半の『第3部：次に何が起きる?』を読もう。このアドベンチャーの伏線がどこにつながるかわかる。その伏線を作り変えて他のキャンペーンに活かす方法も思いつくかもしれない。

このアドベンチャーでは、今後何度も登場する1人の悪役の存在がほめかされる。だが彼の動機、来歴、計画が完全に明かされるのは、以後のアドベンチャーに入ってからである。DMがシリーズの完結を待ちきれないなら、あるいは本来の悪役のかわりに別の悪役を出したいなら、このアドベンチャーをDMの自作した悪役NPCの存在をほめかすものに作り変えるのは簡単だ。

DMは、プレイヤーたちが当事者として下す選択と、鍵となるNPCたちの謎に包まれた過去や野心を組み合わせることで、忠誠や野心や知識をテーマとしたドラマチックな物語を演出できるだろう。このシリーズの続編にあたるアドベンチャーも、この路線を受け継ぎ、ソード・コーストの歴史探訪とプレイヤーたちの決断がもたらす影響とを中心に展開してゆく。

## 背景

1人の魔道士がこの地を放浪している。他の世界からの旅人が。彼は伝説と知識を求め、ずっと昔にこの地を訪れた者たちの足跡をたどってソード・コーストに至った。彼の名はテュレウス。だがこの地にその名を知る者は少ない。

彼の探険行はサーイのレッド・ウィザードたちの注意をひいた。レッド・ウィザードたちは、うち2人のウィザードを遣わして、放浪する魔道士の探索にあたらせた。2人の探索者、すなわちモーウェナと彼女の弟子マリヴァーは、くだんのウィザードを追ってソード・コーストの東に広がる荒涼高地に至った。彼らは「獲物はきっと秘術の力を秘めた場所を探しているに違いないぞ」と推量した。そして推量は正しかった。

2人のレッド・ウィザードは、テュレウスの足跡を見失わずに荒涼高地を安全に動き回ろうと、現地の傭兵を雇って道案内を頼んだ。傭兵たちの頭目は山賊あがりて名前をロサーといった。

レッド・ウィザードたちが目標に近づき、俗に“ウィザードの塚”と呼ばれる土地に至ったとき、ロサーと配下の傭兵たちは恐怖のあまり仕事を投げ出した。彼らは荒涼高地のふもとに位置するセコンバーの村へ逃げ戻って、聞く者すべてに、“ウィザードの塚”で悪いことが起きつつあると話した。

「ウィザードがウィザードを追いつめる。これが良いことになるわけがねえ」とロサーは言う。

## 塚で何があったか

“ウィザードの塚”は元はただの塚で、荒涼高地に何百年も静かにたたずんでいた。そこへウィザードの結社がやって来て、宝を求めて塚を荒らし、塚のなかの死体を脇へどかし、魔法を使って塚の中を隠れ家に作り変えた。ウィザードたちは何年もこの場所を聖域、研究所、書庫、後には彼らの小さな結社の者たちの墓場として使った。結社の最後の者たちに何が起きたのか、それはわからない。ともあれ彼らはこの場所からいなくなり、再び戻らなかった。

塚は何十年も静かにたたずんでいた。

そうして今から数日前、テュレウスと彼が使役するエレメンタルたちがやって来た。エレメンタルたちは塚のそばの地面に、塚の一番深い場所に通じる穴を掘った。これにより塚の東にエリア15に通じるすりばち状の穴ができた。テュレウスとしもべたちはそこからエリア14の書庫に踏みこんだ。

テュレウスは価値ある物を求めて書庫を2日間搜索した。そこへモーウェナとマリヴァーがやって来た。2人はテュレウスと対峙し、短いあいだ呪文を射ちあったのち、戦いをやめて話し合うことにした。

モーウェナは放浪のウィザードの口車に乗せられ、力を与えようといわれてその気になって、任務を捨て去りテュレウスに加担することにした。マリヴァーは、師匠はテュレウスの味方になったふりをしていただけだと思ったが、そうではなかった。

マリヴァーは恐怖と傷心のあまりテュレウスとモーウェナを脅迫したが、彼の腕前は2人のどちらにも及ばなかった。彼はテュレウスの呪文に打たれて書庫を逃げ出し、塚の奥へ逃げこんでくずおれ、瀕死の状況にある。冒険者たちが到着する時にはまだエリア13にいる公算が高い。

モーウェナは「マリヴァーはほうっておきましょう」と言った。彼女はレッド・ウィザードたちの報復などもはや心配していなかったからである。彼女とその新しい同盟者は財宝を持って瞬間移動で立ち去り、手下のエレメンタルたちを後に残して、塚の入り口をもう一度閉じ書庫を焼いて自分たちの痕跡を消すように命じた。

しもべらの頭は火の精霊で名前をエグザルといい、放浪のウィザード(=テュレウス)によるギアスで苦しんでいる。エグザルは書庫の巻物や書物を集めて、いつでも火をつけられるように積み上げたところで手を止め、燃やす前に読めるだけ読んでしまうことにした。

## 冒険の導入

冒険者たちはセコンバーの村を通りがかった時、レッド・ウィザードと彼らの任務のことをたまたま耳にする。一部の冒険者にとっては、レッド・ウィザードのたくらみを邪魔することや、失われた宝を見出すことだけで充分冒険に乗り出すに値するだろう。

この“たまたま”では足りなさそうなら、以下の冒険の導入を検討し、これらの導入をどう使えば冒険者たちはセコンバーまでやって来る気になるだろうかと考えてみよう。

### レッド・ウィザードを追え

冒険者たちの味方やパトロンが、“2人のレッド・ウィザードが何かを探して荒涼高地に踏みこんだ”という話を聞きつける。ひょっとしたらその味方／パトロンは過去にレッド・ウィザードと面白からぬいさつが合ったのかもしれない。ひょっとしたら冒険者たちもそうかもしれない。

### 失われた知識

とある歴史家、賢者、その他の学識ある人物が冒険者たちに“荒涼高地にあるウィザードの塚にまつわる伝説の調査”を依頼し、「まずセコンバーの村へお行きなさい。そこには荒地を放浪するウィザードたちの噂を聞き知った人がいるかもしれません」と言う。



## 第1部： セコンバーの村

セコンバーの村は、薄赤色の花崗岩でできた川岸の崖の上にある。村の中央部にはもっぱらつましい小屋や店が並び、村はずれへと伸びる道路ぞいや、デリンピア川支流ハーク川を見下ろす崖の上には、住宅や農場が並ぶ。川沿いの緑の丘はしだいに高くなって荒涼高地に至る。

キャラクターたちがセコンバーに来た理由が何であれ、彼らはロサーと手下たちが最近荒涼高地から帰ってきたという話を耳にする。ロサーは近くで酒を呑んでいることにしてもよいし、通りで自分の冒険の話をしていることにしてもよい。どちらの場合もロサーは自分と手下たちがどれほど幸運だったかという話をする。何しろ「危うくレッド・ウィザードどもにぶち殺されるところだった」のだから。

### 傭兵たちの話

ロサー・スタウツマーク（男性、混沌にして中立、ヒューマンの**山賊の頭目**）は40歳のホラ吹きで、何事も命あつての物種と思っている。金齒を入れているように見えるがこれは偽物。彼も手下たち（ゴード、ヴィク、ローラ）も、自分では冒険者のつもりだが、実際はもっぱら卑しい仕事や悪事で暮している。ロサーはもう1ヶ月仕事が出来れば街道での追いはぎ稼業に戻るつもり。手下たち（データは全員密偵）はもう1日もうけ話がなければロサーを見捨てるつもりだが、ロサーはそれに気づいていない。

ロサーはレッド・ウィザードと彼らの任務に関して以下の情報を知っている：

- 「レッド・ウィザード連中の名前は、女のほうがモーウェナ、男のほうがマリヴァーといった。男のほうが弟子で、女は男に身の程を思い知らせて出しゃばらせないようにした。わかるだろう。男はそれが気に入らない様子だったぜ」
- 「モーウェナという女は、古い塚山を探してて、すげえ宝物があるんだと言ってた。言ってたんだが、それがほんとに塚なのかはよくわからない風だった。女はその場所のことを「聖域」とか言ってたな」
- 「女の言ってたのは、“ウィザードの塚”のことじゃないかと思うんだ。むかし何十年も怪しいまじないに使われてたところだ。雷のような音がして稲光がひらめいたっていうぜ。入口が開いたことは一度もないのに」
- 「とにかくそのレッド・ウィザード連中は誰かを追っかけてた。追いかける相手もウィザードで、敵対組織の奴なんじゃないかな。生かしたままつかまえたって口ぶりだったぜ」
- 「おれたちは予定より早く丘を越えた。何しろおれは道にくわしいからな。だがある夜のこと、モーウェナがマリヴァーに話をしてるのが聞こえてきた。『これでもう道案内は用済みだ』と言ってた。そこでおれたちは退散した。ここで退散しないと始末されかねないと思ったからな」

ロサーは“ウィザードの塚”への道を教えることができる。セコンバーの南東約18マイル（約29km）にあつて、荒涼高地を6時間ばかり歩くだけで行き着ける。

## 第2部： ウィザードの塚

冒険者たちがやって来た時には塚はすでに（2度）侵入済み、一部は略奪済みである。塚の側面図と3つの階層の地図は当アドベンチャー所収のマップにある（付録参照）。

### 入口

チュレウスがやって来るまでは、この正面入口が塚への唯一の侵入路だった。この入口は構造物の西端に位置する。目印になる2つの大きな立石に刻まれたらせんの秘文はすり減って薄れかけ、入口の階段も歳月を経てすり減っている。かつては階段を上ったところに岩の一枚板があつて入口を閉ざしていた。この一枚岩は扉というわけではなく、入口をふさいでいただけである。

モーウェナとマリヴァーはここにやって来て、力づくで入口を開いた。いまや塚には荒涼高地の風が吹きこみ雨が降りこむ。古びた急な階段を下って中に入ることは誰にでもできる。

### ダンジョン全体の特徴

“ウィザードの塚”の中は、大昔は塚穴だったものを、魔法と比較的新しい時代の建築技術によって造りかえてある。一番浅い階層が一番様式が古く、石の厚板を並べたもとの構造と、100年前に追加されたモルタルや石組みが組みあわさっている。

塚の第2、第3階層は切り出した灰色の石でできており、整備されないまま数十年を経てしだいに傷んでいる。外からすりばち状の穴を開けられた副作用で傷みはいっそう激しくなり、ひび割れや裂け目が第2階層内部にまで届いている。一部のエリアは下の書庫に崩落する危険性がある。こうした危険の利用法を見つけ出す、目はしのきく冒険者もいるかもしれない。危険のせいでひどい目にあう冒険者もいるかもしれない。

**天井：**どの階も天井は加工が荒くでこぼこしており、高さは一定しないが約8フィート。昔ここにいたウィザードたちは、天井を見栄えよく仕上げようとしなかったのだ。

**扉：**第1階層の扉はがたがたで腐っており重さも軽く、開けたり壊したりするのは簡単なこと。第2、第3階層の扉は、特に記されていない限り、堅牢でしかも枠組みに比べて小さいため、長い年月を経ても枠組みにはまって動かなくなるようなことがない。

**照明：**第1階層には使用可能な光源は残っていない。第2、第3階層にはところどころ壁に明り立てがあつて、ガラスのような石がはまっている。石には魔法がかかっている、その階層を“薄暗い”明るさで照らしている。ほとんどの石は今なお機能する。

**音：**塚の中は侵入者がいない限りしんとしている。すりばち穴が塚に損傷を与えたため、床にひびが入ったり床が落ちたりしている箇所はあり、そんな所では2階～3階間で音が届く。

### 1. 番人詰所

ウィザードたちはこの部屋を番人詰所にしており、自分たちの小さな結社の中の、ウィザード以外の者をここに配置していたのだが、後には番人を置くよりこの部屋に異として実験的な魔法の秘文を配置するようになった。そもそもウィザードたちは塚に出入りするには扉ではなく書庫にある瞬間移動の魔法円を使っていたのである。



塚の外から部屋の中へ、風が吹きこみ、冷気が入りこんできます。壊れた木の椅子と、ぼろぼろの槍が並ぶ槍立てを見るに、昔は番人詰所だったのでしょうか。部屋のまん中には、高さ3フィート（つまり90cm）ほどのずんぐりした石碑のようなものが立っており、明るい青色の秘文が1つだけ彫りこんであります。石碑のてっぺんに銀のメダリオンがかかっている、秘文の一部を隠しています。

石碑の印はグリフ・オヴ・ウォーディングによく似た秘文だが、大きな違いがある。こうした**罫の石碑**は塚のあちこちに出てくる。

この部屋にある木のかげらやくずは、罫が作動したなら発火する。火が部屋の外まで広がることはない。

メダリオンはずっと昔、罫の作動を防ぐために石碑に置かれた。この罫はメダリオンの近くのものには知覚できない。メダリオンを外せば石碑の罫は再び作動するようになる。ただしメダリオンを着用または運搬している者が罫を作動させることはない。

モーウェナとマリヴァーは書庫に辿りつこうと急いでいたため石碑とメダリオンを無視した。

## 罫の石碑

この塚にある罫の石碑は、グリフ・オヴ・ウォーディングに似ていなくもない効果を発揮するように作られた。ただし石碑の秘文は“薄暗い”明るさの中でもはっきり見える。罫の石碑はどれも複数回起動し得る。それが何回かは石碑ごとに違う。石碑は“その石碑の秘文の正面によそ者がいる”ことを感知したなら、即座にそのよそ者へ一条の電撃を放つ。目標となったよそ者が所定の範囲を離れないならば、石碑はイニシアチブ・カウント20（同値の場合は常に後）で再び電撃を放つ。

“石碑の作成時に特に名指された者”でなく、かつ安全通行のメダリオンを着用も運搬もしていない者は、すべて“よそ者”と見なされる。

**番人詰所の罫の石碑：**この罫の石碑は、秘文の前方30フィートの円錐形内のよそ者を感知する。石碑の受動（知覚）値は18である。この罫を解除または解呪するには難易度18の判定が必要である。罫を作動させてしまったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば22（4d10）【電撃】ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。

電撃は範囲内にあって着用も運搬もされていない可燃物を発火させる。この石碑は合計5回まで電撃を発することができ、その後は魔法の力のないただの石になってしまう。

## 安全通行のメダリオン

このメダリオンは銅に銀めっきをかぶせたもので、石碑と同じ秘文が刻んであるためその部分は銅が露出している。このメダリオンを着用するか、外から見える形で運搬しているクリーチャーは、罫の石碑を作動させることがない。このメダリオンは魔法のアイテムではない。単にこの塚じゅうの石碑がこのメダリオンを通行証として認識し、石碑の罫に対して安全な通行を保証するというだけのものだ。

## 2. 朽ちかけた物資

開いた箱、腐った穀物袋、散らばった糞が壁ぎわに積もっています。昔は数週間ぶんの物資が蓄えてあったのでしょうか。1つだけ閉まったままの箱があって、その上に鉄のかなてこが載っています。

ここの床は傾斜しているが、その先の通路と部屋部屋の床は平らになっている。この部屋は昔は塚全体のために補給物資、食料品、食器などを蓄えておく貯蔵庫だった。残っているもののほとんどは腐って役に立たなくなっている。

**財宝：**閉まった箱の中には黄金製のランプが5つ、陶器がいくつか、銅のインゴットが3本入っており、全部で140gpに相当する。

## 3. ぼろぼろの休憩室

ていねいに織り上げた赤いじゅうたんが、この部屋のでこぼこした床を覆っています。じゅうたんを押さえているのは、革張りのゆったりした椅子と、壊れた折り畳み式テーブルです。一方の壁には、金色の額縁に入った、煙で黒くなった絵がかかっています。絵はソード・コーストの断崖を描いたものです。部屋には背の低い食器棚もあって、銀の盃やティーポットなどの重みで曲がっています。

この部屋は塚の休憩室兼食堂だった。昔この部屋を居心地よいものにしていた家具調度は今もここにあるが、湿気で痛み、ほこりや破片にまみれている。

**財宝：**銀製の食器、ティーポット、お盆は合計310gpに相当する。風景画はウォーターディープの人気画家サラク・スカイヒルの手になるもので、きちんと修復できれば1,200gpに相当する。



## 4. 放棄された区画

ここの空気は冷たく湿っています。腐った干し草のような臭いがします。

これらの部屋はいずれも、“この結社に属する、塚を訪れた者や塚で定期的に働く者”のための個室である。個人の持ち物はおおむね何もないので、寝室というより独房のように見える。ほとんどの部屋には、放棄された携帯用寝具と、鍵のかかっていない空っぽの櫃しかない。

### 4A：秘密の杜

この部屋には隠し扉があって秘密の杜に通じている。

隠し扉はハッチに毛が生えた程度のもので、この部屋の空っぽの櫃の後ろにあり、乾いた泥と、壁の一部のように見える石板の背後に隠されている。隠し扉に気づくには難易度13の、【知力】〈捜査〉または【判断力】〈知覚〉判定が必要になる。受動【知力】〈捜査〉値または受動【判断力】〈知覚〉値が13以上あれば判定不要で気付ける。

狭い縦穴の内側が崩れた個所に、黒い泥に埋もれて、幅2フィート（つまり60cm）しかない小さな石の祭壇があります。祭壇のまわりの泥のなかで何かがきらりと光ります。

ここの秘密の杜は、昔は空っぽだった縦穴の底で半ば泥土に埋もれている。縦穴があるのは杜が空を見ることができるようである。まつられていた神がどなたかは知れず、残っているのは溶けたろうそくと1spと、それから“安全通行のメダリオン”が1つ。

## 5. 典礼の通路

北と東と西の壁はしっくいを塗って壁画を描いてある。絵は色鮮やかなものだったが今は煙で汚れてくすんでいる。どの壁画にも簡素なローブを着た人々が描かれている。赤いローブも緑のローブも青のローブもある。人々は火や燃える香料や銀器を皿に乗せてエリア6の戸口のほうへ進んでいるように見える。

3方向の壁には壁画があって、明るい緑や赤や青のローブを来た人々が列をなして歩いています。まわりの景色は写実的ではなく様式化されていますが、たぶん明るい庭園とステンドグラスでしょう。人々の絵の大きさはいずれも人間大ですが、ローブの下での服装や体形は人ごとに違います。南の壁だけは仕上げをしていない石の板がむき出しで、塚の一番外側の壁は元はこんなふうだったのだと思われます。

エリア7に通じる隠し扉は、幅の狭い木製のもので、漆喰を塗った壁に隠れている。そこには緑のローブを着て片手を目の上にかざしている人物の姿が描かれている。難易度15の【知力】〈捜査〉または【判断力】〈知覚〉判定に成功すれば隠し扉を発見できる。

## 6. 下りの通路

漆喰に絵を描いた壁はこのエリアにも続いている。描かれているのは、ローブを着たウィザードたちが階段を下ってエリア8へ向うところ。だが、ここではウィザードたちのローブは色ではなく多彩である。

ここの壁の絵の中の人たちは、一人一人が複数の色を使った、くふうをこらしたローブを着ています。ローブの袖や縁には、魔法の言葉や秘文がついています。ある人はあごひげやお下げ髪を長く伸ばし、ある人は留め具のついた革帯やなめらかなすね当てを付けています。そうして皆で宝物や捧げものを持って階段を下ってもっと深いところへ入ってゆくところが描いてあります。

第2階層に下る階段から、この塚の第2、第3階層の特徴である、より手のこんだ、より新しい石組みが始まる。

## 7. 観察室

結社に新しい会員がやって来た時は、その者が“典礼の通路”（エリア5）で典礼を執り行ない聖歌を朗唱し階段（エリア6）を下ってゆくの、ウィザードたちはこの部屋から観察するのが常だった。

この部屋の中から見ると、北と東の壁は半透明に見えます。ちょうど雨の日のガラス窓のようにかすみ、ぼやけてはいるのだけれども。

壁は触てみるとごく堅固にできている。この部屋の中の者はみな、注意をこらせばエリア5および6の様子を目で見、耳で聞くことができる。この部屋の中の者は、壁をへだてた部屋の様子をうかがう時は、受動〈知覚〉値に-5のペナルティを受ける。

## 8. 第2階層の通路

これらの通路は石のブロックを積んで作っており、第2階層のほとんどの個所において無傷で堅固である。だがすべての個所でそうだというわけではない。3つある儀式の間（エリア10、11、12）どうしを結ぶ通路は、振動によって床がひび割れている。近くにすりばち穴が陥没したことの副作用である。エリア8のあらゆる個所は冒険者の体重を支えることができるが、しかし大書庫（エリア14）にいる火の精霊エグザルに音や光を感知される可能性はある。

エリア14にいる者は、頭上の割れ目からこのエリアの様子をのぞき見る際には【判断力】〈知覚〉判定に不利を受け、このエリアにおける物事に関して受動【判断力】〈知覚〉を適用する場合には、その値に-5のペナルティを受ける。

逆にここの床から大書庫を観察しようとする冒険者も、判定には不利を受ける。ただし床に伏せて割れ目をのぞきこむならこの不利はなくなる。

## 9. 物質要素倉庫

がんじょうな木の扉が、鉄の帯で補強しており、鉄のちょうつがいがついています。ずいぶん時が経ったはずですが、扉は今も健在です。



この扉は鍵がかかっており、盗賊道具で鍵を開ける【敏捷力】判定は難易度16、堅牢であるため打ち壊すには難易度20の【筋力】判定が必要である。だがこの部屋の最大の防備は中にある**畏の石碑**だ。

**倉庫の石碑：**この畏の石碑は、秘文の前方60フィートの円錐形内のよそ者を感じ取る。石碑の受動〈知覚〉値は16である。この畏を解除または解呪するには難易度16の判定が必要である。畏を作動させてしまったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば22(4d10) [電撃] ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。

電撃は範囲内であって着用品も運搬もされていない可燃物を発火させる。この石碑は計3回まで電撃を発することができ、その後は魔法の力のないただの石になってしまう。

石碑の背後にあるこの部屋は、ある種の秘術関連の倉庫になっている。

この部屋の壁に作り付けの棚には、陶器のつぼ、ガラスの広口びん、それに木の箱が不規則に並んで、長年のほこりにまみれています。

**財宝：**棚に並んだ容器には呪文の構成要素が入っていた。ほとんどは運び出されるか腐ってなくなってしまったが、1つのつぼには440gp相当のダイヤモンドの粉、1つの木箱には黄金の針金が1巻(長さ3フィート弱、290gp相当)入っている。南の壁には“安全通行のメダリオン”が1つ、鉤にかかっている。

## 10. 儀式発動室 (北)

この部屋の床には、重なり合う幾何学的図形が深く彫りこまれています。しかし石の床のかなりの部分はごつごつ、でこぼこして歪んでいます。北と東の壁にひび割れが走っているところから見て、地中深くに構造的ダメージが及んでいるのでしょう。

ウィザードたちはこの部屋を使って、邪魔されずに儀式呪文を発動したり、この古い結社にとって神聖な祭儀を執り行なったり、弟子が仕事をするのを観察したりしていた。

エリア14のクリーチャーの注意をひくことなくこの部屋を隠密裏に移動しようとする場合、そのための判定にはすべて不利がつく。

壁に彫りこまれているのは、**ディテクト・マジック**と**アイデンティファイ**を儀式魔法として発動するための手順だが、これらの言葉に魔法の力があるわけではなく、ウィザードの弟子の記憶を助ける以上のものではない。

**儀式発動室の石碑：**この畏の石碑は、秘文の前方60フィートの円錐形内のよそ者を感じ取る。石碑の受動〈知覚〉値は16である。この畏を解除または解呪するには難易度16の判定が必要である。畏を作動させてしまったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば22(4d10) [電撃] ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。

電撃は範囲内であって着用品も運搬もされていない可燃物を発火させる。この石碑は計3回まで電撃を発することができ、その後は魔法の力のないただの石になってしまう。

## 11. 儀式発動室 (南)

この大きな部屋は、物をひっかけておく鉤や釘が突き出しているところからして、昔はタペストリその他の調度がいっぱいあったのでしょう。床には何かの図形が彫りこまれています。床の石はどこどころ沈みこみ、ぐらついています。床に走っている深いひびが全部の石をゆるめてしまったのです。

南の壁には黄金の円盤が3つ、等間隔でかかっています。円盤の形はお盆に似ていて、赤い宝石がいくつもはまっています。3つの円盤の下には、ずんぐりした石碑のようなものが1つ立っており、明るい青色の秘文が彫りこんであります。

エリア10と同様、この部屋も儀式呪文、祭儀、訓練に用いられていた。ただしエリア10とは違って、むかし何らかの祭儀に用いられた貴重な飾りものが今も残っている。

エリア14のクリーチャーの注意をひくことなくこの部屋を隠密裏に移動しようとする場合、そのための判定にはすべて不利がつく。

**儀式発動室の石碑：**この畏の石碑は、秘文の前方60フィートの円錐形内のよそ者を感じ取る。石碑の受動〈知覚〉値は16である。この畏を解除または解呪するには難易度16の判定が必要である。畏を作動させてしまったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば22(4d10) [電撃] ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。

電撃は範囲内であって着用品も運搬もされていない可燃物を発火させる。この石碑は計3回まで電撃を発することができ、その後は魔法の力のないただの石になってしまう。

**財宝：**南の壁にかかっている3つの黄金の板は、今では忘れ去られた何らかの儀式ないし祭儀に使われていた。各300gp相当。いずれも、黄金製の平たい円盤で赤いガーネットが5つはまっている。

### 崩落する床

エリア10、11、12の床は不安定になっている。体重と装備の重量あわせて100ポンド(約45kg)以上のクリーチャーがこれらの床の上を20フィート移動するたび、25%の確率で床がぎしぎしときしんだと思うと、そのエリア全体の床がエリア14へ崩落する。また、これらのエリアで**畏の石碑**が作動したなら、50%の確率で床は即座に崩落する。

意図的に床を崩落させたい場合、難易度10の【筋力】〈運動〉判定に成功する必要がある。かなてこその他の“てこ”になるものを使えば判定に有利がつく。

床が崩落した時、そのエリアやそのエリアの下にいたクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば22(4d10) [殴打] ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。壁から5フィート以内でセーブに成功した者は手近の壁にしがみつこうと選択でき、そうすればダメージを受けず落下もせずにはすむ。床が崩落した時エリア内にいて壁にしがみつかなかったクリーチャーはみなエリア14へ転げ落ちる。

**落下した石碑：**畏の石碑は、エリア14に転げ落ちて、落下によって壊れることはなく通常に機能しつづける。落ちた石碑の向きがどうなるかはDMが決定すること。落ち方次第で、石碑はエリア14内へ電撃を打ち出すようになるかもしれないし、他のエリアへ打ち出すようになるかもしれない。



## 12. 実験室

地震が何かで建物が傷んだのでしょうか、こぼれた石や泥が床に散らばっています。がんじょうな木製のテーブルと、空っぽの木製の本棚がありますが、その下の石の床は振動のせいでひび割れ、でこぼこになっています。空気はしめった粘土の臭いがします。

ここは昔は実験室だったが、今では重いテーブルと本棚と**畏の石碑**以外、きれいさっぱり片づいている。塚の石碑もみなここで作られた。今残っている2つの石碑は、仕上げがすんでいないように見えるが、機能する。

エリア14のクリーチャーの注意をひくことなくこの部屋を隠密裏に移動しようとする場合、そのための判定にはすべて不利がつく。

**実験室の石碑：**畏のかかったこれら2つの石碑は、秘文の前方60フィートの円錐形内のよそ者を感じ取る。石碑の受動〈知覚〉値は15である。この畏を解除または解呪するには難易度15の判定が必要である。畏を作動させてしまったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行わねばならず、失敗すれば22(4d10)【電撃】ダメージ、成功すれば半分のダメージを受ける。

電撃は範囲内であって着用も運搬もされていない可燃物を発火させる。これらの石碑は計各2回まで電撃を発することができ、その後は魔法の力のないただの石になってしまう。

## 13. 共用地下墓地

この通路は粗削りな石でできていて、床の砂利にとこところ白い布や黄ばんだ骨が混じっています。ここは飾り気のない地下墓地なのです。そばの張り出しには人の骸骨があって、あなたがたを睨みつけてでもいるようです。

ここは岩を粗く彫って作った地下墓地で、壁には遺体を収めるための棚が上下に3つ並んでいる。ウィザードたちはもともと上の塚に葬られていた死体をここに移した。また、ここに住んでいた自分たちの従僕やその他の友や味方で、活動中に死んだ者たちの死体も。死体はそれぞれ灰色や白の布にくるまれており、副葬品や財宝は何もない。この結社のウィザードたちの死体はエリア16にある。

マリヴァーはここにいる。彼はテュレウスの呪文によって殺されかけ、意識を失っている公算が高い。ヒット・ポイントは1である。起こされたなら、すぐに戦ったり逃げたりするのではなく、まず自分の状況を把握しようとする。

冒険者たちがマリヴァーと話をするなら、彼は以下の断片的な情報を明かす。脅迫されたなら口をつぐもうとする。

- 自分たちが追跡していたウィザードはテュレウスと呼ばれていた。
- テュレウスは強力な大魔道士で、この世ならぬ別世界からやって来た。彼はここで神秘的力を秘めた古代の場所を探している。「私たちは彼をレッド・ウィザードの味方に引き入れようと思いました」
- テュレウスは白い革装の重たい書物を1冊、肌身離さず持っている。本の表紙には5つの秘文が記されている。「彼がここへやって来たのは、あの本を探すためです。あの本にどんな力があるのかはわかりません」

- レッド・ウィザードたちに対するモーウェナの忠誠はゆらぎつつある。彼女は「レッド・ウィザードたちは私が本当に欲しい秘術の力を与えてくれない」と感じているのだ。「師匠が私の敵になっても私は驚きません。いや、われわれの敵になってもという意味です」

## 14. 大書庫

ここに広がる大きな部屋は、普通の塚の中にはなかなかないものです。たわんだ石の天井と磨きあげた石の床の間に、木製の本棚が少なくとも12はあって、棚には巻物が積まれ、丈夫な表紙のついた本が並んでいます。本棚から広いテーブルやばらばらに散らばっている椅子まで、この部屋にある木製の品々はすべてピカピカに磨かれて赤みを帯びています。

けれどこの場所は荒らされた後です。家具調度は横倒しになり、いたるところに書類が散らばり、石材の小さなかけらがあちこちに転がっています。部屋のまん中には、開いたままの傷んだ本や、広げたままの巻物が山と積まれています。部屋には煙の臭いがします。

ずっと昔、ウィザードたちがこの塚を使っていたころは、この書庫こそが塚の心臓部だった。結社の力が衰えるにつれ、多数の書物が持ち去られたが、それでも大半はここに残っている。結社末期の面々は、ここから最後に出てゆくとき、自分が二度とここに戻ることがないとは気づいていなかったのだ。

テュレウスとモーウェナは数時間前、人型をした火のエレメンタル(名前をエグザルという)に書庫の収蔵物を消滅させるように命じて出ていった(テュレウスは単に自分の足跡を消そうとしているのだ)。この命令はテュレウスがエグザルにかけたギアスの一部である。

テュレウスは1冊の秘術の書物を手にし、モーウェナを連れて出ていったが、自分たちがどこへ行くつもりかはエグザルに話していない。エグザルはこの書庫を滅ぼせば言いつけを終えて自由の身になれる。

**火の精霊：**エグザルは余裕がある限りここで時間をつぶし、これから燃やすものを読んでいる。彼は侵入者が彼の注意をひくまでは部屋のまん中で巻物と書物の山の上に座って読書にふけっている。彼は「マリヴァーは死んだか逃げ出した」と考えており、この塚は彼と配下のエレメンタルたちだけの物であるかのようにふるまう。エグザルは読書にふけているため受動【判断力】〈知覚〉値に-5のペナルティを受ける。

近くに誰かがいる可能性を疑いはじめたなら、彼はものうげに文章を読んでは焼き続けるが、もはや読書にふけているわけではなく(訳注：受動〈知覚〉にペナルティを受けなくなる)。







侵入者の存在に気づいたなら、エグザルは1体のエレメンタルを召喚して彼の身を守らせる。召喚するのは**ファイアー・エレメンタル**である可能性が高い。書庫を焼くのに役立つし、状況によってはエリア15に逃げてそこにいるエレメンタルを援護するのも都合がよいからである。エグザルは可能ならば書庫を焼く仕事を続ける。そうすれば自分にかかっているギースからダメージを受けずにすむからである。

エグザルは賢く戦う。インヴィジビリティで身を守り、火炎投射とウォール・オブ・ファイアーを発動して仕事を早める。彼と書庫のいずれかのヒット・ポイントが最大値の25%未満になったなら、エグザルは**プレイン・シフト**を発動して自分だけ火の次元界へ逃げ出す。自分の仕事が未完了でテュレウスのギースからダメージを受ける危険を冒してもそうする。エグザルは頭はよいが無謀なところがあるのだ。他のエレメンタルはみな置き去りにして冒険者たちと戦わせる。

**瞬間移動の魔法円**：2つの瞬間移動の魔法円は、この部屋のため、この部屋の収蔵物を保管していたウィザードたちのために使われていた。北の魔法円はすりばち穴があいたときに損傷を受けた（この魔法円は昔はソード・コーストを一望するウィザードの塔に通じていた；その塔も今は廃墟と化しているのだが）。南の魔法円はウォーターディープ市内の人気のない別邸に通じている。別邸の魔法円は屋根裏部屋の床板の下にある（別の選択肢については『第3部：次に何が起きる？』参照）。

**財宝**：大学所属の収集家、歴史家、賢者にとって、この書庫の非魔法的な収蔵物には5,500gp相当の価値がある。また、収蔵物には**呪文の巻物**も3つ含まれる。**チェーン・ライトニング**の巻物1つ、**オティルークス・フリージング・スフィア**の巻物1つ、**ウォール・オブ・ストーン**の巻物1つである。

#### 収蔵物へのダメージと結果

ダメージ	結果
0～50hp	損害小：焼けるのは知識や伝説（訳注：非魔法的な収蔵物）のみ。 収蔵物の価値は500gpぶん減じる。
51～100hp	損害中：呪文の巻物が1つ破壊される。 収蔵物の価値は1,500gpぶん減じる。
101～200hp	損害大：呪文の巻物が2つ破壊される。 収蔵物の価値は3,000gpぶん減じる。

#### 収蔵物の混乱

岩が崩れたり電撃が飛んできたり炎が広がったりするこの場所では、物はすぐにめちゃくちゃになってしまう。そのうえマリヴァーやエグザルや他のエレメンタルの活動があるとなればもう大変だ。当然、部屋の物の運命はプレイヤーたちの選択によっても左右される。この遭遇における、PCたちが操作できるさまざまな品物や要素はすべて、プレイヤーの取り得る選択肢を広げ、想定外の相互作用を生じさせるためにある。

ひとたび環境が冒険者たちの不利に働いたなら、それは大惨事になる可能性がある。参加するモンスターしだい、書庫での戦闘は“死地”レベルの遭遇になることもある。

DMは、ここにいるNPCやモンスターの目的は冒険者たちを打ち負かすことでは“ない”、ということを念頭に置くべきである。必ず戦闘が起きるとは限っていない。事態が思わぬ方向に運ば、誰でも逃げ出したいくなることはある——エレメンタルですらも。書庫が燃えて灰になってしまえば、エレメンタルは（訳注：言いつけられた仕事は済んだので）逃げ出す。

## 燃える書庫

この書庫には千切れた本のページ、テーブル、椅子、敷物が散乱している。火はイニシアチブ・カウント20（同値の場合は常に後）であらゆる方向に5フィート広がる。燃える紙切れが熱風に乗って飛ぶからである。毎ターン、燃えている1辺5フィートの正方形の範囲が1つあるごとに、書庫に3(1d6) [火] ダメージが及ぶ。最大で42(12d6)である。

燃えている場所で自分のターンを開始したクリーチャーは、3(1d6) [火] ダメージを受ける。[火] ダメージに対する抵抗を有さないクリーチャーはこの部屋の煙と火を通して物を見る際の【判断力】〈知覚〉判定に不利を受ける。

部屋自体は火事にあっても残る。部屋が黒こげになり上の階やエリア15や塚の外へもうもうと煙をふくことにはなるかもしれないが。

悲惨なのは収蔵物のほうである。書庫の収蔵物は300ヒット・ポイントを有しダメージ限界値はない。『収蔵物へのダメージと結果』表を参照して、収蔵物のこうむったダメージからすると何が生き残ったことになるかを決定すること。

## 消火

冒険者たちが消火のために何を使うかは彼ら次第である。ここに水はろくにないが土と泥は充分ある。

非魔法的手段で何らかの能力値判定を行なって火を消そうとする場合、難易度15の判定に成功する必要がある。どの能力値を使うかはキャラクターが何をしたいかによる。こうした判定に1回成功すれば1辺10フィートの正方形の範囲または同面積の範囲を消火できる。

1辺5フィートの正方形の範囲内に及ばされた[冷気]ダメージが、その範囲内の炎によるダメージ（訳注：3(1d6) [火] ダメージ）を超えたなら、その範囲の火は消える。

持続する水その他の継続的な効果は火の拡大を防ぐ。そうしなければ、一度火を消した範囲にも（火が燃え広がってきたなら、かつ収蔵物のヒット・ポイントが残っているなら）また火がつく可能性がある。

## 15. 行列の通路

彫刻を施した大理石のかけらや、円柱が折れたものとおぼしき円盤状の石材を見るに、ここは昔は大事な場所だったのでしょう。今では何もかも碎けて廃墟になっています。

そんな中で、一部の石がひとりでに動き、がれきの中で何か物を探すような動きをしているではありませんか。

この広い通路は、昔は灰色の石でつくり白い大理石の装飾を施した記念の場だった。テュレウスと配下のエレメンタルたちがやって来たとき、柱もアーチ型の天井もモザイクも全部が崩れ落ちた。今残っているのは、くすんだ色の残骸の山で、ところどころにタイルや大理石のかけらが混じっている。床は事実上、がれきを投げ込んだ穴の底のようになっており、すりばち穴から土と岩と草が降ってきている。

このエリアは全体が“移動困難な地形”になっている。エリア14に通じる扉は、ちょうつがい部分が外れかけ、石の一枚板でふさがっているの、開かない。テュレウスは誰かに後についてこられたくはなかったのだ。石を脇へ取り除けるには難易度20の【筋力】〈運動〉判定、体をくねらせて隙間を抜けるには難易度14の【敏捷力】〈軽業〉判定が必要になる。



現在のこのエリアには2体のアース・エレメンタルが住みついている。チュレウスがここにやって来るのを助けた後もここに留まっているのだ。彼らは戦闘に参加することを恐れてはいないが、ここで死ぬ覚悟は(2体のどちらも)ない。ヒット・ポイントが最大値の25%以下になったなら地中に逃亡するが、数日後に状況を確認しに戻ってくる可能性もある。

## 16. 名誉の納骨堂

典礼の通路(訳注: エリア15)の行き止まりにはフレスコ画がある。絵には星空と、空に尾を引く月が描いてある。フレスコ画のかなりの部分はチュレウスがやって来た時にはげ落ち、その下の灰色の石がむき出しになっている。石壁には決して開かれるはずではなかった1つの扉が隠れている。難易度15の【知力】(捜査)または【判断力】(知覚)判定に成功すれば扉に気づける。

フレスコ画の壁を剥けると、飾り気のない灰色の通路があり、ぶきみな埃っぽい霧が立ちこめています。

扉を剥けた先にある通路と納骨堂は簡素でつましい。エリア16A～16Dの石棺にはそれぞれ中に入っている(今は忘れられた)ウィザードの姿が簡単に彫っており、壮大と言うにはほど遠い。いずれも飾り気のないローブを着た姿。

悲しいかな、これらの納骨堂に葬られた死せるウィザードの一部は、怒りと不安につき動かされ、納骨堂を守るために起き上がる。これら1d4+2体のマミーは、砂にまみれ乾ききったクリーチャーではなく、灰色のローブを着た灰色のやせこけた怪物だが、“腐敗の拳”の恐ろしさには変りがない。

マミーは納骨堂を出て、通りがかった者を攻撃する。それが冒険者であろうとエレメンタルであろうとマリヴァーであろうと他の誰かであろうと。納骨堂の隠し扉から100フィート以内に目標を発見できなかった場合は本来の納骨堂に戻る。侵入者を追い払うために必要ならまた起き上がる。彼らは進んで内側から扉を閉ざして閉じこめることはない。また、自分から扉を開けることもない。

**財宝:** 納骨堂に財宝は少ない。ここに葬られたウィザードたちは、自分の持ち物を書庫や弟子たちに残していったからである。それでも銀の甕、金の壺、脚のついた盃などがいくつか見つかれば、合計で300gpになる。エリア16Cにはエメラルドの目をもつ小さな黒曜石のメドゥサ像があり、これは425gp相当である。

## 第3部： 次に何が起きる？

いまや冒険者たちは売るべき財宝、伝えるべき知識、心にある疑問、癒すべき傷を帯びていよう。このアドベンチャーの終了後には相互に関連のあるいくつかの疑問が残る。それゆえDMはキャラクターたちに焦点をあて、彼らが次に何をしたいかを聞くべきである。それは“冒険の合間の活動”(訳注: 『Dungeon Master's Guide』P.127参照、なお『ザナサーの百科全書』にはさらに詳しい解説あり)であるかもしれない。もし彼らがチュレウスとモーウェナを追跡したがっているなら、彼らの足跡は途中でふつつりと途絶える——いったんは。彼らの活動は次のアドベンチャー『隠しページ』で再び明らかになる。

## 塚のウィザードたち

DMは、書庫の収蔵物のうち無事に残ったものやその他の財宝を人にあげたり売ったりするには、次のアドベンチャーの開始時までかかることにしてもいい。塚は(あるいは塚の残存部分は)賢者にとっては興味深いものとなるだろう。冒険者が塚を自分たちのものにしようとする可能性もある。

塚のウィザードたちの素性やその後の運命を探ろうとしても、恐るべき秘密が明らかになることはなく、多くの回答が得られることもない。以下の断片的な知識は次のアドベンチャーの際に重要になるが、古のウィザードたちに関する多くの部分はDMが自由に決定しても、変更しても、謎のままにとどめておいても差し支えない。

- 塚のウィザードたちの結社の指導者は“はるかな土地”から、あるいは“遠い世界”からやって来た旅人だった。
- 彼女はソード・コーストに“答を求めるために”、そして“レルムの魔法を学ぶために”やって来た。彼女の弟子たちは学者肌のウィザードだった。
- 彼女は一時期ウォーターディーブの別邸に住んでいたが、故郷の地に戻る際に邸宅に板を打ち付けて封鎖していった。彼女がいなくなって結社はばらばらになった。

**瞬間移動の魔法円:** 塚の書庫にあった瞬間移動の魔法円はウィザードの結社にとって役立つ場所に通じている。1つの円が通じているのは、指導者が板を打ち付けて封鎖していった別邸の屋根裏部屋。もう1つの円は損傷しており、機能しない公算が高い。ただしDMはこの魔法円を使ってキャンペーンを他の方向へつなげて差し支えない。

## 姿を消した悪役

チュレウスとモーウェナは魔法の力でチュレウスの隠された聖域へ瞬間移動した。チュレウスは求めるものを塚から手に入れた。それは秘密の鍵を収めた魔法の書物である。現在チュレウスとモーウェナは魔法を使い、互いのことをよく知るようになり、そして次の手だてを考えている。冒険者たちはまだ、その手だてを目にするに至っていない。





## 付録：マップ、モンスター、NPC

このアドベンチャーに関わり深い重要NPCのゲーム・データを以下に載せる。

### マリヴァー

マリヴァー・クレスクはサーイのレッド・ウィザード(召喚術士)であり、最近レッド・ウィザードのモーウェナの弟子となったがモーウェナはサーイを裏切った。マリヴァーは若く、肌青白く、顔かたちは平凡、体つきは痩せぎすで、ふだんから自分の容貌が気に入っていないが、赤いローブを着て頭をそりあげていることで飢えた凶悪な感じが出るというと思っている。

マリヴァーは師匠に裏切られて単独で任務を遂行する羽目になった。自然、復讐をとげてサーイに生きて帰りモーウェナの裏切りを報告するためなら、他人の信頼につけこんで何をしても構わないと思うようになっている。

### マリヴァー

中型・人型生物(ヒューマン)、混沌にして悪

AC: 12(メイジ・アーマーで15)

hp: 40(9d8)

移動速度: 30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
9(−1)	14(+2)	11(±0)	17(+3)	12(+1)	17(+3)

セーブ: 【知】+6、【判】+4

技能: 〈魔法学〉+6、〈歴史〉+6

感覚: 受動〈知覚〉11

言語: 火界語、共通語、地獄語、竜語

脅威度: 6(2,300XP)

習熟ボーナス: +3

呪文発動能力: マリヴァーは9レベルの術者であり、呪文発動能力値は【知力】である(呪文セーブ難易度14、呪文攻撃+6)。以下のウィザード呪文を準備している。

### エグザル

エグザルの肌は赤熱した石炭のように輝き、あごひげは燃えた紙束のよう、髪はたなびく煙のよう。その姿からしてエレメンタルにまぎれもない。彼は大地と炎の精霊として生をうけた。今は物質的な姿となって顕現しているが、これはたかだか数十年のお遊び、いつかは本来の姿に戻るのだと彼は考えている。

エグザルはテュレウスに仕えているが、それは忠誠からではなく、ギアスによるものである。しかしテュレウスに抱いている恨みはそれほどではない。時おり定命のウィザードに使役されるのをそこまで面倒なこととは思っていないからである。エグザルはギアスによる苦痛を嫌っており避けるが、テュレウスの抱いているちっぽけな定命の者の野望のために死ぬつもりは毛頭ない。

初級呪文(回数無制限): アシッド・スプラッシュ、プレスティディジティション、ポイズン・スプレー、メイジ・ハンド

1レベル(4スロット): アンシオン・サーヴァント\*、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

2レベル(3スロット): ウェブ\*、クラウド・オヴ・ダガーズ\*、ミスティ・ステップ\*

3レベル(3スロット): サンダー・ステップ\*、ファイアーボール

4レベル(3スロット): エヴァーズ・ブラック・テンタクルズ\*、ストーンスキン

5レベル(2スロット): カンジャー・エレメンタル\*、コーン・オヴ・コールド\*

\*……1レベル以上の召喚術呪文

友好的位置交換(マリヴァーが呪文レベル1以上の召喚術呪文を発動すると再チャージ): 1回のボーナス・アクションとして、自分が見ることのできる30フィート以内の何ものにも占められていない場所へ瞬間移動する。あるいは、同じ範囲内の、小型または中型サイズの同意するクリーチャー1体によって占められている場所を選択してもよい。その場合、マリヴァーと相手クリーチャーはいずれも瞬間移動を行なって位置を入れ替える。

### アクション

ダガー: 近接/遠隔武器攻撃: 攻撃+5、間合い5フィートまたは射程20/60フィート、目標1つ。ヒット: 4(1d4+2) [刺突] ダメージ。

### エグザル

大型・エレメンタル、中立にして悪

AC: 17(外皮)

hp: 200(16d10+112)

移動速度: 40フィート、飛行60フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22(+6)	12(+1)	24(+7)	16(+3)	15(+2)	16(+3)

セーブ: 【知】+7、【魅】+7

ダメージ完全耐性: [火]

感覚: 暗視120フィート、受動〈知覚〉12

言語: 火界語、共通語、地界語

脅威度: 11(7,200XP)

習熟ボーナス: +4

死後元素化: エグザルが死ぬとその体はひらめく火光と煙と化して消え去り、あとには着用または運搬していた装備だけが残る。

生得呪文発動能力: エグザルの生得呪文発動能力値は【魅力】である(呪文セーブ難易度15、呪文攻撃ロール+7)。生得的に、以下の呪文を物質要素なしで発動できる。

無限回: ディテクト・マジック

各3回/日: コンプリヘンド・ランゲージズ、タンズ

各1回/日: インヴィジビリティ、ウォール・オヴ・ファイアー、カンジャー・エレメンタル(土か火のエレメンタルのみ)、プレイン・シフト、メジャー・イメージ

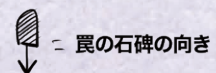
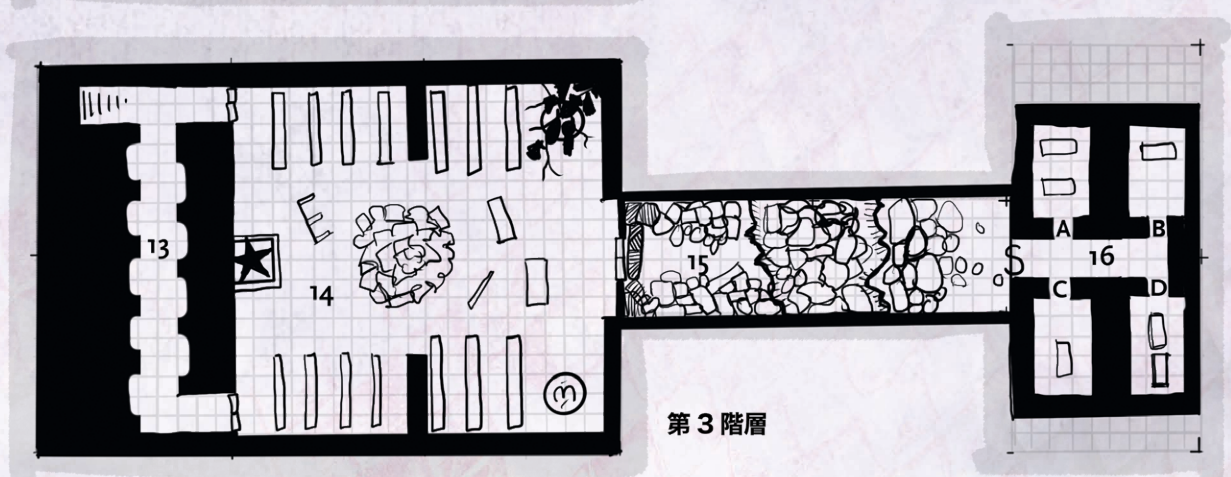
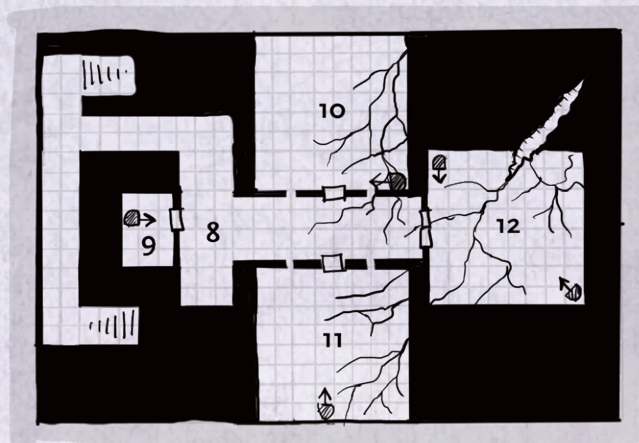
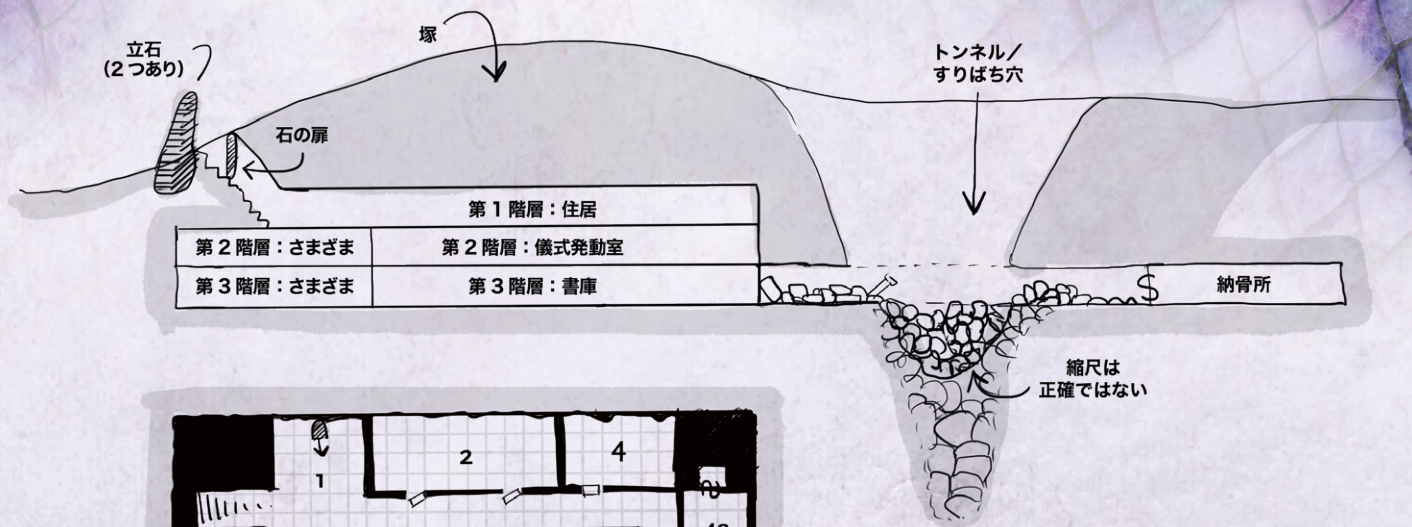
### アクション

複数回攻撃: 2回のハンドアックス攻撃を行なうか、火炎投射を2回使用する。

ハンドアックス: 近接武器攻撃: 攻撃+10、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 13(2d6+6) [斬撃] ダメージおよび3(1d6) [火] ダメージ。

火炎投射: 遠隔呪文攻撃: 攻撃+7、射程120フィート、目標1つ。ヒット: 17(5d6) [火] ダメージ。





□＝1マス＝5フィート



さらなる冒険を求めるか？

## 第2話：隠しページ

### CREDITS

**Adventure Writing & Maps:** Will Hindmarch

**Adventure Graphic Designer:** Bree Heiss

**Illustrators:** Alayna Danner, Bram Sels, Kasia 'Kafis' Zielinska

**翻訳：**桂令夫

**翻訳協力：**D&D日本語版翻訳チーム（塚田与志也、柳田真坂樹）

**Adventures in the Forgotten Realms Set Leads:** James Wyatt (narrative), Zach Stella (art), with contributions from Tyler Jacobson

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, MAGIC: THE GATHERING, Wizards of the Coast, their respective logos, Forgotten Realms, the dragon ampersand, and the planeswalker symbol are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast. ©2021 Wizards of the Coast LLC.