

# フォーゴトン・レルム探訪







## 第2話

# 隠しページ

**数**十年前、シルヴェネという名のウィザードが、ラヴニカと呼ばれる次元界からソード・コーストへやってきた。彼女はウォーターディープ市内と周辺を探検している間に1人の男と出会い、愛し合って子をもうけた。彼女は家族が安全に暮らせる場所を用意するために、小さな擬似次元界まで創り上げた。しかし、彼女は最終的に、まだ赤子の息子を連れて故郷ラヴニカへ帰り、二度と戻ってこなかった。

そして今、彼女の孫にあたる1人の男が、フォーゴトン・レムに残るシルヴェネの足跡を探索し、祖母が遺した力ある遺産を見つけ出そうとしている——その過程で誰を傷つけようと思ったことはない。彼の不用意な発掘が巻き起こした波紋は、すでに他の者たちに影響を及ぼしている。

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日本のウェブサイト ([https://hobbyjapan.co.jp/dd/news/basic\\_rule.html](https://hobbyjapan.co.jp/dd/news/basic_rule.html)) からD&Dベシク・ルールをダウンロードするだけでも遊べる）。

## アドベンチャーの概略

このアドベンチャーは、キャラクターたちが隠し扉を発見し、扉の奥に潜む異の数々を乗り越えるところから始まる。そこで見つけた財宝によって、彼らは奇妙な島型の擬似次元界に送り込まれる（第2部）。その島の中央には、姿を消したウィザードの隠れ家がある（第3部）。この擬似次元界およびその住人たちの運命は、最終的に冒険者たちの手に委ねられることになる。

最後に、第4部には次のアドベンチャーにつながるヒントがある。これはDMが次の準備をしたり次回予告を行ったり伏線を引いておいたりする際に役立つだろう。



## シリーズ第2話

このアドベンチャーは全5話からなるシリーズの第2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、このアドベンチャーを別のキャンペーンに組みこむ場合も、後半の『第4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、テュレウスという名の、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。

このシナリオでは、プレイヤーたちが急を迫られて行なう選択と、鍵となるNPCたちの謎に包まれた過去や野心が組み合わさって、未来の予想と安心と後悔にまつわる物語が展開されてゆく。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。

このアドベンチャーの終了時点は、キャラクターたちをレベルアップさせるマイルストーンとしてちょうどよい。このシリーズの次のアドベンチャーは9レベルのキャラクター用だ。

## 背景

1人の孤独な魔道士が、ソード・コースト周辺で邪悪な計画を進めている。他の次元界からやってきた男だ。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追いかけている。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。

テュレウスは過去を発掘し略奪することによって秘術の力を蓄え、未来の自分を強大な重要人物に仕立て上げようともくろんでいる。つまり、人々が彼に首を垂れる未来だ。彼にとって、この壮大な野望は他のあらゆるものに優先する。テュレウスは彼の祖母シルヴェネが遺した擬似次元界の隠れ家を漁る中で、祖母の旧友たちと敵対した。この旧友たちは、取りうる唯一の手段を——シルヴェネが遺した魔法を用いて、助けを呼んでいる。冒険者たちは助けを求める声に呼ばれてシルヴェネの隠れ家に入り込み、この擬似次元界の運命を左右し、テュレウスの危険な計画を知ることになるだろう。

## テュレウスの秘密

このアドベンチャーにテュレウス本人は出てこないが、彼の長い影は伸びている。キャラクターたちはこのアドベンチャーにおいて、以下の情報をすべて入手することはできないかもしれないが、DMがテュレウスの存在をほめかす上では有用な情報だ。

このアドベンチャーの中核である擬似次元界を創り上げたウィザードは、ラヴニカ出身のシルヴェネという名のヒューマン女性の探検家で、数十年前にフォーゴトン・レルムにやってきた。彼女は1人の男と恋仲になったが、男は不運にも荒涼高地で命を落とした。その時点でシルヴェネは妊娠中であり、彼女はウォーターディープで息子を出産してティベリオと名付けた。やがて彼女は子育てのためにラヴニカへ帰ったが、息子が12歳の時に彼女は亡くなった。

ティベリオは母に逆らい、魔法を学ぼうとしなかった。彼は職人兼商人として平穏な生活を送ろうとしたが、この世界(=ラヴニカ)に対して苦々しい憤懣を抱き続けていた。彼は両親が出会った土地に行きたいと願っていたが、その願いは決してかなわないものだったからだ。

ティベリオはアイラエアという女性と結婚し、1人の息子をもうけた。ティベリオは前述の苦々しい思いから、自分の息子が魔法を学ぶことを禁止しようとしたが、それはうまく行かなかった。10代になった息子がこっそり魔法を学び始めたのと同じ夏に、偶然にもラヴニカで小規模な疫病が流行し、ティベリオとアイラエアがこの世を去ったからである。魔法に対する両親の恐怖と、両親の死と、己の無力さに怒りを抱いていたこの息子は、それ以降の人生のすべてをウィザードの道に捧げた。この怒れるウィザードこそ、テュレウスである。

## これまでのアドベンチャー

このシリーズの前回のアドベンチャーの舞台は、フォーゴトン・レルムの荒涼高地にある“ウィザードの塚”と呼ばれる場所の地下に埋められた秘密の聖域であった。テュレウスはこの聖域の大書庫を略奪し、残りを焼き払うためのモンスターを置いていった。

そしてシルヴェネも、数十年前に“ウィザードの塚”で魔法の教授と研究を行っていたウィザードたちの1人であった。この遺跡は異の仕掛けられた複数の石碑で護られていた。それらの石碑は、第2話第1部に登場する放電石によく似ている。

君のキャンペーンで第1話をプレイしていない場合、このシナリオはプレイヤー・キャラクターたちをこのシリーズに引き込む導入としても使えるし、魔法と危険を実体験するシンプルな単発シナリオとしても遊ぶこともできる。

## 冒険の導入

冒険者たちをこのシナリオに関わらせるやり方は何通りもあり、そのいくつかは単なる偶然に見えるものだ。シルヴェネの隠れ家の謎めいた管理人たちが助けを求めて叫ぶ声は、きわめて気付きにくい形でフォーゴトン・レルムに届くかもしれない。

### 新たな手がかり

前回のアドベンチャーの続きとして、“ウィザードの塚”の起こりや歴史を調べていた冒険者たちは、ウォーターディープ市内の放棄された別邸に行き当たる。かつてこの建物には遠方出身のとあるウィザードが住んでいたが、だいぶ前から板を打ち付けて封鎖されている。邸内への侵入は何回かあったが、このアドベンチャーの出発点となる隠し扉を見つけた者はいなかった。しかし、管理人たちの声が響いてきたせいで、この隠し扉は昔よりも見つけやすくなっている。

### 謎めいた発見

“ウィザードの塚”を探検済みであろうとなかろうと、キャラクターたちをこのアドベンチャーに引き込むためには、別のアドベンチャーや短い番外編の中に、このシナリオの出発点である隠し扉および隠し区画を設置し、冒険者たちに**プレイヤー・キー**を入手させてから、擬似次元界の隠れ家に送り込めばよい。

この**プレイヤー・キー**からは、絶望的状況で助けを求める管理人たちの言葉なき叫び声がテレパシーで発せられている。

### 神秘の探索

とある賢者が、隠し扉を見つけ出して開くために冒険者たちを雇う。この賢者は後世のために、シルヴェネおよび彼女の仲間だったウィザードたちの隠された歴史を調べようというのだ。賢者は冒険者たちを、シルヴェネが住んでいた別邸に送り込む。そこには何度も泥棒が入ったが、最近になってようやく見つかった隠し扉の奥は手つかずだ。管理人たちの叫びが響いてきたせいで、隠し扉が見つかりやすくなったのである。



## 入手できる情報

冒険者たちはこのシナリオのあちこちで、擬似次元界の管理人および、テュレウスによって擬似次元界に置き去りにされたモーウェナ・ヴェイルミストから、テュレウス、彼の計画、およびシルヴェネの他次元界の隠れ家の歴史についての情報を得る機会がある。冒険者たちがこれらのNPCに対して行なった質問への返答として、あるいはNPCをロールプレイする際の演出の一環として、以下の情報を明かすこと。NPCの口から一度に複数の情報を開示してもよいが、できればリストの順番通りに1つずつ渡すことを勧める。

## 管理人たちが知っていること

このアドベンチャーの中核である擬似次元界の管理人たちは、数十年前にシルヴェネと会話した際、彼女の来歴の一部を聞いている。また、彼らはこの擬似次元界を知り尽くしている。最後に、彼らはテュレウスが島にいたところを観察していたので、彼についても多少は知っている。

管理人たちは、以下の情報を冒険者たちに渡すことが安全で賢明だと思えば、情報を明かす。

- シルヴェネは賢く思慮深いヒューマンの魔道士で、フォーゴトン・レلمムに対する人類学的な研究と冒険者的な探検とを並行して行なっていた。彼女はラヴニカと呼ばれる場所の出身だ。
- シルヴェネはソード・コーストのとある村出身のヒューマン男性と恋に落ちた。2人が出会ったのはセコンパーという小さな町だ。シルヴェネは夫が冒険の途中で亡くなったこと以外、夫について話したがらなかった。
- シルヴェネは産んだばかりの息子ティベリオを連れて何度かこの隠れ家を訪れたが、なぜか急に来なくなった。それは数十年前の話だが、管理人たちは時の流れを正確に記録していないので、どのくらい昔なのか、確かなところは分らない。
- テュレウスは色白なヒューマン男性の魔道士で、学者というより冒険者に見えた。彼はモーウェナという女性と恐ろしい影のクリーチャーを連れてきて、隠れ家を荒らした。テュレウスは両腕に大量の本を抱えて立ち去った。
- シーロは中年男性の姿になってテュレウスに話しかけたが、テュレウスは「親父になりすますつもりか、偽物め!」と激怒した。シーロが化けたのはティベリオが成人した姿だったので、テュレウスはティベリオの息子に間違いない。この件については管理人全員の意見が一致する。さらに、「ティベリオもテュレウスも、目元がシルヴェネにそっくりだった」と彼らは言う。
- テュレウスとモーウェナはこの隠れ家をどうするか論争していた。そしてテュレウスは激怒し、モーウェナを置き去りにして瞬間移動で姿を消した。

## モーウェナが知っていること

モーウェナは前回のアドベンチャー以降、テュレウスと行動を共にしていたため、その間に彼に関するいくつかの情報を得ている。彼女をうまく説得し、冒険者たちに情報の一部または全部を提供することが彼女の利益になると信じ込ませることができれば、彼女は情報を明かす。

- テュレウスは信じていた。「魔道士の優秀さを最もよく示すものは力であり、力はすべてを正当化する」と。彼は力を得るためなら、他人をいくら傷つけても気にしない男だ。
- テュレウスは彼の両親が“彼の生まれながらの権利である”魔法の力を否定したことを非難していた。彼は祖母のシルヴェネから力を受け継ぐはずだったというのだ。
- テュレウスは怒りっぽく堪え性の無い人物だ。彼が十分に力を蓄えた暁には、世界のどこかに自分のための土地を作れると彼は思っていた。そこでなら、彼は強者でいることができ、ようやく幸せを見出すことができるだろうと。
- テュレウスはフォーゴトン・レلمムのことを、悪意によって征服し略奪すべき場所としか思っていなかった。モーウェナはレلمムもテュレウスが強くなるために役立つと——2人が手を組めばソード・コーストの一部を切り取って支配者になれると——彼を説得しようとしたが失敗した。彼女はその時点で、テュレウスに彼女と力を分かち合うつもりはないのだと気付いた。
- モーウェナとテュレウスは話し合ったが、激怒に駆られたテュレウスは彼女を信じようとしなかった。彼女がテュレウスを脅したので、彼はこの擬似次元界に彼女を置き去りにして立ち去った。彼女を殺そうとしなかったのは、後で彼女が必要になるかもしれないと思ったからだ。
- モーウェナは2度とテュレウスに手を貸すつもりはない。「あの男は、理想の自分になりたがっているのです」と彼女は語る。「彼はすでに強大な魔道士です。しかし、彼は自分がどれほど危険な存在かを認識できず、他人から危険視されている自覚もありません。何とも虚しい話です」

モーウェナが計算高い悪党であることを覚えておこう。以上の情報はすべて、テュレウスに関する彼女の経験や意見としては真実である。ただし、テュレウスに対する彼女の悪感情が、彼女の思考に影響を及ぼしている可能性は否定できない。また、テュレウス自身は認めたがらないだろうが、彼はモーウェナと一緒に時間を過ごしたことで影響を受けている可能性もある。ともかく、モーウェナはテュレウスと決別済みだ。個人的な栄光のみを追求するテュレウスは、もはやモーウェナにとって邪魔以外の何ものでもない。

## 第1部：隠し区画

このアドベンチャーは、冒険者たちが隠し扉およびその奥の隠し区画を見つかることから始まる。隠し扉の所在地は、君のキャンペーンの事情に合わせていくらかでも変更してかまわない。マップ1はこの隠し区画を描いたもの。

この隠し区画には、エリア6の書物を護るための危険な罠が満載されている。



## 安全通行のメダリオン

前回のアドベンチャーにおいて“ウィザードの塚”で見つけた安全通行のメダリオンは、ここのエリア1〜3でも有効である。このメダリオンを着用しているクリーチャーは、エリア1〜3の罠を作動させる心配がない。しかし、他の者がこれらのエリアの罠を作動させてしまった場合には、メダリオンを着用しているクリーチャーも罠の効果を受ける。

## 全体的特徴

この区画は頑丈な灰色の石造りで、乾燥し、長年の埃が積もっている。

**天井：**天井は平らな石造りで、高さは8フィート(約240cm)。

**明るさ：**この区画に光源はなく、松明やランプを固定する燭台その他の設備もない。

**音：**最初の時点では、この区画に音はない。罠が作動すると、電撃がパチパチ鳴り、金属のジョイントや蝶番が動く摩擦音が聞こえる。とはいえ罠そのものはほとんど魔法で動いているのだが。

## 隠し扉

シルヴェネの隠し区画に通じる隠し扉を発見した者や手を触れた者は、ここ数十年、誰もいない。扉は周囲の壁とまったく同じ石材の組み合わせで造られている。これを見発するには難易度22の【知力】〈捜査〉または【判断力】〈知覚〉の判定に成功する必要がある。

扉の上の壁と、扉の下の方にある、2つの石を同時に押すと、隠し扉が開く。力づくで開くには難易度20の【筋力】〈運動〉判定に成功する必要がある。

また、シルヴェネの魔法の隠れ家の管理人たちが、鳥の形をした擬似次元界にある柱の前で助けを求めて叫んだ場合も、隠し扉が開く。したがって、冒険者たちはすでに扉が開いているところを発見する可能性もある。その方が、このアドベンチャーを簡単に始められるだろう。

## 1. 入り口の廊下

扉の奥には石造りで幅の広い廊下が伸びており、その先に光沢のない鉄製のアーチ門があります。壁のあちこちに銀貨をでたらめに埋め込んであるかのように、何かがキラキラ光って見えます。

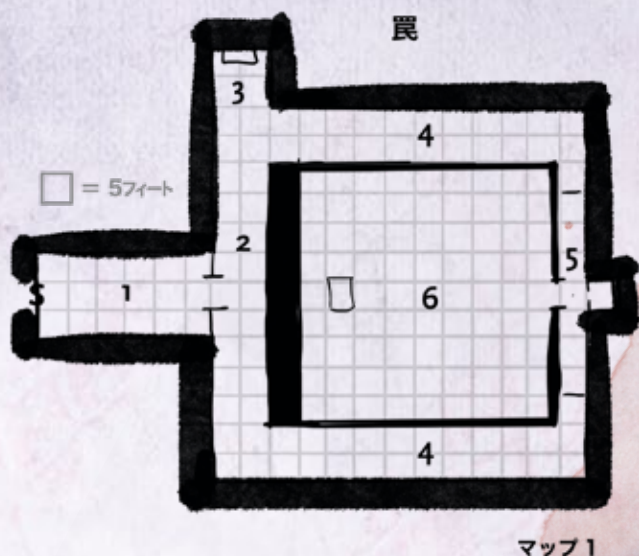
**魔法のダーツの罠：**このエリアのあちこちの壁に、12枚の小さな鏡が一見ランダムに設置されている。生きているクリーチャーの姿がこれらの鏡のどれかに映ると、そのクリーチャーのターン終了時に、無事な鏡すべてから魔法の力場のダーツが1本ずつ生えて、宙を切り裂いて射出される。廊下にいるクリーチャーのうち最大12体までがこのダーツの攻撃を受ける。1体につき1回、攻撃ボーナス+8で攻撃を行なうこと。これがヒットしたクリーチャーは22(4d10) [力場] ダメージを受ける。

これら12枚の鏡を1つ1つ、適切な道具を用いて取り外すか(難易度13の判定に成功する必要がある)、攻撃して破壊すれば(AC15、hp2)、罠を無力化できる。鏡を1枚外すか壊すたびに、罠の攻撃ボーナスが1低下する。

## 2. 電撃廊下

この廊下からは、ブンブンうなるような音が聞こえ、かすかに金属的な匂いがします。

このエリアの大半は、廊下の端(エリア3)にある罠の石碑の監視下にある。石碑が作動した時点で、このエリアにいるクリーチャーはみな、石碑の放つ電撃に巻き込まれる(エリア3参照)。





### 3. 放電石

幅広の平たい石碑が、モルタルで床に固定されています。石碑の表面には、長さ1フィート（つまり30cm）のジグザグの線の形をした秘文が刻まれています。秘文は、消えた後のロウソクの芯のような、ほんのかすかな光を放っています。

**魔法の石碑の罠：**この石碑は、明るさに関係なく、前方60フィートの範囲内のよそ者を感知する（訳注：“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。第1話参照）。この石碑の受動〈知覚〉値は18である。この罠を解除または解呪するには難易度18の判定に成功する必要がある。罠が作動すると、エリア2全体を呑み込む電撃が放たれる。

このエリアにいるクリーチャーはみな難易度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。

この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。この石碑は計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。

### 4. 刃の廊下

この石造りの長い廊下には、左右の壁と天井に深い溝というか裂け目が走っています。溝の深さはどれも1インチ（つまり約2.5cm）で、溝の配置に特定のパターンのようなものは見当たりません。

**斬り払う刃の罠：**鏡のダーツの罠（エリア1）または魔法の石碑（エリア3）が作動した時点で、この罠も起動する。一度起動した後は、無力化されるまで動き続ける。この罠の刃は機械仕掛けでなく魔法で動いており、空中を旋回してあらゆるものを切り刻む。

この廊下の中央から20フィート以内でターンを終了したクリーチャーは、刃の攻撃を受ける可能性がある。

イニシアチブ・カウント20の時点で（同値の場合は常に後）、廊下じゅうの溝から刃が飛び出し、廊下の中央から20フィート以内にいるクリーチャー全員を1回ずつ攻撃する。

この罠の攻撃ボーナスは+8であり、ヒットすると22（4d10）[斬撃]ダメージを与える。

この罠を無力化するしかけは、エリア5の中央付近の壁龕にある。

### 5. 傾く床

細い廊下を半分進んだ脇の壁に、幅5フィート（つまり約1.5m）の鉄製のアーチ門が見えます。アーチの向かい側の壁の石組みに、幅5フィートのくぼみがあります。

**傾く床の罠：**このエリアの、マップに示された範囲の床は、エリア6に通じる戸口の前の床下に隠された蝶番状の支点を中心に、シーソーのように傾く。支点を挟んだ南北いずれかの床に120ポンド（約54kg）を越える重さがかかると、床全体がくるんと回転し、床下の深さ20フィートの落とし穴が現れる。

床が回転した時点で、この範囲の床にいたクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーヴィングを行わねばならず、失敗すると床下の落とし穴に落下し、落とし穴の底から突き出ている石に叩きつけられて、7（2d6）[殴打]ダメージを受ける。

落とし穴の底は踏み板になっている。この踏み板が踏んで押し込まれた状態から元に戻った時点で、エリア6の罠が起動する。エリア6の罠が起動した後で初めて、落とし穴の底にある“エリア6のせり上がる刃の罠を動かしている仕掛け”にアクセスできるようになる。

この傾く床は、回転してすぐさま元どりの位置に戻り、侵入者を床下に閉じ込めるように設計されていた。しかし歳月を経た今、そのとおりには機能しなくなっている。この罠が元の水平な位置に戻るのには、イニシアチブ・カウント20の時点（同値の場合は常に後）である。

このエリアの中央から脇にはみ出した一辺5フィートの正方形のスペースに、長さ2フィート（約60cm）のレバーがある。このレバーを動かすと、エリア4の罠が無効化され、エリア5の床も固定されて回転しなくなる。

### 6. せり上がる刃の部屋

この部屋は天井の高さが6フィート（つまり約180cm）しかありません。部屋の奥に木製の書見台があって、雪のように白い革表紙のついた大きな書物が固定してあります。この書見台を囲むようにして、銅のような金属で作られた背の低い檻が床に固定されています。床に敷き詰められた大きなタイルの隙間は、モルタルで埋めるのではなく、平たい銅板が埋め込まれています。

床のタイルはすべて陶器の踏み板であり、（踏んだ時ではなく）踏んで押し込まれた状態から元に戻る際に作動する。タイルを押し込むためには最低でも5ポンド（約2.3kg）の重量をかける必要がある。

**せり上がる刃の罠：**このエリアまたはエリア5の踏み板が作動した時点で、この罠が起動する。一度起動すると、3ラウンドたつが無効化されるまで動き続ける。

この罠が起動すると、柄に沿って剣のような刃が並ぶ無数の長槍が床のタイルを突き破ってせり上がる。槍の角度は1本1本バラバラだが、どれも床から6インチ（約15cm）の高さまで飛び出す（これらの槍は床下の金属製のラックに固定されている。ラックは毎ラウンド上昇し続け、設計された高さで、つまり槍の穂先が天井に届いた時点でようやく止まる）。

これ以降、床は移動困難な地形である。床から槍が突き出した時点で床にいたクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーヴィングを行わねばならず、失敗すると22（4d10）[刺突]ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。

以後イニシアチブ・カウント20および10の時点で（同値の場合は常に後）、槍は天井に向かって1フィート上昇する。その時点でこの罠の範囲内にいるクリーチャーはみな難易度15の【敏捷力】セーヴィングを行わねばならず、失敗すると刃に切り刻まれて11（2d10）[斬撃]ダメージを受ける。

エリア5の落とし穴の底にある仕掛けに対して、盗賊道具（あるいは類似の道具）を用いた難易度15の【敏捷力】判定に成功すれば、この罠を無力化できる。

槍の柄を攻撃して破壊すれば（AC12、hpは一辺5フィートの正方形ごとに12）、このエリアを安全に通れる道を切り拓ける。

**檻：**書見台の下空間はこの罠の作用を受けない。書見台を囲む檻の入り口は、部屋の入り口と反対側にあるが、施錠されている。これを解錠するには盗賊道具を使って難易度20の【敏捷力】判定に成功する必要がある。



## 財宝

檻の中にある木製の書見台に置かれた書物は、染料で白く染めた革表紙を鉄製の“のど布”で固定し、頑丈な留め具をつけたもの。表題は書かれていない。

表紙をめくると、まず86ページぶんのペラム（高級獣皮紙）があり、その後数十ページぶんの糊で貼り合わせて1つに固めた部分がある。この部分は中がくりぬかれており、象牙の鍵が1本入っている。この鍵には印形が刻み付けてあり、ヒューマンの手ほどの大きさだ。これはシルヴェネの擬似次元界（『第2部：秘密の島』参照）に結びつけられた**プレイナー・キー**であり、チャージは1回分だけ残っている。

この書物の最初の86ページには、シルヴェネが自分や他人のために残したスケッチや手書きのメモがある。その内容は、彼女が創り上げた島に関する記述と、以下の情報および呪文である：

- ・シルヴェネの名前と、“諸次元界を旅する”ウィザードとしての自己紹介。
- ・「このあいだ手に入れた魔法の石で、私の島を作ろう。私のデザインどおりの擬似次元界を創るのだ」
- ・**テレポーテーション・サークル**、**マジック・サークル**、**モルデンカイネンズ・フェイスフル・ハウンド**の各呪文。
- ・ジャガイモ、リーキ、エシャロット、ニンニクで作るシチューのレシピ。
- ・“コリアンダー”という名前と、隠れ家のエリア2にあるフェイスフル・ハウンドの彫像の在処を示すメモ書き：「コリアンダーは暖炉のそばで眠る。なんて良い子なんでしょう」
- ・“私の島での時間の進み方”を説明するメモ（1時間ごとに朝、昼、夕、夜が切り替わる）。
- ・擬似次元界の管理人の名簿（アーマ、オーウォ、シーロ、ノア）。

このメモは、書きなれた丁寧な字で書かれています。メモのあちこちに“私の島”に関する記述があり、そこには著者の考えと秘密を整理して保管するための“隠しページ”があると書かれています。誰かに、たぶん自分に、“これこれをしろ”というメモもあれば、自分が“これこれをした”というメモもあります。おそらく、著者以外がこれを読むことは想定していなかったのでしょう。

この書物には、このシナリオに登場する**プレイナー・キー**の正確な素性、使い方、チャージが回復できないこと、そして“この世界に戻るためには、島の管理人を見つけることだ。彼らは君を送り返すことができる”旨が記されている。

## 第2部：秘密の島

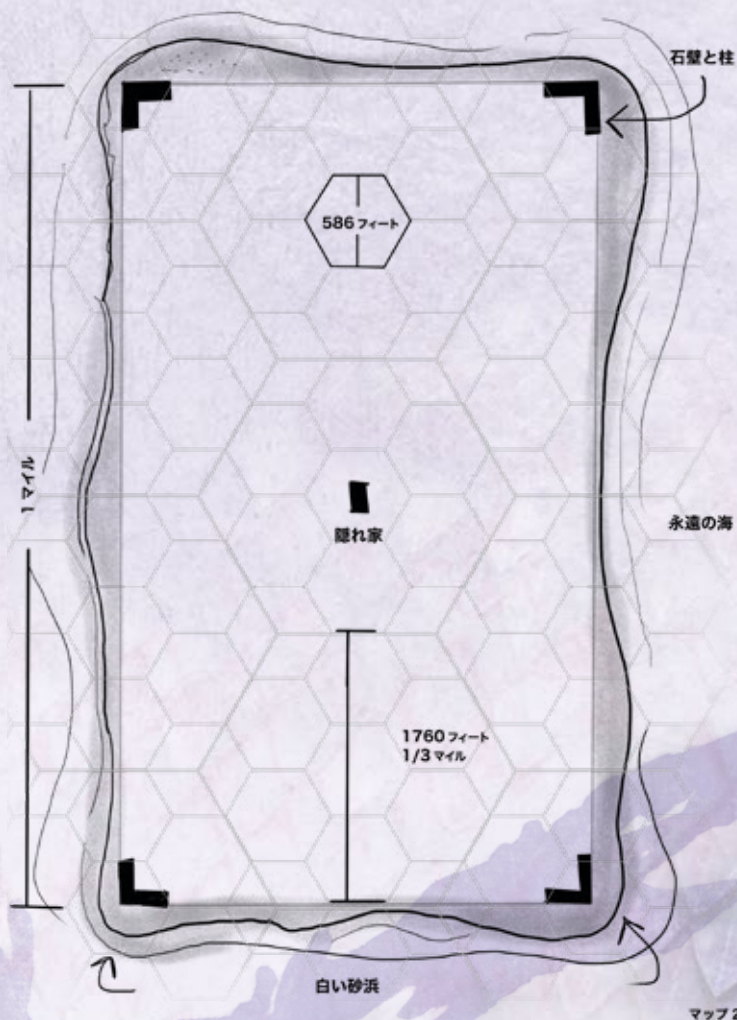
冒険者たちがやってきた時点で、シルヴェネの擬似次元界はデュレウスの来襲による混乱のただ中にある。冒険者たちは**プレイナー・キー**に結びつけられた行き先である、島の南西の隅に出現する。マップ2はこの島全体を描いたもの。

### 全体的特徴

シルヴェネの島は、縦およそ1マイル（約1.6km）横およそ2/3マイル（約1.1km）の、おおむね長方形の形をしている。

この擬似次元界の気温と大気は、冬の雪解けごろないし早春の気候に設定されており、日差しは暖かいが風は冷たい。雪融けと新緑と潮の香りが漂っている。島全体が白い砂の砂丘群に覆われており、海沿いはなだらかな砂浜である。

この擬似次元界は“球面”のような構造であるため、永遠に続くように見える海を横断しようとした者はいつしか島の反対側にたどり着く。この擬似次元界に他の陸地は存在しない。





## 聖域での生活

ふだん、この擬似次元界にはいかなる動物も野獣も棲息していない。永遠の海の塩水にも生命の気配はなく、滑らかで模様もない石だけが無尽蔵にある。

いっぽう植物は、島のどこでも、シルヴェネの昔の庭園でも、魔法の力で生長できる。細長く伸びるテンキグサや野草や灌木は島中に生えており、節くれだった樹木も多少はある。

時おり降る雨は、植物が育つには充分だが、大雨になることは決してない。

## 聖域における時の流れ

この場所では、時間の流れ方がおかしい。これはシルヴェネがこの土地を創り上げた際に、独特の美を体験するために設定したものである。夜空に光る星々は、ソード・コーストの晩冬の空に見えるものと同じだ。

冒険者たちがやってきた時点でここがどの時間帯であるかを、以下の表でロールして決めるか自由を選ぶ。

### 擬似次元界の時間帯

1d4	時間帯
1	朝
2	昼
3	夕
4	夜

## 島の四隅

シルヴェネはこれらのエリアを、訪問客を歓迎する快適な場所および管理人のウサグトたちの休憩場所にするつもりだった。高さ2フィート(約60cm)の石壁の近くに、木と革で造られた折り畳み椅子が置いてある。

ここの石組はどこもかしこも、海から吹いてくる風によって多少風化しています。造られたのは数十年前、ひょっとしたら数百年前かもしれません。

島の四隅の、石壁が直角に曲がる地点に、太い柱が1本ずつ立っている。どの柱にも波や風を思わせる渦巻き模様が描かれている(これは前回のアドベンチャー『紅蓮の炎の中で』において“ウィザードの塚”で見られたモチーフに似ている)。

## 聖域の管理人たち

かつて、ウサグトと呼ばれる風変りな変身生物が4体、この島を見守っていた。シルヴェネが自分の留守中にここの管理を任せるべく、遙か遠くの次元界から連れてきたクリーチャーである。シルヴェネは二度と帰ってこなかったが、管理人たちは今も残っている。彼らの名前はアーマ、オーウォ、シーロ、ノアという。

シルヴェネは彼らと契約を交わした。“彼らがここに留まっている間、彼らはこの擬似次元界を維持する。その代わり、彼らはここで平和に暮らせる”という約束だった。シルヴェネはフェイルーンから彼らのために食べ物飲み物を持ってくるつもりだった。彼らはここを見守り、訪問客の世話をし、ノアが隠れ家の地下室にある要石との同調を維持することになっていた。

哀れなるかな、テュレウスは聖域の管理人たちを信用せず、理解しようとしなかった。彼は怒りに任せてシーロを殺害した。

生き残った3体のウサグトたちは、不可視状態で隠れ潜みながら、モーウェナが何をしようとしているのかを観察し、“この聖域が完全に崩壊してゆくのを放置して他の次元界に逃げ出す”羽目にならないことを願っている。冒険者たちがやってくると、管理人たちは“この場所を護るためにこの冒険者たちと協力できないだろうか”と期待して観察する。

管理人たちは島の四隅のどこかに隠れている。それぞれの管理人の居場所を、以下の表で1d4をロールして決めるか自由に選ぶこと。同じ場所に複数の管理人がいてもかまわない。ノアはその場所から、この擬似次元界の要石とのつながりを利用して、助けを求める声を張りあげている。ノアの叫び声はシルヴェネのこの世界(=フォーゴトン・レルム)における最後の聖域(すなわちこの擬似次元界)じゅうに響き渡り、**ブレイナー・キー**からも聞こえてくる。

### 管理人の所在

1d4	場所
1	北東の隅
2	南東の隅
3	南西の隅
4	北西の隅

## 隠れ家への侵入者

この擬似次元界における困難のかなりの部分は、他の侵入者たち——とりわけテュレウス一味——である。彼らがこの擬似次元界に来てから今までにどれだけの時間を過ごしたのかは、冒険者たちがいつ(あるいはどの程度の頻度で)ここへやってくるかによって変動する。それは数時間かもしれないし、数日間かもしれない。

1人目の侵入者は**モーウェナ・ヴェイルミスト**、かつてサーイのレッド・ウィザードであり、今はテュレウスに見捨てられた元仲間だ。この女は隠れ家(エリア2)の中で、自分の読めるものをすべて読もうとしている公算が高い。彼女の目的は、冒険者たちが地下室(エリア10)にある要石を外すようにしむけ、それによってこの次元界を崩壊させて、自由の身になることだ(それがテュレウスの足を引っ張ることにつながればなおよい)。

さらに、テュレウスが自分の代わりに戦わせる戦闘要員が必要になった時に備えてこの擬似次元界に連れ込んだ下僕が1体いる。その下僕も、テュレウスがここを立ち去る際に置いて行かれた。下僕の正体はラヴニカから連れてこられた**グレーター・シャドウ・ホラー**である。この化け物は隠れ家の地下室(エリア10)をねぐらにしており、夜の間は要石を護るために隠れ家内を徘徊している。

## 擬似次元界からの脱出

シルヴェネの意図では、訪問客がこの擬似次元界から出るためには、管理人であるウサグトの1人から祝福を授かる必要があった。“祝福を授かる”ための手順は、昔なら、ウサグトが相手の過去から読み取った誰かの姿に化けて相手と会話し、相手が“シルヴェネが喜んで送り出すであろう訪問客”と“後でシルヴェネと対峙するまで、この擬似次元界に閉じ込めておくべき侵入者”のどちらなのかを見定めるというだけのものではあった。

だが今では、状況が色々と複雑になっているため、ウサグトは冒険者たちを留まらせて、できれば自分を苦境から助けてもらいたいと考える。ウサグトは所有欲の薄いクリーチャーであり、冒険者たちが財宝を持ち去ることに反対する理由はない。この管理人たちは、シルヴェネが2度と戻らないことを哀しみつつ理解しているのだ。



冒険者たちがウサグトの願いをかなえてやると、ウサグトは彼らにバニッシュメントを発動し、その呪文への精神集中を1分間維持して、目標をこの擬似次元界から放逐する（ウサグトは“目標が今いる次元界に入る直前までいた次元界”へ目標を送り返すことのできる、バニッシュメントの別バージョンを修得しているため、他次元界出身のキャラクターも出身次元界ではなくフォーゴトン・レルムに帰することができる）。

### 擬似次元界の崩壊

この擬似次元界の要石に同調しているクリーチャーが、擬似次元界の中に1体も存在しなくなると、この擬似次元界は10(1d10+5)分かけて崩壊し始める。島は海に呑み込まれ、徐々にすべてが薄れて消え去ってゆく。完全崩壊の1分前の時点で、この擬似次元界にいるクリーチャーは皆、自分がこの擬似次元界に入る直前までいた次元界へと、魔法的に送り返される。財宝、書物、家具調度品などの物体はそのまま擬似次元界に留まり、おそらく失われるか破壊される。

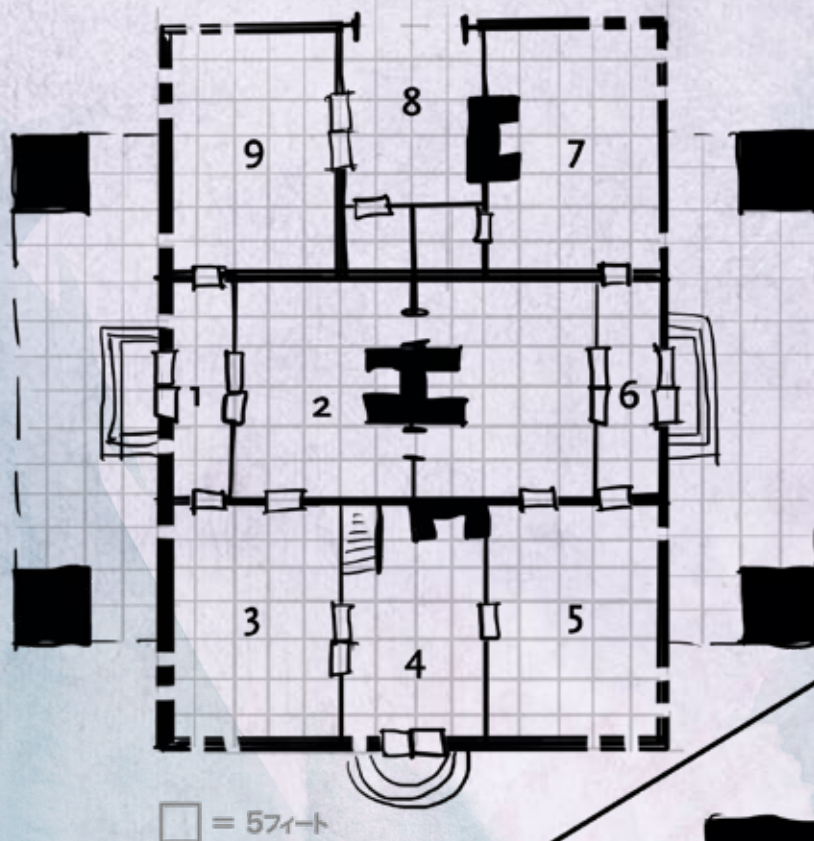
要石を擬似次元界の外に持ち出した場合も、擬似次元界は崩壊する。要石の力は外に持ち出した時点で消え去り、永久に失われる。

### 第3部：隠れ家

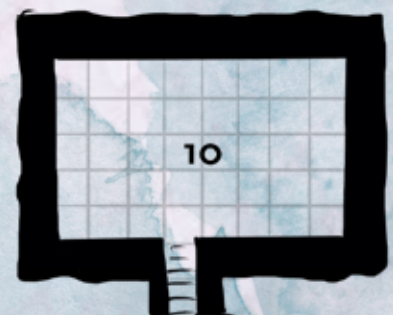
島の中央にある広く快適な一軒家は、遠くからも見える。最低限のメンテナンスのみで何十年もこの島の風雨に晒されてきた建物ではあるが、気候が穏やかなため、むしろ歳月を重ねた風情と品格を感じさせる。この家と天候と島は、すべて同一の魔法の別側面であり、互いを補い支え合うように創られている。

シルヴェネはこの家の東西にある戸口の上の木枠に、この隠れ家の名前である“隠しページ”という文字を刻み付けた。彼女は息子のティベリオがいつかこの場所を受け継ぐことを願っていた。だが魔道士であっても、人生は計画どおりには行かないものだ。

シルヴェネがいない間、管理人たちは力の及ぶ限りこの場所を掃除し修繕し続けた。だがテュレウスとモーウェナは、行き届いた管理にろくに敬意を示さず、家の中を荒らしていった。



地下室



マップ 3



## 全体の特徴

“隠しページ”は太い丸太と石材を漆喰で固めて築かれ、広く平らな屋根を備えた、簡素で気持ちの良い建物だ。マップ3はこの建物の内部を描いたもの。

**床と天井：**各部屋の天井は高さ10フィート（約3m）で、垂木がむき出しになっており、漆喰で模様が描いてある。床は大きな石のタイルを並べた上に、大量のじゅうたんが惜しみなく敷き詰めてある。

**扉：**泥棒が入る心配はほとんどなかったで、この隠れ家の扉はどれも軽い木製の素朴な作りであり、取っ手などの付属品は装飾的で、錠前はついていない。

**明るさ：**外に面した壁の上端、天井すれすれの位置に大きな窓があり、大気を満たす光が室内に差し込んでいる。暖炉の火の灯りだけで足りないなら、ランタンやろうそくも山ほどある。

**音：**ふだん、隠れ家の中は平穏な静けさに包まれており、時おり波や風の音が聞こえるばかり。

## 1. 西の玄関ホール

この広い玄関ホールは、日光がうまく入ってくる作りになっています。外から差し込む光と白い漆喰の壁があいまって、室内はとても明るく見えます。床には石のタイルが隙間なく並んでいます。

このホールは本来、来客を歓迎し砂まみれの靴を履き替えてもらうために作られた。管理人たちは昔からの習慣で、いつもここから出入りしている。外に通じる扉の近くに、サンダルとブーツが1足ずつ置かれたまま、干乾びて朽ちている。

## 2. 大広間

この広間は、暖炉の火に照らされているにもかかわらず、薄暗い洞窟のように感じられます。壁一面に本棚がありますが、本の大半は床のあちこちで山積みになっています。古い本の匂いが立ち込めています。蔵書から抜け落ちたか破れたとおぼしき大量の紙切れが、床のそこらじゅうに散らばっています。元は何かの規則に基づいて本を並べてあったのかもしれませんが、今は混沌としか言いようのないありさまです。

この部屋には、シルヴェネ個人の魔法関連以外の蔵書が保管されていた。彼女が最後にここを訪れた時点で、本棚は半分しか埋まっていなかった。歴史、博物学、詩、宗教、その他の書物が棚でなく床に積んであるのは、テュレウスとモーウェナのしわざだ。これらはすべて、フォーゴトン・レルムで書かれた、レルムに関する書物である。

モーウェナはこの擬似次元界に置き去りされて以来、時間の大半をこの広間で費やしている。

西向きの暖炉の近くに、等身大の犬の像があります。正確にいうと、暖炉の火にあたるような姿勢を取った、ディアハウンド種の獵犬の像です。この彫刻の腕前は実に見事なものです。

犬の像の30フィート以内で適切な合言葉を唱え、像の魔法が起動し、像を起点とした**モルデンカインズ・フェイスフル・ハウンド**呪文が発動される。この像は、1度この呪文を発動すると、8時間たつまで再発動できない。合言葉は「おいで、コリアンダー」である。

モーウェナはこの合言葉を知らないが、このエリアで**ディテクト・マジック**呪文を儀式として発動済みであり、像が魔力を帯びていることには気付いている。

## 3. 食堂

部屋の真ん中に、硬い木材製の正方形の食卓があり、その周りに高い背もたれのついた木製の椅子が8つ並んでいます。室内にある2つの食器棚は、いずれも流木で作られているように見えます。南側の壁には絵が掛かっていて、奥には緑の草に覆われた塚山が描かれ、その手前に螺旋の模様が刻まれた2つの石碑が描かれています。

この部屋はあまり荒らされておらず、きれいな状態のままである。最近の侵入者たちは、ここにほとんど興味を示さなかったのだ。食器棚の中には合計125gp相当の銀食器セットが納まっている。

額縁に入った大きな絵は“ウィザードの塚”を描いたもので、ウォーターディープ出身の昔は有名だった画家サラク・スカイヒルの作である。シルヴェネはこの画家の作品が気に入っていた。この絵は550gpの価値がある。

## 4. 厨房

南側の扉が少し開いていて、そこから新鮮な空気が流れ込んでいます。ここは厨房だったように見えますが、目につくものは空き樽と、几帳面に畳まれた麻袋ぐらいしかありません。住人がきれいに片付けて立ち去ったのでしょうか。漆喰についた煙汚れから、昔は盛んに火が焚かれていたことが分かります。北向きの下り階段が暗闇の中に続いています。

暖炉には大きなシチュー鍋と焼き串がある。引き出しや食器棚は空っぽだ。小さな収納箱の中に、錆びかけのありふれたナイフとスプーンが数本ずつ入っている。

階段を降りた先は地下室（エリア10）だ。



## 5. 書斎

この部屋には、床から天井まで届く大きな本棚がいくつか、奥行のある書き物机1つ、柔らかに毛羽を立てたピロードのソファ、革張りの椅子があり、居心地の良い読書室になっています。しかし、その居心地の良さを台無しにしているのが、床や家具の上に乱雑に詰められた本の山と、そこらじゅうに散らばった紙類です。誰かがここを漁ったのでしょうか。

この部屋はシルヴェネがウィザード魔法に関連した書を読み、研究にうちこむ場所だった。建築学から動物学までさまざまな題材の書物があるが、すべてフォーゴトン・レルムで書かれた、レルムに関する書物である。

ここにあった呪文書および日記は、テュレウスがすべて持ち去った。

ここでは『神話集』というシンプルな題名の、傷一つない初版本が見つかる。これは200gpの価値がある。

## 6. 東の玄関ホール

この広い玄関ホールは、外気と日光がうまく入ってくる作りになっています。家具調度品が何も置かれていないことも、風通しの良さを高めています。

かつてこのホールは、来客を歓迎し砂まみれの靴を履き替えてもらうために作られた。今は何もない。

## 7. 寝室

この部屋の中央には、4本の柱がついた飾り気のないベッドが、壁と平行な向きで置いてあります。ベッドの近くにある大きな暖炉は冷え切っていて、ひとかけらの灰も落ちていません。北西の隅、昔は暖炉の火でほどよく温まっていただろう位置に、赤ん坊を寝かせる木製の揺り籠がカバーをかけて置いてあります。

ベッドおよび揺り籠用のシーツと毛布が入った大きな収納箱がある。揺り籠の中にはいねいに畳んだキルトの布団があり、“ティベリオ”という文字が綺麗に刺繍してある。

## 8. 庭園

この庭園は伸びすぎた草木が日光を遮るせいで、背の低い植物が枯れかけています。ハーブや野菜の名前を書いたタグがあちこちに見えますが、名前どおりの植物はほとんど見当たりません。スイートバジルのような香りがします。

庭園のほとんどは生命力の強いハーブ類に占拠されてしまったが、ニンジンとカブも少しは生えている。管理人たちは食事が不要であり（来客の食事を準備する必要はあるが）、モーウェナも持ち込んだ保存食で命をつないでいるため、ここに用のある者はいない。

## 9. サンプルーム

部屋の長い方の壁沿いおよび中央に、細長い台が並んでいます。今は何も置かれていませんが、元は植木鉢やプランターが並べてあったので、表面に染みが残っています。その植木鉢とプランターは、肥えた土がついたまま、台の下に積んであります。

シルヴェネは暇を見てガーデニングを楽しむつもりだったが、結局そんな暇は1度も訪れなかった。この部屋には、もはやいかなる植物も生育していない。

大皿ほどの大きさで、様式化した太陽を模した形状の黄金の円盤が、壁に吊り下げてある。これは250gpの価値がある。

## 10. 地下室

この地下室は石材と垂木がむき出しで、天井の高さは6フィート（つまり約180cm）しかありません。部屋中に乾いた砂が散らばっています。海の近くにもかかわらず、カラカラに干乾びた砂です。ひよっとしたら、この窓のない地下室には樽や袋を湿気から護るための魔法がかかっているのかもしれない。

この地下室はほぼ空であり、残った物も大半が干乾びるか朽ち果てている。

屋の間は、ここにグレーター・シャドウ・ホラーが潜んでいる。夜の間は、扉や壁をすり抜けながら、隠れ家や島内をうろつき回る。朝夕の時間帯は、隠れ家の近くにいる。このホラーの目的は、テュレウスに命じられたとおり、（モーウェナを含む）誰かが要石に手出しするのを妨げることである。ホラーの見る限り、モーウェナはあえてこの地下室に入ってこようとしないう限り、ホラーの脅威足り得ない（だから、彼女はここに来ない）。冒険者たちのような新たな侵入者が現れた場合、このホラーが侵入者を追い払うだけで満足するか、大喜びで皆殺しにするかはおおむね五分五分の確率である。

要石は天井の中央に設置されている。それは金色の筋が入った暗い色のギザギザした石の全面に、秘術のルーンと印形を刻んだものであり、この地下室には明らかに場違いな代物だ。要石の大きさは食パン1斤ほどで、重量は約10ポンド（4.5kg）である。

地下室の南東の隅に藁の詰まった木箱があり、ソード・コースト産の酒精強化ワイン（訳注：ポートワインやシェリー酒の類）の瓶が3本、未開栓のまま入っている。これらは今や、1本あたり70gpの価値がある。



## 第4部：次に何が起きる？

冒険者たちは新たな情報を獲得し、次なる疑問を抱えている。次のアドベンチャーの導入において、冒険者たちは再び荒涼高地へ向かい、失われた墳墓を探すことになる。そこはシルヴェネと昔の同志たちが葬られた場所であり、新たな秘密が発見を待っているのだ。そしてまもなく、テュレウスの邪悪な計画の全貌が明らかになる。

### 隠しページの要石

シルヴェネが自分の隠れ家たる疑似次元界を創り上げ維持するために用いたこの要石は、とある強大なアーティファクト（詳しくはこのシリーズの続きのアドベンチャーで述べる）が石に吹き込んだ魔力を彼女が操作することで作り出された。シルヴェネの要石は実験であり、今後登場するアーティファクトに比べると力は大きいが柔軟性に欠けている。シルヴェネは要石の力を制御する魔法的な実験の詳細なノートをつけていたかもしれないが、それは失われたようだ。

## 付録：モンスターと魔法のアイテム

ここでは、このシナリオで冒険者たちと関わる重要NPC、モンスター、魔法のアイテムのゲーム的なデータを詳しく述べる。

### モンスター

#### ウサグト

この奇妙なクリーチャーは平穏な秩序の次元界出身であり、故郷では穏やかで不活発な生活を送っている。彼らは記憶と実践の両面で人生のさまざまな体験を楽しむが、不思議なほど野心が少ない。彼らの寿命は数百年におよぶため、時間の流れをほとんど気にかけない。

諸次元界の学者たちの中には、ウサグトは伝統的な意味での有機生命体ではなく、意志と精神的な物質から生まれた知的存在だと信じている者もいる。

**好奇心旺盛なはにかみ屋：**ウサグトの真の姿は、不可視で不定形である。彼らは他のクリーチャーの記憶を観察し、読み取った思考や記憶に基づいてさまざまな形態を取る。このためウサグト同士の相互認識は、真の外見ではなく、どんな順番でどんな姿になるかに基づいている。

**熟練の観察者：**ほとんどのウサグトが好む暇つぶしは、“他のウサグトと一緒に、絶えず姿を変えながら、ちょっとした即興劇を演じる”というものだ。ウサグトが他のクリーチャーを観察し、思考を読み取るたびに、演じることでできる役柄が増えていく。

**特有の性質：**ウサグトは生殖能力を持たない。飲食物と睡眠は必要ないが、可能ならそれらを楽しむ。空気も不要である。

### ウサグト

中型・異形(変身生物)、秩序にして中立

AC：12

hp：97 (13d8 + 39)

移動速度：30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	15 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	20 (+5)	12 (+1)

セーブ：【知】+5、【判】+8、【魅】+4

技能：〈隠密〉+5、〈看破〉+8、〈芸能〉+7、〈知覚〉+8、〈歴史〉+5

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

感覚：暗視100フィート、受動〈知覚〉18

言語：すべて、テレパシー30フィート

脅威度：5 (1,800XP)

習熟ボーナス：+3

**生得呪文発動能力：**このウサグトの生得呪文発動能力値は【魅力】であり(呪文セーブ難易度15)、以下の呪文をいかなる構成要素も必要なく発動できる：

回数無制限：ディスガイズ・セルフ、ディテクト・ソウツ、パニッシュメント

**不可視：**ウサグトの真の形態は不可視状態である。

**変身生物：**このウサグトは自分のアクションを用いて、(1)肉眼またはテレパシー経由で見たことのある、小型か中型か大型の人間生物に姿を変えることや、(2)真の形態に戻ることを、ができる。こうして形態が変わっても、サイズ分類以外のゲーム的なデータに変化はない。姿を変えている間、

ウサグトは不可視状態でなくなる。新たな形態は衣服を着用し、装備を運搬し、武器すら使用しているように見えるが、それらはすべてウサグトの本体の一部であり、手から落としたり体から離れた時点で消え失せる。ウサグトはこういった見せかけだけの装備品を起動できず使用できず、その他いかなる利益を得ることもできない。このウサグトは死ぬと本来の形態に戻る。

### アクション

**複数回攻撃：**爪による2回の攻撃を行なう。

**爪：近接武器攻撃：**攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ。

ヒット：7 (2d4 + 2) [斬撃] ダメージおよび11 (2d6 + 4) [精神] ダメージ。

**追慕の看破：**このウサグトは、自分が見ることのできる30フィート以内のクリーチャー1体を目標にする。このウサグトの【判断力】〈看破〉と目標の【魅力】〈ペテン〉で対抗判定を行なうこと。魅了状態にならない目標はこの判定に有利を得る。目標はこの判定に自発的に失敗することを選ぶ。

この対抗判定に勝利したウサグトは、“目標がもう1度話をしたいと思っている相手”または“目標が言うべきことをまた言っていない相手”に該当するクリーチャー1体の素性を、目標の過去から魔法的に読み取る。何らかの理由でこれに該当するクリーチャーが存在しない場合は、存在しないという事実が分かる。

### リアクション

**反射的不可視化 (このウサグトが“変身生物”能力を使用すると再チャージ)：**このウサグトはダメージを受けた時、“不可視状態である真の形態に戻り、機会攻撃を誘発することなく最大15フィート移動する”ことができる。



## グレーター・シャドウ・ホラー

テュレウスが召喚したこの影のような化け物は、ラヴニカの暗部を徘徊する恐るべき邪悪なモンスターの中でも特に強大な個体である。影そのものが命を持った不定形のクリーチャーであり、おぼろげな理性と超自然的な狡猾さを備えている。侵入者がテュレウスの許しを得ずに隠れ家へ入り込むのを防ぐために、ここに配置されている。

## モーウェナ・ヴェイルミスト(データ・ブロックは次ページ)

モーウェナ・ヴェイルミストはサーイのレッド・ウィザードだが、祖国への忠誠心は昔から低かった。彼女にとって、サーイのウィザードは自分が力を得るための手段に過ぎなかったのである。テュレウスと出会った彼女は、新たなチャンスを見つけたと思い、弟子のマリヴァーを見捨ててテュレウスの仲間になった。彼女は共に力を追い求める同志を見つけたと信じていたが、今ではテュレウスの口車に乗ったことを後悔している。ただし、自分の成功だけを追い求め、他人を顧みない性格は昔から変わっていない。彼女がこれまでの経験から得る“ことにした”教訓は、誰も信用しないことだ。

モーウェナは背が高く痩せ気味のチョンダス人女性であり、髪型をショートヘアにしているのは単に髪の手入れの手間が惜しいからだ。手の爪は短く尖らせて切っており、彼女はドラゴンチェス(レルム世界のチェスに似たゲーム)が得意であり、熟練と呼べる腕前を誇る。

**人格的特徴:**「私はこの手が届くものを何でも読む。ほとんどのクリーチャーは私ほど賢くないので、私の話を相手に呑み込ませる必要がある時は上から目線で話しがちだ」

**尊ぶもの:**「力。万物は個人の力より生じる。今の私の力は小さいが、必ずや力を得て、その力を私にとって大切な唯一の人物のために使いこなしてみせる。その人物とは私自身だ」

**関わり深いもの:**「私がこれまでに学んだ貴重な教訓の1つが、他人を信用しないことだ。他人は私を利用しようとするかもしれない。だが私は2度と利用されるつもりはない」

**弱味:**「私は他人を信用するという愚を犯したことが何度もあるが、それほどのリスクに見合う相手は誰1人いなかった。100%真実を語るのは愚者のすること」

## 魔法のアイテム

以下の記述は、このアドベンチャーで見つかる**プレイナー・キー**を一般化したバージョンである。個々の**プレイナー・キー**に1つとして同じものはない。

## プレイナー・キー

Planar Key / 次元鍵

その他の魔法のアイテム、レア

この鍵には複数の印形が刻み付けてある。

**プレイナー・キー**は作られた時点で1d4+1チャージを有しており、このチャージを回復することはできない。最後のチャージを消費した時点で、鍵の印形と魔力は薄れて消え去るが、鍵そのものは残る。

この鍵に触れている者は1回のアクションとして鍵のチャージを1回ぶん消費することにより、鍵に**プレイン・シフト**呪文を発動させることができる。ただし、行き先は個々の鍵にあらかじめ定められた場所に限られる。個々の**プレイナー・キー**は、作られた時点で特定の行き先1つと結びつけられている。

## グレーター・シャドウ・ホラー

超大型・異形、中立にして悪

AC: 13

hp: 170 (20d12+40)

移動速度: 40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	2 (-4)	17 (+3)	18 (+4)

技能: 〈隠密〉+11、〈知覚〉+7

ダメージ脆弱性: [光輝]

状態完全耐性: 恐怖状態

感覚: 暗視 120フィート、受動〈知覚〉17

言語: —

脅威度: 12 (8,400XP)

習熟ボーナス: +4

**影隠れ:** このホラーは“薄暗い”明るさや暗闇の中にいる間、ボーナス・アクションとして“隠れ身”を行なえる。

**影またぎ:** このホラーはボーナス・アクションとして、“5フィート以内の影に入り込み、そこから60フィート以内の別の影から5フィート以内の何ものにも占められていない場所に魔法的に出現する”ことができる。ただし、どちらの影も、中型サイズ以上のクリーチャーまたは物体によるものである必要がある。

**伝説的抵抗力(2回/日):** このホラーは、セーヴィング・スローに失敗したとき、それを成功にしてしまうことができる。

**日光過敏:** このホラーは日光の下にいる間、攻撃ロールおよび視覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に不利を受ける。

**非実体移動:** このホラーは他のクリーチャーや物体を、あたかも“移動困難な地形”であるかのように通り抜けることができる。このホラーは自分のターンを物体の中で終了したなら5 (1d10) [力場] ダメージを受ける。

## アクション

**複数回攻撃:** 3回の攻撃(噛みつき1回、爪2回)を行なう。

**噛みつき:** 近接武器攻撃: 攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 21 (4d8+3) [刺突] ダメージ。

**爪:** 近接武器攻撃: 攻撃+7、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 17 (4d6+3) [斬撃] ダメージ。目標は難易度16の【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗すると目標の次のターンの終了時までこのホラーに対する恐怖状態になる。

**叩きつける影(再チャージ5~6):** このホラーから60フィート以内のクリーチャー全員(このホラー自身を除く)は難易度16の【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると36 (8d8) [死霊] ダメージを受ける。

## 伝説的アクション

このホラーは3回の伝説的アクションを行なえる(そのたび以下の選択肢の中から任意のものを使用できる)。伝説的アクションを行なえるのは他のクリーチャーのターンの終了時に限られる。また、1度に使用できる伝説的アクションは1つだけである。このホラーは、自分のターンの開始時ごとに、消費済みの伝説的アクションの使用回数を回復する。

**爪:** 1回の武器攻撃を行なう。

**潜み歩き:** このホラーは機会攻撃を誘発することなく、最大20フィートまで移動する。

**威喝(2伝説的アクション消費):** 30フィート以内にいて自分が見ることのできる敵1体を目標に選ぶ。目標がこのホラーを見ることができ、かつこのホラーの声を聞くことができるなら、目標は難易度16の【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗するとこのホラーの次のターンの終了時まで恐怖状態になる。



## モーウェナ・ヴェイルミスト

中型・人型生物(ヒューマン)、中立にして悪

AC: 12 (メイジ・アーマーで15)

hp: 55 (10d8 + 10)

移動速度: 30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
9 (−1)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)

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: 任意の言語4種類

脅威度: 5 (1,800XP)

習熟ボーナス: +3

呪文発動能力: モーウェナは10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15、呪文攻撃+6)。以下のウィザード呪文を準備している:

初級呪文(回数無制限): フレンズ、メイジ・ハンド、メッセージ、メンディング

1レベル(4スロット): チャーム・パーソン\*、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

2レベル(3スロット): インヴィジビリティ、サジェスチョン\*、ホールド・パーソン\*

3レベル(3スロット): タンズ、ファイアーボール、ヘイスト

4レベル(3スロット): アークエイン・アイ、ファンタズマル・キラー

5レベル(2スロット): ホールド・モンスター\*

\*……1レベル以上の心術呪文

### アクション

クォータースタッフ: 近接武器攻撃: 攻撃+2、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 2 (1d6−1) [殴打] ダメージ。ただし2本の手で使用了場合は3 (1d8−1) [殴打] ダメージ。

### リアクション

とっさの魅了(モーウェナが呪文レベル1以上の心術呪文を発動すると再チャージ): モーウェナが攻撃者を見ることができ、攻撃者がモーウェナの30フィート以内にいるなら、モーウェナは自分に対する攻撃を魔法的にそらすことができる。このリアクションを行なうかどうかは、攻撃がヒットするかミスするかが分かる前に選択せねばならない。

攻撃者は難易度15の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したなら“モーウェナでも攻撃者自身でもないクリーチャーのうち、攻撃者から最も近い者”を攻撃の目標にせねばならない。条件に当てはまるクリーチャーが複数いる場合、誰を目標にするかは攻撃者が選択する。

さらなる冒険を求めるか？

## 第3話：沃野の墳墓

### CREDITS

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch

Adventure Graphic Designer: Bree Heiss

Illustrators: Deruchenko Alexander and Zoltan Boros

翻訳: 塚田与志也

翻訳協力: D&D 日本語版翻訳チーム(桂令夫、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.