

フォーゴトン・レルム探訪



第5話 あお 蒼き深淵より

力に飢えた1人のウィザードが、秘術に関わる危険なアーティファクトを探し求めていた。そして、ついにその探究は終わりを迎えた。焦がれ続けたそのアーティファクトを彼は見つけ出したのだ。かくして、新たな問題が立上った。この悪辣なるウィザードは新たに手に入れた力で、冷酷なる傭兵や彼に忠誠を誓う非道の軍勢のために、城砦を作り出すことを約束したのである。ソード・コーストに戦乱を呼ぶ計画が蠢きはじめる今この時、ハイスター湖の蒼き深淵から引き上げたアーティファクトの元へ軍勢が集められるその前に、事件の裏に潜むウィザードを阻むことができるだろうか？それはキャラクターたちの活躍にかかっている。

このダンジョンズ&ドラゴンズ®用短編アドベンチャーは、10レベル・キャラクター4~6人用にデザインされている。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）。『ソード・コースト冒険者ガイド』には、このアドベンチャーの舞台である草生い茂る肌寒い高原、フェイルーン大陸の荒涼高地についての記述があるので、その内容も参考になるだろう。

シリーズ最終話

このアドベンチャーは全5話からなるシリーズの最終話にあたる。君がこのシリーズの過去のアドベンチャーを使っていないなら、このアドベンチャーは一連の冒険の終幕というよりもむしろ、何らかの始まりだと思えるだろう。このアドベンチャーの締めくくりで、キャラクターたちは大きな可能性と危険な誘惑を伴うアーティファクト入手するかもしれない。キャラクターたちはそのアーティファクトをどうするのだろうか？

このアドベンチャーの悪役、広大なる都市世界ラヴニカからやってきた、テュレウスと呼ばれるウィザードは、このシリーズの過去のアドベンチャーにおいても敵役として登場している。彼の過去については、それらのアドベンチャーを読めばわかる。過去の話にこだわるのを好まない、あるいは別の悪役を代わりに登場させたい場合は、このアドベンチャーを修正し、君が作った、力に飢えた敵を登場させることも可能だ。ストーン・オヴ・クリエイションの魅力と力は、何人もの悪人を惹きつけるのだ。

このアドベンチャーはシリーズの終わりであるかもしれないが物語の終わりである必要はない。次にいったい何が起こるかは、君と君のプレイヤーたちの手にかかっている。この冒険はテュレウスの終幕なのか、それともキャラクターたちが強力なアーティファクトを支配する、その始まりなのか、いずれにしろこの先の冒険が（そしてこのシリーズが迎えた結末の影響が）待ち受けているのである。

冒険の概要

この冒険の展開は、プレイヤーたちの選択と、そのキャラクターたちの戦術次第となっている。冒険の大部分が、冒険者たちがどのような行動を行なうかによって決まる。この方程式において最重要の変数は冒険者たちそのものなのだ。

極悪非道のウィザードが軍を編成しようとして、荒涼高地に無情で惡辣な傭兵どもを召集している、その情報が冒険者に伝わったなら、彼らの対応によって以降のアドベンチャーの流れが定まる。すべては、フェイルーン大陸のソード・コースト近郊、荒涼高地北端にあるハイスター湖のほとりに立つ、魔法で作り出された砦で進行している。この短編アドベンチャーの中心はそこだ。この悪党はそこに住んでいるからだ。冒険者たちが風変わりな砦に到着したちょうどその時、このウィザードは傭兵隊長たちと取引をしているところである。荒涼高地の所有権を主張し、周囲の土地に攻めかかる壮大な計画が、今までに始まろうとしている。冒険者たちが、今すぐこの邪悪な陰謀を打ち碎かんとするなら、エレメンタルや傭兵、そして力に飢えたウィザード自身を相手にしなければならない。しかも急いでそれを実行する必要がある。

はたして冒険者たちは、魔法の城砦に対して直接襲撃を仕掛けるのだろうか？それとももっと密かで巧妙な手段をとるのだろうか？その目的は、ウィザードの抹殺なのか、それとも単に彼から強力なアーティファクトを奪うことなのか？そしてストーン・オヴ・クリエイションと、最終的にそれを手にする者には、いかなる運命が待ち受けているのだろうか？

このアドベンチャーが、テュレウスとの最終決戦となるのか、あるいは新たな挑戦の始まりとなるのか（はたまたその両方か）。それはプレイヤーと彼らのキャラクターが、このアドベンチャーをプレイする前にどのような冒険をしてきたかによって大きく異なるだろう。この短編アドベンチャー・シリーズの結果とテュレウスの運命は、冒険者たちの手に委ねられているのだ。

冒険の導入

冒険者は、これまでの一連の冒険に続いて参加したり、今回のこの冒険から参加したりなど、さまざまな形でこの冒険に参加できる。

攻撃の刻、来たる

一連のアドベンチャーに関わってきた冒険者たちなら、そろそろテュレウスと決着をつけるに足る理由が充分に揃っているはずだ。荒涼高地を搜索するか、後述の『力の誘惑』の項目で説明するようにセコンバーで手がかりを追えば、テュレウスの居場所をつかむことができる。冒険者たちがこれまでの冒険でどのような仲間を得てきたかにもよるが、何人ものNPCが、ハイスター湖のほとりにある謎の新しい城や、“紺碧の魔道士”と呼ばれる青い服を着たウィザードのことを知らせようと、キャラクターたちのもとにやってくるだろう。

冒険者たちがセコンバーを通過する際に、ハイスター湖に向かう傭兵たちと遭遇する可能性もある。この傭兵たちは、“紺碧の魔道士の城”を守るために兵隊を集めしており、そのビラをあちこちに貼っている。彼らが言うには、紺碧の魔道士は大地から城砦を生やすことができるのだという。テュレウスは冒険者たちを自分のもとに引き寄せることを恐れていない。むしろ彼は、冒険者たちと直接対峙し、打ち負かし、そしてソード・コースト制覇の計画を進めようとする。



力の誘惑

プレイヤー・キャラクターたちがこのシリーズの過去のアドベンチャーをプレイしたことがないれば、ある噂を耳にするというのがよいだろう。幾つかの傭兵团が、軍勢を召集しているウィザードがいるという話に応じ、戦士たちを荒涼高地に派遣しているのだ。しかも「その報酬は魔法で作り出した城だ」というのである。これらの傭兵は幾つかの小集団となって、目的地まで行く途中にあちこちに立ち寄って資金を集めたり、厄介者を兵士として連れて行ったりしている。従って冒險者たちは、その連中に先んじて要塞にたどり着き、そこにいるテュレウスやストーン・オヴ・クリエイションについて詳しく知る時間は充分にある。さらに、紺碧の魔道士はもはや、力を求める野心を隠していないのだ。

いつ行動に移るか

砦の状況を停滞させないこと。冒險者たちの介入が遅れて、テュレウスや傭兵たちに戦力を整える時間が与えられたなら、その判断に応じた結果が導かれる。砦にいる傭兵たちの数は、時間とともに増えてゆく。傭兵隊長たちは（さらにはエレメンタルたちも）砦を後にすると、テュレウスに仕える兵として、自分たちほど強くはないが、より大勢の敵を残してゆく。また、立ち去った隊長たちは、それぞれがキーストーンを持っている可能性がある。この場合、冒險者たちがストーン・オヴ・クリエイションを手に入れた際にどう行動するかも変わってくるだろう。

紺碧の魔道士の砦

このアドベンチャーは、冒険者たちがテュレウスの砦のようすを偵察できる程度に近づいたところから始まる。実際にそれがどれほどの距離なのかは、冒険者たちが使用できる呪文やその他の能力によって異なる。砦はハイスター湖の南西のほとりにあり、見つけることはたやすい。いっぽうで、この砦は周辺地域をよく見通すことができる。砦の周りの全方角が、少なくとも半マイル(約800m)に渡って開けた湿地と草原に囲まれているため、近づくクリーチャーはほとんど遮蔽を得られないのである。

集結する軍勢

組織を作り、軍を編成してまもない時点であるため、砦の防衛態勢は危険ではあるが穴だらけだ。この砦には、砦を作り出した時に召喚された、アンシーン・サーヴァント呪文と同様の何十体もの見えざる従者がいる。これらは防衛人員としてはまったく頼りにならないが、何かトラブルが起きると壁のベルを鳴らす(本来は従者を呼び出すためのもの)。一方、砦にいる傭兵のうち何人かは、城壁や塔の上で見張りに立ち、厄介ごとが近づいてこないか見張っているだろう。彼らは頭数こそ少ないものの、その視界に入ってくる旅人はすべて、厄介ごとを引き起こす可能性があると信じて疑わない。

エレメンタル

テュレウスは、自分の物だった数多くの魔法的資産を残らず使って、この地域にいる何体かのエレメンタルと、貧弱なつながりではあるが絆を結んだ。彼はエレメンタルたちに、湖岸を探ってストーン・オヴ・クリエイションを見つけるようにと命じた。そしてエレメンタルたちが岸からほど近く、水の下にうずたかく積まれた石の間からストーン・オヴ・クリエイションを見つけると、テュレウスはテレキネシス呪文とエレメンタルの手を借りて、これを本丸(訳注: エリア8~13がある塔)の地下財宝室(エリア8)に運び入れた。

今もなおこの地域では、気性の荒いエレメンタルが数体うろついている。このエレメンタルたちは、テュレウスや傭兵たちに忠誠を誓っているわけではないが、機会があればテュレウスの敵と喜んで戦う。少なくとも、テュレウスにうんざりするか、その敵がテュレウスよりもマシな味方だとわかるまでは。逆にそのようになったなら、エレメンタルはテュレウスや彼の傭兵たちに反抗するかもしれない。気まぐれなエレメンタルの振る舞いを予測するのは難しいのである。

2体のエア・エレメンタル、2体のウォーター・エレメンタル、そして1体のアース・エレメンタルが、湖岸の水中や、岩がちの尾根筋、砦近辺の空中を徘徊している。

傭兵たち

城内にいる傭兵たちは、雇い主としてのテュレウスの器を見定めるためにやってきた。テュレウスは傭兵隊長たちを呼び寄せ、キーストーン・オヴ・クリエイションでそれぞの傭兵団ごと抱きこもうとしている。彼は荒涼高地を平定し、セコンバーを自分の支配下に置くために戦うことと引き換えに、両方の傭兵隊長に、1つずつ城砦を作つてやると約束したのである。傭兵隊長はどちらもまだ同意していない。が、時間の問題だろう。どちらの傭兵隊長もテュレウスを信用してはいないが、「こちらが充分な金を稼ぐまでは付き合える相手だ。数年後には落ちぶれるか、くたばっているかだろうが」と考えている。

日中、傭兵たちは砦の狭い中庭や周囲の野原で訓練に励んでいる。夜になれば、酒を酌み交わして物語を語る。ときには、もう一方の傭兵团の傭兵たちと交流することもある。傭兵の多くは早くキーストーンを手に入れて帰りたがっているが、テュレウスは自分に仕えて守ってくれる傭兵が増援としてやってくるまで、彼らの滞在を引き延ばしている。

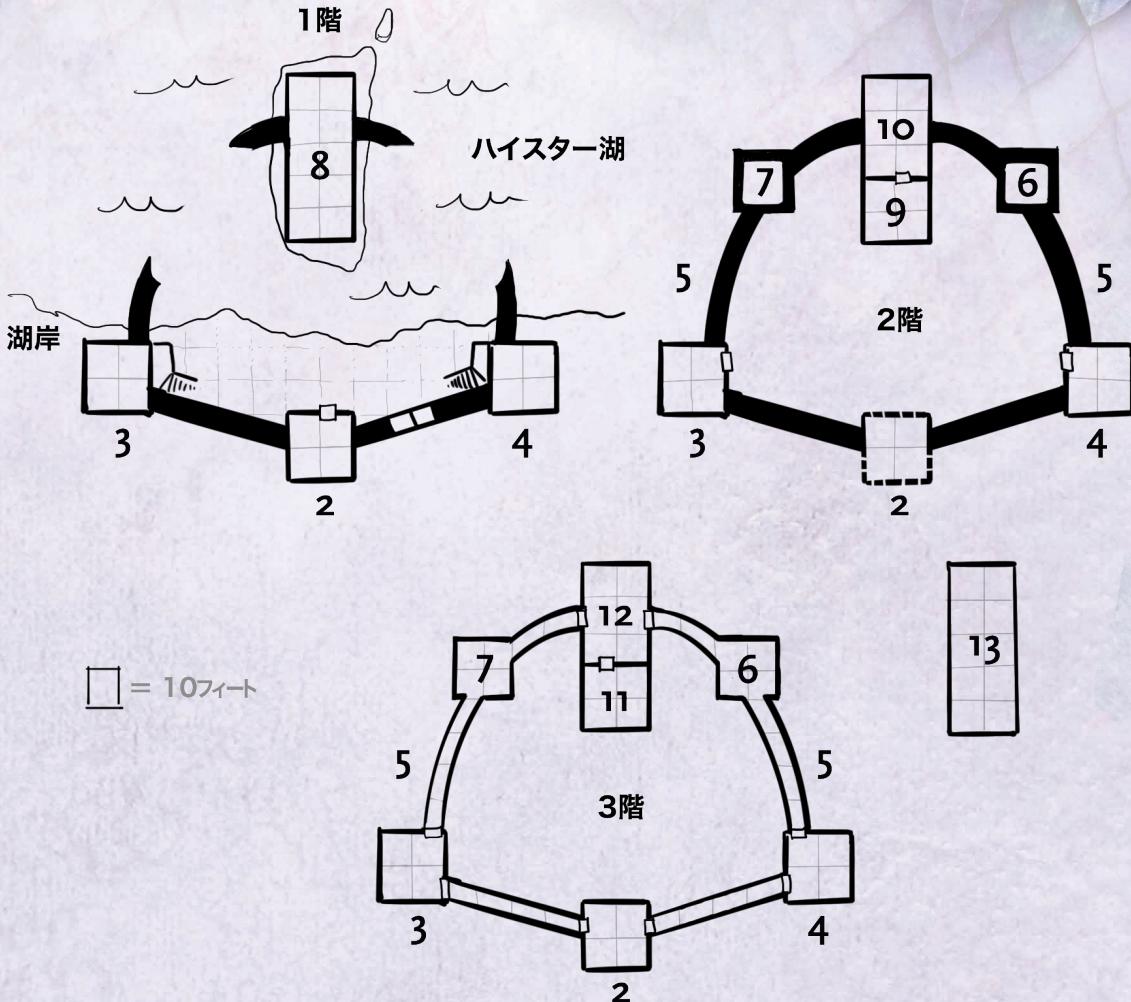
訪問中の傭兵の一団は、**傭兵团の使い**(付録A参照)が5名と、隊長1名とで構成されている。彼らはより大勢の傭兵たちの代表者である。彼らの背後にいるより大勢の傭兵たちは、レルムのどこか別の場所で、自分たちの代表がキーストーンを持って戻ってくるのを待っているのである。

連刃の旗: “連刃の旗”は、今からちょうど10年前にオードラ・ドレイクスブレイド(女性、ハーフエルフ、秩序にして悪、**剣闘士**)が設立し、率いている傭兵团であり、その評判はソード・コーストで高まっている。彼らをトラブルメーカーと見るものもいれば、トラブルシューターと見るものもいる。しかし、その実力は疑う余地がない。彼らは南方各地での戦いを通じて鍛えられ、修羅場をくぐってきたと言われているが、侵略目的の軍隊がその本性を偽っているのだという噂もある。実際に“連刃の旗”は、崩壊した軍隊の落伍者や生き残り、その他の残党を惹きつけてきた。兵士たちは統制ある勤勉さと、有能な指導力を心から求め、そしてオードラにはその能力があったからだ。連刃の旗の兵士たちは、自分たちは300人の傭兵からなる単一の軍などではなく、各地に派遣されている、5人または10人の小隊であると考えている。彼らは単に同じ旗——菱形に並べた剣の描かれた緑の旗——を掲げて戦っているだけなのである。

鉄獅子隊: 数十年に渡って、鉄獅子隊は自分たちは正体不明の脅威なのだとうぬぼれてきた。ソード・コーストで戦いを生業にするものたちの多くは彼らのことを聞いたことないが、鉄獅子隊はそれを良しとしている(兵は詭道なり)。何しろ実態が知られぬままなら、自分たちが「勝利した」戦いや「生き延びた」戦いについておおばらを吹き自慢し嘘をつくのも自由自在なのだから。現在、鉄獅子隊は100人前後の熟練の傭兵たちで構成されている。これはその場しのぎの軍隊である彼らにとって、今までなかったほどに小さな規模である。ここ最近の彼らは不景気なのだ。現在の指揮官であるゴリス・“流星の獅子”・スタンパー(ヒューマン、男性、中立にして悪、**剣闘士**)は、傭兵团の創設者であるゴランの孫にあたるが、相続によってその地位を受け継いだわけではない。ゴリスは2年前、甘言を弄して傭兵隊長を決闘に誘い、圧勝して、鉄獅子隊の指揮権を奪ったのである。鉄獅子隊の紋章は、赤い旗に鉄灰色のライオンの頭というシンプルなものだ。

見知った顔の傭兵たち

もしも君がキャンペーンにおいて、このシリーズの最初のアドベンチャー『紅蓮の炎の中で』を使っているなら、ここは顔見知りのNPCを何人か、この場にいる傭兵として登場させる格好の機会である。以前の冒險を生き延びてなお傭兵稼業を続けているとしたなら、ロサー・スタウツマーク(ヒューマン、男性、混沌にして中立、**山賊の頭目**)と、彼の仲間のゴード、ヴィク、ローラ(全員、**密偵**)が、テュレウスの砦にいてもおかしくない。彼らは砦の中庭の湖岸で野営をしている。冒険者たちが過去に関わった彼らと出会うことで、全員にとって新たな機会や課題が生まれるかもしれない。



要塞の特徴

この要塞の各部分は、テュレウスが長年にわたり見聞してきた他の城や本丸、要塞のさまざまな姿を模倣している。結果として、いたって普通の機能の中央防衛塔から、北と南の城壁の、ゆったりとした奇抜なアーチまで、さまざまな建築様式が混在することとなった。北と南の城壁は、籠城の役にはたたず、軍隊の攻撃に対しても頼りにはならない。それらの城壁の目的は、テュレウスがラヴニカで目を奪われた、壮大な学び舎の装飾壁を模することにある。

彼はこの城壁が砦としてはほぼ役に立たないことを気にしている。これらの城壁に期待する役割は、人の目を惹いて興味を持たせることであり、長く存続することではないのだ。彼は、そのうち気が向いたら、この砦を作り直すか消し去って別の砦を創り上げるつもりでいる。

天井: 塔の中の部屋は、天井の高さが9フィート(約2.7m)で、平たい石造りである。テュレウスの作り出した本丸は天井の高さ10フィート(約3m)で、ランタンやその他彼が想像し実体化させた細かな飾りの品が下げられるように装飾用の垂木が巡らされている。

扉: ここに作り出された扉のほとんどは木製で、鉄製の蝶番や金具類が取り付けられている。扉の高さは7フィート(約2.1m)で、上部は丸い形となっている。

明かり: 侵入される危険があるにもかかわらず、この砦の大部分の場所は日中、充分な自然光が入るようになっている。夕暮れ時になると見えざる従者が、城内の至る所に作り出された松明やろうそくに火を灯し、周囲を常時明るくする。ただし、客人が消した明かりは朝まで再点灯されない。

音: 砦内のほとんどの場所は、足音を和らげるような敷物や草は敷かれておらず、石の床が剥き出しになっている。テュレウスは自分のいる本丸以外に、そうした要素を盛り込むことは考えなかったのだ。それぞれの塔のどの階にも、壁から簡素なハンドベルが吊されており、そこにいる見えざる従者を呼び出したり、警報として鳴らしたりすることができる。

砦の各箇所

この項では砦の重要なエリアについて個別に説明する。それぞれの塔や建物の中の別々の階が、まとめて解説されていることが多い。

1. 湖畔の城門

優美な鉄の金具で固定された木製の大門が、見る者の目を奪います。その門の扉には星空の下にそびえ立つ城と、その城へと上空から落ちてくる炎の尾を引く流星とが深く彫り込まれています。扉に刻まれた城は鎧姿の兵士で一杯で、一番高い塔の上には長い外套をまとったヒューマンの男性が立っており、その姿は流星を歓迎しているか、呼び出しているか、どちらかのようです。

城門は普段、内側からかんぬきがかけられている。城門の奥にある中庭は、ハイスター湖の冷たい水が打ち寄せる小石混じりの浜辺で、あちこちに小さな草むらがある。この砦は、湖から吹いてくる風や冷気をほとんど遮ってはくれない。この中庭の主な用途は、テュレウスへ陳情に来た者や忠誠を誓う者たちが野営するためのささやかな空地である。

ストーン・オヴ・クリエイションはここの水辺に隠されていた。

2. 中央防衛塔

このほっそりとした飾り気のない塔は、作られたばかりのようで、どこかありきたりな印象を与えます。頑丈そうではあるが面白みがない、何の飾りもなくただ建てられただけの建物です。充分役に立ちますが、これといって言うこともないのです。

テュレウスは砦を作り出した際、この塔については特に深く考えはしなかった。半ば現実の衛兵が湖畔の城門を見張って、終わることない不寝の番をする場所として想像し、そのとおりに実体化させたのである。

1階：この部屋には、塔の上の階へと続く階段のほかは、雨水を溜めるための樽があるだけである。この階には矢狭間や、砦の外を覗くための開口部といったものは何一つない。

2階：調度品のない簡素な部屋からは、狭い矢狭間を通して、外の世界をのぞき見ることができる。

3階：このエリアの背の高い窓からは、外界の景色を眺めることができる。また、城壁の上端にある通路（狭間つき胸壁で守られている）への扉が2つある。

屋上：この階の床は、下の階の石造りの天井に過ぎず、周囲は狭間のついた胸壁で囲まれている。この狭間つき胸壁のおかげで、衛兵は遮蔽を得ながら、湖畔の城門や周囲の土地を監視できるのである。

3. 南の防衛塔

この塔も、がっしりとした造りで、飾り気がありません。生乾きのモルタルや湖水の香り、そしてここに駐屯している兵士たちの体臭や、夕食を煮込む匂いがします。

鉄獅子隊の傭兵たちが、この塔を駐屯地としている。彼らはくつろいでいるようだが、この場所に対する敬意はあまり感じられない。

1階：この空間へは基本的に、2階から階段によって入ってくることができる。この場所は傭兵隊の避難場所および、彼らの必需品や備品の保管場所として利用されている。内側にのみ掛け金のかかけられた扉が1つおり、その先は湖岸へと続いている。

2階：湖岸の中庭から、城壁の内側に造りつけられた階段を上ると、この階に出る。この階は傭兵たちの憩いの場へと転用されている。

3階：この階は現在、傭兵隊の隊長であるゴリス（男性、ヒューマン、中立にして悪、**剣闘士**）の個室兼司令室となっている。室内は若干散らかっており、部屋の大部分を占める大きなテーブルの上には、荒涼高地の地図が一枚、ダガーを刺して留められている。この部屋には2つの扉があり、それぞれ中央防衛塔および南側のアーチ通路につながっている。

屋上：何もない屋上は低い狭間つき胸壁で囲まれており、そこからは荒涼高地の緑の丘と、鋼色の湖水が見下ろせる。

4. 北の防衛塔

この塔も、がっしりとした造りで、飾り気がありません。あたりには、生乾きのモルタルの匂いだけでなくシナモンの枝のような香りも漂っています。

オードラ配下の傭兵たちは、彼女の掲げる連刃の旗のもと、今はこの場所に駐留している。傭兵たちはここで、厳格に統制された秩序ある生活を送っているが、シナモンの枝や香を用いて、軍紀を損なうことなく、その生活に安らぎを得ているのである。

1階：この空間へは基本的に、2階から階段によって入くることができる。この場所は、傭兵隊の避難場所および、彼らの必需品や備品の保管場所として利用されている。オードラの傭兵たちはここで寝ている。内側にのみ掛け金のかかけられた扉が1つおり、その先は湖岸へと続いている。

2階：砦の城壁の内側に取り付けられた階段が、下の中庭からここまで続いている。この階は、オードラの部隊の傭兵たちが集合する場所となっている。傭兵たちは厄介ごとを見張るために、常に誰かをここに残している。

3階：オードラ（女性、ハーフエルフ、秩序にして悪、**剣闘士**）はこの階を自分専用とした。彼女はここで寝たり、本を読んだりしており、部下との面会は階下で行なっている。ここはとても居心地の良い部屋で、毛皮の山がベッドとして使われ、革張りのゆったりとして深く腰掛けられる椅子のそばには6冊の歴史書が積まれている。ここで彼女は研究をしたり、計画を立てたりしているのだ。この部屋からは中央防衛塔および北側のアーチ通路へと、通路がつながっている。

屋上：狭間つき胸壁で囲まれた屋上には特に何もないが、ここからは周囲の高地とハイスター湖のさざ波とを一望できる。

5. アーチ通路

強い風が、びょうびょうとこの場所を吹き抜けて行きます。眼下では、湖水のさざ波がきらめいています。

ここは高い場所であるため、しばしば風が強く吹き、遠隔攻撃に不利を与えることがある。通路の両側にある低い防護壁は高さが3フィート(約90cm)しかなく、この通路を通る者を充分に守れるとは言いがたい(テュレウスは、自分を訪ねてくる者に、不安な思いを抱かせたいのである)。

6. 北の小塔

この一風変わった塔に造りつけられた塔は、見たところ衛兵を置かぬまま放置されているようです。床の大部分は鉄格子でできており、そこからは数十フィート下の湖面に立つ波が見てとれます。

この中空の小塔は、南の小塔と同じく、建物を美しく見せるための装飾要素であるが、それと同時に、徒歩で侵入するクリーチャーに対するテュレウスの守りの一環でもある。

1階：この小塔には1階はない。この小塔はテュレウスが作った、砦の北側にあるアーチ状の城壁の一部であり、湖の上に吊り下げられているのだ。この小塔の底面は、水面から約20フィート(約6m)の高さにある。

2階：この階には床も何もなく、下の湖へと吹き抜けになっている。

3階：この区域は監視所兼守備拠点である。テュレウスはここを、侵入者を痛めつけ、脅威が接近しつつあるという警報が自分の元へ届くように設計した。この階には天井がなく、空中に開け放たれているため、エア・エレメンタルは簡単にに入ってこれる。この区域の床の一部は、金属製の大きな格子戸となっており、開くと下の湖へと落ちる穴となる。格子戸のスイッチは、この部屋から本丸へ続く戸口の傍らにある。

3階の東側の戸口には、グリフ・オヴ・ウォーディングの爆発のルーンと、警報の秘文版のリンクト・グリフの感知の秘文(両方とも、発見するためには難易度18の判定が必要)が仕掛けられている；この感知の秘文と対になった効果の秘文はテュレウスの私室(エリア10)にある。これらの秘文は、戸口を通る前に“預言者”という合言葉を言わなかったクリーチャーに対して反応する。テュレウスが侵入者来たるとの警報を受けたなら、彼は付録Aの彼の項目に解説されているように、戦闘の準備をする。リンクト・グリフスの呪文に関してさらに詳しく知りたい場合は付録Bを参考せよ。



7. 南の小塔

この普通とは異なる塔は、見たところ中には何もないようです。床の大部分は鉄格子があるにすぎず、その何十フィートも下では、湖の波が寄せても返しているのです。

この中空の小塔は、北の小塔と同じく、建物を美しく見せるための装飾要素であるが、それと同時に、徒步で侵入するクリーチャーに対するテュレウスの守りの一環でもある。

1階：この小塔には1階はない。この小塔はテュレウスが作った、砦の南側にあるアーチ状の城壁の一部であり、湖の上に吊り下げられているのだ。この小塔の底面は、水面から約20フィート(約6m)の高さにある。

2階：この階には床も何もなく、下の湖へと吹き抜けになっている。

3階：この区域は監視所兼守備拠点である。テュレウスはここを、侵入者を痛めつけ、脅威が接近しつつあるという警報が自分の元へ届くように設計した。この階には天井がなく、空中に開け放たれているため、エア・エレメンタルが簡単に侵入できる。この区域の床の一部は、幅広の金属製の格子戸となっており、開くと下の湖へと落ちる穴となる。格子戸のスイッチは、この部屋から本丸へ続く戸口の傍らにある。

3階の東側の戸口には、グリフ・オヴ・ウォーディングの爆発のルーンと、警報の秘文版のリンクト・グリフの感知の秘文(両方とも、発見するためには難易度18の判定が必要)が仕掛けられている；この警報の秘文と対になった効果の秘文は、テュレウスの私室(エリア10)にある。これらの秘文は、戸口を通る前に“洞察者”という合言葉を言わなかったクリーチャーに対して反応する。テュレウスが侵入者來るとの警報を受けたなら、彼は付録Aの彼の項目に解説されているように、戦闘の準備をする。リンクト・グリフスの呪文に関してさらに詳しく知りたい場合は、付録Bを参照せよ。

8. 地下財宝室

この、石を組んだアーチ型天井の部屋は、地下貯蔵庫というよりもむしろ、貨幣の詰まった樽がならぶ金庫室といった雰囲気で、部屋の隅には貴重な金や銀の品々が無造作に積まれています。その品物のてっぺんには、湖を描いた大きな風景画が置かれています。

東側の壁には両開きの扉があるが、扉の向こう側は外壁の石で塞がれている。テュレウスは好きな時に、キーストーンその他の魔法的な手段を使って、壁の形を変えることができるのだ。テュレウスはこの部屋を、自分への貢ぎ物として集めた、財宝や物資の保管場所にするつもりである。テーブルと財宝を計量するための秤^{はかり}の他に、この部屋には宝物と罠がある。

この砦を作りだしたキーストーンは、この部屋の地上から10フィート(約3m)の高さにある、アーチ天井にはめ込まれている。

罠：この部屋の中央の床には2つの魔法の秘文が隠されており(どちらの秘文も感知するための難易度は18)、テュレウスかこの砦の見えざる従者以外の者が、部屋の中央10フィート(約3m)の区域に触ると起動するように設定されている。1つ目の秘文はリンクト・グリフス呪文の“警報の秘文”で、これと対になった効果の秘文はテュレウスの私室にある。2つ目の秘文はリンクト・グリフス呪文の、“呪文の秘文”で、侵入者を覆うドーム状にウォール・オブ・フォースの呪文を発動する。理論上はこれにより侵入者を捕え、テュレウスや彼の配下がやってくるまでの時間を稼げる所以である。ウォール・オブ・フォースによるドーム状の力場は、この部屋の中央を中心とした半径10フィートの円形の範囲を覆う。

財宝：テュレウスが長年にわたって略奪してきた大量の貨幣は現在、今雇っている傭兵およびこれから雇う傭兵への支払い用に、この部屋にある2つの樽に保管されている。1つの樽にはさまざまな貨幣が合計で7,090gp相当分、もう1つの樽には7,120gp相当分が詰められている。北西の隅には数々の芸術品が積み重ねられて山となっており(3,200gp相当)、その上にはサラク・スカイヒルが数年前に描いたハイスター湖の風景画(800gp相当)が置かれている。

ストーン・オブ・クリエイションはテュレウスが回収し、この部屋の片隅、扉の近くにある少しの汚れもない、青銅製の火鉢の上に設置されている。

9. 魔法使いの住居

この贅沢な部屋は、ベルベットのカーテンと色鮮やかな壁掛けで、武張った雰囲気が和らげられています。壁掛けの中には、金色で“T”的文字が華麗に刺繍された軍旗とおぼしき物もあります。天井にある垂木からは、甘い香りのする、干したハーブが吊されています。暖炉の上には肖像画が架けられており、そこに描かれているのは、優美に刈り整えた白髪と、紺碧の長衣をまとった、王侯とおぼしき白い肌のヒューマンの姿です。彼は銀の王冠を頭に頂いています。

テュレウスの住まいは、豪華なタペストリー、柔らかな敷物、ベルベットのカーテンに、大きな丸い寝台など、こぎれいにまとめられつつも贅沢なものだ。調度品はすべて、砦の一部として作り出された品である。暖炉の上に架けられた肖像画は、テュレウス自身のものだ。その絵は、彼が“10年か20年後にはこうありたいもの”と思う自分自身の姿を描いているのである。この部屋には、他のウィザードの蔵書から盗んできた、秘術の歴史に関する書物を除き、実際に価値のあるものはない。

10. 私室

金属製の脚を持つ、いくつもの大きな木製のテーブルが、部屋の大部分を占めています。それぞれのテーブルには、ガラス製の器具や銀色の実験器具が複雑に配置されています。おそらくは秘術に関するものごとを研究するためのものだと思われますが、部屋はピカピカに掃除されており、なんの匂いもありません。

この部屋は私室兼実験室として用意されているのだが、テュレウスはほとんどここを使用していない。秤や目盛りのついたガラスの品々、その他の実験器具は、すべて新品同様だ。これらは砦の一部として作り出されたものである。

財宝：ここには、ガラスの蓋が被せられた木の皿の上に、チップ・オブ・クリエイションが安置されている。

11. 書斎

堅くて重い木材で作られた、大きな本棚が壁にそって並んでいます。そこには色鮮やかで新品同様の背表紙の書物がいくつも収められています。部屋の床には柔らかな敷物が重ねて敷かれており、その上には豪華な革張りの読書用の椅子と、広く四角いテーブルが置かれ、テーブルの上にはさらに本が散らばっています。このような部屋にもかかわらず、中ではなにも匂いがしません。

棚の中の本はすべてページが真っ白なもので、テュレウスがこの場所を思い浮かべ作り出した時、いっしょに作り出された品物である。

財宝：床に積まれた本も、テーブルの上に散らばった本も、すべて他のウィザードの収蔵品から略奪したものだ。その本の中にはストーン・オブ・クリエイションの起源とそれがある場所に関する推測、およびテレポーテーション・サークル用のさまざまな印形の順列(行き先の場所がどこかはDMが選ぶこと)を記した本もある。またその中の一冊は呪文書であり、ウォール・オブ・ストーン、ストーン・シェイプ、ストーンスキン、テレポーテーション・サークル、テレポートの呪文が記されている。歴史および秘術に関する文書は、価値のわかる蒐集家にとっては、総計2,250gpの価値がある。

12. 会議室

長いダイニング・テーブルが部屋を占めており、その一角には大きな暖炉があります。暖炉の上には、唸り声を上げる、まさにその途中で凍りついたようなブルー・ドラゴンの頭の剥製があります。その両目はダイヤモンドのようです。黒い色をしたテーブルには紺碧色のテーブルクロスが敷かれ、食器棚には金のトレイの上に並べられた金のカップが輝いています、その横には深紅のワインが入ったデカンタが置かれています。低い背もたれつきの椅子が6脚、テーブルを囲んでおり、暖炉の近く、上座には背もたれの高い椅子が1脚置かれています。

テュレウスはこの場所で、傭兵隊の隊長たちや、その他彼が接待したい、あるいは良い印象を与えると思う訪問者と面会している。長テーブルには長辺に3人ずつ座る。テーブルの端の上座にある背もたれの高い椅子はテュレウスのためのものだ。ドラゴンの頭の剥製、金のカップにトレイ、それにワインもすべて、作り出された砦の一部であり、本物としての価値はない。

13. 観測所

この場所はがらんとしていますが、湖を見下ろす大きく開いた窓のそばには、ピカピカに光る望遠鏡と小さな鉄製の櫃があります。部屋の中央に置かれているのは、金や白金の大理石模様の入った黒い粘板岩で作られた、重厚な石の玉座です。床には円を描くように、秘文が連ねて彫り込まれています。天井にある高窓や換気口から、自然光が中に入っています。そしてその天井は、石と木の垂木でできたドーム天井となっています。

テュレウス本人も、本丸の高さをさらに高くすることと、フェイルーンの星々を眺めること以外には、この部屋の使い道は思いつかなかった。秘文の輪はテュレウスがテレポーテーション・サークルやその他の呪文を発動するための“瞬間移動の魔法円”であるが、今は機能しておらず、また“永続的な瞬間移動の魔法円”でもない。

この玉座には密かに2つの目的がある。1つ目はテュレウスの威厳を高めることであり、2つ目は訪問者に“彼はすでにストーン・オブ・クリエイションを使いこなし、自分の物としている”と思わせることである。もちろん玉座に魔法の力などはなく、テュレウスが作り出した、空想の城の一部分にすぎない。

可能であればテュレウスは、侵入者をここで威圧(場合によっては戦闘も)しようとする。

財宝：望遠鏡には250gpの価値がある。鉄の櫃には鍵はかかるおらず、中にはウォーターディープ産のブランデーが入ったクリスタル製のデカンタが1つ、そしてタンブラー・グラスが1つ入っている。ブランデーと櫃は本物で、櫃の中のクリスタル製品やガラス製品はすべて砦の一部である。

付録A：モンスターとNPC

以下のデータ・ブロックは、このアドベンチャーに登場する主要なNPCを説明したものだ。

傭兵团の使い

この傭兵は、テュレウスの砦にいる“連刃の旗”と“鉄獅子隊”的者たちだが、必ずしもそれらの傭兵团の主だった連中というわけではない。この傭兵達は隊列を組んだり、連携した攻撃を行なえる一般的な戦士である。彼らは、これら的小規模な軍隊中でも指折りの士官というわけではないが、ただのその他一般の荒くれ兵士というわけでもない。

勇気鼓舞の特徴を使用する際、2つの傭兵团の傭兵たちは要塞にいる間は、互いを仲間とみなす。ただし、冒険者が何らかの手段によって彼らを反目させている場合はその限りではない。

テュレウス

彼が広大にして内紛の絶えぬ次元間都市ラヴニカに住んでいた幼年時代、テュレウスの両親であるティベリオとアイラエアは、彼が魔法を学ぶことを一切禁じていた。両親はテュレウスに、ラヴニカではありふれている、危険を冒したり法に外れた行ないに巻き込まれるような人生を送って欲しくはなかったのだ。しかしテュレウスは、母はともかく父が魔法を禁じたのは、父が“冒険好きだった父方の祖父母”に反発したせいだということを理解するようになった。そしてテュレウスは己の祖母がかつて強力な魔道士だったことを知り、彼女の足跡を辿ることにしたのである。

傭兵团の使い

中型・人型生物

AC: 15 (チェイン・シャツ)

hp: 26 (4d8 + 8)

移動速度: 30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (±0)	12 (+1)	9 (-1)

セーヴ: 【筋】+4、【耐】+4

技能: 〈運動〉+4、〈知覚〉+3

感覚: 受動〈知覚〉 13

言語: 共通語

脅威度: 1 (200XP)

習熟ボーナス: +2

勇気鼓舞: この傭兵は、少なくとも1体の味方が自分から5フィート以内にいる間は、恐怖状態、拘束状態、つかまれた状態、魅了状態に抵抗するセービング・スローに有利を得る。

連携打撃: あるクリーチャーから5フィート以内に“この傭兵の味方でかつ無力状態でない者”がいるなら、この傭兵は1ターンに1回のみ、そのクリーチャーに対して自分が武器攻撃でヒットを与えた際に追加で7 (2d6) ダメージを与えることができる。

アクション

複数回攻撃: 2回の“ロングソード”攻撃を行う。

ロングソード: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ。ヒット: 6 (1d8 + 2) [斬撃] ダメージ。

ヘヴィ・クロスボウ: 遠隔武器攻撃: 攻撃+4、射程100／400フィート、目標1つ。ヒット: 7 (1d10 + 2) [刺突] ダメージ。

力に餓えている: テュレウスは常に、自分は人より抜きん出て称賛を受ける、力強い存在でありたいと思っている。彼は魔法を強大な力を得るための手段と見なしており、「父は私が強くなるのを阻んでいた」と感じている。テュレウスは魔法を学ぶ方法を密かに見つけたが、その野心と研究成果を隠さねばならなかった。その結果として彼は最悪の場所に同志を見つけることになった。邪惡なる魔道士たちは、力を渴望する彼を煽り立て、その善惡を判断する良心を侵していったのである。

ありふれた怒り: テュレウスは何ヶ月も両親と話をしないでいた。彼はティベリオとアイラエアが病気になったことも知らず、二人はそのまま死んでしまった。テュレウスは両親を助けられなかつた己の無力さ、そして何も言わなかつた二人の強情さに、怒りを覚えた。彼はすべてを己の意のままにできる場所を作る、そのための力を探し求めた。まず彼は、幻術魔法を修得した。彼は、現実ながらの幻を作れば、その幻の中で生き、他者を欺き、ついには自分自身の運命すら意のままにできると考えたのである。やがて彼は他の可能性を発見した。

我欲を追い求めて: ティベリオは、母であるウィザードのシルヴェネが書いた日記を、テュレウスの目に入らぬよう隠していた。テュレウスはその日記に、想像力だけで場所や建物を作り出せるアーティファクト、ストーン・オブ・クリエイションの物語が記されているのを見つけた。テュレウスはシルヴェネとその石についてすべてを知ろうとし、ついには異世界フェイルーンへ、そこでも鄙陋な場所にあるハイスター湖へとたどりついた。かの石はそこで大昔に失われたのである。

野心に負けて

おそらくもう、テュレウスはやり直せない。今や彼は、自分を偉大なる存在にすることにすべてを費やしており、そもそもなぜ力を欲していたのかを見失っているのだ。彼は自分以外の誰かを助けようとは思わない。そして、自分を手助けしてくれる人々や、自分の野望に共感してくれる人のことを、己の力を脅かす存在と見なしている。彼は誰かに認められたいとも、誰かと手を組みたいとも思っておらず、ただ従属のみを求める。本人がこれを自覚しているか否かはともかく、彼は自分の望むものを得るために、誰を傷つけようとも気にしない。

人格的特徴: 「私は思考の時間を稼ぐため、声を上げて笑う。もちろん、私の生来の直感は、その辺の連中が思案したあげくの努力よりも優れていることがほとんどだがね」

尊ぶもの: 「力だ。他人は私から奪おうとしたり、私を阻んだり、否定したりする。だがそんなことは許さない。本当の力とは、他人の運命を決めることだ」

関わり深いもの: 「私の物と呼べる国を手に入れたなら、そこで他の人々に時間を割こう。そうすれば誰が信頼できるのか、つまり私の前に立ちはだからない者なのかがわかるのだから」

弱味: 「私はどうも気が短い。なぜ人は、私は何をしているか自分で把握しているということを理解できないのだろうか？」

付録B：呪文

このアドベンチャーには、以下のウィザード呪文の効果が登場する。マイティ・フォートレス呪文の初出は『ザナサーの百科全書』である。

リンクト・グリフス

Linked Glyphs／対になった呪文

4レベル、防御術

発動時間：1時間

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(300gp以上の価値のあるダイアモンドの粉末と香；これは呪文により消費される)。

持続時間：解呪されるか作動するまで

この呪文を発動する際、君は感知の呪文を描く。その呪文は後に、それと対になった呪文の場所に魔法効果を起動させる。君は感知の呪文を何らかの表面(机、床や壁の一部分など)または閉じて呪文を隠すことのできる物体1つ(本、巻物、宝箱など)の内側に刻み込む。この呪文は最大で直径10フィートまでの範囲を覆うことができる。その表面または物体が、君がこの呪文を発動した時の所在地から10フ

ィートより遠くに移動した時点で、感知の呪文は破壊され、この呪文は作動することなく終了する。

どちらの呪文もほとんど不可視であり、どちらを発見するにも君の呪文セーヴ難易度に対する【知力】(検索)判定が必要である。

君はこの呪文の発動時に感知の呪文の作動条件を設定する。表面に刻まれた呪文の場合、最も一般的な作動条件は、呪文に触れる、呪文の上に立つ、呪文を覆っている物体を取り除く、呪文から特定の距離内に近づく、呪文の刻まれた物体を検索する、などだ。物体の内部に刻まれた呪文の場合、最も一般的な作動条件は、その物体を開く、呪文から特定の距離内に近づく、呪文を見るか読む、などだ。呪文が作動した時点でこの呪文は終了する。

君は作動条件をより細かく設定できる。この呪文が起動するが、特定の状況、身体的な特徴(たとえば身長や体重)、クリーチャーの種類(たとえば「異形クリーチャーのみ」、あるいは「ドラウのみ」に作用する)、あるいは特定の属性のクリーチャーのみといった指定も可能だ。君はまた、特定の合言葉を口にした場合は作動しないなど、呪文が作動しないクリーチャーの条件を指定することもできる。

感知の呪文を刻む際、その呪文につながっているのが警報の呪文か呪文の呪文かを選ぶこと。

幻術士テュレウス

中型・人型生物(ヒューマン)、中立にして悪

AC : 13 (メイジ・アーマーで16)

hp : 156 (24d8 + 48)

移動速度：30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(±0)	16(+3)	14(+2)	20(+5)	15(+2)	16(+3)

セーヴ：【知】+10、【判】+7

技能：〈知覚〉+7、〈ペテン〉+8、〈魔法学〉+12、〈歴史〉+10

ダメージ抵抗：呪文によるダメージ；非魔法的攻撃による〔殴打〕、〔斬撃〕、〔刺突〕(ストーンスキンより)

感覚：受動〈知覚〉17

言語：共通語、始原語、深淵語、森語、竜語

脅威度：13 (10,000XP)

習熟ボーナス：+5

実体ある幻影：テュレウスが1レベル以上の幻術呪文を唱えるとき、その幻の一部である、魔法的でなくかつ自律行動能力を持っていない物体1個を選択して、これを実体あるものとすることができる。テュレウスはその呪文の持続時間中、自分のターンにおいて、1回のボーナス・アクションとしてこの操作を行なえる。その物体は1分間だけ実体を保つ。その物体は、ダメージを与えたり、誰かに直接危害を加えたりすることはできない。

呪文発動能力：テュレウスは16レベルの術者であり、その呪文発動能力は【知力】である(呪文セーヴ難易度18、呪文攻撃+10)。彼は以下のウィザード呪文を準備済である。

- 初級呪文(無限回)：ショッキング・グラスプ、ファイアー・ボルト、マイナー・イリュージョン、メイジ・ハンド、ライト
- 1レベル(4スロット)：サンダーウェイヴ、シールド、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*、ファンタズマル・フォース*、ミラー・イメージ*
- 3レベル(3スロット)：カウンタースペル、フライ、メジャー・イメージ*、ライトニング・ボルト
- 4レベル(3スロット)：ストーンスキン、バニッシュメント、ハリューサナトリ・テイン*、ファンタズマル・キラー*

5レベル(2スロット)：カンジャー・エレメンタル、テレキネシス、ミスリード*

6レベル(1スロット)：ディスインテグレイト

7レベル(1スロット)：ブレイン・シフト

8レベル(1スロット)：メイズ

*……(1レベル以上の幻術呪文)

伝説的抵抗力(3回/日)：テュレウスは、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。

所くらまし(テュレウスが呪文レベル1以上の幻術呪文を発動すると再チャージ)：1回のボーナス・アクションとしてテュレウスは幻を映し出し、自分が本当の位置から少しずれたところに立っているように見せかける。これによって、あらゆるクリーチャーはテュレウスに対する攻撃ロールに不利を受ける。テュレウスがダメージを受けるか、無力状態になるか、移動速度が0になった時点で、この効果は終了する。

アクション

ダガー：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+8、間合い5フィート、射程20／60フィート、目標1つ。ヒット：5(1d4+3) [刺突] ダメージ。

可変幻影：テュレウスは持続時間1分以上の幻術呪文を発動したのち、その幻を見ることができているならば、自分のアクションを用いてその幻の性質を変化させることができる(その呪文が通常に生み出せる幻の枠組みの中で)。

伝説的アクション

テュレウスは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。テュレウスは、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すべて回復する。

精査：テュレウスは【知力】(検索)または【判断力】(知覚)の判定を行う。

初級呪文発動：テュレウスは、自分の呪文リストから初級呪文を1つ発動する。

呪文発動(1～3伝説的アクション消費)：テュレウスは準備してある1～3レベルの呪文をどれか1つ、呪文スロットを消費して発動する。このアクションを行なうには、呪文レベルごとに1回分の伝説的アクションが必要である。

警報の秘文：君は2つの秘文（感知の秘文と効果の秘文）を作成し、魔法の力で結びつける。両者の距離は100マイル以下でなければならず、この距離を超えたならこの呪文の効果は終了する。感知の秘文が作動したなら、効果の秘文はちょうどアラーム呪文のように働く——つまり、君が効果の秘文から1マイル以内にいる時に限り、君の心の中に鋭い警報を発する。君が眠っていた場合、君はこの警報によって目を覚ます。

呪文の秘文：君は2つの秘文（感知の秘文と効果の秘文）を作成し、魔法の力で結びつける。両者の距離は100フィート以下でなければならない。君は自分が準備している4レベル以下の呪文1つを効果の秘文の中に蓄えておける。2つの秘文を作成する一環としてその呪文を発動すること。その呪文はクリーチャー1体または範囲を目標とするものでなければならない。蓄えられた呪文は、このようにして発動された時にすぐさま効果を発揮するわけではない。感知の秘文が作動したなら、効果の秘文に蓄えられた呪文が発動される。その呪文の目標がクリーチャー1体なら、秘文を作動させたクリーチャーを目標とする。呪文が特定範囲に作用するなら、その範囲は効果の秘文を中心とする。呪文が敵対的なクリーチャーを召喚したり、有害な物体や罠を作成するものなら、それらは効果の秘文にできるだけ近いところに出現する。精神集中を要する呪文の場合、その呪文は最大の持続時間まで持続する。

高レベル版：この呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、使用したスロットと同レベルまでの呪文を蓄えることができる。

マイティ・フォートレス

Mighty Fortress／堅塞

8レベル、召喚術

発動時間：1分

射程：1マイル

構成要素：音声、動作、物質（500gp以上の価値のあるダイアモンド1粒；これは呪文により消費される）

持続時間：瞬間

石づくりの砦がひとつ、君の選択した、君から見える、射程内の正方形の地面から現れ出でる。その地面は一辺120フィートで、どんな建物も構造物も載っていないものでなければならない。その地面にいたクリーチャーはみな、砦が地面から持ち上がるさい、害を受けることなく押し上げられる。

砦には正方形の土台を持つ4つの小塔が付いており、いずれも一辺20フィート高さ30フィート。小塔は砦の四隅に1つずつ付いている。小塔と小塔は長さ80フィートの石壁でつながっており、これにより四方を石壁で閉ざされた敷地ができる。壁は厚さ1フィートで、幅10フィート高さ20フィートの石板でできている。それぞれの石板は、他の2枚の石板か、1枚の石板と1つの小塔につながっている。君は砦の外壁に最大4つまでの石の扉を配置できる。

敷地内には小さな本丸がひとつ建っている。本丸の土台は正方形で、一辆50フィート。本丸は3階から成り、高さは1階あたり10フィート。各階がいくつの部屋に分れているかは君が好きに決めてよいが、どの部屋も1辆5フィート以上の広さがなければならない。本丸の壁の厚さは6インチで、階と階は石の階段でつながっている。中の部屋部屋には適宜、石の扉やアーチ状の開いた戸口があることにしてよい。本丸には君の望むように家具を据え付けたり、装飾を施すことができる。また本丸には100人に9品のコース料理からなるごちそうを（訳注：7日のあいだ）毎日1回出せるだけの食糧が蓄えている。この呪文で生み出された調度、食物その他の品々は、砦の外に出すと碎けて塵と化する。

この砦には100人の見えざる従者がおり、君がこの呪文の発動時に指定したクリーチャーたちの下す命令に従う。従者の1体1体がアンシーン・サーヴァント呪文で生み出されたものと同様に機能する。

砦の外壁、小塔、本丸はみな石でできており、これにダメージを与えることは可能である。石の10フィート×10フィートの区画はみなAC15であり、厚さ1インチごとに30ヒット・ポイントを有する（訳注：厚さ6インチならば180hp、1フィート=12インチならば360hp）。[毒]と[精神]ダメージには完全耐性を有する。石の1区画のヒット・ポイントを0にすると、そこは破壊される。DMの判断によっては、その区画につながっている区画がかしげ、崩れるかもしれない。

7日間が経過するか、君がこの呪文をどこか別のところで発動したら、砦は何物にも害を与えることなく崩れて地面に沈んでゆく。中にいたクリーチャーはみな安全に地面に降りる。

この呪文を丸1年のあいだ、7日ごとに同じ箇所に発動しつづけたら、砦は永続的なものとなる。

付録C：アーティファクト

このアドベンチャーに登場する3種類のアーティファクトについて詳しく説明する。

ストーン・オヴ・クリエイション

Stone of Creation／創造の石

その他の魔法のアイテム、アーティファクト（要同調）

ストーン・オヴ・クリエイションに関する少数の伝説や知識によれば、このアーティファクトは外方次元界の遠い辺境、あるいは“彼方の領域”から、隕石のように物質界へ落ちてきたという。同様の伝説は複数の世界にある。いずれも石が、まるで種から生れる家のように、魔法の力で建物や島を生み出したさまを語る。してみるとストーン・オヴ・クリエイションは唯一無二のアーティファクトでは“ない”のか、あるいはこのアーティファクトの複数のかげらはどれも1つの石材から削り出したもので、その石材は賢者たちの思うよりずっと大きいか……のいずれかであろう。

この黒い未加工の石は粘板岩に似て容易に薄片状に剥がれそうに見えるが、そのじつ花崗岩ほども堅い。単色ではなく黄金と白金の筋が走っている。原型となる完全なストーン・オヴ・クリエイションは立石のようなどっしりした一枚板だったというが、その石の本当の大きさは分らない。そもそも“全き”ストーン・オヴ・クリエイションなどという概念をこのアーティファクトに適用してよいものかどうかも分らない。ひょっとしたら、同じ石からできた別の一枚板や丸岩が多元宇宙のそこかしこにあるのかもしれない。次元間移動やアーティファクト自体の魔法の力によって切り出され何度も削り取られたものが。

ランダムな特性：以下のランダムな特性を有する：

- 小さな有益な特性 × 2
- 大きな有益な特性 × 1

石工の技：このストーンに同調している間、君は（1）石工道具に習熟を得る。（2）また、石工道具を用いてこの石の一枚板から石片を切り出し、それによってより小さなアーティファクトを作成することができるようになる。

切り出し：このストーンをもとに、このストーンから力を得る、より小さなアーティファクトを作成することができる。それらの石片によって、君はこの石の一枚板が持つ力の一部分を成形して君自身や他人に渡すことができるのである。

このストーンから切り出せる石片は大別して2つの大きさのものがある。チップ・オヴ・クリエイションとキーストーン・オヴ・クリエイションである。こうした小ぶりのアーティファクトはそれぞれ独自に同調の必要がある。

1つの一枚板からは最大11個までのチップ・オヴ・クリエイションと最大9個までのキーストーン・オヴ・クリエイションを作成できる。チップは石の薄片のように見え、ヒューマンの大人の手ほどの大ささ。キーストーンは分厚さがチップの5倍以上ある。

すべてのチップとキーストーンを切り出し終えても、このストーンの一部は残るが、しかしその一部からそれ以上石片を切り出そうとしてもまったく歯が立たなくなる。この最小の石は超小型サイズのクリーチャーと同じほどの大きさである。

創造物消去／変更：このストーンは（訳注：キーストーンやチップとは違って）独自に構造物や擬似次元界を作成することはできない。だが、このストーンに同調している間、君はキーストーンやチップによって作成された構造物や擬似次元界を修理修整できる（ただしそれには君がこのストーンから1マイル以内におり、かつ君が修理修整したい構造物や擬似次元界を視覚やその他の感覚によって認識できていなければならない）。たとえば扉を付け足したり、窓を開かないようにしたり、部屋どうしの位置関係を変えたり、さらにはキーストーンによって作成された構造物1つをまるごと解呪することすらできる。そうするためにには、君は（ちょうど呪文に対して行なうように）1分間精神集中を行ないつつ、君が望む変化を中心に思い描く必要がある。変化はその1分の間にゆっくりと起きる。この変化がクリーチャーにダメージを与えたり直接害を及ぼしたりすることはない。解呪された構造物はしだいに薄れていって無に帰し、クリーチャーには害を及ぼさない。

石の破壊：このストーンは变成了アーティファクトであり、より小さな複数のアーティファクトに分割できる。その一方で、このストーンはほとんどのダメージを受け付けない。このストーンに同調した工人のみがこれを彫ることができる。このストーンから生れたより小さなアーティファクト（およびそれらの生み出したもの）を破壊しても、このストーン自体には一切ダメージはない。

このストーンは、元素の渾沌に至るか、元素の渾沌に同調した（プレイン・シフト呪文で使うような）金属製の二又のロッドで打たれると破壊される。その場合、このストーンは碎け散って、魔法の力を持たない無害な石のかけらになる。この一枚板のチップやキーストーンによって作成された場所はすべて碎けるか朽ちるか薄れて跡形なく消え去る。

ストーン・オヴ・クリエイション自体がより大きなアーティファクトの一片であるかどうかは誰も知らない。

チップ・オヴ・クリエイション

Chip of Creation／創造のかけら

他の魔法のアイテム、アーティファクト（要同調）

これは手ほどの大ささをした堅い石の薄片で、ストーン・オヴ・クリエイションの小さな石片であり、その力の一部を有している。

結びついた部屋：個々のチップは対応する擬似次元界の部屋と分ちがたく結びついている（ちょうどデミプレイン呪文と同じように）。

その部屋はこのチップとストーン・オヴ・クリエイションの両方が存在する限り存在し続ける。その部屋に通じる扉は、デミプレイン呪文を用いて作成されたときのみ存在する（発動時にチップが使われたかどうかは関係ない）。

擬似次元界：チップに同調している間、君は回数無制限でデミプレインを発動できる。ただし、これによって新たな擬似次元界を作ることはできず、（1）このチップに対応する擬似次元界の部屋か、（2）ストーン・オヴ・クリエイションの別の石片によって作られた、君が性質と内容を知っている別の擬似次元界に行くことしかできない。

かけらの破壊：チップ・オヴ・クリエイションはそれ自体アーティファクトであり、ほとんどのダメージを受けつけないが、ディスインテグレイテッド呪文はこれを破壊するに足る。

このチップは一度同調された後、1d4 + 1日間ずっと同調されないままでいたならば、魔法の力を持たぬただの石のかけらになってしまう。

ストーン・オヴ・クリエイションが破壊されたなら、その石から取ったチップはすべての同調が破れてすべての魔法的特性を失い、対応する擬似次元界の部屋はすべて消え失せる。それらの部屋の中のクリーチャーや物体は、力を失ったチップのすぐそばへ瞬時に追い出される。

このチップは、元素の渾沌に至るか、元素の渾沌に同調した（プレイン・シフト呪文で使うような）金属製の二又のロッドで打たれると破壊される。

キーストーン・オヴ・クリエイション

Keystone of Creation／創造の要石

他の魔法のアイテム、アーティファクト（要同調）

キーストーン・オヴ・クリエイションはストーン・オヴ・クリエイションから取った石片である。大きさは一辺6～10インチ（約15～25cm）程度のものが多く、ストーンに同調した石工が切り出しただけの粗削りなものもあればきれいに切って磨いたものもある。

ランダムな特性：キーストーン・オヴ・クリエイションは以下のランダムな特性を有する：

- 小さな有益な特性×1
- 有益な現象×1
- 不利益な現象×1

異次元空間：君はこのキーストーンを用いて、ちょうどモルデンカイネズ・マグニフィセント・マンション呪文で作れるような異次元空間を作り出せる。最も簡単な方法は、単にこのアーティファクトの力を使ってこの呪文を発動すること（これには呪文スロットも物質要素も必要ない）。君がこのアーティファクトを使ってこの呪文を発動するたび、既存の擬似次元界は消え失せる。作り出される擬似次元界または異次元空間に関する詳細は後の『建造物の細部』を参照のこと。

構造物の建築：君はこのキーストーンを用いて物質界に物理的構造物を作り出せる。もっとも簡単な方法は、単にこのアーティファクトの力を使ってマイティ・フォートレス呪文を発動すること（これには呪文スロットも物質要素も必要ない）。君がこのアーティファクトを使ってこの呪文を発動するたび、既存の建造物は消え失せる。作り出される擬似次元界または異次元空間に関する詳細は後の『建造物の細部』を参照のこと。キーストーンによって作り出された場所は、（訳注：通常のマイティ・フォートレス呪文とは違って）繰り返し呪文を発動しても永続的なものにはならない。

結びついた空間：君は複数のキーストーンを使ってより大きな空間を作り出すこともできる。それらの空間は互いに隣りあわせても、さらにはつながりあわせてもよい。それどころか物質界の構造物と異次元空間をこのように組み合せててもよい。君が1つのキーストーンに同調していて、かつ2つ目のキーストーンに同調する場合、

それらのキーストーンは組み合さって1つのアーティファクトになり(同調しているアイテムの数は両方で1つと数える)、その特徴と宿命を永遠に1つのものとする。一度に4つ以上のキーストーンと同調する(=同調によって組み合せる)ことはできない。

要石の破壊: キーストーンはそれ自体アーティファクトであり、ほとんどのダメージを受けつけないが、ディスインテグレイト呪文はこれを破壊するに足る。

キーストーンは、一度でも同調されたなら、魔法の力を保つために同調を必要とする。そうでなければ、キーストーンが物質界に創造した物は1d12+1日間かけてしだいに朽ちてゆき、キーストーンに依存していた擬似次元界は1d20+10分間で崩壊する。火などの破壊の力が崩壊を早める可能性もある。キーストーンによって創造された/維持されている擬似次元界は、崩壊する際には、その中にいたクリーチャー全員をそれぞれの出身次元界へ排出する。

キーストーンの創造物がすべて破壊されたなら、そのキーストーンは魔力を持たぬただの石になってしまう。ストーン・オブ・クリエイションが破壊されたなら、その石から取ったキーストーンはすべての同調が破れてすべての魔法的特性を失い、その想像した物はみな朽ち崩れて無に帰す。

このキーストーンは、元素の渾沌に至るか、元素の渾沌に同調した(プレイン・シフト呪文を使うような)金属製の二又のロッドで打たれると破壊される。

建造物の細部

君はキーストーンの創造物の外見を君の創造できる限りどんなふうに設計してもよい。また、君の創造物の間取りや構造上の細部は以下のように修整可能である。

擬似次元界の設計

君は1つのキーストーンを用いてドーム型またはピラミッド型で縦横高さが1マイル以下の異次元空間を生み出せる。中の地形は君の思い通りのものにできる。この空間の端はしっかりとした実体があって通行不可能だが、不可視にすることはでき、これによって君の空間をどこまでも続いているかのように見せることができる。

追加のキーストーンが1つあるごとに、君の創造する空間を最大1平方マイルまで広げることが可能になり、地形の種類も加えたり組み合せたりすることができます。

1平方マイルごとに、(1) モルデンカイネンズ・マグニフィセント・マンション相当の大きさの建造物(使用人と食糧もあり)を1つ、あるいは(2) “全部あわせるとマグニフィセント・マンションに等しいだけの大きさになる複数の小さな建物”を存在させることができる。

クリーチャーにダメージを与えたり害を与えたりする動植物を創造することはできない。ただし崖や水やその他の自然の特徴を創造する場合、その空間にいるクリーチャーは崖から落ちたり水に溺れたりその他いろいろなやりかたで害を受ける可能性がある。

物理的構造物の設計

君は1つのキーストーンを用いてマイティ・フォートレスに似た構造物を創造できる。しかもその砦を、細かな外見だけでなく、実際の効果まで柔軟に調整できる。1つのキーストーンを用いて壁、開けた空間、床、扉、その他のマイティ・フォートレスの特徴を並べ替えることができる。このとき内部の空間は“1辺10フィートの立方体150個ぶん”を超えてはならない。君の砦は川、小川などの水をみたいでもよい。深い穴、水びたしの部屋などを含む無謀な/危険な形状をしていてもよい。ただし君の設計した構造物が、ひとたび生み出された後、自重を支えられるか、攻撃や天候や経年劣化などによる損害に耐えられるかは保証の限りでない。

望むならば、君は自分の構造物内の“従者”的一部を番人に変えてもよい。番人もデータはアンシーン・サーヴァント呪文で生み出されたものと同様だが、君と同じ受動【判断力】(知覚)値を持つ(なお君は彼らの感覚を通じて物を感知することはできない)。従者たちはベルを鳴らすなど環境を操作して警報を発することができる。

現象

キーストーン・オブ・クリエイションによって生み出された場所や構造物はみな、特別で予見不可能な現象を伴う。それはその場所や構造物の構造や外見に作用を及ぼす。現象には有益なものと不利益なものがある。こうした現象はキーストーンが1つの構造物または場所を生み出すたびに変る。DMは以下の表でロールしたり表から選択したりしてもいいし、生み出された創造物に合せて独自の現象を決めてよい。



有益な現象

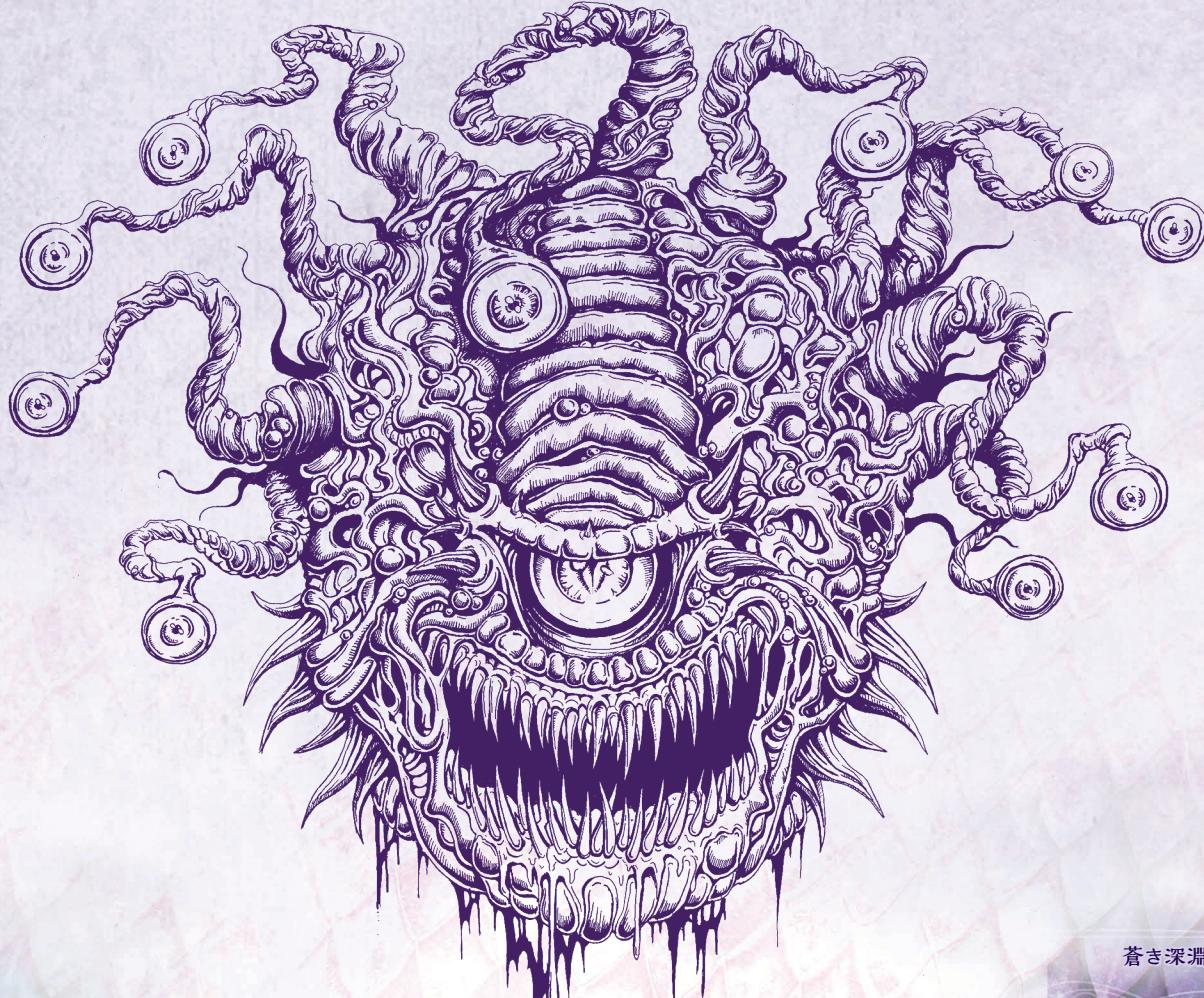
d100 現象

- 01～20 君の創造物は君にとって快い匂いを発する(たとえ匂いの発生源がなくとも)。
- 21～30 君は1分を費やせば君の創造物から120フィート以内の“軽度な隠蔽”をもたらす状況をすべて解呪できる。
- 31～40 君の創造物の中では、君は1日1回、呪文スロットを消費することなくクリエイト・フード・アンド・ウォーター呪文を発動できる。
- 41～50 君の創造物の中にいる時、君は自分から30フィート内で話された言語をすべて理解できる。
- 51～60 野獣は君の創造物を魅力的または不快に思う(どちらにするかは君が決定する)。
- 61～70 君は、創造物が完成した時点で、その中ではどのような気候があり得るかを決定する。
- 71～80 君は創造物の中にいる限り魅了状態にも恐怖状態にもならない。
- 81～90 君の創造物の中にあるすべての構造物はACが+2される。
- 91～00 君は創造物の中にいる限り受動【判断力】〈知覚〉値に有利を得る(訳注: 有利を得ているかのように+5される)。

不利益な現象

d100 現象

- 01～20 君の創造物は不快な臭いを発する(たとえ匂いの発生源がなくとも)。
- 21～30 君の創造物はかすみ、霧などの“軽度な隠蔽”的な状況に陥りやすい。
- 31～40 君の創造物の中では昼または夜がひどく長い(どちらにするかはDMが決定)。
- 41～50 君の創造物の中の構造物には窓がなく矢狭間しかない。
- 51～60 野獣は君の創造物に住み着いているか、これを避ける(どちらにするかはDMが決定)。
- 61～70 君の創造物の中では奇妙な天気のパターンが生じる(どんな天気がいつ起きるかはDMが決定)。
- 71～80 君の創造物の中でクリーチャーを感知／追跡する難易度はすべて+2される。
- 81～90 君の創造物の中にあるすべての構造物はACが-2される。
- 91～00 君は創造物の中にいる限り受動【判断力】〈知覚〉値に不利を受ける(訳注: 不利を受けているかのように-5される)。



CREDITS

Adventure Writing & Maps: Will Hindmarch

Adventure Graphic Designer: Bree Heiss

Illustrators: Justine Jones, Russ Nicholson, Anna Steinbauer,
and Gabor Szikszai

翻訳：柳田真坂樹

翻訳協力：D&D日本語版翻訳チーム（桂令夫、塚田与志也）

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.