1E: The Tainted Spiral

1E: 穢れた螺旋坑道

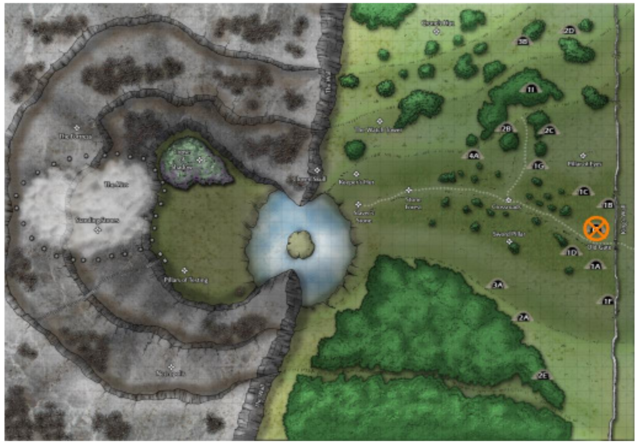
英雄級冒険

エイリン・“黒き挽歌”・ラデルによる
“渾沌の痕”冒険

イラスト: マイク・サス
作図: ジェイソン・A・エングル
翻訳: 鯛足烏賊

『穢れた螺旋坑道』は、1レベル・キャラクター5人向けの“渾沌の痕”を舞台としたショート・アドヴェンチャーだ。この冒険は、彗星が大地に衝突した際に飛び散った、“渾沌のシャード”と呼ばれる巨大隕石の破片が掘り進めた、渦巻状のトンネル・ネットワーク内で進められる。それ自身は隕石でしかないが、“渾沌のシャード”は悪属性クリーチャーを引き寄せる、混沌にして悪の忌まわしい力を放っている。“渾沌のシャード”の存在は、“彼方の領域”へと続く次元間障壁を弱体化させ、そこに生じた亀裂は、無数のフェル・テイントや恐るべき異形たちを“シャード”の招命に応えさせた…。

詳細な情報のために“渾沌の痕”とその周辺に関する詳細な情報は、http://www.wizards.com/dnd/Article.aspx?x=dnd/duad/chaosscar を参照しろ。



もし君が“渾沌の痕”キャンペーンをプレイしていないのなら、君はこの冒険を既存キャンペーンの荒野に配置することができる。他の“渾沌の痕”(Chaos Scar)冒険と異なり、この冒険は隕石の存在が前提となる。もし君が“渾沌の痕”以外でこの冒険を使うなら、君は最終遭遇のシャード・ゴーレムの存在理由を独自に説明する必要があるだろう。

2009/12 ダンジョン誌173号より

背景

Background

隕石が天空から落下したとき、それは“渾沌のシャード（断片の意）”と呼ばれる無数の破片となり、現在“渾沌の痕”と呼ばれている土地に四散した。隕石の最も大きな部分が大地に大きな穴を穿った。それは現在“渾沌の痕”と呼ばれている。“渾沌のシャード”の1つが、“渾沌の痕”の開口部から遠くないところ、現在〈王の境界壁〉が建てられている場所に落下した。それは地面に潜り、大地にねじれ模様のトンネルを掘り進めていった。“シャード”は徐々に力を蓄えてゆき、地中に大洞窟と回廊からなる、狂気の渦巻くネットワークを作り出した。

トンネル・ネットワークの底に到達して間もなく、“渾沌のシャード”は付近一帯のクリスタルにエネルギーを吹き込み始めた。アンダーダークの民に“歪曲クリスタル”と呼ばれている、これら発光性のクリスタルは、このエリアと“彼方の領域”の結合を強めた。歪曲クリスタルは、“彼方の領域”由来のクリーチャーを増強し、現住クリーチャーを含む他次元のクリーチャーを弱体化させる奇妙な特性を持っている。

“渾沌のシャード”は邪悪と渾沌のオーラを放ち、真の意味での知性はないものの荒削りの意志は持っており、悪のクリーチャーを引きつけた。最近になり、“渾沌のシャード”と結びついた歪曲クリスタルは次元間の障壁を弱め、“渾沌のシャード”のパワーはフェル・テイントの小集団を定命者の次元まで呼び寄せた。愚かなるフェル・テイントは、“渾沌のシャード”を神と信じ、今やそれを崇拝していた。そしてそれは定命者の生贄を求めていると考えていた。フェル・テイントは公然と姿を現すと、〈王の境界壁〉近くを旅する旅行者を襲い、犠牲者を螺旋坑道を引き込むと、その身をむさぼり食らうか、あるいは“渾沌のシャード”への身の毛もよだつ贄として捧げた。

ここ数週間の襲撃で、フェル・テイントは徐々に大胆になってきた。夜中に旅人を襲う、“恐るべき触手の怪物”の物語は広まって行き、付近を恐怖のとばりが覆った。

アドヴェンチャーのあらまし

Adventure Synopsis

冒険者は“渾沌のシャード”が掘り進めた螺旋坑道の入口を発見して侵入する。内部において、彼女らは“シャード”を信仰するフェル・テイント、細い地下水脈を流れ着いた未成熟なチュールを倒さなくてはならない。そして彼女らが螺旋坑道の最深部に達すると、自衛戦闘を行うべく鎧をまとった“渾沌のシャード”自身と対峙しなくてはならない。

プレイヤーとの結び付きを考える
Getting the Players Involved

『穢れた螺旋坑道』は"渾沌の痕"で起こる。君は以下のフックの1つを使い、PCを渓谷を招き入れ、ダンジョンに進ませろ。これらフックはまた副次クエストとしても機能し、完了したならPCに追加経験点を与えろ。

フック1：奇妙な光　Strange Lights

このフックは冒険者がすでに"渾沌の痕"に滞在している場合に使われる。PCははるか彼方に、今までに見たこともない怪しい青い光を見つける。彼女らが光源に近づいたなら、英雄たちは難易度15の〈地下探検〉判定を行うことで、その光が魔法的かつ他次元界由来、すなわち"彼方の領域"に関わりのあるものであることに気づく。ウォーロックの"星の契約"かソーサラーの"荒ぶる魔法"の特徴を持つ者は、この情報について難易度15の〈魔法学〉判定で得ることができる。

フック2：行方不明の商人　Missing Merchants

PCたちは"鉄の葉"のアルディアという名前のうら若いエルフの女性の訪問を受ける。彼女は、もっぱら高品質なエルフの武器を商う、小さいながらも景気の良いエルフ貿易商の長、"鉄の葉"のタルシアスの娘だ。タルシアスは前回の交易遠征から帰って来なかった。そして触手モンスターに関する恐るべき物語は、アルディアをたいそう不安にさせた。ことに、タルシアスの交易路が〈王の境界壁〉付近を通るため。アルディアはPCに彼女の父親の捜索を、また彼女の最悪の予想が現実のものとなった場合は、彼の印章付指輪だけでも奪還するように依頼する。また彼女は彼女の父親の最後の情報と引き換えに、PCたちに100gpと"鉄の葉"貿易商で商う一般商品の15%オフ権を約束する。

クエスト経験点：　"鉄の葉"タルシアスの最後を確認したなら250XP を得る。また彼の印章付指輪をアルディアに返還したなら 500XP を得る。

フック3：渾沌との結合
The Chaos Connection

有名なソーサラーの"気まぐれ"イヴィアンは"荒ぶる魔法"に長けている。彼は歪曲クリスタルが発するエネルギーを感じ、それが最終的に"彼方の領域"への接合に至るのではないかと考えている。彼は"渾沌の痕"の中からエネルギーが放射されていると信じており、そこでPCにエネルギーの源泉の調査を依頼する。彼はこの任務を完了に対し 100gp を提供する。加えて、もしPCがサンプルとして歪曲クリスタルを持ち帰るなら、彼は喜んで追加の 50gp を支払う。

クエスト経験点：　渾沌エネルギーの源泉を発見したなら250XP を、イヴィアンに歪曲クリスタルの断片を持ち帰ったなら 500XP を得る。

君がどのフックを使うにもかかわらず、PCが穢れた螺旋坑道に挑んだなら、最初の遭遇エリアに到達した時点で以下の文章を読むか言い換えろ：

> この整地されていない洞窟の入口からは、奇妙な青い光が漏れ出ている。その光は、不思議な、人とも物ともつかない、ねじれた影を映し出している。君の肌にその光が触れると、言い知れない不快な感情が芽生え、名状しがたき恐怖に満たされる。

トンネル内での遭遇
Encounters in the Tunnels

もし君がねじれたトンネルにちょっとした危険を加味したいのであれば、螺旋坑道内にフェル・テイントの小集団からなる簡単な遭遇を付け加えろ。遭遇T1は、PCが技能チャレンジ『穢れた螺旋坑道を通り抜けろ』に失敗した際に引き起こすとしても良い。君はこの遭遇を、PCのリソースを減少させるために使ったり、最終遭遇を完遂させないように使用することはお勧めしない。

財宝準備
Treasure Preparation

『穢れた螺旋坑道』はDMGの財宝ユニット・ルールに従う。PCはこの冒険で合計3つの財宝ユニットを得る。以下のリストに、財宝ユニットが置かれる場所、その内訳を記す。

財宝	アイテム
財宝1：　食料貯蔵庫	100gp と 200sp
財宝2：　静寂の水脈	ポーション・オヴ・ヒーリング2本、100gp相当の宝石1つ
財宝3：　"シャード"の洞窟	4レベルの魔法のアイテム1つ

結末：“渾沌のシャード”をどうするか？

Conclusion:
What to Do With the Chaos Shard?

シャード・ゴーレムに対する最後の一撃は、その結晶質の肉体を粉々に打ち砕き、“渾沌のシャード”をむき出しにする。“渾沌のシャード”を歪曲クリスタルの破片から選別することはめんどくさいが、キャラクターは難易度10の〈知覚〉判定に成功することで、“渾沌のシャード”は歪曲クリスタルより若干明るく輝いていることに気づくことができる。PCたちにとって、“渾沌のシャード”がかの大隕石の破片であると推測することは難しくなく、また他の“渾沌の痕”冒険において遭遇した他の破片に類似している事にも気づく(『Den of the Slave-Takers』や『Death in the Pincers』参照)。難易度15の〈魔法学〉判定により、それがシャード・ゴーレムを制御していたことを明らかにする。

現在、PCは“渾沌のシャード”を手にした。彼女らはそれを破壊して悪の拡大をお仕舞いにすることもできるし、また“シャード”のパワーを自身に役立てるべく試みても良い。明晰なPCであるなら、“渾沌のシャード”が究極的な悪であり、もし彼女らがそれを保有するならたとえ善なる目的を求めたとしても、悪のクリーチャーが“シャード”所持者に引きつけられることを悟るべきだ ‐ これは今後の冒険の足掛かりとして使うことができる。

“シャード”を破壊する

Destroying the Shard

もしPCが“渾沌のシャード”の破壊を決定したなら、彼女らはすぐにこの“シャード”がその辺に投げつける程度では破壊できないことに気づく。しかしながら、“渾沌のシャード”は[雷鳴]ダメージに脆弱性を持つため、そのエネルギー種の攻撃を集中することで破壊することができる。難易度17の〈魔法学〉判定により、この脆弱性は明らかになる。破壊行為に対し、“渾沌のシャード”は小型の物体として扱われ、以下の特性を持つ。

もしPCが“渾沌のシャード”の弱点を発見して[雷鳴]ダメージで攻撃を始めたなら、それは5マス以内にいるPCの心を憎悪と痛みで満たす。最後の一撃を加えた時点で、“渾沌のシャード”は粉砕され、念話による断末魔の叫びを放った後、永遠に沈黙する。“渾沌のシャード”の悪を粉砕したことにより、キャラクターは250XPを得る。

AC：10　**“頑健”**：10　**“反応”**：10　**“意志”**：完全耐性
ヒット・ポイント：50
抵抗：［死霊］、［精神］、［毒］、［雷鳴］以外のダメージ20
完全耐性：［死霊］、［精神］、［毒］
脆弱性：［雷鳴］10

“シャード”を保有する

Keeping the Shard

もしPCが“渾沌のシャード”の保有を決定したなら、彼女らはそのパワーを自身のために使用することができる。“シャード”は非魔法のロッド、スタッフ、ワンドに装着することで、いずれも以下の魔法の装具として機能する：

もし君が君のキャンペーンにおいて、“渾沌のシャード”の影響力を増大したいなら、君はそれが力を増して行き、キャラクターのアクションにすら影響を与えると決定することもできる。“シャード”には真の意味での知覚力はないが、それは全き悪意で満たされている。もし君がこの選択肢を望むなら、キャラクターに“シャード”の一日毎パワーをトリガーとした攻撃を与えろ。“シャード”を使う英雄は、彼女がそれをトリガーするまでこの効果に気付かない。

“渾沌のシャード”の攻撃 （[魅了]）
トリガー： “渾沌のシャード”の所持者が、このアイテムの一日毎パワーを使用して、攻撃に追加［精神］ダメージを与える。
攻撃：＋８ 対“意志”
ヒット：所持者はフリー・アクションとして、最も近い味方に対し、即座に［秘術］無限回パワーで攻撃を行なう。
レベル10：＋13 対“意志”
レベル15：＋18 対“意志”
レベル20：＋23 対“意志”
レベル25：＋28 対“意志”
レベル30：＋33 対“意志”

ケイオス・シャード・インプルメント　　レベル5＋アンコモン

Chaos Shard Implement／"渾沌のシャード"の装具

この発光する青いクリスタルはロッドやスタッフ、ワンドに装着することが出来、使用者は敵を撃つ為に"彼方の領域"のパワーを放つことができるようになる。

レベル5	+1	1,000gp	レベル20	+4	125,000gp
レベル10	+2	5,000gp	レベル25	+5	625,000gp
レベル15	+3	25,000gp	レベル30	+6	3,125,000gp

装具（ロッド、スタッフ、ワンド）

強化：攻撃ロールおよびダメージ・ロール

クリティカル： プラスの値ごとに＋1d6［精神］ダメージ。

特性

君がこの装具を使って[精神]キーワードのついた[秘術]パワーで攻撃したなら、君はダメージ・ロールにこの装具の強化ボーナスに等しい値のアイテム・ボーナスを得る。君がダメージ・ボーナスを得たなら、君は君の次のターンの開始時まで[精神]ダメージに対する脆弱性5も得る。もし君が"星の契約"のウォーロックか、"荒ぶる魔法"のソーサラーであるなら、この[精神]に対する脆弱性は得ない。

パワー（[精神]）　◆　一日毎　（フリー・アクション）

トリガー： ［精神］キーワードのついた[秘術]パワーがヒットする。

効果： そのパワーは 1d10 追加[精神]ダメージを与える。

レベル15か20： 2d10 ［精神］ダメージ

レベル25か30： 3d10 ［精神］ダメージ

遭遇T1： トンネル内の衝突

Tunnel Trouble

遭遇レベル1 （526XP）

1体　　フェル・テイントの思考喰らい （T）
2体　　脈打つフェル・テイント （P）
2体　　鞭打つフェル・テイント （L）

準備

Setup

PCは“穢れた螺旋坑道”の狭いトンネル内で、フェル・テイントの小集団に遭遇する。この遭遇は幅15フィート、長さ50フィート、高さ10フィートのトンネル内で発生する。床に瓦礫はあるが、比較的少ない（移動困難地形ではない）。フェル・テイントはトンネルの一端から開始し、PCはもう一端から開始する。

PCがフェル・テイントを見たなら、読め：

> 君の前方で、トンネルは突如として幅広くなり、動きやすくなった。不幸なことに、このおまけの部屋は、もがく触手の怪物の一隊が占拠していた。

戦術

Tactics

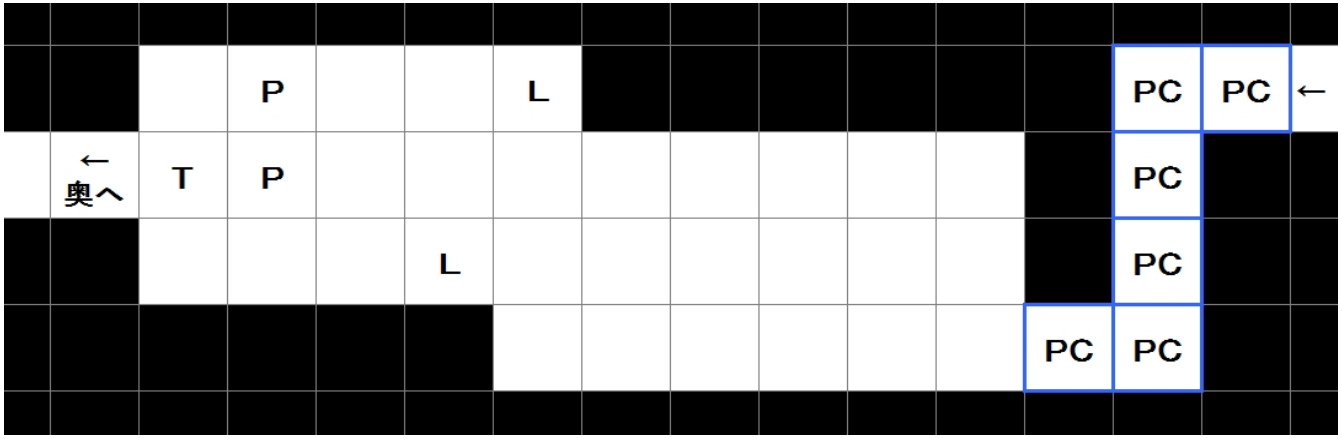
フェル・テイントはトンネルの端に残り、PCに遠隔攻撃を行なう。もしPCが、自らの強力な遠隔攻撃で応射するなら、鞭打つフェル・テイントは前進して英雄たちに近接戦闘を挑み、脈打ちと思考喰らいは距離を保ち続ける。

エリアの特徴

Features of the Area

照明　Illumination：
トンネル内は歪曲クリスタルの小群により薄暗い明るさである。

翻訳者による、遭遇配置例 （ 。ω 。）



遭遇T2： 食糧貯蔵庫

The Larder

遭遇レベル1 （526XP）

1体　ディメンジョナル・マローダー （D）
3体　鞭打つフェル・テイント （L）
2体　脈打つフェル・テイント （P）

準備

Setup

“渾沌の痕”の渓谷に開かれたこの大洞窟は、ほぼ1マイルに渡り歪曲クリスタルの光に照らされている。フェル・テイントはこのエリアをある種の食料貯蔵庫として用いていた。そのため、洞窟の北端には多数の死体が転がっている。現在、フェル・テイントとディメンジョナル・マローダーからなる集団が、死体のご馳走にありついている。しかし、彼らはより新鮮な“お肉”が自らやってきたことを非常に喜ぶ。

フェル・テイントとディメンジョナル・マローダーは、侵入者を想定して監視態勢を敷くほど知性的ではない。しかしながら、英雄たちが不意打ちをかけようとしても、フェル・テイントはキャラクターの〈隠密〉判定に対して受動〈知覚〉18という良好な感覚を持っている。

PCが洞窟に進入したなら、読め：

この幅広い洞窟から突き出た、ギザギザした2つのクリスタル群からは、青く明るい光が放たれている。片隅には、濁った小さな池が横たわり、洞窟の北端には、真っ暗なトンネルが続いている。明るい照明は、君の目に残酷な光景をもたらす：6体の人型生物の死体が、洞窟の中央に、もつれ、横たわっているのだ。この距離でさえ、君の目には、死体が貪り食われたことがわかる。

そして、死体の上には、5体の恐ろしげなクリーチャーが浮かんでいた。それらは、気味悪い赤い目の付いた、もつれた触手の塊だった。それらの怪物の姿を見た君が、その構造を理解しようと考えるだけで、脳内にギザギザのトゲを刺したような痛みが走る。洞窟にいる別の住民も、君の目と心に癒しは与えない：ずんぐりした二本足のモンスターだが、それは牙の生えた顎以外は何もなかった。

戦術

Tactics

モンスターたちは、ここでキャラクターたちを殺して貪り食う以外の目的を持っていない。フェル・テイントとディメンジョナル・マローダーは特に知性的ではないが、狡猾な戦士であり、また〈王の境界壁〉付近で攻撃してきた旅人から、人型生物との戦いについてわずかばかりだが学んでいる。

戦闘が始まったなら、脈打つフェル・テイントは天井付近でホバリングし（エリアの特徴参照）、冒険者たちを目標にテンドリル・フラリーを使う。鞭打つフェル・テイントは、英雄たちが脈打つフェル・テイントに近接戦闘を行なえないように位置取りをする。最後に、ディメンジョナル・マローダーはプレインフェイズ・フォームで非物質的になる。

戦闘中、脈打つフェル・テイントはテンドリル・パルスと、再チャージし次第テンドリル・フラリーで、キャラクターを攻撃し続ける。彼らが攻撃を集中するのは、効果的な遠隔攻撃を行なう英雄だ。鞭打つフェル・テイントは、テンドリルズ・オヴ・ステイシスを使ってキャラクターを動けない状態にし、あとは最も近くにいる敵に対して攻撃を集中する。ディメンジョナル・マローダーはリアリティ・ウォープを使って最も近い敵と自身を瞬間移動させ、他の英雄たちから孤立させる。それは孤立したキャラクターに対して恐ろしいバイト攻撃を行い、犠牲者の救援にやってきた英雄から逃れるためにプレインフェイズ・フォームを使う。

フェル・テイントは彼らの巣穴と新たなる神を守るため死ぬまで戦い、継戦能力を高めるため隙あらばフェル・テイント・フィーディングを使用する。しかしながら、ディメンジョナル・マローダーはヒット・ポイントが15以下に低下したなら、プレインフェイズ・フォームを使って壁や障害物を通り抜けるか、キャラクターが接近し難い場所に瞬間移動して撤退する。もしディメンジョナル・マローダーの撤退が成功したなら、後々の遭遇に再登場する。特に、冒険者たちが『穢れた螺旋坑道』を簡単な冒険と感じ始めたころに。

エリアの特徴 Features of the Area

照明 Illumination:
歪曲クリスタルの2つの集団により、この洞窟内は明るい明るさで照らされている。

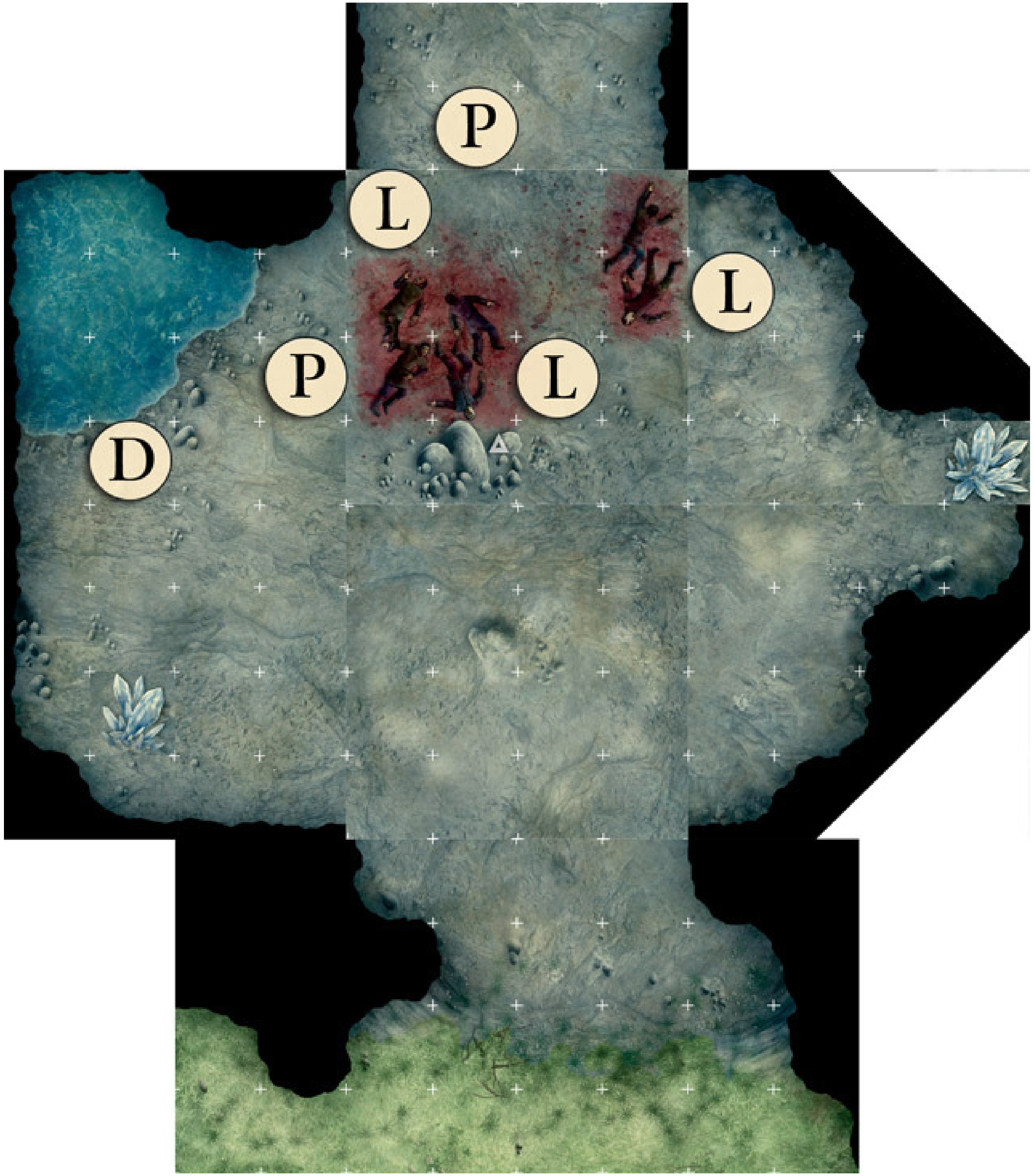
天井 Ceiling:
天井の高さは15フィートだ。

死体 Corpses:
死体のマスは移動困難地形となる。6体の死体はすべてヒューマンだ。死体のうち2体はひどく損壊しており、これはフェル・テイントとディメンジョナル・マローダーに貪り食われた結果だ。しかしながら、他の4体はそれなりに新鮮であり、身なりからして商人2名と護衛2名の隊商であったと思われる。もしPCがこれらの死体を捜索するなら、難易度10の〈知覚〉判定に成功することで、商人の商売を明らかにする数枚の書類を見つける。加えて、書類の1枚は商人と護衛の契約書であり、それにより4人の氏名がすべて明らかになる。もしPCがこの人物らの家族を探しだし、彼らの運命を伝えるなら、彼女らに 100XP を与えろ。

池 Pool:
この小さな池は数フィートの深さしかなく、そのため移動困難地形となる。

瓦礫 Rubble:
瓦礫のマスは移動困難地形である。

歪曲クリスタル Warp Crystals:
このエリアにある2つの歪曲クリスタル集団は、それぞれ10マス以内に明るい明るさを提供するため、洞窟全体に明かりは及ぶ。クリーチャーは歪曲クリスタル集団のマスを通過することができるが、そのマスは移動困難地形として扱われる。歪曲クリスタルは“彼方の領域”からの渾沌エネルギーを放射しているため、近くにいるPCに悪影響を及ぼす。[異形]起源ではないクリーチャーが歪曲クリスタル集団とその隣接マスでターンを開始したなら、次ターン開始時まで攻撃ロールに－1ペナルティをこうむる。逆に、[異形]起源クリーチャーが歪曲クリスタル集団とその隣接マスでターンを開始したなら、次ターン開始時まで攻撃ロールに＋1ボーナスを得る。



遭遇T3：穢れた螺旋坑道を通り抜けろ

Navigating the Tainted Spiral

このダンジョンは、ねじれて繋がった3つの洞窟で構成される。そして細いトンネルは螺旋を描きながら、より地中に深く食い込んでいく。最初の洞窟である遭遇T2は地表面にある。地中へと続くトンネルは、歪曲クリスタルの弱々しい明かりに照らされながら、5から15フィートの幅で螺旋を描いている。トンネルの通過は間違いやすく危険であり、そして道を間違えた英雄たちはフェル・テイントの襲撃を受ける。この技能チャレンジは、英雄たちが遭遇T2をこなした後に始まり、また戦闘遭遇により中断する場合もある。詳細な情報については"成功"欄を見ろ。

技能チャレンジ：穢れた螺旋坑道を通り抜けろ　Skill Challenge: Navigating the Tainted Spiral

複雑度

1（3回失敗する前に4回の成功が必要）

主要技能

魔法学、地下探検、知覚

魔法学

（難易度10、成功により成功回数1追加、限界なし）

キャラクターは秘術を学ぶことにより、"彼方の領域"のエネルギーに若干ながら精通する。そのため、これらのトンネルを満たしているエネルギーの源泉を見つけることができる。"星の契約"のウォーロックと"荒ぶる魔法"のソーサラーは、この判定に＋2ボーナスを得る。

地下探検

（難易度15、成功により成功回数1追加、限界なし）

地下環境に精通したキャラクターは、曲がりくねるトンネルを通り抜けることに慣れている。冒険者は狭い通りのかすかな勾配を発見し、正しい方向に進むおよその方角を知ることができる。加えて、彼女はパーティが下降するにつれ、"彼方の領域"のエネルギーが高まることに気付く。

知覚

（難易度10、成功により成功回数1追加、限界なし）

キャラクターは地下の移動に慣れていないかもしれない。しかし、彼の鋭い目と耳は、パーティがあてどなくさ迷うことなく、地形を記憶して辿る事を可能にする。

副次技能

自然

自然

（難易度5、成功回数追加なし）

君は本領を発揮できないが、君の方向感覚は地下探検に熟練した味方を援助する。君は味方が次に行なう、技能チャレンジの一部としての〈地下探検〉判定に＋2ボーナスを与える。

成功

PCは次の遭遇エリアまで何事もなく到達する。最初の2回の成功の後、キャラクターたちはトンネルの前半をうまくくぐり抜けたことに気づく。ここで遭遇T4を投入しろ。次の2回の成功の後、キャラクターは螺旋の中枢に到達する。ここで遭遇T5を投入しろ。

失敗

闇の中で数時間を無駄にした後、冒険者は先ほど通過した遭遇エリアに戻ってしまう。もし彼女らが、次の遭遇エリアに到達するほどの成功回数を積んでいないのなら、彼女らは成功ポイントを失う。彼女らは前の遭遇エリアまでに積んだ成功ポイントは失わない。例えば、もしキャラクターが2回の成功の後に、遭遇T4に到達したところで技能チャレンジに失敗したなら、彼女らは遭遇T4の洞窟まで戻される。そして技能チャレンジの成功ポイントは2に戻される。しかしながら、彼女らは遭遇T2と遭遇T3の間に積んだ成功ポイントは失われる。加えて、キャラクターは失敗により、徘徊しているフェル・テイントの集団と遭遇T1を引き起こす。技能チャレンジの失敗回数がいくつであっても、彼女らは一度は遭遇T1に遭遇する。

遭遇T4： 静寂の水脈

The Silent Stream

遭遇レベル1 （575XP）

2体　チュールの幼虫 （N）
2体　脈打つフェル・テイント （P）
1体　フェル・テイントの思考喰らい （T）

準備

Setup

PCはこの洞窟に南東から入る。坑道は北東方向に曲がり、東へ向かって抜ける。洞窟の中央を流れる水脈には、フェル・テイントに加え、恐ろしい怪異な異形の幼生であるチュールの幼虫が2体棲んでいる。フェル・テイントと幼虫は正確には味方ではないが、フェル・テイントは貪欲な幼虫の食べ残しにありつけるのを喜んでいる。

チュールの幼虫は水面に目柄だけを出して水脈に潜み、岸辺に近寄るエサを待ち受ける。フェル・テイントは常に水面から1マス以上の間隔をあけ、幼虫の間合いの外にいようとする。第1遭遇と同じく、フェル・テイントは侵入者を気にしていないが、常に警戒は続けている。この洞窟に忍び寄ろうとするキャラクターは、フェル・テイントの受動〈知覚〉難易度18を上回らなくてはならない。幼虫の関心度はフェル・テイントと似たり寄ったりだが、受動〈知覚〉難易度は17だ。しかしながら、水中に隠れ潜むチュールの幼虫は、キャラクターたちにとってほとんど不可視に近い（受動〈隠密〉難易度19）。

水脈の中央付近には、2体の死体がもやわれている。それらはチュールの幼虫が吐き出す接着剤のような分泌液により、水中の大きめの石に固定されている。死体はともにエルフの男性だ。そして片方の死体が「フック2：行方不明の商人」で語られる“鉄の葉”タルシアスだ。

PCがこの洞窟に進入したなら、読め：

> 薄暗いトンネルを抜けた先は、目を傷めるほど、衝撃的に輝く洞窟だった。奇妙に光るクリスタルの群れが、まぶしいほどの照明を提供している。洞窟の中央には、南西部からの濁った水脈が、瓦礫だらけの床をゆったりと流れている。そして3体の奇妙な触手の怪物が、流れの向こう側に浮かび、君たちを迎え撃とうと振り返る。
>
> **〈知覚〉：難易度15**
> ほとんど制止している地下水脈は、より暗く濁っている。水面下を良く見ると、1対の死体が緩慢に揺れている事がわかる。

戦術

Tactics

フェル・テイントは洞窟の天井付近まで上昇すると、PCに対して遠隔攻撃を開始する。脈打つフェル・テイントは、テンドリル・フラリーから始め、それが再チャージされるまでテンドリル・パルスを使う。フェル・テイントの思考喰らいは、ソウト・フォッグで始め、次にスピリット・フェイズを使う。フェル・テイントの目標は水流の反対側にPCを足止めすることであり、水中に隠れ潜むチュールの幼虫のところに引き込むことにある。

チュールの幼虫はフェル・テイントの戦術に通じているため、戦闘が始まったなら隠れ身を維持したまま岸辺に近付く（キャラクターたちの中でも最も高い受動〈知覚〉に対して〈隠密〉判定を行なう）。彼らは所定の位置で開始するが、誰にも見つからなかったなら、幼虫は“いずれかのキャラクターが岸辺に接する”をトリガーとして、ダブル・アタックを待機する。もしこの戦術が成功するなら、1体もしくは両方の幼虫は英雄をつかむ。そして次のターンは標準アクションを使用した「つかんだ目標を移動させる」により、キャラクターを水脈の中ほどの水中まで移動させる（「水中戦闘」ルール参照）。チュールはPCを水中に沈めることで、「窒息」とクラッシング・クローズを組み合わせ、手際よく片づけようとする。チュールの幼虫はどのような理由があっても水中から出て行かない。もし彼らが発見され、PCが岸から遠隔攻撃を行なうなら、幼虫は濁った水がもたらす「重度の隠蔽」による完全視認困難を得るため水中に沈む。もしチュールの幼虫の1体が殺され、そして一方が重傷であるなら、残った幼虫はキャラクターの間合いから離れて地下水脈に逃れる。

キャラクターが水脈を横切った場合に限り、フェル・テイントは近接戦闘を行なう。もし強制的に近接戦闘に追い込まれるなら、フェル・テイントは歪曲クリスタルの隣接マスを維持し、攻撃ロールへのボーナスを得ようとする。フェル・テイントは死ぬまで彼らの棲居を守ろうとする。

エリアの特徴　Features of the Area

照明　Illumination：
３つの歪曲クリスタル群が、ここに明るい明るさを提供する。

天井　Ceiling：
天井の高さは15フィートだ。

死体　Corpses：
２体のエルフの死体が水脈に浮いている。これらの死体の１つが"鉄の葉"タルシアスだ。死体のマス進入したキャラクターは遮蔽を得、水面に顔を出すための〈運動〉判定に＋２ボーナスを得る。

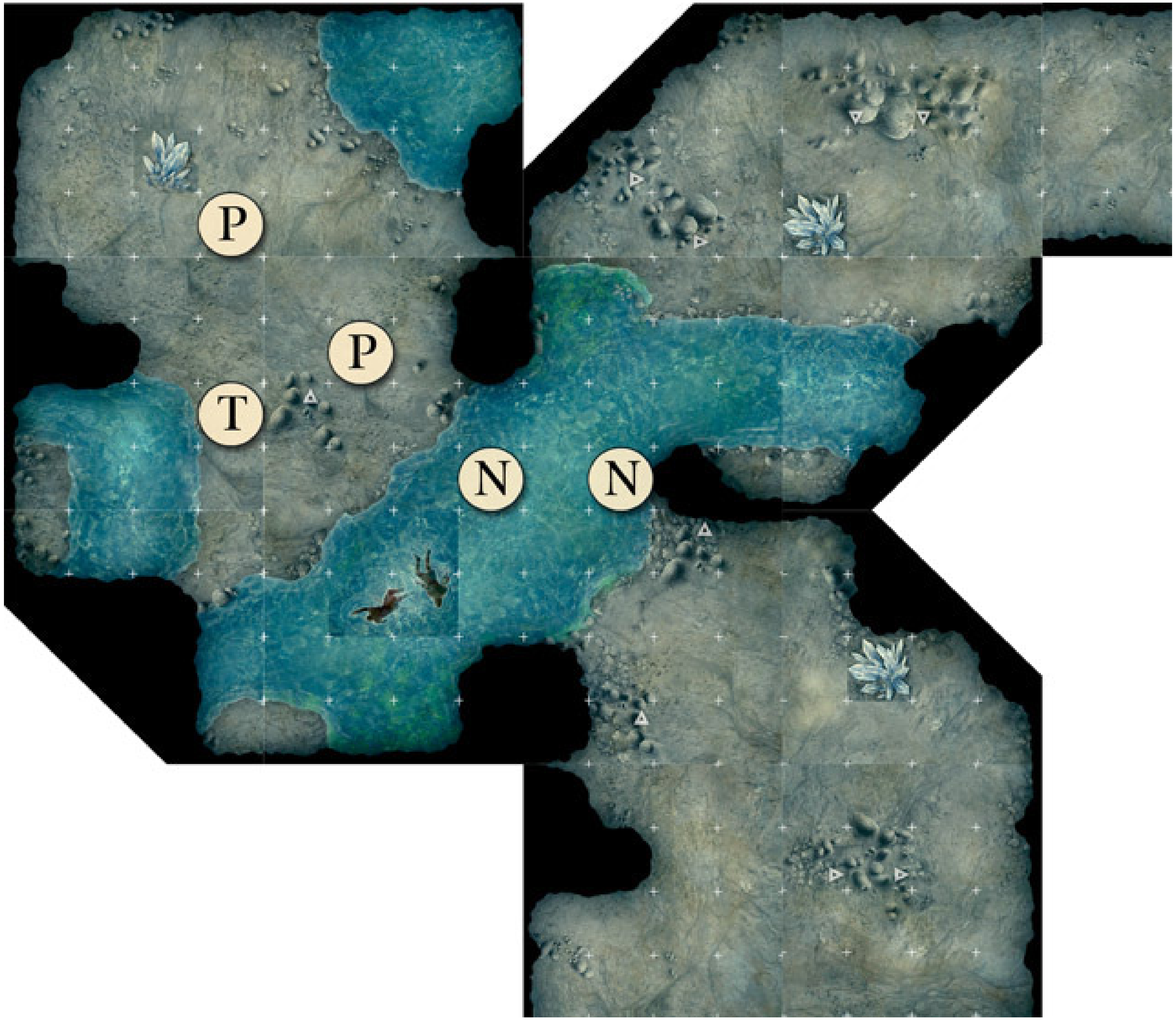
池　Pool：
北西部分にある2つの池は、深さ3フィートであり移動困難地形となる。

瓦礫　Rubble：
瓦礫のマスは移動困難地形である。

水脈　Stream：
この濁った地下水脈はゆったりと動くが深さは7フィートだ。そのキャラクターは通過するために水泳しなくてはならない（泳ぐための〈運動〉難易度は10）。

歪曲クリスタル　Warp Crystals：
このエリアにある3つの歪曲クリスタル集団は、それぞれ１０マス以内に明るい明るさを提供するため、洞窟全体に明かりは及ぶ。クリーチャーは歪曲クリスタル集団のマスを通過することができるが、そのマスは移動困難地形として扱われる。歪曲クリスタルは"彼方の領域"からの渾沌エネルギーを放射しているため、近くにいるPCに悪影響を及ぼす。[異形]起源ではないクリーチャーが歪曲クリスタル集団とその隣接マスでターンを開始したなら、次ターン開始時まで攻撃ロールに－１ペナルティをこうむる。逆に、[異形]起源クリーチャーが歪曲クリスタル集団とその隣接マスでターンを開始したなら、次ターン開始時まで攻撃ロールに＋１ボーナスを得る。

財宝　Treasure：
流れに浮かぶ死体の１体が、フック2：行方不明の商人で語られる"鉄の葉"タルシアスだ。彼は右手の指にプラチナ製の印章指輪を填めている。それには彼の家系を示す、樫の葉の上で十字に交わった剣のシジルが刻印されている。もしPCがそれを"鉄の葉"アルディアに返還せずにそれを持ち帰るなら、印章指輪は 75gp の価値を持つ。



遭遇T5： “シャード”の洞窟
Cavern of the Shard

遭遇レベル3 （775XP）

3体　　鞭打つフェル・テイント （L）
1体　　フェル・テイントの歪み渡り （W）
1体　　シャード・ゴーレム （G）

準備
Setup

この大きな洞窟は、“渾沌のシャード”が大隕石から分離して落着し、“穢れた螺旋坑道”のトンネルを掘り進めた終点である。その後数年に渡り、付近に地震を引き起こし、洞窟の現在の状況が形作られた。洞窟はいまや、それぞれ10フィートの段差を持つ、3つの岩棚から構成される。フェル・テイントにとって岩棚はどうということはない存在だ。しかし飛行できない者にとって、岩棚は慎重に検討する課題だ。

フェル・テイントはこの部屋に、今までの犠牲者の死体の約半分を、彼らの“神”に対する供物として運び込んでいた。“渾沌のシャード”はフェル・テイントの供物にほとんど関心を払っていないが、イカレた異形が犠牲者を運び込むのを止める事もしなかった。

それは現実には知性を有しているわけではないが、“渾沌のシャード”は粗野な生存本能を有している。機動力と防御力を得るため、“渾沌のシャード”は大昔に歪曲クリスタルで構成されたゴーレムのような殻で武装した。歪曲クリスタルの殻で完璧な行動力を得た“渾沌のシャード”は、“彼方の領域”の破壊的エネルギーを放出できる。

他の洞窟と異なり、ここのフェル・テイントは侵入者から神を守るため警戒態勢を敷いている。加えて、この洞窟の入口には遮蔽物がない。これら2つの要因により、PCは誰に見られることなくフェル・テイントに忍び寄って不意打ちすることが出来ない。

PCがこの部屋に進入したなら、読め：

> 君の目前に、クリスタルの光芒で照らされた洞窟が現れる。洞窟は細長く、高い岩棚で3段階に区切られている。それぞれの岩棚の高さは10フィートであり、そのため2つ目の最後の岩棚は、地面から20フィートの高さだ。最初の岩棚の上に、おぞましい光景が広がっていた： 1ダースもの腐敗した死体が、積み重ねられているのだ。死体の上には、この呪われた洞窟でさんざん戦ってきた、恐るべきのたうつ触手が3体浮かんでいる。その向こう、第2の岩棚の上に、別の触手の異形が浮かんでいる。その隣には、青く輝くクリスタルで作られた、角ばった人型が立っている。

戦術
Tactics

もしPCに効果的な遠隔攻撃手段がないなら、鞭打つフェル・テイントは登攀するPCが戦術的優位を提供することを期待して、第1の岩棚で待ち受ける。PCが最初の岩棚を登ったなら、フェル・テイントの歪み渡りはサイキック・トランスポジション使って英雄と位置を入れ替え、不運なるPCを単独でシャード・ゴーレムと対峙させる。シャード・ゴーレムは孤立したPCに攻撃を集中し、PCを殺すか逃げられるまでマインド・シアリング・ストライクを毎ラウンド使う。

もしすべてのPCが最初の岩棚に登るか、あるいは彼女らに強力な遠隔攻撃があるなら、残っているフェル・テイントは第2の岩棚まで後退し、上記の戦術を繰り返す。もしPCが第2の岩棚にまで到達するなら、シャード・ゴーレムはケイオス・パルスで彼女らを攻撃し、そして残存フェル・テイントは幻惑状態のPCに近接攻撃を行なう。重傷のフェル・テイントは、彼らの神を守るため可能な限り戦い続けようとすることから、機会があり次第、無防備状態のPCに対してフェル・テイント・フィーディングを使用する。シャード・ゴーレムは可能な限り多くのPCをアンナチュラル・オーラに捕らえようとし、また再チャージでき次第ケイオス・パルスを使用する。それは強力な近接型PCに対してマインド・シアリング・ストライクを毎ラウンド使い、アクション・ポイントは重傷になったPCに追い討ちとしてスラムやマインド・シアリング・ストライクを使用するため取っておく。

PCが第2の岩棚に到達したなら、追い詰められたフェル・テイントとシャード・ゴーレムは死に物狂いで侵入者たちに決死の戦いを挑む。

エリアの特徴　Features of the Area

照明　Illumination：
3つの歪曲クリスタル群が、ここに明るい明るさを提供する。

天井　Ceiling：
天井の高さは30フィートだ。
訳註：　原典だと20フィートだけど、たぶんミス　(^ω^;)

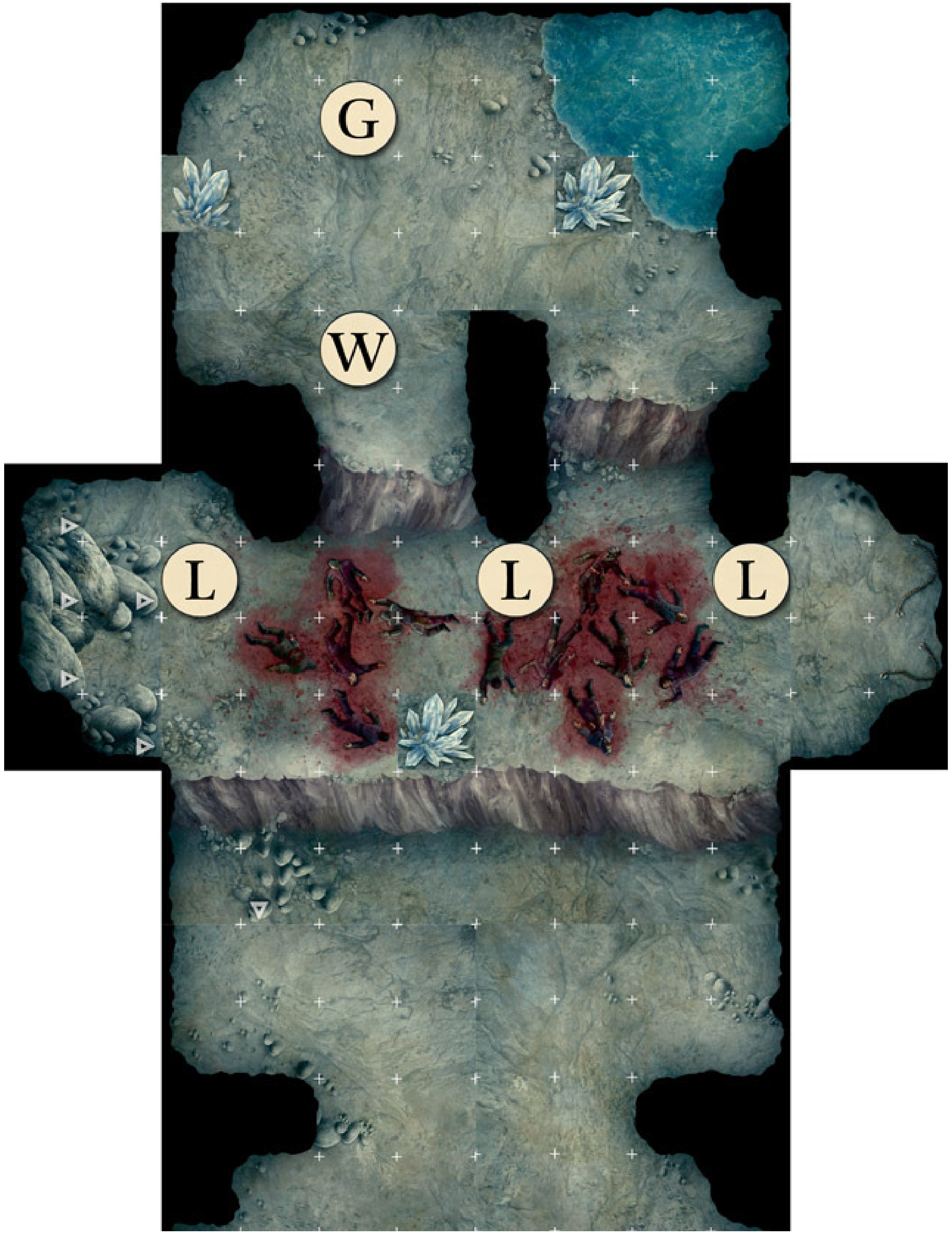
死体　Corpses：
死体のマスは移動困難地形だ。合計12体の死体のうち、8体がヒューマン、3体がエルフ、1体がドワーフであり、それぞれは様々な状態で腐敗している。

岩棚　Ledges：
この洞窟は、それぞれ10フィートの2つの岩棚により、3つのエリアに分割される。岩棚を登攀するための〈運動〉難易度はそれぞれ10だ。

池　Pool：
最上段の岩棚にある池は深さ3フィートで移動困難地形だ。

瓦礫　Rubble：
瓦礫のマスは移動困難地形である。

歪曲クリスタル　Warp Crystals：
このエリアにある3つの歪曲クリスタル集団は、それぞれ10マス以内に明るい明るさを提供するため、洞窟全体に明かりは及ぶ。クリーチャーは歪曲クリスタル集団のマスを通過することができるが、そのマスは移動困難地形として扱われる。歪曲クリスタルは“彼方の領域”からの渾沌エネルギーを放射しているため、近くにいるPCに悪影響を及ぼす。[異形]起源ではないクリーチャーが歪曲クリスタル集団とその隣接マスでターンを開始したなら、次ターン開始時まで攻撃ロールに－1ペナルティをこうむる。逆に、[異形]起源クリーチャーが歪曲クリスタル集団とその隣接マスでターンを開始したなら、次ターン開始時まで攻撃ロールに＋1ボーナスを得る。



遭遇T1： 坑道での衝突

フェルテイントの思考喰らい　レベル2　制御役
Fell Taint Thought Eater
小型・異形・魔獣　XP125

〈地下探検〉難易度：13	フェルテイントの思考喰らい、 小型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：20	パワー、抵抗、脆弱性

フェルテイントの思考喰らい

0	13
12	26

※　データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	**複数目標**
1d8＋5（期待値 9.5）	1d6＋4（期待値 7.5）

脈打つフェル・テイント　Fell Taint Pulsar　レベル1　砲撃役
小型・異形・魔獣　XP100

〈地下探検〉難易度：12	脈打つフェル・テイント 小型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：19	パワー、抵抗、脆弱性

脈打つフェル・テイントA

0	9
8	18

脈打つフェル・テイントB

0	9
8	18

※　データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	**複数目標**
1d8＋4（期待値 8.5）	1d6＋3（期待値 6.5）

鞭打つフェル・テイント　Fell Taint Lasher　レベル1　兵士役
小型・異形・魔獣　XP100

〈地下探検〉難易度：12	鞭打つフェル・テイント 小型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：19	パワー、抵抗、脆弱性

鞭打つフェル・テイントA

0	10
9	20

鞭打つフェル・テイントB

0	10
9	20

※　データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	**複数目標**
1d8＋4（期待値 8.5）	1d6＋3（期待値 6.5）

遭遇T2： 食糧貯蔵庫

ディメンジョナル・マローダー Dimensional Marauder　レベル4　奇襲役

中型・異形・魔獣　XP175

〈地下探検〉難易度：14	ディメンジョナル・マローダー、中型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：21	パワー、脆弱性

ディメンジョナル・マローダー

0	23
22	45

※　データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』100ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	**複数目標**
2d6＋5（期待値 12）	1d8＋5（期待値 9.5）

脈打つフェル・テイント　Fell Taint Pulsar　レベル1　砲撃役

小型・異形・魔獣　XP100

〈地下探検〉難易度：12	脈打つフェル・テイント 小型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：19	パワー、抵抗、脆弱性

脈打つフェル・テイントA

0	9
8	18

脈打つフェル・テイントB

0	9
8	18

※　データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	**複数目標**
1d8＋4（期待値 8.5）	1d6＋3（期待値 6.5）

鞭打つフェル・テイント　Fell Taint Lasher　レベル1　兵士役

小型・異形・魔獣　XP100

〈地下探検〉難易度：12	鞭打つフェル・テイント 小型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：19	パワー、抵抗、脆弱性

鞭打つフェル・テイントA

0	10
9	20

鞭打つフェル・テイントB

0	10
9	20

鞭打つフェル・テイントC

0	10
9	20

※　データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	**複数目標**
1d8＋4（期待値 8.5）	1d6＋3（期待値 6.5）

遭遇T4： 静寂の水脈

チュールの幼虫 Chuul Nymph　レベル2 奇襲役
中型・異形・魔獣（水棲）　XP125

hp: 33　；**重傷値** 16　**イニシアチブ** +8
AC 16 ；**頑健** 15 ；**反応** 15 ；**意志** 13　**感覚**〈知覚〉+7
移動速度: 6、水泳 6　暗視

特徴

パワフル・グラップラー／強力な格闘家
このチュールの幼虫はつかんだ中型または小型の目標を動かす際の【筋力】判定に +5 ボーナスを得る。

アクアティック／水棲
水中での戦闘において、このチュールは（水棲）ではないクリーチャーに対する攻撃ロールに＋2のボーナスを得る。

標準アクション

:クロー／爪 ◆ 無限回
攻撃：近接・1（クリーチャー1体）；＋ 7 対AC
ヒット：1d6 + 3 ダメージ。

:ダブル・アタック／2回攻撃 ◆ 無限回
必要条件： 戦術的優位。
効果：このチュールの幼虫は1体の目標に対して2回のクロー攻撃を行なう。両方の攻撃がヒットしたなら、目標はつかまれる（脱出するまで）。

:クラッシング・クローズ／打ち砕く爪 ◆ 無限回
必要条件： つかんだ目標のみ。
攻撃：近接・1（つかんだクリーチャー1体）；＋ 5 対“頑健”
ヒット：2d6 + 3 ダメージ。

技能:〈隠密〉+9。
【筋】 16 （＋4） 【敏】 17 （＋4） 【判】 13 （＋2）
【耐】 15 （＋3） 【知】 4 （－2） 【魅】 11 （＋1）
属性: 無属性　**言語:** -

〈地下探検〉難易度：13　チュールの幼虫、中型・異形・魔獣（水棲）
〈地下探検〉難易度：20　パワー

チュールの幼虫A

0	17
16	33

チュールの幼虫B

0	17
16	33

ダメージ・アップデート

単体目標	複数目標
1d8＋5（期待値 9.5）	1d6＋4（期待値 7.5）

脈打つフェル・テイント Fell Taint Pulsar　レベル1 砲撃役
小型・異形・魔獣　XP100

〈地下探検〉難易度：12　脈打つフェル・テイント 小型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：19　パワー、抵抗、脆弱性

脈打つフェル・テイントA

0	9
8	18

脈打つフェル・テイントB

0	9
8	18

※ データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	複数目標
1d8＋4（期待値 8.5）	1d6＋3（期待値 6.5）

フェルテイントの思考喰らい Fell Taint Thought Eater　レベル2 制御役
小型・異形・魔獣　XP125

〈地下探検〉難易度：13　フェルテイントの思考喰らい、小型・異形・魔獣
〈地下探検〉難易度：20　パワー、抵抗、脆弱性

フェルテイントの思考喰らい

0	13
12	26

※ データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	複数目標
1d8＋5（期待値 9.5）	1d6＋4（期待値 7.5）

遭遇T5: “シャード”の洞窟

鞭打つフェル・テイント Fell Taint Lasher　レベル1 兵士役
小型・異形・魔獣　XP100

〈地下探検〉難易度:12　鞭打つフェル・テイント
小型・異形・魔獣

〈地下探検〉難易度:19　パワー、抵抗、脆弱性

鞭打つフェル・テイントA

0	10
9	20

鞭打つフェル・テイントB

0	10
9	20

鞭打つフェル・テイントC

0	10
9	20

※ データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』190ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	複数目標
1d8＋4（期待値 8.5）	1d6＋3（期待値 6.5）

フェル・テイントの歪み渡り Fell Taint Warp Wender　レベル4 制御役
中型・異形・魔獣　XP175

〈地下探検〉難易度:14　フェル・テイントの歪み渡り、
中型・異形・魔獣

〈地下探検〉難易度:21　パワー、抵抗、脆弱性

フェル・テイントの歪み渡り

0	19
18	38

※ データの詳細については『モンスター・マニュアルⅡ』191ページを参照。

ダメージ・アップデート

単体目標	複数目標
2d6＋5（期待値 12）	1d8＋5（期待値 9.5）

ダメージ・アップデート →

単体目標	複数目標
1d8＋6（期待値 10.5）	1d6＋5（期待値 8.5）

シャード・ゴーレム Shard Golem　レベル3 精鋭 兵士役（指揮）
中型・異形・自律体（人造）　XP300

hp: 98 ;**重傷値** 49　**イニシアチブ** +3
AC 18 ;**頑健** 16 ;**反応** 14 ;**意志** 17　**感覚**〈知覚〉+8
移動速度: 6　暗視
完全耐性:［病気］、［毒］、［催眠］　**脆弱性**:［雷鳴］5
セーヴィング・スロー: +2　;**アクション・ポイント**: 1

特徴

アンナチュラル・オーラ／異常なオーラ ◆ オーラ1
　オーラの範囲内の異形ではないクリーチャーは、攻撃ロールに −2 のペナルティをこうむる。

標準アクション

:スラム／叩きつけ（[精神]） ◆ 無限回
攻撃: 近接・1（クリーチャー1体）; ＋ 10 対AC
ヒット:1d8＋ 4 [精神]ダメージ。

:マインド・シアリング・ストライク／精神を灼く一撃（[精神]） ◆ 無限回
攻撃: 近接・1（クリーチャー1体）; ＋ 10 対AC
ヒット:1d8＋ 4 [精神]ダメージ。さらに以下の効果の1つを受ける（1d4をロールする）。
1, 継続的ダメージ 5 [精神]を受ける（セーヴ・終了）。
2, 目標は脆弱性[精神] 5 を受ける（セーヴ・終了）。
3, 目標は 2 マス横滑りさせられ、隣接する味方に対して 1 回の近接基礎攻撃を行なう。
4, 目標はこのシャード・ゴーレムの次のターンの開始時まで幻惑状態になる。

:デュアル・マインド・シアー／二度焼き（[精神]） ◆ 再チャージ ⚃⚄⚅
　このシャード・ゴーレムは、2回のマインド・シアリング・ストライクを行なう。目標はそれぞれ異なる。

マイナー・アクション

ケイオス・パルス／渾沌の波動（[精神]） ◆ 重傷時に再チャージ
攻撃: 近接範囲・爆発3（爆発の範囲内の敵のみ）; ＋ 6 対“意志”
ヒット:5 [精神]ダメージ。目標は幻惑状態になる（セーヴ・終了）。

技能:〈魔法学〉+8、〈地下探検〉+8、〈持久力〉+9。
【筋】 18（＋5）【敏】 11（＋1）【判】 15（＋3）
【耐】 17（＋4）【知】 4（−2）【魅】 16（＋4）
属性: 混沌にして悪　**言語**: -

〈自然〉難易度:13　シャード・ゴーレム
中型・異形・自律体（人造）

〈自然〉難易度:21　パワー、完全耐性、脆弱性

シャード・ゴーレム

0	25	49	74
24	48	73	98