

第八章、さあとらうす



『Elder Evils』掲載の遭遇案

翻訳： 鯛足烏賊

「今日、ほとんどの僧侶は信仰魔法を働かせるために、神格を崇拝する必要がないという事実を問題としていない - 彼の頭に詰まっているのは信心のみだからだ。しかし、この発見の源は何なのだろうか？ 神格の導きなしに、最初に信仰魔法を引き寄せた者は誰なのだろうか？ 諸神格が明かされることを望まない、“蛇”の秘密とは、最初の異端者の真実を知る者は、誰なのだろうか？」

イグウィルヴのデモミコンより

サートラウス先遣隊のメンバーは、彼らの守護魔神こそがユアンティの真実の父とするが、はるかいにしえに追放され - そして抹殺された - デーモン侯はもはやいなかった。もし死せるデーモンが復活するなら、彼はアビスの玉座を取り戻し、次元を超えた先にまで異端の言葉を広めるだろう。

訳註：本文中、訳者の趣味により、
ウインドデューク・オヴ・アーカ = “アーカの風公”
プリンス・オヴ・デーモンズ = デーモン大公
オビリス・ロード(ズ) = オビリス(諸)侯
デーモン・ロード(ズ) = デーモン(諸)侯
〇〇のプリンス = 〇〇の公子
ソーラー = 恒星天使
プラネター = 惑星天使
と訳していますがお気になさらないように (°ω°)

背景

Background

諸神格は定命者たちに、世界は彼らこそが創造したのだと信じさせようとしている。彼らが世界の造形に寄与したのは疑いないが、彼らが物質界のその先にまで力を及ぼしたとは言えない。最初の神格が原始の粘土に生命を吹き込む前から、アポレスは太古の深みに住んでいた。最初の僧侶が荒削りな石の祭壇に祈禱を捧げる前から、エレメンタル種族は巨大な多次元帝国を築いていた。そして渦巻くアビスの深淵では、知的生命が物質界に誕生する以前からデーモンが覇を競っていた。これら古代のデーモンの中で最も強壮だったのはオピリスの諸侯であった。

〈知識：歴史／次元界〉 難易度30

“混沌の女王”に率いられ、オピリスたちはエレメンタルの“アーカの風公”を殺害した。“女王”の傘下に加わることを拒否した者は罰せられ、投獄された。当時デーモン大公であったオボクスオブも彼女の招命を蹴った。その後の大戦争で、“女王”はオボクスオブを破り、その王冠を彼女の配偶者である“狼蜘蛛”ミスカに与え、新たなデーモン大公とした。やがて“女王”の軍勢はペッシュの野で敗退したため、彼女が放逐するか投獄していたオピリス諸侯は皮肉なことに生き延びることができた。

〈知識：歴史／次元界〉 難易度35

そのようなオピリス侯のひとりにサートラウス、力を求めて悶々とする低位のデーモン侯がいた。サートラウスは常に反抗的であったから、彼のアビスの棲処に派遣された“女王”からの使者であるデーモンをすべて滅ぼしていた。彼は“女王”に対する守りが浅かったため、早々に反抗に飽きた彼女は彼の肉体を破壊すると彼の精髓のみを次元の狭間に放逐した。しかしながら、この措置はサートラウスを滅ぼすには至らなかった。彼の精髓が物質界を通過するとき、サートラウスは再び虚空に到る前に何でもよいかと死に物狂いで必死にしがみつこうとした。彼が見つけたのは、古代の沼地を駆け回るちっぽけな蛇だった。

〈知識：歴史／次元界〉 難易度40

幾世紀もの間、サートラウスは蛇として生きてきた。当初、彼はその蛇の肉体に閉じ込められていた。彼が回復するにつれ、彼の精髓は蛇という新たな身体を以前のデーモ的な狂気の姿に変えていった。それでも蛇の特徴は捨てなかった - 部分的にせよ - “女王”の代行者に遭遇したときのためだ。サートラウスは沼地で定命者が文明を勝ち得、自身の帝国を築き、諸神格を讃えるための神殿を建立するのを見てきた。サートラウスは彼らの繁栄に嫉妬し、諸神格に捧げられた定命者の崇拜を熱望した。そこで彼は沼地のサーベントとモンスターからなる軍勢を率い、最初の王国を攻撃した。

〈知識：歴史／次元界〉 難易度45

窮した定命者は彼らの神格に仕える最強のしもべに呼びかけた。それが恒星天使のエイヴァメアリンであり、サートラウスによる最初にして最大の褒章だった。エイヴァメアリンはサートラウスを打ち砕くため、大軍を率いて沼地に攻め込んだ。オピリスの軍勢はエンジェルのもが生き残り、一騎打ちとなった。戦闘は激烈で、最終的に恒星天使が“蛇”を破った。エイヴァメアリンが彼の剣を取り上げ、止めの一撃を加えようと構えた時、サートラウスは彼に尋ねた。「なぜ君の仕える主は、彼のおもちゃが望みだけで、信仰力を与えてしまうんだろう？」エイヴァメアリンはその瞬間にサートラウスを殺害した。彼は勝利の証としてオピリスの頭を落として持ち帰り、デーモンの戯言を地元の僧侶に語った。

〈知識：歴史／次元界〉 難易度50

エイヴァメアリンが意図せず漏らした大いなる秘密は言葉として広まっていった。学者と僧侶はサートラウスの今際の言葉を一心に考えた結果、信じ難い発見をした：信仰魔法を得るために、神格を崇拜する必要はない、と。クレリックは神格を崇拜するのではなく、概念を崇拜することでも同じ報酬を得ることができた。彼は山や空、果ては戦争行為や自分自身をも崇拜することさえできた。彼は殺されたオピリス侯をも崇拜できるのだ。エイヴァメアリンは“神なき僧侶”が疫病のように広まることに完全に無力だった。その時点で恒星天使は自身の過ちを理解し、彼の主に報告した。彼は位階を剥奪され、惑星天使に降格された。

激怒したエイヴァメアリンは奉仕をかなぐり捨ててサートラウスの頭部を盗み出すと、死せるデーモンは諸神格よりも賢明であったと主張した。諸神格はその顔を背け、エイヴァメアリンから美を奪い去った。もし彼がこのような“蛇”の言葉に価値を見出すなら、彼は彼の者と同質なのだろう。諸神格は彼に蛇の顔を与え、天界から追放した。それでも毒はもはや広まっていた。このエンジェルは最初の異端者になった。そして彼は残りの生涯を、彼を啓蒙した存在のために捧げることを誓った。エイヴァメアリンと彼が雇った先遣隊の献身によりサートラウスが復活したことが、墮落エンジェルに信仰の嘘を超えた真実を信じさせる証となった。

目的

Goals

〈知識：歴史〉難易度30

サートラウス先遣隊とは数千年前に創立され、勃興と壊滅を繰り返す殺し屋と匪賊からなる古代組織だ。数千年前、神格を崇拝することなく信仰魔法を使うことを教示した虚無主義のユアンティの僧侶たちを攻撃するため、周辺諸国は沼地を足の踏み場もないほど埋め尽くした。先遣隊は破られるが、その教えは不滅だ。数百年ごとに、新たな熱狂徒がそれを見出し、新たな軍勢の行軍が始まる。

〈知識：歴史〉難易度35

軍勢は何年もの間隔を空けて異なる地域で蜂起するが、彼らは似通った戦術と構成をしている。例外なく、先遣隊はユアンティに率いられており、奴隷や無理強いされた兵士を引き連れていく。その数が一定の値に達すると、指導者は変成されて汚穢れた奴隷と不具の殺し屋からなる軍勢を解き放つ。

〈知識：歴史〉難易度40

先遣隊の指導者は、サートラウスと言う謎に満ちたデーモン侯に教え導かれていると主張するが、この“異端の公子”は遥か昔に敗北して死んだとされていた。先遣隊の一般兵士はこれを知らない。サートラウスの教えを授かった指導者は、彼らの守護魔神は首を切り落とされたが、秘密の“骨壺”で保管されていると語った。

〈知識：歴史〉難易度45

最初の先遣隊は、彼の隣人に対する嫉妬に駆り立てられた憤怒により、サートラウス自身に率いられて進軍した。彼は彼らの都市、彼らの成果、そして彼らが神格に捧げた崇拝のすべてを熱望した。サートラウスは崇敬と畏怖を求めた。そしてそれは征服のみにより達成されることを知っていた。彼は天使エイヴァメアリンに殺害されたが、一説によると、その者を打ち倒して先遣隊に編入したと言われている。

〈知識：歴史〉難易度50

サートラウスが物質界で戦争を行なう真の理由は単なる嫉妬以上のものだ。彼が望むのは、“混沌の女王”の時代が過ぎ去った今、アビスへの帰還であり彼の領土の復活である。彼は死んでいるが、彼の精神は切り落とされた首と、サートラウス不在の間に先遣隊の指導者を勤めるエイヴァメアリンの反抗的な意志の双方に宿っている。それぞれの戦乱において彼は物質界における敵軍を利用して、死せる先遣隊の魂を主の帰還を用意すべくアビスに送り込んでいた。彼の這い寄る請願者の軍勢が十分に整えられたなら、彼は生命を取り戻してデーモン侯としての玉座の返還を要求するだろう。



キャンペーンにおけるサートラウス

Sertrous in the Campaign

エイヴァメアリンは先遣隊の黒幕として姿を現さない。ある軍勢が瓦解したなら彼は数世紀の時を置く。彼はユアンティ諸神格から離反した信者を誘惑して新たな闘士に仕立て、世界に挑む軍勢を蜂起させる。結果的に、ユアンティが活発に活動するキャンペーン世界であるなら、どこであっても先遣隊は蜂起し得る。サートラウスの頭部を擁するエイヴァメアリンがとどまる“大蛇の骨壺”はポータルでのみ行き来が可能な、キャンペーン世界より隔たった彼独自の次元界に存在する。

時系列

Timeline

以下の時系列は、PCたちが先遣隊と遭遇して最新の(そして願うべくは最後の)“蛇戦争”に巻き込まれるキャンペーンを構築する補助をするためのものだ。

脅威度 2

とある貿易商人が沼地のはずれに建つ打ち捨てられた小修道院を相続した。彼は使用人と共にそこに転居したが、まもなく共同経営者にも音信普通となった。PCはここを調査するように依頼される。彼女らは貿易商人の建物地下の埋葬所がユアンティの支配下にあることを発見する。PCは貿易商人(彼女らの雇用者候補)を救出する。彼女らはこれらユアンティの狂信者がシングルラックと呼ばれる何者かに報告を送っており、伝統的なユアンティ諸神を侮蔑していることを知る。

脅威度 9 (微弱な“微”)

シングルラックは南方の密林に隠された、古代ユアンティが築いたヴェシュライヴエンク神殿都市を掌握している。ここには世界七箇所神殿に設けられたサートラウス先遣隊のみが使用できるポータル、“蛇門”が置かれている。そのような神殿のひとつが、小修道院脇の大沼沢地に隣接している。サーペントと蛇は頻繁に見かけられるようになり、PCはこれほど多くの蛇が沼地の外に這い出てくるのは何が原因なのか突き止めるために雇われる。彼女らは先遣隊がこの神殿を前哨地として大規模侵攻するのを阻止するが、このような神殿が他に六箇所あることを知る。

脅威度 13 (中程度の“微”)

“侵襲横行”は続く。PCはいくつかのユアンティ神殿と“蛇門”を除去することに成功するが、侵略を止めるには至らない。PCは三方向から這い進む先遣隊から都市を守る競争に身を投じなくてはならない。この遭遇の終了時、PCは初めてゴロソーマ・デーモンに対峙する。そしてそれを倒すことが重要であることを知る。

脅威度 16 (強力な“微”)

先遣隊を打ち破ったにもかかわらず、ゴロソーマ、ハーフフィード種十六頭ヒュドラ、他の恐るべき蛇類との遭遇は続く。PCはユアンティが拠点とするヴェシュライヴエンク神殿都市を見つけ出す。彼女らはさらなる大侵攻と蛇の“侵襲横行”を阻止するため、“大蛇門”を破壊しなくてはならない。この戦闘の終了時、彼女らは先遣隊の指導者と目されるシングルラックと対峙してこれを破る。殺された彼女は鎌首をもたげた頭のない死骸を残して消え失せる。

脅威度 19 (圧倒的な“微”)

ヴェシュライヴエンクの破壊にもかかわらず、世界中に蛇の侵攻は止まない。ヴェシュライヴエンクで収集された情報から“蛇の骨壺”の存在とシングルラックの復活が明らかになる。PCは“骨壺”を探し出し、シングルラックを再び倒し、サートラウスの先遣隊の真の正体を見つけ出さなくてはならない(遭遇8-1~3)。

エベロンにおけるサートラウス

Sertrous in Eberron

サートラウスの教えはエベロンではかすかな影響しか与えない。この世界の諸神格が信者に授けるものはわずかしかないからだ。クレリックは自身のパワーを一般的な神格への奉仕ではなく個人的な信仰から得る。そのため先遣隊の異端は彼らの信念の如何を問わず能率的に隠蔽することができる。

“蛇の骨壺”への入口はラザー公国連合の北東にある離れ小島にある。航路から大きく離れているため軍船の役に立たないこの名もなき岩礁は、せいぜいが直径300ヤード(約270メートル)ほどしかなく、その峻厳な峰には醜いワイヴァーンの一団が住んでいる。多くの海賊がここに財宝を隠したが、“骨壺”の入口に至る秘密の扉が隠された浅い洞窟を発見したものはいなかった。

フェイルーンにおけるサートラウス

Sertrous in Faerun

フェイルーンは多数の神格を擁し、信仰する神格を選択しない人々であっても死後の世界で待ち受ける特別な運命を持っている。世界を変えた脅威の一環として、サートラウスを信仰する者と神格を崇拝しない者は、もはや忘却の次元界に向かうことはない。現象面として、これらの魂は誤誘導されたものとして扱われる。彼らは“審判の都市”での懲罰を終えた後、サートラウスの帰還を待ちわびている彼の領域に直行する。この事実気づいているケレンヴォー信者は、先遣隊を特別に憎悪している。

“蛇の骨壺”の入口は、偶然による発見の可能性を減らすため、伝統的なユアンティの居住地から離れた場所に隠されている。この入口とは、“涙の湖”にある“危険の城”から離れた岸辺の低い土手という場違いな場所に立てられている、深紫色の斑岩を刻った石柱だ。この石柱は数世紀に渡って地元オーク部族たちが所有を争っているが、秘密の儀式を執行することで石が割れ、“蛇の骨壺”へと運ぶ煌めくアーチ路が現れることを知るものはいない。

訳註：“涙の湖 Lake of Tears”はラシエメンのアシェイン湖の異名であるが、“危険の城”はヴァサ北端の大氷河に接する僻地に建てられている。いずれも寒冷な地でユアンティの居住には向かないことから条件は満たす。各DMにあっては好みの場所に設定されたい。



サートラウス

Sertrous

復活したなら、サートラウスは粘液に覆われ、鎌首を持ち上げた、輝く鱗の巨大な悪夢として出現する。彼のアスペクトは蛇型である。その苦悶する巨躯が脆弱な定命者の精神にもつとも訴えかけるからであり、また蛇のような姿は万人を射すくめる恐怖を与えるからである。

サートラウスの巨体は病的な緑色と淡黄色の腹部をしている。全体には血の河のようなうねる赤い線が走っている。胴体全長の中央付近から2本の蛇のような腕が分岐し、それぞれの末端には3本の鉤爪が生えている。彼の頭部は変形した蛇のそれで、目は死んだような黒である。その顎には多くの牙が生え、不浄な怪物花が開花するように五分割されて開く。

かつてサートラウスは暗く有害なアビスの第380層にある、沼地と暗く底なしの湖である“飢える湖”と呼ばれる領地に住んでいた。彼の力が増大するにつれ、この領土には蛇状の災厄が増加していった。



シゲールラック

Seghulerak

「そなたらの神々は死んだ。それらの行ないは、矮俗な僧侶どもが長年吐き続けて来た虚言に過ぎず、今こそ真実が明かされる。サートラウスの真理を受け入れよ。さすればそなたは贖罪を得、そなたに迫る死を乗り越えられるだろう。」

- サートラウスの高僧、シゲールラック

エルダー・イーヴルの大部分は信仰を禁忌としているが、サートラウスは僧侶たちに信仰により力を引き出すことを勧める - 彼らは諸神格を信仰しなくても力を得られることを知っているからだ。人殺しの欲望や支配の願望、またその両方からも、はたまたデーモン侯そのひとからも信仰の力は引き出すことができる。サートラウスのクレリックは自身の望むままに彼らの領域を自由に選択するが、大部分は破壊と欺きの領域を選択する。

ユアンティ・アボミネーションであるシゲールラックは、先遣隊の最新の旗印だ。彼女は生命を守るためヴェシュライヴェンクの神殿都市から落ち延びざるを得なかった。彼女は蛇神マールショールクが既に死んでおり、その僧侶たちは信仰の地位に汲々とする余りその死を隠すという異端に走ったと信じていたからだ。最初の異端者 - エイヴァメアリン - が、打ち碎かれて沼地に横たわっていたシゲールラックを見出した。彼女を救い忠誠を勝ち得た彼は、ユアンティを助けてヴェシュライヴェンクへと帰還させ勝利を得させた。彼女は僧侶を抹殺し、ここをサートラウスの先遣隊の根拠地都市と定めた。

目的

Goals

シゲールラックは不和を育てるのとサートラウスに仕える事を好んでいたが、やがて先遣隊の化身としての権勢を振るうことを好むようになった。彼女はサートラウスが既に死んでおり、エイヴァメアリンこそが真の指導者であることを知っている少数メンバーの1人だ。そして彼女は隠された知識を知って歓喜している。彼女はサートラウスが死より復活することはもとより、彼女の奉仕によりアビスにおける彼の権勢の配偶者になるという秘めたる欲望を抱いている。

シゲールラックの運用

Using Seghulerak

PCはキャンペーンの終盤までシゲールラックと対峙すべきではないが、事の起こりから間もなく彼女の名前を聞き知っておくべきだ。先遣隊員は彼女に大いに敬意を払っている。彼女に仕える指揮官たちの多くは彼女の似姿を刻んだ印章を持ち歩いており、中には任務成功の暁には彼女の伴侶と成れるのではないかと夢想するものもある。ゴーレムを作成することができる先遣隊員は、彼らの被造物に彼女の似姿を様式として採用する。最終的にPCがヴェシュライヴェンクに到達しシゲールラックと対峙するときまでには、彼女はユアンティの熱狂と崇拜を一身に受ける立場を確立している。

描写

Description

シゲールラックは一般的に頑迷なユアンティ・アボミネーションより柔軟かつ合理的な思考をしており、実際の力をうまく覆い隠している。彼女の蛇体は全身に黒の縞の入った明るい緋色であり、下腹部は炎のような橙色に光っている。彼女の頭は大きな翠玉色の瞳を湛えたすらりとした毒蛇のそれであり、二の腕は明らかに女性らしくほっそりとしている。彼女は両端にトゲの生えた牙むく蛇の髑髏を模した、金属製のスパイク・チェーンを携えている。彼女のフルプレートと盾は同じく蛇の図柄で彩られ、彼女の王冠風のヘルムは鎌首を起こして牙をむいた5匹の蛇を模している。



ゴロソーマ

Golothoma

「その貪欲なる飢えは、口腔の欠如によっても失われることはない。この事実こそが、飢えを満たさんとする、ゴロソーマの熱狂をより恐ろしきものとする。」

- イグウィルブのデモミコンより

オビリス・デーモンが現れる以前の時代ほどは多くはないが、これら有史以前のデーモンが持つ多様な形態には、今日まで生き延びてきた恐るべき暗示が刻まれている。ゴロソーマはアビス第177層、ウグデンク支配下にある“のたうつ領土”の光無き坑道ではありふれた存在だ。サートラウスと彼らの関連は部分的でしかなく、形態が偶然に一致しているだけだ。先遣隊がその目標に近づくにつれ、アビスの見捨てられた階層、“飢える湖”には請願者が満ちていき、毒の沼地と底無し湖にはゴロソーマ・デーモンが増加していった。

目的

Goals

ゴロソーマはアビスで使われる言語をある程度理解でき、他者を嘲ることができる程度には知性的だ。彼らは絶え間ない飢餓感を訴えるが、生物学的観点から見ると恐ろしい捕食者ではない。しかし彼らはより深い必要性から、他のクリーチャーの肉体を摂取する。

ゴロソーマの運用

Using Golothoma

キャンペーン中、サートラウスの先遣隊に対抗する過程で、君は“異端の公子”復活の先触れとして、ゴロソーマを警護モンスターや大蛇による“侵襲横行”に追加することができる。彼らはより知性的な敵である追加モンスターの役を果たすことから、先遣隊の代行者がゲートや類似した呪文を発動したときに良い選択肢となり得る。

描写

Description

ゴロソーマは概ね蛇体をしているが側面には張り出しがあり、ところどころ奇妙な場所からねじれた角が突き出している。その尾はサソリのように天に突き上げられているが、先端に針はなく黒く煙を上げる酸がしたたっている。そのクリーチャーの顔面には小さく黄色い蛇目がひとつだけ鎮座している。この目を中心にして放射状に5本の蟲様の腕が突き出ている。それぞれ3つの関節があり、角と畝で覆われている。それぞれの腕の先端には鉤状の爪が数本生えている。このクリーチャーの落とす影は奇怪で、とても本体を予想できない。



“蛇の骨壺”

Serpent Reliquary

“蛇の骨壺”とは多次元世界における先遣隊の根拠地だ。“骨壺”は墮天した惑星天使エイヴァメアリンにより、彼が休息中および遠征中にサートラウスの頭部を破壊しようとする者たちから安全に保管して置ける場所として、次元の狭間に囚われた超次元キューブの外周に築かれた。

主要な特徴

Key Features

“蛇の骨壺”の内部構造は、大方のマップ作成者を混乱させる。この建物の各部屋はモザイク模様のように、三次元世界の構造体としては不可解な連結をしている。

建物内の部屋々はモザイク模様のように異なる面が連結されており、一見して構造的に(少なくとも三次元的には)不可能な構成をしている。地図上の矢印は、どのエリアとどのエリアが行き来できるかを示している。

建物は単一のものであるが、それぞれのエリアは独自の擬似次元界として構成されている。建物内でのすべての占術呪文の発動は制限される。

防御陣

Defenses

施設全体の内壁は魔法で強化された石で作られているが、通常に各種の効果やダメージを受ける。モザイク様の各面は扉様のポータルで接合され、互いに行き来できる。これらのポータルを通過しての移動は通常の扉を通過するのと大差ないが、ディメンジョナル・アンカーの効果を受けているクリーチャーは通過することができない。物理的物品も容易に通過できる。またあるエリアに位置するクリーチャーは、隣接のエリアから開いたポータルの向こう側を観察することができる。

建物内の空気は常に新鮮で、暖かく湿気が多い。

遭遇エリア

Encounter Areas

以下の場所は“骨壺”のマップ上の印に対応している。

A. 入口

Entrance

どのような方法であろうと、“蛇の骨壺”に旅する者は自身がポータルを抜け、威厳溢れる大広間に出現しているのを発見する。磨き上げられた床石にはサートラウスの邪印(蛇の頭蓋骨を取り巻く頭のない蛇体)が刻まれ、100フィート以上ある大広間の高い天井からは巨大な壁掛けと幾つもの軍旗が下がっている。

エリアBに至る両開き扉付近は混沌にして悪に調律されたフォービダンス呪文(術者レベル15、意志難易度28)で守られている。このエリアに混沌にして悪ではない属性のクリーチャーが進出したなら、蛇の彫像がエリアBからGに警報を響かせ、“骨壺”に侵入者が現れたことを知らせる。

B. サートラウスの大寺院 (遭遇レベル20) Grand Temple of Sertrous

先遣隊の指揮官たちはここで一堂に会し、彼らの指導者からの指示を受け、サートラウスへ供物を捧げて祈祷し、奪い取った財宝や聖典をお披露目した。中央大広間であることから、ここは重要な防御拠点として機能する。PCがこの大広間に到着したとき、彼女らはヴァンガード・アサシンの一隊とシングルラックその人と対峙する事になる(遭遇8-1参照)。

この部屋は秘奥の間(エリアH)への唯一の入口であるが、その入口は平時は閉鎖されている。この部屋の天井には巨大な蛇の顔貌が刻印されている。それを開放するには、暗黒語(ダーク・スピーチ)を使用するか、ミラクルカウィツシュを発動するか、エリアEで見つかる合言葉を使用するかだ。開放したなら、天井の顎が開いて上向きに石製の縦穴が現れる。一見して階段や登攀手段は存在しない - エリアHに移動するためには飛行が一般的な方法だ(またはシングルラックのエア・ウォークだ)。

この大広間とエリアCとエリアGにはとぐろを巻いた蛇の彫像が安置されている。これらの彫像は警報器にして守護者として機能する。それぞれの彫像は毎ラウンド1回、5フィート以内の混沌にして悪ではないクリーチャーに対して噛みつきによる機会攻撃を行なう。

C. 暗殺者の拠点

Assassin's Hold

暗殺者はこの部屋で起居飲食し、侵入者から“骨壺”を警護する。もしPCの“骨壺”侵攻がシングルラックに迎撃機会を与えなかったなら、6体のヴァンガード・アサシンはB区画ではなくここで活動開始する。

エリアGに至る秘密扉は難易度30の(搜索)判定で発見することができ、シルボル・オヴ・インサニティ(意志難易度30)で守られている。

D. 見捨てられし者の穴牢 (遭遇レベル19) Pits of the Forsaken

これらの穴牢には最も重要な囚人が放り込まれており、この不快な穴の中には半分ほど絶えることなく蛇で溢れている。この牢獄の看守はシングルラックの腹心で、ズーヴザスという名の強力なマリリス・デーモンだ(遭遇8-2参照)。ズーヴザスはリング・オヴ・エアウォーキングを填めており、彼女はこれにより室内を自由に歩き回ることができる。

E. 異端者の歩廊 Heretic's Walk

このそびえ立つような部屋は本棚が列を成し、そこには定命者の領域に対する“聖戦”で盗み取られた、数十にもおよぶ口伝が収集されている。多くの書物はひどく破損しているが、そこに共通するものはただひとつ - それらは皆、破壊された神殿から盗み出された宗教的研究の真髄だった。キャラクターは十分な時間を掛けて調査研究することで、サートラウスとその来歴、先遣隊に関する複雑怪奇な謎を解き明かすことができる。エリアBにある秘奥の間へのポータルを開く合言葉を発見するためには、ここで1d6時間を調査研究に費やした後、難易度30の〈知識: 次元界〉判定に成功する必要がある。エリアCと同様に、エリアGに至る秘密扉を発見するためには難易度30の〈探索〉判定が必要であり、そこはシンボル・オヴ・インサニティで防護されている。

F. 弟子の私室 Apostle's Chambers

シングルラックの部屋は退廃的であり、数十もの諸国から盗んできた芸術品や家具で無計画に飾り立てられている。シングルラックは先遣隊を勝利に導くために多忙であり、ここで過ごす時間は短い。エリアCと同様に、エリアGに至る秘密扉を発見するためには難易度30の〈探索〉判定が必要であり、そこはシンボル・オヴ・インサニティで防護されている。

G. 宝物庫 The Treasury

この部屋でPCは、その冒険人生における最大の単品財宝を発見するべきだ。この富は数十にもおよぶ“聖戦”により、山のような貨幣、宝石、芸術作品、そして魔法のアイテムから成り立っている。ここには1つないし2つのアーティファクトすら安置されている。君はこの財宝をキャンペーンに合わせて調整すべきだが、少なくとも150万gpにはおよぶ。

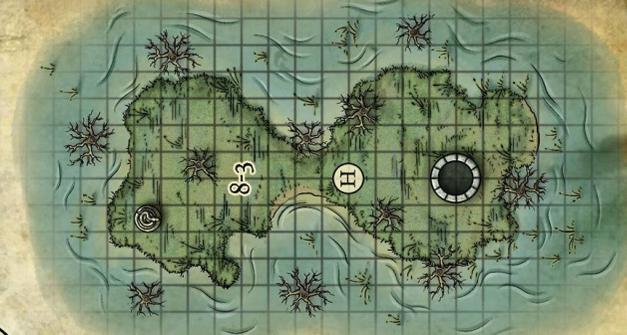
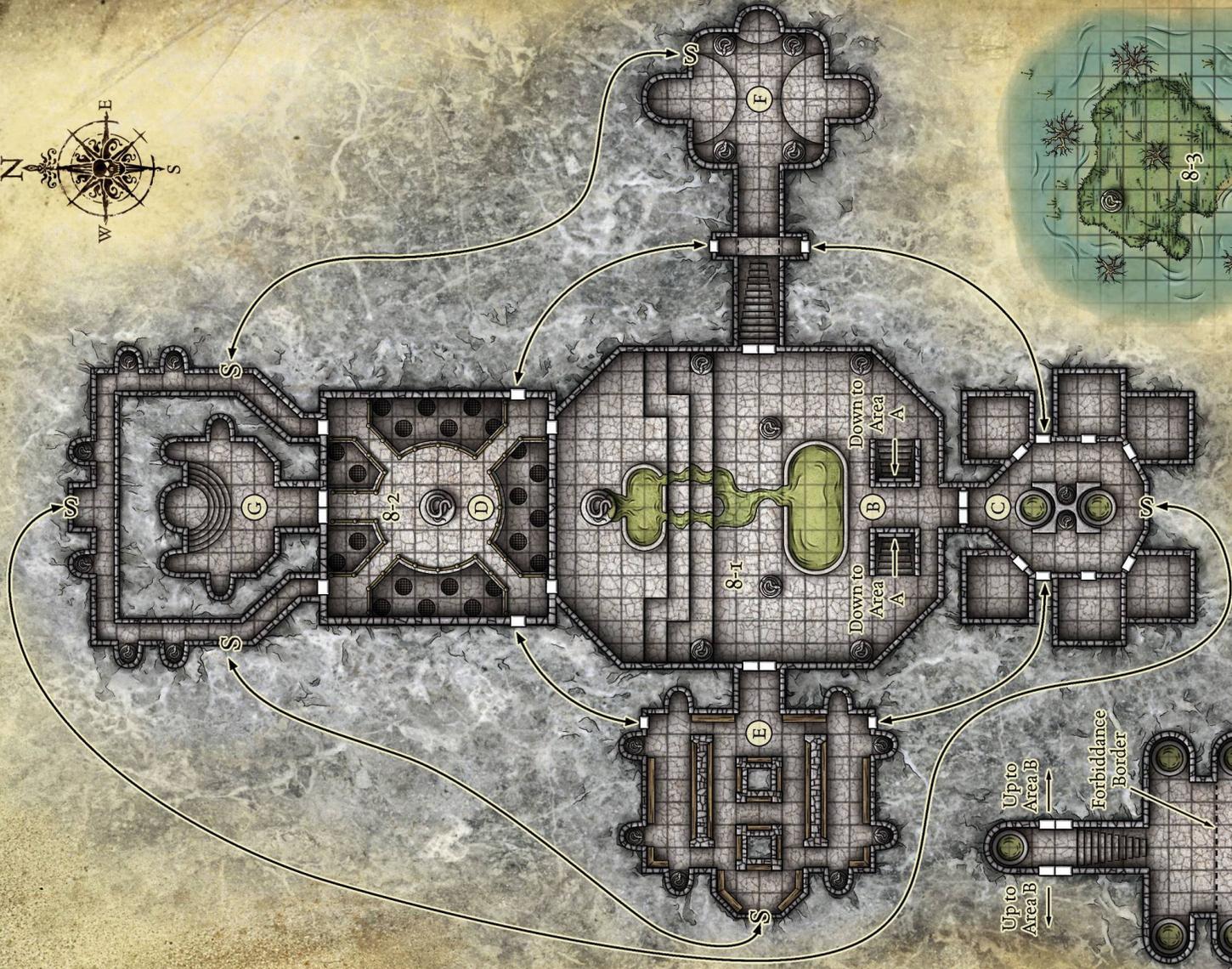
H. 秘奥の間 (遭遇レベル23) Inmost Vault

エリアBの天井にあるポータルを通過したキャラクターは、秘奥の間に入るために難易度25の頑健セーブを行わなくてはならない。失敗したキャラクターは2d6ポイントの【筋力】吸収を受け、エリアDの牢獄に瞬間移動させられる。その者の装備品一式は宝物庫(エリアG)に瞬間移動させられる。

セーブに成功したなら、キャラクターは異界に築かれた井戸の中から出現する。他の7部屋と異なり、秘奥の間は“骨壺”を成すモザイク構造の境界に存在している。この絶え間なく続く灰色の空の下は永久に飛び続けることができるが、悪臭の蒸気を放つ沼地沿いに地面を(移動速度にかかわらず)1日かけて進んで行くと、自身がアビスの“飢える湖”に行き着いた事実を発見する。

しかしながら重要なことは、井戸から50フィートほどの距離に設けられた石の祭壇の上にサートラウスの頭蓋骨が安置され - そしてその傍らには、最後の守護者にして最初の異端者、エイヴァメアリンがいることだ(遭遇8-3参照)。





Serpent Reliquary

One square = 5 feet

遭遇 8-1 : サートルアスの大寺院

Grand Temple of Sertrous

遭遇レベル20

準備

Setup

- 1体 シングルラック (S)
6体 ヴァンガード・アサシン (V)
招来 ババウ
招来 フィンディッシュ種アナコンダ

この遭遇はPCがエリアBに進入して間もなく始まる。シングルラックは頭無きサートルアスの蛇像の脇でPCを待ち受ける。もし“骨壺”が警戒態勢にあるなら、“先遣隊”のアサシンは6体の小蛇像に隠れる；さもなければ、彼らはシングルラックの命令でエリアC方向を警戒する。ババウとアナコンダはシングルラックが招来するまで姿を現さない。

PCが進入したなら、読め：

この大きな部屋の空気は、不快な悪臭が満ちている。ここはまるで、大型爬虫類の棲処のようだ。部屋の奥の高台に向かって、幅広の段差が続いている。頂上の真ん中には、威嚇するやうにとぐるを巻いた、頭のない蛇の巨像が安置されている。ねっとり泡立つ、緑色に光る液体が、彫像の首の切り口から、足元の溜池にしたたがっている。壁際に置かれた、小さめの蛇の彫像は、いずれも頭が損なわれていない。頭なき蛇の彫像の足元には、うねる緑の液体が溜められている。それはゆっくりと縁をあふれ、リボンのごとく尾を引きながら階段をすべり降り、より大きな溜池へと注ぎ込んでいる。80フィート上の天井アーチには、室内にいるものすべてを睨みつけるかのような、巨大な蛇の顔が刻印されている。

戦術

Tactics

事前に警告を受けているなら、シングルラックは自身にアンティライフ・シェル、《呪文持続時間延長》デス・ウォード、エア・ウォークを発動している。彼女は最初にPCを見ると時間を無駄にすることなく脅威と認め、即座に部屋の中心にブレード・バリアー呪文を発動して彼女と彼らを分断しようとする。続く数ラウンドで、彼女はサモン・モンスター呪文を発動してフィンディッシュ種アナコンダを招来する。PCが彼女の近接間合いに踏み込んでこないようであれば、彼女は遠隔呪文を駆使して戦闘を続ける。彼女がいずれかのダメージを受けたなら、彼女は《緊急招来》を使用して1体のババウ・デーモンを呼び出す。彼女は敵を抑えつつ毒の溜池に入ることを好む。

4体のアサシンは〈隠密〉からの突撃(急所攻撃を使用)でPCを攻撃し、続くラウンドは敵を挟撃しようとする。残る2体のアサシンは術者PCを観察し、3ラウンド後に《即死攻撃》を敢行する。もし毒の溜池が水流に近寄れたなら、彼らは移動相当アクションでファルシオンに毒を塗りつける。



エリアの特徴

Features of the Area

照明 Lighting :

このエリアは毒の放つ邪気により薄暗い。

天井 Ceiling :

アーチ状の天井は高さ80フィート(16マス)である。

毒 Poison :

緑の液体のマスに踏み込んだキャラクターは毒に触れることを避けるために難易度15の反応セーブを行わなくてはならない(接触、頑健セーブ難易度22、負のレベル1/負のレベル1d4)。混沌にして悪属性のクリーチャーは効果を受けない。

毒の溜池 Pools of Poison :

双方の毒の溜池の深さは5フィートだ；どちらも毒の流れと同様の効果を及ぼす。毒に没入したクリーチャーは毒に抵抗するセーブに-4ペナルティを受ける。

蛇の巨像 Serpent Statue :

高さ10フィート；AC3；硬度9；ヒット・ポイント2000；破壊難易度50；登攀難易度15。サートルアスの巨像は石製で遮蔽を提供するが危険性はない。

サートルアスの小像 Statue of Sertrous :

6体のサートルアスの小像はすべて畏だ。

蛇の警護罠 Serpent Guardian Trap :

脅威度14；魔法的装置；近接トリガー(ディテクト・ケイオス、ディテクト・グッド)；自動再装填；近接+24(噛みつき、2d6+10、毒)；毒(頑健難易度25、3d6【耐久力】ダメージ/3d6【耐久力】ダメージ)；〈搜索〉難易度40；〈装置無力化〉難易度40；AC3；硬度10；ヒット・ポイント120

段差 Steps :

より高い段差に立つクリーチャーは高みに立っているものと判断される(床面に立つ者に対する攻撃に+1ボーナス)。部屋の北端に位置する演壇に立つクリーチャーは他の段差に立つ者より高い位置と判断される。

遭遇 8-2 : 見捨てられし者の穴牢

Pits of the Forsaken

遭遇レベル19

準備

Setup

1体 ズーヴザス
16体 ヴァイパー・スウォーム

この遭遇はPCがエリアDに侵入すると共に始まる。もしサートルアウスをテーマとするキャンペーン終盤でPCが囚われた場合にもこの遭遇を使用することができる。この牢獄からの脱走を画策することは困難だが、PCが(エリアGに蓄えられたような)彼女らの装備を求めて“骨壺”内を探し回るうちに出会う、ちょっとした遅滞効果となるだろう。

ズーヴザスは開始時、部屋の中央にある幻術の彫像の内側にいる。

PCがこの部屋に侵入したなら、読め：

この部屋の天井は、高さ約30フィートの煌めく鱗のドームであり、ドームの内装は途方もなく巨大な、エメラルド色の蛇の皮で飾られている。床は深さ30フィートほど落ちこんでいる。床にはあばたのように、幅5フィートの縦穴が20個ほど開いており、それぞれは黒い金属の格子で封ざられている。床には何千という蛇がうごめいており、それらは床と縦穴の格子を歩き来している。床を見下ろすように、四隅と中央に踊り場が設けられている。それぞれには優美な渡り廊下が渡されており、中央にある円形の踊り場には、大きな石製の頭のない蛇の石像が置かれている。

戦術

Tactics

ヴァイパー・スウォームは高レベルPCたちにとって迷惑程度のものでしかないが、真の脅威は別にある。ズーヴザスはシゲールラックの腹心であり、女主人が“骨壺”にいる間、マリリスは看守としての義務を果たす。

彼女は根気強く、部屋の中央にある幻術のサートルアウス像の中に隠れ潜む。彼女はトウルー・シーイング能力により幻術を透視することができる。PCが侵入したなら、彼女は1d4体のヘズロウを招来する。その後、彼女はバークスキン+4のポーションを飲む。第3ラウンドに、彼女はプロジェクト・イメージを使用して彼女の幻像を角の踊り場に作り出してPCを混乱させ、その後ブレード・バリアーを作り出し、テレキネシスを使用してPCをバリアーに押しやったり、踊り場から突き落とそうとする。已む無く近接戦闘に突入したなら、彼女はワンド・オヴ・ヘイストを起動し、《旋武の舞》を使用する。それからエアール・ウォークの助けを借り、高速の強みを活かして移動しながら全力攻撃アクションを行なう。彼女は死ぬまで戦う。



エリアの特徴

Features of the Area

照明 Lighting :

このエリアは暗い。

天井 Ceiling :

高さはおおむね30フィートのドーム状。

踊り場/渡り廊下 Balconies/Bridges :

踊り場には手すりがない；落下したなら3d6ポイントのダメージを受け、犠牲者は蛇の敷物にさらされる。

幻術の彫像 Illusory Statue :

部屋の中央にあるサートルアウスの彫像はパーマナント・イメージ(術者レベル20)だ。彫像は大型サイズだが、大型またはより小さなクリーチャーであれば内部に隠れることができず。

穴牢 Prison Pits :

それぞれの穴牢は頂部をアダマンティン製の格子で封ざられている。格子を開くことはできない；囚人はテレポート呪文を使って穴牢に入れられる。縦穴はそれぞれ深さ20フィートでフォービダンス呪文(術者レベル15、意志難易度28)で警護されている。それぞれの縦穴は立方体の空間に通じている；ほとんどの空間は7フィートの立方体だが、最大の3つは大きな収監者のために用意されている(15フィートの立方体)。これらの独房にはキャンペーン中に先遣隊によって攫われた、皆が覚えているNPCを収監しておくといだろう。

遭遇 8-3 : 秘奥の間

Inmost Vault

遭遇レベル23

準備

Setup

- 1体 エイヴァメアリン (A)
- 1体 サートラウスのアスペクト
- 4体 ゴロソーマ

エイヴァメアリンは先遣隊が世界で活動中、ここでほとんどの時間を病的な思索にふけて過ごす；彼は新たな代行者を選抜するときのみここを離れる。穢れた惑星天使はサートラウスの頭蓋骨のそばに佇んでいる。サートラウスはエイヴァメアリンがPCに敗北して殺されるか無力化され、秘奥の間を守る者が誰もいなくなるまで姿を現さない。この時点では、サートラウスは自身の真の姿を復活させることはできず、彼のアスペクトを呼び起こすことしかできない。この形態であるなら、PCであっても彼を破ることができるかもしれない。4体のゴロソーマ・デーモンがもたえ苦しみながら現れ、周囲から島に近寄ってくる。

PCがこの間に侵入したなら、読め：

縦穴を抜けるとそこは広大な湿原だった。腐敗した水面から、病的にねじれた木々や水没した根が突き出している。頭上ではブヨの雲がブンブンとうなりをあげている。大空は平板な灰色で、太陽は見えない。空気は不快で息がつまりそうだ。縦穴の出口は桁の浅い井戸であり、砂時計のような形をした湿った泥炭の島に通じていた。島の反対側には、ゆがんでひび割れた円柱が立ち、その天辺には、枯れたバラの花弁のように5つの顎を持つ、蛇の頭蓋骨が安置されている。

エイヴァメアリンが破れたなら、読め：

奇怪な天使は、一瞬驚愕の表情をしたと思うと、次にはその顔を苦痛に歪めた。絶叫が響き渡った。彼の頭部は五つの顎を持つ蛇に変化し、彼の肉体は血を噴き出しながら、蛇の首のように伸び始めた。次の瞬間、崩れかけた天使の肉と骨は万華鏡のように飛び散った。後には、巨大な蛇がとぐろを巻いていた。それはまさに人類の敵、いしえよりの強大なる魔物、心が受け入れることを拒む者の姿だった。



戦術

Tactics

エイヴァメアリンはPCの到着に気づくと、“蛇の骨壺”を秘奥の間まで突破できたことを褒め称える。彼は友好的であるが、疲れているように見える。彼はPCに、ここにはサートラウスなどいないことを告げて謝罪する - そもそも最初からいなかった。先遣隊はあくまでも仮装にしすぎず、蛇の“侵襲横行”は世界を統べる諸神格が定命者に課した試練でしかなかったと告げる。エイヴァメアリンはPCに、君たちこそが世界を救済者であると誇らしげに述べ伝える。このような脅威と恐怖に立ち向かう定命者の勇気を褒め称え、諸神格に証しを立てただと祝す。その後、彼はPCに故郷への帰還手段を提供する；PCが受け入れるなら、彼はゲート呪文を発動してポータルを開く。

もちろん、これらはすべて嘘だ。エイヴァメアリンはサートラウスの頭蓋骨を逃して新たな拠点を再建するため、PCに秘奥の間から立ち去るよう説得しているだけだ。ゲート呪文の行き先がPCの故郷なのか、狡猾に偽装されただけのアビスの恐るべき層なのかは君の判断に任せる。

もし(エイヴァメアリンが望むように)PCが攻撃するなら、墮落した惑星天使は彼女らを皆殺しにするため最善を尽くす。彼が攻撃するにつれ、彼の本質である爬行性が現れる；彼はもはやPCと話をしていた凜々しい天使ではない。背は曲がり、肌は鱗状になり、顔は蛇の様相を示し、舌は二又に割れたクリーチャーとなる。彼は多くの擬似呪文能力を持っているが、彼は近接戦闘を好み、呪文は防護呪文か間合いの外の敵を撃つ時のみ用いる。彼は初期の戦闘ラウンド中、高速化した呪文を自由に使用する。

エイヴァメアリンが殺されたなら、サートラウスは顕現して彼自身を守る。デーモン侯は彼の最初にして最大の僕れの肉体を化身顕現の燃料に利用する。また彼は4体のゴロソーマを招集し、戦闘で彼を支援させる。サートラウスはPCを病める木々の間に弾き飛ばして毒の胞子を炸裂させるため《ふっとばし攻撃》を使用する。

結末

Conclusion

サートラウスのアスペクトを破ることで、PCはオビリス侯に2度目の死を与える。彼女らは彼がアビスに帰還して真の姿を取り戻すことを妨げたが、サートラウスの精神がどのような運命を辿るかは君次第だ。PCが故郷の次元に帰還したとき、彼女らはサートラウスの存在によって引き起こされていた“侵襲横行”がすでに消え去っていることに気づく。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination :

灰色の空に照らされた明るい明るさ。

病める木々 Diseased Tree :

これらの水没した木々は遮蔽を提供するが、この病める木々をよじ登るなら厄介者を解き放つことになる。このようなアクションを行なうか木々に物体を打ちつけたなら、半径10フィートの範囲に緑色の孢子雲が解き放たれる。この範囲内に含まれるすべてのクリーチャーは難易度20の頑健セーブを行わなくてはならず、さもなければ1d6ポイントの【耐久力】ダメージを受けて1d6ラウンド間吐き気がする状態となる。セーブに成功した犠牲者は1d6ラウンド間不調状態になる。病気か毒に対して完全耐性を持つクリーチャーはこの効果に対しても完全耐性を持つ。

深い湿原 Deep Bog :

これらのマスに中型かより大きなサイズのクリーチャーが進入するためには4マス分のコストが必要だ。小型かより小さなサイズのクリーチャーがこれらのマスに進入するためには〈水泳〉を行わなくてはならない。

水面は中型かより大きなサイズのクリーチャーに遮蔽を提供し、小型かより小さなサイズのクリーチャーに良好な遮蔽を与える(ACに+8ボーナス、反応セーブに+4ボーナス)。中型かより大きなサイズのクリーチャーはかがむことで良好な遮蔽を得られる。良好な遮蔽を得ているクリーチャーは水中にいないクリーチャーに対する攻撃に-10ペナルティを受ける。

深い湿原で〈軽業〉判定を行なうことはできず、〈忍び足〉の難易度は2だけ上昇する。

浅い湿原 Shallow Bog :

これらのマスに進入するためには2移動コストを必要とする。これらのマスで〈軽業〉判定を行なうための難易度は2だけ上昇する。