

第三章、あとろぱす



『Elder Evils』掲載の遭遇案

翻訳： 鯛足烏賊

貴様らの世界が死ぬ姿を見るがよい。それは地平の彼方まで及ぶ。そう、あのかすかに映る姿が彼だ。彼は我のために来たる…、我らすべてのために来たる。喜べ、終末の時は近い。すべての命が、すべての痛みが、すべての苦しみが、不死の持つ永劫の完全性の中に沈黙するだろう。

- ケアーラ・ザスティン
狂える天文学者にしてウル-プリースト

“死産した世界”とも呼ばれるアトロパスは、消し去るべき世界を探して空間の狭間を放浪し、それを見つけたなら身の毛もよだつ手段ですべての生命を消去してしまう。“創造の胎盤”であるそれは、万物を無に帰す権利を有している。諸神格でさえ、その情け容赦ない行為を止める手立てはない。

背景

Background

すべての知覚力を持つ定命の種族や文化は、創世と始祖誕生を説明した物語や伝説を持っている。珍しい状況であるが、異なる二つの神話が同一の事象を語る時、それを調査する学者はすべての伝説に存在する共通因子を探すため、修辞学に転じる必要がある。地域間の格差、誤訳、信頼度不足といった要因が複雑に絡み合い、創世譚を見極めるのは非常に困難なためだ。

〈知識:宗教〉 難易度33

ある学徒たちが、ドワーフの創世神話、グレイ・エルフの口伝、そしてブルトンの灰色の荒野にそびえる塔から略奪したリッチ・アサーラックの収集品を比較研究した。そこで発見された出来事は、彼らをして不安を覚えさせる古代の災害 - 何かが創造されるときに発生する、“死産した世界”と呼ばれる信仰的災害 - の存在を示していた。

〈知識:宗教〉 難易度38

記述によれば、創造とは“始原の力”の成果だ。この存在は、しばしば別の存在に転化する。多くの学徒は、この存在が太古の虚無より湧き出してくる、諸神格をも上回る存在であることに同意する。この力、思念、あるいは存在はアトロパスと呼ばれている。

〈知識:宗教〉 難易度43

若干の神学者は、これら擬似神格の出現には恐ろしいまでの代償が伴ったと信じている。それが形作られる過程で、なんらかの犠牲があったのは間違いない： 生命の存在には死が付き物なのと同じく。アトロパスはそれ自身が死の産物だ。つまり諸神格が形成される過程で生じた残滓、“創造の胎盤”が知覚力を持つに至った存在なのだ。さらに、神格は生きており、その生命は正のエネルギー次元から得られるエネルギーに依存するように、それらの鏡像であるアトロパスは死の顕現、つまりそのエネルギー源は負のエネルギー次元に依存していると思われる。

〈知識:宗教〉 難易度48

虚空を漂う際、その航跡には[死霊]的な残滓、すなわちわずかに残った主宰者が払った究極の犠牲の結果である腐敗した生首などが置き残される。おそらくは、アトロパル - 死産した神格 - はこれらの残滓から出現する。アトロパスは生物を解体し、その精神に宿る苦痛を糧として吸収する。その忌まわしい接触がもたらすものは、“安らがざる死者”により死者がよるめき歩く無数の不毛な世界であり、それは数多くの目撃証言が得られている。

目的

Goals

〈知識:宗教〉 難易度33

アトロパスは惑星に近づくことでエネルギーを吸収し、遭遇した世界から徐々に生気を奪い取る。ひとたび惑星の重力圏に接近したなら、天体を模した“いにしへの邪悪”は落下軌道に入り、夜空を覆いつくしながら徐々に接近していく。これには非常に恐ろしい効果が伴う。“小さき月”が惑星の表面に近付くにつれ、アトロパスは夜空を満たしていき、死者は墓所から立ち上がる。死は疫病のように広がり、生者を駆逐していく。

〈知識:宗教〉 難易度38

アトロパスは自己の存在は自覚しているが、定命者を理解することができない。その記憶は、常に神格が産み出された瞬間に留まっており、そしてその過ちを常に悔い続けている。それが犠牲者を得ることができなくなるなら、その信じ難いパワーも消失する。

〈知識:宗教〉 難易度43

最終的に、アトロパスは生命エネルギーを貪り食らって消滅させる。この吸収の過程において、遭遇した惑星からは正のエネルギーが噴出するが、それ自身を構成している負のエネルギーによりすべて中和されてしまう。

〈知識:宗教〉 難易度48

アトロパスはこれらを知っている。それは物質界に存在するすべての生命を一掃することにより、神格はその存在をやめ、彼らを殲滅することにより、自身も消滅できることを。

キャンペーンにおけるアトロパス

Atropus in the Campaign

アトロパスは世界の間に住んでいる。それは生命のない虚空を漂流しているが、その兆候を求めて探知の手を伸ばしている。それが生命を探知したなら、途端にそれは移動を開始する。それはあまりにも遠い脅威であるため、君は“いにしへの邪悪”が君のキャンペーン世界に昔から存在しており、何年も前に移動を開始したとすることもできる。ひとたび、アトロパスが君の世界に興味を持ったなら、それを天空に配置する。それは初期には他の天体と区別することはできないが、それが接近するにつれ“徴”は強まり、キャラクターは忌まわしい出来事が到来することに気づく。

時系列

Timeline

以下はアトロパスの接近と共に起きる可能性のある重要なイベントに遭遇レベルを合わせたキャンペーンの時系列予定だ。

脅威度 5

ケアーラ・ザスティンは、夫を亡くした悲嘆から狂気に陥り、神格に対して復讐を誓う。風の噂に“死産した世界”を知った彼女は、君の世界設定における最大の都市の大聖堂の地下に封じられた写本を盗むため、配下を送り出す（都市はシャーンやウォーターディーブ、自由都市グレイホークが適切だ）。彼女の配下は多くの僧侶を殺害した後、書物の奪取に成功する。教会は略奪の背後に何者がいるかを探らせ、書物を奪還させるべくPCを雇う。PCは書物の奪還には成功するものの、ケアーラはその前に秘奥を学び取ることに成功して逃走する。

脅威度 10（微弱な“徴”）

僧侶からの連絡が再度PCの元に入る。古き大冊を解読した結果、僧侶たちはこの書は“死産した世界”を招来するためのものであると結論付ける。古文書からはわずかな情報しか得られず、また僧侶が神格に対して行なった質問も具体的な解答は得られない。彼らは別の書物の名前を明らかにする：ザ・ブック・オブ・ヴァイル・ダークネス。彼らはキャラクターに、彼らの敵がそれを発見する前に、この書を発見するように依頼する。PCは同じ目的を持つ無数の狂信者の襲撃をかわしつつ、情報の糸口をたぐり、安置場所を調査研究しなくてはならない。悪いことに、PCは墓所から無数の死者が立ち上がっているとの情報を聞く。

脅威度 15（中程度の“徴”）

仇敵に対して決定的一撃を与える機会が到来したと感じたオルクスは、ゴルガスという名前のボダックに軍勢を与え、デモゴルゴンの支配する第88層：“大口”への侵攻を開始する。この一撃が、デーモン・ロードとプリンスの間に横たわる古い遺恨を蒸し返し、互いに徒党を組んでのアビス全体に広がる大騒乱のきっかけとなる。この内紛をアビスの弱体化とみなした九層地獄の暗黒八魔将は、無限階層に対する侵攻を初めて成功させる。次元間戦争の間、ゴルガスはオルクスに対する忠誠を捨て、アトロパスに仕える狂信者の開いたゲートをくぐり、配下のアンデッド軍を物質界に侵攻させる。

一方、ケアーラはザ・ブック・オブ・ヴァイル・ダークネスを発見し、恐るべき惨劇と広範囲に渡る殺戮が引き起こされることで、“いにしへの邪悪”が到来することを知る。彼女は“アポカリプス・フロム・ザ・スカイ”の研究を始め、この呪文の発動を完璧なものとするため、エンジェル・ティアーズ（天使の涙の意）を収奪するべく配下を送り出す。PCは次元間大戦に介入することも、ゴルガスに戦いを挑むことも、またケアーラの追跡を続けることもできる。

脅威度 17 強力な“徴”

アンデッドはガンのように蔓延し、生者を圧倒する。ゴルガスの軍勢は防衛軍を打ち倒し、その亡骸をアンデッドに変えて欠けた戦力を補充する。ゴルガスは“いにしへの邪悪”を迎える場所と決めた大都市に進軍する。一方、ケアーラは研究を完了し、都市の深部にある秘密基地で発動を開始する。彼女の配下か仲間を捕えることで、PCは彼女の恐るべき計画を知り、彼女らは迅速に接近するアンデッド軍団と対峙するか、あるいはウル・プリーストを見つけ出して忌まわしい魔術を妨害するかを決定しなくてはならない。

脅威度 20 圧倒的な“徴”

もしPCがケアーラを止めるなら、その勝利は長くは続かない。ゴルガス率いるアンデッドとデーモンの軍勢が都市になだれ込み、あらゆる場所で死と破壊を生み出すからだ。また、キャラクターがゴルガスと対峙して彼を破るなら、ケアーラは魔術を完成させ、半径130マイルの範囲に渡って炎の死を振りまいて1万人以上を抹殺する。この惨劇はアトロパスを覚醒させるに十分であり、“小さき月”は惑星に向かって降下を開始する。生き残った術者は結束してゲートを発動し、この世界を救う可能性に賭けるため、アトロパスを止める最後のチャンスであるPCを影界を越えて送り出す。彼女らは勇猛にも虚空に浮かぶ“小さき月”に向かい、それが惑星に墜落する前にアトロパスのアスペクトを見い出して破らなくてはならない。

エベロン世界のアトロパス

Atropus in Eberron

エベロン設定における神格はキャラクターにとってつかみどころのない存在であるように、アトロパスもまた定義することが困難だ。この存在に関する最古の言及は“デーモンの時代”にまで遡る。アトロパスはその姿を、デーモンとその軍勢を出身次元に押し返そうとするコアトルによる犠牲が最高潮に達した時に現れていた。続く千年紀、天文学者が、死者の領域と呼ばれるドルラーが物質界と相接する時、常に現れる異常な彗星の通過について言及した。若干の者は、この彗星こそが伝説のアトロパスであると推測している。そしてある日、“死産した世界”は再びエベロンを訪問するだろうと。

天空に信仰と未来の兆しをにらむドラゴンを除き、ほとんどの者は天体の動きの意味を理解しない。もし定命者が彼らの頭上はるか彼方に邪悪がいることを知ったなら、彼らは震え上がって長靴を履き、大地の中に避難所を求めよう。実際、アルゴネッセンのドラゴンだけが、何らかの宿命が彼らすべてを待ち受けているか知っている。なぜなら、彼らはサイアリがモーンランドとなったその時、その天体が天空に姿を現したことを知っているからだ。それは“シベいの環”を貫いて進む奇妙な存在だ。たいていの者は、それが魔法的顕現か次元の異常な近接と判断しているが、若干の者は真実に気づいている。彼らは避けられない世界の終焉についてあれこれ考えることでそれが実現してしまわないように、それを心から押し出すことに全力を傾ける。

フェイルーン世界のアトロパス

Atropus in Faerun

少数の賢者のみがアトロパスの存在を知り、この“いにしえの邪悪”の起源について議論している。彼らの見解によると、アトロパスは創造神エイオーにより初期の諸神格として生み出されたが、アトロパスはそれらとは異なるように形成されたとする。ある者は、“いにしえの邪悪”は、最初の死の神による聖なる羊水が知覚力を持ったものだとする。また別の者は、アトロパスはエイオー神が最後に創り出した神格であるが、死産したとする。アトロパスは一度たりともフェイルーンに近寄ったことがないが、しかし彼を警戒する人々は、“小きき月”が夜の壁掛けを巡る日に備え、常に天を監視し続けている。

“小きき月”は、定まった星々の道を辿らない五放浪星と呼ばれる1つ、グリスとして知られる鈍い灰色をした惑星をとりまく環の1つだ。フェイルーンに住むほとんど定命者は、この遠くの世界に影響を与えた大変動を感知しない。マインド・フレイヤーの大君主が引き起こした広範囲にわたる死と破壊に引きつけられたアトロパスは、惑星の環の岩屑にまぎれて接近した。イリシッドが原住民の人型生物に対して起こした果てしない戦争の間に、アトロパスはグリスに降下し、その外殻を残してすべてを一掃してしまった。今、アトロパスはフェイルーンにその注意を向けている。そして移動の準備が済み次第、速やかに移動を開始する。

アトロパス

Atropus

アトロパスは実体を持つ存在だ。“小さき月”は、付近の惑星に引きつけられるまで、虚空を漂い続けている。目指す世界を選択したなら、“いにしへの邪悪”は天空に浮かぶ微小な点として出現する。それは惑星の夜の面に同調するためほとんど見ることはできないが、宵と明けの時分にだけは闇を穿つ輝点として天空に見ることができる。

それが接近して“徴”が強まるにつれ、それはかすかな点から小さな円盤へと成長し、やがて天空をほとんど占めるまでになる。その表面は岩がちなあばたと、腐敗した羊水からなる黒い粘液の滑らかな面で覆われ、天に掛かる間は陽光を逃れ去るかのように動き、日が失せた後は頭上にひそむ。それはとてつもなく巨大な黒い岩の塊であるが、ある角度から見ると、それは生気のない黒い目をした巨大な無毛の頭部のようにも見える。

アトロパスは、一切衆生の破壊を切望する以外に、理解可能な人格や性質を持ち合わせていない。この岩塊に生命体はいない：最も暗い悪夢から招来されたアンデッドのみが住み着いている。これらの恐怖はそれぞれが棲処と定めたクレーター影に住み着き、貪欲なまでに生者のエネルギーを欲している。彼らはすべて、拡張されたアトロパスの意志の焦点に統合されている。

その焦点とは、頭部のない化石化した肥満体の人型クリーチャーであり、アトロパスの表面を果てしなく歩き回っている。より近くで観察することで、その奇怪な肉体は、“小さき月”の表面の亀裂から浸み出している奇怪な粘液に覆われていることに気づく。



ケアーラ・ザスティン

Caira Xasten

「私は神々を憎む。彼らは私の愛を、私の生活を、私から一切合財を奪ったのだ。私は彼らから、彼らが最も愛するものを奪うことで、彼らを罰する。それは、“命”だ。彼らにはわずかな“命”すら貴重なものとなる。」

- ケアーラ・ザスティン、ウル・プリースト

ケアーラ・ザスティンは残忍なるウル・プリースト、すなわち意志の力で信仰エネルギーを盗み取る汚らわしい盗賊だ。彼女は彼女を襲った無慈悲な悲劇から狂気に陥り、悲嘆を紛らわすために復讐に猛っている。

目的

Goals

ケアーラ・ザスティンは世界の破滅を望んでいる。彼女は力を欲しているわけではない - 彼女が求めるのは復讐だ。何年も前、彼女の恋人は仲間とともに隕石の落下に巻き込まれて死んだ。このような事故は非常にまれな出来事であったことから、彼女はその責任を神々に押付けた。彼女は最愛の人を失って狂気に陥った。その結果彼女は廃墟を訪れ、今まで嫌悪していた存在との接触を始めた。彼女は目的を達するためには、自身や障害となる人々の生命については頓着しない。

ケアーラ・ザスティンの運用

Using Caira Xasten

ケアーラ・ザスティンは不合理な目的を持つ強力な敵だ。多くのキャンペーンにおいて、彼女は軍勢に護られた黒幕として使うことができる。キャンペーン中、PCは彼女の軍勢と遭遇する可能性がある。たとえば彼女の配下が大聖堂の地下に封じられた禁断の書物を盗もうとした時、エンジェル・ティアーズを収奪しようとした時、ザ・ブック・オブ・ヴァイル・ダークネスの探索をしている時である。彼女がアポカリプス・オブ・ザ・スカイの発動を開始すると、PCは遂に彼女の存在を見つけ出し、地下深くにある隠れ処で対峙する事になる。

解説

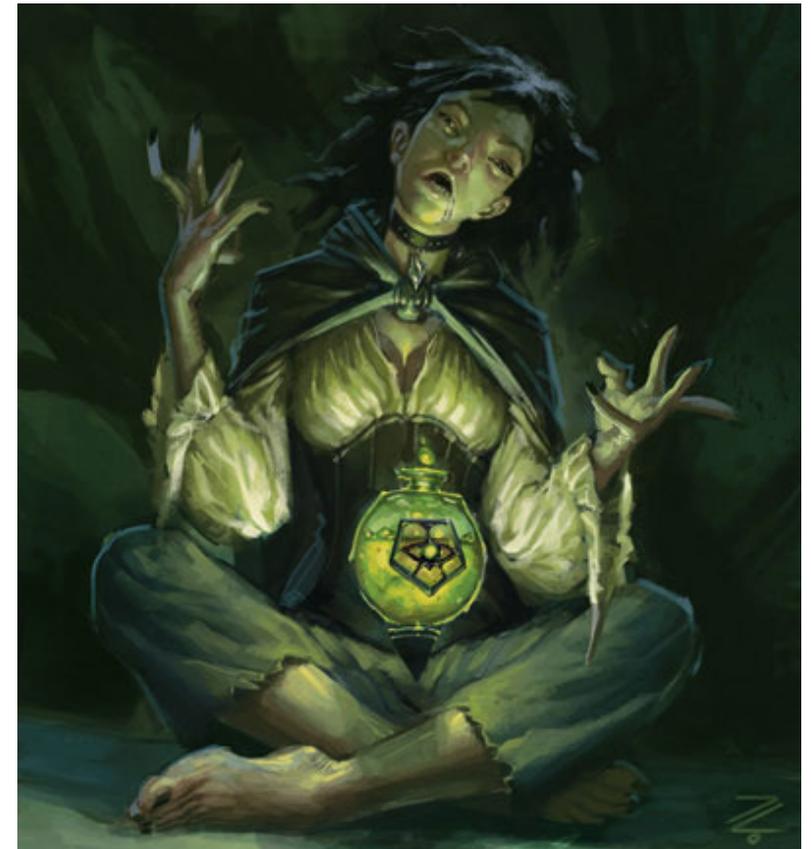
Description

時のうつろいはケアーラに優しくなかった。アトロパスに仕える事を誓ったその日から、背の高い彼女は痩せ細り、その表情には狂気と墮落が浮き彫りとなっていた。彼女の髪はかつては長く艶やかであったが、いまや汚れ、もつれ、絡まっていた。彼女の緑色の瞳は血走ってカラスの爪跡のように吊り上がり、彼女の口は冷笑に歪んでいた。ケアーラは淡黄色の上着にぴったりとした灰色の洋袴を穿いてるが、そのどちらも彼女の実験で生じた汚れの点に至るところにこびり付いている。

アポカリプス・フロム・ザ・スカイ

APOCALYPSE FROM THE SKY

『不浄なる暗黒の書』に掲載された猛悪呪文であるアポカリプス・フロム・ザ・スカイは、発動に丸1日を必要とすることからケアーラはこれを戦闘に使用することができない。もし彼女が呪文の発動に成功したなら(彼女は物質要素としてエンジェル・ティアーズを使用する)、彼女は3d6ポイントの【耐久力】ダメージと4d6ポイントの【判断力】吸収を受ける。その時点で、10マイル以内に位置する(ケアーラを含む)すべてのクリーチャーと物品は10d6ポイントのダメージを受ける。ケアーラはこの破局がアトロパスの関心を引きつけると信じている。



暗黒大將軍ゴルガス

Gorguth

「死産した世界”が生者を求めるやってくる。我らの悲願達成の時が来た。今こそ死が統治する時だ。」

- ゴルガス

アビスの無限階層の混乱から解放されたゴルガスは、アンデッドとデーモンからなる大軍勢を率いている。主の到来を準備するため、彼は軍勢を率いて暴力の熱狂をもたらし、生者を虐殺する。ゴルガスは自身の存在自体を嫌悪しているため、世界を殲滅することですべてから解放されることを望んでいる。

目的

Goals

オルクスの絶え間ない計画にうんざりしたゴルガスは、アビスから物質界に逃げ出すと、嬉々としてアトロパスに仕えることにした。ゴルガスはこの新来者に対して愛情や忠誠心から仕えているのではなく、悪夢のような現実にもたらしてくれるものとして仕えている。ゴルガスは損失を気にすることなく無数の軍勢をぶつける； 欠けた戦力は、彼らが倒した死体から容易に補充することができるからだ。

ゴルガスの運用

Using Gorguth

ゴルガスは破壊の権化だ。それはPCの目をより強大な脅威から、忌まわしき“徴”の真なる源泉から逸らすことを目的としている。ゴルガスは恐るべき敵であり、高名なる悪党であり、そして迫り来る脅威である。ゴルガスはアトロパスの到来によりもたらされる変動と混沌を現す先駆けとして使える。

解説

Description

暗黒大將軍は恐ろしい存在だ。黒い革鎧と死者の顔を模して作られた眉庇の下には、ボダックの悲惨な肉体が - 黒く萎びた、うつろな表情の性別不明な肉体が納まっている。その無数の軍勢が進軍するとき、ゴルガスは(飛行する乗騎)スカイシャドウの背に跨ると軍勢の動静を検分し、また遅滞しつつある部隊に向かって下降して鼓舞する。

この残忍な異郷のアンデッド・モンスターの放つ有害な凝視を生き延びるものは誰もいなかった。そして幾星霜も昔から続くデーモンによる終わりなき苦悶、そして多くの敵に対する無数の戦いの結果、彼の心からは慈悲や憐憫といった感情は一切が消え去ってしまっていた。



“小さき月”

The Moonlet

“小さき月”はアトロパスそのものであり、世界の命運をかけてPCが“いしにえの邪悪”と対峙する場所でもある。“小さき月”は直径700マイルの球形をしている
(訳註：月の直径は2160マイル)。

“小さき月”は君のキャンペーン世界における故郷(ここでは仮に地球で考える)に、月軌道の外側、地球から約250,000マイルの距離から接近を開始する(もし君のキャンペーン世界に複数の月が浮かんでいるなら、それは最外郭の月の外側から接近を開始する)。
(訳註：月の平均公転軌道距離は238,855マイル)。

いったん所定の距離に接近したなら、“小さき月”は惑星の公転軌道に遷移し、徐々に高度を失って接近していく。降下速度は君次第だが、その過程は君のキャンペーンにおける“微”の強度と適切に合致すべきだ(覚えておくべきことは、この宙を翔ける頭は天文学的な物体ではないことだ；よって降下過程について詳細を決める必要はない)。



重要な特徴

Key Features

“小さき月”は楽しい場所ではない。それは岩がちな不毛の地で、風化した岩の尖塔と深い溝、さまざまなものが堆積した峰からなる。あばたのようなクレーターからは、有害な泡立つタールがあふれ出している。表面には無数の世界の成れの果てである破片が散らばっている。

“小さき月”は世界の闇の面である、惑星にとって太陽の反対である蝕に留まり続ける。結果的に、“小さき月”の表面は暗く、その表面では完全視認困難を与える(50%の失敗確率)。

“小さき月”の重力は低い。これは以下のような効果を及ぼす。

- すべての移動速度種別が5フィート増加する。
- クリーチャーの荷重限界は2倍になり、重量物を持ち上げたり運ぶ際の【筋力】判定に+10状況ボーナスを得る。
- クリーチャーは【筋力】に基づく技能判定に+10状況ボーナスを得る。
- クリーチャーは攻撃ロールに-2状況ペナルティをこうむる。
- 10フィート落下する毎にこうむる落下ダメージは1d4ポイントに減少する。

“小さき月”の表面は起伏の多い地形であり、崖は4d6×10フィートの高さであり、裂け目は4d4×10フィート、長さ40フィートにおよぶ。

“小さき月”は軽度な負のエネルギー優勢である。“小さき月”の表面から60フィート以内に存在する生きているクリーチャーは1d6ポイントのダメージを受ける(戦闘状況にない間は、毎分35ポイントのダメージとして処理しても良い)。ヒット・ポイントが0にまで低下したクリーチャーは灰となって崩壊する。デス・ワード呪文はこのダメージを除去する。

インフリクト呪文のような負のエネルギーを使用する呪文と擬似呪文能力は最大化される。アンデッド威伏のような負のエネルギーを使用するクラス特徴は、ヒット・ダイスに影響するロールに+10ボーナスを得る。キュア呪文のような正のエネルギーを使用する呪文と擬似呪文能力は抑止され、負のレベルを除去する際の頑健セーブに-10ペナルティを受ける。

防御

Defenses

“小さき月”には若干の防御が存在する。真空のもたらす危険は、敵を寄せ付けないのに十分だ。“小さき月”が大気圏に突入していない限り - それはすでに遅すぎる事態だ - キャラクターは危険な状況に対処しなくてはならない。真空にさらされた3ラウンド後、生きているクリーチャーは激痛をこうむるため、難易度20の【耐久力】判定を行わなくてはならず、失敗したなら大気に包まれるまで朦朧状態になる。この判定結果が5以上失敗したクリーチャーは気絶状態になる。

同様に、呼吸を必要とするクリーチャーは窒息する可能性がある。呼吸を溜めておくためには毎ラウンド難易度15の【耐久力】判定を行わなくてはならない。この難易度は毎ラウンド1ずつ上昇する。判定に成功したなら、クリーチャーは気圧差により1ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。失敗したなら、クリーチャーは息が止まり、次ラウンドには気絶してヒット・ポイントが0に低下する。次のラウンドから、クリーチャーのヒット・ポイントは-1ずつ低下し、ヒット・ポイントが-10にまで低下した時点で死亡する。

もしキャラクターが“小さき月”に足を踏み入れるか飛行するなら、その表面を徘徊するアンデッドと遭遇する可能性が生じる。キャラクターは地表面から60フィート以内に1時間とどまる毎に、20%の確率でランダム遭遇表をロールしなくてはならない。もし遭遇したクリーチャーのデータを掲載したサブリを所持していない場合、所有しているサブリから選抜しろ。

%	クリーチャー	数	出典
01-04	ファミン・スピリット	1d3体	MM2
05-07	デスシュリーカー	1体	MM3
08-19	コープス・ギャザラー	1体	MM2
20-29	レイジウィンド	1体	MM2
30-47	エンジェル・オヴ・ディケイ	1d8体	LM
48-58	ナイトクロラー	1d2体	MM
59-75	ナイトウォーカー	1d4体	MM
76-88	ナイトウィング	1d6体	MM
89-00	ドレッド・レイス	1d12体	MM

遭遇エリア

Encounter Areas

“小さき月”サイズの存在について、その表面をすべて詳述するには、この本すべてを必要とするだろう。以下は、アトロパスの広大な“顔”のごく一部を取り上げたものだ。

A. 膿漿海 The Ichor Sea (遭遇レベル10)

マップ上にAの印が付けられた2つのエリアは、朽ち果てた“創造の胎盤”に溜まった死霊の汚泥で形作られた、大海の一部である。この海は海岸線の先は急深で、すぐに水深は約200フィートになる。この海からは負のエネルギーのオーラが発散している。海岸線から20フィート以内に位置するすべてのアンデッドは退散抵抗+6、ヒット・ポイント+20、ACとセーヴィング・スローに+4不浄ボーナスを得る。このエリア内に位置し、インフリクト呪文や負のレベルを与える呪文など負のエネルギー効果の目標となった生きているクリーチャーは、可能な限り最大の効果を受ける(24時間後に行なう負のレベルを除去するためのセーヴィング・スローには影響を与えない)。

膿漿海は重度の負のエネルギー優勢として扱われる。毎ラウンド、負のレベル1を負わないため汚泥の中のクリーチャーは難易度25の頑健セーブを行わなくてはならない(24時間後に必要とされるセーブ難易度は同じ値だ)。負のレベルの合計値が現在のレベルかヒット・ダイスを上回ったなら死亡し、1d3ラウンド後にエンジェル・オヴ・ディケイへと変成する。それぞれの負のレベルはアトロパスのアスペクトに5ポイントの一次的ヒット・ポイントを与える。これらのヒット・ポイントは最高1時間まで持続する。

B. 大深淵 The Great Depth (遭遇レベル7)

“小さき月”を貫く差し渡し70マイルある巨大な縦穴は底を見ることはできない。縦穴から20フィート以内に入ったクリーチャーは、アトロパスが発する憎悪の囁きを聞くことになる。生きているクリーチャーがこれらの囁きに曝されたなら、難易度30の意志セーブに成功しなくては狂気に圧倒されてしまう。影響を受けたクリーチャーは混乱状態となり、範囲内に残った者は毎ラウンド1ポイントの【判断力】吸収を受ける。クリーチャーは毎ラウンド新たにセーブを行なうことができ、成功したなら狂気を振り払うことができる。生きているクリーチャーから吸収された【判断力】値1ポイント毎にアトロパスのアスペクトに5ポイントの一次的ヒット・ポイントを与える。これらのヒット・ポイントは最高1時間まで持続する。

縦穴に落下したクリーチャーは300フィート落下した後、地下にも広がる膿漿海に落水する。このキャラクターは、落下による20d6ポイントのダメージをこうむる。

C. クレーター Crater

“小さき月”の表面には、隕石や瓦礫の落下により作られたクレーターが無数に存在する。クレーターの大きさは、“小さき月”に衝突した物体のサイズにより変化する。典型的なクレーターは、直径10フィート、深さ4フィート、外輪高1フィートである。クレーターの周囲10フィートは細かい岩が散らばっている。

マップ上に印がついた大型クレーターは危険が潜んでいる。そこにはアンデッドが潜んでいる。

D. 漆黒の涙 Inky Tears (遭遇レベル12)

死せる瞳の1つから湧き出ているのは、忌まわしい粘液からなる泡立つ流れだ。この流れは膿漿海と同じ成分であるが、セーブ難易度は35だ。

E. 泡立つクレーター Bubbling Crater

このクレーターは他のクレーターとそっくりだが、“小さき月”の表層面を貫いてしまっているため、地下から湧き出してきた悪臭を放つ黒い粘液 - 吐き気もよおすアトロパスの血潮 - で満たされている。ここには常時ランダムにアンデッド・クリーチャー(たち)が出現する。

クレーターから20フィート以内に位置するすべてのアンデッドは、退散抵抗+10、ダメージ減少10/善、50ヒット・ポイントの増加を得る。

クレーターの底の不快な物質に触れた生きているクリーチャーは、膿漿海に触れたかのように効果を受ける。

F. 側溝 The Trench (遭遇レベル18)

地面は陥没し、膿漿海と大深淵との間に深い溝をえぐっている。そこは下方に約30フィートの深さを持つ。最深部にはナイトクロウラーがひそんでいる。側溝の壁には粘液が染み出している。それはいかなるクリーチャーに対しても攻撃を行なう。

G. 排気孔 Vents (遭遇レベル10)

いくつもの6インチほどの細い孔から、有毒なガスが噴き出している。呼吸を必要とするキャラクターはここで呼吸をすることができるが、難易度25の頑健セーブを行わなくては2d6ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。1分後、彼女らは2回目のセーブを行わなくては1d6ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。この大気を吸って死亡したキャラクターは、死亡した1d6ラウンド後にドレッド・レイスと化す。

H. 死せる瞳 The Eyes of Death

差し渡し40マイルはあるこれらの瞳は、光を反射しないというより光を飲み込んでしまう炭質頁岩である。これら黒い平原は、実際のところアトロパスの瞳だ。そのため、PCがここに留まるなら、アトロパスは彼女らの存在に気づく。この表面を覆う石に触れることは、膿漿海に触れることと同じ効果を与える。毎分10%の確率で、アトロパスのアスペクトが2d6×10フィート離れたランダムな方向からのっそりと現れる。

死せる瞳上のすべてのアンデッドは退散抵抗+6、+20ヒット・ポイント、ACとセーヴィング・スローに+4不浄ボーナスを得る。このエリア内に位置し、インフリクト呪文や負のレベルを与える呪文など負のエネルギー効果の目標となった生きているクリーチャーは、可能な限り最大の効果を受ける。

アスペクト・オヴ・アトロパスとの対峙

Facing the Aspect of Atropus

PCが“小さき月”に到着した後であるなら、あなたはいつでもアトロパスのアスペクトを登場させて構わない。アトロパスは愚かではない。それゆえ、彼は準備万端整うまでPCに配下を送り込もうとはしない。しかしながら、遭遇は彼自身が引き起こす可能性がある。彼が一時的ヒット・ポイントを得る毎に、エリアHに登場する可能性が10%増加する。



遭遇 2-1 : 白骨が原

Bone Field

遭遇レベル20

準備

1体 ドレッド・ボーンヤード (DB) LM
1d3+1体 ヤング・アダルト・レッド・ドラゴン
・スケルトン MM

白骨が原は“小さき月”の表面に点在する幾つかの廃墟の1つだ。プレイヤーは彼女らのミニチュアをマップのいずれかの端に配置しろ。PCの〈知覚〉が49を上回らない限り、ドレッド・ボーンヤードをマップ上に配置するな。それは骨の中に隠れている。

プレイヤーがそれぞれのミニチュアを配置したなら、読め：

骨と、虚空を見据える空ろな眼窩をさらした髑髏が、大地を覆っている。瓦礫の中には、真っ二つに折れた古い円柱と、廃墟と化した建物の石組みが残されている。その中央に、淡黄色のしま模様が入った、黒い玄武岩の祭壇が、損なわれることなく安置されている。

キャラクターがドレッド・ボーンヤードから15フィート以内に入ったなら、読め：

突然、周囲の骨が震えや集まり始め、怪奇な獣の髑髏を頭部とした、戦慄すべき蛇体が立ち上がった。

戦術

Tactics

ドレッド・ボーンヤードはPCに対処するため《スケルトン招来》能力を使用し、1d3+1体のヤング・アダルト・レッド・ドラゴン・スケルトンを呼び出す。スケルトンはそれぞれ異なるキャラクターに対して最初の行動で突撃を行なう。その後は毎ラウンド間合いの中にいる対抗者に対して全力攻撃アクションを行なう。

一方、ドレッド・ボーンヤードは最も近い信仰呪文使いを攻撃する。それは最初の攻撃で以下の《強打》を行なう(攻撃-5、ダメージ+10)。命中したなら、それは《骨の包み込み》能力と《つかみ強化》を使用する。それとその対抗者は互いに組みつき判定を行なう。もしドレッド・ボーンヤードが判定で勝つなら、それは対抗者を接敵面内に引き寄せる。次のアクションとして、それは《完全包み込み》を使用して目標を釘付け状態にする。成功したなら、次のアクションで目標を抹殺するため再度組みつき判定を行なう。



エリアの特徴

Features of the Area

祭壇 Altar :

祭壇はアトロパスに捧げられたもので、アンデッドの従僕により無限の昔に築かれたものだ。ディテクト・イーヴル呪文により、祭壇からは圧倒的な悪が放射されていることがわかる。それはディセクレイト呪文と同等の超常効果の中心でもある。祭壇の存在に基づくディセクレイト効果は、このエリア全体に存在している“安らがる死者”の徴によるものと累積する。影響エリア内のキャラクターはアンデッド退散判定に-6の不浄ペナルティを受ける。エリア内のアンデッドは攻撃ロールとダメージ・ロール、セーヴィング・スローに+1の不浄ボーナスを得、さらにヒット・ポイントがヒット・ダイス毎に+1される(これらの修正値はクリーチャーのデータ・ブロックに記載されている)。エリア内で発動されたアニメイト・デッド呪文は2倍のアンデッドを創造する(術者レベル毎に4ヒット・ダイス)。エリア内で発動されたコンセクレイト呪文はディセクレイト効果を1d4ラウンドだけ抑止する(アンデッドへの追加利益だけでなく)。

骨 Bones :

骨の散乱するマスでは〈平衡感覚〉、〈忍び足〉、〈軽業〉判定の難易度が5だけ上昇する。骨のマスに進入するためには2マス分の移動コストがかかる。骨が散乱するマスで倒れて伏せたキャラクターは1d6ポイントの刺突ダメージを受ける。

クレーター Crater :

クレーターを含むマスに進入するためには2マス分の移動コストがかかる。クレーターの内側のクリーチャーは遮蔽を得、ACに+4ボーナスを得る。すべての隣接マスは砂利に覆われていると判断され、〈平衡感覚〉、〈忍び足〉、〈軽業〉の難易度が2だけ上昇する。

倒れた柱 Fallen Pillar :

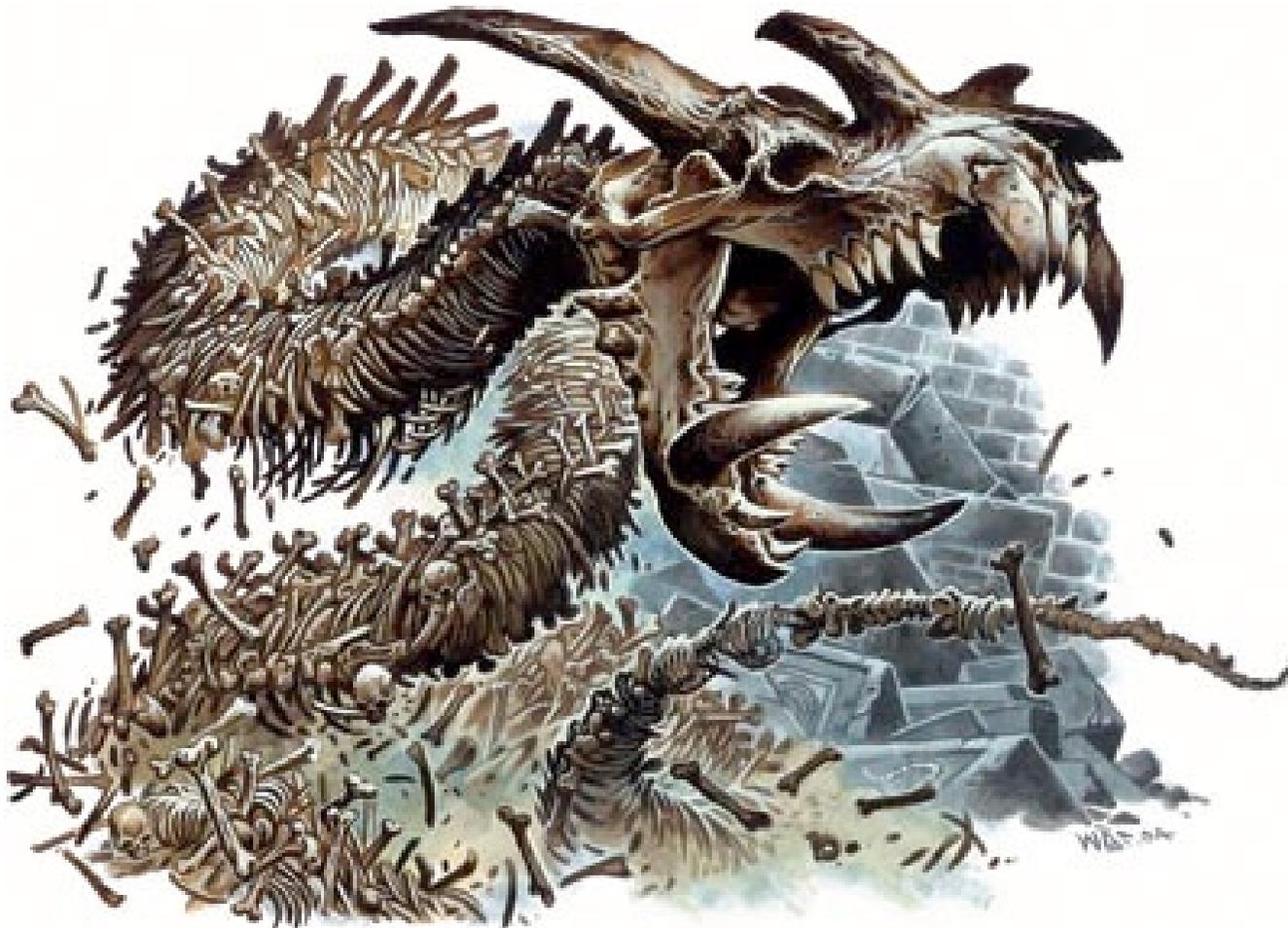
倒れた柱の高さは4フィートであり遮蔽を提供する。倒れた柱を乗り越えるためには5フィート分の移動コストがかかる。

稜線 Ridge :

稜線を囲む緩やかな斜面は、平地の敵に対する近接攻撃に+1ボーナスを与える。同じく、稜線の上に立つクリーチャーは斜面の敵に対する近接攻撃に+1ボーナスを得る。

財宝 Treasure :

PCは1分間骨をあさり難易度20の〈搜索〉判定を行なうことで、以下のアイテムのうちから1つを発見する：332PP、504PP、820PP、風変わりに輝く宝石が嵌め込まれた銀の櫛(700gp相当)、異界の紋章が刻まれた印章指輪(3500gp相当)、錦織の陣羽織(150gp相当)、エメラルドで飾られたアダマンティンの宝冠(8300gp相当)、凍結したニュートライズド・ポーション、ストーン・ゴーレムの作成手引き、スタッフ・オヴ・イルミネーション、ディメンジョナル・アンカーとマジック・サークル・アゲインスト・イーヴルとリムーヴ・カースが記された信仰巻物。



遭遇 2-2 : 大クレーター

Deep Crater

遭遇レベル21

準備

1体	イヴォルヴド・テンプレート付 アトロパル・サイアン (A)	LM LM
2体	ファミン・スピリット (F)	MM2

PCが直上から目立たないように接近するのでない限り、イヴォルヴド・アトロパル・サイアンはクレーターに隠れる。2体のファミン・スピリットは膿漿海の中に潜んでいる。プレイヤーはそれぞれのミニチュアを、彼女らが遭遇に臨みたい方向でマップの縁に配置しろ。

PCが彼女らのミニチュアを配置したなら、読め：

“小さき月”の表面に、大クレーターが穿たれている。衝突痕と飛び散った破片から察して、これが生み出された衝撃は、さぞや壮観であったに違いない。大穴の周囲は、高さ5フィートの外輪が形成されている。すべての方向に向け、砕けた石と破片が散らばっている。北方に、不潔な黒い湖が広がっている。

キャラクターがマップ上にミニチュアを配置したなら、2体のファミン・スピリットを配置して、読め：

悪臭を放つ汚水から、2体の肥満した人型クリーチャーが浮かび上がる。彼らの体には、にらにら光る粘液がまとわりついている。彼らの白っぽい緑の肌は、腐敗している。大きな頭部が、太った胴体に乗っている。彼らのがっしりした顎には、腐った歯が並んでいる。彼らは一見して鈍重だが、その動きは信じ難いほど俊敏だ。彼らは顎を鳴らすと、渴望に燃えて突き進んできた。

もし、キャラクターがファミン・スピリットと戦うために前進するか、戦闘開始後2ラウンドが経過したなら、読め：

君はクレーターの縁から、腐った肉の塊が浮かび上がるのを見る。それは暗く生気のない目をした、不恰好な無毛の頭部だった。そのか細い腕の先端には、生命力の欠けた小さな爪が生えている。腐敗した肉体の下には、もはや役には立たない衰えた足がつながっている。



戦術

Tactics

ファミン・スピリットたちは1体の敵に対して共同で攻撃する。戦闘開始時、彼らはイヴォルヴド・アトロパル・サイアンの放つ負のエネルギーのオーラ範囲内にいることから、退散抵抗に+4を得る(オーラによる高速治癒は生来の高速治癒と累積しない)。彼らは最も近いPCを攻撃する。最初のファミン・スピリットは《武器破壊強化》を使用してキャラクターの武器を破壊しようとする。それと目標との間で対抗攻撃ロールを行なえ。ファミン・スピリットがPCに勝つなら、それは武器に対して1d8+3ダメージを与える。

もう1体のファミン・スピリットは《足払い強化》を使用してPCを倒して伏せにする。ファミン・スピリットは【筋力】判定(+7修正値)を防御者の【筋力】か【敏捷力】判定に対抗判定を行なう。ファミン・スピリットが勝つと、キャラクターは伏せになる。キャラクターが勝つなら、彼女はファミン・スピリットの【筋力】判定に対して【筋力】判定を行なうことができる。

その後、ファミン・スピリットはヴォーパル・バイトが決まることを期待して全力攻撃を使用する。攻撃が命中するなら、彼らは《強打》を使用する。

PCがファミン・スピリットと交戦中、イヴォルヴド・アトロパル・サイアンはクレーターから上昇する。それはファミン・スピリットと戦闘中のキャラクターに対してホールド・モンスターを発動する。第2ラウンドに、それは目標にできるPCに対して《即死の凝視》を使用し、さらに高速化コーン・オヴ・コールドを発動する。もしPCがアトロパル・サイアンに接近するなら、それは《即死の凝視》を使用しつつ高速化テレポートを使用して冒険者との間にファミン・スピリットが入る位置に移動する。

エリアの特徴

Features of the Area

小クレーター Small Crater :

小クレーターを含むマスに進入するためには2移動コストを必要とする。小クレーターの中のクリーチャーは遮蔽を得るためACに+4ボーナスを得る。

瓦礫 Debris :

瓦礫に覆われたマスは〈平衡感覚〉、〈忍び足〉、〈軽業〉の難易度が2高くなる。

大クレーター Deep Crater :

大クレーターの幅はおよそ20フィートだが深さは50フィートだ。このクレーターは負のエネルギーを放射するフィールドだ。大クレーターの中か隣接マスに位置する生きているクリーチャーは、毎ラウンド負のレベルを1ずつ受ける。もしクリーチャーが受けた負のレベルがヒット・ダイスやクラス・レベルを超えるなら、クリーチャーは即座に死亡し、1d4ラウンド後にエンジェル・オヴ・ディケイとして立ち上がる。生前の能力はいずれも維持しない。

膿漿海 Ichor Sea :

前記解説を参照。ただし負のレベルに対する頑健セーブ難易度は35だ。

結末

Conclusion

この戦闘遭遇は危険な状況と困難なクリーチャー編成のため単純な遭遇レベルよりも挑戦的だ。キャラクターがクリーチャーを破ったなら、通常の実験点報酬の150%を受け取るべきだ。



遭遇 2-3 : アトロパスの御使い

Angels of Atropus

遭遇レベル20

準備

6体 エンジェル・オヴ・ディケイ (A) LM
1体 アトロパスのアспект

このエリアには6体のエンジェル・オヴ・ディケイがうろついている。プレイヤーは彼女らを示すミニチュアを、接近する方向に基づくマップの縁に配置することができる。

プレイヤーがそれぞれのミニチュアを配置したなら、読め：

君は“死せる瞳”と呼ばれる、巨大な黒い石で作られた平原を見渡している。その表面には、光を放つ不気味な亀裂が、葉脈の網の目のように走っている。

6体の奇怪な姿が、打ち砕かれた平原の上に、腐り落ちた翼で舞っている。彼らはおおむねエンジェルのように見える。しかし、虚空を舞い飛ぶ体は、無数の傷とかさぶたに覆われている。

戦術

Tactics

戦闘開始時、エンジェル・オヴ・ディケイは“小さき月”の上空60フィートにいる。貧弱な飛行能力なため、彼らは5フィート進む間に45度しか曲がれないが、2倍の速度(100フィート)まで降下することができる。それぞれはPCを間合いに含む位置に着陸する。それぞれのエンジェルは異なるキャラクターに攻撃する；彼らがPCより多いなら複数で群がる。

エンジェル・オヴ・ディケイの着陸後、PCはエンジェルが地上に留まる限り《腐敗オーラ》の影響を受ける。

近接戦闘で、エンジェル・オヴ・ディケイはダメージを増加するため《強打》を行なう。1度に2回以上の攻撃を受けたキャラクターは追加ダメージを受け、ダメージを与えたエンジェル・オヴ・ディケイは5ヒット・ポイントを回復する。



この戦闘が開始されることで、アトロパスの注意は引き付けられる。戦闘ラウンドが始まった後、エルダー・イーヴルはそのアспектを送り込む。それはランダムな方向のマップ端に出現する。

アспект・オヴ・アトロパスが現れたなら、読め：

巨大な、頭部のない奇怪な人型が、ゆっくりと近付いてくる。その石のような肉体は、すべりやすい黒い膿漿で覆われている。そのクリーチャーは、まるでアトロパス本人であるかのように、害意と憤怒を放射している。それは侵入者を打ち滅ぼすべくやってくる。

まずアトロパスのアспектは《負のエネルギーのオーラ》で残存するエンジェル・オヴ・ディケイを強化する。30フィート以内に位置するすべてのアンデッドは退散抵抗+5と高速治癒5を得る(これらの利益は“死せる瞳”のものと累積する)。加えて、オーラの範囲内に位置する生きているクリーチャーは範囲内に留まる限り負のレベル5を受ける。アトロパスのアспектは50ヒット・ポイントを犠牲にすることで、《流星雨》を呼び落とすことができる。この攻撃は敵はもちろんアトロパスのアспектやエンジェル・オヴ・ディケイにも影響を与える。

PCが対峙していない限り、それは後方から擬似呪文能力を使用し続ける。まずウェイル・オヴ・バンシー、次にメテオ・スウォームだ。もし味方がいなくなったなら、ヒット・ポイントが300を切るまで《流星雨》を使用する。

それは呪文を使い果たすかキャラクターが近接戦闘を挑んできたなら、《大旋風》で間合い内の敵すべてを攻撃する。その叩きつけ攻撃は【耐久力】吸収と負のレベルを与える。それはダメージ減少を迂回する武器を破壊するため、攻撃の一部を《武器破壊》に置換する。

結末

Conclusion

アスペクト・オヴ・アトロパスが倒されたなら、読め：

“小さき月”は、天の一点でその動きを止める。その表面には大震動が起き、地面はゆがみ、亀裂が走る。大深淵から突風のように空気が噴き出し、地の奥底から痛ましいうめき声があがる。

“小さき月”は全体がアースクェイク呪文の影響を受けたかのように地震に襲われ、すべてのクリーチャーは難易度15の反応セーブを行わなくてはならず、失敗したなら転倒する。至るところで地割れが起きるため、地面にいるクリーチャーは25%の確率で亀裂に飲み込まれる(逃れるための反応セーブ難易度は20)。震動は1d6ラウンド間続き、その後“小さき月”は若干縮む - 亀裂に飲み込まれた者は自動的に死亡する。

その後、“小さき月”は世界から急速に、毎ラウンド40,000フィート=8000マス=時速7200kmで離れていく。

訳註：月の軌道速度は時速1022km。

地面に残ったキャラクターは、“小さき月”と共に運ばれていく。それが世界から去ると共にアトロパスによる“徴”は終了する。そしてその力で稼動していたクリーチャーは力を失って崩れ落ちる。

エリアの特徴

Features of the Area

クレーター Crater：

小クレーターを含むマスに進入するためには2移動コストを必要とする。小クレーターの中のクリーチャーは遮蔽を得るためACに+4ボーナスを得る。

瓦礫 Debris：

瓦礫に覆われたマスは〈平衡感覚〉、〈忍び足〉、〈軽業〉の難易度が2高くなる。

死せる瞳 Eyes of Death：

この遭遇全体は死せる瞳の1つで起こる。表面に触れているクリーチャーは毎ラウンド難易度30の頑健セーブを成功しなくてはならず、さもないと負のレベルを1d6受ける。クリーチャーが受けた負のレベルがヒット・ダイス以上に達したなら即死し、1d3ラウンド後にエンジェル・オヴ・ディケイとして立ち上がる。24時間後に負のレベルを除去するための難易度は30だ。負のレベルを1レベル受ける毎に、アトロパスのアスペクトは一時的ヒット・ポイント5を得る。これらのヒット・ポイントは最高1時間持続する。

死せる瞳上にいるすべてのアンデッドは退散抵抗+6、ヒット・ポイント+20、ACとセーヴィング・スローに+4不浄ボーナスを得る。このエリア上に位置する生きているクリーチャーを目標とする負のエネルギー効果は可能な限り最大の効果を与える(インフリクト呪文や負のレベルを与える呪文)。

アトロパスの葉脈 Veins of Atropus：

これらの亀裂上に立つクリーチャーは死せる瞳の影響を中和できる。そこでは瞳による負のレベルは受けず、負のエネルギー効果についても最大化することはない。クリーチャーがアンデッドに対して呪文や特殊能力を及ぼしたなら、アンデッドは死せる瞳に基づく退散抵抗、AC、セーブへのボーナスを得られない(アンデッドは葉脈上にいる必要はなく、あくまでも攻撃者の問題だ)。

これらの亀裂は狭く、落下する危険性はない。

