

カエル寺院に帰る

RETURN TO THE TEMPLE OF THE FROG

10 レベルキャラクター4~6 人向けの冒険

翻訳：羽生 響 hibiki@venus.dti.ne.jp

訳注：下記から原文を入手し、マップなどを利用して下さい。また、本文中のクリーチャーのデータについては、明らかな誤りを修正してありますので、原文と比較してご確認ください。

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/oa/20070223a>

クレジット CREDITS

Design: Ted Albert
Editing: Miranda Horner
Typesetting: Nancy Walker
Cartography: Robert Lazzaretti
Design Manager: Christopher Perkins
Web Production: Bart Carroll
Web Development: Mark Jindra
Graphic Design: Sean Glenn, Cynthia Fliege

はじめに IN THE BEGINNING...

DA2 カエル寺院(Temple of the Frog)の続編が登場。

カエル教団は資産と野望を持つ一人の男に率いられていた。高僧である**聖スティーブン** (Saint Stephen) と4人の同胞は、25年前にどこからともなく現れ、教団を率いた。スティーブンとその同胞は（そのわずかに緑がかかった肌の色合いを除いては）十分に普通だったが、全く文字通りにこの世界のものではなかった。彼らはエイリアンであり、その数年前にこの惑星に不時着した科学探査隊のメンバーだった。

事故の後、探査隊メンバーの間で論争が起きた。彼らの船は座礁し、彼らが遭難したという狼煙を見て救助が来るまでに何年もかかるだろうが、その地ブラックムーアのような原住文明との接触は

職務命令違反であると主張する乗組員がほとんどである。彼らは、人工冬眠に入って救助を待つことを望んだ。

警備責任者である**スティーブン・ロックリン** (Stephen Rocklin、通称**ロック** (Rock)) が率いる少数派は、救助は不確実で乗組員は永久に冬眠チャンバーに封印されるだろうと主張した。この派閥は、地域の者との接触は、もし本当に救助が来なかった場合に生き延びる手段になると主張を続けた。船長と科学主任は彼らの意見を却下し、ロックリンとその一派は反乱を起こした。彼らの座礁船乗っ取りは失敗し、彼らの内のほんの一握りのものは救命艇で逃亡した。彼らの逃げ足は速く、任務に忠実な者たちはヘルボアミサイルに追跡させた。死を運ぶ追跡者を振り切ろうとしたが、追いつがって救命艇をカエル寺院そばの沼地に叩き落した。

騒音の原因を確認するために近くの寺院からおそるおそる現れた修道僧たちは、残骸の只中で絶望して立ち尽くすスティーブンと4人の生き延びた同胞の姿を見た。しかし、武装した修道僧たちという危険が存在することが、すぐにスティーブンを元気づけた。通訳バジルの動作を確認し、すばやく修道僧たちの疑問が何かをほとんど理解することができた。そして、到着の状況、船の大きさ、そして肌が愛すべきカエル色であることが、既に修道僧たちに印象付けられていることを理解し、スティーブンは無鉄砲な賭けに出た。

修道僧たちを真の知識の光へと導くために、燃える彗星に乗ってきた、と奮い起こすような尊大な物言いで告げた。その時点では修道僧たちが考える「真の知識」が実際に何かは判らなかったが、その言葉の効果はすばらしく、その堂々たる態度で切り抜けた。修道僧たちはスティーブンとその同胞を来賓として遇した。数時間のうちに、スティーブンは教団の神学の概要を精確に理解した。

数日間、彼は自分の技術（とロハ丁）で修道僧たちを恐れさせ、教団の高僧は彼を聖人であると宣言した。数週間後、高僧の命令、そして教団のリーダーの熱狂的な推挙があり、まごついた老高僧は「同意し」、聖スティーブンはその地位を譲り受けた。彼の公式な初行動は、修道僧たちを使って彼の救命艇を回収することだった。深宇宙救命艇は巨大な船であり、自給自足のコロニーをはじめめるために必要なものを積んでいたもので、残骸から物資をあさることで、なるほどスティーブンはカエル教団をずっと強大な組織にする資産を得た。それらの装備によって示されるのは、表面上は強力な**魔法**であり、スティーブンは教団をよりしっ

かり把握するのに一役買った。

彼の出現から5年以内に、**聖スティーブン**はそのエイリアンの技術を使ってカエル教団を作り直した。スティーブンはカエル沼にもたらしたのは、エイリアンの技術だけではない。組織を再編成して、より効率的なものとし、重要なポストには自分の同胞を置いた。寺院の勢力の高まりによって、スティーブンは教団の絶対権力者になった。

カエル寺院(Temple of the Frog)は1975年にD&DサプリメントII・ブラックムーアとして最初に出版された。その後1986年にD&D第1版用モジュールDA2 **カエル寺院**として再出版された。元々の冒険では、PC達は行方不明の湖の女男爵リサ・アルフォード(Rissa Aleford)を探すために雇われ、カエルを崇拜する奇妙なカルト教団の根城を調査した。英雄達は沼地に足を踏み入れ、DAモジュールでは様々な出来事が起きた。

イントロダクション INTRODUCTION

この冒険は、元々の冒険では大ディズマル湿地(Great Dismal Swamp)と呼ばれ、あるいはカエル沼地とも呼ばれる広大な沼地が舞台である。

カエル寺院に帰るはD&D用のアドベンチャーであり、4人の10レベルPC用にデザインされている。

冒険の背景 ADVENTURE BACKGROUND

20年以上前に冒険者のパーティが寺院を襲撃した際、教団の指導者である**聖スティーブン**は戦闘から逃げのびて、冒険者達が立ち去るまで沼に隠れていた。寺院が襲撃され、神官たちが虐殺されるのを目にして、寺院のそばで発展した小さな共同体であるフログタウンに住む人々はカエル神の明らかな怒りを避けるために沼へ逃げ込んだ。侵入し、虜囚を救出し、あわただしく寺院を略奪し終えると、英雄達はこの地を去り、決して省みることにはなかった。

聖スティーブンは、可能な限りのものを回収しようと寺院に立ち入った。カエル教団はボロボロで、彼の同胞のエイリアンは殺され、カエル崇拜者たちは逃げたか切り殺されていた。彼に許された望みは、沼地から逃げ出して新たな隠れ家を見つけることだけだった。そして彼は、想像以上のものを見つけた。ダンジョンの地下を漁ると、ヴァンパイアを閉じ込めているミラー・オヴ・ライ

フ・トラッピングを偶然にも引き倒してしまった。ヴァンパイアは解放されたことを感謝したが、同時に大変飢えていた。聖スティーブンは英雄達との戦いで既に弱っており、あっさりとヴァンパイアの餌食となり、自身もヴァンパイアとなった。しばらくの間、聖スティーブンは親ヴァンパイア(その名は歴史の中で失われた)は教団の建て直しに勤しんだ。ヴァンパイアの能力と、回収したエイリアンの技術によって、**神の都市(City of the Gods)**とも呼ばれるFSS **ビーグル号**への何回かの襲撃を率いた。しかし、ヴァンパイアの性質が災いし、沼地に残ったカエル教団員にも犠牲者が出た。FSS **ビーグル**の戦力による抵抗は力を増し、冒険者達の干渉もあり、2人のヴァンパイアの襲撃は終わりを告げ、仲間も手下も殺されるか逃げ出した。

やがて2人のヴァンパイアは、見捨てられたカエル寺院に撤退した。大胆にも、荒廃した寺院へと戻り、地域を掌中に収めた。そしてある日、母船の船長によって派遣されたサイボーグである**ウィーク(Weewak)**が、反乱を起こした乗組員を追ってきた。聖スティーブンの親ヴァンパイアはウィークに飛び掛ったが、ただサイボーグの先進的な兵器に殺されるだけだった。しかし聖スティーブンは、かつてサイボーグと戦ったことがあった。その自爆プログラムを起動させる前にサイボーグを破壊し、その死体がかつてカエル教団の崇拜の中心だった祭壇の上に据えた。これは、侵入者への警告として役に立つ。聖スティーブンはサイボーグの脳を取り外し、寺院のメインコンピュータの残骸を制御するために利用した。アンデッドの裏切り者エイリアンである聖スティーブンは、将来FSS **ビーグル**がサイボーグを送り込んでくるのは必至だと認識し、避けられない衝突の時を待っている。

FSS **ビーグル**乗組員たちは、長い時間をかけて未遂に終わった反乱や襲撃による損害を全て修復し、さらに長い時間をかけて逃れた救命艇を沼地まで追跡し終えていた。反乱を起こした者を捕縛し、彼らの種族がこの惑星上にいた痕跡を完全に消し去るために、修復チームがFSS **ビーグル号**から派遣された。カエル寺院が陥落したことについてはほとんど知らないが、反乱した僚友の一部が殺されたこと、そして先進的技術の品物のいくつかは既にこの惑星の住民(かつて寺院を襲撃したPCたち)の手にあることは全て知っていた。FSS **ビーグル号**から送られたサイボーグ襲撃チームは、沼地を通り抜けて寺院に到達した。

PCたちが到着した時、サイボーグチームは遠隔

起爆できる爆薬を寺院の周りの囲いや寺院内部に適切に設置している。寺院内部にあるエイリアンの電子機器が故障して電波通信を妨害しており、内蔵した通信装置で通話ができないため、言語会話を頼らざるを得ない。

聖スティーブンは、ドラコリザード(エリア 60)によって、サイボーグと他のよそ者の一団が到着することに気づいている。サイボーグの殺人プログラム、そして冒険者の一団の冷酷なまでの能率、その両方を理解しているのだから、現在彼は2つのグループの反応を見るだけに甘んじている。一方で、聖スティーブンは寺院で一人きりではない。損傷した反応炉のエネルギーに汚染された馬鹿でかいカエルであるフログマザー、そして彼のエイリアン人造物が侵入者を妨害する。

冒険の概要 ADVENTURE SYNOPSIS

沼地の奥深くで、パーティはカエル寺院の遺跡を見つけた。廃墟のように見えるが、無人ではない。その地域は、かつて滅んだ教団が産み出した、寺院内部の反応炉からの漏出物に曝されたクリーチャーで満ち溢れている。さらに、新たなる脅威がこの地域に足を踏み入れた。4人のサイボーグが、この地域にエイリアンが存在した痕跡を消すためにやってきた。彼らは寺院の調査を開始し、彼らの見つけたエイリアンの技術の証拠を排除するため爆薬を設置している。

準備 PREPARATION

DMとしてこの冒険を行うなら、以下の本が必要である。プレイヤーズハンドブック(PH)、ダンジョンマスターズガイド(DMG)、モンスターマニュアル(MM)、モンスターマニュアル II(MM2)、モンスターマニュアル III(MM3)、フィートフォリオ(Fiend Folio, FF)、リブリスモーティス(Libris Mortis, LM)。

(訳注: MM2 と FF には、3.5 版用の修正パッチを当てる必要がありますので注意してください)

始めるにあたって、この冒険と地図を印刷しなさい。最低一回はシナリオを通して読み、状況、脅威、主要な NPC に慣れておくこと。いくつかの文章はプレイヤーへの情報として示されており、適切な時にプレイヤーに対して大声で読み上げるか、言い換えて説明するとよい。

冒険のきっかけ ADVENTURE HOOKS

キャラクターは、幅広く様々な方法によってこの冒険に関わることになる。以下の様なきっかけを提案する。

- ・PCたちは、強力な武器(20年も前に襲撃した英雄達が寺院から持ち帰ったブラスター)、焼け付くような死の光線を放つワンドについて聞いた。どれも沼地から、「カエルの体内」から持ち帰ったものだ。PCたちは、これらの武器をもっと見つけることができるだろう。

- ・広大な沼地を旅する間に、パーティは危険な沼のクリーチャーの死体を見つかる。どれも何かによって、直径1インチの無数の焼けた穴をあけられて殺されていた。

- ・新しく奇妙で危険なクリーチャーが沼地で見かけられるようになった。おそらく、かつて沼地に住んでいたカエル教団の活動が再燃したか、あるいは何かもっと悪いことが起きているのだろう。

- ・最近、星が沼地に落ちたのが目撃された(実際、落ちた星はサイボーグの宇宙艇である。実物の宇宙艇を見つけるのは、この冒険の範囲を超えているが)。多くの鍛冶は、神秘的な特性があるという「スターメタル」に高い値段を付けている。

カエル寺院と周辺状況

THE TEMPLE OF THE FROG AND ENVIRONS

PCたちが寺院に入る前に、沼地がもたらす危険をなんとかしなければならぬ。

沼地 THE SWAMP

カエル寺院の周囲には広大な沼地があり、あらゆる種類の恐ろしい肉食動物がいるため厄介な場所である。沼地の水場の深さは普通2フィートだが、いくつかの場所では4~5フィートにもなる。深さ6フィート以上の穴も散見され、それ以上の深さの穴は知られていない。ぬるぬるした水場に不確かな足場しかなく、突然滑り落ちて不快な水に浸かったりするので、徒歩での移動では絶えず苦しむことになる。

カエル沼地を徒歩で移動する者は、1時間ごと

に 80%の確率で滑り落ちて 1-4 ポイントのダメージを受ける。この事故の 10% (小型以下のサイズの者なら 50%) は、溺れるほど深い水に落ちたことになる (<水泳>で難易度 10)。難易度 15 の<生存>に成功すれば、その 1 時間の事故を無視できる。難易度を 2 超えるごとに、他のキャラクター 1 人が事故に遭うのを防ぐことができる。

沼地の 10~100 ヤード間隔で、乾いた地面を持つ砂州や草深いハマック (小高い場所) が点在する。ハマックは通常は安全だが、砂州は実は流砂だったりするのであてにならない。徒歩でカエル沼地を移動する者は、1 時間に 10%の確率で誤って流砂に踏み込んでしまう (DMG 参照)。15%の確率で張り出した枝などがあり、他の PC が流砂から引き上げることができる場所があったことになる。

沼地 (泥あるいは深さ 1 フィートの水) のマスへ入るには 2 倍の移動コストが必要になり、<軽業>の難易度が 2 上昇する。深い沼地では、中型か大型のクリーチャーは 4 倍の移動コストを払うか、泳ぐことができる。小型のクリーチャーは泳がねばならず、深い沼地での<軽業>は不可能である (DMG 参照)。沼地を抜けての 1 日の移動速度は 60%に減る。

地元民は、流砂や深い水場を避けるために平底船 (PHのp. 162の表9-6を参照) を使って沼地を移動する。これによってすばやく移動し、危険を少なくできるが、野生の沼地に住む多数の怪物がもたらす危機については、わずかに減らせるだけである。パーティが徒歩で移動しているなら、2時間に 1 回の遭遇判定を行う。ボートで移動しているなら、4時間に 1 回でよい。何に遭遇したかは d% を振って決める。ボートは沼地のどの村でも 50gp で購入できる。沼地内部の村では、価格は 75gp に値上がり

する。

覆い隠す霧と道間違い

Obscuring Fogs and Getting Lost

怪物や地形だけでは不十分だとばかりに、沼地、カエル寺院、そしてグルーメン湖 (Gloomen) 付近には濃い霧が立ち込め、日光や星の光を遮り、方向を知るのが難しくなる。毎日 10%の確率で、濃い霧が降りて昼も夜も地形を覆い隠してしまう (PH のオプスキュアリングミスト呪文のように)。80%の確率で、夜と朝のみ霧が立ち込める。昼も夜も完全に霧が晴れている確率は 10%だけである。深い霧の立ち込めている時間帯に沼地をぬけて移動しようとするキャラクターは、移動 1 時間ごとに 50%の確率で道を間違えて、その時間は目的地に向かって全く進めなかったことになる。難易度 25 の<生存>に成功したなら、そのパーティは道を間違えることはない。

堀 THE MOAT

寺院の囲いや庭園の周りがある深さ 30 フィートの堀には、3 つの朽ちた跳ね橋がかけられている。加えて、3 つの魔法的な鉄の門がかけられた水門 (硬度 10、60hp) が、水面、水中の行き来を阻害している (G1、G2、G3)。門は、水中にはほとんど水底まで、水面の上には 5 フィートの高さまでの大きさがある。これらの水門は常時閉じているが、教団の構成員が持っている魔法の指輪で開けることができる (術者レベル 7 のアーケインロック呪文がかかっているものとして扱う)。

堀の一部は、寺院や庭園の周りを囲むカーテン

沼地での遭遇表

d%	遭遇	遭遇レベル	出典
01-30	なし	なし	なし
31-40	Dire toad (4) CR3 (26hp)	7	MM2 74
41-50	ウィルオーウisp (2) CR6 (40hp)	8	MM 英255 日31
51-60	Catoblepas (2) CR6 (57hp)	8	MM2 41
61-70	パイロヒュドラ10本首 (1) CR11 (108hp)	11	MM 英156 日212
71-80	シャンブリングマウンド (2) CR6 (60hp)	8	MM 英222 日97
81-90	Dire snake (2) CR5 (52hp)	7	MM2 76
91-00	Mudmaw (2) CR7 (68hp)	9	MM2 153

堀での遭遇表

d%	遭遇	遭遇レベル	出典
01-25	Swamp strider swarm (2) CR5 (40hp)	7	MM3 171
26-50	Mudmaw CR7 (68hp)	7	MM2 153
51-75	ジャイアントクロコダイル (4) CR4 (59hp)	8	MM 英271 日271
76-00	Darktentacles CR7 (67hp)	7	MM2 54

ウォール（非耐力壁）に隣接している。滑りやすく、コケに覆われ、これらの壁の石はきっちりと漆喰で固められており、よじ登ることはできるが非常に難しい（＜登はん＞難易度 30）。堀の土手はカーテンウォールで作られてはおらず、背は低く湿地のようであり、出入りは容易である。これらの土手は雑草だらけであり、遮蔽を提供してくれる。堀を横切るたびに 40%の確率で、遭遇がある。下記の堀での遭遇表でロールする。

サイボーグ THE CYBORGS

サイボーグのチームはフログタウンの遺跡を通過して到着し、寺院の建物に侵入している。エリア 4A から、手分けして爆薬を設置している。2 人が寺院に侵入し、1 人は第 2 層へ向かい、もう 1 人は第 1 層に爆薬を仕掛けている。残りの 2 人は寺院の庭園に向かった。1 人は 10A の塔の階段を登り、10C に向かう壁の上に爆薬を設置した。もう 1 人のサイボーグは、寺院の中庭の外壁の屋上に沿って爆薬を仕掛け、パーティが到着したときにはエリア 7 の中にいる。騒ぎを聞きつけるか、仲間のサイボーグが厄介ごとく巻き込まれているのを見たら、サイボーグは援助するためにそのエリアに移動する。

爆薬を設置したら、それぞれのサイボーグは寺院の正面扉に移動し、仲間を待つ。1 時間待って仲間が戻らなければ、捜索のために寺院へと突入する。サイボーグアルファとベータは寺院の中でパーティと遭遇する。もし外でサイボーグデルタと遭遇しなければ、爆薬の設置を終えて寺院正面の扉に到着するのは、パーティが到着してから 2 時間後である。サイボーグガンマは、パーティ到着の 90 分後に寺院の扉に到着し、水没したダンジョンエリアを簡単に調査する。全ての爆薬を設置し終わると、サイボーグたちは脱出し、サイボーグガンマが堀を渡るときに超音波遠隔起爆装置で起爆させる。（この装置は寺院の通話システムからの妨害を受けない）。起動するためには、内蔵された認識コードを起爆装置に送らなければならないので、遠隔起爆装置は生きているサイボーグによってのみ操作可能である。サイボーグがパーティに遭遇したなら、即座に攻撃する。彼らは破壊されるまで戦う。hp が 5~0 になったら、標準アクションで自爆機構を作動させ、すぐに爆発する（30 フィート以内に 10d6 ポイントの [力場] ダメージを与える、難易度 30 の反応セーブに成功すると半減）。

爆薬は、地図の赤丸で記された場所に設置されている。いずれも小さな高さ 8 インチ、直径 2 インチの黒い筒状で、重さは 2 ポンドである。いずれの筒も、てっぺんの光る赤いボタンが押されており、寺院の身廊の祭壇に横たえられているサイボーグの頭蓋骨内の 1 個を除くと、全て床に設置されている。これらの爆薬はサイボーグが設置したものである。もし爆発すると、半径 30 フィート以内に 20d6 のダメージを与える（難易度 35 の反応セーブに成功すると半減）。

寺院の建物 THE TEMPLE COMPOUND

この 90 ヤード四方の壁に囲まれた建物は、湖の岸から 200 ヤード離れた場所に建っており、紛れもなく要塞である。10 フィートの厚さの補強された石灰石製の壁（硬度 8、厚さ 1 フィートごと 180hp）は、周囲の堀の上 20 フィートの高さを誇り、門楼と 4 隅の塔は、壁よりさらに 10 フィート高い。門楼には木製の跳ね橋があり、寺院の庭園と繋がっている。

1. 寺院の建物

教団のどっしりとした寺院は、巨大なカエルに似ている。窓はなく、緑色の石灰石の壁は寺院の中庭から 130 フィートの高さでそびえている。前脚の間には堂々とした青銅の両開き扉があり、その正面は緑青（ろくしょう）で青みがかった緑色になっている。

この寺院については、カエル寺院の項で詳述されている。正面の扉は 5 フィートほど開いており、寺院の内装が闇の中に見える。

2. 寺院の中庭

この広い中庭は、落ち葉や沼地の堆積物で覆われている。これらの中には、荒削りな白い大理石の小片が敷き詰められている。短く広い緑の敷石をひいた石灰石の小道は、門楼から寺院の扉に続く 3 つの低く幅広い階段へと繋がっている。奇妙な、ガラス面を持つ金属の円錐が、中庭の壁に 30 フィート間隔で付けられている。それらの円錐の多くは、正面のガラスが壊されている。

この円錐はかつて投光照明だったもので、夜に中庭を照らしていた。それらはどれも機能せず、多くはガラス管が割れている。

3. 西の船着場

この低く、朽ちたキャベツヤシの棧橋はちょうど幅 10 フィートだが、寺院の建物の壁の外面に沿って 60 フィートの長さ存在する。斜めに石灰石のひさしが壁から突き出しており、キャベツヤシを風雨から守っている。深さ 10 フィート、長さ 40 フィートの湾で、棧橋の中央で壁は低くなっている。10 フィート四方の緑青（ろくしょう）に覆われた青銅の落とし戸が、湾の中心に据えられている。

落とし戸は電氣的に封じられており、まだ機能するが、力づくで開けるには重過ぎる（破壊の難易度は 45）。聖人の指輪か、側近用指輪か、門番の指輪でしか開ける事ができず、水没したダンジョンに繋がっている。かつて、物資は全てこの落とし戸経由で寺院に搬入された。

4. 寺院の門

門には 2 つの石灰石でできた門楼があり、オーク材の跳ね橋で繋がっている。門楼 4A は高さ 30 フィートで、2 つの階段がある。1 つは塔の屋上へ、もう 1 つは水没したダンジョンへ繋がっている。門楼の屋上には、カタパルトの残骸が 2 つある。

この地下道の右壁には、滑らかな赤いプラスチックの警報ボタンがある。このボタンを押すと寺院中に警報が鳴り響き、門楼 4A の北側に鉄製の落とし格子が降りてきて、4A と 4B の間にある北側の 20 フィート分の跳ね橋が上がる。落とし格子（硬度 10、60hp、持ち上げ難易度 25）と跳ね橋（硬度 5、60hp、破壊難易度 30）は、コンピュータがリセットするまでそのままである。通常、橋は降りており落とし格子は上げられている。

門楼 4B の高さはちょうど 20 フィートで、硬い石灰石のアーチがかかり幅 20 フィート高さ 15 フィートのトンネルになっている。

5. 南西の塔

この窓のない高さ 30 フィートの石灰石でできた塔の内側には、屋上へと続く階段と、ダンジョンや水没したダンジョン下層へと続く下り螺旋階段がある（どちらのダンジョンエリアも、この冒険の範疇を超えている）。寺院の南および西の壁の上にある銃眼胸壁へと、塔の屋上から短い階段で繋がっている。銃眼のある塔の頂上には、カタパルトの残骸が南西に向かって置かれている。

6. 南東の塔

この窓のない高さ 30 フィートの石灰石でできた塔の内側には、屋上へと続く階段と、水没したダンジョンや水没したダンジョン下層へと続く下り螺旋階段がある。寺院の南および東の壁の上にある銃眼胸壁へと、塔の屋上から短い階段で繋がっている。

7. 北東の塔（遭遇レベル 9）

この窓のない高さ 30 フィートの石灰石でできた塔の内側には、屋上へと続く階段と、水没ダンジョンやその下層へと続く下り螺旋階段がある。寺院の北および東の壁の上にある銃眼胸壁へと、塔の屋上から短い階段で繋がっている。銃眼のある塔の頂上には、カタパルトの残骸が北東に向かって置かれている。

サイボーグガンマ（CR9）

	中型サイズの生ける人造（人型生物（エイア）の変成種）
HD	8d10+24 (68hp)
インテリ	+8
移動速度	30ft (6マス)
AC	26、接触 14、立ちすくみ 22、(+4 敏、+10 鎧、+2 外皮)
Bab/組み付き	+6/+10
攻撃	ショートソード +10 近接 (1d6+4/19-20) または ヘヴィ プラスター +10/+5 遠隔 (8d6) または グレネード +10 遠隔 (5ft 以内 8d6、10ft 以内 4d6)
全力攻撃	ショートソード +10/+5 近接 (1d6+4/19-20) または ヘヴィ プラスター +10/+5 遠隔 (8d6) または ヘヴィ プラスター 《速射》 +8/+8/+3 遠隔 (8d6)
接触面/間合い	5ft/5ft
特殊攻撃	-
その他の特殊能力	人造の種別特徴の一部（追記参照）、残酷な笑い、 ライトフォーティファイケーション、DR10/魔法
セーブ	頑健+5、反応+6、意志+1
能力値	筋 18 敏 18 耐 16 知 9 判 8 魅 6
技能	聞き耳+3 搜索+3 視認+2
特技	《イニシアチブ強化》《近距離射撃》《速射》
属性	秩序にして中立
攻撃オプション	《近距離射撃》
完全耐性	冷気、精神作用
抵抗と脆	エネルギー抵抗 [火]5

弱性	脆弱性 [電気] (50%ダメージ増加)
感覚	暗視 60ft、夜目、聞き耳+3、視認+2
言語	万能翻訳機 (あらゆる人型生物の言語を理解し会話する)
戦闘用装備	グレネード
所持品	戦闘用装備、パワーアーマー、ヘヴィブラスター(8発)、パワーパック 2 個、チャージ切れのパワーパック、ショートソード、遠隔起爆装置、未設置の爆薬 12 個

ライトフォーティフィケーション / Light Fortification (変則) サイボーグに対するクリティカルヒットや急所攻撃によるダメージは、25%の確率で通常ダメージになる。

残酷な笑い / Last Laugh (変則) サイボーグの hp が 5-0 になったら、標準アクションで自爆装置を起動する。これは即座に爆発する (半径 30ft 以内に 10d6 の [力場] ダメージ、難易度 30 の反応セーブで半減)。

戦術: サイボーグガンマが遠方から PC たちを発見したら、塔の屋根で遮蔽を取り、ヘヴィブラスターで攻撃する。PC たちが近づいてくると、階段や塔の下層にいるパーティの中央にグレネードを投げこむ。

8. 北西の塔

この窓のない高さ 30 フィートの石灰石でできた塔の内側には、屋上へと続く階段と、ダンジョンや水没したダンジョン下層へと続く下り螺旋階段がある (どちらのダンジョンエリアも、この冒険の範疇を超えている)。寺院の北および西の壁の上にある銃眼胸壁へと、塔の屋上から短い階段で繋がっている。

寺院の庭園 THE TEMPLE GARDEN

奇妙な、ガラスの面を持つ金属製の円錐が、庭園の壁に 60 フィート間隔で取り付けられている。円錐の多くは、正面のガラスが割れている。建物の角には、60 フィート四方で高さ 30 フィートの石灰石でできた塔が建っている。オーク材の橋が、寺院の庭園と寺院のそばにあり今は廃墟が点在する村のあったエリアに繋がっている。

最初に修道僧が新しい寺院の周囲に堀を作り、U 字の水路をグルーメン湖から引いて物資を運び入

れた時、カエル沼地の 90 ヤード×180 ヤードの区画から水を抜き出した。このエリアは木の茂る硬い地面を持つ庭園となり、修道僧たちは精神の修行やりフレッシュのために散策した。このエリアでは、近隣で修道僧を襲うような沼の様々な怪物も徘徊しないが、実際に壁を作り沼から遮断した。今日、寺院の建物と同じように、厚さ 10 フィート、高さ 20 フィートの石灰石の壁(補強された石造り、硬度 8、180hp、<登はん>難易度 15、破壊難易度 45) で守られている。

ガラスの面を持つ金属製の円錐はかつて投光照明だったもので、夜に庭園を照らしていた。それらはどれも機能せず、多くはガラス管が割れている。

9. カエル門

カエル門は石造りの門楼で、オーク材の橋と西壁に開いた 10 フィート四方のトンネルを経て、寺院の庭園へと繋がっている。門楼は高さ 20 フィートで、両開きの重いオーク材でできた門があり、内側には門がかかっている。西の壁と全く同じ両開きの門が庭園の壁にもあり、内側から門をかけることができる。西壁の門は閉じている。門楼の門は常時閉じたままである。

門の右側の門楼の中には、10 フィート四方の守衛室がある。守衛室の反対側には、門楼の屋上に上る階段がある。

10. 警備塔 (遭遇レベル 9)

いずれも窓のない高さ 30 フィートの塔の内部には、アーチ付きの入り口へと降りる螺旋階段がある。塔 10A の入り口は東向きに、10B と 10C は北向きについている。塔の屋上から隣接する寺院の庭園の壁の上にある狭間胸壁へは、短い階段で繋がっている。

パーティが到着した時点で、10A と 10C の間の壁の上に 60 フィート間隔で爆薬を設置し終えたサイボーグが、塔 10C の中にいる。

サイボーグデルタ (CR9)

	中型サイズの生ける人造(人型生物(エイリアン))の変成種)
HD	8d10+24 (68hp)
インテリ	+8
移動速度	30ft (6マス)
AC	26、接触 14、立ちすくみ 22、(+4 敏、+10 鎧、+2 外皮)
Bab/組み付き	+6/+10

攻撃	ショートソード +10近接(1d6+4/19-20) または ブラスター +10/+5 遠隔(6d6) または グレネードランチャー +10 遠隔(5ft 以内 8d6、 10ft 以内 4d6)
全力攻撃	ショートソード +10/+5 近接(1d6+4/19-20) または ブラスター +10/+5 遠隔(6d6) または ブラスター《速射》 +8/+8/+3 遠隔(6d6)
接触面/ 間合い	5ft/5ft
特殊攻撃	-
その他の 特殊能力	人造の種別特徴の一部(追記参照)、残酷な笑い、 ライトフォーティフィケーション、DR10/魔法
セーブ	頑健+5、反応+6、意志+1
能力値	筋 18 敏 18 耐 16 知 9 判 8 魅 6
技能	聞き耳+3 搜索+3 視認+2
特技	《イニシアチブ強化》《近距離射撃》《速射》
属性	秩序にして中立
攻撃ポジション	《近距離射撃》
完全耐性	冷気、精神作用
抵抗と脆弱性	エネルギー抵抗 [火]5 脆弱性 [電気] (50%ダメージ増加)
感覚	暗視 60ft、夜目、聞き耳+3、視認+2
言語	万能翻訳機(あらゆる人型生物の言語を理解し 会話する)
戦闘用装備	グレネード 13 発
所持品	戦闘用装備、パワーアーマー、グレネードラン チャー、ブラスター(12 発)、パワーパック、チ ャージ切れのパワーパック、ショートソード、 未設置の爆薬 11 個

ライトフォーティフィケーション/ Light Fortification(変則) サイボーグに対するクリティカルヒットや急所攻撃によるダメージは、25%の確率で通常ダメージになる。

残酷な笑い/ Last Laugh(変則) サイボーグの hp が 5-0 になったら、標準アクションで自爆装置を起動する。これは即座に爆発する(半径 30ft 以内に 10d6 の[力場]ダメージ、難易度 30 の反応セーブで半減)。

戦術: サイボーグデルタが射程内の PC たちを発見したら、塔の屋根で遮蔽を取り、グレネードランチャーで攻撃する。最初に、いくつかの時限式グレネードを発射することもでき(特に見つからない場合にそうする)、パーティの進路や周囲

に着弾させ、それから接触爆発式のグレネードに切り替える。PC たちが近づいてくると、ブラスターやショートソードに持ち替える。難易度 10 の<視認>に成功すると、爆発してないグレネードを見つけられる。この難易度は、地面の遮蔽、キャラクターからの距離によって変わる。また、地面に落ちる音に気づくかもしれない(難易度 10 の<聞き耳>で、草むらに落ちたら難易度-2、硬い地面に落ちたら-5、柔らかい地面なら+5 される)。

11. 東屋(遭遇レベル 10 または 13)

朽ちた東屋の格子垣は、かつては趣のあるものだったのだろうが、植物が絡みついて台無しになっている。

寺院の反応炉から漏れた放散物に数十年曝されて変異した植物が、生い茂る草木が覆い隠している。

DM はここで、2 種類の植物の怪物から 1 つを選ぶことができる。

Red Sundew(CR13) : 142hp、MM2 179

Greenvise(CR10) : 102hp、MM2 120

戦術: 植物は、間合いに最初に入ってきたクリーチャーを攻撃する。

12. ユリ池(遭遇レベル 9)

この池の穏やかな水面には、巨大なユリが生い茂っている。

この濁った深さ 20 フィートの沼には、チュールが 2 匹住んでいる。彼らの水中の住処は 15 フィート×15 フィート×10 フィートの大きさで、チュールたちが土手に作った小部屋である。

チュール(2) : 93hp、MM 英 35 日 129

戦術: 2 匹のチュールは水辺から 10 フィート以内に近づいたキャラクターにつかみかかる。小さいクリーチャーをまず優先して狙う。キャラクターに組み付いたら、チュールたちは池へ、そして自分達の巣へと退却する。

修道僧たちは願いの池として長い間利用しており、4000cp と 2000sp と 260gp が池の底にちらばっている。

13. 南の波止場(遭遇レベル 9)

この朽ちたキャベツヤシ製の波止場は、太さ2フィートの複数の杭の上に残っている。

マップ上の波止場のどこかに、実は巨大ミミックが2匹いて、陽に当たるために波止場に登ってきたクロコダイルや他の沼の生き物を見つけて捕らえている。

ミミック (2) CR7

	超大型サイズの異形 (変身生物)
HD	15d8+75 (147hp)
インシアブ	+5
移動速度	10ft (2マス)
AC	17、接触9、立ちすくみ16、(-2サイズ、+1敏、+8外皮)
Bab/組み付き	+11/+27
攻撃	叩きつけ +18 近接 (3d6+8、加えて粘着液)
全力攻撃	叩きつけ 2回 +18 近接 (3d6+8、加えて粘着液)
接触面/間合い	15ft/10ft
特殊攻撃	粘着液、押し潰し (3d6+8)
その他の特殊能力	形状擬態
セーブ	頑健+10、反応+8、意志+10
能力値	筋27 敏12 耐21 知10 判13 魅10
技能	登はん+21 変装+17 聞き耳+10 視認+10
特技	《鋭敏感覚》《迎え撃ち》《イニシアチブ強化》《肉体武器強化》《神速の反応》《武器熟練(叩きつけ)》
属性	真なる中立
攻撃オプション	《迎え撃ち》、粘着液、押し潰し (3d6+8)
完全耐性	酸
感覚	暗視60ft、聞き耳+10、視認+10
言語	共通語

粘着液(超常) ミミックは強力な接着剤となる粘液を分泌し、触れたクリーチャーや物品をくっつける。接着剤で覆われたミミックは、叩きつけ攻撃が成功したクリーチャーに自動的に組み付く。こうして組み付かれた相手は、まず接着剤を取らなければミミックが生きている限り脱出できない。接着剤に覆われたミミックに武器を命中させると、難易度16の反応セーブに成功しない限りくっついてしまう。引き剥がすには、難易度16の筋力チェックが必要である。強いアルコールは接着剤を溶かすが、それでもミミックは普通に組み付きは

できる。ミミックは自発的に接着剤を溶かすことが可能で、ミミックが死んで5ラウンド経つと接着剤の効果はなくなる。

押し潰し(変則) ミミックは組み付きに成功すると3d6+8ポイントのダメージを与える。

形状擬態(変則) ミミックは、およそ150立方フィート(5×5×6フィート)を占めるあらゆる物品、例えば大きな棚、頑丈なベッド、両開きドアの枠などの一般的な姿に変わることができる。しかし、大まかなサイズを変えることはできない。ミミックの体はどんな姿をとっていても、ごつごつした手触りである。誰かがミミックを調べるなら、〈視認〉とミミックの〈変装〉の対抗判定に勝てば、ミミックだと気づく。もちろん、普通はこの時点で手遅れなのだが。

戦術: ミミックはパーティが近づいてもじっとしている(ミミックの〈変装〉チェックと〈視認〉の対抗判定)。ミミックの上を通過するときに攻撃する。

カエル寺院 THE TEMPLE OF THE FROG

第1層

寺院の第1層は、寺院が機能していたときには宗教的な礼拝に使われていたエリアである。

寺院の特徴

他に説明がなければ、寺院全体で以下のような特徴がある。

窓

外窓は、カエル寺院の赤い二つの目だけであり、大きな宝石のように面取りされている。これらは、非常に丈夫なエイリアンのプラスチックで作られている。

エイリアンプラスチック製カエル目の窓 (10フィート×10フィート) 厚さ6インチ、硬度10、60hp

壁と床

寺院内の全ての壁、床、天井は(特に説明されていない限り)、上等な石造りである。しかし、その表面は登りやすいように削られている。

上等な石造りの壁 (10フィート×10フィート) 厚さ1フィート、硬度8、90hp、破壊難易度36、

<登はん>難易度 15

カエルの形をした寺院の壁は、500 ポンドの緑色の石灰石同士をしっかりと漆喰で繋ぎ合わせるによって見事に装飾されており、全体で1個の生物、事実、まるで巨大なカエルであるかのように完璧に造られている。全ての部屋の床も、石灰石のタイルで覆われており、互いに隙間なく並べられている。当代の彫刻家たちが寺院の外装をカエルそっくりに彫り上げ、柔らかな丸みを帯びていてまるで生きているようである。寺院の内装も同じ彫刻家たちが、壁やフリーズ（柱上部の飾り部分）にカエルやカエルのような生き物で飾っている。

彫刻家たちは壁だけこだわった訳ではない。寺院の地上にあるあらゆる戸口は、白いオーク材の板を精巧に手彫りしたものである。突き出し燭台は、顔を突き出して笑うカエルの形に彫られており、全てのホールや廊下の壁 10 フィートごとに取り付けられている。それぞれのカエルの口には、白いろうそくの燃えさしが残っている。柱の上部には、シダの葉陰から数十の小さくてグロテスクな両生類の顔が覗いている様子が、彫刻されている。

エイリアンの技術が、この装飾の奇抜さ何倍にもしている。事実、この寺院には技術が行き渡っている。以下のような形をとって。

・**照明**：他の説明がなければ、地上の全ての部屋と廊下には、強力な1フィート四方の発光パネルが設置されており、かつては非常に神々しい光を放射していた。パネルには、誰かが部屋に入ってきたらわかるようなセンサーも内蔵してある。生命体を感知すると、あらかじめ調節しておいた光量で光る。部屋にいる人は、「暗く」とか「明るく」という共通語の言葉によって指示することで明るさを変えられる。エイリアンの照明装置はダークネス呪文を使うのを妨げない。しかし、多くのパネルは壊れたか故障しており、操作できない。このパネルの硬度は5で、4hpを持つ。

PCたちがあるエリアに入ったら、現在の明るさを決めるために、以下の表でサイコロを振る。

d10

1-6：照明パネルは壊れていて操作できない。そのエリアは暗い。

7-9：照明パネルは生命体を感知して瞬く。2d10 ラウンドは光り、その後1d6 ラウンド暗くなり、以後それを繰り返す。光っているときには、25%の確率で指示に従う。

10：照明は適切に機能し、指示にも従う。

・**警備装置**：他の説明がなければ、隠し扉以外の扉は電子的な警備装置と繋がっており、適切な認証コードがない者は開けられない。コードは、教団の構成員が着用していた指輪に組み込まれている。多くの指輪は失われたが、いくつかは寺院の中で見つけることができる。聖スティーブンは、唯一の聖人用指輪を着用している。寺院が陥落して何年かは、コンピュータが故意に最も厳しいセキュリティ基準で扉を監視していたが、現在は何らかの寺院の指輪を身に着けていれば、機能しているドアを開けることができる。機能しているドアはこのシステムに繋がっており、寺院の指輪の着用者が取っ手に触れただけで自動的に開く。他の面では、術者レベル7のアーケインロック呪文がかかっている扉として扱う。魔法で開けることもできる。PCたちがいずれかの扉に近づいたら、（他の説明がなければ）以下の表でサイコロを振って扉の状態を決める。全ての扉は頑丈な木製の扉（硬度4、20hp、破壊難易度25）である。

d10

1-5：扉は力づくで開けられており、今も開いたままである。

6-7：扉は故障しているが少しだけ開いており、中型のクリーチャーは無理やり通ることができる。

8-9：扉は故障して閉じており、鍵もかかっている。指輪がないと開かない。術者レベル7のアーケインロック呪文がかかっている扉として扱う。

10：扉は通常通りに機能する。術者レベル7のアーケインロック呪文がかかっている扉として扱うが、寺院の指輪か難易度30の<解錠>によって開けることができる。

・**配管**：パワープラントの配管は、スティーブンの救命艇から取り外されたプラスチックの管にお湯や冷水をポンプで通していた。このシステムは損傷し、現在は機能していない。

・**通話**：内線電話が寺院の壁に内蔵され、かつては全ての部屋を繋いでいた。カエルの司祭たちは認証コード（ID）を持ち、どの部屋の住人とでも話げできた。通話は、「4桁のIDコード」と「部屋の名前」を声に出すことで始まる。しかし、コンピュータのプログラムが寺院の陥落に際して損傷し、もはや機能していない。

・**監視カメラ**：隠されたカメラが壁に埋め込まれ、かつては寺院の様々な場所の完璧な映像を提供していた。電話と同じように、これらの装置ももはや機能していない。コンピュータは誰かが部屋にいることを 75%の確率で感知し、その部屋にコンピュータ端末があれば、コンピュータは反応をすることができる(下記、コンピュータコントロールを参照)。

・**コンピュータコントロール**：環境システム、祭壇の機構、そして電話はすでに機能していない。それ以外では、多くの照明や扉の機構は、エリア 53 のコンピュータによってコントロールされている。加えて、門樓のボタンが押されて1ラウンドの間、コンピュータは寺院の門(1-4)をコントロールするが、その場所との接続が切れる。コンピュータの性能はサイボーグだったウィークの脳によって向上しており、Brain in a jar としてコンピュータ内部に設置されている。コンピュータのセキュリティプロトコルは、部屋に入った者を排除するように、ウィークの脳に強制する。コンピュータと戦うことができないので、誰かがコンピュータと自分の脳を破壊してくれることを望んでいる。Brain in a jar は、寺院内のあらゆるコンピュータ端末を通して力を発揮でき、部屋に入ったとき 75%の確率で部屋の端末を起動してパーティを苦しめることができる。コンピュータ端末を壊せば、Brain in a jar とその部屋の繋がりは断たれる。コンピュータ端末は、エリア 19、21、22、53、54 にある。ウィークの脳はあらゆる部屋の端末をフリーアクションで起動させることができるが、コンピュータ端末が設置されている閉じた棚は開いてしまう。

・**他の機構**：パワープラントと補助パワープラントは、かつて祭壇の機構、東と西の扉の機構、機械部屋へパワーを供給していた。今は主にカエルの精神(エリア 63)、メインコンピュータ、まだ動いている照明や扉にパワーを供給している。

PCたちは様々なエイリアンの機械や技術的な装置には不慣れなので、それを見たり調査するために時間を費やさなければ、使い方を知らないだろう。装置がどう機能するかを明らかにしたいなら、d%ロールをする。成功率は挑戦者の知力に等しい。もし 99-100 がでたら使い方を誤り、壊れてしまうか自分または他のキャラクターにダメージを与える。誰かがその装置を使っているのを見ていたなら、成功率は 20%上がる。誰かがその装置の使い方を詳細に説明してくれたなら、成

成功率は 80%上がる。

上で特に述べられた以外に、魔法の物品や呪文は技術的な装置の操作には影響しない。つまり、ディスペルマジック呪文をパワープラントにかけても停止はしない。こうした技術的な装置の純粋な機能的な特性以外は、魔法によって感知することもできるし、呪文や魔法の武器でダメージを与えることもできる。これらの装置は、その特殊な材質によって**ダメージ減少 15/魔法**を持つ。

1. 寺院の身廊

沼地の湿気にさらされて汚れと緑青(ろくしょう)で覆われた、カエルが人を飲み込む精巧な彫刻が施された、寺院へと続く大きな青銅製の両開きの扉は、開いている。寺院の内側へと招いているかのようだ。

一旦パーティが身廊に入ったら、以下を読み上げる。

寺院正面の大きな青銅の扉から、カエルの形をした祭壇まで約 150 フィートあり、祭壇の後ろは壁である。湿ってかび臭い絨毯が、祭壇のある演壇までの幅 20 フィートの通路を覆っているが、あちこち焦げている。カエルの形をした祭壇を良く見ると、何らかの奇妙な生贄が捧げられているようで、それは金属の体をした人間だ。針金、金属の棒、管がその体を形作っている。その首の機械は明らかに損傷しており、その頭は横に垂れ下がっている。金属の頭蓋骨はへこみ、割られている。眼窩や頭の穴から赤い光が放出している。一方、10本の巨大な柱が部屋の左右に立っている。どれもフリーズ(柱の上にある飾り部分)には複雑な彫刻があり、カエルとわずかにヌメヌメするモノが葦を収穫し、会計室で台帳を付けたりしている姿を描いている。これらの柱は、壁や柱と同じ緑色の石を切り出し、同じような複雑な流儀で彫刻された、高さ 50 フィートの天井を支えている。

ホールの北半分は通路の端から 35 フィートまで広がっている。今このあたりは、壊れ、焼け、崩壊した白いオーク材のベンチの残骸で覆われている。低く幅広い階段が、祭壇と演壇とその背後の壁まで続いている。床には骨が点々と散らばっている。左右の壁は、天井近くの大きなフックから吊るされた巨大な朽ちたタペストリで覆われている。タペストリはカビており、床に落ちている場所もあり、描かれていたものはカビとコケで見えなくなっている。20 フィート以上のベンチは、

左右のタペストリの下で破壊され割られている。部屋の左側の入り口近くのひっくり返ったいくつかのベンチがあり、破片と酷い状態の本が床の汚れの中に散らばっている。

この大きなホールは、かつては寺院の宗教的な礼拝の場であった。本は、ぼろぼろになった賛美歌集で、カエル神の栄光の歌が載っている。(難易度 10 の<検索>で)これを回収し、バードが 1 週間を費やして調べることで、カエル崇拜に関わるバードの知識チェックに+2 の技量ボーナスを得る。

英雄達が寺院を襲撃したとき、ここで大きな戦闘があった。その痕跡はまだ残っている。散らばった骨は、約 32 人の人間と 1 体のディスプレイサービーストのものである。難易度 20 の<検索>に成功すると、直径 1 インチの円い焦げ跡がいくつか見つかるが、ほとんどがこのエリアの南の壁に残っている。これらは、ブラスター武器による焦げ跡であり、その戦闘で寺院側の戦力が使用したのである。難易度 23 の<呪文学>に成功すれば、何発かのファイヤーボールで部屋に散らばる骨の一团が殺されたことが判る。

祭壇の上の死体は、聖ステイーブンを探しにきたサイボーグ・ウィークのものである。難易度 25 の<知識(神秘学)>に成功すれば、今までに聞いたことのない種類のハーフゴーレムか生ける人造であることが判る。しかし、普通のキャンペーンではサイボーグは極端に制限されているので、この骨(遺体)が何なのかを知るヒントにしかない。サイボーグの外皮は腐っており、ステンレス鋼の内部構造がむき出しになっている。難易度 25 の<治療>に成功すれば、この金属の骨には少なくともいくつかの生きた臓器が入っていたことが判る。脳は取り除かれ Brain in a jar としてコンピュータの機能を果しているの、割れた頭蓋骨は空っぽである。今、その場所には小さな黒い筒があり、それは高さ 8 インチ、直径 2 インチ、重さ 2 ポンドで、てっぺんの赤いボタンが押されて光っている。サイボーグは、その金属の腕や足、そして石の祭壇を貫いている鉄のスパイクで固定されている。

金属の遺体を取り除くには、カエルの祭壇の口を開かなければならない(筋力で難易度 20)。そこからシャフトが床を通り抜けて下に繋がっている。シャフトは、口の下約 10 フィートで水に浸かっている。

ここで何か大きな音を立てると、注意をひきつける。サイボーグアルファはエリア 15 から現れ、

サイボーグベータはエリア 26 にいる。

財宝：難易度 32 の<検索>に成功すれば、寺院の守備兵が落としたブラスターを、割れたベンチの下に発見する。ブラスターのパワーパックは空である。パワーパックは、エリア 15 か 54 で再充填できる。

2. 祭壇の仕掛け

埃だらけの短い廊下が登って闇の中へと続いており、奇妙な形をした空間に着く前に、通路は右に曲がっている。重い鈍器で打ちのめされたように見える、真鍮と鋼でできた装置が大量に積み上げられ、高さ 40 フィートの天井まで一杯である。

この装置はかつてカエルの祭壇の口を開けるものだったが、今は砕かれて残骸しかない。この場所の床は身廊より 10 フィートほど高く、演壇より 5 フィート高い。目の高さの覗き窓があり、身廊を見ることができる。この場所には光るパネルはないが、壁の突き出し燭台にはろうそくをさすことができる。

3. 修道僧の階段

この石灰石の階段は、寺院の主貯蔵庫(エリア 25)と、今は水没したダンジョン(この冒険の範囲を超える)を繋いでいる。

4. 貯蔵庫

細い階段吹き抜けは、短く、埃だらけで、その先には開いた真鍮の扉がある。ドアの向こうにはくぼみがあり、5 つの空っぽな真鍮製の棚が収まっている。

英雄達が昔寺院を襲撃した際に、この貯蔵庫を略奪した。今は空っぽである。

5. セクストンの部屋

この部屋の壁には、だめになった金色の松のパネルが嵌っている。朽ちたむしろが床を覆っている。白いオーク材の壊れたベッドが東の壁にあり、北の壁のへこみには両開きのオーク材の扉があり、中は衣装ダンスである。ベッドの脇には、白いオーク材の読書机がひっくり返っている。何か散らばっており、衣装ダンスから引っ張り出されたらしい衣服の中に、びしょぬれの巻物が床に落ちている。

この巻物は寺院の維持に関係があるだけで、使おうとしても役には立たない。

6/7. 物置／第1層の便所（遭遇レベル11）

パーティが東側の扉を開けたなら、以下を読み上げる。

この部屋の床、壁、天井は、1 フィート四方のスレート（粘板岩）で覆われており、緑の蔦が張り付いている。南の壁には、腰の高さの松材の棚が据え付けられており、その上には壁のと同じスレートが載っている。その上のへこみには、真鍮の取っ手がついた白い磁器の鉢が収まっている。東の壁の真鍮のフックには、様々な掃除道具が吊るされている。その下には、錆付いた大工道具の箱がある。西の部屋との間にあった木の壁は崩れ、2 つの部屋がひとつに繋がっているのが実状である。崩れた原因としてありそうなのは、小さな脳が露出した多数のネズミであり、2 つの部屋のあらゆる平らな場所を覆っている。

鉢は、ただの洗面台である。

もしパーティが西側の扉を開けたなら、以下を読み上げる。

この部屋の床、壁、天井は、1 インチ四方の緑と黄色のタイルで覆われている。真鍮の取っ手がついた白い磁器の鉢が、南の壁にある。鉢の半分ほどまで汚物が詰まっている。小さな腰の高さの上にはスレートが載った、白いオーク材の棚が東の壁に据え付けられている。その緑の蔦が張り付いた、黒いスレートの天板のくぼみには、別の真鍮製の取っ手がついたもうひとつの白い鉢がある。東の部屋との間を仕切っていた木の壁は既に崩れ、2 つの部屋がひとつに繋がっているのが実状である。崩れた原因としてありそうなのは、小さな脳が露出した多数のネズミであり、2 つの部屋のあらゆる平らな場所を覆っている。

最初の鉢はただの水洗トイレである。2 つ目はただの洗面台である。Cranium rat は洗面台やトイレの配管を使って部屋に出入りしている。棚の中には、絡まった配線、小枝などのガラクタで作られた巨大なネズミの巣がある。

Cranium Rat Swarm (Greater Pack) : 180hp FF 169

戦術 : Greater pack cranium rat swarm は、扉の外のパーティを巻き込むようにファイヤーボールを使用する。何らかの前振り（扉を開けるかどうかの話し合いを聞きつけたなど）があ

れば、以下の呪文を自分達に使い、巣への侵入者に備える。エクスペディシヤスリトリート、ミラーイメージ、シーインヴィジビリティ。そして、自分達のスウォームの特徴、マインドブラスト、呪文を最善に駆使し、巣からPCたちを追い払おうとする。

財宝 : Cranium rat は、電線管や寺院内の様々なエイリアンの装置から、500gp の価値の白金を集めてきている。1 フィートより長い配線はなく、他のガラクタと絡み合ってネズミの巣になっており、ほどくには最低1時間かかる。巣を燃やせば早いですが、配線もある程度は融けてしまうかどうかは、DMの自由裁量である。巣の中には、丸い指輪があり50gpの価値がある。この指輪で、寺院の中の機能している扉を開けられる。

8. 西扉の仕掛け

この場所には壊れて粉砕された機械がある。ここには、光るパネルも壁の燭台もない。

この装置は、かつて寺院正面扉の西側を開閉していた。今は修復できないほどに損傷し、扉は蝶番で自由に開閉するようになっている。

9. 守衛室

この奇妙な形をした部屋の東の壁は狭く、15 フィートの長さの通路である。天井の高さまでであるオーク材の棚は、北壁の最初の10 フィートに設置されており、黄土色の木綿のロープといくつかの絹製ロープが収納されているが、どちらも朽ちている。傷のあるオーク材の丸テーブルと同程度に使い古した6脚のオーク材の椅子が、南西の角にひっくり返されている。南の壁には4つの扉がある。床には2体の白骨がある。

この部屋への扉は常時開いている。ロープとロープは朽ち、持ち上げるとバラバラになってしまう。白骨は寺院襲撃の際にここで殺された人間の守衛のものである。価値のあるものは略奪されている。

10. 東扉の仕掛け

ここには、錆付いて砕かれた機械がつかまっている。

この機械は、かつて寺院の巨大な正面扉の東側を操作していた。西扉の仕掛けの部屋と同じ状況である。

11. 名誉の小部屋

このがらんとした、明かりのない5フィート四方の小部屋はそれぞれ、丈夫なオーク材の扉がついており、扉には目の高さに小さな覗き窓がある。どの扉も今は開いていて、外から見ると空っぽに見えるが、それぞれの部屋にはオーク材のバケツだけがある。

どの小部屋も空である。

12. 聖人の通り道

この通路には、かつては肖像画だったが、今は切り裂かれぼろきれになった物が吊るされている。

南の壁の扉を開けると昇り階段があり、着替え部屋（エリア 31）に繋がっている。

13. 信頼の道

この通路の先の階段は5フィートほど下っており、そこからは水没している。

この階段は水没ダンジョンへと繋がっているが、この冒険の範囲を超える。

14. オルガン部屋（遭遇レベル 9）

この部屋には、金属と木で作られた巨大なパイプオルガンがある。扉の前から椅子と鍵盤までの間に、小さな空間が開いている。1体の白骨がオルガンの鍵盤にもたれかかっており、もう1体が床に倒れている。君達が立ち入ると、白骨の周囲にぼんやりとしたものが現れ、パイプオルガンのほうに飛んでいく。ぞっとするような音楽が奏でられる。もう1体のぼんやりしたものは床の白骨のような姿になり、パイプオルガンとの間で踊り、付き従うようにフルートでオルガンの旋律に合わせる。

オルガンは今ではもうひかれてはいない。オルガン上の巨大な唇管はその音を身廊全体に送り届けるために使われた。

寺院付きのオルガン奏者と、彼の相棒の音楽家の一人は、昔この場所で冒険者達に殺された。彼らはCrypt chanterとして甦った。彼らはオルガンとフルートによって、寺院のための新しい賛美歌を演奏している。この名曲を完成する前に殺されたことが、彼らの魂をこの場所に捕らえたのだ。

Crypt Chanter (2) 45hp LM 93

戦術 : Crypt chanter は、その音楽の代償をパーテ

ィが払うまでの間、オルガンのパイプの間を飛び回る（パイプは遮蔽を提供する）。

財宝 : 難易度 25 の〈搜索〉に成功すると、オルガンの足鍵盤の下に転がり込んだ銀のフルートを見つける。これは魔法のフルートで、かつては殺されたフルート奏者のものだった。これは、パイプスオヴホーンティング (DMG 参照) として扱う。

15. 制御室（遭遇レベル 9）

この部屋への扉は、人間サイズのクリーチャーが無理やり通るのに十分なだけ破られている。この部屋の東の壁のくぼみには、表面に宝石をあしらった金属製の棚がある。同じように、北と南の壁には長い金属製のテーブルがあり、その上にもっと小さな棚がある。いくつかの金属の箱がテーブルの上に置かれ、どれも部屋に向いているガラスの面が割られている。その中身は、ほつれた配線以外には何もない。棚の前の床には奇妙な鎧を着た男がしゃがんでいる。奇妙な装置を君達の方に向け、エネルギーの矢を打ち出した。同じような装置がもうひとつ、その足元に置いてある。

この制御室では、かつて宗教的礼拝の間に照明と音楽をコントロールしていた。背の高い棚（硬度 10、42hp）は損傷した予備パワープラントだが、まだ動いている。hp が 0 になると、爆発して部屋にいるもの全てに 8d6 の斬撃かつ[力場]ダメージを与える。

ここで、バトルアーマーとブラスターのパワーパックを棚の正面にある小さなスロットに接続すれば、再充填することが可能である。最初のパワーパックの充填には 30 分、追加のパワーパック 1 個ごとに 10 分かかる。サイボーグの持つ 3 個のパワーパックは、パーティ到着の 10 分前に接続されており、あと 40 分で完全に充填されるだろう。損傷したパワープラントにパワーパックを繋ぐと、再充填が終わった時点で爆発するかもしれない (15% の確率)。パワープラントの 10 フィート以内にいるもの全てに 3d6 ポイントのダメージを与える。この爆発は、パワープラントのヒットポイントにもダメージを与え、充填用の接続口を破壊してしまう。

この部屋のサイボーグは、寺院到着までに沼地の獣達との戦いで使い果たしたブラスター用のパワーパック 3 個を再充填するために棚を使い、セット後は休憩を取っていた。視界内のいずれかの PC に対して、すばやく充填済みのブラスターで攻撃する。もう 1 丁のブラスターは床に置いてあり、パワーパックが取り外されている。

サイボーグアルファ (CR9)

	中型サイズの生ける人造(人型生物(エイアン)の変成種)
HD	8d10+24 (68hp)
インシテブ	+8
移動速度	30ft (6マス)
AC	26、接触 14、立ちすくみ 22、(+4 敏、+10 鎧、+2 外皮)
Bab/組み付き	+6/+10
攻撃	ショートソード +10近接(1d6+4/19-20) または ブラスター +10/+5 遠隔(6d6) または グレネードランチャー +10 遠隔(5ft 以内 8d6、 10ft 以内 4d6)
全力攻撃	ショートソード +10/+5 近接(1d6+4/19-20) または ブラスター +10/+5 遠隔(6d6) または ブラスター《速射》 +8/+8/+3 遠隔(6d6)
接触面/間合い	5ft/5ft
特殊攻撃	-
その他の特殊能力	人造の種別特徴の一部(追記参照)、残酷な笑い、 ライトフォーティフィケーション、DR10/魔法
セーブ	頑健+5、反応+6、意志+1
能力値	筋 18 敏 18 耐 16 知 9 判 8 魅 6
技能	聞き耳+3 搜索+3 視認+2
特技	《イニシアチブ強化》《近距離射撃》《速射》
属性	秩序にして中立
攻撃オプション	《近距離射撃》
完全耐性	冷氣、精神作用
抵抗と脆弱性	エネルギー抵抗 [火]5 脆弱性 [電気] (50%ダメージ増加)
感覚	暗視 60ft、夜目、聞き耳+3、視認+2
言語	万能翻訳機(あらゆる人型生物の言語を理解し会話する)
戦闘用装備	グレネード 2 発
所持品	戦闘用装備、パワーアーマー、グレネードランチャー、ブラスター(15発)、再充填中のパワーパック 3 個、チャージ切れのパワーパック、ショートソード、未設置の爆薬 10 個

ライトフォーティフィケーション/ Light Fortification(変則) サイボーグに対するクリティカルヒットや急所攻撃によるダメージは、25%の確率で通常ダメージになる。

残酷な笑い/ Last Laugh(変則) サイボーグの hp が 5-0 になったら、標準アクションで自爆装置を起動する。これは即座に爆発する(半径 30ft 以内に 10d6 の[力場]ダメージ、難易度 30 の反応セーブで半減)。

戦術: サイボーグは扉を通り抜けたキャラクターをブラスターで攻撃する。部屋の南へと移動し、扉の外にパーティがまだいるなら、身廊に向けてグレネードを投げる。

グレネードの音は、間違いなくサイボーグベータの注意をひきつけ、エリア 26 からパーティを撃ち下ろしてくる。

16. 衣装室

この部屋の床は、コケが生えてびしょぬれの白い子羊の毛で作った絨毯で覆われている。東、西、南の壁には、天井の高さまであるガラス戸のついたオーク材の棚があり、いろいろな種類のローブが高く積み上げられている。オーク材のパネルが嵌った北の壁には、6 個の真鍮製の衣装フックがついている。

棚には、教団員が着ていた朽ちたローブ、シャツ、マント、礼装が入っている。

難易度 30 の<搜索>に成功すると、北壁の中央のフックを時計回りに回すと隠し扉が開き、祭壇の仕掛け(エリア 2)への道が開ける。

17. 外側の聖所(遭遇レベル 10)

この部屋と身廊の間の扉には鍵がかかっている。この部屋の床は、朽ちた白い羊毛の絨毯で覆われている。北と南の壁はタペストリに覆われている。でたらめに壁に押し付けられているのは、今は砕け割れているが長さ 20 フィートの白いオーク材のベンチで、まだカエル寺院のモチーフが彫られているのがわかる。東と西の壁に扉がある。

扉は故障している。指輪では開ける事ができず、術者レベル 7 のアーケインロック呪文がかかっているとみなす。

この部屋への扉は現在故障していて、沼地エイブ達をこの部屋とエリア 18 に閉じ込めている。これらの沼地エイブは飢えており、既に 1 体は殺され共食いされている。タペストリには、人の姿をしたカエルが、神として都市に君臨する様子が描かれている。

変異した沼地エイブとして以下を使用する。

ギラロン：58hp、MM 英 126 日 61
ダイアエイブ(3)：35hp、MM 英 62 日 124
Alpha Blood Ape：30hp、MM2 32
Blood Ape：30hp、MM2 32

戦術：全てのエイブは、扉が開くや否や飛び掛ってくる。ギラロンは、最初に目にしたPCを攻撃する。Alpha blood ape はすぐに、自身と他のBlood ape を巨大化する。それから、両者は戦闘へと飛び込む。ダイアエイブは、巨大なエイブ達の獲物に飛び掛るほど勇敢ではないが、巨大なエイブ達と挟撃しようとするか、徒党を組んで巨大なエイブ達が交戦中じゃない個人を一斉攻撃する。

18. 内側の聖所

ここの床には、ぼろぼろになった緑色の羊毛の絨毯があり、汚物で汚れている。北と東の壁には、天井の高さもあるオーク材の書棚が並んでいる。東壁の中央に突き出している石灰石のファイアプレート(壁に取り付けた炉)にはカエルのモチーフが彫られており、黒焦げになった本が積まれている。背の高いオーク材の棚が、部屋の北東の角に下向きに倒れている。壊れた家具や割れたワイン瓶の破片が、部屋に飛び散っている。多数の巨大な巣が角にあり、これらは壊れた家具や外から持ち込まれたであろう植物によって作られたものである。動物の死体が部屋の中央にあり、肉はほとんど残っていない。

多くの沼地エイブは寺院に侵入し、エリア 54 の反応炉から漏出する高レベル放射線に曝された。被曝によって変異したために彼らの家族から追放されたので、寺院に戻ってきた。彼らは寺院のこの場所で生活し続けていた。最近、エリア 17 と身廊の間のドアが故障し、彼らはエリア 17 と 18 に閉じ込められた。飢えから、弱いエイブを殺して食べた。

この部屋とエリア 19 の間の扉も故障しており、閉じて鍵のかかった状態になっている。指輪でもあけることはできない。術者レベル7のアーケインロック呪文がかかっているとみなす。

19. 至聖所 (遭遇レベル4)

この部屋は湿度が低く保たれており、ずっと乾燥しており、清潔で、ちょっとちらかっている。部屋の壁と天井には、金色のオーク材のパネルが嵌っている。灰色の羊毛の絨毯が床を覆い、オーク材の本棚が東の壁全体に並んでいる。何百冊もの

革張りの本が、本棚についているガラス戸越しに見える。西壁近くには灰色の金属製の棚があり、その横にはオーク材の椅子がある。東以外の壁には扉がある。しかし、部屋の中央には巨大な彫刻されたオーク材の机と、革張りの肘掛け椅子がある。机の前には、腐った灰色の絹に革張りをした椅子があと3脚ある。多数の小さな丸い焦げ跡が、あちこちの壁を傷つけている。

金属製の棚(硬度 10、20hp)にはコンピュータ端末が入っており、聖人の指輪でしか開けられない。ウィークの脳が、この部屋のパーティを感知したら(75%)、遠隔操作で棚を開き、コンピュータ端末(硬度 5、15hp)を起動してPCたちを攻撃する。破壊すれば、ウィークとこの部屋と接続は切れる。棚を傷つけると、パーティがこの部屋にいたことが、自動的にウィークの脳に気づかれる。

20. 事務室

朽ちた羊毛の絨毯が、この部屋の床を覆っている。壁と天井には暗色のオーク材のパネルが嵌っており、いくつかの小さな丸い焦げ跡で傷ついている。床には3体の白骨が横たわっている。東壁に据え付けられた棚は開いており、カビのはえた2フィート四方の台帳が、緑色の皮ひもで縛られて収納されている。南西の角には机があり、傍にはオーク材で作られた上等なストレートバックチェアがある。机の上には、あと2冊の緑の台帳が置いてある。同じような椅子が北壁の傍にあと4脚ある。その向かいには、オーク材の棚がある。

白骨は、寺院の事務官と2人の侍僧たちの遺骸であり、英雄達が寺院を襲撃した際にここで殺された。カビのはえた台帳には、教団の資産記録があり、囚人達(名前も)やその処分が記録されている。最も新しいものは、机の上に広げられた本の1冊であり、最後のページは破りとられている。このページには、遠い昔に寺院を襲撃した英雄達が救出した囚人の名前が載っていた。彼らは寺院の他の場所を探すにあたり、台帳全部を持ち運ばずに、そのページを破りとったのである。オーク材の棚には、朽ちた書類が入っている。机には、カビた緑色のリボン、縛られた人間を飲み込むカエルのような形をした真鍮の印章、そして黄色い封蝋の棒が30本入った木箱が入っている。この印章は教団のもので、あらゆる公式な文書に用いられた(収集家に売れば1000gpになるだろう)。

21. 守衛室 (遭遇レベル4)

この部屋の壁や天井のオーク材のパネルは割れ、擦り切れた羊毛の絨毯が床を覆っている。オーク材の本棚が北壁に並び、その割れたガラス戸の向こうに、何百冊もの革張りの本が見えている。東壁には灰色の金属製の棚がある。向かいの西壁にはもっと小さなオーク材の棚がある。オーク材の棚のそばには、大きな白いオーク材の机があり、ひっくり返った青い革張りの肘掛け椅子がある。机の前には、同じような椅子が2脚置いてある。

オーク材の棚は緊急用の武器庫だったが、進歩的な技術の兵器は遠い昔に持ち去られた。また、6本のショートソードと4本のメイスが残っている。オーク材の棚には、鍵のかかった (<解錠>難易度25) 鋼鉄の箱があり、寺院の側近用指輪が2つ、平信者用指輪が6つ入っており、どれも50gpの価値がある。これらの指輪で、寺院内の機能している扉をどれでも開くことができる。

金属製の棚(硬度10、20hp)には、コンピュータ端末が入っており、聖人の指輪でしか開けることはできない。ウィークの脳が、この部屋にパーティがいることに気づいたら(75%)、遠隔操作で棚を開き、コンピュータ端末(硬度5、15hp)を起動し、そこからPCたちを攻撃する。端末が破壊されると、ウィークとこの部屋の接続は切れる。棚に損害を与えると、ウィークの脳はこの部屋にパーティがいることに自動的に気づく。

22. 事務局 (遭遇レベル4)

この部屋の壁と天井は白いオーク材のパネルで覆われている。カビの生えた、薄緑色の羊毛の絨毯が床を覆っている。南の壁にはオーク材の本棚が並んでいる。鉛ガラスの戸の向こうに、何百冊もの革張りの本が見えている。東壁の前に、ひっくり返った灰色の金属製の棚があり、床の凹みを見ると、かつてはそこに置かれていたことが判る。同じような棚が西壁にもある。その棚のそばには大きな白いオーク材の机があり、薄緑の革張りの肘掛け椅子が置いてある。同じような椅子が2脚、机の前に置いてある。

ここには白骨がある。その胸の中には、50gpの価値がある金の寺院の指輪があり、この部屋の金庫を開けることができる。寺院が英雄達に襲撃された時、メンデル(Mendel)は指輪を渡すまいと飲み込んだ。そして彼は殺され、指輪は見つからなかった。英雄達は棚を大雑把に調べ、ひっくり返したが、そこには価値のあるものは見つからな

かったので、彼らはよそへと移動した。

英雄達が立ち去った後で聖ステューブンは戻ってきたが、彼は倒れた棚を持ち上げることができず、とにかくここから移動し、あとで戻ってこようとした。ヴァンパイアになった後は、棚に入っていたものをもう必要としなかったため、ここはそのまま放置された。

金属製の棚(硬度10、20hp)には、コンピュータ端末が入っており、聖人の指輪でしか開けることはできない。ウィークの脳が、この部屋にパーティがいることに気づいたら(75%)、遠隔操作で棚を開き、コンピュータ端末(硬度5、15hp)を起動し、そこからPCたちを攻撃する。端末が破壊されると、ウィークとこの部屋の接続は切れる。棚に損害を与えると、ウィークの脳はこの部屋にパーティがいることに自動的に気づく。

財宝: もうひとつの棚の底には、部分的な床のへこみがあり、金庫が隠されている。金庫は1/16インチの超高密度の装甲であるコラプシウム(collapsium)でできており、ブラックムーアのあらゆる武器(エイリアンのブラスターも含む)のダメージに完全耐性を持つ(硬度100)。これは、メンデルか聖人の指輪でしか開けられない。中には8つの大きな袋、4つの瓶、黒檀の箱が入っている。袋には、500cp、600sp、500gp(3袋)、600pp入っている(訳注:袋の数が合いませんので、いずれかの袋を2つ増やすか、袋の数を6に減らすかしましょう)。

瓶のうち2本は、カエルの模様がエッチングされたキュアモディレットウーンズのポーションである。他の2本は、カエル頭の人間の姿がエッチングされており、レッサーレストレーションのポーションである。黒檀の箱には、黒いビロードに埋まった、12個の小さなエメラルドが入っていて、それぞれ250gpの価値がある。

23. 司書室

この部屋の床は、カビの生えた黒い絨毯に覆われている。西と南の壁には開いた本棚が並んでおり、そこには革張りの本と漆塗りの巻物入れが多数収まっている。北壁のオーク材の棚は、力づくでこじ開けられており、壊れた扉の前の絨毯には、焦げ跡がある。北東の角には、同じような壊れていない棚がある。オーク材のベッドが南東の角を占めている。ベッドと角の棚の間には、オーク材の机と、彫刻されたオーク材の肘掛け椅子がある。黒いビロードの肘掛け椅子が、南西の角で徐々に朽ちている。

棚の中のほとんどの本や巻物は、興味も価値も無いような恋愛ものや、魔法使いの冒険ものであるが、難易度 20 の〈搜索〉に成功すれば、棚のほかの本の後ろに、フライア・ヒュッカム (Friar Hyckum) の衝撃的な物語である**墮落の竜たち (Dragons of Depravity)** の貴重な写本を見つける。これは 1000gp の価値がある。北壁の棚はこじ開けられ、中には朽ちた衣服が入っているだけである。今は無害だが、この棚にはかつて**ファイヤートラップ**が仕掛けられており、英雄達が他の棚を開けるのを戸惑わせた。

罨：角の棚 (硬度 5、10hp) には、術者レベル 8 の**アーケインロック**呪文がかかけられている。棚を開けると術者レベル 8 の**ファイヤートラップ**呪文が発動する。

罨/財宝：棚の中の、きちんとたたまれた衣服の中に、2 本の巻物、本、鉄張りの箱 (**訳注：箱については、原文にも説明が無い**) がある。巻物の片方には、**フライ**呪文と**コントロールウォーター**呪文が書かれている。もう一方は、読んだ者を対象に**ペイルフルポリモーフ**呪文が発動して、超小型のカエルに変身させる (難易度 18 の頑健セーブで無効化でき、失敗したら難易度 18 の意志セーブで自我を保てる)。本は、金文字が彫られた、青い革張りの大きな呪文書である。これは未記入の呪文書で、かつてここで生活していたウィザードが、新しい呪文を研究するために用意したものである。表紙には、**エクスプローシヴルーン**呪文が彫り込まれている。この呪文が発動すると、呪文書全体が燃えてしまう。呪文書には、良質の羊皮紙が 100 ページある。

24. 図書室

この部屋の壁には、オーク材の本棚が並んでおり、部屋の西半分の本棚はひっくり返っている。脆くぼろぼろに裂けた本や巻物が、この部屋の毛にカビの生えたみずぼらしい緑の羊毛の絨毯の上を覆っている。碎けて割れた机が 2 つ、そしてその付属品の長椅子が、部屋の東側に散らばっている。

書物は、カエル教団の神学、その取り扱い、そして教義である。

25. 主貯蔵室 (遭遇レベル 8)

この部屋の西と南の壁には、厚さ 3 フィートで天井までの高さのある棚が並んでおり、その中には、

様々な物資の束、箱、容器、ツボ、包みが収納されている。いくつかの棚はひっくり返し、収納されていたものが部屋に散らばっている。さまざまな沼地のクリーチャー、つまりクロコダイル、巨大カエル、巨大な蛇の骨とともに、木製の籠が 6 つ床に散らばっている。

棚の中身や部屋に散らばっているものは、寺院内で使われていた日用品であり、釘、ろうそく、ピン、スパイク、あくの入ったツボ、みつろう、石鹸などである。散らばっているのは、組立前の家具であり、今は砕けたり割れたりしている。

スラードたちがここで生活し、水没したダンジョンに狩りに行くために隠し扉 (〈搜索〉難易度 28) を使用している。北壁の中央の上あたりにあるゆるい石を押せば、隠し扉が開く。

様々な物資の中に隠れている (〈隠れ身〉+11) のは、カエル型で、ロー杯に針のような歯が生えており、ひよろ長い前脚の先には爪が生えている、2 匹のクリーチャーである。これらのクリーチャーは、実際には Mud slaad なのか、なんらかのカエルの変異体なのか、どちらと考えてもよい。攻撃されるか、簡単に倒せる敵に直面した時にだけ、攻撃をしてくる。そのスラード召喚能力は、50%の成功率で他の Mud slaad を呼び出せる。しかしこの能力は純粋な鳴き声を、隠し扉の向こうにいる別の Mud slaad に届けるだけのものであり、呪文の効果ではない。召喚が失敗したら、聞こえる範囲にちょうど他の Mud slaad がいなかったことになる。

変異カエルクリーチャー/Mud slaad (2) : 39hp FF 157

戦術：見つかるか、優位な位置を取れたと感じたら、2 匹の Mud slaad は隠し扉の向こうから他の Mud slaad を呼び出し、それから金切り声 (sonic screech) を発する。20hp 以下になったら、cringe の能力を使う。10hp 以下になったら、死んだふりをする。

財宝：Mud slaad の財宝は、この貯蔵室からかき集めた日用品である。しかしその中には、**ユニヴァーサルソルヴェント**の瓶が 4 本ある。

第 2 層

この層のほとんどは、身廊を見下ろせる、開け

たバルコニーである。他の記述が無ければ、天井までの高さは10フィートである。

26. 聖歌隊の小部屋 (遭遇レベル9)

この開けた小部屋から、身廊が眼下30フィートに見下ろせる。頑丈な柵に覆われ、斜面に据え付けられた20フィート長さのベンチに座る際には、4つの登り道を通る。床は、かつては白かったが、今はすすけてわずかに灰色になっており、虫食いだらけの羊毛の絨毯に覆われている。カエルの刺繍が施された、ぼろぼろで灰色の羊毛でできたカーテンが、部屋の外壁を隠している。

カーテンの陰には、部屋(エリア35, 36, 38, 39)との間の一方通行の窓がある。カーテンをめくれば、窓(5hp)はすぐ見つかる。難易度28の<捜索>に成功すれば、北東の壁のゆるい石を押すと、壁が内側に動いて、貯蔵庫(エリア4)に降りる階段が現れることがわかる。

この部屋の北東にサイボーグベータがいて、パーティの存在に気づいたら即座に攻撃する。このバルコニーから身廊(エリア1)が良く見えるので、パーティが身廊にいる場合も同様である。サイボーグベータはヘヴィブラスターで攻撃し、機会があればPCたちにグレネードを使用する。

サイボーグベータ (CR9)

	中型サイズの生ける人造(人型生物(エリブ))の変成種)
HD	8d10+24 (68hp)
インテリジェンス	+8
移動速度	30ft (6マス)
AC	26、接触14、立ちすくみ22、(+4敏、+10鎧、+2外皮)
Bab/組み付き	+6/+10
攻撃	ショートソード +10近接(1d6+4/19-20) またはヘヴィブラスター +10/+5遠隔(8d6) またはグレネード +10遠隔(5ft以内 8d6、10ft以内 4d6)
全力攻撃	ショートソード +10/+5近接(1d6+4/19-20) またはヘヴィブラスター +10/+5遠隔(8d6) またはヘヴィブラスター《速射》 +8/+8/+3遠隔(8d6)
接触面/間合い	5ft/5ft
特殊攻撃	-
その他の	人造の種別特徴の一部(追記参照)、残酷な笑い、

特殊能力	ライトフォーティフィケーション、DR10/魔法
セーブ	頑健+5、反応+6、意志+1
能力値	筋18 敏18 耐16 知9 判8 魅6
技能	聞き耳+3 捜索+3 視認+2
特技	《イニシアチブ強化》《近距離射撃》《速射》
属性	秩序にして中立
攻撃オプション	《近距離射撃》
完全耐性	冷気、精神作用
抵抗と脆弱性	エネルギー抵抗 [火]5 脆弱性 [電気] (50%ダメージ増加)
感覚	暗視60ft、夜目、聞き耳+3、視認+2
言語	万能翻訳機(あらゆる人型生物の言語を理解し会話する)
戦闘用装備	グレネード4発
所持品	グレネード4発戦闘用装備、パワーアーマー、ヘヴィブラスター(9発)、充填済パワーパック1個、チャージ切れのパワーパック2個、ショートソード、未設置の爆薬14個

ライトフォーティフィケーション/ Light Fortification(変則) サイボーグに対するクリティカルヒットや急所攻撃によるダメージは、25%の確率で通常ダメージになる。

残酷な笑い/ Last Laugh(変則) サイボーグのhpが5-0になったら、標準アクションで自爆装置を起動する。これは即座に爆発する(半径30ft以内に10d6の[力場]ダメージ、難易度30の反応セーブで半減)。

戦術: サイボーグベータは、PCを見つけたらヘヴィブラスターで攻撃する。サイボーグがバルコニーにいて、PCが身廊にいる時に見つかったら、PCたちに向かってグレネードを投げる。

27. 会議室

部屋の中央にある机と長椅子に調和するように、内壁は黒ずんだオーク材のパネルで覆われている。

28. 第2層の便所

この部屋の床、天井、壁は、1インチ四方の緑と黄色のタイルで覆われている。南壁のそばにある、真鍮の取っ手がついた白磁器の鉢には、汚れが浮いた水が半分ほど入っている。小さな、腰の高さで、スレートが載った白いオーク材の棚は、東の壁に据え付けられている。緑がかかった黒いスレートの天井の凹みには、違う形の真鍮の取っ手

がついた白磁器がもうひとつある。

最初の鉢は、壊れた水洗トイレである。もうひとつは、故障した洗面台である。棚には籠が入っており、その中には今は湿気で溶けた薄い紙束が入っている。

エリア 6/7 の Cranium rat は、誰であれここで騒いでいる者に気づくと配管を通して移動してきて、多数の毛皮の体で、手洗いから水を浴びせかける。

29. 第2層の物置

この部屋の床、天井、壁は、1 インチ四方の縁があった黒い石板で覆われている。西壁には、同じスレートを天井にした腰の高さのマツ材の棚がある。スレートの窪みには、真鍮の取っ手がついた白磁器の鉢が3つある。東壁の真鍮のフックには様々な掃除道具が掛けられている。部屋の奥の角には奇妙な黒い筒が1つあり、そのてっぺんは赤く光っている。

3 つの鉢は、故障した洗面台である。鍵のかかっていない棚には、茶色の陶器があり、石鹸、あく、みつろうが入っている。その横にはオーク材の籠があり、ぼろきれで一杯である。サイボーグベータは、部屋に入って設置する時間を惜しみ、爆薬の起動スイッチを押し、扉から部屋に向かって転がした。

30. 聖歌隊の長の部屋

この部屋の壁と天井は、黒ずんだオーク材のパネルで覆われている。北壁の天井までの高さがある本棚は空っぽで、茶色の絨毯に覆われた床の上には、棚に入っていた物だけでなく、分厚い黒い漆塗りの箱、バラバラの楽譜、数冊の本などが散らばっている。南西の角にはベッドとナイトテーブルがあり、北西には、裂けて中の詰め物が露になっている朽ちた革張りの肘掛け椅子がある。扉の右手にあるオーク材の両開きの衣装棚の前には、朽ちた衣服が積み上げられている。部屋の奥の角には奇妙な黒い筒が1つあり、そのてっぺんは赤く光っている。

サイボーグベータは、部屋に入って設置する時間を惜しみ、爆薬の起動スイッチを押し、扉から部屋に向かって転がした。

31. 着替え部屋

この部屋の壁と天井は、黒ずんだオーク材のパネ

ルで覆われている。壁からは、掛け釘が多数突き出している。朽ちたローブがまだ吊り下がっているものもあれば、劣化してどさっと掛け釘の下に落ちているローブもある。

聖歌隊のメンバーはここでローブに着替えていた。北東の階段からエリア 40 に上れるし、南東の階段からエリア 12 に下りられる。

32. 卑属の戸棚

この戸棚の壁には、何も掛かっていない何十もの真鍮製フックがついている。

33. 神聖の戸棚

この戸棚の壁には、何十もの真鍮製フックがついている。フックの下では、緑の縁取りをしたサフラン色の服が、朽ちて積み上がっている。

朽ちた服の山は古い聖歌隊の衣装で、フックから落ちたものである。

34. 西の通路

この細い、オーク材のパネルがはまった廊下には、北壁に2つと東壁に1つの扉がある。

35-36. 小部屋

オーク材のパネルがはまった部屋の床には、赤い絨毯が引いてある。2 つの赤い革張りの肘掛け椅子が、ガラス張りの壁に向いて置かれている。ガラス越しに、聖歌隊の小部屋のかびた灰色のカーテンが見える。

37. 東の通路

この細い、オーク材のパネルがはまった廊下には、北壁に2つと西壁に1つの扉がある。

38-39. 小部屋

どちらの小部屋も、35-36 と全く同じである。

第3層

第3層は、通路と倉庫以外はほとんど無い広いエリアである。全ての部屋は天井の高さ 15 フィートである。

40. 艱難の集会場

ここの倒壊した壁は、瓦礫の山になって散らばっている。瓦礫は階段を封じ、瓦礫を取り除くには

骨が折れそうだ。

41. 古い設備部屋 (遭遇レベル 14)

この大きく開けた場所には、砕けた金属製の機械が散らばっている。部屋の北側の大きく開けた空間からは、身廊と上の階に繋がっているようだ。2列の柱が部屋の中央に並んでいる。この部屋に住むクリーチャーによって打ち倒された柱もある。そう、巨大なカエルによって。

この機械置き場は、エイリアンが多くの先進的な機械を置いていた場所である。今は、ほとんど全部が、部屋のクリーチャーによって壊されている。さらに、この部屋にめぐらされていた暗渠(ダクト)の一部も壊されている。今、この部屋の廃水は、どこにも知れぬ場所へと続く暗渠に吸い込まれている。

北壁には開口部があり、上層から身廊までの吹き抜けにつながっており、おそらく身廊を覗き見るためなのだろう。この開口部は、吹き抜けに大きく広げている改装の途中だったらしく、今はたった5フィートしか開いていない。

巨大変異ガエル (CR14)

	巨大サイズの動物
HD	25d8+200 (320hp)
インシアブ	+4
移動速度	20ft (4マス)
AC	26、接触6、立ちすくみ26、(-4サイズ、+20外皮)
Bab/組み付き	+18/+43
攻撃	噛みつき +27 近接(3d8+19) または舌 +27 近接(0)
全力攻撃	噛みつき +27 近接(3d8+19) または舌 +27 近接(0)
接触面/間合い	20ft/20ft(舌は40ft)
特殊攻撃	飲み込み、蹂躪(3d8+19)、つかみ強化
その他の特殊能力	-
セーブ	頑健+24、反応+16、意志+12
能力値	筋37 敏10 耐27 知1 判14 魅4
技能	隠れ身+4 聞き耳+8 視認+8
特技	《鋭敏感覚》《無視界戦闘》《持久力》《頑健無比》 《インシアブ強化》《外皮強化》《肉体武器強化》 《鋼の意志》《神速の反応》
属性	真なる中立

攻撃アクション	飲み込み、蹂躪(3d8+19)、つかみ強化
感覚	暗視60ft、聞き耳+8、視認+8

飲み込み(変則) 巨大変異ガエルは、組み付き判定に成功することで、一段階以上小さな組み付いている敵を飲み込むことができる。飲み込まれたクリーチャーは、巨大変異ガエルの砂囊(さのう)の中で、毎ラウンド3d6ポイントの殴打ダメージと3d4ポイントの[酸]ダメージを受ける。飲み込まれたクリーチャーは、軽い斬撃または刺突武器によって砂囊(AC20)に40ポイントのダメージを与えれば、切り裂いて外に出られる。クリーチャーが外に出ると、筋肉の活動で穴はふさがってしまうので、飲み込まれた他のクリーチャーは各自で切り裂いて脱出するしかない。巨大変異ガエルの砂囊には、超大型なら2匹、大型なら8匹、中型なら32匹、小型なら128匹、超小型以下なら512匹を入れることができる。

蹂躪(変則) 難易度35の反応セーブに成功すれば半減できる。この難易度は筋力ベースである。

つかみ強化(変則) この能力を使うためには、巨大変異ガエルは超大型サイズまでの敵に噛みつきか舌の攻撃を命中させなければならない。フリーアクションで組みつきを始めることが可能で、機会攻撃を誘発しない。組み付き判定に成功すれば、対象に組み付けるので、以後のラウンドで飲み込みを試みることができる。

このクリーチャーは、栄養価の高いフードペーストを生成し漏出する食料合成機を見つけたので、ここに移住してきた。20年間、この部屋の上にあるパワープラントの漏洩に曝され、成長が加速された。いまや、この部屋から出られないほどに成長している。上の階への階段に続く壁を、そしてかつては部屋中央を美しく飾っていた柱を倒した。この動物は定期的に卵を産み、古い電気・室内環境制御用のダクトに流れ落ち、水没した下層へと流れ落ちている。

戦術: カエルはPCたちを舌で攻撃し、つかんだPCを口まで引っ張ってきて一飲みにしてしまう。PCたちが近接戦闘を仕掛けてきたら、カエルは蹂躪攻撃を行う。

42. 未完成の便所

この部屋は、背後の壁に直径3インチの銅の管が突き出している以外は、空っぽである。

43. 未完成の物置

緑の大理石のタイルが、この部屋の床の真ん中に積みあがっている。明らかに、この部屋の壁のタイル張りを完成させるための素材だろう。

第4層

44. 平和の集会所

このホールのパネルは、白いオーク材を割って作られており、床はカビの生えた灰色の絨毯で覆われている。

45. 上の小部屋

この開けた、高さ40フィートの小部屋からは、寺院の身廊を眼下に見下ろせる。重い金属の手すりで周囲を囲まれ、長さ20フィートのベンチの並ぶ斜面へと続く上りの通路がある。小部屋の背後には、大きな両開きの扉があり、より小さな扉が東と西の壁にある。

46-47. 階段

西の階段は西の通路（エリア55）に、東の階段は東の通路（エリア56）にそれぞれ続いている。

48. 第4層の浴室

この部屋の床、天井、壁は、抽象的な模様を描く1インチ四方の黒と金のタイルで覆われている。金色の取っ手がついている奇妙なガラスの小部屋が、北西の角にある。取っ手がついていたであろう穴の開いた割れた白磁器の鉢が、南西の角を占領している。その半分ほどまで、汚物やどろどろしたものが溜まっている。東壁には、大理石の天板がついた腰の高さの金色のオーク材の棚が作りつけられている。棚の黒い石目のある大理石の天板の凹みには、もうひとつ白磁器の鉢があり、これも取っ手はなくなっている。

ガラスの部屋は、故障したシャワーである。鉢はそれぞれ、壊れた水洗トイレと洗面台である。鍵の掛かっていない棚には、積み上げられたタオルと、薄い紙で一杯の編まれた籠が入っている。20年前に寺院を襲撃した英雄達の一人であるハーリングのローグが、付属品を持ち去った。背が低いのでシャワーの取っ手には手が届かず、さりとて仲間に助力を請えば金の取っ手を彼らにも分配せねばならないので、彼はシャワーの取っ手はそのままにして、トイレと洗面台の取っ手で

我慢したのである。残されたシャワーの取っ手には500gpの価値がある。

49. 第4層の物置

この部屋の床、壁、天井は、1フィート四方の黒いスレートの石板で覆われている。東壁には腰の高さの、スレートの天板を持つマツ材の棚がはまっている。スレートの天板の窪みには、真鍮の取っ手がついた白磁器の鉢がついている。

50. 守衛室

この部屋の石壁は飾りが無い。北東の角にベッドと、北西の角にオーク材の衣装棚がある。ベッドの足元には、底の浅い2×3フィートの箱があり、砂で一杯である。

51. 審問官の部屋

この部屋の壁と天井にはオーク材のパネルが貼られ、床を覆う茶色の羊毛の絨毯は、高価なものだったことが伺える。オーク材のベッドが北西の角にあり、茶色のビロード張りの肘掛け椅子が北東にある。オーク材の衣装棚が向かいの南壁に置いてある。

52. 高僧の部屋

この部屋の壁と天井には白いオーク材のパネルが貼られ、床には白い絨毯がひいてある。カビの生えた白いオーク材の四柱式ベッドが南東の角にある。北壁には衣装棚があり、書き物机と椅子が北東の角にある。

ここはかつて聖スティーブンの部屋だったが、彼はヴァンパイアになったので、ここで過ごす事はほとんど無い。机には書き始めの日記があり、そこにはヴァンパイアに変身したこと、そして神の都市に対して行ったことの一覧が記されている。サイボーグのウィークがやってきて親ヴァンパイアを殺したこと、そしてスティーブンがサイボーグを破壊したことが記されているが、聖スティーブンが飽きたか死んだかのように、文章はそこで終わっている。

53. コンピュータールーム（遭遇レベル9）

この部屋の壁、床、天井は、2フィート幅のなめらかでかすかに光る、未知の材質の白いパネルで覆われている。天井全体が、非常に明るい光を放っている。4つの開いた金属製の棚が、南壁に並んでいる。それぞれの棚の前には、白いオーク材の椅子が置いてある。西壁の中央には背の高い金

属の棚があり、中ではひとつの赤い光が瞬いている。2体の白骨が床にある。東壁の内装は、多数の1インチの焦げ跡であばたのようになっている。

南壁の棚は4つの端末で、西壁に設置されたコンピュータに繋がっている。ウィークの脳がこの部屋のパーティを感知したら(95%)、PC達への攻撃をしやすいように遠隔操作で棚を開きコンピュータ端末を起動させる。4つの端末によって、ウィークは毎ラウンド4人までのPCを目標にできる。端末を1つ破壊するごとに、毎ラウンドの攻撃可能な人数が1人減る。さらに、メインコンピュータからも攻撃を行うことができる。コンピュータ端末は硬度5、15hpを持つ。端末が壊れると、この部屋でのウィークの攻撃回数も減る。最後の端末が破壊されると、ウィークはこの部屋のメインコンピュータから、パーティに対して毎ラウンド1回の攻撃を続ける。この部屋のメインコンピュータを破壊するには、ウィークの脳にたどり着かなければならない。

コンピュータのケースは硬度10、40hpと、さらに罨が仕掛けられている(以下の罨を参照)。

鍵の掛かっている机には、奇妙な道具やコンピュータの部品で一杯の引き出しがある。衣装棚には、聖人のローブ1着、側近用ローブが2着あり、小箱には100ppが入っている。

ウィークの脳は、この部屋でだけクリーチャーである。実際この脳は、5個分の脳に匹敵するので、メインコンピュータと4つの端末を通して(合計5回の)マインドスラスト攻撃を行える。

ウィーク (Brain in a jar) : 19hp LM 90

金属製の棚に触れると、**チェインライトニング**の罨が発動する。これは、コンピュータのケースに直接電流を走らせたもので、昔死んだコンピュータオペレータの遺作である。コンピュータのケースが破壊されると、ウィークの脳を攻撃できるようになる。

チェインライトニングの罨 : DMG 英 73 日 72、自動で再準備(チャージ充填に1ラウンド)

コンピュータIDを持つ者は、端末のキーボードを使ってコンピュータと会話できる。コンピュータは、スクリーンにデータを表示して、誰の質問にも答えるが、寺院の運営に影響するような命令は、聖ステーブンからしか受け付けない。コンピュータオペレータ1人に1つずつ、1単語

のIDコードを知らされており、内部通話システムを使用して命令や情報要求を行うことができる。このように対話する時、コンピュータは内部通話によって返答する。

戦術:脳は4つの端末を起動して、可能な限り別々の対象を狙って**マインドスラスト**で5回攻撃を行う(端末から4回と、コンピュータから1回)。端末が破壊されるまで攻撃を続ける。そこからは、近接攻撃に対しては**電気チャージ(罨)**を信賴して、メインコンピュータからの1回の攻撃に集中する。まだ使っていなければ、最初にコンピュータを白兵戦武器で攻撃してきたキャラクターに、**ドミネイトパースン**を使用する。

54. パワープラント (遭遇レベル8)

この部屋への扉は、術者レベル7の**アーケインロック**呪文かのように鍵が掛かっている。

この部屋の壁、床、天井は、2フィート四方の、未知の材質でできたかすかに光る白いパネルで覆われている。天井全体が、非常に明るい光を放っている。2つの鉄のベッドと衣装棚が南壁にある。開いた金属製の棚と、背の高い棚があと2つ、北壁にある。オーク材の椅子が開いた棚の前にある。部屋の南東の角には、天井の高さもある、へこんだ金属のタンクがある。

開いた棚はコンピュータ端末である。他の棚は監視設備である。衣装棚には銀色のレーザーアーマーと3着の幹部用ローブが入っている。

金属の棚(硬度10、20hp)にはコンピュータ端末が入っており、棚は聖人の指輪でのみ開く。ウィークの脳が部屋の中にいるパーティに気づいたら(75%)、遠隔操作で棚を開いて、コンピュータ端末(硬度5、15hp)を起動し、それを通じてPCたちを攻撃する。端末を破壊すれば、ウィークとこの部屋の接続は途切れる。

金属のタンクは、漏出しているエイリアンの核パワープラント(硬度15、44hp)である。44点のダメージを与えると、安全プロトコルが起動してシャットダウンするが、魔法によってのみ傷つく(すでにメインコンピュータとウィークが破壊されていたなら、プロトコルは起動せず、パワープラントは1d6ラウンド以内に爆発して、半径60フィート以内の全員に10d6の[火]ダメージと10d6の[力場]ダメージを与える)。この部屋とエリア15のパワープラントの両方が破壊されると、メインコンピュータと、寺院内に設置された他の

全てのエイリアン装備は、10分以内にシャットダウンする。照明パネルは機能停止し、機能している扉は閉じたままになる。さらに、生き残っているサイボーグはお互いの通信を回復する。

バトルアーマーやブラスターのパワーパックを、棚正面のスロットに差し込むことで、再充填することができる。4つまでのパワーパックを同時に再充填できる。再充填用のポートは適切に機能しておらず、最初のパワーパックには30分、同時に差し込んだパワーパック1個ごとに+10分かかる。ダメージを受けたパワープラントにパワーパックを差し込むと、再充填が終わった時に爆発するかもしれない(15%の確率)。半径10フィート以内の全員に、3d6ダメージを与える。この爆発はパワープラントにも10点のダメージを与え、その再充填ポートは使えなくなる。

この部屋に入り、この部屋に2ラウンド以上留まった者は、エイリアン核反応炉の漏出物に曝される。これは罠として扱う。

漏出する核反応炉：脅威度8、機械式、場所式で作動、常時効果、絶対に命中、準備時間(2ラウンド)(放射能、頑健セーブ難易度20、耐久力1d4ポイント/1d6ポイント、予後ダメージ後に被爆する毎ラウンドごと耐久力-1ポイント)、指定された範囲の複数の目標に影響(25ft×45ftの部屋)、<搜索>難易度35、<装置無力化>難易度40(核技術者の訓練が必要)

漏出する反応炉によって受けた耐久力ダメージ(累積)×5%の確率で、被曝したPCは変異する。変異は以下の表でサイコロを振ってランダムに決まる。変異は、DMの裁量で、ウィッシュかミラクルの呪文によってのみ取り除くことができる。

d10	変異
1	えら
2	余分な指
3	巨大な角
4	光への過敏性
5	鱗の鎧
6	尻尾
7	薄い皮膚
8	不自然な髪/目/皮膚
9	獲物のおい
10	煙幕

えら

えらを獲得して、水から酸素を得ることができ

る。えらは(気管や肺に近い)首、胸、背中に現れる。

利点：大気中と水中で呼吸できる。水中で無期限に活動でき、溺れることは無い。

欠点：えらの生えたキャラクターは、その種族に親しい者との社会的関係で、異物と扱われるかもしれない。

余分な指

両手両足に、余分な指が生える。手足の余分な指は、特に利点もないし邪魔になることも無いが、思い通りに機能する。

欠点：余分な指の生えたキャラクターは、その種族に親しい者との社会的関係で、異物と扱われるかもしれない。

大きな角

他者を傷つけたり突き刺したりできる角が生える。羊のように曲がったものか、雄牛のように尖ったもののどちらかである。また、サイのように前頭部の中央に一本角が生えているかもしれないし、アメリカヘラジカの角のようかもしれない。

利点：刺突または殴打(角の種類による)の1回の突き刺し攻撃を得る。ダメージは、キャラクターのサイズにより、小型で1d4、中型で1d6、大型で1d8である。全力攻撃をするラウンドには、突き刺して複数回攻撃できる。角は肉体武器として扱い、機会攻撃を誘発しない。

欠点：角の種類によっては、PCはある種の頭用装備が着用できなくなる。大きな角を持つキャラクターは、その種族に親しい者との社会的関係で、異物と扱われるかもしれない。

光への過敏性

明るい光に対して、目の調整が効かない。

欠点：(日光のような)明るい光に突然さらされると、1ラウンドの間盲目になる。次のラウンドにその場所にとどまっているなら、攻撃ロール、<搜索><視認>判定に-1のペナルティを受ける。

鱗の鎧

分厚く重なった鱗が体を覆う。鱗に触れると硬く、乾いている。

利点：+2の外皮ボーナスを得る、あるいはすでに外皮ボーナスがあるならそのボーナスが2増える。

欠点：鱗の鎧を得たキャラクターは、その種族に親しい者との社会的関係で、異物と扱われるか

もしれない。

尻尾

肉厚の尻尾が生える。羽毛に覆われたり、すらっとしていたり、ネズミのように鞭のようだったり、トカゲのように鱗に覆われているかもしれない。尻尾は、平衡感覚を向上し、武器として機能するが、それで物をつかむ事はできない。

利点：尻尾があると、あらゆる<平衡感覚>に+2のボーナスを得る。さらに、1回の尻尾による叩きつけ攻撃を得る。ダメージはキャラクターのサイズにより、小型で1d4、中型で1d6、大型で1d8である。全力攻撃をするラウンドには、尻尾で複数回攻撃できる。尻尾は肉體武器として扱い、機会攻撃を誘発しない。

欠点：尻尾を持つキャラクターは、その種族に親しい者との社会的関係で、異物と扱われるかもしれない。

薄い皮膚

痛みに敏感になる。

欠点：ダメージを受けた場合、さらに1点のダメージを受ける。

不自然な髪/目/皮膚

髪、目、皮膚の色が劇的に変化し、その種族では異常な色になる。髪、目、皮膚は、数色、縞模様、斑点、あるいはわずかに輝くようになるかもしれない。気分によって色が変換することすらありうる。その種族の他の者にとって奇妙な色にすべきである(人間の場合なら、明るい青、暗い緑、鮮やかなオレンジの髪がその例である)。

欠点：不自然な髪/目/皮膚の色を持つキャラクターは、その種族に親しい者との社会的関係で、異物と扱われるかもしれない。

獲物のおい

その体は、肉食動物が獲物を連想するにおいを発する。

欠点：肉食の動物や蟲種別のクリーチャーは、他の攻撃可能な対象よりも、獲物のおいを発する者を優先して攻撃する。

煙幕

毛穴から化学物質を排出し、自分自身とその周囲を巻き込むように、インクのような煙を生み出す。

利点：1日1回フリーアクションとして、自分中心に半径20フィートの煙を発生させることが

できる。煙は、生み出された場所から動かない。煙は、暗視を含め5フィートを超えるあらゆる視界を阻害する。5フィートの距離にいるクリーチャーは視認困難(失敗確率20%)を得て、それ以上離れると完全視認困難(失敗確率50%、さらに攻撃者は視覚によって目標の居場所を特定できない)を得る。

この能力は水中でも機能する。中程度の風や水流は、4ラウンドで煙を霧散させる。強い風や水流は1ラウンドで煙を霧散させる。

財宝：銀色のレザーアーマーは、+2レザーアーマー、アシッドレジスタンスであり、かつて反応炉の整備の時に着ていたものである。実際には、反応炉の技術者を救うことは無かったが、技術者たちはそれを知らず、反応炉で作業する時はこれを着て安心していた。

第5層

このエリアの通路以外は、天井までの高さは15フィートである。

55-56. 通路

西の通路は、西の階段(エリア46)から階段を経て監視室(エリア62)へと繋がっている。東の通路は、東の階段(エリア47)から階段を経て監視室に繋がっている。

57. 機械部屋(遭遇レベル13)

埃をかぶった奇妙な機械が、部屋に詰め込まれている。部屋の南側のほぼ1/3は、巨大な六角形のタンクが占領しており、部屋の残りの部分の真ん中に、2本の細い金属製の棒がある。北壁には両開きの扉がある。東と西の壁の凹みには、あと2つ扉がある。

レーザーマーカー付きのボール盤(ドリルプレス)、破碎機、圧延機、溶接機、熱処理装置、そしてもっと難解なエイリアンの装置すらある。これらの装置は、<製作(電子機器)><製作(機械製作)>に+2の技量ボーナスを与える。

機械の中ほどに、聖スティーブンがその先進的技術とエイリアンの機械で作ったSteel predatorがいる。

Steel predator : 102hp FF 163

戦術：Steel predator は隠れており（＜隠れ身＞+24）、PCたちが部屋に入りきったら攻撃してくる。

58. 水槽（遭遇レベル9）

この六角形で高さ15フィートの金属製の場所は、防水布で覆われている。

防水布は、8つの大きな磁石で、金属製の水槽に固定されている。防水布は30フィート四方の灰色のプラスチックシート（硬度0、3hp）である。磁石は、5ポンドを支えられるほど強い。これには、かつて寺院の水道用に水を溜めていた。寺院の上にあるほとんどの取水口が詰まっているので、現在この水槽は空である。いくつかのパイプと鉄格子が水槽の中に点在し、水槽の放水口は直径数インチしかない（中に入るには小さすぎる）。プラスチックのパイプは、水槽から寺院の壁を抜けて、かつては全ての洗面台、トイレ、シャワーに水を運んでいた。

タンクの底には、奇妙な金属とガラスでできた容器が置いてある（硬度10、20hp、破壊難易度30）。この金属の箱は長さ8フィート、幅3フィートで、青い半球形のガラス窓つきの金属のふたを備えている。長さ5フィート、直径1フィートの金属の筒（硬度10、10hp、破壊難易度30）が2つ、箱の片側に固定されている。窓は埃だらけで、中を見ることができない。きれいにしても、何かの金属製の薄片で裏打ちされている。聖スティーブンは、これを棺桶として使っている。かつては冷凍睡眠チャンバーだった。このチャンバーの掛け金は掛かっておらず、簡単に開く。チャンバーの扉の内側には3つのボタンがある。黒いボタンは、内部からチャンバーを開けたり鍵を掛けたりするものである。緑のボタンは、チャンバーの維持装置を起動するものだったが、今は機能しない。最後の青いボタンを押すと、冷凍ガスが解放される。このボタンを押すと、チャンバーの片側に固定されている筒状のタンクから、劣化した冷凍ガスがもうもうと出てくる。どちらかの筒を破壊しても、ガスの罠が発動する。

冷凍ガスの罠：脅威度9、エイリアンの装置、接触式で作動（ボタン）、手動で再準備、錬金術アイテム、呪文効果（呪文エネルギー変更（冷氣）インセンディエリ・クラウド、15レベルウィザード、15ラウンドの間、毎ラウンド4d6ダメージ、難易度22の反応セーブで半減）、＜搜索＞難易度33、＜装置無力化＞難易度33、市価60000gp、4800xp

59. 主照明室（遭遇レベル12）

この場所は、吊り下がった金属配線のジャングルである。床には掛け金の掛かったパネルがあり、黄色で太く縁取りされている。

掛け金の掛かったパネルは落とし戸であり、寺院の身廊の照明管を交換するために、寺院の者が作ったクロールスペースに繋がっている。照明管を取り外したり、眼下の身廊に落としたりできる。

クリーチャー：エイリアンの技術は、暗渠を伝って自力で移動する配線を作り出した。これらの自律行動する配線には、誘導装置が装備されている。2本の太い配線が、この部屋にある。それらは激しく帯電しており、2つのパワープラントがシャットダウンしても、内蔵バッテリーで10時間稼働できる。

自律行動する電気配線：Bronze serpent (2) のデータを使用、88hp、MM2 40

戦術：これらの配線は故障しており、部屋に入った誰にでも飛び掛り、激しいショック（噛みつき）を与える。そしてPCの周囲にまきつこうとする（つかみ強化と締め付け攻撃）。

60. 聖職者の通路（遭遇レベル9）

このバルコニーは、カエルの形をした寺院の「口」である。頭上には、石灰石の棚があって上顎を成している。バルコニーの床は下顎である。太い石灰石の手すりが、突出したカエルの唇を形作っている。北壁には、青みがかった緑色の両開きの扉がある。ここには、非常に多くの羽根の生えた小さなトカゲが止まっている。

エリアAとBは、ドラコリザードに餌をやるために聖スティーブンが設置した器がある。

クリーチャー：羽根の生えた小さなトカゲは、沼地由来のもので、聖スティーブンはこの止まり木でいつも餌を与えている。

ドラコリザードスウォーム：Needletooth swarm (2) のデータを使用、71hp、MM3 109、但し飛行速度は40ft（良好）（脅威度+1）

戦術：このエリアに何か生き物がいるのに気づいたら、2つの飛行するスウォームを成して獲物に

襲い掛かり、獯猛に攻撃する。スウォームが散り散りにされるまで、獲物を執拗に追いかける。

61. 聖スティーブンの部屋

この部屋には、金属とガラスでできた不可解な機械が詰め込まれている。

このエイリアンの装置は、聖スティーブンの救命艇から回収してきたもので、エイリアン製のガーディアンを作ったり、20年前に冒険者に傷つけられたそれらを再作成したりするために使われた。この部屋の中央には奇妙なガラクタがあり、オレンジ色の星が描かれた小さな青い金属の箱である。箱は簡単な鍵で閉じられ、簡単に持ち運べる。その箱は、古い応急手当キットであり、ここに放置されたものである。中には以下のようなものが入っている。

- ・小さなはさみ
- ・スクリュウキャップのついた小さな濃い色のガラス瓶
- ・58錠のハイドロイト・ピル※
- ・ノズルとボタンのついた缶が2つ※※
- ・中空の突起に赤と黒のボタンがついているL字型の装置（自動注入機）
- ・ラベルの貼ってない6個の筒状の透明なガラス瓶で、うち2本は赤い液体（リムーヴポイズン）、2本は青い液体（蘇生薬、ヒットポイントがマイナスになっている者を1まで戻す）、残りの2本が黄色い液体（麻痺薬、難易度25の頑健セーブに失敗すると、1d4時間麻痺する）

・絆創膏の入ったパックが多数
※それぞれのピルは、8時間分の飲料水を提供する。1日に3個以上を4日以上飲み続けると、激しい腎障害を引き起こす（以後使用し続ける1日ごとに1d4の耐久力ダメージ）。

※※傷に直接貼ると1d8ポイントのダメージを回復できるラバーフレッシュ。最初の缶には6回分が残っている。2個目の缶はボタンを押すと爆発し、5フィート以内のあらゆる物に、医療効果のないべたべたする薄い緑色の肉のような物質を撒き散らす。

第6層

全ての部屋の天井は、高さ15フィートである。

62. 監視室（遭遇レベル13）

この部屋は通路のように見える。AとBの石の仕切りは、透明な凸状のプラスチックシートによって守られたものである。外からは、その膨らんだプラスチックの防壁（厚さ6インチ、硬度10、60hp）は、カエルの飛び出した目に見える。このエリアとカエルの精神（エリア63）の間は、コラプシウム製の扉（硬度100、20hp）で仕切られており、いずれかの寺院の指輪かノック呪文で開けることができる。カズクでは壊せない。

2体のShadesteel golemがここで見張りをしている。聖スティーブンは、神の都市を襲撃した時にこれら2体の人目につかないゴーレム（エイリアンたちは暗殺ドロイドと呼んでいる）を盗み出した。そして、自分の命令に従うようにプログラムした。それらはマップ上のG印の描かれた場所の陰に潜み、このエリアに踏み込んだあらゆる生き物を攻撃する。

Shadesteel golem(2) 119hp、MM3 72

戦術：2体のゴーレムは部屋に入ってきた生き物に集中攻撃する。PCたちに接近し、negative pulse waveを最大出力で使用する。

63. カエルの精神

この部屋全体が、北壁に据え付けられた椅子によって支配されているようだ。おびただしい配線が、壁のパネルと椅子の肘掛の上の小さなこぶし大の箱を繋いでいる。箱の上の赤く光るパネルが、はっきりと見える。

実際、この部屋はひとつの巨大な機械であり、すなわちスティーブンがかつて教団のメンバーを洗脳するのに使ったマインドコントロール装置である。今、聖スティーブンはこの椅子にもたれかかり、洗脳プロセスの副作用としてコピーした様々な記憶を楽しんでいる。聖スティーブンは、部屋の中央の椅子に自身を接続するために機械を身に付け、蓄積された記憶を集められるように機械を起動した。

他の誰かが椅子に座って、椅子の肘掛の箱の赤いボタンを押すと、無作為な個人の記憶にさらされる。そういった記憶はまるで夢のように思える。初めて機械による記憶にさらされた者は、1d6ラウンドの間コンフュージョン呪文にかかったようになる。機械は、椅子に座っている者だけに集中して効果をもたらす。機械が起動している時は、ブーンという音が発せられ、様々な色の閃光の渦によって部屋中が満たされる。

クリーチャー：カエル寺院の目や口から侵入しようというパーティの試みに気づいたのでなければ、聖スティーブンとはこの場所で遭遇する。そういった侵入の場合、彼は第4層まで退却し、エリア54と53の扉を開き、そこでパーティの到着を待って、漏洩する反応炉とメインコンピュータの支援を期待して、PCたちに立ち向かう。

聖スティーブン「ザ・ロック」ロックリン (CR14)
男性ヴァンパイア (人型生物(エイリアン))、
Swarm-shifter、ファイター10

	中型サイズのアンデッド (人型生物(エイリアン)の変成種、変身生物)
HD	10d12 (85hp)
インテリジェンス	+8
移動速度	30ft (6マス)、スパイダークライム
AC	30、接触14、立ちすくみ26、回避、(+4敏、+10鎧、+6外皮)
Bab/組み付き	+10/+15
攻撃	叩きつけ +15 近接(1d6+5 と生命力吸収) または ブラスター +15 遠隔(6d6/19-20) または グレネード +14 遠隔 (5ft 以内 8d6、10ft 以内 4d6)
全力攻撃	叩きつけ +15 近接(1d6+5 と生命力吸収) または ブラスター +15/+10 遠隔(6d6/19-20) または ブラスター二丁 +13/+8 遠隔(6d6/19-20) と +13/+8 遠隔(6d6/19-20) または ブラスター二丁《速射》 +11/+11/+6 遠隔(6d6/19-20) と +11/+6 遠隔(6d6/19-20)
接触面/間合い	5ft/5ft
特殊攻撃	吸血、支配(意志無効、難易度21)、生命力吸収
その他の特殊能力	夜の子供たち、同族作り、高速治癒5、DR10/銀 および魔法、別形態、ガス化形態、集合知性、 swarm form
セーブ	頑健+7、反応+9、意志+6
能力値	筋20 敏19 耐- 知18 判12 魅22
技能	はったり+13 製作(電子機器)+17 製作(機械製作)+17 隠れ身+13 威圧+8 跳躍+5 聞き耳+14 忍び足+12 repair+11 搜索+12 真意看破+9 視認+14
特技	《鋭敏感覚》《回避》《クリティカル強化(プラス

	ター)》《イニシアチブ強化》《上級二刀流》《鋼の意志》《神速の反応》《近距離射撃》《速射》《二刀流》《武器熟練(ブラスター)》
属性	混沌にして悪
攻撃オプション	《近距離射撃》
完全耐性	アンデッドの種別特徴 (MM 参照)
抵抗と脆弱性	エネルギー抵抗[冷気]10、[電気]10 退散抵抗+4 弱点：ニンニク、聖印、流水 (MM 参照)
感覚	暗視 60ft、聞き耳+14、視認+14
言語	エイリアン語、共通語
戦闘用装備	グレネード2発
所持品	戦闘用装備、パワーアーマー、ブラスター2丁

高速治癒(変則) hp0 になったら、スティーブンは自動的かつ速やかにガスフォームになり、棺桶へと向かう。

生命力吸収(超常) スティーブンの叩きつけ攻撃が命中した生きているクリーチャーは、負のレベルを2レベル得る。同時に、スティーブンは10点の一次的ヒットポイントを得る。

吸血(変則) ヴァンパイアは、組み付き判定に成功すれば、牙によって生きている犠牲者から血を吸うことができる。1ラウンドごとに1d4点の耐久力を吸収する。吸血攻撃が成功するたび、ヴァンパイアは5点の一次的ヒットポイントを得る。
別形態(超常) 動物形態のスティーブンの能力は以下を参照。動物形態では、スティーブンは装備と支配能力を使えない。

ガス化形態(超常) 標準アクションとして、ヴァンパイアは呪文を使ったように回数無制限でガスフォームになることができる(術者レベル5)が、無期限にガス化していることが可能で、飛行速度20フィート(完璧)を得る。
※エイリアンとして、聖スティーブンは彼の文明の武器や防具に習熟している。

Bloodmote cloud 形態になったら、以下のように能力が変化する。

Bloodmote cloud swarm 形態 (CR14) HP85

	微小サイズのアンデッド (人型生物エイリアン)の変成種、変身生物、スウォーム)
インテリジェンス	+1
移動速度	飛行 20ft (良好)
AC	21、接触15、立ちすくみ20、(+4サイズ、+1敏、

	+6 外皮)
Bab/組み付き	+10/-
攻撃	スウォーム 近接 (2d6 および吸血)
接触面/間合い	5ft/5ft
特殊攻撃	吸血、わずらわす
その他の特殊能力	diet dependent (LM 参照)、スウォームの副種別特性、アンデッドの種別特徴 (MM 参照)
セーブ	頑健+7、反応+6、意志+6
能力値	筋 10 敏 13 耐- 知 18 判 12 魅 22
技能	変装+4 (bloodmote swarm に化けるなら+14) 隠れ身+22 跳躍+0 忍び足+9
属性	混沌にして悪
完全耐性	アンデッドの種別特徴 (MM 参照)、武器ダメージ
感覚	暗視 60ft、聞き耳+14、視認+14

吸血(変則) Bloodmote cloud は血を吸い、あらゆるクリーチャーに 1d3 の耐久力ダメージを与える。
わずらわす(変則) スウォームのダメージに耐性がないあらゆる生きているクリーチャーが、スウォームの占めるマスで手番を開始する場合、難易度 15 の頑健セーブに成功しないと 1 ラウンドの間、吐き気がする状態になる。スウォームのいるマスでの呪文の使用や呪文への精神集中には、<精神集中>判定 (難易度は 20+呪文レベル) が必要。根気や集中の必要な技能を使う場合にも、難易度 20 の<精神集中>判定が必要。

バット形態では、スティーブンは以下のように能力が変わる。

バット形態 (CR14)

	微小サイズのアンデッド (人型生物(エイリアン)の変成種)
移動速度	5ft (1 マス)、飛行 40ft(良好)
AC	16、接触 16、立ちすくみ 14、(+4 サイズ、+2 敏)
Bab/組み付き	+10/-7
攻撃	-
セーブ	反応+7
能力値	筋 1 敏 15
技能	変装+4 (バットに化けるなら+14) 隠れ身+23 跳躍-17 忍び足+10
属性	混沌にして悪

ダイアバット形態では、スティーブンは以下のように能力が変わる。

ダイアバット形態 (CR14)

	大型サイズのアンデッド (人型生物(エイリアン)の変成種)
移動速度	20ft (4 マス)、飛行 40ft(良好)
AC	20、接触 15、立ちすくみ 24、(-1 サイズ、+6 敏、+5 外皮)
Bab/組み付き	+10/+17
攻撃	噛みつき +17 近接 (1d8+4 および生命力吸収)
セーブ	反応+11
能力値	筋 17 敏 22
技能	変装+4 (ダイアバットに化けるなら+14) 隠れ身+11 跳躍-3 忍び足+14
属性	混沌にして悪

ダイアウルフ形態では、スティーブンは以下のように能力が変わる。

ダイアウルフ形態 (CR14)

	大型サイズのアンデッド (人型生物(エイリアン)の変成種)
移動速度	50ft (10 マス)
AC	14、接触 11、立ちすくみ 12、(-1 サイズ、+2 敏、+3 外皮)
Bab/組み付き	+10/+21
攻撃	噛みつき +16 近接 (1d8+10 および生命力吸収)
セーブ	反応+7
能力値	筋 25 敏 15
技能	変装+4 (ダイアウルフに化けるなら+14) 隠れ身+7 跳躍+15 忍び足+10
属性	混沌にして悪
攻撃オプション	足払い+16

足払い(変則) ダイアウルフ形態では、スティーブンは噛みつき攻撃が命中した敵に足払いを仕掛けることができる。

戦術：聖スティーブンは、**夜の子供たち**能力を使用して 1d6+2 匹のラットスウォームを、自分とパーティの間に呼び出し、自分はブラスター1丁で攻撃する。明らかに戦士とわかる相手に**支配**能力を使いながら、1丁のブラスターを打ち続ける。それから、もし彼の方が有利なら、2丁ブラスターに切り替え**スパイダークライム**能力を使う。PCたちが近寄ろうとしたら、**Bloodmote** 形態に

変化し、PCたちの中を動き回って吸血する。この形態は、敵に追い込まれた時に、敵のいるマスを通り抜けるためにも使用する。窮地を脱したら、ヴァンパイアの姿に戻って壁や天井を動き回りながら2丁ブラスターで戦う。0hpまで下がったら、ガシアスフォームになってエリア 58 の冷凍睡眠チャンバーへと逃げる。夜なら、1 マイルほど離れた沼地の中に隠してある同じような冷凍睡眠チャンバーに逃げる。

(訳注: Swarmshifter については、LM 参照。MM のヴァンパイアの説明を見ると、人工的武器に加え、叩きつけを副次的攻撃とすることはOKなようです。ただ、片手を空けなくてはならないと思われ、また遠隔攻撃と近接攻撃の組み合わせなので、立ち位置には注意が必要ですが。また、別形態能力を使うと、装備がその場に落ちるので注意が必要です。Swarm form では、装備は変身後の姿に溶け込むようです。)

結末 CONCLUSION

もしPCたちがスティーブンと Brain in a Jar を倒したら、あとは寺院のあちこちを歩き回ることできる。さらなる冒険のアイデアとして、あるいはPCたちがスティーブンを倒せなかった場合、DMIにはいくつかの選択肢がある。

さらなる冒険 FURTHER ADVENTURES

この場所のスティーブンとサイボーグがPCと遭遇して生き残ったなら、PCたちを追跡しようとするかもしれないし、あとでPCたちと取引しようとするかもしれない。もしPCたちがスティーブンと全てのサイボーグを倒したら、FSS ビーグル号の乗組員が、PCたちがエイリアンの技術を持っていることに気づいて、将来サイボーグ決死隊の攻撃対象になるかもしれない。実際サイボーグは、PCたちが拾っていった爆薬筒を将来のどこかの時点で爆発させることが可能である。PCたちがそれらを売却したら、民衆が爆発によって傷つくことになるだろう。もちろんDMIは、この冒険エリアのうちで描かれていない部分に肉付けをしてもよい。

追記 APPENDIX

以下はサイボーグと、この冒険で使われる様々な物品の特徴である。

サイボーグの特徴 CYBORG TRAITS

- ・サイボーグは生ける人造 (living construct) であり、人造の種別特徴の一部を持っているが、全部ではない。
- ・サイボーグは耐久力の能力値を持ち、耐久力修正値によってヒットポイントを得る。
- ・サイボーグは夜目と暗視を持つ。
- ・サイボーグは精神作用に完全耐性を持つ。
- ・サイボーグは毒、睡眠効果、麻痺、病気、吐き気がする状態、疲労、過労、生命力吸収に完全耐性を持つ。
- ・サイボーグは普通に自然回復はせず、魔法的に治療できない。
- ・サイボーグはクリティカルヒットの対象になる。
- ・サイボーグは疾走することができる。
- ・サイボーグがヒットポイント0になったとき、1ラウンドに1回の標準アクションか移動アクションを行うことができるが、激しい行動をしてもダメージを受けない。-1~-9 なら行動不能になる。この状態では意識不明で無防備であり、行動を行えない。しかし、行動不能なサイボーグは、毎ラウンドヒットポイントを失わなくてすむ (生きているクリーチャーが安定化したときの状態)。
- ・死んだサイボーグを復活させることはできない。
- ・サイボーグに睡眠は不要である。
- ・サイボーグの肉体内部には空気タンクがあり、必要な時に稼動する。そのため、サイボーグはガスや酸欠の効果に対して4時間の間は完全耐性を持つ。
- ・サイボーグには極少量の食事しか必要ではなく、普通は週1回の食料注入機によって維持される。
- ・エイリアンとして、サイボーグはエイリアンの技術的装置に習熟している。
- ・サイボーグは通信機を内蔵しており、電波によって1マイル以内の他の内蔵通信機や基地と交信ができる。
- ・サイボーグはエイリアンが作り出した存在で、生きている脳と循環器系を、ステンレス鋼の機械的な人型ボディに組み込んだものである。人型の表面は合成皮膚で覆われており、サイボーグは真似している種族の他のメンバーと外見で見分けることができない。サイボーグはしばしば、エイリアン種族の負傷したメンバーが、他に生き延びる方法がない場合に作られる。サイボーグは個体の一部分をまだ持っているが、命令を実行し、確固とした忠誠心を持つようにプログラムされることもある。このような人と機械の融合体は、戦場で

の戦術的判断ができるプログラムされた兵士になる。サイボーグのプログラムには、エイリアンの武器や鎧に対する習熟も含まれているが、かつてその個人が持っていた技能のほとんどは失われる。

エイリアン技術の物品

ALIEN TECHNOLOGICAL ITEMS

これらの装置は、エイリアン技術による機械であり、魔法の物品ではない。そのため、魔法的なオーラは持たないし、ディスペルマジックの効果も受けない。

ブラスター

ブラスターは珍しい武器であり、片手で使用する。

描写：濃い灰色のL字型の装置は、何らかの滑らかで重い素材で作られており、人間の手に収まるように作られている。手のひらに最も収まりの良い部位には、小さな2つのボタンがあり、それらは赤と黒である。もう一方の部位は細い管になっている。

稼働：赤いボタンを押すと稼働し、これはこの武器を握った指1本で簡単に行える。片手で持つことができる。黒いボタンを押すと、武器のパワーパックが取り出される。

効果：ブラスターは軽い武器であり、1本のエネルギービームを撃ち出す。命中させるには遠隔接触攻撃ロールが必要で、当たると6d6ポイントの[火]ダメージを与える。1発ごとに、内部の再充填可能なパワーパックから1チャージを消費する。満タンのパワーパックには24チャージ入っている。空になったパワーパックを捨てずに新しいものと交換するには、全ラウンドアクションが必要である。空になった物を地面に捨ててもいいなら、標準アクションで新しい物と交換できる。

価格：3500gp

ヘヴィブラスター

ブラスターと似ているが、ヘヴィブラスターを使うには両手が必要である。

描写：この長く、濃い灰色で管状の装置は、何らかの滑らかで重い素材で作られており、人間の手に収まるように2つの突起を持った形に作られている。一端は細い中空の管であり、もう一方は幅広で中が詰まったキャップになっている。キャップ側の突起には赤いボタンがあり、管側の突起には黒いボタンがある。

稼働：赤いボタンを押すと稼働し、これはこの武

器を握った指1本で簡単に行える。黒いボタンを押すと、武器のパワーパックが取り出される。

効果：ヘヴィブラスターは大きな武器で、操作には両手が必要である。命中させるには遠隔接触攻撃ロールが必要で、当たると8d6ポイントの[火]ダメージを与える。1発ごとに、内部の再充填可能なパワーパックから1チャージを消費する。満タンのパワーパックには12チャージ入っている。空になったパワーパックを捨てずに新しいものと交換するには、全ラウンドアクションが必要である。空になった物を地面に捨ててもいいなら、標準アクションで新しい物と交換できる。

価格：5500gp

グレネードランチャー

ヘヴィブラスターのように、グレネードランチャーの操作にも両手が必要である。

描写：この濃い灰色で1フィートの長さの管は、一端は開いていてもう一端は閉じている。側面には赤いボタンがついている。

稼働：閉じられた端には、標準的なパワーパックとグレネードランチャー発射に必要なあらゆる超小型回路がついている。使用者は、端のキャップを回して取り外すことができ、そうすればパワーパックが露出するので取り外すことができる。グレネードランチャーを使用するには、使用者は標準アクションで管の開いた端からグレネードを挿入しなければならない。そして赤いボタンを押すと、グレネードは開いた端から射出される。ランチャーの側面についている色つきの三角形が描かれたダイヤルをまわすことで、グレネードの起爆時間を設定できる。接触すると爆発（青い三角形）、1ラウンド後（1つ目の黒三角形）、2ラウンド後（2つ目の黒三角形）、3ラウンド後（3つ目の黒三角形）、のいずれかに設定できる。設定後に発射されたグレネードは、全て指定したタイミングで爆発する。

効果：グレネードランチャーは大きな武器で、操作には両手が必要である。グレネードを撃ち出し、射程単位60フィートになる。加えて、45フィートを超える場合に攻撃ロールに+2のボーナスを得る。グレネードランチャーの装填には標準アクションが必要である。投擲武器が外れた場合については、PHを参照のこと。グレネードランチャーには、一度に1発のグレネードしか装填できない。

価格：2000gp

グレネード

グレネードは、投擲か上記のグレネードランチ

ヤーによって使用する。

描写：この赤い卵型の物品は、滑らかで重い。中ほどにつなぎ目があり、つなぎ目側を指すように黄色い三角形が描かれている。つなぎ目の反対側には、向かい合わせに青い三角形1個と黒い三角形3個が描かれている。

稼働：投げる前に、黄色の三角形と、他の三角形のうちの1つを合わせるようにグレネードをひねって、爆発までの時間を設定できる。接触すると爆発（青い三角形）、1ラウンド後（1つ目の黒三角形）、2ラウンド後（2つ目の黒三角形）、3ラウンド後（3つ目の黒三角形）、のいずれかに設定できる。

効果：グレネードを使うには、投げるために標準アクションが必要である。グレネードが爆発すると、半径10フィートの赤い閃光を発する。5フィート以内のクリーチャーには8d6ポイントの斬撃／刺突ダメージ、10フィート以内には4d6ポイントの斬撃／刺突ダメージを与える。投擲武器が外れた場合については、PHを参照のこと。

価格：1000gp

パワーアーマー（ゴッドスーツ）

ゴッドスーツとしても知られるこの珍しい鎧は、使用者の移動速度が遅くなったり、動きを制限したりせず、絶大な防御力を与えてくれる。

描写：これは滑らかで、驚くほど軽く薄いツナギのように見える。首元には楕円形の箱が縫い付けられている。パワーが供給されると、スーツは着用者の周囲に向かってかすかな光を発する。

稼働：楕円形の箱の中の小さなセンサーが、誰かが着用していることを感知したら、斥力フィールドを発生させる。

効果：スーツの重さは4ポンドで、キャラクターの装備部位の鎧スロットを占めるが、習熟に関しては鎧とはみなさない。楕円形の箱を握ると、パ

ワーパックを取り出せる。新しいパワーパックを箱に入れることもできる。1個のパワーパックは、4ヶ月間アーマーにパワーを供給する。PCたちがスーツを見つけた場合、パワーパックは1d4ヶ月機能する。

価格：9000gp

薬品自動注入機

描写：このL字型の装置（自動注入機）の中空の握り手には、赤いボタンと黒いボタンがある。

稼働：まず、薬品のガラス瓶を中空の握り手にはめ込む。そしてもう一端を注入したい対象の体に当てる。これには近接接触攻撃が必要で、その後赤いボタンを押す。

効果：普通の衣服なら貫通してこの作業を行えるが、魔法抜きで+2以上の鎧ボーナスの鎧を着ている相手にはできない。注入機は素早く機能し、痕跡も残らない。操作すると、ガラス瓶はただ空になる。誰かに当てずに操作すると、薬液は注入機の前から非常に細かい霧になって噴出する。生き物の体の外では、この霧は効果を持たない。黒いボタンを押すと、握り手の中のガラス瓶を取り出せる。

価格：500gp

薬品瓶

管状のガラス瓶には様々な薬品が入っており、片方の端にはプラスチックのキャップがついていて、取り外すことはできない。

- ・赤い液体（ニュートライズポイズンのポーションとみなす）：**価格** 750gp
- ・青い液体（蘇生薬、ヒットポイントがマイナスになっている者を1まで戻す）：**価格** 50gp
- ・黄色い液体（麻痺薬、難易度25の頑健セーヴに失敗すると、1d4時間麻痺する）：**価格** 300gp

武器名	ダメージ	クリティカル	射程	連射	装弾数	重さ	ダメージ種別
ブラスター	6d6	20	40ft	単射	24	3 lb	[火]
ヘヴィブラスター	8d6	20	80ft	単射	12	8 lb	[火]
グレネードランチャー	さまざま	20	60ft	単射	1	6 lb	さまざま
武器名	ダメージ	クリティカル	射程	爆発半径	重さ	ダメージ種別	
グレネード	さまざま	20	10ft	10ft	1 lb	斬撃／刺突	
鎧名	鎧／盾ボーナス	最大敏ボーナス	判定ペナ	秘術失敗	移動速度(30ft)	(20ft)	
パワーアーマー	+10	+8	0	0%	30ft	20ft	