

# 第伍章、れびやたん



## 『Elder Evils』掲載の遭遇案

翻訳： 鯛足烏賊

恐るべきレビヤタン、大海蛇の祖、  
鋭き齒、無常なる牙の主、  
その身には、血ならざる毒が流れり、  
海と陸、すべての恐獣を背負いし壮麗なる姿、まさに神々の  
如き栄華に包まれり。  
レビヤタンを目にし者、皆恐怖に襲われり、  
その恐るべき体軀からは、大蛇と竜、  
そして暴風、そして大嵐、  
そして震撼せる大地震、  
そして神々の理解の及ばぬ、異形が生じたり。  
しこうして、世界はレビヤタンにより擾乱せり。  
しこうして、神々はそれに永劫の深遠における平和のまどろみ  
を与えたり。

竜語で刻印された古代石板より  
起源不詳

未精製かつ未希釈な原初の混沌から産み落とされたレビヤタンと呼ばれる世界規模のクリーチャーは、波間の底で深くまどろみ、夢と寝返りで全世界にモンスターや災害を送り出す。ほとんどの地表生活者は、レビヤタンの存在がもたらす潜在的脅威に気づいていないが、大洋の底では名状し難き悪が、邪悪な目的のためにこのクリーチャーを利用しようと画策している。

# 背景

## Background

多くの伝説は、神々が実行した過程に基づき、秩序だった世界の創造を描写する。ごく少数の神話だけが、神々が直面した困難と障害を記す。しかしながら、最古のエレメンタルとドラゴンだけが伝えるひとにぎりの伝説だけは、異なる物語を語る。今日、これらの物語はほとんど忘れられてしまった。

### 〈知識:宗教〉 難易度34

神々は秩序と混沌を操作して、一方を加え、また差し引き、混合し、分割して、世界を創造して様々な次元界を実体化させた。それぞれの世界は、2つの要素が絶妙に配合されている。秩序が安定を生み、混沌が変化を与えるのだ。必然的に、一方が優勢となったり不均衡が生じないように、一定の方法で制約や制御がなされている。だがレビヤタンと呼ばれる魔獣の肉と組織は、世界創造の際に残った未精製の混沌以外のなものでもない。

### 〈知識:宗教〉 難易度37

秩序と混沌は秤に掛けられ、世界の調和は維持されなくてはならない。しかしながら、世界が創造されたときこれらの勢力は不安定だった - 創造の過程で生み出される“余り”は常に混沌の方が多かった。不均衡な混沌は、周囲をことごとく変化させ、進むところすべてに無秩序をもたらす、純粋な混沌からなるクリーチャーを創造した。レビヤタンはそのような存在のひとつだった。

### 〈知識:宗教〉 難易度40

これら混沌の存在は監獄次元に放逐されるか永劫の惰眠に追い込まれた。それらは夢見ながら身もたえし、やがてエネルギーを使い果たして消えていった。しかしながら、レビヤタンのような古き混沌の存在が覚醒したなら、すべてを廃墟と灰燼に帰してしまうだろう。

### 〈知識:宗教〉 難易度43

レビヤタンは大洋の底でまどろんでいる。その巨大さは全世界を取り囲むのに十分だ。その混沌エネルギーは眠りながら漏れ出していき、その夢は大地にモンスターを生み出し、海洋に異形の海生物を作り出す。その身じろぎは、暴嵐を、津波を、地震を、噴火を起こさせる。最終的に、レビヤタンの精髓である混沌エネルギーはすべて漏出し、やがては虚無の中へと消えていくだろう。しかし、それが世界の寿命より早いとは限らない。

### 〈知識:宗教〉 難易度45

レビヤタンの覚醒は、古代のドラゴン伝説によって予言されていた - それは警告だった。巨獣が覚醒するか、少なくとも半覚醒するなら、世界は粉碎されて再び作り直される。もし完全に覚醒するなら、レビヤタンは世界を破壊し、その結果として自分自身をも破壊してしまうだろう。それこそがレビヤタンの生態であり、最古の混沌の魔獣の運命だった。

# 目的

## Goals

### 〈知識:宗教〉 難易度32

レビヤタンの真なる目的はただひとつ - 仮にそれが話のできるのなら - 自然の流れに従うことだ。その創造と出現に従うなら、レビヤタンにとっての自然とは単純にすべてを破壊して混沌を生み出すことだ。それが覚醒に近づくなら、レビヤタンの身じろぎは大災害を引き起こし、数多くの凶暴かつ致命的なクリーチャーを生み出す。それが覚醒したなら、大洋は沸き立って荒れ狂い、大陸全体が深海に沈みこみ、全世界は激しく震えあがる。レビヤタンが完全覚醒したなら、神群による神性介入以外は、世界を破壊から救うことはできない。

### 〈知識:宗教〉 難易度37

レビヤタンが引き起こす大破壊は完全覚醒状態に至る結果でしかなく、それらに無頓着だ。エルダー・ワームに伝わる伝説が示唆するところ、レビヤタンは過去に幾度か意識を取り戻したことがあり、そのたびに様々な大災害がもたらされ、世界が書き換えられた。世界が表面的に平穏であるということは、件のクリーチャーがまどろみに戻った証拠である。

### 〈知識:宗教〉 難易度42

下劣な人物が大破壊の危険性を無視して、身勝手な目的 - 敵国の崩壊、資源供給源の破壊、世界の更新 - を達成する道具として眠れるレビヤタンを利用することはあり得る。

# キャンペーンにおけるレビヤタン

## The Leviathan in the Campaign

巷間伝わるレビヤタンの伝説は、無知な船乗りによる巨大魚や鯨の目撃譚から、レビヤタンとはいまだ発見されていない実在するクリーチャーとする学者の説と幅広い。レビヤタンは“真の力”の象徴とほのめかず物語から、あいまいながらドラゴン伝説に習合される場合もある。ほとんどの学者はレビヤタンとは愉快的な伝説に過ぎないと一蹴する。

## 時系列

### Timeline

君のキャラクターと世界の大半にとって不幸なことに、文明の敵が恐るべき目的のためにレビヤタンを利用しようとしている。以下はレビヤタンとそれを覚醒させようとする者に巻き込まれるキャンペーンの概要だ。

### 脅威度 5

大きな港湾都市が含まれる沿岸地帯が微震と荒天に見舞われる。都市の内外は深刻な問題が生じる。多くの人々が珍しい悪天候は悪しき魔法か怒れる神々の仕業であると考え。少数の狂人や老いた船乗りは「これはレビヤタンの仕業」と声高に訴えるが無視されてしまう。

キャラクターは都市を大津波やとてつもない天災から救うことで名が知れ渡る。彼女らは都市の指導者たちから、この奇妙な天候の源泉を見つけ出して都市を救って欲しいと依頼を受ける。

### 脅威度 10 (微弱な“微”)

世界中に天変地異に関する物語が広まるにつれ、それは“レビヤタン教団”の仕業であると言う噂が広まる。PCはその調査を依頼される。

キャラクターは沖合いの岩がちな小島で執行されている儀式に向かう狂信者を追跡し、レビヤタン教団を率いる高僧エンシャッドン(正体はヒューマンに変装したイシトサチトルの僧侶アクシヒュアトル)が都市を襲うために異形や海棲モンスターを呼び出している現場を目撃する。パーティは狂信者と呼び出されたモンスターを止めようと奮闘するも、エンシャッドンは混乱に乗じて海中に飛び込み、正体を知られることなく脱出する。

アクシヒュアトルはPCの存在と彼の計画に対する脅威を知り、マーカス・ヘイブに彼女らを阻止するように命ずる。ヘイブと部下たちは数度に渡りパーティの冒険を妨害する。

### 脅威度 15 (中程度な“微”)

賢者マイタスがPCたちに不穏な情報をもたらす。ほとんどの学者はレビヤタンとは伝説に過ぎないと断じるが、マイタスはPCに古文書や古代の石板を解析した結果レビヤタンとは実在するクリーチャーであり、狂信者たちはそれを覚醒させようとしているのだと伝える。彼はキャラクターに彼の理論を証明するのを手伝うように依頼する。

マイタスはウォーター・ブリージング呪文を発動することができ、かつ海溝探査に用いるドワーフ製の潜航艇を保有していた。彼は海中でレビヤタンを、少なくともその一部を発見しようとした。

PCはマイタスの探検旅行に参加し、泳ぎ回る深海の巨獣のAspectを含む、様々な海中の脅威と遭遇する。やがてパーティは巨大な海底山に遭遇し、それが眠れるレビヤタンの頭部の一部であることを発見する。獣が身動きすることで、冒険者の潜航艇は破壊される。賢者の魔法によりマイタスとPCは海面に逃れるが、アクシヒュアトルの軍勢とレビヤタンのAspectに追撃される。

### 脅威度 17 (強力な“微”)

捕縛された狂信者が、高僧エンシャッドンがレビヤタンを覚醒させるため、最終儀式を執行しようとしていると白状する。儀式はレビヤタンの背中に屹立する、巨大で中空の棘の中に設けられた寺院で執行される。冒険者は今一度海路に乗り入れ狂信者と対峙しなくてはならない。

儀式場に到達したキャラクターはエンシャッドンを阻止しようと試みるが、彼女らの介入は儀式を悪い方に転がしてしまう - レビヤタンは身じろぎし、寺院は水没し始める。狂信者は溺死し、パーティはエンシャッドンが真の姿 - 巨大なイシトサチトル - に変化するのを見る。寺院の外壁は崩壊し、レビヤタンの覚醒に伴って発生した大波により、PCは怒れるアクシヒュアトルから引き離されて押し流される。

### 脅威度 20 (圧倒的な“微”)

キャンペーンの絶頂は大地に戻ったPCが、崩壊した文明の廃墟で目覚めるところから始まる。都市は海没し、島々は崩壊し、山脈は打ち砕かれる - そして完全覚醒したレビヤタンは遂に動き出そうとしている。

PCが今後について話し合っていると、ヒューマンの姿をしたアクシヒュアトルが現われる。悪しきイシトサチトルはレビヤタンがまもなく全世界を破壊すると告げる。それは彼自身も望まない出来事だった。彼はPCにレビヤタンを惰眠に戻す方法を教えようと申し出る。彼によると、彼がレビヤタンを覚醒させたのだから、別の者が惰眠に戻さなくてはならない。そしてその達成を期待できるのはパーティのみだった。アクシヒュアトルはどうか惰眠に戻すことができれば、レビヤタンは今後1000年は覚醒することがないと告げる。

アクシヒュアトルは進んでパーティに同行しようとして申し出るが、彼の本性を考慮すると最善策とは言えないかも知れない。PCはレビヤタンを発見し、寺院に突入し、下層への道を開いてアビサル・シャードを投棄しなくてはならない(遭遇5-2および5-3)。

もしパーティが成功するなら、レビヤタンは眠りに戻る。レビヤタンの胎動による破壊は深刻だが世界は生き残る。君のキャンペーンはここで終了し、新たに再始動する。世界と文明の再建を苦闘することもできるし、1、2世紀の時間を進めて再建された世界を舞台に新たなキャンペーンを始めることもできる。

## エベロンにおけるレビヤタン

### The Leviathan in Eberron

レビヤタンはドラゴンの時代からエベロン世界に影響を与えていた。いくつかのとても古いドラゴンの伝説によると、幾体かの祖竜がレビヤタンのパワーをなかにに向けて使用した結果世界が砕かれ、わずかなハグとラクシャーサを残してデーモンの時代を終わらせたものと示唆される。

ドラゴンの口伝は、さらに他の大災害についてもレビヤタンの情眠が脅かされた結果ではないかとのめかしている。レビヤタンに関する神話はラザー辺境諸国でこそ語られているが、それが真実であると信じる者はほとんどいない。シャドウ・ネットワークは“真なる”レビヤタンを崇拜する狂信者集団についての噂を入手し、この潜在敵に関する情報収集を開始した。

棘神殿はリーガルポートの北東20マイルの海域に、猛烈な嵐と共に隆起する。船員たちがこの奇妙な物体について報告するが、その近辺に船出しようとする者はいない。ラザー諸国政府はその調査をしようとしているが、目下のところは嵐に対応するだけで手いっぱいだ。



# フェイルーンにおけるレビヤタン

## The Leviathan in Faerun

レビヤタンについての伝説は、フェイルーンでは1000年以上前から知られているが、たいていの者は大鯨やレビヤタンの名を与えられた既存のクリーチャーの目撃譚を誇張した神話に過ぎないと考えていた。実際のところ、真のレビヤタンは波間の下でまどろんでいる。巨頭アクシヒュアトルは自身の計画を推し進めるため、大都市ウォーターディープに少数ながら同盟者を得ていた。ソード・コースト沿岸の天候が悪化する中、キャンドルキープの学者陣がレビヤタンの存在にかかわる不可解な物語を発見して分析を進めていた。彼らは現状について興味を持つだろうハーバーに警鐘を鳴らした。

いくつかの非常に古いエルフの伝説が伝えるところによると、海面に不意に巨大な棘が現れたのち大災害が起こるといふ。数名のキャンドルキープの学者はこれがレビヤタンと関連付けられると信じているが、情報が不足していた。この場合、棘は巨大な嵐が居座るウォーターディープの南西50マイルほどの、都市とコリン群島の間の海域に出現し、ムーンシェイ諸島とソード・コースト全体に脅威を与える。



## 描写

### Description

レビヤタンは爬虫類と古代生物の要素を併せ持つ、とてつもない大きさのシー・サーペントだ。その巨大な頭部は、それだけで小さな王国1つに相当する大きさだ。

レビヤタンは途方もない大きさのため、その身体部位の多くは自然地形の一部としてしか認識できない。海底火山、海溝、島嶼、休眠火山 - 植物に覆われ周囲の地形に溶け込んでいる - はすべて巨獣の一部だ。

複雑に絡み合う思念、レビヤタンの野蛮な夢に拍車を掛けられた情動、不安な激動、破壊的な衝動と暴虐。その混沌の精神と魂は神々が作り上げたすべてを無に帰し、最終的には自分自身をも無に帰そうとしていた。

レビヤタン自身はあまりにも巨大すぎるため、一般的な能力値などは無意味であり、神格のアバターでもない限り直接的に戦うことは不可能だ。もしそれが目覚めたなら、定命者に望める最良の手段は、それが再び眠ることを期待することだけだ。

レビヤタンの夢が生み出したクリーチャーは大地と海に顕現し、メガロドンやシー・サーペントといった異形や水棲クリーチャーの姿を採る。レビヤタンの顕現の中で最も危険なのは、それ自体の小型版だ。巨獣が覚醒するにつれ、これらレビヤタンのアスペクトはより頻繁に出現するようになる。



# アクシヒュアトル

## Axihuatl

「長きに渡り、“空気吸い”どもは、我が民の悩みの種であった。長きに渡り、彼奴らめは、我らが運命に干渉してきた。この世界における、彼奴らめの統治は波間に沈み、まもなく終わる。目覚めよ、レビヤタン。我らの統治が始まる！」

- デモゴルゴンの僧侶、アクシヒュアトル

アクシヒュアトルは300年の時を経て巨大な体躯と力を得たヴァンピリック・イシトサチトルだ。デモゴルゴンの敬虔な僧侶であるアクシヒュアトルは彼の種族の模範であり、彼は彼によると残酷かつ妬み深く凶暴な地面居住者たちを絶滅させる熱意に取り憑かれていた。

## 目的

### Goals

イシトサチトルたちはレビヤタンの存在を知っていた - 広大な深海に横たわる巨大クリーチャーに気付かないのは難しい - が、この巨獣の生態と力までは知られていなかった。いにしえの、ほとんど忘れさられた口伝を学んで過ごした年月の果て、アクシヒュアトルは彼の民のためにレビヤタンの混沌エネルギーを活用する方法を見い出した。

彼はレビヤタンを覚醒させるための儀式を活用するつもりだ - しかしアクシヒュアトルとその民が住む世界までもが終わりを迎えてしまうため、完全に覚醒させるつもりはなかった。レビヤタンを半覚醒状態に置くことで部分的制御を奪い、その圧倒的破壊力を特定の目標に向けるのだ。アクシヒュアトルはイシトサチトルが支配する水底世界を除く、おぞましき地面生活者と大陸を転覆させるつもりだ。アクシヒュアトルは地面居住者の大地に対して行なう儀式のため、人間の教団指導者エンシャッドンに変装することが、最高の皮肉であると考えている。

# アクシヒュアトルの運用

## Using Axihuatl

アクシヒュアトルの正体は知られていない。終盤に至るまで、PCは彼を発狂したヒューマンの僧侶エンシャッドンだと信じるだろう。キャラクターがアクシヒュアトルの計画の末端を砕くにつれ、彼は彼女らに個人的な興味を持ち、さまざまな配下を向かわせる。

アクシヒュアトルの正体がイシトサチトルであることが判明するまで、彼は他のクリーチャーを奴隷として『背景』にあるような計画を推進する。PCが最初に彼の儀式を妨害した後、アクシヒュアトル彼女らを脅威と認め、マーカス・ヘイブに彼女らを処理するように命ずる。

彼の儀式がまずい方向に進み、レビヤタンの脅威が全世界に及ぶことが判明した時点で、アクシヒュアトルは不承不承ながらPCに助けを求める。彼はPCにアビスサル・シャードを使用してレビヤタンを休眠状態に戻す方法を教示するが、求められるなら同行を承諾する。彼がPCに同行しても、アクシヒュアトルは能動的に彼女らに手を貸さないが、攻撃を受けたなら自衛する。ほとんどの時間、彼は躊躇いがちに後方に下がる - なぜなら彼は事の成り行きを見守りつつ、パーティが任務を達成した途端に攻撃するつもりだからである。

# アビスサル・シャード

## Abyssal Shard

元素の渾沌の破片であるアビスサル・シャードは、アクシヒュアトルによるレビヤタン覚醒儀式の中核だ。混沌が混沌を引き付けるように、この生ける混沌はアクシヒュアトルがまどろむ巨獣に影響を与えられる程度に引き付けることができる。レビヤタンの任務が完了したなら、アクシヒュアトルはマーカス・ヘイブか他の下僕にシャードをレビヤタンの中心に運ばせるつもりだった。それが吸収されたなら、クリーチャーは再びまどろみに戻るだろう。

アビスサル・シャードはアイウーン・ストーンのように使用される。それは宙に放たれたなら、使用者の頭部を周回する。秩序の対抗者が発動する呪文に対するセーウィング・スローに+5ボーナスを得、秩序の対抗者に対して発動した呪文セーヴ難易度に+5される。

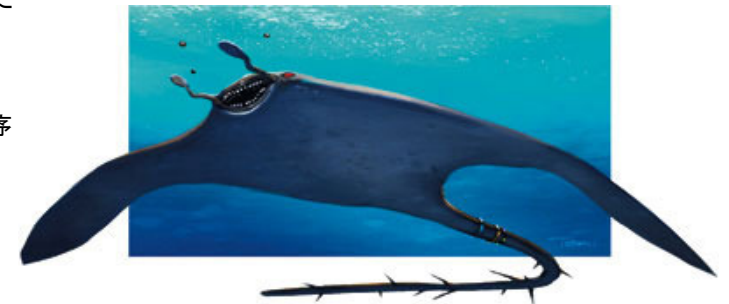
# 描写

## Description

アクシヒュアトルは290年間生きてきたヴァンピリック・イシトサチトルだ。このため彼はかなりの大きさに成長した。彼は知的な眼光を放ち、細い尾、精密に動くヒレで物品を操作できる、怖ろしく大きなまだら模様のマンタ・レイに見える。

研究と旅を通じ、アクシヒュアトルは彼の身体部位に適応した魔法のアイテムの創造を始めた。彼は尾にリングやブレイサーとして機能する、防護と魔法強化を与える2つのバンドを嵌め、加えて2つのアイウーン・ストーンを所持しているが、彼が最も重要と見なしているのは苦心の果てに発見したアビスサル・シャードと呼ばれるアーティファクトだ。このシャードはアイウーン・ストーンに似た方法でアクシヒュアトルの頭部を旋回する黒い石の破片だ。この物品はレビヤタンを覚醒させる彼の計画の中核であり、地面世界を完璧に粉碎した後はレビヤタンを眠りに戻す重要な役割を果たす。

最近、アクシヒュアトルはワンド・オヴ・ポリモーフを使用してヒューマンに変異し、かなりの時間を地面世界で過ごしていた。その名はレビヤタンの高僧エンシャッドンだ。この姿形で、彼はレビヤタン教団のヒューマン信者を指導し、異形を招来する儀式やレビヤタンを覚醒させる儀式を執行している。



## マーカス・ヘイブ

### Marcus Hape

「いかにして、我はデーモンの大公に仕えし身と、成り果てたのであろうか？」

- マーカス・ヘイブ

アクシヒュアトルによる世界水没計画は、イシトサチトル信者の崇拜が増えることから、デモゴルゴンにとっても盟友ダゴンにとっても素晴らしいものだった。イシトサチトルの計画は地表居住者の援助を必要としていたため、デモゴルゴンは下僕であるマーカス・ヘイブにアクシヒュアトルを全面的に支援するように命じた。

## 目的

### Goals

マーカスはデモゴルゴンのためだけに生きている。彼は自身自身をデーモンの大公とその願望の奴隷と位置付けており、彼の献身的奉仕は大いなる報酬に結びつくと考えている。彼は熱狂的にアクシヒュアトルの計画を推進する；マーカスは文明の破壊を遂行することにより、自身がデモゴルゴンの片腕として取り上げられると考えている。彼は密かに、大洪水の後、大公が自分のために小島を残して置き、地表生活者の生き残りの絶対支配者としてデモゴルゴンに仕え続けることができるように計らってくれると信じている。

## マーカスの運用

### Using Marcus

マーカスは“エンシャッドン”の真の正体を知っており、疑うことなく彼に従う。彼はアサシンとローグからなる部隊を率いて、可能な限りPCを抹殺するか計画を挫くべく暗躍する。追い詰められたなら、マーカスはキャラクターと対峙する。もし彼がこれまでの遭遇を生き残ったなら、彼は棘寺院内でアクシヒュアトルの狂信者を率いる。

## 描写

### Description

マーカス・ヘイブは、かつては凛々しく、高い志を持った俳優であったが、暗黒の勢力を信奉すると主張する“洗練された人々”と付き合ううちに退廃的な連中と徒党を組むようになった。彼の友人たちは気取り屋以上の何者でもなかったが、やがてマーカスはデモゴルゴンの信仰に到達し、暗殺者としての人生を送るようになった。

現在、マーカスは彼の主の命令に応えることで、暗黒の勢力からの”正当な”報酬を受け取るものと期待している。彼は俳優であったころの容貌、波打つ黒髪、綺麗に整えられた顎鬚を維持しているが、顔の左側は傷に覆われ、眼球は死んだような乳白色をしている — これはデモゴルゴンに仕える証として自傷した結果だ。

訳註：顔の左側をつぶしていることから、マーカスはデモゴルゴンの“右側”アーメウルに仕えているものと思われる。





## 棘寺院

### Spine Temple

レビヤタンを覚醒させる儀式は、巨獣の鬣である山のように大きな棘の中に設けられた秘密の寺院で執行される。棘は沿岸から数マイル先にそびえており、レビヤタンの頭部にあるようには見えない。それはまったく唐突な存在で、その起源や目的について船乗りや学者たちを当惑させる一方だ。

もともとこの寺院は、混沌を崇拝する術者が秘術エネルギーを補充する目的で作られたが、長らく打ち捨てられていた。アクシヒュートルはレビヤタンを研究する過程でこの存在を知り、この寺院でクリーチャーを覚醒させ、目的を達した後レビヤタンを眠りに戻すつもりだ。

## 主要な特徴

### Key Features

この棘はアクシヒュートルの目的にとって理想的だ。そこは一部が海面上にあるが、残りは海中にある。最深部はレビヤタンの体に穿たれた、混沌の中心へと至る開口部がある。唯一の入口は、上部寺院のある海上部分に位置する。

寺院の上層は海面に突き出たレビヤタンの大角の先端だが、他の部分は海面下に位置する。長く暗く危険な水路のみが下層に到達する通路である。

## 防御陣

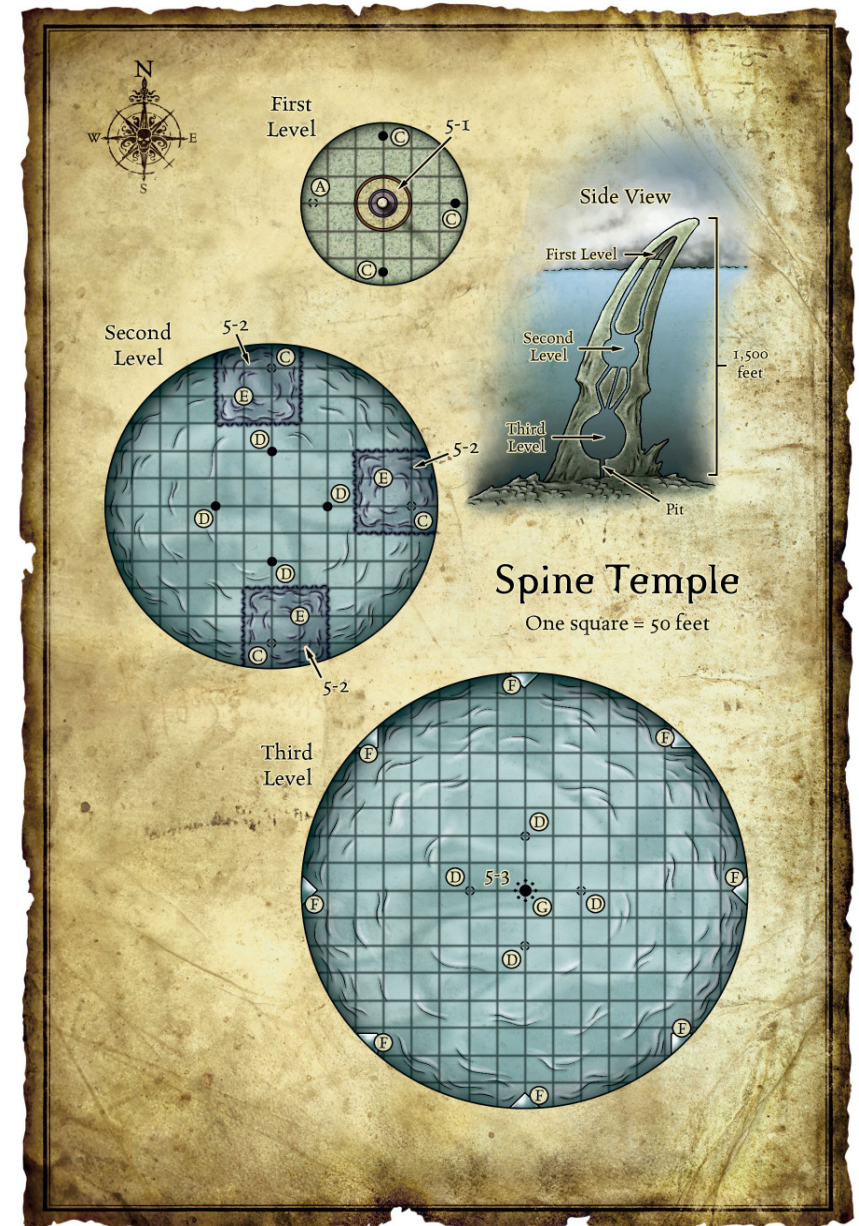
### Defenses

寺院は部外者にとって不可解かつ不安な場所であり、アクシヒュートルはそれが機密を守ると信じている(以下の遭遇エリア参照)。彼は滅多やたらと下層に近づこうとはしない。下層のさまざまな混沌的障害は侵入者のために取っておこうと考えているからである。

## 遭遇エリア

### Encounter Areas

以下の場所はマップ上の印に対応している。



## 第一層

### First Level

寺院の最重要階層はおおむね円錐形をした広間で、地面生活者の狂信者が儀式を執行している。丹念に作られた内装をした骨製の縦穴であり、天井はアーチが掛けられている。大黒柱の基部には空間があり、そこで(ヒューマンを装う)アクシヒュアトルが大気呼吸者の信者を率いて儀式を執行している。

## A. 入口

### Entrance

この管は乾燥しており海面上の入口に通じている(他の3階層は海面下に位置し、20フィート以上下降したところで下層への入口がある)。狂信者は簡単に出入りできるよう、縄梯子を下げており(登攀難易度12)。入口扉は海面上10フィートに位置しており、発見するためには難易度24の〈搜索〉判定を必要とする。

## B. 儀式陣

### Ceremonial Circle

ここが大黒柱の先端で、床面には理解不能なルーンで綴られた儀式用の陣が描かれている。もし適切に事が運ぶなら、理論上、アクシヒュアトルの儀式によりレビヤタンは短時間だけ覚醒し、大地を打ち砕いて大陸を海没させ、然る後により良い寝場所を求めて(イシトサチトルの観点から見ても)世界を去り、眠りに戻るだろう。詳細については遭遇5-1を参照。

## C. 上昇用送水管

### Ascending/Descending

## D. 下降用送水管

### Transport Tubes

これらの管の直径は約10フィートで、寺院水没後は隣接階層に進むために使用される。管からは下層のレビヤタンにより温められた暖かい水が噴き出すため、下層に向かう〈水泳〉難易度はやや高い。管を通して1階層下降するには10分間かかり、難易度15の〈水泳〉判定を必要とする。失敗した場合、泳者は1d6ポイントの非致傷ダメージを受け、疲労状態になる。

暖かい水が泳者を上昇させることから、上昇するための〈水泳〉は簡単だ。これは難易度10の〈水泳〉であり、5分間で済む。さらに失敗した場合、泳者は1d6ポイントの非致傷ダメージを受け、疲労状態になる。

## 第二層

### Second Level

この階層はズンズンとした円筒形であり、壁と床と天井は第一層の儀式陣に刻まれていたものと似ている緻密なルーンで覆われている。ルーンからは不気味な光が放たれ、エリア全体を覆っている。

これらのルーンはレビヤタンから混沌のエネルギーを吸い上げている；秩序属性のクリーチャーはこの階層内で攻撃ロール、技能判定、セーブ、【能力値】判定に-1ペナルティを受ける。小さな生物発光クリーチャーの群体が水中を泳ぎ、レビヤタンの見る夢を描き出している。

## E. ルーンの区域

### Runic Zone

これらの区域は一辺150フィートほどの混沌が吹き込まれた水で満たされており、上層からの送水管が中央まで伸びている。ここには混沌エネルギーが集中しているため、いくつかの超常的効果が顕現する。送水管を通過してこの階層に送られたものは、ルーンの区域とその効果に直面する。これらの区域についての詳細は遭遇5-2を参照しろ。

## 第三層

### Third Level

寺院の最下層は直径800フィートにおよぶ巨大な球体状の間だ。そこは前の階層と同じく、秩序属性のクリーチャーに対してペナルティを与えるルーンが一面に刻印され、薄暗い明かりを放っている。

## F. 混沌回廊

### Chaos Doorways

寺院の建立者たちは物理的な扉の必要性を認めておらず、これらのポータルを寺院の出入りに使用していた。現在、それらはレビヤタンに至る回廊として機能している。ここには世界中から夢に捕らわれたクリーチャーが出現する。もしPCがこれらの回廊の50フィート以内に進入するなら、以下の表をロールしてどのようなクリーチャーが出現するかを決定しろ。

d%	モンスター	数	遭遇レベル	出典
01-25	クラークン	2d4体	16	MM
26-45	メガロドン	2d6体	16	MM2
46-65	下級アスペクト	1d2体	16	
66-81	竜鱈	2d4体	15	MM3
82-90	大セリューリン	3d4体	15	MM3
91-00	城攻め蟹	2d4体	18	MM3

## G. 大穴

### The Pit

球体の底には円形をした大穴があり、レビヤタンの“混沌の精髓”に中心までつながっている。このエリアの詳細については遭遇5-3を参照。

## 遭遇 5-1 : 上部寺院

### Upper Temple

遭遇レベル20

### 準備

### Setup

- 1体 水帳の暗殺者
- 1体 アクシヒュアトル (A)
- 16体 狂信者 (C)

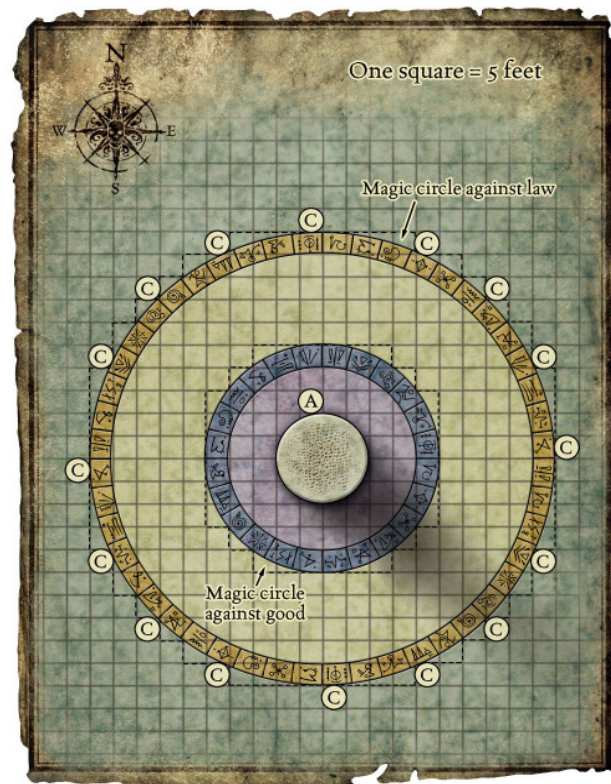
この遭遇は上部寺院の祭礼場の中心で起こる。ここでアクシヒュアトルと彼の下僕は、レビヤタンを覚醒させる儀式を執行中だ。アクシヒュアトルはレビヤタンに仕えるヒューマンの僧侶、エンシャッドンの姿を採っている。彼と狂信者はマップ上に配置される。プレイヤーは彼女らのミニチュアをマップのいずれかの角に配置する；キャラクターが攻撃したなら、アクシヒュアトルは水帳の暗殺者に対し、儀式が完成するまで彼女らを足止めするように命令する。

### PCが突入したなら、読め：

象牙色の骨で形作られた、単純な円柱の中心に、ドーム型の天井をした、大広間がある。至るところに、君には読むことができない、複雑なルーンが刻印されている。床には、より緊密にルーンが刻まれ、それは大きなサークルを成している。そのサークルを囲むように、多数のヒューマンが立ち、“れびやたん”の名を詠唱している。サークルの中心には円柱が立ち、そのそばに、高僧のエンシャッドンが立ちはだかっている。彼の前には、小さな、磨き上げられた黒い石が浮かび、詠唱をつかさどる彼の動きに合わせ、複雑なパターンで空を舞っている。

キャラクターが外側のサークルに隣接したなら、読め：

エンシャッドンは君を見ると、呪いの言葉と共につばを吐いた。彼は腕を振り上げると詠唱を再開した；つばの落ちた床に亀裂が走り、岩くずや泥、骨、衣類の切れ端、武器や鎧などが入り混じった水が噴き出す。邪悪な知性を感じる奔流が、君めがけて突進してくる。



### 戦術

### Tactics

最初に、水帳の暗殺者はアクシヒュアトルを守るために移動する。その優先度は彼の保護であり、そのため彼を攻撃しようとするキャラクターに立ち向かう。狂信者もアクシヒュアトルが儀式を完成するまでPCの足止めをしようとするが、彼らは単なる脅威というより厄介な存在といえる。彼らはアクシヒュアトルの時間を稼ぐためにパーティーの足止めを企てる。

1体以上のキャラクターが攻囲を突破してアクシヒュアトルを攻撃したなら、彼はアビサル・シャードに中央円柱を回らせ、戦闘に加わる。それとともにルーンの微光は明るさを増していく。彼は戦闘開始前に可能な限りの防御呪文を発動し、戦闘ではもっともダメージが出るか効果的な呪文をコラプト・インフリクテ化して発動する。彼は戦闘中、中央円柱に後退する。

仮にマーカス・ヘイブがそれまでの遭遇を生き延びているなら、彼はこの場において、アクシヒュアトルのために最後まで戦う。

## 展開

### Conclusion

アクシヒュアトルはそのヒット・ポイントが半減するまで戦闘を続ける。その時点で、彼は誤って周回しているアビスル・シャードを攻撃してしまう。大広間全体はアースクエイク呪文を発動したかのように揺さぶられ、キャラクターは難易度15の反応セーブに成功しなくては倒れて伏せ状態になる。

振動の後、床の至るところから海水の間欠泉が噴出し、大広間はラウンド毎に1フィートずつ水位が増していく。狂信者は悲鳴を上げて逃げ惑い、それ以上のアクションを失う。水深さが10フィートに達した時点でアクシヒュアトルはインサトチトル形態に変化する。

PCは「エンシャッドンの変態」に対応する前に、殺到する海水に対して難易度20の〈水泳〉判定を行わなくては水没する。数瞬後、強い波が外壁を打ち砕き、大広間を一掃する。海水が殺到し、PCは巨大な波濤によって大広間の外に押し流される。



## エリアの特徴

### Features of the Area

#### 照明 Illumination :

明滅するサークルにより明るい明るさに照らされる。

#### 天井 Ceiling :

傾斜する天井が高さ200フィート(40マス)まで伸びる。

#### 儀式サークル Ritual Circle :

狂信者たちはこれら刻印されたルーンの縁を囲むようにして立つ。サークルの内側は永続的なマジック・サークル・アゲント・ロウである。混沌属性のクリーチャー(アクシヒュアトルや狂信者を含む)は攻撃ロール、技能判定、セーブに+1状況ボーナスを得る。

#### 内側のサークル Inner Circle :

内側のサークル内もマジック・サークル・アゲント・ロウの効果を受ける。加えて、ここにはマジック・サークル・アゲント・グッドの効果も累積する。悪属性のクリーチャーは攻撃ロール、技能判定、セーブに+1状況ボーナスを得る。これは前記のボーナスと累積する。つまり混沌にして悪のクリーチャー(アクシヒュアトルや狂信者を含む)は+2ボーナスを得る。

#### 中央円柱 Central Column :

円柱から10フィート以内に位置する秩序か混沌属性のクリーチャーは、毎ラウンド以下の表をロールし、示されたボーナス/ペナルティを受けなくてはならない。

#### 混沌クリーチャー Chaotic Creature :

01-25 : 効果なし

26-50 : 1d6 ポイントのヒット・ポイントを回復するか、すでに最大値まで回復しているなら 1d6 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

51-76 : 2d6 ポイントのヒット・ポイントを回復するか、すでに最大値まで回復しているなら 2d6 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

76-85 : このラウンド中に有効な1回の標準アクションを得る。

86-94 : このラウンド中に有効な1回の追加攻撃&移動アクションか、1回の追加全ラウンド・アクションを得る。

95-00 : このラウンド中に行われるすべての【能力値】判定、技能判定、セーヴィング・スロー、攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

#### 秩序クリーチャー Lawful Creature :

01-26 : 効果なし

26-50 : 1d6 ポイントのヒット・ポイントを失なう。

51-76 : 2d6 ポイントのヒット・ポイントを失なう。

76-85 : このラウンド中は1回のアクションしか行えない。

86-94 : このラウンド中はアクションを行なうことができない。

95-00 : このラウンド中に行われるすべての【能力値】判定、技能判定、セーヴィング・スロー、攻撃ロールに-2ペナルティを受ける。

## 遭遇 5-2 : ルーンの区域

### Runic Zones

遭遇レベル19以上

### 準備

### Setup

#### 2体 レビヤタンのアスペクト (A)

この遭遇はPCがアクシヒュアトルに、レビヤタンをまどろみに戻す協力を取り付けた後に起こる。彼女らがレビヤタンの構造を突き止めたなら、彼女らは棘神殿の第一層側壁にある破口を通して侵攻しなくてはならない。中に侵入したなら、彼女らは第二層に向かう送水管内を自由に泳ぐことができるが、そこで彼女らは渦巻と乱流に翻弄されることになる。キャラクターをマップ上の無作為かつさまざまな深度に配置しろ。水中移動に関しては、『DMG』の92ページを参照しろ。

PCが第二層に侵入したなら、読み：

猛烈な奔流が君をつかむと、管の中から押し流す。君は回転しながら、広大な水界の、只中に放り出される。やがて君は停止する。君はたったひとりで、水中に漂っていることに気づく。君の周囲は、霧に包まれている。それを通した先から、かすかな灯りが、君に近づいてくる。

1ラウンド経過した後に、読み：

再び、君の周囲の水が渦巻き、信じ難い力で君を引き込む。君の周囲で、水が青い閃光を放つ。途方もない奔流が、君を襲うとともに、巨大な姿が現われる。蛇のような巨体が、水の中を近付いてくる。

### 戦術

### Tactics

2体のレビヤタンのアスペクトは分断したPCを攻撃し、遭遇エリアからの撤退を阻止しようとする。最初に現われるレビヤタンのアスペクトは2体だけだ。もしパーティがこの遭遇を容易にいなすなら、さらに2体のアスペクトを追加しろ。

アスペクトはケイオティック・サージ能力を使用してPCを無力化し、無防備な犠牲者を飲み込もうとする(フリーダム・オヴ・ムーヴメントは麻痺や気絶したPCに対する組みつき判定には機能しない)。

PCがルーンの区域から出て行こうとするなら、アスペクトは追跡する。キャラクターが出口に到達するなら、アスペクトは追跡を打ち切る。

戦闘が進むにつれ、ここは無作為に混沌の暴発が起こり、PCの撤退はより困難になる。1d4ラウンド毎に、戦場にいるレビヤタンのアスペクトを除くすべての者に新たな状態異常が降りかかる。以下の表をロールして効果を決定しろ。個々の効果(エネルギー・ダメージ、おびえ状態等々)はそれぞれのキャラクター別に決定される。一般的効果(暗闇、アンティマジック・フィールド等々)は遭遇エリア全域に影響を与える。すべての効果は特記なき限り1ラウンド間持続する。

### %ダイス

### 効果

- |        |  |
|--------|--|
| 01-05  | 難易度20の反応セーブに成功しない場合、移動速度が半減する。             |
| 06-15  | 難易度20の意志セーブに成功しない場合、アクションがひとつになる(移動か攻撃)。   |
| 16-25  | 2d6ポイントの無作為なエネルギー・ダメージ(頑健・難易度20・半減)。       |
| 26-30  | 4d6ポイントの無作為なエネルギー・ダメージ(頑健・難易度20・半減)。       |
| 31-35  | 難易度20の意志セーブに成功しない場合、混乱状態になる。               |
| 36-45  | 難易度20の頑健セーブに成功しない場合、目がくらんだ状態になる。           |
| 46-50  | 難易度20の頑健セーブに成功しない場合、不調状態になる。               |
| 51-60  | 難易度20の反応セーブに成功しない場合、怯え状態になる。               |
| 61-70  | 難易度20の頑健セーブに成功しない場合、吐き気がする状態になる。           |
| 71-75  | 難易度20の反応セーブに成功しない場合、無作為な方向に1d6×10フィート移動する。 |
| 76-80  | このエリアは非魔法の暗闇の影響下になる。                       |
| 81-87  | このエリアはオブスキュアリング・ミストの影響下になる。                |
| 88-94  | このエリアはアンティマジック・フィールドの影響下になる。               |
| 95-100 | このエリアはサウンド・バーストの影響下になる。                    |

## エリアの特徴

### Features of the Area

この戦場にはさまざまな程度の無作為の渦巻くエネルギーが含まれる。これらの区域は戦場の底から天辺まで続く水柱であり、深度に関わらずそこを通過する個体に影響を与える。それらはDMが移動させることにより高度な挑戦となり、キャラクターにこの戦場は早々に退散した方がマシと判断させるだろう。レビヤタンのアスペクトは区域の効果に完全耐性を持つ。

#### 照明 Illumination :

そこいら中に散らばるルーンにより薄暗い明るさ。

#### 天井 Ceiling :

おおむね球体をした戦場の直径は200フィート(40マス)まで伸びる。

#### クリーチャー Creatures :

水中は雑多で小さなクリーチャー - 虹色に光る小エビ、超小型のクラゲ、ねじれるような水蛇、はためく扇のようなクリーチャーでいっぱいだ。それらは無害だが数多く、踏み込む者にへばり付き、移動をとどこらせ、視線を塞ぐ。キャラクターは難易度24の反応セーブを行わなくてはならない。失敗した場合、PCは1ラウンド間、盲目状態になり移動速度が半減になる。成功した場合、PCは1ラウンド間、すべてのロールに-1ペナルティを受ける。

#### 乱流 Turbulence :

この水は猛烈な渦巻きを形作る；この区域に進入した者は難易度22の反応セーブを行わなくてはならず、失敗したなら無作為の方向に1d6×10フィート移動させられる。

#### 分厚い水壁 Thick Zone :

この水はぶ厚く緩慢だ。そのためこの区域を通過するのはプディングを泳ぐようなものだ。これらの区域に進入したキャラクターは停止しなくてはならず、このラウンドはもう移動することができない。次のラウンド、彼女は難易度12の【筋力】判定を行わなくてはこの区域を離れることはできず、成功しても移動速度は半減する。失敗した場合、キャラクターは移動することができないが、他のアクションを行なうことができる。

#### 混沌効果 Chaos Effects :

これらの円柱には濃厚な混沌エネルギーが含まれており、進入したものに無作為にひとつの効果を与える。これらの効果は以下の表をロールすることで決定される。

%ダイス	効果
01-20	4d4ポイントの無作為なエネルギー・ダメージ(頑健・難易度20・半減)
21-35	1d4ラウンド麻痺する(頑健・難易度20・無効化)
36-50	ホリッド・ウィルティング(難易度18)
51-75	4d8ポイントの無作為なエネルギー・ダメージ(頑健・難易度22・半減)
76-85	シンチレイティング・パターン(難易度18)
86-95	4d12ポイントの無作為なエネルギー・ダメージ(頑健・難易度24・半減)
96-100	2d4レベルまでの呪文が発動していないかのように回復するか4d6ポイントのヒット・ポイントが回復する。

## 展開

### Conclusion

パーティがアスペクトを抹殺するかこの階層から撤退するなら戦闘は終了する。状態異常とPCが分断されて戦闘開始することは戦闘の難易度が高まることから、君はこの遭遇を生き延びたものに1000ポイントのボーナス経験点を与える。



## 遭遇 5-3 : 大穴

### The Pit

遭遇レベル20

### 準備

### Setup

1体 レビヤタンの上級アспект (A)  
3体 クラーケン (K)

この遭遇エリアは水で満たされた立方体だ。PCはマップのどこであっても、底面から100フィートに位置する立方体の上面から開始する。

2体のクラーケンが戦術マップの指定された深度で泳ぐ。レビヤタンの上級アспектと他のクラーケンは他の2体と異なり最深部に配置される。

クラーケンの数は、クラーケンとアспектの組みつき攻撃を無効にする、フリーダム・オヴ・ムーヴメント効果を得ているPCの数によって決定される。もし数体のPCがフリーダム・オヴ・ムーヴメントを得ているなら、クラーケンの数を1体減らせ。もしいずれのPCもその効果を得ていないなら、2体以上のクラーケンをメガロドン(MM2)などの低脅威度のクリーチャーと置き換える。

もしアクシヒュアトルがパーティに同行しているなら、彼は支援せずに現在位置にとどまり、自衛行動のみ行なう。彼はアビサル・シャードの処分のみを行なう。

PCが第三層に到達したなら、読み：

君の真下、約100フィートの距離に、大きく開いた、黒い穴がある。穴の周囲には、円陣を描くように、8本の黒い玄武岩のオベリスクが立っている。君の周囲の水は、温かい。真下の大穴で、青い光がひらめくと、幾体かのクリーチャーが現われ、君たちに近付いてくる。最後に、巨大なウミヘビが出現する - それは穴を通れないほど大きいのだが、しかし、それは現われた。

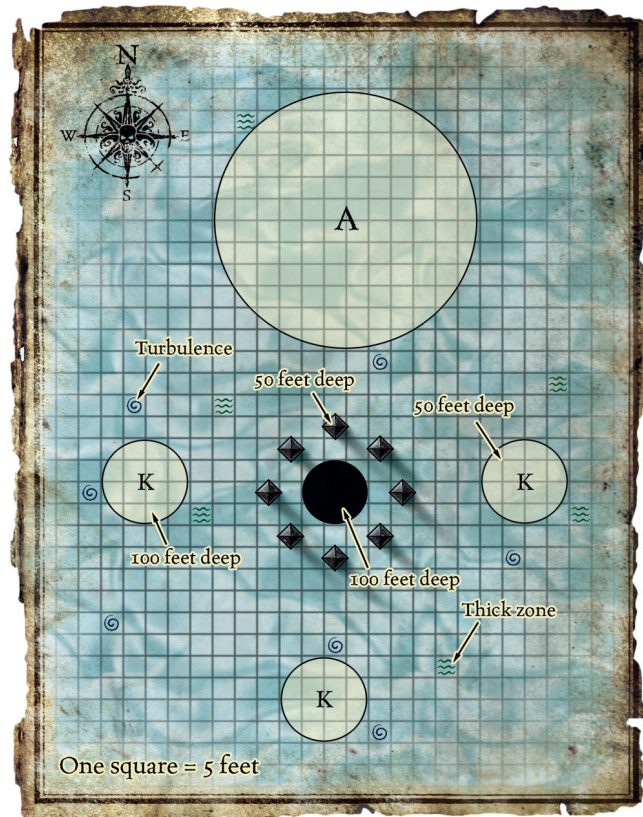
パーティはアビサル・シャードを大穴まで運び、そこに処分しなくてはならない。これは大穴から10フィート以内に位置する術者により、6ラウンドに渡る長い祈禱の果てに遂行されなくてはならない。攻撃や妨害行為を受けたなら、そのものは〈精神集中〉判定を行わなくてはならない。もしアクシヒュアトルが術者の20フィート以内に位置するなら、術者に必要な祈禱を教えることで援護することができる。6ラウンド経過した後、シャードを大穴に投擲したなら、以下の『展開』に進め。

## 戦術

### Tactics

レビヤタンの上級アспектはアビサル・シャードを所持するキャラクターを襲う。それは可能なかぎりそのキャラクターを攻撃し、また射程内に納めたなら〈混沌の奔流〉能力を使用する。それはシャード所持者を丸呑みしようとする。もしシャード所持者がアспектの砂囊で死亡するなら、以下の『展開』を参照しろ。

クラーケンは他のPCを攻撃し、シャード所持者への援護を妨害しようとする。



## エリアの特徴

### Features of the Area

#### 照明 Illumination :

そこいら中に散らばるルーンにより薄暗い明るさ。

#### 天井 Ceiling :

おおむね球体をした戦場の直径は200フィート(40マス)まで伸びる。

#### オベリスク Obelisks :

大穴の縁に立つこれらの磨き上げられた黒い円柱の高さは100フィートだ。

#### 大穴 The Pit :

もしレビヤタンによって生みだされたのではないクリーチャーがこの大穴に入るなら、それは難易度24の反応セーブを行わなくてはならず、失敗したなら吸い込まれディスインテグレート呪文の影響を受けたかのように破壊される。

#### 乱流 Turbulence :

この水は猛烈な渦巻きを形作る；この区域に進入した者は難易度22の反応セーブを行わなくてはならず、失敗したなら無作為の方向に1d6 × 10フィート移動させられる。

#### 分厚い水壁 Thick Zone :

この水はぶ厚く緩慢だ。そのためこの区域を通過するのはプディングを泳ぐようなものだ。これらの区域に進入したキャラクターは停止しなくてはならず、このラウンドはもう移動することができない。次のラウンド、彼女は難易度12の【筋力】判定を行わなくてはこの区域を離れることはできず、成功しても移動速度は半減する。失敗した場合、キャラクターは移動することができないが、他のアクションを行なうことはできる。

## 展開

### Conclusion

大穴の中にアビスサル・シャードが消えた後、レビヤタンの活動はゆっくりと鎮静化し、まどろみに戻る。もしレビヤタンのアスペクトがまだ生きているなら、それは渦巻く青白い微小片となって掻き消える。生き残ったクラーケンは逃走する。PCが水面に戻るためには棘寺院まで泳ぎ戻らなくてはならない。上層レベルは現在不活性だ - 混沌効果もなくなっている。

もしシャード所持者が丸呑みされてレビヤタンの砂囊で死んだなら、クリーチャーは数ラウンド戦うことでパーティに奪還の可能性を与えるが、その後大穴の中に消え去る。この結果はパーティの失敗と世界が破滅すること、あるいは(幸運であるなら)シャードがレビヤタンの中核に到達して結合することで巨獣が眠りに落ちることを意味する。

アクシヒュアトルの反応はパーティの成否次第でDMが決定する。もし彼が逃げだすなら、彼は姿を消し、今後もさまざまな社会に対して陰謀を練るだろう。

PCが海上に戻ったなら、彼女らは世界がレビヤタンの大暴れにより、海岸線から山脈に至るまで大きく変化した事に気づくだろう。大災害にもかかわらず、世界は生き残った。そしていつの日か癒えるだろう。