

第六章、ぱんどありむ



『Elder Evils』掲載のシナリオ案

翻訳： 鯛足烏賊

「彼らはそれをもたらした。彼らはそれをもたらし、捕らえたが、多くの命が費やされた。彼らは神々を脅すため、それをもたらし、そして実行した。神々は即座に報復した。悪は投獄されたが、留まった。束縛された。計画通り。憤怒して。」

— トゥーネ・メイジー、秘術研究者

神々の報復から古代文明を守るために物質界に引き寄せられたパンドアリムは、全き消滅を意味する無感情な虚空を象徴している。それは抑止力として数千年前に召喚者により投獄されたが、解放される事はなかった。現在、永く秘匿されてきた忘れ去られた監獄に、“神殺し”の兵器を解放するため、驚嘆すべき精神体と強壮な物質体を結合すべく、強力な存在が接近していた。パンドアリムは間もなく自由を得る - そして無数の神殺しが始まる。

背景

Background

〈知識:歴史〉か〈知識:神秘学〉 難易度28

はるか昔、愚かな魔道士結社が多次元世界の法則に反し、巨大な力を求めて捜索を行ない、決して知られるべきではなかった次元と次元の“すき間”を発見した。彼らの横柄な行為はこの知識を切望して妬んだ神々を怒らせた。結社のメンバーは自身(またその民族)を守るため、神々に対抗する兵器を求めた。魔道士たちは大いなる転輪の“垂直方向”とされる準現実意に意志を向けた。神を殺すという暗い誘惑をかなえるため、物質界に計り知れない力とたゆみない破壊衝動を持つ特異点が物質界に呼び寄せられた。

召喚者によってパンドアリムという名前を与えられたそれは、貪欲に契約条件を遂行する方法を模索したが、その代わりそれは投獄された。彼らは完全な力を発揮したパンドアリムを、魔法では - 定命者であっても、神格であっても - 御しきれないことを知ると、その精神体を物質体から分離して、精神体を彼らの都市の地下深くに設けた結晶監獄に封じ、物質体を多次元世界に接する次元間隔に固定した。

〈知識:歴史〉か〈知識:神秘学〉 難易度32

パンドアリムを手にして増上慢に達した彼らは、神々を呼び出し、彼らの兵器の信じ難いほどの破壊力を誇示した。魔道士たちはこのような示威行為で、神々の軍勢が和平を求めらるうと信じていた。しかし神々は先制攻撃を行なった。慢心したメンバーが、狂気の果てにパンドアリムの結合させようとしたならその阻止は困難だ。そこで結社がその立場を確立する前に、神々は世界からその痕跡を拭い去ることにしたのだ。

〈知識:歴史〉か〈知識:神秘学〉 難易度35

時折、恐ろしい時代を覚えている古い神格が、現代のクレリックに自分たちの決断を伝え、自分たちの恐怖を吐露する。魔道士たちとその文明は一掃されたが、神々といえども結社がすでに行なったことまでは旧に復すことはできなかった。そこで神々は二重監獄にパンドアリムを隠し、その存在証明のすべてを抹消して回った。にもかかわらず、神々を殺す兵器とその隠し場所についての物語は、ほのめかされ、語り伝えられた。

〈知識:歴史〉か〈知識:神秘学〉 難易度37

精神体を結晶監獄の中に封印したにもかかわらず、パンドアリムは意識を持ち、周囲の状況について認識していた。滅びることもなく退屈しているそれは、付近に現われた知性あるクリーチャーの精神を支配し、精神体と物質体の結合を画策した。しかし、それら定命者の駒は無茶な支配には脆すぎた。その永遠の欲求不満の果て、精神体の放つ破壊的な力は下僕をたちまちにして破壊してしまい、実際の支援となることはなかった。ごくごく最近まで。

目的

Goals

〈知識:神秘学〉 難易度30

パンドアリムの最優先事項は、その強力な精神体を誰にも止める事ができない形態にする“再結合”だ。

〈知識:神秘学〉 難易度34

その恐るべき兵器が精神体を最大限に伸長させて調査したところ - 少なくとも当面の間は - 裏切者たちが滅び去ったことを知った。パンドアリムは自身を誘い出し、罠にかけて捕らえた人々の子孫が存在する可能性について考慮した。もし自由を勝ち得たなら、パンドアリムは先祖が犯した犯罪について、何も知らない子孫に対して報復するだろう。

〈知識:神秘学〉 難易度37

パンドアリムは報復を完了した後、数千年前に取り決められた契約に取り掛かり、完了するつもりだ。パンドアリムの召喚者は契約の拘束力について重視しなかったが、擬似生命兵器は廉恥心を有していた。それは契約に基づき、この世界に存在する全ての神格を滅ぼすだろう。それは神々が容易に殺せないことを知っているが、その存在を徐々に削り取るための計画を練っていた。

〈知識:神秘学〉 難易度42

パンドアリムはこれらの任務を完了したなら、元の世界に帰還する - 可能であるなら。もしパンドアリムが多次元世界を去るのが邪魔されるなら、それが意識的か否かに関わらず、または召喚方法を再現できないのであれば、それは物質界を、1つの世界を滅ぼすだろう。

キャンペーンにおける

パンドアリム

Pandorym in the Campaign

パンドアリムの精神体と物質体はいずれもキャンペーンを終了させるだけの力がある。もし両者が揃うなら、異界の兵器を止めることはできないだろう。パンドアリムが“再統合”されたなら、キャンペーン世界は終焉を迎える。

時系列

Timeline

ここに君がパンドアリムの精神体を解放するための冒険を構成するにあたり、可能性のある重要な出来事をキャンペーン時系列を追って遭遇レベル別に示す。

遭遇レベル 5

トゥーネ・メイジー（中立にして善、女性、ヒューマン、バード2 / ウィザード2）は行方不明になった父親のルーカテルを心配している。彼女は以前、おそらく雇用者として、PCと接点があるため、彼女らが信頼できて頼りになる存在であることを知っている。彼女は悲劇の物語と豊富な報酬をとともに現われる。PCが彼女に父親の現在地に着いて心当たりを尋ねると、彼女は父親が古代の廃墟を捜索していたと伝える。PCが老人の痕跡を追うも、足跡は途絶える。

遭遇レベル10（微弱な“徴”）

一見してトゥーネ・メイジーの心配とはまるで別のことに、聖職者の議会が開かれていた。彼らの神々は、投獄された悪しき超絶的な力を解放しようとする未知の存在について警告してきた。PC（クレリック、パラディン、または他の信仰呪文使い）の1人が、彼女の信仰の代表者からの知らせを受ける。パーティにはこの脅威を狩り出して阻止する任務を与えられるが、その生態については一切知られていなかった。

同時刻、ほとんど認識できない秘術のグリフが夜空に現われる。召喚術士から呪文発動が困難になったと報告が入り、緊急に賢者の集会が召集される。秘術術者は多次元世界との連結が弱体化した原因がこれらの“徴”と関わりがあると推測する。

遭遇レベル15（中程度の“徴”）

PCは彼女らが求める存在の正体が、客観的には悪でも愚かでもない、勘違いした究極の秩序の代行者であることを発見する。

一方、夜を彩るグリフはより明確になって増加し、またそれと共に物質界と他の次元界との連結は脆弱になっていく。招来クリーチャーは自動的に現住次元に退去せず、信仰術者は守徳神格からパワーを引き出すことが困難になったことに気づく。

遭遇レベル17（強力な“徴”）

PCはイカれた代行者と解放を望む者が同一の存在であることに気づく。絶対義務七号として知られるコリヤルトが、秩序の名の下に投獄されたパンドアリムを解放しようとしていた。PCは以前にそのクリーチャーと偶然に遭遇しているが、それが当事者であるとは気づかなかったのかもしれない。

秘術の封印は遂に昼夜問わず目撃されるようになる。瞬間移動はより危険なものとなり、信仰術者の難易度は高くなる。

遭遇レベル20（圧倒的な“徴”）

父親の宿命に囚われたかのように、トゥーネ・メイジーは再びPCに依頼してくる。彼女はルーカテルの居場所を発見している。さらに、彼女は彼が全き悪の存在に仕えていることも知る。彼女は父の仕組んだ悪しき計画を阻止するには自分がPCの役に立つと主張する。PCはルーカテルが仕える存在こそが、絶対義務七号が解放しようと捜し求める存在であることに気づく。

トゥーネの先導の下、PCは廃墟を突破して監獄に至る。そこで彼女らはパンドアリムの意識を内包する結晶を削る絶対義務七号を発見する。そのダメージによりパンドアリムの精神体の“破片”が出現する。この断片ひとつであっても、恐るべき災害を起こすに十分な力がある。PCはこの脅威と情け容赦のないコリヤルト、憤怒するルーカテルに対峙しなくてはならない。

エベロン設定のパンドアリム

Pandorym in Eberron

パンドアリムは神秘的な破壊現象の秘密と共にモーンランドの地中に埋没しているかもしれない。はたまた、ゼンドリックの巨人族が数千年前、彼らの力の絶頂期にパンドアリムを誘導して捕縛したのかもしれない。そうであるなら、結晶監獄は密林の大陸にある、無数の廃墟のひとつの地下に埋没している。

最初のシナリオではパンドアリムが“非嘆の日”の理由となり得る(誰も公式に大変動の原因を知らないことから、君は君のキャンペーンで可能な方法で原因を決定することができる)。この説明を使う場合、君はパンドアリムがコーヴェアに到達する時系列を数年前倒しすることになる。このシナリオではサイアリに拠点を築くカニス氏族が、〈最終戦争〉を有利に進め、さらに神々に挑戦するため異界の超兵器をエベロンに持ち込んだことになる。増長したサイアリは神々 - または別の勢力 - により、国土を粉碎され、モーンランドが生ずる。

フェイルーン設定のパンドアリム

Pandorym in Faerun

小説『Darkvision』で記されるように、古代アイマスカー帝国がアイマスカー大虐殺の返礼を神々に叩きつけるためにパンドアリムを持ち来たった。彼らが超兵器を使用可能な状態にする前に、神々は帝国を弱体化させた。パンドアリムはそれ以来ここに留められ、その精神体は紫皇帝の宮殿の地下にある帝国武器庫に捕らえられている。

パンドアリム

Pandorvm

パンドアリムは2つの別々の部位に分割されている：その思考を破壊する精神体と、現実を終焉に向かわせる物質体である。もし両者が“再統合”したなら、パンドアリムはこの世界を虚無に帰すだろう。

物質体 Body

パンドアリムの物理構成は実際のところ多次元世界に存在しているとは言えず、理解不能な世界に接続された回廊に過ぎない。それは直径30フィートのスフィア・オヴ・アニヒレーション(DMGp279)として現れるが、誰であっても - たとえそれが神格であっても - タリスマン・オヴ・ザ・スフィアを使ってさえ、制御することはできない。巨大なオーブを制御しようと試みるなら、そのクリーチャーの方に90フィート横滑りする。その存在にロッド・オヴ・キャンセレーションに触れさせたなら、ロッドは破壊され、パンドアリムの存在しない物質体はロッドに触れさせた者のマスに横滑りする。“束縛の封印”の影響により、他次元クリーチャーを放逐する呪文はパンドアリムに影響を与えない。しかしながら、ゲート呪文を発動したなら5%の確率で次元横断監獄に押し戻すことができる(さもなければ何も起きない)。

スフィア・オヴ・アニヒレーションのように、パンドアリムの虚空のような物質体に触れた一切は、神格を別として破壊される。

古代のウィザードたちはパンドアリムの物質体を王国の別の場所に秘匿し、離れた場所の結晶監獄にその精神体を封印した。

精神体 Mind

パンドアリムの精神体は投獄されているが、かすかだが奇怪な呼掛を行ない続けている。投獄中、結晶の中に捕らわれているとしても、パンドアリムの意識は完全に明瞭だ。監獄はリズムカルで強烈な紫色の光芒を放ち続けている。ときどき、結晶は光を放射するのではなく光を吸い込むかのように見えるときがある。しばしばそれは暗くなり、中心に邪悪な赤紫色が仄見える時がある。そのように瞬間、異質な精神はその周囲に心を凝らしているかのように思える - ほんの一時だが。世界にとって幸いなことに、結晶監獄を傷つけることは極めて難しい。

エネルギーの焦点となる物質体がないままに解放されたなら、パンドアリムの精神体は現実性の枠を超えて拡散するため、直径40フィートの球体となる。その実体なき虚空の密度は低く、その辺縁部分は光のない薄雲のように見える。無作為に蒸気のような蔓が伸びては境界で掻き消える。この不規則な球体には認識可能な前後や側面というものはなく、傾いた軸を中心にゆったりと回転する。それは最高速度で移動するときでさえ、漂っているかのように振舞う。周囲5フィートには蠟燭を揺らめかせるが吹き消さない程度の冷たい風が吹く。パンドアリムがテレパシーで会話を求める時、その中心に薄暗い光が生じる。



パンドアリムの精神体の“破片”

The Mind Shard of Pandorvm

もし解放されたなら、パンドアリムの意識はいかなる存在に対しても呼びかける - それが定命か不滅であるかは問わない。しかしながら、もし結晶が損害を受けつつも破壊されなかったなら、パンドアリムの精神体のわずかな“破片”だけが解放される。暗黒で作られた小型銀河のようなこの“破片”は、最強キャラクターに匹敵する力を持つ。しかしながら、パンドアリムの精神体の“破片”は、監獄の外では24時間しか存在できない。また精神体の“破片”は同時に1体しか存在できない。

PCは単独で精神体の“破片”に遭遇することはないだろう。彼女らが監獄施設に進入したなら、彼女らは結晶を切り刻む絶対義務七号に対峙しなくてはならない。精神体の“破片”はコリヤルートの成功を期待して可能な限りの支援を行なう。もしルーカテル・メイジャーが存在しているなら、彼もまた精神体の“破片”を支援する。

サイオニック能力を持たない

パンドアリム

Pandorvm without Psionics

パンドアリムの精神体の“破片”は強烈かつ強力なサイオニックの存在だ。もし君のキャンペーンでサイオニックを登場させないなら、精神体の“破片”を心術に特化したソーサラーとして扱え。

ヴァンピリック・エゴ・ウィップは同じ制限を持つヴァンピリック・レイ・オヴ・エンフィブルメントに置き換える：精神体の“破片”は与えた【筋力】ダメージの半分に等しいレベルの呪文スロットを回復する。擬似サイオニック能力とサイオニック修正特技は擬似呪文能力と呪文修正特技に変更される。《swift focus》の代わりに変則能力として、精神体の“破片”は発動時間を増やすことなく取得済みの呪文修正特技を適用することができる。

ルーカテール・メイジー

Lucather Maiii

「トゥーネよ、我はそれを見たのだ。我はついに、まさしく神々ですら歩みを止めざるを得ないものを、見た。それを召喚したが故に、我らの祖が減ぼされる原因となったそれを。我は見た……、世界の終焉を。」

— ルーカテール・メイジー、知識の司の駒

目的

Goals

ルーカテール・メイジーが抱く最大の願いは、彼の祖先を滅ぼした原因を知ることだった。彼は手がかりを求め、多くの神秘的な古代遺跡を探検した。彼は説得能力を駆使して、秘密を漏らすよう人々を納得させたり騙したりした。その搜索の究極の目的は、パンドアリムの精神体の監獄を発見することであったが、それを達成した時点で彼はその生命と自由意志を喪失した。彼の精神は“いにしへの邪悪”の破壊的パワーで圧倒され、彼の魂は彼の肉体から剥ぎ取られてしまった。

現在、ルーカテール・メイジーは非実体の駒と化し、異質な主のために知識を求め続けている。彼は他者を操るため、それまで以上に彼の能力に依存するようになった。彼はかの存在の精神を解放するまで耐えられる人材を、パンドアリムの意識に耐えられるだけ十分不屈な精神を持っている人々を、問答無用で狩り集めた。非業の最期を遂げた1ダース以上の不運なる魂の多くが、恐るべきアンデッドとして立ち上がった。ルーカテールはこの邪悪なアイデアを、彼が試練を突破できると信じている人物にも適用しようとしている - すなわち彼の娘だ。彼は彼女を仲間に、新たなる拠点の一角に加えようとしていた。

ルーカテールはパンドアリムの精神体を結晶監獄から解放した後、その失われた物質体を搜索つもりだ。彼は傍若無人な擬似生命兵器の精神体が、彼を即座に、完璧に破壊するだろうことに気づいていない。

ルーカテール・メイジーの運用

Using Lucather Maiii

幾体かの操り人形を駆使するも、自分自身がマリオネットではないルーカテールは、キャンペーンにおける最後の試練に最適だ。彼の忠実で素直な娘を介し、一度ならずPCを誘導することができる。

もし絶対義務七号が結晶監獄施設上の廃墟に到達するならば、ルーカテールはコリヤルトが目的を達成するのを支援するために全力を尽くす。PCが廃墟の内外で妨害を試みるならルーカテールは憤怒する；彼は絶対義務七号に加勢して戦いに加わる。遭遇6-2、6-3を確認し、ルーカテールが監獄施設内でどのように振舞うかを確認しろ。

解説

Description

ルーカテールはパンドアリムの精神体と遭遇したことで思いがけない結果を受けた。彼は自由意志を喪失し、神格への憎悪を植え付けられ、魂を肉体から引き離され、結晶監獄に結び付けられてしまった。ルーカテールはもはやキュール(Libris Mortis p116)であり、その非実体の姿は生前の凜々しい容姿の面影しかない。ルーカテールは漠然と人型をした灰白色の薄雲となった。彼を何かで覆うことで、その瞳が邪悪な緑色に輝いていることがわかる。



絶対義務七号

Obligatum VII

「貴公の“神格”の意向など無関係だ。バンドアリムとして知られている存在の投獄は契約不履行である。バンドアリムは解放されるべきだ。」

— 絶対義務七号、見当違いのコリャルート

絶対義務七号は、神々の最も強力な従者と対峙すると推測される任務を遂行すべく、メカヌスの育児炉で製造された。同一の名称と任務を与えられたコリャルート・イネヴァタブルは7体いた。絶対義務七号は対抗者を理解し、その戦術に対処する術を持っている。それはそのシリーズ最後の個体と推定される。

目的

Goals

およそ900年前、最初の絶対義務コリャルートは、数千年前、この世界出身ではないとある強力なクリーチャーとの間に結ばれた口頭契約 - その後破棄された - を認識した。元来秩序に献身的なそれは、その存在を解放する危険性を重視していなかった。そしてイネヴァタブルは死滅した文明が結んだ契約を履行するために出発した。その目標はたった1つ：バンドアリムとして知られている名状し難き存在を解き放つことだ。それはこの存在が、失われた王国の廃墟に投獄されていることだけを知っていた。

それは失敗した。同様に、契約違反を正すべく送り込まれた5体の後継者もそうだった。絶対義務七号はこの任務を受けた最新の個体だ。前任である4体のイネヴァタブルは、お節介な - 善、悪、中立 - の神々の従者に敗れた。フィンド、セレスチャル、そして定命者がそれらの究極任務を妨害した。他の2体は、バンドアリムのことを何も知らないが他の理由でコリャルートと交戦状態になった冒険者たちにより失敗した。これら過去の失敗に基づき、絶対義務七号は周囲の注意を引くことを避けたが、結晶監獄発見の噂は彼の努力に拍車を駆けた。

絶対義務七号の運用

Using Obligatum VII

絶対義務七号は任務の支援も邪魔もしない者とは関わりを持たずとせず、それらは邪魔者として扱われる。コリャルートは任務遂行のためだけに存在することから、定命者には理解不可能なほどひたむきだ。それは数分以上の時間を邪魔者のために費やさない。

PCは絶対義務七号と付き合うことで、個性と目的を学び取るだろう。しかし、コリャルートと遭遇する最も可能性が高いのは、結晶監獄の大広間でそれが目的を達成しようとする瞬間だ。絶対義務七号は破壊される危機を除き、それ自身に対するダメージを含めてすべての妨害を無視する。

そのアダマンティン・ソードは結晶監獄の硬度を無視するため、絶対義務七号は数回の攻撃で結晶を破片に変えてしまう（バンドアリムの精神体の“破片”を解放する）ことができる。君のキャンペーンのレベル帯次第で、君はPCの到着をコリャルートが攻撃を開始したときから破壊の寸前まで調整することができる。場合によっては、精神体の“破片”がすでに現われた後にすることもできる。

解説

Description

絶対義務七号の姿は他のコリャルートと同じで、装飾的な鎧をまとった微光を放つ金属の人型である。しかしながら、その武器、鎧、他の装備は明白に他のコリャルートのものを上回る熟練の技前で鍛え上げられている。



結晶監獄施設

The Crvstalline Prison Complex

失われた帝国の魔道士と職人がパンドアリムの精神体を捕らえるため、魔法の結晶監獄を作り出した。神々が王国を壊滅させたとき、諸神はあえて結晶の破壊を避け、精神体を解放しなかった。その代わりに、諸神は監獄を封印し、その存在の記録を抹消した。また神々は監獄の秘密を永久に保つことはできないことを知っていた。そこでその周囲に防御施設を敷設した。長き時に渡り、パンドアリムの精神体は解放に失敗した下僕たちの残骸からアンデッドの守護者を作り出していった。

重要な特徴

Key Features

結晶監獄を取り巻く恐るべき施設に抹殺された全ての定命者は、死後に様々な方法でこの場所を守護する羽目になった。そして愚かにも施設への侵入を果たした定命者は、これまでのところすべて内部で死滅した。

物理的危険要因

Physical Hazards

パンドアリムの精神体を投獄した監獄は、ボロボロの廃墟と広範な地下墓所の下に隠されている。時の経過による破壊は、断続的な落盤により複雑な構造を生み出した。発掘により、崩壊した構造体を連結させようとする試みが行われた。それらの努力すべてが成功したわけではなく、より複雑な状況は増していった。さらに侵入者を混乱させるため、神々は地下墓所全体に罠を設置した：偽りの監獄が増設され、未使用の封印サークルが設置された。

自然が提供する危険要因に加え、監獄施設には積極的かつ献身的な守護者がいる。そして初期の守護者たちは人造として留まった。侵入者は古代の守護者に敗れるか、罠や落盤で死亡するか、あるいはパンドアリムの圧倒的な精神によって破壊され、アンデッドとして施設を警護する運命を辿った。彼らは“最後の休息”を求めているにもかかわらず、絶えざる生命への憎悪が単純に倦怠から逃れるため、遭遇する生きているクリーチャーに立ち向かう。

防御施設のほとんどはルーカテル・メイジーとその下僕たちによって突破された。彼らは慎重に警戒区域や守護者を迂回し、また撤退し、また幸運にも衝突を避けた。だが最後には、パンドアリムの精神体の圧倒的な力とほとんど破壊できない監獄の前に屈することになった。

無秩序のオーラ

Aura of Entropy

無秩序のオーラが地下洞窟施設と周囲の廃墟に満ちている。神々は侵入者を阻止し、現地の守護者を強化する目的でこのオーラを設けた。それは以下の効果を持つ。

- ・ 区域内の生きているクリーチャーは自然治癒ができない：彼女らは休息によってヒット・ポイントと能力値ダメージを回復することができない(魔法的治癒能力は機能する)。
- ・ アンデッド退散/威伏の持続時間は通常の10ラウンドではなく5ラウンドだけになる。
- ・ 区域内で行なわれる永続的レベル損失に対する頑健セーヴは-4ペナルティを受ける。
- ・ 区域内で死亡した生きているクリーチャーは、1d4分後にアンデッドとして立ち上がる。知性のないクリーチャーは同等のヒット・ダイスを持つゾンビか精神のないアンデッドと化す；【知力】能力値が6以上のクリーチャーはヴァンパイアやゲールといった知性のあるアンデッドと化す。知性のある存在は10%の確率で精神と肉体が遊離する。遊離した精神はキュール(Libris Mortis p116)やレイスといった非実体アンデッドと化し、その肉体はボダックやフォーセイクン・シェル(Libris Mortis p100)といった実体を持つ恐怖として活動する。

遭遇エリア

Encounter Areas

結晶監獄の上の廃墟には様々な挑戦と対抗者を待ち受ける高レベル・ダンジョンで満たされている。君が適切と判断する任意の遭遇を配置しろ。この施設は適切なダンジョンの最深部に配置することもできる。

A. 召喚の広間

Chamber of Summoning

(遭遇レベル15)

この広間で古代の魔道士はバンドアリムと最初に交信し、この世界へと誘導した。この広間は到着時にかろうじて崩壊を免れた：その超次元的殲滅能力を持つ物質体は、数人の召喚者諸共即座に直径30フィートの周辺を消失させた。生き残った者は脱出するために最後の努力を行なったが、バンドアリムはその行為を許さなかった。それは数名の魔道士と助手の肉体を、その魂だけを残して破壊した。パニックが始まった。数人の召喚者だけが広間の外にまろび出て、次元間移動に対して広間を封印した。亡霊と化した者たちは、かつての仲間や同胞を貪り喰らい、その数を増した。現在、1ダースの怒れるグレーター・シャドウが内部に閉じ込められている。

B. 外部拘束陣

Outer Circle of Binding

(遭遇レベル様々)

この円形と考えられる回廊の床面には、一続きの無数の召喚図が刻まれている。陣の中央を踏み越える行為は、実体を持つクリーチャーの肉体を、一瞬であるがバンドアリムの故郷のある“垂直”方向へと転移させる。突然の見当識喪失により、すべての生きているクリーチャーは1d4ラウンドの間吐き気がする状態となる(セーブ不要)。

陣の内側(隣接する部屋や通路を含む)で発動された死霊術呪文は持続時間延長化される(呪文スロットを上昇させることなく)。陣の内側で召喚術呪文を発動するためには(精神集中)判定(難易度30+呪文レベル)を必要とする；判定に失敗した場合は呪文は効果を現すことなく失われる。

人造とアンデッドからなる数隊の哨戒部隊が広間を徘徊している。

C. 内部拘束陣

Inner Circle of Binding

(遭遇レベル様々)

この円形の回廊の床には、外部陣の内側に完全に含まれるように、第二の大拘束陣が敷かれている。陣の中央を踏み越える行為は、実体を持つクリーチャーの肉体を数秒であるがバンドアリムの故郷のある“垂直”方向へと転移させる。この悲痛なる転移はすべての生きているクリーチャーに1d4ポイントの【耐久力】吸収と1d4ポイントの【判断力】ダメージを与える。加えて、生きているクリーチャーは難易度30の頑健セーブに成功しないと1d4ラウンドのあいだ朦朧状態になる。

陣の内側(隣接する部屋や通路を含む)で発動された死霊術呪文は持続時間延長化かつ最大化される(呪文スロットを上昇させることなく)。陣の内側ではすべての召喚術呪文(招請、招来、瞬間移動)は機能しない。この区域のアンデッド・クリーチャーは他の退散抵抗に累積する退散抵抗+8を得る。

この内部陣は結晶監獄に捕らわれているバンドアリムの精神体の力を制限するために敷かれた。もしバンドアリムの精神体が脱出するなら、床面に描かれた召喚陣は砕け散り、内部の回廊は崩壊する。

結晶監獄

The Crystalline Prison

施設の中には直径20フィートの、一面に秘術の意匠を凝らしたシジルやルーンや理解不能なグリフが刻まれた円形の広間がある。暗く、世界の間隙を超えて伝わる冷気が、この部屋の内部を凍結させている。ここの室温は極端な寒気を上回ることはない。この部屋の内部では[火]呪文は半減ダメージを与える。室内では非魔法の炎は即座にかき消され、壁の内側では再点火できない。光源は半分の距離までしか届かない。

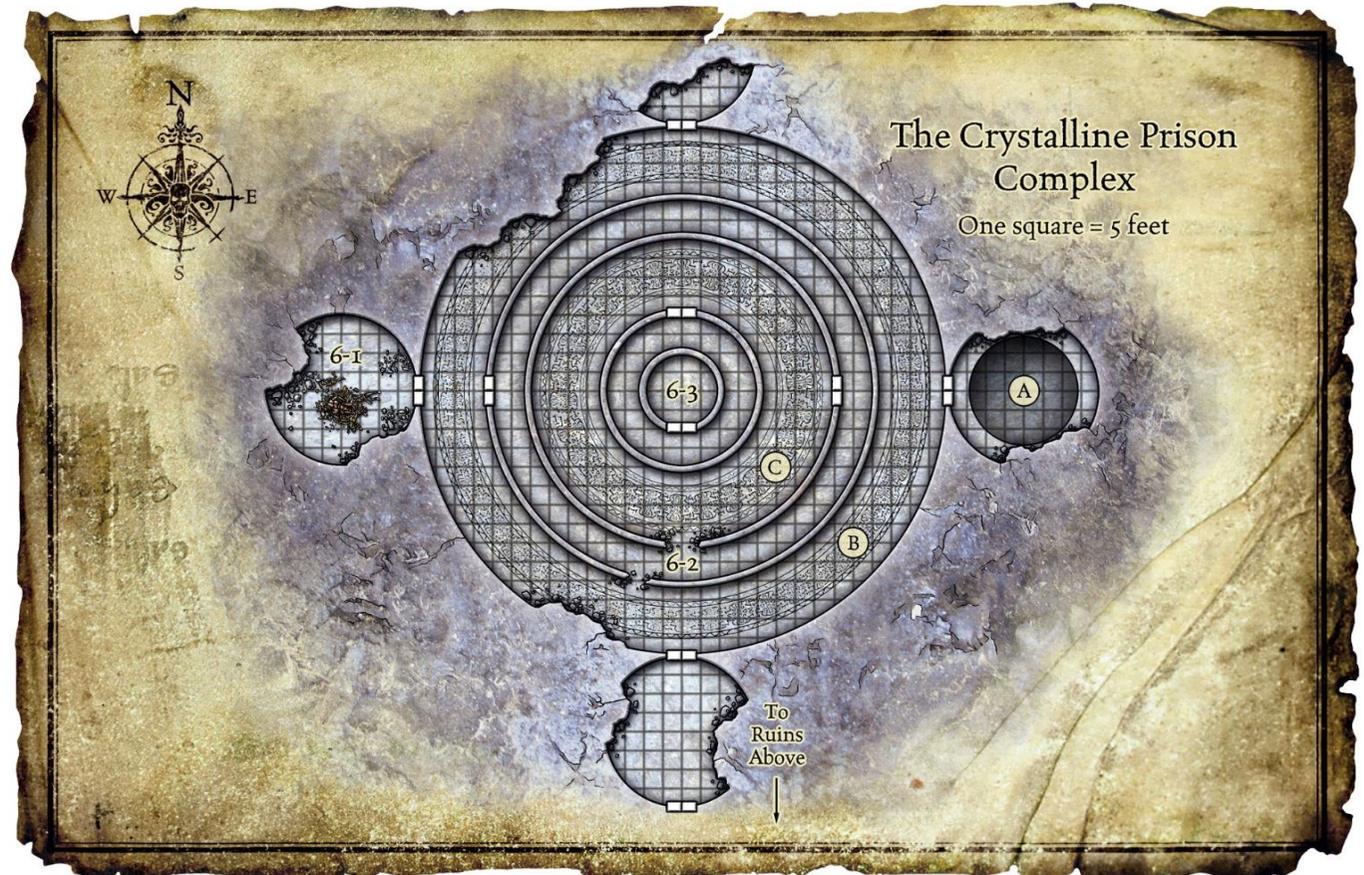
広間の中心には、高さ15フィート幅8フィートの、紫色の結晶が浮いている。それは室内の光源をすべて吸い込むかのように、内部から不浄な暗黒の脈動を放つ。それは煌かないが、反射も屈折もしない紫色の光を放ち、周囲のすべてを気色悪い董色に染め上げる。内部にはパンドアリムの精神体が捕えられている。

- この“結晶”は実際のところ、修正され固体化され永続化されたプリズマティック・ウォールの6つの層だ(董色層は含まない)。通常の魔法はこれらの層に影響を与えない。結晶に触れたクリーチャーは(たとえ手袋や被防具を付けていたとしても)、毎ラウンド1色の層の効果を受け、触り続けるなら6ラウンドですべての効果を受ける。7ラウンドに渡って触り続けたクリーチャーは監獄の中に引きずり込まれて姿を消すが、難易度45の意志セーブに成功しない場合はディスインテグレート呪文を受けたかのように分解される(セーヴィング・スローなし)。

監獄の内部に引きずりこまれたクリーチャーは、結晶が破壊されない限り、この現実世界に復帰することはできない。もし結晶が砕かれ(パンドアリムの精神体が解放され)たなら、引きずり込まれたクリーチャーもまた破壊され、ツール・リザレクションかウィッシュかミラクル呪文のみで復活できる。

結晶監獄に触れた時に所持していたアイテムは所持者のようなりスク受けないが、知性ある魔法のアイテムはクリーチャーと同様に扱われる。

- 結晶監獄は硬度30、300ヒット・ポイント、呪文抵抗40を持つ。それは[酸]、[冷気]、[電気]、[火]に完全耐性を持つ。[音波]攻撃は2倍ダメージを与えて硬度を無視する。
- 結晶監獄に100ポイント以上のダメージを与えたなら、それには亀裂が入り、パンドアリムの精神体の“破片”が送り出される。精神体の“破片”が破壊されたなら、監獄は30ポイントのダメージを回復する。回復した結晶が未だ100ポイント以上のダメージを受けている場合、最初の“破片”を破壊されて1d4ラウンド後に別の“破片”が生み出される。
- もし結晶監獄のヒット・ポイントが0にまで減少するなら、それは破片と塵の山と化して崩壊する。その瞬間、パンドアリムの精神体が解放される。



遭遇5-1：守護者の間

Guard Room

遭遇レベル20

準備

Setup

- 1体 グリスゴル (G)
- 1体 強化デスシュリーカー

結晶監獄を取り巻く廃墟には守護者の間はわずかしか残っておらず、完全なものはなく、もちろん最初期の守護者は残っていない。瓦礫の間に貯まった昔からの遠征者の死体が、施設を覆う強力なオーラにより活性化している。現在、グリスゴルがこの部屋を守っており、また視線の切れた場所にデスシュリーカーが隠れ潜んでいる。

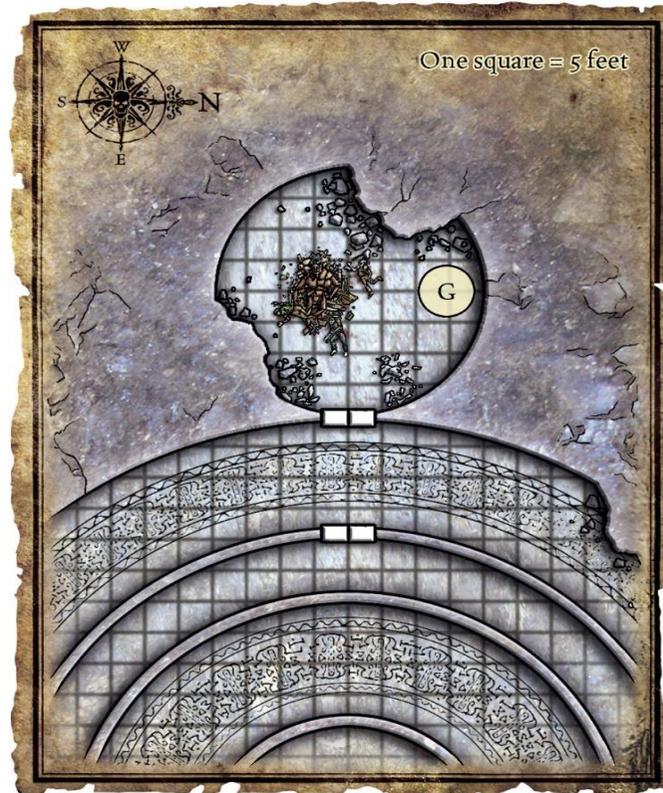
プレイヤーは彼女らのミニチュアを地図の東側出入口に置け。PCが扉を開けたなら、(G)と示された場所にグリスゴルを配置しろ。ただし強化デスシュリーカーは戦術欄に書かれているとおりPCが麻痺するまで配置するな。

プレイヤーが彼女らのミニチュアを配置したなら、グリスゴルを配置して、読め：

この円形をした部屋の中央付近には、使い古した羊皮紙や、壊れたアイテムを積み上げて作り出したと思われる、巨大な人型が横たわっている。その周囲には、数体の死体が散らばっている。出入口の両側に、高い彫像が置かれていたが、それは今では崩れ落ちている。右手の方に、黄ばんだ羊皮紙と丁寧に作られたアイテムで作られた、古めかしい何かが立ち上がる。

グリスゴルの攻撃によりPCが最初に麻痺した時点で、破壊されたグリスゴルの上の何者にも占められていないマスに強化デスシュリーカーを配置し、読め：

床に積まれたゴミ山の中から、金切り声と共に何かが立ち上がる。それは君の無防備な仲間に対し、非実体の爪を伸ばす。



戦術

Tactics

グリスゴルは室内に侵入した生きているクリーチャーに接近し、可能な限り多くの敵を麻痺させようと攻撃する。それは破壊されるか対抗者が一掃されるまで戦いをやめない。

PCが麻痺したなら、デスシュリーカーは無防備状態の餌食を糧にするために戦いに加わる。それはより多くの対抗者を麻痺させるか【魅力】吸収するためグリスゴルと協力して戦う。一度でも半分以上の対抗者が麻痺したなら(短時間であっても)、デスシュリーカーは部屋の天井まで飛んで“死にゆくものの叫び”を使用する。それは3ラウンドに渡って効果を持続させる。

もしデスシュリーカーのヒット・ポイントが90以下になるか、対抗者がサイレンスを発動するなら、それは撤退して部屋の床に潜り込む。それはそこで数分間待機してやり過すと、PCの背後を付け回し、別の戦いが始まった時点で再戦する。もしグリスゴルが破壊されたなら、デスシュリーカーは“死にゆくものの叫び”を使用する。

結末

Conclusion

グリスゴルを倒した後、PCは3体の死体を捜索することでアイテムを発見することができる：

- +2アミュレット・オヴ・ナチュラル・アーマー×3
 - +3ブレイサーズ・オヴ・アーマー
 - +5ブレイサーズ・オヴ・アーマー×2
 - +2リング・オヴ・プロテクション×2
 - +1ダガー
 - +2グラヴズ・オヴ・デクスタリティ
 - +4グラヴズ・オヴ・デクスタリティ
 - +6クローク・オヴ・カリスマ
 - +4ベリアブト・オヴ・ヘルス
 - +3ショート・ソード
 - +3ショートボウ
 - 蒼白のアイウーン・ストーン
 - 桃色のアイウーン・ストーン
- 90000gp

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination :

暗闇

天井 Ceiling :

20フィート

倒れた彫像 Fallen Statues :

これらは古代王国の重装の衛兵を模していた。それらのマスは移動困難地形(進入するために2マス分が必要)だ。

破壊されたグリスゴル Destroyed Grigol :

部屋の中心にある岩屑の山はルーカテル・メイジーの一派が破壊したグリスゴルの残骸だ。それに覆われたマスは移動困難地形(進入するために2マス分が必要)だ。

瓦礫 Rubble :

北西部の壁は崩壊して瓦礫と化している(移動困難地形；〈平衡感覚〉と〈軽業〉難易度が5だけ上昇し、〈忍び足〉は2だけ上昇する)。

遭遇5-2：砕かれた広間

The Shattered Hall

遭遇レベル20

準備

Setup

14体 カリアティード・コラム (C)
1体 ルーカテル・メイジー (L)

神々が結晶監獄を含む施設を封印したとき、彼らは彫像に命を吹き込み、また他の装飾品についても守護者としての役目を与えた。このエリアでは、人間と人型生物を描いた低浮彫描写が壁から踏み出してカリアティード・コラム (Fiend Folio p30) となる。14体のカリアティード・コラムは7体ずつ2つの集団を形成し、このエリアを警戒している。第一群の開始位置はマップに描かれている。

プレイヤーは彼女らのミニチュアを接近する方位に従って配置しろ。ルーカテル・メイジー(L)は戦闘が始まった後に配置される。4ラウンド以降、PCが登場した反対側から7体のカリアティード・コラムが到着する。

プレイヤーが彼女らのミニチュアを配置したなら、読め：

このエリアでは、明らかに後々から付け加えられたことがわかる、精巧だが不安を誘うような、浅浮彫の装飾が施されている。突然、壁にギザギザのへこみを残して、その人型をした姿が回廊に歩み出した。

PCの視界内に接近するカリアティード・コラムが入ったなら、クリーチャーをマップ上に配置して読め：

稼動する彫刻の警戒部隊が、回廊を進んでくる。彼らは君たちを発見すると、武器をガチャ付かせながら突進してくる。

戦闘開始から2ラウンド後、ルーカテル・メイジーのフィギュアをマップ上に配置して、読め：

風にたなびくローブを着た、幽霊のような姿が、暗黒のグリフを周囲に浮かべて、壁際に浮かんでいる。炎のように燃える緑色の瞳が、君を見据える。彼は秘術のジェスチャーと共に、呪いの言葉を吐き出した。



戦術

Tactics

最初の7体のカリアティード・コラムは、同時に1体の対抗者を排除するため協調して戦う。彼らはその体を利用して武器を破壊しようと、両手用武器を所持するPCを集中攻撃する。

PCが警戒部隊と遭遇してから2ラウンド後、戦闘音に引き付けられてルーカテル・メイジーが現われる。彼は出現すると、信仰呪文使いの心を逸らす為に懐柔能力を使用する。彼は呪文を使用する際に最も高レベルのものから発動する。警戒部隊の第二波が現れたなら、カリアティード・コラムは直線か半円形の防御陣を敷いてルーカテルを守ろうとする。

結末

Conclusion

この戦闘は侵入者を遅滞させ、消耗させることを意図している。もしPCが第一波のカリアティード・コラム7体すべてを2ラウンド以内に倒すなら、ルーカテルは第二波を待つ。戦闘開始から6ラウンド後に、第一波が残存しようといなかろうと、PCがそこに留まっている限り、次のカリアティード・コラム7体が到着する。

ルーカテルはカリアティード・コラムの両波が破壊されるか、彼自身のヒット・ポイントが20以下に低下した時点で結晶監獄の広間に撤退する。その部屋の防衛陣にルーカテルが加わるにより遭遇レベルが1上昇する。加えて、彼はPCの到来を絶対義務七号に伝えるため、不意打ちの機会は失われる。

外部拘束陣の効果は、この遭遇の難易度をやや高める。この挑戦を克服することに成功したなら、110%の経験点を得る。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination :

暗闇

天井 Ceiling :

20フィート

外部拘束陣 Outer Circle of Binding :

このエリアは外部拘束陣の影響下にあるため、以下の効果を受ける。このエリア内で発動される死霊術呪文は高レベルの呪文スロットを使用することなく、自動的に持続時間延長される。このエリア内で発動される召喚術呪文は難易度(30+呪文レベル)の〈精神集中〉判定を必要とする；失敗したなら、呪文は失われる。

瓦礫 Rubble :

2箇所の壁が崩壊して瓦礫と化している(移動困難地形；〈平衡感覚〉と〈軽業〉難易度が5だけ上昇し、〈忍び足〉は2だけ上昇する)。

遭遇5-3：結晶監獄

Crystalline Prison

遭遇レベル20以上

準備

Setup

- 6体 恐るべきレイス (D)
- 1体 ルーカテール・メイジー (L)
- 1体 絶対義務七号 (O)
- 1体 パンドアリムの精神体の“破片”

絶対義務七号はパンドアリムの精神体を納めた結晶への道を発見して攻撃を開始する。それは精神体の“破片”を解放する寸前にまでダメージを与える。6体の恐るべきレイスは一心不乱に任務遂行を続けるコリャルトを警護する。もしルーカテール・メイジーが遭遇6-2を生き延びるか撤退するなら、彼もマップ上に配置される。

プレイヤーは彼女らが接近する方位に従ってそのミニチュアをマップの縁に配置しろ。もし絶対義務七号が精神体の“破片”の解放に成功するなら、それは部屋の中央、結晶監獄の占めるマスに出現する。

プレイヤーが彼女らのミニチュアを配置したなら、読め：

この円形の部屋の中では、暗闇が渦巻き、悪意あふれる、燃えるような赤い目をした、ポロボロの影がいる。円形をした扉の向こうからは、金属が石を打つ、轟音がとどろいてくる。

キャラクターが扉を開き、内部屋の中を見たなら、読め：

部屋の中央には、光を吸い込み、不浄な暗黒を放つ、すみれ色をした、巨大なクリスタルが鎮座している。それは病的な、すみれ色のとばりに包まれた、悪しき光を放つ。巨大なクリスタルの脇に、金属で作られた人型が立ち、剣を打ちつけている。

戦術

Tactics

絶対義務七号は投獄されたパンドアリムの精神体の解放に専念する。コリャルトは+2アダマンティン・ヴォーパル・ロングソードにより硬度を無視するため、毎ラウンド結晶に平均11ポイントのダメージを与える。PCの到着時点で、それはすでに監獄に50ポイントのダメージを与えている。ダメージが100ポイントに達したなら、結晶はひび割れ、パンドアリムの精神体の“破片”が出現する(もし君がパーティに対してより困難な挑戦を用意するなら、絶対義務七号がすでに精神体の“破片”を解放し、まもなく結晶監獄を粉碎できる状況にあるとすることもできる)。

コリャルトはひたむきに任務に専念し、自身のヒット・ポイントが75以下に減らされるまで防御はしない。たとえそうであっても、味方がイネヴァタブルを守ろうとするなら、それはダメージ量にかかわらず結晶監獄に攻撃を続ける。

恐るべきレイス Dread Wraiths：

恐るべきレイスは同輩や(まだ存在しているなら)ルーカテールと共にイネヴァタブルを警護するが、必ずしも絶対義務七号や精神体の“破片”に協力しない。彼らは、1体か2体の肉体的に脆弱な敵(ログ、秘術呪文使いなどなど)に対して【耐久力】吸収攻撃を行ない、対抗者を始末して同輩を増やそうとする。

パンドアリムの精神体の“破片” Mind Shard of Pandorym：

もし精神体の“破片”が形成されるなら、それは絶対義務七号や監獄を攻撃するすべてのクリーチャーを守る。それは、肉体的に脆弱な対抗者をドレッド・レイスやルーカテールに任せ、重武装の敵(ファイターや戦闘専門家など)に専念する。

結末

Conclusion

もしPCが絶対義務七号を制止し損ねるなら、それは投獄されたパンドアリムの精神体を解放する。解放された存在の精神を破ることは事実上不可能だ。それは絶対義務七号をパンドアリムの物質体が収容されている次元監獄に向かわせる。そこで分かれた異界の超兵器は再統合する。そこに至るには若干の時間が必要なため、神々は介入が可能かもしれない。もし彼らがそうしないかそうでできなかったなら、パンドアリムは契約を遂行し、キャンペーン世界は崩壊するだろう。

たとえPCが勝利したとしても、メカヌの育児炉からは2d4ヶ月後には絶対義務八号が生産される。そのコリャルトは性能面で前任者を超え、さらに強力な兵器を携えている。生産されたコリャルトの侵攻を妨げるには、次元間旅行により生産拠点を破壊する必要があるだろう。

この遭遇における拘束陣の影響と結晶監獄の存在は、クリーチャーで決定される遭遇レベルをより挑戦的なものとするだろう。パーティが勝利したなら、標準の経験点を25%増で受け取るべきだ。

エリアの特徴

Features of the Area

照明 Illumination :

水晶の揺らめきで薄暗い明るさ。

天井 Ceiling :

20フィート

外部拘束陣 Outer Circle of Binding :

このエリアは外部拘束陣の影響下にあるため、以下の効果を受ける。このエリア内で発動される死霊術呪文は高レベルの呪文スロットを使用することなく、自動的に持続時間延長される。このエリア内で発動される召喚術呪文は難易度(30+呪文レベル)の〈精神集中〉判定を必要とする；失敗したなら、呪文は失われる。

内部拘束陣 Inner Circle of Binding :

このエリアは内部拘束陣の影響下にあるため、以下の効果を受ける。これらの効果は外部陣と累積する。内部陣が停止するか無効化されたとしても外部陣は停止しない。このエリア内で発動される死霊術呪文は高レベルの呪文スロットを使用することなく、自動的に持続時間延長される。このエリア内で発動される召喚術呪文はすべて機能しない。すべてのアンデッドは退散抵抗に+8される(彼らがすでに持つ退散抵抗に累積される)。

結晶監獄 The Crystalline Prison :

部屋の中央の直径10フィートの台座上に、高さ10フィート、差し渡し5フィートのすみれ色をした結晶が浮かんでいる。結晶監獄はほとんどのダメージを無効にする。それは永続化ディメンショナル・アンカー呪文でこの場に固定されている(術者レベル30)。詳細については87ページを参照しろ。

もし結晶が0ヒット・ポイントにまで減少させられるなら、それは崩壊して1d10片の結晶片と無価値な塵となる。その瞬間にパンドアムの精神体は解放される。

結晶監獄に与えられた10ポイントのダメージ毎に破片が毀れ落ちる。それぞれの破片には魔法のアイテム作成に使うための100経験点が含まれており、また500gpの価値を持つ。

