

Unearthed Arcana: Strongholds

# 発掘魔法：根拠地

ロバート・J・シュワルブ



ドラゴン誌395号より

D&Dファンタジー・ロールプレイングゲームには、勇者が苦勞して手に入れた財産の使い道について無数の方法が存在している。強力な儀式の執行に用いられる構成要素や、アーティフィサーが展示販売するきらめく魔法のアイテムの購入は、勇者の資産を湯水のように吸い上げる。冒険者はガレオン船や乗騎、荷馬車、また高レベルであるなら呪文ジャマー船や次元ドラモンド船のような次元航海船に投資するかもしれない。ゲームに欠けている使い道の1つに“根拠地”がある。そこは冒険者たちが遠征の間に引き上げ、負傷を癒し、次のクエストを開始するために策を練るための場所だ。

冒険中に集められた財宝や報酬の大部分は明らかに物理的な利益だ。根拠地の利益は見えにくい。冒険者が根拠地を手に入れたとしても、それで敵を攻撃することはできない。クエストの成否に影響を与えるわけでもない。ファイターは城砦を所有したからといって強力にはならない。

その代わりに、根拠地は物語の展開に使える。それは活用することもできるが、完全に無視することもできる。

これらを考え合わせると、建築物の取り扱いと根拠地の保守は、ほとんどのプレイヤーにとってめんどくさい手間になりがちだ（そういう細部を楽しむ層もいる；この記事はそうでない人のためのものだ）。冒険者は英雄級を超えるとより遠くに旅立ち、より大きく、より危険な脅威に立ち向かうことになる。根拠地に戻る機会はますます減り、シジル市の街路を歩くことや、アストラル海を旅することが多くなる。しかしそれははるか彼方の土地で根拠地を持つてはならないということではない。

根拠地はD&Dにおいて伝統があり、それは物語を提供する好機となる。この記事は君のキャンペーンで根拠地を作り、それを維持するための単純化されたシステムを提供する。ここで提供した選択肢は、君が容易に手早く根拠地を建設することを助け、同時に投資に見合うだけの利益を与えるためのものだ。

## DM宛：公正にしろ！

### For the DM: Be Fair!

これはDM宛だ：もしプレイヤーにとって根拠地を作ることが重要であるなら、正当な理由なしでこれを取り去ってはならない。建物のために25,000gpを投資するということは、同じプレイヤーがナイトメアに騎乗しようとするのや、+3ホーリィ・レイディアンズ・チェーンメールに袖を通すのと同じだけの投資だ。

このようなアイテムはキャンペーンの間に失われることがある。激怒するウォーター・エレメンタルとの死闘の末、パーティのグレートシップは波高い湾の底に沈むかもしれない。悪意に満ちたエンジェルの一撃が、ナイトメアを直撃するかもしれない。同様に、冒険者の根拠地を危険に陥らせることは良い陰謀フックであり、面白い緊張を引き起こすだろう。騙すのも頻繁でなければ良いだろう。もし結果的に根拠地が失われるということであれば、その後パーティには同等の価値を持つ代替物を与えることを勧める。

## 基本根拠地 Stronghold Basics

根拠地は作戦室であり、指揮所であり、また冒険者の安全を確保する避難所だ。それは勇者が遠征の合間を過ごす場所であり、従って（もしDMが適切な条件を与えない限り）いずれの冒険にも登場しない可能性が高い。さらに、伝説級と神話級のキャラクターは、はるか彼方で多くの時を過ごすため、自宅の炉縁で足を延ばしてくつろぐまでに数レベル成長している可能性すらある。

以上の理由により、この記事はプレイヤーやダンジョン・マスターに無数の部屋を擁する根拠地の、外見、位置、構造を作成するシステムを要約して提供する。

### すべてを一括払い One Price for All

基本根拠地の価格は25,000gpだ。つまり根拠地は15レベルの魔法のアイテムと同等になる。それはグレートシップより高価で、乗騎としてナイトメアを購入するのと同じ価格だ。

もし君が根拠地を再購入するなら、君はそれを新根拠地として使用することも、最初の根拠地を拡張するために使用することもできる。君は後述される根拠地構成要素を購入することにより、君の根拠地を強化することもできる。

### すべてピッチャリサイズ One Size Fits All

根拠地は城だが、同時に大聖堂、修道院、学園、魔術師の塔、邸宅、洞窟群、島嶼、また君が想像してDMが認めたいずれかもである。

根拠地は領地ではない。それは都市でも、宿屋の一室でも、疑似次元界でも、老冒険者の田舎家の納戸でもない。それは一般に移動しない；移動するのは船であり、空飛ぶ城砦であり、巨大な機械装置だ（だがこれは名案だ。DMは常にプレイヤーの要望に十分配慮し、柔軟に対応すべきだ。もし君が船と根拠地の双方を求め、君が双方を個別に - 例えば島と要塞島のように - 購入しようとするなら、君はDMに双方の価格を合計した、根拠地としても機能するグレートシップを購入できるかを尋ねることもできる。それは選択肢に入れてもよいだろう）。根拠地は冒険者集団に加え、維持管理に必要な支援要員たちを収容するに十分な広さを持っている。

基本根拠地の床面積は300マス（7,500平方フィート）で構成される。君は君の根拠地の平面図を描くべきだ。それは楽しく、しばしの時間を過ごす独創的な方法であり、有用であるかもしれない - もし平面図が存在するなら、DMはそれに用途を与えるかもしれない。マスを使用して君が必要とする部屋や廊下、その他の内部構造を構成しろ。君は平屋建ての根拠地を作っても良いし、多階層の建物や塔を組んだり、地下に迷宮を掘り下げることができる。君が300マスの範囲を守る限り、それは完全に君の自由だ。

### 安全な場所 A Secure Site

すべての根拠地は基本的に安全で、防護されている。外部の環境に関わらず、君は強奪や襲撃、押し込み強盗を心配する必要はないし、帰還した時点で略奪されていたり、占領されていたり、不在を突かれて不利益を被っていることはない。

だからと言って、警備をおろそかにしてはならない。君が次の冒険に備えて休息をとっている間、留守だと誤解した悪党が下僕とともに現れるかもしれない。



## 根拠地の取得

### Gaining a Stronghold

君のキャラクターが根拠地を入手する方法は3種類ある：君はそれを買うことも、奪うことも、作ることもできる。

## 購入 Purchase

根拠地を得るために最も容易な方法は購入することだ。問題点として挙げられるのは、すでに所有者がいることと、市場にそれを手放そうとする人がいないかもしれないことだ。売手を見つけ出すためには、世間話（〈交渉〉〈看破〉〈威圧〉）と情報収集（〈事情通〉）に関する技能チャレンジを必要とするだろう。君は適切な位置にあり、適切な構造をした要塞を見つけ出さなくてはならない。ある特定の儀式により根拠地を移動させたり、外観を変更させることは可能だが、儀式を執行するということは総額が上がることを意味する。

### DM宛 For the DM

キャラクターは君が適当な物件を提供する場合に限り根拠地を購入できる。もし彼女らが資産を投じるつもりであるなら、ゲームに最適な根拠地を考案するため協力しろ。

## 征服 Conquest

君は報酬として根拠地を入手することもできる。君は以前の住民を叩き出した後に魔術師の塔の所有権を主張することもできるし、地下に隠れたヴァンパイアを打ち破った後の崩れかけた城で事業展開することもできる。力づくで根拠地を奪い取ると即座に入手できるが、購入と同じく以前の持ち主の好みや性質が残るため様々な限界が現れる（場所や構造についても）。例えば、死霊術師の塔からその悪臭を除去することは不可能だ。ただ、もし君が完璧な建物を発見し、そしてその邪悪な持ち主への購入申し出が断られたなら、彼を追い出すことは君が求めるものを手に入れるだけではなく、近隣の生活環境を改善する効果も伴う。

### DM宛 For the DM

もしプレイヤーが根拠地を奪取するなら、冒険の財宝ユニットから根拠地分の25,000gpを差し引け。キャラクターが攻略過程で構造を探究したなら、すでに根拠地のマップは完成しているだろう。こうやって根拠地を入手する可能性は高く、一般的な根拠地よりも構造が大きいはずだ。これは問題がない。なぜならキャラクターは既に血で超過分を支払っているからだ。もし根拠地が際立って大きいなら、報酬からより多くの財宝を差し引け。

## 建築 Construction

もし根拠地を買ったり奪ったりすることが君の計画に合わないなら、君はゼロから作り上げることもできる。それは購入よりも費用は掛からない。しかし時間が掛かる。共同体が大聖堂や城を建てるために十年間単位を要することを考えると、これは決して正しい道ではないだろう。計画を完璧に整えても、君は建築資材と労働者の稼働率に依存することになる。もし君が技巧を凝らし、山腹や僻地や無人島といったとんでもない土地に根拠地を築こうと思ったら、この状況はより一層悪くなる。君が何を求めるかに因るが、この記事の表紙に使われたような木造の長大家屋を建立するためには1d10+5か月を要し、石の城塞や大聖堂を組み上げるには1d10+5年を要する。計画が困難なものであれば、時間は増加する。

幸運にも、儀式により君の建築計画は何年も削減することができる。儀式により建築の速度を速めたり完成度を上げるなら、根拠地の価格から儀式構成要素費用を差し引け。時間削減については、「建築用儀式」記事を読め。

可能なら、君は**儀式ビッグビーズ・コンストラクション・クルー**のような強力儀式を執行して根拠地を作り出すかもしれない。

## ビッグビーズ・コンストラクション ・クルー

### Bigby's Construction Crew ／ビッグビーの建設作業員

レベル：15	構成要素費用：5,000gp
系統：作成	市価：20,000gp
執行時間：24時間	対応技能：〈魔法学〉（判定なし）
持続時間：永続	

君の周囲の空間に無数の魔法の手首が現れる。それぞれの手には大工や石工が必要とする工具が握られている。君は儀式を執行する過程で建築の詳細について説明する。手は現れるとともに、入手可能な材料を集めて作業を開始する。それらは石材を切り出し、木材を切り倒して加工し、屋根を葺くための葺を集めるが、それらの行動圏は周囲1マイルまでに限定されている；それらは砂砂漠で石造りの大聖堂を建てることできない。それらはまた破壊された建物を修繕したり、破壊された建物の廃材を利用して新しい建物を建てることできる。手は攻撃することもダメージを与えることもできず、またダメージを受けることもない。

君はこの儀式を、建設空間が300マスを超えない根拠地を作るために執行することができる。その空間の分布は君が望むいかなる形にも対応できるが、連続していなくてはならない。

DM判断で、君はこの儀式を橋や山腹に沿う階段等を作るために執行することもできる。

### 建築用儀式 Construction Rituals

以下の儀式を執行することで、君は根拠地を建築する時間を、君の【知力】または【判断力】ボーナスの高い方に等しい値の年数（またはヶ月数）だけ削減することができる。異なる儀式は累積するが、同じ儀式は複数回使用しても時間は削減されない。適当な儀式に、**コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー**（PHB）、**アイアンウッド**（PHB2）、**トレイルブレイズ**（フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド）、**アーサン・ランパーツ**、**エクスクヴェイション**、**テンサーズ・リフト**（いずれもドラゴン誌366号）が含まれる。

## 根拠地の創造

### Creating the Stronghold

少数の冒険者集団を除き、同時に2つ以上の根拠地は所有されない；よって、根拠地の作成は共同作業とするのが最適だ。根拠地の特性を決定するため、DMはプレイヤー仲間と協力しろ。

### 外観と雰囲気 Look and Feel

君は根拠地の外観と雰囲気を決定する。それは中世の城か、生きた樹木で作られた神秘的な小屋か、巨大な魔術師の塔か、君の神格に捧げられた荘厳なる大聖堂であるかもしれない。表面的要素は根拠地の基本価格に影響を与えない。

## 立地 Location

根拠地の作成時、君が最初に決めることはどこに構えるかということだ。獲得された根拠地については君に選択権はない；根拠地の立地は君が発見した場所である。君が根拠地を築くなら、君は君が望むどこにでも建設することができる。地元労働者を頼りにしながら僻地に築くなら、君の根拠地建設は困難になる。山頂や荒野の果てのような遠隔地であるなら、基本価格は2倍の50,000gpになる（訳注：17レベル弱の価格）。水中、異次元、雲上といった驚嘆すべき場所に築くなら、儀式執行に加え125,000gpがかかる（訳注：20レベルの価格）。これらの指針を制限と感じるな。君は皆で楽しむためにDMと協力するべきだ。

## 根拠地のマップ化

### Mapping the Stronghold

君が根拠地のマップを作成するかは自由だ。君がここで冒険する可能性は高くないので、君は大雑把な配置と廊下と階段、相対的な位置関係だけを描写するだけでも構わない。また、君が詳細なマップを作成したいのであれば、止めるものは何もない。君が多くを注げば注ぐほど、根拠地はより生き生きとしてくるだろう。

すべての根拠地には最低限必要な要素がある。君は少なくとも1つの寝室 (bedroom) といくつかの客室 (guest rooms) を持つべきだ。君はまた、1つの談話室 (common room) か兵舎 (barracks) を持つだろう。1つの厨房 (kitchen) と1つの作業場 (workshop) か武器庫 (armory) もまたあるべきだ。君はマスの構成限界内であれば、好きな部屋を好きなだけ付け加えることができる。

## マスの構成 Construction Squares

君は根拠地を作成するにあたり300マスを使うことができる。これらのマスで部屋と廊下を構成しろ。君は床についてだけ考えればよい；部屋の高さについては、正当であるなら合計には含まれない。正当についてはDMが決定する。D&D世界設定では、一般的な上限は25フィートだ。

## 部屋 Rooms

“部屋”には寝室や大食堂から始まり、楼門（barbican、2つの塔で構成される）、中庭、埠頭も含まれる。部屋は君が望むいかなる大きさでも構わない。例えば、君は15×20マスからなる大部屋ひとつで構成しても構わないし、5×5マスの部屋4つと8×10の部屋2つを10フィート幅の廊下100フィート分で繋いでも構わない。

## 廊下 Corridors

廊下は君が作成した部屋同士をつなぐ。マスの構成には必ずこれらの廊下を確保しろ。廊下は少なくとも1マスの幅が必要だ。

## 壁 Walls

壁は君が作成したすべての部屋の枠となる。内壁が木製で、厚さ6インチ、そして君は望むだけの木製扉を設けることができる。外壁は一般的に（場所的に不適切か、君が望まない場合を除き）石積みで、厚さ1フィート、そして君は望むだけの木製扉と窓を設けることができる。

## 天井と床 Ceilings and Floors

床と天井は全体として壁と同じ素材で作られる。天井は特に指定がない限り高さ10フィートだ。君は作成マスを地上階の上部に割り当てることで、多層構造を実現することができる。君の根拠地が多層構造を持つなら、それは石製か木製の階段により連結される。

## 部屋の備品 Stocking the Rooms

君は君が望むように部屋を設定することができる。君は部屋の機能に応じた基本的な家具や装飾を用意できる；これらの備品にかかわる費用は根拠地の価格に含まれている。寝室には寝台、化粧台、小テーブル等が用意され、大食堂には大テーブルと椅子が用意される。君は同様に、君の好むように詳細を設定することができる。

## 特殊な部屋 Special Rooms

君は特殊な機能を実行するための部屋を定めることができる。君は牢獄、大会議室、魔法実験室を作るかもしれない。このような部屋は最小サイズが規定されており、また追加費用が掛かる。引き換えとして、君はその部屋の中では追加利益が得られる。以下にいくつかの特殊部屋を示す。特記のない限り、これらの部屋はその根拠地に設置されていなくてはならない；特殊機能は一般的な生活のためのものではない。

### オーダトリアム レベル2 コモン

Auditorium／講堂

この部屋の音響効果は多くの会衆に演説するのに理想的だ。

**根拠地構成要素** 520gp

**必要条件：**この部屋は24マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**君はこの部屋で行われる〈はったり〉と〈交渉〉判定に+1アイテム・ボーナスを得る。

### アーモリィ レベル7 コモン

Armory／武器庫

この部屋には武器と鎧が揃えられている。

**根拠地構成要素** 2,600gp

**必要条件：**この部屋は24マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**この部屋には最大50組の一般的な武器と鎧が揃っているが、1つの種類に付き5つを超えることはない。君は武器1つを30本のアローか20本のボルト、または6枚のシュリケンに置き換えることができる。

### チャペル レベル5+ コモン

Chapel／礼拝堂

聖なる土地が宗教的事案に向かう君の思考を研ぎ澄ます。

レベル5 1,000gp レベル25 625,000gp

レベル15 25,000gp

**根拠地構成要素**

**必要条件：**この部屋は9マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**君はこの部屋で行われる〈宗教〉判定に+1アイテム・ボーナスを得る。

レベル15：+2アイテム・ボーナス

レベル25：+3アイテム・ボーナス

### マジカル・ラボラトリー レベル5+ コモン

Magical Laboratory／魔法実験室

この実験室には君が魔法研究を行なうために必要なすべての設備が揃っている。

レベル5 1,000gp レベル25 625,000gp

レベル15 25,000gp

**根拠地構成要素**

**必要条件：**この部屋は4マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**君はこの部屋で行われる〈魔法学〉判定に+1アイテム・ボーナスを得る。

レベル15：+2アイテム・ボーナス

レベル25：+3アイテム・ボーナス

### プリズン レベル4+ コモン

Prison／牢獄

手錠と重い鉄格子が君の囚人をここに留め置く。

レベル4 840gp レベル24 525,000gp

レベル14 21,000gp

**根拠地構成要素**

**必要条件：**この部屋は16マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**この部屋の内側に置かれたクリーチャーは、難易度21の〈軽業〉か〈運動〉判定に成功しない限り、非魔法的な方法では部屋の外に出ることはできない。

レベル14：難易度29。

レベル24：難易度37。

### ライブラリィ レベル8+ コモン

Library／図書室

棚と卓には君の研究に使いそうな本と巻物が積まれている。

レベル8 3,400gp レベル28 2,125,000gp

レベル18 85,000gp

**根拠地構成要素**

**必要条件：**この部屋は16マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**以下の技能から1つを選択しろ：〈魔法学〉、〈地下探検〉、〈歴史〉、〈自然〉、〈宗教〉。君はこの部屋で行われる、選択技能を用いた知識判定とモンスター知識判定に+1アイテム・ボーナスを得る。

レベル18：+2アイテム・ボーナス

レベル28：+3アイテム・ボーナス

**特殊：**君は構成要素を複数回購入して同じ部屋に適用することができる。構成要素を購入する毎に異なる技能を選択しろ。

### スローン・ルーム レベル6 コモン

Throne Room／大会議室

この大会議室には立派な座席と成功した遠征の戦利品が置かれている。

**根拠地構成要素** 1,800gp

**必要条件：**この部屋は16マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**君はこの部屋で行われる〈はったり〉と〈交渉〉、〈看破〉、〈威圧〉判定に+1アイテム・ボーナスを得る。

### トーチャー・チャンバー レベル3+ コモン

Torture Chamber／拷問部屋

不吉な用具と装置が、この部屋の恐るべき目的を明らかにする。

レベル3 680gp レベル23 425,000gp

レベル13 17,000gp

**根拠地構成要素**

**必要条件：**この部屋は16マス以上を含まなくてはならない。

**特性：**君はこの部屋で行われる〈威圧〉判定に+1アイテム・ボーナスを得る。

レベル13：+2アイテム・ボーナス

レベル23：+3アイテム・ボーナス



## 防御施設 Defenses

君は君の根拠地に追加予算を投じることで、建物に防御施設を加えることができる。

**アロー・スリッツ** レベル4 コモン

Arrow Slits／矢狭間

狭い窓が矢を射る射手に防護を与える。

**根拠地構成要素** 840gp

**特性：**君の建物の窓には矢狭間が追加される。この矢狭間を介して戦うクリーチャーは、根拠地の外部の敵に対して“良好な遮蔽”を得る。

**ディフェンシヴ・ウォールズ** レベル10 コモン

Defensive Walls／防護壁

君は君の根拠地を、分厚い外壁で囲う。

**根拠地構成要素** 5,000gp

**特性：**ディフェンシヴ・ウォールズは石製で、高さ10フィート、厚さ10フィートだ。クリーチャーが壁を登るためには、そのクリーチャーのレベルにおける普通難易度の〈運動〉判定に成功しなくてはならない。君は壁に任意の門を設けることができる。壁上のクリーチャーは地上のクリーチャーからの攻撃に対し、少なくとも（部分）遮蔽を得る。

**特殊：**君はこの構成要素を複数回購入することができる。君がディフェンシヴ・ウォールズを購入するたび、君は別に追加の壁を加えるか、既存の壁を強化することができる。君が既存の壁を強化するなら、壁の高さと幅は5フィートずつ増加する。

**ガーズ** レベル1+ コモン

Guards／衛兵

君は君が不在の間に根拠地を安全に保つ衛兵と歩哨の分隊を雇う。

**根拠地構成要素** 特殊

**特性：**君は君の根拠地を守るため衛兵の一隊を雇う。君がこの根拠地を購入するとき、君は衛兵のレベルを選択する。価格はそのレベルの魔法のアイテムに等しい。衛兵はそのレベル以下のクリーチャーによる根拠地への攻撃に対して完全耐性を与える。

**アイアン・ドアーズ** レベル3 コモン

Iron Doors／鉄製の扉

内部の扉は鉄の扉に置き換えられ、防護レベルが向上する。

**根拠地構成要素** 680gp

**特性：**この根拠地の扉はすべて鉄製になる。

**モート** レベル8

Moat／濠

水と杭で満たされた幅広い溝が攻撃者を食い止める。

**根拠地構成要素** 681gp

**特性：**濠が君の根拠地を囲む。それは深さ15フィート、幅30フィートだ。モートには可動橋が含まれる。

**スペリオール・ロックス** レベル3 コモン

Superior Locks／良好な錠

これら高品質な錠は、君が保護する部屋への侵入者を挫く。

**根拠地構成要素** 680gp

**特性：**根拠地の扉にはスペリオール・ロックスが設置される。施錠された扉を解錠するには、錠を使用するか、そのクリーチャーの困難難易度の〈盗賊〉判定に成功しなくてはならない。

## 警護下の根拠地 Warded Strongholds

儀式執行者は場所に対して彼女ら自身を適応させることができる。彼女らがこれらの場所で儀式を執行するとき、彼女らはより大きなエリアを警護することができる。君が君が味方の所有する根拠地において**ガーズ・アンド・ウォーズ**（秘術の書）、**フォービダンス**（PHB）、**アーケイン・ロック**（PHB）のような警護系統儀式を使うなら、儀式の効果は根拠地全体に適用される。



## 使用人 Staff

根拠地を維持するためには多くの労働力が必要だ。もし君が君自身の根拠地を手入れし続けるなら、君は他に割ける時間をほとんど持たないだろう。君は根拠地を得るとともに、君がそこを維持するために十分な使用人も得ることになる。君の使用人には、従者（サーバント）、調理人（コック）、執事（バトラー）、職人（アルチザン）、農夫（ファーマー）等が必要なものだけ含まれている。「必要なだけ」は重要だ；君は自動的に、君が必要とする以上の使用人を得ることはない。

君の使用人は根拠地の手入れを行き届かせ、清掃し、食事を用意する。根拠地の価格には、使用人に対する衣食住費用などが含まれている。使用人は非戦闘員であり、君の冒険には同行しない。

## 罠 Traps

罠を加えることで、望まれない侵入者に対して高い防護力が提供される。君は既存の罠を設置しても良いし、DMと共同で独自の工夫を凝らした罠を設置することもできる。罠は同レベルの魔法のアイテムと等しい価格だ。精鋭・罠は価格が2倍になる。単独・罠は価格が5倍になる。

## 魔法による品質向上 Magical Upgrades

『冒険者の宝物庫2』で紹介された**その他の魔法のアイテム（設置型）**は、君の根拠地の防御と利益を向上させるための有用な品質向上だ。これらアイテムは安価ながら極めて有用だ。**テレポーション・ディスク**は君を君の根拠地内のどこへでも瞬間移動させ、**ウォッチフル・アイ**は何者かが視線内に進入したことを君に警告する。君は君の寺院に参拝する祈祷者に柔軟に対応するため**ホーリー・シュライン**を設置することもできるし、交渉で強みを得るために**ディプロマツツ・テーブル**を持ち込むかもしれない。

## 瞬間移動の魔法陣

### Teleportation Circles

君が君の根拠地に対して行なう最初の投資の1つは、永続的な瞬間移動の魔法陣を刻むことだろう。冒険者が発見するか獲得した根拠地には、すでに瞬間移動の魔法陣が刻印されているかもしれない。もしそうであるなら、これは良い点と悪い点がある。良い点は、君は儀式の執行に10,000gpを費やす必要がなくなったことだ。悪い点は、印形を知っている者にはいつでも容易に訪問されることだ。

瞬間移動の魔法陣を刻むため、君は**儀式クリエイト・テレポーション・サークル**（『次元界の書』）を執行する必要がある。君は儀式を執行し、かつそれを永続化するために1年の間それを維持する必要がある。もし君自身に時間がなく、また長い間維持する手段がない場合、君は安全な根拠地での生活とそこそこの給金とを引き換えに、君の代行を務められる何者かを雇うことができる。

## 可動式根拠地 Mobile Strongholds

いずれの根拠地が抱える最も大きな課題は、君が長期的に不在になることだ。永続化した瞬間移動の魔法陣を刻むことで、君は自由に戻り、また出発することができるが、君は構成要素を消費しなくてはならず、また戻る手段がないことに気付く。以下の儀式は、君の根拠地自体を呼び寄せることで、君を助ける。

## コール・ストロングホールド

### Call Stronghold／根拠地招来

レベル：20	構成要素費用：5,000gp
系統：警護	市価：25,000gp
執行時間：1時間	対応技能：〈魔法学〉（判定なし）
持続時間：永続	

君は現実空間を捻じ曲げ、事前に準備した根拠地を別の場所に引き寄せる。君は根拠地の大きさ以上の開けた場所を用意しなくてはならない。そうでなければ、儀式は失敗して構成要素は消費される。この儀式は次元界の境界限界を無視する。そのため君は自然界に築かれた根拠地を、フェイワイルドや別の次元界にまで転送することができる。

## フライング・フォートレス

### Flying Fortress／飛ぶ要塞

レベル：23	構成要素費用：13,000gp
系統：移動	市価：65,000gp
執行時間：1時間	対応技能：〈魔法学〉（判定なし）
持続時間：永続	

君の根拠地は土台となる大量の土砂とともに100フィート上昇し、そこに留まる。この要塞は飛行速度6（ホバリング）を得る。君が根拠地内にいる間、君は移動アクションを消費することで、要塞を飛行移動速度までの速度で任意の方向に移動させることができる。もし飛ぶ要塞が物体に衝突するなら、それは停止する。

## レイズ・ランド

### 対フライング・フォートレス

### Raise Land vs. Flying Fortress

**儀式フライング・フォートレス**は、『フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド』掲載の**儀式レイズ・ランド**に似ている。明らかにそれらは類似した効果を得る。レイズ・ランドは2平方マイルの大地を引き裂き、祝祭の風船のように空に飛ばして人々を驚嘆させるものだが、それは30レベルであり、しかも君の根拠地を砂漠の漕ぎ船のように大地から切り離してしまう。フライング・フォートレスは高レベル儀式の短縮版かつ簡易版であり、数レベル低下することで経済的でもある。

## 最後の調整 Final Considerations

根拠地は費やすべきお金を持っているキャラクターにとっては面白い選択肢だが、万人向きとは言えない。根拠地を作るには、このように単純化したシステムを使ってさえ計画と時間が必要だ。それはまたさらなる重荷ともなる。大きな城を持つということは、君がその地方の正当な領主であろうとなかろうと、その土地を守護することを意味する。君のレベルが上昇するとともに、君の注意は自然世界から逸れ、彼方の大地や次元にいる新たな敵へと向かうだろう。

それを念頭に置いたところ、さて根拠地を作ることに価値はあるのだろうか？

当然ある！ 根拠地は、君に世界のごく一部を制御する手がかりを与える。それらは君が世界に影響を与え、どのような結果をもたらすかを決定させる。大きく永続的な建築物は新たな冒険と、その土地と生活環境を守るという新たな挑戦を通じてロールプレイの機会を生み出す。君のキャラクターは残忍な暗黒を押し返し、古くから続いてきた方法で文明の輝きを拡げることができる。それに伴い、キャンペーン世界の基盤は確固としたものとなり、君の冒険者は悪との戦いと短い休息を戦う以外の目的に費やし、永続的な避難所を構築することができる。

最終的に、キャラクターがひとつの根拠地には不適切なほど強大な存在となり、そしてさらなる飛躍を決めたなら、彼女らと共に成長し、彼女らの流儀を学び、彼女らが始めた遠大かつ高尚な仕事を引き受けることができる、有能なNPCに指揮権を渡すだろう。その決定は彼女たち次第である。