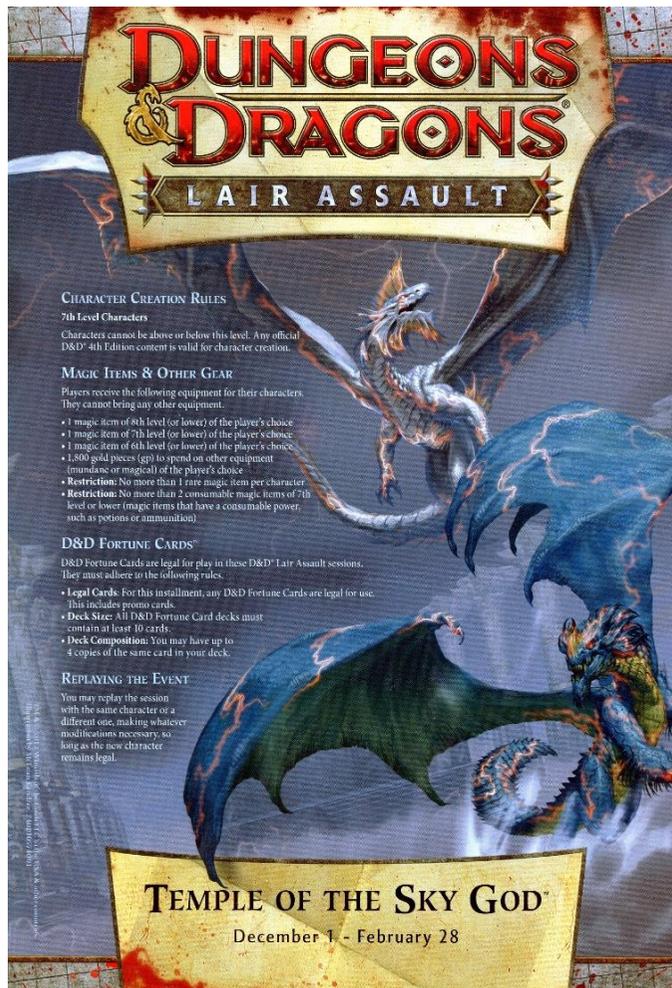


# 天空神の神殿

Dungeons & Dragons, Lair Assault, Season 6 - Temple of the Sky God



## 天空より来たる死 Death from Above

何世紀にも渡り、巡礼は天空に住まいしオラクルの予言を求め、空飛ぶ乗騎でオラクルの神殿を訪問した。しかしながら、ここ数か月、オラクルを求めた訪問者が帰還することはなかった。そして天空は不吉な深紅に染まった。君は危険が横たわる天空に挑み、神殿の安全を確保しなくてはならない。君が失敗するなら、長い道を降ることになるだろう。

『天空神の神殿』は2012年の冬に『D&D：敵陣強襲』公式プログラムとして導入された、ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ロールプレイング・ゲームの挑戦である。これには1枚のフル・カラー戦闘マップ、1枚のトークン・シート、1枚のラミネート小マップ、1組の乗騎カード、1冊の冊子が含まれる。

# ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ

## 敵陣強襲

### 天空神の神殿

#### Dungeons & Dragons, Lair Assault, Temple of the Sky God

伝説の“風の乗騎”に打ちまがり、勇猛なる勇者は雲上の穢れし神殿目指して進む。一行はそこに潜む暗黒の力との戦いを生き延びることができるのか？ それとも神殿の新たなる主の力に屈するのか？

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ敵陣強襲プログラムによるこそ！ 君の手には1回のゲーム・セッションとしてプレイされる、超挑戦的な遭遇が記された冊子が握られているだろう。キャラクターは殲滅されるかもしれない。しかし、それも楽しみの一部だ。

この挑戦で、勇者は天空神殿を悪しきドラゴンの手中から解放しなくてはならない。DMである君の任務は、単純にキャラクターを挑戦に挑ませるだけではない。彼女らを抹殺し - 幾度も - すべてを楽しめ。君は手心を加える必要はなく、ダイスでその場しのぎをする必要もない。この冒険は君が敢えて行なう必要がないほど十分に厳しい。ダイスが落ちるに任せろ！

この挑戦は、プレイヤーの経験レベルに応じて、2時間から4時間で完了する。

# キャラクター作成

## Character Creation

この挑戦を行なうにあたり、プレイヤーにこの遭遇は意図的に困難であり、最適化されたキャラクターとパーティの任務成功確率が最も高いと伝えろ。若干のプレイヤーは以前のセッションからシナリオについての詳細情報を知っているかもしれない。それを彼女らが他のプレイヤーと共有するのは自由だ。

プレイヤーはダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ4版の公式サプリを使用して7レベル・キャラクターを作成しろ。プレイヤーは挑戦においてD & Dフォーチュン・カードを使うことができる。

それぞれのキャラクターは以下の財宝を持つ。

- ◆ 7レベル以下の魔法のアイテム1つ、8レベル以下の魔法のアイテム1つ、6レベル以下の魔法のアイテム1つ。これらのアイテムの中でレアは1つだけだ。
- ◆ 他のアイテムは1800gp分を購入できるが、[消費型] は2つまでだ。[消費型] アイテムはキャラクターのレベルと同じか下でなくてはならない。

## 背景 Background

何世紀にも渡り、風神ショーンダカルの教団は、コアミア北部に位置する危険なる原野ストーンランズ上空に浮かぶ神殿に住まう、“風に乗りしもの”に仕えるいにしえのオラクル（託宣者の意）、“風の声”の予言を求めてきた。“呪文荒廃”によりショーンダカルが姿を消した後も、この地には巡礼が絶えることはなかった。彼女らは未来への洞察を授かることを期待して、オラクルに贈物や供物を運ぶために飛行クリーチャーを調教し、“風の尖峰”として知られる高所に向かった。

ここ数か月、オラクルを求めた旅人は誰も戻らなかった。そしてストーンランズの樵や山師から、かつて青い光を発していた神殿から、深夜に深紅の閃光が走るという話が広まっていた。ショーンダカルの高僧、ケイディラス・エレソンドは不安を感じていた。彼は神殿に何が起きたかを確認するため、勇敢な冒険者を求めた。

エレソンドは知らなかったが、ヴァルローンという名前のブルー・ドラゴンが魔術でオラクルを拘束し、神殿の守護者を穢したのだ。彼は自身を“風の尖峰”の新たなる支配者と自称している。ヴァルローンは闇の儀式で神殿からパワーを奪い取り、あわよくばオラクルの先見力も盗み取り、天空の覇権を得るために使おうとしていた。

伝説的な“風の乗騎”の支援を受け、勇者たちは天空神殿“風の尖峰”に向かい、穢された神殿守護者に立ち向かい、最終的にヴァルローンと戦わなくてはならない。

彼女らはドラゴンを打ち破りオラクルを解放するだろうか。それともヴァルローンに天空から叩き落されるだろうか？

## 準備 Preparation

この小冊子には挑戦を行なうために必要な構成要素がついて来る。この挑戦を始める前に、この小冊子の末尾かルールズ・コンペンディウムに記された騎乗戦闘ルールを確認しろ。

### 戦闘マップ Battle Map :

挑戦の前半では損傷のない神殿側のマップを使う。裏側はヴァルローン到来後の神殿の変化を示す。

### トークン・シート Token Sheet :

種々なモンスターを表すトークンの他に、このシートにはオラクルを投獄するルーンを表す特別なトークンも含まれる。

### 乗騎カード Mount Cards :

挑戦にはプレイヤーが挑戦において選択使用する8枚の乗騎カードが含まれる。プレイヤーに乗騎カードを与えるのは挑戦を始めるまで待て。

# 挑戦の始まり

## Starting the Challenge

プレイヤーに自身のキャラクターを互いに紹介し合わせろ。

### しかる後、読め：

君はケイディラス・エレソンドと会うため、コアミアのエアラベル市から、郊外の山麓に築かれたショーンダカル神殿に向かった。ショーンダカルの老僧は、彼が仕える“風に乗りしもの”のために働く勇者を探していた。ケイディラスと侍祭は、君が他の冒険者たちと力や技能について競う姿を観察した。彼らが求めるのは最高の冒険者だけだからだ。君はすべてのライバルを負かした。そして今、君は高僧の前に立ち、報酬を受け取ろうとしていた。

「勇敢なる冒険者よ！」ケイディラスが口を開いた。「雲海の上に、“風の声”と呼ばれる大空のオラクルが住んでおる。彼は、姿をお隠しになられた聖なるショーンダカルに仕えている。何世紀にも渡り、多くの巡礼が“声”の知恵を求めた。彼らは我々の下に来る。そして我々は、彼らをオラクルの住まう神殿に運ぶため、乗騎を提供している。

「しかしここ数か月、神殿に向かった者は誰ひとりとして戻ってこない。そして神殿の周囲の空は血の色に変じた。“風の尖峰”に近づいた者からは、夏の風に乗って狂える獣の咆哮が轟いたと報告があった。我々は“声”に何が起きたかを知らなくてはならない。もし貴公らが、我々のためにこの任務に取り組んでもらえるなら、感謝に堪えない。

「貴公らの前にいるのが、伝説に謳われる“風の乗騎”だ。貴公らが空に挑み、危険に対峙した時、彼らは貴公らの良い助けとなるだろう。己が乗騎を選びたまえ、ショーンダカルのチャンピオンよ。そして貴公らの探索が、最良の幸運に恵まれんことを。」

### それぞれのプレイヤーが乗騎を選択したなら、読め：

君は乗騎に打ちまがり、ショーンダカルの僧侶たちが唱える祈祷と祝福の中で出発する。まもなく、神殿も山麓の丘も遠く見えなくなる。空気は冷たい。唯一聞こえる物音は君の乗騎が羽ばたく音だけだ。

ほどなく、君の周囲の空は透明な蒼から奇怪な灰色に転じる。君は“風の尖峰”のはるか高みより神殿を観察した。雲海のただ中に2列の円柱が並び、大理石で作られた開放型の建物が建立されている。傍らの雲上には、魔力の電光をまとったコバルト製のスフィンクス像がにらみを利かせている。神殿上に、大きな影が舞っている - シルヴァー・ドラゴンだ。これこそが、この高みの聖地を守る守護者だ。その鱗状の外皮の上に、奇怪な深紅のエネルギーが走る。竜は苦しんでいるようだ。

眼下の神殿の中心付近にオラクルが、髪も口も鼻もない人型生物が宙に浮いている。深紅のエネルギーのつるがオラクルを拘束している。それらは床に刻まれた赤い光を放つ秘術のルーンから伸びている。君が接近すると拘束された“声”が神殿を揺るがした。

「この未来は見えなかった。」存在は続けた。「彼女らは我らを解放するか、さもなくば滅びるだろう。」

# 風の乗騎 Mounts of the Winds

プレイヤーに乗騎カードを配れ。それぞれのプレイヤーは挑戦の開始に当たり、自身に忠実に従う神騎1体を乗騎として選択する。プレイヤーにルールズ・コンペンディウムから、飛行、落下、騎乗戦闘の各ルールに目を通すように伝えろ。それぞれの乗騎は以下の特徴を持っておりプレイヤーに伝えろ。

## 攻撃不可 No Attacks :

“風の乗騎”は平和的クリーチャーだ。彼らは喜んで冒険者を運ぶが、敵を攻撃することはない。

## 能力値なし No Ability Scores :

乗騎カードにはクリーチャーの能力値が示されていない。もし必要とされるなら「能力値14」または「ボーナス+5」を使用しろ。

## 知的 Intelligent :

すべての乗騎は常識を理解する。彼らは知的で極めて忠実だ。彼らは合理的な命令に従う。

## 伝説的特性 Legendary Trait :

それぞれの乗騎は乗手に与える独自の特性を持っている。

## エアリアル・レスキュー Aerial Rescue :

それぞれの乗騎は乗手が落下から救うため、遭遇毎に1回だけ使用できるパワーを持っている。乗騎はこのパワーを騎乗していない場合でも使用することができる。

## 忠実 Loyal :

乗騎は極めて忠実だ。そのため、戦闘開始後も彼らは自らマップにとどまる。

## ヒット・ポイントと回復力 Hit Points and Healing Surges :

それぞれの乗騎は1回分の回復力使用回数を持ち、[回復]パワーにより消費することができる。ヒット・ポイントが0に低下した乗騎は死ぬ。乗騎には底力はない。

## 乗騎の交換 Swapping Mounts :

キャラクター同士は挑戦中に乗騎を交換することができる。しかしながら、乗騎は選択時に絆が結ばれるため、各乗騎は挑戦開始時に選択したキャラクターにのみエアリアル・レスキューを使用できる。

### トリガー型のアクション

エアリアル・レスキュー（乗騎）◆遭遇毎

トリガー：この乗騎の乗り手が、この乗騎の移動速度+1以内で落下した

効果（フリー）：この乗騎は飛行移動速度で飛行して乗り手の隣接マスまで移動し、乗り手を騎乗させ、乗り手の落下を停止させる。

## 風の乗騎 Mounts of the Winds

名前		種別				キー ワード	ヒット・ ポイント	“重傷”	回復力 使用回数	防御値				速度			技能	
										AC	頑健	反応	意志	地上	飛行	ホバー	運動	知覚
“雨雲”のモーラ	Maura Raincloud	マンティコア	大型	自然	魔獣	乗騎	78	39	1	21	18	19	20	6	8		10	8
“剛棘”のボルゾク	Borsok Mightyspikes																	
“北風”のギャロッグ	Garogg of the North Wind	ヒボグリフ	大型	自然	野獣	乗騎	82	41	1	21	20	19	18	6	10		12	3
“不屈”のトゥラーニ	Tulanni the Indomitable																	
“白日”のテラサイ	Telosi of the White Sun	ペガサス	大型	永劫	魔獣	乗騎	80	40	1	21	18	20	19	6	9	○	8	5
“銀矢”のサラアラ	Sarala the Silver Arrow																	
“鋭嘴”のシュリーキ	Shiriki Sharpbeak	グリフォン	大型	自然	野獣	乗騎	88	44	1	19	21	19	17	6	10		13	3
“金獅子”のオリアン	Orien the Golden Lion																	

名前		[乗騎] 特徴	
		名称	利益
“雨雲”のモーラ	Maura Raincloud	エアリアル・アドヴァンテージ	モーラの乗手は飛行中ではないクリーチャーに対して戦術的優位を得る。
“剛棘”のボルゾク	Borsok Mightyspikes	テイル・スパイクス	ボルゾクの乗手に対して近接攻撃を行なった敵は5ダメージを受ける。
“北風”のギャロッグ	Garogg of the North Wind	ファースト・アズ・ザ・ウィンド	ギャロッグの乗手はイニシアチヴに+8パワー・ボーナスを得る。
“不屈”のトゥラーニ	Tulanni the Indomitable	イーグルズ・スピリット	トゥラーニの乗手はすべての防御値に+1パワー・ボーナスを得る。
“白日”のテラサイ	Telosi of the White Sun	ホホワイト・サンズ・ブレッシング	テラサイの乗手は5 [電撃] 抵抗と5 [冷気] 抵抗を得る。
“銀矢”のサラアラ	Sarala the Silver Arrow	シュア・フーティド・チャージ	サラアラの乗手が突撃を行なうなら、サラアラの突撃による移動は機会攻撃を誘発しない。
“鋭嘴”のシュリーキ	Shiriki Sharpbeak	フューリィ・オヴ・シャープピーク	シュリーキの乗手がクリティカル・ヒットを与えたなら、目標は10追加ダメージを受ける。
“金獅子”のオリアン	Orien the Golden Lion	レオナイン・サージ	オリアンの乗手は自身の“底力”をマイナー・アクションで使用することができる。

## プレイヤーが知るべきこと

### What the Players Know

プレイヤーに以下の挑戦環境を伝える。

- ◆ 挑戦中と空の旅の間に小休憩は行えない。冒険者は挑戦の前に儀式を執行する時間がない。キャラクターは挑戦の開始時に、1回だけイニシアチヴをロールする。
- ◆ 団体賞と個人賞を示せ。秘密賞は隠しておけ。挑戦の終了後、完遂した秘密賞を示せ。
- ◆ キャラクターは自由意志でマップ外に出ることができない。また高度は上下に20マスまでしか動けない。戦闘が始まる途端、神殿周囲の風は荒れ狂う。移動を試みるクリーチャーは突風に翻弄される危険がある。このルールは、もしキャラクターが戦闘から叩きだされてしまったとしても、戦線復帰を邪魔しない。
- ◆ もし挑戦に勝利するなら、冒険者はオラクルを自由にする。もしパーティーが殺されるなら、挑戦は敗北に終わる。
- ◆ 以下にエリアの特徴を示す。

## エリアの特徴 Features of the Area

以下の特徴と効果は挑戦エリア全体で一貫している。

### 照明 Illumination :

エリア全体は明るい明るさだ。

### 雲海 Clouds :

この挑戦で雲海は固体だ。そしてクリーチャーは上を歩くことができる。雲海の厚みは5マスだ。飛行クリーチャーは雲海に開いた孔を通過して雲下に移動することができる。雲海は視線と効果線を遮る。

### 標高 Elevation :

神殿は地上5000フィート（1000マス=1500メートル）にある。

### 角柱 Pillars :

角柱は高さ5マスで、クリーチャーはそれらの上に立つことができる。

### 像 Statues :

像と台座は大理石で作られている。台座は高さ2フィートで標準地形だ。像は高さ1マスで遮断地形だ。

### 神殿 Temple :

神殿は演壇まで導く階段がある。神殿は雲海より1マス上にある。階段は標準地形だ。

### 壁 Walls :

壁は高さ5マスで、クリーチャーはそれらの上に立つことができる。

## 遭遇選択 Encounter Options

この挑戦は5人パーティ向けに設計されている。難易度調整とパーティ人数調整方法を記す。

### ナイトメア・モード Nightmare Mode :

すべてのプレイヤーが同意するなら、君はこの挑戦を“ナイトメア・モード”にすることができる。第二の銀竜を追加するか、追加のルーンを設置しろ。

### 4人プレイヤー :

守護者を1体除去しろ。

### 6人プレイヤー :

銀竜ではない守護者を2体追加しろ。

## 高度表示 Tracking Altitude

三次元戦闘の表示は困難だ。それぞれのクリーチャーの脇にd10やd20を置くか、プレイヤーの前に現在高度を示すようにしろ。

神殿は地上から極めて高いため、雲海の穴から落下したクリーチャーは必ずしも挑戦から退場しない。もしクリーチャーが落下したなら、それは即座に100マス落下する（落下ルールの高高度からの落下参照）。飛行が可能であるなら、クリーチャーのターン中に落下を停止し、神殿に戻る事が可能だ（落下ルール参照）。

## 敵陣強襲における即興ルール

### Improvising Rules in Lair Assault

D & D 敵陣強襲のプレイでは、規則的に判断困難な出来事が起こりえる。挑戦の敵対的要素に合わせ、プレイヤーの不利に働く裁定をする誘惑が常にある。もし君がそのような状況に置かれたなら、不公平や偏向、ゲーム精神に反するような裁定は避けろ。一般に、プレイヤーに成功の見込みのある裁定をするか、勝機と危険を天秤にかける裁定をしろ。

キャラクターが落下し、その乗騎がエアリアル・レスキュー を使うことができないとする。もし別のキャラクターが隣接しているかすぐ下にいる等するなら、君はキャラクターに即応・対応として落下するキャラクターをつかむことができるとしてもよい。君は難易度23の〈運動〉判定を要求し、失敗したキャラクターは倒れて伏せ状態になるとしてもよい。

はたまた、キャラクターの乗騎が死亡し、その結果として冒険者が落下したとする。君はキャラクターに〈運動〉判定をさせ、乗騎から近くの地面や乗騎、モンスターに飛び移らせてもよい。

これらについて、君が“ルールに厳密に”挑戦を行なう範囲についてプレイヤーと議論しろ。君は挑戦を、興味深く面白くするために裁定を行なえる。

## 危険要因 Hazards

マップ四隅の3か所に、大理石の台座上にコバルト製スフィンクス像が安置されている。像は神殿の警護と神殿守護者の飛行を支援する機能がある。像は常にイニシアチヴ10で機能する。味方クリーチャーが落下する時は常に**ブレッシング・オヴ・ザ・スカイ・ゴッド**がそれを防ぐ。

像は青い魔力のエネルギーで輝き、落下の危険にさらされたクリーチャーを停止するための光弾を放つ。守護者はすべての像が無力化されるか破壊されたときのみ落下の可能性がある。

像に隣接するキャラクターだけが調査や影響を与えることができる。キャラクターが像に影響を与えようとするなら、キャラクターが修得済みの技能についてのみ対抗手段を伝えろ。

## 秘密賞 Secret Awards

**ショーンダカルの友 Friend of Shaundakul :**

守護者を誰も殺さずに挑戦を打ち負かした。

**乗騎不要 Who Needs Mounts :**

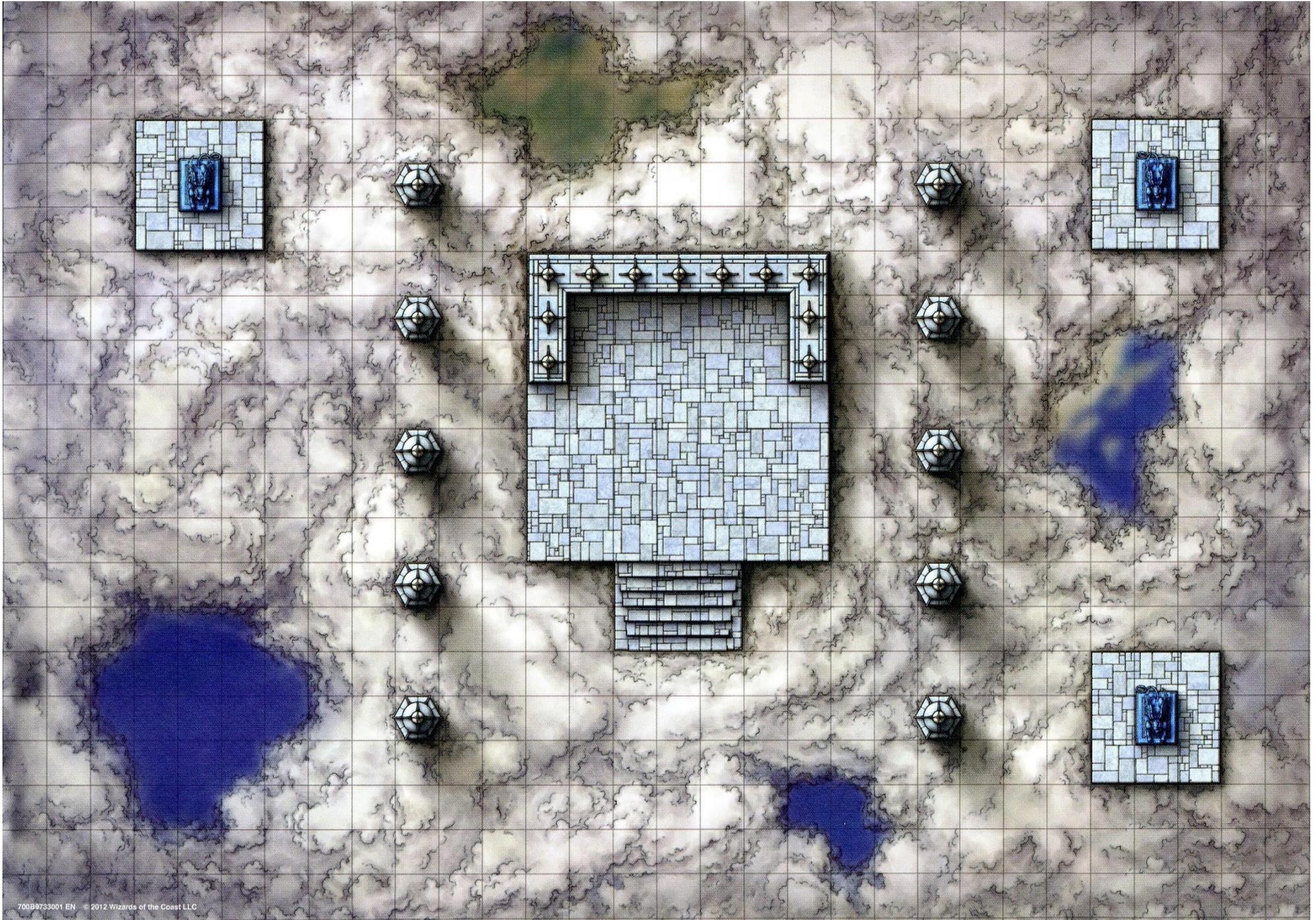
挑戦中、常時飛行パワーを使用していた。

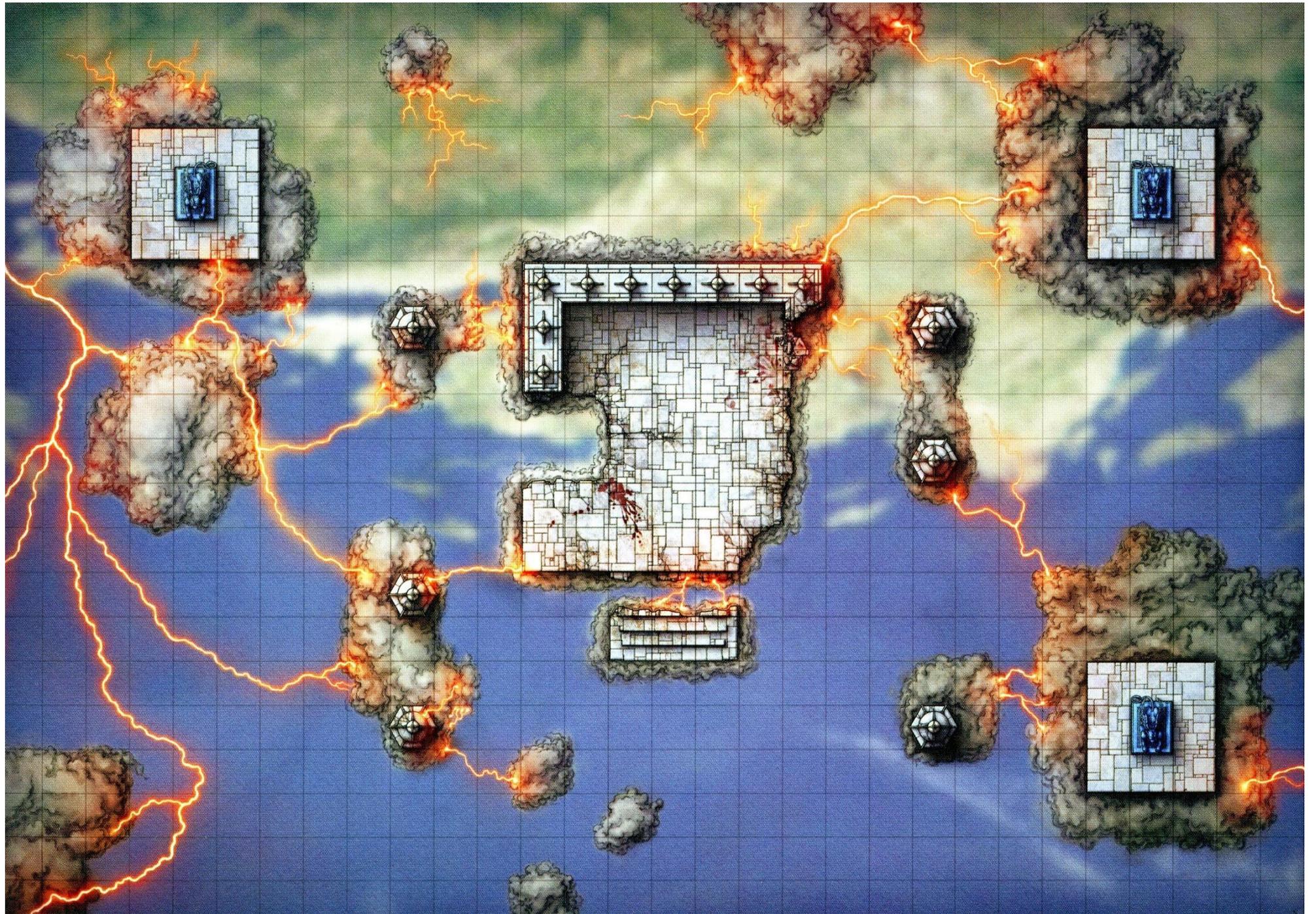
**嵐の乗り手 Rider on the Storm :**

雲海から [電撃] ダメージを受けた。

**スフィンクスの謎掛け Riddle of the Sphinx :**

スフィンクス像を無力化するか破壊した。





# パート1：守護者 The Guardians

遭遇のこのパートでは戦闘マップの第1面を使用する。戦闘の序盤において、パーティの面々は穢された神殿守護者とヴァルローンが設置した仕掛けに対峙しなくてはならない。

遭遇のこのパートでは以下のトークンとタイルを使う。

## 神殿守護者のトークン4つ：

穢れし銀竜に加えて3体の神殿守護者を選択しろ - 各種最大2体までだ - 大気の精霊（E）、石角のガーゴイル（G）、砂礫の渦（V）。

## ルーンのトークン（R）5つ

## オラクルのトークン（O）1つ

## 遭遇を始まったなら、読め：

君が神殿に近づくと、スフィンクス像の脇から3つの姿が現れた。  
[君が選択した守護者の説明：大気 of 精霊、ガーゴイル、砂礫の渦]  
シルヴァー・ドラゴンの低い声が轟く。「然り、オラクルの言は誠なり。勇者来たれり。貴公らも己が運命を求むるか？ 然らば寄られよ。貴公らに、そを明かそう。」

損傷のない神殿マップを展開し、モンスターを配置しろ。竜は神殿の上空、地面から10マスに配置する（以降、雲海と神殿の床面は便宜上“地面”と表現される）。追加の神殿守護者を3体のスフィンクス像に隣接するように配置しろ。それぞれの守護者は別々の像に隣接する。

プレイヤーは彼女らの乗騎を任意のマップ端に配置しろ。プレイヤーは自身のキャラクターを騎乗させてもよいし、乗騎の隣接マスに配置してもよい。遭遇開始時、乗騎は雲海の上方5マスまでに配置できる。

神殿の中心マスのひとつにオラクルを配置しろ。オラクルの隣接マスにルーン・トークンを明るい面を上にして配置しろ。ルーンはパート1終了時に崩壊する箇所に配置するな。

モンスターのためにイニシアチヴをロールしろ。その後にプレイヤーは彼女らのキャラクターのためにイニシアチヴをロールしろ。

もしプレイヤーが自身のキャラクターと乗騎を安全索で結束しようとするなら、それを許可しろ。誰が安全索を結束しているか、していないかを記録しろ。自身と乗騎を安全索で結束したキャラクターは、乗騎から強制的に転落させられる際のセーヴィング・スローに+5ボーナスを得る。安全索で乗騎と結束したキャラクターは、[瞬間移動]をするか、標準アクションを使用して安全索を切断するか、そのようなアクションを行わない限り下馬することができなくなる。

モンスターに加え、スフィンクス像はイニシアチヴ10でアクションを行なう（“危険要因”参照）。各ラウンドの終了時、オラクルは彼を拘束しているルーンのひとつを弱体化することで光を弱める（“オラクルの解放”参照）。

## 神殿守護者 Temple Guardians

守護者は穢されている。彼らの身体表面に深紅の光がひらめき、彼らの眼は赤く光る。キャラクターは以下の技能判定を行なうことで、守護者についてより多くの情報を得ることができる。

### 〈魔法学〉 難易度16：

アビスに類似したエネルギーにより守護者は穢されている。

### 〈看破〉 難易度16：

穢される前、これらのクリーチャーは神殿の守護者だった。彼らの挙動は不自然だ。

## 戦略 Tactics

君は挑戦の難易度を上げるため、キャラクターの乗騎を目標にすることができる。すべての守護者はルーンを無力化しようとするキャラクターの阻止に集中する。もしキャラクターが *モメント・オヴ・グロウリー* 等のような、維持を必要とするパーティー効果を使用するならば、君はそのキャラクターを気絶するまで攻撃することもできる。

### 穢れし銀竜 Corrupted Silver Dragon：

穢れし銀竜は数人の対抗者と近接戦闘を行なう。それは最初に *インスティンティヴ・フューリィ* を使用して乗騎を攻撃する。3体以上の敵に対峙するならば、竜は *フライトフル・プレゼンス* と *ドラゴン・オンスロート* を使用する。この竜は雲海の穴の上を飛行することを避ける。高高度からの落下の危険を避けるためだ。

### スフィンクス像 Sphinx Statues：

*ブーン・オヴ・ザ・スフィンクス* はモンスターが“動けない”状態や能力を阻害された際に使用する。モンスターが支援を必要としないならば、高ダメージの敵に *チャーム・オヴ・ザ・スフィンクス* を使用し、雲海の穴に向けて横滑りさせる。

### 守護者 The Guardians：

守護者は君が選択した個体により、近接攻撃か遠隔攻撃を行なう。大気の子霊は雲海の穴の中に隠れ、*ファントム・オン・ザ・ウィンド* の利益を得ようとする。ガーゴイルは *スキュワリング・ドラッグ* を使用して乗手を乗騎から引き離し、キャラクターを雲海の穴にまで引き寄せ、*フリー・アクション* で目標を落とす。

## オラクルの解放 Freeing the Oracle

神殿の中心に位置するオラクルは、神殿と結びつけられたエンジェリック人型生物だ。オラクルは1つのマスを占め、他のクリーチャーはそのマスを通ることができない。オラクルはダメージと強制移動を含む各種効果に完全耐性を持つ。

オラクルは波打つ深紅の魔力の網で捕らわれている。それぞれの網は地面に刻印された、不気味な赤い光を放つ秘術のルーンから伸びている。オラクルは単独で拘束から逃れるほどの力はないものの、冒険者が無力化するか破壊できるように、ルーンを弱体化することができる。ルーンが弱体化するまで、キャラクターはルーンに影響を与えることができない。

毎ラウンド終了時、オラクルはその腕を最も近くにいるキャラクターに近いルーンに指し伸ばす。ルーンは輝きは弱まって点滅する。ルーンのタイルを弱体化側にひっくり返せ。

### オラクルが最初にルーンを弱体化したなら、読め：

オラクルが言った。「我はルーンを弱めることができる。だが、我が力は完全ではない。後を頼む。」

ルーンに隣接したキャラクターは以下の対抗策に気付く。

### 弱体化ルーンの無力化 Disable Weakened Rune

(〈魔法学〉、〈運動〉、〈地下探検〉、〈盗賊〉 難易度16)：

1つの弱体化ルーンに隣接している下馬したキャラクターは、標準アクションとしてそれを停止させようと試みることができる。成功したなら、ルーンは破壊される(トークンをマップから除去しろ)。加えて、無力化を試みるキャラクターは10 [電撃] ダメージを受け、さらにキャラクターが受けているすべての効果も終了する(利益・不利益問わず)。

オラクルが弱体化を維持できるルーンは一度に1つだけだ。ラウンド中、弱体化したルーンが無力化されなかったら、オラクルは以降のラウンドに別のルーンを弱体化させることができない。

## パート1の終了処理 Ending Part 1

以下の条件を1つでも満たしたなら、マップは反転する。

- ◆ 2つ目のルーンが無力化された。
- ◆ 穢れし銀竜が“重傷”になるか高高度落下した。

もしクリーチャーのターン中にマップ反転が起きたなら、マップを反転する前にそのクリーチャーのターンを完了しろ。

マップ反転したなら雲海は崩壊し、そしてアビスの青竜ヴァルローンが出現する。ミニマップ上にクリーチャーの場所を書き込み、戦闘マップをひっくり返せ。マップのいずれかの境界にヴァルローンと奈落の渦を配置しろ。

マップ反転したなら、読め：

雲海から赤い電光が放たれる。神殿の一部が打ち砕かれて瓦礫と化し、コバルトの像から破片が吹き飛ぶ。金切り声のような突風がエリア一帯に吹き荒れ、打ち倒された角柱は、はるか下方の大地へと消えていく。雲海は分断され、一部を残して雲散霧消する。

影と深紅の光に覆われた、大型のブルー・ドラゴンが現われる。それには、旋回する風と炎の渦が付き従う。

「貴様にはオラクルを解放できんぞ、定命者よ！」ドラゴンがうなる。「我こそはヴァルローン、“風の尖峰”の新たな君主よ。オラクルのパワーを使って我は見た。貴様らは滅びる！」

嵐はパート2まで持続し、戦闘に重要な衝撃を与える。

## パート2：強まる嵐 Rising Storm

遭遇のこのパートには以下の追加トークンとタイルを使用する。

**ヴァルローンのトークン (B)**

**奈落の渦のトークン (A) 4つ**

マップ反転する前に、そのターンを終了したクリーチャーの直後のイニシアチヴ順に、ヴァルローンと奈落の渦を加える。同様に、イニシアチヴにヴァルローンのインスティンティヴ・ライトニングを記録しろ。

## 嵐 The Storm

ヴァルローンは到来するときざぎざの電光と金切り声を上げる風を伴う巨大嵐を招来する。嵐には以下の効果がある。

**ダメージ Damage：**

それぞれのスフィンクス像は25ダメージを受ける。

**地形変化 Terrain Change：**

地面の大部分は崩落する。マップ反転した結果、固体の地面に接していないマスに立つ飛行していないクリーチャーは即座に落下する。キャラクターが固体の地面のマスに隣接しているなら、彼女は落下を避けるためにセーヴィング・スローを行なえる。成功したなら、キャラクターは固体の地面のマスに滑り込む。

**帯電雲 Electrified Clouds：**

雲は赤い電光で帯電している。雲の上でターンを終えるクリーチャーは10 [電撃] ダメージを受ける。

## 戦略 Tactics

残存する守護者はパート1と同様に行動する。

### ヴァルローン Valraun :

ヴァルローンは最初に群れている敵に対してブレス・ウェポン か ライトニング・バースト を使用する。彼はインスティンティヴ・ライトニング を彼自身を近接戦闘から遠ざけるために使用する。

### 奈落の渦 Abyssal Vortex :

渦はゲイル を使用して敵を横滑りさせて縁から押し出そうとする。またルーンを無力化しようと試みる者を追い払おうとする。ヴァルローンは打ち落とされることのないよう、エアリアル・レスキュー を未使用な渦が少なくとも1体はヴァルローンに付き従う。

## 挑戦の終了 Ending the Challenge

もしキャラクターがヴァルローンを抹殺したなら、彼女らは勝利を達成するために、ルーンを無力化し、オラクルを自由にしなくてはならない。

### パーティーが最後のルーンを無力化したなら、読め：

オラクルの監獄は崩壊する。そして君たちは勝利をつかむ。

### もし守護者が残存しているなら、読め：

深紅の光は守護者から消え失せる。そして彼らは憤怒と共にヴァルローンに立ち向かう。

### もしヴァルローンが生きているなら、読め：

深紅の空に陰のような亀裂が開き、ヴァルローンを引き寄せる。ドラゴンは翼と爪を打ち叩くが、むなしく引き寄せられていく。彼はオラクルに憤怒の視線を向けるも、次に泣き叫ぶ。

「貴様は、我に見せた…、勝利を…」

彼は亀裂の中に姿を消す。そして亀裂は塞がり、消える。

### 最後に、読め：

嵐は到来したのと同じぐらい素早く消え去る。空は再び輝ける蒼に戻る。神殿の周囲に集まった雲海が足場を作り出す。オラクルはもはや青ざめてもやつれてもいなかった。彼は君たちに向き直る。

彼は尋ねた。「貴殿らは、未来に何が待つかを知りたいかね？」

## 賞 Awards

このD&D敵陣強襲チャレンジで、キャラクターは最高20の賞を獲得することができる。それぞれの賞はプレイヤーに10の名誉点を与え、すべての賞を集めることで200名誉点を得られる。プレイヤーは自身の賞と名誉点を記録し、プレイヤー・トラッキング・フォームにて報告しろ。プレイヤーは自身が幾度挑戦したとしても、特定の賞を得られるのは1回だけである。

## 団体賞 Party Awards

### 来し方に戻る Back from Whence You Came :

挑戦を打ち負かした。

### 守護者の征服者 Conquer the Guardians :

神殿守護者を4体すべて抹殺した。

### 竜を殺す者 Dragonslayer :

すべてのルーンを無力化する前にヴァルローンに抹殺した。

### 蠅の如き落下 Dropping Like Flies :

1人より多くのパーティ・メンバーが転落死した。

### 神話的勝利 Epic Win :

ナイトメア・モードの挑戦を打ち負かした。

### トータル・パーティ・キル TPK :

パーティのすべてのキャラクターが死亡した。

## 個人賞 Individual Awards

### 斯くて騎馬は君を乗せ果てり And the Horse You Rode in On :

君の乗騎が死亡した。

### キツイ口臭 Bad Breath :

ドラゴンのブレス・ウェポンに巻き込まれた。

### いい食感だ。ケチャップがあればなおよし

### Crunchy, and Good with Ketchup :

ドラゴンが君にクリティカル・ヒットを与えた。

### 竜を笑わす者 Dragon Banter :

ヴァルローンに対峙して冗談を言った。

### ハイホー、シルヴァー High-Ho Silver :

君の乗騎が君を落下から救った。

### 剛打 Mighty Blow :

クリティカル・ヒットを与えた。

### ルーン職人 Runesmith :

1つ以上のルーンを無力化した。

### 次の落下で会いましょう See You Next Fall :

敵を高高度落下させた。

### 竜巻観測者 Stormchaser :

奈落の渦を3体以上抹殺した。

### 奥底で会おう See You at the Bottom :

君が落下して死亡した。