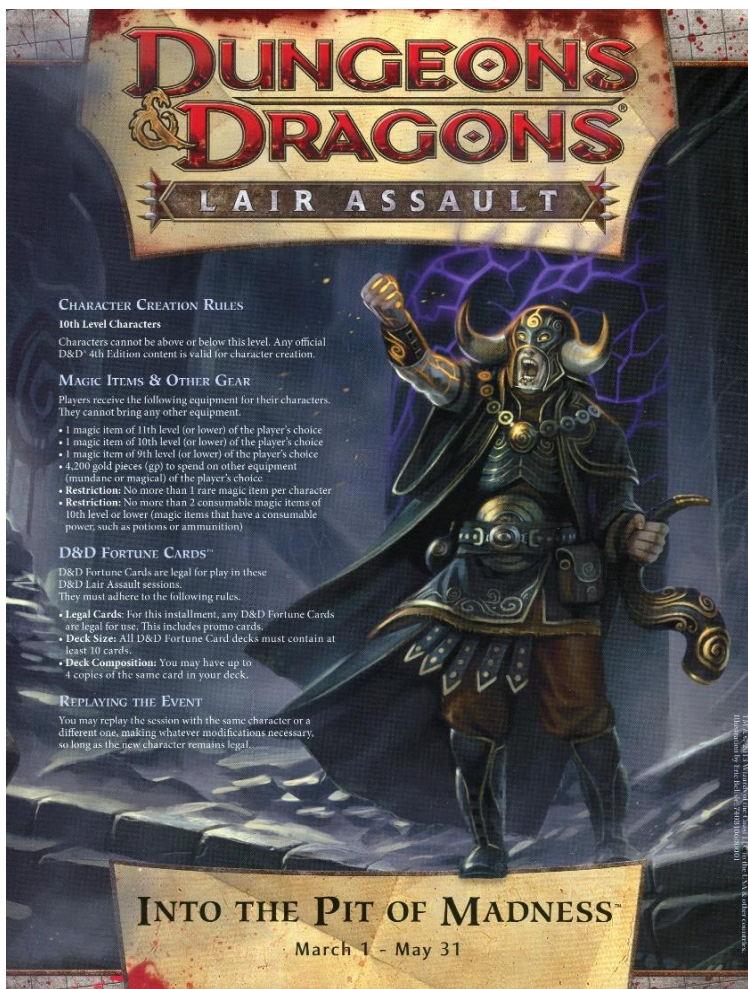


ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ：敵陣強襲 最終幕

狂気の深抗の中へ

Dungeons & Dragons, Lair Assault, Season 7 - Into the Pit of Madness



DUNGEONS & DRAGONS
LAIR ASSAULT

CHARACTER CREATION RULES

10th Level Characters
Characters cannot be above or below this level. Any official D&D 4th Edition content is valid for character creation.

MAGIC ITEMS & OTHER GEAR
Players receive the following equipment for their characters. They cannot bring any other equipment.

- 1 magic item of 11th level (or lower) of the player's choice
- 1 magic item of 10th level (or lower) of the player's choice
- 1 magic item of 9th level (or lower) of the player's choice
- 4,200 gold pieces (gp) to spend on other equipment (mundane or magical) of the player's choice

Restriction: No more than 1 rare magic item per character

Restriction: No more than 2 consumable magic items of 10th level or lower (magic items that have a consumable power, such as potions or ammunition)

D&D FORTUNE CARDS

D&D Fortune Cards are legal for play in these D&D Lair Assault sessions. They must adhere to the following rules.

- **Legal Cards:** For this installment, any D&D Fortune Cards are legal for use. This includes promo cards.
- **Deck Size:** All D&D Fortune Card decks must contain at least 10 cards.
- **Deck Composition:** You may have up to 4 copies of the same card in your deck.

REPLAYING THE EVENT

You may replay the session with the same character or a different one, making whatever modifications necessary, so long as the new character remains legal.

INTO THE PIT OF MADNESS
March 1 - May 31

邪悪は逃れるためもがく

Evil struggles to escape

狂信者たちが“タリズダンの忘れられた神殿”を発見し、古代の悪しきアーティファクトを発掘した。現在、大地は“縛鎖の神”が逃れようと苦闘しているかのように震えている。勇猛果敢な勇者のみが、狂信者による邪悪な儀式の完遂を阻止できる。タリズダンが解き放たれたなら、世界は暗黒に沈むだろう。

『狂気の深抗の中に』はD&D敵陣強襲公式プログラムの一環として2013年春季に公開されたD&DのRPGゲーム用挑戦だ。この挑戦は『The Forgotten Temple of Tharizdun』、『The Lost Caverns of Tsojcanth』、『Return to the Temple of Elemental Evil』等の古いD&D冒険を下敷きに執筆されている。これには1枚の両面フルカラー戦闘マップ、挑戦用に作られたトークン・シート、ラミネートされた小マップが含まれる。

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ

敵陣強襲

狂気の深抗の中へ

Dungeons & Dragons, Lair Assault: Into the Pit of Madness

狂信者たちが“タリズダンの忘れられた神殿”を発見し、“闇の神”の鉄の角笛、ザ・ウェイラー・オヴ・タリズダンを吹き鳴らした。現在、大地は“縛鎖の神”のアスペクトがくびきを断ち切ろうとするあがきに震えている。このままでは“縛鎖の神”は立ち上がり、世界を永遠の闇に突き落とすだろう。

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、“縛鎖の神”の狂える教徒は、“暗黒の神”のアスペクトである恐るべき“邪悪の精髓”を覚醒させた。冒険者は教団を打ち砕き、“邪悪の精髓”を打ち破り、“黒き嚢胞”に押し戻して監獄に再封印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 - すべてを楽しませろ。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。この冒険は君が取って行なう必要がないほど十分に厳しい。ダイスが転がるに任せろ！

この挑戦は、プレイヤーの経験レベルに応じて、3時間から4時間で完了する。

『狂気の深抗の中に』はゲイリー・ガイギャックスの『The Forgotten Temple of Tharizdun』、『The Lost Caverns of Tsojcanth』、またモンテ・クックの『邪悪寺院、再び』を下敷きとして記されている。

キャラクター作成

Character Creation

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10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。『Spiral of Tharizdun』カードこの挑戦に最適だ。

それぞれのキャラクターは以下の財宝を持つ。

- ◆ 9レベル以下の魔法のアイテム1つ、10レベル以下の魔法のアイテム1つ、11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4200gp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10レベルかより下でなくてはならない。

この挑戦に当たり、プレイヤーはこれらの遭遇が意図的に難しく設計されていること、最適化されたキャラクターとパーティであればあるほど成功率が高まることを理解すべきだ。若干のプレイヤーは以前にこのシナリオを経験しているかもしれない。それらの知識を他のプレイヤーと共有するのは自由だ。

背景 Background

定命者が世界を闊歩する前より、ヤティル山脈は暗い影に覆われていた。ここで魔女王イグウィルブはデモノミコンをしたため、恐怖の帝国に君臨し、周辺諸国を永遠に捻じ曲げた。だが、彼女の残した負の遺産も、最悪とは程遠いと考える人々がいた。この山脈のどこかには、ヒューマンが最初の王国を築く以前から、“縛鎖の神”、“永遠の闇”と呼ばれる暗黒神を祀った神殿があった。その影響は、狂える者、残忍なる者、卑劣なる者たちを引きつける闇の回廊としていざなった。

歴史上、神殿は幾度も隆盛を極め、幾度も没落した。ついに勇敢なる勇者がその剣と魔法を用いて冒瀆的な祭壇を打ち砕き、ねじれた怪物たちを放逐して略奪した。彼らの仕事は徹底的だった。しかし十分ではなかった。なぜなら新たな教団が廃墟を見出し、“縛鎖の神”をその監獄から解放しようとしたからだ。

狂信者は“タリズダンの恐るべき角笛”を見出した。それは暗黒への道を開く調べを奏でるためのものだ。彼らはこの角笛を吹き鳴らし、生贄を捧げ、主の帰還を待ち受けた……勇者たちがそれを止めることができない限り。

準備 Preparation

この冊子には挑戦を行なうために必要な追加コンポーネントが付いている。

戦闘マップ Battle Map :

挑戦の最初のパートは、タリズダンの廃神殿の上部を表すマップを用いる。裏側は暗黒のポータルを通り抜けた先にある様々なノードと“黒き嚢胞”が示される。君はまたクリーチャーの位置を記入するための小さなラミネート・マップを受け取る。

トークン・シート Token Sheet :

トークン・シートには冒険で記されたすべてのモンスター・トークンが含まれる。



挑戦の始まり

Starting the Challenge

開始前に、プレイヤーにキャラクターを紹介する時間を与えろ。
キャラクターは先週いっぱい、廃神殿を求めて山中を横断してきた。

プレイヤーに開始準備ができたなら、読め：

つい最近、君は花崗岩ホールの主である岩のような老ノームに助けを求められた。彼は恐るべき暗黒がヤティル山脈に入り込んだと説明した。そしてそれが外に出る前に破壊してほしいと嘆願した。脅威を感じた君は即座に応じた。そして山脈の細く曲がりくねった山道に踏み込み、時を惜しんで山中を進んだ。

ノームは最も不吉なる場所を、筆舌し尽くし難い悪により打ち砕かれ、死と毒に満ちた場所を示唆した。君たちはそこで野営跡を - 様々な道具、火起こし跡等を見つけた。これらは山腹に穿たれた坑道を掘り抜いた職工たちのガラクタと思われた。

君が付近を調査していると、坑道の奥深く、大地の底、大いなる闇の彼方から角笛が吹き鳴らされる音が響いてきた。大地が震えた。坑道の入口からは奇怪な紫の光があふれてきた。そして太陽が黒く変じた。遅すぎたのか？ 世界は今終わろうとしているのか？ それを知るためには、君は闇の中に踏み込み、そこで待ち受ける悪と対峙しなくてはならない。

挑戦プレイヤーに以下の状況を伝えろ：

- ◆ キャラクターは彼らの精神に直接ささやきかける不吉な言葉、理解できそうでできない単語の寄せ集めが聞こえてくる。プレイヤーに、キャラクターはマイナー・アクションを費やして狂気表をロールすることで、単語を聞き取ることができると伝えろ。
ロール後に、キャラクターは2回分の回復力使用回数を費やして通常にヒット・ポイントを回復し、さらに2つの遭遇毎パワー使用回数を回復できる。狂気表の効果は挑戦中適用され続ける。キャラクターはそれぞれの効果を1回だけ受けることができる；同じ結果は再ロールしろ。
- ◆ 挑戦中、小休憩を取ることはできない。さらに冒険者は挑戦前に儀式を執行する時間がない。
- ◆ 彼らはイニシアチブ・ロールをしてから挑戦を完了するまでに20ラウンドしか時間がない。
- ◆ 秘密賞ではなく団体賞と個人賞を伝えろ（賞については後述）。挑戦が完了した後、完遂した秘密賞について公開しろ。

「埋没神殿」のマップを示せ。プレイヤーにミニチュアかトークンをスタート・エリアに置かせろ。

狂気表 Madness Table

1. 盲目的な殺戮欲求 Blind Bloodlust :

君は機会攻撃に2d6追加ダメージを得る。

君の機会攻撃に関してすべてのクリーチャーは「敵」としてトリガーされ、かつ君はすべての機会攻撃を実行しなくてはならない。

2. 見当違いな激怒 Misdirected Wrath :

君は近接／遠隔攻撃をミスしたなら、元の目標に隣接するランダム
のクリーチャー1体に対して2d6ダメージを与える。

これには自分自身も含まれる。

3. 苦痛の増幅 Amplified Pain :

君が攻撃したなら、君がヒットさせた1体のクリーチャーに対して
2d6追加ダメージを与える。

君はすべてのダメージに対する脆弱性5を受ける。

4. 無力化する恐怖 Crippling Fear :

君が17以上のダメージを受けたなら、次のターンの最初のアクションは、「這い進む」か「ダメージ源から離れるように歩」かなければ、自身の次のターンの開始時まで朦朧状態になる。

5. 危険な勘違い Dangerous Delusions :

君が“重傷”ではない間、君はセーヴィング・スローに-2ペナルティを受ける。

君が“重傷”の間、君はセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。

6. 幻覚 Hallucinations :

君は[精神]ダメージを受けると、君は自身の次のターンの開始時まで攻撃ロールに-2ペナルティと戦術的優位を受ける。

7. 脆い精神 Cracked Psyche :

君は[精神]ダメージに対して脆弱性5を受ける。

この脆弱性は、狂気表の効果を受けている分だけ5ずつ増加する。

8. 妄想狂 Paranoid :

クリーチャーは君に対して戦術的優位を得ることができないが、同様に君も他のクリーチャーに対して戦術的優位を得ることができない。

君は10 [精神]ダメージを受けることで、フリー・アクションとして他のキャラクターにこの効果に移すことができる。

挑戦の終了 Ending the Challenge

キャラクターはパート3で示される“邪悪の精髓”を破ることで挑戦を成功裏に終わらせる。キャラクターが全滅するか“邪悪の精髓”を破ることなく「埋没神殿」に突入してから20ラウンドが経過することで挑戦は失敗に終わる。

“邪悪の精髓”を破ることに失敗すると、それは埋没神殿に這い寄ると“縛鎖の神”の監獄に至るポータルを開く。逃れ去った“暗黒の神”は物質界に突入し、すべてを“元素の渾沌”に叩き落して破壊する。

ナイトメア・モード Nightmare Mode

もしすべてのプレイヤーが同意するなら、君は挑戦をすべてのモンスターのダメージ・ロールに+5する“ナイトメア・モード”で進めてもよい。加えて「極端な寒さ」のようなノードによる環境ダメージ等は常に最大ダメージを与えるようになる。

秘密賞 Secret Awards

この挑戦にはプレイヤーに与えられる秘密賞がある。挑戦終了後、完遂した賞のみを公開しろ。

素敵な布地 Nice Threads :

最初に教団のローブを着た。

かぐわしき芳香 That Smell :

つり香炉を使用して安全に灰色のもやと紫の光を通過した。

丸い穴に丸い栓 Round Peg, Round Hole :

お香玉を“囊胞”にある篝火に設置した。

さあ、きちがいと呼びなさい Call Me Crazy :

通常に出現する前に、“邪悪の精髓”を招来するため ウェイラー・オヴ・タリスダン を吹き鳴らした。

パート1：埋没神殿

The Buried Temple

キャラクターたちは狂信者たちが暗黒への回廊を開いた瞬間に神殿に突入した。この遭遇は6ページの下段に示されたマップを用いる。

遭遇を始めるため、読め：

通路はがれきだらけの広間に通じていた。そこは倒れた円柱と、残忍なモンスターや苦しむヒューマンを描写した、壊れた彫像に満ちていた。部屋の中央には、60フィートはある黒く巨大なオベリスクが、天井に向かって聳え立っている。オベリスクからは、奇怪な紫の光が放たれ、攪拌される灰色のもやを映し出していた。

オベリスクの周囲には、狂信者が輪を描いている。彼らは角のある仮面と、黒いローブを付けていた。彼らは金切り声と、嘲り笑う声、そして穢れた歌を歌っていた。そのうちの1人は、鎖で吊られた、金属製のつり香炉を振っている：そのお香の煙は、灰色のもやと混じりあっていた。別の狂信者が君たちに向き直った。その手には、不快な渦とルーンが刻まれた、巨大な鉄の角笛が握られていた。彼は吠えた。「遅かったな！ “とこしえの闇”は目覚めたぞ！」

モンスターのためにイニシアチヴをロールしろ。その後プレイヤーにイニシアチヴをロールさせろ。教徒と僧侶を灰色のもやを取り巻くように配置しろ。キャラクターに見えない位置の教徒はまだ配置するな。キャラクターが見ることができるときまで、絶対的オーガは配置するな。

宝箱の位置をキャラクターが近づける場所を選択しろ。しかし最初から見えない場所だ。ミニマップにその場所を記せ。そしてキャラクターの視線内に入ったなら、宝箱のトークンをマップ上に配置しろ。君のミニマップ上に階段の位置を記せ。

キャラクターが最後の教徒を殺したなら、読め：

下方からの轟きが、この部屋を揺さぶった。

この騒ぎは、監獄に封ぜられた“邪悪の精髓”によるものだ。

戦略 Tactics

滅びの夢教徒 Doomdreamer Cultists :

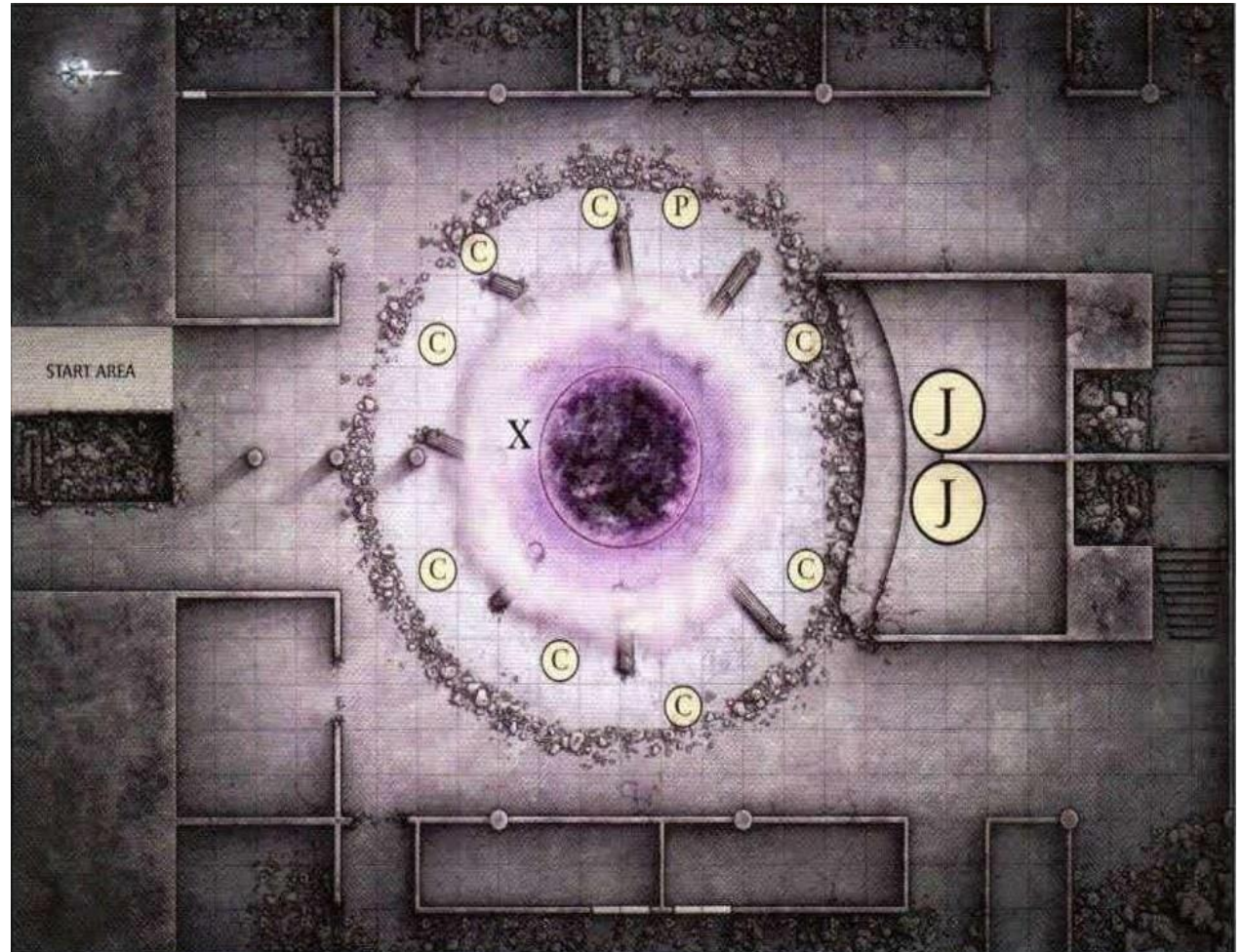
教徒は二人組を4つ組み、個々のキャラクターを攻撃する。

絶対的オーガ Ogre Juggernauts :

オーガは1体以上のキャラクターが僧侶に近接するまで待つ。彼らはオベリスクを回り込み、ジャガナート・プッシュを使用してキャラクターを灰色のもやの中へと追いやる。

滅びの夢の僧侶 Doomdreamer Priest :

僧侶はまずブラックファイア・テンドリルスを使用し、その後減速状態の目標に対してコラプト・ソウルを使用する。その後彼は後退してコラプティング・ブラックファイアを使用して目標を減速状態にし、可能ならコラプト・ソウルを再度使用する。僧侶はヴァイル・コマンドを使用することができるように、オーガの5マス以内にとどまる。



特殊なアイテム Special Items

ローブ Robes :

僧侶と教徒はローブを着ている。これはキャラクターにも使用可能だ。死亡状態、無防備状態、朦朧状態、気絶状態の教徒などからは、標準アクションを消費することでそれを脱がすことができ、また同じく標準アクションで着ることができる。いずれの行動も機会攻撃を引き起こし、またそのようなアクションを行なったキャラクターは自身の次のターンの開始時まで戦術的優位を与える。

つり香炉 Thurible :

教徒の1人が鎖で吊るされた金属製のつり香炉を持っている。つり香炉の香料は病的なほど甘い芳香を発する。そしてその煙は灰色のもやに溶け込んでいる（もしプレイヤーが状況説明を聞き漏らしたなら、難易度18の受動〈知覚〉判定にてこの現象に気付く）。〈魔法学〉（パワー源問わず）か〈宗教〉（〔信仰〕パワー源）を習熟済みのキャラクターは、難易度26の〈魔法学〉か〈宗教〉判定に成功することで、つり香炉と灰色のもや、紫の光との関連性について気付く。

階段に到達する最も安全な方法はつり香炉を使うことだ。キャラクターはつり香炉を振りながらなら灰色のもやと紫の光に踏み込むことができる。そうすると、もやと光を突き抜けて階段に至ることができる。経路に沿って移動する人はもやと光からダメージを受けることはない。

ウェイラー・オヴ・タリズダン／タリズダンの角笛

Wailer of Tharizdun :

僧侶は不浄なグリフ（象形文字）、渦巻、螺旋模様が刻印された鉄製の角笛を持っている。〈魔法学〉か〈歴史〉か〈宗教〉を修得済みのキャラクターは、難易度26の判定に成功することで、このアイテムを認識してすべての機能を認識することができる。この角笛は、“黒き嚢胞”、つまり“邪悪の精髓”を世界に引き込むための道を切り開く儀式の焦点具であり、その開かれた道をタリズダンが歩むことで万物は終焉を迎える。キャラクターは神殿につながる“嚢胞”の内部で吹き鳴らすことで、“邪悪の精髓”を呼び出すことができる。“精髓”を速攻で滅ぼすためにはこれを吹き鳴らすべきだ；しかしこれは狂気の楽器だ。キャラクターはこれを吹き鳴らす事で「狂気表」をロールし、利益とは言えない効果を受けなくてはならない。

つり香炉



エリアの特徴 Features of the Area

マイナー・アクションで、〈魔法学〉か〈宗教〉か〈自然〉を修得済みのキャラクターは、難易度18の判定に成功することで、このエリアの魔法的特徴 - 円柱、光、もや、オベリスク - を調査することができる。成功することで、キャラクターは特徴の機能を識別できる（特徴の詳細をプレイヤーに読め）。

照明 Illumination :

このエリアは明るい明るさで満たされている。

円柱 Columns :

円柱は拷問を受けて悲鳴を上げるヒューマンを模した彫刻がなされている。それらは遮断地形であり、悪しき [精神] エネルギーが反響している。教徒がマッデニング・ハウル を使用する時、円柱に隣接している教団のローブを身に着けていないクリーチャーは、5追加 [精神] ダメージを受ける。

瓦礫 Rubble :

破片や倒れた円柱を含むマスは移動困難地形だ。倒れた円柱は立っている円柱のようにマッデニング・ハウル を反響させることはない。

灰色のもや Gray Vapors :

教団のローブを着ずにもやのマスに進入したクリーチャーは5 [冷氣] ダメージを受ける。1体のクリーチャーはこのダメージを1ラウンドに1回しか受けない。

紫の光 Purple Light :

教団のローブを着ずに紫の光のマスに進入したクリーチャーは10 [精神] ダメージを受ける。1体のクリーチャーはこのダメージを1ラウンドに1回しか受けない。

黒いオベリスク Black Obelisk :

このオベリスクは遮断地形だ。望んでオベリスクに触れたクリーチャーの姿はかすみ、継続的 [精神] ダメージ15を受ける（セーブ・終了）。クリーチャーはセーヴィング・スローの失敗を選択できる。2度目にセーヴィング・スローに失敗した時、クリーチャーは“ゲームから除外された状態”になる。クリーチャーは、パーティーが隠し階段を下りて控えの間に入るか、すべてのキャラクターがオベリスクに触れて“ゲームから除外された状態”になった時点で復帰する。それぞれのクリーチャーが復帰する時は、1d6をロールして到着地表を確認しろ（パート2参照）。そのクリーチャーはダイス・ロールの示したノードに現われる。

宝箱 Treasure Chest :

宝箱は施錠されている（開錠難易度〈盗賊〉18、破壊難易度〈運動〉26；AC/“反応”3、“頑健”15；完全耐性、[火]、[死霊]、[毒]、[精神]、強制移動、すべての状態異常、継続的ダメージ；hp100）。

お香 Incense :

宝箱の中にはつり香炉用としては大きすぎる、ねばつくお香の玉が6つ入っている。キャラクターが箱を開いたなら、彼らに6つのお香玉トークンを配れ。難易度18の〈宗教〉判定に成功したキャラクターは、お香玉が聖なる力の物品であることに気付く。これらのアイテムはパート3で“邪悪の精髓”に打ち勝つために重要な役割を果たす。

隠し階段 Hidden Staircase :

戦術マップ上の“X”は階段を示す。マイナー・アクションを消費して難易度18の〈知覚〉判定に成功したキャラクターは、黒いオベリスクの下に下り階段があることに気付く。階段に隣接したキャラクターは自動的にこの開口部に気付く。階段は30フィート下降し、パート2に続く。

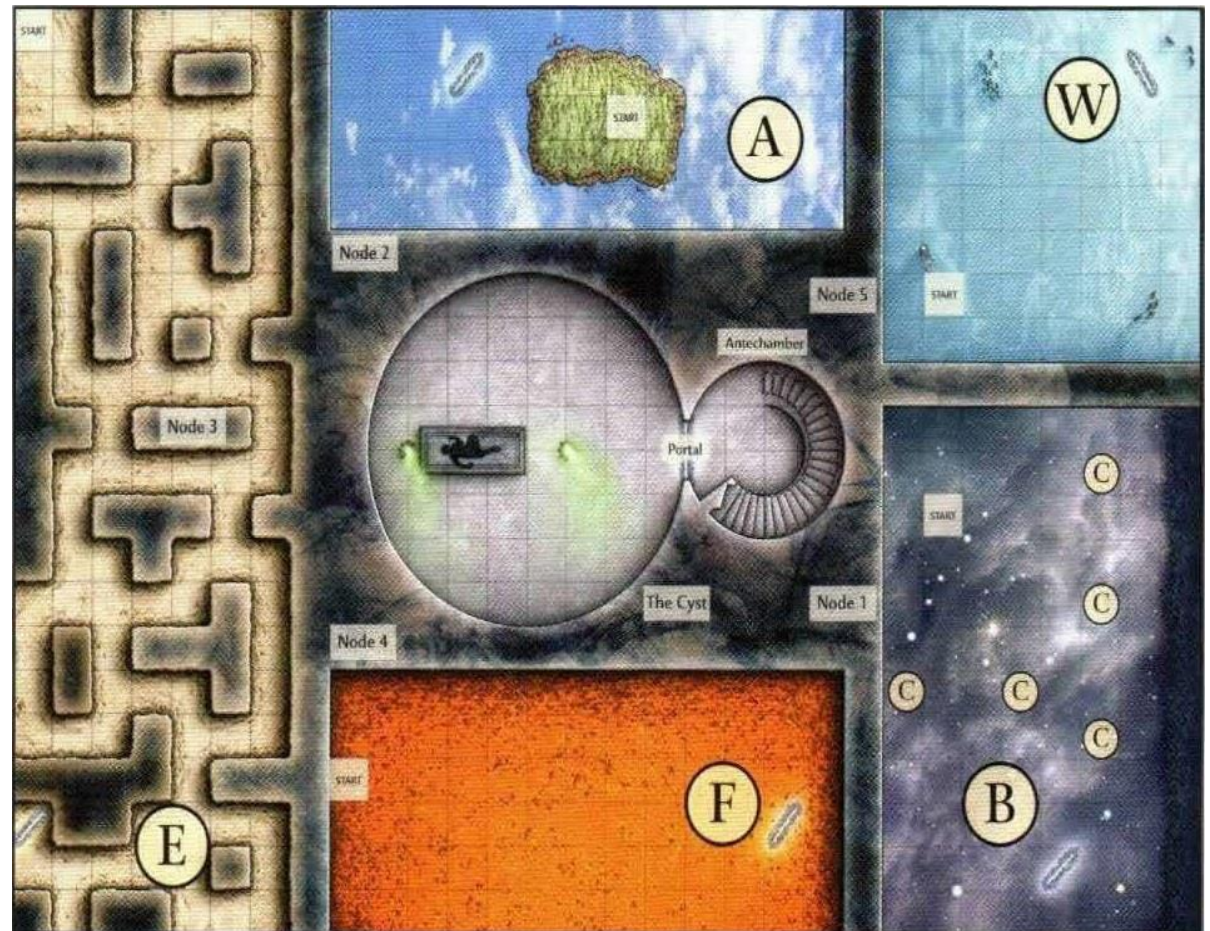
パート2：控えの間とノード

Antechamber and Nodes

キャラクターは、パート1の隠し階段を降りると、ここに到着する。

キャラクターが階段を降りたなら、読め：

階段を下降していくと、いびつな壁が流れていく。この穴は寒い。30フィートほど下降すると、直径20フィートほどの円形の控えの間に至る。この空気は耐えられないほど冷たい。黒い壁、床、段差には鋭い鍾乳石が突き出、天井から降り注ぐ紫色の光が、表面を覆う霜を照らしている。南壁に、幅約10フィートの暗い穴が口を開けている。そこはまるで、波打つ水面のような膜で塞がれている。その先には大きな広間がある。広間の中央には切り出された石のブロックが置かれている。



エリアの特徴 Features of the Area

極端な寒さ Extreme Cold：

教団のローブを着ていないクリーチャーが控えの間でターンを開始したなら、そのクリーチャーは5 [冷氣] ダメージを受ける。

闇のポータル Dark Portal：

階段の基部近く、控えの間の南壁の開口部には1つのポータルが固定されている。ポータルが起動すると、通過したクリーチャーは、拷問にかけられた“縛鎖の神”の妄想が生み出した、5つの悪夢のノードに送られる。キャラクターがポータルを通過すると姿が消える。1d6をロールして到着表を参照し、キャラクターがどこに送られたかを確認しろ。狂気表の効果を受けているキャラクターは、効果の数だけ追加1d6をロールし、最も低い結果を適用しろ。

クリーチャーが闇のポータルの開口部を通る際、クリーチャーは残る移動力で移動を継続することができる。クリーチャーが帰還のポータルを通る際も同じルールが適用される。

“嚢胞”に侵入できなかったクリーチャーは“嚢胞”に対して効果線を得ない。“嚢胞”の映像はポータルから覗き込むことができるが（上記のように）、クリーチャーは“嚢胞”に対して視線を通せない。闇のポータルの開口部に進入する際、以前に“嚢胞”に入ったクリーチャーは、ダイス・ロールをする代わりに到着地を選択することができる。そのクリーチャーは控えの間から“嚢胞”まで効果線と視線を通すことができる。“嚢胞”で戦闘中の者は、控えの間を戦場の一部として使用することができる。

〈魔法学〉を修得済みのキャラクターはポータルの特徴を識別するために難易度18の〈魔法学〉判定を行なうことができる。キャラクターの判定結果が23以上であるなら、到着地表のダイス・ロールの結果についても知ることができる。もしキャラクターの判定結果が28以上であるなら、他のキャラクターがポータルを通過する姿を見ることができるなら、そのクリーチャーの目的地を任意に選択できる。

もし“邪悪の精髓”のヒット・ポイントが0以下に落ちるなら、ポータルは消え去る。

d6 到着地

- | | |
|---|-------------------------------|
| 1 | ノード1：復讐のアストラル（すでに破っているなら“嚢胞”） |
| 2 | ノード2：風界（すでに破っているなら“嚢胞”） |
| 3 | ノード3：地界（すでに破っているなら“嚢胞”） |
| 4 | ノード4：火界（すでに破っているなら“嚢胞”） |
| 5 | ノード5：水界（すでに破っているなら“嚢胞”） |
| 6 | “嚢胞”（パート3） |

ノードの解説 Node Descriptions

これらのエリア記述はマップを参照。

戦術的配置 Tactical Placement :

ノードに転送されたクリーチャーはノードのスタート・マスか、スタート・マスに最も近い何者にも占められていないマスに現われる。プレイヤーが自身のトークンを置いたなら、モンスター・トークンをポータルから少なくとも5マス離れた場所に配置しろ。

ノードの縁 Node Edges :

クリーチャーにノードの縁を超える強制移動効果を及ぼす場合がある。ノードの縁を超えるように押しやられたクリーチャーは、マップの反対側に位置するマスに現れる。

ノード限界 Node limits :

少なくとも1体のクリーチャーがノードにいる限り、ノードは活性化し続ける。モンスターは属するノードを去ることができない。ノードのモンスターが殺されてキャラクターが去ると、ノードは閉鎖される。

“邪悪の精髓”のヒット・ポイントが0に低下したなら、すべてのノードは存在を終える。ノード中のすべてのキャラクターは“囊胞”に移動させられる。

帰還のポータル Return Portals :

それぞれのノードには帰還用ポータルがマップに示されている。帰還のポータルは水平方向の前後面からのみ進入することができ、上下からの進入はできない。

キャラクターがノードを出たなら、1d6をロールして到着表を参照しろ。その結果がすでに閉鎖されたノードであるなら、キャラクターは“囊胞”に出現する。



ノード1：復讐のアストラル（そら）

Astral Vengeance

このノードはアストラル海の、“縛鎖の神”が拘束されて横たわる疑似次元界の境界付近に存在する。数体のエンジェルが、何者も囚人に近づけぬよう警護している。エンジェルのためのイニシアチヴを判定しろ。

キャラクターがこのノードに現れたなら、読め：

君は無限に広がる大宇宙のただ中を漂っている。君の面前には、巨大な暗黒の壁が立ちはだかっている。それはうねり、さざめき、沸き立つ、そそり立つ、真っ黒な液面だった。ちらつくポータルが、近くに浮かんでいる。

君がエンジェルを配置したなら、読め：

君はファルシオンを携え、銀の鎖帷子に身を包んだ、巨大なエンジェルを目にする。その傍らには、炎の剣を構えた、人間大をした5体のエンジェルがたたずんでいる。大きなエンジェルが言い放つ。

「この場は - この場が存在すること自体含め - 君が知る権利はない。死を覚悟せよ！」

戦略 Tactics

戦の御使い Angel of Battle：

このエンジェルは **モバイル・メレー・アタック** を使用してキャラクターに一撃離脱の攻撃を行なう。このエンジェルは“重傷”になると、可能な限り多くのキャラクターに対して **ストーム・オヴ・ブレイズ** を使用する。

剛勇の御使いの腹心 Angel of Valor Cohorts：

2体のエンジェルはキャラクターがポータルに入るのを妨害する。他の者はキャラクターを挟撃しようとする。

ノードの特徴 Features of the Node

照明 Illumination :

ノード全体は明るい明るさだ。

邪悪の呼び声 Call of Evil :

毎ラウンドのイニシアチヴ値10の時点で、〈永劫〉起源ではないクリーチャーは“常闇の壁”に飛び込みたい強力な衝動に駆られる：

+13対“意志”；

この衝動は目標を1d3マスだけ“常闇の壁”に向けて引き寄せる。

この強制移動は壁の中にまでクリーチャーを引き寄せる。

“常闇の壁” Wall of Eternal Darkness :

戦闘マップの上端に当たる帰還のポータルに近いマップの長辺は“常闇の壁”だ。〈永劫〉起源ではないクリーチャーが、壁に隣接するマスに進入するかターンを開始したなら、10 [冷気] および [精神] ダメージを受ける。1体のクリーチャーは1ターン毎に1回だけこのダメージを受ける。難易度26の〈魔法学〉〈歴史〉〈宗教〉判定に成功することで、“壁”の性質と危険性を識別できる。

アストラル海での移動

Movement in the Astral Sea

難易度13の〈魔法学〉か〈宗教〉判定に成功することで、満天の星空の下にいることから自身がアストラル海にいることに気付く。飛行移動速度を持つキャラクターはここを通常に移動することができる。飛行移動速度がない者は半分の移動速度で移動するために難易度10の〈運動〉判定に成功しなくてはならない。判定結果が21以上である場合、そのターンは完全な移動速度で移動することができる。キャラクターは自分の位置を保つために〈運動〉判定を行なう必要はない。

ノード2：風界 Elemental Air

このノードにポータルを介して到来したキャラクターは、無限に続く天空に浮かぶ岩塊に立っていることに気付く。絶え間ない強風により転落したキャラクターは、永久に落下し続ける危険がある。エレメンタルのためにイニシアチヴをロールしろ。

キャラクターがこのノードに現れたなら、読め：

君は果てしない天空に浮かぶ岩塊に立っている。君の周囲を強風が吹きすさぶ。周囲を見渡しても大地は見え、ここと同じような岩塊が数個、吹き流される様子が見えるだけだ。ちらつく灰色のポータルが、君が立つ岩塊から10フィートほど離れた空中に掛かっている。ポータルはこの岩塊と位置が同調しているようだ。

プレイヤーは自身のミニチュアかトークンを岩塊上に配置しろ。この挑戦の開始時、エア・エレメンタルは不可視であるため、エア・エレメンタルのトークンは攻撃するまで配置するな。

戦略 Tactics

エア・エレメンタルは可能な限りキャラクターの間合いの外にとどまり、ランパント・ストームを使用する。エア・エレメンタルは岩塊の上下含む周囲を飛び回り、最も有利な位置から攻撃を行なう。

ノードの特徴 Features of the Node

照明 Illumination：

ノード全体は明るい明るさだ。

雲海 Clouds：

毎ラウンド、イニシアチヴ値10の時点で1d6をロールしろ。「6」が出たなら、この岩塊は雲の中を突き抜け、次のラウンドのイニシアチヴ値10まで軽度の隠蔽となる。

訳注：隣接しているとペナルティなし。隣接していないと視認困難により攻撃-2。

突風 Winds：

毎ラウンド、イニシアチヴ値10の時点で、（風）ではないクリーチャーは強力な突風による攻撃を受ける：

+13対“頑健”；

この突風はランダムな方向のマップのふちに1d3マス押しやる。DMは風がどのマスの中にキャラクターを動かすか決定する。

転落 Falling：

落下したキャラクターは、岩塊の縁の下部をつかむために難易度18の〈軽業〉か〈運動〉判定を行なうことができる；判定に成功すると、キャラクターは岩塊の側面につかまることができる。岩塊の側面を登るには、難易度15の〈運動〉判定を必要とする。もしキャラクターが転落するなら、彼あるいは彼女は、最終的に下方にある別の岩塊に衝突するまで落下を続ける。そして落下速度の衝撃により即死する。

ノード3：地界 Elemental Earth

キャラクターはポータルを介して、地中に生まれた隙間の連なった回廊の中で現われる。エレメンタルのためにイニシアチヴをロールしろ。

キャラクターがこのノードに現われ、そして視線が得られるなら、読め：

君は狭苦しい隙間に立っている。壁、床、天井は、いずれも土か石だ。この小部屋から、細い回廊が伸びている。

アース・エレメンタルは第1ターンを開始するまで配置するな。

戦略 Tactics

アース・エレメンタルは彼あるいは彼女が到着するとすぐにキャラクターに向かって動き始める。もし1体のキャラクターに対峙したなら、アース・エレメンタルはスラム を使用する。もし複数と対峙するか“重傷”であるなら、それはクエイク・ストンプ を使用する。

エレメンタルの地潜り速度とアース・グライド の組み合わせは、エレメンタルがそのサイズにもかかわらず狭い坑道に束縛されないことを意味する。それは無理矢理入り込む必要はなく、突撃やシフトも問題なく行なえる。

ノードの特徴 Features of the Node

照明 Illumination：

ノード全体は暗い。

震動 Tremors：

毎ラウンドのイニシアチヴ値10の時点で、坑道を地震が襲い、波打ち、叩きつける。ノード内に位置する（地）ではないクリーチャーは、以下の攻撃を受ける：

+13対“反応”；

1d10+5ダメージ、目標は倒れて伏せ状態になる。

ノード4：火界 Elemental Fire

このノードにポータルを介して移動したキャラクターは、一面の燃焼する燃え殻の上に現われる。

キャラクターがこのノードに現れたなら、読め：

君は白熱した平原のど真ん中に立っている。地面には炎に包まれた燃え殻のカーペットが敷きつめられ、そこかしこからは上空20フィートに及ぶ炎が噴き上がっている。熱風が君に吹き寄せる。大きな炎が立ち上がり、君に向かって突き進んでくる。

プレイヤーが自身のトークンを配置した後、エレメンタルを配置しろ。ファイア・エレメンタルのためにイニシアチヴをロールしろ。

戦略 Tactics

ファイア・エレメンタルは第1ラウンドにキャラクターに向かって突進し、スラム を使用した後にフリッカーリング・フレイム で敵の間合いの外に逃れる。

ノードの特徴 Features of the Node

照明 Illumination：

ノード全体は明るい明るさだ。

閃光 Flares：

毎ラウンド、イニシアチヴ値10の時点で1d10をロールしろ。出目が「10」であるなら、地中から炎が噴き上がってランダムのカリーチャーと隣接するカリーチャーに対して攻撃する：

+13対“反応”；

1d10+5 [火] ダメージ；

ミス・半減ダメージ。

熱波 Heat：

このノードでターンを開始する（火）ではないカリーチャーは、10 [火] ダメージを受ける。

煙幕 Smoke：

このエリア全体は煙のため軽度の隠蔽である。

ノード5：水界 Elemental Water

このノードにポータルを介して移動したキャラクターは果てしなく広がる水中に現れる。

キャラクターがこのノードに現れたなら、読め：

君は水中を漂っている。水は全方位に広がり、冷たく、暗い。前方に、ちらつく灰色のポータルが、水の揺らめきの向こうに見える。

プレイヤーが自身のトークンを配置した後、ウォーター・エレメンタルを配置しろ。ウォーター・エレメンタルのためにイニシアチヴをロールしろ。

ノードの特徴 Features of the Node

ノード全体は水のみで、固体の表面はない。

照明 Illumination：

ノード全体は薄暗い明るさだ。

混沌の水流 Chaotic Currents：

毎ラウンド、イニシアチヴ値10の時点で、渦巻く水流がノード内に位置するクリーチャーを、ランダムな方向のマップの端に1d3マス押しやる。DMはこれらの流れがキャラクターをどのマスに押しやるかを決定する。

戦略 Tactics

ウォーター・エレメンタルはスラム と ドラウジング・エッセンス を使用してキャラクターをたたきのめす。それは“重傷”になるか複数の敵に対峙した時にワールプール を使用する。

水中戦闘 Aquatic Combat

この戦闘を行なう際は、ルールズ・コンペンディウムを念頭に置いて以下のルールを参照しろ。

水泳移動速度 Swim Speed：

クリーチャーは水中を水泳移動速度を使用して移動する。水泳移動速度を持たないクリーチャーは泳ぐために〈運動〉技能を使用しなくてはならない。

[火] のパワー Fire Powers：

水中で [火] パワーを使用する攻撃者は攻撃ロールに-2ペナルティを受ける。

武器 Weapons：

水中で [武器] パワーを使用する攻撃者は、スピア類とクロスボウ類を除いて攻撃ロールに-1ペナルティを受ける。

窒息 Suffocation：

空気呼吸型のクリーチャーは窒息の危険にさらされるまでに3分間息を止めておける。もしこれらのルールが必要になるなら、ルールズ・コンペンディウム180ページを参照しろ。

パート3：“囊胞” The Cyst

キャラクターは黒いオベリスクか闇のポータルを通過することで“囊胞”に到達することができる。“囊胞”に到達した者は誰であっても、闇のポータルが埋め込まれた出入口を通過したかのように、“囊胞”内の出入口の隣接マスに現れる。挑戦のこのパートにおいて、キャラクターは“邪悪の精髓”と対峙し、時間切れとなる前に破壊しようとする。

1体以上のキャラクターがこのエリアに入ったなら、読め：

恐るべき寒さが君を包む。君は40フィートほどの半球状の部屋にいる。この恐るべき部屋の名を、君は知るすべもない。しかし、その名が脳裏に浮かびあがる：こここそが“黒き囊胞”、ブラック・シストだ。

部屋の中央付近、直方体の石の上に休息している者がいる。闇の中、詳細は判然としないにもかかわらず、その姿は君の眼に激しく突き刺さる。それは悪夢にうなされているかのように、もだえ苦しんでいる。

直方体の石の両側には、三脚の上に置かれた、黒い金属製の火籠がある。緑の煙の渦巻きが、器から立ち昇っている。

1体のババウは、キャラクターがそのエリアに現われた時点で現れる。追加のババウは2ラウンド後に、同じイニシアチヴ値に出現する（同時に存在するのは最大3体までだ）。このデーモンは篝火から立ち昇る緑の煙の渦から現れる。1体のババウが最初に“重傷”になった時点で、“邪悪の精髓”はその監獄から解き放たれて部屋に現れる。

角笛を吹き鳴らす Sounding the Horn：

もしキャラクターがウェイラー・オヴ・タリズダンを所持し、この部屋でそれを吹き鳴らすなら、“邪悪の精髓”は直ちに出現してイニシアチヴをロールする。それは石の直方体に隣接する何者にも占められていないマスに現れ、自身のターンに攻撃を開始する。

狂気効果 Madness：

狂気表の効果を受けていないキャラクターは、この部屋の中でモンスターから受けるすべてのダメージに対する抵抗5を得る。狂気表の効果を受けているキャラクターは、この部屋から出ていくまで幻惑状態となる。何らかの手段で幻惑状態を終了させたとしても、キャラクターは自身の次のターンの開始時に再び幻惑になる。

神殿の特徴 Features of the Temple

照明 Illumination :

エリア全体は薄暗い明るさだ。

天井 Ceiling :

石の天井の高さは15フィートだ。

直方体の石 Stone Block :

直方体の石は遮断地形だ。

闇のポータル Dark Portal :

このポータルは“邪悪の精髓”のヒット・ポイントが0に低下して消え去るまで正常に機能する。“嚢胞”のモンスターは闇のポータルを介して他のノードに進入することができない。これらのクリーチャーはそれが存在しないかのようにポータルを無視する。

恐るべき冷気 Horrific Cold :

この部屋でターンを開始したクリーチャーは5 [冷気] ダメージを受ける。これは狂気表をの効果を受けている毎に5ずつ増加する。教団のローブを着るとこのダメージは半減する。

ぎざぎざの表面 Jagged Surfaces :

この部屋はいたるところ針のような岩が突き出ている。壁や天井に押しやられたり、倒れて伏せ状態になると10ダメージを受ける。

篝火 Cressets :

篝火が煙を出している間は、室内でターンを開始するデーモンは5ヒット・ポイントを回復させる。デーモンが回復する様子を見たキャラクターは、篝火が発する不浄の煙が回復の源泉であると気づく。

篝火の器を覗き込んだキャラクターは、底面の2つのくぼみに気付く。そして片方のくぼみには緑色のお香が入っている。そのくぼみにパート1で入手できるお香をはめ込むと、白煙を上げて燃え始める。この煙は緑色の煙を中和し、篝火がデーモンに与える回復効果と“邪悪の精髓”が放つハート・オウ・ダークネスのオーラを無効化する。

〈魔法学〉を修得済みで篝火を調査したキャラクターは難易度26の〈魔法学〉判定を行なうことができる。判定に成功したキャラクターは、デーモンはアビスから篝火を介してこの部屋に来ることに気付く。判定に5以上失敗した場合、キャラクターは朦朧状態となり継続的 [精神] ダメージ10を受ける (セーブ・共に終了)。

※訳注：結果が21以下。

標準アクションを使用した難易度26の〈運動〉判定に成功すると篝火は倒れる。キャラクターは判定を行なう毎に10 [冷気] ダメージを受ける。篝火はすべてのダメージに完全耐性を持つ。両方の篝火が倒されたなら、それ以上デーモンは部屋に現れなくなる。

戦略 Tactics

“邪悪の精髓”Essence of Evil :

“精髓”は早期に可能な限り多くのキャラクターを盲目状態にするためドラウン・ザ・ライトを使用する。それは戦闘中のキャラクターを無力化するため、近接キャラクターをつかんでその場にくぎ付けし、遠隔キャラクターを引き寄せてヴァイル・バイトを使用する。

ババウ Babaus :

ババウは戦術的優位を得るために取り囲んで戦う。

篝火



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

世界破壊回避 World Destruction Denied :

“邪悪の精髓”を破壊した。

任務完遂 Your Work Is Done :

すべてのモンスターを抹殺した。

電撃戦 Blitzkrieg :

10以下のラウンド数で挑戦を完遂した。

やり直しを要求する！ We Need a Do-Over :

全滅した。

真なる勇者 True Heroes :

ナイトメア・モードの挑戦を打ち負かした。

個人賞 Individual Awards

孤独死 Die Alone :

他のキャラクターがいないノードで死亡した。

カッコウの巣の上で Flying over the Cuckoo's Nest :

挑戦完遂時に3つ以上の狂気表効果を得た。

神々の代行 Doing the Gods' Work :

“邪悪の精髓”の攻撃で地面に削り殺された。

鋼の意志 Iron Will :

狂気表効果を受けることなく挑戦を完遂させた。

精神病棟への道 Path of Lunacy :

“囊胞”に入る前に3つのノードでモンスターを抹殺した。

信じて、ボクは飛べる！ Believe I Can Fly :

ノード2で墜落死した。

精霊殺し Elemental Bane :

いずれか2体の精霊を抹殺した。

それはナパームのようにへばりつく It Sticks Like Napalm :

挑戦中に少なくとも3回の継続的ダメージを受けた。

引っ込み思案 Reluctant Participant :

挑戦中に“囊胞”に進入しなかった。

勇者か愚者か Courageous or Foolhardy :

最初に“囊胞”に進入した。

イカレ連鎖 Crazy Train :

1回の攻撃で5体以上の教徒を抹殺した。