

## — データ・セクション —

### ■ 関係する次元界の隣接について

#### イベント1：イリアンの隣接

イールの2日になると、イリアンが隣接する。イリアンの隣接はイールの11日まで続く。

イリアンが隣接すると、太陽はより光り輝き、色彩は鮮やかになり、より激しい感覚がもたらされる。イリアンが隣接している間、正午を含む1時間の間、以下のような影響がある。

- ・ 正のエネルギーを使用する呪文は術者レベルが1つ高くなる。
- ・ クレリックは実際よりも1レベル高いものとして、アンデッド退散を行うことができる。
- ・ フライング・ピッグ号のリヴィング・フレイミング・スフィアが活性化し活動を始める（遭遇5を参照のこと）

#### イベント2：ラマニアの隣接

イールの6日からラマニアが隣接する。ラマニアの隣接はイールの12日まで続く。

ラマニアが隣接すると、損なわれていない自然のある地域では、植物はより青々と茂り、動物はより多くの子を産むようになる。

このシナリオ内では、ウルフズ・パウの近辺ではより農作物が茂るようになり、“黄昏の門”のある森で、青々と茂った植物を目にするだろう。また、動物たちが活発に行動するのを目撃することになる。

ラマニアが隣接している間、サモン・ネイチャーズ・アライの呪文は自動的に《呪文持続時間延長》を適用したかのように、持続時間が延長される。

エベロンにおける次元界については EWG P.92 参照。

### ■ ノン・プレイヤーキャラクター

#### ベレンド・ブランド

ベレンド・ブランドはカルナスの出身で、かつては翡翠爪騎士団に所属した。だが騎士団の実情を知るにつれ、彼の心は騎士団から離れて行った。ベレンドがローザと出会ったのはそのようなときであり、ローザを利用しようとする騎士団に見切りを付け、彼女を連れて逃走した。ローザ亡き今では、彼の宝は娘のネブラのみである。ネブラの幸せが彼の最大の望みとなっている。

ベレンドは騎士団員の際に入手したスリープのエターナル・ワンドを持っている。ネブラが変身するようになってからは、必要とあればネブラを眠らせる為にこのワンドを使う。

**ベレンド**：中型サイズの人間 メイジライト2；脅威度1；ヒット・ダイス 2d 4+4 (12hp)；イニシアチヴ+1；速度 30 フィート；アーマークラス 1 4（接触 11、立ちすくみ 13）；基本攻撃ボーナス／組みつき +1／+1；属性 中立にして善；セーブ 頑健+1、反応+1、意志+2；【筋】10、【敏】12、【頑】14、【知】14、【判】11、【魅】10；特技：《追加 hp》

技能：〈呪文学〉+7、〈知識（宗教）〉+7、〈知識（地域）〉+7、〈知識（地理）〉+7、〈精神集中〉+7

言語：共通語、ゴブリン語、ドワーフ語

呪文（3／2、セーブ難易度 1 2 + 呪文レベル、呪文失敗率 1 5%）：0レベル—アーケイン・マーク、メンディング、ライト；1レベル—アラーム、ホールド・ポータル

所持品：スタデッド・レザ、エターナル・ワンド（スリープ）、レター・オヴ・クレジット、身分証明書（偽造）

#### ネブラ・ブランド

ネブラはベレンドとローザの娘であり、ライカンスロープの血を引いている。彼女は人間とライカンスロープの混血であり、シフターではない。彼女の中のライカンスロープの血は成長するにつれ濃くなり、このままではいずれ、完全なライカンスロープになるだろう。

実際には、ネブラの“変化”はシフターに見られる“ラマニアの呪い”と同じものである。しかし、シフターよりもライカンスロープの血が濃いネブラには、“ラマニアの呪い”はより強く顕在化し、ネブラを次第に生来のライカンスロープへと変えていく。

子供であるネブラは自分がライカンスロープであることに気がついておらず、感染者のように満月の影響で変身する。彼女はまだ幼く、変身したとき普段の彼女の意識は保てない。もしネブラが、自分がライカンスロープであることを自覚し、他のライカンスロープから意識を保つ術を学べば、やがては完全に変身を制御することができるようになるだろう。

ネブラの狼形態でのデータは「遭遇2：月の子の目覚め」を参照のこと。

#### ローザ・ブランド

ベレンドの妻で、ネブラの母親。先天性ライカンスロープのワーウルフであり、“黄昏の森”ラマニアに逃げ延びたライカンスロープたちの子孫。

彼女はラマニアがエベロンに隣接した際に“黄昏の門”を通してエベロンへとやって来た。彼女の祖先たちの故郷であるエベロンを一目見る為であったが、ベレンドと出会い、ライカンスロープであることを隠したまま、その時はまだ翡翠爪騎士団に所属していたベレンドと結ばれ、エベロンに残る。正体については、娘のネブラが生まれた際にベレンドに告白したが、ベレンドは受け入れた。

騎士団から抜けたベレンドと共にブラックピット村で暮らしていたが、強盗を撃退した際にワーウルフの力と姿をシルヴァー・フレイム教会のパラディンに見咎められ、そのパラディンに命を奪われた。

#### ディマイズ

ディマイズは翡翠爪騎士団の一員で、ベレンドを追う追っ手のリーダーである。彼女は危険になると迷わずに逃走を図る。

ディマイズに関してより詳しい情報は EWG P.250 を参照。このシナリオに登場するディマイズは4レベルのデータである。

#### キャプテン・アメリオ

キャプテン・アメリオは飛空艇“フライング・ピッグ”号の船長であり、運び屋を営んでいる。彼は飛空艇ギルドからは独立して仕事を請け負っている。

キャプテン・アメリオのデータは一般的なリランダー氏族の船乗り（EWG P.239 参照）と同様だが、《頑健無比》の代わりに《最下級ドラゴンマーク》を持っている。

#### スララとローガン

スララはシフターの女性で、4レベルのレンジャーである。ローガンは“森の監視人”と繋がりを持つ2レベルのドルイドである。彼らについては、EWG P.148 を参照。

#### ヴァルダー

ヴァルダーは中立にして善の属性を持つワーウルフである。彼はローザの従兄であり、襲われない限りは自分から人間を攻撃することは無い。時に彼らは狼の姿で狩りに出かけるが、ラマニアにおける彼らの獲物は、この次元界に生息する動物たちである。

ヴァルダーのデータは、その属性を除いて、MMにある一般的なワーウルフのものと同様である。

## ■私は知っている！

シナリオ本文中で、青字で記載された項目について、PCは〈知識〉判定の結果により、以下の情報が得られる。EPGが用意できる場合はそちらを参照のこと。

### 翡翠爪騎士団：

〈知識（歴史）〉（カルナス出身のキャラクターは+5のボーナス）

**難易度 15：**翡翠爪騎士団は最終戦争の最中に、当時のカルナス国王カイウス一世に忠実に使える騎士団として創設された。しかし、王国歴980年に騎士団はカイウス三世の命で解散した。現在の騎士団は地下に潜り、テロリスト集団としてカルナス、そしてコーヴェアの各地で暗躍している。(EWG P.241)

### ライカンスローブ：

エベロンにおけるライカンスローブは属性が固定されていない点を除いて、通常のライカンスローブと同様である。

ライカンスローブについて、〈知識〉判定の結果に応じて、以下の情報が得られる。

〈知識（地域）〉

**難易度 10：**動物に変身できる人型生物や巨人をライカンスローブと呼ぶ。彼らは満月の夜に変身する。

**難易度 15：**ライカンスローブは通常の武器では傷つけ難いが、銀ならば傷つけることができる。

**難易度 20：**ライカンスローブには生来のライカンスローブとライカンスロービーが感染した後天的なものが存在する。生来のライカンスローブは、その噛みつきによって、ライカンスロービーを他の人型生物や巨人に感染させる。ウォーフオージドや健全なる肉体を得た3レベル以上のパラディンならば、感染することは無い。

〈地域（宗教）〉（シルヴァー・フレイムの信者は+5のボーナスを得る）

**難易度 10：**ライカンスローブは、かつてシルヴァー・フレイム教会によって狩られ、現在ではほぼ絶滅している。

**難易度 15：**〈知識（地域）〉の難易度20で得られる情報（のみ）が、得られる。

**難易度 20：**ライカンスロービーに感染したキャラクターは、1時間以内にベラドンナの小枝を食べれば、助かる可能性がある。また、感染してから3日以内ならば、12レベル以上のクレリックにより発動されたリムーヴ・ディジーズあるいはヒールの呪文で治すことができる。それ以外に治す方法は、満月期にリムーヴ・カースかブレイク・エンチャントメントをかけるしかない（難易度20の意志セーブに成功する必要がある）。先天的なライカンスローブは治療することができない。

### ライカンスローブ撲滅運動：

〈知識（宗教）〉（シルヴァー・フレイム教会の関係者は+5のボーナス）

**難易度 12：**コーヴェアでは王国歴832年に、シルヴァー・フレイム教会によるライカンスローブ絶滅の為の異端狩りが行われた。ライカンスロービーが他の人間に感染しやすいく、また、ライカンスローブが容易に社会に紛れることを危険視したためである。これは50年の間続き、この結果として、コーヴェア大陸ではライカンスローブはほぼ絶滅した。(EWG P.303)

### ラマニア：

〈知識（次元界）〉

**難易度 10：**物質界の他に、13の他次元界が存在し、それらの次元界には奇妙なクリーチャーが生息しており、物質界とは異なる自然法則が支配している。

**難易度 12：**エベロンには物質界を中心に3つの中継界—アストラル界、エーテル界、影界—が取り巻いている。これに加えて、物質界の周りを13の次元界が複雑な軌道で公転している。

**難易度 15：**13の次元界のうち、3つは対になっており、残りの7つ

は対となる次元界を持たない。“黄昏の森”ラマニアは対となる次元界を持たない次元界の1つである。

**難易度 20：**“黄昏の森”ラマニアは文明によって束縛されていない、未開で手つかずの自然の次元界である。この次元界は全方向に広がる森の他、雄大な山々、広大な草原、暑苦しい沼地、丘陵地帯、砂漠、ツンドラなど、あらゆる自然環境から構成されている。

**難易度 25：**ラマニアではドルイドの呪文が増強される。また、この次元界にはあらゆる植物、動物、魔獣、そして獣性を持つ来訪者が存在する。同様に各種エレメンタルも生息している。また、コーヴェアでは殆ど絶滅したライカンスローブも一般的に見られる。

(EWG P.98)

### 顕現地帯：

〈知識（次元界）〉

**難易度 20：**物質界のある場所には、他の次元界と密接な繋がりをもつ場所がある。このような場所は顕現地帯として知られている。顕現地帯は結びついている次元界の影響を受け、特殊な効果を及ぼすことがある。同じ次元界の顕現地帯であっても、同じ影響を及ぼすとは限らない。顕現地帯には恒久的なものもあれば、一時的なものもある。特に重要な権限地帯は永続的なもので、その地に住む人々に大きな影響を与えている。(EWG P.93)

### 隣接と遠隔：

〈知識（次元界）〉

**難易度 20：**物質界を取り巻く13の次元界は複雑な軌道を描いている。こうした次元界が物質界に近づくとき、互いの次元界が接触することがある。このような状態を「隣接」と言う。次元界が物質界と隣接すると、その次元界が持つ特性が物質界に影響を及ぼす。また、特定の場所を通して、次元界と物質界の間を移動することができる。逆に、次元界が物質界から遠く離れた状態を「遠隔」と言う。ある次元界が遠隔にあると、その次元界との関係を確立するのが難しくなる。(EWG P.92)

### エルデン・リーチ：

〈知識（地理）〉

**難易度 10：**エルデン・リーチはコーヴェア大陸の北西に広がる広大な森林と平地地帯を指す。人口はまばらで、タワリング・ウッドの大部分には人の手が入っていない。

〈知識（地域）〉

**難易度 15：**エルデン・リーチの秩序は自然の法に従う“森の監視人”に属するドルイドたちによって護られている。

〈知識（自然）〉

**難易度 10：**エルデン・リーチはコーヴェア大陸におけるドルイドたちの中心地である。

〈知識（次元界）〉

**難易度 15：**エルデン・リーチには幾つかの顕現地帯が含まれている。ここではそうした顕現地帯に関わりのあるダイア・アニマルやフェイといったクリーチャーもよく見られる。

(EWG P.143)

### 森の監視人：

〈知識（自然）〉

**難易度 10：**森の監視人はエルデン・リーチで最大のドルイドとレンジャーの流派である。彼らは文明と自然のバランスを保とうとしている。(EWG P.241)

### トロランポート：

〈知識（地域）〉

**難易度 10：**トロランポートはズィラーゴの首都であり、交易都市で

ある。

**難易度 15：**トロランポートはノームの造船業の中心地であり、また、飛空艇のドック・タワーも存在する。トロランポートはありとあらゆる交易の中継点として機能している。街には運河が十字に伸びており、陸の路よりも水の路の方が交通の便が良い。

(EWG P.167)

#### ズィラーゴ：

〈知識（地理）〉

**難易度 10：**ズィラーゴはとても平和なノームの国である。彼らは戦争よりも外交を好む。ここはまた知識の追従者たちにとっても中心地である。ノームたちはまた、鉱夫や船大工として知られている。

**難易度 15：**ズィラーゴには幾つもの村や町があるが、重要なのは3つの都市である。1つは宝石鉱山で知られるザランベルグ。1つはコランベルグ図書館で有名なコランベルグ。残る1つが首都であり、交易都市のトロランポートである。

〈知識（地域）〉

**難易度 10：**ズィラーゴは犯罪率が低く、平和な国である。犯罪者やトラブルメーカーが現れても、いつの間にか消えてしまう。

(EWG P.165)

#### イリアン：

〈知識（次元界）〉

**難易度 15 以下：**ラマニアと同じ

**難易度 20：**“永遠の昼日”イリアンは正のエネルギーで満ちあふれた世界である。それは生命を脅かすほど強力ではないが、普通ではない様々な生命を維持促進して行くには十分なものである。光と生命のクリーチャーがここに生息している。

**難易度 25：**イリアンでは正のエネルギーを使用する呪文が強化される。また、アンデッド退散もまた強化される。逆に、負のエネルギーを使用する呪文は阻害される。

(EWG P.94)

#### 地下竜教団：

〈知識（宗教）〉

**難易度 10：**地下竜とは3体の始祖竜—エベロン、カイバー、シベイーのうちの1体、“下たるドラゴン”カイバーのことである。エベロンがこの世界を指すように、カイバーは地下世界（アンダーダーク）を指す。このため、アンダーダークに束縛されたフィンドや怪物たち、あるいは“下たるドラゴン”そのものを崇拝する教団を、地下竜教団と総称している。教団の多くは単に狂気によって突き動かされている。彼らは命を尊いものとは考えていない。

〈知識（次元界）〉

**難易度 15：**9,000年前に、狂気が支配するゾリアットという異次元からエベロンへの大侵攻があった。デルキールという来訪者が異形の軍勢を率いていた。これらの異形はゾリアットの原住クリーチャーであるものもあれば、デルキールらに歪められたエベロンの原住クリーチャーであることもあった。門を護る者のドルイドたちが、これらデルキールたちをカイバー（アンダーダーク）の地下深くに封じ込めた。

〈知識（ダンジョン探検）〉

**難易度 15：**異形たちはしばしば、この教団と接触を持つ。それは、この教団員たちが、しばしば彼らを美しく神聖な生き物だと考えているからである。ある種の教団は強力な異形たちによって指揮されていることもある。

(EWG P.228)