

The Ministry of Winds by Monte Cook

風の四天王

モンテ・クック著 松浦誉訳

6 レベル 4 人向け短編冒険シナリオ

はじめに

その都市の中心部には奇妙な建造物がある。誰もがその存在を知っている、あるいは知っていると言いはする。しかし大理石でできた窓も扉もないその建造物について、渦巻く風の中心になっていること以外は何も知られていない。人々はそれを風のオベリスクと呼び、ただ秘密の鍵だという話だけが伝わっている。しかしその真実をつかんだものはいない。

都市部を舞台にしたこの短編冒険シナリオは、必要に応じて町の一部に付け加えるだけで、キャンペーンのいずれの町でも用いることができる。もしあなたが「邪悪寺院、再び」を持っているなら、その町はホームレットでもよい。あなたはこのシナリオに登場する風の四天王と「邪悪寺院、再び」の風の寺院（第5章：噴火口尾根鉾山のエリア 73）との間に、何らかの結びつきがあることにしても良いだろう。

ゲームの準備

DM であるあなたがこのシナリオを遊ぶためにはプレイヤーズハンドブック、ダンジョンマスターズガイド、モンスターマニュアルの3冊が必要である。もしあなたがこのシナリオを上述のように風の寺院と関係があるものとした場合は、冒険シナリオ「邪悪寺院、再び」が必要になるだろう。

網がかかっている文章は、プレイヤー用の情報である。そのまま読み上げてもよいし必要に応じて言い換えてもよい。網がかかっていない囲みのついた部分には特別な指示を含んでおり、あなたにとって重要な情報である。モンスターや NPC についての情報は遭遇ごとに省略形で書かれており、場合によってはモンスターマニュアルの適当なページ数が記されている。

この冒険シナリオには、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト社 D&D 公式ウェブサイトの Map-A-Week に掲載されている地図 Ruins 1 (Dennis Kauth 作、2000 年 8 月 31 日付) のうち 1 つを用いる。

http://www.wizards.com/dnd/images/mapofweek/831_r1.jpg

冒険の背景

風の四天王とは、このオベリスクを建設した 4 人の高レベルの術者たちのことである。およそ 200 年前、彼らは迫る災厄を避けるため突如としてオベリスクの最深部に自らを封印した。

時は流れ、最近になってナレヴとジャスティーナという 2 人の冒険者が下水道から地下へ通じる入り口を発見した。彼らの進入により四天王は災厄が既に去ったことを確信し、彼らの肉体を支配して活動を開

始した。長い封印の間に現実を見失い、いまや歪んだ妄想のとりことなった彼らは、オベリスクをとりまく風の力によって地上の都市を支配する方法を探し始めたのである。

それぞれメンバーに支配されたナレヴとジャスティーナが初めにしたことは、トランという名のミノタウロスと、エリン・カーナーという名のバグストをオベリスクに引き込み支配下に置くことであった。4人全員が肉体を得た今、彼らはその狂気を新たな計画へと向け始めた。

オリジナルの四天王

長いことこの要塞に封印されているとはいうものの、風の四天王の元のメンバーたちははるか昔に死んでいる。しかし彼らの記憶はこの世に残り、この地下の廃墟にこだましているのである。彼らはゴーストでもレイスでも、スペクターでもないが、ある種の「霊」的な存在であるといえる。

彼らはいわば強い意思によって生まれた残留記憶とでも言うべき存在である。オベリスクに入ったナレヴとジャスティーナがそれらの記憶を活性化させてしまい、憑依されてしまった。しかしこの憑依がふたたび起こることはない。そのためPCたちが四天王の「霊」に支配されてしまう心配はない。

その一方で、2人を支配している四天王の意思と記憶は正確にはアンデッドではないため、アンデッド退散やアンデッドに有効な呪文の効果を受けない。憑依している霊は以下の呪文によって憑依対象から永遠に追放され、ひとたび追い出されてしまうとこの霊は消滅してしまう：ウィッシュ、ディスペル・イーグル、ディスミサル、バニッシュメント、ブレイク・エンチャントメント、ホーリー・ワード、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ。

訳注：

災厄が何であったかはシナリオ中では語られていない。余人の知るものではなかったのかもしれないし、あるいはそもそも災厄自体彼らの妄想であったのかもしれない。現在の彼らはアンデッドではなく、強い意志を伴った記憶とでも言うべき存在で、いったん支配している肉体を失ってしまうと次のチャンスはない。詳細については後述。またアンデッドに対する各種効果は受けないので注意。

冒険の導入

PCがオベリスクへ向かう理由としては、以下のようなものが考えられる。

- ・ この地のウィザード・ギルドがオベリスクの位置と秘められた聖なる魔法に興味を持ち、内部を調査するためPCたちを雇う。内部を調査・報告した各員に対し2000gp相当のマジックアイテムが報酬として提示されている。
- ・ ナレヴの妹ナリース（人間のソーサラー4、秩序にして中立）が、風のオベリスクに入ると言い残して行方不明になった兄を探しており、彼を連れ帰ってくれば5000gpを支払うという。ナレヴは彼女と同じくソーサラーで、歴史に興味を持っていたという。
- ・ ディッディン・ノック（ハーフエルフのクレリック5（オーバド・ハイ）真なる中立）は四天王がかつて教会から奪った秘宝、雲の笏杖を取り戻してほしいという。報酬は笏杖とひきかえに5000gp。

彼が言うには四天王は古代の魔法、とくに風の精霊に興味を持っており、オベリスクの下で今も生きていらしい。また、彼からはオベリスクは人間とハーフエルフ、ミノタウロス、ゴブリンの4者によって建設されたという情報も得られる。

訳注：

このシナリオではオベリスク地下に入るまでの時間の経過はあまり重要ではないが、下記 情報収集 の判定などで時間が流れた場合、それにとまなう生活費の処理や描写を行なうと良いだろう。詳しくは PHB108 ページ参照。

注意すべきことはいずれの導入を用いても、「邪悪な四天王の野望を阻止する」という趣旨にはなっていないということである。なぜなら彼らは完全に狂っており、目標に向けた意味ある活動は皆無とっていいからである。もちろん彼らは外の世界への侵攻を計画しており、これは十分な危険要素ではある。が、このシナリオの目的そのものは「世界を破滅から救う」ことではないのである。

情報収集 および「バードの知識」

時間をかけて聞き込みを行なうか、あるいはバードが既に有する知識によって次のようなことがわかる。

難易度 10：風が止んだときだけ、オベリスクの基部にドアが出現する。今まで開けた者はいないが。

難易度 20：オベリスクの周りに吹く超自然的な風は、強い風が吹いたときにだけ止む。

難易度 25：はるか昔にオベリスクを建てたのは、風の四天王と呼ばれた4人の高レベルの術者たちである。

難易度 30：もしオベリスクに地下があるなら町の下水道と繋がっていることは十分考えられる。

訳注：

情報収集 の判定は一晩に1回行なえる。また、金貨数枚のコストがかかる（PHB4章参照）。

また、1番目もしくは3番目の依頼を受けた場合、難易度20までの情報は依頼主が既に得ていることにしてもよいだろう。

オベリスクの外観

オベリスクの外壁は8フィートの厚さの滑らかな石壁で、登攀の難易度は20である。(硬度8;720hp;破壊難易度80)

オベリスクの外側

PCたちがオベリスクに到着したら次の文章を音読すること：

オベリスクの基部は一辺40フィートの正方形で、地上120フィートの頂上に向かってだんだんと細くなっている。材質は灰色と茶色がまだらになった大理石で、表面にはなんのしるしもない。噂に聞いたとおり、強い風がこの建造物を取りまくように吹いている。

毎時間 12 分の 1 の確率で自然の風によって風が生じ、扉が現れるが、1d4 分で消えてしまう。入り口は壁と同じ大理石でできた 4 インチ厚の扉（石の扉：硬度 8；60hp；破壊難易度 28）で、アーケイン・ロックの呪文によって閉じられている。

扉はガスト・オヴ・ウィンドの呪文によって人為的に出現させることもできる。しかしこの場合 1d4 ラウンドでふたたび消えてしまう。

訳注：

ドアのサイズは 10 フィート×10 フィートが妥当であろう。破壊難易度は 28 とあるが、アーケイン・ロックの呪文によって 10 上昇し、38 になっている。つまりこれを押し破ることは事実上不可能である。しかしダメージによって破壊することは十分可能である。詳しくは PHB135 ページ、物体への攻撃の項参照。

風について

必要な風の強さは明らかではないが、時速 20~30 マイル（風速 9~13 メートル）といったところか。ロウソクの炎が吹き消される程度で、小型サイズ以上のクリーチャーには影響がない。ちなみに穏やかな日の風は時速 10 マイル（風速 4、5 メートル）まで。

ガスト・オヴ・ウィンドの呪文

プレイヤーが風を人為的に起こすことを思いついたなら、DMはこの呪文についての情報を与えるとよいだろう。この呪文は 1 ラウンドのあいだ、時速 50 マイル（風速 20 メートル以上）の強風を巻き起こす。ウィザード、ソーサラーおよびバードの 3 レベル呪文で、巻物の価格は 375gp である。

ガスト・オヴ・ウィンドによって扉が現れている時間が短いのは、風の吹く時間が短いせいと推測できる。

アーケイン・ロックの呪文

アーケイン・ロックはソーサラー/ウィザードの 2 レベル呪文であり、その属する系統は防御術である。

無効化する方法は 2 つ考えられる。ディスペル・マジックの呪文によって完全に取り除くか、あるいはノックの呪文によって開けるかである。

ディスペルの際に必要な術者レベルは後に出てくる罠に準じ 15 とするのが妥当か。その場合、術者レベル + d20 の判定で難易度 26 に成功する必要がある。つまり 6 レベルのキャラクターたちにとっては 20 以外に目はないが、永久に呪文の効果を取り去ることができる。6 レベル以上の術者が作成したディスペル・マジックの巻物を購入して成功確率を上げることができる、としてもよいだろう。

ノックの呪文はウィザードおよびソーサラーの 2 レベル呪文。アーケイン・ロックの効果は無条件に 10 分間無効にできる。巻物の価格は 150gp。

第一階層：入り口

次の文章を声に出して読むか、適当に言い換えること：

暗い部屋はおよそ 20 フィート四方で、石壁には複雑な彫刻が施されている。床はなめらかで、天井は（見えているなら）60 フィート頭上で一角に小さな穴があいている。

このシンプルな部屋の地図はない。

壁の彫刻を調べるなら 知識：神秘学 か 知識：歴史 で難易度 25 の判定に成功することで、これらが古代の象形文字で、歴史上のできごとに魔法や哲学に関する解釈を加えて表していることがわかる。さらに書かれた内容を理解するためには 解読 で難易度 30 の判定に成功する必要がある。内容は四天王がその力を誇る詩である（ここでは 4 つの象形文字がそれぞれ東西南北うちひとつずつを指している）。

さらに難易度 20 の 搜索 判定に成功すると、壁の彫刻は深く、難易度 10 の 登攀 で容易に登ることができるとわかる。

床を調べるときは 搜索 判定を行ない、難易度 15 に達すると下りの螺旋階段を覆う隠されたハッチを見つけることができる。

第二階層：監視員（遭遇レベル 6）

次の文章を声に出して読むか、適当に言い換えること：

地上 60 フィートの高さにオベリスクの上層はある。ここでは部屋の大きさは一辺 15 フィートである。石の外壁は透明で、はるか広がる町並みを見渡すことができる。しかし、この景色を眺めているのは君たちだけではない。

緋色のうろこに覆われた、大あごのある顔と 4 本の腕を持った生き物が部屋の中央にある椅子に座り、書き物をしている。それはゆったりとした黄色の服を着ており、腕のうち 2 本にはそれぞれショートソードを持っている。床にはそのクリーチャーを取り巻くように数百枚の紙片が散らばっている。

椅子は木製のやぐらで、床から 6 フィートの高さにある。外壁は永久的な魔法の効果で内側からだけ見通すことができる。

クリーチャー。 スィグは文明化されたジルで、他の同族とは異なり血と暴力への渴望からは程遠い。不眠不休で眼下の町を眺め、主な出来事を記録する日々には彼は満足している。PC たちが注意をひこうとしなければ彼は手を止めることはないが、どんな形であれ仕事の邪魔をされると、全力で死ぬまで戦う。

ジル： hp34；モンスターマニュアル参照

訳注：

組み付きについて。通常、組み付き開始時は機会攻撃の発生をとまなう接触攻撃の成功を経て初めて組み付き判定に入るが、ジルの場合爪による攻撃をこれらに代えることができ、機会攻撃も引き起こさない。

組み付き判定はお互いの基本攻撃ボーナス + 【筋力】修正 + サイズ修正によって対抗判定を行なう。サイズ修正は中型

なら 0、小型なら - 4 である。ジルが勝った場合、対象を自分のマスへと引き込むことができる。さらにその日 1 回目の成功であれば嘔みつき攻撃が自動的に命中し、麻痺に対するセーブが必要になる。

組み付き中のクリーチャーは AC への【敏捷力】ボーナスを失い、軽い武器以外の武器を使うことはできない。なお、組み付き中の敵への遠隔攻撃は 50% の確率で誤射の可能性があり、《精密射撃》がない限り味方の隣接による - 4 のペナルティがあることに注意。

また、ジルは一方的な組み付きをこころみることもできる。この場合、組み付き判定には - 20 のペナルティを負うことになるが成功すると対象のみが組み付き中の扱いになり、一方ジルは完全に自由なままで対象をつかんだまま移動することができる。

財宝：床の紙片にはここ 8 か月のこの町の出来事が記録されており、買い手さえ見つけることができれば 1500gp の価値がある。

地下階層

この階層にある扉はいずれも 2 インチの厚さを持つ木製である。(硬度 5 ; 20hp ; AC5 ; 破壊判定難易度 23)

天井の高さは 15 フィートである。

いったん螺旋階段から地下へ入ると、四天王側も状況に応じて行動することになる。おそらくはナレヴとトランが襲撃に対して立ち向かう準備をし、ジャスティーナと彼女のダイアウルフ、そしてエリン・カーナーは宝物庫 (エリア 6) を守るためエリア 5 へと移動することになるだろう。

エリア 1：雲の間

次の文章を声に出して読むか、適当に言い換えること：

螺旋階段を下りるとおおよそ直径 30 フィートの円形になった部屋がある。床からドーム状になった天井まで部屋全体に雲の浮かぶ空が描かれている。今では薄汚れているが。

この部屋には何も無い。

エリア 2：歴史の間

次の文章を声に出して読むか、適当に言い換えること：

この広間は抽象図形と無数の偶像が彫られた壁がなめらかな曲線を描いており、両側に多数の小部屋が

並んだような構造になっている。

壁の彫刻は地上階の壁にあったのと同じ象形文字で、この地域の古代史と、そこで風の四天王がいかに力を振るっていたかを表している。

知識：歴史 で難易度 25 の判定に成功することでその大まかな意味と、それがありがちな誇張を含んでいることがわかる。そしてその末尾は四天王が長き死より再び目覚めたこと、そして強力な雲の笏杖を振るいすぐにも地上の征服に乗り出すであろうと結ばれている。

またこれとは別に 探索 で難易度 20 の判定に成功すると、西の端で終わっている彫刻はごく最近になって彫られたものであることがわかる。なぜならこれを最後の部分を掘ったのはジャスティーナだからである。

エリア 3：聖なる風の間（遭遇レベル 8）

次の文章を声に出して読むか、適当に言い換えること：

部屋の中では強い西風が吹いている。左右にあわせて 10 の小部屋が並び、そのすべてからゆらりと身長 8 フィートの人影が姿を現す。古の骨格に今にも崩れそうな肉をつけて、安息の日々から風吹きすさぶ広間へと踏み出す。

魔法によって生じているこの風のもとでは PC たちは毎ラウンドその影響から逃れるために難易度 15 の頑健セーブを行わなければならない（詳細については DMG3 章 表 3-17「風力効果」参照）。この風を解呪しようとする場合、この効果は 15 レベルの術者によるものとする。

クリーチャー。この部屋にいるのは 10 体の（もとはオーガだった）ゾンビである。それらは部屋に入った四天王以外の者を攻撃し、部屋を出てしまえばこれを追うことはない。ゾンビたちは大型サイズなので風の影響を受けない。

大型のゾンビ (10)：hp30、15、25、42、21、38、29、35、27、34；モンスターマニュアル参照。

訳注：

風の効果について

ここでは頑健セーブの難易度についてしか触れられていないが、この難易度から推測して時速 31 マイルから 50 マイルの風として扱うのがよいだろう。この風のもとではすべての遠隔攻撃には -2 のペナルティが科せられ、難易度 15 の頑健セーブに失敗した小型サイズ以下のクリーチャーは転倒し、中型サイズ以下のクリーチャーは風に逆らって進むことができない。

チャンスに恵まれ、サイズを生かした組み付きを多用したとしても、ゾンビと PC との戦闘は一方的なものになる可能性が高い。それよりも戦闘開始からエリア 4 への扉が開けられるまでの時間のほうが重要である。なお四天王がそれぞれの私室にいたとして、4 人がそれぞれ戦闘騒音に気付く可能性は厳密には 85% から 95% となる。複雑で厳密な処理を好む D

M以外はわざわざ判定をする必要はないであろう。

一方、PC側が扉の向こうの動きに気付くための難易度の厳密な計算は難しい。もし判定を行なわせるならば 聞き耳の判定を難易度 14 (ジャスティーナの移動を想定した基本の難易度 5。間に扉があるため +5、ジャスティーナが扉にもっとも近づく位置まで 20 フィート程度であるので +2。PC たちが戦闘しており注意を払いにくいとして +2) 程度で、戦闘開始から 3 ラウンド経ったところに判定をさせるのが妥当か。

エリア 4：四天王の部屋 (遭遇レベル 6×4)

四天王 4 人の私室がこのエリアにある。個々人の私室の並びは、

北西：ジャスティーナ 北東：ナレヴ

南西：トラーン 南東：エリン・カーナー

という順になっている。下の文章はこれらすべての部屋に当てはまる；なお、このうち北の 2 部屋だけがオイルランプで照明されている。

部屋の中にはベッド、テーブルと 2 脚の椅子、その他この部屋が今も使われている寝室であることをうかがわせる、雑多なものが置かれている。

このエリアとエリア 5 の南側は長い年月のあいだに崩れてしまっている。四天王たちは都市の下水道に続く通路を復旧し、オーバド・ハイの寺院から雲の笏杖を奪う際にも使用した。もし PC 達が下水を調べた場合、四天王たちに気付かれずに侵入できる可能性がある。

クリーチャー。現在の四天王たちはここにいる。四天王オリジナル・メンバーによる支配は 4 人を地上への侵略という共通の狂った目標に向けて協力させるだけで、それぞれの能力までは変えてはいない。つまりもとは高レベルクレリックであったオリジナル・メンバーが支配していてもトラーンはただのミノタウロスのままという具合である。

ナレヴ：男性、人間 ソーサラー 6：中型サイズの人型生物 (人間)；HD6d4；hp23；イニシアチブ修正 +0；移動速度 30 フィート；AC11 (接触 11、立ちすくみ 11)；攻撃 +3 近接 (1d4、ダガー) または +3 遠隔 (1d4、ダガー)；接敵面 / 間合い 5×5 フィート / 5 フィート；属性 中立にして混沌；セーブ 頑健 +3、反応 +4、意志 +6

【筋】11、【敏】10、【耐】13、【知】12、【判】13、【魅】16

技能と特技：聞き耳 +5、視認 +1、呪文学 +10、精神集中 +6、知識：神秘学 +6、知識：歴史 +10、《神速の反応》、《巻物作成》、《呪文熟練：力術》、《追加 hp》

所持品：リング・オヴ・プロテクション +1、ポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズ、ガスト・ウィンドの巻物、シー・インヴィジビリティの巻物、フライの巻物、ダガー ×2、呪文構成要素ポーチ、エリア 6 への鍵

呪文 (6/7/6/4；基本難易度 = 13 + 呪文レベル)：0 レベル - デイズ、ディテクト・マジック、ライト、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト、リード・マジック、レジスタンス；1 レベル - 7 回、エン

デュア・エレメンツ、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、シールド；2レベル - キャッツ・グレイス、インヴィジビリティ；3レベル - ライトニング・ボルト†

†《呪文熟練：力術》のためこのマークの付いた呪文に対するセーブ難易度は15+呪文レベル

ジャスティーナ：女性、エルフ クレリック 6：中型サイズの人型生物；HD6d8；hp29；イニシアチブ修正+1；移動速度20フィート；AC20（接触11、立ちすくみ19）；攻撃+7近接（1d8+3、+1ヘヴィ・メイス）または+5遠隔（1d6、ショートボウ）；接敵面/間合い 5×5フィート/5フィート；属性 中立にして混沌；セーブ 頑健+5、反応+3、意志+8；【筋】15、【敏】12、【耐】10、【知】11、【判】17、【魅】12

技能と特技：聞き耳 +7、視認 +5、精神集中 +9、捜索 +2、知識：宗教 +5、《呪文熟練：心術》、《追加hp》、《武器熟練：ヘヴィ・メイス》

所持品：+1ヘヴィ・メイス、ポーション・オヴ・キュアライト・ウーンズ、ポーション・オヴ・レヴィテート、高品質のハーフプレート、鋼鉄製ラージ・シールド、ショートボウ、アロー×10

準備している呪文（5/4+1/4+1/3+1、基本難易度は13+呪文レベル）：0レベル - クリエイト・ウォーター、ライト、リード・マジック、レジスタンス†、ヴァークチャー；1レベル - 4+1回、ブレス、コマンド†、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト*、シールド・オヴ・フェイス；2レベル - ブルズ・ストレンクス、エンデュランス×2、ホールド・パース†、ウィンドウォール*；3レベル - ディスペル・マジック、ガシアス・フォーム*、マジック・ヴェストメント、プロテクション・フロム・エレメンツ

*領域呪文。領域：風（地のクリーチャー退散、風のクリーチャー支配）、動物（1日1回アニマル・フレンドシップ）

†《呪文熟練：心術》のためこのマークの付いた呪文に対するセーブ難易度は15+呪文レベル

ダイアウルフの相棒：大型サイズの動物；HD6d8；hp44；イニシアチブ修正+2；移動速度50フィート；AC14（接触11、立ちすくみ12）；攻撃+10近接（1d8+10、噛みつき）；接敵面/間合い 5×10フィート/5フィート；特殊攻撃 足払い；特殊能力 嗅覚；属性 真なる中立；セーブ 頑健+8、反応+7、意志+6；【筋】25、【敏】15、【耐】17、【知】2、【判】12、【魅】10

技能：隠れ身 +5、聞き耳 +6、視認 +6、忍び足 +5、野外知識 +1

足払い（変則）：噛みつきで命中を与えたらフリー・アクションとして足払いを試みることができる。通常と違って近接接触攻撃を行なう必要はない。また、失敗しても足払いをし返されることはない。

トラーン（ミノタウロス）：hp38；モンスターマニュアル参照。+1超大型グレート・アックスを使用する（攻撃ロールとダメージ・ロールに+1）。

エリン・カーナー（バーゲスト）：hp49；モンスターマニュアル参照。

戦術：

聖なる風の間（エリア3）における戦闘の音は四天王に襲撃を気付かせるに十分な警鐘となる。戦闘ラウンドの経過を正確に数え、彼らがどれだけの準備をすることができるかをチェックすること。

遭遇に備えて準備をする場合、ナレヴはまずキャッツ・グレイスを自分、トラーン、エリン・カーナーにかけ、続いて自分自身にインヴィジビリティをかける。もしまだ余裕があるならメイジ・アーマーを再び自分、トラーン、エリン・カーナーにかけ、さらに自分にシールドを使う。

ジャスティーナはブルズ・ストレンクスを自分に、つづいてエンデュランスを自分とナレヴにかけ、さらに自身にシールド・オヴ・フェイス、プロテクション・フロム・エレメンツ(火)そしてマジック・ヴェストメントを使う。

数値的な効果一覧(9ラウンドかけて準備が完了した場合)

- ・ ナレヴ: AC+4 の鎧ボーナスと、シールドの呪文による AC+7 の遮蔽ボーナス。【敏捷力】および【耐久力】に 1d4+1 を加え、それにともなって hp、AC、セーブを修正する。
- ・ ジャスティーナ: AC に +3 の反発ボーナスおよび +2 の強化ボーナス。【敏捷力】【筋力】および【耐久力】に 1d4+1 を加え、それにともなって攻撃ボーナス、ダメージ、hp、AC、セーブを修正する。
- ・ トラーン: AC+4 の鎧ボーナス。【敏捷力】に 1d4+1 を加え、それにともなって AC、セーブを修正する。
- ・ エリン・カーナー: AC+4 の鎧ボーナス。【敏捷力】に 1d4+1 を加え、それにともなって AC、セーブを修正する。

戦闘に入るとトラーンは積極的に前進して近接戦闘に入る。

ナレヴはライトニング・ボルトとマジック・ミサイルを使い、残り 2 回の 2 レベル呪文については自分にインヴィジビリティをかけるために温存しておく。

エリン・カーナーは上空にレヴィテートしてチャームやエモーションの能力を使用する。

ジャスティーナは相棒であるダイアウルフとともに前線で戦う。ジャスティーナは自分かダイアウルフ、エリン・カーナーの 3 者に対しては必要になれば残りの呪文をキュア呪文に変換して使用する。

訳注:

ナレヴのマジック・ミサイルの呪文は 3 本のミサイルを発する。

エリン・カーナーは外見上狼か、あるいはゴブリンの姿をとる。チャームに対するセーブは、戦闘に入ると +5 のボーナスを受けることに注意。また、エモーションの能力はその効果を維持するのに集中が必要である。そのためパーティ上空で絶望(ダメージ判定を含むあらゆる判定に -2)か、恐怖(術者が視界内にある限り逃走する)を行使するのが妥当であろう。

ジャスティーナの呪文のうちコマンドとガシアス・フォームだけが両手にものを持ったまま使用することができることに注意。第 1 ラウンドにホールド・パースンを使用してから武器を抜くといった戦術を取ると良いだろう。

なお準備に使われる呪文の効果をラウンドを追ってまとめると次のとおり。

- 1 ラウンド目 ナレヴの【敏捷力】+1d4+1、ジャスティーナの【筋力】+1d4+1
- 2 ラウンド目 トラーンの【敏捷力】+1d4+1、ジャスティーナの【耐久力】+1d4+1
- 3 ラウンド目 エリン・カーナーの【敏捷力】+1d4+1、ナレヴの【耐久力】+1d4+1
- 4 ラウンド目 ナレヴが透明に、ジャスティーナの AC+3(反発ボーナス)
- 5 ラウンド目 ナレヴの AC+4(鎧ボーナス・力場)、ジャスティーナに炎への耐性(72 点)
- 6 ラウンド目 トラーンの AC+4(鎧ボーナス・力場) ジャスティーナの AC に +2 の強化ボーナス
- 7 ラウンド目 エリン・カーナーの AC+4(鎧ボーナス・力場)

8 ラウンド目 ナレヴの AC+7 (遮蔽ボーナス・力場)

呪文の使用だけにかかる時間は 8 ラウンドである。上記のように準備が 9 ラウンドかかるとされている点についてはどこかで移動のためにラウンドが費やされたと考えるとよいだろう。呪文の対象から判断してナレヴは 1 ラウンド目より後、ジャスティーナは 2 ラウンド目より後が適当であろう。

トラーンはほかの 3 人と意思疎通の手段が記されていない。四天王同士の意思疎通には問題がないものとするか、ナレヴが【知力】ボーナスによって得ていた言語が巨人語であることにすると良いだろう。

4 人は装備のほかに価値のあるものは持っていない。そういった品物はエリア 6 にしまわれている。

エリア 5：集会所

次の文章を声に出して読むか、適当に言い換えること：

この奥行きのある部屋はタペストリーによって美しく飾られていたが、いまやそれもぼろきれと化している。部屋の東の端には灯されたランタンののせられた長机と 4 つの椅子がある。

この部屋にはテーブルと椅子があるだけである。テーブルの上には、オリジナルの四天王がいかに自身を封印し、そしてここを訪れたナレヴとジャスティーナに新しい人生を授けたかが共通語で記された紙が散らばっている。しかし文章は途中から支離滅裂な内容になっていく。

エリア 6 に通じる扉には鍵がかかっている (下記参照)。

さらなる展開。警戒態勢に入ってより後は、エリン・カーナー、ジャスティーナとダイアウルフは宝物庫を守るためここで待機している。

エリア 6：宝物庫

この部屋に入るための扉は 2 インチの厚さの鉄製 (硬度 10 ; 60hp ; AC5 ; 破壊判定難易度 28) で、鍵がかかっている (開錠 判定難易度 30、鍵はナレヴが所持)。扉にはグリフ・オヴ・ウォーディングの罫がしかけられており、「四天王はすべてを統べる」という合言葉を言わずに開けると発動する。

グリフ・オヴ・ウォーディング：脅威度 3 ; 半径 5 フィートの範囲に 3d8 点の電撃によるダメージ ; 反応セーブ・半減・難易度 15 ; 搜索 難易度 28 ; 装置無力化 難易度 28。

一度罫とドアに対処しさえすれば、PC たちはそのあと自由にこの部屋を略奪できる。

この冷たく荒削りな壁の部屋にはコインの山をはじめとしたさまざまな財宝がしまわれている。

財宝：ここに積まれた財宝は 7549cp、3922sp、1210gp をはじめとし、以下のようなアイテムが含まれ

ている。

- ・ 雲の笏杖（真珠のはめ込まれた青い笏杖、1400gp 相当の価値を持つ）オーバド・ハイの聖遺物でその信仰においてかけがえのない宗教的価値を有するにもかかわらず、これは魔法の品物ではない。にもかかわらず四天王たち 特にオーバド・ハイのクレリックであり、ディッディン・ノックの助手でもあったジャスティーナは - 狂気のために魔法の品と信じていたのである。（全力を尽くして調べた結果が、ありふれた品であることを示していたにも関わらず。）
- ・ 8 個の宝石（それぞれ 800gp、400gp、350gp、300gp、175gp、90gp、50gp、10gp の価値を持つ）
- ・ ウィンド・ウォール（信仰呪文）の巻物
- ・ 50gp の価値がある紺色の花瓶
- ・ 壊れた黒檀製の鳥の像（150gp 相当、ただし呪文などによって修理されれば 300gp 相当となる）
- ・ 高品質ヘヴィ・フレイル
- ・ 聖水 2 瓶
- ・ 発煙棒 3 本

雲の笏杖はすべての NPC の考えに反して、実は魔法の品ではない。ディッディン・ノックは全力をつくして調べたにもかかわらずその謎を解明できていないのだと考えており、一方、四天王たちはその狂気から盲信しているのである。ただこれが宗教上重要な品物であることはまぎれもない事実である。

シナリオの結末

四天王さえ倒してしまえば、このオベリスクは PC たちが我がものとして住むにもおもしろい場所となるだろう。もちろんそれ以外にも PC は笏杖や（おそらくは無力化された状態の）ナレヴの奪還、あるいはこの場所に関する情報などによって（使われた導入に対応した）報酬を得る。また、もし四天王のメンバーが完全には打ち負かされていなければ、彼らは PC たちへの復讐を企てるだろう。

訳者から DM へのアドバイス

訳注でも触れているが、DM は風による各種行動への影響や、アーケイン・ロックの呪文の効果について事前にルールを確認しておくとうまいだろう。

またこのシナリオの 2 番目と 3 番目の導入では四天王となった者のうち 2 人に近い者から依頼がもたらされる。PC が興味を持つようであれば探索に必要となるであろう 2 人の容姿などのほか、その能力、仲間についての情報が容易に得られるのが自然であろう。

2 番目の導入を用いる場合、ナレヴが 6 レベルのソーサラーであることや彼が修得している呪文についていくらかの情報を与えても良いだろう。ライトニング・ボルトとインヴィジビリティの呪文を使うこと、《呪文熟練：力術》の特技を取っていることが重要な情報となるだろう。またオーバド・ハイを信仰し、ダイアウルフを連れた 6 レベルのクレリック、ジャスティーナとコンビを組んでいたことも彼女に尋ねればわかることであろう。なお、依頼人もソーサラーであることを考えると高い魅力を持っていることは想像に難くない。

3 番目の導入を用いる場合、同じオーバド・ハイの教会からすでにジャスティーナが探索に出たが、戻ってこないということにしてもよい。その場合彼女が風と動物の領域に通じた 6 レベルのクレリックで、ダイアウルフを連れていることが

わかるであろう。また、ライトニング・ボルトを使う 6 レベルのソーサラーのナレヴがもうひとりの相棒であることもわかってよいだろう。