

# 影からの帰還者

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』2レベルキャラクター用シナリオ

発行:(株)ホビージャパン <http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>

著者:フェルディン

DUNGEONS & DRAGONS, the Wizards of the Coast logo, the D20 System logo, and all Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. ©2004 Wizards of the Coast, Inc. ロールプレイングはホビージャパンの登録商標です。無断転載・引用を禁じます。ただし個人使用の範囲で地図などのコピーをすることに關しては其の限りではありません。

## はじめに

“影からの帰還者”は、2レベルの冒険者4~5人向けのダンジョンズ&ドラゴンズ フォーゴトン・レルム用にデザインされたシナリオです。

## ゲームの準備

この冒険をおこなうには「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」「フォーゴトン・レルム・ワールドガイド」が必要です。また一部のデータは「次元界の書」「武器・装備ガイド」「不浄なる暗黒の書」から引用しています。これらの関連書籍があれば、冒険により一層の彩を加えることができますでしょう。

この冒険は土地型のシナリオです。典型的なダンジョン探検型のアドベンチャーなので、パーティー構成はD&Dで基本的な4つのタイプのクラスを含んでいる方が良いでしょう。基本的な4つのクラスとは、戦闘系(ファイター、バーバリアン、パラディンまたはレンジャー) 秘術呪文使い系(ウィザードかソーサラー) 信仰呪文使い系(クレリックかドルイド) ログ系(バードとログだが、パーティーメンバーが5人以上でない限り、バードは推奨できない)のことをさす。

最低でも秘術呪文の使い手と信仰呪文の使い手が1人ずつ含まれているほうが良いでしょう。

また、パーティーの属性は“善”ないし“中立”であるほうが望ましいでしょう。“悪”の属性のキャラクターは、このシナリオに相応しくない傾向にあります。

このシナリオは、シェイドと呼ばれる新しいモンスター・テンプレートをキャンペーンに導入するのに最適です。また、シェイド市という、フォーゴトン・レルムに登場した新たな強敵であり、強力なネザリル帝国の後継者たちをキャンペーンに導入するイントロダクション的なシナリオとしても適しています。

## 冒険の背景

デイル暦1372年(魔法暴発の年)初頭、漆黒の壁で覆われ背の高い尖塔が無数にそびえ立つ巨大な空中都市が、フェイルーン大陸のダイア森の上空にとつじょ出現しました。この巨大な魔法的建造物は、ほぼ二千年前(正確には約1,700年前)に滅んだフェイルーン史上最強の魔法帝国ネザリルが作り出した空中都市の最後のひとつです。現在ではシェイド市と呼ばれているこの空中都市は、帝国崩壊の直前に影界に脱出し、帝国を滅ぼすに至った大災厄から逃れることができたのです。

シェイド市はしばしばダイア森上空に留まった後、まっしぐらにアノーラッチ砂漠を目指して移動していきました。そこはかつて、彼らの故郷ネザリル帝国が存在した地だったのです。

アノーラッチ砂漠の南部に到達した都市は、シミター山脈の近くに

静止したまま数ヶ月間沈黙を守っています。その中で何が行われているのかは、強力な魔法の防御にあって、高位の賢者や魔術師たちでも知ることはできません。“老賢者”エルミンスターでさえ、その中でいかなる計画が企てられているかを知るすべがありません。フェイルーンの北方を統治する多くの王や領主、信仰呪文の使い手であるハイ・プリースト、最高位の秘術呪文を使いこなすウィザードやソーサラーたちの目は、不気味な沈黙を守り続けるその古代都市に向けられているのです。

多くの賢者やフェイルーンの指導者たちの懸念は、ほぼ現実のものです。シェイド市に住むかつてのネザリル帝国の末裔たちは、彼らの正当な土地であるこのフェイルーン大陸全土を支配すべく画策を開始しています。

都市に住む支配階層の秘術呪文の使い手たちは、一千年以上におよぶ影界の生活によって影界そのものに適合し形質変化することに成功しました。そして現在では、シェイドと呼ばれる影界の来訪者となっています。

しかし、約二千年振りに帰還した彼らは現在のフェイルーン大陸の情勢をほとんど把握できていなかったのです(影界にとどまっている間、シェイド市は一部の高位呪術者が使用するコミュニケーションやディヴィネーション以外にフェイルーンの情報を知るすべをもっていませんでした。

そこで都市を治める最高位の公爵テラモントは、アルカニストの精鋭を指揮官とする情報収集部隊を派遣することにしました。野心的なアルカニストのテレオンもその中の1人です。

部隊はフェイルーンの各地に送り込まれましたが、特に北方には多くの人数が送り込まれました。遙か昔、まだネザリル帝国がその偉大な力を保持していた時代に、コマンソーのエルフによって盗み出された神秘的なアーティファクト、“ネザーの巻物”の搜索のためです。

北方に派遣された部隊の規模は総勢で100名以上に上りましたが、それでも広大な北方全域を搜索するには数が少なすぎました。また、彼らは非常に慎重に行動するよう指示されており、その命令に忠実でした。

手始めに、かつてネザリル帝国が移動手段として使っていたポータル網の復元を第一目標としました。そして、北方において幾つかのポータルを稼動状態に復元することに成功しました。

ネザー山脈の麓ジャランサー近郊のダンジョンも、そうしたポータルを擁するネザリル帝国の遺跡のひとつです。そこはかつてエアランのエルフ族を監視するために、秘密裏に建造されたネザリルの帝国地下城砦のひとつでした。再活性化したポータルを経由してシェイド市の部隊が到着したのはほんの数ヶ月前のことです。彼らは地下城砦に棲むモンスターをあらかじめ掃討すると、周辺に住むオーク族をチャームし地下城砦の入り口に住まわせました。外部の者から、自らの存在を眩ますためです。

数ヶ月にわたって近郊一帯の情報を収集しながら、彼らの目は自然とシルヴァリームーンやウォーターディープに向けられるようになっていきました。この人間たちの大都市は、明らかに今後かれらがフェイルーンを支配するうえで、障害となってくることが予想されたか

からです。

シルヴァリームーンやウォーターディープの監視場所となる新たな拠点を構築すると、ネザー山脈麓の地下城跡は引き払われました。後に残されたのは、実力に見合わない野心をもった1人のアルカニスト・テレオンと数名のシャドーオーバー、そしてチャームされたオークの部族だけでした。

## 冒険のあらすじ

PCたちはシルヴァリームーンの宮廷と契約を結んだ冒険者集団です。最近、ジャランサーの近郊でオークの略奪行為が頻発しはじめているということから、シルヴァリームーン宮廷の命を受けて、ジャランサーにやってきました。

「コッカトリスの鳴声亭」に投宿したPCたちは1人のハーパーの魔術師と出会います。彼がシルヴァリームーンに冒険者の派遣を要請した人物です。村からそう遠くない遺跡が、略奪を行うオークの根城となっており、その背後にそれを操る謎の存在が居ることを知らされます。また2～3日前にネザー山脈に住むオークの3部族が連合して下山し、ジャランサーの村に襲撃を加えるべく準備をはじめていることも知ります。パーティーは一刻も早くオークの根城を急襲し、その背後でオークを操る謎の存在を打ち倒さなければなりません。

遺跡までの地図を入手したパーティーは、ジャランサーのレンジャーの案内を受けて無事目的地に到着します。

オークの集団を排除したパーティーは、捕らわれた村人たちを救出し、オークの背後に、強力な魔力を備えた異形の存在「黒き影の人」の情報を入手します。また、捕らわれた村人の一人が、その「黒き影の人」について最近、城砦の奥に連れ去られたという情報も入手します。

捕らわれた村人を救出するために城砦の奥深くへ進んでいくと、明らかに異なる次元界（影界）から召還されたモンスターと遭遇します。地下城砦の奥底に潜む謎の存在を知ったパーティーは更に奥へと進んで行き、最終的にはシェイドのテレオンと対峙することになります。

冒険の最終目的は、アルカニスト・テレオンを打ち倒し、捕らわれた村人を救出し、シェイドたちが連絡網および移手段として使っているポータル活動を停止させることです。

## 冒険の導入

シルヴァリームーンで冒険者としての修行を終えたPCたちは、最初の冒険を終えるとシルヴァリームーンの宮廷で冒険者集団としての登録を終えました。これで公式な冒険者集団として、シルヴァーマーチ周辺で冒険ができるようになった訳です。

DMはプレイヤーたちに自分たちの冒険者集団としての部隊名を決めさせてください（可能であれば適当な紋章も）。もしプレイヤーたちに名前が思い浮かばない場合には、「銀の牙 [Silver Fang]」と命名してください。

以下はシナリオの導入部分です。プレイヤーに読み上げてください。必要に応じて内容を修正しても構いません。

君たちは、シルヴァリームーンの宮廷と契約を結んだ冒険者集団「銀の牙」だ。宮廷からの依頼を受けてネザー山脈の麓近くにある寒村ジャランサーに到着する頃には、もう日も落ちかけていた。今回の依頼は、この村の周辺で発生しているオークの略奪行為を食い止めることだ。

しかし村に到着するなり、君たちは状況が更に切迫していることを知った。

ジャランサーの村が、今や完全な戦闘の準備に入っていることは明白だった。至る所で武器の手入れや、正規の軍人から武器

の扱いの指導を受けている民兵の姿が見受けられる。シルヴァリームーンから派遣され、この村に駐屯する騎士団に所属する伝令兵がひっきりなしに村の門から出たり入ったりしており、さながら戦争前の皆にでも到着したかのような錯覚を覚える。

君たちは、シルヴァリームーンの宮廷から指定された村で唯一の宿屋兼居酒屋「コッカトリスの鳴声亭」に投宿した。ここで、今回の任務を支援してくれる人物と落ち合おうことになっているのである。

夕食にありつきながら宿の主人や村人たちからオークの略奪に関する情報を聞きこんだ結果、どうやらネザー山脈に住むオークの3部族が連合して下山してきており、ローヴィン川の北岸に集結しつつある、ということが分かった。

今のところはシルヴァリームーンから派遣されこの村に駐屯している騎士団が、川の南岸に陣取ってけん制しているようだが、50名の騎士団に対してオークの数は優に200を超えており、村人も自ら剣を持って、応援に駆けつけようとしているとのことだった。

そんな話をしていると、1人の男が君たちの方に歩み寄ってきた。「今晚は、一杯おごらせてもらって良いかね？」

男はそういうと金貨を数枚、宿の親父に投げかけて君たちの前に立ち止まった。

男の年齢は見たところ30代前半といった感じだ。紫のローブを身にまとい、右手には頑丈なダークウッド製の杖を持ち、胸には誇らしげに豎琴の印の入ったブローチを付けている。明らかに秘術呪文の使い手のようだ。

君たちが席を勧めると、男は席に着いて自己紹介をはじめた。

「私はクローディアス。見てのとおり魔術師でありハーパーだ。ハーパーと言うのは秘密結社のようなもので、数百年の昔から悪と戦いフェイルーンを守ってきたと言われていた高位のウィザードやパード、レンジャーたちの集まりだと、君たちは聞いたことがあった。

「シルヴァリームーンの宮廷から依頼を受けて、オーク退治にやって来たのは君たちかね？」

君たちのうちの一人が「そうだ」と答え、シルヴァリームーンの宮廷から預かった命令書を提示すると（DMはここでパーティーのリーダーを決定してください。リーダーが今回の任務の命令書および、シルヴァリームーン宮廷との契約書を所持しています）男は自分がシルヴァリームーンに使者を送り、冒険者の一団を派遣するよう要請した人間だと語りだしました。

ここ半月で、ネザー山脈の麓に入った獵師や山師が行方不明になったり殺されたりする事件が頻発しているというのです。そして今まさにネザー山脈から下山してきたオークの大群が、村を焼き払い住民を皆殺しにしようとする集結しつつあるというのです。

「以前からこの周辺にはオークが数多く出没することは分かっていましたが、獵師や山師もそれなりに訓練を受けている。むざむざ簡単に殺されたり捕まったりはしなかった。

それにこれまでいがかみあってきたオーク共が、徒党を組んで襲撃してくるなど、考えられないことでした。今回の一連の事件には、明らかに何者かの、それもかなりの知性を備えた存在が、オークの背後に居ることが予想されます。

襲撃を生き延びた人間からの報告によれば、どうやらオークの陰に秘術呪文の使い手がいるようなのです」

生存者の話によると、襲撃と同時にスリーブマジック・ミサイルと思われる呪文が使われたらしいというのである。

「生き残った村人からの情報で、オークたちはどうやら山脈の麓にある遺跡を根城にしているらしいということが分かってきました」

クローディアスはそう言うと、一人の男を招き寄せた。

「彼は生存者の一人です」

男はクローディアスからの紹介を受けると、君らに向かって軽く会釈をする。

男の名前はターマンと言った。どうやらレンジャーのうようだ。

「彼は7日ほど前、襲撃事件の真相を究明するために村が派遣した捜索隊の一員として山に入ったのですが、たまたま部隊を離れて行動していた時に捜索隊が襲撃を受け、仲間が全員捕らえられてしまった。彼は仲間がオークに連行されるのを追跡して、彼奴らの本拠地を突き止め、村に戻ってきました」

そしてクローディアスは懐から一枚の地図を取り出しました。そこにはこの村周辺からネザー山脈の麓まで書き込まれており、山脈の麓の一箇所に赤いインクで印がつけられていました。

クローディアスの説明を引き継いで、男が喋りだす。

「ここにその遺跡があるんです。かつて、この辺りに栄えた古代文明の遺跡があって、オークどもが根城にしていると言われていたところなんです。遺跡までの距離はこの村から一日半程度。俺たちの仲間もそこに捕らわれています」

君たちが地図を受け取ると、クローディアスは立ち上がり別れの挨拶を告げました。

「彼が、君たちをそこまで案内してくれるだろう。ネザー山脈は危険なところだが、彼ならそこに辿りつくまでの安全なルートを知っている。

私はオークの襲撃から村を防衛するためにこれから出発しなければならぬ。任務の無事な成功を祈っている。女神ミストラの加護があらんことを…」

クローディアスはそういい残すと、君たちとターマンを残して宿屋をあとにした。

かくして君たちは翌朝、ジャランサーの村を出発した。

君たちの出発とほぼ同じ頃、村人で編成された急ごしらえの民兵部隊の最後の一隊が出発するところだった。

ターマンは君たちを案内し終えたら、急ぎ山を降り、民兵隊に合流すると語った。

ターマンの案内によって、一日目の行軍は何事もなく過ぎていった。

彼はレンジャーの技能を發揮して、危険なジャイアントや魔獣の縄張りを慎重に避けながら、君たちを導いていった。

そうして二日目の昼ごろ、君たちはクローディアスの地図に印のついた場所へと到達した。そこは、険しいネザー山脈の麓にある岩棚の中腹にぽっかりと奥まった洞窟への入り口になっていた。

ターマンは君たちに別れを告げる前に捜索隊のことについて語った。

「捜索隊の生き残りが、やつらに捕らえられているはずだ。中でもパルサーと呼ばれる男は俺の親友であり腕利きのレンジャーだ。ヤツがむざむざやられるとは思えない。もし見つけたら、助け出して欲しい」

彼はそういい残すと、来た道を引き返していった。

**パーティーの契約について:** パーティーは既にシルヴァリームーンと、今回の任務について契約を終了しています。任務達成の暁には、パーティー全体に2,000gpの報償が支払われることになっています。

**これまでの事件:** オークの襲撃事件からこれまでの一連の事件の流れを、以下に記します。

**14日前:** 山に狩に入った獵師たちに対して、オークの組織的な襲撃が発生する。傷ついた生存者の口からこの事件のことがジャランサーの村に伝えられる。

**10日前:** クローディアスがシルヴァリームーン宮廷に冒険者の派

遣を要請。

**7日前:** 原因究明のために、ジャランサーから捜索隊が編成され、ネザー山脈に入りましたが、ターマン以外の全員が捕らえられる。ターマンは一人下山し、捜索隊の境遇についてジャランサーの村に報告を持ち帰る。

**5日前:** オークの族長ヴラザックがテレモンからの指示を受け、配下の三部族を率い遺跡から出陣する。

**3日前:** ジャランサーの村人がオークの下山を確認する。初戦は村を守護するためにシルヴァリームーンから派遣されていた常駐の騎士団の活躍によって、勝利を収める。

**2日前:** オークの襲撃部隊の全容が確認される。クローディアスを初めとする村の首脳陣は民兵隊を組織し、騎士団の援軍に駆けつけることを決定する。

**捜索隊の全容について:** ジャランサーの村が派遣した捜索隊は、10名のレンジャー、エキスパート(獵師・罌師)で編成されていた。リーダーはパルサーと呼ばれるレンジャー。他に腕利きのレンジャー・フェドリックやその息子フェリックス、ターマン等が含まれていた。

**ジャランサー(小村):** 伝統的権力; 属性混沌にして善; 100gp上限; 資産 1,330gp; 人口 226人; 混成(人間89%、ライトフット・ハーフリング6%、ハーフェルフ4%、ロック・ノーム1%)

**DM用注:** このシナリオはデイル暦1372年エリーシアス月3日に設定してあります。DMは望むならデイル暦1372年マータル月以降のいつでも変更可能です。

## シナリオ本文

### 【ネザリル帝国の地下城砦】

**地下城砦の歴史:** ネザリル帝国が力を蓄えていった時代に、多くのウィザードは帝国外領域を調査するための拠点をフェイルーン大陸のいたるところに建造しました。ネザー山脈にあるこの地下城砦都市もその中のひとつです。

地下城砦はもともと、帝国の力あるウィザードの1人ネヴァローンが、ネザー山脈の一角をくり貫いて建造しました。後にコーマンソーのエルフが“ネザーの巻物”を盗み出したことを察知した帝国は、エルフの王国がある地域一帯に捜索の為の基地や監視所を設置しました。地下城砦はその時に帝国に接收され、以後軍事拠点として利用しました。目的はエアランとイレファーンという二つのエルフ王国を監視するためです。

#### このダンジョンの特徴

特に注記しない限り、以下の特徴がこのダンジョン全域に適用される。

**壁:** ダンジョン内部の壁面は、補強された石造りの壁で魔法処理が施されています。

**魔法処理が施された石造りの壁:** 厚み1フィート; 破壊難易度 65; 硬度 16(10フィート×10フィート辺り); ヒット・ポイント 360; 登攀難易度 15

**扉:** 地下城砦の扉は、特に記述が無い限り頑丈な木製の扉です。

**頑丈な木製の扉:** 厚さ2インチ; 硬度 5; ヒット・ポイント 20; 破壊難易度 18

扉は、特に記述が無い限り鍵がかかっていることはありません。

**明かり:** 特に明記されていない限り、ダンジョン内の各部屋に明かり

は無い。暗視能力を持たないPCが、暗い部屋でもものを見るには光源が必要となる。

オークの主力部隊はジャランサーの村を襲撃するために出払っており、現在このダンジョンに居る数は、それほど多くはありません。

## 1. 地下城砦への入り口

ネザー山脈の険しい山道は、開けた岩棚へと続いています。そこは差し渡し60フィート四方の広さがあり、山脈の断崖に沿うようなかたちで大きな洞窟の入り口がぼっかりと口を開けているのが見えます。

断崖の斜面にある洞窟の入り口は幅20フィート、奥行き30フィートで、両開きの大きな扉に到達しています。

このエリアは外光が入ってくるため、光源を用いなくてもある程度の視界が確保できます。このエリアで戦闘が発生した場合、暗視や夜目を持たないクリーチャーは1/2の視認困難によるペナルティを被ります。

扉の両脇には2人のオークが歩哨として立っています。

プレイヤーが光源を持たずに、〈忍び足〉で入り口付近まで接近した場合、オークの〈聞き耳〉と対抗ロールを行ってください。オークは警戒を怠っており、不注意による-2の状況ペナルティが修正として入ります。また、距離による-3の修正も忘れずに適用してください。

何らかの手段によって、PCが洞窟の入り口付近から中を覗き込んだ場合、以下を読み上げてください。

洞窟の入り口は差し渡し幅20フィート、奥行き30フィートで両開きの木製の扉まで続いている。扉の両脇には、スケイル・メイルを身にまといファルシオンを手にした2人の獣じみた人型生物が衛兵として立っている。

プレイヤーが光源(ランタンやトーチ、ライトの呪文等)を持って、不用意に洞窟の入り口に入ったら、続けて以下を読み上げてください。

君たちの光源によって、洞窟の奥まで照らし出された。獣じみた2人の衛兵は即座に君たちに気づき、ケダモノのような呻き声を上げながら、両開きの扉をこじ開けようとして後ろを振り返った!

**クリーチャー(遭遇レベル1):** この2人の衛兵はオークです。彼らは現在、山脈のこの地域一帯を完全に支配しているという驕りから、よもや侵入者が現れるなどと想定しておりませんでした。

**オーク(2):** 『モンスター・マニュアル』参照  
所持金: 3d10sp。

**戦術:** オークの衛兵はPCたちの人数が自分達よりも圧倒的に上回っていると認識すれば、すぐに後方の守衛所に居る仲間を呼びに行こうとします。

逆に発見したPCが1人か2人の場合は、明らかに「獲物が来た」と言わんばかりの嘲笑を浮かべ、武器を構えて入り口の方に向かって来ます。

**展開:** この付近一帯(ダンジョン内ではエリア1、2、3)は魔法暴発地帯である。もし、PCの誰かが魔法を唱えるか、魔法のアイテムを起動させた場合、魔法暴発が発生する可能性がある。

PCのうちの誰かが魔法を使用した場合、以下を読み上げる。

君は呪文を唱えようとした。その瞬間、君の周囲に満ち溢れた「織」が、突然制御を失って乱れ狂おうとしているのが感じられた。「魔法暴発地帯」だ!

君は乱れようとする「織」を必死に押さえ込もうと、精神を集中させる。

魔法暴発地帯については「フォーゴトン・レルム・ワールドガイド」54ページを参照してください。

魔法暴発地帯の感知: 魔法暴発地帯の発見は、魔法欠如地帯の発見よりも困難です。ディテクト・マジックを使用すると1ラウンド目に視界内にある魔法暴発地帯を感知することはできますが、通常の魔法のように見えます(それが魔法暴発地帯であることは分からない)。2ラウンド精神集中することで、それが魔法暴発地帯であることが分かります。3ラウンド精神集中し、難易度25の〈呪文学〉判定に成功すれば、魔法暴発地帯の正確な境界線を知ることができます。

このエリアの遭遇は「魔法暴発地帯」で発生しているため、DMは通常より50%増しの経験点を与えてください。

## 2. 守衛所

両開きの扉の向こう側は、オークの守衛所になっています。ここには常時4体のオークが衛兵として詰めています。

この部屋は衛兵詰め所のような。

部屋の壁にはトーチ置きが備え付けられており、そこに置かれた4本のトーチが部屋の中を明るく照らし出している。

大きなテーブルが1つと椅子が4脚、部屋の中央に置いてある。部屋の奥には薄汚れたワラを敷き詰めた簡易寝台が2台、左右の壁にそってそれぞれ配置されている。

テーブルの上には食い散らかした生き物の肉片や骨、飲み口の欠けたタンカードや皿などが散乱している。

この部屋に居るオークの行動は、エリア1におけるPCたちの行動に大きく左右されます。

PCたちが首尾よく入り口のオーク2人を始末していれば、無警戒な守衛所に不意打ち攻撃を掛けることができるでしょう。

この部屋に居るオークたちはすっかり気を抜いており、下世話な話題で盛り上がっています。もし、PCたちがエリア1から〈聞き耳〉を行えば、難易度0で中に生き物がおり何かの話題で盛り上がっていることが分かります。オーク語を理解できる者には、その会話がとても不愉快な内容(ジャランサーの村を蹂躞し尽くし、村人に対してどのような仕打ちをしてやろうかと言う様な内容の会話)であることが分かります。

**クリーチャー(遭遇レベル1):** オークの衛兵4体。気を抜いているとは言っても、彼らは常にすぐ戦闘態勢に入る準備ができています。スケイル・メイルは身に付けており、ファルシオンもすぐ手に取れる位置に置いてあります。

もしエリア1で激しい戦闘が発生した場合には、1ラウンドで戦闘準備を整え、2ラウンド目には武器を持ってエリア1に突進します(〈聞き耳〉判定は必要無いでしょう)。

部屋の中はトーチによって照明されているため、特に光源を持たなくてもペナルティを負うことは無い。

**オーク(4):** 『モンスター・マニュアル』参照  
所持金: 3d10sp。

**戦術:** この部屋のオークたちは、エリア1の衛兵と共同して、極力侵入者を自力で排除しようと試みますしかし、生き残りの数が2人以下になった場合には、更に奥(エリア3)に居る同胞たちに助けを求めようと試みるでしょう。

ここもエリア1同様に「魔法暴発地帯」である。「魔法暴発地帯」の

詳細については、エリア1を参照のこと。

**展開:** PCが何らかの魔法を用いるか、非致傷ダメージを使って気絶させるなどしてオークを捕獲し尋問するケースは十分に考えられる。この場合、DMは「プレイヤーズ・ハンドブック」71ページの「NPCの態度を変化させるには」を使用し、適時オークの役を演じなければならない。

オークの最初の態度は「敵対的」である。PCが〈交渉〉技能を使用するか〈威圧〉技能で尋問するかに合わせて、適時オークの対応を修正すること。

オークは以下の情報を知っている。

- \*彼らは城砦の奥に居る「黒い影の人」に仕えている。
- \*「黒い影の人」は族長ヴラザックに魔法の援助を与え、この山脈一帯にいる他の二つのオーク部族を支配下に収めることに成功した。
- \*彼らは、3ヶ月ほど前、ある日突然我々の目の前に現れた。
- \*最初はもっと多くの「黒い影の人」がいたが、ここ1ヶ月はほとんど姿を見ていない。
- \*「黒い影の人」は、主にヴラザックに指示を与えているので、我々とはほとんど接触しない。
- \*ヴラザックは5日ほど前、支配下にあるオークの三部族の戦闘要員を集めると、ジャランサーの村を攻撃し殲滅するべく山を降りていった。

この遭遇は「魔法暴発地帯」で発生しているため、DMは通常より50%増しの経験点を与えること。

### 3. 貯蔵庫

オークはこの部屋を倉庫として使っている。

どうやらこの部屋は倉庫のようだ。部屋の中には樽やら木箱などが壁沿いに幾つも置かれている。守衛所(エリア2)同様に壁にはトーチ置きが備え付けられており、火のついたトーチが部屋の中を明るく照らし出している。

エリア2同様にこの部屋はトーチによって明るく照らし出されており、光源が無くても特に不自由はしない。

ここに蓄えられているのは主に食料品が中心である。木箱の中にはオークが狩猟した野生動物の塩漬け肉や生肉などが詰まっている(そして一部は腐敗しはじめている)。樽の中には味の悪くなった薄いエール酒や不衛生な水などで満たされている。

ここにあるものを全て持ち出して村で売りさばいたとしても、100gpにも満たないであろう。

ここもエリア1同様に「魔法暴発地帯」である。「魔法暴発地帯」の詳細については、エリア1を参照のこと。

### 4. 居住区

この部屋は、オークの居住区になっています。

汚らしい藁敷きの寝床、テーブル、椅子などが散乱している。ぱっと見ただけでこの部屋には十数名のオークが生活している様に見える。

部屋の四方の壁にはトーチ置きが取り付けられており、火のついたトーチが部屋の中を明るく照らし出している。

7人のスケイル・メイルを身に纏ったオークが、武器を磨いたり装備を点検したりしている姿が見える。ひととき大柄な体格をしたオークが、君たちの姿を見ると指差して、周囲のオークに何か命令の言葉を発した。6人のオークは瞳に凶暴な光を宿らせて、武器を手に君たちに襲い掛かってきた!

**クリーチャー(遭遇レベル3):** 現在ここには1人の指揮官に率いられた6人のオークが待機しています。ここに居るオーク達は常に戦闘態勢を取っており、エリア2から救援の要請が来ると、1ラウンドで戦闘態勢を整えて守衛所に向かいます。

指揮官のタラクは族長の留守中、この入り口の警備における全権を委任されています。彼は族長と、城砦の奥に居る「影の人」を極端に恐れており、どちらかが全滅するまで戦い続けるよう部隊を鼓舞するでしょう。

この部屋はトーチによって明かりがあるため、光源を持たなくても特にPCたちが不自由をすることはない。

**タラク:** オークの男性 ウォーリアー2; 脅威度1; 中型サイズの人型生物; HD 2d8 + 2; hp 11; イニシアチブ+1(+1【敏】); 移動速度30フィート; AC 15(+4高品質のスケイル・メイル、+1【敏】); 接触 11; 立ちすくみ 14; 基本攻撃+2; 組み付き+4; 攻撃+5近接(1d12+3、高品質のグレートアックス)もしくは+3遠隔(1d6+1、ジャベリン); 接敵面5x5、間合い15; その他の特殊能力 暗視60フィート、光に過敏; 属性 混沌にして悪; セーブ 頑健+4、反応+1、意思+0; 【筋】15、【敏】12、【耐】12、【知】10、【判】10、【魅】10。

技能と特技: <威圧>+2、<聞き耳>+4、<視認>+4; 《感覚鋭敏》。

所持品: 高品質のスケイル・メイル、高品質グレートアックス、ジャベリンx2、ポーション・オブ・キュア・モディレット・ウーンズ、35gp。

**オーク(6):** 『モンスター・マニュアル』参照  
所持金: 3d10sp。

**戦術:** この部屋にいるオークはみな士気が高く、死ぬまで戦うことを厭いません。タラクは負傷すると、いったん後方へ退き(その穴は他のオークに埋めさせます)ポーション・オブ・キュア・モディレット・ウーンズを使用して傷を回復しようとします。

### 5. 大広間

この部屋は、オークの族長や指揮官が、「影の人」たちと会見をする部屋になっている。

ここは広大なホールのような。東西南北の壁の中央に、それぞれ扉がある。

これまで見てきたオークの住処にしては、この部屋はそれなり片付けられているようだ。

東西の扉はこれまでのものと同様に木製でできているが、北の扉は頑丈な鉄で作られているようだ。

北の扉はこの城砦の心臓部であるネザリルの魔術師たちの塔へと続いている。扉には頑丈な鍵が掛けられており、エリア8の宝箱の中にある真鍮の鍵で開けることができる。

**鉄製の扉:** 厚さ2インチ; 硬度10; ヒット・ポイント60; 破壊難易度28; <解錠>難易度25。

### 6. 拷問室

ここには1匹の若いオーガの尋問官と2匹のオークの助手が居ます。現在尋問(というよりも、ほとんど趣味の拷問)にあっているのは、捕らわれた村人の1人である獵師のバルサーです。

パーティーがエリア6の扉の手前30フィートに到達したら、全員に難易度5の<聞き耳>判定を行ってください。成功した場合、この部屋の扉の向こうから、鋭い鞭の音とそれに合わせて男のうめき声が聞

こえてきます。また、しゃがれたコモン語で、「さあ、とつと吐いちまいな！村のお宝は何処に隠してあるんだあ！」とヒステリックなくらい嬉しそうな声が、鞭打つ音にあわせて叫んでいるのが分かります。

部屋に入った瞬間に、君たちはこの部屋に充満する血の臭いと、もっと不愉快な悪臭とに、思わず顔をしかめた。

部屋の壁には所々に松明が掲げられている。また、部屋の中央付近にはゴウゴウと炎を上げる火鉢が置かれており、部屋の中を明るく照らし出している。

部屋の中には様々な拷問道具が置かれている。どれもが血にまみれ、過去にこの部屋で拷問を受けた哀れな犠牲者の苦悶の声を訴え続けているように見える。

部屋の中央には、天井の滑車を通してぶらさがっているロープに両手を縛り上げられた1人の男が、上半身裸で吊り下げられている。男の上半身は無数の鞭によってできた傷跡だらけで、上半身全体が血まみれになっている。

その周辺には、2人のオークと身の丈7フィート(2.1m)あろうかという大柄で獰猛な顔つきのクリーチャーがいる。

君たちが部屋の扉を開けると、3人のクリーチャーはびっくりして君たちに目を向けた。大柄なクリーチャーが男を鞭打つのを止めた瞬間に、男はどうやら気を失ったようだ。

部屋の奥には落とし格子で仕切られた牢屋が4つある。中には人が居るようだ。

**クリーチャー(遭遇レベル2):** この若いオーガのゴランは、尋問官という自らの欲求を満たす地位と引き換えにこのオークの一族に仕えられている。2人の助手はゴランの命令に死ぬまで従う。

**ゴラン:** オーガの男性; 脅威度 1; 中型サイズの人型生物; HD 3d8 + 6; hp 20; イニシアチブ ± 0; 移動速度 30フィート; AC 17 (+4外皮、+3ハイド); 接触 10; 立ちすくみ 17; 基本攻撃 +2; 組み付き +6; 攻撃 +6近接(1d2 + 4、+4マイティ・ウィップ\*、非致傷ダメージ)もしくは+6近接(1d12 + 6、グレートアックス); 接敵面5×5、間合い15(+4マイティ・ウィップ使用時)または5(グレートアックス使用時); 属性 混沌にして悪; セーブ 頑健 +3、反応 +1、意思 +1; 【筋】19、【敏】10、【耐】15、【知】10、【判】10、【魅】7。

技能と特技: <聞き耳> +2、<視認> +2; 《特殊武器習熟: ウィップ》。

所持品: +4マイティ・ウィップ、グレートアックス、ハイド、ポーション・オブ・ブルズ・ストレンクス、55gp、鍵の束(エリア7の囚人の柵に取付けられた鍵を開けるのに使用する)

\* +4マイティ・ウィップは通常のウィップのダメージに加えて、使用者の筋力ボーナスを加えることができる(『武器・装備ガイド』10ページ参照)

ゴランは彼の種族の中では非常に若い年齢で、『モンスター・マニュアル』に記載されている完全なデータを持っていない。

難易度14の<知識: 地域> 判定に成功すれば、ゴランがオーガであることが分かります。また、オーガの通常サイズ(大型サイズの人型生物)よりも一回り小さいことから、それが若いオーガであることが分かります。

**オーク(2):** 『モンスター・マニュアル』参照

所持金: 3d10 sp。

**パルサー:** 人間(イラスカン人)の男性 レンジャー4; 脅威度 4; 中型サイズの人型生物; HD 4d8 + 4; hp 22(現在は1); イニシアチブ +2; 移動速度 0フィート; AC 5(無防備状態); 基本攻撃 +4;

組み付き +7; 攻撃 +7近接(1d3 + 3、素手攻撃、非致傷ダメージ); 接敵面5×5、間合い15; 特殊攻撃 得意な敵(オーク +2) 戦闘スタイル “弓術”; その他の特殊能力 野生生物との共感; 属性 混沌にして善; セーブ 頑健 +5、反応 -1、意思 +2; 【筋】16、【敏】15(現在は0)、【耐】13、【知】13、【判】13、【魅】12。

技能と特技: <隠れ身> +9、<知識(地域: 北方)> +4、<聞き耳> +10、<忍び足> +7、<職能(狩人)> +8、<視認> +10; 《感覚鋭敏》、《近距離射撃》、《持久力》、《武器熟練(ロングソード)》。

所持品: なし。

**戦術:** ゴランは最初の戦闘ラウンドで余裕があれば、ポーション・オブ・ブルズ・ストレンクスを飲み干すでしょう。ゴランはマイティ・ウィップを使って、パーティーから離れた位置から、最も手強そうな戦士に対して、足払いか武器落とし攻撃を仕掛けてくる。

2人の助手が倒されたなら、グレートアックスを引き抜いて、パーティーを皆殺しにしようと襲い掛かってくる。

#### 捕虜の救出

パルサーは経験を積んだ獵師でありレンジャーです。彼は最初に山で行方不明になった獵師たちの捜索隊の指揮官として7日ほど前にネザー山脈に入りましたが、オークの包囲攻撃に会い、捕虜となってしまいました。

彼は手酷く拷問を受け、痛めつけられています。体中の至る所に鞭で打たれた傷跡や殴られた跡があります。しかも両足は動けなくなるように踵の筋を鋭利な刃物で切断されています。

パルサーは天井からぶら下げられた滑車の先に括り付けられた革のバンドで両手を拘束されています。滑車を使って彼を地面に下ろすのは比較的簡単な作業です。革のバンドを外すことも容易です(特に能力値チェック等は必要ない)

パルサーは満身創痍状態で意識を失っています。もしPCが無事にパルサーを救出し、何らかの回復手段で意識を取り戻させた場合、彼は知っている限りの情報を提供してくれるでしょう。例えば意識が回復したとしても、手酷い足へのダメージによって無防備状態として扱われる。

PCが治癒系呪文を使ってヒット・ポイントを全快に回復したり、足の怪我を回復(『ダンジョン・マスターズガイド』27ページ、特定の部位における負傷と治癒を参照)したとしても、依然パルサーは過労状態にあります(長期間に渡る拷問と栄養失調のため)

#### パルサーの知っている情報:

\* オークの背後には黒い影のような姿をした人型の存在がいる。虜囚たちはこの存在を「黒い影の人」と呼んでいます。

\* 「黒い影の人」は魔法を使い、オークを配下に治めているらしい。

\* 彼らは地下城砦の奥に住んでいるらしく、襲撃の時意外は滅多にオークの居るエリアにやっこない。

\* 「黒い影の人」には人間らしき配下が数名居るが、この辺りの住民ではないようだ。ゼンタリムやサーイの赤魔導士等、これまでフェイルーン上に居たどの民族や住民とも異なるように思える。彼らも「黒い影の人」同様に魔法を使う。

\* 地下城砦の奥に居る「黒い影の人」を退治しない限り、村の平安は保てないだろう。

\* 数時間前、「黒い影の人」の配下が2人やってきて、捕虜の中から親友のフェドリックを連れて行ってしまった。

\* 自分達の装備品はこの部屋の反対側(エリア8)にあるオークの首領の部屋にあると思う。

PCたちがパルサーや他の虜囚たちの頼みを聞いて、フェドリックの救出に同意すれば、彼らは自分達の装備品を好きに使ってくれと申

し出てきます。

**拷問道具各種**：この部屋には幾つもの拷問道具が置かれている。以下がこの部屋にある拷問道具一式である。これらの道具については、『不浄なる暗黒の書』37ページからの説明を参照してください。

- \* 顎粉砕機(北側の壁沿い、左側のテーブルの上)
- \* 親指ねじ締め機(北側の壁沿い、右のテーブルの上、左側)
- \* 焼きごて(顎粉砕機が載っているテーブルの前にある焚き火の中)
- \* 鉄の処女(南側の壁沿い、左から右にかけて低設定、中設定、高設定、最高設定)
- \* 拘束具(南側の壁沿い、左側の箱の中)
- \* 皮剥ぎ器(南側の壁沿い、右側の箱の中)

**4つのレバー**：エリア7の各牢屋の前には、巨大なレバーがあります。エリア7はそれぞれ頑丈な鉄製の落とし格子が備え付けられており、レバーを引けば、落とし格子を引き上げることができます。レバーは非常に重く、難易度15の【筋力】判定が必要です。

## 7. 牢屋

牢の中には、捕らわれた村人が3名収容されています。

2人の村人(7bおよび7dの牢に居る)は、どちらも年老いていて何日にも渡る監禁生活ですっかり衰弱しきっています。最後の1人(7cの牢に居る)は、まだ幼い少年(12才)のフェリックスです。

パーティーが尋問官と2人の助手を倒し、人が居る牢に近づいたら、以下を読み上げること。

牢は頑丈な鉄製の落とし格子でできている。君たちが接近すると、中で人が動くのが見える。傷つき、見るからに衰弱しきった村人が、格子を掴んで喜びの声を上げた。  
「助けが来た！ 助かったんだ！」

エリア6で説明されている通り、落とし格子を開けるには、各牢屋の前に設置されたレバーを引き上げるのがもっとも簡単な方法です。

**鉄製の落とし格子**：厚さ2インチ；硬度10；hp 60；引き上げるための難易度25；破壊難易度28；

フェリックスは父のフェドリックと共にネザー山脈で野生動物の狩りに出かけ、オークに捕獲されました。フェドリックは頑健な猟師ですが、数時間前にこの牢から「黒い影の人」の配下に連れ出されています。

囚人にはそれぞれ片足に枷が取付けられており、それは牢屋の壁に繋がった長さ5フィートほどの鎖に取付けられています。枷に取付けられた鍵は、ゴランの持っている鍵の束を使えば簡単に取り外せるでしょう。

- 鎖**：硬度5；hp 10；破壊難易度26(【筋力】判定)
- 枷**：硬度10；hp 10；破壊難易度26(【筋力】判定)
- 非常に単純な鍵**：<解錠> 難易度20。

- カーロン**：エキスパート 1(hp1；疲労による。通常はhp6)
- スザックス**：エキスパート 2(hp2；疲労による。通常はhp9)
- フェリックス**：エキスパー 1(hp3；疲労による。通常はhp6)

3人の虜囚は幸いなことに、まだ拷問を受けていません。彼らのダメージは疲労による非致傷ダメージです。ただし、ヒット・ポイントを全快にしたとしても、極度の栄養失調からくる極度の過労状態にあるため、PCの冒険に同行することは難しいでしょう。

7aの牢には、数年前にオークに捕らわれて牢の中で死んだラサンダー神の見習い僧の死体があります。彼の装備はすべて剥ぎ取られ、法衣しか着ていません(<知識(宗教)> 難易度10に成功すればそれがラサンダー神の僧侶のものだと分かるでしょう。ラサンダー神のクレリックにチェックは必要ない)。彼はその法衣の中に1枚のスクロールを忍ばせています。

<搜索> 判定難易度20に成功すれば、スクロールを発見できるでしょう。

**マジック・アイテム**：デイルイト(×2)の呪文が書かれたスクロール

**展開**：現在、ここの部屋に居る村人は、パルサーも含めて冒険に同行できるだけの力はありません。彼らはPCたちが、「影の人」の正体を突き止め、村への脅威を取り除いてくれると約束すれば、自分達は何とか自力で村まで戻るから先に進んで欲しいと言って、パルサーを担いでダンジョンからの脱出を試みます。

DMは幼いフェリックス少年の役を演じるなどして、PCたちに彼の父親救出の約束をさせるなどすると良いでしょう。PCたちが真に英雄的行為を行うものたちであれば、彼らは少年の父親救出という任務を快く引き受けることでしょう。

## 8. オーク族長の部屋

この部屋は、オークの族長が占有している。

この部屋に入るなり、君たちはこの部屋に充満する悪臭に襲われる。中央には、巨大な釜が据え付けられており、怪しい緑色の液体が満ちている。悪臭の源は、どうもここから発せられているようだ。  
その釜の向こう側には巨大な椅子が置かれている。

部屋に充満する悪臭は、族長ヴラザックが5日前、出陣前に食べた夕食の残りである。

間違っても大釜の中の食べ物を口に入れた場合、難易度15の【頑健】判定を行う。成功すれば特に問題は無いが、失敗した場合1d10ラウンドの間「吐き気がする状態」になる。ただし、ハーフ・オークが食べた場合、【頑健】判定は常に成功するものとする。

右側の壁には武器を置くためのラック(Weapon Rack)が置いてあります。中にはオークの族長が使う幾つかの予備の武器や、エリア6および7の囚人たちの武器が残されています。

### ラックの中にある武器

- \* +1マイティ・クリーヴィング・ロングソード(パルサーの所有物です)
- \* +1キーン・ドワーヴン・ウォーアックス(以前に捕まって殺されたドワーフの冒険家の遺品です)
- \* +1フレイミング・グレート・ソード(以前に捕まって殺された人間のパラディンの遺品です)
- \* +1ショック・メイス(7aで死亡したクレリックの遺品)
- \* +3マイティ・コンボジット・ロングボウ(パルサーの所有物です)
- \* ロングボウ × 4
- \* アロー × 120(それぞれ20本ずつの矢筒に分けられている)
- \* 高品質のダガー
- \* ダガー × 6
- \* 高品質のハンドアックス × 2
- \* ハンドアックス × 6
- \* モール(大型の軍用武器、ダメージ1d10、クリティカル×3、重量20ポンド、タイプ 殴打)この武器は『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』で追加された新しい武器です。
- \* 高品質のオーク・ダブル・アックス

部屋の入り口近くの南側の角にはゴミの山があります。中を調べると囚人たちの装備の一部が簡単に発見できるでしょう。

- \* 背負い袋(空) × 7
- \* 携帯用寝具 × 7
- \* 水袋 × 7
- \* ベルトポーチ × 7
- \* 呼子 × 3
- \* ロープ(麻・50フィート) × 6

族長の椅子の傍には、頑丈そうな宝箱が置いてある。グラザックは捕らえた村人の金銭や魔法の品をこの宝箱の中に蓄えている。

**畏(遭遇レベル1):** 宝箱には畏が仕掛けてある。

**宝箱:** 硬度5; hp 15; 破壊難易度23; < 解錠 > 難易度20; 畏については下記を参照。

**毒針の畏:** 脅威度2; 攻撃+8; (ダメージ1点、加えてグリーンブラッド・オイル毒); < 搜索 > 難易度22; < 装置無力化 > 難易度20。  
グリーンブラッド・オイル: 致傷; 【頑健】難易度13; 初期ダメージ【耐久力】1点; 予後ダメージ【耐久力】1d2点。

宝箱の中には以下のものが収められている。

**通常の宝物:** 150gp、400sp、550cp、エリア5の北の扉を開けるための真鍮の鍵。

**マジック・アイテム:** キュア・モディレット・ウーンズ(×2)が書かれたスクロール、ポーション・オブ・パークスキン×1。

## 9. 不運なオーク

パーティーがエリア5から廊下に入ったら、以下を読み上げること。

薄暗い通路が20フィートほど続いている。通路の途中、右側の壁に隙間ができており、その間に挟まるような形で人が倒れているようだ。

倒れているのは不運なオークです。

彼は、「影の人」たちに報告に行った帰りに、偶然シークレット・ドアを発見しました。そして1人でこっそりと中に入り、エリア10に居るエルフのゴーストを見てしまったのです。

PCが調べると、オークはまるで「身も凍るような恐怖」でも見たかのように、恐怖に引きつった表情を浮かべて死んでいるのが分かります。

このオークは他のオークと同様の一般的な装備(スケイル・メイル、ファルシオン、3d10sp)を所持しています。

## 10. 打ち捨てられた廃墟

ネザリル帝国の魔術師たちはエアランの情報を入手するために、1人のエルフの貴婦人をかどわかししました。その兄であるエルフの英雄キルリアンは、ネザリル帝国の秘密城砦がこの地にあることを知って、単身妹を救出するために乗り込んできました。

しかし、残念なことに潜入した直後、城砦を守るネザリルの魔術師たちに発見されてしまいます。彼は強力な魔法によって倒されましたが、その怨念はいまだにゴーストとしてキルリアンをこの地に留まらせています。

君たちが部屋に入ると、そこが神聖な雰囲気包まれていることが分かります。

どうやらこの部屋は、かつて祭事所が何かだったようです。部屋の奥には古の神を象った彫像が儼かに備え付けられ、その前には巨大な岩でできた祭壇があります。

その祭壇の前に、1体の白骨死体が横たわっています。

ここはネザリル帝国の時代に太陽神として崇められていたある神格を祭った秘密の祭事所でした。この太陽神の名は今では完全に忘れ去られています(難易度15の< 知識(宗教) > 判定に成功すれば、これが古の神の石柱なのではないか、ということに気付きます。しかし名前までは分かりません)。

祭壇の前に横たわっているのは、サン・エルフの戦士キルリアンの遺体です。彼の遺体は白骨化していますが、彼の持っている装備の一部は未だに健在です。

**通常の装備:** エルヴン・チェイン、銀のホーリー・シンボル(コアロン・ラレシアン)、シルバー・ダガー。

**魔法のアイテム:** クローク・オブ・エルヴンカインド、ブーツ・オブ・エルヴンカインド、+1ヒューマン(ネザリル人)ペイン・ロングソード、+1ソード・オブ・サトルティ、ワンド・オブ・ディスペルマジック(10レベル、3チャージ)、キャンセレイション・ロッド。

**クリーチャー(遭遇レベル様々):** キルリアンのゴーストは通常エーテル状態でこの部屋に存在します(彼はこの古の神の力によって現世に留まり続けていますが、逆にこの部屋から一歩も外に出ることができません)。

キルリアンはアンデッドとなった現在でも、善の心を保っています(属性は混沌にして善です)。彼は、PCたちの行動を見ており、彼らが自分の死体に何らかの危害を加えようとする、顕現します。

**キルリアン:** サン・エルフの男性; 脅威度19; 中型のアンデッド(非実体)\*。

\*キルリアンの能力は割愛します。彼の能力は2レベルのキャラクターが対抗しうる範疇を完璧に凌駕しており、もし仮にPCが彼との戦闘を望むのであれば、以下の特殊能力を使ってパーティーを撃退しようとする。

**特殊能力:**

**恐ろしいうめき声(超常):** 標準アクションで発動。30フィート以内に居る者は【意思】難易度23に成功しない限り2d4ラウンド間恐慌状態に陥る。

**腐敗の凝視(超常):** 30フィート内の生きているものに対して、一瞥するだけで害を及ぼすことができる。ゴーストの凝視にあったクリーチャーは【頑健】難易度23に成功しないと、2d10ポイントのダメージを受け、1d4ポイントの恒久的【魅力】吸収を被ることになる。

PCの行動次第で、キルリアンは理性的に対応します。

もしPCの中で善の神格に仕えるものもしくはエルフのだけれど、彼のために祈りを捧げるか甲斐の言葉を口にすれば、彼はPCたちの前に顕現します(この場合、NPCの最初の態度(「プレイヤーズ・ハンドブック」71ページ参照)は、友好的からスタートします)。

もしPCのうちの誰かが【魅力】判定で難易度15以上に成功した場合、彼はPCたちに自分の知っていることを全て話します。もしPCたちが、上記の様に彼の霊を弔う行動を起こしていれば+2の状況ボーナスを与えてください。

**キルリアンの知っている情報:**

- \* この城砦はかつてネザリル帝国がエルフの古の王国エアランを監視するために建設されたらしい。
- \* ネザリル帝国は一千年以上前に存在した、人間たちの魔法国家である。
- \* 彼らは当初、エルフから魔法を教わったが、ある時「ネザーの巻物」と呼ばれる古代の魔法の知識を記したスクロールを発見した。
- \* それから、彼らはエルフたちから教わった魔法を忘れ、力のみを追求する魔法に暴走し、ついにはフェイルーン全体の魔法を破壊しかね

ない愚行を犯してしまった。

- \*このことを予見していたコーマンソーのエルフの長老たちは、「ネザーの巻物」を人間たちから取り上げようとしたが、結果的にはそれがネザリル帝国とエルフの国々との間に決定的な亀裂を生んでしまった。
- \*彼らはやがてエルフ全種族に対して懐疑的になり、北方のこの地にまでこのような秘密城砦を建設するようになってしまった。
- \*私の妹は、この城砦の主だったものにかどわかされた。私は妹を助けようと思い、単身この城砦に乗り込んだのだが、ネザリルの魔術師の力は想像以上に強力だった。
- \*現在、この城砦にはかつてのネザリルの末裔が帰還しているようだ。
- \*彼らはこの城砦の中に、帝国と通ずる「ポータル」を有している。それがあつ限り、彼らは無尽蔵にこの地に援軍を送り込むことができるだろう。
- \*彼らは、帝国が崩壊した後、別の次元界と接触を持ったようだ。現在、この城砦に居る帝国の末裔の中に、<影界>の影響を受けた存在の力を感じる。

ここまで話をして、キルリアンはPCたちに、これからどうするのかを問いかけます。

もしPCたちの答えが、ネザリルの末裔達の脅威をあくまでも排除すると言うのであれば、彼はPCたちに自分の死体が持っているアイテムを持っていくようにと勧めます。また全てのアイテムについての情報を教えてください。

キルリアンの怨念は、「この地からネザリルの脅威を取り除くこと」であり、それはポータルの活動停止によって成就します。

ポータルについては、<知識：神秘学>か<呪文学>で難易度10の判定に成功すれば、『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』に記載されている一般的な情報を思い出すことができます。また、難易度15以上で、様々なポータルの種類が存在すること、難易度20以上で、かつてネザリル帝国がポータルを結んだネットワークを、帝国外部との移動手段に活用していたという伝承を思い出します。

この判定に失敗した場合には、キルリアンが直接ポータルについて説明してしまっても構わないでしょう。彼は『ワールドガイド』に記載されているポータルに関する全ての情報を知っています。

キルリアンはポータルを無効化するのは通常のディスプレイ・マジックでは不可能なことを知っています。彼は、PCたちにこのロッドを使い、上手くポータルを無効化することができれば、勝機はあるだろうと告げます。

また、彼は間違ってもポータルを通して、『向こう側』へは行かない方が良いでしょうと忠告します。彼の予想では、ポータルの『向こう側』には強力なネザリルの末裔たちが待ち構えており、おそらくPCたちの実力では瞬時に無力化されてしまうであろうと忠告します。

## 11. 番犬の部屋

この部屋には<影界>から召還された、2匹のシャドウ・ウルフが潜んでいます。

この部屋に入った瞬間から、周囲の闇が一団と濃さを増したように思える。

あたかも周囲の闇そのものが、君たちに向かって悪意を持ち始めたように感じられる。

部屋全体は円形の広大な空間で、50フィートほど先にある螺旋状の下り階段以外に、特に何も無いように見える。

部屋の中央にはセントバーナード犬ほど大きさの猟犬が一匹、君たちの方に向かって低い呻き声を漏らして威嚇するようにつめてい。そいつの毛並みはまるで夜の闇のように漆黒だ。

部屋の入り口には、アラームの呪文が掛けられている。PCがここ

を通過した場合、エリア14に居るテレオンの心の中だけに警報が響くようになっている。

部屋の北側の中央付近にある螺旋階段は下りで、エリア12へと続いている。

**クリーチャー(遭遇レベル5):**この部屋には一匹のシャドウ・マスティフが番犬として配置されています。

シャドウ・マスティフ:『モンスター・マニュアル』参照

## 12. ポータルの間

この部屋に、ポータルが設置されている。ポータルはシェイド市の近くにある別のポータルに通じている。テレオンの他に2人のシャドウ・オーヴァーが助手として働いている。

また、エリア6および7で聞いた、連れ去られたフェドリックもこの部屋に居る。

この部屋は、明らかに魔法が何かの実験室であるかの様に見える。部屋の中央には怪しげな実験道具や魔法の触媒等が雑然と並べられており、その向こうには不気味な緑色の光を放つ五角形の巨大なアーチが起立している。

そのアーチの前に、まるで影をみにまとったかのような人型の人物が、肌の色同様に灰色掛かった黒いローブを身にまとって立っている。人目見ただけで、君たちはそれがさっきの部屋で見た<影界>の来訪者と同質のものであることを理解した。その人物は、君たちが来ることを予見していたかのように腕組みをしながら、君たちの方をじっとみつめている。

彼の背後には、同様に黒黒くめの鎧を身に纏った人間が2人立っている。彼らは腕組みをしている人物と非常に似通った外見をしているが、肌の色だけががろうじて黒味がかった肌色をしており、彼らが人間であることを示唆している。

アーチのすぐ傍には本棚が置いてあり、その前にはひとりの人間が立っている。服装からしてジャランサーの村の住民のようだが、様子がおかしい。ぼおとした表情で立ち尽くしている。

影のような人物こそ、この一連の事件の黒幕であるテレオンである。彼は、囚人の中でも最も頑健そうなフェドリックをポータルからシェイド市に送り、ある公爵への手土産にしようとしていた。しかし、この突然の侵入者のために、計画を延期せざるを得なくなったことに憤りを感じている。

もっともテレオンは非常に傲慢な性格をしており、この惨めな未開人たちに高尚なるネザリルの末裔である自分たちの事を語って聞かせてやりたいという誘惑に抗えませんが、PCがもし話しかければ、彼は共通語で会話に応じるでしょう。

彼は以下の情報をPCたちに「冥土の土産」とばかりにべらべらと喋ります。

DMはPCたちの受け答えによっては、シナリオの背景にある情報を適時加えるなどして、必要な情報をPCたちに語ってください。

\*我々は偉大なる魔法帝国ネザリルの真に正当なる末裔である。

\*我々はフェイルーンの支配者の末裔の正当なる後継者として、再びフェイルーンを統治し、未開にして野蛮なる人々を教え導く必要がある。

\*今日ただいまより、フェイルーンに住む未開民族(人間、エルフ、ドワーフからオークやゴブリンに至るまで)は全てシェイド市を統べる偉大なる大公テラモント様の前に膝まづくことになるであろう。

\*テラモント公はそう遠くない日に、フェイルーン全土を支配する正統なる皇帝陛下として君臨されるであろう。

\*そして自分は(ここで彼は自分がテレオンであるということを明か

します) その偉大なる帝国で大いなる権力を手中に収めるであろう。演説を一席うって未開人の反応を確かめた後(この時点でテレモンは完全に自分の演説に酔いしれ、『いい気分』になっています) PCたちをこう切り出します。

「もしお前たちがこの偉大なる帝国の一平卒として加わりたいと申すのであれば、世は寛大なる処置を持って貴様らを選ばない訳ではない。見たところ貴様らは未開人の中ではそれなりに『使えるやつら』のようだからなあ。」

そこで一息置いて、一言いいます。

「この偉大なるテレオン様の『部下』にならんか！」

PCがこの申し出を受けるのであれば、冒険はここで終了です。

PCは全員NPCとなって、今後フェイルーンで活動するシェイドたちの尖兵として使われることでしょう。

もしPCたちがこの申し出を拒否した場合、彼は愚かな未開人たちに与えた寛大なる処置が受入れられなかったと知って狼狽します。

そして怒りに震えながら、シャドーオーヴァーとフェドリックに対して共通語で攻撃の支持を出します。

「愚かな! この偉大なるテレオン様の申し出を断るとは! やはり貴様ら未開人は猿並みの知性しか持ち合わせておらん様だな。皆殺しにしてくれる！」

**クリーチャー(遭遇レベル7):** 彼の背後に居るのは2人のシャドーオーヴァーである。

本棚の前に立っている男は牢から連れ出されたフェドリックです。彼はチャーム・パースンで魅了されています。

**テレオン:** シェイドの男性 ウィザード5; 脅威度 7; 中型サイズの来訪者; HD 4d5 + 15; hp 28; イニシアチブ + 2 (+ 2【敏】); 移動速度 30フィート; AC 14 (+ 2【敏】 + 1 (+ 1 プレイサース・オブ・アーマー) + 1 (+ 1 アミュレット・オブ・ナチュラル・アーマー)); 接触 12; 立ちすくみ 12; 基本攻撃 + 2; 組み付き + 3; 攻撃 + 4近接(1d4 + 1, 高品質のダガー); 接敵面 5 × 5, 間合い 5; その他の特殊能力 呪文抵抗 15, 光制御, 高速治癒 2, インヴィジビリティ, シェイド視覚, シャドウ・イメージ; 属性中立にして悪; セーブ 頑健 + 4, 反応 + 3, 意思 + 4; 【筋】13, 【敏】15, 【耐】16, 【知】18, 【判】11, 【魅】9。

技能と特技: <隠れ身> + 2, <聞き耳> + 3, <忍び足> + 2, <精神集中> + 11, <知識(神秘学)> + 11, <知識(次元界)> + 11, <呪文学> + 11, <視認> + 3; 《巻物作成》, 《呪文持続時間延長》, 《呪文熟練(心術)》, 《影織魔法》。

呪文: (4 / 1 / 3; 基本難易度 = 14 + 呪文レベル) 0レベル - デイズ\*\*, レイ・オブ・フロスト, ディテクト・マジック, リード・マジック; 1レベル - カラー・スプレー\*, コーズ・フィア\*, シールド; 2レベル - クローズ・オブ・ダークネス\*, シャドウ・スプレー\*, グール・タッチ\*; 3レベル - サジェスチョン\*\*, ブラックライト\*, ホールド・パースン\*\*。

\*の印が付いた呪文は《影織魔法》によって、呪文の難易度と魔法抵抗を打ち破る術者レベルチェックに + 1 のボーナスが付く、従ってこれらの呪文の基本難易度は 15 + 呪文レベルとなる。

\*\*の印が付いた呪文は《呪文熟練(心術)》と《影織魔法》による効果を受ける。これらの呪文の基本難易度は 17 + 呪文レベルとなる。

彼はすでに今日1回のチャーム・パースン をフェドリックに使用している。

所持品: + 1 プレイサース・オブ・アーマー\*, + 1 アミュレット・オブ・ナチュラル・アーマー\*, ワンド・オブ・マジックミサイル(30チャージ), ワンド・オブ・アラーム(10チャージ), ポーション・オブ・キュア・モディレット・ウーンズ, ポーション・オブ・ヘイスト, 高品質のダガー, スペルコンポーネント・ポーチ。

言語: ネザリル語, 共通語, ロロス語, セルドルイン語

\*の印の付いたマジック・アイテムは「影織のマジック・アイテム」である。「影織のマジック・アイテム」については、以下を参照すること。

テレオンはシェイドであり、暗闇の中ではより強力な力を得る。この部屋は、ポータル魔法によってかすかに明るい、それでもシェイドの影の中に居る時の力を与える能力に影響を与えるほど充分ではない。

暗闇の中に居る限り、テレオンの能力値は以下の様になる。

**テレオン:** シェイドの男性 ウィザード5; 脅威度 7; 中型サイズの来訪者; HD 4d5 + 20; hp 33; イニシアチブ + 2 (+ 2【敏】); 移動速度 50フィート; AC 18 (+ 2【敏】 + 4 反発ボーナス(シェイドの暗闇の中で得られるボーナス) + 1 + 1 プレイサース・オブ・アーマー + 1 + 1 アミュレット・オブ・ナチュラル・アーマー); 接触 12; 立ちすくみ 12; 基本攻撃 + 2; 組み付き + 5; 攻撃 + 6近接(1d4 + 3, 高品質のダガー, + 2 暗闇の中での技量ボーナス); 接敵面 5 × 5, 間合い 5; その他の特殊能力 呪文抵抗 15, 光制御, 高速治癒 2, インヴィジビリティ, シェイド視覚, シャドウ・イメージ; 属性中立にして悪; セーブ 頑健 + 8, 反応 + 7, 意思 + 8; 【筋】13, 【敏】15, 【耐】18, 【知】18, 【判】11, 【魅】11。

技能と特技: <隠れ身> + 10, <聞き耳> + 7, <忍び足> + 10, <精神集中> + 11, <知識(神秘学)> + 11, <知識(次元界)> + 11, <呪文学> + 11, <視認> + 7; 《巻物作成》, 《呪文持続時間延長》, 《呪文熟練(心術)》, 《影織魔法》。

**シャドーオーヴァー(2):** 人間の男性 ファイター1 / ソーサラー1; 脅威度 2; 中型サイズの人型生物; HD 1d10 + 2 + 1d4 + 2; hp 11; イニシアチブ + 1 (+ 1【敏】); 移動速度 20フィート; AC 17 (+ 1【敏】 + 6 + 1 プレストプレート); 接触 11; 立ちすくみ 16; 基本攻撃 + 1; 組み付き + 2; 攻撃 + 4近接(2d4 + 1, 高品質のランサー)もしくは + 2遠隔(1d6 + 1, ジャベリン); 接敵面 5 × 5, 間合い 5; 属性中立にして悪; セーブ 頑健 + 4, 反応 + 1, 意思 + 3; 【筋】12, 【敏】13, 【耐】15, 【知】11, 【判】11, 【魅】14。

技能と特技: <精神集中> + 6, <呪文学> + 1, <視認> + 1; 《武器熟練(ランサー)》, 《鋼の意志》。

呪文: (5 / 4; 基本難易度 = 12 + 呪文レベル; 秘術呪文失敗確率 25%) 0レベル - デイズ, レイ・オブ・フロスト, ディテクト・マジック, リード・マジック; 1レベル - チルトタッチ, カラー・スプレー。

所持品: + 1 プレストプレート, ポーション・オブ・キュア・ライト・ウーンズ, ワンド・オブ・マジック・ミサイル(5チャージ), シールドとマジック・ウェポンが書かれたスクロール, 高品質のランサー, ジャベリン5本。

シャドーオーヴァーとは、シェイド市に住む住民の中で、シェイド(<影界>の形質変化を受けていない)となっていない者たちである(実際、シェイド市でシェイドとなれたものは全住民のほんの一握りの支配階層の者たちだけである)。

しかし、それでもシャドーオーヴァーのほとんどが何らかの魔法的な訓練を受けており、フェイルーンの標準からすれば遥かに危険な存在である。

シャドーオーヴァーの外見は彼らの主人であるシェイドと同じように見える。痩せてひよる長い背丈をしており、唯一の違いはシェイドが持つ灰色がかかった黒い肌をしていないことだけである(これまで出版されている英語版の文献を調べたのですが、具体的な肌の色は何色という記述が見当たりませんでした。ここでは便宜上『黒味を帯びた肌色』としてください)。瞳や髪の毛は、彼らの主人と同様に灰色がかかった黒い色をしている。鎧や武器は漆黒の色あいをしており、彼ら

をあたかも影の存在であるかの様に見せている。

**フェドリック**: 人間の男性 レンジャー2; 脅威度2; 中型の大型生物; HD 2d8 + 4; hp 16; イニシアチブ + 2( + 2【敏】); 移動速度 30フィート; AC 15( + 2【敏】 + 3(スタデッド・レーザー)); 接触 12; 立ちすくみ 13; 基本攻撃 + 2; 組み付き + 5; 攻撃 + 5近接(1d8 + 3、高品質のロングソード)および + 4近接(1d4 + 1、高品質のダガー); 接敵面 5 x 5、間合い 15; 特殊攻撃 得意な敵(オーク + 2) 戦闘スタイル 二刀流; その他の特殊能力 野生生物との共感; 属性 中立にして善; セーブ 頑健 + 5、反応 + 5、意思 + 2; 【筋】17、【敏】15、【耐】14、【知】12、【判】14、【魅】14。  
技能と特技: <動物使い> + 7、<聞き耳> + 7、<職能(狩人)> + 9、<生存> + 7、<搜索> + 7、<視認> + 7; 《技能熟練(狩人)》、《武器熟練(ロングソード)》、《追跡》。  
所持品: 高品質のロングソード、高品質のダガー、スタデッド・レーザー。

**戦術**: テレオンは戦闘が始まると同時にポーシオン・オブ・ヘイストを飲み干した後、シャドウ・イメージを作り出す。また、フリー・アクションでフェドリックにPCを攻撃するよう指示を出します。テレオンのACは19に上昇する(+1のボーナス)。次のラウンドにはインヴィジビリティを唱えた後、光操作の特殊能力を使って、パーティーの光源の照射範囲を40%減少させる。

魅了されたフェドリックは、PCをためらう事無く攻撃してくる。

2人のシャドウオーヴァーは、最初のラウンドにシールドの呪文を自身に掛け、次のラウンドにマジック・ウェポンを高品質のランサーに掛ける。

フェドリックが生きている限り、テレオンとシャドウオーヴァーは極力接近戦を避け、遠距離からの呪文やマジック・アイテム等の攻撃を多用する。

**展開**: このエンカウントは大変危険である。PCが英雄的な行動を取らねばならない場合、彼らはまず魅了された村人を無力化する必要がある。また、テレオンの呪文によって照明範囲が狭められるため、視界外からの呪文攻撃を受け続けることになる。

難易度18の<知識:次元界>判定に成功すれば、テレオンが<影界>で形質変化した人間であることが分かります。難易度20の<知識:次元界>判定に成功すれば、これが「シェイド」と呼ばれる<影界>の来訪者であることが分かります。更に難易度25の<知識:次元界>判定に成功すれば、「シェイド」に関するかなりの知識(『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド』に記載されている情報の大半)を思い出すことができるでしょう。

PCがデイトライトのスクロールを入手しているのであれば、使いどころはここである。呪文の投射に成功すれば、テレオンの能力値は低下する。

テレオンは戦局が不利になってくると、ポータルに逃げ込もうとするでしょう。

**ポータル**: テレオンの背後にあるポータルは、五角形の形をした巨大なアーチ門である。門の表層は青白い光を発しており、ポータルが稼動状態であることが分かる。

ポータルに接触したものは、遙か彼方アノーラッチ砂漠のシェイド市のすぐ傍にあるポータル・ネクサスへと転送される。ポータル・ネクサスには強力な防衛部隊が配備されており、転送されたPCは、恐らく一瞬にして無力化され、帰って来られないでしょう。

ポータルを物理的に破壊することはできません。

パーティーがエリア10でロッド・オブ・キャンセレイションを入手していれば、触れるだけでポータルの魔力を永久に消失せしめること

ができます(通常認められているセーヴィング・スローは必要ではない)。このポータルは製作されてから既に1,700年以上の歳月が経っており、蓄えられた魔力は歳月と共に減少し、弱まってきているのである。

ポータルのACは4です(-5【敏】 - 1サイズ修正)。

部屋の中央にある机の上には、様々な魔法の触媒が雑然と置かれています(内容はDMが自由に決めてください)。また、机の中央には暗黒色に輝くテレパシー付きクリスタル・ボール(水晶球)が設置されています。これは「影織のマジック・アイテム」です。テレオンはこの水晶球を使って、ジャランサーに進軍するオークの軍勢の指揮官ヴラザックに指示を出していました。

本棚の中にはテレオンの呪文書があります。彼の呪文書の中身は以下の通りです。

0レベル - 『プレイヤーズ・ハンドブック』に記載されている全て; 1レベル - カラー・スプレイ、サイレント・イメージ、チェンジ・セルフ、アンシーン・サーヴァント、サモン・モンスター、コーズ・フィア、チル・タッチ、レイ・オブ・エンフィーブルメント、チャーム・パースン、アイデンティファイ、コンプリヘンド・ランゲージズ、シールド; 2レベル - クローズ・オブ・ダークネス、シャドウ・スプレー、ゲール・タッチ、スケアー、ターシャズ・ヒディアス・ラフター; 3レベル - サジェスチョン\*\*、ブラックライト\*、ホールド・パースン\*\*。

また、本棚を調べて<搜索>判定の難易度15に成功すると、ゲート・シールド(術者レベル11)が書かれたスクロールを発見できます。

### 13. テレオンの寝室 / シャドウオーヴァーの兵舎

テレオンとシャドウオーヴァーは通常この部屋で休息を取ります。部屋には特に価値のあるものはありません。

## 冒険の結末

テレオンを打倒し、キャンセレイション・ロッドでポータルの魔力を破壊すれば、シナリオは終了です。

パーティーがエリア10を通り過ぎるか、ムーン・エルフのゴースト、キルリアンとの交渉に失敗することも十分に有りえるでしょう。その場合は、エリア12で本棚から発見されたゲート・シールドのスクロールをジャランサーの村に持ち帰れば、クローディアスが門の封印に出向くでしょう。もちろんDMは、PCのウィザードにゲート・シールドの呪文を試させても構いませんが、失敗の確率が高いのであまりお勧めできる方法ではありません(2レベルの術者の場合45%の確率で失敗する)。

パーティーが成功すれば、オークは統制を失い、再びジャランサーの村人たちでもたやすくあしらえるようになるでしょう。

パーティーはジャランサーの村の人々から英雄として称えられ、村の人々にとって生涯の友と言われるようになるでしょう。

## DMへのアドバイス

**エリア6の囚人**: DMは初期のエンカウント(オークたちとの戦闘)で、PCがてこずっていると感じた場合、バルサーをNPCとして同行させても良いでしょう(PCたちが彼のヒット・ポイントを全快に回復した場合、この選択を行った場合、バルサーの過労状態は無視する)。彼が冒険に同行することで、後半のエンカウント(特にエリア14における村人との戦闘において)が比較的楽になるでしょう。明らかにジャランサー村の仲間であるバルサーがパーティーに同行することで、チャームされた村人の攻撃の手は鈍るでしょうし、バルサーの説得があれば、容易に追加のセーヴィング・スローを行わせることができますでしょう。

**エリア12**: 前半部分でのオーク、囚人、エルフのゴーストから情報を

PCが入手しているかどうかで、プレイヤーの現状把握が大きく変わってくると思われます。その辺りに気をつけて、うまくプレイヤーたちを誘導してください。

最終目標であるポータルへの停止は、キャンセル・ロッド無しでもクリアできるようにしてありますが、テレモンに逃げられる可能性が高いということも、考慮に入れて置いてください。

このエリアにおける戦闘は、魅了されたフェドリックの無力化とシェイド、シャドーオーヴァー2人を相手にするかなりハードな内容となっています。DMはPCが魅了されたフェドリックに攻撃を止めさせようと振舞った場合(例えばフェドリックにフェリックス少年の名前を呼び、「お前がフェドリックか? 俺たちはフェリックスから頼まれてお前を救出しに来たんだ!」とか)フェドリックの中で精神的な混乱が発生して一時的に攻撃の手を緩めたり、追加のセービング・

スローを行わせるなどして、このシーンを演出してください。PCサイドがチャーム・パースンをフェドリックに対して掛けた場合、テレオンとの【魅力】対抗判定を行って解決してください(「プレイヤーズ・ハンドブック」171ページ「複数の精神制御効果」を参照)

必要に応じて、ワールドガイドの情報をPCに語って聞かせる等して、フォーゴトン・レルムの奥深い歴史と深みのある世界をプレイヤーに披露してください。特に魔法や“織”などについては、ある程度プレイヤーに説明しないと、『魔法暴発地帯』や『影織』等の意味が理解できない恐れがあります。こうしたエンカウントを通じて、フォーゴトン・レルム独特の魔法観について説明すると良いでしょう。

バランスを崩さない範囲内で、マジック・アイテムや新呪文の書かれたスクロールをさりげなく配置するなどの変更を加えても良いでしょう。

