

水底の星々

～ Stars under the deep water ～

『ダンジョンズ & ドラゴンズ』 対応 4 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：ふえるでいん

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. ©2007 Wizards of the Coast, Inc.

■はじめに

“水底の星々”は4レベルの冒険者4～5人向けにデザインされたダンジョンズ&ドラゴンズの冒険シナリオである。このシナリオは「フォーゴトン・レルム」ワールドの使用を前提にデザインされている。

■ゲームの準備

この冒険をおこなうには以下のルール・ブック及びサプリメントが必要である。『プレイヤーズハンドブック第3.5版 (PHB)』『ダンジョンマスターズガイド第3.5版 (DMG)』『モンスター・マニュアル第3.5版 (MM)』『フォーゴトン・レルム・ワールドガイド (FRWG)』『ウォーターディープ 壮麗な都 (WD)』『フォーゴトン・レルム年代記 (FRH)』『フェイルーンのモンスター (FRMO)』『フェイルーン・プレイヤーズ・ガイド (FRPG)』『呪文大辞典 (JD)』『フェイルーンの魔法 (FRMA)』『プレイヤーズハンドブックII (PHB II)』『信仰大全』『魔道師大全』。また一部未訳サプリメント『Lost Empires of Faerûn』の情報を参照しているが、必要な情報は全てシナリオ本文に含まれているので、特に所持してなくても問題は無い。

本シナリオは、フォーゴトン・レルム最大の都市・ウォーターディープを舞台にしているの、特に『ウォーターディープ 壮麗な都』の設定を多数参照している。

■冒険の背景

このシナリオは背景情報として、サプリメント『ウォーターディープ 壮麗な都』に掲載されているムーンスター家の内部抗争をベースにしている。DMは同書P.57に記述されている“ムーンスター家”の説明をよく読んでおくこと。また関連項目として以下に列記する「教会と宗教団体」に関する説明についても、目を通しておくこと。

「教会と宗教団体」における関連項目：オグマ教会 (WD P.36)、シャア教会 (WD P.37)、セルーネイ教会 (WD P.38)、青月騎士団 (WD P.38)。

これらの背景設定を使用することから、このシナリオはセルーネイ教会またはムーンスター家に縁のあるキャラクターないし、セルーネイ女神の娘であるミストラ女神の信者がパーティー内に居ることを前提に書かれている。これらの勢力・団体関係者がパーティー内に居ない場合は、それがもしキャンペーンであるなら、このシナリオを行う前の冒険でこれらの勢力・団体とPCたちが何らかのコンネクションを持つようにすること。もしこのシナリオを単発のセッションとして行うのであればキャラクター作成の段階で、パーティー内の特定のキャラクターまたはパーティー全体が、これらの勢力・団体と何らかのコンネクションを持つものとして設定しておくこと。

特に本シナリオに登場するムーンスター家のフェルナカマリットとのコンネクションを持たせておくと、シナリオの進行はよりスムーズになるであろう。

【ムーンスター家の抗争】

ウォーターディープに古くから存在する貴族家・ムーンスター家(WD P.57 参照)を長年悩ませ続けてきた問題が、新たな局面を迎えようとしていた。前の領主、アラセネ・ムーンスターは、ある夜、セルーネイ女神の啓示を受けた。曰く『10年の後、フェイルーン全土、否、アイビア=トリルに住まう全ての生命体を破滅に陥れんとするほどの、大いなる災いが発生する兆しあり。“星辰の間”にて「星見の儀」を執り行え。さすれば未来に起こり得る事象を予見し、なすべき備えが分かるであろう』と。

同じ頃アラセネの宿命のライバルにして、血を分けた兄弟である裏切り者・ヴァンラック卿も、シャア女神から神託を受けていた。それはアラセネが執り行う「星見の儀」を妨害せよというものだった。

儀式はかつてセルーネイ教会があった“星々の墓所”と呼ばれるダンジョンの最奥部にある、“星辰の間”で執り行わなければならない。そしてそれはセルーネイ女神の力が最も高まる満月の夜の丸三日間(《月魔法》特技 (WD P.139 参照)を持つ者の術者レベルが+1上昇する3日間と同じ)に渡って、執り行わなければならない。少なくともその間、アラセネはほとんど無防備なトランス状態に陥ってしまう。

アラセネの前のムーンスター家領主だったヴァンラック卿も無論、そのことは知っていた。彼は最も信頼できるシャアの巫女・フェイヴァード・ソウルのゼーラに指示を出した。「満月の期間に“星々の墓所”に侵入し、アラセネの儀式を妨害せよ」と。そして「あわよくば、アラセネそのものを破壊するように」と。

ゼーラはウォーターディープの貴族家のひとつであるエステルマー家の若い学者オマールを魔法のアイテムの力で魅了し、彼が研究する太古種族の遺跡が「“星々の墓所”にあるらしい」と思い込ませることに成功した。

オマールは彼の一族が持つ“知識の泉”(WD P.36「オグマ教会」の項を参照)への影響力を最大限に使って、“星々の墓所”発掘の許可をウォーターディープ市政府およびそうした事業に影響のあるギルド評議会から取り付けることに成功した。そして、ゼーラの指揮する“学術調査隊”は、いともたやすく“星々の墓所”に入ることに成功したのだった。

“星々の墓所”に侵入した後ゼーラは、極力オマールを現場から遠ざけようと画策した。ゼーラは、彼を“発掘現場”と地上とを結ぶ連絡要員にし、ことあるごとにエステルマー邸に向かわせるよう仕向けた。

オマールが不在の間にアンダーマウンテンから手勢を呼び寄せたゼーラは、“星辰の間”に通じるもうひとつのポータルがある、“銀星の間”に入ることに成功した。目的地である“星辰の間”は、もはや彼女の目と鼻の先にあった。

■冒険のあらすじ

シナリオは冒険者パーティーがウォーターディーブの薄暗い街路で激しく言い争っている声を耳にするところから始まる。言い争っているのは考古学者のオマール・エステルマーと、最近セルーネイ教会に入信した若い女信者のマリットである。マリットはPCたちに発見されると、びっくりしてワーキャットに変身してしまう。そしてそのまま遁走する。

マリットが逃げ去った後、オマールはパーティーに発掘現場に戻るまで、護衛としてついてきて欲しいと依頼する。彼は自らの身分について明かし、必要なら謝礼を払うと申し出る。発掘現場に戻るまでの間、彼はパーティーに、現在自分が行っている研究や重要な「仕事」について、熱心に語る。

発掘現場でオマールと別れた後、ピアギアロンの宮殿に戻ったPCたちのところに、セルーネイ教会の女司祭フェルナの使者がやってくる。フェルナはもしパーティー内にセルーネイ信者或いはミスタラ信者が居た場合、その者にとって無視できない存在である。使者はパーティーに、フェルナが会いたがっており、大至急セルーネイ教会に来て欲しいと告げる。

セルーネイ教会でフェルナと面会したパーティーは、教会の地下にあるポータルから「星々の墓所」に突入した入信者のマリットを救出して欲しいという依頼を受ける。マリットは2日ほど前に町の別の入口から「星々の墓所」に侵入した学術調査隊について調べていた。しかし相手が偽装したシャア教会の信者だということが分かったため、血気にはやって、単身「星々の墓所」に突入してしまったのだ。

フェルナの占術によって、背後にはアンダーマウンテンのヴァンラックドゥーム (UMSLM) を根城とするシャア教会の存在が確認された。またその目的が、アラセネが現在行っている「星見の儀式」の妨害であることも判明した。フェルナは慎重に事に当たることにした。そのため、ダンジョン探索の専門家であるパーティーに、マリット救出とシャア信者の排除を依頼するに至ったのである。

地上からアラセネの研究室に直接入る手段は、アラセネだけが使える専用のポータルのみである。従ってフェルナはパーティーに、セルーネイ信者やムーンスター家の一族の者たちが時折使用する別のポータルを通して「星々の墓所」に入り、そこから「星辰の間」に通じる「銀星の間」を目指して欲しいと告げる。

かくしてパーティーは「星々の墓所」に赴き、ゾーラの手勢を排除し、捕らわれのマリットを助け、シャアの巫女ゾーラの目的を阻止しなければならない。

■冒険の始まり

このシナリオの開始日時はDR1375年マートル月(5月)30日、夕刻(午後6:00頃)を想定している。

セッションが始まったら、DMは以下を読み上げるか、パーティーの状況に応じて適時内容に変更を加えて読み上げること。なお、以下の文章は、パーティー内にセルーネイ女神、ミスタラ女神およびタイモラ女神の信者が居ることが前提となっている。DMはパーティーの状況に応じて内容を適時修正すること。

“ウォーターディーブ”。そこは、今なおフェイルーンの人々から、“壮麗な都”と呼ばれている。近年2度にわたって悪の軍勢による蹂躪を受け、外壁の外で3度にわたる大戦を経験した結果、絶望と貧困という風格を、その身にまとうようになってさえ。

君たちはその“壮麗な都”ウォーターディーブを統治する領主会議と契約を結んだ冒険者集団だ。今は都市監視隊の一員として、治安の悪化した市街地の治安維持任務に就いている。

君たちのチームには、この都にずっと昔から根を下ろしている古い宗教組織・セルーネイ教会や、その同盟神で娘でもあるミストラ女神の教会、冒険者にとって幸運の女神であるタイモラ女神などに縁のある者たちが所属している。その為、君たちは市警備任務において、通常の都市監視隊が有している以上の戦力と機動力を発揮することができる。またこの街の為政者たちからも、特別な計らいを期待することができる。

それにしても近年の市街地における犯罪の増加は、目を覆うべき惨状を呈している。外壁の外では、過去に引き起こされた魔法的な気候変動によって、今なお厳しい干ばつが続いており、食料調達もままならない状態が続いている。その結果、城壁の外から難民が流入し、更に街の治安を悪化させるといった具合で、負の連鎖が続いている。

君たちが担当している地域は主に“海区”になるのだが、この閑静な住宅街にも犯罪の影が日常から付きまとうようになってきた。

君たちは通常の巡回任務においてさえ、冒険に行く時と同じように、完全武装で臨むようになった。

シナリオを開始するにあたって、サプリメント『ウォーターディーブ 壮麗な都』の近年の歴史、特に「未来は」(WD P.12)、「法と罰」(WD P.13)、都市監視隊 (WD P.32) に関する項目を、プレイヤーにかいつまんで説明せよ。

■シナリオ本文

このシナリオは土地型の冒険である。大きく二部に分かれており、前半はウォーターディーブ市街における簡単な遭遇を扱っている。後半はダンジョン・パートで、主に“星々の墓所”の内部について扱っている。前半の遭遇パートは短い3つの非戦闘イベントの連続で、シナリオの背景情報を小刻みでPCに説明することを意図している。

DMはサプリメント『ウォーターディーブ 壮麗な都』を活用して、自由に前半部分の肉付けを行ってよい。

前半部ではウォーターディーブ内の建物が数多く登場する。それらの内サプリメント『ウォーターディーブ 壮麗な都』で具体的に所在地が判明しているものについては、シナリオ本文でも所在地のタグを示してある。適時地図を参照しながら読み進めること。

■イベント1：言い争う声 (午後8:00)

シナリオはマートル月30日の夕刻から始まる。DMは以下を読み上げること。

その日はとても月の美しい、満月の夜だった。君たちはいつも通り夜回りの任務に就いていた。時刻はちょうど午後8時ごろ、ザリムター街路を通りかかったところである。と、突然、前方から激しく言い争っている声が、耳に飛び込んできた。

この遭遇の具体的な発生箇所は特に決まっていない。ザリムター街路はWD P.93のマップ上、海区と城区の境界線付近にある。オマールはN29のエステルマー邸を出た後、ハッサンティア街路を抜けて、ザリムター街路に入った。遭遇の発生する場所としては、ザリムター街路とザザー通りがぶつかるところ辺りが、手ごろだろう。

パーティーの全員に〈聞き耳〉の判定を行わせる。難易度5(激しく言い争っているため)に対して、DMは任意で、或いはランダムで

遭遇距離を決定し、距離に応じた修正を加えること（10フィートごとに+1）。ランダムで遭遇距離を決定するなら、1d6 + 6の結果を10倍したフィート（70～120フィート）を遭遇距離とするのが良いだろう。

難易度に10以上の差をつけて判定に成功した者は、会話の詳細まで聞き取れる。それ以外の場合は、言い争っているのが若い男と女であるらしいということしか分からない。

言い争っているのはオマール・エステルマーと、最近セルーネイ教会に入信したばかりの、マリットと言う名の若い女入信者である。

オマールは北区にある彼の一族の屋敷、“エステルマー邸”（N29）での所用品を済ませ、海区の発掘現場がある区画（海区の“マーリルのドラゴン塔”（\$30）と同じ区画にある）まで帰る途中だった。

セルーネイ信者のマリットは、最近教会に入信したばかりのワーキャットである。彼女は女神の熱狂的な信奉者で、“星々の墓所”の発掘調査を開始したオマールの“学術調査隊”の活動を取りやめさせようと考え、オマールを説得しようと話し掛けたところである。

会話の内容が聞き取れた場合（達成値10以上の差で成功した場合）、以下を読み上げるか、状況に応じて適時内容に変更を加えて読み上げること。

会話の内容が耳に入ってきた。女性が何かを中止するよう訴え掛け、男性の音がそれを拒んでいるようだ。

女の声「あんな不敬なこと、今すぐ止めなさいよ！」

男の声「そんなこと、できる訳ないだろう！一族の者たちや“知識の泉”の援助まで仰いで、あの場所の発掘権利を手に入れたんだ。あの場所を買い上げるのにどれだけの労力を叩いたかなんて、君には分かりっこないんだ！一族の力までつぎ込んで、権利を手に入れたんだ。今更中止になんてできるのですか！」

女の声「あの場所が何て呼ばれているか、知らない訳ではないでしょう？」

男の声「“星々の墓所”だろう。もちろん知っているとも。古いセルーネイ女神の寺院があった場所だ。君も知っての通り、セルーネイ寺院はこのウォーターディープに最も古くから根を下ろしていた神の教会だ。その歴史は千年近く前にまで遡ることができる。きっと、凄く秘密が隠されているに違いない！」

女の声「そんなことない！あんたは騙されているだけなんだよ！」

男の声「うるさい！うるさい！もう話は終わりだ。帰るんだマリット。君の気持ちはよく分かったけど、僕も“束ねし者”に仕える学究の徒だ。お互いの信仰心の違いだと思って受容してくれ！」

女の声「ああ、もう！！！」

以後も彼らの言い争いは続き、最終的には押し問答になる。PCが適当なところで介入しなければ、都市監視隊の任務に「口論の仲裁」がある事を思い出させよ。

PCたちが介入したら、以下の文章を読み上げること。

君たちが灯火を向けると、薄暗い街路の中に、若い男と女の姿が浮き上がる。男の方はほっそりとしていて背が高く、女の方はスリムな体つきをしているが小柄である。二人とも突然の君たちの介入に明らかに驚き、狼狽している。

と、突然、女の姿が変容し始めた。体中から黒い毛が生え、全身を覆っていく。瞳が灯火の明かりに反射して、妖しい緑色の輝きを放つ。ほっそりとした肢体がより一層細く、しなやかになり、柔軟さを増したように見える。

ワーキャットだ！

娘も自分の姿が変容してしまったことに気付いたようだ。一瞬躊躇した後、脱兎の如く逃げ出した。素早く背後の壁を駆け上がり、すぐに屋根の向こうに見えなくなる。

言い争っていた男の方も、彼女の変容に明らかに戸惑っているようだ。

おろおろと逃げた女性と君たちの方とを、交互に見返している。

セルーネイ教会の信者が〈知識:宗教〉で難易度15以上を出すか、バードの知識で難易度12以上だせば、ワーキャットがセルーネイ教会の間で神聖な動物とみなされていることを思い出す。更に詳しいワーキャットに関する説明については、FRMO P.90および本シナリオのデータ・セクションを参照すること。

PCが誰もマリットやセルーネイ教会とコネクションが無い場合、〈知識:宗教〉で難易度18以上に成功すれば、逃げた女性の名前はマリットといい、つい最近セルーネイ教会に入信したばかりの女性であることを思い出す。

PCたちが男に声を掛けると、男はようやく少し落ち着きを取り戻す。

■若い賢者のお仕事（午後 8:10）

男は自分がエステルマー家の一族に名を連ねる、オマール・エステルマーであることを告げる。

エステルマー家については、『City of Splendors: Waterdeep（『ウォーターディープ 壮麗な都』の原書名）』のWeb Enhancements（注：英語版のサプリメント追加設定資料）「Noble Houses of Waterdeep」に追加の情報が書かれている。3ページ目の“Estelmer”の欄を参照すること。2008年11月1日現在、Wizards of the Coast社のホームページの、以下のURLから無料でダウンロードできる。

URL: <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/we/20050928a>

【エステルマー家】

エステルマー家は比較的新しい貴族家だが、紋章学、賢者の知識、印刷業などを主な生業としている。オグマ教会と深い結びつきがあり、“知識の泉”（C4）と呼ばれるウォーターディープ最大の蔵書を誇る図書館をオグマ教会が開設するにあたり、莫大な蔵書を寄贈し、膨大な額の寄付を送ったことで知られている。

オマールは後継者では無いが、それでもウォーターディープの学会ではそれなりに名の知れた人物であり、バードの知識または〈知識:ウォーターディープ地域〉で、難易度15の判定に成功すれば、彼の名前を思い出す。

オマールとPCたちの会話が始まったら、彼は基本的に知っている事は全て話す。そしてパーティーに自分を発掘現場まで護衛して欲しいと依頼する。

以下にオマールとの会話において、PCたちが質問すると想定される項目を一問一答形式で列記する。これらを参考に、オマールとの会話をロールプレイすること。

あのワーキャットは何者ですか？：

詳しくは知らないが、最近行きつけの酒場（瓶ドラゴン亭（C59））で出会った。魅力的な女性だと思っていたのだが、どうやら私が現在進めている事業について関心をお持ちのようで、それで向こうから近づいてきたようだ。

オマールは「そうそう上手い話は無いもんですね……」と自虐的な笑みを浮かべる。

貴方が進めている事業って？：

昔セルーネイ女神に捧げられた寺院の廃墟が、「海区」の地下に眠っているのだが、それを掘り起こしている。そこは今では“星々の墓所”と呼ばれているのだが、今回市政府から特別に許可を取り付け、正式な学術調査として行っている。

何故“星々の墓所”を発掘しようなどと…？：

実は古代の“創造種族”に関する研究を行っているのだが、その“創造種族”に関する秘密が、古代のセルーネイ教会に眠っていたのではないかと？という説がある。なにせセルーネイ教会は、フェイルーンでも最も古くから存在する寺院であり、またセルーネイ教会が初めてこの地に建立されたのは、今から一千年以上も昔の話なので、“星々の墓所”にその頃蓄えられた古代知識が眠っている可能性は十分にある。

“星々の墓所”については、サプリメント『ウォーターディーブ 壮麗な都』P.133を参照すること。オマールは表面的な情報を知っており、その事をPCたちに教えても良い。無論オマールは、“星々の大館”がヴァンラック・ムーンスターの裏切りによって消失した事実や、アラセネ・ムーンスターがいまだにその地下室を利用していることなどは知らない。

彼女は何故“星々の墓所”を発掘を止めるように、と？：

罰当たりだ、不敬だというのが理由らしい。しかし私にも、そこを発掘しなければならない正当な理由がある。

発掘現場はどこに？：

海区の“マールルのドラゴン塔”(\$30)があるのと同じ区画にある民家の地下。シナリオ上特にマップの特定の場所を設定していない。適当な民家(茶色の建物)をひとつ選び、それを発掘現場のある民家とすること。

“創造種族”とは？：

詳細はFRWG P.253 および、FRH P.5～P.8を参照。オマールは主にサールクと呼ばれる太古の蜥蜴に似た創造種族と、イストセフィフィルと呼ばれる彼らの大帝国に関する考古学的な調査を行っている。彼はDR1372年ターサック月にネヴァーウィンターで発生した“慟哭死病”と呼ばれる疫病が(FRH P.151参照)、サールクの生き残りによって引き起こされたのではないかと？という噂*1)を信じている。彼の最もお気に入りの学説によれば、一部のサールクはまだ滅びてはならず、3万年以上もの永きに渡りねむり続けているというものである。

*1) この事件は、PCゲーム「ネヴァーウィンター・ナイツ」で扱われている。

【発掘現場にて】

ザリムター街路から発掘現場のある区画まで、何事も無く辿り着くことができる。徒歩でだいたい30分くらい掛かる。PCが発掘現場に到着したら、以下の文章を読み上げること。

オマールと遭遇した場所から、彼の案内に従って“星々の墓所”の発掘現場がある民家に向かうまでの間、オマールは“創造種族”に関する彼の研究成果や推論について、熱心に語り続けた。そうこうしている間に、君たちは目的の場所に到着した。発掘現場とはいっても、オマールの話聞いたとおりそこは海区にある歌うるか街路から鯨街路沿いに少し入った場所にある、単なる民家のようなものだ。周辺には雇われの夜警と思われる連中が数名歩哨に立ち並び、警備している。また「立入禁止」と書かれた看板が数箇所に立て掛けられ、物々しい雰囲気だ。

オマールはPCに丁寧に礼を述べると、建物の中に消えていく。PCたちがオマールと分かれるのは、だいたい午後9:00過ぎである。

■フェルナの呼び出し (午後 10:00)

オマールと分かれた後、PCたちは1時間ほど巡回任務を続ける。任務を終えたパーティーは、報告のためピアギアロンの宮殿(C75)に戻る。しかし報告を終えた直後、セルーネイ教会の司祭・フェルナ・ムーンスター(WD P.57参照)の使者がパーティーをたずねて宮殿にやってくる。そしてパーティーに大至急“月の館”(\$56)に出向くようにというフェルナからのメッセージを伝える。

使者の態度は極めて事務的だが、丁寧な物言いで決して高圧的ではない。彼はあくまでも「フェルナがPCにどうしても早急に(今晩中に)会いたがっている」ということしか聞いておらず、それ以外の事を聞かれても「自分には分からない」と言う。そしてそれは真実である。

パーティーが“月の館”にやってきたら、以下の文章を読み上げること。

“月の館”に到着すると、フェルナ・ムーンスターその人が君たちを出迎える。彼女はこの教会の司祭位にあるだけでなく、セルーネイ教会を遥か昔から後援しているウォーターディーブ貴族家ムーンスター家の出身で、教会内で絶大な発言権を持つ実力者だ。彼女は君たちの顔を見るなり、急な呼び出しに応じて来てくれた事に対し礼を述べる。

「実はあなた方に急な仕事を頼みたいのです。最近教会に入信したばかりの娘でマリットという侍祭が居るのですが、彼女を助け出して欲しいのです」

以下にフェルナとの会話において、PCたちが質問しそうな項目を、一問一答形式で列記する。参考にして、フェルナとの会話をロールプレイすること。彼女は“星々の墓所”に関する情報および「冒険の背景」に書かれている情報の殆どを知っており、PCの質問によっては、その秘密の全てを話すだろう。

マリットは今どこに？：

「彼女は“星々の墓所”と呼ばれる廃墟に向かった。そこは昔“星々の大館”と呼ばれており、セルーネイ女神に捧げられた教会があったが、190年前に火災で焼け落ちてしまった。今では地下にあった部分だけが廃墟として残っている。」

なぜ彼女は一人で向かったのか？：

「我々は最近エステルマー家とオグマ教会が『学術調査』と称して“星々の墓所”に立ち入り、発掘調査を始めたことについて疑念を抱いていました。彼女はその件で調査にあたっていたのです。そして背後に、シャア教会の影があることを突き止めました。つい最近教会に入信したばかりで血気にはやっていた彼女は、周囲の制止を振り切って、単身“星々の墓所”へと続くポータルに飛び込んでしまったのです。」

あなた方はなぜ彼女を助けに行かないのか？：

「無論すぐに何人かの信者たちが連れ戻そうと、彼女を追ってポータルに突入しました。ところが更に悪いことに、シャアの信者たちがアンダーマウンテンから邪悪なモンスターを連れてきていたのです。連れ戻しに行ったものたちのうち、戻って来られたのはたった1人だけでした。その者もマリットがシャアの信者たちに捕らえられたことを告げると、息絶えました。」

あなたは助けに行かないのか？：

「私たちはこれから満月の夜に行う『祈祷の儀』がある為、“星々の墓所”に踏み込むことはできません。この教会に仕える他の高位の司祭たちも同様です。これは現在アルセネが行っている『星見の儀』にとって欠かせない月の女神の呪力を“星辰の間”に届ける役割ももっていま

す。そのため、現在セルーネイ教会の高位の司祭たちは、文字通り『一歩も動けない』状態にあるのです。フェルナには、マリットを救出するだけの能力を持った強力な冒険者たちが必要なのです。」

「星見の儀」とは？：

「前ムーンスター家頭首アラセネ・ムーンスター様が、現在“星々の墓所”の実験室で執り行っている重要な儀式です。実はアラセネ様は、いや彼女だけでなく教会とムーンスター家の一部の者たちは、かねてから“星々の墓所”に出入りしてきました。“墓所”の一部は未だに教会の一部として機能し続けているのです。アラセネ様はその中に、彼女が古くから使っている実験室を、今でも保持しておられるのです。そこは“星辰の間”と呼ばれています。

そして、アラセネ様は現在その実験室におられて、強力な占術のひとつである『星見の儀』を執り行っています。この儀式に成功すると、通常のジ・アートでは考えられないくらい遙か未来を見通すことができると言われています。そしてそれは、満月の周期にあたるこの3日間を費やして行わなければならないのです。

数日前、アラセネ様はセルーネイ女神からある強力な啓示を受け、この満月の3日間に『星見の儀』を執り行うよう命じられたとおっしゃっておられました。」

エステルマー家やオグマ教会に真相を告げ、発掘調査を中止させれば？：

「既に儀式は始まっており、もはや一刻の猶予もありません。そして既に判明していることですが、エステルマー家とオグマ教会は、この一件において巧みに利用されただけだと思います。今、彼らに掛け合ったところで、既に“星辰の間”の目前に迫っているシャアの信徒どもを止める術は無いでしょう。それよりも今は一刻も早く、シャアの信徒たちを撃退できる手段が必要なのです。」

直接“星辰の間”には入れないのか？：

「“星辰の間”に入るためには、特別なポータル・キーが必要です。そしてそれはアラセネ様しか持っていません。外部から“星辰の間”に至るには、他のポータルから“星々の墓所”に入り、ダンジョンを走破して“銀星の間”に辿り着き、そこにあるポータルを使って行くより他に方法がありません。」

生きて帰り着いた者から、他に情報は得られなかったの？：

「彼は息絶える前に、巨大な人面蛇のようなモンスターと戦ったことを言い残していきました。それは悪名高いペインラーと呼ばれるモンスターだと思われます。」

DMはここでPCに〈知識:ダンジョン探検〉*2を行わせ、ペインラーに関する情報をPCに教えること。

フェルナはPCたちに、ひとり1本の耐毒剤を与える。またクレリックのプレイヤーに、“レッサー・レストレーション”が書かれた巻物を2本与える。

*2) ペインラーは未訳サプリメント『Serpent Kingdoms』でナーガの一種となり、クリーチャー種別は魔獣から異形に変更された。

報酬はもらえるのか？：

「マリットを救出してくれたなら、パーティー全体に対して2,500gpの報酬を支払います。またもし首尾よくシャアの信徒どもを駆逐し、アラセネ様が「儀式」を無事に完遂することができたなら、今後貴方たちが何らかの助力が必要となった時に、アラセネ様やセルーネイ教会から破格の値段（少なくとも半値）で必要な援助（呪文サービスマンや必要なアイテムの供与）を行って貰えるよう便宜を図ります。」

マリットはライカンスロープのようだが？：

「セルーネイ教会は、古くから善のライカンスロープと同盟を結んでいます。また正直に申し上げると、実は私もワーキャットなのです。」

マリットには私がライカンスロープを罹患させました。それはセルーネイ信者にとって大変名誉なことなのです。ちなみに後天性ライカンスロープであるマリットに、他人をライカンスロープに罹患させる力はありません。」

パーティーがフェルナの申し出に納得し交渉が成立したら、パーティーは“月の館”の地下にある、ポータル室へと案内される。そしてそこにあるポータルを抜け、“星々の墓所”へと移動する。

■星々の墓所

ここからは、“星々の墓所”の解説である。“星々の墓所”は実際にはこのシナリオで示されている地図よりも、遙かに巨大な廃墟である。従って、今回このシナリオで使用される範囲は、“星々の墓所”の中でも非常に限定された一部の地域であることに留意せよ。

以下はこのダンジョン全般に当てはまる情報である。特別に明記されていない限り、このダンジョンの部屋は、以下の特徴を備えている。

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1。

頑丈な石製の扉：厚さ4インチ；硬度8；ヒット・ポイント60；破壊難易度28。

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、暗い部屋でものを見るには光源が必要である。

1. ポータルの到着地点

“月の館”のポータル室から転送され、最初にパーティーが到着するのがこの部屋である。ポータルは稼働状態にあり、青白い光を放っている。

この部屋には、ポータル以外に特に目ぼしいものは何も無い。

ポータルは双方向に働いており、パーティーはいつでも“月の館”まで戻ることができる。

2. 行き止まり（遭遇レベル3）

PCがポータルの間（部屋1）を出たら、以下の文章を読み上げること。

扉を開くと、幅10フィートの通路が続いているのが見える。15フィート先の北側の壁には、幅10フィートの巨大な扉がある。通路はさらにその先10フィートまで続いており、瓦礫と崩落によって行き止まりとなっているのが見える。

PCが部屋3に通じる扉を通過して瓦礫の前まで来たら、以下の文章を読み上げること。

激しい崩落があったのだろう。通路の先は瓦礫によって完全に塞がっており、行き止まりになっている。

クリーチャー：ウォーターディープの下水道から紛れ込んだ3体のウォッチ・スパイダーが、瓦礫の周辺部に潜んでいる。

ウォッチ・スパイダーの内1体は必ず瓦礫の中に潜んでおり（出目10で〈隠れ身〉を行っている）、〈視認〉難易度19の判定に失敗した者は不意打ちを受ける。さらに残りの2体は、頭上に潜んでおり、瓦礫から躍り出た1体との交戦に気を取られている間に、頭上から不意打ちを仕掛けてくる。

ウォッチ・スパイダー（3）：hp各15、WD P.131 参照。

3. ペインラーの部屋（遭遇レベル7）

この部屋は、明らかに最近激しい戦闘があった痕跡を留めている。

これはマリットを追ってきたセルネイ教会の信者たちと、ペインラーとが戦った跡である。パーティーが扉を開けたら、以下の文章を読み上げること。

扉を開けた瞬間から、強烈な血の匂いと、何かの肉が焼け焦げたような匂いが漂ってくる。この部屋で激しい戦闘が起きてから、そう時間は経っていないようだ。悪臭が辺りに充満し、戦闘の生々しさを物語っている。

部屋の中央には、びっくりするほど巨大な蛇のようなモンスターが1体、とぐろを巻いて待ち構えている。暗い皮膚の色をしたそいつは蛇のような胴体に、巨大な人面の頭を持った、吐き気のようなクリーチャーだ。そいつは口の周りにヒゲのように生やした触手をうねらせ、まるで人間の手のようにワンドを弄んでいる。きらきらと輝くような瞳は、君たちの姿を捉えると、邪悪な光を湛えて、より一層輝いたように見える。

その周辺には、血の匂いの発生源となっている死体が4つ、転がっている。

クリーチャー：ゼーラに召還され、アンダーマウンテンから連れてこられたペインラーは、彼女の最も強力な同盟者である。しかしこのペインラーは、既に先ほどの戦闘で幾つか呪文を使ってしまっている。そのため彼の脅威度は通常より1段階低いものとして見積もられている。

ペインラー (1)：hp66、データ・セクション参照。

戦術：ペインラーは戦闘に突入した第1ラウンド目に自身にフリー・アクションでシールド・オブ・フェイスを投射し(AC21)、第2ラウンド目には全力攻撃を行いながら、エイドを投射する(攻撃ロールに+1、1d8の一時的ヒット・ポイント)。続く戦闘ラウンドでは、前衛のキャラクターに対してホールド・パースンかターシャズ・ヒディアス・ラフターを投射する。ペインラーは自身のヒット・ポイントが半分を下回ったら、躊躇う事無くキュア・シリアス・ウーンズの呪文を自身に投射する。

宝物：殺されたセルネイ信者たちの遺体を物色すると、以下のアイテムを持っていることが分かる。

ポーション・オブ・キュア・モデルット・ウーンズ3本、ワンド・オブ・レッサール・レステーション(術者レベル2、10チャージ)、高品質のメイス4つ、チェイン・シャツ4領、セルネイの聖印(銀)4つ。

またペインラーの所持しているワンド・オブ・マジックミサイルと呪文書も手に入る。

4. ガードゴイルの回廊 (遭遇レベル5)

回廊はもともと何も無い空間だったが、現在はゾーラが持ち込んだガードゴイルによって守られている。パーティーが回廊に入ったら、以下の文章を読み上げること。

ここはどうやら回廊のようだ。10フィート幅の通路が左右に延びており、それぞれ30フィート進んだ先で、それぞれ北に折れ曲がっている。曲がり角には台座があり、グロテスクな姿をした悪魔めいた生き物が、その上に鎮座しているのが見える。

クリーチャー：回廊の四隅には、ゾーラが連れてきたガードゴイルが配置されている。これらのガードゴイルは、『『シャア女神の聖印』を持たない侵入者は、誰であれ攻撃せよ』と命じられている。彼らは可能なら侵入者に不意打ちを喰らわせようとする。つまり『『シャア女神の聖印』を持たない侵入者が10フィートの距離に近づくまで石造を装う。そしてもしその侵入者がガードゴイルから10フィートの距離に

まで近づいたら、金切り声による攻撃を仕掛けるのである。もしパーティーが警戒して、ガードゴイルから10フィート以上離れた場所から飛び道具や呪文による遠隔攻撃を行ったら、彼らはすぐさま偽装を解き、攻撃を仕掛けてくる。

ガードゴイル (4)：hp各21、WD P.131 参照。

戦術：これらのガードゴイルは連携して回廊を守護するよう命令されており、もし1体のガードゴイルが戦闘に突入したなら、他の3体のガードゴイルも彫像への偽装を解き、最大飛行速度でもってパーティーに隣接し、攻撃を開始する。

また、これらのガードゴイルはゼーラにアラームの警告を送るようプログラムされている。従ってガードゴイルとの戦闘が始まった場合、ゼーラはパーティーの侵入に気が付いたことになる。

ガードゴイルは特に宝は何も持っていない。

展開：この回廊の北側の扉を抜けた先にある通路は、オマールがパーティーに送ってもらった発掘現場のある海区の民家に続いている。そちらに向かった場合、約20分歩くと、粗末な落とし戸の下に辿り着く。落とし戸には梯子が掛けられており、簡単に地上に出ることができる。

民家の周辺には、エステルマー家に雇われた警備兵が警戒にあたっており、PCたちの姿を目にすれば、勝手に発掘現場に入った事を咎められ、職務質問をしてくるであろう。パーティーは上手く対処しないと、面倒な事態に陥ることになる。

DMはこうした事態になった場合の事を考えて、発掘現場での遭遇を独自にデザインすると良い。もしDMが望むなら、ゾーラが連れて来た他のアンダーマウンテンのクリーチャーを配置して、追加の遭遇をデザインしても良い。

【学術調査団の生活区】

区画5～7はゾーラの“学術調査団”の生活区画である。ゾーラの腹心・影織使いのソーサラー・ドーラハと、人足を装った4人のシャア信者、そしてゾーラ自身が休息をとるために、この区画を利用している。

5. ドーラハの部屋

この部屋は影織魔法の使い手、ソーサラーのドーラハの居住区画である。パーティーがこの部屋に入ったら、以下の文章を読み上げること。

この部屋はつい最近整えられ、かろうじて人が居住できそうな空間になっている。部屋の中央には粗末な丸テーブルがあり、人型生物の頭蓋骨と思しきものが置いてある。部屋の隅には粗末な寝台がひとつあり、その脇にはゴミ捨て用の壺がひとつ置かれている。その他には、特に興味を惹くものは何も無い。

丸テーブルの上に置かれているものは、よく見てみると髑髏を模したガラス製のジョッキであることが分かる。実際にこれは、強力な魔法のアイテムであるオーバクス・グラス・スカル(FRMA P.155)である。

6. ゾーラの部屋 (遭遇レベル5)

ここはゾーラの部屋である。現在この部屋には、用済みになったオマールが縛りあげられ、転がされている。パーティーが扉を開けたら、以下を読み上げること。

この部屋も急ごしらえで用意された様に見える。しかしながら、他の部屋よりきちんと手入れが行き届いていて、整理されている。部屋の中央には、手足縛られ猿轡をかまされたオマールが、床の上に転がされている。

拘束を解かれると、オマールはPCたちに感謝の言葉を述べる。そしてPCたちと別れた後に彼が受けた仕打ちについて、語り始める。

「いやあ、全くヒドイ目に会いましたよ。皆さんと別れた後、ゾーラのところに行って、私も発掘現場に立ち合わせるよう要請しました。そしたらちょうど、あのワーキャットの娘が捕まって連れてこられて…。捕らえられた彼女を見るなり、ゾーラはまるで別人のようになって、懐からシャア女神の聖印を取り出すと、「これで封印の間への扉を開くことができる…」とか何とか言い出して…。そして突然部下に私を縛り上げるよう命じたのです。

私は有無を言わず縛り上げられ、この部屋に放り込まれました。「儀式が終わるまで、大人しくしている」とか、何とか言われました。ゾーラは奥にある“銀星の間”で「最後の儀式を執り行う」と、部下に言っていました。

彼女がシャア女神の信徒だったなんて。私はなんてとんでもない事をしてしまったようだ…。

正直に言いますと、今をもって、何が起きているのかさっぱり見当が付いていないのです。ですがゾーラがやろうとしていることが、何か良からぬことであるということだけは、何とか私にも分かります。協力しますので、どうかあのワーキャットの娘を助けてあげてください。お願いします！」

オマールは、現在のこの墓所に入り込んでいる敵の概要について、知っている限りのことをPCたちに話す（ゾーラとドーラハ、それに彼女たちに付き従ってきた人足が4人）。オマールはPCたちに同行することを申し出る。

オマールとの会話が終わりと、PCたちが部屋を物色し始めたら、以下を読み上げること。

部屋にはどっしりとしたザランター材の机とイス、ベッド、本棚、ゴミ捨て用の壺などが置かれている。机の上には、何か書物のようなものが開いて置いてある。

机の上に乗っかっているものは、暗黒の女神シャアの教義が書かれている。これにはグリフ・オヴ・ウォーディング（爆発の秘文）が刻印されている。

グリフ・オヴ・ウォーディング（爆発の秘文）：脅威度4；呪文；呪文式で作動；再準備不可；呪文効果（グリフ・オヴ・ウォーディング（爆発の秘文）、5レベル・クレリック相当、2d8 [酸]、反応セーブ（難易度14）でダメージ半減、複数目標（5フィート以内の全目標）；〈搜索〉難易度28；〈装置無力化〉難易度28、コスト：NPCの呪文の使い手を雇うのに350gp。

机には引き出しがひとつある。引き出しには毒針の罠が仕掛けられている。

毒針の罠：脅威度2；機械式；錠で通り抜け（〈解錠〉難易度30）；攻撃+17近接（針、1および毒）；毒（ブルー・フィニス、難易度14の頑健セーブで無効化（毒のみ）、1【耐】／気絶）；〈搜索〉難易度22；〈装置無力化〉難易度17、市価4,720gp。

宝物：机の中には、オマールを魅了するのに使用したアイズ・オヴ・チャーミングと、ガーネット（各100gpの価値）が4つ、ヴァンラック卿がゾーラに宛てた指令書が入っている。

指令書には、ヴァンラック卿がシャア女神から下された宣託について書かれている。内容は、シャア女神に近い将来ミスタラ女神に取っ

て代わり、フェイルーン全土の“織”を、“影織”に置き換えて支配するであろうこと、またそのことを予見して邪魔なセルーネイ女神が、神託をもってフェイルーンに住まう善の人々に警告を発しようとしていることが書かれている。アラセネがその中のひとりで、そのための儀式が今夜アラセネの手で行われていることまで書かれている。そのためゾーラに、如何なる手段を使ってでもアラセネの行う儀式を妨害するよう指示する、といったようなことが書かれている。

本棚には、古い時代から蔵書されてきたセルーネイ教会の聖典や宗教的な書物が多数しまわれており、それらを売払えば、5,000gpほどの金銭に換えられる。

クリーチャー：オマール・エステルマーは、縛られ、無防備状態で部屋の中央に横たわっている。

オマール・エステルマー：中立にして善・男性・テシア人・人間・エキスパート3。詳細はデータ・セクション参照。

7. シャア信徒たちの部屋

この部屋はゾーラに雇われた人足としてこのダンジョンにやってきた、シャア信者たちの部屋である。

部屋の中には簡素なベッドが4つ置いてあり、南側の壁には巨大なシャア女神の聖なる印が描かれている。他には特に目をひくものは無い。

8. 談話室（遭遇レベル7）

パーティーが“4. ガードゴイルの回廊”を抜けてこの部屋に通じる廊下に出た瞬間に、難易度7の〈聞き耳〉判定（距離の修正は既に含まれている）を行わせること。成功したら、この部屋の扉から何人もの男の声と、1人か2人の女性の声を聞きとることができる。判定が17以上だったら女性の声の内ひとつは、どこかで聞いた覚えがあるようだと告げる（マリットの声である）。

部屋にはドーラハと、4人のシャアの信者、そしてマリットが捕らえられている。マリットは人間とネコの中間形態になっており、両手と両足を縛られている。彼女は激しく抵抗し、拘束を解くよう喚んでいるが、シャアの信者たちから特にいたづらされているという訳ではない。シャアの信者たちは、時折「大人しくしろ！」と怒鳴る程度で、基本的にはマリットのことを無視している。

回廊からこの部屋の扉まで続く廊下の中央付近（ちょうどT字路になっている場所）には、ドーラハが巻物から投射したアラームの呪文が掛っている（精神的アラーム、〈搜索〉難易度26、〈装置無力化〉難易度26、セーヴィング・スロー不可、呪文抵抗不可）。パーティーがアラームに気付いて解除しない限り、ドーラハたちは不意打ちを受ける事は無い。

部屋の扉には錠が掛けられている（標準的な錠：〈解錠〉難易度25）。

パーティーが扉を開けたら、以下の文章を読み上げること。

部屋の中は異様な熱気に包まれていた。下卑た笑いを浮かべた男たちの中であって、1人の背の高いイラスク人の女が、全てを取り仕切っているように見える。彼女はまるで女領主のように、周囲の男たちに指示を出している。そして部屋の中央には巨大な木製のテーブルがあり、その上にはワーキャットと化したマリットが四肢を縛られて転がされている。彼らは君たちに気付くと、挑戦の叫び声を上げた！

クリーチャー：ゼーラは現在、“星辰の間”に通じるポータルを開くための儀式の、最後の準備を進めている。その間ゼーラは、マリットを見守っていて欲しいと、配下の影織使いのソーサラーであるドーラハに命じた。アラセネとの最終決戦において、マリットを人質としてつかうためである。彼女はシャアの信徒4人と共に、マリットを見張

りながらこの部屋で待機している。

ドーラハ (1)：中立にして悪・女性・イラスク人・人間・ソーサラー6。データ・セクション参照。

シャアの信者 (4)：秩序にして悪・男性・イラスク人・人間・ウォリアー2。データ・セクション参照。

マリット (1)：混沌にして善・人間（イラスク人）・ワーキャット・クレリック1／ログ1。データ・セクション参照。

戦術：ドーラハと4人のシャアの信者たちは既に臨戦態勢を整えており、パーティーが扉を開くとすぐに攻撃を仕掛けてくる。

ドーラハは最初の4ラウンドは極力後方に位置取り、4発のホールド・パースンを使って、パーティーの前衛を行動不能に陥れようとする。

展開：救出されたマリットは、PCたちに礼を述べる。もしオマールがPCたちと一緒に居るのなら、オマールは彼女に謝罪の言葉を述べようとする。しかしマリットはそれを遮ってPCたちに先を急ぐよう促す。

「時間が無いのです。急ぎましょう。敵は、ゾーラというシャア女神の選ばれたチャンピオンです。彼女は今まさに目的を達成しつつあります。ですが私にはそれを止める手立てがありません」

部屋には他に興味を惹くものは何も無い。

9. 星辰の間へのポータル (遭遇レベル9)

この部屋には“星辰の間”へと通じるポータルが設置されている。パーティーが到着する丁度同じ頃、ゾーラはようやくポータルの起動方法を突き止め、今まさにアラセネの儀式を妨害するために、“星辰の間”突入しようとしているところである。

パーティーが部屋の中に突入したら、以下の文章を読み上げること。

部屋の中は、青白い光に満ち溢れていた。君たちが突入した入り口の反対側の壁近くに、巨大な青いアーチ型の門が口を開け、今まさにそこに、シャア女神の化身のような姿をした女性が、入ろうとしているの見える。

と、その刹那マリットが素早く部屋の中に駆け込んでいくと、セルーネイ女神の聖印を掲げながら、高らかに呼ばわった。

「女神の名において命じる、『門よ、閉じよ!』」

彼女の叫びと同時に、門から溢れ出していた光は瞬時に消えうせ、後には君たちのもつランタンの光だけが、部屋の中を照らし出していた。

ポータルに入ろうとしていた女性は、一瞬唖然とした後、屈辱に顔を歪めて君たちに向き直った。

「おのれ、よくも邪魔をしてくれたな。後もう一步というところだったのに!かくなる上は、お前達全員を血祭りに上げて、我が女神の祭壇に血の生贄として供えてくれよう!」

クリーチャー：この部屋にはゾーラの他に、ヴァンラックが彼女に与えたダークンビースト2体、ベインガード4体が待機している。ここにいるダークンビーストは呪文刻印されていない。

ゾーラ (1)：中立にして悪・女性・イラスク人・人間・フェイヴァード・ソウル7 [シャア]。データ・セクション参照。

ダークンビースト (2)：FRMO P.42 参照。

ベインガード (4)：FRMO P72 参照。

戦術：ゾーラは戦闘の第1ラウンド目にマーク・オヴ・ドゥームを

発動し、パーティーのクレリックかパラディン（明らかにそう見えるような対象、例えばセルーネイ女神やミスタラ女神の聖印を首から下げているキャラクター）に投射する。第2ラウンド以降は《炎の爆発》特技によって生み出される火炎の爆裂を毎ラウンド最も近接攻撃能力の高そうなPCに対して行ってくる。もし火炎の爆裂攻撃があまり効果的に作用しなければ、ダークファイアを発動して、別の目標に対して遠隔攻撃を仕掛けてくる。彼女は前線のダークンビーストやベインガードが半数以上破壊されるまで、パーティーとの近接戦闘は極力避ける。

ベインガードはパーティーの先頭に居る1体の対象に対して一斉にマジック・ミサイルを投射する。その後弱った敵に対して近接し、接近戦を仕掛ける。

ダークンビーストは戦闘の第1ラウンドから、パーティーのうち最も手近な1体に対して近接攻撃を挑んでくる。

ゾーラと2体のダークンビースト、4体のベインガードは、全力でパーティーを殲滅しようとする。この戦闘において、彼らは決して降伏する事は無い。死ぬか破壊されるまで闘う。

展開：戦いが終わった後、マリットは再びポータルを開く。彼女はポータルへの鍵は、セルーネイ神の信徒と聖印であることを告げる。ポータルが開くと彼女はパーティーを中に誘う。

10. 星辰の間

ダンジョン・マップ上に“星辰の間”は描かれていない。DMはこの部屋について、自身の好きなイメージで描写を設定すること。

パーティーがマリットについてポータルをくぐったのなら、以下の文章を読み上げること。

そこはまるで広間のような空間だった。そして明らかに秘術魔法の実験室のようだった。様々な書物が、壁一面を埋め尽くした本棚に、一杯にひしめいていた。収まらなかった分が床にまで溢れかえっている。そして様々な実験道具が、部屋中に所狭しとひしめいている。

不思議なことに、天井一面には夜空の星々の瞬きが見える。どのような魔法の働きなのか君たちには分からなかったが、“セルーネイの涙”と呼ばれる星々の瞬きが、鮮やかに夜空に浮かび、流れて行くの見える。

部屋の中央付近には巨大な六芒星の魔法陣が描かれ、その中央に1人の女性が立ち、熱心に祈祷を捧げている。アラセネ・ムーンスター。少なくとも年齢200年を生きてきた、ムーンスター家の影の領主だ。

クリーチャー：このシナリオでは、アラセネとパーティーの戦闘は予定していない。従ってアラセネのデータは用意されていない。

パーティーがもしアラセネに切り掛かるような愚か行動を行ったなら、DMG P.110のNPCデータを元に、20レベルのウィザードとして戦闘を処理すると良い。

アラセネ・ムーンスター (1)：混沌にして善・アークリッチ [変成種・イラスク人]・ウィザード15 /アーケイン・デヴォーティー5 [セルーネイ]。

アラセネは君たちに気付いたようだが、儀式を継続した。やがて彼女の詠唱が最高潮にまで高まると、周囲の光景が一変した。

君たちの周囲に突然、青白い業火の炎が渦巻き、まるで巨大な山火事と竜巻が、一挙に襲来したかのように踊り狂い始める。しかしその業火も竜巻も、君たちを傷つける事は無かった。どうやらそれはイリュージョンのようである。

アラセネの「星見の儀式」によって出現した幻影は、10年後にミストラ女神がシャア女神に殺された結果、フェイルーン全土に荒れ狂う「呪文災害」の光景である。

DMはここで、もしフォーゴトン・レルムにあまり詳しくないプレイヤーが参加していたら、「織」とミストラ女神の関係を説明すると良い。

また『フォーゴトン・レルム年代記』P.157に綴られた、10年後にフォーゴトン・レルムを襲うであろう災厄についても、簡単に説明すると良いだろう。そして「星見の儀」の結果、映し出されたこの光景は、セルーネイ女神が定命の者たちに示した「前兆」であるということも。

月の女神セルーネイは、ミストラ女神の母神であり、シャア女神とは双子の姉妹である。この事件は、フォーゴトン・レルムの世界に予め定められた運命を垣間見せる結果となるが、だからと言ってプレイヤー・キャラクターの未来が、決まってしまう訳ではない。

最後にアラセネが、プレイヤー・キャラクター全員に、以下のよう

「この前兆を見たお主たちもまた、この災厄に立ち向かうべく、セルーネイ女神から祝福を受けた魂であるに相違ない。聞くが良い。これより10年後、フェイルーン全土に、いやアイピア=トリル全土に災いをなす大惨事が巻き起こるであろう。

その結果、この世界は今の我らが知るものと、全く様相を異にする世界へと変貌を遂げるかもしれぬ。しかし冒険者たちよ、臆してはならぬ。絶望してはならぬ。

お主たち定命の者たちは、いかなる変化にも対応できる柔軟さと、いかなる困難にも負けない強靱さを兼ね備えている。

これは、力ある者たちに女神が託したメッセージなのだ。我らには時間が残されており、その為に備えることができる。この災厄に備えて、多くの善なる者たちの力を結集させ、怠り無く準備をすることで、1人でも多く犠牲者を減らすことができるはずだ。

諦めることなく、希望を持ち続け、日々を戦いぬいてゆけ。

ひょっとしたら、この災厄そのものさえ、止められるかも知れぬのだから……。

展開: DMはアラセネとの会話を通じて、PCたちがこれからフォーゴトン・レルム世界の命運を握る立場になった事を告げると良い。そして彼らに、この先この大いなる災厄に備え、善の勢力と良き民たちの為に闘う用意があるか尋ねること。

もしパーティーの面々が、アラセネの申し出を快く引き受けたなら、彼らに新たな冒険を用意するのは君の役目である!

アラセネはこれまでのパーティーの活躍に対して報酬を出す。DMはパーティーのメンバー1人につき、そのキャラクターのクラスや能力に見合った魔法のアイテムを1つ選び渡すこと。もしパーティーがアラセネの申し出を断ったのなら、報酬はポーション、巻物、ワンドの様な消費アイテムに限られる。もしパーティーがアラセネの申し出を快諾した場合にのみ、彼女は永続的な効果を持つ魔法のアイテムをパーティーに提供する。

■ データ・セクション

オマール・エステルマー

脅威度 2

男性の人間 (テシア人) エキスパート 3

中立にして善、中型サイズの人型生物 (人間)

イニシアチブ+1; 知覚 〈聞き耳〉±0、〈視認〉±0

言語 共通語、エルフ語、イラスク語、チョンダス語、竜語。

AC9、接触 9、立ちすくみ 9

hp16 (3HD)

頑健+2、反応±0、意思+3

移動速度: 30 フィート (6 マス)

基本攻撃+2; 組みつき+2

能力値: 【筋】10、【敏】8、【耐】12、【知】16、【判】11、【魅】14

特技: 《技能熟練: 知識: 神秘学》、《技能熟練: 知識: 歴史》、《教育》。

技能: 〈交渉〉+10、〈情報収集〉+10、〈知識: 貴族および王族〉+9、

〈知識: 建築学および工学〉+9、〈知識: 次元界〉+9、〈知識: 宗教〉

+9、〈知識: 神秘学〉+14、〈知識: ウォーターディーブ地域〉+9、

〈知識: 地理〉+9、〈知識: 歴史〉+14。

所持品: 学者の服、オグマ神の聖印 (銀)。

シャアの信者

脅威度 1

男性の人間 (イラスク人) ウォリアー 2

中立にして悪、中型サイズの人型生物 (人間)

イニシアチブ+1; 知覚 〈聞き耳〉+3、〈視認〉+3

言語 共通語、イラスク語

AC18、接触 11、立ちすくみ 17

hp13 (2HD)

頑健+5、反応+1、意思-1

移動速度: 20 フィート (4 マス)

近接: 高品質のロングソード=+4 (1d8 + 1 / 19~20)

遠隔: コンボジット・ロングボウ=+3 (1d8 + 1 / ×3)

基本攻撃+2; 組みつき+3

戦闘で使用する装備: ポーション・オヴ・キュアライト・ウーンズ

能力値: 【筋】13、【敏】13、【耐】14、【知】10、【判】9、【魅】8

特技: 《鋭敏感覚》

技能: 〈威圧〉+2、〈聞き耳〉+3、〈視認〉+3、〈忍び足〉-2、〈動物使い〉+2

所持品: 戦闘で使用する装備に加えてチェーンメイル、鋼鉄製ヘヴィ・シールド、高品質のロングソード、コンボジット・ロングボウ (+1 【筋】ボーナス) とアロー 20 本

ゾーラ

脅威度 7

女性の人間・イラスク人のフェイヴァード・ソウル 7

中立にして悪、中型サイズの人型生物 (人間)

イニシアチブ+3; 知覚 〈聞き耳〉+3、〈視認〉+3

言語 共通語、イラスク語

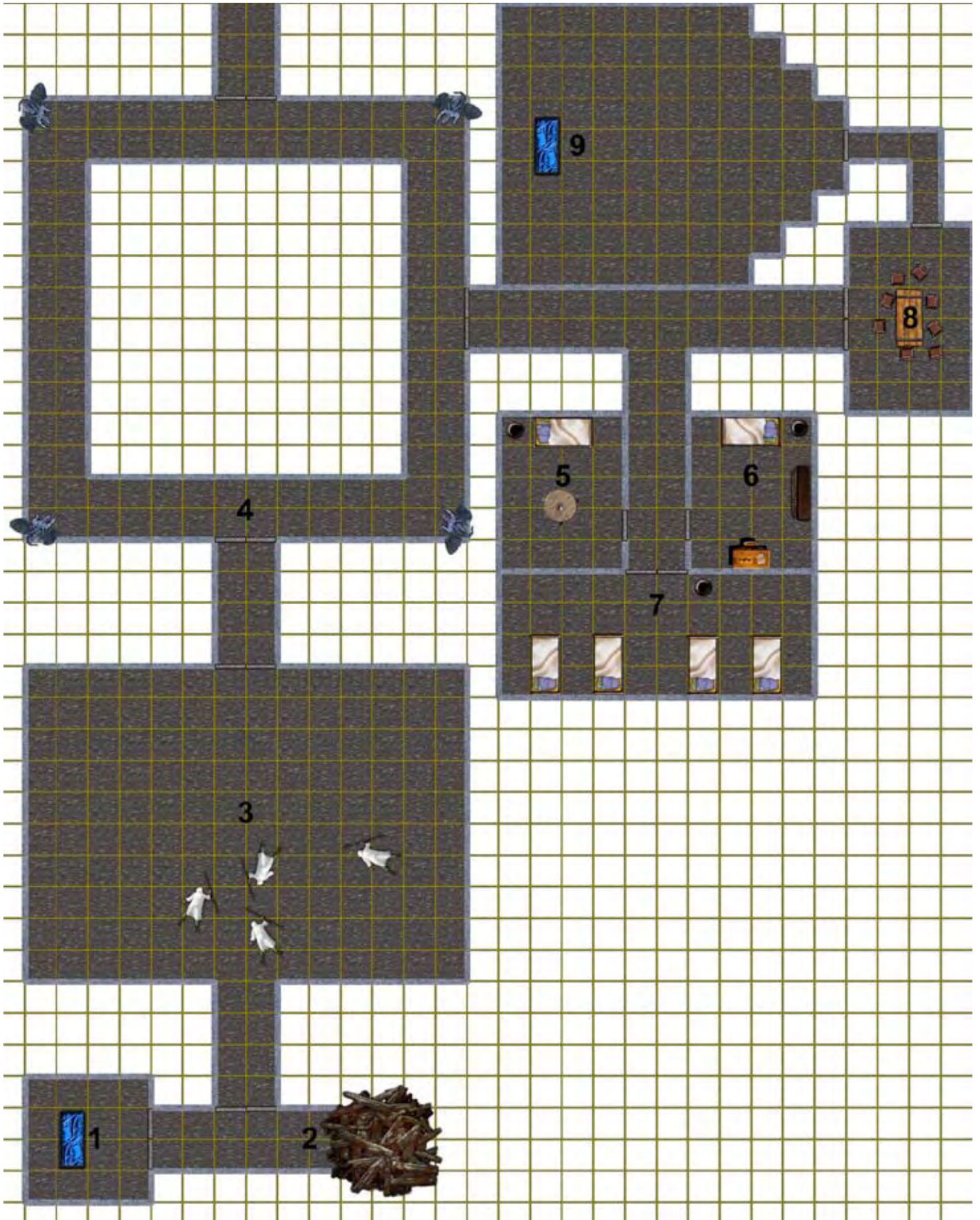
AC20、接触 12、立ちすくみ 12 (シールド・オヴ・フェイス投射済み)

hp50 (7d8 + 14)

抵抗: [火]10。

頑健+6、反応+4、意思+8

■ 星々の墓所マップ



移動速度：30 フィート（6 マス）
 近接：遠隔攻撃＝＋6 高品質チャクラム（1d4＋2）。
 基本攻撃＋5；組みつき＋5
 戦闘で使用する装備：ポーシオン・オヴ・ヴァークスケン（＋3）
 修得しているクレリック呪文（術者レベル7、7/6/4/3）：
 3 レベル（4 回／日）——コーズ・シリアス・ウーンズ（＋5 近接接触）、
 ダーク・ファイアー（『呪文大辞典』P.130）、マーク・オヴ・ドゥーム（難
 易度 16、『PHB II』P.127 参照）。
 2 レベル（7 回／日）——インサイト・オヴ・グッド・フォーチューン
 （難易度 15、『PHB II』P.105 参照）、コース・オヴ・イルフォーチャー
 ン（難易度 15、『呪文大辞典』P.63 参照）、キュア・モデルレット・ウー
 ンズ、ホールド・パースン（難易度 15）。
 1 レベル（7 回／日）——インサイト（難易度 14、『呪文大辞典』P.34）、
 コーズ・ライト・ウーンズ（＋5 近接接触）、コーズ・フィアー（難易
 度 14）、シールド・オヴ・フェイス、ナイトシールド（『呪文大辞典』P.155
 参照）、リサーチャンス（『呪文大辞典』P.229 参照）。
 0 レベル（7 回／日）——アマニュエンシス（『呪文大辞典』P.24 参照）、
 ヴァーチャー、ガイダンス、キュア・マイナー・ウーンズ、ディテクト・
 マジック、リード・マジック、レジスタンス

能力値：【筋】10、【敏】8、【耐】12、【知】11、【判】16、【魅】15
 特技：《イニシアチブ強化》、《不浄なる力の増幅》*5、《強化版追加
 hp》、《炎の爆発》*6。
 技能：《聞き耳》＋3、《視認》＋3、《呪文学》＋10、《精神集中》＋
 11、《知識：宗教》＋5
 所持品：戦闘で使用する装備に加えて、ミスラル製シャツ＋1、ダーク
 ウッド製ヘヴィ・シールド＋1、高品質チャクラム、ワンド・オヴ・キュ
 ア・シリアス・ウーンズ（術者レベル5、6 チャージ）。
 *5)《不浄なる力の増幅》は『信仰大全』P.85 参照。
 *6)《炎の爆発》は『魔道師大全』P.46 参照。

ドーラハ

脅威度 6

女性の間人・イラスク人のソーサラー 6
 秩序にして悪、中型サイズの人型生物（人間）
 イニシアチブ＋2；知覚 〈聞き耳〉－1、〈視認〉－1
 言語 共通語、イラスク語

AC16、接触 12、立ちすくみ 14（メイジ・アーマー投射済み）
 Hp35（6d6＋12）
 頑健＋4、反応＋4、意思＋4

移動速度：30 フィート（6 マス）
 近接：近接接触攻撃＝＋1 または遠隔接触攻撃＝＋4
 基本攻撃＋3；組みつき±0
 戦闘で使用する装備：
 習得ソーサラー呪文（術者レベル6）：
 3 レベル（4 回／日）——ホールド・パースン（難易度 19）。
 2 レベル（6 回／日）——ターシャズ・ヒディアス・ラフター（難易度
 18）、デイズ・モンスター（難易度 18）。
 1 レベル（7 回／日）——コーズ・フィアー（難易度 17）、シールド、チル
 タッチ（＋2 近接接触、難易度 17）、ヒプノティズム（難易度 17）。
 0 レベル（6 回／日）——タッチ・オヴ・ファティグ（＋2 近接接触、
 難易度 14）、デイズ（難易度 16）、ディテクト・マジック、プレステイ
 デジテーション、リード・マジック、レジスタンス。

能力値：【筋】8、【敏】14、【耐】14、【知】10、【判】9、【魅】17
 特技：《影織魔法》、《解呪抵抗魔法》、《心乱す心術》*4、《呪文熟練：心術》。
 技能：《聞き耳》－1、〈視認〉－1、〈呪文学〉＋11、〈精神集中〉＋
 11、〈知識：神秘学〉＋9。
 所持品：巻物“アラーム”（影織魔法、使用済み）、巻物“メイジ・ア
 マー”（影織魔法、使用済み）、ワンド・オヴ・スコッチング・レイ（術

者レベル3、10 チャージ、影織魔法）。

*4)《心乱す心術》…『魔道師大全』P.42 参照。

ペインラー・ナーガ

脅威度 7

男性のペインラー
 秩序にして悪、超大型サイズの異形（来訪者）
 イニシアチブ＋5；知覚 暗視 60 フィート；〈聞き耳〉＋8、〈視認〉
 ＋8
 言語：共通語、オーク語、竜語

AC18、接触 9、立ちすくみ 17（メイジ・アーマーを投射済み）
 完全耐性：[酸]、[毒]
 hp66（7d8＋35）；高速治癒 2
 頑健＋7（対石化時＋10）、反応＋3、意思＋10

移動速度：30 フィート（6 マス）、水泳 30 フィート（6 マス）
 近接：針＝＋11 近接（2d6＋8 および毒）
 全力攻撃：針＝＋11 近接（2d6＋8 および毒） および噛みつき＝＋6
 近接（1d8＋4 および毒）
 接敵面 15 フィート*3；間合い 10 フィート
 基本攻撃＋5；組みつき＋21
 攻撃オプション：毒（頑健難易度 18、2d4【耐】ダメージ／1d3 時間
 意識不明）

戦闘で使用する装備：ワンド・オヴ・マジックミサイル（術者レベル1、
 20 チャージ）
 準備しているクレリック呪文（術者レベル6）：
 3 レベル——キュア・シリアス・ウーンズ、クエアオーディエンス／ク
 レアヴォイアンス（領）、デイスベル・マジック（解呪判定 d20＋6）。
 2 レベル——エイド、デス・ネル、ディテクト・ソウツ（領）、ホールド・
 パースン（難易度 15）、レジスト・エナジー。

1 レベル——コマンド（難易度 14）、キュア・ライト・ウーンズ、プロ
 テクション・フロム・グッド（領）、シールド・オヴ・フェイス。
 0 レベル——ガイダンス、キュア・マイナー・ウーンズ、ディテクト・
 マジック、リード・マジック、レジスタンス。
 （領）…領域呪文。神格：シャア、領域：悪、知識
 準備しているクレリック呪文（術者レベル6）：
 3 レベル——ヴァンピリック・タッチ（＋13 近接接触、3d6）、ステイ
 ンキング・クラウド（難易度 16）、ライトニング・ボルト T。
 2 レベル——サモン・スウォーム、ターシャズ・ヒディアス・ラフター
 （難易度 15）、デイズ・モンスター（難易度 15）、メルプス・アシッド・
 アロー（＋6 遠隔接触、3 ラウンド）。
 1 レベル——アンシーン・サーバント、ショッキング・グラスブ（＋
 13 近接接触、5d6）、バーニング・ハンズ（難易度 14、5d4）、メイジ
 アーマー T。
 T…既に投射済みの呪文。

能力値：【筋】26、【敏】13、【耐】21、【知】17、【判】16、【魅】16
 その他の特殊能力：
 特技：《イニシアチブ強化》、《戦闘発動》、《鋼の意志》、《物質要素省略》
 B
 技能：《威圧》＋10、〈聞き耳〉＋8、〈交渉〉＋9、〈視認〉＋8、〈呪文学〉
 ＋12（巻物の解説時＋14）、〈真意看破〉＋8、〈水泳〉＋16、〈精神集中〉
 ＋10、〈はったり〉＋8、〈変装〉＋3（特定の個人になりすます場合＋5）、
 〈魔法装置使用〉＋12（巻物の使用時は＋14）。
 所持品：戦闘で使用する装備に加えてシャア女神の聖印（銀）、呪文書（中
 身は DM の判断で好みに決めて良い）。

呪文：ペインラーは近接攻撃をしている間でも、1 ラウンドに 1 回フ
 リー・アクションで呪文を唱えることができる。
 技能：ペインラーは特殊なアクションをとったり、危険を避けたりす

るための〈水泳〉判定に+8の種族ボーナスを有する。またベインラーは常に、たとえ気を散らすことや脅威となるものがあったとしても、〈水泳〉判定に“出目10”を選択することができる。直線に泳ぐならば、水泳時に疾走アクションを使用することもできる。

*3) ベインラーの接敵面および間合いに関する記述は、サプリメントによってまちまちで統一性が無い (FRMO P.95 の第3.5 版用アップ・デートでは接敵面 15 フィート/間合い 15 フィート、未訳サプリメント『Serpent Kingdoms』P.72 では接敵面 20 フィート/間合い 10 フィート、最新の未訳シナリオ『Cormyr: The Tearing of the Weave』P.101 では接敵面 10 フィート/間合い 10 フィート)。ここでは PHB P.147 の記述に則り、超大型 (伏せ) との解釈で上記の通り記述した。

マリット、人間形態 脅威度 5
女性の人間 (イラスク人) のワーキャット クレリック 1 / ローグ 1
混沌にして善、中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)
イニシアチブ+6; 知覚 夜目; 〈聞き耳〉+8、〈視認〉+8
言語 共通語、イラスク語

AC17、接触 12、立ちすくみ 15
hp12 (1d6 - 1 および 1d8-1 および 1d8 - 1)
頑健+4、反応+7、意思+5

移動速度: 30 フィート (6 マス)
近接: 高品質のレイピア+4 (1d6 + 1 / 18 ~ 20)
基本攻撃+1; 組みつき+2
攻撃オプション: 急所攻撃+1d6、
特殊なアクション: 別形態
戦闘で使用する装備:
準備しているクレリック呪文 (術者レベル 1):
1 レベル——ディヴァイン・フェイヴァー、プロテクション・フロム・イーグル、ロングストライダー (領)、
(領) ……領域呪文。領域: 守護、旅

能力値: 【筋】13、【敏】14、【耐】8、【知】12、【判】14、【魅】15
その他の特殊能力: ネコ科動物との共感、
特技: 〈隠密〉、〈コスモポリタン〉、〈イニシアチブ強化〉、〈鋭敏感覚〉B、
〈武器の妙技〉B
技能: 〈解錠〉+6、〈隠れ身〉+10、〈軽業〉+6、〈聞き耳〉+8、〈視認〉+8、
〈忍び足〉+11、〈真意看破〉+8、〈情報収集〉+8、〈捜索〉+5、
〈装置無力化〉+7、〈知識: 宗教〉+3、〈はったり〉+6、〈変身制御〉+3
所持品: ミスラル製シャツ、高品質のレイピア、クローク・オヴ・レジスタンス+1、
リング・オヴ・プロテクション+1、盗賊道具 (高品質)、負い革 (高品質)、
セルーネイ女神の聖印 (銀)

技能: ワーキャットが動物か中間形態にいる時、〈隠れ身〉と〈忍び足〉に+4、
〈平衡感覚〉に+8の種族ボーナスを得る。また〈登攀〉判定に【敏捷】の修正値を適用する。
キャットとの共感 (変則): ワーキャットは、あらゆる種類のキャット、
ダイア・キャット、タイガー、ライオン、レオパードと意思疎通ができ、
それらのクリーチャーに対する【魅力】に基づく判定には+4の種族ボーナスが付く。
別形態 (超常): ワーキャットはリンクス・サイズのハウス・キャットと、
キャット-人間の中間形態をとることができる。
飛び掛り (変則): キャット形態の時にウェアキャットが敵に対してと突撃したなら、
全力攻撃を行うことができる。
マリットは後天性ライカンスロープなので、“ライカンスロープの呪い”の能力は持っていない。

マリット、中間形態

混沌にして善、中型サイズの人型生物 (人間、変身生物)
イニシアチブ+9
AC18、接触 15、立ちすくみ 16
hp16 (1d6 および 1d8 および 1d8)
頑健+5、反応+10
移動速度: 40 フィート (8 マス)
近接: 爪+6 (1d4 - 1)
基本攻撃+1; 組みつき±0
能力値: 【筋】9、【敏】20、【耐】10
技能: 〈隠れ身〉+17、〈忍び足〉18、〈登攀〉+5、〈平衡感覚〉+15。

マリット、キャット形態
混沌にして善、小型サイズの人型生物 (人間、変身生物)
イニシアチブ+9
AC18、接触 16、立ちすくみ 13
hp16 (1d6 および 1d8 および 1d8)
頑健+5、反応+10
移動速度: 40 フィート (8 マス)
近接: 噛みつき+6 (1d4 - 1)
基本攻撃+1; 組みつき-4
能力値: 【筋】9、【敏】20、【耐】10
技能: 〈隠れ身〉+17、〈忍び足〉18、〈登攀〉+5、〈平衡感覚〉+15。

このデータは、未訳サプリメント『Lost Empires of Faerun』P.179 を基に作成された。

■ 「水底の星々」について

「水底の星々」は、2008 年 5 月 31 日に開催されたホビージャパン RPG コンベンションにおいて、「D&D 本格冒険コース」のセッション用に書き下ろされたものを、ダウンロード・サービス用に更新したものです。

以下の方々に様々なご助言・ご助力を頂きました。この場を借りてお礼申し上げます。

DM- S K M氏
いしかわ氏
えでい氏
でみ氏
ユージ氏
上田 明氏 (Hobby Japan)

著作: ふえるでいん
編集 / 監修: 上田 明 (Hobby JAPAN)

ダンジョンズ&ドラゴンズ日本語版
公式ホームページ: <http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>
株式会社ホビージャパン 輸入事業課

■製品紹介

本シナリオは、以下の「基本ルールブック」三冊を使い遊ぶことを考慮して製作されている。



- プレイヤーズ・ハンドブック 第3.5版
基本ルールブック 1
発行：2005-01-29
ISBN：4-89425-361-5
定価：¥6,090（本体¥5,800+税）



- ダンジョンマスターズガイド 第3.5版
基本ルールブック 2
発行：2005-03-19
ISBN：4-89425-367-4
定価：6,930(本体¥6,600+税)



- モンスターマニュアル 第3.5版
基本ルールブック 3
発行：2005-05-28
ISBN：4-89425-378-X
定価：6,930(本体¥6,600+税)

■広大なる剣と魔法の物語世界 「フォーゴトン・レルム」



好評発売中

街角には冒険と出会いがいつもある。

ウォーターディープ
：シティー・オヴ・スプレンドァーズ

定価 6,090 円 (5,800 円 + 税)

(表紙は英語版です。実際の商品とは異なります。)



好評発売中

ドリットが駆け抜けた
フォーゴトン・レルム
＜忘れられた領域＞がここにある
アンダーダーク

定価 6,090 円 (5,800 円 + 税)



好評発売中

暗黒の危険と大いなる偉業が待っている
フォーゴトン・レルム
ワールドガイド

定価 7,980 円 (7,600 円 + 税)