

Slay the Vecna's Spire/ヴェクナ討つべし

D&D5 版・16 レベル冒険者 4～5 人向けシナリオ

作：そば(@siba_i)



冒険の概要

この冒険は冒険者たちのもとにウォーフオーゾドのシュワルツが現れるところから始まる。彼はヴェクナという名の神によって遠い未来、他の神々が皆殺しにされてしまうのだと告げる。そしてそれを防ぐためにはヴェクナが神になる前の時間軸においてそれを打倒しなければならないのだ、と。冒険者たちはこの事実について確かめようとするが、あまりにも遠い未来であるため、占術呪文を使っても真偽は不明である。しかし、シュワルツは嘘を言っているようには見えず、また彼は多くの物証を携えている。

冒険者たちがシュワルツの依頼を受け、ヴェクナの討伐を引き受けると、まずはその居場所を調べるところから始まる。これは占術呪文を使えば比較的簡単に情報の収集を行うことができるが、居場所を調べるだけならば通常の技能判定でも構わない。調査の結果、この時間軸のヴェクナはリッチであり、混沌の領域リンボに塔を建て、不死性を高める研究を行っていることが判明する。

シュワルツとともにリンボにあるヴェクナの尖塔にたどり着いた冒険者たちは、塔を攻略しヴェクナを打倒することになる。おそらくその過程で冒険者たちは彼の副官カスを打倒し悪名高い彼の剣を手に入れることになるだろう。

ヴェクナが打倒されたとき、シュワルツの姿はうっすらと消えていく。これは未来が変わり、彼を冒険者のもとへと送り込む必要がなくなったことを意味する。

物語の背景

この物語は冒険者たちの存在する時間軸からはるか未来、死霊術と秘密の神ヴェクナが対立する神々を皆殺しにするところから始まる。ヴェクナは長年積み上げてきたこの秘密の計画によって他の神々の神性を吸収し、唯一にして至高の神となることを目論んでいる。神々が失われた未来の世界では、死者が墓場より蘇り生きとし生けるものは衰弱する暗黒の世界となっている。わずかに残された善の勢力は死せる神々の力の断片を使い、唯一神となる前のヴェクナを打倒し未来を変転せしめるべく、時間転移に耐えられるシュワルツをメッセンジャーとして過去へと送った。

他方、この時代のヴェクナは原初のリッチであり、過去に多くの国々を滅ぼして大帝國を築いたが不実なる弟子アサーラックの裏切りによって権勢を失った。現在は外方次元界にいくつかの拠点を築き、新たな右腕の暗黒騎士カスを代理人として影より物質界へと介入を行っている。現在は主に昇神のための研究を行っているが、数日前、「未来のヴェクナ」を名乗る存在より「ヴェクナを殺さんとする刺客が放たれた」と神託を受け、半信半疑ながらもリンボの塔にカスを呼び戻した。

●強いパーティ、普通のパーティ、弱いパーティ

本シナリオでは遭遇の難易度を3段階に調整できるようにしている。大まかな基準は以下の通り。

「強いパーティ」：5人の強力な冒険者によるパーティ。

「普通のパーティ」：4人の強力な冒険者、または5人の標準的な冒険者によるパーティ。

「弱いパーティ」：4人の標準的な冒険者によるパーティ。

DMはこの基準を参考にさらなる調整を行ってもよい。

冒険の始まり

冒険の始まりとして、以下を冒険者に読み聞かせる。

君たちは一仕事を終え、ニル・ダイブ湖畔の都市グレイホークでつかの間の休息をとることとなった。グレイホーク一帯ではここ数日、奇妙に空が薄暗く、町の住民は好き好きに噂をしている。ある者は邪悪な魔術師が近くに居を構えたのだと言い、またある者は夜の女神の力が増しているのだと言うが、だれにも真実はわからない。

君たちが町の一角で昼食を終え、街路へと足を向けたその時、何の前触れもなく、君たちの目の前に一筋の稲妻が落ちる。閃光と白煙が晴れると、そこには傷だらけの大男——傷口からは金属のようなものが覗いている——が膝をついていた。彼はあたりを見回すと君たちを見定め、

「——神は死んだ。ただ一柱を除いては。これより1000年の先、邪神ヴェクナによって神々は破滅する。未来は暗黒に染まり、闇はあらゆる世界へと広がっている。世界を救うためにはヴェクナが神になる前に討ち滅ぼし、相反する歴史をもって塗り替えるしかない。この時代の英雄たちよ、力を貸して欲しい。」

大男はシュワルツと名乗る。彼は冒険者の求めに応じて自分の知る限りの情報を開示する。

彼が開示する情報の例を箇条書きで以下に記す。

- ・遠い未来、ヴェクナは“トゥルー・アセンション”という儀式を行い、他の神々を殺害し、その力を手に入れた。
- ・その結果、未来の世界は闇に覆われ死者の闊歩する死の世界となった。
- ・わずかな生き残りは、死せる神々の断片を用いて時間遡行の魔術を発動し、過去のヴェクナを殺害することで因果を矛盾させ、ヴェクナの力を衰えさせる計画を立てた。
- ・定命の存在では時間遡行に耐えきれないため、生ける人造であるシュワルツを創造し、過去へと送った。
- ・この時代のヴェクナは強大とはいえリッチに過ぎず、打倒は可能である。
- ・ヴェクナはこの時代、リンボの研究塔に籠っていると考えられる。

この情報だけではヴェクナの塔にたどり着くことはできない。

調査する

ヴェクナの塔の位置を特定する方法は以下が想定される。またシュワルツはリンボに行くためのプレーションシフトを発動することができる。

① リンボを探索する。

手掛かりなしでリンボを探索するならば、難易度20の判断〈生存〉の集団判定を行う。キャラクターの過半数が成功することで判定は成功となる。3回成功することでヴェクナの塔にたどり着くことができる。集団判定に失敗した場合、失敗したキャラクターは1段階の消耗を得る。リンボにいる限

り、消耗状態は大休憩では回復しない。

② 占術呪文を用いる

占術呪文を用いてヴェクナの現在地を調べることができる。ファインド・ザ・パス、スクライミング、コンタクト・アザープレーン、コミュニケーションなどの呪文は有益になりうる。これらを有効に使うたび、リンボにおける搜索判定に1回の成功を得る。ただしヴェクナはリンボにおり、物質界からは「異なる次元界にいる」とみなされることに注意。

ヴェクナの名を呼んでならぬ：占術呪文を使い高位存在と交信する際、「ヴェクナ」という言葉を含んだのならば、それは自動的に失敗する。交信がつながったと思ったその時、囁くような声が「ヴェクナを呼んではならぬ、ヴェクナを探してはならぬ、ヴェクナを知ってはならぬ。それは秘密であるがゆえに」と介入し、呪文は終了してしまう。この経験をした冒険者はヴェクナの影響力が既に時間を超越して波及していることに気付くとともに、彼の二つ名で呼ぶことを思い付く。難易度20の知力〈歴史〉判定に成功したキャラクターはヴェクナの二つ名を1つ以上思い出すことができる。「ザ・アークリッチ」「囁くもの」「腐塔の君主」「不死の王」「蜘蛛の玉座の主」。

③ 知識をたぐる

キャラクターは自身の知識や図書館の記録によってヴェクナについて調べることができる。難易度20の知力〈歴史〉判定に成功したキャラクターはヴェクナの概要を知ることができる。難易度25の知力〈歴史〉判定に成功したキャラクターはヴェクナの塔の大まかな位置を知ることができ、これは1つの成功としてカウントされる。レジェンド・ロア呪文を使ったならばこの判定は自動的に成功する。

パーティが合計3回分の判定に成功したならば、ヴェクナの塔を発見する

混沌領域リンボ

冒険者たちがリンボに足を踏み入れたならば、以下を読み上げる。

リンボはあらゆる法則に囚われぬ混沌の領域だ。川を流れる水が石に変わったかと思えば、真っ赤なバラの花を咲かせ、枯れるや否や燃え盛る炎と化す。無限に広がる空にはいくつもの島が浮かび、絶えず生まれたり消えたりを繰り返している。

○冒険者たちはリンボについて以下のことを知っている。

- ・リンボには定まった方向というものはなく、重力もない。クリーチャーは思った方向へ移動速度に等しい速度で移動することができる。
- ・リンボの本質は混沌だが、強靱な精神力はそれを制御することを可能にする。精神力(知力判定)によって誰にも所持されていない非魔法的な無生物を固定・変化させることができる。
- ・この混沌の領域において通常的手段では大休憩の利益を得ることができない。

「リンボ探索」を行う。

ヴェクナの塔

冒険者たちがヴェクナの塔に到着したら、以下を読み上げる。

君たちはある浮島の上に巨大な黒い塔を見つける。この島に近づくにつれて徐々に重力が発生し、島に足を踏み入れる頃には物質界と変わらない状態になる。

一枚の巨大な黒曜石から切り出したように継ぎ目のないその塔の正面には黒ずんだ金属でできた高さ 20 フィート、幅 10 フィートほどの両開きの大きな扉が備えられている。しかし、この塔の他の部分を見るたびに姿を変え、天まで届く巨大な塔に見えたと思えば、ひどく傾いた斜塔にも、こぢんまりとした低い塔にも見える。ただ、扉だけが一定の存在感を放っている。

○冒険者たちが(フライなどで)飛行してこの塔の周囲を調べたならば、以下のことが分かる。

- ・塔の最上階はドーム状になっており、中はうかがえない。
- ・この塔には窓や矢狭間といったものは一切ない。

○冒険者たちがさまざまな方法でこの塔の周囲を調べたならば、以下のことが分かる。

- ・この塔全体にフォービダンス(セレスチャル)がかかっている。また扉や壁にはパスウォールやガシアス・フォームなどが通用しないこともわかる。
- ・この塔のある浮島全体を調べると、側面に穴が開いていることが分かる。どうやら下水道のようだ。
- ・注意深く黒曜石の塔を調べると、巧妙に隠蔽された隠し扉があることに気付く。この扉は高さ 7 フィート、幅 4 フィートである。

冒険者たちが塔について調べ終わったところで、

冒険者たちが塔を上る際、先を偵察したいと考えた場合は自由にしてよいが、それぞれの階層/部屋は扉で区切られており、扉を開けた時点で遭遇は開始する。PT のオリジナリティあふれる行動の DM が対応しきれないと判断したならば、塔の中は疑似次元界になっていることにし、階層間は(物理的ではなく)魔法的につながっていることにしてもよい。

これ以降、どの部屋がどこに続いているかは DM 用地図を参照のこと。なおパーティが十分に占術などを有効活用した場合はこのマップの全体、または一部を見せても良い。

また以降〈洞察〉と書いてあるテキストはパーティが何らかの技能やアイデアを見せたり、調査したときなどに教えること。DM はキャラクターが十分な受動能力値を持っていると判断したら、自発的な発言なしに教えても良い。

1F-①.下水道(トロル)

冒険者たちが地下水道に足を踏み入れたならば、以下を読み上げる。

幅 20 フィートほどの地下水道は迷路のように曲がりくねり、闇の中へと続いている。下水道の左右には一人一人がかろうじて歩けるほどの管理用通路があるが、中央にはかすかに光る毒々しい色合いの液体がどろりと流れている。

明らかに自然のものではないであろう紫色の肌をした、大きなネズミがあちらこちらを走り回っている。次の瞬間、闇の中から太い腕がぬっと飛び出し、ネズミをつまみ上げた。闇の中からはネズミの悲鳴とバリバリと言う骨が碎ける音、そして汚らしい咀嚼音が響く。顔を出したのは緑色の汚らしい肌をした巨人だ。彼らは君たちを見ると、大きく舌なめずりをし、錆びた武器を振り上げた。

戦闘環境

- ・照明：薄暗い
- ・廃液：この液体は見通すことができない。深さは 2 フィート。中型以下のクリーチャーにとっては移動困難地形。各ターンで最初にこの液体に足を踏み入れた、またはこの液体の中でターンを開始したクリーチャーは難易度 18 の耐久セーブを行う。失敗したならば 6d6 の毒ダメージを受けるとともに、次の自身のターン開始時まで毒状態になる。トロルはこの廃液に対し完全体制がある。

敵

○ダイア・トロル 1 体(トゲ棍棒、多頭)

トゲ棍棒：このトロルははクローの代わりに 3d8+6 刺突ダメージを与えるトゲ棍棒を所持している。
また大旋風で与えるダメージも刺突ダメージになる。

多頭：魅了または朦朧に対するセーブに有利

○トロル 2 体(それぞれ大業物、良好な防具の利益を得ている)

大業物：このトロルはクローの代わりに 2d12+4 斬撃ダメージを与える大業物を所持している
良好な防具：このトロルの AC は 2 上昇する。

☆調整：“強い”パーティ：トロル(大業物かつ良好な防具)を 1 体追加する。

“弱い”パーティ：3 体のトロルから()内の能力を除外する。

先へ

冒険者たちがトロルの群れを倒したならば、以下を読み上げる。

トロルを倒した君たちが下水道を進んでいくと、廃液の流れはやがて収束する。さらに進むと一本の配管によって上の階から奇妙な色の液体が放流されていることが分かる。上階につながる配管の隣には同じく上の階につながっているであろうハッチがある。

〈洞察〉

この廃液は錬金術によるポーションづくりの廃液と思われる。もしもポーションを作る設備があるならば、トロルの心臓は有効に活用できるかもしれない。

このフロアの階段は「錬金術工房」と「鍛冶場」に続いている。

1F-②.裏門（カルティスト）

冒険者たちが裏門に到着したならば、以下を読み上げる。

黒曜の外壁に溶け込むようにある小さな扉固く閉じられている。鍵穴のようなものは見当たらない。

この扉はアーケイン・ロックで施錠されている。ノックの呪文、あるいは盗賊道具 25(アーケイン・ロックを解除したならば 15)で解錠できる。また、この扉には 8 レベルのグリフ・オヴ・ワーディング（発見難易度〈捜査〉23)が刻まれており、“**鬮體の護符**”を持っていないクリーチャーが触れると発動する。発動すると扉の周囲 20ft にいるクリーチャーは敏捷セーブ難易度 23 を行い、失敗したならば 10d8 雷鳴ダメージを受ける(成功半減)。

冒険者たちが扉を解錠したら、以下を読む。

扉の向こうにはこぢんまりとした石造りの部屋がある。壁面には松明が等間隔で配置されており、部屋の中は明るい。部屋の奥、柱の陰から金属鎧を着た二人の人影が現れ、敵意をもって君たちに誰何する。

〈受動知覚 20〉

壁の左右の扉にごく小さい穴が開いている。

〈受動知覚 24〉

部屋の左右の壁の向こうに人の気配がある。

彼らはヴェクナを信奉する“蛇”と呼ばれるカルト組織の一員である。ウォーロードは指揮官であり、ウォープリーストが付き従っている。彼らは死ぬまで降伏することはないが、話術次第ではいくらかの情報を引き出すことができるかもしれない。

戦闘開始時に冒険者たちがアサシンに気付いていなかったならば、彼らは不意打ちラウンドを得る。

戦闘環境

- ・照明：明るい
- ・左右の壁：左右の壁には 5ft ごとに半インチほどの小さな穴が開いている。壁の厚みは 1ft であり、AC は 17、HP は 30 である。穴を覗き込むためには壁に隣接せねばならず、直線的にしかものを見ることはできない。特定の場所はシークレット・ドアになっており、内側からのみ開けることができる。

敵

○ウォーロード1体(大音声)

大音声：このウォーロードは声が届くならば見えない味方にも Command Ally を使用できる。

○ウォープリースト1体(モルデン版、邪教徒)

邪教徒：このウォープリーストの与える光輝ダメージを死霊ダメージに置換する。

○アサシン2体

☆調整：“強い”パーティ：ネクロマンサー・ウィザードを1体追加する

“弱い”パーティ：ウォーロードのHPをHD×2点だけ減少させる(-54)

先へ

邪教徒たちを倒したならば、以下を読み上げる。

カルティスト達を倒した君たちはあらためて周囲を調べる。どうやらここはゲートハウスとして作られた空間のようだ。先へ進む階段からは魔力の反応があるようだ。

〈洞察〉

カルティスト達は魔力のこもった護符を揃って付けていた。もしかしたら何かの役に立つかもしれない。

このフロアの階段は「魔法具工房」につながっている。

1 F-③.正門 (ゴーレム)

冒険者たちが正門に到着したならば、以下を読み上げる。

君たちの正面には 20ft ほどもある大きな金属製の扉が鎮座している。扉には厳めしい格好をした戦士のレリーフが彫り込まれ、威圧するように君たちを見下ろしている。君たちの頭ほどの高さには頭蓋骨を模したドアノッカーが取り付けられているのが見えるが、鍵穴やドアノブのようなものは一切見当たらない。

〈ディテクト・マジック〉

扉には魔法が掛かっている。

冒険者たちが扉の 10ft 以内に近づいたならば、レリーフからゴーレムが抜け出し、冒険者を攻撃する。ゴーレムは扉から抜け出すまで扉の他の部分と見分けがつかない。

君たちが扉に近づいたその時、扉に彫り込まれていた戦士たちが動き出し、こちらの世界へと足を踏み出す。

このゴーレムたちは門に近づくクリーチャー全てを攻撃する。

戦闘環境

- ・照明：明るい(リンボ)
- ・扉：高さ 20ft、幅 10ft の両開きの扉。この扉はゴーレムが敵対的な状態である限り、開かない。厚さ 6 インチのアダマンティンに薄く鉛を張ったもので出来ており、AC20、ダメージ閾値 20、HP240。精神ダメージに完全耐性を持ち、殴打ダメージ以外に抵抗を持つ。8 レベルのグリフ・オヴ・ワーディングが掛かっており、許可を得ていないクリーチャーが触れた場合発動する。扉から 20ft 以内にいるクリーチャーは難易度 23 の敏捷セーブを行い、失敗したならば 10d8 のダメージ(成功半減)を受ける。左の扉は火ダメージ、右の扉は電撃ダメージを与える。ゴーレムがいなくなったならば、扉は難易度 20 の筋力判定で開けることができる。

敵

○アイアンゴーレム1体(アダマンティン装甲、溶鉄噴射)

アダマンティン装甲：クリティカル無効

溶鉄噴射：ポイズンブレスが火ダメージを与える。またセーブ失敗で1ターン拘束。

○アイアンゴーレム1体(ブロンズ装甲、雷鳴噴射)

ブロンズ装甲：完全耐性：火→電撃、火炎吸収→電撃吸収

雷鳴噴射；ポイズンブレスが雷鳴ダメージを与える。またセーブ失敗で1ターン朦朧。

☆調整：“強い”パーティ：ゴーレムたちのマルチアタック回数を1回増やす。

“弱い”パーティ：ゴーレムたちのHPをHD×2点だけ減少させる(-40)

先へ

ゴーレムたちを倒したら以下を読み上げる。

ゴーレムを倒して中へと入ると、中は暗い。そこは玄関ホールであるらしく、いくつかの調度品が並んでいるものの、どれもが薄くほこりをかぶっている。先へ進む階段は二つ。1つの先からは猛烈な熱気が感じられる。もう一つの方からは特に感じられるものはない。

〈何らかの判定 20or ディテクト・マジック〉

と、思っていたが、どうやら魔力の反応があるようだ。

〈洞察〉

破壊したゴーレムたちの破片は魔法金属だったはずだ。もしかしたら何かの役に立つかもしれない。

このフロアの階段は「鍛冶場」「魔法具工房」につながっている。

2F-②、錬金術工房

冒険者たちがこのフロアに入ったら以下を読み上げる。

階段を上った先にはいくつかのテーブルと椅子、テーブルの上にはガラス製のフラスコや調薬皿。鍵付きの棚には収納された瓶詰の素材、そして一抱えほどの大きさの釜と廃液で深緑に染まった排水溝。どうやら錬金術の工房のようだ。

君たちはここで休息をとってもよいし、この工房を活用してもよい。

この錬金術工房は安全であり、冒険者たちは小休憩をとることができる。また、工房の設備を使ってポーションなどの精製を試みることが出来る。

- 推奨技能：〈自然〉〈魔法学〉〈治療〉、
- 推奨道具：〈錬金術用品〉〈薬草師道具〉〈醸造用品〉

① 回復のポーション

回復のポーションを精製しようとする冒険者は、1回の判定を行う。完成したポーションはポーション・オヴ・ヒーリングとして扱うが、その回復量は達成値の2倍である。もし冒険者たちが**トロルの心臓**を保持しているならば、代わりに回復量は3倍になる。

② 任意のポーション

任意のポーションを精製しようとする冒険者は、まず作りたいポーションを表から選び、1回の判定を行う。達成値が目標値に達していたならばそのポーションは完成するが、そうでない場合、失敗する。

達成値 15：ポーション・オヴ・レジスタンス、オイル・オヴ・スリッパネス

達成値 20：エリクサー・オヴ・ヘルス、ポーション・オヴ・ヒロイズム

達成値 25：ポーション・オヴ・フライング、ポーション・オヴ・スピード

ポーションの精製は小休憩と両立可能である。小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る。

このフロアの階段は「実験室」と「展示室」につながっている。

2F-②、魔法具工房

冒険者たちがこのフロアに入ったら以下を読み上げる。

階段を上った先にはいくつかのテーブルと椅子、テーブルの上には金のリングやノミ、タガネ。隣の台には奇妙な動物の毛皮や針、糸などが広がっている。どうやら魔法の装身具を作る工房のようだ。

君たちはここで休息をとってもよいし、この工房を活用してもよい。

この魔法具工房は安全であり、冒険者たちは小休憩をとることができる。

また、工房の設備を使ってマジックアイテムの製造・強化を試みることが出来る。

○推奨技能：〈宗教〉〈魔法学〉

○推奨道具：〈織工道具〉〈革細工道具〉〈宝石細工道具〉

① アイテムを強化する

アイテムを強化しようとする冒険者はクロークまたはリング1つを選択する。難易度15の判定に成功したならば、そのアイテムはACに+1のボーナスを与える。難易度20の判定に成功したならば、そのアイテムはACとSTに+1のボーナスを与える。この処置が施されたアイテムは同調を必要とするが、もともと同調を要するアイテムの場合はそのままである。もし冒険者が**“鬮體の護符”**を所有しているならば、ACへのボーナスの代わりに死霊ダメージへの抵抗を得ることを選んでもよい。

② アイテムを作る

冒険者たちは既存のアイテムの即席代用品を作ることが出来る。これを作ろうとする冒険者は、まず作りたいアイテムを表から選び、1回の判定を行う。達成値が目標値に達していたならばそのアイテムは完成するが、そうでない場合、失敗する。

達成値15：アーティフィサーの“複製”欄から2-6レベルのもの

達成値20：アーティフィサーの“複製”欄から10レベルのもの

達成値25：アーティフィサーの“複製”欄から14レベルのもの

アイテムの製造は小休憩と両立可能である。小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る。

このフロアの階段は「実験室」「ポータルの間」につながっている

2F-③、鍛冶場

冒険者たちがこのフロアに入ったら以下を読み上げる。

階段を上った先はむわっとする熱気が広がっている。黒い石の床には金床やハンマー、インゴットが置かれており、部屋の奥には赤々と輝く炉も見える。どうやら魔法の鍛冶場のようだ。

君たちはここで休息をとってもよいし、この工房を活用してもよい。

この鍛冶場は安全であり、冒険者たちは小休憩をとることができる。

また、鍛冶場の設備を使って金属製の武器または防具の強化を試みる事が出来る。

○推奨技能：〈運動〉〈魔法学〉

○推奨道具：〈よろず修理屋道具〉〈鍛冶道具〉〈革細工道具〉

① 武器をメッキする

武器をメッキするならば金属製の近接武器1つを選ぶ。メッキしたい素材を表から選び、1回の判定を行う。達成値が目標値に達していたならばそのアイテムは完成するが、そうでない場合、失敗する(アイテムは残る)。1度判定したアイテムにさらに判定を試みることはできない。

達成値 15：元素鋼：近接攻撃ヒット時、1d6の[火]or[冷気]or[電撃]追加ダメージ。

達成値 20：太陽鋼：近接攻撃ヒット時、1d6の[光輝]追加ダメージ。

② 防具をメッキする

防具をメッキするならば金属製の鎧1つか盾1つを選ぶ。メッキしたい素材を表から選び、1回の判定を行う。達成値が目標値に達していたならばそのアイテムは完成するが、そうでない場合、失敗する(アイテムは残る)。1度判定したアイテムにさらに判定を試みることはできない。

達成値 15：元素鋼：[火][冷気][電撃]のどれか一つに抵抗を得る。

達成値 20：太陽鋼：[死霊]抵抗を得る。

冒険者たちがゴーレムの素材を持っているならば、パーティは追加で1回の判定を行う事が出来る。

アイテムの製造は小休憩と両立可能である。小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る。

このフロアの階段は「実験室」につながっている

3F-①.展示室(デスタイラント)

冒険者たちがこの部屋に足を踏み入れたならば、以下を読み上げる。

この部屋は細長く、部屋と言うよりは立派な通路と言った方が適切かもしれない。長い回廊の左右には瞳に緑色の炎を宿した頭蓋骨が燭台代わりに配置され、部屋を不気味に照らしている。君たちが部屋に足を踏み入れたその時、部屋の奥に飾られていたひとときわ大きな頭蓋骨に深紅の光が灯り、浮かび上がった。

戦闘環境

- ・照明：明るい

敵

○デスタイラント1体

○フレイムスカル4体(擬態)

擬態：フレイムスカルは12個の燭台に擬態している。それは行動するまで燭台と判別できない。燭台が攻撃を受けたとき、それは1/3の確率でフレイムスカルである。

○ストラードのアニメイテッド・アーマー(擬態)

擬態：アニメイテッド・アーマーは6個の甲冑に擬態している。それは行動するまで甲冑と判別できない。甲冑が攻撃を受けたとき、それは1/2の確率でアニメイテッド・アーマーである。

☆調整：“強い”パーティ：フレイムスカルを2体増やす

“弱い”パーティ：フレイムスカルを2体減らす

先へ

冒険者はデスタイラントから霊体化した目玉を手に入れる。

このフロアの階段は「大図書館」に通じている。

3F-②.実験室(バイオマンサー)

冒険者たちがこの部屋に足を踏み入れたならば、以下を読み上げる。

大部分が水で占められた部屋だ。わずかな床面をつなぐように真っ白な石の道が通っている。解剖台代わりに使われていた木製のテーブルのかたわらには白衣を着た人影が一つ。君たちの接近に近づいた彼女が口笛を吹くと、水の中から大きな生き物が二つ、姿を見せた。

戦闘環境

- ・照明：明るい
- ・培養プール：水中。深さは 40ft。

敵

○バイオマンサー 1 体(シミック・ハイブリッド：水棲、甲羅)

水棲：水中呼吸可能、移動力に等しい水中移動速度を持つ。

甲羅：AC+1

○ビーヒア 1 体(水棲)

水棲：水中呼吸可能、移動力に等しい水中移動速度を持つ。

○カテゴリ 3 クラシス 1 体(水棲、跳躍、酸の血)

水棲：水中呼吸可能、移動力に等しい水中移動速度を持つ。

跳躍：ボーナスアクションとして移動力の半分まで跳躍可能。機会攻撃を誘発しない。

酸の血：接触または近接攻撃のヒットを受けたとき、攻撃者は 6 点の酸ダメージを受ける

☆調整：“強い”パーティ：バイオマンサーの HP を HD×2 増やす(+34)

“弱い”パーティ：クラシスをカテゴリ 2 にする。

先へ

冒険者はバイオマンサーの研究資料を発見する。

このフロアの階段は「大図書館」に通じている。

3F-③.転移門(デーモン)

冒険者たちがこの部屋に足を踏み入れたならば、以下を読み上げる。

明かりのない、真っ暗な部屋だ。部屋中に彫り込まれているであろう秘術のルーンがぼんやりと青白い光を放っているが、全貌をうかがい知ることはできない。

〈明かりをつける or 暗視〉

半円上の部屋にはいくつもの石造りのアーチ門が弧を描くように並べられている。門の向こうは暗闇が広がっており、向こう側はうかがえない。門は色とりどりのコケやカビに覆われている。

〈いずれかのゲートに近づく〉

ゲートの暗闇がとぶんと波打ち、大きな悪魔が姿を現した。

戦闘環境

- ・照明：明るい
- ・門のコケ：4つの門には緑、赤、紫、青のコケが生えている。それぞれの特性は以下の通り。
 - ・緑のコケ：アルキリスである。10ft以内にキャラクターが接近したならば触手攻撃を行う。
 - ・赤、紫、青のコケ：10ft以内にキャラクターが接近したならば胞子を放つ。耐久セーブ難易度 18、失敗したならば 6d6 の火(赤)、毒(紫)、冷氣(青)ダメージ。成功半減。
- ・門：門の向こうは魔法的な暗闇が広がっている。緑の門だけが先に通じており、アルキリスを倒すと闇が晴れ、石造りの回廊が現れ塔の先へと進むことが出来る。その他の門の先は闇に包まれたままである。緑以外の門に足を踏み入れたキャラクターはそれぞれアヴェルヌス、タナトス、カルケリに転送され、すぐに弾き出される。耐久セーブ難易度 20 を行い、失敗したならば 8d8 の火(赤)、死霊(紫)、冷氣(青)ダメージ。成功半減。

敵

○アルキリス 1 体

○バロール 1 体(オルクスの使徒、召喚)

オルクスの使徒：不死の魂：HP 0 になった時 1 回だけ 1 で耐える

召喚：召喚能力を持つ。アルキリスが生存しているならば、必ず成功する。

召喚をボーナスアクションとして使用できる。

☆調整：“強い”パーティ：バロールをモリデウス(召喚、オルクスの使徒)に置き換える

“弱い”パーティ：デーモンたちの HP を一律 40 減らす。

先へ

冒険者はデーモンの皮を手に入れる。

このフロアの階段は「大図書館」に通じている。

4 F.大図書館

冒険者たちがこのフロアに入ったら以下を読み上げる。

この図書館は安全であり、冒険者たちは小休憩をとることができる。

また、図書館では有用な書物を検索することが出来る。

○推奨技能：〈捜査〉

○推奨道具：画材、書道用具

① 能力値上昇の本

知力判定 20(ボーナスを得られない)。成功したならば選択した能力値 1つを 24 時間の間+2 する。

生物研究室を踏破しているなら、研究資料を獲得していることにより、判定の難易度は 2 低下する。

② スクロールを作る

判定不要。スペルキャスター限定。1d4+2 をロールする。自分が今日準備している出目以下のレベルの呪文 1 つのスクロールを作ることが出来る。物質構成要素があれば消費する必要がある。またスクロールに記された呪文は常に最低レベルで発動する。

ゲート部屋を踏破しているならば、デーモンの皮でスクロールを作ることが出来る。出目に 2 を加える。

③ ヴェクナの情報を得る。

ヴェクナに関する書物を探し、解読する。知力判定を行い、達成値 15 で資料 1 つ、達成値 20 で資料 2 つを発見することが出来る。キャラクターが資料を発見するたび 1d10 をロールし、その内容を決める。既に出ているものだった場合、一番近い小さい番号のものを開示する。より小さいものがない場合、一番近い大きい番号のものを開示する。

DESTAYRANT を倒しているならば残された霊体の目玉を獲得している。即座に資料 2 つを発見する。

1.抵抗・完全耐性 2.再生能力

3.呪文(偶数) 4.呪文(奇数)

5.ボーナスアクション 6.リアクション①

7.リアクション② 8.アクション①

9.アクション② 10.アクション③

ハンドアウトから成功した部分を切り出して渡すこと(右端の警句も含めて切ること)。

図書館探索は小休憩と両立可能である。小休憩を取らないことを選んだならば判定に有利を得る。

このフロアの階段は「礼拝堂」「宝物庫」に通じている

5F-①.礼拝堂（暗黒騎士カス）

冒険者たちが礼拝堂に到着したならば、以下を読み上げる。

黒い石造りの礼拝堂だ。天井は他の部屋よりもやや高く、2列に並んだ太い石の柱で支えられている。それぞれの柱には生者を嘲るように踊る死体が彫刻されている。部屋の奥には祭壇があり、紫色の炎をともし燭台の前で三つの頭部をもつスケルトンが熱心に祈りを捧げている。

その傍らには鈍い金属の鎧に身を包んだ騎士が侍っている。驚いたことにそのうちの一人は生きている人間のようにあり、暗い光を浮かべた瞳で君たちを見つめている。

「諸君がここに来ることは、予言されていた」

君たちはもう少し彼と話してもよいし、剣を抜いてもよい。

戦闘環境

- ・照明：薄暗い
- ・天井：40ft

敵

- 暗黒騎士カス 1体（「自作モンスターデータ」参照）
- スカルロード 1体（ウォーロック型）
ウォーロック型：呪文に修正を加える（「自作モンスターデータ」参照）
- スケルタル・ナイト 3体（従者）
従者：HPをHD×2減少させる(-30)
- ☆調整：“強い”パーティ：従者のキーワードを撤去する。
“弱い”パーティ：スケルタル・ナイトを2体にする。

先へ

カスを倒したパーティは、カスの剣を手に入れる。
このフロアの階段は「天文台」へ続いている

5F-①.宝物庫 (レッド・デストロイヤー)

冒険者たちが宝物庫に到着したならば、以下を読み上げる。

この天井の高い部屋は中央に行くにつれて僅かに高くなっており、床には金銀銅貨や宝飾品が無造作に並べられている。その最奥には巨大なドラゴンの骸骨が横たわっている。君たちが部屋へと入ると骸骨の眼窩に深紅の光がともり、わずかに身じろぎをする。振動は次第に部屋を揺らすまでに大きくなり、崩れたコインが君の靴に当たった。

戦闘環境

- ・照明：暗い
- ・天井：40ft。
- ・財宝：金貨の山は2足歩行するクリーチャーにとって移動困難地形である。

敵

○レッド・デストロイヤー(エンシェント・レッド・ドラコリッチ)

※レッド・デストロイヤーは巢穴アクションを持たない。

☆調整：“強い”パーティ：ホード・ミミックを1体追加する。

“弱い”パーティ：レッド・デストロイヤーのHPをHD×2減らす(56)

先へ

レッド・デストロイヤーを倒したパーティは、レッド・デストロイヤーの死体から彼と同名のドラゴンラス・ウェポンを手に入れる。

またこの宝物庫には冒険者1人あたり30,000gpの金貨と10,000gpの宝石、10,000gpの宝飾品がある。

DMはPLの要望があれば、1人あたり1000gp程度の呪文構成要素が見つかることにしてもよい。

このフロアの階段は「天文台」へ続いている

6F.天文台

冒険者たちがこのフロアに入ったら以下を読み上げる。

この直径 30ft ほどの部屋はドーム状の天井に覆われており、階段はない。どうやら最上階のようだ。屋根裏には大きな望遠鏡が備え付けられており、リンボの空へと伸びている。壁際には大きなレンズが立て掛ける様にして並べられている。

この部屋には他には何もない。

この部屋は安全であり、冒険者たちは大休憩もとることが出来る。

虚無の扉

この部屋にはイセリアル化した聖域への扉があり、ヴェクナの聖域へとつながっている。この扉を見ることが出来るキャラクターは触ることが出来る。

この扉の存在を感知する方法の例を以下に挙げる。

- ・トウルー・シーイング

トウルー・シーイング、および同様の効果を得ているキャラクターは部屋の中央付近に中型サイズのクリーチャー用の扉があることに気付く。

- ・望遠鏡のレンズ

この魔法が掛かった望遠鏡のレンズを通して物を見たクリーチャーは、トウルー・シーイングと同様の利益を得る。このレンズは大きいいため、両手を使って保持する必要がある。

- ・イセリアルネス

イセリアル化しているキャラクターは通常通りこの扉を見ることが出来ることもアクセスすることも出来る。

冒険者たちが扉の存在に気付いたら以下を読み上げる。

君たちの前には半透明の扉がある。何の変哲もない古ぼけた木の扉に見えるが、その向こうからは恐ろしい気配が漂っている。君たちは本能的に察知する――ヴェクナはこの先にいる。

生命のタブレット

冒険者はこの扉を開ける前に、大休憩をとることが出来る。そうしたならば、冒険者の中の一人は夢の中で死せる神々からおぼろげな神託を受ける。

夢の中、君はおぼろげな意識の中、小さな光に出会う。光は君の方へとゆっくり近づいてくるが、弱弱しく明滅するたびに一回り小さくなり、今にも消えてしまいそうに見える。ほどまで小さくなった光が

君の胸に触れた所で、君は目を覚ます。

目覚めてみれば、君の胸元にはルーンが刻まれた手のひらサイズの石板が乗っていた。

この石板はタブレット・オブ・ライフである。このタブレットを持っているキャラクターは 1 回のアクションとして「トゥルー・リザレクション」「9 レベルヒール」「9 レベルグレーターレストレーション」のいずれかを発動できる。その後、この石板は消滅する。

扉を開く

“虚無の扉”には鍵はかかっておらず、この扉を見ることが出来るクリーチャーならば開けることが出来る。

扉には魔法のルーンが刻まれている。このルーンに気付くためには能動的な〈知覚〉〈捜査〉20 かディテクト・マジックなどの方法が必要である。このルーンを解除するためには 9 レベル呪文に対するディスペルに成功する必要がある。ルーンの解除に失敗した、またはルーンに気付かない状態で扉を開けたならば、ルーンの罠が発動し天文台の中にいるクリーチャー全てにかかっている 6 レベル以下の呪文はすべて解除される。

門が開くかルーンの罠が動作したならば、天文台にいたクリーチャー全てはヴェクナの聖域に転送される。

7F.ヴェクナの聖域

冒険者が扉を開けたならば、以下を読み上げる。

門が開いたかと思うと、周囲の光景は一変し、冒涇された聖域に君たちはいる。床は灰で覆われ、ひび割れた石の壁には苦悶に泣き叫ぶ死者たちの姿が見える。

神殿の奥、祭壇の上に立ち、奇妙なルーンの刻まれた漆黒のオベリスクを撫でているのは、紫色の衣と装飾された金の胸当てをつけた不死者の姿だ。彼の胸郭の間には赤と黒の本が収まっている。彼は左手を君たちに向けると両の瞳でぎろりと君たちをにらみつける。

——ヴェクナだ。

ヴェクナは冷酷に君たちを見つめながら、部屋中に響くしゃがれ声で言う。

「よくぞここまで辿り着いた。と、褒めてやりたいが、お前たちは我が称賛を受け取れるほど生き延びることはできぬであろう」

戦闘環境

- ・部屋：縦 80ft、幅 30ft、天井 40ft。
- ・照明：緑色の炎で照らされ明るい
- ・オベリスク：オベリスクは未来にネザリル人によって発明されたものであり、時空を超越する能力を持っている。このオベリスクに触れたクリーチャーは難易度 30 の魔法学判定に成功することで自分が知っているあらゆる時代に転移することが出来る。
- ・壁：壁は石材とゾンビの混合物で出来ている。ゾンビと壁を分離することは破壊しない限りできない。
- ・禁制：この聖域はフォービダンスで守られている。聖域に入った、またはそこでターンを開始したセレスチャルは 5d10 死霊ダメージを受ける。

敵

○ヴェクナ 1 体(「自作モンスターデータ」参照)

不浄なる暗黒の書：ヴェクナは不浄なる暗黒の書の利益を得る。

○暗黒騎士カスまたはレッド・デストロイヤーのうち 5F で戦っていない方。(従者)

暗黒騎士カス：オーラなし

レッド・デストロイヤー：アダルト・レッド・ドラコリッチ。伝説的アクションなし。

従者：HP-60

☆調整：“強い”パーティ：従者を適用しない

“弱い”パーティ：不浄なる暗黒の書を適用しない。

★6人PT：カスには2人のスケルタル・ナイトを、ドラコリッチにはホード・ミミックを加える。

ヴェクナの隠れ家アクション

隠れ家アクションはイニシアチブカウント 20 で発動する(同値は常に最後)。同じ隠れ家アクションを 2 ターン続けて使用することはできない。

- ・**死の導管**：ヴェクナは 30ft 以内の生きているクリーチャー1 体を対象とする。対象はヴェクナと魔法的につながれる。ヴェクナがダメージを受けるたび目標は難易度 20 の耐久セーブを行う。失敗したならば、ヴェクナは半分のダメージを受け、目標も同値のダメージを受ける。この効果は次のイニシアチブカウント 20 まで持続する。
- ・**死の舞踏**：壁から 6 体のゾンビまたはスケルトンが出現する。これらは隠れ家アクションの直後に行動する。また攻撃ロールとダメージロールにヴェクナの呪文発動能力値(+7)のボーナスを得る。
- ・**死の掌握**：聖域の中の 20ft 立方の選択された区域にいる床か壁に隣接したクリーチャーは霊体化した死者の腕に捕まれる。難易度 20 の筋力セーブを行う。失敗したクリーチャーは拘束状態になる。この効果は次のイニシアチブカウント 20 まで持続する。

結末

キャラクターたちがヴェクナを倒したら以下を読み上げる。

ヴェクナは信じられない、という表情で膝をつく。彼は動揺を隠すように笑みを浮かべ、
「貴様らに私を止められはせぬ。ただ避けられぬ破滅を先延ばしにただけだ」
そう言い残すとヴェクナの体は崩れ落ち、黒い塵となって消滅する。後には赤と黒の本だけが残される。

ヴェクナは冒険者の人数×1d20 年後に復活する。冒険者は望むならば不浄なる暗黒の書を手に入れることが出来る。そして聖域は振動し、崩れ始める。床や天井の石が剥がれ落ちる。その向こうには漆黒の虚無が広がっている。聖域と塔全体にかかっていたフォービダンスは消失しており、テレポートやプレーンシフトで脱出することが出来る。シュワルツはプレーンシフトを発動することが出来る。

冒険者たちが塔を脱出したら以下を読む。

君たちがグレイホークに帰り着くと、透き通るような晴天が広がっている。ふと傍らを見れば、シュワルツの体がうっすらと透けていることに気付く。
「ああ、なんと眩しい光だ。私には分かる。暗黒の未来は打ち砕かれたのだと」
そういっている間にもシュワルツの体は薄くなっていき、ほとんど消えそうになる。
「ありがとう、英雄たちよ。私が必要になることは、もうないだろう」
そうして彼の姿は消える。かすかな寂しさとともに、君たちは未来が救われたことを確信した。

セッションを終了する。