

怪獣の王

By Stan!

ここに、今年の終わり(訳注：本記事が公開されたのは2012年12月)がある——君が災厄預言者を信じるならば、世界の終わりもついでに。マヤの長い日めくりカレンダーが控えめに予言している神秘的な黙示録を記念して、私達は今月のテーマを「破滅と暗黒(Doom and Gloom)」とした。そして私達はそれらの記事に加えて、皆が大好きなD&Dのクリーチャー、タラスクに関する1対の記事を掲載した。

ここに、タラスクの登場する冒険のプロットがある。それにはこう書かれている。タラスクが目覚めて、手当たりしだいに全てを破壊し始める。その辺境に住む人々は必死で生き残ろうとするが、ほとんど生き残れない。

様々な点で、タラスクは私の大好きなムービー・モンスター、東宝スタジオの神々しい「怪獣の王(King of the Monsters)」、ゴジラのような。この類似点は、表面的なものにとどまらない。そう、どちらも恐竜に似た巨大な爬虫類であり、明確に同じ分類に入る。しかし、どちらも単なる巨大怪獣にはとどまらず、傷つけられた自然の原始の力の表出たる、止められえぬ激怒である。ビッグ・G(訳注：ゴジラのこと)は核兵器で傷つけられた母なる地球であり、タラスクは文字通り神々によって追い出されたプライモーディアルの怒りの象徴である。

タラスクが現れた時、PCにできる最善の行為は、それが罪なき町や村を滅ぼさないよう、その怒りの矛先を向け直すことである。そして、たとえ彼らがこの怪物に勝利したとしても、それは単に長い眠りにつくだけであり、結局それは再び地の底から這い出し再び暴れ回るだろう。それは多分、私がタラスクの中で最も好きな点だ。それは英雄にとって真の難題を提示する。彼らは、献身的に無垢な命を守ろうとするか、それとも単に自分たちの生存だけを目論むか。彼らはタラスクがもたらす黙示録を阻止するために、どのような危険を犯すだろうか？

もちろん、我々の「破滅と暗黒(Doom and Gloom)」にはタラスク以外についての記事もある。アイ・オヴ・レルムでは君は自称神官のビホルダーに出会うだろう。アイ・オヴ・エベロンでは、世界に終わりをもたらすことのみを目標としている冬の子(Children of Winter)とともに旅をするだろう。“背景(Backdrop)”の記事ではグレイホークのHochoch市について、“不思議な織物(Wondrous Weavings)”では魔法をかけられたタペストリーについて紹介する。

残念なことに、この記事を持って私のDragon、Dungeon誌への参加は最後となる。働く中で生涯の夢を満たすことは稀であるが、私はそれが出来た。1980年代に初めてであった時から、私はDragonのファンであった。そして、私のサインが、長く憧れ尊敬してきた多くの名前とともに編集者のページに並んだ時には、とても誇らしかった。2.3ヶ月という短い期間ではあったが、私はこの偉大なゲームの歴史の中で役割を果たすことが出来、光栄だ。

少なくとも僅かな間、ウィザーズ・オヴ・ザ・コーストを離れて働く時が来た。しかし、私は君たちのすぐそばにいる——たとえば、DMスクリーンの裏とかに。君たちの遊ぶ卓の周りで一緒に遊べたことに感謝を。近いうちにまた会えることを祈っている。

Stan!

歴史判定：タラスク

By Jeff LaSala

文字は優雅で、ゆっくりと、教養のある人物が落ち着いて書いたものに見える。ページはきちんと集められて、銀で覆われた骨の巻物入れによって直接女王のエージェントに届けられた。

その著者にして送り主は一説によればアークメイジともされているが、それは匿名に定められた。急使は彼の雇い主のこの説明だけを伝えた：灰色の外見、フードを被り物腰は柔らか、明瞭で強い意志と確信を持っている。以下の文章では、彼のタラスクを理解しようという試みとそれを伝えようとする努力が見られる……

唯一の生存者

君は、自分が怪物を知っていると思っている。君は地下世界の異形、冒瀆的な寺院のデーモン、アストラルの空の天使と戦うことに人生をかけたかもしれない。君は、ドラゴンさえ殺したかもしれない。しかし、君は本当の怪物の怒りを見たことはない。デヴィルとアルコンさえ尻込みするもの、深きに住むドラウでさえ理解できないほどの果てに眠る獣。

私はその大いなる獣の魂なき目を見つめ、そして見つめ返された。運命か幸運か、私はその歯と酸性のカミソリじみた食道を逃れることが出来た。私は、生き残り物語るものである。

それが父祖の地の田園地帯の地下から出てくる時、何の警告もなかった。その怪物はあつという間に近くの農場を破壊しつつ、生きとし生けるものを食った。怪物の飢えにより、男爵は一日を待たずに全てを失った。踏みつけられ蹂躪される草原と森、喰われるか吹き飛ばされるかする家畜と猟獣。何世紀もの間、農民反乱と敵の包囲に耐えぬいた城塞はタラスクの憤怒のもとに粉碎された。

偶然か、なにか偉大な思し召しかは知らないが、私だけが生き残った。この生存は何かの兆しなのか？私はそう信じ始めた。そして、私は生き延びたことだけではなく新たな機会を得たことに感謝するようになった。タラスクの襲来は私を新たな人生のルールへと動かしたのだ。大いなる獣の研究。もしあの出来事がなかったら、私は小さな貴族の怠惰な息子としていきたかもしれないのだ。これは大いなる悲劇だ。だろう？

私がこの世界を歩く中で、大いなる獣は3度現れた。一度目に全てが破壊されたあの時は、大切な思い出。二度目と三度目は私に教えるためだったのだろう。私は仕事として危険な廃墟を調べ神秘的な賢者と話し合い、死者と詳細に話した。大いなる獣への私の探求は私をフェイの渡瀬や次元を超えた旅へと導いた。

今、私は老い過ぎた。私は多くのことを学んだ。私は君にこの警告を与えよう。大いなる獣が最後に帰ってくる時、それは避けられないのだ。

獣の夜明け

1 ダースは下らない賢者が私に、タラスクの存在は悪しき儀式と定命のウィザードの“誤った”暗黒魔法に基づくものだと語った。このような疑わしい学説が怠惰にも大手を振っているのは犯罪的でさえある。タラスクの起源を理解するためには更なる高みと深み、すなわち暁の戦として知られる神々とプライモーディアルの対立へ目を向けなくてはならない。

それは比類なき邪悪なブラック・ドラゴンのアルヴェストリクス(Arvestrix)が秘蔵していた稀観書だった。この神界語(アストラルと神々の原語)の著者は、抜け目なく、直接見たかのように暁の戦について語っていた。いまや、私は前史時代における神話的な対立について多くの文章を読んだ。しかし、それらの内の殆どは一方による他方への反論、中傷、プロパガンダである。しかし、この本は違った。そして、その記述こそが私の答えを求めての探求の基盤となったのだ。

この世界は神の如き力を持ったエレメンタルであるプライモーディアルによって暴力的かつ絶えず変化を続

ける世界として始まった。そこに神々が訪れ、泡立つ混沌を新たな生命が生まれ育つことの出来る安定した世界へと作り替えた時、プライモーディアルは怒ってその世界を破壊しようとした。こうして、暁の戦——定命の者には本当の意味での理解など出来ないほど大きく長い戦——は始まった。

プライモーディアルは自身が負けるとは思っていなかった。愚かにも、彼らは神とその従者たる天使と戦うのと同じくらい、同族間でも争った。神々は数でこそ勝られていたものの協力し強い決意を持って戦った。そうしてようやく、暁の戦はプライモーディアルの敗北で幕を閉じた。彼らは二度と世界の安定を脅かすことがないように、休眠状態にされるか、封印されるか、殺されるかした。

この戦いにおいて、いくらかのプライモーディアルは他の大多数より慎重だった。これらの将来を見通すことが出来た存在は生き残りのため、互いの違いを一時的に棚上げした。最も強力なものは元素大公と名乗り、アルコメンタルと呼ばれていた。彼らは同盟をした。彼らは共に“古き元素の眼”(最も古く最も強力だと考えられていた存在)を探し求め開放しようとした。神は、最終的に彼らの裏をかいた。“眼”は神々の牢獄にとどめおかれ、アルコメンタルは彼らの敵を妨害すべく元素の渾沌の奥へと逃げた。しかし、彼らは逃げる前に、世界がこれまでに見た中で最も恐ろしい怪物を起こす計画を準備した。

待機する兵器

すべての戦争は新たな兵器を生じさせる。結局のところ、争いは創造の父なのだ。この宇宙的な対立の間に、暁の戦は多くのアボミネーション(両軍によって作られた生物兵器であり、その幾つかは未だに忘れられた地や我々の近くにいる)をまき散らした。アトロパル、アストラス・ストーカー、フェイン……リストはまだまだ続く。その内の1匹にもけして出会わない事こそが、定命の者にとっての幸運である。タラスクはこの戦争における最後の、そして疑いの余地なく最も強力な兵器であった。

追放される直前に、アルコメンタルは悪意に満ちた最後の仕事をした。彼らは極秘裏にその才能を結集して、抑えられぬ飢えを持ったアボミネーションを作り上げた。火の大公アイミックスはタラスクに内なる熱と残忍なエネルギーを注入した。永久の冬の運び手クリオナクスと岩の暴君オグレモスはそれに不滅の持久力を与えた。黒き潮の貴婦人オルヒュドラと大いなる雷雲ヤンシーピンはこの怪物の容赦なき怒りを。彼ら以外にも、“酸の力”と“骨刃”という、名前の失われた少なくとも2体の元素大公がこの製造過程で生き残れなかった、という証拠がある。

それから、アルコメンタルたちは生まれたてのタラスクを、出来たばかりの自然世界の中心に植え付け、数世紀後に孵化するようにして去った。ある日、もう一度プライモーディアルの怒りを開放し、神の創造物を引き裂くためにそれは目覚めるだろう。プライモーディアルの意図によれば、彼らの不安定なペットは強大な力と知恵、悪意を持ち、空飛ぶドラゴンを摘み取り、エグザルフを夕餉に召喚するほどのものであった。しかし、彼らの仕事は不完全にならざるを得ず、製作者内の無遠慮な怒りによって損なわれてしまった。結局、プライモーディアルは神ではなかった。そして神々が彼らを見付け、アルコメンタルの総力を注いだ仕事は終わりを迎え、この未熟で不格好な兵器は打ち捨てられた。

歴史判定

魔法学 15：タラスクという言葉は、時折姿を表し周囲一隊を破壊し尽くす強大な獣を意味する。

魔法学 25：タラスクが神々に対抗する兵器としてプライモーディアルに作られたアボミネーションであり、それは普段は世界の中心で眠っており地上へ現れることは稀である。

魔法学 30：タラスクは世界そのものと密接につながっておりその性質上、ほとんど破壊不可能であるという事実と、本稿に書かれるすべての記述を知っている。

初期の襲撃

何世紀もの間、タラスクは休眠状態にあった。アルコメンタル達はこの秘密の計画から関心を失った。彼らは古き元素の眼の計画を進めるときの他は、互いに相争うことに没頭した。他方、自然世界に住む定命の者と永劫の者達は彼らの足元で芽吹きつつある危険について知らないままであった。

そしてある日、それはようやく眼を覚ました。アエリテュール(Aeriteueur)と呼ばれるこの古代王国はタラスクの初めての襲撃に語られている。エラドリンによって作られた魔法の孔雀石「スピーキング・ジェム」では、アエリテュールのロアマスターがビヒモスに似た、けれどもはるかに巨大で長い手足を持った巨獣について物語っている。翼がなく、角を持ち、“溶けたダイヤモンドのような甲殻”に身を包み、生きとし生ける物の耳をつんざくような轟音を上げ、破滅的に巨大な尾を有していた。重厚でありながら爆発的なその速度は呪文や騎士、召喚生物を気に留めなかった。この大いなる獣を見たほとんどのものは恐怖——私がよく親しんでいる感覚——に釘付けにされた。逃げることさえ出来ないほどその存在は圧倒的だったのだ。その手の届くところにあるものは全て食られるか破壊されるかした。人間、馬、馬車、攻城兵器。スピーキング・ジェムの幽かな声はその怪物を呼ぶにはタラスク、エルフ語で止められないもの、を意味している。今ではその語が持っていた古い意味は全て失われ、その語は唯一つを連想させるものとなっている。

奇跡的にも、アエリテュールはその周囲の国々とは異なり大いなる獣の飢えの標的として滅亡をすることはなかった。そして、これ以前のこの獣の出現は記録されていない。この生き物は突如として王国の手前で停止し、そして Xorn(訳注：地の元素界に住む三足三腕のクリーチャー)のように固形の岩石を通過して山の中へと沈んでいった。そして、アエリテュールの歴史の中で、その獣が再び現れることはなかった。

大いなる獣の通った場所として知られる場所にあった他の古代文明の痕跡から、私はこの証拠を調査した。洞窟に描かれた最古の壁画、砂漠の墳墓に描かれた紋様、砕けた寺院の壁を覆う彫刻は、大地より現れ、周囲一体を滅ぼしつつ、翼のない不死身の怪物を示していた。これらの内、ドラゴンとの混同は一件も考えられなかった。それはそのままに恐れられ、最悪のドラゴンと比べても似通っていない。

私はかつて、タラスクの激怒に直面し、ロルス信者にさえ忘れ去られたドラウの都市の廃墟を調べた。ヒューマンの領域 Irentia も、デーモンを崇めるノールの Gajraharr 族も抹消された。前者は今では廃れた、全ての自由な種族にとっての善の神の勇士であった。あなたはこの内どちらかについて聞いたことがあるだろうか？ないだろう。この名を知るものは誰も生き残らなかったのだ。大いなる獣は善と悪、秩序と混沌、光と闇を区別しない。その製作者の性質にもかかわらず、タラスクは悪の勢力ではない。それは暖かな肉を好むが、もし何かが無駄品であるならば——それは本当の意味で——消費されうるし、そうなるだろう。エルフ、デーモン、ヒューマン、ジャイアント、イリシッド、ハーフリング、若木、カタパルト。全てがタラスクのお腹の中だ。

混沌のサイクル

間違いなくあなたは疑問に思っているだろう。タラスクを倒すことが出来ないのなら、なぜ我々はまだ生きているのか、と。なぜ、それを見たことのない者がいるのか？なぜ、それを信じすらない国があるのか？

その理由は、タラスクが疲れ知らずではないからだ。タラスクが姿を消すその時にはいつも、タラスクの弱点——時間そのもの——が明らかになる。もっとも、これを理解するほどの視点を持つ者は多くはない。タラスクは破壊機関であり、現世の肉に包まれた元素エネルギーである。ゆえに、それは世界からの制約を受ける。それはプライモーディアルの魔法によって力を与えられたが、火でさえ燃料を必要とする。タラスクが破壊のためにそのエネルギーを消費した後、この獣は幾ばくかの間眠らねばならず、地上へ現れることは出来ない。

眠って起きるこのサイクルは不規則である。過去のレポートによれば、タラスクは2年間眠り、2.3日だけ暴れて消えた。時々、この活動はより活発になる。何ヶ月も起きたまま活動し大陸1つを喰らい尽くし、そして地の底へ帰り10年以上目覚めない。

タラスクは眠りから覚めると、常に地下から現れる。人口の多い地域では殆どの者が犠牲になるので、報告の

大部分は辺境から上げられる。そこに、タラスクとその長い歴史を学ぶことの困難がある。生存者は滅多にいない。あばら屋1つから国々まで、タラスクが通ったところでその形を保つものは殆ど無い。それゆえ、この大なる獣についての記述すら、伝説級の代物である。直接、これを見つけ出したものは少数派である。私も、その1人だ。

DMへ：この怪物の性質

筆者のこのタラスクに関する記述は全て正しいのか？彼自身はそう思っている。彼は、彼が知る誰よりもこの研究に長くの時間を費やした。彼はモンスター・マニュアルの13ページの記述(訳注：タラスクのページ)の上を行っている。

しかし、彼が正しい必要はない。DMとして、あなたはゲームの最終的な最高権威である。タラスクは、あなたがそうであると望む何物でもあり得る。AD&DのMM2の記述はこの怪物の起源について何も言っていない。その後の記述でタラスクは悪の元素大公(アルコメンタル)のせいになされた。このD&Dのアイコンックな怪物はタラスクの実在の神話(キングコングのように美しさに弱く、亀の甲羅を持ち、聖女に魅了されて殺されたフランスのドラゴン)にゆるく結びついている。君のゲームの中で、タラスクはこのようなちょっとした役割を担うことも出来るだろう。

それは君のキャンペーンだ。アストラル海の周りを泳ぎまわり、神と天使を貪り食うようなタラスクを望むのなら、頑張ってもらいたい。都市でゴジラのように暴れ回り、他の巨大な怪獣と戦っていることを望むのなら、そうするといい。君が善や悪の力によってそれが支配されていることを望むのならば、いいんじゃないかな？

破壊の目撃者

多くの人々がタラスクを討伐しようと試みた。それは当然のことだった。ドラゴン殺しは並外れて困難だが、君に富と名声をもたらすだろう。デーモンを殺し、デヴィルを打ち破ることは英雄として最も豪胆な振る舞いだろう。しかしタラスク——究極の殺戮機械にして王と王国の捕食者——は最も強く彼らをとらえる。君はその栄光を想像できるだろうか？私は2度目の邂逅の時に、それをした。私は強く、復讐心に燃えていた。だが、私は正面からの攻撃に参加する代わりに、遠くからその様子を眺め、仲間たちのために防護呪文を詠唱し防壁を創造した。私と仲間たちの尽力にもかかわらず、タラスクは彼らをバラバラに引き裂いた。私の婚約者もその中の1人だった。エグザルフに匹敵する勇気と誠実さ、そして神への信仰に満ちたパラディンだった。彼女はフットマンズ・ランスを構えてタラスクに立ち向かったが、それを使うことはなかった。代わりに、彼女は仲間が強力な武器でタラスクを突き殺す時間を稼ぐため、聖歌を歌ってその動きを鎮めようとした。彼女のミスにより、彼女は噛まれ、そして飲み込まれた。それは英雄の死ではなかった。詩人の歌にも値しない。それはおぞましく、あつという間であった。

そして私だけが生き残った。再び。途方に暮れた私は研究に没頭し、そして次のモンスター・スレイヤーを集め始めた。

私が大なる獣に次に会ったのは、それから33年後、極寒の北方でそれが氷河から現れた時だった。私が指揮した小さな軍隊は強化された刃によってタラスクに始末されるまでの間にその身を突き通すことが出来た。しかし最終的には蹂躪され、全員が喰われた。私が乗ったレッド・ドラゴンでさえ長く交戦することは出来なかった。接近しようとした時、ドラゴンは突然に飛行のバランスを崩したのだ。おそらくは大気元素を司るヤンシービンの力の残滓だろう。私は振り落とされ、魔法も上手く使えなかった。タラスクは私に飛びかかった。賢明にも予め用意していた瞬間移動呪文が私を救ったのだ。

私は、タラスクの死に関する怪しげな話を聞いた。それらの話によれば、タラスクの死体はあまりにも早く地中に沈んでしまったのでそれを引き上げることが出来なかったのだ、という。このクリーチャーの“死”の真実は、単に傷つけられたことによる無意識の反応でとしてその元素冬眠が早まっただけであり、次の休眠期間が始まっただけである。私が聞いた話によれば、浅いところで眠っていたタラスクは後でドワーフの鉱夫だかアンダーダーク探検家によって叩き起こされたらしい。いずれにせよ、タラスクは単に彼らを食うか、でなければより深くへと移動するだけだった。それは、完全に起きることをまだ望んでいなかったようだ。

この獣の他の側面

タラスクの実在を信じるもの全てがこの怪物を恐れているわけではない。一部の人々は、それがもたらす破壊を楽しんでいる。この大いなる獣のカルトの多くはその蹂躪——とあつという間の消失——の灰の中から生まれた。その後を訪れる、“神”の沈黙は、定命の者が関心を保ち続けるには長すぎるものであった。タラスクの眠りの周期を生き延びた彼らが、最後にこの怪物的な“恩人”に出会う時、彼らは普通喰われてしまう。

私が見てきたカルトの中でも、“清算人”たち——自身も一度大いなる獣によって殺されて蘇ったデーヴァによって3世紀ほど前に創設された——ほど成功したものはない。私は“清算人”たちの狂った展望には首を傾げるが、彼らの才覚には感心せざるを得ない。彼らはタラスクが目覚めの後に残される負のエネルギーを利用する方法を見つけ、その邪悪さをさらに大きなものとした。

また、タラスクは強力なアーティファクトの歴史にも登場する。その胃の中では元素の酸と焔が渦巻き、破壊不可能な物質を除いて何でも分解してしまう。それはかつて **Fang of Baator**, **Ebon Band**, **Talisman of Ahrjez** を腹の中で破壊したと記されている悪名高き器官だ。理論上、それはその気になればかの悪名高きデモノミコンやハンド・オヴ・ヴェクナすら破壊することが出来る。

興味深く、とはいえその性質上驚かないかもしれないが、他の次元界の住人はこの大いなる獣をほとんど恐れていない。フェイワイルド、シャドウフェル、アストラル海、元素の渾沌自体でさえこの畏怖すべき存在を知らなかった。というもの、タラスクは定命の世界から外へ出ることも、出る気もないからだ。プライモーディアルはこの獣がまだ若かった頃にそれを世界に結びつけた。それゆえ、この大いなる獣は世界全体と同じくらいに破壊困難で抗えぬものである。それでも、この世界から除外することでタラスクを殺害することは出来る。それゆえこの怪物はポータルなどを避けようとする。

1体のタラスク、多くの可能性。

キャンペーンでタラスクを使うには、多くのやり方がある。この大いなる獣が目覚めた時、全てのものがそれを殺そうとしなくてはいけない訳ではないのだ。いくつかのアイデアを下記に記す。

・カルトとの衝突

多くの人々が、タラスクの利用を試みるだけの理由を持っている。ほとんどはどうやってそれを見つけるか、起こすか、ということについて何も知らない。しかし“清算人”たち(「終末は近い!」の記事参照)のような凶悪なカルトはこの獣の出現場所を選ぶ方法を発見したと信じている。このようなカルトと戦うことは簡単な英雄級の多層的な冒険になりうる。

・復讐のドルイド

一部のドルイドは、他の者達よりも好戦的である。この大いなる獣が自然の力の発現であり、分明による搾取を罰するため世界自身によって作られたものだと確信している者がいる。彼女は儀式でこの大いなる獣を起こし、森の向こうの専制的な都市を攻撃せよと命ずるつもりでいる。タラスクの最初のごちそうが彼女の森とそこに住む全ての者達だ、という事実は彼女の熱心すぎる思いの中では考慮されていない。ドルイドを説得してこの行動を思いとどまらせることは、英雄級冒険者のための仕事である。

・元素の蜂起

元素の渾沌には定命の世界を粉々に打ち砕き、ばらばらの素材へと戻すことを望む、神を憎む者達で満ち溢れている。『The Plane Below』の Chapter 2 である Secrets of the Elemental Chaos は怒れるエレメンタルの悪しき見本市だ。おそらく彼らは元素大公の指図を受け、眠れるタラスクをパワーアップさせることでそれが 2 度と休眠に入らなくても良くなるような方法を見つけただろう。1年以上タラスクが暴れることは神々の創世の努力を完全に粉砕するものである。このエレメンタルの計画を阻止することは伝説級、或いは神話級のイベントになりうる。

・問題あるアーティファクト

英雄たちは破壊しなくてはならない悪のアーティファクトを手に入れた。しかし、どうやれば良いのかが分からない。そこで、タラスクに喰わせてしまえという提案を受ける。そして、この獣はアンダーダークの浅層に眠っているという。冒険者達はタラスクの元へとたどり着き、それを起こすことなくアーティファクトを飲み込ませることが出来るだろうか? この危険の大きな冒険は伝説級、或いは神話級のキャラクターに適している。

・開放されし“眼”

タリズダンが“古き元素の眼”を装い、タラスクの創造と関わっていたことを本稿は示唆している。もしそうならば、タラスクの力の増大は、この“鎖に繋がれし神”の神造牢獄からの開放という黙示録的事象へと繋がる。もしタラスクが休息を必要としなくなってしまったならば、それは神話級冒険者にも匹敵する神々のエージェントが全力で抵抗しなければならないほどの破壊を世界にもたらすだろう。タリズダンの脱獄の序章としての陽動には何が良いだろうか?

いかなる終末か？

タラスクの全史は我々の観測可能な範囲を超えて長く、報告に書き記すことの出来ない矛盾も多く見られる。私が考えるに、タラスクに関する報告書に存在する矛盾の多くは、その適応能力によって生じているものである。

そう、タラスクは今もなお変化し続けているのだ。それは年月を経るに従って着実に強力に、そしておそらくは巨大にすらなっている。古代、タラスクは数年眠って数日の間起きていた。現在、大いなる獣は数十年眠り、そしてその覚醒は……あまりにも長い。次に目覚めた時、それは本当に再び眠りにつくのだろうか？新しい次代はすぐに訪れようとしているのかもしれない——我々にとっては好ましくないものが。

もちろん、これは1つの見方にすぎない。私は多くの理論を仮定し、タラスクの経路を年代順に記録しようと試みたが、いかなる神格もエレメンタルも私の作業を支持しようとも邪魔しようともしなかった。タラスクは世界と同じくらいに古く、世界中の誰もそれを止めることは出来ない。おそらく、私は試されている。おそらく、これは“清算人”たちの狂った叡智だろう。

これは、私からの最後の警告である。私は、まもなくこの世を去るだろう。私は研究を通して、タラスクの最後の出現場所であろう地点を推定した。私は今そこへ行き、根気強く待っている。それは数年かも知れないし、数日かもしれない。私はその荒々しさと壮大さに対して跪くだろう。そしては、私はそれに屈するのだ。

終末は近い！～タラスクの信奉者たち～

By Dennis Johnson

我らが主の怒りは我が胸を引き裂く。我が口はその塔を見て濡れそぼる。タラスクの意味は明白である。：都市を陥落させよ！そして我ら“清算人”こそがその裁きを下すのだ！

死、苦痛、無力さ、不可避なるもの。暗黒の世界の僅かな光に隠れ住む人間たちにとって、タラスクの止め得ぬ破壊力を物語る言葉こそが人生の現実である。遠くの暗黒神でも、未知なる“彼方の領域”の恐怖でもなく、タラスクこそが万人に通じる生命の純然たる真実を思い出させる存在である。すなわち、全てのものには終わりがあり、平和が訪れることは稀なのだ。

この真実に立ち向かう英雄たちにとって、タラスクだけではなくその奉仕者と戦うことも気が滅入るような話である。“アボミネーションの目覚め”の名残たる暗黒の力が不幸にもその狂奔によって漏れだしたならば、多くの魂がタラスクの力に屈し、道を誤ることになる。狂信者たちはタラスクが眠りにについている間はその名のもとに死をもたらし、それが目覚めた時には真に大きな虐殺を作り上げる。

タラスクの狂信者たち

タラスク崇拝の1つの典型的な形としてこの怪物による攻撃への追従があるが、それはこの怪物が眠りにつくるとすみやかに収まり、力への恐れも薄れていく。“清算人”と呼ばれるタラスクの永続的なカルトのみが崇拝を保ち続けられる。なぜならば、彼らの指導者はタラスクとつながりを持ち、それに影響され続けるからである。獣的な破壊衝動に墮した“清算人”たちはタラスクが目覚めその大暴れの中で消費されるまで、その覚醒を待ちながら殺人と破壊を行う。

タラスクと“清算人”の関係はカルトの外の者達には理解し難い。大地からタラスクの鼓動を聞き、破壊の夢を見、そして飽くなき飢えを感じるのだと指導者は言う。これらを裏付けるような魔法的な能力をタラスクが見せたことはないが、占術呪文はタラスクの襲撃現場から影のエネルギーの残滓を見付けた。このエネルギーはタラスクが生み出したものではなく、むしろこの怪物が生み出した死の副産物であると学者たちは考えている。不幸な生き残りがこの荒廃した地のエネルギーを取り込んだとき、彼らはタラスクの破壊衝動を得てこの怪物への奉仕に取り憑かれることになる。この新たに呪いを得た者達を、“清算人”たちは受け入れる。

直接タラスクとのつながりを持つ“清算人”は稀であり、多くは単にタラスク・カルトの邪な教義を受け入れただけである。カルトの主張によれば、タラスクは単なるアボミネーションではなく、正義と断罪を司る原始精霊なのだという。タラスクの使命は精霊の贈り物たる世界に巢食う残虐で自己本位な無価値な者共を浄化することである。タラスクとその行いに奉仕するものだけがその怒りを避けられるであろう。タラスクが憎む誤った社会を支える者共は、その支配者とともに死に値する。

“清算人”

目標：タラスクが目覚めるまでの間、可能な限りの大規模殺戮を行う。

掲げる目標：タラスクの名譽のため、腐敗を破壊し、可能な限りその破壊を広める。

規模：何千もの“清算人”が世界に拡散しており、そのうち数百はタラスクと精神的に繋がっている。

属性：悪：タラスクによる殺人は本能的かつ無属性であるが、一部の“清算人”は邪悪なエネルギーによって墮落しており、この信奉者たちは疑わしい正当化で罪のない人々を殺害する。

哲学：文明を滅ぼすために世界から蘇り続けるタラスクの無差別破壊こそが、社会が本質的に不自然で悪しきものだという証明になると、多くの“清算人”は考えている。タラスクと直接のつながりを持つ者達は、このような哲学を必要としない。獣の飽くなき飢えは、破壊それ自体を目的としている。

歴史：この最初の持続的なタラスク・カルトはサエラス(Thaeras)というデーヴァによっておよそ 300 年前に作られた。タラスクに殺され、その荒廃した地で転生したことでサエラスは影のエネルギーを取り込んで墮落した。これにより彼の過去生の記憶は彼の理性とともに失われた。サエラスはタラスクの痕跡に残されるエネルギーを制御し、他の人に彼の狂気の断片を移す術を学んだ。このタラスクとのつながりの共有により創設段階の“清算人”は怯えている人々を転向させ、獣の名のもとに死をもたらし始めた。

指導原理：一般的な“清算人”はローマン・ファーヴェル(Loman Farvel)と名付けられたヒューマンのウィザードに従っており、世界中の地方教団へと儀式で命令を下している。ファーヴェルの計画の多くはより強力な“繋がった清算人”によって下されるもので、彼らは完全に狂っており他の狂信者とは交流しない。これら最上級の指導者の中で最大のもはサエラスであり、彼は墮落したデーヴァであるため死と輪廻転生を避けている。

構造：“清算人”は権力から隠れるため小さな集団を形成し、盲目的に指導者に従う。これらの扇動家はタラスクの意思を伝えることにより、彼らの生活の大部分をコントロールする。ファーヴェルは彼の親玉への協力を得るために地方教主を利用し、世界規模での活動を可能とする。“清算人”の指導者が共有する力と死への渴望は互いに協力することに利益を見出させ、派閥主義を限定させる。

活動：“清算人”はタラスクが暴れまわった跡地に魔法的な神殿を建立し、周囲に住む者をその陰のエネルギーで汚染する。神殿では弱く恐れる者達へ彼らの黙示録的な哲学を説き、世界中で“清算人”を作る。彼らは十分に力を付けたならば、魔法を使い口実を用いて文明を打ち倒すべく壮大な計画を執行する。彼らは血への渴望を満たすための個人的な殺人を恥じないが、タラスクの例に習い大規模な破壊を好む。

アドヴェンチャー・フック

タラスクが 30 レベルであることは、この怪物が冒険の大部分の間眠っているしかなく、キャンペーンの主敵にはなり得ない、ということの意味しない。以下のアイデアはタラスクが各級において冒険者に印象的な敵になるための例を上げている。

英雄級

- ・エラティスの信徒が失われた文明の最後の日についての知識を求めている。スピーク・ウィズ・デッドのスクロールを携え、冒険者たちは失われた文明の廃墟へと旅立つ。そこで“清算人”の一味と半分壊れたスケルトンの軍団を目にする。このカルトはタラスクの犠牲者を“獣に祝福されしもの”と呼び文明の破壊者を自認する。単純に戦うには敵は強大すぎるため、冒険者たちは対策を求めて死者たちから情報を得なければならない。
- ・タラスクに食られるという悪夢にある村の住人全員が苦しめられている。“清算人”は影のエネルギーによって住人を墮落させ狂信者に仕立てあげようとしている。彼らがこの呪いに屈する前に冒険者はカルトを見つけ出し、その災いを根絶しなくてはならない。
- ・“清算人”は慈悲深い王にタラスクの渴望を植え付け、彼を隣国に対する攻撃的な独裁者へと仕立てあげた。大臣はこれを心配しているが、王は医者や魔術師による診察を拒んでいる。パーティは彼が戦争をもたらす前に、彼の宮廷に潜入し、この変貌の原因を発見・除去するための依頼を受ける。

伝説級

- ・数日のうちにタラスクが多くの人々が住む地を破壊する、とオラクルが予見する。迅速に大人数を避難させる方法を探す中で、冒険者たちは不活性化状態のポータルを発見する。パーティはその向こうを調査し、安全を確保し、怯える人々に未知の地へ行くよう説得しなくてはならない。
- ・戦争中の王国から逃れてきた難民はタラスクの名のもとに無数の市民が犠牲になったという。“清算人”が「十分な“犯罪者”をタラスクに捧げるならばそれが目覚め彼女の敵を滅ぼすのだ」と女王を説得したのだ。パーティは犠牲者から闇の魔術を得ている狂信者と戦い、女王に殺人をやめるよう説得するか、彼女にそれを決意させた軍事的脅威を除去するか、彼女を王座から追放しなければならない。
- ・サイクロプスが生活に欠かせない川をアンダーダークとつないでしまった。調査を始めたパーティは川が現在

フェイダークへと流入していることに気づく。フォーモリアンの君主は自然世界のエレメントを集め、フェイのタラスクを作るために“清算人”として働いている。戦うか、邪魔するか、“清算人”との協力関係を破壊するか。いずれにしろパーティはこのフォーモリアンの行いに終止符を打たねばならない。

神話級

- ・鉱夫はアンダーダークの奥深く、強力な“清算人”の一団に守られるタラスクの休息時を発見した。マインド・プレイヤー、ドラウ、エンシェント・パープル・ドラゴンなど多くの勢力がタラスクをコントロールしようと競っている。パーティは最初にこの休息所へたどり着き、狂信者が彼らの敵を退けることを助けるか、休眠中のタラスクを破壊する方法を見つけることで、この怪物を起こすことなく済ませなければならない。
- ・パーティは、彼らが必要とする強力なアイテムが随分昔にタラスクに飲み込まれたとの情報を得た。彼らはアビスのバレンス～現在過去未来すべての文明の廃墟が横たわる場所～へと旅する。パーティはタラスクが最後に破壊した都市を訪れ、このアボミネーションの不死の肉体に飲み込まれる前に件のアーティファクトを見付けなければならない。

モンスター・テーマ：清算人

最も恵まれた清算人はタラスクとエネルギー的に繋がるだけでなく、それを活用する。ほとんどどのような知的生物でもこの狂信者になることはありえ、そして彼らの儀式は知性のない生き物にその能力を吹き込むことも出来た。以下に挙げる能力の1つ以上をクリーチャーに付与することはアボミネーションの力の片鱗を与えることによってタラスクとのつながりを示すものである。英雄級の清算人は角をつけたり甲羅を模したコートを着ているくらいしか視覚的特徴はないだろう。伝説級・神話級においてはより長くタラスクの力にさらされることで狂信者の姿はより大きく変貌する。すなわち、歯は牙になり、肌は鱗になり、鋭い角が頭から突き出す。

<モンスター・テーマによって得られるパワーは割愛>

タラスクの従者

タラスクが目覚めた時、それは目に映る者なら誰でも食べてしまう。この最初の犠牲者の生き残りである清算人はタラスクが目覚めによって影エネルギーが強化され、そのあるじに従って戦闘を行う。

伝承

知識判定

歴史 32：タラスクが大都市に近づいた時、いくつかの人型生物がその前で動いているのが見られた。これらの狂信者が逃げ惑うのではなく怪物を都市へと案内していることに気づいた時、守備隊は彼らへの哀れみを恐怖に転じた。バハムートに祝福された光輝の勇者がタラスクに戦いを挑んだ。人々が、狂信者が魔法のようにその敵を弱体化させているのだと気づいた時には全てが遅かった。タラスクが都市の城壁を打ち砕き、大虐殺が始まると、狂信者たちは勇者の死体の上で踊り狂った。

遭遇

タラスクの近くでは狂信者の影エネルギーがこの怪物の能力によって補完される。それゆえ、彼らはタラスクとともにのみ現れる。このアボミネーションが眠りにつくまで彼らの能力は持続し、その後彼らの能力は元に戻る。しかし、彼らの狂気はより深まるのである。

<タラスクと清算人のモンスターデータは割愛>

タラスクの清算人の戦術

この清算人は戦場の端にいて、彼らの主人を褒め称え敵を罵る。英雄たちが彼らの魔力がもたらすものを知るまで、彼らは無力に見えるかもしれない。攻撃を受けるならばこれらの狂信者はあっという間に倒れてしまう。しかし、もう一つの短い呪文は死体を立ち上がらせる。

タラスク

はるか昔、プライモーディアルが神々の創造物を抹消するための生物兵器としてタラスクを作り上げた。世界の中心から這い出したタラスクは世界の表面で大暴れをし、破壊と絶望だけを残して去ってゆく。