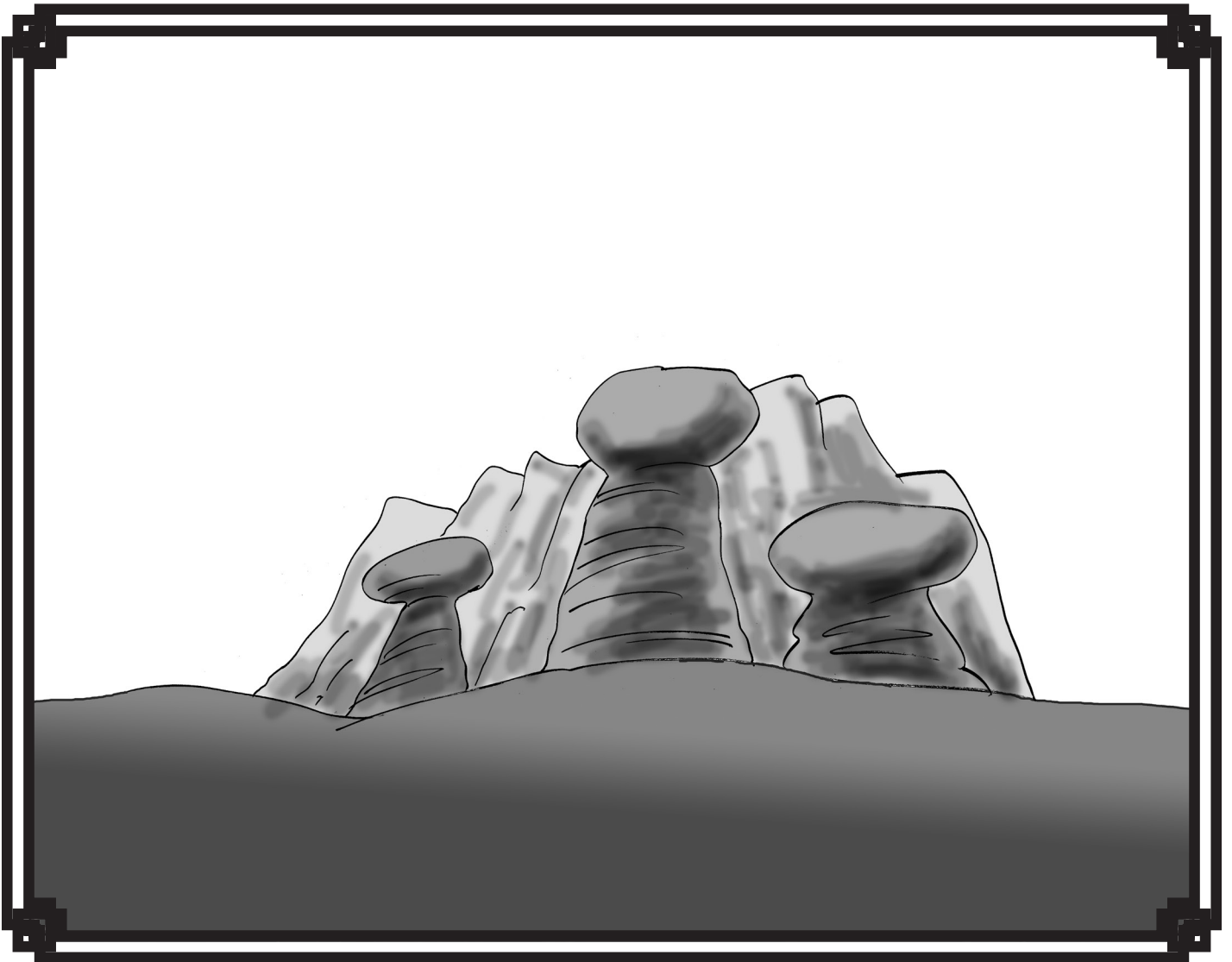


# 星墜ち砂漠窪地

サンドキャッスルTRPGシナリオ：  
3～6人のレベル1プレイヤーキャラクター用

“これは、冒険の導入と、地理的および神話的な遭遇のバランスが素晴らしく、  
戦闘とロールプレイの反応を組み合わせた、力強くよく考えられた冒険です。”

—ドナルド・J・ビンゲル（受賞歴のあるゲーム・デザイナー）



## 星墜ち砂漠窪地 目次

プレイヤーキャラクター	3
背景	3
1) 臭泉 (くさいずみ)	3
1A) インペリアル・スパ・リゾート	3
1B) フィリップ雑貨屋	3
2) 冒険者ギルド	4
2A) 回収学院	4
2B) 狩人会場	5
2C) 聖火の避難所	6
3) 星墜ち砂漠窪地	7
3A) 善意 [スペース1]	8
3B) 凍った井戸 [スペース2]	9
3C) 考古学的発掘 [スペース3]	10
3D) ホムンクルスの待ち伏せ [スペース4]	12
3E) スフィンクス [スペース5]	13
3F) 火の神殿 [スペース6]	15
3G) 呪われた大地 [中央のスペース]	16
4) ピラミッド	18
4A) ピラミッド外部	18
4B) 中央の部屋	18
4C) 罨の廊下	20
4D) 内陣	20
4E) 王妃の部屋	21
4F) 倒された冒険者たち	22
4G) ドレスト・トゥー・キル	22
4H) 天国 (または地獄) への階段	24
5) 冒険の帰結	27
6) キャンペーンを続ける	27
参考情報	29
カノプス壺	29
衝突クレーター	29
隕石	29

## 星墜ち砂漠窪地

サンドキャッスルTRPGシナリオ：  
3～6人のレベル1プレイヤーキャラクター用

「星墜ち砂漠窪地」はサンドキャッスルテーブルトークロールプレイングゲーム (以下TRPGと略す) のための導入用冒険です。このシナリオはゲームマスター (以下GMと略す) によって進行され、3～6人のグループ向けです。

これはプレイ時間として、1回で約4時間のゲームセッションを2回かかるようにデザインされていますが、この冒険のゆるい「サンドボックス」構造を考えると、個々のゲームグループによってはこれより時間がかかったり、逆に短い時間で終わったりすることがあります。

GMは、サンドキャッスルのコアルールおよびゲームマスターマニュアル (以下GMMと略す) を読んでおくべきで、この冒険を進行するにあたって基本的な理解が必要です。プレイヤーもまたコアルールを読んでおくべきですが、必須ではありません。

GMはプレイヤーのためにゲームを進行するにあたってこの冒険シナリオをすべて読んでおくべきです。しかし、プレイヤーはこのシナリオを読むべきではありません。なぜなら、このシナリオにはゲームプレイの過程で明らかにすべき情報を含んでおり、このシナリオを読むことで驚きを損ねるからです。

もし、GMがこの冒険シナリオを、時間的制約のため事前に全部読むことができない場合、現在進行している遭遇の2ページほど先を読めば、シナリオを読みながらゲームを進行することもできます。

TRPGシナリオは、2種類の情報を含んでいます。情報のほとんどはGMがゲームを裁定するのに助けとなるものです。ある種の情報は冒険の適切な時点でGMがプレイヤーに読み上げるものです。この情報はプレイヤー向けで「囲みテキスト」呼びます。GM向けの情報と区別するために影つきの箱で囲むという約束事になっているからです。

## 著作権およびクレジット

© 国立天文台

出版年：2023

2024 (和訳)

出版：国立天文台 天文情報センター 出版室

東京都三鷹市大沢2-21-1, JAPAN

<https://www.nao.ac.jp/>

著者：ラムゼイ・ランドック

イラスト：藤井龍二

## プレイヤーキャラクター

星墜ち砂漠窪地は3～6人のレベル1キャラクターで進行することを意図したものです。

このシナリオは、PCが冒険者ギルドと交流し、その雰囲気を知ることから始まります。そのため、キャラクターをどのギルドに所属するか決めるのを保留させたいプレイヤーがいる場合には、選択を遅らせることも可能です。すべてのキャラクターは、冒険が終わる頃にはギルドに所属しているべきです。異なるPCが異なるギルドに所属することは可能であり、有利でさえあります。

## 背景

星墜ちクレーター、または「星墜ち砂漠窪地」は、失われた文明の遺跡が残る、孤立した砂漠です。ジャッカルやゾンビといった危険な生物が徘徊する不毛の荒地です。その名のとおりに、星墜ち砂漠窪地は、地球に「墜ちた星」によって作られた12kmの古代の隕石衝突クレーターです。クレーターの縁は、内部の砂漠環境と周囲を隔てる障壁を形成しています。隕石は惑星の表面にランダムに落ちるため、星墜ち砂漠窪地はGMの目的に合わせてドメイン内のどこにでも設置することができます。冒険には北極星と小熊座が登場し、星墜ち砂漠窪地が北半球にあることを暗示していますが、GMが南半球で冒険を繰り返したい場合には、南十字星で代用することもできます。

スターゲイザー人と呼ばれる古代の宗教組織は、隕石を信仰に取り入れていました。彼らは隕石を聖なるものとして集め、この大型隕石衝突クレーターの中央丘にピラミッド神殿を建設しました。彼らはこれらの儀式が自分たちを天国に近づけると信じていたのです。

スターゲイザー人の最後のキングプリーストは、この神聖なクレーターを地上の天国とするため、地上のあらゆる影響を排除しようとしていました。彼はピラミッドに強力な魔法の黄エネルギー発生装置を建設しました。その結果、クレーターは乾燥しはじめ、動植物を寄せつけないようになりました。そして、クレーターは乾燥した砂漠と化し、キングプリーストのミイラ化した遺体は発生装置とともにピラミッドの地下にある秘密の部屋に安置されました。

何千年ものあいだ、星墜ちクレーターは無価値で不吉な砂漠として敬遠されてきました。ある意味、キングプリーストの狙いどおり、地上の干渉者から解放された永遠の存在となっていました。クレーターに足を踏み入れるのは冒険者だけです。冒険者を支援するため、3つの冒険者ギルドは、クレーターのすぐ外側にある町、臭泉に小さな支部を持っています。

最近、キングプリーストの（生物学的ではないかもしれないが）思想的継承者である魔術師ラムセスが、内陣に侵入しました。そこで彼はキングプリーストの遺体と、まだ機能している黄エネルギー発生装置を発見し、魔法で保存されていたキングプリーストは、侵入に対してミイラの姿で起き上がりましたが、スターゲイザー宗教へのラムセスの献身に感銘を受けました。キングプリーストはラムセスを殺すのではなく、世界全体が不毛で生気のない

砂漠になるまで黄エネルギー発生装置のパワーを増大させるという計画にラムセスとともに着手しました。

ラムセスはその手足となって、発生装置のアップグレード計画に必要なものを手に入れました。その中には、月の隕石も含まれていました。月の隕石は、もともと月の一部だったのですが、別の隕石が月面のクレーターを吹き飛ばして宇宙空間に投げ出されたものです。キングプリーストのミイラは、この珍しい隕石を使って発生装置の出力を上げることができたのです。今、砂漠化の影響は星墜ち砂漠窪地の端を超えて広がっています。臭泉をはじめとする周辺地域は、進行する砂丘によって徐々に埋もれていく危機に瀕しています。

### 1) 臭泉（くさいずみ）

臭泉は星墜ちクレーターのすぐ外にあり、星墜ち砂漠窪地への出発点となっています。環境は乾燥した不毛の地ですが、クレーターほど過酷ではありません。町のまわりには砂地が広がり、その砂地が周囲の地形に影響を与えています。地元では長道と呼ばれる道路が臭泉を貫き、外の世界とつながっています。

臭泉の名は町の井戸の水に由来しています。その水は硫黄が含まれており、ひどい臭いがし、味も最悪ですが、それを気にしなければ飲んでも安全です。

町は、冒険ギルドの小さな支所、インペリアル・スパ・リゾート、フィリップの雑貨屋、そしてGMが望むその他の企業や住人から構成されます。

臭泉では一般的にトラブルが許されないため、GMCの戦闘能力データはありません。もし対立が起こった場合、ギルド支部に立ち寄った他の冒険者がかけつけ、すぐに十分な援軍を呼び寄せて状況を収めます。

#### 1A) インペリアル・スパ・リゾート

このローマ風の浴場は寂れています。経営しているのはすべて人間のアンソニー一家で、夫婦と成人した子供2人、それに祖母です。コアルールに記載されている標準的な料金で宿泊と食事を提供しています。部屋は清潔で安全ですが、数百年までとはいかなくても築数十年に見えます。食事はおいしいですが、手の込んだものではなく、主にパンに魚、チーズ、野菜、果物などから作られたさまざまなソースをかけて味つけしたものです。インペリアル・スパ・リゾートには、3つの浴場（男湯、女湯、混浴）があり、宿泊客は追加料金なしで利用できるのが売りです。浴場の壁画は色あせ、プールの縁には色とりどりの鉱石が付着していますが、浴場そのものはこれまでと同じように利用できます。また、星墜ち砂漠窪地から出たあとの砂漠の砂を洗い流すには、ミネラル豊富な熱い温泉が効果的です。

#### 1B) フィリップ雑貨屋

この雑貨店は臭泉で最も新しい建物の1つです。木造2階建ての建物は西部劇風建築様式で、町で唯一のガラス窓が自慢です。1階は店、2階は店主の住居です。フィリップは禿げ上がった中年の

人間で、自らが誠実であると自負しています。臭泉の冒険用や日常用品を実質的に独占しているにもかかわらず、価格を吊り上げず、標準的な価格のみをつけ、コアルールに記載されている武器、防具、装備であれば何でも提供します。しかし、自分を搾取しようとする冒険者にはうんざりしています。同じセリフを何度も繰り返すのはうんざりなので、客が彼を困らせはじめたら、フィリップはカウンターのうしろにぶら下がっている木製の看板を指さすだけです。その看板には、「値切り禁止、物々交換禁止、後払い禁止、盗み禁止、返金禁止、文句禁止」と書かれています。

## 2) 冒険者ギルド

PCが冒険者ギルドを訪れる順番は自由で、何度も戻ったり、ギルドを訪れなかったりすることもできます。また、星墜ち砂漠窪地から戻ったあとにギルドを再訪することも可能です。実際、ギルドからもらったミッションの成功を報告するためだけでも、パーティーはほぼ確実にギルドを再訪することになります。各ギルドには、PCが訪問した際に会う可能性のある、2人の注目すべきGMCがいます。

### ミッション

各GMCにはパーティーに与える任務があります。一般的にGMCは、パーティがミッションを求めるまで仕事を出しません。しかし、グループのプレイスタイルによって、GMは1つ以上のギルドにPCを召喚させて仕事を依頼し、進行したい場合もあります。任務は相互に排他的なものではなく、パーティーは同時に異なるギルドのために働くことができます。

このシナリオでは、ミッション完了する際の標準支払額は25C（キャラクターごとではなく合計）です。また、ギルドのミッションを両方達成すると、そのギルドのメンバーの名声が+1されます。

### 情報

ギルドのもう1つの重要な役割は、情報を提供することです。

どのギルドも同じように基本的な背景情報を提供することができます。

星墜ち砂漠窪地は、古代の隕石衝突クレーターにある砂漠である。
クレーターの縁が効果的な障壁となり、砂漠を周囲の環境から隔離している。
星墜ち砂漠窪地には、「スターゲイザー人」と呼ばれる消えた文明の遺跡が散在している。
スターゲイザー人はキングプリーストに支配された神権国家である。
スターゲイザー人は青銅器時代の社会である。
危険な生物が砂漠窪地をうろついている。
スターゲイザー人は天文学に関心があり、隕石を集めていた。
スターゲイザー人はミイラを作成し、ミイラの臓器を収めたカノプス壺を神聖なものとして扱った。

最も有名な建造物であるピラミッドの頂上は、クレーターの中央丘に建てられており、砂漠窪地のほとんどどこからでも見ることができる。
ピラミッド周辺は砂漠窪地で最も危険な場所である。冒険者はピラミッドに近づく前に、クレーターの他のエリアを探索することを勧められる。
ピラミッドの入り口は開いていて、中の部屋へとつながっている。
ピラミッドに入ったパーティーの一部は、何もない部屋や廊下しか見つからなかったと報告する。
ピラミッドに入ったパーティーの一部は、モンスターや罠に遭遇したと報告する。
ピラミッドに入ったパーティーの一部は、二度と戻ってこない。

より詳細な情報は各ギルドの箇所に記載されています。ギルド情報判定はゲームマスター マニュアル（GMM）に記載されたルールに従ってください。情報は特定のGMCに縛られているわけではなく、ギルドに所属していれば誰でもほぼ同じ情報を提供します。この冒険では基本的な知識と誤情報の両方が提供されます。PCが提示された情報に含まれていない質問をした場合、GMはギルドがどのような知見を提供できるかを決定してください。

## 2A) 回収学院

回収学院のオフィスは白い漆喰塗りの平屋で、ムーア様式の上端が尖ったアーチ型の戸口と窓がついています。コの字型の建物に囲まれた小高い中庭には噴水があり、縞模様のキャンパス生地でできた大きな日よけがかかっています。

中庭の目玉は、星墜ち砂漠窪地から運び出された高さ3mのオペリスクです。オペリスクの側に置いてある金属の看板に説明が書かれています。「この大理石のオペリスクは、星墜ちクレーターの中心にあるピラミッドの入り口にありました。苦労の末に外され、研究と展示のために回収学院に持ち込まれました。表面に書かれた文字は、現在完全に解読されています。4つの面は、4つの異なる天文現象を説明しており、スターゲイザー人の宗教における天文学の重要性を反映しています。1つの面は、昼と夜の理由を示しており、地球が照らされている側から地球自体の影が落ちている側へと回転する様子を表しています。2つ目の面は、太陽-月-地球の角度に基づく月の満ち欠けを示しています。3つ目の面は、月が太陽の光を遮ることによって起こる日食を示しています。最後の面は、月が地球の影を通過する皆既月食を示しています。」

回収学院オフィスの内部は、床を覆うカラフルなタイル模様が窓辺の高さまで広がっています。その上の壁と天井はシンプルな白い漆喰です。しかし、研究のために集められた無数の奇妙な品々や珍品を収納するために壁に沿って置かれた多数の棚のせいで、本来の内装を楽しむのは難しくなっています。回収学院には臭泉で唯一の図書館があります。本は真面目な学術書ばかりで、貸出できず現地で読まなければなりません。しかし、図書室自体は風通しがよく涼しいです。天気がいいとき、中庭は読書やチェスを楽しむのに適しているため、いつも遠征の合間に勉強して時間をつぶす冒険者で賑わっています。

## 注目すべきGMC

回収学院の支部は、2人の学者がそれぞれ独立して運営しています。

キム・ギョンヒは、真っ赤な肌、額の真ん中にある一本の角、長いストレートの黒髪が特徴のふくよかな中年オニの女性です。ギョンヒはもともと地獄の出身で、呪われた者たちの霊を拷問する仕事していました。しかし、彼女は「悪魔」や「悪」と呼ばれることを不快に思っています。彼女の考えでは、ただの官僚として、ただ各個人に自身の罪によって課された罰を与えていただけです。しかし、彼女がサディストであり、その仕事が好きだったのも事実です。レポートを増やし、地獄の官僚機構で昇進するために、さまざまな文化における永遠の拷問の描写を研究するために、ギョンヒは人間界にやってきました。彼女のオフィスは地獄の絵が描かれた掛物や絵画で飾られています。研究の過程で、水も生命もまったくない不毛の砂漠を「良い」死後の世界とするスターゲイザー人に興味を持ち、その文化をより詳しく研究するために臭泉にきました。

10代の頃は憧れの的であったラッキーはもう20代中盤になりました。冒険家として短いキャリアを積んでいましたが、悪魔の聖域で穢れたルーンによるエネルギー爆発によって左目が見えなくなり、美しい顔に傷を負いました。現在、彼は左目とその周囲の傷痕を白いガーゼで隠し、悲劇と神秘のオーラを放っています。この事件でラッキーは、自らが危険を冒すよりも、ほかの冒険者によって持ち帰られた物品を研究する方がいいと確信しました。

ラッキーの研究分野は地質学で、いまは特に隕石を研究しています。しかし、落ちてきた隕石と普通の地上の岩石を見分けるのは容易ではありません。彼が臭泉に来た理由は、スターゲイザー人がすでに隕石を発見し、識別するという大変な仕事をしてくれたからです。ラッキーは、スターゲイザー人の遺跡から神聖な隕石を回収するように冒険者を説得するだけで円滑に研究ができます。

ラッキーはとても魅力的で、彼の気を引くために隕石を見つけるという危険なミッションを引き受けた若い女性は何人もいます。ラッキーはそのクリーンな名声にふさわしく、ファンを失望させないように、プライベートでもあらゆる悪行を慎んでいます。

## ミッション

### ギョンヒ

スターゲイザー人が考えた天国は、不毛で生気のない砂漠だったことをご存じでしょうか？ もちろん、永遠の静寂と孤独の世界より悪い死後の可能性もあり、ケンタウロスに矢を射られながら血の川で溺れ死んだり、オニに串刺しにされて火で焼かれたり。ちなみに、それはとてもいい匂いですが、正しい調味料を使わなければなりません。もし興味があるのなら、そのうちレシピをお教えしましょう。ごめんなさい、えっと……あ、そうだ。スターゲイザー人が最初に到着したとき、星墜ちクレーターは砂漠ではなかったみたいです。自分たちの考える天国に近づけるために、わざと乾燥させたんです。私はクレーターの砂漠化について書かれた石板を解析しています。まあ、石板の下半分ですね（読書台を指さし、上部に荒い破断線がある黒い石板を持つ）。スターゲ

イザー人が自分の天国を作るために、干ばつ、飢饉、生きのまま皮を剥ぐほどの強風の砂嵐など苦行に挑んだことはとっても面白いのです。最終的に、文明はその辛苦によって崩壊しました。しかし、おそらくどのようにして砂漠化を始めたかを記した石板の一番上の部分が欠けています。このような技術には極めて不快なものも含め、さまざまな応用が考えられます。もし石板の上半分を見つけて持ってきてくれたら、報酬を差上げます。

## ラッキー

「ダイヤモンドス・アル・フォーエバー」(ダイヤモンドは永遠だ)とよく言われています。ダイヤモンドは何十億年もかけて、地球の暖かい抱擁の奥深くで形成されます。しかし、永遠により近い石があります。隕石の多くは、地球よりも古いものです。隕石は、太陽系の初期から存在する物質です。流れ星として私たちに降り注ぐ隕石は、地球が誕生する前の、ごく初期の状況を知る手がかりを与えてくれます。スターゲイザー人は隕石の重要性を理解し、それらを集めました。今、彼らが大切にしていた隕石は、崩れかけた遺跡の中でほこりをかぶっています。もしスターゲイザー人が生きていたら、彼らの神聖な隕石が忘れ去られるよりも、回収され、研究され、展示されることを望んでいたことでしょう。そこで私は、スターゲイザー人の記憶と私自身の好奇心のために、星墜ち砂漠窪地から回収された隕石を丹念に収集し、分類しました。しかし、最も重要な隕石はまだ見つかっていません。コンドライト隕石は最も原始的な隕石で、太陽系が誕生した当初の状態を保存しています。コンドライト隕石を研究することは、創造の不思議を感じる2番目に美しい方法でしょう。最も美しいのは、もちろん、昇る太陽の最初の光が愛しい人の顔を撫でるのを見ることです。

## 情報

### 基本的な地域知識

\*スターゲイザー人の遺跡にある複雑な罟は、もうすべて発動したか、壊されてしまったでしょう。しかし、落とし穴のトラップには気をつけてください。それは単純ですが死に至らしめかねません。

\*星墜ち砂漠窪地には陥没穴があり、周囲の砂漠とは環境が大きく異なります。陥没穴にはスターゲイザー人の遺跡があることが多いので、ぜひ確認してみてください。

### 誤情報

\*スターゲイザー人の祭壇は魔法で守られていますが、あまり賢くはありません。祭壇から物を取るときは、必ず同じような物をその場所に置いてください。

## 2B) 狩人会場

狩人会場の臭泉支部は、昨日張られて明日にはなくなってしまいそうな砂漠の遊牧民テントの中にあります。しかし中に入ると、この会場が長いあいだ臭泉にあることがわかります。地面に

は木の板が敷かれ、安定した足場となっています。その板の上には、絨毯、獅子の皮、真っ赤なサラマンダーの皮、シマウマの皮など、豪華な敷物が敷かれています。イノシシなどの狩猟肉が串にぶら下がった中央の石壁の焚き火台のまわりには、豪華な布張りの椅子やソファが散らばっています。周囲には狩猟の戦利品と、品揃えの豊富な酒棚が並んでいます。焚き火台のすぐ横には、横幅1mもあるサメの顎が目立つように置かれており、その中にはボロボロの板金鎧のブーツが飾られています。

## 注目すべきGMC

ブルース船長は高齢ですが、彼を「年寄り」と呼ぶのは自己責任です。体には脂肪がたっぷりついていますが、大きな筋肉はまだ健在です。短く刈り上げた巻き毛の白髪は、黒い肌とは対照的です。それでも彼の最大の特徴は義足です。ブルース船長は冒険家として長年活躍し、さまざまなモンスターを倒してきました。しかし、彼が最もよく語るのは、小型船のすぐそばでサメが水面から飛び出してきて、彼の右足を噛みちぎった話です。その後、ブルースは4年間ひたすらサメを狩り続け、腹に板金鎧のブーツが入ったままのサメを発見しました。その後すぐに冒険を引退し、知る中で最も乾燥した場所である星墜ち砂漠窪地郊外の臭泉で狩人会場を運営しています。ブルースの話によると、彼の偉大なサメ狩りには復讐心や名誉回復のような動機はなく、「ただブーツを取り戻したかった」のだそうです。

ナターシャはブルース船長の10代の孫娘です。肌の色はもっと明るい茶色で、爪楊枝のように痩せていますが、それでも2人がそっくりなのは間違いありません。彼女は、「老いばれ爺さんが飽きもせず昔のサメの話を繰り返すのに熱中している」ときに、狩人会場を切り盛りしているのです。実はナターシャは冒険家が大嫌いです。彼女の両親は冒険家で、ナターシャは彼らが偉大な功績や退治すべき恐ろしいモンスターを探す際に、ドメイン中のあちこちについて行かなければならないのが大嫌いです。お爺さんに「子守り」されるのも嫌です。彼女が考える限り、ドメイン全体で完全に愚かでない場所はノヴァ・キャメロット王国だけで、そこでは狩人会場の支部が討伐の成功やその他の英雄的行為を祝賀舞踏会で祝います。彼女は両親の1つのキャンペーン中で、1か月だけノヴァ・キャメロットを訪れましたが、気がつくと自然と優雅な舞踏会の美女に変身していました。それ以来、彼女はノヴァ・キャメロットの華美と騎士道の世界に戻る以外、何も望んでいません。

## ミッション

### ブルース船長

パーティーに仕事を依頼する前に、ブルースはナターシャを使いに出します。彼女は「残された片足を使うことはない」とつぶやきながら出て行きます。

ナターシャの期待をあおりたくないのでもまだ話していないけど、彼女の両親は懸命に働き、ついに適切な人物にコネを使い、彼女が希求しているノヴァ・キャメロットの宮廷への紹介状を手に入れた。しかし、ふさわしい服装をせずに現れたら、彼女の新しい社交生活は始まる前に破滅してしまう。高価な宝石ではダメ。ノヴァ・キャメロット支部とはいえ、そこは狩人会場。孫娘には戦

利品が必要。つまり、エキゾチックで、手に入れるには危険な宝石だ。星墜ち砂漠窪地から戻ってきた冒険者によると、どこかに色鮮やかな石鉄隕石が飾っているスターゲイザー人のティアラがあるそうだ。そのティアラを見つけて、俺のプリンセスのために持ってきてほしい。

なぜ自分でティアラを探しに行かないのかと聞かれれば、ブルースは単に「引退したから」と答えます。ナターシャの戦利品になるはずなのに、なぜナターシャを送らないのかと聞かれれば、彼はこう答えます。「俺には理解できないけど、ノヴァ・キャメロットでは、淑女は宮廷にいたままで、その美貌に贈り物や勇敢な行為を捧げられることになっているんだ。宮廷の駆け引きは、空気のない真っ暗な水中洞窟で悪魔のタコと戦うよりも悪質だけど、彼女の幸せを祈るよ。」

### ナターシャ

最近、砂窪から戻ってきたパーティーがホムンクルスの一団を倒したって自慢してる。狩人たちは新しい獲物がいればそれで満足みたいだけど、何か怪しい。ホムンクルスはわけもなく湧いてこないし、自分で事を起こすような知恵もない。誰かが手駒として連れてきたんだよ。それに、ホムンクルスがパーティーを手当たり次第に襲ってるところを見ると、裏で操ってる奴はろくなくもんじゃないと思っていい。手に負えなくなる前にホムンクルスの黒幕を見つけて退治してくれたら、僕もあの「サメの食い残し」が手柄を認めるよう計らっておくから。

## 情報

### 基本的な地域知識

\* 星墜ち砂漠窪地にはたくさんのジャッカルが徘徊している。多すぎるので、ジャッカルの戦利品をわざわざ持ち帰る必要はない。

\* スターゲイザー人はとっくにいなくなっているが、彼らが作った生きた像がまだ遺跡のまわりに潜んでいる。

### 誤情報

\* クレーターにいるすべてのモンスターが、砂の中で蠢いているわけではない。はぐれた者をさらうのが好きな巨大な鳥がいないか、空を見張っていて。

## 2C) 聖火の避難所

聖火の避難所は、臭泉で文字どおりの要塞を運営しています。正方形の天守と、それに付随する円筒形の塔から構成されています。どちらも石灰岩で造られ、窓は特徴的な十字型の矢狭間です。窓は小さいものの、内部は色彩が微妙に変化する魔法の照明で地下室さえも明るく照らされています。この要塞は、長道を巡回する監視員の兵舎として、また沿道で盗賊に襲われた生存者の避難所として機能しています。近年、長道は比較的安全であるため、現在は監視員や避難民はほとんどおらず、大半の部屋は空室です。

## 注目すべきGMC

ドワーフにしても小柄なスヴェン神父は、「ノーム」の表現のほうを好みます。黒いローブに赤いスカルキャップを身につけています。年齢は不詳ですが、柔らかく、優しい青い瞳は、長年、虐げられた人々に奉仕してきたことを示しています。聖火の避難所では調理や管理を担当し、重傷者や重症者の世話もします。聖職者でありながら、聖火の避難所でのボランティア活動は教会の職務とはまったく別です。しかし、神学的なカウンセリングが欲しい人がいれば、スヴェン神父は両方の役割を同時に務めます。小柄で物静か、控えめな態度のため、すぐそばで見ていると、彼が部屋にいることを忘れてしまうほどです。スヴェン神父は世界中を旅していますが、決して冒険家ではありません。見過ごされ、過小評価されることでトラブルに巻き込まれませんでした。

まいは長い黒髪の若い大人のエルフです。掃除やウエイトレス、回復中の患者の看護に奔走しているあいだ、彼女の丈の短いブラウスとミニミニスカートのメイド服がセクシーな体型をぎりぎりに隠します。男性にも女性にも恥ずかしげもなく媚びますが、実はただのからかいです。

幼い頃、まいは長道で攻撃されたキャラバンで唯一の生き残りでした。監視員が彼女を見つけ、聖火の避難所に連れてきました。それ以来、要塞から2時間以上出歩いたことはありません。トラウマを抱え、離れることを恐れていると考えるのは当然で、おそらくそれが合っています。しかし、彼女と話していると、聖火の避難所と臭泉の人々に感謝し、ここに留まり故郷を支えることだけを望んでいる、元気で小さな町の少女のように喋ることが分かるでしょう。

## ミッション

### スヴェン神父

お忙しいと分かっていますので、早速、本題に入ります。星墜ち砂漠窪地から砂丘が進んでいます。一朝一夕には進みませんが、よく注意して辛抱強く見ていれば、ここ数週間で着実に前進しているのが分かります。見る人が見れば、魔法の介入の明確な兆候があることが分かります。砂丘は風に吹かれて頂上から進んでいるわけではありません。蛇のように横にそそり立っています。何か砂漠を臭泉の方向だけでなく、クレーターの外側のあらゆる方向に拡大させています。町全体が砂に埋もれる前に、誰かがこれを食い止めなければなりません。

### まい

まいはパーティーを要塞の地下にある礼拝堂に案内します。部屋の正面には、金で象られた等身大の古代の翼をもつ女神像があります。伸ばした右手の指は何かを持つように丸まっていますが、今のところ明らかに空です。

まいは説明します：

この像は星墜ち砂漠窪地の遺跡から持ち出され、誰も覚えていないほど昔にこの聖域に置かれました。私たちは彼女を守護天使と

呼んでいます。スターゲイザー人にとって、彼女が何を象徴していたのかは定かではありませんが、重要な存在だったに違いありません。ほら、見てください、私と同じくらいに大きな胸です（間を置いて、まいは手を伸ばし、天使の空いている右手に優しく触れる）。私たちの天使は、鉄隕石を冠した青銅の王笏を持っていました。隕石がスターゲイザー人と天国をつなぐ大切なものだという事は、あなたも聞いたことがあると思います。1か月ほど前、その王笏は姿を消しました。私たちは、困っている人が入ってこられるように、できるだけドアを開けたままにしています。しかし、誰かが私たちのもてなしを利用したようです。王笏は私たちにとって感傷的な価値はありますが、非魔法のもので、それほど価値のあるものではありません。星墜ち砂漠窪地のスターゲイザー人遺跡と関係があるのでなければ、盗む理由はありません。もしあなたがクレーターを旅しているあいだに王笏を見つけて取り戻してくれたら、守護天使も私もとても感謝するでしょう。

## 情報

### 基本的な地域知識

\* 星墜ち砂漠窪地で出会う人のほとんどは冒険者です。悪い人たちではありませんが、熱血漢です。なるべく話を合わせて、対立をエスカレートさせないようにしましょう。

\* スターゲイザー教は完全に消滅したわけではなく、今も少数の信者が密かに信仰していると言う人もいます。

### 誤情報

\* スターゲイザー人の亡霊が現れ、昔の文化について語ることもあります。幽霊は貴重な手がかりを与えてくれます。

## 3) 星墜ち砂漠窪地

星墜ち砂漠窪地は、直径約12kmの古代の隕石衝突クレーターです。クレーターの底は周囲の地形から約400m下にあり、縁は周囲の地形から平均約50mの高さにあるため、クレーターの底から縁までの見かけの深さは450mになります。臭泉は、クレーターの縁の外側、大きな辺縁崩壊帯の近くにあり、辺縁崩壊帯は、クレーターの縁がクレーターの中に崩れ落ち、緩やかな斜面になっている場所です。この斜面にはよく整備された道があり、クレーターの底までジグザグに下っていきます。

クレーターに堆積した砂から突き出た丘のように見える大理石の岩盤の中央丘があります。この中央の隆起は大型ピラミッドの土台となっており、スターゲイザー人最後のキングプリーストの神殿／墓です。これは星墜ちクレーターで唯一よく知られたランドマークです。

クレーターを囲む縁は高く険しいですが、登れないほどではありません。縁を乗り越えてクレーターに出入りするのは、大変なハイキングです。臭泉の誰もが、縁を登る計画の話を知れば、パーティーを引き留めようとするでしょう。しかし、この仕事は4時

間あれば安全に終わることができ、各キャラクターが技能なしのTN13の耐久力判定に1回成功すれば問題ありませんが、判定に失敗した場合、キャラクターはどこかで転倒し、1d6hpのダメージを受けます。そのダメージを受けてもまだ生きているのであれば、ハイキングを完遂することができます。

(教育的注意: 星墜ちクレーターの寸法は、実際のクレーターをモデルにしたものではありません。衝突クレーターとしては妥当な範囲内ですが、決して標準的なものではありません。衝突クレーターには多様性があります。衝突クレーターについての詳細は、この冒険の最後にある参考情報を参照してください)

ゲームの便宜のため、星墜ち砂漠窪地のマップは直径4kmの六角形のスペースに分割されています(プレイヤー配布資料1を参照)。中央のスペースにはピラミッドがあり、クレーターの外側の一番上のスペースには、臭泉があります。残りのスペースには後述する注目すべき遭遇が1つずつあります。各遭遇の説明には、その遭遇があるスペースが含まれていますが、これはあくまで参考程度に考えてください。星墜ち砂漠窪地は中央のピラミッドを除いて、マッピングが不十分です。どのスペースにどの遭遇を配置してもよいのですが、各スペースには1つだけ遭遇を配置してください。

スペース間の移動には徒歩で2時間、または馬で1時間必要です。移動できるのは隣接するスペース(一辺に接しているスペース)のみで、六角形のスペースのあいだの線に沿って歩くことはできません。スペースの探索には、スペース間の移動と同じ時間(徒歩で2時間、馬で1時間)が必要です。一部の遭遇は、パーティーがスペースに入ったときに発生します。他の遭遇は、そのスペースを探索しなければ発生しません。

冒険のために気合を入れているパーティーが、食事や水も睡眠もとらずに48時間過ごすことは可能です。これは、すべてのスペースに入り、探索し、クレーター底の全周を歩くのに十分な時間です。場合によっては縁を越えて不用意なハイキングも時間内で行えます。グループのプレイスタイルによっては、時間や冒険用品の問題を無視することも可能です。無理のない冒険をしたいグループには、1日あたり16時間の探検と1日分の食料、水袋1個分の水が持続可能なペースです。星墜ち砂漠窪地でキャンプをすることも可能ですが、パーティーが見張りを立てない限り、夜中にジャッカルに荷物を切り裂かれ、食べられるものをすべて食べられてしまうでしょう。星墜ち砂漠窪地の環境は過酷で、クレーターで休んでもhpやppを回復することはできません。休息するには臭泉に戻らなければなりません。

クレーターの中で食料や一時的な水たまりを探すことは可能ですが、パーティーが絶望的な状況か、荒行を楽しみたいのでない限り、臭泉まで戻るのが、食料を補給するための最も早く確実な方法です。

### 3A) 善意 [スペース1]

PCが初めてこのスペースに入ると、セレストに遭遇します。セレストは隠密の技能に長けており、2週間かけてこの地形に慣れたので、PCが気づく前に行動ができます。

彼女の最初の行動は、PCたちの前の地面に矢を放つことです。「シュウ・ドスン」という音とともに矢は軸の途中まで砂に埋まります。TN11の知覚力に基づく社会科学判定に成功すれば、PCはその矢が意図的に外れたのであり、警告の矢であることを認識できます。

キャラクターたちに、身を隠したり、武器を準備したり、手を挙げたりするリアクションの機会を与え、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

目の前の矢が地面に突き刺さった跡をたどると、長い赤毛を三つ編みにし、小札鎧を身につけ、燃えるように赤い栗毛の馬に乗った女性の姿が砂丘の陰から突然に現れる。彼女はもう一本の矢をつがえ、放つ準備をしている。

「今すぐクレーターを出てください! ここにはモンスターも財宝もありません。財宝があっても呪われています。ピラミッドには面白いものや刺激的なものは何もないので安全のために退避してください。傷つけさせないでください」

セレストは、愛する妹のルナと一緒に冒険隊に参加していました。数週間前、ピラミッドに行ったとき、ルナは呪いのネックレスを身につけた結果、毒を持つ爬虫類のような化物に変身し、緑のオーラでまわりの人を殺しました(遭遇4G参照)。セレストはその危ないオーラから逃れましたが、今は取り乱しています。妹を助けたいのですが、どうすればよいのか分かりません。今は、ルナのためにピラミッドに食料と水を置いておき、他の冒険者たちがルナを本物のモンスターと間違えて殺してしまう前に、他のパーティーが逃げ帰るようにしています。

セレストは大型のウエスタン鞍に乗り、鞍角には鹿毛の馬の手綱がゆったりと結ばれています。鹿毛の馬も乗馬のために鞍がついています。

パーティーが攻撃すれば、セレストはつがえた矢を放ち、騎獣を動かして逃げます。PCも騎乗していない限り、彼女の方が速いので、簡単に逃げられます。馬に乗ったキャラクターが追いかければ、チェイスになります。

PCが攻撃しない限り、セレストはパーティーに矢を向け続けますが、実際に射ることはなく、PCが話し続ける限り、パーティーと談笑します。セレストからの返答は矛盾に満ちており、彼女の放言の中でPCたちが実際に尋ねた以上のことを話すことがよくあります。2、3回質問すると、丁寧にお願いすれば弓を下ろしません。騎獣の移動力による優位性を失わないように馬から降りることはありません。

想定される質問と回答

-あなたは誰ですか?

私はセレスト、あなたと同じ冒険家ですわ。

-お1人ですか?

残されたのは妹を除いて私1人、でも妹は……いや、待って。そう、



私は1人です。

-ここで何をしていますか？  
あの……警告してるんですわね？

-なぜ馬が2頭いますか？  
タミーは私の妹のものですわ。

-ピラミッドの中に何がありますか？  
何もありませんわよ！ モンスターも呪われた宝石も。まあ、実際には呪われた宝石はありますから、どんな理由があっても行ってはいけませんわ。

PCがセレストに直接「妹」のことを聞けるくらいになったら、以下の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

女性の青い目は涙を流しはじめ、鼻水が出はじめたかのように鋭く息を吸い込みます。手から弓矢が滑り落ち、泣き崩れます。「ルナちゃんのパカ！ どうしてそんなネックレスをつけなきゃいけなかったの？ いつも、身につける可愛いものを探してばかりで、考えなしなんだから」

彼女は涙目であなたたちを見つめます。「妹を傷つけないでください。鱗のような肌と蛇のような髪で、怪物のように見えるのはわかりますけど、彼女は怪物じゃないわ。ネックレスのせいでその姿になっています。心は、前と同じの善良な人……同じ意地っ張り派手好きな馬鹿ですわよ！ マイケルたちを毒殺するつもりはありませんでした。ネックレスがそうさせたんです」

しばらく待つと、泣き止み、セレストはもっと冷静に説明できるようになります。セレストと妹のルナを含む5人の新米冒険者パーティーが2週間前、財宝と冒険を求めてピラミッドに入りました。ピラミッドには何もなかったのですが、「右側の部屋」でルナはトルコ石がはめ込まれた銀のネックレスを見つけました。それを自分の首にかけると機械的な「カチッ」という音がし、「どう？ 似合いますか？」と言い終わる直前に「外して！ 外して！」と叫びだしました。皮膚は緑色に変色し、鱗のようになり、長く美しい亜麻色の髪が巻きつき、シューと音を立てる蛇になりました。セレストは怖くて固まってしまいました。パーティーのほかのメンバーもあわてて助けに向かいましたが、ルナのまわりの毒々しい緑のオーラに殺されました。セレストにはどうしたらいいのか分からず、逃げ出したのですが、何かできることがあったはずだと、今になって自分を恨んでいます。

もしPCたちが彼女の警告にもかかわらずピラミッドに直行すると言った場合、セレストもトラブルを避けるために一緒に行くと主張するでしょう。彼女は実際にPCたちを手伝いますが、もしPCたちが妹の脅威になると思ったら、セレストは文字どおりPCたちの背後から撃ちます。

もしPCが「ルナを安楽死させる」などの露骨な脅しをかけてきた場合、セレストはその場で死闘を繰り広げます。少なくともhpが0になるまで戦います。気絶した相手を仕留める前に、他のPCが介入できるかもしれません。

パーティーがピラミッドとルナに近づかないことに約束すれば、セレストは少なくとも短期的にはパーティーと別れますが、パーティーを監視します。星墜ち砂漠窪地を探索しているあいだに、たまに2頭の馬を連れた騎乗者が弓の射程より離れているところに見えます。もしパーティーが負けそうな戦いに巻き込まれた場合、GMはセレストにヘックスや矢で援護してもらい、勝率を上げたいと思うかもしれません。

## セレスト、人間のヘクサー

レベル1
防御：11
hp：4
pp：2
移動：10m（歩行）、20m（乗騎）
能力値：筋 -1、敏 -1、耐 -1、知 +0、意 +1、体 +2
抵抗：赤青 +0、緑黄 +0、橙紫 +2、ヘックス +2

### 特徴

技能：威圧、生命科学、隠密+1

### 攻撃行動

フレイル [主または割] +0 近接 1d6 hp（通常ダメージ）

弓 [主]：射程+1 1d6hp（通常ダメージ）

### 特殊行動

ヘクサーの特殊行動（詳しい説明はコアルールを参照）

パワー消散 [主]（消費1 pp）

ヘックス [副]（TN13 ヘックス抵抗）

移動低下ヘックス

攻撃弱体ヘックス

防衛軟化ヘックス

ヘックス破り [割]

### 特筆すべき装備

弓

フレイル

小札鎧

お金：11 c 7 p

## 3B) 凍った井戸 [スペース2]

この遭遇は、パーティーが時間をかけてスペースを探索した場合にのみ起こります。ただ、スペースを通り過ぎるだけなら、何も興味を引くようなことは起こりません。

探索の過程で、PCは直径4mほどの陥没穴に出くわします。周囲には異常はなく、特に不注意なキャラクターは、気づかないうちに穴に落ちてしまうかもしれません。

坑内を見下ろすと、2つの特徴があります。ひとつは、縁から6mほど下にある固い氷床です。もうひとつは、壁に刻まれた階段で、岩を削って作られたくぼみに向かって曲がりくねっており、氷床のすぐ上に足場が作られています。くぼみは氷床とほぼ同じ大きさで、4m×4mです。

氷とその下の水は透明で、坑底には水没した祭壇が見えます。

氷床は厚さ10cmで、下にある水の上に蓋をしています。氷は武器や魔法攻撃で簡単に削ることができます（攻撃は自動的に命中するので、ダメージを決めるためにサイコロを振るだけでよい。氷はエネルギー抵抗反応に自動的に失敗する）。氷のシートは青ダメージには耐性があり、赤ダメージには脆弱性があります。氷床は最初にhpが20で、残りhpが15以下になると氷に穴が開き、残りHPが10以下になるとキャラクターが潜り抜けられるほどの大型の穴が開きます。hpが0になると、大型の水の塊は全て水面からなくなります。

しかし、氷床はすぐに再凍結し、各ターン終了時（すべてのPCが行動した後）に1hp回復します。この再凍結は氷床が0hpになった場合でも起こります。水中にいるキャラクターが祭壇を調査しているあいだに氷床が11hp以上に回復した場合、水中に泳いでいるキャラクターは穴から出られなくなり、閉じ込められてしまう可能性があります。氷が16hp以上に回復した場合、穴は完全に閉じ、キャラクターは空気のない状態で閉じ込められます。

氷に穴が開いていれば、水を飲むことも、水袋に水を補給することもできます。氷は凍るほど冷たく、飲むと爽快です。臭泉の水のような硫黄の味や匂いはありません。

祭壇まで泳ぎ下るにはTN11の筋力に基づく体術判定が必要です。祭壇から泳いで戻る場合も、TN11の筋力に基づく体術判定が必要です。下るときは、キャラクターが持っている装備が1kg（端数切り捨て）ごとに判定に+1のボーナスが加わりますが、上がる時は、装備の1kg（端数切り捨て）ごとに判定に-1のペナルティが課せられます。

祭壇には以下のアイテムが設置されています：

- 貝殻がはめ込まれた奇妙に歪んだ金属製の杖 [0.5kg]
- 暗号のようなグリフで覆われた金属板 [ごくわずかな質量]
- 鷹の頭の蓋が付いた陶器のカノプス壺 [3kg]

カノプス壺は祭壇の中で最も重いアイテムであり、回収に最も労力を要します。1つの解決策は、ロープを結んで水の外にいるキャラクターが引き上げられるようにすることで、壺がロープから滑り落ちないように技能なしTN12の敏捷力判定に成功しなければなりません。水中の2人が一緒に壺を引き上げようとする場合、これは支援行動（ボーナス+1）とみなされます。3人以上がこの水中作業を行っても効果的にはなりません。

杖はGMMに記載されているランク1の色付きの具現杖（青）です。

杖や石板についてさらに調べたい人がいれば、プレイヤーに知覚力に基づく社会科学判定をさせ、以下の表を参照してください。

人工物調査（知覚力に基づく社会科学）	
結果	情報
7人以下	情報なし
8-12	アイテムはスターゲイザー人の制作物ではない。
13-14	アイテムは人間の制作物ではない。
15以上	アイテムは魚人の制作物である。

金属板に書かれた文字は、1時間の作業とTN16の意志力に基づく社会科学判定で解析できます。これは「砂漠の民と海の民のあいだで、星々とそのあいだの黒い空洞の力を利用するための共同研究と情報交換に関する協定が結ばれた」記念のプレートです。

石板は収集家にとっては興味深いかもしれませんが、ほとんどの人にとっては、同じ重さのコイン（25c）の代わりに使えるただの金属のインゴットです。パーティーが金属製の石板や杖を収集家のエレスター・ヨーク（遭遇3C参照）と交換しようとする、最初はスターゲイザー人の工芸品ではないと認識して断られます。もしパーティーが粘り強く、そのアイテムが実際にスターゲイザー人の祭壇で発見されたものであることをエレスターに納得させることができれば、彼はそれらに非常に興味を示すでしょう。

ピラミッドの隠し部屋（遭遇4B、4H参照）を開けるには、このカノプス壺が必要です。スターゲイザー人の制作物であるとすぐにわかります。

### 3C) 考古学的発掘 [スペース3]

この遭遇は、パーティーが時間をかけてスペースを探索した場合にのみ起こります。ただ、スペースを通り過ぎるだけなら、何も興味を引くようなことは起こりません。

遠くに、屋根のない、崩れかけた泥レンガの建物が見えます。近づいてみると、中から断続的な引っ掻いたり叩いたりする音が聞こえます。ドアや窓から覗くと、建物の壁の内側にキャンプが張られているのが見えます。中央には大型の四角い膝までの深さの穴が掘られ、帽子をかぶった上半身裸の男が腰をかかめて穴の中で作業をしています。引っ掻いたり叩いたりする音は、彼が手箒や槌を使って作業しているときのものです。この男、エレスター・ヨークは、パーティーが声をかけるとすぐに気づくか、PCが隠密行動していなければ、遺跡に入って間もなく気づきます。

攻撃や窃盗をしなければ、エレスターは一行を歓迎します。次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

男は道具を慎重に置き、縁に腰を下ろす。つばの広い帽子を脱ぐと、短い金髪とエルフの耳が現れ、大量の額の汗を前腕で拭う。「ごきげんよう。ゆっくりして行ってね。この辺りにはあまりお客さんが来ないから。まあ、まだ息をしている客は少ないね」と言うと、親指でバラバラになったゾンビの山を指す。

エレスター・ヨークはエルフの考古学者で、珍しい訛りのある冒険者です。スターゲイザー人の文化に精通しており、パーティーが見つけたアイテムの解析を手助けしてくれます。

エレスターは回収学院の誇り高いメンバーであり、他のギルドを友好的なライバルとして見ています。彼はキャラクターが所属するギルドをさりげなく尋ね、回収学院の他のメンバーと優先的に話し、次に、ギルドに参加していないPCと話します。

もしパーティーが彼の招待に応じた場合、彼は今研究している物品を見せるでしょう。以下の物品が最も印象的です。

- 不規則なパターンで配置された7つの様式的な凸凹を持つ魔法の円形青銅盾 [3 kg]
- ヒヒの頭の蓋がついた石灰岩のカノプス壺 [4 kg]
- 六面に結晶の模様が入った鉄の立方体がついた青銅の王笏 [1.5 kg]。
- 星図が描かれ、その周囲に月の満ち欠けを示す記号が描かれた直径40 cmの食器 [2 kg]。

盾はランク1の色付き（黄）の竜殺しの盾です。TN9の知覚力に基づく物理学判定に成功すれば、凸凹は小熊座を表し、北極星が盾の中央にあると認識できます。星墜ち砂漠窪地のマップパックにある点のパターンの絵を参照してください。技能判定をさせずに、プレイヤーに点のパターンを見せて、それが何であるかを自分で考えさせるほうが、より楽しく、教育的かもしれません。

ピラミッドの隠し部屋（遭遇4B、4H参照）を開けるには、このカノプス壺が必要です。エレスターは詳しいことは知りませんが、ピラミッドで何らかの儀式を行う際にカノプス壺が使われていたことを突き止めました。パーティーがピラミッドに行くと言えば、別のアイテムと引き換えに壺を「売ろうと」するでしょう。

王笏は臭泉の聖火の避難所から盗まれたもので、先端についた鉄の立方体は切断された鉄隕石です。鉄の結晶は地球上のどの岩石にも自然には存在しないので、TN10の知覚力に基づく物理学判定に成功すれば隕石であることが分かります。参考資料を参照する場合は意志力に基づく物理学判定で代用可能です。隕石が何であるかを認識した後、パーティーがまいから任務（遭遇2C参照）を受けていれば、これが聖火の避難所から盗まれた王笏であると簡単に結論づけられるはずです。

王笏について尋ねると、エレスターは他の冒険者から交換で手に入れたと説明します。彼は1か月ほど前（パーティーがこの遭遇にたどり着くまでの時間にもよりますが）、スターゲイザー一人に傾注しすぎて、サンダル、白い膝丈のロープ、ネミスの頭飾り（エジプトの象徴的なファラオの頭飾り）という格好までしていた男に、別の遺物と交換しました。エレスターが王笏と引き換えに男に何を渡したか尋ねると、彼は割れた黒い石板の破片と説明します。彼の説明から、パーティーはその石板の破片が回収学院のキム・ギョンヒが探しているもの（遭遇2A参照）と一致することを認識できるはずです。

天体の記号が描かれた皿は、食器としてだけでなく、カレンダーとしても使われていました。星図を取り囲み、時計のように等間隔に12か月を示す12の切り欠きが入った輪があります。そして、月の満ち欠けを示す輪の外側には、経年変化で部分的に欠けてしまったもうひとつの輪があり、そこには日を示す30個の切り欠きがあります。スターゲイザー人の芸術作品の美しい一例ですが、今回の冒険では実用的な価値はありません。

エレスターはアイテムを収集するのではなく、研究することに興味があるので、自分のコレクションから星墜ち砂漠窪地で見つけた他のスターゲイザーのアイテムと喜んで交換します。交換は原則として1対1です。星墜ち砂漠窪地のほかの場所には、パーティーがトレードに使える、面白いけど役に立たないアイテムが置いてあります。しかし、交換しなくてもエレスターからアイテムを引き出す方法はあります。

- 王笏が盗まれたものであることを説得すれば、交換せずに譲ってくれるでしょう。交換した人は、冒険者としても怪しかったので、盗まれたことには、あまり驚いていません。しかし、聖火の避難所から奪われたものであることをPCが告げれば、エレスターは対抗意識を燃やし、何らかの「発見者報酬」、つまり実質的な交換がなければ譲り渡さないでしょう。

- 回収学院のためのエレスターの仲間意識を利用し、自分が交換した石板が仲間の研究者に必要とされており、彼女のために石板の回収を手伝う義務があると訴えると、石板を見つけて回収することか、少なくともエレスターが石板を渡したことを忘れることを約束すれば、エレスターはアイテムを1つ提供してくれます。

- エレスターは、お金自体は受け取りません。しかし、もしパーティーがフィリップの雑貨屋で基本的な冒険用品（食料、松明、布、インク、白紙の日誌など、20cの総費用と20 kgの質量）を買ってきた場合、物資の支払いとしてパーティーが好きなアイテムを1つ交換なしで提供します。

- ピラミッドの秘密の通路（遭遇4B、4H参照）を開くためにカノプス壺が必要であることを突き止めた場合、PCがカノプス壺を安全に返却し、ピラミッドから回収されたアイテムの目録を作成し、研究させることを約束すれば、エレスターはカノプス壺を貸します。

- もしパーティーがアイテムと引き換えにエレスターのために働きたいと申し出ても、エレスターは彼らに考古学的な仕事も警備の仕事も任せません。しかし、彼のキャンプ場は荒れ果てており、整頓が必要です。PCがエレスターのために1日掃除と料理をすることに同意すれば、彼はパーティーに1つのアイテムを報酬として与えることに同意します。そのキャラクターには家政学の技能判定をさせます。そのキャラクターのやり方（潔癖な掃除か、簡単な食材を使っておいしい家庭料理を作るか）により、技能判定は敏捷力に基づいても体現力に基づいても構いません。他のPCは支援することができ、技能判定に+1のボーナスを加えることができますが、最終的に技能判定を行えるのは1人のキャラクターだけです。決められたTNではなく、判定の結果は以下の表を参照してください。

家政学技能判定結果	
8以下	パーティーは誤って考古学的遺物を壊してしまいました。エレスターはすぐに立ち去るように言い、少なくとも2日間はパーティーと話さない。
9-14	約束どおり、エレスターはパーティーにアイテムを1つ選ばせる。
15以上	エレスターはPCたちの仕事に非常に感心し、1つのアイテムではなく2つのアイテムを選ばせる。

-パーティーがアイテムを盗もうとした場合、敏捷力に基づく隠密判定と知覚力に基づく隠密判定とで解決します。パーティーがアイテムを盗むことに成功した場合、彼らは一時的に逃げおおせるかもしれませんが、エレスターはいずれ気づき、ほかに訪問者がいなかったことから、PCが泥棒であると分かるでしょう。彼は苦情を言いに臭泉まで出向くので、PCたちは最終的に自分の行動の責任を取らなければならなくなります。具体的な処罰はGMに委ねられますが、エレスターのキャンプで弁済のための労働（上記参照）、金銭的な罰金、ギルド名声の低下などが可能です。

これはロールプレイ遭遇を意図したのですが、もしパーティーが乱暴な振る舞いを始めた場合、エレスターは対等な勝率を望んで一対一の名譽の決闘を挑みます。PCが挑戦を受け入れるかどうかにかかわらず、彼は速駆け鎧とエルフ式登攀爪を身につけます。彼はすでに速駆け鎧の下半身を身につけており、シャツを羽織るだけなので、速駆け鎧と登攀爪を身につけるのにかかるターンはそれぞれ1ターンだけです。hpが5以下になった場合、彼は逃走を試み、エルフ式登攀爪を使って遺跡の壁をよじ登ります。その後、臭泉に向かい、パーティーに対する苦情を申し立てます。エレスターを攻撃した場合の処罰はGMに委ねられますが、懲役刑や危険な任務を無償で引き受けることになるかもしれません。PCがエレスターを殺す場合、数か月後、彼は幽鬼となって、彼が掘っていた遺跡に取り憑くこととなります。やがて他の冒険者たちはこの亡霊から真実を聞き出し、死者の冥福を祈るためにPCたちを裁きかけようとしています。

## エレスター・ヨーク（考古学者）エルフのハリアー

レベル3
防御：15
hp：15
pp：4
移動：14m（速駆け鎧なしは10m）
能力値：筋 +0; 敏 +3; 耐 -1; 知 +0; 意 -2; 体 +0
抵抗：赤青 +6、緑黄 +1、橙紫 +0、ヘックス +0

### 特徴

技能：工学、社会科学 +3

### 攻撃行動

ランク1エルフ式登攀爪 [主または割] +2近接攻撃1d3hp（通常ダメージ）

### 特殊行動

ハリアー特殊行動（詳しい説明はコアルールを参照）

1ターンに3回の割り込み行動

エネルギー散逸 [反]（消費1pp）

俊足 [割]

追走 [割]

便乗攻撃 [割]

一撃離脱 [割]

## 特筆すべき装備

ランク1 速駆け鎧

ランク1 エルフ式登攀爪

お金：27c1p

## 3D) ホムンクルスの待ち伏せ [スペース4]

この遭遇は、パーティーが初めてこのスペースに入ったときに発生します。ラムセスに忠実なホムンクルスの一団が待ち伏せをしています。ラムセスが居住を始めた後、ホムンクルスの一団をクレーターのあらゆる場所に送り込み、クレーターの領有権を主張するために、侵入者を攻撃させました。この1か月のあいだに、ほかの一団は冒険者や野生動物との遭遇に屈しました。現在、ラムセスのホムンクルスはクレーターの奥地にしかいません。ただし、GMが冒険中にPCたちがあまりに楽をしすぎていると感じた場合、クレーターの別の場所でホムンクルスの待ち伏せを発生させることも可能です。

パーティーが近づくと、ホムンクルスは砂の中から半円（半径8m）状に、パーティーの前方と側面に湧き出ます。ホムンクルスの数はPCパーティーのメンバーの数と同じです。

ホムンクルスは待ち伏せしており、最初に行動します。最初のターンに彼らは砂の中から立ち上がり、エネルギーの火花で攻撃します。ホムンクルスのうち2体は、PCのパーティの前半分のキャラクターを狙います。

第1ターンの攻撃の後、近接戦範囲にいないホムンクルスは、ppが残っていればエネルギーの火花で最も近いPCを攻撃し、ppをすべて消費していれば最も近いPCに近接攻撃するために移動します。近接戦範囲にいるホムンクルスは、ppが残っていればエネルギーの奔出で攻撃し、ppをすべて使っていれば爪で攻撃します。さらに、ホムンクルスがエネルギー攻撃の標的にされたとき、ppが残っていれば割り込み行動と1ppを消費してエネルギーの鎧を発動します。ホムンクルスは死ぬまで戦うつもりですが、パーティーが脅かそうとすると威圧されて逃げ出すかもしれません。

## ホムンクルス

レベル0
防御：13
hp：3
pp：3
移動：8m
能力値：筋 -3; 敏 +2; 耐 -2; 知 +1; 意 +0; 体 +0
抵抗：赤青 +1; 緑黄 +1; 橙紫 +1; ヘックス -1

### 特徴

耐性：紫

脆弱性：橙

### 攻撃行動

爪 [主または割] -1 近接攻撃 1hp（通常ダメージ）

## 特殊行動

エネルギー鎧 (消費pp1; 紫エネルギー) : この能力はエネルギーの特殊行動のエネルギー盾と同様に働きますが、魔力片を必要としませんし、2ポイントの防御しか与えません。このエネルギーの鎧は、10分間かまたはホムンクルスのhpが0になるまで続きます。ホムンクルスは、それ以前に鎧を解くことができます。この鎧は、紫エネルギーに耐性があり、橙エネルギーに脆弱性を持ちます。

エネルギー火花 [主] (att = +1; 消費pp1; 紫エネルギー) : ホムンクルスは、エネルギーの火花を8m以内に放てます。この火花に撃たれたものは、1d2hpの紫エネルギーのダメージを受けます。

エネルギー奔出 [主] (消費pp1; 紫エネルギー) : ホムンクルスの近接攻撃の範囲にいるすべての生物は、意志力に基づくTN11の橙紫反応判定に成功しなければ、1hpの主要ダメージ(紫エネルギー)を受けます。固定ダメージは0です。

ホムンクルスたちは奇妙な服装をしています。1人目は上の平らかなヴァイオリン弾きの帽子しかかぶっておらず、2人目はベストしか着ておらず、3人目はブーツと手袋だけを身に着けています。シャツもズボンもスカートもないことから、ホムンクルスたちは衣服というものをよく理解していないことが窺えます。

ホムンクルスを始末した後、PCは死体の1つが持っていたか、逃走したホムンクルスが落とした肩掛け袋を見つめます。肩掛け袋の中身は次のとおりです。

- 木箱 [1kg]
- 松明2本 [0.5kg × 2]
- ロープ1巻き [2kg]
- 満タンの水袋 [2kg] × 1個
- 治癒薬6個 [ごくわずかな質量]
- お金: 18c 3p

中身はラムセスが星墜ち砂漠窪地の外から持ってきた小銭など、すぐには使い道がありません。ラムセスはホムンクルスをパトロールに出したとき、ホムンクルスの1人が、その肩掛け袋を身につけてから出かけたことに気がつきませんでした。

お金はコイン18コインと3ピース分のバラバラのピースです。切られていないコインは入っていません。最大額面は半コイン(4ピース)です。

木箱は豪華な彫刻が施された宝石箱です。内側の布地には、王冠やネックレスのような円形のものが入っていたらしくほみがあります。縁に近い別のくほみには、毒蛇の頭が彫られた大型の楕円形のトルコ石の欠片がはめ込まれた銀の鍵が入っています(鍵単体の質量はごくわずかです)。TN9の知覚力に基づく社会科学判定に成功すると、この箱と鍵はスターゲイザー人と関連づけるには新しすぎることが分かります。TN11の知覚力に基づく魔術判定に成功すると、その鍵に魔法がかけられていることが判明します。TN13の知覚力に基づく魔術判定に成功すると、その鍵自体には魔術的な力はありませんが、そのオーラが何らかの魔術的な錠やスイッチを作動させるためのものであることが判明します。ピラミッドでルナが身につけていたネックレス(遭遇4G参照)は

この箱に入っていたもので、鍵はネックレスの錠と対応しています。PCがネックレスと鍵の両方を見たことがあれば、2つのアイテムが似たような制作物であることに気づくことができます。

松明とロープは、フィリップの雑貨店(遭遇1B参照)で手に入るアイテムに似ています。

水袋の水は、臭泉で採水されたものであることがその匂いと味で分かります。

尋問のために生け捕りにされた場合、ホムンクルスはわずかな情報しか提供できません。特に頭がいいわけでもなく、まるで何も気にしていないかのようです。彼が知っているのは、ホムンクルスは「ボス」によって作られ、星墜ちクレーターに連れてこられたということと、ボスはピラミッドで何かのプロジェクトに取り組んでいて、邪魔されたくないの、クレーター中に待ち伏せして邪魔者を攻撃するホムンクルスの部隊を送り出したことです。尋問されているホムンクルスは、ボスのために働いている他のホムンクルスが何人いるのか、そのほかの具体的な情報を知りません。「ボス」とはラムセスのことですが、キングプリーストのミイラもホムンクルスに大きな影響を与えています(遭遇4I参照)。ホムンクルスはそのミイラについて自分からは何も話しませんが、PCがミイラやピラミッド建設者、ピラミッドの怪物などについて質問すると、「それはもう1人のボスだ」と答えます。

## 3E) スフィンクス [スペース5]

パーティーがこのスペースに入ったら、プレイヤー全員に技能なしTN13の知覚力判定を行わせるか、プレイヤーに秘匿判定を行います。成功したキャラクターは、遠くの風に吹きさらされた砂丘の側面から巨大な石の顔が突き出ていることに気づきます。これは石のスフィンクスの頭です。パーティーはこのまま調査することなく、標準的な2時間で次のスペースまで移動することができます。石の頭をもっと詳しく見たいと思った場合、スペースを探索するのと同じ、迂回とそれに伴う冒険で合計2時間かかります。時間をかけて探索したパーティーは、自動的にスフィンクスを発見します。

このスフィンクスは、ネミス(ファラオ)の頭飾りをつけた人間の男性の頭とライオンの体を持っています。エジプトにある本物のスフィンクスとは異なり、このスフィンクスは満足した猫のように前足を胸元に折り入れています。スフィンクスの頭部、肩、前足が見え、残りの部分は砂丘の下に埋もれています。スフィンクスの露出している部分のまわりには、胴体と同じ種類の巨大な石灰岩のブロックで作られた土台があります。像の高さは頭のとっぺんから土台までで20mです。頬骨が高く、細長い儀式用のひげを蓄えた顔は、冷静で威厳のある性格です。

TN11の知覚力に基づく魔術判定に成功すると、スフィンクスが魔術的であることが判明します。

台に誰かが足を踏み入れるやいなや、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

スフィンクスの目が光り、石と石が擦れる音とともに顎がまっすぐ下がってくるみ割り人形のような口が開くと、明らかに魔法に

よるものと分かる非人間的な声が轟々と響き渡る。  
「人が見たことのある中で、最も大きな影を投じるものは何か」

メッセージが終わると、顎は再び上がり、ブーンと音を立てて閉じる。まっすぐ前を向いた目は何も見ておらず、ただ答えを待つように輝き続けている。

答えずに待っていると、スフィンクスはもう1度質問を繰り返し、答えがない場合は、しばらくすると目が光らなくなります。

スフィンクスが待っている答えは「地球」です。皆既月食では、月全体が地球の影に入ります。もっと頻繁で、それほど劇的ではありませんが、日暮れは単にある場所が地球の自転によって、地球の自己影側に移動する現象です。

誰かが間違った答えをしたら、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

石の顎が再び下がり、力強い声が発せられる。「愚か者はオベリスクを探し、そこから学ぶがよい」そう言うと、口は閉じ、目は暗くなる。

誤答すると、スフィンクスは1時間のあいだ、新しい答えに反応しなくなります。「オベリスク」とは、現在、回収学院の中庭にあるもの（遭遇2A参照）です。オベリスクでは、地球を指して「影」という言葉が2回使われています。

もし誰かが「地球」と正解を答えたら、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

石の顎が再び下がり、力強い声で「賢明な者は入ることができる」と語りかける。すると、スフィンクスの前足は胸の前から展開し、前方に伸びて周囲の石を叩きつける。スフィンクスの開放された胸部には出入り口があり、階段が暗闇へと続いている。

スフィンクスの石の前足はゆっくりと移動するので、注意していれば誰でも簡単にかわすことができます。意図的に前足の下敷きになろうとする愚か者は誰であれ、石の床に叩きつけられて、ペースト状に砕かれます。カノプス壺や隕石アイテムを除いて、持ち運んだ装備はすべて完全に台なしになります。スターゲイザー人にとって神聖なアイテムであるカノプス壺や隕石は、前足が地面に落ちる直前に、潰れた人肉の波に運ばれて奇跡的に転がり出てきます。

階段の幅は2mで、45度の角度で6m下り、6m戻ってスフィンクスの下の部屋へ進みます。部屋は幅6m、高さ3m、長さ20mです。真っ暗で、探検するには光源が必要ですが、罠などの危険はないので、愚かなパーティーは奥まで手探りで行くことができます。

部屋の床は石板ですが、数千年のあいだに砂が入り込み、薄い砂粒の層がついています。石細工を隠すほどではありませんが、部屋が手入れされていないと感じるには十分です。

壁にフレスコ画が飾られており、穀物や果物の植えつけや収穫、狩猟、パン作りなど、スターゲイザー人の日常生活が描かれています。キャラクターたちが回廊を進むにつれて、シーンは食料の収集から準備、調理、使用人や貴族、ペットの猫までいる王宮のような場所に置かれた大型テーブルへと配膳へと自然に展開します。奥の壁の手前では、実物よりも大きく描かれた2人の人物が玉座に座っており、左の壁はキングプリースト、右の壁は王妃です。珍しい動物の皮をかぶった男（おそらく外国の高官）が、キングプリーストに黒いペンダントを差し出しています。反対側では、凝った孔雀の羽の頭飾りをつけた女性（スターゲイザー人ではないと思われる）が、四角い灰色の頭を持つ王笏を王妃に差し出しています。

ここに描かれているキングプリーストと王妃は、最後の君主ではありません。彼らの絵は、火の神殿（遭遇3F参照）やピラミッド（セクション4参照）に見られる最後の君主の絵とは少し異なります。この絵のキングプリーストは、スフィンクスの頭部のモデルと同じです。そして王妃は聖火の避難所（遭遇2C参照）の地下にいる「守護天使」のモデルです。これらの類似点や相違点に気づくのに知覚力判定は必要ありません。プレイヤーは君主が見たことがあるものかどうかを尋ねる場合、GMはその情報を提供すべきです。そうでない場合、GMは自発的に情報を与えません。

奥の壁にある出入り口は、高さ2m強の低い天井を持つ6m×6mの内陣に通じています。内陣の奥の壁には、台座の上に金色に輝くキングプリーストの像が立っています。青銅の鎖に吊るされた拳大の黒い石のついたペンダント [1kg] が、彼の掲げた手に巻かれています。

像の足元には、以下のアイテムが置かれています。

- スフィンクスの小さな非魔法の石灰岩像（脚は胸の前に倒されている） [1.5kg]
- 人間の頭の蓋がついた石灰岩のカノプス壺 [4kg]
- お金（片面に太陽の紋章、裏面に三日月の紋章が描かれたスターゲイザー人製作の16枚のコイン）

ペンダントの岩石は滑らかなカット面を持ち、異なる組成の白い内包物が多数見られます。TN14の知覚力に基づく物理学判定に成功すれば、コンドライト石質隕石であると正しく識別できます。回収学院のラッキーは、この隕石を渡すとパーティーに報酬をくれます（遭遇2A参照）。

キングプリーストの像は法外に重いだけでなく、石の台座に固定されています。魔法を使っても、戦利品として取り外すには、作業員のチーム、専門装備、荷車が必要です。

ピラミッドの隠し部屋（遭遇4B、4H参照）を開けるには、このカノプス壺が必要です。

スフィンクスの彫像は謎解きのお土産にはなりませんが、収集家と交換する以外は実用的な価値はありません（遭遇3C参照）。

スフィンクスから離れるとき、スフィンクスが見えなくなる直前に肩越しに振り返ると、スフィンクスが足を折り返して入り口を覆っているのが見えます。

### 3F) 火の神殿 [スペース6]

この遭遇は、パーティーが時間をかけてスペースを探索すれば自動的に発生します。単にそのスペースを通り過ぎるだけであれば、何も起こりません。

何かがおかしいと感じる最初のヒントは、頭痛を誘発するような煙と排泄物の臭いです。パーティーが周囲を探索しているうちに、気がつくのと陥没穴の縁にさしかかります。目立たないので、周囲のなだらかに起伏する石だらけの丘に完全に溶け込んでいます。

夜間に探索している場合は、底の炎が光るため、陥没穴を見つけるのがはるかに簡単になります。この神秘的な光は、臭いがする前でも目立ちます。

陥没穴は差し渡し50m、深さ10mほどです。PCが穴の中を見ると、陥没穴の床の隙間から炎の舌が出ているのが見えます。窪地の真ん中には小さな平屋建ての四角い石造りの建物が建っています。穴の壁に切り開かれた階段が床まで続いています。

陥没穴自体は自然現象でできたものです。TN13の知覚力に基づき物理科学判定に成功すれば、キャラクターは石灰岩が天然ガス鉱床の上に崩れ落ちたことを理解できます。そして陥没穴がガス溜めとして機能し、ゆっくりと漏れるガスが発火するのに十分な高濃度まで蓄積しました。一度何かに火がつけば、ガス漏れが続く限り火を消すことはほとんど不可能です。この建物と階段は、後にスターゲイザー人によって設置されました。

この陥没穴の炎には、小さな繁殖個体群のサラマンダーが生息しています。燃えるサラマンダーが最初にガスに引火したのか、それとも後から炎に引き寄せられたのかは不明です。スターゲイザー人はサラマンダーを半家畜化することに成功しましたが、再び野生化してから長い時間が経過しています。

階段を下りるのは安全ですが、キャラクターが陥没穴の床に足を踏み入れた途端、火傷を負う可能性があります。各ターンの開始時に、陥没穴の床にいるキャラクターごとにサイコロを振ります。1の出目は、キャラクターの近くで火炎が噴出したことを示します。2~6の場合、そのキャラクターはこのターンでは安全です。噴射はランダムであるため、走ったり静止したりしても火炎の攻撃を受ける確率には影響しません。炎攻撃を受けたキャラクターはTN12の赤青抵抗反応に成功しなければ、1d2hpの主要ダメージを受けます（固定ダメージは0hp）。ダメージは赤エネルギーです。

建物の外の陥没穴には面白いものは何もありません。もしパーティーがこのエリアを完全に探索しようとするれば、攻撃してくるサラマンダーに遭遇するかもしれません。（後述のサラマンダーの戦闘統計を参照）

建物の外壁は黒焦げで、かつてあったかもしれない装飾は消し去られています。この建物には、陥没穴の壁にある階段に面した側の出入り口から入ることができます。階段の一番下から扉までの距離は20mです。キャラクターは建物のほかの壁にある窓の1つから入ることもできますが（能力値判定は不要）、実際に入る理由はありません。

建物内部は、窓からこぼれる光と床の石のあいだからの不吉な揺

らめきで照らされています（建物内ではランダムな火炎噴射が当たる判定が続きます）。建物は、10m四方の一室です。天井には宗教儀式の壁画が描かれています。奥の壁には祭壇があり、ポニーほどの大きさの大型の赤トカゲがその下で丸くなって休んでいます。サラマンダーは完全に目覚めており、PCたちを食べようと攻撃してきます。パーティーが特に隠密行動や無警戒でない限り、PCもサラマンダーもこの遭遇に驚いてはいけません。ですから、普通の方法でどちらが先に行動するかを決めてください。一度負傷したサラマンダーはさらに好戦的になり、死ぬまで戦います。逃げるパーティーを階段のふもとまで追いかけますが、陥没穴からは出ません。

### サラマンダー

レベル 1
防御：18
hp：12
pp：4
移動：10m
能力値：筋 +0; 敏 -1; 耐 +1; 知 -1; 意 -1; 体 -3
抵抗：赤青 +0; 緑黄 +2; 橙紫 +0; ヘックス -1

#### 特徴

耐性：赤  
脆弱性：青

火炎無効：サラマンダーは、非魔法的炎または溶岩からダメージを受けない。

#### 攻撃行動

噛みつき [主または割] +1 近接攻撃 1d6+1hp（通常ダメージ）

#### 特殊行動

エネルギー奔出 [主]（消費pp2; 赤エネルギー）：サラマンダーの近接攻撃範囲にいるすべての生物は、固定ダメージ1を受け、1d3hpの主要ダメージを受ける。この主要ダメージを避けるには、敏捷力に基づくTN11の赤青反応判定に成功しなければなりません。

祭壇には以下のアイテムがあります。

- ジャッカル頭の蓋が付いた陶器のカノプス壺 [3kg]
- 刃が赤水晶できて豪華な細工の魔法の短刀 [0.5kg]
- 上部が開口し、安定性のある三脚のついたサラマンダーがデザインされた青銅製円筒 [1kg]
- 美しいオリーブグリーン水晶を散りばめた黒い金属の卵型の小さな欠片をセットした黄金のティアラ [0.5kg]。

この短刀は、TN13の知覚力に基づく魔術判定に成功すれば赤の色付き刃であることがわかります。魔術判定がなくても、刃に使われている特徴的な赤水晶が手がかりになるかもしれません。

青銅の円筒は松明立てです。松明を入れてテーブルや床に置くことで、松明を持つ代わりにキャラクターがその手でほかのことができます。また、収集家と交換することもできます（遭遇3C参照）。

このカノプス壺はピラミッドの隠し部屋（遭遇4B、4H参照）を開けるのに必要です。

祭壇に加え、隅には黒ずんだ骨の山があります。ドワーフやオニの骨（角の生えた頭蓋骨など）が奇妙に混ざっています。おそらく以前の冒険パーティーの残骸でしょう。鎖帷子や折れた剣も混じっています。価値のあるものは、一番下に散らばった22枚のコインと7枚のピースだけです。他はすべて齧られたり、燃やされたりしています。

ティアラにセットされた黒い金属の「宝石」は、カットされ研磨された石鉄隕石で、カンラン石の結晶が豊富に埋め込まれています。この隕石は、TN10の知覚力に基づいた物理学判定に成功すれば、地球外起源であることが分かります。このティアラは、ブルース船長が冒険者たちに回収させようとしているティアラ（遭遇2B参照）と特徴が一致します。

天井画は、煤が付着しているにもかかわらず、はっきりと見ることが出来ます。壁画に描かれているのは、キングプリーストの葬列から始まる時系列の物語です。ティアラをかぶった王妃が、駕籠に乗せられて火の神殿にやってきます。そこで彼女は、華麗な赤い短刀を心臓に突き刺して自殺します。遺体は寺院周辺の自然の火で火葬され、灰は粘土と混ぜ合わされます。その粘土は、翼を持った天使のような王妃の像に成形されます。最後に、壁画の冒頭に描かれた葬列が、像とキングプリーストの遺体をピラミッドに向かって運びます。

王妃の頭のティアラは、現在寺院の祭壇に置かれているものと一致しており、彫像の頭にはティアラが描かれていません。自殺に使われた短刀は、祭壇にあるものと容易に識別できます。王妃は最後のキングプリーストの妻で、夫が死んだあとで、一緒に墓に入るために自殺しました。もしパーティーがピラミッドの王妃の部屋で生きている像と戦ったことがあれば（遭遇4E参照）、壁画に描かれている像だとわかります。王妃の翼のある像の描写は、聖火の避難所にある「守護天使」（遭遇2C参照）とは一致しません。第一に、王妃の像は粘土でできているようですが、守護天使は金メッキされています。しかしながら、両者にはテーマの類似点があります。カノプス壺について尋ねようと思う人がいれば、それは壁画の主要なモチーフではありませんが、葬列には4つのカノプス壺（人間、鷹、ヒビ、ジャッカルデザインの蓋）を運ぶ4人の召使いがいます。

この戦闘遭遇をパーティーが簡単に処理しすぎたとGMが感じた場合、寺院を出たところで追加のサラマンダーがパーティーを待ち伏せすることができます。物音に誘われて屋根に登ったサラマンダーが、最初に扉から出てきたキャラクターに襲いかかります。

### 3G) 呪われた大地 [中央のスペース]

中央のスペースにあるピラミッドには複数の部屋があり、さまざまな遭遇が待ち受けています。ピラミッドはセクション4で詳しく説明されます。

ピラミッドを避けて中央スペースを移動する場合、標準的な所要時間は2時間です。ピラミッドまでの行きと帰りは1時間ずつかかります。スペースを詳しく探索するにはピラミッドに入ることが必要ですが、ピラミッドの探索に必要な時間はグループのやり方

やどこまで探索するかによって変わるので、中央スペースの探索に「標準的な」時間はありません。

ピラミッド神殿の邪悪な影響により、その周辺は呪われています。パーティーが中央のスペースに入るたびに、何らかのランダムな遭遇が発生します。以下の表で1回さいころを振ってください。

呪われた地での遭遇 (1d6)	
1	ジャッカルの攻撃
2	土砂崩れ
3	徘徊するジャッカル
4	ゾンビの攻撃
5	迷子
6	無害な遭遇

GMは、PCが楽をしすぎていると感じた場合、この遭遇表を使用して、星墜ち砂漠窪地でいつでもランダムな遭遇を発生させることができます。

#### 3G1) ジャッカルの攻撃

ジャッカルの群れがパーティーを攻撃します。ジャッカルの数はパーティーのキャラクター数と同じです。ジャッカルは最後の攻撃を高速で行うために隠密を放棄します。キャラクター全員に技能なしTN12の知覚力判定を行わせます。少なくとも1人のキャラクターが成功すれば、ジャッカルが近接戦範囲に近づいて攻撃する前に、PCのパーティーが先に行動できます。そうでない場合、ジャッカルは「突然に現れ」、先制攻撃を行います。

#### ジャッカル

レベル 0
防御：14
hp：6
pp：2
移動：14 m
能力値：筋 +0; 敏 +3; 耐 +3; 知 +3; 意 -1; 体 +0
抵抗：赤青 +3; 緑黄 +3; 橙紫 -1; ヘックス -1

#### 特徴

群狼作戦 [軽]：ターンの最初を2匹以上の敵対的なジャッカルが近接攻撃範囲内で迎えた全てのキャラクターは、意志力に基づく技能なしの反応判定に成功しなければ、次のターンの開始まで防御に-2のペナルティを受けます。この反応判定のTNは、10に近接戦範囲にいる敵対的なジャッカルの数を足したものです。この効果は自動的なもので、ジャッカル側の一切の行動を必要としません。

#### 攻撃行動

噛みつき [主または割] +1 近接攻撃 1d2 hp (通常ダメージ)



## 特殊行動

**足止め [割]**：ストライカーの特殊行動に同じ。噛みつき攻撃と同じ攻撃ボーナスを使用してください。

### 3G2) 土砂崩れ

砂丘が突然、1人のPCの上側/下側/足元で崩れ落ちます（対象のPCはランダムに決定します。最初に弱点の上を歩いたキャラクターが砂丘を不安定にするとは限りません）。

砂丘の地表に不安定な兆候は見られませんが、パーティーがサンパー棒（ゲームマスター マニュアルの調査用装備を参照）を使用している場合、TN12の知覚力に基づく物理学判定に成功すれば、サンパー棒が跳ねるときの音の変化に気づくことができます。

崩落の対象は技能なしTN12の敏捷力反応行動に成功しなければ、腰まで砂に埋もれます。キャラクターが固まって動かずにいれば、それ以上深く沈みません。這い上がるにはTN12の敏捷力判定に成功する必要がありますが、判定に失敗するとキャラクターはさらに深く沈みます。判定に3回失敗すると、キャラクターの頭を砂が覆います。この時点でキャラクターはもはや逃れるために動くことができず、さらに空気がないため窒息し始めます。

ほかのキャラクターは、沈んでいるキャラクターを引きずり出そうとすれば、技能なしTN12の筋力判定を行うことができますが、各筋力判定の前に、救助者はTN12の技能なし敏捷力反応に成功しないと、自分も砂丘に沈みはじめます。六尺棒や槍のような長槍を使うと、敏捷力反応行動にボーナス+1が加算されますが、筋力判定には-1のペナルティが課せられます。追加のキャラクターが筋力判定の支援行動を使用し、引き手の足首やベルト、もう片方の手などを掴むことは可能ですが、実際に筋力判定を行うキャラクターはまず敏捷力の反応行動に成功しなければなりません。ロープを使って遠くから沈んでいるキャラクターに投げ縄をかけると、敏捷力反応を必要とせずに筋力判定を行うことができます。沈んでいるキャラクターに投げ縄をかけるには、防御力13に対する遠隔攻撃に成功しなければなりません。

### 3G3) 徘徊するジャッカル

ジャッカルの群れが、生死をかけた闘争を期待して、パーティーのあとを追うことにしました。キャラクター全員に技能なし知覚力判定を行わせます。最も高い結果を出したキャラクターが最初にジャッカルに気づきます。ジャッカルは1d3+3匹います。ジャッカルは弓の射程距離に入らず、数百メートル離れて、パーティーを監視しています。パーティーがジャッカルに立ち向かおうとすると、スカベンジャーたちは落ち着いて、ほとんど遊びのように、小走りで逃げていきます。

ジャッカルは迷惑な動物で、パーティーに時間を浪費させるかもしれませんが、実際の脅威にはなりません。1時間もすれば飽きて、パーティーを追うのをやめます。パーティーは巧みな計画を立て、TN9の体現力による威圧判定を行えば、ジャッカルをもっと早く追い払うことができるかもしれません。新鮮な腐肉があれば、ジャッカルを弓の射程距離内までおびき寄せさせることができるかもしれません。

### 3G4) ゾンビの攻撃

星墜ち砂漠窪地で死んだ冒険者のゾンビが立ち上がり、パーティーを攻撃してきます。ゾンビはキャラクター1人につき1体です。ゾンビはキャラクターの真下の砂から湧き出るので、最初に行動できます。

最初のターン、ゾンビ1体が各キャラクター、または馬に乗っているキャラクターの乗騎を攻撃します。その後、各ゾンビは副行動を使って、攻撃したキャラクターに隣接するマスの砂から完全に出現します。

ゾンビが壊れるまで戦い続けます。朽ち果てた防具と鞆に融合した錆びた剣から察するに、ゾンビたちは冒険者でした。しかし、彼らの装備には使い道がありません。

## ゾンビ

レベル0
防御：8
hp：5
pp：1
移動：6m
能力値：筋 +1、敏 -1、耐 +1、知 -1、意 +1、体 -1
抵抗：赤青 -1、緑黄 +1、橙紫 +1、ヘックス +1

## 特徴

**耐性**：通常ダメージ

**水陸両性**：ゾンビは呼吸をしないので、水（または砂）に浸かっても行動し続けることができます。

## 攻撃行動

爪 [主または割] +0 近接1d2+1hp（通常ダメージ）

### 3G5) 迷子

キャラクター全員に技能なしTN15の知覚力判定を行わせます（あるいは秘密裏に判定を行います）。成否にかかわらず、プレイヤーに無害な遭遇を説明します（無害な遭遇3G6参照）。しかし、今実際に起こったことは、ランドマークを使っている経験豊富なグループでも道に迷う可能性のあるバミューダトライアングルのような効果でした。

少なくとも1人のPCが知覚力判定に成功すれば、そのパーティーは方向を維持し、目的地（中央のピラミッドか他のスペースのいずれか）まで旅を続けることができます。

全員の知覚力判定が失敗した場合、そのパーティーは行くつもりの方から外れます。パーティーは目的地にたどり着いたと思えますが、本当は、別のスペースに逸れています（これが、周囲のスペースが便宜上1-6とラベルづけされている理由です）。GMはパーティーが計画どおりの方向に進んでいるかのように説明を続けますが、実際の位置は秘密裏に追跡してください。パーティー

が道に迷ったことに気づくのは、あるスペースを探索中に見覚えのあるランドマークを見つけるか、引き返そうとしてランドマークを見つけれなかったかのどちらかのみです。このような場合でも、GMは可能な限り長く妄想を維持するよう努めなければなりません（「ピラミッドがあるはずのクレーターの中心にたどり着いたが、ピラミッドは跡形もなく消えている」「あなたは以前に遭遇したような別のスフィンクスを見つける」「疲れ果てて血を流しながら、臭泉に続く道まで引き返すが、クレーターの側面を登る道が見つからない。岩崩れか何かで消えてしまったに違いない」）。クレーターの縁に登ってクレーターの全景を見渡して方向を確認することもできますが、それなりの危険が伴います（セクション3の星墜ち砂漠窟地の冒頭を参照）。

### 3G6) 無害な遭遇

キャラクター全員に技能なし知覚力判定をさせます。最も高い結果を出したキャラクターは、パーティーに脅威を与えない何かに気づきます。例えば、頭上を旋回するハゲタカの群れ、スナネズミ、熱気臭、馬の骸骨です。このような無害な遭遇の裏の目的は、他の技能なし知覚力判定のためのカムフラージュを提供することであり、プレイヤーは判定に失敗したのか、あるいは単に何も気づくものがなかったのかを判別できません。

## 4) ピラミッド

スターゲイザー人の中央ピラミッド神殿／墓がこの冒険のクライマックスです。しかし、扉は開いているので、パーティーは先にそこを訪れることもできます。キングプリーストの秘密の地下室（遭遇4Hと4I）だけは魔法の結界で防護されており、開けるには4つのカノプス壺が必要です。そこではラムセスと彼の残りのホムンクルス、そしてキングプリーストのミイラが、世界を不毛の砂漠に変えようと企んでいます。おそらくパーティーは星墜ち砂漠窟地の他の場所を訪れ、カノプス壺を集めなければなりません（遭遇3B、3C、3E、3F参照）。しかし、十分な物資を持つパーティーであれば、ラムセスが食料不足に陥るまで数週間ほど待機し、内側から結界を開けて冒険用品を調達するのを待つという籠城戦も可能です。

ピラミッドの結界で防護されていない部分（遭遇4A～G）は、他の冒険パーティーによって徹底的に探索されています。スターゲイザー人の財宝はかなり前に強奪されていますが、自然や魔法の危険はまだ残っています。これらの危険を克服し、ピラミッドの秘密を解き明かしたいという誘惑は、冒険者たちを破滅へと誘い続けています。現在、ピラミッドは病的なスロットマシンのように稼働しています。冒険者が落とした装備品や小銭は時間の経過とともに蓄積され、過去の冒険者が落としたアイテムだけで構成された「ジャックポット」を見つけることができます。

### 4A) ピラミッド外部

ピラミッドはクレーターで最も高い建造物で、大理石の中央丘の上に建てられているため、砂丘から浮き上がってさらに高く見えます。

ピラミッドの側面は斜めになっており、もともとは平滑だったと思われそうですが、現在はモルタルが削り取られており、登るために

手や足をかける場所が豊富にあります。ピラミッドの頂上へはTN11の筋力に基づいた体術判定に成功すれば到達できます。判定に失敗したキャラクターは1d3hpのダメージを負って地面に転げ落ちます。地上から見るとピラミッドは尖っているように見えますが、実際には先端が欠けており、2m×2mの平らな台が残されています。このブロックの頂上には「PYRAMID CLIMBERS」（ピラミッドを登った人々の意味）という文字が刻まれており、その下には100人ほどの名前がリストが刻まれています。頂上に到達したキャラクターは、自由に自分の名前をリストに加えることができます。

幅4m、高さ4mの外に開いた通路を通して、ピラミッドの内部へ入ることができます。入り口の両脇には、わずかに異なる2人のキングプリーストの実物大の石灰岩像があります。どちらも胸の上で腕を組んでいます。1人はケペシュ短剣と複数の短い縄をつけた鞭を持っています。もう1人は巻物の筒と王笏魔法の杖のようなものを持っています。

ピラミッドの入り口付近を探索したキャラクターは、砂利の中で大理石の土台がほとんど完全に失われていることを見つけます。大型の四角い物体が取り除かれたようです。ここは、現在臭泉の回収学院（遭遇B2参照）に展示されているオベリスクがあった場所です。

ピラミッド内部は真っ暗です。中央の部屋までのトンネルの長さは50mですが、通路を6m以上進むには光源が必要です。よっぽど愚かなパーティであれば見えぬままに進もうとしますが、彼らにふさわしいことに出くわすでしょう。

### 4B) 中央の部屋

ピラミッド内部へと進む通路は中央の部屋に通じています。中央の部屋は広々としていて、10m×10mで、天井の高さは3mです。外へとつながる通路のほかに、他の壁の中央にも出入り口があります。これらは罫の廊下（4C）、王妃の部屋（4E）、倒された冒険者たち（4F）との遭遇に繋がります。さらに、外への通路と同じ壁に隠された秘密の地下室（4I）へと続く階段（4H）があります。

中央の部屋にはゴミが散乱しています。そのゴミを調べると、小骨、腐った軍装やロープ、錆びた剣、ネズミの糞などが混じっていることがわかります。床が少しきれいになったところからは、星墜ちクレーターが全盛期にはどのようなものであったかを示す、精巧な漆喰のフレスコ画の地図が垣間見えます。その地図は現代の観光地図のようなもので、建物や狩猟や収穫のような特筆すべき活動の大きな絵が大雑把な位置に示されています。道案内に使うにはあまりにも古く、不正確な地図です。しかし、星墜ち砂漠窟地を探検したパーティーは、自分たちが行ったことのある場所を認識することができます。スフィンクス（3E）と火の神殿（3F）はすぐにわかります。現在、考古学的な発掘が行われている遺跡（3C）は、おそらく税務/管理の建物に相当します。凍った井戸があったはずの場所（3B）には、元のフレスコ画を削って補修したスペースがあります。新しい漆喰には、ほかの背景と同じように、目立たない砂丘がいくつか描かれています。スフィンクスの謎（遭遇3E参照）を聞いたが解いていないキャラクターは、地図上でオベリスクを探せます。ピラミッドの入り口付近に1つだけあります。

地図の端にある赤い円は4つの方位を示しています。東と西の円には、日の出と日の入りが描かれていますが、両者を見分けることはできません。南の丸には丸い太陽が描かれています。北の丸には7つの点が描かれ、北極星を有する小熊座と分かるでしょう（点のパターンについては星墜ち砂漠窪地のマップバックを参照してください）。必要であれば、GMは小熊座を認識するためにTN9の知覚力に基づく自然科学判定を要求できます。赤い丸の大きさはカノプス壺より少し大きいくらいです。全体的に星墜ち砂漠窪地の地図は非魔法ですが、TN12の知覚力に基づく魔術判定に成功すれば、赤丸から魔法のオーラを感知することができます。14以上の結果が出る場合、その円は魔法のスイッチであり、壁のフレスコ画（下記参照）と何らかの関連があると認識できます。

外に通じる通路のある壁には、ミイラ化したキングプリーストが天使と悪魔の超自然的な宮廷を統治しているフレスコ画が描かれています。キングプリーストは、大型の壺を抱えた4人の召使に挟まれ、階段の上にある高台に座っています。使用人の1人は完全な人間ですが、残りは体のみが人間でジャッカル、ヒヒ、ハヤブサの頭を持っています。画の脇にはスターゲイザー一人の文字が書かれています。最近の探検家が落書きのようにインクで翻訳をつけました。「死者の守護者の4人がコンパスの4点で神聖な荷物を持つとき、天国への扉が開く」。フレスコ画全体が魔術的であり、TN11の知覚力に基づく魔術判定に成功すればそのように識別できます。

フレスコ画は、秘密の地下室（遭遇4I）への階段（遭遇4H）を隠す魔法の堅固な錠です。

床のフレスコ画にある4つの赤丸の上に4つのカノプス瓶を置くと、魔法の錠を開けることができます。赤い円の上に壺を1つでも置くと、その円が光ります。壺の中身は同じ人物の臓器である必要はありません。実際、この冒険で用意された4つの壺（遭遇3B、3C、3E、3F参照）は、プレイヤーを心配させるために、石灰岩を彫ったものと陶器でできたものという、明らかに2つの異なるセットのものです。もしPCが壺を開けて中身をこぼしてしまった場合、本当に必要なのは壺自体だけです。PCが壺を割ってしまった場合、接着剤でくっつけた壺があれば作動します。魔法結界の唯一の条件は、4人の守護者（人間、ジャッカル、ヒヒ、ハヤブサ）すべてを表す壺を使用することだけです。

どの壺をどの赤丸にセットするかは問題ではありません。ただし、ゲームに現実世界の知識を盛り込み、プレイヤーにこのパズル錠を解く際の困難を与えたい場合は別です。その場合、ホルスの4人の息子に対応する場所に正しい壺をセットするよう要求することができます：南が人間、東がジャッカル、北がヒヒ、西がハヤブサです。詳しくはこの冒険の最後にある参考情報のカノプス壺の項目を参照してください。

スターゲイザー宗教の現代の実践者として、ラムセスは文化的な言及を理解し、ほかの教団メンバーからカノプス壺一式を入手することができました。こうしてラムセスは、数世紀ぶりに秘密の地下室に侵入した人物となったのです。彼は入るときにカノプス壺を持ち、ほかの人が後を追わないように結界の張られたポータルを閉じました。PCたちが星墜ち砂漠窪地でほかのカノプス壺を見つける可能性を見落としていました。

この中央の部屋には定住者はいませんが、時々ランダムな生物が

迷い込んできます。GMは、中央の部屋でほかの冒険者と半ば計画的に遭遇させることができます。パーティーがまだセレスト（遭遇3A参照）と遭遇していない場合、「ドレスト・トゥー・キル」（4G）の部屋に進む前に、その遭遇のバックストーリーを説明するように、中央の部屋でセレストと遭遇させてもよいかもしれません。ほかの半ばランダムな冒険者は、PCが解けなかった謎を解くための情報を持っていたり、死んだPCの代わりとして新しいPCを紹介したりする役割を担えます。

中央の部屋には危険なモンスターも出入りしています。初めて中央の部屋に入ったときは、ランダムな遭遇の可能性はありません。しかし、パーティーが中央の部屋から出たり戻ったりするたびに、戦闘的なモンスターに遭遇する可能性があります。中央の部屋で危険な生物がいるかどうか決めるために、サイコロを1個振って、下の表を参照してください。実行したい半計画的な遭遇がある場合、表を使わなくても構いません。

中央の部屋の遭遇	
1-3	遭遇なし
4	毒蛇1匹
5	ジャッカル2匹
6	ゾンビ1体

## 毒蛇

レベル 1
防御：15
hp：4
pp：2
移動：6 m
能力値：筋 -4; 敏 +3; 耐 -3; 知 +1; 意 +0; 体 +0
抵抗：赤青 +4; 緑黄 +2; 橙紫 +1; ヘックス +1

## 特徴

技能：体術、隠密 +1

## 攻撃行動

噛みつき [主または割] +3 近接攻撃 1d6hp（緑エネルギー）

## ジャッカル

レベル 0
防御：14
hp：6
pp：2
移動：14 m
能力値：筋 +0; 敏 +3; 耐 +3; 知 +3; 意 -1; 体 +0
抵抗：赤青 +3; 緑黄 +3; 橙紫 -1; ヘックス -1

## 特徴

群狼作戦 [軽]：ターンの最初を2匹以上の敵対的なジャッカルが近接攻撃範囲内で迎えた全てのキャラクターは、意志力に基づく

技能なしの反応判定に成功しなければ、次のターンの開始まで防御に-2のペナルティを受けます。この反応判定のTNは、10に近接攻撃範囲にいる敵対的なジャッカルの数足したものです。この効果は自動的なもので、ジャッカル側の一切の行動を必要としません。

## 攻撃行動

噛みつき [主または割] +1 近接攻撃 1d2 hp (通常ダメージ)

## 特殊行動

足止め [割] : ストライカーの特殊行動に同じ。噛みつき攻撃と同じ攻撃ボーナスを使用してください。

## ゾンビ

レベル0
防御 : 8
hp : 5
pp : 1
移動 : 6m
能力値 : 筋 +1、敏 -1、耐 +1、知 -1、意 +1、体 -1
抵抗 : 赤青 -1、緑黄 +1、橙紫 +1、ヘックス +1

## 特徴

耐性 : 通常ダメージ

水陸両性 : ゾンビは呼吸をしないので、水 (または砂) に浸かっても行動し続けることができます。

## 攻撃行動

爪 [主または割] +0 近接1d2+1hp (通常ダメージ)

## 4C) 罨の廊下

中央の部屋から狭い通路を抜けると、幅6m、長さ20mほどの、それ自体が部屋である広い廊下に出ます。一番奥には、内陣 (遭遇4D)に通じる開かれた扉口があります。この廊下の壁には戦いの場面が描かれています。キングプリースト率いるスターゲイザー人とオニの軍勢が交戦しています。オニ軍のリーダーは、廊下の一歩奥でキングプリーストにこん棒で殴り殺されている巨人のようです。

しかし、よく見ると、オニと巨人は塗り直されています。元のフレスコ画は削られ、新しい漆喰と絵の具の層で穴がふさがれたのです。もともと敵として描かれていたのが誰なのか、何なのかは分かりません。

右手の廊下の中ほどで、2人のスターゲイザー人魔術師 (男女) が、難解な文字が書かれた巻物を、まるで廊下にいる人に見せるかのように、2人のあいだで広げています。書かれた一節には、地球外由来の物体を柔らかく振動させ、かすかな鳴り響く音を出させる公式が記されています。これはスターゲイザー人が隕石を識別す

る方法の秘密の一部です。魔術的文章の解析に成功したキャラクター (TN 12の意志力に基づく魔術判定) は、隕石やその他の宇宙からの物体を識別する目的で、物理学の代わりに魔術を使用することができます。しかし実は、この碑文は罨のエサなのです。

フレスコ画の魔術師と巻物が描かれた部分の前にある2m×2mのマスは、落とし穴です。床下には旋回軸が隠されており、10kg以上の質量を乗せると、落とし穴の石の蓋が下に傾くようにバランスが取られています。廊下の右側を歩いたり、フレスコ画の魔法の巻物を近くで見ようと移動したりする者は落とし穴の罨を踏むことになり、技能なしのTN12の敏捷力反応行動に成功しなければ、落とし穴に落ちます。落とし穴に落ちたキャラクターは1d3hpのダメージを受けます。落下ダメージと同様に危険なのは、犠牲者が落とし穴に落ちたあと、カウンターウェイトが蓋を押し上げて落とし穴を閉じ、中にいる者を閉じ込める仕組みです。

落とし穴の蓋は、何世紀にもわたって侵入者を引っ掛けてきたにも関わらず、うまく隠されています。石の蓋のまわりのわずかな隙間に気づくにはTN15の知覚力に基づく工学判定に成功する必要があります。蓋と周囲の石にある、以前の犠牲者がしがみつこうとしてつけた引っ掻き傷に気づくにはTN15の知覚力に基づく家政学判定に成功する必要があります。

蓋が閉まっている穴の中にいるキャラクターは、自分で光源を持っていない限り、真っ暗闇の中になります。穴の中にはネズミにかじられた骨が散乱しているので、見えないほうがいいかもしれません。落とし穴の床は蓋から5m下にあります。たとえキャラクターが壁をよじ登ることができたとしても (TN15の筋力に基づく体術判定)、蓋の滑らかな下面には掴むところがなく、内側から引っ張って開けることはできません。上の味方が蓋を開けてくれない限り、キャラクターは脱水や餓死によるゆるやかな死を運命づけられます。

キャラクターを落とし穴から出すのはチームワークや問題解決の遭遇であることを意図しているので、蓋を開けておくための合理的な計画であれば成功するようにします。最も単純なのは、長槍やほかの長い棒を使って蓋を押し開くことでしょう。ほかの方法としては、10kgの道具にロープをくりつけ、その重りを適切な高さに保ち、蓋が完全に落ちないように圧力をかけ続けるという方法もあります。穴の中にある足の骨を蓋が完全に閉められないよう蓋と壁のあいだの隙間に入れることもできますが、それにはまず穴を外から開け、骨を穴の上まで持っていく必要があります。

落とし穴の底にある骨を調べると、お金10c7pと、まだ使えるひっかけ鉤 (2kg) が出てきます (ロープはネズミに食べられています)。

## 4D) 内陣

罨の廊下の端には、荒らされた内陣 (6m×6m) があり、現在では興味深いものは何もありません。生身より大きい戦士の石像があり、それは罨の廊下のフレスコ画に描かれたキング・プリーストでした。しかし、石像は足首のところで壊されて、足だけ残った台座の隣に横たわっています。挙げた右手はとっくの昔に手首で切り落とされ、記念品として持ち去られています。部屋を探してもほかには何も見つかりません。

## 4E) 王妃の部屋

16m×16mのこの部屋には、最後の王妃の生き生きとした粘土像があります。王妃の像は冒険者たちによってたびたび破壊されますが、数日かけて魔法の力で元に戻ります。王妃の心と魂がどれだけ残っているかは議論の残るところです。この像は、部屋に入る者を必ず攻撃します。これはプログラムされた自動人形の反応か、夫の安息を邪魔する者を滅ぼそうとする献身的な妻の信念かもしれません。

パーティーが初めてこの部屋に入ったら、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

この部屋の中央には一対の大きな石柱が立っており、その頂部は高い天井の暗闇に消えている。壁には装飾用と思われる同様の柱が並んでいる。部屋にある唯一の家具は、中央の柱の近くにある低いテーブルかベンチだけだ。ベンチには若いスターゲイザー人の女が座っている。よく見ると、彼女は彫像で、まばたきもせず、呼吸もしていない。そして、彼女はあなたのほうに顔を向けて、描かれた目はあなたに焦点を合わせているように見える。

少し間をおき、PCが攻撃すると宣言しない限り、以下の囲みテキストを続けます。もしプレイヤーに尋ねられたら、この彫像は火の神殿の天井に描かれたものと分かってよいでしょう（遭遇3F参照）。

スターゲイザー人の女が口を開く。唇は自然に分かれ、縫い目や継ぎ目は見当たらない。動きは生きていた肉体的に自然だが、口の中は焼成された粘土のくぼみだ。顎は下がり続け、口は不快なほど、不自然に大きく開く。そのぼっかりと開いた口の中に光の点ができるのが、橙色の光線が放たれる前の唯一の警告だ。

パーティーがこの詳しい説明を聞くのに十分待機していた場合、王妃が最初に攻撃を行います。最初のターンで、彼女はエネルギー射撃攻撃を一番近くのキャラクターに行います。その直後、肩甲骨から羽が生え、飛行して天井を旋回しはじめます。天井の高さは10mあり、王妃は投擲武器や松明の射程ギリギリの位置にいます。彼女の戦略は、エネルギー射撃で攻撃し、中央の柱が自分とパーティーのあいだに位置するように操作することです。

彼女はppを使い切った後、近接攻撃に移ります。彼女はパーティーのメンバーのうち、最も近接攻撃の準備ができていなそうな者を攻撃します。1ターンのあいだに、彼女は副行動を使って飛行し、ターゲットの真横に着地して、そして主行動で攻撃します。次のターン、彼女は主行動で攻撃し、副行動で天井に舞い戻ります。近接戦範囲から離れるときに割り込み行動で攻撃される可能性を考慮しても、この戦法によって彼女は自分のペースで交戦と離脱を繰り返すことができ、パーティーの反撃のチャンスを最小限に抑えることができます。

王妃のhpが0になったとき、王妃は“カチン”と鋭い音で砕け、続いて爆発して陶器の破片になります。

## 王妃像（ガーゴイル）

レベル1
防御：15
hp：15
pp：3
移動：10m（歩行）、20m（飛翔）
能力値：筋+2、敏-2、耐+2、知+2、意+0、体+0
抵抗：赤青-1、緑黄+3、橙紫+1、ヘックス+1

### 特徴

技能：詐術、体術+1

耐性：橙

脆弱性：紫

飛行：GMの判断で、王妃は地上の障害物の上を飛行することができます。

### 攻撃行動

天使の手 [主または割] +3 近接 1d3+2 hp（橙エネルギー）

### 特殊行動

エネルギー射撃 [主] (att= +3; 消費pp1; 橙エネルギー)：エネルギーの特殊行動と同じ。ただし、魔力片、呪文、手の動作は必要としません。1d6の橙エネルギーです。

王妃を倒したら、部屋の中を探索できます。誰かが上を見たり、柱を調べたりしていると明言しない限り、パーティーは何も興味を引くものを見つけません。調べようと思った人は、壁に沿った柱の1本が天井より少し短く、隙間が空いているのが分かるでしょう。この隙間には小さな棚があり、王妃が殺した冒険者から取った戦利品を保管しています。この棚に登るには、TN11の筋力に基づいた体術判定に成功する必要があります。登りきると、そこには以下のものがあります。

- 天使の短刀 (0.5 kg)
- 宝石をはめ込んだ大剣 (7 kg)
- 金属製のアミュレット (質量はごくわずか)

天使の短刀は金メッキがされており、鏢には天使の翼をモチーフにした細工が施されています。形は綺麗ですが、機能は普通の短刀と変わりありません。同様に、柄にルビーをはめ込まれた大剣は、ゲームメカニクス上は普通の大剣です。サンドキャッスルには財宝を売るルールがないため、金銭的価値という点では、最も価値のあるアイテムは金属製のアミュレットで、同等の質量のコイン (6c 6p) と交換することができます。シンプルなデザインで、表にはジャッカルの頭のデザインがあり、裏には何も書かれていません。編んだ革ひもがついていますが、年季が入っており、ちょっと引っ張っただけで切れてしまいます。

王妃を破壊したあと、パーティーが王妃の部屋を再訪する場合、1d6を振ります。この判定は、その日のあいだにパーティーが出入りした場合でも1日1回までです。結果が王妃を破壊してからの

日数以上であれば、部屋にはまだ誰もいません。もし結果が、王妃が破壊されてからの日数よりも小さければ、王妃は生き返り、以前とまったく同じ場所に、まったく同じ姿勢で座っています。そして、ビデオのリPEAT再生のように、パーティーに対して、以前と全く同じ反応します。王妃を永久に破壊するには、GMが考案した物語上の仕掛けが必要です。

#### 4F) 倒された冒険者たち

中央の部屋(4B)から続く廊下は幅2mで、「ドレスト・トゥー・キル」の遭遇が起こる部屋(4G)の手前で90度に曲がっています。この角の近くにルナ(遭遇4G参照)が冒険仲間の死体を捨てました。パーティーがこの角に近づいたら、次のように読むか、言い換えます。

見える前に、匂いで分かる。腐敗して臭気のピークに達するほど前に死んだ遺体だ。今回は3人の冒険者が倒れているようだ。少なくとも、本当に死んでいるらしく、ゾンビにはなっていないようだ。3人の死体は廊下の曲がり角の手前に横たわる。腕は頭の上に伸ばされ、そして横たわり方は少しカーブしており、まるで角を曲がって運ばれたかのような。前方からかすかな緑色の光が見えない光源からその角を曲がったところにこぼれている。

これらの遺体はルナ(遭遇4G参照)とセレスト(遭遇3A参照)の冒険仲間でした。ルナは新たに身につけた毒のオーラで意図せず3人を殺してしまったあと、自分の目の届かないところに死体を引きずってきました。死体はまだ略奪されていません。死体にはコアルールに記載されている標準的な初期装備に以下のものが追加されています：

- 小札防具(1着、20kg)
- 鎖帷子(1着、25kg)
- お金：20c 2p

腐乱死体とともに2週間放置されていたため、金属製の防具は錆びはじめていますが、洗って磨けば再利用可能です。洗う前でも防具として有効ですが、臭いがひどいです。お金は3体の死体のベルトポーチ(5c、8c、7c 2p)に分かれています。

#### 4G) ドレスト・トゥー・キル

幅6m、長さ10mのこの部屋は、以前は何もなかったのですが、ラムセスが罠として呪いのネックレスを置いていきました。そして、ルナという若い冒険家はその罠に引っかかったのです。

パーティーが角を曲がったら、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

廊下は緑色の光に照らされた部屋につながっている。反対の壁の前に、低い石のソファがあり、化物が座っている。基本的な形はヒューマノイドで、鱗のような爪の生えた手で足を胸のあたりまで折り畳んでいる。網目状の瞳孔がまばたきせずにはんやりと地面を見つめている。エルフ式鎖帷子の防具や、手の届くところにある複雑な彫刻が施された六尺棒など、冒険者の装備を持って

いる。髪には蛇の塊があり、特に何も無いところで無心に蠢き、シューという音を鳴らしている。おそらく最も恐怖を感じさせるのは、ソファの下に深い影があるにもかかわらず、化物が影を落としていないことだ。まるで化物自体がその気味悪い緑の光を発しているようだ。

化物の正体は、変わり果てた冒険者のルナです。ルナは有毒な緑のエネルギーのオーラに包まれています。彼女の8m以内に近づく者はオーラの影響を受けます(下記のルナの説明を参照)。パーティーが忍び寄ろうとしない限り、彼女は普通にパーティーに気づきます(パーティーが忍び寄る場合、敏捷力対知覚力で隠密の対抗判定になります)。彼女の最初の行動は六尺棒を取り上げ、戦闘態勢をとり、レプティリアンの舌足らずな声で「これ以上来ないで。錠は外せないわ」と嘆願します。

ルナは姉のセレストと冒険隊を組んでいました(遭遇3A参照)。ルナにとって冒険の一番の楽しみは、美しいアイテムを見つけることでした。貴金属や宝石、失われた文化からもたらされたエキゾチックな職人技は、たとえそのアイテムが飾り気のない一般的なアイテムより効果がなくても、真の冒険者の証だと彼女は感じています。星墜ちクレーターを探検しても、古くて汚い壊れた遺物しか出てこず、彼女にとっては暑く退屈でがっかりすることばかりでした。しかし、この部屋でやっと綺麗なものが見つかりました。蛇が絡み合った複雑な模様で、トルコ石をあしらった銀のネックレスでした。彼女は興奮のあまり、なぜ星墜ち砂漠窪地のほかのものとこれほどまでに違うのか不思議に思うこともなく、すぐに自分の首にそれを留めました。

このネックレスはもともと、毒魔女の集会で作られたのです。女司祭を防護するために、魔女たちは身につける者に緑のエネルギーを与える魔法のネックレスを作りました。これによって彼女は毒のオーラを放ち、彼女に近づこうとする者を殺すのです。エネルギーの注入はまた、女司祭をゴルゴンのような、髪に蛇を持つうろこ状の爬虫類のような生物に変身させました。毒のオーラのために、女司祭は孤独に暮らし、終わることのない宗教儀式に集中し、信者の残した供え物で生活しなければなりません。すべての女司祭が、絶え間ない宗教的献身に耐える精神的な強さを持っているわけではないので、ネックレスには、それを外すための錠と鍵がついています。しかし毒魔女は、純粋なはずの女司祭が一時的にネックレスを外して遊興に出かけるという悪い経験をしました。そこで現在では、ネックレスは一度でも外すと魔法が解けるようになっています。

ラムセスは、そのネックレスが、文字どおり目の前の敵を倒す、有毒な突撃隊を作り出すのにも使えることに気づきました。そこで彼は、毒魔女からネックレスを盗み出しました。彼は、キングプリーストが黄のエネルギーを使って世界を変えることに執着していることに気づく前に、ミイラ化したキングプリーストへの供えものにそのネックレスを入れていました。キングプリーストは緑(黄の反対色)のエネルギーを生み出すネックレスを拒絶したので、ラムセスはピラミッドの空き部屋にネックレスを置きました。錠や説明がないと、ネックレスは益よりも害を及ぼすと考えました。その後、ラムセスのホームクルスがパトロールに駆り出されたとき、その錠を持ってどこかに行ってしまいました(遭遇3D参照)。

ルナは毒魔女の事を聞いたことがなく、ネックレスの正体を知っていれば、自分の美貌を失うことはなかったでしょう。でも残念ながら、彼女が知っていたのは、そのネックレスが綺麗だということだけでした。彼女はまた、留め具が本当に錠であることにも気づかず、首にかけたときの「カチッ」という予想よりも少し大きな金属音にも最初は何も思いませんでした。ポーズをとって「どう？ 似合いますか？」と聞いた瞬間に、変身の痛みが彼女の体に溢れました。「外して！ 外して！」と叫びはじめました。滑らかで青白い肌は緑色のうろこ状に変わり、目は網目状の瞳孔になり、亜麻色の長く美しい髪は蛇となり巻きつきました。

冒険仲間をあわててネックレスを外そうとしましたが、彼女の毒のオーラや蛇の髪に屈しました。生き残ったのは怖くて逃げた姉のセレストだけです。

ルナはずっと一人で、情けない思いを抱えながら少なくとも2週間この部屋で座っています。おそらく、PCたちが彼女を見つけるのにかかる時間によっては、もっと長い時間です。彼女はピラミッドの中央の部屋よりも遠いところまで行ったことがなく、その部屋の床に落ちているゴミと一緒に自分のゴミを捨てただけです。ルナには考える時間がたくさんあったので、発見されたらどうするか、頭の中で何度も何度もリハーサルを繰り返しました。しかし、PCが現れると、彼女は恐怖のあまりパニックになり、自分がすでに言ったことが分からなくなります。自分が毒のオーラを持っていることを説明しようとしても、「つけたときには知らなかったの」とか、「これ以上近づくと怪我するわ」とか言うかもしれません。PCが、ルナの姉セレストから聞いた話など、ルナの窮状についてすでに知っていることを述べると、ルナはふと、まだ説明していない部分を思い出し、同じことを繰り返します。しかし、ルナに話を続けさせることができれば、最終的にパーティーは何が起こったのか段々分かるようになるはずです。緑のエネルギーのオーラを避けるため、後ろに下がって大声で会話するのがベストかもしれません。

身繕いセットに入っていた手鏡で自分の醜い姿を知ったルナは、手で触れることによって、ぴったりとした銀のネックレスの裏に錠があることを突き止めました。セレストから預かった用品を見つけ、この部屋に身を寄せ、旅中の冒険者がモンスターと見間違えることが起こらないように祈っています。彼女は、これ以上誰も殺したくないと思っています。しかし、本当は自分の命のほうがずっと大事です。自分を守るために必要と思えば、すぐに攻撃を始めます。

偶発的な試行錯誤の結果、ネックレスによって目から緑のエネルギーのビームを放つ能力（ポイズン・グランス）が与えられていることを突き止めました。そして、その制御方法を編み出しました。遠隔攻撃が必要なときにポイズン・グランスを使いますが、ストライカーとしては近接攻撃に移行し、杖を用いた優雅で仰々しく、ほとんどダンスのような打撃を敵に与えることを得意とします。

これはロールプレイの遭遇を意図したものです。目的はルナにパーティーを信頼させることです。魅了や詐術の判定が適切でしょう。姉のセレストがパーティーと一緒にいれば、これらの判定に+2のボーナスが加算されます。威圧を試みると、ルナはバーサーカーに近い狂乱状態に陥り、PCが全員死ぬまで安全にはならないと考えます。

ネックレスを外すには錠を扱う必要があるため、パーティーはルナに誰かが背後からネックレスに触れるのを許すほど信用させる必要があります。適切な鍵（遭遇3Dでホムクルスが持っていた戦利品の中にある）があれば、1回の主行動で自動的に錠を開けることができます。鍵がなくても、どんな細い道具でも、TN14の敏捷力に基づく工学判定に成功すれば錠を開けることができます。魔法の錠なので、錠に触れてTN14の体現力に基づく魔術判定に成功しても開けることができます。残念なことに、（物理的にも魔法的にも）鍵を使ったり錠を開けたりするのに十分な距離まで近づくには、彼女の毒のオーラの中に入る必要があります。さらにルナは蛇の髪を意識的に制御できないため、近接攻撃範囲に移動してきた者を割り込み行動で攻撃することになります。

あるいは、パーティーがルナに錠を投げて、自分で錠を開けるように説得することもできます。ルナは何も考えずにネックレスをつけたことを非常に後悔しているので、今回、パーティーが錠は絶対に錠を開けられると約束しない限り、錠を使うかどうか悩み込みます（残念ながら、PCの持つ限られた情報では嘘をつかないと、錠が絶対に錠を開けられると約束できません）。ルナは悩みますが、最終的に、少しでも希望があれば、錠を使ってみます。ネックレスは錠を正面に回せないほどきつく固定されていますから、ルナは不器用ながら錠を使うことができますが、自分で道具で錠を無理やり開けられるような正しい角度が掴めません。

忍び寄って錠を外すのも手ですが、ルナは忍び足に気づくと攻撃してきます。ルナを殴って気絶させ（hp0）、ネックレスを外すのも手です。ルナを気絶させると蛇の髪が襲わなくなるという利点はありますが、毒のオーラを止めることはできません。これが戦闘になった場合、GMは遭遇をより困難にするために、セレストに突然パーティーの背後に現れて矢を放ちはじめさせるべきです（セレストの戦闘統計については遭遇3Aを参照）。

ネックレスの錠を開けると、「カチッ」という大きな音がして、緑色の光のオーラが一瞬で消えます。ルナの頭の蛇は、編み物の靴下がほどけるようにほぐれ、美しい亜麻色の髪に戻ります。鱗は肌から落ち、瞬きをしていなかった目は急速に瞬きを始め、網目状の瞳孔が丸い形に戻ると、突然明るい光に照らされたかのように目を細めます。すぐに攻撃されでもない限り、ルナは手鏡で自分の姿をじっくりと確認します。まるで自分の美しさに歓喜するかのように、首を左右に回したり、鏡を高くしたり低くしたりします。そしてヒステリックに泣き崩れます。もしセレストがその場にいれば、姉妹は互いに抱き合って一緒に泣きます。

今では非魔法となった銀とトルコ石のネックレスのほかに、この部屋で特筆すべきことといえば、部屋の隅で腐敗している不穏な数の蛇の死骸だけです。まるで、蛇はネックレスと呼ばれ、近づいた際に緑のオーラに殺されたようです。このネックレスには、収集家以外には金銭的価値はありません。しかし、売りにかけようとするれば、それが盗まれた毒魔女の注意を引くことは間違いのないでしょう。

ルナもセレストも、パーティーに頼まれれば一緒に旅をし、戦闘遭遇を支援しますが、姉妹とも気が抜けているため、しばらくは謎解きやロールプレイにはあまり役に立ちません。

## ルナ、人間のストライカー

レベル1
防御：14
hp：6
pp：2
移動：10m（歩行）
能力値：筋 +2、敏 +1、耐 -1、知 -1、意 -1、体 +0
抵抗：赤青 +2、緑黄 +0、橙紫 +0、ヘックス +0

### 特徴

**技能：**家政学、芸能、社会科学+1

**毒のオーラ：**ネックレスが有効である限り、ターン開始時にルナの周囲8m以内の生物はすべて毒のオーラの影響を受けます。オーラは1hpの固定ダメージと1d2hpの主要ダメージ（緑のエネルギー）を与えます。TN12の緑黄反応行動に成功すれば、主要ダメージは受けません。毒のオーラは松明と同等の光を放ちます（半径8m）。

**独立行動：**蛇の髪はルナから独立して行動し、主行動1回、割り込み行動1回を行います。

### 攻撃行動

**六尺棒** [主または割] +3 近接 1d6+2hp（通常ダメージ）

**蛇の髪** [主または割] +3 近接 1d3hp（緑エネルギー）

### 特殊行動

**先制攻撃** [割]：蛇の髪は割り込み行動を使って、近接範囲に移動してきた生物を攻撃することができます。

**ポイズン・グランス** [主]（att= +0；消費pp1；緑のエネルギー）：エネルギーの特殊行動のエネルギー射撃に同じ。ただし、魔力片、呪文、手の動作は必要としません。1d6hpの緑のエネルギーです。

標準的なストライカーの能力（詳しい説明はコアルールを参照）

**足止め** [割]

**カウンター攻撃** [割]

**返し刀** [副]

**強打** [主]（消費1 pp）

**報復攻撃** [割]（消費1 pp）

ルナがストライカー能力を使えるのは六尺棒だけで、蛇の髪は使えません。

### 特筆すべき装備

装飾が施された六尺棒（きれいですが、機能は通常の六尺棒と変わらない）

エルフ式鎖帷子

身繕いセット3つ（髪用、顔用、特別な日のための高価な化粧品入り）

お金（2c4p）

4日分の食料

水袋7枚（満タン4枚、空3枚）。

## 4H) 天国（または地獄）への階段

中央の部屋の床にある4つの赤い円の上に4つのカノプス壺が置かれたら（遭遇4B参照）、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

あの世のキングプリーストを描いた壁のフレスコ画が青白く不鮮明になり、壁そのものが煙の雲に変わる。煙は悪臭を隠すお香の匂いを漂わせながら、天井を伝って部屋に入ってくる。さっきまで堅固な石壁があった場所に、幅4mほどの階段が暗闇へと続いている。

10mほど下ると、石灰岩のブロックの階段が、ピラミッドより古い可能性のある花崗岩の岩盤から切り出された傾斜のあるトンネルに変わります。このトンネルは、200mにわたって蛇行し、下降してループを繰り返し、ピラミッドの中央室のほぼ真下にある秘密の地下室に通じています。

トンネルは暗く静かですが、秘密の地下室に近づくとつれ、光と活動音が感じられます。

## 4I) 秘密の地下室

秘密の地下室に入ることは、星墜ち砂漠窪地での冒険のクライマックスとなることを意図しています。キャラクターは知る由もありませんが、スヴェン神父（遭遇2C）、キム・ギョンヒ（遭遇2A）、ナターシャ（遭遇2B）のミッションは、すべてこの遭遇に関連しています。

秘密の地下室は14m×14mの部屋で、最後のキングプリーストのミイラと、星墜ちクレーターの砂漠化の原因となった黄エネルギー発生装置が保管されています。ラムセスと彼のホムンクス部隊はキングプリーストと合流するためにやってきました。そしてラムセスの発案で、黄エネルギー発生装置が改良され、砂漠は星墜ちクレーターを超えて広がっています。

パーティーが近づいたら、次の文章を読み上げるか言い換えるかしてください。

トンネルを抜けると、低いソファとカラフルな壁掛けで精巧に装飾された、入念な彫刻が施された部屋に到着する。部屋の中央には、難解なルーン文字で覆われた高さ1mのピラミッドの模型が置かれている。ピラミッドの頂上は取り外され、横に置かれている。その代わりに、白い不規則な内包物が入った茶色の岩がピラミッドを覆っている。ピラミッド全体が黄色い光に輝いており、見ただけで汗と喉の渇きを感じるほど眩しい。上向きの照明が部屋に地獄のような質感を与えている。石の玉座に座っているのは、全身を白い布で包んだ人物で、表情がなくともイライラしているのが分かる態度だ。部屋の片側では、数日分の無精ひげを生やした若い人間の男が、白い膝丈のローブとネミスの頭飾りを身につけ、地面にしゃがみこんで冒険用品の仕分けにいそしんで



いる。部屋の反対側では、2人の醜く小さなヒューマノイドが、互いに跳び超えて楽しんでいる。

PCたちが忍び込むか、雄叫びを上げながら突進しない限り、ミイラ化したキングプリーストがこの部屋で最初に彼らに気づくでしょう。彼は玉座の上で背筋を伸ばし、けたたましい声で「誰がワシの内陣に邪魔してくる？」と尋ねます。それを聞いたラムセスとホームクルスは立ち止まり、顔を上げ、戦闘の準備をしますが、攻撃はしません。

ラムセスはもう1か月以上もキングプリーストと中断なく一緒に閉じこもっており、お互いにうんざりしています。2人とも自分がこの試みのリーダーだと思っていて、お互いのエゴが神経に障るのです。ラムセスのホームクルスはかなり愚かですが、鼻につく程度には賢いので、会話相手としてはさらに悪くしています。PCたちが現れると、ラムセスとキングプリーストは疑心暗鬼になり、敵対心を抱きます。しかし、話し相手になってくれる新参者をありがたがるので、彼らを急いで始末するのではなく、まずパーティーと交渉します。

ミイラよりも素早い反射神経を持つラムセスは、PCとキングプリーストの会話にすぐに割り込んできます。ラムセスは生意気で、PCたちが知りただけ計画について話します。彼は会話に飽きたらすぐにPCたちを殺す決心をしているので、PCたちがどれだけ知っていても問題ありません。

ラムセスは、この部屋にある黄エネルギー発生装置を使って全世界を砂漠化する計画に心血を注いでいます。これまでのところ、その効果がどれほど微妙で、どれほど時間がかかるのか、彼は気づいていませんが、時間がかかるという事実に諦めています。彼は黄のエネルギー発生装置の仕組みを完全に理解しているわけではなく、それに関するどんな質問もかわそうとし、自分が手に取って上に置いた月の隕石が計画の鍵だと主張します。

キングプリーストは星墜ちクレーターに砂漠を作るという目標をすでに達成し、ラムセスが到着するまで満足していました。キングプリーストは、月の隕石で黄エネルギー発生装置の出力を上げるというラムセスのアイデアに興味を持ち、その計画に同意しました。しかし、彼はその計画に完全に専心しているわけではありません。彼は、世界を終わらせるのは時期尚早であるとか、ラムセスの計画は不要な注目を集め、キングプリーストが苦勞して築いた砂漠の楽園を危うくしかねないという議論には説得されるかもしれません。PCがこの冒険で見つかった3つの隕石のアーティファクト（遭遇3Cの王笏、遭遇3Eのペンダント、遭遇3Fのティアラ）のいずれかを公然と見せつけている場合、キングプリーストの態度に影響を与えるすべての体現力判定に、1つにつき+1のボーナスを加えます。

キングプリーストは、ラムセスが到着する前の状態で内陣を残すという約束があれば、ラムセスがパーティーを攻撃するときには戦闘を控えます。もしPCがラムセスとキングプリーストをうまく敵対させることができれば、戦いのあいだ、キングプリーストがPCの味方をすることもありえます。そうでない場合、キングプリーストはいざとなればスターゲイザーの仲間としてラムセスとともに戦います。

## ラムセス、人間のハリアー

レベル1
防御: 15 (盾なしだと13)
hp: 7
pp: 2
移動: 10m (歩行)
能力値: 筋 -1、敏 +2、耐 +1、知 -2、意 -1、体 +1
抵抗: 赤青 +3、緑黄 +2、橙紫 +0、ヘックス +0

### 特徴

技能: 隠密、社会科学、魔術+1

### 攻撃行動

青銅のケベシュ (必中武器ランク1短剣) [主または割] +1 近接攻撃 1d6 hp (通常ダメージ)

### 特殊行動

ハリアー特殊行動 (詳しい説明はコアルールを参照)

1ターンに2回の割り込み行動

エネルギー散逸 [反] (消費1 pp)

俊足 [割]

追走 [割]

便乗攻撃 [割]

一撃離脱 [割]

### 特筆すべき装備

青銅ケベシュ (必中武器ランク1短剣)

命拾いの盾ランク1

## キングプリースト・ミイラ 黄色付き ヘクサー アニメイトロン

レベル1
防御: 12
hp: 5
pp: 2
移動: 6m (歩行)
能力値: 筋 +1、敏 -2、耐 +0、知 -2、意 +0、体 +2
抵抗: 赤青 +0、緑黄 +1、橙紫 +1、ヘックス +1

### 特徴

技能: 社会科学、物理学、魔術+1

耐性: 通常ダメージ、黄

脆弱性: 緑

### 攻撃行動

拳 [主または割] +1 近接1d3+1hp (黄エネルギー)

## 特殊行動

ヘクサー特殊行動（詳しい説明はコアルールを参照）

パワー消散 [主]（消費1 pp）

ヘックス [副]（TN13 ヘックス抵抗）

移動低下ヘックス

攻撃弱体ヘックス

防衛軟化ヘックス

ヘックス割り [割]

## ホムンクルス

レベル 0
防御：13
hp：3
pp：3
移動：8m
能力値：筋 -3; 敏 +2; 耐 -2; 知 +1; 意 +0; 体 +0
抵抗：赤青 +1; 緑黄 +1; 橙紫 +1; ヘックス -1

## 特徴

耐性：紫

脆弱性：橙

## 攻撃行動

爪 [主または割] -1 近接攻撃 1hp（通常ダメージ）

## 特殊行動

エネルギー鎧（消費pp1; 紫エネルギー）：この能力はエネルギーの特殊行動のエネルギー盾と同様に働きますが、魔力片を必要としませんし、2ポイントの防御しか与えません。このエネルギーの鎧は、10分間かまたはホムンクルスのhpが0になるまで続きます。ホムンクルスは、それ以前に鎧を解くことができます。この鎧は、紫エネルギーに耐性があり、橙エネルギーに脆弱性を持ちます。

エネルギー火花 [主]（att = +1; 消費pp1; 紫エネルギー）：ホムンクルスは、エネルギーの火花を8m以内に放てます。この火花に撃たれたものは、1d2hpの紫エネルギーのダメージを受けます。

エネルギー奔出 [主]（消費pp1; 紫エネルギー）：ホムンクルスの近接攻撃の範囲にいるすべての生物は、意志力に基づくTN11の橙紫反応判定に成功しなければ、1hpの主要ダメージ（紫エネルギー）を受けます。固定ダメージは0です。

ラムセスはスターゲイザー教団の秘密の伝統の中で育っていました。彼は熱心で野心的なメンバーの1人です。しかし、自らの存在を隠すことに価値を置く組織では、野心の余地はほとんどありません。人間を従わせることができず、ラムセスは一時期、ホムンクルスの従者を作ることに奔走しましたが、ホムンクルスの人数の増加は教団の指導者たちに注目されて、注意されました。権力を得ようとするのを阻む組織の規則に苦悩したラムセスは、教団を離れて星墜ちクレーターへ巡礼の旅に出ました。

ピラミッドの中央の部屋で、彼はフレスコ画に描かれた文化的な参照に気づき、魔法の錠を開ける方法を考え出しました。彼は星墜ち砂漠窪地を離れ、別のスターゲイザーの聖域からカノプス瓶を「借りて」きました。彼は宗教を密かに実践するために学んだ技を窃盗に応用しました。特に、あまり強くない魔法のアイテムや、価値の低そうな風変わりな非魔法アイテムを収集してきました。それらは、あまり防護されていませんが、役に立つかもしれないからです。

ラムセスが秘密の地下室にたどり着くと、最後のキングプリーストのミイラが目覚め、ラムセスはすぐに彼を崇拜しはじめました。キングプリーストと魔法の発生装置の両方の強さはラムセスに感銘を与え、さらなる力への欲求を刺激しました。黄のエネルギー発生装置は、秘密の錠を破らずにスターゲイザー教団の力を増大させる方法を提供しました。月の隕石を加えて発生装置のパワーを増大させる方法を考え出したのはラムセスでした。彼はキングプリーストのために隕石とほかの贈り物を手に入れるために犯罪に手を染めました。自信を深めた彼は、古代のスターゲイザー人の服装を着はじめました。

ラムセスがピラミッドに戻り、計画を実行に移したのは冒険開始の約1か月前でした。それ以来、地下墓地に閉じこもり、ほかに考えることもないので、彼はますますその考えに取りつかれるようになりました。そして、キングプリーストの消極的な態度が、現代のスターゲイザー教団の指導者たちの秘密主義的で慎重な性格のように、ますます自分を縛っていると考えはじめています。

戦闘が始まると、ラムセスはパーティーの後方に駆けつけ、近接戦闘の準備が最も整っていないと思われる者を攻撃しようとします。2体のホムンクルスは後退して遠隔攻撃でサポートし、キングプリースト（参加している場合）は前線に立ち、困難に立ち向かう者との近接戦闘を試みます。キングプリーストが新たな敵に対して最初に行う攻撃は、ヘクサー特殊行動のパワー消散を使おうとするものです。一旦近接戦闘になれば、移動力のために副行動を使う必要がないため、キングプリーストは近接攻撃を行う前にヘックスを使って相手を弱体化させます。ホムンクルスはppを消費しきると、キングプリーストの側面から前線に移動します。

部屋の中央にあるピラミッドの模型は移動を遮るため、キャラクターはその周囲を避けることを余儀なくされます。戦闘の混乱の中で誰かがピラミッドの模型を飛び越えようとした場合、頂上を飛び越えるにはTN13の敏捷力に基づく体術判定に成功しなければなりません。さらに、キャラクターはピラミッドと同じマスで移動を終えることができません。側面は滑らかで、頂上は狭すぎて止まれません。ピラミッドの反対側のスペースに移動できるだけの移動力が残っているキャラクターだけが、ピラミッドを飛び越えようすることができます。

すべての敵対者を排除すると、PCはその部屋で以下の財宝を見つけることができます。これらのアイテムは、すべてラムセスが持ち込んだものなので、たとえPCがキングプリーストと取引したとしても、これらのアイテムを自由に持っていくことができます。

- 石板（2kg）
- 必中武器ランク1 短剣（ラムセスの青銅のケベシユ）
- 命拾いの盾ランク1
- ランク1の非定形の防具（質量は形態によってGMが決定してく

- ださい)
- 月の隕石 (0.5kg)
- お金 : 35c
- カノプス壺4つセット (各3kg)

上記の財宝のほかにも、ロープ、松明、2週間分の食糧、臭泉の水が23リットル残っている50リットルの樽、ゴミ捨て場や便器に改造された空き箱数個など、ありふれた冒険用品があります。

黒御影石の石板は、回収学院のキム・ギェンヒが欲しがっていた石板の上半分であることがすぐに分かります (遭遇2A参照)。TN16の意志力に基づく社会科学判定に成功すれば、キャラクターは秘密の地下墓地にあるピラミッドの模型と同じ、黄のエネルギー発生装置の説明が書かれているという大まかな見当をつけることができます。石板には、この発生装置はクレーターを「地球の汚染のない神聖な月の風景」に変化するために作られたと書かれています。発生装置の説明は十分なもので、パーティーはこれを参考にして発生装置を元の低出力状態に戻すことができます (後述の「5) 冒険の帰結」を参照)。

月の隕石は月表面から吹き出された拳大の岩石の塊ですが、(化学分析なしでは) 外見から普通の岩石と見分けるのは困難です。罫の廊下 (4C) の壁に書かれた魔術の呪文を使い、TN15の体現力に基づく魔術判定に成功すれば、月の隕石が地球外起源であることを確認することができます。キングプリーストは、もしまだこの世に残っているのなら、PCたちが頑なに隕石を欲しがらない限り、その隕石を持ち続けることを望むでしょう。少なくとも今後1~2世紀の間は、黄エネルギー発生装置の出力を上げるのに使用しないことを約束します。

木箱に入ったままの非定形の防具は、ラムセスがキングプリーストに贈った供物の一部です。非定形の鎧はGMやプレイヤーの好みに合わせてどんな形でも構いません。グループ内に強い意見がなければ、防具は白いロープと青縞のネメス (古代エジプトの頭飾り) のようなものでもよいです。

4つのカノプス壺は陶器で作られた一式です。数千年前のものではなく、数十年前のもののように、ミイラ化がまだどこかで行われていることを示しています。

## 5) 冒険の帰結

サンドボックス型の冒険として、PCは星墜ち砂漠窪地を満足するまで探検し、その場を去ることができます。しかし、秘密の地下室への通路の錠を開け、ラムセスを退治するまで探索を続けたとすると、PCが最初に決めなければならないのは黄エネルギー発生装置をどうするかということです。粉々に砕いて乾燥の影響をなくし、クレーターに生命が戻るようにするのが妥当でしょう。あるいは、更なる研究のために、あるいはスターゲイザー一人への敬意から、発生装置をそのままにしておくことも有効な選択肢です。発生装置をそのまま残す場合、月の隕石を取り除くだけで以前のレベルの出力に戻すことができます (キャップに戻すのは、関係ありません)。

ラムセスを生かしておく差し迫った理由がない限り、出血多量で死んだと考えたほうがよいかもしれません。生かしておいても、

ナターシャの「ホムンクルス団の黒幕を見つけて退治して」という任務を達成すれば、報酬を得ることができます (遭遇2B参照)。

## 経験

星墜ち砂漠窪地の冒険をクリアすると、最大3xpを獲得することができます。パーティー全員が同じxpを獲得できます。

- 生き残り1xp
- 成功1xp
- その他の目標1xp

星墜ちクレーターのスペースを4つ以上探索したパーティーは、星墜ち砂漠窪地を生き延びたとみなされます。ここでの活動を終了しても、xpを1獲得できます。

秘密の地下室に到達し、ラムセスを倒したパーティーは、世界への脅威を終わらせたことになります。これはミッション成功とみなされ、パーティーはさらに1xpを獲得します。

サンドボックス型のアドベンチャーである星墜ち砂漠窪地では、各ゲームグループが独自の目標を設定することができます。PCの1人が回収学院のラッキーを愛することになり、怒れるライバルとの危険な遭遇に対し機転を利かせて乗り越えなければならなくなるかもしれませんし、誰かが星墜ち砂漠窪地のゾンビをすべて狩ると誓うかもしれませんし、GMが同じ冒険に登場する2人のスターゲイザー王妃の翼のある像は偶然の一致ではありえないと判断し、2人の女性を結びつけるバックストーリーと一連の遭遇を作り出すかもしれません。

グループが感情を注ぎ込む自作のサイドクエストがある場合、パーティーは星墜ち砂漠窪地の冒険の一環としてそのサイドクエストを完遂することで3番目のxpを獲得できます。

## 6) キャンペーンを続ける

星墜ち砂漠窪地は自己完結型の環境です。キャラクターがクレーターを出たあとは、地元で活動を続け、星墜ち砂漠窪地の話をもう二度と聞かない可能もあります。あるいは、この冒険には、さらなる冒険の基礎として使えるフックがたくさん含まれています。考えられるアイデアは次のとおりです。

-臭泉を通りかかったエルフの貴族が、まいをリリケン公爵の失われたはずの孫娘だと言っています。公爵一族は長道の攻撃で皆殺しにされたと思われていました。公爵は跡継ぎもなく年老いており、公国は脆弱なままです。まいはリリケンなんて聞いたこともないし、臭泉の家を離れるつもりもないと主張しますが、跡継ぎがいるという噂だけで、臭泉はすぐにエルフの宮廷政治に巻き込まれ、誘拐や暗殺未遂も発生します。

-新しいティアラをもらったナターシャは、ノヴァ・キャメロットにデビューする準備が整いました。ブルース船長は、孫娘を新生活の町までエスコートするためにPCを募集します。ノヴァ・キャメロットへの道のりは長く、危険と隣り合わせです。更に、PCの旅には機嫌が難しく、修行中の姫様であるナターシャがついています。

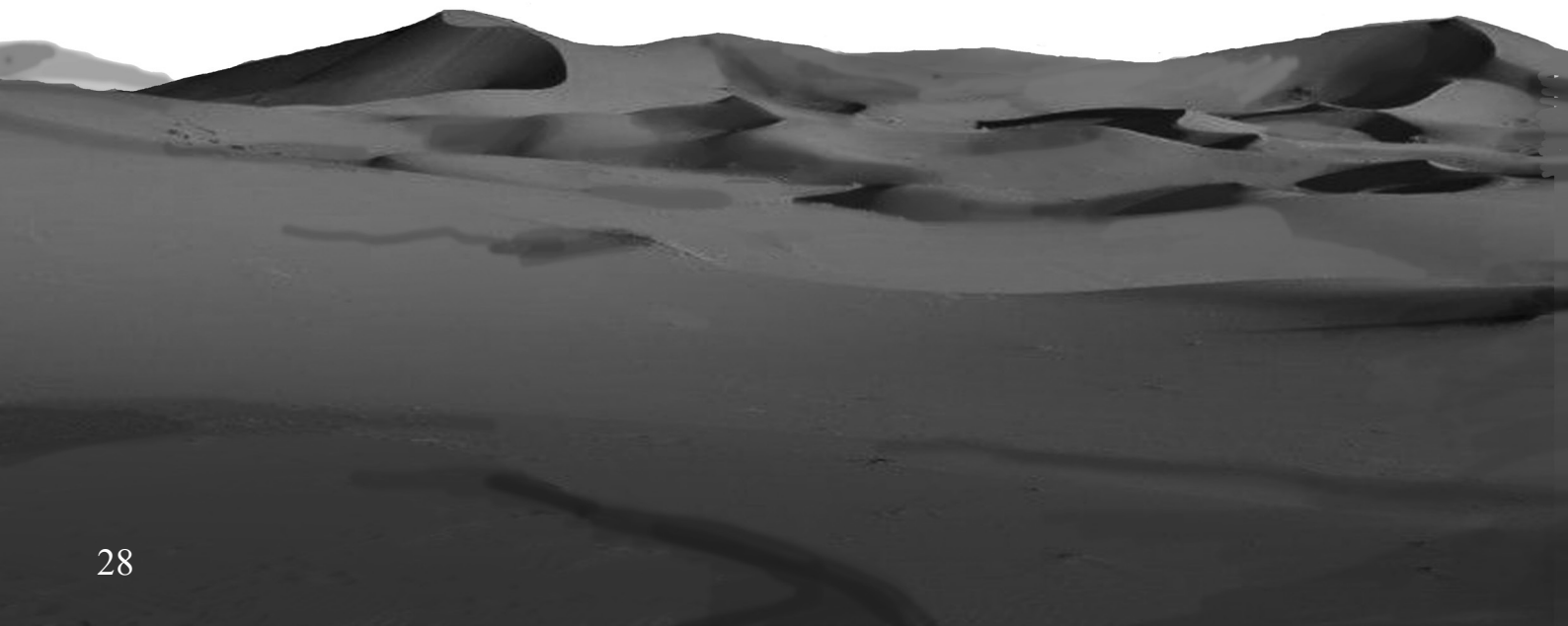
-一行が持ち帰った石板の上半分を見事に解析したキム・ギョンヒは、スターゲイザー人がクレーターを「地球の汚染のない神聖な月の風景」にするために働いたという記述に魅了されました。スターゲイザー人はどうやって月面の様子を知ったのでしょうか。そして、なぜ彼らは天国と月を結びつけたのでしょうか。その答えを見つけるためには、スターゲイザー人の遺跡へのさらなる探検が必要です。

-GMの判断で、秘密の地下墓地（遭遇4I）の壁掛けを1枚剥がすと、他のミイラ化したキングプリーストとその使用人たちが収容されている広大な地下墓地へと続くトンネルが現れます。この死者の街は最近の騒ぎで目覚め、軍隊を準備しています。

-ピラミッドの罨の廊下（遭遇4C）の壁画にはもともと何が描かれていたのでしょうか。そして、なぜわざわざ書き直されたのでしょうか。これは、中央の部屋（遭遇4B）のフレスコ画からも取り除かれた凍った井戸（遭遇3B）で発見された謎の石板と関係があるのでしょうか。

-ラムセスの活動はスターゲイザー教団が絶滅せず、現代でも活動している証拠です。彼らの動機は何でしょうか。ラムセスは天文愛好家の無害な社会の例外的存在だったのか、それとも大規模な陰謀が動いているのか、そして、何のためでしょうか。

-毒魔女の集会在、盗まれた緑のエネルギーのネックレスをつけたルナに少なくとも部分的な落ち度があると判断した場合、セレストとルナ姉妹の災難は続きます。魔女たちは自分の集会を浄化するため、「偽りの女司祭」を捕らえて儀式の生贄にしようとしません。魔女たちの復讐は、事件に関与したPCたちにも及びます。



## 参考情報

### カノプス壺

古代エジプトにおいて、ミイラを作る際には身体から臓器を取り出し、それを壺に入れミイラと共に納めていました。それぞれの臓器（胃、腸、肺、肝臓）は、別々の壺に入れられました。この壺は、現在では「カノプス壺」と呼ばれています。カノプス壺は、エジプト古王国からエジプト新王国まで（紀元前2575年～紀元前1075年頃）のあいだ、様々な様式と素材で作られてきました。この冒険に登場するカノプス壺は、エジプト新王国時代にデザインされた、ホルスの4人の息子のものからインスピレーションを受けています。人間の姿をしたイムセティ、ジャッカルの姿をしたドゥアムトエフ、ヒヒの姿をしたハピ、そして隼の姿をしたケベフセヌエフです。このホルスの4人の息子は方角と結びつけられることもあり、北がハピ、南がイムセティ、東がドゥアムトエフ、西がケベフセヌエフとされています。

外部リンク：

<https://www.britannica.com/topic/canopic-jar>

[https://ancientegypt.fandom.com/wiki/Four\\_Sons\\_of\\_Horus](https://ancientegypt.fandom.com/wiki/Four_Sons_of_Horus)

### 衝突クレーター

「衝突クレーター」、より正確に言えば「超高速衝突クレーター」は、物体が高速で地表に衝突する際に形成されます。例えば宇宙から地球に落下してくる物体は、著しい減速なしに大気を通過することができた場合、少なくとも11 km/sという速度となります。地表に衝突するとこの高速の物体はすべての運動エネルギーを失って動きを止めますが、エネルギー保存の法則より、そのエネルギーはすべて代わりにどこかへと行くこととなります。この突然のエネルギー放出が、文字どおりの爆発となるわけです。

一部のエネルギーは、衝突した天体の中で熱エネルギーへと変換し、ほんの数秒で溶けたり蒸発したりします。そして残りのエネルギーのほとんどは衝撃波として地面に伝わります。この衝撃波から生まれた地中の圧力は、岩石が耐えることのできる力を遥かに超え、地表を粉砕し、衝突地点付近を溶かすことさえあります。そして衝撃波と地盤構造との相互作用により、新たに作られた破片にも運動エネルギーが与えられます。破片の一部は外側に向かって上向きに飛んでいき、クレーターから放出されます。極めて激しい衝突においては、破片の一部は母天体の重力の影響が及ぶ範囲から離れ、宇宙へと飛び去ることもあります。他の破片は周囲のまだまっさらな地表物質と衝突し、周囲の物質を特有のクレーターの縁まで押しつけながら外側かつ下向きの方向に移動していきます。こういったクレーターから飛び出していかなかった破片は、クレーターの一部を埋める粉々になった岩石の「角礫岩レンズ状層」を作ります。

ここまで説明してきたプロセスは、小さな「単純」クレーターを含むすべての衝突クレーターに当てはまります。より巨大で大きなエネルギーを持つ衝突天体によって作られるより大きなクレーターでは、更なるプロセスが作用し、「複雑」クレーターを形成します。複雑クレーターでは、大量の物質が突然失われることによってクレーターの下の岩石にかかる圧力（質量）が減少します。この下層の岩石は、もともと上向きと下向きの圧力の均衡状態にありましたが、突然下向きの圧力が失われることで、下層の岩石

は上昇し、クレーターの底が平らになり中央丘というものを形成します。同時に、クレーターの縁が再び落ち込み高度が下がり、クレーターの底に向かって下っていくより緩やかな傾斜やテラス構造を作り出します。

この冒険における星墜ちクレーターは、直径12 kmの架空の複雑クレーターです。これは不均一な崩落を経験しており、現在臭泉があるクレーターの縁の一部は完全に崩壊していますが、残りの縁は平均して50 mの高さがあります。

更に大きなエネルギーや大きさの場合、中央丘の周囲のリングやクレーターの端周辺の複雑な同心円状のリングのような、より複雑な特徴が現れます。極端な例では、木星の衛星ガニメデの表面のほぼ全体を覆っているトラフ構造が、実際には1つの多重クレーターの一部であると考えられる天文学者もいます。もしこの説が立証されれば、これは太陽系で一番大きな衝突構造となるでしょう。

外部リンク：

<https://www.lpi.usra.edu/publications/books/CB-954/CB-954.intro.html>

<https://www.nao.ac.jp/news/science/2020/20200727-cfca.html>

### 隕石

隕石とは、宇宙から地球に落下してきた小天体のことです。より大きな小惑星や惑星と合体することがなかったか、衝突の一部として後に母天体から吹き飛ばされたものです。

隕石は、含まれるケイ酸塩と金属の相対的な量に基づいて、「石質隕石」、「鉄隕石」、そしてそのあいだとなる「石鉄隕石」3つのグループに分類されます。

ケイ酸塩を主成分とする石質隕石は、更に「コンドライト」と「エコンドライト」の2つのグループにわけられます。コンドライト（ギリシャ語で砂粒の意味）は、中に小さな丸いコンドリュールを含むことからその名前がつけられました。コンドライトは45億年前の太陽系形成時に残された物質です。これらの隕石は、地球に落下してくるまで宇宙空間を孤立して漂っています。そのため形成時からほとんど変化しておらず、太陽系誕生時の状況を知るための重要な情報を持っています。

エコンドライト（コンドリュールを含まない石質隕石）は、小惑星・惑星・衛星上での強力な衝突によってできた破片が、母天体の重力の影響が及ぶ範囲から飛び出し宇宙空間を漂うことで生まれます。エコンドライトは溶けた痕跡があるものの、母天体の組成を知ることができます。月や火星から来たと思われるエコンドライトは、非常に興味深い存在です。

鉄隕石はもともとより大きな天体の一部でした。小惑星が、放射性元素の壊変熱や別の小惑星との衝突のどちらかによって溶けると、最も重い元素である鉄とニッケルは中心部へと沈んでいき、コアを作ります。もしこの金属のコアがその後の衝突で粉々にされると、鉄隕石は宇宙空間へと投げ出されます。落下が観測された隕石が発見された場合、鉄隕石は全体の内のたった5%で、少数派です。しかし、鉄隕石は地上の岩石とは明らかに異なるため、識別しやすいです。特徴としてあげられるものの1つが、ウィドマンシュテッテン構造という、特有の金属結晶構造です。この構造が作られるには、地球上で起き得るよりもより長い冷却時間が

必要となります。そのため、ウイドマンシュテッテン構造があるということは、その岩石が地球上で形成されたものではないということの根拠となります。

石鉄隕石はケイ酸塩と金属がほぼ同じ量含まれており、これまで見つかった隕石の中でも最も希少なものの1つです。また宝石のような部分を含む、最も美しい隕石の1つとも言われています。石鉄隕石には2つの種類があります。1つ目のパラサイトは、金属の中に小さい石を含んでいます。含まれているケイ酸塩の石の1つの例とえば、オリーブ色の結晶（カンラン石と呼ばれるマグネシウムや鉄を含むケイ酸塩鉱物）があります。一方メソシデライトは、細かい鉱物と金属の破片の混合物です。石鉄隕石の起源についてはまだ分かっていないことが多くありますが、熔融を経験しコアを形成した母天体の、金属のコアとその周囲のケイ酸塩でできたマントルの境界付近が、その後の小惑星同士の非常に激しい衝突によって飛び散ったものだと考えられています。この謎は、石鉄隕石を重要な研究対象たらしめています。

外部リンク：

<https://www.nhm.ac.uk/discover/types-of-meteorites.html>

<http://chigaku.ed.gifu-u.ac.jp/chigakuhp/html/kyo/chisitsu/inse/index.html>

<https://www.britannica.com/science/iron-meteorite>

注意：このアドベンチャーシナリオ（星墜ち砂漠窪地）の利用については国立天文台の著作物利用規定に従いますが、リンク先のコンテンツは異なる規定が適用される場合があります。ご利用の際は、リンク先の利用規約をご参照ください。