

白き煙の山の過去、そして現在

『White Plume Mountain』は我輩をゲーム・デザイナーとして雇わせようと TSR に売り込むための見本として書かれた。我輩は以前の4年間にデザインしたすべてのダンジョンを総ざらいし、一番いい部分を抜き出し、その宝石を敷き詰めた。それは上首尾で、TSR は我輩を雇い、シナリオを買い取り、言葉を修正することなくそれをモジュールとして出版した。ブラックレイザーはエルリックが持っているストームプリンガーの露骨な剽窃だけに、今の我輩にとって少しばつが悪いが、それが出版されると思っていたなら我輩はそれをシナリオに入れなかっただろう

——ローレンス・シック、インタビューの出版は
ジェームズ・マリシェフスキーの Groggnardia.blogspot.com

1979年の出版以来『White Plume Mountain』は、キャラクターが決してダンジョンの悪役として名を挙げられているセラプティスと顔を会わせることはないにもかかわらず、奇妙なごった煮になったお化け屋敷風の要素で有名なアドベンチャーだ。そして彼らは彼がなぜアイテムをその名も知られておらずよくわかっていない最初の持ち主から盗んだのか、なぜ彼が冒険者を誘い込んで捕らえようとしているかを知ることもない。ひとたびキャラクターが彼らの手に3つの武器を手に入れて白き煙の山を脱出するなら、プレイヤーはそんなことをしんから気にしない、この仮定は時がおおむね正しいと証明してきた。

ローレンス・シックによる最初のアドベンチャーは1981年に追加要素を入れて再版され、18年後には続編として『Return to White Plume Mountain』が出版された。2005年、オリジナルのファンは第3.5版のルールにアップデートされたものを手に入れ、それ以降『White Plume Mountain』の要素はさまざまなところに仕込まれている。第4版でウェーヴとウェルムはそれぞれ、『The Plane Below』と『Open Grave』でその姿を現わし、ダンジョンズ&ドラゴンズ・ミニチュアのセット『アンハロウ』では Thrall of Blackrazor のミニチュアが収録された。

ブラックレイザーの誓約:ブラックレイザーは多くの力を持っているという噂があるが、君が興味を持っているのは魂を破壊すると伝えられる能力だ。そうした飢餓は邪悪なように聞こえるかもしれないが、さらに強大な悪を世界にのさばらせることに比べたらどうだろう？ そのような剣を用い、君は簡単にヴァンパイアを殺してわざわざ経箱を探すこともなくリッチを破壊できる。君はその武器をセラプティス本人にさえ振り下ろせるかもしれないのだ。君がそのような武器で他のどんな行為を行ないそうなのか知っている者はいるのか？ 君は廃都(102ページ)に巣くう恐らく不滅のザーゴンを破壊するか伝説に名高いアサーラック(108ページ)にとどめをさすかもしれないのだ。

ウェーヴの暴虐:三叉鉾のウェーヴには、他者へ海の強さを認めさせようとする意志がある。エルフ、ドワーフ、ヒューマンやその他が浜辺と波の間に建造するものは砂上の楼閣だ。近く海はすべてを取り戻し、そして深みの帝国がふたたび統治を行なう。ウェーヴはこの終末を発動させるための鍵かもしれない。それはメローラとさらには大海嘯ソルカラのようなプライモーディアルの名における布告である。忠実な信徒の手で、ウェーヴは降伏を拒否する者全員に死か傷を与える。それが持ち主の宝物庫に秘蔵されている間この武器は痛みを与えることができなかったが、現在は担い手が持って武

物語を続ける

君がウェーヴ、ウェルム、そしてブラックレイザーを追いかけ始める前に、それらのかつての持ち主について知ることは良いことだ。かつては誰がそれらを所有しており、彼らはどうやってそうした伝説的アイテムを手に入れたのだろうか？ それらは報酬としてか武器としてか、どちらの価値が高いだろうか？ 持ち主は何か支払うだろうか？ 君がそうした宝を手放さない場合、君はどれくらい君の肩や影越しに暗殺者の刃の輝きを警戒せねばならないだろうか？

君が山に向かうなら隠れ身は最大の武器になる。料理の火から昇る煙すら周囲数マイルに及ぶ荒野では、ドラゴザやティンギザードの気を引くかもしれない。君がすべて終わった後も山にいるなら——彼がまだ生きていたら

——すぐにでもセラプティスが知るところとなるだろう。このウィザード(あるいは持ち主に手紙を送っただれか)にはおそらく英雄に奴隷として仕えることを要求するというちょっとした計画があるので、君はその精神を支配から守るための方法を準備せねばならない。

セラプティスが顕在なら、彼はリッチ、ヴァンパイア、あるいは他の呪文発動能力を持ったアンデッドの可能性もある。君はそうしたクリーチャーへの対策をした上で、このウィザードにはあらゆる種類の生きたしもべがいることも心に留めないといけない。



器を求めて訪れる挑戦者をあざけている。この武器を破壊することは世界を水没させたい者の手に渡さない恐らく唯一の方法だ。

恐怖の墓所

第123日

多くのことが起こり、我輩の心はとても重い。我輩たちは昨日タイフォンを失った。今日、グルンザーが腕を失った。

まばたく間もなくタイフォンの頭から足すべてに呪わしきグリーン・スライムがまだらに絡まっていた。腐汁となる前にドワーフは叫びをあげる暇すらなかった。我輩たちは混乱して彼の持ち物を回収することすらできなかった。あまりにも突然にあまりにも完全に我輩は仲間を失ってしまった。我輩たちにはセイザーが魂をつなぎとめるための肉体すら残っていない。

我輩たちが退却している間に偉大な戦士にしてファロンの友であるグルンザーは彼の腕を持っていかれたが、これは由々しき問題だ。恐ろしい悲鳴と共に彼はそれを引き抜いたが、まるでかみそりに切り取られたかのように、それは完全に無くなっていった……。

第124日

災厄があらゆる方向から犬のように我輩たちを追い詰める。すべての部屋で数々の機転を用いてうまくやってきた我々が案内人よ、我輩たちはまた命を対価として支払った。今我輩がほのめかしたの

はアロンのことだ。この射手は謎のガスによって倒れ、我輩たちが彼を助ける前に、魔法のジャガーノートの巨大な石の車輪が隠し扉から飛び出て、仰向けになったエルフの上を転がり、彼をどろどろした物にしてしまった。ガスが晴れてジャガーノートが戻った時、我輩たちは遺体を回収した。セイザーは彼女にできる限りのことをしたが、ダメージはあまりに大きかった。アロンの命は彼から永遠に離れ、セイザーは悲嘆に暮れた。我輩は彼女とアロンが非常に親しく、他の仲間がこれまでに思っていたよりも親密だったと考えている。我輩たちは落ち着きを取り戻すのが良策だと考えてそうしたが、セイザーは座ってじっと見つめるばかりで、残りの我輩たちは彼女について心配している。我輩たちは冒険を進めることを彼女に切り出す前にもう1日休むことにした。

第127日

我輩の考えは何と浅はかな三段跳びをしたのか、我輩はこの手から我輩が探している廃都と要塞へ向かうために必要な唯一無二の要素だったというのに。我輩はもっと研究し、我輩はもっと注意し、我輩は死ぬために友をここに連れてくるべきではなかったのだ。

——墓所で見つかった手記より、デサティーズ筆

恐怖の墓所の過去、そして現在

ゲイリー・ガイギャックスは1975年の第1回Origins Game Fairのために『Tomb of Horrors』をデザインした。「私のキャンペーンには数人の非常に慣れたプレイヤーがいて、これは彼らの技能——そしてそれ以前に彼らがこだわっていた——無敵のキャラクターへの挑戦だった。具体的にいうと、私はロブ・クーンツのPC、ロピラー、そしてアーニー・ガイギャックスのPC、テンサーのことを考えていた」その致命的な罠の数々によってこのアドベンチャーの悪名はすぐにD&Dプレイヤーの間に広まった。君がどれくらい頑丈で器用かは関係なく、君が用心深くて冴えているなら、ダンジョンはそれに与えられるべき報いを与えた。

1998年にブルース・R・コーデルは『Return to the Tomb of Horrors』でプレイヤーを伝説的なダンジョンへ連れ戻した。そのアドベンチャーは、長い間オリジナルの『Tomb of Horrors』を終わらせた冒険者によってアサーラックは破壊されていると思われていたことを利用した。ゲイリー・ガイギャックスはこの製品のまえがきを書き、新たなアドベンチャーを“やりがいがある”や“どきどきさせてくれる”と賞賛した。

アサーラックと恐怖の墓所はその後もしばしば姿を見せた。D&D第3版のゲームで、アサーラックはバインダーというクラスになった者が接触できるヴェスティジとしてアサーラックは大きく採り上げられた。第4版ではアサーラックのステータスが『Open Grave』に収録された。

第4版における恐怖の墓所決定版はアリ・マーメルとスコット・フィッツジェラルド・グレイによる本『Tomb of Horrors』である。このアドベンチャーは『Return to the Tomb of Horrors』を下敷きに、そのアドベンチャーによって紡がれた歴史をもとにしている。現在の罠の都は荒れ果て、そして既知と未知両方のアサーラックの墓所はその恐怖を身に受ける新たな餌食を求めている。

物語を続ける

君はあらゆる中でもっとも危険なダンジョンに何を準備できるだろうか？ 適切な用心深さだ。何かが罠に見えたなら、それはそうなのだ——そしてそれには君が予想しえなかったもう1つの罠が含まれてるだろう。もし君が何か不思議なものを発見してそれに手を伸ばしたくなくても、そうしてはいけない。

距離があっても機能する魔法による調査と接触で君が悪いとき悪い場所にならないようにして守りを固めよう。たとえばメイジ・ハンドのように簡単なパワーもダンジョンの調査には有効なものとなりうるし、ハンド・オヴ・フェイトの儀式は君が何かを選ぶ——たとえ両方が悪かったとしても——のを助ける。もちろん、君は10フィートの棒や盗賊道具のように一般的な安全に調査するための手段を欠くべきではない。君は1つのバッグ・オヴ・ホールディングやハンディ・ハヴァサックにそれらをしまいたいかもれない。君の荷物を持っているクレリックが突然分解されてしまうなら、他の全員が最終的に死を迎えるのはそんなに先のことでないため、ポジションはパーティの仲間に分配しておいた上で、回復するためのものは複数用意するなど便利な道具は必ず分散させること。最後に、アンデッド——この敵は罠の都やアサーラックの評判を聞けば、出てきそうな敵だ——への対策を常識の範囲内で行なうこと。君に[死霊]ダメージへの抵抗を与えるアイテムは役に立つだろう。