

帰らざるダスクベリア

— Duskvillia of no return —

英雄級

レベル
5-8

ダンジョンズ
& ドラゴンズ

—kodanukisoba—
仔だぬき蕎麦



追加遭遇集

101

付録：モンスターデータ

111

- スカルホース、アニメイテッド・チュア—— 112
- アニメイテッド・テーブル
- アニメイテッド・ブック、ポルターガイスト—— 113
- スフラトウス
- デミホムンクルスの闘士、デミホムンクルスの射撃兵—— 114
- デミホムンクルスの巨兵
- デミホムンクルスの夜の爪、トラッピング・スパイダー—— 115
- ゾンビの蛆喰らい、ザグラクルダ、野盗のくず—— 116
- 野盗の短弓使い
- 森の盗賊 ホルディン、ブラッド・ハッターの首切り屋—— 117
- ブラッド・ハッターの時計職人、ブラッド・ハッターの御者—— 118
- 黒呪に侵された森巨人
- 黒呪に侵された剣士、黒呪に侵された紋章官—— 119
- 黒呪に侵された槍兵
- スレイヴ・アーマー、インファントリー・アーマー—— 120
- “歪んだ影の” ウォーロック “、歪んだ影の” バード—— 121
- “歪んだ影の” ファイター
- “歪んだ影の” レンジャー、“歪んだ影の” 使い魔—— 122
- タラブ、“歪んだ影の” レジナルド、茨竜 “カラボス” —— 123
- 飢えたるゲール、ゾンビの猟犬—— 124
- ニティカ、ヘイグロト、ドレッド・ライダー—— 125
- 領主イーヴァイン、暗青色のウーズ—— 126

CONTENTS

キャンペーンセットアップ

6

アドベンチャーシナリオ1:湖底図書館

12

アドベンチャーシナリオ2:シャドウフェル・タイド

37

アドベンチャーシナリオ3:呪われた城

62



キャンペーンセットアップ

■はじめに

このアドベンチャーは『ダンジョンズ&ドラゴンズ 4 版』用のショート・キャンペーンである。キャンペーンは 5~6 レベルのキャラクターで始めるのがふさわしく、終了時に冒険者たちは 8 もしくは 9 レベルになるだろう。

アドベンチャーは三つのパートに分かれていて、それぞれのパートごとにおおむね 1 レベルアップするように作成されている。日本でのゲーム事情を考慮して、海外製のショート・キャンペーンよりも 1 つのアドベンチャーパートごとの区切りが比較的はっきりした形になっている。また 1 つのパートごとを一日のセッション(約 5~7 時間)で遊ぶことができるように作成されている。

■ゲームの準備

このショート・キャンペーンを遊ぶにあたって『ダンジョンズ&ドラゴンズ第 4 版』の基本ルールブック 3 冊を読んでおくほうが望ましいが、『プレイヤーズ・ハンドブック』(以下『PHB』と略記)だけでもプレイできるようなデータの準備と表記がされている。

アドベンチャーには付録として印刷用小冊子が付属している。これはバトルグリッドとして仕える印刷用 MAP やプレイヤー用のシートなどを含んだものだ。

実際に遊ぶ際はこれら(とくに MAP)を印刷しておくことスムーズに遊べるだろう。印刷ができない場合は、手近な紙にバトルグリッドと障害物や移動困難地形を書き込んでおいたほうが良いだろう。

印刷用小冊子は印刷時 A3 サイズで編集されている。そのまま印刷すれば『ダンジョンズ&ドラゴンズ第 4 版』

のコマを置ける 1 マス=1 インチになるように調整してある。

コマがない場合はありあわせのもので代用しても一向に差し支えない。

■キャンペーンの背景

ダスクベリアの街はさほど幸運でも裕福でもなかったが、さりとて特別に不運というわけでもない、この世界にはありふれた程度の不幸な街であった。領主は気まぐれで残虐であり、時に領民に対して言われのない圧政を行なった。しかし、それもこの世界においてはさして珍しいことではなかった。

ダスクベリアの住民たちは目立たぬように、領主イーヴァインに逆らわぬように、そして毎日の農作業や商売がうまくいくように祈りながら、この危険の多い世界の中で、街の城壁に囲まれて怪物に襲われない生活にしがみつこうように生きてきた。

ダスクベリアの街には一人の占術士が住んでいた。彼の名前はレジナルドという。彼は初老の域に達した元冒険者だった。遅くなってから生まれた彼の娘と 2 人で暮らしていたのだ。娘の母、つまり彼の妻はすでに他界していた。

彼はその占術の腕で、夜は星の世界と異世界について研究し、昼間はその知恵で街の人々の些細な悩みを聞いてやりながら、町外れの森の中に建てた小さな塔で暮らしていた。

生活用品を街に買い出しに行くのは娘の役目だった。ユードラは紅茶色の髪をもつたいそう美しい娘だった。

その美しさを見初めたのが領主イーヴァインだったのだ。

イーヴァインは一目でユードラを気に入ると、半ば誘拐同然に城へと連れ去った。

憤慨したのはレジナルドであった。彼は悲嘆に耐えて娘を取り戻そうと城へと訴え出た。しかしイーヴァインの答えは冷酷なものであった。娘を返すどころか、レジナルドを悪魔を呼び出す邪悪な魔術師だと断じ、街へと入ったならば即刻処刑にすると宣言して追い出したのだ。

始めはレジナルドに同情的だった街の人間も、イーヴァインが「占術士の仲間である」と数人の街の民を処刑してからは、めっきりレジナルドに冷淡になった。このような悲劇はこの街に住んでいる以上甘受すべきことで、怪物から城壁が守ってくれる以上、仕方のないこと、受け入れるべき犠牲の一部だと噂をしあつた。

絶望と憤怒に駆られたレジナルドは地獄から純粋な悪意の力を召還し、領主と城に「黒き呪い」を放った。この呪いに襲われた領主とその一党は狂い死にをすするはずであった。

しかし、領主は「黒き呪い」を吸収してしまったのだ。彼はそれほどまでに邪悪であり、その精神はすでにデヴィルと通じていたのだ。呪いは効果を現したが、致命的な結果にはならなかった。

それどころか「黒き呪い」のエネルギーはこの地方の不安定なシャドウフェルとの境界線をかき乱してしまった。元々この地方は次元間の障壁が弱く、それが研究に好都合だからこそレジナルドはこの地に塔を建てたのだが、それが裏目に出てしまったのだ。

この地方と街には「シャドウフェル・タイド」が発生するようになった。夜になるたびに「シャドウフェル・タイド」



は深紅の月を呼び、人々も動物も狂気に駆られるのだった。

その狂気のせいもあったのだろうが、レジナルドは冒険者時代の仲間の助けを借りて、ある夜、街へと攻め上る。目的はもちろん娘を奪い返す事だったが、怒りに駆られた彼の精神では、もはや娘に対する愛情からそれを行なっているのか、領主に対する憎しみのためなのか、判別がつかなくなっていたのだ。

その夜の襲撃で街の住民はごく少数を残して全滅した。領主の部下もほとんどが死に絶えた。しかし、娘の奪還はままならず、仲間を全て殺されたレジナルドもまた、失意の中、塔へと戻るや死んでしまう。

しかし、悲劇はそれだけでは終わらなかったのだ。「シャドウフェル・タイド」の紅い月は、ゴーストに実体を与える効果があった。街の人々は夜を迎えるたびに起き上がり、惨劇の夜を演じて狂い死にをしてゆく。昼間になればゴーストに戻るが、夜になるたびに死んだことを忘れて「生きている記憶」を持って蘇生してしまうのだ。

こうしてダスクビルアの街は狂気とゴーストの支配する闇の領域となった。幾多の無念と、憎悪と、復讐の執念と、1つのアーティファクトをその胸に抱いて……。

■キャンペーンのあらすじ

冒険者たちはそれぞれの目的を抱いてダスクビルアへとやってくる。その目的の多くの部分は「湖底図書館」に関係したものが「アーゼルノンの首飾り」に関するものだろう。「アーゼルノンの首飾り」はアーティファクトであり「湖底図書館」の内部に保管されている。

冒険者はダスクビルアの悪い噂をいくつか聞いているかもしれないが、その実態を知っているわけではない。

街に到着した冒険者はそこでの情報収集から、この街が異常な事態に陥っており、しかも街周辺には不思議な魔法が存在して外部へ出ることが難しいということに気がつくだろう。少なくとも街の住民は街から離れることは不可能である。

冒険者たちは「湖底図書館」を探索するとともに、街の住民では数少ない正常者と思われるユードラからの依頼を受ける。彼女は事件の中心、レジナルドの娘であり、領主がさらって妻にした女性だが、今は記憶を完全に失い城から逃げ出してきた、宿屋の看板娘として働いているのだ。

依頼の内容は「この街から連れ出して欲しい」というもの。このクエストがキャンペーンの中心的なクエストとなる。

第一のパートにおいて冒険者は「湖底図書館」の探索を行なう。これは湖底に沈んだ旧世紀の図書館であり、占術士レジナルドも領主イーヴァインもこの図書館からある程度の魔術の知識を得ていた。現在ではこの図書館はマインドフレイアのアルケミスト、ザグラクルダが占領して居住している。かれは半年ほど前にここに流れ着いて、魔力を増すための研究を行っているのだ。

この図書館を制圧し、ザグラクルダを倒せばアーティファクト「アーゼルノンの首飾り」を得ることができ、街にかけられた魔法がおおむねどんなものかと言うことを知ることができる。これにより、事態の容疑者は占術士レジナルドであるということを知る。

第二のパートにおいて冒険者は事件のさらなる情報を求めてレジナルドの住処である、町外れの森の中にある塔を探索するだろう。しかし塔自体はすでに焼け落ちていて、廃墟となっている。

冒険者たちは塔と街の往復の中で、いくつかの「シャドウフェル・タイド」に出会い、10年前の事件の真相を知るが「シャドウフェル・タイド」の狂気にとらわれたクリーチャーや、「黒き呪い」に侵された領主の手下たちの両方を敵とせざるを得なくなる。その課程で冒険者たちは、今回の事件がレジナルドだけの責任ではなく、む



しろ領主も災厄の元凶だと知ることになる。

塔の地下室を発見し、そこで狂ってしまっているレジナルドと対決すれば第二のパートは終了する。しかし、この時点で領主の部下は街に潜んでいたユードラを発見。再び領主の花嫁とするために攫って行ってしまう。

第三のパートにおいて冒険者たちはユードラを求めて、丘の上に立つ領主の城まで赴くことになる。多数の見張りを避けて潜入をした城の中では、死ぬことも生きることも忘れたゴーストたちが警備や宴を行っている。冒険者たちはいくつもの遭遇を経た上に領主の元へとたどり着き、今回の災厄の現況たる領主、および領主と占術士の両方に力を貸して災厄を増大させたデヴィルと対決することになる。

このキャンペーンにおいてユードラを通常の意味では救うことはできない。なぜなら彼女もまた十年前の惨劇で命を落としたゴーストだからだ。しかし領主を倒し、占術士を狂気から解放し、すべての呪いを解いたのならば、彼女の魂はこの地の呪縛を離れる事ができる。

すべてのクエストを終了した時点でキャンペーンは終了する。

■キャンペーンへの導入

このアドベンチャーは5レベルの冒険者によって開始される。冒険者たちは一緒にパーティーを組んでいる可能性が高いだろう。しかし、このキャンペーンで初めて彼らが出会うというプレイスタイルにも、このキャンペーンは十分に対応できる。

冒険者たちはすでに仲間である場合:

以下にいくつかの導入案をあげる。

・冒険者たちは古代の伝承を発見した。

冒険者たちは長い間、歴史の表舞台から遠ざかっていた古代のアーティファクト「アーゼルノンの首飾り」の記録を発見した。アーゼルノンとは遙かな古の時代、南方で信仰されていた魔道士、もしくは半神である。

一般的な歴史書では「アーゼルノンの首飾り」はここ数百年は目撃例が無く滅びたかと考えられていたが、冒険者たちが見つけた資料によれば、少なくとも数十年前まではダスクベリアという街の「湖底図書館」と呼ばれるダンジョンに存在したらしい。冒険者たちはこのアーティファクトを求めて旅立つ決意をする。

GMへ:

この導入を使用する場合、PCたちは全員以下のクエストを受け取る。

クエスト:「アーゼルノンの首飾り」を発見する

発端: 古代の記録

報酬: 1人あたり 120XP

クエスト完了の方法: アドベンチャー・パート1をクリアして、「アーゼルノンの首飾り」を発見する。

・冒険者たちは旅商人から噂を聞いた。

ダスクベリアは当然ながら十年前の事件までは旅商人たちの交易ルートに属していた。しかし、「黒き呪い」と「シャドウフェル・タイド」によってすっかり閉鎖された環境になり、何組かのキャラバンが消息を絶った後、あえて立ち寄る旅商人はいなくなっていた。この世界には良くみられる「地図の空白地帯」になってしまったのである。

しかし、今年の春先、ラバにひかれた馬車が付近の街にたどり着いた。その馬車には行方不明になっていたキャラバンの商人がたった一人だけ乗っていた。彼は発狂していて一週間ほどで病に倒れたが、そのあいだにも湖底に沈められた図書館と、その奥に眠る財宝の話の話を語ったという。

GMへ:

この導入を使用する場合、PCたちは全員以下のクエストを受け取る。

クエスト:湖底に沈められた図書館を探索する。

発端: キャラバンの生き残り

報酬: 1人あたり 120XP

クエスト完了の方法: アドベンチャー・パート1をクリアして、「湖底図書館」を探索し終わる。

・神殿からの依頼を受けた。

ダスクベリアとその周辺地域は魔法の災厄を受けていることはもはや明白だ。ただし、その規模と性質は全く解っていない。

神殿(エラティスやアイウーンの神殿が適正だろう。もしPCの中にこれらを信仰するクレリックがいるのならば、優先して斡旋すると良い)はこの地域の危険度確かめようと躍起になっている。慎重だが予算を投じたいいくつかの神託系儀式の結果、この地域には危険



が存在するという結論が出された。大規模な戦力を派遣すべきかどうかについては議論が紛糾し見送られたが、小規模な戦術単位(そう、PCたちのような!)を派遣するというで一応の結論を見たのだ。そして冒険者たちに依頼が行われた。

GMへ:

この導入を使用する場合、PCたちは全員以下のクエストを受け取る。

クエスト:ダスクベリアの魔法災害を調査する。

発端:エラティスあるいはアイウーンの神殿

報酬:1人あたり100XP および1人50gpの前金と、100gpの後報酬

クエスト完了の方法:アドベンチャー・パート1をクリアして、「ザグラクルダの覚え書き」を入手する。

冒険者たちがまだパーティーを結成していない場合:

冒険者たちがまだパーティーを結成していない場合は、アドベンチャーのパート1冒頭部分を利用すると良いだろう。冒頭の非戦闘遭遇で冒険者たちは強大な敵から逃げ出すことになるだろう。このときに冒険者たちを会わせ、仲間になるように仕向けると良い。

だがそのためにも冒険者たちはそれぞれダスクベリアへと向かう必要がある。冒険者には個人的な動機付けや目的が必要だ。

下にいくつかのアイデアをあげる。これは個人的なクエストとして扱う(「クエストのカスタマイズ」参照)。もちろんここにあげた以外にパーティ用導入を個人用に変更するのも良いアイデアだ。その場合XPは1/4に変更すること。

クエスト:行方不明の商人の消息の探索

発端:キャラバンの生き残り

報酬:1人あたり25XPと報酬100gp

クエスト完了の方法:アドベンチャー・パート2において森の中で商人の遺骸を発見する。

クエスト:古い召還魔術の魔法書を探す

発端:魔術書の古い記録

報酬:1人あたり30XP

クエスト完了の方法:アドベンチャー・パート1において湖底図書館で調査を行なう。

クエスト:ダスクベリアへ古い友人を訪ねる

発端:昔の約束

報酬:1人あたり30XP

クエスト完了の方法:アドベンチャー・パート1においてダスクベリアでくだんの友人を探索する。友人はすでに亡くなっているという情報をつかむ。

クエスト:ダスクベリアの噂を聞き、叙事詩を書き起こす

発端:旅から帰った引退した詩人

報酬:1人あたり50XP

クエスト完了の方法:アドベンチャー・パート1~3をクリアし、今回の一件をサガとして書き上げる。

■このアドベンチャーの使い方

シナリオはシーン毎、遭遇毎に分割して書かれている。それぞれのシーンがつながりアドベンチャーを作っているのだ。このアドベンチャーのシーンの記載は、シーン毎の最後尾に記載されている「接続」の項目で指定された別のシーンへとつながって終わる、という形を取っている。

アドベンチャー毎のシーンの接続と流れについてはそれぞれのパート内で「アドベンチャーのフローチャート」の項目にまとめた。

シーンの冒頭には、水色で網掛けをされた文章がある。これはシーンの様子を解説したもので、DMがプレイヤーに語って聞かせるものだ。そのまま読み上げても良いし、適宜言い換えてもかまわない。

「シーンの内容」や戦闘遭遇の場合には「戦術とイベント」などの項目も用意されている。この部分にはアドベンチャーを実際に動かす方法が書かれている。DMは目を通して理解をしておくこと。

■クエストのカスタマイズ

クエストとはアドベンチャーの現在の目的を明示的に示すものだ。クエストには発端と、目標と、最終的な利益(金銭的な報酬やXPなどがこれに当たる)が設定されている。

クエストはアドベンチャーやセッションの流れによって細部に手が加えられることが望ましい。

また、もし君のテーブルのプレイヤーが自分自身のクエストを考え出したのなら、それは積極的に認めるべきだろう。自分の意志で自分の冒険の主導権を握っているとプレイヤーに感じてもらう利益は、GMならば誰でも実感していることだろう。



ここでは君が君のテーブルでクエストのカスタマイズを行なうための指針を扱う。クエストにはレベルがあり、レベルによって一定の経験点を与えるようになっている。『DMG』によればクエストのXPは人数によって上下するが、このショート・キャンペーンでは一人あたりのクエストXPを記載する方式をとった。

そうすることで、PCの人数が増減してもそのままのXP数値を利用できるからだ。

あるクエストが個人的なもの(たとえば、酒場のお気に入りの娘にダンジョンからさらわれた姉妹の遺品を持ってくる、とか)であっても、その報酬XPはパーティー全員に与えられるべきだ。この処置によってパーティーはいつそう協力し合い、報酬を受け取ることができる。

「冒険者たちがまだパーティーを結成していない場合」にあげられたクエストアイデアは、4人のPCが1つずつ別のクエストを受け、そのXPを全員が受け取る事ができるように低く設定されている。パーティー共用のクエストの1/4程度に設定すれば丁度良いだろう。

また、1つのパートにおいて、PCが個人的に作り出すクエストの数は多くも一人1つ程度にした方がよいだろう。それ以外にもアドベンチャーによって提供される本筋たるクエストは複数存在する。

以下にプレイヤーが個人的に考えつき、望んだ場合に新しく作るクエストの基準と例をあげる。

・1つの冒険パートの1つか2つの遭遇に関わるクエスト

一人あたり 20XP

「ウーズの体液を採取する」、「ブラッド・ハッターの帽子を奪取して調べる」等

・1つの冒険パートを全体を踏破しないと達成できないクエスト

一人あたり 30XP

「湖底図書館の地図を作成する」、「城の見取り図を作成する」等

・2つの冒険パートにまたがるクエスト

一人あたり 60XP

「研究ノートを調べてその裏付けを取る」等

・3つの冒険パート、つまりこのショート・キャンペーンを通してPCが達成したいクエスト

一人あたり 75XP

「ダスクビルリアの物語を書き上げる」、「この地方に起きている魔法災害についての研究資料を書き上げる」、「ダスクビルリアに光と平和をもたらす」など

■アドベンチャーの調整

戦闘遭遇の調整:

このアドベンチャーにおいてすべての戦闘は4人のPCを基準に作成されている。PCはできるだけ4人以上で、撃破、制御、指揮、兵士の役割がかぶらないような編成で遊ぶことが理想だろう。

5人で遊ぶ場合は戦闘遭遇を調整する必要がある。その場合のために、各遭遇毎に調整用の情報を記載した。その場合、遭遇タイトル下に付いている合計XPも変更されることに注意しよう。

プレイヤーが3人以下、または6人以上で遊ぶためにはDMGがアドベンチャーの調整をする必要があるだろう。そのためには『ダンジョンマスターズ・ガイド』が役に立ってくれる。



トレジャーの調整:

このアドベンチャーにおいてはPCたちの多様なニーズに答えるために得られる財宝の記載はテーブル方式を用いてある。トレジャーテーブルは同梱の「英雄級の財宝表」に記載されている。

セッション時間の調整:

日本でのTRPGの遊ばれ方を考慮して、本ショートキャンペーンは「一日のセッションで物語的な節目を迎えられるように」ボリュームを調整してある。このアドベンチャーに関して言えば、1つのパートの結末までを一日のセッションで行なう事を前提に構築されているのだ。

しかし、プレイグループによって遊び方の好みは様々で、時間がどれくらい取れるかも多様なパターンがあるだろう。

セッション時間によるアドベンチャー内容の調整はシーン数の増減で行なうのが簡単だろう。シーンの数の調整は「アドベンチャーのフローチャート」の項目を参考に行なう事。

また、XPの調整のため、アドベンチャーのボリューム増加するために追加の遭遇を加えたい事もあるだろう。

「追加遭遇」の項目を用意した。状況にあった遭遇を使って、冒険をふくらませたり、アドベンチャーとアドベンチャーの間に小さなシナリオを自作して挿入するのも良いだろう。

■「黒き呪い」とは

占術士レジナルドが九層地獄より呼び出した力を使って放った強力な呪いである。この呪いは領主イーヴァインとイーヴァインに従う城の兵士、また積極的にイーヴァインに荷担する街の人々に放たれた。

レジナルドは九層地獄と呪詛に関する知識を湖底図書館に残された魔道書から学んでいたが、彼の性格上それは純粹に研究のためであり、実際に呪いなどを放つつもりなどはなかったのだ。少なくとも愛娘、ユードラがさらわれるまでは。

「黒き呪い」は犠牲者の体を変容させると同時に、恐ろしい狂気をもたらし数日のうちに狂い死にをさせる呪いだったが、領主イーヴァインもまた、湖底図書館に残された悪魔の技を学んでいた。そのために「黒き呪い」は一部分は無効化され、また一部分は増幅されてしまった。

呪われた存在は邪悪な姿に歪み、狂気にはとりつかれるが、それで死ぬと言うことはなくなったのだ。黒き呪いにとりつかれたものは、元の姿を悪趣味なパロディにしたような醜い容姿になる。性格はより醜悪になり、全身はまるで灰色のインクをかぶったように、うっすらと薄暗くなる。これはどんなに鮮やかな衣装を着ても同じ事だ。

毒や病気に対して耐性がつき、動きは素早くなるが、その体は脆くなる。特に血を流し始めてからは崩壊が加速するが、その身のもつ破壊力は大きく増すことになる。

ゲーム的な「黒き呪い」は人型、魔獣に適用できるテンプレートだ。このアドベンチャーにおいては、領主イーヴァインの部下達がこの種のクリーチャーとして登場する。

■「シャドウフェル・タイド」と「歪んだ影」

「シャドウフェル・タイド」とは占術士レジナルドと領主イーヴァインの闇の力が衝突したショックで発生してしまった、物質世界とシャドウフェルとの境界線が揺らぐ魔法による災害現象だ。

「シャドウフェル・タイド」はダスクベリアの街を中心に発生しているが、その発生範囲は徐々に拡大して行く傾向がある。魔法の不均衡は世界のバランスを侵食しているのだ。

「シャドウフェル・タイド」が発生すると、狭い場合は20フィート四方、広い場合は街1つ丸ごとほどがこの現象の影響下に置かれてしまい、その空間に存在したクリーチャーすべては、否応なくその現象に巻き込まれることになる。

少なくとも現在まで、「シャドウフェル・タイド」の発生を予知したり巻き込まれることを防止する方法を発見したものはいない。

「シャドウフェル・タイド」の内部は多くの場合夜であり、惨劇の現場が展開される。ある意味において「シャドウフェル・タイド」は共有できる夢のようなものだ。そこでは過去の惨劇が繰り返し繰り返し上演されている。

もし「シャドウフェル・タイド」の範囲内に死者の霊、すなわちゴーストが存在するのならば彼らは(一時的にだが)現実の肉体を取り戻す。そして自分が死んだという記憶を失い、生前と同じような生活を送る。そして多くの場合、惨劇の結末を繰り返す。

死者は「シャドウフェル・タイド」の最中に自分がゴーストである記憶を取り戻すことはない。「シャドウフェル・タイド」が終了し、ゴーストに戻った場合、生き返っていたという記憶はうっすらと残るようだ。

「シャドウフェル・タイド」の範囲内に生者がいるのであれば、その効果は様々だ。そのままの姿で「シャドウ



フェル・タイド」の範囲内で過ごせることもあれば、意識だけはそのままに過去の誰かの姿と立場をもって「夢」に参加を求められることもあり、また逆に幽霊のような立場になって、過去の現象の観客を強いられることもある。

「歪んだ影」は「シャドウフェル・タイド」の影響を受けたクリーチャーだ。ゴーストが蘇生する場合も完全に生前と同じ姿というわけにはいかず、影響を受けてしまう。また生者の中にもこの影響を受ける存在がいる。

ゲーム的には「歪んだ影」はアンデッド、人型生物、ドラゴンに付加できる一時的なテンプレートだ。

死霊ダメージに強くなり、アンデッドキーワードを(もしあれば)失う。再生能力を得るが、その力は限定的で、何かの拍子に唐突な死を迎えてしまうこともある。……とはいえゴーストである彼らに真の死があるかどうかは疑問だが。

領主イーヴァイン



■キャンペーンの主要なNPC

この項目では「帰らざるダスクベリア」に登場する主要なNPCについて解説する。ただしNPCを含めアドベンチャーは究極的にはDMとプレイヤーのものである。そう望むのならば大きく改変してより楽しいセッションの礎として欲しい。

・領主イーヴァイン

ダスクベリアを治める領主。黒髪を後ろにまとめ上げた50代のたくましい男性だが、冷酷で残虐な性格を持ち、生前から圧政者として住民には恐れられていた。

東方趣味を持ち刺繍を施した重そうなマントを着け、臣下からはタイクーンと呼ばれる事を好んでいる。湖の上につきだした壮麗なダスクベリアの城に後宮を持ち遊蕩の日々を送っていたが、ある日戯れに出た街でユードラを見初め、彼女を浚ったことから占術士レジナルドと抗争状態となる。

占術士レジナルドの呪いを受けてからは正気を失い、生者とアンデッドの境目の存在としてダスクベリアの街を生前と同じように、いや、より厳しく治めている。

・宿の娘ユードラ

占術士レジナルドの娘であり、領主イーヴァインが浚った美しい娘。亜麻色の長い髪を持ち、家事が得意で控えめだが聡明だ。父親の占術士レジナルドと暮らしていた頃は家事全てを一人でこなしており、そちらへは才能豊かである。

しばらくの間、妾姫として領主イーヴァインにとらわれていたが、10年前のレジナルドが街へ攻め上った混乱に紛れて城を脱出。しかし、崖から落ちてしまい、そこで記憶を失うと同時に命をも失ってしまった。

記憶喪失のゴーストという複雑な立場になった彼女は、「シャドウフェル・タイド」によって蘇生し、ダスクベリアの街の宿屋に住み着き暮らす事になる。

元から得意だった家事の記憶が入り交じり、宿の娘として一人で切り盛りをするが、心の中は焦りと逃げなければいけないという思いが消える事はない。もっともゴーストである彼女は街から出る事はできないのだが。

・占術士レジナルド

ユードラの父にして占術士。元冒険者であり、引退した後はダスクベリア近郊の森に塔を建てて研究の日々を送っていた。生前は頑固だが朗らかな老人で、冗談を良く飛ばし、冒険の仲間(息子ほどにも年が離れている者たちばかりだが)に慕われていたが、そんな彼の運命も娘ユードラが領主イーヴァインに浚われた事で狂ってしまう。

領主イーヴァインから娘を取り戻すために黒き呪いを放った占術士レジナルドだったが、その呪いは十分な効果を発揮しなかった。元の仲間である冒険者の協力を得て街へ攻め込むが、多勢な領主の兵たちに撃退され、失意の中で彼は絶命する。

現在の彼は怨念を胸に抱いたゴーストだ。冒険者時代の仲間も共にゴーストとなり、大規模な「シャドウフェル・タイド」のたびに蘇生してはダスクベリアの街へと攻撃を仕掛けている。しかし、襲撃は一度も成功していない。それというのも「シャドウフェル・タイド」による蘇生は、過去の再現という側面を持っているからだ。

・デヴィル達

ダスクベリアに渦巻く憎悪や人間関係を利用して、この地を邪悪な勢力の領土にしようと活動を続けるデヴィルの一派が存在する。彼らはより上位のデヴィル達による指令を受けて、ダスクベリア地方へと派遣され、人間達を誘惑し、時にはそそのかして歴史を操ってきたのだ。

その目的はこの地を墮落させる事と、「アーゼルノンの首飾り」を永久に湖の底へと封印したままにしておく事である。



より上位のデヴィルの名前や目的ははっきりとは判らないが、この地に派遣されたデヴィル達のリーダーはニティカとヘイグロトである。

ニティカは美しい女性の姿をしたデヴィルで、長いストレートな黒髪と妖艶な姿形を持っている。宝石を司るデヴィルで、宝石の輝きを模した攻撃を得意とする。

ヘイグロトは冬の嵐を司るデヴィルで、ローブを着けた老人のような姿をしているが、そのフードの中は腫れないハゲワシのような頭部が隠されている。

彼らは領主イーヴァインと占術士レジナルドの両方に呪いや魔術の知識、時には戦闘用の部下を貸し与えてきた。



宮廷魔術師ヘイグロト
女宰相ニティカ

・錬金術師ザグラクルダ

ザグラクルダはマインドフレイアの錬金術師だ。彼は青年期のある無鉄砲な行動により、半顔に深い傷を負ってしまった。その傷が原因でマインドブラストの能力を失った彼は、マインドフレイアの社会での地位を失ってしまう。

彼は半ば放逐されるようにアンダーダークを出て、旅を続け、その旅の中で錬金術と出会い、その知識を深めてゆく。そしてあるとき、古代の知識を納めた「湖底図書館」の噂を聞き、ダスクベリアへはその知識を求めてたどり着いたのだ。

彼の知識のレベルはまだ低く、悪魔召喚にはたどり着いてはいないが生物実験の腕前は中々である。彼はデミホムンクスという人造生物の種族を作り出し、図書館を警備させる一方、街から食料や実験材料を運び出させ、「湖底図書館」の奥の実験室で日夜研究を続けている。

・森の盗賊ホルディン

森の盗賊ホルディンは10年ほど前から盗賊団を率いてきた古強者である。王都付近で大きな事件を犯し、騎士団に追われる事になった彼は、当時付き合いのあった錬金術師、ザグラクルダに誘われてダスクベリアへとやってきた。

ザグラクルダにすればまだ見ぬダスクベリアの地へ行くと決めたとき、護衛兼相棒が欲しかったのだろう。しかしダスクベリアの街の異常さと怪現象にいち早く気がついたホルディンはザグラクルダと袂を分かち、逃亡に移る。ザグラクルダもまた、その頃にはデミホムンクスの開発に成功していたために彼を追わなかったようだ。

ホルディンはダスクベリアの街からは逃げ出したものの、付近の森からは逃げ出せなくなってしまう。度重なる「シャドウフェル・タイド」現象が森の地形や地理さえ

も歪めてしまっているのだ。

いまや彼と彼の率いる野盗たちは恐怖に怯えながらも、旅人や城壁から出てくる街の人間を襲って小銭や食料をため込んでいるという状況にある。

・老婆ダナリー

彼女はダスクベリアの街で生き残っている数少ない人間である。彼女は10年前の惨劇の夜、井戸の中に隠れて生き延びたのだ。しかし、その悲劇とその後のダスクベリアの魔法災害で、半ば以上気が狂っている。

年齢は70歳前後で、黄土色の藁の様な髪と、濁った瞳を持っている。彼女は街の中でも比較的学識のある薬草師であった。彼女の狂った精神においては「シャドウフェル・タイド」は予知夢だと信じられている。その中で起きるのは、出来事が繰り返される過去であるという事を考えれば、彼女の考えはさほど間違っている訳ではないのだが、問題は彼女もダスクベリアの街にも向かうべき未来がないという事なのだろう。

そのため彼女は出会う人全てに、訳のわからない不吉な予言をわめき散らかして逃げるといった活動を起こす事になる。彼女こそ、この惨劇の街の不幸の象徴とも言える人物だろう。



■ダスクベリアの街の概要

名前:ダスクベリア

人口:15650人。近郊の農村部の住民を含めての人数であるが、災害に見舞われたこの地ではほぼ全ての住民が城壁内部に住んでいる。住民の7割はヒューマンである。その他にエルフとハーフエルフが全体の2割程度。残り1割はドワーフ、ハーフリングであり、エラドリン、ティーフリング、ドラゴンボーンは住民としてはほぼ見られない。重要なのは、こうした種族の割合にかかわらず、街の住民の95%がすでに死んでいる存在、ゴーストだという事である。彼らは「シャドウフェル・タイド」により偽りの生命を得て活動している。

政治体制:ヒューマンの貴族であるイーヴァイン＝ダール＝ダスクベリアがこの町の世襲の領主である。領主はほぼ独裁的な政治体制を取っており、顧問として補佐官のニティカを置くのみである。ニティカは美貌の妾姫兼宰相として領地の運営を行なっている。

防衛力:黒羊兵団には治安維持に従事する衛士を含めて約1000人の兵士が在籍している。槍兵、剣兵、紋章官、重装歩兵などを備えた屈強の兵士団は近隣諸都市の中でもかなりの精強さを誇る。

宿屋:七匹の雛鳥亭、オールド・コースト・ターバン、絶えざる歌声亭、ノーリモードの旅籠等

酒場:陽気なドワーフ亭およびニジマス亭、オールド・コースト・ターバン。

商店:シセロン商会、グラン・ベア交易商会

寺院:ペイロア寺院、湖沼の神殿(メローラ/アヴァンドラ)

王国西部最大の湖であるアートエルト湖に隣接した大型の都市がダスクベリアである。湖に面した崖とその下の複雑な入り江は、湖上交易や漁業のための理

想的な港として古くから機能をしてきた。

湖上交易と漁業、豊かな土壌から来る農林業は、時に圧政者を出すダスクベリア領主家の血筋を持ってしても住民を引きつけてきたのである。

ダスクベリアの中心部を流れるドロウディオ川の東にはギルド街、職人街などがあり、西側には住宅街や耕作地帯が広がっている。街はドロウディオ川によって分断され、2つの橋レビア橋とゼルド橋によってつながっているような構造を取っている。

主な産物はアートエルト湖でとれる多様な魚、特にマス類と小麦である。

■ダスクベリアの街での活動

ダスクベリアは大規模な都市であり、本来であれば豊かな交易の中心として栄えているはずだ。しかし、十年前から続く魔法災害と狂った領主の周辺貴族への対応により、現在は陸の孤島とも言える交易状態になっている。

そのためこの街では普通の買い物すらなかなか難しい。通常のアイテムであっても欲しいアイテムが『PHB』による定価で存在しているかどうかは、おおむね50%の確率になる。2倍の値段を払っても良いのであれば、手に入る確率は100%に近くなる。

魔法のアイテムなどの購入は絶望的だ。任意のレベル5の魔法のアイテムを見つけられる可能性は10%で、レベルが1下がる毎に+10%される。レベル6以上の魔法のアイテムは購入可能な状態では存在しない。

存在しているアイテムも買うためには難易度12の〈交渉〉判定が必要だ。一方、あらゆる物資は不足しているために、PCたちがアイテムを売る場合には全く問題が起きない。