



## シャドウフェル城の影 エベロンへのコンバート



by Stephen Radney-MacFarland

illustrated by Francis Tsai

TM & © 2008 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

### 今

月、君はダンジョンズ&ドラゴンズの新しい版をプレイすることができる。そして第4版の最初のアドベンチャー・シナリオであるH1 シャドウフェル城の影によって、君はプレイヤーズハンドブックが店頭に並ぶ前にゲームをプレイできる。君がゲームを始めるのに必要なのは、シャドウフェル城の影とダイス一組だけだ。冒険は君がプレイするのに必要な全てのルールを提供してくれる。

この記事はシャドウフェル城の影の補記であり、アドベンチャーシナリオが必須である。この変更案は、エベロン・ワールドガイドでシャドウフェル城の影を行う為のものである。この記事では、このアドベンチャーシナリオを他のダンジョンズ&ドラゴンズのキャンペーンと

エベロンとの違いであるパルプ的な雰囲気で包みこむ。

この記事では最初にアドベンチャーシナリオの一般的な変更を説明し、次に特定の事項の変更を説明する。まず最初に大きな疑問に答えよう。「冒険はエベロンのどこで起きるのか」「原因を作った者と揺さぶりをかける者は誰なのか」「どのように4版でのエベロンでゲームを進めればいいのか」

これらの疑問に答えた後、この記事では冒険の細部について説明する。これはアドベンチャー中にエベロンの細部を取り入れる為の方法を説明し、陰謀と因果によってアドベンチャーにより多くの興奮を与えられるようにする。

エベロンを舞台にシャドウフェル城の影を始める前に、アドベンチャーシナリオとこの記事の両方を全てに目を通しておくこと。勿論、ゲームをする日の前夜にいつも時間がある訳ではない。君がアドベンチャーシナリオと記事の全てを読むことができれば、キャラクターが経験しそうなところだけ読んでおくこと。各章には、それぞれ適用される大きな変更点について説明されている。

## 大きな疑問

エベロンはD&D世界ではあるものの、来るダンジョンマスターズガイドで説明された世界の全ての側面を共有するものではない。エベロンは独自のルール、歴史、地理を持っている。その為、シャドウフェル城の影を本当にエベロン世界の一部にする為には上手く調整する必要がある。

## 冬越村はコーヴェアのどこにあるのか？

冬越村はカルナスの北東、アイアンルート山脈からおよそ200マイル西にある。地元ではカインゴーム山と呼ばれる、アイストッブ山脈の南西端に位置する冬越村は、ガードバリー高原にある遠く寂れた町である。アイストッブ地方では1年のほとんどを厳しい寒さに包まれているが、冬越村は火山の温水が混じり、アイストッブ山の高さに守られ、厳しい風とブリザードから守られた地域となっている。アドベンチャーでは、PCは王の道に沿って、冬越村に向かいレイクサイドの街から北西に旅を始めることとする。

## シャドウフェルとは何か？

D&Dでコア世界が持っているのと同様、エベロンにもシャドウフェルが存在する。シャドウフェルは、シャドウフェル同様、影の領域とも呼ばれる“死の領域”ドルラーと影と絶望の領域とも呼ばれる“永遠の夜”マバールを含んでいる。20年に一度、冬至前の新月の夜にマバールは

エベロンに接近し、その影響力がより強く感じられるようになる。影はより冷たくなり、シャドウが毎夜、忍び寄る様に現れ、世界とシャドウフェルを遮る障壁は弱くなる。これらの暗い夜は一般にウィンターハウントとして知られており、アドベンチャーの開始と共に始まる。

## エベロンでのオルクスのカルトとは？

他のデーモンと同様、オルクスはコアトルとドラゴンによってカイバーに封印されたが、彼の全ての軍団長が同じ運命を辿ったわけではない。ガルフアー I 世の御世から数百年前、ドレサインと呼ばれるオルクスの強力な半神がオルクスを解放する為にアンデッド軍団を作り上げようとした後、シャドウフェルに封印された。この監獄はウィンターハウントを除けば安全である。数日間、影の墓所に眠るドレサインの封印は弱まり、彼が数世紀かけて蓄えた力と悪の軍勢が抜け出そうとする。

## 他の利害関係

アドベンチャー中の敵はオルクスのカルトだと思えるかもしれないが、エベロンはそう簡単ではない。凶悪な組織や秘密結社が計画を企てると、他のひとつ、ふたつ、みっつと他の集団が自分自身の為の計画を企て、影に潜むのだ。

**ヴォルの血：**カラレルは、配下のゴブリンとコボルドの手先にはオルクスの信徒であると称しているが、実際にはヴォルの血のエージェントである。クリムゾン修道院に於ける彼の主は、マバールに裂け目を開く為に彼を送り出した。カラレルは自らの組織の為に力を付け、自らのカルト内の発言力を増す為に同盟者としてドレサインを得ようと考えている。

**地下竜教団：**ゴブリンとコボルドは数世紀に渡りオルクスを崇拝し、ここ10年以上、影のどこかに隠れたビホルダーとデルキールの命を受けた異様で恐ろしいドルグリムとドルカンドを地下竜のアスペクトだと信じてきた。

**シルヴァー・フレイム教会：**この教会は隣国スレインほどカルナスでは強力ではないが、活動中のエージェントがこの地域に住んでいる。シルヴァー・フレイムの声から啓示を受け、教会は冬越村の人々を庇護する為に英雄を送り込むかもしれない。

**カルナスのカイウスⅢ世：**彼がヴォルの血を抑える前ですら、カイウス王はカルトを極秘裏に調べ、カルトの活動に対処している。マミーのクレリック、マレヴァノールが国王のスパイからカラレルの任務を隠そうとしたが、カイウスはカルトが冬越村に興味を持っていることを知った。国王はカルトの活動を混乱させる為、1名のエージェントを派遣しており、更に多くの者を派遣するかもしれない。

## エベロン世界のキャラクター

シャドウフェル城の影には、すぐプレイできる5人のキャラクターが用意されている。各キャラクターはエベロンの世界に適合している。旧エベロンの種族がいいと思うプレイヤーの為に、D&D Insiderにふたりのキャラクター、ウォーフオージド・パラディンとロングトゥースシフター・クレリックを用意している。君がより大人数のパーティでプレイしたいのなら、追加のキャラクターとしてこれらのキャラクターを使うことができる。

6月にコアルールが発売された後、君はモンスターマニュアルのp.276（訳注：英語版）に「種族特徴」という題の章があるのが分かるだろう。その章で君はドッペルゲンガー（チェンジリング）、ノーム、ノーム、ロングトゥースとレザークロウシフター、ウォーフオージドの種族特徴を確認できる。全て、君がエベロン世界へのコンバートで



登場人物を作り出す為に必要となる。

## アドベンチャーの変換

この章から本題に移る…アドベンチャー、遭遇毎、各章についての修正内容が書かれている。遭遇毎あるいは各章に変更があるなら、修正内容が書かれている。各章のタイトルには元のページも書かれている。全ての変更はアドベンチャーを対象としているが、プレイヤーブックは除外している。「冒険の開始」と「DMのクイックルール」の章（p5～15）はここでは触れない、何故なら冒険の詳細に関係ないからだ。

### 背景 (p.18)

オルクスはデーモンの時代の間、世界にアンデッドを持ち込む道具としてマバールに裂け目を作り出した。オルクスがカイバーに追放された後、裂け目はドラゴンとコアトルによって封印された。千年の後、“征服者”カルンの時代に…発見者はカルナス人の誰かだろう…裂け目は半神ドレサインの動きによってほとんど破られてしまった。しかし、キーガン卿と彼配下のドル・ドーンのパラディンによる英雄的努力により、裂け目は封印され、1000年留まったシャドウフェルにドレサインは囚われた。

### 危機の訪れ (p.18)

この地域のゴブリンとコボルドの氏族は、彼らが地下竜のアスペクトであると信じる「ウィングド・デーモン」と呼ぶ偶像を崇拜している。彼らはこの存在に庇護と力を求めているが、ゴブリンとコボルドのシャーマンはウィングド・デーモンが実はオルクスであることを知らない。カラレルが現れた時、彼の力と彼らの神の知識は、これら氏族の支配を強める効果を与えた。現在、ゴブリンとコボルドは、彼がウィングド・デーモンの預言者だと信じ、共にカラレルの軍勢として

働いている。彼らの助けを得て、まもなくカラレルはドレサインを解放し、世界に強力な半神を解き放ち、オルクスをカイバーから救い出して世界に侵入させることができるだろう。

### 最近の状況 (p.19)

ヴォルの高僧の指揮の下、カラレルはウィンターハウンドの間、マバールとの裂け目を開く為に冬越村へとやってきた。カラレルは、裂け目を開く強力な儀式を執り行う為、カラカルは自身の力を強化し、スパイを配し、儀式に必要な道具を集めてこれまでの数ヶ月間を過ごした。今、カラレルは裂け目を開く準備が出来ており、儀式に必要な最後の道具を待つのみとなっている。

### アドベンチャーの概略(p.19)

冒険の概要は冒険に於ける行動のよい指針となる。ただ細部だけを変更する。

### 冒険の準備 (p.20)

冒険の導入について、最初の「行方不明の師匠」のみコンバートする内容がある。この導入に於ける唯一の変更は、PCにも彼の妻にも知られていないことだが、ドーヴェン・ストールが、カイウスⅢ世のエージェントだということである。他のふたつの冒険の導入は、以下の導入に置き換える。

### 導入：謎めいた任務

エベロンは不正と陰謀に満ちた世界である。このゲームにパルプと陰謀の要素を加える為にこの導入を利用する。コース、カルラクトンまたはどこかの湖畔といったカルナスの文化的などこかで、謎めいた女性とPCが出会う。静かな口調で彼女はPCに王に仕えることに興味が

あるかを尋ねる。PCの答えが肯定的なら、彼女は宿の、人のいない角へと案内し、次のことを話す。

「アイスロップ山の近く、冬越村まで行ってください。そこのラフトン亭で老人を探し、彼とその地方について話して下さい。最後に、彼はあなたにその地方の地図を書いて欲しいかと尋ねるでしょう。次の言葉で正確に返答して下さい。「田舎の鳥は風がどこに吹くか知るのは地図がにいるのかい?」と。彼はこう答えるでしょう。「晴れた日にならないかもしれませんが、暗闇になる前ならそうするかもしれません。」この答を彼が話したなら、カイウス王の肖像画のついた銅貨を渡して下さい。そうすると彼はあなたに任務を伝えるでしょう。」

彼女は任務についてそれ以上語ろうとはせず、それ以外の秘密は重要ではないと話す。彼女が示すアイリアン老人は冬越村のラフトン亭で出会うNPCのひとりである（アドベンチャー p.35と本書を参照）。コインについては問題ない。カルナスの多くのコインはカイウス王の肖像がついている。

### 導入：シルヴァーフレームの為に

この導入は秩序にして善の宗教が超自然の悪の力に対し罪なき人を守るというもので、シルヴァーフレームのメンバーの為に作られている。この導入では、カーンで活動するフレームのエージェントであるザオバン・フレームルークが任務についてPCに協力する。彼はクリムゾン修道院の手先とカイウス王のエージェントが冬越村に集まっていることを知った。シルヴァーフレームの声による啓示によれば、エベロンにデーモンとアンデッドを呼び寄せる儀式が為されようとしている。カルナスではフレームの信仰が弱いとはいえ、時間は貴重であり、ザオバンはPCに平和を脅かす闇から冬越村を救ってほしいと依頼する。

## 街道で：コボルドの山賊 (p.32～33)

ここは何の変更もないが、「次は」の章は以下に置き換える。戦闘後、PCは道の向こうの木々から泣き声を聞く。そこで、PCは木の横に縛られた小作農の服を着たエルフの女性を見つけ出す。彼女の脚元にはひっくり返されたバスケットと紫の花がばら撒かれている。PCを見ると、彼女は話し始める。

「ああ、ソブリン・ホストよ、感謝します。死ぬよりひどい目にあったんです。私はデルファナ・ムーンジェム、冬越村の花売りです。私がすみれを摘んでいたら、コボルドがでてきたんです。私を家まで連れて行ってくれませんか？お願いします。」

デルファナは見た目通りではなく、実際にはジルと言う名の（コーヴェアではしばしばチェンジリングと呼ばれる）ドッペルゲンガーである。カラレルのエージェントである彼女は本当のデルファナを一月前に殺し、それ以来彼女のふりをしてきた。彼女はコボルド氏族とのメッセンジャー役を務め、この地域に旅してきたよそ者を監視することで彼女の主に伝えている。彼女はメッセージを届けにコボルドの元を訪れたが、PCの接近を聞きつけ、旅人を待ち伏せる為にドラゴンに似た人型生物になった。ジルはコボルドが成功、失敗の如何に関わらず、彼女は困っているふりをし、旅人について学ぶことによって、彼女の主の意図を守ることができると思っている。エルフのメイドがドッペルゲンガーだとPCが知ることは不可能だが、他の判定によって、冒険中に手がかりを得るかもしれない。

〈自然〉難易度15：キャラクターはバスケットの中の花がすみれではなくアイリスだということに気が付く。PCがデルファナにこの点を指摘すると、彼女はコボルドの攻撃で混乱して間違えたと答える。

〈知覚〉難易度15：キャラクターは彼女の手首がロープによって擦り剥いていないことに気が付く。PCがこれを問うと、彼女はついさっき



捕えられ、怯えていたと答える。

〈看破〉難易度20：キャラクターは彼女の状況について正直に話していないと感じる。厳しく問い詰めると、デルファナは気が動転し、泣くふりをする。

### 小悪党

ドッペルゲンガーであるジルは、冒険の後半まで現れる頭の切れる、狡猾な悪党である。君がプレイヤーから疑いを取り除きたいと思っても、なかなか難しいものだ。冬越村の人々は（アイリアン老人を除く、幕間1参照）ためらうことなく「デルファナ」を保証し、彼らがずっと前から彼女が共同体の一員であると話す。唯一、アイリアンだけが彼女の全ての行動に関心を持っている。PCが冒険の中でデルファナの真の姿を早い段階で知ることができれば、君はA4：墳墓を修正する必要があるだろう。



## 幕間1：冬越村到着 (p.35～39)

冬越村はアドベンチャーの内容からほとんど変更ないが、町とその著名人について一部、変更がある。冬越村は遠く、孤立した街である。最終戦争の間、駐屯地を維持し、攻城兵器を収容していたが、スローンホールド条約によって街は平和を取り戻した。実際のところ、街は平和になりすぎている…何故ならその領主はカルナスの義務である民兵を訓練し維持することを怠っているからである。その結果、街はほとんど無防備になっている。

## 冬越村の場所の変更

**8. 戦士ギルド（民兵ホール）**：この変更では、戦士ギルドは民兵ホールとなる。それは似た目的を持っているものの、軍事教育は義務であり、村人が余分な給料を得る方法ではない。民兵ホールは荒れ果てており、ここ最近使用されていない。

**10. 寺院**：この石造りの建物はソブリン・ホスト…カルナスの住民の多くに信仰される9柱の神…の寺院である。アヴァンダラに関する全ての内容はソブリン・ホストに置き換えるべきである。それ以外はアドベンチャーにある内容と同一である。

**12. 冬越村兵糧庫**：この攻城兵器は最終戦争の頃からあり、破損して役に立たない状態で放置されている。

## 冬越村のNPCの変更

**デルファナ・ムーンジェム**：既に説明したとおり、デルファナはジルというドッペルゲンガーに殺され、取って代わられている。アイリアン老人以外、誰もデルファナを疑っていない。

**アイリアン老人**：街の住民にも知られていないが、アイリアンはカイウス三世のエージェントである。臆病な行為に対する罰として、最終

戦争の間ここに配属された年老いた兵士にしてスパイは、国王の注意を引いた真の脅威を偶然にも発見し喜んでいる。彼は好ましい君主を見つけ出し、統治能力に欠けるパトレイグ卿とその君主を交替させようと思っている。君が導入に謎めいた任務を使っているのなら、アイリアン老人は冬越村でのPCの連絡係（サイドバー参照）となる。たとえPCが導入を使っていないにしろ、ドーヴェン・ストールの運命を探し出すことによって、アイリアン老人と会話し、彼の忠誠を知ることになるかもしれない（幕間2：城塞の影参照）。

**“予言者”ヴァルスラン**：このアドベンチャーでは、ヴァルスランは闇の側である。研究と占術を通じて、彼はカラレルに真の忠誠を見出し、彼はヴォルの血と永遠なる生に畏敬の念を持ち、アンデッドとなる為に、最も役に立つ方法で情報を使うことを望んでいる。

**ニナラン**：デルファナ・ムーンジェムはカラレルの唯一の形態変化できるスパイではない。このストイックなエルフのハンターは、実はカラレルに雇われたダスク・ハグである。ニナランはジルとは別行動している。ニナランは冬越村にジルが現れたことを知っているが、ジルはニナランの任務とカラカルとの関係を知らないままだ。

**ドーヴェン・ストール**：PCの師匠であったとしても、PCはドーヴェン・ストールが、アイリアン老人が送った村での奇妙な出来事メッセージによって派遣された、カイウス三世のエージェントであることをPCは知らない。しかも彼は幾日前に失踪している。

## 導入：謎めいた任務

この導入を使うなら、アイリアン老人は冬越村でのPCの連絡先となる。PCがアイリアンにカギとなる言葉を伝えたと、すぐに彼は見せかけの姿をやめ、キャラクターに以下の内容を話す。

「暗黒の時が迫っておる。奇妙なことがこの村の周りの丘で起きておるのじゃ。君がこの任務に送られる最初のエージェントではない…我が最後の仲間、ドーヴェン・ストールとの最後の接触にしくじって…わしは心配なのじゃ。彼は今起きていることの多くを突き止めたんじゃが、わしには伝えなていかったんじゃ。ストールはわしを完全には信用しなかったんじゃ。わしは彼が埋葬されたドラゴンを求めて南を探索していたことは知っておる。彼はなぜかは言わなかったが、「三番目の左あばら骨」と呼ばれる何かが重要であると信じておった。これが、彼がドラゴンを探しに行き、姿を消す前の最後の情報じゃ。おお、ところでデルファナには用心するのじゃ。わしは何年も彼女と付き合ってきたが、最近の振る舞いはおかしい。彼女は何かを忘れ、気が散っているように見える。彼女はここで企まれている闇の力に加わっているかもしれんのじゃよ。」

アイリアンは最後に、キャラクターにストールの失踪を調査し、彼に報告して欲しいと頼む。彼はストールが行くつもりだったドラゴンの墳墓を教えることができる。

## 質問の答え

この文章は、ここでの質問と答えをアドベンチャーの元の文章から幾つか置き換える。

**Q：**この地域の古代の城塞について教えて下さい。

**“予言者”バルスラン：**「城塞はカイウス一世、恐らくカーンの征服者の統治のずっと前に作られたもので、既に破棄されています。その場所はほとんど戦略的重要性を持っていないと思います。はるか昔に危険なクリーチャーが多数、カインゴームをうろつきました。城塞はその有用性を失った後も残り続けました。長い間、それは廃墟でした。しかし今、あなたは私の興味をいたく刺激しました。私は問題を探り、次にあなたとここで会う時には、私はより多くのことを知っていることでしょう。」

元のアドベンチャーと同様、ヴァルスランは城塞について知る全てを明らかにする訳ではない。彼はPCがどのように情報を扱い、どんな状況になるのかを知ろうとする。何か月も、彼は城塞の奇妙な出来事を調査しており、カラレルとヴォルの血について知っている。ヴァルスランは死を恐れる年老いた男で、彼はヴォルの血に仕え、アンデッドの恩恵を得る機会を伺っている。

**デルファナ・ムーンジェム：**「私、珍しい花を探して何度もお城の津近くまでいきましたけど、あの廃墟には何もありませんでしたよ。冒険を探しても、あそこにはなににもないんじゃないかしら。でも、この辺にコボルドが悪さをしているから、どうにかしてくれればうれしいですね。」

元のアドベンチャーとは異なり、デルファナは城塞を調査しようとするPCを思いとどませようとする。彼女は、冒険者が城塞を調査し、彼女の主の計画を危険にさらすよりも、コボルド狩りをさせて時間を



浪費させたいのだ。

**Q：**その地域に尋常ならざるカルトは活動しているの？

**サルヴァナ・ラフトン：**彼女の返答は、冬越村の住人が、アヴァンダラではなく、ソブリン・ホストの教えに従うという以外、元の説明と同じである。

**アイリアン老人（もしPCが彼の信頼を得ているなら）：**「ドーヴェンはそう思った。彼はデーモンを崇拝するゴブリンとコボルドが新しい主に組織化されていると信じている。彼はこの集団が山の廃墟となった城塞の下で悪の目的を推し進めていると信じておった。」

**アイリアン老人（もしPCが信頼を得ていないなら）：**彼の返答は漆黒の女王の代わりにヴォルの血について話すこと以外、アドベンチャーの内容と同様となる。

## A1:コボルドの待ち伏せ (p.40~41)

この遭遇での唯一の変更は竜司祭の首飾りで、地下竜教団のシンボルに変わる。元の説明にはドラゴンの像で、首飾りの像の底は、雄羊の角がついた頭がい骨を象っていると書かれている。

**〈宗教〉難易度10：**PCは、小さな装飾品が、地下世界の力を崇拝するセクトの多様なグループである、地下竜教団のシンボルであると分かる。

**〈秘術〉難易度25：**キャラクターがこの装飾品とオルクスの関係について、かのアンデッドのデーモンロードであると結びつけるには、この判定に成功しなければ分からないほど、難しくなっている。

## A2:コボルドの隠れ家、外部 (p.42~43)

この遭遇に変更はない。

## A3:コボルドの隠れ家、内部 (p.44~45)

コボルドはアイアントゥースと呼ばれるゴブリンに指揮されておらず、代わりにアイアントゥースというドルグリムに率いられている。この遭遇の第二波でアイアントゥースをアイアントゥースに置き換え、リードアウトの説明を以下の内容に置き換える。

第二波の攻撃が始まったら読む：

不快な、羊の鳴き声をするホーンがゴブリンに似たクリーチャーの登場を予告する。ゴブリンより青白い、この四本腕のクリーチャーは巨大な頭だが首はなく、こぶに支えられた姿をしている。そのクリーチャーはふたつの口を持ち、口のそれぞれは、一揃いのぎざぎざした鉄の歯を見せびらかせている。彼の周りには、まるで近くにいることに怯えるようなコボルドが素早く動き回っている。雄羊の角をつけた骸骨を象った刺青が、このクリーチャーの歪んだ面を示している。こ

の異形は、それぞれ地から強い、筋骨たくましい2本の腕で1対のバトルアックスを握っている。

アイアントゥースは、アックスによる狂乱と時折、危険な鉄の歯を打ち鳴らし、コボルドを支援し、流儀のない野性的な戦闘を行う。致命傷を与えられるや否や、アイアントゥースのふたつの口は混乱しつつもハモリながら、「カラレルよ、オルクスよ、われを御許に導きたまえ！」と叫ぶ。

## ドルグリム

ドルグリムはデルキールに奉仕する種族である。他の多くのデルキールのに仕える者らと同じように、彼らは肉で作られたぞっとするような創造物である。彼らは2体のゴブリンをひとつのゴブリンに押し込んで作られた危険なクリーチャーである。ドルグリムは多くのゴブリンより背が高く、彼らは2本の追加の腕と肥大した頭部によって重くなっている。ドルグリムの肌は青白く脂っぽく、不気味な雰囲気を出している。ドルグリムはデルキールとドルガントに従う為にソリアットの君主に作り出されたが、彼らは地下竜教団や他の組織の為に働くこともある。彼らは狂信的な熱狂と忠誠を持ち、優秀な手先となる。

## A4:墳墓 (p.46~47)

## 遭遇レベル 2 (624 xp)

エベロンでのこの遭遇は、ノームのアグリットによるものではなく、デルファナ・ムーングェムに扮したジルによるものとなる。この遭遇で、PCはデルファナが見た目通りの娘でないことを知る。元の冒険とは異なり、彼女はドーヴェン・ストールを気絶させず、彼を殺し、3番目の左あばら骨を外している。この最後の素材はカラレルがシャドウフェルの裂け目を開く儀式を完成させるのに必須のものである。そ

### アイアントゥース (I)

レベル3 精鋭暴れ役

小型・異形・人型

XP 300

イニシアチブ +6 感覚 +2; 夜目  
HP 90; 重傷 45  
AC 19; 頑健 17、反応 17、意志 15  
セーヴィングスロー +2 (+4 対 チャームやフィアーをキーワードにする効果)  
速度 6; 以下のドルグリム戦法参照  
アクション・ポイント 1

⬆ バトルアックス (標準; 無限回) ◆武器

+8 対 AC; 1d10 + 3 ダメージ

⬇ ダブル・シング/両手振り (標準; 無限回) ◆武器

2本のバトルアックスが必要; 個別の対象に対し、基本近接攻撃を行う; アイアントゥースは各攻撃の前に一度、シフトできる。

⬇ 鋼鉄の歯 (フリー、アイアントゥースが重傷の敵に命中させたとき; 無限回)

+6 対 反応; 1d4 + 3 ダメージ

ドルグリム・タクティクス/ドルグリム戦法  
(即応・反応、近接攻撃に失敗したとき; 無限回)

ドルグリムは1スクエア、シフトする。

二重人格

アイアントゥースはフィアーとチャームをキーワードに持つ効果に対し、セーヴィングスローに+2ボーナスを得る。

属性 悪 言語 共通語、竜語、ゴブリン語

技能 〈運動〉 +9

【筋】 17 (+4)

【敏】 16 (+4)

【判】 13 (+2)

【耐】 13 (+2)

【知】 8 (+0)

【魅】 8 (+0)

の目的が正に成功しようとした時、ジルはPCの到着によって遮られる。デルファナの姿で、彼女はアドベンチャーに於けるアグリッドの戦術を使い、攻撃位置に誘い込もうとする。アグリッドのデータを以下のものと置き換える。戦術はアグリットと同じである。

### ジル、ドッペルゲンガーの忍び (I)

レベル3 暴れ役

中型・自然・人型 (シェイプチェンジャー)

XP 150

イニシアチブ +6 感覚 +2; 夜目  
HP 45; 重傷 22  
AC 18; 頑健 14、反応 16、意志 15  
速度 6

⬆ ショートソード (標準; 無限回) ◆武器

+8 対 AC; 1d6 + 3 ダメージ

⬇ シェイプシフター・フェイント (移動; 無限回)

ドッペルゲンガーは3シフトした後、隣接した敵を攻撃する: +6 対 反応; ドッペルゲンガーは自身の次ターンの終了時まで目標に対し、戦術的優位を得る。

戦術的優位

ドッペルゲンガーの忍びは戦術的優位を有する全ての敵に対して、追加の+1d6ダメージを与える。

チェンジシェイプ/形態変化 (マイナー、無限回) ◆ポリモーフ

ドッペルゲンガーは特定の個人を含む、すべての中型生物の外見にでも肉体的な形態を変化させることができる。

属性 悪 言語

技能 〈はったり〉 +9、〈看破〉 +9、〈隠密〉 +9

【筋】 11 (+1)

【敏】 16 (+4)

【判】 12 (+2)

【耐】 13 (+2)

【知】 10 (+1)

【魅】 15 (+3)

## チェンジシェイプ (ポリモーフ)

このクリーチャーは、他のクリーチャーの外見に肉体的な形態を変えることができる。新しい形態の種別とサイズはクリーチャーの項で指定されたものとなる。そのクリーチャーは新しい形態でその能力を維持し、衣類、鎧、装備品は変化せず、新しい形態に吸収されない。新しい形態はそのクリーチャーが姿を変えるか死ぬまで維持される。クリーチャーが特定の個人の形態となったとき、他のクリーチャーは〈洞察〉判定 (モンスターの〈はったり〉判定との対抗) を行うこと



ができ、変装を見破ることができる。クリーチャーは対象の個人に見える為、〈はったり〉判定に+20ボーナスを得る。

## このエリアの情報

墳墓の影：ドーヴェンの死体は遭遇エリアの端にある墳墓の影に横たわっている。遭遇の後、そのエリアを探索したキャラクターはすぐにそれを発見できる。

**財宝**：元のアドベンチャーにある古代の鏡に代わり、竜の墓にあるリックは、3番目の左あばら骨となる。ジルはこれを絹に包んで運ぼうとしており、彼女が持つカラレルからのメモを読むと、「左側の3番目のあばら骨を慎重に運ぶのだ。私は全てが必要なのだ、儀式を行うのにどれだけ必要になるかはわからないのだから。」と書かれている。

メモには「-k」と署名されており、コボルドの巣で遭遇したドルグリムのアイアントゥースが持つメモにも同じ署名を見つけることができる。

## 幕間2：城塞の影 (p.49)

村の住民が感じる極度の緊張は、世界にウィンターハウントが訪れ、シャドウフェルが接近していることに起因している。このことはヴァルスランだけがその原因を知っている。

## 質問の答え

**Q:**ヴァルスラン、城塞の廃墟について何か分ったかい？

**“予言者”ヴァルスラン**：「我が蔵書と巻物の記述によれば、あの城塞はカルナスの礎を成した、カーンの征服者によって築かれたものです。城塞は野盗の類に対する備えとしてではなく、マバールとして知られている、シャドウフェルの…死と影の世界につながる裂け目の上に建てられているのです!。」

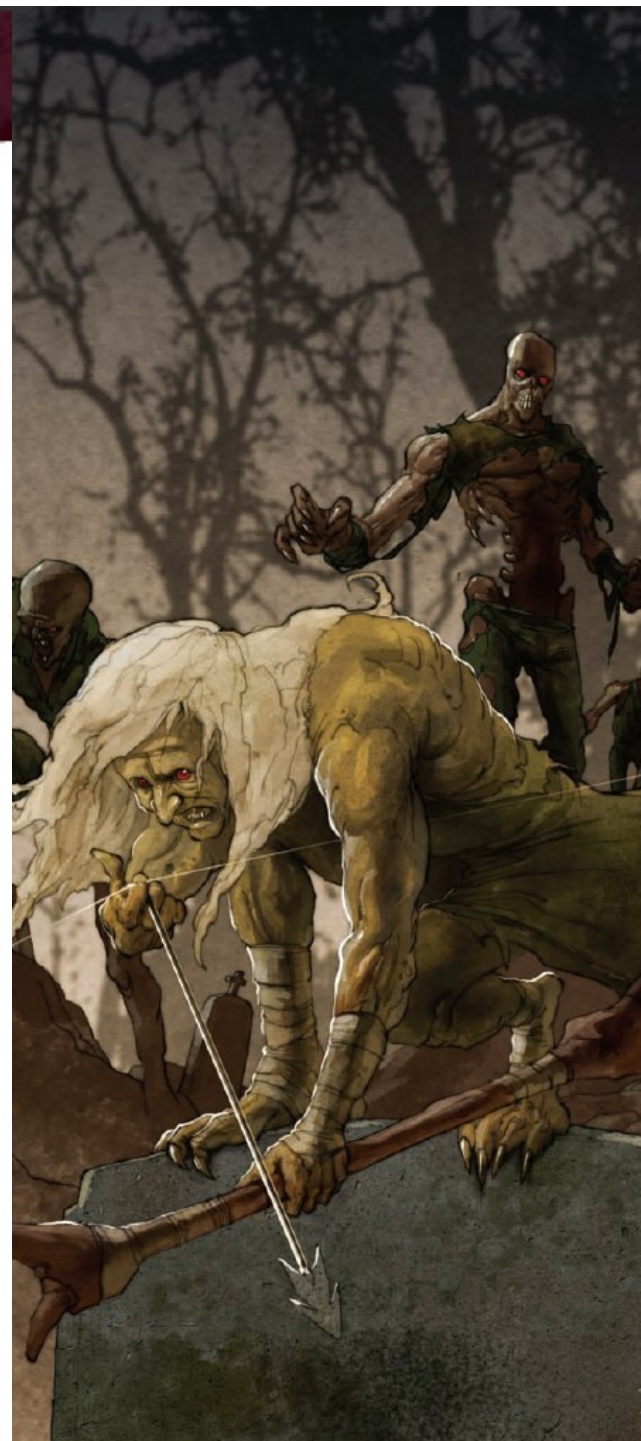
「私の研究によれば、アンデッドのデーモンロードであるオルクスは、カイパーに囚われました…、しかし、およそ千年前に彼の半神のひとりが彼を自由にしようとしたのです。その半神の名はドレサインで、彼は裂け目の封印を解き、マバールからアンデッドの軍団を召喚しようしました。彼の計画は僅かな騎士による英雄的行為がなければ成功するところでした。ドル・ドーンのパラディンが、ドレサインが正に軍団を育てようとしたその裂け目にドレサインを封印することに成功したのです。長い時を経て、城塞の本来の目的は忘れ去られ…放置されたのです。しかし、裂け目は今でも残り…それが再び開かれようとしているのかもしれない。ウィンターハウント、シャドウフェルが我々の世界に近付く時は、我々の頭上にあり、裂け目の封印は幾分弱まるのでしょうか。」

「私はそこに悪が潜んでおり、あなた達はそれを調べるべきでしょう。私はこの意味について研究を続けます。」

**Q:**我々は竜の墳墓から3番目の左あばら骨を取り戻した。見つけたメモのとおり、これは儀式に重要なものなのか？我々はどうすべきか？

**“予言者”ヴァルスラン**：「3番目の左あばら骨？私はそれが何なのかは知りませんが、見てみるべきでしょう。見れば、私はそれが何の儀式に必要なものかが分かるかもしれません。それを私の手元に置いて言ってくれば、何に使うものかを確かめることができます。」

またも、ヴァルスランは話しているより多くのことを知っている。彼はPCが廃墟を探索し、報告してくれることを望んでいる。あばら骨については、彼はこれが儀式に重要なものなら、カラレルの好意を得るのに使えるに違いないと思っている。もしPCがそれを与えるなら、彼は魔法的な伝令を送り、好意の印としてあばら骨をカラレルに渡す。もし、PCが彼を城塞の中に連れて行くなれば、彼は個人的にあばら骨を持って来るだろう（遭遇オプション：ヴァルスランがパーティに加わるを参照）。





## シャドウフェル城の遺跡 (p.50~51)

シャドウフェル城の歴史とキーガン卿の苦悩と同じようなことがこのコンバートでも起きており…僅かな細目のみ変更する。城塞はカーンの征服者の時代に建設され、ドル・ドーンのパラディンによって守られてきた。ドレサインがマバールに封印された後、ドレイサンは裂け目の中からキーガン卿へと復讐の魔手を伸ばした。彼は騎士を支配下に置き、騎士に家族と友人達を殺すことを強いた。最後にはキーガン卿は己を取り戻したが、その時には後の祭だったのだ。

## シャドウフェル城、地下1階概略

(p.52~53)

シャドウフェル城、地下1階概略についてはほとんど変更点はない。

- エリア1：ゴブリンの衛兵詰所 - 変化なし
- エリア2：拷問室 - 変化なし
- エリア3：発掘場 - 変化なし
- エリア4：頭目の部屋 - 変化なし
- エリア5：影の納骨堂 - 変化なし
- エリア6：隠された武器庫 - 変化なし
- エリア7：骨の軍団 - 遭遇は変更しないが、スケルトンの騎士はドル・ドーンの印（赤い盾に上に斜めに置かれた剣）を身に付けている。ソブリン・ホストの柱であるドル・ドーンは、力と鋼鉄の神である。祭壇と礼賛はバハムートからドル・ドーンのものへと変更し、祭壇にはドラゴンの像に代わり、ドル・ドーンの聖印が置かれていることとなる。

エリア8：キーガン卿の墓 - この遭遇での唯一の変更点はキーガン卿の背景についてである。かつてのシャドウフェル城の城主、キーガンはドレイサンの影響により、自らの友人と家族を殺害した。その罪を懺悔する為、キーガンは自らを城塞の地下聖堂へと閉じ

込めた。彼はマバールとの裂け目を見張り続け、今日に至るまでそこに留まっている。

- エリア9：洞窟迷宮 - 変化なし
- エリア10：クルーシクの巣 - 変化なし
- エリア11：水の洞窟 - 変化なし

## 幕間3：死者は歩く (p.76~77)

この遭遇に関する変更は、ニナランの本質に関することである。エルフに代わり、彼女はエルフの姿を取ったダスク・ハグとなる。戦闘中、彼女が真の姿になった後でさえ（彼女は戦闘の開始時にその姿となる）、危険な効果を持ち、ダスク・ハグでも射れる様に作られた奇妙で歪んだ弓を使う。

## ダスク・ハグ

レッサー・ハグが予知の力に恵まれたものといった感のある、ダスク・ハグは節くれ立った神秘的なシェイプチェンジャーである。神秘的な能力によって未来を予知する力を持つことから敬意を集めることもあるが、非常に気まぐれであり、気まぐれで、十分な注意が必要ではあるが、時に勇者や愚者に助言を与えることもある。

## ニナランの遺言

ダスク・ハグは予言するクリーチャーである。もしPCがまだキーガン卿の助力を取り付けていなければ、ニナランは死ぬ前に予言の儀式によりふたつの道のうち、いずれかを与える。はじめに、ナイトメア・タッチの影響を受けたPC達に次の大休憩の間、以下のビジョンを与える。

ドーヴェン・ストールが君に近づいてくる。彼は生きておらず、ゾンビのように君に向ってよろよろと歩いてくる。彼は耳触りな、虚ろな声で「君が騎士の助力を得ないのなら、失敗する定めにある」と言い

放つ。

もうひとつ、ニナランは死に瀕した言葉として次のメッセージを語ることもできる。

「あなたが失敗を通じて騎士の助力を得ないのなら、あなたは失敗するよう定められている。」と。

ニナラン、ダスク・ハグの弓兵 (N)		レベル3 砲術役
中型・フェイ・人型 (シェイプチェンジャー)		XP 175
イニシアチブ +5	感覚 +9; 夜目	
HP 38; 重傷 19		
AC 19; 頑健 14、反応 16、意志 14		
速度 6		
④ 爪 (標準; 無限回) ◆武器		
+8 対 AC; 1d6 + 3 ダメージ		
ア ロングボウ (移動; 無限回) ◆武器		
射程 20/40; +10 対 AC ; 1d10 +4 ダメージ		
↓ ナイトメア・タッチ (標準; 再充填) ◆サイオニック		
+8 対 反応; 1d8 + 3 サイオニック・ダメージ、対象を1スライドし、ニナランの次のターンの終了時まで対象の目を眩ませる。		
ア インサイトフル・アロー (マイナー、遭遇毎) ◆武器		
前提 ロングボウ; 射程 20/40 ; +8 対 反応; 2d10 + 4ダメージ、遭遇が終わるまでニナランは対象に対し、戦術的優位を得る。		
チェンジシェイプ/形態変化 (マイナー、無限回) ◆ポリモーフ		
ドッペルゲンガーは特定の個人を含む、すべての中型生物の外見にでも肉体的な形態を変化させることができる。		
属性 悪	言語 共通語、エルフ語、ジャイアント語	
技能 (神秘学) +7、〈はったり〉+8、〈看破〉+9 〈知覚〉+9		
【筋】 16 (+4)	【敏】 18 (+5)	【判】 16 (+4)
【耐】 14 (+3)	【知】 12 (+2)	【魅】 14 (+3)

## 次は何か？

ヴァルスランはPCが裂け目を修復できると信じていると話し、シャド



ウフェル城地下1階へキャラクターに同行する必要がある。ヴァルスランは嘘をついており、儀式を止めようとは思っていない。実のところ、PCが彼にあばら骨を渡したかによって、カラレルに儀式の最後の材料を渡している可能性もある。ヴァルスランはPCが3番目のあばら骨を持っていることを知っており、それを渡さないのなら、彼はPCにそれを渡すよう説得する。彼はそれが儀式で重要なものであると説明し、裂け目を閉じるのに必要だと話す。キャラクターが〈看破〉難易度17を行うと隠された動機を感じ取るかもしれない。キャラクターが彼に質問すると、守りに入り、助力することを拒否する。キャラクターがまだあばら骨を手放そうとしなければ、彼は単独で城塞へと向かい、こっそりと跡をつけ、キャラクターを攻撃する。キャラクターがヴァルスランの同行を認めるなら、以下の追加の遭遇を参照せよ。

## 追加の遭遇

### ヴァルスランがパーティに同行する

(新しい遭遇)

#### 遭遇レベル1 (400XP)

PCが旅している間、ヴァルスランはほとんど戦闘中、パーティを助けようとはしません。彼は純粋に研究者にして賢者であり、魔法の力には明るくない振りをします。ウィザードは根気よくパーティを裏切る機会を待ち続けます。彼はPCが強力な敵に出会い弱まっているか、最後の遭遇まで機会を伺う。その際、PCへ彼の秘術の全ての力を傾け、攻撃する。遭遇のタイミングは君次第だが、PCを圧倒し倒すようなことがあってはならない。ようするに、PCはこの物語の英雄であり、悪人の野望を挫くチャンスを持っていないといけない。

ヴァルスランの裏切りによって最大の衝撃と影響を与えるタイミング

で、この遭遇を行おう。これは恐らくアドベンチャーの最後の遭遇の前に起きるだろう。

ヴァルスラン			レベル5 砲撃役
中型・自然・人型、人間			xp 400
イニシアチブ +3 感覚 +4			
HP 98 ; 重傷 49			
AC 19 ; 頑健 16 、反応 19 、意志 19			
速度 6			
クォータースタッフ (標準; 無限回) ◆[武器]			
+8 対 AC; 1d6ダメージ			
マジック・ミサイル (標準; 無限回) ◆[力場] [装具]			
遠隔 20; +10 対 反応; 2d4+4 [力場]ダメージ			
アイシー・レイズ (標準; 遭遇毎) ◆[冷氣] [装具]			
遠隔 10; 2クリーチャー; +10 対 反応; 1d10+4[冷氣]ダメージ; 及び目標はヴァルスランの次のターン終了時まで動けない状態となる。			
ファイアーボール (標準; 一日毎) ◆[火] [装具]			
爆発3・20マス以内; +10 対 3d6+4[火]ダメージ			
ミス: 半減ダメージ			
防御のスタッフ (即応・割込、ヴァルスランに攻撃が命中したとき; 遭遇毎)			
ヴァルスランは自身の次のターン終了時まで、全ての防御に+1ボーナスを得る			
属性 無属性 言語 共通語			
【筋】 10 (+2) 【敏】 12 (+3) 【判】 14 (+4)			
【耐】 13 (+3) 【知】 19 (+6) 【魅】 11 (+2)			

### シャドウフェル城、地下2階概略

(p.52~53)

シャドウフェル城、地下1階と同様、このレベルについてほとんど変更点はない。







エリア12：ゴブリンの衛兵詰所	- 変化なし
エリア13：拷問室	- 変化なし
エリア14：発掘場	- 変化なし
エリア15：頭目の部屋	- 変化なし
エリア16：影の納骨堂	- 変化なし
エリア17：隠された武器庫	- 変化なし
エリア18：隠された武器庫	- 変化なし
エリア19：骨の軍団	- スケルトンの戦士をドルガンドの戦士に置き換える（以下参照）。彼らはアドベンチャーの本文と同一の戦術を取る。彼らの戦略は3番目のあばら骨を取り戻すだけか否かという点に於いて違いがある（次ページのサイドバー参照）。この遭遇で、エリア7：骨の軍団で見つけ出すドル・ドーンの印は、元のアドベンチャーに説明された竜の像と同じ効果を持つ。

## ドルガンド

ドルガンドは、空の眼窩を持つ、青白い、痩せ衰えたホブゴブリンに見える。1対の触手がドルガンドの背から伸びており、威嚇するように激しく動く。ドルガンドは盲目だが、周囲の状況を知覚する他の感覚を備えている。彼らはデルキールの奉仕者であり、その狡猾さによって恐れられており、触手によってクリーチャーから体液を吸収する能力を持つ。

## ブラインドサイト

ブラインドサイトを持つクリーチャーは、通常の〈知覚〉判定と同じく、説明に書かれたスクエア内のクリーチャーと物体を感知することができる。そのクリーチャーはブラインドサイトの距離外の何かに気が付く為の〈知覚〉判定に自動的に失敗する。ブラインドサイトを持つモンスターは、盲目についての悪影響を受けない。

2 ドルガンドの戦士	レベル3 兵士役
中型・異形・人型	各xp 150
イニシアチブ +7 感覚 +2 ; ブラインドサイト 20 絶えまざる触手のオーラ 1;オーラ内の全てのクリーチャーはドルガンドの戦士によって動けない状態にされます（セーブ・終了） HP 45 ; 重傷 22 AC 19 ; 頑健 14 、反応 16 、意志 13 速度 6	
爪（標準；無限回） +10 対 AC ; 1d8+2ダメージ及び対象はそのクリーチャーのターン終了時までマークされる。	
職種乱舞（標準；無限回） マークされた対象のみ ; +8 対 反応 ; 1d8+2ダメージ及び対象は5継続ダメージを受け（セーブ・終了）マークされる。	
属性 悪 言語 共通語	
【筋】 15 (+3) 【敏】 19 (+5) 【判】 12 (+2)	
【耐】 13 (+2) 【知】 10 (+1) 【魅】 11 (+1)	

## 3番目のあばら骨

PCが3番目のあばら骨を持ち続けていると、最後の遭遇に入ると同時にカラレルはPCが持っていることを感じ取る。この最後の素材を得ることに彼は必死になり、取り戻す為にドルガンドを差し向ける。ドルガンドはPCからアイテムを掴み取る代わりに継続ダメージを諦めたテンタクル・ラッシュを行う。彼らは儀式の完了を急ぐ主にアイテムを手渡そうとする。これはアイテムを得る為にPCを馬鹿にするカラレルの愚かな行為であり、あばら骨によって遭遇の中で起きる出来事のきっかけとすることができる。恐らくカラレルはあばら骨を得ると、何かがポータルを通じて裂け目から吹き出るだろう。あるいは、床の悪のマジックサークルが真紅に染まり、遭遇で説明された効果を現し始める。君がどう決めようとも。あばら骨は最後の遭遇の重要なアイテムとなる。もしPCが他のどこかにあばら骨を置いてきたのなら、カ

ラルルの手下がそれを入手する。司祭はPCの不注意を貶し、それがプレイヤーにカラレルの最終的な敗北を印象付けることになるだろう。

## 新しいエベロンのキャラクター

君がプレイヤーにエベロン特有な感じのするキャラクターをプレイするチャンスを与えようと思うなら、今月のDragon（#364）にある“Play Warforged”の説明を使ってみよう。他には、我々は2種類の新キャラクター、ウォーフォージド・パラディンとロングトゥース・シフター・クレリックをD&D Insiderに用意した。自由にキャラクター・シートをダウンロードし、遠慮なく使って欲しい。

## 著者について

我が国の首都でニクソンの外交政策中の嵐のクリスマスに生まれた、スティーブン・ランディ・マクファーランドがこの世に金切り声を上げた時、星は確かに間違えていました。放浪者やあぶれ者として思春期の大半を過ごした後、スティーブンはノースウェストに落ち着き、ロールプレイングゲームの生活に入りました。RPGA野郎として、スティーブンはRPG R&Dの開発者になり、そこで罫を作るのではなく、即死するものを作りました。彼はシアトルの Art Instituteで若きデザイナー達にロールプレイングゲームを開発するクラスを教えています。これって怖いでしょう、すごく怖いでしょう…