

## 異教徒

Dungeon 誌#155 掲載“Heathen”

<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/dufe/20080613a>

参考： <http://d.hatena.ne.jp/Tirthika/20080615>

作者： Scott Fitzgerald Gray / 適正レベル： 5 / 適正キャラクター数： 5 名 / 公開日： 2008,06,13 / 頁数： 31 )

行方不明のパラディンを探す旅は、PCたちをとある狂信者たちの宗教戦争で引き裂かれた辺境の地へと導く――そして彼らはそこで、いにしえの邪悪と対峙することになる。

『異教徒』は5レベルのキャラクター5名を対象としたD&D4版の冒険シナリオである。この冒険ははるかな辺境の地を舞台としており、いかなるキャンペーン・セッティングにも簡単に導入できる。

### 冒険の背景

ここ5年の間、“ナーラシュの手”は辺境の地にその暗黒の領土を拡大し続けてきた。このベインのカルト教団はムーンズフォール山脈で誕生し、滅んだネラス帝国の辺境に広まり、やがて人の多く住む場所にも勢力を伸ばしていった。この教団は“死の分団”と呼ばれる部隊を多数派遣し、孤立した集落を狙って“浄化”を行なおうとする。辺境の人々は、この教団に加わるか、死という“救済”を受け入れるかの選択を迫られるのだ。

教団の勢力が広まるにつれ、“陽光騎士団”と呼ばれる武力集団が彼らと戦うために立ち上がった。1年前、この騎士団は教団の隠された中心部――すなわち“夜の列柱”として知られるいにしえの神殿を討つために辺境地帯の向こう側へ一団を派遣した。この一団はパラディンのジャリンに率いられていた。彼は高貴な戦士で、数え切れないほどの邪教集団と戦ってきた歴戦の勇者だった。そして、騎士団が彼と彼の仲間たちと再び会うことはなかった。

PCたちは何らかのきっかけで陽光騎士団の構成員と会う。そうして彼らはPCたちを雇い、辺境の地の彼方まで、ジャリンの足跡を追ってほしいと頼む。そうして、彼がどのような暗黒の最期を迎えたのか、真実を明らかにしてほしい、と。

### 冒険の概略

ある孤立した辺境の集落で、“ナーラシュの手”の死の分団が辺境の地から逃げようとしている避難民の一群を襲っているところにPCたちは行き合わせ、それを阻止する。そして“陽光騎士団”の構成員と会い、PCたちは彼らに雇われてカルト教団の領土へと踏み込むことになる。彼らに課されるのは、“夜の列柱”の名で知られる神殿に向かったはずのパラディンのジャリンの足跡を追ってほしいということである。

一連の技能チャレンジにより、彼らは辺境の地に点在する村々を抜けてゆく道を見出し、ジャリンの一団と、彼らを通った道に関する情報を探ることになる。ブラック・マーチは北に伸びる秘密の道で、“夜の列柱”へと続いているが、件の神殿の場所は注意深く秘密にされている。PCたちはジャリンの通った道に関する情報を聞き、彼の仲間のうち3人が死んだことを知り、彼が教団の戦長<sup>いくさき</sup>ラーカズを必ず滅ぼすと誓ったことを知る。“ナーラシュの手”の死の分団と対峙したときに、彼らが辺境の地を越えて武器や防具の密輸をしていたことが知れる。“ナーラシュの手”は北方に一軍を整えている。さらにPCたちは、探索行を中断させようとするドッベルゲンガーの暗殺者の一団に襲われ、ジャリンを追う自分達の探索行が“ナーラシュの手”に気付かれていると知る。

危険なブラック・マーチを行きながら、PCたちは人里離れたアダクミの砦に辿りつく。この先の道はいっそう危険だと警告され、彼らは白水川沿いを遡ってムーンズフォール山脈に向かう計画を立て直す。そうしてまたあの教団の別の死の分団が、村を炎上させているところに行き合わせるのだ。村の生き残りから、ジャリンはこの道を行ったという更なる情報が得られる。その後PCたちは1人のティーフリングの闇の剣士に襲われる。彼はジャリンの仲間の最後の生き残りだが、今や教団の支配の下にあるのだ。

PCたちは“夜の列柱”に辿りつく。これは、ジャイアントの手になる無節操に大きいばかりの神殿の遺跡が、“ナーラシュの手”によって再建されたものである。この大規模な神殿建築は、一部は辺境の居住地、一部は軍隊の駐屯地といった趣である。これらの町の人々はみな、この教団の暗い使命に身を捧げてしまったのだ。しかしPCたちが技能チャレンジに成功してこっそりと教団員に紛れ込み、ジャリンの運命がどうなったのか知ろうとしたとき、驚くべきことがわかる。件のパラディンは“夜の列柱”にたどり着いた。そして今もそこにいる。“ナーラシュの手”の新たな指導者として、また教団の未来を計画するものとして。

神殿の内陣で、PCたちは魔法の障壁を破り、うろつきまわる過去の恐怖と戦って血路を開く。それからジャリンの身を警護するものを倒し、しかる後パラディンそのひとと対峙する。かつてジャイアントたちが発見して“ナーラシュの目”と名づけた石には、とあるデーモニックな存在が封じられていた。ジャリンはこのナーラシュという名の隠れた邪悪に倒されてしまったのだ。デーモンの邪悪さはジャイアントたちをも滅ぼしてしまい、そうしてナーラシュは5年前、この遺跡がホブゴブリンどもに発見されるまでじっと待っていたのである。教団を率いていたホブゴブリンどもを殺してしまうと、ジャリンは自身の狂った理想に沿って“ナーラシュの手”を再建したのである。

PCがジャリンと戦うにしろ、ナーラシュによる邪悪な呪縛をどうにか解いてしまうにしろ、彼らは最終的には件のデーモンと対峙しなければならない。この最後の戦いの結果で、教団と辺境地帯の運命が決定されるのだ。

“旅そのものは目的地と同じく重要”という古い言い回しが『異教徒』のテーマである。冒険とはPCたちの知らない場所への遠足だが、その旅が最終的にどのようなものになるか

は、君とプレイヤーたちにかかっている。パーティーの面々が戦闘と技能チャレンジに集中したい場合、君は『異教徒』を遊ぶ上での物語部分や旅の時間をショートカットし、普通のシナリオと同じように演出すればいい。遭遇と遭遇の間の地理的距離があいているだけだ。

一方、『異教徒』は、ミニ・キャンペーンのフレームワークとして用いることもできる。君は社会的遭遇を拡大し、ブラック・マーチにさらなるワンダリング・モンスターと教団のパトロールを投入し、あるいは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に載っているものから追加の技能チャレンジを導入してもよい。拡張したアドベンチャーを遊んだ際にパーティーが1、2レベルほどレベルアップした場合、その後の遭遇のレベルを調整するのは実に簡単である。『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の第4章：遭遇の作り方を参考にしつつ、適宜遭遇に手を加えること。

## 冒険の導入

“陽光騎士団”がPCたちにジャリンを探してくれるよう頼む場合、パーティーと件のパラディンの探索行との間に以前何らかの関係があったということにしておけば、“引き”がより強くなる。戦で荒れ果てた辺境の地がPCの誰かの故郷に隣接しているとか、“ナーラシュの手”が特定のPC種族を極めて残虐に扱うことで知られているというのもよい。パラディンやペイロアのクレリックであれば誰でも、ジャリンの辿った道を追うことに強い義務感を感じるだろう。

あるいは、“陽光騎士団”を他の善、あるいは秩序にして善の神格に使える組織として設定しなおしてもよい。あるいは、件の教団の邪悪の根絶に献身する特定の種族あるいは文化における組織という設定にすることもできる。