

帝国の残骸

Dungeon 誌#165 掲載“Remains of the Empire”

<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/duad/20090422>

参考： <http://d.hatena.ne.jp/Tirthika/20090424>

作者：Kolja Raven Liquette / 適正レベル：3 / 適正キャラクター数：5 名 / 公開日：2009,04,22 / 頁数：26)

エルクリッジは感じの良い平和な谷で、暴力とは無縁な農民と職人たちばかりが暮らしている。ところが谷に野生のドレイクが侵入し、家畜や人々を襲い始めた。谷の人々は暮らしを守るため、経験豊かな戦士の助けを求めている。谷の防衛は急を要するが、もっと大きな謎がある。このクリーチャーたちはどこからやってきたのか、どうして連中は谷を襲うのか、そして、この地域一帯の今となってはおぼろな過去へと、総ての物事がどうつながっていくのか。

『帝国の残骸』では、キャラクターたちの目の前に、もはや死に絶えたとも思われていた珍しい種類のドレイクが現れる。ドレイクはキャラクターたちを、飛空城砦の廃墟へと導く。それは幽霊が出没する山頂にある。そしてまた、一人の熱狂的なドラゴンボーンが登場する。彼は滅亡したアルコシアの栄光の復活の手立てを求めているが、力と導きを求めてゼヒーアに転向してしまっている。

『帝国の残骸』は5人の3レベルキャラクターが4レベルになれるようにデザインされた、D&D4版の冒険シナリオである。物語の中には、ドレイクを飼いならしたり、群衆を追い散らしたり、アンデッドと交渉したり、また、重力が働かない高山の草地で戦闘をしたりといった場面がちりばめられている。『帝国の残骸』は、いかなるキャンペーン・セッティングにも挿入可能である。

冒険の背景

はるか昔、アルコシアのドラゴンボーンの帝国が栄えていた頃のこと。当時、空飛ぶドラゴンボーンの城砦は数多くあったが、その中のひとつ、アストレイタネスは未完成であった。その頃、ティーフリングのウィザードたちは、ドラゴンボーン要塞を雲よりも高く浮かべている魔法を破り、いくつもの砦を引きずり降ろし始めた。ひとつ、またひとつと浮遊する砦は地に落ちた。アストレイタネスがとある高山の頂に衝突したとき、砦は卵のように砕け、四方八方に破片を撒き散らした。その山は以後、“モーニングフォールの頂”の名で知られるようになり、その本来の名前は歴史から消えてしまった。

冒険の概略

キャラクターたちが、ウォーウイング・ドレイクの被害に苦しむ農村地帯を通りかかる
ところから物語は始まる。このドレイクたちのほとんどは腹が減って集落を襲っているよ
うだが、2体だけそうではないものがある。1体は好奇心旺盛ではしゃぎ好き、もう1体は初
歩的な話し方を覚えており、そして酷い怪我をしている。技能チャレンジに成功すれば、
パーティーはこのおとなしいドレイクと仲良くなり、怒り狂う村人たちが死に掛けの1体を
殺すのを止めることができる。このウォーウイング・ドレイクを取り巻く手がかり　そ
の中には“空飛ぶドレイクに騎乗するドラゴンボーンが存在”というものもある　はす
べて、同じ方向を示している。すなわち、“モーニングフォールの頂”の頂点を。

1マイルもの高みに聳える山を登っていく間に、キャラクターたちは、2体のシャドウハ
ンター・バットが棲みつき、また、有害な蟲の巣ともなっている洞窟をひとつ見つける。

頂上に到達すると、キャラクターたちは初めてアストレイタネスの残骸を目の当たりに
する。空飛ぶ街が落下した衝撃は、高山の草地をぽっかり空いた穴のような谷に変えてし
まったのだ。谷間のそこそこで、岩の欠片が中空をふわふわと漂っている。その中で、衝
突の衝撃で空高く跳ね飛ばされたのだろう塔がひとつ、これまた宙に浮いている。

谷底へと下る道の半ばで、キャラクターたちはアストレイタネスの本来の住人　落ち
た城砦の残骸を守る古い死者のスペクターたち　と遭遇する。また、ヴラク・ティブル
カエクスという名の女性のドラゴンボーンのシャドウは、ベジク・ヴサネルという、その
子孫でありながらゼヒーアの穢れを受けたドラゴンボーン　こちらは生きているが
に不本意ながらも仕えている。技能チャレンジに成功すれば彼女の忠誠を翻させることが
できるが、彼女は自分とベジクの血が繋がっていない証拠がほしいと言う。彼女はパー
ティーと戦い、彼女の同胞のアンデッドたちが打ち倒されると逃げ出す。そしてベジクに
キャラクターたちがやってきたことを警告するか、でなければ誰にも何も言わず、独り沈
思するのである。

谷底に近づくうちに、キャラクターたちは巡回しているドラゴンボーンたち、あるいは
この頂に囚われているのだという1体のドラゴンボーンと遭遇する（どちらに遭遇するかは、
ヴラクが護衛たちに警告しているかどうかによって左右される）。可能であれば彼らはパー
ティーを待ち伏せしようとし、足下や頭上、そしてウォーウイング・ドレイクにまたがって攻
撃を仕掛けようとする。もし彼らの罠がすぐに見透かされてしまった場合、彼らは不意討
ちはせずただ襲い掛かってくる。

これらの脅威を退けてしまうと、キャラクターたちは宙に浮いた塔を調べて回れるよう
になる。そこで彼らは鶴嘴やショベル、そしてヴラク・ティブルカエクスとベジク・ヴサ
ネルが同じ一門の出であることを示すかのように偽造された紋章を発見する。地表に降り
ると、砕かれた建物の瓦礫の山の中でも最大のものの下に、掘り抜かれた入り口があるの
が見つかる。

キャラクターたちは、かつては飛空城砦であった遺跡の中に入ってゆく。そして壁と塔
とが崩れてもたれかかりあったために、その頼りない天井の下で保たれていた、かつての

中庭を見つける。ここでベジク・ヴサネルはこの遺跡の中で発見された古代の文書を学び、自分の行く手を栄光に塗り替えることを企み、そしてウォーウイング・ドレイクたちをこの地に縛り付けるための儀式を執り行ったのである。彼はこの地の現在の住人を抹殺し、ゼヒーアへの信仰に捧げるための自身の領土を作り上げようとした。というわけで、彼は魔法的に拘束したウォーウイング・ドレイクを故意に放ち、この地の村人達を襲わせたのだ。アルコシアの飛空騎兵隊を復活させるという探索の途中で、ベジクはゼヒーアとの契約を結んでしまった。そしてそれは彼をおそろしく変容させてしまったのである。このドラゴンボーンは、みずから誇って言うところでは、毒蛇の顔を手に入れて“己を全きものとした”のだ。

地下の遺跡に到達するために、ベジクはヴラクの幽霊を騙し、自らを彼女の高貴なる一族の末裔^{すえ}だと思い込ませた。最後の戦いの最中にヴラクに件の紋章が本来はどういうシロモノであったかを示すと、彼女はベジクを裏切ってキャラクターたちの味方につくか、あるいは遺跡を全員の頭上から崩し落とす。そうになると、降り注ぐ瓦礫の下で最後の戦いが繰り広げられている間に、埋もれた中庭から脱出するという技能チャレンジが発生する。

『帝国の残骸』は独立した冒険シナリオであり、ベジク・ヴサネルを繰り返し登場する悪役として据えた、陰謀渦巻く長い物語へと発展させることもできる。この場合、ベジクの影響力は時が経つにつれて大きくなり、彼のゼヒーア^{ゼヒーア・タツチト}に触れられた容貌は、ユアンティの追隨者や蛇舌教団員たちを惹きつけるようになるのである。

冒険の導入

キャラクターたちはエルクリッジの牧歌的な農村部へと旅しているところ。そこはさまざまな異国のエールがあり、遠い国からやってきた市が立ち、非常にのんびりした土地柄であることで知られているのだ。ところが、いつもなら平和なはずの一带は、何やら苛立ったふうにざわついている。いつもなら今頃行なわれるはずの季節の祭りも全て延期になっている。何もものがこの農村を脅かし、人々はその何ものかに備えて扉を板で打ちつける破目になっている。そして、何が起きているのか人々にしゃべらせるのはそう難しくはない。空飛ぶドレイクどもがこの一带にやってきて、そして連中がどこから来たか、なぜやってきたのか誰もわからないというのだ。