

嵐の塔

Dungeon 誌#166 掲載“Storm Tower”

<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/duad/20090513>

参考： <http://d.hatena.ne.jp/Tirthika/20090608>

作者： Christopher Perkins / 適正レベル： 3 / 適正キャラクター数： 5 名 / 公開日： 2009,05,13 / 頁数： 19)

『嵐の塔』は、5名の3レベルキャラクター用にデザインされたD&Dの冒険シナリオである。この冒険は、『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の11章で詳述されているフォールクレストの街で始まる。プレイヤー・キャラクターたちはそれまでの短期間、フォールクレストに滞在しており、おそらく冒険と冒険の間の“休暇”を楽しんでいる。そしてそれは街の人々の間に彼らの英雄ぶりの噂が出回るには十分な長さの期間、というわけだ。

冒険の背景

砦の街フォールクレストは、多くの脅威に直面している。中でも、辺境 すなわち文明が、手付かずの厳しい野生と接するところ から侵入してくるモンスターどもに。ゴブリンやジャイアントは特に悩みの種だ。連中を押し返すために、フォールクレストの守護卿は、とある壊れかけた塔の修復を命じた。その塔はかつて、南は妖光の沼地から西はオーガの拳山地までを見張っていたものである。彼はハンマーファストの砦からドワーフの石工の一団を雇って塔へと送り出した。街の衛兵隊長ネイサン・ファリングレイは、ドワーフたちを守るようにと命じられた。ファリングレイと12名の兵士たちは、ドワーフたちに同行して塔へと赴き、そこに宿営した。

ファリングレイとその配下たちが街を出ていくと、モンスターの盗賊どもから王の道を守るための人員がすっかり少なくなってしまい、フォールクレストの衛兵は困り果てた。というわけで、1週間前、ファリングレイはフォールクレストに呼び戻され、新兵たちが街をきちんと守れるようにするための訓練を手伝うことになったのである。彼は塔に配下を残し、これで石工たちの護衛は足りると信じて街へと戻った が、それは間違いだった。

昨日のこと。フォールクレストの西の冷たいぬかるんだ平原で新兵たちをしごいていたとき、ネイサン・ファリングレイは仰天した ドワーフの石工の一人、ソリク・オルヴァシュが街への道をよろよとやってくるではないか。隊長はソリクを問いただし、つい昨日の朝、盗賊どもが崩れた塔を襲ったことを知った。ソリクが言うには、盗賊団は鎧を来た人間と徒歩のスケルトンの混成部隊ということだった。人間どもは痩せこけて凶暴な顔つきをしており、顔を黄色い髑髏に見えるように塗りたてていたという。この邪悪な一団は塔の護衛たちを打ち倒してしまっただが、ソリクは逃げ延びた。霧と雨に乗じて、見つかることなく逃げ延びたのだ。

守護卿はファリングレイ隊長に、衛兵をもう一隊派遣して、塔を取り戻すようにと言った。衛兵隊をこれ以上損なうわけにはいかないと考えたファリングレイは、冒険者の一団を雇うことに決めた。おあつらえ向きの一団がちょうどフォールクレストに滞在中であるという報告を彼は聞いており、そしてそのような冒険者たちならば、この重要な任務を任せられるだろうと考えたのだ。

冒険の概略

PCたちがこの依頼を受けた時点では、彼らはまだヴァナメアの塔　黄髑髏の盗賊団が来たところ　に行ったことがない。彼らが盗賊団との戦闘を済ませると、塔を見守るヴァナメアの霊はPCたちが塔に入るのを許す。いったん中に入ると、PCたちはさらなる盗賊ども、そしてまたいくつかの罠に遭遇する。また、うまく行けば、ドワーフの生き残りを自由にしてやることになる。最終的に彼らは、どうにかして宝物庫に入らなければならない。そして宝物庫に入ると、盗賊どもが探していた髑髏をみつけることができる。

冒険の導入

冒険はフォールクレストで幕を開ける。英雄たちは例えばネンティア亭か銀のユニコーン亭などの地元の宿屋でくつろいでいる。以下を読み上げ、冒険を開始すること。

外では土砂降りの雨の分厚い帳が通りをぬかるみに変え、遠くで雷鳴がこだましています。夕べのくつろぎは、けれど、誰かが宿屋に入ってきて背後で扉を叩きつけるように閉めたときに突然の終わりを告げます。彼の粗末な外套は濡れそぼって垂れ下がり、そうして彼が頭巾をむしりとるように外すと、あなたがたにはそれがまだ若いティーフリングの少年であるとわかります。彼は決まり悪そうに宿屋の主人に頷いてみせると、あなたがたのほうにこそそそと近寄ります。そうして外套の折り返しから、封をされていない乾いた手紙を取り出し、あなたがたに手渡します。

この12歳になるティーフリングのろくでなしは名をティリオン・ブラックホーンという。彼はある人間の農民一家と一緒にフォールクレストに住んでいる。手紙はフォールクレスト衛兵隊長、ネイサン・ファリングレイからのものである。ティリオンは英雄たちのひとりに手紙を手渡すが、実は彼はもうその手紙を読んでしまっている。彼は英雄たちが自分に駄賃をくれないものかどうか見極めるだけの間そこに居座り、その後飛び出して雨の中に消えていく。ファリングレイ隊長からの手紙は以下のようなものである：

拝啓

私は貴君らの英雄譚を聞き、貴君らの力を借りたいと願っている。辺境の地に冒険が待つのだ！　フォールクレストの守護卿の意向により、私は貴君らの時間と労力に対して十

分に報いることができる。

この申し出に興味があるなら、明日朝、フォールクレストの西の平原にて私を探してほしい。西行きの船で川を渡し、街のはずれの方に歩けばよい。そこで会おう。

敬具

フォールクレスト衛兵隊長 ネイサン・ファリングレイ

英雄たちがファリングレイの招きに応じたなら、以下の文章を読むか説明すること：

次の朝、あなた方は雨と霧の中を西へと向かいます。渡し舟はじきにあなたがたを川の西側の岸へと運びます。あなたがたが農家の間を抜けるぬかるんだ道を行軍していくうちに、やがて泥が分厚く重なり溜まった平原が見えます。平原の真ん中で、新米民兵が1ダースばかり、叫び声を上げています。彼らは訓練の最中で、木製の剣と盾を振り回し、夢中になって打ちあっています。絶望的な顔で彼らを見ているのは、馬に乗って外套をまとった一人の男。彼の傍、道路の脇の水溜りの中に、不機嫌な顔のドワーフがひとり、パイプをふかしながら立っています。雨はそのつばの広い帽子に激しく降り注いでいます。

馬上の人物はネイサン・ファリングレイ隊長である。彼は40歳の、なかなかの好男子である。隊長は傍のドワーフを紹介してくれる。彼はソリク・オルヴァシュと言って、はるか暁炉山脈の東側にあるドワーフの砦、ハンマーファストから来た石工なのだという。

作者の覚書

2008年初頭、ウィザーズ・オヴ・ザ・コースト社は狂気天才集団ペニー・アーケード（訳注：アーケードにたむろする“素寒貧ゲーマーズ”ほどの意。おそらくはビートルズの“ペニー・レーン”のもじり）を結成し、非常に特別なD&D4版のためのポッドキャストを作らせた。ジェームズ・ワイアットと私は立ち上げ用のグループを運営し、そこで4版最初の冒険シナリオ『シャドウフェルの影』の短縮版を遊んだのである。プレイヤーにはペニー・アーケード (www.penny-arcade.com) 所属のマイク・“ゲイブ”・クラフリクやジェリー・“タイコ”・ホルキンスがおり、スペシャルゲストとしてPVP (www.pvponline.com) のスコット・カーツ（訳注：本シナリオのイラストレーターでもある）もいた。彼らはみんなで名声と富を求める冒険者集団“お前のものは俺のもの商会”を結成した。実際は、名声よりも富が重要になっていたが、8回のおそろしく愉快的放送は、ネット上でほぼ50万ヒットという素晴らしい成功を収めた。“お前のものは俺のもの商会”のメンバー ジム・ダークマジック、オーミン、そしてピンウィン・ブロンズボトム は、現実の世界でもたちまち伝説となったのだ。

2008年の12月、続編のためにペニー・アーケードは再結成された。マイク、ジェリー、スコットはキャラクターを調整して使うことになった。ところでこのとき、我々は俳優の

ウィル・ウィートン（訳注：『スタンド・バイ・ミー』の主人公の少年を演じていた。近いところだと『クリミナル・マインド FBI行動分析課』にも出演。『月曜日は魔法使い』では“ダンジョン出身の人々”として1979年にダンジョンを出たと紹介されていたが、戻ってきたらしい）を加え、パーティーの見習い生を演じさせた。ウィルのキャラクターはアイオフェルという名のエルフのアヴェンジャーだったのだが、蓋を開けてみれば、“お前のものは俺のもの商会”の存亡はこのエルフのほっそりとした双肩にかかることになったのだった。

このときの冒険は“ペニー・アーケードと嵐の塔”と題するもので、シナリオを書いた時点ではユーモラスな要素は一切なかった。むしろその反対だった。そう、いつだってユーモアはプレイヤーから生まれるものだ。シナリオからではない。ましてやDMなどからでは決してない。すべての遭遇を終えるには8時間かかり、この時点で我々はシナリオのあれこれを省略しなければならなかった（だいたいその晩は、私は別のD&Dのセッションを、街の反対側でやることになっていたのだ）。そのあとすぐにどうやら我々はシナリオを終了することができたのだが、つまり、漫画家だの俳優だのと一緒にセッションをすると、手際のよいプレイどころかとんでもない馬鹿騒ぎになることもあるということにはわかった。

“お前のものは俺のもの商会”がことをどう運んだか知りたければ、ポッドキャストを聞くこと。第一回はこちら(www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/4pod/20090218)にある。どのキャラクターが死んだか（もし、死んだとすれば）というようなことはここでは言うつもりはない。君はまず自分でやってみるべきだ！ともあれ、ジム・ダークマジックと仲間達はきついラウンドを潜り抜けることになり、マイクが7時間たったあたりからずっと先行きを危ぶむような、つまり“だいじょうぶかこれ”という顔をしつつけていたことこそ真の魔法に違いなく、これらはみな歌い継がれ記憶されるべき偉業だったということのは確かだ。

最後に、これは言っておきたいのだが。本稿に書いた冒険シナリオは、私がマイク、ジェリー、スコット、そしてウィルを前にして遊んだシナリオと“完全に”同じものではない。私はDMとして冒険を運営しながら即興の変更を加えるのが常だし、そうやってテンションを上げたりプレイヤーを驚かせたりするのだ。だから君もぜひそうしてみたまえ。書いてあることに捉われすぎてはいけない。私は掲載用の原稿を書く際に、さらにいくつか変更を加えた。そうすればもうポッドキャストを聞いてこのシナリオについては何もかも知っていると思い込んでいるプレイヤーもびっくりさせることができる。で、君は後から私に感謝してくれてもよいというわけだ。

—クリス・パーキンス