

暴れカラスの岩山

Dungeon 誌#169 掲載“Stormcrow Tor”

<http://www.wizards.com/DnD/Article.aspx?x=dnd/duad/20090812>

参考： <http://d.hatena.ne.jp/Tirthika/20090828>

作者：Bruce R. Cordell / 適正レベル：4 / 適正キャラクター数：5 名 / 公開日：2009,08,12 / 頁数：19)

ある荒地の中に、大岩が積み重なった岩山が風雨に晒されている。その下の大洞窟は、“暴れカラス団”と呼ばれるあまり良心的とはいえない三人組の冒険者と、彼らが率いる傭兵団の根城となっていた。が、傭兵たちの姿が見られなくなってもうずいぶんになる。噂によればどうやら“暴れカラス団”は全滅したらしい。もしそれが本当なら、彼らが一度ならぬ略奪、褒章、そして竜のねぐらへの襲撃を繰り返しては貯めに貯め込んだ宝物は、瓦礫の下でそのままになっているということだ。さて、そのお宝をあえて求めるものはいらぬだろうか？

『暴れカラスの岩山』は、4レベルのキャラクター5人を対象としたD&D4版の冒険シナリオである。本稿は完全に独立しており、いかなるD&Dのキャンペーンにも挿入可能である。

冒険の背景

PCたちがこの岩山について調べようとした場合、**歴史** もしくは **事情通** 判定に成功すれば、以下の情報が得られる。

難易度7：“エメラルドのウォーロック”イルギ・ソードブレイカーと、“影の顔の”アゲラは“暴れカラス団”を名乗る傭兵団を率いていた。彼らは手を組むまで、それぞれに積み上げてきた冒険の経歴があったのだが、“暴れカラス団”を組んでからの快挙にくらべれば、それまでの経歴など屁でもない。この傭兵団は、ある荒地の中の岩山の下に古い洞窟があるのを見つけ、そこを根城としていた。

難易度12：“暴れカラス団”は、近くの丘からゴブリンの部族を一掃し、また黒き塔に居座って谷を脅かしていたリッチを殺して名を挙げた。しかし一方で彼らは近隣の都市で貴族の暗殺に手を染め、エラドリンの姫君を誘拐しては身代金代わりに数々の奇妙なレリックを巻き上げ、果ては面白半分で、通りかかった村をまるまるひとつ焼き落とした。そうして彼らは、敬われるよりは恐れられる存在と成り果てたのである。

難易度17：“暴れカラス団”の連中を見かけなくなっただけからもう、丸十年が経つ。そして、彼らについての目撃情報（イルギ・ソードブレイカーが東の港から船に乗ったというもの）もおそらくは噂に過ぎない。近隣のいくつもの砦や、周囲に壁をめぐらした村々は、

暴れカラスの岩山の話を書かずにすむ年はよい年だ、と思っている。この一件を知っているものは誰もが、“暴れカラス団”は身の程知らずの冒険に出かけた挙句、地の果てか、それともこの世でさえない、この世の“こだま”のような次元界で悲惨な最期を遂げたに違いないと信じている。

本当の話

“暴れカラスの岩山”の外では今のところ誰も知らないことだが、この冒険者たちの一団が滅びたのは、外からの脅威のせいではなく内部の不和のせいである。荒れ果てたりッチの塔から持ち込まれたとあるアーティファクト（ラスストーン／業怒の石）が、“暴れカラス団”を狂気に追いやり、彼らは滅んだ。激情と偏執から反乱が起こった。団を挙げての内戦で“暴れカラス団”が壊滅する前に、頭目たちはそれぞれに、共有していた根城のそれぞれの持ち場を要塞化し、秘密の仲間たちを集めた。そしてまた、かつての友を罠に陥とし、呪いに捕らえ、ついには至極単純に、武器をふるって殺そうとしたのである。

最後に起こった激怒と殺人の騒乱の後に、“暴れカラスの岩山”の下、松明の明かりに照らされた洞窟に生き残っているものはいなかった。“それ”が終わったとき、3人の頭目のうちの2人は死に、残る1人は見る影もなく変わり果ててしまっていたのである。

以来数年、この古い砦の一部にはケンクとマイコニドが棲み付いた。が、この、得をずる機会を決して逃がさないモンスターたちでさえ、一番深いところにある部屋には近づこうとしないだけの知恵はあった。そこには凄まじい財宝が眠っているのは確かだ。が、そこには、その身体が朽ちる前に正気のほうがぼろぼろになってしまった狂える傭兵たちが、考えうる限りに陰險な罠の数々を仕掛けていたのである。砦の奥深くには今も何物かがうごめいている。そしてうごめくもののすべてが生きているものとは限らない。

冒険の概略

“暴れカラスの岩山”の下の洞窟は、至極典型的な小さなダンジョンとなっている。いなくなった三人組とその手下どもが貯めこんだとされている宝物の物語は、語り伝えられるうちにどんどん莫大なものになってきている。その物語を耳にし、あるいはその他の理由で、英雄達はこの地に引きよせられてくる。そうして興味深い様々の遭遇をこなした末に、三人組の冒険者達の身の上に本当はどんなことが起こったのかということを知る。道を最後までなんとか辿りきることができたなら、PCたちは、いなくなった冒険者達のひとり、“影の顔の”アゲラを発見することになる。彼女は岩山の下で生きてはいるが、本来の姿からは似ても似つかぬ姿に変わり果てている。粘り強く頑張れば、PCたちはダンジョンの中に残っている宝物を全て持ち出すことができる。が、“暴れカラスの一団”の崩壊をもたらしたアーティファクトを手に入れるかどうかについては、おそらく躊躇するだろう。

冒険の導入

PCたちは、“暴れカラスの岩山”と呼ばれている場所の話を耳にする。そこは、ある冒険者の一団の根城となっていたが、彼らはいなくなってしまったのだという。それについてもっと調べようとしたPCは、“冒険の背景”に記した技能判定を行なうことになる。荒野の中の岩山を見つけるのは簡単で、もう一度難易度10の事情通判定に成功すればよい。

あるいは、PCたちは別の冒険を終えたところで、あるいは荒野を旅しているときに、その岩山に行き当たったのかもしれない。心得たPCたちには、手招くように聳え立つ岩山の入り口が“ここはお宝が眠る遺跡だ！”と叫んでいるように見えるというわけだ。

最後に、もうちょっと洗練された導入を使ってもいい。“冒険の背景”で述べた傭兵の仕業のせいで彼らのうちの誰かを敵と付けねらうようになった何ものが、PCたちに、“暴れカラス団”は本当にいなくなってしまったのか確かめてほしいと依頼するのだ。あるいは興味深いレリックの蒐集家が強力な魔法を捜し求めるウィザードが、“暴れカラス団”の最終的な壊滅の引き金を引いたまさにそのものである“ラスハート”を探してきてほしいと頼むのである。