

シナリオ追加設定

ここでは初心者が扱うにはやや難しいと判断して削除した仕様や、より詳しくシナリオの背景を知ってここからキャンペーンを運営したいDMのための情報を提供する。

◆◆◆ 言語について ◆◆◆

インビルターで使用されるのはデセック文字を使用する「ダマラ語」(FRPG156)であり、特記が無い限り、会話も文字もこのダマラ語を使用しているものとして進めること。

オークやキリカーもこの言語を使用できるものとする。オークがこれを習得しているのは交易のためだ(彼らは部族の中でも異端であるという設定である)。

◆◆◆ ワランディアの“予定” ◆◆◆

もともと航海や漁業を助ける魔法を研究していたワランディアは、この手の“争いごと”が得意ではなかった。

洞窟の封印システムは不完全なもので、海水を触媒としているため、海が干上がれば封印の効力が弱まってしまう。

彼女はグラインダルハイポーンが動き始めた時、洞窟内に圧倒的破壊力の雷嵐を引き起こす予定だった。そして魔力によってオーバーヒートしないよう、柱の加熱は海水による冷却によって抑える予定であった。本来ならば竜の尾が起動すれば、魔力ある限り雷嵐が続くはずだったのだ。

“海が消える”と言う異常事態の為に、ワランディアの計算は全て狂ってしまった。

ライラバーには古めかしい“ワランディアの炎”と呼ばれる塔がある。今では彼女の功績(彼女は航海、漁業用魔法の開発者として尊敬されている)を讃えるための記念碑となっているが、実は地下に“竜の顎”に魔力を送るためのシステムが隠されている。

◆◆◆ オークとの交渉 ◆◆◆

背景や設定を読めば容易に分かることだが、この洞窟にいるオークたちはある程度“文明化”されており、過去には人間と商取引をしていた。現在、彼らが誘拐を行い、洞窟を守り、死ぬまで戦おうと思っているのはキリカーに対する忠誠(または恐怖。オークにとっては同義に近い)からである。

PCは「オークが町に物を売りに来た」という情報から「このオークたちとは交渉できるかもしれない」と判断するかもしれない。パーティが「オークから品物を買った商人(DDYW85)」の情報を得ていれば尚更である。

それは正しい。

オークとは交渉ができるべきである。

この仕様は、ルールを覚えてセッション運営することに手一杯な初心者DMを想定し、敢えて本編から外したものである。時間とプレイングに余裕があり、セッションが盛り上がるかと判断したDMはオークとパーティの交渉をプレイしてみると良いだろう。

もし交渉になったら、以下の「それぞれの思惑」などを参考にして処理せよ。エリア1、3のオークたちとはPCの出方次第で交渉が可能であろう。エリア4のオークは狂信的であり、おそらく善属性であるパーティとは意見が合わない(その熱狂的なグルームシュ信仰により、PCの〈交渉〉判定に-7のペナルティがあるものとする)。無属性のパーテ

ィはオークを騙して援助させるかもしれないし、悪属性のパーティならば彼らと手を組めるであろう。それはパーティの、いやプレイグループの特性と資質によって大きく展開が異なる。

交渉シーンを採用するかどうかはDM次第である。戦闘を好むプレイヤーが多いならば省くべきだし、ロールプレイを楽しもうとするプレイヤーが多ければなんとか交渉の余地がありそうに演出するべきだ(ダイス目を変えろ、と言っているのではない)。

◆◆◆ それぞれの思惑 ◆◆◆

洞窟内の勢力のそれぞれの思惑を記す。

PCがオークと交渉を始めた場合、これらの情報を参考にしておークを演じよ。

普通のオークたち(エリア1、3)

俺たちはのんびり暮らそうと辺鄙なところに逃げてきたのに、なんでこんな目に遭うんだ。

あのキリカーってヤツは容赦なくミスしたり反抗したオークを殺すし、やたらに命令が多いし……。

気に入らねえ。

気に入らねえが、あの女が強いってのは認める。

強いやつが正義だ。そりゃそうだ。へへっ。

あいつにくつついてりゃ、俺たちもそのオコボレにありつけるってもんだ。

ドラゴンを復活させようとか言ってるが、そうなりゃそのパワーでこの辺りを荒らしまわれるのは間違いねえ。

それが楽しみだぜ！

バアルンゲル(オークたちのリーダー、エリア4)

前のリーダーはキリカー様に反抗して殺された。

俺はアタマが良いから、あはならねえ。

とりあえず従っておいて、こっちは偉大なるグルームシュよりパワーを手に入れて……

手に入れたら……その時にはオークを連れて……。

……逃げてやる。

あの女はダメだ。裏にシャアがいる。へたに手を出すより、逃げた方がいい。

俺はアタマが良い。シャアとはやらねえ。当たり前だ。

あいつは隠そうとしていたが、祈りの文句の中にシャアを讃える一節があった。

バカめ。それがバレルなんて、あいつはバカだ。

俺の方がアタマが良いってことだ。

だから最後に勝つのは俺だ。

いつかきつと逃げてやる。

今じゃないかな。いつか。今日じゃないいつかだ。

なんといってもグルームシュだ。

あの偉大なる神に従っておけばいいんだ。

まずは身の回りのオークにどんでんグルームシュの教えを授けて、キリカーの支配から奪い取ってやるしかないな。

バアルンゲルの部屋にいるオークたち(エリア4)

グルームシュバンザイ！

人間を殺せ！ エルフを殺せ！ ドワーフを殺せ！！

殺せ殺せ！

殺して殺して殺しまくれ!!!!

キリカー

ドラゴンを復活させなければ……早く……早く……。
 それにしても、どうしてこんなにこのドラゴンのことが気になるのだろう？
 きっと、それは運命だから。
 私がシャアと出会ったこと、このドラゴンと出会ったこと、
 全ては滅びの定め。
 私がこの世界を滅ぼす火種。
 乾いた藁のように脆いこの世界、焼き滅ぼすのは造作も無い。
 このドラゴンを使って、醜い人間どもに復讐してやる。
 人間を根絶やしにしたら、次はアンダーダーク。
 そして……。

それにしても、オークたちは頼りないな。
 人間を奴隷にした方が良かったか。
 次は町から若くて強そうな戦士をさらってくるか。
 モルタックはいつになっても増援を送って来ないし……。
 まあ、焦ることはない。
 シャアがその時を教えてくれる。
 今は……待つのだ……。

シャア教会

グラインドルヘイボーンを復活させるのは面倒だ。
 あの魔龍の力は強過ぎる。
 それならば、魔龍を何者かの身体に憑依させた方が良い。
 そうしてその身体を我々が支配すれば良いのだ。

キリカーは魔龍に“選ばれ”し者だ。
 きっと杭が引き抜けぬことを悟った魔龍は、身体を求めて彷徨い出るであろう。
 その時、一番そばにいて“魔龍の瞳”を持っているのは……。

そのために魔龍の死体に細工はしてある。
 もうすぐだ。
 あの憎きセルレーネイを滅ぼす時がやって来た。

グラインドルヘイボーン

愚か也シャア！
 我がその程度の謀を見抜けぬと思うたか。
 まあよい。
 未だパワーが完全に復活しておらぬ。
 お前の策に踊らされてやろうぞ。
 だが覚えていろ。
 世界を蝕む我が毒に気付いた時、貴様は既に手遅れ。
 貴様と、そして世界の全てが道連れとなる！

“永遠に空腹の”モルタック

ウェッヘッヘー——。
 あのドラゴンは相当強いゼー。
 あれをこの国に解き放ったら面白いだろうなァー。

みんな死ぬぜ。

定命の者なんか、ドラゴンを見ただけで死んじまう。

俺を（2回も）殺したあのクソ野郎も、俺の支配する村を奪い返したアン畜生も、みんな青ざめるだろうヨー。
 どんな顔をするか楽しみだゼー！
 ヒャーハハハ！

あれ？
 キリカーの報告書……どこにいったかな？
 メインが喰っちゃまったか？
 まあいいや。めんどくせえ。
 そろそろオイラがドラゴンのお昼寝を終わりにしてやろうかネー。
 ヒャヒャヒャヒャ！！

シナリオの難易度調整

◆◆◆ パーティ人数による調整 ◆◆◆

このシナリオは5人用にデザインされているため、もしも人数が5人でない時は調整の必要がある。そのためのガイドラインがDMG第4章、第7章に記されているため、参考にせよ。
 単独モンスターであるボーンヘッドに関しては、ヒット・ポイントを以下のように修正せよ。

パーティ人数	ヒット・ポイント
3人以下	210
4人	263
5人	316 (シナリオ通り)
6人	368

パーティ人数が7人以上の時は、DMが独自に判断せよ。このシナリオは最適で5人、多少ズレたとしても3～6人ぐらいのキャラクターを想定しているため、7人ともなると他にも大幅な修正が必要となる。D&D第4版に慣れていないDMはやるべきではない。

パーティ人数が少ない場合にはDMがNPCで補強すると言う手もあるが、NPC管理に手間がかかるため、これも慣れているDM向けの手段と言える。

PL・DMの習熟度合いによる難易度調整

様々なプレイヤー層が考えられるため、以下にシナリオ難易度調整案を示しておく。ここでは便宜上「中級者向け」と「上級者向け」に分ける。

全員がTRPG経験者ではあるが、DMにとってこれがはじめての第4版だったり、あまりシステムに慣れていないプレイヤーが相手の場合は「中級者向け」の変更を適用するといだろう。ほどよく楽しめる戦闘バランスになる筈である。

熟練した百戦錬磨のD&Dプレイヤーが相手の時には「上級者向け」の修正を入れること。これは限界ギリギリのセッションとなる。おそらく失敗もあろう。だが、それが卓越した勇者に対する礼儀であり、生半可なもてなしは彼らに対して礼を失すると覚えよ。彼らが求めているのは“安定した狩

り”ではなく“挑戦”であり“英雄的な勝利”である。誰にでも倒せるような敵を倒したところで、彼らの自尊心は満たされないのである。

(もちろんDMはこれらに囚われず、自分のプレイし易いようにシナリオを変更するべきである)

◆◆◆ 中級者向け修正 ◆◆◆

エリア 5

「ジバーリングの群れ」を3体にする。

エリア 6

「ジバーリングの群れ」を5体にする。

エリア 9

技能チャレンジは複雑度3にする。

エリア 11

キリカーの「魔龍の瞳」による**再生2**を、**再生5**に変更する。

◆◆◆ 上級者向け修正 ◆◆◆

レベルアップ

この修正をするとボス戦闘(キリカー)が難しくなるため、PCが2レベルに上がる時間を与えても良い。

ただし、その場合は以下の「シナリオの期限」に注意すること。

シナリオの期限

キリカーはシナリオ開始から3日後、シャア教会の“日暮れ”で生贄を捧げることを命令される。これが成功すればグライダルヘイボーンの魂は身体から自由に解き放たれる。その時ダンジョンにPCがいない場合、グライダルヘイボーンはキリカーに憑依する。憑依したキリカーはシャア教会に囚われ……と、続いて行く。シナリオはそこで終了となる。

もしも4日目以降にキャラクターが洞窟を訪れたならば、砂になったドラゴンの死体、虐殺されたオーク、暴走するジバーリング、そして少女4人の亡骸などを発見するであろう。そこにキリカーの姿は無い。

この要素はPCにとって不利なだけではない。“日暮れ”の際、キリカーは6時間ほど洞窟を留守にする。このことを利用すればキリカーの留守中にダンジョンを攻略するという作戦も取れる。この場合でも、PCが「竜の逆鱗」と「マニュアル」を手に入れた時点でボーンヘッドが行動を開始することに変わりはない。

動的ダンジョン

オークたちが死ぬまで戦うというのは、PCに有利になるように(そしてセッション運営が楽になるように)という措置でしかない。実際には、洞窟で待ち構える彼らは流動的に

侵入者に対処するはずだ(とくにオークは住居を守ることに必死な種族である)。熟練したプレイヤー(DM)になると、その辺りの“ダンジョンの台所事情”も気になるはずだ。

オークはキリカーに言われた通り「2匹以下」になると撤退を開始する。最も逃げやすい位置にいる1匹が逃亡役となり、もう1匹はそれをフォローするように動く。まずはエリア4のバアルンゲルに報告し、彼はエリア11のキリカーに(扉越しに)報告して助言を求める。どの程度の被害か、どれぐらいの戦力かによってキリカーの対応は異なるだろう。場合によっては洞窟内の残りのオークが増援としてやって来たり、**近くの森に隠れている味方**を呼びに行ったりするだろう。

この**近くの森に隠れている味方**の存在は“1日毎に「オークの下っぱ」が1d6体増える”とゲーム的に表現する。PCが町に帰ったりして1日が経過する毎に判定せよ。下っぱたちは数が少なくなったところに優先して配置され、全てが元の数(シナリオ開始時の数)になったら全て入り口に配置される。PCによってダンジョンアタックがされているのだから、入り口が強化されるのは当然である。逆にPCが敵を倒しておらず、見つからないよう行動していた場合(そして見つかっていない場合)は増援が無いことにしてもよい。

キリカーがエリア6の死体からぼんこつスケルトンを創造し、偵察に行かせることもあるだろう。キリカーはシャア教会から「1日に6体までぼんこつスケルトンを作り出せる無限回パワー」を得ているものとする。スケルトン創造は標準アクションで、1回に1体を自分の隣接するマスに呼び出す。彼女は同時に最大6体までを支配下に置けるものとする。

※これはプレーヤーによる処理であり、PCがこのパワーを習得することはできない(たとえシャア信者になっても)。

ダンジョン内での休憩について

以上のことから、このダンジョン内での大休憩は非常に難しいと言える。

ワランディアの隠し書斎(エリア8)での休憩は比較的安全と思われるが、それ以外の場所ではパトロールに見つかる危険が少なからず存在する。このダンジョンの場合、オークたちはドラゴンの死体を“なんとなく嫌”と思っているため、あまり出歩かない。パトロールと出会う確率はそれほど高いと言うわけではないかもしれない。判断に困った場合、1時間毎に10%の確率でパトロール(オークの下っぱ1d4体)と出会うものとせよ。

万が一にも大休憩が発見され、発見されたことをPCが知覚できなかった場合、全ての戦力が集結してパーティを叩きに来るだろう。余り時間の猶予を敵に与えると、キリカーがアンダーダークからキアラナンを呼ぶかもしれない。

DMは町に帰って休むことを進めるべきではあるが、この休憩をめぐる**熱い駆け引き**もD&Dの醍醐味の1つであると言える。セッションが面白くなると思うジャッジを下すこと。

エリア 1

「オークの下っぱ」を1体増やす(入り口が手薄なのは不自然である)。

「竜の顎」は万が一の事故を考えて“悪属性クリーチャーにしか効果が無い”としたが、これはご都合主義である。こ

の制限は外して緊張感を与えた方が良さそう。もしかすると、これによって真に英雄的なシーンが演出されるかもしれないのだから！

エリア 3

「オークの下っぱ」を 1 体増やす（オークは数が多いことで有名だ）。

このオークを尋問すると「キリカー様は次の“フィグレ”が 3 日後だと呟いていた」「きっと像 (Figure) に祈ることだ」という情報を得られる。彼らはシャアの“日暮れ”については何も知らない。〈宗教〉25 に成功すると、それがシャア教会の密儀であると気付く。

エリア 4

「オークの襲撃兵」を 1 体増やす（そもそもオークとはたくさんいるものである）。

儀式に夢中なのはバアルンゲルと下っぱだけである。彼らは〈知覚〉に -5 のペナルティーを受けているが、オークの襲撃兵は油断無く注意を払っているためペナルティーを受けていない。あまりグルームシュの儀式に夢中になっているのをキリカーに見つかると色々マズいからで、時折一人が外に出て辺りの様子を確認したりする。パーティがエリア 4 周辺でそのような“外の様子を見ている”オークの襲撃兵と出会う確率は、30 分毎に 25%とする。

エリア 5

「ジバーリングの群れ」を 4 体にする。

エリア 6

「ジバーリングの群れ」を 6 体にする。

エリア 7

罾を精鋭化する（砲塔 4 門、300XP）。

キリカーは警告や威嚇ではなく、殺害する気で罾を仕掛けているのである。

また、発射試験をした後にボルトを処理していないのは迂闊すぎて興奮めするので、ヒント 2 は削除してよい。

エリア 9

技能チャレンジは複雑度 3 にする。

キリカー

レザーアーマーを着せて AC + 2 する。露出度が高いと言っておけばプレイヤーは納得するから大丈夫だ。

「魔龍の瞳」による再生 5 を、再生 8 に変更する。

コロウシヴ・ルーイン をスペルスカードの 3 レベル遭遇毎パワーであるコール・オヴ・ザ・ブレイグに変更する。判定がやや複雑だが、面白い効果で戦闘に緊張感を与えることができるだろう。

配下のぼんこつスケルトンを 6 体にする。

ボーンヘッド

hp を +40 する。

範囲内に攻撃できる敵がない場合、ボーンヘッドが柱にダメージを与えて壊してしまう……というシチュエーションを採用してもよい。これは大変にスリリングで、派手な展開になる。

ボーンヘッドが覚醒してから柱に到達するまで 30 ラウンド。その後 10 ラウンドで柱は破壊される（ボーンヘッドは 1 ラウンドに 1 回だけ柱を攻撃し、10 発で柱が壊れるものとする）。5 発ほど柱が殴られたところで『柱の傷が重くなってきた』などとヒントを与えよう。

PC はエリア 9 でカメラを見ながら技能チャレンジするグループと、回復およびその回復役グループの二手に分かれて行動することになる。分離行動は手間がかかるし、DM が相手をしていない側のプレイヤーが退屈するかもしれないという危険を孕んでいるので、これを上手く（素早く）処理できると思った熟練 DM のみが採用するべきである。

柱が壊れた場合

シナリオにある通り、ボーンヘッドはニュー・サーシェルまで突き進み、自警団に破壊される。

その後、その戦闘に参加した自警団員が、次々と謎の病気で死んでいくことになる。

（もちろんパーティが戦闘でボーンヘッドを倒すことも不可能ではないだろうが）