



嵐の夜、闇の騎士 A DARK AND STORMY KNIGHT

D&D 1 レベル・キャラクター向け
短編冒険シナリオ

CREDITS

Design:	Owen K.C. Stephens
Editing:	Penny Williams
Typesetting:	Nancy Walker
Cartography:	Nick Isaac
Web Production:	Julia Martin
Web Development:	Mark A. Jindra
Graphic Design:	Sean Glenn, Cynthia Fliege

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E.Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, and Peter Adkison.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS, and DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The d20 logo is a trademark owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc.

This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc.



©2007 Wizards of the Coast, Inc., a subsidiary of Hasbro, Inc.
All rights reserved.
Made in the U.S.A.

This product is a work of fiction.
Any similarity to actual people, organizations, places,
or events is purely coincidental.

This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content.
No portion of this work may be reproduced in any form without
written permission. To learn more about the Open Gaming License
and the d20 System License,
please visit www.wizards.com/d20.

For more DUNGEONS & DRAGONS articles, adventures, and information,
visit www.wizards.com/dnd



このあたり一帯では、おそろしく強烈な嵐に追われて、知的生物が一時的にひとところにごたまぜに集まって難を避けるということがよくある。そのために、ここでは「嵐の停戦」なる習慣が存在し、嵐の続く間、あらゆる争い事は一時預けとなることを保障している。とはいえ、ほかより安全な雨避け場というものは存在するし、さらに誰も「嵐の停戦」に敬意を表するわけではない。PCたちは嵐を避けて入り込んだ岩山の中で、嵐が過ぎ去る前に謎を解くことができるだろうか？

「嵐の夜、闇の騎士」は、4名の1レベル・キャラクターを対象としたショート・アドベンチャーである。本シナリオは一つ以上の岩山あるいは孤立した丘のある荒野を舞台としている。そして事件はとある岩山の中でおこる。その岩山の内部は空洞となっている。そこはかつて墓地として使われていたものなのだ。なお、本シナリオの内容を君のキャンペーンに合わせて調整することは自由である。

準備

本シナリオを遊ぶには、DMは、D&Dの基本ルールブック——『プレイヤーズ・ハンドブック第3.5版(以下PHB)』、『ダンジョンマスターズガイド第3.5版(以下DMG)』、『モンスター・マニュアル第3.5版(以下MM)』——が必要である。

このシナリオを遊ぶには、マップを含むシナリオをプリントアウトし、少なくとも一度は読み通して、状況や脅威、塔の中の主要なNPC(特にそのNPCの動機について)等に関して理解しておくこと。

文中の網掛けをした部分はプレイヤー用の情報である。DMはこの文章を読み上げるか、あるいはプレイヤーに対し、適宜状況を説明すること。

冒険の背景

ずっと昔のこと。

今では人里はなれた荒野となっている場所に、小さいが強力な人型生物の王国があった。バグベアとオーガの戦士たちが勢力の拡大をめぐる血みどろの争いを戦い、彼らは略奪によって大なる名声と莫大な財宝を得た。戦いで死んだものは丘の中腹に掘られた巨大な共同墓地に葬られ、生きているものたちの守り手として称えられた。これらの墓地の中に、『高き塔』と称され知られる大きな岩山があった。王国で最大というわけでも最も高名というわけでもなかったが、『高き塔』は、この種の建造物の典型的な一例ではあった。

この種の種族には必ず起こる例にたがわず、この残虐な人型生物の王国は、最終的にはさらに強大な敵に滅ぼされ、全ての都市は壊滅し、辺境の砦さえも破壊の手を免れなかった。多くの墓の中で、『高き塔』のみが破壊を免れた。その理由の大部分は、この墓が辺鄙な場所の大して重要でもない遺跡だから、というものであったのだが。

殲滅戦を生き延びた部族のいくつかは、この墓を砦とし

て使おうとしたが、彼らと敵対した人間たちは彼らをしたたかに打ちのめし、岩山が二度とこの人型生物どもの駐屯地となることがないようにと墓の入り口を巨大な丸い岩で塞いだのだった。以後、『高き塔』はほぼ忘れ去られ、ただ知る人ぞ知る旅の道しるべとなっていった。あるとき冒険心あふれる墓泥棒の一団が頂上から縦穴を掘りぬいて岩山に入っていったが、彼らの誰一人として生きて帰ったものはいなかった。そして縦穴はネズミどもと虫の通り道となった。

ところで、年来この近辺の土地を悩ませてきた雷雨が、最近とみに酷いものになってきていた。そして数週間前、ついに落雷が封印の岩を砕いてしまったのである。以来、人型生物が何人か岩山の中に迷い込み、これらの侵入者に応えて最下層の墓地に葬られていたバグベアの戦士がゾンビとして蘇った。

そして今夜。

またもや恐るべき嵐が荒野に吹きすさび、すべてのクリーチャーを見つかる限りの雨避け場へと追い込んでいく。『高き塔』は地平線に聳え立ち、その扉はもはや塞がれてはいない。PCたちはその静まり返った広間へと足を踏み入れ…。

冒険の概略

キャラクター達はすさまじい嵐の続く間、中が空洞になった岩山に嵐を避けて逃げ込む。彼らが外縁の部屋で野営していると、嵐の勢いでその部屋にある奥へ向かう扉は砕かれ、岩山の中の人型生物の墓地への道が開ける。そこにすみついた様々なモンスターと、岩山を自分達の新しい駐屯地にしようとしていたホブゴブリンの侵入者を倒した後、

嵐の停戦

「嵐の停戦」の習慣は、このあたり一帯を悩ませる突然の酷い嵐に対応するために、遠い昔に形成されたものである。この地域に生まれ育ったキャラクターはあらかじめこのことを知っている。もし君がこの「嵐の停戦」のコンセプトをこの冒険の中で使うことを計画していた場合、プレイ開始前にこのことをかならずプレイヤーに説明しておくこと。

基本的なコンセプトは、「雷雨が続く間、中立地帯にて雨避け場を求めるすべての個人およびグループ間には、自動的に停戦が生じる」というものである。これは単に、人が他人に何をどう感じているかによらず、このような天候下で戦うのはあまりに危険であるとの理由による。「嵐の停戦」は、誰かが特にこれを拒否しない限り有効であると認識されている。とはいえ、雷雨の中で二人の見知らぬもの同士が出会ったときは、一方が他方に「『嵐の停戦』を？」と尋ねる、という挨拶がなされることがしばしばある。これは、他方がこの習慣を知っていて重んじる気があるかどうかの確認を目的とするものである。

PCたちは「闇の騎士」その人と対面する。それは岩山の最奥の部屋に埋葬されていた、バグベアのゾンビである。

冒険への導入

DMとして、君はPCたちをどのように冒険に巻き込むか、熟知していなければならない。今回の場合、もっともシンプルな導入方法は、PCたちが嵐を避けようとして『高き塔』に追い込まれた、というものである。この方法を使えば、PCたちが初めてその場所で顔を合わせる理由ができ、冒険が始まるまで一緒に旅をしている必要はなくなる。『高き塔』は数マイル先からもよく見えるので、キャラクター達は嵐に襲われるまで、まったく別の方向へ旅をしていたというでもよい。

嵐を避けるために偶然集まったというのが君のキャンペーンにそぐわない場合、以下に示した「キャラクター達を事件に巻き込む理由」のいずれかを用いてもよい。

- PCたちは人型生物たちが『高き塔』を砦としてまた使い始めていないかどうか調べてきてくれるよう頼まれた。
- PCたちは盗賊の死体あるいは古い櫃の中から『高き塔』およびその周辺の地図を見つけた。
- 裕福な後援者がPCたちを雇い、大昔に死んだ祖先と共に『高き塔』に埋められたとされる家宝を取り戻させようとした。

「嵐の停戦」は、全ての思考能力のある人型生物に適用されるが、他のクリーチャーにまで適用する必要はない。とはいえ多くの人々が、この停戦はそれを求めることのできる全てのクリーチャーに適用可能であると思っており、そして多くの伝説が、「嵐の停戦」の間にドラゴンやそれ以外の危険なモンスターの前で歌ったバードたちのことを伝えている。難易度15の〈知識：神秘学〉判定に成功したキャラクターは、この種の伝説のひとつふたつを知っており、語ることができる。

「嵐の停戦」はこの冒険の決定的なコンセプトではない。そして、PCたちを集める他の方法があれば、「嵐の停戦」を用いなくともこのシナリオを遊ぶことは確実に可能である。とはいえ、最初は互いを信用していないかもしれないPCたちと一緒にするには、これは便利なツールではある。エルフとハーフオークとドワーフという組み合わせでは、一つ屋根の下で一夜を明かすのをためらうのが普通だが、この古来の停戦協定は、このようなキャラクター達をも結びつけるだけの、十分な信頼関係を成立させるのである。

冒険の開始

「嵐の夜、闇の騎士」は伝説級の嵐の場面から始まるが、主として「場所型の」冒険である。いったんPCたちが『高き塔』に嵐を避けた後は、冒険はそこで展開する。

嵐

冒険は一日のどの時間帯でも開始可能である。嵐に襲われたところで以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

空は一日かけてゆっくりと暗くなってゆき、雨の匂いが強くなってきていた。とうとう雨粒が落ち始めたかと思うと、同時に見渡す限りを震わせるような雷鳴がとどろいた。太陽は分厚い雷雲に隠れ、北からの冷たい風が吹き渡る。稲妻が雲から大地を撃ち、雷が地表をたたきつける。どこかに嵐を避けなければならないのは明らかだった。

はるか彼方に大きな岩山が聳え立っていた。その姿は時折の稲光に照らし出されるのだった。山は岩がちでがっしりしていた。この天気の中で山登りをするのは愚かしいとも思えたが、嵐を避ける場所がありそうにも見えるのだった。あの岩山に逃げ込まないのであれば、この場で嵐に耐えるよりほかはない。

難易度 10 の“バードの知識”判定に成功した者、あるいは難易度 15 の〈知識:建築術、工学、ダンジョン探検、地域、歴史、貴族および王族〉のいずれかの判定に成功した者は、この岩山が『高き塔』であるとわかり、「冒険の背景」で語られたこの塔の歴史を思い出すことができる。

もしPCたちが岩山に向かうのをためらった場合、『DMG』P. 92の天気に関するルールを適用すること。雷が酷くなって致死ダメージが生じる危険性が出てくれば、キャラクターたちは屋根のある場所を求めようになるだろう。

『高き塔』

以下のセクションは、岩山とその中の墓所について説明したものである。特に記載がない限り、すべてのエリアにおいて光源はなく、壁・床・天井はすべて人の手が加わった石できている。

1. 『高き塔』のメインエントランス

PCたちが『高き塔』の20フィート以内まで来たら、以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

巨大な岩山が周囲を圧して聳え立っていた。狭い岩棚がいくつか、形ばかりの雨避けの態を成していた。さらによく見ると、巨大なアーチ状の入口があるのだった。それは丘の中腹にあり、少なくとも高さが20フィート(約6メートル)、幅も10フィート(約3メートル)はあった。そのすぐ外側の地面は入口から続く

スロープとなっており、雨水を外へと流しだしていた。目の前の事実とこの丘の状況を観察した結果から考えるに、扉の内側は乾いていて、また雷や雹の心配もないだろうと思われた。扉の構造は相当にしっかりしており、現在のような酷い状況でも倒壊の心配はないだろうと見えた。

難易度 12 の〈搜索〉または〈知識:建築術、または工学〉判定に成功したものは、扉やその周辺の石造りが実際に非常にしっかりしていることがわかる。ドワーフは同様の情報を“石工の勘”によって得ることができる。

難易度 15 の〈視認〉判定により、巨大な丸い岩が砕け散って、その残骸が入口周りの地面に散乱していることがわかる。この石は、かつては入口を塞いでいたのだが、数週間前の落雷によって砕かれたものである。

扉は重い、釣り合い重りが適切に使われている。鍵はかかっておらず、簡単に開くが、突っかい棒をかませておかない限り、勝手に閉じてしまう。

2. 『高き塔』のメインホール

PCたちが『高き塔』に入ったら以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

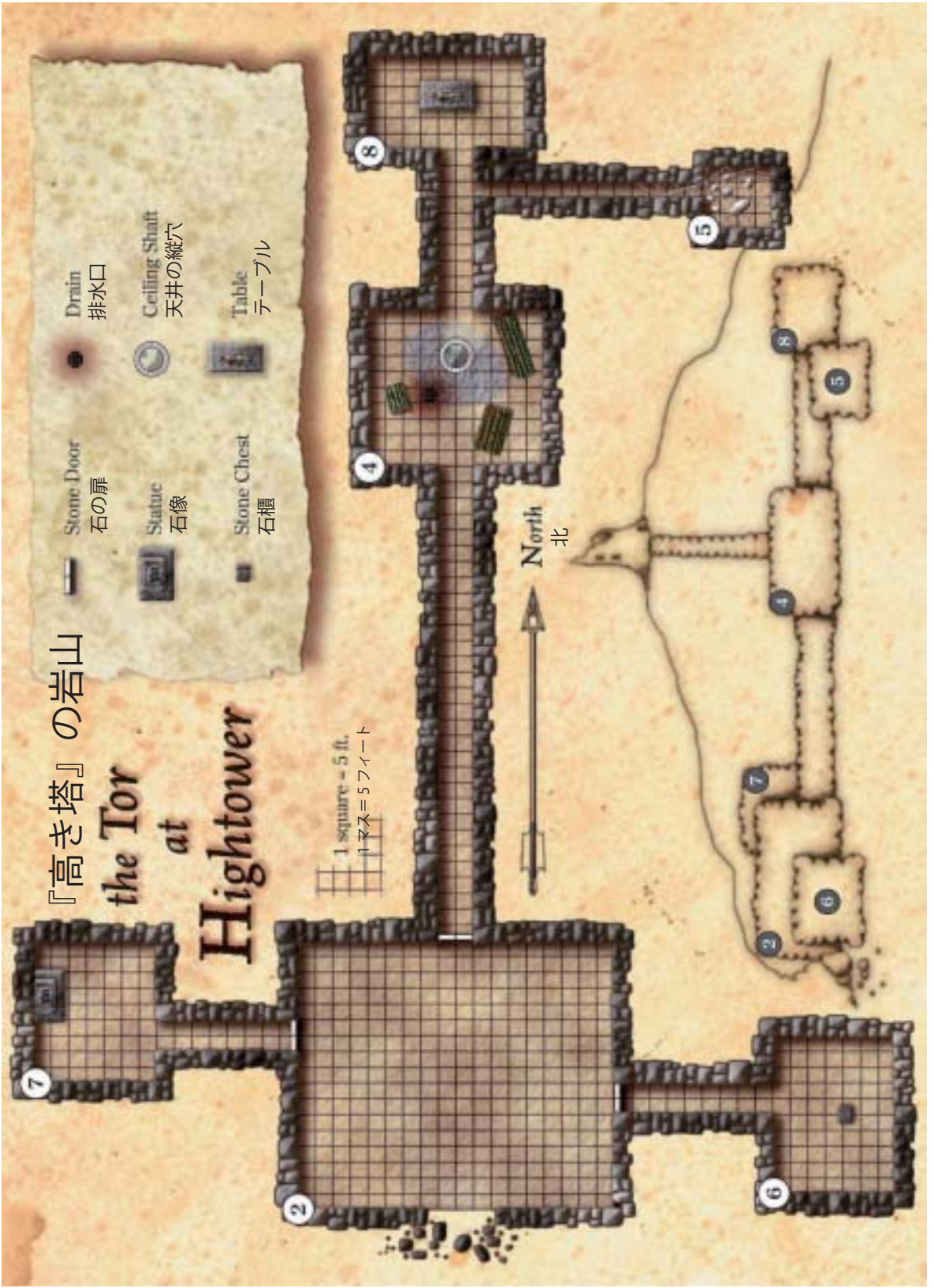
入口の向こうの石造りの小部屋は、およそ10歩幅四方ほどはあると思われた。剥がれた彩色と壊れた装飾からして、この場所は、かつては相応に飾り付けられていたものと見えたが、今では塵と埃が残るだけである。部屋の左右と入口の対面それぞれに1枚ずつ、三枚の扉が設けられていた。その向こうは岩山のさらに奥へと続いているのだった。

3枚の扉には鍵がかかっている。〈開錠〉判定で要求される難易度は非常に高く、1レベル・キャラクターの能力がいかに高くても対応できない。もしPCたちがそれぞれバラバラの時間に到着した場合、3の遭遇に進む前にここでPCたちをいったん集めること。彼らが話し始めようとしたら、自己紹介をさせ、この部屋で野営をさせること。準備が出来たところで遭遇3を開始する。

扉:厚さ4インチ、硬度8、hp60、破壊難易度25、〈開錠〉難易度30

『高き塔』の岩山 the Tor at Hightower

1 square = 5 ft.
1マス = 5フィート



3. ラットレース (遭遇レベル 2)

この遭遇はマップ上には記載されておらず、エリア 2 において、すべての PC が到着した後、DM が選んだ時間に発生する。

しのつく雨と地面をたたく雷、そして吼え猛る風の音をさえぎるのは、時おり轟く雷鳴のみ。とはいえこの場所は、おおむね充分安全であると見えた。雷が大地を揺さぶるかと思えるときでさえ、天井から塵が落ちてくる程度。とはいえ、岩山の奥へと通ずる扉はなにやら脆そうで、雷鳴が響くたびに震えているかとも見えた。

突然、とりわけ激しい雷鳴が轟き渡ると同時に三枚の扉がいちどきに碎け、酷い不協和音を立てながら部屋の中に倒れこんできた。数瞬の後、キキキという声がそこらじゅうでしたかとおもうと、一番大きな入口からラットが一群なだれ込んできた。

雷のために隣の部屋の裂け目が開き、そこに巢食っていたラットがなだれ込んできた。

クリーチャー：8体のラットが出口を探して部屋になだれ込んでくる。

ラット (8):hp 2、2、2、2、1、1、1、1 (『MM』P.282 参照)

戦術：ラットは雷でパニックを起こして巣から飛び出してきている。ラットはもっとも近くにいる標的に攻撃をしかけるが、標的 1 体に対して 3 体を超えるラットが一度に攻撃することはない。ラットの 1 回の攻撃 (噛み付き) によるダメージは 1d3 ~ 4 点であるが、この攻撃は最低でも 1 点のダメージを与える。もしラットが攻撃で傷ついて、かつ死ななかった場合、そのラットは次の移動アクションでは逃走を試みる。

宝物：この部屋には宝物はない。この遭遇の gp に相当する宝物は岩山の中の別のエリアにある。

4. 準備室 (遭遇レベル 1)

PC がこのエリアに入ったら、以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

長い石造りの廊下の突き当たりは、石造りの部屋になっている。部屋の中には、ひびわれて崩れかかったテーブルがいくつかあるきりで、テーブルの上にはなにやら錆びた鉄の器具が載っている。天井にうがたれた穴から、雨が部屋の中央に降り注いでいる。穴は天井から岩山の頂上まで、真っ直ぐに続く縦穴である。縦穴の下からはロープがぶら下がっており、かすかに揺れている。床の真ん中に設けられた排水口から、雨

水が排水されているが、その排水口には暗い色の古い染みが染み付いている。ということは、遠い昔には、この排水口からは別の種類の液体が排出されていたのだろう。

突然、部屋の反対側の扉から、大柄な人型生物が二体飛び込んでくる。それぞれ身の丈 6 フィート以上、平坦な顔立ちで、野蛮な目つきをしている。二体は叫びながら武器を抜き、突撃してくる。

ロープは実際に岩山の頂上まで続いている。これを上るには難易度 15 の〈登攀〉判定が要求される。上方へ通じる縦穴のあるエリアを探索してみつかるのは、崩れかけたホブゴブリンの野営の跡のみである。縦穴は、大昔に墓泥棒が岩山の中の財宝に、楽にたどりつこうとして掘りぬいたものである。

クリーチャー：2体のホブゴブリンは「嵐の停戦」をまったく意に介さない。彼らはここに追剥のためのベースキャンプを作ろうとしており、彼らがここにいることを知ったものは生かしてはおけないと思っている。

ホブゴブリンの侵入者 (2)：男性のホブゴブリン；ウォリアー 1；脅威度：1/2；中型の人型生物 (ゴブリン族)；HD：1d8+2；hp：6、7；イニシアチブ：+1；移動：30 フィート；AC：15 (接触 11、立ちすくみ 14)；基本攻撃/組み付き：+1 / +2；攻撃：近接+2 (ショートソード、1d6 + 1/19-20) または遠隔+2 (ジャヴェリン、1d6 + 1)；その他の特殊能力：暗視 60 フィート；属性：混沌にして悪；セーブ 頑健+4、反応+1、意志-1；能力値：【筋】13【敏】13【耐】14【知】10【判】9【魅】8

技能と特技：〈隠れ身〉+1、〈聞き耳〉+2、〈忍び足〉+3、〈視認〉+2、〈鋭敏感覚〉

所持品：スタデッドレザージャケット、ライトシールド、ショートソード、ジャヴェリン×1

戦術：ホブゴブリンたちは単純に突撃してきて戦闘になる。また、もっとも大きくて脅威となりそうな標的に優先的に襲い掛かる。

宝物：ホブゴブリンの一体がリフティング・ベルトを持っている (リフティング・ベルトについては補遺参照)

5. 絡みつく網 (遭遇レベル 1)

PC たちがこの部屋に通じる回廊に入ったら、以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

廊下は小さな部屋に続いており、部屋の木製の扉は床に横たわっている。埃の匂いがそこらへんに充満し、ここでは雷の音は聞こえない。入口からは膨大な数の何かの身体の形をした塊が見え、それぞれがミイラを包む布のような灰色の糸の層で丁寧に包まれている。

ここでの実際の遭遇は、廊下の行き止まりの部屋の中で

起こるのではなく、この短い廊下そのもので起こる。

部屋に続く扉は、ちょうつがいのところで腐り落ちてから随分経っており、入口は中型のモンスター・スパイダーの糸で覆われている。入口へ向かって歩くものは、難易度20の〈視認〉判定を行うこと。成功すれば、その中に踏み込んでしまう前に、ほとんど見えないような糸に気づくことができる。蜘蛛の糸に触れてしまったものは、ネットに囚われたのと同様の状態になる（『PHB』P. 118 参照）。ただし、このときについては、「絡みつかれた状態」になったうえ、入口から動くこともできなくなる。糸は武器によって破壊することができるが、糸に触れた全ての武器は絡め取られてしまう（武器を引き離すには難易度16の【筋】判定に成功することが必要）。一度に糸に絡め取られるクリーチャーは一体のみである。

蜘蛛の糸:ダメージ減少 5/ー、hp6、破壊難易度16、〈脱出術〉難易度12

クリーチャー：糸を吐き出したスパイダーは天井に隠れており、そこもほとんど目に見えない蜘蛛の巣で覆われている。この蜘蛛の巣のため、スパイダーの〈隠れ身〉〈忍び足〉には状況ボーナスが加算されている。

中型モンスター・スパイダー:hp11;〈隠れ身〉+15、〈忍び足〉+11、（『MM』P.286 参照）

戦術:スパイダーは、キャラクターが入口の蜘蛛の巣に絡め取られるか、もしくは蜘蛛の巣に攻撃をしかけたらすぐに、（可能ならば不意打ちしつつ）攻撃してくる。スパイダーは、常に最も近くにいる標的に攻撃をしかけ、挟撃を避けようとしたり、もっと効果的な敵を先に倒そうとしたりはしない。スパイダーはウェブ・スピナー種（糸を紡ぐ蜘蛛）であるから、標的に対して糸を吐きかけることもできるが、それは誰も蜘蛛の糸に絡めとられていない状態のときに限られる。

さらなる展開:スパイダーが倒され、糸が断ち切られてもはや危険ではなくなったあと、キャラクター達は部屋に入ることができる。部屋の中で「塊」と見えたものは、死んでミイラ状になった、文字通り数百匹のラット、そして様々な人型生物の死体である。

宝物:部屋の中のミイラ状の死体の間には、膨大な数の錆びた武器とぼろぼろになった衣服が隠れているが、全ては無価値なものである。しかし、床の上には0レベルのパール・オヴ・パワー（補遺参照）と75gpの入った袋が落ちている。これらのアイテムを発見するには、難易度10の〈捜索〉判定に成功することが必要である。

6. 献金箱（遭遇レベル1）

PCたちがこの部屋に入ったら、以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

この部屋は空っぽで、埃のほかには、小さな石造りの櫃が床の真ん中にぼつんとあるきりだ。何年もの間、この部屋に誰も足を踏み入れなかったことは明白である。

この石櫃は床に作りつけのものであり、動かすことはできない。

石櫃:石製・厚さ4インチ、硬度10、hp60、破壊難易度28

罨:石櫃の蓋は施錠されていないが、罨に連動している。この罨は、石櫃と同じ5フィートマス、隣接する全てのマス、および角を接する全てのマスの中にいる全員に、ダーツを一齐射撃するものである。石櫃の蓋を開けようとしたものは、武器か長柄の何かを使っていない限り、石櫃と同じマス目にいることになる。石櫃に対する攻撃によっても罨は発動する。

ダーツの罨:脅威度1；機械式；接触で発動；手動で再準備；攻撃+10遠隔（1d4+1；ダーツ）；矢を撒き散らす（範囲は石櫃のあるマスおよび周囲8マス）；〈捜索〉難易度20；〈装置無力化〉難易度20；市価：1000gp

宝物:石櫃の中にはヘッドバンド・オヴ・スタウト・ハート（補遺参照）、二個の真珠（いずれも100gpの価値）、100gp入りの小袋が入っている。

7. 前進（遭遇レベル1）

PCたちがこの部屋に入ったら、以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

この部屋で目に付くものは、反対側の端にある石像だけである。それは蓋に彫刻を施した石の棺をまっすぐに立てたものと見えた。ただ、蓋に施された人物像の彫刻の頭部がなにやら歪んでおり、髪の毛のあるべき場所に植物の巻きひげが生えているのがおかしなところではあった。人物像のこめかみからは一対の蝙蝠のような羽が伸びていた。突然人物像の目が開いたかと思うとそこには緑色の炎が宿り、頭部は石棺から飛び出して攻撃をしかけてきた！

この部屋はレッサー・ヴァルグイユの隠れ家となっている。ヴァルグイユは石棺の蓋の彫刻の頭部部分をくりぬいて、そこに居心地よく住み着いていたというわけ。

クリーチャー:レッサー・ヴァルグイユは大変マイナーな悪の来訪者である。

レッサー・ヴァルグイユ:脅威度1；小型サイズの来訪者；HD：1d8+1；hp：5；イニシアチブ：+1；移動：飛行30フィート（良好）；AC12（接触12、立ちすくみ11）；基本攻撃/組み付き：+1/+3；攻撃：近接+3（1d4、噛み付き）；特殊能力：金切り声；その他の特殊能力：暗視60フィー

ト、来訪者の特徴；属性：中立にして悪；セーブ：頑健+3、反応+3、意志+3；能力値：【筋】10【敏】13【耐】12【知】5【判】12【魅】8

技能と特技：〈隠れ身〉+9、〈威圧〉+3、〈聞き耳〉+5、〈忍び足〉+5、〈視認〉+5、《武器の妙技》

金切り声（超常）：ヴァルグイユは噛みつき攻撃を行うかわりに、耳まで裂けた大きな口をくわっと開き、聞くも恐ろしい金切り声を上げる。ヴァルグイユの60フィート以内におり、その金切り声を聞き、その姿をはっきりと見ることのできる者は（ヴァルグイユでなければ）難易度12の頑健セーブに成功しないと恐怖により2d4ラウンド麻痺状態に陥る。この麻痺状態は持続時間が過ぎる他にも、そのヴァルグイユが犠牲者を攻撃するか、有効距離（60フィート）より遠くに離れるか、犠牲者の視界を去ることによって終了する。

もしもセーブに成功したなら24時間の間、金切り声を発した、そのヴァルグイユの金切り声の影響を再び受けることはない。複数の金切り声に同時にさらされたクリーチャーはただ1回のみセーブを行ない、その結果をすべてのヴァルグイユの金切り声に対して適用する。金切り声は[恐怖]、[精神作用]効果である。

来訪者の特徴：レッサー・ヴァルグイユはレイズあるいはリザレクトされることはない（ウィッシュまたはミラクルの呪文であればヴァルグイユを生き返らせることができる）。

戦術：レッサー・ヴァルグイユは戦闘の最初のラウンドの間は叫び続け、その後、まだ動けるもののうち最も近いものに対して攻撃を行う。全てのPCが麻痺してしまった場合、レッサー・ヴァルグイユは移動してそれぞれに一度ずつ攻撃して回り、以後、それを繰り返す。誰かが麻痺から回復し次第、レッサー・ヴァルグイユは動けるようになったものに対して集中して攻撃を行う。

宝物：今では首なしとなった石棺の中には、大量の埃にまみれてトランスレイターズ・リングが入っている（補遺参照）。

8. 「闇の騎士」（遭遇レベル2）

PCたちがこの部屋に入ったら、以下の文章を読むか、または状況を解説すること。

石の長机が部屋の中央に鎮座しており、床を覆った埃の間から、金のかけらがきらきらと輝いているのが見える。机の上には保存状態の良い死体が横たわっている。背の高い人型生物で、陣羽織をまとい、騎士の位を示す帯を締めている。突然死体が起き上がり、片手には古く錆び付いたモーニングスターを、もう片方の手にはジャヴェリンを掲げる。テーブルから降りて

くる死体の口が緩く開き、薄気味の悪いうめき声が漏れる。

「闇の騎士」：男性のバグベアのゾンビ、hp42；『MM』p.121参照。

所持品：木製ライトシールド、モーニングスター、ジャヴェリン、高品質の武器1つ（「宝物」参照）

戦術：「闇の騎士」は、戦闘の最初のラウンドにジャヴェリンを投げる。この行動はそう戦術的なものではない。その後、近接攻撃可能な範囲に突撃し、以後は最も目につく敵に対して攻撃を行う。通常、彼は直前のラウンドに、彼に対して最も大きなダメージを与えたPCに対して攻撃を行う。

もし「闇の騎士」に対して、武器落としあるいは武器破壊が成功した場合、彼は背中に背負った予備武器に持ち替えて戦う。

宝物：「闇の騎士」が使っていたモーニングスターはひび割れて無価値に等しく、それ以外に身につけているもの（鎧を含む）も同様である。しかし、彼は予備武器を持っており、これは1名以上のPCが使用可能なタイプの高品質の武器である（君はまだ高品質の武器を持っていない戦闘用キャラクターにあわせてこの武器を選んでも良いし、「闇の騎士」が持っている武器がどのPC用のものになるかランダムに決定しても良い）。この武器は基本価格+300gpの価値がある。

また、部屋の中には250gp相当がバラバラに床に散らばっている。

冒険の結論

「闇の騎士」が倒され、岩山から他の全てのモンスターが一扫されたところで、冒険は終了する。その後、外を荒れ狂う嵐の音は徐々に遠のき、消え去る。

さらなる冒険

エリア4で遭遇した2体の戦士を送り込んだホブゴブリンの部族は、未だに岩山を自分達の作戦基地として取り戻そうとたくらんでいる。数日のうちにさらに多くのホブゴブリンが到着するが、これは岩山の内部を自分達の用途に合うよう改装すべく、材料や道具を運んで来るのである。ホブゴブリンたちを止めるものがないならば、彼らは2週間以内に砦を構え、周辺地域を荒らし始める。

さらに、ホブゴブリンが、彼らの誉れ高き父祖であるところの「闇の騎士」がPCたちによって倒されていることに気づいたならば、彼らは復讐のために、戦士の一団にPCたちの後を追わせる。ホブゴブリンたちが復讐を諦めるまでには、最大三回まで、戦士の一団が送りつけられてくることになる。

補遺：新しいマジックアイテム

この冒険では大変マイナーな新しいマジックアイテムがいくつか登場する。このセクションではそれぞれについて説明する。

トランスレイターズ・リング：

この指輪は着用者が本来知っている言語とは別に、さらに二つの言語を理解する能力を与える。この指輪をつけたものに読み書き能力があれば、指輪をつけている限り、新しい言語に関しても読み書きが可能になる。

この指輪は、この冒険のためにも、どのPCも知らない新たな二つの言語を理解する能力を提供する。とはいえ、この指輪の真価は今後の冒険で発揮されるものであろう。適切な選択としては、以下の言語が含まれる：奈落語、水界語、風界語、竜語、ドワーフ語、巨人語、ゴブリン語、火界語、地獄語、オーク語、地界語。

微弱・占術；術者レベル1；《魔法の指輪作成》、コンプリヘンド・ランゲージズ；市価 400gp

ヘッドバンド・オヴ・スタウト・ハート：

このシンプルな皮製のヘッドバンドには、小さな鉄のリベットがちりばめられている。これは着用者の全ての意志セーブに +1 の抵抗ボーナスを与える。

微弱・防衛術；術者レベル1；《その他の魔法のアイテム作成》、レジスタンス；市価 350gp

リフティング・ベルト：

この重い皮製のベルトには、真鍮の飾り鉾と大きなバックルがついている。このベルトは、着用者の運搬可能な荷重の上限を決定するための筋力に +1 の強化ボーナスを与える。ただし着用者の実際の筋力には影響を及ぼさず、筋力修正値にも影響を与えない。この効果は筋力に対して与えられた他のボーナスとは重複しない。

微弱・召喚術；術者レベル1；《その他の魔法のアイテム作成》、ブルズ・ストレンクス；市価 500gp

パール・オヴ・パワー (0 レベル)：

このアイテムは、所有者が1日に1度、ひとつの0レベル呪文を思い出せること以外は通常のパール・オヴ・パワー(『DMG』P.258 参照)と同様の効果を持つ。

微弱・変成術；術者レベル1；《その他の魔法のアイテム作成》、作成者は0レベル呪文を発動できること；市価 500gp

筆者について

オーウェン・キルカー・クリフォード・ステューブンスは1970年にオクラホマのノーマンに生まれた。1997年にはウィザーズ・オヴ・ザ・コースト・ゲーム・センターにて開催されたTSRのライターによるワークショップに参加し、2000年にはウィザーズ・オヴ・ザ・コースト社のゲームデザイナーとしての職を得てシアトルに移った。14カ月後、彼はフリーのライター兼デベロッパーとして、妻と三匹の猫と一緒にオクラホマに戻った。スター・ウォーズ、d20 モダン、そしてエバークエストの各プロジェクトにおいて、彼には相当量の著書とおよび共著書がある。Green Ronin社のBastards and Bloodlinesにも彼はクレジットされている。また、Stand-Insのプリンタブル・フィギュアを含む多くのIDA製品のプロデューサーでもある。

日本語版について

「嵐の夜、闇の騎士」は、Wizards of the Coast の "Dungeons & Dragons Roleplaying Game Official Home Page" のうち、"Adventure Archive" からダウンロードすることができる、1レベル対応冒険シナリオ "A Dark and Stormy Knight" を日本語訳したものです。

ダンジョンズ&ドラゴンズ日本語版

公式ホームページ：<http://www.hobbyjapan.co.jp/dd/>

株式会社ホビージャパン 輸入ゲーム事業課

日本語版クレジット

翻訳：滝野原 南生

編集/DTP：上田 明

監修：中林 英二

Hobby
JAPAN®