

冒険の進め方

キャラクター達が決して定住したがるらない？ 彼らが生活をより素晴らしくするものを評価することを決して学ぼうとしない？ 「アースシェーカー！」であなたは彼らに、文明によって提供される全ての楽しみを思い出させることができる。このモジュールは4～6人の18から20レベルのキャラクターによってプレイすることができる。このモジュールはD&D®コンパニオンセットと共に使用するためにデザインされている。

もしPC達が自分の領地を持っているなら、ここで記述される全ての出来事は彼らの領地で起きるものとする。これはあなたの高レベルキャンペーンにこの冒険を導入するための最も簡単な方法である。

夜明けに陽は昇る。しかし影が領地に差し迫る。アースシェーカー、最強の機械的驚異は城よりも高くそびえている。その鉄の拳は偉大なグッドやはかり知れないイビルの力となる。誰が怪物のような機械—アースシェーカーの制御を握るのであるのか？

このモジュールの使い方

「アースシェーカー！」は「ビョルスタグラードの春」から「アースシェーカーの運命」までいくつかの主要な章に分けられている。これらの章は遭遇、解説、図面と冒険部分を含む。この冒険は2回以上のプレイセッションで終わらせることをお勧めする。

「アースシェーカー！」のどの章でも、プレイする前には熟読し、必要ならメモを取る。もしモジュール全体を読む時間がない時は、少なくとも次のセッションでプレイする章だけでも読んでおくこと。

この冒険での行動は、アースシェーカーと呼ばれる巨大ロボットに集中する。このロボットは移動できるので、この冒険のイベントはあなたのキャンペーンのどのような場所でも起こすことができる。

設定

特定の設定を行わないなら、以下の文章ではこの冒険がノルウォルドで行なわれているものと仮定して記述される。この冒険で述べられるサンプルの領地は、ウィルムスティース山脈の近くにあるものとする。

ノルウォルドはD&D®コンパニオンセット(ブック1、32ページ)やCM1、大いなる試練で紹介されている世界の一地方である。ノルウォルドはコンパニオンセットマップ最北部の網のかかった地域である。そこはゆっくりと開拓されつつある地域である。広野から文明の始まりつつあるものまで、あらゆる種類の土地が見られる。

もしあなたが「大いなる試練」を持っていないとしても、この冒険をプレイすることはできる。単にあなたのキャンペーンの中の領地の1つに設定するか、ビョルスタグラードをそのまま使えばよい。

プレイヤーキャラクター

このモジュールの中央部にプレロールドキャラクターのリストがある。もしプレイヤーのキャラクターが充分高いレベルに達していないか、プレイヤーが自分のキャラクターを使うことを望まない場合はそれらのプレロールドキャラクターを使用させること。

このプレロールドキャラクターは特にこの冒険用にデザインされている。彼らは全くシリアスなキャラクターではない(これが全くシリアスな冒険でないのと同様に)。それぞれが目立った欠点を持っている。しかしながら、彼らの能力はこれによって妨害されない。もしプレイヤーがこれらの「奇妙な」キャラクターを使うなら、彼ら全ての奇癖と欠陥により冒険はより軽いつつ滑稽になるであろう。しかし、プレイヤーにプレロールドキャラクターを使うことを強制してはならない。

プレイヤーがこれらのプレロールドキャラクターを使うことを望まないなら、彼ら自身のキャラクターを使わせるか、他のコンパニオンモジュールのプレロールドキャラクターを使わせること。プレイヤーが前のモジュールに使ったキャラクターがあるのなら、そのキャラクターを使わせること。もしPCの1人が領地を持つなら、この冒険をその領地で行うこと。

領地

「アースシェーカー！」の物語の重要な部分がその背景となる領地である。この冒険では強力なイベントが起こる—城が粉砕される、沼が消え去る、湖ができる、村が破壊される、河の流れが変わる！ プレイヤーキャラクターが本当に、領地に起こる出来事を気にかけるなら(特に彼らが領地に大きく投資しているなら)、冒険のドラマと緊張はより大きくなるだろう。もし真つ平らに押し潰されるのが自分の城であるなら、プレイヤーキャラクターはよりいっそう心配するであろう！

可能ならプレイヤーキャラクターの領地を使用すること。彼の領地に少々破壊と混乱を引き起こすのを恐れることはない。彼は生き残り、そして再建を始めるだろう。実際、彼はアースシェーカーによってもたらされた損害を修復するのに必要な資金を得るために、恐らく若干の刺激的な冒険を行う必要がでてくるだろう！

もしプレイヤーがこのモジュールのプレロールドキャラクターを使っているなら、以下をアルフォンソ(と他のプレイヤー)に読み上げること。

あなたの主君、ネヴィック公爵があなたを側に呼び出したのは、たった一週間前であった。「おお、アルフォンソ！ 最も忠実なナイトとその仲間達よ。お前達に話したいことがある。エリコール王は官廷に私を召喚し、遠征軍の準備を監督させるおつもりだ。王は我等の偉大なナイト達を率い、未開の広野の蛮族共を討伐なされる。これは重大な仕事だ。王はご自分の印章を私への召喚状に押された。私は断ることができない。そこでアルフォンソ、私の最も信頼するそなたに執政の役を務めるよう頼みたい。私が戻るまでそなたは領地の統治に傾注せねばならない。そなたなら私の権益を減少させるようなこともないであろう」「まず小作農達に荘園に種をまかせるようにせよ。それから製粉所の新しい石臼を注文させよ。ルリンヴァに警備隊の訓練の手を抜かせてはならない。北方丘陵の番人に、羊飼いを低地の牧草地に近づけないよう気をつけさせよ。最後に、ソヴァーニャ男爵は今まで塩税の支払いにいつもうるさく文句を言っている。彼の支払期限が1ヶ月後に迫っている。そして私の密偵は、彼が農奴の人口報告を少なく申告していると報告して来た。私が3週間以内に戻って来られなかった場合は、彼の領地を巡回して代官達を配置せよ。もし彼が過少な塩税を支払った場合は、誰が主君か思い出させるために浅瀬を横切るように100本のランスを配置せよ。」

「覚えておくのだ、アルフォンソ。私はそなたを信頼して全てを任せる。決して軽々しく私への宣誓を破ってはならない。私は必ず戻ってくる。」

その謁見でネヴィック公爵はあなたに命令を下した。彼に仕える全ての者に、あなたを君主と思って仕えるように指示した。それから1週間が過ぎた。ありがたいことに君主の領地の世話をする毎日は非常に静かで、気持ちのいいものだった。なぜなら公爵は思いやり深く寛大であるが、使いものにならない人物に対しては厳しく厳格にあたるからである。

プレイヤーにネヴィック公爵領の地図(15ページ)を与えて土地についての質問に答え、よく理解させること(プレイヤーに地図の裏面(16ページ)を見せてはならない)。プレイヤーが領地に慣れたら冒険を開始せよ。

大きさの問題

この冒険を開始する前に理解しておかなければならない重要な点がある—アースシェーカーの大きさである。もしプレイヤーが、アースシェーカーによって領地に引き起こされる問題の大きさを理解しているなら、冒険を進める助けになるだろう。アースシェーカーが立ち上がると全高1,280フィートとなる。以下にプレイヤーに説明するための例を記す。