

イントロダクション

アルファクスの復讐 (The Vengeance of Alphaks) は M1 モジュール、巡らされた糸 (Into the Maelstrom) の続編としてプレイしてもよいし、別々にプレイしてもよい。このゲームをプレイするには D&D®マスタートールールセットが必要である。

最良の結果を得るためには、28-32 レベルのキャラクター 4-8 人が冒険に参加すべきであり、冒険開始時のパーティのレベル合計は 150 以上あるべきである。領地を支配しているプレイヤーキャラクター (PC) がいることは望ましいが必須条件ではない。

もしパーティのレベルが低すぎる場合、この冊子の終わりに 6 人のプレロールドキャラクターが用意されている。必要なレベルを整えるため、これらのプレロールドキャラクターを PC や、仲間のノンプレイヤーキャラクター (NPC) として使用せよ。これらプレロールドキャラクターは領地と、第 4 章で記述される兵力を指揮することができる。

M1 モジュールを完了したプレイヤーのキャラクターは、その冒険中に得た全ての呪文と装備品を所持していてもよい。それらの装備品は、種々のエンカウンター中に得たマジックアイテムや、M1 のエピソードでイモータルから与えられた報酬であるかもしれない。

このモジュールの使い方

このモジュールは 5 つの章に分けられている。領地への襲撃から始まり、ノルウォルドの兵力を倒すために作られた魔法の城を破壊するための戦いで終わる。プレイを開始する前にアドベンチャー全体を通読すべきである。このモジュールはノルウォルドで進行中のキャンペーンに配置するように意図されている。

ダンジョンマスター用 バックグラウンド

数世紀前、アルファクスはアルファティアの専制君主であった。ほとんどアルファティアの文明を破壊しかけた戦争において彼の臣民は反抗し、彼を異世界に追放した。彼はその世界でイモータルティを獲得した。M1 で、彼は復讐のためにブライムマテリアルプレーンに戻って来たが、他のイモータルによって撃退された。彼の属するエントロピーの領域から人々を操る方法を見だし、再び復讐を求めてやって来た。

介入を避けるため、アルファクスはモータルやイモータル達の探知や予言を妨げる強力な魔法とトリックを考案した。

アルファクスが公然と介入する事ができなくなった時から、彼は人間達が自分の命令を密かに実行するのを可能にするための計画を仕組んでいた。要するにアルファクスは、既に不安定な状態にあるノルウォルドで緊張状態を作り出すことによりジアティスとアルファティア間の大きな衝突を引き起こし、人類を滅亡させることを望んでいる。

ノルウォルドの歴史

ノルウォルドは長い間重要でない無主の地域であったが、D&D®世界での紛争の火種となる場所に変わった。

大陸の北の部分はアルファティアが、南の部分はアルファティアの歴史的な宿敵、ジアティスが支配した。大陸上の領土に対する意見の相違が二つの大国間の長い闘争の歴史にもう 1 つのページを付け加えた。

加うるに、税の負担が母国と植民地、ノルウォルド王国をつなぐ忠誠を壊し出すにつれて、アルファティアの貴族達が落ち着かなくなっている。さらにアルファティアの現在の女帝、エリアドナ・ザ・ワイズの 2 番目の息子であるノルウォルドのエリコール王は独立のことを口にし出している。

これらの不和は、取るに足りない政治屋達の些細な嫉妬、自己中心的な利害関係、復讐と結びつき、ノルウォルドを裏切りと戦争に巻き込んだ。

ノルウォルドと競い合う二大帝国についてのより多くの情報は CM1、大いなる試練 (Test of the Warlords) を参照せよ。

アルファクスの計画

アルファクスの計画の中心にはケドハーのノーラン男爵がいる (2 ページの NPC 概要を参照)。男爵の領地はアルファティアの北西沖に浮かぶ島である。ケドハーはアルファティアの女帝に忠誠を誓っている。しかし女帝が自分の娘の 1 人と男爵との結婚を拒否したため、男爵は復讐を求めている。

アルファティアへの忠誠を装ったまま、アルファクスの精神的な示唆に導かれ、男爵は多くのアルファティアの若い貴族を参加させ、ノルウォルドの港湾都市のいくつかに襲撃を行うだろう。男爵によれば、この襲撃は高まるノルウォルドの独立への動きと、納税を拒否することに対する懲罰のためであるとしている。この襲撃はアルファティアによって公式に認められはしないが、男爵の兵力は女帝の息子からの贈り物、魔法の浮遊城によって支援される。襲撃が行なわれた後、男爵は裏切り行為を行い、占拠した都市をジアティスに引き渡すだろう。同じく多くの貴族も引渡される。その中には女帝の息子さえいるかもしれない。

ジアティスの利害関係

ジアティスは過去数世紀にわたって急速に領土を拡張し続けていた。そして彼らは長い間ノルウォルドを進出可能な地であると見なしていた。そして多くの者はもしアルファティアの影響がなければ、ノルウォルドはジアティスの一部になっていたと感じている。

ジアティスの指導者、シンコール・ザ・ブレイブは現在の状況は幸運であると見ている。ノーラン男爵と共に、彼は今回の出来事を北方地域の征服のきっかけとする。最小限の努力と人的資源の喪失だけで、戦略上重要な港湾を支配できるかもしれない。

アルファティアの利害関係

ノルウォルドの保護者でありジアティスの敵、誇り高い帝国アルファティアはその権益を守るため、ほとんど必然的に戦争に引きずり込まれるだろう。

さらに問題を複雑にするのは、ノルウォルドの港湾を襲撃したアルファティアの若い貴族達がシンコールによって捕らえられ、人質として抑留されることである。

パーティの利害関係

アルファクスは対立の中に可能な限り多くの強力な勢力を引き込むことを望んで、PC を巻き込む計画を考案した。

2 人のライバルのクレリック、ランバート・ボーンとコイガー・ドゥ・モリー (NPC 概要参照) は、同じくアーティファクトのデ・ラーのガードルを探し求めてノルウォルド中で絶え間なく戦っていた。ランバート・ボーンはアーティファクトを手に入れ、トラベルの呪文で帰ろうとした。しかし、トラベルの呪文はアルファクスによって呪われていた。そして今、コイガーはランバートを追い詰めて、アーティファクトを強奪する機会を狙っている。帰郷の途中、ランバートは PC が友好的な NPC の領地を通過する。

戦争が始まるまで、アルファクスはパーティを忙殺させておくために多くの陽動を準備した。もしパーティがエリコール王の側について彼が戦争を止める事を手助けするなら、PC の領地は救われるだろう。そして彼らは見事な報賞を受けられるだろう。

場所と時間

このモジュールの各章は、あなたのキャンペーン世界のどこかに配置しなければならない。地域は示唆されているが、それがキャンペーンに適していないなら、どこに移してもよい。エンカウンターが配置される場所によって費やされる時間と魔法の量が決定されるだろう。時間と魔法はこの冒険で極めて重要な要素である。