

はじめに

砂漠の遊牧民のマスター—その名はささやきをもつて語られるのみ—は、遊牧民を勝利と略奪に導くため死から甦った！

冒険の流れ

「X10, グレートウォー」は、PC が政治的な任務を行い、シンド砂漠の遊牧民軍とそのリーダー「マスター」を相手に、軍隊を用いて戦う、D&D®のアドベンチャー群の中で唯一の冒険である。他のほとんどのD&D®アドベンチャーと違うところは、グレートウォーでは、2つの異なる大規模戦闘システムを使用する点である。D&D®コンパニオンルールのウォーマシーンを戦略的に使用し、バトルシステム™を戦術的に使用するのである。カラー地図とユニットは、この冒険ではウォーマシーンで使用するものであるが、以降のキャンペーンプレイにおいても使用可能である。

この冒険はD&D®アドベンチャー・モジュール「X4、砂漠遊牧民のマスター」と「X5、死の神殿」の続編としてデザインされた。これらの冒険は、この冒険に参加するPCによって既にプレイされている事が望ましいが、それはさほど重要な事ではない。もし、PCがX4、X5を既にプレイしていたな

ら、強力で邪悪なクレリック、マスター（ホーサダス）を知っているだろう。プレイしていない場合でも、彼の全てを直ちにかつ十分に思い知らされるだろう。

あなたは、この冒険をD&D®エキスパートセットに含まれる大陸ではなく、オリジナルのキャンペーンワールドで行なってもよい。カラーマップの裏にはヘクスパターンが印刷されている（注：CHG版ではホワイトマップは用意してありません）。あなたは、オリジナルワールドをこのマップに描く事ができ（1ヘクスは24マイル）、オリジナルワールドの各国家のユニットを準備できる。ただし、マスターとその配下達のための砂漠の国家を用意するのを忘れてはならない。

プレイヤーキャラクター

この冒険は、10から14レベルで4から8人の、職業のバランスのとれたパーティのためにデザインされている。もし、12レベル以上のマジックユーザーと、15以上のカリスマを持つキャラクターが最低1人いれば、パーティにとって冒険は若干楽なものになるだろう。それぞれのキャラクターは彼等のレベルに相応しいマジックアイテムを2〜3個所持しているべきだろう。

略語

この冒険では以下の略語が使用される。

AR	=	アタックレート
BFR	=	基本兵力数
BR	=	戦闘点
DL	=	訓練
SA	=	特殊攻撃
SD	=	特殊防御
d%	=	パーセントダイス
#Fig	=	フィギュア数
HD/Fig	=	フィギュア当たりのHD
OL	=	オープンロック
FT	=	ファインドトラップ
RT	=	リムーブトラップ
PP	=	ピックポケット
MS	=	ムーブサイレントリー
CW	=	クライムウォール
HS	=	ハイドインシャドー
HN	=	ヒアノイズ

