

第一の冒険

イントロダクション

東方で王国が滅亡し、
西方で影が勃興する
北方からはダークロードが凝視する...
南方を毒のこもった眼で

そして名誉の地へ、
盾と輝く剣と共に、
激しい冒険を招き寄せる
シャドーロードのホールへと

「シャドーロードのサガ」は D&D®ベーシック、D&D®エキスパートルールセットと共にプレイする。この冒険は 5 ～ 9 レベルのキャラクター、4 ～ 8 人のためにデザインされた。最良の結果を得るためには、冒険の開始時に全キャラクターの合計レベルは最低 30 レベル以上にすべきである。もしプレイヤーが十分なレベルや数のキャラクターを持たないなら、この冊子に紹介されているプレールドキャラクターを PC または NPC の仲間として使用してもよい。

冒険を開始する前に、この冊子を徹底的に読み込んでおくこと。第二の冒険を読む前に第一の冒険を開始することは可能だが、全体を読んでおくことはきっと DM の助けになるだろう。いずれにしても、この冊子の最後にある追補は DM のための重要な情報を含んでいる。枠内の文章は対応する遭遇が起こったらプレイヤーに読み聞かせる (あるいは状況に従って DM が演じる)。他の全ての情報は DM 専用である。全ての地図、エンカウンターとその位置をよく覚えておくこと。全てのモンスターの能力値は冒険中にいつでも参照できるようにカバー内側に記載されている。ランダムエンカウンター表は 62 ページに記載されている。それはウェンダーあるいはデナゴスで起こる可能性のある全てのエンカウンターやイベントを表わしている。表の各列は特定のエリアに対応している。使用する列とエンカウンターチェックの頻度は冒険の各章で説明される。

文内でアビリティチェックをするように指示されたら (ストレングスチェック、デクスタリティチェックのように)、プレイヤーは d20 を振る。もし振った数とその能力値以下ならチェックは成功である。能力値より大きい数ならチェックは失敗である。時にアビリティチェックをより容易に、あるいは難しくする修正値を加えるように指示される場合がある。

冒険の準備

この冊子の中央にある 4 枚の地図を外すかコピーして用意しておくこと。最後のページを切り取るかコピーしてプレイヤーに地図 XII を渡すこと。パーティが山脈を越えて探索を行うにつれて、空白のヘクスを埋めて行く。プレイヤーは地図に記入する際、決められた略号を使用するべきである。最終ページを切り取って使用するなら、地図の裏のルーンを見せないように気をつけること。最も良い方法は、地図 XII のみをコピーしてプレイヤーに渡すことである。ルーンは第二の冒険で使用する。

陸上での移動

野外での冒険ではしばしば起こることだが、特定の時あるいは常に、飛行して移動することを望むパーティがあるかもしれない。この点に関して、何人かのプレイヤーはペガサスの様な翼のある乗用動物、あるいはフライングブルームの様な魔法の乗物を所持しているかもしれない。このような手段の極端な使用を思い止まらせること。この冒険の持ち味は、デナゴスが未知の、そして神秘的な国であることに密接に結びついている。そのためそこは徒歩ないしは騎乗で探索されるようにデザインされている。

もしキャラクターが飛行で移動する習慣ができていなら、高い高原が魔法のアイテムに影響を与え、また高空の乱気流が危険なトラブルを引き起こす事を告げること。飛行するキャラクターは 30 分毎にデクスタリティチェックを行わせるようにせよ。もしキャラクターが 2 回連続でチェックに失敗したら、乱気流を通過したことによりキャラクターは疲れ切り、着地して 1d4 時間休憩しなければならぬ。

ウェンダーとデナゴスの地域 (以下で詳述) は困難なウィルダネスのエリアである。山岳や湿地以外のヘクスを移動している場合のウィルダネス移動速度は通常の 2/3 となる。山岳と湿地を移動する場合は通常の 1/2 となる。小道に沿って移動する場合は通常の地形による移動速度を使用する。移動速度については D&D®エキスパートセットの 41 ページを参照せよ。もしパーティが移動中に食糧さがしを試みるなら (エキスパートセット 21 ページ参照)、さらに移動速度は低下するだろう。邪悪な軍勢の通過によって地域は荒廃しており、十分な食糧を発見できる可能性は 1/6 に低下している。

冒険の設定

この冒険はグラントリ公国とヘルダンフリーホー

ルドの北方で行われる (これらの国々は D&D®エキスパートセットで記述されている)。これらの国々の北と西には北方荒野と呼ばれる巨大な不毛の地が何百マイルも広がっている。この広大な岩砂漠と不毛の平野は人がまばらに住む無法地帯である。もし DM が D&D®エキスパート地図の北を既に独自に設定していたなら、この冒険エリアはメンガル山脈に沿ってもっと北に移動させるべきである。

ウェンダー

この何十年もの間、ウェンダー小王国はウィザードキング、ギルハーレンの慈悲深い統治と、強力なジアティス帝国の保護の下で周知の平和と繁栄を保っていた。ウェンダーはメンガル山脈、グラントリ公国、北方荒野の間に広がる大きな谷である。この肥沃な谷には深い森林と平野が広がり、エルフと人間の農民が居住している。彼らがウェンダーの住民の大部分を占める。

この国の首都はエゼンガールカーネイトやヘルダンフリーホルドの自由都市フレイブルグから延びる長い交易路の終点に位置する。交易路はヘルダンフリーホルドへの峠に達する前にウェンダー東部の森林とケヴァー丘陵を通過する。ウェンダーの軍隊がしばしば交易路を哨戒している。なぜならこの交易路が王国の生命線だからである。峠には通行税の徴収と道の保守を任務とする小部隊が恒久的に駐屯している。ウェンダーの要塞から北に向かう狭い小道は、暗い国デナゴスに向かう人の通わぬ道である。この道はほぼ 30 年間も使われていなかった。

ウェンダーはエルヴンスター—エルフ達よりも古いと言われる、類い稀な美しさと偉大な力を持つ宝珠—の魔法と幸運により繁栄していると王国では言われている。エルヴンスターはギルハーレンの要塞の安全な場所に安置されている。宝珠の力を通じて、全ての邪悪と悪意は抑えられてきた。そのためウェンダーシティにおける生活は大惨事が起こるまでは平和で豊かであった。

一年弱以前に、エルヴンスターはギルハーレンの要塞から消え失せた。スターの消失後、物事は全て悪い方へ向かった。王国に起きた最初の惨事は疫病であった。疫病は王国の辺境から速やかに蔓延し、すぐに首都にも広がった。そしてギルハーレンが必要な対策を組織化できる前に数千人が死んだ。結局、総人口の約 1/7 が死亡した。

それからひどい旱魃が襲い、農作物は枯れ、飲料水は枯渇した。民衆は飢え乾いていた。この突然の窮乏は民衆騒乱を頻発させた。殺人、強奪行為、自暴自棄が広範囲に及んでいる。