

『ネヴァーウィンター物語外伝』巻末の
(ダンジョンマスター向け)シナリオの

D&D5 版コンバート案

作成:ミヤ(Pのつく方)&妖怪帽子

※以下の解説は、読者が、『ダンジョンズ&ドラゴンズ第5版 プレイヤーズ・ハンドブック』『同モンスター・マニュアル』『同ダンジョン・マスターズ・ガイド』(<http://hobbyjapan.co.jp/dd/products/>)を所持していることを前提としている。

●以下のようにアクションを置き換える

標準アクション → アクション

マイナー・アクション → プレイヤーズ・ハンドブック

P.190「周囲の物体を扱う」の行動

フリー・アクション → アクションも移動も必要としないさまざまな行動

●このコンバート案は1レベルのキャラクター4人で遊ぶことを想定しています。(経験点基準は、簡単:100XP、通常:200XP、困難:300XP、死地:400XP)

●この冒険は1レベルの冒険者にとっては死と隣り合わせの危険な遭遇から始まり、後の2つも本来のレベルを超えた戦闘となります。それらの遭遇によって、“強力な魔法の品物によって引き起こされた恐ろしくも英雄的な冒険である”ことを演出してみてください。

●プレイヤー・キャラクターの、①人数が増える場合は、1人増えるたびに、各遭遇で脅威度の低いモンスターを1~2体増やし、逆に②人数が減る場合は、各遭遇で脅威度の低いモンスターを1体減らすと良いでしょう。

◆遭遇1:ゴ布林への贈り物

遭遇レベル:困難(300XP)

■ゴ布林のスナイパー、ゴ布林の殺し屋

→ゴ布林(脅威度1/4) 2体

モンスター・マニュアル 91 ページ

■ゴ布林の魔術師

→侍祭(脅威度1/4) 1体

モンスター・マニュアル 346 ページ

※ゴ布林の特徴である“素早い脱出”を追加。

戦術

この遭遇は1レベルのキャラクターにとっては難易度の高い遭遇です。運が悪い場合は全滅または死亡者が出る恐れがあります。

まずテントの外にいるゴ布林 2体とテント内にいるゴ布林の魔術師が別々に行動するために、マスターであるあなたは、マスタースクリーンの裏でちょっとした仕掛けをすることを勧めます。

①イニシアチブのロールを1回行ない、その出目が10以上ならテント外のゴ布林達はダイスロールの結果をそのまま使い、ゴ布林の魔術師はダイスロールから-5した値を使います。出目が10未満だった場合はダイスロールの結果をゴ布林の魔術師が使い、テント外のゴ布林達はダイスロールから+5した値をイニシアチブに使うと良いでしょう。

②また、ゴ布林は判断力が低い種族なので“素早い脱出”は逃げ出すとき以外は使わないことを勧めます。1レベルのキャラクターは弱いので、ゴ布林が“素早い脱出”を使って隠密や防御力が低い後続のキャラクターを狙うような賢い戦いをすると全滅や死亡者が出やすくなります。

③ゴ布林の魔術師が登場する前にゴ布林 2体があっけ

なく倒されてしまった場合は、ゴブリンの魔術師が恐れをなして逃げ出す事にも良いと思います。この時、“素早い脱出”をうまく使って逃げ切るとゴブリンらしさを演出できると思います。

◆遭遇2:時の災厄

遭遇レベル:死地(650XP)

■ドワーフの衛兵

→衛兵(脅威度 1/8) 2体

モンスター・マニュアル 343 ページ

衛兵のデータを以下の通り調整します。

- ・移動速度 25 フィートに変更する。
- ・ハンド・アックス持ちという理由で[斬撃]ダメージに変更する。

- ・武器の両手持ち近接攻撃を削除する。

- ・ドワーフの“暗視”、“ドワーフの毒耐性”を追加する。

(プレイヤーズ・ハンドブック 25 ページ)

■デュエルガーの斥候

→デュエルガル(脅威度 1) 1体

モンスター・マニュアル 176 ページ

■デュエルガーの悪党

→衛兵(脅威度 1/8) 3体

モンスター・マニュアル 343 ページ

衛兵のデータを以下の通り調整します。

- ・移動速度 25 フィートに変更する。

- ・ライト・ハンマー持ちという理由で[殴打]ダメージに変更する。

- ・武器の両手持ち近接攻撃を削除する。

- ・デュエルガルの“暗視”、“デュエルガルの耐性”、“日光過敏”を追加する。

●“ヴァンパイアとなったときの追加”について

元のシナリオは旧4版のデータであるため、最新の5版でプレイヤー・キャラクターが得る簡易的なヴァンパイアの特徴案が下記となります。この特徴は遭遇3をクリアするまで続くものとします。

また、ルールを複雑にしないために、簡易的な特徴にしていますが「急激な変化で体が慣れていないため、全ての能力を活かせない」等と説明すると、それらしい雰囲気が出せると思います。

より厳密にヴァンパイア化させたい場合は、モンスター・マニュアル 28 ページのヴァンパイア・スポンの特徴を参照してアレンジに挑戦してみてください。

ヴァンパイア化による追加特徴

- ・キャラクターの最大ヒット・ポイントと現在のヒット・ポイントはヴァンパイア化が続いているあいだ、10ポイント増加する。

・再生:

このヴァンパイアは、ヒット・ポイントが1でも残っており、日光のもとや流れる水の中に居ないのであれば、自分のターン開始時に5hpを回復する。このヴァンパイアが[光輝]ダメージまたは聖水からのダメージを受けた場合、次のターン開始時においてこの特徴は機能しない。

近接武器攻撃: 攻撃+(筋力または敏捷力修正値+習熟ボーナス)、間合い5フィート、クリーチャー1体。

ヒット: 2d4+筋力または敏捷力修正値[斬撃]ダメージ。

ダメージを与える代わりに目標をつかまれた状態にすることもできる。

脱出難易度はこのキャラクターの運動判定修正値+10となる。

※この近接武器攻撃は“妙技”特性を持つ武器扱いとする。

・噛みつき:

近接武器攻撃: 攻撃+(筋力修正値+習熟ボーナス)、間合い 5 フィート、同意するクリーチャー1 体。または、“無力状態、拘束状態、このヴァンパイアによるつかまれた状態”のいずれかであるクリーチャー1 体。

ヒット: 1d6+筋力修正値[刺突]ダメージおよび 2d6[死霊]ダメージ。目標は受けた[死霊]ダメージに等しい値だけ最大ヒット・ポイントが減少する。そして、このヴァンパイアは同じ値だけヒット・ポイントが回復する。

この減少は目標が大休憩を終了するまで持続する。

この効果によって最大ヒット・ポイントが 0 になった目標は死亡する。

戦術

この遭遇は 1 レベルのキャラクターにとって極めて危険な“死地”の難易度ですが、ヴァンパイアとなって 10 点増加したヒット・ポイントや再生能力を持ったキャラクターは 2 レベルと 3 レベルの中間程度の強さになっているので 2 レベルの“困難”程度の難易度となっています。

最初にドワーフの衛兵 2 体とドゥエルガル 1 体を出してラウンド 2 でドゥエルガルの悪党を追加するのは元のシナリオ通りです。ドゥエルガルの悪党の数を減らしているのでラウンド 3 終了までに敵を全て倒した場合も遭遇をクリアできたことにしても良いかもしれません。

RAサルバトーレ/ゲノ・サルバトーレ 共著
アグステイン・パデリャ 作画
麻田山幸吉 監

◆遭遇3: 過去と未来の王

遭遇レベル: 死地(600XP)

■肉のひび割れたゾンビ+襲いかかってくるゾンビ

→ゾンビ(脅威度 1/4) 6 体

モンスター・マニュアル 136 ページ

“2 つの時間の戦い”について

元のシナリオと違ってコンバート案では“現在”と“未来”で

別々のターンを行なうやり方に変更します。

まず“現在”のラウンド 1 を行ない、その後、“未来”のラウンド 1 を行ない、“現在”と“未来”の両方のラウンド 1 を解決した後にラウンド 2 の“現在”と“未来”を行なうという感じで進めていきます。

“〈時の片めがね〉を破壊する”について

元のシナリオは旧4版のデータであるため最新の 5 版で行なう処理を説明します。

時の片めがねを掴んで放して落とすという一連の動作はターン内の移動とアクションとは別に行なうことができる行動として扱います。

(プレイヤーズ・ハンドブック 189 ページ「自分のターン中の他の行動」を参照)

戦術

この遭遇も 1 レベルとしては“死地”の難易度ですが、ヴァンパイアとなったキャラクター達にとっては 2 レベルの“困難”程度の難易度となっています。

ゾンビはしぶとくて倒しづらいモンスターであるため戦闘が長引いていると思った場合は「時の片めがね」が破壊されたところで遭遇を終了しても良いでしょう。

石塚はアクションで倒せると解釈すると良いでしょう。