

## 『影の疫病』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)

※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

## SP-1:最悪の1日

●このコンバート案は3レベルのキャラクター4人を想定しています。(経験点基準は、簡単:300XP、通常:600XP、困難:900XP、死地:1600XP)

●レベル調整の理由は元のアドベンチャーにある多数の敵と戦うシチュエーションと、旧4版の戦闘のたびに切り札的なパワーを用いて敵をなぎ倒す雰囲気をも D&D5 版で再現するためです。

●キャラクターの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、人数が少ない場合は各遭遇で脅威度の低いモンスターを2体減らすと良いでしょう。

そしてこのアドベンチャーは道中で休憩を取るタイミングが

難しいため、小休憩や大休憩を取らないで3つの遭遇を進める事を想定しています。

幸運に恵まれず遭遇2で苦戦した時は小休憩を許可すると良いでしょう。

## 遭遇1:〈山羊〉亭の地下からやってくるゾンビ

遭遇レベル:簡単(325XP)

### ■ゾンビ化した町民

→カルト教団員(脅威度1/8)2体

モンスター・マニュアル 343ページ

※攻撃手段をシメターから素手に変更して[殴打]ダメージにします。

### ■ゾンビ化した町民の雑魚

→一般人(脅威度0)8体

モンスター・マニュアル 343ページ

※攻撃手段をクラブから素手に変更します。

## 戦術

遭遇開始時にカルト教団員1体、一般人4体を出現させます。次のラウンド開始時にカルト教団員1体、一般人2体が穴から這い出し、さらに次のラウンドで一般人2体が穴から這い出します。

ゾンビ・イリュージョンを見破る[判断力]<看破>判定はアクションを必要としますが、プレイヤーが通常のゾンビと何か違うと感じた時はアクション不要で判定させると良いでしょう。

これは遭遇2と遭遇3も同じ運用で良いと思います。

## 遭遇2:守護卿の城塞からの脱出

遭遇レベル:通常(625XP)

## ■ゴンドル隊長

→衛兵(脅威度 1/8 →データ調整のため脅威度 1/2) 1 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。

- ・ヒット・ポイントを 3 倍に変更。
- ・武器をロングソードに変更するためダメージを 5 (1d8+1) に変更。
- ・アクションで行なう攻撃にドラゴン・プレスを追加。

ドラゴン・プレス(1 回/日)

円錐 15 フィート内のクリーチャーはみな難易度 11 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なう。

セーブに失敗したら 8 (2d6) [火] ダメージ、セーブに成功したら半分のダメージを受ける。

## ■守護卿

→貴族(脅威度 1/8) 1 体

モンスター・マニュアル 344 ページ

## ■フォールクレスト衛兵隊の槍兵

→衛兵(脅威度 1/8) 5 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。

- ・盾を外して AC14 に変更。
- ・スピアを両手持ちにしてダメージを 5 (1d8+1) に変更。

## ■戦術

元の遭遇は 1 ラウンド後に途中離脱を試みることを想定されています。その為にゴンドル隊長がかなり強い遭遇です。しかし運に左右される要素が強いため、この遭遇は途中離脱しないでモンスター全てを倒せる難易度に調整しています。

元の遭遇の雰囲気を尊重したい場合はドラゴン・プレスを追加した古強者(モンスター・マニュアル 349 ページ)をゴンドル隊長として登場させても良いかもしれません。

展開に書いてあるジックスのセリフは戦闘の開始時に描写します。

そしてダンジョンマスターとして「近接武器攻撃でヒット・ポイントを 0 にすればゾンビ化した衛兵たちを殺さないで気絶させることが出来る」ことを説明します。

※プレイヤーズ・ハンドブック 197 ページ「ヒット・ポイントが 0 になる」、198 ページ「クリーチャーを気絶させる」を参照。気絶状態でおさめたプレイヤーにはインスピレーションを渡しても良いでしょう。

プレイヤーに説明しなくても良いですが、この遭遇ではスリーブの呪文なども効果的であることを忘れてください。

火鉢は難易度と判定をそのまま運用してギミックは下記の通り調整します。

射程: 火鉢から 5 フィート、範囲内に 5 [火] ダメージ。

# 影の疫病

遭遇 3: 燃え落ちる孤児院

遭遇レベル: 通常(600XP)

## ■ゾンビ化した殴り屋(憑依された孤児院職員)

→ならず者(脅威度 1/2) 2 体

モンスター・マニュアル 349 ページ

※攻撃手段をメイスから素手に変更します。

クロスボウは使いません。

## ■ゾンビ化した噛みつき屋(憑依された孤児)

→山賊(脅威度 1/8) 4 体

モンスター・マニュアル 345 ページ

※攻撃手段をシミターから素手に変更して[殴打]ダメージにします。ライト・クロスボウは使いません。

## 戦術

元のアドベンチャーの雰囲気重視のため、ならず者も山賊も遠隔武器攻撃は行いません。

ならず者は戦闘開始に、長机と詰んだ木箱の裏から各 1 体ずつ離れて登場します。

次のラウンドから山賊が登場するのは元のアドベンチャーと同じですが、数を減らしているため階段には配置しないで良いでしょう。

ならず者は近接攻撃を 2 回出来るので 1 回はメイスの攻撃を行ない、もう 1 回は元の戦術に合わせて近接攻撃を「クリーチャーを突き飛ばす」に置き換えて、冒険者を燃えている場所へ向けて 5 フィート押しやろうと試みます。

ならず者が突き飛ばそうと試みる時の[筋力]<運動>判定の修正値は+2 です。

目標となったキャラクターは[筋力]<運動>判定か、[敏捷力]<軽業>判定で対抗判定を行ないます。ならず者の達成値とキャラクターの達成値を比べて、ならず者が上回ったら 5 フィート押しやられます。

※プレイヤーズ・ハンドブック 195 ページ「クリーチャーを突き飛ばす」を参照。

多数の山賊が近づきやすい目標の場合は、先に「クリーチャーを突き飛ばす」を行なって押しやるのではなく、伏せ状態にすることで、ならず者は次の近接攻撃で有利を得ようとしてします。

その後、伏せ状態の目標に山賊が集まって有利を得た近接攻撃からクリティカル・ヒットが発生する事を狙います。

火事の“消火”は難易度 19 の[筋力]<運動>判定、難易度 12 の[敏捷力]<手先の早業>判定もしくは[知力]<自

然>判定に変更します。

これら能力値判定は元のアドベンチャーと違ってアクションを要するため、ひとりのキャラクターは通常は攻撃を諦めて 1 ラウンドに 1 回しか試みることが出来ません。

2 レベル以上のファイターによる怒涛のアクションやローグの類型でシーフを選択した 3 レベルローグの器用な指先を使う事で 2 回目の判定を試みることが出来ます。

※プレイヤーズ・ハンドブック 100 ページと 118 ページの各能力を参照。

## SP-2: ありふれた隠れ場所

●このコンバート案は 3 レベルのキャラクター 4 人を想定しています。(経験点基準は、簡単: 300XP、通常: 600XP、困難: 900XP、死地: 1600XP)

●レベル調整の理由は、元のアドベンチャーにある格上の魔法使いや多数の敵と戦う雰囲気を D&D5 版で再現するためです。このアドベンチャーでは、強力な魔法使いを追いかけ、戦闘ではない能力値判定によって情報を集めて、大軍の親玉と戦うという英雄的な冒険を行なうことが出来ます。

## 遭遇 1: 地下の災厄

### 遭遇レベル: 困難(1100XP)

■ドッペルゲンガーのウィザード、カーシェ

→カルトの狂信者(脅威度 2→脅威度 4) 1 体

モンスター・マニュアル 343 ページ

カルトの狂信者のデータを以下の通り調整します。

・AC13(レーザー・アーマー)を AC15(メイジ・アーマー)に変更。

- ・【知】10、【判 13】を【知】13、【判】10に変更。
- ・<宗教>+2 を<宗教>+3 に、受動<知覚>11 を受動<知覚>10に変更。
- ・呪文発動能力の呪文発動能力値を【判断力】から【知力】へ変更。
- ・複数回攻撃を削除。
- ・呪文発動能力を以下に変更。

撃計画の手紙を見つけさせると、後の遭遇を多少の変更を加えるだけで続けることが出来るでしょう。

オーク語が読めるキャラクターがない場合は、各々の「背景」から協力者を見つけることが出来るかと誘導すると良いでしょう。

※例：貴族、犯罪者、船乗り、侍祭等のコネ関係、賢者の研究能力など

- 初級呪文(回数無制限)：ライト、レイ・オヴ・フロスト、ブレード・ワード
- 1レベル(4スロット)：カラー・スプレー、ディスガイズ・セルフ、メイジ・アーマー
- 2レベル(3スロット)：ウェブ、ミスティ・ステップ
- ・装備にジャンプを1回発動できるスクロール

カーシェはドツベルゲンガー(モンスター・マニュアル 177 ページ)ではなく姿を偽る幻術を使う魔法使いに変更しています。これは旧4版から5版に変わってドツベルゲンガーというモンスターが強力になったためです。5版コンバート時に、ドツベルゲンガーの魔法使いを採用した場合、3レベルのキャラクターに対しては、強すぎる恐れがあります。

※キャラクターの人数が増える場合は1人増えるたびに

以下のモンスターを1~2体キャラクター達の手前に配置してください。

#### ■ゾンビ化した町民の雑魚

→一般人(脅威度0)8体

モンスター・マニュアル 343 ページ

※攻撃手段をクラブから素手に変更します。

なお、マップに書かれている△の部分は、移動困難地形として扱います。

そのため足場が悪く移動しづらい空間であることをプレイヤーにまず説明してください。

カーシェはイニシアチブで先手を取ったらウェブ(プレイヤーズ・ハンドブック 221 ページ)を冒険者たちをより多く巻き込める、または自身に近づきにくくなる位置に撃ちます。その後、近づいてくるものに対してカラー・スプレー(プレイヤーズ・ハンドブック 229 ページ)やレイ・オヴ・フロスト(プレイヤーズ・ハンドブック 287 ページ)を撃って近づかれないように努めます。

#### 戦術

元のアドベンチャーがやっているからという理由で、決してファイヤー・ボールを使わないでください。

3レベルのキャラクターであっても、ファイヤー・ボールの平均値で全滅する恐れがあります。

キャラクターの人数が多くてゾンビ化した町民がいる場合、カーシェは邪悪な魔法使いであるため、ゾンビ化した町民がウェブに巻き込まれることをためらわないでしょう。

このコンバート案では、元のアドベンチャーの黒幕の“顔見せ”と“逃走”を再現することを重視しています。もしもカーシェが逃走に失敗してキャラクターたちに敗北した場合は、カーシェの懐からオーク語で書かれたグリーン団による襲

アクションを消費してどの呪文を発動しても、カーシェは可能な限り地下通路へ向かって移動します。

地下通路は移動困難地形のため、状況によってはミスティ・ステップ(プレイヤーズ・ハンドブック 280 ページ)を使っ

て距離を稼ぐことも検討してください。

瞬間移動は移動困難地形の効果を受けず、水中を泳ぐ必要もないので逃げやすくなります。

先手を取られて冒険者が 5 フィートまで近づいてきたらミスティ・ステップを使って逃げることに徹しても良いでしょう。地下通路から舟に向かう浅瀬へ移動するときに 2 レベル呪文のスロットを使い切っていた時はジャンプ(プレイヤーズ・ハンドブック 244 ページ)のスクロールを使って 3 倍の跳躍を行って舟まで逃げてください。

#### ●罠などの扱い

- ・遭遇に入る前の穴を下りるときのダメージは 1d10 ではなく 1d6 [殴打] ダメージに変更します。
- ・上階の梁は以下の通り変更します。

#### 上階の梁

半径 5 フィート内のクリーチャーはみな難易度 11 の [敏捷力]セービング・スローを行なう。

セーブに失敗したら (2d6) [火] ダメージと拘束状態となる。

セーブに成功したらダメージも拘束状態を起こらない。自身の毎ターン終了時にセービング・スローを行ない、成功したら拘束状態が終了する。

- ・木箱と樽には宝の山:脅威度 0~4 の宝石/芸術品のランダム表 1 回分の財宝があります。(ダンジョン・マスターズ・ガイド 137 ページ)

もしもさらに財宝を与えたいと思った時は魔法のアイテム表も判定させると良いでしょう。

- ・扉を通れるようにするための 20 回の標準アクションはアクションに変更します。
- ・扉の<盗賊>判定を [敏捷力] <盗賊道具>判定に変更します。
- ・爆発の効果を下以下の通り変更します。

#### 爆発する両開きの扉

噴射 15 フィート内のクリーチャーはみな難易度 11 の

[敏捷力]セービング・スローを行なう。

セーブに失敗したら (2d6) [火] ダメージを受け、伏せ状態となる。

セーブに成功したら半分のダメージを受けて伏せ状態にはならない。

- ・落とし穴は以下の通り変更します。

#### 落とし穴

落とし穴のスペースに侵入したクリーチャーは難易度 11 の [敏捷力]セービング・スローを行なう。

セーブに失敗したら (2d6) [殴打] ダメージを受け、伏せ状態となる。

セーブに成功したらダメージを受けず、伏せ状態にはならない。

そして落とし穴が発見される。

- ・召還石の難易度 16 の<魔法学>判定は、難易度 15 の [知力] <魔法学>判定に変更します。

#### 遭遇 2:ドッベルゲンガーが動き出す

遭遇レベル:なし(通常の難易度の 600XP を渡すのが良いでしょう)

#### 戦術

もし遭遇名を常にプレイヤーに説明しているのであれば「ドッベルゲンガーが動き出す」という遭遇名を「邪悪な魔法使いが動き出す」などの遭遇名に変更してください。遭遇 1 でカーシェの逃走が失敗して敗北している場合は「グリーン団が動き出す」などが良いでしょう。

この遭遇では、戦闘を行いません。

D&D5 版は技能チャレンジというルールがないため、各キャ

ラクターが能力値判定を行ってカーシェを追跡する遭遇となります。

以下に、この遭遇のルールを説明します。

- ・各キャラクターは 1 回の難易度 15 の能力値判定を行い、成功しても失敗しても 1d4 をロールします。
- ・各キャラクターの 1d4 のロール結果を足してどれだけ時間をかけたか判定します。

時間経過カウント(今回は 20)からロール結果の合計を引きます。

残った時間経過カウント分だけまだ判定を行いません。

この時、全キャラクターが 1 回の判定を行っていた場合、任意のキャラクターが 2 回目の能力値判定を行いません。

- ・能力値判定に 3 回成功するか時間経過カウントが 20 を超えるまで続けます。

#### ・結果

##### ①カウントが 20 を超える前に 3 回成功した

迅速にカーシェを追い詰めたので小休憩を取ることが出来て次の遭遇で隊商の護衛はまだオークに倒されていない状態で開始する。小休憩が不要な場合は全員にインスピレーションを配布しても良い。

##### ②3 回成功する前にカウントが 20 超えた

追いかけるのに時間がかかって小休憩を取ることが出来ず、隊商にたどり着いた時点で次の遭遇の隊商の護衛がオークに倒されて 2 人減る。

結果が出てから判定内容と結果を取りまとめて一連のキャラクターたちの動きを演出します。

この時、判定を行なった順に演出する必要はありません。あくまで判定の処理を順に行なっただけで、キャラクターの行動は同時進行であった可能性もあるためです。

#### 能力値判定の例

あくまで一例なのでプレイヤーの提案によって別の能力値

判定を行なわせても良いです。

この時キャラクターの背景による特徴などをうまく使った場合は判定に有利を与えると良いでしょう。

- ・死体の発見

例:<生存>、<知覚>

- ・街からの逃走

例:<看破>、<捜査>、<歴史>、【魅力】判定

- ・隊商に追いつく

例:<運動>、<自然>、【耐久力】判定

難易度 15 はけっこう厳しめなので、インスピレーションの獲得と消費を促して、個々のキャラクター達を英雄的に演出すると良いでしょう。

### 遭遇 3: グルーン団

#### 遭遇レベル: 困難(1500XP)

■恐怖のオーク、グルーン  
→狂戦士(脅威度 1/2) 1 体  
モンスター・マニュアル 345 ページ

※オークが持っている猛進の能力を追加します。

■オークの殺戮僧、シーシャク  
→カルトの狂信者(脅威度 2) 1 体  
モンスター・マニュアル 343 ページ

カルトの狂信者のデータを以下の通り調整します。

・オークが持っている猛進の能力を追加。

・複数回攻撃を削除。

・呪文発動能力を以下に変更。

初級呪文のセイクリッド・フレイムのダメージを [光輝] から [死霊] に変更。

1 レベル呪文: インフリクト・ウーンズ → ヒーリング・ワード (プレイヤーズ・ハンドブック 263 ページ)

#### ■オークの“うじむし部隊”

→オーク(脅威度 1/2) 2 体  
モンスター・マニュアル 54 ページ

#### ■ドッベルゲンガーのウィザード、カーシェ

→遭遇 1 のカルトの狂信者を修正したデータ(脅威度 1/2)

#### ■人間の商人、ダヴァン

→貴族(脅威度 1/8)  
モンスター・マニュアル 344 ページ  
※ヒット・ポイントを 2 倍にしてください。

#### ■隊商の護衛

→斥候(脅威度 1/2)100xp  
モンスター・マニュアル 347 ページ

### 戦術

この遭遇は、敵が強いため、死地に近いレベルの困難な遭遇です。

プレイヤーのキャラクターが実際に戦うべきモンスターの数は上記の通り、恐怖のオーク、グルーン(狂戦士)1 体、オークの殺戮僧、シーシャク(カルトの狂信者)1 体、オークの“うじむし部隊”(オーク)2 体だけであることをしっかりプレイヤーに伝えてください。

もちろん場面上には多くの 24 体のオークの“うじむし部隊”(オーク)と 12 体の隊商の護衛(斥候)がいますが、22 体のオークは 12 体の護衛が戦っているため、プレイヤーのキャラクター達が戦う必要はないのです。

冒険者であるキャラクターはグルーン、シーシャク、そして二人の取り巻きのオーク 2 体のみと戦うことになります。キャラクターが 1 人増えることに実際に戦うオークを 1~2 体追加しても良いですが、元々がかなり厳しい遭遇となっ

ているため、モンスターの数を増やすのは慎重に検討してください。

各ラウンド終了時にオークと隊商の戦闘は抽象的に解決します。

お互いが 1d6 をロールして、ロール結果が低いほうが 1 体倒れます。ロールが同値の場合は双方の 1 体が倒れるとします(相打ち)。

ここで「キャラクター達が実際に戦っているオークを早く倒さないと、隊商の護衛がやられてしまう」、「親玉格とその取り巻きを倒せば、オーク達の士気が下がって逆転できそうである」と演出してください。

オーク達を倒すか追い返すかしたら、ダヴァンは脅威度 0 ~4 の宝石/芸術品のランダム表 2 回分の財宝を報酬としてキャラクター達に与えます。(ダンジョン・マスターズ・ガイド 137 ページ)

グルーンは近づきやすい正面にいるキャラクターに攻撃します。

他のキャラクターに挑発された場合は、ためらいなく挑発したものを攻撃しようとします。

シーシャクは、イニシアチブで先手を取った場合は、スピリチュアル・ウェポン(プレイヤーズ・ハンドブック 247 ページ)とセイクリッド・フレイム(プレイヤーズ・ハンドブック 248 ページ)、またはホールド・パーソン(プレイヤーズ・ハンドブック 278 ページ)をキャラクターに向けて使おうとします。

その後は距離を取って、ボーナス・アクションでシールド・オブ・フェイス(プレイヤーズ・ハンドブック 242 ページ)やヒーリング・ワードをグルーンに使い、アクションでセイクリッド・フレイムをキャラクター達に使います。

グルーンとシーシャクが倒されたら、隊商の護衛(斥候)と戦っているオークの“うじむし部隊”(オーク)達は逃げ出します。