

奪われたマルマツェリ

— The plundered Marmacelli —



英雄級

レベル
1~2

ダンジョンズ
& ドラゴンズ

—kodanukisoba—
仔だぬき蕎麦

CONTENTS

アドベンチャーシナリオ1：暁の出撃

3

はじめに	3
ゲームの準備	3
冒険の背景	3
冒険のあらすじ	3
このアドベンチャーの使い方	3
アドベンチャーのフローチャート	4
アドベンチャーの調整	4
冒険の導入	4
マルマツェルのキャンプの概要	5
キャンプでの情報収集	6
キャンプのNPC	6
オークのならず者達	7
マルマー族のキャンプ	8
族長のテント	9
キャンプからの出発	10
ケッシュの森1	10
ケッシュの森2	11
ケッシュの森3	12
不浄の沼地1	13
不浄の沼地2	14
不浄の沼地3	15
荒野での遭遇	16
魔女の家	17
前哨地への襲撃	20
前哨地での決戦	21
冒険の結末	22

アドベンチャーシナリオ2：修道院奪還

23

はじめに	23
ゲームの準備	23
冒険の背景	23
冒険のあらすじ	23
このアドベンチャーの使い方	23
アドベンチャーのフローチャート	24
冒険の導入	24
マルマツェルのキャンプの概要	25
キャンプでの情報収集	25
キャンプのNPC	26
マルマーのキャンプ	27
地下通路の入り口	28
地下牢獄の戦闘	28
地下牢獄の探索	30
城門の鍵を開ける	31
戦場でマルマー族を鼓舞せよ	32
中庭での合流	35
城壁を確保せよ	35
城壁武器庫の探索	36
オーガを制圧せよ	38
広間の探索	39
祈祷堂での決戦	40
冒険の結末	41

付録：モンスターデータ

42	モンスターデータの読み方	42
	モンスターデータ	43
	奥付	50



アドベンチャーシナリオ1：暁の出撃

■はじめに

このシナリオは『ダンジョンズ&ドラゴンズ第4版』の1レベルのパーティー4人用に作成されたアドベンチャーである。

■ゲームの準備

このアドベンチャーを遊ぶにあたって『ダンジョンズ&ドラゴンズ第4版』の基本ルールブック3冊を読んでおくほうが望ましいが、『プレイヤーズ・ハンドブック』（以下『PHB』と略記）だけでもプレイできるようなデータの準備と表記がされている。

アドベンチャーには付録として印刷用のMAPと財宝をランダムに決めるためのテーブル小冊子が付属している。

実際に遊ぶ際はこれら（とくにMAP）を印刷しておく
とスムーズに遊べるだろう。印刷ができない場合は、手近な紙にバトルグリッドと障害物や移動困難地形を書き込んでおいたほうが良いだろう。

本アドベンチャーのMAPは印刷時A3サイズで編集されている。MAP小冊子を200%で印刷すれば『ダンジョンズ&ドラゴンズ第4版』のコマを置ける1マス=1インチになるように調整してある。

コマがない場合はありあわせのもので代用しても一向に差し支えない。

■冒険の背景

今から十年ほど前、“血の斧の”ゼナッグ率いるオークの部族がこの地方に攻め込んできた。オークの部族は略奪の戦乱の旅の終端の地としてワーデス山脈の

ふもとのこの地帯を選んだのだった。

それまでこの地域はマルマーと呼ばれる女系の部族が治めていた。マルマーは素朴な民で、修道院のローグとレンジャーを中心に、狩りと農業で生活していたが、ある冬の晩、嵐に乗じたオークの襲撃によりその民の多くを失ってしまう。

オーク達は征服した修道院を砦へと改修し、そこからこの地域全てを我が物顔で支配するようになった。脱出し残された人々をかき集めたマルマーの民は、半ばジブシーのような避難の旅を続けることになった。彼らはこの地方の森や木立の中を少しずつ移動しながら、キャンプを作り、オークの襲撃によって住処や財産を失った人々を助けて回っている。

オークに対して復讐を行ない、先祖代々の土地を奪い返したいという気持ちは強いが、戦力を考えれば無謀な事はできない。はやる気持ちを抑えているのである。

しかし、逃げ延びた仲間や協力者を集めるうちに、少しずつだが希望も見え始めてきている。キャンプには現在、旅の冒険商人ラゼロンが訪れている。キャンプの長、女族長のリドラはラゼロンに援助を頼み、商談が成立したのだ。

ラゼロンは故郷の街に戻り、大量の武器をもってキャンプに戻ってくるつもりでいる。しかしそこに問題が起こる。警戒に出ていたラゼロンの護衛の一部が、オークの斥候部隊と接触、倒されてしまったのだ。

ラゼロンはキャンプを離れ武器を仕入れに行きたいのだが、護衛の数が足りず、立ち往生の状態にある。

■冒険のあらすじ

冒険者達は（DMが必要だと判断すれば）チュートリアル的な遭遇戦を経て、マルマーのキャンプに到着。そこで女族長のリドラおよびラゼロンから依頼を受ける形で冒険は始まる。

依頼の内容はキャンプから北進しつつオークの先遣隊を探索、これを撃破もしくはかく乱すること。その間にラゼロンのキャラバンは東側に迂回してキャンプを脱出するという作戦だ。

冒険者達はキャンプから出発して北進、森や沼地などの要害を抜けて、オーク先遣隊と接触することになるだろう。

これを撃破すれば、目的は達成である。最悪の場合でもオークの戦力を削れば、ラゼロンたちは無事に地域を脱出することができる。

■このアドベンチャーの使い方

シナリオはシーンごと、遭遇毎に分割して書かれている。それぞれのシーンがつながり、アドベンチャーを作っているのだ。基本的にアドベンチャーは最初のシーン「オークのならず者達」から始まり、シーン最後尾に記載されている「接続」の項目で指定された別のシーンへとつながって終わる、という形を取っている。

全体のシーンの接続と流れについては「アドベンチャーのフローチャート」の項目にまとめた。

シーンの冒頭には、水色で網掛けをされた文章がある。これはシーンの様子を解説したもので、DMがPLに語って聞かせるものだ。そのまま読み上げても良いし、適宜言い換えてもかまわない。

「シーンの内容」や戦闘遭遇の場合には「戦術とイベント」などの項目も用意されている。この部分はDMが理解をしておく、アドベンチャーを実際に動かす方法が書かれている。



■アドベンチャーのフローチャート



■アドベンチャーの調整

戦闘遭遇の調整:

このアドベンチャーにおいてすべての戦闘は4人のPCを基準に作成されている。PCはできるだけ4人以上で、撃破、制御、指揮、兵士の役割がかぶらないような編成で遊ぶことが理想だろう。

5人で遊ぶ場合は戦闘遭遇を調整する必要がある。その場合のために、各遭遇毎に調整用の情報を記載した。その場合、遭遇タイトル右に付いている合計XPも変更されることに注意しよう。

PLが3人以下、または6人以上で遊ぶためにはDMがアドベンチャーの調整をする必要があるだろう。そのためには『ダンジョンマスターズ・ガイド』が役に立ってくれる。

トレジャーの調整:

このアドベンチャーにおいてはPCたちの多様なニーズに答えるために得られる財宝の記載はテーブル方式を用いてある。トレジャーテーブルは別冊付録「英雄級の財宝表」に記載されている。「英雄級の財宝表」の使い方については、別冊を参考のこと。

この措置によりトレジャーや魔法のアイテムはランダムに出現することになるが、決してこれは強制ではない。むしろDMはプレイヤーの希望を聞き入れ、PCが装備可能なアイテムを出現させるべきだろう。事前にアイテムを決定しておいたり、プレイヤーの希望を聞きアイテムを決定することは奨励される。

セッション時間の調整:

日本でのTRPGの遊ばれ方を考慮して、本アドベンチャーシリーズは「一日のセッションで物語的な節目を迎えられるように」ボリュームを調整してある。このアドベンチャーに関して言えば、結末までを一日のセッションで行なう事を前提に構築されているのだ。

しかし、プレイグループによって遊び方の好みは様々で、時間がどれくらい取れるかも多様なパターンがあるだろう。

セッション時間によるアドベンチャー内容の調整はシーン数の増減で行なうのが簡単だろう。シーンの数の調整は「アドベンチャーのフローチャート」の項目を参考に行なう事。

■冒険の導入

冒険者達は何らかの用事、もしくは偶然でマルマツェルのキャンプに身を寄せている。PC達がすでに仲間であったほうが導入はスムーズに行くだろうが、もしPC達が望み、GMが許可をするならば、このキャンプをパーティー結成の地として個別の導入や出会いのシーンを取っても良いだろう。

ここからキャンペーンを始めたいと言うのであれば(楽しい一日の単発セッションを過ごすためにだけでさえ)PLの話に耳を傾け、彼らの希望を出来る限りかなえてやるのはGMの方法論として非常に優れたやり方である。

以下にいくつかのアイデアをあげる。

・ファイター、ウォーロード

キミたちはこの地方のオークの噂を聞きつけて、武者修行として冒険の種を求めてやってきた。オークの部族が敵となればに相手にとって不足はない。

・パラディン、クレリック

キミの神にとっても邪悪を世界から放逐する事は重要であり、民に安寧をもたらすことは使命だとさえ言える。この地を襲った不幸は見過ごすべからざる問題であり、救いの手をさしのべなければならない。

・ウィザード、ウォーロック

マルマーは素朴な文化を持っていたがその歴史は古い。彼らの修道院には古代の秘術の知識が蓄えられていたはずだった。オークどもの野蛮な手で破壊される前に、なんとかしてでもその知識の一端を手に入れるのだ。

・ローグ、レンジャー

オークの支配する地方、そしてその中心地であるオークの砦。その言葉の響きを持つスリルと財宝の香りがキミをひきつける。

(個別にしるパーティー単位にしる)導入を行なう場合、PCのモチベーションを高めるのはセッションの成功には重要な要素である。

マルマーの部族を襲った悲劇は哀れむべきものであり、中でもこの部族は一生懸命生きている。「このキャンプを助けたい」とPC達に感じさせることが出来れば、このシナリオの半分は成功したと言っても良いだろう。

■マルマツェルのキャンプの概要

マルマツェルのキャンプはマルマーが作った難民キャンプだ。その規模は村よりも小さいが、付近の別のキャンプなどと有機的に連絡を保っている。

人口:800

ただし、付近の小さなキャンプに別の600人ほどが住んでいる。マルマツェルの人口の80%は人間で、その他の種族もさほど珍しくはない。特にエルフやハープリングはオークの略奪を逃れてこのキャンプに身を寄せている。

政府:特殊

キャンプは伝統的な王国の政治形態に属していない。これは属していた地方中央である修道院が失われてしまったためである。キャンプは女族長と長老会議によって運営されている。

防衛:マルマー族の戦士

マルマツェルのキャンプはマルマー族の戦士(ロー

グとレンジャー)により守られている。防衛の責任者はネレウド(人間女性のレンジャー、レベル1、32歳)で、彼女は必要なら自警団30人と200名の民兵を組織することができる。自警団30人は普段はキャンプの警備や治安に当たっている。

居酒屋:パックスリブ

パックスリブは町や都市にあるものとは違うがキャンプ唯一の居酒屋だ。主人パックス(ハープリングの男性、45歳)によって運営されている。この居酒屋は荷馬車とそれに隣接した大きなテントで営まれており、暖かい時期にはテントの更にもテーブルを並べる。

暗くなりがちな境遇のキャンプにとってパックスの供する酒と暖かくて美味しい食事は活力の元にもなっている。

供給:ラゼロン商店(及びその居残り)

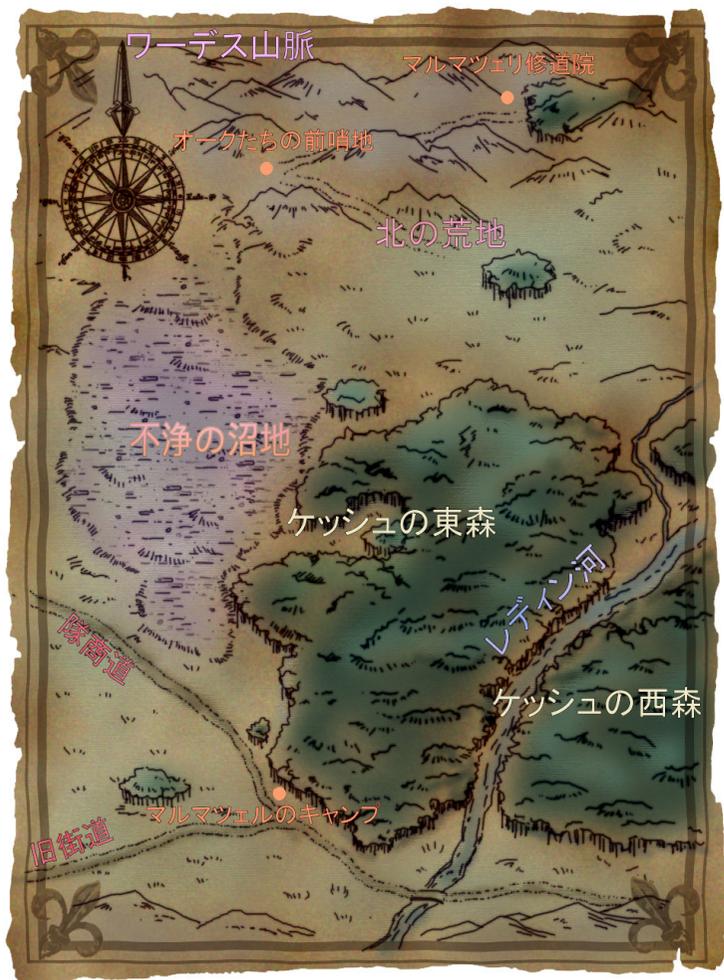
このキャンプに外界の物資を運んでくるのは旅商人達である。その中でもラゼロンは唯一このキャンプに支部を構えている。支部に残るのは臨時雇いのマルマー族の若者だが、幸いにして現在はラゼロンがこのキャンプに逗留中である。

ラゼロンは必要な物資の意見を聞きリストを回収しては、半年に一回のペースでこのキャンプを訪れている。

宗教:月涙(ムーンティア)の祠

月涙の祠はこのキャンプの唯一といって良い宗教施設である。もともとマルマー族が住んでいた修道院はセイハニーンを信仰していたが、宗教的指導者の多くはオーク襲撃の際に命を落としてしまった。

祠は鮮やかな色で織り上げたじゅうたんを敷き詰めた小さなテントであり、その中には落ち運びのできる簡



易祭壇と、月の神に捧げる銀色のナイフや鏡が置かれている。

この祠を管理しているのは踊り子のクアドラだが、正式な聖職者であるわけではない。ただ月神セイハニーンに祈る気持ちが強く半ば自発的なボランティアとして清掃や毎日の祈りを捧げている。

キャンプの人々、特に高齢者は時にこのテントを訪れては喜捨や祈りを捧げて行く。

■キャンプでの情報収集

・〈歴史〉

難易度 10 に成功すれば「冒険の背景」にあるようなこの地方のあらましを知ることができる。

・〈地下探検〉

難易度 10 に成功すれば、以下の一般的なオークの性質や能力が判明する。

オークの伝承

オークとは残酷で残忍な人型生物だ。身長は人間と同じ程度だがはるかにがっしりした体格を持っている。彼らは余りにも凶暴なために他種族と抗争をしていないときは、同じ種族、同じ部族内でも足を引っ張り合ったり戦いをする事を止められない。

彼らは多くの場合、オークの片目の神グルームシュを信仰している。信仰にその身を捧げたオークは“グルームシュの目”と呼ばれ恐怖の対象となっている。

・〈歴史〉と〈地下探検〉の組み合わせ

PC達の誰でも(別のPCでもよい)が〈歴史〉と〈地下探検〉の判定でそれぞれ成功をしているのならば、“血の斧の”ゼナッグの噂を聞き知っている。

“血の斧の”ゼナッグの噂

“血の斧の”ゼナッグはまだ若いオークの族長の一人だ。彼はまだ幼い自分の父親を殺しその地位を引き継いだ。しかしその幼さのためかオーク内部での権力闘争に敗れ、逃亡を余儀なくされた。

彼は復讐の念に狂っている。いずれは強大な力をつけて人間社会やオークの社会に君臨するつもりなのだ。そのための準備として彼はオークの数が非常に少なかったマルマーの地域にやってきて勢力を広げようとしている。

・〈事情通〉

難易度 10 を達成すれば、このキャンプのリーダーは女族長のリドラで、彼女は大変信任厚い族長だということが判る。また、キャンプの主要なNPCの名前と、およその立場がわかる。

■キャンプのNPC

女族長のリドラ

(人間の女性、42 歳)

マルマツェルのキャンプを取りまとめてきた女族長である。マルマーは女系部族なので、族長は代々女性が勤めてきたが、リドラは中でも統率力と判断力に秀でている。

黒髪と白い肌、年齢にしては若い印象で快活な女性。オーク襲撃が起こってしまったこの代の族長が彼女でなかったならば、被害は大幅に増えて、マルマーは滅びてしまったかもしれない。

リドラは気さくで陽気な中年の女性で、旅人や冒険者を温かく迎えてくれる。その一方冷静な統率力で部族をまとめ利益を守っている。

自警団長ネレウド

(人間の女性、レベル 1 レンジャー、32 歳)

キャンプを守る自警団長。浅黒い肌に黒い髪。髪は長く鉄の輪で留めている。常に長弓をもちあるき、キャンプで揉め事を起こす連中には容赦がない。

連れ合いをオークの襲撃で亡くして、オークに対する復讐の念は非常に強いが、今はリドラに制止されじっと復讐の誘惑に耐えている。PC達には素っ気ない態度をとるが気にかけてはおり、妹のクアドラを通じて援助をしようとしている。

酒場の主人パックス

(ハーフリングの男性、45 歳)

マルマツェルのキャンプ唯一の酒場「パックスリブ」の主人。妻とともにこの小さな酒場を切り盛りしている。テントと荷馬車だけが彼の財産で、それというのも酒場で余り利益を出さないからだ。

腹が減った冒険者やマルマツェルの人々に、美味しいものをいっぱい食べさせようという気持ちで振舞いすぎてしまうかららしい。これには妻のパムも呆れ気味だ。

彼自身は話し好きの人の良いハーフリングだが、話術が巧みな聞き上手というわけでもない。下町気質の賑やかだが気の利かない中年という印象で、彼本人も自分の良いところは料理だと思っている。

店の手伝いはクアドラがやってくれているが、冒険者が歌を歌ってくれたり英雄譚を語ってくれたりする「娯楽」があれば、彼の店は一層良いものになるのにな、と考えている。



踊り子のクアドラ

(人間の女性、20歳)

自警団長ネレウドの歳の離れた妹。明るくて人見知りをしない性格と態度だが、それらは努力して身につけたものである。思春期を迎えた頃にオークの襲撃を経験しており、オークに対する憎しみの気持ちは非常に強い。

普段は「パックスリブ」の給仕兼踊り子として過ごしているが、明るい態度とは裏腹に聡明な頭脳の持ち主で、リドラはひそかに次期族長に、と考えているようである(クアドラもその事は察しているが、気が付かないふりをしているのだ)。

今回は、ネレウドとリドラの指示で冒険者の世話役に勤めることになる。冒険者の判らないことにも(知っていることであれば)答えてくれる。

冒険者が彼女に興味を持ち、ある程度親しくなれば「オークの野蛮人たちは大嫌い」、「マルマーを守るために一肌脱いでほしい」、「できるだけオークを倒してきて欲しい」ともちかけてくる。冒険者が請合うならば追加のクエスト「オーク達の戦力を可能な限り削ぐ」として扱うこと。

クエスト:オーク達の戦力を可能な限り削ぐ

発端: 踊り子のクアドラ

報酬: 踊り子のクアドラの感謝と討伐したオーク1匹につき20XP

クエスト完了の方法: このアドベンチャーを通してオークを多く倒す。

旅商人のラゼロン

(ドワーフの男性、51歳)

冒険商人のドワーフ。湾岸部の商業都市に本拠を構えているが、そちらは妻に任せきりで本人は荷馬車に揺られて辺境での商売に余念がないようだ。危険な土地に住む人々に物資を届けるのが自分の使命だと考えている(もちろん代価は頂く)。

最近では半年に一度、マルマツェルのキャンプを訪れて商いをしていたが、今回は護衛が減ってしまったために身動きが取れなくなってしまった。

護衛のオルザック

(ドラゴンボーンの男性、レベル1 ウォーロード、34歳)

ラゼロンのキャラバンの護衛隊長。寡黙な性格で必要なことしか言わないが、ラゼロンからの信任は厚い。

口には出さないがキャンプの現状には同情しており、何とか力になれないかと思っている。また、キャンプからそう離れていない場所でオーク斥候部隊の襲撃を受けて護衛のおおよそ半分を失ってしまった。そのことも含めて、オークに対する敵対心は強い。



■オークのならず者達

遭遇レベル1(450XP)

・オーク達

前方から聞こえてきた下品な笑い声はオーク達のものだった。彼らは街道とも呼べないような細い道の上で、もはや誰が見ても絶命していると判る人間型種族から装備をむしり取っているところなのだ。

仲間同士で勝利を祝い、下品な冗談でも飛ばしあっているのか、返り血で濡れた表情をゆるませて、大声で笑っている。

・戦闘開始

君たちに気がついた一匹のオークが大声を上げると、彼らは手に手に武器を取って威嚇の叫びを上げ始めた。戦闘の興奮が続いているのか血走った視線をもち、全く逃亡の気配はない。

遭遇の準備:

この遭遇では「雑木林と街道」のMAPを使用する。DMIはモンスターのコマを配置すること。この遭遇に参加するのは次の通り。

その後プレイヤーには彼らのコマをバトルグリッドに配置してもらう事。開始領域の内部であれば自由に配置して良い。

オークの斥候兵 3体 コマ[斥]

オークの軍団兵 6体 コマ[軍]

(PCが5人の場合)オークの斥候兵、1体を追加

戦術とイベント:

オークの軍団兵は始めにハンドアックスを投げつけてから、突撃によって戦闘を開始する。オークの斥候兵はそれよりも用心深く、距離を取って戦おうとするが、接近戦を避けている訳ではない。PC達が接近してき

た場合接近戦に切り替える。

場所の要素:

・明かり

通常の明かり。

・森林

この場所にある森は移動困難地形で通常の遮蔽を提供する。

・崖

マップの崖部分は高さ6フィートほどの傾斜になっている。移動困難地形として扱う。滑りやすいためにこの地形に進出したキャラクターは〈運動〉もしくは〈軽業〉判定が必要だ。難易度15に成功しない限り、その場で移動は終了して伏せ状態になる。この地形は飛行状態で移動すればその効果を無視することができる。

戦闘の後に:

オーク達が略奪をしていたのは、ジブシー風の民族をつけた遊牧民(マルマー族)だ。人数は3人で一般人のようだ。五体満足なものはないので、詳しいことは判らない。

戦利品:

PC達がオークの部隊を倒したなら、彼らはオークそれぞれのステータス・ブロックに書かれている装備品を見つけることができる。

そのほかにあちこちからの略奪したお金や細かい雑貨を身につけている。「財宝表:50gp」を振って内容を決定すること。ただしgpが出た場合、それらは全て少額貨幣だ。10倍の数にしてspで渡すこと。

■マルマー族のキャンプ

・マルマー族のキャンプ

街道から少し離れた草原のあたりにはいくつものテントがならぶちょっとした村程度の大きさを持ったキャンプが作られている。何台もの馬車が大きな天幕の壁代わりとなり、あたりには民族衣装を着た遊牧民が羊を連れて行き交っている。

人々の表情はみな厳しい。なにやら剣呑な気配が立ちこめているようだ。

シーンの内容:

このシーンはPC達がマルマー族のキャンプへたどり着き、そこに逗留することを目的としている。PC達はこのシーンで情報収集や買い物をしたりすることができる。

「マルマツェルのキャンプの概要」、「キャンプでの情報収集」、「キャンプのNPC」を参考にプレイヤーに対応すること。マルマー族はオークからの長い逃亡生活で厳しい表情を見せているが、本来は心優しい人たちだ。PC達が冒険者だと判れば、言葉は少なくとも誠実な対応をしてくれる。

もし「オークのならず者達」ですでにオークと戦っていたり、酒場(パックスリブの店だろう)で冒険者であるあることを明かすのであれば、このキャンプでは一層歓迎されるだろう。

接続:

PC達は冒険の話を求めたり、オークの情報を求めるだろうか? どちらにせよ、PC達のもとへ、冒険の依頼をするためにリドラの使いが来ることでこのシーンは終了する。

リドラは切実に冒険者の助力を必要としているのだ。「族長のテント」へと進む。

接続:

このシーンは導入時のチュートリアル的な意味を持った戦闘だ。時間に余裕がある場合、マルマーのキャンプへたどり着く前にプレイすると良いだろう。このあと、冒険者達はマルマー族のキャンプへとたどり着く。「マルマー族のキャンプ」へ接続する。



■ 族長のテント

・族長のテントに入る

ランプの灯りに照らされてゆらゆらと影の舞うテントの中にはかすかに甘い香の香りが漂い、雑多な品物が並んでいる。その多くは工芸品のようだ。

このテントはキャンプの中心に立てられた大きなもので、一目で族長、もしくはそれに準じる地位のある人物専用のものと判る。

女族長のリドラと旅商人のラゼロンは冒険者達を招き入れ、絨毯の上のクッションを勧めると、しばらくの間何かに耳を澄ますように黙っていたが、やがて依頼の話を切り出した。

シーンの内容:

このシーンは冒険者達に正式な依頼を行なう事を目的としている。取り立ててシーンを設けずとも依頼を納得させられればそれでもかまわないが、冒険者が正式な依頼を望んだり、DMがロールプレイのシーンが必要だと感じたらこのシーンを活用して欲しい。

依頼の内容は「明日の朝、陽動をかねて北に出発して欲しい。出来ればオークの斥候部隊を殲滅してくれればなお良い」というものだ。

依頼にいたる事情としては主に「冒険の背景」にある通りである。ラゼロンとその護衛は、物資を仕入れるためにこのキャンプを出たいのだが護衛の数が減ってしまい、危険だと考えている。冒険者を護衛に雇うことも考えたのだが、例えPC達を護衛に雇っても馬車を守るには人数が足りなさそうだ。(オークを撃退はできるだろうが、その間に馬車や非戦闘員が被害を受ける事は確実だと護衛隊長のオルザックは考えている)

そこで考えたのが、今回の遊撃作戦である。冒険者側も馬車を守るという足手まといがないほうが実力を活かしやすいただろうとラゼロンは提案する。

冒険者が早朝に出発したのを見計らい、キャラバンは少し遅れて東側の街道から出発をする予定だ。冒険者はオークの斥候部隊を探し、倒しながらそのまま北を目指して欲しい。できれば、斥候部隊のアジトまでたどり着き、その数を減らせれば一番良いと、リドラとラゼロンは依頼する。

ここ数年の間、オークがおとなしかったのは戦力を蓄えているせいだとリドラは考えている(実際その懸念は当たっているのだが)。そのため、オークの戦力を削ぐ必要を感じており、ラゼロンと合議の結果、このような依頼となったのである。

クエスト:北へ進みオークを攪乱する

発端:族長リドラ

報酬:マルマー族からの感謝と一人 50gp。さらに1人あたり 100 XP(これは1人あたりのXPであることに注意)。

クエスト完了の方法:北の山岳地帯まで進み、オークの前哨地を攪乱、もしくは殲滅する。

・報酬について

報酬は一人当たり金貨 50 枚をリドラは提案する。もし冒険者が渋るようであれば、マルマー族の苦境を訴えるだろう。それでもなおかつ渋るようであれば、彼女は自分の髪留めを外し、これで引き受けてくれと頭を下げる。

髪留めはマルマー族の工芸品で族長に伝えられるものであり、売却価格は金貨 50 枚に当たる。

・北への進路について

北へ向かう進路は大まかに言って南西の「不浄の沼」を通るか「ケッシュの深い森」を通るかの二つが考えられる。どちらも足元は悪いが、どちらかのルートを通るしかない。

これについてはリドラに説明させると良いだろう。このとき、付近の地図を見せながら説明をすると手早い。

この進路についてアドバイスを求められるならば「森には狼が出る」、「沼には大きな甲虫が出る」、「危険度はどちらも大差がない」という情報が得られる。

それ以外の情報については「キャンプでの情報収集」の項を参考に判定させると良いだろう。

・冒険者が少なかったら?

冒険者に指揮役がいない場合や3人の場合、彼女は古い皮箱の中からポーションを取り出して、冒険者に手渡す。これは「ポーション・オヴ・ヒーリング(『PHB』P.255)」だ。指揮役がいなくても冒険者が5人の場合、これは渡されない。

シーンの接続:

依頼を受けた場合、冒険者は次の朝まで準備を行ない、休むことになる。買い物や情報収集があるならば、手早く済ませるようにすること。

この依頼は「キャラバン出発のための時間を稼ぐ」として扱う。

準備が良いようなら「キャンプからの出発」のシーンへと続く。