

“第5版”用1レベル向けアドベンチャー

# 双子団との戦い

Battle to Twins



5

ぱらでいん / うなぎむら

# 双子団との戦い

## はじめに

この第5版用アドベンチャー『双子団との戦い』は、1レベル・キャラクター3~6人向けである。遭遇は基本的に3人でプレイすることを前提に記述されているが、それ以上の人数でプレイする時のために、調整の方法も書かれている。キャンペーン・セッティングに依存する情報も少なく、いつもプレイしている世界ですぐに遊べる内容となっている。

## 冒険の概要

ニザーメニル(蛇川ほどの意味)の村は、双子団を名乗るごろつきに脅かされている。彼らはその数と腕っ節に任せて通行料の要求などを行なっている。

そして凶に乗った双子団の首領であるオークのエロドとウジンは、村の酒場で看板娘をしているトラシアを無理矢理嫁にしようと、部下のゴブリンどもを差し向けた。

ゴブリンの襲撃からトラシアを守り、逆に双子団の本拠へ攻撃を行ない、エロドとウジンを倒せばこのアドベンチャーは成功となる。

## ニザーメニル村について

ここから先はアドベンチャーの本筋とは大きく関係しない事柄である。

ニザーメニル村は、蛇川とも呼ばれるニザー川の河口近くにある村だ。主要な産業は穀物や果実の栽培といった農業、川を行き来する川舟の宿である。

川舟で冒険者たちが立ち寄ることも多く、村人は冒険者に好意的だ。

しかし、現在は双子団を名乗るごろつきが川沿いの洞窟に住み着き、通行料をせびったり、舟を襲撃していたりする。そのため、村人はこの状況を打開する英雄の登場を待っている。

## マップについて

このアドベンチャーには、様々な“第5版”用アドベンチャーでは一般的であろうマップを添付していない。これは、“第5版”が基本ルールでマップを使用した戦闘に対応していないことなどから、特に必要ではないだろうという判断によるものだ。

情景描写についての情報は文章として記述しているし、戦闘遭遇を始めるときはDMとプレイヤーが語り合うことで位置関係を導き出し、配置を作り上げるとよい。

迷った場合、PCと敵をそれぞれ20フィートほど離して戦闘を開始すること。

## ニザーメニル村にて

この冒険は、PCたちがニザーメニル村唯一の酒場兼宿屋、踊る緑竜亭の酒場でテーブルを囲んでいるところから始まる。

酒場の様子は、調理場との仕切になっている立ち飲みのカウンタ、そして広間にテーブルと椅子がいくつか並んでいる。

広間の壁には大きな緑色の鱗のようなものが飾られている。店主のグレヴェク・ダルスや店の常連はこれがグリーン・ドラゴンの鱗だと主張するが、実際のところどうなのかはわかっていない。

## 0.冒険者、集う

君たちはニザーメニル村の宿、踊る緑竜亭の酒場でテーブルを囲んでいる。冒険者として旅立って間もない君たちは、お互い意気投合して冒険に出ようとしているところだ。まずは、それぞれが自己紹介をすることになった。

この遭遇に戦闘はない。PCたちがお互い自己紹介をして、生い立ちやできること、目標などを話すことが目的だ。これはプレイヤーの視点から説明してもいいし、PCとして話してもいい。

これは1つの遭遇として扱い、きちんと自己紹介ができたPCはそれぞれインスピレーションと25XPを獲得する。



## 1.酒場の襲撃

冒険者たちの自己紹介も終わったところで、酒場に招かれざる客、2体のゴブリンがやってくる。彼らは看板娘のトラシア・ウェデを囲むようにして、エロドとウジンの要求を代弁する。

2人組のゴブリンが入ってきた途端、酒場がしんと静まった。彼らはそれに満足した様子で、看板娘のトラシアを取り囲み高圧的に話し始める。

「ようトラシア。エロド様とウジン様の嫁になる決心はついたか？」

「そんなこと言われても、困ります」

「なら、無理矢理にでも来てもらうしかねえなあ」

ゴブリンたちが腰にぶら下げてた武器を抜いてトラシアの腕を取ると、彼女の悲鳴が響いた。

テーブル:広間に置かれたテーブルは“移動困難な地形”である。キャラクターはこのテーブルに隣接してアクションを使うことで、テーブルを立てて3/4遮蔽を得ることができる。

### 展開

放置しておくと、トラシアは双子団のねぐらに連れて行かれてしまう。

冒険者たちがゴブリンとトラシアの間に割って入るなら、酒場の中で戦闘になる。ゴブリンはそれぞれ一番手近なPCを攻撃する。

勸のいいPCなら、彼らを生け捕りにして尋問し、ねぐらの位置を白状させるかもしれない。そうする場合は難易度9の【魅力】〈威圧〉判定や【魅力】〈説得〉判定が必要だ。

### 遭遇の調整

PCが4人以上なら、1人につきゴブリン1体を追加する。

### 経験点を与える

PCがゴブリンを倒したなら、100XP(遭遇を調整したなら、その分を加算)を全員で均等に配分すること。

## ゴブリン

小型・人型生物(ゴブリン類)、中立にして悪

AC:15(レザー・アーマー、シールド)

hp:7(2d6)

移動速度:30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	8(-1)

技能:〈隠密〉+6

感覚:暗視60フィート、受動〈知覚〉9

言語:共通語、ゴブリン語

脅威度:1/4(50XP)

器用な脱出:このゴブリンはそのターンにボーナス・アクションとして離脱または隠れ身アクションを行なえる。

### アクション

シミター:近接武器攻撃:攻撃+4、間合い5フィート、目標1体、ヒット:5(1d6+2)[斬撃]ダメージ。

ショートボウ:遠隔武器攻撃:攻撃+4、間合い80/320フィート、目標1体、ヒット:5(1d6+2)[刺突]ダメージ。

## 2.依頼

ゴブリンを追い払うと、トラシアは事情を説明し、双子団退治の依頼をする。

「ありがとう、皆さん。わたしたちの村はあの双子団に悩まされているんです。でも、腕に自信のある人がいなくて。皆さんが何とかしてくれませんか？ もちろん、お礼はします」

トラシアが双子団から連れて行かれた場合、酒場のおやじ、グレヴェクが依頼をする。以下の文章を読み上げること。

「なんてこった！　トラシアが連れて行かれちゃった。なあ、お客さんたち冒険者だろう？　助けてくれないか。もちろん、ただとは言わねえ。双子団には前々から悩まされていたんだ」

### 展開

いずれの場合も、村人は金貨100枚(100gp)としばらくの間の寝泊まりを報酬として、冒険者に双子団退治を依頼する。トラシアがさらわれた場合、彼女の救出もだ。なお、金貨の報酬は成功報酬である。