

# アドベンチャー集 02

## 冒険者夜話

Adventure Module 02  
Adventurer's Night Tales  
ばらでいん 著

キャラクター・レベル3



巣立ちの時を迎えた冒険者諸君。これから君たちのいさおしを唄うとしよう。  
夜の墓場で、朽ちた塔で、魔女の君臨する荘園で、略奪者のいる浜辺で……。  
君たちは、さまざまな冒険を繰り広げることになる。

この冊子には、“第5版”ルールに基づいて作られた短編アドベンチャーが4本  
収録されています。



うなぎむら  
UNAGI-Mura  
<http://www.nekohaus.net/unagi/>



# 目次

はじめに	1
死者が死者を呼ぶ(3レベル)	2
ともしび塔の探索(3レベル)	5
魔女の荘園(3レベル)	10
渦の竜(3レベル)	16
OPEN GAME LICENSE Version 1.0a	23
あとがき&奥付	24

## 序言

---

本書『冒険者夜話』は、3レベルのプレイヤー・キャラクター(PC)が4~5人でセッションを行ない、3~4時間ほどで終わることを想定したアドベンチャーを収録した第5版用のアドベンチャー集である。

4本のアドベンチャーに繋がりはなく、独立して楽しむことができる。

なお、本書に収録されているアドベンチャーでは、地図による世界の表現やモンスターの具体的配置を行っていない。話しながら世界や情景を決めるのもまた一興ということ、第5版の基本ルールが地図を使用していないことなど、さまざまな理由がある。

それでは、プレイヤーはここで(できれば)本を閉じ、ゲーム・マスター(GM)は遊ぼうとしているアドベンチャーに目を通し、冒険を楽しんでいただきたい。

以下はアドベンチャーの簡単な紹介である。

### 死者が死者を呼ぶ

町外れの墓地では墓荒らしが頻発していた。キャラクターたちはこれの調査を依頼されるのだが、そこに現われたのは……。

### ともしび塔の探索

旅人のための明かりとして大商人が建てられたと伝えられているともしび塔。人の寄りつかなくなったそこに、宝を求めて冒険者が挑む。

### 魔女の荘園

恐るべき魔女が支配する荘園で出される“試し”。それらすべてに勝利すれば、すばらしい宝が得られると噂されている。

### 渦の竜

海辺を通る街道では、オークの略奪隊に悩まされていた。つい先日も商人が襲われ、誘拐されてしまったという。

本書は Open Game License に基づいて作成されている。Open Game License に該当するのは、クリーチャーやアイテムの名前やステータスなどである。本書の他の箇所は個人的な使用を除き、いかなる形式でも許可なく複製することはできない。

また、本書で引用した Open Game License 該当部の原文が英語でそこから日本語に翻訳されているものは、著者が独自に翻訳したもので、第三者の権利を侵害した事実やその意図はない。

# 死者が死者を呼ぶ(3レベル)

## 冒険の概要

この冒険は3レベル程度のキャラクター4~5人向けの短時間で終わるアドベンチャーである。

キャラクターたちは最近この地で頻発している墓荒らしをなんとかしてほしいと依頼される。

この墓荒らしを行なわせているのは朽ちた聖堂をめぐらにしている司祭シェオーラである。彼女は配下のアンデッドを増やして人里へ攻め入るために、アンデッドを使って死体を集めているのだ。

シェオーラを倒せば墓荒らしは終わり、冒険は成功となる。

## 冒険への導入

キャラクターたちは町の墓守をしているノームのベック爺さんから、最近頻発している墓荒らしをなんとかしてほしいと相談される。彼は日が暮れたら眠くなってしまいうし、足腰も弱っているため、自分ではなんともならないのだ。

町では墓荒らしについての噂が人々の口に上り、不安が広がりがつつある。

ベック爺さんは神殿の司祭とも相談し、100gpの報酬を準備してくる。

## 1.墓地にて

生ぬるい風が吹く夜中の墓地に、土を掻き出すものと共に、無機質なものをすり合わせるような音が響く、

音がする方を見ると、魔法でかりそめの命を与えられた動く骨が、墓場に埋葬されている死体を掘り出しているではないか。

キャラクターたちが墓地を見張っていると、真夜中に4体のスケルトンがやってきて死者が埋葬されている墓を掘り返し始める。彼らは死体を抱えるとどこかへ去っていく。

追いかけるなら、パーティの半数が難易度9の【敏捷力】〈隠密〉判定に成功しなければならない。失敗すれば、スケルトンたちはキャラクターたちに襲いかかってくる。

放置して後から追跡するなら、難易度15の【判断力】〈生存〉判定を行なうこと。

キャラクターたちが見失ったり追跡を中断したなら、1d4日後にふたたび墓荒らしがやってくる。

こうして墓荒らしが再登場するたび、「5.祈りの間」で遭遇する敵にスケルトン1体を加えること。

## スケルトン

中型・アンデッド、秩序にして悪

AC:13(ぼろぼろの鎧)

hp:13(2d8+4)

移動速度:30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(+0)	14(+2)	15(+2)	6(-2)	8(-1)	5(-3)

ダメージ脆弱性:[殴打]

ダメージ完全耐性:[毒]

状態完全耐性:消耗状態、毒状態

感覚:暗視60フィート、受動〈知覚〉9

言語:生前知っていた言語すべてを理解するが話せない

脅威度:1/4(50XP)

## アクション

ショートソード: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)[刺突]ダメージ。

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

## 2.朽ちた聖堂

動く骨たちの行く先を追うと、森の中にぼっかりと削り取られたような野原に辿りついた。

その中心に建つのは、黒く汚れた石材に見るだけで禍々しさを感じる浮き彫りや彫像が刻まれないにしえの聖堂だ。

その入口近くでは、擦り切れた革の鎧に身を包んだ巨人が、臭そうに顔をしかめながら動く死体を従えている。

スケルトンたちは街道から外れた森の中にある朽ちた聖堂から来ている。

聖堂の入り口はシェオーラの配下、**オーガ**のバズグが2体の**ゾンビ**を連れて警備している。バズグはhpが半減すると聖堂の中へと逃げていく。

### オーガ

大型・巨人、混沌にして悪

**AC:**11(ハイド・アーマー)

**hp:**59(7d10+21)

**移動速度:**40フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	8(-1)	16(+3)	5(-3)	7(-2)	7(-2)

**感覚:**暗視60フィート、受動〈知覚〉8

**言語:**共通語、巨人語

**脅威度:**2(450XP)

### アクション

**グレートクラブ:**近接武器攻撃:攻撃+6、間合い5フィート、目標1体。ヒット:13(2d8+4)[殴打]ダメージ。

**ジャヴェリン:**近接/遠隔武器攻撃:攻撃+6、間合い5フィートまたは射程30/120フィート、目標1体。ヒット:11(2d6+4)[刺突]ダメージ。

## ゾンビ

中型・アンデッド、中立にして悪

**AC:**8

**hp:**22(3d8+9)

**移動速度:**20フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13(+1)	6(-2)	16(+3)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

**セーヴィング・スロー:**【判】+0

**ダメージ完全耐性:**[毒]

**状態完全耐性:**毒状態

**感覚:**暗視60フィート、受動〈知覚〉9

**言語:**生前知っていた言語すべてを理解するが話せない

**脅威度:**1/4(50XP)

**アンデッドの頑健さ:**[光輝]あるいはクリティカル・ヒット以外のダメージでゾンビのヒット・ポイントが0になった時、難易度5+受けたダメージの【耐久力】セーヴィング・スローを行なう。成功すれば、ゾンビはその代わりにヒット・ポイントを1まで減少させる。

### アクション

**叩きつけ:**近接武器攻撃:攻撃+3、間合い5フィート、目標1体。ヒット:4(1d6+1)[殴打]ダメージ。

### 3.回廊

聖堂の中は、人が数人並べる程度の幅の通路が明かり取りの窓すらなく延々と続いている。

まるでそこを通る者の感覚を幻惑させるかのようだ。

聖堂の入口から先には長い回廊がある。聖堂の中には窓がなく、昼でもなお“暗闇”の空間だ。

回廊の終わり近くには石畳に偽装した踏み板が仕掛けられている。

踏み板の罠を発見するための難易度は15である。これを踏むと、回廊の突き当たりにある壁から長さ100フィート、幅5フィートの電撃がほとぼしり、難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗したキャラクターは22(4d10)[電撃]ダメージ、成功した者は半減ダメージを受ける。

オーガのバズグはこの罠の存在を知っている。

### 4.控えの間

回廊の終端には、がらんとした広間がある。

かつては礼拝や儀式に信者が集っていたであろうその壁一面では、地の底から這い出てくる人の形をしたものたちや、それに祈りを捧げる人々の絵が、朽ちてなお存在感を放っている。

部屋の中央には玉座に座す何者かの像があるが、既に膝から上はなく、がらんどうの暗闇を覗かせている。

そして部屋の奥には、骨が組まれたような浮き彫りの大扉があり、その前には腐れつつある巨人と動く骨がぼんやりと立ちはだかっている。

回廊の先は、礼拝や儀式に信者たちが集まっていた広間になっている。信仰に関係した壁画が描かれ、部屋の中央には上半身の崩れた神像が放置されている。

神像の内部は空洞だ。この中にはかつて信者の賽銭20cp、15sp、9gpが手つかずのまま残っている。

部屋の奥には骨のような意匠の浮き彫りがほどこされた「5.祈りの間」へ続く扉があり、その前には腐敗が進みつつある**オーガのゾンビ**が1体と、**スケルトン**2体が立ちはだかっている。オーガのゾンビはバズグの兄弟分で、シェオーラが力を示すために殺してアンデッドに変成させたのだ。

### オーガのゾンビ

大型・アンデッド、中立にして悪

AC:8

hp:85(9d10+36)

移動速度:30フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
19(+4)	6(-2)	18(+4)	3(-4)	6(-2)	5(-3)

セーヴィング・スロー:【判】+0

ダメージ完全耐性:[毒]

状態完全耐性:毒状態

感覚:暗視60フィート、受動〈知覚〉9

言語:生前知っていた言語すべてを理解するが話せない

脅威度:2(450XP)

**アンデッドの頑健さ:**[光輝]あるいはクリティカル・ヒット以外のダメージでゾンビのヒット・ポイントが0になった時、難易度5+受けたダメージの【耐久力】セーヴィング・スローを行なう。成功すれば、ゾンビはその代わりにヒット・ポイントを1まで減少させる。

### アクション

**モーニングスター:**近接武器攻撃:攻撃+6、間合い5フィート、目標1体。ヒット:13(2d8+4)[殴打]ダメージ。

## 5.祈りの間

さきほどの部屋より少し狭く、念入りに黒く塗られた壁以外は何の飾り気もない部屋だ。

部屋の中ほどにはかりそめの命を与えられた死者たちが立ち、その奥では生気のない顔をしたヒューマンの女が何やらぶつぶつとつぶやいている。

部屋に入ってきた君たちを見ると、彼女は「だめじゃない。こいつらはまだ生きている」そう言って、手を振り下ろした。

祈りの間の中には**司祭**シェオーラと彼女の創造した**ゾンビ**が4体、**スケルトン**が4体いる。彼女はより多くのアンデッドを求めており、キャラクターたちのことも殺してアンデッドとして戦列に加えようとする。

シェオーラはヒューマンの女性で属性は中立にして悪、共通語とゴブリン語に習熟している。また、篤信で追加するダメージを[光輝]から[死霊]に変更すること。そして準備している呪文のうち、**ディスペル・マジック**を**アニメイト・デッド**に変更すること。

「1.墓地にて」で2回以上墓荒らしが来た場合、ここでの遭遇で回数ごとに**スケルトン**が1体ずつ追加される。

部屋の片隅にはシェオーラが生活するための寝具やバックパック、食料などが並べられている。彼女の荷物には3000cp、800sp、98gpと、死者を操って研究し、自らも不死への扉を開こうとする古い信仰についての断片的な記録が記された紙束が見つかる。これは買い手にもよるが500gpほどで売ることができる。

## 司祭

中型・人型生物(任意の種族)、任意の属性

**AC:**13(チェーン・シャツ)

**hp:**27(5d8+5)

**移動速度:**25フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(+0)	10(+0)	12(+1)	13(+1)	16(+3)	13(+1)

**技能:**〈医術〉+7、〈宗教〉+4、〈説得〉+3

**感覚:**受動〈知覚〉13

**言語:**任意の言語2つ

**脅威度:**1/4(50XP)

**呪文発動:**司祭は5レベルの術者である。呪文発動能力値は【判断力】である(呪文セーブ難易度13、呪文攻撃+5)。司祭は以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文(無限回):**セイクリッド・フレイム**、**ソーマタージー**、**ライト**

1レベル(4スロット):**ガイディング・ボルト**、**キュア・ウーンズ**、**サンクチュアリ**

2レベル(3スロット):**スピリチュアル・ウェポン**、**レッサー・レストレーション**

3レベル(2スロット):**スピリット・ガーディアンズ**、**ディスペル・マジック**

**篤信:**司祭はボーナス・アクションとして呪文スロットを1つ消費することで、近接武器攻撃を魔法的なものとし、ヒットした目標に追加で10(3d6)[光輝]ダメージを与える。この効果はターン終了時まで続く。司祭が2レベル以上の呪文スロットを消費した場合、1レベル上がる毎に1d6ダメージが上昇する。

## アクション

**メイス:**近接武器攻撃;攻撃+2、間合い5フィート、目標1体。ヒット:3(1d6)[殴打]ダメージ。

## 結末

アンデッドを組織化して軍を作ろうとしているシェオーラを倒せば、墓荒らしは行なわれなくなる。

町の不安な噂もなくなり、人々には笑顔が戻る。ベック爺さんもぐっすり眠ることができるだろう。