

はじめてのぼうけん

- ・2012年2月5日の新潟女子オンリー用のシナリオです。
- ・D&D4 版初心者対応を意識しており、難易度は全体的にゆるめ。
- ・1Lvの4人～5人のパーティを想定しています。
- ・内容は、3 遭遇と 1 技能チャレンジです。最初の遭遇はチュートリアル的。なくともかわらない構成です。

導入

あなた方は、そこそこ冒険に慣れてきた冒険者です。この世界では、1Lvの冒険者というのは一般人から頭一つ飛び出た存在です。専門職として十分食べていけるレベルだと思ってください。

今はちょっと手があいたので、馴染みの農園に手伝いに来ています。

現在地はカスラー農園という、中規模の農園です。3マイル(12km)ほど離れたところに300人規模の町があって、生活必需品なんかはそこで買ってくるのですが、周辺は麦畑と丘に囲まれたこじんまりとした共同体です。

農園の主はカスラーさんという親父さんで、マーナという一人娘がいます。この農場にはその他に農夫が15人ばかり、館の内回りのことをしている人が5人ばかりいて、大家族みたいな感じで生活をしています。

農園の中央にそれなりに立派な館があり、館の周りに食堂や倉庫や井戸や風車なんかがあります。館は丘の上であって、丘の北側には小さめの森があり、南側から西側にかけて畑が広がっているような感じです。

農園の手伝いですが、虫の駆除です。ありんこが大量発生したという話で、それだけならまだしもやたら大きくて、農夫では手に負えず、冒険者に頼むことになったという話です。

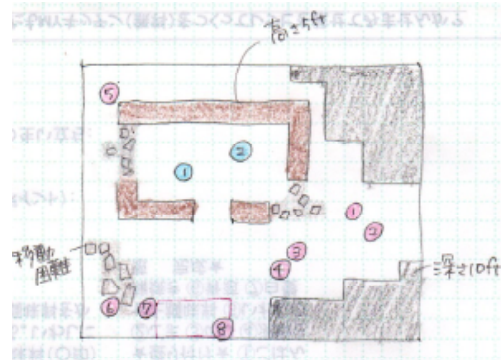
季節は冬、冷たい風がふきつける午後です。

あなた方は農園と個人的なつながりがあってもいいし、なくてもいいです。

状況説明を追えたら、「遭遇1 ありんこ駆除」に進みます。

遭遇1 ありんこ駆除

遭遇 Lv1(450XP)



ハイヴ・ウォリアー × 2

ハイヴ・ワーカー × 8

4人パーティの場合は、
ハイヴ・ウォリアーを1体にする

セットアップ

MAPを広げ、コマを配置してもらいます。

簡単な戦闘ですが、シナリオの一部であり途中回復等はありません。

以下を読み上げます。

あなた方は、アリ駆除を頼まれて、農園のはずれにあるくずれかけた農舎に向かいました。丘陵地の端にある木造の農舎は風雨にさらされてボロボロで、ところどころ穴が開いています。

建物の周囲にいるアリは、一匹一匹が大柄な猫ぐらいあります。あなた方の気配に気づくと、アリ達は新たな食事を獲得すべく、一斉に襲いかかってきます。

アクション種別に関する説明、機会攻撃と挟撃に関する説明はこの戦闘中に行います。

知識判定

この敵について知るには2回の 自然 判定が必要です。知識判定でわかることの他に、以下の情報が入ります。

自然 難易度 7:ジャイアント・アントは何百匹も集まって一つの巣に住んでいる。大半はワーカーだが、これらのジャイアント・アントもみな、巣を守るために戦う。

自然 難易度 12 :知性的な生き物ではないが、ジャイアント・アントは一つの集団として、単純だが効果的な戦術を用いて戦います。ジャイアント・アントは高度に洗練された人型生物のそれにも匹敵する社会体制を築いている。

自然 難易度 17 :ジャイアント・アントはフェロモンの複雑な組み合わせによって、近くにいる同じ巣の一員と意思の疎通を行なう。これらのフェロモンは強酸性であり、ジャイアント・アントはこれを敵にダメージを与えるためにも用いる。

戦術

ジャイアント・アントは、さしたる判断能力を持ち合わせていません。自分たちの巣の一員でないクリーチャーが隣接したなら、相手がなんであれ攻撃します。群れの仲間と交戦中のクリーチャーがいるなら、それを攻撃するために移動します。

ジャイアント・アントは、先手を取っても自分たちからは攻撃しません。PCが誰も攻撃をしないうちは、「届く範囲の仲間が接触されたら突撃する」という待機オプションを取ります。2ラウンド目からは、最も近くの敵が、最も近くの交戦エリアに移動して攻撃に加わります。

このエリアの情報

明るさ	明るい光
小屋	すべすべとした石。射線や視線を遮る。障害物（移動できないマス）として扱う。斜め移動不可。
崖	落差 10 フィート（約 3m）。落ちると痛い。斜め移動可。
瓦れき	移動困難（2 マス分の移動）地形として扱う。斜め移動可。

結末

残ったアリたちはちりぢりに散っていきます。あとの処理は農園に任せればいいでしょう。

小休憩の説明をして、hp の回復処理をしてもらいます。
MAP をしまって、次のシーンに進みます。

オープニング

ありんこ退治が一段落したあなた方は、農園に戻ってくろついでいます。今は、だんろの近くであたたまりながら、依頼人である農場主カスラーに事後報告をしているところ。

カスラー氏は筋肉質のがっとり日焼けした大柄な男で、始終にこにこしています。

そこに、一人娘のマーナが温めたワインを持って入ってきて、給仕をしてくれます。ごついパパに似ず美人さんです。

（マーナ）「寒い中おつかれさまでした。すごい奮闘ぶりだったと、若い人達が興奮状態ですよ」

（カスラー氏）「どうです、もう一泊していかれませんか。明日になれば、町に買い出しに行った若いモンがもっといい酒なんかも買ってくるはずですよ」

そんな時、窓の外で馬のいななきがして、マーナの顔がぱっと輝きます。窓を開けて、「アミル、早かったのね！」と。声が恋する乙女です。（笑）カスラー氏は満足げに、「あれは一つ向こうの農園の次男で、近々マーナと結婚するんですよ」と言います。ほどなくアミルが入ってきて「こんにちは」と、挨拶します。

そんな時、農園の裏手から「どごーん！ ずばしゅーっ！」と音が。「何だろう」とカスラー氏。「僕が見てきますよ。馬でも暴れ出しましたか。ケガ人が出なければいいが」と、アミルは身軽に立ち上がって、ぺこりとパーティに頭をさげつつ出て行きます。

ここでパーティに同行させても構いません。

しばらくすると、下男が駆け込んできて「た、大変です〜」と。「人間のようなトカゲのような集団が、武器持って襲ってきました」「何！？ なんだそれは」とカスラー氏。「倉庫をぶっこわして、中のモンを次々と運び出しています。止めようとしたやつは容赦なくなぐられて……！」

しばし呆然としていたカスラー氏は、はっと何かに気づいたかのようにあなたたちを見ます。「報酬ははずむ、どうかもう一働きしてくれ！」

今回のメインクエスト「カスラー農場襲撃事件の解決」を与えます。クエストとは、キャラクターが解決すべき物事です。これを解決すると4人P

Cで400点入ります。

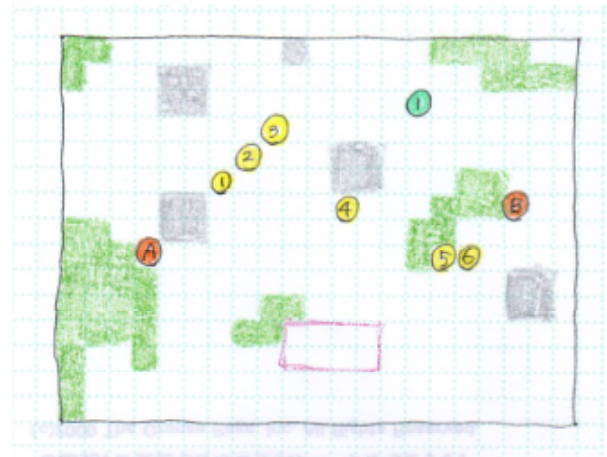
騒ぎの起きている場所は、館のすぐ裏手、倉庫や居住棟があるところです。ここに20人超のトカゲっぽい人型生物が襲撃をかけています。

自然に習熟している人は、一目見てコボルドだとわかります(詳しい判定や情報は遭遇時に出します)

コボルドは、闇の中をこっそり歩き、強い敵からは隠れ、弱い敵はよってたかつかけて叩きのめそうとする臆病な生物です。トカゲに似た外見をしています。自分たちをドラゴンの末裔だと信じています。罾とか待ち伏せとか集団でタコ殴りとか、卑怯系の戦術を好みます。

状況説明を迫えたら、「遭遇2 コボルド剛力団」に進みます。

遭遇2 コボルド剛力団



遭遇 Lv2(600XP)

雑魚コボルド × 6

コボルドの遊撃兵 × 3(4人パーティの場合は2人)

コボルドの虫飼い × 1

5人パーティの場合は、コボルドの遊撃兵 A の左斜め上に C を置く。

セットアップ

MAPを広げ、敵を配置します。その後、コマを配置してもらいます。「シャドウフェル城の影」付録の「コボルドの山賊」MAPを使用します。以下を読み上げます。

現場では「火を消せ！戦える奴には鋤を渡せ！」と声がします。さっきの青年が陣頭指揮を取っています。6~7人の農夫が、かろうじて応戦中です。

コボルドたちはうたうように騒ぎ立つつ、破壊行為と略奪行為を続けています。ひととき偉そうな奴があなた方を見て、にやりと笑います。

以下のかけ声は、龍語がわかる人だけ、意味がとおりです。

「我ら 気高き コボルド剛力団。我らにうばえぬものはなし！」

「我ら コボルド剛力団。我ら竜族、偉大な種族！」

パーティを見とがめると、コボルドたちは身構えます。しかしまだあなた方をみくびってはいるようで、明らかに油断しています。

「なんだ？ ちょっとはマシそうな奴が出てきたじゃねえか」

「きつとコケおどしさ兄弟。なにせこんな辺鄙な田舎にいる奴らだから」

知識判定

この敵について知るには3回の 自然 判定が必要です。

戦術

雑魚コボルドは群れていれば強気ですが、分断されると臆病になります。シフティを利用して、積極的に挟撃を取ろうとします。

コボルドの遊撃兵は戦術的優位を得るためにシフティを使いつつ、モブ・アタックの利益を得るために一体の敵を取り囲みます。

コボルドの虫使いは、自分たちが世話している虫の中から最も毒性の強いものを集めて、がたがたした木製のかごの中に入れ、戦いの前線に放り出します。かごは衝撃で壊れ、怒った昆虫の群が目標に噛み付きま。かごを投げた後、蟻飼いは後退してスリングを撃ちます。

このエリアの情報

明るさ	明るい光
道と草地	踏み固められた道と短い草地。移動や視界には影響なし。
草むら	厚く生い茂った草むら。 移動困難(2マス分の移動)地形として扱う。斜め移動可。 エリアの中から外へ、あるいは外から中へ攻撃をする場合、遮蔽(命中-2)がつく。
岩塊	砕けた岩塊で、高さは5フィート。 障害物(移動できないマス)として扱う。斜め移動可。 背後にいる者に完全遮蔽と完全視認困難を与える。 よじ登るのは4マス分の移動となり、運動 15成功が必要。

結末

あなたたちの勝利を目の当たりにしたコボルドたちは、一斉に逃げていきます。

農夫たちはへなへなと座り込み、しばらくの間沈黙が続きます。

小休憩をとり、hpを回復してもらいます。

次のシーンに進みます。目標時間、2時半くらい？

事件解決に向けて

さて……とパーティが一息ついた時に、「きゃああああ！ アミナがー！」と叫び声が。

建物の影になる部分に、アミナがぶっ倒れています。マーナがそれをゆさぶっています。

受動 知覚 が15以上ある人は、引きずったような血の痕跡が倒れているアミナの足元に続いていることに気づきます。

彼は一見すると死んでいるとしか思えない出血量ですが、治療 に習熟している人を見ると、生きていたことがわかります。ただしすぐ手当てが必要です。

農場内何人かも怪我をしているので、治療 技能持ちは駆り出されます。

事後処理が一段落した頃、カスラーに呼ばれます。彼は彼で火消しに走り回っていたようで、すすだらけです。

「あんた方に報酬として払うはずだった銀貨の入った袋も、持ち去られてしまった」

「報酬は上乘せるので、あいつらをふんづかまえるか追い出すか、とにかく何とかしてほしい。また来られたらたまったもんじゃない」

「彼らが来た道は最近切り開いたばかりの新しい道に沿っていて、ルートを少しでもそれたら東の丘で作業をしている奴らからまる見えなんだ。つまり彼らは、どこを通ればこちらが見えないのか知った上で、周到な準備をしてきたことになる。そんな奴らがすぐ近くにいるというのは、考えただけでも恐ろしい」

「領主に報告に行き、調査に来てもらうが、お上はうちの農園をずっと守ってくれるわけじゃないからな。それに、ぐずぐずしていたら、奪とられたものがどうなってしまうか」

「居場所を見つけたら報酬は1人 15gp、倒したら更に1人 35gp、前払いでポーション・オヴ・ヒーリングを渡そう。ネズミ退治の1人 5gpはこの件が終わったら払うよ」

遭遇3 技能チャレンジ

コボルドの残した痕跡を調べるため、農園で調査をします。ここからは技能チャレンジを行います。目的は「コボルド襲撃事件の有力な手がかりを得る」です。

技能チャレンジとは、あるひとつの状況に対応して、複数回の技能判定を行なうものです。技能判定を行い、一定回数の成功を収めれば状況は解決します。ただし、たくさん失敗すると、技能チャレンジ全体が失敗します。

今回は、複雑度3の技能チャレンジです。3回失敗する前に、8回成功してください。目標難易度は「容易：8 通常：12 困難：19」です。基本的には判定には「通常」を使います。

農場での聞き込みと現場検証を主体に行うことから、主要技能は交渉（聞き込み）知覚（調査）となります。他にも使えそうなものがあったら申告してください。

技能判定は、d20に修正値を足します。

技能判定には援護ができます。同じ技能を使用して、目標値10 + Lvの半分（今回は10）を目標値にロールをします。成功なら+2、失敗なら-1します。

途中で状況が変化する可能性があります。

成功度が2つ貯まる度に、以下の3つの情報のうちの1つを出します。

情報A アミナの障害現場は、柔らかい土です。ずるずるひきずった跡があり、大量の血がここで流れています。血のついた靴跡がありますが、アミナの靴は汚れていません。手の跡はアミナのっぽいけど、くすんだくせ毛の金髪が数本残っています。

情報B アミナは、後ろからいきなり攻撃されたそうです。自分は立っていたけれど、殴った痕跡は上からでした。コボルドは刺突武器を使っていましたが、アミナのケガは打撲傷でした。

情報C あの時打撲武器を使っており、アミナより背が高く、くすんだ金髪をした、靴を洗った痕跡がある人物は、下男のザカリアーです。

成功度が6つ貯まった時点で、次の段階に移行します。技能チャレンジに必要な残り成功数は2です。

この時点でパーティは、下働きの男ザカリアーが、コボルドとつながっているらしいことを知ります。ザカリアーはきっとコボルドの動向について詳しいことを知っているはずです。

ザカリアーはくすんだ金髪をした大柄な男で、ウールのマントをつけてい

ます。態度がかなりおどおどしていますが、単に下手に出ているだけのようです。

ザカリアーから情報を引き出すなら、必要な技能は、威圧か交渉です。

ザカリアーを見張るのであれば、集団技能判定になります。隠密と運動を順繰りに用います。それぞれ難易度は8です。PC全員で判定をし、半分以上が成功するとOKです。

次の行動は？

技能チャレンジの結果と、その後のパーティの行動により、必要ならば以下の情報が入ります。

ザカリアーはマーナにほのかな思いを寄せており、そのためマーナとアミルの結婚を快く思っていない様子でした。その上、アミルにマーナへの思いを見抜かれ、「お前がいつまでもマーナに執着するようなら、ここを追い出してやる」と言われたことから、敵意と危機感を抱いたそうです。

ザカリアーは、コボルドと内通して情報を流し、自分はコボルド襲撃に合わせてアミル殺害を試みたようです。

ザカリアーから、コボルドの一時的なねぐらの位置をを聞きます。彼らの本拠地はそこではないのですが、この辺りを襲撃する時の拠点として使っているのだそうです。

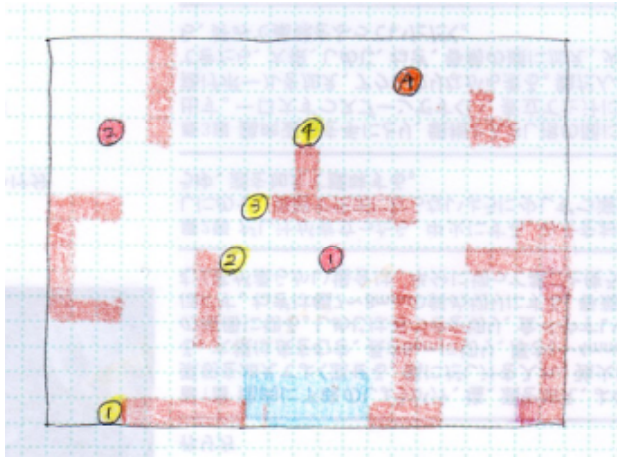
今日を逃すと、コボルドたちは本拠地に戻ってしまう可能性が高いでしょう。

コボルドの洞窟は森のちょっと奥に行ったところにある、岩の裂け目から入る洞窟です。

洞窟前に来た段階で、偵察をするかしないかを決めてもらいます。偵察をする場合、偵察をする人を決め、隠密12を目標値として判定をしてもらいます。

状況説明を追えたら、「遭遇3 わるいやつをやっつける」に進みます。

遭遇4 わるいやつをやっつけろ



遭遇 Lv2(600XP)

雑魚コボルド × 6

ファイアー・ビートル × 2

竜鱗盾のコボルド × 2 (Aの斜め下にBを追加)

4人パーティの場合は、ファイアー・ビートルを1体にする

セットアップ

今回は事前に、中の様子を偵察してくることも可能です。隠密 13 に成功することで、MAP 情報が先に入ります。

成功したら、洞窟内の様子がわかります。MAP を広げ、コボルドの位置を先に配置します。

更に、隠密 13 の判定を全員で行い、半分以上が成功したら不意打ちラウンドから戦闘を開始することができます(援護はできません)。失敗した場合は通常の開始となります。

偵察に失敗した場合、偵察を行った PC を MAP 上に配置し、コボルドを配置した上でコボルド側が不意打ちラウンドを取ります。

不意打ちラウンドから開始した場合、偵察者以外の PC は、不意打ちラウンドが終了してから自分のイニシアチブを振り、イニシアチブの手番で MAP

に登場します。

以下の文章を読み上げます(通常開始した場合の文章です。状況に応じてテキストに変更をかけます)。

コボルドはあなた方の存在に気づくと、龍語で「乱入者だ!」と叫びます。動揺するコボルドたちの中からずずいと、ひときわ大柄なコボルドが姿を現します。

「俺たちが剛力団のリーダー、「戦慄の双子」チェーンカとティティオンだ! お前らはみたところ、他のヒューマンどもよりいくさ慣れはしているようだな。だがしかし、俺たち剛力団にかかれば、あっという間にゴミクスさ! いくぞお前ら!」

チェーンカとティティオンに声をかけられたコボルドは志気を盛り返し、襲いかかってきます。

何か言い返されたら、「けっ、その大口が30分後にも言えるかな? 知ってるか、今が泣いて許しを乞える最後のチャンスなんだぜ?」とか言えるなら、言ってみる方向で。

反論できないセリフをふっかけられたら、「後悔させてやるぜ、竜の末裔の力、思い知るがいい!」とか言って、戦闘へ。

知識判定

この敵について知るには3種類ぶんの自然判定が必要です。

自然 難易度 15; ファイアー・ビートルの体には火のように熱い器官が2つあり、これらはビートルの死後数時間(1d12時間)光り続けます。これらは屍骸から切り取って松明として使用することができます。

戦術

雑魚コボルドは群れていれば強気ですが、分断されると臆病になります。シフティを利用して、積極的に挟撃を取ろうとします。

ファイアー・ビートルは、複数の敵がまとまっているならファイアー・スプレーを使用し、そうでなければバイト攻撃で戦います。

竜鱗盾のコボルドは有能な前線戦闘者であり、剣と盾を使って自分たちより分たちより弱い仲間のコボルドたちに敵が近付かぬように食い止めます。彼らは、一体の目標を取り囲むことを好みます。

このエリアの情報

- 明るさ 光源の隣接マスは明るい光。それ以外は薄暗い光。
薄暗い光の中にある敵への攻撃は、命中-2(通常視覚の場合)
- 壁 すべすべとした石。射線や視線を遮る。
障害物(移動できないマス)として扱う。斜め移動不可。

結末

主要なコボルドを全て排除すると、残りのコボルドは泣きながら逃げていきます。

洞窟の奥には、コボルドたちがあちこちから手に入れたらしい価値ある品物が転がっています。

この場を根城にしていたコボルドはあなた方の手によって壊滅しました。メインクエスト「カスラー農場襲撃事件の解決」を達成し、経験点 100XP × 4or5 与えます。

事後処理

コボルドを倒すと戦闘終了です。

1人 60gp(ちょっとおまけしてもらいました)の報酬をもらいます。
おつかれさまでした。