

目次

このアドベンチャーの使い方	2
このアドベンチャーの舞台	3
アナグマ使いの穴（1レベル）	4
あやかしの炉（1レベル）	8
とらわれたノームたち（1レベル）	12
蟲使いの穴（1レベル）	16
小鬼の穴（2レベル）	20
あとがき&おくづけ	24

序言

本書『うららかなる地での冒険』は、1～2レベルのプレイヤー・キャラクター（PC）が4人でセッションを行ない、1～3時間ほどで終わることを想定したアドベンチャーを5編収録したダンジョンズ&ドラゴンズ第5版用のアドベンチャー集である。

5本のアドベンチャーに密接な繋がりはなく、独立して楽しむことができるが、すべてを繋げて一連のキャンペーンとしてプレイすることも可能である。

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、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。

本書の読み方（OXP）

このような枠の中にある文章は、キャラクターたちがその状況になった時、そのまま読み上げるか、そのようなことがあると説明するためのものです。

モンスターは太いゴシック体で、魔法のアイテムや呪文は太い明朝体で書かれている。モンスター、魔法のアイテムはその近くにデータも書かれているので、GMはプレイ中に参考にすること。

見出しの横に括弧書きで（nXP）と書かれているのは、その場のモンスターの経験点合計である。

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

本文中に記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。本文中では™、®マーク等は明記していません。

アドベンチャー紹介

ここでは簡単にそれぞれのアドベンチャーを紹介する。

アナグマ使いの穴

町外れの農場が穴から出てくる何者かに荒らされ、冒険者に退治が依頼される。

あやかしの炉

ドワーフの老人が持ってきた仕事は、かつて栄えていた工房の調査だった。

とらわれたノームたち

ノームの集落と連絡が取れなくなった。向かった冒険者は何を見るのか。

蟲使いの穴

街道の近くに穴が開き、そこから毒虫が出てくる。冒険者はその退治を依頼された。

小鬼の穴

町がゴブリンたちに襲撃される。次の攻撃が来る前に彼らの集落を叩くのが冒険者の任務だ。

このアドベンチャーの使い方

『うらかなる地での冒険』は、1レベルのキャラクター4人向けのアドベンチャーが4本、2レベルのキャラクター4人向けのアドベンチャーが1本収録されたアドベンチャー集である。

ここでは、その使い方について解説する。

単体で遊ぶ

本書に収録されているアドベンチャーは、どれもそのアドベンチャー内で物語が完結するようにできている。そのため「今日はこれにしよう」と遊べば、それだけで十分に楽しめるはずだ。

アドベンチャーは全部で5本あるので、5回はそうして遊べるようになっている。

キャンペーンで遊ぶ

本書に収録されているアドベンチャーはすべてウェルブレスという町を起点にするもので、この町を拠点にするキャラクターたちがアドベンチャーを行なっていく、その果てに町を救う英雄になる……という筋立ての物語になるよう、すでに“仕込み”がほどこされている。

アドベンチャーをプレイする順番

まずは最初に掲載されている「アナグマ使いの穴」をプレイする。次に「あやかしの炉」を遊び、その次に「とらわれたノームたち」か「蟲使いの穴」のどちらかを、そして残った方も遊んだ後は「小鬼の穴」でキャンペーンが終局を迎えるように作ってある。

この順番で遊べば、キャラクターたちはウェルブレスの周辺で何かが起こっていることを感じながら、その異変と対峙することになるだろう。

レベルアップ

キャラクターはルールブックの規定通りに経験点(XP)を得ることでレベルアップする。どれくらいの経験点を得られるかは、クリーチャーとの遭遇がある場面の見出しに書いてある(「1.見出し(100XP)」のように)ので、それを人数で割ること。

経験点によらない成長を行なう場合、3つのアドベンチャーを完遂した時点で1レベルアップする。すなわち、「とらわれたノームたち」か「蟲使いの穴」のどちらかをプレイ後、キャラクターはレベルアップするのだ。

用語集

キャンペーンとして遊ぶGMのために、アドベンチャーをまたいで出てくる要素について解説しよう。

ギャリイ

「とらわれたノームたち」に登場。ホブゴブリン四姉妹にフリーシュウ村のノームを脅して戦争機械を作るよう依頼されたドラウ。

タッド

「小鬼の穴」で初登場。町の自警団の長を務めるハーフエルフの青年。寄り合いに出る町の顔役の1人。

バルナバ

ウェルブレスの町で鍛冶屋を営む老ドワーフ。「あやかしの炉」では曾祖父の使っていた工房の復興を目指し、そのために「とらわれたノームたち」ではフリーシュウ村のノームに仕事を依頼する。

ホブゴブリン四姉妹

名前はそれぞれアルア、ジェイサー、セドニー、チュン。キャンペーン開始より少し前にこの地方に現われたホブゴブリンの戦争請負屋で、自分たちの軍隊として丸かじり族を訓練している。

ドラウのギャリイとも手を結び、フリーシュウ村のノームたちを脅して戦争機械を作らせている。

丸かじり族

「アナグマ使いの穴」に出てくるゴブリン、ディンとデンの故郷。元来は大人しい一族だが、キャンペーン開始より少し前からアルア、ジェイサー、セドニー、チュンのホブゴブリン四姉妹が牛耳り、戦闘の訓練を行なわせ、「小鬼の穴」ではウェルブレスを襲撃するに至る。

マルゴー氏

「アナグマ使いの穴」で初登場。ウェルブレスの町外れで農園を営むハーフリングの紳士。何か事件があった時の寄り合いに出る町の顔役でもある。

ランカラ婦人

「蟲使いの穴」で初登場。ウェルブレスの町で人を雇って運び屋をやっているヒューマンの女性。寄り合いに出る町の顔役でもある。

このアドベンチャーの舞台

『うらかなる地での冒険』の舞台になるのは、ウェルニム（草の海ほどの意味）地方という平原地帯の一角にある、ウェルブレスの町周辺だ。

この辺りは夏はそこまで暑くならず、冬も雪が降るのは稀なくらい安定した気候で、まさにうらかなる地である。

ウェルニムは大陸東方の文明圏と辺境の諸都市を結ぶ街道の通る平原で、ウェルブレスもその街道沿いにある。

ウェルブレス

ウェルブレスという名の町はウェルニム地方ではそう珍しくもない、街道沿いの入植地が発展してできた町である。町の周辺で農場や牧場などを営む者も含めた人口は1021人で、その半数以上がヒューマンだ。他の諸種族ではドワーフ、ハープリングの数が多く、エルフの姿はめったに見られないが、辺境の諸都市からは珍しい種族が流れてくることが多く、よそ者には比較的寛容だ。

ウェルブレスの特筆すべき物事は以下の通りだ。

バルナバの店

バルナバ（ドワーフの男性）が経営する鍛冶屋。日用品から冒険の道具まで、金属製品であれば何でも商っている。無い物は店主が作ることもできるが、時間がかかる。

最近のバルナバは店のことを店番の小僧に任せ、先祖の古文書を読むことに凝っている。

宿屋“風見竜”亭

町に宿は数軒あるが、酒場で冒険者が好む濃い味の食べ物を出し、冒険道具の商いや戦利品の買取りも手がけるなど、冒険に関することを一番手広くやっているのがこの“風見竜”亭である。

店主のタージェーン（エルフの女性）は百年ほど前は冒険者で、酔った時はいつも“やり残した冒険”を託せる猛者を待っていると絡み酒をする。

ランカラの運び屋

ランカラ婦人（ヒューマンの女性）が経営している運送屋。婦人はもう馬を駆るのを引退して久しいが、かつては“はやての”ランカラと呼ばれていたこともある。

周辺の町や村を回る定期馬車による宅配が主な仕事だが、急ぎの用にはおかみが馬を駆ることもある。

万神の祈祷所

壁の棚にいくつもの神の像がてんで勝手に置かれ、それらに人々が祈りを捧げる場所。もとは開拓村だったウェルブレスには司祭がおらず神殿が無い神も多いため、自然とこのような形での礼拝が主となった。

町に何かあった時に人々が集まる寄り合い所でもある。

ウェルブレス周辺の色々

ウェルブレスはその周辺にも様々なものがある。ここではその一部を紹介する。

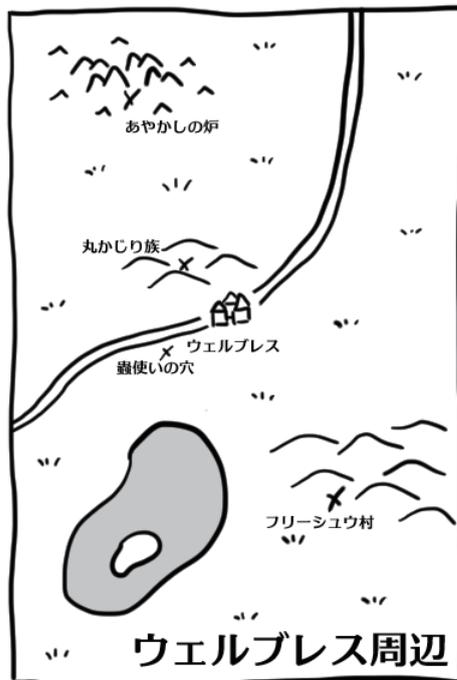
丸かじり族の集落

ゴブリンが100人ほど住んでいる集落。彼らは狩りや採集で暮らしており、ウェルブレスの領域にはめったに入ってきておらず、ウェルブレスの者もめったに立ち入らない緊張した中立状態にある。

境界近くに町の民が農作物を置いておくとゴブリンが狩りの獲物と交換するような沈黙交易も行なわれている。

フリーシュウ村

80人ほどのノームが暮らす丘陵地帯の洞窟。彼らは近くでの狩りやキノコ栽培の他、発明品や細工物を町で売ることによって生計を立てている。



アナグマ使いの穴（1レベル）

冒険の概要

この冒険は1レベルのキャラクター3～5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町外れで農園を営むハーフリングのマルゴーから、果物畑が荒らされて困っていると相談を受ける。事実、そこは穴だらけで、その中には人が入ることができるようなものまである。

これは近くに住むバジャーたちの仕業である。彼らはゴブリンのディンとデン兄弟に飼慣らされ、彼らが農園から作物を盗むための穴を掘っているのだ。

キャラクターたちがバジャーの掘った穴から巣穴へと向かい、これらを退治すれば冒険は終了である。

冒険への導入

皆さんは冒険とそれで得られる栄光を求めて旗揚げした冒険者たちです。

さて、皆さんが滞在している宿に、早速依頼人が訪れたようです。

丸々としたハーフリングのマルゴー氏。町外れで農園を営む紳士です。いつもこやかな彼ですが、今日はずいぶんと疲れた様子です。

「困った困った。農園が荒らされてるんです」

キャラクターたちが滞在している宿に、ハーフリングのマルゴーがやってくる。彼は町外れの丘の上に住む恰幅のいい紳士で、一帯の農園を経営している。いつも陽気な彼だが、今日は珍しく陰しい顔をしている。

彼はキャラクターたちに、農園が何者かに荒らされて野菜や果物を盗まれているので、犯人を捕まえてくれないかと頼んでくる。依頼料は後金で50GPだ。

1. 農園

皆さんがマルゴーに案内されて農園のある丘にやってくると、ところどころに掘り返された泥でできた塚があります。

「ほら、あの果物畑の近くとか穴ぼこだらけでしょう？困ったもんです。おそらくバジャーの仕業なんですよ。埋め戻してはいるんですが、またすぐ掘ってくるんです。この辺にはでっかくって獐猛なものいるから、冒険者さんにお願いたいんですよ」

農園主の悲しそうな視線の先には、収穫期なのにほとんどの実を盗まれた痛ましいリンゴの木がありました。

マルゴーの言う通り、農園では旬の果物や野菜が盗まれ、地面にはいくつもの穴が空いている。穴の大きさはさまざまだが、人が入れるほどのものもある。

荒らしている動物は何か考える

難易度10の【知力】〈自然〉判定に成功したキャラクターは、バジャーのたぐいは地面に穴を掘って畑を荒らすため、農家からはやっかいな害獣とされているのを知っている。

農場の様子から推理する

辺りを調べて難易度10の【知力】〈自然〉判定に成功すれば、野生動物が荒らしたにしてはその場で作物を食い荒らした様子が少なく、不自然だとわかる。

足跡を見て難易度10の【知力】〈歴史〉判定に成功すれば、足跡の中にゴブリンの物が混じっているのに気づける。

人が入れそうな穴の幅は1.5m（5フィート）、深さはおよそ6m（20フィート）で、ロープなどがあれば難なく降りることができる。

穴に入ったなら「2. 縦穴の中」へ進むこと。

2. 縦穴の中

バジャーが掘ったと思われる縦穴に下ると、足の下が耕されているかのようにふんわりしています。転ばないように注意が必要でしょう。

ここは地面の中ですが、あたりからはかすかに風の動く気配を感じます。長さや広さがかなりありそうです。

バジャーが掘った穴の中は照明も何もない“暗闇”の空間だ。

この穴は縦穴の周辺や、広がっている部分以外は通路幅は2.4 m（8フィート）、天井までの高さは2.4 m（8フィート）である。

降りてから明かりのある状態で周囲を見回せば、穴の中が多くの通路に分かれており、農場の作物がところどころに転がっているのが見える。

中の様子を確認したら「3. バジャーの巣穴」へ進むこと。

3. バジャーの巣穴

縦穴を下りた先は通路が絡み合った迷路のようにになっているバジャーの巣穴でした。

皆さんはここから正しい道を選び取り、事件の原因に迫らなければなりません。

バジャーが掘った巣穴は丘の地下に網目のように広がっている。

出入口のあたりをつける

難易度 15 の【判断力】〈生存〉判定に成功すれば、地上の地形との対照や風の動きを読み、彼らが主に使っている出入口に目星をつけることができる。

判定に成功して出入口にあたりをつけたら「4. 寝床」へ進むこと。

判定に失敗したなら、『巣穴の中で……』表をロールして、何があったのかを決定する。

判定に成功したら、「4. 寝床」へ進むこと。

巣穴の中で……

1d4 何があった？

- 1 死角に深い縦穴がある。いわゆる落とし穴だ。発見には難易度 10 の【判断力】〈知覚〉判定が必要である。失敗したなら、戦闘を歩いているキャラクターは 10 フィートの縦穴に落ち、1d6 の [殴打] ダメージを受ける。
- 2 床から水がにじみ出しており、通路はここで行き止まりになっている。
- 3 リンゴが 1d4 個落ちている。
- 4 ひどい臭いだ。ここはバジャーたちが糞をする場所らしい。糞をよく観察するなら、1d6SP が見つかる。

4. 寝床 (150XP)

巣穴を探索していた皆さんは、向こう側に光が見える横穴が続いている場所を見つけました。しかし、その手前はバジャーの寝床になっており、部屋の真ん中ではヒューマンほどもある大きさのバジャーが2体、普通のバジャーたちを従えて寝ています。

出入口を求めて進んだ先はバジャーたちの寝床になっている。ここは縦横それぞれ9m(30フィート)ほどの部屋で、キャラクターたちが入ってきた通路の反対側には外の空間が見える穴がある。

部屋の中心には2体の**ジャイアント・バジャー**と、5体の**バジャー**が昼寝をしている。

バジャーたちを起こさないで通り抜けるには難易度11の【敏捷力】〈隠密〉判定が必要になる。失敗した場合、バジャーたちは目を覚ましてキャラクターたちに襲いかかる。安眠を脅かされたバジャーたちは混乱しており、死ぬまで戦う。

外への出口へ進むなら「5. ゴブリンの小屋」へ進むこと。

ジャイアント・バジャー

中型・野獣、無属性

AC: 10 **イニシアチブ**: +0 (10)

hp: 13 (2d8 + 4)

移動速度: 9m (30フィート)、穴掘り3m (10フィート)

	修正値 セーブ			修正値 セーブ		
【筋】	13	+1	+1	【知】	2	-4 -4
【敏】	10	+0	+0	【判】	12	+1 +1
【耐】	15	+2	+2	【魅】	5	-3 -3

感覚: 暗視9m (30フィート)、受動〈知覚〉11

言語: -

脅威度: 1/4 (50XP、習熟ボーナス+2)

特徴

鋭敏嗅覚: バジャーは嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃: バジャーは1回の噛みつき、1回の爪で2回の攻撃を行なう。

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い1.5m (5フィート)、目標1つ。ヒット: 4 (1d6 + 1) [刺突] ダメージ。

爪: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィート、目標1体。ヒット: 6 (2d4 + 1) [刺突] ダメージ。

バジャー

超小型・野獣、無属性

AC: 10

イニシアチブ: +0 (10)

hp: 3 (1d4 + 1)

移動速度: 6m (20フィート)、穴掘り1.5m (5フィート)

	修正値 セーブ			修正値 セーブ		
【筋】	4	-3	-3	【知】	2	-4 -4
【敏】	11	+0	+0	【判】	12	+1 +1
【耐】	12	+1	+1	【魅】	5	-3 -3

感覚: 暗視9m (30フィート)、受動〈知覚〉11

言語: -

脅威度: 0 (10XP、習熟ボーナス+2)

特徴

鋭敏嗅覚: バジャーは嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+2、間合い1.5m (5フィート)、目標1つ。ヒット: 1 [刺突] ダメージ。

5. ゴブリンの小屋 (150XP)

バジャーの巣穴から出た皆さんは、そこが町の近くにある森の中だと気がつきます。穴の周囲は広場になっており、古びた小屋が建っています。

その小屋の前ではよく似た姿格好のゴブリン2人が、荷車の前でリンゴや野菜を樽やずだ袋に詰めています。

「げっ。やばいぜ兄者」

「そうだな弟よ」

どうやら、この2人が犯人のようです。

巣穴から出るとそこは森の中で、廃棄された狩人の小屋がある。その手前では**ゴブリン**の兄弟、ディンとデンが果物や野菜を樽やずだ袋に詰めている。彼らはバジャーに盗ませた野菜を市場で売り、金を稼いでいるのだ。

彼らはキャラクターたちがバジャーの巣穴から出てくると悪事が露見したことを悟り、3体の**ジャイアント・バジャー**をけしかけ、自分たちも身構える。口封じをすればまだこの仕事を続けられるからだ。

ディンとデンはバジャーを前衛に割り振り、自分たちはショートボウで攻撃する戦術をとる。ゴブリンたちはどちらか倒れるかジャイアント・バジャーが2体倒されると、逃げ出そうとする。ジャイアント・バジャーはゴブリンたちに従っており、彼らが逃げ出せば共に脱出を試みる。

脱出もできない状態では彼は身ぐるみ全部奪われてでも生き延びたい一心で、ディン、デン共に必死で命乞いをする。

ゴブリンたちに事情を聞くなら、彼らはこの近くにあるゴブリンの集落、丸かじり族の一員だったが、真面目な奴が族長になってのんびりした暮らしができなくなったので、一族に伝わる動物使いの指輪を盗んで流れてきたのだと語る。これはこのアドベンチャーをキャンペーンで遊ぶならば続きと関係あるが、単体で遊ぶ時には気にしなくてもいい情報だ。

ディンは指輪をしており、これはリング・オヴ・アニマル・インフルエンスである。

なお、小屋の中には食糧やゴブリン兄弟が盗んだ作物を売ったりなんだりして作った財産が置かれている。その内容は2098CP、114SP、9GP、傷物のアメジスト(75GP)だ。

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、シールド) **イニシアチブ**: +2 (12)

hp: 7 (2d6)

移動速度: 9m (30フィート)

	修正値 セーブ			修正値 セーブ		
【筋】	8	-1	-1	【知】	10	+0 +0
【敏】	14	+2	+2	【判】	8	-1 -1
【耐】	10	+0	+0	【魅】	8	-1 -1

技能: 〈隠密〉+6

感覚: 暗視 18m (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、習熟ボーナス+2)

特徴

素早い脱出: 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あるいは隠れ身アクションを行なえる。

アクション

シメター: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い1.5m (5フィート)、目標1つ。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、射程15 / 60m (80/320フィート)、目標1つ。ヒット: 5 (1d6+2) [刺突] ダメージ。

ジャイアント・バジャー

中型・野獣、無属性

AC: 10

イニシアチブ: +0 (10)

hp: 13 (2d8+4)

移動速度: 9m (30フィート)、穴掘り3m (10フィート)

	修正値 セーブ			修正値 セーブ		
【筋】	13	+1	+1	【知】	2	-4 -4
【敏】	10	+0	+0	【判】	12	+1 +1
【耐】	15	+2	+2	【魅】	5	-3 -3

感覚: 暗視9m (30フィート)、受動〈知覚〉11

言語: -

脅威度: 1/4 (50XP、習熟ボーナス+2)

特徴

鋭敏嗅覚: バジャーは嗅覚による**【判断力】**〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃: バジャーは1回の噛みつき、1回の爪で2回の攻撃を行なう。

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い1.5m (5フィート)、目標1つ。ヒット: 4 (1d6+1) [刺突] ダメージ。

爪: 近接武器攻撃: 攻撃+3、間合い5フィート、目標1体。ヒット: 6 (2d4+1) [刺突] ダメージ。

リング・オヴ・アニマル・インフルエンス

Ring of Animal Influence / 動物への影響力の指輪

指輪、レア

この指輪は3チャージを持ち、毎日の夜明け毎に消費されたチャージを1d3回復する。指輪を身につけると、君は1回のアクションとしてその1チャージを使って以下の呪文から1つを発動できる。

- アニマル・フレンドシップ (セーブ難易度13)
- スピーク・ウィズ・アニマルズ
- フィアー (セーブ難易度13)、目標にできるのは**【知力】**3以下の野獣のみ

結末

ディンとデンの兄弟を倒せば、バジャーによる組織的な穴掘りは終わってマルゴアの農園には平穏が戻り、キャラクターたちは感謝されるとともに、町でちょっとした名声を得られる。

ディンとデンを町の警備隊などに引き渡した場合、彼らは当分の労役を命ぜられる。