

D&D 5版向けシナリオ

蛮姫の砦

Barbarian Princess's Fortress

<Black Death Shadow II>



Team White Box

蛮姫の砦

黒死の影 Black Death Shadow II

B Barbarian Princess's Fortress



冒険者たちよ、サトウマ王国に迫るオーク四部族の脅威に立ち向かえ！

魔法の城塞を敵陣に打ち立てて、千の戦士の先陣を切ってオーク達を打ち払うのだ！

戦いの果てにあなたたちは何を見るのか。

はじめに

DnD 5th 4~6 レベル用アドベンチャーシナリオ

この中編アドベンチャーは、4レベルキャラクター3人から6人向けのもので、慣れ始めたプレイヤーやDM向けに作成された物です。

前編に獣の兄弟団(1-3レベル用)というシナリオが用意されていますが、そこから続けてもかまいませんし、このシナリオから始めてもかまいません。

独立して遊ぶ事も可能なようになっております。

アドベンチャーの舞台は、フォゴットン・レルムを前提としております。適宜変えてもかまいません。

プレイ時間はある程度慣れたプレイヤーは、1章を5時間、2章を5時間、3章を5時間、4章を5時間程でプレイすることを想定しております。セッションごとに差があるため、速度を測り調整してください。

レベルアップはマイルストーン式(シナリオの目安ごとにLVup)となっております。

(全3~4回予定)

このアドベンチャーに登場するクリーチャー、神

格については、複数指定することがございます。マニュアルを多く参照しなくてすむようにという理由です。



本アドベンチャーをプレイヤーとして遊ぶ場合には、ここから先を読まないようにしてください。

アドベンチャーの流れ

アドベンチャーは大きく分けて以下の場面で構成されております。

1章 試練と至宝 (LV4)

プロローグ

シャーロットは命を受けて本国に向かうこととなる。あなたたちは彼女の協力者だ。道中での遭遇

1 ペリアン大公からの使命 ※

オーク部族の襲撃が計画されているらしい。準備のために国へ戻ることに。

2 クコロ山周囲

ワーウルフの盗賊団“草の一味”が最近跋扈しているという噂がある。

3 緑柱石の洞窟

試練の洞窟に宝物を取りに行くなか、どうやら何者がかが巣くっているようです。

4 幕間 王との会見 ※

2章 交渉にして開戦 (LV5)

5 王城に使者あらわる

オークより使者が訪れる。意外な事実が語られる。

6 諸侯会議 ※

戦略について語られる。諸侯たちの配置、遊撃部隊としての精鋭があなたたちだ。

7 荒野の道中

向かうは敵地であり、常時警戒を怠ってはいけない。

8 一夜砦防衛

先遣隊が到着し休憩を行えた。防衛を行う。

3章 四部族大戦

9 布陣展開、ヴォーラ威力偵察

大公本隊、到着。

敵大将ヴォーラ、および精鋭部隊が襲撃してくる。

万全の備えをしたサトゥマ軍は追い返す。

10 四部族 - 栄光の牙

戦車乗りドルークが奇襲を本陣に仕掛けて人質をさらっていく。奪い返せ。

11 五公会議 ※

五公到着。城塞完成。催し物と会議が続く。あなたたちが大将首を討ち果たす役を果たすことになる。

シャーロット姫がパラディンに叙任

4章 峡谷の戦い (LV6)

12 四部族 - 剛力の牙

森の中での戦い。脳天割りのバショクの主力軍との戦い。

13 四部族 - 武勇の牙

茂みに覆われていて本拠地のわからなかった武勇の牙の情報が入る。精鋭が向かう。

14 峡谷の戦い

峡谷の橋に待ち構えるヴォーラと精鋭たち。

エピローグ ※

4部族のうち3部族まで討ち果たした。サトゥマ王国にオーク部族は従うこととなる。

※印は会話や交渉事がメインの場面となります。

あまりにもロールプレイが長引く場合は、DMがきの良いところで切り上げましょう。

1章 試練と至宝

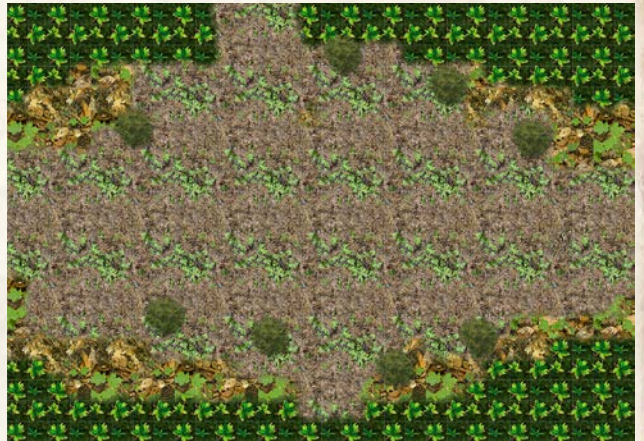
プロローグ

あなたたちパーティーは、サトゥマ武士の国、オサカ国に向かっています。

シャーロット・ペリアンは大公家、第一継承権を持つ姫でもあった。

あなたたちパーティーはみな、彼女に何らかの理由で同伴し使命の手助けをする事を決意しています。

あなたたちは道中にて先遣隊であろうオークと遭遇しました。オークの警戒心は高いため見つかりやすいであろう。



MAP 1 草原

戦闘配置 オーク先遣隊

オーク (プレイヤー数 x 1.5 体, 切り捨て)

戦術

オークは西側にいるプレイヤー達に東側から襲ってきます。ものを奪おうとしてくる模様です。

首領格が持つポーチから22GP入手できます。



1. ペリアン大公からの使命



Map2 謁見の間

シャーロットは父に当たるペリアン大公の命を受けて、オーク大舞台の討伐の総大将として任命を受ける。

シャーロットの武勲もオーク大部隊の討伐を果たせば、諸侯も納得し、次期の大公になれるだけの実績も積めるであろうということである。

あわせて、来るべきオーク大部隊の襲来に備えて、大公家で緑柱石(ベリル)の洞窟に保管している魔法の砦(ゴンザズ・リデュースブル・キャッスル)を回収する事を命じられる。

魔法の砦は戦場の上に巨大な城塞を展開できる、戦略級の国宝である。保管しているダンジョンには魔法的な仕掛けがあり、侵入困難となっている。

“皆に実力を示し続けよ”とペリアン大公は言った。

事前準備資金として、パーティーメンバー1人あたりポーション1つ、100GPを渡される。

期日は10日程度。オークの軍勢は集結する予想日の前に、準備を進めたいとのこと。

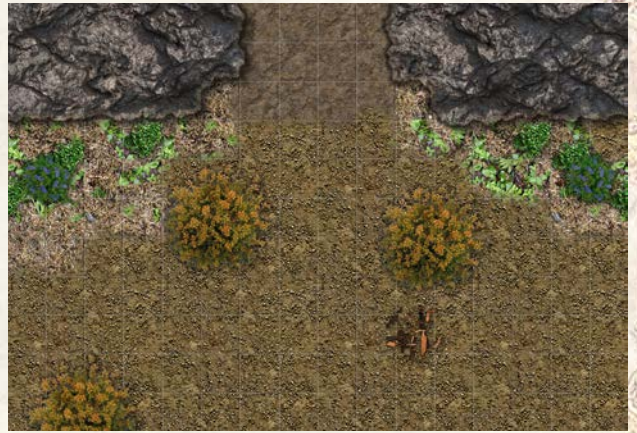
2日ほどかけて、緑柱石の洞窟のふもとまで移動します。

2. クコロ山周囲

2日ほど移動すると、一行はクコロ山に到着する。

ワーウルフにさらわれようとしている、ウッドエルフの娘ピレルを助けることとなる。(彼女は水を汲みに来たようだ)

2ターン後に“草の一味”と遭遇することとなる。



Map3 クコロ山周囲

戦闘配置 草の一味 オカミン組

オカミン: ワーウルフ

ダイアウルフ

ウルフ x 3

画面西側にパーティー、ピレルがいる。

東側からオカミン組はやってくる。

戦術

ワーウルフのオカミンは、HPが半分になると仲間のウルフが2頭以下になると、不利とみて逃げる。

倒すと、財布(50GP)がもらえる。

その後の展開

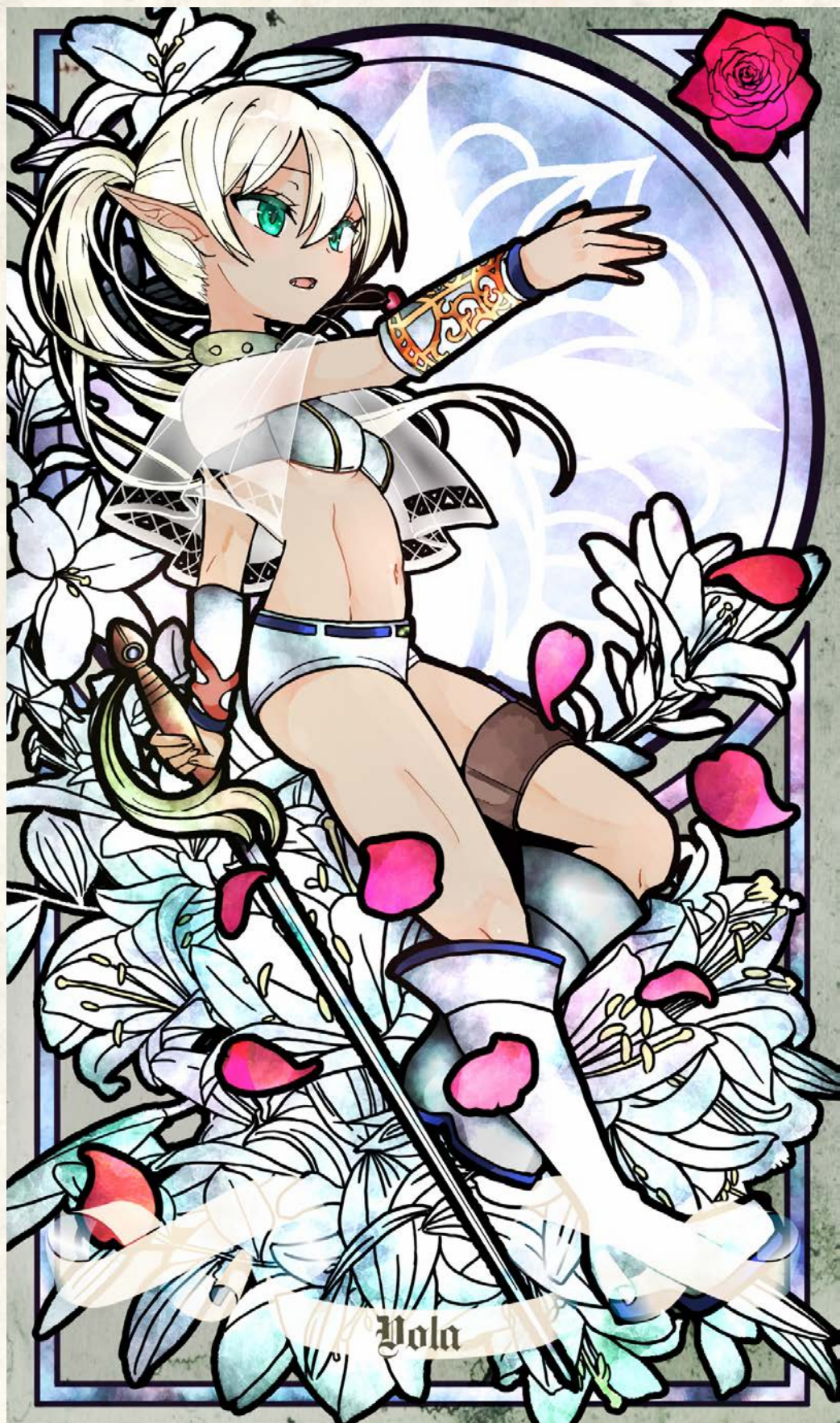
エルフの名前は、クコロ村のピレル。周囲の草を取りに来たりするドルイドである。

彼女は安全な水のくむ場所を知っている、目の前に見える入り口の先は危険である。(Map4-1) 貴重な草の取れる入り口について教えてください。(Map4-2)

ピレルを救出すると、パーティー一行は、クコロ村で歓迎されます。

オカミンは以下のことを知っています

草の一味は、獣の兄弟団の兄弟分である。クコロ村の規模、偵察した内容について人質としてピレルをさらおうとした。



Yola

