

フィフスエディションRPG 3レベル遭遇集『魔女の手下たち』

はじめに

このPDFにはフィフスエディションRPGで遊ぶための3つの戦闘遭遇が収められている。

いずれも3レベルの冒険者4人のための遭遇として作られていて、遭遇の情報やモンスターたちの戦術、さらにはそれぞれのために特別に詠えたマップが付属している。これらの遭遇をただ順番に遊んだり、なにかしら筋書きを考えて依頼人や報酬を用意するだけで簡単なシナリオに仕上がるだろう。

あるいは、それぞれの遭遇を抜き出して、君の冒険に組み込んだりしても構わない。巻末には改造のためのコラムも用意している。これらの遭遇は素材として君の好きなように使ってよいのだ。

モンスター・魔法のアイテムの出典について

各データの出典に関しては注釈で示します。

- *1 『フィフスエディションRPG コア・ルール』
- *2 『フィフスエディションRPG モンスター・データファイル』
- *3 『フィフスエディションRPG NPC・データファイル』

グリッド戦闘について

この遭遇集に掲載されたマップは、正方形のマスを並べたグリッド・マップとなっている。

この遭遇集の中で、グリッド・マップを用いた戦闘を行う際は、以下のようにするとよい。

マス：1マスは、一辺5フィート(1.5m)の正方形とする。これは小型・中型サイズのクリーチャーが占有するのにちょうどいい大きさだ。一方で、オーガのような大型サイズのクリーチャーは、10×10フィート(3×3m)の4マスを占有する。

移動：クリーチャーが移動する際は、移動速度を5フィート(1.5m)ごとに1マスと数えること。

頂点だけが接しているマスへと斜めに移動する際も、1マスと数えてよい。

距離：グリッド・マップにおける距離を数える時は、数える起点となるマスを0として、目標の占有するマスまでを含めた最短距離のマス数を数えるとよい。この時、移動と同様に、頂点だけが接している斜め先のマスまでも1マスとして数えること。

**本アドベンチャーをプレイヤーとして遊ぶ場合、
ここから先は読まないようにして下さい。**

■フィフスエディションRPG3レベル遭遇集『魔女の手下たち』

- 本遭遇集に掲載しているデータは、第5版RPGの各種ルールブックに掲載されている内容から改編されている場合があります。プレイ中にこのデータを使用する場合には、必ず事前にGMや他のプレイヤーに確認を取ってください。
- 特定のワールド・セッティングに依存する内容もありませんので、汎用的に使っていただくことができます。
- クリーチャーと戦闘をするにあたって、登場するクリーチャーの位置などはキャラクターとの距離で表記しています。
- 本デジタルデータ、図版、文章などの無断転載、複写、複製ならびに、形態を問わず再配布を禁じます。

この遭遇集を用いて遊ぶためには『フィフスエディションRPG』(<https://hj-trpg.com/#5e>)をはじめとした、第5版RPGに対応するルールブックが必要です。データの各項目の見方はそれらのルールブックを参照してください。

著者：ラムダ・プランニング 堀内裕之、宮崎樹

編集：宮崎樹、上田明

デザインワーク：上田明

●フィフスエディションRPG：<https://hj-trpg.com/#5e>

カスタマーサービス、お問い合わせ先

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobbyビル 株式会社ホビージャパン

HobbyJAPAN TRPG：<https://hj-trpg.com/>

Mail：trpg@hobbyjapan.co.jp

2024/9/11 初版

遭遇1 街道での襲撃 (500XP)

遭遇の位置づけ

この遭遇は3レベルのキャラクターの能力に慣れるためのチュートリアルとして考えられている。

そのため、この遭遇後は休憩を取らせるのが望ましい。

様々なリソースを使いやすくするために、予め、この後に休憩が取れることを伝えてしまってもよいだろう。

ホブゴブリン	2体	A	*2
ゴブリン	4体	B	*2
ウルフ	2体	C	*1

セットアップ

冒険者たちは街道沿いでゴブリンの襲撃を受ける。

指揮を執るのは大柄なホブゴブリンだ。

道の脇ではゴブリンたちが意地悪い目を光らせ、調教されたウルフが牙を覗かせる。

この襲撃は彼らのねぐらからは少し離れている。よって、洞窟にいる他のモンスターがこの遭遇に加勢することはない。

マップに示した位置にモンスターコマをそれぞれ配置した後、Sで示した冒険者側スタート範囲に冒険者コマを配置すること。

このエリアの情報

明るさ：このエリアは、日中であれば“明るい”。夜間であれば月明かりによって“薄暗い”明るさとなる。

導入 (必要に応じて読み上げること)

森の中の街道で、君たちは襲撃を受けた。

がっちりと鎧を着込んだホブゴブリンのがなり声と共に、ゴブリンたちが飛び出してくる。

逃げ出す旅人をいたぶるためか、ウルフまでも放たれた。

彼らにとって不幸なことに、君たちは完全武装の冒険者の一団だ。

ゴブリンの襲撃隊は、力試しの相手にはちょうどいいだろう。

終了条件

すべてのモンスターのhpを0にする。

戦術

ゴブリンたちはできうる限り2対1で敵と戦おうとする。それができそうにない場合はショートボウで攻撃を行なおうとするだろう。また、より与しやすい相手を狙うため、前衛に接敵されたなら、素速い脱出を使って離脱し、後衛を襲い始める。

ホブゴブリンは前衛と後衛で分かれていて、前衛はロングソード、後衛はロングボウを装備し、可能な限り“連携打撃”を使おうとする。

ウルフは目についた敵を狙う。“連携戦闘”を活かしながら、他の味方が有利となるように、相手を転倒させようとするだろう。ひとたび相手が転倒したならば、その相手が起き上がるまで襲い続ける。

宝物

ホブゴブリン：略奪品の小袋 (40gpの金貨)

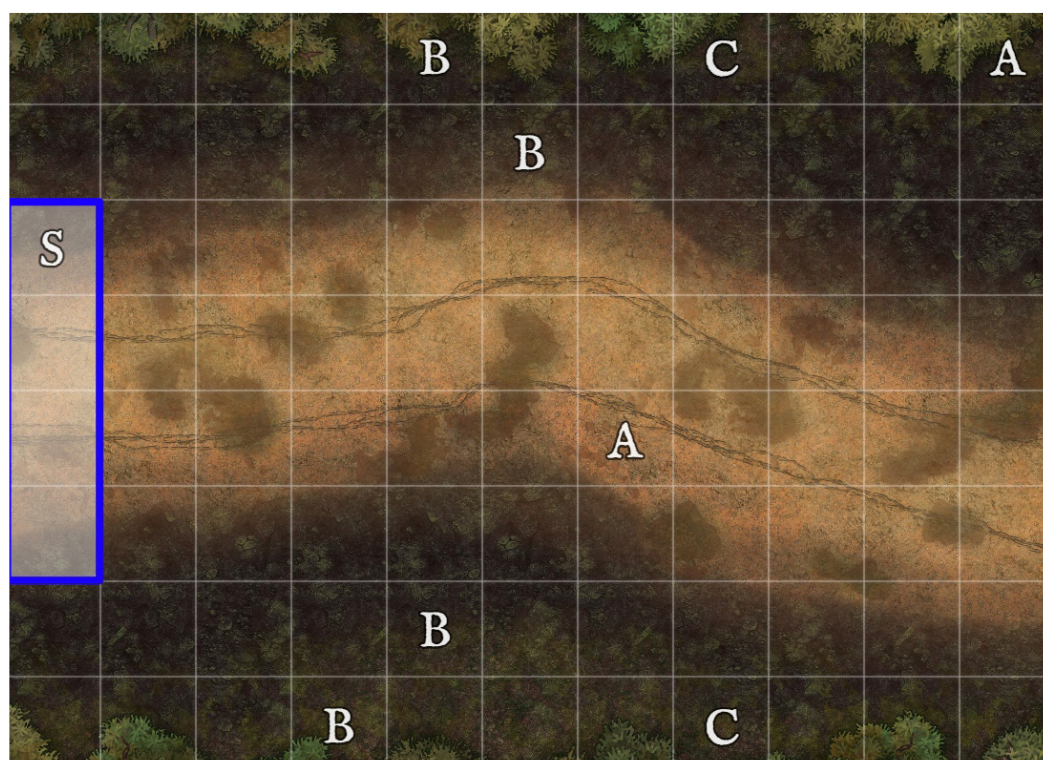
結末

襲撃を撃退すると、森は静まりかえる。

増援はいないようだ。

指揮官らしきホブゴブリンの懷には地図があった。

それによると、彼らのねぐらは、ここから少し離れた森の中にあるらしい。



遭遇2 洞窟の見張り(600XP)

遭遇の位置づけ

この遭遇はボス戦闘の前の道中戦闘として考えられている。
この遭遇後には休憩を取らずに次の遭遇へ向かうのがよいだろう。

もし、休憩が必要そうならば、撤退を促すべきだ。

オーガ	1体	A	*2
ウルフ	3体	B	*1

セットアップ

冒険者たちが地図に従い、森の中へと分け入っていくと、洞窟の前に佇むオーガを見つける。

忍び寄る冒険者たち。だが、木陰ではすでにウルフたちがその臭いを嗅ぎつけていた。

この戦闘中、洞窟の中のモンスターが加勢することはない。

マップに示した位置にモンスターコマをそれぞれ配置した後、Sで示した冒険者側スタート範囲に冒険者コマを配置すること。

このエリアの情報

明るさ：このエリアは、日中であれば“明るい”。夜間であれば月明かりによって“薄暗い”明るさとなる。

導入(必要に応じて読み上げること)

地図に従って、森の中を進んだ先で、君たちは洞窟を見つけた。

あれがねぐらだろう。入口の前には見張りのオーガが座り込んでいる。

どうやら、こちらには気付いていない。

これ幸いと、その無防備な背中に君たちが近付こうとした途端、狼の吠え声が上がった。

木陰にウルフたちが潜んでいたのだ。

奇襲は失敗だ。

こちらに気付いたオーガが、怒りの唸りと共に、粗末な棍棒を振り上げた。

終了条件

すべてのモンスターのhpを0にする。

戦術

愚かなオーガはとにかく目の前にいる敵を殴りつける。だが、頭に血が上っていなければ、手が届く範囲で殴り倒すのが簡単な相手を狙う狡さも持ち合わせている。そのため、もしまだ誰にも攻撃されていなければACの低い相手を襲うだろうし、ウルフによって転倒した相手を見れば大喜びで攻撃するだろう。

ウルフは目についた敵を襲う。“連携戦闘”を活かしながら、他の味方が有利となるように、相手を転倒させようとするだろう。ひとたび相手が転倒したならば、その相手が起き上がるまで襲い続ける。

宝物

オーガ：オーガのきらきら袋(20gp相当の小物)

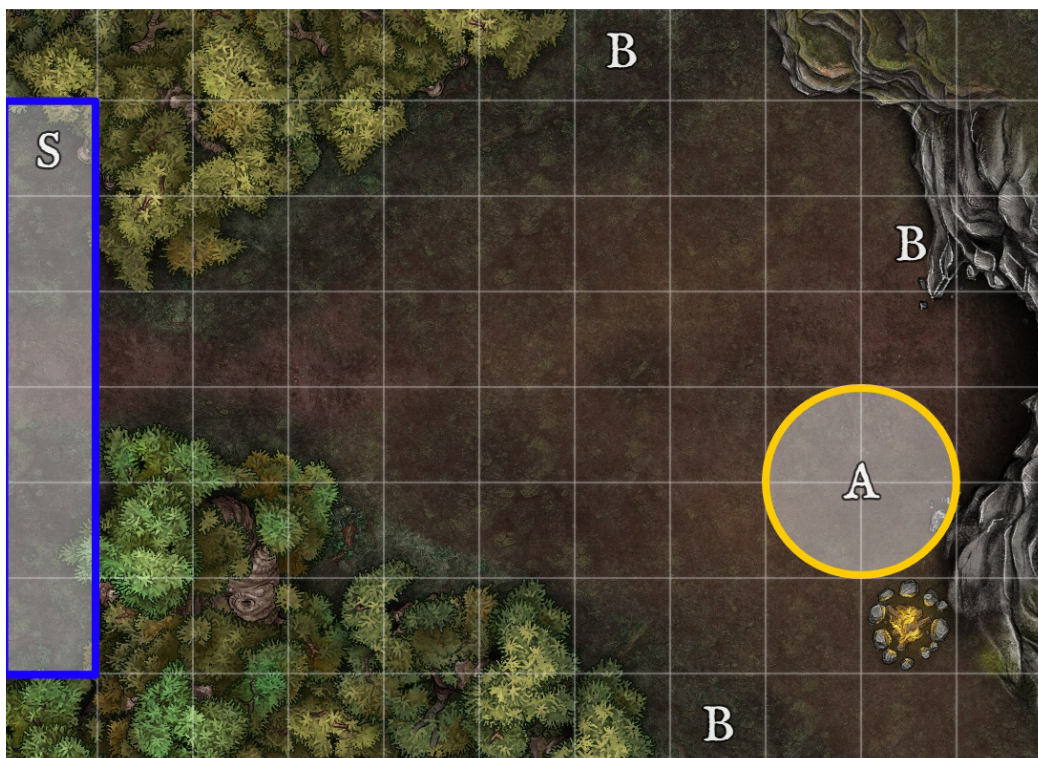
結末

見張りを始末した君たちの前に、洞窟がぽっかりと口を開けている。

奇妙なことに、洞窟からは何か食欲をそそる匂いがする。そして、声。

「お入り、お入り」

しゃがれた老婆の声が、君たちをあざ笑うように誘っていた。



遭遇3 魔女のねぐら (925XP)

遭遇の位置づけ

この遭遇は一連の遭遇を締めくくるボス戦として考えられている。

この後には大休憩を取っても構わない。

グリーン・ハグ	1体	A	*2
インプ	1体	B	*2
山賊	1体	C	*3

セットアップ

洞窟の中には肉の少ないシチューを煮込むハグと、その下僕の山賊、そして使い魔のインプがいる。

冒険者が近付いてくことに気付いたインプは不可視化して、待ち伏せをしている。

マップに示した位置にモンスターコマをそれぞれ配置した後、Sで示した冒険者側スタート範囲に冒険者コマを配置すること。

ただし、インプについては、不可視化が解除されるまでコマを置かないでよい。

このエリアの情報

明るさ：このエリアは、日中でも夜間でもたき火の火で“薄暗い”明るさだ。

導入 (必要に応じて読み上げること)

たき火に照らされて、洞窟の中は思いがけず明るい。
大釜を覗き込んでいたハグが、顔を上げ、君たちを見る。
にやにやとした笑みが、下から恐ろし気に照らし出される。
「そうらお前たち、肉がやってきたぞお」
肉切り包丁めいた爪が、君たちに向けられた。

終了条件

すべてのモンスターのhpを0にする。

戦術

インプの“不可視化”が解除されるまでは、ハグは冒険者たちが近付いてくるのを待ち受け、ヴィジャズ・モックリイを使用する。

ハグは弱い者いじめが好きのため、インプの“不可視化”が解けた後は、最もhpが少ない相手をつけ狙う。

インプは不可視化したまま、ハグに近付く冒険者を“毒針”で攻撃しようと待機する。“不可視化”が解除されたならば、近くにいる敵に手当たり次第に“毒針”を刺していく。

山賊はハグの護衛だ。ハグが誰にも接触されていないならば、最もACの高い相手へと向かう。ハグが接触されていたら、自身が機会攻撃を受けない限り、その敵を攻撃しようとする。

宝物

宝箱：ハグの宝(合計で240gp相当の様々な宝飾品や金貨)

祭壇：ハグのポーション(ポーション・オヴ・グロウス *1)

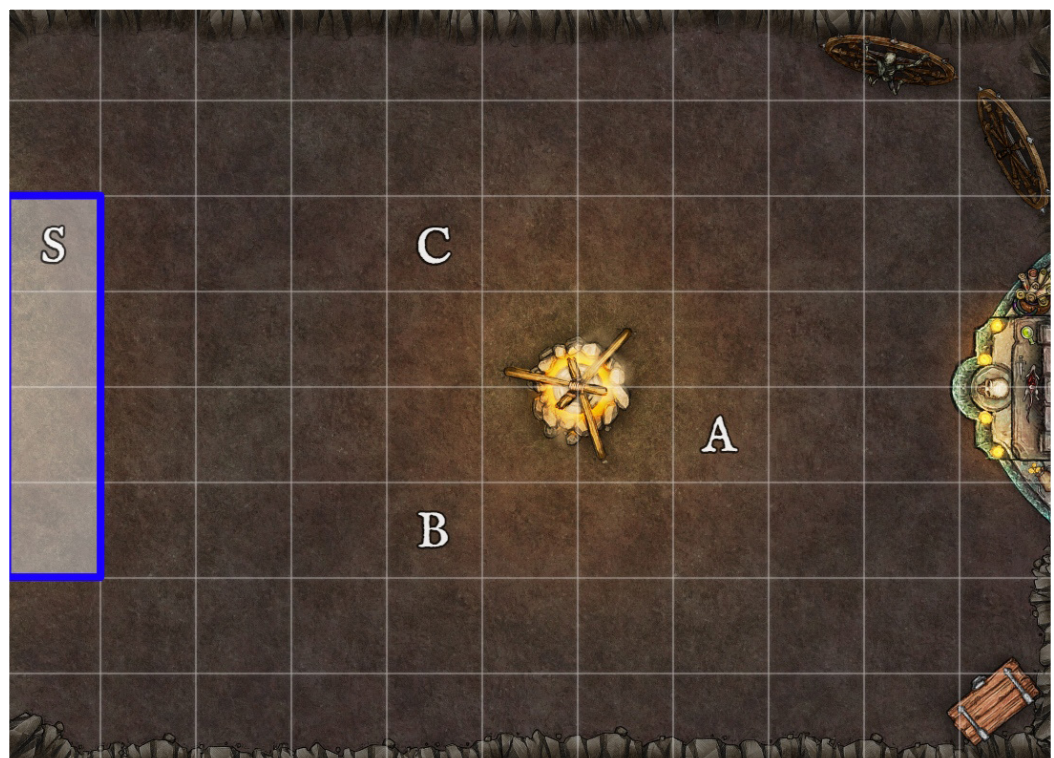
結末

おぞましい断末魔を上げて、ハグが倒れる。

静かになった洞窟に、ふつふつとシチューが煮える音が響く。

洞窟の奥には怪しげな祭壇と、重たげな宝箱。

君たちはみごと森の魔女を倒し、宝物を手に入れた。



コラム：この遭遇集を改造するには

この遭遇集は、そのまま遊ぶだけでも簡単なシナリオとなるように仕立ててある。

だが、より歯ごたえのある遭遇にしたかったら？逆に少し難しいと感じたら？

その時は、君の好きにして構わない。君たちの冒険の主は君たち自身であり、遭遇はあくまで素材だ。そこに手を入れることをためらう必要はない。

その一助として、改造のための様々なアイデアを遭遇ごとに載せる。

遭遇1 街道での襲撃

この遭遇は少々難しめに出来ている。

もし君がこの遭遇を簡単にしたいなら、“連携戦闘”を持つウルフをゴブリンに変えるとよいだろう。

また、ゴブリンたちの装備を取り換えるのもよい。具体的には、盾を取り除いてACを2下げてしまおう。

この遭遇に限らず、盾を持つモンスターから盾を取ったり、両手武器に変更するのは、シンプルかつ効果的な難易度調整としておすすめだ。

遭遇2 洞窟の見張り

この遭遇は、プレイヤーの工夫(とちょっとした運)次第で難易度が下がるように出来ている。

もし君がこの遭遇をもっと易しいものにしたいなら、ウルフの数を減らすのがよいだろう。

それでも厳しいと感じるならば、愚かなオーガは居眠りをしていて、最初のラウンドは戦闘に参加できないことにするとよい。

逆にもっと歯ごたえのあるものにしたいければ、ウルフをダイア・ウルフに変更すれば難易度は格段に上がる。1体でも十分、多くても2体に留めるのが望ましいだろう。

遭遇3 魔女のねぐら

単純に難易度を変えたければ、山賊の数を2体または3体に増やすとよい。

もしくは**ならずもの**の1体に変更するのも手だ。

また、遭遇開始時のハグの姿はマイナー・イリュージョンで作り出された幻であり、本体は“不可視の往来”で、不可視状態になっていることにすると、データを変えずに難易度を上げることができる。

一方難易度を下げたい場合、インプを変更するのがよいだろう。ジャイアント・フロッグなどは魔女さを保ちつつ難易度を下げ、かつ面白い遭遇になるだろう。

ホビージャパン・テーブルゲームチャンネル：トーク番組「モンスター・データファイル活用法」 8月22日



本遭遇集は、2024年8月22日配信した、ホビージャパン・テーブルゲームチャンネル：トーク番組「モンスター・データファイル活用法」においてご紹介した内容をブラッシュアップし、まとめたものです。

本遭遇集を参照しつつ番組をご覧いただくと、本書掲載の各遭遇が、どのような考えやプロセスから創り出されたのか、GMする際のノウハウなどが、わかりやすくご覧いただけます。

GMとしてご利用いただく際に、参考になるかと思います。ぜひご覧ください。

● YouTube ホビージャパン・テーブルゲームチャンネル
<https://www.youtube.com/channel/UCVmJerzRMurckjeaDFUUFgQ>

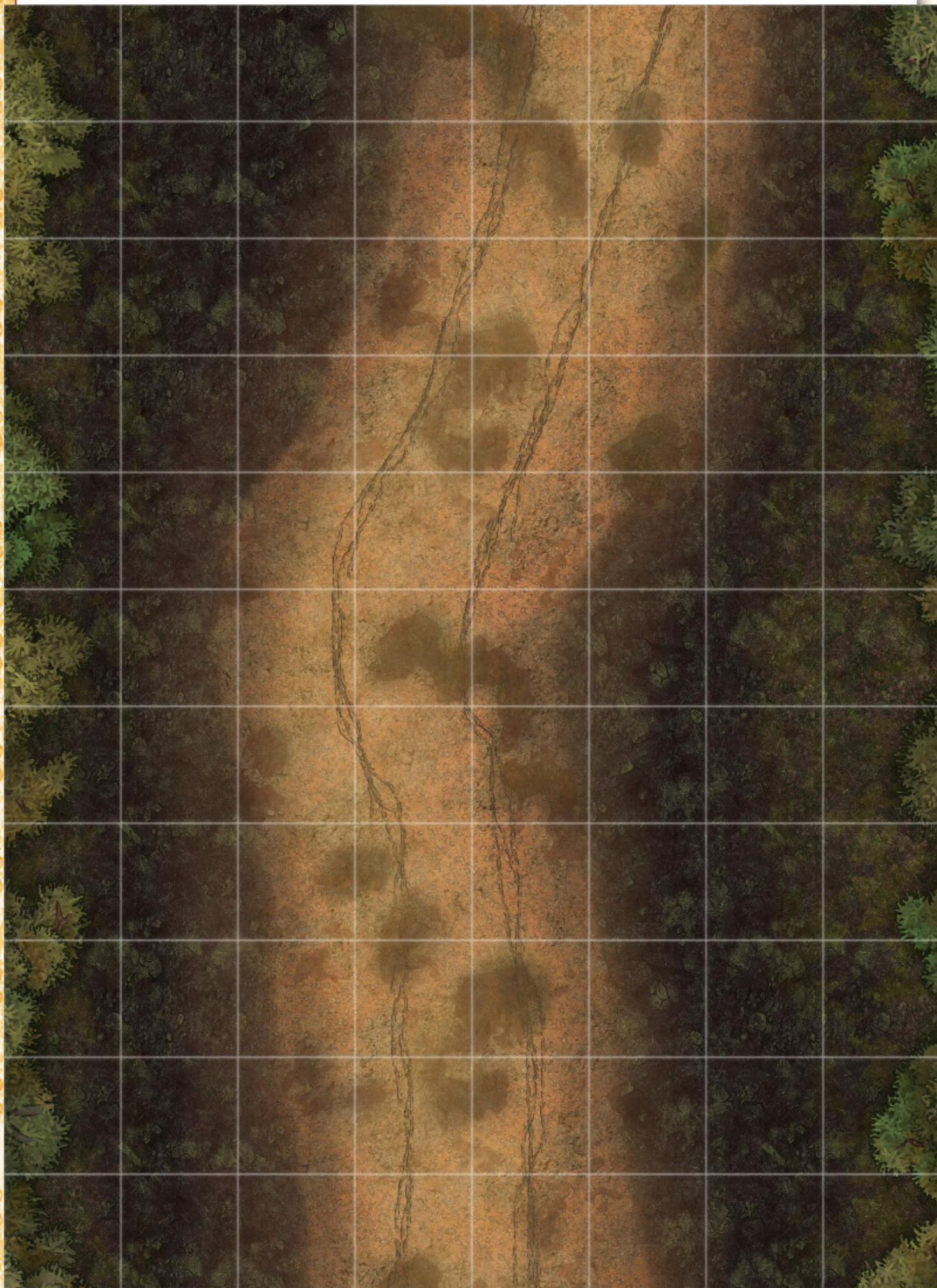


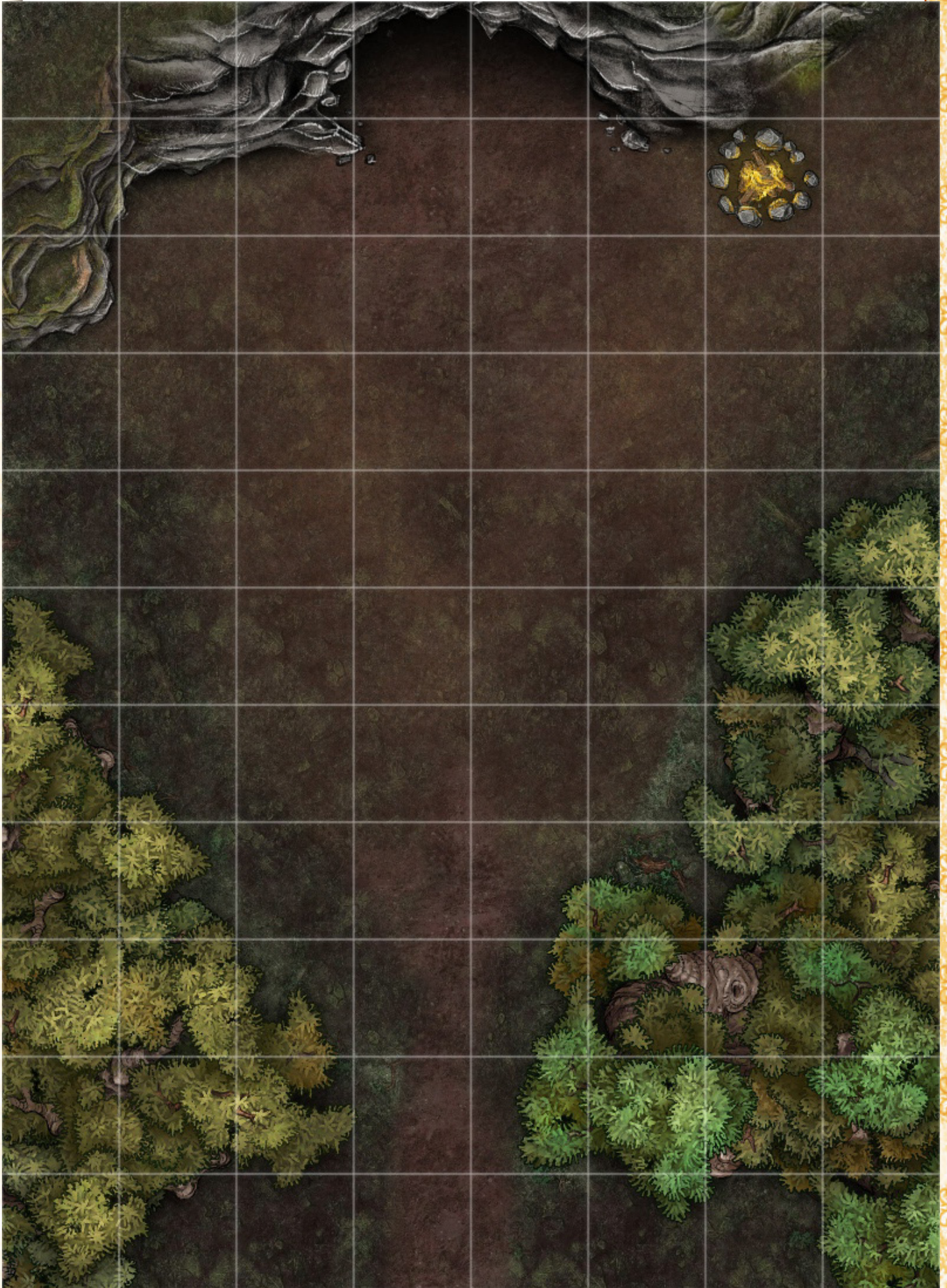
トーク番組「モンスター・データファイル活用法」
https://www.youtube.com/live/3zAP-JfjFU?si=4kc_v6yt57wqutPF



● Twitch HobbyJapanTRPG
<https://www.twitch.tv/hobbyjapantrpg>









ライセンスに関する表記

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

フィフスエディション RPG3 レベル遭遇集「魔女の手下たち」；© HOBBY JAPAN

END OF LICENSE