

ドラゴンキャッスルズ RPG シナリオ 『山小屋にて…』

- シナリオタイプ…モンスター討伐
- 難易度…2 レベル PC 用（2～4人）
- 対応ルール…ベーシック/アドバンス両対応

目的…人喰いの鬼女を退治し、呪いで縛られた犠牲となった一家を成仏させること。
舞台…山の中のこじんまりとした一軒家。

概要…山越えを含む旅程の途中、夜営を考えていた一行は行く手に小屋の明かりを見つける。そこには初老の夫婦と一人娘が住んでおり、快く冒険者一行を泊めてくれるのだが…

登場キャラクター&モンスター

■初老の女

山小屋に住む初老の女性。一夜の宿を求める旅人に対してとても親切だが…
その実態は人を喰らう鬼となった醜い魔女である。

■初老の男

山小屋に住む初老の女性の夫。となつてはいるが、元々ここに住んでいた猟師であるが人喰いの魔女に殺害された後、アンデッドとして蘇らせられ魂を縛られ操られ、山越えをする旅人を誘い込むのに利用されている。

■娘

ここに住んでいた猟師の娘で父親と同じように魔女の犠牲となり、さも家族のように見えるよう死後も操られている。

■コカトリス

人喰いの魔女が飼っている恐るべきペット。
魔女は石化の能力を利用して犠牲者を保存食にしている。

※登場する各エネミーのデータは巻末に掲載しております。

真相

とある山中に猟師を営んでいる初老の夫婦と一人娘が住んでいる。
旅の途中で夜を迎え、困っている旅人には一夜の宿を提供してくれる親切な家族に見えるが、その実態は初老の女に化けた人喰い鬼であった。
そうして招き入れた旅人を食ってしまうのである。
夫と娘とされている人間は、エサとなる人間をおびき寄せる為に、殺害した人間を魔性の力で操っているのだ。

導入

PC 達は次の目的地へ向かう道中で山越えをしているところだ。
幸いにして然程、危険のない山道ではあるものの、旅程が少々遅れてしまったこともあり道中で日暮れを迎えてしまった。
このままでは道脇か少し外れた林の中で野営を行うしかない。
そう考えていた時、一行の目にぼんやりとした小屋の灯りが目に入ってきたのである。
山小屋は近づくとつれ、食欲を刺激するいい香りが漂ってくる。

シーン1「山小屋」

PC達は素直に山小屋の住人を訪ねるかもしれないし、周囲を警戒しつつ中の様子を伺うかもしれない。その際は何かしらの判定をさせてもいい。

中の様子を伺った場合は、中では初老の夫婦と娘という普通の家族に見える人々が食卓を囲んでいるのがわかる。

隠密行動の為の能力判定（シーフ系）や器敏DX判定などに失敗した場合や小屋を訪ねずに外で待つ等の対処をPC達が取れる場合には小屋の入り口から初老の男（以後父親）が外の様子を伺いに出てきたところ、PC達の存在に気が付かれることとなります。

その後、何かしらの問答がありつつもPC達を危険な連中ではないと認識した父親はPC達を中へと招き入れ、食事を提供してくれます。

素直に小屋の戸をノック等した場合も、同様に父親が戸口に現れあれこれ話をした後に同様の展開となります。

この家族との会話では次のような話をするとよいでしょう。

- ・父親は猟師をしており、山に住む獣や鳥を狩って、それを行商人に売ったり時折町や村へと出向いて売りさばくことで生計を立てている。
- ・時折、野盗が出ることもあったが、最近はずっかり出なくなり安心している。
- ・少し遅く生まれた一人娘もいい年ごろで街にでも出ていい相手を見つけてくれればいいのだが。

等々、程よく談話をすることで場を和ませつつ進めてください。

もし、こっそり魔力感知などをするPCがいた場合、この場には何らかの魔力の流れが感じられることを伝えてください。

判定をさせずに伝えて構いませんが、判定をさせる場合には能力判定（メイジ系）か精神PW判定をさせてください。

PC達の食事が進み、お互いに馴染んで来たころ、母親の方がこう娘に言います。

「おや、暖炉の火がそろそろ消えそうだね。ちょっと納屋から少しばかり薪を持ってきておくれ。」

そう言われた娘は明るく素直に返事をし、ランタンを下げて小屋の外へと出ていきます。

そこで次のシーンへ。もしも、ついていきたいPCがいる場合はついていかせても構いません。

シーン2「納屋」

2-1.PCが誰もついていかなかった場合

程なくして娘が戻ってきます。手には薪を持っておらず、少々不安げな表情を浮かべ、納屋の中から何か物音がすることを告げ、気味が悪いのでPC達に共にきて中の様子を見て欲しいと頼みます。

PC達が引き受けた場合、シーン2-3へ。

2-2. シーン1の最後でPCが誰か付き添った場合

小屋の裏手、ほとんど目と鼻の先に木造の頑丈そうな納屋があります。

ランタンで仄かに照らされた一枚板の入り口の扉に娘が手をかけようとしたところ、中から何かガタガタと物音が聞こえます。

一瞬音がしただけですぐに静まり返ってしまいますが、娘は不安そうな表情を浮かべ、もしもこの時に他のメンバーが山小屋の方に残っている場合は知らせに行って呼んでくるので待っていてくださいと伝え、小屋に戻り、残りのPCを連れてきます。2-3へ。

2-3. 納屋の中

PC達は納屋に入る前に周囲を確認するかもしれません。

その場合、納屋の周囲には小さな窓くらいはついているものの、人が出入りできるようなポイントは出入口以外にはないことを伝えてください。

中を灯りで照らす程度で覗いてみても何か人影や生き物の影は見当たらないことを伝えましょう。

裏手に回った時だけ、**能力判定（メイジ系）**か**精神PW判定**をさせてください。

成功した人はぼんやりとした光に包まれた青白い人影を見ます。

その姿は小屋の中にいるはずの母親とうり二つで、表情は泣いているように見えます。

存在に気づいたPCに何か警告をするそぶりを見せ、何か伝えようとしますが、突然怯えたような表情に変わり、フッと姿を消してしまいます。（これは元々小屋に住んでいた獵師一家の母親であり、既に人喰い魔女に殺害されており、その亡霊が成仏できずに彷徨っているのです。）

内部に入ると何らかの光源があるか暗視がないと何もわからない程に暗闇に包まれており、物音がした場所とは思えない位に静寂に包まれています。

灯りで照らしてしてみると、中は普通の物置小屋のようですが、異様な光景にPC達はぎょっとすることでしょう。

石でできた人物像が何体も保管されているのです。

それらは今にも動き出しそうなくらい生々しく精巧に造られています。（それもそのはず、これらは元々生きていた人間達なのです。）それらの表情は皆、恐怖に怯えたような表情をしています。

PC達がそれに気づいた時には背後ではゴトリと音がし、入り口が閉じられ、何らかの手段で開かないように封鎖されてしまっています。

それと同時にPC達には**能力判定**または**感覚SE判定（得意なこと：危険察知使用可）**をさせましょう。

成功すると、頭上から潜んでいた人間ほどの大きさのあるニワトリのような怪物1体が奇襲をしかけてくることに気づきます。

失敗すると不意を打たれてしまいます。

これは石化の能力を持ったコカトリスです。

人喰い魔女が食料とする人間達を石にして腐らないように保存しておく為に飼っている恐るべきペットです。

コカトリスをPC達が討伐した後、入口が開き、母親が入ってきますが、中に入るにつれ少しずつその姿は歪んでいき、しまいには醜い老婆のような姿に小汚いローブを羽織り、伸び切った鋭いツメを持ち身体に羽毛を纏った老魔女へと変化します。

そして「おやおや、失敗してしまったかねえ。まあいいさ、あんたらも無傷ではなかろう。ワシが直々に殺して喰らってくれよう。ヒッヒッヒ…」と告げ、一言二言の短い呪文を唱え、指をパチリと鳴らすと骨が組みあがってできた傀儡（ボーンパペット）を呼び出し、戦闘となります。

この人物はハグ・レイブンという世間からハブられた外道の魔女の慣れの果てでいくらかの魔法を操りま

※PCの人数が2人の場合にはボーンパペットは1体、3人以上の場合には2体にしてください。
各エネミーのデータは巻末に掲載しております。

PC達が程々に優勢になると逃亡を試みますが、その際、入口が明るい光に包まれ、不思議な力でその逃亡を阻むという現象に遭遇します。これは犠牲となった家族の魂達の最後の抵抗です。それにぶつかった魔女には判定等にペナルティをつけても良いでしょう。

見事トドメを刺せたらシーン3へ。

シーン3 「エンディング」

魔女を倒すと、小屋の外には2体の白骨化した遺体が倒れています。

これはPC達を出迎えてくれた、元々この小屋に住んでいた獵師の男とその娘で、二人は既に魔女の犠牲となっていたのです。

それを発見したPC達の前に、魔女が正体を現す前の女性とよく似た容姿の女性、そして獵師の男と娘の亡霊が現れます。

そして、PC達に感謝するように涙を流しながら手を合わせ、そして深く礼をしてから天へと昇るように徐々にその姿を消していきます。

消え去る間に、住んでいた山小屋の方を指さしてPC達に何かを伝えたように見えます。

もう辺りに邪悪な気配は残っていません。

この凄惨な事件が起きた現場をどう処理するかはPC達に委ねられます。

何らかの手段で石化した犠牲者たちを元に戻すことを考える場合は別なシナリオへと繋ぎましょう。

成仏した獵師一家の亡霊のヒントに従い、山小屋の中を探索すると、魔女の犠牲となった別の冒険者の残した一本の剣が見つかります。1D6をプレイヤーの代表に振ってもらってください。

その結果1~2の場合はウルフバルト剣、4~6の場合は名のある武器となります。

PC達がその後どのように過ごすとしても、やがて朝がやってきます。

その密やかな活躍により、これ以上犠牲となる人間が増えない事は間違いないでしょう。

冒険回数を1回与え、アイテム獲得判定を1回行わせてください。

本シナリオのアイテム獲得判定では通常のアイテムに加えて2レベルまでの「魔法の書」「巻物」を対象にすることが可能です。

～山小屋にて・・・終～

■エネミーデータ

ハグ・レイヴン

HP8 能力4 ダメージ値1

大攻撃魔法を1回/攻撃魔法を1回/全体攻撃魔法を2回/回復魔法を2回使用できる。

更に魔法完全耐性1を持つ。

コカトリス

HP6 能力3 ダメージ値2

コカトリスが戦闘不能状態（気絶状態）のターゲットを更に攻撃した場合、対象は石になってしま

う。

石になった生物を治すには高位の神官による魔法で癒す以外の方法はない。

ボーンパペット

HP3 能力3 ダメージ値1

1ラウンドに1度だけ主を「かばう」ことができる。

かばうことで主の受けるダメージを肩代わりする。

シナリオ原案・構成：ハカセ

※当シナリオおよび、シナリオに含まれる素材の無断転載、再配布、販売等を禁止します。

※当シナリオはASCIIログアウトブックス「TRPG100のシナリオ」収録のフックよりヒントを得て構成されています。