

ドラゴンキャッスルシナリオ『ネコと金貨』

■シナリオタイプ…シティ+屋内探索

■難易度…1 レベル PC 用（2～4人）

■補足…プレイヤー人数が1人等で厳しそうな場合はモンスターの出現数を減らしたり同伴する戦闘参加可能なNPCを出したりすること。

目的…失せ猫を探しだし飼い主へ届けること。

舞台…PC達が滞在している下水道が整っている程度の規模を持った程々に治安の良い都市。

特に決めていない場合、次の設定を使用して構いません。

・ソルティリバー

海よりそう遠くない位置にある中央部を川が流れる中規模の街。

河口より近いため、川の水には塩分が混じり塩辛いことが名前の由来。

治安は悪くなく、活気もある街だが、一部にはごろつきどもや貧困層が住まう一画も存在はしている。

概要…PC達が滞在している宿に1人の身なりの良い婦人が駆け込んてくる。

その婦人の大切にしているネコが居なくなってしまったそうで、そのネコを探して欲しいという依頼をその場にいるPC達に振ってくる。

婦人から聞いた情報をもとに手がかりを追っていくとそこには…

登場キャラクター&モンスター

■ヨランダ婦人：商人の妻 レベル1

ソルティリバーでそこそこに大きな商館を営む商人の妻。

自身は商売を営んだりするわけではないので、少々世間知らずではあるが人の良い女性である。

ネコを飼っており、とても可愛がっている。

■その他街の人：一般人

ソルティリバーに住む住人達、聞き込みをしたりすると情報をくれる。

■エリザベス：ネコ

ヨランダ婦人が大切にしている薄いグレーでモフモフな長毛種のネコ。

彼女を探し出し、婦人の元へと届けることがこのクエストの目標だ。

現在では使用されていない古代王国で使われていたコインを加工したメダルをつけた首輪をつけている。

■盗賊ゲーノ：盗賊 レベル1

ヒゲ面の少し間抜けな盗賊。儲け話には目がないのだが、あまりうまく行くこともない。

今回も何か儲け話を見つけ、話に乗った様子だが…

■密売人：ごろつき レベル1~3

珍しい種類の動物を様々なルートで入手しては売りさばく連中。

正当な手段ではない方法も平気で使う。

真相

ネコのエリザベスはいつものパトロール中に盗賊のゲーノに捕まってしまいました。

そして、密売人の手に渡ってしまったのが事件の真相です。

PC達は密売人のアジトを突き止め、エリザベスを救出しなくてはなりません。

ソルティリバー



導入

とある昼下がり、PC 達が街の大通り広場にある宿屋に併設された酒場で食事をとっている時のこと。

入り口から慌てた様子で身なりの良い上品な感じの女性が入ってきます。

女性はその場に居た経験豊富そうな冒険者達と何やら話をしていましたが、とりあってはもらえてなさそうです。

その冒険者の1人がPC 達の方を促して、一言二言女性と話した後、一行は勘定を払って店を出て行きます。

その後、不安そうな様子で女性はPC 達の方へと歩み寄り、話しかけてきます。

女性はヨランダという名前で中央の広場にある商館を営んでいる商人の妻だと自己紹介をします。

話によると、彼女はエリザベスという名をつけた少々珍しい種類の薄いグレーの毛の長い猫を飼っているようですが、そのネコが数日間家に帰らないのだそうです。

エリザベスはとても賢く、1人で出かけても必ず家に帰って来るそうで、こんなことは今までに一度もなかったとヨランダは話します。

何かあったのではないかと、不安になり、探してくれる者を探しに冒険者が集まりやすい酒場にやってきましたそうですが、先ほどの冒険者達からは「そんな簡単な仕事はやれない」と断られたらしく、いかにも新米風なPC 達に頼んでみてはどうかと促されたそうです。

依頼を引き受けてくれる場合には、報酬として1人当たり金貨1枚を報酬として用意してくれることを約束します。
そして、「情報」の項目にあるエリザベスの特徴などを教えてください。（尋ねられた時に話すなどでやりとりしましょう。）

情報

■ヨランダから最初に教えられる内容

- ・エリザベスはこの辺にはいない珍しい種類のネコである。色は薄いグレー（分からない人にはタダのネコ）
- ・毎日1人で散歩（パトロール）に出かけるので、街の住人には見かけた事のある人もいるかもしれない。
- ・賢いネコなので、出かけて帰ってこないということは今までになかった。
- ・今では使われていない古い時代のコインを加工して作ったメダルを首輪にお守りとしてつけている。

■住人から聞ける情報

- ・噴水の傍で昼寝をしてる様子を見たことがある。
- ・川沿いにある魚河岸の方へ歩いていくのを見たことがある。
- ・魚河岸ではよく余り物の魚をもらって食べていたことを聞ける。人懐こい可愛いネコで、魚を食べたあとは少し休んだ後で中央広場の方へ歩いていっていたそう。
- ・よく見かけられていたが、そういえば数日見かけていないと言う話を聞ける。

■探索によってわかる情報

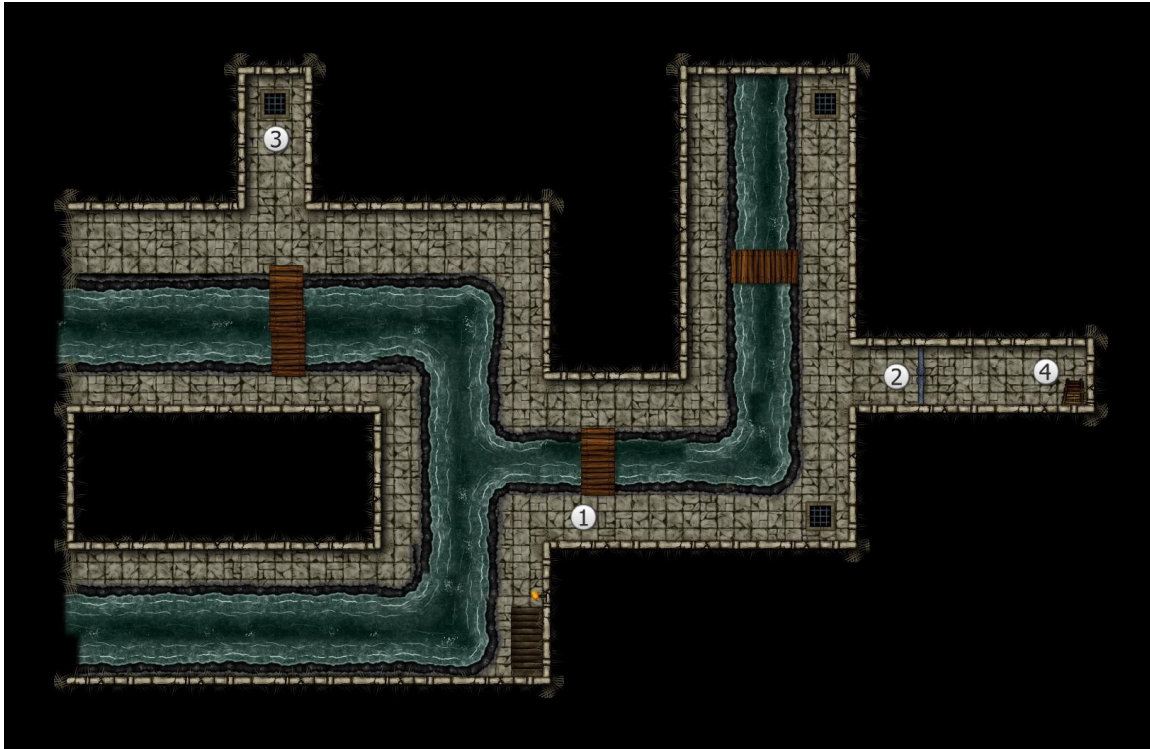
川沿いを主に探索していると（能力判定させて構いません）ある場所でほんの少しですが血痕があるのを見つけます。
何の血かを調査した場合（方法によっては能力判定）人間の血であることがわかります。
更に周囲を調べると辺りに薄いグレーの動物の毛と見慣れない金貨が落ちているのを見つけます。
金貨には上部に小さな穴が開いており、小さな鎖がついていますが、ちぎれてしまったようです。
これをヨランダ婦人に見せた場合、間違いなくエリザベスの首輪につけていたものであると教えてください（ますます不安になり、失神してしまい側用人に連れていかれ少し休むこととなります）
この現場の周辺を探索すると、川沿いに降りる階段があり、その先には下水道への入り口があることがわかります。（PC達が下水の探索をしようとしないうちに、入り口前にもエリザベスの物と思しき毛が落ちていることにしてください）

※もしも、こんな提案があったら…？

・古い金貨をヨランダ婦人ではなく、よく余り物の魚をあげている魚河岸の人に見せることも考えられます。そうした行動を取った場合も、そのネコがつけていた首輪についていた物とよく似ているという情報を伝えてください。

・心話薬などを所持している場合、野良猫などの街に住む動物たちに尋ねてみるかもしれません。
そんな時は、エリザベスが変な人間の男に捕まったこと、下水道の方へと連れられていったことなどを教えてあげてください。
その時に、情報と引き換えに何か食べ物などを要求させるのも良いでしょう。

マップ1（地下下水道）



1.大ネズミの死骸と黒い何か

PC達が下水の入り口に入った場合、南側の階段のところに出きます。入り口付近には壁にかかったトーチに火が灯されており、明かりは必要なさそうですが、奥へ進む場合は何かしらの明かりが必要となります。少し進んで水路沿いに右手に折れると、ぎょっとする光景に出くわします。大きなネズミが撲殺されており、その死体に黒い大型の昆虫が3匹たかって齧っているのです。1度目であれば盗賊系クラスは能力判定（隠密）他のクラスは1で成功することで気づかれずに通り過ぎることが可能です。死体をほぼ食べつくした状態の2度目以降や気づかれてしまった場合、この恐ろしい昆虫はPC達をも食べてしまおうと襲い掛かってきます。

ジャイアント・コックローチ

能 3/HP1/ダメージ/1

2.格子状の門

格子状の金属でできた門で封鎖されています。周囲を調べた場合には地面にエリザベスのものと思われる毛が落ちているのを見つけることができます。門を開けるには解錠のスキルや魔法を試みるか、街の役場にある下水管理局で事情を話して鍵を借りる必要があります。（解錠できずに困った場合は、下水道は街でしっかり管理されているので役場に相談してはどうかとヒントを与えて構いません。）

3.行き止まりのヘドロの塊？

通路は行き止まりになっており、そこに何かヘドロの塊のようなものが積まれています。よく見てみるとそれはプルプルと蠢いていることがわかります。近づいてしまった場合は、そのドロドロがPC達の方へ向かってきて戦闘となります。これはスライムだったのです。スライム4体との戦闘となります。能 1/HP1/D1

逃げたりせずに倒した場合、スライムの中から消化されずに残っていた銀貨を2枚見つけることができます。

4.地上への梯子

地上へと繋がる梯子です。

上にはハッチがつけられており、ハッチを開けて上へ登るとマップ2の①へと出ます。

マップ2（密売人のアジト）



1.下水道への入り口

マップ1の④へと繋がる入り口です。

PC達が下水の封鎖された門の先で見つけた梯子を登ると、街から少し離れた廃屋の庭へと出ます。

廃屋は1階建ての石壁でできた建物で多少古さは感じるものの、まだしっかりしていて住めなくもなさそう。窓はあちこちに見られるが全て見えないように鎧戸がしっかりと閉められている。

周囲を調べた場合、能力判定に成功すると家の裏手に回るように人間男性の物と思われる大きさの足跡がついているのを発見できる。

2. エントランス前

外の道へ出る為のゲートはかんぬきがされており、ぎっちりと閉められています。
周囲の木製の杭でできた柵はかなりの高さがあり、中が見えないようにびっしりと打たれています。
そして、先端を尖らせてあるので簡単には乗り越えて侵入できないようになっています。
かんぬきは内側からなら簡単に外すことができます。

両開きの扉を持つ玄関は、施錠された上に内側からかんぬきもしてあり、開くことができません。
何らかの現実的な方法を PC 達が提示した場合は、ここからの侵入も可能です。

また、玄関前には古い木製のドアが打ち捨てられており、これを調べてしまった場合は、地面に穴を掘り戸板に隠れて獲物を待ち構えていた巨大な芋虫のようなモンスターに襲われます。
調べたキャラは触手による不意打ちを受け、能力判定に失敗すると麻痺してしまいます。
麻痺は各ターンエンドに能力判定を行って成功するか、戦闘が終了するまで続きます。
このモンスターは地上ではうまく動けないため、巣穴から離れて逃亡を試みた場合は追ってはきません。

クロウラー

能 3/HP4/D1

この芋虫によく似たモンスターの口についた多数の触手による攻撃に当たってしまった者は能力判定を行います。
失敗すると麻痺を受けてしまい動けなくなってしまいます。
麻痺状態は各ターンエンドに能力判定をして成功するか、戦闘が終了するまで続きます。

この場を調べても特に目ぼしい物は見つかりません。

3. 勝手口

PC 達が家の裏手に回ってこの勝手口に近づいた時、扉が開き、中からヒゲ面の少し間抜けそうな男が出てきます。
彼の顔や腕には生々しい引っ掻き傷が多数見られます。
この盗賊のゲーノという男がエリザベスを誘拐した張本人です。
PC 達とばったり出くわした彼は一瞬ギョッとしたような顔をして、PC 達が来たのと反対の方向へ逃げるように走り出します。
彼を逃がさないように回り込むなどする場合は能力判定などをうまく使って対処させてください。

うまく回り込めた場合、ゲーノは見逃してくれるように頼んできます。
PC 達が見逃そうとしない場合は、戦いになり、混戦の中で脱出しようと試みてきます。

盗賊ゲーノ

能 3/HP5/D1

ゲーノをとっちめた場合、見逃すかわりに情報を求める交渉などをした場合、以下の内容を話してくれます。

- ・お金がなくて困っていた。
- ・ここは少々珍しい動物を集めて売りさばく密売人のアジトだ。
- ・いつも街の中を決まったルートで歩いている飼い猫（エリザベスの事です）が珍しい種類だと聞いて簡単に金になるだろうと思い、捕まえてここに売りにきた。
- ・思ったほどには金にならなかった。

ゲーノには知る由もありませんが、ここは珍しい動物を扱うわけではなく、捕獲や飼育が禁じられている動物類を集めては一部の好事家に売りさばいている密売組織のアジトなので、いくら珍しくとも普通に飼育を認められている種類のネコ程度は大して高く買い取ってはくれなかったのです。

情報を聞いた後、ゲーノを見逃すも街の衛兵に突き出すも自由です。

4.裏口

ここには特に見張りはいません。
西側と南側に扉があり、木箱や麻袋、樽が乱雑に置かれています。
これらを調べると、中には果物や穀物の他、動物向けの飼料も大量にあるのが見つかります。
扉で聞き耳を立てたりした場合、西側の扉の方からはガヤガヤと数人の男が談笑するのが聞こえます。内容は特に他愛のない話です。

5.食堂

中央に丸テーブルがある食堂です。
扉は西側、東側、南側に1つずつついています。
中ではテーブルを囲み、3人の男が品のない笑い声をあげ談笑しながら食事をとっています。
PC達が中へ入ると一斉にそちらを向き、訝しんだ様子で語りかけてきます。

- ・今日はもう取引の予定はなかったはずだ
- ・また急な持ち込みなのか。そうだとしたらこっちに来るのは間違えてる。ボスの部屋へ行け。

もしも、PC達が素直にエリザベスのことを尋ねたりした場合は軽くやり取りした後「お客じゃねえならここからタダで帰すわけにやいかねえ」と襲い掛かってきます。

ローグ

能 2/HP2/D2

※もしも先に密売人の頭の部屋を訪れており、そこで戦闘を起こした際には、ここにいる手下どもが呼ばれているので、そちらを解決している場合にはここでの遭遇は起こりません。

6.中央廊下

アジト内各所を繋ぐ廊下です。
南側は玄関となっておりますが、内側からかんぬきがかけられています。
このかんぬきを外せばここから出入りすることが可能です。
北側の中央は食堂へ繋がっており、東側の細い通路の北は裏口へと繋がります。
北側の扉で聞き耳を立てた場合、食堂でのイベントを処理してない際にはガヤガヤと数人の男が談笑するのが聞こえます。内容は特に他愛のない話です。

玄関側の東と西にも扉があります。
施錠はされていません。
聞き耳を立てた場合、西からは何かペンを走らせるような音が聞こえます。（能力判定必要）

7.手下の部屋

密売組織の下っ端の寝所です。
整理されていないベッドが3つあり、部屋におかれた小さな丸テーブルには飲みかけの安ワインの瓶が転がっており、彼らが興じていたであろうゲームカードが散らかっています。
また、掛け金に使われていたコインもいくらか散乱しています。
拾い集める場合、1D6を誰か1人に代表して振ってもらい、その枚数だけ銀貨が手に入ります。

8.倉庫

ここは動物のエサなどを主に保管する倉庫になっております。
乱雑に積まれた木箱はほぼそれです。内容は植物などから肉類まで様々です。
北側には小さく木製の壁で囲まれた一角があり、そこには扉がついています。
この扉には特に施錠はされていません。

また、部屋の隅にある少し立派な箱には施錠がされており、盗賊の能力判定で解錠するか力まかせに破壊することで開けることが可能です。
中には古い羊皮紙が大量に詰まっており、それぞれ何かの契約書に見えます。
これは過去にご禁制の動物を販売した取引相手との契約書です。
※力まかせに破壊する場合は力仕事（戦士系の得意な事）で能力判定をさせてください。

9.密売人のオフィス

密売組織の頭が事務処理や商談を行う部屋です。

中は小ざれいにまとまっており、仕事の為の机と書類などを収納する棚が置かれています。

PC 達が部屋に入ると、（ノック等がない場合）密売人は何かの書類を書いている最中で、その手を止め PC 達の方を向きます。

ノックなどをした場合には、入る前に中から「何用かね。」と返事があり、極端に攻撃的な返事を PC 達がしなかった場合には素直に入るように促されます。

密売人は何用かと尋ねますので、PC 達が曖昧に探している物があるでも、素直にエリザベスのことを尋ねた場合、返してくれと言った場合でも彼は自らの名を名乗り（オズワルド）交渉を持ちかけてきます。PC 達にエリザベスを売りつけようという魂胆です。

彼は金貨 10 枚で譲ろうと言ってきます。

何度か冒険をこなした PC 達ならその位は持ってるかもしれません。

素直に支払うという場合、彼はにこやかに手を差し出し握手を求め、契約書にサインをするように促してきます。

金貨を支払い、契約書にサインが終わるとオズワルドは PC 達を⑧の倉庫へと案内し、小部屋の落とし戸の鍵をあけ、⑩の地下室へと入ると籠に入れたエリザベスを連れて PC 達に引き渡します。

このまま帰っても依頼は達成となり、冒険回数を 1 回獲得できます。

お金がない場合や部屋に扉を蹴破って踊り込んだ場合などは、オズワルドは「それではお帰りいただく他ありませんねえ」と何かのボタンを押します。

すると、けたたましくジリリリリリリと言う音が鳴り響き、奥から手下どもがかけつけ戦闘となります。

先に食堂で手下をやっつけていた場合には手下はやってきません。

その際は交戦の隙を狙って逃亡しようと試みます。

※PC 数が少ない場合、手下が参戦するまでに時間を少しおいてあげると良いかもしれません。

※お金がない場合、後から用意して持ってくるという形で話をつけ、一度帰らせても構いません。

オズワルド（リーダー扱い）

能力 3/HP6/D1

攻撃魔法を 1 度使うことができ、魔法耐性を 1 だけ持っています。

逃亡された後や戦闘に勝利した後に室内を調べると、最近の契約書の束や商品リスト、帳簿類が見つかります。

また、机の引き出しから鍵束を見つけることができ、これは⑧の部屋にある箱の鍵、そして⑩の部屋の落とし戸の鍵、動物たちの檻の鍵となっています。

10.動物たちの飼育場（商品置き場）

この小さな部屋には床に落とし戸があり、そこには施錠されています。

盗賊系クラス的能力判定で解錠に成功するか、⑨の部屋で手に入れる鍵によって開くことができます。

開く前に聞き耳を立てた場合、何か動物の鳴き声や唸り声のような音がいくつも聞こえてくるのがわかります。

落とし戸を開けた先にある地下空間には様々な種類の動物が個々の檻に入れられて飼育されている様子です。

それぞれに札がつけられており、そこには番号と価格がつけられています。

知識系有能力判定に成功すると、これらは捕獲や売買、飼育が禁じられた動物たちであることがわかります。

中をひとつひとつ見ていくと、一番新しい番号の小さな檻に聞いていた容姿のネコが入れられているのに気づくことができ、首輪には「Elizabeth」と刻印がなされているのもわかります。

救出、買い取り、いずれにしてもエリザベスを連れ帰ることができれば、見事依頼達成でヨランダ婦人は泣きながら PC 達に感謝を述べ、約束の金貨 1 枚ずつを支払ってくれ酒場で一番のご馳走を振舞ってくれます。

もしかすると、PC 達はこの事態について証拠書類等を持ち、衛兵詰め所へと通報するかもしれません。そうした場合には、衛兵たちによる対応班が組まれ、アジトの捜査が行われた後、残った動物たちも保護、解放が行われます。

そして、取引を行っていた顧客の洗い出しまで後日、行われることとなります。

貴重な情報提供と PC 達の行動に大して感謝状と 1 人当たり金貨 1 枚が支払われます。

もしも、金貨 10 枚でエリザベスを引き取る形で解決していた場合には、衛兵に通報した際、ここで密売人たちの不当な儲けから返してもらうことができます。

※エリザベスを救出する前にアジトについて通報をした場合は、PC 達を捜査に同行するよう促してください。

こうして、失せ猫を探すという小さなお話からのちょっとした冒険は幕を閉じます。

～ネコと金貨・終～

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。