

ハロウィーン・エンカウンター ： 幽霊のトウモロコシ畑

by James Haeck

D&Dを遊ぶ皆さん、ハッピー・オクトーバー！ D&Dセッションで使える恐ろしい遭遇とともに、ハロウィーンのを季節を始めよう。

これは、今月いくつか作る予定のハロウィーン・エンカウターの最初の一つだ。こいつには印象的だが、あまり馴染みのないモンスターが使われている。このミニ・アドベンチャーは公式のものではないし、アドベンチャーズ・リーグで認可もされていない。けれども、君の身内であれば、きつとうまく使えることだろう。ダンジョンマスターを楽しんでくれ！

幽霊のトウモロコシ畑

レベル1キャラクター向け

世界のどこかにある、小さな農村でのお話だ。そこはRed Larchかもしれないし、Phandalinかもしれない。Night Stoneや、Greenest、もしくはフォーゴトン・レルムの小さな町の一つかもしれない。Baroviaの村は特に恐ろしい村で、この物語のホラーな雰囲気ぴったりだ。よって、Baroviaはおすすめの舞台設定としたい。もちろん、この幽霊のトウモロコシ畑は君の好きな舞台を設定して構わない。

トウモロコシ畑の伝説

農村にはすべからず、何かしらの迷信があるものだ。

たとえば、グリーンマンというお話では、旅人を装った妖精が農夫と会い、一晩の宴会のお礼に畑を祝福してくれる。これは愉快なお話だが、大抵はもっと不吉なのがほとんどで、特に最悪なのは――それが真実である場合だ。

数年前、カサンドラ・オバナという農婦がいた。彼女とその夫フィネウスは街のすそにある小さな家で暮らしていた。彼らは村長と仲がよかった。そうして、その地位にもかかわらず、めったに村には顔を出さなかったため、ほとんど知られていなかった。成人した娘のシビルは両親の代わりに市場へ顔を出し、その責務を嫌とも思わなかった。というのも、農場を離れて村で時間を潰すのは、彼女にとって大歓迎だったからだ。

ある日、シビルは台車とともに村へと向かった。両親に行ってきますの声をかけた時、頭上ではカラスたちが鳴いていた。カサンドラとフィネウスはトウモロコシ畑で、スケアクロウ（かかし）を作っていた。その身体部分を作るため、フィネウスは吊るし袋を木組みにかぶせ、カサンドラは頭部分となる巨大なひょうたんを彫っていた。シビルはそれを見て身震いした。そのスケアクロウの裂けた目や、外装、いびつな口は、あまりにも不気味な姿だったからだ。彼女は気を取り直して、いつ

ものように村へと出かけた。そうして村には普段よりも長めに滞在した。夜中の道を行くよりも、知り合いのテルマのところで夜を明かすことを選んだのだ。

シビルは眠りの中で、とあるビジョンを見た——それは、彼女の母親が曲がりナイフを構え、夫のもとに忍び寄る光景だった。シビルは父に警告の声をかけようとしたが、カサンドラは彼の背中へ銀のナイフを突き刺し、彼の命を削り取った。母は死体を抱えあげると、あのスケアクロウの腕へとよりかけた。その時、シビルは声なき恐怖を見た。スケアクロウの腕が動き出したのだ。スケアクロウは死体を掴み上げると、その不気味な頭の前へとそれを持ち上げ、それを食べ始めた。そのぎざぎざの口はナイフのように肉を引き裂き、あっという間に遺体は失われた。

冒険のフック

シビルは農場へは戻らなかった。戻れなかったのだ。あれから20年がすぎ、シビルは未だに村で、テルマと一緒に生活している。毎晩、彼女は家族のトウモロコシ畑を襲ったスケアクロウの夢を見る。テルマは掲示を出し、打ち捨てられたオバナ一家のトウモロコシ畑を調査してくれる冒険者、傭兵を探している。

この呼びかけに応じる冒険者はテルマと面会する。彼女は青白い肌で、悲しげで疲れ果てた目をしており、ブラウンの髪は白髪がっている。彼女はオバナの畑を調査し、シビルが家に帰れるだけの手助けを、少なくとも彼女が過去のトラウマを乗り越える手助けをしてくれたなら、10gpを支払うことを約束してくれる。テルマが強く提案するのは、シビルが夢で見たと言う曲がりナイフを見つけ出すことだ。おそらくそれはまだ残っているということだ。シビルはロッキングチェアに座り、暖炉をぼーっと眺めている。彼女は気難しいが、それでも尋ねられればトウモロコシ畑の伝説を話してくれる。

オバナの畑への旅

君たちは村を離れ、舗装された道を旅する。はじめのうちは5分ごとに別の旅人や農家を見たが、1時間ほど旅をすると道には君たちだけになってしまった。遠くに見えたオバナの農場の小さなシルエットは次第に大きくなり、——そうして君たちは到着した。

村から農場への道中では何も発生しない。キャラクターは無傷で農場へと到着する。

DMへのプライベート情報

ダンジョン・マスターとして、シビルが農場へ帰れなかったあの夜に何が起きたのかを知りたいだろう。父親のフィネウスは彼女が甦った数時間後に、ワーレイヴンに噛まれた。母カサンドラは彼を救おうとしたが、フィネウスは呪いに屈服し、彼女を襲った。彼女は銀の曲がりナイフを取り出し、彼を殺したのだ。しかし、フィ

ニュースの混乱した苦痛の魂は、あの世へと送られなかった。かわりに、スケアクロウへと乗り移り、一体化したのだ。カサンドラの不意をうち、彼女を殺したが、その前に彼女はスケアクロウの体にナイフを突き刺し、その柄は今でも体に埋まっている。

スケアクロウはいまだにトウモロコシ畑を崇めており、入り込んだクリーチャーを殺し、貪り食っている。インプのグループが闇の力に惹かれてトウモロコシ畑へやってきており、カラスの姿でこの畑に集まっている。彼らはスケアクロウが殺した魂を狙い、餌にしたり、九層地獄の地獄の上司に引き渡したりしている。

農場への到着

長い間打ち捨てられた農舎が君たちの前に建っている。それ自体は老朽化し、ぼろぼろに朽ちている。木製の壁には深い傷跡が残っており、傷跡にはシロアリが群がっている。ひとたび強めに攻撃すれば、家屋全体が崩れ落ちてしまうだろう。農舎の裏には広大なトウモロコシ畑が広がっている。20年以上にわたって放置されていたにもかかわらず、背高なトウモロコシの茎で畑は埋め尽くされている。

農舎を調査する。農舎は構造的に不安定だ。扉を開けようとする、扉全体がヒンジごと倒れる。部屋に入ったキャラクターは、蜘蛛の巣に覆われてカビの生えた部屋を目にする。一羽のカラス（カラスの姿をしたインプ）が垂木に潜んでおり、キャラクターが家屋に入ろうとすると鳴き声を上げる。そうして、翼をはためかせると、窓を破ってトウモロコシ畑へと飛び去っていく。

それからすぐに、建物の基礎が揺れ動き、天井が落ちる。家屋の中や5ft以内にいたすべての者はDC13の敏捷力セーヴィング・スローを行い、失敗すると5(1d10)の殴打ダメージを受ける。成功した場合は半分のダメージを受ける。

瓦礫を調べたキャラクターは、底に「フィネウス」と記載されたカラスの木彫人形を発見する。

トウモロコシ畑

どういうわけか、このトウモロコシ畑には生命が満ちている。茎は長く伸び、空気には虫たちの羽音が混じる。茎は分厚く、密集しており、まるで緑黄色の小さな海のような。カラスたちがまるでハゲワシのように群れをなし、君たちが来たのを見るとカアカアと鳴いた。

とうもろこしの茎は太い。よって、畑全体は移動困難な地形である。また、他のものやクリーチャーと、畑を5ft以上間に挟んだ場合、軽度の隠蔽とみなす。畑は直径40ftの円形をしている。

スケアクロウ。フィネウスのねじれた魂によって動くスケアクロウ（Monster ManualのScarecrowを参照）はトウモロコシ畑の中央に潜んでいる。不気味に削られた頭部のひょうたんのため、スケアクロウは異臭を発している。その虫食いの衣服からは曲がりナイフの柄が飛び出しており、その木でできた体に、ダガーが埋め

込まれている。DC13の筋力判定に成功したクリーチャーはそれを引き抜くことができ、その際にスケアクロウに1d4の斬撃ダメージを与える。

この特殊なスケアクロウは銀の武器による打撃、刺突、斬撃ダメージへの抵抗を持たない。

スケアクロウの周囲10ftは空地になっており、スケアクロウは侵入したクリーチャーにすぐに気がつく。そうして、獲物が近づいてくるのを時間をかけて待つ。カラスたちの鳴き声は、スケアクロウにクリーチャーが近づいていることを知らせている。そうするとスケアクロウは空き地の端の、背高なとうもろこしの茂みに隠れる。隠れたスケアクロウを見つけるために、クリーチャーはDC16の判断力〈知覚〉判定を成功させねばならず、さもなくばスケアクロウは不意打ちで隠れた場所から飛び出す。

スケアクロウが死ぬと、その彫られた顔がやわらかい笑顔へと変わる。その"目"は閉じ、「ありがとう・・・」というささやきとその体から聞こえたとともに、体がばらばらになる。銀のダガーを抜いていない場合、スケアクロウのぼろぼろになった体の上でダガーが光り輝いている。

カラスとインプ。 4羽のカラスの群れがトウモロコシ畑に群がっている。2羽は普通のカラスだが、もう2羽はカラスの姿をしたインプ（Basic Ruleのimpを参照）だ。彼らはシビルの両親が殺された夜に何が起きたかを正確に把握しており（DMへのプライベート情報 を参照）、スケアクロウを殺したキャラクターを攻撃する。キャラクターがスケアクロウとの戦いで重い怪我を負っている場合、攻撃するインプは1体だけだ。もう一体は姿を消し、地獄の主人に報告しに行く。

結末

ナイフがシビルのもとに戻ると、彼女はまるで誰かを想い抱きしめるかのように、それを胸に抱きしめる。そうして彼女は涙を流す。「悲劇はすべて、終わったのですね。」ひとしきり泣いた後、彼女はナイフをキャラクターに手渡し、持っているほしいと願い出る。彼女はもはや過去にしがみつくと望んでいないのだ。最後に、彼女は農舎とトウモロコシ畑に火を放ち、すべてを背にした。

シビルが自らのトラウマと折り合いをつけるための手助けをしたことで、テルマはキャラクターたちにとっても感謝し、それぞれに10gpを支払う。加えて、キャラクターの1人はあの銀のダガーを手に入れる。

James HaeckはD&D Beyondの主要ライターであり、Waterdeep:Dragon Heistと、Critical Role Tal'Dorei Settingの共同編集者だ。Worlds ApartのDMを務めており、Wizards of the Coast、D&D Adventurers League、Kobold Pressのフリーランスライターでもある。彼はシアトルやワシントンでパートナーのHannahや、その仲間であるMeiやMarzipanとともに生活している。彼がTwitterで暇つぶしをしているのを@jamesjhaeckで見つけられるだろう。