

【ゴーストハンター13 タイルゲーム シナリオ】

★シナリオタイトル: 『行方不明の少女を助け出せ』

★シナリオレベル: 0 (=ゲーム開始時、能力値ボーナス/HP・MP の成長はありません)

★準備

部屋タイル		
(1)使用しないタイル 6 枚		
[T-14/15 塔]	[T-1 階段(上へ)]	[T-19 踊り場(階段下へ)]
[T-14/15 塔]	[T-20 シュート]	[T-20 シュートランディング]
(2)別にしておくタイル 2 枚		
[T-16 階段(地下)]	[T-1 階段(上へ)]が出たときに配置します。	
[T-17 エントランス]	このタイルからゲームがスタートします。	
(3)使用するタイル(計 20 枚) まず次の 5 枚のタイルを選びます(これらは「手がかり」の出るタイルです)。		
[T-20 教会部屋]	[T-23 壊れた通路]	[T-27 研究室]
[T-39 十字通路]	[T-40 封印室]	
残ったタイルからランダムに 15 枚引き、上記 5 枚のタイルと混ぜて計 20 枚の山札を作ります。		

イベントカード(イベント/monster/罠の 3 種類)		
★monsterカード		
下記のmonster(6 枚)は使用しません(※1 レベルのプレイヤーには強力すぎるため)。		
[E-30 首なし騎士]	[E-32 亡霊]	[E-41 ささやく美女]
[E-42 大ガラス]	[E-43 大へび]	[E-45 吸血鬼]
[E-40 機械仕掛けのロボット]は別にしておきます(最後のボスとして使用します)		
その他の「イベント/monster/罠カード」は 1 つにまとめて山札を作ります。		

アイテムカード		
下記 3 枚のカードを別にしておきます(「手がかり」として現れます)		
[I-9 日記]	[I-21 魔導書]	[I-23 十字の鍵]
残った「アイテムカード」は 1 つにまとめて山札を作ります。		

★HP/MP が 0 以下になったプレイヤーの扱い

プレイヤーはエネミー側に回ります。MP 回復、HP 回復は可能です。
「GH13 シナリオブック シナリオ 1」を参照してください。

☆シナリオの内容

以下の概要を読み上げます。

「つい最近、マリエッタという 16 歳の少女が行方不明になりました。
きみたちが捜索をつづけるうちに、錬金術師とマッドな科学者の夫婦が住んでいたという古びた館にたどりつきます。
夫婦の間に子どもはなく、二人して怪しい実験に手を染めていたと噂されています。
少女の痕跡を追って、きみたちは館に足を踏み入れました」

プレイヤーの目的は「館を探索し、行方不明の少女マリエッタを救出すること」です。

以下の部屋タイルがめくられると、「手がかり」が発見されます。
これらのタイル番号と名称をプレイヤーに伝えておくと見落としが減るでしょう。

[T-20 教会部屋]	[T-23 壊れた通路]	[T-27 研究室]
[T-39 十字通路]	[T-40 封印室]	

☆手がかり

本シナリオでは先に部屋タイルの処理をしたのち、手がかりが見つかります。

[T-20 教会部屋] (部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)	
手がかり	部屋に真新しい血痕があります。 よく見ると「 タスケテ……人ナラヌモノガ…… 」と読めました。 そばには、きれいな 花柄の布きれ が落ちています。
《その後 狂気カード を 1 枚引いてください》	
[T-23 壊れた通路] (部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)	
手がかり	壊れた通路を探していると、怪しげな 書物 が見つかります。なかを開くと、まるで 活字 のような筆跡で、つぎの内容が記されていました。 「とうさん、かあさん、どこにいったの？ ぼくを人間にしてくれる約束だったじゃない。 自分で「 ギシキ 」をやれってことなの？ とうさんたちが『 サクラメント 』って呼んでたあの部屋を使えばいいの？」
《 [I-21 魔導書] が手に入ります》	
[T-27 研究室] (部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)	
手がかり	活字 のような筆跡で記された日記の記述が 下記の順 に見つかります。

	<p>「あの部屋に入れないんだ」 「ぼく、合言葉は知ってるよ。とうさんたちがあの部屋をそう呼んでいたもの」 「でも鍵が見つからない。鍵は『その名前の部屋』に隠したってどういう意味？」</p>
[T-39 十字通路] (部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)	
手がかり	<p>通路を探索していると[I-23 十字の鍵]が見つかります。</p>
[T-40 封印室] (部屋タイルを 処理する前 に下記を読んでください)	
手がかり	<p>部屋に入ろうとすると、どこからか声が聞こえます。</p> <p>「合言葉を唱え、鍵を使え」</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>※下記の正解1. 2.はプレイヤーには伝えないでください！</p> <p>正解 1. 合言葉は『サクラメント』です。[T-23 壊れた通路]で手に入ります。</p> <p>正解 2. 鍵は[I-23 十字の鍵]です。[T-39 十字通路]で手に入ります。</p> </div>
<p>A. 正しい合言葉と鍵がわからなければ[T-40 封印室]には入れません。探索をつづけてください。</p>	
<p>B. 正しい合言葉『サクラメント』を唱え、[I-23 十字の鍵]を使ったら、扉が開きます。 部屋タイルを先に処理したのち、以下を読み上げてください。</p>	
<p>※部屋タイルの処理中にそのプレイヤーの HP/MP が 0 以下になった場合、封印室の扉は開いたままになります。次のプレイヤーのターンに移ります。 この場合、つぎに誰かが封印室に入ったときに以下を読み上げます。</p>	
手がかり	<p>部屋には怪しい五芒星が描かれ、ぐったりした少女が横たわっています。 少年の姿をした人造人形(ロボット)がナイフをふりかざし、いまにも少女の胸を切り裂こうとしています。</p> <p>少年はきみたちを見ると、 「ぼくだってこの心臓さえあれば本物の人間になれるんだ、 そうすれば、とうさん、かあさんもきっと帰ってきてくれる。 じゃましないで」 そう叫んで、きみたちに襲いかかってきます。</p> <p>少年との戦闘になります。 モンスターカードは[E-40 機械仕掛けのロボット]をそのまま使用します。</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0; text-align: center;"> 少年の人造人形 HP:39 MP:- 対多人数戦闘、HP 攻撃 </div> <p>協力戦闘を行う場合は、第二ラウンド開始時にこの部屋タイルに入らねばなりません。以降、背後の扉は戦闘終了まで開きません。</p> <p>きみたちが戦闘に勝利すると、錬金術師とマッドな科学者らしき姿が五芒星の上にぼんやり浮かびあがります。</p>

二人はきみたちに深々と頭を下げると、倒れた少年ロボットをそっと抱き上げ、きらきらした光に包まれて消えていきます。

☆シナリオ終了

きみたちはその場で少女マリエッタに応急処置を施し、無事に館から脱出します。

館を振り返ると、「やっと迎えにきてくれたんだね」と楽しげに父母と語らう少年の声が聞こえてきたような気がしました。

☆レベル点

- 脱出に成功したプレイヤー＝1レベル点
- 自分は脱出できなかったが、誰か一人でも脱出した＝0.5レベル点
(脱出したのがプレイヤー側かエネミー側かは問いません)
- 全滅した＝0レベル点