

ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 02『ここではないどこかに……』

作成: パンプキンヘッド

☆概略

このシナリオは0レベルのキャラクター4人を対象としたシナリオです。

キャラクターたちは荒廃した屋敷を探索し、この屋敷の地下に眠る異界のものをこの世界より退去させるために、この冒険に挑みます。

(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 7枚		
[T-1 階段]	[T-14 塔]	[T-15 塔]
[T-19 踊り場]	[T-20 シュート]	[T-21 シュートランディング]
[T-25 客室]		
(2)別にしておくタイル 7枚 (地下タイルです。[T-16 階段(地下)]からはこれらのタイルにつながります)		
[T-8 控え室]	[T-10 支度室]	[T-28 荒廃室]
[T-33 収納室]	[T-37 倉庫]	[T-38 貯蔵庫]
[T-40 封印室]		
(3) さらに以下のカードはゲーム開始時に待機させておきます(2枚)。		
[T-16 階段(地下)]	[T-2 階段(地下へ)]が出たら、即座に地階として配置します。	
[T-17 エントランス]	スタートタイルです。ゲーム開始時、キャラクター駒を配置します。	
上記以外の部屋タイルをシャッフルして山札を作ります。		

イベントカード(イベント/monster/罠の3種類)

カードは以下を使用します。選ぶ際に内容までは見ないようにするほうが楽しめます。

★イベントカード

(1)使用しないイベントカード 2枚

[E-14 敵の不気味さ]	[E-19 残虐な場面]	
---------------	--------------	--

(2)別にしておくイベントカード 5枚

[E-1 天井崩落]	[E-4 不快な音]	[E-6 動く道具]
------------	------------	------------

[E-15 妙な予兆]	[E-15 幻視]	
★モンスターカード		
(1)使わないモンスターカード 6枚		
[E-31 首なし騎士]	[E-32 亡霊]	[E-40 時計仕掛けのロボット]
[E-41 ささやく美女]	[E-42 大ガラス]	[E-45 吸血鬼]
★罫カード		
(1)使わない罫カード 2枚		
[E-49 檻]	[E-52 鉄の処女]	
上記以外のイベントカード(イベント、罫、モンスター)をシャッフルして山札を作ります。		

アイテムカード		
(1)使用しないアイテムカード 3枚		
[E-4 ハシゴ]	[E-5 ハシゴ]	[I-18 鏡(魔除け)]
(2)別にしておくカード 6枚		
[I-6 鍵]	[I-9 日記]	[I-12 護符]
[I-13 ダイナマイト]	[I-17 スケルトン鍵]	[I-21 魔導書]
上記以外のアイテムカードをシャッフルして山札を作ります。		

☆HP/MP が 0 以下になったプレイヤーの扱い

一時的発狂、もしくは意識不明になったプレイヤーは、エントランスに向かって 1 ターン 1 マスで移動を開始します(這っているかフラフラと歩いていると思ってください)。

ただし、この状態に陥って 5 ターンが経過すれば、自動的に HP、MP とも 0 以下であれば 1 まで回復します。もし狂気カードやダメージによって MP が 0 以下になっていた場合、5 ターン経過後、可能な限り 1 に近づけるようにして狂気カードやダメージトークンを捨てます。また、途中で何らかの回復手段を講じられた場合は、回復可能であれば即座にこの状態から回復できます。

この場合、隣室、もしくは同室の他のプレイヤーから絵札を使われる、またはアイテムによって HP、MP が 1 以上に回復すれば、ゲームへの復帰が可能です。

狂気に陥るか意識不明のものはエントランスに向かって移動することを覚えておいてください。

☆スタートプレイヤー

もっとも「どこかへ行きたい」と思っている人からゲームを開始してください。

☆シナリオの内容

以下の状況をプレイヤーに説明します。

タテルベ タカアキという建築家を知っているだろうか？ 稀代の建築家にして、禁断の知

識にも通じていたという噂もある人物だ。

その謎を追っていた君たちは、とある廃屋に辿り着く。その廃屋は、3年ほど前までは持ち主がいたそうだが、現在ではその持ち主は何処かに消え、そしてその邸宅も荒廃の一途を辿っているという。

もちろん、好奇心旺盛な若者たちが入り込むこともあるが、廃屋各所に響く奇妙な音と、そしてなにものかに足や腕を掴まれたという証言、さらには幾人かが行方不明にもなったという不穏な噂によって、今では誰も近寄ることもなく、荒廃するにまかせていた。

ただ、この邸宅を建てたのがタテルベであり、また行方不明になっているという邸宅の持ち主が、かつて様々なオカルト知識に手を染めていたブルーム・パークレイという人物であることから、この事件の裏になにかがある、と感じた君たちは、この廃屋を訪れることとなった。

一行が廃屋に足を踏み入れると、その背後でまるで嘲笑うかのようにエントランスの扉が固く閉ざされた

○このシナリオの目的は、行方不明者の安否を確かめるとともに、邸宅に眠る怪異の正体を解き明かし、この邸宅から脱出することです。

●原則として、以下の部屋タイルがめくられると「手がかり」が、その部屋タイルで本来処理される狂気カード、イベント、アイテム取得の代わりに発生します。

後述する、各部屋の指示内容にしたがって、順に処理していきましょう。

[T-6 広間]	[T-13 通路]	[T-36 台所]
[T-35 図書室]	[T-32 展示室]	[T-16 階段(地下)]
[T-37 倉庫]	[T-40 封印室]	

以上の準備が終了したら、[T-17 エントランス]にキャラクターたちを配置します。

もっとも「どこかへ行きたい」と思っている人からゲームを開始してください。

以下は各部屋での「手がかり」です。

☆手がかり

[T-6 広間]→[E-1 天井崩落]が発生し、それを処理します。

手がかり 1

広間に入り周囲を少し見回していると、いきなり天井が崩落を始めた。「なにごとだ!？」と君が頭上を見ると、そこには、なにか……そう、なにかの影が見えた。

そしてそれは、すぐにまだ落ちていない天井板の影に消えてしまった。

この事態に遭遇したプレイヤーは、**狂気カードを1枚**引いてください。

すでに[T-35 図書室]を調べていたら、下記「手がかり 2」を読みあげてください。

手がかり 2

[T-35 図書室]で得た情報に従い、広間の騎士甲冑を調べたら、
・[I-12 護符]と[I-17 スケルトン鍵]

を手に入れることができます。

[I-12 護符][I-17 スケルトン鍵]は、通常通りに効果が発揮されます。ただし、使用やイベントによってそのカードが失われることはありません。(効果の発動は1度だけです)

[T-13 通路]→[E-4 不快な音]が発生し、それを処理します。

手がかり

通路を歩いていた君は、床下より奇妙な音が聞こえてくるのに気付いた。
「なんだ……？」
君は身構える。すると、いきなり床板をぶち破って、なにか……まるで軟体動物のような太くて黒い、触手とも呼べるものが君に躍りかかってきた！
この出来事に驚いたために、遭遇したプレイヤーは**狂気カードを1枚**引いてください。

その結果、正気を失わなかった場合は即座に「逃亡判定」を行ってもかまいません(DX:6以上)。逃亡に失敗した場合やその場にとどまった場合は、触手との戦闘になります。

触手	HP:5	MP:-	HP 攻撃
----	------	------	-------

君が戦闘に勝利すれば、触手はまるで霧のように消えてしまいます。
3ターン闘っても決着がつかなかった場合、触手はいきなり撤退をはじめ、また**床下**に消えていきます。
君が逃亡した場合、もう一度ここに来て**触手は現れません**。
(このイベントは、触手がどうやら地下よりきていることをプレイヤーに知らせる手がかりです。)

[T-32 台所]→[E-6 動く道具]が発生し、それを処理します。

手がかり

台所に入ると、いきなり包丁やなべが飛んできた！
君はとっさにかわそうとするが、それらが飛んできた方向に目をやると、不可解なものが目に入った。
黒い、まるで触手とも見えるそれは、不気味ながらもなにかしらの意思を感じさせる動きを見せ、まるで君をあざ笑うかのように身をよじると、**床に空いた穴の中**へと消えていった。
君は恐る恐る穴に近寄り見てみるが、それは深く、まるで**地下まで**つながっているように見えた……
このイベントに遭遇したプレイヤーは**狂気カードを1枚**引きます。

[T-35 図書室]→[E-17 幻視]が発生し、それを処理します。

手がかり

君が**図書室**に入ると、一人の**初老の男性**が椅子に腰かけ、なにかを**書物**に書き込んでいる。君は奇妙な感覚に襲われ、それを見ていたが、男性は君に気づくと、気まずそうな笑みを浮かべ、**書物**を指さし、そして、まるで**幽霊**のように消えて

しまった。

書物には「もうすぐ私の命は果てる。奴は……奴はまるで私をオモチャだと思
い、追いつめ、そして弄んでいる。奴を呼び寄せたのは失敗だった。**タテルベ**
……奴にあの**魔導書**を渡されたのは失敗だった……私は興味本位に奴を呼ん
だ……だが奴は……」

ここで文章は一度途切れ、今度は乱れた筆致で

「奴に気づかれた！ 頼む！ ここに来るものよ！ 奴を、奴をこの世界から追い
払ってくれ！ 奴は**地下に封印**してある。地下への鍵はこの引き出しにある。そし
て奴を追い払うためには、**魔導書と護符**が必要だ！ 魔導書は**展示室**に、護符は
広間の騎士甲冑の首にある！ そして封印してある部屋に入る**鍵**も、騎士甲冑
についている！だから、奴を！……あ、なにかが床を叩いている！奴が……つい
に奴がああああ」。

ここで書物の記載は途切れ、あとは白紙が続きます。

[I-6 鍵]と[I-9 日記]を手に入れます。

[I-6 鍵]は、ゲーム中、通常通りに使用することができます。ただし、使用やイベ
ントによってそのカードが失われることはありません。

[T-32 展示室] 部屋の処理を先にしますが、「イベント」は起きません。

※先に[T-35 図書室]を調べていれば、以下の手がかりが出ます。

手がかり

[T-35 図書室]で**手がかり**を得ていた場合、[I-21 魔導書]を手に入れます。魔
導書には以下の一文が書かれています。

「そは猛き名状しがたき牡牛。無数の次元を渡り、己の快樂のみを追い求める汚
らわしき快樂者。我、汝を呼ぶ！『デル＝ヤンフ・ポメ』！」

[I-21 魔導書]は、通常通りに使用することができます。ただし、使用やイベント
によってそのカードが失われることはありません。

[T-16 階段(地下)]→[E-15 妙な予兆]が発生し、それを処理します。

手がかり

地下に降りると、奇妙な圧迫感を覚え、ふと不安な予感が走りました。
君は[鍵]を持っているだろうか。

[T-35 図書室]で手に入る[I-6 鍵]がないと、どの扉も開けられません(地階に
進めません)。

[[T-37 倉庫] 部屋の処理を先にします。

手がかり 倉庫を探索すると、[I-13 ダイナマイト]が見つかります。

[[T-40 封印室] 入室しない限り部屋の処理はされません。

※[I-17 スケルトン鍵]がなければ、封印室には入室できません。

入室したら、**部屋タイルの指示**どおりに**狂気カード**を引いてください。

以下を狂気カードを引く際にプレイヤーに**説明**してください。

「部屋の中央に描かれた光り輝く**魔法陣**の中央に鎮座するそれは、まるで**牡牛**のように大きく、そして**黒光り**するものだった。体から幾本も伸びている脚のようなものは太く短く、その脚はまるでカエルのように肥大した胴体を支えている。その口があるであろう場所には無数の黒光りし伸び縮みする**触手**を生やし、さらに君を震撼させたのは、その体に幾つも生えている**眼**が、君を見てあざ笑うかのような表情を浮かべたことだ」

ここで狂気に陥らなかった場合は**戦闘**になりますが、[I-12 **護符**]と[I-21 **魔導書**]が両方揃っていないと、一切この敵には**ダメージ**を与えられません。

(易しくするなら、戦闘前に「このモンスターにダメージを与えるには2つのアイテムが必要だ」と告げるといいかもしれません。難易度を上げるなら、キャラクターがモンスターにダメージを与えるまで、この情報はわからないことにするといいでしょう)

手がかり

また、このモンスターとの戦闘中、**逃走判定**が**可能**であることをプレイヤーに告げてください(1ラウンド終了後)。

名状しがたき牡牛(デル=ヤンフ・ポメ)

HP:30

MP:20

対多人数戦闘

HP 攻撃

イラスト・データ作成
/ パンプキンヘッド



(イラストをクリックすると大きく表示)

名状しがたき牡牛は倒されると、霧のようになって消えていきます。

あとには、すでに干からびた男性の死体が何体か転がっています。これが行方不明者たちの悲惨な末路なのでしょう。

[→オリジナルイラスト](#)

名状しがたき牡牛を倒すと、いきなり**廃屋**が**崩壊**をはじめます。今なら**エンタランスの鍵**も開いているかもしれません。

廃屋が完全に崩壊するまでの**7ターン以内**に**エンタランス**に**到着**してください。

☆シナリオクリア

名状しがたき牡牛を倒し、規定ターン以内にエントランスに到着できれば、館からの脱出に成功してシナリオクリアです。

崩れ去る廃屋を眺めていたプレイヤーたちは、図書室で見た**初老の男性**が再び幽霊として現れた姿を目にします。

「私が**ブルーム・パークレイ**だ……私のでかしたことで、諸君らに迷惑がかかったのは、非常に心苦しく思う……ただ、私は**異界のものの存在**に思いをはせていた……**ここではないどこか**にいるものたちに……だが、私はどうやら、**余計なこと**に首を突っ込みすぎたようだ……ここではないどこか、などに思いをはせるよりも、ここにもっと興味を持ち、そしてここをより素晴らしい世界にすればよかったのだ……だから……もし、君たちの中で犠牲になったものがいたら……すまない……私ももう、ここにはいられないようだ……それじゃあ……」

その一言と共にブルームの幽霊は光の粒子となって消えてしまい、後には、崩壊した邸宅だけが残されます。

これで、シナリオ『**ここではないどこかに……**』は終了です。

☆レベル点

シナリオをクリアできたら、以下のレベル点を獲得します。

- シナリオをクリアし、全員生還した…全員 1 レベル点
- シナリオをクリアし、一部のみ生還した…生還したもののみ 1 レベル点。それ以外のプレイヤー0.5レベル点
- シナリオをクリアしたが、全員生還できなかった……全員 0.5 レベル点。
- シナリオクリア失敗……0 レベル点