

ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 03『帰れない酒場』

作成:クニヨシ

シナリオ PDF ダウンロード

☆概略

このシナリオは0レベルのキャラクターを対象としたシナリオです。

キャラクターたちはクラブやバーの集合する雑居ビルに迷いこみ、そこで怪異に遭遇します。(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 3枚		
[T-14 塔]	[T-15 塔]	[T-29 子ども部屋]
(2)別にしておくタイル 8枚		
[T-2 階段]	[T-11 食堂]	[T-16 階段(地下)]
[T-18 舞踏室]	[T-19 踊り場]	[T-21 シュートランディング]
[T-33 収納室]	[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(1枚)。		
[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/モンスター/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		
すべて使用します。		
★モンスターカード		
(1)別にしておくモンスターカード 4枚		
[E-32 ネズミ]	[E-35 ゴーレム]	[E-36 亡霊]
[E-41 ささやく美女]		
(2)使用するモンスターカード 5枚		
[E-33 死んだ冒険者]	[E-38 ゾンビ]	[E-39 ダンシング・スケルトン]
[E-42 大ガラス]	[E-44 グール]	

★罫カード

使用しません。すべて抜いておきます。

使用するイベントカードはシャッフルして山札を作り、別にしておくカードはシナリオで指示があるまで待機させておきます。

アイテムカード

(1)別にしておくアイテムカード 1枚

[I-20 超能力増幅器]

後で使うので別にしておきます。

残りのアイテムカードは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

HP がゼロになった場合は「**酔い潰れ**」となってその場で動けなくなります。誰かが**同じ部屋**に移動し**介抱**したら HP1 で復帰します。**介抱**は宣言するだけでかまいません。**行動は消費しません**。

今回に限り、MP を精神力ではなく「**酒の強さ**」として扱います。MP がゼロになった場合は「**泥酔状態**」となって、次のターンから他のプレイヤーの元へ向かい、**戦闘**を仕掛けます。(移動力 1 HP5 MP-HP 攻撃)

プレイヤーが戦闘に勝てば「**泥酔状態**」のキャラクターの**狂気カード**を1枚**ランダム**で捨てる事が出来ます。MP1 以上になればプレイヤーは**泥酔状態**から**復帰**となります。

註) 以下は**手がかり7**が明かされた**後**にお読み下さい

手がかり7が明かされた**後**、「**泥酔状態**」になったキャラクターは[T-1 階段]へと進んで下さい。

階段が登場してない場合は、**通常の動き**のままです。[T-1 階段]に到着した後は**手がかり7**の表記に従います。

☆スタートプレイヤー

二日酔いの(または**今現在飲んでいる**)プレイヤーから行動を開始して下さい。いなければ一番**酒好きの人**から開始します。

☆シナリオの内容

以下の状況をプレイヤーに説明します。

君たちが旅の疲れを癒すために**酒場**を探していると、とある雑居ビルを発見した。
そこはたくさんのクラブやバーの看板が並び、宿泊施設や宴会場まで完備されているという。

興味本位で近づくと、入り口で二人の男が会話をしていた。

「このビルには昔ここに通っていた常連客の亡霊が取り憑いていて、酔っ払いを夜な夜な誘いに来るんだってさ。中には帰ってこない奴もいるとか……」

ますます興味のわいた一行はビルの奥へと足を進めていく。
エントランスに入ったところで、後ろで扉が音を立てて閉じられた。

『いらっしゃいませ……』

どこからともなく、男の声が響いた。

○このシナリオの目的は、「この建物の謎を解明して、無事に脱出する事」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。

[T-1 階段]	[T-31 召使い部屋]	[T-38 貯蔵室]
[T-32 展示室]	[T-42 美術通路]	[T-16 階段(地下)]
[T-21 シュートランディング]	[T-33 収納室]	[T-19 踊り場]

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。

以下は各部屋での「手がかり」です。

☆手がかり

[T-1 階段]	
[T-1 階段]を引き当てたら、次の 手がかり1 を読み上げます。	
手がかり 1	何やら重そうな扉があり、進入禁止の看板が掛けられている。 ある条件を満たさないと扉は開かないようだ。 註)条件は[T-33 収納室]が発見されたとき、(手がかり 7)で明らかにされます。
[T-31 召使い部屋]	
まず 部屋タイル の処理を行います。 その後、 手がかり2 を読み上げます。	
手がかり 2	ふらりと立ち寄った店は メイドバー だった。 「お帰りなさいませご主人様！」 出迎えてきたメイドは明らかにケバかったが、面白い情報を聞いた。 「上の階の宴会場はお化けが出るって理由で閉鎖されたんですけど、時々誰かが宴会をしているような声が聞こえるんですよ～」

さっさと飲んでお会計を済ませようとする、急に**黒服の男**が現れこちらを恫喝し始めた。この店は**ぼったくりメイドバー**だったのだ！

「**黒服**」が出現します。**[E-35 ゴーレム]**のカードを使ってください。

黒服	HP15	MP-	2倍ダメージ	対多人数戦闘
-----------	------	-----	--------	--------

部屋に入ったキャラクターはただでは部屋から出られません。

アイテムカードを3枚(所持アイテムが1~2枚の場合は**すべて**)捨てることで出ることができます。(ただし、**超能力増幅器**を捨てることはできません！)

「**黒服**」を倒せば部屋から出られますが、一度戦闘を選択すると、以降、**逃亡判定**は行えません。

アイテムカードを捨てた場合、「**黒服**」は**危害**を加えません。アイテムをなにも持っていない(あるいは**超能力増幅器**しかもっていない)場合は、**アイテムを持つキャラ**が迎えに来るまで待つことも可能です。その場合も「**黒服**」は**危害**を加えません。

[T-38 貯蔵室]

まず**部屋タイルの処理**を行います。

その後、次の**手がかり3**を読み上げます。

ふと覗いたバーでは一人の**美女**がグラスを傾けていた。
美女はあなたを見つけると、**飲み比べ対決**を挑んできた。

[E-41 ささやく美女]とは、**飲み比べ**で戦います。**逃亡判定**に成功すれば、飲み比べを行わず、部屋から出ることができます。ただし、**飲み比べ**がはじまれば、勝負がつくまで「**逃亡判定**」は行えません。

【飲み比べルール】

判定カードで**右隣の人**(もしくは**進行役**)と判定を3回行い、**3回とも相手の値を上回れば勝利**です。

手がかり3 ただし、あなたは**酔い**が回ってくるため、**2回目には10のカード**、**3回目には9のカード**を抜いて勝負しなければなりません。

このとき**[I-7/8 精神安定剤]**、**[I-19 塔の鍵]**を所持していれば、**ウコンの力**によりカードを抜かなくてもかまいません。(カードを捨て札にする必要はありません)

1回でも相手より低ければ「**負け**」になります。この場合、**狂気カード**の山からカードを**1枚**引いて受け取らねばなりません。

勝負がつけば、以降は通常どおり移動を行うことができます(「**ささやく美女**」は戦闘を仕掛けてこない、**逃亡判定**は不要です)

勝敗に関わらず、飲み比べに応じれば、美女はあなたを気に入り、勝負の後に以下の情報を教えてくれます。

亡霊を追い払うには**超能力増幅器**が必要なはずよ。たしか**地下**にあった**キャバレー**の**倉庫**で見たような……」

[T-32 展示室]

まず、**部屋タイルの処理**を行います。

その後、**手がかり4**を読み上げます。

中に入ると何やら賭け事に興じている集団がいた。
話を聞きたいので、あなたも参加することにした。

右隣の人(もしくは**進行役**)と**オイチョコラブ**を行います。

【オイチョコラブのルール】

狂気カードを**2～3枚**めくって、**下1桁**の合計値で勝負します。下1桁の合計が**9**に近い側が勝利します(9が最強、0が最弱)。

あなたからスタートし、右隣のプレイヤー(または**進行役**)と交互に**1枚ずつ**カードを引きます。必ず**2枚**は引かなければなりません、**3枚目**をめくるかどうかは**任意**です。**絵札**、**エース**は**捨て札**にし、引き直します。

手がかり4

あなたが勝ったら、**アイテムカード2枚**を獲得できます。アイテムカードの山から**2枚**を引いてください。

負けた場合はアイテムは得られず、**一気飲み**を強要されます。自分の引いた**狂気カード**から**1枚**を選択し、受け取ります。

勝敗にかかわらず、**オイチョコラブ**に参加すれば、以下の情報を得ることができます。

「**地下のキャバレー**はずいぶん前に閉鎖されていて、**地下への入り口も塞がれたらしい**。今は**ネズミ**の巣にでもなっているんだろう」

イベント後も**展示室**に入れば、**毎回**オイチョコラブはプレイできます。
部屋タイルに**イベントマーカー**を置いて下さい。

[T-42]美術通路

まず、**部屋タイルの処理**を行います。

その後、**手がかり5**を読み上げます。

手がかり5

壁の穴から何匹もの**ネズミ**が出入りをしている。
その向こうから**冷たい空気**が流れ出ているようだが……。

「壁を調べる」と壁を壊せる事が確認出来ます。
ST判定を行い、6以上が出れば壁の破壊に成功します。失敗しても、毎ターン挑戦することができます。壁の向こうに[T-16 階段(地下)]を置いて下さい。
([I-11 ドリル]があれば判定無しで壁を壊せます)。

[T-16 階段(地下)]/[T-21 シュートランディング] → [T-18 舞踏室]

[T-16 階段(地下)]か[T-21 シュートランディング]が出たら、その先に[T-18 舞踏室]を設置して下さい。

[T-18 舞踏室]に入ったら、まず部屋タイルの処理をします。
その後、手がかり6を読み上げます。

手がかり 6

ここはかつて**キャバレー**だったと思しき場所。
今は埃をかぶっているようだが……。
周囲を探索していると、不意に向こうからなにか嫌な視線を感じた。目を凝らして奥の暗闇を見ると、そこには赤く光る二つの目。姿を現したのは、**巨大ネズミ**だった！

[E-36 ネズミ]を「**巨大ネズミ**」として登場させます。

巨大ネズミ	HP15	MP3	HP 攻撃 対多人数戦闘
-------	------	-----	--------------

倒せば、[T-18 舞踏室]の先に、[T-33 収納室]を設置して下さい。

[T-33 収納室]/[T-1 階段]

[T-33 収納室]に入ったら、まず、部屋タイルの処理を行います。
その後、手がかり7を読み上げます。

手がかり 7

[T-33 収納室]に入ると[I-20 超能力増幅器]と[I-4 ハシゴ]を入手します。
[I-4 ハシゴ]はカードの山から探します。すでに入手済みなら、[I-20 超能力増幅器]のみ入手できます。なお、[T-33 収納室]の奥の扉には鍵がかかっている通れません。

「収納室の片隅には、ほこりをかぶった**奇妙な機械**があった。
それに触れた瞬間、酔った男の声が頭の中に飛び込んできた。

『うい～寂しいねえ。誰か酒の相手になってくれねえかなあ。**しこたま飲んでから**
来てくれよう～』

声は**上の階**からのようだが……」

この時点から、「**泥酔状態**」(MP0 以下)になったキャラクターの扱いを変更しま

す。

「泥酔状態」になったキャラクターは、以後、[T-1 階段]へと向かいます(階段がまだ登場していない場合は、登場するまでは通常の動きのままです)。

[T-1 階段] → [T-19 踊り場][T-11 食堂]

泥酔状態のキャラクターが、[T-1 階段]に到着したら、以下の文章を読みます。

「酔っ払いが近づくと、閉まっていた階段の扉が自然に開いた。まるで酔っ払いを誘うように……」

通行禁止になっていた**階段の扉**が開きます。別の場所に[T-19 踊り場]を切り離して置き、その先に[T-11 食堂]を設置して下さい。

[T-1 階段]に到着すると、泥酔状態のキャラクターは元に戻ります。MPが1以上になるまでランダムに**狂気カード**を捨ててください。

[T-11 食堂] → [封印室]

まず、**部屋タイルの処理**を行います。

その後、**手がかり8**を読み上げます。。

一歩入ると、そこは**巨大な宴会場**であった。

何人もの生気を失った顔の男たちがそこにはおり、お膳にはなぜか、できたての料理があった。

辺りには**異様な瘴気**が立ち込めている。

やがて、きみたちの目の前で、瘴気がひと塊となり**亡霊**となって現れた！

『おや、おいでになったねえ。ささ、飲みねえ飲みねえ！』

[E-32 亡霊]を「帰ってきたヨツパライ」として出します。

帰ってきたヨツパライ	HP-	MP20	対多人数戦闘 MP 攻撃
------------	-----	------	--------------

手がかり8

「帰ってきたヨツパライ」を倒したら、以下の文を読み上げます。

亡霊は「おらあ、まだ酔っっちゃいねえよお……」と言いながら消えていった。

我々も帰るとするか。そう思ったその時、館内アナウンスが流れ出した。

その声はビルの入り口で聞いたあの男の声だった。

『**支配人のタテルベ**でございます。当館は間も無く閉館致します。館内にいらっしゃる方は急いでご退出下さい……』

[T-40 封印室]が[T-33 収納室]の奥に出現します。警備員(参加していないキ

キャラクターのコマを使用して下さい)が[T-40 封印室]から一歩ずつ[T-17 エントランス]へ向かいます。

([T-11 食堂]に入ったプレイヤーから一巡後、警備員が一歩移動します)

【脱出ルール】

警備員が[T-17 エントランス]に到着すると、ドアを閉められてビルから二度と出られなくなります。急いで脱出して下さい。

ただし、**狂気カード**を1枚以上持っているキャラクターは、千鳥足なので**ST判定**をして**5以下**だった場合、**移動を行うことはできません!**

☆シナリオクリア

建物から脱出すると、シナリオ終了です。

無事に建物を脱出すると、既に外は夜が明けていた。

後ろで扉が閉まる音がしたので振り返ると、そこにあったはずの雑居ビルは跡形も無く、巨大な空き地が存在していた。

あれは幻だったのか?いや、確かにそこに酒場はあった。

何故なら、我々の体にはまだアルコールが残っているから……。

☆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。

- 脱出に成功した…1レベル点
- 脱出はできなかったが、誰か一人でも脱出に成功した…0.5レベル点
- 全員脱出に失敗…0レベル点