

# ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 04『不死者の館』

作成: 田中健一

## ☆シナリオレベル 1レベル

### ☆準備

部屋タイル		
(1)使用しないタイル 8枚		
[T-1 階段(上へ)]	[T-19 踊り場(階段下へ)]	[T-2 階段(地下へ)]
[T-16 階段(地下)]	[T-14 塔]	[T-15 塔]
[T-20 シュート]	[T-21 シュートランディング]	
(2)別にしておくタイル 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。	
(3)使用するタイル 33枚		
上記(1)(2)以外の部屋タイルをシャッフルして、1つの山札を作ります。		

イベントカード(イベント/monster/罠の3種類)		
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。		
★monsterカード		
(1)使用しないmonsterカード 6枚		
[E-31 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]
(2)別にしておくmonsterカード 3枚		
[E-35 ゴーレム]	[E-37 血塗れ預言者]	[E-39 ダンシング・スケルトン]
★罠カード 10枚		
すべて使用します。		
使用するイベント・monster・罠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)使用しないカード 2枚

[I-4 ハシゴ]

[I-5 ハシゴ]

### (2)別にしておくカード 3枚

[I-17 スケルトン鍵]

[I-21 魔道書]

[I-23 十字の鍵]

使用するアイテムカードをシャッフルして、1つの山札を作ります。

## ☆HP/MP が 0 以下になったプレイヤーの扱い

「1000 の部屋を持つ館」に準じます。

## ☆スタートプレイヤー

暗所恐怖症の人からはじめます。

## ☆シナリオの内容

以下の状況をプレイヤーに説明します。

1ヶ月ぐらい前から「不死者の館」と古くから呼ばれて恐れられていた館に明かりが灯るようになりました。その頃から一人また一人と行方不明になる者が増えていきました。きみたちはゴーストハンターとしてこの屋敷の探索を依頼されてやってきました。[T-17 エントランス]からスタートします。館に入ると扉が開かなくなりどうにかして脱出方法を探さなければなりません。

○プレイヤーの目的は以下の2つです。

- 明かりが灯った原因を解消し、館から脱出する。
- 行方不明者を検索する。

●「手がかり」の出る部屋タイル 5枚

[T-11 食堂]

[T-26 教会部屋]

[T-27 研究室]

[T-30 資料倉庫]

[T-40 封印室]

また[I-21 魔道書]についても、条件がそろえば特殊な処理をします。詳細は下記「手がかり」で説明します。

準備が整ったら、プレイヤー駒を「I-17 エントランス」に配置してゲーム開始です。

## ☆手がかり

[T-11 食堂]

部屋タイルを処理した後に、下記の**アイテム**が見つかります。

あなたは行方不明者だったであろう人の変わり果てた姿で見つめます。調べるとどこかの**鍵**を持っていました。

**獲得アイテム**

[I-17 スケルトン鍵]

### [T-26 教会部屋]

部屋タイルを処理した後に、下記の「**手がかり 1**」と**アイテム**を獲得します。

**手がかり 1**

**十字の鍵**にて「**不死なるものの心臓**」を貫けば、「アンデッド」に死を与えることができる。

**獲得アイテム**

[I-23 十字の鍵]

### [T-27 研究室]

部屋タイルを処理した後に、下記の「**手がかり 2**」と**アイテム**を獲得します。

**手がかり 2**

われは不死となる為に、この**魔道書**を得た。好奇心旺盛な愚か者たちを館に呼び寄せ、不死の軍団を作るのだ。

**獲得アイテム**

[I-21 魔道書]

### [I-21 魔導書]

※プレイヤーが

- [T-26 教会部屋]にて「**手がかり 1**」と[I-23 十字の鍵]を獲得している
- なおかつ[T-30 資料倉庫]にて「**手がかり 3**」を獲得していれば

[**魔導書**]のなかに「**不死なるもの**」の心臓が見つかります。

[I-23 十字の鍵]を所持したプレイヤーがそれを貫くと宣言すれば、おぞましい悲鳴とともに血がほとばしります。

プレイヤーは**狂気カード**を1枚、引いてください。

### [T-30 資料倉庫]

部屋タイルを処理した後に、下記の「**手がかり 3**」と**アイテム**を獲得します。

**手がかり 3**

「**不死なるもの**」はその心臓を**魔道書**の中に封じた。

### [T-40 封印室]

部屋タイルを処理する**前**に、下記を**確認**してください

☆[I-17 スケルトン鍵]を入手していない

→[封印室]に入ることは出来ません。

☆[I-17 スケルトン鍵]を入手している

→それを使えば、[封印室]の扉が開きます。下記の指示に従ってください。

まず先に**部屋タイル**を処理してください。

その後、下記の**モンスター3体**が現れます。

上から[E-39 ダンシング・スケルトン]→[E-37 血塗れ預言者]→[不死なるもの([E-35 ゴーレム])]の順に重ねて山を作ります。

下記 2 つの条件を満たさない限り、これらのモンスターを完全に倒すことはできません。

1. 「手がかり1, 2, 3」のすべてを獲得している
2. その結果、[I-23 十字の鍵]で[I-21 魔道書]に隠されている「不死なるもの」の心臓を貫いた。

条件が満たされていない場合は、倒されたモンスターカードは 3 枚のカードの下にもどります。

それとなく、何度倒してもカードが循環することを示唆してください。

## ☆シナリオクリア

封印室のモンスター3 体を倒し、5 ターン以内に館からの脱出に成功すればシナリオ終了です。

「不死なるもの」は「これが死か…まさかわれが死を与えられるとは。しかし、いずれまた蘇り、不死の帝国を作り上げてみせよう」と叫びながら滅びます。

残念ながら行方不明者は全て「不死なるもの」によって死を与えられています。

きみたちは屋敷の探索を終え帰路に着きます。

## ☆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。

- 「不死なるもの」にとどめを刺したプレイヤーは、ボーナスとして 0.5 レベル点を得ます。
- 館からの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 1 人でも脱出に成功した=0.5 レベル点  
(このとき脱出した 1 人がエネミー側プレイヤーであってもかまいません)
- 全滅した=0 レベル点