

ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 05『カタコンベは誰が為に』

作成:石路工房

☆シナリオレベル 3レベル

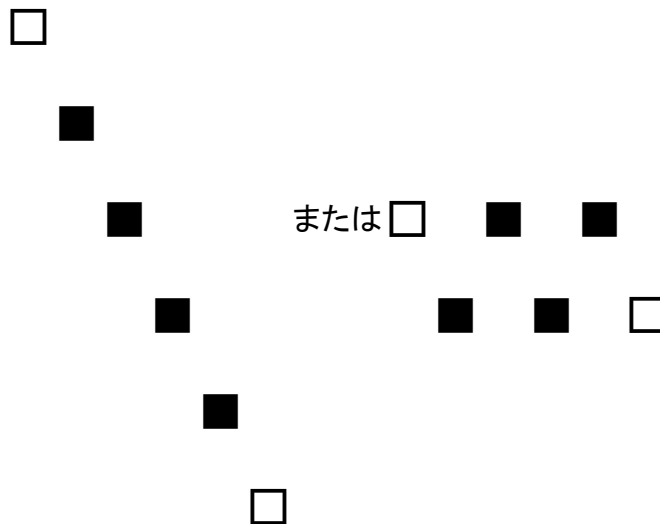
☆準備

部屋タイル		
(1)使用しないタイル 6枚		
[T-14 塔]	[T-15 塔]	[T-17 エントランス]
[T-19 踊り場]	[T-22 バルコニー]	[T-24 庭園]
(2)別にしておくタイル 4枚		
[T-2 階段(地下へ)]	[T-16 階段(地下)]	
上記2枚はスタートタイルとして使用します。		
*[T-21 シュートランディング]	[T-26 教会部屋]	
*[T-21 シュートランディング]は[T-20 シュート]がめくられると出現します。 すでに開かれているタイルのうち、手番プレイヤーから最も遠いタイルに、扉と扉がつながるように配置します。複数ある場合は手番プレイヤーが決定します。		
上記以外の部屋タイルをまとめてシャッフルし、山札を作ります(この山札から【初期配置】を行います。詳しくは 後述)。		

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 4枚		
[E-9 ドッペルゲンガーの説得]	[E-10 誘惑]	[E-12 火事]
[E-22 動き出す絵]		
★monsterカード		
(1)使用しないmonsterカード 3枚		
[E-35 ゴーレム]	[E-40 時計仕掛けのロボット]	[E-41 ささやく美女]
(2)別にしておくmonsterカード 4枚		
[E-32 亡霊]	[E-33 死んだ冒険者]	[E-37 血塗れ予言者]

[E-45 吸血鬼]		
★罨カード 10 枚		
(1)使用しない罨カード 2 枚		
[E-47 毒針]	[E-50 機械仕掛け]	
*上記以外の「イベントカード」26 枚、「モンスターカード」8 枚、「罨カード」8 枚の計 45 枚で山札に作ります。		

アイテムカード		
(1)使用しないアイテムカード 2 枚		
[I-19 塔の鍵]	[I-21 魔導書]	
(2)別にしておくアイテムカード 1 枚		
[I-25 聖なる錫杖]		
(3)ゲーム開始時、 プレイヤーに配るアイテムカード 4 枚		
[I-3 ロケット]	[I-11 ドリル]	[I-13 ダイナマイト]
[I-18 鏡(魔除け)]		
【重要！】		
上記(3)のアイテム 4 枚をゲーム開始時にランダムに 1 枚ずつプレイヤーに配ります。 3 人以下で遊んでいるなら、残ったものは山札に混ぜてシャッフルし直します。		
○上記以外のアイテム 18 枚(or19 枚)で山札を作ります。		
【部屋タイルの初期配置】		
[T-2 階段(地下へ)][T-16 階段(地下)]の 2 枚を表にして置きます。 シャッフルした部屋タイルの山から、裏向きのまま 4 枚を引きます。 [T-2 階段(地下へ)]と[T-16 階段(地下)]の間に、この 4 枚のタイルを裏向きに並べます。 並べ方のルールはつぎのとおりです。		
<ul style="list-style-type: none"> それぞれのタイルは必ずタイルの頂点と頂点が接するように配置する(辺で接してはいけない)。 [T-2 階段(下へ)]と[T-16 階段(地下)]は他タイルと1つの頂点のみで接する。 裏向きの 4 枚のタイルは、頂点 2 つまで他タイルと接してもよい。 		
◆初期配置の例(□:[T-2 階段(地下へ)][T-16 階段(地下)]、■:裏向きの 4 枚)		



4枚の裏向きのタイルを一定方向に表向けます(1枚を左から右に表向けたら、後の3枚も同じ方向に表返します)。

表にした4枚のタイルに、それぞれの指示に従って**狂気カード**、**イベントカード**、**アイテムカード**を裏向けに配置します。

[T-2 階段(階段下へ)]か[T-16 階段(地下)]のどちらかにプレイヤーを配置してください。全員同じタイルに配置してもかまいません。

【注意】

- このシナリオでは、すべてのタイルが**同じ階層**に存在します。起伏のある地形に作られた地下墓地だと考えてください。
- 扉が繋がらない状況も生じますが、シナリオ中に**タイルを操作するイベント**や**アイテム**が用意されていますので問題ありません。

☆HP/MPが0以下になったプレイヤーの扱い

「千の部屋を持つ館」(『ゴーストハンター13 タイルゲーム』「シナリオブック シナリオ1」)に準じます。

☆スタートプレイヤー

いちばん「**地下**」に縁があるプレイヤーから手番を始めます。

☆シナリオの内容

以下の状況をプレイヤーに説明します。

きみたちは、とある機関から内密の依頼を受けました。

「さる地下墓地に**聖遺物**が眠っているとの奏上があり、**《調査員》**を向かわせたのだが一切の連絡がとれない。詳しくは話せないが『**連絡のとれないことが異常**』であることを理解してもらえると有難い。

別の《調査員》を派遣しようとしたのだが、我々の兄弟(ブラザー)では荷が勝ちすぎると判断された。誰が、とは聞かないでくれたまえ。理由もだ。

そこで白羽の矢を立てたのが、あなたがただ。端的に申し上げるなら、《調査員》の代わりをお願いしたい。

……事情を明かせぬ依頼で申し訳ないが、あなたがたなら協力してもらえると信じている。結果如何にかかわらず、報酬はお支払いする。これらの品々も返却する必要はない。あなたがたに、あなたがたの信ずる神の加護がありますように」

きみたちには桁違いの報酬が提示され、地下墓地の簡単な見取り図と備品が渡されます。(「見取り図」とは上述の【部屋タイルの初期配置】のこと、「備品」とは「☆準備」でプレイヤーに配られたアイテム【I-3 ロケット】【I-11 ドリル】【I-13 ダイナマイト】【I-18 鏡(魔除け)】のことです)

そうして、きみたちは指示された地下墓地の前にやってきました。

○プレイヤーの目的は以下の2つです。

- 聖遺物を探し出すこと
- 連絡がとれなくなった《調査員》を探し出し、可能なら連れ戻すこと

●「手がかり」の出る部屋タイル および アイテム

[T-1 階段(上へ)]	
[T-6/7 広間]	<input type="checkbox"/> 手がかり1
[I-9 日記]または[T-35 図書室]	<input type="checkbox"/> 手がかり2
[I-14 地図] 注)本シナリオでは特殊な効果となります	<input type="checkbox"/> 手がかり3
[T-39 十字通路]	<input type="checkbox"/> 手がかり4
[T-42 美術通路]	<input type="checkbox"/> 手がかり5
[T-40 封印室]	

☆手がかり

手がかりの出る部屋タイルがめくられたら、まず**タイルの処理**を行ってください。すべての処理を済ませたあとで下記の対応する「手がかり」を読んでください。

またアイテム【I-9 日記】【I-14 地図】が山札から引かれた場合も下記の指示に従ってください。

[T-1 階段(上へ)]

この先は直接、地上につながっています。いつでも地上に出ることができますが、一度出たら二度と入れません。

[T-6/7 広間] ——>【手がかり1】

タイルの処理を終えると、[E-32 亡霊]が現れます。

「ふふふふ、無駄だ無駄だ。聖遺物なんて見つかりっこないさ。何で言い切れるかって？ そりゃもちろん、このオレさまが念入りに隠してやったからさ！」

[E-32 亡霊]は襲いかかってきます。

戦闘に勝利すると、下記の手がかりとアイテムカード1枚が見つかります。

亡霊は「聖遺物はそれらしい形の『通路』に隠してある。そいつを持っていきやおれのボスに会えるかもな」と言い捨てて消えていきます。

手番プレイヤーは「アイテムカード」を1枚引いてください。

[I-9 日記]または[T-35 図書室] ——>【手がかり2】

いつの時代の記録でしょうか、紙は変色しインクもまた著しく薄れています。かろうじて読み取れたそこには、つぎのように記されていました。

「その輝きは、まさに聖なる光」

「聖なる慈悲は荒む心を癒す」

「御物は聖なる場所にこそ相応しい」

聖遺物の形が分かります。『美術的』な細かい装飾を施された『錫杖』です。

[I-14 地図] ——>【手がかり3】

最近描かれたもののようです。依頼人から渡された資料と見比べると、未完成ながらもこの地下墓地の見取り図だとわかります。

しかし幾つか食い違っている箇所があります。きっとこの地図の方が実際に即しているでしょう。

※本シナリオにおける[I-14 地図]の効果

すでにめくられた部屋タイルのうち2枚まで好きな向きに変更できます。これはいつ行ってもかまいません。使用后、捨て札になります。通常の使い方はできません。

[T-39 十字通路] ——>【手がかり4】

タイルの処理を先に済ませます。【手がかり4】[I-25 聖なる錫杖]を手に入れるには下記の条件を満たしていなければなりません。

【手がかり 1】(【T-6/7 広間】)

【手がかり 2】(【I-9 日記】または【T-35 図書室】)

上記 2 つの【手がかり】を発見した後、この部屋タイルに入ったら、別にしておいた【I-25 聖なる錫杖】が手に入ります。【I-25 聖なる錫杖】は通常どおり効果を発揮しますが、「捨て札」にはなりません。

【T-42 美術通路】 ——>【手がかり5】

タイルの処理を終えると《調査員》1 名(【E-33 死んだ冒険者】を使用)が倒れているのを発見します。

◆《調査員》の所持していたアイテム

《調査員》の側にはアイテムが 2 つ落ちています。山札からアイテムカードを 2 枚引き、裏向けにこの部屋タイルに配置してください。このアイテムを拾えるのは次手番以降です。「アイテム獲得回数 1」は消費しません。

◆《調査員》の回復

《調査員》は「HP -1 MP 0」の状態です。

HP ダメージはキャラクターと同様に回復させることができます。

MP は絵札/エースを 1 枚使用することで、「MP 1」まで回復させることができます。

◆同一ターン内に《調査員》の HP、MP ともに 1 以上に回復させたら——

同じタイルにいるプレイヤーと即座に行動をとともにします。複数いれば、手番プレイヤーに最も近いプレイヤー(手番プレイヤー含む)になります。1 人もいなければ、「放置」されたものとみなします(下項参照)。

《調査員》を連れたプレイヤーは所持アイテムや特異力に関わらず「移動力 1」となります。《調査員》は以降アイテムと同様に扱います。他プレイヤーに渡す(交換する)ことができます。

また《調査員》を部屋タイルに「放置」する(=捨てる)こともできます(下項参照)。

《調査員》はプレイヤーと行動をとともにしても戦闘に参加せず、ダメージを受けることもありません。

◆《調査員》を部屋タイルに「放置」したら——

部屋タイルにエネミー側でないプレイヤーが 1 人もいない状況で放置されたら(発見された手番を含む)、《調査員》は即座に「HP -0 MP 0」の状態になり、倒れます。下記の指示に従ってください。

放置したプレイヤーの次の手番の終了時まで HP、MP の両方を回復させることができなければ、《調査員》はエネミー側となって手番を行います。以降「エネミー側プレイヤーが手番にする行為」(HP -1 MP 0: 移動力 1)に従って行動します。(回復は可能)

◆《調査員》を連れたプレイヤーがエネミー側になった場合も「放置」とみなします。ただし、同

じタイルに別のプレイヤーがいれば即座に引きつぐことができます。

[T-40 封印室]

※上記【手がかり1~5】の手がかりをすべて発見した時点でまだ[T-40 封印室]が開かれていなければ、山札から探してきて、手番プレイヤーからもっとも遠い位置に配置してください(該当する場所が複数あるときには手番プレイヤーが決定します)。

タイルの処理を終えると、[E-37 血塗れ予言者]が現れ、「偉大なる力 聖なる形代を以つて 彷徨える魂を救わん、その証を示すがよい」と叫びます。

註)以下、[I-25 聖なる錫杖]を持っている場合と持っていない場合で処理が異なります。

I.[I-25 聖なる錫杖]を持っていない場合

[E-37 血塗れ予言者](「HP15 MP30 MP 攻撃」との戦闘になります。

ただし、1ラウンドが終了すると、予言者ははっと正気を取りもどし、きみたちを見つめます。

「汝らは盗人ではないのか？ ならば頼みがある。邪悪な『亡霊』が聖遺物を盗み出してしまった。おかげで魔が復活しようとしている。余の力が尽きるまでに、どうか聖遺物で礼拝堂を浄化し、再び魔を封印してほしい」

【プレイヤーの新たな目的】(下記の情報もプレイヤーに教えてください)

聖遺物をもってこの「封印室」にもどってくること。

現在の手番プレイヤーから経過ターン数(何周するか)を数えます。

10ターン以内にもどってくれば、プレイヤーに有利なことが起こります。

15ターンを超えると、プレイヤーに不利なことが起こります。

註)予言者はHP または MP が0になっても即座に元のデータで復活します。

II.プレイヤーがすでに[I-25 聖なる錫杖]を持っている場合

[I-25 血塗れ予言者]が現れます(戦闘にはなりません)。

「よくぞ聖遺物を取り戻してくれた。余に代わって、再び魔を封印してもらいたい」

[E-37 血塗れ予言者]が力尽き、倒れ伏すと同時に、邪悪に染まった礼拝堂([T-26 教会部屋])が現れます。[T-40 封印室]のタイルの上^に別にしておいた[T-26 教会部屋]を配置してください。

[T-26 教会部屋]

タイルの処理が済んだら、下記を読み上げてください。

「部屋には祭壇があり、その中央に何かをささげ持つような姿をした石像が設置されています。きみたちがその像に近づこうとすると、[E-45 吸血鬼]が現れ、戦闘を挑んできます」

吸血鬼

HP	40	MP	30
----	----	----	----

対多人数戦闘

判定カードを2枚引き、高いほうを適用する(註: 下記の特殊処理あり)。

HP 攻撃

◆経過ターン数による特殊処理

[T-40 封印室]に最初に[I-25 聖なる錫杖]を持たずにいった場合、経過ターン数によって、[吸血鬼]の能力が変化します。

- **10ターン以内**にもどってきたら、「判定カードを2枚引き、高いほうを適用する」効果がなくなります(PCに有利)。
- **15ターン**を超えていると、「判定カードを**3枚**引き、高いほうを適用する」効果に代わります(PCに不利)。

「吸血鬼」を倒したら、きみたちは再び魔を封印するため、どういう行動を取るでしょうか。

正解は像の手に[I-25 聖なる錫杖]を握らせること、です。

無事に封印を行うと、眩い光が辺りを包み、どこからともなく「予言者」の声が響きます。

「汝らのおかげで封印が完了し、この霊廟は浄化された。聖遺物[聖なる錫杖]をしかるべきところに届け、保管してほしい」

[教会部屋]では以降、1プレイヤーにつき1回かぎり、つぎの恩恵のいずれかを受けることができます。

- 任意の狂気カードを1枚捨てる
- HPを回復する(回復点は、判定カードを引いて出た数字です)
- MPを回復する(回復点は、判定カードを引いて出た数字です)

※エネミー側プレイヤーや《調査員》でも恩恵を受けることができるか？

いずれも1回かぎり恩恵を受けることができますので、上手くここまで誘導してください。

この結果《調査員》が回復すれば、以降プレイヤーと行動を共にします。「●T-42 美術通路」の項を参照してください。

☆シナリオクリア

無事に[T-1 階段(上へ)]から地上に戻ればシナリオ終了です。

聖遺物を持ち帰ったならば、**約束の倍**の報酬が支払われます。口止め料の意味もあるかもしれませんが、有難く受け取っておきましょう。ただし今後「聖遺物」の保管を厳重にするよう釘を刺すことを忘れないように。

《調査員》を連れ帰れば一層喜ばれます。この場合は、聖遺物を持ち帰らなくても**労いの言葉**をかけ

てもらえます。

《調査員》も聖遺物も持ち帰らずプレイヤーだけが帰還した場合は、心の伴わない礼と謝礼を受け取ることになります。残念ですが、依頼は失敗と言わざるを得ません。

☆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。

- 聖遺物を持ち帰った=0.5レベル点
- 《調査員》を連れ帰った=0.5レベル点
- 聖遺物の効果を確認した=0.5レベル点
- 全滅した=0レベル点