

ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 07『Cube』

作成:孔雀

☆シナリオレベル 0レベル

☆準備

部屋タイル		
(1)使用しないタイル 9枚		
[T-1 階段]	[T-2 階段]	[T-14 塔]
[T-15 塔]	[T-16 階段]	[T-17 エントランス]
[T-19 踊り場]	[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 2枚		
[T-6 広間]	スタートタイルになります。	
[T-40 封印室]	ゴールタイルになります。	
上記以外の部屋タイルをまとめてシャッフルし、25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)		
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]
(2)別にしておくイベントカード 4枚		
[E-1 幻視]	[E-5 解決への直観]	[E-25 希望の星]
[E-31 絶望感]		
(3)山札に入れるイベントカード 12枚		
上記以外に[E-27 妙なる響き][E-28 奇跡の泉]とランダムに10枚を加えた合計12枚を山札に入れます。		
★monsterカード		
(1)山札に入れるmonsterカード 7枚		
[E-33 死んだ冒険者]	[E-35 ゴーレム]	[E-36 ネズミ]
[E-37 血まみれ預言者]	[E-38 ゾンビ]	[E-39 ダンシング・スケル

		トン]
[E-43 大へび]		
★罨カード		
(1)別にしておく罨カード 2 枚		
[E-50 機械仕掛け]	[E-55 びっくり箱]	
(2)山札に入れる罨カード 6 枚		
上記以外に[E-48 ガス]とランダムに 5 枚加えた合計 6 枚を山札に入れます。		
山札に入れる[イベント(12 枚)/モンスター(7 枚)/罨(6 枚)]カードを混ぜて、25 枚のイベントカードの山札を作ります。		

アイテムカード		
(1)使用しないアイテムカード 3 枚		
[I-4 ハシゴ]	[I-5 ハシゴ]	[I-14 地図]
○上記以外のアイテムカード 22 枚で山札を作ります。		

★HP/MP が 0 以下になったプレイヤーの扱い

「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

一時的発狂、もしくは意識不明になったプレイヤーは、エネミー側に回ります。「GH13 シナリオブック 1000 の部屋を持つ館」に準じます。

本シナリオ特別ルール
<p>●部屋タイルの初期配置</p> <p>上記の準備が終わったら、[T-6 広間]タイルをセットし、キャラクター駒を乗せます。その後、部屋タイルの山札から 5 枚を引き、裏向きのまま「十字+1 の形のサイコロの展開図」状にセットします(下図参照)。</p> <p>本シナリオでは、タイル配置の形と広さ(サイコロの展開図状)はゲーム開始時から終了時まで変化せず、広がることもありません。詳しくは下記で説明します。</p>
<p>●部屋タイルの隣接と「時空移動」(下図参照)</p> <p>配置された部屋タイルは、サイコロ状に組み立てたときに共有される辺同士で「隣接しているとみなして移動」できます(以下「時空移動」)。ただし、現在いる部屋タイルの該当する方向に扉が存在していなければなりません。</p> <p>「時空移動」を行った場合、山札から部屋タイルを 1 枚引き、移動先のタイルの上に重ねます。入ってきた方向に新しいタイルの扉が向くように配置します。このとき、可能なかぎり元のタイルと新しいタイルの扉の位置が一致するようにしてください。</p>

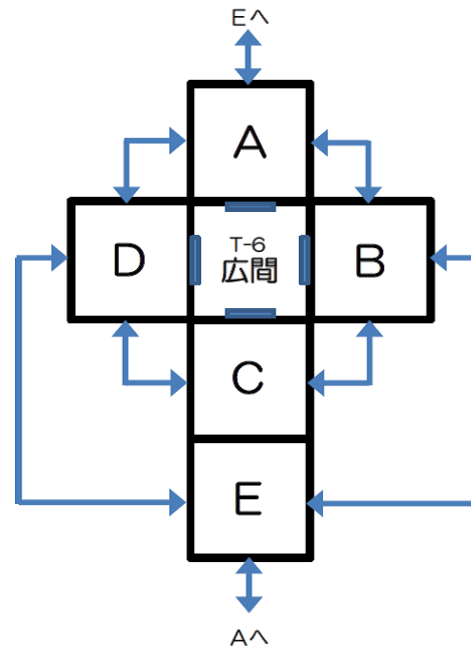
こうした部屋タイルの上書きは、移動先に他のプレイヤーがいても強制的に行われます。プレイヤーは新しい部屋タイルに移りますが、元のタイルに存在していたアイテムやモンスターなどは捨て札になります。

もちろん、タイル同士が扉でつながっていれば通常の移動も行えます(たとえば下図の[T-6 広間]からA、B、C、Dの各部屋へ、など)。

☆タイル配置図

ゲーム開始時はA～Eに部屋タイルが裏向きに配置されています。

タイル同士は、矢印で結ばれている辺で隣接しているものとして扱います(=「時空移動」が行えます)。



●逃亡判定/協力判定/絵札・エースの使用

上述の「隣接しているとみなす部屋タイル」間は(見た目では離れていても)、逃亡判定や協力戦闘の際に移動が可能です(この場合は新しいタイルは引きません)。

同様に、絵札・エースの使用もこれらの部屋タイル間で行えます。

●部屋タイルの山札が尽きたら——

部屋タイルの山札が尽きた後に「時空移動」が起こったら、移動先の一番上の部屋タイルを取り除きます。その下のタイルを新たにめくったものとして扱い、タイルの指示(狂気カード、イベントカード、アイテムカードなど)に従います。

☆シナリオの内容

以下の状況をプレイヤーに説明します。

タテルベを追う君たちゴーストハンターは、新たな情報を得て、とある屋敷へと赴いた。

しかし、どこを調べても異常は見つからなかった。

無駄足かと肩を落とし、館を出ようとする君たちは違和感を得る。

この広間を抜けると、出口のあるエントランスホールではなかったか？

扉を開けても開けても、広間へと戻ってきてしまう。

異常を察知した君たちに、耳障りな音が届く。広間に飾られた物や、家具、それどころか部屋自体が鳴動し、音を立てる。

「ようこそ、ゴーストハンター諸君。今まで散々邪魔してくれたね。そろそろ死んでもらおう」

途轍もない悪意が、ゴーストハンターたちを襲う。

「この館は、チョットしたテストの為に作った。果て無く広がるのではなく、数限りなく封じ込めてみたのだ。憎しみを、苦しみを、悲しみをね」

その声は、非常に楽しげに聞こえた。

「勿論、出られないだけではフェアではない。出口を見つけるヒントは用意してある。見つけれられるかな？ 解読できるかな？」

楽しげに聞こえる声がつづく。

「だが、お前たちでは、この屋敷から出ることは叶わない。死ね！ そして、館の一部になるがいい」

という声と共に、鳴っていた装飾品などが床へと落ちた。

○このシナリオの目的は以下のとおりです。

- 館の謎を解き、封印室を見つける。
- 封印室のボスを倒し、館から脱出すること

☆手がかり

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-25 客室]	<input type="checkbox"/> 手がかり1
[T-27 研究室]	<input type="checkbox"/> 手がかり2
[T-32 展示室]	<input type="checkbox"/> 手がかり3
[T-37 倉庫]	<input type="checkbox"/> 手がかり4

☆手がかり

進行役がいらない場合、部屋に侵入したキャラクター駒の持ち主が下記の手がかりを読み上げてください。本シナリオでは「部屋タイル」の処理を行った後に、手がかりが発見されます。

[T-25 客室] ——> 手がかり 1

部屋タイルを処理したのち、下記の手がかりを読み上げます。

部屋には「**2匹の蛇がお互いを食い合う**」絵があり、君は「いつまでも彷徨っている自分」の幻視を見てしまった(絵は、2匹の蛇がお互いのしっぽに噛みつき、それを右脇で獵師が見ている図)。

部屋に入ったキャラクターは[E-17 **幻視**]を受け取り、解決してください。

しかし、妙に絵のことが気になり、記憶に残ることとなります。

→これが4つめに発見された「手がかり」の場合、「[封印室の発見](#)」に進んでください。

[T-27 研究室] ——> 手がかり 2

部屋タイルを処理したのち、下記の手がかりを読み上げます。

部屋は、見ているだけで頭が痛くなるような幾何学的な機械が数々置かれています。

部屋に入ったキャラクターは[E-50 **機械仕掛け**]を受け取り、解決してください。勝手にいじった結果、奇妙な機械が爆発したのです。

しかし、そのおかげか、この館についてうっすらと理解することができました。

[E-5 **解決への直感**]を受け取り、解決してください。

この部屋には「**城に祈りをささげる3人の娘**」の絵があり、絵のことが気になり記憶に残ります。

→これが4つめに発見された「手がかり」の場合、「[封印室の発見](#)」に進んでください。

[T-32 展示室] ——> 手がかり 3

部屋タイルを処理したのち、下記の手がかりを読み上げます。

部屋の内部には、拷問器具や拷問されている人々のリアルな絵などが展示されていた。

部屋に入ったキャラクターは[E-21 **絶望感**]のカードを受け取り、解決してください。

中でも「**張り付けにされた予言者**」という絵が気になり、記憶に残ることとなります。**十字架**に張り付けにされた女性が悪魔に火炙りにされている絵です。

→これが4つめに発見された「手がかり」の場合、「[封印室の発見](#)」に進んでください。

[T-37 倉庫] ——> 手がかり 4

部屋タイルを処理したのち、下記の手がかりを読み上げます。

ただの倉庫に見えた。しかし、倉庫を調べてみると、布に包まれた大きな品を見つけた。

部屋に入ったキャラクターは[E-55 **びっくり箱**]のカードを受け取り、解決してください。

布を取り去ると、巨大な鏡が**合わせ鏡**になっていた。突然目の前に現れた**鏡の回廊**に、少なからず驚かされた。

それ以上何も起こらないことに拍子抜けしたが、倉庫には古い資料などもあり、屋敷の設計図のようなものもあった。

どうやら、[T-40 封印室]を出現させるには**必要な条件**があることがわかった。

[E-25 **希望の星**]のカードを受け取り、解決してください。

→これが4つめに発見された「手がかり」の場合、「**封印室の発見**」に進んでください。

[封印室]の発見 ——> 手がかり 5

「手がかり1~4」すべてが開示されると、[T-40 **封印室**]の**発見**を試みることができます。

[T-40 封印室]はタイル配置が**特定の条件**を満たすことで現れます。

これまでの手がかりタイルのヒントを元に推理してみましょう。

[手がかり1~4]のそれぞれに対応する条件が4つあります。

- [T-25 客室]手がかり1「**2匹の蛇が食い合う図**」
- [T-27 研究室]手がかり2「**城に祈りを捧げる3人の娘の図**」
- [T-32 展示室]手がかり3「**十字架に張り付けにされた予言者**」
- [T-37 倉庫]手がかり4「**合わせ鏡**」「**鏡の回廊**」

いずれか1つの条件を満たせば[T-40 封印室]が現れます。

正しいタイル配置になったと思ったら、下記の対応する条件と照らしあわせてください。

不正解でもペナルティはありませんし、別の条件を試みてもかまいません。どんどん挑戦してみてください。

時間がかかるようなら、下記の正解の条件を読み、いずれかの条件を満たすよう、以降の手番でタイルを配置していきます。

いずれかの条件を満たし、[T-40 封印室]に入れるよう扉の方向を調整したら、**最終決戦**となります。一度[T-40 封印室]に入ると出ることはできません。

[T-40 封印室]は一度配置されると、他のタイルによって**上書き**されることはありません。

【正解】

●[T-25 客室] 手がかり1 「**2匹の蛇が食い合う図**」

条件

- ・4つ連なる部屋タイルを一直線に進めるように扉でつなぐ（図のA—広間—C—E）。
- ・その後、両端のいずれかの部屋タイルから「**時空移動**」する。
- ・移動した先の部屋タイルの上に[T-40 封印室]が現れる。

（図のA—Eを一直線につながる通路にした後、AからEに「**時空移動**」すると、Eに[T-40 封印室]が現れる。EからAに移動した場合はAに現れる）

タイル処理を終えたら以下を読み上げてください。

「部屋の床には怪しい魔方陣が描かれ、赤黒く明滅していた。その中心に**大蛇**がとぐろを巻いている。大蛇はきみたちに気づくと襲いかかってくる」

「**大蛇**:HP30 MP10 HP 攻撃 2倍ダメージ(差分×2) 対多人数戦闘」

●[T-27 研究室]手がかり2 「城に祈りを捧げる3人の娘の図」

条件

・[T-6 広間]を囲む4つの部屋タイルのうち**3つ**にキャラクター駒が入った時、[T-40 封印室]が[T-6 広間]の上にセットされる。[T-40 封印室]の扉は残る**4つ目の部屋タイル**につながるように配置する。

註: [T-6 広間]を囲む**4つの部屋タイルすべて**にキャラクター駒が存在したり、[T-6 広間]にキャラクターが存在する場合、[T-40 封印室]は現れません。

タイル処理を終えたら以下を読み上げてください。

「部屋の床には怪しい魔方陣が描かれ、赤黒く明滅していた。その中心に巨大な石の**ゴーレム**がいる。ゴーレムはきみたちに気づくと襲いかかってくる」

「**ゴーレム**:HP30 MP- HP 攻撃 2倍ダメージ(差分×2) 対多人数戦闘」

●[T-32 展示室]手がかり3 「十字架に張り付けにされた予言者」

(註:プレイヤーが**3人以下**の場合、この条件は満たせませんが、**推理**が正しければ[T-40 封印室]を登場させてもよいでしょう)

条件

・[T-6 広間]を囲む**4つの部屋タイル**それぞれにキャラクター駒が存在し、かつ最低**1つの扉**が[T-6 広間]につながっていること。

・条件を満たせば[T-6 広間]の上に[T-40 封印室]が現れる。もし長いほうの通路の辺に扉があれば、そこに[T-40 封印室]の扉をつなげる。そうでない場合は手番プレイヤーが決定する。

タイル処理を終えたら以下を読み上げてください。

「部屋の床には怪しい魔方陣が描かれ、赤黒く明滅していた。その中心に**血塗れ予言者**がいる。血塗れ予言者はきみたちに気づくと襲いかかってくる」

「**血塗れ予言者**:HP20 MP20 MP 攻撃 対多人数戦闘」

●[T-37 倉庫]手がかり4 「合わせ鏡」「鏡の回廊」

条件

扉の位置が同じ2枚の部屋タイルを、[T-6 広間]をはさんで左右対称に(鏡合わせのように)配置すと、[T-40 封印室]が[T-6 広間]の上に現われる。

註:[T-6 広間]にキャラクター駒が存在すると[T-40 封印室]は現れません。

タイル処理を終えたら以下を読み上げてください。

「部屋の床には怪しい魔方陣が描かれ、赤黒く明滅していた。その中心には**死んだ冒険者**たちがいる。彼らはきみたちに気づくと襲いかかってくる」

「**死んだ冒険者**:HP20 MP25 HP 攻撃 対多人数戦闘」

☆シナリオクリア

[T-40 封印室]を見つけ、ボスモンスターを倒せばシナリオ終了です。以下を読み上げます。

「ゴーストハンター達は、永遠にループする館から脱出することができた。

だが、これが最後の危険な館ではない。タテルベを追うために、再びゴーストハンター達は館に挑むことになるだろう。

しかし、せめて今だけはゆっくりと休んでもらいたい」

☆レベル点

シナリオをクリアしたことによって、プレイヤーは経験点を得ます。継続して遊ぶ場合などは、どこかに記録してください。レベル点は、以下のように獲得します。

- 脱出時、一時的狂気や意識不明になっていない:0.5 点
- 最初に封印室に入った:0.5 点
- 封印室の場所を推理で特定した:0.5 点
- 全滅した:0 点