

# ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 01『ブラッド・イズ・マネー』

作成:どらねこ

★シナリオレベル: 0 (=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 6枚		
[T-1 階段(上へ)]	[T-14/15 塔] (計2枚)	[T-19 踊り場(階段下へ)]
[T-20 シュート]	[T-20 シュートランディング]	
(2)別にしておくタイル 2枚		
[T-16 階段(地下)]	[T-2 階段]が出たときに配置します(1階→地下です)	
[T-3 応接間]	このタイルからゲームがスタートします。建物の1階にあります。	
(3) 使用するタイル(計25枚)		
まず次の9枚のタイルを選びます(これらは「手がかり」の出る or ゲームに必要なタイルです)。		
[T-2 階段]	[T-17 エントランス]	[T-24 庭園]
[T-26 教会部屋]	[T-27 研究室]	[T-30 資料倉庫]
[T-34 召使い部屋]	[T-35 図書室]	[T-40 封印室]
残ったタイルからランダムに16枚引き、上記9枚のタイルと混ぜて計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。		
★monsterカード		
下記のmonster(5枚)は使用しません		
[E-30 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 大ヘビ]	
[E-45 吸血鬼]は別にしておきます(最後のボスとして使用します)		
その他の「イベント/monster/罠カード」は1つにまとめて山札を作ります。		

アイテムカード

(1)使用しないアイテムカード 下記 2 枚のカードは使用しません。		
[I-4/5 ハシゴ] (計 2 枚)		
(2)分けておくカード 5 枚 下記 5 枚のカードを別にしておきます(「手がかり」 or ゲームに必要なアイテムとして現れます)		
[I-1 外傷薬]	[I-17 スケルトン鍵]	[I-20 超能力増幅器]
[I-21 魔導書]	[I-25 聖なる錫杖]	
残った「アイテムカード」は 1 つにまとめて山札を作ります。 このシナリオでは通常と異なる名称、内容のカードになることがあります。(シナリオ内で別途解説)		

### ☆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ネミー側に回ります。

MP 回復、HP 回復は可能です。

「GH13 シナリオブック シナリオ 1 1000 の部屋をもつ館」に準じます。

### ☆スタートプレイヤー

最近、採血や献血をした人からスタートします。

※思い出せない場合は、この場に「赤い物」を一番多く持っているプレイヤーからスタートしてください。

### ☆シナリオの内容

以下の概要を読み上げます。

最近、収入が少なくなったところに、急にお金が必要となってしまった君たちは金持ちのエツケハルト氏が高額報酬な仕事を依頼していることを知り、それぞれ本業の仕事が終わった夜に彼の館に着きました。

複雑な構造の館内にある 1 階の応接間に案内され、執事から話を聞きましたが、仕事の内容は吸血鬼である、エツケハルトに「血」をすべて提供することでした。

当然、納得ができない君たちは仕事を断りましたが、執事は下級の吸血鬼(レッサー・ヴァンパイア)となって襲いかかってきました。

なんとか撃退したものの、死に際の執事からエツケハルトを倒さない限り、この館から脱出することができないことを教えられます。

プレイヤーの目的は以下の 2 つです。

1. 吸血鬼のエツケハルトを倒すこと
2. 1 階にあるエントランス([T-17 エントランス])を探し出し、館から脱出すること

※エツケハルトを倒さないと扉は開かない為、脱出できません

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。

これらのタイル番号と名称をプレイヤーに伝えておくと見落としが減るでしょう。

[T-17 エントランス]	[T-24 庭園]	[T-26 教会部屋]
[T-27 研究室]	[T-30 資料倉庫]	[T-34 召使い部屋]
[T-35 図書室]	[T-40 封印室]	

また、手がかりではありませんが、以下のアイテムを引いた場合も**内容が違う**ので、**注意**してください。

※内容は「手がかり」で説明します。

[I-14 地図]

### ☆手がかり

上記「**手がかり**」の出る部屋タイルにプレイヤーが入ったときに読み上げる内容です。

※手がかりではありませんが、[I-14 地図]の内容もこちらで説明します。

#### [I-14 地図]

(このアイテムを手に入れた場合、**通常と違う適用**になります)

通常の「**地図**」の適用ではなく、以下の条件で適用してください。

##### ～条件～

1. [T-30 資料倉庫]が場に出てない場合 → **適用 A**
2. 1. は場に出ているが、[T-24 庭園]、[T-26 教会部屋]、[T-27 研究室]、[T-35 図書室]のうち、出していないタイルがある。 → **適用 B**
3. 1. ～2. はすべて場に出ているが、[T-34 召使い部屋]が場に出ていない → **適用 C**
4. 1. ～3. のすべてのタイルが場に出ている → **適用 D**

##### ～適用～

**適用 A:** タイルの山の上から順に[T-30 資料倉庫]を探し、好きな場所に配置する。  
その後、タイルの山をシャッフルする。

**適用 B:** タイルの山の上から順に[T-24 庭園]、[T-26 教会部屋]、[T-27 研究室]、[T-35 図書室]のどれか1枚が出てくるまで探し、好きな場所に配置する。  
その後、タイルの山をシャッフルする。

**適用 C:** タイルの山の上から順に[T-34 召使い部屋]を探し、好きな場所に配置する。  
その後、タイルの山をシャッフルする。

**適用 D:** 通常の[I-14 地図]のカードに書かれている内容を適用する。

#### [T-17 エントランス]

(部屋タイルを**処理する前**に下記を読んでください)

エントランスは**1階**にしか配置できません。

もし、地下で「エントランス」を引いた場合、**タイルの山に戻し**、シャッフル後引き直してください

い。

扉には鍵がかかっており、脱出することができません。

※エッケハルトを倒すと、扉が開くようになります。

### [T-24 庭園]

(部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)

手がかり	薄暗い庭園の中に、1本だけあるサンザシの樹を発見した。 吸血鬼は「サンザシの杭」が弱点なことを思い出し、杭の形に加工し持っていくことにした。
------	---

[I-25 聖なる錫杖]を手に入れます。

このシナリオでは、「聖なる錫杖」改め「サンザシ(山査子)の杭」として扱ってください。

内容も以下のものとなります。

<<継続使用>>

対「吸血鬼」に限り MP 攻撃が可能となります。

### [T-26 教会部屋]

(部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)

手がかり	教会の部屋の中を探索すると、「聖水」を発見した。 吸血鬼は「聖水」が弱点なことを思い出し、持っていくことにした。
------	---

[I-1 外傷薬]を手に入れます。

このシナリオでは、「外傷薬」改め「聖水」として扱ってください。

内容も以下のものとなります。

<<継続使用>>

対「吸血鬼」に限り MP 攻撃が可能となります。

### [T-27 研究室]

(部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)

手がかり	魔導の技術の研究でもしていたのだろうか。 この部屋にはいろいろな物が散乱している。 端の目立たぬところに、埃をかぶっていたが、役に立ちそうな機械を発見した。
------	--

[I-20 超能力増幅器]を手に入れます。

### [T-30 資料倉庫]

(部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)

手がかり	資料倉庫を探索していると、先に訪問していた犠牲者のものだろうか。
------	----------------------------------

以下のメモを発見した。

まさか吸血鬼に出会うとは思わなかった。

今のところ逃げ延びているが、捕まるのは時間の問題かもしれない。

吸血鬼のやっかいな点として、物理攻撃(HP 攻撃)が無効なことだ。

この部屋で弱点を探るため、吸血鬼の弱点について調べた。

吸血鬼の弱点は諸説あるが、「聖水」、「サンザシ(山査子)の杭」などがあげられる。

それから弱点ではないが「**研究室**」にも役立つような機械を発見した。

また、エッケハルト氏は魔術で吸血鬼になったようである。

**図書室**にあった「**魔導書**」に弱点となる魔法はないだろうか…。

### [T-34 召使い部屋]

(部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)

手がかり

日記らしきものが見つかります。

○月○日。

この姿になって何日が経つだろうか。

また生贄がやってきた。

今回の生贄は機敏なようだ。

いつも通り、主に捧げなければならない。

捕まえたら鍵を持って、急いで地下の封印室に行かなければ…。

さらに部屋をよく探してみると鍵を発見する。

これが地下の封印室の鍵なのだろう。

[I-17 スケルトン鍵]を手に入れます。このカードはいかなる特殊な効果によっても捨て札になりません。

### [T-35 図書室]

(部屋タイルを先に処理したのち、下記の手がかりを読み上げます)

手がかり

図書室にはあらゆる分野の蔵書がある。

その中の一角に魔導書があった。

エッケハルト自らが吸血鬼になる際に利用した魔術も発見した。

ただ、今必要なのは、吸血鬼になる方法ではなく、**弱点**だ。

さらに読み深めてみると、この魔術の弱点を発見することができた。

これを持っていくことにしよう。

[I-21 魔導書]を手に入れます。

内容も以下のものとなります。

<<継続使用>>

吸血鬼の能力を弱体化させることができます。

※具体的な弱体化の効果は魔導書に書いてない為、対戦時まで不明です。

[T-40 封印室]

(部屋タイルを処理する前に下記を読んでください)

封印室は地下にしか配置できません。

もし、1階で「封印室」を引いた場合、タイルの山に戻し、シャッフル後引き直してください。

封印室には鍵がかかっています。

鍵がない場合は入室することができません。

以下の内容はプレイヤーに伝えないでください。

鍵は[I-17 スケルトン鍵]です。[T-34 召使い部屋]で手に入ります。

そのキャラクターが鍵を入手している場合、扉が開きます。

部屋タイルを先に処理したのち、以下を読み上げてください。

※部屋タイルの処理中にそのプレイヤーのHP/MPが0以下になった場合、封印室の扉は開いたままになります。次のプレイヤーのターンに移ります。

この場合、次に誰かが封印室に入ったときに以下を読み上げます。

手がかり

入室すると、そこにはエッケハルトとすでに血を吸われた遺体が数体あります。

エッケハルトは「私が生きていくために、貴様らの血を頂くぞ」と言って襲い掛かってきます。

エッケハルトとの戦闘になります。モンスターカードは[E-45 吸血鬼]を使用します。

エッケハルト(吸血鬼)

HP: -

MP: 30

「対多人数戦闘」、「判定カードを2枚引き、高い方を適用」、「HP 攻撃」

入手した弱点アイテムによって以下の内容が適用されます。

※すべて<<継続使用>>になります。

[I-1 外傷薬]

改め「聖水」

持っているプレイヤーはMP攻撃が可能になります。

[I-25 聖なる錫杖] 改め「サンザシの杭」	持っているプレイヤーは MP 攻撃が可能になります。
[I-21 魔導書]	「判定カードを2枚引き、高い方を適用」の能力を無効にします。

逃亡判定は第二ラウンド開始時のみ試みることができます。  
協力戦闘を行う場合は、第二ラウンド開始時にこの部屋タイルに入らねばなりません。  
以降、背後の扉は戦闘終了まで開きません。  
  
君たちが勝利すると、吸血鬼は断末魔をあげながら、灰となります。

## ☆シナリオ終了

エッケハルト(吸血鬼)を倒し、1階のエントランスを発見していれば脱出となり、シナリオ終了になります。

## ☆レベル点

レベル点を獲得することで、能力値などが上昇します。この遊び方をするときには、どこかにレベル点を記録してってください。

レベル点は以下のように獲得します。

- 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

## 【作者/どらねこさんからのコメント】

吸血鬼は強敵なので、弱点アイテムとして、「聖水」、「サンザシの杭」、「魔導書」を用意しましたが、レベルによってアイテム数の調整を行うのもありかと思います。

## 【SNEで遊びました！】

GH13をはじめて遊ぶ方にもお勧めのストレートなシナリオです。準備も簡単です。

文章に独特のユーモアがあり、テキストをそのまま読み上げるだけでわくわくします。最後の強敵との闘いには、手に汗を握りました。

作者ご本人もおっしゃっているように、慣れたプレイヤーは上記弱点アイテム、「聖水」、「サンザシの杭」、「魔導書」を減らすと、さらにスリル満点になりますね。

もし脱出にターン制限を設けるなら「6 ターン」くらいがベストかな、というのがプレイヤーたちの意見でした。

遊ぶときの参考になさってください。

どらねこさん、楽しいシナリオをありがとうございました！