

サンプルシナリオ 紫色のカギ

シナリオレベル：1
VL：[ノーマル]の場合3 / [ハード]の場合5

スタートフェーズ

内容

魔神が現れて町に対して悪事を働くようになった。それはいつものことだ。

しかし、今回は規模が凄い。何と町そのものをダンジョンと化し、その中で町人を苦しめ始めたのだ。

町人を救うには魔神を倒すしかないが、魔神はある塔に閉じこもっている。

DCたちは魔神と戦うべく、その塔への突入方法を探ることになる。

スタート状況

ブルールーフ王国の王都ハサーンが舞台。PCたちはすでに顔見知りであり、仲間として行動している。

PCは[パーティ]として行動を共にする。GMIはPCにこれらの状況を告げること。

導入フェーズ

仕事の依頼

神殿に、PC全員が招集される。
どうやら神殿はDCに頼みたいことがあるらしい。
神殿長は、PCたちに依頼を持ちかける。

神殿長「よくぞ来て下さいました、DC様。魔神が出現したので、退治をお願いいたします」

神殿長「場所はここから南を街道沿いに行った途中にある、グラスエスの町です」

神殿長「この町は現在、あらゆる町との音信がとれています。町は呪力の障壁で囲まれ、誰も中に入れません」

神殿長「これは恐らく、魔神が町を直接ダンジョン化したものと思われれます。DCである皆さんなら、障壁を破って中に入れるはず」

神殿長「中で町人が苦しめられているであろうことは想像に難くありません。どうか町の人たちをお救いください」

[報酬]はPC1人につき1,000G([ハード]の場合は1,500G)。

PCたちは準備が整ったら、グラスエスの町へ向かう。
[情報収集フェーズ]に移る。

情報収集フェーズ

グラスエスの村

PCたちはグラスエスの町について。石作りの建物が並ぶ、のんびりとした町だ。現在、周囲は呪力の障壁で覆われている。

その障壁の中は、何やら騒がしい音が響いている。どうやら中で何かが行われているようだ。

PCたちが障壁に触れ、念をこめると障壁の一角に大きな穴が開いた。運営神が力を貸してくれたに違いない。

穴から中に入ったDCたちは、家屋がまばらに建ち並ぶ区画に足を踏み入れようとしていた。

と、遠くから足音が聞こえてくる。見ると家屋の

裏路地から1人の少女が「助けて」と悲鳴を上げながら、数体のザコスたちに追われてるのが見える。

少女はヒューマンで15歳くらいだ。追いかけるザコスはまだ小さく、戦いに慣れていない個体らしい。身のこなしが妙に安定していない。

PCたちはザコスの行く手を阻み、少女を助けることにした。PC全員が以下の判定を行うこと。

★[目標値：VL+9]の[命中]もしくは[発動]判定
失敗したPCのみ、苦戦してしまいVL×3点の[物理ダメージ]を受ける。

どのみちザコスたちを倒すことには成功し、PCたちは少女から事情を聞ける。

少女「ああ、どこのどなたか知りませんがありがとうございます」

少女「その神器の輝き……もしやあなた方はDCの方ですか？」

ユフ「私はこの町に住むユフといいます。どうか助けてください、DCの皆様！」

ユフ「この町は今、魔神の呪力によって一種のダンジョンと化しています。時空はねじ狂い、地区もばらばらにつながっています」

ユフ「そして、その町に今のような魔物が居座り、町民たちを色々な手段で苦しめているのです！」

ユフ「私も危うく、魔物たちによって熱々の煮物を早食いさせられるところでした……熱くて仕方ない

のに！」

ユフ「お願いします、DC様、魔神を倒してこの町を救ってください」

ユフ「そういえば、私は魔神が塔に入っていく姿を見ました。あちら（ダンジョンマップのFを指す）の方向にいます」

ユフ「しかし、先ほど私を追いかけていた魔物がつぶやいていたのですが、どうやら魔神は引きこもりらしく、強力な錠で塔を封印しているとのこと。それを開けるには、特定のカギが必要だとか」

PCがリアクションを返した後、[ダンジョン探索フェーズ]に移る。

ダンジョン探索フェーズ

ダンジョン構造

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

[ダンジョン]に入る前

PCは[ダンジョン]に入る前に、[探索時間]を2d蓄積させる。

なお、この[ダンジョン]ではカギが複数手に入る。それぞれ色が赤、青、黄、緑とあるが、Fの部屋の錠は紫色で構成されている。

また、L(入り口部屋)に対して、[偵察]を行うことができる。その後PCたちはLに入る。

[ダンジョン]内容

L(入り口部屋)

[描写]

小さな飲食店や屋台が並ぶ区画だ。この町の娯楽地区らしい。

田舎町らしく石畳の上に店が点在しており、とてもどかな光景だ。

と、大きな通りの中央で、人々が魔物に捕まっている姿が見えた。

彼らは魔物と一緒にテーブルにつき、何やら食べ

物を必死に口に運んでいるようだが——？

★[探索時間:4]

[予測]

魔物は戦闘ができる個体ではなさそうだ。倒すのは簡単だろう。

しかし、町の人たちが人質に取られている状況だ。迂闊に手は出せない。

慎重に、強い意志を持って行動をした方がいいだろう。

[探索]

PCが近づくと、魔物たちは訝しそうな目でPCたちを見た。

魔物「何だお前たちは？ 今ここでは、魔神様の命によりフードファイト大会が開かれているのだ」

魔物「この者たちが自由になるには、オレたちにフードファイトで勝たなければならない掟だ」

魔物「しかしこのオレたちに果たして大食い早食いで勝てるかな？」

そう言って笑いながら、一生懸命料理をほおぼる人たちを後目に、魔物は卑劣にも料理をミキサーにかけて飲み込み始めた。これは何という邪道な食い方だろうか！

PCたちは人々を解放することを条件に、このフードファイトに挑戦することになった。

PC全員は以下の判定を行う。

★[目標値:VL+9]の【精神】判定

PC1人以上が成功すれば、もっとも[達成値]が高いPCがフードファイト大会に優勝(同点の場合は適当に決める)し、町人たちを解放する。

PC全員が失敗した場合は、町の人たちのためにも判定に[再挑戦]しなければならない。

判定後、魔物たちは食べ過ぎて腹をパンパンに膨らませ、ひっくり返る。町人たちは自由になった。

また、一匹の魔物の腰に、赤いカギがぶら下がっているのが見える。これがボスの塔に通じるカギかもしれない。

[パーティ]は[カギ: 赤]を手に入れる。

K

※この部屋にPCが入った場合、[描写]の後、強制的に[探索]が行われる。

[描写]

ここは最初に入った区画と同じく、住宅街になっているようだ。

集合住宅が目立つ場所で、大きな建物が並んで建っている。

街路には魔物が群れをなして歩いている。前に見たものとは違い、戦闘に適した個体のようだ。

どうやらこの地区を見回っている衛兵らしい。

★【探索時間：5】

[予測]

この地区に入れば戦闘は免れないだろう。準備は万端に行くべきだ。

[探索]

魔物たちがこのようなことを、身振り手振りで喋っているのが見えた。

魔物「魔神様、また塔に入るカギを変えたんだって」

魔物「あの方は警戒心が強いからな。侵入者を容易く入れないようにしているんだろう」

魔物「それはいいけど、カギをどう変えたかはすぐに教えてほしいよな。俺たちも入れるかどうかかわからん」

会話が終わり、やがて魔物たちはPCたちに気づくと、「むっ、怪しい奴め!」と襲いかかってきた!

PCたちは[戦闘]に入る。

[戦闘]終了後、PCは魔物たちの体についている、

黒色のカギに気が付く。

[パーティ]は[カギ: 黒]を手に入れる。

O

方々に綺麗な花壇の置いてある広場だ。どうやら町の人が憩いの場とする公園らしい。

しかしこの場所は今や地獄絵図と化していた。

中央に熱した大きな鉄板が広げられ、その上にロープで宙づりにされた町民たちがもがいている。

彼らはなんとフォークとナイフを持ち、鉄板の上で焼かれているステーキを切り分けて食べさせられているではないか!

彼らを隣で監視している魔物たちの目的とは——?

★【探索時間：4】

[予測]

なぜだろう、あの鉄板の上でステーキを食べる苦行を、行う気がしてくる。

機敏に動けるように準備しておこう。

[探索]

PCが近づくと、魔物たちは訝しそうな目でPCたちを見た。

魔物「何だお前たちは? 今ここでは、魔神様の命により町民たちに鉄板の上のステーキを食べさせているのだ」

魔物「この者たちが自由になるには、すべてのステーキを上手に食べきらなければならない」

魔物「しかしこの熱さに耐えられるものがおらず、なかなか達成者がいないのだ——正直、馬鹿馬鹿しいのでそろそろ誰か達成して欲しいんだがな」

果たして鉄板から跳ね上がる油に当てられ、町民たちは身をよじりながらステーキを食べるのに苦戦している。ここはDCとしての力を見せるべきだろう!

PCたちは人々を解放することを条件に、このステーキ食いに挑戦することになった。

PC全員は以下の判定を行う。

★【目標値:VL+9】の【機敏】判定

PC1人以上が成功すれば、魔物は少し安堵した顔をして——馬鹿馬鹿しいと思っていたのだろう——町人たちを解放する。ただし、判定に失敗したPCは、跳ね上がる油と熱気をまともに受けて火傷を負った。VL×5点の[物理ダメージ]を受けること。

PC全員が失敗した場合は、町の人たちのためにも判定に[再挑戦]しなければならない。

判定後、魔物たちが青色のカギを落としたことに気づく。

[パーティ]は[カギ:青]を手に入れる。

G

[描写]

軒先に金物や道具を吊した店が建ち並ぶ、商店街だ。人の姿は見当たらない。

と、財宝の気配を感じた。そちらの方を見ると、果たして大きな宝箱が置いてあるではないか。

宝箱には「魔神様の宝、手を触れること厳禁」と書いてある。

さて、どうしたものか。

★[探索時間:5]

[予測]

魔神の私物なら、盗んでいっても法には触れない。遠慮無く掠奪するといいたろう。

ただし、魔神のこた。宝箱に罠を仕掛けているかもしれない。感覚を研ぎ澄ませて注意しよう。

[探索]

PCは宝箱を開けようとしたが、ふとイヤな予感にとらわれた。

PC全員は以下の判定を行うこと。

★[目標値:VL+11]の[感覚]判定

PC1人以上が成功した場合、宝箱からワイヤーが伸びていることに気づく。罠を発動させるためのトリガーのようだ。ワイヤーを切断し、PCたちはトラップを回避できる。

PC全員が気づかなかった場合、蓋を開けると同時にワイヤーが引かれ、近くに埋め込んであった魔法武器から光線が飛んでくる！ PC全員はVL×3点の[魔法ダメージ]を受ける。

罠を回避したにしろ発動させたにしろ、PCたちは宝箱の中にある魔神の私物——金銀財宝を手に入れることができる。[パーティ]は2,000G([ハード])の場合は4,000G)を得る。

また、宝箱の中にある黄色のカギを手に入れる。[パーティ]は[カギ:黄]を手に入れる。

J

[描写]

役所や神殿など、公共施設が建ち並ぶ区画だ。

中央には噴水のある円形の広場がある。

その広場に多くの町民が捕まっているのが見えた。

魔物が見張る中、彼らは何やら歌を歌わされているようだ。

★[探索時間:4]

[予測]

魔物は戦闘の苦手な個体のようだ。倒すのは簡単にはできそうだが、人質にされている町民が気になる。

どんな状況でも対応できるよう、感覚を研ぎ澄ませた状態で臨むのがいいだろう。

[探索]

PCが彼らに近づくと、町民たちは希望に表情を輝かせて歌を中断した。どうやらPCがDCと気づいたようだ。

魔物たちも同じらしく、やや怯えながらもPCをにらんでくる。

魔物「き、貴様らDCか！ 町民たちを奪い返しに来たわけだな！」

魔物「だが、そうはさせんぞ。とうかささせたくない。我々はこの町民たちに魔神様を讃える歌を歌わせたのだ」

魔物「この歌が途切れたら、魔神様が不機嫌になって俺たちがめっちゃ怒られるのだ」

なるほど魔物もかわいそうだ。なら、自分たちが最高の一曲を歌うことで、魔神の機嫌を取ればいいのではないかとPCたちは気づいた。

PC全員は以下の判定を行う。

★[目標値:VL+6]の[感覚]判定

PC全員が成功した場合、魔神は歌に大層喜んでよう、空に浮かぶ雲が呪力により「いいね！」という形になる。

PCが1人でも失敗した場合、空に浮かぶ雲がどす黒い雷雲になり、そこから強力な酸性雨がPCに降り注ぐ。PC全員は、[装備]している[アイテム]をランダムで1つ選び、[耐久]を-1すること。

判定後、魔物たちはPCたちに大変感謝し、町民たちを解放してくれた。さらにPCたちに、魔神の塔に入れる可能性のあるカギとして、緑色のカギを

渡してくれる。

魔物「ただし気をつけてくれ。魔神様は頻繁に使用できるカギを変えている。このカギも、もう使えないかもしれない」

魔物「それと、このカギは実は合体できるようになっている。頭の部分を外すと、そこに他のカギを差し入れることができるんだ。2つを組み合わせた状態でないと使えないから気をつけろ」

[パーティ]は[カギ: 緑]を手に入れる。

F

※この部屋では、イベント1の途中であればPCは[探索]を切り上げ、他の部屋に移動した後に再び[探索]を行える。

この部屋で再び[探索]を行う場合は[探索時間]を[蓄積]させなくてよい。

GMは以上のことをイベント1に入った時にPCに伝えること。また、イベント2では強制的に[ボス戦闘]に入る。

[描写]

この町には相応しくない大きな塔がそびえ立っている。

恐らく魔神が作り出したものだろう。そして魔神もこの中にいるに違いない。

塔の入り口は巨大な扉でふさがれており、何やら張り紙がしてある。

あの扉をくぐる以外に塔に入る手段はないようだ。

★【探索時間：5】

[予測]

魔神と遭遇したら当然だが戦闘は避けられないだろう。

準備は万端にした方がいい。

[探索]

•イベント1

塔の扉の前まで来た。大きな扉で紫色に塗りつぶされている。

扉には鍵を差し込むための鍵穴がある。鍵穴の側には張り紙が貼られており、以下の文章が書かれている。

張り紙「この扉の色のカギを使うこと。F-R、R-B」

錠には呪力で強化が施されており、普通の鍵開け技術では開けることは不可能なようだ。

PCが[部屋J]の魔物の情報を持っておらず、「2つのカギが合成できるのでは」と気づいてカギを調べた場合、カギの頭が取れるようになっており、ロケット式(カギの後ろが空洞になっていて、その後ろに違うカギをはめこめる)になっていることがわかる。

正解は青と赤のカギの合成だが、「F-R、R-B」は「フロントーレッド、リアーブルー」を意味する。つまり、赤いカギを前にして青いカギを後ろからはめないとけない。

この形式のカギ以外のものを鍵穴に入れた場合、鍵穴から強烈な魔法光線がPCたちに浴びせられる。PC全員はVL×3点の[魔法ダメージ]を受けること。

正しいカギをはめた場合、扉はゆっくりと音を立てて開く。イベント2に進む。

•イベント2

無駄に高い塔を登ると、てっぺんの大きな広間にたどり着く。

その中央に、凶悪なオーラを放つ魔物がたたずんでいる。魔神のようだ！

魔神はPCたちを見ると、表情を驚愕のそれに変えてうめき声を上げた。

魔神「な、何だ！？ お前らはDCか！？ どうやってここに入ってきた！」

魔神「ここには簡単に入られないように、何度も嚴重にカギを変えたというのに、お、おのれえ！」

魔神「こうなったら、私自らお前たちを倒してやる！ 戦うのとかあまり好きじゃないんだけどな、ふん！」([ボス戦闘]に入る)。

魔神(倒された)「だから戦うのは好きじゃなかったんだー！ がくっ……」

[ボス戦闘]終了後、PCは魔神から[探索時間]に応じた[神聖石]を入手する。

このイベント終了後、[ダンジョン]は徐々に消滅していき、町は元の姿に戻る。他の部屋に移動する時間はない。PCたちは速やかに[ダンジョン]を脱出すること。



エンディングフェーズ

PCたちは魔神を倒し、町を覆っていた障壁は完全に消滅した。時空のねじれも戻り、町は元の姿に戻った。
PCたちは町民、それにユフから厚く礼を言われる。

ユフ「ありがとうございます、DC様。あなたたちのおかげで町は救われました！」

ユフ「あなたたちはこの町の救世主です、一生ご恩は忘れません！」

この後、PCたちはハサーンで[報酬]と[経験値]を受け取り、シナリオは終了となる。

経験値

基本: 100点 ([ハード]の場合150点)

部屋: [探索]した部屋の数×10点

[ギブアップ]した: 経験値なし

ボスデータ

名称	魔神ピッキー				レベル	3	BR	1	タイプ	機械	
知名度	18	弱点 [電撃・風圧]			[武器攻撃]	実行/1/1マス			[カギ爆弾]	準備/使用者/使用者	
最大HP	行動値	装甲	優先	配置	[命中:+0/ダメージ:4d+12]の物理攻撃。 対象は[実行]で行う[物理攻撃]の[距離]を[距離:2]、[対象]を[対象:十字5マス]に変更する。						
141	24	4	任意	任意							
	命中	回避	発動	抵抗	《障壁》 防御/戦場/1マス 《拡張アタック》 最終ダメージ/戦場/1マス						
戦闘	8	4	3	7							
固定	15	11	10	14	1ターン中1回使用。対象が受ける[ダメージ]を-[BR]×5]する。 ※要・第1段階。						
概要	手先の器用な人型の機械魔神。特にカギを作るのが得意で、巨大なカギで殴ってくる。用心深い性格で自分の住処に厳重に施錠を施し、部下以外を入れないようにする。									1ターン中1回使用。対象は使用者から1点以上[最終ダメージ]を受けた場合、[装備]している[耐久]1以下の[アイテム]をすべて[破壊]する。 ※要・第2段階	
ボス基礎能力					《2回準備》	準備/使用者/使用者			《反射》	最終ダメージ/戦場/1マス	
①ボスは自分の[タイミング:実行]で[行動]を2回行える。 ②[第5段階]の場合、[ボス]は[最大HP]に+100の修正を得る。					1ターン中1回使用。対象は[タイミング:準備]で2回[行動]できる。 ※要・第3段階。					1戦闘中1回使用。使用者は[最終ダメージ]で減少した[HP]と同じ数値を、対象の[HP]から減少させる。 ※要・第4段階。	
<small>※要・第〇段階とあるものは、その段階になるまで使用できない。 ※[難易度]が[ハード]の場合、[命中][回避][発動][抵抗]にさらに+1ずつ、[最大HP]に+200する。</small>											