

# ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 06『終わらないクリスマスイブ』

作成：伏水めじろ

☆シナリオレベル 2レベル

## ☆準備

[T-17 エントランス]を表にして真ん中に置きます。

部屋タイル		
(1)使用しないタイル 12枚		
[T-4 居間]	[T-14 塔]	[T-15 塔]
[T-18 舞踏室]	[T-20 シュート]	[T-21 シュートランディング]
[T-23 壊れた通路]	[T-25 寝室]	[T-28 荒廃室]
[T-13 通路]	[T-39 十字通路]	[T-40 封印室]
(2)別にしておくタイル 2枚		
[T-19 踊り場]	[T-16 階段(地下)]	
[T-19 踊り場]は[T-1 階段 階段上へ]が出たとき、[T-16 階段(地下)]は[T-2 階段 地下へ]が出たら、タイルの指示通り配置します。		
○上記以外の「部屋タイル」で山札を作ります。		

イベントカード (イベント/モンスター/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。		
(1)使用しないイベント(モンスター)カード 8枚		
[E-31 首なし騎士]	[E-34 宙に浮く首]	[E-35 ゴレム]
[E-37 血塗れ予言者]	[E-40 時計仕掛けのロボット]	[E-41 ささやく美女]
[E-42 大ガラス]	[E-45 吸血鬼]	
(2)別にしておくイベント(モンスター)カード 1枚		
[E-44 グール]		
○上記以外の「イベントカード」、「モンスターカード」、「罠カード」で山札を作ります。		

アイテムカード		
(1)別にしておくアイテムカード 3枚		
[I-6 鍵]	[I-5 ハシゴ]	[I-12 護符]

○上記以外のアイテムカードを混ぜて、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

クリスマスが好きな人から時計回りに手番を進めていきます。

### ☆シナリオの内容

以下の状況をプレイヤーに説明します。

1920 年代アメリカ。君たちは謎の建築家タテルベと彼の建築物を追い続けている。  
そんなある日、当のタテルベから手紙が届く。

『聖夜には奇跡が起きるといふね。わしの建築物の力に巻き込まれ、不幸になった人々もいる.....そんなある家族を救ってやっってはどうか。わしにそんな気持ちが起こることが奇跡のようなものだがね』

タテルベの手紙にはそんな文面と共にある屋敷の場所が記されていた。

君たちがその場所に辿りついたのは夜も更けた頃。

うち捨てられた屋敷には何故か明かりがともっている。住人はいないはずだ。

異様な雰囲気を漂わせている屋敷に入ると、玄関から鍵のかかる音が響いた。君たちは閉ざされた玄関を後に、探索を始めた.....

プレイヤーの目的は、この屋敷におこる奇現象を収めることです。

全員が[T-17 エントランス]に入った状態からゲームを始めます。玄関からは出られません。

#### ●「手がかり」の出る部屋タイル

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。

※このシナリオでは、同じ屋敷を数回にわたって探索することになります。何周目にそのタイルに入るかで手がかりが変わります。

#### ※ 1 周目

[T-26 教会部屋][T-27 研究室][T-32 展示室]

[T-37 倉庫] (いずれか最初に出たもの)

→[手がかり 1](#)

[T-36 台所]	→ <a href="#">手がかり 2</a>
[T-33 収納室]	→ <a href="#">手がかり 3_1</a>
[T-29 子ども部屋]	→ <a href="#">手がかり 4</a>
※2 周目のみ	
[T-17 エントランス]	→ <a href="#">手がかり 5</a>
※3 周目	
[T-33 収納室]	→ <a href="#">手がかり 3_3</a>
[T-36 台所]	→ <a href="#">手がかり 6</a>
[T-31 主寝室][T-41 副寝室] (いずれか先に出た方)	→ <a href="#">手がかり 7</a>
[T-22 バルコニー]	→ <a href="#">手がかり 8</a>
[T-3 応接間]	→ <a href="#">手がかり 9</a>

### ☆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

※1 周目	
●手がかり 1 [T-27 研究室][T-32 展示室] [T-37 倉庫][T-26 教会部屋]のいずれか	
<p>部屋タイルを先に処理します。</p> <p>一番最初に出たタイルでのみイベントが発生し、以降は残りのタイルではおこりません。</p> <p>部屋タイルを処理したらイベントが発生します。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>10 歳くらいの男の子が血みどろで倒れていて、重なるように幽霊がぼんやりと現れます。</p> <p>「ぼくが、ぼくが玄関の扉を開けなければ……」</p> <p>としくしくと泣き続けます。</p> </div> <p>[I-6 鍵]が手に入ります。</p>	
●手がかり 2 [T-36 台所]	
部屋タイルを先に処理します。その後、イベントが発生します。	

台所に母親らしき女性が倒れ、その傍らに亡霊が現れます。

「こんなことになるなんて.....あの子は大丈夫かしら。子ども部屋に鍵をかけて遊んでいるようだけど.....」

#### ●手がかり 3\_1 [T-33 収納室]

部屋タイルを処理した後、[I-5 ハシゴ]が手に入ります。

#### ●手がかり 4 [T-29 子ども部屋]

※部屋には**鍵**がかかっています。[I-6 鍵]を持っていると中に入れます。

※部屋タイルを**処理せず**にイベントが発生します。

7歳くらいの女の子が部屋で嬉しそうに笑っています。

「今日はパパが帰ってくるの」

そこへ**殺人鬼**がなだれ込んできて抵抗する間もなく女の子を刺殺します。

殺人鬼は、血で汚れた刃物を振りかざしてプレイヤーに襲いかかってきます。

戦闘			
殺人鬼	HP:30	MP:10	HP 攻撃
	カードは[E-44 グール]を使用してください。		

殺人鬼を倒すと、プレイヤーの視界がぐらりと回り、意識が遠のきます。  
気が付くと全員が[T-17 エントランス]に倒れています。

#### 【山札の再構成】

ここで進行役は[T-17 エントランス][T-19 踊り場][T-16 階段（地下）]以外の部屋タイルを回収して山札に戻し、シャッフルします。

[T-17 エントランス]にキャラクター駒を置きます。2周目のイベントは[エントランス]のみで発生します。

3周目以降、再度屋敷を広げていきます。

[T-19 踊り場][T-16 階段（地下）]は別にしておき、それぞれ対になるタイル([T-1 階段 階段上へ][T-2 階段 地下へ])がめくられたら、通常どおり配置します。

タイルに置かれていた、めくられていないイベントカード・アイテムカードは各山札

に戻ります。

処理済み、あるいは所持しているイベントカード・狂気カード・アイテムカードは戻しません。

### 【HP,MP、狂気カードの回復】

エネミー側のプレイヤーはこの時 **HP 1 点、MP 1 点**まで回復、狂気カードで **MP** が下がっている場合は **1 以上**になるまでランダムにカードを取り除いて復帰します。

この時、次プレイヤーの手番をはじめる前に、必要ならプレイヤー間で自由に回復などを行ってかまいません。アイテムの受け渡しも可能です。

エネミー化した時に落としたアイテムがタイルに残っていれば、そのプレイヤーの手元に戻ります。

## ※2 周目

### ●手がかり 5 [T-17 エントランス]

手番プレイヤーが行動をおこそうとした時、**玄関**のベルが鳴り、**手がかり 1**で倒れていた男の子が駆けつけて

「パパが帰ってきた！」

と嬉しそうに扉を開け放ちます。

しかし、扉の前に立っていたのは**殺人鬼**でした。

殺人鬼は男の子を撲殺し、不気味に笑うとプレイヤーに向かって突進してきます。

戦闘			
殺人鬼	HP:35	MP:15	HP 攻撃
	カードは[E-44 グール]を使用してください。		

※タイルが[T-17 エントランス]しかないので逃げることは**不可能**です！

全力で戦ってください。

殺人鬼を倒すと男の子の**死体**から**幽体**が現れて

「パパは.....帰ってこないの.....？」

と眩き、しくしくと泣きはじめます。

そして、もう一度プレイヤーはめまいに襲われ気絶します。

気が付くと[T-17 エントランス]に倒れたままです。玄関の**鍵**は開きません。

以下の状況を読みあげて、3周目をスタートさせてください。

ふと**違和感**を感じ、あたりを見回すと、窓からうっすらと**光**が差し込んでいる。

山際からこぼれた太陽の光に、君たちは一瞬、夜が明けたのかと思ったが、方角を確認すると窓があるのは**西側**だった。

屋敷に到着したのは**夜更け**でそれほど時間が経ったとは思えないのに、いったいどういうことだろう？

**時間の流れ**が異様に**早い**のか？ それともまさか**巻き戻**っている、とか……？

疑問に思いつつも、君たちは探索を再開するのだった……

### ※3周目

#### ●手がかり 3\_3 [T-33 収納室]

部屋タイルを処理した後、**[I-5 ハシゴ]**が手に入ります。

※一周目ですでに**[I-5 ハシゴ]**を獲得している場合は**何も起こりません**。

#### ●手がかり 6 [T-36 台所]

先に部屋のタイルを処理します。

一周目の**手がかり 2**で倒れていた女性が忙しそうに、けれど楽しそうに料理をしています。

しかし、そこから**悲しげな表情の幽体**が現れて以下のようなことを話します。

[突然、見知らぬ男がやってきてわたしたちは殺されてしまったの……]

「あの夜を境に、この家は**恐怖**の中に閉じ込められてしまったわ。何度も**時間が巻き戻り**、わたしたちは**同じ夜**をくり返している……」

「夫さえ無事に帰ってくればきっとこんな恐ろしいことは起こらなかったはず。ああ、あなた、早く帰ってきて……」

ふわりと**幽体**が身体に戻ると、幽体だった時の**悲しげな表情**や先ほどの話などまるでなかったようにふと顔をあげ

「あら、パパが帰ってきたのかしら？ 外から音がしたようだけど……」

とつぶやきます。

#### ●手がかり 7 [T-31 主寝室][T-41 副寝室]

部屋タイルを先に処理します。一番**最初に出たタイル**でのみイベントが発生し、以

降は残りのタイルではおこりません。

一通の手紙が見つかります。差出人は父親のようです。

愛する妻へ。

24日には帰れそうだ。子供たちにはクリスマスプレゼントを楽しみにと伝えておいてくれ。

そうそう、サンタの格好をして子供たちを驚かせてやりたいんだ。ふさわしい場所から登場したら喜ぶかな？

子どもたちには内緒にしておいてくれよ

手紙として[I-12 護符]が手に入ります。

このアイテムは通常通りに使用できますが、手がかり 8 を解決するまでは捨て札にせずとっておいてください。

### 【ヒント】

「ふさわしい場所」とはどこでしょうか？

部屋タイルの絵をよく見て、どの部屋タイルが「ふさわしい場所」なのかを考えてみてください。正解はこのシナリオの最後にあります。

手がかり 8 を解決してから「ふさわしい場所」に行くと、手がかり 9 が発生します。

### ●手がかり 8 [T-22 バルコニー]

部屋タイルを先に処理します。

※手がかり 7 が発生していない場合は、庭の隅で物音がして何かの影が動いたような気がするだけです。

父親の手紙[I-12 護符]を持ってこのタイルに入ると、下記のイベントが発生します。

バルコニーから下を見下ろすと、今まさに帰ってきた父親と思しき男性が殺人鬼に襲われています！

[I-4 ハシゴ]か[I-5 ハシゴ]（どちらでも可）があればハシゴをかけて助けに行くことができます。

ハシゴを持っていない場合、飛び降りることを試みても構いません。

DX 判定 8 以上。失敗すると着地に失敗して HP に 5 点ダメージ。

戦闘

殺人鬼

HP:40

MP:20

HP 攻撃

対多人数戦闘

カードは[E-44 グール]を使用してください。

※逃亡は可能です。

※バルコニーから降りる行為は移動力・戦闘ターンを消費せず、[T-22 バルコニー]に隣接した部屋から協力戦闘も可能です。

父親を助けることができれば

「ありがとうございます。よかったらこれから家族でクリスマスパーティーをするので参加してください」

とお誘いを受けます。

そして手紙のことを尋ねる前に去っていきます。

殺人鬼を倒したのち、次の手番プレイヤーが部屋を移動すると、移動先に男の子と女の子が現れ、はしゃぎながら駆けていきます。

さらに次のプレイヤーが移動した先に母親が現れて、「ふさわしい場所」が分かればそこにサンタさんが来ると教えてくれます。

### ●手がかり 9 [T-3 応接間] (エンディング)

※3周目の殺人鬼を倒して父親を助け、プレイヤーが「ふさわしい場所」(暖炉のある部屋タイル)を見抜いてこの部屋に入るまで、このイベントは起こりません。

誰かひとりでもこの部屋に入ると、母親と子どもたちも自動的に現れます。

テーブルにはご馳走が用意されており、家族が集合すると暖炉からサンタの扮装をした父親が現れ

「メリークリスマス！」

と子どもたちに声をかけます。子どもたちは父親の趣向に大喜び。

家族の笑い声が邪気を払拭し、屋敷が浄化されていきます。

プレイヤーたちはその声に包まれながら現世に帰還を果たします。

気が付けば廃墟の館の前に立っているでしょう。館からは異様な雰囲気も消えています。

家族の思いを叶えた温かい気持ちが胸に残っているはずです。

※ちなみに、**赤い服**のサンタクロースはコカコーラ社が1931年に広告で広めた、というのが通説ですが、19世紀には今の姿のサンタクロースが**絵本**に描かれていました。

プレイヤーからつつこみがあった時にどうぞ。

### ☆シナリオクリア

殺人鬼を倒し、サンタに扮した父親を[T-3 応接間]の暖炉から登場させ、母親、息子、娘と再会させることができればシナリオ終了です。

クリスマスパーティーが始まり、霊たちが浄化されていけば館も異界から解放されて奇現象は収まるでしょう。

#### 事件の真相

ある一家がそうとは知らず**タテルベ建築**に住んでいました。

家族4人、平穏に過ごしていましたが**クリスマスイブ**の夜に悲劇が起きました。

**殺人鬼**が帰宅したばかりの父親を殺し、家で待っていた**家族**をも惨殺してしまいます。

その異様な出来事に反応したかのように**タテルベ建築**は変容し、**魔の館**と化しました。

**殺人鬼**は異界に狂わされ**魔物**となり、家族は**幽霊**となって館をさまよい続けています。

そして、血塗られたクリスマスをやり直そうとするかのように**廃墟の館**には時折**明かりが灯る**のです.....。

### ☆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。

- 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
- 全滅した=0 レベル点

### ☆ふさわしい場所は？

正解は暖炉のある**部屋タイル**=**[T-3 応接間]**です。