

# ゴーストハンター13 タイルゲーム 応募シナリオ 08『ねこねこ大作戦』

作成: コカ子

## ☆シナリオレベル 2レベル

## ☆準備

部屋タイル		
(1)使用しないタイル 14枚		
[T-2 階段]	[T-5 居間]	[T-7 広間]
[T-10 支度室]	[T-12/13 通路]	[T-15 塔]
[T-16 階段(地下)]	[T-20 シュート]	[T-21 シュートランディング]
[T-22 パルコニー]	[T-23 壊れた通路]	[T-27 研究室]
[T-41 副寝室]		
(2)別にしておくタイル 2枚		
[T-19 踊り場]	[T-40 封印室]	
(3)さらに以下のカードはゲーム開始時に待機させておきます(1枚)		
[T-17 エントランス]——このタイルからゲームスタート		
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。		

イベントカード(イベント/monster/罠の3種類)		
カードを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 9枚		
[E-2 涙を流す像(バンシー)]	[E-9 ドッペルゲンガーの説得]	[E-12 火事!]
[E-14 敵の不気味さ]	[E-19 残虐な場面]	[E-21 絶望感]
[E-23 悲慘な未来]	[E-24 武器破壊]	[E-30 鎖に繋がれた足音]
★monsterカード		
(1)別にしておくmonsterカード 7枚		

[E-35 ゴーレム]	[E-37 血塗れ予言者]	[E-39 ダンシング・スケルトン]
[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]		
※ その他のモンスターカードは使用しません。		
★罨カード		
(1)使用しない罨カード 5枚		
[E-47 毒針]	[E-48 ガス]	[E-51 爆発]
[E-52 鉄の処女]	[E-54 水没]	
上記以外のイベントカード(イベント/罨)をシャッフルして、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 6枚		
[I-8 精神安定剤]	[I-13 ダイナマイト]	[I-15 武器 プラスナックル]
[I-16 武器 ピistol]	[I-4/5 ハシゴ]	
(2)別にしておくアイテムカード 6枚		
[I-6 鍵]	[I-7 精神安定剤]	[I-9 日記]
[I-10 スタミナ薬]	[I-24 人形]	[I-25 聖なる錫杖]
上記以外のアイテムカードをシャッフルして、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

**HP** がゼロになった場合は「猫と遊び疲れ爆睡状態」となって**その場で動け**なくなります。誰かが同じ部屋に移動し目を覚まさせたら **HP1** で復帰します。目を覚まさせる行為は宣言するだけでかまいません。行動は消費しません。

**MP** がゼロになった場合は「猫が可愛過ぎて発狂状態」となり、次のターンから他のプレイヤーが猫にしか見えなくなり追いかけてきます。**(移動力 1)**

運悪くそれと遭遇してしまったプレイヤーは、発狂したプレイヤーに喉元を撫でまわされ、**狂気カードを 1 枚**引かなくてはなりません。発狂したプレイヤーはしっかり他のプレイヤーの喉元を撫でまわしましょう(発狂中は語尾をニャーにすることを勧めます)。

**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

一番癒しを求めている人からスタートします。

## ☆シナリオの内容

以下の状況をプレイヤーに説明します。

ある日、君たちのもとに一通の招待状が届いた。

『数多くの難解な屋敷を突破してきた者達よ、さぞかし疲れが溜まっていることだろう。そこで、**極上の癒し**が待っている夢のような我が屋敷へと招待したい。怪しむことはない、是非とも安心して来てくれ。 **T.T.** 』

……如何にも怪しい招待状である。

しかし、気になるのは最後に記された T.T. というイニシャル。差出人はおそらく**例の人物**であろう。何故**伏せ字**にするのか、また**極上の癒し**とは何か。

君たちは得体の知れぬ不安を覚えながらも、**好奇心**を抑えきれずその屋敷へと向かうことにした。

一行が屋敷に足を踏み入れた途端、声が聞こえた。

「ようこそ、我が**猫屋敷**へ！ わしの愛らしい**天使**たちと存分に戯れ癒されるがいい。ただし、**塔の上の部屋**には近づくな。それでは、さらばだ」

ガチャン。

後ろで扉の**鍵**が閉まる音がした。これは強制的に**猫たちと遊べ**ということか……。

○プレイヤーの目的は、以下の2つです。

1. 塔の上の部屋に何が隠されているのか探ること
2. 全ての猫と仲良くなり癒され屋敷から脱出すること

※ここでの戦闘は、ねこの心を掴むための遊びとなります。

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。

先に**部屋タイルの処理**を済ませた後で、「手がかり」を読み上げて下さい。

[\[T-14 塔\]](#)

「4つのキーアイテム」をそろえないと、ここから先へは進めません

[\[T-18 舞踏室\]](#)

[\[T-24 庭園\]](#)

[\[T-26 教会部屋\]](#)

[\[T-31 主寝室\]](#)

## ☆手がかり

### [T-14 塔]

→部屋タイルを処理してから、以下が起こります。

塔を登ったさきの扉には

『彼女の望むものをここに。さすれば彼女と戯れる栄誉を与えん。』

と記されている。

きみたちは以下の **4つのキーアイテム** をもっているだろうか。

[I-7 精神安定剤]

[I-10 スタミナ薬]

[I-24 人形]

[I-25 聖なる錫杖]

#### ●4つのキーアイテムを持っていない場合

残念ながら、扉は開きません。

#### ●4つのキーアイテムを持っている場合

[T-14 塔]の扉が開き、[\[T-40 封印室\]](#)に入れます。

[T-14 塔]の先に[\[T-40 封印室\]](#)を配置してください。

### [T-18 舞踏室]

→先に部屋タイルを処理してください。

その後、**盆踊りをしている猫**[E-39 ダンシング・スケルトン]が現れ、**戦闘**になります。

盆踊り猫	HP 15	MP —
	HP 攻撃 対多人数戦闘	

ともに盆踊りをすることで打ち解けることができた。

楽しかった踊りの余韻に浸っていると、一緒に踊っていた猫が**ねこじゃらし**[I-25 聖なる錫杖]※使用可、捨て札になりません)を足元に置き立ち、去って行った。

### [T-24 庭園]

→先に部屋タイルを処理します。

その後、強面の**ボス猫**([E-35 ゴーレム])が現れ、**戦闘**になります。

強面のボス猫	HP 15	MP —
	HP 攻撃 ※ゴーレムの「 <b>2倍ダメージ</b> 」はなし	

強面のボス猫との**熱き戦い**で、心を通わすことが出来たようだ。

ボス猫は**信頼の証**とでもいうように、**エサ**([I-10 **スタミナ薬**])※使用可、捨て札になりません)を持ってきてくれた。

### [T-26 教会部屋]

→先に部屋タイルを処理します。

その後、犬歯の伸びた**美しい猫**([E-45 **吸血鬼**])が現れ、**戦闘**になります。

ヴァンパイア・キャット	HP —	MP 15
	MP 攻撃 対多人数戦闘 ※吸血鬼の「 <b>判定カードを2枚引き、高い方を適用する</b> 」はなし	

やたらと噛みついてこようとする美しいこの猫はどうやら**ヴァンパイア**だったようだ。

悪意を感じられない**潤んだ瞳**で見つめられ、少しだけならばと**血**を与えた(**HP -5**)。

噛まれた跡をさすっていると、美しい猫はお礼に**マタタビ**([I-7 **精神安定剤**])※使用可、捨て札になりません)を置いて、音もなくどこかに行ってしまった。

### [T-31 主寝室]

→先に部屋タイルを処理します。

その後、**賢そうな猫**([E-37 **血塗れ予言者**])が現れ、**戦闘**になります。

賢そうな猫	HP —	MP 15
	MP 攻撃	

賢そうな猫が本の上に座りこちらをジッと見つめている。

その本を手にとると、表紙に「**ねこねこ日記**」と書かれている。

一番新しい日付のものにはこう記されていた。

『**今日も実に愛らしい我が姫！ 可愛いぞ姫！ 可愛い可愛過ぎる！！ 言葉に出来ぬ程の愛らしさ、気が狂ってしまいそうだ！ 明日は姫のお気に入りの**マタタビ・エサ・猫じゃらし・おもちゃ**の4つを持って、もふも……』**

これ以上読んだらこっちの気が狂ってしまうだろう。

**必要な情報**は手に入れた、先へ進もう。

※**狂気カード**を1枚引いてください。

## [T-40 封印室]

→部屋タイルを処理してから、以下が起こります。

※[T-40 封印室]は4つのキーアイテムをそろえて[T-14 塔]の手がかりをクリアすれば現れます。

部屋に入ると**猫のためのグッズ**が大量に置いてあった。

奥にある可愛い天蓋付きのベッド……、ではなく段ボールの中にこの世のものとは思えないほど可愛い猫がぐっすり寝ているのが見えた。

猫に近づこうとした瞬間、キャットタワーの後ろから誰かに似たロボットが現れた。

「我が姫の眠りを妨げる事は許さん！ いや、おまえらが**姫の寝顔**を見た時点で罪！！ 許さんっ許さんぞっ！！！」

何やらよくわからないことを叫びながらロボットが襲いかかってきた。

[E-40 時計仕掛けのロボット]と戦闘になります。

怒り狂うロボット	HP 25	MP —
	MP 攻撃 対多数戦闘 ※逃亡不可	

戦闘に勝利すると、先ほどのロボットの叫びのせいで目を覚ました**絶世の美女猫**が近づいてきた。

これは仲良くならねば！！ と鼻息を荒くしたきみたちを警戒したのか、最初は背中を毛を立てていたが、きみたちが持ってきた**4つのキーアイテム**に気付いて目をキラキラさせながらとびかかってきた！ [E-41 ささやく美女]と戦闘になります。

絶世の美女猫	HP —	MP 20
	HP 攻撃 対多数戦闘 ※[ささやく美女]の1ラウンドフリーAT はなし	

戦闘に勝利すると、絶世の美女猫がゴロゴロと喉を鳴らし、すりすり身を寄せてきた。

存分にイチャイチャして癒されたところで段ボールの中にキラリと光るものを見つけた。

どうやら**鍵**のようだ。

美女猫は少し名残惜しそうな目をしながらも鍵をくわえて持ってきてくれた。

[I-6 **鍵**]を手に入れた。

罪悪感にかられながらも玄関の鍵を手に入れたので、そろそろ帰る事にしようとしたその時、周りを見てみると無数の猫がきみたちを取り囲んでいるではないか！ しかも遊んで欲しいようにしっぽを立てて我々を呼び止めようとしている！！

クソッこのまま可愛い猫たちを見ていたら発狂してしまいそうだった！

**5ター**ン以内に急いで屋敷から脱出しましょう。→[**☆シナリオ終了**]に進んでください。

## [T-42 美術通路]

→先に部屋タイルを処理します。

その後、カラスの**キグルミを着た猫**〔E-42 **大ガラス**〕が現れ、**戦闘**になります。

キグルミ猫	HP 15	MP —
	HP 攻撃 対多人数戦闘 ※ピストルでなくとも <b>攻撃可</b>	

愛くるしいカラスのキグルミを着た猫は自慢するかのように高い所を駆けまわっている。視界から消えた猫を探し、キョロキョロしていると、突然何かをくわえた猫が目の前に飛び降りてきた。

**おもちゃ**〔I-24 **人形**〕※使用可、捨て札になりません)を手に入れた。

## ☆シナリオ終了

[T-40 封印室]で[I-6 **鍵**]を手に入れてから**5ター**ン以内に屋敷から**脱出**すると、**シナリオ終了**です。

脱出が完了したら以下を読んでください。

確かに可愛い猫たちに癒された一行。

しかし、何のために我々はこちらに呼ばれたのか。本当にひと時の癒しの時間をくれるためだったのか、それとも我々の足止めの為に猫たちを利用したのか。そもそも、あれは**タテルベ**と関係があったのだろうか……。

癒されたのも束の間、尽きることのない疑問が込み上げる。

猫屋敷に戻りたいと言うどうにもならない衝動を必死に抑え、先の見えない未来へ足を進めるのだった。

## ☆レベル点

シナリオを完了することで手に入る経験点です。

- 館からの脱出に成功したプレイヤー=1 レベル点
- 全滅した=0 レベル点