

ゴーストハンター13 タイルゲーム 追加シナリオ 01『暗黒の馬と七福神』

作成: 友野詳

☆シナリオレベル: 1

☆概略

1レベルのキャラクターを対象としています。開始前に1回分キャラクターを成長させます。このシナリオは、参加者の誰が進行役となりプレイすることが推奨されます。

☆準備

部屋タイル		
(1)使用しないタイル 2枚		
[T-14/15 塔]		
(2)別にしておくタイル 3枚		
[T-16 階段(地下)]	[T-19 踊り場]	[T-21 シュートランディング]
(3) さらに以下の2枚のタイルはゲーム開始時に配置しておきます。		
[T-6 広間] [T-7 広間]	広間を二枚並べてスタートタイルとします。イラストの鎧が背中合わせになるように配置します。スタートはどちらのタイルからでもかまいません。	
上記以外の部屋タイルをシャッフルして山札を作ります。		

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。		
★イベントカード	すべて使用します	
★モンスターカード	下記のモンスター(3枚)は使用しません	
	[E-35 ゴーレム]	[E-40 機械仕掛けのロボット] [E-45 吸血鬼]
★罠カード	すべて使用します。	
使用する「イベントカード」は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 下記2枚のカードは使用しません。	
[I-19 塔の鍵]	[I-24 人形]

残った「アイテムカード」は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

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

一番最近、富士山を見た人がスタートプレイヤーになります。(新春なので、一富士二鷹三茄子というわけです！)

☆シナリオの内容

以下の概要を読み上げます。

●はじめり

きみたちは、中之島公会堂(注釈 1)で開かれた新春の会に呼ばれた。

公会堂には、午年にちなんで「馬」のブロンズ像が運び込まれている。

華やかな宴の空気なきみたちも身をゆだねる。

しかし、その中で、馬に近づく怪しい男がいた。男が「馬」に触れると、突然、ブロンズ像は崩壊。その中から普通の馬の倍ほどもある、亡霊のような馬が出現した！ 馬は、恐ろしいいななきをあげ、虚空を駆けつつ、暴れはじめる。

一瞬にして大混乱となる広間に、男が勝ち誇ったように宣言する。

「ははは。封印されたサムゴルゴスの馬(注釈 2)は解放された。さあ、ここにいる人間どもを皆殺しにしろ！ この力で、俺は大大阪(だいおおさか、注釈 1 参照)を蹂躪してやる！」

高笑いする男。だが、「馬」はそんな男の方へくると向きを変えると、ぱからっぱからっ足音を立てて突進すると、ぱっかーんと男を蹴り上げた。

「話が違います、タテルベ先生！」と叫んで男は意識を失った。

続いて馬は他の人々にも襲いかかるが、その直前でまばゆい光が周囲にあふれ、馬は広間から逃げ出した。

招待客の一人がいうには。

「公会堂の建築費用を寄付した岩本はんが、七つの守りをこの公会堂に仕掛けた、と言うておられた。いまの光はその七つの守りのおかげや。しかし、馬は公会堂の中を暴れておる。この部屋から出るのは危ない。七つの守りを見つけて、それにすがれば、助かるのやないかと思う」

そんな危険な役目をこなせるのはきみたち以外にいない。

部屋の外を見ると、魔の馬のパワーで空間が無茶苦茶に組み替えられていた……。

○プレイヤーの目的は、「40 人の招待客を無事に脱出させ、馬の怪物を退治し、大大阪崩壊を食い止めること」です。

○このシナリオでは、手がかりとなる部屋タイルはプレイヤーには公開されません。進行役のプレイヤーのみが把握しておき、手がかりイベントの起きる状況になった時にそう宣言します。

☆手がかり

●以下、進行役のみ読んでください。

★手がかりイベントの起こるタイル

[T-30 資料倉庫]	手がかり1
[T-1 エントランス]	手がかり4
[T-35 図書室]	手がかり5

☆手がかり2のイベントが起こるタイル

[T-12 通路]	[T-13 通路]	[T-26 教会部屋]
[T-32 展示室]	[T-37 倉庫]	[T-42 美術通路]
(まっすぐ行き来する部屋に入る)		

☆七福神のいるタイル

大黒 (他の七福神が登場していない場合は自動登場)	[T-3 応接室]、[T-4 居間]、[T-5 居間] [T-8 控え室]、[T-9 控え室]、[T-10 支度室]、[T-11 食堂] (出現タイルは多いですが、基本的には他のイベントの起こらない黒いタイル)
恵比寿	[T-24 庭園]
福祿寿	[T-21 シュートランディング]
毘沙門天	[T-38 貯蔵室]
弁財天	[T-18 舞踏室]
寿老人	[T-1 階段]もしくは[T-19 踊り場]
布袋	[T-25 客室]、[T-29 子ども部屋]、[T-31 主寝室] [T-34 召使い部屋]、[T-41 副寝室] (イラストに「ベッド」が書いてある部屋)

[T-30 資料倉庫] (手がかり 1)

部屋タイルの処理を行います。
次に以下の手がかりを読み上げます。

手がかり 1) 七つの守りについて

資料倉庫を探すと、「この公会堂のあちこちに、守りとして**七福神像**が隠された」という記述を見つけた。「七福神に願えば、超自然の災厄から守ってくれたり、災厄の力を削いでくれたり、逃がしてくれる」という。

40 人を脱出させるには、七福神の力が必要らしい。七福神を探すことだ。

[T-12 通路]、[T-13 通路]、[T-26 教会部屋]、 [T-32 展示室]、[T-37 倉庫]、[T-42 美術通路] (手がかり 2)

部屋タイルの処理がある場合、先にそちらを行います。
[T-12 通路]、[T-13 通路]、[T-26 教会部屋]、[T-32 展示室]、[T-37 倉庫]、[T-42 美術通路]のまっすぐ行き来する部屋に入ると、**シナリオイベント**が発生します。

手がかり 2) シナリオイベント

馬が空中を駆け抜け、出現します。
DXで7以上の判定に成功し、よけないと、馬に跳ね飛ばされます。
HPに5点ダメージを受けます。

このイベントは上記タイルに入るたびに発生します。

[T-3 応接室]、[T-4 居間]、[T-5 居間]、[T-8 控え室] [T-9 控え室]、[T-10 支度室]、[T-11 食堂] (手がかり 3)

部屋タイルの処理がある場合、先にそちらを行います。

基本的には、**バックが黒いタイル**(馬、および七福神のいない部屋)に入ると、シナリオイベントとして**大黒天**が(自動的に)出現して、七福神の情報を得ます(手がかり1と同じ)。

また、**最初の七福神のみ**、見つけたプレイヤーの**ダメージを5点回復**してくれます(ノーダメージなら他のプレイヤーを回復してもよい)。

二人目以降の七福神は、入った部屋で「呼びかけ」を行わないと出現しません。これは、タイルの処理を終えた「後で」行います。

呼びかけは、この部屋に出現する**七福神の名前を宣言**することで行います。間違っても特にペナルティはありません。

手がかり 3) シナリオイベント

七福神は、呼べばあらわれます。
そして、**最初の七福神**はこう言います。

「わしらに頼めば、40 人のうち何人かを脱出させてやれる。しかし、おぬしらの魂を分けてもらわんといかん」

「生贄がいなくなれば、馬はおぬしらを襲うじゃろうから、その時に対決して滅ぼすことじゃ」

「わしらは、馬の力を抑えている。わしらが減りすぎると、馬との対決が不利になる」

「わしらは、呼ばれたらすぐに消える。はよう、どのくらいの魂をくれるか決めてくれ」

ここで、呼び出したプレイヤーに、40人のうち何人救うかを決めさせること。プレイヤーは救うと決めた人数と同じ数値の判定カードを捨てます。1を捨てれば一人、10を捨てれば十人を助けられます。

捨てた判定カードは、シナリオ終了まで戻りません。

何人救うか決めた後で、七福神は問いかけます。

「消える前に、ほかの七福神がいる部屋のことを、ひとつだけ教えられるが、誰がよい？」

別途、[七福神リスト](#)を用意してあるので、それを参考に、プレイヤーに決めてもらうこと。

以下、七福神の告げるヒントと、その正しい解釈です。

ヒントだけではわかりづらい様子なら、GM裁量で具体的にどこの部屋と言ってしまってもかまわないでしょう。タイルのイラストに注目するというヒントを与えるのもよいでしょう。

「大黒は黒い部屋にいるよ」	A: 背景が黒で、他のイベントが起こらない部屋ならどこでも
「恵比寿は水辺の内側にいる」	A: [T-24 庭園]に恵比寿
「福祿寿はころんで、穴に落ちてしまった」	A: [T-21 シュートランディング]に福祿寿
「毘沙門天は貯えられたものの中にまぎれている」	A: [T-38 貯蔵室]に毘沙門天
「弁財天は楽器のある部屋にいる」	A: [T-18 舞踏室]に弁財天
「寿老人は時を数える道具のある部屋にいる」	A: [T-1 階段]もしくは[T-19 踊り場]など、イラストに「時計」の描かれている部屋に寿老人
「布袋は布にくるまれて寝ている」	A: [T-25 客室][T-29 子ども部屋][T-31 主寝室][T-34 召使い部屋][T-41 副寝室]など、イラストに「ベッド」が書いてある部屋に布袋

また、三人目の七福神は、手がかり5の馬についての情報が出ていない場合、それについて教えてくれます。

さらに、四人目の七福神は救出人数を決めた後で、ボスとしての馬の強さを教えてくれます。

[サムゴルゴスの馬]は残りの七福神の数によって、強さが変化します。

サムゴルゴスの馬

残り三人	HP40、MP40、HP攻撃
残り二人	HP40、MP40、HP攻撃、二倍ダメージ
残り一人	HP50、MP40、HP攻撃、二倍ダメージ、対多人数戦闘
残り0人	(即座にその場に出現): HP60、MP50、HP攻撃二倍ダメージ、対多人数戦闘、二枚引いて高いカードを使用。

[T-1 エントランス] (手がかり 4)

手がかり 4

エントランスは閉ざされており、ここから出ることはできません。

ただし、ここに来ると「結界の破れ目がある」ことがわかります。

以降、七福神にお願いして脱出可能となる人数が、【捨てた判定カードの数プラス1人】になります。

[T-35 図書室] (手がかり 5)

部屋タイルの処理を行います。

その後、以下の手がかりを得ます。

手がかり 5

サムゴルゴスの馬とは、超古代にいくつもの都市を滅ぼした**魔術兵器**である。一体が召喚されると、それが人を殺して生贄として捧げ、連鎖的に増える。いまは、七つの守りの結界で、出現できる場所が限られている。

すべての生贄(プレイヤー以外の40人の招待客)がいなくなったら、プレイヤーに襲いかかってくるので、倒せます。

馬を呼び出す方法は、七福神を見つけた時と同じ要領で、「馬が出現する場所に行き、馬に呼び掛けること」です。

40人の招待客全員を脱出させ、 [T-12 通路]、[T-13 通路]、[T-26 教会部屋]、 [T-32 展示室]、[T-37 倉庫]、[T-42 美術通路] のいずれかで馬を呼ぶ (手がかり 6)

手がかり 6

サムゴルゴスの馬と戦闘になります。

七福神のうち何人を残しているかによって、馬の能力が変わります。

サムゴルゴスの馬

残り三人	HP40、MP40、HP攻撃
------	----------------

残り二人	HP40、MP40、HP攻撃、二倍ダメージ
残り一人	HP50、MP40、HP攻撃、二倍ダメージ、対多人数戦闘
残り0人	(即座にその場に出現):HP60、MP50、HP攻撃二倍ダメージ、対多人数戦闘、二枚引いて高いカードを使用。

☆シナリオ終了

サムゴルゴスの馬を倒し、事件を防ぐと、シナリオ終了です。

サムゴルゴスの馬を倒すと、部屋をまばゆい光が包んだ。
 どうやら七福神の力らしい。時がまきもどるようにむちゃくちゃになった空間が戻りはじめ。気が付くときみたちは新春会の会場にいた。驚いてあたりを見回すと、馬の像ににじり寄る怪しい男の姿があった。

誰かひとりが、DX判定3を行います。成功すると男を取り押さえることができます。
 失敗すると、また一から馬との戦いが始まってしまいます！
 (と、いうオチでシナリオ終了です)

☆レベル点

- 招待客の救出に成功し、馬を倒した=1レベル点
- 全滅した=0レベル点

【注釈1】

●参考:中之島公会堂の歴史

「義侠の相場師」ともいわれた株式仲買人、岩本栄之助の寄付によって、明治44年(1911年)に計画開始。岩本が大正5年に亡くなった後、大正7年(1918年、ちなみに午年)に完成。11月に営業を開始する。

本作はそれより12年後の昭和5年(1930年)の午年を想定している。公会堂が年男、ということになる。なお、この時代、大阪は面積が181平方キロメートル、人口は二百万人を越えて、東京市を上回る日本一の大都市であった。ゆえに、この時代を「大大阪時代」と呼ぶ。

【注釈2】

●サムゴルゴスの馬(Coursers of Thamogorgos)

サムゴルゴス、と表記されることが多いのか？ クラーク・アシュトン・スミス「暗黒の魔像」に登場。超未来の暗黒ファンタジー世界ゾティークを舞台にした物語。ゴーストハンター02のシナリオでも使ったことがある。

◆七福神リスト

大黒	うちでの小槌を持った神さま。食物や財産を司ります。
恵比寿	古くから漁業の神として信仰されています。
弁財天	福神の紅一点！ 音楽や芸にご利益があるとか。
毘沙門天	七福神きっての武闘派。仏教における四天王の一柱です。
福祿寿	長い頭と髭がトレードマーク。南極星の化身とも。
寿老人	元は道教の神。長寿の神さまとして信仰されます。
布袋	大きな袋を持った恰幅の良い、福の神さま。