



## 第四章

### 1. サンプルシナリオ

#### ■ サンプルシナリオを読む前に

##### ▼ シナリオを読む前の注意

ここから先に書かれているシナリオは、もしあなたがGMをやらない場合、事前にその内容を読んでしまうとゲームが楽しめない場合がある。

GMをすることがない場合、このシナリオを読まない方が良い。

GMとしてこのシナリオで遊んだ場合、シナリオのネタバレとにならないように取り扱いに注意すること。

#### ■ サンプルシナリオ

##### ▼ シナリオタイトル

「南海の孤島の巨人」

##### ▼ 推奨キャラクタークラス

推奨PL人数 2～4名

- ・トレジャーハンター
- ・学者
- ・コンダクター
- ・富豪

##### ▼ ストーリー

南海の孤島に眠るプレシャスを求めて冒険をすることになった冒険者たち。

そこには、プレシャスを守る原住民たちの情報によると、プレシャスを探しにいった冒険者は誰一人帰ってきた者はいないという。

冒険者たちがプレシャスを手に入れた時、南海の孤島に伝わる伝説がすべて解き明かされる。

(ここでのプレシャスとは、PCが設定したプレシャスの中からGMが自由に選択し決定すること)

##### ▼ 予告編

南海の孤島、エメラルド島

そこに眠るプレシャスと  
それを守る原住民たち  
幾人もの冒険者たちが挑んだ謎が  
今、解き明かされる

巨人が目覚める瞬間  
プレシャスが姿をあらわす!

超冒険活劇プレシャス・ジャンク  
「南海の孤島の巨人」

欲しいのは最高の冒険だ!!

##### ● 場面内の解説

シナリオは複数の[場面]によって構成されている。各[場面]は、以下のように解説される。

##### ▼ 場面番号

シナリオにおいて、何番目の[場面]なのかを整理するための番号。

##### ▼ キープレイヤー

[場面]において、中心となる人物のこと。

##### ▼ 場面描写

その[場面]の雰囲気や状況をPLに伝えるための描写。そのまま伝えるのではなく、GMそれぞれアレンジを加えて伝えること。

##### ▼ 登場人物・セリフ

登場するNPCや敵の紹介及び、彼らの発言するセリフ。

##### ▼ 場面解説

この[場面]において、[行為判定]や情報収集などを解説している。

##### ▼ 終了条件

[場面]が終わりとなる条件。書かれている条件がクリアされれば、次の[場面]への移る。

## ■シナリオタイトル

### 「南海の孤島の巨人」

\*シナリオに入る前に、オープニング・プレイを必ず終了しておくこと。

#### ▼場面番号1

冒険者を探し出せ！

▼キープレイヤー：コンダクター（他のPCは登場不可）

▼場面描写：世界的に有名な旅行会社「ヘブンズ・ドア」

その子会社に努めるアナタは、上司からの命令が下った。

#### ▼登場人物・セリフ

上司：「今年度の業績は軒並みダウンだ！誰か、この状況を打破できるような魅力的なプランはないのか！」

▼場面解説：＜世界＞の判定をおこない、[MC]1以上であれば、上司に認められるような良いプランを作成することができる。その内容を実際にPLに語らせること。

▼終了条件：＜世界＞の[行為判定]に成功して、PLがプランを語ったところで[場面]は終了する。

コンダクターは、[場面]終了と同時にプランに似合う顧客を探すことになる。

#### ▼場面番号2

最新型の旅客船誕生

▼キープレイヤー：学者（富豪のみ可）

▼場面描写：アナタは最新型の旅客船の設計に関わっていた。その完成披露パーティーに出席している。

財界の重要人物や船の設計のために出資した富豪などが出席している。

#### ▼登場人物・セリフ

富豪A：「いや～、さすがですな●●（学者の名前）さん！こんな船を設計できるのは、アナタしかいないですよ！」

富豪B：「そうですよ、早く最新型のこの船の魅力を聞かせて下さいよ～」

▼場面解説：＜文明＞の判定をおこない、[MC]1以上であれば、最新型旅客船の機能を熟知して、説明することができる。その内容を実際にPLに語らせること。

▼終了条件：＜文明＞の[行為判定]に成功して、PLが最新型旅客船の魅力語ったところで[場面]は終了する。

学者は数日後におこなわれる初出港に立ち会うことになる。それを伝えると同時に[場面]終了となる。

#### ▼場面番号3

後継者問題

▼キープレイヤー：富豪（他のPCは登場不可）

▼場面描写：富豪が住む、とある豪邸。そこで正当な家の後継者となるための条件を説明される。

#### ▼登場人物・セリフ

現当主：「いいか、●●（富豪の名前）。我々一族は、正当な後継者となるために条件がある」

「それは、プレシャスを自らの手で手に入れ、この屋敷に持ち帰ることだ。各言う私も昔はなあ・・・（語りだす）」

▼場面解説：富豪は有無を言わず旅の準備を始める。＜財力＞の判定をおこない、[MC]1以上であれば無事に旅の準備をおこなうことができる。

▼終了条件：＜財力＞の[行為判定]に成功して、旅の準備を終えたところで、[場面]は終了となる。

富豪は、数日後におこなわれる最新型旅客船の初出港に偶然乗り合わせる事となる。

#### ▼場面番号4

挑戦状

▼キープレイヤー：トレジャーハンター（他プレイヤーは登場可）

▼場面描写：世界中を旅しているアナタは、ある冒険者ギルドに流れつく。ここでは、多くの冒険者たちが酒を飲み、自らの武勇伝を誰に聞かせるわけでもなく、語り合っている。突然、そのギルドマスターが話しかけてくる。

#### ▼登場人物・セリフ

ギルドマスター：「アンタ、●●（トレジャーハンターの名前）だね。アナタにとって、手紙を預かっているよ」

手紙の内容『親愛なる ●●へ

南海の孤島に眠るプレシャス

それが、アンタの探しているプレシャスだ。

どちらが先に見つけるか勝負だ。来ない場合は、不滅の牙の称号は私が頂く。

不死身の刃 ブラックマスク』

▼場面解説：＜冒険＞の[行為判定]をおこない、[MC]1以上で判定に成功すると以下の情報が手に入る。

◎南海の孤島の情報

最強の剣士と最強のダンジョンで守られるプレシャスが眠る場所。

多くの冒険者が挑んでは、帰らぬ人となった冒険者たちにとって鬼門となっている場所。

このプレシャスを手に入れる者こそ、まさにプレシャスハンターという名に相応しい。



▼**終了条件**：＜世界＞の〔行為判定〕をおこない、南海の孤島の情報を聞き終えたところで、〔場面〕は終了となる。

GMはトレジャーハンターを南海の孤島に向かわせ、他のPCとの合流を促すこと。

#### ▼場面番号5

南海の孤島へGO

▼**キープレイヤー**：コンダクター

▼**場面描写**：南海の孤島へ向かう冒険者は後を絶たない。

そこにプレシャスがある限り、冒険者たちの魂の炎が消えることはないのだ。

▼**登場人物・セリフ**

特になし。

▼**場面解説**：各PCに南海の孤島へのゆく手段を考えさせ、その考えに合った〔行為判定〕をおこなわせること。船旅をおこなうように、GMはPLに促すこと。

▼**終了条件**：全PCが南海の孤島へ向かったら〔場面〕は終了となる。船旅を選んだ場合、〔場面〕2で登場した最新型の船に乗ることになる。

#### ▼場面番号6

嵐の中で輝いて・・・

▼**キープレイヤー**：任意で決定（最新型の船に乗っているPCの中から）

▼**場面描写**：南海の孤島・エメラル島へ向かい、順調な船旅を続ける冒険者たち。

しかし、海上の天気は変わりやすいであった・・・

▼**登場人物・セリフ**

船長：「いや～・・・快適でしょう。この船は。んせ、最新型ですからね」

船長：「(天候が急に荒れだすと)ぐあ～、どういことだ！舟の操縦がきかん！！どうなっているんだ！！」

▼**場面解説**：＜文明＞による〔行為判定〕により、〔MC〕2以上であった場合、無事にエメラル島へ到着することができる。

失敗した場合、問答無用で最新型の船は転覆する。

▼**終了条件**：〔行為判定〕の結果に関係なく、判定終了後に〔場面〕が切り替わる。

#### ▼場面番号7

原住民との出会い

▼**キープレイヤー**：任意に決定

▼**場面描写**：たどりついた(流れ着いた)冒険者たちは、目の前に武装をした原住民と遭遇する。

▼**登場人物・セリフ**

会話を理解するのは、(＜世界＞の〔行為判定〕で〔MC〕1以上必要)

若き原住民：「お前ら、ここに何しに来た！まさか、この島のプレシャスを狙って！！」

▼**場面解説**：若き原住民は、PCたちが(嘘でも)「プレシャスを狙いにきたわけではない」と言えば、快く島を案内してくれます。

しかし、プレシャスを狙ってくるとなれば、若き原住民との戦いになります。(若き原住民：ユニオン扱い、生命力は2、サイコロは2個)

▼**終了条件**：若き原住民と戦いの有無に関係なく、若き原住民の妹、ルラが登場した時点で〔場面〕は終了する。

#### ▼場面番号8

プレシャスを守る村“バリアンヌ”

▼**キープレイヤー**：意に決定

▼**場面描写**：村は30名前後の小さな集落で、長老のもとへ冒険者たちは、村の娘・ルラにより案内される。

▼**登場人物・セリフ**

長老：「無礼な行ないを深くお詫びする。」

長老：「最近、ブラックマスクというトレジャーハンターが、この村のプレシャスを狙ってる」

長老：「どうか、そいつを捕まえてくれないか」

▼**場面解説**：村の長老からルラを案内役として、プレシャスを守護する依頼を受ける〔場面〕。GMは、PCたち長老の依頼に対する答えを出させること。

▼**終了条件**：長老の依頼を受けるPCが1人でもいれば、この〔場面〕は終了する。

#### ▼場面番号9

突然の襲撃

▼**キープレイヤー**：任意に決定

▼**場面描写**：ルラの案内により、プレシャスが眠る遺跡へ向かう途中、森の中で一晩キャンプを張る冒険者たち。そこへ、突然の襲撃が。

▼**登場人物・セリフ**

村の衛兵「だまされないぞ！おまえらも、ブラックマスクの手先だろう！！」

ルラ：「(衛兵を倒した後)・・・どうして、こんなことに・・・」

▼**場面解説**：問答無用に怒り狂う村の衛兵と戦うこととなります。

村の衛兵データ×3(シビア)

：生命力2、サイコロ2

衛兵を倒すまでに逃げる

〔MC〕1(＜幸運＞判定)

▼**終了条件**：村の衛兵を倒した時点で、〔場面〕が終了となる。



#### ▼場面番号10

遺跡の秘密

▼キーププレイヤー：任意に決定

▼場面描写：ルラの案内により、遺跡の前まで来た冒険者たち。この扉の奥にプレシャスが眠っている。

▼登場人物・セリフ

ルカ：「ここです。」

ルカ：「そんな・・・こうすれば開くはずなのに・・・」

長老：「騙されるな！冒険者達！そのルカは偽者だ！！」

▼場面解説：ルカと共に遺跡にきた冒険者たちだが、そのルカはブラックマスクが変装をして偽者だった。

ブラックマスクは長老を殺害して、先に遺跡の中に潜入していく。

▼終了条件：ブラックマスクが発動させた罠（GMが任意に決定）を突破するため、＜幸運＞の[MC] 1以上で[行為判定]を成功させる。全員の行動が終了した時点で[場面]は終了する。

#### ▼場面番号11

最強の剣士

▼キーププレイヤー：任意に決定

▼場面描写：罠を突破した冒険者たちの目の前にいたのは、プレシャスを守護する剣士の姿があった。無数の白骨化した死体、そのどれもがプレシャスを求めて遺跡に潜入した冒険者の成れの果てであった。

▼登場人物・セリフ

剣士：「プレシャスを狙うジャンクども！ここが貴様らの墓場だ！！」

▼場面解説：剣士との戦いをおこない、戦いが終了した時点で吊り天井が落ちてくるので、＜幸運＞の[行為判定]で突破する必要がある。

・最強の剣士（シビア）

生命力5/サイコロ5

・吊り天井：[MC] 1（＜幸運＞判定）

・剣士を倒すまでに逃げる [MC] 2（＜幸運＞判定）

▼終了条件：剣士を撃破して、罠を突破すれば[場面]は終了となる。

#### ▼場面番号12 /クライマックス

プレシャスの行方

▼キーププレイヤー：任意に決定

▼場面描写：PCたちがプレシャスのある場所にたどりつくると既にブラックマスクの姿が。「もう遅い」との一言を残して、遺跡に眠る石巨人の封印を解く。

▼登場人物・セリフ

ブラックマスク：「このプレシャスは、石巨人を動かす貴重な動力源！やすやすと渡すわけにはいかない！！」

▼場面解説：各PCにクライマックスの行動を決定させ、その中で一番[AC]が高いPCの行動が優先される。

▼終了条件：プレシャスが誰かの手に渡った時点でシナリオは終了する。

#### ●エンディング

クライマックス後、[場面]はエンディングへと移る。ここでは、オープニング・ムービーのように各PCが好きなように演出して、PCの後日談などを語る。これをエンド・ロールと呼ぶ。

各PCがエンド・ロールを終え、GMがシナリオの締めをおこなった時点で、エンディングは終了、シナリオの終了となる。