

シナリオ名【もういくつ寝ると村が破壊される】

副題 1分で村を救うシナリオ

冒険者 Lv3、流通 Lv4

プレイ想定時間 1時間～2時間

人数 2～5人

◎シナリオの概要

年始をテーマにした短編戦闘メインシナリオ。
ある村が白くて丸い塊に襲われる。犯人の正体はモッチー。焼くと美味しいこの時期に出るスライムの一種。
村長は近くの街ガジェットにいた冒険者らに討伐依頼を出す。モッチーは焼いて倒すとかなりおいしい食材になるという。しかし、モッチーの破壊活動は活発的であり、冒険者らが到着するとあと1分(10R)で村が半壊してしまう。
冒険者は無事に討伐することができるのか？

◎主要な登場人物

名前：ドンガッシー
性格：豪快で能天気
立場：ガッシー村村長。40歳。村の長をしている豪快な男。
ガハハと笑ってる。身長160cm、体重60
目的：村を救ってもらってあわよくばモッチーも美味しく食べたい。
データ：なし。

名前：モッチー・デ・ポンド
性格：猪突猛進
立場：今回のボス
目的：自由に暴れる
データ：特殊スライム。飲み込みが得意。人数が多い場合、第二のモッチー・デ・ポンドを用意することをお勧めする。会話はできない。鳴き声は「セイカイハ！」

◎舞台となる場所

・ガジェット 流通Lv4
インナハルの中にある行商の拠点になる街の一つ。
猫がいっぱい住んでおり、また冒険者の宿兼酒場になるたまご亭がある。

・ガッシー村 流通Lv2
ガジェットから徒歩4時間のところにある小さな村。毎年冬になると謎のスライム モッチーが出現し、討伐依頼を出す。倒されたモッチーはこの特産品として加工される。
施設は村長の家、村の住民の家、畑、牧場がいくつかのみ。

◎情報収集

ガッシー村に入ったら即戦闘が始まるので、基本ガジェットで情報収集して、ガッシー村に乗り込むのが基本の流れになる。

☆ドンガッシーの持ち合わせている情報

内容：怪物について

- ・白い丸い怪物は焼くと美味しい。
- ・丸呑みが得意で、毎年村の若者が無謀にも挑戦して死者がでている。
- ・ガッシー村に着いたらすぐに退治してほしいので、準備するならガジェットでしてほしい。
- ・白くて丸い怪物の名前はドンガッシーは知らない。街の冒険者なら知っているかもしれない。

内容：怪物を焼く方法について

- ・猫なら武器に炎をまとわせる方法を知ってるかもしれないと冗談交じりにいう。もし猫が知っているなら、聞き出すのに容姿やコミュニケーション能力を問われるかもしれないと呟く。

☆早耳を使った情報収集

対象者：街の人(他の冒険者) 早耳 目標値12

内容：白い怪物について

- ・名前はモッチー・デ・ポンド(※1)。ガッシー村付近で一定時期しか現れない特殊スライム。
- ・スライムなので刺し攻撃は無駄。
- ・炎で倒すとおいしい食べ物になる。
- ・食べたら時々のに詰まって死ぬ人もいるらしい。筋肉のない子供や老人がよく詰まらせている。

対象者：街の猫 早耳 目標値15

内容：武器に炎をまとわせる方法

- ・鉄製の近接武器なら油を武器にかけて松明などで火をつけたら5分くらいは持ちそうだけど、準備に1分はかかりそうよね。
- ・弓矢なら矢じりに近接武器と同じように準備すればいいんじゃないかな

※1 早耳で上記情報を獲得したら知名度判定可能。

データはデータセクションにて記載予定。

◎この問題の要点

炎攻撃を持ち合わせていない冒険者もいるので、気絶させて松明で炙ればおいしい食事になる旨を伝えるなどの方法がある。

◎予想される終局状況

10R で倒し切らないと判断される場合も想定される為、GM はシークレットダイスで判定し、戦局を操作することも視野にいれる。
倒すか倒されるか以外は想定していない。茶番で酷いことになっても、3 時間で収まるように想定している。

◎時間経過による状況変化

情報収集をせず急ぎ村に行っても、村の危機は変わらない。ただ、モッチーだけじゃ味気ないので道中にモンスターを出しても構わない。その際のプレイ時間の想定はしていない為、+10~30 分くらい余分にとるといいと思う。

◎予想されるシナリオの流れ

ガジェットでドンガッシーから依頼を受ける

↓

情報収集や準備

↓

ガッシー村に向かう

↓

ガッシー村到着

到着してすぐにモッチー・デ・ポンドと戦う。

◎特殊イベント※必須ではない。

ガジェット→ガッシー村への道中イベントをする場合。

道中イベントについては誰か一人に 2d を振ってもらう。

出目 5 以下 道中戦闘

モンスター PL 人数 3 人以下の場合：大蛇 基本 1.1:P273

PL 人数 4 人以上の場合：狼×2 基本 1.1:P272

出目 6 以上 8 以下

特に何もなかった。

出目 9 以上

道に旅人が倒れている。応急手当をすればこの旅人は助かるだろう。

A: 応急手当で 1 以上でも回復した場合

お礼に地獄草を一つ冒険者に渡す。

B: 応急手当判定に失敗 or スルーする。

何もない

◎エンディング分岐

・ 10R 以内にモッチー・デ・ポンドが炎攻撃によって倒された場合、グッドエンド。※モッチー・デ・ポンドを気絶させて、松明などで炙ってもグッドエンドとする。

・ 10R 以内にモッチー・デ・ポンドの負傷点が HP の半分以上 or 炎攻撃以外で倒された場合、ノーマルエンド。

負傷点が半分以上で倒されていない場合、モッチー・デ・ポンドは逃げる。この場合機会攻撃ができる PC がいた場合、機会攻撃をすることが可能。その時、炎攻撃でモッチー・デ・ポンドを倒した場合、グッドエンドになる。

・ 11R 開始時にモッチー・デ・ポンドの負傷点が HP の半分未満の場合、バッドエンド。

◎入手する可能性のある報酬

前金 一人あたり 100G

基本報酬 一人あたり 800G

モッチー・デ・ポンドの剥ぎ取り モッチー 1 つにつき 100G

道中イベントで出目 9 以上の場合上記に加えて地獄草×1

経験点 各 200 点+倒したモッチー・デ・ポンドの数×50

グッドエンドの場合、さらに 200 点追加。バッドエンドの場合、経験点半分。

◎シナリオ上のポイント

至って単純なシナリオのため、熟練の PL さんらには満足感が得られない可能性が高いシナリオ。

和気あいあいとセッションしたい。初心者にもできるシナリオをしたい場合用に作成。

時間管理も容易のため、仲間内のセッションに使いたい。

◎データセクション

名前	モッチー・デ・ポンド	L	5	分類	魔獣	知名度	13	サイズ	大型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0	
特殊能力	再生能力、刺効果無効、耐性：斬・叩、弱点：炎、連続攻撃(2回)、毒無効、生命感知(魔法強度 10)													知覚	魔法		
HP	40	戦闘修正	5	回避力	近接回避	9(16)	射撃回避	8(15)	ST 値	頑健	9	直感	8	意思	0		
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0		
スキル	なし						フィート	狭間の矢									
近接攻撃	丸呑み	判定	直感 ST 目標値 12、頑健 ST 目標値 13 サイズ:中型以下														
近接攻撃	モチモチ弾	命中修正	9(16)	ダメージ	2d+3(10) 叩、頑健 ST 目標値 12 失敗した場合次の自分の手番中、行動不可												
射撃攻撃	溶解液	命中修正	8(15)	ダメージ	3d+5(15)叩							射程	近・15m				
解説 1	<p>スライムは不定形の巨大なアメーバのような生物で内部に相手を取り込み消化することで栄養として取り込む能力を持っている。モッチー・デ・ポンドはそのスライムの仲間である。スライムが溶解液を噴射することによって距離のある敵も殺傷しようとする。ちなみにこの溶解液でスライム自身は傷つかない。その体は刺武器は特別な効果を発揮せず、斬り難く殴り難い。魔界でも珍しい生き物で、ズッキー村周辺の一定時期にしか現れない。また彼らはスライムと違い、2回連続で冒険者達に襲い掛かる。</p> <p>モチモチ弾という特殊な技も持っており、体の一部を冒険者に投げつけ、相手の移動と攻撃を封じる。ただし回避はできる。</p>																
解説 2	<p>スライムは強力な再生能力を持っており、生きている限り永遠に再生を続ける。ただし、炎が極端に苦手であり、炎で焼くことによって致命的なダメージを与えられる。炎で倒されたモッチー・デ・ポンドはおいしい食材として、ガッシー村で加工される(生存術 13 ではぎ取ることが可能になる。成功した場合参加した PC 一人につき 3d 個/1 体)。その食材はモッチーと呼ばれる(換金用アイテム 1 つ辺り 100G)。スライムの仲間である彼らにもスライムと同様に知能と呼ぶ値するものが無く、純粋に捕食のためにのみ行動する。</p>																
解説 3	<p>スライムは知覚を {生命感知} に頼っているため、何らかの形でその感知を遮断する魔術などを行使した場合、感知を行えなくなる場合がある。また彼らは十分な獲物を消化し、身体が大きくなったら分裂し数を増やしていく。</p>																