

サンプルシナリオ「巢立ちの試験」

【基礎知識】

各国で人々を苦しめている「猫鬼(ビョウキ)」
それは、人々のストレスによって発生します。
弱った心に、邪悪な「猫魔(ビョウマ)」が棲みつき
精神世界に縄張りを作り、
心を蝕むことで衰弱させ、いずれは死に至らしめる病です。

そんな猫鬼を治すため
猫魔の縄張りに入り込み、ストレスの元を取り除き
猫魔を退治する存在
それが「遠猫師(オンミョウジ)」と言います。

【シナリオ概要】

このシナリオは、人間の国(13 種族の内、人間族の住む国)にある
新人の遠猫師たちを育成する学校から始まります。
この学校は各国から様々な種族の人々が集まり、
遠猫師になるためのイロハを学ぶ学校です。

プレイヤー達は、遠猫師の卵です。

今日は大切な卒業試験。
この試験を無事に完遂出来れば晴れて立派な遠猫師として、
世界中の人々を救う旅に出ることが出来ます。

卒業試験として、教師(NPC)と共に
猫鬼に冒されている患者さんの元へ向かいます。

プレイヤーたちは、猫鬼の原因を探り、
縄張りに入り、ストレスの元を見つけ、猫魔を退治し
猫鬼を治す物語です。

このシナリオは、新規作成キャラクター1~2人で行うことを想定して作成しております。

NPC のセリフを記載してありますが、状況によっては GM のアドリブで対応いただいて問題ございません。

【冒頭】

「おはよう！！今日、お前らの卒業試験を担当する牛頭 什造(ごとう じゅうぞう)だ！」
整列したプレイヤーたちの前に、大きな丑族の教師が現れる。

：NPC「牛頭 什造(ごとう じゅうぞう)」

丑族 45 歳 男性

この学校で遠猫師を育てる教師

人情に熱く、豪快な性格

生徒達を愛しており

優しく、時に厳しく指導する熱血教師

「今日は、俺と一緒に一人の猫人(びょうにん)の元に向かってもらう。
俺の手を借りずに、猫鬼を治すことが卒業試験だ
試験とはいえ、人の命に関わることだ
気合を入れて臨めよ」

【子の国へ】

プレイヤーと牛頭は、人間の国から半日ほど歩き
子の国へやってきました。

小柄な鼠人ねずみびとが多く歩いており

建物も背が低い、こぢんまりとした物が多いようです。

小さな建物が並ぶ街並みの奥に

ひときわ目立つ大きな屋敷が立っており

どうも牛頭は、その屋敷に向かって歩いているようです。

「かなり歩いたが大丈夫か？遠猫師には体力も大事だぞ！」と大きな声で笑う牛頭

「この国の貴族の娘が猫鬼びょうきになったらしい、父親から依頼が来ている」

「何が原因で猫鬼びょうきになったのか等は聞いていない、それを調査するのもお前らの試験だ」

【貴族の館】

派手で大きな門を通り、貴族の館に入ります。

使用人に案内された客間には、二人の男性が居ました。

猫人の父親と丑人うしびとの青年でした。

「遠猫師の皆様！よくぞいらっしゃいました！私は曾根そね 忠助ちゅうすけと申します。

どうぞ娘を助けてください！」

NPC：曾根そね 忠助ちゅうすけ

- ・猫人の父親で子の国の貴族
- ・身長 120cm 程度
- ・少しお腹が出ている
- ・それなりの年齢(人間にすると 50 歳程度)
- ・貴族らしい高そうな着物を来ている。

「私は彼女の婚約者 妹背牛もせうし 徹とおると申します！何卒、彼女を救ってください！！」

NPC：妹背牛もせうし 徹とおる

- ・大柄な丑人の青年で猫人の婚約者です。
- ・身長 250cm 程度
- ・筋骨隆々で少し強面なルックス
- ・礼儀正しい振る舞いをしている。

プレイヤーからの質疑応答に応じて

二人からは、下記の情報を得ることが出来ます。

NPC：曾根 忠助そね ちゅうすけから下記の情報が与えられます。

- ・猫鬼になったのは私(貴族)の娘
- ・原因になることは正直ピンと来ていない
- ・家では何不自由なく暮らせていたと思う
- ・猫鬼になったのは結婚式前日であった。
- ・結婚が嫌だったのかもしれないが、相談等は受けていない
- ・娘の名前は曾根 雪子そね ゆきこ

NPC：妹背牛 徹もせうし とおるから下記の情報が与えられます。

- ・私は猫人の婚約者です。
- ・猫人の女性を愛している。
- ・嫌われるような事はしていないと思うし、そのような態度もとられていない
- ・万が一彼女が望まないのであれば、結婚はしなくてもいい、彼女の身が第一

情報を聞き出したのち猫人の元へ向かいます。

猫人の娘 NPC：曾根 雪子そね ゆきこ

- ・身長 100cm 程度
- ・症状はかなり進んでおりこのままだと危険
- ・なるべく早く救ってあげる必要があるそう

猫鬼になってしまった原因を探る必要があるそう。

【調査パート】

原因を調査するため

館の使用人や町の人に聞き込みを行うパートとなります。

プレイヤーが何をすればよいかわからないようであれば

教師として「まずは、館の人や町の人に話を聞いてみたらどうだ？」と促してあげましょう

[館の中の調査]

館の中を歩いていると二人の使用人が働いています。
この二人に話を聞くことが出来そうです。

① 館の使用人1

「町に出たお嬢様が、時折、真っ青な顔をして帰ってきておられました。

そういえば、2週間前に町で小火ほくわがあったのですが

その日も真っ青な顔をして帰っていらっしやいました。
何か怖いものでも見たのでしょうか？」

② 館の使用人2

「私は、お嬢様が彼におびえていたのではないかと思うのです。

あの体格で、あの顔でしょう？町で何か悪さをしているんじゃないかと思うんです。」

館で話を聞けそうなのはこの二人だけのようです。

[館の外の調査]

屋敷から出たところで、松葉杖をついた妖艶な丑人の女性が屋敷を見上げているのが目に入ります。

話しかけると

「妹背牛様はこちらにいらっしやいますでしょうか？」

以前、街角でぶつかり転んでしまった際に

私、足をケガしてしまって

落としちゃった荷物も拾ってくれて

病院まで肩を貸してくださったの

やっと歩けるようになったからお礼をさせていただければと思って…」

女性の話を聞いたのち

町に向かいます。

町では下記の事が可能です。

- ① 使用人の行っていた小火の現場に向かう。
- ② 町で聞き込みをする。

→使用人の行っていた小火の現場に向かう

小火があった家の前には、鼠人の親子(母親と娘)がいます。

母親「以前、この子が一人で留守番しているときに、キッチンで火事を起こしちゃいましてその時、恰幅のいい丑人の方に助けていただいたんです。

「揺れる赤いものが見えたので気が付きました」って言っていました
奥まった場所にあるキッチンでの火事だったので
彼が気付いてくれなければ大変なことになっていたと思います。」

娘「牛のお兄ちゃんがね、玄関をバーンって壊してね
助けに来てくれたの！とってもかっこよかった！
鍵がかかっていたのにすごいパワーだよね！」

娘「そういえば、あの時、雪子おねえちゃんがこっちを見てた気がしたなー」

→町での聞き込み

靴磨きをしている鼠人の少年と噂好きの兎人の女性に話を聞けます。

1. 靴磨きをしている鼠人の少年

「おいらは、ちょっと前までスリをしてたんだ。
一緒に住んでるチビたちに少しでもいいもんを食わせたくてさ…
あの丑の兄ちゃんからも財布を盗ったことがあった。
すぐに掴まっちまってその時に
「どんなに貧しくても罪を犯してはいけない、悪い事をして得たお金で救われても君の弟も妹も同じ苦しみを味わうことになるんだよ」ってさ
その時、財布を返したけど、結局中身は全部くれたんだ
今は真面目に働いてる。今でもたまに話しかけてくれてさ
少しずつお金を返してるんだ、なかなか受け取ってくれないけどさ」

2. 噂好きの兎人の女性

「雪子様の婚約者の人ってね～、暴力でお金を奪ったとか、お金で女を買っている～なんて噂があるのよ～
良い人そうに見えて怖いわよね～
ほら、あそこの靴磨きしてる男の子なんていつもお金を取られてるのよ！」

町で得られる情報は以上です。

館に戻ります。

【ダンジョン攻略】

ココから基礎ステータスで判定を行う探索が始まります。
ロールプレイに応じて GM は探索判定を決めてください

館に帰ると、雪子の容体はかなり悪化していました。
直ぐに猫祓いを始める必要があります。

プレイヤーたちは
猫人の娘に手をかざし、猫魔の縄張りに侵入します。

縄張りの様子は、雪子の暗い気持ちを顕著に表していました。

空も地面も生えている木々も
全てが暗い青色をしており

目の前には葉も幹も青一色の木で覆われた
薄暗い森が広がっています。

森の奥に明かりが見えます。

イベント①

プレイヤーたちの頭に
泣いている少女の声が響いてきます。

「私は、あの人と結婚なんてしたくない」
「とても、とても怖い人なの」

「私は見たの、まだ小さい男の子を壁に追い詰めて金銭を奪っていたの」
「うわさも聞いた、今でもお金を取り立ててるって」
「なんて恐ろしいの、怖い…怖い…」

その瞬間

木々が倒れて道をふさいでいく
まっすぐ進むのは難しそうです。

★プレイヤーの判定パートです。

▼判定の例

例：

倒れ込んだ木を力任せにどけて進む(筋力・小:4以上、中:3以上、大:2以上)
倒れた木を登って進む(身軽さ・小:4以上、中:3以上、大:2以上)など

イベント②

倒れ込んだ木々を避けて進んだ先には
沼が広がっていました。

今まで見てきた景色同様に青い沼でした。
しかし、それは決して美しいものではなく
入るのもためらうほどの毒々しさを感じます。

また、泣いている少女の声が響いてきます。

「来ないで、結婚なんて嫌なの」
「私は見たの、彼はお金で女性を買っていたわ」
「とても豊満な体の美しい丑の女性にお金を渡して
肩を組んで路地裏に消えていったの」
「私みたいな小さな体じゃなくて、ああいう人が好みなのよ」

沼はさらに広がり深くなっているように感じました。

★プレイヤーの判定パートです。

▼判定の例

例：

沈まない道を見つけて歩く(感覚・小:4以上、中:3以上、大:2以上)

他に道が無いかを探す(探索・小:4以上、中:3以上、大:2以上)など

イベント③

沼を抜けると

南京錠のついた大きな門があり、この先に小さな山小屋のようなものが見えました。

また、泣いている少女の声が響いてきます。

「嫌なの、怖いの」

「彼はとても暴力的な人なの」

「私町を歩いている時に見たの、ものすごい形相で民家の扉を破壊していたわ怖くてすぐに逃げ出したの、とてもとても怖かった」

門には鍵がかかり

固く閉ざされてピクともしない

なんとか扉を開ける必要がありそうだ。

★プレイヤーの判定パートです。

▼判定の例

例：

ピッキングで鍵を開ける(器用さ・小:5以上、中:4以上、大:3以上)

南京錠をガチャガチャしてみる(幸運・小:4以上、中:3以上、大:2以上)など

イベント④

大きな門を抜けると

とても小さな山小屋があります。

扉はとても小さくできており、大きな種族が通り抜けるのは難しそうです。

「怖い…怖いよ…」

「あんなに大きな身体で迫られたら怖いのよ」

「私は子、彼は丑なのよ、大きすぎるわ」

山小屋の小さな扉を開けると

震えた雪子の姿がそこにありました。

扉を抜けるのはキャラクターサイズが「極小」「小」のみになります。

また、このパートでは探索判定ではなく

プレイヤーのロールプレイにて少女のストレスを解消することが目的となります。

雪子の恐怖や結婚への不安を取り除くようなロールプレイを行うことで
この後に出てくるボスのステータスが変化します。

下記を目安に判断してください

もし、下記に含まれていない内容でも

素晴らしいロールプレイがあれば

GM 判断で弱体化の内容を決めて頂いて問題ございません

▼ロールプレイ点数例

- ・雪子の勘違いをすべて正す(50 点)
- ・父親も婚約者も雪子の身の安全が第一と伝える(10 点)
- ・サイズが小さい種族の場合少女の元に駆け寄り話をする。(10 点)
(もし、入れない場合でも扉越しに話は出来ます。)
- ・優しく諭す(10 点)
- ・厳しく叱咤する(10 点)
- ・命の危険を諭す(10 点)

GM 判断で

合計が 70 点を超えていれば

下記で登場する猫魔のステータスから

HP：-20

合計 100 点を超えていれば

攻撃力:-2

【ボス戦】

プレイヤーの言葉で真実を知った雪子は

己の間違いに気が付き、涙を流しながらつぶやきます。

「そんな…私の勘違い…？」

「彼は怖くない…？彼は…悪い人じゃない…？」

「でも、それでも…」

閉ざしていた心が開きかけた彼女の影から
一匹の猫魔が姿を現します。

猫の耳と凶悪な角が生えており、
赤黒い肌をした、
巨大で禍々しい姿をしています。

※GMの方へ

猫魔のセリフを下記に記載していますが、プレイヤーのロールプレイに合わせて
アドリブで対応いただいても問題ございません

「ああ～あ…かわいそうにねえ、愛も無い結婚を強制されちゃって…
死んだ方が、なんぼか楽になるだろうに
ひどい人たちだねえ…なんでそんなに彼女を苦しめるんだか…」

「こいつらの言葉は本当なのかな？
君が見たことが事実かもしれないよ？」

「さあ、邪魔者は僕がやっつけてあげるからね
君はもう苦しまなくていい…
そのまま死んでしまえばいいんだよ」

言葉では、彼女を哀れんだかのような台詞を言っているが
口元はニヤケ、彼女が弱っていく事に愉悦を感じているようです。

猫魔はプレイヤーに襲い掛かってきた。

→戦闘

下記ステータスのボスと戦闘

ボスのステータス			
		戦闘ダイス	
戦闘用ステータス		出目	コマンド
HP	100	1	攻撃
攻撃力	10	2	攻撃
防御力	10	3	防御
すばやさ	11	4	回避
命中	8	5	攻撃
回避	9	6	特性
		特性	貫通

ED

→ボスを撃破 「ハッピーエンド」

・猫祓いに成功したプレイヤーたちが雪子の隣にいる
父親と婚約者の前に現れます。

病魔が癒えた雪子は
泣きながら自身の気持ちを伝え
抱えてきたものを吐き出します。

父親と婚約者はその言葉を聞き
無理に縁談を進めることなく
それぞれの気持ちを話し合い、互いに我慢することなく
少しずつ前に進んでいくと誓い合いました。

牛頭「よくやったな、お前たち！試験は、当然合格だ！」

後日、正式な遠猫師となったプレイヤー達に便りが届く
子の国の令嬢と丑の国の青年が結婚し
幸せな家庭を築いているとのことだった。

>クリア報酬

ボーナスポイント：5点

ゴールド：100G

→ボスに負ける「バットエンド」

猫魔に敗北したプレイヤーたちは
縄張りからはじき出されます。

それがわかった教師はすぐに猫祓いを始めます。

紙一重の所で、何とか一命を取り留め
無事に猫鬼が治った雪子たちは
無理に縁談を進めることなく
それぞれの気持ちを話し合い、互いに我慢することなく
少しずつ前に進んでいくと誓い合いました。

「まだまだ、力不足だったな
これからもしっかりと訓練して、次の試験は頑張るように」

後日、遠猫師となるため鍛錬をしているプレイヤー達に便りが届く
子の国の令嬢と丑の国の青年が結婚し
幸せな家庭を築いているとのことだった。

>クリア報酬

ボーナスポイント：2点

ゴールド：0G