WEB掲載シナリオ

デンジャラス・ジャーニィ

『ガラコと黄昏の大地』掲載の新ルール“フィールド移動”。このルールを使ったシナリオをウェブ公開することにした。外の世界は危険がいっぱいだ。即死もあるよ!

シナリオの解説

良い食事(グッド・イーティング)!! このシナリオは『ガラコと黄昏の大地』掲載のフィールド移動ルールを使ったシナリオだ。

PCは作成直後であることを想定している。既にシナリオを経験済みのPCに対しては、GMが適宜バランス調整を行なう必要がある。

推奨人数:PC 4人
プレイ時間:3〜4時間程度

■導入フェイズ

PCは斡旋屋から仕事の依頼を受ける。

条件は、

・制限時間:12シーン
・内容:破界の塔の制圧、つまり女王ドローンの討伐
・報酬は1000クレジット
・塔までの距離は7スポット。つまり塔に着くまで最短で7シーンかかる

以上である。
依頼を受けるなら作戦フェイズへ進む。

■作戦フェイズ

作戦フェイズは、残金を消費するフェイズだ。PCは残金のある限り、好きなだけアイテムを購入してよい。

なお、今回購入できる情報は下記のとおり。GMは、作戦フェイズ開始時に情報項目をすべて提示すること。

・情報1. フィールドの危険度(5クレジット)

スポット1〜2の危険度は4。スポット3〜4の危険度は5。スポット5〜6の危険度は6。7スポット目に塔がある。危険度判定はフラッシュを使うことで振り直せるぞ。

・情報2. 教訓(20クレジット)

ガスマスクがない場合は、イベントチャート(『GTD』p15)の結果次第で即死する可能性がある。即死する確率自体は低いので、思い切ってガスマスクを諦めるという手もある。

勝てない敵と出会ったなら躊躇わずに逃げろ。もっとも、身体能力が低ければそれもかなわぬことなのだが。

旅は長丁場だ。食事を用意していくのを忘れるなよ。

・情報3. 塔内部(20クレジット)

塔のフロア数は1。まだ作り始めたばかりの塔だ。リスクは一切配置されていないものと思われる。

・情報4. 女王(40クレジット)

女王のコックピットはライノフェイスだ。堅い。エンジンはベーシックだ。柔らかい。片腕はゴリラみたいにムキムキだ。

必要な買い物をすべて終えたら攻略フェイズへ進む。

■攻略フェイズ

スポット1〜2:平原

描写

なだらかな平原が続く。この先ずっと、何も起こらずに塔までたどり着けるような気がしてくる。もちろん、そんなわけはないのだが。

解説

攻略フェイズが始まったら、GMはp3の記入済みフィールドシートをプレイヤーの前に提示すること。

今回は7スポット目に塔があるので、必要ないスポットにはバツ印をつけてある。

斡旋屋
例によって、どんなキャラクターかは考えていない。

イベントチャート
今回は『GTD』掲載のものを使用する。GMは各シナリオに合わせてイベントチャートを自作してもよい。

即死する確率
イベントチャートの9番参照。「毒によるダメージだがキャラクターを毒状態にしない」という、少し変わった処理をする。【身体】によるダメージ減少がないため、出目によっては即死の危険がある。
HPが0のままシーンを終えた場合、HP減少によって再び生死判定が必要となる。
ガスマスクで無効化可能。

身体能力が低ければ
「逃走」の判定は【身体】8。

ゴリラみたいに
プレイヤーはデータを確認していい。『GHT』p28。ゴリラマッスルだ。

スポット1〜2:平原
天蓋都市周辺の地形は決まっていない。GMがシナリオごとに任意に決めていい。

戦闘になったなら
GMは敵の戦術を任意に決定してよい。例えば敵側の敗北が決定的になったなら、敵側が「逃走」を試みてもよい。
また、戦闘中に敵のデータを知りたいなら、そのPCはベースアクションで【視認】10の判定を行なうこと。成功すれば、能力値と装甲、武器のデータと特殊機能や個性が判明するものとする。
慣れたプレイヤーなら外見描写を聞いただけでデータを見破るかもしれない。それは不問とする。

スポット1〜2の間は平原が続く。危険度は4。プレイヤーのうち一人が代表して危険度判定を行なうこと。失敗した場合、イベントチャートを適用する。戦闘になったなら、必ず最初の視認判定を行なうこと。MAPは特にオブジェクトやリスクを配置しなくてよい。

スポット3〜4：森

描写

平原を抜けた後は森の中を進むことになりそうだ。鬱蒼と茂った木々が陽の光を遮り、暗い影を落としている。

時折耳につく動物の鳴き声が不気味で、行く先の不安を掻き立てる。

解説

スポット3〜4は森。危険度は5。プレイヤーのうち一人が代表して危険度判定を行なうこと。失敗した場合、イベントチャートを適用する。

戦闘になった場合、GMはMAP内に適当な数の大木を配置すること。大木のデータはビッグキューブ（『GHT』p19）を流用（ただし移動不可）する。

スポット5〜6：沼

描写

森を抜けるとそこは沼だった。レッグがぬかるみに沈む。移動しづらい地形だ。

解説

スポット5〜6の間は沼地が続く。危険度は6。プレイヤーのうち一人が代表して危険度判定を行なうこと。失敗した場合、イベントチャートを適用する。戦闘時はすべてのマスを移動困難マスとして扱うこと。

塔：フロア1

描写

ようやくキミたちは塔へとたどり着いた。そこは塔というより、建設中のコロシアムといった風情の構造物だった。

女王ドローンが闘技場（?）の奥に陣取り、ゴリラのような腕で手招きしてキミらを迎える。剣闘士を気取っているつもりなのか?

クイックストライドが数体、女王の手前に踊りだし護衛の構えを取った。

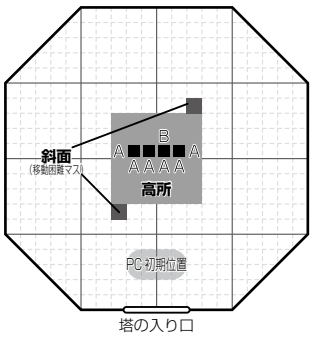
最後の戦闘だ。

解説

塔の中央は高台（高所。『GHT』p19）になっている。

破界の塔 MAP

塔（フロア1のみ）



A：クイックストライド
B：女王
■：ブロック（大）

手前と奥に一箇所ずつ、高台に登るための斜面がある。斜面のマスは移動困難マスとして扱う。斜面のマスは高所ではないものとする。

斜面のマス以外から高台に進入するには登攀が必要である。高台の高さは2m。

クイックストライド（『GTD』p23）は6体。近接攻撃を主体として闘う。PCを複数体で取り囲むことで接敵修正（『GHT』p21）を得るよう移動する。

クイックストライドは可能な限りPCのレッグを部位狙いし続ける。両方のレッグを修復不能にしたなら、そのPCから距離を置き、他のPCのレッグを狙うために移動する。

女王はハンドグレネードをムーブアクションで取り出しつつPCに向かって投げつける。ロングレッグ（『GTD』p18）の効果により「ブロック（大）」を無視して遠隔攻撃できる。ムーブアクションを移動に使ったターンは、スナイパーライフルで攻撃する（その際は部位狙いできないことに注意）。

女王はレッグに傷を負って動けなくなったPCを優先的に狙う。

女王は重量超過によりペナルティを受けている（［弱体］1と【移動力】−1）。

女王を倒したら戦闘を終了する（クイックストライドたちは機能を停止する）。

戦闘が終了したら帰還フェイズへ進む。

■帰還フェイズ

無事時間内に女王を倒したなら帰り道へ。シティに戻って報酬を得る。

セッション終了だ。ピース。

スポット
PCがフィールド移動の途中でシティに帰ることになった場合、スポットを逆行する度に危険度判定を行わければならない。

高台の高さは2m
つまり落下してもダメージは受けない。クイックストライドは、必要なら高台を降りてPCに接近する。落下しても移動力に影響はないものとする。高台に隣接するPCがいる場合は、高所による修正を得た上で攻撃する。

ハンドグレネード
範囲攻撃用の武器。範囲攻撃では部位狙いができない。
うぬぬ、残念。

時間内に
間に合わなかった場合、女王はさらに数体のドローンを生産する。塔の建設も進み、頑丈な要塞へと変貌していくだろう。

帰り道
塔を制圧した後は、「結界システム」が復活するため、安全に帰還することができる。つまり帰り道の危険度判定は省略してよい。

・女王ドローン：塔にて闘う敵。左右のアームが異なるため［不安定］1。

名称	操作性	機動性	視認性	部位装甲	限界重量	重量	移動力	スロット	価格
ライノフェイス	0	0	−1	8	−	1800	0	2	40
マウンテン	4	4	3	4	12000	6000	0	1	400
ベーシックエンジン	0	0	0	0	−	1000	1	1	2
ゴリラマッスル（右）	−1	1	0	5	−	500	1	1	100
テリーズ（左）	1	0	0	3	−	500	0	1	50
ロングレッグ（右）	0	−1	1	2	−	1000	2	1	30
ロングレッグ（左）	0	−1	1	2	−	1000	2	1	30
クイーン	技術４	速度４	身体４	HP10	−	100	−	1	100
不安定１							−1		
重量超過※	−1	−1	−1				−1		
合計	7	6	7	HP10	12000	11900	4		792

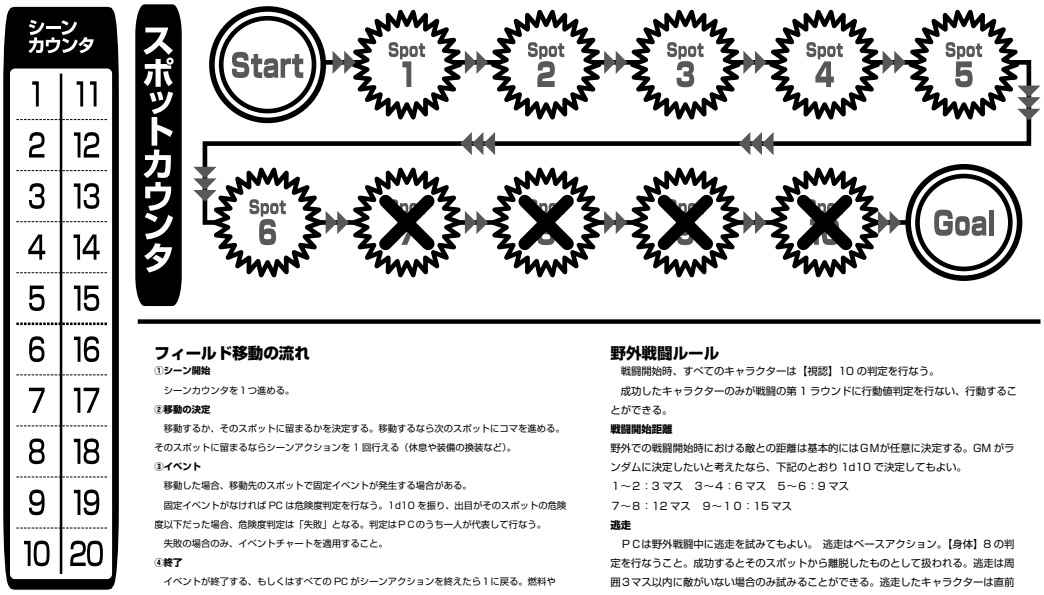
女王ドローンが装着済みの武器。ハンドグレネードはゴリラマッスルの効果により命中＋４（反映済み）。範囲3に攻撃する。

名称	装着部位	命中	火力	射程	使用回数	重量	スロット消費	価格
ハンドグレネード（×５）	アーム右	2	4	3	1	20	1	20
ゴリラマッスル	アーム右	0	8+ 身体	近接	10	−	0	−
スナイパーライフル	アーム左	1	7	10	5	200	1	80
ショルダーガトリング	フレーム	0	5	3	6	100	1	20

※女王ドローンは武器を持ったことによる重量超過（『GHT』p26）のために［弱体］1と【移動力】−1を受けている。スナイパーライフルとショルダーガトリングを捨てれば重量超過は免れる。

メカとダンジョンと惑星探索のRPG
グラコと破界の迷宮
ROMMEL GAMES
Field Sheet ver.1.00

GM 名：
日付：
シナリオ名：デンジャラス・ジャーニィ



フィールド移動の流れ

①シーン開始

シーンカウンタを１つ進める。

②移動の決定

移動するか、そのスポットに留まるかを決定する。移動するなら次のスポットにコマを進める。そのスポットに留まるならシーンアクションを１回行える（休息や装備の換装など）。

③イベント

移動した場合、移動先のスポットで固定イベントが発生する場合がある。

固定イベントがなければ PC は危険度判定を行なう。1d10 を振り、出目がそのスポットの危険度以下だった場合、危険度判定は「失敗」となる。判定はＰＣのうち一人が代表して行なう。

失敗の場合のみ、イベントチャートを適用すること。

④終了

イベントが終了する、もしくはすべての PC がシーンアクションを終えたら１に戻る。燃料や HP を減少させること。イベントが終了したら①に戻る。燃料や HP を減少させること。

野外戦闘ルール

戦闘開始時、すべてのキャラクターは【視認】10 の判定を行なう。

成功したキャラクターのみが戦闘の第１ラウンドに行動値判定を行ない、行動することができる。

戦闘開始距離

野外での戦闘開始時における敵との距離は基本的にはＧＭが任意に決定する。GM がランダムに決定したいと考えたなら、下記のとおり 1d10 で決定してもよい。

１〜２：３マス　３〜４：６マス　５〜６：９マス
７〜８：12マス　９〜10：15マス

逃走

ＰＣは野外戦闘中に逃走を試みてもよい。 逃走はペースアクション。【身体】８の判定を行なうこと。成功するとそのスポットから離脱したものとして扱われる。逃走は周囲３マス以内に敵がいない場合のみ試みることができる。逃走したキャラクターは直前にいたスポットへと移動する。