

ドラゴンキャッスルズ RPG シナリオ 『もの陰に潜む者』

- シナリオタイプ…モンスター討伐
- 対応レベル…どのレベルでも（1～6人）
- 対応ルール…ベーシック/アドバンス両対応

■ハンドアウト

冒険の途中のこと。ちょっと嫌な感じの場所を通ることになった。別にどうということのない道なのだが、妙に泥のような獣のような異臭を感じる。少し足を止めて耳をすますと、かすかにゴロゴロという息づかいが聞こえた。どうやら木の陰に隠れた複数のモンスター達に囲まれているようだ。音がだんだんと近くなる。ほら、もうすぐそこまで来ている！

■今の状況

君たちは複数のゲールに囲まれてしまった。ゲールは腐肉を喰らうモンスターで、攻撃的だ！獣が混ざった人のようなシルエットに毛のない青白い肌。ふたつの目はギラギラと光っている。やつらは音もなく忍び寄り、君たちに跳びかかる。戦わなくてはならない。

このシナリオでは「プレイ人数」や「レベル」によって出現するモンスターが異なる。

対応するモンスターは以下の通り。

◆平均1～2レベル

●1～2人(パーティー)

ゲール(2体):能 2HP3 ダ 1

●3～4人(パーティー)

ゲール(2体):能 2HP3 ダ 1

ゲール・エリート(2体):能 2HP3 ダ 2(1+1)

●5人以上(パーティー)

ゲール・エリート(3体):能 2HP3 ダ 2(1+1)

ゲール・リーダー・エリート(2体)

:能 2HP6(3×2)ダ 2(1+1)

◆平均3レベル

●1～2人(パーティー)

ゲール・リーダー・エリート(2体)

:能 2HP6(3×2)ダ 2(1+1)

●3～4人(パーティー)

ゲール・エリート(2体)

:能 2HP3 ダ 2(1+1)

ゲール・リーダー・エリート(1体)

:能 2HP6(3×2)ダ 2(1+1)

ウィスプ・シューター(2体)

:能 3HP1 ダ 1

(シューターは攻撃魔法を1回使う)

●5人以上(パーティー)

ゲール・リーダー・エリート(5体)

:能 2HP6(3×2)ダ 2(1+1)

ウィスプ・シューター(2体)

:能 3HP1 ダ 1

(シューターは攻撃魔法を1回使う)

◆平均4レベル以上

●1~2人(パーティー)

ゲール・リーダー・エリート(2体)

:能 2HP6(3×2)ダ 2(1+1)

レイス(D)(1体):能 3HP4ダ 2

ウィスプ・シューター(1体)

:能 3HP1ダ 1

(シューターは攻撃魔法を1回使う)

●3人以上(パーティー)

ゲール(1体):能 2HP3ダ 1

ゲール・リーダー・エリート(3体)

:能 2HP6(3×2)ダ 2(1+1)

レイス・リーダー・エリート(D)(1体)

:能 3HP8(4×2)ダ 3(2+1)

ウィスプ・シューター・リーダー(2体)

:能 3HP2(1×2)ダ 1

(シューターは攻撃魔法を1回使う)

※注釈

・リーダーやエリートモンスター

リーダーはHPが2倍、エリートはダメージが+1となる。また、リーダーやエリートモンスターの攻撃時にはクリティカル(判定時に1の目が出るとダメージ2倍)が発生するので警戒が必要だ！

・シューター

ウィスプのようなシューターは攻撃魔法を1回使う。後列にいて攻撃魔法を撃ってくることが多い。

・(D)つきモンスター

レイスのような(D)のついているモンスターは戦闘に負けたパーティーに「とどめ」を刺しにくる危険な相手だ。「とどめ」を刺されるとキャラクターは死亡してしまうので注意。戦闘が不利な場合は、負けてしまう前に「逃亡」する事が大事な時もある。

■エピローグ

君たちはゲールどもを倒すことができた。それにしても嫌な感じというのは当たるものだ。倒したモンスターを調べると、今まで犠牲にしてきた旅人たちから奪った金貨や銀貨を持っている。

君たちは金貨1枚とモンスター1体につき、1枚ずつの銀貨を得る。また全員が冒険回数1回を獲得する。

～もの陰に潜む者・終～

シナリオ原案・構成：リュウケン

※当シナリオおよび、シナリオに含まれる素材の無断転載、再配布、販売等を禁止します。