



ファンタジーRPG汎用“逆転の発想”シナリオ
featuring 『モンスター！モンスター！TRPG』

新・裏伝説

あなたは孤島で仲間たちと暮らしている鬼だ。
そこでは穏やかな時間が流れ、あなたはいつも洞窟の秘密基地で遊んでいる。

「生きろ」

■ 概要

タイトル：新・裏伝説(しん・うらでんせつ)

システム：汎用（『モンスター！モンスター！TRPG』ほか対応）

作　　：紙谷早歩

監修　：岡和田晃、水波流

形式　：ソロ(GM 1 人PL 1 人)

年齢制限：全年齢

所要時間：ボイスセッションで2時間程度

※トレーラーおよび各種画像素材は、以下のリンク先よりダウンロードしてください

https://www.dropbox.com/scl/fo/mg3p6dsnbpc44odn4mhe3/AGkxJs_Oo1aCkp1au7S wCpM?rlkey=ljjbb6qq8zfpbud8t1jbbmin2&dl=0

※本作は、FT書房より翻訳出版が予定されている『モンスター！モンスター！』第2.7版（現在は英語版のみ刊行）や、同作と互換性のある各種システムでプレイできますが、書苑新社から刊行されている『モンスター！モンスター！』旧版の日本語版などゲームエンジンが共通した他のファンタジーRPGにも容易に置き換えが可能です。『モンスター！モンスター！』のバージョン違いは、「FT新聞」No.4033の「『モンスター！モンスター！』のあゆみ」をご覧ください（<https://analoggamestudies.seesaa.net/article/502309911.html>）。

現行の日本語環境でプレイしやすいよう、能力値については、同じデザイナーであるケン・セント・アンドレのデザインした『トンネルズ&トロールズ完全版』に準拠したデータ構成になっています。SRは一般行為判定（セービング・ロール）の略称です。ただし、とりわけ戦闘に関しては本作のオリジナル・ルールを多数含むため、シナリオを熟読してください

※本作は岡和田晃が東海大学文芸創作学科で2023年度春学期に改稿したゲームデザイン論の優秀作を改稿したものです

※オリジナルモンスター「鬼」を使用してキャラクターを作ります。シナリオ内で提示される描写が最低限であるため、GMは必要に応じて描写を追加・変更する必要があります。津々浦々の鬼にまつわる伝説や伝承をモチーフにしたシナリオです。かつ、パロディ元のあるシナリオです(シナリオ内に明記)

■ 注意事項・必読

※この内容を GM は必ず一読し、記載されている文章に従ってください。
また、PL へ共有しなければならない内容は共有をお願い致します。

・このシナリオでは、GMの裁量で自由にSRのレベルを変動させて構いませんし、出目に+5などの補正をかけていただいて構いません。SRの機会を増やしても減らしても良いです。とにかくGMとPLが楽しく遊べたならばそれが最善です。

・シナリオ内で提示される描写は最低限のものです。GMは必要に応じて描写を追加・変更する必要があります。背景やNPC設定、真相やギミックなどはなるべく本筋に沿って下さい。

・シナリオ内でのイベントも新しく自由に増やしたり消したりして構いませんが、その旨はPLに伝えてあげて下さい。

・モチーフ、パロディ元が「温羅伝説」からであることを、シナリオ終了後には必ずPLに伝えてください。

・添付素材（トレーラーを含む）をセッションと関係のない場で使用することは商用/個人問わずご遠慮ください。

（プレイヤー募集、ココフォリアへの使用等は問題ありません）

・エンド想定はシナリオクリア「生還」か「ロスト」の二種類ですが、途中離脱は「特殊エンド」となります。報告はご自由に。

・シナリオ内のギミック(自由に変化できることなど)、概要以上の具体性を持ったシナリオの内容、NPCやスチル・マップの写ったスクショなどをSNSにアップロードすることは「ネタバレ」の範囲です。ワンクッションツールを用いるようにしてください。

■ PC作成について

今作では、「鬼」というオリジナル設定を用いたキャラクターを使います。
下記を参照してキャラクターシートの作成をお願い致します。

【PL公開用】

名称 : 鬼

能力値 : 体力度×4 耐久度×5 器用度×1 速度×1 幸運度×1 知性度×1 魔力度×1
魅力度×2

移動 : 並

大きさ : 身長×1.5 体重×1.5

棲息地 : 山や、道と道・区域と区域の境界になっている場所、孤島など

/あなたが今住んでいる所は、本土から船を出さなければ辿り着けないような孤島である。

頻度 : まれ～並

出現数 : 単独～数体/あなたは群れで生活しているため、複数の個体と常に一緒である。

反応 : 気まぐれだが好戦的

/ただし、あなた方は人間に対し温厚な特徴が濃く、島にある宝物庫を重要な場所として守り暮らしている。

士気 : 高い

◇基本的な特徴

鬼は基本的に筋骨隆々で人間に敵対しており、好戦的であると語られます。が、その限りというわけではありません。優美な男性の姿であったり、疫病などのなんだか良くわからない恐ろしいものであったり、神であったり、童形であったり、女が狂ったものであったりと、その姿は如何様にも変貌して人々に見かけられています。これら全てが各々別の個体であるのか、はたまた同一個体であるのかは定かではありません。

彼らは非常に気まぐれであり、出会ってすぐに戦闘になることも、もしかしたら助けてくれることもあるでしょう。どちらにせよ博打のような可能性ですから、彼らを足止めしたければしっかりと準備をするに越したことはありません。彼らはよく馳走に気を取られ、中でも

特に美酒に弱いので、盛大に宴でも開いてしまえば多少は時間稼ぎができることでしょう。もしその手を使うのであれば、探索者たちが用意したものに対応したレベルの幸運度でSRを行い、成功すれば1d3R足止めすることが出来ます。(鬼の好みの物や酒であれば1レベル、嫌いな物であれば3レベル、など、他はGMが場合に応じて決定する。)

また、彼らは刀で与えられる攻撃以外に耐性があり、疫病とも語られるだけあって魔法は上手く効きません。物理攻撃系の魔法であれば多少は効くかもしれませんが、効いても最大ダメージの半分程度です。刀以外から受ける攻撃のダメージも半減します。

ただし、目が弱点であるため、部位を上手く狙いさえすれば倒すことは容易いでしょう。目を部位で狙う場合、器用度で1レベルのSRに目標値を+3加えたダイスロールを行い、成功された時は攻撃耐性をなくしたダメージを受け、さらに刀攻撃であればそのダメージは二倍になるでしょう。(つまり、当たりさえすれば魔法攻撃はそのまま等倍ダメージが通りますし、刀以外の攻撃もそのまま等倍で通ります。最も、当たればの話ですが)

◇あなた固有の特徴

あなたは子供(人間ならば12~15歳程度)~青年期の若い鬼である。姿形は人間寄りでも異形寄りでも好きに決めて構わない。

周りの仲間と同じように穏やかな性格をしており、山の幸や海の幸を獲ったり山から採れる鉄や鉱石で道具や宝飾品を作ったりして暮らしている。基本的に種族差から人間には疎まれているものの、時には奇特な人間と取引や物々交換などを行っているかもしれない。

島の中心には山がそびえ、その山に空いた天然の洞窟に宝物をため込み宝物庫として使っている。たとえあなたたちの宝物が金銀財宝ではなく、個人的に重要で客観的価値はガラクタ同然なものだとしても、洞窟自体良い鉄や鉱石が取れる場所であるため、人間から見ても鬼から見ても価値が高い場所であるだろう。

その中を探索し誰にも見つからないような場所を見つけたあなたは、いつもそこを秘密基地にして遊んでいる。

これらの設定や補足書きされている部分は、勿論シナリオ内の出来事に合わせて柔軟に変化させて良い。最後まで上記の設定を無理に守る必要はない。

■ 真相

ストーリーのモチーフは温羅伝説から。

桃田は私欲から天下を牛耳ろうとしている悪の皇帝であり、資金調達のために敵国領に位置する島、かつ人間からは遠巻きにされていた鬼ヶ島の宝物庫を襲いにやってきた。

物語はPCたちから奪った資金や資源で戦争に勝ち、全国統一を果たそうとしている動乱の時代真っ只中で始まっていく。

孤島から上陸してすぐの土地は(敵国領内であったがために)桃田の手によって狂乱のさなかに置かれている。どのような手段であれその場をおさめなければ移動も難しいだろう。進むほどに桃田の配下である国に近づいていき、混沌とした状況は治まるが、人間から敵視される度合も大きくなっていく。それこそ姿を変えなければ人数の差で普通に負けてしまうほどである。

最終的にどのような復讐を遂げるか、その後どうするかを決めるのはPC自身だ。

【主要NPC (ラスボス)】

「桃田 彦」(モモタ ヒコ)

一人称：私・俺

二人称：貴方(貴女)・お前

「私は……彦と申します、是非良い取引をさせて頂けたらって思います」

「あ？お前……ああ、逃がしたヤツか？俺もやらかしたな」

桃太郎と吉備津彦命を並べ替えたり組み合わせたりした名前。

仲間であろうと裏切者には容赦せず、恨みを恐れて襲った場所は壊滅させる。

この世に人は自分一人であるという思想をもち、自らの思考で簡単に裏切る人間という種が嫌い。動物やモンスターたちの方が遥かに裏表がなく従順である(という人生経験をしてきている)ため、仲間にするのは専ら人外。天下統一した暁には人間たちを管理社会に置き、ディストピア的な国家を作るつもりである。

彼はそうすることで平和かつ幸せな世の中が実現できると本気で信じており、どのような犠牲もその大義名分にかき消してしまう。

彼にとってPCは殺し漏らした目の上のたんこぶのような存在であり、さっさと何があっても始末したい、始末しなければならぬ相手である。ただし鬼なので人間より好感度は高め。少しは受け答えしてくれる程度。

PCが勝つ場合確定死亡NPCです。(改変不可)

ステータス

能力値：

体力度28 耐久度100(PCの攻撃が一回は絶対に耐えられる値にして下さい)

器用度15 速度(PCと同じ値)

幸運度8 知性度18

魔力度1 魅力度17

個人修正/+18(速度の分は入れなくても良い。かつ、PCが即死してしまいそうであれば個人修正の値をダメージに加えない)

防具は無し。攻撃を受けたら直接耐久度を減らす。

PCへの攻撃は日本刀(ダメージダイス5d6)で行い、かつ部位狙い(目)をする。

- ・攻撃をする際には器用度で1レベルのSRを行う
- ・攻撃ダイスの目標値に+3すること。
- ・当たればダメージが2倍になること

この三つを忘れないで戦闘処理をお願いします。

ココフォリア用チャットパレット

2D6+n>=1LV 速度

2D6+8>=2LV 幸運

2D6+12>=1LV 攻撃判定

(5d6)*2 日本刀ダメージ

■ 第一章・日常

目の前には大海原が広がり、自分はこれをどう越えて本土に行くか考えていた。

暗転。

朝、海鳥の声であなたはいつも通り起こされる。海は今日も荒れず、穏やかな日が柔らかく島全体を照らしているだろう。ここは鬼ヶ島、あなたの暮らしている島である。

ここら辺で日常のRPをさせると良い。両親と朝ごはんを食べたり、挨拶をしたりなど

今日も今日とて変わらぬ日々だ。と、あなたは思うかもしれない。

しかし、家から離れいざ外に繰り出してみると何やらざわざわ騒がしい雑踏が目に入るだろう。人込みを避けながら人の輪の中心を覗き見れば、見慣れぬ黒髪赤目の人間の男がいた。

知性度で1レベルのSR

成功→知り合いたちの歓声やざわめきの中で「私は……彦と申します、是非良い取引をさせて頂けたらって思います」と、真ん中の人間が自己紹介をしている声が聞こえる。どうやら交易をしに来たようだ。

よくよく見てみるならば、彼の周りにはこの島で到底お目にかかれないような物珍しい品が沢山積みあがり、その中にはご馳走や酒など、一見してあなたにだって価値が分かる物の姿も見える。

彼はとても口が回るようで、仲間たちは皆彼を気に入り、島を案内しているようだった。

失敗→彼は何事か話しているようだが、知り合いたちの歓声やざわめきの中では上手く聞き取ることが出来ない。漏れ聞こえてきたのは、「私……彦と……ます、…取引を……頂けたら……」という声だけだ。自己紹介だろうか？

よくよく見てみるならば、彼の周りには何かの袋が沢山積みあがり、人並みの切

れ間から見えたその中には、ご馳走や酒など一見してあなたにだって価値が分かる物の姿も見える。

彼はとても口が回るようで、仲間たちは皆彼を気に入り、鳥を案内しているようだった。

近付こうにも周りに人(鬼)が多く、上手いこと近付けない。

何かRPをしてもらっても良いですが、必ず洞窟の秘密基地へ向かうよう誘導してあげてください

にわかに騒がしい様子を後目に、あなたは鬼ヶ島の洞窟内。あなただけの「秘密基地」へいつものように遊びに行く。

この洞窟は、きらきらした石や皆が使う道具の原料にもなる鉄、光る苔や美しい鍾乳洞など、どこを探索しても飽きないような景色でいっぱい、さらにまだ幼いあなたにとってはとてつもなく広かった。秘密基地を見つけた時から毎日入り浸っていても、まだまだ新しい道や場所を発見するほどである。

どんな風に遊んでいるのか、や、宝石を見つけたり価値あるものを見つけたりなど、好きなようにRPをどうぞ。

そしてその数時間後、夢中になって遊んでいたあなたは、いつもと違って外がやけに騒がしくなっていることに気がつくだろう。洞窟内は音がよく反響するからよく分かる。

あなたは気になって見に行こうとするだろうか。

見に行こうとしてもしなくても、あなたが何か行動を起こそうとしたその瞬間、洞窟内に爆音が響いた。

聞きなれない人間の大声と足音。

それと共に、それより大きく反響する知り合いの鬼の悲鳴。

「逃げろ！」という幾重もの叫び声。

今度こそ勇気あるあなたは確認しにいこうとするだろうか。

今いる場所は岩と岩の隙間を縫ってようやくたどり着けるような奥の方で、声の発生源である方に行くならば表のいくらか整備された道まで出なければならない。

そろり、と驚きながら、かつ急いで確認しに行ったあなたは、岩の隙間から外を確認する。

器用度で1レベルのSR

成功→あなたを心配して探しに来ただろう父の姿が見えた。父もあなたに気づいたようで、ふっと表情を緩めこちらに近づいてくるのが分かる。
しかし、すぐにその表情はぎくりと固まり青ざめた。

失敗→動転しながら外を覗くも、爆発音と共に濃くなる煙や砂埃のせいでうまく見渡せない。そうしていると、顔に温かい何か飛んできてくる。
これは何だろう。
確認しようと顔に手を伸ばした時、ようやく煙が晴れて視界が戻ってくる。

あなたのよく聞きなれた声の悲鳴。

父の声だ。

顔に飛んできた生ぬるい液体を確認する。水よりも粘性をおびたそれは赤色をしていて、目の前に居ただろう父から吹き出し、きらきらといやに輝く刃を濡らしていた。
父を叩き切る銀の軌跡は素早く、一切の躊躇がない。
ふら、ふら、と父がこちらへ倒れこんでくる。

「っははは、さあ次はどこだ！鬼ごっこは得意でなァ！」

ここでスチルを開示する

男の楽しそうな笑い声が響く。

父はそのままどさりと壁に寄りかかるように倒れ、あなたはそれきり外が見えなくなった。それはまるであなたを壁の奥へ隠すように、あの男から守るように。

あなたは父に声をかけようとするかもしれない。とにかく外へ出ようとするかもしれない。

そんなあなたの様子を感じ取った父は、今にも消え入りそうな、あなたにしか聞こえない声で

「生きろ」

と、それだけを言って、呼吸の音すらしなくなった。

この洞窟を知り尽くしているあなたは、今でさえ誰にも見つからないような場所のさらに奥へ進み、あの恐ろしくて忌々しい人間に見つからぬように逃げなければならない。

器用度で1レベルのSR

成功→無事に細くて暗い道を走り抜けることができる

失敗→慌てて転んでしまう。耐久度-1

奥の奥の、もっと奥の、自分でもよくわからない道をひたすら走って、突き当たった小さな空間。あなたはそこで、爆発音に伴う振動と数がどんどん少なくなっていく悲鳴に、体を縮めることしかできなかつた。

いつの間にか眠ってしまっていた。

周りは先ほどのおかしな騒乱が嘘のようにすっかり静まり返り、自分の呼吸音以外聞こえない。

あなたが誰にも見つからないような道を選んで外に出ると、暮れそうな日が目を刺した。眩しくて何も見えない目をこすり、外の明るさに慣れるのを待つ。

そしてようやく外を見渡すと、そこには、友達や知り合い、母、隣に住んでいた人の無残な死骸が無数に転がっていた。弔いもされずに、殺された状態のまま、生活感を残したまま打ち捨てられている。あれは水を汲んでいたのだろう、あっちは洗濯をしていたのだろう、そしてあれは、必死に逃げていたのだろう。

あなたが洞窟へ戻って確認するならば、宝物はすっかり奪い去られ、更には洞窟内部も大きく削り取られていることが分かる。もちろん、父の死体も壁に凭れるようにそのままだ。

あなたはあの人間にどのような感情を抱くだろうか。

追いかけて、同じ目に合わせてやりたい、奪われたものを取り返したい、復讐したい。

PCの意思をここで確認しても良いです。その場合、下記の描写を適宜変更してください

何はともあれ、海を渡り、あの人間を追いかけて本土に行くしかないだろう。生きるためにも。

海岸に向かうと、ご丁寧にも自分たちが普段使っていた木の船は壊され、残骸が波に揺られるばかりであった。

目の前には大海原が広がり、自分はこれをどう越えて本土に行くか考えなければならなかった。

ここでGMはPL、PCに考えさせ、「もし自分が〇〇だったらよかったのに」などの言葉を引き出してください。難しければ次の描写を先出しして頂いて構いません

さてしかし、あなたは「鬼」である。「鬼」というものは、「どのような姿で語られることもある」。それは、「どのような姿にでもなれる」と同義だ。あなたが「こうであれば」渡れたのにと考えると、気が付けばそのようになっているのだった。

想定は何らかの魚です。船になると、「漕ぐ人」がいないため。PLがわからないようであればヒントを出してあげてください。あるいは知性度で1レベルのSRをさせてヒントを与えてもいいでしょう。鬼の特徴である、「どのような姿で語られることもある」の部分から、「どのような姿にでもなれる」という意味にシナリオ内ではこじつけています

まだ幼いあなたは、変化にへとへとになりながらも人間たちの暮らす本土へ向かう。姿を変えることは思った以上に気力を消耗するようで、ここぞという時を見極めて使わねば、旅の途中で倒れかねない。

一章以降、実際は「いつでも」「何度でも」「何にでも」変化することが出来て良いですが、それによってシナリオが壊れないよう、まるで制限があるような記述をしています。GMの裁量でPLからの提案を採用したり却下したりして下さい。

描写後に意味深なシークレットダイスを振っても良いかもしれません。今、もしかして変化可能回数が決まった……！？ いいえ。ただ無意味にサイコロを振っただけです。賽を投げるのは楽しいですから。

【 GM への補足情報 】

桃田は洞窟の鉱産資源も粗方奪っていきました。爆発音は鉱産資源を手荒にでも発破することで掘り起こしているためです。PCは洞窟内の奥深くにいたことで幸運にも発見を免れました。

最初に彼と面と向かって挨拶をする想定はしていません。遠目から見てPCが彼の顔を覚える程度がいいでしょう。(挨拶をしたら桃田もPCの顔を覚え、殺し漏らしたことがすぐに分かってしまうからです)

同様に、父が岩の隙間を塞げずに桃田と目が合ってしまうことも避けてください。

緊迫感を出すため、隠れるために器用度で1レベルのSRをさせたり、失敗でケガをさせたりして構いません。GMはどれだけでも適当な場所に1レベルのSRを挟み、シナリオを盛り上げることができます。しかし、ここで死ぬようなこと、シナリオが終わることは想定されていないため、ダイスの出目で死ぬような裁定は避けてください。

それに加えて、SRのダイスに補正をかけても構いません。RPがよかった、この情報は拾わせたい、など、お好きな理由で気軽にどうぞ。

復讐譚が始まることを想定していますが、どうしてもしたくないPLやPCであった場合は、生き残るためにもすべて奪われた孤島には死んでしまうと言って海を渡って貰いましょう。彼らの心が変わらない場合(桃田打倒を目指さない場合)、要望に沿った展開をGMが作り出し、シナリオをそこでたたんでください。その場合は「特殊エンド」にて終了となります。

■ 第二章・戦禍

【 燃える村 】

あなたが本土につくと、海に面し海運や漁業が盛んで、港が賑わう小さな村は燃えていた。

村の様子はあわただしく、そこかしこから炎が上がっている。質素な服を来ている村の人間たちは、武装した人間たちと争っているようである。

武装した人間は桃田の配下、時間がたてば引き上げさせてもよい。MR15、一度に戦う人数は1d10で決め、村を襲っている総数は1d5+10とする。この戦いには村人(MR10)1d10人も参戦させてよい。基本的に兵の使う武器は刀であるため、鬼の特徴である武器種によるダメージについては考慮しなくてよい
つまり、

- 1、戦闘が始まる前にs1d5+10を振り、敵兵の総数を決める
- 2、一度に戦う人数を1d10で決める

3、必要であれば村人1d10人を参戦させる

ここでPCは村人を全員殲滅してもいいし助けてもいい。

ただし、どちらを選んでも

・これは桃田彦が起こした惨状であること(黒髪赤目の男、という外見情報もどこかの折で出すと良い)
・桃田は今頃城に戻っているだろうということ
・その城までの道(まっすぐ行けば道が整備されていてすぐにつくだろうが、城下町は桃田の配下に置かれている)
(この情報とともにマップ開示)
・この村は今まで見逃されていたのに今更なぜ？もうあんなやつの天下統一が大詰めになってしまったということか？

はできるだけ開示・示唆をしてあげること。

PLとPCの桃田打倒の感情を煽ると良い。とぎれとぎれの村人のセリフだけ聞かせてもいいし、PCが襲った場所にちょうどよく若干焦っているがちゃんと読める地図があったことにしてもいいだろう。

村人たちはPCが助けてくれる場合恐れつつも協力的な態度を見せる。

基本的に鬼(種族)は怖い、鬼ヶ島と村は海を挟んで面しているのに今まで鬼に攻め入られたことが無い事実、この状況からPCが助けてくれた事実があるため。鬼のPCへの嫌悪・恐怖より、人間の桃田に対する好感度の方が地の底。

村人を殲滅する場合、MR10で1d10人の戦闘が3回発生する。

普通に戦うのではなく、姿を変えて戦う場合はそれを汲んであげること。その場合ダイスを振らずに勝つこともあるだろう。

※ここでは村人を助けるか殲滅するかをしないと絶対に先に進めないようにしてください。(イベントスキップの防止)

例→そこかしこから炎が上がっており、かつ村人たちもパニック状態であるため、この場をどうにか落ち着かせなければ先に進めないだろう。

・最終的に殲滅する方向へ

→村人や兵士を1人倒すと冒険点を20点得る。全員まとめて倒した場合、GMは居た人数の総数を接敵した場合と同じダイスロールで決め、点を算出する。

・最終的に助ける方向へ

→村人を全員助けたら300点。ここから1人村人を倒してしまうごとに20点引いて最終的に得る点が決まる。

◇村人を殲滅しても助けても、状況が落ち着いたら

殲滅→あなたは自由に宝物を漁って持っていくことが出来る。5000gpと任意の武器・防具のどちらかを見つけることができ、少し休むならば回復できて良い

助ける→村人に言えば彼らはあなたへの助力を惜しまないだろう。5000gpと任意の武器・防具のどちらかを貰うことができ、少し休むならば回復できて良い

助けた場合、PCはすっかり村の英雄のような扱いを受けることになるだろう

◇村でのイベントが一通り終わったら

次に目指すは城下町、彼の配下の悪の町である。

冒険点を200得る。

【 GM への補足情報 】

桃田はちょうど良いとばかりに通り道であったこの村にも攻撃をしかけており、PCが本土につく頃には既に村が燃えている。

桃田の城に近いこの村が今まで襲われていないのは、海や自然に囲まれていて本土の外れの方に面しており、ある意味郊外のような場所であったから、かつ、表立って反抗する程の武力や財力のない村であり、先んじて襲う程うまみがなかったから。周辺の列強から攻め落とし、海で通じている鬼ヶ島に万が一でも助けを呼ばれないよう先に鬼ヶ島からつぶし、去り際にこの村を焼いた。

【 城下町 】

2・3日休み休み歩くと、自然にあふれた景色がだんだんと人の手で整備されているものへ変わっていることに気が付くだろう。道は最初に歩いていたものから二倍は広くなり、材質も土から石畳が変わっていた。

自然と共に暮らす鬼たちの島とは正反対の、人間が人間の為に作っている町の気配。

そこを歩むあなたの胸中はあなたのみが知る。

そうしてあなたが歩いていると、眼前には大きな門と壁が見えてきた。

どうやら城塞都市のようで、入口だろう門以外は壁に囲まれており、奥にはひとときわ大きい瓦屋根の城がそびえ立っている。

その入口では見張りの兵が検問を行っているようだ。

◆イベント - 検問

ここでは器用度や知性度、幸運度など、GMが適当だと思える能力値を使って1レベルのSRを行う。

成功→するっと通れる。かつ20点の冒険点を得る。

失敗→「な、お前はもしかして……あの島の生き残りだな!？」

・観光客などに姿を変えていた場合は「む……ここに人間が観光か?……怪しい、ちょっと来てもらおう」などと言われ、周りを取り囲まれてしまう。

兵の目を盗んで入る・人間に姿を変えて通る・鬼の特徴を隠して通る、などの方が自然ではありますが、モンスターらしい鬼の姿のままでも通れます。もしかしたら桃田の私兵かもしれないからです。反感を買って桃田配下のモンスターに殺されてもこの町の人間は誰も何も言えません。

SRに成功し、堂々と鬼の姿で入った場合、「しッ、失礼致しました……!」など、兵を震え上がらせておきましょう。ここでPCを生き残りのお尋ね者だと見抜けずに見逃した兵は、桃田が生きていれば後で処されています。この町の人間という種族は儂く、軽い命です。

【 成功した 】

無事に入場できる。

町はかなり栄えていて活気があるような雰囲気をはなっているが、住民があまり外に出ている様子がない。また、兵士が巡回しているようで、気を付けなければ見つかってしまうだろう。

人に話しかけようとするならば皆そそくさと行ってしまったり、遠巻きにされていたりするため、捕まえるのは至難の業である。

武器や防具を買いたければ適当な店があったことにしてよい。店員の態度はよそよそしく、あまり褒められたものではない。

最終決戦が近い。装備を整えるならば今だ。

※住人の台詞例

「え……なんですか？ああ……そうですか。あの、もう行っていいですか……」

「なんだ？いや、商売はするが……。それ買ったらさっさと出ていってくれ」

「よりによって俺に話かけんのかよ……」

「ヒェッ！あなた今なんて言いました！？殿様の名前を出しましたよね！？何考えてるんですか。勘弁してください……！！ああ、どうしようどうしよう……もう私にかかわらないで……！」

※PCが人間よりもモンスターらしい姿形の場合

「はい！喜んで！」

「許して下さい……！」

「殿様の兵士様でしょうか……？私めに何の御用事が……？」

過度に怯える、目が合わない、PCの言いなりになる、目が合ったと思ったら凄い勢いで走り去って家の戸締りをされる……などの反応が返ってくる

やりたいことを終わったら、巡回の兵に問答無用で発見されてしまう。

一度の行動に一回幸運で1レベルのSRをさせ、失敗したら見つけさせてもよい。

【 共通 】

あなたがしくじったと思っていると、あなたの周りを囲う人間の数がどんどん増えていく。

その数ざっと1d100+100人である。

このままではどうなるか分からない、一人二人片づけたところで人数の差で負けてしまうだろう。

どうにかこの群衆を抜ける方法はないだろうか。

想定はここで霧や霞、あるいは病魔などの「人の目に見えない・不可視」の存在へ変わることです

◇変化後

行きたい場所があればそこに行っても構わない。が、人相は割れているため、姿を現したら一行動に一回幸運で2レベルのSRを振らせること。これはよそ者すべてに対しての警戒

でもあり、顔を住民の一人と同じにする、などではない限りどのような姿でも2レベルのSRとなる。

(◆イベント - 検問 のダイスロールに失敗し、取り囲まれていた場合は、ここで以下の情報を付け加える

→ 最終決戦が近い。装備を整えるならば今やっておいた方が良いでしょう。)

幸運で2レベルのSRに失敗→わらわらと巡回兵が集まってきている。急いで移動した方がよさそうだ。

やることがなければ桃田の城に行ってもらおうこと。

すばらしいアイデアで兵士を殲滅した場合、冒険点を200点得る。

桃田の城へ移動することでこのパートは終わる、GMは冒険点を300点与えること。

【 GM への補足情報 】

この町は城下町ということもあり、今までの村や島よりもかなり広く、かつそこかしこには敵ばかりです。生き残りの鬼ということが兵にバレれば即大人数に取り囲まれてしまうでしょうし、普通の住民も積極的に好意を示すことはしません。住民や兵士の中には桃田に反感を抱いている人間もいるでしょうが、ここがお膝元であるためにそれを表には出しませんし、出せずにいます。よそ者への忌避感も強く、交流しようとしても当たり障りない話だけをすすぐに切り上げ、去って行ってしまおうでしょう。PCが桃田の名前を出すならば、過度に怯えさせても良いです。このパート中味方になってくれる人間はいないものとして回してください。

町の様子は、かなり栄えていて活気があるような雰囲気がありますが、住民があまり外に出ていなかったり、兵が巡回していたりと、どこか違和感があるようなものです。ここはかなり管理社会化してきており、誰も彼もが秘密警察に怯えています。

桃田の住む城と配下の兵だけが日本的であり、それらも異質な様子であるでしょう。

このパートは、(先んじて不可視にならない限り)どうあれ発見され、到底一人ではかなわない人数に取り囲まれてしまいます。

人の群れを抜けるには絶対に姿を変える必要があり、まともに戦う想定はされていません。お金が足りずに装備が整えられない、などがあれば、兵を闇討ちすることで必要経費を稼がせても構いません。最終決戦への準備パートです。PLが後の戦闘を楽しめるような準備をさせてあげてください。

ただし、PCが強くなりすぎないように気を付けて下さい。万が一強くなりすぎた時(ヌルゲーになってしまう時)は、桃田のステータスを調整して下さい。

■ 最終章・決戦

桃田の城は深い堀で囲まれており、橋なども見当たらない。空を飛べるような存在でない限りここへ入ることは不可能だろう。

ここでは飛べるもの、(鳥など)に変化して直接桃田の元へ殴り込むことを想定している。
ここに来るまでに変化していたものでは行くことが出来なさそうだ、ということにしてください。
(桃田は配下の飛べる動物やモンスターに毎回運んでもらっている)

PCが入ったところが運よく桃田のいる場所です。

◇桃田との邂逅

速度で1レベルのSR

成功→後の戦闘で、1R目は必ず先制をとることができる。GMはメモをしておき、PLには何が起こるのか知らせないこと。

失敗→特に何もなし

ここでの姿は自由に変えて構わない。それを活かして戦いたいというのであればGMはその意思を汲むこと。

桃田「あ？なんだ、お前。本当は【PCが変化している姿(例えば”鳥”とか)】じゃないだろ」

「元の姿ってやつ見せてみるよ、まあここまで来た以上殺すがな」

PCが元の姿(鳥にいたときの姿)に戻る→「……ああ、お前、あの時逃がしたヤツか！俺もやらかしたモンだよなあ」

少しだけなら会話をする事が出来てよい。

元の姿に戻らない想定はされていませんが、戻らない場合、此处での会話シーンをカットして戦闘開始につなげて下さい。また、1ラウンド目のPCは必ず先攻を取れて良いです。

目の存在しない姿であれば部位狙いが出来ないので、桃田の攻撃目標値に+3はせず、ダメージも1倍(つまり素の値)になります。

「ああなたに、どうする？宴会でも開くか？酒でもどうよ、美味いぞ」

「……冗談だよ。……お前も俺も、悠長に喋るほど暇じゃないんだろう」

彼は腰に佩いていた刀を構え、隙のない立ち姿でこちらを見据えてくる。

戦闘開始

【 桃田のステータス 】

能力値：

体力度28 耐久度100(PCの攻撃が一回は絶対に耐えられる値にして下さい)

器用度15 速度(PCと同じ値)

幸運度8 知性度18

魔力度1 魅力度17

個人修正/+18(速度の分は入れなくても良い。かつ、PCが即死してしまいそうであれば個人修正の値をダメージに加えない)

防具は無し。攻撃を受けたら直接耐久度を減らす。PCへの攻撃は日本刀(ダメージダイス5d6)で行い、かつ部位狙い(目)をする。

- ・攻撃をする際には器用度で1レベルのSRを行う
- ・攻撃ダイスの目標値に+3すること。(部位狙いのため)
- ・当たればダメージが2倍になること。(鬼の弱点は目であるため)

この三つを忘れないで戦闘処理をお願いします。

ココフォリア用チャットパレット

2D6+n>=1LV 速度

2D6+8>=2LV 幸運

2D6+12>=1LV 攻撃判定

(5d6)*2 日本刀ダメージ

【 PL開示用戦闘処理 】

ここからあなたは諸悪の根源である「桃田 彦」と戦うことになる。この戦闘は特殊な処理で進む。

- 1.まず速度で1レベルのSRを振る。成功で先攻をとることができる。

が、両者失敗、両者成功の場合は出目が良い方が先攻となる。

2.次に先攻から攻撃ダイスを振る。

3.後攻は速度で1レベルのSRをして回避を試みることが出来る。幸運で2レベルのSRでも良い。

回避に失敗で攻撃側ヒット値(ダイス+個人修正)をそのままダメージとして受ける。

4.後攻の攻撃ダイス

5.先攻の回避ダイス

この流れを決着がつくまで繰り返す

この戦闘処理の情報開示タイミングで、一度今までの冒険点を使用した成長を促すといいでしょう。また、ここではCSの技能値の総数点を自由に振り分け直したり、技能値の入れ替えを行ったりして構いません。自由自在に体を作り変えられるのならば、技能値で表される特徴も思いのままということです。

GMはこの後の戦闘を楽しめるよう、上げた方が良いステータス値のおすすめなど、助言してあげてください。

【 GM への補足情報 】

最終決戦です。桃田とPCの戦いが盛り上がるためならどのような変更をしても構いません。桃田はラスボスなだけあり、PCのステータスに負けないほどの強さを持たせて下さい。PCがすぐに死んでしまうようならば、回避のSRを緩めたり、補正をあげたりしても良いですし、ダレてしまうのならば逆に厳しくしても良いです。桃田とPCのどちらにも、いわゆる”良い勝負”をさせてあげましょう。

◇ 【 桃田に負けた 】

あなたはその一太刀をまともに受けてしまう。

何度目かも分からない激痛が己の目があった場所ではとどまらず、頭蓋骨そのものを貫き、割れるように軋んでいる。否。おそらく本当に割れてしまったのだ。

視界は赤く明滅し、暗闇に閉ざされるばかりでもう光を認識しない。傷が熱く、ともすれば寒く、体を動かそうとしても神経の一つだって言うことを聞きやしなかった。

頭の中でバキンという致命的な音が響いて、ついでどさりと音がした。

「……こんなにガッツがあるんだったらやっば配下にしとくんだったなあ」

ヒュンと刀の血を払う音、鞘に戻す音。

それきり、あなたの意識はもう、何も感じとることなど無かった。

◇【 桃田に勝った 】

あなたの渾身の一撃は、彼の命を奪うのに十分なものだった。

先ほどまであんなに粘り強く立っていた彼はあっけなくその場に転がり、血を吐いて起き上がらない。

やりたいRPなどあればここで挟むこと。とどめを刺してもいいが、下記のセリフを言わせるならばとどめを刺す直前に挟むと良いだろう。

「あーあ……こんなにガッツがあるんだったらやっばお前配下にしとくんだったなあ」
ははは、と、彼はそれきり、変わらない調子で何も話さなくなった。

これであなたは自由である。

この後、この国や人をどうするのかはあなたの手にゆだねられている。

そしてもちろん、あなた自身がどんなあなたでいるのかも、あなたの思いのままに決められるのだ。

ここからPL、PCの希望を聞いてエピローグをはさんで構いません。何もなければここで終わりでも良いでしょう。

国の王になるのならば、配下だった人々は圧政からの解放に涙してあなたに感謝するかもしれません。島に戻るのならばそれでもいいでしょうし、全員殺すというのなら特に苦も無く殺せて構いません。

終了報酬として冒険点1000点を与える

■ 参考

・日本古代史ネットワーク

石合 六郎 著

季刊「古代史ネット」第6号 | 温羅伝説を考える（上）——こんな物語だった「次々実在人物を取り込む」

最終更新日：2022/03/28

https://nihonkodaishi.net/knq/22mar/historical_persons_in_ura-legend.html