

ランダムシナリオルール

準備

1. 戦闘：大将以外のシナリオカードの枚数を決定

短い 雑魚×1、副将×1、イベント(A×2、B×2)

普通 雑魚×2、副将×1、イベント(A×3、B×3)

長い 雑魚×3、副将×1、イベント(A×4、B×4)

2. 戦闘：大将以外のカードをよく切り、戦闘：大将

6枚の上に乘せて山札を作る

3. 山札からカードを6枚引き、出目①～⑥に振り分け

運用

1. 1D6を振り、使用するシナリオカードを決定

トラブル：イベントカードをランダムに2枚引き、イベント

強化表で強化の有無と内容を決定

※GMIはイベントカードから任意のカードを取り除いてよい

戦闘：戦闘を開始

2. 戦闘：大将をクリアした場合、ゲームをクリア

3. トラブル、戦闘：雑魚、戦闘：副将をクリアした場合

シナリオカードを除去し、山札から新しいカードを補充

4. イベントから(通常のルールで)逃亡した場合

プレイク可能。GMのイベント・NPC・状態カードを破壊

イベント強化表

出目 イベント強化内容

① 1枚目のみ、イベント強化チャートで強化

② 2枚目のみ、イベント強化チャートで強化

③～⑤ 強化しない

⑥ 1枚目と2枚目をイベント強化チャートで強化

C001

イベント強化チャート

出目	経験点	強化内容
①①	×48	敵対勢力、一運托生、荷重負荷、解決困難
①②	×6	荷重負荷、解決困難
①③	×12	一運托生、解決困難
①④	×6	敵対勢力、解決困難
①⑤	×4	敵対勢力、荷重負荷
①⑥	×2	敵対勢力
②②	×1	敵対勢力、通過儀礼
②③	×1	敵対勢力、通過儀礼
②④	×2	敵対勢力
②⑤	×8	敵対勢力、一運托生
②⑥	×4	一運托生
③③	×2	一運托生、通過儀礼
③④	×4	一運托生
③⑤	×8	一運托生、荷重負荷
③⑥	×2	荷重負荷
④④	×1	荷重負荷、通過儀礼
④⑤	×2	荷重負荷
④⑥	×3	解決困難
⑤⑤	×1.5	解決困難、通過儀礼
⑤⑥	×3	解決困難
⑥⑥	÷2	通過儀礼

※小数点以下は切り捨てとする

C002

トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C003

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C004

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C005

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

トラブル：イベントA

イベント発生(～2名で2回分)

イラスト募集中

C006

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー2名以下なら2回分)とみなす。

トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C007

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C008

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C009

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

トラブル：イベントB

イベント発生(～3名で2回分)

イラスト募集中

C010

イベントカードをランダムに2枚引き、どちらかをクリアすればこのトラブルをクリアできる。必要なイベント(プレイヤー3名以下なら2回分)とみなす。

戦闘:雑魚

雑魚との戦闘

イラスト募集中

C011

雑魚との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベントとみなす。

戦闘:雑魚

雑魚との戦闘

イラスト募集中

C012

雑魚との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベントとみなす。

戦闘:雑魚

雑魚との戦闘

イラスト募集中

C013

雑魚との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベントとみなす。

戦闘:副将

副将との戦闘、イベント2回分

イラスト募集中

C014

副将との戦闘が発生。勝利すればこの戦闘をクリアし、ブレイクできる。必要なイベント2回分とみなす。

戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C015

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C016

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C017

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C018

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C019

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

戦闘:大将

大将との戦闘、勝利でゲームクリア

イラスト募集中

C020

大将との戦闘が発生。勝利すればゲームをクリアできる。

シナリオテンプレートA

退治

概要： 近くに住み着いている「大将」からの被害を食い止めるために、探し出して戦うシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|--------------------|
| ① | 被害者を救うため、自ら引き受けた |
| ②、③ | 退治の依頼を受けた |
| ④、⑤ | 自分自身の目的のために戦うことにした |
| ⑥ | 敵と因縁があるため、戦うことになった |

報酬： コイン1枚、経験点+1D6

制約： 何もなし

大将：

- | | |
|-----|------------------------|
| ①、② | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ③ | 動植物(死叫草、大蛇、灰色熊、牙虎など) |
| ④ | 魔法生命(屍術師、吸血鬼、鉄人兵など) |
| ⑤ | 巫人・伝承的存在(牛頭人、飛龍、石化鳥など) |
| ⑥ | 人類(妖術師、邪神官、首領など) |

C021

シナリオテンプレートB

移動

概要： 危険な地域を通過して目的地にたどり着くためのシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|--------------|
| ① | 伝令の依頼を受けた |
| ②、③ | 荷運びの依頼を受けた |
| ④、⑤ | 指名手配を受けたので逃走 |
| ⑥ | 目的地で行くことがある |

報酬： コイン1枚、経験点+1D6

制約： 全てのイベントに「通過儀礼」を付与、さらに

①、② 何もなし

- | | |
|---|-------------------|
| ③ | 全てのイベントに「敵対勢力」を追加 |
| ④ | 全てのイベントに「一運托生」を追加 |
| ⑤ | 全てのイベントに「荷重負荷」を追加 |
| ⑥ | 全てのイベントに「解決困難」を追加 |

大将：

- | | |
|---|-------------------------|
| ① | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ② | 巫人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など) |
| ③ | 動植物(死叫草、大蛇、灰色熊、牙虎など) |
| ④ | 魔法生命(屍術師、吸血鬼、鉄人兵など) |
| ⑤ | 伝承的存在(鷲獅子、飛龍、妖狐、石化鳥など) |
| ⑥ | 人類・爬虫(妖術師、邪神官、首領、蜥蜴族など) |

C022

シナリオテンプレートC

探求

概要： 人里を離れた危険な地域で物や人を探すためのシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|-----------------------|
| ① | 自分自身が奪われたものを取り戻す |
| ②、③ | 奪われた物や人を取り戻す依頼を受けた |
| ④、⑤ | 自己強化のために探しているものがある |
| ⑥ | 強大な敵の弱点を突くためのものを探している |

報酬： コイン1枚、経験点+2D6

または(さらに)レベル+1

制約： 「イベント強化表」を下記に変更する

- | | |
|-----|-----------------------|
| ①、② | 1枚目のみ、イベント強化チャートで強化 |
| ③、④ | 2枚目のみ、イベント強化チャートで強化 |
| ⑤ | 強化しない |
| ⑥ | 1枚目と2枚目をイベント強化チャートで強化 |

大将：

- | | |
|-----|-------------------------|
| ①、② | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ③ | 巫人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など) |
| ④ | 伝承的存在(鷲獅子、飛龍、妖狐、石化鳥など) |
| ⑤、⑥ | 人類・爬虫(妖術師、邪神官、首領、蜥蜴族など) |

C023

シナリオテンプレートD

搜索

概要： 人里や秘密の建物などで情報収集や潜入調査などを行い、物や人を探すためのシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|-----------------------|
| ① | 自分自身が奪われたものを取り戻す |
| ② | 奪われた物や人を取り戻す依頼を受けた |
| ③、④ | 自分や他人の無実を証明する証拠を探している |
| ⑤、⑥ | 爬虫の悪事の証拠を探している |

報酬： コイン2枚、経験点+2D6

または任意のアイテムカードを(共有で)1枚

(※GMがアイテムカードを自作してもよい)

制約： イベントの解決方法に応じてサポートカードを追加

- | | |
|-------------|--------|
| 解決方法に「感」がある | 「敵対勢力」 |
| 解決方法に「体」がある | 「荷重負荷」 |

大将：

- | | |
|-----|-------------------------|
| ① | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ② | 巫人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など) |
| ③ | 魔法生命(屍術師、吸血鬼、人造人間など) |
| ④~⑥ | 人類・爬虫(妖術師、邪神官、首領、蜥蜴族など) |

C024

シナリオテンプレートE

襲撃

概要： 何者かの襲撃によって、殺されたり捕らわれたりすることを阻止するためのシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|---------------------|
| ① | 復讐のため殺そうとしてくる |
| ②、③ | 食料や高価なものを奪おうとしてくる |
| ④、⑤ | 賞金首(犯罪者)として追いかられる |
| ⑥ | 強力な魔力を求めて捕らえようとしてくる |

報酬： 経験点+3D6

制約： 「イベント強化表」を使用せず、全てのイベントに「敵対勢力」「通過儀礼」を追加する

大将：

- | | |
|-----|-----------------------|
| ①、② | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ③ | 巫人、伝承的存在、魔法生命など |
| ④、⑤ | 人類(妖術師、邪神官、首領など) |
| ⑥ | 爬虫(蜥蜴族、蛇脚族、鱗牙族、亀甲族など) |

C025

シナリオテンプレートF

交流

概要： 複数の人、または集団の間で起きたトラブルを解決するためのシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|----------------------|
| ① | ヒロインと交流を深め、救済をもたらす |
| ②、③ | 対立しあう集団同士の仲裁を行う |
| ④、⑤ | 人間や異種族に存在を受け入れてもらう |
| ⑥ | 強大すぎる敵と対峙し、戦わずにやり過ごす |

報酬： コイン3枚

制約： イベントの解決方法に応じてサポートカードを追加

- | | |
|-------------|--------|
| 解決方法に「心」がある | 「一運托生」 |
| 解決方法に「頭」がある | 「解決困難」 |

大将：

- | | |
|-----|------------------------|
| ①、② | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ③ | 巫人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など) |
| ④ | 伝承的存在(妖精、天馬、一角獣、妖狐など) |
| ⑤、⑥ | 人類(妖術師、邪神官、首領など) |

C026

シナリオテンプレートG

請願

概要： 誰かに何か(協力、人や物の解放、制裁や押取の中止など)をお願いするためのシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|------------------|
| ① | 食料やアイテムなどを譲ってもらう |
| ②、③ | 共通の敵と戦うために同盟を組む |
| ④、⑤ | 戦争や侵略などを中止してもらう |
| ⑥ | 捕らわれた人を解放してもらう |

報酬： なし

(追加イベントをクリアすると)任意のアイテム

カードを(共有で)1枚

(※GMがアイテムカードを自作してもよい)

制約： 戦闘： 大将の直後に追加イベント発生

「誰か1名」が「1回だけ」挑戦できる

判定以外の方法(和解の杯など)でもクリア可能

ランダム、またはGMが指定した1枚を使用

イベント強化表を適用

大将：

- | | |
|-----|------------------------|
| ① | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ② | 巫人(鳥人、魚人、牛頭人、人馬、山羊人など) |
| ③ | 伝承的存在(妖精、天馬、一角獣、妖狐など) |
| ④、⑤ | 人類(妖術師、邪神官、首領など) |
| ⑥ | 爬虫(蜥蜴族、蛇脚族、鱗牙族、亀甲族など) |

C027

シナリオテンプレートH

脱獄

概要： 捕らえられて武装も奪われた状態から、取り戻して脱出するためのシナリオ

背景： 自由に決める、または表を参照

- | | |
|-----|--------------------|
| ① | 食肉として一時保存されている |
| ②、③ | 魔法儀式の生け贄になる予定 |
| ④、⑤ | 情報を得るための尋問を受けている |
| ⑥ | 何か特別な事情があり、生かされている |

報酬： 経験点+3D6

(制約解除時に)コイン+1枚

制約： 武装カードを装備できない

イベントカードを「2枚」クリアすると制約解除

(※装備するためには「チェンジ」が必要)

大将：

- | | |
|-----|---------------------------|
| ①、② | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ③ | 巫人・伝承的存在(牛頭人、妖狐、邪妖精など) |
| ④ | 人類・魔法生命(妖術師、邪神官、首領、屍術師など) |
| ⑤、⑥ | 爬虫(蜥蜴族、蛇脚族、鱗牙族、亀甲族など) |

C028

シナリオテンプレートI

支配者討伐

概要： 魔法の実験のために人類を騙して大量の命を奪い、町や村などを土地を支配し続ける爬虫人を倒すシナリオ

背景： ほとんどの人類は支配者を欲するため、自身の意志で行うことになる

報酬： コイン3枚、経験点+3D6

シナリオテンプレートJに挑戦する権利

制約： 「NPCのレベル総計」を下記に変更する

大将： 基準×4以下(1回)

さらに、イベント表を下記に変更する

- | | |
|-----|-----------------------|
| ①、② | 1枚目のみ、イベント強化チャートで強化 |
| ③、④ | 2枚目のみ、イベント強化チャートで強化 |
| ⑤ | 強化しない |
| ⑥ | 1枚目と2枚目をイベント強化チャートで強化 |

大将：

- | | |
|-----|-----------------------|
| ①~⑥ | 爬虫(蛇脚族、鱗牙族、亀甲族、垂龍族など) |
|-----|-----------------------|

※GMは自作のオリジナルアイテムなどを使って、上記制約のうち片方を無効化してもよい

C029

シナリオテンプレートJ

解放者(リーベートル)

概要： 支配者が倒れ混乱する街を、権力を求める内部の敵や外部からの侵略者から守り、一般人の洗脳を解いて「解放」するためのシナリオ

背景： このシナリオは、シナリオテンプレートIのクリア後に使用する

報酬： コイン3枚、経験点+3D6

「人類」が自治する領土

制約： 「NPCのレベル総計」を下記に変更する

雑魚： 基準×4以下(無制限)

副将： 基準×3以下(1回)

さらに、戦闘： 大将の直後に最終イベント発生

この最終イベントクリア後、シナリオクリアとなる

イベントB「演説(心、レベル5×2.4)」

「一運托生」「荷重負荷」「解決困難」で強化

大将：

- | | |
|-----|-----------------------|
| ①~④ | 爬虫(蛇脚族、鱗牙族、亀甲族、垂龍族など) |
| ⑤ | 鬼族(大鬼、笛大鬼、岩鬼など) |
| ⑥ | 伝承的存在(妖精、妖狐、邪妖精など) |

※最終イベントは、判定以外の方法(和解の杯など)ではクリア不可能

C030