

関東学院大学ボードゲーム研究会

新クトゥルフ神話 TRPG オリジナルシステム・シナリオ「夢に沈む島の開拓者たち」

(0) 始めに

このシナリオでは、実際にボードゲームの“カタンの開拓者たち”を用いて行うシステムです。基本カタン同様に2D6のダイスを振り、出た出目に応じて資源を獲得しますが、その際にイベントが発生します。イベントはプレイヤーの行動次第で、プレイ状況が大きく変動します。

システムの説明

システム自体は新CoCを用いて行います。進行は“カタンの開拓者たち”を用いて行います。プレイヤー人数は3～4人です。

シナリオの概要

あなた達はある疫病により、長い自粛期間を乗り越え、久しぶりに遊びたいと考えていました。そこで自粛期間中に注目を集めていたボードゲームに興味を持ったあなた達は、SNS等でボードゲームが遊べるお店を調べていると、あるボードゲームカフェで開催されるボードゲームオフ会の詳細に目が行き、行ってみることにしました。そのオフ会で出されたボードゲームは“カタンの開拓者たち”であり、夢中になって遊んでいると、いつしか意識が遠のき、気づけば全員海の上に。よく見ると島があり、島に着くと、どうやら未開拓の島でした。その島にいた男に話し掛けると、ここがカタン島であることが分かり、何故かあなた達は開拓の手伝いをするはめになってしまいます。

(1) ボードの準備

まずカタンのボード準備を行います。準備は通常のカタンと同様に行います。

- ① 写真1の黒矢印の順番にタイルを配置していきます。
- ② 写真1の赤矢印の順番に数字チップを配置していきます。
- ③ プレイヤーの最初の開拓地コマ・街道コマを配置していきます。



写真1

(2) カードと駒の準備

この準備も通常のカタン同様に準備します。各プレイヤーに建設コスト表1枚・コマ（開拓地コマ5つ、都市コマ4つ、街道コマ15本）を持ちます。3人プレイの場合は赤い駒は使用しません。初期カードはボードの準備の際に、最初に置いた開拓地に面する地形タイルに対応する資源カードを持ちます。

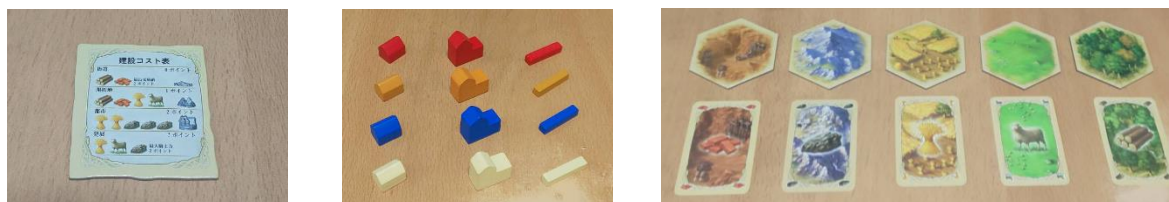


写真2 (建設コスト表・コマ・タイルと資源カード)

(3) ゲームの流れ

ここからがこのシナリオによる追加要素を含みます。まずプレイヤーの順番はDEXの高い順に行います。手番プレイヤーは以下の行動ができます。

- ① 2D6のダイスを振って、このターンの出目を決めます。
- ② 出目が7以外の場合、出目と同じ地形タイルに開拓地コマ・都市コマが面している場合、地形タイルに応じた資源を開拓地なら1つ、都市なら2つ獲得します。この時写真3のように、手番プレイヤーのコマが面していた場合は、資源を獲得する代わりに、その地形のイベントが発生します。また他プレイヤーのコマが手番プレイヤーと同じ地形タイルに面していた場合は、そのプレイヤーもイベントに参加することができます。参加しない場合は資源を獲得します。
出目が7の場合は、盗賊コマの処理を行い、その後盗賊イベントが発生します。このイベントは盗賊コマのあるタイルに面しているコマのプレイヤーが対象になります。
- ③ アクションを行う



写真3

(例)

写真3での例です。

手番プレイヤーは白いコマです。3の出目を出した場合、3の数字チップは、畑と森のタイルに置かれています。白のコマはどちらのタイルにも面しています。この時手番プレイヤーは、畑のイベントか森のイベントどちらかを発生させることができます。森のイベントを発生させた場合、同じく面している赤いコマのプレイヤーもそのイベントに参加することができます。しない場合は木材を獲得します。畑タイルの方はイベントが発生しなかったため、通常のカタン同様に白いコマのプレイヤーとオレンジコマのプレイヤーは小麦を獲得します。

(4) 2D6のダイスと数字チップについて

この2D6の出目は、ボードの準備の際に配置した数字チップに対応します。数字チップは7を除く2~12の数字が描かれており、主に6と8の出目は出やすい仕組みになっています。ダイスを振り、出た出目と同じ数字チップが置かれている地形タイルに応じた資源の獲得とイベントの処理を行います。7の場合は盗賊コマの処理と盗賊イベントの処理を行います。

(5) イベントについて

イベントはクトゥルフ神話の要素を用いたシナリオであり、このイベントの進行具合に応じてシナリオも進行します。ただしイベントを全く行わなくてもゲーム上クリアすることができます。イベントには以下の種類があります。

① 地形イベント

手番プレイヤーが2D6を振り、出た出目と同じ数字チップが置かれている地形タイルに手番プレイヤーのコマが接している場合に発生するイベントです。他プレイヤーのコマも面していた場合は、そのイベントに参加することもできます。また写真3の例のように手番プレイヤーのコマが2ヶ所以上の地形タイルに面していた場合、その中から1つのイベントを発生させることができます。残りは通常のカタン同様に資源を獲得します。地形タイルは森・丘陵・畑・牧草地・山地の5種類があり、1種類に3つのイベント内容があります。イベント内容はGMのダイスロール(1・1・1・2・2・3の出目ダイス)を振って決めます。

② 盗賊イベント

手番プレイヤーが2D6を振り、7の出目が出た場合に、盗賊コマの処理の後にイベントが発生します。このイベントは盗賊コマのあるタイルに面しているコマのプレイヤーが対象になります。このイベントは全部で3シナリオあり、全てのシナリオが終わった場合は、以降このイベントは発生しなくなります。

③発展イベント

ゲーム中発展カードを獲得することができ、その中の議会・図書館・市場・大学・大聖堂のカードを使用した際にイベントが発生します。このイベントはエンドの内容に関わる情報を多く含みますが、その分判定が厳しくなっています。

④その他のイベント

その他のイベントは、ゲームが進むにつれて発生させることができるイベントになります。この中には最終イベントも含まれます。最終イベントは誰かが先に10点以上獲得した場合に発生します。このイベントは全員参加になります。

(6) 盗賊コマについて

盗賊コマの処理は通常のカタン同様に行います。その後盗賊イベントが発生します。

- ① 手番プレイヤーは手持ちが8枚以上の場合、資源を半分失います。
- ② 盗賊コマを移動して、そのタイルに面しているコマのプレイヤー1人を選び、資源を1枚もらいます。
- ③ 以降盗賊コマのあるタイルから資源を獲得することができなくなります。ただし盗賊コマがあろうと、地形イベントは発生させることができます。

(7) アクションについて

アクションは通常のカタン同様に行います。プレイヤーは以下のアクションの内①～④はできるなら何回でも行うことができます。

① 資源の交換

プレイヤーは他プレイヤーか銀行・港と資源の交換取引を行うことができます。またこのシナリオではNPCのケビン(GM)と交換取引を行うことができます。他プレイヤーとの取引の場合は、相手が了承する取引を行う必要があります。ただしこのシナリオはカタンとしての勝敗は無いため、クリアを目的とした取引をしてもよいでしょう。銀行との取引を行う場合は、同じ資源4枚と1つの資源を交換することができます。港と取引を行う場合は、ボード外周の港にコマが面している場合にその港の条件で交換することができます。NPCのケビンと取引する場合は、GMの采配に応じて決めます。この時技能判定をして決めてもよいでしょう。

② 街道・開拓地を建設する

建設コスト表に描かれた資源を払って街道・開拓地を建設することができます。街道は自分の街道・開拓地と隣接していなければ建設することができません。開拓地は自分の街道と隣接していなければ建設することができません。また開拓地コマはプレイヤーにつき

5個までしかないので、手持ちにコマが無い場合は、既に建てられている開拓地を都市にして開拓地コマを戻す必要があります。開拓地は1つにつき1点になります。

③ 開拓地を都市にする

建設コスト表に描かれた資源を払って開拓地を都市にすることができます。都市は1つにつき2点になります。

④ 発展カードを買う

建設コスト表に描かれた資源を払って発展カードを買うことができます。買った発展カードは次のターンから使うことができます。

⑤ 発展カードを使う

手持ちの発展カードを1ターンに1枚使うことができます。発展カードには騎士カード・進歩カード・ポイントカードがあり、カードによって効果が異なります。またポイントカードの議会・図書館・市場・大学・大聖堂のカードを使用した際はイベントが発生します。

(8) 開拓の終了

本来カタンでは10点を獲得したプレイヤーは自分のターンに宣言することでゲームが終了します。このシナリオではイベントを発生させる目的で10点以上になっても宣言しなくて良いです。ただし場面から見て明らかに10点を超えていることが確認できた場合、最終イベントが発生します。最終イベントは全員参加になります。

(9) 最終イベントからエンディングまでの流れ

最終イベントは基本戦闘になります。戦闘に勝利後はエンディングになりますが、イベント等により、エンディングの内容が変わります。ネタバレになるので概要は無しです。

(10) クリアボーナスについて

エンディング後はシナリオの進行具合でプレイヤーにクリアボーナスを与えます。ボーナスの内容は以下になります。

無事生還した：SAN 値回復 1D6

先に10点に達したプレイヤー：SAN 値回復 1D6

アレックス（NPC）を倒した：SAN 値回復 1D6

ガラン（NPC）を倒した：SAN 値回復 1D6