

# 行こうよダンジョンモール

## 推奨 ChLv:1

休日の午後、賑わうショッピングモールに突如としてダンジョンが発生した。買い物客や家族連れが次々と異空間に取り込まれ、混乱が広がる。その中には、PCの誰かの知り合い——友人や家族——の姿もあった。



### フォアプレイ

このシナリオは、初期作成のプレイヤー4人で遊ぶことを推奨しています。



### 導入

休日の午後。PCたちはタマリバで雑談をしている。手元のタンマツからは、ダンジョン発生 の緊急速報が流れる。その内容は、近所のショッピングモールにて発生したダンジョンの知らせだった。

PCの中の誰かは、今日そのモールに知り合いが買い物に行っていることを思い出すだろう。ここでGMはランダムにPCを一人選び、以下の「ショッピングモール知り合い表」を振らせる。対象となったPCは「知り合いが巻き込まれている」ことをロールプレイするとよい。

知り合いを助けるために、PCたちはショッピングモールに発生したダンジョンへ挑むことになる。

### ●描写

休日の午後。あなたたちはタマリバに集まり、それぞれ自由に暇を楽しんでいる。そのとき、手元のタンマツから突如として緊急速報が流れ始めた。

『——近所のショッピングモールにて、ダンジョンが発生しました。周辺の住民は速やかに避難してください。』

画面には赤い警告文字が踊り、街の様子が映し出される。買い物客で賑わっていたモールが、異様な空間へと変貌していく様子が確認できる。

その場にいたあなたたちは顔を見合わせる。すると、PCの中の誰かがふと表情を変える。

「……そういえば、今日あのモールに知り合いが買い物に行っていたはずだ。」

ここでGMはランダムにPCを一人選び、「ショッピングモール知り合い表」を振らせる。選ばれたPCは、知り合いが巻き込まれていることを思い出し、ロールプレイを行う。知り合いを救うため、そして街の危機を防ぐために——あなたたちはショッピングモールに発生したダンジョンへ挑むことになる。

### 巻き込まれる知り合い表

1	幼馴染 昔からの幼馴染で、休日買い物に来ていた。
2	兄弟姉妹 PCの兄弟姉妹が買い物に来ていた。
3	親 PCの親が買い物に来ていた。
4	恩師 学校の先生や習い事の師匠。偶然モールに来ていた。
5	旧友 最近疎遠だが、かつて親しかった友人。
6	後輩 PCを慕う人物。ライバー志望でもよい。
7	恋人候補 互いに意識しているが、まだ関係は曖昧。
8	クラスメイト PCの元クラスメイト。または現クラスメイト。
9	先輩 PCが慕う人物。ライバー以外の職業に就いている。またはまだ学生である。
0	近所の人 よく顔を合わせる近所の住人。お土産とか家に持ってきてくれる。



### ショッピングモールの入り口にて

ショッピングモールの入り口は封鎖されており、警備員が立っている。トラテープの向こう側、モールの入り口には紫色に砕けた空間と、奥には別の景色に変わりつつあるショッピングモールが見えるだろう。タンマツを見れば、彼らはあなた達をライバーとして認めて通してくれる。このとき、彼らは【ポーション】を人数分渡してくれる。

さあ、準備ができれば緊急クエストの開始だ。



## ダンジョンパート

### ◆部屋 1

●描写：フードコートの床が石畳に変わり、テーブルや椅子が歪んでいる。怯える買い物客が隅に集まっている。

●遭遇：ゴブリン (95 頁)、助けを乞う人々 (155 頁) × 2、オーク (96 頁)

#### 登場モンスター



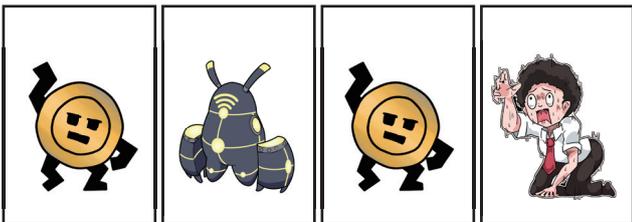
戦闘終了後、助けを乞う人々を救助したお礼として《EP》が 0 になっていない助けを乞う人々の数だけ【携帯食料】を獲得できる。このとき、罨解除で無効化した助けを乞う人々も救助したものとしてみなすこと。

### ◆部屋 2

●描写：ゲーム機が異形の魔具に変わり、光と音が不気味に響く。子どもたちが機械の中に閉じ込められている。

●遭遇：踊るコイン (137 頁) × 2、ゴーレム (139 頁)、助けを乞う人々 (155 頁)

#### 登場モンスター



戦闘終了後、助けを乞う人々を救助したお礼として《EP》が 0 になっていない助けを乞う人々の数だけ【ポーション】を獲得できる。このとき、罨解除で無効化した助けを乞う人々も救助したものとしてみなすこと。

最後の戦闘に勝てず、セッションの時間が足りなくなり、やむを得ず撤退する場合、GM は「知り合いをどうするのか」をプレイヤーたちに問いかけてみましょう。そこでのロールプレイ次第で、結末は変化します。

なお、ここに示した結末はあくまでサンプルです。卓ごとにより良い結末があるなら、それを優先してください。ゲームの主役はシナリオではなく、卓でプレイしているあなたたちです。あなたたちが考える結末こそが、最も価値あるものなのです。

### ◆部屋 3

●描写：モール中央の広場もダンジョン化しており、広場の中央にはダンジョンコアが輝いている。ダンジョンコアを守るように、巨大な悪魔が待ち受けている。広場の隅には PC の知り合いの姿があるだろう。

●遭遇：ねむりひつじ (126 頁)、インプ (131 頁)、チキンレッグ (132 頁)、ポイズントラップ (157 頁) チキンレッグは特異個体。【力の玉座】のスキルを修得しているため、アクションの攻撃力が、15 点上昇している。

#### 登場モンスター



## 結末

#### ●ダンジョンコアを破壊した

知り合いを救い出し、街の危機を防いだことで大きな感謝と称賛を得る。緊急速報として配信されていたため視聴者も多く、多くの登録者数を獲得することができただろう。

ショッピングモールは元の姿に戻り、後日「ダンジョンになったことをネタにしたイベント」が企画されるらしい。何はともあれ、平和が戻ったことは喜ばしいことである。

#### ●知り合いを置いて撤退した

ショッピングモールはそのまま巨大なダンジョンへと変貌を遂げていく。駆け出しの君たちでは対応するのは難しく、有名なライバーたちが解決するのを祈るしかない。

何人もの人々を守り抜いたことは決して無駄ではなく、視聴者からは「勇気ある判断」として評価される…が、知り合いを置いて逃げてしまったこと。そのことが棘となり、心の中に残り続けるだろう。

#### ●知り合いを連れて撤退した

ショッピングモールはそのまま巨大なダンジョンへと変貌を遂げていく。駆け出しの君たちでは対応するのは難しく、有名なライバーたちが解決するのを祈るしかない。

知り合いを守り抜いたことは決して無駄ではなく、視聴者からは「勇気ある判断」として評価される。いつか再び挑むために、君たちはさらなる成長を誓うのだった。