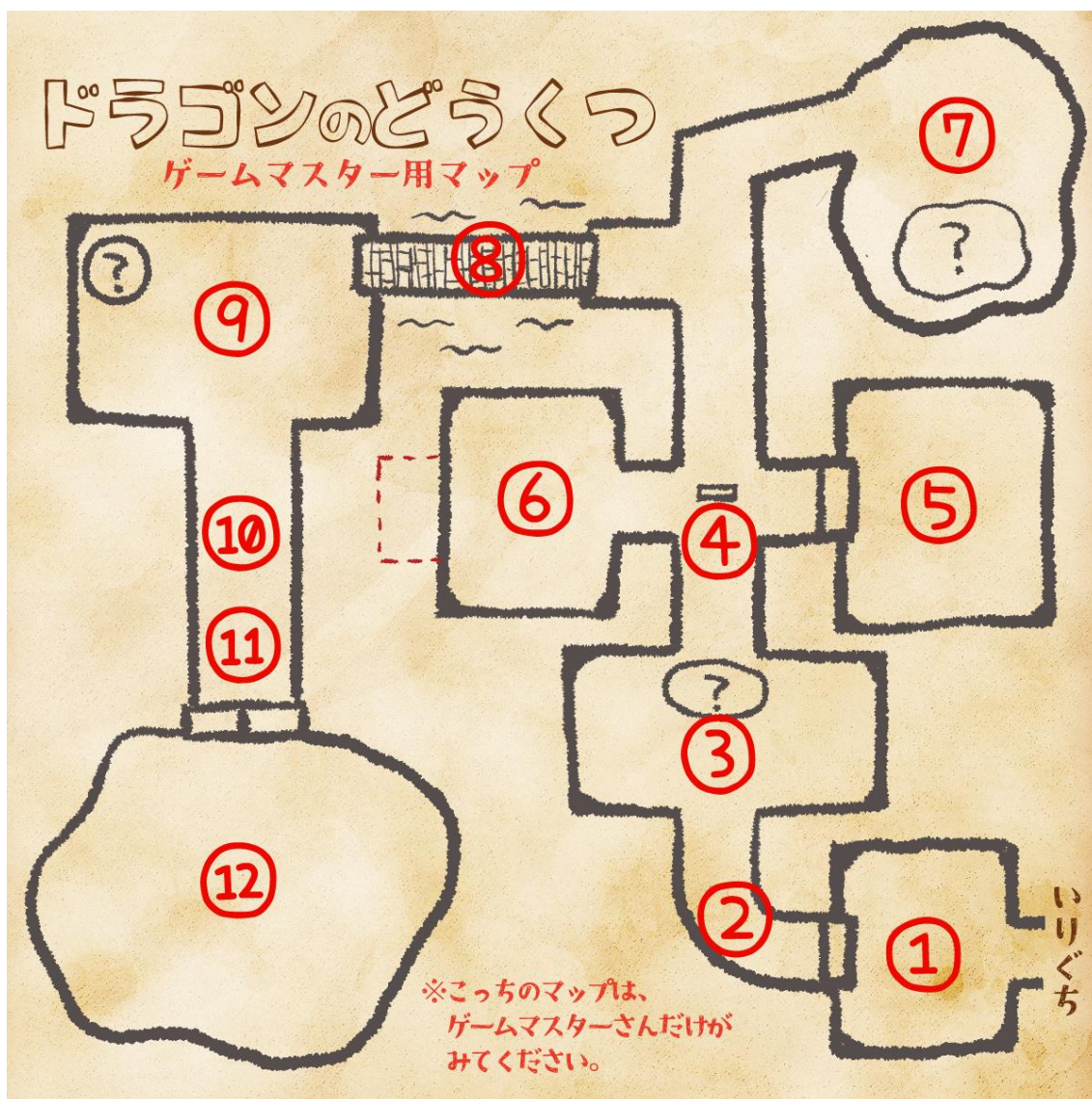


てるてるRPG サンプルシナリオ

「ドラゴンのどうくつ」

どうくつのマップ（ゲームマスターさんが見る用）



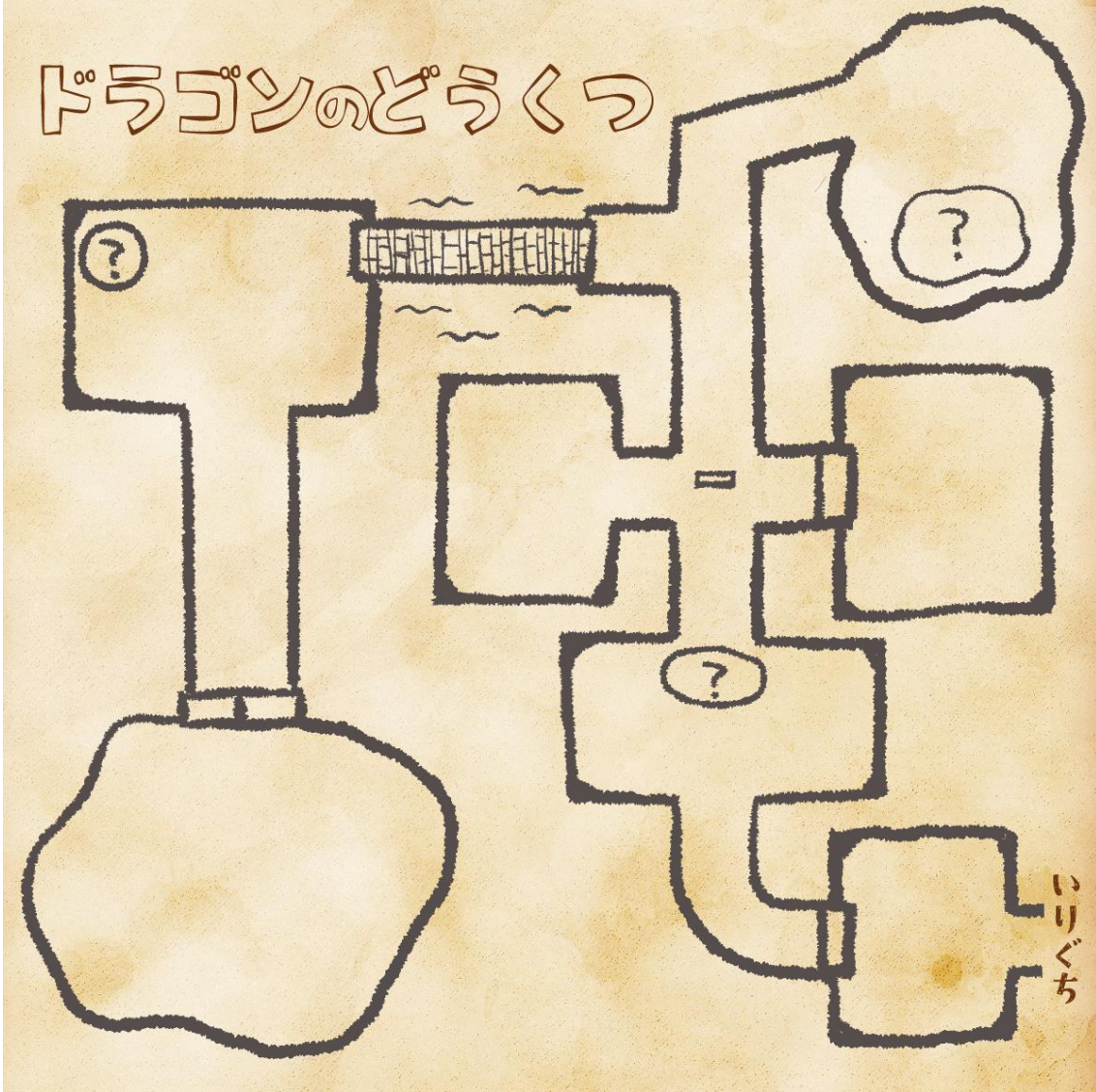
▼プレイヤーさんたちは、

2ページ目にある、からっぽのマップを見ながら冒険します。

今、君たちはここにいるよ、と分かるように、現在位置にサイコロやおはじきなどを置いて、進めていくのがおすすめです。

▼3ページ目以降に、ゲームマスターさん用マップの①～⑫のそれぞれの場所に何があるかと、お話のしかたの例が書かれています。

ドラゴンのどうくつ



※以下は、ゲームをするときのお話のしかたの一例です。

ゲームマスターさんが話しやすいように、また、プレイヤーさんたちの理解度や行動に合わせて、自由に変更してください。

▼前置き

「さて、みんなは、宝物を盗んだドラゴンのどうくつにやってきた。

どうくつのいちばん奥に住んでいるドラゴンをこらしめて、宝物を取り戻そう」

(宝物って何? と聞かれた場合)

「雨を降らせる魔法の水晶玉だ。これを盗まれた町の人たちは、雨が降らなくなって、畑が枯れてしまって、とても困っている。水晶玉を取り戻して、助けてあげよう」

(『てるてる RPG』を初めて遊ぶ場合は、以下の3つの質問をして、手をあげる練習をしてください)

「『モンスター』が出たら、誰が倒せるかな?」

「『まほうのなにか』があったら、誰が何とかできるかな?」

「『ワナ』や『かぎ』が出てきたら、はずすことができるのは誰かな?」

↓

「よし! その調子。それじゃ……」

「地図の右下の、ここが入り口だ。さっそくここから、どうくつに入ってみよう」

▼①の部屋 (入り口の部屋)

・ここにあるもの:

『まほうのあかり』の必要性

『モンスター』の「オオコウモリ」

『かぎ』(奥の扉)

(お話のしかたの例)

「ごつごつした岩のどうくつに入ってみると、中は暗くて、何があるのかよく見えない。『まほうのあかり』をつけることができれば、先が見えるようになりそうだ」

「(手をあげたまほうつかいの名前)があかりをつけると、まわりが明るくなった! これで、安心してどうくつ探検ができそうだ。あかりはふんわりと宙に浮かんで、みんなについてくるよ」

「明るくなったからよく見える。奥のほうの天井に、なにかいる。なんと、大きなコウモリの『モンスター』が襲いかかってきた!」

「(手をあげたせんしの名前)の(武器)が、オオコウモリをおいはらった! これで、安全に奥に進めそうだね」

「奥に進もうとすると、こここのところに扉がある。どうやら、この扉には『かぎ』が掛かっているみたい」

「(手をあげたシーフの名前)が、扉を開けてくれた! 先のほうに、曲がった廊下が続いているのが見えるよ。進んでみる?」

▼②の廊下

・ここにあるもの

『ワナ』(落とし穴)

(お話のしかたの例)

「せまくて、曲がった廊下がずーっと続いている。なんだかイヤな予感がする。

廊下の真ん中あたりに、『ワナ』がありそうだ……」

「(手をあげたシーフの名前)は気がついた!廊下の真ん中あたりの床に、ちょっと色のちがうところがある。ここを踏むと、落とし穴に落ちてしまうようだ。でも、気がついてくれたからもう大丈夫。横によけて歩くか、ぴよんと飛び越すかすれば落ちないで無事に通れそう。どうやって通ろうか?」

▼③の部屋 (石の像の部屋)

・ここにあるもの

『まほうの石像』(“?”の位置)

『モンスター』の「オオカミ人間の石像」

(お話のしかたの例)

「長い廊下を抜けると、横に広がった部屋に出た。部屋の先にまた通路が続いているようだけれど、その手前(“?”の位置)に、大きな石像がある。このままだと通れそうにない」

「石像は、オノを振り上げたオオカミ人間の姿をしている。どうやらこれは『まほうの石像』のようだ」

「(手をあげたまほうつかいの名前)がまほうをかけると、オオカミ人間の石像が動き出して、通路の前からどいてくれた!」

「代わりにオオカミ人間は、オノを振り下ろして襲いかかってきた!『モンスター』だ!」

「(手をあげたせんしの名前)の武器で、石像はくだけちった。もう、奥へ進むのをジャマするものはない」

▼④の看板

・ここにあるもの

『まほうの文字』の看板

(お話のしかたの例)

「少し進むと、道が右と、前と、左とに分かれている」

「そして、その真ん中に、看板が立っている。『まほうの文字』で何か書かれている」

「(手をあげたまほうつかいの名前)には読むことができた。

“右に、たべもの。左に、かくされた宝。まっすぐ行けば、奥に進む”」

▼⑤の部屋（食料庫）

・ここにあるもの

『かぎ』(入り口の扉)

『モンスター』の「オオネズミ」

『かぎ』(棚)

(お話のしかたの例)

「少し進むと、粗末な木の扉がある」

「何かいいものでも隠しているのか、扉には『かぎ』がかかっているようだ」

「(手をあげたシーフの名前)が扉を開けてくれた！これで、中に入れるね」

「中に入ると、部屋の奥の方から、大きなネズミの『モンスター』が襲いかかってきた！」

「(手をあげたせんしの名前)がオオネズミをおいはらった！これで、部屋の中をゆっくり探すことができそうだ」

「部屋の中には、空っぽのツボや、やぶれた布の袋が散らかっている。部屋の奥には、木の棚がある。棚には戸がついていて、開けられそうなんだけれど、『かぎ』がかかっている」

「(手をあげたシーフの名前)が棚を開けてくれた！そこには、おいしそうな干し肉が一袋と、きれいな空っぽのガラス瓶があった。持っていく？」

▼⑥の部屋（なにもない部屋）

・ここにあるもの

『まほうの隠し扉』

『ワナ』(宝箱の仕掛け)

(お話のしかたの例)

「この部屋はがらんとしていて、何もないように見える」

「(④の看板を読んでいた場合)でも、さっきの看板には“隠された宝”がある、と書いてあった。部屋の中をよく探してみよう」

「よく見ると、部屋の奥のカベに、ふしぎな模様が描かれている。これは『まほうの隠し扉』みたいだ」

「(手をあげたまほうつかいの名前)が魔法をかけると、隠し扉がぎーっと開いた。その奥の小さな部屋に、宝箱がある」

「宝箱を開ける時には、『ワナ』がないかどうか確かめた方がいいかもしれないね」

「(手をあげたシーフの名前)は気がついた。この宝箱は、このまま開けると毒針が飛び出してくる。もう気が付いたから、飛び出してこないように仕掛けを外すことができるよ」

「開いた宝箱の中には、金貨がたくさん入っていた。持っていく？」

▼⑦の部屋（泉の部屋）

・ここにあるもの

『モンスター』(大きなヘビ)

『まほうの泉』

(お話のしかたの例)

「丸い形をした、広い部屋に出た。地面にごつごつした岩がたくさん転がっていて、奥のほう(“?”の位置)には、きらきら光るきれいな泉がある」

「岩の陰から、大きなヘビの『モンスター』が飛び出してきた！」

「(手をあげたせんしの名前)の攻撃で、ヘビをおいはらうことができた。これでもうこの部屋は安全そうだ」

「泉に近づいてみると分かる。これは、『まほうの泉』だ」

「(手をあげたまほうつかいの名前)には分かった。この水は、魔法の水だ。何かの役に立つかもしれないし、このままでも持って帰れば薬屋に売れる。入れものがあれば、持っていけるよ」

▼⑧の橋

・ここにあるもの

『ワナ』(橋が落ちるスイッチ)

(お話のしかたの例)

「足元が急にガケになって、向こう岸までレンガの橋が渡されている。下のほうには、水が流れているのが見える。もしも落ちたら、のぼってくるのが大変そうだ」

「こういう橋には、『ワナ』があるかもしれない」

「(手をあげたシーフの名前)は気がついた。橋の真ん中のあたりに、ひとつだけ出っ張ったレンガがある。あれを踏んだら、橋が崩れ落ちてしまうだろう。気がつかずに踏んだら、大変なことになっていたね」

▼⑨の部屋（調理場）

・ここにあるもの

『モンスター』(小鬼)

『まほうのお鍋』

(お話のしかたの例)

「橋を渡った先には、大きな部屋があった。奥の方(“?”の円のまわり)で、何かが大きなお鍋をかきまわしている」

「そいつは、君たちに気がつくと、大声をあげて襲い掛かってきた。小鬼の『モンスター』だ！」

「(手をあげたせんしの名前)の攻撃で、小鬼をおいはらうことができた。これで、ゆっくり部屋を調べられそうだ」

「小鬼がかきまわしていたお鍋は、火もないのにぐつぐつ煮え立っている。これは『まほうのお鍋』だ」

「(手をあげたまほうつかいの名前)には分かる。小鬼は、お鍋で薬を作っている途中だったようだ。このお鍋に、もし『まほうの泉』の水を入れれば、とても貴重な傷薬ができあがるよ」

▼⑩のポイント（通路のまんなかの天井）

・ここにあるもの

『ワナ』(天井から網が落ちてくる)

(お話のしかたの例)

「どうくつのいちばん奥は、もうすぐだ。君たちは長い通路を歩いている」

「その途中で、ふとイヤな予感がした。どこかに『ワナ』があるかもしれない」

「(手をあげたシーフの名前)は気がついた！天井に、大きな網が仕掛けられている。その下を通ったら、網がバサッと落ちてきて、みんな捕まってしまうところだった。あぶない、あぶない。網の下をよけて、通路のはしっこを通れば大丈夫」

▼⑪のポイント（大きな扉の前）

・ここにあるもの

『モンスター』(動くヨロイ)

『まほうの文字』(大きな扉に書かれている)

『かぎ』(大きな扉)

(お話のしかたの例)

「通路の奥には、りっぱで大きな鉄の扉がある。その手前の両側に、銀色のヨロイがふたつ飾られている」

「近づくと、ヨロイが急に動きだして君たちを襲う。『モンスター』だ！」

「(手をあげたせんしの名前)の攻撃で、ヨロイは動かなくなった。これで扉に近づけそうだ」

「大きな鉄の扉には、『まほうの文字』が書かれている」

「(手をあげたまほうつかいの名前)には読める。“この先、ドラゴンのすみか。立ち入る者は、覚悟せよ”」

「大きな鉄の扉には、難しそうなの『かぎ』がかかっている」

「(手をあげたシーフの名前)が、難しい仕掛けを開けてくれた。これで、扉を開けて奥に進めそうだ。さあ、行く？」

▼⑫の部屋（ドラゴンのすみか）

・ここにあるもの

『まほうのバリア』

『モンスター』(ドラゴン)

『かぎ』(宝箱)

(お話のしかたの例)

「扉を開けると、大きな部屋に出る。とても広くて、天井もとても高い。いちばん奥に、とても大きな真っ赤なドラゴンが寝そべっている」

(※この時点で攻撃しようとしても、ドラゴンには届かない)

「ドラゴンは君たちに話しかける。“ふん、小さな人間が何の用だ”」

(※ここでドラゴンとみんなで会話をしてもよいし、しなくてもよい)

「ドラゴンは言う。“まあ、いい。せっかく来たのだ、戦いの相手くらいはしてやろう。

ただし、オレには一切の攻撃は通じないぞ”」

「そう言うドラゴンのウロコが虹色に光る。どうやら、『まほうのバリア』を張っているようだ」

「(手をあげたまほうつかいの名前)のちからで、バリアが解けた!」

「これで、攻撃は防がれない。さいごの『モンスター』の、ドラゴンとの戦いだ!」

「(手をあげたせんしの名前)の攻撃で、ドラゴンは倒れた。君たちの勝利だ!」

「ドラゴンの後ろに、大きな宝箱があった。『かぎ』が掛かっている」

「(手をあげたシーフの名前)が宝箱を開けてくれた。中には、美しい青色の水晶玉が入っていた」

「これが、ドラゴンの盗んだ宝物。雨を降らせる力を持つ、大切な水晶玉だ。これがあれば、町のみんなが、雨が降らなくて困ることはなくなるだろう。君たちはみごとにドラゴンのどうくつを突破し、盗まれた宝物を取り返した。おめでとう!」

