

始めに

この企画はD & D 4版を用いて、フォーゴトン・レルムの架空の城、「ブラックゴースト城」を攻略する、戦争をモチーフにしたものです。

その為、一日を通して戦闘遭遇が中心となります。

さまざまな遭遇を用意してお待ちしております。

これらを通して新しい仲間とのつながりを感じてください。

目的

4つのルートそれぞれのステージをクリアし、兵士の減少を最小限に抑え、ブラックゴースト城を攻略する。

ストーリー

「死者の国とも呼ばれるサーイが国境ネゼンダーに築城している」

ある日冒険者によってにもたらされた情報はセスク政府を震撼させる物だった。

サーイは、アンデッドを多く含む恐怖の軍団を配下に従え、日々軍事力を高めていた。

未だ他国への侵略行為には及んでいなかったが、その不穏な動きは周辺国の不安を煽るのに十分な物で、セスクのみならず近隣周辺国はその一挙手一投足を警戒していた。

そのサーイが、国境近くに前線基地とも言える城を建設しようとしている。

しかもその場所がいわくつきの遺跡の上となれば、黙って見過ごすことはできなかった。

知らせを受けたセスク政府は、自衛の為に兵を派遣することに。

城が完成する前に国境地帯からサーイを排除するのだ。

急遽集められた英雄達に加え、1000名の兵士がいま、ブラックゴースト城に挑む。

キャラクター作成レギュレーション

使用ルールブック: プレイヤーズハンドブック、フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド、武勇の書、秘術の書、冒険者の宝物庫

(* 秘術の書にてソーサラーとバードについて触れていますが、プレイヤーズハンドブック はレギュレーションに含まれないので使用できません)

キャラクター作成

能力値: ポイント購入方式 (PHB p17 参照) 22ポイント

レベル: 英雄級4レベル (PHB p27 参照)

装備: 5レベル、4レベル、3レベルのマジックアイテム、それぞれひとつずつ所持金680GP

使用不可ルール: 騎乗戦闘ルール

実際の作成

掲示板にて各自が相談して行なう。

運営側として推奨する役割の内訳は24名中、撃破役8~12名、防衛役4~8名、指揮役4~8名、制御役4~6名である。

また、運営側で用意したキャラクターを当日使用することもできる。

当日の進行

当日は以下のように進行します。

1. DACの受付
2. 企画の受付
出欠の確認、配布物の受け取り
3. DAC開会式
4. 企画ルールの説明
5. ゲーム開始
遭遇の貼り出し、プレイヤーの分散とプレイ、休憩など
6. ゲーム終了
企画閉会式、MVP表彰
7. DAC閉会式

進行予定時間割	時間割	ルート				摘要	
		A	B	C	D		
企画開会式	10:45 ~ 11:00					0.25h: 企画説明、配布物配布	
ステージ	1	11:00 ~ 13:00	A1	B1	C1	D1	2.0h
	休憩	13:00 ~ 14:00	ルート変更可				1.0h: PL昼食、PC大休憩
	2	14:00 ~ 15:30	A2	B2	C2	D2	1.5h
	休憩	15:30 ~ 16:00	ルート変更可				0.5h: PL休憩、PC大休憩
	3	16:00 ~ 18:00	AB3		CD3		2.0h: 合同遭遇
企画閉会式	18:00 ~ 18:30					0.5h: 結果発表、MVP表彰	

企画オリジナルルール

この企画はブラックゴースト城を攻略することが目的となります。

勝利条件は、最終ステージが終了した時点で兵士が600人以上残っていることです。

兵士は一日を通しての重要なリソースとなります。

しかし兵士達はプレイヤーキャラクターの死亡、兵士パワー(後日発表)使用、クリーチャーの逃亡(マップ外への移動)などで減少して行きます。

一般兵士を守り、無事最終ステージをクリアしてください。

ステージ

- ・それぞれのステージには制限時間がある。
- ・所定の時間が経過した時点でステージは終了となる。
- ・DMはそれぞれにチェックポイントを設けており、どちらが優勢であったかを判断する。
- ・優劣の判断はDMがチェックシートを用いて行う。
- ・プレイヤー側が劣勢であった場合、兵力が減少する。

援軍

- ・各ステージを制限時間前にクリアした場合、他のステージに援軍として参加することができる。
- ・援軍として参加する際、各ステージのDMの指示に従い、出現位置やイニシアチブを解決すること。
- ・援軍として参加する場合1日毎パワーは回復しない。
- ・遭遇毎パワーは回復する。

ステージ間の扱い

ステージとステージの間はキャラクターも大休憩を取っているものとして扱う。

兵士パワー

兵士に力を借り、現状を好転させることができる。

ただしこれにより兵力は減少する。

……一般兵士に英雄と同じ働きは出来ないのだ。

兵士パワーの内容は後日別途公開する。

キャラクターの死亡

- ・プレイヤーキャラクターが死亡した場合、兵士が50人減少する。
- ・その他プレイヤーのゲームへの復帰ルールは後日公開する。

アクション

- ・キャラクターが行う特殊なアクションの難易度はDM G p 4 2 表の“簡単”を原則とする。
いろいろと活劇アクションを起こし、スタイリッシュ(笑)に戦ってください。

ステージ間におけるルートの変更

- ・プレイヤーはステージ間においてルートを変更することができる。
これにより新たにパーティが組まれることで、参加者の間で新しい繋がりを築いてもらえたらと思う。

情報掲示板

- ・ステージの説明などを適時張り出す掲示板を用意する。
- ・これに配布物の中にあるマグネットを利用して、誰(どの役割)がどのステージに行くかを確認できる。
- ・参加キャラクターの役割の調整に利用して欲しい。
- ・その他、兵士の適時更新や獲得した情報の張り出しなども行う。

クリーチャー

- ・この企画で登場するクリーチャーにはオリジナルデータが含まれている。
- ・これはデータの秘匿が目的ではなく、バランスを考慮した上での変更であり、データの開示は適時行われる。

MVPの選出

- 一日を通して活躍したプレイヤーをMVPとして表彰します。
- MVPは以下の手順で決定します。

各ステージの終了時、DMが参加者にMVP推薦カードを配布します。

カードにMVPとして推薦するプレイヤー名(自らの名前でも可)とそのキャラクターの役割を記入し、DMに返却していただきます。

DMがカードを確認後、推薦された各プレイヤーに記入されたカードをそのまま配布します。

渡されたカードは各自が企画閉会式まで保管し、企画閉会式で枚数を確認し、推薦カードの枚数が一番多かったプレイヤーがMVPとなります。

閉会式での集計でカード枚数が同数だった場合、参加したキャラクターの役割で優先順位を決定します(1. 指揮役 2. 制御役 3. 防衛役 4. 撃破役)。

キャラクターが死亡した場合などでキャラクターの役割が途中で変化した場合には指揮役 = 4点 制御役 = 3点 防衛役 = 2点 撃破役 = 1点として計算し、ポイントの一番高いプレイヤーがMVPとなります。