

## 冒険者ハンドアウト

ここでは、プレイヤーが選択できる冒険者ハンドアウトを掲載する。シナリオハンドアウトとして利用してもよい。

### 冒険者ハンドアウト②

#### 動機：手がかりを得る

キミはある目的のために、その手がかりを追っている。これから向かうダンジョンに、求める情報があるらしい。  
**変更点:**クライマックスフェイズのエリアに、PCの求める情報が書かれた物品が配置される。物品は本やメモ、あるいは電子データなどの形状となる。本来の目的も含め、GMと相談して決定すること。

### 冒険者ハンドアウト④

#### 動機：要救助者の確保

キミにとってのか、誰かにとってのか、そのダンジョンには重要な「NPC」が足を踏み入れ、現在、連絡が取れなくなっている。連れ戻すのはキミの役目だ。  
**変更点:**救出対象の「NPC」がダンジョンコアと同じエリアに登場する。登場場所を変更してもよいが、救出可能となるのは、クライマックスフェイズの終了時とする。

### 冒険者ハンドアウト⑥

#### 動機：復讐を果たす

キミは復讐のために「エネミー」を追っている。これから向かうダンジョンには、その「エネミー」がいるという。  
**変更点:**クライマックスフェイズに登場する「エネミー」の1体が、復讐の対象となる。それを倒せば、復讐は果たされる。復讐の理由はGMと相談して決定すること。なお、「NPC」の復讐を請け負うのもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑧

#### 動機：料理素材の入手

キミは「料理素材」を捜している。捜している理由はGMと相談して設定すること。これから向かうダンジョンにはその「素材」をドロップ品とするモンスターがいるという。  
**変更点:**クライマックスフェイズに登場するGMが指定したエネミー1体を倒した場合、そのエネミーのドロップ品に「料理素材」(重量:1)を追加する。

### 冒険者ハンドアウト①

#### 動機：勝利を捧げる

実力を証明するためか、あるいは誰かを勇気づけるためか。キミはひとつの約束を交わした。次のダンジョン探索で、依頼を完遂して生還してみせる、と。果たす価値はキミとキミの約束相手だけが知っている。  
**変更点:**オープニングエイズで得たクエストを達成し、PCもまた生還することで、達成となる。

### 冒険者ハンドアウト③

#### 動機：同行者を護衛する

クエストの依頼人である「NPC」は、キミたちのダンジョン探索に同行したいと申し出た。その護衛もクエストの一部だ。  
**変更点:**エキストラの「NPC」がPCたちに同行する。ダンジョンシーンでのNPCの扱いはGMが決定する。この「NPC」は依頼人でなくともよい。

### 冒険者ハンドアウト⑤

#### 動機：任務遂行

キミには従うべき主人「NPC」が存在する。その命令である「アイテム」を回収するために、そのダンジョンへ向かうのだ。  
**変更点:**クライマックスフェイズに登場するGMが指定したエネミーのドロップ品に目的となる「アイテム」(重量:1)を追加する。命令内容を「エネミー」の討伐などに変更してもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑦

#### 動機：ダンジョンからの生還

キミはかつて優れた冒険者だったが、肉体は衰え、今のありさまである。だが、次代を担う冒険者たちが育っている。その成長を見届けることがキミの役目だ。  
PC全員で生還することで、ハンドアウトは達成される。このハンドアウトを持つPC自身の生還を、達成条件に含まなくてもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑨

#### 動機：タイムカプセルを回収する

そのダンジョンはキミ「たち」にとって思い出深い場所だ。あの日埋めたタイムカプセルは、いまやダンジョンの下に埋まっており、キミは回収のチャンスをうかがっていた。  
**変更点:**ダンジョン内に「宝箱」があれば、それがタイムカプセルとなり、「思い出の品」(重量:1)が追加される。ダンジョンコア破壊後の敷地で発見できるとしてもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑩

#### 動機：性能試験

とある企業が開発中の試作品があり、冒険者たちに試供品が貸与されている。キミもそのひとりだ。  
**変更点:**セッション中、PCの所持品の「装備部位」を持つ「アイテム」ひとつが試作品の「アイテム」に変更され、装備品から変更せずにクエストを達成することが求められる。試作品のデータはGMが決定するが、強化する必要はない。

### 冒険者ハンドアウト⑫

#### 動機：「アイテム」を手に入れる

キミは創作活動をしている。趣味か副業か本業かはこの際どうでもよいことだ。キミは作品にインスピレーションを与えてくれるかもしれない「アイテム」の情報を仕入れた。  
**変更点:**クライマックスフェイズに登場する、GMが指定したエネミーのドロップ品に「アイテム」(重量1)を追加する。取材対象を「エネミー」などに変更してもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑭

#### 動機：呪いを解く

キミの大切な人が呪われた。解除方法を調査中、呪いを掛けた「エネミー」が潜んでいるダンジョンの情報を得た。  
**変更点:**クライマックスフェイズに登場するエネミーの1体が呪いを掛けた張本人となり、それを倒せば呪いは解ける。呪いの具体的な内容はGMが決定すること。なお、呪いを受けたのはPC本人でもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑯

#### 動機：「エネミー」を倒す

鍛練を積むキミは「エネミー」という強力なモンスターがいるという噂を聞いた。そのエネミーと戦い、打ち勝つことができれば、何かをつかめるかも知れない。  
**変更点:**クライマックスフェイズに登場するGMが指定した「エネミー」1体が、目当てのエネミーとなる。PCが知る「エネミー」の情報は具体的になくてよい。

### 冒険者ハンドアウト⑱

#### 動機：憂さ晴らし

嫌なことがあった。……こういう時はダンジョンに潜って手頃な「エネミー」をぶんどるに限る。戦利品だって得られる。実に素晴らしいことじゃあないか。ガッデム。  
**変更点:**クライマックスフェイズに登場するGMが指定したエネミー1体を倒すことでハンドアウトは果たされる。GMはアイテムの獲得やPCの生還を達成条件としてもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑪

#### 動機：賞金首を倒す

キミは逃亡した賞金首を追っている。そして、ヤツが潜伏しているというダンジョンの情報を手に入れた。  
**変更点:**クライマックスフェイズ終了後、エキストラの賞金首が登場し、確保できる。「分類:ヒューマン」のエネミーがいれば、GMはそれが賞金首であるとしてもよい。賞金の扱いについてはGMが決定すること。

### 冒険者ハンドアウト⑬

#### 動機：土地の奪還

そのダンジョンのある場所は、キミにとって大切な場所だ。かつて、そこに人間の営みがあったことをキミは知っている。今回の探索はそれを取り戻すチャンスでもある。  
**変更点:**ダンジョンコアを破壊することで土地を取り戻すことができる。GMは残された思い出の品となる「アイテム」の回収を達成条件としてもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑰

#### 動機：金を稼ぐ

キミには金が必要だ。借金返済、期間限定の商品、誰かへの贈り物など、理由は自由に決定してよい。ダンジョンから報酬を得てそれを元手に金を用意しなければならない。  
**変更点:**エンディングフェイズ終了時に所持GPが[CL×100] GP以下の場合、あなたは借金が返済できない。財産が失われるだけであり、GP自体が失われることはない。

### 冒険者ハンドアウト⑰

#### 動機：「トラップ」の克服

キミはある「トラップ」がトラウマとなり、先へ進めなくなっている。乗り越えらえた時、何かが変わるかも知れない。  
**変更点:**ダンジョンに登場する「トラップ」ひとつがトラウマの対象となる。GMはトラップ探知やトラップ解除、登攀や跳躍による通過、あるいは生存など、克服の条件を決めること。トラウマの対象は「エネミー」でもよい。

### 冒険者ハンドアウト⑲

#### 動機：世界を救う

「あのダンジョンを破壊できなければ、世界は滅ぶ」  
突如あらわれた謎の道化師がキミにそう告げ、風が吹けば桶屋が儲かるような説明をして、消え去った。真に受けたか聞き流したかは、キミだけが知っている。  
**変更点:**ダンジョンコアを破壊できなかった場合、世界に被害が出る。被害の規模はGMが決定してよい。