

ストレンジニドルスクール

◆ GALL OF GTHULHU ◆

概要

H県^{みおちの}濤地野市にあるオルタナティブスクール『歌留^{かるた}多学園』。

生徒は一クラスわずか10人。自然に囲まれ、授業は最先端技術を駆使し、学食は牡蠣食べ放題。蛇口からレモネードが出るステキな学校だ。

キミ達はピッカピカの新一年生。

新しい環境で心機一転、のハズだったが、入学早々とんでもない事件に巻き込まれてしまうのだった。

これはキミ達の”個性”と”自由”の物語。

第一話『個性』

第二話『管理』

第三話『自由』

CATSメソッド

シナリオを遊ぶ前に内容に問題が無いか、KPさん、PLさん共に必ずご確認をお願いします。

【コンセプト (Concept)】

- ・継続でも行ける2PLキャンペーン（秘匿なし）
- ・中学生×神話生物
- ・シナリオ進行中にH0が変化し、PCがH0を選ぶ
- ・探索やRP次第で取得できる情報が変化し、最終話で結末が分岐する
- ・多彩なNPC達とRPを楽しむ
- ・PCの深堀り
- ・特殊戦闘

【目標 (Aim)】

- ・学園生活を楽しもう
- ・自分達と学園の未来を決めよう

【雰囲気 (Tone)】

- ・明るい学園生活、ときどきシリアス

- ・少年漫画
- ・PCの思考や倫理を問う場面があります

【テーマ (Subject Matter)】

- ・このシナリオは宇宙的恐怖を描くわけではなく、立ち向かっていくシナリオです。クラシックタイプからは大きく外れております
- ・神話生物、呪文の一部改変、独自解釈を含みます
- ・オリジナルの呪文、アーティファクトを含みます
- ・キャンペーンの進行中、探索者のH0選択があります
- ・架空の事件、災害の描写を含みます
- ・殺人、いじめの設定を含みます
- ・子供が酷い目に合う描写を含みます

※以下はネタバレに影響しそうな項目です。PLさんに開示するかはお任せします。

- ・NPCの死亡
- ・流血描写
- ・毒親の描写

一般の学校と主に違う点は、生徒一人ひとりの個性に合った授業を行うことや体験型の学習が多いこと、クラスが少人数で異年齢の生徒が合同で授業を行うなどである。

□歌留多学園（かるたがくえん）

設立3年目のオルタナティブスクール。自然が多く、綺麗な校舎の中で個性的で優良な生徒と職員が揃う。

▼一般の学校と異なる点

- ・一クラス10人、一学年4クラス、全校生徒120人の小規模制
- ・制服は無く私服のみ
- ・異年齢ミックスなグループ活動が豊富
- ・デジタル機材での最先端授業。受験対策も万全。リモートで適切な教員を招いて授業を行うこともある
- ・生徒会を通して企画やマネジメント、実行、運営を生徒ができる
- ・健康的かつ地産地消の学食。牡蠣食べ放題で、レモネードが蛇口から出る
- ・部活動は顧問がいれば最低二人から活動可能。ただし帰宅部はNG
- ・一般の中学と同じく、中学の卒業資格を得られる
- ・入学試験は作文とグループワーク、個人面談によって行われ、探索者達は合格した
- ・遠方からの生徒は寮生活もOK

探索者作成について

【共通H0】

キミ達は歌留多学園に入学する中学一年生だ。

以下にPL向けの舞台設定を記載する。探索者作成の参考に。

特殊な学校のため、入学した理由を設定しておくとい。

□オルタナティブスクールとは？

子どもの主体性・自立性を重んじる独自の教育を行う学校。日本ではまだ認可校が少なく、学校の数自体も少ない。学費も高額になる傾向がある。

【探索者作成について】

共通H0を満たすのであれば新規、継続どちらでも可。探索者同士の関係は自由とする。

■新規作成の場合

中学一年生で、12歳か13歳になる。（※参考：シナリオ開始が4月6日）

通常ルールに則り職業を選択して作成するか、職業技能を最大8つまで選び習得する。

（8つ以下でもよい）

EDUは基本的に年齢-6。学力優秀なタイプの探索者を作成したい場合は最大+3までしてもよい。

■継続の場合

春から入学する中学一年生という体であれば、そのまま使用して構わない。

呪文やアーティファクトなど、継続要素はKPと要相談。

ただし明らかに人外でない見た目の探索者は不可。人の姿を保てる程度であれば人外でも可。

※注意

キャンペーン途中で選択するH0により、結末次第では継続不可になる可能性がある。

※KP補足

人外可とはいえ、通常の探索者とステータスがかけ離れているとPCの活躍のバランスが偏ってしまう。

ステータスが強すぎる場合はPC活躍のバランス調整をPLに伝えた上で、”街には何らかの超自然を制御する力がある”設定でステータスを通常探索者に近づけてもらうのが良さそうだ。

【持っていると便利な技能】

〈戦闘技能〉または〈交渉技能〉

※一部避けられない戦闘が発生するが、戦闘技能に振らなくても活躍できる。

【シナリオ表記】

◇ダイスロールで得られる情報

◆SANチェック

⇒探索者の行動と結果例

▽分岐

「」 NPCのRP例

〈〉 技能

《》 呪文

目次

概要	1
CATSメソッド	1
探索者作成について	2
【シナリオ表記】	3
シナリオの背景	5
超自然殲滅組織チャートンガ	5
歌留多学園	6
探索者が入学するまで	6
NPC一覧	7
シナリオチャート・NPC達の動き	19
シナリオ開始前	19
■24年前	19
■21年前	19
■12年前	19
■10年前	19
■2年前	19
■1年前	19
■1週間前	19
本編 4月6日	19
■放課後	20
4月7日	20
■ランチタイム	20
■午後 レクリエーション	20
■放課後	20
■夜	20
4月8日	20
■学年合同授業	21
■放課後	21
4月9日	21
■部活動体験	21
■ハートの女王クラブ	21
■ランチタイム	22
■ミーティング	22
■クライマックス	22
■消滅、そして	22
第一話『個性』	23
第一話あらすじ	1
PL共有事項	1
導入 4月6日	1
■入学式	2
入学式後－A組－	3
■自己紹介	4

■今後について.....	6
一日目午後.....	8
■みおちのイーハトーヴ.....	9
■魔女喫茶オラシオン.....	10
■活版 小町鼠.....	14
■月光寺.....	16
■みおちの公園.....	18
二日目 4月7日 オリエンテーション...	19
■ペタンク.....	20
■試合開始.....	21
ランチタイム.....	22
午後 レクリエーション.....	25
■1つめの探索ポイント.....	25
■2つめの探索ポイント.....	26
■3つめの探索ポイント.....	26
■番外イベント.....	27
■蜂の襲撃.....	27
■蛇との遭遇.....	28
■撫子のその後.....	29
■楯先生との話.....	29
二日目 放課後.....	30
■ミオチノパン工房.....	30
■楯先生に森の探索結果を送る.....	32
異変.....	33
■PC1のシーン.....	33
■PC2のシーン.....	34
化け物たち.....	35
■化け物達からの逃走.....	36
■立ち向かう.....	36
■逃走失敗.....	37
■思わぬ事態.....	37
■はじめての戦い.....	37
■チャラトンガのスキル.....	39
■戦闘.....	41
■戦闘終了後.....	42
エンディング.....	44
クリア報酬.....	44
第一話の分岐. エラー! ブックマークが定義 されていません。	
第二話『管理』. エラー! ブックマークが定義 されていません。	
第二話あらすじ. エラー! ブックマークが定 義されていません。	
PL共有事項. エラー! ブックマークが定義 されていません。	

導入 4月8日 エラー! ブックマークが定義
されていません。

■全校集会 エラー! ブックマークが定義
されていません。

学年合同授業 エラー! ブックマークが定義
されていません。

■授業を受ける エラー! ブックマークが
定義されていません。

■授業中 エラー! ブックマークが定義さ
れていません。

■雑談 エラー! ブックマークが定義され
ていません。

■ランチタイム エラー! ブックマークが
定義されていません。

楯先生の話 エラー! ブックマークが定義
されていません。

■昨日の事件について話す エラー! ブッ
クマークが定義されていません。

■校内の化け物対策について聞く エラー!
ブックマークが定義されていません。

■化け物になった友人を元に戻したい エ
ラー! ブックマークが定義されていませ
ん。

■化け物と戦いたい エラー! ブックマー
クが定義されていません。

■戦わず、穏やかに過ごしたい. エラー!
ブックマークが定義されていません。

■危険だから、学校や街から出ていきた
い エラー! ブックマークが定義されてい
ません。

放課後 エラー! ブックマークが定義され
ていません。

■活版 小町鼠 エラー! ブックマークが定
義されていません。

■みおちのイーハトーヴ② エラー! ブッ
クマークが定義されていません。

■魔女喫茶オラシオン② エラー! ブック
マークが定義されていません。

■月光寺② エラー! ブックマークが定義
されていません。

■帰宅後 エラー! ブックマークが定義さ
れていません。

4月9日 エラー! ブックマークが定義され
ていません。

生徒会からの呼び出し エラー! ブックマークが定義されていません。

部活動体験会 エラー! ブックマークが定義されていません。

■体験入部：紳士淑女部 エラー! ブックマークが定義されていません。

■体験入部：隣の客はよく牡蠣食う客部 エラー! ブックマークが定義されていません。

ハートの女王クラブ エラー! ブックマークが定義されていません。

■奇襲 エラー! ブックマークが定義されていません。

■混戦 エラー! ブックマークが定義されていません。

■戦闘終了後 エラー! ブックマークが定義されていません。

エンディング エラー! ブックマークが定義されていません。

クリア報酬 エラー! ブックマークが定義されていません。

第二話の分岐 エラー! ブックマークが定義されていません。

第三話『自由』 エラー! ブックマークが定義されていません。

第三話あらすじ エラー! ブックマークが定義されていません。

PL共有事項 エラー! ブックマークが定義されていません。

導入 ハートの女王 エラー! ブックマークが定義されていません。

■深優との会話 エラー! ブックマークが定義されていません。

■深優との戦闘 エラー! ブックマークが定義されていません。

ランチタイム 現状整理 エラー! ブックマークが定義されていません。

■深優 エラー! ブックマークが定義されていません。

■田中 エラー! ブックマークが定義されていません。

■他のNPC エラー! ブックマークが定義されていません。

ミーティング エラー! ブックマークが定義されていません。

■説明フェーズ エラー! ブックマークが定義されていません。

■意見フェーズ エラー! ブックマークが定義されていません。

■質疑応答フェーズ エラー! ブックマークが定義されていません。

キング エラー! ブックマークが定義されていません。

■キングとの戦闘 エラー! ブックマークが定義されていません。

■とっておき エラー! ブックマークが定義されていません。

■クライマックス エラー! ブックマークが定義されていません。

消滅、そして エラー! ブックマークが定義されていません。

■深優とノディン エラー! ブックマークが定義されていません。

■シアとウマ美 エラー! ブックマークが定義されていません。

■石月 エラー! ブックマークが定義されていません。

■楯先生と茉莉花 エラー! ブックマークが定義されていません。

■卯花 エラー! ブックマークが定義されていません。

■セレフェイスの猫の族長 エラー! ブックマークが定義されていません。

■兵吾 エラー! ブックマークが定義されていません。

■NPCとの会話終了後 エラー! ブックマークが定義されていません。

エンディング ぼくらのこれから エラー! ブックマークが定義されていません。

■エンドA：歌留多学園を再建し、普通の生徒と特殊体質の生徒が共存する エラー! ブックマークが定義されていません。

■エンドB：探索者のみ歌留多学園から離れる エラー! ブックマークが定義されていません。

■エンドC：深優たち特殊体質の生徒がドリームランドに移住する エラー! ブックマークが定義されていません。

■エンドD：探索者がチャラトンガに所属する。エラー！ブックマークが定義されていません。

■エンドE：シナリオに記載のないエンディング。エラー！ブックマークが定義されていません。

クリア報酬。エラー！ブックマークが定義されていません。

用語。エラー！ブックマークが定義されていません。

みおちのし

濡地野市 エラー！ブックマークが定義されていません。

かるた

歌留多学園。エラー！ブックマークが定義されていません。

対超自然殲滅組織チャラトンガ。エラー！ブックマークが定義されていません。

みおちのイーハトーヴ。エラー！ブックマークが定義されていません。

まじょきっさ

魔女喫茶 オラシオンエラー！ブックマークが定義されていません。

かっぱん

活版 エラー！ブックマークが定義されていません。

月の玉岩伝説。エラー！ブックマークが定義されていません。

ハートの赤いたらい。エラー！ブックマークが定義されていません。

ハートの女王クラブ。エラー！ブックマークが定義されていません。

あいじろ

藍白幼稚園消滅事件。エラー！ブックマークが定義されていません。

あずみ がちょう

安曇ヶ町 消滅事件 エラー！ブックマークが定義されていません。

参照データ	44
神話生物	44
呪文	45
団体・その他	46
スポットのモデル一覧	46
その他	47
参考作品	47

あとがき エラー！ブックマークが定義されていません。

■素材 47

シナリオの背景

このシナリオは“対超自然殲滅組織チャラトンガ”と“歌留多学園”という、二つの組織の対立に巻き込まれ、事件を収束させる、探索者二人の話である。

超自然殲滅組織チャラトンガ

チャラトンガはありとあらゆる神話的現象、いわゆる超常現象や怪物の排除、殲滅を目的とした組織である。

設立は24年前。日本国内の一つの町が丸ごと一晩で消え去った不可解な事件、“安曇ヶ町消滅事件”がきっかけとなる。

安曇ヶ町出身で、とある企業の社長だった神代功王という人物は、仕事での情報網から安曇ヶ町に“神”を降臨させようと目論むカルト集団の存在を知った。

神代功王は探索者となり、探索の中で出会った仲間たちとともにカルト集団の陰謀を阻止するべく動いていく。

しかしカルト集団を阻止することはかなわず、安曇ヶ町に“神”が召喚されてしまった。神代功王たちは戦いの末“神”を追い返すに至るも、町は壊滅。神代功王と仲間たちは故郷と家族を失ってしまった。

自身の大切なものを奪われた神代功王は、神話的現象を人類の“害”とみなし、二度と同じ悲劇を繰り返さないよう、神話的現象を殲滅するための組織、チャラトンガを立ち上げた。仲間たちも神代功王に賛同し、組織の幹部となった。

神代功王はその後、自ら積極的に神話的現象を経験することで、神に等しいスペックを手に入れた。組織ではキングと名乗り、自分の能力を幹部であるかつての仲間たちに分け与え、組織の力を強めていった。

歌留多学園

チャラトンガ設立から14年後（シナリオ本編から10年前）、ある神話的現象の事件が起こった。ひとりの幼稚園児が謎の力を発露させ、園児や教員、幼稚園全てを消滅させた事件。のちに“藍白幼稚園消滅事件”と呼ばれる。

チャラトンガの幹部であった3人、ナイト、ビショップ、ルークが調査にあたったが、幼稚園はすでに消滅した後だった。

園内には神話的現象の力をもてあまし、暴走させたひとりの少女がいるばかりだった。少女は幼稚園でいじめられていたのをきっかけに、みんなを消してしまったのだと言う。

幹部の3人は暴走した少女を止めようとするが、うちルークが少女の力によって犠牲になってしまう。

ルークは亡くなる直前、暴走した少女に「きみは悪くない」と諭し、親友だったナイトに「この子の居場所をつくってほしい」と願いを託す。動揺するナイトだったが、ルークの遺志に従い、ビショップとともに少女を保護した。

少女を保護したことで、ナイト、ビショップの価値観が揺らぐ。「神話的現象は本当に全て消し去らなければならないのか？」と。他人の言葉を一切聞かず、独裁者のようにふるまうキングに対し、ナイト、ビショップは対話不可能と判断し、反旗をひるがえす。置手紙を組織に隠し、保護した少女とともに脱走したのだ。

脱走した3人は一度チャラトンガに捕えられ、キングに能力を奪われるが、少女の行動によって窮地を脱し、再び逃げおおせた。

ナイト、ビショップ、少女の3人は姿を変え、身を隠しながら慎ましく過ごした。

ナイト、ビショップの2人に皆練深優と名付けられた少女は、大切に育てられていく中で、自分と同じ異端扱いされている子供たちの存在や、日本の学校が多くの問題を抱えていることを知る。そしてどんな子供も楽しく過ごせる理想郷がほしいと夢見た。

元々教師だったナイトと、金銭的なコネクションを持つビショップは深優の願いに賛同し、オルタナティブスクールの設立を決意。そうして生まれたオルタナティブスクール“歌留多学園”は、たとえ神話的現象を身に宿す子供でも、普通の子供と同じように楽しい学園生活を送れる、深優の理想の学校となった。

探索者が入学するまで

本編の3年前に設立された歌留多学園は、本編までなにもひとつ問題なく、穏やかに運営された。

深優は特殊体質の子供や神話的現象を身に宿す子供を積極的に匿い、普通の子供も分け隔てなく入学させていった。

深優に匿われた子供の中には、深優を慕い、深優をサポートするための“ハートの女王クラブ”を作り、裏で運営する者もいた。

そんな中、チャラトンガでは幹部の一人、クイーンがある情報を掴む。それは「歌留多学園に神話的現象の反応が多数あり」というものだった。

クイーンは組織で開発していた、対神話生物兵器である人造人間の実験体を歌留多学園に差し向ける。

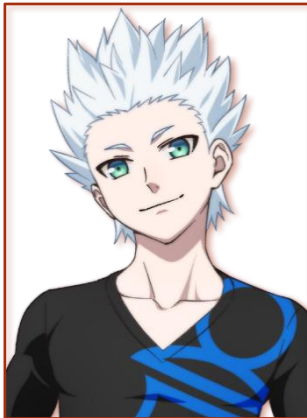
人造人間の実験体は白峯兵吾という名で歌留多学園の入学試験に合格し、生徒として潜入することになった。

そして4月の入学式。

探索者二人と白峯兵吾は出会い、大きな事件に立ち向かっていくことになる。

NPC一覧

※セッション中、ステータスは秘匿とする



しろかね ひょうご
白峯 兵吾

年齢：12歳

クラス：1-A

所属：対超自然殲滅組織チャートンガ

探索者達と同じクラスの明るく自信家な少年。学園内に潜む化け物の調査

に來たと豪語し、探索者達に協力を求める。

※PL非公開情報

対超自然殲滅機関チャートンガで生み出された人造人間。キング（神代功王）とクイーン（卯花美妃）の細胞と、超能力と神秘を用いた研究により製造された対神話生物兵器。コードネームはポーン。歌留多学園に先兵として入学し、調査する。

オープンな性格でストレートな発言が多い。社交的ではあるが、思考が兵隊に近い。任務優先のためよくも悪くも打算的。ただし自身が200%の成果を上げないとキングから厳しい罰があるため、成果を優先しすぎて失敗することもある。

自分の能力にそれなりの自信があるが、詰めが甘く、勝利を確信した瞬間敗北するタイプ。

任務時以外の外出は許されておらず、教育係のもと、本部で訓練や研究、実験台の役目としての日々に明け暮れている。

ポーンの役割を与えられる前は名前がなく、実験体番号で呼ばれていた。元は黒髪だったが、実験を繰り返し受けるうちに白髪になった。

高校卒業程度の知識はあるが経験は少なく、人間社会における文化に疎い。見識を広めようとする姿勢はあり、文化や価値観に触れることで「そういうものもあるんだな」と受け入れる。教育係はまともな人間だったのだろう。

普段は活版 小町鼠で寝泊りしている。

欲求（動機）：任務を200%遂行したい。任務をこなせなければ価値が無い（とキング思われている）。探索者の命を守りたい。

価値観：自分を認めてくれる人と面白い人、文化が好き。キングは化け物の中の化け物、畏怖の対象。絶対に逆らってはいけないと思いつこんでいる。クイーン（卯花美妃）には仕事の上下関係のような、なんとも言えない距離感を覚えている。家族や友人関係はよくわからない。自分達はヒーローで、神話生物は敵だと思っている。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/4172223/view>

STR:22 CON:22 POW:22 DEX:22 APP:15

SIZ:11 INT:14 EDU:12

HP:17 MP:42 SAN:79

ダメージボーナス：+1D6

武器：なし

技能：回避：56 キック：90

組み付き：50 こぶし：90 頭突き：80

投擲：80 聞き耳：60 追跡：50

登攀：60 目星：60 水泳：60 跳躍：60

ナビゲート：50 英語：51

クトゥルフ神話：20 コンピューター：51
博物学：50

【スキル】

■ポーンのスキル

- ・ スキルシフト：他人に能力を譲渡する
- ・ プロモーション：自身の持つ他の幹部スキルのどれかに能力をシフトする。
シフトできる能力は1度に1つだけ

■ナイトのスキル

■ビショップのスキル

■ルークのスキル：キャリシング（※自力習得。唯一霊体時にも使用可能）



皆練 深優

年齢：14歳

クラス：1-A

所属：なし

探索者達と同じクラスの大人しい少女。いつも目に隈があり、疲れている様子。

放課後は魔女喫茶

オラシオンで働いている。

※PL非公開情報

邪神ニャルラトテップ（基本P. 221）の数いる娘の血族で、赤の女王（マレウス・モンストロルムP. 198）の力を持つ。

魔女だった母と二人で細々と暮らしていたが、幼稚園でいじめられたことをきっかけに内なる力を暴走させ、幼稚園を丸ごと消滅させてしまう。

事件を止めに来た亜鉛華一馬（後の楯一馬）、生成司（後の茉莉花）の説得を受け、自ら環境を変えようと決意。

彼らとともに歌留多学園を作り、自身の力で生徒たちを制御している。神話生物の力

を持つ子供でも普通の子供と変わらない学園生活を送れる、理想の学校（イーハトーヴ）作りを目指している。

実年齢は14歳。歌留多学園を設立して2年ほど様子を見てから新入生として入学した。

生徒たちは支配ではなく、あくまで管理したいと考えている。できる限り生徒たちの意思是尊重する。

MPをたくさん使って学校を管理しているため、いつも疲れている。

力を発現させると疑似的な“赤の女王”になる。

欲求（動機）：いじめ、暴力、差別など、学校で発生するあらゆる問題を解消し、最高の学校“イーハトーヴ”を作り上げたい。神話生物でも普通の人間と同じように過ごしたい。できれば探索者にも仲間になってほしい。

価値観：容姿や個性で判断せず、内面を見てくれる人が好き。攻撃的、高圧的、排他的な人が苦手。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/4172374/view>

※人間形態時のステータス

STR:6 CON:7 POW:18 DEX:14 APP:14

SIZ:8 INT:12 EDU:6

HP:8 MP:18 SAN:49

ダメージボーナス：-1D4

武器：なし

技能：隠れる：40 聞き耳：45

精神分析：50 図書館：70 信用：15

説得：40 クトゥルフ神話：50

芸術（ティータイム）：45 心理学：55

生物学：21 天文学：21 薬学：16

【スキル】

- ・ 赤の女王化：ステータスを赤の女王に変更する
- ・ ハートの赤いたらい：深優の基準で”神話生物の力を悪用しようとしたとき”いじめに繋がりそうな悪いことをしようとしたとき”にオートで発動する。対象の頭上に突如出現し、脳天に落下する。回避不可。直撃した者は普通のたらいと同様の衝撃を受け、数分前の記憶を失う。深優のMPの関係により、発動時間は朝～下校時（放課後前）で、範囲は校内の敷地内にいる間のみ。神話生物でないものは存在を認識できない
- ・ 擬態：濡地野市にいる限り、人間に近い神話生物は正体を隠される。自ら正体を明かさない限り見破られることはない
- ・ 30m以内にいる者が悪さをしようとしたとき、POW対抗を行う。POW対抗に勝つと抑えつけられる

※毎日力（MP）を限界まで使い果たしているので常に疲れている。そのため深優から魔力や神話生物の気配を感知できず、正体は見破れない。



陽 仔空

年齢：12歳
クラス：1-A
所属：なし

探索者達のクラスメイト。
好奇心旺盛で情報通。伝承や骨董品など古めかしいものが好き。

※PL非公開情報

正体はチョー＝チョー人（基本P. 183）。邪神チャウグナー＝フォーンを崇拜する暴力団“山蓮界”（カルト・ナウP. 51）北海道巴^{ともえうら}浦支部の跡取り息子。

以前神話的現象を使ってとんでもないことをやらかした過去アリ。反省して同じことを繰り返さないよう、現在は人と神話生物との関係を研究している。伝承などの歴史的なもの、怪奇事件が主な研究対象。

やや人見知りだが、素直で行動力のある明るい少年。周りの意見には流されにくいし、たたかさがある。

歌留多学園の噂を聞きつけ、北海道からはるばる濡地野にやってきた。現在は寮生活。

小学校では友達がいなかったのも、中学では友達を作りたいと一念発起。

チョー＝チョー人であることは周りに隠している。

欲求（動機）：友達を作りたい。友達と仲良く学園生活を楽しみたい。友達の助けになりたい。濡地野の伝承などを研究したい。

価値観：前向きな人や世話好きな人、知的好奇心をくすぐるようなものが好き。荒事や理不尽なことは苦手。人を裏切るのは最も許されない行為だと思っている。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/4172516/view>

STR:9 CON:11 POW:18 DEX:16 APP:10

SIZ:9 INT:16 EDU:6

HP:10 MP:18 SAN:45

ダメージボーナス：0

武器：なし

技能：回避：62 鍵開け：31

隠す：55 隠れる：60 聞き耳：50
忍び歩き：60 図書館：65 目星：60
オカルト：55 クトゥルフ神話：10 人類学：25 博物学：30 歴史：30



小町 撫子

年齢：12歳
クラス：1-A
所属：なし

探索者達のクラス
メイト。
いつも機嫌が悪く、誰に対しても
粗暴な態度を取る

問題児。
常に本を持ち歩いている。

※PL非公開情報

正体はシャッガイ（マレウス・モンスター
ルP. 52）。とある探索者に保護された個体
で、二体いる女王のうちの一体。
自分がシャッガイである自覚はなく、姉妹
がいることも知らない。
シャッガイへの覚醒が近いと毎晩悪夢を
見ており、精神が不安定になっている。

パンクファッションなのは読書の邪魔をさ
れないよう周囲へ威圧するため。本当は自
分を見てほしいという気持ちもある。
父代わりの保護者は撫子のために滞地野に
引っ越すくらい愛娘家だが、シングルファ
ーザーのため撫子を一人にすることが多
い。遅くまで仕事で帰ってこないため、撫
子は少し寂しく思っている。

とても勤勉かつ本の虫で、常に手元に本が
無いと落ち着かない。

優しくされたり褒められたりすることに慣
れていない。



欲求（動機）：静かに本を読んで過ごして
いたい。自分のことを理解してくれる人が
ほしい。

価値観：うるさいヤツと単細胞なヤツ、空
気が読めないヤツが嫌い。話を聞いて、趣
味を理解してくれる人が好き。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/4176562/view>

※人間形態時のステータス

STR:11 CON:14 POW:16 DEX:13 APP:11

SIZ:11 INT:19 EDU:9

HP:13 MP:16 SAN:20

ダメージボーナス：0

武器：なし

技能：図書館：90 ナビゲート：35

医学：35 化学：61 生物学：61 地質

学：51 物理学：56 薬学：51

多摩野 薫 & 多摩野 透

年齢：12歳

クラス：1-A

所属：なし

探索者達のクラスメイト。瓜二つの双子。
いつでも二人一緒に、息もぴったり。
自己肯定感が低く、とんでもないビビリ屋。
赤いワンピースが薰で、黄色いワンピースが透。

※PL非公開情報

正体はオールド・ワンの養い子（マレウス・モンストロルムP. 30）。生まれてから普通の人間として過ごしてきており、自分達の正体を知らずにいる。

姉妹同士、離れていても脳内で意思疎通が可能。

外見とどんくささから周囲の足を引っ張り、小学生時代はヒエラルキーの最下層にいた。もともとストレスを溜めやすい性格だったが、兵吾の行動によって更にストレスを蓄積し、養い子としての覚醒が間近に迫っている。歌留多学園在学中は血の繋がっていない祖母の元でお世話になっている。

欲求（動機）： 学校の環境に慣れて友達を作りたい。将来は二人でパン屋を経営したい。

価値観： 優しく接してくれる人、おいしいパンが好き。威圧的な人や強そうな人は恐怖の対象。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/4369471>

※人間形態時のステータス

STR:7 CON:8 POW:16 DEX:6 APP:7

SIZ:12 INT:16 EDU:6

HP:10 MP:16 SAN:10

ダメージボーナス：0

武器：なし

技能：回避：42 応急手当：50

隠れる：50 聞き耳：75 図書館：45

目星：55 制作（パン）：35 心理学：65



ジュリアンナ^{さとみ}聡美

年齢：12歳

クラス：1-A

所属：なし

探索者達のクラスメイト。
常に馬の被り物をしており、食事中すら外すことはない。

エネルギッシュなムードメーカー。通称ウマ美。

※PL非公開情報

正体はスフィックスの子（マレウス・モンストロルムP. 61）。馬の頭部を持った種族で、馬の被り物が外れてもほとんど容姿は変わらない。

日本開国後、外国から移住してきたスフィックスの子の末裔。彼らは普段正体を隠す呪文で姿を変え、人間とともに共存している。基本的には山奥でひっそりと暮らしており、たまたま姿を目撃した者によって神馬と呼ばれることもある。

幼い頃は自分の姿が普通だと思っていた。ある日、馬と人間という2つの生物の存在を知り、大きな衝撃を受ける。

中途半端な自身の姿に大きなコンプレックスを抱いており、以前頭部を馬鹿にしてきた人間を怒りのまま意識不明の重体まで追い込んだ過去がある。

自分に近い形の被り物で自分を抑制しているが、まだ十分ではなく、馬の被り物が外れると発狂する。

強くていい女を演じているが、実は他人の評価や視線をものすごく気にしている。

欲求（動機）： 自分を磨いていい女になりたい。過去の自分を変えたい

価値観： 容姿で判断せず、仲良くしてくれる人は好き。自分の頭が大嫌い。隙あらば自分磨きをしたい。見た目ではなく個々の中身を尊重したい。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/4176651>

STR:15 CON:15 POW:11 DEX:7 APP:7

SIZ:11 INT:11 EDU:6

HP:12 MP:11 SAN:55

ダメージボーナス：+1D4

武器：こぶし：50 ダメージ1D3+db

キック：75 ダメージ1D6+db

噛みつき：35 ダメージ1D8

装甲：2ポイントの皮膚

技能：キック：75 追跡：60 目星：75

水泳：35 跳躍：80 変装：11



たて かずま
楯 一馬

年齢：47歳

職業：教師

クラス：1-A

歌留多学園の教師。探索者達のクラス、1-Aの担任。教科担当は体育。いつもニコニコしている、ほんわか

のほほんとした凡人。

生徒に肯定的で、問題が起きてもまず両者の話を聞くタイプ。

前髪の生え際が気になってきたお年頃。

※PL非公開情報

正体は対超自然殲滅機関チャートンガの元幹部。本名は亜鉛華 一馬（あえんか かずま）。コードネームはナイト。

深優が暴走した事件を止めにあたったが、その際相棒だったルークを失う。

ルークの遺言に従い、深優を保護することを決意。

キングとは交渉の余地がないと判断し、置手紙を隠し、賛同したビショップとともに組織を脱走。

しかし一度捕まり、キングによって力を奪われ、深優もろとも処分されそうになる。深優の妨害で二度目の逃走を図り、身を隠すに至る。

初めはルークの遺言に疑念を抱き、ルークを殺害した深優を恐れていたが、育てていくうちに愛情が芽生える。次第に深優が人間らしくいられる環境を願うようになった。

ビショップのツテで現在の校長にオルタナティブスクール建設の話を持ち掛け、教師として深優を見守ることにした。

探索者になる以前は新任教師で、愛する妻と娘、生徒たちを事件で失っている。

体には藍白幼稚園の事件の際、深優から受けた大きな傷跡が残っている。

欲求（動機）：たくさんの子供を幸せにしたい。歌留多学園を深優や特異な力を持つ子達が人間らしくいられる環境にしたい。全ての子供がのびのびと暮らせるよう見守りたい。

価値観：個人の性格や意思を尊重。褒めまくって伸ばし、改善点はアドバイスするスタンス。失敗は学ぶチャンスと考える。キングやチャラトンガのことは恐れ、警戒している。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/5264094>

STR:15 CON:18 POW:15 DEX:13 APP:14

SIZ:14 INT:14 EDU:17

HP:16 MP:15 SAN:75

ダメージボーナス：+1D4

武器：なし

技能：回避：71 組み付き：60

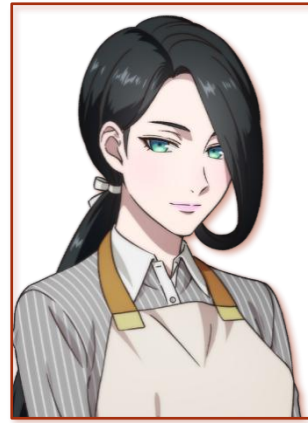
武道（柔道）：61 応急手当：50 隠す：5

5 精神分析：51 ナビゲート：40 信用：30

説得：70 クトゥルフ神話：20 心理学：55

人類学：51 生物学：51 博物学：60

呪文：エイボンの霧の車輪・改（基本P.257）を改良したもの、他錯乱、幻覚系の呪文



卯花 美妃

年齢：38歳

職業：活版印刷屋
店主

『活版 小町鼠』の店主。知的で落ち着いた着きのある美人。

※PL非公開情報

正体は対超自然殲滅機関チャラトンガの幹部。コードネームはクイーン。血縁上は兵吾の母にあたる。

元探索者でキング（神代功王）の仲間だった。事件を共にするうちにキングを慕うようになり、側にいることを決意。

キングのサポート役として、チャラトンガ内部の管理全般を行う。

キングほど冷徹になりきれず、現在は彼のやり方に疑問を抱き始めている。

兵吾とは上司と部下のような微妙な距離感で接している。兵器に情を抱いてしまっているのか、という迷いから生じるもの。

安曇ヶ町の事件当時は探索者達と同じ中学生だった。家族や親戚を失っている。

欲求（動機）： 神代功王に寄り添いたい。神話生物の事件を防ぎたい。

価値観： 神代功王のことが一番大事。しかしやり方には疑問が残る。もう少し人に寄り添うやり方があるのではないかと神話生物には畏怖を感じている。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/5018699>

STR:14 CON:12 POW:15 DEX:15 APP:17

SIZ:13 INT:17 EDU:20

HP:13 MP:34 SAN:35

ダメージボーナス：+1D4

武器：なし

技能：回避：75 キック：80 組み付き：80

隠す：70 聞き耳：65 図書館：85

目星：65 信用：65 他の言語〈英語〉：51

オカルト：25 クトゥルフ神話：40

芸術〈活版印刷〉：70 経理：60

コンピューター：56 心理学：55

【スキル】

■クイーンの力

- ・マイナーピース：疑似的な戦闘兵を複数召喚する
- ・ピン：神話生物を白いキューブ状の空間に捕獲する



まつりか
茉莉花

年齢：60歳

職業：喫茶店店主

魔女喫茶オラシオンの店主。

ポーカーフフェイスで浮世離れた雰囲気漂わせる女性。

※PL非公開情報

正体は対超自然殲滅機関チャラトンガの元幹部。本名は生成 司（きなり つかさ）。コードネームはビショップ。

医学の名家生まれで、キング（神代功王）たちと探索した経験により自分の恵まれた環境を再確認。自衛のため組織に所属していた。

藍白幼稚園の事件を経て、亜鉛華の考えに賛同してオルタナティブスクールを設立。

未来ある子供が好き。現在は深優の母親の役割をし、見守っている。

精神科医の資格を持ち、安曇ヶ町の事件当時は楯先生が務める学校でスクールカウンセラーをしていた。

欲求（動機）： ルークの遺言に従い、深優が人間らしくいられる環境を望む。他の神話生物の子供もののびのびと暮らせるよう見守りたい。子供に色々考えて、悩んで、自分なりの答えを見つけてほしいと願う。

価値観：のんびり焦らず、今を楽しく過ごすのがモットー。適度な距離感は大事。キングや組織のことは警戒している

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/5264224>

STR:7 CON:12 POW:17 DEX:14 APP:15

SIZ:11 INT:16 EDU:21

HP:12 MP:17 SAN:79

ダメージボーナス：0

武器：なし

技能：精神分析：86 図書館：55

言いくるめ：65 信用：70 説得：85

ほかの言語（英語）：51

クトゥルフ神話：20

芸術（ティータイム）：70

心理学：85 法律：25 薬学：66

呪文：錯乱、幻覚系の呪文



たなか さとる
田中 悟

年齢：14歳
クラス：3-K
所属：生徒会

歌留多学園の生徒会長。
やや冷めてる一般人。

※PL非公開情報

ちゃらんぼらんな兄がおり、兄のようにはなりたくないとい兄よりいい学校を選んだ。

生徒会長になったのは内申点を上げるため。動機はともかく、本人の竹を割ったような性格が功を成しているようで、生徒会長としての評判はまあまあ。仕事もそつなくこなす。

問題が起きたときはまず状況の把握に努め、理解した上で自身の率直な意見と考える限りの改善策を述べる。

ハートの女王クラブの幹部で、スートはダイヤ。ハートの女王クラブの存在自体は知っており、ノディンとも協力関係にあるが、自分が幹部になっていることを知らない。（知らない間にノディンによって配役されていた）。

在学中は寮生活。学ランは兄のおさがり。節約家。母には（色々な意味で）頭が上がらない。

超常現象にはわりと寛容。

欲求（動機）： まあまあ人気のラーメン屋になりたい。内申点を上げておきたい。

価値観： 人には様々な個性があり、長所があるのはわかる。でも他人に迷惑をかけるヤツはろくでもない。物事をできるだけいい方向に持って行きたい。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/4804132>

STR:11 CON:13 POW:8 DEX:16 APP:15

SIZ:10 INT:15 EDU:10

HP:12 MP:8 SAN:40

ダメージボーナス：0

武器：なし

技能：聞き耳：50 図書館：50 目星：50

ナビゲート：45 信用：30 説得：55

コンピューター：36 心理学：35

博物学：40



ノディン・ワーカ
ー

年齢：14歳

クラス：3-Q

所属：隣の客はよく牡蠣食う客部

3年生の先輩。

性別不明のミステリアスな風貌と、一人称“我”の堅

苦しい言葉遣いが特徴。

※PL非公開情報

正体はクン＝ヤンの民（マレウス・モンスターロムP. 44）でハートの女王クラブの幹部兼リーダー。スートはクラブ。

深優の熱烈なファン。深優の大好物である牡蠣を研究する部活を立ち上げ、更には深優を崇めるためのクラブまで作った。

生徒会に所属するスパイの生徒から情報を得ている。

出身は幻夢境。普通、クン＝ヤンの民は思考の読解や投射ができ、優れた治療技術を持っているにも関わらず、ノディンはどれ

もできない。そのため種族の中でも落ちこぼれ扱いされている。

4年前、友好的に交流していたはずの人間に騙され、故郷を追われ、覚醒の世界へと落とされてしまった。クン＝ヤンの民の持つ高度な独自技術、財宝を目的とした人間の組織が子供を差し向け、表向きは友好的にしつつ、ノディンからクン＝ヤンの民を陥落させるための情報を抜き取ったのだ。

覚醒の世界を傷心状態で放浪していたノディンを助けたのが深優と楯、茉莉花だった。

深優たちに衣食住を提供してもらい、学園創立の仲間となった。

現在は寮で生活している。

深優たちの利益になるならば手段は選ばない。ただし深優が過去に起こした事件や、深優が恐ろしい力を持った異次元の存在であることは知らずにいる。

騙された経験から、深優と楯、茉莉花以外の人間には心を開かない。

クン＝ヤンの民の中では落ちこぼれだが、人間基準で言えば十分エリートの種類。

欲求（動機）：深優を支え、深優の目的を達成したい。探索者達を洗脳して自分の管理下に置きたい。

価値観：深優たちの利益になることならなんでもするし、協力したい。楯、茉莉花以外の人間は信用できない。人間はこの世で一番恐ろしく、相容れない種族である。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/4570684>

STR:11 CON:13 POW:8 DEX:16 APP:15

SIZ:10 INT:14 EDU:10

HP:12 MP:8 SAN:40

ダメージボーナス：0

武器：物質分解光線投射器：10 ダメージ1 D10

技能：隠す：65 聞き耳：45 図書館：55

信用：35 **説得：**70

ほかの言語（日本語）：51 **化学：**11

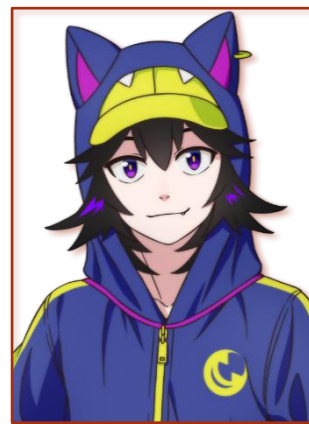
クトゥルフ神話：10 **芸術（牡蠣）：**65

考古学：11 **コンピューター：**11

心理学：70 **人類学：**11 **生物学：**11

地質学：11 **電子工学：**11 **天文学：**11

物理学：11 **薬学：**11 **夢の知識：**35



いしづき たいが
右月 大牙

年齢：13歳

クラス：2-J

所属：紳士淑女部

2年生の先輩で紳士淑女部の部長。面倒見がよくおおらか。

女子に興味津々で、女子を前にすると挙動不審になる。

※PL非公開情報

正体はオオカミ男（マレウス・モンスターロムP.260）。能力をコントロールできるタイプで、体の一部から全身まで任意でオオカミに変身できる。強い日差しが苦手。古来、正体を隠し、人間と共に生きてきた日本のオオカミ男一族の末裔。父がオオカミ男で母は人間。家族仲は良く、歌留多学園に入学したのも両親の気遣いによるもの。

ハートの女王クラブの幹部の一人。スートはスペード。深優の学園への意志に惚れ、ノディンと一緒に手伝っている。

内心めっちゃくちゃモテたいと思っている。

女子を尊重するあまり、女子の前では緊張しすぎておかしい態度になってしまう。そのためあまりモテていない。
モテないのは自分の魅力の無さが原因と考え、男を磨くため紳士淑女部を立ち上げた。

欲求（動機）：深優を応援したい、手伝いたい。探索者達にはできれば仲間になってほしい。

価値観：モテたい。とにかくモテたい。世界中のレディは尊重すべき対象。みんな仲良しな環境が好き。自分より能力の高い存在は怖い。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/4607290>

STR:16 CON:13 POW:11 DEX:18 APP:13

SIZ:11 INT:10 EDU:8

HP:12 MP:11 SAN:55

ダメージボーナス：+1D4

武器：なし

技能：組み付き：55 隠れる：60

聞き耳：60 精神分析：41 登攀：70

図書館：35 目星：35 跳躍：50

芸術（紳士）：40 人類学：36 歴史：30



神代 功主

年齢：？（外見40代）

職業：社長

所属：対超自然殲滅組織チャラトンガ

対超自然殲滅機関チャラトンガのボ

ス。コードネームはキング。

表向きは大企業の社長を務めている。

※PL非公開情報

以前はやり手の社長だった。

あるとき神話生物が起こした災害を防ぎきれず故郷と家族を失う。以来仲間達と神話生物の事件を防ぎ、神話生物を根絶やしにするための組織を立ち上げた。

“毒を持って毒を制す”をモットーとし、様々な神話生物の研究を行い、ありとあらゆる手段で知識と超常的な力を会得していった。

代わりに元の人間らしさや正気を失っている。ただし、あまりに強靱な精神力と目的遂行の意識から廃人にはならず、精神性は神に近い領域にまで達している。

現在は非常に気難しく短気で神経質。ひとたび目的が食い違えば抑圧的な独裁者となる。

目に入った問題は絶対に解決しなければ気が済まない。目的のためなら目的以外のものを全て犠牲にする。

安曇ヶ町消滅事件後の主な活動

- 自身を神話生物と渡り合えるスペックにするため神格と単独で交渉。未来の日本の人口全て（1億人以上）を犠牲にした。（後に時を渡し、未来を修正。交渉した神格も始末した）
- バベッジ・インコーポレイテッド（カルト・ナウP.23）、佐比売党（カルト・ナウP.36）、クライン生命保険相互会社（カルト・ナウP.43）と提携、神話的現象の知識を会得（ほぼ脅迫、強奪）
- イス人と精神交換した後、記憶を抹消されることなく元の体に帰還
- イス人の技術で時間旅行を行い、知識を会得すると同時に目に入った神話的現象の事件を片っ端から壊滅させた。

追手のティンダロスの獵犬（基本P. 183）も全て振り返りにした

- ・ 幻夢境に長期間滞在。全ての神話的現象をはね退けながら幻夢境の魔術を会得

神に近いスペックを持つキングだが、弱点も存在する。認知能力だけは人と変わらないため、認識外からの攻撃は通用する。歌留多学園が察知されず、2年間続いたのはそのため。

キングを神に等しいスペックに引き上げた邪神が、皮肉という名のスパイスを与えたのだ。

ちなみに他のチャラントンのスキルを持つ幹部も同じくこの弱点を持っている。とはいえキング自身は弱点を自覚しており、改善の手を模索している最中。時間が経てば克服し、手がつけられなくなるだろう。

欲求（動機）：神話的現象による被害を防ぎたい。神話生物を根絶やしにしたい。

価値観：神話的現象は災害。存在してはいけない。問題が起こる前に解決したい。目に入ったトラブルは是が非でも解決ないと気が済まない。失敗は大嫌い。能力のない人間は価値が無い

■キャラクターシート

<https://iachara.com/char/view/5018530>

STR:200+25 CON:200 POW:100 DEX:22

APP:15 SIZ:17 INT:70 EDU:21

HP:109 MP:100 SAN:0

ダメージボーナス：+14D6

武器：オーラ 100 ダメージ10D6

技能：回避：50 キック：100

組み付き：100 こぶし：100 頭突き：100

投擲：100 聞き耳：85 図書館：85

目星：85 夢見：90 言いくるめ：55

信用：85 説得：55

ほかの言語（英語）：71

クトゥルフ神話：50 経理：65

コンピューター：71 心理学：55

電子工学：55 法律：40 夢の知識：30

装甲：200ポイントのフィアンケット

【スキル】

■キングのスキル

チャラトンガ幹部のスキル全て

校長先生

年齢：60代

歌留多学園の校長兼パトロン。

財閥の人間で、名家生まれの茉莉花とコネクションがある。

もともと教育に深い関心があり、茉莉花の提案で歌留多学園の表向きの運営を担うことに。

平和かつ自由主義者。

セレファイスの猫の族長

みおちのイーハトーヴにいる、真っ白で金色の瞳を持つ猫。

幻夢境から暇つぶしに覚醒の世界へとやってきて、日向ぼっこを堪能している。

他人にはいくらかよそよそしいが、仲良くなれば豊富な知識を提供してくれることも。

滯地野市にかかっている魔力を感知しているが、自ら関わる気はない。

色雪 塔一郎（ルーク）

年齢：享年37歳

チャラトンガの幹部、ルークにして楯先生の幼馴染かつ親友。

安曇ヶ町の事件以前は特別支援学校の教員で、多種多様な生徒たちと接していた。

太陽のような、底抜けに明るい人物。

深優によって殺害されるも、深優の健やかな未来を望んだ。

シナリオチャート・NPC達の動き

黒：探索者

青：チャラトンガ

赤：深優、楯、茉莉花、ハートの女王クラブ

緑：その他

シナリオ開始前

■24年前

- ・ 安曇ヶ町消滅事件発生

■21年前

- ・ 神代功王（キング）、対超自然殲滅機関チャラトンガを設立
- ・ キング、邪神と交渉し対神話生物の力を手に入れる
- ・ チャラトンガ、各地の神話的現象を殲滅
- ・ キング、幻夢境に渡り神話的現象の知識を深める

■12年前

- ・ チャラトンガ、対神話生物の兵器製造に成功。のちの白峯兵吾

■10年前

- ・ 藍白幼稚園消滅事件発生。深優、幼稚園の園児と先生を殺害。
- ・ ルーク死亡。ナイトとビショップに深優を託す

- ・ キング、深優の母を殺害
- ・ ナイトとビショップ、深優を連れてチャラトンガを脱走
- ・ 深優とナイト、ビショップ、チャラトンガに捕われる。ナイト、ビショップ、それぞれのスキルをキングに回収される
- ・ 深優、ナイトとビショップを連れ再びチャラトンガを脱走
- ・ ナイトとビショップ、正体を隠し、各地を転々としながら深優を育てる。
- ・ 深優、学園創立を決意。ナイト、ビショップ賛同

■2年前

- ・ 歌留多学園設立

■1年前

- ・ 卯花美紀（クイーン）、歌留多学園の生徒1名に接触、洗脳。学園内部を遠隔調査。内部に神話生物が多数いる可能性を察知。
- ・ 兵吾、卯花の指示で濫地野を調査。歌留多学園の試験に合格する
- ・ 卯花、濫地野に活版 小町鼠を設立

■1週間前

- ・ セレフェイスの猫の族長、濫地野にやってくる

本編 4月6日

- ・ 探索者入学
- ・ 兵吾、歌留多学園の調査開始

■放課後

- ・ 霧地野市内を散策
- ・ 月光寺で月の玉岩伝説を知る

4月7日

- ・ タブレットPCを手に入れる
- ・ ペタンクの試合でハートの赤いたらいを目撃する
- ・ 兵吾、校内の生徒を観察。撫子や多摩野姉妹に強いストレスを与え、無意識に覚醒を促す

■ランチタイム

- ・ 藍白幼稚園消滅事件を知る
- ・ 藍白幼稚園消滅事件とチャラトンガの関連性を知る

■午後 レクリエーション

- ・ 撫子の奇妙な体質を知る
- ・ 撫子が悪夢を見ていることを知る

■放課後

- ・ 兵吾、ターゲットを多摩野薫に決定する。探索者二人に忠告。作戦準備
- ・ 多摩野姉妹が悪夢を見ていることを知る（※RP次第）

■夜

- ・ 兵吾、多摩野薫をみおちの公園に呼び出す
- ・ 撫子、覚醒。探索者の一人を襲う
- ・ 多摩野透、探索者の一人に薫の搜索を依頼

- ・ 卯花、兵吾の予期せぬ動きで対応が遅れる

- ・ 多摩野薫、みおちの公園で覚醒。続いて透も覚醒し、合体。
- ・ 探索者二人、合流
- ・ 兵吾、致命傷を負う
- ・ 兵吾からチャラトンガの力を受け取り、怪物化した撫子、多摩野姉妹、多摩野姉妹に召喚された蛇の怪物を止める
- ・ ノディン、部下を使って探索者と怪物の戦闘を撮影

- ・ 卯花到着、怪物3体を回収
- ・ 卯花に明日、活版 小町鼠に来るように言われる

- ・ ノディン、写真で探索者二人の姿を確認。石月に部活を通じてハートの女王クラブに入れる流れを提案。石月承諾。

- ・ 深優、事件を察知。楯、茉莉花に相談。楯、明後日の不在を取り消し

- ・ ノディン、ハートの女王クラブの噂を学校の掲示板に流す
- ・ シア、掲示板でハートの女王クラブの噂を知る

4月8日

- ・ 兵吾、体が破損したため霊体化
- ・ 撫子、多摩野姉妹が行方不明に
- ・ 兵吾から事件に巻き込んだことを謝罪される

- ・ 全校集会で部活動体験の件を知る
- ・ 楯、キング対策のため、茉莉花と一緒に学園の周りに認識阻害や幻覚の呪文を準備。

- ・ ノディン：兵吾を認識。探索者を陥れる策を練る。石月に探索者をハートの女王クラブに誘うよう伝える。

■学年合同授業

- ・ ノディン、石月と出会う
- ・ シアからハートの女王クラブの噂を聞く
- ・ ノディン、シアやウマ美の正体を見破る
- ・ 撫子の父、楯と面談。撫子の搜索を続ける
- ・ 楯先生に呼び出され、面談を行う

■放課後

- ・ 多摩野姉妹を搜索する祖母と出会う
- ・ 活版 小町鼠で事件や今後の相談。チャラトンガの実態を知る
- ・ キング、卯花に任務の進捗を催促。卯花の報告に違和感を覚える
- ・ みおちのイーハトーヴでセレファイスの猫の族長と話す。ドリームランドについて知る
- ・ 月光寺で月の玉岩がドリームランドに繋がっていることを知る
- ・ シアから正体を明かされる
- ・ 深優、茉莉花とともに藍白幼稚園消滅事件の犠牲者の墓参りの準備をする（脅威から離れるのも兼ねて）
- ・ ノディン、部下を使って7日の事件の鮮明な画像をSNSに流出させる。田中の目に留まるよう誘導
- ・ 7日の事件の画像が炎上し始める

4月9日

- ・ 深優、茉莉花とともにN県へ
- ・ キング、歌留多学園の偵察
- ・ 楯、キングに気づき呪文で妨害
- ・ 卯花、キングに呼び出され、兵吾の登校後に時間差で偵察開始
- ・ 田中から7日の事件の画像流出について生徒会室に呼び出される。画像の対策を行う
- ・ ノディン、田中の対策を上書きするように噂を複雑化させ、探索者の立場を追い込む

■部活動体験

- ・ 噂の炎上で部活動体験できる部が絞られる
- ・ 田中から連絡を受ける。画像の対策は失敗。
- ・ 田中、炎上対策を練り直す（再登場まで連絡が取れなくなる）
- ・ 部活動体験でノディン、石月からハートの女王クラブの相談を受ける

■ハートの女王クラブ

- ・ ハートの女王クラブの地下ホールへ。ノディンからハートの女王クラブの説明を受け、クラブに入らないかと迫られる
- ・ ノディンからの奇襲を受ける。シアがチャョー＝チャョー人であること、ウマ美が怪物であること、普通の生徒は洗脳済であることを聞かされる
- ・ ノディンがウマ美の正体を暴いたことでウマ美が暴走
- ・ 深優、歌留多学園の異変に気づき《消滅》の呪文で一瞬にして学園へと戻る。

- ・ 茉莉花、深優と同様の方法で学園へ戻り、深優を追跡
- ・ ウマ美の暴走を止める
- ・ 深優、地下ホールへ
- ・ 田中、騒ぎを察知して深優の後に地下ホールへ向かう
- ・ 地下ホールに深優が現れる。傷ついたウマ美（や石月）の姿を見て怒りをあらわに
- 適切な説明をする：怒りが収まる
- 説得に失敗：深優、赤の女王の力を発露させる。先頭
- ・ 地下ホールに田中が現れる。ウマ美（と石月）は病院へ搬送され、相談はランチタイムに持ち越し
- ・ 楯とキング、学園周辺で隠ぺいと搜索の攻防
- ・ クイーン、深優を捜していた茉莉花を発見。茉莉花を捜し始める
- ・ 茉莉花、クイーンを発見。身を隠す

■ランチタイム

- ・ 深優と会話。ハートの女王クラブや歌留多学園の真の姿、深優の正体などを聞く
- ・ 田中与会話。午後に行われるミーティングで探索者が演説者に

- ・ 学園周辺で楯&茉莉花、キング&クイーンの水面下の戦い

■ミーティング

- ・ 説明フェーズ、意見フェーズ、質疑応答フェーズを行い、学園の今後を決める
- ・ 楯と茉莉花、キングとクイーンに見つかる

- ・ 楯、瀕死状態に追い込まれるも認識阻害の呪文でキングたちに死んだと思わせる
- ・ クイーン、茉莉花を捕える
- ・ キングがミーティングに乱入してくる
- ・ キングによって体育館内が破壊される。犠牲者多数
- ・ 深優、赤の女王の力を発露させる
- ・ キングによって兵吾のクローン隊を召喚される。深優不利に
- ・ キング、クイーンとの戦闘
- ・ クイーン、自身の迷いから茉莉花を解放する
- ・ 間一髪で楯先生と茉莉花（or卯花）に助けられる
- ・ 楯先生と茉莉花からキングを倒すための『とっておき』を教わる

■クライマックス

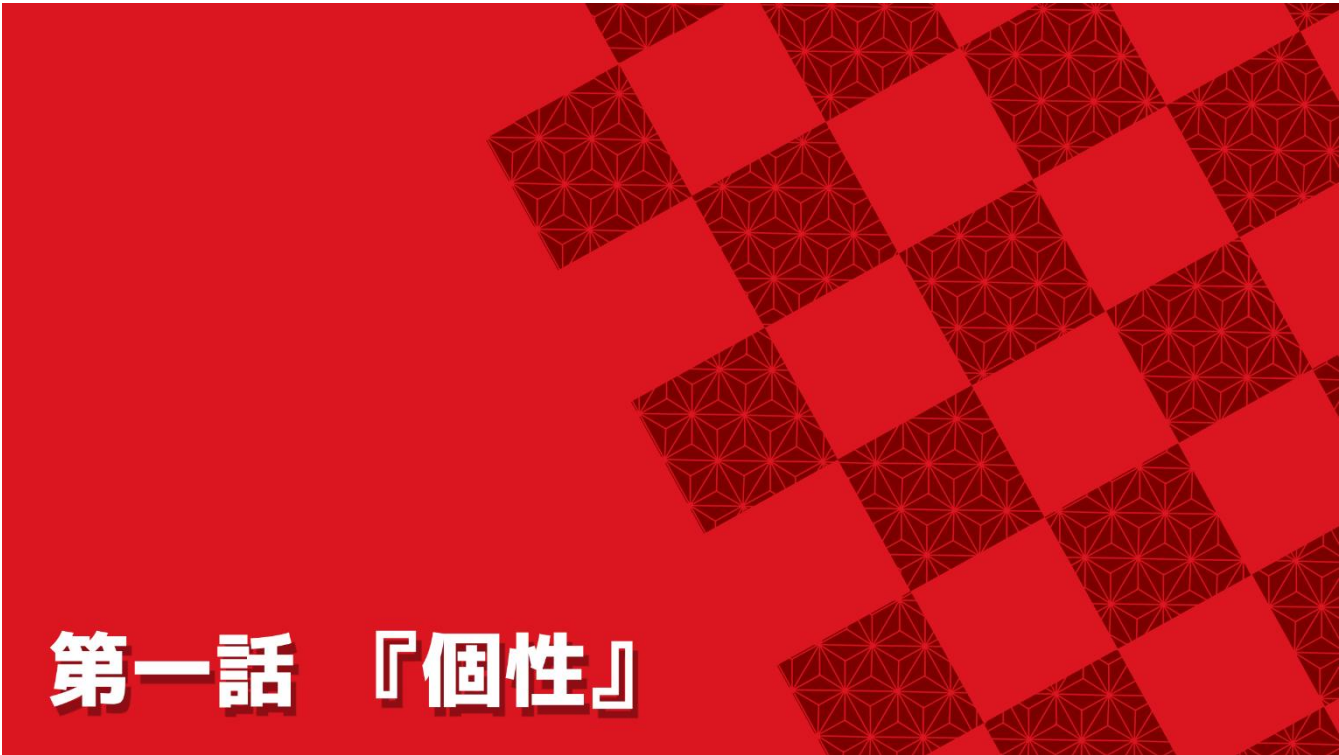
- ・ 再びキングとの戦闘。『とっておき』でキングを退散させる
- ・ 事件終息。数日後へ
- 『とっておき』で楯先生、茉莉花の寿命をコストに使う→楯先生、茉莉花死亡
- ・ 兵吾、探索者達の前から姿を消す

■消滅、そして

NPCたちとのその後の会話。学園の今後と探索者の在り方を決める

↓

エンディングへ



第一話 『個性』

歌留多学園に入学したキミ達は
超自然殲滅組織チャラトンガの一員と名乗る少年、白峯兵吾と出会う。
学園に潜む化け物の調査をしているらしく
キミ達は内部調査の協力を求められるが……。

なんだかおかしい学園生活のはじまりはじまり。

推定時間：6～8時間
戦闘：あり

第一話あらすじ

4月6日、歌留多学園入学式。探索者達は超自然殲滅組織チャートンガの一員を名乗る少年、白峯兵吾と出会う。

彼は学園に潜む化け物の潜入調査をするらしく、探索者達は内部調査の協力を求められる。

街の散策やオリエンテーションなどでクラスメイト達との関わりを深めていく探索者達。

7日の夜、突如として異変が起こる。

クラスメイトの一人が行方不明になり、探索者の一人は謎の化け物に自宅を襲撃される。兵吾は化け物を殲滅するべく戦いを挑むが、瀕死の重傷を負ってしまう。

兵吾は代わりに化け物と戦うよう、探索者達に未知の力を託す。

探索者達は兵吾から授かった対神話生物用の超常的な力で化け物達を退ける。

探索者達はこれを機に、学園崩壊の危機へと巻き込まれていくこととなる。

PL共有事項

セッション開始前、PLに共有してほしい事項。

- ・ クラシックシナリオのような細かな探索は基本的にはありません。RPがメインとなります。
- ・ 事件が起こるまでは学園生活や街の観光、ダイスゲームをのんびりとお楽しみください。
- ・ 行動次第で得られる情報や今後の展開が変化します。ぜひPCの思考を重視してお楽しみください。

- ・ PCの自己紹介はシナリオ中で専用シーンがあります。

導入 4月6日

この章の目的

- ・ ウォーミングアップ
- ・ 世界観とシナリオのテンションの共有

※KP補足

【第一話全体の処理について】

■ハートの赤いたらい

”神話生物の力を悪用しようとしたとき”

“いじめに繋がりそうな悪いことをしようとしたとき”にオートで発動する。探索者に必中し、探索者の数分ほど前の記憶を消す。設定的には深優の判断基準で発動するが、シナリオ中の発動はKPの判断にお任せする。

各日放課後以降は発動しない。

基本的には視認できず落ちてきた感覚のみ残るが、他の（正体が人外の）クラスメイトが近くにいる際は、落とされた本人以外のPCが〈目星〉に成功すると視認できる。

◇〈目星〉：ほんの一瞬だったが、目のいいキミは認識する。友人の上に落ちてきたのはハート型の赤いたらいに見えた。

雲一つない晴天、暖かな春の日差し、頬をなでる爽やかな海風。

今日は入学式にはうってつけの日和だ。

キミ達2人は各々の理由から、一般の中学校ではなく、H県^{みおちの}瀞地野市にあるオルタナティブスクール『歌留多^{かるた}学園』を選択した。

4月6日、午前8時。キミ達は歌留多^{かるた}学園の校門へとやってきた。

ここへ来たのは入学試験以来久々だ。
以前来たときも緑が生い茂る美しい校舎だったが、今日は趣を変えて満開の桜がキミ達を歓迎する。

新たな舞台を前に、キミ達はどのような様子だろうか？

※KP補足

ここでウォーミングアップとしてPC2人の描写をしてもらおうとよいだろう。

⇒あたりを見回す

同じく新入生と思われる子供たちが、保護者を連れて入学式前の空気を楽しんでいる。一般の学校と比べるとはるかに人数が少なく、入学式とは思えないほど前衛的で個性的な見た目の子供が多い。

まずはキミ達のクラス分けを見てみよう。
クラス分けが書かれている掲示板は玄関前にあった。新入生は4つのクラスに分かれている。一番左の掲示板が1-A、その右の掲示板が1-B……と思いきや、1-J、1-Q、1-Kと変わった振り分けが並んでいた。
キミ達二人は1-Aで同じクラスだ。

※KP補足

ここでPC2人が必ず対面となる。会話を挟むとよいかもしれない。

クラスを確認していると、背後から声がかかる。

「お前らもA組か？」

振り返ると、白髪のツンツン頭の少年が立っていた。

「オレ、白峯^{しらみね}兵吾^{ひょうご}ってんだ。よろしくな！」

「お前らはなんて一の？」

兵吾と名乗った少年は人見知りなど一切感じさせないような、ほがらかな笑みをキミ達に向ける。

※KP補足

兵吾との挨拶を挟むかはPCの自由にして構わない。PCがどんな態度でも兵吾は気にしない。

兵吾と話していると、上級生らしき生徒の一人（石月）が玄関から新入生たちに呼びかける。

「もうすぐ入学式始まるぞ。A組はこっち。教室案内するから」

キミ達も先輩に引率されることとなった。

■入学式

校内はどこを見ても洗練されたデザインで清潔感があり、新しい。

先輩にA組のクラスへと案内された後、教室で入学式の説明があり、その後すぐ体育館へと向かう。

広々とした綺麗な体育館の中に、新入生と在校生、保護者と先生が一堂に会する。
多くの花で彩られた、華やかな空間がキミ達を祝福する。

拍手で迎えられながら、キミ達は新入生の椅子に着席した。

入学式の流れは一般的な学校とほとんど変わらない。

この後は校長先生と生徒会長の言葉、新入生代表の言葉があるようだ。

まず校長先生が壇上に立つ。

「みなさん、入学おめでとうございます。みなさんがこの学園を選んでくれて、私たちもとても嬉しいです」

「堅苦しい挨拶は抜きにしてさっくりいきましよう。学園生活をめいっぱい楽しんでください！先生たちは全力で応援します」
校長先生の言葉はかなり短かった。

続いて生徒会長が壇上に立つ。

「生徒会長の田中悟だ。校長先生は楽しめとおっしゃってくれたが、だからといってなんでもやっていいわけじゃない。節度を持ち、日頃から保護者の方々に感謝し、この学校の生徒であることを誇りに持つべし。以上」

最後に新入生代表が呼ばれ、壇上に立つ。代表は先程出会った少年、白峯兵吾だった。兵吾はマイクを外して演台の前に出ると、勢いよく話し始めた。

「オレは対超自然殲滅組織、チャラトンガのポーン！この学校に巣食う化け物どもの調査に来た！一人残らず殲滅してやるから、覚悟しろ！」
体育館内の温度が10℃くらい下がった。

少し間を置いて、生徒会長が壇上へとダッシュする。

「ばっつっつかやろーーーーーが！！！！何やってんだお前！！？？俺の話聞いてたか！！！！？ああ！！！！？……現行犯逮捕」
「あっ、ちょっと！」
兵吾は生徒会長に首根っこを掴まれ、ずるずると壇上から降ろされていった。

……とまあイレギュラーはあったものの、その後は滞りなく入学式は終了した。一旦クラスに戻り、今後についての説明を受ける。

入学式後－A組－

この章の目的

- ・自己紹介
- ・探索目的の動機付け

教室へと戻ってきたキミ達はそれぞれの席に座った。

教室は普通の広さだが、生徒が10人しかいないためかなり広く感じる。

最新技術を駆使しながら木材のあたたかみをしっかり残した、快適な空間だ。

席はそれぞれ少しずつ間隔があり、キミ達二人は隣同士になった。

しばらくするとあのほほんとした男性が教室に入ってきて教壇に立った。

「みなさん初めまして～。A組を担当するたて楯かずま一馬です。今日からよろしくね」

「この学校のクラスはA、J、Q、Kの4つがあって、それぞれ意味があるんだ。わかる人いるかな～？」

※KP補足

RPのきっかけにもなるので、PC達にも考えてもらおう。わからなくても楯先生が答えを言う。
それぞれエース、ジャック、クイーン、キングを表している。

⇒トランプの絵柄だと答える

「正解！よくわかったね！オシャレでしょ～」

「A組のみんなには、学園のエースとしてがんばってもらえると嬉しいな。じゃあ次は自己紹介、やっていこうか」

■ 自己紹介

ここで探索者達にそれぞれ自己紹介をしてもらう。

【自己紹介パート】

キャラクターシートを元に紹介するか、PCのRPっぽく紹介するか、形式はお任せする。
探索者2人の自己紹介が終わった後、NPCの自己紹介となる。全員聞く必要はなく、PLが選んだNPCのみ自己紹介を聞ける。

⇒探索者が自己紹介をする

一部聞いてなさそうな生徒の様子が視界の端でチラつくが、他の生徒や楯先生は真剣にキミの言葉に耳を傾ける。

※KP補足

もしPCの設定の深掘りができそうであれば、楯先生から追加で質問してみるといい。

自己紹介が終わると、楯先生とクラスメイト達が拍手をする。

次にNPCの自己紹介に入る。
PLは以下の候補から聞きたいNPCを選択すること。何か質問をするのもいいかもしれない。

【NPC候補】

- ・ 白峯兵吾
- ・ 目隠れの水色髪の少年
- ・ 三つ編みの大人しそうな少女
- ・ パンクファッションの目つきの悪い少女
- ・ ふくよかな双子の姉妹
- ・ 馬の被り物をした少女（?）

※KP補足

探索者と同じクラスのNPCは1人足りない。
最後の1人はモブとしてKPの自由に扱ってほしい。

□ 白峯兵吾

「オレは対超自然殲滅組織チャラトンガの白峯兵吾！コードネームはポーン！さっきも言ったように、この学園に巢食う化け物どもの調査に来た！よろしく！」

⇒チャラトンガって何？

「化け物どもから人々を守る、正義のヒーローだ！」

⇒学園内に化け物ってどういうこと？

「お前らは知らないだろうが、オレ達チャラトンガはこの学園に化け物が潜んでいるとの情報を得た。まだ最初の調査だから詳しいことはわかんねーけど」
「お前らも何かあったら教えてくれ」

※KP補足

探索者が継続で人外キャラの場合でも、兵吾が気づくことはない。深優の魔術で姿や気配が隠されているためだ。

⇒調査をオープンにしていいいの？と指摘する

「ふふん。これも作戦のうちなのさ」
兵吾はドヤ顔である。

⇒痛い、意味わからん、中二病、うるさいなどのネガティブな発言を兵吾にする

「手キシシイな～お前！仲良くやろーぜ」
「調査以外でお前らをどうこうするつもりはないからさ」

兵吾は意に介していないようで、余裕の笑みを見せる。

兵吾の自己紹介が終わると、楯先生が拍手をしながら口を挟む。

「調査もいいけど、みんなと仲良くね～。自己紹介ありがとう！」

□目隠れの水色髪の少年

目隠れの少年は緊張した面持ちで席から直立した。

「は、初めまして！ぼくは陽 仔空^{ヨウ シア}っていいです！シアって呼んでください」

「北海道から来ました。骨董品とか伝承とか、昔のものが好きです。と、友達がいっぱいできたら嬉しいです。よろしくお願いします！」

一生懸命考えた内容だと伝わる自己紹介だ。

楯先生も拍手でシアを褒める。

「うんうん、すごくわかりやすくてよかった！ありがとね～」

□三つ編みの大人しそうな少女

少女はゆったりとした動作で立ち、キミ達におじぎをする。

「……皆練深優^{かいねり み ゆ}です。よろしくお願いします」

それだけ言うと席に座った。

◇〈目星〉：よく見ると目の下に隈が見え、顔色もあまりよくない。疲れている様子だ。

⇒深優を心配する

「……大丈夫。いつものことだから」

⇒好きなものを聞く

「……好きなものは、お茶とお菓子と、ハーブ……です」

「うん、よく頑張ったね！ありがとうね～」

楯先生は他の子と同じく、拍手で深優を褒めた。

□パンクファッションの目つきの悪い少女

「じゃあ次、撫子さんいってみようか」
パンクファッションの少女はハナから興味ありませんという態度でひとり本を読みふけていたが、楯先生に促されてようやく視線をこちらに向けた。

「……小町撫子^{こまちなでしこ}」

撫子と名乗った少女は席から立つこともなく、それ以上は面倒と言わんばかりに本に視線を戻してしまった。

⇒ちゃんと自己紹介やったら？

「……るっせ一な。名乗ったんだからいいだろう」

撫子は舌打ちをし、明らかに機嫌が悪い様子だ。

⇒本について聞いてみる

「……」

撫子は返事を返さないが、キミのことをじっと見つめる。

⇒ファッションについて聞いてみる

「……ハア……」

撫子は答えるのも面倒なのか、深いため息をついただけだった。

やや気まずい空気が流れたが、楯先生は変わらず拍手を送る。

「撫子さん、ありがとう～！じゃあ次いってみようか」

□ふくよかな双子の姉妹

瓜二つの姿をした二人の少女は、椅子もびったりとくっつけており、自分達の順になると二人同時に立ち上がった。緊張で全身がガクガクと震えている。

「……私たちは、双子です。姉の薫^{かおる}と妹の透^{とおる}です。苗字は多摩野です……！」
二人同時に喋ったため、どっちがどっちかわからない。

「……最初に、謝らなければならないことが〜」

「わたしたちと同じクラスになってすみません〜!!!」

なぜか二人同時に90°のおじぎをして謝罪を始めた。

寸分たりとも狂わない二人の同時自己紹介は、もはや芸術の域に達していた。

「謝る必要なんてないよ!?二人はもうクラスの仲間なんだから!」

のんきにしていた楯先生もさすがにびっくりしていた。

「とっても仲良しなんだね〜。素敵な自己紹介ありがとう!」

二人が同時に着席すれば、楯先生が拍手を送る。

終わってもなお、二人とも非常に不安げな様子だ。

◇〈心理学〉：二人は兵吾と撫子の方を見て怯えている様子だ。ああいう私の強そうなタイプが苦手なのかもしれない。

□馬の被り物をした少女(?)

馬の被り物をしてセーラー服を着た少女

(?)はすっと立ち上がり、高らかに声を発した。

「アタシはジュリアンナ聡美^{さとみ}!一流のレディを目指して日々修行中よ!みんな、ヨロシクね☆」

安心して下さい。声はちゃんと少女です。

「おもしれーなお前!ウマ美だウマ美!」

兵吾は聡美改めウマ美を見てけらけらと笑っている。

ウマ美は一瞬固まったが、

「……アタシは“ウマ美”と呼ばれてキレるほど安いオンナじゃないわ!いいこと?さ・と・み!!覚えておいて」

平静を保ち、大人の対応(?)をしている。

⇒なんで馬の被り物してるの?

「それがアタシのスタンダードスタイル(巻き舌気味)だからよ!覚えておいて☆」

ウマ美は胸をはって答える。

⇒なんでセーラー服なの?

「中学生の女子がいっぱい輝けるスタイルって知ってる?そう、セーラー服よ。セーラー服を着ることによって、アタシの魅力を底上げしてるってワケ☆」

⇒“ウマ美”と呼ぶ

「……」

お前も呼ぶんかい。そんな視線をキミは感じる。

ウマ美は黙ったまま何も言わなかった。

⇒被り物を外したらどうなるか聞く、または外すよう促す

「マスクの下は乙女の秘密なのっ!絶対に外すことはないわ!アナタ達も、絶対に外そうとしちゃダメよ☆」

「うんうん、堂々として素晴らしい自己紹介だった。ありがとね〜」

楯先生も元気に拍手を送る。

■今後について

自己紹介が終わると、楯先生から今後についての説明がある。

「今日は午前中でおしまいです。明日は学校紹介を兼ねたオリエンテーションを行います。午後は近くの森でレクリエーションをしますよ」

「先生、張り切って準備してるから、みんな遅刻しちゃダメだよ〜」

「明日から学食があるので、お弁当は持たなくて大丈夫で一す」

「それじゃ、明日もよろしくね～」
入学最初の号令が終わり、本日は解散となった。

楯先生が教室から出た後、キミ達二人のそばに兵吾がやってくる。

「なあ、〇〇と〇〇（探索者達の下の名前）。お前らさ、オレに協力してくれねーか？」

「学園の内部調査をするんだ！お前らもなってみないか？ヒーローに！」

※KP補足

ここでの兵吾の誘いは断っても構わない。いずれにせよ後ほど事件に関わってもらえることになる。

⇒なぜ自分達が？

「それはほら、お前らなら協力してくれるかなーと思って」

※KP補足

兵吾はPCのキャラクターに合わせて「断らなそう」「マトモそう」「情報収集がうまそう」「口が固そう」「フツーそう」「いいヤツそう」などと思いつく限りのテキトーな理由を述べる。

⇒やらなきゃダメ？

「やりたくねーなら無理強いはいねーけど。でもお前らが適任だと思うんだよなー。オレの勘がそう言ってる」

「上にはうまく伝えておくからさ」

⇒内部調査って何するの？

兵吾は顔をぐいっと近づけ、キミ達だけに聞こえるよう耳打ちする。

「フツーに学校で過ごししながら、他のヤツらのことをよく観察してほしいんだ。そんで気

になる変化があったらオレに報告してほしい。それだけ」

⇒そもそも化け物なんているの？

兵吾は耳打ちで話す。

「ああ、間違いない。チャラトンガの情報は早さと正確さがウリだからな。学校内部の誰かが人間のフリをしてるって可能性が高いらしい。だから見極めなきゃいけないんだ」

「お前らも嫌だろ？このまま化け物がいるかもしれない学校で過ごすなんて。入学したばっかなのにさ」

ここで兵吾に協力するかどうか、PC2人に決めてもらう。協力しても断っても構わない。

▽兵吾に協力する

「おおっ！助かる！今日からオレたちは仲間だ！」

「じゃあ早速連絡先交換しよーぜ。何かあったら連絡な」

キミは兵吾と連絡先を交換し、いつでも連絡し合えるようになった。

他に会話や質問があれば、以下の内容を話す。

・今後の作戦について

「とりあえず校内のヤツらの観察は大前提として、まずはこの街を一通り見て回らねーか？」

「^{みおちの}落^ち地野に來たの久々でさ、変化がねーか確認しときたい」

・壇上での告白など、兵吾の作戦について

「全校生徒の前でチャラトンガを名乗ったのは、人間のフリをしてる化け物をあぶり出すためだ」

「フツーのヤツなら笑い話で流す。けど化け物は普段隠れてコソコソやってるから、警戒したり不安になったり、違和感がぜって一出てくる。向こうから襲ってきたら御の字だ」
兵吾は戦闘に相当の自信があるようだ。

・チャラトンガについて詳しく

「この世界には隠れた化け物がいて、人間をおびやかしてる。そんなヤツらを調べてやっつけるのがオレ達チャラトンガだ」

「オレはポーンって呼ばれてて、ボスがキング。他にクイーンとか幹部がいるんだ」

「とりあえず今日やれるのは街の偵察だな」というわけで兵吾と話した後は一旦帰宅し、午後からは自由行動となる。

みおちの 濤地野市に初めて訪れたなら、街を見てまわるといいだろう。

誰と行くかは任意とする。

▽兵吾に協力しない

「そっかー、仕方ねーな。気が変わったらいつでも言えよ」

「そうだ、連絡先交換しとこーぜ」

あっさり諦めた……と思いきや、キミは兵吾に（ほぼ無理やり）連絡先を交換させられる。

「調査のことは置いといて、家帰ったあとさ、街を見てまわらねーか？この街、猫がいっぱいいるらしーぜ」

というわけで兵吾と話した後は一旦帰宅し、午後からは自由行動となる。

みおちの 濤地野市に初めて訪れたなら、街を見てまわるといいだろう。

誰と行くかは任意とする。

一日目午後

この章の目的

- ・メイン舞台の探索
- ・NPCとの交流
- ・今後の伏線提示

みおちの 濤地野は南が海に面しており、北は緑豊かな山がある美しい土地だ。

“小道の街”とも知られ、名所が多く観光スポットとしても屈指の人気を誇る。

街を見て回るなら、以下の候補から選んで散策できる。

本日は行けるのは最大3か所まで。回れなかったスポットは次の日の放課後に行ける。

【散策候補スポット】

・みおちのイーハトーヴ

自然豊かな山の中に、美しい細道が連なるスポット。古民家をリノベーションした様々なアーティスティックな店が軒を連ねる。猫の楽園とも言われ、たくさんの猫や猫アートと出会うことができる。

・活版 小町鼠（かっぱん こまちねず）

坂を少し昇った小道の一角にある雑貨店。レトロでオシャレな活版アイテムがひしめき、活版印刷体験もできる。

・月光寺（げっこうじ）

山の中腹にあるお寺で、ロープウェイが通っている。県内屈指のパワースポットであり、全国からの参拝者が絶えない。

・みおちの公園

みおちの 濤地野市で一番大きな公園。海と広い敷地両方を楽しめる。遊具も一通りそろっており、みおちの 濤地野の子供たちが集う。

※KP補足

兵吾は入学試験の際に一度偵察しており、大体の場所は把握している。今回は探索者達の行きたい場所へついていくスタンス。

各スポットには兵吾がいる場合といない場合の描写を記載している。

濡地野出身の探索者は上記のスポットを全て知っているとしても構わない。どこまで知っているかは探索者にお任せする。

■みおちのイーハトーヴ

北にある山に向かっていくつかの坂道を上っていくと、緑豊かな自然とともに“みおちのイーハトーヴ”と書かれた猫の看板が現れた。

みおちのイーハトーヴは^{みおちの}濡地野の中でもトップクラスの人気を誇る観光地だ。

自然と細道、古民家をリノベーションした店が調和し織りなす空間は、まさにアートと呼べる。

多くの猫が生息し、猫をモチーフにした様々な芸術作品が点在している。道を散策しながら探すのも楽しいだろう。

中に入ると、緑に覆われた細道のところどころに、なんともいえない表情をした猫のアート作品が顔を覗かせる。それらを本物の猫がまじまじと見つめている様子が愛らしい。

みおちのイーハトーヴの地図が描かれた木製看板に、お得な情報が載っている。

- ・真っ白で金色の瞳を持つ猫を探してみよう！見つけたら幸運が訪れるかも？

- ・みおちのイーハトーヴで撮った写真をSNSにアップしよう！毎月抽選で1名様に猫のオリジナルグッズプレゼント！

ここでは2つのミニゲームを楽しめる。

【ミニゲーム① 真っ白猫探し】

真っ白猫は〈目星〉〈聞き耳〉〈ナビゲート〉〈追跡〉〈生物学〉〈博物学〉〈幸運〉[DEX×5]のうちどれか2回成功すると見つけられる。

ただし同じ技能を連続で使う場合、マイナス補正がかかってしまう。2回目では-30されるので注意。なるべく別の技能を使うことを推奨する。

クリティカルすると即座に見つけることができ、ファンブルすると道に迷ってしまう。

▽兵吾が同行している

「よーし、誰が一番先に白猫を見つけられるか勝負しようぜ！」

兵吾がキミ達に勝負を持ちかける。

勝負に乗る場合、技能を一つだけロールして、出目の一番低い順などで競うとよいだろう。

▽技能に2回成功する

キミは迷路のような細道の中で、真っ白な毛に金色の瞳を持つ猫を見つけた。

真っ白猫は毛並みが大変美しく、人に慣れているようで逃げ出す気配はない。

真っ白猫は首をかいた後、何かをキミ達に1つずつ差し出した。米粒のように小さいが、青く輝く水晶のようなものだ。

水晶を持っている間、現在MPを+4できる。

※KP補足

真っ白猫の正体はセレフェイスの猫の族長（幻夢境P.89）。本来はドリームランドにいるが、覚醒の世界に遊びに来ている。青い水晶はドリームランド産の宝石で、身に着けるとMPが上がる。報酬のつもりで渡したようだ。探索者二人分入手できる。

第二話で再会すると会話を交わせるようになる。会話をすれば最終話の分岐が増える。

▽ファンブルする

キミは猫探しに夢中になるあまり、いつの間にかどこにいるか分からなくなっていた。完全に迷子だ。不幸なことに電波が届かない。見知らぬ土地で迷子になったことでSANを-1する。

【ミニゲーム② “映え” な写真を撮ろう！】

〈写真術〉+40で判定。成功すれば満足のいく写真が撮れ、SAN+1。失敗すると奇妙な心霊写真らしきものが爆誕する。

〈芸術〉技能を持っている場合、〈写真術〉との組み合わせロールに成功することで〈写真術〉〈芸術〉技能両方を+1D3成長させることができる。

クリティカルが出た場合、毎月の抽選に当選する。なんともいえない顔の猫グッズ一式が届く。かわいい。SAN+2。

細道をしばらく進むと、“魔女喫茶オラシオン”と書かれた木製のオシャレな看板を見つける。

立ち寄るならば、下記の■[魔女喫茶オラシオン](#)へ。

魔女喫茶オラシオンはみおちのイーハトーヴ内の施設なので、探索スポットの1か所には数えない。

※KP補足

探索者が喫茶店に行くタイプであるなら、優しい魔女が住んでいそうな雰囲気、ハーブティーやケーキを味わえることを知っている。

■魔女喫茶オラシオン

看板にしたがって細い坂道を上っていくと、開けた場所に出る。青々とした木々に囲まれた広いハーブ園だ。ハーブ園の向こうには瀞地野の街と海、晴天が織りなす絶景が広がる。

ハーブ園から視線を横に移すと、おとぎ話の優しい魔女が住んでいそうな可愛い喫茶店があった。建物は外に向けて解放されている。木材を基調とし、木の実やドライフラワー、箒や魔法の瓶など魔女要素がふんだんに盛り込まれた空間だ。

先に訪れていた客がハーブティーとケーキに舌鼓を打っている。

キミ達が喫茶店に近づくと、店内から見知った顔が現れた。キミ達と同じクラスの皆練深優だ。

「いらっしやいませ。……こんなに早く来てくれるなんて」

「……ちょうど一番いい席が空いたの。よかったらお茶していつて」

キミ達がお茶をするなら、深優は嬉しそうにほんのり頬を赤らめながら、キミ達を店一番の席へと案内する。

魔女喫茶の雰囲気を存分に感じながら、窓から瀞地野の街と海、空を一望できる席だ。

⇒深優にここで働いているの？と聞く

「ここがわたしのお家なの。今日からお店を手伝うことにしたんだ」

深優がキミ達にメニューを渡す。メニューは魔法の本のような装丁だ。いずれも500～600円程度。

【魔女喫茶オラシオン メニュー】

- ・ つみたてハーブのオラシオンティー
- ・ ももいろローズティー
- ・ おひさまオレンジティー
- ・ ふしぎな魔法のお茶 ※飲む人によって味が変わります
- ・ たいようレモンケーキ
- ・ くらねこチョコケーキ

※KP補足

“ふしぎな魔法のお茶”は飲んだ後に1D2をロールする。1なら探索者の好みの味に感じ、2なら名状しがたき味に感じる。

▽兵吾が同行している

おこづかいが少ない、もしくは無い素振りを見せると、兵吾がパンパンに膨らんだカエルのガマ口財布を見せつけてくる。

「ふふーん。オレはおかねもちだからな！お前らの分をおごるなど造作もねー」

「好きなだけ注文しな！」

とはいえさすがに3品以上注文するとドン引きする。

注文を伝え、深優がメモを取っていると、店内から誰かが現れた。

「あらあら、こんにちはあ。いらっしゃいませ」

ゆったりとした60代くらいの女性だ。どこか浮世離れた雰囲気魔女っぽさを感じさせる。

※KP補足

探索者が喫茶店の常連なら、彼女と顔見知りでOK。彼女は探索者を下の名前で呼んで、とても歓迎するだろう。

⇒挨拶をする

「あらあらご丁寧に。わたしは魔女の茉莉花^{まつり}。入学早々遊びに来てくれるなんて、優しい子たちねえ」

「……えっと、わたしのお母さんです」
深優はもじもじしながら茉莉花を紹介する。

◇〈アイデア〉：親子というわりには、似ている点が一つもないと感じる

⇒似ていないと言う

「あらあらばれちゃったかしらあ。実はわたしたち、血の繋がってない親子なの」

「魔女は自分で子供を産むんじゃなくて、人の子を育てる風習があるからあ」

茉莉花はにっこりと答える。

⇒本当に魔女なの？

「あなたの解釈次第というところねえ」

茉莉花は真意の分からない不思議な笑みを浮かべる。

INTが標準以上のPCなら、魔女の演技をしているのだと理解できるだろう。

※KP補足

茉莉花の正体は普通の人間だが、魔女喫茶の演出として魔女の演技を徹底している。

⇒深優も魔女なの？

「深優は魔女見習いだから、まだ魔法は使えないの」

◇〈心理学〉：なぜか茉莉花の表情に引っかかるものを感じた

「せっかく深優のおともだちが来てくれたんだもの。今日はサービスしちゃうわぁ」
茉莉花の厚意により、今日の注文は全て無料となった。

しばらく待っていると、注文したメニューが配膳される。

どのメニューも非常に美味しく、ロケーションと相まって心がほっとする。SANを+1D2する。

▽兵吾が同行していない場合

ケーキやお茶を楽しんでいると、深優がおどおどとした様子で話しかけてくる。

「……あのね、聞きたいことがあるんだけど、いいかな」

「白峯くんが言ってた話、どう思う？学園に化け物がいるとか、化け物をやっつけるとか」

深優はキミ達の答えを待つ。

▽兵吾に対して肯定的に答える

「……化け物がいるなんて信じられないけど、もし本当にいたら怖いね」

深優はキミから視線を外しながら言う。

▽兵吾に対して否定的に答える

「……そうだよな。学校に化け物なんているはずないよね」

深優はキミの顔を見て、少しほっとしたような顔を浮かべる。

「……わたしも、化け物なんていないと思う。みんな優しそうだったもの」

※KP補足

深優は探索者達の考えを聞くことで、仲良くなれそうか否かを判断しようとしている。

兵吾に肯定的であれば深優は探索者から少し距離を置き、兵吾に否定的であれば安心して仲良くなりたいと思うようになる。

「……ごめんね。変なこと聞いちゃった」

「白峯くんの話を知ったら、ちょっと怖くなっちゃったの。きみの話を聞いてほっとした」

「ゆっくりして行ってね」

会話後、深優は小さく頭を下げてキミ達の席から離れていった。

その後、茉莉花が色々と話を振ってくる。

「^{みおちの}落^お地^ち野^のは初めて？」

「いいところでしょ？心地よい海風がそよいで、自然と街が融合してる。美味しいものもたくさんあるわぁ」

「学校はうまくやっていけそう？」

「わたしと違って人間の一生は短いから、いっぱい遊んで楽しんでねえ」

「深優は臆病だけど優しい子だから、みんな仲良くしてくれると嬉しいわぁ」

最後に、茉莉花から提案がある。

「もし興味があったら、占いやハーバリウム作りをしてみない？魔女だもの。効果は保証するわぁ」

「もちろん、おともだちサービスで無料よ」

興味があるのであれば、以下の2つを行える。

- ・ 魔女占い
- ・ ハーバリウム作り体験

□魔女占い

茉莉花が水晶でキミ達の未来を占う。
探索者は1D100をロールする。出目によって結果が変わる。

茉莉花はキミの前に座り、水晶玉を撫でるような動作をする。
すると水晶玉が淡く光りはじめた。

【占いの結果】

- ・ **1～20**：近いうちに重大な選択を迫られます。その選択はあなたの今後の考え方や生き方に影響を及ぼすかもしれません。自分の得意分野を生かせるような選択をするとよいでしょう。
- ・ **21～40**：近いうちにあなたの環境は一変します。あなたから距離を取る人が多いかもしれませんが、味方もちゃんといます。側にいてくれる人を大事にするとよいでしょう。
- ・ **41～60**：近いうちに自分の意思を伝えねばならない時が訪れます。自分の思いにしたがって、心をきちんと込めて伝えればきっと相手にも伝わるでしょう。
- ・ **61～80**：近いうちにたいへん大きな壁が立ちふさがります。一人では難しいかもしれませんが、仲間と協力すれば打ち破ることができるでしょう。
- ・ **81～100**：この先戦いの日々が待っています。大きな敵があなたの行く手を阻みますが、思わぬ味方も現れます。大切なのはあなたが何を思い、選択するかです。

「占いはあくまで道標。信じるか信じないかはあなた次第。ちょっとしたアドバイスだと思ってくれればいいわぁ」
茉莉花はにっこりと微笑む。

他の占いをやる場合は〈幸運〉などで判定するとよいだろう。

※KP補足

兵吾が占いをした場合、出目に関わらず以下の結果になる。

「近いうちにあなたは逆境に立たされます。自分の道を見失ってしまうかもしれません。今までの考え方にこだわらず、他の人の意見に耳を傾けるとよいでしょう」

兵吾は結果を聞いても、どうせ占いだろと信じることはない。

□ハーバリウム作り体験

茉莉花が深優を呼ぶ。

「こっちは深優が得意なの。深優、みんなに教えてあげて」

深優は店の奥から様々な種類のドライフラワーと小瓶を持ってきて、作業用の机に並べる。ドライフラワーからほのかに優しい香りが漂ってきた。

「……ハーバリウムは、小瓶にお花と特殊なオイルを入れるアイテムよ。当店では最後に魔女のおまじないを込めるの。お部屋に飾れば幸運をもたらしてくれるよ」

「好きなお花を選んでみてね」

【ハーバリウム作り体験のやり方】

色とりどりのドライフラワーから好きな花を選び、[DEX×5] もしくはハーバリウム作りに相応しい技能でロールする。

各自どんな花を使うか、どんな色でまとめるか想像するとよいだろう。

成功すれば思い描いたとおりのハーバリウムが完成する。SAN+1。

さらに〈知識-20〉や〈生物学〉〈写真術〉に成功することで、見るだけで心ときめくようなセンス抜群のハーバリウムを作れる。

【DEX×5】の成否に関わらず、ハーバリウムは完成する。

持ち歩くか家に飾ることで、MPが+2される。

〈知識-20〉や〈生物学〉〈写真術〉に成功した場合、更にMPが+2される。

深優に教わりながらドライフラワーを小瓶に詰め、特殊なオイルを入れると、世界に一つだけのハーバリウムができあがっていく。

最後に深優が幸せになるおまじないを唱えながら、リボンと猫の飾りをつける。

「……うん、どれもかわいいね。みんなの個性がよくでてる」

深優はできあがったハーバリウムを眺めながらわずかに微笑みを浮かべた。

※KP補足

深優のおまじないは何かの呪文に該当するわけではないが、ハーバリウムには彼女の力がわずかに込められている。

ひとしきり堪能した後は、深優と茉莉花に別れを告げる。

「……今日は来てくれてありがとう。また明日ね」

深優は小さくキミ達に手を振って見送った。

■活版 小町鼠

街に数多く存在する小道の一角に、活字道具の雑貨店がひっそりとたたずんでいた。

レトロであたたかみのある雰囲気で、秘密基地を見つけたときのようなわくわく感がある。

店内に入ると、ナチュラルな色合いのオシャレな雑貨と、大きな棚にびっしりと並んだ活字が目映える。

店の中央には歴史ある活版印刷機が静かに並び、味わい深い。

「いらっしゃいませ」

奥から店主らしき人物がやってきて、キミ達を出迎える。落ち着いた雰囲気的女性だ。

こちらには干渉せず、客に自由に見ていってもらうスタンスのようだ。

※KP補足

濡地野出身の探索者でこのお店を知っている場合、1年くらい前にできたお店だと知っていてもよい。

常連だとしても基本的には店主の名前は知らない。

▽一日目に訪れる

よくよく見ると奥ではパンクファッションの少女が雑貨を眺めていた。キミ達と同じクラスの小町撫子だ。

▽兵吾が同行している

兵吾は話すことなく、静かに店内を眺める。時折店主の顔を見るも、そっけない様子だ。

※KP補足

兵吾は任務の間、店で寝泊まりして店主の卯花が面倒を見ているが、正体や関係を明かさないう他人のフリをしている。

店内では以下の行動を行える。

- ・ 雑貨を購入する
- ・ 店主と話す
- ・ 撫子と話す ※一日目のみ
- ・ 活版印刷体験をする

□雑貨を購入する

それぞれ活版印刷がワンポイントで施され、あたたかみのあるオシャレな小物がそろそろ。日常的に使えるものも多そう。

【活版 小町鼠の雑貨】

- ・ ぬくぬくパンダのレトロノート
- ・ 温泉カピバラのしおり
- ・ 長靴ねこの旅するポストカード
- ・ どうぶつ判子の日記帳

□店主と話す

店主は物静かで、向こうから話を振ってはいない。流れに応じて以下のような内容話す。

・ 活版印刷とは

「棚にたくさんの判子が並んでいますよね。このように文字や絵が掘られた判子を“活字”といいます。活字を組み合わせで版を作り、インクをつけて印刷する方法が活版印刷です」

「判子一つにつき一つの文字が掘られていて、たくさんの判子を組み合わせで文章を印刷します。例えば“ありがとう”なら“あ”から“う”まで5つの判子を組み合わせるんです」

「面倒に感じるかもしれませんが、判子の組み合わせで色んなバリエーションの文章が印

刷できて、判子も繰り返し使えるので便利な部分もあるんですよ」

・ 中央の活版印刷機について

「テキンと呼ばれる手動の印刷機械です。ドイツから取り寄せたもので、現存するのは珍しいアンティークだそうです」

「活版印刷体験ではこちらの機械を使用して頂けます」

・ 歌留多学園の生徒について

「歌留多学園の生徒さんでしたか。地元の学生さんが来てくれるのは嬉しいです」

「身近に使える雑貨もありますので、よかったら見てみてください」

「もし時間がありましたら、活版印刷体験などいかがでしょうか？」

□撫子と話す

撫子は本を片手に、雑貨に夢中の様子だ。キミ達に気がつくと、不機嫌そうな表情を浮かべる。

「……なんだよ」

撫子に話しかけるも、そっけない返事しか返ってこない。ただし、本や雑貨に肯定的な意見を言えば、少しだけ表情が柔らかくなる。

▽こういうのが好きなの？など本や雑貨に肯定的な意見を言う

「……まあ」

撫子は目線を反らしながら、少し照れくさそうな様子だ。

「……似合わないかと思ってんだろ、どうせ」

少し話すと、撫子は何も買わずそそくさと店を出て行った。

※KP補足

本当は葉などを買ったかったが、探索者達がいる前で購入するのは恥ずかしかった。

□活版印刷体験をする

初めてのキミ達は、お手軽なコースがよいと店主にすすめられる。

キミ達は作業台へと案内され、体験の説明を受ける。

【活版印刷体験のやり方】

- ① 印刷するデザインを選ぶ。選べるのはパンダ、カピバラ、ねこの3種類
- ② 印刷する紙を選ぶ。カードとミニノートのどちらか
- ③ 活字拾い、組み版を行う。
- ④ インクの色を選び、印刷する

③と④の工程でそれぞれ1回ずつ [DEX×5] をロールする。

成功した回数だけSANを+1する。

選んだ判子を木製の版に入れていく。本棚のように薄い板をブロックのように並べ、固定していく。

最後に印刷機に挟み、ハンドルをぎゅっと降ろしてインクを押せば完成だ。

手触りのいい紙に印刷されたインクからは、デジタルでは表現できない手作りのぬくもりが感じられる。

■月光寺

月光寺は山の中腹にある県内屈指のパワースポットだ。

参拝までのルートはロープウェイを利用するか石畳の坂道を上るかの2つがある。

キミ達はどちらのルートで行くだろうか？

▽ロープウェイを使う

お寺近くの公園まで約3分。快適な空旅の間、山と海、密集する街並みが一望できる。

▽坂道に行く

お寺まではなかなかの道のりだったが、美しい石畳の道と吹き抜ける海風が冒険心をくすぐる。坂道を上った先で振り返れば、青空と海、石畳の道が絵画のような景色を見せてくれるだろう。達成感でSAN+1。

しばらくすると岩と木々に覆われた朱色の本堂にたどり着いた。参拝客でにぎわい、近くの売店ではカラフルなお守りが風にゆれ、キラキラ輝いている。

本堂からも^{みおちの}薄地野の街並みと海を眺められる。歴史ある建物と自然が調和した、とても美しい景色だ。

⇒参拝する

参拝すれば、月光寺のパワーが体にチャージされていく……ような気がする。第一話が終わるまで〈幸運〉を+5する。

※KP補足

ちなみに兵吾は参拝せず見ているだけ。神と仏の違いがわかっておらず、いい神か悪い神かわからないため。兵吾にとっては邪神＝敵になる。

□シアの研究イベント①

本堂を見ていると、キミ達は声をかけられる。同じクラスのシアだ。

「みんなも来てたんだ！ここのお寺、すっごく綺麗だよ。みんなはもう参拝した？」

軽く話すと、シアから相談がある。

「月光寺にはいろんな伝説があるみたいなの。みんなは歴史とか昔話、好き？」

「もしよかったら、ぼくと一緒に伝説を調べてみない？」

▽一緒に調べる

「ほんと？やったあ！ぼくも今来たばかりだから、一緒にお寺の中をまわってみようか」

「鐘楼とか特別な岩とか、面白そうなものがいっぱいあるの」

▽遠慮する

「そっかあ。邪魔しちや悪いから、ぼくは一人でまわるね。じゃあ、また明日」
シアはキミ達に別れを告げ、離れていく。
この場合、下記のイベントは発生しない。

キミ達はシアとともに境内をめぐる。除夜の鐘として親しまれる鐘楼や曼荼羅が描かれた梵字の岩など、他のお寺にはない珍しいものばかりだ。

特に目を引いたのは、“月の玉岩”と呼ばれる岩だ。天高くそびえ立つ巨大な岩の上に、更にお月様のようなまんまるの岩が飾られている。

探索者が瀞地野出身か、歴史に詳しくれば月の玉岩についてよく知っているかもしれない。

〈歴史〉もしくは〈知識〉（※瀞地野出身の場合は+30）に成功すれば【月の玉岩伝説】を知っている。

失敗しても、近くに月の玉岩についての物語が描かれた看板がある。確認すれば同じ情報を得られる。

【月の玉岩伝説】

むかしむかし、夜になると月のように輝く岩がありました。月の玉岩と呼ばれ、灯台代わりに瀞地野の人々に親しまれてきました。

時が経ち、月の玉岩が有名になると、玉岩をほしがる異国の王さまがあらわれました。

王さまは家来たちに玉岩を手に入れてくるよう命じました。

家来たちは海へ出て月の玉岩を目指しましたが、何十年探しても見つからず。仲間もみんな死んでしまい、家来は二人だけになってしまいました。

何回目かの満月の夜、家来の二人は瀞地野にたどり着き、ついに月の玉岩を見つけました。

いそいで玉岩の近くまで行きましたが、家来の二人はよぼよぼで疲れ果てていたので、家来のうち一人が玉岩のすぐ前で倒れてしまいました。

家来の体が玉岩にふれたとき、玉岩は強く輝きました。しばらくして輝きがおさまると、倒れた家来はどこにもいませんでした。太陽が昇るまでもう一人の家来がさがしましたが、見つかることはありませんでした。

家来の一人は月の玉岩の力で神隠しにあってしまったのではないかと伝えられています。

※現在、月の玉岩は輝くことはなく、灯台の役割は果たしていません。

キミ達は【INT×5】をロールする。成功すればこの伝説をしっかりと知識にできるだろう。〈歴史〉に+1する。（※すでに知っていた探索者は無条件で+1できる）。

伝説を読んだシアは目を輝かせている。

「月の玉岩伝説……！神隠しにあっちゃったなんて不思議だね！きっと魔力が込められてたんだなあ」

「うん、ここでの初めての研究テーマにぴったりだ！」

「ぼく、何日かかけて玉岩を調べるよ。もし暇なときがあったら一緒に調べてくれると嬉しいな」

以降、月光寺に寄れるタイミングで訪れると、月の玉岩のイベントが発生する。

会話を終わると、シアがキミ達に別れを告げる。

「一緒に見てくれてありがとね！また明日！」

キミ達は次の場所へと向かう。

■みおちの公園

南にある海に向かって歩くと、一面に広がる芝生が目に入る。公園内は広い敷地の中にカラフルな遊具がそろい、青空の元、憩いのひとときを楽しむ住人達で賑わっている。海に面しており、夏には海水浴も楽しめるようだ。

遊具で遊ぶ子供たちは、ある一点を指さしてにぎやかに話している。

よく見るとジャージ姿の馬頭が疾走していた。

「ウマが走ってるー！」「うまにんげんだ！！」「キモッ！！」

子供たちは口々に叫び、ケラケラと笑っている。

キミ達のクラスメイト、ジュリアンナ聡美は子供の声を気にかける様子もなく、懸命に走り込んでいるようだ。

「スッスッハッハッスッスッハッハッ」

⇒ウマ美に話しかける

「あら！アナタ達も運動しに来たのかしら！？」

⇒何をしているの？

「見ての通りジョギングよっ！」

⇒なんで走ってるの？

「自分磨きのためよ！人の魅力は日々の積み重ねから生まれていくの☆」

「アナタ達も一緒に走る！？」

キミ達と話しながらもウマ美はジョギングを続けている。

一緒に走るのであれば、ミニゲーム“ウマ美とジョギング”を行える。

【ミニゲーム ウマ美とジョギング】

公園の敷地内をウマ美と一緒に走って、いい汗をかこう！

公園の敷地内を3週する。しっかりと走り込めるかどうかは【CON×5】と【DEX×5】の組み合わせロールで判定する。1週につき組み合わせロールを1回行い、合計3回ロールする。

成功回数に応じて下記の報酬がある。

1回：SAN+1

2回：SAN+2

3回：SAN+2、〈回避〉+1

また、ウマ美より成功回数が多い場合は更に〈回避〉を+2する。

⇒ウマ美と走る

緑豊かな公園の敷地内を走り込む。

爽やかな海風がキミ達の背中を押してくれるだろう。ひと汗かいてとても気持ちいい。

「ふう、いい汗かいたわ！これでまた一つ、アタシの魅力がUPしたってワケね☆」
ウマ美は被り物の上から汗を拭っている。

「アタシはよくここにいるから、もしまた一緒に走りたくなったらいつでも歓迎するわ☆」

会話を終わると、ウマ美は再び疾走し始めた。

▽兵吾が同行している

兵吾は何かを見定めるように敷地内を眺めている。

「いい広さだなー。ここならいいかもな…」

⇒兵吾に声をかける

「化け物との戦闘を考えたとき、ある程度の広さが必要になる。ここにおびき寄せれば被害が少なく済みそうだなーと思ってよ」
兵吾は地形を頭に叩き込んでいるようだ。

街を見て回ったあと、もしくは各々の時間を過ごした後は夜となる。
就寝まで自由に過ごしたのち、二日目へと移行する。

二日目 4月7日 オリエンテーション

この章の目的

- ・探索アイテムの習得
- ・舞台の描写
- ・NPCとの交流
- ・校内の謎を提示

日付が変わって4月7日。天気は晴れ。
二日目の学校生活が始まる。
午前にはオリエンテーションがあり、午後は学校近くの森でレクリエーションがある。

「みんなおっはよ〜！今日も元気かな？」
教室に行くと楯先生がにこやかに出迎える。
生徒全員が揃ったところでホームルームが行われ、その後オリエンテーションがスタートする。

最初に楯先生からノートくらいのサイズのタブレットPCが生徒全員に配られた。専用のペンがついている。

「これが学校でのノート代わりになりまーす。ノートも教科書の情報もゼーんぶこの中に入ってるから、これ一つで授業が受けられちゃうんだよ。なくさないようにね」

「ネットにも繋がってるから資料探しにも便利！危ないサイトはもちろん見られないようになってるけどね」

「写真撮影もできるし、街の中までなら通話やチャットで先生や生徒同士で連絡が取れるよ。何かあったらいつでも先生に連絡してね」

「ただし、悪用はダメだよ。使ってる間はログが先生のところに送られてくるようになってるんだ。いつでもチェックできちゃうからね」

キミ達はひとしきり使い方を教わり、タブレットPCを使えるようになった。

【タブレットPCを使ってシナリオ内でできること】

- ・ノートを取る
- ・教科書の閲覧
- ・写真撮影
- ・ネット検索
- ・生徒同士や先生と連絡を取り合う（通話またはチャット）

「じゃあ次は校内を案内するね〜」
楯先生が生徒全員を率いて校内を案内する。
タブレットPCには校内の地図が表示され、部屋ごとに細かなガイドもあった。

どの教室や施設も全校生徒120人にはもったいないくらい、豪華な最新設備が整っている。
全室空調設備とリモート授業のためのモニターが揃っているのはもちろん、清掃ロボットと清掃員の手によって常に清潔が保たれている。さらには階段の横の坂道や手すり、車いす用のエレベーターなど、バリアフリーにまでしっかり配慮されていた。

一通り校内を巡ると、最後に体育館に案内される。

「説明ばかりじゃ飽きちゃうし、そろそろ体を動かそうか！」

「今日は“ペタンク”っていうゲームをするよ。フランス生まれのボールを使ったスポーツで、カーリングにちょっと近いかも。知ってる人いるかな？」

「ビュットっていう目標に向かってスチールのボールを投げ合って、相手ボールより近づけて得点を競い合うんだ。誰でも簡単にできるけど、結構奥深いんだよ～」

楯先生からペタンクの説明がある。

■ペタンク

【レクリエーション・ペタンク】

2チームに分かれて行う。

ビュットと呼ばれる目標を置き、そこから10m離れた場所に50cmほどのサークルを描く。サークル内からビュットに向かってスチールのボールを投げていく。投げたボールがビュットに近いほど得点を得られる可能性が高くなる。

投げるボールは各チーム5つある。1人が投げる数、順番は各チーム自由に決めて構わない。

- ① 先攻後攻を決める。1D10をロールし、出目が低い方から先行となる。
- ② 先行チームはビュットに向かって1球目を投げる。投げる際は1D100をロールする。ビュットの値を1とし、1に近い出目ほどボールがビュットに近いと判断していく。
- ③ 次に後攻チームが同じように1球目を投げる。
- ④ より低い出目（ビュットの1に近い出目）を出しているチームがどちらか確認する。出目が低かった方が“勝っているチーム”、出目が高かったチームを“負けているチーム”とする。負けているチームは勝

っているチームが出した出目より低い値が出るまで1D100をロールし、投球する。これを交互に行う。

- ⑤ 片方のチームが5球全て投げ終えたら、もう一方のチームも全て投げ終える。
- ⑥ 両チーム全て投げ終えたら1セット終了。得点を得られるのは最もビュットに近い出目を出したチームのみ。負けたチームが出した最もビュットに近い値より近い出目の回数だけ得点を得られる。

例) Aチームの一番低い出目が20で、Bチームの出目が18, 7, 3の場合、Bチームが3点獲得。

2セット行い、得点が多かったチームを勝利とする。

【いろいろな戦法】

① 味方ボールを押して近づける

既に投げたボールにボールを当てて、ビュットに近づける戦法。

すでに出ている出目を一つ選び、〈投擲〉+25をロールする。成功したら次に1D50をロールする。出目の値を選んだ出目にプラスまたはマイナスする。

② 相手のボールをはじく

相手のボールを自分のボールを使ってはじく戦法。

相手の出目を一つ選び、〈投擲〉+25をロールする。成功したら1D50をロールする。出目の値を選んだ相手の出目にプラスまたはマイナスする。

③ ビュットを移動させる

ビュット自体を動かしてしまう戦法。

〈投擲〉+25をロールする。成功したら1D50をロールする。出目の値をビュットの値にプラスする。

プラスした後のビュットの値がその後の得点基準となる。

例) ビュットが25になったら、25に一番近い出目を出したチームが得点を得られる。

※いろいろな戦法で投球したボールは位置を決めず、消費とする。

参考：(公社) 日本ペタンク・ブール連盟
<https://fjpb.web.fc2.com/game/game-yougu.html>

※本作ではゲーム用に内容をアレンジしている。

ルール説明の後はい引きによってチーム割り振りが行われ、キミ達二人と多摩野姉妹が同チームとなった。そして兵吾のチームと対戦することになったのだが……。

「5人も必要ねーよ。オレ一人でやる」

「オレの力、見せてやるよ。かかってきな」

兵吾は威勢良くキミ達を挑発してきた。

楯先生が説得するも、兵吾は聞く耳を持たない。相手チームの生徒たちも怪訝な表情を浮かべている。

結局キミ達のチームVS兵吾一人となった。

「すみません、私たち運動苦手で……ごめんなさい〜〜〜！！」

多摩野姉妹は早くも負けを認め、キミ達二人に息ピッタリの謝罪をする。

「白峯さん、見るからに強そうじゃないですか……！ かかか勝てますかね……？！」

姉妹揃ってあわあわと恐れおののいてしまっていた。

※KP補足

探索者に活躍してもらいたい場面なので、探索者がボールを多めに投げられるよう調整してほしい。

■試合開始

「わりーけど負けてやるつもりは一切ないからな！」

キミ達と兵吾のバトルが始まった。

▽探索者達が劣勢

「どうしたあ！？そんなんじゃ勝てねぞ！」

兵吾は調子に乗ってキミ達を煽ってくる。

▽探索者達が優勢

「へえ……やるじゃん。じゃあオレもホンキを出すかな」

兵吾は余裕そうな表情を浮かべ、首を鳴らす。すると目を閉じ、集中するような素振りを見せる。

ついに本気を出すか……？と思われた直後、なにかが兵吾の頭に落ちてきて、ゴォーーンという音が響きわたった。

兵吾はふらふらよろめいたあと、目をぱちくりさせ、啞然としている。

「……あれ？オレは一体……？」

落ちてきたはずの何かは、姿を消したように存在していなかった。

◇〈目星〉：ほんの一瞬だったが、目のいいキミは認識する。兵吾の上に落ちてきたのはハート型の赤いたらいに見えた。

※KP補足

兵吾が校内でチャラトンガのスキルを使おうとしたため、深優の能力“ハートの赤いたらい”が発動した。※詳細は用語を参照。

本来ならば視認できないが、兵吾や多摩野姉妹が近くにいたため探索者にも見えた。

たらいを受けた後は数分前の記憶を失うため、兵吾はたびたびチャラトンガのスキルを使おうとする。つまり試合中、何度もたらいが落ちる。永続的なデバフである。

この試合はできる限りPC達のチームを勝たせてほしい。

以降、KPは兵吾の出目に毎回+30し、〈投擲〉を-50する。

キミ達が優勢になるたびに兵吾は余裕そうな表情を浮かべ、集中するような素振りを見せた後、必ずゴォーーンという音が鳴った。そんな状況が何度か繰り返されたのち、試合終了となる。キミ達のチームは見事勝利を収めた。

「まさか白峯さんに勝ってしまうなんて…
…！すごいですごーい！！」
「〇〇さんと〇〇さん（探索者達の苗字）、
とてもかっこいいです～～！！」
「お二人とも素晴らしいスローインでした…
…！！憧れます……！！」
多摩野姉妹は探索者達をキラキラした眼差しで見つめ、心から尊敬の意を見せる。

※KP補足

多摩野姉妹が兵吾に勝った探索者達に注目し、関わりを持つシーン。探索者達が負けたとしても、健闘を称えるなどして関係性を持たせたい。

「……ウソだろ、オレが負けた……？何が起きたんだ……？」
兵吾は床にへたり込み、ショックで動揺を隠せずにいる。

⇒兵吾に声をかける

「対戦中のことがなんも思い出せねー。くそっ、どういうことだ！？」

⇒兵吾にたらいについて共有する

「……たらいだとお？わけわかんねー。まさか化け物の妨害工作なのか……？」
「お前らも気をつけた方がいい。食らうとちよっと前の記憶が消えるみてーだ」

他のチームの試合も終わりを迎え、楯先生が全チームの健闘を称える。
適度に運動したことでお腹が空いてきた。
待ちに待ったランチタイムがやってくる。

ランチタイム

この章の目的

- ・舞台の描写
- ・NPCとの交流
- ・追加探索箇所の提示
- ・背景の事件を提示

オリエンテーションの流れで、キミ達は学食用のテラスに案内される。
天井まで緑に囲まれた自然いっぱいのテラスで、木漏れ日が木製のテーブルを明るく照らしている。台風の日も透明なシャッターが雨風を防いでくれるので安心だ。

学食は専門家が生徒たちの栄養バランスを考慮した健康的なメニューが揃い、素材も地産地消をモットーとしている。調理師がその場で料理するので、いつでもできたてはやほやが味わえる。さらには牡蠣が食べ放題で、蛇口からはレモネードが出る。

キミ達は好きなメニューを頼める。

【学食メニュー例】

- ・みおちのラーメンセット
- ・オーガニック野菜ランチセット

- ・お好み焼きランチセット
- ・朝どれ海鮮セット
- ・お肉たっぷりランチセット

※他、調理師がアドリブで対応してくれるので、思いつく限りのランチを味わえる。

キミ達が席に着くと、肉マシマシのランチプレートを持った兵吾が当たり前のようにキミ達の隣に座ってくる。

近くでは深優やウマ美が楽しそうに会話に花を咲かせていた。深優のランチプレートにはたんまりと牡蠣が乗っており、ウマ美は被り物の口から器用に食べている。

※KP補足

深優の牡蠣好きは後の伏線だったりする。

しばらくすると海鮮のランチプレートを持ったシアがキミ達に声をかけてくる。

「あの、一緒に食べてもいいかな？」

キミ達が承諾するなら、シアは喜んでキミ達の隣（兵吾の反対側）に座る。ご飯で頬を膨らませながら、様々な話題を振ってくるだろう。

【会話例】

- ・「みんなは^{みおちの}澤地野育ち？それとも遠くから来たの？」
 - ・「この学校、本当に素敵なところだね。みんなはなんでこの学校にしたの？」
 - ・「ペタンク、楽しかったなあ。今度は○○くん達（探索者達の下の名前）ともやってみたいな」
- などなど。

以下の2つは自然な流れで共有してほしい。

【シアからの情報】

・特別な試験

「そういえばみんなは知ってる？入学試験の中に特別な内容があったって噂」

「こっそり聞いたんだけど、個人面談で一部の人に特別な質問があったんだって。それに答えられると他のテストがいまいちでも一発合格できるとか……」

「質問がどんなだったかはわからないけどね」

キミ達が個人面談のことを思い出しても、変わった質問は無かったように思える。

※KP補足

個人面談で学校の職員が神話生物かどうか見分けるための特殊な質問があった。巧妙に隠され、会話の流れで違和感を覚える質問ではなかったため、神話生物の探索者でも思い当たる節はない。

・ミオチノネコパン工房

「そういえば、街の真ん中あたりの小道の先に“ミオチノネコパン工房”っていう、とってもおいしいパン屋さんがあるの」

「店内が一畳くらいの狭さなんだけど、隠れ家みたいで面白いよ」

「クロワッサンとメロンパン、おいしかったなあ。もし興味があったら行ってみてね」

放課後の散策候補スポットに■ミオチノネコパン工房が追加される。

「シアは情報通だなー。校内の怪しい噂とか、オレの任務に役立ちそうな情報ないか？」

兵吾が口を挟んでくる。

シアは少し戸惑ったが、意を決したように話します。

「みんなに関係あるかはわからないけど、ちょうど昨日、気になる事件を見つけたんだ」

シアから以下の情報を共有される。

あいじろ 【藍白幼稚園消滅事件】

10年前の4月9日、N県A市の藍白幼稚園が消滅した未解決事件。

午前11時頃、突如として爆発のようなものが発生。現場には円形の焦げ跡のみが残り、園児や教師、敷地内全てが跡形もなく消滅していた。

原因は不明で、園児や教師は現在も見つかっていない。

「……白峯くんの言ってた化け物の話って、こういうのかなって……関連してると、思ってた……」

シアはどこかたどたどしい様子だ。

「……それなら知ってる。内部でも有名な事件だからな」

「……詳しい話、聞く？」

兵吾が表情一つ変えず言う。

「園児の一人が暴れて、子供も先生も全員殺しちまったんだ。超自然的な力で。うちの幹部……ナイトとビショップ、ルークが止めに入ったけど、遅かった。しかもルークまでその園児にやられちまったって話だ」

「ムカつくのは、その後ナイトとビショップが組織の方針に反対して脱走したことだ。仲間のルークが殺されてんのに何考えてんだって話だよ」

「キングが処罰しようとしたけど、もう少しのところまで逃げられちまった。組織の仲間を裏切るとか、許せねーよ」

兵吾の口調は落ち着いていたが、表情から内に秘められた怒りを感じた。

⇒暴れた園児のその後を聞く

「さあな。オレも詳しくは聞いてねー」

【兵吾の追加情報】

- ・藍白幼稚園の園児一人が超自然の力を暴走させ、園内全員を殺害した
- ・チャラトンガの幹部、ナイトとビショップ、ルークの3人が止めに入った
- ・うちルークが犠牲になった
- ・その後、ナイトとビショップの2人が組織に反発し、脱走した
- ・力を暴走させた園児は現在も行方不明

「白峯くんたちのところも、いろいろと事情があるんだね……」

「……もし、もしもだよ？ぼくが白峯くんの言う”敵”“だったら、みんなはぼくをやっつける？」

シアは複雑な表情を浮かべながら、おそろおそろキミ達にたずねてくる。

▽やっつけると答える

「……そっか。そうだよな……普通じゃない人なんて、怖いよね」

シアは苦笑いを浮かべるが、どこか悲しそうだった。

▽やっつけないと答える

「……よかった。〇〇くん（orさん）（※探索者の下の名前）はなんていうか、視野が広いんだね。ちょっと安心した」

※KP補足

第二話にてシアから正体を告白するシーンがある。上記の質問でやっつけると答えた場合、告白するシーンは発生しない。

キミ達が答えると、最後に兵吾も答える。

「シアがいいヤツなのはわかるけど、任務だからなー。まあ倒すな」
それを聞いてシアが明らかに動揺している。兵吾は任務が最優先、人や街に被害が出るから化け物は早く倒さなければならない、といったスタンスだ。

笑えるのか怖いのかなんとも言えない空気のまま、ランチタイムは過ぎていった。

午後 レクリエーション

この章の目的

- ・撫子と仲を深める
- ・事件の前兆を提示

午後になると再度集合し、楯先生が学校近くの森に案内する。

近くの森は木漏れ日がキラキラと輝き、小鳥のさえずりが聞こえる。マイナスイオンをたっぷりと感じられる。

「午後はこの森でレクリエーションをするよ。3人1組になって森の中を探索しよう。どこかのチームは4人1組になるかな」

「地図に主なルートと探索ポイントの写真が載っているから、探索ポイントを3か所以上回ってここに戻ってきてね。探索ポイントに着くとクイズが出題されるから、タブレットPCで答えること。正解すればタブレットPCにスタンプが送られるよ」
タブレットPCを見てみると、森の地図とスタンプ表が表示される。

「途中、気になるものがあったらタブレットPCで写真を撮ってみてね。最後に撮影したものをみんなで見せ合って、詳細を深堀りしていくよ。虫や植物を見つけても、採取はしないように」

「森の歩き方とか危険物への対処方法も、タブレットPCで確認できるからね〜」

説明の後、くじ引きで班決めが行われる。今回はキミ達二人と、撫子が同じチームとなった。

撫子は相変わらず不機嫌な様子で、最低限の会話しかしようとしなない。

「先生はここでみんなのゴールを待ってるから、何かあったらすぐに連絡してね」

ここから午後の森のレクリエーションがスタートする。

【森の探検】

探索ポイントにたどり着くには、現在地を正確に把握しながら進まなければならない。森の中には道が多く、かなり入り組んでいる。探索ポイント1か所につき1人1回ずつ〈ナビゲート〉+40をロールする。撫子含めた3人のうち誰か1人でも成功すれば探索ポイントにたどりつける。
全員失敗するたび、番外イベントが発生する。

「……面倒くせえ」
撫子を見るからにやる気がない。〈ナビゲート〉はロールするが、キミ達から少し離れた場所をついてくるだけだ。※撫子の〈ナビゲート〉は35+40でロールする。
本を見ながら歩いており、キミ達が話しかければようやく若干の反応を示す。

■1つめの探索ポイント

切り株に赤いリボンが飾られている。側面にはてんとうむし型の機器が貼りついており、キミ達が近づくとタブレットPCにクイズが出題された。

問題：国旗に描かれている星の数が2番目に多い国はどーこだ？

答え：
ブラジル（27個）

※KP補足

クイズは〈知識〉や〈知識系技能〉で答えを導き出せるほか、タブレットPCでネット検索することもできる。

また、撫子は答えを全部知っているので、探索者達が回答できなような場合は撫子に答えさせよう。

⇒正解を答える

キミが答えると、てんとうむし型の機器からピンポーンと正解音が鳴った。

「ちなみに、1位はアメリカの50個だよ」とタブレットPCに補足が入る。

その後タブレットPCの表にてんとうむしのスタンプが1つ押された。

■2つめの探索ポイント

少し開けた場所に古い百葉箱が見つかった。柱にてんとうむし型の機器が貼りついており、キミ達が近づくとタブレットPCにクイズが出題される。

問題：あられと雹^{ひょう}の違いってなーんだ？

答え：
粒の大きさ

（※あられが直径5mm未満、雹が直径5mm以上）

⇒正解を答える

キミが答えると、てんとうむしから正解音が鳴った。

「ちなみに、S県ではカボチャサイズの雹が降ったこともあるんだって」とタブレットPCに補足が入る。

また1つ、てんとうむしのスタンプが押された。

■3つめの探索ポイント

小さな池の近くにぽつんと立つ、細長いトーテムポールのようなものを見つけた。誰がなんのために立てたのかは謎だ。

やっぱりてんとうむし型の機器が貼りついており、キミ達が近づくとタブレットPCにクイズが出題される。

問題：お好み焼きの日はいつだ？

答え：
10月10日

⇒正解を答える

キミが答えると、てんとうむしから正解音が鳴った。

「焼くときのジュージューという音にかけてるんだね」とタブレットPCに補足が入る。探索ポイントの表が3つのスタンプで埋まった。

→■蜂の襲撃へ

■番外イベント

〈ナビゲート〉に全員失敗したときに発生するイベント。

イベント後、もう一度〈ナビゲート〉をロールし直す。

□1回目

絵本で見るようなかわいいキノコを見つけた！恐らく食べられないが、写真映えはばっちりだ。SAN+1。

□2回目

黄色と黒のコントラストが美しい、綺麗な小鳥を見つけた！自然とのめぐりあわせにSAN+1。

□3回目

花びらが青い、可憐な花を見つけた！日常の小さな幸せの発見にSAN+1。

□4回目

→[■蜂の襲撃](#)へ

■蜂の襲撃

ここでキミ達2人は〈目星〉もしくは〈聞き耳〉をロールする。

▽〈目星〉に成功

自分達の周りをスズメバチが数匹、まわりつくように飛んでいること気づく。よく見ると近くの木に、でき始めの蜂の巣が存在していた。

▽〈聞き耳〉に成功

近くで虫の羽音が聞こえる。周囲を見回すと、近くでスズメバチが数匹まわりつくように飛んでいた。

スズメバチはカチカチと大あごを鳴らして明らかにこちらを狙っている。◆**SANチェック0/1**

▽SANチェックに成功

スズメバチを前に冷静になれる。ただし適切な対処を取らなければ襲われるだろう。

※KP補足

ここでの適切な対処は静かにその場から離れることだ。余計な行動をするとスズメバチを刺激してしまう。

適切な対処方法はタブレットPCを見ればすぐに見つかる。

適切な対処ができた場合は→[■蛇との遭遇](#)へ
適切な対処ができなかった場合は下記の▽SANチェックに失敗と同様の処理を行う。

▽SANチェックに失敗

キミの様子がスズメバチ達の警戒心に触れたようで、近くの巣から次々と仲間が集まり、キミを襲撃する。

「危ねえ！」

スズメバチの大群がキミに襲いかかろうとした瞬間、撫子がキミの前に立ちふさがった。スズメバチ達は撫子に群がり、一斉に針で攻撃する。

撫子は払いのけようとするが、大群の攻撃は止まない。

「ブンブンうるせえんだよ！！」

撫子が怒りを発露させると、周囲のスズメバチはぱたぱたと地面に落ちていく。残りの数匹は巣に戻るように飛び去っていった。

※KP補足

スズメバチは撫子のシャッガイとしての気配を敏感に察知し、襲撃した。

「……無事かよ」

撫子はキミ達に声をかける。

彼女の肌には刺し傷がいくつかあるが、思ったよりは怪我が少なく、腫れていない。

⇒怪我について問いかける

「……あたしは問題ない」

撫子は気まずそうに視線を外しながら答える。

彼女はこう言うが、毒の影響があるかもしれない。先生に連絡を取り、診てもらう必要があるだろう。

◇〈目星〉：地面に落ちたスズメバチは体の一部が溶けている

⇒楯先生に連絡を取る

楯先生と保健室の先生が急いでやってきて、キミ達は保護される。

「先生の安全確認が足りなかった。怖い思いをさせてごめんね」

楯先生は見たことのない真剣な態度で謝罪してくる。

撫子は病院に運ばれ、キミ達は事情説明のため付き添いをお願いされることになった。

■蛇との遭遇

さらにキミ達2人は〈幸運〉ロールを行う。出目が高かった方に以下のイベントが発生する。

スズメバチから距離を取り、一安心したところでキミは何かを踏んづける。足元を見ると蛇がいた。

踏まれた蛇は敵意をむき出しにして襲いかかってくる。

キミは〈回避〉-20を行う。

▽〈回避〉に成功

キミは咄嗟に避けるも、蛇は次に近くにいた撫子を襲った。

撫子は避けられず、足に噛みつかれてしまう。

▽〈回避〉に失敗

咄嗟のことで足がもつれ、キミは尻もちをついてしまう。

そのとき、撫子がキミの前に現れた。蛇は撫子に噛みつく。

「こんのッ……離れやがれ！！」

撫子が怒気をはらんだ声で叫ぶと、蛇はその場から離れていった。

「……って……」

撫子は足元を押さえる。

⇒撫子の怪我の様子を見る

噛みつかれた痕からは赤ではなく、なぜか緑色の血が流れていた。

「……！？」

自身の怪我の様子を見た撫子は絶句している。

※KP補足

撫子のシャッガイの素質が覚醒し始めている。撫子も自分の血が変化していることに初めて気づいた。

◇〈生物学〉：先程の蛇はヤマカガシで、毒性があるとわかる。奥歯に毒があり、強い血液凝固作用があるためかなり危険だ。

いずれにせよ先生に連絡を取り、診てもらう必要があるだろう。

⇒楯先生に連絡を取る

楯先生と保健室の先生が急いでやってきて、キミ達は保護される。

「先生の安全確認が足りなかった。怖い思いをさせてごめんね」

楯先生は見たことのない真剣な態度で謝罪してくる。

撫子は病院に運ばれ、キミ達は事情説明のため付き添いをお願いされることになった。

■撫子のその後

病院に運ばれた撫子は適切な処置を受ける。幸い毒の影響はなく、軽い手当ですんだようだ。

キミ達は楯先生とともに病院の椅子に座って待っている。楯先生がトイレで席を外した直後、処置を終えた撫子が姿を見せた。

「……よう」

撫子は気まずそうな様子を見せながら、キミ達の横に座った。

「……悪かったな。迷惑かけちゃって。探索も中断させちゃったし」

⇒怪我の様子を聞く

「……問題ない」

⇒庇った理由を聞く

「……あのときは、あれが最善だった」

撫子はキミ達から顔を背け、続ける。

「毒、効かないんだ。昔っから。なんでかわかんねえけど」

「……ヘンなヤツだと思っただろ。キモいよな、こんなの」

▽撫子の個性を否定する

「……だよな。あたしとはなるべく関わらない方がいい」

撫子は席から立ち上がり、ひとりで帰ろうとする。

→■楯先生との話へ

▽撫子の個性を否定しない

撫子は驚いた表情でキミの顔を見る。しばらくしてからほんの少し、笑顔を浮かべる。

「……変わってるってよく言われるだろ、お前」

※以下は撫子の個性を否定しなかった場合のみの描写。

撫子は俯きながら、再びキミ達に話しはじめた。

「……その、いつもイライラしてて悪い。自分でも分かってるんだけど、どうしてもおさまらねえんだ」

「毎晩、悪夢を見る。ぐちゃぐちゃでキモいバケモンしかいない世界で、あたしはいつもひとりぼっちなんだ。誰も助けてくれなくて……なんでもないときに、ふと思い出しちゃう」

「……何言ってるんだろうな、あたし。お前らが困るだけなのに」

⇒撫子を受け入れるような態度を見せる

「……なんだか、お前といると調子狂うな」言葉とは裏腹に、撫子はどこか嬉しそうだ。

■楯先生との話

しばらくすると、楯先生がトイレから戻ってくる。

「あっ、撫子さん戻ってたんだ！具合はどう？」

撫子は相変わらずそっけなく返事をする。

「撫子さんは先生が家まで送るよ。今日の授業はもう終わりだから、〇〇くんと〇〇さん（探索者達の下の名前）もそのまま帰ってもらって大丈夫だからね」

「スタンプも集めてくれてありがとう〜。あとで撮影したものをタブレットPCで送っておいてもらえるかな」

話が済むと、撫子は楯先生と一緒に病院をあとにする。

▽撫子の個性を否定しない

去り際、撫子は振り向き、一言だけ「また明日」とキミ達に別れを告げた。

二日目 放課後

この章の目的

- ・前日に行っていない箇所の探索
- ・多摩野姉妹と仲を深める
- ・事件の前兆を提示

病院から出ると、携帯の方に連絡が入る。兵吾からだ。

「お前ら大丈夫なのか？病院に行ったって聞いたけど……」

「そっかそっか。無事ならよかった」

キミ達の無事を確認した後、兵吾は続ける。

「今のうちに忠告しようと思ってさ。例の件、ターゲットはあらかじめ絞らせた。夜におびき寄せるための準備をする」

「街に被害が出ないように広い場所に誘い込むから、今晚はなるべく出歩かないようにしてくれ」

⇒ターゲットについて聞く

「それは言えねー。もし教えたら、お前らきっと動くだろ？そしたら予定が狂っちゃう」

⇒協力を申し出る

「そう言ってくれるのはありがてーけど、ここからは相当危険だ。オレだけに任せてほしい」

兵吾は頑なに断る。

「とにかく、そういうことで。この件は内密に。明日また無事に学校で会おうぜ」
会話を終えると、兵吾との連絡は途切れる。

このあとは一日目の午後と同じく、街の中を散策となる。今日の放課後は散策候補スポットから2つまで行ける。

シアの話聞いたことで、スポットにミオチオパン工房が加わる。

他の候補は一日目午後を参照。

また、楯先生に森の探索結果を送ることもできる。

送るのは夜になってからでも構わない。

送る場合は■楯先生に森の探索結果を送るへ。

【追加散策候補スポット】

・ミオチノパン工房

街の真ん中あたりの小道の先にある小さな小さなパン屋さん。

シア曰く、クロワッサンとメロンパンが絶品。

■ミオチノパン工房

シアに教わったあたりの小道の先を進んでいくと、古民家のような小さなパン屋が現れた。店の前で猫があくびをしている。街の風景になじむ店構えは、リサーチしておかないとパン屋だと気づかないかもしれない。

キミ達が店の前にやってくると、先客が店内から出てきた。パンを持って幸せそうな笑顔を浮かべているのは多摩野姉妹だ。

「〇〇さんと〇〇さん！（探索者の苗字）病院に行っていたと聞きましたが、大丈夫でしたか〜〜！？」

キミ達が答えれば、多摩野姉妹は二人一緒によかった、と安堵する。

「みなさんもパンを買いに来たんですか～？
なんならおごりますよ～？」
「ペタンクで勝たせてもらったお礼です
～！」

▽奢ってもらう

キミ達が了承するなら、多摩野姉妹にパンを1
つおごってもらえる。

「さあさ、店内でパンを選びましょう～！」

店内はシアの話どおり本当に1畳程度しかな
く、2人入るだけでもかなりみっちみちだ。

▽多摩野姉妹に奢ってもらう

多摩野姉妹は気を利かせて片方だけ入るも、
ふくよかな体型のためやっぱりみっちみち
だ。

入ってすぐの木製の棚に、おやつにぴった
りな小ぶりのパンがたくさん並んでいる。定番
はもちろん、まん丸の白パンや四角いメロン
パンなど、どこか童話のような可愛らしさ
がある。

【ミオチオパン工房のパン】

- ・クロワッサン
- ・まんまる白パン
- ・四角いメロンパン
- ・もちもちチーズパン
- ・まあるいブリオッシュ

※他、ミルクやコーヒーなどの飲み物もあ
る。

ポジションを探りながらなんとかお会計を済
ませ、パンを購入できた。
店の前にちょうど4つ椅子が並んでおり、食べ
るのにちょうどよさそうだ。

パンを食べると、芳醇な香りとぎゅっと詰ま
った旨味がキミ達の舌を喜ばせてくれる。

小ぶりのパンはおやつどきのお腹をいい感じ
に満たしてくれた。SAN+1D2。

パンを食べ終わると、多摩野姉妹が話しかけ
てくる。

「あの、お二人にお願いがあります～！」
キミ達が反応を示すと、姉妹は同時に立ち上
がり、キミ達の前にでて同時に一世一代のお
じぎをした。

「私たちと、おともだちになってください
～！」

⇒いいよと答える

「……えっ、ほんとうに……？」

「……いいんですか……？」

双子は顔を見合わせバラバラに意見を言った
後、キミ達の方を向き直り「ありがとうございます
です～～～！」と盛大におじぎをした。

「私たち、ブサイクだしどんくさいし、みん
なの足を引っ張ってばかりで……おまけに会
話もまともにできず……小学生の頃はずっと
仲のいいおともだちがいなかったんです～」
「おともだちになってくださって、ほんとう
に嬉しいです～！」

双子はやっと運命の人に巡り合えたというよ
うに、安堵しながら身の丈を話す。

しばらく話した後、双子は一緒にいそいそし
ながらキミ達に相談をしてくる。

「おともだちになってもらってからいきなり
で申し訳ないんですが、悩みがありまして…
…」

「お二人とも、白峯さんと仲がいいじゃない
ですか。どうやったら仲良くなれるのかなっ
て……」

「白峯さん、たまに私たちのことを鋭い目で
見てくるんです……なにかやらかしちゃった
のかなって……怖くて怖くて」

※KP補足

兵吾は〈魔法の感知〉（基本P. 284）を応用した独自の感知能力でクラスメイトを注意深く観察している。本来ならば深優の力で神話生物の素質は秘匿されているが、覚醒間近の多摩野姉妹と撫子は兵吾の調査網に引っかかってしまった。

兵吾が彼女達に与えたストレスが、結果的に神話生物の覚醒を促している。

⇒なんらかの回答を示す

キミ達が相談に乗れば、多摩野姉妹は嬉しそうに話を聞く。

さすが〇〇さん（探索者の苗字）だわ、と尊敬の眼差しで見つめてくるだろう。

◇〈心理学〉：相談に乗った後なのに、多摩野姉妹からはどこか不安そうな様子が見てとれる

※KP補足

上記の〈心理学〉は事件の予兆を匂わせつつ探索者の株を上げるポイント。ぜひKP側から提案してみてほしい。

⇒他の悩みごとを聞く

「……え、よくわかりましたね……？」

「すごい、さすが〇〇さん（探索者の苗字）ですね……！」

多摩野姉妹はキミの洞察力に感嘆しつつ、もう一つの悩みごとを話す。

「実は最近、変な夢にうなされてるんです……。たくさんの人たちが私たちを囲んで、よくわからない言葉をずっと言い続けてるんです～！」

「たまに突然人が死んだりして、すごく気持ち悪いんです……」

「姉妹揃って同じ夢を見て、同じ時間に起きるんです。まだ誰にも相談できてなくて……これって変ですよーね……」

先程同様、キミ達が話を聞く素振りを見せれば、多摩野姉妹は心からの信頼を寄せてくるだろう。

⇒撫子の悪夢の話をする

「……え、小町さんも……？まさか同じような人がいたなんて……」

「これって何かの予兆……？」

「小町さんも辛いでしょうね……今度、がんばって話を聞いてみようと思います～！」

会話が済んだところで、多摩野姉妹と別れる。

「パン、おいしかったですね～！」

「また一緒に食べましょう～！」

双子は元気に手を振り、キミ達を見送る。

■楯先生に森の探索結果を送る

タブレットPCに森の探索結果を送ると、すぐに“ありがとう”マークのアイコンが付き、1時間後くらいにチャットが送られてきた。見つけたものに応じて、ポジティブな意見や豆知識など、楯先生からの丁寧なチェックが返ってくる。

「今日は途中になっちゃったけど、次の機会もあるから安心してね」

優しい言葉とともに、危険生物への対処法なども懇切丁寧に教えられる。〈生物学〉に+1。

提出して終わりと思いきや、楯先生からこのようなメッセージが送られてきた。

「話が突然変わるけど、兵吾くんが言ってた化け物の調査の件、〇〇くんorさん（探索者の下の名前）はどう思ってる？」

⇒答えを送る

楯先生はキミの意見を否定することなく、しっかりと飲み込み、返答する。（※返答のコメントはPCに合わせて適宜アドリブをお願いしたい）

その後、このようなメッセージが送られてくる。

「先生は学校の全員が仲良く、楽しく学校生活を送れるのが一番大事だと思ってる。まだまだ努力が足りないし、絵空事かもしれないけどね。どうか学校みんなのことを信じてほしい」

楯先生がどのような心境でこのメッセージを送ったのかはわからないが、上辺だけの言葉ではないと判断できる。

最後に「今日はお疲れ様。また明日ね」とメッセージを受け取ってから、チャットを終了する。

◇〈目星〉：ふとタブレットPC上に表示されているカレンダーのアイコンが気にかかる。カレンダーを開くと職員のスケジュールも載っており、楯先生が明後日の午後から不在なのが分かる。

異変

この章の目的

- ・ 事件本番
- ・ ボス戦の場所への移動

キミ達は帰宅し、就寝までおもしろおもしろの時間を過ごす。

※KP補足

以降、探索者ごとに個別シーンが発生する。

撫子と特に仲が良い探索者をPC1とし、そうでない探索者をPC2とする。

どちらも同じくらい仲が良いか、仲が良くなかった場合は兵吾に非協力的な探索者をPC1、または多摩野姉妹と特に仲が良い探索者をPC2とするとよいだろう。

探索者のシーン描写は探索者の設定に合わせて、適宜変更してほしい。

シーンを公開で行うか、秘匿と同様の形で進行するか、PLと相談して決めてほしい。

■PC1のシーン

夜、キミは自室で過ごしている。
ここで〈聞き耳〉をロールする。

⇒〈聞き耳〉に成功

キミは外から大きな羽音のようなものを聞く。それは次第に大きくなっていく。

突然、自室の窓が木っ端みじんに破壊された。大きな音を立てて散らばるガラスよりも、キミの目を引くものが存在する。人のような形をしているが、明らかに人ではない。複眼の目に巨大な蚊のような口元の針。昆虫のように固く玉虫色をした体。発達した翅^{はね}。それがキミの部屋に侵入してくる。昆虫人間は明らかにキミに殺意を向けていた。◆SANチェック1/1D8+1

※KP補足

狂気に陥った場合、ここでの発狂内容は“パニック状態で逃げ出す”とする。

昆虫人間はキミに向かって口吻^{こうふん}を突き刺してきた。

すんでのところ回避するも、突き刺さった場所は強烈な酸を浴びたかのようにドロドロに溶けていく。

人間では勝ち目がないと瞬時に判断できるだろう。

⇒部屋から逃走する

キミが逃走してから一拍置いて、昆虫人間は不快な羽音を鳴らしながら飛行し、キミを追いかけてくる。その勢いは止まらない。

キミは〈回避〉または〔DEX×5〕を合計4回ロールする。

失敗した数×1のダメージを受ける。

HPが半分以下になってもショックロールは行わず、気絶しない。

※KP補足

昆虫人間の正体、シャッガイの女王に覚醒した撫子は暴走する力を抑えられない。仲の良かったPC1に、無意識的に助けを求めている。

→■PC2のシーンへ

■PC2のシーン

夜、キミが自室で過ごしていると、タブレットPCに電話連絡が入ったことに気づく。

相手は多摩野姉妹の妹、透^{とおる}だ。

※KP補足

探索者が二人とも寮生活の場合、透から連絡が入る前に外から騒音が聞こえる。PC1の騒動の音だ。

通話に出ると、向こうから焦った様子の声が聞こえてきた。

「……もしもし、PC2さん、たたた大変なんですよ……！！姉さんが帰ってこないんです……！！！」

「頼れるのはPCさんたちしかいなくて、どうか、どうかお願いします！！一緒に捜してください！！」

透は必死にキミに頼み込んでくる。

⇒一緒に探す

「ああああありがとうございます……！なんとお礼を言ったらいいのやら……！！」

キミは透と近くで落ち合うことになった。

⇒いなくなる前の様子を聞く

「姉さん、夜ご飯の時は普通だったのに、さっき部屋を見たらいなくなってたんです！家のどこにもいなくて……！！靴がなかったの、外に出たのではないかと……！」

「姉さんが夜に一人で出かけるなんて今まで一度もなかったですし、なんだか様子がおかしくてえ……」

透は今にも泣きそうな声色だ。

⇒PC1または姉の薫に連絡を取る

連絡するも、反応は一切無い。

※KP補足

PC1がちょうど昆虫人間に襲われたタイミングとする。

待ち合わせた場所に着くと、透は頭を押さえ、必死な様子だ。

「姉さん、すごく思い詰めてる……波長が強すぎてどこにいるかわからない……！！」

⇒姉の居場所の心当たりを聞く

「私たち姉妹は、互いに意思疎通ができるんです。大体の場所も分かるはずなんです、姉さんの感情が強すぎて読み取れない……！」

◇〈アイデア〉：兵吾は今晚準備をすると言っていた。兵吾のターゲットはもしかすると多摩野姉妹の姉、薫なのではないかと思う

⇒兵吾に連絡を取る

携帯が繋がり、兵吾の声が聞こえてくる。
「おう、どうした？」

⇒今どこにいと聞く

「それを聞いてどうすんだ？」

⇒多摩野姉妹の姉、薫が近くにいるか聞く

「いや、いねーけど」

少し会話すると、電話越しに誰かが苦しみ喘ぐような声が聞こえてくる。

「姉さんの声だ！！姉さん！姉さん！！」

透はキミを置いて走り出してしまう。

「チッ……いいか、お前ら絶対公園には来るなよ！！」

兵吾はキミに強く言い放ち、一方的に通話を切った。

※KP補足

兵吾は細心の注意を払い、公園に姉の薫だけ呼び出した。

黒であれば始末し、白であれば何事もなく帰すつもりだ。

探索者達に関わらせるつもりはない。

化け物たち

この章の目的

- ・第一話のボス戦
- ・探索者のH0決め
- ・卯花の正体を明かす

※KP補足

このシーンでPC1とPC2が合流する。

PC2が透を追いかけると、目前に迫る公園からは異様な気配が漂っていた。

二人の人物が対峙している。一人は兵吾。もう一人はふくよかな人物だが、薫のシルエットとは程遠い。

公園にたどり着けば、ようやく姿をはっきりと認識できる。

そこにいるのは薫ではなく、異形の怪物だった。

化け物が吐き出した内臓のように醜い全身。辛うじて原型を保つ腕が、元は人間であったことを想像させる。

非現実的な化け物を目の当たりにしたキミは

◆SANチェック1/1D10

「バカ！来るなっつたろ！！」

緊迫した様子でキミ達に声をかける兵吾をよそに、姉の変わり果てた姿を目撃した透がケタケタと笑いだした。

「……そうだ、そうだったあ……わたしたち、いつも、いっしょ、だった」

透は激しい痙攣をおこし、笑い声とともにその姿を変容させていく。

肉体が空気を入れすぎた風船のように膨張し、破裂する。中から目の前の怪物と同じ醜い塊が姿を現した。

醜い塊はずるずると移動し、もう一つの塊と合わさった。

合わさった醜い塊は更に膨張し、キミ達よりもふた回りほど大きい怪物へと変貌する。

「それが正体ってワケか……PC2、お前は逃げろ！」

兵吾はそう言うと、人間とは思えない跳躍力で醜い怪物の頭上を捉え、その脳天に白く輝く拳を叩き込む。

キミがその場から動こうとしたとき、突如向こうからPC1が現れた。

背後には恐るべき昆虫怪物が迫っている。互いに2体目の化け物を認識することになった。

PC1は醜い怪物の◆SANチェック1/1D10

、PC2は昆虫怪物の◆**SANチェック0/1D8**を行う。

キミ達は偶然にも合流する。
化け物たちを前に、どのような行動をとるだろうか。

逃走する、または発狂している場合→■**化け物達からの逃走** へ。
立ち向かう場合は→■**立ち向かう** へ。

※KP補足

探索者が化け物と対話を試みても、意思疎通は不可能。一方的に襲われる。

■化け物達からの逃走

化け物たちは兵吾ではなく、キミ達に狙いを定めた。
逃走する場合、以下の処理を行う。

【化け物たちからの逃走】

昆虫怪物はPC1を、醜い怪物はPC2を狙ってくる。
それぞれの攻撃を〈回避〉した後、化け物とのDEX対抗ロールに勝たなければならぬ。

PC1は昆虫怪物の吻針1回分〈回避〉ロールを行う。

PC2は醜い怪物の押しつぶし1回分〈回避〉ロールを行う。

どちらも成功した場合、PC1は昆虫怪物、PC2は醜い怪物とのDEX対抗ロールを行う。

発狂している場合、技能値を-20する。

どれかが一度でも失敗した場合、→■**逃走失敗**へと移行する。

全てのロールを成功させた場合、→■**思わぬ事態**へ

■立ち向かう

「やめろ！お前の敵う相手じゃねー！！」
兵吾が再び声を上げるが、キミはそのまま突撃する。

昆虫怪物1体、醜い怪物1体との戦闘を1ラウンドのみ行う。

兵吾は行動済とする。

化け物たちは必ず探索者達を狙う。

昆虫怪物

※撫子の覚醒した姿、シャッガイの女王
(マレウス・モンストロルムP. 52)

STR:12 CON:22 DEX:22 SIZ:11 HP:17

ダメージボーナス：0

技能：回避 44

攻撃方法：

- ・ かぎ爪 35% ダメージ1D4 ※1ターンに4回攻撃
- ・ 吻針/唾液 50% ダメージ 毎ラウンド1D4+装甲がダメージ分減少する

装甲：4ポイント

醜い怪物

※多摩野姉妹の覚醒した姿、オールド・ワンの養い子 (マレウス・モンストロルムP. 30 モデル：ニャラトテップ)

STR:22 CON:24 DEX:15 SIZ:23 HP:16

ダメージボーナス：+2D6

技能：回避 30

攻撃方法：

・ 押しつぶし 75% ダメージ1D6+db
装甲：なし。ただし魔力を付与されていない攻撃からは最小限のダメージしか受けない。

呪文：狩り立てる恐怖の招来

※兵吾の攻撃により、HPが減っている。

※KP補足

探索者達の攻撃はほとんど効果がない。

1ラウンド経過後、

「フツの攻撃じゃ無理だって！逃げろ！」

と、兵吾から再度逃走を促すこと。

戦闘をしたい探索者には申し訳ないが、**化け物からの逃走**に移ってもらおう。

戦闘中、一度でも敵からの攻撃を〈回避〉できなかった場合、下記の**逃走失敗**と同じ処理を行う。

■逃走失敗

キミの体は反応しきれなかった。眼前に化け物が迫る。

走馬灯が見えたと思った瞬間、大きな衝撃が走った。

おそろおそろ目を開けると、いつの間にかキミの前に白髪の少年がいた。

▽昆虫怪物とのロールを失敗した場合

昆虫怪物の口吻が兵吾の体を貫いている。貫かれた箇所から広がるようにして、腐食性の酸が彼の体を溶かしていく。

▽醜い怪物とのロールを失敗した場合

キミは兵吾に体を押され、間一髪のところで醜い怪物の押しつぶしをまぬがれたようだ。

代わりに兵吾の下半身が潰れ、地面に貼りついている。

→**はじめての戦いへ**

■思わぬ事態

キミ達は化け物たちの猛攻をかいくぐることに成功した。

もう少しで逃げ切れると思ったそのとき、眼前に歩行者が現れた。犬の散歩をしていた青年はキミ達の背後に迫っていた化け物たちに恐れおののき、悲鳴を上げる。

化け物たちは狙いを青年と犬に変え、彼らを襲った。

そのとき、青年の前に一瞬にして兵吾が出現する。化け物たちの容赦ない攻撃が兵吾を捉えた。

兵吾の体は一瞬にして上半身と下半身に分断され、上半身は触手に貫かれる。

→**はじめての戦いへ**

■はじめての戦い

即死と思われたはずの兵吾は、まだ息をしている。無残な姿になってもなお、言葉を紡ぐ。

「……クソ、プロモーションが間に合わねー……」

「オレの見通しが甘かった……こんな状況を招いちまうなんて、キングに殺されるなこりや……」

最悪な事態はまだ終わらない。醜い化け物が奇妙な雄叫びのような、耳障りな声を発した。

化け物たちに共鳴反応を示したのか、はたまた呼び出されたのか。3体目の化け物が出現したのだ。

いつの間にか上空を雨傘のような翼を持った巨大な黒い蛇の怪物が飛んでいて、こちらに向かって急降下してくる。

蛇はキミ達の奥にいた、偶然犬の散歩をしていた歩行者の青年を正確に捉えた。

蛇のような体で締め上げられた青年の悲鳴と、必死に飼い主を助けようとする犬の叫びが響き渡る。

絶望的な状況に◆SANチェック0/1D10

※KP補足

ここでの狂気は処理しない。

それを見た兵吾が、血と汗で汚れた顔でキミ達に言う。

「このままじゃ、街に被害が出ちゃう…
…！！頼む、オレの代わりに止めてくれ！！」

「オレの力をやる……！今、コイツらを止められるのはお前らだけだ！！頼む！！」

⇒戦えないと言う

「このままじゃ街の人やお前の家族も死ぬぞ！！」

「倒す必要はねえ！動きを止めるだけでいい！！」

⇒代わりに戦う

「……悪いな、こんな役目させちまって」
「スキルシフト……チャラトンガの力、受け取れッ……！」

兵吾の体が淡く輝き、キミ達に向かって小さな光が2つ放たれる。

命の^{ともしび}灯のような輝き。それを見た瞬間、時間が止まったかのような感覚に陥る。

キミ達は重要な選択を迫られていると直感する。

ここで探索者達のH0選択を行う。

【H0選択】

光のうちどちらかに触れることで、キミ達はチャラトンガのスキルを入手し、H0が変化する。

ステータスや技能を鑑みて、相談し決定すること。

なお、H0選択中のシナリオ経過時間は0.5秒となる。

H01：ナイト

戦闘に特化したチャラトンガの力。戦闘技能と行動技能に+補正がかかり、戦闘に適したスキルを入手する。

H02：ビショップ

支援に特化したチャラトンガの力。交渉技能と知識技能に+補正がかかり、支援に適したスキルを入手する。

※KP補足

H0選択は役割分担の要素が強く、シナリオ分岐にはあまり影響しない。最終的な選択はPCの意思に委ねるのが当シナリオのスタンスだ。

とはいえ後悔のないよう選択してほしい。

どれだけ時間をかけてもシナリオ時間は0.5秒しか経たない。

⇒H0を選択する

とてつもなく長い時間のようにも、短い時間のようにも感じられた。

キミ達はそれぞれ、彼から放たれた輝きをつかみ取る。瞬間、人智を超えた力が自身に宿ったと認識する。

化け物を止められるかもしれない。そんな希望が体の奥底から湧き上がってくる。

ここで各H0のスキルを共有する。“併用：○”と書かれたスキルは同じタイミングで他のスキルと併せて使用できる。スキルによって不定の狂気になった場合は適用しない。

■チャラトンガのスキル

【H0：ナイトのスキル】

□最大MP（現在のMP）を+20する。

□自身の戦闘技能、行動技能のうち一つを1ターン（1回の行動）の間+する。戦闘技能は+40、行動技能は+50する。

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：戦闘中は自身のターン、または〈回避〉〈受け流し〉のときに宣言できる
- ・ 併用：○

□自身のSTRかDEXどちらか、1ラウンドの間値を上げる。STRは+25、DEXは2倍する。このスキルの重ねがけはできない。

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：毎ラウンド開始時
- ・ 併用：○

□距離に関係なく敵の側に瞬間移動し、攻撃できる（※敵の位置は問わない。上空でも水中でも一瞬で移動できる）。ただし、敵を視界に捉えている必要がある。特定のポイントに移動する《消滅》（基本P.260）とほぼ同様のスキルのため、〈回避〉には使用できない。

- ・ コスト：なし
- ・ 宣言タイミング：戦闘中は自身のターン時
- ・ 併用：○

□スキュア：常に攻撃が装甲無視になる。物理的な装甲のみ有効。

- ・ コスト：なし
- ・ 宣言タイミング：なし。常時発動。

□フォーク：二体の対象に同時に攻撃することで、どちらか一方に確実に命中させるスキル。（※分身によるフェイント攻撃。攻撃時に宣言する。宣言後、攻撃対象を2体まで、確実に命中させる対象を1体選ぶ。攻撃技能に成功した場合、確実に命中させる方に選ばれた対象は〈回避〉ロールを行えない）。対象が二体以上いないと使用できない。

- ・ コスト：MP4、SAN1D4
- ・ 宣言タイミング：自身のターンの攻撃時
- ・ 併用：○

□ヴィクティム：敵全体の攻撃を自身に集中させる。効果の継続時間は任意。いつでも宣言すれば解除できる。

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：ラウンド開始時
- ・ 併用：○

【H0：ビショップのスキル】

□最大MP（現在のMP）を+20する。

□自身の交渉技能、知識技能のうち一つを1ターン（1回の行動）の間+50する。

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：戦闘中は自身のターン時
- ・ 併用：○

□自身のINTかDEXどちらかの値を1ラウンドの間2倍にする。このスキルの重ねがけはできない。

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：毎ラウンド開始時
- ・ 併用：なし

□敵全体の詳細を見抜く（弱点把握）

- ・ コスト：なし
- ・ 宣言タイミング：戦闘中は自身のターン時
- ・ ターン消費：即時発動、1ターン消費
- ・ 併用：×

□エンチャント：対象1体（1つ）に魔力、炎、水、電気のいずれかを付与する。一度付与すればその戦闘中は効果が消えない。付与された属性には追加効果がある。別途記述。

- ・ コスト：MP3
- ・ 宣言タイミング：戦闘中は自身のターン時
- ・ ターン消費：即時発動、1ターン消費
- ・ 併用：×

□フィアンケット：対象1体に《肉体の保護》（基本P.275）と同様の装甲を+2D6付与する。1ターンにつき最大3回まで使用可。重ねがけ可。

- ・ コスト：1回につきMP2、SAN1
- ・ 宣言タイミング：戦闘中は自身のターン時
- ・ ターン消費：即時発動、1ターン消費
- ・ 併用：×

□パワーシフト：自分以外の他のキャラクター（PC、NPC）が次に行う技能に+1D50する。使用できるのは1ラウンドに1回のみ。

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：いつでも
- ・ ターン消費：なし
- ・ 併用：○

【スキル：エンチャントの追加効果】

- ・ 魔力：固定ダメージ+3を追加。魔力のみダメージを受ける敵に対して装甲無視。
- ・ 炎：ダメージを与えた敵に延焼効果。炎の効果がある対象は、毎ラウンド最後に1D6のダメージを受ける。

- ・ 水：性質を水か氷か2種類から選択可能。水の場合、水が弱点の敵にダメージ2倍。氷の場合、ダメージを受けた対象を一部凍らせる。対象の技能を-20する。
- ・ 電気：攻撃が命中した場合、対象は1D6をロールする。出目が3以下の場合、1ラウンドスタン状態になる。

※各属性の効果は重複しない。

【H0：ナイト】スキル簡易版

■いつでも

□最大MP & 現在のMP+20

□自身の戦闘技能、行動技能のうち一つを1ターン（1回の行動）の間+する。戦闘技能は+40、行動技能は+50

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：戦闘中は自身のターン、または〈回避〉〈受け流し〉のときに宣言できる
- ・ 併用：○

■毎ラウンド開始時

□1ラウンドの間、自身のSTRを+25orDEXを2倍する。重ねがけ×

- ・ コスト：MP2
- ・ 併用：○

□ヴィクティム：敵全体の攻撃を自身に集中させる。効果の継続時間は任意。いつでも宣言すれば解除できる

- ・ コスト：MP2
- ・ 併用：○

■攻撃時

□瞬間移動

- ・ コスト：なし
- ・ 併用：○

□スキュア：物理装甲無視の攻撃。常時発動

- ・ コスト：なし

□フォーク：分身によるフェイント攻撃で、二体のうちどちらか一体に確実に命中させる。攻撃対象を2体まで、確実に命中させる対象を1体選ぶ。攻撃技能に成功した場合、確実に命中させる方に選ばれた対象は〈回避〉ロールを行えない。対象が二体以上いないと使用できない

- ・ コスト：MP4、SAN1D4
- ・ 併用：○

【H0：ビショップ】スキル簡易版

■いつでも

□最大MP&現在のMP+20

□自身の交渉技能、知識技能のうち一つを1ターン（1回の行動）の間+50する

- ・ コスト：MP2
- ・ 併用：○

□パワーシフト：自分以外の他のキャラクター（PC、NPC）が次に行う技能に+1D50する。1ラウンドに1回のみ

- ・ コスト：MP2
- ・ ターン消費：なし
- ・ 併用：○

■毎ラウンド開始時

□自身のINTかDEXどちらかを1ラウンドの間2倍にする

- ・ コスト：MP2
- ・ 宣言タイミング：毎ラウンド開始時

■自分のターン時

□敵全体の詳細を見抜く（弱点把握）

- ・ コスト：なし
- ・ 即時発動、1ターン消費

- ・ 併用：×

□エンチャント：対象1体（1つ）に魔力、炎、水、電気のいずれかを付与。追加効果あり

- ・ コスト：MP3
- ・ 即時発動、1ターン消費
- ・ 併用：×

□フィアンケット：対象1体に《肉体の保護》（基本P.275）と同様の装甲を+2D6付与する。1ターンにつき最大3回まで。重ねがけ○

- ・ コスト：1回につきMP2、SAN1
- ・ 即時発動、1ターン消費
- ・ 併用：×

スキルの共有後、化け物たちとの戦闘へと移行する。

■戦闘

昆虫怪物1体、醜い怪物1体、蛇の怪物1体との戦闘。

【戦闘終了条件】

敵3体のHPを半分以上にする。

※■立ち向かうでの戦闘時のHPから継続とする。

※KP補足

戦闘終了条件、戦闘中の敵の戦闘不能状態はPLに開示すること。

蛇の怪物以外のステータスは■立ち向かうの項目を参照。

蛇の怪物

※狩り立てる恐怖（マレウス・モンスター
ルムP.37）

STR:29 CON:10 DEX:14 SIZ:40 HP:25

ダメージボーナス：+3D6

技能：回避 28

攻撃方法：

- ・ 噛みつき 65% ダメージ1D6
- ・ 尾 90% ダメージ〈組み付き〉

装甲：9ポイント

※青年を捕えている状態のため、探索者側が攻撃をしかけるまで戦闘には参加しない。

※翼を破壊することでDEXを半分にし、更に〈噛みつき〉の技能を30%に下げられる。

※尾の攻撃で〈組み付き〉に成功した場合、次のラウンドで縛り上げて攻撃する。（※〈組み付き〉オプションの肉体的に傷つける）

※〈組み付き〉は一度でも攻撃を受ければ解除される。

⇒H0：ビショップが敵の詳細を見抜く

H0：ビショップが精神を研ぎ澄ませば、一目見ただけで敵の性質が脳内に蓄積され、瞬時に情報が処理される。

【敵の詳細・弱点】

- ・ 昆虫怪物：キチン質の装甲あり。頭部と関節が弱点。
- ・ 醜い怪物：魔力が付与された攻撃のみ有効。頭部が弱点。

- ・ 蛇の怪物：固い皮膚による装甲あり。弾丸は貫通できないとみられる。青年を捕えるのに夢中でまだこちらに意識が向いていない。翼を破壊することで弱体化させられそうだ。組み付かれた場合も、攻撃すれば解除できる。

※弱点を突いた場合、ダメージを2倍にする。

※部位狙いの場合、攻撃技能に-10する。

※PC同士の弱点の共有にターンは消費しない。

⇒敵3体のHPを半分以下にする

→■**戦闘終了後**へ。

■戦闘終了後

キミ達は3体の化け物たちと勇敢に戦い、見事動きを止めるに至った。
犬の散歩をしていた青年も意識を失っているが、怪我は無さそうだ。

「……初めてにしては上出来じゃねーか」
兵吾は地面に横たわりつつも、キミ達の健闘を称える。

「……助かったぜ。ありがとな」

「ありがとな、じゃありません」
いつの間にか、兵吾の近くに誰かが立っていた。装いは違うが、活版 小町鼠の店主だ。店主は兵吾の首根っこを片手でひょいと持ち上げる。

「いてて、クイーン！ 雑！ 扱いが雑！！」

クイーンと呼ばれた店主は兵吾を無視してキミ達に向き合う。

「到着が遅くなって申し訳ありません。ポーンが一人で突っ走るとはまるで予想できなかったもので」

「申し遅れました。チャラトンガの幹部、クイーンです。普段はうのはなとお呼びください」

「その力……ポーンと共に戦ってくれたようですね。キングに代わり感謝いたします」
探索者が傷ついている場合、卯花が〈応急手当〉を行う。ここでは自動成功とする。

ふと気がつく、弱った化け物たちの周りに白い人形のようなものが複数取り囲んでいた。彼らは懐から小さな白いキューブのようなものを取り出し、化け物をキューブの中に吸収していく。キューブの何倍もある化け物の体は、不思議なことにすっぽりと収まった。

また、気絶していた青年に対しては卯花が救急車を呼ぶ。探索者の傷が深い場合、その探索者はチャラトンガ専用の医療機関に運ばれ、翌日家に帰されることになる。HPを2D3回復する。

※KP補足

探索者が大きな怪我をしている場合は卯花との会話後、病院へと搬送される。
探索者は適切な処置を受け、2D3+1の回復。

キミ達はチャラトンガのスキルを使った反動か、体のあちこちが小刻みに震え、力がうまく入らなくなっていく。
キミ達の様子を見て、卯花が言及する。
「その程度で済んでいるとは驚きました。その分なら一晩眠れば治るでしょう」

他に聞きたいことがあれば、卯花と少し会話ができる。
卯花は質問されたこと以外は答えない。

⇒化け物はなんだったのか？

「私達を害する存在、チャラトンガの敵です。今回のような化け物が、人知れず脅威を振りまいているのです」

⇒化け物はこれからどうなるの？

「組織内で然るべき調査がなされたあと、処分されます」

⇒化け物は友達だと言う

卯花は少し考えるような仕草をしてから、言葉返す。

「……残念ですが、キングの意思は絶対。私にはどうすることもできません」

※KP補足

卯花の表情は変わらないが、内心では揺らぎが生じている。探索者達が元は友達だったと伝えることで、卯花は独断で彼女らが処分されないよう保護する。

⇒チャラトンガの力を返そうとする

「申し上げにくいのですが、元の持ち主のポーンがこの状態です。しばらくの間、力を預かってはくれませんか」

⇒白い人形たちやキューブは何？

「私の能力の一つです。それ以上のことは申し上げられません」

⇒兵吾はこれからどうなるのか？

「ここまで損傷したとなると、全快の見込みは薄いですね。体を新しく生成した方が早いでしょう」

「待て、キングには報告しないでくれ！」
兵吾が初めて怯えた様子を見せる。

「あなた方の今後については、また明日、相談させてください。周囲の目もあります。ひとまずは帰宅し、日常を過ごされるのがよろしいかと」

「明日の放課後、小町鼠にいらしてください。お話はそのときに」

卯花はキミ達に丁寧にお辞儀をした後、兵吾の体を集めて一瞬にして姿を消した。

緊張が解けたのか、体がどっと重くなったように感じる。

今日は早めに寝た方がいいだろう。

キミ達の家族はとても心配しており、帰宅すれば心からの安堵を見せる。

昆虫怪物に襲われた探索者は部屋の一部が散乱しているため、今日は別の部屋で寝ることになりそうだ。

多くを体験した一日。脳が活性化しており、すぐには寝付けないかもしれない。

だが疲労した体は正直で、キミ達はいつの間にか眠りにつく。

エンディング

朝の光が夜明けを告げる。

空は昨日のことなどまるで知らないみたいに、爽やかな表情を浮かべている。

4月8日、登校3日目。痙攣は治ったようで、他の異常はみられない。問題なく生活できそうだ。

どこか落ち着きのなさを感じながら、キミ達は起床し、学校へと向かう。

朝のキミ達はどんな様子だろうか？

⇒ニュースを確認する

昨日の騒動は地元テレビの報道で謎の事件として取り上げられていた。怪物を見たという噂も、一部でまことしやかに囁かれている。だがネットに掲載された画像は不明慮で、CG加工扱いに留まっている。

⇒登校中、街の様子を確認する

みおちの公園に大きな痕跡を残したが、思ったよりは被害が少なく留まっている。ただ、外を出歩く住人は昨日より少ない印象だ。街の声に耳をかたむければ、昨日の騒動の噂話が聞こえる。

登校すれば、クラスの仲間達がキミ達に挨拶をおくる。

クラス内の席を確認すると、まるで幽霊のように半透明になった兵吾の姿が目に残る。

そして10人のうち3人が空席となり、よりいっそう教室が広く感じられた。

第一話 クリア

クリア報酬

- ・ SANが40以下の探索者は40まで回復
- ・ SAN+2D10+1D8
- ・ 〈クトゥルフ神話〉に+3
- ・ “化け物からの逃走”で全てのロールに成功した：〈回避〉+1D10+2

→続きは有料版をご覧ください。

参照データ

神話生物

赤の女王

ニャルラトテップの化身

（スコット・アニオロフスキーほか（訳：坂本雅之、立花圭一）『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P.198参考、一部シナリオ用に改変）

チョー=チョー人

下級の奉仕種族

（サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか（訳：中山てい子、坂本雅之）『クトゥルフ神話TRPG』（基本ルールブック）初版、KADOKAWA、2004年、P. 183）

シャッガイ

下級の独立種族

（スコット・アニオロフスキーほか（訳：坂本雅之、立花圭一）『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 52参考、一部シナリオ用に改変）

オールド・ワンの養い子

上級の奉仕種族

（スコット・アニオロフスキーほか（訳：坂本雅之、立花圭一）『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 30参考、一部シナリオ用に改変）

スフィンクスの子

下級の奉仕種族

（スコット・アニオロフスキーほか（訳：坂本雅之、立花圭一）『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 61参考、一部シナリオ用に改変）

クン＝ヤンの民

下級の独立種族

（スコット・アニオロフスキーほか（訳：坂本雅之、立花圭一）『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 44参考、一部シナリオ用に改変）

オオカミ男

（スコット・アニオロフスキーほか（訳：坂本雅之、立花圭一）『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 260参考、一部シナリオ用に改変）

セレファイスの猫の族長

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 89参考、一部シナリオ用に改変）

狩り立てる恐怖

上級の奉仕種族

（スコット・アニオロフスキーほか（訳：坂本雅之、立花圭一）『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 37参考、一部シナリオ用に改変）

ガスト

下級の独立種族

（サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか（訳：中山てい子、坂本雅之）『クトゥルフ神話TRPG』（基本ルールブック）初版、KADOKAWA、2004年、P. 172）

イタクア

（サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか（訳：中山てい子、坂本雅之）『クトゥルフ神話TRPG』（基本ルールブック）初版、KADOKAWA、2004年、P. 207）

呪文

《魔法の感知》

（サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか（訳：中山てい子、坂本雅之）『クトゥルフ神話TRPG』（基本ルールブック）初版、KADOKAWA、2004年、P. 284）

《肉体の保護》

（サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか（訳：中山てい子、坂本雅之）『クトゥルフ神話TRPG』（基本ルールブック）初版、KADOKAWA、2004年、P. 275）

《消滅》

(サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか(訳: 中山てい子、坂本雅之)『クトゥルフ神話TRPG』(基本ルールブック) 初版、KADOKAWA、2004年、P. 260)

《エイボンの霧の車輪》

(サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか(訳: 中山てい子、坂本雅之)『クトゥルフ神話TRPG』(基本ルールブック) 初版、KADOKAWA、2004年、P. 253参考、一部シナリオ用に改変)

《治癒》

(サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか(訳: 中山てい子、坂本雅之)『クトゥルフ神話TRPG』(基本ルールブック) 初版、KADOKAWA、2004年、P. 272)

団体・その他

セレフェイス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 51)

〈夢見〉〈夢の知識〉

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 12)

バベッジ・インコーポレイテッド

(坂本雅之、内山靖二郎、坂東真紅郎ほか／アーカム・メンバーズ『クトゥルフ神話TRPG クトゥルフカルト・ナウ』初版、KADOKAWA、2013年、P. 23)

佐比売党

(坂本雅之、内山靖二郎、坂東真紅郎ほか／アーカム・メンバーズ『クトゥルフ神話TRPG クトゥルフカルト・ナウ』初版、KADOKAWA、2013年、P. 36)

クライン生命保険相互会社

(坂本雅之、内山靖二郎、坂東真紅郎ほか／アーカム・メンバーズ『クトゥルフ神話TRPG クトゥルフカルト・ナウ』初版、KADOKAWA、2013年、P. 43)

山蓮界

(坂本雅之、内山靖二郎、坂東真紅郎ほか／アーカム・メンバーズ『クトゥルフ神話TRPG クトゥルフカルト・ナウ』初版、KADOKAWA、2013年、P. 51)

マホロバPSI研究所

(坂本雅之、内山靖二郎、坂東真紅郎ほか／アーカム・メンバーズ『クトゥルフ神話TRPG クトゥルフカルト・ナウ』初版、KADOKAWA、2013年、P. 76)

スポットのモデル一覧

尾道イーハトーヴ

みおちのイーハトーヴのモデル

<https://ihatov.in/>

尾道ハーブ庭園 ブーケ・ダルブル/ミシヤの家

魔女喫茶オラシオンのモデル

https://www.instagram.com/bu_ke_d/?hl=ja

活版カムパネルラ

活版 小町鼠のモデル

<https://campanella-letterpress.jp/>

千光寺

月光寺のモデル

<https://www.senkouji.jp/>

その他

ペタンク

公益社団法人 日本ペタンク・ブール連盟

<https://fjpb.web.fc2.com/>

玉の岩伝説

月の玉岩伝説のモデル

<https://www.senkouji.jp/history/>

参考作品

不思議の国のアリス

(ルイス・キャロル/楠山正雄、菊池寛、芥川龍之介、長澤才助/マクミラン社/1865年)

鏡の国のアリス

(ルイス・キャロル/楠山正雄、長澤才助/マクミラン社/1871年)

アイカツ!

<https://www.aikatsu.net/>

(サンライズ、バンダイナムコピクチャーズ/バンダイ/木村隆一、加藤陽一ほか/テレビ東京、電通、SUNRISE、BN Pictures/2012年)

制作者: さいれん

公開日: 2023. 3. 24

Mail: ugp29962@nifty.com

Twitter: https://twitter.com/sarencanary_t

BOOTH: <https://saren-canary.booth.pm/>

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話TRPG』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright ©1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved. Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION「クトゥルフ神話TRPG」

■ 素材

メインテーマBGM制作

R Music Studio 様

<https://r-music-studio.square.site/>

※著作者人格権はR Music Studio様にございます。セッション以外でのご使用はご遠慮ください。