



概要

- ・ ゲーム概要



ゲーム概要（内容）

- ジャンル：クトゥルフ神話TRPG
- 時代背景：現代
- 探索場所：廃墟
- 傾向：協力型脱出ゲーム
- 戦闘有無：あり
- 対立要素：なし
- 秘匿要素：なし
- 雰囲気：ホラー、不気味、不安、狂気、陰湿
- 改変：あり（ゲームがやりやすいよう自由に編集可）

ゲーム概要（プレイ人数）

- キーパー（K P） : 1 人必須
- プレイヤー（P L） : 2 ～ 4 人推奨

※ 「協力型脱出ゲーム」である為、プレイヤーが多い程、難易度は低下する。

※ 探索場所は狭い為、プレイヤーが多すぎると一人一人の役割が極端に減る。



※ 以降、ネタバレ注意

プレイヤーとして参加する方は、
以降の情報を参照するのは控えるよう、お願い致します。

ゲーム概要（難易度）

■ 難易度：優しめ

■ 死亡率：限りなく低い

※ ヒントは多め。

※ 時間経過で自動脱出の為、失敗で全員死亡ケースは存在しない。

※ 「即死要素」は無し。

※ 過度に暗いバッドエンド等はないが、NPCの死亡あり。

※ 正気度チェックは多め。（狂気に陥る可能性もあり）

※ 戦闘もあるが、敵はHPの多い人物を優先的に狙う為、死亡率は低いはず。

ゲーム概要（事前読み込み）

- キーパー ： シナリオの事前読み込みが「**必須**」
- プレイヤー： 事前に読み込む資料は「無し」

※ 質疑応答が可能なNPCが2人存在。

※ キーパーは質問への回答が必要な為、予め把握しておく必要あり。

※ NPCは「質疑応答に答えるだけの存在」の為、

自主的にシナリオへ参加したり、深く関わることは無い。

ゲーム概要（環境）

- 通話の有無：ボイスセッション推奨
- 事前準備：「ココフォリア」の盤面データあり

※「ココフォリア」を使用するかは任意。

配布データのみでゲームは可能だが、「ココフォリア」の使用を推奨。

ゲーム概要（キャラクターシートの制限）

- 作成制限：「高級ケーキ店」の客として違和感の無いキャラであること。
- 超能力：「無し」推奨。
- 近代兵器：「無し」推奨。
- 相関関係：身内でも初対面でもOK。

※ 導入で使用する舞台が「高級ケーキ店」である為、予め全プレイヤーに舞台の説明をして、違和感の無いキャラクター作りをして貰う方がスムーズに話が進められると思います。

※ メイン舞台は「違う次元」の為、

強すぎる近代兵器は最悪「移動中に落とした」という理由で没収して問題ありません。

ゲーム概要（キャラクターシートの技能）

- 必須技能　： 特に無し
- 非推奨技能： 「修理」、「操作」、「運転」を使う想定は無い
- 推奨技能　：
 - ・ 目星　　： 探索がメインなので常に使う事となる。
 - ・ 図書館　： 危険な目に遭わずに有用な情報を入手できる。

ゲーム概要（キーパーのポイント）

■ 重要ポイント 1：NPCの情報

- ・ キーパーはNPCの特徴や質問への回答を把握しておく必要がある。

■ 重要ポイント 2：ヒントのばら撒き

- ・ 制限時間があるシナリオの為、状況に応じてヒントを出していく判断が必要。

ゲーム概要（プレイヤーのポイント）

■ 重要ポイント 1：探索力が試される

- ・ 脱出する為のヒントを大量に散りばめている為、探索必須。
- ・ 探索可能箇所が多いかつ時間制限もある為、効率的な探索が出来る人物は有利。

■ 重要ポイント 2：時には力業

- ・ 力業で切り抜けられる要素を多数盛り込んでいる。
- ・ ヒントが無くとも、発想次第で切り抜けられるかもしれない。

ゲーム概要（シナリオチャートの資料）

- ・ 本作品は「シナリオチャート」毎に、ファイルを分けている。
- ・ キーパーはチャートへ到達する毎に、該当のファイルを確認しながら進行を行う。

■ チャートファイルの内容

- ・ チャートの概要
- ・ 場面毎の「台本」
- ・ 「技能」使用時の挙動

ゲーム概要（シナリオチャートの種類）

以下は本シナリオの各チャート。（以降のページで概要を記載する）

1 番から順にチャートを進めていく。

1. 「オープニング」
2. 「廃墟」※メインの舞台
3. 「エンディング」

ゲーム概要（シナリオチャートの概要（１））

■ チャートの概要「オープニング」

- ・ 物語の始まり。
- ・ 予約不可の「高級ケーキ店」の列にプレイヤーがそれぞれ並び、偶然同じ席につくという設定。
- ・ 自己紹介などを此処で行い、後のチャートへ進む。
- ・ このチャートは安全で死亡する要因等は一切無い。

ゲーム概要（シナリオチャートの概要（２））

■ チャートの概要「廃墟」

- ・ 物語のメイン舞台。
- ・ 本シナリオは「廃墟」からの脱出を目指す。
- ・ ココフォリアの情報は全て本チャートの情報となる。
- ・ 本チャートがシナリオの８、９割を占める。

ゲーム概要（シナリオチャートの概要（3））

■ チャートの概要「エンディング」

- ・ 物語の終着点。
- ・ チャート2 廃墟からの脱出後に「高級ケーキ店」に戻ってくる。
- ・ エンディング分岐は「計7つ」。

ゲーム概要（ゲームの流れ（事前準備））

全資料読み込み

← 「K P 用資料」は読み込み必須

部屋設定

← 「ココフォリア」と付属の部屋データの使用を推奨

立ち絵設定

← 各自必要だと判断した場合は、別途素材が必要

BGM設定

← 各自必要だと判断した場合は、別途素材が必要

ゲーム概要（ゲームの流れ（プレイ中））

キャラクターシート
作成

← K P 主導で各自行う

オープニング

← 「02#チャート_01_オープニング.pdf」を元に行う。

本編

← 「02#チャート_02_廃墟.pdf」を元に行う。（**シナリオの8、9割を占める**）

エンディング

← 「02#チャート_03_エンディング.pdf」を元に行う。

解説・感想戦

← 「05#解説.pdf」を元に行う。

ゲーム説明（ココフォリアの使い方（１））

■ ココフォリアの部屋データの使い方

ココフォリアを使う場合の部屋データは「03_ココフォリア用zip」に配置。

フォルダ内の「room.zip」を、ココフォリア画面にドラッグアンドドロップするだけです。

■ 「pdf」ファイルの活用

情報パネルに「詳細のpdfファイル」を紐づける事が出来ます。

対象のpdfファイルを直接開ける為、便利ですがやや複雑な方法となります。

※ココフォリアの使い方に関しては、本ファイルでは割愛させていただきます。

予めご了承ください。

ゲーム説明（その他注意点（１））

■ 情報量について

本シナリオはココフォリア上の「情報パネル」から確認できる情報以外にも
沢山の情報が溢れております。

「情報パネル」の数が「２０個」なので、勘違いしやすい部分です。注意しましょう。

※ ゲームが始まる前にこの件をプレイヤーに伝えておくと、誤認が減ると思います。

アイテムも同様です。

「情報パネル」に書かれていないアイテムも多数存在する為、
情報量の限界をココフォリアの盤面で測らないようにしましょう。

ゲーム説明（その他注意点（2））

■ 本作品のタイトルについて

「羽墜としの牢獄」というタイトル自体が若干ネタバレになってしまう可能性があります。
完全に先入観無しでプレイヤーを楽しませたい場合は、
タイトルを伏せてのプレイがオススメです。

■ 資料に出てくる省略文字について

- ・「クリ」：クリティカル
- ・「ハ上」：ダイスロールの「ハード成功」以上を指します。

つまり、ハード成功、イクストリーム成功、クリティカル全て含む場合を指します。）

ゲーム説明（その他注意点（3））

■ 技能「写真術」、「隠れる」、「忍び歩き」について

7 版では削除されている技能ですが、使用した場合の記載もあります。

これは 6 版でも対応できるようにする為です。

7 版ベースでプレイする場合はスルーしてください。

※ 7 版でもプレイヤーが似た特技を持っていた場合は是非活用してください。

ゲーム説明（改変について）

改変してゲームを回すこと自体はOKです。

舞台、エンディング、NPC、描写、戦闘ルール等、自由に変更してください。

しかし、変更が多ければ多い程、不都合が起きやすくなります。ご注意ください。

※ 特に本作は「NPCの立ち絵」と「BGM」を収録しておりません。

場合によって上記が欲しいという方は、各自ご用意の程、宜しくお願い致します。