



チャート：オープニング

- ・チャートの概要
- ・チャートの進め方
- ・台本
- ・構成の概要

チャートの概要

- ・ 物語の始まり。
- ・ 物語の起こりの為に、**キーパーは必ずプレイヤー全員を同じ舞台に集める事**。
- ・ 想定舞台は「高級ケーキ店」。（予約不可の老舗で常に大行列、偶然プレイヤー全員が同じ席に集まる）
- ・ プレイヤー達が集まる舞台自体を改変する事は可能だが、**設定がズレないように以下は厳守してほしい**。
 - ① お金持ちや年寄りが集まっても違和感が無い場所である事
 - ② NPC「エディ」がお店やイベント等で同席できる状況である事
- ・ 本来、NPC「エディ」への質疑応答が可能なチャートだが、**完全に質問を不可とする事も出来る**。

その場合、NPC「エディ」は常に誰かと電話をしており質問を無視する想定。

※ キーパーがNPCの質疑応答に対応したくない場合の処置。

その他、NPC操作に自信が無いキーパーにオススメ。

ただし、質疑応答の排除はプレイヤーが得られる情報が減る為、物語が薄味になります。

チャートの進め方

■ 次チャートへ進む条件

台本①～③を全て消化する。

■ 本チャートの進め方

プレイヤー全員が同じ席に集まりその後、NPC「エディ」も同じ席に着く。

台本①を読み終えた後、「**情報01**」を開く。

固定台本は以下。

- ① 自己紹介（全員で席に着いた後に行う、NPC「エディ」から自己紹介を促す）
- ② 自由時間（5分目安、主にNPCへ質問をする時間、NPC「エディ」の乾杯からスタート）
- ③ 異変開始（自由時間終了後に地震が発生し異変に巻き込まれる、次チャートへ進む）

台本（①自己紹介）

太陽が静まりかけた夜の１８時。各自、美味しいと噂の「高級ケーキ店」にやってきました。

此処はお爺さんが一人で経営している古くから続く有名店です。

予約は不可の為、ケーキを食べるには長い長い行列に並ばなくてはなりません。

並んでから約２時間。やっとの思いでお店の中へと案内された皆様は、偶然同じ席に座る事となりました。

そしてもう一人、一際目立つ見た目の人物が皆様と同じ卓に並びます。

その男の髪は赤と白のツートーンカラー。上半身にはブカブカな深紅のローブを羽織っており、

首と手首にはネックレスと腕輪を大量に装着と、第一印象は異国の派手な成金といった感じです。

外の列に男が並んでいた記憶はありませんでした。並んでいた場合は絶対に目に付く程、異質な存在だからです。

男は胡散臭い程の笑顔で、「俺はエディ！外国旅行の真っ最中なんだ！君達の名前は？どういう人？折角同席したんだし色々知りたいな！」と元気に言い放ちました。返答を待っている間、エディは決して笑顔を崩す事はなかったのです。

と言った所から物語がスタートします！自由に発言も可能です。ではどうぞ！

台本（①自己紹介） ※補足事項

- ・ 台本を読み終えた後にもしプレイヤーが動かなかった場合は、エディを使って自己紹介を促してください。

台詞例：「どうしたんだい？俺は君達の事が知りたいよ。簡単で良いから自己紹介をお願いできるかな？」

- ・ 自己紹介を無視してプレイヤーが店主を呼んだ場合は、忙しそうなので対応できない事を伝えてください。

説明例：「店主は現在忙しそうな為、呼ぶ声には応じてくれません。待つしかないようです」

- ・ 自己紹介を無視してプレイヤーがエディに質問を始めた場合は、自己紹介を促し続けてください。

台詞例：「俺への質問は後！まずは君達の事が知りたいんだ」

- ・ プレイヤーが席を立つ事は出来ません。（エディの魔術により椅子に縛られている為、動けない）

説明例：「何故か椅子から立つ事が出来ません。体と椅子が固定されている感覚です」

- ・ プレイヤーが叫んだり暴れた場合、客と店主は無視する。（エディの魔術により周りに助け等の声が届いていない）

説明例：「何故か周りの人達は貴方の行動に無関心です」

※ 時間が経ってもプレイヤーが頑なに自己紹介を行わない場合は、強制的に次の台本へ進んでください。

※ 店主への「説得」や「言いくるめ」は無効。忙しいので何も聞こえない状態としてください。

台本（②自由時間－質疑応答あり）

皆で会話を続けていると、店主のお爺さんがやってきました。どうやら水を持ってきてくれたようです。

「今客が多くて忙しいから、数分後にまた注文を聞きに来るね。ごめんね」

お爺さんはそう言い、急いで厨房に戻ってしまいました。

エディは水の入ったコップを手にとると笑顔で「乾杯をしよう」と言いました。

彼は間髪入れずに謎の言葉で乾杯コールを始め、一人で水を一気飲みしてしまったのです。

困惑の中、エディは再度声高らかに笑い「これは俺の国の乾杯のやり方なんだ！気にしないでくれ！」と言います。

彼は終始笑顔でしたが、何処か含みを持った不気味な雰囲気漂っていました。

「やっぱり君達を選んで正解だったよ。

反応も若くて初々しいし、それに此処に居る大半の人達より健康的だ。

さてまだ時間があるようだし、しばらくゆるりと寛ごうじゃないか。

質問も受け付けるよ？俺の事を知りたいならね」

エディはそう言ってコップをテーブルに置いたのです。では会話を続けてください。

台本（②自由時間－質疑応答なし）

皆で会話を続けていると、店主のお爺さんがやってきました。どうやら水を持ってきてくれたようです。

「今客が多くて忙しいから、数分後にまた注文を聞きに来るね。ごめんね」

お爺さんはそう言い、急いで厨房に戻ってしまいました。

エディは水の入ったコップを手にとると笑顔で「乾杯をしよう」と言いました。

彼は間髪入れずに謎の言葉で乾杯コールを始め、一人で水を一気に飲みしてしまったのです。

困惑の中、エディは再度声高らかに笑い「これは俺の国の乾杯のやり方なんだ！気にしないでくれ！」と言います。

彼は終始笑顔でしたが、何処か含みを持った不気味な雰囲気が漂っていました。

「やっぱり君達を選んで正解だったよ。

反応も若くて初々しいし、それに此処に居る大半の人達より健康的だ。

さてまだ時間があるようだし、しばらくゆるりと寛ごうじゃないか。

あ、ごめん丁度電話が来てしまった。用が済んだらまた話そう」

エディはそう言ってコップをテーブルに置き電話に集中し始めたのでした。では会話を続けてください。

台本（②自由時間） ※補足事項

- ・ 5分目安で自由行動。エディへの質問も可能となる為、キーパーが適宜対応してください。

質問の回答は「GM用資料_NPC_01_エディ」を参照。

※質問や行動が特に無い場合は、5分経たずとも次のイベントに進んでしまっても構いません。

- ・ プレイヤーが店主を呼んだ場合は、忙しそうなので対応できない事を伝えてください。

説明例：「店主は現在忙しそうなので、呼ぶ声には応じてくれません。待つしかないようです」

- ・ プレイヤーが席を立つ事は出来ません。（エディの魔術により椅子に縛られている為、動けない）

説明例：「何故か椅子から立つ事が出来ません。体と椅子が固定されている感覚です」

- ・ プレイヤーが叫んだり暴れた場合、客と店主は無視する。（エディの魔術により周りに助け等の声が届いていない）

説明例：「何故か周りの人達は貴方の行動に関心です」

※ 技能の使用は自由です。目星や聞き耳等で情報を得る事は可能です。

※ 店主への「説得」や「言いくるめ」は無効。忙しいので何も聞こえない状態としてください。

※ NPCへの質問を排除する場合は、「エディは電話で忙しいです」という理由で質問を全て却下してください。

台本（③異変開始）

その時、突如お店が大きく揺れました。

店主であるお爺さん含め客や皆が慌てふためく中、エディだけは両手を天に掲げ空を見上げます。

「そら、ここだぞ！俺は此処に居るぞ！」

エディの言葉と同時に揺れはさらに激しさを増しました。

そして天井が崩れたその瞬間、エディと同席していた全員が大きな獣に体を強く掴まれた感覚を味わいます。

一瞬の事で何が何だか分からない状況でしたが、そこには確かに熊、いや象より大きな何かがいたのです。

強い体の圧迫感と振り回されるような衝撃に目をまともに開ける事もできませんでした。

しかし全員が確かに見たものは「複数人のエディ」。複数人のエディが黒くて大きな獣に掴まれていたのです。

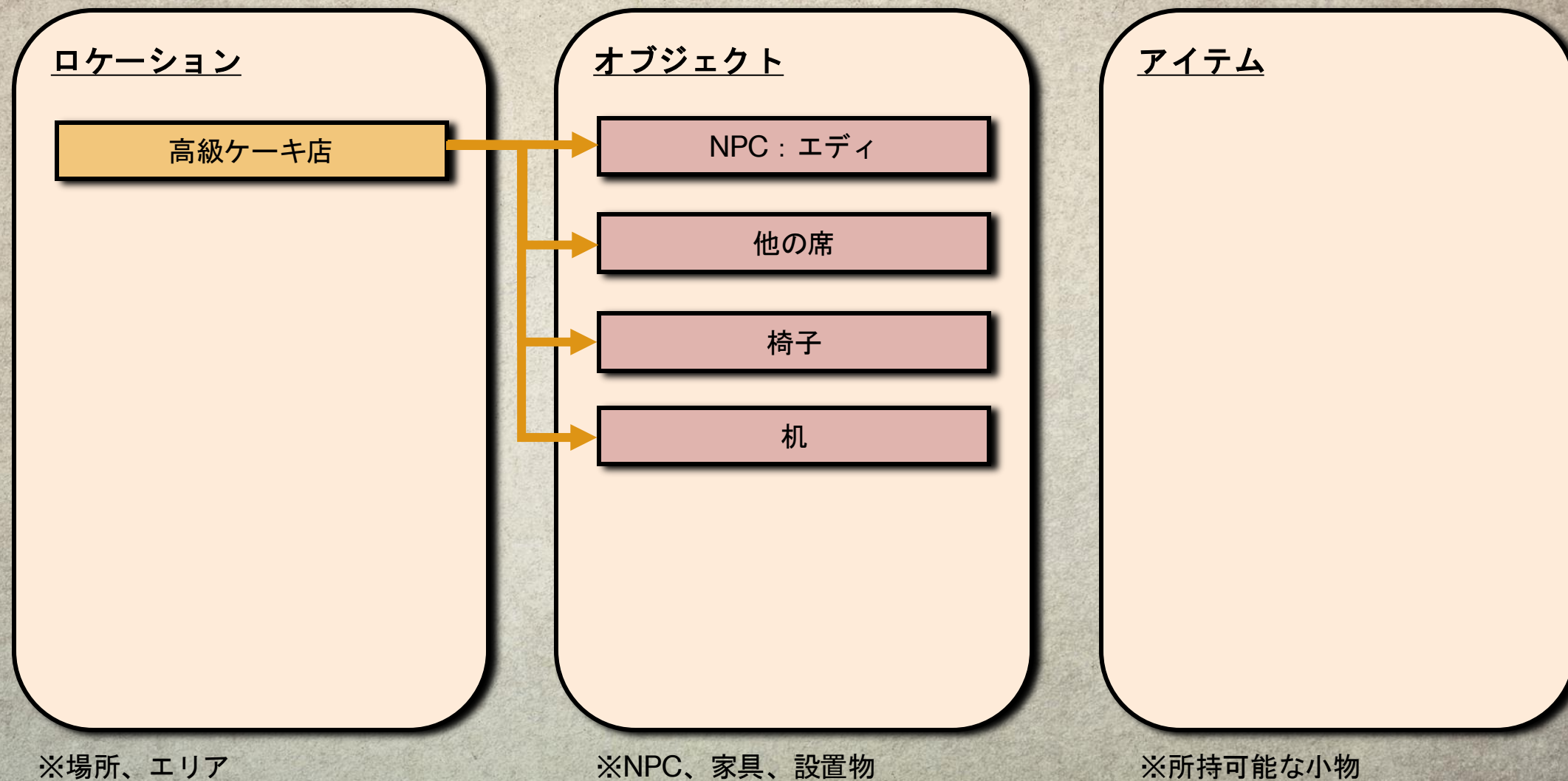
やがて不意に魔の手から解放され、無造作に放り投げられてしまいました。

恐る恐る目を開けると、そこには見知らぬ光景と先程同席していた数人の姿があります。

しかしエディの姿だけは何処にも見当たらなかったのです。

※次チャートの台本に続く

構成の概要





詳細：高級ケーキ店

- ・ロケーションの概要
- ・ロケーションの技能（１）～（３）

ロケーションの概要（高級ケーキ店）

■ 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）

以下オブジェクトが存在する。

- ・ 他の席：他の客で満席、とても賑わっている、客に変な様子は何も無い
- ・ 椅子：プレイヤー達が座る椅子、何の変哲もない木製の椅子
- ・ 机：メニューと水入りのコップ（コップは台本の「②自由時間」を読み終えた後に出現する）

■ 補足情報

- ・ お店はオシャレで落ち着いた雰囲気。
- ・ 全体がやや薄暗く、心を落ち着かせるようなクラシックが流れている。
- ・ 内装は見る限り木製であり、机や椅子も木製。とても自然を強調したデザイン。

ロケーションの技能（高級ケーキ店）（１）

■ 戦闘技能（近接）：

お店を破壊しようとしてもキーパーが止めてください。（普通のお店の為、破壊行為は犯罪です）

説明（通常）：「お店で暴れようとしたましたが店主にやめてくださいと止められました」

説明（ハ上）：「客の視線を集めましたが、おかげでほとんどの客がお年寄りである事が分かりました」

説明（失敗）：「こぶしは綺麗に空を切りました」

■ 戦闘技能（遠距離）：

エディの魔術により銃器の攻撃は制限されてしまいます。（弾が発射されない）

説明（通常）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした。弾詰まりは起きていないようです」

説明（ハ上）：「加えて、直感ですが何か不思議な力が弾丸の発射を止めているような気がしました」

説明（失敗）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした」

ロケーションの技能（高級ケーキ店）（2）

■ 目星：

不審な点が無いことが分かる。（ハード成功以上で客の年齢層を知る）

説明（通常）：「他の客やお店に不審な点は何一つ見つかりませんでした」

説明（ハ上）：「加えて、ほとんどの客がお年寄りであることが分かりました」

説明（失敗）：「手掛かりになるようなものは見つかりませんでした」

■ サバイバル：

場所自体は安全だが、エディが危険な人物である事が直感で分かる。

説明（通常）：「この場所は安全ですが、エディが危険な人物であると直感で分かります」

説明（ハ上）：「加えて、エディが自分達を陥れようとしているのが感覚で分かりました」

説明（失敗）：「特に何も感じませんでした」

ロケーションの技能（高級ケーキ店）（3）

■ 聞き耳：

（1）店全体から聞こえる声から、ほとんどの客がお年寄りであることが分かる。

説明（通常）：「店全体から聞こえてくる声から、ほとんどの客がお年寄りであることが分かります」

説明（ハ上）：「加えて、外から聞こえてくる声から外に並んでいる人たちには若い人も多いと分かります。

よって、店の中にお年寄りが集まっているのは偶然のようです」

（2）外に並んでいる客に聞き耳した場合は、若い客が並んでいる事も分かる。

説明（通常）：「外から聞こえてくる声から、外に並んでいる人達には若い人も多いと分かります。

よって、店の中にお年寄りが集まっているのは偶然のようです」

説明（ハ上）：「加えて、聞こえてくる声から、ほとんどの客がお年寄りであることが分かります」

（3）共通の失敗

説明（失敗）：「手掛かりになるような物音は聞こえませんでした」



詳細：他の席

- ・オブジェクトの概要
- ・オブジェクトの技能（１）～（３）

オブジェクトの概要（他の席）

■ 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）

- ・ 他の客で満席。とても賑わっている。
- ・ 客に変な様子は何も無い。

■ 補足情報

- ・ 他の客に話しかける行為は原則不可。
- ・ 他の客に話しかけても無視される。

オブジェクトの技能（他の席）（１）

■ 戦闘技能全般（近接）：

他の客や店主に危害を加える行為はキーパーが止めてください。

説明（通常）：「攻撃を試みましたが店主に強く止められてしまいました」

説明（ハ上）：「加えて、客のほとんどがお年寄りであることが分かりました」

説明（失敗）：「こぶしは綺麗に空を切りました」

■ 戦闘技能（遠距離）：

エディの魔術により銃器の攻撃は制限されてしまいます。（弾が発射されない）

説明（通常）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした。弾詰まりは起きていないようです」

説明（ハ上）：「加えて、直感ですが何か不思議な力が弾丸の発射を止めているような気がしました」

説明（失敗）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした」

オブジェクトの技能（他の席）（２）

■ 目星：

（１）客のほとんどがお年寄りであることが分かる。

説明（通常）：「ほとんどの客がお年寄りであることが分かります」

説明（ハ上）：「加えて、外に並んでいる人達には若い人も多いと分かりました。

よって、店の中にお年寄りが集まっているのは偶然のようです」

説明（失敗）：「手掛かりになるようなものは見つかりませんでした」

（２）外に並んでいる客を目星した場合は、若い客が並んでいる事も分かる。

説明（通常）：「外に並んでいる人達はお年寄り、若い人様々です」

説明（ハ上）：「加えて、お店の中の客は全員お年寄りであることも分かりました」

説明（失敗）：「手掛かりになるようなものは見つかりませんでした」

オブジェクトの技能（他の席）（3）

■ 聞き耳：

（1）聞こえる声から、ほとんどの客がお年寄りであることが分かる。

説明（通常）：「各席から聞こえてくる声から、ほとんどの客がお年寄りであることが分かります」

説明（ハ上）：「加えて、外から聞こえてくる声から外に並んでいる人たちには若い人も多いと分かります。

よって、店の中にお年寄りが集まっているのは偶然のようです」

（2）外に並んでいる客に聞き耳した場合は、若い客が並んでいる事も分かる。

説明（通常）：「外から聞こえてくる声から、外に並んでいる人達には若い人も多いと分かります。

よって、店の中にお年寄りが集まっているのは偶然のようです」

説明（ハ上）：「加えて、聞こえてくる声から、ほとんどの客がお年寄りであることが分かります」

（3）共通の失敗

説明（失敗）：「手掛かりになるような物音は聞こえませんでした」



詳細：椅子

- ・オブジェクトの概要
- ・オブジェクトの技能（１）～（２）

オブジェクトの概要（椅子）

■ 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）

- ・プレイヤー達が座る椅子（NPC「エディ」とプレイヤーを合わせた数存在する）
- ・何の変哲もない木製の椅子

■ 補足情報

- ・エディが座る椅子の下に白い粉が散らばっている。
- ・エディの魔術によりプレイヤーは椅子に固定されて動けない状態。
- ・「立つ」、「移動」等の行動を起こそうとすると、固定されている事が分かる。

オブジェクトの技能（椅子）（１）

■ 戦闘技能（近接）：

椅子を原則壊せません。（エディの魔術により強化されていると捉えてください）

説明（通常）：「攻撃を試みましたが椅子は壊れません」

説明（ハ上）：「加えて、椅子が不思議な力で守られているような気がしました」

説明（失敗）：「こぶしは綺麗に空を切りました」

■ 戦闘技能（遠距離）：

エディの魔術により銃器の攻撃は制限されてしまいます。（弾が発射されない）

説明（通常）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした。弾詰まりは起きていないようです」

説明（ハ上）：「加えて、直感ですが何か不思議な力が弾丸の発射を止めているような気がしました」

説明（失敗）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした」

オブジェクトの技能（椅子）（2）

■ 目星：

（1）エディの座る椅子の下に白い粉が散らばっている。（ハード成功以上で体が縛られていることが分かる）

説明（通常）：「エディの座る椅子の下に白い粉が散らばっています」

説明（ハ上）：「加えて、椅子から立てないことが分かりました。椅子に縛り付けられている感覚です」

説明（失敗）：「手掛かりになるようなものは見つかりませんでした」

（2）白い粉に触れた場合の情報

説明：「触り心地や肌への吸着から、化粧用のフェイスパウダーのようです」



詳細：机

- ・オブジェクトの概要
- ・オブジェクトの技能（１）～（３）

オブジェクトの概要（机）

- 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）
 - ・ 「メニュー」と「コップ」が置かれている。
- 補足情報
 - ・ 机に不審な点は何一つ無い。

オブジェクトの技能（机）（１）

■ 戦闘技能（近接）：

机を壊す行為はキーパーが止めてください。

説明（通常）：「攻撃を試みましたが店主に強く止められてしまいました」

説明（ハ上）：「穏便に済ませられたおかげで特にお咎め無しで済んだようです」

説明（失敗）：「こぶしは綺麗に空を切りました」

■ 戦闘技能（遠距離）：

エディの魔術により銃器の攻撃は制限されてしまいます。（弾が発射されない）

説明（通常）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした。弾詰まりは起きていないようです」

説明（ハ上）：「加えて、直感ですが何か不思議な力が弾丸の発射を止めているような気がしました」

説明（失敗）：「引き金を引きましたが、何故か弾が出ませんでした」

オブジェクトの技能（机）（2）

■ 目星：

（1）机全体の確認

説明（通常）：「机に不審な点は何一つ見つかりませんでした」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

（2）メニュー

説明（通常）：「メニューはショートケーキとチョコケーキのみ。飲み物のメニューは別のようです」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

オブジェクトの技能（机）（3）

■ 目星：

（3）コップ

説明（通常）：「エディのコップだけ空です。他の人のコップの中身は何の変哲もない水です」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

（4）共通の失敗

説明（失敗）：「手掛かりになるようなものは見つかりませんでした」