



チャート：オープニング

ファイル名：02#チャート_01_オープニング.pdf

ページ数：33

目次

- 1 . チャートの概要 : 本ファイルの説明。
- 2 . チャートの進め方 : 次チャートへ進む条件と、チャートの進め方を記載。
- 3 . 台本 : 本チャートで使用する台本を記載。
- 4 . 構成の概要 : 本チャートの場所情報とアイテム情報を表形式で再現。
- 5 . ロケーションの概要 : 本チャートの場所情報（ロケーション）の詳細。
- 6 . オブジェクトの概要 : 本チャートの設置物情報（オブジェクト）の詳細。

※ 本チャートで入手できるアイテムの詳細は、
別ファイル「04#情報_アイテム.pdf」を参照。

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「大型デパート」。（本シナリオ上の設定では7階建て、地下無し）
- ・ 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 階段と非常口がある
 - ② 最終的に全員が1階以外に集まる（その後、エレベーターを使わなければ外に出れない状況とする）
 - ③ 舞台を1800年代のフランスをモチーフとした建物にしている

チャートの進め方

■ 次チャートへ進む条件

台本①～③を消化した後、全員でエレベーターに乗る。

■ 本チャートの進め方

プレイヤー全員が同じ階に集まり各々買い物をする。

その後、周囲の人間が時間が止まったように静止する。

エレベーターが開き、プレイヤー全員が乗って台本③を読むとチャート終了。（エレベーターに乗るのは強制）

以下、台本。

① 自由時間（キーパーがプレイヤー1人一人に何をするか尋ねる、終わり次第台本②に進む）

② 異変開始（周囲の人間が静止しエレベーターが開く）

③ 場所移動（全員がエレベーターに乗った時の台本、乗らなかった場合は強制）



台本

・ 台本 (①～③)



台本 (①自由時間)

日曜日の昼下がり。各自、新しく出来た7階建ての「大型デパート」にやってきました。

此処は様々な企業が入り乱れる複合施設で、「食品店」、「洋服店」、「靴屋」、「飲食店」、「雑貨屋」等、多くのテナントが軒を連ねています。イメージは1800年代のフランスです。内装やエレベーター、階段に至るまで当時の状態を忠実に模倣しており、中に入るだけで数百年前にタイムスリップした感覚を味わえるのです。

新しく出来た施設という事もあり、買い物目当ての人がいれば、見学目当ての人達もいました。

雰囲気を一言で表すならば「賑やか」でしょうか。

各々は活気溢れるデパート内で思う存分、充実した時間を過ごしていたのです。

では、皆さんの自由時間です。これから一人一人に質問をするので、デパートでどう過ごすかを私に教えてください。

※以下をプレイヤー分繰り返す。（**全員分の過ごし方が分かった所で、台本②に続く**）

Aさんはデパート内でどう過ごしますか？

台本（①自由時間） ※補足事項

- ・「自由時間」という名前だが、技能を使うような自由行動はできない。
基本はキーパーに聞かれた質問に答えるのみとなる。
- ・「暴れる」、「人を殺す」、「盗みを働く」等のデパート内が大騒ぎとなる行為はキーパーが止める事。
普通の客としての行動をさせてください。でなければ、次の台本に繋がりません。
- ・「台本②」で各々2階へと集まるので、集まらない状態となる行為はキーパーが止めてください。
大怪我をして動けなくなる、体が縛られて移動が不可というような状況が無いように。

台本（②異変開始）

デパート内で用事を済ませた皆様は、同時刻、同タイミングで2階へとやってきました。

そして2階に集まったその時、とある騒動が発生します。

なんと階段と非常口に謎の物体が現れたのです。

物体は相当に大きく、階段と非常口それぞれを綺麗に塞いでいました。

職員が調査の為にバリケードを設置して野次馬達を、退散させます。

集まっていた人々は散り散りとなり、フロアには先程までの活気が戻ってきました。

しかし此処で異変が起きます。活気が戻ってきたと思ったその瞬間、突如辺りに異様な静けさが広がったのです。

気が付けば、周りに歩く人々が完全に静止。動いているのは数人のみとなってしまいました。異様な光景の中で、

小さくエレベーターの到着音が鳴ります。エレベーターの扉がゆっくりと開くと、中から細長い人間の手が現れました。

その人物の全体像は影に隠れて見えませんが手招きをしています。まるで貴方達を誘っているような雰囲気でした。

ではここで自由行動となります、どうぞ！動いているのはプレイヤーの皆様だけのようです。

台本（②異変開始） ※補足事項

- ・ エレベーターに乗る以外の行動は基本出来ない。

技能を自由に使うことは出来るが、辺りの物や人、壁や天井等は壊せない。

壊せるのはそれぞれが所持しているアイテムや、デパート内で既に行った物だけ。

- ・ エレベーターに乗るようNPC「天球儀の男」が誘導するが、5分経っても乗らない場合は強制となる。

この際の台本は③を参照。

台本（③場所移動ー全員が素直にエレベーター乗り）

何者かの手招きに誘われ、全員がエレベーターに乗ってしまいます。

近付いた時に初めて全貌が露わとなったその男は、

華奢な体に皺一つ無い綺麗な黒いスーツを装着、頭には天球儀と、何処からどう見ても異質な見た目でした。

エレベーターの扉がゆっくりと閉まり、一気にその場が息苦しい密閉空間となります。

エレベーターが動いているのは分かりますが、

よく見ると階層選択のボタンが押されていない状態である事も分かりました。

一体何階へ向かっているのだろう。そんな不安感が全員の心を締め付けます。

→次チャートの台本へと進む。

台本（③場所移動―強制的にエレベーターへ）

突如、エレベーター外の人達が歩き出しました。それもエレベーターに向かってです。

理由はそれぞれがよく理解していました。誰かに背中を押されているのです。

しかし後ろを振り向いても、人影等はありません。結局、半ば強制的に全員がエレベーターへ乗ってしまいました。

皆が目を引くのは、最初からエレベーター内に乗っていた男。男は華奢な体に皺一つ無い綺麗な黒いスーツを装着、頭には天球儀を被っており、何処からどう見ても異質な見た目です。

エレベーターの扉がゆっくりと閉まり、一気にその場が息苦しい密閉空間となりました。

エレベーターが動いているのは分かりますが、

よく見ると階層選択のボタンが押されていない状態である事も分かります。

一体何階へ向かっているのだろう。そんな不安感が全員の心を締め付けました。

→次チャートの台本へと進む。

台本（③場所移動）※補足事項

- ・ ②の台本を読んだ後、5分経ってもプレイヤー全員がエレベーターに乗らない場合は強制となる。

その場合の台本は「台本（③場所移動—強制的にエレベーターへ）」となる。

- ・ 強制的に乗った時に正気度ロールは無い。（恐怖というよりも、突然の出来事で唖然としてしまう感じの為）

恐怖演出をしたい場合は、背中を押す対象を幽霊や化け物等にして、無理やり正気度ロールをしても良い。

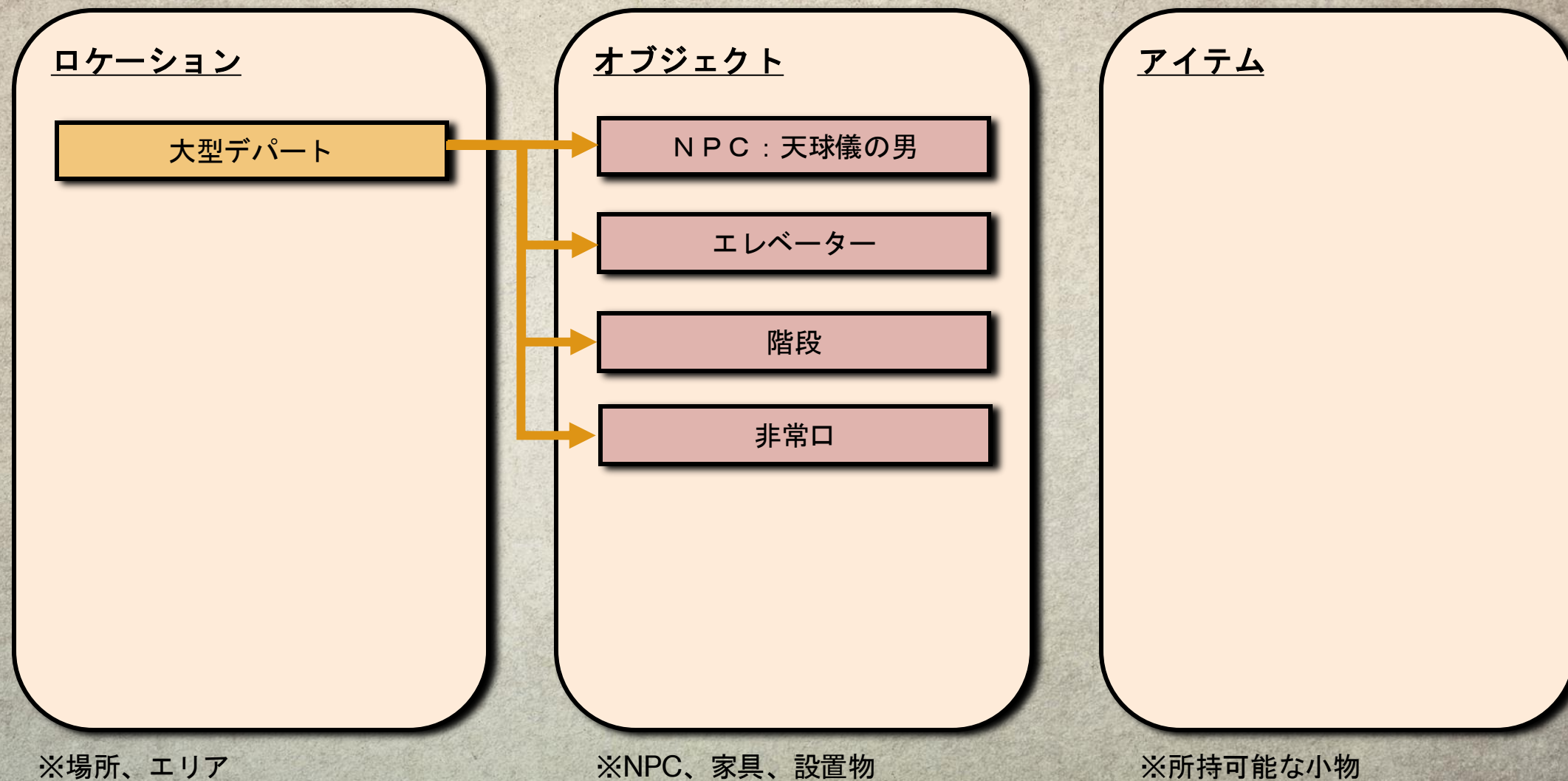
ただし、現れた幽霊や化け物は必ずその後、消滅させる事。（この時点では危害を加えたくない）



構成の概要

- ・ 構成の概要 (①)

構成の概要





詳細：大型デパート

- ・ロケーションの概要
- ・ロケーションの技能（１）～（２）

ロケーションの概要（大型デパート）

■ 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）

- ・「エレベーター」の入り口が開いたままで、動かない。
- ・「階段」と「非常口」が封鎖されている為、実質閉じ込められている。（エレベーターしか移動手段が無い）
- ・他の人達は完全に静止している。

■ 補足情報

- ・「エレベーター」に乗る以外の行動は基本不可。
- ・静止した人と、お店の商品は固まっていて動かせない。（持ち運びも不可）
- ・窓は不可思議な力が働き、絶対に割れない。（外の世界も完全に静止している）
- ・「エレベーター」の中にはNPC「天球儀の男」がおり、手招きをしている。

NPCは「エレベーター」に乗るよう促す。

ロケーションのイメージ（大型デパート）

■ 説明文

全てが静止しています。

辺りから物音一つ聞こえない事から、人のみならず、空間や時間までも止まっているような感覚でした。

周囲にひしめく静寂は重い圧迫感を放っています。

誰がどう見ても、この一帯に「異常」が発生している事は明らかでした。

しかし、エレベーターだけは正常に動作しているようです。

■ イメージ

- ・ 時間が止まった世界。

ロケーションの技能（大型デパート）（１）

■ 戦闘技能（全般）：

お店の物は何も壊せない。（商品、人、窓、謎の物体）（**本チャート共通**）

※ただし「台本①：自由行動」で入手したプレイヤーが持っている物は破壊可。

説明（通常）：「こぶしで殴ってみましたが、窓が割れる気配はありません」

説明（ハ上）：「加えて、何か不思議な力に弾かれた感覚を感じました」

説明（失敗）：「こぶしは綺麗に空を切りました」

■ 聞き耳：

辺りは静まり返っている。

説明（通常）：「辺りは時間が止まったように静まり返っている」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

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」

ロケーションの技能（大型デパート）（2）

■ 目星：

全てが止まっているように見える。（客、商品、窓、窓の外、謎の物体.....etc）

説明（通常）：「客含め空間全体の時が止まっているように感じます」

説明（ハ上）：「加えて、エレベーターだけは通常通り動いているように見えました」

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：

場所自体は安全のように感じる。

説明（通常）：「この場所は安全のように感じますが、異様な雰囲気であることには変わりありません」

説明（ハ上）：「加えて、エレベーターがどうにも怖く感じます」

説明（失敗）：「特に何も感じませんでした」



詳細：エレベーター

- ・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（エレベーター）

■ 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）

- ・ 扉は開いたままで動かない。
- ・ 遠目からだとは何者かの手だけが見える。

■ 補足情報

- ・ 「エレベーター」の死角にNPC「天球儀の男」が立っている。
- ・ エレベーターの階層ボタンや非常ボタン等は押しても反応しない。
- ・ **全員が「エレベーター」に乗ると扉が閉まり、本チャートが終了する。**

オブジェクトのイメージ（エレベーター）

■ 説明文

止まった世界の中で唯一エネルギーを感じられるのが、このエレベーターです。

エレベーターからは電気の通りが確認できますし、他の物質とは異なり正常に動くようです。

しかし、扉が開いたまま止まっている事だけが普通にエレベーターと異なる部分です。

まるで、貴方達が入ってくるのを待っているかのような雰囲気です。

■ イメージ

- ・ 現代風ではないモダンなエレベーター。（１８００年代のフランスをモチーフにしている）

オブジェクトの技能（エレベーター）（１）

- 目星（又はエレベーター内を覗き込んだり、手招きしている主を確認しようとする）：

エレベーター内の人物が分かる。

説明（通常）：「エレベーター内には、皺一つ無い立派な黒スーツを着た華奢な人物が立っていました。

しかし普通の人間ではありません。何故なら頭部が天球儀で出来ていたからです」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

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（エレベーター）（2）

■ 隠密、手さばき：

静かに近づこうとしても、気付かれる。

説明（通常）：「音を立てないようにエレベーターへ近付いてみました。

しかし手は近付いた貴方の方へ向いています。

どうやら気付かれていますようです」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

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（エレベーター）（3）

■ 聞き耳：

エレベーターの稼働音が聞こえる。

説明（通常）：「辺りは時間が止まったように静まり返っていますが、
エレベーターの稼働音は聞こえます」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

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：階段

- ・オブジェクトの概要
- ・オブジェクトの技能（１）

オブジェクトの概要（階段）

■ 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）

- ・ 上り階段、下り階段の手前に謎の黒い物体が置いてあり、通行不可。

■ 補足情報

- ・ 謎の物体の正体はチェスの駒（ポーン（歩兵））。
- ・ 調べる事で、チェスの駒であることが分かる。

オブジェクトのイメージ（階段）

■ 説明文

上り階段及び下り階段の手前に、謎の黒い物体が置かれています。

この物体が封鎖しているせいで、階段が利用できません。

■ イメージ

- ・ 上り階段と下り階段。

そして、手前に封鎖するように置かれている謎の黒い物体。

オブジェクトの技能（階段）（１）

■ 技能を使わずに何気なく見た場合：

謎の物体の頭部が丸いという事が分かる。

説明：「謎の物体は真っ黒で、頭部に丸みがあります」

■ 目星：

謎の物体がチェスの駒（ポーン（歩兵））であることが分かる。

説明（通常）：「頭部に丸みがある、黒い物体です。」

チェスの駒、ポーン（歩兵）のように見えます」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

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」



詳細：非常口

- ・オブジェクトの概要
- ・オブジェクトの技能（１）

オブジェクトの概要（非常口）

■ 公開情報（技能を使用せずとも分かる情報）

- ・ 非常口の手前に謎の白い物体が置いてあり、通行不可。

■ 補足情報

- ・ 謎の物体の正体はチェスの駒（ルーク（戦車））。
- ・ 調べる事で、チェスの駒であることが分かる。

オブジェクトのイメージ（非常口）

■ 説明文

非常口の手前に、謎の白い物体が置かれています。

この物体が封鎖しているせいで、階段が利用できません。

■ イメージ

・ 上り階段と下り階段。

そして、手前に封鎖するように置かれている謎の白い物体。

オブジェクトの技能（非常口）（1）

■ 技能を使わずに何気なく見た場合：

謎の物体の頭部がギザギザであることが分かる。

説明：「謎の物体は真っ白で、頭部がギザギザしています」

■ 目星：

謎の物体がチェスの駒（ルーク（戦車））であることが分かる。

説明（通常）：「頭部がギザギザな、白い物体です。」

チェスの駒、ルーク（戦車）のように見えます」

説明（ハ上）：「（特に無し）」

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」