

# 碧の黙示録

---



フリーゲーム「碧の黙示録」原作のクトゥルフ神話 TRPG リメイク版です。

## 利用規約

---

本シナリオをご利用の場合は、下記 URL 先の利用規約をお読みの上で同意した場合のみご利用をお願いいたします。KP・PL 共にご閲覧の程しくお願いいたします。

<https://pyopyo.notion.site/42a09d7adfc84deda744fdef2dba8b97>

---

# PL 向け概要

<b>タイトル読み：</b>	あおのもくしろく（略称：あおもく）
<b>原作：</b>	えむい
<b>リメイク：</b>	だむじい
<b>システム：</b>	クトゥルフ 6 版（7 版改変 OK）
<b>舞台：</b>	現代日本
<b>プレイ時間：</b>	ボイセ 6 時間程。テキセ 18 時間程（RP による）
<b>プレイ人数：</b>	1~4 人（KPC 出すならタイマン可）
<b>公開 HO1：</b>	あなたは比良坂高校 2 年 B 組の高校生である。（担任教師は NPC 久我先生。）
<b>高校生</b>	9 月頭に開かれた比良坂高校 OB を交えた就活パーティー（2 年 B 組主催）に出席した。
<b>公開 HO2：</b>	あなたは比良坂高校出身 OB である
<b>OB</b>	9 月頭に開かれた比良坂高校 OB を交えた就活パーティー（2 年 B 組主催）に出席した。
<b>公開 HO3：</b>	あなたは比良坂高校の関係者である（別のクラスの先生・用務員さんなど）
<b>高校関係者</b> (2PL ならナシ)	9 月頭に開かれた比良坂高校 OB を交えた就活パーティー（2 年 B 組主催）に出席した。
<b>推奨技能：</b>	目星、聞き耳、回避、戦闘あり（非戦闘員でもクリア可能）、ラテン語
<b>備考：</b>	RP 中心、新規・継続 OK、独自の Coc 解釈あり、秘匿なし
<b>傾向：</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● RP 重視</li><li>● 血・内蔵などの描写あり</li><li>● 心が優しい方向け</li><li>● ファンタジーRPG が好きな方向け</li></ul>
<b>キャラシに書いてほしいこと：</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● PC が普段よくする服装</li><li>● PC が普段よくみる夢</li></ul>

# あらすじ

---

秋も間近で、

沈みかけた夕陽が射して足下に長い影を張り付かせる。

あなたはいつもの日常を終え、眠りにつくと“夢”を視ました。

目の前には、見慣れた風景の中に親しい人々がいて、思うとおりに動くことができます。

楽しい夢、恐ろしい夢、過去の夢、記憶の断片を視るような支離滅裂な夢、

いったいどんな夢をみて、どんな姿をしているでしょう。

あなたは比良坂高校出身の高校生、あるいはOBだ。

今宵は比良坂高校2年生による企画で、OBに就職の話などを聞いたり親睦を深めるパーティーが行われる。

そのパーティーに出席して帰った後から奇妙な出来事が…

あなた達は、夜毎の“奇妙な夢”を人々と共有することになります。

# もくじ

利用規約 .....	1
PL 向け概要 .....	2
あらすじ .....	3
シナリオ内の記号.....	6
画像素材について.....	7
KP 向け事前情報 .....	8
●全体の流れ .....	9
●フローチャート.....	10
●ロストについて.....	11
●シナリオの指針.....	11
公開 NPC .....	13
★柏木 透子(かしわぎ とおこ).....	13
★霧島 敦子(きりしま あつこ).....	14
★穂住 大(ほすみ だい).....	16
★美馬 由和(みま よしかず).....	18
★橘 かほり(たちばな かほり).....	19
クラスメイト NPC 名簿 .....	21
★NPC 女一覧 16名 ..... 21	21
★NPC 男一覧 (大人 1名 男子 18名) 計 19名.....	22
敵 NPC .....	23
★阿部 (無形の落とし子状態) .....	23
★狼 .....	24
★無形の落とし子.....	25

★BOSS エリゼヴァーナ・パイア .....	26
シナリオ本編 .....	28
【現実～夢パート - 1日目】 .....	28
🏰 教会マップ 探索箇所 .....	34
● イベント1 - 教会の外 .....	39
● イベント1 後の NPC の様子 .....	41
● イベント2 - 阿部さん? .....	45
【戦闘 VS 阿部さん?】 .....	47
● イベント3 戦闘後 .....	49
【現実パート - 2日目】 .....	50
【夢パート - 2日目】 .....	53
● イベント4 - お遊びイベント.....	54
● イベント5 (外にいる場合) .....	57
● イベント5 (室内にいる場合) .....	58
● イベント6 - おせっかいの転校生 .....	62
● イベント6 後 (教会の外に出た場合) .....	65
【探索】 平原 (片道 20 分) .....	66
【探索】 小さな廃村 (片道 10 分) .....	67
【探索】 廃屋内.....	67
└ 【説得を了承した場合】 .....	69
└ 【NPC に任せる or 断る場合】 .....	69
└ 【交渉成功の場合】 .....	70
└ 【交渉失敗・時間経過した場合】 .....	71
【戦闘 VS 無形の落し子】 .....	72
【戦闘終了後】 ※霧島生存の場合のみ.....	74
【移動】 .....	75
● イベント7 - 夢の晩餐.....	75

↳ 柏木を問い詰めた場合 .....	79
【現実パート 3 日目】 .....	80
【探索】 柏木の家（神社） .....	81
【夢パート - 3 日目】 .....	82
【探索】 パーパル城下町 .....	89
↳ ● フラグ：城に向かう場合 .....	89
【現実パート - 4 日目】 .....	97
【夢パート - 最終夜】 .....	98
【NPC が生徒が連れ去られるシーンをみた場合】 .....	99
【探索】 チブリー城.....	99
● 分岐 - 書庫で「碧の黙示録」の使用法を読んだ後に発生.....	105
★ イベント - 屋上へ向かった場合.....	105
【戦闘 VS BOSS エリゼヴァーナ】 .....	108
【像を壊した場合】 .....	111
【HP 削って倒した場合（幻影みない）】 .....	112
エンディング分岐条件 一覧 .....	113
【END-S】 .....	113
【END-A】 .....	117
【END-B】 .....	121
あとがき .....	122

## シナリオ内の記号

<>	… 技能名・アイテム・地点名など
●	… 中項目
【KP 情報】	… KP への補足情報など
{ }	… 変数を使いやすい部分など

# 画像素材について

---

シナリオを回すにあたって、必要となるトレーラー、MAP 素材は全て本編に収録されております。この「碧の黙示録」を回す目的にならば利用することができます。

著作権は放棄しておりませんので、

二次配布・譲渡、二次加工、ネタバレ、改変済のデータの譲渡&配布（仮に手直しなどがされたものであっても二次配布にあたります）は全て禁止となっております。

以下リンク先の Booth にて追加素材として有料の「NPC 立ち絵・ココフォリアのお部屋 zip セット」を用意しております。よろしければご利用くださいませ。

<https://damjiji.booth.pm/items/3534364>

## 以降は KP 用のページです

# KP 向け事前情報

---

## ●真相

この世界でのドリーム・ランドは死後の世界も含まれます。

夢見る人がドリーム・ランドにたどり着くにはいくつかの工程があるのですが、探索者たちはニャルラトホテブの権限によりその工程を飛ばしてドリームランドへと迷い込んでしまいます。

ドリームランドはパラレルワールドのように様々な世界があり、そのどれもが同時に存在し、繋がっているようで独立してもあります。

エリゼヴァーナ・パイアは死後、生前に行なっていたツアトゥグアに血を捧げる魔術的儀式と強い怨念により肉体が減びても尚ドリームランドの世界の一部に他者の魂を呼び寄せ自分の為の魂の箱庭を作り上げました。

その箱庭のすべての死者は作り物ではなく、実在した死者達です。

彼女はドリームランドでも夢の世界を通じて若い男女の魂を攫い、血を求めました。

柏木透子は魔術的な能力が強くコミュ障な為、毎夜強く「友達が欲しい」「変わりたい」など強く祈りながら寝る日々が続いていた。それを玩具を探していたニャルラトホテブに目をつけられ、パーティーに参加した人全員と仲良くエリゼヴァーナの箱庭にポイされました。この箱庭を脱出できるかできずに死ぬか、また人間関係のあがく姿などを観察するのがニャルラトホテブの娯楽であり目的となります。

碧の黙示録という魔道書はコルドー神父が隠し持っていました。

彼は生前、彼女の虐殺に気づき立場の弱さはあれど告訴しようと証拠を集めていた為、このドリームランドでも毒殺されてしまう運命にあります。そして碧の黙示録も遺言に従いソフィアがコルドーと共に秘密裏に埋葬したことでコルドーの魂は魔導書を守るように共に箱庭に取り込まれました。彼も魔術的な力が強い人間なので、今回協会に迷い込んだ貴方達を異世界の者だと感じ、異世界の門を開くと言われる魔道書を託すこととなります。

探索者がエリゼヴァーナ・パイアを倒せば、

ツアトゥグアとエリゼヴァーナのつながりを断ったことでこの箱庭の輪廻は断ち切れ、とらわれていた死者の魂は解放されます。もう、夢の世界から帰れなくなる少年少女もでなくなるでしょう。

もしエリゼヴァーナ・パイアを倒さず碧の黙示録で現代へ帰れば、この箱庭の犠牲者は今後続く、ということになります。

## ●全体の流れ

---

基本上から下へ読んでいく一本道ストーリーです。（エンディングが条件により分岐）

シナリオは「夢パート」と「現実パート」交互に進行していきます。

「夢パート」で得た情報を「現実パート」では図書館やネットなど使うなどして調べることができますが、「現実パート」では脱出のための重要な情報がでることはありません。

**RP の為のパート**です。

**生還するためのアイテム** は 石版「碧の黙示録」入手。

（NPC コルドー神父から渡されるイベントあり）

{現実→夢セット} ×4 回 が肉体のロストになるまでの **4 日間がタイムリミット**となります。

**時間をかけすぎるとロスト**します。

テキセでは 現実→夢×1 回分がプレイ時間 3 時間ほどの長さ でした。RP により可変します。

KP はなるべく肉体のロストまでに、

夢の中でラストダンジョン（チブリー城）までいけるよう誘導してください。

# ●フローチャート

---

導入（現実世界から夢への移行）

↓

夢パート 1

スタート地点：教会 / シナリオ想定：情報収集（教会の探索・戦闘 x1）

↓

現実パート 2

スタート地点：それぞれの自宅で起床後→学校など / シナリオ想定：夢の情報共有

↓

夢パート 2

スタート地点：教会の外 or 中 / シナリオ想定：NPC コルドーとソフィアによる夢の舞台の説明

↓

現実パート 3

スタート地点：それぞれの自宅で起床後→学校など / シナリオ想定：情報共有・柏木神社の探索

↓

夢パート 3

スタート地点：教会→パーパル城下町へ移動 / シナリオ想定：城やエリゼヴァーナの情報収集

↓

現実パート 4

スタート地点：自宅 / シナリオ想定：身体の衰弱により動けない

↓

夢パート 4（最後の夢世界探索）

スタート地点：城下町 or 城 / シナリオ想定：チブリー城でラスボスとの対決

↓

## エンディング分岐

- END-S：友情の絆 → 全員生還
- END-A：希望の光 → 肉体的ロスト・夢の中のロストどちらかが1人以上でた場合
- END-B：果てのない闇 → 夢の世界へ残る場合、戦いに敗れた場合。バッドエンド

# ●ロストについて

---

このシナリオでは

**夢の中での 行動不能 or 行方不明 = 意識が途絶える と表記します。**

夢世界で PC/NPC が行動不能になったり、無形の落とし子に攫われて行方不明になると、現実世界ですつと眠ったままになります。

(※ただし、夢の中のラストダンジョンの地下から救出することでの救済法あり。ラストの夢パートまでにその方法をとった場合はロスト回避となります)

### 【もし PC が意識が途絶えたら】

一方そのころ…というふうに城の地下（攫われた PC/NPC が全員いる）から脱出行動させても楽しいかもしれませんが、処理が大変なのでモブ NPC の操作をお願いするといいかもかもしれません。

# ●シナリオの指針

---

シナリオは「夢パート」と「現実パート」交互に進行していきます。

「夢パート」で得た情報を「現実パート」では図書館やネットなど使うなどして調べることができますが、「現実パート」では脱出のための重要な情報がでることはありません。

**RP の為のパート**です。

- **夢の舞台（中世ハンガリー王国）のリアル情報**

出して OK ですが、PL/PC の混乱のない程度に。

- **脱出のキーアイテム「碧の黙示録（魔導書）」**

柏木の祖母。元探索者巫女のおばあちゃん（出張中のため本編ではでない）が知ってます。

「現実パート」でどれくらいどの情報を渡すかは KP の裁量によります。

- **柏木が持つ「白いお守り」の中身**

神話生物を遠ざけるための旧神の印（エルダーサイン）が描かれたムナールの灰白色の石が入っている。

投げつけるなどすると、敵を戦闘から逃亡させたり、動きを鈍らせることができます。

この「白いお守り」も KP 裁量で扱ってください。

# 公開 NPC

---

メインで動くお助けキャラです。

## ★柏木 透子(かしわぎ とおこ)

キャラクターシート : <https://charasheet.vampire-blood.net/842882>

性別:女 年齢:16

職業:高校生 (2010 宗教家ベース) 母国語:日本語

STR:13    DEX:9    INT:8    アイデア:55

CON:5    APP:13    POW:12    幸運:90

SIZ:9    SAN:60/99    EDU:10    知識:50

H P:9    M P:12    db:1d4

---

[技能](職業技能点:200 個人技能点:80)

[職業技能]

聞き耳:75%(25+50) 図書館:55%(25+30) 説得:55% (15+40)

オカルト:10%(5+5) 心理学:80%(5+75)

[職業選択技能]

信用:65%(15+50)

[個人技能]

回避:48%(18+30)

---

[装備]

・ [制服]

【所持品】

[携帯、財布、鍵、ハンカチ、ティッシュ、化粧品ポーチ、英語の教科書、オカルト小説、白いお守り]

【白いお守りを調べると宣言した場合】

白いお守り：ムナールの灰白色の石に刻まれエルダーサインが入っている。シナリオ上では、無形の落とし子を退散させたり、動きを鈍らせたりする退魔の効果がある。

—

[プロフィール]

内気で話下手な女の子。

お祖母ちゃんからもらったお守りをいつも身につけている。

3ヶ月前、比良坂高へ転校してきたが…。

【シナリオ開始時の関係図】

<霧島 敦子>とクラスメイト

<橘 かほり>とクラスメイト

<穂住 大>とクラスメイト

<美馬 由和>とクラスメイト

【行動指針】

基本的にコミュ障ですが勇氣ある優しい子

誰かがピンチだと助けようとしてます（能力は伴わない）

ただ単独行動しやすい、自己中なところもあり。

序盤：クラスメイトに心を開けない怖い（いじめられ記憶がある）

終盤：徐々に PC・メイン NPC を特に信頼しはじめ発言も多くなる（PC との人間関係による）

---

## ★霧島 敦子(きりしま あつこ)

キャラクターシート：<https://charasheet.vampire-blood.net/849653>

性別:女 年齢:16

職業:高校生 (2010 ジャーナリストベース) 母国語:日本語

STR:9 DEX:13 INT:14 飛行機:70

CON:15 APP:16 POW:8 幸運:40

SIZ:14 SAN:40/99 EDU:14 知識:70

HP:15 MP:8 db:0

---

[技能](職業技能点:280 個人技能点:140)

[職業技能]

写真術:70%(10+60) 図書館:65%(25+40) 説得:65%(15+50)

言いくめ:5%(5+0) 心理学:55%(5+50) 歴史:40%(20+20)

他の言語 (英語) :61%(1+60)

[個人技能]

回避:76%(26+50) 目星:65%(25+40) 値切り:55%(5+50)

---

[装備]

・ [制服]

【所持品】

[携帯、財布、鍵、旅行翻訳機、カメラ、ハンカチ、ティッシュ、化粧品ポーチ]

---

[プロフィール]

比良坂高の生徒会長。

勝ち気な美人で、頭が良く活動的。

夢は記者になって世界中を飛び回ること。

制服は動きやすくアレンジ。スポーツブランド多め。

【シナリオ開始時の関係図】

<柏木 透子>とクラスメイト

<橘 かほり>と親友

<穂住 大>と幼なじみ (両片思い)

<美馬 由和>と役員仲間

#### 【行動指針】

優秀な子ですが感情的になりやすく、

途中のイベントでは恋心を抱く幼馴染の穂住に怒りを抱くところがあります。

意地っ張りなので、距離感のある人が話せば冷静になります。

生徒会長なのでクラスメイトを大切にしてください。

序盤：感情的になってけんかっばやい (PC たちに信頼関係がないため)

終盤：徐々に PC・メイン NPC を特に信頼しはじめ優しくなる (PC との人間関係による)

---

## ★穂住 大(ほすみ だい)

キャラクターシート：<https://charasheet.vampire-blood.net/849707>

性別:男 年齢:16

職業:高校生 (2015 ストリート・ログ) 母国語:日本語

STR:17 DEX:14 INT:13 アイデア:65

CON:15 APP:13 POW:12 幸運:60

SIZ:16 SAN:60/99 EDU:13 知識:65

HP:16 MP:12 db:1d6

[技能](職業技能点:260 個人技能点:130)

[職業技能]

武道 (ボクシング) :76%(1+75) 目星:75%(25+50) 言いくるめ:65%(5+60)

心理学:50%(5+45) こぶし (パンチ) :80%(50+30)

[個人技能]

聞き耳:75%(25+50) 回避:78%(28+50) 追跡:40%(10+30)

—

[装備]

・ [制服]

【所持品】

[携帯、鍵、財布、ライター、タバコ]

—

[プロフィール]

茶髪で大柄な体格。

短気で乱暴だが根は真面目らしく大問題は起こしていない。よくタバコを所持している、なんちゃって不良。

制服はラフ、というかたまに私服で学校に来る。

【シナリオ開始時の関係図】

<柏木 透子>とクラスメイト

<橘 かほり>と友人

<霧島 敦子>と幼なじみ（両片思い）

<美馬 由和>と悪友

【行動指針】

けんかっばやく難しいことの考えられない単純思考。

途中のイベントでは恋心を抱く幼馴染の霧島に怒り・悲しみを抱くところがあります。

霧島よりはまだ優しめの意地っ張りなので、自分から謝ることもできます。

戦闘だと前に出て、仲間がピンチだとかばってください。

序盤：戦闘時でも、積極的に参加しないことがある（PCたちに信頼関係がないため）

終盤：徐々にPC・メインNPCを特に信頼しかばうようになってくる（PCとの人間関係による）

---

## ★美馬 由和(みま よしかず)

キャラクターシート : <https://charasheet.vampire-blood.net/852517>

性別:男 年齢:17

職業:高校生(基本教授ベース) 母国語:日本語

STR:8 DEX:12 INT:14 アイマス:70

CON:13 APP:14 POW:17 幸運:85

SIZ:13 SAN:85/99 EDU:14 知識:70

HP:13 MP:17 db:0

---

[技能](職業技能点:280 個人技能点:140)

[職業技能]

図書館:55%(25+30) 信用:65%(15+50) 説得:55%(15+40)

心理学:65%(5+60) 値切り:5%(5+0) 他の言語(英語):1%(1+0)

[職業選択技能]

地質学:61%(1+60) 博物学:70%(10+60)

[個人技能]

回避:74%(24+50) 目星:45%(25+20) 歴史:70%(20+50)

---

[装備]

・[制服]

【所持品】

[携帯、参考書、辞書、ハンカチ、ティッシュ、カギ、メガネ]

---

[プロフィール]

比良坂高の生徒副会長。

眼鏡が似合う理系男子。制服はきっちり校則通り。

グループの中では自然まとめ役になっている。

【シナリオ開始時の関係図】

<柏木 透子>とクラスメイト

<穂住 大>と悪友

<橘かほり>と幼なじみ

<霧島 敦子>と役員仲間

【行動指針】

冷静で頭のよろしい、副生徒会長。少しオタク気質。

建築関係の知識もっており、早い段階で教会が17世紀のものであることなどを気づきます。

ただ長考するところがあり、相手をないがしろにするところもあります。

序盤：戦闘時、クラスメイトを率先して逃がす（責任感があるため）

終盤：自ら能動的に動く（クラスメイトを探したがる）柏木さんに好意をもちやすい

---

## ★橘 かほり(たちばな かほり)

キャラクターシート：<https://charasheet.vampire-blood.net/852833>

性別:女 年齢:17

職業:高校生(2015 精神科医ベース) 母国語:日本語

STR:12 DEX:7 INT:12 アイデア:60

CON:11 APP:13 POW:8 幸運:40

SIZ:9 SAN:60/99 EDU:12 知識:60

H P:10 M P:8 db:0

[技能](職業技能点:240 個人技能点:120)

[職業技能]

精神分析:81%(1+80) 他の言語（ラテン語）:81%(1+80) 医学:65%(5+60)

説得:15%(15+0) 化学:1%(1+0) 生物学:71%(1+70)

心理学:25%(5+0)

[個人技能]

目星:55%(25+30) 回避:54%(14+40)

—

[装備]

・ [制服]

【所持品】

[携帯、応急セット、鍵、ハンカチ、ティッシュ、化粧品ポーチ]

—

[プロフィール]

大手医療メーカーの社長令嬢。

色白で儂げ、おっとりしていて人見知り激しい。

制服は校則通りに着用、小物がさり気なくオシャレ。

霧島といつも一緒に行動している。

【シナリオ開始時の関係図】

<柏木 透子>とクラスメイト

<穂住 大>と友人

<霧島 敦子>と親友

<美馬 由和>と幼なじみ

【行動指針】

ファンタジーでいうところのヒーラー。

怖がり霧島の後ろにかくれ、あまり前には出ない。

看護師を目指しているため、傷ついた人がいたらおずおずと癒しにきます。

序盤：戦闘時、かたまってうごけない（こわがりのため）

終盤：積極的に考えて動くようになる（人間関係による）

---

# クラスメイト NPC 名簿

---

比良坂高等学校の 2 年 B 組のみが夢の中にも登場

主に動かすのは太字（公開 NPC と教師）のみ

## ★NPC 女一覧 16 名

---

阿部 優

阿部 幸代

遠藤 ゆかり

**柏木 透子**・・・公開 NPC

川上 綾乃

**霧島 敦子**・・・公開 NPC

須田 香緒里

**橘 かほり**・・・公開 NPC

勅使河原 未来

寺門 月子

七瀬 潤

長谷川 理恵

平泉 貴子

森田 正美

柳 麗華

## ★NPC 男一覧（大人 1 名 男子 18 名）計 19 名

### 久我 照彦（くがてるひこ）・・・教師

（久我 性格設定：仕事中はほどほどに業務をこなすが、プライベートでは若干気が弱く酒クズに）

天田 陽一

井上 誠

小田桐 司

岑 博信

紅梅 勇

鈴木 隆志

竹之内 圭吾

巽 貴之

津雲 猛

根本 陸

野村 信行

長谷部 拓也

### 穂住 大・・・公開 NPC

### 美馬 由和・・・公開 NPC

安田 実

山田 武志

竜 正英

渡辺 忠輝

# 夢の味方 NPC

---

## コルドー神父

元エクソシストで現役を退いた神父

厳しいが優しい心を持つ

いじめられがちなソフィアを引き取ってシスターになることを助ける

## ソフィア

少しうっかりもののシスター見習いの少女

亜人の血がまじっているためアジア人に親しみをもつ

# 夢の敵 NPC

---

## ★阿部（無形の落とし子状態）

基本ルルブ：P193

正気度喪失 1/1d3

阿部 幸代(あべ さちよ) 性別:女 年齢:16

職業:高校生 母国語:日本語 PL:

STR:8    DEX:19    INT:14    アイディア:70

CON:11    APP:12    POW:11    幸運:55

SIZ:12    SAN:0/55    EDU:11    知識:55

HP:14-10    MP:11    db:0

[技能]

・鞭:90%(ダメージ 1d6)

代わりに<組み付き>を選んでもよい、範囲は怪物の SIZ = 12m である。

- ・触肢:60%(+)

1d3 人の人に殴打することができる。<組み付き>を選んでもかまわない。範囲は怪物の SIZ = 12m である。

- ・打突:20%(ダメージ 2d6)
- ・噛みつき:30%(ダメージ) ※この技能は既に阿部幸代を飲み込んでいるため行わない

[弱点]

火を近づける・押し当てると逃げていく。)

[プロフィール]

生き物は石の溝に染み出るように現れた。ネバネバした不定形の塊で、まるで液体のように目的に応じて体の形をいろいろに変化させるのだった。

本シナリオ中では物理攻撃が効かず、火に弱いとされている。

(※ただし噛みつきによって飲み込まれていた場合、そのまま攫われる)

---

## ★狼

基本ルルブ : P193

狼(おおかみ) 性別:不明 年齢:不明

STR:17    DEX:15    INT:-

CON:5    APP:12    POW:5

SIZ:10    SAN:-/最大値    EDU:-

H P:14    M P:11    db:1d4

[技]

- ・噛みつき:30%(ダメージ 1d8)
- ・目星 60%

- ・匂いによって追跡 80%

[防具]

毛皮 1ポイント

[プロフィール]

寒冷地および穏和な気候の地域で、大型の反すう動物および草食動物が生息する地域に生息。

---

## ★無形の落とし子

基本ルルブ : P193

正気度喪失 1/1d10

STR:10    DEX:19    INT:11    アイデア:55

CON:9    POW:8    幸運:40

SIZ:15    SAN:40/最大値

H P:12-5    M P:8    db:1d4

---

[技]

- ・鞭:90%(ダメージ 1d6+1d4)

代わりに<組み付き>を選んでもよい、範囲は怪物の SIZ = 15m である。

- ・触肢:60%(+)

1d3 人の人に殴打することができる。<組み付き>を選んでもかまわない。範囲は怪物の SIZ = 15m である。

- ・打突:20%(ダメージ 2d6+1d4)

- ・噛みつき:30%(ダメージ)

犠牲者は即座に飲み込まれる。飲み込まれた最初のラウンドに 1 ダメージ、次のラウンドには 2 ダメージ、というようにダメージが増えていく。位置を変える時や、他者によって攻撃を加えられるとき飲み込んだものを吐き出してしまう。無形の落とし子は飲み込んだものの SIZ が自分と同じ SIZ になるまで飲み込み続ける。

噛みつきによって飲み込まれた人は STR10 と対抗し引き出すなどしないと脱出できない

## [プロフィール]

生き物は石の溝に染み出るように現れた。ネバネバした不定形の塊で、まるで液体のように目的に応じて体の形をいろいろに変化させるのだった。

本シナリオ中では、火を近づける・押し当てると逃げていく。

(※ただし噛みつきによって飲み込まれていた場合、そのまま攫われる)

---

## ★BOSS エリゼヴァーナ・パイア

性別:女 年齢:--

職業: 母国語:ハンガリー語 PL:

STR:22 DEX:8 INT:11 アイデア:55

CON:15 APP:20 POW:18 幸運:90

SIZ:9 SAN:0/最大値 EDU:10 知識:50

HP:12/24-10 MP:18 db:表参照

---

### [技能]

噛みつき:50%(+) かぎ爪:50%(+) 見つめる:POW (18) 抵抗ロール%(+)

見つめるが成功した場合、対象は催眠術にかかったような状態になり、単純な命令に従うようになる。これが自己破壊的なものだった場合は「INT×5」のロールに成功すれば正気に戻ることができる

### [その他技能]

人間の心理:60%(+) 血を嗅ぎつける:75%(+) 技能名:%(+)

---

### [装備]

回避 40

### 【武器】

・[噛みつき]40

{ダメージ:1d4+その後のラウンドに吸血 攻撃回数: 装弾数: 耐久力: 故障 No:}

噛みつきが成功した場合、噛みついたままにいるため対象は押さえつけられて何も抵抗できない状態になります。

その各ラウンドで STR を 1d6 ずつ吸収

・ [かぎ爪]30

{ダメージ:1d4+1d4 攻撃回数: 装弾数: 耐久力: 故障 No:}

【防具】

・ [防具名]

{効果:}

【所持品】

ツアトゥグア像 (フラグアイテム)

【備考】

正体は基本ルルブ () のヴァンパイア

---

# シナリオ本編

---

## 【KP 情報】

本文は 1 夜～3 夜目まで描写が記載されています。

4 夜目はロストとなりますが、難易度は調整してください。

---

## 【現実～夢パート - 1 日目】

---

— 日本時間 20XX 年 10 月 1 日 —

季節は秋。

夜になると涼しさを感じ始める頃、

あなたはいつもの日常を送っている。

学生さんなら学校行ったり、社会人の人は仕事をしたり。

いや、しいていつもと違うことといえば、比良坂高校で開かれたとある夜のパーティー。

それは学校で行われた。

生徒だけでなく教師や学校 OB まで集まるパーティーにあなたが参加したのだった。

そんな日もやがて終わりを迎え、あなたはいつものように眠りにつこうとすると・・・

やがて夢を視る。

君達は各々見慣れた夢の光景を目にしている、

みなさま探索者はどのような夢をみているでしょうか？

軽く RP と共に描写をどうぞ！

<PL/PC の RP を待つ>

あなたが夢の世界で次の足をふみだした時、ふいに小さな違和感を覚えます。

ド・・・ド・・・ド・・・ド

と細かく、小さな振動が近づいてくる。

・・・そう気づいた、次の瞬間に

ドン！と一際大きく、

下から突き上げるような爆音と共に衝撃がひとつ、

瞬く間に、あなたの全体重が、地面と共に崩れ落ち、

乳白色の空間へ放り出された。

---

**【RP 選択肢】** その時のあなたの行動を①～④から選び、

「自分ならこう行動するだろう」的な、RP をいれてみてください。

(例えると、某映画のようなタイム・リープ中の状態です)

①咄嗟に何か掴もうとした

②抵抗せず流れに身を任せた

③落ちるその先を見ようとした

④その他の行動 (自由 RP)

## 【KP 情報】

### <PL/PC の RP を待つ>

※この自身の夢からドリームランドへの移動中起こる選択肢は、各探索者の守護霊がドリームランドへと無理やり引き込まれるのを阻害し、加護としてアイテムを授けているシーンになります。この裏情報は攻略には必要ないため、与えなくてもいいです。

## 行動結果

<アイテム>や<お金>を入手した方は、【コマ】などに記入しておいてください。

仲間との話のネタとしてもどうぞ！

---

### 【RP 行動結果> ①を選んだ人】

①咄嗟に何か掴もうとした者は、一輪の <白い花> をその手に握りしめていました。

その花は、星のように長く白い花弁を伸ばしています。

【アイテム】 <白い花>を入手しました

PL 情報 : <SAN チェック>を一回回避できます

---

### 【RP 行動結果> ②を選んだ人】

②流れに身を任せたあなたは、

繰り返し鳴り響く、いくつもの鐘の音を聴きました。

次に、

チャリ・・・と、金属のこすれ合う音がどこからともなく聴こえ、

いつのまにか、あなたのポケットには、3枚の<銀貨>が入っていることに気づくでしょう。

【お金】 <銀貨> 3枚 を入手しました

【KP 情報】

ハンガリー王国の通貨3シリングです

---

## 【RP 行動結果> ③を選んだ人】

③落ちる先を覗いた者は、空の見える場所で、何かが緑色の燐光を発しているのを視ます。

光に霞んで、赤いドレスの女性が振り返ります。

※赤いドレスの女性は女王エリゼヴァーナ・パイヤです

彼女と目があった瞬間、

氷の手で心臓をわしづかみにされたような感覚を覚えます。

それはまるで、自分という餌を、捕食動物が、ただ無感動にみつめているだけのような……。

<SAN チェック> です (0/1d3)

【知識-30 かオカルトでふってください】

確か彼女は女吸血鬼といわれ有名なエリゼヴァーナ・パイアの肖像画そっくりではなかったかと思い出します。

<SAN チェック> です (0/1)

---

## 【RP 行動結果> ④を選んだ人】

④いずれかの行動をとらなかった者は、

ポトッと、手のひらに宝石が落ちてきました。

その宝石はまるで、ゆらめく炎を閉じ込めたように紅く輝き、

あなたは、その輝きから目が離せず・・・

宝石を食べたくて、食べたくて、たまらない衝動に駆られ、

それを飲み込んでしまった。

一瞬、鼓動が大きく高鳴った気がしますが、

体に変った様子はありません。

【アイテム】 <夕日色の宝石>を入手しました (in 胃袋)

※PL 向け情報： あなたはシナリオ中一度だけ敵からの攻撃を無効にできます

---

【KP 向け情報】

これは自分の夢からドリームランドへ取り込まれる瞬間の情景です。

アイテムを入手した者などは、各探索者の守護霊による加護を得たということになります。

---

## 【夢の中の教会へ】

さて・・・

気がつけば、あなたは薄暗い部屋で佇んでいました。

空気はつめたく。

ほのかな木の香りが鼻をかすめる。

薄闇の中、

西側の窓から僅かな光がさしこみ、

その煌きが鮮明に映ります。

そこは講堂ほどに広く、

目が慣れてくれば、いくつかの動く人の影があることに気づくでしょう。

皆さんご自身は普段よく着ているであろう服装をしています。

吐く息は白く、薄着の人は肌寒く感じます。

---

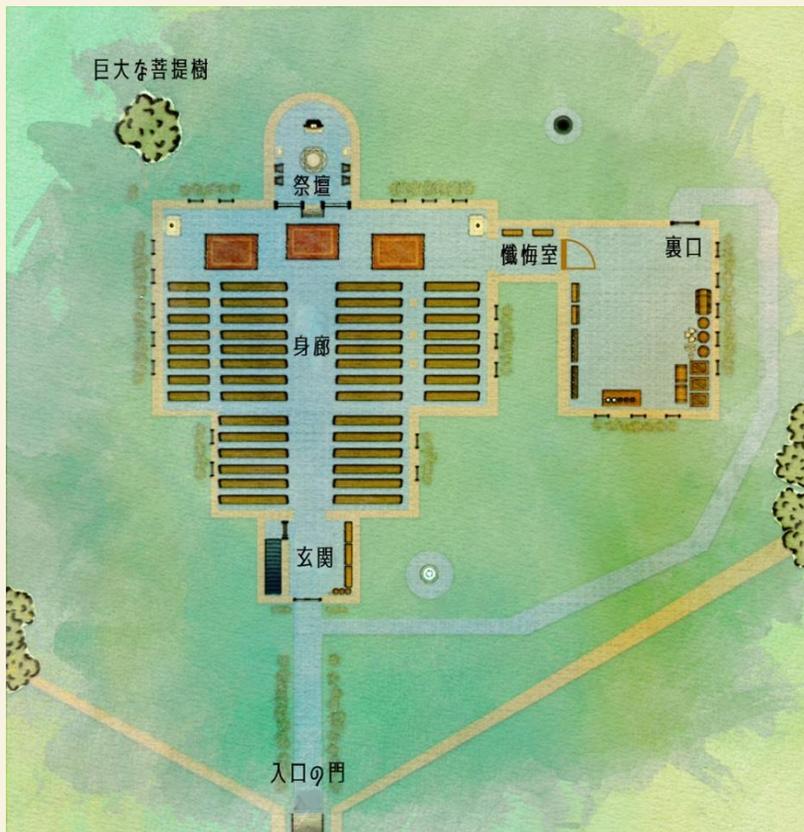
【RP】 ロールプレイどうぞ

【KP 情報】

<PL/PC の RP を待つ>

自己紹介や現状の把握ができれば下記【イベント 1】を発生させる

## 教会マップ 探索箇所



教会画像著作権元：vanred 様

### 【懺悔室】

懺悔室の鉄格子をあけると、向こうは広い空間になっていた。

裏口があるようだ。

### ※ K P 情報

この裏口はソフィア（NPC）が鍵をかけ忘れた為、開いています

### 【正面の祭壇】

はりつけのキリストの十字架の像とパイプオルガン

聖母マリア、聖カタリナ、聖バルバラなどが描かれた主祭壇

大きな宗教画を模したタペストリーがある

タペストリーの裏に文字が書かれている

<目星> 成功

ラテン語で書かれているがなぜか読める。

ハンガリー王国製と書かれている。

## 【身廊】

尖頭アーチの連なる天井付近に、いくつか小さな窓があり、そこから差し込む僅かな光が室内の陰影を浮かび上がらせています。

窓からは、うっすら茜色に染まった空と雲がみえます。

いくつかの小窓から差し込む僅かな光が立像を浮かび上がらせています。

<アイデア> 成功

スタンドグラスがないことに気づきます

## 【教会全体】

木の長椅子が並んでおり、床は石造り

出入口から祭壇まで、長くて赤い絨毯がひかれている

壁のいたるところに、小さな絵・壁画・立像が飾られている。(計 14 枚) 小さな絵は、十字架を担ったキリストの絵です。

<考古学> or <博物学> 成功 → 以下の情報を得る

・質素ながら、彫刻・絵画・タペストリーなどが多く飾られている

・高い天井

- ・大きな窓、壮麗なステンドグラス
- ・尖頭アーチ
- ・暖炉、そして木製のタイルフロア
- ・建てられて一世紀以上は経っている

## 要約

上記の理由から木造であるがゴシック建築の特徴がみられること、またバロック様式の装飾的影響もあることから 15 世紀～16 世紀頃の建造物だということが伺える。

## 【壁画】

<芸術（絵画）> or <博物学> の成功 →

著 1665 年と書かれた

「エデンの園におけるアダムとイヴ」「聖ゲオルギオスのドラゴン退治」「最後の晩餐の絵」

などが飾られている

---

## 【玄関】

講堂から出てすぐ右手に鉄格子の扉。

見上げれば壁は十字架やアイコンなどの装飾品で彩られ、

木製の棚には、本・燭台・ロウソクなどの小物がのっています。

玄関らしき大きなドアがあります。

### ①玄関ドア

### ②棚

### ③鉄格子

---

## ①玄関ドア

大きなマリア像が一体ある。

厳重な鍵がかかっている。

※ K P 情報

コルドー神父とソフィアがくるイベント 5 まで、扉は開きません

## ②棚

本がおいてある。ラテン語で書かれているがなぜか読める。

「Physica」

「Etiquette Manual」

<図書館> 成功

・タイトル『Physica = 自然学』

著： ヒルデガルト・フォン・ビンゲン

パクチーの欄に赤いラインが引かれており、項目を見ると以下のように書かれていました。

パクチーはヒ素や水銀などの重金属を体内から離脱させる力がある

・タイトル『Etiquette Manual = ハンガリー王国 作法書』

著：カトリック教会

挿絵がついた子ども向けの作法書のようなです。

「何人かで 1 本の骨を嚙り合い、それをまた皿に戻してはいけない」

「皿の上にかがみ込んで、ブタのように鼻を鳴らしたり、ビチャビチャ音を立てながら食べてはいけない」

「食卓の上に寝そべってはならない」

など

現代では当たり前のことが書かれています。

### ③鉄格子

<目星>成功→

(鉄格子の奥に目をやると、暗がりには階段と猫がみえました。猫は両目を光らせ、暫くあなたを見上げていましたが、すぐに階段を下って暗闇の中に消えていきました。)

---

#### 【教会を出る時 わかること】

<博物学>or<知識の半分>成功→

- ・宗派はキリスト教カトリック
- ・ゴシック様式（12世紀中頃～15世紀末の教会の建築様式。ゴシック様式で有名なのはノートルダム大聖堂など）
- ・木の状態などから造られて一世紀以上経っている

理由→

(入り口の大きなマリア像、ところどころに飾られた装飾品、14つの絵画、スタンドグラスがない、建造物を上から見るとラテン十字の形になることから。)

---

#### 【外堀】

石垣の堀です。

まばらな大きさの石が積み上げられ、見上げるほど高く、頑丈そうな堀が、教会をぐるりと囲んでいる。

塀は、5～6m ほど。

塀の向こうには、うつくしい夕日が広がっています。

-----  
※狼の遠吠えなどを聴かせ、塀の向こうには狼などの危険があることを伝えてください

どうしても塀の外にでようとするなら多数の狼を出して戦闘をほのめかしてください

教会内にもどれば狼は柵があるため入ってきません。

## ●イベント1 - 教会の外

さて

あなた達が現状を認識し始めた頃。

急に辺りが明るくなり、賑やかになってきました。

見ると、茶髪の男子学生がライターを持ちだして、燭台のロウソクに火をつけまわっています。

制服姿の中で一人、

30代後半程の男の人が大きな声で全体に話しかけました。

久我先生 「おーい、誰か外をみてきたかあ？」

天田 「あーセンス！さっき阿部姉妹の2人が教会の外みてくるって、そっから出て行きましたよ。」

(そう言って懺悔室への通路口を指さす)

霧島 「だいぶ前じゃない？2人が行ったの…アンタ彼氏でしょ？ちょっと見に行きなさいよ」

天田 「え～～・・・俺エ・・・？」

(背の高い女生徒の発言に、男子生徒は明らかに面倒くさそうな顔をし、中年男性は少し悩んだ末・・・)

久我先生 「んー・・・大丈夫だろ！だって、これ夢だろ？目が覚めたらサッパリ忘れてるはずさ」

彼の一言に、みんな納得したようにお喋りを再開しました。

---

【RP 開始】 自由に行動をとってください。

【KP 情報】

<PL/PCのRPを待つ>

頃合いを見て、<目星・聞き耳>などをふらせる

強制はせず、自由に行動してもらっていいです。

教会内をこの時点で観察することもできるでしょう。

柏木が外に抜け出しますが、追っても追わなくても可。

---

<目星>成功

(大人しそうな女生徒が一人、こっそりと木のドアをくぐりぬけようとするのを見つけます)

<聞き耳>成功

耳を澄ました者は、以下の会話が聞こえます。

霧島 「?今、誰か出ていった?」

穂住 「転校生の・・・柏木が出てったぞ」

霧島 「なんで？」

穂住 「さあ・・・トイレじゃねーの？」

(また、別の一角で)

吉田 「ねえねえ、あの子、今日もあんまし喋らなかったね。」

遠藤 「なんかさー・・・全然なじまないよね。この前せっかくのパーティーだったのに」

遠藤 「気い使って話しかけてあげたのにさー。全然話題にのってこないしー。」

川上 「ねー。黙々とお菓子食べてさー。あんなんで楽しいのかねー？」

## ●イベント 1 後の NPC の様子

【身廊にいる人々の様子】

講堂にいる人々は、あたりを見渡したり、呆然としたり、知合いを見つけて話し込んだりしています。

霧島が久我先生に「先生！阿部さん達もどってこないから探しに行きましょう！」と詰め寄ってるが、久我先生は「しかしこういう時は下手に動かない方が・・・」とって動こうとしません。

-----

### └分岐：裏口から外に出た場合

木製のドアを閉め切ると、内部のざわめきは閉め切るとともに聞こえなくなった。

外は室内に比べ冬のように冷え込み、吐く息が白く凍る。

夕霧が立ち込め、視界が悪く一寸先も見えない状態です。

すぐそばに巨大な樹がそびえ立ち、

サワサワと草木が風に揺れる音が聴こえる。

すぐそばには柏木が立って辺りを見渡していました。

<KP 情報>

体感温度は 10℃（最低気温 1℃） ぐらい

つまりクツソ寒いです

また、霧で視界が悪いので目星はマイナス、狼の遠吠えを聞かせて周辺には危険があることを描写してください

探索者が柏木に話しかけた場合

柏木「阿部さんたちがもどってこないから…探そうと思ってます」

→協力する場合

柏木「教会の壁に手をつけて周れば、霧があっても迷わず入口までいける」

と提案します。

---

教会外（入口付近）に近づいた場合

あなた達が教会の入り口へ足を向けた、その時・・・

---

【ダイスロール】 全員<DEX\*5>ロールをどうぞ

<DEX\*5>成功 : 何事もない

<DEX\*5>失敗 : ↓の処理に進む

---

(ダイスロールに失敗した探索者)と柏木は、どしゃあ！！と音を立て柏木は、  
何かに足を取られ盛大に転びます。

柏木透子「うっ！？・・・・い、たたた・・・・何か、滑って・・・・」

柏木は足元を見て固まります。

あなた達が足元へ目を落とすと

先ほどまで白く霧がかった視界が今ハッキリと見えます。

石畳は一面赤色に濡れ、光沢をもち、

あたりに異様な臭いが充満しています。

あなたは自分の手が、

その赤いものに浸ってしまっていることに気づきます。

生暖かいドロリとした液体が、手のひらを覆っていることを感じられるでしょう。

柏木透子「い、い、い、いや！いやあ！！」

柏木あわててその場を飛び退りました。

---

<SAN チェック>です (0/1D3)

---

血は教会の白い壁にまで飛び散り、  
ところどころ気持ちの悪い物体が転がっている。

赤い液体にまみれた・・・牛や豚の内臓のようなもの。

柏木が震える手で何かを拾い、みつめています。  
彼女はか細い声でこう呟きます。

「これ・・・阿部さん達の・・・」

二人の定期入れをみせました。

柏木は白い顔で震えながらも、かろうじてその場にとどまっています。

---

【PL 向けアナウンス】 比良坂高校 2年B組 阿部 幸代 の意識が途絶えました。

比良坂高校 2年B組 阿部 優 の意識が途絶えました。

残り生存数 33/35 名。

---

#### 【KP 情報】

KP は余力があれば、夢の世界で HP0、もしくは無形の落とし子に攫われた PC もしくは NPC を  
このようにアナウンスしてください。

残り人数をカウントすると面白いかもしれません。

---

#### 【目星情報】

血の上には乱れた靴跡と、  
石畳を必死に搦もうとしたような、ひっかき跡が、門の方向に向かって伸びています。

---

【KP 情報】

柏木はこの状態を見ると先生たちのいる教会へ戻り、このことを報告しようと提案します。

KP は、狼の遠吠えなどを聞かせるなどして教会へもどるように誘導してください。

---

## ●イベント 2 – 阿部さん？

柏木が単独で外出した場合もイベント 1 の後イベント 2 へ飛びます

しばらくの時間経過の後、柏木が裏口から飛び込んできます。

---

七瀬 「きゃあ！何！？」

穂住 「うああ!!!」

(講堂に駆け込んだ女子に驚いて、男子の 1 人が椅子から転げ落ちた)

(男子がその女子に文句を言うが、彼女は構うことなく、鬼気迫る様子で皆にこう語りかけます)

柏木 「あ、あ、あ、阿部、阿部さんが・・・」

津雲 「なんだ？阿部がどうしたんだ？」

柏木 「阿部さんが、お、襲われたかも・・・!!!」

全員 「・・・・・・・・」

沈黙が走り、

全員、ポカンと彼女に注目します。

霧島「ちょっと・・・やめてよ。私達を驚かせようっての？」

背の高い女生徒が眉をひそめるが、

彼女は、構わず皆に伝えようとします。

柏木「この手見て！血よ・・・ッ！近くに阿部さんのパスポートもあったんだから！」

すると、皆の顔つきが一変します。

それを見て女生徒はやっと安堵の表情を浮かべるが・・・

美馬 「柏木サン・・・うしろ・・・。」

柏木 「え？」

男子生徒の声で後ろを振り返ると、彼女はかろうじて悲鳴を飲み込んだ。

柏木 「一ツッ！！・・・あ・あ・あべさ・・・？」

いつのまにか、

彼女の後ろには、三つ編みの女生徒がぼんやりと佇んでいました。

阿部（幸） 「・・・川・・・之内・・・・・・・・・・・・田くん・・・」

彼女の着ている灰色の制服は、右半分が赤黒く染まり、

顔や手足が影のように真っ黒でした。

足元がうっすら透けており、ブツブツと、繰り返し何か呟いています。

阿部（幸） 「・・・どうして？・・・どうして助けにきてくれなかったの・・・ッ!？」

女性の声とは思えない、奈落の底から絶叫する獣のような叫び声をあげると、  
ゆっくりと、あなた達へ近づいてくる。

----

あなた達と近い年頃の少女が、異形と化し迫り来る・・・

<SAN チェック> です (0/1d3)

## 【戦闘 VS 阿部さん?】

### 【KP 情報】

阿部さん(?) に対して <目星>または<生物学> がふれます

阿部幸代を取り込み、阿部幸代の形をした無形の落とし子です。

物理攻撃は効きません。火で退けることができます。(退散するだけ)

この時点で阿部は助けられません。

これは KP から助言してもいいし自発的に宣言ができるのを待ってもいいです。

<目星> 成功

見た目は女子高生の姿をした影のようです。

行動を観察してみると、壁際に近づかず避けるようにして進んでいるように見える

壁際にあるものは、聖人の像、火が灯った燭台、十字架、装飾品などですね

<生物学> 成功

この世に存在しない未知の生物であることがわかります。

また、攻撃時などに液状に変形しているところから、物理攻撃は効かないのでは？と想像しました。

## ★阿部（無形の落とし子）

基本ルルブ：P193

正気度喪失 1/1d3

阿部 幸代(あべ さちよ) 性別:女 年齢:16

職業:高校生 母国語:日本語 PL:

STR:8 DEX:19 INT:14 アイデア:70

CON:11 APP:12 POW:11 幸運:55

SIZ:12 SAN:0/55 EDU:11 知識:55

HP:14-10 MP:11 db:0

---

### [技能]

・鞭:90%(ダメージ 1d6)

代わりに<組み付き>を選んでもよい、範囲は怪物のSIZ=12mである。

・触肢:60%(+)

1d3 人の人に殴打することができる。<組み付き>を選んでもかまわない。範囲は怪物のSIZ=12mである。

・打突:20%(ダメージ 2d6)

・嘔みつき:30%(ダメージ) ※この技能は既に阿部幸代を飲み込んでいるため行わない

### [プロフィール]

生き物は石の溝に染み出るように現れた。ネバネバした不定形の塊で、まるで液体のように目的に応じて体の形をいろいろに変化させるのだった。

シナリオ中では物理攻撃が効かず、火に弱いとされている。

本シナリオ中では、火を近づける・押し当てると逃げていく。

(※ただし嘔みつきによって飲み込まれた人は攫われたまま)

---

## ●イベント3 戦闘後

阿部（？）

は糸が切れたように崩れ落ち、だんだんと透けて消えていく

久我先生 「へ、へへ・・・へへへ・・・夢だ・・・これは夢なんだよ・・・」

久我先生は腰を抜かして、ブルブルと立ち上がる。

皆、しばらくは呆然とその様を見つめ立ち尽くしていたが、  
やがて思い出したように、1人が懺悔室の通路から逃げ出し、  
それにつられるように、大勢が半狂乱で狭いドアに殺到し、

霧島 「どうすんのよ！阿部さん消えちゃったじゃないッ！！あんたがすぐ取り押さえてれば・・・」

穂住 「ハア？！元はといえばお前がゴチャゴチャラッセーから・・・ツツ」

橘 「あ・・・敦子ちゃん・・・」

美馬 「おい・・・。二人共。ちょっと落ち着けよ・・・」

柏木 「・・・（心配そうな顔）」

しばらく激しい言い争いをしていましたが。

背の高い女子が、茶髪の男子をキツく睨みつけると、踵を返して出て行きました。

こうして、

教会内はあっというまに、あなたたちと、数名の他校生だけとなりました。

【現在 教会にいる人】

PC : 全員

NPC : 柏木・橘・穂住・美馬

-----

ここで全員<聞き耳>をふってください。

【成功】

馬のヒツメの音がこちらに向かってきていることがわかります。

こちらに到着するまで 5~10 分ぐらいです

【区切りがよければここで終了】 休憩かまた次回へ

導入終了

---

## 【現実パート - 2日目】

---

前回は皆さんが教会にヒツメの音が近づいてきていることに気づきました。

…というところで、

皆さんは夢から覚めました。

【現実パート】から描写します。

**【現実世界 導入】**

20XX年 10月2日

あの「奇妙な夢」の後、  
君達は、それぞれの日常へと戻った。

もし、  
あなたが“夢”を覚えているなら、  
凍えるような空気と、目を疑うような光景の数々が、  
生々しい記憶として残っているだろう。

あなたが“夢”を忘れていたなら、心身にわずかな疲労を感じる。

それも時と共に薄れ消えていく、  
・・・はずだった。

-

前回の夢を見終わって  
朝、目覚めしてみると、皆様は夢の中で得た持ち物は一つなく

## 高校で得られる情報 1

【比良坂高校 1日目 の様子をお伝えします】

※学生 PC から連絡をもらったということで全員が知ることのできる情報です

- ・比良坂高校の生徒 2 名がベッドで原因不明の昏睡状態に陥り病院へ運ばれた
- ・運ばれたのは、阿部優、阿部幸代の 2 名
- ・「夢」を覚えている人といない人がいる

覚えているのは、霧島、穂住、美馬、橘、柏木だけ

- ・一部、夢の中にいた者は皆、若干の疲労がある
- ・夢にいた者はパーティーに参加した者のみ

以上

-

現在、日本時間では 17:00 を迎えました。

あなたは今、何処で、どんなことをしていますか？

また、行動を起こしたければ【行動宣言】をお願いします。

皆、サボってなければ、学校や仕事やプライベートがあるので、行動は一人 1~2 つまでとします。

例えば、

「インターネットで、夢に出てきたキーワードを調べた！」

などは、知識を PC に反映できることとします。

連絡先交換してるなら PC 同士で相談することもできます。

特になければ夢パートへ以降します。

【KP 情報】

<PL/PC の RP を待つ>

PC 同士での連絡先については

クラスメイトであれば問題なく連絡がつくと思いますが

OB の場合はパーティーの責任者である久我先生経由で連絡をつけることが可能にするなどしてください。

学校で生徒に配布しているメールアドレスなどもあります。

以上で 【現実パート】 終了となります。

次に【夢パート】に入ります

.....

## 【夢パート - 2日目】

---

あなたはいつもの日常を終えて、いつしか眠りにつきました。

まどろみの中、遠くから、いくつもの鐘の音が聴こえ。

次に目を開けた時には、あの小さな教会に立っています。

室内は、

パチパチと火の粉をたてる暖炉と、ロウソクの朱い灯に照らされ、

スキー場のログハウスのように暖かな空気に包まれています。

あなたの居る場所によっては、他の人の姿も見えるでしょう。

今、教会にいる人は以下の通りです。

---

【現在 教会にいる人】

PC : 探索者全員

NPC : 柏木・橘・穂住・美馬

立ち位置 : MAP 参照

※NPC's

穂住は、ふてくされた様子で長椅子に座り込み、黙って燃え盛る暖炉の炎を見つめている。

橘は、気絶から目覚めていて、霧島がないことに当惑して携帯をいじったりしている。

美馬は、そんな穂住にやや厳しい口調で「大、時と場合を考えろ」と、諭したり、何か考え事をしていま

す。

---

### 【聞き耳成功者がいた場合】

さて、

前回、聞き耳で「教会に、何か近づいてきている」とありました

この音が教会に到着するまで、あと5~10分ほど時間がかかることが予想できます。

RPどうぞ。

【KP 情報】

<PL/PCのRPを待つ>

方針が決まったらイベント4

-

## ●イベント4 - お遊びイベント

※KP 情報

これはシナリオのお遊び要素なので、カットすることも可能です。

もしクイズを実行する場合、NPC毎に得意とする情報をもっているため

適切なNPCにヒントを出させるのもいいでしょう。

柏木 → 高名な巫女の孫なので靈感、直感に優れている

美馬 → 将来建築士を目指す為建築関係に詳しい

橘 → キリスト教徒なのでキリスト教関係に詳しい

穂住 → 特に情報をもっていない 頭使うのが苦手なので雑に答える

## 【PL クイズ】

ここでクイズです！

あなた達は今、いつの時代のどの国にいますか？

答えは曖昧でも結構です。正解に近ければ OK とします。

## 【正解】

17世紀のハンガリー王国（現スロバキア）

## 【正解イベント】

祭壇の近くから小さな影が飛び出しました。

その影は目にも留まらぬ早さで教会の<玄関>方向へ走り去りました。

その拍子に、祭壇に立てかけてあった巻物が何本か倒れ、

何枚かがめくれて床に広がります。

あなた達は<地図>を見つけました。

<地図>には、

スロバキアとチェコの国境付近に、丸く印がつけてあります。

茶色いラインは山脈のようで超えることは難しいでしょう。

## 【KP 情報】

※地図に示した地点しか探索情報はありせん

<森> は戦闘があるだけです。

## 【地図】

※発行日 1607年10月 とある



【ダイスロール】ここで目星と生物学もしくは知識-30をふってください

<目星> 成功

小さな影は猫のようだ

<生物学> or <知識-30> 成功

ノルウェー جان・フォレスト・キャットの原種であることがわかります。中世ヨーロッパに多く生息していましたが、現代でその姿を見ることはありません。

## 【KP 情報】

切りのいいところで以下のイベント描写を入れる

---

## ●イベント 5（外にいる場合）

カッポカッポと地面を打ち鳴らす蹄の音が近くで止まり

いくつかの物音がした後、

ギィ…と錆びた鉄の門が開く音がする。

馬車から飛び降りたのは、茶色いマントを羽織った人物 1 人。

馬車内から、黒いマントをまとった人物が 2 人（うち 1 人は背が小さい）

3 人は少しばかりの荷を持って、教会の前に降りる。

すると、黒いマントを羽織った人物が茶色いマントの人物に話しかける。

その人物は頷いて、馬車と共に去っていった。

更に入り口付近には大量の血痕があるはずですが、

二人の衣服には汚れもつかず、また平然歩いてきます。

馬車からおりてきたのは、2 人。

2 人共、黒いマントを羽織り、1 人は背が小さい。

背後のドアの隙間からは、紅く沈んだ空が見える。

2 人は君達を見ると、

背の小さい者が、大きい者をドアの外へ下がらせようとした。

だが、背の大きい者は微動だにせず、あなた達がいる方向へ問いかける。

「あなた達は盗賊ですか？ 信徒ですか？」

コルドー神父は気配に敏感の為、探索者達が隠れていても気づくでしょう

低く、落ち着いたある声が、教会内に響いた。

勘の良い者は、フードの下から鋭い視線が向けられていることを感じる。

その言葉は明らかに日本語ではない言語だと分かるのに、

なぜか、あなた達はその言葉の意味を理解しています。

<PL/PCのRPを待つ>

## ●イベント5（室内にいる場合）

ガタガタという砂利道を何かが滑走する音が微かに聴こえました。

しばらくして、カチャカチャという金属音の後、教会の門がギィ…とゆっくりと開かれ、

冷たい空気が講堂へ流れこむ。

教会に入ってきたのは、2人。

2人共、黒いマントを羽織り、1人は背が小さい。

背後のドアの隙間からは、紅く沈んだ空が見える。

2人は君達を見ると、

背の小さい者が、大きい者をドアの外へ下がらせようとした。

だが、背の大きい者は微動だにせず、あなた達がいる方向へ問いかける。

「あなた達は盗賊ですか？信徒ですか？」

コルドー神父は気配に敏感の為、探索者達が隠れていても気づくでしょう

低く、落ち着いたある声が、教会内に響いた。

勘の良い者は、フードの下から鋭い視線が向けられていることを感じる。

その言葉は明らかに日本語ではない言語だと分かるのに、  
なぜか、あなた達はその言葉の意味を理解しています。  
更に入り口付近には大量の血痕があったはずですが、  
二人の衣服には汚れがなく、また平然としています。

<PL/PCのRPを待つ>

【KP情報】

コルドー神父の反応集

【教会について】

教会は、出生、結婚、臨終など人生の重要な節目の時に、  
信徒に儀式をさずけるための施設。また貧しい人々の救済を目的としております。

【プロテスタントというワードを出した時】

プロテスタント…？

宗教改革の「抗議書（Protestatio, プロテスタティオ）」を送った派の

「抗議者（Protestant, プロテスタント）」のことが…なんと…！（驚いている）

## ●神父との会話後

君達の話を一通り聞き終わると、  
その人物は黒いフードをはずし、白髪の初老男性は青い瞳を向ける。

「事情はわかりました。」

「武器も持たず外へ出たお友達は、早く連れ戻した方がいい。

この辺りは盗賊や人攫い、狼がよく出ます。

それに、あなた達の格好では“魔女”と疑われ命を奪われてしまうでしょう」

「ひとまず着替えなさい。ソフィア」

「はい！コルドー神父」

「寄付された服をこの者達に貸し与えなさい。

幸い、万聖節が近い。飾りやフードで顔を隠しても問題ないでしょう。

ただし、必ず返しに来るよう。」

神父はそれだけをソフィアと君達に告げ、

スタスタと入り口の方向へ去って行きました。

柏木 「万聖節って…？」

橘 「えっと・・・キリスト教のハロウィンのことだよ。」

ソフィアと呼ばれた少女が、皆さんのそばへ近づいてきました。

スカートを広げ、小さくしゃがみ込んで挨拶をします。

いつのまにかソフィアの足元に猫がまとわりついて甘えている。

「はじめまして、私はシスター見習いのソフィア。

この子はネグロといいます。

猫がいることは、他の人には秘密にしておいてください、

魔女の手先と疑われて殺されてしまうから・・・」

「お召換をお手伝いさせていただきます。

衣装は、外の馬車に積んでありますから、好きなものをお選びください。」

「女性の方は懺悔室の方へ、

男性は祭壇のカーテンを閉めて…あら？カーテンが破れてる

それにとても散らかってる・・・」

おかしいなー・・・と呟きつつ、片付けながら

男子には物の影などで着替えるよう薦めてきます。（適当）

馬車の衣装は以下の通り

-----

【衣装】

・女性用のドレス

（貴族用、酒場の女将風、庶民風、町娘風などがある）

・男性用

（貴族風、アサシン風、書生風、庶民風、騎士風などがある）

・ヴェネチアンマスク

・武器/防具

鎧・剣・長剣・短剣・棍棒など

例)

レイピア 1d6+db

騎兵用サーベル 1d8+db

杖 1d6+db

ナイフ 1d4+db

燃えているたいまつ 1d6

皮鎧：装甲 1

鉄鎧：装甲 3 DEX-1

-----

#### 【RP】

というわけで衣装チェンジです。

この中からあなた方は適当な服に着替えました。

どんな服装しているかはコマにはりつけておいてください。

#### 【KP 情報】

この格好チェンジはフレーバーですが

この後の城下町にて、恰好に応じて NPC の対応を変えると楽しいかもしれません。

例えば貴族風であれば

商人「へへ…まいど。これは珍しい品でして1シリングします（へこへこ）」（ふっかけられてます）

など。

またフードをかぶらず堂々としてると、おそらく奴隷として間違えられる可能性あり。

マスクなどかぶってるのであれば問題ありません。

-

## ●イベント6 - おせっかいの転校生

霧島と穂住がケンカし、

霧島が教会を一人出て行った後の比良坂高のグループは、剣呑としていた・・・

そんな中、皆が立ち去ったドアを見つめていた柏木が美馬に声をかける。

柏木「ねえ・・・霧島さん追いかけていいの？」

美馬

(美馬は最初、話しかけられたのが自分だと思わなかったらしく、ややあってから「オレ？」と柏木に顔を向けた。)

「あいつのヒステリーはいつものことだから・・・しばらく一人で頭を冷やせば、怖くなってすぐ戻って来るよ。」

といて再び黙りこむ。考え事をしているようだ。

柏木

「・・・。」(柏木は物言いたげに皆を見た後、口を引き結んだ)

柏木

(脱いであったマントと革靴を着こみ、燭台と携帯をポケットにいれると)

「私・・・霧島さんを探しに行くね。」

美馬 「ええ?!」

穂住 「はア!？」

橘 「え・・・?」

柏木

(視線にたじろぎながら)

「このまま放っておくのもなんか気になるから・・・。じゃあ。」

そうって教会の玄関から外へ出て行ってしまった。

「・・・」

それを見て、我に返った美馬は、呆けてる穂住と橘を引っ張り

「俺達もいくぞッ！！」

マントと革靴を引っ掴むと、慌ただしく玄関ドアから出て行った。

その時、

ドアの隙間から、鐘の音が教会内に響く。

それを聴いたソフィアがこう呟いた。

ソフィア

「あ・・・もうこんな時間。

日が沈んでしまったら、もっと寒くなって、獣達が活発になってきます。

あの人達、大丈夫かしら・・・」

-

現時刻から時間がカウントされます。

行動したり、移動する毎に時間が加算されます。

カンタンな目視 → 時間加算なし

詳しく調べる → 15分 (調べる範囲による)

移動時間 → ソフィアに聞くとよいでしょう。

<PL/PCのRPを待つ>

---

## ●イベント6後（教会の外に出た場合）

穂住 「うっわ！んだコレー……………」

穂住が面食らう。

入り口付近に、大量の血液が豪快に飛び散っているからだ。

橘は、美馬に「こっちを見るな」と促されたらしく、そっぽを向いている。

美馬

「やはり血が残ってる、神父達はなぜ見えないんだろう……あれ？」

とって美馬はしゃがみこみ石畳の血液をジッと見てますね。

穂住

「……お前、よく間近で見れんなー……」

穂住は顔を歪め、それを見守る

【話しかけた場合】

美馬

「……ここ……転んだ跡があるな。」

血だまりが、不自然に乱れていた、

その乱れ部分から靴跡が、教会の門、出入口へ向かって伸びていき、

しばらく続いた跡薄れ消えていた。

どうやら道に沿って歩いて行ったようだ。

### 【KP 情報】

足跡は「廃村」の方向に続いています。

この時「平原」にもいけますが、そちらへ行った場合、狼と戦闘になってタイムアウトとなり。霧島は無形の落とし子に攫われる為、見つからなくなります。

---

## 【探索】平原（片道 20 分）

平原は稲穂を揺らし広々と広がっている

霧島はいないようだ。

※ミスリードのマップ。平原へ来ると狼×3 体が現れ。戦闘分だけ時間加算されます

### ★狼

基本ルルブ : P193

狼(おおかみ) 性別:不明 年齢:不明

STR:17    DEX:15    INT:-

CON:5    APP:12    POW:5

SIZ:10    SAN:-/最大値    EDU:-

H P:14    M P:11    db:1d4

---

#### [技]

- ・噛みつき:30%(ダメージ 1d8)
- ・目星 60%
- ・匂いによって追跡 80%

#### [防具]

毛皮 1 ポイント

#### [プロフィール]

寒冷地および穏和な気候の地域で、大型の反すう動物および草食動物が生息する地域に生息。

---

## 【探索】小さな廃村（片道 10 分）

外は小雨がシトシトとふりそそぐ。

マントのフードをかぶり、それを防ぐだろう。

<目星> 成功

雨に濡れた足跡が手前の家に続いている。

<聞き耳> 成功

手前の家からすすり泣く声が聞こえる。

## 【探索】 廃屋内

柏木が、燭台のロウソクを持ち

室内を照すと、以下の様子がわかる。

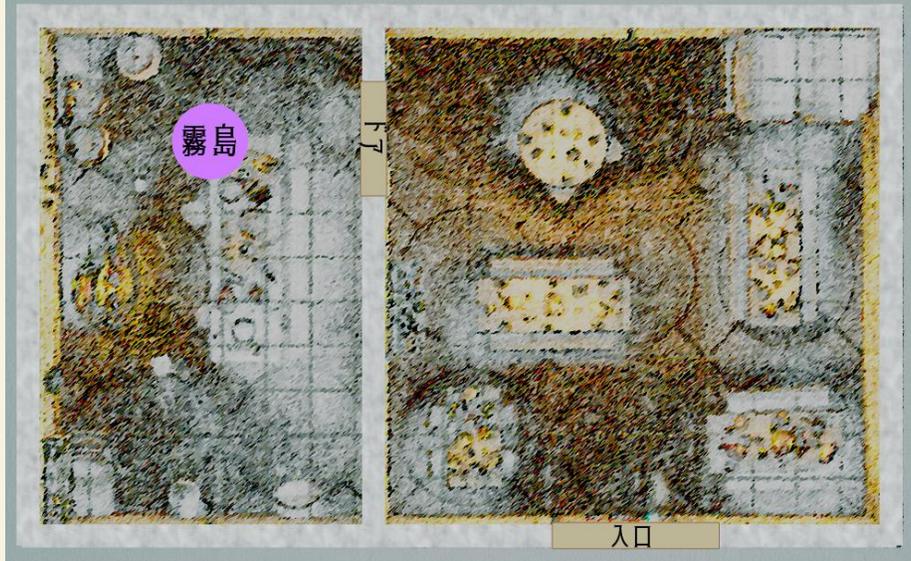
中は、3 つテーブルがあり、

かつては村の食堂として使われていたようだ。

部屋の左手奥にひとつドアがあり、

そのドアを隔てて霧島の声が聴こえてくる。

## 廃屋



---

「うっうっ……ひっく……」

穂住

「いた……アツコだ……」

ずっと怖い顔をしていた穂住は、心底安堵したように顔をゆるめた。

(柏木も嬉しそうな顔をして頷いている)

美馬「いつもつるんでる俺達が行っても霧島の性格からすると、意地を張ったり逆上するだけだと思うんだ。

だから……ここは、俺達以外の誰かに説得をお願いしたいんだけど……

柏木さんと……誰か、お願いできませんか？」

(といて、あなた達を見る。穂住も、橘も、その言葉に深く頷いています。)

橘

「私、さっきアツコちゃんと一緒に行ってあげなかったから・・・怒ってると思う。お願いします・・・」

橘は静かに断言し、ペコリと頭を下げた。

美馬

「悪いな、よろしく頼む。」

## ↳ 【説得を了承した場合】

彼らは外で、あなた達を待つようです。

## ↳ 【NPC に任せる or 断る場合】

→ 【交渉失敗・時間経過した場合】へ

霧島

(大きくドタッという音がする) 「だ、誰よ!!？」

「な、なんだ・・・柏木、サンと {探索者名} さん達か・・・」 (少し安堵した声に変わる)

---

柏木

(美馬達は民家から離れていった後、柏木は携帯につけた白いお守りをギュッと握り)

霧島

「何の用・・・？」

柏木

「戻ろうよ。みんな心配してるよ？」

霧島

「心配ですって！？ハッ！！」

霧島

「何が心配よ。あたしなんていなくてせーせーしてるでしょーよ！こっちもスッキリサッパリしたわ！アンタも余計な気回してないでさっさと帰ったら！？」

<交渉技能> or RP

霧島は穂住との喧嘩によって頭に血が上っており交渉ロールが必要です。

RP での説得も可能です。

## └ 【交渉成功の場合】

霧島

(隠れていた穂住達を見つけ顔を紅く染める)

霧島

「許さない・・・どうしてくれようかしら・・・タダじゃすまさないからッ！」(霧島は柏木の襟元を掴み、睨みつけている)

???

「・・・命ヲヨコセ」

霧島

「え・・・まあ、そこまでは別に、勘弁してあげるけど・・・・・・・・」

(と喋りかけ、ハタと、霧島は後ろを振り返る)

「・・・・・・・・？」

(霧島が振り返ると、  
背後には黒い影のようなものが佇んでいた)

(それは木のミゾに沿って染み出てくるように現れ、  
ネバネバした不定形の塊で、  
徐々にそれはこちらに牙をむくようにその体をゆっくりと近づけてくるのだった)

<SAN チェック>です (1/1d10)

→ 戦闘 VS 無形の落し子 へ

## └【交渉失敗・時間経過した場合】

「絶対ここを開けないわッ！一人にしといてよ・・・え、何、コレ・・・？」

「きゃああああーっッ！！何これ・・・引きずられ・・・！（床をひっかく音）や・・・助け・・・たすけて  
ッッ！！大！！！！」

ガリガリと床をひっかくその言葉を最後に

あたりはシンと静まり返り

やがて扉がギィィと開くと

その中の部屋にはひっかき傷のような血と懐中電灯だけが残されていました

## 【PL 向けアナウンス】

霧島 敦子 の 意識が途絶えました。

【アイテム】

<懐中電灯> を入手しました。

<PL/PC の RP を待つ>

敦子が無形の落とし子に連れ去られた場合は、戦闘はなくそのまま教会へもどることとなります。

特に暗に両片想いの穂住の落ち込みは大きいです。

## 【戦闘 VS 無形の落とし子】

※霧島生存の場合のみのイベント

霧島

「なんなのこの怪物・・・ッ!? あんた達、なんか武器持ってないの!？」

柏木

「え、えっと・・・巫女さんだったおばあちゃんにもらったお守りしか・・・」

霧島

「は~~~~ (でっかい溜息) つっかえないわねー・・・」

柏木はお守りを投げつけようとスタンバってます

※お守りは「無形の落とし子」にあたれば、一応退散してくれます。(お助けアイテム)

---

### ★無形の落とし子

基本ルルブ : P193

正気度喪失 1/1d10

STR:10    DEX:19    INT:11    アイデア:55

CON:9    POW:8    幸運:40

SIZ:15    SAN:40/最大値

H P:12-5    M P:8    db:1d4

――

#### [技]

- ・鞭:90%(ダメージ 1d6+1d4)

代わりに<組み付き>を選んでもよい、範囲は怪物の SIZ = 15m である。

- ・触肢:60%(+)

1d3 人の人に殴打することができる。<組み付き>を選んでもかまわない。範囲は怪物の SIZ = 15m である。

- ・打突:20%(ダメージ 2d6+1d4)

- ・噛みつき:30%(ダメージ)

犠牲者は即座に飲み込まれる。飲み込まれた最初のラウンドに 1 ダメージ、次のラウンドには 2 ダメージ、というようにダメージが増えていく。位置を変える時や、他者によって攻撃を加えられるとき飲み込んだものを吐き出してしまう。無形の落とし子は飲み込んだものの SIZ が自分と同じ SIZ になるまで飲み込み続ける。

噛みつきによって飲み込まれた人は STR10 と対抗し引き出すなどしないと脱出できない

#### [弱点]

本シナリオ中では、火を近づける・押し当てると逃げていく。

#### [プロフィール]

生き物は石の溝に染み出るように現れた。ネバネバした不定形の塊で、まるで液体のように目的に応じて体の形をいろいろに変化させるのだった。

(※ただし噛みつきによって飲み込まれていた場合、そのまま攫われる)

-----

## 【戦闘終了後】 ※霧島生存の場合のみ

そのドロドロした不定形の塊は慄くように震えたような気がした。

すると、床に零れたコーヒーのように床に染みてそのまま消えてしまった。

【戦闘終了】です！

お疲れ様でしたー！

柏木

「霧島さんは・・・？穂住くんと仲直りできたの？」

美馬

「どうかな・・・」

美馬と橘は、笑って指さした。

そちらの方には・・・

穂住「だぁ～～かぁ～～らぁ～!!! 悪かった一つつってんだろッ!? 謝ってんじゃねーか!!!」

霧島「フン、この最低男、バカ、トーテム・ポール、八つ当たり野郎、女の敵、死ぬ。」

と、穂住に背を向ける霧島がいた。

美馬

「はいはい、そこまで。一度、教会に戻ろう。夜になったら危ないだろう？」

(2人は口論をピタリと止める)

空の夕日はほとんど沈みかけていた。

それに比例して、

先ほどより活発になってきた獣や鳥の音が、

山や森からチラホラ聞こえ始める。

ソフィア

「お友達が見つかってよかったわ・・・！」

ランタンを持ったソフィアが朗らかに笑う

ソフィア

「皆さん、夜も更けましたし。

今夜は教会に戻られてはいかがかしら？

そろそろ夕ご飯の支度できているはずですよ」

## 【移動】 -----

### ●イベント7 - 夢の晚餐

さて、神父たちは探索者達を晚餐へと招きました。

室内は暖かく。

ランプのオレンジ色の光が満ちている。

皆さんは、

肉のない質素なメニューだが、

山羊乳、ワイン（大人限定）、野菜のシチュー、ピタンス（野菜の漬物）

飢饉の中とは思えないほどの品数を振舞われ、ひと段落しました。

(隣の部屋で、ソフィアは祈りを捧げ。猫はそれをジッと見上げ待つ。最後に十字を切り、猫へミルクと魚を与えていた。)

-

【RP】

## 神父が探索者たちの話を聞いた後

(神父は、皆さんと話した後、少し考える仕草をする・・・)

神父

「ふむ・・・」

神父

「・・・あなた達、私についてきなさい」

(神父は静かにそう言うと、鉄格子の鍵を開け、ゆっくりと階段を降りていく)

(猫が、あなた達を一度みつめ、トトト…と神父の後について行った)

<PL/PCのRPを待つ>

神父

(階段を降りると、そこは書斎になっていた。

数えきれないほどの本が、壁一面の棚に詰まっている。

神父は、地球儀のある机へ近づいていく)

(神父は、引き出しから慎重に何かを取り出し。あなた達へ差し出した)

「これを持って行きなさい」

「おそらく、今のあなた達にとって役立つでしょう」

---

## 【アイテム入手】

<石版> 緑がかった無地の石版。分厚い本ぐらいの厚みがある。

---

(神父は猫を見た。猫は翡翠色の目をちいに向けてと、一言「ナア」と鳴く。神父はその声を聴き、あなた達へ顔を向ける)

「私は、かつて都市でエクソシストとして働いていました。」

※エクソシスト (悪魔祓い師)

カトリックでの役職名

洗礼式の時に悪魔を捨てる誓約があるが、その後に悪魔にとりつかれた人から

悪魔を追い出して正常な状態に戻す行為をする人

「ここ数年、この近辺で多くの若い娘達が行方不明になり

帰らぬ人となっています」

「私は、それを、けしてあってはならないことだが、女王の所業と考えています・・・」

(神父は、苦渋に満ちた、険しい表情を露わにした。

それは猫が萎縮するほどの気迫を放っている)

「私は近頃、遺体の供養の為、月に一度は城へ足を運んでいる。

異常なほどの数、そして、その遺体の様子を少し見たところどれも酷い有様でした・・・

病気や事故だと言ってはいるが、明らかに殺害されている！」

「あなた達がここへ現れたのは・・・

非現実的なことを言うようだが、女王の魔術の生贄として呼ばれた可能性が高い。

君たちの中で何か変わったことがあった人はいないか？」

と見渡します。

ここで<目星>どうぞ

【成功】

柏木透子がお守りを握りしめて青ざめ、うつむいたきりです

「なるべく早く、私はこのことを直訴するつもりです。

城下町に行けば、あなた達の家に戻る手掛かりがあるかもしれない・・・

ソフィアと行って・・・ゴホ…ツ…」

(神父は、何度か咳をし)

「・・・失礼。

申し訳ないが、お話はここまででよろしいですか？

このところ体調が優れないもので…」

(神父の顔色は、先ほどより生気を失っている)

(書齋からあなた達が出るの見届けると、修道士がいる小屋へと戻っていった)

【RP】

さて、皆様これからどうしますか？

何もなければ今日は就寝、次の日になります

(休憩 or 本日のセッションは終了になります)

## ↳柏木を問い詰めた場合

「ご・ごめんなさい・・・大したことじゃないの」

若干青ざめながら首を振ります

これ以上聞き出すには<言いくるめ>または<説得>ロールが必要です

【交渉技能または RP が成功】

柏木透子

「実は・・・関係ない、と思いたいんだけど・・・」

この夢を見る前、ちょうどパーティーの直前に変な夢を見たの」

「学校の夢だった

沢山の人が周りにいるのに私は独りだった

私は変わりたい、自分を変えたいって念じてるんだけど、何も変わらない

すると周囲の人の声が遠ざかって、

頭の中に声が響いて、誰か大きな目にジッと見られてる気がした・・・そしたら」

「一言『その願い叶えてやろう』・・・って——・・・」

「それだけの夢なんだけど、寒気がして、何だかすごく嫌な予感がしたの。

そしたら、こんなことになって・・・阿部さんたちが・・・」

彼女はお守りを握りしめながら静かに泣きはじめました

「阿部さんたちが目覚めないのも、夢も、私のせいかもしれない。ごめんなさい……………ごめんなさい……………」

以降 現実パートでの探索箇所に **柏木神社** が追加されました

【KP 情報】

声の主はニャルラトホテブです。

---

## 【現実パート 3 日目】

---

【現実パート】

さて、あなたは疲労感が残る体を起こし夢から覚めることとなります。

寝たはずなのに昨日より疲労感は濃くなる一方です。

ですが、熱があるというわけではないので、無理して学校やお仕事に行く人もいるでしょう。

あなたは日常に戻りました。

-----

### 高校で得られる情報 2

- ・夢の中にいる NPC と PC はは疲労感が濃くなり、少し動きづらくなっているようです。
- ・今回は **紅梅 勇**、**巽 貴之**、**七瀬 潤**、（※**霧島 敦子**）が病院に運ばれました。
- ・阿部姉妹は相変わらず昏睡状態が続いているとの噂です。

※夢で霧島が攫われた場合 名前を追加

肉体が昏睡状態になり病院に運ばれることとなるので描写を適時変更してください。

-----  
【RP】

疲労感があるため現実で行動できるのは一人1回までとします。

特にやることなければ【夢パート】へ移行します。

<PL/PCのRPを待つ>

-----  
**【探索】 柏木の家（神社）**

※【現実パート】限定

※柏木の家に行きたい・祖母に会いたいなど提案した場合、祖母の部屋に入れる。

祖母の部屋の本棚には日記が置いてある。

-----  
**【祖母の日記】**

（探索者の気になるところだけ抜粋）

夢の中で、碧い光に吸い込まれる夢をみると

その子供たちは段々と衰弱し、

短くて4晩長くて一週間

目覚めなくなったり、

ぼっくりと亡くなってしまうことがある。

ひどいときは村一つ分の人々が眠ったまま死んでしまうという。

解決を求めるように依頼されたが、どうしたものか…

解決の糸口は夢の中にある気がする。

私がスロバキアの知り合いに聞いた魔術書「碧の黙示録」は

文献のみのこっていて現存していなかった。

読みが正しければ夢はドリームランドへとつながっているはず。

ドリームランドから脱出するにはこの「碧の黙示録」を使う必要があるだろう。

.....

## 【夢パート - 3日目】

---

皆さんは謎の疲労感もあって、

この日は布団に包まれれば、まどろむ暇もなく眠ってしまうでしょう。

あなた達は自分の見るいつもの夢を見る間もなく、

例の奇妙な夢の中にまた迷い込んでしまう・・・

この夢はいったい誰の夢なのか・・・

なぜあなたはこの夢に迷い込むようになってしまったのか・・・

様々な謎が飛び交う中

あなたが夢の中で目を開くとそこは見知らぬ天井・・・

教会の者達に泊めてもらった小屋のベッドの上でした。

目覚めた、あなた達をシスター・ソフィアが朝食で迎えます。

パンと枝豆のスープと少しばかりの果物・・・

それでもこの世界の人たちの中では贅沢といえる食べ物らしいことが、

その質素な小屋を見ればわかるでしょう。

さて、時刻は朝 6 : 00。

皆さんは朝食を食べているところです。

<PL/PCのRPを待つ>

きりのいいところでソフィアの話をはさむ

ソフィア

「皆さんに出発前に話しておかなければならないことがあります」

シスター・ソフィアはこう話を切り出しました。

「コルドー神父が、あなた達は遠い国からきた為、この国の現状のことを何も知らない。

とおっしゃられました。

これから城下町に行く前に皆さんに注意してもらいたいことがございます」

「なるべくフードや仮面などで体や素肌を隠して目立たぬよう行動してください。

また、異国から持ってきた物なども隠してください。

あなた達は異国の人・・・見られれば奴隷と間違われるか、最悪、魔女と疑われて命を奪われてしまうでしょう。」

「この国では魔女狩りといって、少しでも怪しいと感じたものは、

厳しい拷問の後に火あぶりの刑にされてしまうのです。

どうか気をつけて・・・」

「あなた方のお友達の方々が役所などにつかまっていた場合は、

私を買ってきたばかりの奴隷が逃げたということにして釈放されるようお手伝いしますので、おっしゃって  
くださいね・・・うまくいくかは分かりませんが・・・  
一日で処刑はされないと思います・・・」

「この決まりを守ってくださるのなら、  
馬車で城下町へお連れします。  
守って・・・いただけますか？」

ソフィアは心配そうに皆さんを見上げますね

<PL/PCのRPを待つ>

徒歩で行きたいというPCがいた場合は1時間かかります。

その場合、森で狼とランダムで戦闘になる場合があります。

狼のステータスは敵NPC一覧から適用してください。

森には特に情報はありません。

ではソフィア達の仕事が終わった後は、9:00とします。

9:00に町へと出発します。

町は馬車で30分。森を越えたところにあります。

みなさんは馬車にゆられ、しばらくゆったりとした時間を過ごすことになります。

やがて馬車の窓の外に川が見えてきました。

すると・・・

「ヒヒイイイイイイン！！！！」

という馬のいななきと共に、馬車が急停車しました。

あなたたちが外を見ると川に橋がかけられており、

その道の真ん中に老人が立っていました。

ちょうど橋を通ろうとしたところで、老人が立ちはだかったようです。

御者が「おい爺さん！危ないぞ！」と怒鳴りつけます。

その老人は御者に構う様子もなく

飄々と

老人

「ワシは城で庭師をしている者だ。その馬車の中にいる者に話がある」

と告げます。

突然現れたこの老人。あなたたちは無視してもいいし、話をきいてもいい。

<PL/PCのRPを待つ>

老人

「さっき見慣れぬ奴隷らしき子どもたちから、教会から来る者が来たらコレ見せてくれと頼まれた。」

といって城門の手前の石群指差す。

ビニールに入った白いプリントが岩にはさまれていた。

ノートの切れ端に日本語でこう書かれている。

---

### 【ノートの切れ端】

誰かこれを見てる奴はいるか？

俺と渡辺は、城の方面に攫われた生徒をみた！

あの城は何かがおかしい。

城のことを聞くと、みんな一様に口を噤んでしまう。

俺たちは、衣服を隠すものや武器になるものでも探そうと思う。

他の生徒達は、いくつかのグループに分かれ、行動している。

もし会うことができたなら、それぞれのグループから情報が聞けるだろう。

俺達は諦めない。だから皆も頑張って生き残る方法をさがしてくれ。じゃあ。

竜

---

老人

「城に用があるならワシのところに来るといい・・・たいていワシは川で釣りをしているからな・・・」

どこか不思議な雰囲気のある老人はあなたたちにそのように言って背を向けました

## 【老人（庭師）に城について尋ねると】

老人「いいことを教えてやろう」

老人「あの血まみれ夫人、満月の晩になると城の者に暇を出して地下で1人儀式を行うんだ。」

老人「君たちとしては、お友達を助けるにはそこが狙い目なんじゃないかな？」

美馬「！？なぜ貴方そのことを知ってるんだ？もしや攫われた人を見て・・・」

老人「さあて何でだろうね。まあ俺が何者かなんてどうでもいいじゃないか？結構あんた達もこの世界を楽しんでるようだしね」

老人「まあ今日は庭師用の勝手口は開いている。狂った女王がどうなろうがワシは知らんからな・・・・・・・・へっへっへ」

※正体はニャルラトホテプです

進行が詰まったら行動してもらいましょう

-----

皆は街に到着したばかりで「**街の入口**」付近おりたち。

乗ってきた馬車は「**街の入口**」で待機します。

天候は晴れ、気温は1℃前後、真冬並の寒さです。

-----

ソフィア

「ここが城下町、

あの山の上に見えるのが城主のお城よ。」

「街に入って左側に商店街、何か必要なものがあれば買えるし・・・頂上には修道院があるわ。そうね、酒場ならお友達の行方を知っている人がいるかもしれない・・・あ、でも街の南にあるスラムは危険だから近寄らないようにね？」

「じゃあ私は孤児院に用があるから、寄付してもらった衣服を届けなければならないの」

「それともついてくる？その後なら案内もできるけれど・・・」

とソフィアは言います。

異国を思わせる

土や木や石造りの建物が立ち並び

入り組んだ路地がのびる

商店には人が賑い

城周りや裏路地には、ガランと人気がない

街は小さいながらヨーロッパで行われる中世祭りのような賑いを見せている。

現在の時刻は【 XX : XX 】

この城下町では移動時間も含め、1箇所探索につき移動時間も含めて【 30分 】経過します

## 【探索】 パーパル城下町

探索箇所は以下の通りです。

探索箇所： 商店街・孤児院・墓地・酒場・スラム・城

### ■ 夢の中の通貨について

これは<知識>をふらせるか、PL 情報として与えても可。

1 シリング = 1000 ペニー

1 ポンド = 24 シリング

日本円にすると、1 ペニー = 1 円、1 ポンド = 132 円、1 シリング = 1000 円 ~ 2000 円ぐらいですね。

手に入れた銀貨がシリングにあたります。3 シリングですから 3000 円相当の金額を持っていることとなりますね。

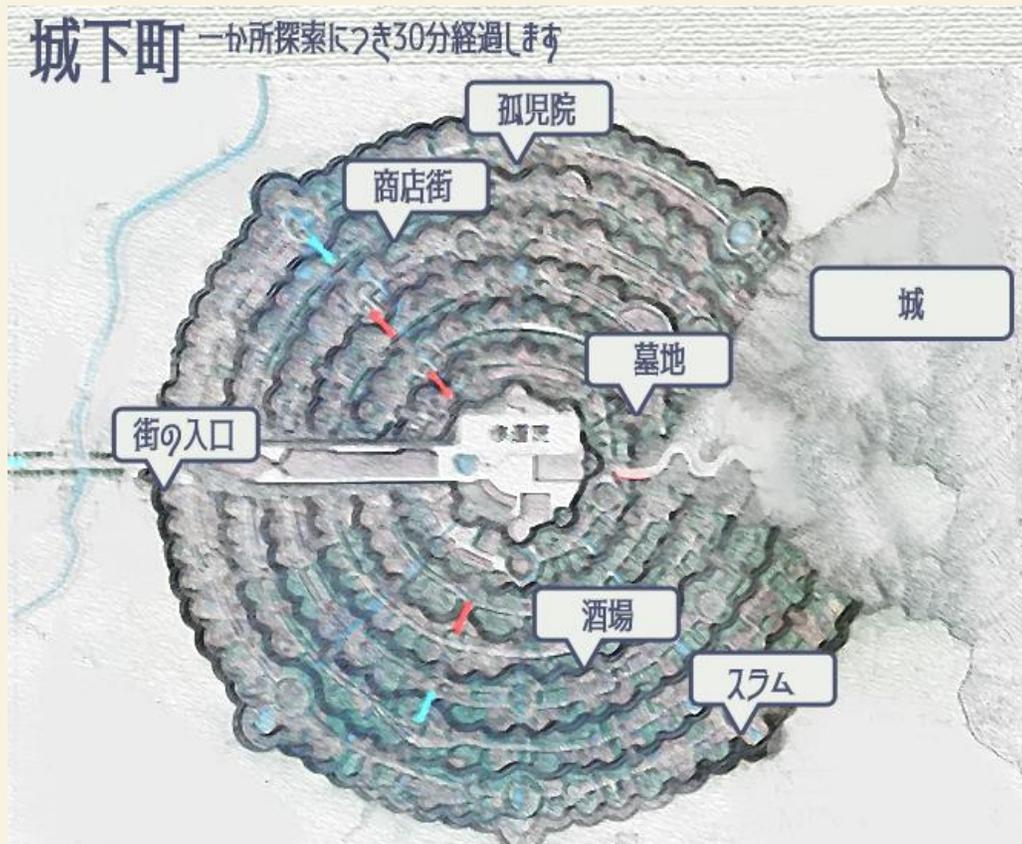
## └● フラグ：城に向かう場合

城への情報を得て、何らかの方法で城に侵入する場合

三夜目の【夢パート】は終了です。

きりのいいところで休憩か次回へまわしてください。

### 🗺️ 城下町マップ



## 【城】

※城までの道は片道 30 分かかる

岩場の隙間風がひとのすすり泣く声に聞こえてくる。

城の門は閉ざされている。

### 【KP 情報】

城の門はしまっているため、庭師などに裏口を教えてもらうか。

自力で見つけて入ることもできる。

## 【孤児院】

### ◆登場 NPC

修道女ナターラ

◆描写

修道院へ近づくと

子どものはしゃぎ回る声と、女性の声が聴こえます。

「嘘はいけませんよ」

「嘘ではありませんシスター！

本当に墓地の近くで喋る花をみたんです！」

(シスターはため息をつき、かがんで子どもと目線を合わせた)

「いいですか？『雄弁は銀、沈黙は金』

と申します。」

「あなたのよく回る口は、神様から授かった素晴らしいものですが・・・時には、沈黙すべき時、口を閉ざす方がよい結果を招くことがあるのです。

もう二度と孤児院を抜け出さないこと。いいですね？」

(と諭した後、子どもを庭へ残してシスターは孤児院へと戻っていった。)

(白い服を着た子供たちの一団が、中庭に走り出て行く。)

子供に<説得>他楽ませるための<技能> or R P 成功

「本当だよ

ポツンと咲いたピンク色の花！

墓地の近くで、隠れんぼをしてジッと隠れていたらピンク色の花が喋り出したんだよ。」

## 【商店街】

※買いものができます。

商店街は万聖節で仮装に身を包んだ人々でごった返す。

吟遊詩人達が英雄伝を歌にのせ奏でている。

ギラウト・デ・ボルネィユの『栄光の王』だ。

祭の雰囲気は中世祭りみたいな雰囲気です

## 【売り物リスト】

◆飲み物 すべて 5 ペニー

- ・アーモンドミルク

◆デザート すべて 10 ペニー

- ・クレープ

- ・ダリオール

(アーモンドクリームのパイ)

- ・トルト・ド・ブリー

(チーズと卵黄の焼きたてキッシュ)

- ・カンノーロ

(リコッタチーズ・チェリーを詰めた巻菓子)

- ・マルチパン

(フルーツ、動物、人の形をしたパン)

- ・レモン、オレンジ、ナツメヤシなど

◆フード すべて 20 ペニー

・フリッター

(えびの揚げ物)

・魚やくず肉のソテー

・スープ

(シチュー、ポターージュ、ポトフ、ブイヤベース、ブイヨン、ミネストローネ)

・ローストチキン

・山羊乳、牛乳、ホエー

※馬肉はキリスト教徒にはタブーとされています

・赤ぶどうの搾りたてジュース

### 【墓地】

今までの木造の家よりも大きい石造りの家々が辺りに立ち並ぶ。

あなた達が周囲を注意深く見ていくと建物の中に青い花畑があり、一本だけピンク色の花が咲いているのを見つけるだろう。

花をよく見ると人の顔にみえてくる。

※孤児院の子供の話がヒントです。

### 【その他のアクション】

花は風にゆれるだけで何の反応も示さない

### 【花の近くで “沈黙” する行動をした場合】

あなたたちが沈黙したまま暫く動かないでいると、そのピンク色の花はクネクネと震えこぼりだした。

「なぜアナタ達動かないの？」

この奇妙で不可思議な体験をしたあなたたちは、

<SAN チェック> です (0/1)

「私は乱咲花（みだれさくはな）。あなた達おもしろい人ね……。黙っていると普通はみんな通り過ぎて行ってしまふのに」

花はユラユラ体を揺らしながら、歌うように喋りだした。

### 【乱咲花のセリフ例】

「私は単なる地縛霊よ」

「死んだ時何かの未練があると、私たち霊は成仏することができず、一定の土地に束縛されてしまうの。それが地縛霊」

「私は農家の娘だった。あのお城に奉公に出るという表向きで、女王に捕まり血を抜き取られて死んでしまった……。だから人を襲うことは無いけれど、私は人の絶望が主食なのよ」

「あの女王は何か彫像のようなものに、血をかけていたわ。それらを地下で行って、私たちは閉じ込められたまま順々に血を抜かれたの」

「あなたたち、見たところ私たちと同じ存在ではないわね。かわいそうに……。この絶望と混沌に満ちた夢の世界に神様の悪戯で取り込まれてしまったのね。早くこの夢に完全に取り込まれて、永遠に夢の中を彷徨えばいいのよ……。私のように。もう少しで元の世界には帰れなくなるわよ……。ウフフフフフ」

### 【スラムにまだ行っていない場合】

乱咲花

「スラムから心地良い絶望の悲鳴を聴こえたわ。ウフフ絶望の淵で聴く悲鳴ほど美味しいものはないわ・・・」

## 【スラム】

薄暗い路地では、

そこらかしこに、浮浪者のような人達が蹲っているよ。

ちょうど背の高い建物の影になり、薄暗くて前が見えづらい。

何か照らすものがないと、詳しく見て回ることはできなさそうだ。

さて、探索者たちはどうする？

【1時間以内に発見】

懐中電灯で辺りを照らし暫く歩いていると、階段に2名の生徒らしき人物が倒れていた。

柏木

「竜くん、渡辺くん・・・！」

階段の上で納屋でも見た黒い影が、今まさに触手を伸ばし二人を取り込もうとする。

さて君たちはどうする？

【撃退した場合】

黒い影は城下町の東側・・・城の方向へと滑り逃げるように消えて行った。

【登場 NPC】

比良坂高校 2-A 竜 負傷

比良坂高校 2-A 渡辺 負傷

竜「おい、お前ら！無事だったんだな・・・」

竜が答える。渡辺を見ているが、彼はタルの横に腰掛け足をまっすぐに伸ばしている。

渡辺「俺はここで待ってるから皆と行ってこいよ」

竜「バカ強がってんじゃねーよ」

と竜が足を蹴ると相当痛かったのか渡辺が「ぎゃあ！」と悲鳴をあげる

竜「渡辺があまり足を動かせないから・・・安全な場所に移動したいんだけど・・・どこか知らない？」

そこで美馬が口を開いた

美馬「教会はどうか？馬車が町の入り口に控えてるから、きっと受け入れてくれると思う」

【時間外に発見】

懐中電灯で辺りを照らし暫く歩いていると、階段に2名の生徒らしき人物が納屋で見たあの黒い不定形の怪物に襲われていた。

竜「ひ・ひいいいいああ助けて！助けてくれええええええ！！！！」

森田「いやあっ！来ないで・・・っっ！」

黒い影は二人を飲み込むと、そのまま城下町の東側・・・ちょうど城のある方角へと滑るように消えて行った

【PL 向けアナウンス】

比良坂高校 2-B 竜 の意識が途絶えました

比良坂高校 2-B 渡辺 の意識が途絶えました

## 【酒場】

酒場では人々でにぎわっていた。

皿が飛びこぶしがとぶ。

すると久我先生がフードを目深にかぶり、酒をのんでいるのがみえる。

「ああん？なんだぁお前らかあ～」

「そういえば東の方に生徒が悲鳴をあげて逃げたってな……………僕は反対方向に逃げたけど。」

「ひいっく！もうおしまいだ……………この変な夢ずっと続いているじゃないか……………」

※久我先生のダメ R P を発揮してください

---

# 【現実パート - 4 日目】

---

【現実パート】

さて、あなたは強い疲労感と若干の眠気に悩まされます。

起き上がることは何とかできますが、とても機敏に動ける状態ではありません。

学校やお仕事は無理していかない限り休んだ方が賢明でしょう……。

現実世界では、

メールや LINE などでは同じように疲労感が強く、学校を休んだなど連絡を取り合いました。

(意識不明になった NPC の名前) が同じように眠りから目が覚めず運ばれたとの情報が入りました。

阿部姉妹 (と他ロストした NPC や PC) は相変わらず昏睡状態が続いているとの噂です。

【RP】

皆さんは強い疲労感と眠気に悩まされているので、動けません。

このまま夢を見ることになります。

---

夢パートに入ります。

.....

## 【夢パート – 最終夜】

---

皆さんは、強い疲労感の為、水の底に沈むような錯覚を覚えながら眠りに落ちます……

揺蕩うように映ろうヴィジョンの中、ふと気づけば例の奇妙な夢の中……

一体いつまでこの夢は繰り返されるのか、

(乱咲花と話した場合、以下をいれる)

特に乱咲花と話し、この世界がドリームランドと呼ばれる死者の世界だと知った者は、

如実に現れる体調の変化に不安を隠せないでいた———

さて、あなた方が就寝してからフと気づくと……

鐘の音と共に

【前回のいた場所】から夢がはじまります。

天候は相変わらずの曇り、気温は1℃前後、真冬並の寒さです。

<PL/PCのRPを待つ>

---

## 【NPCが生徒が連れ去られるシーンをみた場合】

霧島

「城に連れ去られる生徒を目撃したって証言があるの？」

その城、思いっきり怪しいじゃない。

すぐ乗り込んで助け出しましょう！」

美馬

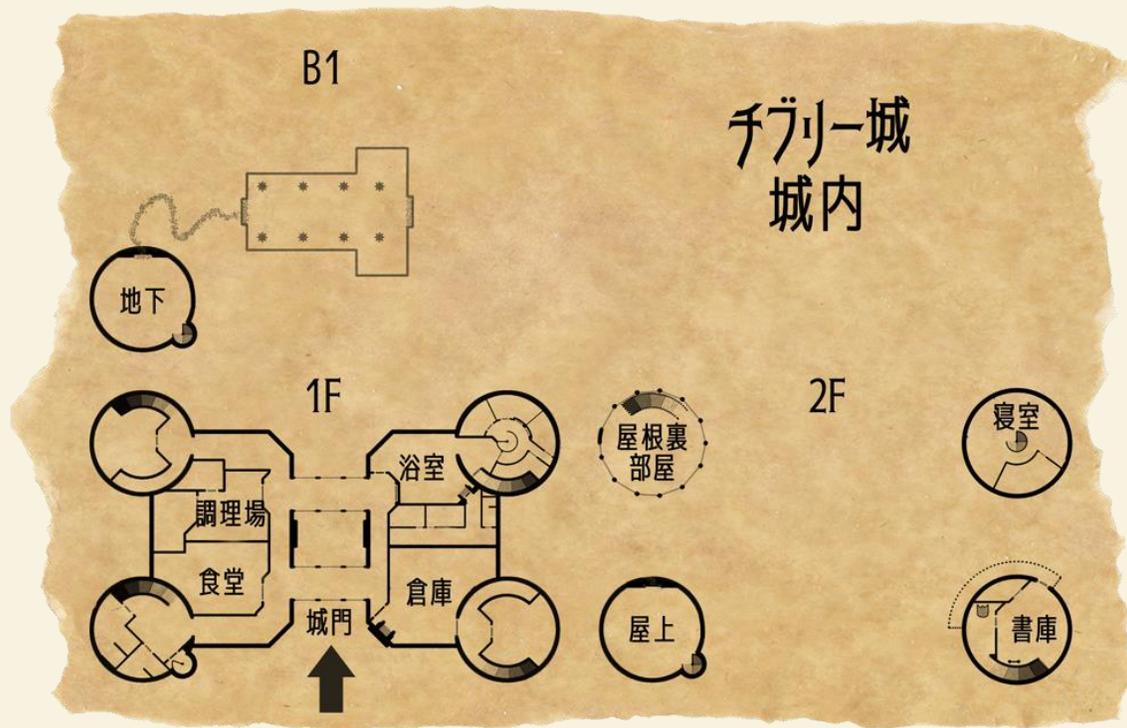
「バカ、いきなり正面から乗り込んでどうする。

まだ生徒を集めなきゃいけないし、色々準備が必要だろう？」

慎重にな」

## 【探索】チブリー城

 城マップ



### 【調理場】

調理場にはナイフなどの調理器具と食材が置いてある。

(ナイフ 1d4+db)

### 【屋根裏部屋】

特にめぼしいものはない。窓の外から、南側に屋上が見える。

※屋上には女王エリゼヴァーナがいます。魔法陣とロウソクくらいは見えるかもです。

### 【寝室】

小さな部屋には、ベッドとテーブルが置かれている。部屋は寝室のようだ。

<目星> 成功

鉄製の鍵が置いてある

バラが描かれた装丁の本が置いてある

### 【本を読む】

本には Erizevu~āna paia (エリゼヴァーナ・パイア) というサインがされている。

本読むなら内容は以下の通りだ。

---

○月○日

夫のフェレンツがこのチブリー城を構え、何不自由ない生活は送れているが、持病の頭痛は痛みを増す一方だし、夫は戦に奔走し、1人退屈な日々を過ごすのみだ。

○月×日

女中の指と爪の間に針を差し込み、悲鳴をあげる様を見るのは楽しい。ある時などは裸の女中に蜜を塗り、これを蟻でいっぱい地下牢に閉じ込めた。

×月△日

新しい楽しみが増えた。

下男のアトウグアはシャーマニズムに精通している。彼に黒魔術を教わった。私はアトウグアと共に地下室に籠り、儀式に熱中するようになった。ツアトウグア様の像に祈るようになってから肌の調子がいい。

○月△日

夫のフェレンツが逝ってしまったので、とうとう目障りな義母を始末できた。ヒ素を食事に混ぜたらコロリと逝ってしまった。これでこの国で私に逆らえる者はいない！

□月◇日

なんてこと！大変な発見よ。小間使いの血のついた場所が前よりも白くなっている！もしかしてこの血を儀式に使えば老いにも負けぬ美貌が手に入るのではないかしら？

血ね。

そうよ。血なのね。

若者の血こそが永遠の回春剤であるのね！

さっそく小人のヤーノシュに命じて血を調達しなくては…

(女王が殺害した犠牲者は 600 人にも及ぶ。或る者は乳房をえぐられ、或る者は肉を刻まれ、また或る者は頭をグチャリと潰されていた。体中穴ボコだらけの娘もいる。いかなる手段で血を集めたか、その狂気とオーガニズムによる殺戮が事細かに書かれている…)

この恐ろしい事実を目にした探索者は 1/1d6 の SAN チェックです

## 【書庫】

古めかしい本が本棚にギッシリと並んでいる。

<図書館> or <目星> 成功

古書と古書の上に挟まった紙切れをみつけた。

その紙は他の本のどれよりも古めかしく、今にも崩れ落ちそうなほどに黄ばんでいた。

書かれている言語は難解な<ラテン語>のようだ。

<ラテン語> or <アイデア> 成功

それはツァトゥグァ信仰について書かれた魔術師の手記だった。

儀式のやり方、呪文の行使の仕方などが書かれている。

また、ドリームランドの脱出には、現世での体が活着ているうちに、夢の中で満月の夜の 24 : 00 までに天  
高き場所で碧の書をかかげる必要がある。

その碧の書とは・・・以下の記述は欠損している。

### 【食堂】

召使らしき人物が掃除をしている。

彼に見つかると、このように反応する。

「な・なんだあんた達は！女王様に処刑されてもいいのか！？」

「誰か！誰か―――！」

掃除用の箒を持って廊下へへ駆けだそうとする。

→ 宣言で取り押さえられる（貧弱な使用人のため） or 交渉

### 【倉庫】

※幸運でアイテム入手できるところ

そこそこきれいに保たれた倉庫だ。

ごちゃごちゃと物がたくさんある。

### 【屋上】

上から血の匂いがただよってくる…

## ↳【書庫】を訪れてない場合

※NPCに助言させる

柏木

「ここは後にしようよ・・・嫌な・・・予感がする・・・」

## 【地下】

鍵がかかっているのか扉は固く閉ざされている

【<鍵開け>成功 or もしくは鉄のカギをもっている場合】

鍵がガチャリと開く。

地下室には数多の拷問用具。魔法陣の中央に数多の血糊。数多の屍体。或る者は乳房をえぐられ、或る者は肉を刻まれ、また或る者は頭をグチャリと潰されていた。体中穴ボコだらけの娘もいる。

この惨状を見たあなた方はSANチェック 1d3/1d10 の減少です。

部屋の奥には阿部（姉）、阿部（妹）、他にも（今まで怪物に連れ去られたNPCや女性たち）が閉じ込められていた。

彼女たちは力なくグッタリとしていたが、

君達の姿を見とめると必死の形相で声をあげた。

「助けて！ここから出してえ・・・っっ！」

## ●分岐 - 書庫で「碧の黙示録」の使用法を読んだ後に発生

柏木「あの・・・提案なんだけど・・・」

上に行って敵を倒してからじゃ、みんなを迎えに行く時間がないかもしれない。

動けないケガ人もいるかもしれないし、美馬くん達に送迎を頼んだらどうかな？」

美馬「賛成だな。生徒全員集めるのも時間かかるし、俺達に任せてくれ」

### ※KP 情報

ここで公開 NPC はすべて城下町へ行ってクラスメイトを探しに行き、時間経過後に城へ連れ帰ってくる  
ことができる。

この公開 NPC や他 NPC の到着時間は 24:00 以前とする。

PC が交渉技能など使うなどして引き止めるなら、公開 NPC はこの場に留まってもいい。

ただしその場合、クラスメイトの多数は夢の世界へ取り残され、ベストエンド条件は満たせなくなる。

KP の裁量により何人か NPC を城に残すのも可能。

クラスメイトを探索者の自力で探す場合はプレイ時間の超過が予想されるためオススメしない

## ★イベント - 屋上へ向かった場合

岩の間を風がすりぬけ

まるで人のうめき声のような音を鳴らしている

ウガア・クトウン・ユフ！ウガア・クトウン・ユフ！

繰り返し詠唱を唱える声がする

風の中 目を凝らすとなにかが見える

血のように紅いドレスを身にまとった美しい女性が一人佇んでいた。

あなた達が屋上へ姿を現すと身を振らせ振り返る

その瞳は煌々と朱く輝いていた

緩いウェーブの髪。前髪が長く、顔の上半分が隠れていて、

眼の部分が全く見えない為、表情が読み取りにくい。

時折、血を塗ったような真っ赤な唇が邪悪な笑みに歪む。

服装は、バロック調のドレスを身に纏い、

ヒキガエルのような像を片手に持ち、

宮廷婦人風の優雅な帽子をかぶっている。

見ていると吸い込まれてしまうような妖艶な美少女があなた達を見て微笑んだ。

エリゼヴァーナ

「そなた達が贅（にえ）か？」

「私が若くて活きのいい血をツアトゥグア様に頼んで届けてもらったのだ・・・

自らこちらへ来てくれるとは探す手間が省けたわ・・・」

「そなた達はもう自分の世界に戻る術などなかりう」

「どうだ。この世界…ドリームランドに留まり、

私の僕となって共に永遠を生きないか…？」

そなたもこのツアトゥグア様の銅像に祈り、血を浴びれば永遠の若さを美を手に入れられるぞ？

時折、ほんのすこしの少年少女を夢の世界からつれてくればいいのか・・・」

と、女王はヒキガエルのような銅像を掲げ、あなた達に聞いてきます。/

<PL/PCのRPを待つ>

## └【石板「碧の黙示録」をみせた場合】

エリゼヴァーナ

「何！？どこでそれを・・・！！！！」

そうか・・・あの神父か・・・」

「あの神父が持ち出していたのか・・・どうりで見つからぬわけよ・・・」

「あの神父・・・贈ったワインの毒でさっさと死んでいればよいものを・・・」

しぶとくこの世に留まりおって・・・忌々しい！神父もろとも血を抜き殺してやるわ！！！！」

## └【提案を受け入れない場合】

エリゼヴァーナ

「もっと、もっと、血を私に。

血を

フフフィヒヒヒヒヒ、ア—————はははははっっっ！

血を捧げよ、私の、永遠の美貌の為に・・・

ウガア・クトウン・ユフ・・・ウガア・クトウン・ユフ」

月光に照らされる街角に狂笑が木霊した。

今、「血の伯爵夫人」あなた達に白い牙を剥く。

→女王はあなた達に襲い掛かり【戦闘】へ移行します

## ↳【提案を受け入れる場合】

エリゼヴァーナ

「ホホホホ……………よい子たちだこと。

今ここにいる者たちは私の配下にしてやろう。

他の者たちは……………贅じゃ」

「血を捧げよ、美しい私の、永遠の美貌の為に……

オホホ……………ホホホ……………！！！！！！」

あなたたちの意識はそこで途切れる……………

……………

……………

……………

→【エンディング B】へ移行

## 【戦闘 VS BOSS エリゼヴァーナ】

### ◆戦闘ルール

・この戦闘では { **戦う・その他の行動** } ができることを PL に伝えてください。

・目星・アイデアなどで、**片手のヒキガエルのような像（ツアトウグア像）**に気付いた場合の処理

↳**部位狙い**（技能ロール-15%の補正 / 参考：基本ルルブ P68 大きな対象 の逆 Ver）

もしくは

**技能ロールの提案**が可能（難易度により補正あり）

**技能ロールのクリティカル** → 像をエリゼヴァーナから奪い、壊すかは任意（=幻影をみない）

・PCの人数や強さに応じて要調整

BOSS エリゼヴァーナの催眠技能「**見つめる:POW (16) 抵抗ロール%(+)**」を任意で使う

Or

エネミー **無形の落し子** を追加し、BOSS を突破されないように**壁役**にするなどしてください。

-----

【目星】成功情報

エリゼヴァーナはヒキガエルのような像を大事そうに持っている。

もう片方の腕で鉤爪を振り上げ、口には鋭い牙が生えている。

部位狙い・その他の提案での行動が可能。

---

## ★BOSS エリゼヴァーナ・パイア

性別:女 年齢:--

職業: 母国語:ハンガリー語 PL:

STR:22 DEX:8 INT:11 アイデア:55

CON:15 APP:20 POW:18 幸運:90

SIZ:9 SAN:0/最大値 EDU:10 知識:50

HP:24 MP:18 db:表参照

――

[技能]

噛みつき:50%(+) かぎ爪:50%(+)

見つめる:POW (18) 抵抗ロール%(+)

見つめるが成功した場合、対象は催眠術にかかったような状態になり、単純な命令に従うようになる。

これが自己破壊的なものだった場合は「INT×5」のロールに成功すれば正気に戻ることができる

[その他技能]

人間の心理:60%(+) 血を嗅ぎつける:75%(+) 技能名:%(+)

――

[装備]

回避 25

#### 【武器】

- ・ [噛みつき]40

{ダメージ:1d4+その後のラウンドに吸血 攻撃回数: 装弾数: 耐久力: 故障 No:}

噛みつきが成功した場合、噛みついたままであるため対象は押さえつけられて何も抵抗できない状態になります。

その各ラウンドで STR を 1d6 ずつ吸収

- ・ [かぎ爪]30

{ダメージ:1d4+1d4 攻撃回数: 装弾数: 耐久力: 故障 No:}

#### 【防具】

- ・ [防具名]

{効果:}

#### 【所持品】

ツアトゥグア像

(※何らかの方法で壊した場合は【像を壊した場合】の幻影が発動し SAN チェック)

---

## ★無形の落とし子

基本ルルブ : P193

正気度喪失 1/1d10

STR:10    DEX:19    INT:11    アイデア:55

CON:9    POW:8    幸運:40

SIZ:15    SAN:40/最大値

H P:12-5    M P:8    db:1d4

---

#### [技]

- ・ 鞭:90%(ダメージ 1d6+1d4)

代わりに<組み付き>を選んでもよい、範囲は怪物の SIZ = 15m である。

- ・ 触肢:60%(+)

1d3 人の人に殴打することができる。〈組み付き〉を選んでもかまわない。範囲は怪物の SIZ = 15m である。

- ・ 打突:20%(ダメージ 2d6+1d4)
- ・ 噛みつき:30%(ダメージ)

犠牲者は即座に飲み込まれる。飲み込まれた最初のラウンドに 1 ダメージ、次のラウンドには 2 ダメージ、というようにダメージが増えていく。位置を変える時や、他者によって攻撃を加えられるとき飲み込んだものを吐き出してしまふ。無形の落とし子は飲み込んだものの SIZ が自分と同じ SIZ になるまで飲み込み続ける。

噛みつきによって飲み込まれた人は STR10 と対抗し引き出すなどしないと脱出できない

[プロフィール]

生き物は石の溝に染み出るように現れた。ネバネバした不定形の塊で、まるで液体のように目的に応じて体の形をいろいろに変化させるのだった。

本シナリオ中では、火を近づける・押し当てると逃げていく。

---

## 【像を壊した場合】

以下は幻影

そこはあらゆる生物の白骨が敷き詰められた、暗い洞窟。

君たちは、どこからか聞こえる「ウガア・クトウン・ユフ！」という祈祷の声に包まれて、

怠惰に惰眠と人肉を貪るヒキガエルに似た怪物の姿を見た。

それは君たちが破壊した像に酷似しており、すぐにあの像はこの怪物を模したものであることがわかるだろう。

ただ、怪物から感じられる邪悪さは、あの像などとは比べるべくもなかった。

その怪物は、まったくこちらには害意がないように見えるのに、遠くから見ているだけで心が打ち砕かれるような恐怖を感じさせる。

もし、少しでもあの怪物の気分を害すれば、君ごときは一瞬で滅ぼされるだろうことが容易に想像できた。

怪物はいままで君たちの方を物憂げに眺めていたが、やがてもう飽いたといった風に目をそらすと、

どこから裸体の女性をつまみあげ、ゆっくりとその口へと運んだ。

いまあっけなく怪物に飲み込まれ女性—————

—————それはエリゼヴァーナ・パイア、その人であった。

.....

...

「ぎあ"あ"あ"あ"あ"ああつあああ"つあああああああああつああああ"—————

.....！！！！！！」

皆さんはエリゼヴァーナの凄まじい絶叫によって幻覚から解き放たれる。

我に返った皆さんは、エリゼヴァーナの身に変化が起きてるのに気づく。

彼女はヒキガエルの鳴き声のような声で泣きわめき、

みるみるうちにやつれ、手足は枯れ枝のように細くなっていく。

あの美しかった茶色の髪は真っ白になり、体は干からびたミイラのようになり、

生前の美貌は欠片も残っていなかった。

それは血だけを一滴残らず吸い取られたかのような陰惨な姿であった。

ツアトゥグアの幻覚と、エリゼヴァーナのおぞましい死にざまを見たあなた達は

<SAN チェック>です (1d3/1d10)

→ 戦闘終了

## 【HP 削る or 像を壊さず 倒した場合（幻影みない）】

我に返った皆さんは、エリゼヴァーナの身に変化が起きてるのに気づく。

彼女はヒキガエルの鳴き声のような声で泣きわめき、

みるみるうちにやつれ、手足は枯れ枝のように細くなっていく。

あの美しかった茶色の髪は真っ白になり、体は干からびたミイラのようになり、

生前の美貌は欠片も残っていなかった。

それは血だけを一滴残らず吸い取られたかのような陰惨な姿であった。

エリゼヴァーナのおぞましい死にざまを見たあなた達は

<SAN チェック>です (1/1d5)

## エンディング分岐条件 一覧

---

- END-S : 友情の絆
  - 全員生還の場合こちらに移行
- END-A : 希望の光
  - 肉体的ロスト・夢の中のロストどちらかが一人でも出た場合こちらに移行
- END-B : 果てのない闇
  - 夢の世界へ残った場合や、戦いに敗れた場合などこちらに移行。バッドエンド

### 【END-S】

---

#### 【条件】

タイムリミットまでに公開 NPC に他 NPC を探させ、全員が屋上へ間に合う状態にしていること

PC が何らかの方法ですべての生徒 + 教師を集めた場合もこのエンディングとなる

城の最上階には強風が吹き荒れていた

空気の動きが激しく刺さるようにぶつかってくる

-----

NPC がいた場合

「本をひらいてみる？」

「皆が来るまで待とう。出口がすぐ閉じちゃったら困るし・・・」

※KP 情報

本が開くとすぐに深き眠りの門が開き、短時間で閉じてしまいます。

NPC がいた場合は助言できる

-----

## 事前に公開 NPC にクラスメイトを集めてもらった場合

穂住

「おっ！おまえら！やったな！！」

最上階に入ってきた穂住が手を上げて笑った。

穂住は足をひきずった男の子に肩をかして、後ろにも何人が引き連れていた。

穂住

「遅くなって悪い悪い。こいつらとんでもねー所に隠れてやがってさ」

### 【共通描写】

美馬

「みんなそろってるな」

小田桐、野村、寺門、岑、長谷川さんなどの姿が見える

みんな満身創痍といった様子だったが、何とか無事なようだ

久我

「おいおい屋上なんかに連れてきて・・・何も無いじゃないか、どうするんだ！？」

美馬

「これから何とかするんですよ。さ、あの本を使おう」

袋から出した石版はまばゆい光を放ち始め

みるみるうちに本の姿へと変化していった

柏木

「きゃあっ！！」

突然青い炎を噴き上げ出したその本は

燃えるようにオーラから空間の歪みを作り出す

歪みの中は、紫色の渦がまいている

美馬

「おい、迷ってる時間はないぜ。見ろどんどん歪みが小さくなっていく……」

穂住

「うげ、マジだ……ええい元の世界じゃなかったとしても、ここよりはマシだろ！

おらおら、お前らドンドン行け！」

最初は躊躇していたようだったが、意を決したのか、何人かは飛び込んでいった。

そしてみんな順番に、歪みの中へと走って行く。

その間にも歪みはどんどん小さくなっていった。

「よしみんな入ったな。俺たちも、行こう！」

.....

.....

...

チュンチュンチュン.....

小鳥のさえずる声に、君達は重いまぶたを開いた.....

そこは君達が生活する家、見慣れた風景が目飛び込んでくる

柏木からあなたたちの携帯に朝一番に連絡がとんでくる

「起きてる.....?起きてる!.....助かった!助かったんだよ私達!」

太陽の光があなたを優しく照らしている

そうして君達はあの夢を見ることはなくなった

あれから、比良坂高で昏睡状態だった者は目を覚まし.....

目を覚ました者は夢の記憶が無い為、特に騒ぎになることもなく、無事帰宅することとなった。

もし覚えていて正直に話しても信じてくれる人は限られるだろう。

比良坂高のメンバーとOB等は一度集まってある取り決めをした。

何があっても、生きること。

寿命をまっとうするまで、生きる。私達は生きなければならない、この夢で犠牲になったみんなの分まで、命を無駄にしてはいけない。

比良坂高のメンバーと仲良くなった者は

その後も連絡を取り合い、彼らと友愛を育むことだろう。

エリザベートの悪夢はこれで終わりを告げたのだ・・・。

### 【END-S : 友情の絆】

#### ■ 生還報酬

- ・ 女王を普通に倒す 1d6
- ・ 女王のツウトウグアの像を破壊 1d10
- ・ 全員生還 1d10
- ・ 神父を毒から救った 1d6
- ・ 柏木から白いお守りをもらった場合

#### A F : 白いお守り×1

ムナールの灰白色の石に刻まれエルダーサインが入った白いお守り。退魔の役割をしたり、邪なものから守ってくれる効果があるかもしれない。（深きもの・ハスターなど旧支配者の配下を退けるとされる）（※要 K P 相談で使用してください）

## 【END-A】

### 【条件】

PC と現実世界の NPC の内、一人でも夢の中での死者が出ている場合

地下から NPC を助けずに屋上に言った場合もこのエンドとなる

以下は描写例ですが、適時変更してください。

城の最上階には強風が吹き荒れていた

空気の動きが激しく刺さるようにぶつかってくる

-----

### NPC がいた場合

「本をひらいてみる？」

「皆が来るまで待とう。出口がすぐ閉じちゃったら困るし・・・」

※KP 情報

本が開くとすぐに深き眠りの門が開き、短時間で閉じてしまいます。

NPC がいた場合は助言してもいいでしょう

---

## 公開 NPC にクラスメイト集めを頼んだ場合

穂住

「おっ！おまえら！やったな！！」

最上階に入ってきた穂住が手を上げて笑った。

穂住は足をひきずった男の子に肩をかして、後ろにも何人か引き連れていた。

穂住

「遅くなって悪い悪い。こいつらとんでもねー所に隠れてやがってさ」

### 【共通描写】

美馬

「全員はそろっていないが……………」

小田桐、野村、寺門、岑、長谷川さんなどの姿が見える

みんな満身創痕といった様子だったが、何とか無事なようだ

久我

「おいおい屋上なんかに連れてきて・・・何もないじゃないか、どうするんだ！？」

美馬

「これから何とかするんですよ。さ、あの本を使おう」

袋から出した石版はまばゆい光を放ち始め

みるみるうちに本の姿へと変化していった

柏木

「きゃあっ！！」

突然青い炎を噴き上げ出したその本は

燃えるようにオーラから空間の歪みを作り出す

歪みの中は、紫色の渦がまいている

美馬

「おい、迷ってる時間はないぜ。見ろどんどん歪みが小さくなっていく……」

穂住

「うげ、マジだ……ええい元の世界じゃなかったとしても、ここよりはマシだろ！

おらおら、お前らドンドン行け！」

最初は躊躇していたようだったが、意を決したのか、何人かは飛び込んでいった。

そしてみんな順番に、歪みの中へと走って行く。

その間にも歪みはどんどん小さくなっていった。

「よしみんな入ったな。俺たちも、行こう！」

チュンチュンチュン……………

小鳥のさえずる声に、君達は重いまぶたを開いた……………

そこは君達が生活する家、見慣れた風景が目飛び込んでくる

柏木からあなたたちの携帯に連絡がとんでくる

「起きてる……………？起きてる！……………助かった！助かったんだよ私達！」

「でも {死亡した PC または NPC の名前} さんたちは……………」

太陽の光があなたを優しく照らしている

そうして君達はあの夢を見ることはなくなった

あれから、比良坂高で昏睡状態だった者は目を覚まし……………

目を覚ました者は夢の記憶が無い為、特に騒ぎになることもなく、無事帰宅することとなった。

もし覚えていて正直に話しても信じてくれる人は限られるだろう。

比良坂高のメンバーと OB 等は一度集まってある取り決めをした。

何があっても、生きること。

寿命をまっとうするまで、生きる。私達は生きなければならない、この夢で犠牲になったみんなの分まで、命を無駄にしてはいけない。

何人かの命が儚くも散った

そのことを忘れてはいけない

比良坂高校の生徒たちは苦々しい思いを胸に成長し……………。

やがて、高校を卒業していった。

エリザベートの悪夢はこれで終わりを告げたのだ・・・。

#### 【エンディング A：希望の光】

##### ■ 生還報酬

- ・ 女王を普通に倒す 1d6
- ・ 女王のツウトウグアの像を破壊 1d10
- ・ 一部生還 1d6
- ・ 神父を毒から救った場合 1d6

## 【END-B】

---

#### 【KP 情報】

適時ロストした時点での描写を追加・変更してください

#### 【5R 以上経過した場合】

エリゼヴァーナが何かの言葉を途切れさせたその時

魔法陣から燃え出た碧い炎が彼女を取り巻いた。

最初の兆候は、捧げられた血の赤く濃い雲が空に広がり。

その雲は次第に膨張し、闇のような影をもたらし、地平線を覆い尽くします。

夢の中の景色が歪み始めることです。美しい庭園や宮殿は、次第に腐敗と異形の影で満たされ、あなたたちは夢の中の不気味な変化に驚きます。

ツウトウグアの存在が夢の世界に浸透し、その暗い影が全てを覆い尽くしていくのでした。

異形の怪物が時空の隙間から現れ、美しい夢の世界は歪み、碧色の夢の中で意識を手放します。



#### 【共通描写】

現実での皆の肉体はもう二度と目覚めることは無く、  
運よくこのドリームランドで生き延びても、魂は世界に取り込まれ、  
植物人間状態として扱われいずれ肉体は死を迎えることとなるでしょう。

ゆらり ゆらり・・・

蛍の光のように、あなた達を心配していた光たちは儚く消え去っていった。

このエリゼヴァーナの夢の箱庭は永遠の悪夢の地となったのです。

碧く、まばゆい夢の中の泡沫。

それは今もあなたの夢と隣り合わせなのかもしれない。

#### 【バッドエンド】

探索者はロスト

## あとがき

原作者えむい様にご許可いただき、シナリオを大幅にリメイクさせていただき TRPG として遊べるようにしました。

リメイク部分は主に舞台が学校からドリームランドに変更しております。

原作フリーゲームのプレイ済の場合は既知の展開があります。

※クトゥルフ神話 TPRG のオリジナル解釈を含みます。

※このシナリオおよび掲載している画像は原作者「えむい」と、リメイク者「だむじい」に著作権があります。

△ネタバレは fusetter などのフックッションをお願いいたします。

-----  
※ 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」