

クトゥルフ神話 TRPG シナリオ『ニライカナイ』

(沖縄修学旅行シナリオ)

推奨人数:2~4人

所要時間:4~6時間程度 (ボイスセッション)

推奨技能:目星、聞き耳、交渉系技能

準推奨技能:歴史、図書館

難易度:★★★☆☆

ロスト率:中

舞台:2010年沖縄

あらすじ

沖縄に修学旅行に行くことになった貴方たち。

体験学習を通して沖縄の歴史・文化に触れることでしょう。

果たして旅行先で何が待っているのでしょうか？

【物語の概要】

物語は数百年前にさかのぼる。

深き者の夫婦、親神クロ(ハイドラ)と小神アカ(ダゴン)にはシロ(深きもの)という子どもがいたが、1700年代の大津波の影響でシロが現世の石垣島へ流され、石垣村で神として厚遇される。シロはその後、人と子を成し、近親相姦を繰り返して血を引き継がせてきた。そして彼の村では、母なるクロマタを主に母神としてアカマタ(ダゴン)・クロマタ(ハイドラ)夫婦神を海守村ではまつるようになった。

探索者たちが石垣島を訪れた当日、海守村では神の憑依の祭りが行われる。

シロの子孫である**知念姉妹**を儀式に駆り出し、夫婦神を呼ぼうというのだ。

探索者たちは伝承を集め、この冒流的な儀式を防がなければならない。

【同行 NPC】ここは KP によって NPC を変えてもいい。

名前：川崎 時雨（かわさき しぐれ） 性別:男性

職業:高校生（大学教授） 年齢:16歳 PL : MAO

STR:09 DEX:15 INT:14 アイデア:70

CON:13 APP:11 POW:14 幸運:70

SIZ:11 SAN:70 EDU:11 知識:55

HP:12 MP:14 回避:30 ダメージボーナス:0

[技能]（職業技能点:220 個人技能点:140）

[職業技能]

説得：50%（15+35） 信用：30%（15+15） 心理学：70%（5+65）

図書館：70%（25+55） 人類学：16%（1+15） 歴史：65%（20+45）

[個人技能]

目星：70%（25+45） 日本刀：70%（15+55） 回避：70%（30+40）

名前：川崎 時雨（かわさき しぐれ） 性別:男性

SIZ:11 APP:11

164cm 54kg

『プロフィール』

陣と同じクラスの青年。とても物腰が丁寧で、穏やかな性格。

剣道部の部長。歴史が好きで、勉強が得意。

ただ歌がとても苦手という一面もある。

先生からの信頼が厚いようだ。陣とは仲がいい。

貴方たちとは同級生で同じ班員である。

持ち物

メモ、筆記用具、タオル、水筒、

腕時計、学生証、旅行鞆、着替え、洗面用具

名前：五十嵐 陣（いがらし じん） 性別:男性
職業:高校生（暴力団関係者） 年齢:17歳 PL：さぼてん
STR:11 DEX:12 INT:17 アイデア:85
CON:10 APP:15 POW:13 幸運:65
SIZ:10 SAN:65 EDU:11 知識:55
HP:10 MP:13 回避:24 ダメージボーナス:0

[技能]（職業技能点:220 個人技能点:170）

[職業技能]

キック：65%（25+40） 組み付き：60%（25+35） 目星：65%（25+40）

値切り：60%（5+55） 芸術(イカサマ)：55%（5+50）

[個人技能]

回避：75%（24+51） マーシャルアーツ：50%（1+49） 図書館：60%（25+35）

芸術(服飾)：40%（5+35）

いがらしじん 17才 男

APP15 SIZ10

161cm52kg

探索者たちの同級生且つ同じ班の少年。

調子こいてるうえに割と自分勝手。

喧嘩はしなくもないけど勉強はそこそこできない。

所持品

筆記用具、手帳、携帯、腕時計、財布

着替え、タオル類、髪ゴム、ヘアピン、鏡

【物語の登場人物】

名前：知念 沙那（ちねん さな） 女性 25歳

職業：料理店店長（2010年商店主） PL：MAO

STR:06 DEX:14 INT:17 アイデア:85

CON:09 APP:11 POW:10 幸運:50

SIZ:15 SAN:50 EDU:13 知識:65

HP:13 MP:10 回避:32 ダメージボーナス:0

[技能]（職業技能点:260 個人技能点:170）

[職業技能]

料理：75%（5+70） 経理：65%（10+55） 心理学：60%（5+55）

聞き耳：60%（25+35） 信用：60（15+45）

[個人技能]

目星：60%（25+35） 芸術（お酒）：60%（5+60） 自転車：45%（20+25）

値切り：55（5+50）

備考

料理教室の講師。

はきはきとした気さくなお姉さん。

探索者たちのような若い子たちを微笑ましく見ている。

妹の加那に呼ばれて海守村に戻ったことが今回の悲劇を起こしている。

加那のことを心配している。

名前：知念 加那（ちねん かな） 性別:女性
職業:神女(宗教家) 年齢:25歳 PL：さぼてん
STR:11 DEX:6 INT:14 アイデア:70
CON:13 APP:11 POW:16 幸運:80
SIZ:15 SAN:80 EDU:14 知識:70
HP:14 MP:16 回避:12 ダメージボーナス:1d4

[技能] (職業技能点:280 個人技能点:140)

[職業技能]

聞き耳：60% (25+35) オカルト：65% (5+60) 経理：16% (10+6)
心理学：55% (5+50) 歴史：65% (20+45) 他言語(琉球方言)：85% (1+84)

[個人技能]

登攀：61% (40+21) 図書館：50% (25+25) 水泳：60% (25+35)
変装：60% (1+59)

備考

沙那の双子の妹。

お腹に鱗がある、深き者と人間の混血児の子孫。

村や家族に冒流的な儀式を色々教えられつつも、大切に育てられてきた。

世間知らずな所がある。

5年前に家を飛び出した姉とまた一緒にいたいと思っている。

名前：新垣琉（あらがきりゅう）男性 27歳
職業：ダイバー（2010年水産業従事者） PL：MAO
STR:14 DEX:07 INT:13 アイデア:65
CON:12 APP:07 POW:12 幸運:60
SIZ:17 SAN:60 EDU:15 知識:75
HP:15 MP:12 回避:32 ダメージボーナス：1D4

[技能]（職業技能点:300 個人技能点:130）

[職業技能]

水泳：80%（25+55） 博物学：65%（10+55） 操縦（船舶）：70%（5+65）
目星：60%（25+35） ナビゲート：60%（10+50） 機械修理：60%（20+40）

[個人技能]

武道（沖縄空手）：61%（1+60） キック：70%（25+45） 芸術（釣り）：30%（5+25）

備考

沖縄武術とマリンスポーツの講師。
呑気で大らかな海の男。

名前：仲宗根 のり子（なかそね のりこ） 性別:女性
職業：三線奏者(ミュージシャン) 年齢:70歳 PL：さぼてん
STR:11-1 DEX:7 INT:18 アイデア:90
CON:10 APP:9 POW:15 幸運:75
SIZ:14-2 SAN:75 EDU:15+4 知識:95
HP:11 MP:15 回避:14 ダメージボーナス:0

[技能]（職業技能点:380 個人技能点:180）

[職業技能]

聞き耳：70%（25+45） 製作(作曲)：50%（5+45） 説得：71%（15+56）
芸術(三味線)：90%（5+85） 心理学：75%（5+70） 他言語(東京弁)：80%（1+79）

[個人技能]

精神分析：30%（1+29） 図書館：55%（25+30） 人類学：60%（1+59）
薬学：40%（1+39） 歴史：43%（20+23）

備考

三味線の講師。海守村出身で若い頃に島を出ていったおばあちゃん。
穏やかで優しく音楽を愛している。

【導入】

時期は10月半ば。

貴方たちは三泊四日の沖縄への修学旅行に旅立つことになった。

班員には貴方たち探索者と五十嵐陣、川崎時雨を含んでいる。

前日、貴方たちは担任や他の教師たちから修学旅行のしおりを渡され、諸注意をされる。

空港に荷物の点検チェックをする。

携帯電話はこの時点で没収。

そして、当日の朝、おのおの荷物を抱え、期待と希望、あるいは倦怠感を胸に貴方たちは飛行機に乗って沖縄へ発った。

しおりの情報

【一日目】

- ・ 行きの飛行機
- ・ 文化体験(農業+料理コース or シーサー+絵付けコース)

【二日目】

- ・ 体験学習(三味線 or 沖縄武術)
- ・ 博物館等見学

【三日目】

- ・ 石垣島へ移動(フェリー)
- ・ マリンスポーツ

【四日目】

- ・ 本島へ移動(フェリー)
- ・ 帰りの飛行機

*携帯電話は没収します

この時点でどこに体験をするか決めること

修学旅行後、各班ごとに新聞作成をしてもらい、今回の体験学習のことを書いて発表するため、最低でも班内で二人以上が一つの体験学習に入ること。

五十嵐陣→シーサー絵付けコース&沖縄武術

川崎時雨→農業+料理&三味線

【空港に持ってきちゃだめだよ!!!】

引火性のガス・あるいは毒ガス系スプレー

アルコール飲料（70%超え）

接着剤

殺虫剤

ペンキ・塗料

農薬

塩酸

ガソリン

石油系

エタノール

ヒ素

クロロホルム

ホルマリン

電動の乗り物

オイルライター、マッチ、チャッカマンなど

消化器

カセットコンロのボンベ

花火

クラッカー

発煙筒

夜行性塗料

水銀

ナイフ・カッター・ハサミ

鉄砲系・発射系

テニスラケット以外のスポーツ用品

釣竿・三脚など

大工道具類（コンパス以外アウト）

スタンガン

ピンセット

【沖縄一日目】

飛行機の中でトランプゲームなどをしてもいい。

沖縄の空港で荷物を受け取り、バスに乗って体験学習へ。

【トランプゲーム】

トランプやるよ！！

負けたらジュース奢りな！！という単純なもの。

自分の札を見ずに**心理学**を駆使したり**五十嵐陣**の表情を見ながら、自分の手札を予想していきましょう。

勝敗ルール：.1~8のカードの中で一番大きい数字を出した方が勝ちです。

ただし、相手のカードは分かりますが、自分が何のカードを持っているかは分かりません。

RPや心理学を駆使したりしながら、自分の手札を予想していきましょう。

- 1.KPがシークレットダイスを振って各PLの数字を決めます。
- 2.相手の反応を探りつつ、自分の手札を予想
- 3.自分の現在の札を変えたい場合、山札からまた一枚カードを引きます（KPのシークレットダイス）
- 4.今のカードで勝負する場合、ジョーカー！と叫ぶ。

・文化体験(農業+料理コース or シーサー+絵付けコース)

【沖縄の特産物と料理体験】

川崎時雨が同行する。

サトウキビを収穫する。DEX×5で判定する。

その後、サトウキビからできた黒砂糖がもらえる。

黒砂糖にはミネラルが多く含まれており、カロリーも普通の白砂糖より低くて重宝されている。

料理体験では**知念沙那**が出てきてブタの料理を教えてくれる。

沖縄では豚は食生活に欠かせない食べ物で、肉も血も頭も内蔵もすべて食用にできる。

神様の捧げものによく使われる。

有名なブタの料理ではラフテー（豚バラ肉の塊）、ミミガー（ブタの耳）、豚足、ソーキ汁などである。

ブタのさばき方を教えてもらい、調理後簡単なソーキ汁を作って試食する。

片付けの時間後、沙那に質問ができる。

話しを聞いていくと、以下の事が聞ける。

- ・石垣島の海守村の出身（ただ内容はあまり話したがない）
- ・双子の妹（知念加那）がいる。
- ・お酒の銘柄（オリオンビールなど）
- ・探索者たちの宿泊予定の宿に調理補助としてはいるようだ。
- ・明日の朝、石垣島に行くらしい
- ・7年前に石垣島を出ていった

【シーサーの絵付けコース】

五十嵐陣が同行する。

シーサーは魔除けの効果があるらしい。

目星に成功すると、深きものを象ったぬいぐるみがみつかる。

緑の鱗のあるカメのような大きな赤い目の生き物。

問尋ねると、石垣島のある村に伝わるぬいぐるみらしい。

目星絵の中には祭りの時の絵が飾られている。

先ほどの人形のような生物や魚、それを周りの人が取り囲んでいる。

歴史に成功すると雨乞いの儀式に近い性質ではないかときづくだろう

夕食のシーン

- ・五十嵐陣から携帯奪還の話を出す。

このイベントは後々に必要になるので必ず入れること。

【携帯奪還ゲーム】

1.聞き耳を全員で振る

2.代表者は忍び歩きか隠れるを振って移動か待機

3. 数回成功したらそのまま先生の部屋へ行くことができる

携帯電話をとられた五十嵐陣が奪還するために夜の宿をうろつくことになる。

川崎時雨は部屋に残って時間を稼ぐが、長くはもたない。

彼も連れて行くためには交渉技能が必要になる。

時雨がいると先生に捕まる時間が短くなると同時に警備は通常通り。（1時間）

陣のみの場合には捕まる時間が長くなり、警備が強化される。（1D2+1時間と先生1名追加）

二～三回まで挑戦ができる。

聞き耳、忍び歩きや隠れるなどに補正をかけて成功し三回挑戦したら携帯電話を奪還できる。（人数によって補正がかかる。3人なら+50、4人なら+40としていく）

先生 聞き耳 25%

携帯電話を奪還できると、帰り道先生に捕まりそうになったところで**知念沙那**と出会う。

彼女は探索者を自分の部屋に招き入れて助けてくれる。

五十嵐陣が**沙那**からメールアドレスを聞き出すように誘導する。

他にも携帯電話を持っている探索者がいれば交換してくれる。

【沖縄二日目】

- ・体験学習(三味線 or 沖縄空手)
- ・博物館等見学

【沖縄三味線】

仲宗根のり子による三味線講義。

川崎時雨が同行する。

話をすると、海守村に昔住んでいたことを教えてくれる。

更に詳しく聞くと、海守村に昔から伝わる民謡を教えてくれる。

村を守る詩らしい。

MPを消費して“古の唄“を使用できるようになる。

歌い終わると3MP消費する。固定で2ターン消費する。

非常に難解であり、1人で弾き語りは難しいので、実際にこれを行う場合は奏者と唄う人物を分ける必要がある。

覚えられたかどうかアイデアが必要になる。

(この唄は最終決戦に必要不可欠であり、川崎時雨は三味線は弾けるが歌が苦手なため、唄の部分は探索者の誰かが覚えた方が良さだろう)

【沖縄空手】

新垣琉による沖縄空手の講義。

沖縄空手の特徴としては、伝統的な型稽古や鍛錬法を重視している。

五十嵐陣が同行する。

この講義を受けるとセッション中、立ち技系(拳、キック、ずつき)に+10される。

話をすると、海守村には古い祭りがあること、ちょっとあそこの住民は何を考えているか良く分からないことがあると不審な情報を流すことがある。(よそよそしい所があるらしい)

- ・ニライカナイ…海の彼方か底にあるという理想郷または異世界。

「いいところさよ。きっと浦島太郎の竜宮城のような世界じゃないさかね～」

【博物館】

博物館ではいっぱい情報が手に入る。

一階は絵画などが飾られている

歴史資料館（目星）

- ・黒く塗りつぶされた何かにブタを捧げている古い絵が見つかる。
- ・人々が仮面のようなものをつけて踊っている→雨乞いの資料

アミングィ(雨乞い)

イチャマヌ ウカヤむ ナナモマヌ マムルソー
ウフダンガー ムスビョーリ
ニンガイマーリ ヒサルバ チジリマーリ ウユサバ
スキトゥリタボーリ ウキトゥリタボーリ
アミフシャー ウリバ ミジフシャー ウリバ
アミサーリドゥ タタリドゥ ミジサーリドゥ ウラリドゥ
アミフサン ユントーシ ミジフサン ナキトーシ
ツキミちキ ナルケー びーヌムムカ ナルンケー
ウムカンザン カリトース マミカンザン カリトース
ガンダムち ヤリバ ムンダムち ヤリバ
アンチャマーシ タボーリ アボシマーシ タボーリ
チンミーナカ アルアミ ウイミーナカ アルミンち
いちフクル トウルアキ ナナフクルン トウルアキ
チリクムヤ アミナーシ ナイフモーヤ ミンちナーシ
ナウラタキヌ ウイカラ ユナラタキヌ ウイカラ
アミムヨー クヌミョーリ ミンちミョー クヌミワーリ
バガクモーマヌ ウイナカ ナカンズニヌ ウイナカ
ニカヌユーヌ ネーカラ ユスヌユーヌ ネーカラ
ゾロゾロシ タボーリ ザラザラシ タボーリ

二階 物品倉庫

アンガマの仮面が置いてある。

歴史・オカルトに成功すると石垣島などの宗教的行事に着ける仮面であることが分かる。

アンガマとは、先祖の霊を供養するため、あの世の世界から翁(ウシュマイ)と媪(ウミー) (先祖)が、花子 (ファーマー) と呼ばれる子孫を連れて、この世 (現世) にあらわれるという供養行事。

アンガマを招く各家々を訪問し、三味線や太鼓・笛の音に合わせてファーマーたちが舞踊を披露したり、ウシュマイやウミーの踊り・珍問答などが繰り広げられる。

この仮面には特別なセジ(霊力)が宿っているされる。

二階 資料室

・石垣島についての昔話→シロが流れ着いたときの話

海守村の昔話

昔々、海守村は天候の大荒れによって飢饉を迎えたことがあった。

ある嵐の日の事、津波と共にニライカナイからやってきた者がいらっしやった。

その者は人よりも大きく、輝く鱗をもっており、魚を引き連れて、人々の飢えを救った。

それ以降、その者は海守村の救世主と讃えられた。

彼の者は海守村の民と結ばれ、子孫を残したという。

・女性信仰…オナリ(ウナイ)神信仰というのが民族宗教の根底に有る。オナリとは姉妹のこと。祭祀を司る神女の呼び名も様々有る。

【二日目の夜】

茶番会。

時間に余裕があれば、修学旅行の醍醐味を楽しむのも良いだろう。

【まくら投げ】

投擲と CON、DEX で競うゲーム。

枕を当てたら+1、当てられたら-1 され、最終的に得点が最も高いものが勝利。

0. 戦闘フェイズと同様、DEX 順で行動できる。
1. 投擲ではそのまま。DEX では×3 でふってもらう。
2. 受け止める場合は CON×5 に耐える。回避の場合は回避を振る。
3. 3 ターンの時間制限中にどれだけ当てられるか勝負。

その他夜のイベント

- ・カラオケ（陣が上手く、時雨が下手なのが分かる）
- ・お風呂（覗きでも泳いでもお湯の掛け合いでも）
- ・卓球
- ・食事の押し付け合い（嫌いなもの等）
- ・V6
- ・夜話トーク

【沖縄三日目】

石垣島へ移動(フェリー)

石垣島 (図書館)

沖縄県石垣市に属する島で、沖縄県内では3番目に広い島である
南部は隆起サンゴ礁の平地が多く貴方たちのいくマリンスポーツもこの辺りで行われる。
ダイビングポイントとしては国内でナンバーワンらしい。
時期によってはエイと遭遇することもあるんだとか。

石垣島海守村 (図書館)

人口は数百人の小さな村。漁業を生業としている。
ニライカナイに関する信仰をしているらしい。
ニライカナイとは海の世界に存在する理想郷のこと。

【マリンスポーツ】

新垣琉が引き続きやってくれる。

マリンスーツを着て準備運動をして海に潜っていく。

美しいサンゴ礁やきれいなお魚がみれる。

目星にクリティカルをすると怪しい、大きな影をみることができる。

(この時点で他の同級生と担任の先生は離脱)

【不穩の始まり】

マリンスポーツが終わった後、一足先に着替え終わった五十嵐陣がいなくなる。

(村に行ってしまう捕まったため)

川崎時雨が探そうと提案する。砂浜の辺りを見回しても陣の姿は見当たらない。

周囲に目星をすると海守村への地図が書いてある。

(新垣は一足先に村へ探しに行っており冒濫的な儀式の生贄にされる。)

もし探索者たちが海守村に行こうとしない場合は、(たとえば五十嵐陣が同級生と共に帰ったのでは?となったところで)沙那からのメール

↓

沙那のメール

みんな、石垣島に来ているのね。

五十嵐君を村で見かけたの。

なんだか村の人たちも様子がおかしいし、心配だわ……。

川崎時雨は五十嵐陣を心配して一人でも向かおうとする。

【海守村の探索】

海守村は人口が少ないこともあり、木造の古い家屋が並んでいる。

目星をすると、ひととき大きな家（食堂）、中央部に矢倉のような木でできた高台（雨乞いの儀式用）が見える。

時刻はお昼時。

【食堂】

食堂には人がいない。

奥の調理場を覗くと、ブタが解体されているのが分かる。

目星、あるいは調理場に入ると服を見つける、

アイデア→**新垣**の服があることに気づく。

それが鉄さびのにおいがつき赤色に染まっていることも気づくだろう。

それが血痕でないかと気づく。**サン値チェック 0/1d3**

血痕のようなものがありそれは調理場の方へ続いている

ふと目を遣ると、豚とは思えないほどの大きな肉塊があり、その傍には新垣の、引きはがされた顔が無造作に置かれていた。**サン値チェック 1/1d6**

【高台】

高台付近にも人はいない。

注意深く観察したり、**目星**に成功すると、なにやら紙を見つける。

訳の分からないカタカナの羅列が並べられている。

アイデアでそれが雨乞いに関する詩の歌詞であることに気づける。

調べ終わった時点で、**沙那**からメール。

大変、五十嵐君が閉じ込められたみたい。

どうも村の人の話だと、お祭りに使う道具がある倉庫に閉じ込められたみたいなの。

倉庫は私の家、村の北側の山間部にあるわ。

鍵は玄関のポストに入れたから…助けてあげて。

【倉庫】

五十嵐陣が閉じ込められており、気絶している。

応急手当あるいは医学で起きる。

なにやら祭の道具のような物と物置の二つの区分がある。

ここで目星をするとアングアの仮面と三味線が置いてあることに気づく。

また、沙那の日記があることも分かる。

二階がある。

沙那の日記

アイデア：ボロボロであり、かなりぞんざいに扱われていることが分かる。

1995年 某日

加那に対する村のみんなの様子が変。

確かに加那のお腹にはウロコがあつて、変わっているなあ…と知っているけど、

加那だって普通の女の子なのになあ。

1997年 某日

村の人たちは一体加那に何を教えているんだろう。

なんだか神様とかちんぷんかんぷんだけど、よくないことな気がする。

それよりもおしゃれとかもっと楽しいこと教えてくれたらいいのに。

2003年 某日

今日、私は村を出ることにした。

お父さんとお母さんとか、おじいちゃん、おばあちゃんとか親戚と口げんかして言いたい事ぜんぶ洗いざらい言ってやった。すっきり。

でも、唯一心配なのは加那のこと。

加那…私がいなくなったらどうなるかなあ…。

せめて加那とは手紙で連絡がとれたらいいなあ…とは思っているけど。

加那は普通の女の子として幸せになって欲しい。

いつか、一緒に暮らせたらいいなあ。

【倉庫の二階】

机と本棚がある。

本棚に**図書館**又は**目星**

海神アカマタ・クロマタ（古そうな和紙でつづられた本）

図書館又は**目星**成功で読み込まれたページを見つける。

アカマタ・クロマタ復活の儀式

- ・復活には演奏と舞の2つが必要である
- ・復活を中断するための曲がある。
- ・舞いにはアンガマを着けた者が必要である。

- ・神一柱につき神女一人を依代とする。
- ・天候は嵐でなければならない。

これらを読んだ貴方たちは背筋に虫が入ったような悪寒を感じる。**サン値チェック 0/1d3**

（三味線の奏者を時雨がやってくれる。歌を歌う場合は確率が大幅に下がる）

- ・儀式の舞にはアンガマの面を付けた者がいなくてはならない。

机に**目星**を成功すると文化や宗教の文献に混じって、日記が置かれていることに気づく。

加那の日記

1990～2000年

きょうもかみさまのことをおしえてもらった。

かみさまはおさかながすき？

かみさまはニライカナイにすんでるの？

まいにちかみさまのおべんきょう。

でもわたしはかみさまのこどもだからがんばらなきゃいけないって。

みんなわたしにはいちにちじゅうおしえてくれてるのに、ねえちゃんはおそとであそんでる。いっしょにおべんきょうしたりあそんだりしたいな。

神さまのお名前はシロマタさま。

おばあちゃんにシロマタさまのお話をきいた。

私のおなかのうろこもシロマタさまのなんだって。だから私のセジが強いのかな？

シロマタさまにも父ちゃんと母ちゃんがいるみたい。

父ちゃんがアカマタさまで、母ちゃんがクロマタさま。

母ちゃんだからクロマタさまのほうが大きくて強いんだろうな。

シロマタさまが私たちのところにいらっしゃるまでは、みんな仲良しで、ニライカナイで暮らしてたのかな。

毎年やってるアカマタさまとクロマタさまのお祭の歌とか踊りを教わった。難しかったな。

姉ちゃんがよく父ちゃんと母ちゃんとけんかしてる。

みんな私にばかりかまうから、姉ちゃん私たちがきらいなのかな…。

一緒にいたいのがな。

2003年

姉ちゃんが高校卒業と同時に本島へ行ってしまう。私といるのは嫌なのだろうか。

今日姉ちゃんは旅立った。祭祀の勉強をされると言われてお見送りできなかった。

姉ちゃんがいなくて淋しい…

村の人たちは私と姉ちゃんは違うと言う。そんなの嫌だ。

姉ちゃんに鱗がなかろうと一緒にいたい。

2005年

海守村の成人式だった。

この成人式を持って知念家の私と姉ちゃんはノロ(神女)になった。

…成人式のお陰で久しぶりに姉ちゃんに会えた。

おしゃれな都会の人になってた。遠くにいつちゃった感じがする…。

実家を片付けてたら、一冊の本を見つけた。アカマタ様・クロマタ様の本だ。

この儀式を使えば、私たちはアカマタ様とクロマタ様に…

私と姉ちゃん、一緒に…ずっと、ニライカナイで…

日記を読み終わった辺りで、**アイデア**あるいは**聞き耳**をすると雨音が激しくなっており雷鳴が聞こえてくると同時に、奇怪な笛の音色が聞こえることが分かる。

その音色は不可解で、貴方たちの良く知っている日常とかけ離れているように思える。

サン値チェック 0/1

ここから大きく分けて二つの選択肢がある

- ・海守村から逃げ出す
- ・笛の音色の元へ行く

海守村から逃げ出した場合、海まで逃げることはできる。

しかし、嵐になっており後述するアカマタ・クロマタ（ダゴン・ハイドラ）から逃れるには水泳ロールに成功しなければならない。

失敗した場合は嵐に飲まれてしまう。

また海辺で躊躇すると、水の槍が探索者たちを襲ってくる。

4D6のダメージロールが入る。

もし逃げ切れた場合は

NORMALEND ～嵐からの逃亡～

となり、サン値報酬は特にない。

笛の音色の元に向かう場合は【召喚の儀式】に移行する。

【召喚の儀式】

アンガマの面を被った村人たちが踊り狂い、
その中央の高台に三味線の奏者と二つの奇妙な仮面を被った人影がある。
嵐の風雷と共に激しさを増す三味線の音色、
そして奇妙な踊りを眼前に貴方たちの信じていた現実味が失せていく気さえする。

サン値チェック 0/1d3

ここで**目星**

高台にいる二つの人影を見ると、その足は大きく膨れ上がり、
緑に光る鱗でびっしりと覆われていた。

貴方たちは我が目を疑うだろう。 **サン値チェック 0/1d4**

(奇妙な仮面をつけた二つの人影は知念姉妹である)

三味線の奏者のまわりにも村人が舞っていて、そっち行くといわれたらその村人全員との
DEX 対抗が入る。

探索者がすべき行動は以下の二つである。

- ・ **古の唄の演奏と歌唱**
- ・ **アンガマ面はがして舞の効果をなくす**

アンガマ面は 3 人～5 人いる。(探索者の数によって増減すること)

STR 対抗で仮面を剥がすことができる。

アンガマ 1:STR11 アンガマ 2:STR10

アンガマ 3 STR:8 アンガマ 4 :STR6

アンガマ 5 :STR10

(冒瀆的な STR が 2 名以上いた場合は敵全員の STR+4 する)

三味線と唄は 2 ターンかかる。

(川崎時雨に唄をやらせる場合は DEX×2 でやってもらうことになる→彼は歌が致命的に
ダメ)

3 ターン終了時にダゴンとハイドラが知念姉妹に憑りつく。

復活すると、BADEND に移行する。

もし儀式を阻止できた場合は NORMAL、TRUEEND へ移行する。

【BADEND】夫婦神

・儀式が成就した

それは巨大な巨大な灰色がかった緑の鱗の生えた、かつては人だと思われた生き物だった。全体的な人影は人間だが、その頭部は魚であった。

首の左右にはえらがあり、手足の先には水かきがついている。

片方は青い瞳、もう片方の一回り大きなそれは赤い瞳をしていた。

この冒瀆的な生物をみた貴方たちは**サン値チェック 1/1d10**

四つの瞳が貴方たち探索者を捉える。

同時に、二つの“それ”は腕を高々とあげて下ろした。

雨が幾重にも集まり、それはまるで槍のような鋭利な武器となって貴方たちに降り注いだ。

貴方たちはとっさに逃げようと足を動かそうとするだろう。

しかし、ぬかるんだ泥に足をとられ、走り出すことは叶わない。

死を目前に感じたとき、貴方たちは何かに強く突き飛ばされ、地面に転がる。

目をこらすと、貴方たちは傷一つなかった。

代わりに生温かなものがぴちゃりと顔や体にかかるのを感じた。

見ると、貴方たちの目の前には、川崎時雨が血まみれで倒れていた。

その体にはいくつもの穴が開いていた。

彼が、貴方たちを突き飛ばし、助けたのだということを理解するのに時間はかからなかった。友人の悲惨な最期を見た貴方たちは**サン値チェック 2/1d6+2**

海守村の人々も次々と雨の槍に刺され、その遺体は二つの怪物によって頭からバリバリと食べられていく。

貴方たちは悲鳴と骨の砕ける音に思わず耳を塞ぎたくなるだろう。**サン値チェック 1/1d8**

必死で逃げた者もいれば、その場で恐怖で震えた者もいただろう。

数日後、石垣島海守村で集団失踪事件が大々的にとりあげられた。

その中には五十嵐陣と川崎時雨を含んだ探索者たちの名前もあった。

誰一人、その行方不明者は帰ってきていない。

事件は暗黒に包まれたまま終わりを告げた。

更にその後、沖縄を始め南日本各地で局所的な豪雨・変則的な天候変化、なぞの巨大生物などの目撃例があがりオカルトマニアなどを盛り上がらせることなるが、その真相は深い海の底へ沈んでしまった。

【NOMALEND】 巡る執念

- ・ 儀式を止めた
- ・ 加那の説得に失敗した。

「アカマタ・クロマタ様になれば姉ちゃんもきっと私と一緒にいたいと思ってくれる」
そう言われると加那は倒れている沙那にしがみつき、ボロボロと泣き崩れる。

三味線と詩の音色が、曇天の空へ響き渡る。

灰色の雲間から晴天が覗いた。

並んでいた二人の奇怪な仮面の内の一人が倒れ、顔が顛わになる。

それは知念沙那だった。

もう一人の仮面が駆け寄り、彼女に寄りそう。

その体はふとみると白い肌をした人のものに戻っていた。

加那の説得に失敗

村の人々が数名倒れ、また数名呆然とする中で、加那は一人、泣きながら立ち去った。

彼女の心は晴れなかったのだろう。

貴方たちは引率の先生たちの迎えで、海守村を後にする。

加那と村がどうなったのか、その後貴方たちが知ることはなく、平和な学生生活へと戻っていった。

サン値報酬 1D6

全員生還 1D4

【TRUEEND】 涙そうそう

- ・ 儀式を止めた
- ・ 加那の説得に成功

「アカマタ・クロマタ様になれば姉ちゃんもきっと私と一緒にいたいと思ってくれる」
そう言われると加那は倒れている沙那にしがみつき、ボロボロと泣き崩れる。

三味線と詩の音色が、曇天の空へ響き渡る。

灰色の雲間から晴天が覗いた。

並んでいた二人の奇怪な仮面の内の一人が倒れ、顔が顛わになる。

それは知念沙那だった。

もう一人の仮面が駆け寄り、彼女に寄りそう。

その体はふとみると白い肌をした人のものに戻っていた。

加那の説得に成功

加那は姉の心を知った。

自分が一人の女性として幸せになって欲しいということ、また一緒に暮らしたいと思っ
ていること。それを知った彼女は、ボロボロと涙を零し、沙那をすがりつくように抱きしめ
た。その顔に溢れんばかりの笑みを浮かべながら。

貴方たちは引率の先生たちに迎えられ、目覚めた沙那、そして加那に見送られて海守村
を後にする。数日後に届いたメールによると、沙那は島に戻り加那とまた一緒に暮らし始
めたとのことだった。

そして探索者たちは元の平和な学生生活に戻るだろう。

また再び怪奇に見舞われることがあるかもしれない。

サンチ報酬 1D10

全員生還 1D4