

【はじめに】

このシナリオは日本の和ホラー、『零』に影響を受けて制作したものです。
隠密と探索が基本になる探索になります。

推奨技能：目星、聞き耳、隠れる、忍び歩き、回避

準推奨技能：図書館、隠す、オカルト、歴史、精神分析、交渉技能一つ

難易度は推奨技能があれば☆2～☆3になるでしょう。

隠すは今回、人を隠すために用います。

交渉技能は一人いると助かるでしょう。

改編などは自由です。

質問・ご意見があればこちらのメールアドレスまで→akanohadou@gmail.com

使用する際、一言いただけたら嬉しいです。

【HO】

貴方たち探索者は大切な人物と死別しています。

【プロローグ】

都市伝説に死者に会えるという館の夢がある。

その館を訪れ、死者を追いかけていく者はいずれ死の世界に誘われ、死んでしまうという。

探索者たちはそれぞれ大切な人間を失っている。

大切な人に会いたい。その思いが届いたかのように、探索者たちは夢を見る。

白銀の雪景色の中にぼつんと立つ大きな和風の屋敷と、その中に入る大切な者たちの夢を。

【ストーリーの概要】

龍神と呼ばれる、夢見の力を利用して予言を行っている九龍という巫女の家系がある。

それは滝壺の中に隠されており、長い間九龍家はその夢見の予言によって、辺り一帯を治めていた。

しかし、龍神は一定の期間で目が覚め暴走をするため、命と引き換えに特別な乙女の仮面を身に着けた少女が竜の舞を踊ることで、目覚めを阻止してきた。

1550年頃、戦国の世の真ただ中だったこの年。

当主、九龍宮子は没落貴族の子ども、鈴を養子として迎え入れ舞を踊らせることで、龍神を目覚めを抑えようとした。

しかし、鈴の従者であり、互いに愛し合っていた青年の亮が竜の舞を止めようとしてくる。

当主とその部下たちは鈴の舞の最中、割り込んできた亮を止めるため、彼を殺してしまう。

目の前で愛する人を殺された鈴は嘆き、人間を恨む心が芽生えた。

それにより、竜の舞は失敗し、龍神が暴走してすべての人間を皆殺しにしてしまう。

永い眠りから覚めた龍神は夢の空間を作り出し、その屋敷に死者の霊を呼び込んで新たな生贄を増やそうとしている。

探索者たちは死してなお鈴を守ろうとする亮の猛攻を避けて龍神を眠りにつかせ、永久に封印しなければならない。

【NORMAL END】 龍神は再び眠る

探索者が舞う、あるいはりんを説得して舞を舞わせる。亮は鈴を忍んで消えていく。
また数十年後、星が巡る時、龍神は目を覚ますかもしれない。

サン値回復 1D10

【BAD END】 死への誘い

龍神に殺される。あるいは亮に殺される。

りん（良心）が死んでしまう。探索者の全員が滝壺に誘われる。

【TRUE END】 朝日を迎えて

りん（良心）を生き残らせ、返還呪文【龍神の退散】を唱えて龍神を退散させる。

あるいは門の創造などを使って龍神を別の場所に移せばよい。

サン値回復 1D20.

【裏 END】 龍神の討伐者

龍神を殺す。叢雲の剣を AF として手に入れる。

探索者たち全員生還+1D4

亮 (兵法者) 19歳 地位 21×100→2100文

STR 16/CON 14/POW8/DEX15 /APP 18/SIZ 14/INT 17/EDU 19

SAN40/アイデア 85/幸運 40/知識 95/魅力 90/耐久力 14/MP 6/ダメージボーナス +1D4/+1D2

職業技能

刀 80 (70) 修羅 59 (58) 乗馬 70 (69) 洞察 80 (75) 目星 70 (45)

応急手当 40 (10) 組みつき 75 (50)

個別技能

追跡 70 (60) 動物調教 50 (31) 聞き耳 74 (49) 言いくるめ 45 (30) 回避 30

所持装備

戦国刀 (神剣) 耐久値 35、1D10+db

脇差 (通常の小刀) 耐久値 25 1D6+1+db

鈴姫 (公家) 12歳 地位 26×100→2600文

STR 13/CON 12/POW18/DEX13 /APP 12/SIZ 11/INT 11/EDU 10

SAN90/アイデア 55/幸運 90/知識 50/魅力 55/耐久力 12/MP 18/ダメージボーナス +0

職業技能

芸術：舞 40 (35) 礼儀作法 50 (30) 芸術：料理 70 (65) 地位 32 (20)

隠れる 60 (50)

個別技能

応急手当 50 (20) 動物調教 50 (39) 芸術：裁縫 56 (51)

(だれも精神分析がない場合は40ほど精神分析にあてる)

りん 5歳

STR 05/CON 08/POW18/DEX09 /APP 12/SIZ 06/INT 11/EDU 3

SAN90/アイデア 55/幸運 90/知識 15/魅力 55/耐久力 7/MP 18/ダメージボーナス -1D6

職業技能

隠れる 70 (60)

個別技能

応急手当 40 (10) 動物調教 50 (39) 忍び歩き 71 (61)

【援護キャラ】

芹 明日菜 (せり あすな) 兵士 22歳

STR:15 DEX:10 INT:14 アイデア:70

CON:10 APP:12 POW:11 幸運:55

SIZ:10 SAN:55 EDU:16 知識:80

HP:10 MP:11 回避:20 ダメージボーナス:1d4

[職業技能] (320)

隠す:75% (15+60) 応急手当:60% (30+30) 聞き耳:70% (25+45)

忍び歩き:70% (10+60) ライフル:75% (25+50) 回避:50% (20+30)

[職業選択技能]

目星:70% (25+45)

[個人技能] (140)

隠れる:70% (10+60) 日本刀:75% (15+60) 回避:70% (50+20)

プロフィール

冷静な女兵士。かつて夢を共にした親友が交通事故で亡くなった。

今回の件は厄介なことに巻き込まれた、と言っている。

隠すがあるので、彼女は基本的に一番最後に隠れようとする。

PCたちが危険だと判断した場合は般若の誘導や挑発も行うだろう。

料理が趣味。

【物語の始まり】

12月24日クリスマス・イヴ

街を彩るイルミネーションがまぶしく、冬の寒さが訪れている。

町中には恋人や家族の眩しい笑顔が溢れているようだ。

そんな賑やかな世界で

前日、貴方たちは夢を見る。

白銀の雪景色の中にぼつんと立つ大きな和風の屋敷。

見覚えのない古い屋敷だ

貴方たちは、ふと屋敷の入り口に目を遣る

そこには、貴方たちが追い求めた、あるいは懐かしさを覚える人物の後姿があった

彼らは貴方たちの方へ振り返らず

屋敷の中へ入っていく

そこで、貴方たちは目を覚ました。

さあ、ここから貴方たちの話はスタートします。

オカルト

死者に会える屋敷というものがある。

その屋敷は和風の古そうな屋敷で、死者はその中に入って行ってしまうという。

それについていった者は死者と運命を共にするといわれている。

ついて行かなかった者に関しては情報がない。

彼らは無事に目が覚めたのだろうか？

詳しく調べると以下の情報が手に入る。

オカルトあるいは図書館の2分の1

死者に会える屋敷に誘われた者の最期は、魂が抜けたように死んでしまうらしい。

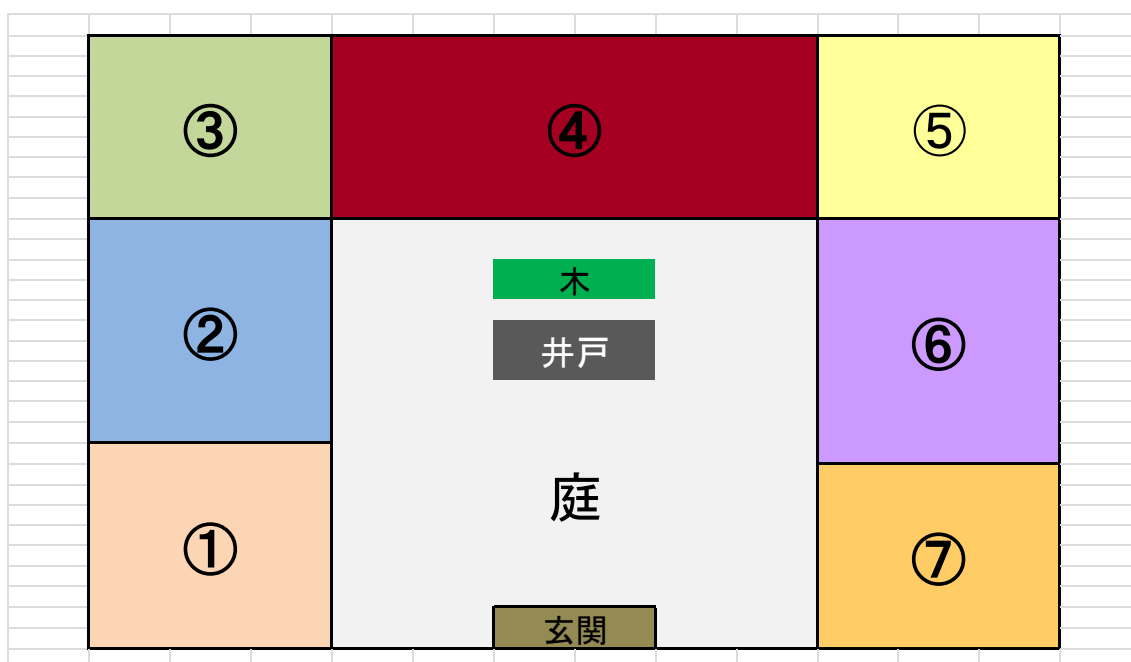
またその時の彼らは恐怖におののき、苦悶の表情を浮かべているのだという。

【屋敷前】

貴方たちはふと目を開ける
白銀の雪景色の中にぼつりとたたずむ古い屋敷
その中に入っていき、貴方たちの大切な人々の後姿
あるいは懐かしい面影
それに惹かれるように、貴方たちは一歩また一歩と
屋敷の方へ近づいていく
屋敷の扉をくぐってみると
目の前には砂利の庭がひろがっており、奥の方に井戸、その奥に木
周りには木造の廊下が四方にぐるりと取り囲んでいる
そこまで見て貴方たちはふと我に返った
周囲を見渡すと
あなた以外に○人の人物が見える
あなた以外の○人の人物は驚いた様子で
辺りを見渡しているのが分かるだろう
お待たせしました、ここから RP どうぞ

歴史

1500年頃、室町時代後期の屋敷ではないかと思われる。
武家屋敷のように見える。



【屋敷の探索中に起こるイベント】

《亮の移動》

探索者が5回ロールをするごとに亮に聞き耳をさせる。

聞き耳に成功した場合は、探索者の元に探索者たちが3回行動した後くる。

クリティカルを出した際は、2回行動後である。

初めての遭遇の際は必ず聞き耳をさせること。

なお亮と初めて会った際はサン値チェック 0/1d3 が入る。

亮の見た目はなく般若の面と日本刀のみが宙に浮いている状態である。

探索者はその異様な光景に驚きを隠せないだろう。

亮は神剣を所持しており、まず壊されない上に霊体のりんにもダメージが入る。

霊体の為に物理攻撃は無効。

彼が近づく際は鈴の音色がする。

(彼の装備しているこの鈴は鈴がお守りに渡したものであり、大切に持っている為である)

隠れるが成功している場合は目星に 01 クリティカルでないと発見されない。

ただし隠れるが失敗している場合はそのままの目星で振る。

《幻想ロール》

また2時間(15回?ほどロールをしたくらい)で POW×5 ロール。

大切な人物が井戸の中に入って行く様子を描写する。

失敗すると無意識の内に足取りが井戸に向かっていることが分かる。

(これは止められると我に返ることができる)

このままだと誘われるのではないかと思ったあなたはサン値チェック 0/1

失敗すると POW×4→POW×3→……と下がっていく。

【衣部屋】-①

着物がたてかけられている。

どうやら着替えなどを行う為の部屋ではないかと思われる。

化粧棚、着物がある。

目星

化粧棚には白粉や、口紅があるのが分かる。

良くみると鏡は割れている。

鏡の破片を揃えると、6の部屋の5に続く扉が一瞬映る。(開いたということである)

鏡は、古来より不思議な霊力が宿るとされ、祭祀や呪術の道具として用いられてきた。

古代から日本人は鏡を神聖なものと扱っていたので、神社では鏡を御神体として祀っているところが数多く存在している。

着物に対して目星→埃がかぶっているのが分かる。子どもから大人用まである。

ひとつだけ、真新しそうな白い巫女装束が見つかる。

(龍神の巫女の舞を踊るために必要な舞の衣である)

歴史

それなりに高価な代物ではないかと言うことが分かる。

和人形

首が唐突にポロリします。

屋敷の寒々しい雰囲気もあって貴方は背筋に悪寒を感じます。サン値チェック 0/1

【寝室】-②

押入れが並んでいる。布団が敷かれ、琴がある。

聞き耳をすると、琴の音色が事前に聞こえることを示唆すること。

女性の人影が見えるが入ると中には誰もいない。

これによりサン値チェックが入る 0/1

(この女性の影は鈴の生前の姿である)

布団

使用されたように散らばっているが、埃がかぶっている。

目星で鏡の欠片一2を手に入れる。

琴

近くに筆で書かれた巻物が落ちている。

×○日

お父様とお母様、どちらも死んじゃった…。

身元がなくて困ってたら、九龍家の人たちに引き取られた。

みんなとても親切にしてくれた。嬉しい。

亮ちゃんも一緒だから、寂しくないよ。

○○日

お稽古といって舞を覚えた。少し難しかったけど、なんとかできた。

親方様の峯子様がとても誉めてくださった。もっとがんばらなきゃ。

●◎日

ここの国は水がいっぱいあるけど、今は枯れてきているみたい。

私が舞を踊ったら元に戻るかもしれないんだって。みんないい人たちだから、力に成れたらいいなあ。

◎△日

亮ちゃんどこいったの？

親方様もみんなも知らないって……。

寂しい……。いつものように、お話したかったのに。

亮ちゃん、会いたいよ。

押入れ

目星すると、小さな少女がすやあしているのが分かる。

「むにゃ…だあれ…？」

「わたしのなまえ？　すずよ」

鈴のステータスは前述した少女。

龍神の巫女であった彼女の残った良心である。

探索者たちの接し方によって、天使にも悪魔にもなりうる存在である。

彼女は霊体であり、うっすらと姿が透けていることが分かる。

サン値チェック 0/1D2

すずは見た目の通り幼い言動しかとれない。

この屋敷の事は知らないが、とても怖いお兄さんがいるとだけ教えてくれる。

(般若のことである)

亮のことは思い出すと悪い心になってしまう為、記憶から除外している。

京のお屋敷に住んでいてお琴などの習い事をしていたとのこと。

亮の名前を出すと

「それはおなまえなの？　だあれ？？？」

と答える。

歴史

高価な着物を着ていることからそこそ身なりの良さそうな少女であることが分かる。

【倉庫】-③

武器や俵などが置かれているが、随分と荒れている。

武器

どうやら戦国時代に使われていた武器のようだ。
完全にさびついてしまっており、ボロボロになっている。
武器として用いることはできないだろうことは分かる。

俵

歴史・あるいはアイデアの半分

俵の数を考えると、数ヶ月持つか怪しいことが分かる。

目星

鏡の欠片-3 が手に入る。衣装室の鏡と合わせると主の部屋に繋がる。

【お面の部屋】-④

般若の面がかけられている。

オカルト・歴史→、「嫉妬や恨みの籠る女の顔」としての鬼女の能面。

部屋全体に**目星**

般若の面だがなんだが異なるものを見つける。

真蛇の面

オカルト・歴史→

「般若（はんにゃ）」と呼ばれる女の鬼の面の中でも、もっとも罪業深く、ほとんど蛇になつてしまった面を真蛇（しんじゃ）と呼ぶ。

嫉妬のあまり、顔がほとんど蛇と化し、耳は取れ、口は耳まで裂け、舌が覗き、牙も長く、髪もほとんどなくなるとされている。

なお、角の生えているものはすべて女性の鬼で、男性には生えない。

（龍神の巫女の舞の際に必要なアイテムである）

【強制イベント】

真蛇のお面に触れると過去の追体験ができる。

貴方はふと、目の前の景色が白黒の世界になり、

一人だけ隔離されたかのような感覚を感じる。

周りを見ると他の探索者たちの姿はなく、

着物をまとった人々が地面を埋め尽くすほどあちこちに倒れている。

みるとどの顔も恐怖におののき、苦しみ悶えた表情を浮かべていた。

そして貴方はつんざくような笑い声にふと前を向く。

そこには鬼のような面を被った、気が狂いそうな笑い声をあげ続けている何かが、

くるくると舞っていた。

見てはいけない、悟られてはいけない。

貴方は直感的にそう思ったが、なぜか目を離すことができない。

その回転は徐々にスピードを増していき、その背後に巨大な“なにか”が浮かぶ。

それをはっきりと認識する前に、貴方は目が覚めた。

サン値チェック 1/1D6 です。

【書齋】-⑤

鍵がかかっている。鏡を合わせると扉が開く。

机があり、本棚が並んでいる。

机には竹筒がある。(青灰色の粉が入っている。これは霊の識別の為の粉である。)

机

主の日記 (一時間ほどかかる)

××日

先代の龍神の巫女が流行病で病死した。

今はなんとか印を結んで縛り付けているが、長くはもたないだろう。

九龍家の繁栄の為にも、早く巫女となる少女を見つけねば。

×○日

没落貴族であった鈴という少女を拾う。

従者もついてきたが、それはかまわない。

性質は問題ないだろう。

○○日

鈴に龍神の舞を覚えさせた。

後は衣と業深き仮面をつけて舞を舞わせるだけだ。

●◎日

従者の男が気づいた。始末せねばなるまい。

◎△日

今日で封印ができる。従者の男は部下の者たちを遣わせた。今頃死んでいるだろう。

九龍家に栄あれ。

本棚-1

図書館か目星の二分の一

この辺りの地形についての穀や山菜などの収穫量について書かれている。

歴史か経理。

どうやら一番最後の方は数年前と比べて随分減少していることが分かる。

本棚-2

図書館か目星の二分の一

分厚い、黒い本を見つける。読むのに2時間かかる。

読むとサン値チェック 0/1D4。

INT×3で呪文を覚えられたかどうか判定する。

さらに呪文を覚えると強制のサン値減少 1D3が入る。

クトゥルフ神話+2%

【龍神の召喚/返還】オリジナル

【天候を変える】 p273

【霊の識別】 p292

龍神の返還の為には、

龍神の巫女の舞が必要不可欠であり、

その舞の最中、返還の呪文を唱える必要がある。

舞は1D2+1ターン後に終了する。

返還の呪文は基本的に神格の退散と同じものとして扱います。

基本するぶの P263 に記載されています。

【書庫】-⑥

本棚 1 (図書館あるいは目星二分の一)

使用人の日記

××日

あの咆哮がきこえる。

黒い何かに襲われる夢をまた見た。眠れない。

早く龍神の巫女を舞わせてくれ。

×○日

龍神の巫女として鈴（すず）様、そのおつきに亮という従者がいらっしゃった。

どちらも見目うるわしい御仁だ。

鈴様は巫女の器に適していると当主さまがおっしゃったように、とても純粋な方だ。

きっと巫女の役目を果たすだろう。早くこの悪夢を終わらせてもらわねば。

本棚 2 (図書館あるいは目星二分の一)

龍神の巫女について

九龍家の収める土地は水が豊富であり、その水の恩恵を受けている。

その源である豊富な水源を湧き立たせる龍神に、

5年に一度行われる少女の舞で、感謝の意を示す。

この舞を踊る少女を龍神の巫女と呼ぶ。

その仮面は真蛇の面を用いるが、これは現世の恨みを全てを担い、

龍神の恨みさえ担う為と言われている。

龍神の巫女は穢れなき純粋な心の持ち主でなければならない。

【台所】-⑦

作業台、火の気のない釜戸があり、薪が積まれている。
使われていないのか、蜘蛛の巣がはっていたり埃が積もっている。

目星

作業台
特に何も見つからない。
奥に包丁があるがどす黒い色に染まっている。

アイデア→血ではないかと思いました。サン値チェック 0/1

釜戸

長い間使われていないようだ。温かみがまるでない。
目星をすると中に鏡の欠片-1を手に入れる。

【庭の木】

冬の為、枯れた枝を伸ばしている木が生えている。
庭の木を調べると桜の木だということが分かる。

アイデア→桜の木の下には死体が埋まっている逸話を思い出し、サン値チェック 0/1

【井戸】

最終決戦

下は真っ暗で何も聞こえないこと。

覗いた瞬間なぜか悍ましい寒気がすることにサン値チェックを行わせる。

目星をすると縄梯子があることには気づいてもいいだろう。

2名～全員が梯子を降りた後は、縄が老朽化していたため、ぷつりと切れてしまい、上に戻るができなくなる。

井戸の中は洞窟になっており、奥に続いていることが分かる。

奥に進むと、開けた場所に出た。

そこは黒い炎が燃えており明るくなっている

貴方たちは目の前の光景にぞっとするだろう。

眼前には、白骨化した遺体が散らばり、

その真ん中には骸を持った女性が虚ろな眼で座り込んでいる。

死屍累々の山を見た貴方たちはサン値チェック 0/1d4

鈴は怖がり、探索者たちの後ろに隠れている。

心理学をすると少し怖がっているのが分かるだろう。

目星をすると鈴と少女がなんとなく似ていることに気づく。

・鈴姫に触れる

貴方の目の前の景色は唐突に白黒の世界になった。

辺りを見回すが他の探索者たちの姿はない。

目の前では巫女だろうか、真蛇の面を被った人物がくるくると舞を踊っている。

それを鎮座して、般若の面の集団が眺めている。

そんなおどろおどろしい光景に、鈴の音色を響かせて甲冑を着た人物が割って入ってきた。

それは若い男性だった。

彼の体はボロボロで恐らくは血まみれになっていた。

「鈴！舞うな！！お前が死んでしまう！！」

彼はそう叫んだように思えた。

次の瞬間、空を切る音とどすりと鈍い音が響く。

若い男の体が、力なく倒れた。

見ると、彼の背中には矢が数本刺さっていた。

「亮ちゃん…？」

巫女がそう呟く。同時に、彼の倒れたところから黒い液体が広がった。

「亮ちゃん…亮ちゃん…！！」

悲痛な少女の声があがった。

巫女の体から黒い炎が燃え上がるように湧き出る。

鎮座していた般若の面達からどよめきが起こる。

「儀式は失敗した！」

口々に叫び、嘆き、逃げようとするがその体は突如として黒い炎に焼かれた。

人々の悲鳴がこだまする。

その光景はまさに地獄絵図だった。

「ユルサナイ」

貴方は少女のむせび泣く声で我に返る。

この恐ろしい白昼夢を見た貴方はサン値チェック 1/1d6

・彼女を殺そうとすれば、亮が自動的に出現して戦闘になる。

【鈴姫への憑依】

この白昼夢後、りんは自身が鈴であることを思い出し、探索者の力になってくれる。それなりの信頼関係を築いていれば、りんは自ずと決心して鈴の体に移るだろう。その際、霊の識別の粉をかけている必要がある。怨霊の鈴（黒い炎）がとりついているからだ。

怨霊がいる状態で憑依すると、戦闘フェイズに移行する。毎ターン1D4のダメージを与え続け、りんの耐久値が0になるとりんは消滅してしまう。この状態で、亮を大きな音を立てるなどして呼び寄せる必要がある。彼を説得、信用するRPをすれば大人しく霊体の姿を映す粉をかぶるだろう。

「鈴を救ってくれ」

「君だけしか彼女を救えない」

「私たちは彼女に手を出さない」

などとRPするといいだろう

説得が成功すると亮は鈴を抱きしめ、怨霊となった鈴を成仏させてくれる。しかし、彼は九頭竜明神と戦うことはできない。九頭竜明神のもとにいくと、亡霊と化したり、そもそも精神がもう限界だからである。

・特に何もしない

鈴姫は何もしてこない。

ただ眠り続けるだけである。

【滝壺へ-神話生物との接触】

鈴のいた場所から更に奥に行くと滝壺に行きあたる。

そこに、龍神がいる。

九頭竜明神（クトゥルフの星の落とし子）1D6/1D20

スピリット上の巨大な怪物で、

空の半ばを覆う程の巨大な不定形で龍のような胴体、こうもりの羽、口と思しきところからはタコのような触手が生えた奇怪な生き物に見える。とりわけ大きく伸びた 8 本の竜のような首は日本古来の怪物、八岐大蛇を思わせた。

STR70 CON60 SIZ120 INT24 POW24 DEX12 耐久 90 MP 24

db : 12D6

鍵爪 48→15% db×2

触手 80→30% db

火炎、界渡り

叢雲（九頭竜明神が倒せた場合）

基本命中率 10% (+21%) ダメージ 1D8+21+db

神剣【スピリット】攻撃可能 耐久値 55

たまに POW21 との抵抗ロール。

龍神の舞を舞わせる。

1D2+1 ターン消費。

返還の呪文（全員のターンエンド後にできる）

返還コスト、5MP+19MP 必要→24MP

鈴の舞が必要。

戦う

霊が見えているが戦うためには神剣などの POW がついているアイテム（神剣など）でなければダメージが与えられない。

九頭竜明神を何かしらの方法で返還した・倒した後以下の文章になる。

けたたましい咆哮を上げて、その生物は消える。

貴方たちはそこでまた夢を見る。

NORMALEND の場合

鈴が倒れる。その瞬間、鬼の面が現れた。

後姿しか見えなかったが、その頬から涙が一つ零れ落ちたのが、見えた。

聞き耳

「鈴…鈴…」と彼女の亡骸を抱きしめながら呟いている。

TRUEEND の場合

眠っていた少女が現れる。彼女は鬼の面をつけた何かにかこう呼んだ。

「亮ちゃん」と

彼は振り向き、仮面をとる。そこには黒髪の優しい面立ちをした青年がいた。

彼は彼女を受け止める。そして鈴は貴方たちに向かって涙ぐみ笑いながら、こういった。

「ありがとう。悪夢を終わらせてくれて、ありがとう」

場面が切り替わり、貴方たちはまた夢のような感覚にとらわれる。

それは貴方たちが追い求めた人物と過ごしたであろう、思い出の夢。

共に泣いたり笑った者もいれば、食事をしたり話したり、そんな他愛もない、幻想。

けれども、もう、彼らはいない。

貴方たちははっきりとそう悟っただろう。

彼らはそれぞれ貴方たちに笑いかけると、暗闇に消えていった。

そして……貴方たちはそこで目を覚ます。

見慣れた天井、見慣れた風景。

朝だ。外が明るい。

貴方たちは冒流的なあの体験も、あの少女のことも覚えている。

貴方と共にいた大切な人物の記憶も、しっかりとやきついている。

彼らはもういないが、貴方たちが忘れない限り、ずっと、彼らは思い出の中に生き続けることだろう。

END