

君の手を

- シナリオ制作：安道やすみち
- プレイ時間目安：4時間
- シナリオレベル：30

事前説明

今回のシナリオはエレメントシステムを使用し、結果によって結末が分岐します。

主に使用するエレメントは「両想い（好意）」「友情」「守ってあげたい」の3つです。

GMはそのセッションにふさわしいエレメントを独自に用意してもかまいません。

このシナリオではどのエレメントを、何人が確定したかによって、最後の戦闘で得られる効果、またはボスの能力が変わるように設定してあります。

他の方法を思いついたのなら、GMはどういった風にシナリオが分岐するかも自由に決めてかまいません。

また、ご当地ゴーストが何体か出現しますが、各自で用意してもかまいません。

プレイ時間の目安はキャラクター作成、世界観説明を合わせて4時間となります。

ただし、展開によっては多少長引く可能性があります。今回のシナリオは戦闘がメインというわけではないので、長引くようなら、省いてください。

戦闘は最低で2回。最高6回になります。省いてもよい戦闘には、その旨を記載しています。

使用するロールカードは基本ルールブックの40枚。リードカードは学園リードカードを使用します。

シナリオ概要

友達に裏切られたことによって心に傷を負った少女、風岡夢（かざおか・ゆめ）が旅にでます。その先でゴーストに襲われるので、それを防いで、できれば彼女の心のケアもして欲しい。といった内容のシナリオです。

どうやって少女にコンタクトを取るのか、少女の心の

傷をどう癒すのか、を楽しんでもらいます。

GMが望むなら、少女の設定を変更してもかまいません。ビジュアルの用意できる、ルールブック掲載のNPCとしてもよいでしょう。エンドレスデイズの高橋紗奈を使うのも楽しいでしょう。

真相

風岡夢は、親友から「あなたの恋人とつきあうことになった」と知らされ、失恋の痛手をおきました（紗奈なら、片想いが破れたというのが適当だと思います）。

さらに、周囲から心無い噂を立てられたことで傷は深くなりました。

図書館で、いまの自分の気分ぴったりのタイトル『暗夜行路』（志賀直哉）を手にした彼女は、その小説に出てくる土地を訪ねる傷心旅行に出かけることにします。東京から京都、尾道、大山へと向かう計画です。

その先で、彼女はゴーストをひきつけてしまいま

す。それは彼女が、特別な血筋の生まれで〈能力者〉としての素質を持っているためです。

彼女の祖先は遠い過去、大山に邪悪なゴースト（伝承では凶悪な天狗）を封じています。天狗は、復活しつつあり、自分を封じた能力者の子孫を生贄として喰らうことで、完全によみがえります。現状はまだ、世界結界の力のために力は制限されています

GMが特に『暗夜行路』を読んでおく必要はありません。気になる場合、その設定を削ってもいいでしょう。ただし、夢が向かう先について予測しがたくなります。

エレメントについて

このシナリオは主に次の3つのエレメントを活用します。判定にふさわしいと思うエレメントをエレメントチェックさせてください。

アタックチャンスは随時可能です。ただし、確定に失敗すると、以後、そのエレメントは獲得できません。

関係を築けた分だけ、風岡夢の心は癒されます。その分だけ最後の戦闘でPCに有利に働く結果があります。

1、両想い：対象と両想いになるエレメントです。両想いでなく、夢からの一方的な好意にしたい場合は「好意

エレメント」として運用してください。

傷ついた彼女を支えてあげることによって、彼女からの好意を得られます。

2、友情：夢と友達になるエレメントです。人を信じられなくなりかけていた彼女の心に、信頼を思い出させます。結果、彼女の心を癒す形となります。

3、守ってあげたい：夢を遠くから見守るエレメントです。彼女は、その暖かい雰囲気から安堵感を覚えます。

シナリオの流れ

調査自体はそんなに多くありません。いかに NPC と触れ合うかが要点となるため、PC の行動によって判定の回数が増減します。GM は判定の際に、そのエレメントチェックの宣言を忘れないでください。

オープニング（導入）

↓

風岡夢についての調査

↓

風岡夢と接触を試みる

↓

風岡夢がゴーストに襲われるので撃破？

↓

東京から名古屋へ向かう（1日目）

↓

名古屋から京都へ向かう（2日目）

↓

京都から尾道へ向かう（3、4日目）

↓

尾道から米子（境港）へ向かう（5日目）

↓

米子から大山町へ向かう（6日目）

↓

大山町から大山へ登山する（7日目）

↓

大山で最終戦闘

↓

シナリオクリア

オープニング・チャプター

場所： 銀冨館学園

時間： 夕方

チャプター終了条件： 明日になるまで

通常と同じように運命予報士からの呼び出しで始まります。運命予報士は誰でもかまいませんが、雪華みらいを想定しています。

みらいは次の情報を与えてくれます。

- ・襲われるのは風岡・夢（かざおか・ゆめ）
- ・17歳の女子校生。東京のとある学校に通っている（ルックスなどは、GMが、プレイヤーの好みに応じて自由に決めてください）。
- ・彼女は一週間、旅に出る。
- ・その間、訪問した土地でゴーストに襲われることが、四回もしくは五回、起こる。
- ・もし、生き残って一週間後、鳥取県の大山（だいせん）に到着すると、そこで強力なゴーストが復活する。
- ・彼女が大山に行かなかった場合、他の誰かが犠牲に

なって、やはりゴーストの復活は起こる。その場合の犠牲者は誰かは分からない。

- ・ゴーストの復活には、彼女の先祖からの因縁が関係しているようだ。
- ・彼女は、基本的に普通列車を使って移動する。青春18キップを使っている。
- ・彼女の心は、何らかの原因で深く傷ついている。旅の途上で、たくさんの人と触れ合うことでその傷が癒される。きみたちが触れ合うのもいいと思う。
- ・ただし、一度に大勢が押しかけても、受け入れられない可能性が高い。接触するなら一人か二人ずつがよい。
- ・夢の心の傷と、大山で復活するゴーストはなんらかの関係があるようだ。
- ・明日の朝10時ごろ、品川から東海道本線（鈍行）に乗って名古屋を目指すようだ。

事前調査

東京の学校を尋ねれば、風岡夢の情報を手に入れます。

学校からみた夢の評判を知る

☆獲得エレメント：守ってあげたい

《気魄》[8] ……脅迫する
《術式》[10] ……ハッキングをかける
《神秘》[12] ……噂を耳にすることができた

判定で得られる情報：

- ・風岡夢は高校2年生。
- ・山岳部と文学部に所属しており、成績、運動ともにできる方。
- ・顔写真を手に入れることができる。
- ・ストレートの黒髪。背中の半ばまで伸びている。猫目。すらっとした体格。山岳部の時の写真が出てくる。その時は青い野球帽に、黄色のバックパック。白いTシャツにブルーマウンテンズのプリントが施されている。

暗夜行路について調べる

☆獲得エレメント：守ってあげたい

《気魄》[6] ……本屋をあたる
《術式》[5] ……ネットで検索する
《神秘》[6] ……自分が知っていた

判定で得られる情報：

暗夜行路は1937年に小説家「志賀直哉」が発表した作品です。著者の唯一の長編小説、また、近代日本文学の代表作として挙げられる作品でもあります。

・あらすじ

主人公「時任謙作（ときとう・けんさく）」は小説家。放蕩三昧の日々を送っていたが一人になりたいと思い、尾道へ向かう。そこで祖父の妾と結婚したいと思うが、その折、自分が祖父と母の間にできた不義の子であると知り苦悩する。次に京都で暮らす。心の傷が癒えた頃、知り合っていた女性と結婚するが、その妻が妻の従兄と関係を持ってしまったことを知る。再び苦悩する。以前から禅をやっていた謙作は天台宗の霊山である大山（だいせん）に一人でこもる。そこで大自然と一体になる感覚を覚え、全てを許す心境に達し、全ての苦悩から解放された。

夢の友人を探す

☆獲得エレメント：守ってあげたい

《気魄》[7] ……気合で探す
《術式》[7] ……人づてに聞いて回る
《神秘》[7] ……声をかけたら友人だった

判定で得られる情報：

友人は以下の情報を教えてくれます。

- ・つい最近、ずっと仲の良かった友達と、彼女が思いを寄せていた男の子が恋愛において、傷ついていた。
- ・それに関して、悪いのは夢のほうだ、という噂が流れている。他にも彼女を中傷する噂が流れた。
- ・いまの私の気分みたいなタイトルだと『暗夜行路』という本を手にして、つぶやいていたことがあった。

大山についてしらべる

☆獲得エレメント：守ってあげたい

《気魄》[7] ……本屋をあたる
《術式》[5] ……ネットで検索する
《神秘》[9] ……自分が知っていた

判定で得られる情報：

鳥取県中部にある山です。標高1729mの剣ヶ峰を主峰としています。昔から霊山として信仰の対象となっており、明治までは一般人の登山は禁止されていました。

伯耆富士（ほうきふじ）、出雲富士（いずもふじ）の別称もあり、麓には烏天狗の伝説もあります。

アドベンチャー・チャプター

場所：さまざま

時間：さまざま

チャプター終了条件：ご当地ゴーストと戦闘を行う

・戦闘について

各所で戦闘が発生します。その戦闘を終わらせる一撃（最後の一体に、トドメをさす攻撃）にかかわったPCは〔夢を・守ってあげたい〕のELEMENTチェックが発生します。

これ以降のPCの行動は、かなり幅広いものになるでしょう。GMは臨機応変に対応してください。

各ご当地ゴーストとの戦いは、省略してもかまいません。その場合、GMが選んだ適切な能力値で、目標値8の判定を行ってください。成功すれば勝利したことになります。失敗しても勝利できますが、GMが（PC全体から）ランダムに選んだアビリティ二つの使用回数が1つずつ減ります。

1日目

1日目は、JR品川駅からです。10時くらいに夢は現れます。運命予報通り品川の駅へ行く途中、アクシデントが起こります。

道路に猫がぐったりと横たわっており、そこにトラッ

クが通ろうとしています。猫を助けようとする女の子（夢だとわかります）が道路に飛び出すところをPCたちは目撃します。

夢を助ける

どの能力で判定するかによって、獲得ELEMENTが変化します。

《気魄》獲得ELEMENT：両思い

《術式》獲得ELEMENT：友情

《神秘》獲得ELEMENT：守ってあげたい

《気魄》〔6〕……咄嗟にかばう
《術式》〔7〕……夢を道路に引き戻す
《神秘》〔10〕……助かってと祈る

判定で得られる情報：

- ・助けた相手は風岡夢
- ・猫はよくできたぬいぐるみ。
- ・ひどいはずらだね。と夢はあっけらかんと言う。猫のぬいぐるみはそのまま夢が持って行く。

この後、風岡夢は品川駅に入り、そのまま鈍行で名古屋まで行きます。

名古屋までは4回乗り換えを行います。

名古屋に到着した夢は宿をその場で取り一泊します。

その際、宿と一緒に高崎アイカと知り合います。

▼鈍行乗り換え案内

品川	東海道本線（東日本）（小田原行）
小田原	東海道本線（東日本）（熱海行）
熱海	東海道本線（東海）（浜松行）
浜松	東海道本線（東海）（豊橋行）
豊橋	東海道本線（東海）快速（大垣行）
名古屋	

（所要時間は約6時間）

▼高崎アイカについて

高崎アイカはボーイッシュな感じの女性で短い茶髪が特徴的です。夢と同じように大きめのバックパックを背負った旅行者です。

彼女はリビングデッドで、旅先で知り合った人の心をもてあそび、最後には自分の食料としてしまいます。

今回、たまたま出会った風岡夢に目をつけ、近づいてきました。放っておくと大山まで同行し、中ボスとして大ボスと一緒に襲いかかってきます。

どのタイミングでも、PCが望めば、戦うことができます。

2日目

名古屋を10時に出て、京都に向かう夢。昼には到着し、京都の町を観光します。京都の観光バスに乗り、清水寺へ向かいます。

三年坂を登り、音羽の滝をくぐり、清水寺の舞台へ

夢を助ける

どの能力で判定するかによって、獲得エレメントが変化します。

《気魄》獲得エレメント：友情

《術式》獲得エレメント：両思い

《神秘》獲得エレメント：守ってあげたい

《気魄》[7] ……咄嗟に掴む

《術式》[6] ……咄嗟に抱きしめる

《神秘》[10] ……落ちないでと祈る

あがります。夢ははしゃぎすぎて、思わず舞台から落ちそうになります。PCが助けなかった場合は高崎アイカ、または別の人が助けます。

判定で得られる情報：

何かに足元をすくい上げられたような気がした。

舞台の下を調べると、ゴーストとの戦闘になります。

(※護廷童子／省略可)

▼鈍行乗り換え案内

名古屋 ムーンライトながら (大垣行)

大垣 東海道本線 (東海) (姫路行)

米原 東海道・山陽本線新快速 (米原経由姫路行)

京都

(所要時間は約2時間)

3日目

京都で迎える朝。夢は「妙法院」(三十三間堂)にいきますが、公開されていないことを知り、早速、広島へいくための列車に乗ります。

尾道に到着した夢は「千光寺」(映画『転校生』で、

夢を助ける

どの能力で判定するかによって、獲得エレメントが変化します。

《気魄》獲得エレメント：友情

《術式》獲得エレメント：守ってあげたい

《神秘》獲得エレメント：両思い

《気魄》[8] ……少し転がったところを受け止める

《術式》[10] ……咄嗟に手を引いて止める

《神秘》[7] ……偶然すぐ後ろにいて、抱きしめる

主人公たちがころげ落ちた階段のある寺)へ行き、学生のカップルにつきおとされます。PCたちが登場するとその学生は逃亡します。

判定で得られる情報：

逃げる学生の後を追いかけると、簡単に追いつけます。学生はゴースト(※黒い転校生)だと分かり、戦闘になります(省略可)。

▼鈍行乗り換え案内

京都 東海道・山陽本線快速 (姫路行)

姫路 山陽本線 (岡山行)

岡山 山陽本線 (三原行)

尾道 (広島)

(所要時間は約5時間)

4日目

夢は、朝から「おのみち文学の館」へ出かけます。ここで『暗夜行路』の話をするならば[友情]のエレメントを自動取得できます。

帰り際にゴースト(※アライノシシ)に襲われます。

一般人である夢は、世界結界の作用で、それをイノシ

シだと思わずです。しかし、戦闘後、どこか変じゃなかった？ 虫の後ろ半分みたいなの……と訊ねてきます。またPCたちが戦ったことも認識しています。

尾道にもう一泊します。

5 日目

尾道を朝方、出発します。境港に到着したなら水木しげるロードを観光します。夢は、目玉の電灯や、妖怪のきぐるみに遭遇して御満悦です。

途中でやけにディティールにこった猫娘のコスプレ少

コスプレ少女を探す

もちろんコスプレではなく、リリース（※猫女）です。探し出せば戦闘になり（省略可）勝利すればバックパックを取り返せます。猫女はおいしそうな能力者の匂いに釣られて襲おうとしましたが、相手が多いので逃げ出したのです。

《気魄》[10] ……根性で歩き回って捜す
《術式》[8] ……逃げる先を予想して追いつめる
《神秘》[6] ……敵の気配を感知する

女にバックパックを盗まれてしまいます。

バックパックには大切なものはあまり入っていませんので、PCが何か提案などしなければ、夢は警察に届けてから、米子まで戻ろうとします。

判定で得られる情報：

バックパックを取り返せます。夢に返したPCには[友情エレメント]が自動的に与えられます。すでに両想い、好意エレメントを獲得しているPCが返した場合は両想い、好意のエレメントになります。

▼鈍行乗り換え案内

尾道 山陽本線（呉線経由岡山行）

倉敷 伯備線（新見行）

新見 伯備線（米子行）

米子 境線（境港行）

境港

（所要時間は約6時間）

6 日目

米子から大山町へバスで向かいます。明日の登山に向けてじっくり英気を養います。

ここに最終的に到着することは運命予報でわかっていたので、宿はすでに銀誓館学園が手配してくれていても

かまいません。夢も案内してやることができます。

確定されていないエレメントがあれば、ここでアタックチャンスを行なうとよいでしょう。

7 日目

登山当日、朝方からガイドにそって夢は登頂を開始しますが、すぐに濃い霧がたちこめ他の登山客とはぐれてしまいます（PCが夢を見失うことはありません）。

夢とPCたちだけになると、どこからか声が聞こえてきます。高崎アイカを退治していないなら、彼女も一緒です。

声「貴様、伯耆坊（ほうきぼう）の後裔だな。臭うぞ。忌まわしき呪いの血が。待ちに待った血だ。お前の血をすすり、ワレは力を取り戻してみせよう」

声が途切れた後、霧が凝り固まって、翼を持つ身長3メートルほどの天狗の姿になります。封印されているゴースト本体の力の一部が分離したもので「テングノウラミ」と呼称されます。通常のカテゴリに含まれません。

テングノウラミは、出現と同時に、強烈なカマイタチで、夢を攻撃します。

これは、以下の方法で回避できます。

《気魄》[12] ……抱きしめてかばう
《術式》[10] ……咄嗟につきとばす
《神秘》[9] ……敵の攻撃を予測する

両想いのエレメントがあれば、そのPCがメイン判定者である場合、気魄判定にそのエレメント数ぶんボーナスがあります。すでにアタックチャンスを行って確定しているなら、+5のボーナスです。

この判定に失敗すると、夢は死んでしまい、PCたちでは抵抗すらかなわない強力なゴーストが復活します。

最初の一撃をかわすと、夢は恐怖の中で〈能力者〉として覚醒を果たします。ジョブはシルフィード×ナイトメア適合者です。

夢の、能力者としての力は精神状態で左右されます。天狗がどのくらい封印を解除して活動できるか（つまり強さ）が変化します。またPCへの支援も行ないませんが、その効果も変化します。またエレメントを確定させていないなら、ここで、戦いの中で、行動としてアタックチャンスが行なえます。

エレメントで確定した関係での変化

1：恋（両想い）が成立している

- ・戦闘開始時、夢がサイコフィールドに似た能力を発揮。ガードアップ。重ね掛け（特殊）。レベルは 20。
- ・2人以上と「両想い」になっている場合は人数×5だけ効果が低くなる。

2：友情が成立している

- ・テングノウラミのサイズが縮み、与えてくるパッドステータスが超〜でなくなり、幸運度が通常の 1 枚で回避できる。
- ・確定人数×5だけ天狗の Ini が下がる

3：守ってあげたい

- ・確定人数×2体分だけ、雑魚ゴーストが減る。
- ・減るのは 2 列目から

最終戦闘

ゴースト、テングノウラミとの戦闘になります。雑魚ゴーストは一列めにゾンビが 3 体、2 列めにナミダが 3 体います。もし、高崎アイカがいるのなら、2 列めに中ボスとして、加わります。

エンディング・チャプター

テングノウラミを退けた後、夢は一体なにが起こったのか分からず混乱しますが、説明をされればしっかりと信じてくれます。

その後、彼女は転校手続きをとり、銀雲館学園へと転入してきます。

どうなったかを描写すると、物語が締まるでしょう。また、GM は自分が運用しやすいようにシナリオの設定をアレンジしたり、省いたりしてもよいです。

シナリオの記述には、あまりこだわりすぎず、そのセッションにあった臨機応変な運用をしてみてください。

以上でシナリオは終了です。

最終的に夢と恋人になったり、友情を結んだ PC とが、

敵データ

テングノウラミ			
レベル：30	テングノウラミ（大ボス補正）		
	分類：？		
	サイズ：普通（1.3m～2.5m）		
判定値	気魄	術式	神秘
	6	8	8
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	50	90	80
	ステータス		
	HP	チェック	Ini
	450	3	54
攻撃方法			
1：疾風撃	《術式》8 20m+ 吹き飛ばし + 超足止め+ブレイク		120 ダメージ
2：療気・改	《神秘》9 20m 全周+超猛毒 + 幸運度 2 枚で回避		50 ダメージ
3：風神裂波・ 奥義	《術式》10 20m 爆発+追撃		110 ダメージ

高崎アイカ			
レベル：30	高崎アイカ（中ボス補正）		
	分類：リビングデッド		
	サイズ：普通（1.3m～2.5m）		
判定値	気魄	術式	神秘
	7	5	7
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	60	30	50
	ステータス		
	HP	チェック	Ini
	320	2	30
攻撃方法			
1：ネイルアートの引っかけ	《気魄》7 近接+猛毒		80 ダメージ
2：金切り声・改	《神秘》8 近接全周囲		70 ダメージ
3：魔炎瓶・ 奥義	《気魄》9 20m+超魔炎+幸運度回避		100 ダメージ

敵データ

護廷童子			
レベル：23	護廷童子 (ごていどうじ)		
分類：地縛霊			
サイズ：小柄 (0.5m～1m)			
判定値	気魄	術式	神秘
	4	7	6
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	10	60	50
ステータス			
	HP	チェック	Ini
	112	1	23
攻撃方法			
1：錫杖の一撃	《術式》7	近接	60ダメージ
2：催眠術・改	《神秘》7	20m +超眠り	ダメージなし
3：錫杖の一撃・奥義	《術式》9	近接	80ダメージ

猫女			
レベル：24	猫女		
分類：リリス			
サイズ：普通 (1.3m～2.5m)			
判定値	気魄	術式	神秘
	5	6	6
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	20	50	40
ステータス			
	HP	チェック	Ini
	123	1	21
攻撃方法			
1：猫の爪	《術式》6	近接	50ダメージ
2：蛇の咬みつき・改	《術式》7	近接	50ダメージ
3：体を丸める	《術式》-	自分ガードアップ	50回復

ゾンビ			
レベル：11	ゾンビ		
分類：リビングデッド			
サイズ：普通 (1.3m～2.5m)			
判定値	気魄	術式	神秘
	4	3	3
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	30	10	10
ステータス			
	HP	チェック	Ini
	68	1	6
攻撃方法			
1：食いちぎる	《気魄》4	近接	30ダメージ
2：殴打・改	《気魄》5	近接	20ダメージ
3：喰らいつき・奥義	《気魄》6	近接+毒	20ダメージ

黒い転校生			
レベル：25	黒い転校生		
分類：リビングデッド			
サイズ：普通 (1.3m～2.5m)			
判定値	気魄	術式	神秘
	6	7	5
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	30	60	20
ステータス			
	HP	チェック	Ini
	146	1	17
攻撃方法			
1：少女の一撃	《術式》7	近接	60ダメージ
2：少年の一撃・奥義	《気魄》8	近接	50ダメージ
3：連携攻撃・奥義	《術式》9	近接+追撃	70ダメージ

ナミダ			
レベル：20	ナミダ		
分類：地縛霊			
サイズ：普通 (1.3m～2.5m)			
判定値	気魄	術式	神秘
	5	6	4
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	20	50	10
ステータス			
	HP	チェック	Ini
	116	1	10
攻撃方法			
1：引っかき	《術式》6	近接	50ダメージ
2：抱きつき・改	《術式》7	近接	30ダメージ
3：号泣・奥義	《神秘》6	20m全周(幸運度回避)	30ダメージ

アライノシシ			
レベル：12	アライノシシ		
分類：妖獣			
サイズ：普通 (1.3m～2.5m)			
判定値	気魄	術式	神秘
	5	3	4
攻撃力	気攻	術攻	神攻
	30	10	10
ステータス			
	HP	チェック	Ini
	74	1	7
攻撃方法			
1：牙	《気魄》5	近接	30ダメージ
2：猛突進	《気魄》6	近接+吹き飛ばし	120ダメージ
3：突撃準備	《気魄》-	自分気攻構え	20回復