

アマデウスシナリオ 「不忍池の番人」(Ver1.04)

製作:なつ(@natsu_cs620g)

プレイヤー人数:4人

想定プレイ時間:4~6時間(オフライン・ボイスセッション) 12~20時間(テキストセッション)

サイクル数:2

対象PCレベル:1(~2)

このシナリオは東京・上野にある「上野恩賜公園」内、「不忍池」が舞台になります。

実在の場所を参考にしてるので、地図を見ながら遊ぶと、ちょっとだけ面白いかもしれません。

ハンドアウトと予言

PCや親神に合わせて、予言や真実の形容は適宜変更してください。

武勇、頭脳、愛が高いPCがそれぞれ居ると遊びやすいです。

【不忍池の番人】

都内・上野公園、不忍池(しのばずいけ)に絶界が発生した。

季節でもないのに咲き乱れた蓮の花が水面を埋め尽くし、

その光景に引き寄せられた人間は次々と行方をくらますという。

行方不明の友人。新たな出会い。歩く像の噂。親神の期待。

万神殿に集められた4人の神子たちは、それぞれの思惑を秘め不忍池へと向かう。

【PC1・予言】 ※推奨:大学生~高校生のキャラクター(または大学生の友人がいそうな職業)

あなたの友人が、ある日突然姿を消した。

最後に交わされたのは「不忍池へ行ってくる」という言葉だ。

時を同じくして、親神から「不忍池に発生した絶界を調査してほしい」という依頼を受ける。

あなたの【任務】は、この友人を救い出すことだ。

【PC2・予言】

神子として覚醒するも、なかなかお呼びがかからず

友達もできないあなたを心配した親神が話をもちかける。

東京で発生した絶界を仲間とともに調査して欲しいとのことである。

あなたの【任務】は、仲間をひとりも失わずに冒険を成功させることだ。

【PC3・予言】

上野の西郷隆盛像が夜中に立ち歩くという噂が世間を騒がせている。

あなたの親神は神話生物の予兆を感じ、調査を依頼した。

あなたの【任務】は、神話生物を打ち倒しこの事件を解決することだ。

【PC4・予言】

あなたの親神は不満げだった。まるで「最近楽しいことがないじゃない」といった風だ。

新しい冒険に挑み、武功のひとつでも立てれば満足してもらえるだろうか…。

あなたの【任務】は、親神を満足させる「土産」をもって帰ることだ。

PC・真実

【PC1・真実】

あなたは絶界にとらわれた友人が、神話生物に殺害される未来を幻視した。
あなたの友人、英 明里(はなぶさ あかり)は、この事件の次の犠牲者だ。
だが希望はある。この運命に立ち向かえば、まだ間に合うかもしれない。
この真実が1 サイクル目の終了までに公開されなければ、
マスターシーン【怪物の供物】が開始される。

【トリガー】

NPC「英 明里」が出現したあとなら、いつでも公開できる。

【PC2・真実】

あなたの親神が与えたもうひとつの任務は、絶界で5 人目の神子を覚醒させることだ。
この試練は5 人の力を合わせなければ乗り越えられないという。
不忍池で出会う仲間たちと神話災害を祓うとき、
きっとあなたにとってかけがえのない友ができるだろう。
この真実が公開されたとき、黒以外の領域にインガをひとつずつ増やすことが出来る。

【トリガー】

自分から他 PC または NPC への(or からの)想いを1 点以上獲得する。

【PC3・真実】

立ち歩いていたのは西郷隆盛の連れた犬の像だ。
像は神話生物に憑依され、ケルベロスとなって人間を襲っている。
連続行方不明事件の被害者は、おそらくこの神話生物に喰われたものだろう。
ケルベロスはかつてオルフェウスの豎琴の音色で眠りについたという。
神話生物の弱点も、おそらく同様に何らかの音だろう。

【トリガー】

【上野公園】の真実が公開される。

【PC4・真実】

あなたは未来の自分を幻視した。
「オルフェウスの影霊よ、ここへ宿り力を分け与えたまえ」
不忍池の中にある弁天堂であなたが祈りを捧げたとき、
オルフェウスの豎琴が生まれるのだ。
この楽器をうまく持ち帰ることができれば、きっとあなたの親神は喜ぶだろう。
この真実が公開されたとき、黒のインガを1つ取り除くか、
任意の領域ひとつのインガを2つ増やすことが出来る。

【トリガー】

2 サイクルが終了する前に【弁天堂】の真実が公開される。

暗示と真実

PCが不忍池に到着した時、最初に提示される暗示 =====

【不忍池】

不忍池は季節でもないのに咲いたハスが水面を埋め尽くしている。
池の周辺を調べることで、なにかが判るだろうか。

【上野公園】

絶界にとらわれた一般人に気はなく、公園は不気味なほどに静まり返っている。
公園の周辺を調べることで、なにかが判るだろうか。

1サイクル終了時に出現する暗示 =====

【弁天堂】

不忍池の中央には、弁天堂と呼ばれる建物がある。
弁財天が奉られているというが、絶界の中である今はなにか別のモノが宿っているかもしれない。

調査により出現する暗示 =====

【オルフェウスの豎琴】

弁天堂から出現したギリシャ風の装飾が施された豎琴。
とても華奢なつくりのため、慎重に扱うべきだろう。

【NPC・英明里】

《PC1》の友人。上野公園にとり残された長身の青年。大学で音楽を学んでいる。
しきりに「どこかから不思議な歌が聞こえる」と言っているようだが…。

※GMは、PC1とNPCの関係をあらかじめPLに確認しておくことと進行がスムーズです。

またNPCはアポロンの子、音楽の知識があること以外の詳細は自由に変更してください。

※英明里:音楽大学に通う19歳。育ちがよく、穏やかで正義感が強い性格。細身に長身。

一人称俺、二人称あなた、きみ／～さん 音楽用語を交えた丁寧語で話す。

1サイクル終了までに【NPC・英明里】が出現しなかった際に出る暗示 =====

【供物の青年】

《PC1》の友人。上野公園にとり残された長身の青年。大学で音楽を学んでいた。
満身創痍だが、かろうじて息はあるようだ。

※アマデウスをはじめ遊ぶ方のために、トリガーは簡単なもの、予言の効果はプラスのものを
多く入れ、決戦では変調・特殊な戦場が出ないようにしています。

システムに慣れた方が複数いる場合は、適宜トリガー・予言による効果を調整してください。

真実

【不忍池・真実】

あなたは南の方角によどんだ気の流れを感じた。
不忍池の南、水上音楽堂へ続く道に空間のねじれが生まれているようだ。
神話生物は水上音楽堂にいる。
しかし、そこへ向かうのならば「危険な旅」は避けられないだろう。
この真実が公開されると、マスターシーン【弁天堂の青年】が開始される。

【トリガー】

いつでも公開できる。

【上野公園・真実】

あなたは泥の上に巨大な獣の足跡のようなものを見つけた。
この足跡はおそらく神話生物のものだろう。足跡は南へ続いている。
相手は大型の獣であることがわかった。来るべき戦いに備えよう。
決戦フェイズより前にこの真実が公開されると、任意の脅威ひとつを判定なしでオープンできる。

【トリガー】

いつでも公開できる。

【弁天堂・真実】

普段の弁天堂には琵琶の碑が飾られていたはずが、
今ではそこにギリシア風の祭壇のようなものだけが残されている。
この場に正しく祈りを捧げれば、なにかが起ころうか？

【トリガー】

《ギリシア神群の子》がシーンに登場していれば、いつでも公開できる。
(PCにギリシア神群の子がいなければ覚醒後の明里を通してPC4にアドバイスをする。)
>この真実が公開されたとき、暗示【オルフェウスの豎琴】を場に追加する。

【オルフェウスの豎琴・真実】

オルフェウスの豎琴のレプリカ。神話に登場するものと相違ない美しい音を奏でられる。
だが、この豎琴は使い手を選ぶ。豎琴に縁のない者が奏でれば、たちまち壊れてしまうだろう。
《ギリシア神群の子》は、戦闘開始時に豎琴を奏でることができ、
このアイテムを武器として使う事もできる。
この真実が公開されると、決戦フェイズで《ケルベロス》の生命力が20点減少する。

【武器】1D6 楽器 華麗1

【トリガー】

PC3の真実が公開される。

【英明里・真実】

あなたは凜と響く声を聞いた。
「ここへ神託を下す。英明里よ。目覚めるのだ」
彼もまた神が見出だした、アマデウスのひとりであった。
明里が聞いた不思議な歌とは、おぼろげに届いていた親神の呼び声だったのだ。
この真実が公開されると、マスターシーン【光明の歌】が開始される。

【トリガー】

PC2の真実が公開される。

【供物の青年・真実】

あなたはまばゆい光に包まれた神を幻視した。彼の傷がみるみる癒えてゆく。
「損傷は修復した。英明里よ、目覚めるのだ」
彼もまた神が見出だした、アマデウスのひとりであったのだ。
神話生物が彼を喰い尽くさなかったのは、彼が神子の力に目覚め、抗ったためだ。
この真実が公開されると、マスターシーン【光明の歌】が開始される。

【トリガー】

PC2の真実が公開される。

シナリオの流れ

各々が親神より神託を受け、カカオから万神殿へ向かう様子を描きながら
RPによるPCの描写を行う(省略してもよい)。

万神殿にて、ヘラクレスより絶界についてのブリーフィング、PC同士の自己紹介等をし
儉約判定、買い物、活力の決定を行う。一同はカカオ上野駅前店より現地まで歩く。

上野公園はなんの変哲もないように見えるが、神子である一同は違和感を覚える。

※西郷隆盛の像についてなんらかの質問があれば、西郷隆盛が悲しそうな顔を
しているように感じた、とだけ伝える。

不忍池の方へ行くにつれ、空気が重く、景色が暗くなっていく感覚がある。

一行が池に到着すると、水面を蓮の花が覆いつくしている。美しいような、地獄極楽の類のような、
そんな景色だ。これが絶界化であるとPCに説明する。

ここで【不忍池】と【上野公園】の暗示を2つ出し、1サイクル目を開始する。

マスターシーン【弁天堂の青年】

一行は弁天堂と呼ばれる建物のそばに、長身の人影を見つける。

それは《PC1》の友人、英明里(はなぶさあかり)だった。ぼんやりと立ち尽くし蓮を眺めている。

近寄ってきた《PC1》たちの姿に気づくと、彼は驚いた顔をみせる。

「《PC1》さん。どうしてここに」

「俺は、気分転換にこちらへ来たんです。ずっと頭がもやもやして、煮詰まってしまって……」

明里が何日も帰ってこないと心配していたことを伝えると、明里は嘘だろう、というような顔をする

「いえ、俺がここに来たのはまだ数時間前だったと思いますけれど……昨日も会ったじゃないです
か。ううん、なんだろう。そんなにぼーっとしてたかな」

絶界のなかで時間が歪むことはよくあること。留守にしていた数日も、彼にとっては数時間の出来
事のような。

「信じられないですよ。こんな季節なのに、蓮の花が咲いて。まるで極楽みたいです」

そう言って明里は持っていたレポート用紙を見せる。五線譜に音符が書いては消され、試行錯誤
したあとが見られた。

「作曲で煮詰まると、ここへ来るんです。弁財天様の加護がないかなあって。それにしても……」

「《PC1》さん、どこかから小さな歌が聞こえますか？」

明里はたずねるが、自然の音以外、特になにも聞こえない。

「そうですか。うん……なんだろうな。どうしちゃったんだろう、俺は」

《NPC・英明里》の予言が場に追加され、以後、彼は一行についてくる。

1サイクル終了時

【NPC・英明里】がいる場合、

「楽譜を弁天堂に落としてしまったので戻りたい」

「いつもの弁天堂とはどこか違和感がある」

「弁天堂のどこかから不思議な音がする」という事を伝え、暗示【弁天堂】を追加する。

※先に明里が覚醒している場合「これはアポロンの声とは違う音だ」ということを伝えてもよい。

【NPC・英明里】を見つけられなかった場合、

《PC1》の真実にある悲劇が現実となり、以下のマスターシーンが開始される。

マスターシーン【怪物の供物】

「うわああっ！」突然、いずこから男の叫び声が聞こえた。

声の聞こえた弁天堂へ向かうと、血まみれになった長身の青年が倒れている。

《PC1》は、その姿に見覚えがある。あなたの友人、英明里だ。

満身創痍で気を失っており、かろうじて息はあるが、このまま放っておけば命を落とすだろう。

「間に合わなかった」、その思いが一同を絶望で満たす。場に黒のインガをふたつ置く。

>NPC【供物の青年】、暗示【弁天堂】が出現する。

マスターシーン【光明の歌】 ※【供物の青年】を経た場合、ネガティブな描写に変更する。

頭に、凜とした男性の声が響く。

「ここへ神託を下す。我が血を与えし創世の子、英明里よ。目覚めるのだ」

絶界に囚われた青年、明里もまたアマデウスのひとりであった。

「ああ、歌が…歌が、声になって響いてくる」

「あなたは、俺にずっと囁きかけてくれていたのですか」

何もなかったはずの空間から、きらきらと光をまとったアポロンが顕現し語りかける。

「私の名はアポロン。ようやく私の声が届いたか、我が息子よ」

アポロンの姿を見た明里はその場にへたりこむ。「あ…ああ……………」

そして、明里は満面の笑顔を見せた。「アポロン様……あなたが、歌をくれたんですね。あなたは俺の師匠です！」アポロンはPCたちに語りかける。

「私の権能は光明、医療、そして詩歌だ。明里は神子としてはまだ使いものにならないが、おまえたちの傷を癒すくらいはできるだろう」

「せいぜいしごいてやってくれ。それではな」

芸術の神の祝福を受けた彼は、霊的な音を聞き、楽器を奏でることができる。

※【供物の青年】を経た場合、以下の描写はしない

「みなさん、助けてくださって、ありがとうございます」

「頭の中に情報が流れ込んできて。いまはっきりと理解しました」

「あなたたちも、神の血を受け継いだ神子なんですね」

彼は感謝しているようだ。

全員《協力者》の欄に、明里からの想いを1点獲得できる(関係はPCが自由に決めてよい)。

また、明里が決戦フェイズ開始時まで無事であった場合、戦闘前に医霊の祝福を受けられる。

2サイクルが終了すると決戦フェイズへ。

PCは移動判定を行う。

セッション中に明里が重症を追っている、または死亡している場合は

NPCによるプラスの効果を受けない。適宜ネガティブな言い回しに変更する事。

移動判定を終え、水上音楽堂についたあと

物陰にうずくまりもぞもぞと蠢いている黒い影が見える。西郷隆盛だ。像であったはずの彼も神話生物の影響を受け、生きているようにふるまう。

「いかにも、西郷隆盛でござす」

「わが愛犬ツンが怪物にされ、おいどんもほとほと困り果てている次第でござす」

「上野の杜を見守る筈の我らが、人々を傷つけてしまうとは。悲しいがおいどんにはなにもできぬ。どうかツンを、この公園を元に戻して頂きたい。この通りだ」西郷さんはふかふかと頭を下げる。

※明里が生きていれば以下の描写を加える。

「ケルベロスは本来地獄の番犬。冥府を出たいというほんの気持ちで影霊をつくり、ツンさんに宿ったのかもしれませんが」と説明する。

水上音楽堂の中からは、ケルベロスの唸り声が響いてくる。

「あれが、神話生物……」そうつぶやく明里の声は小さく震えている。

「アポロン様より与えられた力には、医療に関するものあると伺いました。俺でも、力になれるでしょうか」明里が手をかざすとやわらかな青白い光が一同を包み、体中に活力が満ち溢れてくる。

ここで全員が医霊の祝福を受けられる。1D6点生命力を回復するか、変調を回復できる。

明里が取り出した赤い万年筆を振ると、光の弓が現れる。

「いざとなったなら、俺も、師匠から与えられたこの弓で、援護します……」

まだ声は震えているものの、彼の瞳には決意の光が宿っている。

一同は準備を行い、決戦へ挑む。

決戦フェイズ終了後【ケルベロスの最期】

とどめの一撃を受けたケルベロスは、唸り声をあげながらもがきそして、最後の力を振り絞り、《PC1》へ突進してくる。

「《止めを刺したPC》さんッ！！ 最後の一撃を！」明里が叫ぶ。

※ここで、PCに自由にRPをしてもらう。

今度こそ息の根を止めたケルベロスは、さらさらと光の粒になって消えた。

>【エンディング】へ

【※セッション中に導きの歌を使用しているPCがいた場合の特殊描写】

とどめの一撃を受けたケルベロスは、唸り声をあげながらもがきそして、最後の力を振り絞り、《PC1》へ突進してくる。

「《導きの子のPC》さん、お願いします。《導きの歌》を歌ってください！」明里が叫ぶ。

『……記憶の海を辿って……』 ※任意でBGMに主題歌をかける。

《導きの子のPC》の声に、明里が歌を重ねる。

『神話が始まる』

ケルベロスがぐらりと揺らぎ、その動きが止まる。そして眠りにつくように、フェイドアウトしていく。

「…《導きの子のPC》さんの歌を、真似てみたんです。……『木霊』みたいに、俺の心に残っていて。素敵な音楽を、ありがとうございました」

「人前で歌うなんて、はじめてだったんですよ。あは、なんだか恥ずかしいな」

>【エンディング】へ

【エンディング】

ケルベロスは消滅し、絶界の歪みも晴れていく。冥界への入り口は閉じ、咲き乱れていた蓮はその花卉をとじてまた眠りについた。なにごともしなかったように。

「俺も、力になれて、よ、かつ……………」

言いきる前に明里は気を失う。緊張の糸が切れたのだろう。

事件の顛末を報告に、万神殿へ戻ろう。西郷隆盛の像も、こころなしか微笑んでいるように感じた。

【明里が生け贄となって死亡したが、ケルベロスを倒した場合】

絶界が晴れても、ケルベロスに喉を喰い破られた明里だけは、目を閉じたままぴくりとも動かない。彼は死んでしまった。 ※ここで嘆願判定ができる。

※嘆願判定に成功した場合…明里の傷はあっというまに塞がり、顔に生気が戻ってくる。

※嘆願判定に失敗する、もしくは誰も嘆願判定をしなかった場合

光をまとったアポロンが顕現し、明里の死体を抱きかかえる。

「死んだか」「人間のつくりなど簡単だ。こいつは私が治してやろう」

「明日にでもなれば、息を吹き返すだろう。ただし、事件に関わる記憶はすべて失う」

「おまえと、友人であったことも」 そう言って、《PC1》を確かめるように見やる。

以降は個々のエピローグ。詳細は各 PC にゆだねる。

《PC1》

明里と顔を合わせ「これからも改めてよろしく」とふたたび友情を深める。

いつか、あなたと明里が共に戦う日も訪れるかもしれない。

【NPC が死亡した場合】

あなたは首に包帯を巻いた明里を見つけた。

彼は目が合うと一瞬考え込むようなそぶりを見せ、口をぱくぱくと動かす。

「こんにちわ」と言ったようだが、声は聞こえない。彼は声を失ってしまった。

そして、明里は何事もなかったように立ち去る。「これでよかったのか?」と、親神が問いかける。

まわりの友人たちも、明里とあなたが友人であったことをすっかり忘れている。

これからは、二人は別々の道を辿るだろう。

その道はまた交わるかもしれないし、二度と交わらないかもしれない。

※この場合、任務は失敗となる。

《PC2》

親神に「仲間とはよい友達になれそう?」「それはよかった」「あなたたちのこれからの冒険に期待しているわ」と今回の働きをほめられる。

描写は関係により適宜変更する。

【NPC が死亡した場合】

親神は言う。「仲間を失ってしまったのね。次は頑張りなさい。もう二度と、友達を亡くさないように。つないだその手をはなしてはだめよ」

※この場合、任務は失敗となる。

《PC3》

西郷隆盛像の噂はぴたりと止んだ。「あなたたちの活躍のおかげだね」と親神は PC をほめる。

「…ねえねえ、動くハチ公の噂、知ってる?」 噂は次々現れる。まだまだ休めそうにない。

《PC4》

親神は上機嫌だ。

「いやー、いい冒険をしたようだね。楽しい土産話だったよ」

「ケルベロスを眠らせるための曲。今度はわたしにも聞かせてくれないかい？」
(竖琴を持ち帰れなかった場合は、「土産話」という体で任務成功とすることができる。)

【NPC が死亡した場合】

「大変な冒険をしたようだね。おつかれさま」

「土産話にしては後味が悪いが、まあ、頑張った方だろう」

親神は苦虫を噛み潰したような顔をしながら、あなたをなぐさめてくれる。

上野公園試練表 1D6

1:あなたは真っ黒い空間に放り出された。暗い！なにも見えない！ここはどこだ！？

取り乱しているところを仲間に目撃される。情けない。

いちばん高い想いを持つ人物の想いが反転する。

2:愛犬ツンとはぐれた西郷隆盛の像に追いかけて回された。

【愛】で判定に成功すると、西郷隆盛から「ツンをもとに戻してやってほしい」と懇願される。この任務を成功させれば、リザルトで 20 点追加経験値を獲得できる。

判定に失敗すると、活力が一点減る。

3:空間の歪みに足を突っ込み、投げ出された先は池の中だった。

1D6 点生命力を減らし、青のインガをひとつ獲得する。

4:さんざん迷い疲れはてたが、回り道したおかげで役に立ちそうなものを見つけた。

1D6 点生命力を減らし、ランダムアイテム表を振りアイテムをひとつ獲得する。

5:うっかり冥界に片足をとられ、亡者にあの世へ引きずり込まれそうになる。

【霊力】で判定し、成功させれば無事脱出できる。

失敗すると白のインガがひとつ失われる。

6:迷子になり、なぜか親神の聖地へ辿り着いてしまった。

親神はごちそうを振舞いあなたを盛大にもてなしてくれたが、それどころではない！

生命力を最大まで回復し、親神からの想いを反転させる。

また、聖地での買い物ができる。

NPC・敵データ

英明里:アポロン／創世の子

レベル 0 生命力 13、武勇 A／技術 B／頭脳 B+／霊力 B+／愛 B+／日常 C

【医霊】PC の生命力を 1D6 回復するか、変調を回復することができる。

【日輪の矢】1D6+赤の領域覚醒段階ダメージを与える。命中判定がクリティカルになった場合、1D6+赤のインガの数ダメージを与える。

※明里が決戦フェイズまで生き延びた場合、NPC として欄外に配置し

どちらか 1 回を任意で支援行動として使用してください。

ケルベロスの敵データは基本ルールブック掲載のものと同じですが、数値を変えています。

レベル・予言による祝福で調整をおこなってください。

またパラグラフ名による内容の予想を防ぐため、以下のように名前・説明を変えています。
NPC がすでに死亡している場合、PC たちをかばって西郷隆盛の像が生贄となります。

ケルベロス Lv4 75⇒55

L4【本体】獣、犬 / 攻3 防2

【追跡者】追撃ラウンドの間、脅威によって与えるダメージが3点上昇する。

【首交代】乱戦ラウンドの終了時、本体が受けている変調をすべて回復する。

パラグラフ1

番犬の威嚇(吠え声) 9

【術式】風、口、音 / 攻+0 防-1

判定:【頭脳】

【術式】全員がファンブル表を使用する。

全身を震わせるケルベロスの咆哮。その声に誰もが身をすくませることだろう。

パラグラフ2

地獄の牙(かみつく) 7

L1【攻撃】実体、口 / 攻+1 防+0

判定:【武勇】

【攻撃】2D6

地獄の番犬の鋭い牙が神子を襲う。まともに食らえばただでは済まないだろう。

パラグラフ3

猛攻撃(なぎはらい) 12

【攻撃】実体 / 攻+1 防+0

判定:【技術】

【攻撃】1D6+2 欄外にいない PC 全員が目標となる。

全力でスタジアムを駆け抜ける、ケルベロスの捨て身の体当たり。

パラグラフ4

楽霊への怨嗟(生贄) 11

【術式】呪詛 / 攻+1 防-1

判定:【武勇】

【術式/強化】本体の【生命力】が1D6点上昇し、この戦闘の間、分類「攻撃」の脅威すべての威力が3点上昇する。

【術式/生贄】NPC1 人を死亡させ、黒の領域にインガを2つ配置する。

冥府でオルフェウスに眠らされ、番犬としての誇りを一度は失ったケルベロス。

その屈辱は怨嗟へと形を変え牙を研いでいる。

パラグラフ5

三つ首 13

【攻撃】実体、口 / 攻+1 防+0

判定:【頭脳】

【攻撃】1D6 この脅威は3回攻撃を行う。

怪物には三つの首があり、独立して行動する。息はぴったり合っていて仲間割れは期待できない。