

施設

【椅子の部屋】

探索者たちが最初に目を覚ます場所。
一般的な狭い洋室。
椅子が所狭しと並んでいて、倉庫のようになっている。

椅子でふさがっていて見えにくいですが、ドアを見つけることができる。

●ここからの移動先

【廊下】

●スキル情報

注視（ドア）
木製の普通の扉。
周囲の椅子を少しどかせば開けることができそうだ。

注視（周囲、床）
→メモを見つけることができる。

- ・ 不思議な文字で書かれているが、
探索者の頭の中に
語りかけられるようにして、その内容を読むことができる。

「ああ。また椅子の日です。
毎回毎回片付けるのも、ひと苦勞ですよ。」

どうやら日誌の一部のようで、日付が書いてある。
-羊の月 1番目の木曜日-

注視（椅子）
アンティーク調のソファからパイプ椅子まで、
年代から種類まで様々な椅子が並んでいる。
なかにはふかふかで寝ころべる椅子もいくつかあり、休むことができそうだ。

聞き耳→外から猫の鳴き声がする。
(一度聞いた後は、何も聞こえません)

【廊下】

普通の廊下。吹き抜けになっている。
ここは二階のようで、階段を下った下の方に広間が見える。

*初回侵入イベント：「猫の影」へ

●ここからの行き先

【椅子の部屋】

【資料室】

【1F広間】

【隠し通路：子供部屋】

*イベント：【隠し部屋への通路】消化後

●スキル情報

注視→資料室とかかれた白い札のついたドアと、魔女の像を見つけることができる。

聞き耳→下の方から忙しそうな足音が聞こえる。

※下に行って、少女がいないことを確認した後でも、不思議と足跡だけは聞こえます……

【資料室】

頑丈な扉に鍵がかかっている。
ドアの下に小さな猫用の窓がついている。

- ・ ドアを注視→厚めの金属製のドア。鍵は頑丈にかかっている
- ・ 窓から注視→猫の姿は見えない。本棚が並んでいることはわかる。
少し埃っぽいので、探索者はくしゃみをするかもしれない
- ・ ドアを破壊→見えない鏡のようなものではじかれる。どうやら魔法がかかっているようだ

★<魔法の鍵>を入手した後、侵入できる

★<情報：札の色>を入手している場合
札の色は青色をしている。
炎術系の魔術を使えば、扉の封印はとける。

椅子の部屋より少し広いくらいの空間に、本棚がずらりと並んでいる。
陽光はカーテンで遮断されており、少し埃っぽい。

●スキル情報

<注視>

- ・ 周囲
本棚が並んでいて通路はせまく、一列にならないと歩けない。
窓はすべてカーテンで閉じられていることがわかる。
- ・ 本棚/本

古い魔法書がたくさん並んでいることがわかる。
中身は見知らぬ古代文字で、探索者たちには読むことができない。

探索者たちは、その中でひとつ、紐で綴じた日誌のようなものを見つけることができる。
：入手アイテム ★謎の日誌

・本を幻視、霊視、もしくは図から考察

古代文字や絵から、「蜘蛛の悪魔」について著された本ということがわかる。
腹部に注釈がついており、腹の中には卵がたくさん詰まっている、
ということが書いてあるのを絵から読み取ることができる。
探索者はここでSANチェッ・・・ウソです。ちょっと気味が悪く感じるでしょう

他に読めそうな本を探すと、「魔女と林檎」について書かれた本を見つけることができます。

魔法の文字は探索者にかたりかけます。

” 願いの林檎は、人を喰らった悪魔の血
願いの林檎は、魔女の持ち物
願いの林檎は、忠実な魔術師への褒美”

<聞き耳>

どこからか、薄暗い穴の中から響くような、気味の悪い呼び声が聞こえてきます。
・・・そのまま耳を傾けますか？

そのまま耳を傾けると、☆魔女の亡霊と戦闘

*2回目以降は何も聞こえません。

勝利→

イベント：悪魔「ファウスト」との対面

敗北→

広間で目を覚まします。
少女の姿は見つかりません。時計は1時間進んでいます。

【広間】

暖炉、大きな時計、大きな鏡、客用のテーブルセットがあります。

奥の大きな窓からは庭が見えます。
心地よい日差しが差しこんできています。

*初回侵入イベント：「少女との出会い」へ

イベント消化後は、少女がいる。
(前イベントでいなくなっている場合、時計を変えるまで表れない)

魔術師は毎17時に訪れる。
(イチゴを与えた後は、ずっといる。)

●ここからの移動先

【2F廊下】

【庭】

【地下室】

●スキル情報

<注視>

- ・内装についての注視
「内装」各項目へ
- ・周囲

手入れの行きとどいた綺麗な洋室だということがわかる。
高い天井からは、星を模したオーナメントが下がつり下がっている。

- ・オーナメント
探索者たちに「惑星」がわかれば、
12星座の守護惑星が飾られていることが分かる。
わからなければ、天球型の飾りだということが分かる。
どちらにせよ、魔術師の趣味らしいことがうかがえる。

<聞き耳>

チクタクとオルゴール入りの時計が立てる音、庭からの水の流れる音が聞こえる。
日が心地よいこともあり、探索者たちは眠気をさそわれるかもしれない。

●内装

【テーブルセット】

アンティーク調の、こげ茶色の木製のテーブルセット。
特に変わった点は見受けられない。
ただ、上に乗っている紅茶やお菓子は、いつでも焼きたて、淹れたてほやほや。

【暖炉】

何の変哲もない暖炉ですが、火はときおり色を変えます

注視すると、遠い昔の記憶であろう、黒衣の魔女が焼かれる姿が浮かび上がります。
SANチェックはありませんが、探索者たちは不穏な気持ちになるかもしれません。

【時計】

様々な仕掛けが施された大きな時計です。探索者たちの背丈ほどはあるでしょう。
魔法の文字で、
「ひつじのつものから、うおのひれまで」と刻まれていることがわかります。

<注視>

仕掛けがあり、鍵がかかっています。小さな窓の中に、
牡羊、牡牛、双子、蟹、獅子、乙女、天秤、蠍、射手、山羊、水瓶、魚
・・・と、12のモチーフがならんでいます。
モチーフは回転式になっていて、手前の矢印に合わせることができます。

下にも仕掛けがあり、
こちらは月、火星、水星、木星、金星、土星、太陽の7つの絵と、
1～4の数字が書かれた、回転式の文字盤があることがわかります。

どうやら、これで暦を知ることができるようです。
今は、「羊・木星・1」に会っています

- ・仕掛けの下には魔法の文字で、「羊の月、1番目の木曜日」と記されています

・さらに注視すると・・・？
仕掛けのいちばんすみに、黒い丸がかかれたスイッチがあります。

・ここは鍵がなくてもいじれます。
スイッチを押すと、あたりは真っ暗になり、
探索者たちは急激な眠気に襲われ、その場で眠りこんでしまいます。

夢の中で、あのオレンジ色の猫と出会います。猫は一言いいます。
「ずっと寝ていたい？・・・やれやれ、ずいぶん怠け者のお客さんがきたもんだ！」

探索者たちは目を覚まします。時計の時刻は昼を指しています。
暦は「羊の月、2番目の火曜日」を指しています

※探索者のHPが5回復します。

<聞き耳>

かすかな歯車の音が聞こえます。

★魔法の鍵 入手後、仕掛けを動かすことができる。
→◎イベント：【ひつじのつのから、うおのひれまで】

【大きな鏡】

大きいこと以外は、何の変哲もない鏡です。
探索者の全身を映すことができます。

【庭】

日当たりのいい庭です。
しかし、手入れはあまりいきわたっておらず、ぼうぼうと草や野花が生えています

<注視>した後、よく探すと、猫に会えます
探索者を見つけると素早く逃げてしまいます

捕まえると、探索者を引っ搔いて逃げてしまいます

庭は、手入れをすることができます
・・・しかし暗くなるまでに終わらせることは難しそうです。

夜が明けるとまた元に戻ってしまいます

@一日中明るい、太陽の日に作業をするのがよいでしょう

●ここからの移動先

【広間】

●スキル情報

<注視>

- ・ぼうぼうと草が生えています。しかし足元に異物を発見します。
よく見ると猫のゲロでした。運が悪い探索者はそれを踏んでしまいます。

ゲロには草がまじっていますね。
毛玉を吐いたようで、餌を食べた痕跡はありません

- ・やれやれと改めてあたりを見渡すと魔女の像があることに気がきます
→魔女の像を注視→【黒衣の魔女】へ
- ・手入れをする、もしくは草の方を注視すると
像のそばに野莓を発見することができます

入手アイテム ★野莓

<聞き耳>

- ・そよそよと風の音が聞こえます。小鳥たちは歌を歌っているようです

【黒衣の魔女】

隅に立っている、黒衣の魔女の像
穏やかな笑顔で、開いた掌を見つめている。
掌の上には、なにかを乗せることができそうだ。

掌に ★願いの林檎を乗せる→イベント：【隠し部屋への通路】へ

【地下室】

冷たい石の壁の暗い部屋。
明かりもないので、真っ暗です。何も見えません。

<注視>

明かりをつけないと何も見えません。

<聞き耳>

奥からかすかに鎖のすれる音がします。

真っ暗な状態で奥に進むと、
突然獣のおたけびが聞こえ、☆ヘルハウンド と戦闘に入ります。

敗北した場合、GAMEOVERとなります

- ・明かりをつけた場合

☆ヘルハウンド は現れず、
そこにはオレンジ色の猫・・・ではなく、白黒ぶちの普通の猫がいます。
見たところメスのようで、子供を産んでいます。

探索者たちが近寄ると、こちらに威嚇してきます。

→他に何か見当たるものはとくにありません。

@ 蠍の月に合わせてからここへきてみると・・・？

→イベント【ひつじのつものからうおのひれまで】～蠍の月、四番目の土曜日～

【隠し通路：子供部屋】

狭い通路を抜けると、
壁と天井に星空が施された、広い子供部屋にたどりつきます。

小さな二つのベット、たくさんのおもちゃ、
大きなグランドピアノが中央に置かれています。

●ここからの移動先

【廊下】

●スキル情報

<注視>

・周囲

天井には星が描かれ、それぞれに星の名前、星座の名前がかかれています。
蠍の形をした星の尾には、赤と青のらくがきを見ることができます。

→らくがき

L,Sと書かれていますね。筆跡は子供の物です。

・グランドピアノ

楽譜が置かれています。
探索者が楽譜を読むことができれば、
一階の時計のオルゴールで流れた曲とおなじものだとわかるでしょう。

片目を隠した青髪の少女と赤髪の少年の似顔絵が飾られています

→クレヨンで描かれています。拙い手で描かれたもののようで、色が混じり合っています

・二つのベット

ふかふかですが、探索者が寝ころべるサイズではありません。
赤のシーツと青のシーツで分けられています。

・おもちゃ箱

くしゃくしゃになった手紙と、錆びたハサミをみつけます。
クレヨンではなく、血で書かれたもののようです。色あせています

「かあさん なかないで」

<聞き耳>

遠くで猫の鳴き声が聞こえた気がします。
どうやらお腹をすかしている様子。
どこから聞こえるのかはわかりません

アイテム

★アイテム

<魔法の鍵>

魔術師の所持品。小さな金色の鍵。
調度品のように、細かい装飾が施されている。

① EDで持ち帰ることができた場合の効果：
魔法の鍵。一度だけ使える。
どんな錠前でも開けることができる・・・かもしれない。

※ 開けることができるかどうかは、そのシナリオのKPの判断に任せます

<願いの林檎>

甘い蜜の香りがする、真っ赤に熟れた林檎。
食べると、各ステータスがシナリオ1D5UPする。
また、気絶した相手に使うことで、
戦闘不能から復活、1d5のHP回復を得る。

<謎の日誌>

紐で綴じられたぼろぼろの日誌。
魔法がかかっているのか、不思議なことに、
文字が語りかけてくるようにして、
探索者たちはところどころ、内容を理解することができる。

・さらに注視すると、空白のページに走り書きがある。
「休みの日は、時計を止めるに限りますね」

-双子の月 3回目の日曜日-

今日は面白いものが見れますよ。
鏡の前に立ってみてください。

-獅子の月 2回目の金曜日-

今日は太陽の日です。
1日中じりじりと熱くてしかたがない。
夜でも明かりをつけなくていいのは、
節約家の私としては、良いことなのですがね。

-蠍の月 4回目の土曜日-

L、S、おめでとう。
地下にプレゼントを用意しておきました。

-魚の月 4回目の日曜日-

今日は水の日です。家じゅう水浸しです。
資料を昨日のうちに片付けておいてよかった。

<少女の手鏡>

何の変哲もない、ちょっと大きめの手鏡。

<水のお守り>

水の日対策らしい。・・・お守りというか、雨ガッパだこれ。
持ち主とその持ち物を水から守ってくれます

<金のジョウロ>

・・・何に使うものでしょうか？庭の手入れには役立ちそうです。

<猫の餌>

何の変哲もない猫の餌。
毛玉がフンと一緒に出るタイプらしい。

使用すると、ケイトがどこからともなくやってきて喉をならす。
尻尾で、帰りたいかい？というようなことを合図すると、探索者の返事を待ちます。

いいえと答えた場合、餌は食わずに、またどこかへいってしまいます。
はいと答えた場合、餌を食べてから、にゃあと一鳴きし、ついてくるように促します。

そのままついていけば、いつのまにか探索者たちは真っ暗な中に扉がある空間へ出ます。
そこから出れば、ここから脱出することができるでしょう。

@水龍を倒している

「ごろごろ」探索者にずいぶんなついたようで、足元にすり寄ってくる。
撫でようとした途端にゲロを吐くが、そのゲロの中に何か光るものがある。
拾うと、それは魔法の鍵だった。

→★魔法の鍵 を持ち帰ることができます

@幸運のコインを手に入れていて、交換していない場合 ※交換済みでも可

「にゃんと！？君たち”アレ”を手に入れたのかい！？」

なんと、猫が人間の姿になる。オレンジ色の髪をした男は言う。

ええ、交換してないの！？なんだいなんだい、君ってやつはとっておきだなあ！
じゃあ、これをプレゼントしちゃうよ。ねこしっぽだにゃん。とってもキュートだにゃ。

・・・それだけって？・・・それだけにゃん。
幸運は逃さないうちにつかんどくもんだにゃん！
まあ、いいでしょ、僕に会えたのが、せめてもの幸運ってことで」

交換していな場合：入手アイテム ★ねこのしっぽ

<幸運のコイン>

シャウラが言うには、とっても珍しいものらしい。
ファウストか魔術師に見せてみよう。

そのまま持ち帰ることもできる。
特にアイテムとしての効果はありません。

ファウスト：

「こいつア珍しい！ 勇気ある魔術師だけが得ることができるコインじゃないか。
イイネ、それなら悪魔の持ち物とも交換出来るぜ？今揃ってるのは人魚の声とイカサマのダイスだよ。いかがかな？」

→どんな効果？

- ・女物だな。アクセサリみたいなもんさ。
その声を聞いただけで相手は機嫌を良くして、いい情報を聞き出せるかもしれないし、甘い言葉で惑わすこともできるかもしれないぜ。
- ・イカサマのダイス、その名のとおりさ。ヒヒ、振ってみりゃ分かる。クセになるぜ

入手アイテム【人魚の声】

女性限定アクセサリ。
話術ロール、説得ロール、甘言ロールの成功と同様の効果が得られる。
使えるのは1回まで。

入手アイテム【イカサマのダイス】

イカサマ用のダイス。
ダイスロール結果に<+5、or-5>の効果が得られる。
使えるのは3回まで。

魔術師：

「なんと、それをどこで？ ああ、美しい。私も憧れるんです、そのコインを手に入れられるのを」

ほれほれとした顔でコインを眺めます。目の輝きには少年のような童心が感じられます

「ええ、林檎？そんなものとは交換できませんよ、林檎は魔の物。
コインは・・・そうです、その名の通り幸運のもの。
呪われた品とは結びつけてはいけません。それでしたら・・・」

「この種を渡しましょう。
庭に埋めて、太陽をたくさん浴びれば、きっと新しい芽が芽吹くでしょう」

入手アイテム【幸運の種】

ころころとした身の詰まった種。
植えれば何か芽吹くかもしれない。何が生えるかはお楽しみ

大きな種なので、一度植えて掘り返すこともできる。

*太陽の日に庭に埋めて、金のジョウロで水をあたえると、芽吹きます
そのほかの日に植えても芽吹きません

芽吹くと・・・？

<黄金の実>

芽吹いた木から採取できる実。
そのシナリオでの各ステータスを1d5上げることが可能。
1回、一人だけ使用できる。

<ねこのしっぽ>

男性女性共用アクセサリ。

特に効果はない。

可愛いカオしてふってみたら、GMがおまけしてくれるかもしれないにゃ。

イベント

【猫の影】

かけていく猫の影が見える。

後を追う→

資料室とかかれた札のついたドアへ辿りつきます。

資料室には鍵がかかっており、探索者たちは入れない。
ドアの下に小さな窓がついており、猫はここから出入りした様子。

- ・ ドアを注視→厚めの金属製のドア。鍵は頑丈にかかっている
- ・ 窓から注視→猫の姿は見えない。本棚が並んでいることはわかる。
少し埃っぽいので、探索者はくしゃみをするかもしれない
- ・ ドアを破壊→見えない鏡のようなものではじかれる。どうやら魔法がかかっているようだ

【少女との出会い】

忙しそうに走り回っている15ほどの少女と出会うことができる。
片目を隠した青髪に、大きな三白眼の瞳をしている。

少女は、探索者たちを見つけると、こちらに駆け寄ってくる。

片目を隠した少女(NPC)「よかった、探してたの。……きっと、迷って困ってるんじゃないかと思って」

片目を隠した少女(NPC)「あの子——猫を追ってここへ来たんでしょう？ときどき、それで迷い込んでくる人がいるの」

「ここはね、とある魔術師の館。私はその魔術師さんの付き人をしているの。
ケイト——あの猫はね、魔術師さんの飼い猫で、好奇心が強くてね。ときどき人を連れてくるの」

「ああ。あたしは、シャウラという名前。蠍の毒針の星から名前をもらったのよ。
魔術師さんが、つけてくれたのだけど」

「それで、ここから帰る方法なんだけど・・・、生憎、今魔術師さんは留守にしているの。
よかったら、お茶を用意したから、帰るまでゆっくりして行って。
館の中は好きに見て行って大丈夫よ」

* 「17時ごろ」に魔術師は帰ります。
広間の時計が、オルゴールを鳴らし、「12時」を知らせます。
探索者たちはお腹がすいてくるころでしょう。
テーブルセットにはマフィンやケーキなどのお菓子と、
暖かな紅茶が用意されています。

(時計を注視)

大きな時計ですが、詳細は近くへ行ってみないとわかりません。
近くで見る場合→施設【時計】へ移動

(テーブルセット、食べ物を注視)

品の良いアンティーク調のテーブルに、お菓子類と紅茶がおかれています。
どうやら焼きたてのようで、とてもいい香りがします

(聞き耳)

綺麗なオルゴールの音がします。探索者たちはどこか懐かしい気持ちになるかもしれない。

◎詳細→人物：【片目を隠した少女】

【17時、魔術師の訪問】

広間に向かうと、虹色の髪をした背の高い魔術師がマフィンをはおぼっています。
どうやら急ぎのようで、腕時計をやたらと気にしています。

探索者に気が付くと、

「やれやれ、また客ですか。質問は3つまでとします。

あの娘にも聞いたとは思いますが、ここは自由に回ってもらってかまいませんよ。

空家みたいなものですからね。施設についての質問は、いくらでもどうぞ。

時間が許すかぎりですがね」

2回目以降

「あなたたち、まだいたんですね。

まあ、よろしい。質問は3つまでとします。

ああ。施設についてはいくらでも聞いてください、時間が許す限りは答えましょう」

*毎17時、質問が3つできます。

1つの質問についての詳しい情報は質問数に数えません

KPの判断でカウントお願いします

「～つ目の質問ですね。よろしい、お答えしましょう」

「さて、質問の時間はこれで終わりです。私は仕事があるので、立ち去りますよ」

そうすると魔術師は広間の外に出ていき、どこかにいってしまふ。

◎詳細→ 人物：【星宵の魔術師】

【悪魔・ファウストとの対面】

突如、背中に蜘蛛の足を生やした悪魔が現れる。

「ヒヒッ、お前ら、見かけによらず、結構やるじゃねエか。

報酬にこれをくれテやるよ。アイツ、オレに引っ掛かって、ずいぶん邪魔だったんだ」

アイテム ★願いの林檎を手に入れます

そうすると、悪魔は黒い霧の中に姿を消します。注視をしてもあとかたもありません。
聞き耳はすることはできます。ヒヒッと生意気な笑い声が探索者の耳に届くでしょう。

【隠し部屋への通路】

探索者たちが魔女の掌へ林檎を置くと、

二階のほうでしょうか、

がこん、と遠くから音がするのが聞こえます。

【ひつじのつものから、うおのひれまで】

時計の仕掛けによっておこるイベント。
日誌の日付どおりに合わせると、それぞれ違うイベントが起きる。

各星座イベント項目へ

- ふたご座
- しし座
- さそり座
- うお座

人物

人物：【片目を隠した少女・シャウラ/NPC】

広間にいる。
いなくても、呼べばどこかから返事をして出てくる。

「ごめんね、忙しくて・・・なにか御用？」

<ステータス>

HP6 攻撃4 魔適4 耐久4 魔耐3 素早さ9

所有武器（時計の影に隠している）

メランコリア

…短刀。細くて青い刀身をしている。固定ダメージ3

固有スキル

【魔法剣・氷刃】1d4+3 *魔法攻撃扱い
【おまじない】1d5 対象のHPを回復
【大蠍召喚】大蠍を盾にします
1d5のダメージ軽減

共通スキル

攻撃_素手 攻撃_武器、庇う
幻視、忍び歩き、隠れる

<注視>

片目を青い髪で隠した、細身の少女だ。年は15歳ほどに見える。
なにやら忙しく広間をぱたぱたと出入りしている。

<聞き耳>

少女らしい、すんだ声だ。

<精神分析>

探索者の出現に、そう驚いてはいないようで、むしろ慣れたものといった様子。
普通の客人のように迎えてくれている。

・時計の事

「あの時計、不思議でしょ？でも、用事があるときしかいじっちゃダメ。
もっとも、鍵をかけて、いじれないようにしているんだけどね
何故って？ ——それは、秘密！」

・鍵の事

「ああ、鍵・・・預かってはいるんだけど、魔術師さんの許可がないから・・・」

「ごめんね。あたし、ここを任されている身だから。」

→話術ロールに成功 <情報：札の色>

「・・・じゃあ、資料室の秘密の開け方だけ教えてあげる。」
「札の色はみた？実は、色が変わるのよ。それと反対の色の魔法を使えば・・・」

「ええ、真っ白！？うーん、やっぱり中で悪戯している子がいるのかも。もう一度、行ってみた

ら？」

→説得ロールに成功

「どうしても？ うーん・・・大丈夫かな・・・」

「時計は絶対にいじっちゃだめよ。それが約束できるなら」

アイテム ★魔法の鍵 入手

→ドッペルゲンガーのこと

「あの子たちに会うの！？・・・だめよ。あの子たちとっても悪戯好きで、キケンだから。これを持って行って。きっと役に立つわ」

アイテム ★少女の手鏡 入手

「ずいぶん昔に、魔術師さんがあの鏡に封印したのよ。いつも隠れてるから、なんの変哲もない鏡に見えるけどね」

・ 黒衣の魔女の事

「ああ、廊下の像のことね。綺麗な手をした人でしょう」

・ 焼かれる魔女の事

「・・・。いやね、今日はそんなものが見えたの？
あまり、気にしないでね。魔女の火あぶりなんて、よく聞くでしょ？」

→説得、話術ロールに成功

「・・・ひどい話だとは思わ。だって、あの人は人を愛しただけだから。それだけよ。魔女は愛を知ってはいけないんですって。本当に、寂しい人だったの」

→詳しく聞く

「・・・ごめんなさい。これ以上は」

少女は口を噤んでしまいます。

<精神分析>

すごく怯えていて、これ以上思い出したくないといった表情。
こころなしか震えていて、目も赤い。

人物：【星宵の魔術師・キーウエ/NPC】

広間に現れる。

毎17時、3つの質問、あるいは15分間だけ話ができる。

所有武器

つけ爪・・・杖代わりのとがった爪。固定ダメージ2

固有スキル

【星天の宴】 1d3ターンの詠唱が必要
流星群による全体攻撃。1d（魔法適正）のダメージ

【星の導き】
自身/他者に使用可 1Rに1回 宣言技能
ダイス結果に(自身魔法適正-1d)を加える

【蝕む闇】

1戦闘につき1回まで使用可

3Rの間、
敵PTのあらゆる技能に1d6のマイナス修正を加える

共通スキル

幻視、隠れる、忍び歩き
攻撃_素手 攻撃_武器
狐火、結界

所有アイテム

★陰る月

1回だけ使用可能。1Rの間固有スキルを封じる

倒すと、★陰る月を報酬としてもらえる

<注視>

虹色をした長髪のやややせ気味の男。青いマントをはおっている。
忙しそうに腕時計を確認しながら、マフィンをはおぼっている。

<聞き耳>

もそもそマフィンを食べる音がする。

<精神分析>

忙しそうではあるが、探索者の出現を面倒には思っていない様子。
さっぱりした対応だが、一応客人として迎えられているようだ。

@幸運のコインを見せると、アイテムの交換ができます。

→アイテム：★幸運のコインへ

・名前を聞く

「ああ、申し遅れました。星宵の魔術師、キーウェと申します」

・帰る方法

「ご迷惑をおかけしましたね。館への滞在や探索は自由ですが、
帰りたいのであれば扉を用意できますよ」

帰りたい、というと魔術師はほおぼっていたマフィンを飲み込み、
長い付けづめをひと振りします。

すると、大きな扉が現れます。探索者たちはそれをくぐることができます。
シャウラが見送りに手を振ります

「さようなら、旅の方。気を付けて帰ってね」

@館から脱出し、シナリオクリアとなります

・鍵のこと

「ああ、鍵ですか。・・・見たところ、あなたたち旅には慣れていそうだ。
鍵を渡してもいいでしょう。
自由にお使いなさい。ただし、身の安全は保障しませんよ」

★魔法の鍵 入手

→すでに入手している場合

「ああ、そういえばシャウラに渡したままでした。あの子から受け取りましたか？
・・・よろしい。見逃すとしましょう。ただし、身の安全は保障できませんよ。」

もう遅いかもしれませんがね」マフィンをほおばりながらいます。

・猫の事

「あれは私の飼い猫です。まったく、どこをほっつき歩いているのやら。いつも腹を空かせているから、餌でもやればすぐによってくるでしょう。」

・・・まあ、生憎その餌を切らしているのですが。人間の食べる物をやっても無駄ですよ、変に躰がよくてね」

→説得、話術ロールに成功

「弟子に買いに行かせましたがね
・・・どこに行ったんでしょうか、てんで姿を見せませんね」

→弟子？

「シャウラの双子の弟です。見かけませんでしたか？
顔はそっくりなので、すぐにわかるはずですよ」

・（名前を出して）レサトのこと

「ああ、名前を聞くのもいいですね。
・・・弟子ですよ、猫の餌を買うのを頼んだっきり顔を見せなくてね」

・（大樹の星での事を話す）

「はあ・・・異世界ですか。
この世界じゃあんまり珍しいことじゃありませんけど、聞いたことないですね。
まあ、居場所がわかっただけでもいいでしょう。
もう15ですし、自分でなんとかしてほしいところです。
記憶が戻ったら、猫の餌を早くしろとだけ伝えてください」

・椅子の部屋のこと

「あの部屋は倉庫兼寝室です。慣れると結構寝心地がいいですよ」

「あの部屋にとくに仕掛けはありませんよ。寝どこにそんなものがあっちゃあたまらないでしょう」

・広間のこと

「ここですか？綺麗に掃除されているのはシャウラのおかげですね。あの子はよくやってくれています」

「ここで日に当たりながらうたたねをするのが私の日課です。早く休みがほしい」

「時計については、ノーコメントです。触ればわかります」

「暖炉で魔女を・・・？あなたたち、何か憑いてます。そりゃ、相当運の悪い人が見る物ですよ」

・庭のこと

「こちらはあまり手入れされていませんね・・・草は仕方ないんです。時計を見たでしょう？
伸びたり縮んだり、まあとにかく大変なんです。あれでも落ち着いている方ですよ」

「旅の方、もしお暇なのであれば、太陽の日に手入れをしていただけませんか？
あの日なら1日中明るいので、作業がたやすいはずですよ。
庭の手入れの道具はシャウラから受け取ってください」

「魔女の像？あれははやくどかしたいんですけどね・・・そういうわけにもいかないんですよ」

魔術師はそれきり口をつぐんでしまいます。

・隠し部屋のこと

「ああ、あれを見つけましたか。特に何もなかったでしょう？
シャウラたちが小さい頃、使っていたままになっていますよ。
ピアノも自由に弾いてくださってかまいません。
・・・一言だけ言うなら、あまり無駄な詮索はしないことです」

・願いの林檎のこと

「あれは私にとっても希少品でしてね。ひょいと出てくるものではないです。
欲しかったら悪魔と交渉でもするんですね」

・悪魔について

「ここに一匹住み着いてるのがいますね。
奴には貸しがありましてね、色々と野暮用を片付けてもらっています
名前を呼べばすぐにでてきますよ」

「"ファウスト"という名です。
何か面白い物を用意すれば、褒美をくれるかもしれません。意外と気のいい奴です」

・黒衣の魔女のこと

「あれは私の妻ですよ。見ての通り魔女です」

それきり口をつぐみます

→説得ロールに成功

「燃やされる彼女を見たんですね？……魔女は愛を知ってはいけません。妻というのも、それは契約上の関係です。
彼女は私の本物の妻、母親になろうとしたのです。そして悪魔に焼かれました。死罪です。
……こんな話を聞いて楽しいでしょうか？どうか、放っておいてくれませんか」

→話術ロールに成功

「私も彼女が恋しい時はありますよ。でも、過ぎ去った事なのです。放っておいてくれませんか」

→精神分析

ピリピリした空気が感じられる。触れてほしくないようだ。何かを警戒してるようにも見える。

<野イチゴを見せると、質問がいくつでもできるようになります>

ものすごい勢いで後ずさりした魔術師は
マフィンをとりおとしおまけにのどに詰まらせてせき込みながら叫びます。

「ひいい、それをどこで見つけましたか!？」

蒼い顔をして震えながら指さす先には探索者の手にした可憐な野苺。

「近づけないでください！
お、おのれ、それだけは駆除しろと念に念を押しているのに・・・
やめてくださいそれ以上近づけないでください死んでしまいます!!!! あっ」

息を荒げて白目を向いた魔術師はそのまま泡を吹いて倒れてしまいました。

「どこが怖いと・・・おっしゃるんでしょうが・・・ダメです・・・私には・・・その・・・」

「ぶつぶつが・・・」

それだけ言うとかっかり意識を失ってしまいます。だめだこりゃ。

*応急処置をするか、1時間ほどたつと復活しています。

「はあ、えらい目にあいました。今日はお仕事取りやめです。質問でもなんでもどうぞ。好きなだけ」

力なくそういと、広間の椅子にだらりと腰掛けました。

これ以降、魔術師はこの場にいます。
パーティーに加えることもできます。

人物：【蜘蛛の悪魔・ファウスト】

館の中で名前を呼ぶと呼びだすことができる。

「よォ、迷子サンたち。
何か聞きたいことでもあるのか？俺の知る限りで、答えてやるぜ」

@幸運のコインを見せると、アイテムの交換ができます。
→アイテム：★幸運のコインへ

<注視>

逆立った黒髪に赤い目をした、背中に蜘蛛の足を生やした悪魔。
15歳ほどの少年のようにも見える。
翼はないが宙に浮くことができ、自由に消えたり現れたりもできるようだ。

<精神分析>

探索者たちに危害を加えたりする様子はないようだ。
悪意とも善意ともとれぬ薄笑いを浮かべており、
その真意は探索者たちに読み取ることはできない。

・館の事、施設について

「星宵の魔術師の家だ。
へんてこな仕掛けや、魔術師が持ち帰った変わった品はところどころにあるだろうな」

「お前たちじゃ、館の外に出ることはできないナ。
まあ、出たって辺鄙な土地だ、あたりにはなにも無いぜ」

・ドッペルゲンガーについて

「ヒヒ、悪いな、暇だったもんで、
アイツらを利用してなにか面白い事がおきないかと試したのさ。
死なずに済んだんだろ？じゃあいいだろう、そう怒るなよ、ヒヒ」

悪魔は目を細めて愉快だといった風に笑っています。

・シャウラについて

「シャウラは魔術師の付き人だ。小さいころから面倒を見てるが、まあ、健気な娘だね」

・Lの文字について

「L? ああ、レサトの事か。シャウラの双子の弟だ。娘とは違って、不遜で生意気なヤツだよ」

・双子の出自について

「あれらは魔術師が作った、大蠍を封じるための器だよ。
人間と同じように心を持って、同じように年をとり成長する。」

魔術師と契約上の"妻"にあたる夜闇の魔女、あの黒衣の女だ、
いつしかそいつが自分の子のように可愛がり始めてね。
血はつながっていないが、双子の母親にあたる女だよ」

・魔術師について

「キーウエの事か？あいつは夜闇の魔女と契約を交わした、”星宵の魔術師”だ。
悪魔の間じゃ"星宵"と呼ばれてる。
ヒヒ、余談だがな、アイツはイチゴが大の苦手なんだ。
双子が幼かったころ、よく弟の方が悪戯に摘んできて、遊んでたナ」

・魔女について

「ヒヒ。お前たち、魔女に興味があるのか？
あれはシャウラの母親さ。もう10年も前に死んだがな。
……暖炉を見たか？運がよければ、魔女の最期を見ることが出来るかもしれないナ」

もっと魔女について、詳しい情報

「ヒヒ。じゃあ、話してやるか。
あの魔女はね、自分が狂って心を失くす前に、
自分の息子に、自分を殺すように願ったのさ。

結局、その行為自体を悪魔の裁判にかけられて、
魔女の魂は、火あぶりの刑にされたんだ。
今もずっと悪魔の巢で燃やされて続けていることだろうナ」

・魔女の亡霊について

「アイツはね、その魔女の怨念みたいなもんさ。
腹に子がいるが、ありゃ双子じゃない、蜘蛛の子だ。
よほど子が恋しいんだろう、この屋敷に住み着いたままだ」

・林檎について

「あァ？もうやらねエぞ。食ったか？人間にとっちゃ、結構な美味だそうさ、ヒヒ」

シナリオクリア条件

時間制限なし。

★猫を見つけ出し、館から脱出すれば、シナリオクリアとなる。

導入

昼間の探索で、探索者たちは猫の首輪を見つけます。

夜になり探索を終えて、
探索者たちは眠りについていきます。

——不思議なことに、みんなで同じ夢を見るのです。
探索者たちは、オレンジ色の猫と出会います——

そして、探索者たちが目を覚ますと、そこは奇妙な館でした。

_____ GARDEN シナリオ 「星の籠庭」

→施設：【椅子の部屋】 へ

双子座イベント

戦闘なしの双子座イベント

鏡の前に来ると、鏡の中の冒険者が、一瞬こちらを見てにやりと笑った気がする。

<注視>

鏡はもとの姿にもどっている、いつも通りのあなたが映ります。

<聞き耳>

鏡の向こうからかすかに笑い声がします。

★少女の手鏡を使う

つかったままだと、ドッペルゲンガーたちは出てこれません。

かすかに舌打ちが聞こえたような気がします。

@使っておらず、そのままの状態で移動しようとするとき・・・

次に移動しようとした瞬間、鏡の中の探索者たち

——ドッペルゲンガーは、鏡の中から切りつけてきます。

先頭の人切りつけられる前に一瞬だけ行動ができます。

★少女の手鏡を使う→ドッペルゲンガーが振り上げたナイフは、
ドッペルゲンガー自身を突き刺します。

回避や防御→ダイス判定 成功：ダメージを受けずにやりすごします
失敗：1 d 3のダメージを受けます

→鏡を割る

鏡を割ると、探索者たちの体にも痛みが走ります。

中の探索者たち→いえ、ドッペルゲンガーたちは
慌てふためきます

さらに割りますか？

→割ると、ドッペルゲンガー達の声はやみます

・・・が、探索者の肩から突如血が噴き出します。HPが2減少します

鏡をわりつづけた場合、ドッペルゲンガーたちとこれ以上の接触はできません。
また、割り続けた人はさらに-3のダメージを受けます

割らずにやめた場合、まだドッペルゲンガーたちと接触することができます。

人物；【ドッペルゲンガーの鏡】へ

人物：【ドッペルゲンガーの鏡】

<注視>

見た目は何の変哲もない鏡だが、ドッペルゲンガーが住んでいるとんでもない鏡。

<聞き耳>

かすかな笑い声がある。彼らにとっては悪戯の一部のようなものらしい。

手鏡を使わない限り、ドッペルたちは永遠に切りつけてくる。

手鏡を使うことで、ドッペルたちは大人しくなる。

その間に話しかけてみたり、あるいは様子を見ることによって、ドッペルゲンガーたちは喋れないことがわかる。

ですが、意思の疎通は可能なようです。

有効：

<精神分析>

<話術>

<説得>

その他、意思疎通を試みるロール

どうやら彼らは鏡の外へ出たいらしい。

そして、探索者たちを殺せば、悪魔がここから出してくれるという話をしたということも話してくれます。

ドッペルゲンガー達はもう諦めたようで、探索者たちの格好をかりて、なんだか変な遊びを始めている。ナイフを飲み込む曲芸や、指が落ちそうなジャグリング、探索者たちは見ているヒヤヒヤしてくるでしょう。

探索者たちは、この場を安全に立ち去ることもできます。

★願いの林檎 を使う→

願いの林檎は、鏡の中にもう一つ現れます。
鏡の中の探索者たち——ドッペルゲンガーたちは、興味心身に林檎を見つめます。

そして思案した後、悪戯っぽく笑って、探索者たちにジェスチャーをします。自分たちでじゃんけんをして勝ったら、この林檎をやるということです。

どうやらドッペルゲンガーたちは、久しぶりの訪問者とあって、遊びたくて仕方がないといった様子です。

【れっつじゃんけん！】

3回勝負です。ドッペルゲンガー達の出す手は1 d 3によって決まります。

1 →グー

2 →チョキ

3 →パー

勝てば、鏡の中からぬっと手がでてきて、林檎を受け取ることができるでしょう。ドッペルゲンガーは、心なしかつまらなそうな顔をしています。

負けると、どこからともなく探索者たちの頭にタライがふってきます。HP減少はありませんが、ドッペルゲンガーたちに笑われます。

探索者たちは、安全にこの場を立ち去ることができます。

しし座イベント

～獅子の月 2回目の金曜日～

あたりは真っ暗になり、冒険者たちがもう一度目を開くと、あたりはカッと明るく、じりじりと夏の太陽が顔を出していた。

場合によっては、衣服の調整が必要かもしれない。暑い。

時計の時間は朝9時を指している。

朝からずっと明るい。

広間やその他施設の様子はいつもと変わらず、少女がおり、17時には魔術師が訪れる。
(イチゴを与えていれば朝からずっといる)

「今日はファウストは出てきませんよ、奴は見た目通り、明るいところが苦手です」

魔術師に庭について質問していない場合

「旅の方、よければ今日は庭の手入れをしていただけませんか？
1日中明るいので、作業がたやすいはずです

手入れの道具はシャウラから受け取ってください」

「もう、やっぱり時計をいじってるのはあなたたちだったのね！
旅人さんたち、好奇心旺盛なのはいいけど、くれぐれも気をつけてね。

「あと、これを渡しておきます。」
(★少女の手鏡、★水のお守りを受け取っていない場合、渡してくれます)

「きっと役に立つわ。ほんとうに、くれぐれも気をつけてね」

「庭の手入れ道具？ あるわ。ちょっとまってね」
ぱたぱたと棚にかけていき、人数分のスコップなどを渡してくれます

@庭の手入れができます。
1日中明るく、暑いですが、汗をかきながらも、探索者たちは時計が6時を指す頃に作業を終えることができます

終わったら、シャウラが夕飯の用意をして声をかけてくれます。
庭が元に戻らないよう、まじないの札をつけてくれます。

・手入れした後に、以下のアイテムを見つけます
入手アイテム ★金のジョウロ

・・・他の施設にこれといった変化はありません。

さそり座イベント

～蠍の月 4回目の土曜日～

時計を合わせると、あたりは真っ暗に。

探索者たちがまばたきをして、もう一度明るくなると、時刻は13時、暦は蠍の月、4回目の土曜日を指している。

少女と魔術師の姿は見えない。
パーティーに加えてる場合も同様にいなくなっている。

<注視>

・周囲

テーブルにはマフィンと紅茶の変わりに、手紙がひとつ置いてある。
「誕生日おめでとう。地下室にプレゼントがあります」と書かれている

<聞き耳>

BGM：きらきら星変奏曲

かすかにピアノの演奏が聞こえてくる。
どうやら二階から聞こえてくるようだ。

・ここで聞き耳をしなくても、庭に出ると同じ演奏が聞こえてきます。

・手紙通り地下室におりると、潮の香りがしてきます。
そして探索者たちは不思議な泡でつつまれ、海水でみたされた地下室へほおりこまれます。
水中ということで慌てますが、不思議な泡の効果で呼吸をすることができます。
視界が開けると、そこには色とりどりの魚たちが泳いでいて、小さなサメやエイまでいます。

つかのまの水中散歩を楽しむことができます。

<注視>

奥の壁に刻まれた文字が見えます。文字は探索者に語りかけます。

「いっぱい魚が見れて楽しかった。ほんものの海へいきたくなった」

「魚も綺麗だけど、あたし人魚が見たかったの」

どうやら子供の文字のようです。

<聞き耳>

さざ波の音が聞こえます。心地よく感じる音です。

・・・他の施設に特に変わった様子はない。

→【二階へ】

イベント：「隠し通路への扉」を発生させていれば、ピアノの音が子供部屋からすることがわかる。

発生させていない場合、どこからともなく聞こえた演奏はやんでしまい、聞き耳をしても聞こえなくなる。

- ・ 子供部屋へ行くと、誰かがピアノを弾いていた形跡が残っている。
注視をすれば、似顔絵が持ち去られていること、
代わりに書き置きと猫の餌が残されていることが分かる。

【真っ赤なクレヨンの書き置き】※字が汚い。
あいつ、ここにいるときは庭でゲロをするんだな。
オレのところにいるときは、オレの服の上でしかないのに。
新しい餌を買ったから、これで吐かなくなるだろう。
毛玉がフンと一緒に出るんだって。画期的だ。

アイテム ★猫の餌 を入手

うお座イベント

～魚の月、4回目の日曜日～

時計をまわすと、地下室から潮の音がしてくる。
異変に気付くころには広間は浸水していて、探索者たちはあわてるだろう。
そして突如として津波におそわれたかと思うと、目の前に巨大な水龍が表れた！

*泳いで息つきができる深さです
*泳いで時計の仕掛けをいじれば、逃走することができます

戦闘：☆BOSS 水龍

勝利→激流にのまれ、そのまま意識を失う探索者たち。
目が覚めると、椅子の部屋でみずびたしになって寝ている。
探索者たちが体をおこすまえに、水色の長髪の男がやあやあと大声をあげて入ってきて、
置き土産をひとつ置いていく。
男は高笑いをしながら去っていき、探索者たちはぐったりしながらその声を聞くことになるだろう。

部屋の外に出ると、全て元通りになっている。

猫に餌をやっていない場合 アイテム ★願いの林檎 入手
猫に餌を与えていれば アイテム ★幸運のコイン 入手

敗北→広場で目覚める、暦は羊の月、1番目の木曜日 時刻は同時刻 に戻っている