

場所表「屋敷」(2d)

2	場所	「土蔵」
	内容	ここは庭の端にある土蔵だ。周囲には雑草が生い茂っており、酷く薄暗い。
3	場所	「庭園」
	内容	ここは屋敷の裏手にある日本庭園だ。立派な庭だが、今は手入れがされておらず、緑色に濁った池からは生臭い臭いがする。
4	場所	「便所」
	内容	ここは屋敷内にある便所だ。昔ながらの汲み取り式便所には、消しきれない汚物の臭いが漂っている。
5	場所	「寝室」
	内容	ここは屋敷の奥にある寝室だ。部屋には布団が敷いたままになっており、つい先ほどまで誰かが寝ていたような気配が残っている。
6	場所	「客間」
	内容	ここは古い掛け軸と壺が飾られた客間だ。重厚な座卓の上にある湯飲みからは、たった今淹れたかのような湯気が立ち上っている。
7	場所	「廊下」
	内容	ここは部屋と部屋を繋ぐ廊下のひとつだ。板張りの廊下は艶々に磨き上げられている。
8	場所	「茶の間」
	内容	ここは家族が食事をとるための茶の間だ。障子を隔てた先には台所と土間があり、空腹を刺激する香りが漂ってきている。
9	場所	「縁側」
	内容	ここは庭に面する縁側だ。窓からは立派な日本庭園が一望できる。
10	場所	「納戸」
	内容	ここは家具や衣類などをしまっておく納戸だ。内部にはさまざまなものが積み上げられており、微かにカビの臭いが漂っている。
11	場所	「仏間」
	内容	ここは漆塗りの仏壇が置かれた大きな和室だ。部屋の中には仏壇に供えられた線香の香りがうすく漂っている。
12	場所	「天井裏」
	内容	ここは薄暗い天井裏だ。天井の低い空間には雑多な荷物が置かれており、埃とカビの臭いが漂っている。

○ [場所表] と [アイテム] の制限

この項目では、[場所表] に応じて発生する [アイテム] 使用の制限について解説します。

使用できない [アイテム]

[場所表「田舎」] [場所表「施設内」] [場所表「屋敷」] を利用する際、PC は次の [アイテム] を使用できなくなります。

- ・ [場所表「田舎」] では [専門家] を使用できません。
- ・ [場所表「施設内」] では [乗用車] [専門家] を使用できません。
- ・ [場所表「屋敷」] では [乗用車] [闇医者] [専門家] を使用できません。

[アイテム] の一時的な変更

GMが [場所表「田舎」] や [場所表「施設内」] を用いたシナリオを遊ぶ場合、PCが所持している「使用できない [アイテム]」1つを [必要経済力] 以下の他の [アイテム] 1つと交換させるようにしてください。



追加 [イベント] 一覧

ここでは、基本ルールブックに掲載されている [イベント] (P 276、277) に追加して使用できる [イベント] を掲載しています。

追加 [イベント] を使用する場合、GMはこの内容を、既存の [イベント] と同時にPCに確認してもらい、「D:[イベント] の指定」(基本P 184) を行なってもらってください。

■ イベント 14 「事前予測」

【命運】: 30 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 〈なにか〉を深く調べることで、これから来る恐怖を予測して備える。
 クリア特典: PCは、[効果軽減] に+「〈なにか〉」が使用した《正体》の数 d (最大3d)。

■ イベント 16 「加持祈祷」

【命運】: 30 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 神仏の力を借り受け、〈なにか〉に抗う術を得る。
 クリア特典: GMは《正体》を使用時、「《正体》を取得した数」を1少ないものとして扱う (最低1)。

■ イベント 18 「取捨選択」

【命運】: 30 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 事件の推理を行なうため、必要な情報を取捨選択する。
 クリア特典: この [イベント] を [クリア] 時、PC全員は【希望】+1。イベント7「綿密な推理」の【命運】-20。

■ ★ イベント 20 「三十六計」

【命運】: 95 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 危険な場所や相手から全力で逃走する。
 クリア特典: [クリア] 後、[追加ボーナス] (基本P 190) が発生。PC全員が [シーン:恐怖] 終了後、[結末フェイズ] へ移る。

■ ★ イベント 22 「情報操作」

【命運】: 95 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 世間に広まっている情報を操作し、円満な解決を図る。
 クリア特典: [クリア] 後、[追加ボーナス] (基本P 190) が発生。PC全員が [シーン:恐怖] 終了後、[結末フェイズ] へ移る。

■ イベント 13 「人海戦術」

【命運】: 30 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 人脈を最大限利用し、手広く情報を集める。
 クリア特典: [シーン:判明] 時、1シナリオ中1回、PC1体は即座に [調査] を追加で1回行なう。

■ イベント 15 「裏取り」

【命運】: 30 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 情報の裏取りをし、調査の精度を上げる。
 クリア特典: PCは [効果算出] に+「[調査] 済みの [真相] 以外の [情報] の数 (最大+5)」(例: 3個調査済みの場合+3)。

■ イベント 17 「資料収集」

【命運】: 30 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 事件の詳細を記した資料を収集する。
 クリア特典: この [イベント] を [クリア] 時、PC全員は【希望】+1。イベント6「資料検索」の【命運】-20。

■ イベント 19 「権力行使」

【命運】: 30 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 自身の伝手を使い、公的権力からの支援を受ける。
 クリア特典: この [イベント] を [クリア] 時、PC全員は【希望】+1。イベント8「入念な準備」の【命運】-20。

■ ★ イベント 21 「籠城」

【命運】: 95 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 危機が去るまで安全な場所で耐え忍ぶ。
 クリア特典: [クリア] 後、[追加ボーナス] (基本P 190) が発生。PC全員が [シーン:恐怖] 終了後、[結末フェイズ] へ移る。

■ ★ イベント 23 「過酷な作業」

【命運】: 95 + 「呪印」 × PC人数
 内容: 肉体的、精神的に過酷な作業を行ない、状況を打破する。
 クリア特典: [クリア] 後、[追加ボーナス] (基本P 190) が発生。PC全員が [シーン:恐怖] 終了後、[結末フェイズ] へ移る。

追加《正体》一覧

GMは〈なにか〉に対して2+「PC全員の〔呪印の平均値÷2〕」個の《正体》を取得させることができます。

このとき、GMは同じ《正体》を重ねて取得することで、《正体》の効果を強化することが可能です。

取得した際は「《正体》×n（nは取得した数）」と表記してください。取得した《正体》はシナリオに記入しておきましょう。

じひ 《慈悲》

シーン：任意
コスト：「6・6」
対象：1 制限：フェイズ
効果：対象は〔命運〕を+「《慈悲》を取得した数+1」d（最大3d）。

内容：〈なにか〉は本来、温厚な存在である。もし〈呪印者〉が〈なにか〉の助けとなるなら、犠牲者を許し救うこともあるだろう。

けんぞく 《眷属》

シーン：恐怖
コスト：「奇・4」
対象：使用者 制限：フェイズ
効果：〔シーン：恐怖〕の処理を終えた直後に使用。対象は〔宿命〕を〔眷属〕を取得した数 個振りなおす。

内容：〈なにか〉は、強大な存在の眷属だ。それゆえ、主からの加護を強く受けている。

ふゆう 《浮遊》

シーン：恐怖
コスト：「奇・2」
対象：使用者 制限：フェイズ
効果：対象は〔恐怖表〕の〔効果算出〕をする際、任意の出目を〔浮遊〕を取得した数+1 個まで振り直す。《浮遊》取得時、《地縛》取得不可。

内容：〈なにか〉は様々な場所を彷徨い、行く先々で犠牲者に障る。

てんせん 《伝染》

シーン：恐怖
コスト：「偶・1」
対象：使用者 制限：フェイズ
効果：対象は〔恐怖表〕の対象を+「《伝染》を取得した数」する（最大+2）。

内容：〈なにか〉は伝染する。その恐怖は人から人へと渡り、際限なく広がっていく。

じゆうじざい 《自由自在》

シーン：恐怖
コスト：「偶・5」
対象：使用者 制限：フェイズ
効果：対象は〔恐怖表〕の出目を±「《自由自在》を取得した数」の範囲で変更できる（最小2、最大12）。

内容：〈なにか〉は、一定の姿を持たない不定形存在だ。ゆえに神出鬼没で、対策が取り辛い。

じゅそ 《呪詛》

シーン：状況
コスト：「奇・3」
対象：n 制限：フェイズ
効果：対象（「《呪詛》を取得した数」体）が〔状況表〕で指定された【能力値】を、そのPCの最も低い【能力値】に変更する。

内容：〈なにか〉はあらゆるものを呪い、恨んでいる。その呪力は関係者の心身を蝕み、逃れられぬ破壊へと至らせる。

いきりょう 《生霊》

シーン：状況
コスト：「奇・6」
対象：使用者 制限：フェイズ
効果：対象は〔状況表〕の出目を±「《生霊》を取得した数」の範囲で変更できる（最小1、最大6）。

内容：〈なにか〉は、強い想いが嵩じて生まれた生霊だ。その執着心はすさまじく、逃げ切るのは難しいだろう。

じばく 《地縛》

シーン：恐怖
コスト：「偶・2」
対象：使用者 制限：フェイズ
効果：対象は〔恐怖表〕の〔効果算出〕をする際、任意の出目を〔地縛〕を取得した数+1 個、「4」に変更する。《地縛》取得時、《浮遊》取得不可。

内容：〈なにか〉は特定の場所や地域に縛られている。だが、その分領域内では強大な力を発揮することができる。

しゅうねんぶか 《執念深い》

シーン：恐怖
コスト：「偶・3」
対象：使用者 制限：フェイズ
効果：対象は〔対象表〕の出目を±「《執念深い》を取得した数」の範囲で変更できる（最小1、最大6）。

内容：〈なにか〉は非常に執念深い存在だ。そのため、狙った相手を決して逃がそうとはせずにどこまでも付きまとう。

ついせきしゃ 《追跡者》

シーン：恐怖
コスト：「奇・1」
対象：1 制限：フェイズ
効果：対象は〔恐怖表〕の効果適用前後、対象に〔追跡者〕を取得した数+対象の【狂気チェック】の回数dの【効果算出】を与える。

内容：〈なにか〉は、犠牲者を執拗に追い詰めることで、犠牲者の恐怖を煽ろうとする。

きょうあい 《狂愛》

シーン：恐怖
コスト：「5・5」
対象：1 制限：フェイズ
効果：対象は〔希望〕を-「《狂愛》を取得した数+1」後、〔命運〕を〔狂愛〕を取得した数+1 dする。

内容：〈なにか〉の狂気は、歪な愛情から生まれた。ゆえに、その愛は犠牲者の心身を蝕む呪いとなる。

●《正体》一覧

名前の冒頭に●のついた《正体》は、〔呪印者〕の〔呪印〕画数の平均値が7以上の場合、《正体》の取得枠を1つ使用することで1つだけ取得できます。また、重複取得もできません。

●《正体》はすべて1シナリオに1回しか使用できません。また、他の《正体》と同一の〔シーン〕であっても使用可能です。（例：《狡猾》を使用した〔シーン〕に●《権謀術策》を使用する）

●けんぼうしやくさく 《権謀術策》

シーン：恐怖
コスト：なし
対象：使用者 制限：シナリオ
効果：対象は〔恐怖表〕の中から任意の結果を適用する。

内容：〈なにか〉は人をはるかに凌駕する知性を有しており、犠牲者を効率よく追い詰める術を知っている。

●ぼうぎやくひどう 《暴虐非道》

シーン：恐怖
コスト：なし
対象：使用者 制限：シナリオ
効果：対象は〔シーン：恐怖〕の《正体》を2つまで使用可能（〔コスト〕はそれぞれ消費）。

内容：〈なにか〉は、暴虐の限りを尽くして犠牲者を追い詰める。それはまるで、底無し悪意が形を成したかのようだ。

●かふくいふく 《禍福倚伏》

シーン：状況
コスト：なし
対象：使用者 制限：シナリオ
効果：対象は〔宿命〕の出目をすべて振りなおす。

内容：〈なにか〉は、運命の流れをかき混ぜる強大な力を有している。だが、変化した可能性がどう帰結するかは、誰にも分らない。

●がんしゅうもうはい 《頑執妄排》

シーン：恐怖
コスト：なし
対象：使用者 制限：シナリオ
効果：対象は〔効果算出〕を受けなかったPC1体に、〔効果算出〕を受けたPC1体と同じ〔効果算出〕を与える。

内容：〈なにか〉はなんらかの理由で犠牲者に過剰な執着を抱いている。その執着は、悲惨な結末を迎えるまで続くだろう。

●しんせいそんざい 《神性存在》

シーン：判明
コスト：なし
対象：使用者 制限：シナリオ
効果：対象は、PCが★〔イベント〕に〔挑戦〕を開始した際に使用。〔宿命〕の上限を+1する（〔宿命〕はその場で振り足す）。

内容：〈なにか〉は神が零落した存在だ。その力は常人が相対するにはあまりにも強大だ。