

## シナリオ「校舎からの呼び声」

作■倉樫澄人

### プロローグ

長年にわたり子どもたちを見守ってきた校舎。  
思い出深き学び舎が、今解体の時を迎えようとしていた。

反対を訴えた市民活動家が、次々と不可解な死を遂げる。  
廃校に響く、小さな子供の大きな呼び声——。  
その声は、どのような過去を訴えているのか？

怪異捜査RPG ツクモツムギ

「校舎からの呼び声」

言の葉が紡ぎし物語が始まる。

### テイルズA

条件：警察が霊能

縁故：杉山法介

感情：信頼

キミは杉山課長から、連続不審死の事件捜査を命じられる。

怪異事件は東京郊外にある一定地域を中心に起きており、  
被害者は突然の窒息により命を落としていた。被害の拡大を  
防ぐため、怪異事件警戒区域に指定されたということだ。

さっそくキミは、不審死の事件現場へと向かった。

シナリオ目的：怪異事件を解決する

### テイルズB

条件：学生

縁故：呼び声の子供

感情：憐憫

キミは郷土史の授業の一環で、東京郊外にある白樺小学校  
を訪れている。歴史ある学校だったが、少子化により廃校となっ  
ている。校舎の解体が計画されているため、その前に見学と  
して訪れていた。

その学校に立ち入ると、キミは小さな子供からの大きな呼び  
声を聞くことになる。キミはその不思議な声を調べることにした。

シナリオ目的：呼び声の真意を探る

### 注意!

このシナリオには殺人事件を扱っており、殺人やいじめの  
描写などが表現に含まれています。GMはプレイヤーの誰かが  
不快と感じた時は、表現をぼかすか避けるようにしてください。  
また参加しているGMとプレイヤーの誰かでも、続行  
が難しいと感じた時は中止してもかまわないものとします。

### シナリオについて

シナリオのテイルズは2種類あり、テイルズAは警察、テ  
イルズBは生徒の立場となります。PCの条件にあわせて、テ  
イルズを決定してください。

またこのシナリオでは、テイルズAとテイルズBの両方を  
使用します。もしPCが2人の場合、テイルズAに巫覡が付喪  
神のPC、テイルズBにその相方となるPCを分けてください。

またPCが4人の場合、全員は知り合いであり、互いに怪異  
事件を追う立場として認識しているとします。

### シナリオスペック

プレイヤー人数：1~4

思い出の数：0~1

プレイ時間：3~4（PC作成を除く）

シナリオタイプ：スペシャルタイプ

### 推奨サンプルPC

PC(巫覡)：怪異事件の刑事

PC(付喪神)：勾玉の付喪神

PC(巫覡)：学生の捜査官

PC(付喪神)：時計の付喪神

### ストーリー

東京郊外にある廃校「白樺小学校」の解体計画中、反対運  
動をしていた市民活動家が次々と不可解な死を遂げました。  
反対理由は伝統的建築の保存や資料館としての活用提案であり、  
殺人を犯すには動機が薄いと考えられました。そのため連続  
不審死は伝奇事件と認定され、捜査五課の[テイルズA]の  
PCに捜査が命じられます。

また同じ頃、白樺小学校を見学する[テイルズB]のPCの  
姿がありました。ガイドである寺島康平に案内されて学校に  
訪れると、小さな子供が大きな呼び声を発しており、それは  
霊知者である自分たち以外に聞こえていないことを知ります。  
子供は助けを求めているように聞こえました。

PCたちは白樺小学校近くの事件現場で、活動家の中心人物  
である篤谷武史と会います。彼が校舎の解体反対を訴えてい  
ると、突然苦しみ出して窒息により亡くなります。武史の不審  
死から捜査を進めるうち、活動家たちの死の背後には、30年  
前の児童行方不明事件の被害者のクラスメイトという共通点  
が見つかります。さらに、廃校の管理をしている寺島康平もク  
ラスメイトだったことが分かります。30年前、当時の生徒たち  
は、同級生の筒村美和を校内でのいじめが原因で死なせてしまい、  
その遺体を校舎の地下室に埋葬しました。その中でも、美和  
の幼馴染だった康平だけは不憫に思い、お守りと身の回りの品々  
を校舎の四隅に埋めて、鎮魂の墓に見立てていたのです。

反対運動を行っていた活動家たちはかつての共犯者であり、  
解体工事で遺体が発見されることを恐れていました。彼らは  
工事が始まった時、重機の前で座り込みをするなど強引な手  
段を取り、無理やり中断させました。しかし、工事の最初の  
タイミングで鎮魂の墓に見立てた校舎が壊されたことで、怨  
霊と化した美和が出現し、自分を死に至らしめたいじめの首  
謀者たちを呪い殺していったのです。

リミット以内にイベント(終盤)が公開できていれば、最後  
の標的である康平は寸前のところで生き残ります。

解決フェイズでは、康平が美和に心から謝罪し、[ツクモ  
落とし]により成仏させることができます。もし康平が亡くなっ

た場合、[ツクモ退治]により怨霊と化した美和を倒して事件の終息を図ります。

このシナリオは、怨霊である筒村美和を成仏させるか倒して、怪異事件を解決した時点で終了します。

## NPC

### 寺島康平

年齢：40歳 性別：男性

市の職員であり、廃校となった白樺小学校の建物を管理している。30年前の児童行方不明事件の真実を知る人物。

### 蔦谷武史

年齢：41歳 性別：男性

北島美和をいじめにより殺害した人物。当時のいじめグループの中心人物であり、事件の発覚を恐れて反対活動をしている。

### 筒村美和

享年：10歳 性別：女性

白樺小学校の生徒で30年前に児童行方不明事件により失踪した。いじめで命を落とし、怨霊と化している。

## 準備フェイズ

『ツクモツムギ』P133の記載に従い、準備フェイズを進めてください。準備フェイズ完了後、開幕フェイズへ移行します。

## 1回目の言紡ぎ

各PCは言紡ぎを行ない、1枚目の[語り札]を置きます。

## 開幕フェイズ

開幕フェイズの演出は、大きく2つに分かれます。

ティルズAのPCは、杉山法介から連続不審死に関する事件の捜査を命じられます。不審死のあった現場と、被害者の報告を受けます。

ティルズBのPCは、授業の一環で白樺小学校の見学に来ています。そこで小さな子供が呼んでいる声を聞きます。しかしその声は、巫現や付喪神であるPCにしか聞こえていません。

最後に、PCたちは白樺小学校の前で顔を合わせます。そこで白樺小学校の校舎解体に反対する活動家の蔦谷武史と会い、活動家が何人か亡くなっている話を聞くことになります。

## 開幕の演出（ティルズA）

ティルズAのPCに対する演出です。捜査五課で命令を受けることになります。

### 描写

キミたちは、警視庁刑事局捜査第五課の杉山法介課長より、怪異事件の捜査を命じられる。

東京郊外にある一部の地域で、連続不審死が起きている。捜査一課からは、殺人でも自殺でもなく、病死とも判断できない死因である報告が寄せられていた。

### セリフ：杉山課長

「事故とも事件ともいえない、不審死が続いています。被害者はすでに4人を数えます」

「事件現場は廃校となっている白樺小学校近くで、謎の息室死を遂げています。しかし全員、特に持病などはなく、薬を服用した形跡もない。本当に突然死だったということです」

「被害者の職業などは関連性はありませんが、全員が白樺小学校の解体反対を訴える活動家とのことです。もし仮に殺人だったとしても、被害者に対する怨恨の線があまり見えない。現時点では、殺人犯の動機としては薄いと考えられます」

「そのため、捜査五課にお鉢が回ってきました。また、被害の拡大を防ぐため、周辺地域を怪異事件警戒区域に指定しています。今から現地に飛び、反対活動の中心人物である蔦谷武史さんに聞き込みをしてください」

### 結末

PCたちが捜査に向かうと、開幕の演出（ティルズA）を終了します。次の、開幕の演出（共通）に移ります。

## 開幕の演出（ティルズB）

ティルズBのPCに対する演出です。廃校である白樺小学校で説明を受ける描写1と、子供の声を聞く描写2で分かれています。

### 描写1

キミたちは郷土史の授業の一環で、東京郊外にある白樺小学校を訪れていた。

白樺小学校は歴史ある学校ではあったが、少子化により数年前に廃校となっている。さらに老朽化のため、解体するための工事が予定されていた。しかし古い校舎には戦前の木造部分が多く残されており、地域の歴史に触れることができる建物でもある。そのため、解体前に学生たちが授業の見学として訪れることができた。

ガイドの寺島康平は、キミたちに白樺小学校を案内して、簡単な説明をしてくれた。

### セリフ：康平

「私は市より白樺小学校の管理を任されています。今日は皆さんに、廃校となった校舎の案内をさせていただきます。この校舎は昔から存在しており、それこそ皆さんのお爺さんお婆さんくらいの人とも通っていた学校です」

「古い建物なので、私が指定した場所以外には立ち入らないようにしてください。床が抜けるなどの危険性もあるので、気をつけてくださいね」

「さて、この学校は昭和から平成にかけて、多くの生徒が通う歴史ある小学校でした。今は少子化により廃校になりましたが、当時の黒板や机などが残っており、昔の授業風景を見ることが出来ます……」

### 描写2

キミたちが白樺小学校の話を聞いていると、ふと小さな子供と思える声が聞こえてきた。はじめは小さな声のようだったが、徐々に大きな呼び声へと変わる。しかし、その声はキ

ミたちにしか聞こえていないらしく、霊的な現象であることが徐々に分かってくる。

キミたちの様子を見て、ガイドである康平が怪訝な顔で声をかけてきた。

### セリフ：子供の声

「ねえ、聞こえる。わたしの声、聞こえる？」  
「助けて。ここは薄暗くて、寒い。息苦しいよ……。ずっとひとりでいるのは寂しい……」  
「わたしはここにいるよ。誰か、わたしを見つけて……」

### セリフ：康平

「顔色が悪いみたいですが、大丈夫ですか？」  
「この校舎の中は季節を問わず、寒い感じがするんですよ。これで案内は終わりますので、外で休憩しましょう」

### 結末

康平から話しかけられると、先ほどまで聞こえていた子供の声が消えています。PCたちが子供の声を調査しようと決意したところで、開幕の演出(テイルズB)を終了します。次の、開幕の演出(テイルズA)に移ります。

## 開幕の演出(テイルズ共通)

PC全員に対する演出です。テイルズAのPCが先に現地に到着する描写1と、後からテイルズBのPCがやってくる描写2に分かれています。GMはPCを合流させるように誘導してください。

### 描写1

テイルズAのPCが事件現場に行くと、白樺小学校の前で「校舎の解体反対」のプラカードを掲げている40歳前後の男性がいる。その男性に声をかけると、彼は葛谷武史と名乗り、白樺小学校の校舎を保全するための活動をしていることを一方的に話してくる。

### セリフ：武史

「あんたが連絡してくれた刑事さんかい。俺は葛谷武史、そこに見える白樺小学校の解体反対を訴えている市民活動家だ」  
「白樺小学校の校舎は古く、伝統的建築として保存するだけの価値がある。前々から国や市に対しては、資料館として活用するように提案していた。それなのに、老朽化した建物は危険だと解体を決めてしまったんだよ！」  
「工事を始めた時は、重機の前で座り込みをして、無理やり中断させることができた。メディアでも取り上げてくれたし、もう少し世論を味方にできれば、解体の撤廃ができるんだよ！」

### 描写2

テイルズAのPCが不審死の話を聞こうとしたタイミングで、学校見学を終えたテイルズBのPCたちがやって来る。反対活動をしている武史と康平は顔見知りらしく、2人は学校のことについて軽く言い合いを始めた。

### セリフ：武史と康平

「なんだ、康平も来ていたのか。学校見学もいいが、少しは俺たちのことを手伝ってくれ」  
「なあ、もうやめにしないか……。相田さんや伊野さんたちも亡くなっているし、もう工事は着工して校舎の一部は解体が始まっている。上司からは見学活動もそろそろ厳しいと言われているんだよ」  
「ふざけるな！ お前は、友達が亡くなった後も頑張っている俺に意見するつもりか!!」

### 結末

PCたちが言い合いをとめると、武史は肩を怒らせながら去っていきます。康平はPCたちに対して、「葛谷さんが落ちついたくらいに、訪ねてあげてください」と連絡先を伝えてきます。GMはここで、PCたちの情報交換をさせるように誘導するとよいでしょう。また、プレイヤーたちが武史や康平と話をしたいと言った場合、展開フェイズで情報収集をしていると、会話する機会がありそうだと伝えてください。情報交換が終わったら、開幕フェイズを終了させ、2回目の「言紡ぎ」を行なった後に展開フェイズへと移行させます。

## 2回目の言紡ぎ

各PCは言紡ぎを行ない、2枚目の「語り札」を置きます。

## 展開フェイズ

GMは『ツクモツムギ』P157を参照して、「展開フェイズ」を進めていきます。

シナリオで用意された「イベント」は7つです。まず最初に「イベント(序盤)」2つを提示してください。各イベントの情報公開された際、イベントの追加分をセッションシートに書き込んでください。

もしも、PCたちがイベント(序盤)「連続不審死」を公開したら、次にGMはドラマ「さらなる被害者」を演出してください。もしリミット以内にイベント(終盤)「筒村美和」が公開できない場合、次にGMはドラマ「最後の犠牲者」を演出してください。

イベント(序盤)「連続不審死」

イベント(序盤)「白樺小学校」

残りイベント数：5

リミット：PC2人=4、PC4人=2

### イベント(序盤)「連続不審死」

技能：〈運動〉〈捜査〉〈交渉〉 目標値：4+PC人数

成功条件：〈技能〉の2つ以上を修得している

### 概要

被害者の身元を調べる。

### 情報

連続不審死で被害を受けた者たちは、全員、白樺小学校の解体反対運動をしていた活動家たち4人である。

活動家たちは20代から60代まで幅広くいるのだが、犠牲になった4人は全員が40歳前後の男女であり、家族構成や職業などでは共通点が見当たらない。しかし全員が白樺小学校の卒業生であり、一時期は全員がクラスメイトだったことが判明した。

活動家をしている当時のクラスメイトは、あとは薦谷武史しかない。彼に会って、詳しい話を聞く必要がありそうだ。「ドラマ：さらなる被害者」を演出する。

## ドラマ「さらなる被害者」

武史の家を訪ねたPC全員に対しての演出です。彼が犠牲となり、怪異の仕業であることが明確となります。

### 描写

キミたちは「薦谷武史」の表札がある家から男の苦しそうな声と、微かな少女のすすり泣きを聞いた。

「……ごめんなさい……やめ、やめてくれ……」

急いで家の扉を開けると、薄暗い部屋の中では武史がブルッと身を震わせていた。

彼は首を、まるで見えない力で絞められている。ただし、巫現や付喪神であるキミたちには、冷たい手と鋭い爪が皮膚に食い込んでいく様子が見えた。

武史は息が詰まり、抵抗しようとしていたが、指一本動かさないようだ。キミたちが家に入った時には間に合わず、彼は首がきしむ音とともに絶命していた。その顔は苦しさよりも、まるで恐ろしいモノを見たような恐怖の表情を浮かべていた。

「わたしを……閉じ込めた……のは……あな……た……」

その声と共に怪異の気配は消え失せて、薄暗い部屋は明るくなる。そこには冷たくなった被害者が転がっていた。

### 結末

GMはドラマを終了し、セッションシートにイベント(中盤)「窒息死の原因」を追加します。

## イベント(序盤)「白樺小学校」

技能：〈操縦〉〈芸能〉〈電脳〉 目標値：4+PC人数

成功条件：〈戦闘アビリティ〉を3つ以上修得

### 概要

白樺小学校は、過去に何があったのか？

### 情報

白樺小学校は30年ほど前、当時学校に通う女子生徒が行方不明になるという事件が起きていた。

この「児童行方不明事件」は一時期テレビや新聞を賑わせたが、目撃証言や証拠品の少なさから迷宮入りとなっている。

その後に白樺小学校では、夜に校舎内から足音や子供のすすり泣く声が聞こえるという報告が、複数寄せられるようになっていた。しかし、校舎が古く板が軋む音が頻繁に聞こえており、報告も生徒が夜遅くまで学校に残っていた場合が大半であった

ため、居残りをしていた言い訳だと教師たちは取り合わなかった。

あらためて迷宮入りした事件を調べた方がよさそうだ。

セッションシートにイベント(中盤)「児童行方不明事件」を追加する。

## イベント(中盤)「窒息死の原因」

技能：〈知覚〉〈医療〉〈教養〉 目標値：6+PC人数

成功条件：〈戦闘アビリティ〉を3つ以上修得

### 概要

武史の遺体から検死を行なう。

### 情報

殺された薦谷武史の遺体を調べると、窒息していることが分かる。

首周りには子供といえる大きさの手の痣、小さな爪の痕ができていたが、しばらくすると消えてしまった。そのため、怪異が彼を窒息死させたという物理的な証拠がなくなってしまったのである。

ただし、被害者を生み出す怪異がいる以上、野放しにすることはできない。次なる犠牲が出る前に、真相を突きとめなければならない。

## イベント(中盤)「児童行方不明事件」

技能：〈★策謀〉〈看破〉〈電脳〉 目標値：6+PC人数

成功条件：〈技能〉の2つ以上を修得している

### 概要

児童行方不明事件の詳細を調べる。

### 情報

この事件は30年ほど前、筒村美和という女子生徒が行方不明となったという内容だ。

美和は夜一人で出歩くことが多く、クラスの交友関係は少ない。また失踪後の遺留品もほとんど発見されず、足取りを追うことは困難を極め、未解決事件として処理されている。

美和の家族はその後、この地区から引越して離散してしまっている。しかしクラスメイトたちの証言が、わずかではあるが記録に残っているようだ。

セッションシートにイベント(中盤)「筒村美和」を追加する。

## イベント(中盤)「筒村美和」

技能：〈隠密〉〈交渉〉〈容姿〉 目標値：6+PC人数

成功条件：〈技能〉の2つ以上を修得している

### 概要

美和の証言を再確認する。

### 情報

筒村美和は、日頃より学校内でいじめを受けていた。いじめを繰り返していたのは、薦谷武史を中心としたグループであり、その中には不審死を遂げた相田や伊野の名前もあがっている。彼らは夜の学校に美和を呼び出して、陰湿な嫌がら

せをしていたようだ。

美和の味方はほとんどおらず、幼馴染だった寺島康平だけが彼女を庇うことがあった。しかしいじめの標的になることを恐れて、いつしか美和と距離を置くようになってしまった。

美和の行方不明はいじめのグループが関わっていると考えた一部のクラスメイトもいたが、武史たちがいじめの標的にして口を封じている。そのようなこともあり、クラスメイトたちは卒業すると関係を断ち、同窓会が開かれることもなかった。

セッションシートにイベント(中盤)「子供の声の正体」を追加する。

## イベント(中盤)「子供の声の正体」

技能:〈知覚〉〈看破〉〈伝承〉 目標値:6+PC人数

成功条件:〈技能〉の2つ以上を修得している

### 概要

学校で聞こえた声の主は誰か？

### 情報

子供の声の正体は、行方不明になった筒村美和である。武史が犠牲となった時に聞こえた声は、学校で聞いた呼び声と同じであることが確信できた。

30年前、武史たちのいじめグループが、何かしら美和が行方不明になる原因を作ったことは間違いない。そして行方不明者がまだ学校にいるため、彼らは解体することに反対を唱えていたことも見えてきた。

しかし、なぜ今になって、美和は怪異となって現れたのだろうか？

セッションシートにイベント(中盤)「学校に残されたモノ」を追加する。

## イベント(終盤)「学校に残されたモノ」

技能:〈頑健〉〈工作〉〈意志〉 目標値:8+PC人数

成功条件:〈戦闘アビリティ〉を3つ以上修得

### 概要

白鳥小学校の校舎を捜査していく。

### 情報

白鳥小学校の校舎は、太平洋戦争中に作られた防空壕の跡に建てられている。そのため、防空壕に扉をしただけの普段使われない地下室があった。武史たちはイタズラのつもりで、その地下室に美和を閉じ込め、彼女はそこで窒息してしまった。元々彼らに悪気はなく、あくまでもイタズラのつもりだった。しかし結果的に、美和を殺してしまったのだ。

その事実を知っているのはいじめグループと、夜の学校に忘れ物を取りに戻っていた康平だけだった。彼は表立った行動はできなかったが、それでも焼却炉に捨ててあった遺品や自分のお守りを校舎の四方に埋めて、校舎を鎮魂の墓に見立てて供養していた。そのことが功を奏したのか、理不尽に殺された美和も化けて出ることはなかったのだ。

しかし校舎の解体工事で一部の校舎が壊された時、遺品も掘り出されてしまった。鎮魂の墓の一部が壊されたことで美

和は怨霊として蘇り、かつて自分を苦しめた者たちへの復讐を果そうとしているのだ。

## ドラマ「最後の犠牲者」

もしリミットを超えてイベント(終盤)「子供の声の正体」を公開できていない場合、GMは演出を行なってください。なお、康平が犠牲となった後にしか、PCは登場することができません。

### 描写

康平は暗い廃校の一室に立ち尽くしていた。胸が苦しい。何かがある。

背後で「カラカラ……」と小さな鈴のような音が響く。振り返った瞬間、幼さを残す少女がすぐ目の前にいた。その少女は微笑みながら、小さな手が首を絞める。

「……さいごに……あいた……」

彼は抵抗していない。その少女に首められて苦しいにも関わらずだ。

「きみは……まさか……み……わ……ちゃん……」

少女は驚愕の表情を浮かべるが、その手はとまらない。指はさらに深く食い込み、康平が崩れ落ちるまで止まらなかった。

やがて腕は解放され、彼が床に崩れ落ちる。少女の姿も、同時にかき消えるのだった。

### 結末

PCたちは康平を助けることはできません。GMはドラマを終了して、イベント(終盤)「子供の声の正体」を公開するまで展開フェイズを続けてください。

## 展開フェイズの終了

リミットとして指定されたラウンド数が終了した時点で、展開フェイズが終了します。リミット以内にイベント(終盤)が公開できていれば、康平が犠牲にならず、解決フェイズでの選択肢が増えます。GMは展開フェイズを終了させ、3回目の[言紡ぎ]を行なった後に展開フェイズへと移行してください。

## 3回目の言紡ぎ

言紡ぎを行ない、3枚目の[語り札]を置いてください。

## 解決フェイズ

解決フェイズでは、まずリミット以内にイベント(終盤)が公開できているか確認します。もし公開できていれば美和を説得して成仏させるか、怨霊となった美和と倒すか、どちらかを選択することができます。もしイベント(終盤)が公開できていない場合、康平がいなかったため戦闘となります。

GMはプレイヤーと相談して、[ソクモ退治]と[ソクモ落とし]のどちらを選択するかを決定してください。もしセッションの時間が少ない場合などは[ソクモ落とし]を選んでも構いません。

もしプレイヤーから違いを聞かれた場合は「ツクモ退治は怨霊の美和を完全に成仏させる」、「ツクモ落としは怨霊の美和を再び眠りにつかせる」と伝えてください。

## ツクモ退治

GMは下記の描写やセリフを読み上げ、PCとのかけ合いを行なった後に戦闘開始を宣言してください。

戦闘終了となる勝利条件は「すべてのエネミーを行動不能にする」です。解決フェイズに出現するエネミーは「呪われし怨霊」(P168)となります。GMはエネミーに関するデータをプレイヤーに提示してください。

筒村美和：1 (P168の「呪われし怨霊」を使用する)

狂骨：1 (PC2人の場合は出現しない)

餓鬼：3 (PC2人の場合は1体が出現する)

## ツクモ落とし

ツクモ落としを選択した場合、PCは〈意志〉か〈交渉〉の判定を行ない、戦闘ではなく美和を説得して成仏させることができます。ツクモ落としはP140を参照してください。

GMは下記の描写やセリフを読み上げ、PCとのかけ合いを行なった後、[ツクモ落とし]の判定を行なってください。PC全員の判定による[達成値]を合計し、それが[PC人数×10]+PCの中で最も高い想い出の数点以上であれば成功となります。もし[ツクモ落とし]に失敗した場合、成仏できない美和を[ツクモ退治]で倒すことになります。

## 描写

白樺小学校の管理をしている康平が付き添い、防空壕に扉した地下室を開けることができる。

湿った空気が肌にまとわりつく地下室。壁には黒ずんだシミが広がり、かすかに鉄の錆びた匂いが漂っていた。埃にまみれた階段の下に、ボロボロの服を着た細い白骨死体が倒れている。筒村美和の遺体は、長い年月この暗黒の部屋の中に囚われていたのだ。

その時、入ってきた扉が突如として閉まる。そして地下室の奥から、ゆっくりと足音が響く。気づくとそこに、小学生らしき少女が立っている。目は赤黒く燃え盛り、足元には血のように黒い染みが広がっていた。

冷たい風が吹き抜け、闇の中から現れたのは、筒井美和の怨霊だった。生前の面影を残す姿だが、肌は青白く、乱れた髪が顔の半分を隠している。

その黒ずんだ唇が、不自然に開き、その声が地下室全体に響き渡った……。

## セリフ：美和の怨霊

「ようやく見つけてくれたのね。でも、すこし遅かったみたい……」

### ・康平が死んでいる場合

「わたしをいじめたみんな、死んじやった。これからは、わたしを無視して見捨てたひとたちも殺してあげるね」

「助けを呼んでも、誰も来なかった!」(戦闘開始)

(ツクモ退治をした)「ずっとここで待ってたんだよ……あの日から……苦しくて……痛くて……ねえ、誰か助けてよ!」

### ・康平が生きている場合

「康ちゃん、まだ生きていたんだ。わたしに会いに来てくれたんだ!」

「ここは寒くて、とても息苦しい。それに寂しくて、眠ることもできない。ねえ、助けてよ!」

(ツクモ落としをした)「これで、ようやくゆっくりと眠れる……」

## 結末

美和が成仏するか、倒すことができれば、解決フェイズが終了となります。

## 閉幕フェイズ

解決フェイズ終了後、PCたちは閉幕フェイズを迎え、物語の顛末を自由に演出します。

このシナリオでは、展開フェイズの結果で解決フェイズの選択肢は増えますが、物語の結末に変化はありません。

## 物語の結末

### 美和を成仏するか倒した

30年前の児童行方不明事件も解決したことになります。

### 全滅した

PCそれぞれが【心魂値】5点を減少することで、怨霊と化した美和を無理やり封印することができます。もし封印しなければ、シナリオ目的は達成できず失敗となります。怪異事件は迷宮入りとなり、恐ろしい怨霊と化した美和はどこかへと去っていきます。

## 後日談の演出

GMはPCたちに、今回の怪異事件が終わった後、どのように過ごしているかを聞き、演出させます。

テイルズAのPCたちは、杉山課長に事件の報告をします。30年前の児童行方不明事件は、被疑者たちの死亡により不起訴となっています。しかし児童殺人事件と切り替わったため、25年の時効は撤廃されています。杉山課長は、「事件の重要性を鑑みて、あらためて再調査することになった」とPCに伝えてきます。

テイルズBのPCたちは、康平から白樺小学校に来てほしいと呼ばれます。白樺小学校は解体されますが、校舎の一部は移転され、資料館として残ることが決まったことを話してくれます。彼は「私は美和ちゃんが眠っていた場所を残すことができたでしょうかね……」と寂しそうに聞いてきます。

それぞれに対して、PCが何かしらの答えを返した段階でシナリオは終了となります。お疲れ様でした。

## 4回目の言紡ぎ

シナリオにおける最後の言紡ぎです。締めとなる4枚目の【語り札】を置いてください。