

Scenario : type R

『夜より暗き桜』

■シナリオ解説

3月12日。重要文化財を輸送任務中に異端に強襲され、宝剣を奪われてしまうPC1。

『桜祭り』が開催される春の街の中。宝剣を奪った異端を探し、無事この手で奪還しなければ！

■シナリオタイプ：リトライ

(再挑戦もの。惨劇 [B] を回避するため、惨劇が起きる時間 [A] まで時を戻すシナリオタイプ。惨劇 [B] を回避すればシナリオクリアとなる。惨劇 [B] を回避できなければ、幾度とも『ループの代償』を払って再挑戦することができる)

■シナリオ情報

推奨人数：3人以上

必須AF判定数：5

期間：3月12～16日(5日間)

■シナリオキーワード：

「強奪／奪還／アーティファクト」

●シナリオ前提情報 このシナリオに登場する長勝院旗桜は、埼玉県志木市の長勝院跡にある文化財・桜の古木を元ネタにしている。

真相

GM限定情報

登場NPC: <長勝院宝剣(ちょうしょういんほうけん)>
<NPC1: 刀の管理者> 『臙車』
龍の聖剣(ルールブック P.82)
異端『バジリスクスタイル』車屋 信
車屋 恵
長勝院旗桜

セカイが覆る理由: 異端『妖怪 臙車』こと<NPC1: 刀の管理者>による、邪神召喚を阻止するため。

シナリオクリア条件: 異端『バジリスクスタイル』に奪われた『イベントキー: 長勝院宝剣』を奪還し、<NPC2: 刀の管理者>が目論む邪神召喚計画を打破すること。

シナリオの真相:

<NPC1: 刀の管理者>の正体は、『臙車』である。『臙車』は息子である異端『バジリスクスタイル』(本名: 車屋 信。15歳の少年)を異端の神である邪神に会わせるべく、邪神召喚の儀式を計画した。邪神召喚の儀式に必要な『イベントキー: 長勝院宝剣』の封印を解き、人間として生きていた息子を『異端堕ち』させて操り、輸送任務中のPC1から宝剣を奪った。

だが息子の信は人間としての理性が強く、洗脳を打ち破って『イベントキー: 長勝院宝剣』を所持したまま逃亡してしまう。<NPC1: 刀の管理者>はPC1に味方をするふりをしながら『イベントキー: 長勝院宝剣』を手に入れようと暗躍し、3月16日の『桜祭り』に邪神を召喚しようとする。

PC達は『イベントキー: 長勝院宝剣』を奪還し、<NPC2: 刀の管理者>の野望を止めなければならぬ。

NPC詳細1

GM限定情報

NPC名: 刀の管理者 (男性。50代)
異端名: 『妖怪 臙車』
クラス: 聖職者／領域遣い／異端者
武器: 魔眼 (石化と魅了の魔眼。目からビーム)
行動方針1: 桜祭りにセラフイーム合唱団と宝剣を使って邪神を召喚し、邪神と家族を会わせる。
行動方針2: 家族を大事にする。
設定: 日本に古くから住まう妖怪(異端)。異端の本能の一つである『欺く神の召喚』を達成しようと、宝剣が封印されている秘宝館のオーナーに成り代わり、車屋母子を襲ってセラフイームを乗っ取り、邪神召喚計画を企んだ。

15年前に車屋 恵との間に子を成した後は姿を消しており、息子の信は『臙車』の顔を知らない。異端の本能として邪神召喚による世界崩壊を望んでいるが、家族愛に溢れており、元を辿れば神の崇高も「愛する家族が神の寵愛を受けられるよう」願っているからである。PC達が家族愛について論じたなら、思い留まるだろう。

NPC名: 車屋 信 (くるまや・のぶ)
異端名: 『バジリスクスタイル』

クラス: 狂戦士／狩人／異端者 **武器:** 鋭い爪
行動方針1: (洗脳状態) 父親である臙車に従う。
行動方針2: (洗脳解除状態) 母親の無事を願う。
設定: 人間の母と妖怪(異端)の父の間に生まれたハーフ。父のことは一切知らず15年間生きてきた。母と共に異端『妖怪 臙車』に襲われ、恐怖のあまり『異端堕ち』し、鳥蛇の姿になってしまった。後に理性を取り戻したが、常に父親からの洗脳の危機に晒されている。母親が死亡した場合は完全に理性を無くし、異端として戦うことになる。

NPC詳細2

GM限定情報

NPC名: 長勝院旗桜(ちょうしょういんはたざくら)
クラス: 領域遣い／稀人
武器: 魔力を吸収し一点に集め、物品を錬成する。
行動方針1: 人々を見守る。
設定: S市にある世界で一つしかない桜に宿った精霊。桜のある場所から動くことができない稀人の女性で、千年間S市のある土地を見守ってきた。桜の花弁から周囲の魔力を吸収し、一点に集めることで高い魔力を込めた物品(アーティファクト)を錬成する特殊能力を持つ。長勝院宝剣は、旗桜の能力が全盛期だった千年前に造った最高傑作。自作の刀を悪用されることを酷く悲しんでおり、しかし自分は身動きが取れないことから、PCに事件を解決してほしいと心から願っている。PCが桜を見るシーンを行なった場合、【幸運】判定(難易度: 10)に成功すれば、非常に信憑性のあるシナリオクリアのヒントを提示する。

他コネクション詳細

他NPC: 龍の聖剣(ルールブック P.82)
PC達とは知り合い設定を推奨。旗桜とは友達。

NPC名: 邪神ユウメイイスタディオ
クラス: 神(サブクラス) **武器:** 炎の海
行動方針1: 生命を弄ぶ
設定: 異端を生み出す『邪神八柱』の一柱。

現世に召喚されればたちまち生命を焼き尽くし、遊び回り、気紛れに還る。召喚されても直ちに召還儀式に成功すれば、事なきを得るだろう。

●シナリオフローチャート

PC1が依頼を受けた宝剣輸送任務を、他PCも受けたことにしてもよい。

①オープニング:PC3

導入: PC3のみ登場可能不可。石化した生き物しかいない、音の無い世界にただ一人取り残されたPC3。PC3は何故ここにいるか何も判らない(覚えていない)。色を失くした世界で、ただ一つだけ桃色の桜が咲いている。

この状況の真相は、桜祭りに『魔車』が宝剣を使用し、『空間歪曲』+『バジリスクの魔眼』の効果で街中のものを石化した模様。

演出: 石像だらけの街。PC以外に動くものはない。だが零れ落ちる桜の花だけが風に舞っていた。

導入: PC3は3月12日の朝に目を覚まし、龍の聖剣が現れる。

必須イベント: 龍の聖剣が「セラフィーム」の名前を口にする。

演出: 龍の聖剣「このまま何もしなければ、貴方が見た夢と同じ世界になる。……『セラフィーム』。それが、世界が大きく揺れ動くキッカケになるモノよ」

②オープニング:PC1

導入: PC1登場。他PCは自由。3月12日の朝。文化財を補充している秘宝館の改装工事が始まる。<NPC1: 刀の管理者>が輸送任務に就くPC1に、封印されていた宝剣を手渡しする。

必須イベント: NPC1はPC1にあまり警告を出さず、ややおざなりに手渡し(後々、異端を使って宝剣を奪う油断を作るため)。

必須イベント: PC1が秘宝館を離れ、一時保管先の博物館へ輸送している最中、空を飛ぶ異端によって宝剣を奪う。PC1が抵抗してもこの強奪は成功する。

演出: 突如現れた1.5メートルほどの体格の異端。鳥のように翼を広げ、蛇のような鱗を纏い、鋭い爪を持つ空飛ぶ異端は宝剣の入った桐箱を奪う。

演出: 【知覚】か【幸運】判定(難易度: 10)に成功すると、異端は「子供のようにだ」と感じる。

③オープニング:PC2

導入: PC全員登場可能。強奪から数時間後の、3月12日の夜過ぎ。教会に呼ばれ、「異端に奪われた宝剣を奪還する」任務を受ける。

演出: 「宝剣は、今は効果が発動しないただの骨董品だが、歴史ある重要文化財だ。取り戻さなければ」「刀の管理者は普通の引越業者を使う予定だったが、教会が敢えて口出しさせてもらったんだ。仮にもアーツファクトだからね」

演出: NPC1「出来れば、宝剣強奪の件は公にしたいくない。今回の件、よろしくお願ひします」

必須イベント: 依頼受諾後、PCは教会外でチラシを配りながら呼びかけをする人達を発見する「3月16日に桜祭りを開催します。屋台やパズー、地元サークル発表会があります」**参加団体の中に『音楽教室セラフィーム』を発見する。** 地元の合唱サークルだと発覚。

④ミドル前:準備

導入: PC全員登場可能。ミドルフェイズに行なう『AF判定リスト』を公開。

「2シーンで1日が経過する」こと、「1シーン目が昼時間、2シーン目が夕方時間、2シーン目ごとに『夜間トリガーイベント』が発生」ことを宣言。

【タイムチャート】

- ▼12日: 1ラウンド目シーン1→シーン2→12日夜間イベント
- ▼13日: 1ラウンド目シーン3→シーン4→13日夜間イベント
- ▼14日: 2ラウンド目シーン5→シーン6→14日夜間イベント
- ▼15日: 2ラウンド目シーン7→シーン8→15日夜間イベント
- ▼16日: 3ラウンド目桜祭り当日(強制クライマックス)

※PCの希望があれば、16日までシーンを進めても構わない。

⑦クライマックス:Z

導入: 桜祭り当日。盛り上がる祭。NPC1が宝剣を持っていない場合はPC1に襲いかかる。宝剣を持っている場合は、NPC1が突如人々を石化させる(宝剣と魔眼による)。セラフィーム合唱団は《器の支配》によって洗脳され、儀式は開始。『AF判定: 召喚・召還』を成功させてしまい、眠れる邪神(赤や金に輝く巨大な炎の鳥)が顕現。召喚が叶ったNPC1は歓喜の中で寝惚けた邪神に食べられ、死亡する。

1ラウンド以内に宝剣を奪った上でPC達が『AF判定: 召喚・召還』を成功させれば、邪神は昇華される。 信が保護されていない、もしくは母親が死亡している場合、NPC1に完全に洗脳され、妨害(攻撃など)を行なう。

⑦クライマックス:A

導入: 12~15日までに、PCとNPC1が直接敵対した場合。領域遣いのNPC1はPCを自分の領域に閉じ込め、宝剣を奪い、邪神を召喚しようとする。召喚の手筈が整っていない(合唱団がいない)ので、通常戦闘となる。

⑥ミドルフェイズ(3月12~15日まで)

導入: ミドルフェイズ開始。シーンプレイヤー1人につき1つ、メジャーアクションでAF判定を行なうこと。昼時間と夕方時間のシーンが終了したら、夜間イベントへ移行。夜間イベントが終了したら、翌日の昼時間シーンに移行する。

<NPC1: 刀の管理者>は、秘宝館から移動することは無い。 12~15日の間に『AF判定: 調査・交流「秘宝館」』の成功し、NPC1の正体を追及したり、これ以上の協力はできないと敵対した場合、NPC1は宝剣を手に入れて強制的に『AF判定: 召喚・召還』を行なおうとする。クライマックス: Aに移行すること。12~15日の間に追及がなかった場合、クライマックス: Zに移行。

NPC1の手元に宝剣がある場合、NPC1は宝剣の効果を使用して戦闘を行なう。戦闘中に宝剣を使っても、シーン終了後に使用回数は完全回復する(そのため、後々『AF判定: 召喚・召還』の際に宝剣の効果を使用できるものとする)。

⑧エンディング

導入: NPC1を倒し、邪神召喚を食い止めれば平和な3月16日を迎えることができる。宝剣は再び厳重な封印を施される。PCが管理してもよい。信が正気な状態(恵が生きている)であれば、異形化してしまった後も、教会の保護のもとで生きていく。PC達に感謝を伝える。

※異端『妖怪 魔車』(聖/領/異)

能力値: 体3/反3/知4/理5/意5/幸4
 HP/MP: 中(目安: [PC人数] × n) = []
 命中: 中(目安: メインPC [回避値] + 2) = []
 回避: 低(目安: メインPC [命中値] - 4) = []
 防御: 中(目安: 物理6/霊力6) = []
 行動: 中(目安: メインPC [行動値] ± 2) = []
 戦闘移動: [行動値] + 5 = [] 全方移動: 戦闘移動 × 2 = []

▼<<浄化の一撃>> 20m・3体自由選択 [2D6+中] [] 点の霊力ダメージ。

▼<<セットアップ<<EP: 飛行化>> 代償なし・シーン間、飛行状態&ダメージ+1D6。

▼<<セットアップ<<船舟の主2>> 代償3MP・シーン間、全クリティカル値-2。

▼<<マイナー<<強化術式>> 代償2MP・ダメージ+1D6。

▼<<メジャー<<爆散>> 代償9D6MP・[対象: シーン(選択)] [射程: 視界]に変更し、ダメージ+7D6。

▼<<クリンナップ<<オリジナル特技<<バジリスクの魔眼>> タイミング: クリナップで、PC全員を対象とした《石化の魔眼》を行なう。『イベントキー: 対処法』で無効化。

▼<<戦闘開始前に、モブエネミーを [1~2] 体追加する。

※nの算出の仕方
 PC達が1ラウンドに与えることができるダメージ合計値の目安。
 令呪(ダメージロール+2)の使用を含め、最大値で計算すると判りやすい。

※モブエネミーのオススメ
 ルールブック P94
 [闘2/狂5/領2]
 1~2体

※『魔車』の行動
 宝剣を所持している場合、[特技マスター: 世界遣い]を取得。
 《禍福のさざなみ》(因果の繻)《未来の吐息》(リトライ)などを使用する。

夜間イベント(潜入)

導入: 『イベントキー: 潜入』入手後の夜間イベントで、音楽教室セラフィームがある車屋の地下へ潜入できるシーンができる。夜間イベントを行なう順番は、「夜間イベント(NPC1)」→「夜間イベント(潜入)」にすること。『イベントキー: 潜入』に記載された判定に3連続で成功したPCのみ、地下に潜入成功。地下室では本物の車屋 恵が捕らわれている(日中にセラフィームで音楽教師をしている恵は、NPC1の部下『コカトリス』の変装)。3連続のPCが恵を救助したいと言えれば無事保護できる。2ラウンド終了時に未保護の恵は(何も対処せず放置すると)死亡する。

救出された恵、もしくは保護された状態で母の無事を知った信のどちらかが、PCを信頼し、『イベントキー: 最初の事件』を渡す。

夜間イベント(NPC1)

必須イベント: 夜間トリガーイベントが発生するたびに、<NPC1: 刀の管理者>は依頼を受けたPCに接触(電話を掛けるなど)して行く。状況報告を求め、怪しい動きをしていないかチェックする。

▼<<PCが嘘をついた、宝剣を所持しているのに渡さないなど抵抗した場合>> 【幸運】判定(難易度: 15)。失敗ごとに難易度-2)で成功したら、PCの嘘を見抜く。始めは穏便に、しかし配下の『コカトリス』などで次回夜間イベントにPCを襲撃するなど、PCから宝剣をくづく奪う方向に進める。

▼<<PCが信を置いた、恵を保護するなど、NPC1に抵抗したと発覚した場合>> NPC1にとって信は重要な戦力であり、恵は情報をPCに渡す厄介な存在のため始末を考える。発覚して、次回夜間イベントにPCを襲撃するなど、妨害を行なう。

シナリオ名『夜より暗き桜』

シナリオキーワード「強奪／奪還／アーティファクト」

キャラクターレベル3～5推奨シナリオ：レベル【 】開始。単独行動シーンの多い情報収集シナリオ。

PC達は全員知り合い設定を推奨。[世界遣い]か[稀人]のPCがいることが望ましい。

ハンドアウト:PC1

コネクション:長勝院宝剣

関係:保護

推奨クラス:闘士 or 聖職者

君はS市の『秘宝館』に封印されていた刀、長勝院宝剣の輸送任務を受けた教会のエージェントだ。

ほんの1キロもしない輸送。だが些細な油断から、突如現れたあるものに宝剣を奪われてしまう。

蛇のような、鳥のような化け物。謎の異端に奪われた宝剣を取り戻さなければ。

セカイのイベント:長勝院宝剣を強奪される。

コネクション詳細:長勝院宝剣

平安末期には存在を記されている儀式刀。保管していた秘宝館が老朽化改修により一旦、別の博物館へ移されることになっていた。

ハンドアウト:PC2

コネクション:刀の管理者

関係:ビジネス

推奨クラス:霊媒師

君はPC1が奪われてしまった長勝院宝剣の捜索依頼を受けた能力者だ。

異端によって奪われた宝剣の奪還を依頼された。

「出来れば、宝剣強奪の件は公にしたいくない。今回の件、よろしくお願います」

セカイのイベント:宝剣を取り戻すための新たな依頼を受ける。

コネクション詳細:刀の管理者

秘宝館の管理者。50代の男性。[領域遣い]の能力者。

能力者や異端など裏世界には精通しており、教会ともコネクションを持っている。

ハンドアウト:PC3

コネクション:龍の聖剣

関係:自由

推奨クラス:世界遣い or 稀人

君は夢を見た。人々が全て石になり、何も音が無い静かな世界になってしまうという夢を。

目を覚ませば目の前に、龍の聖剣がいた。どうやら世界が巻き戻るようなことがあったらしい。

「セラーフイーム。それが、世界が大きく揺れ動くキッカケになるモノよ」

セカイのイベント:世界の終わりを見る。

コネクション詳細:龍の聖剣

人外。超越的な話題をする金髪の幼女。とってもふしぎ。

彼女が目の前に現れるということは、世界が異端の手によって危機であるということだが……？

ハンドアウト:PC4

ハンドアウト1～3を兼用する。
PC1の場合、PC1と共に宝剣輸送任務を受け、異端から強奪される。

PC2の場合、PC2と同様に宝剣奪取の任務を受ける。

PC3の場合、PC3と同じ夢を見て、龍の聖剣の話を書く。

・PC達の設定について

PC達は全員、龍の聖剣と面識がある設定でも構わない。

AF判定リスト

ミドル前に契約OK 契約:マイナー 供給:シーン終了時(1シナリオに1回まで)

2シーンで1日が経過する。1シーン目が昼、2シーン目が夕方、2シーン後ごとに『夜間トリガーイベント』が発生。

1シーン目(時間帯:昼)→2シーン目(時間帯:夕方)→夜間トリガーイベント→3シーン目(時間帯:昼)→…

AF判定:捜索「鳥蛇の異端」

使用能力値:【体力】 or 【幸運】

難易度:低 []

ラウンド制限:なし

条件:なし

演出:「鳥のような、蛇のような異端がどこに行ったか捜索する」演出に成功すること。

成功した場合、異端が逃げていった場所を発見する。

AF判定:調査「鳥蛇の異端」

使用能力値:【理知】 or 【幸運】

難易度:中 []

ラウンド制限:なし

条件:なし

演出:「鳥のような、蛇のような異端について調べる」演出に成功すること。

成功した場合、該当する異端の情報を入手することができる。

AF判定:調査「長勝院宝剣」

使用能力値:【理知】 or 【意志】

難易度:中 []

ラウンド制限:なし

条件:なし

演出:「S市の秘宝館に保管されていた長勝院宝剣について調べる」演出に成功すること。

成功した場合、長勝院宝剣の詳細情報を入手することができる。

AF判定:調査・交流「秘宝館」

使用能力値:【体力】 or 【反射】

難易度:低 []

ラウンド制限:なし

条件:なし

演出:「秘宝館について調べる、または、秘宝館で時間を過ごす」演出に成功すること。

成功した場合、秘宝館の背景や噂話を聞くことができる。

AF判定:調査・交流「セラーフイーム」

使用能力値:【体力】 or 【反射】

難易度:低 []

ラウンド制限:2ラウンド

条件:なし

演出:「音楽教室セラーフイームについて調べる、または、音楽教室セラーフイームで時間を過ごす」演出に成功すること。

成功した場合、セラーフイームにて隠されていた秘密が明かされる。

AF判定:召喚・召還

使用能力値:【意志】

難易度:[30000]

ラウンド制限:なし

条件:なし

演出:「神の儀式を行なう」演出に成功すること。

成功した場合、邪神を召喚・召還できる。

●AF判定情報・結果

AF判定: 捜索「鳥蛇の異端」

条件: なし

演出: 「鳥のような、蛇のような異端がどこに行ったら捜索する」演出に成功すること。

成功した場合、異端が逃げていった場所を発見する。

情報:

(1) 誰も立ち寄らない廃屋に、鳥蛇の異端らしき影が潜伏していることが発覚する。

(2) 廃屋を訪れると、15歳ほどの少年が隠れていた。少年の肌は蛇のように固く、腕は翼に変貌している。非常に怯えており、【理知】判定(交渉/難易度: 10)に成功した場合は心を開くが、失敗した場合は不信感を抱かれる。

(3) 「僕の名前は、車屋 信(くるまや・のぶ)。1週間前にお母さんと図書館の帰っていた夜道に化け物に襲われて、気付いたらこの姿になってしまった。もっと怖い姿に変身しているときは記憶がなくなることもある。さっきも意識を失っているうちに変な物を盗んできてしまった」

(4) 信は宝剣の入った桐箱を持っている。PCに心を開いていけば、宝剣を渡す。宝剣を渡された場合、【イベントキー: 長勝院宝剣】を入手する。

(5) 「この姿ではどこにも行けない。今はここにいるけど、2ラウンド経過したらどこか別の所へ移動するつもりだ」 PCは彼を安全な場所へ匿してもいいし、連れ歩いても構わない。申し出が無い場合、信は廃屋に待機する。

AF判定: 調査「鳥蛇の異端」

条件: なし

演出: 「鳥のような、蛇のような異端について調べる」演出に成功すること。

成功した場合、該当する異端の情報を入手することができる。

情報:

(1) 襲ってきたモノの特徴から、『バジリスクスタイル』と呼ばれる異端だと発覚する。異端『バジリスクスタイル』とは、ヨーロッパ全土に伝わる蛇・爬虫類の王のことである。強力な毒を持ち、口から火を吐き、見ただけで石化させる力を持っている。

(2) 日本にも似たような能力を持つ異端が存在する。異端『妖怪 龍車(おぼろぐるま)』と呼ばれるもので、石化させる特徴の他に「人間に化け、人と交じて子孫を残し、春になると自分の子を先祖に会わせたがる」という特性があるという。異端の本能の一つに「欺く神を現世に顕現させようとする」というものがあるが、それと同じだろう。

(3) 『バジリスクスタイル』は非常に厄介な石化攻撃をしてくる異端だ。対策を取らない状態で戦うのは危険である。【イベントキー: 対処法】を入手する。

AF判定: 調査「長勝院宝剣」

条件: なし

演出: 「S市の秘宝館に保管されていた長勝院宝剣について調べる」演出に成功すること。

成功した場合、長勝院宝剣の詳細情報を入手することができる。

情報:

(1) 長勝院宝剣とは、S市にある世界に一つしかない桜(長勝院旗桜)によって錬成された刀である。

(2) 長勝院旗桜は、姿形こそ桜の大木だが、千年前からS市に住んでいる桜の精霊(稀人)である。生命を司る不死鳥・ユウメイイスタディオの力を得た女性であり、今もなおS市を見守っている。桜の花弁から周囲の魔力を吸収し、一点に集めることで高い魔力を込めた物品を錬成する特殊能力を持ち、長勝院宝剣は能力が全盛期だった千年前に造った最高傑作と言われている。

(3) 造られて千年経過した現在、長勝院宝剣は元の力を発揮できなくなるとされている。だが、それは宝剣を悪用されないために流されたデマであり、現在も宝剣は真の力を発揮できるとされている。もし何らかの事情で封印を解いて外に出すときは、厳重な警備のもとで運び出すようにと制定されている。

(4) <NPC1: 刀の管理者>からPC1に宝剣を託された際に、そのような深刻な話は聞かされてなかったが……?

AF判定: 調査・交流「秘宝館」

条件: なし

演出: 「秘宝館について調べる、または、秘宝館で時間を過ごす」演出に成功すること。

成功した場合、秘宝館の背景や噂話を聞くことができる。

情報:

(1) 改修工事中の秘宝館は、改修の必要が無いと思えるほど立派な施設である。工事のために宝剣や他の文化財を移動させたには他の意図があるのではないかと考えるほど、異常は見つからない。

(2) <NPC1: 刀の管理者>と話ができそうだが、何か話することがあるだろうか? 特に話したいことがない場合、シーンを終了する。再び同じAF判定をする際は、「難易度+2(切捨)」で再挑戦することができる。

AF判定: 調査・交流「セラーフーム」

条件: なし

演出: 「音楽教室セラーフームについて調べる、または、音楽教室セラーフームで時間を過ごす」演出に成功すること。

成功した場合、セラーフームにて隠されていた秘密が明かされる。

(1) 音楽教室セラーフームで教師をしている人物の詳細が判る。合唱団の教師をしている女性の名前は、車屋 恵(くるまや・めぐみ)。40代の女性で、15歳になる1人息子がいるらしい。

(2) セラーフームについて調べていると、どこからか声がした。「誰か……誰か……」まるで助けを求めているような女性の声だ。能力者が(彼方の音)と《掻取るしるべ》を使用してでもPC1に助けを求めていることが発覚する。声は、音楽教室を開く車屋宅の地下から聞こえるが……?

(3) 【イベントキー: 潜入】を入手する。

AF判定: 召喚・召還

条件: なし

演出: 「神の儀式を行なう」演出に成功すること。

成功した場合、邪神を召喚・召還できる。

情報:

(1) 召喚に成功した場合、『邪神八柱』の柱・不死鳥ユウメイイスタディオが、神々が住むと言われている『上階』から召喚される。1ラウンド目のクリンナッププロセスには完全に目を覚まし、2ラウンド目から世界を炎の海に沈めるだろう。

S市やその周辺に住む全キャラクター・全オブジェクトは30000D6点(【防御点】無視)ダメージを受ける。【HP】が0点になった場合、即座に死亡する。

(2) 召還に成功した場合、召喚されたユウメイイスタディオは神々が住むと言われている『上階』へ召還される。

イベントキー: 長勝院宝剣

効果: 旗桜が魔力を編んで錬成した宝剣の詳細を知っていることを表わすイベントキー。

《特技マスター: 世界遣い》を使用できるようにする。1シナリオに1000回まで使用可能。

また、このとき使用する世界遣いの特技の「1シナリオ・シーン・ラウンドに○回まで使用」の制限を全て削除する。

イベントキー: 潜入

効果: 夜間トリガーイベントで、「潜入イベント」を発生させることができるイベントキー。

【反射】判定(難易度: 10) → 【知覚】判定(難易度: 8) → 【幸運】判定(難易度: 10)に3回すべて成功すれば、セラーフームの地下へ潜入できる。一度でも失敗したら潜入失敗。3回連続して成功しなければならぬ。失敗した場合、次の夜間トリガーイベントで再挑戦可能。

イベントキー: 対処法

効果: 異端『バジリスクスタイル』について熟知していることを表わすイベントキー。

石化攻撃を回避する方法を知っている。異端が石化攻撃してきた際に、【幸運】判定(難易度: 6)に成功すれば、無効化することができる。

イベントキー: 最初の事件

効果: 車屋親子が夜間に襲われた事件について知っていることを表わすイベントキー。

車屋親子は数日前、S市の図書館で「桜祭りに合唱団が歌う民謡」を探しに行った。『不死の鳥と歯車の演舞』という民謡を発見した親子は、帰宅を急ぐ夜道で異端『妖怪 龍車』に襲われた。息子の信は『異端随ち』になり異形化して『龍車』の洗脳された配下となり、母の恵は自宅地下に監禁。『龍車』の配下の異端が恵に成り代わり、音楽教室セラーフームの合唱団に『不死の鳥と歯車の演舞』を唄わせるべく日々練習に励んでいる。

『不死の鳥と歯車の演舞』とは、邪神八柱の柱「ユウメイイスタディオ」の召喚儀式に使われる呪文である。邪神ユウメイイスタディオを顕現させるには、この呪文を唱え、【AF判定: 召喚・召還】に成功する必要がある。