

# 〈領地〉基本設定

物語の舞台は無限に広がっている

これはそのガイドであり、あなたの物語を紡ぐための箱庭だ

## 〈領地〉基本設定とは？

「〈領地〉基本設定」は、今回遊ぶシナリオがどんな〈領地〉を舞台にしているのかという情報を、参加者全員で手軽に共有するためのものです。

また、〈領地〉基本設定はシナリオごとにアレンジをすることができます。

このシナリオの舞台はどんな場所？ どんな時代？ という疑問も、〈領地〉基本設定を共有し「ここにこんな素敵な要素を追加したよ」と説明するだけで解決できます！

## 〈領地〉基本設定の使い方

今日はこのシナリオで遊ぼう、と決まったら、参加者全員でシナリオで指定された「〈領地〉基本設定」に目を通しましょう。

このシナリオ独自の設定や、基本設定からの変更点がある場合には、それらの記述も確認するようにしてください！

## 〈領地〉基本設定の紹介

この本には3本の〈領地〉基本設定が用意されており、それぞれ次のような特徴をもっています。

## 現代日本

21世紀、現実の日本をモチーフにした〈領地〉基本設定です。

現代を舞台とした物語がお好きなら、まずは「現代日本」を使用しているシナリオで遊んでみましょう！

## モダンエイジゴシック

ゴシックホラーをモチーフとした、19世紀西洋風の〈領地〉基本設定です。

歴史上の19世紀ではなく、降霊会のようなオカルト知識が広く流布し、史上最高の名探偵や怪人的犯罪者が実在し、そして夜の王たるヴァンパイアが君臨するといった、歴史とフィクションの入り混じった世界を舞台としています。

## トワイライトプリズン

巨大な監獄都市に収監された人間たち。

彼らは毎夜、血を搾り取られ、支配種族たるヴァンパイアの餌として飼育され続けている……。

トワイライトプリズンは、すべての人類が囚人として収監され、血液を搾取され続けるディストピアを描く〈領地〉基本設定です。

## コラム ~〈領地〉情報は配布していいの？~

〈領地〉基本設定を含む、すべての〈領地〉情報は、複製、配布が可能になっています。

一冊の本を回し読みする必要はありません。

公式サポートページ (<https://fujimi-trpg-online.jp/game/bloodorium.html>) にもPDFファイルでデータが公開されていますので、そちらを活用してくださいね。

## 現代日本

21世紀初頭、日本の地方都市。

主要駅周辺には高層ビルが立ち並んでいるものの、都心を少し離れば長閑なベッドタウンが広がっています。

## 都市の風景

都心には大手の百貨店をはじめ、多くのテナントが入る駅ビルを擁する私鉄の駅を中心に、高層ビル群が立ち並んでいます。

商業施設、飲食店も多く、この付近で「遊びに行く」と言うと、たいていは駅周辺が目的地となるでしょう。

西側に流れる一級河川を渡ると、その先には住宅街があり、都心のベッドタウンとなっています。

## 地名について

市や河川に特定の名称は付けられていません。

シナリオを作成する方が自由に設定することができます。

もし必要な場合には「千草市」や「千草川」などとしてください。

## 施設について

私鉄駅に隣接するビルをはじめ、周辺には複数の商業施設が存在しています。

駅周辺は高級店が並んでいるため、比較的年齢の高い客層向けになっています。

しかし、そこから少し歩けば大学のキャンパスや、学生向けの店舗が多数存在しています。

また、独自の食文化が発展しており、この街発祥の料理は「○○○メシ（○○○にはシナリオで設定した市名をいれてください）」などと呼ばれています。

## 領主について

この街はヴァンパイアによって支配されていますが、その手勢は多くはなく、〈領主〉本人も特に表舞台に姿を現すことはありません。

街には〈領主〉に従うわけでもなく、住人を狩る野良ヴァンパイアもいますが、目立ちすぎない限り肅清されるようなことはありません。

## 〈領地〉の外部をどう認識しているか

この街の住人は、この街で生まれ、この街で死んでいくことに何の疑問も持っていないません。

〈領地〉の外側がどうなっているのか、まず気にすることはないでしょう。

住民が旅行に行くことがあります、特に家から出ることなく「旅行へ行って帰ってきた」という記憶だけが捏造され、記憶に刻み込まれています。

## 外部からの来訪者について

この街の外部から訪れた者は、強制的に「街の住人としての記憶と身分」を与えられます。

ヴァンパイア、騎士、ライターといった特殊な立場でない限り、一度記憶を刻み込まれたら二度と出ることはできないでしょう。

与えられる身分は、外資系の会社員、旅行者、留学生といった外部からの来訪者らしいものとなります。

## モダンエイジゴシック

我々の知る地球における、19世紀の西洋に似た世界。  
ヴァンパイアホラーの王道たる、ゴシックホラー全盛の時代。

### 都市の風景

レンガ造りの街並みが広がる、西欧の大都市です。  
ただし、現実の19世紀を遊ぶためのものではなく、ゴシックホラー風の物語を楽しむための〈領地〉基本設定であるため、何があつて、何がないのかを厳密には扱いません。

前世紀より始まった産業革命により、街には多数の工場が建てられており、その排煙が霧のようにたなびいています。

都市内の貧富の差は激しく、それは街並みにも表れます。  
美しいレンガ造りの建物は貴族と富裕層の住まうもので、中心から離れるほど、労働者や移民たちの、ほとんどスラムのような街並みへと変わっていきます。

街路を走るのは主に馬車であり、ちらほらと蒸気機関で走る自動車の姿が見られます。

しかし、労働者たちはそういった乗り物を使うことはなく、徒歩で自宅と工場を行き来していました。

そして都市間は、力強く走る蒸気機関車によって結ばれています。

——ただ、そんな人類が急速に技術を発展させていく過渡期の真っ最中でありながら、人々の表情は暗く、沈んでいます。

なぜなら、この街の真の支配者はヴァンパイアなのですから。

### 地名について

この〈領地〉基本設定では、地名は皆さまが決めることができます。シナリオにふさわしい名称を考えてみてください。  
もしどうしても思いつかないようであれば「ルッド市」を使いましょう。

### 施設について

19世紀の西洋風の〈領地〉基本設定ということで、何があつて何がないのか、という判断は難しいかもしれません。

しかし、警察や病院、乗り合い馬車（路線バスのようなもの）といった、生活に必要となるものはひととおり存在する時代です。

まだ広まり始めたばかりの技術ですが、電話機のような通信技術も既に登場しています。

### 領主について

ヴァンパイアがこの〈領地〉を支配していますが、表舞台に出てくることはほとんどありません。

姿を見せる時には人間のフリをして、例えば市長や、貴族として、正体が知られないようにしています。

都市内には〈領主〉に仕えていたり、あるいは反抗することを狙うヴァンパイアも複数潜んでいることでしょう。

### 〈領地〉の外部をどう認識しているか

この〈領地〉はいくつかの大都市や、海をも内包しています。  
領地の内部だけである程度、矛盾なく経済や産業が回っているため、住民が大きな違和感を覚えることはなく、外部へ出ていこうと考えることもないように精神を操作されています。

## 外部からの来訪者について

移民や旅行者として扱われるか、あるいは都市内における何らかの役柄を与えられます。

〈領主〉がその来訪者を気に入れば、自分の側近のような立場を与えてくることもあるかもしれません。

## 逸話と有名人

この基本設定で語られる噂話や、有名人の情報を紹介します。

逸話はキャラクターを演じる際の、話題や設定作りの一助となるかもしれません。

有名人については、その役柄を外部からの来訪者が担うこともあるため、気に入ったものがあれば使ってみてくださいね。

- ・運河沿いに転がされていた死体からは、血が抜かれていた。  
首筋には噛み跡のようなものがあったという。
- ・ある科学者が、死体を集め、それらをつなぎ合わせた怪物を密かに作り出しているらしい。
- ・街壁すら飛び越える跳躍力を持つ、快楽殺人者がいるらしい。
- ・誰かが死ぬことを予告する、涙を流す妖精を見かけた。
- ・この街には、あらゆる事件を解決に導く名探偵がいるらしい。
- ・この街で起きるあらゆる犯罪に関わる黒幕がいると聞いた。
- ・ある劇場の地下には怪人が住んでおり、先日行方不明になった女優は、その怪人に連れ去られたのだという。
- ・この街には「騎士」や「ライター」という人外の怪物がいるらしい。

## コラム ～あると楽しいかもの精神～

これは「吸血鬼ドラキュラ」や「フランケンシュタインの怪物」といった、ゴシックホラーの有名な怪物たちが活躍した時代を遊ぶための〈領地〉基本設定です。

ただし、多少なりとも歴史を扱うために、この時代の住人ではない私たちの視点からすれば、ここにはどんなものがあるのか、何がないのか、といった判断に迷うこともあるでしょう。

そんな時は「それ、あると楽しそうだね！」という気持ちで、だいたいどんなものでもあるものとして扱いましょう。

例えば、スマホがあっても構いません。

最新の電信技術は、ついに電話機を個人が持ち歩けるサイズにまで縮小することに成功したのです。たぶん。

一方で「そんなものはこの時代にはない」といった発言は避けてください。

この〈領地〉基本設定は〈領主〉たるヴァンパイアが造り出した人類の進化や時代の変化から独立したものであり、「実在の歴史、都市」を扱うものではないのですから。

そして、セッションでは、こういうものがあることにする！ と設定を追加していくば、自然と「あなた方だけの、架空の19世紀の設定」が組み上がっていきます。

これこそが創作の楽しみのひとつであり、出来上がった都市の設定は、誰にも真似できない素晴らしいものになることでしょう。

## トワイライトプリズン

生き残りたくば、逆らうな、奴隸として生きろ。

人間らしくありたくば、抗え、ここから脱出しき。

トワイライトプリズンは、近未来を舞台とした「血液を生み出す食料として、すべての人類が監獄に囚われた世界」を遊ぶための〈領地〉基本設定です。

### 都市の風景

2050年、超高層ビル群が並び立ち、市民の生活は最新のセキュリティ技術で守られている時代。

完全自動運転の車が高架を駆け、管理されきった交通網は、もはや渋滞という概念そのものから解放されました。

この都市は眠ることなく、輝かんばかりの「未来」を謳歌しているのです。

——ただし、それはこの都市の住民たる「ヴァンパイアたち」から見れば、です。

高層ビル群の中のいくつかは「高級血液」生産のために、健康状態のよい人類が疑似社会で放牧されています。

良い食事、適度な労働、精神状態を良好に保つためのとても文化的な生活を与えられた者たちは、擬似的に作られた箱庭の中で偽りの生活を送っています。

一方、99%の人類は地下に建造された「血液量産工場」と呼ばれる監獄の中で、悲惨な生活を送っています。

血液量産工場は全面がコンクリートに覆われた地下都市であり、外部の情報を得ることはできません。

人類は囚人のように扱われ、日々ヴァンパイアたちのために労働を強いられ、血液を抜かれ、死ねば資源として消費されます。

地下はそれだけでひとつの都市のようになっており、人類はそれぞれに与えられた居住区から、毎日決まった時間に労働区へ出向きます。

取り付けられた首輪は、健康状態と血液量を常に監視しており、血液が一定量を超えると医療区に呼び出され、採取されます。

人類に自由は一切なく、「家畜」として管理されているのです。

### 地名について

この〈領地〉基本設定では、特定の地名は用意されていません。

血液量産工場は「(英字と数字の組み合わせ) 特区」と呼ばれています(A 215 特区、D 003 特区といった感じに)。

### 施設について

血液量産工場内の風景については、現実の地下街を想像してみてください。

そこから照明を一気に暗くして、商店はすべてシャッターを下ろし、小さな配給所を用意し、ボロ布のような作業服を着た人間たちを並ばせてください。

概ね、どの血液量産工場もこのような風景が日常となっています。

### 領主について

この〈領地〉基本設定では、〈領主〉は「市長」として、都市に住まうヴァンパイアの頂点に君臨しています。

血液量産工場に生きる人類は、寛大なる慈悲によって与えられる映像端末から、その気品に溢れた尊顔を拝むことができます。

## 〈領地〉の外部をどう認識しているか

住人は、この街で生まれ、この街で死んでいくことに何の疑問も持っていないません。

そもそも「外へ出る」とは「この監獄から脱出すること」を意味しているだけで、ここから出た後に、さらに外側の世界があることなど誰も理解していません。

## 外部からの来訪者について

外部から訪れたのがヴァンパイアであれば、地上で貴族同然の暮らしを約束されます。

一方、リライターだとまだバレていない者や、人間である場合には、基本的には血液量産工場へ送り込まれ、囚人として扱われます。

リライターや騎士は、その正体が知らてしまえば、危険人物として、ヴァンパイアで構成された警察に追われる身となります。

完全管理社会たる、人類にとってのディストピアに身を隠し、この絶望の街の雰囲気をめいっぱい味わいましょう。

## 描かれるストーリーについて

この〈領地〉基本設定では、人類側に助力して「監獄を打ち破り、外へ出る」ような物語が基本となります。

脱獄モノの映画が参考になるかもしれません。

また、完全管理社会であることから、そのエージェント（警察官や軍人、調査官のような）となって人類を捕らえたりする中で、その人生に疑問を覚えてヴァンパイアを裏切る、といった物語を描くこともできるでしょう。

「抗う意志」を忘れずに。

## コラム ~ディストピアの楽しみ方~

この〈領地〉基本設定は、人類が家畜同然に扱われる世界を遊ぶためのものです。

この設定で楽しく遊ぶためには、いくつかの約束事を守る必要があります。

### | キャラクターはギスギスしてもいいけど、演者は仲良く

陰鬱な雰囲気のシナリオを遊んでいると、感情移入するあまり、俳優や監督までギスギスとし始めることが稀にあります。

そんな雰囲気になり始めた、と思ったなら、すぐに休憩をいれてリフレッシュしましょう。

感情移入するほど素敵な物語だったのなら、遊び終わった後の雰囲気が悪くなってしまってはもったいないですからね！

演者同士は仲良く！

### | カット＆テイク2のルールは迷わず使う

人類がヴァンパイアに虐げられるディストピアを扱う以上、参加者の誰かの「苦手要素」や「地雷」に触れてしまう可能性は他の〈領地〉基本設定より多くなるはずです。

もし苦手な場面、設定に遭遇してしまったなら、楽しいセッションのために、迷わず「カット＆テイク2」のルールを使用しましょう。

## コラム ~例ええばこんなシナリオ~

〈領地〉 基本設定を使ったシナリオアイデアをご紹介しますね！

### モダンエイジゴシック

- ・夜毎、霧の向こうより響く、悲しげなうめき声。

その噂を追うのは、人のフリをするヴァンパイアの探偵、異邦人たる騎士、そしてうめき声の主の兄であったリライター。

その声の主とは、〈領主〉によって怪物にされた元人間であった。

- ・この街にヴァンパイアはいない。

この地の出身たる騎士が、故郷を守るために、今も〈騎士機関〉を用いて維持し続けているのだ。

されどある夜、あり得ないはずの吸血事件が発生する。

騎士は再び剣をとり、異邦人にして腐れ縁のヴァンパイアと共に真犯人を追い始める。

### トワイライトプリズン

・人を人として扱わないこの街の惨状も、数多の〈領地〉を渡り歩いてきた騎士からすれば見慣れたものだった。

しかし、騎士にとって忘がたい誰かにそっくりなリライターを見かけた時、どうしてか、この街を救わねばならないと決意したのだった。

- ・ある日、ヴァンパイアに連れて行かれた親友は帰ってこなかった。

もう一度会いたい、その想いだけを胸に、目覚めたばかりのリライターたちはプリズンからの脱獄を決意する。

・囚人たちの一斉蜂起がある、そんな噂を聞いたリライターたちは違和感を覚える。

ヴァンパイアが支配するこの街で、人間が蜂起など考えるだろうか？

やがて彼らは、これが命を弄ぶ遊戯だと知ることになる。