

配布用ブラインド・ミトスシナリオ 「竹取物語夜抄」

作：西岡拓哉

シナリオ想定

プレイヤー人数…3～5名

PCレベル…初期作成（2レベル）

所用時間…240分

キャラクター作成

推奨サンフルキャラクター

B、F、G、H、I（3人の場合、G、H以外
4
人の場合、G以外）

通常作成

「技 技能」が得意なキャラクターが1名以上いるこ
とが望ましい。

登場人物（NPC）

望月光（16歳／女）

『竹取物語』の禁書を開いてしまい、かぐや姫になっ
てしまった女の子。

※PCのうち1名は光と親しい仲であるという設定に
しておく方が良いでしょう。

車持皇子（23歳／男）

蓬葉の玉の枝をかぐや姫に献上した皇子。
玉の枝は天女から奪ったもの。アホっぽい
性格。

阿部の右大臣（33歳／男）

火鼠の皮衣をかぐや姫に献上した貴族。
謎の行商人から皮衣を手に入れる。生真面
目な性格。

あらすじ

PCたちは禁書使いの友人、望月光からお月見会に
誘われる。

しかしPCたちが招かれた光の家はすでに禁書領域
と化し、その世界では光がかぐや姫となった『竹取物
語』のような展開となっていた。

唯一ちがうのは、かぐや姫が無理難題をおしつけて
要求した品々が本物の伝説の物品であること。

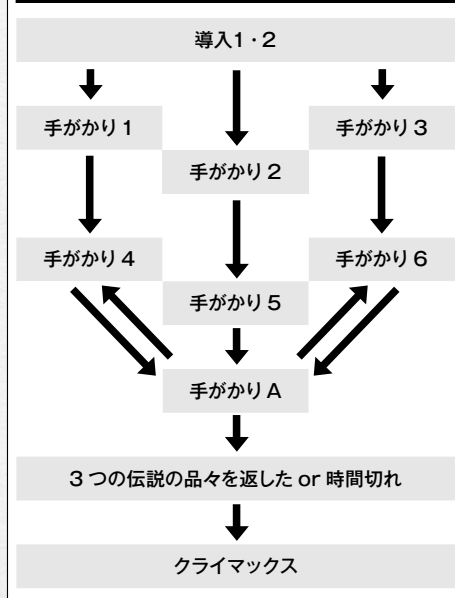
強大な力をもつ物品が一カ所に集まったことで月の
使者にかぐや姫の居場所に気づかれてしまい、彼女を
迎えに来た月の使者が人間に危害を加えてしまう事態
が予想できた。

PCたちは伝説の品々に宿った禁書の断片を解放し、
竹に閉じ込められた禁書を封印しなければならない。

おとも
大伴の大納言（31歳／男）

竜の首の珠を持ち帰った豪傑。現在は病床に伏して
いる。貴族ながら武骨で頑固そうな性格。

手がかりフローチャート



シナリオ本編

舞台

出発点は、日本の都市であれば、どこでも構いません。特にこだわりがなければ、終本市（基本P.206）としてください。

導入1..お月見会

描写

PCたちはちょっとした禁書事件をきっかけに、望月光という禁書使いではないものの、禁書の力を知覚できる女の子と出会った。

その望月光から禁書についてこれから気をつけるべきことを教えて欲しいということで、彼女の自宅で勉強会を開くことにした。その日は中秋の名月ということもあってお月見会も行われることとなった。

光の家は終本市から電車を乗り継いで2時間ほどのところにある、月光町という閑散とした住宅街にある

（※PCが望むなら月光町への移動は車でも問題ありません）。

光の両親はすでに他界しており、彼女はいま祖父母と一緒に暮らしている。

その日の夕方、町へと足を踏み入れた瞬間、PCたちは光の家の方角から禁書の気配を感じ取る。

導入2..望月家のかぐや姫

描写 ※時間帯は夕方～夜です。

望月家は古式ゆかしい建築様式の一軒屋だ。望月家に踏み込んだ時点で、周囲の景色は閑散とした住宅街というよりも、山々に囲まれた集落へと変貌していた。そして山の上から、平城京か平安京かおそらくそのどちらでもない、きらびやかな都の灯りを見下ろすこともできる。

裏手にある庭から、誰かのすすり泣く声が聞こえてくる。そこには貴族の女性の屏風絵にあるような十二単を着た光が袖を濡らしていた。両脇には光の祖父母

らしき人物が、彼女を優しくなだめていた。その姿はまるで『竹取物語』のかぐや姫とその老夫婦を思わせる。た。

PCが光に声をかけると、光は禁書の影響からか生氣を失いかげながらも、かろうじて残った自我から自分の身に起きたことを説明する。

・家の書庫にあった、竹筒にしまわれていた豆本型の『竹取物語』を手にしたら、視界が暗転し、目の前にこのような風景が広がっていた。

・状況として、どうやら自分（光）はこの世界のかぐや姫になり代わってしまった。

・光の頭の中の記憶には、どうやら『竹取物語』のなかで婚約の条件として5人の貴族に無理難題を押し付けて要求した伝説のお宝のいくつかが、本当に自分のもとへと届けられてしまったこと。さらに、貴族の他に登場するはずの帝は病死しており、「本来の物語」と大きく齟齬が発生していることを知っている。

届けられたのは「竜の首の珠（竜の首にかけられて

いる五色の宝珠）」「火鼠の皮衣（焼いても燃えない布）」「蓬莱の玉の枝（根が銀、茎が金、実が真珠の木の子）」である。どの品からも禁書の力が感じられ、物理的な手段での破壊は困難。

・この伝説のお宝が一方所に集まったことで、月の使者にかぐや姫の居場所がばれてしまった。そして、明後日の満月の晩、月から迎えがやって来ることを、さきほど月から降ってきた矢文によって知った。

・禁書がこの屋敷のそばにある竹林のなかにある1本の竹の中に入ったのを見たが、老夫婦や自分の力では切ることができなかった。

・『竹取物語』の結末は、月の使者からかぐや姫を奪い返そうとした人間たちは無力化され、誰もなすべもなくかぐや姫と一生の別れを迎えてしまう、切ない終わり方だ。

これらの情報を伝えた光は、もう禁書の中の住人として行動が縛られ、屋敷のなかから移動することができません。老夫婦に話しかけても意気消沈しているだ

けで、まともな会話になりません。

○竹を確認しに行った

禁書が入っているという竹を竹林に探しに行くと、1本だけほのかに光り輝く竹を発見できます。この竹に触れたり、破壊しようとしたりしても壊れる様子はありませんが、光によく似た女性が姿を現します。

○女性の正体

●「禁書知識」必要成功数1に成功（失敗した場合は汚染1溜めた後、成功として扱う）すると、この女性が象徴体であり、竹取物語の主人公であるかぐや姫であることに気づきます。

かぐや姫「あなた方はわたしが見えるようですね。はやくこの竹の中の禁書を封印しなければわたしの代わりに光さんが月の使者に連れ去られてしまいます。ところが届けられた伝説の品物に禁書の断片が入りこんでしまつて、断片を禁書に戻さねば封印できないのです。断片を取り出すには、これらの品物を持ってきた

貴族の方々ではなく、品物の本来の所有者の手元に返して、竹取物語の展開どおり「なかったこと」にしなければならぬでしょう。貴族の方々が知っているはず……ああ、もう時間がありません。せめて貴族の方々の居場所だけでもお教えしなければ。どうか光さんを救ってください。あなた方が頼りです」

かぐや姫はPCに貴族の所在を教えると、竹の中に吸い込まれ姿を消してしまいます。

伝説の品々3種はPCが所持することになります。以降、「手がかかり1…車持皇子邸」「手がかかり2…阿部の右大臣邸」「手がかかり3…大伴の大納言邸」に移動できます。

タイムリミットは明後日の晩です。すべての手がかりに回るところには晩になるくらいの配分で、ぎつくりと時間を区切ってください。

○品を持ってきた3人の貴族について

「蓬莱の玉の枝」は車持皇子、「火鼠の皮衣」は阿部の右大臣、「竜の首の珠」は大伴の大納言がそれぞれ

かぐや姫に献上したものである。位の高さは、車持皇子（阿部の右大臣）大伴の大納言の順。

○伝説の品々について※「燕の生んだ子安貝」と

「仏の御石の鉢」はこの世界には登場しません。

・火鼠の皮衣…謂れのとおり、禁書能力を用いて焼こうとしても燃えることはありません。

・竜の首の珠…数珠つなぎの大きなネックレス。

・蓬莱の玉の枝…神社の宮司が手にしている神楽鈴のような見た目。

手がかかり1…車持皇子邸

車持皇子の居場所、都の宮中ではなく都の外れの別宅にあった。酒色におぼれた皇子は体よく宮中から厄介払いされたとの噂でもちきりだ。

○皇子に面会を申し出た

かぐや姫の使いであつたり、蓬莱の玉の枝について話題を出したりすると、警固の武士は皇子に取次いで

くれます。ただし、皇子と面会するにはPCたちの両脇に見張りをつけることを条件としています。

○皇子に面会した

車持皇子は噂通り美男子ではあるものの、あまり知性は感じられず、自らの両脇に正室でも側室でもなさそうな女性をはべらせ、美酒を飲んで享楽にふけています。

皇子「そなた達はなんぞ余に話があるそうじゃが……最近の月夜は美しくて機嫌が良い。無礼を許す。そなたらの話聞かんでもないぞ」

○蓬莱の玉の枝の出所を尋ねた

かぐや姫に渡した品について尋ねると、皇子は少々機嫌が悪くなります。

皇子「ふん……そのようなことか。なんと興がのらぬ話をしてくれたものじゃ。お主らの誰かひとりでもこの侍従と相撲を取って勝てたら褒美に教えてやろうではないか」

脇にはべっていた武士を指名して、相撲をとれと皇子に命令されます。

●「剛力」必要成功数2

失敗↓床に強く叩き伏せられる。トラウマに2点ダメージ。成功するまで行うこと。
成功↓相撲に勝つ。

○蓬萊の玉の枝の出自

皇子は人ばらいをして、PCをそばに近づけて小声で話します。

皇子「恥ずかしい話じゃが、あの宝は余の側室が持っておった物での、姫が望む品と不思議と一致しておったからつい取り上げてしまったのじゃ。ここだけの話、女から取り上げた物を姫へ献上したとなると外聞も悪い。あの姫の美貌と、あの老夫婦の財産が手に入れば余が宮中に戻る日も近だろう」

○皇子の側室について

や姫の使者であることを理由にしたり、車持皇子の紹介状を貰ったりしているならば、必要成功数を-1してください。

○忍び込む

●「隠密」必要成功数3（協力判定なら必要成功数6）の判定を行い、成功すれば「○阿部の右大臣」に進んでください。失敗した場合は見回りの武士に捕まり、トラウマに2点受けた後、釈放されます。

○阿部の右大臣

清風殿にいるという右大臣はひとり和歌を読んで過ごしている様子です。

右大臣「まろの命を狙う刺客……いや、その方らが刺客とあらばすでにまろの命はないか。はてこのひとり身に何用かな。このような心おだやかるときに、まっごりの話だけは御免こうむるが」

○他の貴族について知っていること

蓬萊の玉の枝を持っていたという皇子の側室は、海で綺麗な羽衣をまとい波風とたわむれるように踊っていたことから「羽衣の君」と呼ばれる女性です。いま羽衣の君は自分の羽衣を売り払ってしまった皇子に腹を立て都のそばにある湖のほとりに立てたあばら家に引きこもってしまったようです。

「手がかり4…湖」に行けるようになる。

手がかり2…阿部の右大臣邸

描写

阿部の右大臣の屋敷は山村からほどなく歩いたところにある都の宮中「清風殿」にあります。

門番や周囲を巡回している警邏、宮中の見回りなどかなり厳重です。

○門番に正面から面会を申し出る

難しい行為です。「●「交渉」必要成功数4」の判定を行い。成功すれば「○阿部の右大臣」に進んでください。失敗した場合は話に応じられません。かぐ

酒色におぼれている車持皇子が、最近側室を迎えたにもかかわらずかぐや姫も狙っていることに憤りを感じています。一方、政治家の自分と武名を轟かせる大納言、どちらが姫を射とめるか目下最大の恋敵として火花を散らしていますが、このごろ大納言が病気に伏せていることを敵ながら気にかけている様子です。

○火鼠の皮衣についてたずねた

右大臣は火鼠の皮衣について「唐土から来た行商人から買った」と話してくれます。かぐや姫の難題に对应しようと市井を練り歩いていたところ、「鬼の牙」「天女の羽衣」「退魔の破魔矢」といったこの世のものは思えない不思議な品々を売っているという行商人の噂を聞きつけ、やっとのことで発見したようです。

いまま行商人は市場のどこかにいるようですが、点々と店の場所を変えているようで、具体的な居場所までは把握していません。

右大臣「さて、あまり長居せぬ方が良いでしょう。まろがか

の姫に思いを寄せていることが宮中で噂されておつての、政敵が姫の使いであるお主らに害をなすやもしれぬ。帝が崩御した以上、いまはまろがまつりごとを執り行わねばならぬ。そうなれば姫とはもう二度と会う機会はあるまい。これもまた定めか」

右大臣は最後にひとつPCに頼みごとをします。

「歌をしたためた。これを姫に届けてくれ。まろの気持ちは永遠に変わらぬというせめてもの証ゆえ」

歌を一首、PCの特に信頼のおける人物に託します。歌の内容について理解できるかどうか、「●」「一一般知識」必要成功数3（※この判定で汚染は発生しない）を行うこと。「ジャンル…文学」をもつPCはそのジャンルレベル分のダイスを判定に加えてもよい。

○歌の内容

「来世で再び相見えることがあれば、そのときこそは夫婦となって、世間から離れ、畑を耕し、誰にも邪魔されないふたりの世界で共に生涯を終えましょう」という意味の歌が詠まれています。この内容を読み取れ

▽成功↓門番を言うくめ中に入ることができた。

○病床の大納言

大納言が寝ている部屋は祈祷師や僧侶たちが祈禱のために四方に張りめぐらせた白布が目まぶしかった。

PCたちの来訪に大納言は半身を起こし、そばに置いておいた刀を手繰り寄せ警戒している様子です。

大納言「貴殿たちはいずこから参った者か。丸腰ならば刺客ではなからうが、返事次第ではこの大納言、不屈き者を成敗いたす」

威勢よく気炎を吐いた大納言は突然苦しうに咳き込み、乱れた髪が彼の衰弱ぶりを引き立てています。

大納言は貴族ながら、武士団を率いる武人としての自分に誇りをもっているような雰囲気です。

○竜の首の珠についてたずねた

大納言は苦しそうな顔をいつそうひきつらせます。身に起きた話をして良い人物が迷っているようです。

たPCは任意の「トラウマ」または「喪失」を合計で3点回復できます。もしPC全員が回復を行わなかった（行えなかった）なら、汚染を1点減らします。「手がかり5…市場」に行けるようになる。

手がかり3…大伴の大納言邸

大納言の邸宅は、彼が病床に伏しているという噂もあり、病魔を払う祈祷師や名だたる寺院の僧侶が出入りをしている一方、門番の弱そうな侍以外、警備が厳重な様子ではありません。

○面会を希望した

門番は大納言の病気を理由に中に入れてくれそうにありませんが、門番を務める者にしてはひ弱な印象を受けます。説得を試みることができるよう。また、かぐや姫の使者を理由にすれば素通ししてくれそうです。

●「交渉」または「威圧」必要成功数1

▽失敗↓上手な説得ができなかったが、しぶしぶ中へ通してくれた。汚染を1溜める。

●「威圧」必要成功数2

▽失敗↓沈思黙考の後、大納言は諦めたように語ります。汚染を1溜め、成功と同じ扱いとします。

▽成功↓PCたちの真剣な面持ちにに応じてくれます。

大納言は国内の伝承を調べあげ、都のそばにある現在には休火山の「息吹山」の奥にはるか昔から竜が住んでおり、長い眠りにについていることを知りました。そして精強な家臣団を引き連れて息吹山の洞窟にむかった大納言は竜を退治し、珠を奪うことに成功しました。しかし、撤収の際、つがいの竜に襲われ、大納言を守ろうとした家臣団が全滅し、大納言だけが生存。

祈祷師によると大納言の病の正体は、つがいの竜の呪詛と、大納言が自分たちを捨てて逃げたことを恨んでいる家臣の怨念とされています。

語り終えると、大納言はPCたちを帰します。息吹山は都の外にあり、馬を走らせばすぐ着く距離です。

「手がかり6…息吹山」へ行けるようになる。

手がかり4…湖

海にも見える巨大な湖の周囲には松の木が整然と並び、おだやかな波が心地の良い音をたてている。海岸のあばら家から、波の音に合せるように笛の音が聞こえてくる。

○あばら家に入った

粗末な家の中には美しい女性が笛の音を鳴らしてすごしています。PCたちの訪問に、笛を吹くのをやめ女性「どちら様ですか。皇子の使いであれば帰ってください」と、きつい口調で言い放ちます。

○蓬萊の玉の枝を返した

玉の枝を女性に返すと、驚いて目を見開きます。PCたちがただ者ではないことを悟った女性は居ずまいを正して、こう打ち明けます。

女性「信じてもらえないかもしれませんが、私はとある月の乙女を前の満月の日から次の満月の日まで見守る役目を月の太守様から仰せつかった、月の天女なの

○羽衣を返した

天女は大喜びで羽衣を受けとります。蓬萊の玉の枝は禁書の断片へと正体を現し、光の粒子となって望月邸の方へと消え去ります。

天女「なんとお礼を申せばよいか。しかし月の者といまみえる事態は避けられぬ運命にあると御覚悟したほうがよいかと。彼らは人々が抱く欲望を醜いと思い、裁きを下そうと考えている冷酷な者たちです。かぐや姫様を御迎えにあがるのは口実でしかないと天女たちの噂になっていたのです。明後日の満月の晩に必ずやってきます。わたしでは彼らを止められませんが、せめてみなさんの力となれる祝福の舞を捧げましょう」

天女が舞い踊り終わると、別れの言葉を残して彼女は天へと帰っていきます。

任意の禁書ビットを2個得る。さらにPCはこれ以降の戦闘時、行動順判定の成功数に+1してもよい。伝説の3つの品を、元の所有者に返したなら「クライマックス…月の使者」に進むこと。

です。どうやらあなた方は玉の枝をこの世から消した様子。しかし天女の羽衣を失った今のわたしはただの人間。玉の枝が返って来ても、この存在をなかったことにする力も持ちません」

この話が事実かどうか●「禁書知識」必要成功数1」で判定。

▽失敗↓本当に天女かどうか確信が持てない。

▽成功↓物語における天女を象った象徴体であり、話が真実であることに確信が持てる。

天女「羽衣さえあれば、この玉の枝も私とともに月へと帰り、この世からなかったことになるでしょう」

○月の天女

月には15人の羽衣を来た天女が存在し、15人全員が舞楽に興じれば十五夜の満月となり、次の十五夜までひとり休んだり戻ったりを繰り返し、月の満ち欠けが起きると言います。

※元の所有者に返したにもかかわらず、断片を取り戻していない場合も同様です。

手がかり5…市場

都の市場は、各地からやって来た商人、客で入り乱れていた。古今東西ありとあらゆるものが並べられており、この時代でもっとも盛況な場所であることに間違いない。

この中から特定の誰かを発見するのは難しいだろう。

○手分けして探す

「●「情報収集」必要成功数2（協力判定なら必要成功数6）」にPCの半数が成功すれば、商人の居場所がある程度特定する。「○刺客の影」に進むこと。失敗した場合は汚染1を溜め、再度判定を行う。この判定に失敗した場合、さらに汚染を1溜め、判定に成功したものととして扱う。

○刺客の影

背後から殺気を感じ取った。「●「運動」必要成功数2」の判定を行う。

▽失敗→突きだされた小刀が体をかすめる。トラウマに2ダメージ。

▽成功→脇腹めがけ突きだされた小刀を回避する。

背後には下卑た笑みを浮かべたごろつきが刃物をもっている。

ごろつき「へへへ……あんたたち、さつきからなにこそそ嗅ぎまわってんだい。誰を探しているのか知らないが、アンタら渡来人だろう？ 渡来人は金になる物を持っているらしいじゃねえか。アンタらに似た格好の渡来人の商人が高く売れそうな物を店に出しているから。見逃さない手はないぜ！」

攻撃判定（「種類・戦闘」の禁書能力使用可）でダメージの合計が5点になれば即ごろつきを倒して、商人の居場所まで案内してもらえます。失敗した場合、抵抗に遭ってPC全員トラウマに2ダメージですが、判定に成功したものと扱います。

PCが店に入ろうとすると、出入り口の道をあけてくれます。

○商人——レックス

商人の風貌はこの国の人間とは大きく異なり、ワイシャツを着た西洋人です。「我が名は李忠」と名乗りますが、どう見てもレックス（基本P.197）です。レックスもPCが禁書使用であることに気づきます。

レックス「俺は禁書の捜査中に禁書の気配を感じて月光町に駆けつけたんだが、運悪くこの世界で世にも珍しい品物売る商人になり代わってしまったらしい。おかげで禁書が使えない状態だ」

○店の売り物

店棚には噂通り、鬼の牙を連ねたネックレスや、純白で滑らかな天女の羽衣のような白布、矢じりに退魔の呪詛が書きこまれた夜叉の破魔矢など、伝承伝説にあるような世にも珍しい品々が並べられています。

※PCがそれらの品物が欲しいと提案してきた場合、

◆戦闘 ※時間に余裕がありそうなら
前衛：無頼漢（幻想P238「ノーマルエネミー中」参照）
×2

「手がかりA：唐土の行商人」へ移動することができる。

手がかりA：唐土の行商人

描写

ごろつきに案内させた行商人の居場所は、ふつうであればおおよそ見当のつかない場所に隠れていた。

店の出入り口には用心棒らしき男性がひとり立っており、PCをジロリと睨みつける。

※ごろつきは店に案内したら逃げようとしています。処遇は面倒にならない程度にPCに一任しましょう。

○用心棒

東南アジア風の装束を着た男です。腰に曲刀を帯びており、話しかけても一切返事しません。

各アイテムにつき禁書ビット2枚要求してください。

○火鼠の皮衣を返そうとした

レックスは皮衣を返そうとするPCを拒絶し、強い語気で言います。

レックス「悪いがそれは阿部の右大臣って奴に売った品物。商人としての行動に縛られているいま、贖作をつき返されるならともかく、それは本物の皮衣だ。商人の誇りにかけてそれを返されるいわれはない！……と、こんなことを口走ってしまうんだ。つまりテ

コでも俺はそれの返品に応じることができない。俺の推理が正しければ、その皮衣の力をなくしてしまった後、俺に返す必要があるんじゃないか？ 焼いても燃えない衣を燃やすには……禁書能力よりもっと危険な、人間の理解を超えるような超常現象のような炎を浴びせるとかな。そんなものがこの世界に実在するかは禁書のみぞ知る、だが」

○息吹山にて燃やした皮衣を渡した

レックスは感心した顔つきで皮衣を受けとります。レックス「たしかにこの皮衣、守りの加護が消えたのが見るに粗末な状態になっているな。まさか禁書の仕業とはいえ、伝説級の存在が隠れ潜んでいたとは……やはり恐ろしい存在だな禁書ってやつは。さて、これならこの皮衣は贋作であると、俺の心の中の商人は素直に返品に応じてくれるそうだ。こいつの処分は任せてくれ。禁書の断片の消失はお前たちも知覚できるだろう。処分が済んだら俺も応援に向かう。それまでは任せただろ」

※半数以上のPCがある程度ダメージを負っているようであれば、レックスがよく効く漢方薬をくれた、桃源郷の水をくれた等の理由をつけてPCの任意のトラウマと喪失を合計4点回復させてもよいでしょう。

旅支度をしたレックスはすぐさま店を畳むと都を出ていきます。数十分後、レックスが旅立った方角からたまたまやってきた禁書の断片が光の粒子となり、望月邸の方角へ飛び去っていくのを確認します。

●「発見」必要成功数2（足元を警戒していたり、暗行動に支障がない場合、必要成功数1）

▽失敗↓足元の死体に足を取られる。トラウマに1点ダメージ。「○鎧武者の死体」へ進む

▽成功↓足元に死体に気づく。「○鎧武者の死体」へ進む

○鎧武者の死体

先に続く道には、鎧武者の死体がいくつも転がっています。鉤爪によって深々と鎧を胴体ごとえぐられている者や、肉まで焦がされているものまでいます。

PCたちがその死体を横切って先へ行こうとすると、死体の全身から炎が噴き出し、そのまま立ち上がってPCの行く手を塞ぎます。

鎧武者「タチサレ……我らの魂はすでに竜妃姫様に捧げた。我らを見捨てた大伴の大納言を呪い殺すまで奴への恨みは晴れぬ」

大納言への誤解を解こうとするなら「A…」

伝説の3つの品を、元の所有者に返したなら「クライマックス…月の使者」に進むこと。

※元の所有者に返したにもかかわらず、断片を取り戻していない場合も同様です。

手がかり6…息吹山

描写

都の外れにある息吹山は、休火山としてその静寂さの中に重々しい雰囲気漂わせていた。

伝承によると、息吹山の噴火の正体は竜の吐いた火炎であるという話もあり、大納言が倒した竜とは別にまだつがいの竜が生息しているはずである。

息吹山の中腹辺りにある洞窟の入口の先には暗闇が続いている。

○洞窟内

辺りは暗く、しばらく不安定な足場が続きます。乾燥した土とカビのにおいとどこからかなが腐った匂いも漂ってきます。

「で、力づく切り抜けようとするなら「B…」で、「近接戦闘」または「射撃戦闘」でどちらも必要成功数3の判定を行うこと。商人から「破魔矢」を買っている場合は「射撃戦闘」で必要成功数1の判定を行ってください。

いずれかの判定に成功したなら、怨霊たちは道を開けてくれます。「これも竜妃姫が我らの魂を歪めたこと。我ら家臣団は死して大納言様をお守りできたことに悔いはござらん。怨霊となって大納言様を苦しめたこと、死してなお不忠の極み。大納言様へこのことお伝えくだされば……」と消え去ります。

なお判定に失敗した場合はPC全員の喪失に2点ダメージを与え、「大納言への恨みここに極まれり」と言葉を残し消え去ります。

○洞窟の最後

洞窟の奥には竜の亡骸とそのそばに寄りかかって眠っている15歳くらいの女の子がいます。女の子の頭からは角が生えており、首にはPCがもっている宝

珠とよく似たものをかけています。

女の子はPCの存在に気がつき、目覚めます。

竜妃姫「あの死体は警護の役に立たなかったようじゃの。これ人間、気安くわらわと旦那様の聖域にはいるでない。この竜妃姫に焼かれて死ぬか、切り刻まれて死ぬこととなるのがわからんか」

○竜の亡骸との関係を尋ねた

竜妃姫「旦那様とは古来より契りを交わした夫婦。ときには息吹を吐いては下界を壊し、下界が栄えてからは人間に身をやつし都に隠れすんだこともある。長年死ぬまま寄りそって、ともに寿命を迎えて死のうと誓った仲じゃ。わらわが目を見離している隙にあの相伴とかいう人間に旦那様が討たれたのじゃ」

竜妃姫を倒すと、迫りつつある死に対して満足げな表情でいます。

竜妃姫「わらわを討ち果たすとは。存外、早く旦那様に会えるなんて、人間よ、感謝するぞ。宝珠はわらわの亡骸に供えておけ。主らが成そうとすることを天界より見させてもらおうぞ。さらばじゃ」

宝珠を竜妃姫の遺骸に供えると、竜の首の珠は本来の姿である禁書の断片へと変わり、ふたつの竜の遺骸とともに消え去ります。

伝説の3つの品を、元の所有者に返したのなら「クライマックス…月の使者」に進むこと。

※元の所有者に返したにもかかわらず、断片を取り戻していない場合も同様です。

クライマックス…月の使者

描写

伝説の品々のすべてを所有者に返し、満月の日を待った。

○竜の首の珠を返そうとした

竜妃姫「それは旦那様の宝珠。いまさら返そうだな」と考えおてるのか？ 旦那様の魂はすでに天界へと旅立った。その宝珠を旦那様の遺骸に供えたところで、旦那様はもう蘇らぬ。どうしても返したいのであればふたつにひとつの手がある。それは……わらわを討ち滅ぼし、魂となったわらわが天界の旦那様に宝珠を届けるか、わらわに殺され魂となった主らが、宝珠とともに天界の旦那様に詫言に行くことじゃ！」

人間の姿をしていた竜妃姫は突如として赤い鱗の竜へと姿を変え、PCに襲いかかります。

◆戦闘

前衛…竜妃姫×1
耐久値…13 攻撃値…4d 防御値1 行動値…4
特殊能力…幻想p227のものに準拠し遠距離攻撃（基本p224）を追加
※火鼠の皮衣を持っているPCは竜妃姫が与えるあらゆるダメージを1します。

霧が晴れた月の奥から、雲に乗った騎馬、駕籠、楽団を引き連れた、人間というにはあまりに神々しい者たちが光の屋敷へと進んでいく様子が見えた。

※伝説の品を正しい手段で返していない場合は必ず「○竹林へ急行した」を読み上げます。それ以外は「○竹林へ急行した」または「光のもとへ急行した」のいずれかを選ばせましょう。

○竹林へ急行した。

月からやって来た者たちの中でひときわ輝いて見える男性が、光を手招いています。

光はそれに応じて、周囲の制止をふりきって歩み寄ろうとします。

月の使者「ひとりの女を奪い合い、血相を変えて宝物をあさり、身勝手なふるまいばかりを繰り返す人間どもよ。ああ愚かしく、嘆かわしい、罪深い存在よ。さあ、かぐや姫。穢れた所（地上）にどうして長く居られるのでしょうか。あなた様のご帰還を号令に、富と

色欲にまみれた愚者どもへ浄化と裁きの光を下しましょうぞ。まずはその人間どもを裁くのです。あなた様を生贄に力を使わせてもらいましょう」

一方、竹林の禁書が閉じ込められた竹からかぐや姫が現れ、禁書の断片を一部取り戻し、力もわずかに戻ったのかPCたちの任意のトラウマと喪失を合計4点回復してくれますが、光の力を使い、PCたちのアクロバットダイスをPC人数×1個減らします。「◆戦闘」に移行します。

○光のもとへ急行した。

月からやって来た者たちの中でひとときわ輝いて見える男性が、光を手招いて呼びます。

月の使者「ひとりの女を奪い合い、血相を変えて宝物をあさり、身勝手なふるまいばかりを繰り返す人間どもよ。ああ愚かしく、嘆かわしい、罪深い存在よ。さあ、かぐや姫。穢れた所（地上）にどうして長く居られるのでしょうか。あなた様のご帰還を号令に、富と色欲にまみれた愚者どもへ浄化と裁きの光を下しま

しょうぞ。まずはその人間どもを裁くのです。あなた様を生贄に力を使わせてもらいましょう」

男の手招きに反応して、光（かぐや姫）は月の使者たちの方へ老夫婦の制止を振り切って歩み始めます。

さらに竹林にある光り輝く竹がより一層まばゆい光を放っています。

○光を引きとめた

光は我に返り、PCに抱きつく、「わたし、あんなところに行きたくない！ やだ……怖いよ」と涙ながらに助けを求めます。アクロバットダイスを2個獲得します。

◆戦闘

前衛

月の騎馬武者×（PC人数）

耐久値…4 攻撃値…3d+1 防御値…0 行動値…1(2※)

特殊能力…急襲（基本p242）

※（ ）内は、月の楽団の「鼓舞」の効果継続中のときの行動値

光を連れ戻そうと、月の使者たちが襲いかかります。「◆戦闘」に移行します。

○光を引きとめなかった

「○竹林へ急行した。」と同じ文章を読み上げます。

エンディング

描写

月の使者たちは、竹が破壊されると、禁書の断片となった。そして伝説の品物と同じように、断片は竹の中に消えていく。すると竹は横からふたつにわかれ、その中身を露わにする。

竹の中には三寸（9cm）ばかりの女の子が、開かれた小さな禁書を持って健やかに笑っている。

PCたちは今まさに物語の始まりを見ている。女の子の手にある禁書を閉じると、『竹取物語』の正しい展開がまぶたの裏を過ぎ、ふと気がつけば、PCと光は望月邸の庭に立っていた。

後衛

月の楽団×1

耐久値…3 攻撃値…3d 防御値…0 行動値…1

特殊能力…鼓舞（基本p244）

月の使者×1

耐久値…9 攻撃値4d/4d+1 防御値…1 行動値2(3※)

特殊能力…

茫然自失B

（基本p243）／拡大攻撃（基本p244）／

弱点「闇」

※（ ）内は、月の楽団の「鼓舞」の効果継続中のときの

行動値

※戦闘の特殊ルール※

「○竹林に急行した」を読み上げている場合、光は月の使者に捕まり、かぐや姫としての力を無理やり引き出されます。PCは行動値がエネミーと同値になった場合、必ず行動を先に行わずなくてはなりません。つまり敵全員に「先手」（基本p242）の効果が付与されている状態です。

お月見するにはこれ以上ない輝きを放つ満月が空に昇っている。

禁書とはなにか、勉強会をする予定だったがもうその必要はないだろう。

P Cたちと光は心ゆくまでお月見を楽しみ、夜も更けていった。

※後日、レックスが対禁書課と聖ビブリオにかけあい、この事件解決の報奨金が支払われたかもしれません。