



## 想定される展開

このシナリオは、プレイヤー四人、PCのレベルは一人を想定しています。PCのレベルが2であれば、三人でも遊ぶことができるでしょう。プレイヤーが一人以下の場合、『マスクセッション』を持っているなら、オトダマにオトダマスクアを持たせるようにしましょう。また、GMもPCを一体作成し、プレイに参加してください。

このシナリオでは、戦闘が一回発生します。本体が「巨仏」のものと「地湧夫人」の一種類を「ピースしておきましょう。テーブルの上には、「巨仏」の方のプレイシートを置いておきます。

「地湧夫人」の方のプレイシートは、エリア2のバトルのイベントになったときに配置して、本体や脅威のデータだけ使用します（ネイロは「巨仏」の方で管理します）。このとき、脅威のデータにマスクは使用しません。すべての情報が公開されます。

PCの一人は、友人である井上サトルの母親から、相談を受けます。母親の話によると、サトルがひきこもつて困っているとのことです。どうも彼はオトナ化しているようでした。相談を受けたPCは、仲間のオトダマ使いに声をかけ、サトルの家に行くことになります。母親から引きこもりになった事情を聞いて、彼の部屋に入ったPCたちは、「般若心経」を写経したであろう無数の紙が床に敷き詰められているのを発見します。

サトルの「マスクダンジョン内部は、三蔵法師が般若心経を持ち帰るまでの旅を描いた物語『西遊記』のよつね空間になっています。そこでは、サトルは三歳、PCたちはお供の猿、河童、豚、馬の「マスク」をしています。旅を通じて、サトルが義理の妹であるチユへの想いに悩み、オトクイに取り憑かれたことが判明します。旅の終局には、「巨仏」が待ち構えています。決戦フェイズで戦いに勝利するとサトルは目を覚します。

## 間奏曲タイム

このシナリオの【タイム】は3点になります。

○点になつても何も起つません。  
間奏では、術式のナンバーの使用、休憩、合唱、交流を行つことができます。それらの詳細に関しては、「マスクダンジョン」、もしくは「マスクセッション」を参照してください。

## ・参考

導入フェイズは、PCたちが、サトルの家である寺に向かうところから始まります。サトルの母親が、友人PCに、引きこもりになつた息子に会つて欲しいと、頼んできたからです。その話を聞くと、友人PCのオトダマは、彼がオトナシになつたことを推測します。そこで友人PCは、過去に冒険を行つたオトダマ使いに連絡をつけ、一緒に来てもらつたのでした。PCたちが寺の門に到着すると、母親のヨウコが出迎えてくれます。

サトルの部屋は、寺の裏の離れにあり、母親が案内してくれます。彼女は、一週間前から急に部屋へ引きこもつて、家人間に「部屋に入つて来ないでくれ」と讀うようになったと教えてくれます。

PCたちの誰かが、母親に対して、サトルの異常の原因について心当たりがないか質問した場合、以下のような事情を説明します。

「こんなこと話すのはアレなんだけど。実はおばさん、一年前に再婚したの。新しい夫とも仲良くなってくれたし、再婚のこと、サトルは喜んでいた。

導入フェイズの主な舞台は、京都のとあるお寺になります。

## ・友人PCの選択

GMは、PCたちの中から、井上サトルの友人としてふさわしそうな人物を選んでください。

サトルは、仏教系の大学に通つて青年です。実家はお寺で、将来は家を継いで僧侶になる予定です。サトルと同じ学校に通つていそうなPCや近所に住んでいる年の近いPCが、友人PCとしてふさわしいでしょう。

**井上サトル** 井上サトルは、優しく面見がいいが、少しジメすぎるところがある青年である。少年時代に僧侶である父を失し、自分が家を継がないといけないという強い使命感を持つている。このシナリオでは、彼のマジメな部分と僧籍という立場が、オトクイに取り憑かれる原因になつている。

**友人PC** 友人とされるPCは一人以上いてもかまわない。

**新しい夫** シナリオ的にはあまり重要な人物ではない。名前が必要になつた場合、シンヂチとする。彼は婿入りする形で再婚しているため、苗字は井上を名乗る。この寺は、元々ヨウコの家のものであり、サトルの生き父も、やはり婿入りしている。

でくれていたように見えたんだけど……やつぱり傷ついていたのかしら」

誰も質問しなかった場合、GMは、PCの代表一人に【日常】で判定を行わせてください。

この判定に成功すると、母親は同様の事情を説明します。

離れにやつてくると、母親はお願いします、頭を下げて本堂の方に戻っていきます。

### ・離れ

PCたちが離れに入ろうとするとき、背後に視線を感じます。振り向くと、ブレザーを着た高校生らしき少女がPCたちを見ていることに気がつきます。エーブのかかったセミロングの髪と切れ長の目が特徴的です。彼女は、PCたちに気づかれると小走りに寺の外に向かって走って行きます。

離れの中は、綺麗にされています。本や小物などもよく整頓されており、サトルの几帳面な性格が伝わってきます。オトダマの導きにより、サトルがいるらしい寝室の扉を開けると、照明は落とされ、真っ暗になってしまいます。最初に足走って行きます。

## 西へ西遊記の旅路

PCたちは、川の岸边に出現します。PCの前には、巡礼の僧侶の姿をしたサトルがいます。

一方、いつの間にか、PCたちの姿も様変わりしています。猿（孫悟空）、豚（猪八戒）、河童（沙悟净）の着ぐるみのようなものを着ています。プレイヤーの間で話し合って、誰がどの格好をしているかを決めてください。プレイヤーが四人いるなら、白馬（玉龍）もいます。

サトルに話しかけると、「私の名は、玄奘三藏」と答えます。姿形はサトルそっくりですが、彼よりも徳に溢れた表情をしています。

三蔵はPCたちにむかって「さあ、悟空、ハ

戒、悟浄たち。わたしたちは、これから天竺の

ある西へ向かい、大切な仏典を持ち帰らなければなりません」と厳かに告げます。

オトダマは「これって『西遊記』みたい。ど

うやら、この「ロロダンジョン、天竺までの旅になつてゐるのかね?」とPCたちに話しかけま

す。たしかに、次のエリアは西の方向にあります。また、三蔵には、オトダマが見えてい

を踏み入れたPCは、何か紙のよつなものを踏んだ感触に気づきます。それは、お経を書き写した和紙でした。「般若心経」を写経したらいき紙が、寝室の床に乱雑にばらまかれています。その量はおびただしいほどです。

ベッドの上には右手に筆を握った状態のサトルがいます。PCたちの呼びかけると、彼は近づくな。オレをまだわざうとする魔よ!』と叫びます。通常、オナシとまともに会話をすることは困難です。サトルは、肉体的にかなり憔悴しているようですが、強い精神力で何とか自我を保っているようです。オトダマたちは、彼の精神力に驚きつつも、肉体の疲労が激しそうなので急いで方がないと告げます。

PCたちは【活力】を決定し、候約判定を行います。冒険の準備を終えたら、導入フェイズは終了します。

冒険フェイズが始まり、エリアー「西への旅路」になります。

PCたちが西に向かうことを決める長い旅が始まります。各PCは、それぞれ1D6を一度振って「道中表」を使用し、旅の途中にどんなイベントがあつたかを決めます。

道中表	1D6
-----	-----

1 三蔵の生き肝を狙つた妖怪に遭遇するが、返り討ちにするPCの中で【武勇】のランクがD以下の者全員は【命力】を1点減少する。  
2 三蔵が誘拐されそうになる。このイベントを起こしたPCとほどのが、黒のネイロが1点増える。  
3 旅の途中で食料が足まる。何とか食料を調達しないといふのが【命力】を1D6の1点以下の人全員は自分の【生命力】を1D6の1点減らす。このイベントを起こしたPCの【命力】がD以下だと、偽物に騙され立ち寄つた固で困つてしまふる。このイベントを起こしたPCの【靈力】がD以下だと、偽物に騙され立ち寄つた強ひに助けを求められる。PCの代表一人が【技術】の判定を行つ。成功するに「イベントその成功度と同じ枚数獲得する。失敗するに「判定を行つたPCは【生命力】を1D6点減少する。」  
4 三蔵の馬を食べてしまつが、その後、馬に変身して、三蔵と共に天竺へ向かう。

6 属性と同じディローを一つ増やすことができる。

5 PC金貞が「道中表」でイベントを起こすと、同じ枚数獲得する。失敗するに「判定を行つたPCは【生命力】を1D6点減少する。」  
6 PC金貞が「道中表」でイベントを起こすと、三蔵法師が孫悟空、猪八戒、沙悟浄を供に從え、天竺にありがたいお経をとりじこぶ物語。実際の玄奘三蔵は、持ち帰つた多くの經典を翻訳した。その中でももっと重要なのが「大般若經」である。

西遊記　中国の伝奇小説。三蔵法師が孫悟空、猪八戒、沙悟浄を供に從え、天竺にありがたいお経をとりじこぶ物語。実際の玄奘三蔵は、持ち帰つた多くの經典を翻訳した。その中でももっと重要なのが「大般若經」である。

いたしまいます。いじりだ「水を捜す」というクエストを行わなければなりません。

### ・クエスト 水を捜す

#### 判定：【靈力】 必要成功度：2

**成功：** 奇妙な気配を感じて、それらの方向に向かってみると、一人の妙齢の美しい女性がいました。その気配やたたずまいはただ者ではありません。どうやら仙人のようです。彼女は、PCの中でもっとも【愛】のランクが高いPC一人を指さし、「困つてぐるうつじやのう。おぬしが一晩つきあつてくれるなら、これをさすけてやってもよしや」と言います。彼女が差し出してきたのは、困った者がいると無限に水が湧き上がる「助水瓶」という~~宝具~~です。彼女に一晩付き合つことに同意するか、別のいい取引を持ちかけることができれば「助水瓶」を入手します。これは、特殊なアフリとして扱います。誰が持つかを決めてください。「助水瓶」があれば、砂漠を超えることができるでしょう。フレーズを入手し、次のエリアへ移動できるようになります。

## アリア2 地湧夫人

あれから一ヶ月が経ちました。

PCたちは、砂漠を越え、今度は激しい山の中を旅しています。三蔵は、旅の疲れでかなり憔悴している様子です。

そんなある日の夕暮れ、山の中に一軒の古い寺を見つけます。建物はかなりボロボロになっており、廃寺のようですが、旅の疲れを癒やすため、三蔵は、いじりで一晩泊まらせてもらおうと話をします。

寺の中に入つてじくと、「こちらさまでしようか?」と、廃寺に不釣り合いな高貴な服に身を包む少女が現れました。彼女は「地湧」と名乗ります。その姿は、導入フェイズの離れてPCたちを見ていた少女と目元や雰囲気などが似ています。

三蔵が事情を説明すると、「それはそれはお困りでしよう。実は、わたしこの寺の娘なのですが、僧である父をじくし、経あげてくれるものがないのです。幾晩でもお泊まりになつてかまいませんので、ぜひお経をあげてく

**失敗：** タイムが一減少し、PCたち全員の【生命力】が2点減少します。もう一度クエストに挑戦してくださー。

### ・フレーズ

色不異空  
じやくふしきくう  
空不異色  
くうふしきいろ  
色即是空  
じやくはぜきくう  
空即是色  
くうはせきじやく

このフレーズは、クエストを達成したとき、じいからともなく聞こえてきます。プレイシートの脅威「色即是空」を公開してください。また、フレーズを入手したときに、PC全員がサトルの記憶を垣間見ます。

### ・記憶

暗い部屋の中で、井上サトルがひたすらを写経をしています。何かの迷いを断ち切るよう、写経しながら「般若心経」を唱えています。部屋の外から「サトルさん」と、彼の名を呼ぶ人の女性の声が聞こえます。

**宝具** 仙人のつくる魔法のアイテム。

**一晩つきあつて** 具体的には囲碁や将棋、バックギャモンなどにつきあわされる。

ださい」と頼んできます。PCたちは、この寺で宿を借りることになります。三蔵が経を読むと、地湧は、一行を手料理でもてなします。肉じゃこ出ないものの久しぶり温かい料理に心がほつとなります。PC全員は、【生命力】を1D6点回復してください。三蔵も楽しそうに地湧と話をしています。夜はふけ、PCたちは部屋に案内されます。三蔵だけは個室です。

その夜、PCたちが眠つていると、オトダマたちがPCを起こします。オトダマは、地湧が妙な様子で三蔵の部屋に向かつたと告げます。PCたちが部屋に向かうと、地湧は不思議な術で三蔵を魅惑しています。黒のネイロを一つ増やしてください。もし、事前にPCが何らかの警戒（三蔵の部屋の番をする、地湧を見張つておくなど）を行っていた場合、三蔵の部屋へ向かう途中の地湧を発見し、その魅惑を回避できます。黒のネイロは増えません。

地湧は、PCたちの姿を見ると、ネスミの妖怪である本性をあらわし、襲いかかってきます。

### ・バトル

「地湧夫人」のフレイシートを公開し、戦闘を行ってください。すべての脅威は公開された状態から発生します。勝利した場合、各PCは一度ずつ「報酬表」を使用できます。バトルに勝利すると、フレーズを入手し、次のエリアに移動できるようになります。

・フレーズ  
不生不滅  
不垢不淨  
不増不減  
是故空中

iのフレーズは、クリエストを達成したとき、同じからじわなく聞こえきます。フレイシートの脅威「不生不滅」を公開していくと、また、フレーズを入手したときに、PC全員がサトルの記憶を垣間見ます。

### ・記憶

これはサトルの視点です。切れ長の目を持つ一人の少女が、はにかみながらサトルに話しかけてきます。その様子から、彼女がサトルに好

意を持つていることに気づきます。そして、そんな少女の愛らしさ表情に「キッキしているサトルの気持ちが、PCたちに伝わってきます。ユトの恋愛に対する恐怖心が、彼女を妖怪のようになにえている。

## ■■■ア3 紅葫蘆

地湧夫人を倒したPCたちは、それからも西へ向かい旅を続けます。

各PCは、再び1D6を一度振って「道中表」を使用し、旅の途中にどんなイベントがあつたかを決めます。

道中表の処理が終わったら、リクエストが発生します。

### ・リクエスト 祖の名は

旅の途中、三蔵が、ときおり地湧のことを思い出している様子がうかがえます。GMはリクエストを行うPCを一人選んでください。三蔵は、そのPCに恋の苦しみを告白します。

すると、そのPCの周囲の風景が変化します。それは夕暮れ。昔通っていた学校の教室の放課後

の風景です。そのPCは、いじじで告白されたことを思い出します。

リクエストの内容は、「あなたに告白してきましたのはどんな人物？あなたはその人物にどう答えた？」というものです。

PCがリクエストに答えると、過去のシーンが繰り返されます。告白してきた人物は、思い詰めた声で、そのPCの名前を呼びます。その声に向うかの返事をすると「紅葫蘆」というベントが発生します。

もし、PCがリクエストに答えられなかつた場合、PCたちは、凄い勢いで何か聞いてきて、三蔵がそれに返事をしてしまいます。「紅葫蘆」というイベントが発生します。

返事をした途端、PCたちは、凄い勢いで何か吸い込まれます。気がつくと、三蔵とPCたちは暗くて丸い部屋に閉じ込められていました。部屋の床には、PCたちの膝くらいまで液体が

・紅葫蘆

溜まっています。

すぐに地面が大きく揺れ始めます。そして、天井から「ふははは。坊主を捕まえた。半日もすれば、どんどんに溶けてしまおうわい」と笑い声が聞こえます。

これは『西遊記』に登場する「紅葫蘆」という魔法のひょうたんです。ひょうたんの使用者に名前を呼ばれ、それに返事をすると吸い込まれてしまうのです。どつやの妖怪の罠にかかりたようです。これは困ったことになりました。

プレイヤーたちがこの話を知らない場合、オトダマたちが解説してくれます。  
ここから脱出しないといけないです。プレイヤーたちに脱出方法を考えてもうつしてください。このシナリオが想定している模範的な脱出方法は「助水瓶」を使うことです。大量の水を生み出せば、ひょうたんの中の水位が上がり、PCたちは脱出することができます。これ以外にも、プレイヤーたちが面白いアイデアを思いついたら、それを採用してもよいでしょう。もし、五分以上脱出方法を思いつかなかつた場合、PC全員の【生命力】が1D6点減少しま

**知勇夫人** 「地湧夫人」は、正確にはオトクイではなくサトルの「口」が生み出した存在。義理の妹であるユトの恋愛に対する恐怖心が、彼女を妖怪のようになにえている。

い 『西遊記』で、紅葫蘆を使つたのは金角、銀角という妖怪。そのいずれかの声だと思われる。

す。そして「**じ**」を脱出するための手段は、このシナリオの中で入手して**じ**る」ひとつひとつをあげてください。

脱出することができたり、フレーズを入手し、次のエリアに移動できるようになります。

## フレーズ

究竟涅槃三世諸仏  
依般若波羅蜜多故

このフレーズは、クエストを達成したとき、どこからともなく聞こえます。プレイシートの脅威「究竟涅槃」を公開してください。また、フレーズを入手したときに、PC全員がサトルの記憶を垣間見ます。

### 記憶

ホテルのレストラントンです。

お洒落をしたサトルの母が、照れくさそうに中年の男性を紹介します。恐らく再婚相手でしょう。サトルは、その男性と握手をします。今度はその男性が一人の少女を紹介します。

三蔵はいつのまにか悟りを得て、成仏していました。フレーズを入手し、決戦フェイズになります。  
**失敗**：PCたちは川に落ちます。PC全員はストレスを一点点受けます。

## フレーズ

是大神呪  
是大神明呪  
是無上呪  
是無等等呪

このフレーズは、クエストを達成したとき、どこからともなく聞こえます。フレイシートの脅威「是大神呪」を公開してください。また、フレーズを入手したときに、PC全員がサトルの記憶を垣間見ます。

「**じ**」の子はチユ。お母さんと再婚したら、サトルくんの妹になるね」  
男性の目は、チユと同じ切れ長の目をしていました。

## アタマ 西天取経

紅飄から逃れたPCたちは、十年以上旅を続け、ついに天竺へたどり着きます。

PCたちは、靈山を登つていてるといいのですが、あるのは底の抜けた船だけです。頂上の雷音寺（とう寺）に、三蔵の求める經典はあるのです。

山を登つてると、PCたちは巨大な川にぶつかりました。この川を渡つなければならぬのですが、あるのは底の抜けた船だけです。

### クエスト 底のない船で川を渡る

**判定**：【技術】 **必要成功度**：2

成功：PCたちは川を渡ることができます。その途中、川の上流から三蔵の死体が流れてくるのが見えます。あの死体こそ、三蔵の凡胎です。

**凡胎** 仏教における俗人の肉体のこと。中国語であり、日本語では泥団（どろの塊）と云う。

PCたちは、雷音寺にたどりつきます。山頂にある寺の境内には、途方も無く巨大な柱が天に向かつて伸びています。そして、その柱の下には、五千四十八巻の經典が置かれています。三蔵がその經典を広げると、そこには何も書かれていませんでした。三蔵の驚きに呼応するように大地が強く揺れ始めます。そして、PCたちの立つ地面が山から切り離され、宙に浮かび上がつてきます。

突如、PCたちの眼前に途方も無く巨大な仮の顔が現れます。そのとき、PCは自分が立っている地面が巨大な人物の手のひらだということに気づきました。柱はその指だったのです。仏は「この大いなるウタは私のものだ。立ち去れ、凡愚どもよ」と吠えます。

フレイシートのオトクイ「巨仏」の本体デー

タを公開してください。

「奮起」の処理を行ってください。

巨大な五本の指が、PCたちを握りつぶそうと近づいてきます。この五本の指は、脅威の源となっているワタの欠片です。

戦闘を行ってください。

巨体に勝利した場合、三蔵の持つ何も書かれていらない白い経典が光ります。そして、三蔵は「ボクはやうすればいいんだ！」と叫びます。これは、リクエストです。PCたちがリクエストに答えると、その答えが経典に書かれ、「ロロダンジョンから脱出できます。リクエストに答えることができなかつた場合、強制終了になります。

戦闘を行ってください。

強制終了の場合、三蔵の持つ何も書かれていらない白い経典が光ります。そして、三蔵は「ボクはやうすればいいんだ！」と叫びます。これは、リクエストです。PCたちがリクエストに答えると、その答えが経典に書かれ、「ロロダンジョンから脱出できます。リクエストに答えることができなかつた場合、強制終了になります。

強制終了が発生しなかつた場合、サトルも共に目を覚まします。憔悴していますが、ロロダンジョンに入る前のような鬼気迫る様子はありません。どちらかというと、穏やかな表情を浮かべています。

サトルは、PCたちに「……心配して、来てくれたのか？」とたずねた後、「もう大丈夫」と言って立ち上がりります。

そして、ゆっくり寝室の扉を開けます。そ

には、チユがいました。

以降の展開は、GMとプレイヤーに委ねられ

ます。サトルとチユの今後は、基本的に、最後

に行つたリクエストの答えに沿つた形で進行し

てください。

ロロダンジョンの演出が終わつたら、経験値の獲

得を行います。



① ダンジョン名

## 般若心経ポップ

HATSUNE MIKU TCG  
ココロダンジョン  
プレイシート

① タイム

じやれん  
邪恋のウタ 黒

## パラグラフ1

THREAT

レベル1

「あたしの恋を邪魔するものはみんな死んでしまえ!」邪悪なウタが広がり、オトダマを使いたちの肉体を斬り裂く。

## 攻撃

武勇 霊力  
技術 愛  
頭脳 日常

●パワー

3

●威力

2

●耐久度

10

## ① 特殊効果

【波動:黒】属性が黒以外のPC全員が攻撃の目標になる。

## オトクイ

OTOKUI

レベル3

ちようふじん  
地湧夫人 緑

上半身は美しい女性、下半身は鼠の怪物。正式には金鼻白毛老鼠精(きんびはくもうろうそせい)と言う。その笑みは、三藏のココロを惑わせる。

●パワー

3

●生命力

50

## ① 特殊効果

【ネズミの精】本体と脅威に対して命中判定を行うとき、【パワー】が1高いものとして扱う。

【誘惑】PCは1以外のムードダイスをネイロに変換するとき、【生命力】を1点消費しなければならない。

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル2

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル1

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

## パラグラフ5

THREAT

レベル

## パラグラフ2

THREAT

レベル

## パラグラフ3

THREAT

レベル

## パラグラフ4

THREAT

レベル

① ダンジョン名

般若心経ポップ

ココロダンジョン  
COCORODUNGEON  
プレイシート

THREAT

レベル  
1

パラグラフ1

しきそくぜくう  
色即是空

白

攻撃

「万物は空なり」そう言うと、巨柱の一つが頭上から襲いかかってきた。

武勇 靈力  
技術 愛  
頭脳 日常

●パワー

3

●威力

2

●耐久度

10

①特殊効果

【唱】この脅威の【威力】が【黒の覚醒段階】点上昇する。

THREAT

レベル  
1

パラグラフ2

ふしょうふめつ  
不生不滅

青

術式

「何ものも生ぜず、また滅びず」その言葉は、オトダマを通して電子データにも影響をおよぼし始めた。

武勇 靈力  
技術 愛  
頭脳 日常

●パワー

4

●威力

0

●耐久度

10

①特殊効果

【消去】PC全員はアプリを1つ消去する。

THREAT

レベル  
1

パラグラフ3

くきょうねはん  
究竟涅槃

黒

攻撃

「究極の涅槃へ連れていってやろう」黒い光りが指先から放たれる。それに触れるのは危険だ。

武勇 靈力  
技術 愛  
頭脳 日常

●パワー

3

●威力

3

●耐久度

10

①特殊効果

## オトクイ

OTOKUI

レベル  
3

グレートブッダ

巨仏

白

どことなくサトルに似た表情をした仏。その巨大さは、圧倒的だ。あなたたちを乗せた手のひらは、ゆっくりと上昇し、雲を超えて成層圏へとたどりつけようとしていた。

●パワー

3

●生命力

60

①特殊効果

【不協和音】ラウンドの終了時にPC全員1D6ダメージを受ける。

THREAT

レベル  
1

パラグラフ4

せだいじんしゆ  
是大神呪

赤

術式

「これは大いなるココロのウタ」その莊厳の響きに、自分が戦っている相手への恐れが広がる。

武勇 靈力  
技術 愛  
頭脳 日常

●パワー

3

●威力

0

●耐久度

10

①特殊効果

【サトリのウタ】「目標表」で選んだ目標に2D6ダメージ。

【仮罰】上の効果の後、PC全員、「ファンブル表」を1度使用する。

THREAT

レベル  
2

パラグラフ5

はんにやしんぎょう  
般若心経

白

攻撃

「悟りを邪魔するすべてのものは魔だ。仮敵だ!」わなわなど震える巨仏のてのひらで、あなたたちは滅びを覺悟した。

武勇 靈力  
技術 愛  
頭脳 日常

●パワー

5

●威力

2

●耐久度

12

①特殊効果

【大暴れ】この脅威の上にPCがいないと、【威力】が2上昇。

【対抗:白】白の属性のPCを攻撃した場合、【パワー】と【威力】が1上昇。

圈外