

## シナリオ 般若心経ポップ

このシナリオは、プレイヤー四人、PCのレベルは1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。プレイヤーが二人以下の場合、「ココロセッション」を持っているなら、オトダマにオトダマスコ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、戦闘が二回発生します。本体が「巨仏」のものと「地湧夫人」の二種類をコピーしておきましょう。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スクは使用しません。すべての情報が公開されます。

## 想定される展開

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、サトルがひきこもって困っているとのこと。どうも彼はオトナシ化しているようです。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。

サトルのココロダンジョン内部は、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」のような空間になっています。そこでは、サトルは三蔵、PCたちはお供の猿、河童、豚、馬のコスプレをしています。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まします。

**井上サトル** 井上サトルは、

優しく面倒見がいいが、少しマジメなところがある青年である。少年時代に僧侶である父を亡くし、自分が家を継がないといけないという強い使命感を持っている。このシナリオでは、彼のマジメな部分と僧侶という立場が、オトクイに取り憑かれる原因になっている。

## 間奏とタイム

このシナリオの「タイム」は3点になります。0点になっても何も起こりません。

間奏では、術式のナンバーの使用、休憩、合唱、交流を行うことができます。それらの詳細に関しては、「ココロダンジョン」、もしくは「ココロセッション」を参照してください。

## 導入フェイズ

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、仏教系の大学に通う青年です。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っているようなPCやご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。

## 参道

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、引きこもりになった息子に会って欲しいと、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、彼がオトナシになったことを推測します。そこで友人PCは、過去に冒険を行ったオトダマ使いに連絡をつけ、一緒に来てもらうことにしたのでした。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って、家の人間に「部屋に入ってくるなでくれ」と言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だけで。実はおばさん、一年前に再婚したので。新しい夫とも仲良くしてくれたし、再婚のこと、サトルは喜んで

**とある寺** 名前が必要になった場合、発風寺（はつふうじ）とあること。

**友人PC** 友人となる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。名前が必要になった場合、シンイチとすること。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、サトルの亡き父も、やはり婿入りしている。

でくれているように見えただけ……やっ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。

離れにやってくると、母親はお願いします、と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、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。ウェ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、真っ暗になっています。最初に足

を踏み入れたPCは、何か紙のよう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」を写経したらしき紙が、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。オレをまどわそうとする魔よー」と叫びます。通常、オトナシとまともに会話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、肉体の疲労が激しうなので急いだ方がいいと告げます。

PCたちは「活力」を決定し、儉約判定を行います。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。

ないようです。

PCたちが西に向かうことを決めると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ったかを決めます。

道中表 1D6	
1	三蔵の生き肝を狙っ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B以下の者全員は「生命」を1D6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とはできるが、黒のネイロが1増える。
3	旅の途中で食料が尽きる。何とか食料を調達しないと、PCの中で【日常】のランクがB以下の者全員は自分の「生命」を1D6点減少するが、「コイン」を一枚減少する。
4	このイベントを起こしたPCの傷物が現れる。このイベントを起こしたPCの【霊力】がB以下だと、傷物に騙されて、PC全員はストレスを1点受ける。
5	立ち寄った道で困っている者(病気の国王、妖怪退治を頼んでくる娘など)に助けを求められる。PCの代表一人が【技術】の判定を行う。成功すると「コイン」をその成功度と同じ枚数獲得する。失敗すると、判定を行ったPCは「生命」を1D6点減少する。
6	楽しい旅が終わり。このイベントを起こしたPCは、自分の属性と同じネイロを1つ増やすことができる。

PCたちは、川の岸辺に出現します。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になっています。猿(孫悟空)、豚(猪八戒)、河童(沙悟浄)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、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のなら、白馬(玉龍)もいます。サトルに話しかけると、「私の名は、玄奘三蔵」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、八戒、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『口口ダンジョン』、天竺までの旅になっているのかも？」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そうです。また、三蔵には、オトダマが見えてい

**小物** PCたちが小物を調べると、家族の写真が一枚みつかる。そこには、五歳くらいのサトル、ヨウウ、そしてサトルの父親の三人が映っている。

**玉龍** 西海龍王敖閼(あうかん)の三番目の子ども。三蔵の馬を食べてしまうが、その後、馬に変身して、三蔵と共に天竺へ向かう。

**西遊記** 中国の伝奇小説。三蔵法師が孫悟空、猪八戒、沙悟浄を供に従え、天竺にありがたいお経をとりいにく物語。実際の玄奘三蔵は持ち帰った多くの経典を翻訳した。その中でもっとも重要なのが『大般若経』である。

いてしまいます。ここで「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：【霊力】 必要成功度：2

成功：奇妙な気配を感じて、そち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、「困っているようじゃのう。おめしが一晩つきあってくれるなら、これをさずけてやつてもよいぞ」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」という宝貝です。彼女に一晚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、特殊なアプリとして扱います。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。フリーズを入手し、次のエリアへ移動できるようになります。

## エピソード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。旅の疲れを癒やすため、三蔵は、ここで一晩泊まらせてもらおうと話します。

寺の中に入っていくと、「どちらまででしょうか？」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で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ょう。実は、わたしはこの寺の娘なのですが、僧である父を亡くし、経を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1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い。

### ・フリーズ

色不異空 空不異色  
色即是空 空即是色

このフリーズは、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、フリ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に、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、彼の名を呼ぶ一人の女性の声が聞こえてきます。

「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となります。三蔵が経を読むと、地湧は、一行を手料理でもてなします。肉こそ出ないものの久しぶり温かい料理に心がほっとなります。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たちが眠っていると、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ったと告げます。

PCたちが部屋へ向かうと、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1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、地湧を見張っておくなど）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、ネズミの妖怪である本性をあらわし、襲いかかってきます。

一晩つきあって 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。

宝貝 仙人のつくる魔法のアイテム。

## ・バトル

「地湧夫人」のプ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、フリーズを入手し、次のエリアに移動できるようになります。

## ・フリーズ

不生不滅 不垢不淨  
不増不減 是故空中

このフリーズは、クエストを達成したとき、どこからともなく聞こえてきます。プレイシートの脅威「不生不滅」を公開してください。また、フリ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

意を持っていることに気づきます。そして、そんな少女の愛らしい表情にドキドキしているサトルの気持ち、PCたちに伝わってきます。

## エリア3 紅胡蘆

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ったかを決めます。

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 君の名は

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。そのPCは、この風景に見覚えがあります。それは夕暮れ。昔通っていた学校の教室の放課後

知勇夫人「地湧夫人」は、正確にはオトクイではなく、サトルのココロが生み出した存在。義理の妹であるユコの恋愛に対する恐怖心が、彼女を妖怪のような存在に変えている。

の風景です。そのPCは、ここ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。その声に何らかの返事をする「紅胡蘆」というイ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ったり、PCの名前を呼ぶ声に返事をしなかった場合、どこからともなく「サトルさん」という声が聞こえてきて、三蔵がそれに返事をしてしまいます。「紅胡蘆」というイベントが発生します。

## ・紅胡蘆

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

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、どろどろに溶けてしまっわい」と笑い声が聞こえてきます。

これは『西遊記』に登場する「紅胡蘆」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、それに返事をする吸い込まれてしまつたのです。どうやら妖怪の畏にかかったようです。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ようです。プレイヤーたちに脱出方法を考えてもらってください。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って、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った場合、PC全員の【生命力】が1D6点減少しま

どろどろに溶けてしまっわい『西遊記』で、紅胡蘆を使ったのは金角、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「ここを脱出するための手段は、このシナリオの中で入手している」というヒントをあげてください。

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

## フリーズ

究竟涅槃 三世諸仏  
依般若波羅蜜多故

このフリーズは、クエストを達成したとき、どこからともなく聞こえてきます。プレイシアートの脅威「究竟涅槃」を公開してください。また、フリ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、成仏していたのです。フリーズを入手し、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1点受けます。

## フリーズ

是大神呪 是大明呪  
は無上呪 是无等等呪

このフリーズは、クエストを達成したとき、どこからともなく聞こえてきます。プレイシアートの脅威「是大神呪」を公開してください。また、フリ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。彼は、僧侶となる自分が、義理とはいえ妹に恋してしまったことに苦しんでいるようです。彼が迷いを断ちきるために般若心経を唱えたとき、真っ白な光を放つオトクイ

「この子はチユ。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。

## エリア4 西天取经

紅瓢から逃れた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、靈山を登っているところです。頂上の雷音寺という寺に、三蔵の求める経典はあるのです。

山を登っていると、PCたちは巨大な川にぶつかりました。この川を渡らなければならないのですが、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）と書く。

が現れます。サトルは、そのオトクイを仏の使いだと思い込み、自分の中に受け入れてしまいます。

## 決戦フェイズ

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って伸びています。そして、その柱の下には、五千四十八巻の経典が置かれていました。

三蔵がその経典を広げると、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、宙に浮かび上がっていきます。

突如、PCたちの眼前に途方も無く巨大な仏の顔が現れます。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。

プレイシアートのオトクイ「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ウタの欠片です。

戦闘を行ってください。

巨仏に勝利した場合、三蔵の持つ何も書かれていない白い経典が光りだします。そして、三蔵は「ボクはどうすればいいんだー」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、ココ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った場合、強制終了になります。

## 終了アニメズ

強制終了の処理が終わったら、エピソードを行います。

PCたちは、サトルの寝室で目を覚まします。ココロダンジョンの中では十年以上の月日が流れましたが、現実での時間は一瞬です。

強制終了が発生した場合、寝室にサトルの姿はありません。ただ「悟りを得た」という殴り書きだけが残されていました。離れの外に出ると、彼の義理の妹であるチユがぼそりと「お兄ちゃん。行っちゃった」とつぶやきます。以降、彼の姿を見た者はいません。

強制終了が発生しなかった場合、サトルも共に目を覚まします。憔悴していますが、ココ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ます。

そして、ゆっくり寝室の扉を開けます。そこには、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、最後に行ったリクエストの答えに沿った形で進行してください。

エピソードの演出が終わったら、経験値の獲

得を行います。



レベル  
1

じゃれん

邪恋のウタ

黒

## 攻撃

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

 武勇 雷力  
 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。

レベル

 武勇 雷力  
 技術 愛  
 頭脳 日常

●パワー

●威力

●耐久度

## ①特殊効果

レベル  
2ようわく  
妖惑

緑

## 術式

「うふふ、あたしの為に仲間を裏切ってくれるんだね」地湧夫人の瞳が赤く輝いたかと思うと、その声に逆えなくなり……。

 武勇 雷力  
 技術 愛  
 頭脳 日常
●パワー  
4●威力  
0●耐久度  
12

## ①特殊効果

【仲間割れ】現在のラウンド数と同じ数だけ黒のネイロを増やす。  
 【魔弾】上の効果の処理後、PC全員に1D6+3点のダメージを与える。

レベル

 武勇 雷力  
 技術 愛  
 頭脳 日常

●パワー

●威力

●耐久度

## ①特殊効果

レベル  
1

かみつき

赤

## 攻撃

「やっておしまい!」無数の鼠たちが、地面から襲いかかる。それはまるで、黒い絨毯のようだ。

 武勇 雷力  
 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

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、三蔵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。



## 般若心経ポップ



## THREAT

レベル

1

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 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

【喝】この脅威の【威力】が【黒の覚醒段階】点上昇する。

## THREAT

レベル

1

不生不滅

青

## 術式

「何もかも生ぜず、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 霊力  
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

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 霊力  
技術 愛  
頭脳 日常

●パワー  
3

●威力  
3

●耐久度  
10

## ① 特殊効果

## THREAT

レベル

1

是大神呪

赤

## 術式

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

武勇 霊力  
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。  
【仏罰】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

般若心経

白

## 攻撃

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

武勇 霊力  
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。

## 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、成層圏へとたどりつこうとしていた。

●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。