



※シナリオの利用に関して※

- ・二次配布・自作発言はご遠慮ください。
- ・シナリオの使用は任意です。

動画、リプレイ小説、漫画などお好きにどうぞ。

複数人の目に触れる場所ではネタバレについての警告などを
お願いします。

SNS でシナリオの根幹について触れる場合は
ふせったーなどをご利用ください

【 目次 】

まえがき

3 ページ

EP1. コンプリスの牢獄

4 ページ

EP2. その手にナイフを、あなたに×を。

25 ページ

EP3. アイヒマンの鳥籠

50 ページ

EP4. 症例：被加虐症候群

80 ページ

EP5. 眼球異聞と夜の帳

103 ページ

あとがき

128 ページ




Introduction



はじめましての人ははじめまして。

八重樫アキノです。

今回は「共犯者」をイメージしたシナリオ集を作ってみました。

共犯者、という言葉が好きです。

同じ罪を共有する人たちは、あまりにも愚かで愛らしいと思います。

EP1 から続けてやっていくのであれば。

初対面の被害者同士であったあなたたち探索者が、

加害者となり、そして同じ罪と事件を共有する共犯者となる。

そんな、シナリオ集となっています。

もちろん単発でやってもいいし、続けてやっても良いと思います。

明確にキャンペーンであるわけではありませんが、シナリオを通して、

同じモチーフを使ったりなどしています。

それでは被害者諸君、良い共犯者生活を。

八重樫アキノ



『この牢獄は、甘くて苦い』

推奨技能：目星、図書館、聞き耳

KP とのタイマンシナリオ。

NPC とは既知関係でなくても良い。

1. シナリオ背景

探索者たちはグラークの夢引きによってランダムに選ばれた人間である。

夢の中の牢獄ではグラークの従者であるアンデッドたちが大量に徘徊している。

この従者たちをかいぐり、探索者たちは脱出しなければいけない。

この従者たちは数十年の間、アンデッドとしてこの牢獄で過ごしてきた。そのため、光に非常に弱い。強い光を浴びた場合即座に緑の崩壊を起こしてしまう。

グラークが夢引きに成功した理由は、現在探索者の住む地域にある小さな美術館にて「イギリスの風景」展というものがやっているからである。



イギリスの風景展では、イギリス各地の風景が飾られているのだが、その一枚の絵にセヴァン谷の湖の底の絵があった。それが門としての役割を果たし、グラーキは新たな犠牲者を探して夢引きを行っていたのだ。

こういった背景があるが、探索者および KP 側 NPC (KPC) が同じ街に住んでいるという必要はない。

KPC が偶然探索者のいる街に、何がしかの用事で訪れていた、ということでも構わない。

この日、あなたたちは同じ街にいて、グラーキの夢引きの犠牲となったのだ。

探索者たちはすぐにグラーキの従者となるわけではない。

探索者たちが夢の中で目覚めた時に付けられていた首輪に、グラーキの棘が仕込まれている。

どちらかの探索者の命が失われると同時に、首輪から棘が出て探索者たちに刺さる仕組みとなっている。

探索者たちは、どちらかの命が失われないうちに、アンデッドたちのいるこの牢獄から抜け出さなければならないのだ。

2. 導入

最近、探索者の住む街では奇怪な行方不明事件が連続している。

テレビをつければすぐに、そんなニュースが流れてくることだろう。

『最近、××市(探索者の住む街)では行方不明事件が連続しています——』

『調査の結果、行方不明事件の被害者たちは殆ど全員、寝る前までは——』

『怖いですね。では次のニュースです。現在××美術館で行われているイギリスの風景展は——』

そんな、ニュースが。今もあなたの目の前で流れている。

<図書館>もしくは<知識>に成功すると、以下のことがわかる。



- ・ 現在探索者の住む街では行方不明事件が多発している
- ・ 被害者は全員、夜、家に帰ってそのまま行方不明となった
- ・ 玄関に靴が放置されており、帰宅してから外出した形跡はない
- ・ 上記の内容から、寝ている間に誘拐されたのでは？と噂されている

そんなことを調べたりなどしていると、時刻は就寝時間となる。
あなたは眠りにつくことだろう。

3. 目覚め 牢獄

そして探索者はふと、目が覚める。

頭が痛い。何か、嫌なことが起こりそうな……。

否、起こっている。

その事実気がついたのは、首元からじゃらり、と重い音がしたからだった。

首に感じる違和感。そして重い金属の音をたどって視線を上げれば。

そこには、あなたと鎖で繋がれた、首輪をつけた (KPC の性別) が眠っている。

自分の首に手をやる。

あなたの首にも、首輪がはまっていた。

背筋に冷たいものが走るのを感じる。これは夢なのだろうか？それとも、現実なのだろうか。

SANc (0/1)

※この時点で持ち物は寝る前に持っていたもの以外全て没収されている。

首輪で繋がれた男 (KPC) を調べるという宣言があった場合、「鎖がそこまで長くないので KPC と一緒ではないと動けない」と言うこと。



もし KPC を起こすという宣言があった場合、揺り起こしたり声をかけたりすれば彼は目覚めることだろう。

初対面のふたりでやる場合は、目覚めたあとに自己紹介などの時間を設けると良い。

自己紹介や RP が落ち着いたら、部屋の描写をすること。

部屋は簡素なもので、暗い中で見渡せば、ひどく簡素な牢屋のような場所であることに気がつくだろう。

牢屋自体は非常に簡素で、備え付けの棚のようなもの、鉄格子、ベッドがあるのがわかるだろう。

また、KPC に手伝ってもらえば、自分の首輪も調べることが出来る。

探索可能箇所：【棚、鉄格子、ベッド、首輪】

→棚

特に何も入っていないように見える。

<目星>に成功すると、棚の隅に何か小さな紙が落ちているのを見つける。

●牢獄のメモ

釘で引っ搔いたような文字で何かが書かれている。

『あなたとその子は一心同体。

命の重さを知るが良い。

命の重さがわからぬ場合

死から解放されるときが来る』

※KPC を殺すなどといった行動に出た場合、グラークの棘が刺さるというヒント。



→鉄格子

牢獄の鉄格子だ。

出口は鍵が閉まっていて、出られない。

<目星>に成功すると、牢屋の外の壁に鍵束がかかっているのが見える。

手を伸ばしても届かないだろうが、何か棒のようなものがあれば取れるかもしれない。

→ベッド

簡素なベッドだ。少し大きく、ふたりで寝ても十分な大きさだということだろう。

<目星>に成功すると、ベッドの下に何かあるのがわかる。

どうやら火かき棒のようだ。

もし鉄格子を見ている場合、これで鍵が取れるかもしれないと思う。

→首輪

まるで犬につけるような首輪である。

色はKPCが赤、探索者が黒だ。

(これには特に意味はないので、KPの好きな色にしても良い)

首輪を調べる場合、<アイデア>に成功すると、

首輪の裏側の部分に何か仕込まれていることに気付く。

軽く触った限り棘のような感覚だ。

しかし、今は指や首に刺さったりする様子はない。

外に出る、という宣言があれば、外に出ることが出来る。

牢屋の外に出た場合、次の項目へと移動する。



4. 目撃

探索者たちが牢屋の外に出た場合、＜聞き耳＞を振らせる。

成功すると、乾いた軽いものが歩くような音が聞こえてくるだろう。

暗く薄暗い廊下だ。何が来るかわからない。一回牢屋に戻った方がいいと感じる。

＜聞き耳＞に失敗した場合、強引に KPC に腕を引かれる。

そしてそのまま牢屋に引きずられることだろう。急に腕を引かれたことで

SANc (0/1)

どちらの場合でも、そのまま以下の描写に移ること。

薄暗く、殆ど電気のついていない、かろうじて見える程度の廊下を何かが歩いてくる。

あなたは、一瞬それを「人」と認識することが出来なかった。

乾涸び萎びた骸骨のような、ミイラにも似た何か。

それがひたひたと、歩いてくる。

ひとりだけではない。二人、三人……無数の、アンデッド、と称すべき「何か」。

それがゆっくりと、歩いてきていた。

皮が骨に張り付いているだけのようにも見えるその手には、信じられないほど長くひび割れた爪がついている。

アンデッドのような何かを見た探索者は SANc (1/1d8)。

発狂し、叫びだそうとしたり、逃げ出そうとした場合は KPC が止める。

そのままアンデッドたちが通り過ぎるまで、あなたたちは恐怖でその場に釘付けになることだろう。

それが通り過ぎていった後、KPC がぽつりとあなたにつぶやく。

「……あれ、捕まったらどうなるんでしょう…」



「……無事では済まないですね」

「外に出るなら、気をつけて行きましょう」

そういう彼の顔も蒼白だ。

そのまま廊下に出ると、先程のアンデッドが持っていたのだろうか。

地図のようなものが落ちているのが見つかる。

自分たちがいたのは B202 号室のようだ。

この階には他にも B201、倉庫、そして階段のようなものがあることに気がつく。

探索可能箇所：【B201、倉庫、階段】

B201

別の牢獄だ。鍵はかかっていない。

中はだいたい、あなたの最初に目覚めた牢獄と同じだ。

探索可能箇所：【備え付けの棚】

→備え付けの棚

棚には特に何も入っていない。

<目星>に成功すると、ひとつの棚に何かメモ帳のようなものが入っているのを発見する。

●B201 のメモ

ボールペンで殴り書きされたもののようだ。

後半に行くにつれほぼ文字が荒れてきて、最後は殆ど読むことが出来ない。

『首輪の裏が何かちくちくする。

見てみれば、棘のようなものがあった。

どういうことだ？

知らないやつとつながれていて気味が悪い。

外に出ようとしたら、よくわからない化物に襲われた。

慌てて逃げようとしたが、首輪で繋がれたやつが逃げ遅れた。

もう無理そうな傷だ。

牢に戻って手当をすることにした。

手当をしたがどうしようもない。

あいつは死ぬ。

仕方がないが、これで探索が楽になるかもしれない。

どうして

俺まで』

奇妙に歪んだ文字を見た探索者は、彼の末路を想像してしまうことだろう。

SANc (0/1)。

B202

探索者たちのいた牢の横にある牢屋だ。

牢屋の中は薄暗い。

牢の中には机がおいてあり、何かを書いていた痕跡がある。

探索可能箇所：【机、本棚】

→机

机にはノートが置かれている。

ひどく汚い字で読みにくい内容が綴られているのがわかるだろう。

<図書館>に成功すると、以下のことがわかる。



●湖底に潜むもの

読みづらい字で覚書のようなものが書かれている。

『イギリス・セヴァン谷にある湖の底には、■■■■と呼ばれる邪神が棲んでいる。

彼はそこから夢を送り、彼への信仰に引き込んでしまうのだ。

彼の棲む湖は、様々な水域に通じる門がいくつかあると言われている。

果たして、門は水域の形を成していなければならないのだろうか？

それが絵画であったとしても、彼に縁があれば、門として機能するのではないか？』

そこまで読むと、ページから一枚、何かのチケットとパンフレットが落ちてくる。

それは探索者の住む街にある美術館のチケットだ。

現在はイギリスの風景展をやっているらしいが……。

パンフレットを見れば、一枚の絵が掲載されているのがわかるだろう。

「セヴァン谷の湖底」というタイトルのもので、絵の中心にはぼやけてはいるが、楕円形の体と無数の棘を持つ「何か」が描かれている。

それを見た瞬間、あなたの体に寒気が走るのがわかるだろう。SANc(0/1d3)

→本棚

本棚には数冊の本が差し込まれている。

<図書館>に成功すると、一冊、似合わない絵本があるのを発見する。

●しらゆきひめ

誰もが知っているであろう童話だ。しかしなぜか、登場人物の顔が黒く塗りつぶされている。

内容を読んでいくと、見たことのないものに変質していることに気がつくだろう。



『棺の中で眠る白雪姫を見た王子は、手に持った針を刺しました。

死んでいなかった白雪姫は、それで死んでしまいます。

しかし、真雪のように白い肌には、赤い網の目のような線が広がります。

それでやっと、しらゆきひめは死から解放されたのです。

王子との幸せなキスで、白雪姫は本当に、しあわせになれたのです』

奇怪で醜悪な、悍ましく改変された内容に背筋が凍るような感覚を覚えるだろう。

SANc (0/1)

※これは、最初の部屋で見たメモの内容を補強するものである。

このまま行くと、探索者はアンデッドとなってしまうことを示唆するものだ。

倉庫

倉庫の中はあまり片付いていないことが伺える。

雑多にものを突っ込んでいるだけ、という印象を受けるだろう。

探索者が望むのであれば<幸運>に成功すると、武器などが(倉庫にありそうな範囲で)出て来る。

部屋全体に<目星>をし、成功すると書類棚に差し込まれた書類を発見する。

→書類棚に差し込まれた書類

丁寧な文字で書かれた書類だ。

ところどころ文字が欠けていて読みづらい、古いものだ。

読める場所を繋ぎ合わせると以下のような内容になる。

『《緑の崩壊》について。

緑の崩壊は長い年月を過ごしたグラークの従者が、

日光のような強い光に晒されたときに起こる現象である。

彼らは光に晒されると文字通りその体を崩壊させられてしまうのだ。



その悍ましい光景は、見ているものをも狂気に陥らせることだろう。』

以下の情報を読み終わった後、KPC があなたの腕を引く。

そして部屋の中の一角を指差すことだろう。

「あそこの棚の裏、ドアのようなものが見えませんか？」

近づいていけばわかるだろう。棚の隙間から、ドアが見える。

棚をどけるには<STR*5>に成功しなければならないが、KPC と協力する場合には特に判定は必要ない。

ドアには鍵がかかっている。

鍵のようなものが何処かにあるのかもしれない、と思うことだろう。

今探索者たちがいる場所は倉庫とは書かれているものの、意外と整理整頓されている。

このドアの奥は物置のようにになっているのかもしれない、と感じる。

※B1 で鍵を手に入れ、取りに来た場合、部屋全体に<目星>、もしくは投光機を探すという宣言で投光機を発見する。

大きなものだが、KPC と一緒に持っていけば簡単に持っていくことが出来るだろう。

階段

弱々しい光が揺れている階段だ。

光はあるものの奇妙に暗いような感覚を覚える。

上に行こうとする場合、まだ他に探索していない箇所があるときは KPC が呼び止めると良いだろう。

すべての部屋を調べ終わり、上に行くという宣言があった場合以下に進む。



5. 逃走

階段を使い上に登ろうとした場合、＜聞き耳＞を要求すること。

成功した場合、降りてくる足音に気付くことだろう。

あのアンデッドが降りてくるのかもしれない、と背筋に寒気が走る。

今なら逃げられるだろう。逃げて、倉庫などに身を隠して進むことができる。

もし戦闘行動に入るという宣言があった場合、＜アイデア＞に成功すると、KPC と自分は首輪で繋がれているため戦闘になった場合上手く動けないということがわかるだろう。

＜聞き耳＞に失敗した場合、降りてきたアンデッドとかちあい、1R のみ戦闘となる。

1R 目の最後に、KPC に強引に手を引かれ、倉庫に連れて行かれるだろう。アンデッドはそこまでは追いかけてこない。

戦闘の際、KPC と探索者は首輪で繋がれているため、回避は不可能とする、また、戦闘技能にはすべて-50%の補正がかかる。

アンデッドのデータに関しては末尾の＜資料＞に記載するが、見づらい場合はMM(P. 42)のデータを参考にすること。

倉庫まで逃げた後は、そこでアンデッドをやり過ごすことになるだろう。

明かりが薄暗いからか、探索者たちが倉庫に逃げ込むとアンデッドは気づかずにそこを通り過ぎて、別の場所を探しに行くのがわかるだろう。

もしかしたら目はあまりよくないのだろうか、と思うことだろう。

以上のイベントを終えた後、上の階に上がることが出来る。

6. B1 階

上に上がっていけば、やはり窓のない、暗い牢獄が続いている。



もしかしたらここは、地下なのかもしれないと思うことだろう。

この階は先程の階と同じような作りをしているが、ほとんどの牢は空となっている。やはり上に登る階段があるが、そこにはアンデッドがうろついているのがわかるだろう。

どうにかしないといけない。

探索可能箇所：【廊下、牢屋、倉庫】

廊下

廊下は異常に静かで、寒気がするような気配に満ちている。

＜目星＞に成功すると、ひとつの牢の中に人が倒れているのが見えるだろう。

ふたりの人間が折り重なるように倒れている。

生きているのだろうか、と思って近寄った場合以下のイベントに進む。

あなたたちがそれに近づいた時、びくり、とその体が痙攣した。

そしてそれはゆっくりと、顔をあげる。

眼球があるべき場所には何も無い。

皮膚は乾涸びかけ、眼窩は落ち窪んだそれは。

まさしく化物、というべき姿だった。

皮膚には赤い網目のような模様にも似た線が走っている。

変わり果てた人間の姿を目撃した探索者は SANc (1/1d3)

牢屋の鍵は閉まっている。

アンデッドとなった二人が出てくることはないだろう。

＜アイデア＞もしくは＜知識＞に成功すると、彼らふたりが着ている服が、テレビなどで報道されていた行方不明者のうちのふたりのものに酷似していることがわかる。



また、＜目星＞に成功すると、片方のアンデッドのポケットに何か鍵のようなものが入っているのがわかるだろう。

もしこの鍵を取る場合、＜DEX*5＞もしくは、武器を持った状態でのみ＜戦闘技能＞と＜回避＞の組み合わせで取ることが出来る。

鍵にはタグなどはついていない。小さな鍵だ。

牢屋

何の変哲もない牢屋だ。

誰も入ってはおらず、物寂しい。

部屋の中には柵のようなものがある。あなたが最初に目覚めた牢屋と同じだ。

探索可能箇所：【柵】

→柵

柵の中にはいくつか雑多に洋服のようなものが入っている。

誰かがここで生活していたのだろうか？

洋服のポケットには、探索者の住む街にある美術館のチケットが入っていた。

裏に走り書きがしてある。

●チケットの走り書き

汚い文字で走り書きがしてある。

『B2の倉庫の奥の鍵を手に入れた。

だけど俺はもう長くない。

あそこの鍵は別のミイラみたいなのが落としていったけれど……。

B2の倉庫の奥に投光機があるみたいだが…それを手に入れば……』

倉庫



武器を探す場合は＜幸運＞などで探すことが出来る。

すべての場所を見た後、以下のイベントが起こる。

7. 相談

一通りすべての場所を見た後、KPC があなたにこう提案してくる。

「先ほどのアンデッドから手に入れた鍵、もしかして B2 の倉庫の鍵なんじゃないでしょうか？」

「投光機を使えば……ここから出ることも出来るかもしれません」

「取りに行きませんか？」

取りに行くという場合、宣言のみで取りに行くことが出来る。

取りに行く場合は B2 の倉庫へと移ること。

もし投光機を取ってくる、もしくは投光機を取らずに階段に向かうという場合、『8. クライマックス』へと移り、エンド分岐となる。

8. クライマックス

投光機を持ってくる、もしくは B1 にある階段に向かうといった場合ここへ移る。

あなたたちが階段へ向かうと、ゆらり、とアンデッドたちがあなたたちを見た。

乾涸びた爪があなたに襲いかかる。瞬間。

ぐう、と強く首が絞まる感覚。

KPC が乱暴に鎖を手繰り寄せたのだ。

「すみませんっ……！」

先程まであなたの体があった場所を、鋭い爪が通り過ぎていったのがわかるだろう。

間一髪。避けることが出来た。



冷や汗が体を伝う。

ふ、と上を見上げれば。階段の上から一瞬、柔らかな光のようなものが見えた。

あそこへ行けば出られるのかもしれない。

そう思ったあなたの肩をたたき、KPC が小さく頷いた。

ここから戦闘 R 処理となる。

グラーキの従者(アンデッド)たちは $1d6+4$ 体存在し、DEX は $1d6$ で決定する。

戦闘で倒す、もしくは自分の手番に「投光機」を使用することでエンド A、
戦闘に敗北するもしくは道中で KPC または探索者の HP が 0 になるとエンド B となる。

以下はエンド分岐となる。

エンドA：水底より出て

エンド条件：クライマックスで戦闘に勝利もしくは投光機を使用する

※このエンドでは投光機を使用した場合のみを記述している。

戦闘に勝利した場合は適宜描写を改変すること。

あなたが投光機のスイッチを入れる。

薄暗い牢獄の中に、真昼のような色が満ちた。

どうしようもないほど明るく、一瞬目がくらむ。

アンデッドたちは、びくり、としてその体をすくませた。

染みのような斑点がアンデッドたちの体に浮かんでいく。それは、崩壊の始まりだった。

その染みは徐々に広がり、そして。

アンデッドたちは文字通り、崩壊した。

悍ましい『緑の崩壊』を見た探索者は SANc (1/1d10)

※探索者は一時的狂気に陥る可能性がある。

KPC は SANc はするが一時的狂気には陥らない。

崩れていくアンデッドたち。

それを見た瞬間、ぐい、と KPC があなたの手を引いた。

「行きましょう……！早く出ないと！」

その声に導かれるように、あなたたちは外に走り出て行くことだろう。

階段を駆け上がる。

息が切れても、それでも。必死で駆け上がる。

この牢獄から、出るために。



階段の一番上。

そこにある扉を開いた瞬間、まるで水底から浮かび上がったように一瞬視界が晴れた感覚を覚え。

あなたたちは、意識を失った。

(KPC と探索者が知り合いだった場合)

……あなたは、目を覚ます。

体がじっとりと濡れていた。

夢の中で全速力で走ったような……そんな感覚。

先程の夢を思い出し、首に手をやったとき。

ふと、電話が鳴った。

KPC だ。電話に出れば、彼の声がする。

「……先程、あなたの夢を見たんですが……」

「……大丈夫でした？」

その声に、先程の夢が嘘ではないと知るのだろう。

あなたたちは水底の牢獄に囚われずに済んだ。しかし。

次の日もニュースをつければ、行方不明者のニュースがやっていることだろう。

それは、美術館での展示が終わるまで続いた。

(KPC と知り合いでない場合)

……あなたは、目を覚ます。

体がじっとりと濡れていた。

夢の中で全速力で走ったような……そんな感覚。

先程の夢を思い出し、首に手をやる。まだ、首輪の感覚が残っていた。



あれを夢だと思うのは短絡的すぎるかもしれない。

そんなことを考えながら、あなたは水底の夢から浮上し、現実へと戻る。

……行方不明者は、未だ、出続けている。

きっと、あの展示が終わるまで、続くのだろう。

そんなある日。

あなたは、街中を歩く彼を見つけた。

KPC だ。

彼はしきりに首にふれて、どこか気まずそうな顔をした後、あなたの視線に気づき目を上げる。

そのままあなたの方へ、走ってきて。

ぎゅう、と服を掴んだ。

「ずっと、探してたんです」

「お礼を、言いたくて……」

——そうして奇妙な夢の続きが始まる。

しかしそれは、案外、悪くないものなのかもしれない。そう、思った。

クリア報酬

生還 1d10

KPC とともに生還 1d6

投光機を使用 固定で+3

クトゥルフ神話技能+2



エンド B 水底に沈んで

エンド条件: クライマックスで戦闘に敗北もしくは途中で KPC または探索者が死亡する

※ここでは「KPC が死亡した」場合のみ記述する。探索者が死亡した場合は適宜描写を改変すること。

KPC がぐらりと傾く。

彼の命が失われていく。そう思った瞬間だった。

ちくり、とあなたの首に、何かが刺さった。

「王子との幸せなキスで、白雪姫は本当に、しあわせになれたのです」

「めでたし、めでたし」

そんな声が聞こえたような気がした。

何か液体のようなものが体の中に入ってくる。

そこであなたの意識は途切れた。

しかし、死ぬことはないのだろう。

あなたと彼は、この牢獄に、囚われたのだ。

この水底の、牢獄に。

探索者ロスト



資料

もし「グラーキの従者」と戦闘をする場合、以下のデータを参考にする。

基本的に戦闘で使うもののみ記述するため、

それ以外のデータに関しては基本ルールブックもしくは

マレウスモンストロルムの該当ページから算出する。

(マレウスモンストロルム : P. 42、基本ルールブック : P. 176)

グラーキの従者 崩壊する奴隷

DEX : 1d6 耐久力 : 18 db : 0

技能 : 小鎌 40% ダメージ 1d6+1



『しぬべきは、誰なのか』

推奨技能：目星 準推奨技能：図書館

KP とのタイマンシナリオ

1. シナリオ背景

今シナリオにおいて、黒幕となっている神話生物はシュブ＝ニグラスである。

とある場所で崇拝されていた彼女はあるひとつのことをおもいついた。

それは、人間の間に存在する「愛」というものについてである。

自分が、子を孕ませたとき。人間の基準で言う「愛」というものを、彼らは受け取れるのか。

そもそも、人間は何かを「愛する」ことは出来るのか？

そのような問いを、ふと思いついてしまう。

愛、というのは何なのだろうか。それは、「目の前に同じ姿の人間がふたりいたとしても、偽物ではなく本物を選ぶ」ということなのでは？

そう考えたシュブ＝ニグラスはひとつの実験を思いつく。

信者である人間に子を孕ませ、魔術的素養を持つ子を作る。



そして、何らかの関係があるふたりの人物——たとえば家族、友人、そんな人物たち——の片方を誘拐する。

そして子供は、その体を<ゴルゴロスのボディワープ> (基本 : P. 257) によって変化させ、その人物に「成り代わらせる」。

また、子供を産ませた母親をその「片割れ」の人物に、子供と同じように化けさせてから殺した後、放置する。

果たして「生きている」人物と「死んでいる」人物、どちらが本物なのか、わかるのだろうか。

どちらも本物ではない人間を人為的に作り出し、そんな実験を始めた。

次第に子供は狂っていくが、それでもシュブ＝ニグラスは実験を続けていく。

最初の一回目以降は、これまでの犠牲者を使って。今までの犠牲者と同じような体格の人物を誘拐し、犠牲者の顔を潰し、そして繰り返していく。

最初はただの実験だった。「人間は本当に、正しい愛を選び取れるのか」というものだった。しかしそれは徐々に、狂っていく自身の「子ども」を愛する人物を選び出すという実験に変わっていく。

誰かが「子ども」を選ぶまで。もしくは、「子ども」が死ぬそのときまで。

この実験は続いていくのだろう。

そんな実験の新しい被験体として、KPC と探索者は選ばれたのだった。

……KPC は、誘拐され。そして新しい実験が始まるのだ。

→偽の KPC について

今シナリオの KPC は、序盤は偽物(シュブ＝ニグラスと人間の間にできた子ども)である。

シナリオ内では「子ども」と明記する。

元の性別は女性である。しかし、今シナリオ内では便宜上「彼」と明記する。

知性は非常に低く、どこことなく本物の KPC よりも幼いイメージを受けるかもしれない。

探索者を「新しい旦那」として認識しており、探索者と KPC の関係を「恋人」と認識している。

どんな関係の人物であったとしてもそう認識する。

彼女は永久的狂気：妄想に犯されており、既に SAN 値は存在しない。

自分を「本物の KPC」であり「自分 (KPC) は探索者の恋人・妻である」と認識している。

シュブ＝ニグラスとその信者の間にできた子どもであり、魔術的素養が非常に高い。

彼女は探索者がこのまま屋敷にとどまってくれることを望んでいる。

シュブ＝ニグラスを「母」と慕い、「自分」の為に恋人を持ってきてくれる彼女の事を信頼している。シュブ＝ニグラスの狂信者であり魔術師である。

後半、＜地下室の扉＞の下に降りていき、本物の KPC を発見するまで、探索者に付き従うのは彼女である。

本物の KPC の姿を見ると発狂し、相手を殺そうとしてくる。

彼女にとって KPC は「自分と同じ姿をした偽物」であり、探索者との恋路を邪魔するモノでしかないのだ。

→本物の KPC について

屋敷の地下室に幽閉されている。

檻の中に閉じ込められており、動くことは出来ない。

彼を解放するには偽の KPC の持つ鍵が必要である。

また、館から出るためには、この KPC の持っている「館の鍵」が必要となっている。

2. 導入

あなたは、ふと目を覚ます。

そこは見慣れない廃屋だった。

埃の重い香りがする。頭が、ずきずきと痛んだ。

部屋の中は暗く、窓も打ちつけられているのか光は入ってこない。

＜アイデア＞に成功すると、仕事帰り(もしくは学校帰り)に頭を殴打され、そのまま昏倒したことを思い出す。

それ以降の記憶は、すっかりなく。気付いたらこの部屋にいたのだ。

誘拐でもされたのだろうか、とおもうことだろう。

電灯のスイッチを探すといった場合、立ち上がり、手探りで壁を探ればスイッチらしきものはすぐに見つかる。

また、携帯電話など仕事帰りに身に着けていたであろうものを探すという宣言があればすぐに見つかる。

※ただし電波は圏外である。

明かりをつけた場合、以下の描写を読み上げること。

あなたが明かりをつけると、むわっとした血液の香りが漂ってくる。

否。元から、その匂いはこの部屋に充満していたのだ。

あなたがその光景を見たから、それを香りとして認識してしまっただけで。

目の前には見慣れた人物がふたりいる。

KPC だ。ひとりには床に転がり、もうひとりには壁に体を預けて浅い呼吸を繰り返している。



明かりがついたことに気が付いたのか、KPC はゆっくりとあなたの方へ視線を向ける。

「目が……覚めたんですね」

そういつてくることだろう。

しかし。床に転がっている KPC は喋らない。

ゆっくりとそれに近づいて、転がっている方の KPC を見る。

顔を潰されている。腹部から出血している。

それは明らかに死んでいた。

異常な状況に SANc (2/1d4+1)。

※この KPC はどちらも偽物である。

SANc が終わると、KPC はあなたに話しかける。

「大丈夫ですか？さっきまでのこと、覚えていますか？」

これに対して「覚えていない」などといった言葉を返すと、彼は小さくうなずいて説明をしてくれることだろう。

「気が付いたらここに運ばれていて、あなたがいたんです」

「ふたりで脱出しようとしていたら、急に……私の偽物が出てきて…」

「それにあなたが襲われて、あなたがその、私の偽物を殺してしまっ…」

「……その後電気が消えて。気が付いたら、こうなっていたんです。顔も、ぐちゃぐちゃになっていました」

「……あなたが目を覚まして良かった…」

※ここでの説明はすべて嘘である。

探索者はただ後ろから殴られ、昏倒している隙にここまで運び込まれただけだ。

この話に対して＜心理学＞を振ると、成否にかかわらず、

「何故か彼が何をおもっているのかわからない」という結果になり、SANc (0/1)

死体を調べる場合、＜目星＞もしくは＜医学＞が使用できる。

どちらも情報は同じだ。

成功すると、なんとなく死体に違和感を覚える。

※これは前回の実験の犠牲者の顔面を潰して、

KPC と同じような服を着せただけの別人である。

そのため、KPC の体とは差異が存在する。

もし KPC に特徴的な傷などがあるなら、

出目が良かった場合などにそれが無いことを教えても良い。

部屋を出る場合、KPC から

「ここは物置のようだし、玄関の方へ行ってみませんか？」

「もしかしたら脱出できるかもしれませんし……」

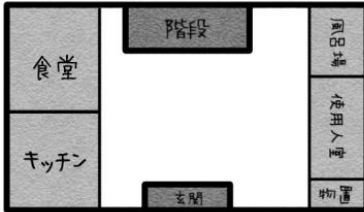
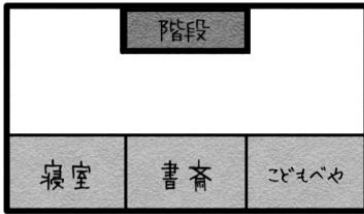
という提案をすること。

もし詳しく調べたいという宣言があった場合、死体が調べ終わった後であれば「まずは外に出てみないか」という風に誘導すること。

3. 探索 1F

部屋を出た場合、ここが奇妙な洋館のような作りをしているとわかる。

ここでいったん、PL 側に探索しやすいように地図を開示すること。



探索者たちが出てきたのは物置である。

ぱっとみた限り、物置の並びに部屋がふたつあり、玄関や階段を挟んで大きな部屋があるのが見えることだろう。

食堂なのかもしれない、と思うことだろう。

玄関

玄関を見れば、そこには嚴重に内側から南京錠で封されており、今のままでは脱出は不可能であると思う。

ドアについた小窓を覗けばそこには真っ暗な闇が広がっていた。

しかし、空に星が輝いていることから、ここは夢などではなく現実世界であるということがわかるだろう。



自分は何者かに誘拐され、監禁されているということを改めて感じてしまう。

SANc (0/1)

此処から先は探索パートとなる。

探索をするとき、KPC はいつもよりも探索者に密着したがるような素振りを見せると良いだろう。

これは、KPC は「自分を探索者の恋人だと思っている」からである。

怪しまれない程度にだが、いつもよりも近くにいるなどといった要素をいれると良いかもしれない。

後述するイベントがあるまで、「普段の KPC と表面上変わらないが何処か違和感を覚える」というような RP をすると良い。

難しい場合は時折一人称を別のものにするなどと言ったものが考えられるだろう。

使用人室

使用人室は簡素なもので、適度に掃除されていることがわかる。

机には電気が点きっぱなしとなっている。

今までだれかがいたのだろうか？という印象を受けることだろう。

探索可能箇所【ベッド、机】

→ベッド

ベッドは丁寧に整えられている。

<アイデア>に成功すると、埃が積もっていないことに違和感を覚える。

この洋館は最近まで使われていたのだろうか…？と思うことだろう。

※これは、「こども」が使っていた痕跡である。



→机

いくつかの引き出しのついた机だ。

＜目星＞に成功、もしくは引出しをあけるという宣言で、机の中にペンダントトップのようなものがあるのを発見する。

奇妙にねじくれた山羊のようなものが象られたペンダントトップだ。

これを見つけたとき、KPG は以下の反応をすること。

「あ……すみません、それ預かっていてもいいですか？」

「ちょっと気になって…」

そうって、探索者からそのペンダントトップを渡してほしそうにしている。

※これは「子ども」の持ち物である。

「子ども」の母親のものであり、形見のようなものである。

そのため、探索者には持っていてほしくなさそうにすることだろう。

渡さない場合少ししょんぼりとした表情を浮かべる。

風呂場

脱衣所に足を踏み入れると、むわっとした奇妙な香りが鼻を刺すのがわかるだろう。

＜アイデア＞もしくは＜聞き耳＞に成功すると、それが何かの腐る香りだということがわかる。

どうやらそれは浴室の方から漂ってくるようだ。

浴室のドアを開けると、それははっきりと「腐臭」だということがわかる。

そしてその腐臭の中に確かに血液の香りが混じっているのもわかるだろう。

探索可能箇所【バスタブ】

→バスタブ

バスタブは蓋が閉められている。

蓋を外した場合、中にぎっしりと死体が詰め込まれているのを発見してしまう。
半分とろけたような。そんな腐った死体だ。四肢を切り取られ、ぎゅうぎゅうに押し込まれた無残な死体。

そんな死体を見た探索者は SANc (1d2/1d4+1)

死体に対しては<目星>を振ることが出来る。

成功した場合、少し奥にある死体のポケットに何か紙片のようなものが見えるのに気が付くだろう。

しかし取るためにはバスタブの中に手を突っ込まなければならない。

そのまま手を突っ込む場合、剥離した皮や腐肉が手に纏わりつくのを感じるだろう。

SAN を 1 減少させる。

メモは特に判定無しで取得することが出来る。

●バスタブのメモ

腐肉や腐汁で汚れたメモだ。一部解読できないほど文字が歪んでいる。

『ここは何処だ。確かに食べるものはあるが、こんな場所で暮らせるわけもない。

どうにかして一緒に脱出しなければ。

鍵はどこにあるのだろうか？もしかして――

(以下判別不能)』

※これは前回の実験の犠牲者のメモである

食堂

極々一般的な食堂だ。

綺麗に片づけられているのがわかる。

食堂に入ると、奥へ入るための扉があることがわかるだろう。
キッチンに続く扉なのだろうか。

食堂内はきちんと片付いており、日常的に使えるということがわかるだろう。

※食堂内には特に何もない。

そのままキッチンに向かう場合、以下に進む。

キッチンの中は綺麗に整頓されている。

<アイデア>に成功すると、非常に綺麗にされており、ここもまた、日常的に使えるであろうことがわかる。

さっきまで誰かが生活していたような場所だ。

探索可能箇所【冷蔵庫、シンク】

→冷蔵庫

冷蔵庫の中にはまだ賞味期限が先の食材が詰まっている。

<目星>に成功すると、何やら紙片のようなものを発見する。

●冷蔵庫の紙片

肉が入っているところに入っていた紙片。メモのようだ。

『目が覚めたら目の前にあいつがふたりいた。

どういうことだ？

本物はきっと、生きているあいつなのだろう。

早くふたりで脱出しなければ』

※これは前回の実験の犠牲者のメモである



→シンク

シンクは丁寧に掃除されている。

＜聞き耳＞に成功すると、なぜかふわりと血の香りがすることに気が付くだろう。

何故かぞくりと背筋が粟立つ。このまま長くここにいたら……と考えてしまう。

SANc (0/1)

4. 一階の探索が終了

一階の探索が終了すると、以下のイベントが発生する。

（物置の探索はしていなくても良い。もし探索するという宣言があった場合、
「死体があるのが怖いので後にしないか」という風に KPC から言うこと）

あなたは急に、ずきりと頭痛を覚える。

頭痛というよりも、殴られた傷が開いたような。

手を頭にやれば、べっとりと血がついているのがわかるだろう。

殴られ、誘拐されてから激しく動きすぎたのかもしれない。そういえばろくに手当もしていなかったことをおもいだす。

ぐらり、と視界が歪んだ。

気付けば、あなたは地面に倒れていた。

あなたは目を開ける。

そこは見慣れない寝室で、あなたは KPC に膝枕をされているようだ。

頭に手をやれば、そこにはきちんと包帯が巻かれている。

「あ……目が覚めましたか？ 良かった…」

彼はそういつて微笑むことだろう。



壁にはかわいらしい壁紙が貼られているのが、燭台の明かりでわかる。

燭台も KPC が持ってきたのだろうか。今は炎が揺れている。

ここは二階のこどもべやだろう、と思う。

探索者が起き上がろうとするのであれば、KPC はあわてて探索者を制止する。

「先ほど傷が開いたばかりなんですから。駄目ですよ」

そうやって頭を撫でてくる彼の目に浮かぶものを見て、

あなたは心の底からぞっとする。

彼はそのまま、言葉をつづけた。

「……見て回った限り、生活は出来そうでしたね」

「ねえ、このままここで、助けが来るまで生活しませんか？」

その声はあまりにも昏い情欲に満ちていた。

真剣なそれに、あなたは背筋に冷たいものが走るのを感じる。

……これは本当にあなたの知っている KPC だろうか？

そんな疑念があなたの中に浮かぶ。SANc (1/1d3)

もし払いのけるなどをする場合には判定は必要ない。

彼は簡単に払いのけられる。

払いのければ彼は目を白黒させながら、「どうして」とあなたに向かって声を発する。

その様子は明らかに正気ではないことはわかるだろう。

説得したりするよりも、今は逃げて、どこかに身を隠した方が良いだろう。

逃げた場合、二階の搜索が可能となる。



これ以降、偽の KPC は館の中を徘徊することとなるが、

基本的に探索者とは鉢合わせしない。

（もし緊張感を出したい場合はシークレットダイスなどを振っても良い。

どこかで衣擦れの音がした、という描写や、

あなたを探す声がする、などといった描写を挟むのも効果的だろう）

この後の探索で、探索者がこどもべやを搜索するのを洩した場合、他の部屋を探索した後であればこどもべやも探索可能になることを伝えること。

以下は探索パートとなる。

5. 探索 2F

書斎

書斎の中は埃臭く、しばらくの間人が立ち入っていないのではないか、という雰囲気漂わせている。

中は薄暗く、あまり衛生的ではないというのがわかるだろう。

ぱっと確認した限り、机と本棚が見える。大きく、重厚な机だ。

探索可能箇所【机、本棚】

→机

机には数冊のノートが置かれている。

<図書館>に成功すると、数個、不気味なものを発見するだろう。

どうやらこの洋館の主が残したものらしい。彼女の信仰する宗教について書かれているようだ。

●書斎のノート

この地ではやっていた新興宗教について書かれているようだ。

『この村では、古くからとある大地母神を祀っていた。

黒い雲のような、山羊のような女性神らしい。

詳しく見ることは出来ず、彼女の使わす不気味な子山羊のようなものが
いつも彼女からの祝福を私たちに与えていた。

しかし、私だけは特別だ。

私は彼女に寵愛されている。

私の腹部には、彼女の子が宿っているのだ。

きっとこの子は私、そして彼女に愛されることだろう。

否。私よりももっと良い人が現れるかもしれない。

私の愛した彼女のような人が！

いあ いあ しゅぶ＝にぐらす』

どこか狂気的な文章が、ノートにはつづられていることだろう。

読み終わった後<目星>に成功すると、ノートの端に奇妙にねじくれた山羊のよう
な模様が書かれている。

ペンダントトップを見ていた場合、同じものだ気が付くことだろう。

※これは「子ども」の親の手記である。

まだ「子ども」が腹の中にいたときのものだ。

→本棚

ぎっしりと本の詰まった本棚だ。

<図書館>に成功すると、ギリシャ語やラテン語の本に混じって何かの翻訳をして
いたらしいノートを発見する。

酷い悪筆だ。かろうじて女性の文字だということがわかる。

<日本語>に成功すると、一部唯一読み取れる箇所があることに気が付く。



●呪文の走り書き

呪文のようなものの走り書きが書かれている。

『ゴルゴロスのボディーワープ(基本P.257)

この呪文によって使い手は身体の形を変えることが出来る。

呪文の効果は永続的である。

この効果はもう一度呪文をかけなおすまで続く。

呪文をかけることが出来る対象は自分のみである。』

※この呪文は習得することは出来ない。

なぜなら走り書きであり、完全な呪文ではないからだ。

この寝室内は基本的に「子ども」の母親の部屋であり、

彼女の死後使われてはいなかった。

そのため、結構埃っぽい部屋となっている。

寝室

寝室は綺麗に整頓されている。

誰かが使っていた痕跡は残っているようだ。

寝室にはあまりものはない。

探索可能箇所【ベッドのサイドテーブル】

→サイドテーブル

サイドテーブルの横にはごちゃごちゃと様々なものが入っている。

<目星>に成功すると、サイドテーブルの小さな引き出しに銀色のナイフが入っているのがわかる。

何かの儀式に使うような形だ。そういう目的のナイフなのだろうか、と思う。

きちんと手入れされており、切れ味は非常に良さそうだ。



こどもべや

先程目覚めた部屋だ。

燭台は無く、KPC が持って行ったのだと思うことだろう。

部屋の中は酷く子供じみたデザインだ。異常なほど、と思うことだろう。

探索可能箇所【机、クローゼット、棚】

→机

机の上にはかわいらしい日記帖が置かれている。

中身はすべて平仮名だ。

●誰かの日記

『×月×日

きょうからにつきをつけることにした

ママともうひとりのままはよろこんでくれた

×月×日

わたしはみにくいので、なので、ママがほかのひとになれるはなしをしてくれた

わたしならできるらしい

×月×日

ままがわたしのこいびとをつれてきてくれる

みにくいわたしをあいしてくれるひと

×月×日

ママをころした



×月×日

まただめだった

×月×日

だめだった

(以下、同じような記述が続く)

×月×日

きっとわたしをあいしてくれるひとがいる、とママがいていた

ママはとてもやさしい

にんげんのわたしにもやさしい

×月×日

つぎはあなた

つぎはわたしをあいしてくれる

ママがいったなら きっとそう』

子どものような字でつづられる不気味な内容。

そこに狂気的な色合いを感じてしまうことだろう。SANC(1/1d2)

→本棚

様々な絵本が並んでいる。

＜図書館＞に成功すると、その中の一冊が読み込まれていることがわかる。



●七匹のこやぎ

良くある絵本だが、一部に印がつけてある。

そこがこの部屋の持ち主にとって大切なのだろう、とわかる。

『声でばれてしまった狼は、薬屋に行くと、声が綺麗になるチョークを買いました。

足の色でばれてしまった狼は、パン屋を脅し、小麦粉で足を白くさせました。

そのせいでこやぎたちは、狼を自分たちの母親だと思って開けてしまったのです。

狼は次から次へとこやぎを食べてしまいます。

末っ子のやぎだけは、大きな時計の中に隠れていたので、

食べられることはありませんでした。』

絵本を読んでいる途中、何かが落ちてくる。

それは幸せそうに笑う女性に抱えられた少女の写真だ。

しかし少女の顔は黒いマジックで塗りつぶされている。

※これは本物の KPC が監禁されている地下室へのヒントである。

→クローゼット

クローゼットの扉は、少し硬い。

開く場合には「開きますか？」などと問いかけること。

開いた場合、あなたは一瞬、中に鏡があるのかと思うことだろう。

そこにはあなたの顔があった。

否。あなたの顔、ではない。

一面に貼られている、あなたの写真。

盗撮なのか目線はあっていない。



その不気味な光景を見て SANc (1d2/1d3+1)

SANc の後、＜目星＞に成功すると、下に何かが落ちているのがわかる。

それは KPC、そして自分の生い立ちなどについての詳細な書類だ。

この部屋に住んでいた何者かが、彼に成り代わろうとしていたのでは？という想像をしてしまう。

SANc (0/1)

全ての部屋を見ると、以下のイベントに進む。

6. 二階の探索が終了

二階の探索が終了すると、階下からかすかな音を聞き取る。

誰かががちゃがちゃと鎖を鳴らしているような音だ。

＜聞き耳＞に成功する、もしくは一階まで行くという宣言で物置の方から物音がするということに気が付いて良い。

物置に移動する場合以下へと続く。

物置

物置には最初に目覚めたときと同じように KPC の死体や雑多なものが放置されているのがわかるだろう。

探索可能箇所【部屋全体】

(もし KPC の死体を調べていなかった場合には死体を調べても良い)

→部屋全体

ごちゃごちゃとした印象を受ける部屋だ。



大きな柱時計などが放置されている。

＜目星＞もしくは＜聞き耳＞に成功すると、時計のあたりに動かした痕跡がある（聞き耳の場合、そこから物音が聞こえる）といったことがわかる。

また、ダイスロール無しでも「七匹のこやぎ」を読んで柱時計を調べるといった宣言があった場合、無条件で開示することが出来る。

時計はどこか張りぼてのような感じを覚える。動かすことは出来そうだ。

動かした場合、地下へと続く階段を発見する。

7. 再会

地下室には薄暗い白い光が満ちている。

壁一面にモニターのようなものが設置され、館の様子が映し出されている。

先程までの自分の様子もそこに映し出されていたのか？と思うことだろう。

無数のモニターの明かりでぼんやりと照らし出された室内には、もうひとつ異質なものがあつた。

檻だ。

大きな檻の中には、手錠で手を拘束された KPC の姿がある。

あなたの姿を見ると、彼は声をかけてくることだろう。

「(探索者名)……！大丈夫でしたか…！？」

その瞳は正気の彼のものだ。彼こそが本物の KPC だということだろう。

彼に質問すると、以下のことを説明してくれる。

- ・ 昨日帰り道に誘拐され、気が付いたらここに閉じ込められていたこと
- ・ 目が覚めると、自分と同じ顔をした男がこっちを見ていたこと
- ・ これは「自分の旦那様」を見つけるための実験なのだと言っていたこと



- ・ 出口の鍵は自分が持っているのだが、檻と手錠の鍵がないとそっちまで鍵を渡すことができないこと
- ・ たぶんこの檻と手錠の鍵はあの男が持っているのではないかということ

以上のことを説明し、ひとしきり再会を喜んだあと、「偽物の KPC を探しに行く」という宣言があれば次のシーンへと進む。

8. クライマックス

あなたが廊下に出て、『彼』を探そうと視線をめぐらすと、廊下の奥に揺らめく燭台の光が見えた。

彼はゆっくりとあなたの姿を認めると、ふわりと嬉しそうに微笑む。

「嗚呼、良かった……そろそろ落ち着きましたか？」

「あまり動いてはまた頭の傷が開いてしまいますよ」

「ほら、帰りましょう。ここが新しい家になるんですもの」

そういつてにっこりと。満面の笑みを浮かべて。あなたの方を見つめる。

彼と言葉を交わしながら油断を誘っても良いし、そのまま襲いかかっても良い。

基本的に偽の KPC(子ども)は「探索者を未来の伴侶」とし、信頼している。

襲いかかるのであれば不意打ちは自動成功となるだろう。

以下はエンド分岐となる。



エンド A この手にナイフを、あなたに死を

エンド条件：偽の KPC を殺す

偽の KPC は油断しきっている。

あなたのナイフの一撃は簡単に、彼の急所を貫くことだろう。

突然と地面に崩れ落ちる彼の表情が歪む。燭台が地面に落ち、毛足の長い絨毯の上でバウンドする。

「……どうして？」

「私は、……」

どろりと濁った言葉が漏れる。

彼の瞳が、あなたを見つめた。

「……あなたを愛しているのに」

どさりとそれだけを言い残して崩れ落ちた彼の表情は、あなたの良く知る彼の表情だ。

顔だけとはいえ。中身は違うとはいえ。

あなたは「彼」を殺した。死に顔まで、同じの彼を。

SANc (1/1d3+1)

彼の着ていた服から、銀色の鍵がふたつ零れ落ちる。

地下室の、檻と手錠の鍵だということだろう。

それを拾い上げた瞬間。

背後で何かが燃え広がる音がする。

彼が取り落した燭台が引火したのだろう。すぐに逃げなければいけない。

そのまま地下室へ向かい、あなたは彼を解放する。



迫る火の手に気付いているのか、彼は急いでポケットから鍵を取り出すとあなたの手を引くことだろう。

「早く逃げましょう！」

あなたたちは走って、走って……。

その赤い炎から逃げる。焦げ臭い空気が灰を焼く。炎が、肌を焼く。

それでも必死で、逃げて。

あなたたちが館から脱出すると同時に全体に火が燃え広がり、館は崩れ落ちる。

朝日の中、炎の色はあまりにも激しい赤色だった。

あなたたちはその後、そのまま家に帰ることだろう。

流石に学校や仕事には行け無さそうだ。

通報をするのであれば、すぐに救急車と消防車がやってくる。

数日後、あなたはあの屋敷の噂を聞く。

数十人の骨が発見されたい。一番古いものは、どうやら女性の骨だったようだ。

そして、「何人もの骨が合成されたような、異様な」死体も見つかったという。

……あなたは、人を殺した。

そのニュースのことを、KPC とあなたが口に出すことはないのだろう。

あなたたちは、こうして共犯者となったのだから。

SAN 報酬

- ・ 生還 1d10
- ・ KPC が生きている 1d6



エンドB その手にナイフを、あなたに愛を

エンド条件：偽の KPC のことを受け入れる

あなたが彼を受け入れると、彼は嬉しそうに微笑んであなたを抱きしめる。

そしてそのまま、あなたの両手に手錠をかけた。

「……嬉しい。愛してます。愛してる……ずっと、ずっと…」

「……ずっと一緒にいましょうね」

「ねえ……これからも、ずっと一緒だよ…」

そうって笑う顔は狂気の愛に染められている。

あなたの手からナイフが零れ落ちた。

それが使われることはないのだろう。

「ねえ、私を選んでくれたのなら」

「……あの偽物は、いないね」

そうって、彼は。ナイフを拾い上げた。

探索者、KPC とともにロスト

（探索者はこれ以降、この「子ども」に監禁される。そのため、夢クローズドなどには出ることは出来るが実質ロストという換算になるだろう）



「この牢獄を、破壊せよ」

推奨技能：目星、図書館

KP とのタイマンシナリオ。

1. シナリオ背景

今回の使用神格は迷路の神・アイホート (MM・P. 123、基本ルルブ P. 203) である。

彼が次に『門』を繋げたのは、探索者の頭がい骨に包まれた迷宮、つまり脳だった。

『脳』、そしてそのつかさどる無意識の領域である『夢』というものを迷宮として使用することにしたアイホートは、犯罪者である探索者の一番恐れているであろうこと、つまり「犯罪者として裁かれること」をモチーフにこの迷宮を作り上げた。そして、その中で探索者に契約を迫ることにしたのだ。

そのため、この夢の中の牢獄は現実にはほど近い。殆ど現実のように感じられるようなひとつの迷宮である。

基本的に日数や温度は感じる事が出来る。味覚や痛覚といった感覚も適応され、ここについた傷などは現実世界に持ち越される。



牢獄には一種のルールがあり、そのルールを違反すると KPC による「処罰」が待っている。

また、この世界は「スタンフォード監獄実験」をなぞるように作られている。そのため、探索者と KP 側 NPC (以下 KPC) はそれぞれ「囚人役」「看守役」という役割を与えられているのだ。

探索者はこの中で刑の執行までの時間、つまりは契約をするまでの時間を過ごすことになる。

シナリオ内、つまり夢の中で 5 日間を過ごすとして刑が執行される。6 日目の明朝までが探索者にとってのタイムリミットだ。

その限られた時間の中で KPC とともに脱出が出来なかった場合、探索者はアイホートにより契約を迫られてしまうだろう。

→今回の KPC について

今回の KPC は探索者よりも前に既に「アイホートの雛」を体内に埋め込まれている。探索者が夢の中で目覚めるよりも先にアイホートの雛を孕んでいるのだ。

そして、KPC はアイホートの雛により体をコントロールされている。

そのため彼は探索者に対して「看守役」としての姿勢を崩すことは出来ない。

KPC の性格によってはその行為にショックを受ける可能性があるだろう。

それに対する SANC というものは今シナリオ内では行わない。その精神までもがアイホートの雛に掌握されているからである。

そのため、ショックを受けるような NPC にとっては「このような行為をしたが何故かそれに対して心が動くことはない」という風になる。

また、現実のスタンフォード監獄実験をなぞるように、KPC は徐々に冷酷になっていく。

これはアイホートの雛が成長することにより KPC をコントロールできる時間が長くなってきているからである。



このアイホートの雛を取り除く方法は三日目以降、囚人の残した「アイホートの雛を取り除く」（基本ルルブ P. 279）を手に入れる必要がある。

また、KPC は腹部に「刑務所の鍵」をいれられている。

アイホートの雛を取り除くと同時に、この刑務所の鍵を手に入れることが脱出に必要な要素となっている。

刑務所内で「痛覚を鈍らせる薬」を手に入れ、それを使用し KPC の腹を裂き「刑務所の鍵」を取り出さなければならないのだ。

「アイホートの雛を取り除いた」という事実をたてに腹を裂くことを了承させるのか、それとも KPC とともに外に出るといった目的のために相手を切り裂くのかという選択が必要なのである。

今シナリオにおいて KPC は「アイホートと契約をした」という事実を覚えてはいない。

KPC は探索者と同じ日（＝探索者が法廷で目覚めた日）にアイホートの雛を植え付けられている。

KPC はこのことを覚えていない。

基本的に、アイホートの雛を取り除くまでの間は、KPC はたとえ望まなくても冷酷な「看守」として探索者に接するのである。

今シナリオにおいて「看守」と「囚人」というのはそういう「設定」としてのものである。

実際のものとは違いが発生することに留意すること。

また、シナリオ内の KPC の RP は一例である。各 KPC の口調に合うように適宜改変すること。



2. 導入

あなたはふと、目を覚ます。

眩しい光が目を焼く。その感覚で目を覚ましたのだ。

「判決を言い渡す」

その声を聴いてあなたは、目を擦ろうとして、腕が上がらないことに気が付いた。

腕には古い木製の手錠がかけられている。

はっとして周囲を確認すれば、そこは。まるで法廷のような場所だった。

「——有罪。契約刑に処す」

周囲がざわつく。

そこであなたはやっと理解することだろう。

——自分は今、裁判にかけられている。

まさか自分の犯罪が発覚したのでは。否、まさかではない。実際にそうなのだ。

背筋に冷たい汗が伝うのを感じる。一体どこから自分の犯罪が発覚したのだ？

そんな思いを、抱くことだろう。SANc (1/1d3)

また、SANc の後、＜法律＞もしくは＜知識＞に成功すると、「契約刑」という言葉に違和感を覚えることだろう。そのような刑は存在しない。

それに首をかしげる暇も疑問を抱く暇もなく、あなたの両手が引かれ、無理やり立ち上がらせるだろう。

そして明るい法廷からあなたは、暗い迷路のような牢獄の中へ連れて行かれることになる。

複雑な道を歩かされ、そしてたどり着いたのは——ひとつの牢屋だった。

3. 一日目 牢獄

牢屋の中は薄暗く、あなたは牢屋の中に突き飛ばされるようにして入れられる。

冷たい石造りの床の感覚に、これが現実であると理解するだろう。

牢屋の中を見渡そうと顔をあげた瞬間、あなたの背に声が投げかけられた。

「おやおや。ずいぶんと良いザマですね。反吐が出そうなほどに素敵だ」

その声にあなたは聞き覚えがあることだろう。

KPC だ。振り返ればそこには、看守服に身を包んだ KPC が立っていた。

探索者が何を問いかけようとも彼は答えることをしない。

※KPC は「看守役」として操られている。

そのため、何かの質問に答えることは出来ない。

探索者が何を問いかけてもこの段階の KPC は「看守役」としての態度を崩さない。

一連の RP が終わった場合、彼は口を開くだろう。

「牢獄へようこそ。ではこの牢獄の説明をさせていただきますね」

「まず、あなたは今日を 1 日目として、6 日目の朝に刑を執行されることとなります。罪状は(探索者の犯してきた)罪です」

「そのときにこの迷宮牢獄の中の主と対面することになると思いますので。まあ、それまでは囚人として暮らしてくださいね」

「囚人としてのルールはそこまで多くありません」

「看守である私の命令にはきちんと従うこと。逆らうことは許可しません」

「殆ど全ての時間が自由行動です。問題行動は起こさないでくださいね？私の仕事が増えますので」

「以上です。貴方の貧相な頭でも覚えられる程度の簡易な内容でしょう？」

「何か質問は御座いますか？」

そういつて、彼はにっこりと微笑む。

このとき<アイデア>に成功すると、牢獄でのルールを説明している彼の口調に何処か機械的な印象を受けることだろう。



※これは KPC がアイホートの雛にコントロールされているからである。

KPC は何かを聞けばわかる範囲で答えてくれる。

しかし、反抗的な態度を PC がとるのであれば、手に持った鞭等で容赦のない暴力を振るって来ることだろう。

KPC の回答例は以下に記したものである。それ以外のことを聞かれた場合、シナリオ背景などを加味したうえで回答して良い。

【質問と回答例】

・ここはどこ？

→ここは牢獄です。

※これ以上のことは彼は答えない。場所や名前も不明。

・どうして自分は捕まったのか

→捕まるようなことをしていたからだ

※これ以上のことは彼は答えない。

・脱出する方法はあるのか

→脱走する気があるのか、と問いかけた上で暴力による処罰を行う

質疑応答を終えると、以下のイベントに移る。

※以下のイベントは、アイホートの雛にコントロールされた状態から

自分の意識を取り戻したシーンとなる。

掲載しているのは一例であり、KPC の性格に合わせて変更しても良い。

心配性な KPC の場合は自分のしたことを謝るだろうし、

そうではない場合は冷静に判断することだろう。



ただ、アイホートの雛のコントロールは完全に解けたわけではない。

それに留意して RP すること。

基本的に KPC は自分の意思を取り戻し、

探索者に脱走を促すというイベントになる。

KPC の様子がおかしいということに探索者が気付ки、

上記の条件を満たすのであれば描写を変更しても良い。

KPC は満足げに溜息をついた後、はっとしたように頭を押さえた。

「……申し訳ありません」

そういう彼の顔色は、どこかすぐれないようにも見えることだろう。

疲労感が抜けないような。そんな雰囲気だ。

「牢獄でのルール説明」の場所で＜アイデア＞に成功していた場合、今の彼には機械的な印象がないということがわかるだろう。

更にここで＜精神分析＞もしくは＜アイデア＞に成功すると、「何かに操られているような印象を受けた」ということに気が付いて良い。

「ここは何処かおかしい。何かがおかしい、です」

「夢にしてはあまりにリアルすぎて、現実というにはおかしすぎるような……」

「私も先程目覚めたばかりで、何も把握出来てません。しかしひとつだけ把握できていることがあるとすれば」

そういった彼の目に、ぎらりと冷酷な色合いが浮かぶ。

「……私は「看守役」ということです」

彼はそういつて、目を瞑る。

その後、彼はくると踵を返すことだろう。

「私は「看守役」であると同時に、あなたの良く知る「(KPC 名)」のようです」

「こんな状況を楽しめるわけありませんし」

「……脱走するなら明日からにしてくださいね。それでは、また明日」



まるで何かに操られるように、ゆっくりと彼は立ち去ることだろう。

彼が立ち去れば、ぱちん、と音を立てて牢獄内の電気が消える。

このままでは探索はままならない。その上、このような訳のわからない状況におかれれば精神的な疲労も溜まることだろう。探索者はそのまま、手さぐりでベッドを探し、そこに横たわる。

4. 二日目 朝

ぱしりと鞭の音がしてあなたは目が覚めることだろう。

「おはようございます。起床の時間です」

そこには、KPG が立っていた。

昨夜と同じ看守服と、昨夜と同じ鞭を持った彼だ。

この牢獄に窓はない。しかし、朝なのかもしれない、と思う。

彼は食事を持ってくると、探索者の元へと運んでくる。

食事のメニューは粗末なものだ。

味も食べられたようなものではない。ひどく不味い、ということだけはわかるような味だ。

探索者が食べ終わると KPG は話し出す。

「自由時間ですが、どうなさいますか？」

「もし——何か脱走する方法を探したいのであれば私は止めませんが」

「私も連れていける場所といけない場所は限られますが」

そういつて彼はじっと見つめてくる。

ここで、探索可能箇所を開示すること。

【探索可能箇所：自分の牢内、図書室】



※基本的に日中(自由時間)の間は探索ターンである。

この日は、開示される場所をすべて探索すると終了となり、夜のターンとなる。

夜に関しては「二日目 夜」を参考にすること。

もし探索を円滑に行いたい場合は、上記の探索に関しての情報を開示しても良い。

KPC は基本的にすべてに付き添う。

もし、自分の牢から出る場合には以下の描写を挟む。

あなたが牢の外に出ることを希望すると、ふ、と一瞬 KPC の瞳が翳る。

昨夜と同じだ。凶暴で冷酷な色が彼の瞳に滲む。

「手錠をかけて歩くのは趣味ではないのですが、いきなり逃げられたら困りますもんね」

そうって彼は、自分の看守服のポケットを漁ると、ひとつの首輪を取り出してそれを探索者の首につける。

その先につけた鎖を強く引くと、彼はにっこりとほほ笑んだ。

「さあ、行きましょうか」

愉快そうな声色だった。まるで、そう振る舞うことを強制されているような。

SANc (1/1d2+1)

以下は探索可能箇所ごとの情報となる。

自身の牢屋

牢屋の中は酷く狭く、簡易なものだ。食事や睡眠はここで取ることが出来る。

簡素な机、ベッドがあるのが見えるだろう。

探索可能箇所【部屋全体、机、ベッド】



→部屋全体

<目星>に成功すると、壁の一部にひび割れがあることに気が付く。

そのひび割れは大きいものではないが、

何かを隠すのに使えるかもしれない、と思う。

もし何かを隠したい場合には小さいものであれば隠せる。

※薬物などを所持している探索者の場合はここに隠すことが出来るだろう。

ここは三日目、「痛覚を鈍らせる薬」を手に入れる際に使用する。

伏線のため、もし情報を手に入れられなかった場合は別のタイミングなどで出すこと。

→机

机は簡素なもので、引出しなどはついていない。

机の上にはノートやボールペンといった筆記用具が置いてあるのがわかるだろう。

<目星>に成功するとノートの間に紙片が挟まっているのがわかる。

どうやら絵本の一部のようだ。二枚ほど挟まっている。

一枚は文章が書かれており、もう一枚はイラストのみが書かれている。

●『赤ずきん』の一部

童話『赤ずきん』のラストのシーンである。

『狼が眠っているのを見つけた狩人は、彼に鉄砲を向けました。

しかし、そこでふと思い直します。

もしかしたら狼は、おばあちゃんをそのまま飲み込んでいて、

おばあちゃんは中で助かっているのかもしれない。

そこで狩人ははさみを取り出して、そのお腹をじょきじょきと切り開きました。』

イラストの方は、赤いずきんをかぶった少女が狼の腹を糸で縫い合わせているシーンのようだ。

※これは「KPCの腹を裂き、そのあとに縫い合わせる」という行為が必要であるというヒントである。

→ベッド

ベッドは特に変わった様子はない。

＜目星＞に成功すると、ベッドシートの一部が縫い合わされていることに気が付くだろう。

もし裂く場合には＜STR*5＞の判定が必要となる。

また、KPCに頼むのであればKPCは小型のナイフを取り出してシートを裂いてくれることだろう。

中からは一冊の本が出てくる。内容は英語で書かれているようだ。

中身を読む場合は＜英語＞の判定が必要となる。

＜英語＞技能を持っていない場合、KPCが「図書室に行けば英語の辞書があるのでは？」と教えてくれる。

英語辞書を使って読む場合、＜図書館＞での代用が可能である。

内容は以下の通り。

●『迷路の神について』

読みづらい英語で書かれた本だ。

『迷路の神アイホートは、イギリス・セヴァン谷の地下深くにある迷路の中に住まう神である。

この神は様々な場所に門をつなげ、新たな犠牲者の元へとやってくる。

そして自身と契約し、自身の難を宿すか、それとも死ぬかを選ばせるのだ。



雛を宿したとしても助かるわけではない。

この雛は、契約を受け入れた犠牲者をコントロールしようと戦う。

そして犠牲者は最終的には脳を破壊され、成長した雛が体を裂いて飛び出すのだ。

どちらにしても犠牲者が助かる道は存在しない。

この迷路の神がつかさどるのは物理的な迷宮だけではない。

人間の「脳」という迷宮もまた、彼の迷宮のひとつなのだ。』

これを読んだ後、＜アイデア＞に成功すると自身が言い渡された「契約刑」というものを思い出す。

契約というのはこれと契約することなのでは？と思うことだろう。

SANc (0/1d3)

図書室

KPC に連れられてくることの出来る場所のひとつだ。

此処に向かうまでは複雑な道を通らなければならない、ひとりでは到底来ることは出来ないだろう。

室内はだだっ広く、非常に殺風景である。

＜目星＞もしくは＜図書館＞に成功すると、机の上に一冊の本が放置されていることに気が付く。

●スタンフォード監獄実験について

とある心理学実験についての本である。

『スタンフォード監獄実験とは、

アメリカ・スタンフォード大学で行われた心理学実験である。

アイヒマン実験のバリエーションのひとつとも言われる。

この実験は監獄を模した施設で被験者を囚人役と看守役に分け、



その行動を観察するというものだ。

この実験は本来2週間を予定していたのだが、

6日目で打ち切られることとなった。

最初は戸惑っていた看守役の人間の行動が徐々に過激になっていったからだ。

実験の結果、強い権力を持つ人間と持たない人間が閉鎖空間に閉じ込められると、
理性の歯止めが効かなくなり暴走してしまうことがわかった。

これはもともとの性格は関係なく、

役割を与えられただけでこうになってしまうのだ。』

また、英語の辞書を探す場合は<図書館>に+10%で探すことができる。

これで自身の牢屋の中にあった本を読む場合は「二日目・探索 自身の牢屋」を参考
にすること。

5.二日目 夜

探索が終了すると、探索者は強制的に牢屋に戻される。

いつの間にか夜になっていたようだ。

またKPCが食事を持ってくる。

それを食べていたとき、ふと、隣の牢から声がするのに気が付く。

「つくそ、薬も盗られちゃった…さっきちょろまかしておいてよかった…」

「……ここに隠しておけば…」

そんな、かすかな声が聞こえることだろう。

この日はKPCと会話をした後、就寝となる。

※これは、隣の牢の人間が持っていた薬を

「壁のひび割れ」に隠したときの声である。

6. 三日目 朝

朝らしき時間、昨日と同じように KPC が食事を持ってくる。

そしてまた、食事をとることだろう。

＜アイデア＞もしくは＜目星＞に成功すると、KPC の顔色が悪いことに気が付く。

それを KPC に指摘する場合、苛立ったように暴力をふるってくることだろう。

彼の行動は確実に昨日よりも乱暴になっていることに気が付いても良い。

食事のあと、KPC は溜息混じりに本日の探索箇所を伝えてくる。

探索可能箇所【雑居房、医務室】

牢の外に出る場合、二日目と同じように KPC は首輪をつけてくることだろう。

＜目星＞に成功すると、彼の腰に手錠などの拘束具が揺れているのがわかる。

以下は探索可能箇所ごとの情報となる。

雑居房

数人が収容できる雑居房である。

現在は人はいない。

探索者の部屋と同じ簡素なベッドと机が数個あるのがわかるだろう。

探索可能箇所【部屋全体、机、ベッド】

→部屋全体

＜聞き耳＞に成功すると、生々しい血液の香りが残っていることがわかる。

また、＜目星＞に成功すれば、石造りの床にこびりついた血液を見つけることが出来るだろう。



もしかしたら此処に入っていた人物は……と嫌な予感が背中を駆け巡る。

SANc (0/1d2+1)

もし KPC にここの牢に入ってた人物に対して聞いた場合、「死にました」というような返答が返ってくる。

→机

簡素な机だ。机の上にはノートが一冊おいてある。

<図書館>に成功すると気になる記述を見つけることが出来る。

●囚人のノート

囚人のつけていた日記のようだ。

中盤から終盤にかけて気になる記述がある。

『×月×日

腹に雛を植え付けられて何日たったろうか。

死にたくない。

あいつはとっくの昔に死んでしまった。看守役なんてやるからだ。

×月×日

あれを追放する呪文があるという。

それさえあれば。

×月×日

じゅもんはみつけた それなのに

かぎがない

かぎ

×月×日

体の中を虫が這いまわるような感覚がある。

あとはかぎだけだ かぎがあれば脱出できる



×月×日

かぎがない みつからない

もしかして

×月×日

呪文だけでもかきのこして

もう じかんが

むしが内臓をはいまわっている』

最後のページにはべっとりと血液がついているのがわかるだろう。

SANc (0/1)

→ベッド

何の変哲もないベッドだ。ベッドの上には裁縫道具が置かれており、持っていくことは出来るだろう。

<目星>に成功すると、ひとつのベッドの下に小さな紙が落ちているのに気が付く。走り書きの汚い文字が書かれているが、かろうじて読めることだろう。

●雛を取り除く (BALK BROOD) 基本 P. 279

犠牲者からアイホートの雛を取り除く呪文である。

この呪文には 3R の詠唱と、1d3 点の SAN のコストが必要だ。

呪文の詠唱には 3 ラウンドの詠唱が必要である。

投入された MP の合計値と犠牲者が雛を植え付けられてから経った日数を抵抗表に従って競わせる。

呪文の方が勝った場合、犠牲者の口から雛は出てくる。

このとき犠牲者は困惑と苦痛から 1d3 点の SAN を失う。



※本来なら習得には時間がかかるのだが、

＜INT*2＞に成功した場合即座に習得して良い。

＜INT*2＞に失敗した場合、今シナリオ中のみ呪文を覚えることが出来る。

習得は出来ない。

また、この場で呪文をかけようとする場合、KPCは抵抗する。

退散させられようとしたことに気が付いた

アイホートの雛が目覚めているからである。

ベッドの上の裁縫道具はKPCの腹を切り裂いた後に

縫い付けるためのものである。

医務室

極々一般的で簡素な医務室だ。

怪我をした囚人を治療するためなのだろうが、誰もいない。医者姿もない。

シャウカステンには数枚のレントゲン写真が貼ってあり、部屋には大きな薬棚がある。

探索可能箇所【シャウカステン、薬棚、机】

※シャウカстенはレントゲンなどを見るときに使うディスプレイのことである。

→シャウカステン

数枚のレントゲン写真が貼ってある。

どうやら傍らに立つKPCのものようだ。名前が下の方に書いてある。

＜目星＞に成功すると、腹部のあたりに鍵のようなシルエットが見えるのがわかるだろう。

— 3 — xxxxxxxx | — | 3 8 | — | xxxxxxxx 8 —

＜アイデア＞に成功すると、「脱獄に必要な鍵は彼の腹の中にあるのでは？」ともう。

→薬棚

薬棚の中にはいくつかのものが入っている。

＜目星＞に成功すると、薬棚の中に奇妙なものがあるのを発見する。

石のようなものだ。手の平に収まる程度の石は、持てば奇妙な力を感じる。

この石には MP が 5 ポイント貯蔵されており、使うと砕けてしまう。

※これは「雛の追放」の呪文に使用するものである。

もし探索者の MP が著しく低い場合は貯蔵されている MP を増やしても良い。

→机

雑多に様々な書類が積み重ねてある。

＜目星＞に成功すると、薬の管理についての日誌を見つける。

●管理日誌

薬の管理についての日誌のようだ。

今日のところに「B16-4569686f7274 盗難」と書かれている。

『B16-4569686f7274 の盗難を確認。

この薬は服用した対象者の痛覚を著しく鈍らせる効果がある。

また、全身の動きを鈍らせる効果もあるため、

暴れる囚人に対してや精神的拷問への使用が可能だ。

違法薬物の所持で捕まった囚人が所持している可能性があるため、

調査をすること』

全ての探索が終わった場合、「三日目 夜」へと移行する。



7. 三日目 夜

全ての場所の探索が終了すると、自動的に以下のイベントが起きる。

自分の牢に戻ろうとしたとき、男の叫び声が響く。

はっとして KPC があなたの首輪の先についた鎖を強く引くことだろう。

「行きますよ」

そうやってあなたは半ば強引に、彼に引きずられていくことになる。

向かった先はあなたの牢の隣の牢だった。

中は酷い有様だ。

石の壁に凭れるようにして倒れている男の腹部はばっくりと裂け、てらてらと生々しい内臓が覗いている。

その内臓の上を這うのは無数の白いモノだ。

その白いモノは内臓から顔を出してはその男の死体に群がり、かぶりつく。

悍ましい光景だが、これが自分と KPC の末路なのだろうと思うだろう。

自分たちも、あの白い不気味な白い幼虫のような蜘蛛の中から食い破られ、死体を貪り食われるのだろうかとか酷くリアルに想像してしまう。SANc(1d2/1d6+1)

部屋の中の探索をしようとするのであれば、このままいるとあの蜘蛛の矛先が自分に向くかもしれないと思うことだろう。

また、＜アイデア＞に成功すると、彼のもたれかかっている場所は、自分の部屋にあるひび割れの位置と同じような場所だということがわかる。

自分の牢に戻ってひび割れを見ると、以前に見たときよりもひび割れが広がっているのがわかるだろう。



ひび割れの中には注射器、そして『B16-4569686f7274』と書かれた液体の入った瓶が入っているのがわかる。

これを使用すれば、「雛を取り除く」の呪文を唱えるときなどに役立つということのはわかるだろう。

しかしこれを使うためには彼の隙を突かなければならない。

※もしこの段階で使おうとする場合は、反抗的な態度と認識して KPC は探索者に暴行を加えることだろう。

＜アイデア＞に成功で、朝方牢に来るときは具合が悪そうな顔をしていたことに気が付いて良い。

食事をとり、寝るという宣言があれば次の日に進む。

8. 四日目を降

朝目が覚めると KPC はやはりあなたの牢にやってくる。

しかし、今日は昨日よりもやってくるのは遅かった。ずいぶんと顔色は悪く、どこか動きが鈍いのもわかるだろう。

四日目を降は以下の条件を満たすことでシナリオが進行する。

- ・「雛を取り除く」の呪文を使用し、KPC の体から雛を取り出す
- ・KPC の腹を裂き、鍵を取り出す。その後、縫い合わせる。
- ・出てきた鍵を使って脱走する。

※「雛を取り除く」の呪文の再使用 (MP の回復) には一回睡眠をとる必要があると今シナリオでは定義する。

一度使用した MP は、睡眠をとれば全回復する。



また、これまでに撮り逃した情報があった場合は

KP の判断でとりにいかせても良い。

タイムリミットは「6 日目の朝」であることに留意すること。

時間の経過などに関しては KP の判断で決めて良い。

以下、行動ごとの分岐となる。

9. KPC の体から雛を取り出す

基本的に B16-4569686f7274 を具合の悪い KPC へ投与し、動きを鈍らせた後に「雛を取り除く」の呪文を使用すれば抵抗されることなく呪文を使用することが出来る。それ以外にも、＜組み付き＞を使用した後、KPC の持っている手錠で相手を拘束して呪文を唱えるなどの方法が考えられるだろう。PL の自由な発想を認めて良い。

呪文を唱え、成功した場合以下の描写を挟む。

※描写は B16-4569686f7274 を使用し動きを鈍らせた場合のものとして記述している。

違う方法で実行した場合、適宜描写を改変して使用すること。

あなたが呪文を唱え終わると、彼は苦しそうに口元を押さえようと手を持ち上げる。

えづいた後、彼の口から大量の白い虫が流れ出した。

それは外に排出されると、蜘蛛の子を散らすように逃げ出すことだろう。

壁の隙間や鉄格子の隙間から、どこかに隠れるようにわらわらと散っていく。

肩で息をしながら KPC はその光景を見て、ぐったりと地面に倒れ込む。

これで稚拙な看守と囚人ごっこは終わったのだとあなたは確信する。

彼の瞳は疲れ切ってはいるものの、間違いなく正気を取り戻していた。

※雛を取り除く呪文を使ったため、KPC は 1d3 の SAN を失う



10. 鍵を体内から取り出す

鍵を体内から取り出す場合、基本的に雛を取り出していない限り KPC は暴れることだろう。もし雛を取り出している場合であれば、彼は事情を説明すれば大人しく従ってくれる。

腹を切り裂いて鍵を取り出す場合以下の判定を必要とする。

まず友人ないしは大切な人間の腹を（痛覚を感じないとは言え）切り裂くことへの <POW*5> のロールが必要となる。

成功すれば、覚悟が出来ていたということで SANc はないが、失敗した場合今から自分が犯す悍ましい行為への嫌悪感で SANc (1/1d3) が入る。

また、腹を切り裂く場合、上手く切れたかどうか <ナイフ> もしくは <DEX*5>、<医学> での判定をすること。

失敗した場合、KPC は痛みを感じることはないのだが、腹を切られるという悍ましい行為への嫌悪感から SANc (1/1d4+1) が発生する。

以上の判定が終わった場合、以下の描写を挟むこと。

あなたが腹を裂くと、むわっとした血液の香りが鼻をついた。

そしてその中にあなたは手を入れ、内臓を掻きまわす。鍵を探すために、その赤黒い体内をまさぐる。

ふと、指先が何か固いものに触れた。

それを引きずり出せば、「監獄長室」と刻まれた大きな黒光りする鍵が入っていた。

あなたの求めた鍵は本当に意味があるのだろうか？

そんな疑念が沸き起こる。

手には確かに、彼の内臓を觸った感覚が残っていた。

探索者は SANc (1/1d2)、KPC は SANc (1d2/1d4+1)。



鍵を取り出し、腹を裁縫道具で縫い合わせるという宣言があった場合、＜DEX*5＞もしくは＜芸術：裁縫＞技能で判定。

成功すると綺麗に縫えるが、失敗すると縫い目はガタガタになってしまう。

※これに失敗すると、脱出判定のときアイホートから「逃げる」という判定をする場合にマイナス補正がかかる。

腹を縫い合わせ、監獄長室に向かうという宣言があった場合「監獄長室」へと進む。

11. 監獄長室

KPC に言うと案内してくれるだろう。

牢獄から出るとき、アイホートの雛のコントロールから逃れた KPC は探索者に首輪をつけることはない。

迷路のような牢獄を走り、あなたたちは監獄長室へとたどり着く。

手に入れた鍵を使えば扉は開くだろう。

部屋の中は質素で、大きな机と天井まで続く大きな棚があるのがわかるだろう。

探索可能箇所【机、棚】

→机

机には複数個の引き出しがついている。

＜目星＞に成功すると、ひとつの引き出しに鍵が刺さったままなのに気がつくだろう。

引出しをあげれば中には鍵の入ったケースが入っているのがわかるだろう。

ひとつの鍵は明らかに大きく、この監獄の出口の鍵なのかもしれないとあなたは直感的に理解するだろう。



これを持っていけば、監獄の外に出られるかもしれない。

また、ケースの中には大きな鍵のほかに、細く小さな鍵が入っている。

柵を見たあとに＜アイデア＞に成功すると、この鍵は柵の鍵なのでは？と思うことだろう。

→柵

柵には鍵がかかっている。

机の中にある小さな鍵を使えば開くだろう。

中には、拳銃とメモが入っているのがわかる。不思議な銃だ。見たことのない形をしている。

●柵の中のメモ

『一回 帰ってもらえます
でも持って帰れません』

拳銃を確認する場合は＜機械修理＞もしくは＜拳銃＞技能に成功すると確認することが出来る。

弾丸は一発だけ込められているようだ。

弾丸には不可思議な呪文と紋様が刻まれている。

※これは＜アイホートの退散＞の呪文の刻まれた弾丸である。

撃ち込むことで効果を発揮し、アイホートを退散させることが出来る。

また、これは拳銃でなくとも良い。

刃の部分に呪文と紋様の刻まれたナイフなど、探索者の得意な武器を出してあげても良いだろう。



この「持って帰れません」は、この AF を持って帰れないという意味であり、KPC を指している訳ではない。

そのミスリードを誘うための文句である。

監獄の外へ出るなどの宣言があれば、次の項に進む。

12. 脱走 そして

迷宮にも似た牢獄を、あなたたちは走っていく。

そして、ひとつの大きなドアへとたどり着いた。

「ここがきっと、出口のはずです」

息を荒げながら KPC がつぶやくことだろう。

彼は腹部を押さえている。見れば、看守服の白いシャツからはじわりと赤い色がにじんできた。

傷が開いているのかもしれない。

早く脱出をしようと鍵を差し込んだとき。後ろから悍ましい気配を感じた。

あなたは自然と振り返ってしまうことだろう。

何かが迷宮監獄の通路の先から這い出てくる。

それは肉のついていない無数の足に支えられた、青白く膨らんだ楕円形の何かだった。

身体のアちこちについた赤い目が、瞬きもせずにあなたを見つめている。

迷路の神アイホートを目撃した探索者は SANc (1d6/1d20)

ここで一時的狂気に陥った場合、一時的狂気ではなく不定の狂気のひとつとして持ち帰ること。



ここから先探索者に迫るのは脱獄のための冷静な判断であり、一時的狂気によりひとつの選択肢しか選べないというようなことがあってはならないからだ。

ここからは逃走パートとなる。

アイホートから逃れられない限り、探索者と KPC は生きてこの監獄を出ることは出来ないだろう！

ここから先は戦闘ラウンド処理となる。

アイホートは必ず探索者たちより後に行動すること。

アイホートから逃れる方法はふたつ考えられる。

ひとつは「監獄長室」で手に入れた拳銃を使用すること。

この拳銃を使用する場合は命中判定はいらず、宣言のみで命中させることが出来る。

もうひとつはアイホートとの DEX 対抗に三回成功することである。

これは 1R につき KPC もしくは PC のどちらかが成功すれば良いとする。

このとき、＜KPC の腹を縫い合わせる＞の判定に失敗していると、

KPC の時の DEX 対抗に-20%の補正が入る。

アイホートとの距離は少し離れているものとする。

しかし、アイホートはどんなに逃げても 6R 目の自分の手番に探索者たちの元へと到達する。

もし逃走を宣言し、6R 目の最後を迎えた場合、エンド B へ以降する。

逃走が成功した場合エンド A へと移行する。

以下はエンド分岐となる。



エンドA 脱獄成功

エンド条件：アイホートを退散させ(逃げ切り)、脱獄した

(AFの拳銃で撃ち抜いた場合)

あなたはその惨たらしい迷路の支配者に対して拳銃を向け、引き金を引く。

まるでそう決めてあったかのように弾丸はその白い肉の塊のようなそれを撃ち抜いた。

それは苦むように身震いした後、まるで溶けるように迷宮の奥底に、石の床の中へと消えていく。

アイホートが消えると同時に、銃もまた、崩れるように砂になって消えていった。後に残されたのは静寂だけだ。

「行きましょう。時間は無さそうだ」

そうやってあなたの手を掴み、強引に、開かれた扉の方へ歩いていく。

扉の外は真っ暗で、そこに踏み出した途端あなたは奈落の底に落ちていくように意識を失った。

(逃げ切った場合)

最後一瞬、アイホートの体が迫った瞬間。

あなたの手を強く、K P Cが引いた。

そしてそのままあなたたちは扉を出て、深い暗闇の中に飲まれていく。

あなたははっと目を覚ます。

酷く嫌な夢を見たようで、体中はびしょりと冷や汗で濡れていた。

ぞっとするほど、嫌な夢だった。



ふと体に痛みを感じ、見てみれば、(KPC につけられた傷)が浮かんでいる。

あれは本当に夢だったのだろうか？

冷たい汗が、背筋を伝う。

しかしひとまず、あなたは。あの迷宮から逃れることができたのだ。

生還報酬

- ・ 生還 1d10
- ・ KPC とともに生還 1d4
- ・ 拳銃を使用した 1d4

この世界でついた傷は現実世界へと持ち越される。これは現実にはほど近い夢の話だからだ。

つまり、KPC の腹部にも裂かれたときの傷が残っているということになる。



エンド B 脱獄失敗

エンド条件：アイホートに追いつかれる

アイホートの体が迫ってくる。

あなたはそれから逃げることはできない。最後の瞬間まで、あなたは走り続けることが出来なかった。

あなたの脳内に声が届く。

雛を宿すか、それとも、死ぬか。

どちらを選んでもあなたの末路は同じだ。

今ここで押しつぶされて死ぬか。それとも、雛を宿し、この監獄の中で生を終えるか。

あなたの脳内には、あの、赤く染まった牢の光景が浮かんでいた。

探索者、KPC とともにロスト



エンドC 脱獄放棄

エンド条件：6日目の朝を迎える

あなたは6日目の朝を迎えてしまった。

看守役の男がゆっくりとあなたの手に手錠をかける。

そしてそのままあなたは、牢屋の外に出された。

何かが迷宮監獄の通路の先から這い出てくる。

肉のついていない無数の足に支えられた、青白く膨らんだ楕円形の何かだった。

身体の内側についた赤い目が、瞬きもせずにあなたを見つめている。

ずるずるとそれは、あなたに近寄ってくる。

その足取りは鈍く、それと同時に逃げられない絶望を与えてくる色をしていた。

迷路の神アイホートを目撃した探索者は SANc (1d6/1d20)

ここで発狂をしても、処理はしない。

これが探索者の生の中で最後の SANc だからだ。

あなたのことをゆっくりとアイホートは見つめ、そして問いかける。

雛を宿すか、それともここで死ぬか。

どちらにせよ辿る結末は同じなのだろう。

あなたはゆっくりと、目をつぶった。

少なくともあなたは、この監獄から逃げることは出来なかったのだ。

探索者、KPC とともにロスト



『汚せ穢せと澱むアイ』

推奨技能：聞き耳、図書館 準推奨技能：目星

KP とのタイマンシナリオ

1. シナリオ背景

KP 側 NPC (以下 KPC) は、今シナリオ中、イゴーロナクを元とした、「悪意の残滓」(オリジナル神話生物) というべきものに取りつかれている。この存在は、イゴーロナクというものが好みそうな思想を持った人間に取りつき、その暗い欲望への箍を外し、よりイゴーロナクが憑依しやすい邪悪な思想に染め上げるための存在である。この「悪意の残滓」の進行が進むと KPC は煉瓦の壁の向こうにいる邪神・イゴーロナクに目をつけられてしまい、彼に憑依されてしまうことだろう。

この「悪意の残滓」に憑依された結果、KPC が探索者に抱いた思いというのは行き過ぎた独占欲だった。

探索者の様々な表情を見たい。

笑顔や安心した顔だけではなく、泣き顔や苦しむ顔まですべてを見ていたい。



出来ることなら死に顔まですべてを、自分が所有したい。

そんな感情を、探索者に対して抱いてしまった。

シナリオ冒頭で KPC が失踪したのは、そんな自分の中の思いに気付き、このまま探索者のそばにいるのは危険だと判断したからである。

そんな彼が向かったのは「旧伊香精神病院」であった。

この旧伊香精神病院というのは、「悪意の残滓」に取り憑かれた院長が患者に対して「悪魔が取り付いている」といって虐待・拷問を繰り返した場所である。

こんな場所で最初は必死に自分の衝動を押さえていた彼は、理性と本能的な「悪意」の欲求に耐えられなくなり、最終的に衝動に任せて探索者のことを誘拐する。

結果として、探索者を捕らえた彼は、今一番見たい「探索者の苦痛に満ちた表情」を見るために、彼を拷問することにした。自分の中の悪意の赴くままに。自分の中に潜む凶暴な本性を隠すこともなく。

→KPC について

「悪意の残滓」に取りつかれ、自分の本能のままに動くだけの存在。

本シナリオ中、クライマックスまでは完全に探索者を追う「ハンター」としての存在である。

探索者が苦しむ顔を見たいが故に、死には至らない程度の傷を与えてくる。

彼を救いたいのであれば、「悪魔退散」の呪文の断片が封じられた口紅をつけてキスをし、「悪意の残滓」を弱らせた後、彼の体に巣食った悪意の残滓を悪魔祓いによって退散させるしか方法はないのだ。

→「悪意の残滓」について

本シナリオオリジナルの神話生物である。神話生物、というような大層なものではないのだが、「イゴーロナクの好みそうな罪を背負った人間」に取りつく煉瓦の壁の向こうの邪神の残滓であり招き手のようなもの。



この残滓に取りつかれると、対象は「自分の奥に眠っている昏い欲望」に飲まれてしまう。

たとえどんな善人でも、胸の奥には昏い欲望を隠しているのだ。

そういった欲望を増幅させる増幅機のようなものである。

2. 導入

※この導入は、「KPC と探索者が同居していない」という前提で書かれている。

もし同居・同棲していた場合は導入を変更すること。

KPC が数日帰ってこない、などというものが適切だろう。

最近、KPC と連絡がつかない。

電話をしても出ず、家に行ってみても彼はいない。

メッセージアプリなども既読がつくことはなく、あなたは少なからず心配をしているかもしれない。

何処かへ旅行に行っているのだろうか、とおもうがそれも考えられない。

もし「相手の職場に連絡を取る」などという宣言があった場合、＜幸運＞や＜言いくるめ＞などで判定すること。

失敗しても、「しばらく有給休暇を取ると言っていた」という話は聞ける。

成功した場合、「酷く疲れたような様子だった」「憔悴していた」といった話が聞ける。

※これは KPC が「悪意の残滓」によって掘り起こされた自分の欲望を耐えるのに必死で、結果として憔悴していたからである。

このままでは耐えられないと思った KPC は、

結果、有給を取って人気のない場所に引きこもることにした。

その潜伏場所として選んだのが、後述する病院・旧伊香精神病院である。

有給休暇の理由もわからず、電話もつながらないままだ。

またふらっと帰ってくるのだろうか、などと考えながら夜の道を歩いていたとき。

ふとあなたは背後から名前を呼ばれる。

「(探索者)さん」

その声は確かに、KPC のものだった。

帰ってきたのだろうか。

振り返ろうとしたその瞬間、ばちん、という音と共に、体に衝撃が走った。

意識が刈り取られる。スタンガンを押しつけられた、と、意識がなくなる直前に気付くことだろう。

最後の瞬間、あなたが見たのは。

どこか恍惚とした歪んだ笑みを浮かべた、KPC の姿だった。

——あなたは目を覚ます。

部屋の中が寒い。体を動かそうとすれば、四肢が拘束されていることに気付く。

……あなたは診察台のようなものに乗せられ、黒いベルトで四肢を拘束されていた。

誘拐されたこと、そして拘束されていることに対しての SANc (1/1d2)

SANc が終わったのち、以下のイベントに入る。

ふと、物音がした。

自由になる首だけを動かしてそっちを見ると、そこには KPC の姿があった。

彼はゆくりと嬉しそうに微笑むと、あなたの頬を撫でた。

「あ、目覚めたんですね」



「良かった」

そういつてあなたの横に近寄ってきた彼は、あなたのことを見つめてふと聞いた。

「そういえば、(探索者)さんは、利き腕はどちらでしたっけ」

それにこたえと、彼は微笑みながら、言われた方の手と逆の手を掴む。

そしてそのまま。

本来動く方向とは逆の方向に動かした。強引に。

軽い、小枝を折るような音が響いた。それが、片手の骨が折れた音だと、あなたは理解してしまう。

HP-1d3 点、SANc(1/1d2)

腕を折られ、痛みに呻くあなたを見て彼はにこにこ嬉しそうに微笑む。

そしてそのまま折った方の腕を優しく撫でると、彼は。

「嗚呼……その顔を見たかった」

「うふふ。かわいいです。じゃあ、少し待っててくださいね」

そういつて、部屋を後にすることだろう。

※ここで、一旦以下のルールを PL に説明すること。

●骨折したことによるデメリット

- ・骨折した方の腕を使う技能に-10
- ・痛みにより、アイデアに-10

以上のルールはシナリオ中継続である。

ルールを説明し終わったら部屋の中の描写をすること。

部屋の中は薄暗く、遠くまで見渡せるわけではない。



痛みで霞む視界の中でどうにかして見渡せば、どこか研究所や病院のような施設であると思うことだろう。

ふと、手を動かしてみれば。

先程腕を折られたときに暴れたのが幸いしたのか、手を拘束する革ベルトが緩んでいるのがわかる。

外そうと思えば外すことが出来るだろう。

どうにかして外した後、部屋の中に＜目星＞を振ることが出来る。

成功すると、添え木に出来そうな廃材と、包帯が見つかるだろう。

包帯を巻く場合は＜DEX*5＞もしくは＜応急手当＞を振る。成功した場合、多少痛みは和らぐことだろう。「骨折した方の腕を使う技能に対する-10の補正」は無くなる。

部屋の扉は開いている。このまま逃げられると思うことだろう。

逃げる場合は、以下に進む。

3. 旧伊香精神病院 1F

外に出ると、朽ちかけたプレートがあるのがわかるだろう。

そこには「旧伊香精神病院」と書かれている。

真ん中に中庭があり、それを囲むようにして廊下が続いているロの字型の作りをしているようだ。

目の前には古ぼけたプレートが貼られている。

見れば、玄関の方へ続く案内板のようだ。

玄関から逃げることは出来るだろうか、と思いながらあなたは玄関へ向かうことだろう。



玄関

玄関口は汚れている。

ここは廃病院なのだろう。名前からしてそうだとは思っていたが、ここまで荒廃しているとは、とあなたは顔をしかめるかもしれない。

待合室らしき場所と玄関はひどく煤けて汚れている。

探索可能箇所【待合室、玄関】

→待合室

よく見る待合室だ。

薬の受け渡し窓口などがあるのがわかる。

<目星>に成功すると、薬の窓口にひとつの袋が放置されているのがわかる。

見ればそこにはかすれた文字で「モルヒネ」と書かれていた。

中には錠剤が3粒入っている。

●アイテムデータ：モルヒネ

至って普通のモルヒネだ。鎮痛効果があるが、依存性は高い。

1回につき1錠服用可能。この状況だと水無しで服用する羽目になる。

1d3 箇所の探索の中で、「痛みによるアイデアの-10」の補正を消すことが出来る。

そのかわり、服用後<POW*5>に成功しない限り、続けて次のものを服用してしまう。

→玄関

至って普通の玄関口である。

出ようとすればわかるが、鍵が壊れているようで扉は開かない。

<鍵開け>もしくは<DEX*5>に成功すると、「鍵は壊れていないのだが外から塞がれているのでは？」ということに気がつく。



もしかしたら別の出口があるのかもしれない。

ここの探索が終了すると、以下のイベントに移る。

探索者が玄関の探索を終えたとき、強制的に＜聞き耳＞の判定を要求する。

成功すると、誰かの足音が聞こえることに気がつくだろう。KPC だ。

あなたが逃げようとしたその瞬間。近くで、声がする。

「あ、見つけましたよ。(探索者)さん」

ひゅ、と耳元で風切り音がした。頬が切れている。

暗闇の中、彼はナイフを構えていた。それで切られたのだとわかるだろう。

頬が熱い。血が、ぽたぽたと垂れ落ちていた。

「ダメですよ、逃げちゃ。本当にもう、手間のかかる人」

そう、ぞっとするような声音で囁く声がする。

今は彼から逃げなければいけない。

そう思った時、ふと。暗闇の中で、どこかの扉が薄く開くのが見えた。

＜DEX*5＞に成功すると、KPC のことを撒いてそこに逃げ込むことが出来るだろう。

失敗した場合、もう一撃ナイフでの攻撃を食らってしまい、1d3 点のダメージを受ける。

＜聞き耳＞に失敗した場合、続いて＜幸運＞を振らせる。

もしこの＜幸運＞での判定に成功した場合、更に＜回避＞もしくは＜DEX*5＞を振らせること。

どちらにも成功した場合、＜聞き耳＞が成功した場合と同じ描写をする。

どちらかに失敗した場合、＜聞き耳＞成功時の描写と同じだが、ナイフで攻撃されたことにより 1d3 点のダメージを受けることになる。

※また、DEX 判定に一度失敗しダメージを食らった場合

宣言のみで逃走が可能である。

あなたはほうほうの体で彼から逃げ出すことだろう。

逃げ込んだ先は、どうやら診察室のような場所だった。

先程の光景を、ふと思い出す。あの、昏い喜びに歪んだ KPC の顔を。

どうしてこんなことになっているのか？このまま殺されてしまうのか？

そんな考えがあなたの脳裏をよぎる。SANc (0/1)

診察室

診察室の中もやはりひどく汚れている。

かろうじて診察室である、とわかる程度のものだということがわかるだろう。

一応、机らしきもの、薬品棚が残っている。

探索可能箇所【机、薬品棚】

→机

机には大量の書類や雑多な紙が放置されている。

<図書館>に成功すると、書類や紙の中にひとつ奇妙なものが紛れ込んでいるのがわかるだろう。

●絵本の切れ端

絵本の切れ端のようだ。

『王女が眠ってから百年が経ちました。

森の中に佇む茨の城を発見した王子は、そこに足を踏み入れます。

お城の中はとかが止まったようでした。何もかもが、停止していました。

そしてその城の中で、王子はベッドで眠る美しいお姫様を見つけます。



王子が彼女にキスをすると、眠っていたお姫様は
ゆっくりと瞳を開けていました。

「あなたでしたのね」

そうして止まった時は動き出したのです。

王子のキスで、呪いは解けたのです。』

→葉棚

雑多に様々なものが置かれた葉棚である。

葉についての書類なども置かれている。また、応急手当ができそうなものもあることだろう。

<図書館>に成功すると、毛色の違う書類が紛れ込んでいるのを発見する。

●悪魔についての書類

「悪魔」という存在について書かれた書類のようだ。

『いきなり人が変わったように、魔が差したように善良な人が殺人を犯すことがある。

人というものは、悪魔に弱いのだ。

どんな善人でも腹の中には昏い欲望を飼っている。

それを増幅させる「悪魔」というものは、たしかに存在するのだ。

天使のように清らかな人間というものは存在しない。

この悪魔を祓うには呪文(もしくはそれに類似したもの)で弱らせた後、
肉体的な拷問が――。

(以下はかすれていて読むことができない)』

※これは「悪意の残滓」の退散方法のひとつを書き残したものである。

応急手当セットに関しては回す際の KP のハウスルールに従う。



HP が減りすぎていると感じた場合は

「使った場合＜応急手当＞自動成功」などとすると良いだろう。

探索が終わった場合、以下の描写に移る。

すぐ目の前の廊下を誰かが歩いて行く音がすることだろう。

ひゅ、とあなたは息を飲んだ。追跡者がやってくる。

SANc (1/1d2)

しばらく息をひそめていれば、その足音は去っていく。

このままこの部屋にいるのは危ないが、廊下に出るのも危ないと思うことだろう。

ふと部屋を見渡せば、奥の部屋に続く扉を発見する。

受付奥

診察室の奥は受付の奥とつながっているらしい。

カルテなどの様々なものが保管されており、雑多な印象を受ける。

殆どの資料は床に散らばっており、どこか汚らしい。

探索可能箇所【部屋全体、書類棚】

→部屋全体

あまり片付いておらず、床には様々なものが散乱している。

＜目星＞に成功すると、新聞記事のようなものを発見する。

●新聞記事

結構前の日付の書かれた新聞記事だ。

小さい記事だが、旧伊香精神病院の閉鎖についてのものが掲載されている。

『旧伊香精神病院院長が傷害罪・殺人罪で逮捕



旧伊香精神病院の院長である伊香継人が傷害罪・暴行罪で逮捕された。

伊香継人は患者および職員に対して

「悪魔祓い」と称した暴行を行っていたとされている。

また、伊香継人はこれを便宜上「悪魔祓い」と呼んでいたが、

逮捕後「自分の欲望を満たすため」と供述した。

伊香継人は自身の罪を認めたのだが、供述をした日の夜、

突然牢内から消えたため、現在指名手配中である。』

→書類棚

殆どものが入っていない書類棚だ。

<目星>もしくは<図書館>に成功すると、奇妙な日誌を発見する。

●奇妙な日誌

医師の日誌だろうか。名前を記入する欄があり、そこには「伊香継人」と書かれている。

『患者の大半は悪魔に取り憑かれている。

そのせいで、きちんと除霊しなければいけない。

患者だけではなく、看護師たちも悪魔に取り憑かれているのだろう。

これは医療行為だ。

私が奥に隠していたものではない。

違う！違う！

私がやりたくてやっているわけではない！

これは治療行為だ！私の欲望じゃない！

看護師のうちのひとりが私を「除霊」しようとしていた。



あの口紅がその証拠だろう。

次はあの女に取り憑いた悪魔を「除霊」しなければならない。

あの口紅は院長室にしまってある。

煉瓦の壁の向こう、あれが私を見ている

悪事を犯す私を見ている

そろそろあれはやってくるのかもしれない』

震える筆跡で書かれた奇妙な内容に、妙な寒気を覚える。SANc(1/1d2)

また、SANcの後、＜心理学＞もしくは＜アイデア＞に成功すると、この記述以前はまともな内容であり、患者や職員のことを考える良い人間であったのにもかかわらず、急に人が変わってしまったようになったことが伺える。

※これはKPCを放っておくと

伊香継人と同じような結末をたどることの隠喩である。

この後、「院長室に向かう」と宣言すると以下のイベントが発生する。

4. 探索終了 追っ手

院長室はどこにあるのだろうか、とあなたが周囲を見渡したとき。

壁に、院内地図が貼ってあるのに気がつくだろう。

二階に院長室があるようだ。

周囲の様子を見ても、彼がいるようには見えない。

受付の近くをふと見れば、階段があるのが見える。

あれから上がればすぐ院長室へたどり着くだろう。



周囲を確認し、階段を登っていくという宣言が合った場合、＜聞き耳＞を要求する。
成功すると、何かが風を切って飛んでくる音がする。

はっとして良ければ、あなたのすぐ真横にナイフが突き立てられる。

だらりと冷や汗が背中を伝い落ちる。

「なんで逃げるんですか？」

暗闇の中から声がする。彼が来ている、ということがわかるだろう。

だが、まだ距離は遠そうだ。

今逃げるのならば逃げられると思うことだろう。

逃げるのであれば宣言のみで二階に駆け上がり、院長室に駆け込むことが出来る。

失敗した場合、ナイフを避けることができず 1d3 点のダメージを受ける。

その後、成功時の描写と同じものを行うこと。

5. 旧伊香精神病院 2F

院長室

あなたは院長室に駆け込み、そして鍵をかけることだろう。

彼が追ってくる気配はない。まるで狩りを楽しんでいるようだ、と感じる。

焦燥感に包まれながら部屋の中を見れば、部屋の中はひどく片付いていた。

今まで見てきた場所とは雲泥の差だと思うことだろう。

部屋の中には重厚な机と大きな本棚がある。

探索可能箇所【机、本棚】

→机

机には古そうな本がおいてある。

どうやら何かを翻訳したメモのようなものであるとわかる。



<図書館>もしくは<日本語>に成功すると、以下の内容を読み取ることが出来る。

●奇妙な本の翻訳メモ

汚い字の殴り書きがしてある。

『煉瓦の壁の向こうの神に仕える、彼のような存在。

それが悪魔であり、悪意である。

この悪意は、誰しものが心のうちに抱く悪意を増幅させ、

その欲求を耐えられなくするためにある。

この悪魔を退散させない場合、宿主は煉瓦の壁の向こうの神の名前を

読み上げ、彼をその身に宿してしまうことだろう。』

邪悪なる神、そしてその意思のような存在のことを知った探索者は(1/1d3)の
SANc。

→本棚

本棚には殆ど本は入っていない。

新聞記事を読んでいるのであれば、押収されたのでは？と感ずることだろう。

<目星>に成功すると、本棚の中に押収されなかったものであろう小箱があるのが
わかる。

小箱を開けると、口紅が入っているのがわかるだろう。

新品のそれは、何故か時が止まったように、全く腐っていない。

今しがた買ってきたような風体を保っている。

口紅とともに一枚のメモが入っている。

●口紅とともに入っていたメモ

女性の文字で書いてあるのがわかる。

『チャンスは一回だけ。



一度だけ、悪魔を弱らせることが出来る』

ここで＜クトゥルフ神話＞もしくは＜オカルト＞に成功すると、「簡略化された、邪なものを弱体化させる魔術が仕込まれている」ということがわかる。
院長室の探索が終わると、クライマックスに移行する。

※この後、KPC との強制的な戦闘ラウンドとなる。

もし回復などをしたい、という宣言があった場合、回復などのために
応急手当キットなどを＜幸運＞判定で探せることにしても良い。

また、戦闘前の準備としても「口紅を塗る」という宣言があった場合
認めても良い。

6. クライマックス

あなたが院長室の探索を終えた瞬間。

扉が強く、がん、と蹴られる。

KPC だ、と思うことだろう。

ばん、と音がして、扉が開く。

そこにいたのはナイフを持った KPC だ。

彼は歪んだ笑みを浮かべながらあなたに凶器を向ける。

「さ、鬼ごっこは終わりですよ。(探索者名)さん」

「抵抗しないでくださいね？私、あなたのことを殺したいわけではないんです…」

「あまり抵抗されると、殺してしまうかもしれません！」



そうやってあなたに切りかかってくることだろう。

ここからは戦闘ラウンドに入る。

ここから先は戦闘結果によりエンド分岐となる。

戦闘ラウンドはどちらかが戦闘不能になるまで継続する。

エンド分岐に関してだが、

エンド A：KPC にキスをした後、肉体的に痛めつけることで除霊する

エンド B：拷問もしくはキスのどちらかしか行わない

エンド C：戦闘に敗北する

となっている。

以下、したことによって描写は分岐する。

もし戦闘に敗北した場合はエンド C、

戦闘で KPC を倒してしまった場合はエンド B に移行となる。

※KPC に対してキスをする

「キスをする」という宣言が合った場合、＜DEX*5＞もしくは＜組み付き＞など、KP が適切と思った技能の判定を要求すること。

成功した場合、以下の描写に移行する。

あなたが彼の腕を掴み、強引なキスをすれば。

彼は目を見開き、そのキスを受け入れることだろう。

一瞬ぐらりと、彼の体から力が抜ける。そしてそのまま彼は、ぐったりとあなたにより掛かる。

その手から、からん、とナイフが落ちた。



上手く動けないのか。それとも混乱しているのか。

あなたを見る彼の瞳には、渦巻く狂気が未だ、映っている。

※ここで一旦戦闘ラウンド処理は終了となる。

戦意が喪失したからだ。

彼は自身の唇に触れた後、ため息混じりにあなたの肩を押しつけることだろう。

「……離して、ください」

その声に力はない。弱っているような、疲れ切っているような。

自分のしてきたことに後悔しているような——そんな声だ。

※この後、特に宣言がなかった場合エンド B に移行となる。

もし「拷問をする/肉体的に痛めつける」という宣言があった場合、
宣言のみで可能となる。

PL が望むのであれば、＜目星＞などで、

先程 KPC が床に落としたナイフなどを発見しても良い。

拷問に関しては RP が落ち着くまで、

KP が十分だと思うまで続けたら、エンド A に移行すること。

以下はエンド分岐となる。



エンドA 悪魔は去りて

エンド条件：KPC にキスをした後、拷問をすることで除霊する

叫び声が響く。声が枯れんばかりに、彼が叫ぶ。

あなたが暴れようとする彼の指を掴み、最初に彼にされたように逆側に動かせば。
ぱき、と軽い音がして、彼の指が折れた。

彼の絶叫が響く。

叫び終わり、数度咳き込んだ彼は、荒い呼吸をしながらあなたを見た。

その目に、先程までの狂気の色は、ない。

まるで痛みではっと我に帰ったようにあなたを見つめたあと、彼はぼそりとつぶやくことだろう。

「……あなただったんですね」

そういつて、彼は、くたりと力を失う。

まるで、今まで狂気だけが彼の体を動かしていたように。

深い深いため息をもらしながら、あなたの腕を見る。そして、あなたの顔を見て、彼は小さくつぶやいた。

「あなたの骨……上手く折れていると思います」

「骨がくつつくまで、あまり時間はかからないでしょう」

「……ごめんなさい。さっきまでのことは、よく覚えていないのです」

「ただ、何故かあなたを壊さなければ、と思って…」

そういつて、彼はあなたの、折れていない方の腕を遠慮がちに掴んだ。

「……こっちです。入り口は塞がれているので…裏口から外に出ましょう」

そういう彼に案内され、あなたはこの廃病院から脱出することだろう。

その後、あなたは骨折から来る高熱でしばらく寝込んだ。



その間彼が看病をしてくれていたのは覚えていることだろう。

彼のいう通り、腕はさほど時間をかけず治るという診断が医師から下ったのは覚えていた。

今回のことは、もしかしたら悪い夢だったのかもしれない。

高熱に魘されただけの、奇妙な夢だったのかもしれない。

彼がどうしてあんな凶行に及んだのか。その後の彼は、話すことがなかった。

まるでそれ自体が夢だったとでも言うように。

そう思っても、彼の唇の感触と。腕の折れたときの、奇妙に軽い高音が。

あなたの唇に焼き付いている。あなたの耳から離れない。

あれは、たしかに夢ではなかった。

あなたは、ぼんやりと。そんなことを考えた。

生還報酬

生還 1d10

KPC とともに生還 1d3



エンドB 悪魔が宿りて

エンド条件：拷問もしくはキスのどちらかしか行わない

(描写ではキスだけで書いているが、拷問だった場合は描写を変えること。

その場合、描写はエンドAのものを参考にする)

あなたが、そこで行動をやめれば。

彼はふらりと微笑んだ。

そしてゆっくりとあなたの手を握る。

「ああ、目が覚めました。……ごめんなさい」

「一緒に帰りましょう？」

少しだけ疲れたような表情をして。

そうして、あなたの手を引くことだろう。

「裏口から出入りは出来るんです。早くあなたの手当をしないと…」

そういって、折れた方の腕を強く引かれ。

あなたは痛みから、一瞬気が逸れる。

瞬間。

喉元に、一瞬熱い何か横切った、気がした。

ついで何か喉からほとばしる。

それは。

赤い、色をしていた。

あなたが喉を押さえても、それはびゅうびゅうと吹き出し続ける。

首を斬られた、と気がついたのは一瞬後だった。



「だめじゃないですか。どうして、そんなことをしたんですか？」

彼が、ぐい、と唇を自分の服で拭う。彼はもう一本、隠し持っていたナイフを手に持っていた。

そしてにっこりと嗤うことだろう。

「……そんなことするから、殺しちゃうんですよ」

それに答えようとしても、声が出ない。

ひゅう、ひゅう、と音が鳴るだけだ。

そしてあなたの意識は暗転した。

探索者、KPC ともにロスト

※KPC は探索者を殺したことでイゴーロナクに目をつけられ、
彼に憑依されてしまう。

そのため、KPC もともにロストとなる

エンドC 悪魔は喰いて

エンド条件：戦闘に敗北する

一瞬視界がくらんだ。

腹部に突き立てられたナイフの感覚が熱い。

彼は、にこにこ笑いながらそれを引き抜く。熱いものが、腹部を伝う。

それはあなたの生命が、外に漏れ出しているのを示していた。

がくりとひざをつく。

そんなあなたに、彼は何度も何度も、武器を振り下ろす。

「だめじゃないですか。どうして、こんなことをしたんですか？」

彼は、にっこりと喰い、あなたを見下ろした。

「……そんなことするから、殺しちゃうんですよ」

そうして、ナイフがひらめく。

喉が熱くなる。斬られた、と分かった。

びゅう、と勢い良く血が吹き出す。

目の前が徐々に暗くなっていった。何かを言い残そうとしても声は漏れることはない。

霞む視界に、最期に映ったのは。

醜く歪んだ、彼の笑みだった。

探索者、KPCともにロスト。

※KPCは探索者を殺したことにより、

イゴーロナクに目をつけられ、この後彼に憑依されてしまう。

そのため、両者ともにロストとなる。



『世界を別て、視界を以って』

推奨技能：聞き耳 準推奨技能：図書館

KP とのタイマンシナリオ

1. シナリオ背景

今回のシナリオの背景に存在しているのは外なる神ダオロスの化身のひとつ、聖なる光 (MM P. 188) である。

探索者は夢の中で聖なる光にさらされてしまい、結果として『真実の贈り物』を得ることとなってしまった。

しかしこれは完全なものではなく、探索者の視界だけが真実の贈り物により幻想のヴェールをはぎ取られることとなってしまったのである。

シナリオ冒頭の SAN 減少は、不完全ながらも真実の贈り物を分け与えられたことによるものだ。

結果として、探索者は究極の次元、本来なら隠され閉ざされた状態でこの世界に存在する「クトゥルフ神話の世界」を垣間見ることとなってしまった。

この状況を知って、それを助けようとしたのがノーデンスだった。



探索者とかかわりの深い人間である KPC を、探索者の手助けとなるように夢の世界まで導いたのだ。

これは完全な救いではなく、「手助け」の域を出ないものだ。

視界から幻想のヴェールをはぎとられたものには、何か解決になるようなものを夢の中に配置したとて、探索することができない。その手伝いのための存在だった。本来、聖なる光にさらされたものは、眼球を抉り出すことなどで永遠に目を見えなくすれば視覚と結びついた真実の贈り物の効果を無効化することが出来る。

ノーデンスは、そうする覚悟があるのかどうかを一介の人間である探索者に問うため、KPC を夢の中に配置していたのだ。

しかし、KPC は彼の思惑を離れていってしまう。

夢の中の教会に配置された眼球を摘出するための器具を目撃した KPC は、「自分と探索者の眼球を交換すれば探索者は視力を失わなくても済むのではないか」という発想に行きついてしまう。

結果として、KPC は夢の中のこの場所であればそれが出来るということをおもいつき、それを実行しようとしている。

また、このシナリオは、「教会の外に出る」ということを選択すればその時点でエンディングに行き着くことが出来る。

探索者がそのような選択を選ぶのであれば、KP は即座にエンディングに進むこと。探索者は自分の目さえ治ればいいのか、それとも KPC の目も同じように治して外に出るのか。

その選択を、KP も PL も楽しむことを目的としたシナリオである。

→夢の中の教会に関して

この教会にいる間は、探索者や KPC は「肉体的なダメージ」を受けることが無い。所謂、「夢の中で頬をつねっても痛くない」の強化されたものだというものである。また、この場所では、「幻想のヴェール」が視覚化されている。



探索者のかぶっていたであろうヴェールが地面に落ちていて、KPC のヴェールは形を保っているといったようなものである。

これが健在であれば、たとえ「眼球を交換する」という手段をとって疑似的に幻想のヴェールをはぎ取られた状態となったとしても元に戻る可能性は残されているというヒントのためにあるものだ。

この教会は特定の宗派をイメージして作られたものではない。ノーデンスが人の意識の中にある「教会」という概念から作り上げたものだ。

だがイメージとして言うのであれば、礼拝堂はギリシア正教会のもので、それ以外はプロテスタント教会などでよくある質素な内装のものをイメージしている。

→KPC に関して

関係は問わないが、探索者と親しい関係であることを推奨する。

今回の KPC は巻き込まれた存在であるが、それでも「探索者を救う」という目的の為に動いている。

また、「探索者のためなら自分が視力を失っても構わない」という考えに行きついているので、基本的に眼球を交換した後は探索には消極的である。

2. 導入

ふわり、と視界に光が満ちた。

輝かしい細い光の束があなたの元に落ちてくる。

光はどこか不気味で異質な色をしていた。そのせいで、あなたは、光があたる範囲から一歩だけ離れる。

それでも、その光に、目がさらされた。

その瞬間あなたは幸福感と眩暈を感じる。不快ではない。

そう思いながら瞬きしたとき、あなたは見覚えのない場所にいた。

教会だ。



先程の光は、ステンドグラスから差していたようにおもしろい、あなたはふっとステンドグラスを見上げるだろう。

そのステンドグラスには、不可解なものが描かれていた。

いくつもの半球体と金属のようなものが、長い棒で連結されている。

それに首をかしげながらも、あなたはあたりを見渡すだろう。

あなたは身廊の中程にあるベンチに腰かけていた。

あなたの隣には、ヴェールをかぶった人がひとり腰かけている。

……KPC だ。

彼もあなたの姿に気付いたのかゆると目をあげ、あなたを見つめる。

彼の視線がふ、と別の場所に移動した。あなたの足元だ。

あなたがそちらに視線を向ければ、そこにははずたずたになったヴェールが落ちていた。

何故かあなたは、それを「自分のものだ」と認識することだろう。

瞬間。

視界が塗りつぶされる。

赤色に染まる。

瞬きをして、目を開いた瞬間。あなたの視界は。

考えられないような悍ましいもので満ちていた。

教会の中には赤黒い血管のような内臓のような触手のようなものが蠢き、先ほどまでの綺麗な教会ではなく、朽ちたどうしようもないものとなっている。

目を開けていることも出来ずあなたは目を閉じる。

冒瀆的な光景を見た探索者は SAN を-1d10 すること。

※これは聖なる光を見たことによる SANc 分の SAN 減少である。

本来は 1d10/1d100 の SANc なのだが、

部分的にさらされたことにより成功分のみ SAN 減少となっている。



目を閉じるあなたに、KPC が声をかけてくる。

「……嗚呼、そういうことなんですね」

「感謝してください。今回はあなたの手助けをしてあげます」

そういって、彼は、あなたの手を取るだろう。

※彼は、目が覚めた段階(探索者が真実の贈り物を受け取る直前)に

この夢の中へ連れてこられた。

その時、ノーデンスにより、

「手助けさえすれば彼は助かることだろう」というようなことを言われている。

それを思い出したが故のセリフとなっている。

ここから探索が開始となるのだが、基本的に探索者は目を閉じたままで、KPC に手を引かれたままで行動することとなる。

また、探索者が目を開けるといった場合には、SANc (1/1d3)が発生する。

これは探索者と KPC が眼球を交換するまで続く。

KPC は身に着けているヴェールについて問われると、「目が覚めたら身に着けていた」と答える。

もし問いかけた場合、そう答えた後、探索者に対して「あなたも最初は身に着けていたと思うのですが」ということだろう。

※これはこの空間において「ヴェール」というものが

重要な意味を持つことを示すものである。

もし問いかけられなかった場合、後者の RP のみ KPC から言っても良い。



3. 探索(礼拝堂内)

礼拝堂の中を探索する際は、KPC が以下のことを伝えてくる。

「この礼拝堂の中は……そうですね、気になる場所は祭壇とステンドグラスくらいでしょうか」

「どこから行きますか？」

KPC は探索者の言ったところに探索者を連れていくことだろう。

祭壇

祭壇にまで連れてこられると、かすかに何かが揺れ動く音がする。

「祭壇のようですが…牧師さんとかが話すときに立っている机のようなものがありますね」

KPC がそう言うのが聞こえるだろう。

<聞き耳>に成功すると、祭壇の近くにある机の中からその音がすることに気が付くだろう。

それを KPC に言えば、彼は少し首を傾げながらも机の中から何かを取り出す。

「……あれ？」

「これ、あなたの携帯電話じゃないですか？」

そういつて差し出されたそれを触れば、確かにあなたの携帯電話だ。

しかし、電源は切れている。寝る前に電源を切っただろうか？と思うことだろう。

もしかしたら充電が切れているのかもしれない。

※これはこの後、事務室で見つかる「携帯式充電器」を使用することで

中身を見ることが出来る。

しかし、眼球を交換するまで中身を読むことは出来ない。



ステンドグラス

先程奇怪な何かが描かれていたステンドグラスだ。

KPC に連れられて此処に来れば、かすかなオルガンの音がするのがわかる。

<アイデア>もしくは<芸術：音楽系技能>に成功すれば、これが『パッヘルベルのカノン』だということがわかるだろう。

<知識>もしくは<アイデア>に成功すると、「結婚式などで好んで流される」ということもわかって良い。

以上のふたつの場所を探索すると、KPC が探索者の腕を軽く引く。

「礼拝堂以外にも部屋があるようですね。探しに行きますか？」

それに応答すれば彼はまた、あなたの手を引いて礼拝堂の外に連れて行くことだろう。

礼拝堂から出るとき、以下のイベントが発生する。

突如、硝子が割れるような音が響いた。

それと同時に、KPC が強くあなたの腕を引き、あなたを庇うように抱きしめる。

ぱらぱらと何かが落ちる音。

それと同時に、何かが柔らかい肉を切り裂き刺さる、独特の音がした。

「……御怪我はありませんか？」

ぬるり、とした感触があなたの手に伝わる。

彼の体に触れてみれば、硬いものがそこから生えているような――否。

腕に、大きな硝子片が刺さっているのがわかるだろう。

庇われていなかったらそれが自分に刺さったのかもしれない。

そうおもって、冷や汗が背筋を伝うのを感じた。SANc (1/1d2)



「……どうやら、これはタチの悪い夢のようですね」

「刺さった分の衝撃は感じるのですが……痛みは感じません」

ずるり。

彼がそれを引き抜く音がする。

それと同時に、無造作に硝子を床に落とす音。

「ステンドグラスが割れたようです。ここにもあまり長居は出来ません」

「行きましょう、(探索者)さん」

そうやって彼は、血で汚れた手で、あなたの手を取った。

ぬるりとした感触が伝わる。

そうしてあなたたちは、礼拝堂の外に出ることだろう。

4. 礼拝堂の外

礼拝堂の外に出ると、あなたは頬に柔らかに冷たい風を感じる。

KPC も気づいたのかあなたに向かって、

「……扉が開いていますね」

と、小さな声でささやくことだろう。

外の様子を聞くのであれば、以下の答えが返ってくる。

「外の様子……霧が深くて先が見えませんが…」

「何があるかもわかりません。外に出て戻ってこれを保証ありませんし…」

もし探索者が KPC の忠告を聞いても外に出ることを選択するのであれば、エンド C へと向かう。

教会内の探索を続けるのであれば、以下の説明をすること。

KPC 曰く、礼拝堂を出てすぐは玄関ホールのようなものがあり、その横には集会室、そして会議室があるのがわかるだろう。

移動可能場所：【玄関ホール、集会室、会議室】



玄関ホール

玄関ホールだ。玄関のドアは開いているようで、どこことなく湿った冬の風が吹き付けてくるのを感じる。

＜聞き耳＞に成功すると、玄関ホールへ導かれている際、何か金属製のものを蹴った音が足元からすることだろう。

拾い上げてみれば、細い鍵のようだ。

※これは二階、事務室の鍵である。

また、視力を取り戻した後であれば、＜目星＞などの判定でも良い。

集会室

集会室のようだ。

KPC 曰く、机といすのある一般的な集会室らしい。

イメージとしては一般家庭のリビングのようだ、と言ってくることだろう。

机の上を探索するという宣言があれば、手さぐりで何かを探すこととなるだろう。

＜DEX*5＞の判定もしくは KPC による＜目星＞の判定に成功すると、机の上の本に何かが挟んであるのがわかる。

どうやら点字で何かが書かれた葉のようだ。

＜知識＞もしくは＜他の言語：点字＞、＜DEX*5＞の判定に成功すると、以下の内容が書かれていることがわかる。

●点字の葉

小さく以下の文字が書かれている。

『世界が変わってしまったのであれば

その視界を奪えばよいのだ』



文字はそこで途切れている。

会議室

会議室というよりはこじんまりとした休憩所のような。

会議室とは銘打ってあるものの、ほとんど使われていないのだろう。

小さなベッドと棚があることが伝えられる。

また、部屋の奥には二階に続く階段があることもまた、伝えられることだろう。

探索可能箇所：【ベッド、棚、階段】

→ベッド

一般的なベッドだ。

ふかふかとさわり心地が良いことがわかる。

手を伸ばせば、枕元に一冊の本が置いてある。

視力が回復した後か、KPC に読んでもらうという選択をすれば読むことが出来るだろう。

KPC に読んでもらう場合、以下の内容を開示する。

●「ヴェール」について

『白鳥の湖』という作品の土台とされているものは、

ムゼーウスの童話「奪われたヴェール」を

土台として描かれたものだという話は有名だろう。

この童話は、白鳥の姿をとって湖にやってきた妖精の娘のヴェールを奪い、

彼女が再び白鳥の姿に戻れないようにした人間の男が、

彼女を妻に取るというものである。

この物語からもわかる通り、ヴェールというものは、

そのものの持つ本質の姿を隠すものなのだろう。



しかし、それと同時に、世界の悍ましい本質から何かを護るといった
魔除けの意味合いも籠っているのかもしれない。』

→棚

棚の中には何かがごちゃごちゃ入っているのがわかる。

<聞き耳>に成功すると、何か生臭いような匂いが漂ってくることだろう。

その匂いの元へ手を伸ばしてみれば、そこにはスプーンがひとつおいてあることに
気が付く。

普通のスプーンではなく、グレープフルーツスプーンだということがわかるだろう。
手に取って<聞き耳>もしくは<アイデア>に成功すると、その生臭い香りは血の
香りであると気付く。

→階段

階段を上ろうとすると、KPC に声をかけられる。

「結構急な階段ですね……」

「手をつないでいても、踏み外して落ちてしまう可能性があります」

「あなたが前を見れる状態になってから探索するのも遅くないのでは？」

彼はそういつて止めてくることだろう。

以上の場所を探索し終わると、以下のイベントが発生する。

急に、あなたの腕を KPC が引く。

そしてそのまま、あなたはベッドに押し倒された。

「……考えたことがあるんです」

「私は「あなたを手伝う為に」 此処にいる」

「それは視力を回復させることを手伝うという意味なのでは？と思ひまして」



そうしてそっと。彼が、あなたの手から。

スプーンを奪い取った。

「……ここでは怪我をしても痛くはないんです」

「だから考えました」

すう、と呼吸の音がした。

目を閉じているあなたには、彼の小さな言葉が、よく聞こえる。

「私とあなたの目を抉って、交換すればいい」

そういう彼の手にはスプーン。

今から何をされるのか、あなたははっきりと理解してしまうことだろう。

SANc (0/1d2)

暫く RP した後、「眼球を取り換える」という宣言があった場合、以下の描写に移ること。

彼は恭しくあなたの瞳を開かせる。

久しぶりに、目を開いたせいか。白くて何も見えない。

それでも間近にある彼の手と、銀色のスプーンだけはなぜかはっきりと見えた。

柔らかく壊れやすいものを取り出すように優しい手つきで彼は下まぶたのあたりからスプーンを侵入させる。

ぐちゅ、とも、ぷちゅ、ともつかない奇妙な水音。

麻酔はしていないのに痛みはない。異物感だけだ。

眼球の奥についている何か細い管のようなものと一緒に慎重に。彼はあなたの片目を取り出すと、

何かの上に置いた。

そして彼はまるで覚悟を決めるように深呼吸をした後、自分の目を取り出す。

水音が、部屋に響く。何も見えない。



そして、彼の手があなたの目に触れた。

何かを押し込むように。丁寧で、それでも少し暴力的な手つきで。

あなたの眼窩に何かが入り込んでくる。

「……もう片方は、あなたがやってくれますか」

ぼそり、と聞こえた声に、あなたはそっと片目だけを開くことだろう。

少しだけ歪んで見慣れない景色。

そこには確かに、あなたの良く知る日常の景色があった。

彼の手には血に濡れたスプーンがある。あれを使って眼球を取り出し、交換したのだとわかるだろう。

背筋を、冷たい汗が滑り落ちていった。

次は自分があれをやらなければならないのだ、とおもうことだろう。 SANc (1/1d3)

もう片方の目をあなたは取り出すこととなる。

彼はスプーンが下瞼に押し当てられれば、おびえたような短い吐息を漏らした。

それでもあなたは慎重に、それを取り出す。

先程彼がしたように小さく深呼吸をして、自分の片目を取り出す。

そして。取り出した片目を彼のぽっかりと空いた眼窩に押し込んだ。

彼から取り出した瞳を自分の目に押し込んだ。

手が涙なのか血なのかかわからない液体で濡れている。

彼の目を奪えば、世界は元通りになったのがわかることだろう。

KPC は少しだけ目を開いた後、見てはいけないものを見たように、目を閉じた。

自分が何をしたのか。先程まで見ていた光景を彼に受け渡したのだ。

そんなことを、実感してしまうことだろう。 SANc (1/1d2)

以上のイベントが終わると、そっと KPC はあなたの腕を引く。



「……玄関から出たら帰れるのではないのでしょうか」

「夢から覚めたら目が治るという保証はありませんが」

「……早く、帰りませんか。あなたの目はもう治ったでしょう？」

そういつて彼はゆっくりと、微笑む。

※ここで「玄関から出て帰る」という宣言があった場合、エンドBへと移行する。

もし二階を探索するという宣言があれば、彼はあなたの手を取るだろう。

二階へ向かう場合は以下の描写を挟んだ後、二階へと向かうこと。

先程とは逆の状態になり、あなたと KPC は二階へと続く階段を上っていく。

急な階段だ。

少し覚束ない足取りで彼は昇っていくことだろう。

ふと、あなたが視線をさまよわせれば。

彼がかぶっていたヴェールが、するすると、ゆっくり解れていくのが見えた。

※これは時間制限があることを匂わせるためのブラフである。

このシナリオ中に、ヴェールが解けきることはない。

5. 二階

二階はまるで普通の民家のような状態だった。

普通と違うのは、「牧師室」「事務室」というような札がかかっていることだろうか。

それ以外は一般的な民家と変わらない。

移動可能場所：【事務室、牧師室】

事務室

事務室には鍵がかかっている。



一階の玄関で手に入れた鍵を使えば開くことだろう。

部屋の中は殺風景で、暫く人の立ち入った気配はない。

しかし、奇妙に埃臭くはなく、これが夢だということを如実に表している。

部屋の中はものが少なく、見渡した限り気になるものは机と本棚くらいだろうか。

探索可能箇所：【机、本棚】

→机

机は一般的な引出し付きの机だ。

<目星>に成功、もしくは引出しを開けるという宣言で、

机の中から携帯式充電器を発見する。

携帯式充電器は普段探索者が使っているようなものである。

充電の切れたらしい自分の携帯電話に使用するという宣言があれば使うことが出来る。

充電をして、電源を入れると日付や時間の表示は意味のない数字の羅列になっていることがわかるだろう。

また、電波は通っていない。

しかしひとつのウェブページを表示しているのがわかる。

●結婚式について

開いた覚えのないサイトだ。何故かこれだけは開くことが出来る。

よくある女性向けの結婚式の説明のサイトのようだ。

『結婚式、と言われた時、花嫁さんが綺麗なヴェールをつけているのを
想像する人は多いのではないのでしょうか？

このヴェール、実はきちんとした意味があります。

この花嫁のヴェールというのは「花嫁を悪いものから守る」



という意味があるんです！

ロマンチックですね★

また、結婚式のヴェールアップと誓いのキスには、

「ヴェールによって守られていた花嫁を、これからは花婿である自分が守る」
という意味がこめられているんですね。』

→本棚

質素な本棚である。

様々な宗教関連の本が並んでいる。

＜図書館＞に成功すると、以下の本を発見する。

●キリスト教における結婚について

『正教会において結婚式は結婚式ではなく、「婚配機密」と言われる。

この「機密」というものは、

カトリックにおける「秘跡」と同じような意味合いであり、

ギリシア語で表すのであれば「 $\mu\upsilon\sigma\tau\eta\rho\iota\sigma\mu$ （ミステイリオン）」だ。

これは「覆う・隠す」という意味である動詞「myo」を語源としている。』

※ここにあるふたつの情報はどちらも、

「結婚式の真似事をする」というものを示すものである。

「隠す・覆う」という行為（秘跡・機密）であるとされている

「結婚式」の真似事することにより、

KPCの視界に「幻想のヴェール」を取り戻す行為を示している。

牧師室

鍵はかかっておらず、ドアは開く。



重厚な机、黒革のソファ、そして本棚が目に入ることだろう。

探索可能箇所：【ソファ、机、本棚】

ソファ

重厚な黒い革のソファだ。

<目星>に成功すると、ソファの隙間に何かメモのようなものが挟まっているの
がわかるだろう。

●ソファのメモ

『幻想のヴェールが残ってさえあれば、
手順を踏むことで逃れることが出来るのかもしれない』

※これは KPC の目をもとに戻すための手順である。

机

机の上には数冊の本が放置されている。

<図書館>に成功すると、その中に葉があるのに気が付く。

●机の上の葉

『たとえ真似事であっても、覆い隠すことは出来るのだ』

本棚

本棚には様々な本が並んでいる。

<図書館>に成功すると一冊奇妙なものを発見する。



● 聖なる光について

『輝かしい細い光。

天上から降りてきたようなその光は、

人間から幻想のヴェールをはぎ取る。真実の贈り物だ。

この真実の贈り物は、星と銀河の間にある不気味な深層を理解することとなる。

目の見えない人だけがこの贈り物の影響を受けないのだ』

奇妙な聖なる光についての知識を受けた探索者は SANc (1/1d2)

6. 二階の探索終了

二階の探索が終了した段階で<聞き耳>の判定に成功すると、階下の礼拝堂からオルガンの演奏が聞こえてくる。

ふと隣の KPC を見れば、彼のヴェールは殆どが解れてしまっているのがわかるだろう。

もう時間はあまり残されていないのかもしれない。

KPC はゆくりとあなたの服を掴む。

「帰りましょう」

「このまま目が見えなくてもいいですから」

そういつて彼は穏やかに微笑んだ。

※この後はエンド分岐となる。

エンド分岐の条件は

エンド A : KPC と眼球を交換し、結婚式の真似事をして外に出る

エンド B : KPC と眼球を交換し、結婚式の真似事をせず外に出る

エンド C : KPC と眼球を交換せず外に出る



エンドA：夜の帳をもう一度

エンド条件：KPC と眼球を交換し、結婚式の真似事をして外に出る

あなたが外に出ず、そのまま礼拝堂に向かうと、きょんとしたように KPC が首を傾げる。

「何をする気ですか？」

そういつて、それでもあなたに手を離されたくないともいうようにその手を握る。

あなたたちが礼拝堂に向かうと、誰が演奏しているわけでもないのに、オルガンが曲を奏でていた。

そのままあなたたちは礼拝堂の中を進み、そして祭壇の前で向かい合うことだろう。

彼は、ゆくりと首を傾げる。

そんな彼の、僅かに残ったヴェールが彼の顔を覆っていた。

そのヴェールを持ち上げ、ゆくりと後ろに払う。

そしてそのままあなたは彼に口付けることだろう。

瞬間。

教会を満たしていた光が、ゆくりと和らいだような気がした。

あなたに口付けられた彼が驚いたように目を開き、そして周囲を見渡した。

その目にはあの狂気の世界は映っていないようで、彼はくすりと小さな笑みを浮かべる。

それと同時に、僅かに残っていただけのヴェールが床に落ちる。

それでも、良かったのかもしれない。

彼のことを、狂気の世界から守るのは。自分なのだから、と。

そう考えるあなたの手をそっと彼が取った。

「……行きましょうか」

小さく、微笑む彼と共に、あなたは玄関ホールから外に出ていく。



一歩外に出た瞬間、真っ白な光があなたを照らした。

そしてあなたたちは、意識を失う。

目を覚ます。

そこは、いつも通りのあなたの家のベッドだった。

ふとねぼけ眼で周囲を見渡せば。

真っ白いシーツを、ヴェールのように被った彼がそこにいる。

驚いて声をかければ彼はゆっくりと目を覚まし、夢の中と同じように驚いたような顔をして。

また、ゆっくりと、微笑んだ。

微笑む彼の瞳。それを見てあなたは知ってしまう。あれは夢ではなかったのだと。

彼の瞳の色は、あなたの瞳の色になっていた。

あなたの瞳の色は、彼の瞳の色になっていた。

片目だけだが、確かに彼の瞳の色は、あなたのそれになっていた。

それもそうだろう。

あなたたちは確かにあの奇怪な夢の中で、互いの瞳を交換したのだから。

それは、あなたたちの間に。

消えない何かとなって、残り続けることになるのだ。

指輪を交換するよりも深い、何かとして。

生還報酬

生還 1d6

視界を回復させた 1d4

AF：夜のヴェール

彼の瞳を覆ったヴェールであり、あなたの破られたヴェール。あなたの片目であり、彼の片目となったもの。



一度だけ、SAN の減少値を-1d3 することが出来る。

(10 減少だった場合、1d3 で 2 が出れば減少値は 8 となる)

後遺症:片目の色が KPC の瞳の色となり、KPC の片目の色は探索者の瞳の色となる。

※これは持ち帰りたい場合のみの後遺症となる。

もし持ち帰りたくない場合、適宜ラストの描写を変更すること。



エンド B：拭い去られし帳の色は

エンド条件：KPC と眼球を交換し、結婚式の真似事をせず外に出る

あなたは、彼の言葉に頷いて。

彼の手を引いて、そしてそのまま、教会を出る。

玄関を出た途端あなたを包むのはまっさらな光だった。

狂気の世界を与える光ではなく、どこか穏やかな光だった。

白く眩んでいく世界の中で見たのは。

KPC の頭を彩るヴェールが、ほろほろと光の中に溶け。

そして、最後の糸となり、消えていく光景だった。

それは夢のように美しい光景だったのかもしれない。

あなたは、目を覚ます。

あなたの横で、KPC が眠っていた。

それに驚いて彼を揺り起こせば、彼はうつすらと瞳を開いて。

そして、そこに広がる世界に驚いたように目を閉じた。

彼の瞳には狂気の世界が映っているのだろう。

否、彼の瞳、ではない。

彼の眼窩に収まったあなたの瞳が。

これから先、彼の世界を狂気に彩るのだと。

……ふと、そう思った。

生還報酬

生還 1d6

視界を回復させた 1d4

後遺症：瞳の色が KPC の瞳の色となり、KPC の瞳の色は探索者の瞳の色となる。



KPC のみの後遺症：狂気の世界

あなたの瞳はまともに世界を映すことは叶わない。

目星の値は強制的に 0 となり、今後成長することは出来なくなる。

また、目を開ける度に (1d3/1d6) の SANc が発生する。



エンドC：破れし帳

エンド条件：KPCと眼球を交換せず外に出る

あなたが交換を拒めば、ぎゅう、と彼はあなたの手を握った。

悔いるようにして。

そして、そのままあなたの手を強く引く。

「夢から覚めて、世界が元通りになったら」

「……そんな、都合の良いことはありませんよね」

そういう声は、あまりにも悲しいいろをしていた。

あなたたちは玄関から外に出る。

冷たい光が降り注ぐ。

あなたは目を覚ます。

いつも通りの世界で目を覚ましたはずだった。

それなのに。

世界は一変してしまっていた。

赤黒い血管にも似た内臓のようなものが周囲をはい回っている。

見たこともない奇妙な蟲のようなものが周囲を歩き回っている。

悪夢だ。

悪夢の続き、なのかもしれない。

叫びそうになるあなたの目を、誰かが覆った。

その手の暖かさをあなたは知っている。

……KPCだった。

「……ごめんなさい」

彼が、囁くようにそう言うのが聞こえた。



生還報酬

生還 1d6

後遺症：狂気の世界

あなたの瞳はまともに世界を映すことは叶わない。

目星の値は強制的に 0 となり、今後成長することは出来なくなる。

また、目を開ける度に (1d3/1d6) の SANc が発生する。




After Word



こんなシナリオ集でした。
誰しも最初は被害者で、
そして結果として加害者になっていくのではないのでしょうか。
しかし、加害者になるのがひとりでないなら。
共犯者という存在がいるのであれば。
それは何より、うれしいことだと思います。

同じ喜びを共有するよりも。
同じ罪を共有する方が、より良い絆となるのではないのでしょうか。
いつだって人は、そうやって結びついているのですから。

そんなことを考えながら作りました。
シナリオ集のテーマは「童話」と「グラーキの黙示録」だったりします。
魔道書と童話は、全く違うものでありながら同じ系統では？なんて。
そんなことを考えながら作りました。

これからも、良い共犯者生活を歩んでください。
それはきっと、幸せな絆なのですから。

八重樫アキノ



サークル名：ショットガンマリッチ⁷。

連絡先：nitomoi@yahoo.co.jp

シナリオ作成者：八重樫アキノ

Twitter：@aki01_TRPG

Pixiv：https://pixiv.me/aki01_trpg