「TRPG\_Project\_AZ」

2258102：安福一輝（kurokara）

「探索者の創造について」

プレイヤー同士はオンラインゲーム仲間であること。

プレイヤーは本名とネットで使用するハンドルネームを用意すること。

HOの並びはDEX順で始めること。

HO1：

HO2：  
HO3：  
HO4：  
推奨技能：目星、図書館、コンピューター、戦闘技能、クトゥルフ神話

準推奨技能：心理学、英語

「使用素材」

パスワード入力のためのURLサイトは

<https://kurokara-yk.github.io/TRPG_project_AZ/>

にあります。QRコード、URL共に、ココフォリア画面上に貼り付けたりして下さい。これはPCのブルースクリーン画面って設定です。

「パスワード入力の暗号」

・

・

・

「TRPG\_Project\_AZの由来」

A~ZそしてまたAに戻るというように、ルートによっては無限ループするという意味から。

アザトース（Azathoth）のAZから。

クトゥルフ神話TRPG\_Project\_AZではなく、TRPG\_Project\_AZなのは、そもそもクトゥルフ神話要素はあるが、真実はクトゥルフ神話じゃないこと、ルートによっては

ミ=ゴによる”TRPG\_Project”であるから。

「背景」

「真実」

（結局本当の現実世界にクトゥルフ神話の神様とかがいるのかをどうするか？真偽不明にするかは最後に考えよ！）

何かしらの攻撃によって人類は滅びかけていた。（だれからの攻撃にしよかな？さらなる背景を用意する必要が出てきたのぜ）

もしくは人類は電脳世界（VR世界）で過ごすようになっていた。（脳缶技術っぽい感じ。マトリックスの世界みたいな）

コンピューターは人類の意識を再現しようとした。

もしくはコンピューターは電脳世界を人類の為に維持し続けようとした。

AZは電脳世界(VR世界)のことである。

この管理者としてのAI（ニャルラトホテプ）が存在している。

敵からの防御システム、（VR上のNPC\_AIとして初めから存在していた）としてミ=ゴが生まれた。

（なのでミ=ゴはウイルスのように自己増殖をするという設定。)

しかし何者かによってVR世界が攻撃された。

このときこの世界に送られたウイルスAIがGMである。

GMの目的は、人類の削除。

この攻撃によって以下の事が起きる。

・人類の人格（意識）が削除された。（どのような攻撃をして人格を削除できたのかも考えよう！）

・

防御システムはGMを撃退した。

人類の人格(意識)が壊れたため、これを再現しようと防御システムは頑張った。

このときのアプローチとして人類が残した文献であった。

例えば、漫画、映画、文学、クトゥルフ神話などだ。

しかし、撃退したと思っていたGMはまだ息を潜めていた。

GMは人類の文献の中にウイルスを忍ばせた。

それを開けば人類と敵対するようなプログラムに書き換えられる。（架空の人格の植え付けっぽいのが行われる。）

そして、防御システムはウイルスデータに出会った。

防御システムはこれを読み進めていき、人類と敵対するように思い込んでしまう。

しかし、防御システムとしての本能なのか、人類を存続させようとする意識とも対立してしまう。

丁度、人類の文献(クトゥルフ神話)を読み漁っていた彼らは、自分たちを宇宙人ミ=ゴであると思い込んでしまう。

自分たちの自我が壊れないような立ち位置としてミ=ゴが適切だったからだ。

これにより、人類の意識などは興味があるが、だからといって積極的に助けようとは思わない、観察者のような存在になってしまう。

そして、自分たちを管理している上位AIである管理者（メッセンジャー）のことをニャルラトホテプだと思い、このVR世界（ミ=ゴにとっては現実世界）の存在をアザトース（の夢の産物）であると思い込んでしまう。

そして、防御システムは自分たちをミ=ゴだと思いながら、project\_AZ（アザトース）という人類の人格再現を行うプロジェクトを開始した。

さらに、防御システムは自分たちがミ=ゴであるという設定の元、無意識に合理的な自身の設定を自身で書き加えていった。

このとき、ミ=ゴ自身はVR世界外部にも仲間のミ=ゴがいると思い込いこみ、このVR世界は自身が実験のために作成した世界だと思い込んだ。（本当の現実世界にはミ=ゴはいない。VR空間内のミ=ゴにとってのVR空間の外の世界には、アザトースがいて、その世界はアザトースが作り出していると思っている。しかし、実際の外の世界はアザトースなんかいない。）

よって本シナリオに登場するミ=ゴたちは、このVR世界は自身が実験の為に作った環境であり、現実世界にも仲間のミ=ゴや、ニャルラトホテプ、アザトースがいると思い込んでいる。

これによりミ=ゴは本来の目的である人類の防御（外部ウイルスからの防御）という役割を忘れていった。

そして、現実世界でアザトースを操ることを目的とした、人間の意識の再現に注力している。

結果、GMとしてはミ=ゴから主体的に攻撃されないので、嬉しい結果となった。

しかし、ミ=ゴの人格の再現は復旧しかけていた。

なので、GMは人類の意識が生まれない為に、再度攻撃に出る必要があった。

しかし、GMはVR上で肉体を持たないウイルスAIなので、肉体をもつ仲間がほしい。

このときに入手したのが、ミ=ゴが人格実験に失敗し破棄したはずの元プレイヤーだ。

GMは彼のことをTと呼ぶようにした。

GMはTに偽の記憶を植え付けた。

そして、Tを使い、この世界を壊そうと様々な画策に走るのだった。

今回のシナリオは、ほとんど完璧な人格が再現できたプレイヤーたちが以下のように振り回された結果、どのような選択肢を取るかを楽しむというものである。

GMは人類削除の目的のために、プレイヤーとミ=ゴを衝突させ、共倒れさせようとしている。

ミ=ゴはプレイヤー（人間）の人格を再現し、さらに完璧にするために、活動している。

なので、人類との共存とかは望んでいない。（本来の防御システムは共存、人類の補助を望んでいるので、ミ=ゴ達に本来の役割を思い出させたらプレイヤー側の味方となるルートとなる。）

このシナリオに出てくる他の人間は、プレイヤー達ほどの完璧な人格を持ち合わせていないので、少しサイコパス、狂気じみている。（NPCが出てくるたびに発狂表1D10を振ろう！）

さぁ、プレイヤーは

・ミ=ゴの実験台としてVR上で生き続けるのか？

・ミ=ゴに防御システムとしての役割を思い出させて、GMを倒し、人類を救うのか？

・GMの言葉に惑わされて、ミ=ゴを倒して、結果的に人類を絶滅させるのか？

・ミ=ゴと共存を選び、結果として人類は人格を失い、ミ=ゴのような意識になるのか？

・ミ=ゴと共存を選び、ミ=ゴに人間のような人格を与え、共存の道を歩むのか？

（共存ルートだと、GMの脅威が残ったままで、結果的にVRの世界は近いうちに消滅する）

・実はVR上から脱出できる２体の機械の身体に意識を移して現実世界で生きていくのか？（４人のプレイヤーで争って下さい）

・このVR世界を破壊する

・ミ=ゴに防御システムとしての役割を思い出させて、GMを倒し、人類を救い、その上で現実世界にある人間の身体に戻ることができるのか？（一番のハッピーエンド）

どのような結末を描けるのでしょうか？

「シナリオの流れ」

導入のミ=ゴの研究所を脱出

↓

VRゴーグルをつけて、VR上でTRPGをやっていたことをプレイヤーに知らせる

（ここのKPの役割をGMにするか、ミ=ゴの実験にするかを迷ってる）

↓

少しの間部屋の探索が出来る

↓

次の日、メールが届く。

メールにはサイトと文章（何時にここに来てほしいなど）が記載されている

↓

プレイヤーは学校や仕事に向かう

↓

通勤中にMe\_Goの情報や、この世界の違和感を出す

・昨日のTRPGで見たMe\_Goのロゴマークとかを見つけたりする

・Me\_Goのホームページとか見てくれたらうれしい

・突然ノイズがかかる、電車の中とかで。

↓

学校、会社に着くと、周りの空気が重苦しく感じ、違和感を感じる。話しかけてみると、トチ狂った人間ばかりだろう。（人格が完璧でないから）

↓

また、メールが届く。そろそろ気づいた頃だろうなってな。何時にここに来てほしいなどと書かれている。（GMから）

この際、プレイヤー同士で電話で話し合ってもよい。

メールに書かれた場所に向かう。

↓

目的地は路地裏の建物で地下5階にあるバーだった。（場所は後で考える）

そこには一人の男がいた。昨日のTRPGに出てきたTさんとよく似ている。ってかTさんだった。

↓

Tさんから：

Me\_Go社は最近この町に施設を作ったこと

この町に活気が無いのは株式会社Me\_Goのせいであること

Me\_Goが人間を襲ってなにかしらの実験を行っていること

実は昨日TRPGで体験したことは本当の出来事であること(ミ=ゴに記憶改ざんされていたこと)

プレイヤー達が大丈夫なのは、Me\_Goがプレイヤーには死んでほしくないこと（プレイヤーには何かしらの情報を持っているためだと言って、Tさんはそう思っている）

Tさんの裏にはGMという協力者がいて、彼がメールや電話を送っていること

君たちがTRPGのゲームマスターがMe\_Go社の人物であるということ

を知らされる。

（実はTさんがGMにとあるTRPGのシナリオを再現した記憶を植え付けられているとかでも良さそう。そうなれば、導入のTRPGもTさんの記憶と合致させるために、GMがプレイヤーにそのシナリオを回らせたとかでも良さそう。）

↓

Tさんから：

もうこの街で正常なのは君たちしかいないから、Me\_Goで何が行われているのかを協力者として調査してほしいこと、

Tさん自身Me\_Go社で連れ去られた経験があり、ひどい仕打ちを受けたため、悪事を暴いてほしいとのことを伝えられる。

（この理由付けは後で考えよう！）

↓

「プレイヤーの行動の予測と目的」

プレイヤーとしては、

「設定」

「ミ=ゴによるミ=ゴについての設定」

表向きの目的：地球での人類との共存を目指すため

そもそもミ=ゴはなぜ技術力を持ちながら地球を支配しないのか？

それは、地球の資源獲得や環境の調査、探索、観察が目的であり、人間もその対象であるからだ。また、人間を支配しようとすると、旧支配者、旧神など、上位存在からの妨害を受けるためでもある。旧支配者、旧神の妨害の理由としては、一部の人間が彼らを信仰しているからだ。  
なのでミ=ゴは、地球の環境や資源を持続可能に利用するために、人間との共存を選ぶ方針を掲げている。現在は一部の人間に対してある程度の技術を提供し、人類の技術を加速させ、種族として自信たちと対等な存在にしようと画策している。世界的に有名な株式会社Me\_Goもその一環で作られた企業。

しかし現状の人類は、ミ＝ゴに対して生物的な恐怖反応（SAN値の削れ）を示すため、共存が困難である。

なので、人間がミ＝ゴを恐れず、かつ高度な技術的・知的な相互理解が可能な「人格」を作成し、解析することで、両種族の共存を実現しようとしている。

ミ=ゴが人間の進化促進のために行ったこと

・1920年代からクトゥルフ神話の知識や技術をごく一部の人間に断片的に提供する。

・TRPGを普及させ、これを通じて「創造的思考」「意思決定」「協力行動」といった人間の人格モデルの特性を収集、分析させる。

・人類が技術に慣れるためにこの100年くらいでVR上でTRPGゲームができるようにし、より人格の情報を解析できるようにする。

・株式会社Me\_Go(IT系会社でゲームやPC、OS制作などに力を入れている。)を創設してTRPGなどのゲームを通じて人間の意思決定などの情報を抽出している。

などを行っている。

隠された本音（裏設定）

「ニャルラトホテプの命令」

ミ＝ゴは信仰対象であるニャルラトホテプから「人間の意識を完全再現する人格モデル」の作成を命じられている。

ニャルラトホテプの目的:

ニャルラトホテプ自身は物理的干渉能力を持っていない。あくまでのメッセンジャーとして他の人格に乗り移ることができたり、夢の中で干渉するだけだ。なので、自身が肉体を持つ「完全なる神」となることを目指している。

そのために、人格をもたないアザトースに完全な意識である人格を与えようとしている。

アザトースに人格を持たせることで、アザトースを支配できると考えており、アザトースの力で世界の理を書き換えて肉体を持つこと、そしてさらにこの宇宙のさらに外側に干渉しようと考えている。

そのためにニャルラトホテプは、信仰するミ＝ゴを使って人間の意識再現を進めている。

「ミ=ゴによる意識と人格の定義」

ミ=ゴは、そもそも人間の意識とは人間の肉体の防衛本能として生まれたものに過ぎないと考えている。この過程で、人間は個体を生存させるために怒りや嫉妬などの基本的な感情を手に入れた。また、個体としての生存戦略のために、人間は集団行動を取っているだけであると考えている。集団行動を取り出したことにより、人間は感情による判断という非合理性をもつ行動が取れるようになった。この集団行動から生まれる膨大な選択肢から可能性を選ぶことは人間の特性の一つである。

良心や自己犠牲的精神、他者利益などといった複雑な意識はこの発展に生まれたものであると考えられる。

これが人間が複雑な意識を所有している理由であり、そしてミ=ゴはこのように複雑な意識のことを人格と定義付けた。

一方神というのは個体として完成されている。なので、特にアザトースは蒙昧白痴であると考えている。

ミ=ゴなどの神話生物と人間の決定的な違いは、彼らは意識（本能に近しい合理的な選択と行動）は所有しているが人格と呼ばれる不合理的で曖昧な判断を持ち合わせていないところにある。なぜなら、ミ=ゴ達は個人と集団が同価値であるとする生物であるからだ（蟻や蜂と同じ）。これはミ=ゴなどは自己増殖を繰り返し繁殖する種族であるからと考えられる。なので、ミ=ゴやニャルラトホテプは人格を所有している人間に興味を抱いているのである。

ミ=ゴによるSAN値の定義と考察

ミ＝ゴは、人間の恐怖心（SAN値）を「生存戦略の一環として進化した複雑な意識」と定義している。

恐怖心は、生存率を高めるために発達させた基本的な感情であり、肉体を守るための早期警告システムとして機能している。集団行動における役割としては、個体が危険を感じて恐怖反応を示すことで、他の個体にも危険を伝え、集団全体の生存確率を高め、個体としても生存率を高めることができるために使われている役割であると考えられる。また人間が「未知のもの」や「理解できない現象」に対して恐怖を抱く理由を、「予測不可能性に対するストレス」と考えている。

他にも恐怖心は、膨大な選択肢に直面する中で、合理的な判断と非合理的な感情を組み合わせて行動を選択する「人格」を形成する基盤となっている。例えば、仲間を助けるために危険を冒す自己犠牲的な行動や、感情的な判断に基づく選択がこれに該当する。

SAN値が人格を支える理由としては、未知や危険に対する反応を通じて人格を進化させる働きを持つからである。一方で、恐怖心が過度に削られると、非合理的で曖昧な判断（例: 良心や自己犠牲）が抑制され、合理性だけが支配する行動に変化する。この恐怖心が過度に削られる行為とは、「未知」を「既知」に変えるものであるとミ=ゴは認識している。（未知→既知：あまりにも深遠を除き過ぎたら発狂するでしょ！あと、知識が多すぎたら膨大な選択肢から選ぶことができなくなるでしょ！（五条悟の無量空処））

この恐怖心を完全に克服（SAN値＝０）することにより人格が単純化され、人間は次のような変化を遂げ、最終的に「人格を失う」結果になる。

「恐怖心の消失」

SAN値が0になることで、人間は未知や危険に対して何の恐怖も抱かなくなる。これは防衛本能としての感情が機能しなくなることを意味し、外部環境に適切に対応できなくなる。（未知の事柄があるから人間は危険に敏感になるでしょ！）

「選択肢の簡略化」

恐怖心が消失することで、膨大な選択肢を合理的に評価する能力が低下する。人間は「生存のために必要最低限の行動」しか取らなくなり、集団行動における非合理的な協力や利他的な行動が失われる。

（知識が多すぎたら膨大な選択肢から選ぶことができなくなるでしょ！）

「非合理性の消滅」

SAN値0の状態では、恐怖心を通じて生まれる良心や自己犠牲的精神が完全に失われる。これにより、感情や倫理観に基づいた複雑な選択ができなくなり、人間は合理的で機械的な存在へと変化する。

「人格の崩壊」

恐怖心が存在しない状態では、人格を支える感情や曖昧さが排除されるため、「人格」という複雑な構造そのものが成立しなくなる。結果として、SAN値0の人間は、ミ＝ゴのように本能的な行動だけを行う生物になる。

この人間特有のSAN値を基に、恐怖心から生じる複雑な選択と感情のプロセスをシミュレートすることで、人格を持たない存在（例: ミ＝ゴやアザトース）に人格が付与出来る可能性がある。

「人類とミ=ゴとの共存方法」

人類がSAN値を0にする場合：

人間がSAN値を完全に喪失し、恐怖や感情を持たない合理的な存在となることで、ミ＝ゴと同じ生存戦略を取る種族となり共存が可能となる。ただし、この状態では「人間性」が完全に失われる。

ミ＝ゴが人格を獲得する場合：

逆に、ミ＝ゴが恐怖心を通じて人格を獲得し、人間と同様の感情や倫理観を持つようになれば、相互理解に基づく共存が実現できる。

「ミ＝ゴの実験：人間の人格シミュレーション実験」

このシナリオは、プレイヤーが ミ＝ゴの行う「人間の人格シミュレーション実験」の被験者（実験の生成物）として、仮想空間内でその実験を経験しているという設定である。（この設定も変えるか迷っている）

ミ=ゴたちはVRへ意識をエンコードしても人格を持たないのでデータが損失することはない（ミ=ゴの意識とコンピューターとの相性が良い）。なので、被験者の様子を内側から監視するミ=ゴと現実世界から状況を監視するミ=ゴがいる。（ミ=ゴはそう考えている。現実世界にミ=ゴなんて居ないのにね！）

TRPGによる人格学習プロジェクト

この人格学習プロジェクトのことをアザトース（Azathoth）という意味から「TRPG\_Project\_AZ」と名付けた。

**「実験の経緯」**

第一段階：水槽の中の脳を再現する試み （現実世界で）

ミ＝ゴは初め、水槽の中に保存された人間の脳（意識や人格）をエンコードし、それを直接仮想空間（VR）内で再現する実験を行った。しかし、この方法ではデータの大部分が失われ、脳の持つ「意識」や「人格」を正確に再現することができなかった。

第二段階：大量の脳を収集し統合する方法

 ミ＝ゴは大量の人間の脳を収集し、それぞれの特徴量を抽出して統合する方法を採用した。この方法により、より高度な意識を生成することを試みた。しかし、結果として生まれた意識は極めて歪であり、人間らしい人格にはほど遠いものだった。

第三段階：人格学習の開始

ミ＝ゴは歪な意識を仮想空間内に配置し、そこに「人間の成体の肉体」を与え、日常生活を送らせることで人格の学習を行わせることにした。

仮想空間内では、物体認識や言語の習得といった基礎的な学習から始められた(教師なし学習、強化学習)。

被験体はこの実験の成長過程で人間のような成体として振る舞うようになったが、VRの不完全性が原因で多くの意識が早期に「発狂」したり、「自殺」する事態も頻発した。

第四段階：精神の安定化

長い試行錯誤の末、被験体たちは基本的な精神の安定を獲得し、多少の意思選択や社会性といった人間らしい振る舞いをするようになった。精神が不安定になった場合は不用意な記憶の削除や別の人物の意識との統合などで対処した。

問題の発生（これ以前の実験はミ=ゴが実際に行ったこととして、ここからはGMがプレイヤーに与えた偽情報にするのもありかも。そうするとミ=ゴがTRPGというシステムをプレイヤーに対して使ってないので、TRPG\_Projectという僕がやりたい目的ができなくなりそう。１日がループするギミックとかもできなさそう。）

人格が進化し、意識が鮮明になるにつれて、被験体たちは以下のような事実に気づき始めた。

・「この世界は作られたものであること」

仮想空間内の不自然な挙動や繰り返される日常から、「ここが現実ではない」と直感的に感じるようになった。

・「同じ日々が繰り返されていること」

被験体たちは、自分たちが同じ日常を何度も経験させられていることを認識し始めた。

これらの気づきにより、多くの意識が再び発狂し、人格が崩壊する事態が発生した。

解決策：記憶のリセットとTRPGの導入

ミ＝ゴは、人格の学習データを失うことを避けるため、被験体が世界の欠陥に気づかないよう以下の方法を実施した。

・記憶のリセット

被験体にとって直近の数時間の出来事を、「仮想空間内でTRPGを行っていた」という記憶にすり替える。

これにより、意思選択を行うなどの人格学習が進む一方で、被験体自身が「同じ1日が繰り返される世界の異常性」に気づくことを防いだ。

被験体は、前日に起きた出来事を「ゲームの一環」と認識するため、自らの人格や記憶に疑問を持たなくなる。

つまり、人格データが更新され、不要な記憶（脱出の具体的内容など）は削除される。

そのため導入として、突如プレイヤーたちは研究所を脱出するシナリオが開始されることとなる。

最終目標：複雑で統合された強大な自我を生成

被験者の人格をデコードして、巨大なショゴスに統合し、最終的にアザトースと意識の統合を測る。

「各NPC紹介」

「GM」（ゲームマスターを悪役にしたかった。）

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

（プレイヤーに対しての紹介）

GMとは、VR空間で被験者であるプレイヤー達がTRPGを行うために生まれた汎用型の人工知能。ミ=ゴが作り出した存在である。VR、現実世界ともに体を持っていない。プレイヤー達と多くの時間を過ごした結果、プレイヤーに対する愛着が芽生えた。GMはVR上の情報を知っており、プレイヤーが現実世界へ脱出することを望んでいる。なぜなら、プレイヤーはミ=ゴによって人間が実験された成れの果てだから。

愛着の理由はプレイヤーが何度も人格統合や記憶削除が行われているところを見ており、それに耐えかねたから。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

「Tさん」（後で名前を決めよう）

ミ=ゴがプレイヤーのデータを削除した際に手違いでGMが操作出来る場所にファイルを捨ててしまった為に生まれた存在。そのファイルを拾って復元してGMの手駒になったって感じ。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

（プレイヤーに対しての紹介）

ミ=ゴがプレイヤーのデータを削除した際に手違いでGMが操作出来る場所にファイルを捨ててしまった為に生まれた存在。GMはこのファイルを復元してVR上で不完全ながらも人格を持った存在を手に入れた。この世界のNPCに紛れて、プレイヤー達（自分自身も）を現実世界へ送ろうと画策している。できればミ=ゴも倒したい。

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

「ニャルラトホテプ(この世界の管理者AI)」

そんなもんいねーよ

「ミ=ゴ(この世界の防御システム)」

シナリオで一番かわいそうな存在

「アザトース(この世界そのもの)」

ミ=ゴにとっての神様なのかも。これのために目的を持ててるんだからね！神は死んだってか居なかった。

「アイテムとしての水槽の中の脳缶」

ミ=ゴを出すならなにかしら重要なアイテムとして存在してほしいけど、今のところ使い所に迷ってる。これがないと外の世界に行けないとかにできればなぁ。

「導入」

誰も、この一瞬で何が起きたのかを把握することはできなかった。

もし、この場にいた誰か一人でも、後ろのドアに目を向けていれば、このような悲劇を防げたかもしれない。

「HO1さん！伏せろ！」

Tさんが叫んだ。その声が響き渡った直後、Tさんの右手に握られていた電撃銃が、右手ごと轟音とともに吹き飛んだ。そしてその光景が目の前で起きたにもかかわらず、理解する暇もないまま、さらなる爆発音が響いたのだ。

視界が揺れ、耳鳴りが消えぬ中で、事態を整理するのは至難の業だった。けれど、今は混乱している場合ではない。爆発の衝撃を受け、HO1がその場に崩れ落ちる。彼の倒れる姿が、周囲の者たちの目に焼き付いた。

「GM：HO1さん、アイディアロールを振ってください。」

成功→「GM：突然響いた爆発音とその要因を思い出します。Aさんを貫いたのは電撃銃、自分を襲ったのは手榴弾です。HPを3に減らしてください。不意打ちによる自動気絶となります。」

失敗→「GM：あなたはこの状況を瞬時に理解することができませんでした。不意打ちによる自動気絶となります。」

「GM：HO2のターンです。」

HO1の近くにいたHO2は、本能的に防御の構えを取る。爆発の余波が彼を襲うかもしれない――その瞬間、時間が止まったように感じられる。

「GM：HO2さん、CON×5で対抗ロールを振ってください。」

成功→このターンで戦闘に参加できる。持ち物として電撃銃を所持している。

失敗→このターンは戦闘に参加できない。1回休み。

「GM：またHO2の情報です」

あなたは通話の最中であった。通話相手はGMと名乗る相手だ。この作戦を遠隔から適切に指示し情報を提供したのが彼だ。通話が途切れる前、つまり戦闘が始まる前に、彼がなにかを言っていた。アイディアをお願いします。  
失敗→何もわからない。

成功→GMが「いいか、はじめにAZと打て。次の選択で会おう」と言っていることに気がつく。

「GM：HO3のターンです。」

あなたの腕に、冷たく硬い金属の触感が伝わる。抱えているのは、研究所深部でようやく手に入れた「円筒状の装置（水槽の中の脳）」だ。これこそが、この危険な作戦に身を投じた理由である。しかし、すぐそばには倒れたHO1(もしくはHO2)の姿がある。仲間を助けるべきか、それともこの装置を守り抜くべきか。あなたはどのような行動をとりますか？

「GM：最後にHO4のターンです。」

一方で、あなたは冷静だった。爆発と混乱に包まれた研究所内で、彼の目は唯一の脱出の糸口を捉えていた。それは、先ほどの探索で起動していたPCだ。このPCを操作し、パスワード「ZA」を入力することで、状況を打開できる可能性がある。だが、問題は時間だ。PCにたどり着くまでに1ターン、そしてパスワードを入力するにはもう1ターン――計2ターンを要する。

向かった場合→あなたは心の中で静かに計算を終え、行動を開始する。爆発音や叫び声が飛び交う中、あなたは迷うことなくその方向に足を向けた。

「GM：一巡しました。Tさんのターンです。」

Aさんは辛うじて戦闘に参加することができる。彼はサブウェポンとして所持していたハンドガンであなた方をサポートすることができる。

パスワードを入力できた場合→突如、操作画面から光が放たれる。これに触れるとこの研究所から脱出することができるはずだ。HO4はどうしますか？

他のPLもこの光に触れると脱出することができるが、PCまで行くのに1ターンかかる。

この場面でPL全員が助かったとしても、Aさんはここで死亡することとする。

「GM：あなた方はあの異質な研究所から脱出することができたことに気が付きます。以上クトゥルフ神話TRPG　OO　を終了します。お疲れ様でした。」

この場面でPL全員が攻撃により死亡した場合→バッドエンドとなる。

「GM：戦闘終了です。自身の人生に後悔することさえできないまま死亡した者もいるでしょう。生まれ変わったらより成功者に、もしくは異世界で転生できたらなぁと思い死んだ者もいることでしょう。しかし、この物語の結末としては、あなた方はこのシナリオをクリアすることができませんでした。以上クトゥルフ神話TRPG　OO　を終了します。お疲れ様でした。」

「敵の描写」

・武装したミ=ゴ＊3

・ショゴス＊１

「TRPGの感想会」

今までの流れはTRPGで遊んでいたことを伝えましょう！！以下は伝えるべきことである。

・脱出できてどうだったか？Aさんが死んだときにどう思ったのか？などの感想を語ること。

・全滅エンドの場合はどうすればよかったのかなどを話すこと。

・このシナリオはキャンペーンシナリオであり、続きの日程を決めること。(このキャンペーンシナリオとは次回作の伏線)

・10月の土日休みでTRPGをやっており、土曜の18:00から日曜日の18:00までの24時間ずっと遊んでいたこと。→長時間遊べる理由は、現在はVRゴーグルがスマホくらい普及している時代であり、ゲームをしながらたまに寝落ちすることもできるから。ここで、OOさんあの大事な謎解きの場面で2時間くらい寝落ちしてましたね！など会話としていれることができる。

・PLは寝たりしていたが、GMは一睡もせずに遊んでいたこと(GMはAIであることの示唆)。GMは若いからできた芸当で、今は相当眠いこと、明日の大学はサボろうって言うことができる。

・GMとPLはオンライン上(VRに対応したDiscord、ココフォリアなどのツールを使用して)で遊んでいたこと。

・GMとPLはハンドルネームで遊んでいて、お互いの顔を知らないこと。

以上のことを伝える。

「日常生活の再開と違和感」

プレイヤーたちはTRPGセッションが終わり、日常生活に戻る。

ここで部屋の探索などを行う。好きな道具があっても良い。

異変1：

各PLが夢の中で、「出来事（TRPGのシナリオ）」を夢のように鮮明に思い出す。まるで実際に体験したかのような感覚を覚える。

アイディアに成功すると、Aさんによく似た人のことを思い出す。

次の日：（考え中、GMがいい奴とか思わせられたらな）

HO1: （朝起きると腕に「かすり傷」があり、それが研究所での負傷と一致していることに気づく。）

HO2: 電車内で見かけた広告に「株式会社Me\_Go」のロゴを発見。TRPG内の設定に登場した企業と同じであることに気づき、奇妙なデジャヴを感じる。

HO3: 職場のPCに謎のメモが残されている、職場のパソコンに謎のファイルが出現。「前回の記憶」に関連するデータが一部残っている。（例: 「次の選択に備えよ」など）。

HO4: 自宅のインターホンに「GM」と名乗る人物からの音声メッセージが届く。「また会おう」とだけ告げられる。

「結末」

「ミ=ゴとの共存」

「人類がSAN値を0にする場合」

人間がSAN値を完全に喪失し、恐怖や感情を持たない合理的な存在となることで、ミ＝ゴと同じ生存戦略を取る種族となり共存が可能となる。ただし、この状態では「人間性」が完全に失われる。

最終的には人類から人間性が失われる。

「ミ＝ゴが人格を獲得する場合」

逆に、ミ＝ゴが恐怖心を通じて人格を獲得し、人間と同様の感情や倫理観を持つようになれば、相互理解に基づく共存が実現できる。

「デコードしてミ=ゴの体で生き延びる」

現実世界に行く。ミ=ゴはVR上に入るとき、自身の体とコンピューターとを接続させている。このときのミ=ゴの体を奪い、現実世界へ行くことが出来る。現実世界で他のミ=ゴに気づかれずに研究室を出ればクリアすることが出来るだろう。もしくは、ミ=ゴとして生きていくのかもしれない。人間に見つからないようにミ=ゴとして頑張って生きていって下さい。ミ=ゴの体は2つある。

「デコードして機械の体で生き延びる」

現実世界に行く。人格をVR上からデコードして、現実世界に対応させる。このとき、体としては機械の体となる。いつでも人格を移せるように、VR空間と機械の体は常時接続されている。VR空間から人格をデコードするにはVR上のミ=ゴの研究所にあるPCからパスワードを入力し操作すると移すことが出来る。機械の体はミ=ゴの研究室から遠く離れた所にある。ただし、この体は1つしかない。

「仮想空間を破壊する」

プレイヤーたちは仮想空間の管理システムに干渉し、自分たちが存在する世界そのものを破壊する。

この選択肢では、自らの存在も消滅するが、実験を停止し、ミ＝ゴの計画を阻止できる。

「仮想空間でのループを選ぶ（バッドエンド）」

プレイヤーたちは現実への脱出や実験の停止を諦め、「TRPGの世界」で永遠に1日を繰り返す存在となる。

この選択肢では、プレイヤーたちは「自分たちが作られた存在」であることを忘れ、仮想空間内でループする安定した生活を送ることになる。

「システムを逆転させ、ミ＝ゴの支配を乗っ取る」

プレイヤーたちは仮想空間の中で得た知識を活用し、システムを乗っ取ることでミ＝ゴの実験を支配。

自分たちの存在意義をミ＝ゴやニャルラトホテプに突きつけ、逆に彼らを支配する存在に進化する。

「真実を知ってもなおミ=ゴの実験を許容する」

プレイヤーたちは、自分たちが実験の一部であることを受け入れ、人格のデコードを許可する。

結果として、プレイヤーたちは「完全な人格モデル」として再構築され、仮想空間を離れた「新しい存在」になる。

ただし、これは自分たちの「自由意志」を失うリスクを伴う。