

われわれは何処から来たのか
われわれは何処へ行くのか

マルチジャンル・ホラー RPG インセイン 公開シナリオ

子午線の羊

製作者 * よはん (@yohann_sw)

タイプ * 協力・特殊型

リミット * 3 サイクル

プレイヤー人数 * 4 人

舞台 * 昭和 57 年、日本

2014 年 7 月 PDF 版公開

<http://skeleton-warrior.com/>

タイプ * 協力・特殊型

リミット * 3 サイクル

プレイヤー人数 * 4 人

舞台 * 昭和 57 年、日本

* * *

われわれは何処から来たのか
われわれは何者か
われわれは何処へ行くのか

* * *

訃報

菊池豊三郎氏（きくち・とよさぶろう =K製薬名誉会長）七月某日未明、S 県N市の病院にて死去。行年七十八歳。通夜は某日午後七時から、葬儀・告別式は某日午後一時から、いずれも都内S寺阜斎場で。菊池家とK製薬との合同葬として営まれる。喪主は妻——さん。

故人は明治三十七年三月四日、IDF財閥傍系・菊池家に生まれ、戦時は満州出兵、戦後にあつてK製薬を経営、戦後復興に尽力した。御家族は密葬を望まれたが、K製薬幹部の強い後押しがあり、此度の運びとなった。送名は曉徳院釈正厳居士。

* * *

葬儀から約一ヶ月後。昭和五十七年 八月某日。S県N市Y群。

山間深くにぽつりと佇む擬西洋風建築の邸宅「根堅館」に、2人の旅行者が訪れた。広間に飾られたゴーギャンの複製画は悩める者たちを見下ろし問いかける。

* * *

われわれは何処から来たのか
われわれは何者か
われわれは何処へ行くのか

* * *

そしてまた、人が死んだ。

根堅館シーン表 (2d6)

2 どことも知れぬ暗闇の中。すぐ近くに、誰かが潜んでいる気がする。

3 館の片隅に位置する、手狭な和室。仏壇には、なぜか位牌が置かれていない。

4 美しい庭園。丹精こめて育てられたであろう色とりどりの薔薇が風雨に穿たれ、無残に花卉を散らしている。

5 あなたは階段でふと足を止め、振り返った。誰もいない。... 錯覚だろうか？

6 あなたに割り当てられた寝室。高級家具一式は手入れが行き届いているが、なぜか荒涼とした印象を受けた。風雨が力強く窓を叩く。

7 エントランスホール。年代物の柱時計の時報が響く中、ゴーギャン「我々は何処から来たのか ...」複製画が異様な存在感を放つ。

8 食堂。時代がかつた暖炉が目新しい。長い食卓の上は年代物の燭台や花で飾られている。

9 長い廊下の途中。風雨が勢いよく硝子窓を叩く。まだ、嵐は止みそうにない。

10 戯れに遊戯室へ入ってみた。煙草の臭いにむせ返る。そこには撞球台や全自動麻雀卓、何組かのランプが散らばっているポーカーテーブルがあった。

11 古紙と埃が薫る書斎。古今東西の名著がぎっしりと棚に並べられ、机上には乱雑に本が積まれている。

12 離れの礼拝堂。見上げれば穏やかに微笑む、聖母子のフレスコ画。だが、その両瞳から紅が滴っている ... いや、目の錯覚か。

Handout

名前 PC1 (推奨:記者)

あなたは旅行者だ。友人である NPC「森田」と車で移動中の夕方、人里離れた山間で車が故障してしまう。野宿を覚悟したそのとき、近くに人家の光が見えた。どうか一晩、この「根堅館」に泊まらないものか。

あなたの使命は【無事に館を出る】ことだ。

Handout

名前 PC2 (職業:未亡人)

あなたは約2年前、故人・菊池豊三郎の後妻として迎えられた若い女性で、今ではこの「根堅館」の主人だ。世間を離れ、人里離れたこの館で使用人の他、孤独に暮らしている。あなたの使命は【静かに暮らす】ことだ。

この辺鄙な館に来訪者とは珍しい。困ったときはお互いさまか。

Handout

名前 PC3 (推奨:なし)

あなたは故人・菊池豊三郎の子供 (or 孫) であり、今この「根堅館」に滞在中だ。いささか退屈していた折、偶然にも来訪者たちが現れた。あなたにとって、彼らは良い退屈しのぎになるだろうか？ あなたの使命は【退屈を紛らわす】ことだ。

Handout

名前 PC4 (職業:使用人)

あなたは代々菊池家に仕え、今ではこの館に勤める忠実なる使用人だ。来訪者の存在はあなたの仕事を増やすだけではあるが、奥さまの命令ならばやむを得ない。あなたの使命は【来訪者たちをもてなす】ことだ。

はじめに

根堅館（ねがたかん）

S県N市の片隅、山奥にぼつりと佇む、明治初期洋風建築の大型館。富豪・菊池豊三郎が建てた別荘で、今では菊池の後妻（PC2）がひっそりと住んでいます。PCたちの他に住人はいません。

満州第七三一部隊

正式名称「関東軍防疫給水部本部」。戦時中、満州（今の中国）に駐留していた秘匿部隊のことで。満州に駐留する陸軍の防疫対策を主として、細菌兵器といった生物兵器の研究が行われていたこと、その際に数多くの人体実験を行った「悪魔の部隊」と噂されています。

……しかし現在、この説は信憑性に疑問が呈されています。ただ昭和当時、こうした説がさかんにささやかれていたのは事実であり、多くの創作に影響を与えました。本作もそれに倣うものです。

導入フェイズでの捕捉

GMは導入で、このシナリオが「クローズド・サークルもの」であることを強調して下さい。台風のため電話はつながらず、携帯電話やインターネットはありません。森田のハンドアウトを公開し、死体の調査といった行動に逸るPCがいた場合、メインフェイズでの行動になると伝えて下さい。

この日は台風は過ぎ去らず、場所は山深くです。車で逃げようとするPCがいた場合、自殺行為だと伝えると良いでしょう。

このシナリオはクローズド・サークルもの、台風に関閉じ込められた山奥の洋館を舞台にしています。そのため、時代設定は昭和57年（携帯電話やインターネットが普及する以前）となっています。【狂気】山札は通常の24種から好きに選んで下さい。

背景

事件の発端は、製薬会社の会長を務める富豪「菊池豊三郎」が2年前の昭和55年、家族であるPC3を喪ったところから始まります。彼は魂を操る書物「ドジアン」の書」を手に入れ、満州第七三一部隊（戦時中、細菌兵器の研究をしていたと噂されていた部隊）時代の仲間である老医師・佐伯に声をかけ、別荘「根堅館」に引きこもり、人間の記憶を抽出、別の体に上書きする実験を開始します。

豊三郎の目的はPC3の蘇生だったのか、あるいは自らの不老不死を目指し、PC3の遺体は実験体に過ぎなかったのか、それはわかりません。実験の手はついに後妻であるPC2、使用人であるPC4へと及びます。

そして昭和57年7月、実験中の事故によって豊三郎と佐伯は命を落とします。生存者はPCたちだけです。記憶を失ったPC2にはPC4の人格が上書き・同居。PC3の死体は常識や知識を上書きした菌類が操るかたちで再稼働。彼らが自我に目覚めたとき、館にPC1と森田が訪れます。PC1は幼なじみであるPC2の安否を気遣い、森田は公安警察として独自に豊三郎を調査していました。

導入フェイズ

▼導入シーン - 1

深夜、PC1と森田が「根堅館」に訪れるまでのシーンです。以下の文章を読み上げて下さい。

横合いから不意に飛び出す影。ハンドルを

慌てて切って――

ブレーキ。衝撃。石が散らばる重い音。鈍い痛みが体に走る。

昭和五十七年八月某日 午後六時三十八分 S県N市Y群。

人気（ひとけ）のない山間を走る乗用車が、道祖神に突っ込んだ。

前輪が転がり落ち、車体は沈む。

湿った空気。強風が木々をざわめかせ、分厚い黒雲が夜空を覆う。間もなく、嵐が来るものと思われた。

森田とPC1が会話を交わしたところで、続いて描写を読み上げます。

……そのときのことだ。

夕闇の向こうに、ぼっ、と浮かび上がった。

暖かな灯火、炊事の煙。西洋風の大きな邸宅だ。邸宅の名は、根堅館。この物語の舞台である……。

▼導入シーン - 2

風雨がぐいぐい強くなる中、PC1と森田が根堅館を訪れ、館の中に入れて貰うシーンです。PC2とPC4を登場させ、ひと通り会話したところでシーンを終えます。できるだけ不気味な雰囲気を出しましょう。このとき、エントランスホールの絵画「われわれはどこから来たのか、われわれは何者か、われわれはどこへ行くのか」（ゴッゲン作、複製画。本物はボストン美術館にある）を印象付けます。

▼導入シーン - 3

館のどこかで、PC1とPC3が出会うシーンです。ひと通り会話し、別れたところでシーンを切ります。

▼導入シーン - 4

明日に備えて寝静まった後の深夜。森田とPC2が館のどこかで出会います。森田は隙あらばPC2に、館や豊三郎のことを質問しようとします。PC2から逆に質問されたら、言葉を濁して退散します。森田はできるだけふてぶてしく、怪しく演じましょう。

▼導入シーン - 5

台風過ぎ去らぬ翌朝のシーンです。ここまで

恐怖演出の方針

インセインでは恐怖を煽る演出が重要なため、ただシナリオの筋をなぞるだけでは、いまいち恐怖感を味わい切れないかもしれません。このシナリオでは、PCのしている空想や妄想という形での、いささか誇張した、空想的な恐怖演出がシナリオの雰囲気に沿うでしょう。演出が終わり、恐怖判定に成功すれば、それが異常な状況と恐怖のつくりだした空想にすぎなかった、とわかるのです。

登場回数や印象が薄かったPCを選んで、森田の死体を発見させます。森田の遺体はゴミ袋に包まれ、台風吹きすさぶ外に放り出され、木に引っかかっています。状況に応じた特技で恐怖判定を指示しましょう。恐怖判定とリアクションを終えたら、シーンを切り、導入フェイズを終了を宣言します。

メインフェイズ

メインフェイズを開始します。1サイクル目は日中、2サイクル目は夕方、3サイクル目は夜、クライマックスは深夜とします。シーン表は付録の「根堅館シーン表」を用います。

本シナリオのマスターシーンは2つあります。それぞれ挿入タイミングは、

- ・PC 2以外が「森田の警察手帳」取得後
- ・「燃え残った原稿用紙束」秘密をPC 2もしくはPC 4がはじめて獲得した後

です。以下に説明します。

▼マスターシーン - 1

条件：「森田の警察手帳」公開後
登場：「森田」の死体を調べたPC(PC 2以外)

以下の文章を読み上げます。

**そのときのことだ。
あなたは、背後から視線を感じた。
錯覚だろうか。物陰から、誰かがあなたを、
じっと見つめている気が……。**

GMは、PCに振り向くか振り向かないかを問いかけてください。PCが振り返れば、そこには誰もいません。安堵に胸をなでおろし、シーンを終えます。

もしPCが振り向かなければ、「あの場には誰がいたのだろう」と想像を巡らせ、思いやなむことになるでしょう。《物陰》による恐怖判定を指示します。

▼マスターシーン - 2

条件：「燃え残った原稿用紙束」秘密をPC 2がはじめて獲得

GMは以下の文章を読み上げます。

**原稿用紙束をかき集め、読み解くにつれ
あなたの脳裏に去来する、様々な光景、その断片――**

『残念だ。実に残念だよ』懇願。哀願。必死で手足を動かそうとする。だが、動けない！

『それでは、始めよう』激痛、混線――

**原稿用紙束を抱え、走る。呼吸が苦しい。これは、これは存在してはいけないものだ！
暖炉にぶちまけ、燭台に手を伸ばす――**

虚ろな瞳で、揺らめく炎を見つめ……

……ぼやけた視界の焦点が合わさり、あなたは現実感を取り戻す。体中、汗だくだ。気分を落ち着かせれば、あなたは、これまで押し隠していた違和感が、もはや自らを騙しようのないほど、いっそう増していることに気付く。

ふと振り返れば、目に入るのは、部屋の隅に置かれた鏡。そこに映るあなた自身。

……その姿に、あなたは、どうしようもないほど、『違和感』を感じるのだ。

PC 2（同時獲得ならPC 4も）に《暗黒》で恐怖判定を指示し、リアクションを受け取ってからシーンを閉じます。

クライマックス

本シナリオでは、クライマックス・フェイズを3パターン想定しています。「A. 地下」「B. 決着」「C. 逃亡」の三種類です。以下、それぞれについて記述します。

▼クライマックス A「地下」

このクライマックスは、「PC 2がPC 4の秘密を取得(使命書き換え)」「隠し扉の発見」「隠し扉の先を探索するとの全員の合意」の3点を満たすと突入します。皆で協力し、地下を探索、真実を暴くオーソドックスなクライマックスです。クライマックス・フェイズ突入時、地下に突入するかを確認しましょう。皆で地下に行くことが決まれば、このルートです。

PCたちが「隠し扉」から地下に降りれば、次の文章を読み上げて下さい。

地下に降りて君たちがまず一番に感じたことは、鼻をつく饅えた臭いだ。

隠し扉の奥は暗く、細く、通路はすぐに行き止まり、君たちは金属製の梯子で地下へと降りることとなった。照明は故障しているのか、いくら押ししてもしても暗いままだ。窓も見当たらない。手持ち灯りが必要だろう。

目の前には長い回廊が伸びており、暗闇の奥へと続いている……饅えた臭いの発生源は、この先だ。

回廊は直進以外出来ず、以下に記載する「冷凍室」の扉と、突き当たりの「実験室」の扉以外、道はありません。以下、「回廊」「冷凍室」「実験室」それぞれのスポット描写を記載します。PCのアクションに応じて読み上げ、恐怖判定を指示して下さい。

▼スポット -1 「回廊」

回廊の端には、さながら展示会のように、透明なガラスケースが点々と設置されている。

懐中電灯を向ければ、ケースの中で、さまざまな種類の冬虫夏草が繁茂している光景が目に入ることだろう。……別のケースの中では、無数の巨大アリが這い回っている。巨大アリの頭部には菌類の柄が生えており、動きはアリと思えないほど散漫だ。いずれも蓋は閉じられていて、自ら開けないかぎりは内部で這い回るだけのように……。

虫が苦手なPCは、《生物学》で恐怖判定を行って下さい（自主申告で構いません）。

▼スポット -2 「冷凍室」

回廊の途中に、扉が見える。近付けば、重々しいコンデンサの動作音が扉ごしに伝わってくる。扉は薄く開いており、中から冷気が流れ出している。まるで冷蔵庫のようだ。

君たちはこの扉を無視して奥に進んでもいいし、扉を開いてもいい。

PCたちが扉を開くことを選べば、続けて以下の文章を読み上げます。

意を決して扉を開けば、予想通り、内部は冷蔵庫のように寒い。真っ暗だが、ここは電気が生きているようだ。手探りでスイッチを探せば、眩しい光が包まれる。

照らし出された部屋は、地上の館とさほど変わらぬ内装だった。ただし、違いはある。まず、窓がない。これは地下だから当然だ。次いで、中央に置かれた、チューブに繋がれた空の棺。

冷気は、棺から、溢れ出ている。

PCたちが部屋を探索すれば、棺の近くに写真立てが転がっていることに気がきます。写真にはPC3と老人が写っています。老人は菊池豊三郎です。PC3にはこの写真の記憶がなく、まるで他人を眺めているかのようです。また、棺のサイズはPC3にピッタリです。

もしプレイヤーが「何か」を想像し、怯えた反応を見せたのなら、GMは頷いて《死》での恐怖判定を指示して下さい。

▼スポット -3 「実験室」

回廊の突き当たりには「実験室」があります。以下の描写を読み上げて下さい。

扉には強い衝撃がかかったのか、フレームが歪んでおり、堅く閉ざされていた。だが、強引に押し開けないこともない。扉を開けば、ひときわ強い腐臭が鼻を刺激し、懐中電灯が内部の冒険的な光景を次々と映し出すことだろう。

すなわち、倒れた机と椅子の数々。散らばった業務用パンチカードの束とカードリーダー。IBM5110。M・シェリー『フランケンシュタイン』に登場しそうな、拘束具つきの寝台。床に転がる、電極つきの帽子。機器同士を複雑に繋ぎあう線。妖気を放つ、古めかしい羊皮紙の書物。……そして、干上がった死体の数々を。

ここでPC全員に、恐怖判定《情景》を指示します。それが終われば、ハンドアウト「ドリアンの書」「フロッピーディスク」を提示して下さい。

死体を調べれば、うち1つが本物のPC4だと分かります。頭部に電流を流したような火傷があり、また拘束されていたようです。PC4に《驚き》で恐怖判定を指示します。

死体の2つは「菊池豊三郎」と「老医師・佐伯」です。死体は全部で10人ほどおり、他の7人は名も無き被験体か助手です。「老医師・佐伯」は「フロッピーディスク」を所持しています。持ち帰って構いませんが、ここでは読めま

巨大アリ

彼らはゾンビアリ。アリの死体を菌類が乗っ取り、動かしています。つまりPC2・PC3と同じ原理が使用されています。ゾンビアリたちは初期の実験作であり、このシーンは真相の暗示です。

冷凍室の棺

もちろん、PC3が眠っていた棺です。PC3はこの棺のことだけは覚えているかもしれませんが。この棺から目覚めた瞬間こそ、プレイヤーの演じるPC3が誕生した瞬間だからです。

本物のPC4

正確には、プレイヤーの演じるPC4のコピー元、オリジナルとなった人物の遺体です。記憶抽出実験の実験体となり、そのショックで死亡しました。

せん（壊れていないコンピュータが必要ですが――地下室の IBM5110 は壊れてしまっています）。古めかしい書物「ドジアン」はこの場で調査することができます。

蘇る屍者たち

彼らはPC2・PC3とほぼ同じ存在、すなわち菌株が死体の運動神経を掌握し、動かしている存在です。実験室に満ちた菌株は、この1ヶ月の間、死体の中で繁殖し続けていました。

彼らとPC2・PC3との違いは、パンチ・カードによって知識や人格がインストールされていない点、そして脳の腐敗が進みすぎ、高度な感情や知性を保てなくなっている点です。故に彼らは原始的な本能と衝動のみで動きまわります。

GMは、豊三郎や佐伯の記憶をまったく有していないこと、人語をしゃべることすらできないこと、本能で得物を狩ろうとしていることを演出しましょう。

館からの脱出

館には灯油が備え付けであり、車庫にはガソリン、書斎には燭台が置かれています。なにより根堅館のようにあやしげな館は、クライマックスで炎上するものです。――決死の覚悟で台風の中を車で突っ切る、なども映画でよく見かける光景です。

ゲーム的な結果はクライマックス戦闘で確定しているため、以降は自由な発想で演出してもらいましょう。

エピローグ演出の一例

プレイヤー側のエピローグ演出が終わった後、PC1の下に死せる森田が訪れる、という演出はたいへん盛り上がりました。

▼戦闘シーン「終末の光景」

GMは、実験室の調査が一区切りするか、おむね必要情報を渡した後、答えるのが面倒な細かい突っ込みが来たタイミングで、以下の襲撃イベントを発生させて下さい。次の文章を読み上げます。

地の底から響くような呻き声が、狭い実験室に唱和する。

それまでぴくりとも動かなかった死体たちが、のろのろと起き上がり始めた。彼らの瞳からは理性を感じられない……ある者は拘束衣を引き裂き、ある者は机を薙ぎ倒す。ほどなくして、あなたたちを獲物と定めたのだろう。彼らはさながら餓えた動物のように、猛然と襲い掛かってくる……！

先頭に立つ屍者は、あろうことか豊三郎、佐伯、そして本物のPC4です。戦闘のレギュレーションは下記の通りになります。PCたちは回廊を逃げながら戦うことになるでしょう。

エネミー：歩く死者（ルールブック p245）*3 体

/ 怪異を見た恐怖判定：《終末》

特殊ルール：戦場に存在する「屍者（歩く死者）」の数が2人以下の場合、毎ラウンドの頭に1人補充される。補充は7人まで（屍者の合計10人）。

勝利条件・以下3つのうちいずれかを満たすこと

勝利条件A：自発的な脱落（p208）の成功

勝利条件B：屍者全員（合計10人）の撃破

勝利条件C：戦場から一時的に屍者がいなくなる

自発的な脱落の制限：屍者は自発的な脱落を妨害する。戦場に存在する屍者の数が2人以下のときのみ、自発的な脱落が可能。

戦闘が終了すれば、PCたちは書斎へと脱出、扉を封鎖できます。

しかし、屍者たちは（たとえ全滅させていても）起き上がり、力づくで扉を破ろうとします。GMはこの時点でゲーム的な処理が終了したことを告げ、どのようなエピローグ演出を望むか、プレイヤーたちに相談を持ちかけると良いでしょう。「フロッピーディスク」の中身は、PCたちが館を脱出し、エピローグ演出をする前に公開して下さい。

▼クライマックス B「決着」

このクライマックスは、「PC2がPC4の秘密を未取得（使命書き換えが起きていない）」ことで突入します。PC2が真実を求める他PCを排除しようと、PC同士で対立することになります。

GMは「根堅館シーン表」を参考に盛り上がる舞台を演出し、戦闘処理を開始します。

もしこのとき、PC3がPC1と感情を結んでいる、もしくは誰ともプラス感情を結んでいない場合、「PC2 vs 残り」という構図になり、戦力バランスが偏ります。この場合、クライマックス・フェイズ突入時、PC4の使命が最早達成不可能であることを告げ、【本当の使命】を「生き残る」に変更されたと宣言して下さい。

戦闘が決着すれば、場面転換します。

PC1チームが勝てば、場面を病院に移します。後日赴いた「根堅館」は燃え尽きており、真実は闇へと消えます。ホラーらしいエピローグを演出しましょう。

PC2チームが勝てば、情感たっぷりにメリーバッドエンドを演出しましょう。

▼クライマックス C「逃亡」

このクライマックスは、「PC2がPC4の秘密を取得（使命書き換え）」「隠し扉の未発見もしくは隠し扉の先を探索しない」ことで突入します。館のあちこちに屍者が大量発生し、嵐の夜、車で強引に逃亡する、という結末です。

最初に屍者を目撃したとき、《死》で恐怖判定を。次いで車庫へと移動する際、歩く死者*3体との戦闘を（自発的な脱落可）行います。詳細はクライマックス A「地下」の記述を参考にして下さい。

車庫から車を出した後も、屍者たちは車を追いつぎります。代表者1名が《運転》の判定を行い、失敗するたびに全員が《終末》で恐怖判定を、それぞれ行ってください。無事に乗り切れば、逃亡成功です

後日、「根堅館」に赴いたとき、「根堅館」は焼失してしまっています。真実は闇の中、PCたちは生きている、というエンディングです。

ハンドアウト

PC1 (推奨：記者)

あなたは旅行客だ。友人である NPC「森田」と車で移動中の夕方、人里離れた山間で車が故障してしまふ。野宿を覚悟したそのとき、近くに人家の光が見えた。どうか一晩、この「根堅館」に泊まらないものか。

使命

無事に館を出る。

秘密

あなたは PC2 の昔馴染で、好きだった。暫く会ってなかったが、菊池豊三郎の葬儀取材で、偶然再会した。その際 PC2 はただならぬ様子であり、何か事件に巻き込まれていると直感した。あなたの【本当の使命】は【真相を突き止め、PC2 を解放することだ】。

「PC4 という人物は、そもそも実在しない」。PC4 の行動・発言は、すべて PC2 が行ったものと解釈すること。PC2 は明らかに錯乱している。

シヨック

PC2

ハンドアウト

PC2 (職業：未亡人)

あなたは約2年前、故人・菊池豊三郎の後妻として迎えられた若い女性で、今ではこの「根堅館」の主人だ。世間を離れ、人里離れたこの館で使用人の他、孤独に暮らしている。この辺鄙な館に来訪者とは珍しい。困ったときはお互いさまか。

使命

静かに暮らす。

秘密

あなたは自分が精神錯乱状態にあると自覚している。あなたは完全な記憶喪失だ。いつからなのかは、あなた自身にも定かではない。違和感と恐怖に苛まれる日々が続いている。

あなたは突然の来訪者2名に怯えている。誰かに知られてはならない「何か」を、彼らに探らねばならないか。

あなたの【本当の使命】は【この館の秘密を探る者を殺す】ことだ。そしてあなたは秘密を嗅ぎまわる「森田」を殺害した。

シヨック

全員／恐怖判定《驚き》

ハンドアウト

PC3 (推奨：なし)

あなたは故人・菊池豊三郎の子供 (or 孫) であり、今この「根堅館」に滞在中だ。いささか退屈していた折、偶然にも来訪者たちが現れた。あなたにとつて、彼らは良い退屈のぎになるだろうか？

使命

退屈を紛らわす。

秘密

あなたは完全な記憶喪失で、気づいたら館にいた。あなたは不安でならない。一体、自分は何者なのか？

あなたの【本当の使命】は【誰かにあなたの『ガラスの感情』を取得させ、その人物と共に生き残る】ことだ。そうすれば、恐怖に苛まれる日々から解放されるだろう。

「PC4 という人物は、そもそも実在しない」。PC4 の行動・発言は、すべて PC2 が行ったものと解釈すること。PC2 は明らかに錯乱している。

シヨック

PC2

ハンドアウト

PC4 (職業：使用人)

あなたは代々菊池家に仕え、今ではこの館に勤める忠実なる使用人だ。来訪者の存在は仕事を増やすだけではあるが、奥さまの命令ならばやむを得ない。

使命

来訪者たちをもてなす。

秘密

《拡散情報》
あなたという人物は存在しない。PC2 の妄想が作り上げた別人格のようなものだ。プレイヤーは PC4 なる人間が実在するように振る舞うこと。あなたの言動は、実際には PC2 が行っている。ゲーム的には、脱走と死亡以外は別々に管理する。

PC2 とあなたは、なぜ今のように錯乱しているのだろうか。あなたには、この館で何か恐ろしい事件が起きたという確信がある。

あなたの【本当の使命】は【真相を突き止める】、あるいは思い出すことだ。この秘密が開かれたとき、PC2 の【本当の使命】をあなたのそれの上書きする。

シヨック

全員

ハンドアウト

森田一朗 (NPC)

あなたは旅行客だ。友人である PC1 と車で移動中の夕方、人里離れた山間で車が故障してしまう。野宿を覚悟したそのとき、近くに人家の光が見えた。どうか一晩、この「根堅館」に泊まれないものか。

使命

無事に館を出る。

秘密

《拡散情報》

森田の死因はよくわからない。実は彼は公安の刑事だ。菊池豊三郎の死に不審を覚え、正体を隠し調査していたのだ。その詳細は別項「森田の警察手帳」を参照すること。
この【秘密】を調べた PC1 は、【武器】を1つ取得する。
ズボンと手に、灰と燃殻が付着している。「調査項目：暖炉」を追加する。

シヨック

ハンドアウト

菊池豊三郎 (故人)

行年 78 歳にて先月亡くなった老人。PC2 の夫、PC3 の父もしくは祖父。明治三十七年三月四日、旧F財閥傍系・菊池家に生まれ、戦時中は満州に赴き尽力し、戦後にあつてK製菓を経営、戦後復興に尽力したことで知られている。生前は製菓会社の名誉会長を勤めていた。このハンドアウトに【秘密】はない。

使命

秘密

シヨック

ハンドアウト

調査項目「暖炉」

一見して何の変哲もない石造りの暖炉。夏にあつてその機能を果たすことなく、白い灰と黒焦げた燃え跡だけが見て取れる。

使命

秘密

《拡散情報》

燃え滓と灰に覆い隠されたプラスチック「燃え残った原稿用紙束」「月形の鍵」を発見する。原稿用紙は燃えてしまっているが、部分的に文章を拾い読みそう。

シヨック

ハンドアウト

プラスチック

「燃え残った原稿用紙束」

論文形式と思しき原稿用紙。だが、燃えてどこどころ欠損している上、無事な文章の上からも万年筆でぐしゃぐしゃと線で塗りつぶされている。意味の通った記述を読み取るには時間がかかりそう。

使命

このプラスチックを調査するには「知識分野の特技（任意）」で判定が必要だ。

秘密

この秘密は長い。
GMは外部テキストを渡すこと。

シヨック

恐怖判定《生物学》

ハンドアウト

サイズ「月形の鍵」

月の意匠が彫られた大きな鍵。部屋の鍵ではなさそうだ。どこで使うものだろうか？

このサイズに【秘密】はない。

使命

秘密

シヨック

ハンドアウト

調査項目「書齋」

豊三郎の執務室を兼ねていたであろう大きめの書齋だ。いくつかの書籍が乱雑に散らばっている。

使命

秘密

シヨック

《拡散情報》
・古いアルバムを発見した。「菊池豊三郎」と「老医師・佐伯」は、戦時中、関東軍防疫給水部本部、通称「満州第七三一部隊」所属の戦友同士だった。

・書架に隠された鍵穴を発見する。「ハンドアウト：隠し扉」を追加する。

ハンドアウト

「隠し扉」

もし「鍵」があれば、書齋に隠された通路から、新たな地点の探索に赴けるだろう。「鍵の入手」「隠し扉の発見」を両方満たし、かつプレイヤー全員が望めば、サイクルの終了時、クライマックス・フェイズ「地下」に突入できる。

このハンドアウトに【秘密】はない。

使命

秘密

シヨック

ハンドアウト

「ドジアン」の書」

正体不明の言語で書かれ、ラテン語と古ギリシア語による注釈のついた分厚い書。任意の知識分野、もしくは怪異分野の特技で判定し成功すれば、この書の主旨を読み取ることができる。

このとき判定に成功・不成功に関わらず、読解者は1点の【シヨック】を受け、かつ《靈魂》で恐怖判定する。

使命

秘密

シヨック

人間の魂を謳った四行詩が連ねている。この詩は、人間の意識(精神活動)を織り成す「真なる言語」についての記述のようだ。

この書を深く読み解けば、人間の意識・記憶・人格そのものを記述し、操作・改竄・上書き、そして再生が叶うに違いない。

森田の警察手帳

やや荒い筆跡で、捜査メモが記述されている。関係ありそうな記述は以下の通りだ。このプライズに【秘密】はない。

「・豊三郎は昭和55年（没する2年ほど前）から、僻地の別荘であるこの「根堅館」に籠り始める

・表向きの理由は「若い後妻を迎えたことで、マスコミが騒ぐ」ため
・早くに妻を亡くした豊三郎は愛妻家で知られていた。なぜ老年の今になつて？

・PC2についての簡易身辺調査：（この記述はPC2のプレイヤーに委ねられる）
・後妻であるPC2を迎える前、菊池は二度ほど「根堅館」に訪れ、息のかかった建築業者の手を入れている。下見？

・前後して、この「根堅館」での消費電力が一家庭をはるかに超えている、
◎◎電力の協力

・菊池の葬儀の際、棺が空だったどこに？
・この2年間、菊池の満州時代の戦友である老医師「佐伯」が、老齢を押しつけてこの「根堅館」に幾度となく訪れていた

・医師・佐伯には、約1ヶ月前から捜索願いが出ている
・現段階では令状の発行は不可 根堅館のどこかにいる？

（以下、もっとも新しい書き込み）

・「PC3」なぜ？（力強い二重線、文字はやや震えている）

・書齋を調べられれば……」

「調査項目：書齋」を追加する。

燃え残った原稿用紙束の【秘密】

読み取れた記述は以下の通りだ。

Summery (要約)

——死体に与える電気刺激パターン変化による屍者の行動様式の変化とその解析

特殊な菌株をヒト死体内部に繁殖、一定パターンによる電気刺激を与えることで、死体が生きているかのような活動を開始する

——菌類による運動神経の乗っ取りは生物界において普遍的であり、とりわけ昆虫類に多く見られる。本論文は、菌類による死体の運動神経掌握……

——活動開始した屍者の行動様式について

菌に与える電気刺激パターンを変えることで行動・姿勢制御に変化があることは認められているが、その法則解明については更なる検証が必要であり、一度は研究が頓挫

自然言語を電気刺激パターンへと翻訳する手がかりとして、この「ド
*ソ*書

マルタが足りないハ

この【秘密】を知った者は《生物学》で恐怖判定を行う。

5.25inch フロツピーデイスク

以下は手記版だ。プレイヤーが直裁な真実を望む場合、簡条書き版を渡すこと。

豊三郎は狂ってしまった。いやさ、はじめから狂っていたのやもしれぬ。あの書を手にした下を訪れたそのときから。そもそもからしてもっと疑ってかかるべきだったのだ。

死者は蘇らない。如何に言葉を尽くしたところで、豊三郎は耳を貸さぬ。そもそも本研究は菌株を脳および神経の代替として死体を動かすものであって、ひとたび酸素を失い破壊された大脳辺縁系、記憶が以前の如く元通りになるものではないのだ。

たとえばあの「書」があらうとも、それとて生きた電気信号を読み取り翻訳するにすぎない。豊三郎の中にある思い出や一般的な知識を再現しえたとしても、既に死んだ記憶は戻らない。在りし日の「PC3（くん・さん）」は決して戻ってこないのだ。一体豊三郎は何がしたいのか……。

戦時にはなかった罪悪感がある。私も老いた。若い者たちをこれ以上巻き込みたくはないが、逆らうこともできない。私たちは罪を重ねすぎている。

次は「PC4」から抽出した記憶を上書きする実験だ。そろそろ豊三郎が戻ってくる。マルタの調達はどうしているのか。まさかPC2

(文章はここで途切れている)

(最終更新は約2ヶ月前、豊三郎の葬儀より幾分前の日付だ)

5.25inch フロツピーデイスク

以下は簡条書き版だ。プレイヤーが直裁な真実を望む場合、手記版を渡すこと。

・「菌株 X」は死体を苗床とし、死体の脳・神経機能を代替、動かすことができる。いわゆる「ゾンビ菌」である

・「菌株 X」はそのままで複雑性を持ち得ず生存本能に従うだけだが、「ドリアンの書」翻訳を介し人語を理解させ、知識・情報を与えることができる

・PC3は故人である。約2年前、何らかの事情(PL任意)で事故に遭ったのだ。豊三郎が実験を開始した理由は不明だが、うまくいってもPC3が生前のまま復活することはなく「PC3の死体を菌株が乗っ取り動かしている状態」に過ぎないと佐伯は言う。「生前のPC3」の記憶や人格は死と共に失われた。「プレイヤーが演じるPC3」は菌株Xが脳と運動神経を掌握し動かす完全な別人である

・最後に試みられた実験は「PC2の身体」を被験体(マルタ)とし、パンチカードに抽出した「PC4の記憶」を「PC2の身体に乗っ取る菌株」へと上書きするものだ

・老医師・佐伯は豊三郎に付き従ったことを悔いていたが、逆らうことができない状態にあった。最後の破局は「PC4・PC2実験」を契機に佐伯が起こした決死の反逆によるものかもしれない……

・「菌株 X」は地下施設全体に拡散・繁殖・充満している。死体たちが突如起き上がったのは、この1-2ヶ月で菌株が死体たちを乗っ取ったためだと思われる

(最終更新は約2ヶ月前、豊三郎の葬儀より幾分前の日付だ)



「われわれはどこから来たのか われわれは何者か われわれはどこへ行くのか」

(仏: D'ou venons-nous ? Que sommes-nous ? Ou allons-nous ? ; 英: Where Do We Come From? What Are We? Where Are We Going?)

作者 ポール・ゴーギャン

制作年 1897年 - 1898年

素材 油彩、カンヴァス

寸法 139.1 cm × 374.6 cm (54.8 in × 147.5 in)

所蔵 ボストン美術館(ボストン)

当画像はパブリックドメイン(ウイキメディア・コモンズより引用)