



(C)Shunsaku Yano / (C)FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

ダブルクロス
THE 3RD EDITION シナリオ:
「誰もいない駅
のはなし」

このシナリオは株式会社KADOKAWAから発売されている『ダブルクロス The 3rd Edition データ&ルールブック クロウリングケイオス』のシナリオである。GMはシナリオ全体に目を通しておくこと。GM以外は中身を読んではいならない。シナリオのプレイには次のルールブックおよび追加サプリメントが必要になる。略号については『クロウリングケイオス』を参照のこと。

【略号】：『ルール1』『ルール2』『CRC』

TXT:小太刀右京 ILL:蒼月、猫猫 猫

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数：1～2人
PCの消費経験点：0～15点
プレイ時間：2～4時間

■レギュレーション

『ルール1』『ルール2』に加え『CRC』が必要となる。『CRC』のガイダンスに従い、他サプリメントを導入してもよい。

●資料ハンドアウト

本シナリオでは、かつての日記や資料などを[資料ハンドアウト]としてP16に収録してある。これらのハンドアウトはシナリオハンドアウト同様、あなたがプレイするための個人利用目的であれば転載およびコピーを許可する。

■ステージ

日本のどこかにある“誰もいない駅”とその近郊の廃墟となった村落を舞台とする。

■ストーリー

PC①は気が付くと、“誰もいない駅”と呼ばれるJR(*)の無人駅に降り立っていた。己の失った記憶を求めて、UGNのエージェントPC②(あるいは時祭ケイ)とともに、PC①は駅の周囲の探索を開始する。

謎めいた廃村に迷い込んだPCたちは、そこで旧日本軍の研究施設を発見する。その施設では、ショゴス(*)の兵器化を目的とする“シゴ兵器”計画が行われていた。計画は失敗したが、その過程で生み出されたショゴス、それがPC①だったのだ。

施設内部に眠るショゴスを倒し、“誰もいない駅”から脱出することでシナリオは終了となる。

JR

プレイしている地域によってはJRより私鉄のほうが馴染みがあることもあるだろう。その場合は私鉄でもよい。

ショゴス

かつて(古きもの(エルダーシング))と呼ばれた超知性体が開発した不定形の生命体。(古きもの)の文明を滅ぼした後、みずからも南極の氷の底で眠りについた。

■トレーラー

うっかり寝過ごした電車で、“どこにもない駅”に降りてしまうんだ。そこには“誰もいない駅”で、電車なんか来やしないし、ホームにずっといると化物に食べられちゃうんだよ。知り合いの知り合いから聞いた話なんだけどね。

よくある都市伝説、出来の悪い怪談。

そう思っていたはずだった。けれど、目の前にある荒れ果てたホーム、錆び付いた駅舎は現実だ。そして霧の中に見え隠れする怪物の影も。

“誰もいない駅”から脱出するため、キミは駅の外へと広がる廃墟へと足を踏み入れる。

ところで、聞いてなかったんだけど、キミは誰だい？

その自己紹介は、本当に正しいのかい？

ダブルクロス The 3rd Edition

「誰もいない駅のはなし」

ダブルクロス——

それは裏切りを意味する言葉。

■キャラクター作成

トレーラーを読み上げた後、ハンドアウトを各プレイヤーに配布すること。どのハンドアウトを渡すかは、GMの任意にしてもよいし、プレイヤーに選択させてもよい。

プレイヤーが1人の場合はPC①のみを使用すること。

●クイックスタート

本シナリオでは、以下の2つのサンプルキャラクターを使用することを推奨する。

PC①：喪われた切り札（『CRC』P74）

PC②：墮ちた女神（『CRC』P76）

●コンストラクション

コンストラクションでキャラクター作成を行なう場合、ワークスとカバーはハンドアウトに書かれた物を選ぶこと（*）。

●PC①について

PC①の過去には欠落がある。この失われた過去、PC①の真実を解き明かすことがシナリオの目的となる。すなわちアイデンティティ・クライシスを主眼としたシナリオであるため、PC①の「現在の設定」に愛着を持ちすぎると、プレイヤーがストレスを受けることがある。

PC①の記憶は、ライフパスや名前、ロイスなどで設定したことについては覚えていて。ただ、それ以外の箇所に欠落があるのだ、と説明せよ。たとえばロイス以外のクラスメートの顔や、学校生活の風景を思い出すことができない。このことはかならずプレイヤーに説明すること。

原則的にPC①はオーヴァードとして覚醒していないことを想定しているが、プレイヤーが望むならばすでにオーヴァードとしての自覚を有していてもよい（NPCのセリフなどは適宜調整すること）。

▼PC①の年齢

PC①がシヨゴスのチャンパーから解放され

選ぶこと

指定がない場合、GMと相談して好きなものを選んでよい。

また、PC①の「ルーツ」は【不明】を選択するように告げ、このシナリオで明らかになることを説明しよう。そこまで解説することで、無用なイメージのずれによるトラブルを回避しやすくなる。

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。キャラクター作成の時に各プレイヤーと相談すること。

PC①：記憶の一部に欠落がある

PC②：UGNチルドレンである

PC①用ハンドアウト

ロイス：不確かな記憶 推奨感情 P：自身/N：恐怖
サンプルキャラクター：喪われた切り札 カヴァー/ワークス：高校生/指定なし
いつもの電車を寝過ごすと、そこは見知らぬ駅だった。霧に包まれた荒廃した無人駅。携帯も圏外でつながらない。そして霧の向こうに……“何か”がいる。奴らはキミを狙っている。そして駅からの脱出を試みようとするキミは気が付く……キミはなぜここに来た？何か大切なことを忘れて……。

PC②用ハンドアウト

ロイス：霧の怪異 推奨感情 P：好奇心/N：恐怖
サンプルキャラクター：墮ちた女神 カヴァー/ワークス：高校生/UGNチルドレン
キミはUGNの指令で、“誰もいない駅”を調査するため派遣されてきた。ワーディングで隔離されたこの場所には、何らかの神話生物が潜んでいることは間違いない。だが、無人駅に降り立ったキミが出会ったのは、クラスメートのPC①。そして霧の中、彼はオーヴァードの力に目覚める……！

たのは19年より昔であることはない(ルルイエ浮上後であるからだ)。年齢は18歳以下とせよ。

●ヴィークルの持ち込み

PCたちは電車に乗って本ステージを訪れる。そのため、何らかのエフェクトを用いない限り自転車を除くヴィークルは持ち込めない。

●時祭ケイ

プレイヤーがひとりだけの場合、PC②はGMが演じるゲストとなる。

彼女の名前は時祭ケイ。ライフパスは以下の通り。初期侵蝕値は32となる。侵蝕率なども含め、GMが手元にレコードシートを置いて彼女を管理すること。彼女のセリフもシナリオに書いてあるが、これに従う必要はない。あくまで例示である。外見などは、サンプルキャラクター“墜ちた女神”を参照すること。

出自: 天涯孤独

経験 (UGN): 実験体

邂逅: 主人(霧谷雄吾)

覚醒: 生誕(侵蝕値17)

衝動: 嫌悪(侵蝕値15)

GMはケイに任意のタイミングでロイスを取得させてよいし、タイタスに変化させてもよい。いわば、GMがコントロールするもうひとりのPC

のように取り扱うこと。その上で、ケイの現在の感情がどうであるかについては、PC①の担当プレイヤーと話し合いながら行くと、物語への没入感を高めることができるだろう。

なお、時祭ケイは「模範演技」ではない。プレイヤーがふたりの場合、PC②のロールプレイ方針がケイと一致する必要はどこにもないし、GMはケイに関する記述を完全に忘れるべきである。また、あなたが“墜ちた女神”を演じる時に(あるいはNPCとして登場させる時に)、そのキャラクターの名前が時祭ケイでなければならないという意味でもない。

■PC間ロイス

次の順番でPC間ロイスを結ぶ。ロイスの感情は、感情表(『ルール1』P374)をROCして決定する。内容についてはロイスの対象となるプレイヤーと相談して決めること。

PC①とPC②はクラスメートである(しかし、互いにオーバーードであることを知らない)ことを想定しているが、他の関係性(初対面、前から知っている)などをプレイヤーが望む場合は、その関係性を優先してよい。

PCがひとりしかいなかった場合は、時祭ケイに対して、そしてケイからPC①へのロイスを決定すること。

PC①→PC②→PC①

オープニングフェイズ

ネットロア

インターネットで語られる怪談や都市伝説のことである。

きさらぎ駅

2004年ごろに有名になったネットロア。遠州鉄道に乗っていた人が、いつになっても駅に着かず、ようやくたどり着いた“きさらぎ駅”で何度もネットに書き込むも、ついに書き込みが途絶えてしまう……というもの。本シナリオを含め、多くのフォロワーを産んだ。

占い

本ステージでは、占いや予知のような不確実な手段でなければ探り出せない怪異がUGNの敵となる。霧谷はF.I.R.の魔術師に要請し、占術によって“誰もいない駅”の実在を確認したのだ。

オープニングフェイズはシーンプレイヤーのみが登場可能であるものとする。GMは本ステージではシーンに登場する時の侵蝕率上昇が1点である(『CRC』、P90) ことの説明をあらためて解説するとよいだろう。

●シーン1: 霧谷の要請

シーンプレイヤー: PC②

◆解説

PC②が霧谷から“誰もいない駅”の調査要請を受けるシーン。プレイヤーが1名の場合、このシーンは割愛して良い。

▼描写

霧谷雄吾がキミを呼び出したのは、何の変哲もない駅前のカラオケボックスだった。

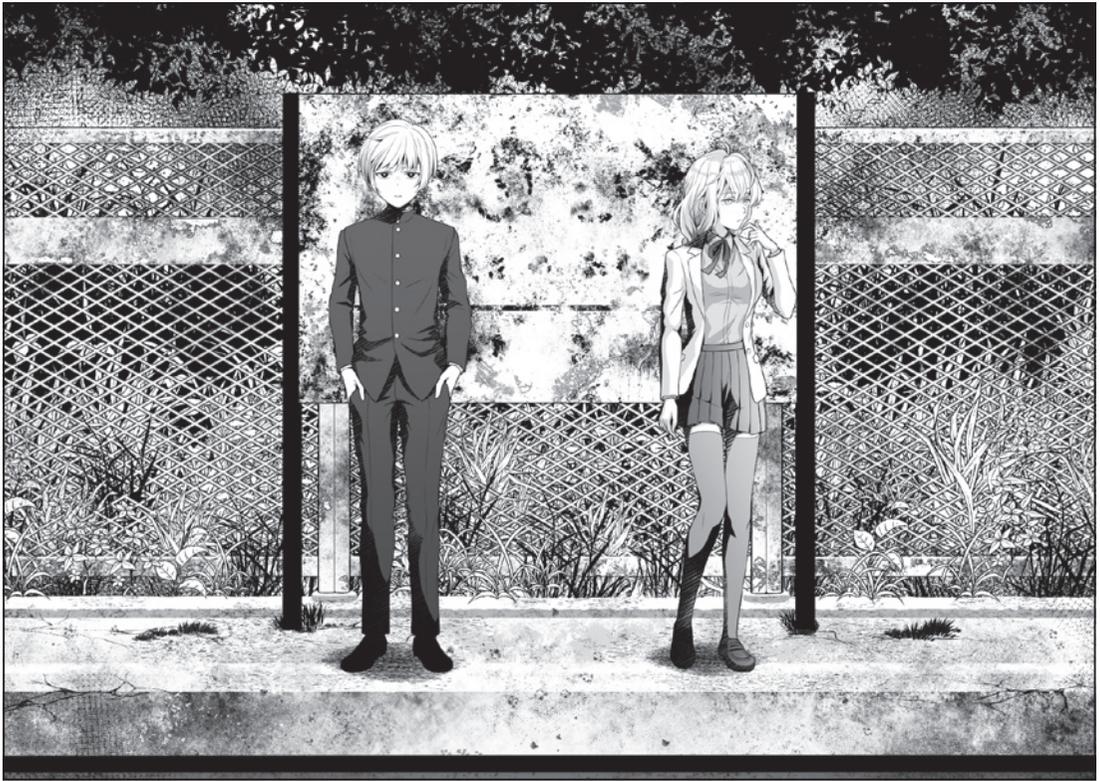
「こういうところがいいんですよ。盗聴されにくいし、出入りも目立ちにくい」

それはそうなのだろうが、今のUGNという組織がどういうものかを、薄汚れた壁紙や安っぽいドリンクバーのグラスが物語っている。

▼セリフ: 霧谷雄吾

「ネットロア(*)に“誰もいない駅”というのがあります。その駅に立ち入ったら、二度と戻ってこれない。霧の中の怪物に食われてしまう……“きさらぎ駅”(*)とか、そういう話の変形ですね」

「^{エフェクティブ}F.I.R.の魔術的調査……いわゆる占い(*)によって、その駅がここからすぐ近くに実在することが特定されました。被害者と思



われる行方不明者も、該当する路線の利用者に複数存在します」

「あとは現地調査だけです。そして、原因が何であれ、これを排除し、これ以上の被害の拡大を防いでください。それがUGNの有用性を示すことにもなるでしょう」

「本来なら支部単位で行動すべきですが……まあ、日本支部はこの状況ですからね。現場の判断で善処していただければと」

◆結末

「それでは……あ、時間は残ってますから、歌って行っても構いませんよ」

霧谷はさほど面白くない冗談を言ってその場を去る。PC②が調査を決意したらシーン終了となる。

●シーン2：だれもいないえき

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

PC①が“誰もいない駅”に迷い込んだシーン。乗った路線がどんなに人の多い鉄道であっても、なぜかPC①ひとりがここにたどりつてしまう(*)。

描写は簡素になっているので、GMは一気

に読み上げるのではなく、「無人の駅に取り残された心細さ」「電話をかけてもどこにもつながらない異常」「そもそも自分の記憶がわからない恐怖」の三段階をプレイヤーのリアクションを待ちながら演出するとよいだろう。

▼描写

いつもの駅で降りたつもりだった。

だが、そこはさび付き、草にまみれた無人駅のホームだった。気が付いた時には、列車は走り去ってしまっている。外は真っ暗で、駅の他に何があるのか、何もわからない。

スマホを取り出すが、圏外という表示が出る。このご時世に……？

そしてキミは気が付く。

思い出せない。そもそもどこの駅からキミはこの列車に乗ったのか？ キミはどこで降りようとしていたのか……!?

◆結末

PC①が起きている異常な事態に対してやりたいだけのロールプレイを行なったらシーン終了となる。

たどりついてしまう

そこに“そういう不条理が怪異の本質だ”以上の理由はない。プレイヤーが気にするならば説明してもよいし、あなたが面白いアイデアを思いついたならばそれを盛り込んでもいい。これはあなたのゲームだ。

ミドルフェイス

シーンプレイヤーが「PC②」となっている箇所は、プレイヤーが1名の場合はPC①に置き換えること。また、時祭ケイは登場可能なシーンには原則として（GMがそう望まない限り）登場するものとする。

●シーン3：出会い

シーンプレイヤー：PC①

◆解説1

PC①とPC②（時祭ケイ）が出逢うシーン。両者ともに登場。ある程度会話したら描写2へと進むこと。

▼描写1

狼狽するキミの前に、ひとりの少年／少女が姿を現した。いや……ずっと駅のプラットホームにいたのだろうか？

見覚えのある顔だ。クラスの……PC②（時祭ケイ）。

なぜ……ここにいるのだろうか？

▼セリフ：時祭ケイ

「あなた……PC①？」

「そう……取り込まれてしまったのね。かわいそうに」

「ここは“誰もいない駅”。戻ることも、進むこともできない、時間の角からはじき出された場所にあるのよ」

「私から離れないで。何を見てもなるべく驚かないで。嫌なものを見るでしょうけど、それがあなたが生き延びる道よ」

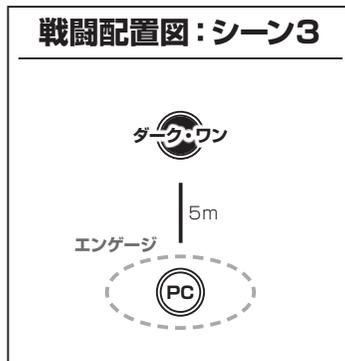
（周囲の霧に気付き）「“無名の霧”……!」

◆解説2

ある程度会話したら、“無名の霧”の中から現れた神話生物、〈闇の棲人〉（*）との戦闘となる。彼らは、ヨグ=ソトースの領域、人ならざる異界に住まい、物質世界への出現を常に図っている幻夢界や時空の狭間に住まう魍魎魍魎の類いだ。

恐怖判定（難易度8）を行なったのち、戦闘となる。プレイヤーの中に（もしくはGM自身が）『DX3』をプレイするのがはじめてという人がいる場合は、丁寧に順序を追って戦闘ルールを解説する（*）とよいだろう。

戦闘配置図：シーン3



▼描写

ホームが霧に包み込まれた。霧の中から、黒くねじくれた異形の何か、人にも獣にも見えない何か、がよるばいながら、悪臭を放つよだれを垂れ流し、こちらへと迫ってくる。

何人も、なんにんも。

その瞳が紅く輝き、腕や触手の先端には鋭い刃があった。

「ふしゆるううううう」

言葉にならない何かを、奴らが口にする。

意図は明らかだ。

キミを殺そうとしている——そしてキミの中で、何かが目覚めようとしている。うちなる何かが——!

▼セリフ：時祭ケイ

〔闇の棲人〕よ。話は通じないわ。通じたとしても、聞いてはダメ」

〔闇の棲人〕

ヨグ=ソトースの住まう“かなた”の住人。正体不明の異形で、意志があるのかどうかすらわからないが、物理世界に住まう血肉を備えた人間、つまりPCを襲う。データはP14を参照。

なお、棲人は「すみびと」と読む。

戦闘ルールを解説する

「ルール」P225以降の流れを丁寧に説明すれば大丈夫だ。大事なことは、今使うルール以外はひとまず説明しないことである。命中判定なら命中判定だけを解説するのだ。

もし焦って間違えたとしても巻き戻さず、「次からちゃんとやろう」と笑って進めるのがうまくやるコツである。大丈夫。ゴールデンルールがある限り、GMであるあなたの裁定は常に正しい。私たちよりもだ。

ときまつり 時祭ケイ



ブリード：ピュアブリード
シンドローム：アザトース
UGNチルドレン。産まれながらにしてアザトースと交感する力を持ち、かの痴愚神の宮廷と一体化する異能を持っていたことから忌み子として捨てられ、UGNに流れ着いた。日常的なことに疎い。
一人称は「私」、二人称は「あなた」。

「彼らは私たちの世界に出たがっている。旧神の封印を破って、光の下に戻りたがっている。私たちの肉体を奪って」
 「地球は彼らの世界だったから」
 「……私から絶対に離れないで」
 (PC①がエフェクトを使った)「……! そう。あなたもオーヴァードだったのね。私と同じ」
 「その力の意味がわからないなら、後で教えてあげる。今は、戦って」
 (ダメージを受けた)「……! 大丈夫。私たちは、どうせ死ねないんだから」
 (戦闘に勝利した)「まだ増援が来るみたい。改札の向こうなら、敵は少ないわ。逃げましょう。一緒に。大丈夫……あなたはかならず家に帰してみせる」

◆結末

戦闘に勝利すると、さらにホームの向こう側から、数倍する〈闇の棲人〉が押し寄せてくることがわかる。逃げられる先は、改札の向こう側しかない。

GMは彼らが逃亡しようながすこと。もし残って戦闘を続ける場合は、逃亡するまで〈闇の棲人〉と戦闘をさせるとよいだろう。

PCたちが逃亡したら、シーン終了となる。

●シーン4：脱出

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

両者ともに登場。駅舎を脱出したPC①とPC②(時祭ケイ)が行動方針を定めるシーンとなる。

原則的には、PCが村を目指すことを想定している。ここにとどまる場合は〈闇の棲人〉をけしかけ、他の手段で脱出を試みた場合は「いろいろやったが村に出ってしまった」とするとよいだろう。

PCたちが駅舎を調査した場合、〈知覚〉難易度7の判定を行なわせる。そこにはいくつかの食い荒らされた人骨の他に、「シ號計画」「旧日本軍」と書かれたメモの切れ端(*)が発見される。なお、駅名などは削り取られて読み取れない。

▼描写

キミたちは駅舎から駆けだした。

どうやら……あの怪物たちが追ってくる気配はないようだ。

闇に、わずかに目が慣れてくる。道の先には、小さな村があるようだった。壊れた街灯の光

——。少なくとも夜の山道を駆け回るよりは、そちらに向かったほうがいまいだろう。

▼セリフ：時祭ケイ

「追ってくる気配はないよね。彼らにとって、あの駅は“外”とつながる大事な場所なのかもしれない——餌食を待つための」

「ここを離れたほうがいいと思うわ。なるべく急いで」

(駅舎を調査した)「〈シ號計画〉〈旧日本軍〉……何のことかしら。もしかしたら、これを調べにきて、彼らの餌食になったのかも。いずれにせよ、離れましょう」

◆結末

PCたちが村へ向かったらシーン終了となる。

●シーン5：呼び声

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

両者ともに登場。駅舎を脱出したPC①が病院に潜むショゴス(彼の母体)の呼び声を聞くシーンである。

▼描写

霧に包まれた集落には、人の気配などなかった。錆び付いたホーロー看板、木製の壊れかかった街灯、草に飲み込まれたポスト……そんなものがキミたちを出迎えるだけだ。

その時。

キミの脳裏に、声がした。

「戻ってこい」

確かに、そう呼ばれたのだ。間違いはない。キミは、この集落を知っている——!

▼セリフ：時祭ケイ

「どうしたの?」

(声の話をした)「……オーヴァードは、かならず何かの邪神と結びついている。あなたと結びついている怪異が、ここにあるのかもかもしれない」

「もしかしたら、それが“誰もいない駅”を産み出しているのかも」

「私はそれを調べないといけない。危険だけれど……ついてきてくれるかしら」

(はい、と答えた)「ありがとう」

(いいえ、と答えた)「なら、私があなたに着いていくわ。どうせあなたは、あなたを呼ぶ声のところにたどり着くでしょうから……」

◆結末

PC①が廃村の調査を決意したらシーン終了となる。

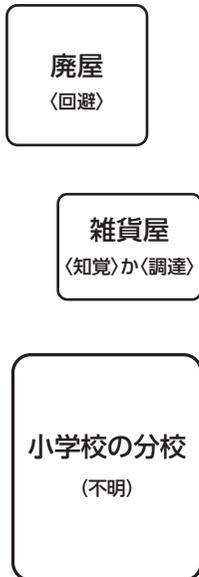
メモの切れ端

このメモを残したのは、PCたちより先に“誰もいない駅”の存在に気付き、それを旧日本軍の“シ號計画”と結びつけたあるジャーナリストである。彼の死体はPCたちの足下に転がっている。

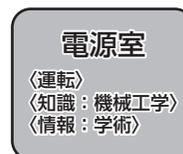
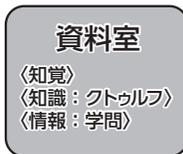
GMは何らかの判定を行なわせて、これらの事実を推測できるものとしてもよい。

探索MAP

MAP①



MAP②



- ※1……ここを調査しないと、[資料室] [エレベーター] [電源室] は調査不可。
- ※2……ここからでないと [地下通路] には移動できない。
- ※3…… [地下通路] からのみ侵入可能。

(C)Shunsaku Yano / (C)FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

■探索イベント

ここから探索イベントとなる。

GMは[警戒度]を管理し、セッションを進行させること。必要やプレイヤーの希望に応じて[インサートシーン]を追加してよいことを忘れないで。どこかのタイミングでPC同士、あるいはPC①と時祭ケイが会話したくなる可能性は高い。

シーンプレイヤーはその都度決定するため、シーンの記述からは削除してあることに注意。

▼光源

PCは基本的にスマホを所持しているだろうし、PC②は調査を前提としてやってきているので、適切な光源を所持しているものとして扱う。ただし、ホラーをより深刻にしたいGMはPCたちのスマホの光源が戦闘で破損した、持ち込んだ懐中電灯が壊れた、などとして、雑貨屋で懐中電灯を探すようなイベントを追加してもよい。

マップ2

GMは望むなら、マップ2をさらに分割して提示してもよいだろう。つまり、[病院]を調査してはじめて、[資料室] [エレベーター] [電源室]が追加され、[エレベーター]に乗り込んでから[地下通路]と[地下施設中枢]が提示されるのである。

その場合は、GMがマップを作成すること。

●シーン6: 廃屋

種別: 探索シーン (技能: <回避>)

◆解説

廃屋には、肝試しに来た大学生や動画配信者の無惨な死体がある。

<回避> 難易度7の判定に失敗すると釘を踏み抜き、1D+5ダメージ (装甲値は有効)。

判定の成功失敗にかかわらず、肝試しに来た大学生の死体を発見する。恐怖判定 (難易度7)。この恐怖判定では侵蝕率は2点しか上昇しないものとする。恐怖判定の後、描写2のラクガキを発見する。以後、[病院]が調査可能となる。(GMは探索マップをマップ2(*)に入れ替えること)

▼描写

比較的形を保っている和風の木造住宅だ。灯りはなく、足下は大変に暗い……果たして、ここに何が待っているのだろうか。

一歩を踏み出したキミたちは、足下が釘の生えた板だらけであることに気が付く……!

▼セリフ: 時祭ケイ

「暗いわ。注意して入りましょう」

(自分が釘を踏んだ) 「っ! ……いえ、大丈夫。」

すぐ治るわ]

(PC①が釘を踏んだ)「大丈夫!? 《リザレクト》を使うこともできるわ。でも注意して。頼り過ぎると、あなたの中の邪神因子を活性化させすぎることになる」

▼描写2

闇に目が慣れてきた。荒れ果てた畳の部屋には、いくつもの白骨死体が折り重なって倒れている。その体にはいきながら食われた苦悶の後がある(ここで恐怖判定)。

▼ラクガキ

「霧の中にかいぶつがある」「霧が濃いところからやつらがくる」「たすけて」「病院から霧が出ている」

▼セリフ：時祭ケイ

「……病院、ね。そこを調べないと、この霧もこの村もどうにもならないと見たわ」「行きましょう。死者のためにできることなんて何も無いわ。生者のためにすら何もできないのだから」

◆結末

PC①が調査を決意したらシーン終了。

●シーン7：雑貨屋

種別：探索シーン(技能：〈知覚〉か〈調達〉)

◆解説

雑貨屋は荒れ果てているが、ものはある。〈知覚〉か〈調達〉難易度7の判定に成功すると、[達成値の10の位+2]個の応急手当キット(『ルール1』P180)を手にいれることができる。

達成値が15以上の場合、機械工学のマニュアルを手にいれる。これは使い捨てのアイテムで、〈知識：機械工学〉のダイスを+2個して判定できる。

判定に失敗した場合は何も得られない。次のシーンで再挑戦を行うことは可能である。

▼描写

キミたちは雑貨屋の残骸を発見した。放棄されて久しいようで、ほとんどの商品は朽ち果てているか、腐っている。だが、いくつかの箱はまだ手つかずのようだ。使えるものがあるかもしれない……。

▼セリフ：時祭ケイ

(ケイが、判定に成功した)「これは使えそうね」(ケイが判定に失敗した)「この目玉の飛び出すドクロのキーホルダーと蛍光色のペナントは何かに使えるかしら……ごめんなさい、忘れてちょうだい」

(PC①が判定に成功した)「治療キットと銃器ね。でも、一番ありがたいのはダイナマイトかもしれない」

(PC①が判定に失敗した)「そのカップラーメンは今はいらないと思うわ。賞味期限、昭和って書いてあるし」

◆結末

PCたちが雑貨屋の探索を終えたらシーン終了となる。

●シーン8：小学校の分校

種別：探索シーン(技能：不明)

◆解説1

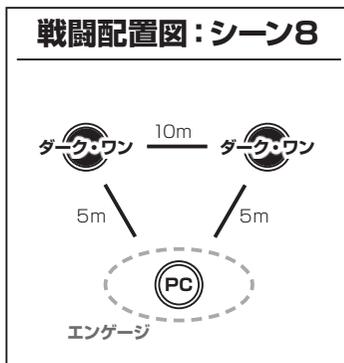
分校には子猫をかばって死んだ親猫(*)とケガをした子猫、そして猫たちをいたぶっている〈闇の棲人〉がいる。戦闘となる。戦闘配置図を参照。

なお、PCが猫を見捨てて撤退することもあるだろう。その場合、戦闘にはならないが、PCたちは猫の無惨な悲鳴を聞き、恐怖判定(難易度5)を行うことになる。その場合、ここを再び訪れても何も起きない。

死んだ親猫

猫などの動物の死に極度のストレスを感じるプレイヤーやGMもいるだろう。その場合は、死んだ親猫の描写は削除してもよい。

また、PCたちが逃げ出した場合も、猫も逃亡に成功した(そして二度と出てこない)としてもよい。あなたのホラーの中で人間同様に動物がひどい目に合うかどうかは自由だ(もちろん、動物虐待でプレイヤーを過度に不快にしろという話はない)。



▼描写

崩れかけた木造の小学校の片隅で、キミたちは子猫をかばって死んだ親猫とケガをした子猫、そして猫たちを取り巻いていたぶっている〈闇の棲人〉たちを見つけた。

キミたちは怪物たちに挑みかかってもいいし、そうしなくてもよい。

▼セリフ：時祭ケイ

「猫……助けるつもり?」

(PC①がはい、と答えた)「そう。嫌いじゃないわ」

(PC①がいいえ、と答えた)「的確な判断よ。胸を痛めるのは生還してからにしましょう」

◆解説2

戦闘が終了すると、子猫を助けることができる。しかし、子猫はすでにケガをしており、このままでは長くは持たないことがわかる。応急手当キットや何らかの【HP】を回復させるエフェクトを使えば、猫のケガを完全に治療できる。治療した場合、子猫はPCたちについてくる。

もし治療手段を持ち合わせていない場合、一旦別の場所に赴いて治療手段を探し、戻ってくることもできる(*)。

▼セリフ：時祭ケイ

「ひどいケガね……長くはもたないわ。私の装備じゃどうにもならない……」

(PC①が治療した)「優しいのね」

(PC①が一旦撤退して治療手段を探すと言い出した)「本気なの？ いえ……いいわ。どうせ、調べなくちゃならないのだから」

(猫が着いてきた)「ねこ……着いてくるわ。いいのかしら？」

◆結末

PCたちがこの場を離れたらシーン終了となる。

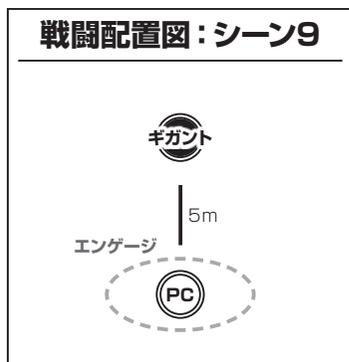
●シーン9：病院

種別：探索シーン(技能：不明)

◆解説

病院の入り口には、ズダ袋を被った巨大な〈闇の棲人〉である“ギガント”が徘徊している。

侵入してきた時には、“ギガント”はPCたちに気が付いておらず、入り口からロビーにかけてを警戒するように移動している。PCたちが“ギガント”をやり過ぎすと決めた場合、〈知覚〉または〈回避〉で難易度8の判定を行わせ、全員が成功すればやり過ぎることが出来る。ひとりでも失敗した場合、戦闘となる(戦闘配置図を参照)。



なお、やり過ぎ方法についてプレイヤーが他のアイデアを提示した場合は、なるべくGMは採用するようにするとよいだろう。ルール処理を行うことが目的ではない。冒険を行うことが目的なのだ。

▼描写

霧に包まれた廃病院のロビーを、身長2メートルはあるかという巨大な人影が歩いている。異様に隆起した筋肉、死蝋のごとき白い肌、そして頭にはズダ袋をかぶり、手には巨大なナタを持っている。まともに戦えばただではすまないが、どうやら相手はまだ気が付いていないようだ……。

▼セリフ：時祭ケイ

「面倒そうな相手ね。話を通じるとも思えない……どうするの？」

「私はあなたより融通が利くから、あなたの判断に従うわ」

(隠密行動を決意した)「いい判断ね。灯りを消して。行くわよ」

(交戦を決意した)「確かに、あなたが逃げ隠れするより、いっそ仕掛けるほうが不確定要素を減らせるわね。仕掛けるわよ」

◆結末

ギガントをかいくぐるか、戦闘で撃破すると[資料室][エレベーター][電源室]が調査可能となる。なお、この3つの部屋の行き来にはロビーを介する必要があるため、このシーンは複数発生させなくてよい。

シーン終了となる。

●シーン10：資料室

種別：探索シーン(技能：〈知覚〉〈知識：クトゥルフ〉〈情報：学問〉)

◆解説

資料室に残されたコンピュータは霧で壊れており、ファイルのほとんども湿度でダメになっているが、〈知覚〉〈知識：クトゥルフ〉〈情報：学問〉難易度7の判定に成功すると[資料ハンドアウトA] (P16) を得る。

この判定の達成値が20以上だった場合、さらに隠し書庫が見つかり、そこから朽ちかかった日誌([資料ハンドアウトB])と楽譜が見つかる。また、達成値が20未満だった場合でも、猫を連れてきていた場合、猫が書庫に気づき、前肢と可愛い鳴き声で教えてくれる。

▼描写

資料室にある膨大な書類のほとんどは、霧

戻ってくることもできる

それまでは大丈夫だろう、ということはPCたちに解説して良い。

の影響でダメになっていた。コンピュータの配線も同じだ。ハードディスクも腐食して、データを読み出すことはできないだろう。

だが、この中のどこかには、この病院の謎を解き明かすための資料があるかもしれない……。

▼セリフ：時祭ケイ

「骨の折れる作業だけど、やるしかないわね」
（資料Aを読んだ）「旧日本軍がカモフラージュ用に立てた病院だったのね。地下の研究というのが気になる」

（資料Bを読んだ）「シ號兵器……？ どうしてそれとこの楽譜が関わってくるのかしら……？」

（猫に）「あなたにもお礼をしないと……こういうとき、どうしたらいいのかしら」

▼セリフ：猫

「にゃあ」（カリカリと、隠し倉庫のある床の部分をつつかいてみせる）

◆結末

PCたちが部屋の調査を終えるとシーン終了となる。

●シーン11：エレベーター

種別：探索シーン（技能：不明）

◆解説

停止したエレベーターがある。PC①が登場している場合、地下から呼ばれているという強い認識を抱く。しかし何が呼んでいるのかはわからないし、他のキャラクターには理解できないものとする。

エレベーターの電源はダウンしており、暗いシャフトの中を降りていくことは相応の危険を伴う。PCたちには3つの選択肢がある。

①電源を探して再起動する

シーン12で自家発電施設を動かせば、エレベーターが動くようになる。

②何らかのエフェクトで移動手段を確保する

ブラックドッグの《人間発電機》（『ルール2』、P99）のようなイージーエフェクトを使う、全員が飛行できる、等、なんらかの適切な手段があればエレベーターシャフトを降りていくことができる。

③シャフトを直接降下する

霧と闇で包まれたシャフトを降りていくのは、

オーヴァードでも危険を伴う。〈回避〉難易度20の判定を行い、失敗すると落下したり壁に叩き付けられて5D+10（装甲値有効）のダメージを受ける。[飛行状態]のキャラクターは、難易度が8となる。

▼描写

古いエレベーターは半ば崩れかかっている。入り口には「地下施設は関係者以外立ち入り禁止」「危険！ 地下は崩落の危険があります!」、と書かれている。そして……その周囲にはびっしりと、お札が貼り付けられている。

そして重要なことだが、このエレベーターから霧が吹き出しているように見える。間違いない、ここが異変の中心だ。

電源は切れているようだが、さて、どうしたものか……？

▼セリフ：時祭ケイ

「地下に何かがある……そう考えるしかなさそうね」

「シャフトを強引に降りることも不可能ではないけれど、どれだけ深いかわからないわ。底に何かがあるかも、ね」

（電源を復旧させている）「エレベーター、使えそうね。どうする？ 行く？」

◆結末

PCたちがエレベーターに乗る場合はシーン13へ。そうでない場合は病院内の探索を継続する。シーン終了。

●シーン12：電源室

種別：探索シーン（技能：〈運転〉〈知識：機械工学〉〈情報：学問〉）

◆解説

電源室の自家発電は落ちているが、再起動は不可能ではない。〈運転〉〈知識：機械工学〉〈情報：学問〉で難易度7の判定に成功すると、自家発電施設を動かすことができるようになる（情報収集判定ではないことに注意）。

もちろん、GMはプレイヤーたちに他の技能やエフェクトのアイデアがあり、それが妥当だと考えるなら採用してよい。失敗しても再挑戦は可能だが、そのたびに別のシーンとなることに注意せよ。つまり、【警戒度】が上昇するのだ。

▼描写

電源室には自家発電施設があった。スイッチは無論切られているが、機械そのものは死んではいないし、燃料もあるようだ……。動

かし方さえわかれば、なんとか動かすことができそうだが……

▼セリフ：時祭ケイ

「使い方、わかる？ 私がやることもできるけど……詳しくは……ないわね……」

(PC①が成功した)「やるわね。私、あなたのことを普通だと思っていたけど、認識を改めるわ」

「行きましょう」

◆結末

判定に成功すると、地獄の底から響くような鈍い轟音とともに電源がつく。病院内を鬼火のようなかぼそい切れかかった電球の明かりが満ちる。

PCたちが電源室を立ち去った場合シーン終了となる。

●シーン13:エレベーターシャフトにて

種別：インサートシーン

◆解説

エレベーターで地下に降りる(*)と発生するインサートシーンである。

地下へと続くにつれ、現実宇宙と“彼方”の境界線は崩壊していく。描写を終えたら難易度9の[恐怖判定]を行うこと。

このシーンは、何か解決すべきイベントを起こすのではなく、無限に続くかもしれないエレベーターの中でPCたちを会話させ、関係性を深めることを想定している。その意図を伝えるとよいだろう。

GMIはここで、霧を通して見る悪夢に、PCたちの過去の設定や恐怖するものなどを反映させ、幻視を行わせても面白いだろう。互いの記憶を共有するなどして、関係性を深掘りすることもできる。あなたたちのクリエイティブを発揮するときだ！

▼描写

エレベーターに乗って何分が経つのだろう。

塗装の剥がれた壁はまるで腐って臓物を露わにした死骸のようで、錆び付いたワイヤーの立てるキィ……キィ……という耳障りな金属音は、地獄の底から響いてくる不吉な音楽のようだ。

いや……この金属音は本当にワイヤーのものなのだろうか。壁の隙間から何か覗いているような気がする……ではこの夜鷹ウィップアーウィル(*)の叫びのようなものも、あるいは夜鷹が鳴き交わしているのだろうか。だ

がこんなところに夜鷹がいるはずもない……

霧の中から、何かが見ている。あるいは、キミを待っているのだ……(ここで恐怖判定)

▼セリフ：時祭ケイ

「このエレベーターの向かう先は、あの村以上に歪んだ場所よ。何を見ても驚かないで」

(恐怖判定の後)「……少し……手を握ってもいいかしら」

「ありがとう……あなたは……怖くない……?」

「私は……怖いわ。いつも……こう」

「……私たちは邪神因子保持者オーヴァード。神話生物よ」

「いつか、必ずあの霧の向こうへ去ってしまう。どんなに守りたくても、人の世を壊してしまうの」

「あるいは……ルルイエに棲まうあれが目覚める時に、すべてが終わってしまう」

「それでも、かりそめであっても人の世界を……あなたたちの暮らしを守りたかった」

「私はUGNの外の暮らしを知らないから、あなたたちが眩しかった。あなたたちを護ることで、私にも生きている意味があるんだと思っていた」

「なのにあなたのような人を巻き込んでしまった……ごめんさい」

(PC①が彼女を慰めた)「ありがとう……あなた、優しいのね」

▼セリフ：猫

「フウウウウ」(PC①とPC②を守るかのように立ち、見えない何かに向かって威嚇のうなり声をあげている)

◆結末

会話を終えると、まるで地獄の最下層に叩き付けられるかごとく轟音が響き、エレベーターが停止する。ゆっくりと、不協和音を立てて錆び付いたドアが開き、納骨堂のような臭いがあたりに漂う。

シーン終了となる。

●シーン14:地下通路

種別：探索シーン(技能：不明)

◆解説

PCたちが地下通路を進んでいくシーン。このシーンを經由することで、[地下施設中枢]の調査が可能になる。

ショゴス(シ號兵器)の研究者の遺体を発見する。遺体を調べると、[資料ハンドアウトC]を得ることができる。

エレベーターで地下に降りる

エレベーターを用いず、直接シャフトを降下した場合も、このシーンの描写をベースにしてシャフト内で見た恐怖を演出するとよいだろう

夜鷹ウィップアーウィル

「ダンウィッチの怪」(H.P.ラヴクラフト)などに登場する実在の鳥。作中では人の死を告げる不吉な鳥、(旧支配者)出現の予兆、人の魂を喰らう怪異のごとく描写されるが、真実は定かではない。

その声は、「キョキョキョキョキョキョ」と不吉に鳴き交わすようなもので、これが複数箇の中から聞こえてくるのだ。無論このように聞こえようとする夜鷹がいようはずもない。

▼描写

地下通路は病院のそれとはまったく異なる世界だった。飾り気のないコンクリート、壁に掲げられたボロボロの日の丸。うち捨てられた物資の箱には、「昭和二十年 日本帝国陸軍」とあった。

どうやらここは、日本軍の基地施設らしい。

ほとんどの通路は崩落で使えなくなっているが、大きなメインと思われる通路だけはかろうじて通行可能だ。電気もまだ動いているらしい。橙色の灯りが、キミたちを不気味に照らし出す。

通路の片隅に、日本陸軍の軍服を着た白骨死体があった。手にはボロボロの手帳と、なぜか横笛を持っている。

▼セリフ：時祭ケイ

「旧軍の施設のような」

(遺体を見つけた)「軍人の死体……? 手に何か持っているわね。手帳……それにこれは笛かしら?」

(調査を終えた)「行きましょう。この奥に、中樞があるはずよ」

◆結末

PCたちが調査を終えるとシーン終了となる。[地下施設中樞]に向かうならシーン15へ。

●シーン15：蘇る過去

種別：インサート

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

[地下施設中樞]に向かうと発生するインサートシーン。PC①の過去が明らかになるシーンである。

シヨグスであるPC①が人間に擬態し、どのようにして現在の家庭に入り込んだのかについてはPC①の設定に直結しているため描写では詳述していない。GMが決定すること。あるいはPC①の記憶、家族と思っているものすら真実ではないのかもしれない。GMはPC①と相談して、それらをふくらませ、必要なら新しいシナリオを作ることでもできる。

▼描写

中樞へと向かう通路を歩くと、霧がどんどん濃くなっていく。

周囲には、廃棄された巨大なカプセル。人間が入るほどの……記憶が溢れ出してくる。そうだ……十数年前、確かにここでキミは産まれたのだ……違う……もっと昔から、ここに

いたのだ。

地震があったのだ。報道に残らないほどの小さな地震……だが封印された地下施設を揺るがせるには十分だった……その地震で、かつての人々が施した封印が解けたのだ……

キミはここを出た……なぜだったのだろう……わからない。

だがとにかくキミは……人間ではない。人に擬態して生きてきた“ナニモノカ”、かつての人々が“シ號兵器”と呼んだ存在だ。

そして、キミの本体ともいうべき存在は、この奥にいる……

▼セリフ：時祭ケイ

(真実を知った)「あなたは……あなたよ」

「私が……見た目通りの人間でないのと同じ。

私だって、それ以上におぞましい存在だわ」

「あなたの記憶がどれだけ曖昧でも、ホームで出逢ってからの思い出は本当よ。私はここにいる」

「行きましょう、一緒に」

◆結末

PCたちが奥へと進むとシーン終了となる。

●シーン16：最後の扉

種別：探索シーン (技能：不明)

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

[地下施設中樞]のシーン。封印された扉を開くことで、クライマックスフェイズへと移行する。

この扉の前にPC①が来ることで、「▼PC①が感じ取れること」が脳裏に流れ込んでくる。

扉を開くためにはダイナマイトを用いるか、【HP】2D点を減らして強引に開くか、GMが認める適切な手段(*)を用いる必要がある。

PCたちが横笛と楽譜を手にいれている場合、この扉の前で曲を奏でる(《芸術：音楽》で難易度5)ことで、中のシ號兵器を弱体化させることができる。もし楽譜がない場合、直感に基づいて曲を演奏してもよいが、その場合、難易度は9に上昇する。この判定は1PCごとに1度しか行えない。なお、横笛は管楽器であれば、他にPCが持ち込んだものでもよい。

▼描写

通路の奥には、巨大な扉があった。扉には五芒星が描かれ、注連縄しめなわが吊され無数のお札が貼り付けられている。この奥にいるものを封印しようとしたことは明白だ。扉には「シ號兵器」と書かれている。

GMが認める適切な手段

イーザーエフェクトや面白いエフェクトを用いたアイデア、魔術、アイテムの活用などが考えられるだろう。GMは柔軟にプレイヤーのアイデアを認めること。

この扉が開いて困ることはないものだから。

そして重要なことだが、扉は地震によってか経年によってか壊れ、その奥から霧が噴出している。間違いない。あの駅を、この村を維持しているのはこの奥にいる者だ——!

▼PC①が感じ取れること

- ・この奥に自分の本体、すなわちシ號兵器がいる
- ・自分はこの扉の隙間から外に出てきた
- ・扉を開けると同時に、戦闘になる
- ・(音楽である程度制御出来ることを知っているなら) 曲を演奏するなら今だ

▼セリフ:時祭ケイ

「準備はいい? この扉を開けたらもう戻れないわよ」

「……放置していれば、中にいるシ號兵器はもっと巨大化し、やがて扉を壊して異界ごと外に溢れ出す。今止めなくちゃ」

「あなたの力を貸して、PC①」

◆結末

PCたちが扉を開くとシーン終了となる。クライマックスフェイズへ。

クライマックスフェイズ

●シーン17:決戦

シーンプレイヤー:PC①

◆解説

シ號兵器(P13)との決戦になる。戦闘配置図を参照。戦闘開始前に恐怖判定(難易度8)を行うこと。

猫を連れてきている場合、シ號兵器が判定を行う直前に一度だけすさまじい叫び声を上

げて注意を引き、その判定のクリティカル値を10に変更する。基本的に最初の攻撃に対して行うが、GMの考えるタイミングでもよい。なお、注意を引くだけで猫が攻撃されたりはしない。

▼描写

中枢の部屋に封印されていたものは、キミたち想像していたよりもはるかにおぞましいものだった。

シ號兵器

種別:神話生物 行動値:6
 【肉体】24【感覚】20【精神】1【社会】1
 HP:70 回避値:22 装甲値:5
 攻撃 判定値 攻撃力 射程
 生体弾頭 10D+2(32) 15 100m
 轆き潰す 12D+6(36) 20 至近
 パーク:《恐怖》《巨大》《クリティカル7》
 《二回行動》
 解説:日本陸軍が南極から極秘裏に持ち帰ったショゴスを培養し、本土決戦用の陸戦兵器および超人兵器開発に用いようとしたもの。ショゴスの“シ”である。
 『CRC』掲載のものよりは弱いが、これは長く封印されており、エネルギーを与えられておらず飢えているためだ。GMはプレイヤーの人数がより多い場合、本データではなく『CRC』のショゴスを用いてもよい。攻撃の“轆き潰す”は範囲(選択)を対象とすることができる。
 突入前に笛を吹いている場合、3ラウンドの間《二回行動》は機能しなくなる。

ダーク・ワン

種別:神話生物(T) 行動値:4
 【肉体】4【感覚】5【精神】3【社会】1
 HP:20 回避値:13 装甲値:5
 攻撃 判定値 攻撃力 射程
 爪と牙 4D+4(14) 9 至近
 弓 4D+5(15) 6 10m※
 パーク:《封鎖能力》
 解説:ヨグ=ソトースの領域である次元と次元の狭間、あるいは幻夢界の昏きところや“彼方の町”に住まう群小の魍魎ども。シュベニグラスの仔らであるとも言われ、山羊の女神に付き従うとされるサテュロスや小人、レブラコーンなどの様々な怪異は、すなわちこれらの怪物であるとも言われている。グレート・オールド・ワンの屍体から産まれたと考えている者もいる。鬼や百鬼夜行など、夜の間に潜んで人を喰らう怪異の中には、ダーク・ワンが含まれているのだろう。
 彼らは、現世への出現を常に望んでおり、血肉あるものの体や魂を奪って物質世界への出現を望んでいる。
 シーン8に登場するダーク・ワンは弓を装備しており、【行動値】が10となる。

ギガント

種別:神話生物 行動値:6
 【肉体】14【感覚】4【精神】2【社会】1
 HP:42 回避値:12 装甲値:5
 攻撃 判定値 攻撃力 射程
 振り下ろす 9D+10(28) 16 至近
 なぎはらい 9D+3(21) 10 至近
 パーク:《ガード》10《狂乱》2《巨大》
 《クリティカル9》《封鎖能力》
 解説:《闇の棲人(ダーク・ワン)》の中でも巨大な個体。身長3~4メートルほどで、巨大な触手や爪などで周囲を薙ぎ払う。この個体が彼らの中でどのような意味を持つのか、たとえば用心棒のようなものなのか固有種なのか奴隷なのかはわからないが、人間にとって厄災であることは間違いない。いわゆる人食い鬼もこれであるのかもしれない。
 本シナリオに登場する個体はスダ袋を被り、手にした斧を武器に病院を徘徊している。それが何を意味するのか理解できることはないだろう。
 なぎはらいは「範囲(選択)」を対象とする。

漆黒の津波のようでも、渦をまく虚無のようでもあった。黒でも万色でもある、あるいは闇そのものでもある、しかし輝き続けるそれは、ぐるぐると部屋一杯に溢れ、無数の眼、人間そのものである眼でこちらを見ていた。

『死霊秘法』にあるという、狂人が麻薬中毒者の悪夢にしか存在しないという怪物、ニュートン物理学を超越した怪異。

怪物は、「テケリ・リ!」という叫び声とともに、解放の喜びに満たされながら襲いかかって来た! キミたちが破れば、シ號兵器は外の世界に溢れ出し、すさまじい被害をもたらすことになるだろう!

▼セリフ：時祭ケイ

「……来るわ! シ號兵器よ!」

(ダメージを受けた)「この程度で……私は、守ると決めたんだから!」

(リザレクト)で復活した)「そう……私は死

ねない……!」

(タイタスで復活した)「大切な思い出を切り捨てても、なしとげたいことがある……」

(シ號兵器を撃破した)「やれた……!」

◆結末

戦闘が終わるとシーン終了となる。



エンディングフェイズ

●シーン18：帰還

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

シ號兵器を撃破したPC①とPC②(時祭ケイ)が村から脱出するシーン。

▼描写

シ號兵器を撃破し、地下施設から脱出すると、霧は完全に晴れ、いつの間にか朝になっていた。

青い空、白い雲。すぐ側の無人駅に、朝の列車がやってくる。

何も不思議なことはない。すべては夢だったのだろうか……?

▼セリフ：時祭ケイ

「終わったわね。帰りましょう、あなたの日常へ」

◆結末

PC①が日常に戻って行くとシーン終了。

●シーン19：UGN

シーンプレイヤー：PC②

◆解説

PC②と霧谷雄吾が会話するシーン。

▼描写

深夜のファミレス。霧谷のエフェクトによ

て人払いがされたそこが、今のキミたちが密談する場所だ。

▼セリフ：霧谷雄吾

「ありがとうございます。最小限の犠牲で……という表現は好みませんが、特調と防衛隊の介入を許さず、UGN独自の解決ができたことは、最良の結果といえるでしょう」

「労働厚生省からも内々に感謝の意が伝えられています。しばらくはこれで、警察を牽制できるでしょう」

「しばらくは……ですがね」

「これは終わりのないマラソンです。私たちはその長い道を走らなければならない。それでも……お願いできますか」

(答えを聞いた)「そう言うと思っていましたよ」

◆結末

霧谷はレシートを手にとると、「ここは私が払います」と言って立ち去っていく。霧谷を見送ったらシーン終了となる。

●シーン20：日常

シーンプレイヤー：PC①

◆解説

日常に戻ったPC①を演出するシーン(*)。

PC①を演出するシーン

描写は短めになっているが、これはシーンを手早く終わらせようという意図ではなく、これまでのロールプレイやPC①の心情と設定をくみ取ってあなたたちがふくらませることを想定したものである。

当然、シチュエーションなど多少とどしどし変更するとよい。

▼描写

日曜日の雑踏。いつもの街並、いつもの人々。キミは戻って来た。だが、実感せざるを得ないことがひとつある。

キミはもう人間ではない。もしかしたらオーヴァードと呼ばれる存在ですらないのかもしれない。

れない。キミは、たったひとり、雑踏の中に立っている。

◆結末

PC①がこれからどうするのかを演出したらシーン終了となる。

アフタープレイ

小規模な改造

ダーク・ワンの出現数を2倍、ギガントの【HP】を2倍に変更し、シールド兵器の【HP】をPCひとりごとに+30するとよいだろう。もちろん好みに合わせてより増減させてもよいし、まったく別の神話生物を登場させても構わない。

調査に向かった

シーン3でPC①とPC②が会話を交わしたら、PC③～PC⑤と〈闇の棲人〉が登場することになると、本来のエモーショナルな関係性の描写を破壊せずすむだろう。

エンディングが終了したら、アフタープレイを行なうこと。レコードシートをチェックして経験点を算出せよ。

本シナリオの「シナリオの目的を達成した」は5点となる。

●シナリオの改造指針

本シナリオは小規模な改造(*)でPC3~5人用としても遊ぶことができる。付録として次ページにPC3名以上の場合のハンドアウトを添付した。

クイックスタートを使用する場合、次のサンプルキャラクターを使用すること。

PC③:不屈の執行者(『CRC』P78)

PC④:心理の狩人(『CRC』P80)

PC⑤:紅蓮の復讐者(『CRC』P82)

▼それぞれの導入

PC③はUGN支部長として、PC②と一緒に霧谷から依頼を受けるものとせよ。オープニングシーンもPC②、③が合同であるものとしてよい。

PC④、PC⑤は合同で、朝比奈恵理香(『CRC』P67)の依頼を受け、「誰もいない駅」の調査に向かった(*)ことにせよ。

誰もいない駅のはなし プレイレポート

●このシナリオについて

本シナリオは『クロウリングケイオス』ステージの基本的な構造とルールを把握することを想定している。

シナリオそのものは、「怪異によって脱出不可能な空間に閉じ込められた探索者が、その空間の謎を解き、最終的に脱出を果たす」という構造のホラー作品を基軸としたベーシックなものである。

●PC①とPC②の交流

多くのテストプレイでは、未知の宇宙的恐怖、〈旧支配者〉や〈外なる神〉の存在を知ったPC①が恐怖し、それに対してPC②がフォローを行なう、という形で自然と関係性が構築され、その関係性を探索を深めていく上で掘り下げていく、というプレイが行なわれた。

あるプレイでは、まず恐怖するPC①を叱咤していたPC②が、エレベーターのシーンで逆に恐怖判定に失敗して己の弱さをさらけ出し、お互いの過去を話し合った結果、

クライマックスへの突入前に、雑貨屋から持ち出してきた食糧で最後の食事をし、お互いの関係を深め合う、というインサートシーンをプレイヤーが提案し、GMも大いにそれを楽しんだ。

全体的に本シナリオは、PC①とPC②のエモーショナルなつながりを描写することで盛り上がる傾向にある。GMは必要と思われるインサートシーンの追加を恐れな

●PC①の親

PC①の「親」はPC①をどう認識しているのか? これについてはプレイヤーとGMの創意工夫に委ねられている。

あるセッションでは、プレイヤーのアイデアで「親」はショゴスであるPCが産み出した自分の分体である、という解釈になった。つまり、彼には家族はいなかったのである。そして真実を知った彼は「親」を作り出すことができなくなった……というビターエンドを迎えた。

別のセッションでは、病院を脱出して子供に擬態したPC①を善良な夫婦が拾い、これまで育ててきた、ということになった。もちろん、帰宅した彼を両親は暖かく迎え入れ、PC①も家族と日常を守るためにこれからも戦うことを決意した。

どちらのセッションも同様に盛り上がったことは言うまでもないだろう。

●コミックを援用する

PC②であれ時祭ケイであれ、多くのセッションでは巻頭コミックの「私たちは邪神因子保持者。神話生物よ」というセリフを引用するのが好まれた。

これは単にオマージュというだけでなく、PC①に自分が置かれている立場を理解させやすい、というメリットがあるからであろう。また、PC①がそもそもこのステージを理解していないテストプレイでは、最初のどっかかりとしても機能している。

資料ハンドアウト

これらのハンドアウトはPCの情報を示すものではなく、日記や日誌など、このシナリオ内でPCが手にいれた情報を実際にプレイヤーに手渡しして見せるためのハンドアウト(手がかり)である。

あなたはこれらのハンドアウトを、プレイ目的に限って自由に転載、複写して構わない。

資料ハンドアウトA

病院について

当病院は、日本国の民主的な未来を築くため、寄付によって旧陸軍病院跡地に建設されました。内科、外科、小児科などを備えた近代的な設備を持つこの病院の建設は、地域の発展、皆様の輝かしい未来を担うものであり、まさに昭和時代を代表するものと自負しております。

(読み取れない)

なお、地下部分には現在も旧日本陸軍の施設が存在しますが、崩落の危険、残存する火器の悪用の恐れもありますから、整備点検用エレベーターをのぞいて封印させていただいております。しかし、立ち入らない限りは絶対に安全であると、城南大学の●●先生の保障を頂いておりますから、地域住民の皆様にはご安心いただいて結構です。

当病院からうなり声する、精神疾患の原因となっているなどの噂は根も葉もないもので、断固たる法的処置を検討しております。

資料ハンドアウトB

謎の油紙

昭和十九年二月

シ號とは城南大学がミスカトニック大学と協同し南極より持ち帰った超生命体である。これを用いた超人兵器開発計画を“シ號計画”と呼称する。“シ號”の制御第一段階は成功し、“シ號”兵士生産を行なう。

昭和二十年六月

「死霊秘法」の資料を基に、シ號の音楽による制御を試みる。楽譜(同封資料イ)を参照されたし。

昭和二十年七月

失敗だった! すべては失敗だった! シ號は我々の手に負えるようなものではなかったのだ! ああ、あのテケリ・リの声が私の耳から消えることがない! なんということだ! この罪をどう贖えばいいのか!

資料ハンドアウトC

遺書

昭和二十年八月十日

皇國の命運は既に決したり。“決戦兵器シ號”の廃棄を試みんとすも、すべての試みは頓挫す。シ號はすでに「死霊秘法」を理解し、ヨグモトースとの接続を試みたるものなり。このままでは皇國は異界へと沈むこと必定。

もはやこの施設への進入路を封鎖するより他ナシと判断する。“シ號”は休眠状態とならん。上部病院施設を爆破することも検討したるも、“シ號”の暴走を懸念し断念す。願わくば将来の民が、“シ號”を封じる術を見つけることを祈る。

康子、勝、お母さんを大切に。

——(以降は血で読み取れない)

シナリオハンドアウト

各PCには以下の設定がつく。セッション開始時にプレイヤーとよく相談すること。

PC③: UGNの支部長である

PC④: 朝比奈恵理香の友人である

PC⑤: フリーのオーヴァードである

PC③用ハンドアウト

きりたに・ゆうこ
ロイス: 霧谷雄吾 推奨感情 P: 尊敬/N: 食傷

サンプルキャラクター: 不屈の執行者 カヴァー/ワークス: 指定なし/指定なし

キミはUGNの支部長として、PC②とともに崩壊していく世界を必死に支えている。どこの支部かは自由にしてよい。敗北の日は近いが、少なくとも今日ではない。そして今日も、日本支部長霧谷雄吾から、“誰もいない駅”の調査指令が下された――。

PC④用ハンドアウト

あさひな・えりか
ロイス: 朝比奈恵理香 推奨感情 P: 友情/N: 不安

サンプルキャラクター: 真理の狩人 カヴァー/ワークス: 指定なし/指定なし

キミはジャーナリスト、朝比奈恵理香の友人だ。たとえすべてを公表できなくても、この世界の真実を知りたい。その思いが、キミと彼女を結びつけている。そんなある日、彼女から依頼があった。ネットロア“誰もいない駅”の調査だ。何人ものジャーナリストが戻らない秘境に、キミは挑戦する。

PC⑤用ハンドアウト

あさひな・えりか
ロイス: 朝比奈恵理香 推奨感情 P: 有為/N: 無関心

サンプルキャラクター: 紅蓮の復讐者 カヴァー/ワークス: 指定なし/指定なし

キミは邪神と戦うために常に金を欲しているフリーのオーヴァードだ。人間として生きるためには仕事をしなければならぬ。今日の依頼は“誰もいない駅”の調査。PC④とともに、キミは正体不明の無人駅に向かうことになった。これも金のためであり――そして殺すべき神話生物には事欠くまい。