

# スケープゴート

シナリオ作成者：tes (Twitter : @tes200519)

## トレイラー

時は19世紀末。ヴィクトリア朝イギリスの片田舎の村、ブッシュヴァレー。のどかなこの村で、一人の青年が不可解な失踪を遂げた。青年の名はヘンリー・メイソン。病気療養のため村に滞在するとある貴族の子供の、家庭教師を務める人物である。彼は書置きひとつ残さず、ある朝忽然と、館からその姿を消したのだった。捜索は行われたが、なんの成果もあげられないまま打ち切れ、彼の行方はいまだに謎のままだ。そしてまた、新しい家庭教師がブッシュヴァレーを訪れる。出迎えたのは、木々に彫られた不気味な“顔”、夢の霧の中を蠢く怪物……そして、秘密を抱えた人々だった。

——はたして、生贄に選ばれるのは誰なのか？

## シナリオスペック

使用ルールブック：『インセイン』のみ（『デッドループ』も使用可能）  
タイプ：特殊型（協力型寄り）  
セッティング：『暗黒のヴィクトリア』  
プレイヤー人数：4人  
リミット：3サイクル

## ハンドアウト

### PC1

#### 【使命】

あなたはPC2の家庭教師に任命されて、ウェッジウッド荘を訪れた。

あなたの【使命】は「生徒であるPC2とよい関係を築くこと」である。

(推奨：家庭教師 情動分野と知識分野から好きなものを1つずつ)

### PC3

#### 【使命】

あなたはPC2の兄もしくは姉である。村で療養中のPC2を訪ねてきたのだ。

PC2に会うのは久しぶりだ。具合はよくなっているだろうか？

あなたの【使命】は「ウェッジウッド荘がPC2にとってふさわしい場所かどうか見極めること」である。

(推奨：特になし)

### PC2

#### 【使命】

あなたは身体が弱い子供で、療養のためにウェッジウッド荘に滞在している。

あなたの【使命】は「健康を取り戻すこと」である。

(推奨：子供 情動分野と知覚分野から好きなものを1つずつ)

### PC4

#### 【使命】

あなたはウェッジウッド荘に勤める使用人だ。

あなたの【使命】は「館の滞在者たちをもてなすこと」である。

(推奨：使用人 《我慢》《効率》)

## プレイヤーセクション

プレイヤーセクションには、セッションの参加者全員のための情報が記載されています。GMは、ハンドアウトの配布・逢魔人の作成の際に以下の情報をプレイヤーに伝えてください。

### シナリオの舞台・登場NPC

このシナリオには『暗黒のヴィクトリア』セッティングを用います。19世紀末のイギリスの片田舎、山間に位置する村「ブッシュヴァレー」と、その村を見下ろす丘の上の屋敷「ウェッジウッド荘」が主な舞台となります。

ブッシュヴァレーは牧歌的で風光明媚な村ですが、かつては神をも恐れぬカルト教団「森の仔ら」の根城となっていた場所です。彼らの痕跡は今でも、不気味な“顔”の彫られた木々「ウィアウッド」に見ることができます。とはいえ、そのことは百年も昔のことで、今やいたずら者の子供を戒めるためのおとぎ話でしかありません。

PC1はPC2の家庭教師としてこの村に招かれました。PC2にはもともと、ヘンリー・メイソンという家庭教師がいたのですが、彼が謎の失踪を遂げたため、その後任としてPC1が選ばれたのです。

PC2は病気療養のためにブッシュヴァレーに滞在しており、ウェッジウッド荘という古く大きな屋敷で、執事のロイド・ハモンドやPC4を含む数名の使用人たちと暮らしています。

PC3はPC2の兄もしくは姉です。久しぶりにPC2に会うために村を訪れます。

PC4の役職はある程度自由で、ロイドに成り代わってPC2つきの執事であることにしても構いません。その場合、登場するNPCは家政婦頭のマーサ・ハモンドになります（ただし、このシナリオ中ではすべて「ロイド」もしくは「ロイド・ハモンド」と記述されているので、適宜読み替えてください）。

PC4の役職次第では二人とも登場させた方が自然かもしれませんが、その場合は使用人夫妻とし、マーサをエキストラとして扱います。

#### ロイド・ハモンド

初老に差し掛かった実直な執事です。屋敷全般の仕事を取り仕切っています。

#### マーサ・ハモンド

中年の家政婦頭です。PC2のお世話係でもあります。

#### ヘンリー・メイソン

25歳。PC2の家庭教師を務めていた理知的で生真面目な青年で、頭の回転も速い男でした。彼はある日突然、書置きのひとつもなく、荷物も持たないままウェッジウッド荘から姿を消してしまいました。捜索も行われましたが成果はなく、彼のその後の足取りはつかめていません。

#### PC2とPC3の父親（PC1の依頼人）

PC2とPC3の家柄については、ある程度裕福な貴族であるという程度しか設定してありません。プレイヤーの意見をくみ取って詳細を決定します。

PC2とPC3の父親がPC1にとっての依頼人となります。父親の名前はアランといい、子供たちのことを深く愛してはいますが、自らは都会（ロンドン）から離れることができない事情があります。

母親については特に設定してありません。必要ならばプレイヤーと話し合って詳細を決めてください。

### 既知情報（特殊ルール）

キャラクターの中には、シナリオ開始時点で、自分のもの以外のハンドアウトの【秘密】をあらかじめ知っている人物がいます。これを「既知情報」と呼び、「既知情報：『ハンドアウト名』」の形で【秘密】に示されています。

既知情報を持つキャラクターは、そのハンドアウトの【秘密】を獲得していますが、これは本人の【心の闇】として扱います（つまり、他のキャラクターに【秘密】を受け渡すことができません）。調査判定などに成功して、あらかじめその【秘密】を獲得した場合は、ほかの【情報】と同じく受け渡し可能となります。また、ショックの条件にあてはまる場合は通常通りにショックを受けます。

### シーン表

このシナリオでは、以下の「スケープゴートシーン表」を用います。

スケープゴート シーン表	
2	鉄臭いにおいが鼻を突き、息が詰まる。これは血のにおいか……？
3	白昼夢にとらわれる。今見ているのは追憶の残滓か、それともただの幻か？
4	高い場所から見下ろすと、村の景色が一望できる。こんなに美しい場所なのに……。
5	光のささない暗闇。自分の心臓の音がやけに大きく聞こえる。
6	つかの間の休息。穏やかな時間。だが、こうしている間にも……。
7	厳かな森の中。巨木が濃い影を落とし、古の時代に迷い込んでしまったかのような錯覚を覚える。
8	ここなら誰にも邪魔されない。考え事にはうってつけの場所だ。
9	にわか雨が降り出す。鈍色の雲は分厚く立ち込め、しばらく止みそうにない。
10	村の往来。まばらに行き交う人々はみな、土と汗のにおいを纏っている。
11	ウィアウッドに彫られた“顔”と目が合う。見つめ返すと、惹きこまれる……。
12	霧があたりを包み込み、なにも見えない。そこにいるのは誰だ？

---

---

## ゲームマスター・セクション

---

---

ゲームマスター・セクションはGMだけが読んでください。

### シナリオの背景・あらすじ

ウェッジウッド荘にやってきてから、PC2は不思議な夢を見るようになります。暗闇の中を蠢く真っ黒な霧の怪物「夜森の山羊」の夢です。夜森の山羊は夢を通してPC2に自分の思念を“声”として発しています。それは「生贄を捧げよ」という命令です。生贄を捧げることで、PC2の身体には力が湧きあがります。生贄と引き換えに、夜森の山羊が願いを叶えてくれるのです。

失踪したヘンリー・メイソンとPC2の関係は、(少なくとも彼の失踪の直前では)上手くいっておらず、PC2は夜森の山羊に命じられるがままに、ヘンリーを生贄に捧げてしまいました。これがヘンリーの失踪の理由です。

ヘンリーはある朝突然、書置きのひとつもなく、荷物も残したままで姿を消しました。夜森の山羊への生贄にされた人間は、夢の中で怪物に操られて、湖にその身を投げ入れることとなります。おそらくヘンリーもそうなったのでしょうか、実のところ、彼がそのまま死亡したのか、あるいは誰かに救出されたのかはわかりません(その後、PC2の体調が回復していたという状況証拠はあります)。

そして、この事件を影から手引きしていたのがPC4と、PC4の所属するカルト教団「森の仔ら」です。森の仔らは、表向きは「おとぎ話に出てくる邪教」と考えられていますが、実際には今でもブッシュヴァレーの地で、密かに力を蓄えています。そして、夜森の山羊こそが彼らの信仰する異形の神なのです。

森の仔らは、PC2に夜森の山羊の“声”を聞くことができる資質があると考えており、村の外に連れ出されないように手元に置いておくつもりです。

PC4は、森の仔らの思惑通りに、PC2がヘンリーのことを信用しないようにと密かに仕向けていました。ただし、PC4はセッション開始時点では『エニグマ』の【秘密】を知らないため、ヘンリー失踪の本当の原因を確信するには至っていません。

夜森の山羊の【本当の使命】は「依り代を手に入れること」です。依り代とは、PC2のような霊的感受性に優れた者のことで、夜森の山羊の“声”を聞くことができる人物です。『エニグマ』によって生贄を捧げれば、依り代の願いの成就には近づきますが、同時に【正気度】も失います。こうして失った【正気度】は回復することができません。依り代はいつか精神が摩耗しきって、夜森の山羊の操り人形と化す運命にあるのです。

このような状況のなかで、ヘンリー失踪の真相を突き止める【本当の使命】を持つPC1が家庭教師としてウェッジウッド荘に赴任してきます。PC1に一目惚れしてしまっているPC3は、PC1のよきパートナーとなることでしょう。

クライマックスフェイズは、ブッシュヴァレーの村からの脱出劇となります。協力型寄りのシナリオなので、PC全員が一丸となって村から脱出する道を選ぶかもしれませんし、PC4や、もしかしたらPC2は、村に留まる道を選ぶことになるかもしれません。

### PC4について

PC4のハンドアウトの【秘密】は、シナリオに仕掛けられた誤誘導です。PC4の【本当の使命】はあくまでも「セッション終了時にPC2があなたへ(PC4)のプラスの【感情】を獲得していること」であり、森の仔らの思惑が成就されるかは関係あ

りません。PC4は森の仔らを裏切って他のPCの味方としても構わないのです。

### 狂気カード

このシナリオでは『インセイン』収録の通常の【狂気】カードと『暗黒のヴィクトリア』の【狂気】カードの中からランダムに16枚を選び、狂気の山札とします。

### ハンドアウトの公開

このシナリオには、PCの分を含めて合計10枚のハンドアウトが登場します。セッションの開始時点では一部のハンドアウトしか公開されませんが、シナリオの進行に伴って調査可能なハンドアウトが公開されていきます。各ハンドアウトの公開タイミングは以下の通りです。

『PC1~4』(4枚)……導入フェイズ  
『ロイド・ハモンド』……導入フェイズ  
『ヘンリー・メイソン』……導入フェイズ  
『森の仔ら』……導入フェイズ  
『夜森の山羊』……誰かが『森の仔ら』の【秘密】を獲得したとき  
『依り代』……誰かが『夜森の山羊』の【秘密】を獲得したとき  
『エニグマ』……誰かが『PC2』の【秘密】を獲得したとき

### 導入フェイズ

導入シーンは、PC1とPC3を乗せた馬車がウェッジウッド荘に到着し、PC2とPC4、NPCの使用人が出迎えるという導入シーンになります。

### シーン1……到着

PC1とPC3がウェッジウッド荘に到着するシーンです。最寄りの駅から馬車に乗りこみ、ブッシュヴァレーにたどり着きます。かなり時間がかかり、揺れもあってお尻が痛くなってきます。

窓の外には農耕地や牧草地が連なり、空気の匂いも都会とは違います。家々はまばらに見えるくらいで、人口も多くはありません。

馬車はさらに山間へと進みます。年経た樫の樹が力強くそり立ち、その曲がりくねった枝が道に影を落とします。この森を抜ければブッシュヴァレーの村です。

馬車の窓の外を眺めたPCは、森の木々に不思議なものを発見します。樹の表面に、人の顔らしき不気味な彫刻が施されているのです。それも一つや二つではなく、注意深く見なくても、自然と目に入るほどの数があります。そして、その彫り込みがされているのは、いずれも古い木々ばかりのようです。

御者は「俺らはウィアウッドって呼んでまっさあ。なんでも昔々の狂信者どもが掘り込んだものだそうでね。ガキの頃はよく言われたもんですよ。悪いことすると“森の仔ら”が来るぞってね。ま、おとぎ話ですけれどね」と語ります。PC1とPC3はプラス2の修正をつけて《情景》で恐怖判定を行います。

馬車はブッシュヴァレーの村を横切り、ウェッジウッド荘に続く坂道を登っていきます。左手には大きな湖が見えます。この湖は、ブッシュヴァレーの農耕地の水源として重用されています。黒い水面は陽光を反射し、なにかの神秘を隠しているかのようにきらめいています。

ウェッジウッド荘は村の中心から少し離れた林の中に建つ屋敷です。木々に囲まれ、夏場だというのにどこかひんやりとした空気が漂っています。厳かに建つ古風な館の姿は、巨大な動物が我が物顔で鎮座しているかのような印象を見る者に与えます。子供一人のために用意したにしては、やや大げさとも思えるかもしれません。ウェッジウッド荘は、当地に古くからある館を改修した建物なのです。

到着すると、執事であるロイド・ハモンドが出迎えます。ロイドは二人の長旅をねぎらい、屋敷へ通します。

## シーン 2……対面

ホールで PC2 と PC4 が待ち受けており、PC1・PC3 と対面します。

お互いに自己紹介を済ませたら、ロイドが PC1 と PC3 をそれぞれの部屋に案内します。

ヘンリーについてロイドに尋ねると「立派な方だと思っていたのにあのようなことになってしまって残念です。なんの手がかりもなく、今となってはどこかで無事にやっていることを祈るばかりです」と、微妙にはぐらかされます。

導入フェイズが終わったら、PC 全員のハンドアウトと『ロイド・ハモンド』『ヘンリー・メイソン』『森の仔ら』のハンドアウトを公開し、メインフェイズに移ります。

## メインフェイズ

メインフェイズで発生するマスターシーンは以下のものがあります。

それぞれのシーンに設定されている発生条件が満たされたら、マスターシーンを挿入してください。同じマスターシーンは一度ずつしか発生しません。

また、シーン 1 とシーン 2 は同じタイミングで発生条件が満たされることがありますが、その場合はシーン 1→シーン 2 の順にマスターシーンを挿入してください。

## シーン 1……死の足音

各サイクルの終了時に、PC2 が誰にもマイナスの【感情】を獲得していなかったら発生するマスターシーンです。このシーンには PC2 が登場します。他の PC の登場は任意です。

夜明け前に目を醒ました PC2 は、金縛りにでもあったかのように身体が動かなくなっていることに気がつきます。もがいているうちに息がつまり、PC2 の意識は再び途切れてしまいます。

PC2 は真っ暗闇の中で意識を取り戻します。自分を自分で見ているような奇妙な感覚があり、ここが夢の中であることを悟ります。注意して見ると、自分を取り巻いているのは単なる暗闇ではなく、真っ黒な霧であることがわかります。霧はともすれば触れられそうなほどに濃く、渦を巻いてどこかに向かって流れていくようです。

PC2 はその流れに抗うことができません。流されるままに霧の中を漂っていくと、その向こうに真っ赤な灯火がふたつ光っているのが見えます。その炎を見つめていると、PC2 の胸には「自分は招かれている」という確信のような思いが去来します。

そして、PC2 は唐突に気づきます。その灯火は、何者かの……大いなる存在の瞳であることに。

PC2 はそこで本当に目が醒めます。自分のベッドの上で、身体が熱を持ったようにだるく、動かすことができません。PC2 は 1 点のダメージを受けます。

登場を希望する他の PC とロイドがベッドの傍らにいて、PC2 を見守っています。

PC2 と、シーンに登場した PC は《死》で恐怖判定を行います。

次のサイクルが始まるまでには PC2 の容体は安定し、通常の行動に支障はなくなります。

第 2 サイクルの終了時にこのシーンが発生していたならば、続けてシーン 2 を挿入します。

## シーン 2……闇からの祝福

第 2 サイクルの終了時に、PC2 が誰にもマイナスの【感情】を獲得していなかったら発生するマスターシーンです。

このシーンには PC2 と、PC2 がプラスの【感情】も持っている PC 一人が登場します。PC2 がプラスの【感情】を持っている PC が複数いる場合は、PC1>PC4>PC3 の優先順に一人を選んで登場させます。また、PC2 がどの PC にもプラスの【感情】を持っていない場合は、PC1 を登場させます。

このシナリオでは、どの PC の【秘密】も、PC2 を守ってくれるものではありません。もう一人の登場 PC の【秘密】を知ってしまった PC2 は、その PC のことを信頼すべきか迷いが生じてしまいます。もしこのシーンが発生した時点で、PC2 がもう一人の登場 PC の【秘密】を獲得してない場合、PC2 はひょんなことからその PC の【秘密】を知ってしまいます（この【情報】の獲得では、「情報共有」は発生しません）。

PC2 は情動分野のランダムな特技で恐怖判定を行います。この恐怖判定に失敗したら、PC2 はもう 1 人の PC へのマイナスの【感情】を獲得します。すでにプラスの【感情】を持っているならばその反対のマイナスの【感情】、なんの【感情】も持っていないならばランダムで決定します。

この【感情】獲得によってシーン 3 の発生条件を満たした場合、続けてシーン 3 を挿入します。

## シーン 3……予兆

第 1・2 サイクルの終了時に PC2 が誰かへのマイナスの【感情】を持っていた場合、もしくは第 3 サイクル中に PC2 が誰かへのマイナスの【感情】を獲得したら発生するマスターシーンです。

このシーンには PC2 がマイナスの【感情】を持っているキャラクターが登場します。複数いる場合はランダムに 1 人を選んでください。

登場キャラクターは、自分が夜の森の中にいることに気づきます。自分が夢の中にいるのだということは直感的にわかります。月は出ておらず、星々がいつもより明るく輝いて見えます。そして、自分を取り巻く木々にウィアウッドの“顔”が掘り込まれていることにも気がつきます。

ウィアウッドは同心円状に並んでいて、円状列石（ストーン・ヘンジ）の樹木版、いわば円状列樹になっていて、近づくとも一番外周のウィアウッドの“目”に赤く光が灯ります。

円状列樹の中心を見やると、そこになにかが居ることに気がつき、間近で巨大な獣が身じろぎしたかのような本能的な危機感に身の毛がよだちます。円状列樹の中心で、黒い霧が渦巻き、形を成していきます。霧のかたまりは見る間に膨れ上がり、赤く、暗闇を焦がす炎のような双眸と目があります。

「見つかってしまった」という印象が背筋を振るわせ、畏怖と恐怖がないまぜになった感情が噴き出して胸が詰まり、叫びます。

登場したキャラクターは「ムーン・ラ！」と叫びながら目が醒めます。この言葉の意味は自分でもわかりません。登場したキャラクターは《夢》で恐怖判定を行います。

## シーン4……生贄

PC2が『エニグマ』を使用したら発生するマスターシーンです。『エニグマ』の使用の際に生贄に選ばれたキャラクターが登場します。

登場キャラクターは円状列樹の外側に佇んでいて、以前に見た夢の続きだと理解します。

円状列樹の中心部で、真っ黒な霧がかたまりとなって渦巻き、爆発的に膨張していきます。その“頭部”に当たる部分からは捻じれた木の枝のような角が生え、真っ赤な瞳が登場キャラクターを見つめます。その瞳に歓喜が満ちているのを認めて、抗いがたい恐怖を感じます。霧が取り囲むようにうねり、襲い掛かってきます。

「夜森の山羊」との戦闘シーンを行います。夢の中ですが、戦闘乱入（および特殊な戦闘乱入）は通常通り行えます。戦闘の開始時に、戦闘に参加するPC全員に《暗黒》で恐怖判定を行わせます。

PCの誰かが勝利したならば、戦闘に参加したキャラクターは目が醒めます。もし戦闘でダメージを受けていたら、夢の中で受けたのと同じ傷ができています。《痛み》で恐怖判定を行います。勝者は通常の戦闘シーンで勝利した場合と同じように戦果を選ぶことができます。このとき、『夜森の山羊』のハンドアウトが公開されていなければ、即座に公開します。戦果としてこの【秘密】を獲得することもできます。

夜森の山羊が勝利したか、勝者なしの場合は、続けてシーン5を挿入します。

## シーン5……水底に沈む

シーン4に続いて、このシーンには生贄に選ばれたキャラクターが登場します。

登場キャラクターは冷たい水の中にいて、自分が死にかけていることを悟ります。身体は冷え切ってまったく動かすことができません、ゆっくりと沈んでいきます。息も長くは続かないでしょう。《深海》で恐怖判定を行います。

登場キャラクターに【感情】を持っているか、登場キャラクターの【居所】を持っているPCは、望むなら救助のためにこのシーンに登場することができます。もし誰にも救助してもらえなければ、登場キャラクターはその場で「死亡」します。その場合、「遺言」を行うことができます。死体は発見されません。

誰かが救助することを望んだなら、登場キャラクターは湖のほとりですぐ濡れになって目を醒まします。傍らには救助したPCが同じような有様で荒い息をついています。時刻は、まだ夜明け前です。

登場キャラクターは、夜明け前に屋敷を抜けだし、夢遊病者のように歩いて湖に身を投げたのです。屋敷を出て行く登場キャラクターを見つけて跡をつけたPCが救助した、ということになります。

このシーンに登場したすべてのPCは《埋葬》で恐怖判定を行います。

## シーン6……憎悪に燃える瞳が語る

第3サイクルのPC2のシーンが終わったとき、『エニグマ』が使用されていなかったら発生するマスターシーンです。

PC2の夢の中のシーンで、PC2だけが登場します。様子はシーン1とほぼ同様ですが、PC2は夢の怪物の“声”、つまり強制力が以前よりも強まり、抗いがたいものになっていることに気がきます。怪物と目が合い、戦慄が奔ります。

憎悪に燃える瞳が語る……お前は私のものだ。

PC2は《脅す》で恐怖判定を行います。

## クライマックスフェイズ

第3サイクルが終了すると、クライマックスフェイズになります。

クライマックスフェイズは、ブッシュヴァレーの村からの脱出劇です。村からの脱出を目指すPC（脱出側陣営）と、それを阻止しようとするPCおよび森の仔ら（阻止側陣営）との対決になります。

情報を整理し、PCたちにどうするか決定させてください。『依り代』の【秘密】を見ることができていれば、かなり明確に村からの脱出が示唆されますが、『ヘンリー・メイソン』の【秘密】からも「村から離れるべきだ」という考えには至るはずですが、もし誰もブッシュヴァレーから出ることを選択しなかったら、セッションを終了し、「バッドエンド表」を使用してください。

ブッシュヴァレーからの脱出を選ぶPCがいたら、それを阻止するために、村に潜んだカルト教団、森の仔らが動き出します。どのPCが脱出側陣営で、どのPCが阻止側陣営なのかはこの時点で整理してください。

脱出側陣営のPCたちは、森の仔らに気取られぬようにひそやかに館を出立します。

村を出るため森の道を通っていくと、行く手にあるウィアウッドの“目”が次々と赤く光ります。魔術によって、ウィアウッドを通して見張られているのです。

クライマックスフェイズでは、脱出側の陣営と阻止側の陣営のPCに分かれて、まずいくつかの判定を行います。

### 脱出側陣営のPCが行う判定

〔1〕「ひそやかな出立」

指定特技：知覚分野の任意の特技、もしくは《乗り物》  
森の仔らに気取られないよう、密かに屋敷から出立する。全員が判定を行い、失敗した人数分だけ戦闘に現れるモブが増える。（※）

〔2〕「見張りの停止」

指定特技：《魔術》  
見張りの魔術を解除する。  
判定を行い失敗したら、そのPCの【正気度】が1点減少する。この判定は、戦闘が始まってからも、支援行動として行うことができます。

### 阻止側陣営のPCが行う判定

〔1〕「追跡」

指定特技：《追跡》  
森の仔らを指揮して、村から逃げる者を追いたてる。全員が判定を行い、成功した人数分だけ戦闘に現れるモブが増える。（※）

※……戦闘に参加するエネミーは、森の仔らの支配者（「狂信者」）と、3体+判定によって増加したモブ（「信奉者」）です。モブは最大で5体まで出現します。

やがて頭中で顔を隠して農具や棍棒などで武装した一団がPCの前に現れ、襲いかかってきます。狂信者たちは「ムーン・ラ!」「シオラ!」と叫びあいます。この叫びは、彼らの神への祈りの言葉なのです。

脱出側陣営のPCと、「森の仔ら」と阻止側陣営のPCとの戦闘を行います。

### 勝利条件

各陣営の戦闘での勝利条件は以下の通りです。

#### 脱出側陣営のPC

- ・森の仔らの支配者（「狂信者」）と阻止側陣営のPCを戦闘不能にする。（モブは考慮しない）
  - ・戦闘不能者をのぞく脱出側陣営のPC全員が「自発的な脱落（逃走判定）」に成功する。
- どちらかの条件が達成されれば脱出側陣営の勝利です。

#### 阻止側陣営のPC

脱出側陣営のPCを全員戦闘不能にしたら、阻止側陣営の勝利です。

## シナリオの結末

クライマックスフェイズの戦闘の結果を反映して、各PCのエピローグを描写してください。

PC2が脱出側陣営にいて、無事に戦闘に勝利したならば、村から遠ざかるごとに“声”の力が弱まるのがわかります。やがて『エニグマ』は完全に消滅してしまいます。

## エネミーデータ

<b>夜森の山羊</b>	<b>脅威度：6 属性：怪異 生命力：26</b>
<b>好奇心：怪異 特技：《拷問》《怒り》《物陰》《靈魂》《夢》</b>	
<b>アビリティ：</b> 【基本攻撃】 攻撃 《怒り》 【大暴れ】 攻撃 《夢》 【危険感知】 サポート 《物陰》 【押しつぶし】 装備 このキャラクターとバッティングが発生したキャラクターは、さらに追加で1点のダメージを受ける。	
<b>解説：</b> 夢の世界に巣食う、闇色の霧のかたまりのような姿の異形の神です。その“頭部”にはねじれた角が生え、瞳には燃えたつような赤い光が宿っています。	

モブ管理シート		集団名：森の仔ら			
支配者の名前	脅威度	属性	好奇心と特技	アビリティほか	
狂信者 生命力：12	3	生物	暴力 《脅す》 《殴打》 《追跡》 《魔術》	【基本攻撃】 攻撃 《追跡》 【大暴れ】 攻撃 《殴打》 【連撃】 サポート 《脅す》	
優先順	モブの名前	脅威度	属性	好奇心と特技	アビリティほか
1	信奉者 A	1	生物	情動 《怒り》 《メディア》 《民俗学》	【基本攻撃】 攻撃 《怒り》 【報復】 サポート 《民俗学》
2	信奉者 B				
3	信奉者 C				
4					
5					

## ハンドアウト (1/3)

<p><b>PC1</b></p> <p><b>【使命】</b> あなたはPC2の家庭教師に任命されて、ウェッジウッド荘を訪れた。 あなたの【使命】は「生徒であるPC2とよい関係を築くこと」である。</p> <p>(推奨：家庭教師 情動分野と知識分野から好きなものを1つずつ)</p>	<p><b>【秘密】</b> PC2の前家庭教師ヘンリー・メイソンはあなたの親友であった。 あなたの【本当の使命】は「ヘンリー失踪の真相を突き止めること」である。 ショック：なし</p>
<p><b>PC2</b></p> <p><b>【使命】</b> あなたは身体が弱い子供で、療養のためにウェッジウッド荘に滞在している。 あなたの【使命】は「健康を取り戻すこと」である。</p> <p>(推奨：子供 情動分野と知覚分野から好きなものを1つずつ)</p>	<p><b>【秘密】</b> ウェッジウッド荘に来てから、あなたは暗闇の中を蠢く異形の怪物の夢を見るようになった。 あなたはその怪物の“声”（具体的な言葉ではなく精神的な共感などの類のものだ）に従っている。 そうすると、あなたの身体にはかつて感じたことのなかったような力が湧きあがってくるのである。 所持プライズ：『エニグマ』 既知情報：『ヘンリー・メイソン』 ショック：全員</p>
<p><b>PC3</b></p> <p><b>【使命】</b> あなたはPC2の兄もしくは姉である。村で療養中のPC2を訪ねてきたのだ。 PC2に会うのは久しぶりだ。具合はよくなっているだろうか？ あなたの【使命】は「ウェッジウッド荘がPC2にとってふさわしい場所かどうか見極めること」である。</p> <p>(推奨：特になし)</p>	<p><b>【秘密】</b> 実はあなたはPC1に一目惚れしてしまった。 あなたの【本当の使命】は「セッション終了時に、PC1があなたへの「愛情」の【感情】を持っていること」である。 ショック：PC1以外で、PC3に「愛情」の【感情】を持つキャラクター</p>
<p><b>PC4</b></p> <p><b>【使命】</b> あなたはウェッジウッド荘に勤める使用人だ。 あなたの【使命】は「館の滞在者たちをもてなすこと」である。</p> <p>(推奨：使用人 《我慢》《効率》)</p>	<p><b>【秘密】</b> あなたは異形の神を信奉するカルト教団、森の仔らの一員だ。森の仔らは、PC2に彼らの神の声を聞く者としての資質を見出しており、来たるべき時まで手なずけておくつもりなのだ。あなたはPC2がヘンリーを信頼しないよう密かに仕向けていた。 あなたの【本当の使命】は「セッション終了時に、PC2があなたへのプラスの【感情】を持っていること」である。 既知情報：『ヘンリー・メイソン』『森の仔ら』 ショック：PC2と、PC2にプラスの【感情】を持つキャラクター</p>

**ロイド・ハモンド**

**【使命】**

あなたはウェッジウッド荘に勤める使用人だ。  
あなたの【使命】は「ウェッジウッド荘の滞在者たちをもてなすこと」である。

**【秘密】**

拡散情報。あなたは事件はもうこりごりだと思っている哀れな犠牲者だ。  
新たな滞在者を迎え、なにも起こらなければいいかと懸念している。  
ショック：なし

**ヘンリー・メイソン**

**【使命】**

25歳。理知的で生真面目な青年である。  
あなたはPC2の前家庭教師だ。あなたはウェッジウッド荘から姿を消した。  
失踪時の状況は、荷物も残したままで書置きのひとつもなく、ある朝突然いなくなっているという不可解なものであった。

**【秘密】**

拡散情報。失踪直前のあなたは様子がおかしく、PC2との関係も上手くいっていなかった。  
おとぎ話を真実と思い込んだようなことを言い、「ブッシュヴァレーには悪いものが憑りついている」と主張し、一刻も早くこの地を離れなければ危険だという妄想に駆られていたのだ。  
あなたはPC2をどこか遠くへ連れ出そうとしていたが、拒絶された。  
ショック：PC2とPC4以外で、知識分野の特技に【恐怖心】を持つキャラクター

**森の仔ら**

**【概要】**

森の仔らは、ブッシュヴァレー周辺でかつて一大勢力を築いたカルト教団だ。  
今なお森に残る人面の彫られた樹木（ウィアウッド）などは彼らの手によるものである。  
生贄に黒ミサなど、ありとあらゆる背徳的な宗教儀式を行っていたらしい。  
……とはいえ、いまやおとぎ話の類である。彼らがいたのは百年も昔のことだ。

**【秘密】**

拡散情報。彼らが崇めているのは夜森の山羊と呼ばれる異形の神である。  
その姿は触手のようにうねる、ともすれば実体を持つかのような真っ黒の霧のかたまりであり、“頭部”にはねじあわさった樹木めいた硬質の角と、闇を焦がす炎のような真紅の双眸を持つという。  
ショック：怪異分野の特技に恐怖心を持つキャラクター

**夜森の山羊**

**【概要】**

夜森の山羊は森の仔らに崇められている異形の神である。

**【秘密】**

拡散情報。夜森の山羊は現在肉体を失っており、夢の中や分別のない子供じみた妄想、薬物による幻覚のただ中を渡り歩いている。  
稀にその“声”を聞ける者がおり、そのような者には代償と引き換えに願いを叶えてやることもある。  
夜森の山羊の【本当の使命】は「依り代を手に入れること」である。  
ショック：全員。《靈魂》で恐怖判定を行うこと。

**依り代**

**【概要】**

依り代とは夜森の山羊の“声”を聞くことができる者のことである。  
霊的感受性が極めて優れた人物であると言い換えることもできるだろう。

**【秘密】**

『エニグマ』の使用で減少した【正気度】は回復できない。代わりに夜森の山羊の支配力が滑り込むのだ。  
依り代はいずれ、一切の正気を失って夜森の山羊の意志と力を行使する操り人形にされてしまう。これを避けるためには、とにかく遠くへ逃げるしかない。怪物は大地に縛られており、遠く離れば影響力が衰えるのである。  
この【秘密】を獲得したら、PC2の【本当の使命】は「セッション終了時まで生き残ること」に変更される。  
ショック：全員。《緊縛》で恐怖判定を行うこと。

**エニグマ (プライズ)**

**【概要】**

PC2 だけに聞こえている夢の怪物の“声”である。  
このプライズはPC2 以外が所持したり奪ったりすることはできない。  
このプライズの【秘密】を見るためには、PC2 の【秘密】を獲得していなければならない。

**【秘密】**

“声”は「生贄を捧げよ」と囁きかけてくる。  
・ PC2 にマイナスの【感情】を持たれている者は予兆を見る。  
・ PC2 は自分の手番の計画行動として《魔術》の判定を行い、予兆を見た者を生贄に捧げることができる。判定に成功したらPC2 の【正気度】は1点減少する。その後のシーンで怪物が生贄を受け取れば、PC2 の【生命力】は1D6点回復する（最大値を超えてよい）。  
ヘンリーの失踪は、生贄に選ばれたことが原因である。  
ショック：全員