

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？