

最後の願い

シナリオ作成者：tes（Twitter：@tes200519）

プレイヤーセッション

プレイヤーセッションには、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。

トレイラー

ダミアン・ミラーズは、惨たらしい事故で我が子を亡くした。

一人前に育ち、恋人もいて、これからが楽しみだったのに。遺体は二目と見られぬほどの有様だった。

それから2年経ったある朝、ダミアンは自らの書斎で息絶えているのを発見された。

その首は恐るべき力でくびり折られ、髪からは色が抜け落ち、顔にはくっきりと苦悶の表情が刻まれていた。

人間業によるものとは思えなかった。老いたといえど屈強な男の首を、しかも片手で絞め折るなどとは。

容疑者さえ割り出せないまま執り行われた葬儀の場で、さらにありえないことが起こった。

彼の子供が、そこに姿を見せたのだ。死んだはずの人物が……。

なにをさし出せば、運命を変えることができるのだろうか？

シナリオスペック

シナリオタイプ：協力型

セッティング：『暗黒のヴィクトリア』

プレイヤー人数：3人

リミット：3サイクル

ルールブックは『インセイン』のみで遊べますが、『デッドループ』を使用することもできます。

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、霧の街ロンドンを主な舞台とします。

社会階級について

19世紀末のイギリスはまだ社会における階層意識が根強く、身分が違う者（たとえば貴族と労働者）同士では、対等に親しい関係を築くことはできませんでした。

PC2と〈ゲスト〉を取り巻く人間関係が中心となるシナリオなので、PC達の属する社会階級をすり合わせておくと雰囲気を出しやすいでしょう。ざっくりと、貴族か庶民か程度で構いません。

とはいえ、気にしすぎる必要はありません。PCがシ

ナリオの時代設定から見て特異で特別な存在であることには、なにも問題はないのです。

〈ゲスト〉

事故に巻き込まれて2年前に死亡したはずだった人物です。事故の詳細についてはシナリオでは設定しませんが、遺体は著しく損壊していました。両親（ミラーズ夫妻）がその遺体は〈ゲスト〉のものであると確認しましたが、PCのなかには遺体を確かめた人物はいません。つまり、遺体を〈ゲスト〉のものだとしたのはなにかの間違い、取り違えだった……と考えることができます。

性別もふくめ、〈ゲスト〉の人物像についてはPC2のプレイヤーの要望を取り入れて決定します。

ダミアン・ミラーズ

故人。ある朝、書斎で死んでいるのを発見されました。片手で力づくで首を折られており、殺されたにしても人間業とは思えません。

2年前に〈ゲスト〉が亡くなってからはずっと落ち込んでいましたが、かつては朗らかで人望の篤い人物でした。

ナンシー・ミラーズ

ダミアンの妻で、彼の遺体の第一発見者でもあります。ダミアンをあのように殺すには女性の力では足りず、また、手形も一致しないため容疑からは外れています。

血の気の失せたような顔をした未亡人で、夫の突然の死と、死んだはずの子供が再び姿を現したことに混乱しています。

PC1

PC1の立場としては、ダミアンの怪死事件を調査する警察関係者や探偵を推奨します。他のPCを含む関係者たちや〈ゲスト〉と事件以前から面識があったかどうかは自由に決定してください。希望するならば、他のPCから依頼される形でシナリオに参加することもできるでしょう。

〈ゲスト〉の行動（特殊ルール）

〈ゲスト〉はGMが操る「共演者」NPCです。恐怖判定や【狂気】について、PCと同様にあつかいます。

また、各サイクルのはじめに、マスターシーンとして〈ゲスト〉をシーンプレイヤーとするシーンを行います。この時、〈ゲスト〉はPCと同じようにドラマシーンや戦闘シーンを設定し、判定を行います。

つまり、〈ゲスト〉は実質的に第4のPCとして振る舞うこととなります。そのため、このシナリオの狂気の山札は、プレイヤーが4人の場合と同様に16枚用意されます。

ハンドアウト

使命	PC1 (推奨：警察、探偵など)
	あなたはダミアン・ミラーズ怪死事件の調査を担当する人物だ。 あなたの【使命】は、事件の真相を究明することである。

使命	PC2 (推奨：特になし)
	あなたは〈ゲスト〉の恋人だった。〈ゲスト〉は2年前に事故死したはずだったが、父親であるダミアンの葬儀の日に、再びあなたの前に姿を現した。こんなことが本当にありえるのだろうか？ だが、あなたが見間違えるはずがない。 あなたの【使命】は、〈ゲスト〉との関係を取り戻すことである。

使命	PC3 (推奨：特になし)
	あなたはPC2と〈ゲスト〉の共通の友人だった。 〈ゲスト〉は2年前に事故死したはずだったが、父親であるダミアンの葬儀の日に、再びあなたの前に姿を現した。こんなことが本当にありえるのだろうか？ だが、再開を喜ばないわけではない。 あなたの【使命】は、PC2と〈ゲスト〉の力となることである。

使命	〈ゲスト〉
	あなたは2年前に事故死したはずだった人物である。だが、あなたはこうして戻ってきた。くしくもその日は、あなたの父ダミアンの葬儀の日だった。 あなたの【使命】は、2年間の不在を埋め合わせることである。

シーン表

このシナリオでは、以下の「最後の願いシーン表」を使用します。

最後の願い シーン表 (2D6)	
2	鈍色に曇った空から水滴が降り出す。雨が止むまで待つべきだろうか？
3	行きつけのパブ(カフェ)。誰かがあなたのことを待っているかも。
4	屋台がひしめく市場に呼び売りの声が飛び交っている。なかには怪しげなものを売る店も……？
5	閑散とした自然公園。ここなら人目につかないだろう。
6	暗い夜道。ガス燈の明かりがおぼろげにあたりを照らし出す。その下に立っているのは……。
7	人気のない裏路地。いつの間にこんな場所に迷い込んでしまったのだろうか？
8	少し疲れてしまったようだ。落ち着ける場所でひと息つきたい。
9	白く濁った霧が立ち込めて視界が効かない。人形のようなシルエットが踊る。
10	街の往来。人々は忙しなく行き交い、石畳の上を音立てて馬車が駆け抜けていく。
11	遠くから教会の鐘の音が聞こえてくる。ここはとても静かな場所だ。
12	静まり返った墓地。整然と並んだ墓石はなにも語りはしない。

付記：シナリオのカスタマイズ

このシナリオでは、PCの社会階級や〈ゲスト〉の人となりについて、プレイヤーの要望を取り入れて決めることになっています。

しかし、それではキャラクター作成に時間をとりすぎだと感じる場合、GMはあらかじめ〈ゲスト〉のキャラクターを作成しておき、プレイヤーにはそれに合わせてPCを作成させてください。

また、雰囲気を変えたい場合は『狂騒の20年代』にシナリオの舞台を移すこともできるでしょう。その場合はPCたちの社会階級についてはそこまで気にする必要はなくなります。

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

〈ゲスト〉の事故とダミアンの死、さらに〈ゲスト〉の帰還には、いずれにも『猿の手』という呪物が関わっています。『猿の手』は3つの願いを叶えてくれますが、願いにつり合う代償を要求するか、または、代償が不足していれば歪んだ形で願いを成就させるという性質を持っています。

2年前、ダミアンは借金を抱えて苦境に立たされました。そこで、彼はひょんなことから手に入れた呪物『猿の手』に願いをかけることにします。ダミアン自身は願いなど戯れにすぎないと思っていましたが、『猿の手』は思いもよらぬ形でその願いを聞き届けてしまいます。〈ゲスト〉が事故死し、支払われた賠償金は借金を返すのに十分な金額だったのです。

その後、失意の中で2年を過ごしたダミアンは病に侵され、自分の命がもう長くないことを悟ります。彼は「自分の命を代償にして我が子を生き返らせてくれ」と、『猿の手』に2つ目の願いをかけました。〈ゲスト〉が帰ってきたのはそのためです。

しかし、もはやいくばくもない命で、若者の命を取り戻すことなどできるのでしょうか？ 答えは否です。少なくとも、『猿の手』の基準ではそういうことになります。

〈ゲスト〉の復活は不完全なのです。いずれ代償の不足分の「取り立て」が行われ、最終的に〈ゲスト〉は過酷な運命（「バッドエンド表」）に投げ込まれることとなります。1サイクル目の終わりには〈ゲスト〉はそのことに気がつき、自らの運命を変えるための方法を探し始めます。

『猿の手』はナンシーの手によって、ダミアンの棺に密かに納められたまま埋葬されています。このシナリオの結末は、最後に『猿の手』を持っているキャラクターに委ねられることになるでしょう。どのような方法でそれが為されるにせよ、〈ゲスト〉の運命を変えることができるのは『猿の手』の力だけなのですから。

シナリオタイプについて

このシナリオではPC1~3全員が矛盾することなく【使命】を達成可能なので、タイプは「協力型」としてあります。しかし、セッションの進行によっては『猿の手』（そしてPC2の愛）の争奪戦となる「バトルロイヤル型」のようにも推移することがあります。「協力型」とするとプレイヤーに対してフェアでないと考える場合、「特殊型」とであると告知してください。

狂気カード

『インセイン』より……【疑心暗鬼】【広がる恐怖】【依存】【疎外感】【盲目】【パニック】【いきすぎた想い】【血への渴望】【フェティッシュ】【絶叫】【怪物】【異言】【現実逃避】【闇からの祝福】【多重人格】【失踪】【異性への恐怖】【暴力衝動】【狂信者】【迷信】

『デッドループ』より……【歪んだ心】【なぜ自分だけ?】【誇大妄想】【愚行】【かんしゃく】【敵か味方か】

以上の狂気カードを1枚ずつ計26枚用意し、その中からランダムに16枚を選んで狂気の山札とします。『デッドループ』を使用しない場合は、『インセイン』収録の20枚から16枚を選びます。

そして、選ばれなかった狂気カードの中から1枚をランダムに選び、〈ゲスト〉の初期狂気とします。

〈ゲスト〉

PCと同様にキャラクターを作成してください。推奨アビリティは【誘惑】と【目星】です。性別もふくめ、人物像についてはPC2の要望を取り入れて設定します。

〈ゲスト〉は当初、自らの置かれた立場を理解しておらず、とりあえず恋人（PC2）に会いに行くなど、状況把握に勤めようとしています。しかし、この時点ですでにうすうす自分が異常な力で生かされていることを悟っています。第1サイクルの終了時には『〈ゲスト〉※2』のハンドアウトが渡されて【本当の使命】が変更され、生き残りの道を探すこととなります。

猿の手（プライズ）

このシナリオには『猿の手』というプライズが登場します。『猿の手』は「3つの願いを叶えてくれる」力を持っています。ただし、願いには代償が必要です。

代償に指定できるのは、自分の所有物や人の命・魂などです。ただし、他人の命や魂を代償に指定するためには、自分かその人物が他方への「愛情」もしくは「狂信」の【感情】を獲得している必要があります。自分に「愛情」「狂信」を抱いている人物は自分が所有しているようなものだし、自分がその人物に「愛情」「狂信」を抱いているなら、その人物を失うことが自分にとって耐えがたいことであるはずだ、という理屈です。

また、願いの代償が指定されなかった場合や、指定された代償が願いにつり合わないものであった場合は、GMが願いの結果を決めます。願いは歪んだ形で叶えられるか、別の方法で「取り立て」が行われることとなります。悪魔と取引するようなものだと心得ておけばよいでしょう。

シナリオの開始時点で、3つの願いのうち2つは使用されており、残っているのは最後の願いだけです。このプライズがどのように使用されるかが、このシナリオにおける最重要の選択となります。

『猿の手』の見た目は干からびた獣の腕ですが、願いをかけたときにだけ生氣を取り戻してうごめきます。

導入フェイズ

このシナリオでは個別の導入は行いません。

葬儀を終えて

ダミアン・ミラーズの葬儀のシーンです。PCは基本的に全員登場します。PC以外の参列者は、未亡人となったナンシーと、故人のごく親しい友人や親戚が数名程度です。

灰色の雲が厚く立ち込めて、身体の芯を冷やす不快感とともに小雨が降り続けています。牧師が聖書を読み上げ、浅く掘られた墓穴の底に下ろされた棺に参列者たちが順に花を添えて、死者と別れを告げます。

別れが済んだら、棺に土が被せられていきます。ダミアンの墓の隣には、年若くして天に召された〈ゲスト〉の墓が建っています。PC2やPC3は〈ゲスト〉のことを思い返すかもしれません。

参列者たちが墓地から去ろうとしたところで、反対に、墓地に入ってくる闖入者が現れます。「そんな……父さんが……」と、ダミアンの墓の前に跪くその人物は、まぎれもなく〈ゲスト〉の姿をしています。

〈ゲスト〉との面識があるPCは《情景》で恐怖判定を行います。その姿をひと目見たナンシーはその場で卒倒し、シーンは終了します。

PC1の設定によっては、誰かがPC1に事件の調査を依頼するシーンが必要となるかもしれません。適宜シーンを作成してください。

導入フェイズが終了したら、『PC1~3』（3枚）、『〈ゲスト〉』、『ダミアン・ミラーズ』『ナンシー・ミラーズ』『〈ゲスト〉の墓』『ダミアンの墓』のハンドアウトを公開し、メインフェイズに移ります。

ハンドアウトの公開タイミング

このシナリオには合計11枚のハンドアウトが登場します。メインフェイズの開始時点では一部のハンドアウトは公開されていません。各ハンドアウトの公開タイミングは以下の通りです。

『PC1~3』（3枚）……導入フェイズ終了時
 『〈ゲスト〉』……導入フェイズ
 『〈ゲスト〉※2』……第1サイクル終了時
 『ダミアン・ミラーズ』……導入フェイズ終了時
 『ナンシー・ミラーズ』……導入フェイズ終了時
 『〈ゲスト〉の墓』……導入フェイズ
 『ダミアンの墓』……導入フェイズ
 『猿の手』……誰かがこのプライズを獲得したとき
 『最後の願い』……誰かが『〈ゲスト〉※2』と『猿の手』両方の【秘密】を獲得したとき

メインフェイズ

各サイクルの開始時、GMはマスターシーンとして、〈ゲスト〉をシーンプレイヤーとするシーンを挿入します。以下は推奨の行動方針です。必ずしも従う必要はありません。

第1サイクル開始時

PC2に「感情判定」を行います。【誘惑】を使用し、PC2に「愛情」の【感情】を獲得させようとしています。

第2サイクル開始時

『〈ゲスト〉の墓』に「調査判定」を行います。PCにはできるだけ登場してもらいます（欲求判定を行わせません）。

プレイヤーが墓所を調査しようとしている場合や、す

で調査済みの場合は、ナンシーに「調査判定」を行ったり、PC3などに「感情判定」を行ったりします。

第3サイクル開始時

『猿の手』を手に入れることを最優先に行動を決めます。他のPCが『猿の手』を所有している場合は戦闘シーンにすることも考慮してください。

この時点で誰も『猿の手』を所持しておらず、ナンシーの【秘密】も知られていない場合、『ナンシー・ミラーズ』に「調査判定」を行い、その【秘密】をPC1に渡してください。

『ナンシー・ミラーズ』と『猿の手』の【秘密】は〈ゲスト〉にとって重要な【情報】なので、【目星】などを活用して可能な限り確実に入手してください。

予兆表

メインフェイズ中、〈ゲスト〉が登場しているシーンでPCを怖がらせるための演出を行いたくなったら、以下の「予兆表」を振って参考にしてください。〈ゲスト〉の復活が不完全であることをほのめかし、精神をも蝕まれていく様子を演出するための表です。

1D6に現在のサイクル数を足した値で表を参照します。同じ結果は一度までしか適用しません。また、マスターシーンで表を使用するときは、登場しているPCの中からランダムで1人を選んで、表結果中の「シーンプレイヤー」と読み替えます。

予兆表（現在のサイクル数+1D6）	
2 ~ 4	なし
5	突然〈ゲスト〉が咳きこみだす。口を拭ったハンカチについた液体は黒く粘つくタールのように見える……。シーンプレイヤーは《痛み》で恐怖判定を行う。
6	発作的狂気。〈ゲスト〉の【狂気】を1枚顕在化させる。〈ゲスト〉が【狂気】を持っていないければ、シーンプレイヤーは情動分野のランダムな特技で恐怖判定を行う。
7	〈ゲスト〉の身体に触れた時、異様な感触を覚えて思わず手を引っ込める。シーンプレイヤーは《手触り》で恐怖判定を行う。
8	怪物的狂気。〈ゲスト〉の【狂気】を1枚顕在化させる。〈ゲスト〉が【狂気】を持っていないければ、シーンプレイヤーは暴力分野のランダムな特技で恐怖判定を行う。
9	〈ゲスト〉の姿に重なり、ありえないものを幻視する。干からびヒビ割れ身体の歪んだ屍体の姿だ……。シーンプレイヤーは《拷問》で恐怖判定を行う。

ゾーキング

- ・〈ゲスト〉が「2年間なにをしていたのか?」と尋ねられた場合、【秘密】を知られていない限り「今は言えない」とはぐらかします。実際は2年分の記憶はまったくありません。
- ・〈ゲスト〉の見た目は2年前となんら変わりがなく、年齢を増したようには思えません。このことを尋ねたPCは《時間》で恐怖判定を行います。
- ・『猿の手』は簡単に破壊することはできません。なんの準備もなく無造作に破壊しようとする、災いの種になるかもしれません(PC1ならそのことに気づくでしょう)。
- ・最後の願いを使い切ったら、『猿の手』は力を失い灰となって崩れ去ります。
- ・『猿の手』への願いと代償について、最終的な裁定者はGMです。プレイヤーから様々な提案があるでしょうが、できるだけ誠実に答えてください。
- ・いずれかのプレイヤーが、『最後の願い』の【秘密】と同等のことを思いついたら、『最後の願い』の【秘密】を拡散情報として公開します。

クライマックスフェイズ

第3サイクルが終了するか、メインフェイズの途中で『猿の手』にかける願いの内容が決まったらクライマックスフェイズに移ります。

クライマックスフェイズでは、まず『猿の手』を所有しているキャラクターが最後の願いの内容を発表します。願いをかけないことを選ぶこともできます。この願いの内容が好ましくないと思うキャラクターは、妨害のために『猿の手』所有者に対して戦闘を仕掛けることができます。この戦闘には、【居所】や【感情】の有無に関わらず、すべてのPCおよび〈ゲスト〉が参加することができます。もしもプレイヤー同士で願いの使い道についての議論がこじれるようであれば、とりあえず戦闘を行わせて最終的な『猿の手』所有者を決めます。

戦闘が終わったら戦果を処理し、改めて最後に『猿の手』を所有しているキャラクターが自分の願いをかけることができます。内容を宣言だけして、演出はエピローグに回しても構いません。

〈ゲスト〉が『猿の手』所有者の場合

〈ゲスト〉が『猿の手』所有者であった場合は、願いの内容は以下の2つのうちどちらかです。

- ・いずれかのPCの命を代償にして、自分を救う
いずれかのPCが『猿の手』の代償の条件を満たす場合のみ可能です。PC2が条件を満たしている可能性が高いでしょう。メインフェイズの途中で、この選択が行われうることをほのめかしてください。
- ・ナンシーに『猿の手』を渡し、自分を救わせる
ナンシーは自らの命を代償にして願いをかけ、〈ゲスト〉を救います。

どちらの願いを選ぶかは、クライマックスフェイズまでのキャラクター同士の関係を見て決めてください。

最後の願い(シナリオの結末)

ハンドアウト『最後の願い』の内容は、シナリオで想定してある願いのひとつです。この他にも、プレイヤーの発想によっていくつも願いが考え出されるはずですが、以下はありえそうな願いの例です。例外の場合はGMが処理して結果を決めます。ただし、ある程度妥当であれば、多少ゆるめに裁定してプレイヤーの希望を通すことにしてください。

〈ゲスト〉の死亡もしくは消滅

ハンドアウト『最後の願い』で示唆される願いです。この願いがかけられたら、クライマックスフェイズで〈ゲスト〉が妨害のための戦闘を仕掛けることはできません。願いをかけた瞬間に〈ゲスト〉は死亡・消滅します。

〈ゲスト〉が目の前にいる状態で消滅の願いをかけたならば、〈ゲスト〉の身体はその場でぐずぐずと崩れていき、黒く粘ついた水たまりに変わります。その様子を目撃したPCは《分解》で恐怖判定を行います。

目の前にいなければ、帰ってきたのが幻であったかのようにばたりと〈ゲスト〉の消息がわからなくなります。

誰かの命や魂を代償に〈ゲスト〉を救う

命を代償にした場合、そのキャラクターは絶命します。死亡の様子は、ダミアンのように猿の手によって絞め殺されるという形かもしれませんし、かつて〈ゲスト〉のように事故死かもしれません。「バッドエンド表」を振って演出のヒントにしてもよいでしょう。

魂を代償にする場合は、記憶を失ったり【感情】を失ったりします。自分の「愛情」の【感情】を代償にして〈ゲスト〉を救う、というのは美しい結末のひとつかもしれません。

命を分け与える

実のところ、〈ゲスト〉が支払わなければならないのは「追加の代償」にすぎません。たとえば、PCが自分の寿命の半分を〈ゲスト〉に分け与えるなどの方法でも「取り立て」を逃れることができるでしょう。

所有物や社会的地位を代償にする

2年前の〈ゲスト〉の事故死は「金が欲しい」という願いによって引き起こされたものです。逆に言えば、ある程度以上の財産(あるいは社会的地位)を代償にすれば、命ひとつを贖うこともできなくはないはずですが、「ある程度」がどのくらいなのかはGMの裁量に任せますが、最低でもそのキャラクターの人生計画がご破算になるくらいは取り立ててください。

願いをかけない

「バッドエンド表」を眺めれば、あっさり確実に命を落とすような結果は意外と少ないことに気づくかもしれません。願いをかけずに、あえて〈ゲスト〉を「バッドエンド表」送りにするのは思いのほかクレバーな選択であるといえます。ただし、『〈ゲスト〉※2』の【本当の使命】とは相容れないため、PCがこの結末を臨んだ場合、〈ゲスト〉は戦闘を仕掛けます。

使命

PC1 (推奨：警察、探偵など)

あなたはダミアン・ミラーズ怪死事件の調査を担当する人物だ。
あなたの【使命】は、事件の真相を究明することである。

秘密

あなたはオカルト事件の専門家である。あなたは、ダミアンが『猿の手』という呪物を所有していたことを突き止めた。「本物」の呪物など、ほとんど世に出回ってはいないが、なかには条理を捻じ曲げるほどの力を持つものもある。
あなたの【本当の使命】は、『猿の手』を回収もしくは破壊することである。

ショック 『猿の手』を所持しているキャラクター

使命

PC2 (推奨：特になし)

あなたは〈ゲスト〉の恋人だった。〈ゲスト〉は2年前に事故死したはずだったが、父親であるダミアンの葬儀の日に、再びあなたの前に姿を現した。こんなことが本当にありえるのだろうか？ だが、あなたが見間違えるはずがない。
あなたの【使命】は、〈ゲスト〉との関係を取り戻すことである。

秘密

埋葬の前に、あなたは密かに棺の中の〈ゲスト〉の遺体を確認している。遺体の損傷はあまりに惨たらしく、今でも夢に見ることがあるくらいだ。だが、それでもたしかにその遺体はあなたの恋人のものだったのだ。
あなたの【本当の使命】は、〈ゲスト〉の正体と真意を探ることである。

ショック 〈ゲスト〉

使命

PC3 (推奨：特になし)

あなたはPC2と〈ゲスト〉の共通の友人だった。〈ゲスト〉は2年前に事故死したはずだったが、父親であるダミアンの葬儀の日に、再びあなたの前に姿を現した。こんなことが本当にありえるのだろうか？ だが、再開を喜ばないわけではない。
あなたの【使命】は、PC2と〈ゲスト〉の力となることである。

秘密

今さら戻って来て、なんのつもりだ？ この2年間ずっと、誰よりもPC2に寄り添い支えてきたのは、ほかならぬあなたなのだ。
あなたの【本当の使命】は、次のいずれかである。導入フェイズ終了時までを選択すること。
・セッション終了時、PC2のあなたへの【感情】が「愛情」であること。
・〈ゲスト〉を排除すること。
《恋》で恐怖判定を行うこと。

ショック 〈ゲスト〉および、情動分野の特技に【恐怖心】を持つキャラクター

使命

〈ゲスト〉

あなたは2年前に事故死したはずだった人物である。だが、あなたはこうして戻ってきた。くしくもその日は、あなたの父ダミアンの葬儀の日だった。
あなたの【使命】は、2年間の不在を埋め合わせることである。

秘密

あなたは2年間の記憶がまったくない。自分がなぜ今ここにいるのかもわからない。あの時たしかに、あなたは死んだはずなのに。
あなたは自分が条理を越えた冒険的な力によって生かされていると感じている。
第1サイクルの終了時、あなたには2枚目のハンドアウトが渡される。
《死》で恐怖判定を行うこと。

ショック なし

使命

〈ゲスト〉 ※2

このハンドアウトの【秘密】は〈ゲスト〉自身の【秘密】と同様にあつかう。
このハンドアウトを受け取るとき、「情報共有」は発生しない。
このハンドアウトの【秘密】は『〈ゲスト〉』の【秘密】を知っているキャラクターしか見ることができない。

秘密

過ぎた願いは災いを呼ぶ。
このハンドアウトを所持しているとき、あなたはクライマックス終了時に「バッドエンド表」を振る。あなたの【本当の使命】は、セッション終了時に生き残り、「バッドエンド表」を振っていないことに変更される。
《混沌》で恐怖判定を行うこと。

ショック 〈ゲスト〉にプラスの【感情】を持っているキャラクター

使命

ダミアン・ミラーズ

故人。あなたはある朝、首を折られて絶命しているのを、妻によって発見された。人間業とは思えない怪力によるもので、当然、女の手でできることではない。
あなたに【使命】はない。

秘密

拡散情報。2年前、あなたは『猿の手』という呪物を手に入れ、どんな願いも叶えてくれるというそれに「借金を返すため金が欲しい」と願った。すると〈ゲスト〉の事故死によって賠償金が手に入り、願いは叶ってしまった。そして今、病気で自らの命が長くないと悟ったあなたは、再び『猿の手』に願いをかけることにした。あなたの最後の願いは「自分の命と引き換えに〈ゲスト〉を返してくれ」というものだった。《哀しみ》で恐怖判定を行うこと。

ショック 怪異分野に【恐怖心】を持つキャラクター

使命

ナンシー・ミラーズ

あなたはある朝、ダミアンが異様な死を遂げているのを発見した。そして彼の葬儀の日、死んだはずだった〈ゲスト〉が帰ってきたのだった。
あなたの【使命】は、悲しみから立ち直ることである。

秘密

あなたは夫の遺体の傍らに、干からびた獣の腕のミイラを見つけた。そのミイラから見るとおぞましい禍々しさを感じたあなたは、人知れずそれを葬り去ることにした。今にして思えば、気がふれたようなことをしたものだ。あれを夫の棺に入れて葬ってしまおうだなんて……。

ショック なし

概要

〈ゲスト〉の墓

2年前に死んだ〈ゲスト〉（だと思われていた人物）とダミアンは、隣り合った墓に葬られている。このハンドアウトを目標に「調査判定」を行うことで、墓を暴き遺体を確かめることができる。その際の指定特技は《埋葬》もしくは《地底》である。

秘密

拡散情報。棺の中にはあるべき遺体が入っておらずもぬけの空だった。
この【情報】が明らかになったシーンに登場していたキャラクターは全員、調査判定に使用された特技で恐怖判定を行うこと。

ショック シーンに登場しているキャラクター

概要

ダミアンの墓

2年前に死んだ〈ゲスト〉（だと思われていた人物）とダミアンは、隣り合った墓に葬られている。このハンドアウトを目標に「調査判定」を行うことで、墓を暴き遺体を確かめることができる。その際の指定特技は《埋葬》もしくは《地底》である。

秘密

棺をこじ開けると、その中には埋葬されたときのままに、ダミアンの遺体が横たわっていた。その顔からは死化粧が剥がれ落ち、末期の苦悶の表情が再び浮かんでいる。
「調査判定」によって、最初にこの【秘密】を獲得したキャラクターは、プライズ『猿の手』を獲得する。

ショック なし

概要

猿の手 (プライズ)

干からびた獣の腕のミイラである。『猿の手』には魔力があり、どんな願いも3つまで叶えてくれるという。セッション終了時に『猿の手』を所持していたキャラクター、もしくは『猿の手』を使って願いを叶えたキャラクターは、本来の【使命】を無視して「使命の達成」による功績点3点を得る。

秘密

願いをかけるときは、代償を指定すること。代償にできるものは、自分の所有物や人の命・魂である。他人の命や魂を代償に指定するには、自分と相手のどちらかが他方に対する「愛情」もしくは「狂信」の【感情】を獲得していなければならない。
代償の指定がない場合や願いにつき合わない場合はGMが願いの結果を決定する。
《魔術》で恐怖判定を行う。

ショック 全員

<p>概要</p>	<p style="text-align: center;">最後の願い</p> <p>このハンドアウトの【秘密】には、シナリオで想定される「最後の願い」の内容が書かれている。ただし、それがたったひとつの冴えたやり方であるわけではない。 このハンドアウトの【秘密】はゾーキングによって内容を言い当てた場合にも公開される。</p>	<p style="text-align: center;">秘密</p> <p>〈ゲスト〉の命を代償にして、〈ゲスト〉の死や消滅を願えば代償が不足していることはありえない。それを願ったとしても気に病むべきではない。 〈ゲスト〉が生きていることこそが、ありうべからざる不条理なのだ。</p> <p style="text-align: right;">ショック なし</p>
-----------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

資料：ダミアンの手記

ダミアンの遺した手記です。『ダミアン・ミラーズ』の【秘密】が明らかになったときに公開してください。

ダミアン・ミラーズ記す

話は今から二年前にさかのぼる。

私は印度帰りであると自称する日に焼けた顔の行商人に出会った。偶然にも、酒場にて相席することになったのである。その男は私に「お守りを買わないか」と持ちかけた。なんでも、印度の霊験あらたかな行者が祈りを込めた正真正銘の秘伝の品であるという。そう言って見せたのは干からびた獣の手の木乃伊であり、彼曰く『猿の手』なのだそうだ。その木乃伊は、どんな願いであっても、三つまで叶えてくれるというのだ。

酒に絆されて、我々は長いこと話していた。男は『猿の手』にまつわる逸話やら冒険をいくつともなく語った。そして店を出て別れるときには、私は二束三文でその木乃伊を購入していたのだ。実のところ、彼本人でさえ、自分が語った内容を信じていたとは思われない。

その出来事から少し経ち、私は事業の失敗から借金をこさえてしまっていた。そこで思い出したのが、『猿の手』である。「どんな願いでも叶う」というのだ。願いをかけてみても悪くはない……。あくまで戯れにすぎないという気持ちで、私は……願ってしまった。「我に金を与えたまえ」と。

私が願い事を口にしたとき、『猿の手』は私の手の内でぬるりとうごめいた。気のせいではなかったと今ならば断言するのだが、そのときはそうは思わなかった。不吉な感触だけが手に残っていた。

その後に起こったことは……思い出したくもないことだ。借金はなくなった。我が子が死に……そのために支払われた賠償金の額は、ちょうど借金を返せる分だけあったのだ。

これを読む人にはそんなことは偶然だと思われるかもしれない。だが、私はそうは思えないのだ。

そして今、私は死に瀕している。用心すれば永らえることもできようと医者には嘯くが、気休めにすぎないことはわかっている。病は治らない。遠からず、私は死ぬのだ。もとより、将来に希望もありはしない。

この命をなにかに使えないものかと、私は考えた。ずっと密かに隠していた『猿の手』の木乃伊を眺めながら……。

答えは出た。我が命と引き換えに、我が子をこの世に戻したまえ。

それが私の最後の願いである。