

い しゃ く しゃ

▼トレーラー

いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……

歯を擦るような耳障りな声。高熱を出してぐったりと横たわる友人は、意味のわからないうわごとを繰り返しつつぶやいていた。

どうしてこんなことに？ 彼女はなにを見たのだろうか？

暗闇のなか、閉ざされた大地の下には知られざるものが――

知るべきではない真実が横たわっている。

▼シナリオスペック

シナリオタイプ：協力型

セッティング：本当は怖い現代日本

プレイヤー人数：4人

リミット：2サイクル

▼あらすじ

PCたちは県立顎田大学に通う学生や同年代程度の仲間です。PCたちとNPCの「山村エリ」はキャンプに出掛け、楽しい一日を過ごします。しかし翌朝目覚めしてみるとエリがいなくなっていました。テントの周囲にはピラミッドのように積まれた小さな石の山が作られていて、小さな動物のものらしき足跡が無数についています。

探し回った末に発見されたエリは、どこかで転びでもしたのか泥だらけで、高熱を出して朦朧としています。その口は小さく動き、なにごとかうわごとをつぶやいています。歯をこするような耳障りな音で……。

いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……。

エリの身になにが起こったのかを解明するのが、PCたちの目的になります。

■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。

▼ハンドアウト

PC1~4	使命
(推奨：学生 / 【使命】は共通)	
あなたとキャンプに出掛けた友人の一人、山村エリは夜のうちにテントを抜け出して、山の中をさまよっていたらしい。翌朝発見された彼女は泥だらけで、高熱に浮かされて奇妙なうわごとを呟いていた。 「いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……」 あなたの【使命】は、エリの身に何が起きたのか解明することである。	

▼シナリオの舞台

このシナリオのセッティングは「本当は怖い現代日本」です。

●顎田市

東北地方の日本海に面した寂れかけた地方都市です。PCたちが通う県立顎田大学は近年設立され、小規模な総合大学ですが、他にはないカリキュラムもふくめ、様々な分野を学ぶことができます。『インセイン』および『インセイン2 デッドループ』収録のリプレイの舞台と同一の都市です。『デッドループ』には、より詳細な舞台ガイドが掲載されています。

●黒神山地

顎田市の北と東を囲む山地です。標高は低く、黒神丘陵とも呼ばれます。キャンプ場は森林公園の一角にあり、少し下れば溪流釣りなども楽しめます。

▼登場 NPC

●山村エリ

県立顎田大学に通う学生です。美術学科生。元来インドア派なので、珍しい経験であるキャンプをとりわけ楽しんでいるように見えました。彼女はいったいなにと出くわしたのでしょうか……？

エリは共演者（ゲスト）です。恐怖判定や【狂気】についてPCと同様に扱います。ただし、【感情】による情報共有はないものとし、拡散情報も得ません。つまり、PCがわざわざ伝えない限りは、ハンドアウトの【秘密】によるショックや恐怖判定を無視できません。

データは「通りすがり」（『インセイン』p243）のものを使用します。

▼シーン表

このシナリオでは「本当は怖い現代日本シーン表」（『インセイン』p256）を使用します。

■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。

▼シナリオの真相

エリは「いしゃくしゃ様」として伝えられる崇り神に呼ばれてテントを出ていきました。いしゃくしゃ様の棲家は山中の風穴の奥です。奥に進むにつれて、洞窟は遠い昔（有史以前）に人工的にくり抜かれたものであることが明らかになります。楔型の文字らしきものが壁面に刻まれ、段差が小さすぎる奇異な階段が現れます。

いしゃくしゃ様の正体は「矮人族」です。人類の墮落した姿であり、陽のささめ地底で生きながらえるうちに体が縮こまり、手足が萎え、小人から爬行する動物へ、トカゲへ、蛇へ、ついには原形質の姿へと至る退化の坂道を転げ落ちていく過程にあるものたちです。地上の人間を浚い『血』を得て、退化に抗うためにエリを呼んだのです。誰でもよかったといえはよかったのですが、エリと波長が合いやすかったのでしょう。エリはいまだに矮人族による呼び声を受けていて、クライマックスフェイズでは再び風穴へと向出してしまいます。PCたちは風穴奥で、エリを取り戻すために矮人族の群れと戦うことになります。

●PC2

PC2は「いしゃくしゃ様」との混血児です。このことは知らないほうがいい真実としかいいようがありませんが、もしこの真実に至ってしまったら、PC2はそれまでの自分のままではいられないかもしれません。

●矮人族について

アーサー・マッケンの小説『黒い石印/The Novel of the Black Seal』などに登場する矮人族がこの怪異の元ネタです。この退化・墮落した人類の末裔種族は、ロバート・E・ハワードの作品群にもたびたび姿を見せており、シュブ=ニグラスに連なるクトゥルフ神話の怪物として語るすることができます。

「いしゃくしゃ様」という名称は、『黒い石印』中で言及される楔型文字の刻まれた石「IXAXAR」に由来します。

▼ハンドアウトの公開

各ハンドアウトは、以下のタイミングで調査可能なハンドアウトとして公開されます。

「PC1～4」（4枚）……導入フェイズ終了時

「山村エリ」……導入フェイズ終了時

「キャンプ場の噂」……導入フェイズ終了時

「いしゃくしゃ」……導入フェイズ終了時

「黒い生き物」……「山村エリ」の【秘密】が公開されたとき

「風穴」……「いしゃくしゃ」の【秘密】が公開されたとき

「風穴内部」……「風穴」の【秘密】が公開されたとき

●知るべきではない真実

「知るべきではない真実」のハンドアウトは4枚用意します。

PCが初めて「謎の生き物」もしくは「いしゃくしゃ様」と対面したときか、「黒い生き物」の【秘密】を獲得したとき、そのPCは《第六感》で判定を行います。この判定では、わざと目標値が上昇するように特技を代用することはできません。この判定に成功したPCは「知るべきではない真実」のハンドアウトを獲得して【秘密】を見ます。

また、戦闘シーンでの戦果として、PCが「謎の生き物」もしくは「いしゃくしゃ様」の【秘密】を獲得した場合には、代わりにこのハンドアウトを獲得します。

このハンドアウトの処理は、クトゥルフ神話の物語でみられる、唐突に怪物の出自や由来を理解「してしまう」という展開を再現したものです。

▼導入フェイズ

導入フェイズでは以下のマスターシーンを行います。

●シーン1……キャンプの夜

PCたちとエリは黒神山地のキャンプ場に来ています。テントの横のテーブルでキャンプファイアーを囲んで談笑しています。キャンプ場について説明し、PCおよびエリの自己紹介をします。キャラクター同士の親睦を深めるようなロールプレイを行うとよいでしょう。

●シーン2……エリの失踪

翌朝、目が覚めてテントの外に出たPCは、ピラミッド状に積まれた石と小さな動物のものらしき足跡を発見します。そして、エリがいなくなっていることに気がつきます。しばらく待ってみても彼女は戻ってきません。奇妙な状況に、だんだんと焦燥感が募ってきます。

誰かが探しに行こうと提案し、ほうぼうを探し回った末に、山道のわきで呆然とした様子のエリを発見します。エリはまるでぬかるみで転びでもしたのか泥だらけです。高熱を出していて、なにごとかうごごとをつぶやいています。歯をこするような耳障りな音で……。

いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……。

PC全員に《物音》で恐怖判定を行わせます。

PCたちがなにを聞いても答えずに、エリはその場で気を失ってしまいます。病院に運ぶなどするとよいでしょう。一・二日も安静にすれば熱は引きますが、大事をとってしばらくは入院することになります。エリと話してみることもできますが、どうしてテントを抜け出してさまよっていたのかも、なにがあったのかもわからないと言います。わかるのはただ、なにか怖ろしいものを見たはずだということだけです。エリに無理に思い出させようとすると恐怖がよみがえって震えます。

エリの初期狂気から【記憶喪失】を公開します。さらに、PC4に【超現実主義】を渡してください。

「PC1～4」「山村エリ」「キャンプ場の噂」「いしゃくしゃ」を調査可能なハンドアウトとして公開し、メインフェイズに進みます。

●ゾーキング

テントの周りの「足跡」をよく見ると、指が五本あり、前足と後足の形が違うことに気づきます。ちょうど、ミニチュアサイズの人間が四つん這いで這いまわったこんな足跡がつくでしょう。このことに気がついたPCは《手触り》で恐怖判定を行います。

▼メインフェイズ

メインフェイズでのマスターシーンには、以下のようなものがあります。

●シーン1……風穴内部

「風穴内部」のハンドアウトの【秘密】が公開されたときに挿入します。

朽ちた神社のかたわらにある、ガス孔跡とされる風穴の入り口には立ち入り禁止の看板がかかっています。無視して内部に入ると、入り口付近は苔むした自然の洞窟に見えるのですが、進むにつれて壁が滑らかになり、遠い昔、おそらく有史以前に人工的にくり抜かれた場所であることがわかります。壁面には楔形文字に似た文様が刻まれるようになり、やがて、段が小さすぎる急勾配の階段の上に出ます。よく耳を澄ませば、流れる水音が聞こえます。

奥をのぞき込むと、暗闇のなかで小さな赤い瞳と目があります。その生き物は這いまわる黒いトカゲのような姿で、やせ衰えた躰に対して、頭が不釣り合いに大きく見えます。歯を擦るかのような「いしゃくしゃ」という叫びとともに、その生き物がすばやく飛びかかってきます。

シーンに登場しているPC全員は《暗闇》で恐怖判定を行い、戦闘シーンに移ります。

「謎の生き物」2体との戦闘になります。データは「犬」（『インセイン』p243）のものを使用します。

この戦闘でPCが勝利したとき、謎の生き物の【秘密】を獲得することができます。そうした場合は、「知るべきではない真実」のハンドアウトを渡してください。謎の生き物が勝利した場合、脱出したPCを一人選んで狂気カードを1枚獲得させます。

戦闘シーンが終了したら、登場したPC全員に《第六感》で判定させてください。この判定に成功したPCには「知るべきではない真実」のハンドアウトを

渡します。

風穴の内部をさらに進むと、クライマックスフェイズに移行することをプレイヤーに伝えてください。

●シーン2……異言

エリの初期狂気【異言】が公開されたときに挿入します。

エリの体調は回復し、精神的にも安定しているように見えます。元通りに和やかに会話ができているのですが、突然反応が鈍くなりぼうっとします。心配して顔をのぞき込んだり、さらに話しかけたりすると、また熱に浮かされたようなうわごとを発します。いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……。

このシーンに登場したPC全員に、知識の分野からランダムに選んだ特技で恐怖判定を行わせませす（【異言】の効果）。

●シーン3……黒い生き物

いずれかのPCが「黒い生き物」【秘密】を獲得したときに挿入します。

エリはPCの求めに応じて、自分が出会った怪物の姿を絵に描きます。手が震えるのをなんとか抑えながら描き出されたその姿は、四つん這いで這いまわる粘つく黒い肌のトカゲのように見えます。しかし尻尾はなく、頭は無様に大きく、見るものに吐き気を催させるグロテスクなアンバランスさを感じさせます。「黒い生き物」の【秘密】を獲得した、シーンに登場しているPC全員に《拷問》で恐怖判定を行わせませす。

怪物の姿を鮮明に思い出すことは、エリにとっては非常な精神的苦痛を伴う行為です。エリは《拷問》で恐怖判定を行います。

●ゾーキング

「キャンプ場の噂」の【秘密】が公開されたら、プレイヤーはさらに「謎の生き物」についても詳しく調べてみたいと思うかもしれません。その場合は、具体的な手段（目撃者自身に聞く、インターネットで写真付きの目撃談を探すなど）を提案できるならば、「黒い生き物」を調査可能なハンドアウトとして公開してください。そうしたなら、エリに絵を書いてもらう以外の方法で調査できます。

▼クライマックスフェイズ

クライマックスフェイズが開始したら、エリは【呼び声】を公開し、病室から姿を消します。

- ・メインフェイズが2サイクル経過した→クライマックス1へ進む
- ・メインフェイズ中に「風穴内部」を調査し、奥に進んだ→クライマックス4へ進む

●クライマックス1

エリが病室から失踪します。エリがプラスの【感情】を持っているPCがいれば、失踪前にエリからの電話があったことにします。

「風穴」の【秘密】が公開されていれば、その場所に向かったことがわかるはずですが、公開されていなければ、PCのうちの誰か一人に代表で調査判定を一度だけ行ってもらいます。

「風穴」の【秘密】が

- ・公開されていた→クライマックス2へ進む
- ・公開されていなくて、調査判定に成功した→クライマックス3へ進む
- ・公開されていなくて、調査判定にも失敗した→エンディング3へ進む

●クライマックス2

PC達は風穴の内部へと足を踏み入れます。入り口から階段までの描写はメインフェイズのシーン1「風穴内部」を参照してください。

階段を下りると、そこは地下水脈によって二つに分断された広い空間になっています。流れる川の真ん中に楔形文字がびっしりと刻まれた尖塔が突き出ています。川の向こう岸にはさらに奥へと続く穴が開いているようです。

川のこちら側に、エリがぼうっと突っ立っており、彼女を取り囲んで無数の黒い生き物が這いまわっています。声をかけてもエリは振り返りませんが、黒い生き物たちは暗闇で赤く光る眼をいっせいにPCたちに向け、襲い掛かってきます。PC全員は《数学》で恐怖判定を行います。

「いしゃくしゃ様」との戦闘を行います。

- ・戦闘に勝利した→エンディング1へ進む
- ・戦闘からPC全員が脱落した→エンディング3へ進む

●クライマックス3

風穴の奥の広間を流れる川の向こう側に、エリが倒れています。エリは裸で、無数の黒い生き物が彼女の体の上を這いまわっています。そのたびにエリの体には黒い粘液の足跡が付着します。声をかけてもエリは意識がなく、反応もありませんが、黒い生き物たちは赤く光る眼をいっせいにPCたちに向けます。PC全員は《数学》で恐怖判定を行います。

「いしゃくしゃ様」との戦闘を行います。

- ・戦闘に勝利した→エンディング2へ進む
- ・戦闘からPC全員が脱落した→エンディング3へ進む

●クライマックス4

ホールには無数の黒い生き物がひしめいています。PC全員は《数学》で恐怖判定を行います。

PCたちの後ろから足音が聞こえ、振り返るとエリがいます。エリは呆然自失のていで、PCたちのことが見えていないかのように、黒い生き物のほうに歩いていこうとします。黒い生き物たちは、彼女のことを歓喜をもって迎え入れようとしています。PC全員は《悦び》で恐怖判定を行います。

「いしゃくしゃ様」との戦闘を行います。

- ・戦闘に勝利した→エンディング1へ進む
- ・戦闘からPC全員が脱落した→エンディング3へ進む

●クライマックス戦闘

「いしゃくしゃ様」（オリジナルエネミー）との戦闘です。PCの勝利条件はいしゃくしゃ様の【体力】を0にすることです。

この戦闘にはエリは参加しません。PCが戦闘に勝利し、かつ、エリがいずれかのPCに対してプラスの【感情】を持っていたなら、【呼び声】を破棄することができます。

いしゃくしゃ様は、一体一体を見るとさしたる脅威ではありません。殴りつけたりすれば簡単に「べしゃり」と潰れて絶命します。

いしゃくしゃ様の【体力】を0にすれば、さしあたり群れは壊滅し、生き残りも穴の奥に逃げ去っていきます。エリを取り戻したなら引き返すのが賢明でしょう。穴の奥にはさらに何匹いるかわかったものではありません。

●エンディング1

PCたちは無事にエリを助け出すことができました。PCとエリのその後を描写し、セッションを終了してください。

●エンディング2

PCたちはエリを助け出すことができました。しかし後日、エリが子どもを身ごもっていることが発覚します。父親は不明です。PCとエリのその後を描写し、セッションを終了してください。

●エンディング3

PCたちは風穴を見つけられなかったか、エリを残したまま逃走したか、全滅したかしています。

後日、生き残ったPCのもとに、失踪していたエリが発見されたという知らせが舞い込みます。しかし、彼女は完全に正気を失っており、しかも子どもを身ごもっていました。父親は不明です。PCとエリのその後を描写し、セッションを終了してください。

●エリのその後

【呼び声】が破棄されていない場合、エリのその後の描写に、時おり山に呼ばれていると思しき描写を加えてください。もしかすると、次こそは誰にも手の届かないところへ行ってしまうかもしれません。

どのPCも「知るべきではない真実」の内容を知らないならば、このことはエリの独白として語らせませす。

▼データ等

●狂気カード

【疑心暗鬼】【広がる恐怖】【依存】【疎外感】【挙動不審】
【盲目】【パニック】【いきすぎた想い】【絶叫】【怪物】
【闇からの祝福】【多重人格】【失踪】【異性への恐怖】【暴力行動】【陰謀論】

以上の16枚を狂気の山札とします。

また、PC4の初期狂気として【超現実主義】、エリの初期狂気として【異言】【記憶喪失】、さらにオリジナル狂気カード【呼び声】を準備してください。

【呼び声】（オリジナル）

トリガー：クライマックスフェイズ開始。
頭の中で声がする。呼ばれている……。
この【狂気】が顕在化したら、あなたの【正気度】は1点減少し、【本当の使命】が「あの場所に行くこと」に変更される。
この【狂気】はカウンセリングでは治療することができない。

●エネミーデータ

- ・山村エリ……『通りすがり』（『インセイン』P243）を使用します。
- ・謎の生き物……『犬』（『インセイン』P243）を使用します。
- ・いしゃくしゃ様……以下のオリジナルデータを使用します。

いしゃくしゃ様	脅威度：6 属性：怪異／生物 生命力：26
好奇心：怪異 特技：《拷問》《悦び》《手触り》《物音》《地底》	
アビリティ： 【基本攻撃】 攻撃 《拷問》 【群がり】 サポート 《手触り》 戦闘中、このエネミーがバタニングに巻き込まれたときに使用できる。このエネミーとバタニングしたキャラクター一人を目標とする。目標は《手触り》で恐怖判定を行わなければならない。 【囁き】 サポート 《物音》 支援行動。ドラマシーンにも使用できる。目標を1人選ぶ。目標は《物音》で判定を行う。失敗すると、1d6を振り、出目の結果を適用する。 1～2：未公開の【狂気】を1枚ランダムに選び、公開する。 3～4：このシーンの終了時まで、錯乱状態になる。 5～6：目標が次に行う攻撃の目標はランダムに決定する。ドラマシーンなら、そのシーンの間NPCとして扱う。	
解説：頭でっかちの黒いトカゲのような怪物の群れ。一体一体はさしたる脅威でもないが……。	

ハンドアウト

<p>PC1 使命</p> <p>(推奨：学生)</p> <p>あなたとキャンプに出掛けた友人の一人、山村エリは夜のうちにテントを抜け出して、山の中をさまよっていたらしい。翌朝発見された彼女は泥だらけで、高熱に浮かされて奇妙なうわごとを呟いていた。 「いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……」 あなたの【使命】は、エリの身に何が起きたのか説明することである。</p>	<p>秘密</p> <p>あなたはエリに対して特別な感情を抱いている。なにかあったにせよ、彼女を安心させてやらなければ。……つなぎとめておかないと、どこか手の届かない場所になってしまうような気がする。あなたの【本当の使命】は、クライマックスフェイズ終了時に、いずれかのPCがエリからのプラスの【感情】を持たれていることである。 回想シーンでこの【秘密】を公開したとき、あなたはエリに対する任意の【感情】を獲得できる。</p> <p>ショック なし</p>
<p>PC2 使命</p> <p>(推奨：学生)</p> <p>あなたとキャンプに出掛けた友人の一人、山村エリは夜のうちにテントを抜け出して、山の中をさまよっていたらしい。翌朝発見された彼女は泥だらけで、高熱に浮かされて奇妙なうわごとを呟いていた。 「いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……」 あなたの【使命】は、エリの身に何が起きたのか説明することである。</p>	<p>秘密</p> <p>幼いころ、あなたは母親に妙な話をたびたび聞かされた。いわく、父親は本当の父親ではなく、あなたは「いしゃくしゃ様」の子供だというのだ。 そんなことを語るときの母親の正気をあなたは疑ったものだ。だけど、なぜエリがその言葉を知っていたのだろう？ あなたの【本当の使命】は「いしゃくしゃ様」の正体を突き止めることである。</p> <p>ショック 「知るべきではない真実」を知っているキャラクター</p>
<p>PC3 使命</p> <p>(推奨：学生)</p> <p>あなたとキャンプに出掛けた友人の一人、山村エリは夜のうちにテントを抜け出して、山の中をさまよっていたらしい。翌朝発見された彼女は泥だらけで、高熱に浮かされて奇妙なうわごとを呟いていた。 「いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……」 あなたの【使命】は、エリの身に何が起きたのか説明することである。</p>	<p>秘密</p> <p>あなたはあの夜、一度目を覚ましていた。テントの外でなにかか動き回る気配を感じていたし、石が積まれる音と囁きも聞いていた。エリがテントから出て行ったのもわかっていたのだ。 あなたはどれも大したこととは思わなかった。だけど、もしあのときエリを呼び留めていれば……？ あなたはエリに対して責任を感じている。</p> <p>ショック なし</p>
<p>PC4 使命</p> <p>(推奨：学生)</p> <p>あなたとキャンプに出掛けた友人の一人、山村エリは夜のうちにテントを抜け出して、山の中をさまよっていたらしい。翌朝発見された彼女は泥だらけで、高熱に浮かされて奇妙なうわごとを呟いていた。 「いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……」 あなたの【使命】は、エリの身に何が起きたのか説明することである。</p>	<p>秘密</p> <p>みんなは心配のしすぎだ。おかしなことが起こったように見えても、説明はいくらでもつけられるはずだ。ありえないことは、ありえないからありえないのだ。 メインフェイズの開始時、あなたには【超現実主義】が渡される（初期狂気としてあつかう）。</p> <p>ショック なし</p>
<p>NPC 山村エリ 使命</p> <p>あなたは県立顎田大学（美術学科）に通う学生である。あなたは友人たちとキャンプに出掛けて、そこで「なにか」に遭遇した。そのことであなたはひどいショックを受けている。 あなたの【使命】は、ショックから回復することである。</p>	<p>秘密 拡散情報</p> <p>テントの外にいたのは頭の大きなトカゲのような、黒い生き物の群れだった。その生き物と目があうと、あなたはなにも考えられなくなって、……どこをどう歩いたのだろうか？ そいつらはあなたを連れて行った。そいつらはうれしそうにささやいた。 いしゃくしゃ、いしゃくしゃ、いしゃくしゃ……。ねばついたちいさなてがあなたにさわった。 あなたはすんでのところで逃げ出したが、あの生き物はまだあなたのことを探している。あなたのことをほしがっている。 この【秘密】を見たPCは《追跡》で恐怖判定を行う。 あなたには初期狂気が3枚渡される。</p> <p>ショック 全員</p>

<p>情報 キャンプ場の噂 概要</p> <p>PCたちが宿泊したキャンプ場。この場所になにかいわくはないだろうか？</p>	<p>秘密 拡散情報</p> <p>夜の間にテントの周辺などに石が積まれるという怪現象はときたま起こっているらしい。 とはいえ、本当にたまになので特に気にかけられてもいない。周辺に住む野生動物かなにかの仕業であろうと軽く片付けられているのだ。 野生動物といえば、黒神山地には「謎の生き物」が出没するという噂も……？</p> <p>ショック なし</p>
--	---

<p>情報 いしゃくしゃ 概要</p> <p>エリがうわごとでつぶやいた言葉「いしゃくしゃ」この言葉にはなにか意味があるのだろうか？</p>	<p>秘密 拡散情報</p> <p>「いしゃくしゃ（異石社）様」という民間伝承がある。 いしゃくしゃ様は黒いトカゲのような姿とされる祟り神で、山の風穴にその一族が住んでいるのだという。かつてはいしゃくしゃ様の祟りを鎮めるために若い女が生贄に捧げられたが、後年には、この伝承を口実に姥捨て山にされたらしい。 ショック：PC2、《民俗学》に【恐怖心】を持つPC</p> <p>ショック PC2、《民俗学》に【恐怖心】を持つPC</p>
--	--

<p>情報 風穴 概要</p> <p>山のどこかにある風穴。伝説によると「いしゃくしゃ様」の棲み処であるとされる。 このハンドアウトを調べると、風穴の場所を知ることができる。</p>	<p>秘密 拡散情報</p> <p>風穴は山道を外れた林の中にある。朽ちた神社の裏手だ。 古いガス孔の跡であるとされており、現在は立ち入り禁止の札が下げられている。</p> <p>ショック なし</p>
---	--

<p>情報 風穴内部 概要</p> <p>林の中の朽ちた神社の裏手にある風穴。「立ち入り禁止」の札がかけられている。 内部を調査するならば、明かりを用意したほうがいいだろう。 このハンドアウトを調査したら、クライマックスフェイズに移行する。</p>	<p>秘密 拡散情報</p> <p>ただの苔むした洞窟のように見えたが、奥に——地下に——進むにつれ印象は一変した。 長い年月によって浸食されているが、この岩肌は明らかに人工的にくりぬかれたものなのだ。 天井は低く、壁には楔形文字に似た文様が彫り込まれていた。一段一段の高さが低すぎる急勾配の階段を下りると……。 暗闇の中からなにかが飛び出してくる。シーンに登場しているPCは《暗闇》で恐怖判定を行う。 戦闘シーンを行うこと。</p> <p>ショック シーンに登場しているPC</p>
--	---

<p>知識 知るべきではない真実 概要</p> <p>このハンドアウトの【秘密】は【感情】によっては情報共有されない。 このハンドアウトの【秘密】を見たキャラクターは「プライズの獲得」による功績点1点を得る。</p>	<p>秘密</p> <p>やつらの正体は矮人族、すなわち墮落した旧人類の末裔である。未開の半獣半人であったそのものどもは、悠久の太古、暗黒の深淵の時代から今日まで、陽の射さぬ地底で生きながらえてきたのである。 体が縮こまり手足が萎え、反対に頭は不釣り合いに大きくなる。その種族はトカゲから蛇へ、蛇から蛭へ、肉体が原形質へと還元される退化の坂道を駆け落ちていくのだ。 やつらは地上の人間たちを妬み憎み羨んでいる。踏みとどまるための「血」を渴望しているのだ。 この【秘密】を見たPCは《官能》もしくは《人類学》の苦手な特技で恐怖判定を行う。</p> <p>ショック 全員</p>
--	---

情報**黒い生き物****使命**

エリが遭遇した謎の生き物。
エリに頼めばその姿を絵に描いてもらうこともできる。

秘密

この【秘密】を見た PC は《拷問》で恐怖判定を行う。

ショック 全員

「黒い生き物」の【秘密】を獲得した PC にこのイラストを公開する



シナリオデザイン： すす
イラストレーター： eSe
編集： らっこやく

発行： かりかりうめ
Web： <http://karikariume.com>
Twitter： karikariume_rpg