

# 黒後家蜘蛛の怪

シナリオ作成者：tes (Twitter : tes200519)

このページはすべて公開可能な情報です。  
ハンドアウトの配布・逢魔人の作成の際にプレイヤーに見せるとよいでしょう。

## シナリオスペック

セッティング：本当は怖い現代日本  
シナリオタイプ：協力型  
プレイヤー人数：3人  
リミット：3サイクル  
狂気：通常の【狂気】+本当は怖い現代日本の【狂気】  
シーン表：六開町シーン表  
※注意点：クライマックスフェイズで戦闘が発生しない可能性が高いです。

## トレーラー

夏休みを迎え、あなたは友人らとともに海のある町に旅行することにした。  
一夏の思い出づくりになればいい、そんなことを期待して……。

## シナリオの舞台・登場NPC

PC達は夏休みを迎えた大学生です。大学から少し離れた海沿いの地方都市『六開町（むかいまち）』と、PC達が宿泊することになる小さな旅館『樺音荘（かばねそう）』が、このシナリオの主な舞台となります。

### 樺音荘（かばねそう）

こじんまりとした旅館で、むしろ民宿と呼んだ方が実態に近いでしょう。女将の真樹子と住み込みで働いている看板娘の美咲、その他数人の従業員で切り盛りしており、数部屋の宿泊施設（和室）と浴場、簡単なお食事処があります。

現在、なぜか2階は閉鎖されていて、立ち入り禁止となっています。

### 真樹子

樺音荘を切り盛りする女将。笑い声がよく通る、朗らかな性格の中年女性です。

### 美咲

住み込みで働いている樺音荘の看板娘。態度はやや控えめですが、目鼻立ちの整った美少女です。

必要であれば、名前表を振るなどして真樹子と美咲の名字を決定してください。

## ハンドアウト

逢魔人のハンドアウトの【使命】側は全員共通です。職業は大学生を想定して「学生」を推奨しますが、同年代の仲間ということにしても問題ありません。

### PC1~3 共通 推奨：学生

#### 【使命】

夏休みを迎え、あなたは友人らとともに海沿いの町『六開町』を訪れた。  
あなたの【使命】は「夏の思い出を作ること」である。

## 六開町シーン表

|    |                                              |
|----|----------------------------------------------|
| 2  | にわかに空を雲が覆う。あれと思う間もなく、激しい夕立が降り始める。            |
| 3  | はっと目を覚ます。つい、うつらうつらとして白昼夢を見ていたようだ。            |
| 4  | ここはどこだろう？ 迷子になってしまったかもしれない……。                |
| 5  | 強く吹く風が潮の匂いを運んでくる。すべてが杞憂であればいいのに……。           |
| 6  | ビーチには大勢の海水浴客が行きかっている。夏の日差しにあてられて、ふっと現実感が遠のく。 |
| 7  | ここは静かだ。蝉の声だけが木霊している。                         |
| 8  | 誰かの視線を感じる。気のせいかな……？                          |
| 9  | 町を歩くと、見慣れないものが目に入る。あれはなんだろう？                 |
| 10 | 夏の夜。どこかから聞こえる甲高い笑い声や花火の乾いた破裂音が静けさを破る。        |
| 11 | 夕陽が沈んでいく。景色はオレンジ色に染め上げられ、影が長く伸びる。            |
| 12 | ふと携帯電話を見ると『圏外』と表示されている。さっきまでそんなことはなかったのに。    |

ここから先のページはGM向けの情報です。

## シナリオの背景・あらすじ

六開町は古くからの漁師の町です。町にはある恐ろしい言い伝えがあります——呪術によって喪った息子を蘇らせようとした狂女の話です。

その呪術は、臍の緒を祀る祭壇（『お堂』）を建ててお供え物をする事で子の霊を呼び戻す儀式です。戻ってきた『霊』ははじめ、手足のない黒い芋虫のような影のかたまりに見えますが、お供え物を与え続けることでやがて手足が生え、四足で這いまわる蜘蛛のような形態に成長します。成長した霊はさらなる供物、すなわち生贄を求めます。まず再び生まれ来るための栄養として一人の生贄を要求し、さらに、生まれる際に儀式を行った母親の身体を食い破るのです。

真樹子はこの呪術を行うことでかつて喪った息子を取り戻そうとしています。樺音荘の2階は儀式のための『お堂』に作り替えられており、そのため閉鎖されています。しかも、真樹子の行う呪術はアレンジが加えられており、母体の替わりとして美咲を使い、PCの誰かを生贄に使うことで儀式を完遂しようとしています。

美咲は呪術の影響で『お堂』から遠く離れることができなくなっており、PC3（兄もしくは姉）に助けを求めました。ただし、美咲も実際に何が行われているのかは正確には理解できておらず、まずはPCらが本当に自分の助けになるか見極めようとしています。

PCの誰かが自発的に『樺音荘・2階』の【秘密】を調査するか、美咲がPC達を連れて2階を訪れることで事態が動き、『樺音荘・2階』に踏み入ったPCが『黒い蜘蛛』に取り憑かれます。

町に伝わる言い伝えには、儀式によって生まれたモノを祓った話も含まれています。PC達は、その情報を頼りに『六開寺』の住職を訪ね、お祓いの儀式を行ってもらいます。

## 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。

### 導入シーン1……到着

このシーンは、PC達が樺音荘を訪れる場面から始めます。樺音荘はこじんまりとした旅館ですが、外装は綺麗に保ってあります。目ざとい者なら、2階の窓がすべて閉め切れ、錠戸がはまっていることに気付くかもしれません。

玄関の扉を開けると看板娘の美咲がPC達を出迎えてくれます。PC達を見て、とても嬉しそうに笑って挨拶します。目鼻立ちの整ったかわいい娘で、美少女といって差し支えないでしょう。

PC達は旅館の女将である真樹子に紹介されます。彼女は遠くから来たPC達をねぎらい、部屋に通します。

真樹子はお茶を振るまい旅館の利用に関する細々とした注意点を説明し、2階は現在閉鎖中で立ち入り禁止であることをPC達に強く言い含めてから去ります。

ハンドアウトの公開：『PC1』『PC2』『PC3』

### 導入シーン2……不審な行動

一日が過ぎ（シーン1と2の間にPC同士の親睦を深めるようなロールをするとよいでしょう）、次の日の夜明け間際に、かすかな物音を聞きつけたPCが目覚めます。全員に《物音》で判定させ、成功したPCが気付きます。もし誰も成功しなかったなら、一番達成値が高かったPCを起こしてください。

聞こえてきたのはギツギツというかすかな足音で、どうやら誰かが2階への階段を上がっているようです。その後、小さくガリガリガリガリと音が聞こえ、しばらくしたら足音はまた降りてきます。目を覚ましたPCは足音の主を確かめに行くことができます。見に行くと、足音の主は真樹子で、手には空になった食器を乗せたお盆を持っています。

何をしていたのか、2階には誰かがいるのかと尋ねても、答えははぐらかされてしまいます。「立ち入り禁止」の立て看板の奥、階段の上は真っ暗になっていて何も見えません。

ハンドアウトの公開：『真樹子』『美咲』『樺音荘・2階』

## メインフェイズ

メインフェイズでは以下のマスターシーンが発生します。

### シーン1……樺音荘・2階

誰かが『樺音荘・2階』のハンドアウトの【秘密】の調査判定に成功したときに挿入するマスターシーンです。

GMは、できるだけ全員にこのシーンに登場するように促してください。欲求判定を行わせてもよいでしょう。

階段を上がると、2階は真っ暗です。窓に錠戸がはまっていたのは外から見てわかっていましたが、さらに廊下には暗幕が張られています。暗幕をめくると、廊下に面した戸には釘が打ちつけられたうえ、目張りまでされていることがわかります。尋常の事とは思えません。シーンに登場しているPCは全員、《暗黒》で恐怖判定を行います。

PC達は廊下の奥からはなにかが腐ったようなすえた臭いが漂ってきていることに気付きます。

奥に進むと突き当たったところに扉があって、その前には机（というか台）が置かれています。机の上には何かの板切れと小さな箱が置いてあります。扉にはべたべたとお札らしきものが貼られていて、全体としてはなにかの儀式用の簡易な祭壇ではないかと思いがつくでしょう。ゾーキングによって、板切れは位牌で、小さな箱の中身は干からびた皮……臍の緒であることがわかります。そして、腐った臭いの正体は、その祭壇にうず高く積まれた残飯です。

そのことに気付いた瞬間、扉の奥からガリガリガリガリガリ……と引く掻く音が聞こえてきます。なにかが外に出たがっているように思えます。シーンに登場しているPCは全員、《混沌》で恐怖判定を行います。

PC2がシーンに登場していれば、このタイミングで、そのプレイヤーに『???』のハンドアウトを渡します。PC2は《情景》で恐怖判定を行います。

PC達が恐怖に耐えかねて引き返せば、このシーンは終

## クライマックスフェイズ

リミット（3サイクル）終了までに、PCが『呪術儀式』の【秘密】を獲得していればクライマックスフェイズになります。獲得できていなければクライマックスフェイズは行わず、即座にバッドエンド表を振ります。

PC達（望むなら美咲も）は、六開寺の住職にお祓いを受けることとなります。六開寺は、町の名前がついているだけあって立派な寺で、厳かな佇まいには歴史を感じます。

寺に訪ねてきたPC達をひと目みるなり住職は驚きに目を見開き、蒼白となります。住職はPC2の肩を掴み「君はあれが見えているのか」と尋ねます。

住職は、PC2が一番危ないが、他のPCも標的であり、『蜘蛛』にとっては究極的には誰でもよいのだと説明します。PC2は霊感が強いので蜘蛛にはごちそうに見えていますが、『餌』が他の者であってもその空腹を満たすには十分に足りるのです。

PC達はお祓いの儀式のために小さなお堂に案内されます（美咲と一緒にきていた場合、彼女にはPC達とは違うお祓いが必要になるからと引き離されます）。お堂の中、四方の隅には盛り塩がしてあり、のし紙に包まれたお札らしきものが壁に1枚ずつ掲げられています。

住職はPC達に竹筒から口に含んだ水を吹きかけて清めてから、お堂の中に通します。このとき、お堂の中には光を発するものを一切持ちこませません。

住職は、結界を張ったこのお堂の中で一晚を過ごし、絶対に、なにがあろうとも決して扉を開けてはいけなく、また、朝になるまでは絶対に誰もこのお堂には近づかないのだと念を押します。

PC達をお堂の中に残し、住職は扉を閉めて去っていきます。お堂の扉は観音開きで、ごくわずかな隙間が2枚の扉の間に空いているのがわかります。住職はその間に外側からお札を張り付けて行ったようです。

日が暮れると扉の隙間からの光もなくなり、お堂の中はいよいよ暗闇で支配されます。ここからPC達は『恐怖の濁流』に呑み込まれないよう複数回の恐怖判定に耐えることとなります。

もし誰かがお堂から出てしまったらエネミー「黒い蜘蛛」との戦闘になります。

### クライマックスフェイズ・恐怖判定

儀式の最中は、PC達にとって戦闘と同様の緊張があるものとし、そのため、錯乱状態に陥ったPCは行動が制限されますし、戦闘時に影響する【狂気】の効果（例：【パニック】）なども発揮されます。

#### [1]暗闇に耐える

指定特技：《暗黒》

明かりのまったくない狭いお堂の中でじっとしていると、じわじわと恐怖がつのってくる。いつの間にか時間の感覚すら薄くなって、あとどれくらい待てば朝が来るのかすらわからなくなる。

#### [2]外になにかが……。

指定特技：《脅す》

扉の向こうになにかが居る気配がして、扉を引っ掻く音がする。ガリガリガリガリ……。

了します。もし扉を無理やりに（扉は開かないように釘が打ちつけてあります）開けてその中を見てしまった場合、シーンに登場していたキャラクター（美咲を含む）は全員バッドエンド表を振ってください。

PC2がこのシーンに登場していない場合、PC2に『？？？』のハンドアウトを渡すのは、シーンに登場したキャラクターの誰かとPC2が合流したタイミングになります。

PCのうち誰か1人以上が『真樹子』と『美咲』の両方のハンドアウトの【秘密】を獲得することでこのシーンは発生します。その場合は、そのPCが美咲に呼び出され、樺音荘の2階になにかがあるのか確かめようと誘われます。他のPCも自由に登場することができます。

『樺音荘・2階』のハンドアウトの【秘密】を公開し、シーンを描写してください。

ハンドアウトの公開：『呪術儀式』『？？？』

### シーン2※……ついてくる

『？？？』のハンドアウトの公開後、次にPC2のシーンが終了したときに、GMはPC2に以下のメモを渡してください。メモは他のプレイヤーには公開されません。シーンとしては特に描写しません。

あいつはずっとついてきている。離れる気配はない。なにが目的なのか、顔のないあいつからは読み取れない。

あいつは静かだ。影でできているから、重さがないのかもしれない。

ずっといる。ついてくる。ついてくる。離れない。なにかを待っているのか？ 少し大きくなっているかも。目の錯覚かもしれない。目をそらすことができない。今、あいつは嗤わなかったか？ そんなはずはない。顔もないのに。静かについてくる。離れない。見られている。なにを待っているというんだ？

《追跡》で恐怖判定を行うこと。

### シーン3……逃れられない

美咲を連れて六開町から脱出しようとする発生するシーンです。

樺音荘から離れていくと、美咲の顔から血の気が引いていき「私はこれ以上は行けない」と言い出します。どんなに説得しても頑として嫌だと言って譲りません。

無理やり力づくで連れ出そうとすると顔を土気色にして泣きわめき、ついには奇声を発しながら暴れはじめます。四足をついて跳ね回る姿は人間というよりいびつな怪物のようにも見えます。シーンに登場しているPCは全員、《人類学》で恐怖判定を行います。

戦闘シーンを行い、美咲が勝利したら、彼女は跳ねるようにしてどこかへ逃げ去ってしまいます。誰かが美咲の【居所】を手に入れない限り、美咲はそれ以降シナリオに登場しなくなります。美咲が敗北したら、その場で気を失って倒れます。その状態で無理に町から離れると、美咲の呼吸が弱まり心臓も動かなくなって、やがてこと切れます。PCは全員、《死》で恐怖判定を行います。

隙間から覗くと、黒い影のような化物がそこにいる。全員に見える。そいつは立ち上がっている。

真っ黒な頭にひとすじの亀裂が入って、そこからぎょろりと血走った眼がこぼれ出る。……狙われている。

### [3]誘惑

指定特技：情動分野からランダム

「ねえ、開けてよ。開けて。開けて。開けて……」

声がする。媚びるような猫なで声なのに、否応なく背筋が泡立つ。

よく聞けば、美咲の声のようにも思える。でもそんなはずはない。あいつが声マネをしているんだ。

### [4]怪物の怒り

指定特技：《時間》

扉を引っ掻く音は、苛立ったようにガンガンと乱暴に叩く音に変わっている。まるで聞き分けのない子供が駄々をこねているかのような。怪物はキィキィと金切声をあげている。

しかし、これはあいつにはもはや手だてがないということも意味している。このまま朝まで耐えれば、きっと助かるはずだ……。

朝になると再び扉の隙間から細く弱い光が差し込み、それと同時に、扉の外にいた黒い影の気配もなくなりま。住職がやって来て扉を開けます。長かった一夜が終わり、お祓いが成功したのです。

### 光るものを持ちこんだ場合

PCがお堂の中に光るものを持ちこんだ場合、PC2を光で照らすと、その影から「黒い蜘蛛」が現れて戦闘になります。

#### 「黒い蜘蛛」との戦闘

「黒い蜘蛛」と戦闘が行われる場合、戦闘の勝利条件は「黒い蜘蛛を行動不能にすること」になります。敗北条件は「PC全員が行動不能になること」です。敗北したら、PCは全員、バッドエンド表を振ります。

### シナリオの結末

クライマックスフェイズで、最後まで扉を開けずにお堂のなかに全員が立てこもっていた場合のみ、お祓いは成功し、シナリオクリアとなります。もし「黒い蜘蛛」と戦闘して勝利していたとしても、お祓いは失敗しています。つまり、黒い蜘蛛との戦闘は、勝ったとしてもせいぜい一時的に撃退する程度の意味しかないのです。

### お祓いが成功していた場合（シナリオクリア）

・美咲もお祓いを受けていた  
→美咲のお祓いも無事に成功しています。一刻も早く、この町を離れたほうがよいでしょう。

・美咲がお祓いを受けていない  
→再び蜘蛛に目をつけられる前に一刻も早く町を離れるようにと住職から忠告されます。美咲はどうなるのかについては住職は断言しませんが、語らずとも希望はないであろうことは察せませす。

### お祓いが成功していない場合

・美咲もお祓いを受けていた  
→美咲は発狂してしまいます。四足で跳ね回り、人を見ては噛みつこうとします。彼女の持っていた【感情】はすべて失われてしまいます。正気に戻る見込みはもはやありません。

・美咲がお祓いを受けていない  
→語られることはありませんが、お祓いを受けている場合と同じく、美咲は発狂します。

お祓いが成功していない場合、PC2はバッドエンド表を振ります。それまでにPC2が死亡していた場合は、生き残っているPCの誰か1人をランダムで選び、そのPCにバッドエンド表を振らせます。

### 『狂気の濁流』が起こった場合

クライマックスフェイズになってから『狂気の濁流』が起こった場合でも、シナリオの結末までは描写してください。その後、PC全員がバッドエンド表を振ります。

### エネミーデータ

NPC・エネミーとの戦闘が発生した場合、以下のよう  
にエネミーデータを流用して使用します。

真樹子……「殺人鬼」(p.243)

美咲……「犬」(p.243)

黒い蜘蛛……「這いずるもの」(p.261)

### シナリオの元ネタ

このシナリオは2ちゃんねる発祥の怖い話「リゾートバイト」を元ネタにしています。アレンジを加えた部分もありますが、GMをする前に一読しておくにより雰囲気  
を掴みやすいでしょう。

#### 2chで語り継がれる怖い話「リゾートバイト」

<http://matome.naver.jp/odai/2137393988879645601>

(2014年8月10日閲覧)

### 付録：簡略化インセイン

このシナリオは「協力型」かつ「クライマックスに戦闘がない可能性が高い」シナリオです。そのため、存在感が薄くなってしまいうアビリティをオミットする、以下のような『簡略化インセイン』ルールを提案します。

・アビリティは【基本攻撃】【戦場移動】のみ。  
・アイテムは事前に種類を選ばず『アイテム権』としておき、使用する際にどのアイテムとして使うかを決める。

このルールについては『無名の遺跡』収録の『かんたんインセイン』ルールを参考とさせていただきました。

#### 『無名の遺跡』（著：宮澤伊織/冒険企画局）

『無名都市への扉』（著：岩井志麻子・凶子慧・宮澤伊織/冒険企画局 創土社刊）に収録されています。

**PC1 推奨：学生**

**【使命】**

夏休みを迎え、あなたは友人らとともに海沿いの町『六開町』を訪れた。  
あなたの【使命】は「夏の思い出を作ること」である。

**【秘密】**

あなたの【本当の使命】は「\_\_\_\_との仲を進展させること」である。  
導入フェイズが終了するまでに、PC2、PC3、美咲のなかから1人を選択してGMに伝えること。【使命】が達成できているかどうかはセッションの結末によって判断するが、最低限、セッション終了時にお互いに対するプラスの【感情】を抱いていなければならない。

**ショック：PC1に『愛情』の【感情】を抱いている、\_\_\_\_以外のキャラクター**

**PC2 推奨：学生**

**【使命】**

夏休みを迎え、あなたは友人らとともに海沿いの町『六開町』を訪れた。  
あなたの【使命】は「夏の思い出を作ること」である。

**【秘密】**

『樺音荘』に来てから、あなたは時おり背筋がぞくりとするような不気味な感覚を味わっている。おおかた、気のせいだろうが……。こんなことで騒ぎ立てて楽しい気分には水を差したくない。黙っていよう。

**ショック：なし**

**PC3 推奨：学生**

**【使命】**

夏休みを迎え、あなたは友人らとともに海沿いの町『六開町』を訪れた。  
あなたの【使命】は「夏の思い出を作ること」である。

**【秘密】**

実は美咲はあなたの妹だ。両親の離婚の際に別々に引き取られたのである。  
詳しいことはわからないが美咲はなにかの苦境に陥っているらしい。あなたは彼女から助けを求められてここまでやってきた。  
あなたの【本当の使命】は「美咲を助け出すこと」である。

**ショック：なし**

**NPC 真樹子**

**【使命】**

あなたは旅館『樺音荘』を切り盛りする女将である。  
あなたの【使命】は「宿泊客をもてなすこと」である。

**【秘密】**

あなたの【本当の使命】は「呪術を用いて、喪った息子を取り戻すこと」である。旅館の2階はそのための儀式場——『お堂』になっている。

**ショック：全員**  
《靈魂》で恐怖判定を行うこと。

**NPC 美咲**

**【使命】**

あなたは旅館『樺音荘』で働いている看板娘である。あなたの【使命】は「宿泊客をもてなすこと」である。

**【秘密】**

あなたは呪術によってとらわれている。蜘蛛の巣に絡め取られたように、自力で抜け出すことはできないのだ。あなたの【本当の使命】は「呪術から解放されること」である。

**ショック：全員**  
《緊縛》で恐怖判定を行うこと。

**場所 樺音荘・2階**

**【概要】**

樺音荘の2階は現在使われておらず、閉鎖されている。2階への階段の前には「立ち入り禁止」の立て看板がある。

**【秘密】**

**拡散情報。**狭く真っ暗な廊下を進むと、突きあたりにはべたべたと札の貼られた扉があり、その前には腐臭を放つ残飯がこんもりと積みあがっている。不意に、ガリガリガリガリと音がある。

**ショック：シーン登場者**

**情報 ???**

**【概要】**

このハンドアウトを受け取ったPCは、この【秘密】を自分の【秘密】と同様に扱うこと。また、このハンドアウトを受け取った時には情報共有は発生しない。

あなたはこの【秘密】を自分から明らかにすることはできない。

クライマックスフェイズにおいて、回想シーンを行うときにはこの【秘密】を同時に公開してもよい。

**【秘密】**

あなたが樺音荘の2階で目にしたのは「黒い蜘蛛」のような形をした、四足で這いまわる影だった。そいつはまだついてきている。他の者には見えていないようだが、あなたにははっきりと見える。あなたの【本当の使命】は「黒い蜘蛛から逃れること」に変更される。

**ショック：全員**

**情報 呪術儀式**

**【概要】**

樺音荘の2階で見たのは狂気の産物としか言いようのない異形の祭壇だった。

あそこで行われているのは冒瀆的な呪術儀式であるのに違いない。

六開町にはある言い伝えが残っている。

**【秘密】**

**拡散情報。**六開町にはある言い伝えが残っている。臍の緒を祀る呪術儀式で喪った子を取り戻そうとした狂女の話である（※別紙『蜘蛛の話』参照）。この儀式で呼び戻される霊は、四足で這いまわる黒い蜘蛛のような姿であるという。

言い伝えによると、六開寺という寺でこの怪物を祓ったとされる。そこでなら助けになるかもしれない。

**ショック：なし**  
**シーン登場者は《民俗学》で恐怖判定を行うこと。**

## 蜘蛛の話

六開町は古くより漁業の地として栄えてきたが、海原へ船をこぎ出していく息子を見送る母の思いはときに狂わしいものとなる。

遠洋で嵐に遭った船が帰らぬものとなることは珍しいことではない。そうした船の多くは乗組員の生死もわからず仕舞いとなる。子が海に消え、残された女はひたすらに、なにかの間違ひでも構わないから戻って来てくれと願ったのである。

へその緒は母親と胎児とをつなぐかすがいであるが、生まれたのちもこのつながりは保たれ、命綱となって子を守るとか、行方知らずになってもへその緒を頼りに子が帰って来るとか、様々に信じられてきたものである。そのような迷信と子を失った嘆きが一体となり、妄執に駆り立てられた悲しき母親があった。

その女は息子を海で亡くし三年になったが、いまだ悲しみが癒えることなく、日がな海の向こうを眺めてははらはらと泣くばかりで、周囲の者も同情こそしていたが、その嘆きあまりに深く長続きするためうっとうしく思っていたほどだった。

あるときのこと、この女の夫が六開寺の住職に妻の様子がおかしいのだと訴え出た。住職はいつものことだろうと思い、よくよく話し相手になってやるがよいと言って夫を送り返した。その次の日から、夫の姿が見えなくなったのである。

数日もして不審に思い女の様子を見に行った住職は、その家の惨状に息を呑んだ。位牌を立てていた棚の周囲に手書きのお札が何枚も何枚も貼られており、その前には膳が据えられていた。膳は何日も放置されていたと見え、腐り異臭を放つ飯が盛られているのだ。た。

そして炉辺には、夫がこと切れて大の字に倒れていて、そのむくろのうえに黒い蜘蛛のように見える四足の影のかたまりが覆いかぶさり、死肉を食んでいたのであった。そして女は、その様子を見ながらニタニタと笑っている。ときおり小さな息子に対するように「たんとおあがり」といつくしみの声をかけるのであった。

住職はおそろべきもののけの前にして立ちすくんだが、しばしして意気を取り戻すと弟子を引き連れてきて、女を寺へと引きずっていった。女は跳ね回り暴れたが、住職は女を縛り上げてお堂に閉じ込め、弟子たちとともに一晚を通じて念仏をあげつづけた。蜘蛛は女を取り戻そうと外からお堂を叩きつづけたが強固な結界にその甲斐もなく、夜明けとともに消え失せてしまった。時同じくして暴れつづけていた女も気を失い、怪異は去ったのであった。

目を醒ました女を住職は問いただしたが、大したことが聞きだせたわけでもなかった。いわく、どうか帰ってきてくれとへその尾に願をかけるうちに、いつの間にか黒い蜘蛛がおり、それを帰ってきた息子の霊だと思ったのだという。それが望むままに飯を与え、夫さえ食わせてしまい、育ちきれば自らも身を捧げるつもりで、そうすれば自らの胎から息子が再び生まれ変わって帰って来るのだと考えていたと女は語った。

その後、女はみずからの行いを怖れ悔やみ、いずこかへと行方をくらましてしまったと伝えられている。あるいは、海へと身を投げたのかもしれないともされる。