

# 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	<b>PC1</b> (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	<b>PC2</b> (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	<b>PC3</b> (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	<b>〈ゲスト〉</b>
	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。