

インセインシナリオ「溶ける音」 作:つぶ(@tubu_trpg)

※シナリオの再配布・自作発言はご遠慮ください。
※感想等は「#溶ける音」でお願いします。(ネタバレは禁止です)

■トレーラー

いつまで歩いて行きましょう。
どこまで歩いて行きましょう。
あなたが望むその時まで。
わたしが望むその時まで。
さあ手を取って、隣に並んで。
歩みを合わせてゆく先を、後悔なんてしないから。

インセインシナリオ「溶ける音」

決めるのは、ふたり。

■シナリオスペック

協力型2人用

リミット:4サイクル

ワールドセッティング:人類の滅亡した地球

所要時間:2~3時間

対応:インセイン、インセイン2(ワールドアビリティ除く)

■概要

人類の滅びた地球。

不老不死のPC1とアンドロイドのPC2は、そんな地球上に2人ぼっちで暮らしていた。

2人は友人同士。

自給自足の生活は大変だったが、お互いがいれば寂しくはない。

世界に2人きりの日々。

そんな毎日が、いつまでも続くと思っていた————。

■シナリオ傾向

PC同士のやりとりに重点を置いたシナリオ。CP(キャラクタープレイ)が好きなPL向け。

■PCハンドアウト

【PC1】

あなたは、地球に残った唯一の人間だ。
隕石の衝突と未知のウイルス蔓延により、地球上の人間はあなたを除き死に絶えた。
不老不死の体を持つあなただけが、たった1人生き残った。
自給自足の生活は大変だが、友人のPC2が共にいる為寂しくはない。
あなたの使命は、「友人と共に変わらず気ままに暮らすこと」だ。

【PC2】

あなたはPC1と共に暮らすアンドロイドだ。
不老不死のPC1が寂しくないようにと、ある研究者によってPC1に贈られた。
そして、あなたはPC1以外の人間が死に絶えた今も、PC1と過ごしている。
自給自足の生活は大変だが、友人のPC1との日々は楽しかった。
あなたの使命は、「友人と共に変わらず気ままに暮らすこと」だ。

■事前情報

※以下の情報はPC作成前にPL全員に伝えておく。

<世界設定>

PC1を除く人間が存在しない地球。
隕石の衝突により人類の半数が死亡。その半年後、世界に蔓延した未知のウイルスによって残りの半数も死に絶えた。
植物や動物の多くも被害を受けたが、一部はウイルスに耐性があったのかはたまた突然変異で適応したのか、人類滅亡後も生息。その後独自の進化を遂げ、新たな生体系を築き再び地球上には緑が満ち始めている。
そんな世界で、PC1とPC2は自給自足の生活を送っている。
(PCが暮らす地域は隕石衝突の被害がほぼ無く、建物などは無事)

<PC1の設定>※研究者以外

あなたは不老不死の人間である。

ある時突然成長が止まり、死ぬことができなくなった。原因も治療法も一切不明。

通常の間人よりも治癒力が高く、致命傷を受けても決して死ぬことが無い。

ただし、痛みや苦しみは一般の間人と同じように感じる。

また、病にかかることは無い。

不老不死の体になった為、既に人間の寿命を越える月日を生きている。

<PC2の設定>

あなたはアンドロイドである。

痛覚以外の感覚機能と感情のシステムが組み込まれており、見た目や言動はほぼ人間と変わらない。飲食も可能。

あなたの初めのマスター「レン」は、PC1の友人で、アンドロイドをPC1の友人とする為、専門家にオーダーメイドで注文し、あなたを入手した。

あなたがPC1の元へ行く前に動作確認を行ったほんの数日間だけ、「レン」はあなたのマスターになっていた。

<レン>

ロボット工学研究者の男性。

PC1の友人であり、PC2の元マスター。

優しくお節介な性格で、死ねないPC1を気にかけて何かと世話を焼いていた。

(頻繁にPC1の元顔を出したり、仕事を斡旋したり)

PC1の友人にとPC2の製作を依頼し、手に入れたPC2をPC1に贈った。

隕石衝突後、蔓延したウイルスによって死亡。享年32。

※レンがPC2を作ったわけではない。

====以降GM情報となる。GMのみ参照のこと====

■シナリオ背景

ある時、ロボット工学の研究者であるレンの勤める研究所で、1つの事故が発生した。事故の原因となったのは、“全て原子を破壊する音”。研究所がその存在を抹消しようとする片や、レンはその“音”の利用を計画する。

レンは常々、死ぬことのできない友人、PC1の未来を案じていた。レンは“音”を、PC1が死ぬ為の手段にできないかと考える。密かに行った実験の末、レンは“音”の再現に成功した。

完成した“音”のシステムは、1体のアンドロイドに組み込まれる。そのアンドロイドは、レンがPC1の友人にしようと製作を依頼していたもの、PC2だった。

きっと、ただ“音”を提供しただけではPC1は迷わずその場で死を選んでしまうだろう。それは、あまりにも悲しい。不老不死という奇異の生が、ただ1人ぼっちで死を求めるだけの意味なんて、あまりにも哀れだ。せめてPC1の永遠を少しでも理解し、寄り添える存在を手に入れてほしい。そして2人で共に決めてくれたら。そんな願いを込めて、レンはいつか来る2人の決断の日の為に、少しの準備を施した。もしもその時自分がいなくても、2人が自分たちの未来を決められるように、と。

彼の願いは、彼の研究室でこの日を待っていた。

■舞台

レンの務めていた研究所。

地下にあり、放置され長い年月が経った今も内装はほぼ変わらぬ姿で残っている。

レンの研究室もまた、誰の手も入らず当時の様相をそのままに残している。10畳ほどの広さの室内は、彼が使用していた頃の散らかり具合のままだ。

他、事前情報<世界設定>参照。

<研究室シーン表>

- 1:本棚から、PC1とPC2の写真が納まった1冊のアルバムを見つける。生前、レンが撮っていたものだろう。中には数枚、レンが自撮りで写り込んでいる写真もあった。
- 2:デスクの上に、小さな手のひらサイズのロボットが置かれている。壊れているのかエネルギー切れなのか、動きそうにはない。
- 3:部屋の隅に段ボールがいくつも積まれている。中身はどれもロボット工学に関する専門書やレポートの束だ。
- 4:デスクの引き出しに携帯ゲーム機が入っていた。充電が切れているのか起動はしない。レンが仕事の息抜きにやっていたのだろうか。
- 5:棚にコップと歯ブラシ、歯磨き粉が置かれている。研究室というより、もはや単なる私室にしか見えない。
- 6:デスク上に写真立てが飾られている。写真には、レンと二人の研究者、そして横たわるPC2の姿が写っている。PC2が起動する前の写真だろうか。

■NPC紹介

【レン】

今回の物語の発端。既に他界している。

PC1が心から望む”未来”を手に入れてほしいと、切に願っていた。そこに一切の他意は無い。
他、事前情報<レン>参照。

■狂気カード

広がる恐怖、依存、疎外感、盲目、いきすぎた想い、絶叫、恐怖症、歪んだ心、
なぜ自分だけ！？、忌み数／計10枚(変更・増可)

■PCハンドアウト(秘密)

【PC1】

秘密

ショック:なし

死ねなくなってどれだけの月日が流れたのか。

友人と暮らす日々は穏やかで好ましいものだが、それでもあなたは考えてしまう。

どうやったらこの永遠の命に終止符を打てるのか、と。

人が生きるには、この生はあまりに長すぎる。

あなたの本当の使命は、「永遠の命の終わりを見つけること」だ。

【PC2】

秘密

ショック:なし

あなたの初めのマスターである研究者「レン」は、あなたをPC1の元にする日、
こう言った。

「君に、PC1の友達になってほしいって話はしたね？」

いいかい、PC1は君の友人であって、PC1の言葉は命令じゃない。

必ず従う必要も無い。

嫌なことがあれば嫌だって言っていえばいいし、やりたいことがあればやりたいって言えばいい。

君は君が思うように、君が望むようにしたらいいんだよ。

願わくは、君がPC1の希望となることを」

あなたの本当の使命は、「あなたの望むようにすること」だ。

■ハンドアウト一覧

(導入終了時に追加)

【物体 | 資料】

手作り感のあるホチキス留めの資料。
表紙にはPC2の顔写真と"No name"という文字がプリントされている。

秘密

ショック:なし

それはPC2の設計図だった。後半には、簡単な取り扱い説明も載せられている。
これがあれば、修理の方法もわかるだろう。
設計図の最後に、手書きで”予備部品の在り処は金庫に”と記されていた。
この秘密を見たPCは、プライズ「アンドロイドの修理方法」を手に入れる。

【物体 | 手記】

レンの手帳。
研究のメモや、日記などが雑多に記されている。

秘密

ショック:なし

『○月×日
PC1のところに顔を出してきた。相変わらず見た目の変化は無い。
PC1と会う度に、PC1が不老不死だってことを実感する。
死ねないって、どれだけ苦しいんだろう。ずっと見送るばかりなんて。
想像するだけで気が狂いそうだ。
僕にできるのは、こうやって顔を出して、話をするくらい。
それも僕が生きているほんの何十年だけ。
...もっと何か、できることがあればいいのに。

○月×日

アンドロイドの注文に関して相談してきた。
個人オーダーのアンドロイドなんて普通に注文するんじゃ費用がバカにならないけど、
提示された額は格安だった。
本当に頭が上がらない。持つべきものは専門家の友人だな。
もっと早く話をするべきだった。
...でも、人間より長く生きられるとはいえ、機械にも必ず限界は来る。
永遠を生きるPC1にとって、それでも少しは慰めになってくれればいいんだけど。

○月×日

.....これは、もしかしたら、1つの希望になるんじゃないか?』

そこから後ろの数ページが、耄るように破り取られていた。
(金庫が開いた後に追加)

【物体 | メモ】

手書きのメモがクリップで纏められている。

秘密

ショック:なし

メモには、PC2に使用されている部品と、部品が保管されている場所が全て記されていた。
このメモを頼りにすれば、修理に必要な部品を集めることができる。
この秘密を見たPCは、プライズ「部品」を手に入れる。

【物体 | ファイル】

中身の見えない不透明のファイル。

秘密

ショック:全員

ファイルには、実験記録のような書類と、殴り書きのメモとがごちゃ混ぜに入っていた。
それらは全て、ある「音」に関して記されていた。

「音」は、実験中に偶然発見された。

音波の実験を行っていたグループの実験室が、球体状に切り取られたかのように消失し半壊。

被害が音波を発生させていた機材を中心としていたことから、原因は実験の際に発生した音波だと判明した。

機材から離れて実験を行っていた為、幸い負傷者は居なかった。

後の追調査から、事故で発生した「音」の正しい効果が分析された。

「音」は、全ての物質の原子を破壊する音波だった。

原子の壊れた物質は、塵も残さずに消えてしまう。どんな物質もその例外ではなく、「音」は非常に危険だ。

しかし、音波の発生源そのものもまた「音」の影響を受けてしまう為、破壊の効果は長くは続かない。

「音」は、特定の音波の組み合わせで作ることができる。

この秘密を知ったとき<<破壊>>で恐怖判定を行う。

【物体 | 破り取られたページ】

冊子から破り取られたのであろう数枚のページ。

丁寧に重ねられてある。

秘密

ショック:全員

ページには、日記が書かれていた。

『○月×日

「音」が発見された。所長は「音」のデータを闇に葬るつもりらしい。当然の対応だろう。あれは...人が手にするべきものじゃない。

そう理解した上で、こんなことをしているなんて知れたら、懲戒免職どころじゃあ済まないんだろうな。

...バレルわけにはいかない。

○月×日

”音”の再現に成功した。効果は恐らくあの時と劣らない。
この”音”は全てを破壊する。例外なく、全てを。

○月×日

”音”を、”終わりの唄”と名付けた。

○月×日

手筈は整った。あとは任せておけばきつとうまくやってくれる。
少しだけ、僕にできる準備をしておこう。いつか2人がここに来た時の為に。
今すぐではダメだ。
いつか、2人が確かな友人同士になった頃に見つけてくれたら、良いと思う。
”終わりの唄”の在り処は、別に残しておくことにする。

○月×日

準備は終わった。

あとは2人の気持ちに任せよう。所詮はただのお節介だ。いらぬ世話だと言うのなら　それでいい。

ただ、もしも終わりを求めるのであれば、その希望となってほしいと思う。
終われない苦しみは、どう頑張っても僕には理解できないのだから。
だからもし、PC1が願うなら。せめて選択肢の1つにでもなればいい。』

※ゾーキングで調べた場合、【破り取られたページ】は【手帳】から破り取られたものとわかる。

【物体 | メモリーカード】

中身のわからないメモリーカード。

PC2に取り込めば内容を確認できるはずだが、アクセスにはパスワードを入力する必要がある。

※この秘密はプライズ「パスワード」を所持したPCのみ調査が可能。

秘密（拡散情報）

ショック: 全員

中に収められていたのは、1つの音声データだ。そこにはレンの言葉が遺されていた。

「PC1、PC2。二人とも一緒に聴いているのかな。

これを聴いているということは、もう僕は生きてはいないんだろう。

君たちが何を求めてここに来たかはわからない。

もし何かPC2の体に不具合が起きたなら、この部屋に資料がある。予備の部品も用意してあるから、使ってくれ。

...だけど、その前に1つ、僕の話を書いてほしい。君達に、伝えなきゃならないことがある。この音声を聴けているなら、“終わりの唄”について、もう知っていると思う。

その在り処を、君たちに教えるよ。

...PC2、君の中だ。

君は知らないだろう。隠してごめん。君は、“終わりの唄”を歌うことができる。

PC2に組み込んだ“終わりの唄”は、元の“音”と同じ効果がある。

唄が響けば、周囲の全ての原子を破壊する。

きっと、PC1の不死の細胞も壊れる。...この“終わりの唄”なら、君の永遠の生を終わらせることができるんだ。

そして、もちろんPC2、君の体も。

君の体には出来る限り“音”に抵抗のある素材を選んでいるけれど、それでも1曲歌うのが限度だろう。歌いきる頃には、君の体も崩壊する。

だから、歌うことができるのは1度だけだ。

...勝手にこんなものを組み込んで、ごめん。でも、君でなければならなかったんだ。PC1の友人である、君でなければ。

“終わりの唄”は本当に危険なものだ。

万が一悪用されることを防ぐ為、この音声を聴いてから1時間を過ぎるとPC2の体から“終わりの唄”のデータは自動的に削除されるよう設定してある。

1時間以内に、決めてくれ。

...願わくは、これを使うにせよ使わないにせよ、君たちの望む未来にならんことを。」

この秘密を知ったとき《死》で恐怖判定を行う。

■プライズ一覧

このシナリオ中のプライズは、全てPCが所持している情報を表している。

秘密の公開や条件を満たせば、各PCがそれぞれ同じプライズを同時に所持することができる。

(例:PC1がHO【物体 | 資料】を調査してプライズ「アンドロイドの修理方法」を入手した後、資料の秘密を公開→PC2もプライズ「アンドロイドの修理方法」を入手する)

(HO【物体 | 資料】で入手)

プライズ「アンドロイドの修理方法」

このプライズに秘密は無い。

(HO【物体 | メモ】で入手)

プライズ「部品」

このプライズに秘密は無い。

※プライズ「アンドロイドの修理方法」「部品」を入手したPCは、クライマックスフェイズで選択肢「PC2を修理してこれからも2人で生きていく」が選択可能になる。

(【物体 | ファイル】と【物体 | 破り取られたページ】の秘密入手者に追加情報として提示)
プライズ「パスワード」

パスワードは、"hope"。

このプライズに秘密は無い。

(下記描写を行ってからプライズ「パスワード」を渡す)

あなたはファイルの最後のページと、破り取られたページの最後の1枚に、それぞれ小さな手書きのメモが残されていることに気づく。

ファイルには"ho"。ページには、"pe"。

"hope"。

それは、レンの残したパスワードだ。

あなたはプライズ「パスワード」を入手する。

===マスターシーン===

○「導入フェイズ」

あなたたちは、変わらぬ日常を送っている。

地球上でたった2人きりの生活。

それでも、2人の生活は悪い物ではなかった。

今日もまた、同じような日常が過ぎていく。

(日常描写。PC同士の関係を固める為、自由にRPを行ってもらう。

ある程度RPを行ったら、以下の描写を行う)

PC2、あなたは不意に自分の体の中のエラーを検知した。

それは、あなたの機械の体を保つには、致命的なエラーだ。

いくつかの部品が破損し、修理の必要があることをあなたは理解する。

修理を行わなければ、恐らく1週間と経たずあなたの体は機能を停止してしまうことも。

しかし、ここには替えの部品はおろか、修理の為に必要な情報も無い。

(PC2から事情をPC1に伝えてもらう。躊躇う場合はエラーの音声を出すなど強制的に伝えさせる。PCが対応を考え始めたら以下の描写に移る)

あなたたちは思い至る。

もしかしたら、レンの務めていた研究所になら何か残されているのではないかと。

生前彼は、研究所の自室を、もはや自宅同然に扱っていた。個人的な私物も多く持ち込んでおり、PC2に関する情報も残されている可能性がある。

また、彼の専攻はロボット工学だ。修理に必要な部品も残っているかもしれない。

そして何より、研究所は地下に建設されており、建物の劣化も少ないはずだ。

研究所へは、徒歩で半日ほどで行くことができる。

(必要に応じて移動の描写を行った後、以下の描写を行う)

研究所は無事だった。

元は嚴重なセキュリティ下にあったであろう入口の扉は、ガラスが砕け落ちており、その隙間から難なく所内へと入っていくことができる。

暗いと思われた室内には、薄い照明がついていた。

どうやら、未だ発電装置が生きているようだ。

しかし、エレベーター等の電子機器は壊れているのか動かず、あなたたちは階段で地下へと下っていくことになる。

PC2の記憶を頼りにすれば、あなたたちは難なくレンの研究室に辿り着くことができる。

書類の詰まった本棚、ディスプレイが置かれた散らかりっぱなしのデスク、仮眠用のベッド。

室内は、未だ人が過ごしていた様相をそのままに残していた。

ここに、PC2に関する情報か、修理に使えるような部品が残っているだろうか。

上記描写後、HO【物体 | 資料】【物体 | 手記】のHOを公開し、メインフェイズを開始する。

○「金庫」

(HOを1つ調査したシーン終了時、もしくはゾーキングで部屋中を探した際に発生。

以下の描写を行う)

あなたたちは室内を探し回っていると、デスク下に30cm四方ほどの大きさの金属製の箱を見つけた。見れば、箱にはダイヤルが付いており、ダイヤルの周りにはアルファベットが記されている。

どうやら、それは金庫のようだった。

ダイヤルを回してアルファベットを選択しパスワードを入力する方式のものらしい。

(ここでパスワードの入力を促す。入力は何度でも可能。パスワードはPC2の名前である。
諦めたり何度も外れるようであればPC2が思い至る)

金庫の中には、ファイル1冊と紙の束が2つ、そしてメモリーカードが1つ入っていた。

マスターシーン終了時、HO【物体 | メモ】【物体 | ファイル】【物体 | 破り取られたページ】【物体 | メモリーカード】を公開する。

○「クライマックスフェイズ」

(PCたちの得た情報に合わせて、以下のアナウンスを行う)

クライマックスフェイズに戦闘はない。
あなたたちは選ばなければならない。
あなたたちが選べる選択肢は、以下だ。

- ・”終わりの唄”を使用し、2人で終わりを迎える。(「メモリーカード」の秘密公開済み)
- ・PC2を修理してこれからも2人で生きていく。(プライズ「PC2の修理方法」「部品」所持)
- ・何もしない。
- ・その他。

(PC、もしくはPL同士の話し合いで1つの答えを出してもらう。

どうしても意見が分かれる場合には判定で最終決定を行うが、極力相談で決めてもらうよう促す。

判定を行う場合、判定の特技はRPに合わせて適宜変更する。

判定では成功することが最低条件であり、成功した上で達成値の高い方が勝利となる。

例)

PC1: 死を拒むor望む→死

PC2: PC1を死なせたい→死、壊れたくない→破壊)

選んだ選択肢によってED分岐。

「”終わりの唄”を使用し、2人で終わりを迎える」→ED「溶ける音」

「PC2を修理してこれからも2人で生きていく」→ED「2人で歩く道」

「何もしない」→ED「目前の終わり」

「その他」→PLの希望に合わせて自由にED描写を行う。

○ED「溶ける音」

(歌う前にやりたい行動があれば自由にRP。歌い始めたら以下の描写を行う)

PC2の歌声が、響いた。

まずPC2。

あなたは、自分の体が次第に崩壊していくのを感じる。

音が体の中を反響し、少しずつ消えていく。この感覚を何と呼ぶのか、あなたにはわからない。

恐怖ではない。もっと別の満ち足りた気持ち。

音に包まれるようだと、あなたは思った。

そして、PC1。

旋律に、あなたの身体中が震えた。それが本当に細胞が震えているからなのか、あまりに美しい音色に感動しているからなのかわからない。

それでも、言葉にできない感覚があなたの身体を走る。

世界と自分の境界が歪む。痛みは無い。ただ浸るように、沈むように、溶けるように。唄と混ざっていく。

PC2の唄が、あなたを満たした。

(最期に何かやりたいことがあれば長すぎない程度に自由に行ってもらおう。

PC2は歌っている為、話すことはできない)

それはそれは、穏やかな終わりだった。

世界はひどく厳しく、そして、とても優しくかったのだ。

永遠が、終わる。

いつまで歩いて行きましょう。

どこまで歩いて行きましょう。

あなたが望むその時まで。

わたしが望むその時まで。

さあ手を取って、隣に並んで。

歩みを合わせてゆく先を、後悔なんてしないから。

<シナリオ終了>

○ED「2人で歩む道」

あなたたちはPC2の修理をすることを決める。

レンが残したメモを頼りに、あなたたちは必要な部品を集めることができる。

それらを使い、設計図を確認しながら苦労しつつも修理を行うことができた。

PC2のエラーは消え、正常値に戻る。

(自由にRP。適当なところで以下の描写に移る)

あなたたちは再び、変わらない日常に帰っていく。

地球上でたった2人きりの生活。

PC2の故障は直った。しかし、それはあくまで今回の話。いつかまた、同じような故障の起きる日が来るだろう。

機械の命もまた、有限だ。

それでも今は、あなたたちは共に歩くことができる。

今までと同じように。これからと同じように。

あなたたちは歩いて行く。2人で、一緒に。あなたたちが選んだ、終わりの日まで。

いつまで歩いて行きましょう。

どこまで歩いて行きましょう。

あなたが望むその時まで。

わたしが望むその時まで。

さあ手を取って、隣に並んで。

歩みを合わせてゆく先を、後悔なんてしないから。

<シナリオ終了>

○ED「目前の終わり」

(自由にRP。適当なところで以下の描写を行う)

PC2の機能停止は避けられない。

残された時間はあと僅かだ。

その僅かな時間も、あなたたちは共に歩いて行くのだろう。

2人で選んだ終わりの時まで。

そこまで歩いて行きましょう。

もう少し歩いて行きましょう。

繋いだこの手が、離れる時まで。

さよならをする、その時まで。

<シナリオ終了>

■シナリオ進行について

当シナリオは、前述したようにPC同士のやりとりに重きをおいたシナリオです。たくさんの言葉を交わしたり、行動をしたりすることによってPC同士の関係を深めていくことが重要になります。

逆に、凝ったギミックは一切無く、シナリオ自体の難易度も高くありません。

ギミックを楽しむ方、高難易度のシナリオを楽しむ方には向きませんので、GMしてくださる方は、ぜひ上記シナリオ傾向がお好きなPLに回すようにしていただけますと幸いです。