

inSANE「鬼神奇譚」

作成:うすい(@usuij13_t)

シナリオの二次配布・自作発言はご遠慮ください。質問等はTwitterまで。

※左上のメニューの「表示」→「ドキュメントの概要を表示」で目次がでます。

▼トレーラー

外傷もなく、持病もない。
そんな死体が見つかって四体目。
それは人通りの少ない道で見つかる。
事件性があると警察は調査を進めているが、真相解明には手がかりが少ない。

この街に古くから住む老婆が言った。
—きっと鬼神が目覚めて、力を蓄えるために魂を喰っているのだろう。

inSANE

『鬼神奇譚』

この街には、鬼神を鎮めていたという廃神社がある。

▼概要

人数 : 4人用
タイプ : 特殊型
リミット: 3サイクル
ワールドセッティング: 本当は怖い現代日本
使用ルルブ: 基本+デッドループ(シナリオ的には狂気カードのみ)

▼キャラクター作成について

PC1とPC4が親しい間柄であること以外PC間の関係性は自由。
ただ、全員知り合い以上である方が導入はやりやすいかもしれません。

【PC1】

あなたはこの事件を恐ろしいと思っている。
PC4の近所でも被害者が出たようだし、なおさらだ。
怯えているだけではどうにもならない。
少しでも情報を集めよう。
あなたの使命は「事件の情報を集めること」である。

あなたはPC4と親しい間柄だ。関係性は問わない。

【PC2】

推奨職業: 警察関係、探偵、記者
あなたはこの事件を追っている。
街の平和のためにも、少しでも情報を集めるべきだ。
そしてあわよくば、犯人を突き止めることに貢献したい。
あなたの使命は「事件の犯人を突き止めること」である。

【PC3】

あなたは友人がこの事件の被害者となっている。
あんなに元気だった友人が、何もしに突然死ぬなんてありえない……！
なんとしても事件の真相を知りたい。
あなたの使命は「事件の情報を集めること」である。

【PC4】

あなたはつい最近、近所で被害者が出たことで不安に思っている。
自分も襲われたらどうしよう……。
平穏な日々を送りたい。
そのためにも、事件の情報について敏感になるべきだ。
あなたの使命は「事件の情報を集めること」である。

あなたはPC1と親しい間柄だ。関係性は問わない。

▼PCHO 秘密

[PC1 秘密]

ショック: 全員

あなたは鬼神に取り憑かれている。

ちょっとした好奇心でPC4と廃神社に忍び込んだ際、誤って封印を解いてしまった。

そのとき、鬼神はPC4の魂を抜き、こう契約を持ちかけてきたのだ。

「この者に死んで欲しくないならば、私の依代となれ」

「私の依代となれば、この者は生かしてやろう」

「死んでも構わぬというならこの者の魂を食らうまで」

あなたはこの契約を受け入れた。すると約束どおりPC4は生き返った。

あなたに取り憑いた鬼神は人の魂を食う。

魂を食うとき、あなたの意識は乗っ取られる。

いつの間にか人気のないところにいて、目の前で人が倒れているのだ。

……でもPC4を助けるためには、こうするしかなかった。

あなたの本当の使命は「PC4を守り続けること」である。

PC4は廃神社に行ったときの記憶は失くしているようだ。

このHOを見たものは《靈魂》で恐怖判定を行う。

また、このHOが調査された時、HO【鬼神】が公開される。

(このHOは秘匿HOとして場に出され、PC1と秘密を見たPCが調査可能となる)

[PC2 秘密]

ショック : 全員

あなたはとある陰陽師の一族の末裔だ。

普段から裏の世界で悪霊だ妖怪だという怪異と戦っている。

今回の事件、どうもニンゲンによるものだとは思えない。

鬼神の仕業だという噂を聞いたが、それならば放っておけるはずがない。

あなたの本当の使命は「怪異の正体を探り、封じる、もしくは退治すること」である。

怪異分野から1つ以上特技を取得すること。

また、この秘密が全体公開になった際、クライマックスフェイズでの儀式判定に+1の補正がつく。

[PC3 秘密]

ショック: なし

あなたは犠牲となった友人が、半透明な鬼のような化物に襲われているところを偶然目撃している。
その時は思わず逃げてしまったが、そのことをすごく後悔している。
今思い出すと、その鬼のような化物は人から姿を表していたようだった気がする。
その人間が、鬼神だとも言うのか？
あなたの本当の使命は「友人を襲ったモノの正体を探ること」である。

[PC4 秘密]

ショック: なし

あなたにはこれといった秘密はないはず……である。
でも、なんだか最近食欲がない。全然お腹がすかないのだ。
心配されてしまうから、内緒にしておきたいのはこれくらいだ。

※GM情報:

PC4は現在魂を鬼神に握られている状態であり、ほぼ死人に近い状態。

鬼神が魂を吸うことでPC4にも生気が行きわたり、「お腹がいっぱい」と錯覚するため、食欲がわからない。実際は食べないとまずい。このことをPC1は知らない。

※**PC4**が「**PC1**の秘密」を知ることによって以下に秘密が書き変わる。

[PC4 秘密-2-]

ショック: PC1以外

そうだ、あなたは一度、あの鬼神に魂を抜かれた。

しかしどういうわけか今こうして生きている。

そのことを自覚した今、自分がPC1...いや、あの鬼神に対して糸で繋がっているような...不思議な感覚がしている。

この状態で鬼神が封じられたら自分はどうになってしまうのだろう...？嫌な予感がする。

この秘密を見たものは《死》で恐怖判定を行う。

▼GM向けシナリオ概要

このシナリオの黒幕となる【鬼神】はPC1に憑りついていきます。

鬼神は長い年月【鬼祀神社】に封印されていましたが、廃神社となったそこを好奇心で訪れたPC1とPC4が誤って封印を解いてしまいます。自由になった鬼神はPC4の魂を抜き、PC4の魂と引き換えにPC1へと自身の依り代になるように契約を持ちかけたのです。

鬼神は長年の封印の効果で弱っており、力を蓄え完全復活するために人間の中に身を潜めながらその人間を利用して魂を食らって行くのがいいだろうと考えました。簡単に人間に憑りつき乗っ取るには”契約”をして結びつき強固なものにするのが手っ取り早い。そこでたまたま封印を解いたPC1とPC4に目をつけたのです。

PC1が完全復活を目論む鬼神と契約しPC4が生かされるわけですが、鬼神は狡猾であるため、保険としてPC4の魂を戻さずにPC4の身体に辛うじて生気を送って生かしているだけ、という形を取っていました。

PC4が「お腹が空かない」と感じるのには鬼神から生気が送られていることで、鬼神の腹が満たされるとPC4もそう錯覚していたためです。鬼神は空腹になる前に魂を食べていたのでPC4は全然お腹空かない...と感じていました。

ちなみにPC1は鬼神がまだPC4の魂を握ったままというのはシナリオ開始時では知りません。

PCたちの主な目的は鬼神の退治方法を探っていくことになるでしょう。HOを順当に調査することができれば、鬼神を退治するための儀式が公開されます。

PC2の目的はストレートです。現役で怪異と戦う陰陽師としての役割を果たすこと。

PC3は鬼神に魂を食われた友人がいる、という事件の被害者の関係者です。

PC4は秘密が書き変わっても使命は表のままです。

対立するかどうかは調査具合とPCの性格や関係性によると思われます。ほぼ協力寄りです。

対立するとしたらPC1とその他、あるいはPC1-PC4とPC2-PC3になるでしょう。

クライマックスフェイズで登場する【抵抗判定】が任意なのは対立になった場合鬼神に攻撃して欲しいことを望むPC1用です。

▼シーン表

2:誰だろう？視線を感じる。振り向いても、そこにあるのはいつもの風景なのだが...

3:一瞬の静寂に、カアカアと鳥の鳴き声が響く。どことなく不穏だ。

4:窓ガラスの前を通り過ぎたとき、不気味な何かが映り込む。目の錯覚か...？

5:太陽を雲が覆う。一瞬で辺りが陰り、なんだか不穏だ。

6:何かが一瞬で目の前を通った。驚いて確認すれば、なんだ、ビニール袋か.....。

7:強い風が吹く。思わずよろめいた。なんだか嫌な風だ。

8:人通りの少ない住宅街。黒猫が側を通り過ぎていった。

9:にわかにはぽつりぽつりと雨が降り出す。傘は持っていたらどうか。

10:美味しそうな香りが漂ってくる。どこかの家だろうか？それともお店か？

11:街の外れにある雑木林。ざわざわと木々が風に揺れる音がする。

12:穏やかな時間が過ぎていく。まるで巷の事件など起こっていないかのようだ。

▼狂気カード

疑心暗鬼、広がる恐怖、盲目、パニック、いきすぎた想い、フェティッシュ、絶叫、異言、闇からの祝福、暴力衝動、歪んだ心、なぜ自分だけ！？、愚行、奇妙な欲求、かんしゃく、敵か味方か(計16枚)

※GMのお好みで+2枚ほど増やしても構いません。

▼導入

- ・薄い色:描写例
- ・濃い色:GM向け

男は後悔していた。
今日はたまたま飲みすぎて、いつもよりだいぶ帰りが遅くなった。
この辺りは街灯も少なく、回りの家々の灯りはとっくに消えている。
そんな暗闇の道をひとりで歩いていた。

何もなかった。
何もなかったはずなのだ。
それなのに。

身体が動かない。声も上げられない。
嗚呼

目の前のこれは、一体なんだ――

※PC1(鬼神)に襲われた被害者の描写

或る休日。
朝、あなたたちは自宅にいます。
ニュースをつければ4人目の死体が発見されたと報道されているのを目撃するでしょう。
あなたたちの住む街を騒がす「外傷のない死体」。
外的要因を受けた痕跡はなく、もともと持病もなかったような人々が、道端で眠るように亡くなっている。
そんな事件がここ数週間の間に3件起こっていました。
そして早朝にまた1人被害者が発見されたい。

そんな不穏なニュースを目にしつつも、あなたたちは外へ出かけるでしょう。

※PC1へ秘匿

あなたは昨晚、ふと気付くと外に居て、目の前で男の人が倒れているのを確認しています。
またあの鬼のせいか、と罪悪感でいっぱいになりつつも、あなたはその場を後にしています。

※PCたちが全員知り合い以上であれば全員で会う予定ででかけさせると良い。
PC1とPC4以外が初対面であればたまたま同じ場所に居合わせたということにすると良い。
PC4の【秘密】に関わってくるので、食事に行くつもりにさせると良いかもしれません。
PLによってはこれを拾ってのちのちシーンで食事に行くかもしれないので、
そこでPC4には「食欲がない」と直接言わなければセーフと伝え、RPで匂わせるのもあります。

あなたたちは、気になるものを見つけ足を止めます。
「立ち入り禁止」と描かれた黄色いテープが巻かれた場所です。
近くで噂をする奥様方の声が聞こえます。

「また例の死体ですって」
「やあね、こんな近くで……」

あなたたちはすぐにピン、とくるでしょう。
今朝見たニュースの新たな死体。どうやらここが発見現場のようでした。

様々な思いを胸に抱きつつ現場を眺めるあなたたち。
ふと、現場の近くにひとり老婆がいることに気が付きます。
彼女は奥様方の話に混ざると、真剣な顔でこう言いました。

「きっと鬼神が目覚めて、力を蓄えるために魂を喰っているのだろう」

HO【老婆】、【事件の噂話】を公開し、メインフェイズへ。

▼調査HO

【老婆】、【事件の噂話】、【鬼祀神社】、【歴史資料館】、【老人】、【壊れた石碑】、【巻物】、【古書】、【鬼神】の計9つ

※最初は【老婆】と【事件の噂話】を公開。

HO【老婆】

昔からこの土地に住む老婆。
彼女はこの事件を「鬼神」の仕業だと考えているようだ。
何か話は聞けるだろうか。

[秘密] ショック:なし
拡散情報。

「遠い昔、この地域には鬼神がいたという言い伝えがある」
「その鬼神は人の魂を食らうのじゃ」

彼女は真剣にそう語る。
街の外れの山に、小さな廃神社がある。
そこは「鬼祀神社」と言い、昔この辺りで暴れた鬼神を封じ、鎮めるために祀っていたらしい。
その鬼神の封印が解け、鬼神が復活したのだと彼女は考えている。
ああ恐ろしや、恐ろしや。そう言って去っていった。

HO【歴史資料館】、HO【鬼祀神社】が公開される。

HO【事件の噂話】

事件現場付近で奥様方が噂話をしている。
この事件についての内容のようだ。

[秘密] ショック:なし

死体が発見された辺りで、何かが薄ぼんやり光っていたという目撃情報があるらしい。
しかし悲鳴などの物音は聞かれていないようだ。
死体は綺麗な状態で、毒物なども検出されていないらしい。
まるで老衰のように自然と生命活動が止まっていた、という噂もあるようだ。
一体犯人はどうやって殺人を犯しているのか、それとも本当にヒトの仕業なのか……。
まあ怖い、と奥様方は怯えている。

HO【歴史資料館】

あなたたちの暮らす街の資料館。
郷土資料コーナーには、古くからの街の言い伝えについて資料が残されている。

[秘密] ショック:なし

この土地の言い伝えをまとめた本を見つける。
そこに以下の記述があった。

『かつてこの土地には鬼神が住み着いていた。
この鬼神は強い恨みを残し死んだ鬼の霊が至ったものだと言われている。
鬼神は人の魂を好んで食らった。
魂を食われた人間は、外傷のない美しい死体として残る。
鬼神は賢く、様々な方法で陰陽師の目を欺いた。
時には人に取り憑くこともあったと言う。
陰陽師はそれらを見抜き、祓い、石に封じた。
その石は石碑となり、現在の鬼祀神社として祀られている。』

HO【鬼祀神社】

かつてこのあたりで暴れていた鬼を封じ、鎮めるために祀ったとされる小さな神社。
人手不足で数年前から他の神社との共同管理がなされるようになったが、つい数年前廃神社となった。

[秘密] ショック:なし

拡散情報。
長い階段を登り、神社へたどり着く。不意に背後から声をかけられた。
マスターシーンが発生し、HO【元神主の孫】が公開される。

<マスターシーン ——元神主の孫>

登場PCはマスターシーンが発生したシーンに登場したPCとする。

あなたたちが神社にたどり着いた時、背後から「こんにちは」と声をかけられる。
振り返れば若い青年がひとり、あなたたちのように境内へ向かって階段を登ってきていた。

「先の方に人がいるなあ、と思っていたけど幻なんかじゃなかったんですね」

などと青年はフレンドリーにPCたちへ話しかけるだろう。
彼の目的はどうやら神社の奥、鬼が祀られているという祠のようだ。

また、彼は自身がここの元神主の孫であると語る。

共に奥へ進み、すっかりボロボロになった境内の奥、そこへたどり着く。
社、と行っても簡単な屋根が設けられ、屋根を支える柱を使って中央の大きな石をしめ縄で囲ったような簡易なものだった。
しかし、しめ縄はとつくのとうに朽ち落ちていたようで、地面に転がっている。
中央にある石はひびが入り、御札らしきものは剥がれていた。
青年はそれに対し「前見に来たときはひびは入ってなかった」とひどく動揺した様子を見せる。
理由を尋ねても現段階では言葉を濁して答えない。

HO【元神主の孫】、HO【ひび割れた石碑】を公開する。

※ゾーキングで青年に「前、とはいつ頃か」と訊くと一か月ほど前と答える。

HO【元神主の孫】

鬼祀神社で出会った青年。どうやらかつて神主の孫らしい。
奥の割れた石碑にだいが動揺しているが...

[秘密] ショック:なし

拡散情報。
彼は鬼を鎮めた陰陽師のうちの1人の子孫である。
昔からこの神社を神主として守ってきた一族だ。
しかし、時代が進むにつれ信仰は薄まり、もともと小さかったのもあってすっかり廃れてしまった。
何より、時代遅れだと彼は親から詳しいことは教わずに育ったのだ。
しかし最近巷で聞く事件。なんだか伝説で語られていた状況に似ている気がする。
そう思って神社を訪れた彼は、鬼神を封じていたという石碑が割れているのを発見する。
これは不味い気がするが、自分1人ではどうにもできない。
彼の使命は「鬼神が復活しているならそれを止める協力者を得る」ことである。

以降、ゾーキングとして「青年の家」へ行くことができる。

※PC2へ追加情報

この青年の陰陽師の一族の流れはあなたとは関係ない。
この土地に古くから暮らす陰陽師の一族がいることをあなたは知っていたが関わりは持っていなかった。

※「青年の家へ」行くと宣言があった場合以下のマスターシーンを挟む。

〈マスターシーン〉

青年はPCたちを迎え入ると蔵へ案内する。
ここに何かしら鬼神についての記録が保存されてあるはずだと彼は言う。
あなたが蔵を漁れば、それらしい巻物と古書を発見した。

HO【巻物】HO【古書】を公開する。

HO【ひび割れた石碑】

朽ち落ちた注連縄に囲われた箇所中央に、何やら陣が書かれている。
その上に置かれているのが、鬼神を封じているという石碑だ。
しかしその石碑の御札は剥がれ落ち、大きなひびが入っている。

[秘密] ショック: 全員

石に触れるとビジョンが流れ込んできた。

どこかの深い森の中。
回りを何人かの人間に取り囲まれている。
奴らは札を向けられ、聞き取りづらい言葉が紡ぎ出した。
途端に身体が重くなり、鈍い頭痛が襲う。

嗚呼なんて耳障りだ、今すぐそれを止めろ、止めろ、止めろ！
この我に楯突こうなどニンゲン風情が！
憎らしい、憎らしい、憎らしい
憎らしい憎らしい憎らしい憎らしい憎らしい

煮えたぎるような怒りと、心を黒く塗りつぶすような恨みの感情。
その強い感情の渦に飲み込まれそうになったとき、ふっと情景が白くなる。

次に視界に入ったのは人影が2つ。
そこに立っているのは、PC1とPC4...？

《恨み》で恐怖判定。

HO【巻物】

老人の家に古くから伝わる巻物。
鬼神の封印に関する記述がなされているようだ。

[秘密] ショック: PC2以外

封印の術式について以下のことがわかる。

- ・退治するためにあまりに力が大きすぎたため、特別な術式を組んだ封印術を施すことにした。
- ・これは封じながら鬼神の力を奪うもの。長い時間が立てば立つほど鬼神の力は弱まっていく。
- ・もし長く時が流れた頃に封印が解けたとして、この巻物と共に残す札を使えば退治できるかもしれない。

プライズ【退治の札】を入手する。

※HO【巻物】の秘密入手で儀式『鬼祓い』も公開。

儀式『鬼祓い』

憑りついた鬼を祓うための儀式。

- 1.《靈魂》で鬼神を捉える(ペナルティ: 生命力-1)
- 2.《切断》でPC1から切り離す(ペナルティ: PC1の生命力-1)
- 3.《緊縛》で鬼神を封じる(ペナルティ: 《恨み》で恐怖判定)

プライズ【退治の札】

霊力の込められたお札。
さらに鬼神退治のための複雑な術式が組まれているようだ。
このプライズを所持する者は自由に秘密を見ることが出来る。
また、受け渡しは持ち主の意思で可能。

[秘密]

ショック:なし

クライマックスフェイズで鬼神を【封じた】後このプライズの使用を宣言することで鬼神の生命力に関係なく退治できる。

これは自身の手番を問わず宣言可能。

その際正気度-1をする。これを使用する者の正気度が既に0の場合使用出来ない。

※GM情報:

鬼神を封じた状態とは儀式『鬼祓い』または儀式『契約の破棄—鬼祓い』を完遂した後のことを指す。この儀式が公開となった場合、その事を伝えても良い。

HO【古書】

老人の家に古くから伝わる古書。
鬼神に関する記述がなされているようだが、ところどころ劣化していて一部しか読めない。

[秘密] ショック:なし

鬼神について、以下の記述を見つける。

『鬼神は狡猾である。

簡単には祓われぬよう、取り憑く人間に対し"契約"を持ちかける。

その"契約"内容は力を貸す、呪いたい人間を呪う、他の人間を生かす、など多岐にわたる。

それに応じれば契約は成り立ってしまう。

契約が成された状態のまま鬼神を封じれば、取り憑かれた人間はなんらかの代償を払うことになるだろう。』

HO【鬼神】

PC1に取り憑いている鬼神。
時折PC1の意識を奪い、自らの意思で行動している。

このHOは《靈魂》でのみ調査可能である。

[秘密] ショック:全員

鬼神の力はまだ弱いようだ。

現在この鬼はPC1と契約を交わしPC1に取り憑いている状態である。

PC1とは契約の力により結びつきが強くなっているが、祓うことは可能である。

鬼神はどうかやらずに保管している魂があるようだ。

これが契約の内容に関係していると考えられる。

それを手放すのことが出来ればその持ち主も助かるのではないか？と思う。

逆に言えば契約を無視して祓えば、その囚われたの魂も共に消滅することになるだろう。

《暗黒》で恐怖判定。

※HO【巻物】の秘密を所持している状態でHO【鬼神】の秘密を入手した場合、儀式『契約の破棄—鬼祓い』が公開される。

儀式『契約の破棄—鬼祓い』

鬼神との契約の破棄と鬼を祓う儀式が複合したもの。

- 1.《靈魂》で鬼神の姿をしっかりと取らえる。
- 2.《追跡》で契約に使用された魂を探る(ペナルティ:生命力-1)
- 3.《切断》で契約に使用された魂を解放する(ペナルティ:PC4の生命力-1)
- 4.《破壊》で契約を破棄する(ペナルティ:正気度-1)
- 5.《緊縛》で鬼神を封じる(ペナルティ:《恨み》で恐怖判定)

※これを行う場合、儀式『鬼祓い』はする必要がなくなる。

▼クライマックスフェイズ

→なんらかの儀式情報を入手している場合挿入

あなたたちに連絡が入る。
元神主の孫からだ。
鬼神をどうにかするための準備が整ったから、鬼祀神社に来て欲しいとのことだ。

そちらへ足を運ぶと、彼は奥の社にいた。

「これくらいはやろうと思って」
「図を見ながら術式を再現して、岩も手ごろなものを用意しておいた」

掠れがかった魔法陣は濃く補強されている。
ここなら、と思ったその時。

→儀式情報がない場合以下から。

突如、PC1の身体が突然青白く光る。
そのままその光が空へ伸び、形を作った。
大きく屈強な身体、頭部に生えた二本の角。

—鬼だ。

PC1は《緊縛》、残りのPCは《靈魂》で恐怖判定。

<戦闘>

鬼神との戦闘。

以下のいずれかを満たした場合、戦闘終了。

- ・儀式の完遂
- ・鬼神の生命力0

・PC2とPC3の脱落

※儀式が完遂された後、「他に何かしたい方がいなければこのまま戦闘を終了します」と言い、『プライズ:退治の札』の使用を促す。

使用がなければそのまま戦闘を終了する。

エネミーデータ

鬼神(オリジナル)

属性:怪異 生命力:80 好奇心:情動

《緊縛》《恨み》《第六感》《民俗学》《靈魂》

【基本攻撃】《緊縛》

【魂を掴む】《靈魂》

キャラクターを1人指定する。指定特技に成功し、対象が回避に失敗すると対象はそのラウンド間行動不能となる。

【怨嗟の声】《恨み》

指定特技に成功後、好きなだけキャラクターを指定する。指定されたキャラクターはそれぞれ回避判定。失敗で1d3のダメージを受ける。

HO【巻物】を調査済みであれば儀式『鬼祓い』を使用することができる。

また、HO【鬼神】も調査済みであれば、儀式『契約の破棄—鬼祓い』を行うことが可能。

『鬼祓い』は鬼を祓うだけの儀式である。『契約の破棄—鬼祓い』は契約を破棄しつつ鬼を祓う儀式。

後者は前者の上位互換であるため、『契約の破棄—鬼祓い』行う場合、『鬼祓い』を行う必要がなくなる。

儀式『鬼祓い』

- 1.《靈魂》で鬼神を捉える(ペナルティ:生命力-1)
- 2.《切断》でPC1から切り離す(ペナルティ:PC1の生命力-1)
- 3.《緊縛》で鬼神を封じる(ペナルティ:《恨み》で恐怖判定)

儀式『契約の破棄—鬼祓い』

鬼神との契約の破棄と鬼を祓う儀式が複合したもの。

- 1.《靈魂》で鬼神の姿をしっかりとらえる。
- 2.《追跡》で契約に使用された魂を探る(ペナルティ:生命力-1)
- 3.《切断》で契約に使用された魂を解放する(ペナルティ:PC4の生命力-1)
- 4.《破壊》で契約を破棄する(ペナルティ:正気度-1)
- 5.《緊縛》で鬼神を封じる(ペナルティ:《恨み》で恐怖判定)

※戦闘開始前にPLへ伝える

PC1は乗っ取られた状態であるため、自主的な行動が取れない。PC1のターンを使用し鬼神は行動する。

(※儀式公開条件を満たしていた場合、次の内容も伝える:儀式『鬼祓い』ならば2段階目、儀式『契約の破棄—鬼祓い』ならば4段階目を終えればPC1は解放され、自主的な行動が行えるようになる。鬼神は鬼神で行動を続ける。)

一方で、PC1は『抵抗判定』を行うことができる。

自身のターンの初めに《我慢》で判定。成功した場合鬼神はそのラウンド間行動不能となる。こちらは任意になるため、抵抗判定をするか否かをPC1は選べる。

また、鬼神とPC1は繋がっているため、鬼神へのダメージはPC1へと直結する。

PC1が倒れた場合、鬼神が独立して行動する。PC1は強制的に死亡扱いとなる。

※GMのみの情報

鬼神はPC2と3を優先して攻撃する。

PC2の秘密が公開情報になっていれば、PC2を先に始末しようとする。

儀式『鬼払い』のみが行われた場合、鬼神はPC4の魂を握ったままであるため、PC4の魂も鬼神と共に封じられてしまう。その状態で御札を使えばPC4の魂も消滅＝PC4死亡となる。
御札を使わない場合もPC4は眠り続けることになり、EDで後述するが、鬼神が再び目覚めたときに食われてしまい結果的に死亡する。

※戦闘開始時PC1へ秘匿

頭に声が響く。

「我はあの2人(PC2、3)のみ食らうつもりだ」

「PC4は生かしてやろう。そういう約束だからな？」

あなたは鬼神がPC4を攻撃対象から外すことを知っています。

しかしこれは伝えることはできません。

▼エンディング

- ・儀式『契約の破棄—鬼祓い』完遂＋プライズ『退治の札』の使用→END EX
- ・儀式『契約の破棄—鬼祓い』完遂→END A
- ・儀式『鬼祓い』完遂＋プライズ『退治の札』→END B-1
- ・儀式『鬼祓い』完遂→END B-2
- ・儀式をせず鬼神の生命力を削り切る→END C
- ・PC1以外脱落→END D

END EX

(儀式『契約の破棄—鬼祓い』完遂＋プライズ『退治の札』の使用)

鬼神が苦悶の声を上げ、その姿が渦を巻くように消滅する。

恨み言が途切れ、あたりに静寂が訪れる。

鬼神が姿を現してからずっと感じていた嫌な気配。

それがすっかり消滅したのをあなたたちは感じるだろう。

特に普段から怪異を相手取っているPC2は、これで鬼神自体が"退治された"と確信する。

あなたたちを見守っていた青年も、そのことを喜ぶだろう。

何度も、何度もあなたたちへお礼を述べる。

もうこの街を脅かす怪異はいなくなった。

ひとつの伝説を巡る事件は、これにて幕を閉じる。

※いわゆる大団円。鬼神の脅威はもうないだろう。

END A

(儀式『契約の破棄—鬼祓い』完遂)

鬼神が恨み言を吐きながら、封印術の施された石へと吸い込まれていった。

鬼神が姿を現してからずっと感じていた嫌な気配。

それがすっかり弱まったのをあなたたちは感じるだろう。

あなたたちを見守っていた青年も、そのことを喜ぶ。

何度も、何度もあなたたちへお礼を述べるだろう。

……しかし、すでに綻びが生じていた封印術。
補強したとは言え、また、いつ破られるかわからない。

「許さぬ、許さぬぞ。覚えておれ」

そこには、復讐を誓う怪異が、ひとつ。

※鬼神は一時的に再度封印された状態。またいずれ復活し、PCたちの前に姿を現すでしょう。

END B-1

（儀式『鬼祓い』完遂＋プライズ「御札」）

鬼神が苦悶の声を上げ、その姿が渦を巻くように消滅する。
恨み言が途切れ、あたりに静寂が訪れる。

※PC4へ秘匿

あなたは姿を消していく鬼神に合わせるように、自身の意識が薄れていくのを感じます。
しまいにはあなたは微睡むようにその意識を手放してしまうでしょう。

鬼神が姿を現してからずっと感じていた嫌な気配。
それがすっかり弱まったのをあなたたちは感じるだろう。

同時にばたり、とPC4が倒れる。
慌ててPC4に駆け寄り確認すれば、眠るように目を閉じているものの、息をしていない。
脈がない。心臓の鼓動も聞こえない。

残されたあなたたちは思う。
——まるでこれまでの事件で発見された遺体のようじゃないか。

ひとつの伝説を巡る事件は、PC4の犠牲を最後に幕を閉じる。

END B-2

（儀式『鬼祓い』完遂）

鬼神が恨み言を吐きながら、封印術の施された石へと吸い込まれていった。

※PC4へ秘匿

あなたは石へと吸い込まれる鬼神に合わせるように、自身の意識が薄れていくのを感じます。
しまいにはあなたは微睡むようにその意識を手放してしまうでしょう。

鬼神が姿を現してからずっと感じていた嫌な気配。
それがすっかり弱まったのをあなたたちは感じるだろう。

同時にばたり、とPC4が倒れる。
慌ててPC4に駆け寄り確認すれば、息は確認できる。
しかし、いくら揺さぶろうとPC4が目覚める気配がない。

その後PC4は眠り続けるだろう。
病院へ運ばれても、何故眠り続けているのか一切不明だと診断される。

何年経っただろうか。
突然、PC4は目を覚ます。しかしその表情は恐怖に染まっている。
「ああ、駄目」
その言葉を最後に、再びPC4は目を閉じ、心肺停止状態へと陥る。
程なく、死亡が確認されるだろう。

……すでに綻びが生じていた封印術。
補強したとは言え、それは結局長きに渡って封じて入られるほど強固ではなかったのだ。

「許さぬ、許さぬぞ。我はここに復活したぞ」

そこには、復讐を誓う怪異が、ひとつ。

※鬼神は一時的に再度封印された状態。PC4の魂も一緒に封じられてしまっていたため、PC4は眠り続けることに。

しかし、鬼神の封印が再度解けた際に、PC4の魂は食われてしまい、PC4は死亡する。
そして鬼神は復活し、残ったPCたちの前に姿を現すでしょう。

END C

※儀式を遂行後に攻撃し生命力を削り切っていた場合は「END EX」と描写は同じで構わない。
※儀式を遂行することなく鬼神を攻撃していた場合、PC1は死亡しているため、それに合わせて描写を足すとよいだろう。

END D

「これで邪魔者はいなくなったな」

鬼神はその半透明の腕をPC2とPC3へとかざす。
するとPC2とPC3の身体から半透明の”何か”がするりと抜け出し、鬼神の手に収まった。

「契約はまだ続けよう。そのためにそこの奴の記憶をまた封じようぞ」

鬼神が手を動かすと、PC4は意識が遠のくのを感じた。そしてそのまま倒れてしまう。

何もすることはできず、PC1とはただただその様子を見ていることしかできない。
その心境は安堵か、絶望か――。

「さあ、あと少しだ。あと少しで我の力は完全に戻る」

鬼神の邪悪な笑い声があたりへと響いた。

ひとつの伝説を巡る事件は、この先も続いていく。

※PC2とPC3は死亡。PC4はこのセッション中の記憶をなくし、再び何も知らない状態となる。

鬼神はPC1と共にこれからも暴れていく。

▼あとかき

この度はシナリオを読んでもくださりありがとうございます。

初期段階では、鬼神に取り憑かれて魂を食べている自覚のないPC1と、それを知っていてPC1を庇うため黙ってるPC4という関係性で作成していました。そういうの好き！と作り始めたのは覚えてるんですが、なんで1番食われそうなPC4食われないんだ？って思って今の形になったような覚えがあります。記憶が曖昧です。

契約を破棄せずただ鬼を祓って退治していた場合、鬼神はPC4の魂を握ったままなのでPC4も死亡します。また、退治の御札を使わず封印しただけではPCたちが存命な間に再び鬼神が復活して復讐を企てるエンドです。補修したと言えど術が劣化してるためです。

そんなシナリオになりますが、楽しんでいただけたら幸いです。

シナリオの使用、リプレイ作成、動画化などご自由に。
何かご質問等ございましたらお気軽にお問合せください。(@usuij13_t)