

作成者:ろか(@smrg0411) ※シナリオの自作発言、再配布は御遠慮ください。

Call of Cthulhu 「マリアにあらず」	
トレーラー	母親の愛とは如何なるものか さあどうか 魅せてください 果たして 汝は 聖母なりや Call of Cthulhu 「マリアにあらず」
概要	1人用/シティシナリオ/現代日本 ※後味が悪い可能性があります ※PCのロストの可能性があります
PCについて	推奨技能: 基本探索技能、愛 以下の設定であるとシナリオを進めやすいかと思います ・都市部で一人暮らし ・成人している ・PCは明日から2日間の休日に入る ※2日間というのはシナリオの実質的なタイムリミットです。PCには伝えなくても構いませんが、KPIは留意してください。 ※一人暮らしということで、アパートやマンションを住まいにしていることを想定した内容になっています。それ以外の場合は適宜改変してください。

※上のバーの「表示」から「ドキュメントの概要」にチェックを入れることで左側にリンクが出ます。

■シナリオ背景

アドゥムブラリ(マレウス・モンストレル P15)の狩りにナイトホテプが手を加えた結果、街の各所で失踪事件が起きている。PCの元に現われた赤ん坊はアドゥムブラリの狩人であり、PCを魔力タンク兼護衛として利用している。

狩人は特定の人間を『母親』に見立て、母親に自分に対する愛情を想起する精神感応を使うことで自分を守らせ、また魔力を搾取することで通常の個体よりも広範囲の獲物をアドゥムブラリに献上している。これはナイトホテプが「母親の愛」に興味を持ち、それに則って狩人に改造を施したためである。アドゥムブラリはナイトホテプの干渉に気づいているが、それによって人間をもてあそび、狩ることができるため、彼の行動を止めるつもりはない。

なおナイトホテプはそろそろこの干渉に飽きており、どんな結末になろうともPCを最後の『母親』にすることを決めている。

■NPC

赤ん坊(名前は導入参照)…ある朝唐突にPCの元に現われた赤ん坊。正体はアドゥムブラリの狩人である。本来は獲物をアドゥムブラリの元へ送るだけの存在だが、今回のシーカーはナイトホテプによって手を加えられており、より大規模に力を行行使うことができる。能力自体は人間の赤ん坊と変わらないが、精神系の能力を有している。

基本的には普通の赤ん坊と変わらない挙動をしているが、あくまで模しているだけなので、普通の赤ん坊よりは手がかからない。こどもとよく関わる設定を持つ探索者などであればアイディア判定などを行ってそのことに気が付いても良いだろう。

できることは精神感応とアドゥムブラリに獲物を捧げること。精神感応は『母親』に愛情を想起させること、周りの人物に狩人＝PCの生んだこどもと思わせるために使われている。『母親』とみなした人物は、余程冷たい対応をされない限りは獲物とは別物として考えているため、自分が接触した人物を優先的に獲物として捧げていく。

隣人(江口昌明)…PCの隣人。25歳の男。アドゥムブラリの狩人の前の『母親』。

非常に快活で世話焼きな性格で、PCが引っ越してきた際にも随分と世話を焼いていた。都市部にしては珍しいくらい良好な近所づきあいをしている。

祖父が好事家であり、魔術に造形が深かったことに加え、本人にも魔術に素養があった。そのため、狩人に対して深い愛情を抱く一方で疑念を持ち、祖父の蔵書からその正体を知ったが、愛情が邪魔をして殺しきることができず、そのタイミングで彼が『母親』であることに飽いたナイトホテプによってアドゥムブラリにささげられた。

その過程で『門の創造』を使って狩人をアドゥムブラリの次元に返すことも考えて準備したが、狩人だけを門をくぐらせる方法を見つけられずに断念している。祖父宅に描かれている魔法陣はその名残である。

江口義明…隣人の祖父。既に故人であるが、屋敷は残されており、その管理は主に昌明が行っている。息子夫婦は別の町に住んでおり、孫の昌明とはとても仲が良かった。昌明も屋敷には頻繁に出入りしていた。好事家であり、鍵のかけられた図書室にはには何冊もの魔道書が保管されている。

アンケート回収人(黒衣の男)…みんな大好きナイトホテプ。今回の黒幕。最後の『母親』であるPCの様子をとても楽しく観察しており、どんな結末を選んでも称賛してくれる。

■ギミック

狩人に好感度を設定する。

- ・きちんと世話をする
- ・連れ歩く
- ・気にかける …などのロールプレイを行った場合、1pt上昇とする。

特に「導入で決定した赤ん坊の名前で呼ぶ」場合には2pt上昇。

逆に、

- ・置き去りにする
- ・泣いているのを冷たくあしらう
- ・誰かに預けたままにする …などが起きた場合、好感度を減少させる。

ロールプレイによっては上がりすぎたり下がりすぎたりする場合もあるため、PLのロールプレイ量によって適宜調整を行う。

あまりロールプレイが多くない場合には一定時間ごとにPOW×3の判定を行う(失敗で好感度1ptアップ)・赤ん坊をどのように扱っているか確認するなどして対処する。

5ptで好感度が1段階上がる。

この好感度はエンディングに関わる行動に影響する。

PCが狩人を殺す選択肢を選んだ場合、狩人はそれに抗うために最後の精神感応を行う。

この難易度はPOW×(5-【好感度の段階】)で計算する。

3回まで挑戦が可能だが、一度失敗するごとに5%ずつ難易度を上げる。

これは愛情を深めることで決心が鈍り、狩人の精神感応にかかりやすくなるためである。

また、もし最初からPCが狩人に対して敵対的であったり懐疑的すぎる場合、好感度は当然マイナスされていく。基本的には1ptを残す形で進行して良いが、もしあまりに突き放すようであったり赤ん坊を置き去りにしたまま気にかけないようであれば、次のような描写を行う。

「突然、あなたの体から力が抜けた。思わず、膝をついてしまう。ぐるぐると回る視界。じわじわと何かが抜けていくような感覚に、本能的な恐怖を覚えるだろう」

これは狩人がPCを『母親』でないと見なし始めた状態で起こる最終通告用のイベントである。

場合によってはSANチェックを行ってもよい。

PCが赤ん坊に構うなどした場合好感度を1pt戻し、「抜けた力がゆるゆると戻った」などの描写を行うこと。

もしこのイベントを無視した場合、PCはアドゥムブラリに捧げられ、ロストとなる。

■導入

①金曜日の夜

PCは明日から2日間の休日に入る。

町も休日の前の夜ということでもうとつくに日が暮れているというのに人が多い。明日からの休日に思いを馳せながらPCが町中を歩いていると、一人の男に声を掛けられる。

男は非常に美しく、エキゾチックな顔立ちをしている。彼はアンケート調査をお願いしたい、とPCに対してバインダーとペンを差し出す。PCが回答を断っても彼は強引にアンケートを渡してくる。アンケートを手にとると何故か答える気になる。

アンケートは「Q.あなたが自分の子供につけるならどんな名前がいいですか？」という設問があるだけのシンプルなものだ。回答者を書く欄もなく、代わりに回収者の名前を書く欄だけがある。(下図参照)

Q.あなたが自分の子供につけるなら
どんな名前がいいですか？

回収者： _____

アンケートの描写をした時点で、PCには実際に子供につける名前を回答してもらう。

アンケートは最後の一枚であり、回答後にバインダーを返すと男は楽しげに笑いながら回収者の欄になにかを記入する。おそらくは名前らしいが、PCは何の言語か、何と読むのか理解できない。

「ご協力ありがとうございました。……なるほど。あなたの『子供』はこのようなお名前なのですね？」

「……ああ。ちょうどアンケートも尽きたようですし、私はこの辺りで失礼します」

「ご協力、本当にありがとうございました」

男はそう言って一礼すると人混みに紛れていなくなる。

ここで【聞き耳】判定。

成功⇒「そろそろ飽きてきたところですし、ちょうどいいでしょう」という男の呟きを聞く。

②様子のおかしい隣人

PCが帰宅すると、自宅前の道で隣人である『江口昌明』と出会う。江口はPCの隣人であり、PCが今の家に引っ越してきたときからの付き合いである。(詳細は『NPC』の欄参照)

ここでKPは江口とPCが良好な仲であることを強調するとその後PCのモチベーションになりやすいかもしれない。

話しかければ彼は普段では考えられないほどおどおどとした態度で応じる。また、彼は腕に布に包まれた何かを抱いている。PCが覗き込む、聞き耳・目星を振るなどした場合、それがおくるみに包まれた赤ん坊であることが分かってよい。

江口の赤ん坊か、と問えば江口は曖昧に否定しながらも結局は自分の子であると告げる。もしこのときにPCから赤ん坊の名前を尋ねられるなどした場合は「ゆう」と答える。

「こいつは……違う……俺の、俺の子供……違う。違うんだ」

「……ああ、いや、うん。そうだ。うん……俺の子供だよ……」

様子のおかしさを指摘されても、彼は大丈夫だと言って取り合わない。

疑問は曖昧に濁され、ある程度時間が経つと江口は「そろそろこいつも寝るから部屋に戻らない」と言って家に戻る。それじゃあ、と江口はPCに軽く手を振って家に戻る。

ここで【目星】判定。

成功⇒江口がひどく痩せており、今にも倒れそうなほどだと気付く。振った手も骨が浮くほど細い。この情報は、PCが江口の異変を確認することがあれば開示して良い。

このあと、もし江口に連絡などしても夜の間は応答しない。

③夢

PCが眠ると夢を見る。

「子守唄のような旋律が聞こえるが、しかしその音は歪んでいる。そこは高さのない、平面の世界。その平面を触手のようなものが這っていく。たすけてくれ、という男の声が聞こえた気がした。

【アイデア】判定 成功⇒その声が江口のものだと気付く。

赤ん坊の泣き声がする。どこから聞こえているのか気になって、不意に気付く。それは、あなたからしている。見下ろせば、あなたの腹が、大きく膨らんでいた。赤ん坊の声がひと際大きく響く。あなたは感じる。腹の中にいる。こどもが。『あなた』のこどもが」

SANチェック: 1/1d6

そこでPCは目を覚ます。

また、目を覚ますと傍らにぬくもりを感じる。見れば、そこには赤ん坊が眠っている。生後数か月に見える赤ん坊で、PCが起きたのに合わせて目を覚ましたようで、ふにゃふにゃと泣き始める。もしここで世話をする、あやすなど行動をすれば赤ん坊は泣き止み、PCに対して笑いながら手を伸ばすなどするだろう。

■イベント

○江口の異変

PCが江口の部屋にいく、江口に連絡をとる、様子を伺うなどした場合に発生。それらの宣言がない場合は【聞き耳】を行い、隣室から何かがぶつかるような大きな音がしたことに気付いた、などしても良い。

連絡を取った場合、電話であれば通話がつながる。ただし応答はなく、しばらくの無言のあとに何かがぶつかったような大きな音がして、また隣室側の壁越しにもPCはこれを聞く。

PCが江口の部屋に向かうと宣言したら、次のような描写を行う。

「あなたは何か眩暈のようなものを感じた。それは立ち眩みのような感覚で、ほんの少しの時間のあとにおさまり、特に行動に支障はなさそうだ」

これは赤ん坊(狩人)がアドゥムブラリに江口を捧げるため、魔力をPCから奪った描写である。場合によってはMPを1減らしてもらっても良い。

江口の部屋の鍵は開いている。

中に入ると、キッチンなどのある廊下の先、居室の入り口で江口が倒れているのが分かる。

声を掛けても応答はないが、近付けばうわ言を繰り返しているのが分かる。

「あ、こ、こども」「おれの」「こども、どこ」「あああちがう。ちがうんだ。おれのじゃない」「おれのこども」「ちがう」「ああ」「ちが」

血走った目。昨日よりも更に痩せこけて見える、骸骨のような容貌。恐慌状態に陥った彼の細い指がPCの腕に食い込む。

SANチェック: 0/1

(このときに赤ん坊を連れている場合、江口は更に混乱した様子を見せてより一層正気を失った様子を見せる。その場合上記SANチェックを1/1d4として行う)

PCがなんらかのアクションを起こした場合、江口はびっくりと体をこわばらせる。顔色はまるで紙のように白くなり、痩せた体がPCの目の前でみるみるしぼみ、からからに乾いていく。江口はあっという間に木乃伊のようになり、死亡する。水分を失くしたその体は既に端から崩れ始め、まるで埃のようになっていく。

☆SANチェック: 1d4/1d6

この辺りが怒涛のSANチェックになってしまうので、もしPCのSAN値が心もとなかったり、加減をするならば部屋に入った時点で江口は死亡しており、触れると乾ききった体がPCの手の中でぼろりと崩れ、端から埃のようになっていったなど描写し、☆のSANチェックのみ行っても良い。

また、音の直後に江口の部屋に入らない場合、探索者が部屋に入ったときには江口は服の中に詰まった人型の埃の山になってしまっている。【目星】成功で辛うじて残った毛髪や、江口のつけていたピアスなどを発見できる。

○赤ん坊の母親

PCが部屋から出たときに赤ん坊を連れていると発生。

管理人の妻との会話が発生し、赤ん坊について「PCの生んだこどもである」と言及する。これは男女年齢を問わず発生し、管理人の妻はたとえばPCが男性であったとしてもその発言に違和感を持っていない。PC側がそのことに言及しても「育児で疲れているのね」などいたわるような言葉を口にする。

明らかにおかしいその状況にSANチェック: 0/1。

また、警察などに連絡をしても同様に赤ん坊はPCの実子であるとして押し通される。

○2日目の夢

2日目の夜にPCが眠った場合発生。

「あなたは赤ん坊を抱いている。平面の世界。変わらず子守唄ような旋律が聞こえる。周囲には何かが積み重なっている。端から崩れていくそれは、遠目に人の形をしていることが分かった。腕の中の赤ん坊が笑う。幸せそうに、笑う。あなたは周囲のことすら忘れて、そんな赤ん坊にどうしようもない愛しさを感じる。不意に、酷く美しい男の声で「母親ならば、忘れてはいけませんよ？」と囁かれる。

SANチェック: 0/1

そうしてPCは目を覚ます。

○失踪

1日目に探索を終えて帰宅したタイミングで発生。

管理人が廊下で警察と話しているのを見かける。もう話し終えるところだったようで、管理人は警察に一礼して見送ると、帰ってきたPCに対して「おかえりなさい」と声を掛ける。あまり元気がないようだ。何があったか尋ねても言いづらそうにして答えてくれない。

【信用】もしくはRP 成功⇒管理人の妻が失踪したことを告げられる。昼間までいつも通りでいたのだが、気付いたらいなくなっており、部屋には大量の埃が積もっていた。管理人は最近失踪事件が多いことを知っており、それを気にして一応警察に相談したらしい。

※これは狩人の獲物として捧げられたために起きた失踪である。KPは赤ん坊とPCに接触した人物から優先的に適宜失踪を起こすと良いだろう。また、失踪が起きたと思しきタイミングでPCには眩暈が起きるので、余裕があれば描写する。

※もし赤ん坊を誰かに預けた場合、預けた人間は失踪する。大量の埃の中で赤ん坊が泣いている、もしくは目の前で江口のように赤ん坊を抱いたまま突如ミイラ化するなど描写する。適宜SANチェックを発生させてもよいかもしれない。

■探索

○PCの部屋

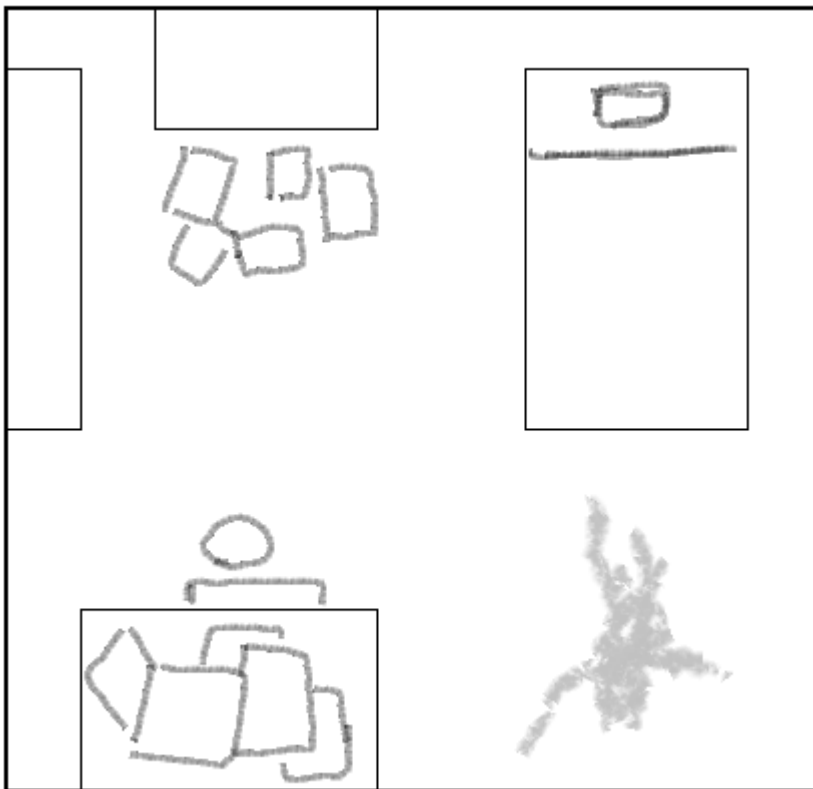
寝る前に鍵などかけているのであれば、そこに変化はない。

なにか異変がないか確認するならば、靴や机の上など、任意の探索個所から母子手帳が見つかる。

表紙を開くとまず子供の名前と母親の名前を書く欄があり、子供の名前の欄には「(PCの苗字)+導入で決めた子供の名前」が書かれている。母親の欄を確認するなら【POW×3】の判定。成功するとそこは空欄、失敗するとPCの名前が書かれている。誕生日は今日の日付。また、産院を確認するならばそこには「こころ医院」と書かれている。これはPCの自宅近くにある産院である。ページを捲っていくと、最後のページに癖の強い字で「母親は子供を愛し、守るもの」という文言が書かれている。

※この母子手帳はナイトホテプが用意したものであり、文言も彼が書いたものである。母親の欄は元々空欄であるところを精神感応で書いてあるように見せかけているため、POWに失敗したときのみ名前を確認できる。

○江口昌明の部屋



からからと崩れ続ける人型の埃の山(江口)がリビングの入り口にあり、他に目につくのはベッド、机、本棚、クローゼットである。ベッドは寝具がひどく乱れており、机は引き出しが全て引き出され、中身が散乱している。頑丈そうな本棚は中身がすべて床に零れており、クローゼットは比較的ましたが、扉が半分開いている。全体的に荒れた印象だ。

・江口:完全に乾ききっており、さらさらと崩れ続けている。服は夜にPCにあったときと変わらないようだ。

【目星】判定

成功⇒服のポケットに「託児所 はなまるえん」と書かれた名刺大の広告を発見する。裏側には2日前の日付で「ゆうちゃん 21時までおあずかり」と書かれた付箋が貼ってある。

※はなまるえんについてなんらかの方法で調べる場合、2日前に職員と預けられていた子供の集団失踪が起きていることが分かる。夜間保育に預けに来た保護者が発見者であり、部屋には大量の埃が積もっていたらしい。

江口の死体を認識している場合、【アイディア】成功⇒そこにいた職員や子供は、江口と同じように急激にミイラ化してしまったのではないかと、埃はその痕なのではないか？ということに気付く。

SANチェック:0/1

・ベッド:一人用のベッド。寝具は乱れており、マットレスもずれている。

【目星】orマットレスなどの隙間に気を付けて探索する宣言

成功⇒隙間に落ちている手帳を見つける。中を見ると前半は予定表、後半は日記のように使っていたことが分かる。後半の日記を見ると、毎日つけていたわけではないが、「彼女に振られた……」や「そろそろPCを飲みにも誘おうかな～」など日常の出来事を書きつけていたことがわかる。一週間くらい前の日付から、その様子がおかしくなってくる。

以下手記の本文。

「(1週間前の日付)

わけがわからない。赤ん坊がいた。誰に聞いても俺のこどもだという。なんのことだ？俺はなにか忘れているのか？

赤ん坊はなかなか可愛い。

(5日前)

赤ん坊の世話に少し慣れてきた。懐いてくれる。可愛い。可愛い おれのこども。

(2日前)

おれがまもってやる(ぐしゃぐしゃと何かを塗りつぶしたような痕)ちがう。ちがう。おれのこどもなんかじゃない。おかしい。あの失踪事件は。

(1日前)

おかしいのはおれか？こんなにいとし■■■ちがうばけもの ばけものだ

(次のページ一面が乱暴に塗りつぶされている)」

※塗りつぶされたページは【目星】成功で「ころさなくては」「できない」「わすれたい」と乱暴に書かれていたことが分かる。

失踪事件について調べると、PCの住む町で失踪事件が相次いでいることが分かる。特に2日前に起きた「託児所 はなまるえん」の集団失踪が大きく取り上げられている。

・本棚:しっかりとした造りの本棚。大量の本は床にばらまかれている。

【図書館】判定 成功⇒オカルトめいた内容の本が多いことに気づく。それは胡散臭いものから本格的なものまでまちまちだが、それらの背表紙を開いたところに全て同じ蔵書印が押されていることに気づく。蔵書印は『義明』とある。また、調べた一冊から「触手 平面 赤ん坊 ⇒じーちゃんの図書室で調べること」というメモが挟まっているのを発見する。

・机:引き出しなどがすべて引っ張り出され、ぐしゃぐしゃになっている。文房具や書類などがばらまかれているようだ。

【目星】判定 成功⇒書類のファイルの中に鍵がまざれているのを発見する。家の鍵のようだ。鍵にはタグが付いており、「江口義明」という名前と住所が入れられている。

・クローゼット：半開きになった中身は比較的整理されている。服などがしまわれている中で、手前に大きめの紙袋がある。紙袋の中身はおむつや粉ミルク、哺乳瓶、着替えなど赤ん坊のための用品が入っている。

さらに詳しく調べる宣言があれば、そこから母子手帳を発見する。PCの部屋で母子手帳を見ているならばよく似ているだろうと思うだろう。ページを開くと子供の名前、母親の名前の欄があり、子供の欄には「江口ゆう」と書かれており、母親の欄には赤々とした字で「非ず」と書かれてバツ印がされている。

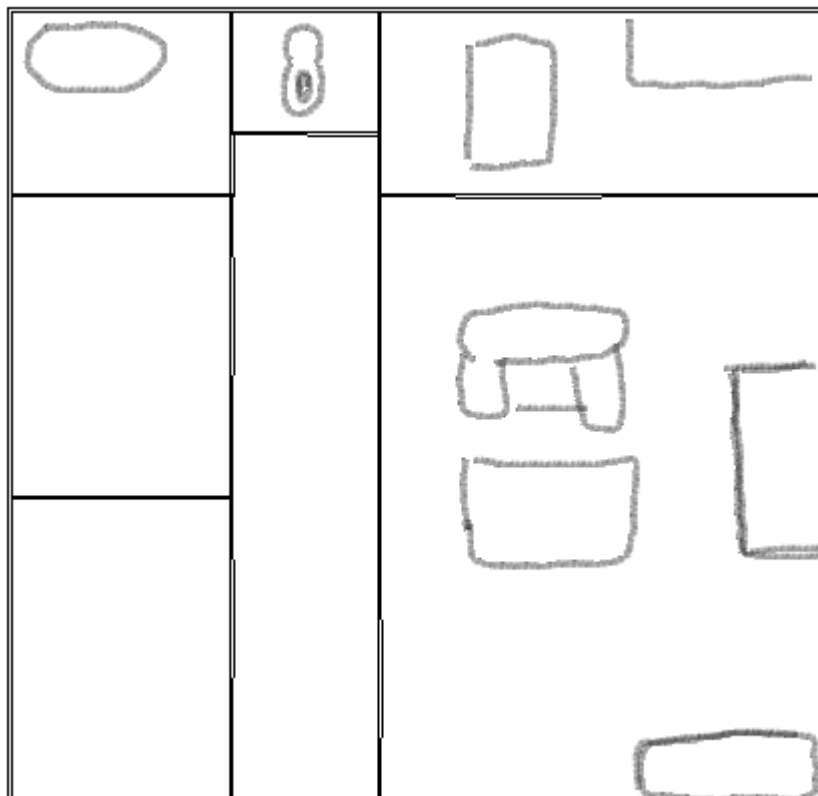
○江口義明の家

PCの自宅から徒歩で1時間弱程度の場所であり、住宅街の郊外に建てられた小さな一軒家である。一階建てで小さくはあるがなかなかセンスの良い洋館風の建物であるが、それぞれの部屋には分厚いカーテンがかかっており、またひっそりとしたその雰囲気から誰も住んでいない空き家ではないかと感じる。

外観：窓の数から部屋数はさほど多くないと感じる。また部屋はカーテンが引かれており、外から中の様子を伺うことはできない。

玄関は鍵がかかっているが、江口の部屋で入手した鍵で中に入ることが可能である。中は靴を脱がずに入れるような造りになっており、床には絨毯がひかれている。

間取りは廊下を挟んで左側手前から、寝室、図書室、風呂、右側手前から居間、キッチンである。



・廊下：【目星】 成功⇒玄関、廊下からナンバー式の鍵がかかっているドアに向かって、何度か移動したような痕跡を発見する。

・寝室:ドアはしまっているが鍵はかかっていない。開くと中はマットレスもないベッドだけが取り残されている。しかしPCの視線はそれよりも別のものに吸い寄せられる。絨毯が剥がされて、そこには複雑な文様と見知らぬ言語で、所謂「魔法陣」と思われるものが描かれていた。そこに描かれている内容についてPCは理解することはできない。

・図書室:ナンバーを打ち込むタイプの鍵が取り付けられたドア。鍵はかかっている。鍵は「930(もしくは0930でも可)」と打ち込むことで開く。中は壁一面の本棚と大きな作業機が一つある。本棚にはぎっしり、重厚そうな本が詰められている。作業機の上には大量の紙が散らばっており、何か書きつけられている。

本棚:大量の本である。背表紙が分かる分を見る限りでも、オカルト関係の本ばかりであると分かるだろう。【目星】もしくは平面などのキーワード、埃が積もっていない本を探すなどの宣言

成功⇒特にほこりが被っていない本を発見し、読むことができた。そこにはアドウムブラリとその狩人についての記述がまとめられている。

『アドウムブラリ。2次元の種族で有り、影のような存在で、自分自身の次元にいてさえ垂直方向に移動できない。残虐で無慈悲な性格で有り、犠牲者を殺す前に狩り立てて、もてあそぶことに喜びを見いだす。彼らは食餌の際には黒い触手を伸ばし、犠牲者を絡め取って体液を全て吸い取る』

『次元を移動できないアドウムブラリは獲物を得るために狩人を使う。狩人は獲物によく似た姿をしており、催眠によって獲物の精神をアドウムブラリの次元へ送り込む』

これらの記述を読んだPCはぞっとするような感覚を覚える。

SANC:0/1d4 クトゥルフ神話を3%得る。

また、本に挟まっている葉に震える字で「ころさなくては」と書かれているのを発見する。

机:大きな書き物机だ。たくさんの紙やノートが散乱している。

【目星】判定 成功⇒ノートにかかれているのは魔道書の呪文を訳したものであると分かる。＜記憶を曇らせる＞＜門の創造＞＜黒衣の男との接触＞の呪文を得る。それぞれを覚えるにはもう少し読み込みが必要だ。ひとつの呪文につき1時間かかるものとする。呪文についてはシナリオの呪文の項目を参照。

また、この呪文を発見したPCは【母国語(日本語)】判定。

成功⇒呪文のうち、＜黒衣の男との接触＞は他二つと筆跡が違うことに気付く。これに成功したら【アイディア】-30%で判定 成功⇒その筆跡がアンケートを回収した男のものであることに気付く。

・居間:ドアはガラス張りで中の様子が伺える。ソファやテーブル、棚が辛うじて残されているものの、全体的にがらんとしている。ソファとテーブルには白い布が掛けられており、使われていないようだ。棚には数冊のノートと伏せられた写真立てが残されている。

ノートの中身は貸出表。書名、貸出日、返却日という文字が表の上に達筆で書いてあり、それに沿って本のタイトルらしきものや日付などが書かれている。このノートは江口と祖父との交換日記を兼ねた本の貸し借り表である。そのため、貸出表の端には表を作ったらしい筆跡と内容を書いている筆跡でそれぞれ「もう少し早く返しなさい」「ごめんじーちゃん」などのらくがきがされている。そのらくがきの一つに「鍵は記念日だよ」という達筆なメモを見つける。

写真立てを見ると、そこには二人の人物が並んで写っている写真が残されている。一人は今より少し幼く見える江口、もう一人は好々爺然とした雰囲気のある老人で、ぎっしりと本の詰まった本棚を背景に二人で微笑んでいる写真だ。裏側には「9月30日 図書室完成！」という江口のメモが残されている。

・台所:シンクと作業台だけが残されている。また、【目星】もしくはシンクを調べる宣言で片付け忘れられている包丁を一振り発見する。

・風呂、トイレ:特に探索箇所はない。水は止められている。

〇こころ産院

あまり大きくない産院。休日のためか、入り口には休診の札がかかっている。表は鍵がかかっており、声を掛けても反応はないが、裏に回ると救急入り口があり、中に入ることができる。今は入院者などはいないようで、診察室にだけ電気が点いていて光が漏れているのに気付く。診察室は明るい色彩の部屋で、人間大に積もった埃の山、よく整理された机などがある。

埃の山: 人間大の埃の山で、衣類が半ばそれに埋もれるようにそこに落ちている。白衣、シャツ、スラックス、下着に至るまですべてそこにあるようだ。

【目星】 成功⇒埃に混じっていくら毛髪が残っているのが分かる。その毛髪も、みるみるうちに水分を失ってさらさらと崩れていく。江口の部屋で江口の死体を見ていない場合は【アイディア】
成功⇒これはもしかして人間が乾いて崩れているものなのでは？と気付く。

SANチェック: 0/1

机: パソコンなどが置かれているが電源は入っていない。患者の紙カルテが五十音順に整理されて立てられている。PCが自分の名前で調べるならば、POW×3で判定。成功すると白紙のカルテを発見する。失敗すると、母親の欄にPCの名前が記入されたカルテを発見する。

■シナリオ中の呪文

シナリオ中で3つの呪文が出てきます。

PCが呪文を覚えるといった場合、以下の情報を渡してください。

■記憶を曇らせる

・コスト: 1d6マジックポイント、1d2正気度ポイント

・この呪文の対象になったものは、ある特定の出来事を意識的に覚えていることができなくなる。

・呪文の使い手は忘れさせる出来事を具体的に指定しなくてはならない。

またそれらの説明の端々に乱雑に「忘れれば■■■■」「やるしか」「忘れればいい」など、何度も書きつけられているのがわかる。■のところはなににかを書いたあとに塗りつぶしたようだ。

■門の創造

・コスト: 1POW(永久喪失)、2マジックポイント

・呪文を使うものを別の場所、別の次元、別の世界へ行かせてくれる。1つの門は決められた1つの場所に通じている。

・門は開いたものがくぐらねばならない。

これらに加えて、もっと整わない字で2次元にいくための理論らしきものがかきつけられ、その完成として魔法陣がメモされている。

⇒赤ん坊を2次元にということでも、赤ん坊だけでは門をくぐれず、PCが必ず一緒に行かねばならないことを伝えること。

■黒衣の男との接触

・コスト: 1d3マジックポイント、1d3正気度ポイント

・混沌とも称されるある神との接触を試みる呪文。

つらつらと、その神の化身のはなしやら、してきたことやら、まるで気まぐれに書きつけられている。最後にはおまけのように「お気軽にどうぞ」なんていう文言も見える。

⇒黒衣の男を呼び出した場合の描写の一例は以下。

「PCが呪文を唱え終わった瞬間、こつり、こつり、とどこかから足音が響く。

それは、まるで空間全体に響いているようでした。どこからやってくるのか分からない、そんな音が止んだ瞬間、あなたの前に、顔のない男が立っていた。

ありふれた、けれど上質そうな黒い召し物。革の靴。彼は、顔のない男は、けれど「嗤った」ように思えた。

「お呼びいただき光栄……なんて思いませんが！ ふふふ、黒衣の男です。そう呼ばせて差し上げます」あなたが呼んだのでしょうか、と彼は可笑しそうに言う。その声には、聞き覚えがあるかもしれない」

なお、黒衣の男は核心に触れるような部分はのりくり曖昧に答える。もしPCが拾い損ねている情報が多くあれば、KPの判断で多少は渡してもいいかもしれない。

ある程度会話したのち、黒衣の男は消える。最後に次のような助言(?)をしても良い。

「そうですね……そうですね。では最後に、一つだけ、助言を。好い見世物に、御礼を」

「——子供のことを、忘れてはなりませんよ？『母親』、ならば」

これはトゥルーエンドのヒントだが、PLによっては逆に混乱させることになるため、KPは伝え方など多少気を付けると良い。

■エンディング

PCが赤ん坊の処遇を決め、行動した時点でエンディングに移行する。
エンディングで考えられるパターンは次のようなものがある。

- ①赤ん坊を殺し、＜記憶を曇らせる＞でその記憶を消去する
- ②赤ん坊を殺す
- ③赤ん坊を＜門の創造＞によってアドゥムブラリの次元へ連れていく
- ④赤ん坊を殺さずに休日を終える

①、②の行動を選んだ場合、赤ん坊を殺した時点で「あと1つ行動をしたらエンディングに移行する」という旨を伝えると親切かもしれない。

それぞれの行動の結果、エンディング描写例は以下。

どのエンディングでも黒衣の男で思いきりPCを煽ると良いかと思います。

①赤ん坊を殺し、＜記憶を曇らせる＞でその記憶を消去する

赤ん坊を殺し、それを忘れたPCはふらふらと家に帰る。

何をしたのか、何があったのか、PCはもう覚えていない。

どこからか拍手の音がして、笑みを含んだような、嘲るような声がどこからか聞こえる。

「ああ——素晴らしい。なんと素晴らしい」

「利己的な選択！これぞ、人間！なんて醜い、なんて、なんて、可笑しい」

「ありがとうございます。本当に、ありがとうございます」

「本当に楽しい見世物でした！」

「それでは閉幕。さようなら——『マリア』にあらざるあなた」

【TrueEnd: マリアにあらず、汝『人間』なり】

※赤ん坊と事件に関することをすべて忘れて日常に戻るエンディングです。これがこのシナリオのトゥルーエンドに当たります。隣人がいつの間にかいなくなっていたり、休日の記憶がなかったりしますが、PCは後遺症もなく日常に帰ることができます。おめでとうございます。

クリア報酬:1d10

②赤ん坊を殺す

どこからか拍手の音が響く。楽し気な、嘲るような笑いを含んだ声が響く。

「ああ、なんて、なんて素晴らしい幕引き！」

「——可愛そうに。あの子はあなたに守られたかった。それだけなのに……でも仕方ないですよね？」

「あの子は化け物でした」

「『母親』であるあなたがそう思ったのですから、仕方ないですよね！」

「でも忘れられないでしょう？忘れませんよね？」

「今のあなたは、『母親』ではないのでしょうが、あの子とあれば『母親』であった。そうでしょう。

……そうでしょう？」

「ああ。ああ。いい。とてもいい。最後に好い、見世物でした」

「ありがとうございます。……そして、どうぞ、あの子を忘れませんように」

「それでは閉幕。さようなら。——『マリア』にあらざるあなた」

【NormalEnd: マリアにあらず】

※赤ん坊を殺すことで日常に戻るエンディングです。ただしPCは赤ん坊のことを忘れられず、後遺症が残ります。赤ん坊に執着するor忌避するのどちらかを発症するのでPCに選んでもらってください。傷は多く残りますがPCは日常へ帰ることができます。おめでとうございます。

クリア報酬:1d6

③赤ん坊をく門の創造>によってアドゥムブラリの次元へ連れていく

呪文を終えると、門が開いたという感覚がある。くぐれば、視界がぐにやりと歪む。世界は立体から、平面に。あなたの体はまるで紙のように平たく、平たく押し伸ばされて。赤ん坊のはしゃいだ声がある。

変容した世界の中で、あなたはその平面を這いずり回る何かを見る。

次元を越えたあなたは、その変化に、有様に、心が耐えられない。

SANチェック:1d10/1d100

※もしここで不定入りした場合、ロールせずに「フェティッシュ(対象:赤ん坊)」となるものとする。

平面の世界を這いまわる触手が、あなたに伸ばされる。

それを横目にしながら、あなたは誰かの声を聞く。

「ああ、なんて、なんて尊いのでしょう」

「まさかこんな結末を選ぶなんて！なるほど、なるほど！だから人間は面白い！」

「これで救われました。全てが救われました。素晴らしい。なんてすばらしい、愛」

「とても楽しかった！とてもとても！好い、好い見世物でした！」

「……しかし残念。閉幕です」

平面の世界に、男の声が落ちて、消えた。

「おやすみなさい——聖母なるあなた」

【BadEnd: 汝、『聖母』なり】

※PCは犠牲になりますが、赤ん坊を殺さなくて良い、また周りへの被害もこれで防げる愛に溢れるエンディングです。PCはロストです。

④赤ん坊を殺さずに休日を終える

3日目の夜、夢を見る。あなたは赤ん坊と二人きり、周りには前以上にたくさんの人影が積まれている。けれどももうあなたはそれも気にならない。愛しいこどもが、あなたの腕の中にいるから。休日を終えたはずの街は妙に静かだ。アパートも、妙に人気がない。風が吹いて、さらさらと埃が舞う。おかしいと、あなたは思う。けれど、それも一瞬あとに霧散する。

腕の中には、あなたのこどもがいる。それ以外、何が必要だというのだろう。

赤ん坊を抱いて、街へ繰り出す。

すれ違う人々が、悲鳴もなく、まるでミイラのようになって崩れていく。

けれどもあなたは気にならない。

何故なら可愛いこどもがあなたのもとにいるのだから。

途中、黒衣の男とすれ違った。

「——ああ。好いですね、好いですね」

「これぞ、母親の愛！」

「子供を愛し、守る、なんて、素晴らしい！」

「ありがとうございます。そして、永遠に、お幸せに——『マリア』なるあなた」

【CthulhuEnd: 汝、子を抱く『マリア』なり】

※PCは赤ん坊を殺さなくてよく、ただ他を犠牲にしながら永遠にかわいいこどもと二人きりで生きていくエンディングです。PCは生存していますが、精神感応によって『母親』として生きていくので実質ロストです。