

暗闇の中に浮かび上がる
在りし日の懐かしい姿。
「本人のはずがない」
それはその理性すら浸食する。
あの人の手を取ってしまう前に
生き延びる手段を探し当てよう。

呪印感染

テーブルトークRPG
シナリオ

ひさみしゅうじ
文■久美 修司

シナリオ『無灯の辻にて』

概要

ある日〈呪印者〉たちは出先で大規模な停電に見舞われます。暗闇に包まれた四つ辻で目撃したのは、亡くなった親しい人の姿でした。

それ以降、〈呪印者〉たちは夜を迎えるたび四つ辻に招かれるようになり、そのたびに精巧になっていく死者の姿と相對することになります。

毎晩続く死者の招きと、〈呪印者〉たちに付きまとうおぞましい怪異の気配。はたして〈呪印者〉たちは、死者の誘惑を跳ね除け、生還を果たすことができるのでしょうか。

登場NPC

曾加野無人

年齢：20 性別：男性

ムジンという名でオカルト考察を主とする動画配信をしている大学生。中肉中背、マッシュヘアでやや童顔、黒マスク姿で活動している。

登録者数が伸び悩んでいたころ祖母の口伝を思い出し、〈四つ辻の死者〉の調査を始めたことが縁で〈呪印者〉たちと出会う。彼は幼いころから靈感が強く、その能力を気味悪がった母親は彼を祖母に押し付け、失踪した。その後、17歳で祖母が急死し、持ち家と遺産を受け継いだことをきっかけに動画配信を始めた。厳しかった祖母の愛情に内心では気付いているが、母のこともあり受け入れられないでいる。

参加者とPC

このシナリオは、呪印感染ストーリー&データ集「十の災い」(以下十災と表記)のキャンペーンシナリオ中、「キャンペーンの終了について」の項目が該当した際、十災掲載の第五話の代わりとして遊べるように調整されています。このシナリオを遊ぶ際には十災が必要となりますのでご注意ください。

また、単発シナリオとしても遊ぶことができます。その場合、このシナリオはGM1名、[呪印]4画のPC最小2体~最大

4体に対応しています。GMはPLにサンプルPCを使用させるか、オリジナルのPCを作成させるかを決定してください。5画以上のPCで遊ぶ場合、GMはPCの[呪印]数に応じて〈なにか〉〈正体〉の数を調整してください。

本作には過去のシナリオで死亡したキャラクターが登場します。そのため、〈十の災い〉中に死亡したPCがいると、より楽しめるでしょう。もし初めてのPCだけで遊ぶ場合は、PC共通の知り合いとして「過去に〈十の災い〉で死亡したキャラクター」を事前に設定し、[感情]を取得するとよいでしょう。

【場所表】

【場所表「都市」】(基本P264)を使用します。

〈なにか〉の正体

このシナリオに登場する〈なにか〉は、かつて封印された縊鬼という名の怪異が、人間の魂を集めるために用いた邪術の成れの果て〈四つ辻の死者〉です。

〈四つ辻の死者〉は、犠牲者の深層心理に残る記憶から一番執着していた人物の姿を模倣し、生餌を作り出します。生餌は、犠牲者と接触する時間が長ければ長いほど模倣の精度を上げていき、犠牲者に「自分から接触させる」ための言動を繰り返します。そして、魅入られた犠牲者が生餌に触れると、生餌は犠牲者を捕らえ、怪異のもとへ連れ去ります。かつて怪異はそうして人の魂を得ていました。

〈四つ辻の死者〉は、本来「死者に自ら触れることを条件に犠牲者を連れ去る」という契約を成立させるための術式でした。しかし、邪術を成した怪異が封印されたことで、人を連れ去る術式だけが残し、「連れ去られた犠牲者が上空から降ってくる」という現象と化しました。

ただ、その後被害の傾向が明らかになった結果、〈四つ辻の死者〉が雨の降る暗闇でのみ出現することが判明したため、四つ辻に祠を建て常夜灯を置くことで被害を抑えることに成功しました。

それから月日が経ち、町の発展とともに四つ辻に街灯が設置されたことで祠も役割を終え撤去されましたが、〈四つ辻の死者〉による被害とその対策は、当時を知るものたちの口伝という形で遺されました。

「風のない雨の日の夜に、明かりを持たずに辻に立つ者と目を合わせてはいけない。決して触れてはならない」

辻に立つ者が、自らと親しい死者であることを遺さなかったのは、害を知ってなお死者と会いたいと願う者が過去に何人も亡くなったからです。こうして邪術による被害は、一世紀以上の間抑止されていました。

その〈四つ辻の死者〉に興味を持ったのが、曾加野無人です。彼は幼いころ、祖母キヨから〈四つ辻の死者〉の口伝を聞き及んでいました。彼は祖母の家近辺で調査を行ない、邪術の概要を知った上で、リスナーからの投稿として〈四つ辻の死者〉を取り上げました。その際、〈四つ辻の死者〉に強い興味を抱いていたリスナーの1人と協力関係を構築し、顔合わせを行なうため四つ辻にある店を訪れていました。

しかし、予想外の停電により協力者と思われる人物は死亡し、彼もまた〈四つ辻の死者〉を目撃してしまいます。彼が見たその姿は、あれほど会いたいと思っていた母親の姿ではなく、彼に厳しく接していた祖母の姿でした。

彼はそのことに動揺しながらも、急死した祖母ともう一度会いたいという願いを捨てきれずにおり、それが〈四つ辻の死者〉の調査を続行する原動力となっています。

〈四つ辻の死者〉は、犠牲者とその周囲の人物から記憶を読み取ることで「被害者の知る死者」の姿を再現します。その精度は時を経るごとに高くなり、ほんの数日で人間と会話すら行なえるようになります。それでも、再現された死者はあくまで犠牲者を誘い込む生餌に過ぎません。捕まれば、犠牲者は遅かれ早かれ上空へと連れ去られてしまうでしょう。

〈四つ辻の死者〉は生餌を精巧化するため犠牲者に付きまとい、睡眠のタイミングで犠牲者に干渉し、犠牲者を四つ辻に誘います。恐怖演出の際は付きまとう邪悪な気配や視線、死者と縁の深い匂いや音声の再現など、〈四つ辻の死者〉の忌まわしい気配を表現するとともに、死者を懐かしむような事象の再現を並行して行なうとよいでしょう。

なお、〈四つ辻の死者〉の《正体》は次の通りです。

《呪詛》× 1

シーン：状況 コスト：「奇・3」 対象：n

効果：対象（《呪詛》を取得した数）体が【状況表】で指定された【能力値】を、そのP Cの最も低い【能力値】に変更する。

《夜の住人》× 2

シーン：判明 コスト：「奇・5」 対象：1

効果：対象は1【フェイス】中、【空白マス】に名前を記入できず（【乗用車】も使用不可。【大切な人】は含まない）、さらに【希望】—【夜の住人】を取得した数。

《肉体》× 2

シーン：恐怖 コスト：「連番」 対象：使用者

効果：対象は【恐怖表】の【効果算出】+【肉体】を取得した数+1】d。

【事件フェイズ】

このシナリオでは、GMは各P Cが【日常表】の演出をし終わったあと、各P Cに次の描写を行なってください。

日常の演出終了時、P Cは次の休みに、他のP Cたちと出かける約束があることを思い出します。

出かけ先は、P Cたちの生活圏内からは外れた、K市北に位置する隣町となります。出かけることになった理由は、P Cたちで決めて構いません。情報収集のため誰かに会いに行くことになった形でもいいですし、どこかに遊びに行くのもいいでしょう。過去に死亡したキャラクターがいるならば葬式や墓参り、法事への参加といった理由にしても構いません。

P Cたちがおのおの会う約束があることを確認したら、描写を終了します。

続く【導入】では、以下の場面を演出します。

次の休日、P Cたちは隣町での用事を終えた後、夕食をとるために街角にある飲食店を訪れます。何を扱う飲食店かは、P Cたちの好みを聞いて設定してください。とくに希望がないようであれば、ファミレスやチェーン店など無難な場所にするといでしょう。

少し遅い夕食を終え、時刻は20時ごろとなっています。朝から曇っていた天気は夕方から雨となり、P Cたちが食事を終えるころには激しい雷雨になりました。ここでGMは、P Cたちが何を注文するかや、どんなことを話しながら食事の時間を過ごすかを聞き、シーンを演出してください。

P Cたちの会話がひと段落したタイミングで、落雷の音量が鳴り響き、店内と窓の外から見える範囲の電気が一斉に消えます。

P Cたちが突然の停電にそれぞれ反応したところで、GMは次の描写を読み上げてください。

描写

キミたちの目が暗闇に慣れたころ、暗い店内にガタン、と何かの倒れる音が響いた。

それは、入り口付近に座っていた初老の男性が椅子を倒した音だった。男性は驚愕に目を見開きながら窓の外を凝視し、「カナト!」と叫び店を走り出ていく。

近くにいた若い男性客が「え、食い逃げ?」と言って携帯端末を向け、懐中電灯を持った店員が「お客様! ?」と慌てて追おうとしたとき、店のすぐ外で再び落雷の音量が響いた。

そのとき反射的に店外を見たキミたちは、道路を挟んだ向こう側に、雷光に照らし出される、もう二度と会うことが叶わないはずの懐かしい姿を見た。

ここでGMは、そこに立っている人物がP Cたち各自が「もう一度会いたいと思っている故人」であることを伝え、それぞれ誰に見えると思うかを聞いてください。なお、もしそのような相手がいないとP Cが答えた場合、そのP Cには〈なにか〉の姿が自分自身に見えます。

P Cたちがそれぞれの反応を返したところで、GMは以下の描写を読み上げてください。

描写

その懐かしい姿の前に、先ほど店を飛び出していった初老の男性が膝をつく。

そして、幼い子に相対するかのよう、懐かしい姿を抱きしめようと手を伸ばした。

そのとき、キミの利き手の甲に鋭い痛みが走り、新たな「呪印」が刻まれた。次の瞬間、今までキミが見ていた懐かしい姿は、不気味な「なにか」に変貌していた。

それには、まるで印刷物のように厚みがなかった。かろうじて人型をしているが、輪郭も曖昧で顔面にはただ黒い霧がかかっている。

そして何より目立つのは、その黒い頭頂部から延びる赤黒いローブのようなものだった。雨でたらと光を反射するそれは、頭上にある分厚い雲の上に消えていた。

初老の男性が「なにか」を抱きしめると、「なにか」もまた腕らしき部分を男性の背に回した。

その途端、赤黒いローブのようなものがピンと伸びたかと思うと、「なにか」と男性は上空へと消えてしまった。

豪雨の中、男性を追って店から出た店員は困惑したように周囲を見渡します。その後、P Cが今見た光景について会話を交わした（もしくは、外に出るなど行動を起こそうとした）タイミングで、何かがぶつかるような大きな音が店外からして、入り口にいた店員が悲鳴を上げます。

その音は、上空から落ちてきた初老の男性が道路に叩きつけられた音です。

ここでGMはP Cがどう行動をするかを聞いてください。

警察や救急車を呼ぶ、店員を助ける、初老の男性を調べる（生死を確認する）、客の動揺を抑えるなどの行動を取るならば、携帯端末を向けていた若い男性が端末を仕舞い、P Cを手伝ったり、P Cがやらなかったことを実行します。

GMは若い男性（曾加野無人）にP Cの行動を手伝わせることで、接点を作ってください。

もしP Cが初老の男性を調べる場合、男性が全身を強く打ち、絶命していることがわかります。しかしその表情は穏やかに微笑んでおり、満足げに見えます。遺体の懐を漁ったり、男性が座っていた席の荷物を調べようとした場合は、「周囲の客が見ているが本当にそうしますか？」と問いかけて、それでも実行しようとした場合は、周囲が止めている最中に近所の交番から警官が到着し、現場を仕切り始めます。

P Cがある程度行動を終え、救急車が到着したところに停電も解消されます。そのタイミングでGMは「導入」を終了してください。

【解決フェイズ】

このシナリオでは、「解決フェイズ」中の状況に応じて、次のシーンが発生します。

【シーン：GM】／【イベント】を1つ【クリア】した

このシーンは、「イベント」を1つ【クリア】した時点で発生します。GMは「イベント」を【クリア】したP Cに次の演出を行なってください。

P Cがインターネットで情報を集めていると、数時間前に投稿された動画を発見します。

投稿者の名前はムジンとあり、題名には「【閲覧注意】投稿のあった例の四つ辻に行ってみたら事件に巻き込まれた【事故映像】」と書かれています。また、サムネイルには一部ぼかしが入っているものの、見覚えのある四つ辻の画像が使用されています。

P Cが動画を確認しない場合、ここでシーンを終了します。確認する場合、GMは次の描写を行なってください。

描写

映像が始まると、黒いマスクをつけた若い男性が画面に映った。男性はムジンと名乗り挨拶を終えると、前々回の動画投稿後に送られてきたという、情報提供メールについて言及した。

メールには、情報提供者が幼いころ祖母から聞いた「死者と会える四つ辻」という言い伝えが書かれていたという。

それによると、とある条件を満たすと死んでしまった親しい人物と会える四つ辻がS県内にあるのだそうだ。

前回の動画のあと現地取材に行くと予告していたムジンは、今回はその報告会だと話し、一本の映像を流す。

そこには、キミたちに「呪印」が刻まれた、あの店から撮ったと思われる事件の様子が映されていた。

携帯端末の映像らしき画面が、店内の窓越しに四つ辻を映している。すると、「カナト!」と叫ぶ初老の男性の声がして、カメラが店から出て道路を渡る男性の姿を捉える。

するとそこで、画面にノイズが走る。ノイズの切れ間には、男性と向かい合う、のっぺりとした黒い「なにか」のぼやけた姿が映っていた。

十数秒後、男性と「なにか」の姿が重なりと同時に大きく画面が乱れる。画面が元に戻ったころには、男性と「なにか」の姿は消え去っていた。

ムジンは、男性がその後道路に倒れているところを発見され救急車で運ばれたこと、その後については追って調査をするつもりであること、引き続きこの件についての情報提供を求めていることを話し、動画は終了した。

どうやらムジンは、あの時店で初老の男性に携帯端末を向けていた若い男性で間違いのないようだ。

動画を見たP Cが演出を終えたら、GMはシーンを終了し、【物語展開シート】のC-4に【キーワード：動画の主】を追加します。

【シーン：GM】／1回目の【シーン：恐怖】後

このシーンは、1回目の【シーン：恐怖】が終わった後に発生します。GMは【シーン：恐怖】の演出後、次の描写を行なってください。

描写

その日の夜。

気が付けば、キミたちはあの四つ辻にいた。

道路を挟んだ向こう側には、あの日と同じ「なにか」の姿があった。

ただ、あの日と大きく違う点があるとすれば……「なにか」

の姿が、在りし日のあの人そのままになっていることだろうか。
あの方はキミのことをじっと見つめている。その眼差しは、
あなたのよく知るあの人そのまま……。
「ネエ、ダキシメテ」
それは壊れたラジオから聞こえるような歪な音だった。
あの人ではない、姿だけを模した〈なにか〉は、そう言って
あなたに手を伸ばした。

ここでGMは、各PCが〈なにか〉に対してどう反応するか
を確認してください。

PCが〈なにか〉の誘いを拒否したなら、〈なにか〉はしばらく
同じ行動を繰り返した後、消えてしまいます。

もしPCが〈なにか〉に触れようとする、抱きしめようとする
ならば、そのタイミングでPCの〔呪印〕がまるで警告を発
するかのよう強く痛めます。それでも強行する場合は、「触
れる場合、〔導入〕の初老の男性のように確実に死亡しますが
構いませんか?」と聞いてください。それでもPCが〈なにか〉
に触れるなら、〈なにか〉は触れたPCを抱きしめ、「ムカエ
ニクネ」と呟いた後、消えてしまいます。

PCが演出を終えたら、GMはシーンを終了します。

**〔特殊イベント〕：〈なにか〉に触れたPCは、以後〔シナリオ
終了〕を迎えるまで〔命運〕が0以上にならない。また、〔呪
い感染〕の対象とならず、自身も行なえない。**

〔シーン：GM〕／2回目の〔シーン：恐怖〕後

このシーンは、2回目の〔シーン：恐怖〕後（PCが2体の
場合のみ、3回目の〔シーン：恐怖〕後）、もしくは★〔イベント〕
の〔調査〕を行なった際に発生します。

GMは次の描写を行なってください。

描写

その日の夜。
気が付けば、キミたちはふたたびあの四つ辻にいた。
道路を挟んだ向こう側には、先日と同じ、懐かしいあの人
と寸分たがわぬ〈なにか〉の姿があった。
〈なにか〉はキミが覚えている在りし日そのままの姿で、キ
ミに手を伸ばす。その声もまた、キミの記憶に残る懐かしい
声そのものだった。

〈なにか〉は、死んだ者の浮かべるであろう表情と声色でP
Cに抱擁を求めます。

1回目と同様に、GMはここでPCが〈なにか〉に対してど
う反応するかを確認してください。

PCが〈なにか〉の誘いを拒否したなら、〈なにか〉はしばらく
同じ行動を繰り返した後、消えてしまいます。

もしPCが〈なにか〉に触れようとする、抱きしめようとする
ならば、そのタイミングでPCの〔呪印〕がまるで警告を発
するかのよう強く痛めます。それでも強行する場合は、「触
れる場合、〔導入〕の初老の男性のように確実に死亡しますが
構いませんか?」と聞いてください。それでもPCが〈なにか〉
に触れるなら、〈なにか〉は触れたPCを抱きしめ、全部終わっ
たら迎えに行くと呟いた後、消えてしまいます。

PCが演出を終えたら、GMはシーンを終了します。

**〔特殊イベント〕：〈なにか〉に触れたPCは、以後〔シナリオ
終了〕を迎えるまで〔命運〕が0以上にならない。また、〔呪
い感染〕の対象とならず、自身も行なえない。**

〔シーン：GM〕／〔ムジンの取材〕を調査した

このシーンは、〔ムジンの取材〕の〔調査〕前に発生します。

ムジンから指定された場所に行くと、そこは個室のある飲
食店でした。彼は指定時間の30分前には到着し、動画撮影
用の音響設備の調整やカメラの設置を行なっています。

ムジンは到着したPCたちに軽い挨拶をして機材の準備を
終わると、まず動画を撮影するにあたっての注意を伝えます。
内容は、撮影した動画は見やすいように編集すること、音声
は合成音声に置き換えること、使用する画像は事前にPCた
ちに確認を取ること、完成した動画を確認してもらい、PC
たちの了承後に公開することなどです。

説明後、ムジンは他に希望することがあるかどうかをPC
に問いかけます。例えばPCが話すより先にムジンに知って
いる情報を話すように要求するならば先に話をしても構いま
せんし、PCの中に同じ動画配信者がいればコラボ企画を組
んだりしても構いません。PCに希望があるようであれば、
GMはできる限り前向きに受け入れてください。

お互いの条件が整った後、ムジンはインタビューを始めます。

ムジン：「〔確認終了後〕では始めます。まず、〈四つ辻の死者〉
について知った経緯を教えてくださいませんか」

ムジン：「じゃあ次は、〈四つ辻の死者〉について知っている
ことを話してくれますか?」

ムジン：「（PCが話し終わったら）ありがとうございます。
では、次はボクが知っていることをお話します」

ここでGMはPCに「E-4情報：ムジンの取材」を公開し
てください。

なおムジンは、PCたちからの質問があれば真摯に返答し
ます。これは、ムジンの目的のためにPCの協力が不可欠だ
からです。ただし、四つ辻でムジンが誰の姿を見たかと問わ
れた時だけは、「一身上の都合により黙秘権を行使します」と、
やや茶化したような言い方で返答を濁します（これは、一瞬
だけ目撃した〈なにか〉の姿が、自分が望んでいたはずの母だ
ったのか、それとも苦手だったはずの祖母だったのかを、本人
が掴みかねているからです）。

〔情報：ムジンの取材〕をPCに公開し、ムジンとPCの会
話が落ち着いたところで、GMはシーンを終了します。

〔シーン：GM〕／ムジンと協力関係となった

このシーンは、〔ムジンの取材〕を〔調査〕した際にムジン
と協力関係となった場合のみ、〔イベント〕を3つ〔クリア〕
したタイミングで発生します。すでに条件をクリアしている
場合は、〔ムジンの取材〕が終わり次第、続けて発生させてく
ださい。

GMはPCに「その日の夜、こんな夢を見ました」と伝え、
次の描写を読み上げてください。

描写

「キミは祖母の家で一人宿題をしていた。

祖母……ばあちゃんは嫌いだ。箸の持ち方がどうか、お菓子ばかり食べてはいけないとか、とにかくうるさい。

ママはそんなこと言わなかった。宿題をやらないとおやつは無しだなんて言わない。いつも好きにさせてくれた。

だから、早く迎えに来てほしかった。

苛立ちながら宿題を片付けていると、玄関のチャイムが鳴り、誰かがボクの名前を呼んだ。

もしかしたらと思い急いで玄関に出ると、摺りガラスの向こうにママの姿があった。

「のらのらてらちのいかい、ないと」

ママがボクの名前を呼んで、扉を開けてと言った。

急いで玄関に降り鍵を開けて扉を引こうとしたとき。後ろから強く肩を引かれた。倒れこむボクが見たのは、鬼のような形相で玄関を睨みつける、ばあちゃんの姿だった。

「家には入れない。帰れ!」

ばあちゃんは鍵をかけるど玄関の向こうにそう怒鳴りつけた。そして、立ち上がりようとしたボクに覆い被さった。

なんでだよ。折角ママが帰ってきてくれたのに。久しぶりに名前を呼んでくれたのに!

叫んでも叩いても、ばあちゃんは僕を離さなかった。

「のらのらてらちのいかい、ないと」

「なんまんだぶなんまんだぶなんまんだぶ……」

ママが呼ぶ声にばあちゃんのわけのわからない言葉が重なる。ママの声が聞こえなくなる。

気が付けば、摺りガラスの向こうからママの姿は消えていた。きっと、諦めて帰ってしまったのだ。

また来てくれるだろうか。

痛いほど抱きしめてくるばあちゃんの生暖かい体温と、しわがれた声を疎ましく感じながら、ボクはいつまでも玄関を見つめ続けていた。

描写を終えた段階で、P Cは夢から目覚めます。

P Cが夢から覚め、描写を終えたら、GMは続けて次の描写を読み上げてください。

描写

そうして一息つこうとしたとき、ふと視線を向けた部屋の隅にキミは不自然な影を見た。

そこには、キミをじっと見つめる割烹着姿の老婆がいた。老婆はキミと目が合うと、深く腰を折りキミに首を垂れ、その姿を消した。

P Cが演出を終えたら、GMはシーンを終了します。

【シーン：GM】／★【決戦】に【判定】する

★【決戦】の【判定】を行なう直前の演出です。GMはP Cが★【決戦】の【判定】を行なうと宣言したら、P Cに〈なにか〉を倒すためにどのような準備をするかを聞き、準備をしたP Cに「【効果算出】+1 d」のボーナスを与えてください。

また、ムジンと協力関係にある場合、彼は★【決戦】のために、四つ辻にある元祖母の家と庭を提供すると申し出ます。

GMはP Cたちに〈四つ辻の死者〉が出現する真夜中までの時間をどのように過ごすかを演出してもらってください。また、もしP Cがムジンに夢の件を問いかけたならば、今度は誤魔化さずにP Cの質問に答えます。GMは「NPC紹介」と「〈なにか〉の正体」を参考に、P Cの質問に返答してください。

その後、P C間である程度会話が落ち着いたら、GMは次の描写を行なってください。

描写

道路を挟んだ向こう側に姿を現した〈なにか〉の様子は、今までとは明らかに異なっていた。懐かしいあの人の姿をした〈なにか〉は、困惑したように周囲を見渡し、キミの姿を認めると、まるで安堵したような表情を見せたのだ。

しかし、キミの名を呼び歩み寄ろうとした瞬間。その頭上に伸びた赤黒い紐が緩んだかと思うと、その首に巻き付き、宙吊りにしてしまった!

首を吊られた親しい人たちは、苦しい息の中で「もしその人物が生きていて、このような状態になったら、P Cに対してかけるであろう言葉」を口にします。GMは思いつかないようなら、P C自身にどんなことを言われると思うかを1人ずつ聞いても良いでしょう。

ムジンは、もしP Cが危険な行動を起こそうとするなら(そして他P Cが誰も止めないならば)P Cを助けるため止めに入ります。しかし、P Cの誰も冷静に見守る場合は「ばあちゃん……」と呟き、ふらふらと〈なにか〉に近づき、祖母を助けようします。

この行動をP Cが止めるならば、ムジンはすぐ正気を取り戻します。しかしP Cが止めない場合、ムジンは〈四つ辻の死者〉に抱きしめられ、上空へと連れ去られます。その場合、GMはムジンが死亡したものとして扱ってください(ムジンはその後最初の【シーン：恐怖】で空から落ちてきて死亡します)。

いずれにせよ、GMはその後P Cに★【決戦】の【判定】を行なわせてください。

【特殊イベント】：ムジン死亡時、P C全員は【希望】-2。また、【情報：ムジンとの面会】で得た【特殊イベント】のボーナス(★【決戦】の【命運】-50)が消失する。

【シーン：GM】／★【三十六計】に【判定】する

★【三十六計】の【判定】を行なう直前の演出です。GMはP Cが★【三十六計】の【判定】を行なうと宣言したら、次の描写を行なってください。

描写

キミたちは少しの不自由を対価に、久木寺に助けを求めることを選んだ。

数時間後、久木寺の本堂で加持祈祷が始まった後、キミたちは作法に則って木片に名前を書き、切断した髪を預けて、僧の案内で裏口からそっと抜け出した。

裏口には7人乗りのワゴンが待機していた。僧により車に乗り込むように言われたキミたちは、僧から注意事項を聞かされる。

ひとつ。声を出すことはできる限り控えること。

ふたつ。僧の読経を妨げないように運転すること。

みつ。窓の外を見ないこと。

注意事項を終えた後、僧は厳かな声で読経を始める。

このまま上手く逃げ切ることができれば、〈なにか〉はキミたちが死亡したと認識し、キミたちは〈なにか〉の標的から外れるだろう。

このとき、PCに運転できるものがない場合は、この場に久木寺が手配したベテランの運転手が1人増えます。しかし運転手はPCほど怪現象に慣れていないため、★[イベント]中に[シーン：恐怖]が挟まった場合、運転が荒くなったり悲鳴を上げたりします。特別なペナルティはありませんが、GMはPCの焦りと恐怖を煽るために、適度にロールプレイを挟むといいでしょう。

PCが描写を終えたら、GMはPCに★[三十六計]の判定を行なわせてください。

キーワード

本シナリオのキーワードは次の通りとなります。

B-2：事件の被害者

D-1：四つ辻の噂

C-4：動画の主(追加キーワード)

E-2：久木寺(追加キーワード)

E-4：ムジンの取材(追加キーワード)

F-6：真相①

F-3：真相②(追加キーワード)

キーワードの情報

B-2 情報：事件の被害者

あの日亡くなった初老の男性は、同じ県内に住む63歳の会社員だ。彼は数か月前、交通事故で唯一の孫を亡くしており、そのことをずっと気に病んでいた。

警察は事件と事故の両面で捜査していたが、目撃者情報や肉体の損傷具合から、男性が衝動的に飛び降り自殺を図ったと結論付けたようだ。

だが、キミたちは知っている。男性は自殺などではなく、〈なにか〉に殺されたのだということを。

男性が自分たちと同じ〈なにか〉を見ていたとすれば、彼には亡くなった孫の姿が見えていたのかもしれない。

もし〈なにか〉の姿に惑わされ触れてしまえば、自分たちも男性と同じ末路をたどるだろう。

D-1 情報：四つ辻の噂

事件が起こった四つ辻は、車通りも少なく見通しもよいため、今まで目立った事故や事件が起きたという話はなかったようだ。

だが、近所に住む70代以上の住人のなかには、幼いころまだこの辺りに建物が少なかった時代、老人たちからこんな戒めを聞いたことを覚えている者がいた。

「風のない雨の日の夜に、明かりを持たずに四つ辻に立つ者と目を合わせてはいけない。決して触れてはならない」

建物が増え四つ辻に街頭が灯るようになってから、少しずつその戒めも語られなくなっていったようだ。そういえば、あの日の四つ辻は停電のため闇に包まれていた。

戒めを破った者はK市にある久木寺に連れていかれ、その後帰って来なかったそうだ。久木寺で話を聞けば、もっと詳しい話が聞けるかもしれない。

GMは、[物語展開シート]のE-2に[キーワード：久木寺]を追加する。

C-4 情報：動画の主(追加キーワード)

動画の主であるムジンは、3年前から活動している動画投稿者だ。登録者数は8千人ほどで、主にオカルト系の考察や実況動画を投稿しているようだ。

ムジンの活動の1つに、リスナーから投稿された心霊現象について調査を行なうコーナーがあり、〈四つ辻の死者〉の調査もその投稿から始まっていた。

情報提供用のメールアドレスから本人に連絡をしてみると、キミたちへの取材と会場の指定を条件に、会う約束を取り付けることができた。

条件付きではあるが、話を聞くことができれば解決への一助となるかもしれない。

GMは、[物語展開シート]のE-4に[キーワード：ムジンの取材]を追加する。

E-2 情報：久木寺(追加キーワード)

あの四つ辻について久木寺の住職に話を聞くと、四つ辻に出現する〈なにか〉は、かつては近隣住民の間で〈四つ辻の死者〉と呼ばれていたそうだ。

いつ頃始まったのか、何が原因なのかはわかっていないが、風のない雨の日の夜に四つ辻を通りかかった犠牲者は、会いたいと願っている死者の姿を四つ辻に見るといふ。死者と目を合わせてしまうと、犠牲者もまた死者と会いたい気持ちが募っていく。そうして死者に触れてしまうと、死者によって天へと連れ去られ、空から降ってくる。彼らの死因は転落死と思われたが、その表情は皆満ち足りたものだったという。

ただし、〈四つ辻の死者〉は太陽光や行燈などで周囲が明るい時間帯には出現しない。そのため、昔は四つ辻に面した土地に小さな祠があり、常夜灯をおくことで被害を防止していたようだ(その場所は今は空き家で、祠もすでに無くなっている)。

だが、「会いたいと思っていた故人が四つ辻に立つ」という噂が広まった時期に、故人と会いたさにわざと常夜灯を消し四つ辻に立つ者が何人もいたことから、地元では詳細を伏せて戒めだけを残すようになったのだという。

久木寺に助けを求めた者のなかには、この土地を離れて仏道に帰依することで難を逃れた者もいるが、ほとんどは自らあの四つ辻に向い、亡くなったそうだ。

〈四つ辻の死者〉から逃げおおせるためには、この地域から離れる必要がある。だが、離れる際には後を付けられないように儀式を行なわなければならない、その後再び見つからないための工夫も必要となる。

色々制限は多いが、安全策を取るならば久木寺で儀式を行なうのが得策だろう。

GMは、[物語展開シート]のF-3に[キーワード:真相②]を追加する。

E-4 情報:ムジンの取材(追加キーワード)

この[情報]は確認前に、[シーン:GM]が発生する。

ムジンの本名は曾加野無人^{そかの むじん}と言い、あの四つ辻にある空き家は、彼の祖母がかつて住んでいた家だったらしい。

ムジンは幼いころ〈四つ辻の死者〉の話を祖母から聞いたことがあった。動画で話していた投稿メールは、彼自身が自作したものだ。

彼は当初、祖母から聞いた話を動画のネタとして使用するつもりだった。〈四つ辻の死者〉の話を動画でした際、リスナーのひとりから場所について問い合わせがあり、動画への協力と秘密の厳守を条件に、協力関係を築いた。

しかしあの日、現場の下見に赴いた際に、予期せぬ停電で〈四つ辻の死者〉の発生条件が整ってしまった。また、あの日以来協力者と連絡が取れなくなっていることから、あの日亡くなった初老の男性がその協力者だったのではないかと推測しているという。

ムジンは、〈四つ辻の死者〉は祖母曰く怪異や幽霊と言った存在ではなく、そこに残された法則や自然現象のようなもので、根本から消去することはできないらしいと話す。しかし、彼は祖母からすでに発生してしまった〈四つ辻の死者〉の影響を断ち切る方法があることを聞いていた。だがその方法は大きなリスクを伴い、最低あと2人は協力者が必要だという。

ムジンは、もし自分に協力してくれるならばその方法を教え、できる限りの手助けをするとキミたちに約束した。

[特殊イベント]:ムジンと協力関係を築く場合、PC全員は[希望]+2。また、ムジンが死亡するか、[結末フェイズ]を迎えるまで、★[決戦]の[命運]-50。

F-6 情報:真相①

四つ辻に現れる〈なにか〉は、犠牲者を捕らえてその場から連れ去ってしまう。つまり、触れることができる存在であり、物理的手段が効く相手だ。外見のせいでやりにくい、惑わされることがなく〈なにか〉を退治しよう。

([ムジンの取材]調査後追加)

ムジンの語った〈四つ辻の死者〉の消去方法は、周囲を明るく照らした状態で〈四つ辻の死者〉の頭上に伸びた紐部分を切断するというものだ。

あれは釣り針の糸のようなものであり、糸を切ってしまうと疑似餌部分である〈四つ辻の死者〉に触れても連れ去られる心配はないという。ただし紐部分はかなり丈夫にできており、また〈四つ辻の死者〉も抵抗するため、触れずにその部分だけを切り離すのは困難を極めるだろう。

だが、親しい人の姿をした〈四つ辻の死者〉を害するよりは、心情的によほどやり易いはずだ。

〈四つ辻の死者〉を切り離し、親しかった人たちの面影を解放しよう。

[特殊イベント]:★[決戦](基本p276)に[判定]可能

F-3 情報:真相②(追加キーワード)

〈四つ辻の死者〉から逃れるための手順はこうだ。

まず、久木寺で厄除けの加持祈禱を行なう。始まった後、身代わりとなる木片に自身の名前を記し、髪をひと房切り取る。そして木片と髪を寺に残したまま、待機させていた車で久木寺から県外まで移動する。移動が終わってしばらくした頃に祈禱が終わったら、身代わりと髪を燃やす。そうすることで、縁を繋いだ相手が死亡したと思わせるのだという。

久木寺の住職は、最低でも49日の間は隣町に立ち入らないこと、できればそのまま県外に引っ越すこと、それが難しいならば、少なくともS県内にいる間は住職謹製のお守りを肌身離さず持ち歩くようにと念を押した。

条件や面倒事も多いが、命には代えられない。儀式を行ない、〈四つ辻の死者〉から逃げ切ろう。

[特殊イベント]:★[三十六計](十災p258)に[判定]可能

[結末フェイズ]

[真相①]の★[決戦]を[クリア]時、〈四つ辻の死者〉はその場で消滅していきます。

PCがムジンと協力関係を築いている、もしくはPCが紐部分を意図的に狙って攻撃していた場合、PCたちの親しい人が消滅するまでに数分の猶予があり、その間は自由に会話することができます。彼らは造られた偽者ではありますが、完全に再現されているからこそ考え方やPCに向ける感情はPCの知る親しい人たちそのものです。GMはそのことを踏まえて、PCたちと彼らの最後の会話を演出してください。

[制限時間]内に★[決戦]を[クリア]できなかった場合、PCたちの目の前で親しい人たちは首を吊られ、二度目の死を迎えます。〈四つ辻の死者〉は倒しきる前に消滅してしまい、それ以後夜を迎えるたびに、同じことが繰り返されます。

[真相②]の★[三十六計]を[クリア]時、PCたちは無事S県内から脱出します。しばらくすると久木寺から連絡が入り、加持祈禱が無事終わり、〈四つ辻の死者〉の気配が消えたことを報告されます。その後PCたちは、再び〈四つ辻の死者〉に見つからないための方法を実行することになるでしょう。

[制限時間]内に★[三十六計]を[クリア]できなかった場合、PCたちは〈四つ辻の死者〉に察知されます。走る車の前に懐かしい人たちが降ってきて車に轢かれ、車は事故を起こして停止し、読経をしていた僧侶が死亡します。

いずれの結末にせよ、描写後[命運]が0以上のPCは、[呪印]が鮮やかな黒へと変色します。また[命運]が-1以下のPCは、[呪印]が真紅へと変色していることに気づきます。GMは[行動順]に従い、PCの[エンディング]を1体ずつ演出してください。

このとき、シナリオ中〈なにか〉に触れて[命運]が-1以下になったPCは、[導入]の初老の男性と同じ末路を辿ります。

なお、ムジンのその後については、[クリア]した★[イベント]によって結末が異なります。

PCが★[決戦]でムジンと協力関係を築かなかった、ムジンが★[決戦]中に死亡した、もしくはPCが★[三十六計]

に挑戦していた場合、彼は独自に協力者を募って〈四つ辻の死者〉の調査を進め、その過程で死亡します。ムジンの動画サイトの更新が止まったことで、ムジンの追っていた〈四つ辻の死者〉の噂は独り歩きし、リスナーたちが独自調査に乗り出したり、別の動画配信者が特集を組んだりしたことで、〈四つ辻の死者〉は一躍有名になってしまいます。普段は街灯の明かりがあるため問題ありませんが、もし何かの拍子に明かりが消えてしまえば、また犠牲者が出るでしょう。

P Cが★[決戦]でムジンと協力関係を築き、ムジンが生存していた場合、彼はP Cの意見を取り入れて〈四つ辻の死者〉についての動画を完成させます。GMはP Cの希望を聞き、[エンディング]を演出してください。

P Cが〈四つ辻の死者〉が二度と出現しないようにしたいと希望した場合、ムジンは祖母の空き家を解体し、そこに祠と停電でも消えないように別電源を用意した常夜灯を設置し、〈四つ辻の死者〉の出現を抑制します。

また、空き家を解体した際に発見された先祖の遺した古い文献から、〈四つ辻の死者〉の背景情報がわかります。もしP

Cが希望するならば、GMは「〈なにか〉の正体」を参考に事件の背景を伝えてください。

各自の演出後、GMは★[イベント]を[クリア]できた場合は【命運】がー1以下のP Cに、[クリア]できなかった場合は全P Cに[終焉表]を適用してください。

F-6 ●[関係性]	F-5 ○[関係性]	F-4 ○[関係性]	F-3 ○[関係性]	F-2 ○[関係性]	F-1 ○[関係性]
真相①			真相② (追加キーワード)		
E-6 ○[関係性]	E-5 ○[関係性]	E-4 ○[関係性]	E-3 ○[関係性]	E-2 ○[関係性]	E-1 ○[関係性]
		ムジンの 取材 (追加キーワード)		久木寺 (追加キーワード)	
D-6 ○[関係性]	D-5 ○[関係性]	D-4 ○[関係性]	D-3 ○[関係性]	D-2 ○[関係性]	D-1 ○[関係性]
					四つ辻の 噂
C-6 ○[関係性]	C-5 ○[関係性]	C-4 ○[関係性]	C-3 ○[関係性]	C-2 ○[関係性]	C-1 ○[関係性]
		動画の主 (追加キーワード)			
B-6 ○[関係性]	B-5 ○[関係性]	B-4 ○[関係性]	B-3 ○[関係性]	B-2 ○[関係性]	B-1 ○[関係性]
				事件の 被害者	
A-6 ○[関係性]	A-5 ○[関係性]	A-4 ○[関係性]	A-3 ○[関係性]	A-2 ○[関係性]	A-1 ●[関係性]
					事件発生