

# 1 はじめに(GM、PL 共通公開情報)

---

## 1.1 シナリオ要件

分類：協力型

プレイヤー人数：4人

サイクル数：3

狂気カード枚数：20（推奨狂気：暴力衝動、失踪、血への渴望、望郷、絶叫、敵か味方か、裏切り、逆恨み、歪んだ心、誇大妄想、

異性への恐怖、言葉を失う、変身願望、かんしゃく、いきすぎた想い、現実逃避、広がる恐怖、疑心暗鬼、パニック、愚行）

## 1.2 シナリオトレーラー

真赤な夕焼け。

キーンコーンカーンコーン。

小学校に響く下校のチャイム。

まだ帰らない。

……そろそろ帰ろう。

真赤な夕焼け。

まだそんな時間だっけ。時計は4時44分44秒。

嫌な時間。早く帰ろう。

校門から踏み出た。のに目の前は校門。

何度やってもおんなじ。

帰りたい、帰れない

## 2 シナリオ概略(GM 用情報)

---

### 2.1 導入

PC1が校門を出ようとする、出たはずなのに目の前には校門。

何度やっても、学校から出られない。

他のPCが校門にやってくると、校門から出たと思ったらふっと消えて、また校門の前に立っているPC1の姿。

校門で顔を見合わず四人……

(ここでPC同士に会話をさせてください)

一通り会話が終わったら、全員、忘れ物表を振ること。

全員振ったら、記憶がなくなっていく恐怖に《分解》で恐怖判定を行う。

以降、シーン開始時に登場するPCは全員、忘れ物表を振る。

恐怖判定終了後、【校門】【グラウンド】【校舎】のハンドアウトを公開し、メインフェイズに移行すること。

[ゾーキング]

他に人…いない。

時間…4時44分44秒で止まっている。PCの所持品含めて全て。

校門の外に石……ころころと、投げた人の後に転がる。

ゆっくりと外に……一定地点で体全体が消え、校門前に戻される

### 2.2 構成

メインフェイズでは登場した各PCは最初に忘れ物表を振る。マスターシーンでも同様。

メインフェイズで、ハンドアウトを追っていくと、新たに開くハンドアウトがPCの秘密以外に存在しなくなる。

PC4を調査し、秘密の一部(ポケットの切れ端)のことをPC1に伝えることでクライマックスフェイズ条件を満たすこととなる。

「ゾーキングが足りないか」などPLが疑問に思っていたら、シナリオ上必要な情報はゾーキングでは開かないと伝えてよい。

## 2.3 イベント

・メインフェイズ

[2 サイクル目開始時]

マスターシーン。全員登場。

校内を、うっすらとした黒いもやがうろついていることに気づく。

時間が立つにつれ、それは濃くなっていったような……？

《暗黒》で恐怖判定

[3 サイクル目開始時]

マスターシーン。全員登場。

もやはどんどん濃くなり、それが人影だと分かる。存在感をぐっと近くに感じる。

彼らは、君たちを見ている。遠巻きに、じっと。

記憶はどんどん失われていく。彼らが手招いている気がする。

《死》で恐怖判定。

[PC4の秘密のポケットのことをPC1が知った時]

PC1のみ登場のマスターシーンとして回想シーンを行う。

PC1は思い出す。

君は飼育小屋に掃除にきた。

掃除道具の場所を知らなかった君は、

飼育小屋の近くに木のロッカーのようなものを見つけた。

扉になにか貼ってあったようだが、君はそれを剥がして……

気づけば校庭で呆けていた。

その後、君は下校しなければと校門に向かい、オープニングフェイズへと繋がる。

君はブライズ【お札】をポケットに入れていたことを思い出す。

ブライズ【お札】をPC1は獲得する。

以降、飼育小屋に向かうとクライマックスフェイズに移行する。

飼育小屋に向かう宣言は全員の合意があれば任意のタイミングで行くことができる。

大抵は3サイクル目で全員の行動が終了した後になるだろう。

・クライマックスフェイズ

[飼育小屋へ向かった]

飼育小屋から動物の声はしない。

代わりに嫌な気配が漂っている。

草むらに転がった扉。開いたそこから黒い影がひたり、ひたりと。

この影をぬって、御札を貼りにいかなければ……

《靈魂》で恐怖判定を行うこと。

人魂(デッドループ P190)4 体との戦闘になる。配置は 1,2,5,6 に配置すること。

2 ラウンド目以降、毎ラウンド開始時に新たな人魂が 1 体現れる。配置は 1D6 を振って決定すること。バッティングは発生する。

御札を貼ることは儀式とする。

[儀式:御札を貼る]

段階 1 : 扉に近づく。《効率》で判定。条件 : なし、ペナルティ : 判定失敗時、《靈魂》で恐怖判定。

段階 2 : 御札を貼る。《手触り》で判定。条件 : 段階 1 に成功した PC、ペナルティ : 判定時、行為判定-2

御札を貼った場合、戦闘は終了する。

世界は、夕暮れから闇に沈んでいく。

校門の向こうから光が差し込んでいる。走れ！

## 2.4 エンディング

[校門からの脱出に成功した]

気づけば、校門の前に立っている。

空は白んで、ビルの向こうから朝日が登ってくる。

さあ、家に帰ろう。両親が心配しているはずだ。

[脱出に失敗した]

PC たちは自分を忘れて誰もいない校内をさまよう影の一員となる。

ゆらゆらと、生前の学校での行動をなぞるだけの亡霊となりはててしまう。

### 3 表

---

#### 【失われる記憶表】

- 11 任意の感情を1つ忘れる
- 12 欲しかったものを忘れる。
- 13 痛みを忘れる。腕をつねっても痛くない。
- 14 楽しかった思い出を忘れる。修学旅行とか、遠足っていったっけ。
- 15 今日の夕飯の予定のメニューを忘れる
- 16 九九を忘れる。ろっく……しじゅうに？ あれ？
- 22 家への帰り道を忘れる。学校から出たら、どっちに曲がるんだっけ
- 23 自分の教室を忘れる。
- 24 自分の出席番号を忘れる。
- 25 担任の先生を忘れる。
- 26 自分の机の位置を忘れる。
- 33 自分の名前を忘れる。人から教えられても自分の名前のような気がしない。
- 34 何かを忘れている。気持ち悪い。
- 35 隣の席が誰だったか忘れる。
- 36 誕生日を忘れる。
- 44 自分の顔を忘れる。鏡に写った顔、知らない顔だ。
- 45 明日の予定を忘れる。何をするつもりだっけ。
- 46 悩んでいたことを忘れる。なんだかスッキリした。
- 55 親の顔を忘れる。
- 56 悲しい思い出を忘れる。何だかぼっかりと喪失感を感じる。
- 66 このセッション中、恐怖心を1つ忘れる。恐怖心がない場合、狂気カードを1枚得る。

## 4 FAQ

---

PC たちの関係 …… 小学生ならなんでもよいが、知り合いとしておくともスムーズだろう。同じ地域で登下校を一緒にしている、同じクラブ活動をしている、など。全員同じ学年なら、同じクラスでもよい。

3人で遊ぶ場合 …… PC3のハンドアウトを抜き、リミットを4サイクルとすること。

教室 …… PC たちの教室とは限らず、教室全体。PC たちの教室も同様の状態である。

[ゾーキング]

図書館の秘密：校内新聞について …… 7不思議は3つしか調べられなかったとある。詳しく読むと、校舎中の扉を探したが、御札が貼られた扉は見つからなかったらしい。

理科室 …… 人体模型が静かに佇んでいる。なにもない。

家庭科室 …… ぴちゃん、ぴちゃん、と閉め忘れた水道の水音が響く。閉めれば静寂が取り戻される。

保健室 …… 消毒液のにおい。《医学》の判定に成功すると【鎮痛剤】を1つ手に入れる（各PC一回のみ）

放送室 …… カギがかかっている。カギは職員室のゾーキングで見つかる。あけても何もない。

体育館 …… カギがかかっている。カギは職員室のゾーキングで見つかる。きゅっきゅと自分たちの靴音だけ響く。

プール …… なにもない。夕焼けを水面が反射している。

飼育小屋 …… 動物たちはおらず、静かだ。なんだか嫌な雰囲気漂っている。（PC1が御札を思い出していない場合）

屋上 …… カギがかかっている。カギは職員室のゾーキングで見つかる。《物陰》の判定に成功するとカラスの巣から

【お守り】が見つかる。（1つのみ）

[真相]

PC1がうっかり御札を剥がしてしまったため起きた怪異。

PC1は開けた当人のため、他のPCはちょうど午後4時44分44秒に4段目の階段にいたため巻き込まれた。

教室にころがっている鉛筆や消しゴムは御札で封じられたナイナイの神様が弱まった力で此方につれてきたもの。

図書館のまばらな本も同様である。

64年の学級新聞でPCたちはうっすらと真相を感じる事となる。

猿田彦は道祖神として祀られる境界の神。彼方と此方との境を司る神様である。

## 5 ハンドアウト

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC1	名前	PC2	名前	PC2	名前	PC2
使命		使命		使命		使命	
<p>校門で君は気づいた。外に出られない。 赤い赤い夕焼け空。長い長い黒い影。誰もいないグラウンド。音のしない校舎。風のない蒸し暑い空気。 時計は4時44分44秒 校門に集まっているやつらの誰も、帰り方を知らない。君も分からない。 君の使命は【家に帰る】ことである。</p>		<p>秘密</p> <p>ショック なし</p> <p>君は何か大事なものを忘れていた。 だが、それが何だったか思い出せない。 とても、とても大切だったはずだ。 君の本当の使命は【忘れ物を見つける】ことだ。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>秘密</p> <p>ショック 全員</p> <p>君の正体は人に化けて遊びに来ていた化け狐だ。ここは彼岸の狭間。留まりつづければ帰れない。 昔、坊さんが何処かに御札を貼って怪異は封印されていたはずだが… 君の本当の使命は【子供たちを無事に返す】ことだ。 《民俗学》で恐怖判定。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>秘密</p> <p>ショック 全員</p> <p>君の正体は人に化けて遊びに来ていた化け狐だ。ここは彼岸の狭間。留まりつづければ帰れない。 昔、坊さんが何処かに御札を貼って怪異は封印されていたはずだが… 君の本当の使命は【子供たちを無事に返す】ことだ。 《民俗学》で恐怖判定。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC3	名前	PC4	名前	PC4	名前	PC4
使命		使命		使命		使命	
<p>校門で君は気づいた。外に出られない。 赤い赤い夕焼け空。長い長い黒い影。誰もいないグラウンド。音のしない校舎。風のない蒸し暑い空気。 時計は4時44分44秒 校門に集まっているやつらの誰も、帰り方を知らない。君も分からない。 君の使命は【家に帰る】ことである。</p>		<p>秘密</p> <p>ショック PC2以外</p> <p>君は気づいてしまった。 ずっと、希薄な影がゆらゆらとこの学校を彷徨っている。 自分たちから伸びる影がゆっくり薄くなっている。 自分の影が薄くなるにつれさまよう影は濃くなっていく。 このままではアレらと同じになってしまうに違いない。 《時間》で恐怖判定。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>秘密</p> <p>ショック PC1</p> <p>君はPC1が好きだ。 PC1のポケットから何かの切れ端が見えているのが少し気になる。でも自分の口からはそんなこと言えない。それより、この状況。PC1と仲を深められるだろうか。 君の本当の使命は【PC1と互いにプラスの感情を結ぶ】ことだ。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>秘密</p> <p>ショック PC1</p> <p>君はPC1が好きだ。 PC1のポケットから何かの切れ端が見えているのが少し気になる。でも自分の口からはそんなこと言えない。それより、この状況。PC1と仲を深められるだろうか。 君の本当の使命は【PC1と互いにプラスの感情を結ぶ】ことだ。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	校門	名前	グラウンド	名前	グラウンド	名前	グラウンド
使命		使命		使命		使命	
<p>ところどころペンキが剥げて赤錆の浮いている大きな校門。 出ようとしても戻されてしまう。</p>		<p>秘密</p> <p>ショック シーン中の全員</p> <p>【拡散情報】 門の向こうはとっぷりと日が暮れている。 通行人はこちらにはまるで気づかない。犬の散歩をするお婆さん。塾のカバンを下げた中学生。 大声をあげても、何をしても。誰も。何も届かない。 《情景》で恐怖判定。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>秘密</p> <p>ショック 全員</p> <p>ざり、ざり、ざり。 靴で土をえぐって作ったドッジボールのコート。 どん、どん、ボールのぶつかる音がする。 地面にボールの跳ねた後がつく。楽しそうな笑い声。人の姿はないのに。 《物音》で恐怖判定。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>秘密</p> <p>ショック 全員</p> <p>ざり、ざり、ざり。 靴で土をえぐって作ったドッジボールのコート。 どん、どん、ボールのぶつかる音がする。 地面にボールの跳ねた後がつく。楽しそうな笑い声。人の姿はないのに。 《物音》で恐怖判定。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	校舎	秘密		名前	教室	秘密	
使命		ショック		使命		ショック	なし
<p>夕陽に赤く染まる校舎。昇降口がぼつかりと黒い口を開けている。</p>		<p>【拡散情報】とても静かだ。耳が痛くなるほどに。窓から差し込んだ夕陽に照らされ、オレンジ色の廊下が続いている。 【職員室】【図書室】【教室】のハンドアウトが公開される</p>		<p>誰もいない教室</p>		<p>床には使いかけの消しゴムや鉛筆が大量に転がっている。中には君の名前が書かれたものもある。無くしたと思っていたものだ。 《整理》で恐怖判定。最初にこの秘密を獲得したPCは【お守り】か【武器】を1つ入手する。</p>	
		この狂気を自分から明らかにすることはできない				この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	図書館	秘密		名前	職員室	秘密	
使命		ショック	なし	使命		ショック	なし
<p>いっぱい詰まっていたはずの本棚はスカスカだ。3巻とか6巻とか中途半端なものが残っている。</p>		<p>昭和64年の校内新聞。特集：学校の七不思議について。4時44分44秒4段目の階段。生徒を隠すナイナイの神様。御札の貼られた開かずの扉。3つしかない。《メディア》で恐怖判定</p>		<p>誰もいない。好きな先生も。嫌いな先生も。</p>		<p>ホラースケープ。[4: 廃墟] (デッドループ P176)  机の上の電話をかけても、「ツー、ツー、ツー」とだけ。</p>	
		この狂気を自分から明らかにすることはできない				この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	お札	秘密		名前		秘密	
使命		ショック	なし	使命		ショック	
<p>プライズ。古びた和紙のお札。猿田彦と書かれている。調査判定を行うことで秘密を獲得できる。</p>		<p>よく見ると、破れかけている。補修しよう。儀式を行う際の判定に+1の修正がつく</p>					
		この狂気を自分から明らかにすることはできない				この狂気を自分から明らかにすることはできない	