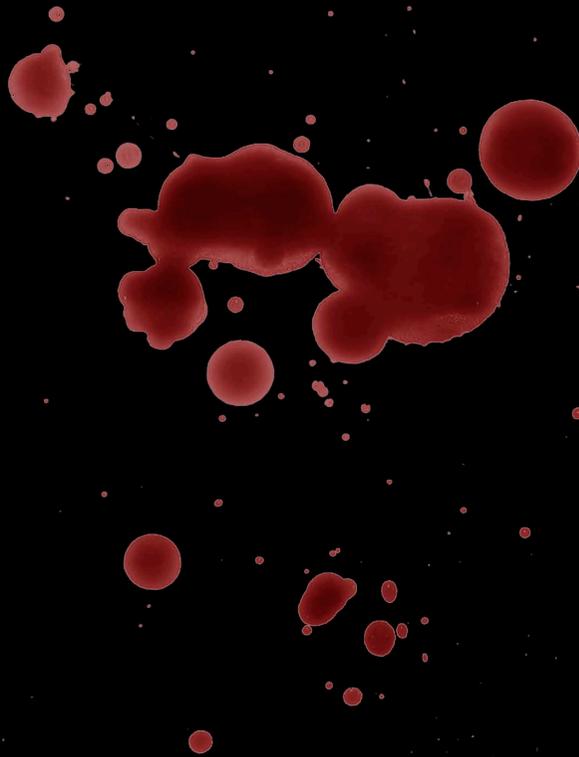


BLOODY LADY

～血塗られた淑女～



BLOODY LADY

～血塗られた淑女～



- はじめに -

この度は本書をお手にとって頂き、誠にありがとうございました。

本書は、『マルチジャンル・ホラー RPG インセイン』向けのシナリオ集です。

本ページでは、本書の使い方についてご説明致します。

本書は、3つのシナリオで構成されています。

各シナリオは、1ページ目にシナリオスペック、2ページ目以降にシナリオデータが続いています。

1ページ目のシナリオスペックは、プレイヤーに公開しても問題のない情報のみ掲載しています。卓参加者募集やセッション開始時のPCハンドアウト紹介などでご活用ください。(人数分コピーし、配っても良いかもしれません)

2ページ目以降のシナリオデータについては、文字やハンドアウトのサイズを手持ちの「Role&Roll」(新紀元社 出版)に掲載されていたインセインのシナリオデータに合わせて作成してあります。

「Role&Roll」に掲載されているシナリオを遊ばれたことがある方は、その時と同じ拡大率で本書を拡大コピーして頂ければ、準備がスムーズに進められるかと思えます。

本書に掲載されているシナリオデータは2016年12月11日現在、以下のサイトで配布中です。シナリオデータを印刷する際にご活用ください。

http://sin-gari.sakura.ne.jp/bloody_lady/

なお、これらのデータは本書をお持ちの方向けの配布となりますので、本書をお持ちでない方のご利用や二次配布はご遠慮ください。

また、シナリオデータの配布は予告なく終了する場合があります。予め、ご了承ください。

本書の使い方の説明は、以上となります。

それでは、「BLOODY LADY ～血塗られた淑女～」をどうぞお楽しみください。

真狩屋/しんがり

■ 目次 ■

1 Bloody Mansion	4 p
ワールドセッティング 暗黒のヴィクトリア	
タイプ 協力型 リミット 3 プレイヤー人数 3	
1890年代、イギリス。とある地方にある湖に、浮かぶように建つホテル「レディースティア」。素晴らしいもてなしに満足しつつ眠りについたPCたちだったが、その夜、おぞましい悲鳴とともに悪夢へといざなわれる。	
2 Bloody Village	12 p
ワールドセッティング 狂騒の二〇年代	
タイプ 協力型 リミット 3 プレイヤー人数 3	
1920年代、アメリカ。山岳地帯の山奥にある寂れた村からある日、村人たちが消えてしまった。一体、なぜ？ 調査を開始したPCたちだったが、謎の少女の出現を受け、物語は思わぬ方向へと転がり始める。	
3 Bloody Lady	20 p
ワールドセッティング SCP	
タイプ 謎 リミット 3 プレイヤー人数 3	
現代、アメリカ。収容されていたSCPが職員を殺害し、逃亡する。SCPを再度確保すべく集められたPCたちは、これ以上の被害を出さない為に、急ぎSCPを追いかけるのだが、行く先に待っていたのは……。	

あんた、宿をお探しかい
それならあそこがいいだろうね

この先の湖の小島に、屋敷が建ってるんだ
そこには以前は変わり者が住んでたんだが
いつの間にか行方不明になっちゃってね
今は新しい主人がホテルをやってるって話だよ

inSANE 「Bloody Mansion」

もっとも、このあたりには他に宿はないからね
嫌でもあそこに泊まるしかないのさ
いかに不吉な噂があるとしても……ね

Scenario Spec
ワールドセッティング
暗黒のヴィクトリア
タイプ
協力型
リミット
3
プレイヤー人数
三人
必要ルールブック
インセイン

名前	PC ①
使命	
あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズティア」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？	
あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。	

名前	PC ②
使命	
あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズティア」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？	
あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。	

Handout	
名前	PC ①
使命	
あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズティア」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？	
あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。	

Handout	
名前	PC ②
使命	
あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズティア」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？	
あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。	

Handout	
名前	PC ③
使命	
あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズティア」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？	
あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。	

シナリオの舞台

このシナリオは「暗黒のヴィクトリア」のセッティングを使用します。シーン表は使用せず、代わりにハンドアウトとして登場する各部屋をシーンの舞台に使用してください。

背景

イギリスのとある地方にあるホテルに泊まったPCたちは、そこで残虐な殺人事件に遭遇します。事件の調査を始めるPCたちですが、調べが進むにつれてこのホテルでは魔術や吸血鬼の研究が行われていたことがわかります。

しかし、実はPCたちはすべてこのホテルが吸血鬼の関係者であり、宿泊以外の目的を持ってやってきていました。そして、PCたちは事件の黒幕である「真祖」と対峙するのです……。

狂気カード

「インセイン」から【疑心暗鬼】【広がる恐怖】【依存】【挙動不審】【盲目】【パニック】【血への渴望】【絶叫】【怪物】【記憶喪失】【闇からの祝福】【暴力衝動】の十二枚を使用します。

「メアリー・パーク」について

NPC「メアリー・パーク」は、基本的にPCたちと一緒に行動しません。しかし、シーンに呼ぶことは出来ます。もしPCがメアリーに戦闘を仕掛けようとした場合は、それは意味がないことを警告すると良いでしょう。

もし戦闘を行う場合、メアリーにはエネミーデータ「真祖(本書p6)」を使用してください。ただし、メアリーは人間に対して攻撃を行うことはなく、またラウンド終了時に脱走を試みます。

ゾーキングについて

このシナリオでは、ゾーキングによって以下の情報が入手出来ます。

小島からの脱出を図るPCがいた場合、「外に出ると、棧橋に停めてあった舟が離れた湖面上に浮いているのが見える」こと、「真冬の湖に飛び込むのは自殺行為である」こと、「他に脱出の手段はない」ことを伝えましょう。

撞球室の5冊の飾り用本についてゾーキングされた場合、タイトルに「我が友に捧ぐ」と書かれていることが解ります。

クライマックスにおいてメアリーの血をブライズ「日本刀」に使おうとする

PCがいた場合、彼女の血がすぐに蒸発してしまい、上手くないことを伝えましょう。

導入フェイズ

このシナリオの導入フェイズは、以下の通りです。全PC共通となります。

●シーン1 凍える湖を越えて

このシーンはマスターシーンです。

イギリスの片田舎にある湖「レディーズティア湖」。その湖畔から一艘の舟が、湖に浮かぶ小島へと進んでいきます。

舟にはPCたちが乗っています。真冬の湖の上はひどく冷え、皆一様にコートなどで素肌を隠しながら舟に揺られています。舟が向かう小島には2階建ての立派な館が見えます。ホテル「レディーズティア」、この周辺で唯一の宿泊施設であり、PCたちが今晚泊まる宿です。

舟を漕ぐ男が、ホテルの支配人に頼まれて客の送迎を行っている、近隣に住んでいるただの農民だと語ります。舟が小島の棧橋に着きPCたちが舟を降りると、男は「また明日の朝、迎えに来る」と手を振り、再び湖畔へと帰っていきます。棧橋にもう一艘、支配人が使っていると思われる舟が繋ぎ止められています。

ホテルに入ると、仕立ての良いスーツを着た男性がPCたちを出迎えます。彼はこのホテルの支配人「グラハム・バギンズ」を名乗り、宿泊者名簿への記帳を求めます。ここで、PCたちに自己紹介をしてもらいましょう。

PCたちが記帳を済ませると、支配人はPCたちを応接間へと案内し、夕食の準備の為に厨房へと入っていきます。

応接間は暖炉で暖められており、部屋の中央に置かれた豪華なソファーにはPCたちより先に到着していた客の姿があります。商人をしているという「クレメンズ」夫妻と、「メアリー・パーク」を名乗る若い女性です。彼らも今夜はここに泊まる予定だと話し、クレメンズ夫妻はPCたちに温かい紅茶を勧めてくれます。メアリーはPCたちと多くは語らず、話しかけられても必要最低限の事以外はしゃべりません。

以上で、このシーンは終了します。

●シーン2 晚餐

このシーンはマスターシーンです。

PCたちとクレメンズ夫妻は、食堂で支配人が腕によりをかけて作った夕食を食べています。この地方に生息する野生の鹿の新鮮な肉が手に入ったとのことで、とても野性味溢れる味わいを堪能しながらお酒を飲み、全員大変満足してい

ます。しかし、メアリーだけは食事には手を付けず、お酒のみを味わっています。

食器は珍しい金製の食器で、まさしく豪華絢爛です。支配人は「館の前の主人が残していった物で、良い品なのでそのまま使っている」と話してくれます。

また、「そういえば、最近この辺りで吸血鬼が出たという噂ですので、夜は決して建物の外にはお出になりませんように……」と支配人はいたずらっぽく笑いながら話してくれます。

以上で、このシーンは終了します。

●シーン3 逢魔が時

このシーンはマスターシーンです。

PCたちが寝ていると深夜に突然、この世のものとは思えないようなおぞましい悲鳴が聞こえてきます。夢うつつで聞いたそれは、女性のものようでした。

PCは全員《物音》で恐怖判定を行ってください。

慌てて廊下に出ると、そこにはメアリーとクレメンズ氏の姿があります。

そしてクレメンズ氏が「妻の姿が見えない。一緒に探してくれ」とPCたちに頼んできます。また、いくら呼びかけても支配人は姿を表しません。

ここでハンドアウト「応接間」「食堂」「温室」「撞球室」「厨房」「貯蔵庫」「メアリー・パーク」が公開されます。

以上でこのシーンは終了し、導入フェイズも終了します。

メインフェイズ

このシナリオには、以下のマスターシーンが発生します。

●最初の犠牲者

1サイクル目が終了するか、ハンドアウト「温室」の【秘密】が公開されたタイミングで始まるシーンです。1サイクル目が終了したタイミングでこのシーンが始まった場合、クレメンズ氏の叫び声を聞きつけ、全員が温室に集まります。

温室の奥、女神の彫像が設置されている場所で、探していた婦人が無残な死体となって見つかります。婦人は首を挿っ切られており、足をロープで縛られ、彫像が伸ばした腕から逆さ吊りの状態で発見されました。その下には、小さく血だまりが出来ます。

PCは全員《死》で恐怖判定を行ってください。

クレメンズ氏は婦人の死を嘆き悲しみ、「朝に迎えの舟が来るまで、部屋で妻と過ごす」と自分の部屋に婦人の遺体を運ぶと部屋の鍵を掛けて出てこなくなってしまいます。なお、PCの誰かに「犯

人を一緒に探そう」と言われた場合、クレメンズ氏は「それは明日呼ぶ警察に任せればよい」と答えます。

ハンドアウト「温室」が場から取り除かれ、代わりにハンドアウト「血だまり」が公開されます。

●二人目の犠牲者

2サイクル目が終了するか、プライズ「小さな鍵」が入手されたタイミングで始まるシーンです。

二階の客室から、男性の悲鳴が聞こえてきます。クレメンズ氏です。PCたちが客室へと向かうと部屋には鍵が掛かっており、中に入ることは出来ません。PCたちが協力してドアを破壊し中へ入ると、室内は肉片と臓物が撒き散らされた酷い様相です。どうやらクレメンズ氏だったもののようです。

PCは全員《破壊》で恐怖判定を行ってください。

また、ハンドアウト「客室」が公開されます。

PCからクレメンズ婦人の遺体がどうなっているか聞かれたら、見当たらないと答えましょう。また、部屋の窓は閉まっていますが、鍵は掛かっていません。

●我が友へ捧ぐ

撞球室の本棚で、飾り用本を5、3、1、2、4巻の順番で並べるという行為が宣言された場合に始まるシーンです。

飾り用本が収められた列の上の段に並んだ本の一冊が、少しせり出してきました。本を取って開くと内側は空洞になっており、そこに小さな鍵が入っています。

小さな鍵を見つけたPCは、プライズ「小さな鍵」を入手します。

●遺言

客室のライティングデスクの鍵をプライズ「小さな鍵」で開けると宣言した場合に始まるシーンです。

ライティングデスクを開けると、そこには1通の手紙が入っています。差出人は「チャールズ・マーチ」、宛名はPC②になっています。資料「チャールズ・マーチからの手紙」を、声に出してPLに読み聞かせてください。

また、PCがライティングデスクの奥にある隠しスイッチを押すことを宣言すると、一階の応接間付近で「ガコンッ」となにかが外れるような大きめの音が聞こえてきます。

ハンドアウト「応接間(2)」が公開されます。

●遺品

地下室の銀の壁燭台に明かりを灯した

場合に始まるシーンです。

銀の壁燭台に明かりを灯すと、部屋の奥の壁が動き隠し部屋が現れます。部屋に入ると、そこには美しい金髪の女性の肖像画が飾られており、テーブルの上にプライズ「日本刀」「魔導書」「散弾銃」が置かれています。

これらのプライズはPLの間で相談の上、一人1つずつPCに所持してもらってください。また、プライズ記載のアビリティについて、必要なら「再訓練」も行えます。変更後の特技がふさわしいかどうかは、GMが判断してください。

プライズの分配が完了後、クライマックスフェイズに移行してください。

クライマックスフェイズ

シーン「遺品」が終了すると、クライマックスフェイズになります。

条件を満たせず3サイクルが終了した場合、バッドエンドになります。バッドエンド表を使用して、エンディングを演出してください。

応接間の方で激しく争うような音が聞こえてきます。PCたちが応接間へと上がると、そこには血だらけのメアリーが床に崩れ落ち、気絶しています。

「そんなところに隠されていましたか。見つけてくださり感謝致します、お客様」

声のする方を見るとそこには、昨晩の紳士のな立ち振舞からは想像もつかない邪悪な冷笑を浮かべた支配人と、ざっくりと切り裂かれた首を見せつけながら声にならない笑い声を上げる、見る影もないクレメンズ婦人の姿もあります。

PCは全員《情景》で恐怖判定を行ってください。

支配人は自らが「真祖」という存在であることを告白し、PCたちが見つけたものを回収するためにこの館を手に入れたものを見つけ出せず、仕方なく人間に見つけさせるために吸血鬼の噂を流し

たことを告白します。PCたちはその噂に、まんまとおびき出されたわけです。

会話が終わると、エネミー「グラハム・バギンズ」および「クレメンズ婦人」との戦闘になります。「グラハム・バギンズ」にはエネミーデータ「真祖」を、「クレメンズ婦人」には、エネミーデータ「傀儡」を使用してください。

戦闘中、アビリティ「ギアス(拘束)」が成功した場合、以降「グラハム・バギンズ」には「吸血鬼(インセイン)p265)のエネミーデータを使用します。「不死」のアビリティも無くなりますので、以降は通常通りダメージを受けることになります。

「グラハム・バギンズ」が討ち倒されると死体は灰となり、「クレメンズ婦人」が生存していた場合は動かなくなり、戦闘が終了します。

エンディング

クライマックスの戦闘に勝利すると、エンディングになります。

戦闘が終了したところで、メアリーが気が付きます。人が真祖を打ち倒した事に驚きつつ、彼女はプライズ「日本刀」を持つPCの元へ歩み寄り話しかけます。「それを私に預けてはくれないか?彼女……マリアの形見でもあるし」

メアリーはマリアを知っている風ですが、それについて聞かれても詳しく答えることはありません。

PCが頼みに応じた場合、メアリーは礼を言って「日本刀」を受け取ります。PCが拒んだ場合、メアリーは無言でうつむきます。そして、いずれの場合もPCたちを残して去っていきます。

朝、PCたちを迎えに舟が小島にやってきます。PCたちはこれに乗って、小島を脱出することが出来るでしょう。PLの希望に合わせて、各PCのエンディングを演出してください。

傀儡		脅威度 5	属性 怪異	生命力 22
好奇心 怪異	特技 《破壊》、《笑い》、《分解》、《死》			
アビリティ	【基本攻撃】 攻撃 《破壊》			
	【大暴れ】 攻撃 《破壊》 IS p180			
	【装甲】 装備 IS p183			
解説	真祖に血を吸われた獣の末路。魂はすでに失われ、主である真祖の思いのままに動く。			

真祖		脅威度 9	属性 怪異	生命力 120
好奇心 怪異	特技 《切断》、《埋葬》、《哀しみ》、《味》、《時間》、《暗黒》			
アビリティ	【基本攻撃】 攻撃 《切断》			
	【連撃】 サポート 《埋葬》 IS p181			
	【装甲】 装備 IS p183			
	【魅了】 サポート 《暗黒》 支援行動。ドラマシーンでも使用できる。目標を1人選ぶ。目標は《驚き》で判定を行う。失敗すると、そのサイクルが終了するまで、錯乱状態となる。このキャラクターに対してプラスの【感情】を持っているキャラクターは、判定にマイナス4の修正がつく。			
	【不死】 装備 このエネミーは、毎ラウンド終了時に生命力を全て回復する。生命力が0になっても、その効果は変わらない。			
解説	吸血鬼を生み出し支配する、神話の時代より存在する者。その圧倒的な力に、人間は為す術もない。			

Handout

名前	PC ③	使命
ショック	全員	
<p>あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズテイアー」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。</p> <p>一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？</p> <p>あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。</p>		

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

秘密		
ショック	全員	
<p>あなたはかつて、「メアリー・パーク」に命を奪われたことがある。彼女は吸血鬼に襲われたあなたを助け、吸血鬼を打ち倒したのだ。</p> <p>それからというもの、あなたはお礼をしたい一心で彼女を探し続け、ようやくここで再会したのだ。</p> <p>あなたの【本当の使命】は、彼女の望みを叶えることだ。それがたとえ、どのようなものであっても。</p>		

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ②	使命
ショック	なし	
<p>あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズテイアー」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。</p> <p>一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？</p> <p>あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。</p>		

Handout

秘密		
ショック	なし	
<p>あなたは、この館の主人「チャールズ・マーチ」に5年ぶりに会いに来た。彼はあなたの良き友人であり、そして魔術と共に探求した仲だ。</p> <p>しかしいつの間にか館はホテルとなっており、支配人を名乗る見知らぬ男がいる。彼の身に、一体なにがあったのだろうか……？</p> <p>あなたの【本当の使命】は、友人の身に起こった事を調べることだ。</p>		

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ①	使命
ショック	なし	
<p>あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズテイアー」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。</p> <p>一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？</p> <p>あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。</p>		

Handout

秘密		
ショック	なし	
<p>あなたは、大切な吸血鬼に殺されている。その人の敵を討つために旅をしていたが、ここに吸血鬼が出るのと噂を聞きつけ、やってきた。</p> <p>今晚の出来事に吸血鬼が関わっているのなら、絶対に逃げる訳にはいかない。</p> <p>あなたの【本当の使命】は、大切な人の敵を取ることだ。</p>		

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	食堂	使命
ショック	なし	
<p>晩餐会にも利用される食堂。</p> <p>マホガニーのテーブルに椅子。金の燭台と食器、よく磨かれたグラスが並べられており、まさに豪華絢爛だ。</p>		

Handout

秘密		
ショック	なし	
<p>暖炉が赤々と燃え、柱時計が時を刻んでいる。</p> <p>特におかしいところは？</p>		

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	応接間	使命
ショック	なし	
<p>談話室としても使われる部屋。</p> <p>凝った豪華なインテリア。炎が踊る暖炉にふかふかのソファ。</p> <p>簡単な食事が取れるテーブルも置かれており、かつては貴族がここで朝食を取っていたのだろう。</p> <p>また、貴族の団らんには欠かせないピアノも置かれている。</p>		

Handout

秘密		
ショック	全員	
<p>ピアノの鍵盤と鍵盤の間に、血がべったりとこぼりついている。しかしどうやら古い血痕らしく、すでに乾いている。</p> <p>一体ここで、なにがあったのだろうか……？</p> <p>この【秘密】を知ったPCは《物陰》で恐怖判定を行うことだ。</p>		

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	NPC メアリー・パーク	使命
ショック	全員	
<p>あなたは、旅の途中で偶然ホテル「レディーズテイアー」に宿泊した。その夜、おぞましい叫び声により眠りは妨げられ、血に塗れた恐ろしい夜が幕を開けた。</p> <p>一体、このホテルでなにが起こっているのだろうか？</p> <p>あなたの【使命】は、このホテルから生きて出ることだ。</p>		

Handout

秘密		
ショック	全員	
<p>あなたは、「真相」と呼ばれる存在だ。「真相」は吸血鬼を生む存在だが、あなたはそれに反するかのよう。吸血鬼と真相を絆る旅を続けていく。ここへも、吸血鬼が出るのと噂を聞きつけてやってきた。</p> <p>今晚の出来事に真相が関わっているのなら、放っておく訳にはいかない。</p> <p>あなたの【本当の使命】は、真相を討伐することだ。</p>		

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	厨房
使命	清潔で手入れの行き届いた厨房。
シヨック	こんな状況だが小腹も空き、思わず鍋のフタを開ける。そこには、見たこともないおぞましい姿の動物の肉が入っていた。昨晚食べたあの柔らかくも野性味溢れる肉が、これだけたというのか？
秘密	この【秘密】を知った PC は《味》で恐怖判定を行うこと。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	全員
シヨック	こんな状況だが小腹も空き、思わず鍋のフタを開ける。そこには、見たこともないおぞましい姿の動物の肉が入っていた。昨晚食べたあの柔らかくも野性味溢れる肉が、これだけたというのか？
秘密	この【秘密】を知った PC は《味》で恐怖判定を行うこと。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	撞球室
使命	ビリヤード台が置かれた部屋。
シヨック	喫煙室と書斎も兼ねているようだ。本棚にはギッシリと本が並べられている。かつてこの館の主人が、ここでくつろいでいたのだろうか？
秘密	

Handout

名前	なし
シヨック	書物のほとんどは、魔術と吸血鬼に関するものようだ。読めば正気を失いかねない、恐ろしい内容のものばかり。かつての館の主人は、一体何者だったのだろうか？
秘密	1列だけ、びつたりハマって動かない本の列がある。その下の段にはら冊の飾り用本が収められている。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	温室
使命	ガラス張りの談話室。
シヨック	春が来ればたくさん草木が青々と茂り、美しい花々が彩りと香りで各を染みませてくれることだろう。しかし、真冬の今は一輪の花も咲いてはいない。
秘密	

Handout

名前	全員
シヨック	拡散情報。サロンの奥に女神の彫像が立っている。その高く掲げられた腕から、婦人の遺体がぶら下げられているのを見つけた。マスターシーンが発生する。ハンドアウト「血だまり」が公開される。
秘密	

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	血だまり
使命	温室の彫像の足元に出来た血だまり。
シヨック	どこか、違和感がある。
秘密	

Handout

名前	なし
シヨック	ひと一人分の血にしては、異様に量が少ない。婦人はどこか別の場所で殺されたのだろうか？それとも……。
秘密	よく見ると、血だまりの中に数字が浮かび上がっている。どうやら地面に彫られていたようだ。数字の並びは「53124」だ。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	客室
使命	クレメンス夫妻が利用していた客室。
シヨック	しかし、今となっては誰も利用するものはいない。
秘密	

Handout

名前	なし
シヨック	部屋の隅に、品の良い装飾が施されたライティングデスクがある。どうやら鑑かかっているらしいが……？
秘密	

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	貯蔵庫
使命	各種食料が保存されている貯蔵庫。
シヨック	干し肉、ワインなどの長期保存が可能な食料がメインで、生鮮食品は毎朝仕入れられているのか、見当たらない。
秘密	

Handout

名前	全員
シヨック	ワイン樽の一つから、血のようなものが滴っている……。そんなわけない、きつと赤ワインが暗がりや血のように見えるだけだ。そう自分に言い聞かせても、滴る音が耳からいつまでも離れない。
秘密	この【秘密】を知った PC は《物音》で恐怖判定を行うこと。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	プライズ 小さな鍵
使命	捕球室の本棚から手に入れた小さな鍵。どこの鍵だろうか？
	このプライズの所有者は、このプライズの秘密を自由に見ることが出来る。

秘密	
ショック	なし
	いたって普通の鍵である。なんら不自然な点は見当たらない。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	地下室
使命	応接間の暖炉に現れた階段を降りた先にある地下室。
	明かりは灯っておらず、真っ暗だ。

秘密	
ショック	全員
	暗闇の中目を凝らすが、そこはなにもない空間が広がっているだけだ。あるのは鏡製の暖炉台と、空と思われる棺桶のみ。
	ここについて何かがあったとして、誰かが先に見つけ出し、持ち去ってしまったのだろうか……。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	応接間 (2)
使命	談話室としても使われる部屋。
	暖炉にふかふかのソファー。簡単な食事が取れるテーブルも置かれており、かつては貴族がここで朝食を取っていたのだろう。
	また、貴族の団らんには欠かせないピアノも置かれている。

Handout

秘密	
ショック	なし
	拡散情報。
	暖炉が定位置よりくぼんでいる。押し込むと、暖炉の下に地下への階段が現れた。
	ハンドアウト『地下室』が公開される。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	プライズ 散弾銃
使命	銀の散弾が装填された、美しい装飾が施された狩猟用の銃。
	所有者は、このプライズの【秘密】を自由に見ても良い。

秘密	
ショック	なし
	所有者は、攻撃アビリティ「散弾」を使用できる。
	【散弾】…指定特技《特撃》
	目標を 1D6 人まで選び、命中判定を行う。命中判定に成功したら、目標は個別に回避判定を行う。回避判定に失敗した目標に 1D6+2 点のダメージを与える。
	【神に祝福されし銀の銃弾は、真摯に誠意に等しい苦しみを与える】

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	プライズ 魔導書
使命	愛する“真祖”と深い遂げる為、研究の末に編み出された魔術が記された魔導書。
	所有者は、このプライズの【秘密】を自由に見ても良い。

秘密	
ショック	なし
	所有者は、サポートアビリティ「ギース (拘束)」を使用できる。
	【ギース (拘束)】…指定特技《制術》
	支援行動。指定特技の判定に成功した場合、【生命力】か【正気度】を計 4 点減少する (1 点につき【狂気】1 枚取得で代用可)。その戦闘中、“真祖”の能力を著しく抑制する。
	【真祖・さえも服従させる恐るべき魔術だが、完成に至っていない】

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

Handout

名前	プライズ 日本刀
使命	東洋の国「日本」に古来より伝わる、玉鋼を鍛えて作られた武器。
	刃の表面には、不思議な溝が文様のように彫られ、それが刃先まで続いている。
	所有者は、このプライズの【秘密】を自由に見ても良い。

秘密	
ショック	なし
	所有者は、攻撃アビリティ「斬撃」を使用できる。
	【斬撃】…指定特技《切断》
	命中判定に成功し、目標が回避判定に失敗すると 2D6 のダメージを与える。
	【敵をも切り裂く激い斬撃は、彼血層にすら死を与える】

この秘密を自分から明らかにすることはできない。
明らかにすることはできない。

親愛なる我が友へ

君がこの手紙を読んでいるということは、私はすでにこの世にいないということだろう。おそらく、君に直接別れをいうこともなくこの世を去ったことと思う。本当に残念だ。しかし、君にどうしても伝えておきたいことがあり、こうしてペンを取っている。

2年前、私はとある女性と運命的な出会いを果たし、互いに激しい恋に落ち、この館で一緒に暮らすようになった。彼女は美しく、聡明で、そして魔術にも精通している、とても魅力的な女性だった。しかしただ一つだけ、私達の間には大きな問題があった。それは彼女が、“真祖”だったということだ。

真祖とは、不老不死であり、血を吸うことで人間を眷属である吸血鬼へと変える、人という存在を超越した者。人と同じ時を過ごし、同じように死ぬ事など、到底叶わぬ夢だ。しかし彼女は、私と共に生き、共に死ぬことを望んでくれた。

そこで私はこの2年間、吸血鬼と真祖について研究を続けて来た。彼女を限りなく人間に近付ける為……いや、彼女を人間にする為にだ。

彼女の助けもあり、研究は順調に進んでいった。しかし、半年前に問題が起こってしまった。人間である私と真祖である彼女が愛し合っていることが、他の真祖の逆鱗に触れてしまったのだ。

個体数の少ない彼女と真祖が同胞である彼女—マリアの“処分”を決定するくらいだ。私達の愛は、よほどの重罪だったのだろう。

そこで私たちはやむなく、あくまで自衛の為に、不死であり強大な力を持つ真祖を迎え討つ為の手段を講じることにした。

真祖の皮膚は通常の刃物を通さず、さらに恐ろしい治癒能力を持つ。その為、通常の手段では傷つけることも叶わず、傷つけたとしてもすぐに回復してしまう。つまり、「真祖の皮膚すら貫く鋭い攻撃」と「一撃で殺す手段」を1つの武器で実現する必要があった。そして、それは成った。

過去の事例を調べたところ、東洋の“日本”という国で作られた“カタナ”と呼ばれる剣が真祖の皮膚を傷つけたという記録が見つかった。さらに、これまでの研究で「真祖にとって他の真祖の血液は猛毒となる」ことはわかっていた。

そこで、マリアの血液を毒として“カタナ”の刃先に流し巡らせ、その斬撃で強靱な真祖の皮膚を切り裂くと同時に、血液を相手の体内に刻み込む武器を作製した。

これが、私達の希望となった。

【資料「チャールズ・マーチからの手紙」(2 / 2)】

だが、マリアの為に作られたこの武器も、マリアが殺されてしまった今となってはただの”カタナ”となってしまった……。

たった一人残された私に奴らと戦うだけの力は残されていない。彼女のカタキを討ちたくとも、それを叶えることは最早出来ない。もし、君がいてくれればあるいは……などと今更思っても、仕方のないことだな。

奴らにとって脅威となるこの”カタナ”を奪う為に間もなく、ここに奴らが乗り込んでくるだろう。その前に私の研究成果、そして他の武器と共に、この”カタナ”を館の地下に隠しておこうと思う。これらを活かせれば、真祖の協力が無くとも奴らを倒すことが出来るだろう。

この手紙が入っていたライティングデスクの奥に、隠しスイッチがある。それを押せば、地下室への道が開かれる。光を求めろ、さらば与えられん。

私たちの無念を、誰かが晴らしてくれることを切に願っている。

君の親友、チャールズ・マーチより

だれもいない どこにもいない

いつもおいしい焼き立てパンをくれたあのおばさんも
教会へお祈りに行くのが日課だったあのおじさんも
家の前の花への水やりをかかさなかったあの娘さんも
自警団を気取って村を見回っていたあの若者も

だれもいない……どこにもいない……

inSANE 「Bloody Village」

人の気配が失われた村
でも、なにかの気配を感じる村
それが何者か気付いた時、あなたはすでに――

Scenario Spec
ワールドセッティング
狂騒の二〇年代
タイプ
協力型
リミット
3
プレイヤー人数
三人
必要ルールブック
インセイン

Handout
名前
使命
推奨：探偵
あなたは、PC③の依頼で住民が消えたという村の調査にやってきた。この村で、一体なにがあったのだろうか……？
あなたの【使命】は、この村で起きている事件を解決することだ。

Handout
名前
使命
推奨：なし
あなたは、教会の牧師に用があり村を訪れた旅人だ。しかし牧師どころか村人の姿は誰一人見えず、胸騒ぎを覚えてPC①へ調査を依頼した。この村で、一体なにがあったのだろうか……？
あなたの【使命】は、この村で起きている事件を解決することだ。

Handout
名前
PC①
使命
推奨：探偵
あなたは、PC③の依頼で住民が消えたという村の調査にやってきた。この村で、一体なにがあったのだろうか……？
あなたの【使命】は、この村で起きている事件を解決することだ。

Handout
名前
PC②
使命
推奨：なし
あなたは、PC③の依頼で住民が消えたという村の調査にやってきた。PC①の部下または友人だ。この村で、一体なにがあったのだろうか……？
あなたの【使命】は、この村で起きている事件を解決することだ。

Handout
名前
PC③
使命
推奨：なし
あなたは、教会の牧師に用があり村を訪れた旅人だ。しかし牧師どころか村人の姿は誰一人見えず、胸騒ぎを覚えてPC①へ調査を依頼した。この村で、一体なにがあったのだろうか……？
あなたの【使命】は、この村で起きている事件を解決することだ。

シナリオの舞台

このシナリオは「狂騒の二〇年代」のセッティングを使用します。シーン表は使用せず、代わりにハンドアウトとして登場する各場所をシーンの舞台に使用してください。

背景

アメリカ合衆国 ████████ 州の山岳地帯にあるとある村で、村人全員が姿を消す事件が発生します。PCたちはその事件の調査に赴きますが、村を目前にして事故を起こし何者かに全員捕まってしまう。しかしそこへ、PCたちを助ける謎の少女の姿が……。

かくして、昼夜を通した村の調査が始まるのです。

昼夜シフトについて

本シナリオでは、1サイクル目を昼、2サイクル目を夜、3サイクル目を再び昼として取り扱います。これに伴い、各サイクルによってハンドアウトを調査した際に得られる【秘密】が変わります。

ハンドアウト右下に書かれている印(※:昼/夜)を確認し、サイクル毎にハンドアウトを入れ替えてください。

また、一度調査したハンドアウトも時間が変われば再び調査することが出来ません。ただし、一度受けた効果を再度受けることは出来ません(少女サラとのシーン発生など)。

狂気カード

「インセイン」から通常の【狂気】と、「狂騒の二〇年代」の狂気をすべて一枚ずつ用意してください。それをシャッフルして、十四枚をランダムに取り除いた十二枚を使用します。

時間の流れ

このシナリオの時間の流れは、以下のようになっています。

- 5月8日(日)
礼拝に牧師が現れず。
謎の男が牧師の代役を名乗り出る。
- 5月9日(月)
牧師が村の男達を集め、礼拝堂の地下を掘らせ始める。
- 5月12日(木)
未明、村人が吸血鬼になる。
昼、PC③が訪れる。
夜、PCたちが訪れる。

- 5月13日(金)
朝、PCたちが村の調査を開始する。
- 5月14日(土)
夜、クライマックスを迎える。
- 5月15日(日)
朝、エンディングを迎える。

PLから日付などについて質問を受けた時は、前述に従って答えてください。

ゾーキングについて

村からの脱出を試みるPCがいた場合、村の周辺は険しい渓谷に囲まれており、渓谷を越える為の吊橋が落とされていることがわかります。ちなみにPCたちはこの吊橋にたどり着く直前で事故にあっている為、車も渓谷の反対側にあります。

怪異との戦闘について

メインフェイズ中、怪異と遭遇することで戦闘が発生することがあります。この時、エネミーデータ「吸血鬼(「インセイン」p265)」を使用してください。

なお、怪異の見た目は自由に演出して構いません(著者の中でのイメージは某作品に出てくる「翼手」です)。

導入フェイズ

このシナリオの導入フェイズは、以下の通りです。全PC共通となります。

●シーン1 事件発生

このシーンはマスターシーンです。

アメリカ合衆国 ████████ 州にある山岳地帯。その麓にある寂れた田舎町に、PC①の探偵事務所があります。そこへある日、PC③が駆け込んできます。

PC③は、山岳地帯の奥に分け入ったところにある小さな村「オールドチャペル村」の教会に用があり村を訪れましたが、教会どころか村に誰もいませんでした。しかし人が直前まで暮らしていた気配が残っており、PC③は強い不信任感を覚え、警察署へ行きました。しかし警察署では相手にされず、結果この田舎町で唯一の探偵事務所へやってきたのです。

PC①はこの依頼を受け、PC②はそれに同行します(そのような流れになるように、PLに協力してもらいましょう)。以上で、このシーンは終了します。

●シーン2 険しい道程

このシーンはマスターシーンです。

夕闇迫るまがりくねった山道を、PCたちが乗る車が走っていますが、夜はすぐそこまで迫っていましたが、PC③の

強い希望もあり、あの後すぐに調査へと出発したのです。

車のヘッドライトの中に村の入り口を示す看板が見えた頃には、辺りはすっかり暗くなっていました。村の建物らしき影もおぼろげに見えますが、やはり家々に明かりは灯っておらず、静まり返っているようです。

と、次の瞬間。車のボンネットの上に突如なにかが落ちてきます。それはシルエットのみでしたがこれまで見たこともない異形の姿をしており、そして暗闇の中であっても爛々と光る赤くおぞましい瞳が、PCたちを睨んでいます。

PCは全員《生物学》で恐怖判定を行ってください。

PCたちがそのなにかに気を取られていると、車は道沿いにあった林に突っ込みます。そしてその衝撃で、PCは全員気を失ってしまいます……。

●シーン3 救出

このシーンはマスターシーンです。

扉の開く音を聞き、PC①が目覚めます。辺りを見渡すと、そこは小さな小屋の中のように、PCたちは小さな檻の中にそれぞれ押し込められています。

物音が聞こえた方向に視線を向けると、そこには一人の少女が立っています。黒い髪に赤い瞳で、歳は15、6歳に見えます。彼女はPC①が目覚ましている事に気が付くと、小声で語りかけます。「静かに。今から檻の鍵を渡します。檻を出たら、すぐにこの村から立ち去ってください。もうこの村に、生きている人間はいませんから……」

そう言う彼女が鍵束をPC①の檻の中に放り込み、小屋の外へ出て行ってしまいます(PC①がなにか語りかけても、少女は無視します)。

PCたちが檻の鍵を開け小屋の外に出ると、辺りは丁度夜が明けた頃です。そして、少女の姿はすでにありません。

ここで、ハンドアウト「民家」「家畜小屋」「教会への道」「教会わきの小道」を公開します。

以上でこのシーンは終了し、導入フェイズも終了します。

メインフェイズ

このシナリオには、以下のマスターシーンが発生します。

●墓前の告白

このシーンは、ハンドアウト「教会の裏」の【秘密】が公開されたタイミングで発生します。

ある墓石の前に、PCたちを助けた

少女が立っています。目には涙を浮かべ、「お父さん、お母さん……私、独りになっちゃった」と独り言をつぶやいています。

PCに気付いた少女は涙を拭くと、なぜまだ村を出ていないのかと憤りを露わにしますが、ここでPCが少女に質問をすると、少女は知っていることを答えてくれます。

○少女自身について

少女の名前は「サラ・コーヘン」。幼い頃に両親を無くして以降、孤児として教会の牧師に育てられました。病弱であった為に自室にこもりがちで、ここ数年はほとんど教会の外に出ることはありませんでした。

○この村で起こったことについて

5月8日、部屋で寝ていたところ、見知らぬ男が入ってきました。彼は「マシュー・リード」と名乗り、牧師の友人であり、牧師はしばらくこの村を留守にするのでその間村のことを頼まれた、と説明しました。彼女は村の様子についてはよく知りませんが、9日以降、礼拝堂の方からなにか作業をするような音が聞こえてくるようになり、それは11日まで続いたことを覚えていきます。

○彼女に起こったことについて

5月12日未明、彼女は悪夢を見て目を覚まします。それは人ならざるものに血を吸われるという、恐ろしい夢でした。目を覚ますとなぜか、暗闇の中であるはずにも関わらず部屋の様子がハッキリと見え、そこにあの男の姿がありました。男は「自分は「真祖」という高貴な存在であり、少女もその存在になった」と語り、彼女に祝福の言葉を贈りました。しかし彼女には「真祖」がどのようなものか、まだよくわかっていません。

ただ一つ言えることは、この時から彼女は強靱な肉体を手に入れ、おかげで部屋を出て自由に外を歩けるようになりました。そして、その時すでに村人は全員「マシュー」の眷属である化物……吸血鬼となっており、太陽の光の下では行動出来なくなっていたのです（真祖は太陽の光の下でも問題なく行動できます）。

○彼女の目的について

彼女は「マシュー」を殺し、村人たちを解放しようと考えています。たとえそれが、彼らに死を与えることになろうとも。しかし、真祖が簡単には殺せない事を知った彼女は、男の口からなんとか真祖の弱点を聞き出そうと考えています。

○教会の正面扉について

内側からかんぬきがしっかり掛けられており、外から開けることは不可能だと教えてくれます。また、「マシュー」は14日の夜になんらかの儀式を行うつもりらしく、その時に門を開放するらしい事も教えてくれます。

○PCが協力を申し出たら

新たな犠牲を生みたくない彼女は、頑なにそれを拒みます。

話を終えると、サラは「この状況は人間であるPCたちにはどうすることも出来ない」こと、そして「この村からすぐに逃げる」か、それが不可能なら「全てが終わるまでどこかに隠れる」ように言います。そして、教会の3階にあたる屋根裏部屋の開いた窓まで、ポンッと飛び込み、去ってしまいます。

なお、このシーン中にPCがサラを気遣う様子を見せたり、彼女への協力を申し出た場合、サラはシーンに登場していたPC全員に対して「共感」の【感情】を得ます。また、シーンに登場していたPCもサラに対して任意の【感情】を得て構いません。

クライマックスフェイズ

3サイクルが終了すると、クライマックスフェイズになります。

再び夜を迎えた村に、教会の鐘の音が鳴り響きます。教会正面の扉が開かれ、村のいたるところから吸血鬼たちが現れ、教会へと入っていきます。

PCたちもその後を追って教会内に入ると、礼拝堂の中央に巨大な穴が掘られており、その穴は地下の鍾乳洞へと続いています。鍾乳洞内部はどうやら古い遺跡のようで、所々に風化した装飾のようなものが見て取れます。

鍾乳洞の奥深くへ進むと、灯とともに聞いたことのない言語の呪文が聞こえてきます。そして、PCたちの目の前に巨大な空間が現れます。そこは、祭壇を備えた巨大な礼拝堂のような場所です。

祭壇の周りには多くの吸血鬼がひざまずき、祈りを捧げているように見えます。祭壇の上にも何体かの吸血鬼の姿がありますが、串刺しの状態になっており、まるで生け贄のように見えます。そして祭壇の前には司祭の服装を着た男が魔導書らしきものを掲げて立っており、祭壇に向かってなにやら呪文を唱えています。

次の瞬間、PCたちの存在に気付いた一部の吸血鬼が騒ぎ始め、その事に男も気がきます。

男は「逃げた生け贄が自ら死に戻ってきた」と愉快そうに笑い、「そうか、

お前の手引か。無駄なことをしたものだ」と祭壇の奥にある十字架に目を向けます。そこには、鋭い刀剣で手足を磔にされた、サラの姿があります。

男は「三十年ほど前に人間が作った武器が真祖の脅威となり、その武器により多くの同胞が葬られた」こと、「その中には人間との共存を望む穏健派もいた」ことを、苦悶に満ちた表情で語ります。

そして、「この祭壇でこの古の儀式を成功させ、神話の時代に存在したと伝わる失われし神——「真祖の神」を復活させ、人間を皆殺しにしてやる」と、殺意に満ちた真紅の瞳をPCたちに向けます。

次の瞬間男は咆哮し、それを合図に周囲の吸血鬼がPCたちに襲いかかり、戦闘が開始されます。

エネミー「マシュー・リード」とモブ「吸血鬼」5体との戦闘になります（モブについては「インセイン」p248を参照）。「マシュー・リード」にはエネミーデータ「真祖」を使用します。また、「吸血鬼」にはエネミーデータ「吸血鬼（「インセイン」p265）」を使用します。ただしメインフェイズにおいて発生した戦闘で倒した「吸血鬼」の数だけ、モブを減少します（残り3体未満にはなりません）。

この戦闘で「マシュー・リード」に攻撃を行うためにはまずモブを全て倒す必要があります。

戦闘中、「マシュー・リード」は儀式を優先する為、PCたちに積極的に攻撃を行いません。そして6ラウンド終了時までにはモブを全滅させられなかった場合、儀式が完成してしまいバッドエンドとなります。6ラウンド終了時までにはモブが全滅した場合「マシュー・リード」は儀式を中断し、次のラウンドより攻撃を行うようになります。

この戦闘では「少女が磔にされている十字架」を破壊する為の判定を行う事が出来ます。この判定は支援行動です。判定には《破壊》の特技を使用します。判定を行う場合はペナルティとして「吸血鬼」1体からの攻撃を無条件に受ける必要があります（「吸血鬼」が全滅している場合は、「マシュー・リード」が代わりに攻撃をします）。これは儀式の第一段階になりますが、儀式シートの詳細はサラが助け出されて初めて公開される為、この時点では儀式の一部であることは明かされません。

サラが助けだされると、サラは「真祖を殺すには他の真祖の血を体内に取り込ませれば良い」ことを語ります。ここで、儀式「真祖討伐」の儀式シートが公開されます。また、十字架を破壊したPCに対しサラが【感情】を結んでい

ない場合、サラは「共感」の【感情】を得ます。また、サラを磔にしていた刃物（プライズ「刀剣」）がPCたちに1本ずつ配られます。また、プライズ記載のアビリティについて、必要なら「再訓練」も行えます。変更後の特技がふさわしいかどうかは、GMが判断してください。

儀式の「真祖」にトドメを刺すを行う際、サラはPCの持つ刀剣の刃を握りしめ、自らの血を刃に注ぎながらPCと共に「マシュー・リード」に襲いかかります。この判定に成功すると、「マシュー・リード」は斬撃とともにサラの血を体内に受け、苦しみの末に身体を灰に変え、消滅します。

なお、「真祖」にトドメを刺すを行うにはサラからPCに対しプラスの【感情】を結んでいる必要がありますが、もし【感情】を結ばれているPCが戦闘から脱落しているなどの理由で儀式を続けることが出来なくなった場合、GMの判断で「1回の儀式判定につき1枚【狂気】を得る」「さらに-2の修正を受ける」など適切と思われるペナルティを与え、儀式を続行しても良いでしょう。

「マシュー・リード」を倒すと戦闘は終了し、エンディングフェイズへ移行します。

エンディングフェイズ

「マシュー・リード」が倒されると、戦闘に参加していなかった吸血鬼も全て灰となります。そして、村で行われていた「真祖の神」復活の儀式も失敗に終わります。

鍾乳洞をさらに進むと、人里から離れた場所にある出口に出ます（鍾乳洞を村

の方に戻っても、吊橋が落ちている為村を出ることは出来ません）。

サラの身柄をどうするか、PCたちに相談してもらいましょう。サラは人間に対して敵対心を持っていませんので、プラスの【感情】を結んでいるPCからの提案には、基本的に素直に応じます。

この際、PC②から「組織での身柄の

確保、収容」を求められた場合も、彼女は素直に応じます。人間による「真祖狩り」の話を聞いているサラは、組織に保護してもらえることを喜ばしい提案として受け取るでしょう。

サラについて結論が出たら、各PC毎にエンディングを演出してください。

儀式シート		儀式名 "真祖" 討伐		
段階	手順の名前	指定特技	参加条件	ペナルティ
1	少女を助ける (2と前後しても良い)	《破壊》	なし	モブ「吸血鬼」1体の攻撃を無条件に受ける
2	邪魔な吸血鬼を倒す (1と前後しても良い)	モブ「吸血鬼」を全て倒す	なし	なし
3	"真祖" にトドメを刺す	《刺す》	少女からプラスの感情を得ているPC	儀式判定に-2の修正
4				
5				
6				

真祖		脅威度 9	属性 怪異	生命力 120
好きな心	怪異	特技	《切断》、《埋葬》、《哀しみ》、《味》、《時間》、《暗黒》	
7ビリア	【基本攻撃】 攻撃《切断》			
	【連撃】 サポート《埋葬》 IS p181			
	【装甲】 装備 IS p183			
	【魅了】 サポート《暗黒》 支援行動。ドラマシーンでも使用できる。目標を1人選ぶ。目標は《驚き》で判定を行う。失敗すると、そのサイクルが終了するまで、錯乱状態となる。このキャラクターに対してプラスの【感情】を持っているキャラクターは、判定にマイナス4の修正がつく。			
	【不死】 装備 このエネミーは、毎ラウンド終了時に生命力を全て回復する。生命力が0になっても、その効果は変わらない。			
解説 吸血鬼を生み出し支配する、神話の時代より存在する者。その圧倒的な力に、人間は為す術もない。				

Handout

秘密

名前	プライズ 刀剣
使命	薄く鋭い刃を持つ剣。
所有者は、このプライズの【秘密】を自由に見ても良い。	
所有者は、攻撃アビリティ「斬撃」を使用できる。	
【斬撃】…指定特技《切断》命中判定に成功し、目標が回避判定に失敗すると2D6のダメージを与える。	

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

秘密

名前	プライズ 刀剣
使命	薄く鋭い刃を持つ剣。
所有者は、このプライズの【秘密】を自由に見ても良い。	
所有者は、攻撃アビリティ「斬撃」を使用できる。	
【斬撃】…指定特技《切断》命中判定に成功し、目標が回避判定に失敗すると2D6のダメージを与える。	

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ③
推奨：なし	使命
あなたは、教会の牧師に用があり村を訪れた旅人だ。しかし牧師どころか村人の姿は誰一人見えず、胸騒ぎを覚えて PC ①へ調査を依頼した。この村で、一体なにがあったのだろううか……？	
あなたの【使命】は、この村で起こっている事件を解決することだ。	

秘密

ショック なし

あなたは、15年前にこの村から飛び出した、教会で育った孤児だ。その後、生きるためにいわゆる汚い仕事をしてきたが、そんな生活が嫌になり村の牧師へ懺悔の手紙を書いた。牧師はすべてを許し、村へ戻る事をすすめてくれたのだが、村を訪れると、村人の姿はなかった……。あなたの【使命】は、この事件の真相を知ることだ。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ②
推奨：なし	使命
あなたは、PC ③の依頼で住民が消えたという村の調査にやってきた PC ①の部下または友人だ。この村で、一体なにがあったのだろううか……？	
あなたの【使命】は、この村で起こっている事件を解決することだ。	

Handout

秘密

ショック 全員

あなたは、とある秘密組織の職員である。その秘密組織は「世界の安全に対する重大な脅威となる異常存在」の確保、収容、保護を使命としている。今回の事件も異常存在に関わっているに違いない。あなたの【使命】は、この事件に関わっている異常存在を確保することだ。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ①
推奨：探偵	使命
あなたは、PC ③の依頼で住民が消えたという村の調査にやってきた。この村で、一体なにがあったのだろううか……？	
あなたの【使命】は、この村で起こっている事件を解決することだ。	

Handout

秘密

ショック なし

あなたは、自分を助けてくれた少女を初めて目にした時、一瞬で恋に落ちた。15、6歳の少女を抱くべき感情ではないが、一人でどこかへ行ってしまう彼女が心配でたまらない。あなたの【本当の使命】は、彼女をこの村から救い出すことだ。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	民家二階
推奨：なし	使命
村人が住んでいたと思われる民家の二階。	

Handout

秘密

ショック 全員

二階の寝室へ入ると、そこは血の匂いでむせ返るようだった。部屋中のありとあらゆるものが血まみれになっており、一体どこでなにがあったのか、想像も出来ない。この【秘密】を知った PC は《死》で恐怖判定を行う。

机の上に、住民の日記らしきものが置かれているのを見つける。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	民家
推奨：なし	使命
村人が住んでいたと思われる民家の1つ。	
鍵は掛かっているようない。	

Handout

秘密

ショック なし

室内を調べた所、二階へ続く階段を見つけた。ハンドアウト「民家二階」が公開される。

ふと窓の外を見ると、赤く光るものが四つ見える……。これはまさか！？ ガラス窓を破り、異形の怪物が建物内に飛び込んできた！！

怪異2体との戦闘が発生する。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	民家
推奨：なし	使命
村人が住んでいたと思われる民家の1つ。	
鍵は掛かっているようない。	

Handout

秘密

ショック なし

小物入れの中に十字架を見つけた。この【秘密】を最初に見た PC は、アイテム「お守り」を一つ手に入れる。

二階へ続く階段を見つけた。ハンドアウト「民家二階」が公開される。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	教会の正面
	使命
	教会の正面。 古く質素なデザインの内装がどこ どころに施されている。

Handout

	秘密
ジョック	なし
	太陽の光の下で、教会正面を色々と 調べてみる。 どうやら中からしっかりとかんぬき が掛けられており、外からここを開 けるのは無理なようだ。

Handout

名前	教会への道
	使命
	小高い丘の上に住つ、教会へ続く道。

Handout

	秘密
ジョック	なし
	道を進み、教会へとたどり着いた。 道は教会の裏へと続いている……。
	ハンドアウト「教会の正面」と「教 会の裏」が公開される。

Handout

名前	民家二階
	使命
	村人が住んでいたと思われる民家の 二階。

Handout

	秘密
ジョック	全員
	二階の寝室へ入ると、そこは血の匂 いでむせ返るようだった。 暗くてよく見えないが、もし見えて しまっていたら恐ろしいものが目に 入っていたことだろう。
	机の上に、住民の日記らしきものが 置かれているのを見つける。

Handout

名前	教会の裏
	使命
	教会の裏手。 なにやら広いスペースがありそうだ が……。

Handout

	秘密
ジョック	なし
	拡散情報。 暗闇の中、光る赤い眼があなを捉 えた。シーンに登場しているPCは 全員《暗黒》で恐怖判定を行う。 一瞬身構えるが、よく目を凝らすと それはあの少女のものである事に気 付く。 どうやらそこは墓地のようで、少女 は一つの墓石の前に立っている。 イベントが発生する。

Handout

名前	教会の裏
	使命
	教会の裏手。 なにやら広いスペースがありそうだ が……。

Handout

	秘密
ジョック	なし
	拡散情報。 教会の裏手にまわると、そこには小 さい墓地が広がっていた。 そして、一つの墓石の前にあの少女 が立っている。 イベントが発生する。

Handout

名前	教会の正面
	使命
	教会の正面。 古く質素なデザインの装飾がどこ どころに施されている。

Handout

	秘密
ジョック	なし
	暗がりの中、恐る恐る教会の正面を 調べる。 どうやら中からしっかりとかんぬき が掛けられており、外からここを開 けるのは無理なようだ。 調べを終えて入り口から離れようと したところ、屋根から何かが飛び降 り襲いかかってきた！ 怪異 3 体との戦闘が発生する。

Handout

秘密

シヨック	全員
------	----

家畜のものは思えない肉片があちこちに飛び散っており、糞尿と血の匂いが交じり合い、目の前の光景も相まって今にも吐きそうだが、この【秘密】を知った全てのPCは《分解》で恐怖判定を行う。
家畜を処理する時に使われていたらしい斧を見つける。初めてこの【秘密】を知ったPCは、アイテム「武器」を手に入れる。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	家畜小屋
使命	使命

PC達が捕まっていた小屋。雰囲気からして、おそらく家畜小屋だろう。
慌てて外に出てしまったが、再度隣々まで調べてみるのも良いだろう。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

秘密

シヨック	なし
------	----

糞尿と血の匂いが交じり合った醜い匂いがするが、なんとか耐える。家畜を処理する時に使われていたらしい斧を見つける。初めてこの【秘密】を知ったPCは、アイテム「武器」を手に入れる。
小屋から出ようと扉を開けると、そこには赤い扉が二つ、浮かんでいた。「あ……」
怪異 1体との戦闘が発生する。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	家畜小屋
使命	使命

PC達が捕まっていた小屋。雰囲気からして、おそらく家畜小屋だろう。
慌てて外に出てしまったが、再度隣々まで調べてみるのも良いだろう。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

秘密

シヨック	なし
------	----

草木を分け入りながら小道を進むと、突如目の前が開けた。瞬間、足元が無くなり、落ちそうになる！この【秘密】を調査したPCは《震》で恐怖判定を行う。
落ち着いてよく見れば目の前は崖になっていて、崖を跌んだ向こう側に崩れた橋が見える。どうやら修復もされず放置されているらしい。ハンドアウト「崖」が公開される。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	教会わきの小道
使命	使命

教会が建つ小高い丘のわきを通っている小道。
あまり人が通らないようで、草木が生い茂っている。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

秘密

シヨック	全員
------	----

崖の下を覗き込むと、底の方になにかがあるように見える。
崩れ落ちた橋の一部か……？
……いや、あれは人だ！
司祭の服を着た男性だったものが、崖の底に横たわっている。岩肌は赤黒い血で染まり、遺体はすでに腐敗しているようだ。
この【秘密】を知ったPCは全員《地底》で恐怖判定を行う。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	崖
使命	使命

小道を進んだ先で見つけた崖。かつて掛かっていた橋は崩分前に朽ちたらしく、今ではここに人が来ることはなさそうだ。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

秘密

シヨック	なし
------	----

崖の下を覗き込んでみたが、暗闇のために全く見通すことが出来ない。屋間に調べれば、なにかわかることがあるかもしれない。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	崖
使命	使命

小道を進んだ先で見つけた崖。かつて掛かっていた橋は崩分前に朽ちたらしく、今ではここに人が来ることはなさそうだ。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

秘密

シヨック	なし
------	----

所有者は、攻撃アビリティ「斬撃」を使用できる。
【斬撃】…指定特技《切筋》命中判定に成功し、目標が回避判定に失敗すると2D6のダメージを与える。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	プライズ 刀剣
使命	使命

薄く鋭い刃を持つ剣。
所有者は、このプライズの【秘密】を自由に見ても良い。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

【資料「住民の日記」】

1921年 5月8日（日曜日）

いつものように教会へ行くと、ジャックとナンジーが大きな声で牧師様を探していた。訳を聞くと、いつもなら笑顔で私達を出迎えてくださる牧師様の姿が、今朝は見えないと言う。そのうち他の奴らも集まってきたが牧師様がいらっしゃる様子がないので、皆で探していた。

すると、見たこともない男が教会に入ってきて、皆に「私は牧師の友人、マシュー・リードだ。彼は急用で町へ出掛けており、しばらく戻ってこない。その間は私がこの祭事を取り仕切ることになった」と説明した。

あの牧師様がそのような大事なことを私たちに一言も言わずにお出掛けになるなど、今まで一度も無かったことだ。

皆もそう思ったようでそのマシューとかいう男を訝しんだが、しかしそれは神の教えに背く行為でもあるし、そもそもこんな田舎の教会を乗っ取っても徳をすることなどないだろう、と納得することにした。

その男は「今日は来たばかりで疲れている。礼拝はまた来週にしよう」と言い、結局皆はそのまま家に帰って行った。

礼拝をしなかったなんて、数年前に病気で寝込んだ時以來だ。なんとも気持ちが悪い。

1921年 5月9日（月曜日）

あの男——「マシュー・リード」と名乗ったあの男が、村の男達に集合を掛けた。

なんでもこの村の礼拝堂の地下には天然の鍾乳洞が広がっているらしく、それを見つけて観光地化すればこの村の発展に繋がるとか言い始めた。

誰もそんなことは望んでいない……と俺は言いたかったが、マイクが「従兄弟の住む町で鍾乳洞を観光用に整備したところ、観光客が来るようになり農業をしなくても暮らしていけるようになったらしい」などという話をしてしまい、他の村人たちの眼の色が変わってしまった。

「しかし、牧師様不在の中そんな勝手にするのは良くないだろう」と男に聞くと、男は平然として「その話はすでに牧師にしてある」と言い切った。あきらかに嘘だろう。

だがマイクを始め他の村人たちはその話に乗る気で、俺だけが反対出来る雰囲気でも無くなってしまった。

1921年 5月10日（火曜日）

礼拝堂の穴を掘る作業中、ジャックが妙な話をしてきた。

昨晚教会の周辺であの男——マシューを見かけたのだが、明かりも持たずに歩いていたのだそうだ。

まあ、昨晚は月も明るく出ていたし、夜道を歩くにも苦労は無かっただろう……そう話したら、ジャックは「それだけじゃない」と話を続けた。

あの男がジャックの方を振り返った時、暗闇の中であって瞳が赤々と燃えているかのように光っていたのだそうだ。

あれは人間の目じゃない……と、ジャックが震えていた。

確かに、あの男の目は見たこともない赤い目で、気味が悪い、やっぱり、俺達はなにかおかしなことに巻き込まれていて、騙されているんじゃないだろうか。

1921年 5月11日（水曜日）

本当に驚いた。あの男が言っていた通り、教会の下には鍾乳洞があった！

なんだか遠眺っぽい装飾がされていて、俺が知ってる鍾乳洞と雰囲気が違ったが、その方が観光客を呼べるかも知れない。

これで、こんな枯れた土地で農業なんてやる必要もなくなる！俺たちは金持ちにな

緊急事態《エマージェンシー》！！
 緊急事態《エマージェンシー》！！！！
 クラスSafe区画にて、SCPの脱走事件が発生
 職員一名の死亡を確認、全職員の武器携帯が許可されました
 ただし、対象の破壊は認められません

本施設のセキュリティーゲートはすでに閉鎖されました
 全ての職員の施設外への移動は禁止されています
 繰り返します。施設外への移動は現在、禁止されています

inSANE 「Bloody Lady」

……セキュリティーゲートの閉鎖、解除
 対象「SCP-10224-INS」はすでに施設外へ逃亡した模様
 以下のエージェントは、すみやかにサイト管理者の元へ――

Scenario Spec	
ワールドセッティング	
SCP	
タイプ	
型	
リミット	
3	
プレイヤー人数	
三人	
必要ルールブック	
インセイン	
インセイン SCP	

Handout	
名前	PC ①
使命	
推奨：研究員	
あなたは、SCP-10224 の定期検診において SCP-10224 に襲われ、仲間の殺害と脱走を許してしまった。なんとということだろうか。	
あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。	

Handout	
名前	PC ②
使命	
推奨：なし	
あなたは、財団のベテラン職員だ。あなたの所属するサイトで SCP-10224 の脱走事件が発生し、サイト管理者より捜索の任務が下った。	
あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。	

Handout	
名前	PC ③
使命	
推奨：なし	
あなたは、財団の新人職員だ。あなたの所属するサイトで SCP-10224 の脱走事件が発生し、サイト管理者より捜索の任務が下った。	
あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。	

Handout	
名前	PC ①
使命	
推奨：研究員	
あなたは、SCP-10224 の定期検診において SCP-10224 に襲われ、仲間の殺害と脱走を許してしまった。なんとということだろうか。	
あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。	

Handout	
名前	PC ②
使命	
推奨：なし	
あなたは、財団のベテラン職員だ。あなたの所属するサイトで SCP-10224 の脱走事件が発生し、サイト管理者より捜索の任務が下った。	
あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。	

シナリオの舞台

このシナリオは「インセイン SCP」の「確保」タイプのシナリオです。シーン表は使用せず、代わりにハンドアウトとして登場する各場所をシーンの舞台に使用してください。

シナリオタイプについて

本シナリオは特殊型に分類されますが、シナリオスペックの表記ではそれを隠しています。これは PC ①に真っ先に疑いの目が向かないようにする為です。

しかし、さらに万全を期したい時は、PL に「このシナリオはハンドアウトを変換することで色々なシナリオタイプが遊べる」と話した上でクローズドでダイスを振り、あたかもダイスでシナリオタイプを決めたかのように演出しても良いでしょう。ただし、この方法を取った場合はセッション終了時に必ずこの事を PL に説明してください。

SCPの番号について

本シナリオに登場する SCP の正式番号は「SCP-10224-INS」です。最後の「INS」はインセイン向けに作成された SCP であることを表していますが、本シナリオデータおよびハンドアウト上では、この「INS」を省略しています。

「SCP-10224」が公式の SCP であるという誤解を PL に与えぬよう、セッション開始前に説明して頂けると幸いです。

背景

アメリカ合衆国 ████████ 州にあるサイト ████████ にて、人型 SCP が脱走するという事件が発生します。

幸いなことに SCP は GPS で追うことができ、PC たちは急ぎ SCP を追います。

しかし道中、SCP の排除を目論む敵対組織が現れ PC たちを妨害、PC たちより先に SCP にたどり着き排除しようと行動します。

PC たちは、それらの妨害をかいくぐり、SCP の再確保を目指します。

狂気カード

「インセイン」から【疑心暗鬼】【疎外感】【挙動不審】【盲目】【パニック】【血への渴望】【絶叫】【怪物】【異言】【現実逃避】【多重人格】【潔癖】【失踪】【異性への恐怖】【暴力衝動】と、「インセイン SCP」から【上層部の腐敗】【バッドアイディア】【忠誠心の腐敗】【連絡】【紛失】【悪運】【神

経質】を用意してください。

それをシャッフルして、十枚をランダムに取り除いた十二枚を使用します。

サイクル超過時について

本シナリオでは、リミットである 3 サイクルが経過してもクライマックスフェイズは始まりず、4 サイクル目が開始されます。

ただし、その場合 1 シーンを行う為にコストとして進捗ポイントを 2 点消費する必要があります（財団からの信頼が失われていくことを表します）。また、もしこのコストが払えなくなった場合、SCP の確保は失敗となり、バッドエンドになります。

なお、逆に 3 サイクル終了を待たずにクライマックスフェイズに入る場合、残っているシーン数分の進捗ポイントを得られます。

PC死亡時の処理について

PC が死亡した場合、インセイン SCP のルールに従って新たな職員を補充します。この時、ハンドアウトには「汎用 PC」を使用してください。

導入フェイズ

このシナリオの導入フェイズは、以下の通りです。

●シーン 1 脱走

このシーンはマスターシーンです。PC ①が登場します（ただし、気絶しています）。

アメリカ合衆国 ████████ 州。とある街から 100km 程離れた場所に建てられたサイト ████████。

クラス Safe の SCP が保管されている区画を巡回している警備員が、とある SCP の収容ユニットの扉が開けっ放しになっている事に気が付きます。

警備員が中を覗き込むと、そこは応接室のような内装になっています。しかし、部屋の床には血だまりが出来ており、そこに二人の人物が倒れこんでいます。一人は PC ①、そしてもう一人はこの研究員である「カール・トンプソン」です。二人は共に血まみれになっています。

警備員は慌てて壁に設置されている警報装置のスイッチを押し、直後、サイト内に激しい警報音が鳴り響きます。

ここで、このシーンは終了します。

●シーン 2 再確保指令

このシーンはマスターシーンです。

PC 全員が登場します。

サイト管理者の部屋に、PC 全員が呼び出されています。

ここで、初期レポートシートが公開されます。サイト管理者は「SCP-10224 が定期健診の際に逃亡した」こと、「逃亡に際して PC ①とカール・トンプソンが襲われた」こと、「PC ①は幸い軽症で済んだが、カールは死亡した」ことを話します。PC たちは全員カールとは顔見知りでした。

ここで、PC は全員《哀しみ》で恐怖判定を行ってください。

サイト管理者が、SCP-10224 の逃亡時の監視カメラ映像を見せてくれます。映像には、黒髪の 20 代前半の女性が白衣を着て、何事もないように廊下を歩いてゆく姿が映っています。彼女が SCP-10224 です。白衣はカールから奪ったもののようです。彼女はその後、堂々とサイト正面のセキュリティゲートを通り外へ出ていきます。セキュリティゲートは、出るものについてのチェックが甘かったのです。

サイト管理者は、PC たちに 2 つの手がかりを提示します。1 つはカールから奪われたと思われる、職員専用端末の現在の GPS 座標です。そしてもう 1 つ、同じく GPS 座標が提示されます。ですが、こちらの情報の出自についてサイト管理者は「それを君たちに教えることは出来ない」と言葉を濁します。PC に理由を問われた場合、PC たちに知る権限（クリアランスレベル）が無いことを話しましょう。

ハンドアウト「端末の GPS 座標」と「出自不明の GPS 座標」が公開されます。

以上でこのシーンは終了し、導入フェイズも終了します。

メインフェイズ

このシナリオには、以下のマスターシーンが発生します。

●思い出

PC ②の【秘密】が公開されたタイミングで始まるシーンです。

PC ②と SCP-10224 が、収容ユニットの応接室で一緒にお茶を飲むという、回想シーンです。

彼女は親の形見である大切な懐中時計を PC ②が修理に出してくれた事に感謝し、お茶をごちそうすることにしました。

GM は、彼女がとても優しい人物であるように演出してください。

●死体安置所

ハンドアウト「死体安置所」の【秘密】

が公開されたタイミングで始まるシーンです。

PCが死体安置所に入ると誰もおらず、男性の死体が乗ったストレッチャーが置かれています。シーンに登場しているPCは全員《医学》で補助判定を行います。

補助判定に成功したPCは、死体安置所にある死体にしては状態が随分と良く、まるで直前まで生きていたかのように感じます。触って確認すると、なんと体温がまだ残っています。このことに気がついてしまったPCは全員《死》で恐怖判定を行ってください。

PCたちが死体を詳しく調べようとすると、受付の方からスマートホンの通知音が聞こえてきます。

ハンドアウト「死体」と「スマートホン」が公開されます。

●死闘

ハンドアウト「廃ビル」の【秘密】が公開されたタイミングで始まるシーンです。

PCたちが廃ビルの各フロアを調べていると、突然何者かに襲撃されます。相手は黒色のフード付きコートを着た、見たこともない女性です。

エネミー「謎の女」との戦闘になります。

「謎の女」には、エネミーデータ「見習いハンター」を使用してください。

PC側が戦闘に敗北した場合、戦闘に参加したPCは全員彼女に捕まってしまう。捕まったPCが自由になるには、他のPCが彼女に再度戦闘を仕掛け勝利するか、捕まっているPC自身が自分の手番を消費して指定特技《緊縛》の判定に成功する必要があります（戦闘を仕掛ける際、「謎の女」の【居所】は不要です）。判定に成功して脱出した場合、脱出したところを彼女が発見されてしまい再び戦闘になり、以降、戦闘に敗北し捕まら度に《緊縛》の判定に-1の補正が追加されるようになり、脱出がより難しくなります。

PC側が戦闘に勝利した場合、彼女は奥歯に仕込んだ毒を飲み死亡します。

彼女の死体から、ハンドアウト「指輪」と「カールの端末」が発見されます。

なお、残ったPCが捕まったPCを無視してクライマックスフェイズへ入ろうとした場合、最後の報告ステップにおいて捕まっていたPCが全員死亡します。職員の補充の処理を行ってください。

クライマックスフェイズ

PCがハンドアウト「スマートホン」の【秘密】を調べた後、「オールドチャ

ペル村」へ行くことを宣言するとクライマックスフェイズになります。

なお、クライマックスフェイズの演出は、経過サイクル数により変化します。

○3サイクル以下の場合

余ったシーン数分、進捗ポイントが得られます。

村の教会裏にある墓地で、ある墓石の前に立ち涙を流すSCP-10224の姿を見つけます。「私を殺しに来たの？」と彼女はPCたちに問いかけます。PCたちがそれを否定しても、彼女はそれを信じません。

そして彼女が逃げ出そうとした瞬間、何者かにスタンガンで撃たれ、気絶します。黒色のフード付きコートを着た、謎の男が現れます。

男は日本刀のような武器を構え、PCたちに襲いかかります。

○4サイクル以上の場合

村の教会裏にある墓地で、気絶し倒れているSCP-10224と彼女にトドメを刺そうとしている黒色のフード付きコートを着た謎の男を見つけます。PCたちに気付いた男は彼女に向けていた日本刀のような武器を構え、PCたちに襲いかかります。

○5サイクル以上の場合

村の教会裏にある墓地で、まさにトドメを刺された瞬間のSCP-10224と、黒色のフード付きコートを着た謎の男を見つけます。SCP-10224は苦しみあえぎながら身体を灰に変えていき、消滅します。

男は満足そうにそれを眺め終わると、彼女に突き刺した日本刀のような武器を構え直し、PCたちに襲いかかります。

エネミー「謎の男」との戦闘になります。

「謎の男」には、エネミーデータ「ヴァンパイアハンター」を使用してください。

なお、「謎の女」が生きている場合は、

彼女も駆けつけてこの戦闘に参加します。エネミーデータは「見習いハンター」を使用してください。

なお、PC①はこの戦闘で財団・敵対組織のどちら側についても構いません。

PCが戦闘に勝利した場合、戦果としてヴァンパイアハンターの持ち物であるブライズ「対真相用武器」を得ることが出来ます。

エンディング

クライマックスの戦闘が終了すると、エンディングになります。

○財団側が勝利した場合

SCP-10224を助けた場合、彼女の口から脱走の真相(PC①に殺されそうになり、逃げ出したこと)が告白されます。PCたちが説得すれば、彼女は納得し再び財団に確保されます。

SCP-10224が死亡した場合、任務は失敗です。バッドエンドではありませんが、サイト管理者はPCたちに失望することでしょう。

○敵対組織側が勝利した場合

SCP-10224が生きていれば、彼女にトドメを刺します。もし「謎の男」が死亡していれば、それはPC①の役目となるでしょう。

しかし、組織の戦いは終わりません。どこかにまだいるかも知れない真祖を、探し続けるのです。

ブライズ「対真相用武器」を手に入れ、その【秘密】を知ったPCが「真祖の血清」を自分に射つ事を選択した場合、そのPCは見事、真祖の力を得ることが出来ます。その後の行動はPCの自由ですが、財団に確保、収容されなければヴァンパイアハンターから狙われる生活を送っていくことになるでしょう。

見習いハンター

脅威度 2

属性 生物

生命力 7

好奇心 情動 特技 《切断》、《哀しみ》、《電子機器》、《畏》

7D6 【基本攻撃】 攻撃 《切断》

【トリック】 攻撃 《電子機器》 IS p180

【装甲】 装備 IS p183

解説 どの組織の戦闘員。戦闘力は低いですが、人間相手であれば十分活躍できる。

ヴァンパイアハンター

脅威度 5

属性 生物

生命力 20

好奇心 暴力 特技 《切断》、《戦争》、《怒り》、《兵器》、《死》

7D6 【基本攻撃】 攻撃 《兵器》

【大暴れ】 攻撃 《戦争》 IS p180

【装甲】 装備 IS p183

【斬撃】 攻撃 《切断》 命中判定に成功し、目標が回避判定に失敗すると2D6のダメージを与える。

解説 愛する者を奪われた怒りを胸に、仇討ちの鬼と化した者。その刃は真祖はもろろん、人も敬せる。

Handout

名前	PC ③	使命
推奨:	なし	
シヨック	なし	あなたは肝二病を患っている。特に異能者に憧れており、「吸血鬼」なんていうのはもう大好物だ！しかし、もしそのことが知れたらこの任務から外されてしまうかも知れないから、周りには秘密だ。
		ああ、自分も吸血鬼になれたらいいのに……。
		この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

秘密		
シヨック	なし	
		あなたは肝二病を患っている。特に異能者に憧れており、「吸血鬼」なんていうのはもう大好物だ！しかし、もしそのことが知れたらこの任務から外されてしまうかも知れないから、周りには秘密だ。
		ああ、自分も吸血鬼になれたらいいのに……。
		この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ②	使命
推奨:	なし	
シヨック	なし	あなたは、財団のベテラン職員だ。あなたの所属するサイトで SCP-10224 の脱走事件が発生し、サイト管理者より捜索の任務が下った。あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。

Handout

秘密		
シヨック	なし	
		あなたは以前、SCP-10224 の私物である懐中時計を修理に出したことがある。ただ修理に出しただけのあなたに彼女はとても感謝し、お礼にお茶をごちそうしてくれた。
		その際あなたは彼女に魅了され、以降彼女の事が忘れられずにいた。あなたは初期情報災害として「真祖の魅了」を持っている。
		この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ①	使命
推奨:	研究員	
シヨック	なし	あなたは、SCP-10224 の定期検診において SCP-10224 に襲われ、仲間の殺害と脱走を許してしまいました。なんとこのことだろうか。
		あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。

Handout

秘密		
シヨック	なし	
		あなたは財団に所属して以降、皆にとっても親切にされてきた。死んだカール・トンブソンもその1人だった。これ以上の犠牲を払ってまで、我々の目的を達成する必要はあるのだろうか？
		あなたは特殊な訓練を受けている。あなたの【本当の秘密】を他のPCが知る為には、暴力分野の特技を使った調査判定をさらに行うこと。
		この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	端末の GPS 座標	使命
推奨:		
シヨック	なし	財団職員「カール・トンブソン」が利用していた端末が発信している GPS 座標。その座標が示す場所が一体……？

Handout

秘密		
シヨック	なし	
		拡散情報。GPS 座標は、近くの街の一角を指している。この場所に、SCP-10224 がいるのだろうか？
		ハンドアウト「廃ビル」が公開される。
		この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	汎用 PC	使命
推奨:		
シヨック	なし	あなたは、財団職員だ。あなたの所属するサイトで SCP-10224 の脱走事件が発生し、サイト管理者より捜索の任務が下った。あなたの【使命】は、SCP-10224 の捜索および確保である。

Handout

秘密		
シヨック	なし	
		この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	PC ①【本当のハンドアウト】	使命
推奨:		
シヨック	なし	あなたは、「吸血鬼殲滅」を目指す組織の工作員だ。吸血鬼を生み出す真祖という存在である SCP-10224 を抹殺する為、財団に潜入していた。
		組織からあなたに与えられている現在の【使命】は、財団職員の調査攪乱および足止めである。
		クライマックスで回想シーンをを行う時、この【本当の秘密】が対象となる。

Handout

秘密		
シヨック	全員	
		あなたは検診に際して、SCP-10224 抹殺の為に彼女にとって猛毒となる「他の祖の血液」を注入しようとしたが失敗し、逃がれてしまった。
		目撃者となったカールをやびなく殺したのもあなただ。彼の端末は情報を盗む為にあなたが事前に盗み出し、仲間に渡していた。
		今のあなたは、自分の【使命】に疑問を感じている。望むなら、組織を裏切っても良い。
		この秘密を自分から明らかにすることはできない。明らかにすることはできない。

Handout

名前	教会
使命	出自不明のGPS座標が指し示した場所。
シヨック	中から人の気配がするが、果たしてここにSCP-10224はいらるのだろうか？
秘散情報	
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	

Handout

シヨック	なし
秘散情報	中には一人の教師がいた。
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	少し探りを入れてみると、ここは財団のフロント企業の一つだった。この【秘密】が公開されたシーンに登場しているPCは全員、アイテム「お守り」を1つ得ることが出来る。ここにSCP-10224はいなかった。

Handout

名前	廃ビル
使命	ストレス。カールの端末から発信されたGPS座標が指し示した場所。
シヨック	なし
秘散情報	中から人の気配はしないが、果たしてここにSCP-10224はいらるのだろうか？
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	

Handout

シヨック	なし
秘散情報	廃ビルの階段を登っていき、1フロア毎に丁寧に調べていく。
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	マスターシーンが発生する。

Handout

名前	出自不明のGPS座標
使命	サイト管理者が提供してくれた、出自不明のGPS座標。
シヨック	なし
秘散情報	その座標が示す場所は一体……？
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	

Handout

シヨック	なし
秘散情報	GPS座標は、近くの街の一角を指し示している。
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	この場所に、SCP-10224がいるのだろうか？
	ハンドアウト「教会」と「死体安置所」が公開される。

Handout

名前	カールの端末
使命	謎の女が持っていたカールの端末。中を調べれば、なにかがわかるかもしれない。
シヨック	なし
秘散情報	
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	

Handout

シヨック	全員
秘散情報	カールの日記のようなメモが見つかる。
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	どうやら彼は最近、とある組織からSCP-10224を殺すために協力して欲しいと頼まれていたようだ。大金を積まれかなり悩んでいたのだが、どのような結論を出したのかはこのメモには記されていない。

Handout

名前	指合書
使命	謎の女が持っていた書類。表には「読んで必ず処分すること」と書かれている。
シヨック	なし
秘散情報	
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	

Handout

シヨック	全員
秘散情報	指合書の内容から、彼女は「吸血鬼殲滅」を使命としている組織のメンバーであることがわかった。
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	指合書には「財団職員を可能な限り引き付け、足止めする」という指示が書かれていた。
	どうやら、これは罠だったようだ。

Handout

名前	死体安置所
使命	出自不明のGPS座標が指し示した場所。
シヨック	なし
秘散情報	中から人の気配はしないが、果たしてここにSCP-10224はいらるのだろうか？
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	

Handout

シヨック	なし
秘散情報	受付でインターホンを押してみるが、反応が無い。
この秘密を自分から明らかにすることはできない。	誰もいないのだろうか……？
	マスターシーンが発生する。

Handout

名前	プライズ 懐中時計 使命
シヨック	死体安置所の死体が持っていた懐中時計。
秘密	かなり古いものらしいが大切にされてきたらしく、今でも確かに時を刻み続けている。
	このプライズの所有者は、【秘密】を自由に見ても良い。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

シヨック	なし
秘密	懐中時計の内部に、GPS発信機が仕掛けられていることがわかる。
	この【秘密】を知ったPCは1シーンに1回、指定特技《分解》で補助判定を行える。成功すれば、懐中時計からGPS発信機を取り除く事が出来る。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	スマートホン 使命
シヨック	死体安置所の受付に置きっぱなしになっていたスマートホン。
秘密	時折、通知音が鳴り響いている。内容を確認したいが、残念ながらロックが掛かっている。
	このハンドアウトの調査は、指定特技《電子機器》で行う必要がある。

Handout

シヨック	なし
秘密	ロックの解除に成功した！
	先ほどから鳴っていた通知音は、LINEだったようだ。
	資料「LINEの会話」が公開される。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

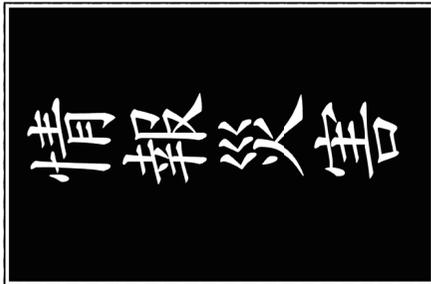
名前	死体 使命
シヨック	ストロス。
秘密	死体安置所で見つけた男性の死体。

Handout

シヨック	全員
秘密	拷問を受けたらしく、身体のあるところにそれを示す傷が残っている。
	この【秘密】を知ったPCは全員《拷問》で恐怖判定を行う。
	死体をさらに調べると、彼のズボンのポケットが膨らんでいることに気付いた。
	プライズ「懐中時計」を手に入れる。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout



Handout

シヨック	なし
二次災害	なし
秘密	この情報災害は二次感染しない。あなたはSCP-10224に魅了された。彼女の助けをほしい。彼女の役に立ちたい。彼女が望むことなら、なにを犠牲にしても叫んでもあげたい。
	彼女の為に。彼女の望むままに。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

Handout

名前	プライズ 対真祖用武器 使命
シヨック	真祖を殺すために日本刀をベースにして作られた武器。
秘密	刃先に彫られた赤黒く染まった文様が、言いようのない感情を湧き立たせる。
	このプライズの所有者は、【秘密】を自由に見ても良い。

Handout

シヨック	なし
秘密	握り手の部分に、真祖の血から複製された「真祖の血漬」が入ったカートリッジが取り付けられている。
	望むならば、簡単に取り出すことができるだろう。

この秘密を自分から明らかにすることはできない。

本シナリオ「Bloody Lady」は「齋藤高吉/冒険企画局」著「インセイン3 インセインSCP」に基づきます。
http://www.bouken.jp/pd/san_three/

本シナリオは、クリエイティブコモンズ表示・継承 3.0 ライセンスの元で公開されます。
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>

【資料「SCP-10224-INS 初期レポートシート」】

アイテム番号：SCP-10224-INS
オブジェクトクラス：Safe

特別収容プロトコル

SCP-10224-INS (以降、SCP-10224 と表記) はサイト████の改良されたヒト型生物用収容ユニットに収容されます。収容ユニットは2部屋で構成され、ユニット入り口に隣接する部屋には、職員とSCP-10224が接触する為の応接室として機能する設備を用意する必要があります。応接室奥の扉の先に用意された部屋には、一般成人女性が必要とする最低限の家具および家電製品を設置しなければなりません。また、可能な限りSCP-10224の要望には従う必要があります (SCP-10224は自らの意志で収容されており、要望が叶えられない場合は自らの能力を行使しサイト████から逃亡する可能性もあります)。SCP-10224の要望により、この収容ユニットにはプライバシーを侵害する監視カメラ等の設置を行っては行けません。

説明

SCP-10224の外観は、二十代前半の成人女性の姿をしています。髪は黒く、目は紅色、肌は白色です。身長は1.59mで体重は54.3kgです。会話は英語によって可能です。

SCP-10224は通常の活動においては人間とほぼ同等の行動を示します。しかし、様々な異質の特徴を備えています。超人的な身体能力を発揮することが出来ます。また、明かりが一切ない暗闇においても視界は良好のようです。さらに、驚異的な再生能力を有しています。SCP-10224自身がそう願わない限り彼女に傷をつけることは難しく、また傷をつけられたとしても数秒から数分で完治します。

彼女は歳を取らない不老不死であることが、経過観察により判明しています。正確には西暦████年に確保した当時は10代後半の容姿でしたが、その後数年で現在の容姿に成長。以降は現在に至るまで、現在の容姿を維持し続けています。

SCP-10224は生物的な生殖機能を有していないことが、ドクター████により予測されています。SCP-10224自身、「吸血行為以外で」同種族の個体を増やすことが出来ないと言っています。

SCP-10224は、西暦████年██月██日、アメリカ合衆国████州(削除済み)地方の山岳部にあった村で確保されました。この時、村で住民全員が行方不明となる事件が発生し、エージェント(削除済み)が事件の調査を実施、結果としてSCP-10224の確保に至りました(正確には、SCP-10224本人の意志でエージェントに同行しました)。SCP-10224はエージェント(削除済み)の提案に応じ、サイト████に自主的に収容されることに同意し、現在に至ります。

SCP-10224は自身を、人間を「吸血鬼」に変える「真祖」であると話しており、吸血行為により眷属である「吸血鬼」を増やすことが出来ると証言しています。また、極めて稀に「吸血鬼」ではなく「真祖」に変化する事例もあるとも証言しています。不死であると考えられているSCP-10224ですが、彼女自身はこれを否定しています。理由は、「他の真祖の血液を体内に取り込むと、死に至る為」と説明しています。しかし、現在我々が保護している「真祖」はSCP-10224以外にいない為、この説明を立証することは出来ません。また、立証する為の実験はすなわちSCP-10224の喪失を意味しますので、実験が許可されることはありません。

SCP-10224自身から語られなかった特徴として、SCP-10224を目撃した人物は稀に、年齢・性別を問わず、彼女に魅了される現象が確認されています。これをSCP-10224-01と認定します。SCP-10224-01は彼女の為に尽くしたいと考え、彼女が求める限り、彼女の要望を実現しようとしています。

追加説明：「真祖」はSCP-10224の他にも存在していたと考えられますが、我々の調査によれば、十数年前の記録を最後にSCP-10224以外の「真祖」および「吸血鬼」と思しき存在は記録されていません。また、「真祖」および「吸血鬼」の殲滅を目的とする秘密組織の存在が確認されています。この秘密組織の活動は極めて過激であり、サイト████およびSCP-10224に対してもなんらかの破壊活動を行ってくる可能性は否めません。

...本レポートには、クリアランスレベル3を要求する情報が含まれています。
閲覧する場合は、クリアランスレベルの照会を実施してください。

照会を開始しますか? はい <いいえ>

【資料「SCP-10224-INS 追加レポートシート（クリアランスレベル3以上）」】

クリアランスレベルの照合を開始します。

生体情報、スキャン開始...

...

..

.

スキャン完了。

クリアランスレベルの照合は正常に完了しました。

情報を開示します。

追加説明2：“真祖”および“吸血鬼”の殲滅を目的とする秘密組織（以降、ハンターズと仮称）が、強靱であり不死の肉体を持つはずの“真祖”をいかにして討伐しているか、という点に関しては長年不明のままでした。SCP-10224の証言から「他の真祖の血」が“真祖”を死に至らしめることはわかっていましたが、強靱な“真祖”にそれを注入するのは困難を極めます。しかし、この疑問はエージェント（削除済み）が発見した、██████████・██████████の手記により解決されました。

手記には、かつて人間と“真祖”によって「対真祖用武器」が共同開発され、その武器は「真祖を傷つけ」「他の真祖の血を注入する」という2つを同時に行えることが記されていました。

この「対真祖用武器」は現在、ハンターズにより所有されていると考えられます。

追加説明3：ハンターズは現在、「対真祖用武器」を改良し、「真祖狩り」に用いていると考えられます。最近判明した情報によれば、彼らは「真祖の血」から血清を生成し、カートリッジに封入して「対真祖用武器」に装着しています。武器使用時にはこの血清と所持者の血を混ぜることで「真祖の血」と同様の効果をもたらす擬似血液を生成し、「対真祖用武器」の刃先に流しこむことで“真祖”を討伐する力としているようです。

この事からドクター██████████は、「真祖の血清」を人間に直接投与した場合、投与された者は“真祖”に変質あるいは変態する現象の発生を予測しています。しかし、この「真祖の血清」の精製方法は現在ハンターズしか把握しておらず、我々の手でこれの精製および証明実験を行うことは不可能です。

追加説明4：SCP-10224は自身の考えに基づきサイト██████████に収容されていることから、いつ逃走されてもおかしくなく、またそれを止める手段もありません。しかし、逃走された際になんらかの追跡手段を確保しておくことが望ましいと考えた██████████博士は、彼女が所持品である懐中時計の修理を職員に依頼した際に、無断で内部に小型のGPS発信機を仕込んだ事を、後の報告会で証言しています。これはSCP-10224の意志に反して行われた行為であり、彼女にこのことが知られれば彼女との信頼関係が損なわれる可能性がある為、この情報をSCP-10224に知らせることは禁止すると同時に、この情報をクリアランスレベル3に指定し保護します。

【資料「LINEの会話」】

既読
14:52

ああ、なんてことだ。
本当に信じられないよ！

随分嬉しそうね、トニー。
なにか良いことがあったの？

14:58

既読
14:59

そうなんだ、ジェシカ。
実は、女神のように美しい女性に出会ったんだ！本当に美しかった。
僕は一目見て心を奪われてしまったよ！！

誰かしら。芸能人？

15:02

既読
15:02

そんな俗物なんかじゃないよ！
彼女はまさに、女神だった！！

……それで、彼女と出会ってどうしたの？

15:05

既読
15:06

彼女は「オールドチャペル村」という場所へ行きたかったらしいんだけど、
そこまでどうやって行けばいいか知らなかったんだ。

既読
15:07

だから、スマホの地図アプリで調べて、彼女をそこまで送ってきたのさ。
ああ、彼女と過ごした時間は本当に素敵だったよ！！
人生最高の時間だった！！

既読
15:08

その上、お礼にと懐中時計まで貰ったんだ！
これは、一生の宝ものだよ！！

それで、その女神とやらの惚れたから、私と別れたってことなの？
それならそうと、最初からそう言えばいいじゃない！

15:21

ねえ、トニー？ なんとか言いなさいよ！！

15:28

この腐れ野郎！！死ね！！！！

15:39

- あとがき -

「はじめに」でも述べさせて頂きましたが、あらためて感謝の言葉を。
この度は本書をお手にとって頂き、誠にありがとうございました。

本書に目を通されたであろう皆様ならばすでにお気づきかと思いますが、本書は「BLOOD THE LAST VAMPIRE」および「BLOOD +」の世界観・設定に独自のアレンジを加えたシナリオ群の、オムニバス作品です。(もしこの2つの作品をご存知無い方は、「BLOOD」の方だけでも御覧ください。大変素晴らしい作品です。)

本書の最初のシナリオ「Bloody Mansion」は、人間と真祖との間に生まれた"愛"を守るために作り出された武器にまつわる物語です。しかし、この武器は後に真祖を憎む人間の手に渡り、「Bloody Village」に至る頃には、真祖側に多くの犠牲者が出ています。その為真祖は人類への復讐を目論み真祖の神たる存在の復活を画策しますが、目論見は同じ真祖となった少女と人間の手により阻まれます。そして「Bloody Lady」では少女が"最後の真祖"として財団に保護されていますが、財団にすら真祖殲滅を目論む組織の魔の手が伸びてきます。

さてしかし。本書掲載のシナリオでは、最初のシナリオ「Bloody Mansion」に登場する「メアリー・パーク」なる女性のその後についてが描かれていません。彼女はなぜ、自分の同胞であるはずの真祖を殺すだけの旅を続けていたのか？彼女はその後、一体どうなってしまったのか？それは……実はまだ考えていません(笑)

そもそも真祖とはどういう存在なのか？という設定も含め、本書では明かしていない設定が色々あるのですが、「メアリー・パーク」のその後も含めいずれまたなんらかの作品として世に出せればと思っています。もしその時が来ましたら、再び皆様のお手にとって頂けると幸いです。

最後になりましたが、本書掲載シナリオのテストプレイにご協力くださいました友人の皆様、感謝の言葉を。皆様のご協力とご助言なしに、シナリオおよび本書の完成はありませんでした。本当にありがとうございました。

それでは皆様。またいずれどこかで、お会いいたしましょう。

2016年12月11日 真狩屋/しんがり

■ 奥付 ■

タイトル

BLOODY LADY ～血塗られた淑女～

サークル名

真狩屋

発行者

しんがり

発行日

2020年 1月 1日

電子書籍版 初版発行

連絡先

Twitter : @sin_gari

e-mail : shingari-ya@sin-gari.sakura.ne.jp

ブログ : <http://sin-gari.hatenablog.jp/>

ご意見・ご感想をお待ちしております。

真狩屋

じま かしや