

## マルチジャンル・ホラーRPGインセインシナリオ 「ムラサキカガミ」

by十海

協力：い〜ぐる、円 知、風牙

### 【トレーラー】

美しいはずの紅葉が、今となっては禍々しく見える。

昨日、本家のお兄ちゃんが死んだ。家から15分も離れていない沼で溺れたのだ。

いとこの中では一番年上。あなたたちは小さな頃から兄弟のように育った。

古い大きな本家の屋敷に親族が集まり、お葬式が始まる。

それにしても何て騒がしいんだろう。

すぐその仏間にお兄ちゃんが寝かされているのに、奥座敷ではお通夜と称した大宴会。

お兄ちゃんのことなんか「駅辺家の跡取り」としてしか認識していないおじさん、おばさんが酒を飲み、肉と寿司を食ってバカ騒ぎ。

「20歳になったばかりの若いもんが溺死とか、あるのかね？」

「自分で飛びこんだんじゃないかい？」

「いやあ誰かに突き落とされたのかも？」

「下手に金持ちだと、苦勞が耐えないねえ」

あっはっは。

ぎゃっはっは。

誰からともなく顔を見合わせ、あなたたちは瞳の奥に同じ想いを見つける。

「もう、ここには居たくない」

部屋を出る子供三人。大人は誰も気にしない。

### 【シナリオ概要】

●舞台設定：本当は怖い現代日本

●プレイヤー人数：3人

●リミット：4サイクル

●特殊型

●使用ルール：基本ルールブックのみで回せませす。デッドループを使用してもかまいません。

●狂気：インセイン（デッドループを使用する場合はデッドループ掲載分も含む）に掲載されている狂気からランダムに12枚選びます。

●シーン表：本作ではオリジナルのシーン表を使用します。

### 【PC概要】

#### 〈PC①〉

- ・職業：学生（中学生、もしくは高校生から選択）
- ・PC②と③とはいとこ同志。
- ・本家筋。故に苗字はお兄ちゃんと同じ「<sup>えきべ</sup>駅辺」
- ・秘かに「お兄ちゃん」が自分のせいで死んだのではないかと罪悪感を持っている。
- ・「ムラサキカガミ」と言う言葉を見聞きすると激しい恐怖に襲われる。

#### 〈PC②〉

- ・職業：学生（高校生）
- ・PC①と③とはいとこ同志。
- ・本家筋でお兄ちゃんの弟（もしくは妹）。故に苗字は駅辺。
- ・実は既に死んでいる。お兄ちゃん＝PC②なのだが、何故かこの姿と記憶でこの場にいる。周囲もそれを受け入れている。
- ・屋敷のどこかにある「白い珠」を探さなければいけない、と強く思い込んでいる。

#### 〈PC③〉

- ・職業：学生（中学生、もしくは高校生から選択）
- ・PC①と③とはいとこ同志。
- ・分家筋。故に苗字は駅辺では無い。
- ・母親が「お兄ちゃん」の死に何らかの形で関わっているのではないかと疑っている。
- ・PC②に兄はいない、と言う事実を覚えている。

### 【舞台】

- ・このシナリオの舞台となる古い屋敷とPCたちの住む市の設定。
- ・ハンドアウト化するまでもない基本的な情報です。NPCとの会話を通じて、あるいはゾーキングへの返答、導入フェイズでの説明等で適宜PCに伝えてください。
- ・この情報を元に、新たにハンドアウトを書き起こしてもかまいません。

#### 《<sup>ななめぐりしごきぬまちょう</sup>七巡市五色沼町》

- ・PC②の住む本家の屋敷のある場所。市町村合併で七巡市の一部となるまでは「五色沼町」、その前は「五色沼村」と呼ばれていました。

## 《駅辺家》

- ・代々、五色沼村の庄屋をつとめてきた土地の旧家。P C①、②、③はこの駅辺家の血筋です。
- ・特にP C②は本家の跡取り、P C①も本家筋の生まれです。
- ・P C③は分家筋なので苗字は異なります。
- ・跡継ぎとなる子供はすでにP C達3人しか残っていません。
- ・代々の当主はあの手この手で自分の家に都合の悪い事実をもみ消してきました。
- ・弱みを見せたら最後、たちどころに足を引っ張られる。落ちぶれる。
- ・裕福な家と言うものは常に、妬まれ恨まれているのですから。

## 《五色沼》

- ・屋敷から徒歩10分ほどの距離にある沼で、市の観光名所の一つ。
- ・一日のうちに五色に色を変える事からこの名がついた。

## 【導入フェイズ】

季節は秋。場所は駅辺の本家のお屋敷。広くて古くて仄暗い、日本家屋の一室。  
 昨日、本家のお兄ちゃんが死んだ。家から15分も離れていない沼で溺れたのだ。  
 警察の判断は「事故死」。  
 お兄ちゃんはいとこの中では一番年上で、あなたたちは小さな頃から兄弟のように育った。  
 今朝早く、遺体が戻ってきた。しきたり通りに仏間にのべた布団に寝かされている。  
 襖を取り払い、仕切りの無くなった隣の奥座敷に親族が集まり、お通夜の真っ最中。

P C①と③の家族も居ますが、ほとんどは顔も間柄もわからない「親戚」ばかり。  
 自分たちは「悔やみに来てやっているのだ」「手伝いに来てやっているのだから敬え」と言い放ち、はばかりの事を知りません。  
 あからさまに広言さえています。  
 「本家の跡取りが死んだから、財産の配分が変わる。あわよくば自分の取り分を増やせるかも知れない」と。

P C②の家族は別室で葬儀社の人や弁護士と相談中。息子の死を悼むことより、本家として恥ずかしくない葬式を出すこと。財産の相続を決め直す事の方が大事なのです。

「もう、ここには居たくない」

部屋を出る子供三人。大人は誰も気にしない。胸の奥がざわつく。お兄ちゃんが何故死んだのか確かめない限り、この「ざわざわ」は収まらない。  
 疑いの出発点はこの家。  
 ならば、答えにたどりつく道しるべもこの家にある。

## 【メインフェイズ】

- ・P Cたちがお通夜の席から離れた所からメインフェイズが始まります。
- ・ハンドアウト「母屋」「はなれ」「蔵」が公開されます。

## 【ゾーキングで分かる事】

- ※【舞台】の項目にもゾーキングで伝えられる情報があります。
- ※いつ、何をどこまで伝えるかは各GMの判断に委ねます。

## 〈母屋〉

- ・P C③がこのシーンに登場していた場合、「ムラサキカガミ」と言う言葉を聞いて母親が一瞬、箸を止めるのがわかります。

## 〈はなれ〉

- ・P C③がクッキー缶とお手玉に対してゾーキングを試みた場合、「母親の持ち物」だと伝えてください。
- ・P C②がお手玉に対してゾーキングを行った場合は「見覚えがある」「とても嫌な感じがする」と伝えてください

## 〈プライズ：白い珠〉

- ・あまりにも割れ口がまっすぐで、きれいすぎる。そして鋭すぎる。不自然だ。
- ・この珠はごく最近、誰かによって意図的に割られた。

## 〈水神のほこら〉

- ・錠前は工具ですっぱりと切断されています。
- ・くぼみの大きさは、プライズ「白い珠」がびつたり入るくらいです。

**〈蔵〉**

・埃の積もり具合や日焼けの色具合から、ごく最近、誰かがこの蔵の中を歩き回った痕跡を発見します。

**〈昔話〉**

・地元ではこの話にちなんだ「五色沼のおちちあめ」と言う飴が土産物として売られています。  
・白くてころんと丸い飴です。

**【マスターシーン】**

※メインフェイズで特定のハンドアウトやその秘密が公開されると、そのシーンの後にマスターシーンが入ります。

※シーン相互の順番はハンドアウトの開かれた順番に準拠します。そのため、必ずしも時系列に添って展開されるとは限りません。

**【共通事項】**

・A～Cのシーンは全てPC②の回想です。「お兄ちゃん＝PC②」が死の間に体験したことを、『誰かの悪夢をのぞき見しているような感覚』として追体験するのです。  
・この時、一緒に居た場合はPC①と③には、PC②の姿がぼやけて見えます。まるでノイズ混じりの古いフィルム映像のように。  
・なお、PC①と③は回想の一部しか見ることはできません。

**【マスターシーンA】**

・挿入：ハンドアウト「カガミ沼」にPCが移動した、もしくは「お手玉唄」の秘密が明らかになったシーンの後。  
・登場人物：全員

水の中、沈んで行く。何か細長い物が何本も、何本も手に、足に巻き付き水底へと君を引きずり込む。

違う。これは、蛇だ！小さな白い蛇が何匹も、巻き付いている！

「返せ……『それ』を返せえ！」

※全員に《死》、《時間》《靈魂》のいずれかで恐怖判定を行わせてください。

**【マスターシーンB】**

・挿入：プライズ「白い珠」が公開されたシーンの後。  
・登場人物：全員

沈んで行く。冷たく暗い水の中をどこまでも、どこまでも。持ち物も一緒だ。

ふと視界をよぎる赤い色。君のカバンの蓋が開き、俵型の小さなお手玉が一つ転がり出す。

何で？ いつ入れたんだっけ？

(PC①と③はここまで)

そうだ、あの人が……あの人がくれたんだ。

「お守り」だと言って。

何者かが、お手玉をざっくりと切り裂く。小豆に混じり零れ出る白い珠、半分。

「ああ、やっと我が手に！」

※全員に《死》、《時間》《靈魂》のいずれかで恐怖判定を行わせてください。

**【マスターシーンC】**

・挿入：ハンドアウト「昔話」の秘密が明らかになったシーンの後。  
・登場人物：全員

君は水の中で誰かと話している。声なんか出せないはずなのに、話してる。

相手は女性だ。白い着物を着ている。片目を血の滲んだ包帯でぐるぐる巻きにした、美しい人だ。長い黒髪がふわふわと周囲を漂う。

「半分だ。残り半分、まだ足りぬ」

包帯にじわりと血が滲む。血の涙を流し、彼女が叫ぶ。

「憎や、憎や、駅辺の家の者共め！ お前らの子を決して大人になどさせてなるものか！ 一人残らず、取り殺してくれる！」

(PC①と③はここまで)

彼女は怒っている。このままでは、いとこ達が危ない！

君は彼女と取引をした。「必ず自分が残り半分を取り返す。だからあの二人には危害を加えないでくれ」と。

「お前は半分を持ってきた。それに免じて、少しだけ時をやろう」

そして、君は戻ってきた。姿を変えて、かりそめの体と記憶を得て。

あなたに兄はいない。『おにいちゃん』はあなた。

あなたこそが『おにいちゃん』。

※全員に《死》《時間》《靈魂》のいずれかで恐怖判定を行わせてください。

※このシーンの直後、PC②の「本当の使命」が「白い珠を沼に返す」に変わります。GMはその旨PC②に伝えてください。

### 【マスターシーンD】

・挿入：ハンドアウト「水神のほこら」の秘密が明らかにされた直後

- ・登場人物：直前のシーンに登場している人物全員
- ・このシーンは、ハンドアウト「水神のほこら」の調査判定が行われたシーンにPC①が登場している場合に発生します。
- ・PC①がいない場合は何も起きません。

いきなり、PC①の髪の毛がぐいっと引っ張られ、耳元で怒鳴られる。

「本家の子はみんな死ね！ ムラサキカガミ！ ムラサキカガミ！」

女の声だ。

- ・PC①には「あなたの知っている声」とだけ伝えます。
- ・PC②と③が登場していた場合は「PC③の母親」がPC①の髪の毛をつかんで引っ張っている姿が見えますが……一瞬で消えてしまいます。
- ・実は木の枝に髪の毛が引っかかっていただけだったのです。

### 【クライマックスフェイズ】

※クライマックスフェイズの始まる条件は以下の二通りです。

- 1) プライズ「白い珠」をPCが「カガミ沼」に返そうと試みる
- 2) 4サイクルが経過する

#### 《情景》

白いもやのようなものが立ちこめる。

白く霞んだ景色の中、か細い声で誰かが唄っているのが聞こえる。

#### 『六つムラサキ、水神さん』

歌声は次第に近づいてくる。

#### 『六つムラサキ、水神さん』

そして、あなたの耳元で。

## 『六つムラサキ、水神さん』

振り向くと、そこには……

鳥居があった。

ここはカガミ沼のほとり。

いつからそこにあるのか、誰も知らない。祠も無い。ただ鳥居だけが水の中に立っている。

古びて朽ちるといつの間にか建て替えられている。

この鳥居の根方で、「お兄ちゃん」の遺体が発見されたのだ。

鳥居を見つめていると、不意に背後から声をかけられる。

「どうしてあなたがそこにいるの？」

振り向くとPC③の母親が。PC①と2にとっては伯母にあたる女性がいた。

いつもきちんとセットしている髪を振り乱し、黒一色の喪服姿で。彼女はPC②をにらみ付けて叫ぶ。

「どうして、お前がここにいる？ いや、いや、お前は誰だ！」

「誰でもいい、死ね！ 死ね！ 死ね！ 本家の子はみんな死んでしまえ！」

「そうすればPC③、あなたがが跡取りなのよ。分家筋と蔑まれ、罵られた分家の子が！」

「ごめんね、ごめんね、PC①ちゃん。あなたは本当によい子だけれど、私にはPC③の方が大事ななの」

彼女の手には、禍々しく光る出刃包丁が握られている。

「お願い、死んで。痛くないから。すぐ終わるから」

彼女は刃物を振り上げ、襲いかかってくる。

#### 《状況》

※GMはPC③にこっそり伝えてください。

『母の望むまま本家の跡取りになりたいのなら、PC①を白い珠と共に沼に落とせば良い』と。

PC③がこの選択を行った場合、PC①は一切の物理法則を無視して「沼から湧き出した白い手」によって、水の中へと引きずり込まれて死亡します。

※PC③の母親は、何があっても最優先でPC①を攻撃します。

《終了条件》

次のいずれかの条件を満たすとクライマックスフェイズは終了します。

- ・PC①が死亡する
- ・PC③の母が行動不能になる
- ・プライズ「白い珠」を沼に投げ込む（「白い珠」を持っているPCが自分の手番で宣言すればOK。判定は必要ありません。）

【エネミー】

《PC③の母》

※苗字はPC③と同じ。名前はPC③の任意。

※NPCではなく、あくまでエネミーとして扱います。

※データはデッドループの「にらむ人」を改定したものを 사용합니다。

脅威度：2 属性：生物 生命力：6

好奇心：情動

特技：《脅す》《民俗学》《恨み》

【基本攻撃】攻撃《恨み》

【つきまとい】戦闘中、このエネミーがバッティングに巻き込まれた時に使用できる。このエネミーとバッティングをしたキャラクター一人を目標にする。目標は《脅す》の特技で恐怖判定を行わなければならない。

【アイテム】武器（出刃包丁）1：戦闘中に自分が行為判定のサイコロを振った時に使用できる。その出目に関わらず、そのサイコロを振り直す事ができる。

【エピローグ】

PC②は、目的を達成できたか否かに関わらず時間が尽きます。

かりそめの肉体は水へと還り、魂は行くべき場所へ。

PC①が死亡した場合は、おめでとう、PC③！君が本家の跡取りです……望むと望まないに関わらず。

お母様も喜んでくれるでしょう。彼女は今や完全に、狂気の国の住人となってしまいました。

そして、PC①。

お兄ちゃんの死は確かに「ムラサキカガミの呪い」のせいでした。

けれどそれは、君の恐れていた形とは異なっていた。ずっと古い、血筋に絡みついた呪いだったのです。

そう、呪い。

果たして「白い珠」は沼に返されたのでしょうか？

もしも返されていないのなら、呪いはまだ終わらない。

最後にGMは、PC①、2、3全員の『その後』を尋ねて締め括ってください。（生死を問わず）