

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「^{えきべ}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。

《^{ななめぐりしごきぬまちょう}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」とい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、やっとなが手に！」

※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。

- ・ P C①が死亡する
- ・ P C③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 P C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】

《P C③の母》

※苗字は P C③と同じ。名前は P C③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】

P C②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。

P C①が死亡した場合は、おめでとう、P C③！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、P C①。

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、P C①、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）

ハンドアウト

名前:PC①

使 命

家が近いこともあって、あなたは本当の兄弟のようにお兄ちゃんに可愛がられてきた。
あなたもお兄ちゃんを慕っていた。

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」は消えない。

あなたの使命は「お兄ちゃんの死のいきさつ」を確かめる事だ。
他の誰かから聞かされるのではなく、あなた自身の目と耳で。

秘密

ショック:無し

ほんの冗談のつもりだった。二日前、お兄ちゃんに言ったのだ。

「ねえ知ってる？ ムラサキカガミって言う言葉、20歳になる前に忘れないと死んじゃうんだって」

あなたはお兄ちゃんが自分のせいで死んだのではないかと恐れている。故に「ムラサキカガミ」と言う言葉を見聞きしたら、即座に《死》で恐怖判定を行わなければいけない。

あなたの本当の使命は「お兄ちゃんがムラサキカガミの呪いで死んだのか」確かめる事だ。

この秘密を自分から明らかにする事はできない。

ハンドアウト

名前:PC②

使 命

昨日、兄が死んだ。まだ実感がわかない。
お通夜の席には兄の友達は一人もいない。

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」は消えない。

あなたの使命は「お兄ちゃんの死のいきさつ」を確かめる事だ。
他の誰かから聞かされるのではなく、あなた自身の目と耳で。

秘密

ショック:見た者全員

死んだのは兄ではない。あなただ。
仏間に横たわる遺体はあなた自身。
死の直前で記憶が途切れ、気がつくとその姿で家に居た。
しかし家族も来客も誰も不審に思わない。
死んだのは『兄』だと認識している。
曖昧な記憶の中、強烈に「白い珠を探せ」と言う言葉が焼き付いている。
それは必ずこの屋敷のどこかにある。
あなたの本当の使命は「白い珠を見つける事」だ。

あなたは「怪異」だ。

あなた以外の者がこの秘密を知った場合、《死》で恐怖判定を行わなければいけない。

この秘密を自分から明らかにする事はできない。

ハンドアウト

名前: PC③

使 命

小さな頃から何度も訪れた本家の屋敷。
だが今日に限って強烈な違和感を感じる。

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」は消えない。

あなたの使命は「お兄ちゃんの死のいきさつ」を確かめる事だ。
他の誰かから聞かされるのではなく、あなた自身の目と耳で。

秘密

ショック: 無し

おかしい。何かが変だ。
あなたはプライズ【違和感】を所持している。

お兄ちゃんの死を知らせる電話を受けた時、あなたは母親と一緒に居た。
そして見てしまった。

彼女の顔に一瞬浮かんだ凄まじいほほ笑みを。

この顔、見た記憶がある。

そうだ。お兄ちゃんの死の前日、あなたの母親は一人で本家を訪れた。
帰ってきた直後に同じ顔で笑っていた。

あなたの本当の使命は「母親が何をしたのか知る事」だ。

この秘密を自分から明らかにする事はできない。

ハンドアウト

名前:

使 命

秘密

ショック:

この秘密を自分から明らかにする事はできない。

「ムラサキカガミ」ハンドアウト 1/2

Handout	
名前	母屋
概要	
<p>線香と菊のにおいが漂う。部屋を仕切る襖が取り払われ、やけに広々と。そして寒々しく感じる。奥座敷からお通夜と称したバカ騒ぎ。手伝いで来ている近所のおばさん。顔も名前もロクに知らない人たちが楽しげにズカズカと歩き回る。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	PC①
<p>話を聞いてしまう。 「ねえ、知ってる？ ムラサキカガミって言葉、20才までに忘れないと死んじゃうんだって」 「ヤッダー、来月までに忘れないとアタシ死んじゃう！」 「なーに30才もサバ読んでんのさ！ でも大丈夫。赤い沼って言葉を知ってりゃ死なずにすむんだよ」 「白い珠じゃなかったっけ？」 「ま、噂だからねえ」</p>	
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	はなれ
概要	
<p>PC3と家族の泊まっているはなれ。八畳の和室に板の間とトイレがついている。中央には座卓が置かれ、畳の上にはカバンに入った荷物が置かれている。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	
<p>拡散情報 座卓の上に、布でできた丸っこい形のものはいくつか置かれている。 傍らには小さなクッキーの缶。 ハンドアウト「お手玉」が公開される。 ハンドアウト「クッキー缶」が公開される。</p>	
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	お手玉
概要	
<p>色とりどりの端切れで作られた依型の小さな玩具。 二つ、三つと両手で交互に放り投げ、受け止めて遊ぶ。 おや、一つだけ手触りがおかしいぞ？</p>	

Handout	
秘密	
ショック	PC② (登場していた場合)
<p>拡散情報 触れると意外に重い。昔これで遊んだ時の記憶が呼び覚まされる。 ハンドアウト「お手玉唄」が公開される。 お手玉の一つをほどくと、中から妙な物が転がり出す。 最初にこの秘密を開けた者はプライズ「白い珠」を手に入れる。</p>	
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	お手玉唄
概要	
<p>お手玉をする時に口ずさむ、わらべうた。 いちばんはじめは一の宮 二は日光東照宮 三は鎌倉のてんびらさん 四(し)は信濃の善光寺 五つ出雲のまみやしる 六つ…… あれ、六は何だったっけ？</p>	

Handout	
秘密	
ショック	
<p>拡散情報 ほとんどの地方では「六つ村の天神さん」。だから君たちの慣れ親しんだ唄はちょっとちがってる。 「六つムラサキ水神さん」 ハンドアウト「水神の祠」が公開される。</p>	
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	水神の祠
概要	
<p>屋敷の裏庭にある池のほとりに建てられた小さな祠。灰色に色あせ、鳥居もしめ縄も無い。 両開きの格子戸は固く閉ざされ、頑丈な南京錠で封じられていたはずなのだが？ 錠前が壊されている！ 周辺には華奢な足跡。女性のものだろうか。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	
<p>拡散情報 これは「巳いさん」、つまり蛇神を祀った祠だ。 中には桐箱が収められている。蓋を開けると紫の布包みが出てきた。だが開くと中は空っぽだ。 中央には丸いくぼみ。内側の布の色は濃く、外側は色あせている。 箱の縁に長い黒髪が引っかかっている。</p>	
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	クッキー缶
概要	
<p>細長い長方形のクッキー缶。手にするとずっしりと重い。表面は古びていて、使い古された物だとわかる。 中には糸と、縫い針とマチ針をびっしり刺した針山、そしてハサミと色とりどりの端切れが入っている。 どうやら裁縫箱として使われているらしい。お手玉に使ったのか、小豆の入ったジップロックの袋もある。</p>	

Handout	
秘密	
ショック	見た者全員
<p>針山を裏返すと小さく折り畳んだ紙が貼り付けられる。外して広げると、乱雑に書きなぐられていた。 本家の奴らはみんな死ぬね！ ムラサキカガミ ムラサキカガミ ムラサキカガミ ムラサキカガミ ムラサキカガミ、ムラサキカガミ、ムラサキカガミ、ムラサキカガミ、ムラサキカガミ、ムラサキカガミ、ムラサキカガミ、ムラサキカガミ、ムラサキカガミ</p>	
この秘密を自分から明らかにすることはできない	

「ムラサキカガミ」ハンドアウト 2/2

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	蔵	秘密		名前	昔話	秘密	
概要		ショック		概要		ショック	見た者全員
<p>白い壁の古い蔵。 中は薄暗く、小さな窓と開けた扉から差し込み明かりだけが頼りだ。 紐できっちりくくられた古い本や新聞紙、雑誌、その他中味もわからない箱がいくつも積み上げられている。</p>		<p>拡散情報 歩いているとバサッと音を立てて本が一冊落ちて来た。 シミだらけの古い本。表紙には「五色沼町の民話と伝説」と書かれている。 旧仮名づかいがわかり辛いのでどうにか読めそうだ。 ハンドアウト「昔話」が公開される。</p> <p>もしかしてこの本、最近誰かめ読んだ？ 丁寧に埃を払った形跡がある。</p>		<p>昔、ある男が小さな白蛇を助けた。 その夜、美しい娘が甞れて一夜の宿を乞う。 一夜が二夜に、三夜、四夜と日を重ね、二人は夫婦になった。 やがて子が宿るも妻は出産の時に大蛇の本性を夫に見られてしまう。 「正体を知られてはもうお傍にはいられません」 妻は子を残して沼に帰る。乳の代わりにしゃぶらせよと、白い珠を残して。</p>		<p>白い珠は庄屋に奪われた。飢えて泣く子を見かねて父親は、取り戻そうと庄屋の家に忍び込み、捕えられて処刑された。 赤子も死んだ。 以来、大蛇の呪いで庄屋の家系は早死にが続くようになった。</p> <p>大蛇の産むのはカガミ沼。 女の名は紫（むらさき）。 庄屋の家は野辺。君たちの先祖だ。 ハンドアウト「カガミ沼」が公開される。</p>	
		この秘密を自分から明らかにすることはできない				この秘密を自分から明らかにすることはできない	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	カガミ沼	秘密		名前	プライズ：違和感	秘密	
概要		ショック	全員	概要		ショック	
<p>屋敷の近くの森の中にある、差し渡し300mほどの沼。しかし地図上に表示される名前は「五色沼」。 遊歩道が整備され、犬の散歩やウォーキング、観光客で賑わう場所。 しかしどこか暗い霧りの潜む水。 この季節、夕焼けの空と周囲の紅葉を写して沼の水面は真っ赤に染まる。</p>		<p>拡散情報 池のほとりに古びた看板がある。日く、四季折々、時の流れを写して色を変える様からかつては「鏡沼」と呼ばれていた。</p> <p>沼の浅瀬には古い木の鳥居がある。 お兄ちゃんの遺体はその根元で見えられた。 そこは、お兄ちゃんの死んだ場所。 全員《死》で恐怖判定を行う事。</p>		<p>PC2に兄はいない。自分たちは全員一人っ子のはずだ。 それにPC2はもともと年上だったはずだ。確か20歳。本家で盛大にお祝いをした。 「また、本家がこんなに無駄な大騒ぎを」母が苦々しげに言っていた。 では、この葬式は、誰の？ このプライズを誰かに奪われた場合、あなたの抱く違和感の正体が知られた事になる。</p> <p>※このプライズに秘密は無い</p>		<p>この秘密を自分から明らかにすることはできない</p>	
		この秘密を自分から明らかにすることはできない				この秘密を自分から明らかにすることはできない	

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	プライズ：白い珠	秘密		名前		秘密	
概要		ショック		概要		ショック	
<p>半球型の白い珠。元は球体だったのだが、割れてしまったらしい。 割れ口はきれいに水平で、鋭い。 とろりとした半透明で、表面はなめらか。ムーンストーンに似ている。 手に持つとじつとりにしていて、まるで生き物の体の一部のような。</p> <p>※このプライズに秘密は無い</p>		<p>この秘密を自分から明らかにすることはできない</p>				<p>この秘密を自分から明らかにすることはできない</p>	
		この秘密を自分から明らかにすることはできない				この秘密を自分から明らかにすることはできない	

【シーン表：ほのぐらい日本の屋敷】

※このシナリオではオリジナルのシーン表を使います。

※PCがカガミ沼に移動した場合は心象風景、記憶が蘇った、家を出る直前にこう言う事があった……等、調整してなじませてください。

2	どんなに窓を開けても。どんなに明かりを灯しても、この家にはどこかに陰が残る。
3	思い出したくない事がもやもやと、記憶の底から浮かび上がりそう。きっと、ここの臭いのせいだ。きっとそうだ。
4	誰が落としたのだろうか。それとも元からここにあったのだろうか。縁の欠けた瀬戸物の茶わんが一つ、ぽつんと転がっている。
5	子供の頃、よくかくれんぼでここに潜り込んだなあ……。息をひそめて、じっとしていた記憶。視点は今よりずっと低い。
6	視線を感じて振り向くと、黒猫が一匹。目が合うと一声「にゃあ」と鳴く。かぱっと開けた赤い口の中、白い牙が、光る。このシーンに登場しているPCは生命力か正気度のうち好きな方を1点、回復させて良い。
7	冷たい風が吹いてくる。足下から冷気がはい登る。夏は涼しいけれど、今の季節は寒い。どんなに火を点しても。どんなに太陽が照っている日も、この冷気は抜けない。
8	どこからともなく聞こえる、下品な女の笑い声。けたたましい。まるで超音波。脳に刺さる。あの中に、お兄ちゃんの友だちは誰もいない。
9	小鳥のさえずり、庭木の葉擦れの音、土のおいが不吉な死の残り香を洗い流してくれる。ほっとするね。
10	厚く垂れ込める鉛色の雲が途切れ、金色の日の光が一筋。さしこみ、灰暗い薄闇を切り払う。けれど風が吹けばまた雲が来る。明るさを知ってしまった後の闇は、一段と強く、深い。
11	線香の臭いが濃くなり、仏前のリンの音が鳴り響く。また誰か、弔問客が来たようだ。
12	ボロボロに煤けた人形が落ちている。何てこと無い、ありふれたオモチャ。でもこんなの売ってるの、見たことない。買ってもらった覚えも無い。