

マルチジャンルホラーRPG インセイン

## 泡瀬鏡

「あなたは誰？」

「あなたは誰？」

「私は泡瀬」

「私は泡瀬」

「あなたは私じゃない」

「私は、あなただよ」

世界設定：本当は怖い現代日本

タイプ：協力型

PL人数：4人

リミット：3サイクル

使用狂気カード：16枚

推定所要時間：4時間

### PC1

目を覚ますと、あなたは薄暗い屋敷にいた。  
他にも人間がいる。彼らは味方だろうか……。  
あなたの【使命】は日常へ戻ることだ。

### PC2

目を覚ますと、あなたは見知らぬ屋敷にいた。  
寒さだろうか、体が震える。  
あなたの【使命】は温かい日常へ戻ることだ。

### PC3

目を覚ますと、あなたは見知らぬ屋敷にいた。  
いや……確かに見覚えはないが、何かを知っている気がする。  
あなたの【使命】は素晴らしい日常へ戻ることだ。

### PC4

目を覚ますと、あなたは見知らぬ屋敷にいた。  
不気味だ。こんなところにはいられない、一刻も早く帰りたい。  
あなたの【使命】は愛しい日常へ戻ることだ。

＊記載内容に関する注意事項

性別によらず全て三人称は「**彼**」です。

少女は少女以外の何者でもありませんが「彼」表記です。混乱を招きかねないことをお詫びしておきます。譲れなくてごめんなさい！

便宜上、怪異は終盤で明かされる名前「カガミ」で説明しています。

少女の姿をした怪異も、同じ姿の人間の少女も、どちらも「奈琴」という名を名乗り、それを自分の名でありかつ相手の名であると認識しているのです。ややこしいので変えていますが、プレイ時にはうっかり出さないように気をつけてください。

PC 間対立が発生しかねないというだけで、協力型と言っても差し支えないかもしれません。

プライズが裏で渡されるので「誇大妄想」の狂気は使用しないことを推奨します。

他は自由です。想定は基本＋現代日本から 16 枚です。

＊シナリオについて（詳細は 16 ページ）

・背景

PC たちは「カガミ」と呼ばれる怪異によって、鏡を通して異世界の屋敷に引き込まれました。

カガミは以前に引き込んだ少女・奈琴と同じ姿をとっており、まるで双子のように見えます。

カガミの目的は、異世界でずっと「ともだち」と過ごすことです。

カガミは、屋敷の中で殺人が起こらない限り、PC たちに友好的です。

・クリア条件

PC たちは鏡を媒介として、魂のみが異世界に引き込まれています。

屋敷の中で合わせ鏡を作り、姿を思い浮かべながら名前を呼びかけると、鏡を通して自分の体に戻れるようになります。

このとき姿を知っている他人の名前を呼ぶと、他人の体に「戻る」ことも可能です。

体一つに対して戻れる魂は一つです。

・NPC について

奈琴は現実世界で虐待を受けており、説得されたり無理に連れ出されたりしない限りは異世界に留まろうとします。

カガミを異世界から連れ出そうとする場合、「鏡の怪異」が現れ戦闘になります。

黒川は異世界に染まりすぎてしまったため、連れ出すことはできません。

# 導入

---

奈琴はわたし、わたしは奈琴。



## 導入フェイズ

### 0.概要

君達はなんか怪しい屋敷にいました！ ふらふらしていると人に会いました！ 自己紹介とかするといひよ！ 好きな食べ物をおしえてね！

### 1.オープニング

共通です。同時多発的。

あなたの目の前に「彼」はいた。

「おはよう」

朧げな視界の中、彼はあなたに微笑みかける。

彼は誰だろうかと、重い頭で考える。

鏡を見ているのだろうか。

何故そう思ったのか？

彼はあなたと同じ姿をしていたのだ。

彼が手招きをする方へ、ふらふらと歩く。

その先には広い部屋があり、同じように出てきたと思しき人間が3人。それから部屋の中央に置かれたソファに少女が座っている。

「お腹空いた？ お菓子食べる？」

「他のものもいい？」

気がつくと「彼」はもういなかった。

あなたの出てきた部屋も、消えていた。

はじめから、何物もなかったように。

### 2.自己紹介

各々自己紹介をするでしょう。しましょう。

少女、カガミは「おもてなし」と称して食べ物などを出します。

さりげなく好きな食べ物を尋ね、与えましょう。

食材名であれば出されるものは生ものです。

料理名であれば、見た目に異常はありません。

#### 2.1 食べる

カガミは味覚・嗅覚情報を持たないので、生成物ににおいや味はありません。

水道水よりも不味い、などと感じることでしょう。

ここで食べたPCは「鏡の怪異」との戦闘で自発的脱落を行えなくなるので、食べたのか食べなかったのかはしっかりと確認しておきます。

## 導入フェイズ

### 2.2 カガミに好きな食べ物を尋ねる

「人間の食べ物。動物のエサではなくて」

カガミの好きな食べ物は化けている人と同じです。

ここで答えるのは奈琴の好きな食べ物です。

# メイン

少女が見ている。見ている見ている見ている。



## メインフェイズ

カガミは全てのシーンに登場しています。

楽しそうに。あるいは、PC たちを監視するように。

奈琴出現後は2人で仲良くついてきます。

メインフェイズ中の PC の行動などに応じ、いくつかイベントが発生します。

- ・ PL または PC が、姿見をガラスと説明する（ハンドアウト参照）カガミへの疑念を口にする

「だって、鏡はわたしが映るんでしょ？」

「映らないもん」

- ・ 黒川登場時

「[PC1]? お前も来られたのか」

「私はもう少しここにいる。もう少し……永遠かもしれないなあ」

「外に出るときは呼んでくれ。本を持ち出せるといいが」

脱出方法などについて尋ねても、本ばかり読んでいて知らないと答えるのみです。

「時に、なんなんだろうな、『あれ』は。好きな食べ物を尋ねてきたと思ったら得体の知れないものを出してきたりして」

彼はかさぶたのできた右手を見せる。

「私はここに来る前怪我をしたのだがね、はじめ『あれ』は左手に怪我をしていた。

……ところが右手だったんだ、ここでは『あれ』の怪我も、私と同じく」

「いや、本来が左だったのかな？」

「私が私だと思っているものは正しく『私』なのだろうか」

ちなみに黒川はカガミに「好きな食べ物」を問われたとき「人」と答え、なんだかよくわからないものを出されています。

- ・ 黒川の秘密公開後

プライズ「黒川の手帳」を持っている PC に「黒川の手帳・追記」を渡します。

- ・ 1 サイクル目終了時

どこかへ行っていた奈琴が姿を現す。

その手には鋏が握られていた。

「わたしたちのお城から出ていって！」

奈琴がランダムに選んだ相手に対し戦闘を仕掛けます。

ここで《第六感》での判定に成功すると「別人である」と感じることができます。

容姿は先程までいた「奈琴」と全く同一です。黒子の位置も変わりません。

## メインフェイズ

うっかり殺す(ダメージ4以上)とカガミが敵対します。この段階では泣きじゃくって「怒り」を持たれるのですが、クライマックスでは欠片も残さず魂を滅ぼそうと襲いかかることになります。

「奈琴がしんじやった！」

戦闘終了時「奈琴をいじめないで！」などと言ってカガミが止めに入るような演出を挟みます。  
少女がふえるよ！

戦闘を仕掛けられた PC は勝敗によらずプライズ「手鏡」を獲得します。

落ちていたものを拾ったとか、なんとか。

手鏡は僅かに発光し、姿見の部屋を示す。

奈琴が生きていれば2サイクル目開始時にハンドアウト「奈琴？」を公開します。

### ・合わせ鏡を作る

手鏡が突如光り、目の前の姿見とそっくりの鏡に変化する。

2つの姿見が作り出す無限の空間から、何かが落ちる。

日記帳のようだ。

カガミが「[PC]、どこ？」と日記を取得した PC を探します。拾おうとしなかった場合は発見者です。

PC たちや奈琴は首を傾げることになるでしょう。

彼はそこにいるのだから。見えているのだから。

「わたしのこと嫌いになった？」

「だって、いなくなっちゃったのかと思ったから」

「いつの間にかみんな、いなくなっちゃうの」

「[PC]はいなくならないよね？」

「みんな」について尋ねても思い出せないと答えます。

勘違いかな、とまで言い出す始末です。

合わせ鏡を観察するなら、人は映りません。部屋だけが奥へ奥へ広がっています。

カガミは鏡に映りませんが、合わせ鏡には映ります。

合わせ鏡の間にカガミを入れるとはしゃぎます。

「奈琴がいっぱい！」

続いて、何かが迫ってくる感覚に襲われます。出せば収まります。

- お前は誰だ、と鏡に向かって言う  
姿見の秘密を見る前に試しても何も起こりません。

ガラスの向こうには誰もいない。

誰だろう、お前は。自分は。

[PC 名]、そんな名前だっただろうか。

他のものではなかっただろうか。

「お前は誰だ？」

声が聞こえる。それは自分の声によく似ている……。

そうだろうか？

近くの人間が自分に化けている、いや自分が誰かに化けている……。

本当の自分とは、なんだっただろうか……？

「なにしてるの？」

少女が、顔を、覗き込む。

奈琴と名乗った少女だ。

何故彼のことはすぐに思い出せるのだろう。

自分はこんなにも曖昧な存在だというのに。

# クライマックス

名前。自分の体の名前。

精神に名前はあるだろうか？



## クライマックスフェイズ

- ・脱出

合わせ鏡を作り、その中で名前を言う。

何も映していなかった鏡の向こうに、倒れる「あなた」の姿が現れる。

あれがあなた。今ここにある体は偽物だ、早く戻らないと。

戻ることのできる、現実の体は PC と奈琴、黒川の計 6 つあります。

自分の体に戻るのなら、脱出後の姿は左右反転してもしなくても構いません。他人の場合は反転します。

奈琴は反転します。黒子が右目の下になります。

PC2 は大怪我ですが、生還もできます（死体でもいい）。また、PC4 と同じ場所にいます。

- ・奈琴や PC を殺している（カガミが「怒り」を持つ PC が存命）

怒れるカガミが襲いかかります。器物のモブつきなので仲間に見捨てられるとつらい。

- ・カガミを連れて出ようとする

カガミが合わせ鏡の間に入った瞬間イベントが起動します。

鏡の怪異が迫ってきます。「それ」はカガミの脱出直後に出現します（PC たちがカガミを置いていくつもりなら実際に出てはこない）。緊迫感のために、少女にしんがりを務めさせる誘導はしないように。PL・PC 提案なら許可。

カガミの姿は合わせ鏡の間にいるだけで映るので、通ればすぐ脱出します。

- ・奈琴を単体で連れて行く

説得する場合「奈琴と一緒に」という条件を出します。騙せば早い。

力づくなら「奈琴」に助けを求めるので簡単に脱出させられます。

カガミのことを鏡の中の存在と認識しているため、姿が反転します。

- ・カガミと奈琴を連れて出る

一緒なら 2 人とも出ることにはさほど抵抗感を示さないでしょう。

とはいえ、2 人が外を意識するためのロールくらいは欲しいところです。特にカガミは「外」の知識を持たないので。

奈琴は反転しますがカガミは反転しないので、脱出後は鏡写しの双子もどきになります。

- ・カガミを単体で連れ出す

説得する場合「奈琴と一緒に」という条件を出します。

放り込むだけで出るのでとっても簡単。

認識している奈琴そのままの姿で存在するので反転しません。

## クライマックスフェイズ

- ・カガミを倒す

悲しそうに滅ぼされる少女の姿を最後に、気がつくや鏡の前で倒れていました。

夢落ちのようなハッピーエンドです。

- ・カガミと一人残る

カガミが最後の一人に化けます。口調なども真似て。

模倣する人間の全てを知っているわけではありません。先程までいた人間のことを全て忘れて  
いることもあり、やや辻褄の合わない言動をするかもしれません。

元がどういう性格であるにしろ、カガミは笑います。

「いらっしゃい。待っていて、すぐにお茶を出すから」

- ・カガミを一人残す

去る間際、悲鳴が聞こえるような気がした。

「行かないで！　ひとりにしないで！」

それは自分の声に聞こえたが、自分の口から出た言葉ではない。

……そうだろうか？

# 情報

---

少女は無限に増殖する。  
あなたが観測している限り。



## 情報

### ＊戦闘用データ

奈琴：1 サイクル目の最後に出現／クライマックス等で PC が襲う

属性：生物

脅威度：1

生命：4

好奇心：知覚

特技：《殴打》《我慢》《痛み》

【基本攻撃】《刺す》

【危険感知】《痛み》

プロット6で先制したがる。得物は鋏、達成値7。

《焼却》が恐怖心。

ナコト（カガミ）：クライマックス等で PC が襲う

属性：怪異

脅威度：3

生命：10

好奇心：知覚

特技：《憂い》《手触り》《物音》《混沌》

【基本攻撃】《混沌》

【こわい】《混沌》ターゲットにされたとき恐怖判定させる

脱落しようとする。

《におい》《味》と奈琴の形をしていれば《焼却》が恐怖心相当。

カガミ（本気）：「人物」が死亡している場合クライマックスで襲ってくる

属性：怪異

脅威度：5

生命：15

好奇心：怪異

特技：《怒り》《情景》《混沌》《靈魂》

【基本攻撃】《混沌》

【ばりあ】《混沌》ダメージを半分（端数切捨て最小1）にした上でターゲット変更、変更先は《混沌》で躲せる

【きえろ】《怒り》大暴れ。1D6 人以下に対し 1D6-2 ダメージ

「怒り」の対象以外には基本的に攻撃しない。庇い立てなどするなら別。

## 情報

モブ×3（カガミの本気時）

属性：怪異・器物

脅威度：3

好奇心：情動

特技：《悦び》《我慢》《哀しみ》《痛み》

【基本攻撃】《哀しみ》

【報復】《痛み》

秘密：名は「スガタミ」「アワセ」「ナコト」

人を表現しているのだろう。それは2本の棒で全体を支え、布を纏い、2つの穴をこちらへ向ける。

鏡の怪異：カガミを連れて出ようとする場合襲ってくる

属性：怪異

脅威度：6

生命：25

好奇心：知覚

特技：《破壊》《におい》《追跡》《物陰》《暗黒》

【基本攻撃】《暗黒》

【連撃】《追跡》

【報復】《におい》

【取り憑き】《暗黒》

これに向いた者は自発的脱落を行えない。

振り向かない場合、命中・回避に－2補正。

おもてなしを口にした者も自発的脱落を行えない。

全てを食らわんとする闇がそこにある。

その通ったあとには、虚無しか残らない。

＊NPC 詳細

奈琴は小柄な9歳。単に幼いだけでなく、発育も悪いようです。

PC 個別への推奨職業はありませんが、「警察」「聖職者」などの「市民を守ったり救ったりする」職業の者がいると捗る雰囲気がありました。「大人」で十分なので年上ならなんでもいいのですけれど。

個人のキャラクター性ではなく、カテゴリに対する奈琴の嫌悪感情というのは、帰りたくない理由として有用であると思われます。

奈琴と感情判定する場合、外に出たがる「幸せ」な PC たちへプラスの感情を取得するのは難しいです。特に忠誠と狂信は諦めてください。愛情は微妙。

カガミは人殺しが出なければ好意的なので基本的にプラス取得です。人を殺すと怒り取得、消滅は認識できないのでノーカウント。

奈琴には「少女」という描写がありますが、それ以外の NPC には性別や外見についての記載がないはずなので適宜変更可能です。

特に黒川は「くろかわの手帳」と言いたいだけであり、下の名についても本編中一切記載がないので大変便利です。

＊カガミと呼ばれる怪異について

鏡を媒介とし自らの支配空間に「ともだち」を招く怪異。

鏡の中の世界というわけではない……と、思う。カガミは鏡像ではなく、模した何か。

引き込んだものが消えても気がつかないが、殺害に対しては怒る模様。

ひたすら「ともだち」を招くだけの、現象じみた何か。

カガミは奈琴が PC を殺しても怒ります。「子供なので威力が弱い」などとしてダメージロール時点で回避してもいいと思います。

奈琴による PC 殺害を採用する場合、奈琴は即座に闇に飲み込まれ、カガミがどこからか死んだ PC を連れて戻ってくることになります。その後カガミは該当 PC (の偽物) らしく振る舞い、奈琴のことは忘れます。死んだ PC は生命力が最大値まで回復、正気度 1 減少。何か疑念などを抱くようであれば適宜恐怖判定。

PC 内戦闘や狂気で「殺人者」が出ても怒るので注意。事故死や自殺はセーフ。メインフェイズ中は新しい PC を連れてくるだけで殺した PC のことは潰しません。

「新しい PC」にシナリオ上の意味はないので変更可能ですが、幽霊などにするのは設定的に処理が面倒になるので「替えが利く」ものが好ましいです。楽しめるのならそのまま死亡でも。

PC を殺害した奈琴を消すのは「報復」として倒される事態が意図とずれるためであって、PC の死亡数を理不尽に増やすのもまた本意はでないのです。

## 情報

＊あるかもしれない質問と実際あった質問への回答

・「彼」？

なんだったら「彼女」や「あの人」などに変更を。

擬古文とかでない違和感あるのだろうか.....。

・PC3 は奈琴と面識がある？

ありません。

過去に会ったものは自分の姿を真似る怪異、つまりカガミであり、奈琴ではありません。

従ってロリコンでもないです。少なくとも、ハンドアウトの情報では。

・PC4 の秘密に記載の「犯人」は誰？

鏡に映る自分自身です。

・感情を結べる相手は？

奈琴とカガミはどちらも結べます。

黒川は本に夢中で他人への関心を抱きません。

・黒川さんのデフォルト名は？

「かろく」にすると回文になって素敵だと思います。

黒川禍碌、なんだかオカルト作家ばい。

・カガミのもてなしの範囲

素直なので「肉」だと生肉をくれます。慈悲はない。

導入で尋ねるのは食事についてですが、それ以外も望めば出します。

9歳の少女「奈琴」の知識からして不自然なものは出ません。

鏡やアイテムも出ません。出ないったら。

・奈琴の傷は誰が？

定めていません。

PC が「外で親が心配しているのではないか」という方向で説得にかかった場合、「学校等が原因であって親は無実」なら交渉の余地が広がるかもしれません。

奈琴を連れ出すか否かは使命達成になんら影響を及ぼさないため、あまり拒否ばかりするとPC たちにまで放置されるかもしれませんね？

- ・奈琴はいつからいるの？

昨日から。

- ・鏡文字なのは「少女の本」だけ？

どっちでもいいです（適当）

下記の通り「鏡文字であるという事実気づく」とは限らず、またその真偽はさほど重要でないため。

- ・鏡に映っていた自分に違和感はある？

見慣れた自分とはどこか違う、と感じます。

他者、物などには特に何もありません。

ひょっとしたら違うかもしれませんが、判断材料がありません。

- ・手鏡/窓に映る自分はどう？

姿見イベントの前は変化なし（違和感という意味なら上記）です。

姿見の秘密を見たあとはいかなる鏡にも映らなくなります。

- ・秘密見なかったけどクライマックスで姿見ガン見してる

気がついたら鏡に映らなくなったりしています。

怖い？　じゃあ恐怖判定。やっぱり怖くない？　免除。

- ・なんで手鏡は光ってトランスフォームするの？

特に意味はありません。

姿見が2つ並んでいた、という描写でも十分な気がしています。

- ・奈琴に手鏡を返したら詰む？

詰まないようにしてください。

- ・誰かのメモの出現タイミングは？

好きなところで出してください。

渡す相手は「姿見のノート」の情報の出所を知りたがった人でも、ランダムでも。

姿見鏡子の得た情報には何か1つだけ足りない、怪異の目（カガミ）に視認されていると脱出できないという情報を与えることが目的です。

## PC1

目を覚ますと、あなたは薄暗い屋敷にいた。  
他にも人間がいる。彼らは味方だろうか……。

あなたの【使命】は日常へ戻ることだ。

## PC1の秘密

ショック：なし

あなたは友人である黒川と怪異についての調査を行っていた。  
多くの噂、都市伝説を集めてきたが未だ「本物」には出会えていない。

そんな中、何も言わずに友人が消えたという事実は、あるいは福音かもしれない。

あなたの【本当の使命】は「本物の怪異」に出会い、できるだけ多くの情報を持って生還することだ。

あなたはブライズ「黒川の手帳」を持っている。

友人の残した手帳に記されていた、儀式めいたものを試したところまでは記憶にあるのだが……。

## PC2

目を覚ますと、あなたは見知らぬ屋敷にいた。  
寒さだろうか、体が震える。

あなたの【使命】は温かい日常へ戻ることだ。

## PC2の秘密

ショック：全員

あなたには自分が死んでいるという自覚がある。  
ここは死後の世界だろうか。少なくとも、あなたの知っている「現実」ではない。

不気味な世界で疎外感を覚える。死んでいるのは自分だけなのではないだろうか、そんな考えが脳裏をよぎる。

あなたの【本当の使命】は誰かと互いにプラスの感情を結ぶことだ。

この秘密を見た者は《靈魂》で恐怖判定。

死の間際、鏡に向かって譴言のように呟く人間を見た。彼は何者だったのだろうか。

## PC3

目を覚ますと、あなたは見知らぬ屋敷にいた。  
いや……確かに見覚えはないが、何かを知っている気がする。

あなたの【使命】は素晴らしい日常へ戻ることだ。

## PC3の秘密

ショック：全員

あなたは「奈琴」と名乗る彼のことを知っている。  
彼は怪異だ。そう、以前あなたの姿であなたの前に姿を現した……。  
鏡に映り、あなたと会話をしたがるだけの、優しい怪異だ。

あなたは、かつて孤独に苦しんでいたときに差し出された彼の手を取らなかったことを後悔し続けている。

あれ以来彼には会っていない。会えなかった。会いたかった。

彼こそあなたの救い主。この好機を逃してはならない、絶対に。

あなたの【本当の使命】はこの怪異との未来を手に入れることだ。

この秘密を見た者は《憂い》で恐怖判定。

## PC4

目を覚ますと、あなたは見知らぬ屋敷にいた。  
不気味だ。こんなところにはいられない、一刻も早く帰りたい。

あなたの【使命】は愛しい日常へ戻ることだ。

## PC4の秘密

ショック：全員

あなたの恋い焦がれる人、PC2が死んでしまった。  
犯人は目の前にいた。あなたの恋人の命を奪った殺人犯は不気味に笑いながら涙を流している。

悲しみと苛立ちから掴みかかろうとするも何かに邪魔をされる。あなたの手はガラスに触れるだけだった。

あなたと鏡映しに同じことをしている相手の後ろには、恋人と同じ見た目のものがあつた。あなたには、それが動くところが見えた。

「向こう」に行きたい。

恐らくその願いが通じて、あなたの恋人は今何事もなかったように生きているのだ。  
あなたの【本当の使命】は恋人を連れて脱出することだ。

自分たちがいるべき場所は、ここではない。帰ろう、愛しい日常へ。

この秘密を見た者は《恋》で恐怖判定。  
PC2は更に《痛み》で恐怖判定。PC4に対しプラスの感情を持っていた場合マイナスの感情に反転する。

## 黒川の手帳

Techō

PC1の友人の手帳。  
怪異についての情報がまとめられている。  
穴色の革の表紙はすべすべとして手触りがいい。  
このプライズの秘密は持ち主が自由に見てよい。

## 手帳の秘密

ショック：なし

・鏡の怪異  
1.信憑性が高いとされる情報  
鏡に向かって「お前は誰だ」と呼びかけると「それ」は現れる。  
ただし、現状に満足している人間の前には現れない。  
2.確認できない情報  
「それ」に連れて行かれたら、戻ってこられない。  
あるいは、戻ってくる必要がない。  
3.怪異の外見について  
話を聞いた中では誰もが「それ」とだけ言い、詳細を口にしないため、外見については不明。

## 奈琴

Nakoto

少女。左目の下に泣き黒子がある。  
「わたしは奈琴」  
「あなたも、わたしのともだちになってくれるの？」



## 奈琴の秘密

ショック：なし

「ここは奈琴のお城なの」  
「一緒に遊ぼう？」  
「みんなで遊ぼう？」  
にこにこにこにこ。  
少女は微笑む。  
ともだち。みんな少女のともだち。  
陰鬱な屋敷の中で、少女の表情だけが明るく見える。  
にこにこにこにこにこにこにこ。

## 洋館

Yokan

薄暗く、人気のない洋館。  
洋館なので歩き回るのに靴を脱ぐ必要はない。  
誰が掃除をしているのか、ほどほどに綺麗。

## 洋館の秘密

拡散情報

「探検するの？」  
奈琴が見取り図を差し出してくる。  
あなたが出てきた部屋、消えた扉は描かれていない。  
がらりとしているばかりで、気になるものは多くなかったが……。  
「姿見」「黒川」公開。

## 奈琴のおもてなし

OMOTENASI

菓子や茶などの、好意の印。

## おもてなしの秘密

ショック：口をつけた者

知識が脳裏に閃く。  
黄泉戸喫。  
「異世界」の食物は大抵の場合、登場人物をその空間に定着させ、捕らえるものだ。  
これを食べてはいけない。  
《味》で恐怖判定。  
「おいしいよ？ 食べないの？」  
既に口にした者は更に《追跡》で恐怖判定。  
何かが心臓を掴んでいるような気分になるのは、気のせいだろうか？

## 姿見

Sugatami

姿見のようだが、そこに映っている光景に違和感を覚える。

「そのガラスね、奈琴とお話ができるの」  
「今はもうそこにはいないんだけど」

## 黒川

Kurokawa

PC1の友人。  
読書に夢中のようだ。

「ここは素晴らしい。私の望む知識がいくらでも手に入る」

## 豎琴の本

Book

タイトルからすると何かの神話らしい。  
豎琴の絵が描かれている。

## 少女の本

Book

タイトルからすると鏡に関係しているらしい。

扉の上に座る卵を見上げる少女の絵が描かれている。

## 姿見の秘密

ショック：全員

鏡にはあなたの姿が映っていた。  
その鏡像の背後から無数の腕が迫るのが見える。  
しかし確認しても何もあなたには触れていない。

僅かに外した視線を戻すと、鏡の向こうに「あなた」はいなかった。  
《暗黒》で恐怖判定。

この秘密を最初に見た者はプライズ「姿見のノート」を手に入れる。

## 黒川の秘密

ショック：シーンに登場している者

拡散情報

「おや、時間らしい。君たちも気をつけたまえ」

よく見ると、彼の下半身は黒い霧に覆われていた。  
あなたが知っている前で霧は広がり、遂には彼を完全に飲み込んでしまう。  
《死》で恐怖判定。

「豎琴の本」「少女の本」公開。

床に落ちた本だけが、そこに人がいたことを示している。

## 豎琴の本の秘密

ショック：なし

ギリシャ神話のオルペウスと妻の話が載っている。

「オルペウスは豎琴の名手でした。エウリュディケという、美しい妻がいました」  
「ある日妻が死にました」  
「愛する妻を失ったオルペウスは、たいそう悲しみました」  
「オルペウスは冥府へと、エウリュディケを取り戻しにきました」  
「地上に着くまではうしろをふりかえらないという約束で、エウリュディケを連れてかえることをゆるされました」  
「急に足音が聞こえなくなったので、不安になったオルペウスはつい、うしろを向いてしまいました」  
「エウリュディケはあっという間に冥府へ戻ってしまいました」  
「悲しみにくれるオルペウスは他の女には目もくれません」  
「オルペウスは八つ裂きにされて死にました」  
「ふたりは冥府で幸せに暮らしました」

## 少女の本の秘密

ショック：なし

何気なく開いた本だったが、どこか違和感がある。

内容か？  
いや、違う。そういった類のものではない。奇妙な物語であるという程度で驚くような状況ではないのだから。

言葉を話すチェスの駒。  
「未来」の痛みを嘆く女王。  
同時に進行する「火曜日」。

目を凝らす……何がおかしいのだろうか？

鏡文字を読んでいたのだ。そうと意識することなく、当たり前のように。  
《驚き》で恐怖判定。

## 奈琴？

Nakoto

少女。左目の下に泣き黒子がある。

「わたしは奈琴」  
「あなたは、わたしのともだちをころすの？」



## 奈琴の秘密

ショック：なし

「ここはわたしと、奈琴のためのお城なんだから」

よく見ると体中痣や傷だらけだ。  
髪も毛先が揃っておらず、雑に切られていることがわかる。  
奇妙にも、服は新しいものようだ。  
《痛み》で恐怖判定。

## 奈琴の手鏡

Tekagami

おもちゃの小さな鏡。  
姿見のある部屋へ向かって光の線が伸びている。

このプライズに秘密はない。

## 手鏡の秘密

ないったら。



## 姿見のノート

Notebook

古ぼけた大学ノート。  
表紙には「姿見鏡子」と名前が書かれている。

このプライズの秘密は持ち主が自由に見てよい。

## ノートの秘密

ショック：なし

「このままここにいたら死ぬ！」

手順1 鏡の前で自分の姿を思い浮かべながら名前を言う  
手順2 自分の姿が映るので、鏡に飛び込む

「何が違うの間に合わない間に合わないまにあわない早くにげないといけないのにきえる私が早く来て」  
「ともだちなんてウソ、私をころすためにつれてきたんだ！」  
《時間》で恐怖判定。

## 黒川の手帳・追記

Techo

ふと手帳を見ると、血のように赤い字で情報が書き足されている。

このプライズの秘密は持ち主が自由に見てよい。

## 手帳の秘密

ショック：なし

3.怪異の外見について  
鏡写し。左は右に、右は左に。

4.怪異の領域  
ここでは「それ」は鏡像ではなく、複写として存在している。  
望むままに色々と出してくれるが、飲食物だけは出来がひどい。

## 泡瀬の手記

D i a l y

かわいらしい日記帳。  
表紙には「加賀見泡瀬」と名前が書かれている。  
ところどころ読めなくなっているが、断片的な情報は得られそうだ。

「あの子を助けて」

このプライズの秘密は持ち主が自由に見てよい。

## 手記の秘密

シ ョ ッ ク : な し

「私にはできなかった」  
「死体。私は死んだのだ」  
「私は鏡を通して、鏡の中の世界へ来たというのか？」  
「何も覚えていないらしい。私の他にも『殺した』はずなのに」

最初にこの秘密を見た者は1D6を3回振り、その出目に対応する「切れ端」及び「切れ端7」を手に入れる。  
重複した出目は振り直す。

二番目に見た者は残りの「切れ端」を手に入れる。

## 切れ端 1

P i e c e   1

手記の切れ端。

このプライズの秘密は持ち主が自由に見てよい。

## 切れ端 1 の秘密

シ ョ ッ ク : な し

私が消えたら、カガミは孤独になる。  
そうしたらまた、孤独な人間を連れてくるのだろう。  
カガミは繰り返す。孤独を癒し、孤独になり、また孤独を癒すために人の命を奪う。

誰か、カガミを助けて。

## 切れ端 2

P i e c e   2

手記の切れ端。

このプライズの秘密は持ち主が自由に見てよい。

## 切れ端 2 の秘密

シ ョ ッ ク : な し

私は孤独だった。  
少なくとも、そう感じていた。  
だから「それ」を呼び寄せたのだと思う。  
鏡を隔てている限り、それは友人だった。

今でもそう思っている。

## 切れ端 3

P i e c e   3

手記の切れ端。

このプライズの秘密は持ち主が自由に見てよい。

## 切れ端 3 の秘密

シ ョ ッ ク : な し

はじめ、「それ」は私の言うことを繰り返すだけの存在だった。

私は仏頂面だったと思うのだが、それは微笑んでいた。  
その微笑みのせいだろう。何度かやりとりをするうち、不思議と楽しくなってきた。  
鏡の向こうに現れたそれを、私は「カガミ」と名づけた。  
安直な名づけだったが、カガミは気に入ったらしいかった。

カガミとの会話は、すぐに私の生活の一部になった。

## 切れ端 4

P i e c e   4

手記の切れ端。

このプライズの秘密は持ち主が自由に  
見てよい。

## 切れ端 4 の秘密

シ ョ ッ ク : な し

その日も、いつも通り楽しく会話を  
していた。

私は多分、「消えてしまいたい」など  
と口走ったのだっと思う。  
するとカガミが言った。

「じゃ、こっちに来ない？」  
「私と楽しく暮らそうよ」

鏡の向こうには、いつも通りの微笑み  
があった。

私もそちらに行けば、カガミのように  
笑えるだろうか。  
そんな風に、思ってしまった。

## 切れ端 5

P i e c e   5

手記の切れ端。

このプライズの秘密は持ち主が自由に  
見てよい。

## 切れ端 5 の秘密

シ ョ ッ ク : な し

悍ましいものを見た、という感覚だけ  
が残っていた。

気がつくと私の隣にはカガミがいた。  
いや……「私が」カガミの隣にいた、  
のか。

「これでずっと一緒だね」

カガミは微笑んでいた。  
鏡に私が映っている。あれは死体だ、  
と直感した。

そのときはじめて、カガミを怖いと思  
った。

## 切れ端 6

P i e c e   6

手記の切れ端。

このプライズの秘密は持ち主が自由に  
見てよい。

## 切れ端 6 の秘密

シ ョ ッ ク : な し

カガミは私を「殺した」ことに罪悪感  
などないようだ。

私が望んだことだ。望んでしまったこ  
とだ。

カガミの他に誰もいない、静まりかえ  
った広い屋敷。  
カガミは「仲間」を求めているのでは  
ないだろうか。

私は孤独を感じてはいたが、真に孤独  
ではなかった。

## 切れ端 7

P i e c e   7

手記の切れ端。

このプライズの秘密は持ち主が自由に  
見てよい。

## 切れ端 7 の秘密

シ ョ ッ ク : な し

カガミが私を呼んでいる。  
私はここにいるのに、カガミは私を探  
している。  
ようやく私の姿を認めると「消えてし  
まったのかと思った」と言った。  
以前にもあったのかと尋ねても、よく  
覚えていないという返答だった。

色々を試してみた結果、カガミは合わ  
せ鏡の間にあるものが見えなくなるらし  
い。手など、一部が通っただけでも慌て  
て泣き出してしまうので、鏡には近づか  
ないようにする。

いつも笑っているからか自分と同じ顔  
だからか、カガミの泣き顔は見たくない  
のだ。

## 誰かのメモ

小さな羊皮紙。  
どことなく禍々しい。

このプライズの秘密は持ち主が自由に  
見てよい。

## メモの秘密

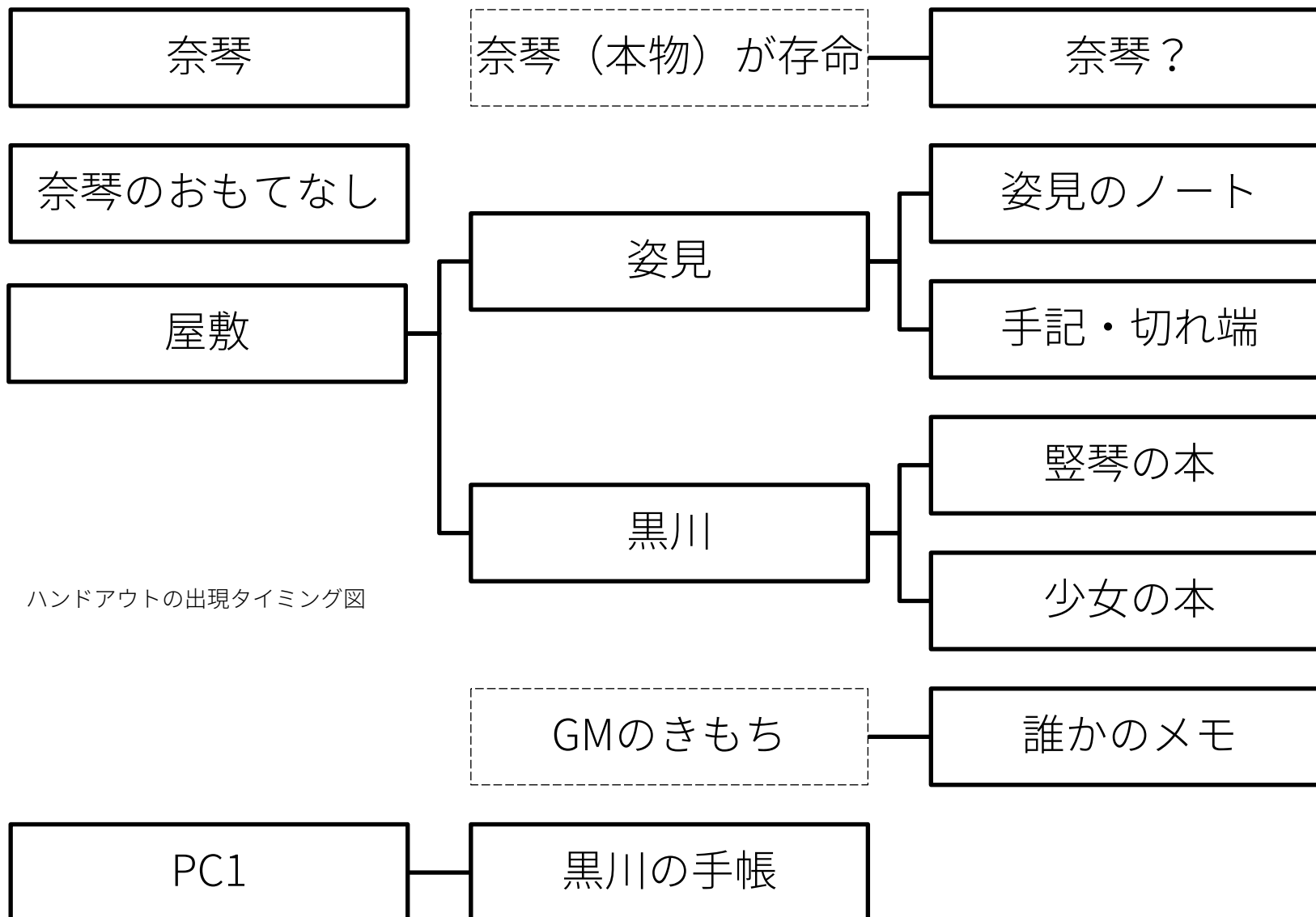
「情報を一つ省いて教えるのは愉快だ」  
「目の前にある出口へ辿りつけない哀れ  
な子」  
「『目』に見られている限りこの腹から  
は出られないというのに」  
「ああ、悲鳴が聞こえる。実に愉快」

あなたは理解した。

少女が見ている。あの目がある限りあ  
なたは外に出られない。

少女が見ている。見ている見ている見  
ている見ている見てあの目を少女でパケ  
モノにすぐ潰さねば消さないと。敵だ。  
《宇宙》で恐怖判定。

深呼吸をする。大丈夫、自分は冷静だ。  
情報は全て揃った。アレを殺せば全て  
解決する。あの、奈琴と名乗る化け物を。



ハンドアウトの出現タイミング図

＊発行

発行日 2018 年 8 月 10 日

発行 典薬書肆

＊かいたひと

青井葵／しかくいプリン研究所

<http://purine.squares.net/>

＊助言等

朝臣真人／典薬書肆

＊使用フォント

Courier New

うつくし明朝体／フロップデザイン

<http://www.flopdesign.com/>

源ノ角ゴシック／Adobe Systems Incorporated

<https://github.com/adobe-fonts/source-han-sans>

＊シナリオページ（予告なく変更・終了する可能性があります）

[https://purine.squares.net/scenario/02\\_awase/](https://purine.squares.net/scenario/02_awase/)