

トレーラー：とりあえず真っ白な部屋に閉じ込めたらお前ら脱出するだろ？

前提として。

異常は大体的場合、解消のためのアプローチを受ける。

このように。

例外として。

異常を娯楽として楽しむ状況も存在する。

このように。

さて、今回はどちらだろうか。

共通 HO

君達は気付いたら真っ白な部屋にいた。

どうやら閉じ込められているようだ。

記憶は朦朧で、【直前まで電脳空間で余暇を楽しんでいた】事ぐらいしか思い出せない。

とにかく、ここから脱出しなければ。

※参加注意点

- ・このセッションには【鍵のついた扉】が登場します。鍵の使用や強度感知など、【鍵のついた扉】にアプローチを仕掛ける場合、常に1手番消費します
- ・このセッションには【なにもありません】という判定結果が複数回発生する可能性があります。それも考慮した探索を推奨します。
- ・このセッションはクリア失敗する可能性も大いにありと想定し作成されています。その旨ご了承下さい。

※※※ 注意 ※※※

ここから先には、シナリオの詳細な説明が書かれています。

GMをやる人以外は、出来る限りこの先を見ないようにしましょう



## 0-1. はじめに－シナリオ概要

想定プレイ人数：3人

シナリオ所用時間：9～15時間（4時間×3日目安）

シナリオ舞台：電腦空間（完全没入型が望ましい）

HO：共通 HO 一種のみ

暴走チェック方式：消費方式・シーンチェック方式（2d6）

このシナリオは、電腦空間内で突如デスゲームに巻き込まれた PC 達が脱出する

……と見せかけた一般企業主催の脱出ゲーム参加シナリオです。

PC 達は参加に際して、記憶のジャミングを受けており、直前まで【娯楽目的で電腦ダイブをしていた】以外の記憶がありません。このジャミングは部屋から出た際に解消されます。

舞台となる電腦閉鎖空間内には、4つの部屋と脱出口となる3枚の扉がありますが、そのうち約三分の一がブラフの判定項目となり、制限時間と状況描写と相まって、緊迫感を醸し出す演出となるようにデザインされています。

しかし、このセッション内容自体は娯楽ですので、ロストは発生しません。最後までそのことを隠し、緊迫感を維持しましょう。

また、基本的に【シナリオに書かれていないことは存在しません】。想定外の問題に対しては【シナリオに書かれていないので特になにもありません】と対応して問題ありません。

## 0-2. はじめに－注意点

・このシナリオを利用して動画やリプレイを作成する際、可能ならばそのどこかにフリーシナリオである旨の記載をして頂きたいと思います。フリーシナリオ配布の宣伝を進めるためになります。任意の記載となりますが、検討をよろしくお願い致します。

・このシナリオは意図的に難易度を上げています。PC バランスによってはクリア難易度がかなり上昇します。さりげなく【役割分担は大事だよ】というアドバイスをキャラシート受付時あたりに提示しておくことを推奨します。

・このシナリオは【なにもありません】という情報も多数置かれています。これは、常に全てに何かしら意味があるという情報開示にシナリオ作成者が懐疑的であるためです。もし、その点を PL から異常だ、おかしいなど指摘された場合、【シナリオに書かれているためです】と断言しましょう。

・このシナリオはあとからゲームだと知らされる関係上、PC はこんなゲームに参加するわけがない！ と PL から指摘される可能性を含んでいます。その際は【このゲームは超高難易度であるため、最近何でも屋へのクリア依頼も発生している】という説明を付け足しましょう。詳しくは該当シーンに記載します

### 0-3. はじめに－ボスエネミー

このシナリオには明確なボスエネミーは存在しません。

ただし、戦闘可能なエネミーは設置されています。状況によってはセッション開始直後に挑む可能性もありますが、シナリオの仕様として問題ありませんので、特に改変などせずに処理を行って下さい。

どのエネミーも【自分のいる部屋からは出ることが出来ない】事だけ気を付けて下さい。部屋から連れ出した場合、首輪が締まって死亡します。

### 0-4. はじめに－ハウスルール

このシナリオにはハウスルールが存在します。これは、閉鎖空間内で超人達の力を制限し、緊迫感を出す事を目的としています。

ハウスルールを出すタイミングには注意しましょう。間違えるとシナリオが瓦解します。

#### -導入時に開示-

##### ・限られた未来

このセッション中、各種復活バーストは PT 内で合計で 4 (PC 人数+1) 回までしか使用出来ません。

復活バーストが出来ない状態でキャラクターが気絶以下になり、かつ蘇生回数がつきた場合は、そのキャラクターはセッションから除外されます。

##### ・縛られた運命

このセッション中に、コンディションロールでのマイナスを除き、因子ダイスをマイナス状態で保持することは出来ません。

因子ダイスのマイナスが観測された時点で、そのキャラクターは 10d6 のペネトレーション攻撃を受けます。

このダメージは因子ダイスがマイナスである限り、何らかの判定の度に常に発生します。

また、セッション中の因子ダイス譲渡は認めません。

#### -部屋脱出後、または、セッション除外時に開示-

##### ・弄ばれた緊張感

このセッション中において、キャラロストは発生しません。

脱出目的の自死以外の気絶以下の状態でセッションから除外された場合、因子 3 個消費でクリア処理に移行します。

この情報は、除外された PC の PL 及びセッション終了段階に達した PL にのみ公開されます。

## 1-1. シナリオ導入

始めにコンディションロールを行います。

その後、以下の描写を行います。

ふと気が付くと、君達は真っ白な部屋で同じ食卓に着いている。机にはカトラリー一式と、真っ赤なスープが置かれている。

記憶は朦朧で、先ほどまで電腦空間で余暇を楽しんでいたはず……ぐらいのことしか思い出せない。

正方形の食卓には、君以外にふたりの人物が座り、空いた一辺の席にはスープはなく、代わりにメッセージカードのようなものがスープ皿に入っているようだ。

目の前のふたりの人物の首には、【5】と電子表示された首輪がつけられている事が分かる。

部屋を見渡すと、赤、青、緑、そして黒の扉があることが分かる。黒い扉には【1】と数字が書かれ、鍵穴が見える。他の扉には鍵穴がないが、部屋の中を覗くことが出来そうな小窓がついている。

ふたりの人物は他 PC であること、自分自身は首になにかをつけている感覚は一切無いことをここで明示して下さい。

PL か PC が首輪に対して違和感を覚えた場合、知識で目標 15 の判定を行えることを明示しましょう。この際、電腦空間に詳しい PC には+2 のボーナスを与えましょう。

失敗した場合、嫌な感じのする首輪だと思ったとアナウンスしましょう。

成功した場合、以下の情報を開示して下さい。

君は気付く。これは……あの忌々しい電腦オプション【スイマーリング】だと。

特殊な信号でピンキーリングサイズまで縮み、その時の縮小ギミックで内側に刃を展開する恐ろしい電腦拷問オプション。

つけられた人物はそれを認識することが出来ず、締め初めて初めて気付く。そして、その締まっていく時に藻掻く人の姿が、溺れたスイマーのように見えることから、スイマーリングと呼ばれている……過去に電腦犯罪で多用されたオプションだ。

スイマーリングを取り外すことは不可能です。

除去を試みた瞬間に急速縮小する可能性が高いことを臭わせましょう。

また、探索に移る前に空いたスープ皿の中にあるカードを見ることを促しましょう。

カードには以下の文章が書かれています。

- 1 の扉は全てを拒絶し、開く手段へ触れるを嫌う
  - 2 の扉は悪意を覆い、無防備に開くを静かに待つ
  - 3 の扉は愚直を嘲り、空の両手を見下し嗤う
- 全てを乗り越え開きし扉は、命を救う道へと続く

この文面から、黒い扉は3枚あること、扉を調べて開けていくと脱出出来るそうだと推測出来ることを明言しましょう。同時に、黒い扉は一見しただけでは数字が書かれている事しか分からず、詳しく内容を知るためには探索が必要そうだという事も明言しましょう。

カードとリング以外への探索を希望した場合、以下のハウスルールと探索ルールを開示し、シーン1へ移行して下さい。

#### ハウスルール

##### ・限られた未来

このセッション中、各種復活バーストはPT内で合計で4回までしか使用出来ません。

復活バーストが出来ない状態でキャラクターが気絶以下になり、かつ蘇生回数がつきた場合は、そのキャラクターはセッションから除外されます。

##### ・縛られた運命

このセッション中に、因子ダイスをマイナス状態で保持することは出来ません。

因子ダイスのマイナスが観測された時点で、そのキャラクターは10d6のペネトレーション攻撃を受けます。

このダメージは因子ダイスがマイナスである限り、何らかの判定の度に常に発生します。

また、セッション中の因子ダイス譲渡は認めません。

#### 探索ルール

探索可能シーンは合計5シーン、各シーンひとり3回まで探索が可能です。応急処置や蘇生などは、探索とは別にひとり1回各シーンで行動可能です。ただし、応急手当のシーン制限ルールは適応されます。基本的に、あらゆる判定で判定回数を消費します。

各シーンの開始時に2d6のシーンチェックが発生します。また、5シーン目の最後に【首輪に何かが起こります】。

(リングへの知識判定成功時のみ追記) おそらくリングが締まり、皆さんの首が締め契られるのでしょう。

また、このタイミングで、HOと併記していた注意点である

- ・鍵の使用や強度感知など、【鍵のついた扉】にアプローチを仕掛ける場合、常に1手番消費すること
- ・【なにもありません】という判定結果も複数存在することを再アナウンスして下さい。

PLからの質問などが終わり次第、シーン1を開始して下さい。

シーンは各部屋の探索や扉へのアプローチを想定しています。

## 1-2. シナリオー中央の白い部屋

中央の白い部屋は、PC 達が最初にいた部屋です。ここから全ての扉と部屋に向かうことが出来ます。

この部屋にある物は

【鍵のついた黒い扉】【青い扉】【緑の扉】【赤い扉】【食卓】【スーブ】です。

### 【鍵のついた黒い扉 (1)】

大きく【1】と数字が書かれた左開きの扉です。鍵穴が存在します。

この扉に【強度感知】を行うと、HP50・防御5点であること、ドアノブがあり、そこに【青いラインが入っている】ことが分かります。

また、鍵穴に【1と書かれた鍵】を入れて回すと扉は開きます。使用した鍵は消滅し、以後行動消費で自由に開閉が可能となります。

破壊と正規の鍵を使用した開閉以外での扉の開閉は不可能です。电脑特有の特殊なジャミングで妨害されている旨を伝えて下さい。開いた扉は壁に張り付くような角度で固定されます。

また、開いた状態の扉を調べた場合、観察眼12以上でUターンの記号(2や3の扉を指し示す記号)を発見出来ます。

扉を開けると、【2】と書かれた扉が現れます。

### 【鍵のついた黒い扉 (2)】

大きく【2】と書かれた両開きの扉です。鍵穴が存在します。

この扉に【強度感知】を行うと、HP10・防御0点であること、持ち手があり、そこに【緑色のラインが入っている】ことが分かります。

また、鍵穴に【2と書かれた鍵】を入れて回すと扉は開きます。使用した鍵は消滅し、以後行動消費で自由に開閉が可能となります。

もし【1】の扉を攻撃で破壊している場合、余剰ダメージはこの扉に適応されます。

破壊と正規の鍵を使用した開閉以外での扉の開閉は不可能です。电脑特有の特殊なジャミングで妨害されている旨を伝えて下さい。開いた扉は壁に張り付くような角度で固定されます。

また、開いた状態の扉を調べた場合、観察眼20(閉めてから判定する場合は15)以上で【3と書かれた鍵】を発見出来ます。これは、ドアの裏側の最上部にドアと全く同じ色ではめ込むように隠されています。

扉を開けると、【3】と書かれた扉が現れます。

また、この扉を開けて以降、扉の開いた部屋は全て【精度15の継続系ダメージ】の効果範囲内となります。ダメージは何らかの判定を行う度に発生するという裁定でゲームを進行して下さい。これは毒を無効化する能力者以外は回避不可能です。ただし、【動物のマスク】にはこのダメージを防ぐ効果があります。

扉を開けた瞬間に閉めることを希望した場合、探索回数を消費し、俊敏で判定が可能です。12以上で閉じることが可能ですが、ガスを多少吸い込んでしまい、2点のダメージを受けます。判定に失敗した場合、扉は何かにつかかると扉を閉めることが出来ません。この判定を1回行った以降、判定無しで扉を閉めることが出来ます。この行動に探索行動の消費は発生し、継続ダメージも発生します。また、他の部屋に充満したガスは、扉を閉じた行動後、合計2回探索行動を消費すると消滅します。

ガスはこの扉を開くと必ず広がります。

### 【鍵のついた黒い扉 (3)】

大きく【3】と書かれた右開きの扉です。鍵穴が存在します。

見た目は他の扉と比べて明らかに重厚です。この扉に【強度感知】を行うと、HP1000・防御15点であること、ドアノブがついており、【色のついたラインが入っていない】ことが分かります。

また、鍵穴に【3と書かれた鍵】を入れて回すと扉は開きます。使用した鍵は消滅し、以後行動消費で自由に開閉が可能となります。

破壊と正規の鍵を使用した開閉以外での扉の開閉は不可能です。電腦特有の特殊なジャミングで妨害されている旨を伝えて下さい。

また、扉を調べた場合、観察眼12以上でUターンの記号(2や1の扉、白い部屋や赤い部屋を指し示す記号)を発見出来ます。

この扉を開いた場合、以下の描写ののち、【シーン END-ログインルーム】へ移行します。開けるために使用した鍵は消滅します。

*真っ黒な扉がゆっくりと開き、君達の眼前は白い光に満たされる。*

*なにも見えないほどの真っ白な光の中、何か文字が浮かび上がってくる。*

--GAME OVER

### 【青い扉】【緑の扉】【赤い扉】

それぞれの色に対応した部屋に続く扉です。鍵はかかっておらず、中を覗くための小窓がついています。

小窓を覗くだけの場合判定回数を消費しませんが、中の様子をより詳しく調べたい場合は判定回数を消費し判定を行って下さい。

詳細は各部屋の項目に記載します。

### 【食卓】

最初に座っていた食卓です。カトラリー一式とスープが置かれています。

判定を希望した場合、判定回数消費で探索無しに以下の情報を開示して下さい。

*カトラリーはどれもしっかりとしたステンレス製のもので、万一の時には武器に使えるだろう。*

*それ以上に有益な情報は特になさそうだ。*

### 【スープ】

真っ赤なスープです。湯気を立てています。

判定を希望した場合、知識で目標12の判定を行わせて下さい。飲んだ場合は判定回数消費で情報を開示して下さい。

これはかなり上質なトマトスープだ。美味しい。

上層の一流レストランにでも行かないと食べることの出来ないほどの一級品だ。

食事効果はありません。

### 1-3. シナリオー青い部屋

【青い扉】から繋がる部屋です。  
小窓から覗いた場合、以下の描写を行って下さい。

*湯気に満ちた部屋が見える。  
床にはぼつんと風呂用の椅子が置かれ、デッキブラシがその横に転がる。奥の方には大きな浴槽も見える。  
これは……銭湯だ。*

窓から探索をする場合、観察眼か察知で判定を行わせて下さい。  
12 以上で【天井から伸びる太めの糸】と【括り付けられた何か】を見付けることが出来ます。20 以上で【括り付けられた何か】が鍵であると判別が出来ます。

部屋の中に入ると、高い湿度と温度を感じます。風呂場だと再アナウンスして下さい。  
また、部屋に入ることによって【天井から伸びる太めの糸】と【括り付けられた何か】を見付けることが出来ます。

この部屋にあるものは  
【天井から伸びる何か】【風呂椅子】【デッキブラシ】【浴槽】です。

【天井から伸びる何か】  
天井から紐で吊された何かです。観察眼 12 以上で鍵だと分かります。  
また、この物体は風呂椅子の真上に位置しており、風呂椅子に登ってデッキブラシを使うとギリギリ届きそうな絶妙な位置に設置されています。  
風呂椅子とデッキブラシを使う場合は、技術か俊敏で目標 15 の判定に成功する必要があります。もし、それ以外の手段（能力使用や武器攻撃など）を利用する場合は、命中判定で目標 12 に成功する必要があります。  
成功した場合、以下の描写を行って下さい。

*君の行為はぶら下がった鍵まで届き……貫通する。  
君は確信する。この紐と鍵は精巧なホログラムだ。ここに本物の鍵は吊されていない。*

以降、この物体へのアプローチは行動消費で【なにもありません】と開示されることとなります。

【風呂椅子】  
一般的な風呂用の椅子です。  
動かそうとした場合、異常に重く動かないことが分かります。この椅子に判定を行う場合、観察眼か閃きで目標 12 の判定が発生します。成功した場合、椅子の上部に開いた穴から【1 と書かれた鍵】が見えることが分かります。  
もし、意識的に穴を覗き込む演出をしていた場合は、判定無しで情報開示して下さい。  
風呂椅子を動かす場合は、力技で目標 20 の判定が必要です。動かすと鍵が出てきます。

また、この椅子は HP30 防御 3 です。

#### 【デッキブラシ】

一般的なデッキブラシです。魔女が空を飛ぶために利用されることがあります。

【吊された何か】へ使うことが出来ます。

また、このデッキブラシに対して観察眼・察知・閃きのいずれかで判定を行うことを宣言すると、達成値 12 以上で柄に彫られた掠れた文字を見付けることが出来ます。

GM は以下の文章を提示して下さい。

*空飛ぶ鍵は空間を飛ぶ。触れられるものは存在しない*

*影潜る鍵は力に屈する。穴より強者を覗き待つ*

*海泳ぐ鍵は賢しく誘う。掴んだ者を引き摺り嵌める*

#### 【浴槽】

非常に大きな浴槽です。一般的な銭湯の物を想像して下さい。

中には赤黒い薬湯が満たされています。この薬湯には【消費アイテム：パンドラ】の効果があります。

この浴槽に対して判定する場合は観察眼か察知で目標 15 (中に入る場合は目標 12) の判定を行わせて下さい。

成功することで、浴槽の中央付近に鍵が沈んでいることが分かります。

鍵は浴槽に入って取るなら自動取得可能です。能力などで浴槽の外から取る場合は命中判定で目標 12 の判定に成功することが必要です。

浴槽に入って鍵を取った場合、鍵の取得者に対してのみ刹那察知判定が発生します。目標は開示しないで下さい。この判定に判定回数は消費しません。

15 以上の達成値を出した場合、以下の描写を行って下さい。

*君は足下が引っ張られるような感覚を覚える。*

*すぐそばの排水溝が開き、お湯ごと君は急速に吸い込まれそうになっている！*

15 以下の場合、以下の描写を行って下さい。

*不意に、足を取られるような感覚を受け君は転ぶ。気付けば湯の量はだいぶ減り、君の身体も動いていることが分かる。*

*君は、排水溝へ向かう湯の流れに巻き込まれている！*

ここから抜け出す場合は、判定回数を消費し俊敏か力技で目標 18 (刹那判定成功時は目標 15) に成功する必要があります。この際、持っている鍵を捨てる場合目標値が-3 されます。鍵は排水溝へ落ちて取得出来なくなります。

成功した場合、無事に浴槽から出ることが出来ます。その際に、排水溝が人ひとり入りそうなスペースがあることと、再び急速にお湯が満ちていくこと、あのまま流されていたら排水溝に嵌まり水攻めになっていたことを暗に示して下さい。

失敗した場合、排水溝に吸い込まれます。排水溝には開閉式の床と金網状の開閉式天井がついており、身動きがほぼ取れない状態になります。

脱出する場合は力技で目標 15 の判定に成功して金網を破るか、ダメージ 15 以上で金網を破るかとなります。これは判定回数を消費します。成功失敗にかかわらず、水中で無理に動いたことにより、探索するごとに 3d6 の防御適応ダメージが発生します。

これらの浴槽からの脱出に関わる判定は、浴槽外の PC が判定回数を消費し代理判定することが可能です。ただし、そのためには状況に気付くための刹那察知で目標 15 の判定に成功する必要があります。

浴槽内に沈んでいる鍵は【1 と書かれた鍵】です。

### 1-3. シナリオー赤い部屋

【赤い扉】から繋がる部屋です。  
小窓から覗いた場合、以下の描写を行って下さい。

*薄暗い部屋で、顔の見えない人物が絵を描いているのが見える。  
壁や床に一心不乱に赤い画材で何かを描いているようだ。*

イメージ画像として、以下のアドレスを添付して下さい。  
<https://gyazo.com/943e09ce1bbff15b7227622dfd2928b0>

窓から探索をする場合、知識か閃きで判定を行わせて下さい。  
12 以上で描いているものは花だと気付くことが出来ます。20 以上で画材が血液であることが判断出来ます。

部屋に入ると、馬のマスクを被った男が話しかけてきます。

*「お前ら……絵の具くれるのか……？ 絵え描いてくれるのか……？」*

この問いかけに対して、【絵を描くことを手伝う】という旨の返答をした場合、以下の会話を描写して下さい。

*「そうか、手伝ってくれるか……じゃあ描け、一杯描け、花畑になるぐらい描け……！」*

馬のマスクの男は、部屋内の PC へ画材を押しつけてきます。PC は好きな順に判定回数を消費し、好きな判定で【絵を描く】事になります。

達成値が累計で【PC 人数×15】に届くと、男は満足します。以下の描写を行って下さい。

*「ああ……花畑だ、綺麗だ、いいぞ、いいぞ……お前らにはこれやる。お礼だ。【悪意から護る】お守りだ」  
男は懐からマスクを取り出し、君達に手渡してくる。君達がそれを受け取る受け取らないに関わらず、彼は背を向け座り込み、黙り込んでしまうだろう。*

マスクは PC 人数分渡され、生き物の見た目をしています。渡す直前あたりで PL に好きな生き物をあげて貰いましょう。訊くのが面倒な場合は、犬と猿と雉にしましょう。

以降、男は特に反応を示さなくなります。攻撃を加えた場合、無条件で死亡します。

男に対して、【絵を描くことを手伝う】以外の返答をした場合、以下の会話を描写して下さい。

*「部屋中に花の絵描くんだ……描く……アアアアア！」  
男は錯乱した様子で、手に持っていた鉄パイプで殴りかかってくる。戦闘は避けられないだろう。*

また、背後でボタン、ガチャリと扉が閉まる音がした。扉が閉められてしまったのだろう。

描写ののち、【強度感知】を行いたいかの確認をし、処理ののちに戦闘に入ります。

以下が男（菜食主義者）のステータスになります

HP55 PP無限（特殊処理） 防御5 精神抵抗4

SS4 命中15 回避15 武器攻撃4d6+5 暴走率80%

行動値6 パイルバンカー・違法グレネード所持 SPE無し カルマ武器屋

筋力・耐久2 知力・精神・運4 器用・敏捷16 技術（強度感知対抗）9

再行動を常に使用する。

あらゆる降伏勧告を拒否する。

パイルバンカーとグレネードを交互に使用する。最初のグレネード使用時に武器屋を併用する。

使用可能なあらゆる判定にブーストLv1を常に使用する。

この男に【2と書かれた扉】を開けたあとに発生する継続ガスは効かない。

2ターン目のエンドフェイズ前に【スイマーリング】が締められ死亡する。

情報の開示量は自由です。

ただし、1回でも【強度感知】を行った場合、2ターン目のエンドフェイズ前に確定で死亡するという情報は必ず開示して下さい。

男が死亡した場合、胸元からマスクがPC人数分こぼれ落ちます。これは生き物の見た目をしています。渡す直前あたりでPLに好きな生き物をあげて貰いましょう。訊くのが面倒な場合は、犬と猿と雉にしましょう。PCが全滅した場合は、以下の描写ののち、【シーンEND-ログインルーム】へ移行します。

君達は自分の身体が動かなくなるを感じる。その身体に手を入れられ、【画材】にされていく感触を覚える。

加速度的に目の前は暗くなり、何も見えなくなる。

不意に、真っ白な何かが君達の目の前に現れる。

--GAME OVER

男の死亡後が無反応化ののち、安全にこの部屋を探索することが可能です。

この部屋にあるのは

【男】【壁面の絵】【部屋の内装】です。

【男】

馬のマスクを被った男です。生死は問いません。

マスクを剥がすと【人の身体に機械の頭部】をしていることが分かります。この男に判定を行う場合、知識か技術で目標15の判定が発生します。成功することで彼が既に一切の意識を残していない事と、AI内部に残った最後の文章を発見することが出来ます。

（無反応時）『Room06 必要行動終了のため回線切断処理 安全なログアウトを実行します』

(死亡時)『Room06 身体機能不全のため回線切断処理 安全なログアウトを実行します』

これを見た PC はこの男の【中身】が【この部屋から脱出している】事に思い至ります。

そして、文章を見つけた PC のみ、閃き判定が可能となります。目標値は開示しないで下さい。これに判定回数は消費しません。

10 以上で【とりあえず自殺すれば出られるかもしれない】けども【確実に出られる死には分からない】と感じます。

15 以上で【少なくとも死ねば出られる】と確信出来ます。

この情報開示により、【探索手番の消費無しで自殺すること】が可能となります。

自殺をした場合、以下の描写ののち、【シーン END-ログインルーム】へ移行します。

*苦しかったはずなのに、急に一切の苦しさがなくなる。身体が宙に浮くのを感じる。*

*ふと見下ろせば、そこには君達の死体がある。紛れもない君達の姿だ。*

*徐々に視界は暗くなり、ただ、その中に光る文字が見える*

--GAME OVER

#### 【壁面の絵】

赤黒い画材で描かれた絵です。全て赤い花の絵と分かります。

ここに判定を行う場合、知識か観察眼で目標 12 の判定が発生します。成功することで画材が複数の血液だと分かります。大成功することで、サインの中に【野生は悪意を防ぐ】という文章を見付けることが出来ます。

この文章を見つけた際に、希望者は閃きで判定が可能です。達成値 10 以上で、野生がマスクを指し示しているのではないか？ と思いつきます。

#### 【部屋の内装】

薄暗く汚い部屋です。少し臭います。

判定を希望した場合、判定回数消費で探索無しに以下の情報を開示して下さい。

*異様に生活感のない部屋だ。一脚の椅子と画材以外にめぼしいものは見当たらない。*

#### 1-4. シナリオー緑の部屋

【緑の扉】から繋がる部屋です。

小窓から覗いた場合、以下の描写を行って下さい。

部屋の中央には扉に背を向けるように一脚の椅子が置かれ、小さな女の子が腰掛けていたようだ。女の子はライオンのぬいぐるみに話しかけるようにしている。

窓から探索をする場合、察知で判定を行わせて下さい。

12以上で「お兄ちゃんやお姉ちゃんと遊びたい」という旨の言葉をぬいぐるみに話しかけていることが分かります。

部屋に入ると、少女はびっくりと反応して、PC 達へ話しかけてきます。

*「……まあ！ お兄ちゃんにお姉ちゃん（入ったPCにより変えること）がいっしょだったわ！ 皆さん、私と遊んで下さいませんか？」*

少女はPCの問いかけに対して、以下の内容の返答を行います。

- ・ 部屋内であらゆる行動を行う前に、自分と遊んで欲しい
- ・ 遊んだあとなら何をしても構わない
- ・ 自分が鍵を1本持っている。遊んでくれたら貸してもいい
- ・ ここにいればお兄ちゃんやお姉ちゃんが遊んでくれると聞いてここにいる
- ・ いつからいるかは覚えていない

もし少女に危害を加える場合、判定回数を消費し少女を殺害することが可能です。この際、少女は一切の抵抗を行いません。

少女と遊ぶ場合は、少女と好きな探索技能で対応判定を行い、3回勝利する必要があります。

少女の探索技能は以下の通りです。

力技・威圧・閃き・幸運 0

観察眼・察知・読心 8

技術・隠密・俊敏 9

知識・話術 11

暴走率 80%

少女に3回勝利すると、少女は満足して探索などを許可します。

ただし、部屋に入ったPCが全員少女と遊んでいない場合、少女はそのPCに対して刹那察知判定を要求します。少女は隠密を使用します。この際、少女はバーストLv1を使用します。

PC が判定に失敗した場合、【絶対強者（精神操作）】の影響を受け、【自分は可愛い妹のために言うことを聞いて遊び続けなければいけない】と思いつむようになります。

この状態の PC に対して少女は、10d6 ペネトレーション効果のある劇薬を飲ませようとしています。これは、PC がゲームから除外されるか操作が解けるまで続きます。

能力が解けるか、PC が判定に成功した場合、少女は以下の反応を示します。

「……ごめんなさい、私は皆と遊びたかっただけなの……うわあああん！ 言うこと聞くから許してくださいあああ！」

こののち、少女は完全に友好的になり、PC の言うことに無条件で従うようになります。

この部屋にあるのは

【少女】【ライオンのぬいぐるみ】【部屋の内装】です

【少女】

部屋にいた少女です。生死は問いません。【2 と書かれた鍵】を一本持っています。

少女に探索を行う場合、知識か技術で目標 12 の判定が発生します。生きている少女に判定を行う場合、少女はお医者さんごっこだと認識します。

成功すると、彼女が AI 操作の NPC であることが分かります。大成功することで、以下の文章が AI の最新メッセージログだと言うことが分かります。

（生存時）『Room06 対応継続 ログイン持続中』

（死亡時）『Room06 身体機能不全のため回線切断処理 安全なログアウトを実行します』

この事に関して少女に問いかけた場合、「何を言ってるのかよく分からない」という旨の返答が返ってきます。

この返答に対して判定を行う場合、判定回数を消費し読心で目標 8 の判定を行うことが可能です。成功することで、少女は嘘を言っていない、或いはそもそもこの事を教えられていないかのどちらかだと分かります。

また、少女は【2 と書かれた扉】を開けたあとに発生する継続ガスを吸った瞬間に死亡し、部屋から出た瞬間に【スイマーリング】により死亡します。

少女の【スイマーリング】に対して判定を行う場合、少女自身へ判定した際に出る情報と同一の情報が得られます。目標値なども同様です。

【ライオンのぬいぐるみ】

子供のライオンのぬいぐるみです。シンちゃんと呼ばれています。イメージを求められた場合はライオンキングで検索して下さい。

探索を行う場合、察知か閃きで目標 10 の判定が発生します。成功で腹部に大量の劇薬が隠されていることが分かります。

【部屋の内装】

小綺麗な部屋です。奥のベッドにはぬいぐるみが沢山あります。

判定を希望した場合、観察眼か隠密で目標 12 の判定を提示して下さい。成功した際には、おもちゃが詰まっ

た箱からひとつのパズルが出てきます。

パズルは、表面は真っ黒な両開きの扉のような形をしています。裏面は、様々な図形のブロックをはめ込むパズルになっています。

このパズルに対して、技術か知識で目標 12 の判定が可能です。この判定に成功すると、【右上に鍵の形のブロックがある】事が分かります。

また、この判定に成功した PC、及びこの情報を共有した PC は、【鍵のついた黒い扉 (2)】を調べる際に+2 の補正を得ることが出来ます。

## 1-END. シナリオ-ログインルーム

このシーンは、扉を開ける、死亡するなど部屋からの脱出条件を満たした場合に強制移行するシーンです。  
以下の描写を行って下さい

「--Room6 の皆さん、お疲れ様デシタ。惜しかったデスネ」(扉から出ていない場合)

「--Room6 の皆さん、お疲れ様デシタ。ゲーム完走おめでとうございます」(扉から出た場合)

ふと気が付くと、君達は真っ白な部屋で同じ机に着いている。机上にはさっきまでいた部屋の俯瞰図と、【ゲーム終了により、内部データの消去を行います】のシステムメッセージが浮かんでいる。

正方形のテーブルの三辺に君達が座り、残る一辺にはアンドロイドが着席している。

記憶は朦朧だが、徐々にはっきりとしてきた。……そうだ、あれは数時間前--

----

数時間前、君達は最近新しくサービスが始まった电脑上でのリアル脱出ゲーム【Colorful Room Game】の参加受付で出会った。個人的な興味か、代理クリア依頼か……ともかく君達はこのゲームへ参加希望を出し、偶然マッチングしたのだ。

「このゲーム中、皆さんはログイン用リングによって記憶に制限が発生します。また、このゲーム中に置いて命の危険が発生すると判断された場合、ゲームが緊急停止する場合があります」

案内用アンドロイドが、淡々と説明をしていく。

「また、ゲーム中の記憶は参加後も保持されますが、ゲーム内容の漏洩及び他参加者の参加状況や個人情報の漏洩は、当社法務部を経由し当社及び参加者に訴訟権利がありません。ご了承の上参加ください」

案内用アンドロイドの説明に納得した君達は、首に装着するタイプのログイン端末をつけ、あの部屋へと入っていったのだ--

「準備が出来ましたら、リングを装着致します。それでは、謎の密室空間でのゲームをお楽しみください--」

----

そして今、君達はゲームを終了し、あの部屋からログアウトをしたのだった。

この部屋は密室であり、観客の類いはいないことも明言して下さい。また、以下のハウスルールの提示を行って下さい。

### ・弄ばれた緊張感

このセッション中において、キャラロストは発生しません。

脱出目的の自死以外の気絶以下の状態でセッションから除外された場合、因子3個消費でクリア処理に移行します。

この情報は、除外されたPCのPL及びセッション終了段階に達したPLにのみ公開されます。

PCやPLの反応を窺いつつ、アンドロイドに以下の文章を喋らせて下さい。

「コンテニューは如何致しますか？」

続ける場合はゆっくり意識が朦朧になるような演出を入れてセッションを終了して下さい。

ゲームを終了する場合は、黒い扉から通常の電腦空間に戻れる旨を伝えて、フェードアウトする感じでセッションを終わらせて下さい。

PC が破壊行動を希望した場合は、アンドロイドとテーブルを破壊させて下さい。室外も破壊したいと希望する場合は、適当に死者を出しつつ完全破壊させてあげて下さい。その際、普通に遊んでる一般人が死ぬけど問題ないかの確認だけ行って下さい。

全員がシーンから退出したのち、以下の文章を提示し、エンディング処理を行って下さい。

*前提として。*

*異常は大体的場合、解消のためのアプローチを受ける。*

*今回のように。*

*例外として。*

*異常を娯楽として楽しむ状況も存在する。*

*今回のように。*

*両方が同時に存在する希少なケースも、存在するのだ。*

*これにて、セッション：とりあえず真っ白な部屋に閉じ込めたらお前ら脱出するだろ？ 終了となります。クリア処理に移行します。*

## 1-Clear. シナリオークリア処理

基本的にサイト記載のクリア処理に乗っ取って行って下さい。

### 因子ダイス報酬

【シーン END-ログインルーム】へ移行した行動によって、3種類に分けられます。

扉から脱出 3d6

自殺して脱出 2d6

殺された、意図せず死亡した 1d6

また、これとは別に

【使用しなかった復活バースト回数】d6個の因子ダイス報酬が配られます。

### 各賞

PLからの投票によって決定するか、GM裁量によって決定するかは、その時々に応じて対応して下さい。

### 抑制ロール

好みで2回振るか1回振るかを決めましょう。

### 後日談

基本的には無いです。

## 2-1. シナリオ改造案

このシナリオは複数回の運用及び改造が可能になるようにシナリオメイクされています。

このシナリオの構造は

【1の鍵がある部屋】

【2の鍵がある部屋】

【3の鍵がある部屋】

【妨害に対応する手段がある部屋】

の4つの部屋と、そのどこかに【脱出口】が付属している。

という構造になっています。

そのため、それぞれの取得方法や脱出方法を書き換えることで、簡単にシナリオの改造ができるようになっていきます。

### ・改造例

【1の鍵がある部屋】→燃えさかる炎と火種がある部屋

【2の鍵がある部屋】→植物が生い茂り種が取れる部屋

【3の鍵がある部屋】→鍵ではなく扉の違和感を見付ける判定に帰る

【妨害に対応する手段がある部屋】→水中呼吸が可能になるアイテム

と置き換えることで

【植物で出来た1の扉】を【火種で燃やし】突破。

【土で出来た2の扉】を【植物の種を植え根の生長で破壊し】突破。

【土の壁が堰き止めていた水流】を【水中呼吸可能なアイテム】でやり過ごし。

【水流で出来た3の扉】を【流れが弱い場所を泳いで】突破することでクリア。

という形で、身体的な能力メインで脱出するシナリオに変更することが出来ます。

新たに書き換えるギミックや判定などはGMの判断により設定する必要がありますが、シナリオ改造によってより長く遊ぶことも出来ます。是非皆さんの思い描く密室デスゲームを作ってみてください。

## 2-2. Q&A

Q.鍵の位置一覧を知りたい

A.1 と書かれた鍵：青い部屋の風呂椅子の中 or 青い部屋の浴槽の中

2 と書かれた鍵：緑の部屋の少女が所持

3 と書かれた部屋：開いた状態で【2 と書かれた扉】を探索

Q.なんで1の鍵だけ2個あるの？

A.排水溝に流されたら取得不能になるため、予備として椅子の中にも置いています。悪趣味な排水溝トラップに対する補填のようなものです。

Q.探索回数が足りません。

A.足らして下さい。このシナリオは意図的に制限時間を設けており、手番消費や【何も無い】判定の存在も明言しております。それを踏まえて頑張って脱出して下さい。

Q.探索回数が多いです。

A.減らして下さい。ただし、各2回にするとほぼ確実にギリギリになります。減らす場合は、1シーンPT内で7回まで判定可能などにすることを推奨します。

Q.PL達の考えが詰まりました。ヒントを渡したいです。

A.探索回数を1回消費させて<閃き>判定をさせて下さい。難易度はPC達の数値を見て8~12とし、成功で今いる部屋か、まだ情報が出きっていない部屋の情報をふわっと出すようにして下さい。

Q.【スイマーリング】のインパクトがなんとなく弱いです。

A.開始時の誰もいない一辺にGMの好みのNPCを立たせて下さい。そのNPCはPC達が現れたことで、「そんな、もう時間が無いなんて、頼む、助けてくれ！」と懇願するような言葉をかけたあと、【スイマーリング】で殺して下さい。その後、【スイマーリング】に関する<知識>判定を行わせて下さい。

また、【スイマーリング】は改造する際には好きな形にして構いません。

Q.赤い部屋の馬男が強すぎます。開幕行ったら詰むのでは？

A.意図的です。このシナリオのコンセプトのひとつが【開幕ボスに挑めるシナリオ】です。また、馬男は【精神攻撃に弱い】【あらゆる状態異常に弱い】【2ターンしのげば自動的に死ぬ】など、シナリオ側からも攻略法を置いています。頑張って下さい。

また、赤い部屋は一応探索せずともクリア可能です。

Q.緑の部屋の少女の探索技能が強すぎます。

A.意図的です。技能かぶりの制限はしていませんので、得意な技能で無双して下さい。また、少女を殺せば判定は不要になります。

Q.意味の無い探索箇所が多すぎるのでは？

A.意図的です。あらゆる物事に意味がある必要性は無いと思います。

Q.シナリオ難易度を下げたいです

A.扉に対するアプローチで行動消費を行わないように変更して下さい。また、毒ガスの精度を9に変更して下さい。

Q.シナリオ難易度を上げたいです。

A.最初のカードの文面を以下に変更して下さい。

1の扉は全てを拒絶し

2の扉は悪意を覆い

3の扉は愚直を嘲り嗤う

全てを乗り越え開きし扉は、命を救う道へと続く

これだけでも、鍵の位置を特定する情報が大きく減り、難易度が上がることが実証済みです。更に難易度を上げたい場合は、緑の部屋のパズル情報を削除して下さい。

Q.エクストラダイスを増やしたいです。

A.NPCを探索することによって手に入る文章をひとつ見付けるごとに、因子ダイスを1個増やしましょう。最大2個まで増えます。

Q.壁壊して脱出出来ない？

A.不可能です。与えたダメージ分即座に回復する演出をGMは入れましょう。

Q.PLやPCの意図しない行動で運用が大変です。

A.シナリオにない部分はありません。とぶっちゃけましょう。無理に運用して破綻するより安全です。

Q.クリーチャー持ちのPCが参加しました。

A.探索回数はマスターとクリーチャーで共有し、出現させているクリーチャーの数だけマスターの探索回数を増やしましょう。複数出現させた場合、その数だけ上限を増やしましょう。

Q.予知能力持ちのPCが参加しました。

A.1シーンに1回、探索行動消費無しで利用可能として処理しましょう。何かしらの行動を宣言させ、それを行った際に発生するイベントを公開する形で情報を開示しましょう。この際、行為発動を使用させ、能力精度で10前後の目標値の判定を行わせて下さい。

Q.馬男の画像出典は？

A. <https://www.youtube.com/watch?v=MUN9GzwUNZA>

Q.少女の画像はないの？

A.GM が思う最高の幼女でシナリオ運用して下さい。

Q.元ネタはあるの？

A.CoC ではこういうシナリオが流行りだと聞いたので作りました。内容は確認してませんが、数年前に一度だけ遊んだ気がします。

Q.菜食主義者がいて肉食主義者がいないのは何故？

A.少女が肉食主義者にあたります。

シナリオ制作：リクガメでスーブ