

シナリオ要件

分類：協力型

舞台：狂騒の20年代(時代背景は50年代を想定)

プレイヤー人数：3~4人。3人のときは③もしくは④を抜きます。(抜いたPCはNPCとなります)

サイクル数：3

狂気カード枚数：16

トレーラー

「クリスマスはキライ パパがいなくなった日だから」

— inSane Father —

PCハンドアウト

Handout		Handout		Handout		Handout	
名前	PC①	名前	PC②	名前	PC③	名前	PC④
使命		使命		使命		使命	
<p>あなたは一家の母である。 昨年、父親(夫)がいなくな って以来、ふさぎこんで いる子供たちに笑顔を取り 戻すのがあなたの使命 である。</p> <p>30前後の女性限定</p>		<p>あなたは長女(姉)であ る。 昨年、父親がいなくなり寂 しい思いをしている。 あなたの使命は父親を探 し出すことである。</p> <p>10代前半の女性である こと</p>		<p>あなたは、長男(弟)であ る。 あなたの使命は落ち込ん でいる姉をはげますこと である。</p> <p>PC②より年下の男子で あること</p>		<p>あなたは父親の兄である。 長い間、海外に勤務して おり、弟のことは最近知っ た。 あなたの使命は落ち込ん だ一家を助けることである</p> <p>PC①より年上の男性で あること</p>	
シヨック		シヨック		シヨック		シヨック	
秘密		秘密		秘密		秘密	
この狂気を自分から 明らかにすることはできない		この狂気を自分から 明らかにすることはできない		この狂気を自分から 明らかにすることはできない		この狂気を自分から 明らかにすることはできない	

1 シナリオ概略(GM 用情報)

1.1 舞台

アメリカの内陸部にある田舎町。小さな町で、街の物流はパターソン商会が言っただけで牛耳っている。

そのため、警察などもパターソン商会に対して及び腰である。

1.2 導入

12月23日、そろそろ父がいなくなって一年になる。

そんな一家を海外から帰ってきたおじ(PC④)が訪問する。

PC達に一家団欒をうながしてください。適当なところにパターソンを登場させ、なるべくいい人を装ってください。

1.3 背景

父は昨年のクリスマスに、息子のサンタさんに会いたいという願いをかなえるため、煙突から入ろうとして失敗。そのまま煙突の中で死亡。中でひっかかっています。息子はその状況を偶然目撃してしまい、父に頼んだ自分が怒られると思い証拠を隠滅してしまいました。その後、あれは夢だったと思い込んでいます。

父はパターソン商会の先代に違法行為の手引きを行い、それなりの立場と富を築きました。パターソン商会は今の街で人身売買、麻薬、武器の輸送ルートを握っています。(街中では普通の商会を装っています。)

パターソン商会の先代は父が握っている情報を恐れています。そのため、二代目に父の家と家族を見晴らせています。父が急に居なくなり、なんの行動もないため暴発寸前まで疑心暗鬼に陥っています。

1.4 初期ハンドアウト

「家」「裏の森」「父の行方」

1.5 シナリオ構成

このシナリオは協力型です。全員が使命を満たすための、想定条件を以下に記載します。

1.5.1 PC①

PC④とくっつき、子供達と明るい家庭を築く。

PC①の使命のうち、明示的に達成すべき目標は新しい男を捕まえることです。「陰気な子供達」についてはあなたの気の持ちよう次第です。

1.5.2 PC②

父の手帳を公開し、パターソン商会を告発するか、パターソンを殺害することで達成可能です。

1.5.3 PC③

PC②の使命が達成できた時点で、あなたの使命は達成となります。あなたの心の闇はどうかしりませんが・・・

1.5.4 PC④

PC①とくっつき、PC②③を手なずけてください。

1.6 ハンドアウト補足

1.6.1 パターソン

ロリ、ショタ、未亡人、全部いけます。その上サディストです。露骨に描写するかはPLを見て判断してください。

1.6.2 朽ちかけた手紙と煙突

父が煙突に登るのに使用した梯子を片付け、井戸に手紙を投げ捨てたのはPC③です。あまりちゃんと覚えていませんが、罪悪感だけは残っています。

1.7 イベント

1.7.1 煙突の調査

PCが煙突もしくは暖炉を調べたいといった時点で、「煙突」のハンドアウトを出す。

1.7.2 父の調査

父について調べたいとPCが行った時点で「父」のハンドアウトを出す。

1.7.3 ミイラ

PC③がミイラの秘密を知った時点で、PC③の秘密を更新する。

1.7.4 「父の手帳」

父の手帳が発見されたサイクルの最後に、「殺人鬼」×2が襲いにきます。彼らはパターソン商会の手のものです。どちらか一方をパターソンにしてもかまいません。

シナリオが早く終了しすぎるようであれば、殺人鬼の襲撃にあわせて、パターソン商会を当局に通報するための儀式シートを出してもいいでしょう。この儀式シートはシナリオ作成者からは提示しません。街から脱出し、しかるべき当局に通報する手順をプレイ環境に応じて作成してください。

1.8 運用手引き

このシナリオは最短1サイクルで終了します。ただし、ゾーキングについて気付かないとクライマックス条件を満たせず、何もおこらず終了します。それを避けるために、PLにはゾーキングでのみ発生するハンドアウトが2枚あると告げておくことをお勧めします。

1.9 エンディング

一家が分離してなければ一家にまかせてください。彼らの新しい家庭を描写してエンディングとします。

分離していた場合、分かれた単位で行ってください。ただし、保護してくれる大人のいない子供達の行く末は暗いでしょう・・・

2 ハンドアウト

<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC①</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは一家の母である。昨年、父親(夫)がいなくなって以来、ふさぎこんでいる子供たちに笑顔を取り戻すのがあなたの使命である。</p> <p>30 前後の女性限定</p>	名前	PC①	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>PC②、③</td> </tr> </table> <p>あなたは陰気な子供たちに嫌気がさしている。あなたの本当の使命はまだ人生をやり直せるうちに陰気な子供たちと別れて素敵な男性を捕まえることである。</p> <p>幸い、パターソン商会の二代目があなたに興味をもっているようだ。</p> <p><small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small></p>	ショック	PC②、③	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC②</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは長女(姉)である。昨年、父親がいなくなり寂しい思いをしている。あなたの使命は父親を探し出すことである。</p> <p>10 代前半の女性であること</p>	名前	PC②	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>父がいなくなってから頻繁に訪ねてくるようになったパターソンさんに観察されているようで気持ち悪い。あなたの本当の使命はパターソンを街から追い出し、親子で仲良く暮らすことだ</p> <p><small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small></p>	ショック	全員
名前	PC①														
使命															
ショック	PC②、③														
名前	PC②														
使命															
ショック	全員														
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC③</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは、長男(弟)である。あなたの使命は落ち込んでいる姉をはげますことである。</p> <p>PC②より年下の男子であること</p>	名前	PC③	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>あなたは父が死んだことを知っている。あなたが殺したのだ。どうやって殺したのかはあなたは知らない。だが、あなたが殺したのだ。</p> <p>この秘密を知った PC は「夢」で恐怖判定を行う。</p> <p><small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small></p>	ショック	全員	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC④</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは父親の兄である。長い間、海外に勤務しており、弟のことは最近知った。あなたの使命は落ち込んだ一家を助けることである</p> <p>PC①より年上の男性であること</p>	名前	PC④	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>なし</td> </tr> </table> <p>あなたは pc1 に惚れている。弟の妻と顔をあわせるのが辛かったため海外赴任していた。弟が失踪した今がチャンスではないだろうか？あなたの本当の使命は PC1 をものにし、明るい家庭を築くことである</p> <p><small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small></p>	ショック	なし
名前	PC③														
使命															
ショック	全員														
名前	PC④														
使命															
ショック	なし														
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>パターソン</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>パターソン商会の 2 代目。父と親交があり、一家を何かと気にかけてくれている。</p>	名前	パターソン	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>先代の命で一家を監視している。すきを見て、一家全員を失踪させるように指示されている。その過程で多少のお楽しみはあってもいいと考えている。</p> <p>この秘密を知った PC は「物陰」で恐怖判定を行う。</p> <p><small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small></p>	ショック	全員	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>パターソン商会</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>街の物流を一手にしきる商会。過去に、父が勤務していた。</p>	名前	パターソン商会	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>一時期、経営が傾いていたが一昨年からはじめた、武器、麻薬、人身売買により持ち直した。</p> <p>この秘密を知った PC は「脅す」で恐怖判定を行う。</p> <p><small>この狂気を自分から明らかにすることはできない</small></p>	ショック	全員
名前	パターソン														
使命															
ショック	全員														
名前	パターソン商会														
使命															
ショック	全員														

<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>大パターンソン</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>パターンソン商会の先代。一代で富を築き上げ、引退した。今はほとんど人前に出てこない。</p> </td> </tr> </table>	名前	大パターンソン	使命		<p>パターンソン商会の先代。一代で富を築き上げ、引退した。今はほとんど人前に出てこない。</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>父の手引きで違法な取引に手を出した。父が居なくなった今でも、父を恐れている。すきあらば抹殺したいと思っている。</p> <p>この秘密を知ったPCは「埋葬」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> </td> </tr> </table>	秘密		ショック	全員	<p>父の手引きで違法な取引に手を出した。父が居なくなった今でも、父を恐れている。すきあらば抹殺したいと思っている。</p> <p>この秘密を知ったPCは「埋葬」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>父の行方</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>父はどこに行ったのだろうか？</p> </td> </tr> </table>	名前	父の行方	使命		<p>父はどこに行ったのだろうか？</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>今年のクリスマスは雪が深く。あの日は誰も街からは出られなかったはずだ。少なくとも、その時点では父は街にいたはずである。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> </td> </tr> </table>	秘密		ショック	なし	<p>今年のクリスマスは雪が深く。あの日は誰も街からは出られなかったはずだ。少なくとも、その時点では父は街にいたはずである。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	
名前	大パターンソン																										
使命																											
<p>パターンソン商会の先代。一代で富を築き上げ、引退した。今はほとんど人前に出てこない。</p>																											
秘密																											
ショック	全員																										
<p>父の手引きで違法な取引に手を出した。父が居なくなった今でも、父を恐れている。すきあらば抹殺したいと思っている。</p> <p>この秘密を知ったPCは「埋葬」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>																											
名前	父の行方																										
使命																											
<p>父はどこに行ったのだろうか？</p>																											
秘密																											
ショック	なし																										
<p>今年のクリスマスは雪が深く。あの日は誰も街からは出られなかったはずだ。少なくとも、その時点では父は街にいたはずである。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>																											
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>裏の森</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>一家の裏に広がる森。パターンソン商会の管理地である。</p> </td> </tr> </table>	名前	裏の森	使命		<p>一家の裏に広がる森。パターンソン商会の管理地である。</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>森の中には古井戸と廃屋がある。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> </td> </tr> </table>	秘密		ショック	なし	<p>森の中には古井戸と廃屋がある。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>父</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>今年のクリスマスに行方がわからなくなった父。</p> </td> </tr> </table>	名前	父	使命		<p>今年のクリスマスに行方がわからなくなった父。</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>やさしく、家庭的な父だったが、裏ではマフィアとつながっていた。父はマフィアの抗争で消されたのかもしれない。</p> <p>この秘密を知ったPCは「メディア」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> </td> </tr> </table>	秘密		ショック	全員	<p>やさしく、家庭的な父だったが、裏ではマフィアとつながっていた。父はマフィアの抗争で消されたのかもしれない。</p> <p>この秘密を知ったPCは「メディア」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	
名前	裏の森																										
使命																											
<p>一家の裏に広がる森。パターンソン商会の管理地である。</p>																											
秘密																											
ショック	なし																										
<p>森の中には古井戸と廃屋がある。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>																											
名前	父																										
使命																											
<p>今年のクリスマスに行方がわからなくなった父。</p>																											
秘密																											
ショック	全員																										
<p>やさしく、家庭的な父だったが、裏ではマフィアとつながっていた。父はマフィアの抗争で消されたのかもしれない。</p> <p>この秘密を知ったPCは「メディア」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>																											
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>煙突</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>暖炉は使わなくなって長い、煙突は残っている。使わないので掃除もされていない。</p> </td> </tr> </table>	名前	煙突	使命		<p>暖炉は使わなくなって長い、煙突は残っている。使わないので掃除もされていない。</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>登場 PC 全員</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>【拡散情報】 煙突に何かが詰まっている。引きずり出すと赤い服を着た男のミイラがでてきた。</p> <p>シーンに登場していたPCは「死」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> </td> </tr> </table>	秘密		ショック	登場 PC 全員	<p>【拡散情報】 煙突に何かが詰まっている。引きずり出すと赤い服を着た男のミイラがでてきた。</p> <p>シーンに登場していたPCは「死」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>家</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>町外れにある一軒家。古い家で大きくはないが、十分な広さがある。</p> </td> </tr> </table>	名前	家	使命		<p>町外れにある一軒家。古い家で大きくはないが、十分な広さがある。</p>		<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td colspan="2">秘密</td> </tr> <tr> <td>ショック</td> <td>なし</td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <p>古い家。 築100年ぐらいはたっている。電気、ガス、水道といった現在の生活インフラと、井戸、暖炉といった昔のインフラの両方を備えている。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p> </td> </tr> </table>	秘密		ショック	なし	<p>古い家。 築100年ぐらいはたっている。電気、ガス、水道といった現在の生活インフラと、井戸、暖炉といった昔のインフラの両方を備えている。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	
名前	煙突																										
使命																											
<p>暖炉は使わなくなって長い、煙突は残っている。使わないので掃除もされていない。</p>																											
秘密																											
ショック	登場 PC 全員																										
<p>【拡散情報】 煙突に何かが詰まっている。引きずり出すと赤い服を着た男のミイラがでてきた。</p> <p>シーンに登場していたPCは「死」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>																											
名前	家																										
使命																											
<p>町外れにある一軒家。古い家で大きくはないが、十分な広さがある。</p>																											
秘密																											
ショック	なし																										
<p>古い家。 築100年ぐらいはたっている。電気、ガス、水道といった現在の生活インフラと、井戸、暖炉といった昔のインフラの両方を備えている。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>																											

<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>朽ちかけた手紙</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>【プライズ】 古井戸の底で見つけた手紙らしきもの。 朽ちかけており、読むのは難しい。</p> <p>このプライズの調査は所有者のみが行える。</p>	名前	朽ちかけた手紙	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>サンタクロースからPC②、PC③に充てた手紙。この手紙の筆跡は父のものだ。 サンタクロースに会いたいと熱心に頼み込んでいる。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	全員	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>古井戸</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>裏の森にある古井戸。すでに枯れている。</p>	名前	古井戸	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>なし</td> </tr> </table> <p>井戸のそこに手紙とおもちゃが捨てられている。かなり前に捨てられたものようだ。</p> <p>この秘密を最初に知ったPCはプライズ『朽ちかけた手紙』を得る。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	なし
名前	朽ちかけた手紙														
使命															
ショック	全員														
名前	古井戸														
使命															
ショック	なし														
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>ミイラ</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>煙突から出てきたミイラ</p>	名前	ミイラ	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>死後、1年が経過している。体格や持ち物から見て、父である。 この秘密を最初に調査したPCはプライズ『父の手帳』を得る。</p> <p>この秘密を知ったPCは「靈魂」で恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	全員	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>父の手帳</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>【プライズ】 父のミイラが持っていた手帳。 このプライズの秘密は、プライズの所有者しか調べることができない。</p>	名前	父の手帳	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>麻薬、武器、人身売買の記録。この手帳の存在がばれると恐ろしいことになるだろう</p> <p>この秘密を知ったPCは暴力分野のランダムで恐怖判定を行う。</p> <p>この狂気を自分から明らかにすることはできない</p>	ショック	全員
名前	ミイラ														
使命															
ショック	全員														
名前	父の手帳														
使命															
ショック	全員														
<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>廃屋</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>森にある廃屋。誰も近寄らない、はずである。</p>	名前	廃屋	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>腐臭が漂う。床には赤黒い染みがあり、ここで何か凄惨なことがあったと推測できる。</p> <p>この秘密を知ったPCは「拷問」で恐怖判定を行う。</p>	ショック	全員	<p>Handout</p> <table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td>PC③</td> </tr> <tr> <td colspan="2">使命</td> </tr> </table> <p>あなたは、長男(弟)である。 あなたの使命は落ち込んでいる姉をはげますことである。</p> <p>PC②より年下の男子であること</p>	名前	PC③	使命		<p>Handout</p> <p>秘密</p> <table border="1"> <tr> <td>ショック</td> <td>全員</td> </tr> </table> <p>あなたは父が煙突に転落し死亡したことを知っていた。あなたの頼みでサンタクロースに扮した父が煙突に入ろうとして転落するのを見てしまった。あなたは父を見殺しにしたのだ。あなたは怖くなって父の死を隠蔽した。</p> <p>この秘密を知ったPCは「夢」で恐怖判定を行う。</p>	ショック	全員
名前	廃屋														
使命															
ショック	全員														
名前	PC③														
使命															
ショック	全員														