

## トレーラー

某月某日、N市児童相談所に匿名でのタレこみがあった。

母子家庭でのネグレクトあるいは性的虐待・・・

相談所職員は当該母子と面接を行うことになった。

職員がファミリー向けマンションの呼び鈴を鳴らしたところから物語ははじまる。

— inSane 親子の形 —

## シナリオ要件

分類：対立型

舞台：現代日本

プレイヤー人数：4

サイクル数：3

狂気カード枚数：12

## 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	
あなたはPC②の母親である。 夫も頼れる親戚もいないが、愛するPC②がいるのでがんばることができる。 あなたの使命はPC②を養育することである。		あなたはPC①の子供である。父親の顔はしらないが、母の愛を感じて生きている。 あなたの使命はPC①の子として生活することである。  ※ 未就学児童のPCであること		あなたは児童相談所の女性職員である。 匿名のタレこみをうけPC①②親子と面談を行うことになった。  あなたの使命はネグレクトなどの事案が発生していないことを確認するか、発生している場合は児童を保護することである。		あなたは児童相談所の男性職員である。 匿名のタレこみをうけPC①②親子と面談を行うことになった。  あなたの使命はネグレクトなどの事案が発生していないことを確認するか、発生している場合は児童を保護することである。	

## 初期準備

---

PC番号に応じて、以下の狂気を初期狂気として配布してください。

PC①：二次元性愛

PC②：秘密の友達

PC③：出産妄執

PC④：無面目

PC②には初期プライズとして「おもちゃ」を渡してください。

初期ハンドアウトとして「母子の家庭環境」「PC②の父親」「PC①の親族」「PC②の評判」「通報者」を出してください。

## 導入

---

トレーラーを読み上げてください。トレーラーにあるように、職員が母子のもとを訪ねた場面から開始となります。

簡単に母子と職員の面談を行わせたところで、切り上げミドルフェイズに移行してください。

## シナリオの背景とPC番号ごとの解説

---

### 母子の物語(PC①、PC②)

PC①は無意識のうちに、儀式シートの1～2を行っています。その結果生まれたのがPC②です。PC②をクライマックスフェイズで倒し、最後の判定に成功することで儀式は完成します。

PC①の使命は儀式を達成することで満たされます。PC②の使命は儀式の成否に関係なくPC①からプラスの感情を得ることです。ただし、後述のPC③の使命とは両立しません。

### 子を失った母の物語(PC③)

PC③は子供を失った母親です。それが事実かどうかは不明ですが、PC③にはPC②が自分の子のように見えています。立場を生かして、でっちあげてもいいのでPC①から隔離し、PC②を自分の庇護下に置くことが目的です。

PC③の使命はクライマックス戦闘で勝者となり、初期狂気「出産妄執」のトリガーを踏むことで達成できます。PC③の使命が達成された場合、PC②の使命は達成することができなくなります。

### 非実在の物語(PC④)

PC④は非実在の存在です。PC④の目的は同じく非実在の存在である、PC①の妄想の産物を保護することです。

PC④の使命は非実在児童である「見えない友達」を倒し、自分は倒されない(自発的脱落は可)ことです。もし、儀式が達成された場合、「見えない友達」は非実在児童ではなくなるため使命の達成ができなくなります。

### 何者でもないものの物語(無面目)

初期狂気「無面目」のトリガーが発動した場合、PCのハンドアウトが「無面目」に置き換わります。無面目のPCは何者かになることが目的です。何者かになるためには、クライマックス戦闘で勝利し子供(PC②)のハンドアウトを戦果として取得する必要があります。

## イベントフック

---

### 狂気「二次元性愛」に対するプラスの感情

狂気「二次元性愛」を持ったPCが自分からプラスの感情を選択することはできません。ただし、戦果や誘惑の効果としてプラスの感情を押し付けられることはあります。

### 狂気「無面目」のトリガーが踏まれた

狂気「無面目」はこの狂気を抱えたPCの居所が知られた時点で発動します。すでに居所を知られているPCがこの狂気を新たに獲得した場合、即時に顕在化します。

無面目を顕在化させたPCからは、PCハンドアウトを取り上げ、代わりに「無面目」のハンドアウトを渡してください。これはPCの自我が崩れ、半幽体のような存在になったことを意味します。

### 初期狂気を手放す

アビリティ「錯覚」などの効果により、初期狂気を手放した場合、そのままゲームを進行してください。

初期狂気を手放した結果、以下のことが起こります。

#### 「腐女子」を手放した

PC②の使命達成が楽になるだけです。もし、他のPCが新たに「腐女子」の狂気を獲得してもプラスの感情を取得できなくなる以上の問題はありません。

#### 「秘密の友人」を手放した

ハンドアウト「見えない友達」の公開が遅くなります。他のPCの誰かが「秘密の友人」を獲得しなければ、「見えない友達」が公開される機会は失われます。

#### 「出産妄執」を手放した

事実上、PC③の使命達成が不可能になります。もし、「出産妄執」を手放した場合にPC③が使命を達成するには、他のPCにブライズとしてPC②のハンドアウトを獲得してもらい、そのブライズをもらう必要があります。

#### 「無面目」を手放した

なんの問題もありません。他のPCに「無面目」がわたる可能性が出るだけです。

## 儀式シート

---

すでに儀式の2段階目までは完了しています。精霊とは「見えない友達」のことです、器とは「PC②」のことです。

もし、クライマックス戦闘までに儀式シートが調査されていなくても「見えない友達」が儀式について知っています。「見えない精霊」から一緒になるためにはPC②を倒す必要があるとPC①にお願いしてください。

儀式が2段階目まで進んでいることは、PC①には教えてください。PC①以外がゾーキングで上記の状況であることを推理した場合、それらしいと推測することができると回答しておいてください。事実かどうかは明言しなくてもいいですが、肯定的なあいまい表現で逃げておいてください。

「見えないお友達」はこの儀式を知っています。もし、クライマックスフェイズまでに儀式シートの秘密を調査できなかった場合、「見えないお友達」が儀式の完成を目指します。

## クライマックスフェイズ

---

PC②の父親からPC①に連絡が入ります。「PC②を連れて、人気のない場所(任意)まで来てほしい。」PC①が従った場合、その場所にPC②の父親である「見えない友達」があらわれクライマックス戦闘となります。従わなかった場合、母子の住居で深夜に戦闘となります。

クライマックス戦闘には「見えない友達」が参戦します。見えない友達は実体としてPC②の持つおもちゃのプライズを使用して登場します。

「見えない友達」はPC①にPC②を倒すようにお願いします。そうすることで一緒になれると誘惑します。本体も積極的にPC②を狙います。PC②を倒したあとは「魔術」判定で儀式の進行を狙います。

### 見えない友達

分類：怪異／器物            生命力：6

特技：「魔術」「兵器」「混沌」「殴打」「手触り」

アビリティ：基本攻撃(殴打)、危険感知(手触り)、装甲

### ルール処理

分類が「怪異」のため戦闘開始時に全員に恐怖判定を要求します。

分類が「器物」のため見えない友達の秘密を知らないキャラクターから2点以上のダメージを受けることはありません。

Handout	
名前	PC①
使命	
<p>あなたはPC②の母親である。夫も頼れる親戚もいないが、愛するPC②がいるのでがんばることがができる。あなたの使命はPC②を養育することである。</p>	

Handout	
名前	PC②
使命	
<p>あなたはPC①の子供である。父親の顔はしらないが、母の愛を感じて生きている。あなたの使命はPC①の子として生活することである。 ※ 未就学児童のPCであること</p>	

Handout	
名前	PC③
使命	
<p>あなたは児童相談所の女性職員である。あなたは匿名のタレこみをうけPC①②親子と面談を行うことになった。あなたの使命はネグレクトなどの事案が発生していないことを確認するか、発生している場合は児童を保護することである。</p>	

Handout	
名前	PC④
使命	
<p>あなたは児童相談所の男性職員である。あなたは匿名のタレこみをうけPC①②親子と面談を行うことになった。あなたの使命はネグレクトなどの事案が発生していないことを確認するか、発生している場合は児童を保護することである。</p>	

Handout	
名前	無面目
使命	
<p>あなたは何者でもない。何かになるためには誰かに成り代わらなくてはならない。明確なバックグラウンドを持つ大人に成り代わるのは大変だ。成り代わる相手は子供のほうがいい。あなたの使命はクライマックスフェイズで勝利し、誰か子供のハンドアウトを戦果として獲得することである。あなた以外の誰かが戦果として獲得したハンドアウトをもらってもよい。</p>	

Handout	
シヨック	全員
<p>あなたはかつて二次元の少年に恋をしていた。 あなたは彼と恋人となり、気がつけば子(PC2)の母親となっていた。 この子の父親はどこにいったのだろうか？ しかし、あなたはPC②を手元に置いておけば、彼とまた会えることを確信している。 あなたの本命の使命は、彼を見つけて幸せな家庭を持つことである。 この秘密をみたPCは「夢」で恐怖判定を行うこと。</p>	

Handout	
シヨック	なし
<p>あなたはPC①に愛されていない。 あなたの本命の使命は、PC①の愛(プラスの感情でよい)を獲得し親子でありつづけることだ。 あなたの友人も協力してくれることだろう。</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>	

Handout	
シヨック	全員
<p>あなたにはかつて子供がいた。 あなたの子は残念ながら新生児室から出ることもかなわず、亡くなってしまった。 PC②はそんなあなたの子供にそっくりである。いや、あなたの子供に違いない。 あなたの本命の使命は、子供を取り戻すことである。子供のハンドアウトを獲得することで使命を達成することが可能です。 この秘密を知ったPCは「愛」で恐怖判定を行うこと。</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>	

Handout	
シヨック	PC③
<p>あなたは非実在の存在である。児童相談所職員はあなたに与えられたかきりそめの姿である。 相談所にあつたタレこみはあなたと同じく非実在の存在から行われた。非実在児童が性的虐待を受けているというものであった。 あなたの本命の使命は、非実在児童の保護である。 クライマックス戦闘で非実在児童が倒されかつあなたが倒されなかった場合、使命を達成することができます。 この秘密を知ったPCは、「メディア」で恐怖判定を行うこと。</p>	

Handout	
シヨック	全員
<p>あなたは何者でもない。何かになるためには誰かに成り代わらなくてはならない。明確なバックグラウンドを持つ大人に成り代わるのは大変だ。成り代わる相手は子供のほうがいい。 あなたの本命の使命はクライマックスフェイズで勝利し、誰か子供のハンドアウトを戦果として獲得することである。あなた以外の誰かが戦果として獲得したハンドアウトをもらってもよい。 この秘密を知ったPCは「魔術」で恐怖判定を行うこと。</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>	

Handout	
名前	見えない友達
使命	
<p>誰にも見えなかった PC②の友達。 見えているのは一人だけ。</p>	

Handout	
名前	母子の家庭環境
使命	
<p>母子の家庭環境。</p>	

Handout	
名前	PC②の父親
使命	
<p>PC②の父親は誰なのだろうか？ 必要とあれば PC②を引き取ることは可能だろうか？</p>	

Handout	
名前	PC①の親族
使命	
<p>PC①は親族からの支援は受けていないようだ。 しかし、状況によっては PC②を引き取ってもらえるか打診の必要がある。 彼らはどういった人達なのだろうか？</p>	

Handout	
名前	PC②の評判
使命	
<p>近所の人々は PC②をどのようなで見ているのだろうか？ 虐待の事実など証言はないだろうか？</p>	

Handout	
シヨック	PC②
秘密	
<p>あなたは PC①の妄想より生まれた存在である。 あなたは PC①と子をなし、その結果が PC②である。 あなたの本当の使命は、PC②の身体を奪い、肉体を持った存在になることである。 あなたは実体が必要な場合、かりそめの肉体として PC②のもつおもちゃを使用する。 この秘密を知った PC②は死で恐怖判定を行うこと。 明らかにすることはできない。</p>	

Handout	
シヨック	なし
秘密	
<p>母子の家庭環境は表面上安定しているが、親子の間になんとなく溝があるように感じる。 この狂気を自分から明らかにすることはできない。</p>	

Handout	
シヨック	全員
秘密	
<p>PC①の古い知人などにもあたってみたが、誰も父親のことは知らないようだ。誰かと交際していたという情報すらでてこない。 この狂気を自分から明らかにすることはできない。</p>	

Handout	
シヨック	なし
秘密	
<p>PC①は複雑な家庭で育ったようだ。 父親は継父であり、実父は誰かわからない。PC①の母親もまた同じような家庭環境のようだ。 田舎のほうでは妖術師の家系として距離をおかれていたようだ。 この秘密を知った PC はプライズ「報告書」を得る。 この狂気を自分から明らかにすることはできない。</p>	

Handout	
シヨック	PC③、PC④
秘密	
<p>おとなしい子。 よく一人で遊んでいる。 一人のはずなんだが、まるで誰かと遊んでもらっているような声の間こえることも多い。 この狂気を自分から明らかにすることはできない。</p>	

**Handout**

**秘密**

シヨック	なし
------	----

PC①の実家に関する報告書。家系をたどると田舎の山村の有力者だったことがわかる。妖術師の家系として知られ、山の精霊を家系に招き入れることで繁栄したといわれている。そのための手殺として「精霊受肉の法」が伝わっている。儀式「精霊受肉の法」を獲得する。

*この狂気を自分から明らかにすることはできない。*

**Handout**

**秘密**

シヨック	通報者を知らなければいい
------	--------------

通報記録は複数あるが、通報した人物が一人も見つからない。隠している様子もなさそう。誰が？

*この狂気を自分から明らかにすることはできない。*

**Handout**

**秘密**

シヨック	PC② クルメン
------	----------

いっせいに手解きとどきとどき

*この狂気を自分から明らかにすることはできない。*

**Handout**

狂気	秘密の友人
トリガー	この狂気が調査対象になる

あなたには友人がいる。あなたの友人はあなたにしか見えていない。

この狂気が顕在化したとき、「見えない友達」のイベントアウトが発生する。

*この狂気を自分から明らかにすることはできない。*

**Handout**

狂気	無面目
トリガー	誰かに居所を知られる(た)

あなたは何者でもない。この狂気を所持している間、あなたは自分の居所を誰かに教えることができない。この狂気が顕在化したPCはクランメックと戦闘の結果として誰かのハンドアウトを取得することができる。

この狂気が顕在化した時点で、あなたの秘密・居所は失われる。秘密・居所を失ったPCは混沌で恐怖判定を行う。

この狂気が顕在化した時点で、あなたの秘密は失われ、新しいハンドアウトを獲得する。

*この狂気を自分から明らかにすることはできない。*

**Handout**

名前	報告書
使命	
【ブライズ】	

このブライズの所有者はいつでも秘密を見ることができる。

**Handout**

名前	通報者
使命	
老人、青年男性、中学生…	

様々な人物から匿名で虐待の通報が入っている。一人くらいは通報した詳しい状況を聞けないだろうか。

**Handout**

名前	おもちや
使命	
【ブライズ】	

PC①がPC②に与えたおもちや。

なにかのクインギアのようだ。このブライズの所有者はいつでも秘密を見ることができる。

**Handout**

狂気	二次性愛
トリガー	誰かにブライズの感情を持つ

あなたは生身の人間を愛することができない。あなたは生身の人間にブライズの感情を選択することができない。

この効果は狂気が顕在化していても適用する。

*この狂気を自分から明らかにすることはできない。*

**Handout**

狂気	出産妄執
トリガー	本文参照

あなたにはかつて子供がいた。残念なこと生まれまもなくなくなってしまうが。いや、そんなことはない。だって、あなたの子供はそこにいるじゃないか!!

この狂気はクランメッククランメック以降、任意のタイムラグでトリガーを引ける。この狂気が顕在化した状態でクランメッククランメックの勝者となった場合、戦闘に参加した任意の子供のキャラクターのハンドアウトを獲得することができる。

*この狂気を自分から明らかにすることはできない。*



✚ 儀式シート		儀式名		
段階	手順の名前	指定特技	参加条件	ベナルティ
1	精霊の召還	魔術	精霊に強い執着を持つもの	
2	器の作成	悦び	精霊を召還した女性	
3	精霊の受肉	魔術	<ul style="list-style-type: none"> <li>・器が破壊されている。(器の作成で発生したキャラクターが戦闘から脱落している)</li> <li>・精霊が破壊されていない</li> </ul>	
4				
5				
6				