

箱の中の天秤

浜中なちか

月とゼンマイ <http://www.furbet.com/>

シナリオ制作者より

シンプルを追求したシナリオ第二弾です。

戦闘もなく正気度ロールも少ないので、楽しいプレイになるかはいかにプレイヤーが悩んでくれるかにあります。ゆるい性格の探索者ばかりですとシナリオブレイクになるので気をつけてください。それはそれで笑えて楽しかったです。

同梱されている画像類はセッションに必ず必要なものではありませんが、作っているうちに楽しくなっちゃったので使用していただけると幸いです。

探索者について

シナリオ開始時点で同じ町内にいることが必須条件です。仕事でも旅行でも理由はお好きなように。滞在期間の長短も関係ありません。

大人数でプレイする時、全員町外出身だと小細工が面倒になるので二人までなど制限をかけた方がいいと思います。あと有名人探索者、舞台となる総合病院の関係者は避けてもらった方がミ＝ゴ側の行動として不自然さが減ります。ただ下っ端の医師、看護師や技師など病院運営への関わりが薄そうな探索者が一人混ざるくらいなら逆に面白くなるかもしれません。

シナリオに関して

舞台(結後町)

ほどほどの田舎です。

大手企業の系列工場があるためある程度は栄えています。観光資源は周囲の森にあるトレッキングコースや天文台、鍾乳洞など。大きな商業施設はありませんが大きな総合病院があります。地元の野菜も結構おいしいと評判。ぶっちゃけ大きめの総合病院がある田舎ならどんな町でもかまいません。

この総合病院はミ=ゴと繋がりがあり、上層部のほとんどがミ=ゴに協力し見返りをもらっています。また上層部はその辺のチンピラを飼い慣らしており、実験に必要であれば犯罪行為をさせることも厭いません。

真相

このシナリオで起こることすべてが、ミ=ゴによる人間の自我に関する実験です。

適当な人間のクローンを作成し、人間として社会生活ができる程度の知識のみを植えつけた状態で、目を覚ましたクローンがどのような行動をとるか、オリジナルとの対面(真相の究明)を望むかなどを観察しています。

被験体は通常、総合病院の協力者によって収集されたカルテの中からミ=ゴなりの基準で選出されます。適切な被験体がない場合は、チンピラを使い適当に怪我をさせるなどして病院に連れ込み被験体とします。町内の人間なら前者、外部の人間なら後者の方法で選出され、同時期に実験に巻き込まれることとなります。

探索者は被験者本人ではなく、そこから作られたクローンの方になります。そのため、シナリオ開始時には記憶喪失状態で開始することを説明し、キャラシートの経歴などを使ってロールプレイしないよう念を押してください。

クローンの探索者が施設内を探索し、脱出ないしはオリジナルを生かすために死を選ぶなどの選択をした時点でシナリオクリアです。

追加オプション

キャラシートが揃ったら紙などで名前や経歴、家族構成などをマスキングテープや付箋などで隠して返却します。

シナリオを進めていく過程で、探索者の情報が開示される際に剥がしていくと、探索者が現在持っている情報が視覚的にわかりやすくなると思います。あと雰囲気出て楽しいです。

探索全般の注意事項

探索者は全員、記憶喪失状態です。社会常識や物の名前などはだいたい思い出せますが、自分の名前、年齢、経歴といった個人の記録は何一つ思い出せません。

また専門知識などをもつ探索者は必要となれば思い出して技能を使うことができますが、自分がその知識を持っていることを自覚することは現時点では不可能です。

例えば〈電気修理〉を持つ探索者は自分が電気修理に詳しいことを知りませんが、機械を目の前にすれば専門知識と思われる情報が頭に浮かぶでしょうし、〈電気修理〉を使用することも可能です。それ以降は〈電気修理〉の知識があると自覚的に行動できるようになります。

探索を進める中で、探索者がクローンであると自覚する瞬間があるかと思います。そのときはSAN1/1D6の正気度ロールで判定してください。

—探索する施設について—

施設内の電気は問題なく供給されています。ただ建物自体が古いので基本的にどの部屋も薄暗い印象を覚えるでしょう。探索には支障ありません。窓はいずれの部屋にも存在しません。

探索者が〈目星〉などでクリティカルを出さない限り見つけられませんが、舞台となる施設にはありとあらゆる箇所に監視カメラがあり、探索者のすべての行動は記録されています。

そのため探索者が朝まで待機する、人が来るのを待つ、といった消極的な行動をとった場合、ミ=ゴは実験失敗と判断し不法侵入者として警察が呼ばれます。なお、この警察もミ=ゴの傘下にありますので、いかに自分が被害者だと訴えても総合病院の悪事を暴くことはできません。

旧病棟

霊安室

探索者が目覚めると学校の教室程度の部屋にいます。探索者はそれぞれストレッチャーの上に横になっており、手術着を着用、荷物はどこにもありません。

ストレッチャーを調べると、それぞれ名前と性別、年齢の紙が貼られています。追加オプションを使用していた場合、名前・性別・年齢を開示します。

目が覚め記憶喪失などのロールプレイに一段落ついたら、何か恐ろしいことに巻き込まれてしまったと気づき、**SAN 0/1の正気度ロール**です。ロールとしては無理矢理ですが、これくらいねじ込まないと正気度ロールのチャンスがほとんどないのでご容赦ください。

部屋の中にはストレッチャー以外に物はなく、がらんとしています。ドアに鍵はありませんが、向こう側からカンヌキで封鎖されているため内部から開けることはできません。ドアに対し〈目星〉で蝶番が錆びていて力業ですぐに開きそうだとわかります。

体当たりなどで扉を破る場合は、STRとCONを足した数値と、扉の耐久値28との対抗ロールを行います。二人以上でやる場合、二人目はそのままの数値を、三人目以降は半分、四分の一と減らした数値を足して判定します。なお、ストレッチャーをぶちあてて扉を破るなら自動成功とします。

廊下

四つのドアと、つきあたりに下り階段があります。(参照：map.pdf)

先刻までいた大部屋には「霊安室」とかすれたプレートがあり、よく見ると第二と手書きで付け足されています。ちなみにこれはこの部屋がメインで使用されていない霊安室であるという伝わりにくいメッセージなので、別に描写しなくても問題ありません。

解剖室

中には汚れた解剖台と棚がありますが、器具などはすべて片づけられています。棚を調べると探索者たちのカルテが残されています。壁には大きめの鏡がはめられており、汚れていますが探索者たちはここで自分の顔を確認することができます。

カルテを調べた探索者には、それぞれ対応するメモを渡します。面倒なら口頭説明で大丈夫です。(参照：memo.png)

地区外の探索者が複数いる場合は、順番で渡していきます。三人以上いる場合は、徐々に手段を選ばなくなっている感じで用意してください。

- 町内の探索者：病気や検診など当たり障りのない内容が書かれている
- 地区外の探索者：①転落が原因と見られる怪我、②刃物による怪我
- 共通：「コードB」「凍結対応」という判子

カルテは持って行くことも可能です。このとき〈幸運〉に成功すれば被験者本人の所持品の一部が見つかります。所持品の中で書類などに紛れそうな身分証や書籍などがあれば提示してください。なおカルテを見ても、クローンである探索者たちの記憶に変化はありません。

病院に所属する看護師や技師の探索者がいた場合は、カルテではなく履歴書等の資料に変更して提示します。

名前のない部屋

鍵がかかっているこの部屋は、実際は部屋ではなく総合病院の新館へ向かうための通路になっています。この先のルートは存在しません。

扉は鉄製で、叩くとガンガンと音が響きます。鍵は電子錠など、とつてい開きそうのないものが使用されています。

扉を叩き続けるなどすれば、見回りの看護師に見つけてもらえるかもしれませんが、よほどうまくロールプレイしない限り警備員を呼ばれ警察沙汰になります。そのときは看護師が運良く見回りで近くに来ているかをプレイヤーの幸運で、看護師の〈聞き耳〉はキーパーダイスで振ってください。(〈聞き耳〉：60)

資料室

中は不要なものを押し込んだ倉庫になっています。壊れた棚や、車輪が歪んだ車椅子、折れた箒、ポロポロのタンカなど。この粗大ゴミの山を探すと、さびたバールが見つかります。

ガラクタを乗り越えていくと書類が少し残されたまともな棚があり、廃棄と書かれた封筒や、平成初頭の医療系の資料が少し残っています。なお探索者たちは知識として令和という年号を知っているものとします。

封筒には総合病院にまつわる古い資料が入っており、目を通すと以下のことがわかります。

- 病院の所在地（町内）
- そこそこ規模の総合病院であること
- 2015年に増築しそれまでの旧病棟はほぼ閉鎖、いずれ解体予定と記されている。

◎図書館または目星成功で以下を追加

- 「最近、当病院に入院された患者が姿を消しているという噂が流れていますが、きっぱり否定してください」と書かれた回覧（日付は2017年）

ちなみにこの回覧は、ミ=ゴが容赦なく患者を実験対象に選んでいたころの名残です。さすがに隠蔽が難しくなってきたため現在では、診療などを通して選別した対象を病院外で拉致するという方法に切り替えています。

階段

階段は明かりがあるものの非常に暗い印象を受けます。探索や行動に支障はありませんが、やばいところへ踏み込む空気を押し出してください。なおミ=ゴが通る可能性も考慮して、かなり広く作られています。

また階段手前の床は廊下と材質が異なっています。目星などに成功すると、材質が変わっている箇所に沿って、床や壁に何かでこすったような直線の跡があることに気づけます。この跡を目撃した探索者がさらにアイデアにも成功した場合、そこに壁があったののではないかと推測することができます。

これはミ=ゴの技術によるスライド式静音扉です。シナリオ中は扉は床か壁に収納された状態で変化することはありません。しかし、たとえば施設を脱出後、誘拐を訴え警察とともに地下を調べに来たとしたら、この扉が動き階段などはじめからなかったかのように完璧に偽装されるでしょう。

地下研究所

廊下

真っ直ぐな通路に五つのドアがあります。(参照：map.pdf)
どの扉も施錠はされていません。B-2号とB-4号の間の壁に、汚れた案内図が貼られています。案内図によると、部屋にはそれぞれB-1号からB-5号までの数字がふられ、B-4号の隅には避難梯子と記されています。

B-1号(経過観察室)

部屋には大量のケージがあり、それぞれ隣り合うケージには同じ種類の動物が入っています。そのケージに囲まれるように作業机と思われるデスクがひとつ置かれています。パソコンなどの機械はなく、多少の書類と筆記用具、時計くらいしか置かれていません。壁には何枚か紙が貼られています。

動物関連

ケージに目を向ければ、それぞれ雑な感じで「オリジナル」、「コピー」と書かれた紙が貼ってあるのが見えます。

ケージには虫からうさぎ、モルモットなど10種類程度の小動物が収容されています。目星などで調べた場合、一对の動物たちはいずれも大きさや体表の模様など細かいところまで同じであることに気付けるでしょう。

壁の紙は、動物の世話に関する注意事項などが張り出されています。そのうちの一枚は、餌やりの記録をつけていく当番表のようなものになっています。餌をあげた人間が該当する時間の枠に名前を記入していくタイプで、少なくとも三人の名前が表に書き込まれています。次の餌やり時刻は午前9時です。

机のデジタル時計は2020年4月18日の零時過ぎと表示されています。時間は零時をスタートとし、探索者たちの行動で時間を進めてください。ちなみに午前8時がこの作業員の出勤時刻になります。

なお日付は目安です。深夜の旧病棟を歩いていて凍えない季節であれば、好きな日付でかまいません。

机の資料

机には時計の他に履歴書に似た紙の資料が何枚も置かれています。めくっていくと探索者たちの名前が記載されたものが見つかります。この資料の内容は以下の通りです。

- 探索者の名前、性別、身長体重などのデータ
- 写真(免許証の証明写真や隠し撮りと思われるもの数点)
- 出身地や居住地、家族構成、経歴などのざっくりとしたデータ

また、この資料にも「コードB」と「凍結対応」の判子が押されています。資料読むことでキャラシートと同じ内容が知識として手に入ります。オプションを利用していた場合は、ここですべて外してください。

この資料には探索者以外の被験者のデータも含まれています。
すべての資料を丹念に調べるならば、「コードA」や「コードC」、「記憶処理」、「保護対象」、

「処分済」といった判子が押されていることに気がつきます。これらは他の実験に回した被験者の資料で、シナリオにはあまり関係ありません。一応、コードが実験の内容による分類、他の判子はオリジナルの処理方法となっています。

カルテ同様、この資料も持って行くことが可能です。これらの資料を見ても、思い出せることは何もありません。自分はそういう経歴らしいという知識が手に入るだけです。

B-2号(職員控え室)

たくさんのロッカーにテーブル、簡易な洗面所というただのロッカールームです。ほとんどのロッカーには鍵がかかっていますが、使用者のいない空のロッカーは開きます。

使用中のロッカーには作業服と思われるつなぎとタオルや靴下、長靴程度しか入っていません。あと歯磨きセットくらいは入ってるかもしれません。

ここにあるのは普通のロッカーなので、資料室のガラクタからボール状のものをゲットすればこじ開けられます。またボールを見つけられなかった状態で、片っ端からロッカーを開けていくなどの行動に出る場合、〈幸運〉に成功したら鍵を閉め忘れた作業者がいることにしてあげても大丈夫です。

B-3号(倉庫)

一見するとがらくたや古着の山です。

靴や靴、文房具、手帳、財布、壊れたタブレット、文庫本、お菓子、タバコなどなど。財布の中身はだいたい抜かれています。ポイントカードなどは残っているので、そこに書かれた名前を頼りに探索者の所持品を探すことも可能です。

探索者たちの所持品はそう時間をかけずに見つけられるでしょう。名前が書かれていない荷物は見つけることができません。ただ衣服や靴などはサイズが合うものを探していけば、オリジナルの探索者のものだったという可能性は高そうです。

丹念に部屋を漁っていくなら、そこにあるものはすべて誰かが身につけていたものではないかと気がつくことができます。

自分たちのようにさらってきて、身につけていた服や所持品をこの部屋に投げ捨てる。これだけの山ができる程の人間が、同じ目に遭ったのではないか。そう思い至ってしまった探索者は少々無理矢理ですが、**SAN 0/1の正気度ロール**です。なお、この部屋にボールはありません。

B-4号(資料室)

入って左手の壁一面に巨大なコンピューター、右側に鉄の棚が置かれた部屋です。

部屋の奥には扉があり、開けると上に登る梯子があります。これをのぼれば病院の敷地外に出られてシナリオクリアです。

B-5号に行かず（オリジナル被験体を確認せずに）脱出する、という選択もミ=ゴ的に興味深い結果のため、そのままクリアで問題ありません。

—ミ=ゴ製コンピューター—

コンピューターはミ=ゴ製のため技能に成功しても、操作は難しいということがわかるだけで操作などはできません。ただし、クリティカルのときのみ、ミ=ゴによる実験内容のデータが閲覧可能です。真相の内容を開示してください。

その後、アイデア成功で今の自分たちが置かれている状況だと気づいて**SAN 0/1D3の正気度ルール**です。

この部屋のコンピューターに対し、何かアクションを起こすとモニターにミ=ゴの文字と思われる謎の記号が表示されます。そのまま少し待っていると自動翻訳機能が動作し、翻訳文が表示されていきます。

「クローンにおける意識へのアプローチ。被験体の自我はいく、どのようにして発生するのか。またオリジナルへの欲求は存在するのか。……指定言語にない表現です。指定言語にない表現です。指定言語にない表現です。」

翻訳データに誤りがある可能性があります。管理者に通知し調整を行ってください」以降はエラー表示が出るだけで操作不能となります。

シナリオ上で探索者に伝える機会はありませんが、この管理者とはミ=ゴのことであり、施設に出入りできる関係者でも権限を持っている者はいません。もしいるとしたら院長ぐらいでしょうけど、たぶんそれ人間のふりをしたニャル様ですね。

脳缶置き場

鉄の棚には銀色の円筒形の装置、つまり脳缶が並んでいます。

以下はその説明ですが、時間がなくてちゃんと調べられずそれっぽいものを創作した結果なので、脳缶に詳しい諸兄で正しい脳缶をご存じでしたらそちらを優先してください。円筒の大きさはシルクハットを包装できる箱くらい、下部にケーブル繋げそうな穴がいくつかありますが何も繋がっていません。ケーブルの穴にはインプット・アウトプットという文字が添えられています。

缶の蓋部分には人名の掘られたプレートと、そのそばに小さなランプがあり思考中と添えられています。ルーターのランプのようなやつです。

脳缶の中身は主に過去の被験者のものです。B-1号にある資料の人名と一致するプレートや、幸運に失敗した探索者の名前が刻まれた缶もあります。

缶の中身は基本的に入っていますが、実験中である探索者の脳缶のみ中身が入っていません。持ち上げれば重さの違いがわかるでしょう。また中身の入った脳缶は、思考中のライトが絶えず点滅しています。

蓋には開ける方向を示唆する矢印が書いてあり、その通りに上部をひねると脳と対面できます。謎の液体に浮かぶ剥き出しの脳を見てしまった探索者は**SAN 0/1D4の正気度ルール**です。

なお一度開けてしまった脳缶のランプは二度と点滅しません。探索者が脳の死に気づいた場合は**SAN 1/1D4の正気度ルール**を追加です。

B-5号

オリジナル被験者がいる部屋です。

通路の突き当たりの、いかにもといった場所にあるので、プレイヤーにはぜひ最後に訪れてもらいたいものです。(無理でした)

オリジナルはミ=ゴの用意した冷凍カプセルに入っており、冷凍睡眠状態にあります。このカプセルに正面から触れると

「承認されていないユーザーです。このまま接触を続けるとカプセル内の生命維持機能が絶たれます。よろしいですか」

というアナウンスが流れます。

また壁には作業者向けの掲示物が貼られています。(参照：harigami.png)

「装置のカプセル部に触れるとセキュリティの都合上、被検体の生命維持が停止します。実験に大きな支障が出ますので触れないよう注意してください。

また天災・人災などで避難が必要な場合、カプセルの背面にある冷却剤コードを外せば冷凍状態が解除され被検体の活動を再開させることができます。ただし、承認されていないユーザーが操作を行った場合、冷却剤が噴霧され命の危険がありますので、必ず緊急コードを使用し上長に連絡の上、管理者の承認を得て作業してください」

ここに書かれた上長とは作業者を監督する病院側の協力者で、管理者とはミ=ゴを意味します。

カプセルを操作すればオリジナルは死亡します。

何もせずオリジナルを放置して脱出することも可能です。その場合オリジナルはミ=ゴにより貴重なサンプルとして脳缶に保存され、永遠に元の生活に戻ることはできません。しかし探索者はそれを知ることができないので、どこかでオリジナルが生きていると思いつながら生きていくこととなります。

—オリジナルの解放—

コードを外した場合、カプセル背面から瞬間冷凍剤が噴霧され、操作を行った探索者は全身が凍り付き、一切の行動ができなくなります。この凍結は人間の技術では治療することができません。医療機関に見せたとしても匙を投げられるだけでしょう。

また、冷凍剤が噴霧された際、周囲に他の探索者がいた場合は、冷凍剤の余波を避けられたかを〈回避〉で判定し、失敗した場合は2D8のダメージを受けます。(参考：キーパーコンパニオン改訂新版)

周囲にいた探索者はダメージのみで、肉体が凍り付いて動けなくなることはありません。凍結し操作不能となったプレイヤーは、解放されたオリジナルを引き続き使用することができます。オリジナルの最後の記憶は何者かに拉致されたところなので、ロールプレイにご注意ください。面倒そうならばらく気絶という扱いでもかまいません。ちなみに気絶したオリジナルを放置して他の探索者のみが脱出した場合も、ミ=ゴが協力者を使ってオリジナルの元の生活に戻れるよう手配してくれます。

—最後の選択—

探索者がどのような結論を出そうと、ミ=ゴはそれを興味深く観察するだけで横やりなどは一切入れてきません。他の探索者に命じて自分のオリジナルを解放させ、オリジナルとクローン二人で脱出する、という結末でもミ=ゴは文句を言いません。言わないんです。それぞれが出した結論に対する正気度ロールの目安は下記の通りです。

- オリジナルを殺害→**SAN 1D6/1D10**。
- オリジナルを放置→**SAN 1/1D3**。
- 他の探索者またはオリジナルの死を目撃する→**SAN 0/1D6**。

エンディング処理

避難梯子を登ると総合病院裏手の林に出ます。
病院地下から脱出できた探索者は、望むままに生きていくことができます。クローンがオリジナルの居住地へ帰るのなら、失踪していた家族が帰ってきたと喜んで迎えられるでしょう。記憶がないことは事件に巻き込まれたショックということで落ち着きます。総合病院の地下に拉致されていたことを訴えても、たいした捜査もされないまま事件化もされず埋もれていきます。これは警察と病院、ミ=ゴとの癒着関係のためですが、探索者たちに知る手段はありません。避難梯子の出口も再度訪れた時には完璧に隠蔽され、二度と見つけることはできないでしょう。

このシナリオは最後の正気度ロールが肝なので、シナリオクリアの報酬は特に用意していません。キーパーが必要だと判断したら自由に用意してください。