

AE

Call of Cthulhu Apple Eden



Scenario
SASHIKI

Illustration
SHOKUEN

シナリオ難易度： ……★★★★☆
プレイ時間： ……4～14 時間前後
人数： ……2 人固定
推奨技能： ……三大探索技能
準推奨： ……隠れる/回避

このシナリオは犯罪、法律、猟奇殺人、人権をテーマに取り扱っています、一部の方に不快に感じる表現もありますので何でも許せる方のみお願いします。理不尽な要素や後遺症の可能性が含まれます。探索者同士の RP または NPC との RP メインのシナリオのため NPC は肉壁と考えてる方には楽しめないかもしれませんが、このシナリオは終盤に向けて如何に NPC と仲良くできるかにかかっているといっても過言ではありません。また、RP や探索者自身の考えなどによって大きくシナリオが変わってきます、RP が好きでない人には楽しんでいただけない可能性があります。

初めての方同士で遊ぶ事をお勧めしません。

気心の知れた方と遊ばれることを推奨します。

本シナリオはフィクションです。

実在の個人/団体/地名/事件等とは一切関係ありません。

多くの犯罪について書いていますが犯罪を助長する意図はありません。

本シナリオには神話生物に関してオリジナル要素が大変多く含まれます。

リプレイ公開は相談をしてください。シナリオの描写改変は可能としますが、根本的なエンディングを変える改変は不可です。(確定死の NPC を生存させるなど)

NPC の名前や容姿などを改変するなど根本的な変更は禁止しています。

本シナリオ、改変シナリオの再配布は禁止しています。

『クトゥルフ神話 TRPG 第 6 版』であそべます。

基本ルールブックを所持されていることを前提として作成しています。

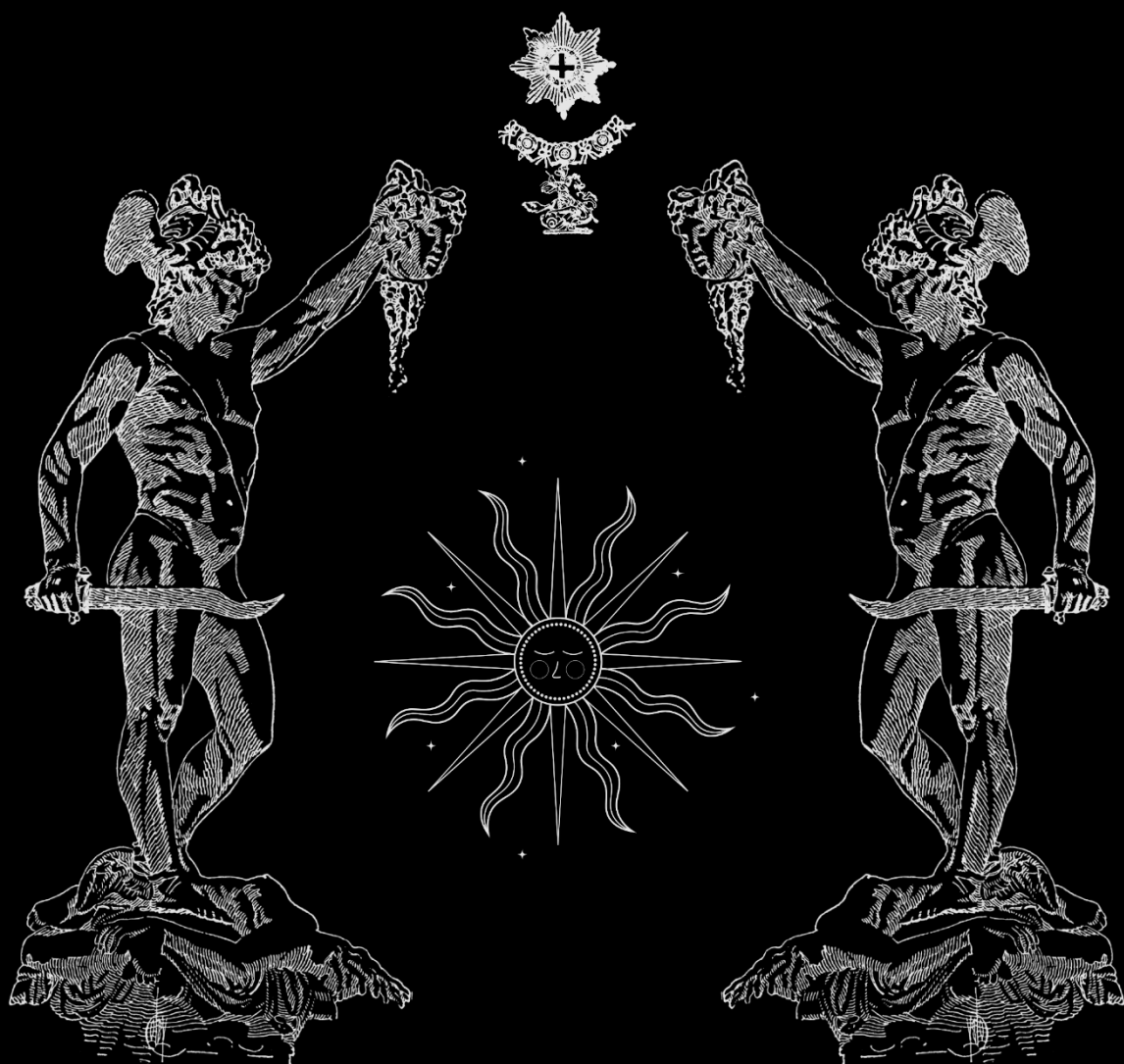
ネタバレなどを含む感想などはふせったーなどを利用し、未通過の方にご配慮ください。

以下はネタバレと判断される内容になります

- ・ NPC の名前/死亡率
- ・ 秘匿内容
- ・ SAN に関する記述 (いくつ減ったかなど)

「世界が■んでも、君の手を離さない」





目次

TABLE OF CONTENTS

◆プロローグ	p23	◆研究所 -AE- 10/24 21:00	p89
◆日常、朝目が覚めて 7/4 8:00	p28	◆-AE- での日々 10/25 9:00	p91
◆楽しい時間 7/4 12:00	p32	◆実験の時間 10/25 23:00	p97
◆日常の壊れる音 7/4 20:00	p35	◆-AE- の住民たち 11/12	p101
◆何があったのか 7/4 22:00	p39	◆-AE- からの脱走 1/14 25:00	p108
◆流されていく 7/5 6:00	p40	◆楽園追放 1/14 13:00	p120
◆流れ着く先 7/6 12:00	p43	◆友との再会 4/20 13:00	p127
◆死者の神殿 7/6 14:00	p47	◆仮初だけでも美しい日々 7/7 10:00	p132
◆シャラッホーの村 7/6 18:00	p50	◆ほんとうのこと 7/7 13:00	p135
◆村での探索 7/7 9:00	p53	▼HO1 のみ秘匿通話での処理	p136
◆祭りの本当の始まり 7/7 20:00	p57	▼HO2 のみ秘匿通話での処理	p140
◆生贄 7/8 25:00	p59	◆神との戦い 7/7 15:00	p145
◆逃げた先、海は暗く 7/9 15:00	p70	◆報復 7/7 13:00	p153
◆少しだけの天国 7/11 13:00	p72	◆運命はまた翻弄され 7/7 13:00	p156
◆ドナトーニ家 7/11 13:00	p73	◆だれかのエピローグ	p159
◆回り続ける悪夢の日々 7/16 13:00	p84	【エンド分岐】	p160
◆サーカスで見た夢 10/23 13:00	p86	【報酬】	p170

含まれる要素

Precautions

秘匿 HO によっての感情の指定および設定の付与 / NPC との関係の付与 /

猟奇的かつ暴力的表現/ 幼児虐待 / 過去のトラウマ / 機能不全家族 / NPC から

の探索者に対して暴力的な行為および暴言 / 動物への暴力 / PC 同士の対立要素

/ ダイスによるエンドの決定 / どちらかがイニシアチブを握る展開

真相と背景

それは未来から始まった。

地球最後の大地“ゾティーク”に存在する“ズル＝バ＝サイル市”の墓地を守護する神「モルディギアン」を信仰している神官であった{HO1}は日々己の責務に励んでいた。しかしある日のこと{HO2}と出会いその存在がかけがえないものになってしまう。

流行り病で亡くなった{HO2}の死を受け入れられず、死者を蘇生しようとし果てには「モルディギアン」を滅ぼしてしまう。

自らが信仰する神が滅んだこと、{HO2}を失ったことを受け入れられなかった{HO1}は復活させる術を探すこととなる。

様々な魔術に没頭し着々と復活の術を探す{HO1}であったがモルディギアンを倒したことで神の怒りに触れて呪いを受ける、そして己の肉体の時間が狂いだし時間が逆転してしまうのだった。老いを失いどんどんと若返っていく体を自覚した{HO1}、呪いに蝕まれながらついに別世界への扉を開く。それが本編の舞台となる世界だ。

「モルディギアン」の信仰を広め{HO2}を探すべく{HO1}は宗教を作ることにした。それこそが「Makarios（マカリオス）」と呼ばれる教団で魔術などを駆使して自らを神の使者として信じさせ祭り上げさせたのだ。若返る体はやがて赤子にまで進みそしてまた成長する。老いてはまた若返りそしてまた一定の年齢まで老いていくのだ。幼い脳には膨大な魔術や記憶が耐え切れないため一定の年齢になってから記憶を戻すというスパンを繰り返していた。

{HO1}は教祖として何十年にもわたり活動し、強大な力を持つように様々な権力者を取り込んでその地位を確かなものにしていたことだろう。そして自身を神の子として祭り上げさせ記憶のない幼少の自身を信者に守らせていたのである。

しかし記憶の戻っていない状態の{HO1}を{HO2}は連れ出してしまったことでこれらが狂いだしていくこととなる。

{HO2}は一般家庭に生まれた普通の人間で{HO1}が猛毒をばらまいた島に住んでいた。たまたま難を逃れた{HO2}だが生き残りがいれば面倒だと判断され劣悪な環境へと置かれてしまう。孤児院での生活に嫌気がさしマフィアとして活動する{HO2}は殺し屋として数年ほど活動していた、そんな6年前のある日{HO1}の驚異を予期したものにより殺害依頼が出されそして情が芽生えたのか共に逃げ出してしまったのだ。

真実を知らぬままお互いの手を取り合い逃げ出した二人はそうして様々なものに追われることとなる。

二人は真実を知った後どのような感情を抱きどのように行動するのだろうか。

簡易説明

その後幸せに生きられたのか？失樂園をモチーフに描いている。

- ・ モルディギアン信者の HO1 は若返りを繰り返しながら教祖として布教活動してたよ！HO2 の家族も殺したよ！
 - ・ でも子供の時には記憶がなくなるから全部忘れているときに HO2 と一緒に逃げちゃったよ！
 - ・ マフィアや信者に追っかけられながら安住の地を探すよ！
-

それぞれの HO の簡単な過去と役割

HO1

シナリオ内に起こる出来事の黒幕であり被害者でもある。HO2 に出会ったことで HO2 の運命が大きくかわってしまったことをどうとらえるのか

HO2

HO1 によりその運命を翻弄され暗黒の道を生きてきた。全てを知ってなおどのように行動するのか

タイトルに込められた意味

アダムとイブ、樂園を追放された二人が

共通 HO

2017 年あなた方はある宗教組織を逃げ出した。2021 年———4 年たった今現在も逃走中であり今はイタリアのミラノに潜伏している。

あなた方がいた教団はイタリアに存在するカルト組織。規模はそれなりに大きい。政治家や警官にも根回しが利くため簡単に人を頼ることができない。

一般的には「Makarios」（マカリオス）と呼ばれていた。神の恩恵を意味するギリシャ語だ。

シナリオは 2021 年の 7 月から始まる。

HO1 神の子

あなたは 4 年前に誘拐された神の子だ。「誘拐犯」と一緒に新興宗教の信者から逃げている。追っ手から逃げて普通の「オトナ」になりたい。

HO2 誘拐犯

あなたは 4 年前に「神の子」を誘拐した。「神の子」と一緒に新興宗教の信者から逃げている。追っ手から逃げて「神の子」と平和に暮らしたい。

☐ KP 情報

過去などの特殊設定が付くため

事故を防ぐべく KP はきちんとキャラシの確認管理をすること。

AE - Apple Eden -

秘匿

HO1 -Samael-

あなたは幼いころから海の夢を見る。だからだろうか、海に呼ばれているような気がするの。

また夢の中で自身は見たこともないような場所や聞いたこともない知識を知っていた。

どこで覚えたのかはわからないがその夢を通していろんなことを学び、子供では普通は知らないだろうことを知っている。

あなたはひどく聡明だ。だからこそ両親にも神の子として祭り上げられたのだろうか……。

歪んだ家庭ではあったが両親は自分のことをとても愛してくれたように思う。それが本当に愛なのかはわかっていない。

また生まれつき胸に大きな傷がある。あなたは EDU が 25 あり<知識技能に+20>

4 年前{HO2}によって誘拐された過去を持つ。外にほとんど出たことがなかったため外の話語る{HO2}に対して「外に出てみたい」と話したことがきっかけだったように思える。{HO2}が自分のために危険を冒しているのだとうすうす察しているだろう。

けれど共に過ごす時間を失いたくないと思っか、それとも自由になれるチャンスだったためなのか離れられずにいた。

あなたは普通の大人になって外の世界で生きていきたいと思っている。

STR と SIZ は 2d6 で決定すること。

AE - Apple Eden -

HO2 -Adām-

あなたは今の逃亡生活を送る以前は普通の家庭で生まれ育った。

イタリアののどかで小さな島で生まれ育ったあなたは家族と共に楽しく暮らしていたが、15年前のある日のことあなたが家に帰ると島の人間が全員死んでいる怪事件が発生する。孤児となったあなたは孤児院に預けられるも劣悪な環境であったため孤児院から逃げ出し路頭に迷っていた時イタリアンマフィアに入った。それしか道がなかったためだ。

その後生きるためイタリアンマフィアの殺し屋「バージリオ」の元で仕事を学び、あなたは殺し屋として何人か殺した過去を持つ。

<戦闘技能の一つに+30>

6年前の任務でいつものように殺害するようにターゲットを指示された。それが{H01}だ。

組織に潜入しそして{H01}と接触して殺害しようとしたが、今までとは異なり殺害対象がまだ幼い子供だったこともあったかあなたはためらってしまった。そしてであろうことか{H01}を連れて逃げ出してしまったのだ。

殺害の失敗は任務の失敗を意味し——あなたは自分が殺されるのだと悟った。

どうせ殺されるならせめてもとイタリアンマフィアの金を横領し逃走したのだ。

そして今はイタリアの各地を転々としながら{H01}と過ごしているだろう。

あなたは不可能だとは思いつつもすべてを忘れられる心安らぐ場所で幸せになることを夢見ている。

探索者作成ルール

6 版基準での作成(7 版に変更可能)

HO1:6～12 歳 / HO2:20～30 歳

年齢による EDU の制限はなし。

国籍は問わないがここ数年はイタリアを中心に潜伏していた。

シナリオ中の共通言語はイタリア語。

別国籍によってイタリア語を所持していない場合は最低でも 30 は技能が必要。

NPC

主要 NPC 詳細一覧

バージリオ

ジェラルド

パオロ

カルメン・ドナトーニ

リッカルド・ドナトーニ

マルタ

サミュエル

ニコロ

フライデー

AE - Apple Eden -

バージリオ

凄腕の殺し屋、HO1によって家族を奪われそのまま転落するように闇の世界へと身を落とした。AE研究所へと連れていかれた後、人体実験を受ける日々を送りそこでフライデーと出会う。名前を忘れた彼女に名前を付けた。感情が削げ落ちていて曲がってしまったことから強い感情を持たないように努めていて、私情で人を殺すことはしない、仕事なら殺害をすることにためらいを持たない、そういう人間。簡単にほだされることもなければ同情もしない。

フライデーの友人であり心の支えにしていた。

HO2のことは殺しを教えた一人程度の感情しか持っていない。

職業:殺し屋 年齢:45
STR:11 DEX:13 INT:16 アイ
7:80
CON:12 APP:14 POW:17
幸 運:85
SIZ:14 SAN:40 EDU:10 知 識:50
H P:13 M P:17

一人称：俺

二人称：お前、貴様

「死ぬか生きるかそれだけだ、それ以上でも以下でもない、俺もお前もいつか死ぬ」

「感情などいらない、強い悲しみも喜びも必要がない、どうせいつか消えていく。」

特徴：淡々とした男性の話し方、抑揚がなく感情的になることはない。

ジェラルド

イタリアンマフィアの一人、幹部でありそこかしこを牛耳っている。まだ下っ端だった時代に金銭管理を任されるも{H02}によって金銭を盗られたことから顔に大きな傷を作る。他にもいろいろあったのか強い恨みを抱いているようだ。傷をつけた人間は出世後、殺している。

プライドが高くいかにも俺様な性格、どんな人間にも物おじしない性格で気が強い。自分に正直、好き嫌いが激しい。

{H02}のことを追い詰めて苦しめてやりたいという感情を抱き、{H02}の大切なものをすべて精神的にいたぶってから壊そうとしてくることだろう。苦しんだり悲しんでいる姿を見て喜んでいる。

仕事ができる部下や自分に対して尽くす人間に対しては寛大で兄貴分な一面を見せることもある。

マルタを拾った理由はあまりなく、なんとなくである。

職業:マフィア 年齢:37
STR:14 DEX:15 INT:15 アイ
7:75
CON:13 APP:9 POW:14 幸
運:70
SIZ:16 SAN:62 EDU:10 知 識:50
H P:15 M P:14

一人称：俺

二人称：お前

「俺の顔に泥を塗ったやつは全員殺す、例外なく」

「地獄の果てまで追い詰めて死にたくて仕方がなるほど追い詰めてから殺してやる、魂に俺の名前を刻み付けろ！」

特徴：俺様な話し方で荒っぽい

パオロ

島に住む少年。何も知らない頃は信仰深く島の言い伝えを守り決められた決まりや伝統を重んじる性格。人が死ぬのはあまり好きではない。

穏やかに生きられればいいと思っていて外に強いあこがれはないが興味はある、兄とは仲が良く昔はよく遊んでいた。

兄の名前はラニエロ

探索者に対して最初は警戒するが打ち解けた後は協力的かつ友好的

兄が殺されたことを知ってからは彼は仲良くなれるかもしれない二人と、自分をだましていたのかという疑心、また村で二人を逃がしたことによる処罰から心がゆがむ。ラストで登場したころには彼はリッカルドの所属するマフィアの殺し屋として外で活動していることだろう。バージリオのように感情を殺そうとしているが殺しきれず感情的になることもある。

職業:殺し屋 年齢:10→14
STR:13 DEX:10 INT:14 アイ
7:70
CON:13 APP:13 POW:12
幸 運:60
SIZ:11 SAN:55 EDU:10 知 識:50
H P:12 M P:12

一人称：俺
二人称：お前
「外の世界……どんな場所なのかは気になる」
「なんで兄は殺されなくてはならなかった……なぜ二人は、殺したんだ……どうして……」

特徴：はきはきとしつつ少し古風な話し方、堅い

カルメン・ドナトーニ

ドナトーニ家のお嬢様、かわいくて天真爛漫。無垢で無邪気、人を疑うことを知らず優しい世界の中だけで生きてきた。

探索者たちのことは心の底から慕っており家族のように思っているほどの大切な友達。

彼女は家族が大好きで母と父、兄と犬のダニエルを愛している。

使用人にも分け隔てなく愛し愛されて育った幸せの象徴。

見返りを求めない愛情をふるまう。

職業:子供 年齢:9
STR:6 DEX:14 INT:14 アイ
7:70
CON:8 APP:15 POW:15 幸
運:75
SIZ:7 SAN:70 EDU:10 知 識:50
H P:8 M P:15

一人称：わたし
二人称：あなた
「今日はどんな遊びをしましょうか！」
「えへへ、わたしほんとうにしあわせものだわ」

特徴：かわいい女の子の話し方、上品さがある。

リッカルド・ドナトーニ

ドナトーニ家の坊ちゃん、礼儀正しく他者に対して分け隔てない性格で学校の成績も申し分なく将来有望。遊びに行っている時に海で探索者がボートで衰弱している姿を発見し保護した。

家族を愛し他者に対して見返りを求めない。家族を愛し隣人を愛する性格で信仰深かった。

ジェラルドによる襲撃に遭い片目を失う。家族を理不尽な方法で奪われたことから、またマフィアである叔父に保護されてから闇の世界へと落ちていってしまう。優しさを持ちながらも残酷さと冷酷さも兼ね備えたマフィアとなりそちらの世界では有名になりつつあるようだ。

探索者が両者生還する√に進んでいる場合は自分は失ったのになぜ、と思って妬んでしまいパオロに殺害もしくは誘拐の指示を出させる。

職業:学生→マフィア 年齢:20
STR:13 DEX:15 INT:17 アイ
7:75
CON:16 APP:15 POW:13
幸 運:45
SIZ:15 SAN:45 EDU:20 知 識:100
H P:16 M P:13

一人称：僕

二人称：あなた、君、～さん

「君たちがカルメンのお友達になってくれてよかった、僕も友人が増えてうれしいよ」

「なぜ、なぜ、ってそんなことばかり考える。失ったあの日から……」

特徴：穏やかな青年で気さくな話し方

マルヲ

サーカス「エクリプス」に売られた少女。彼女の両親は金がなく娘を売りつけた。悲しんではいるが本人は両親を恨んではない。

サーカスでも希望を捨てずに自分にできる芸を磨き外に出る日を夢見ている。探索者とはその過程で出会った。同じ環境で励まし合える大切な友人だと思っている。

無垢で無邪気、人間にあきらめをもっておらず人生に絶望もしていない、夢を捨てず生きることをあきらめない。

ジェラルドとは公演で出会い、何気ない言葉がきっかけで彼に引き抜かれサーカスを出ることとなる。以降は普通のサーカスへと入れられ各地を見て回った。彼女にとってジェラルドは神様のようなものだ。しかし盲信をしているわけではない

職業:旅芸人 年齢:10 歳前後
STR:6 DEX:16 INT:14 アイ
7:70
CON:7 APP:13 POW:11 幸
運:55
SIZ:9 SAN:55 EDU: 知 識:40
H P:8 M P:11

一人称：わたし
二人称：あなた
「そとのせかいはきれいなものでいっ
ぱいだよ！」
「みんなに幸せでいてほしいな、みんながわらってられるせかいでありますように！」

特徴：子供っぽくかわいらしい話し方、ちょっと幼い

サユエル

AE 研究所の所長。研究を行っているようで AE に関する研究をしているようだ。魔術や神話生物に対して様々な行為を笑顔でやってのける。

いろいろと理念や行動原理があるらしいがこのシナリオでは詳細は判明しない。施設の襲撃後はちゃっかり逃げて別の場所にいる。

職業:研究員 年齢:?
STR:? DEX:? INT:? アイア:?
CON:? APP:10 POW:? 幸運:?
SIZ:15 SAN:? EDU:? 知識:?
HP:? MP:?

一人称：僕
二人称：君
「僕は家族だ、助け合っていこうね！」
「ふふふ、君たちがどんな姿になるか僕とても楽しみだなあ～見せておくれよ魂の輝きを」

特徴：のびのびしていて語尾をよく伸ばす、明るい口調で楽し気。

AE - Apple Eden -

ニコロ

AE 研究所にて実験体として管理されている一人。

脱出をあきらめているわけでは無いがほとんど不可能だと悟っていて日々死ぬかもしれない恐怖におびえてはいるものの行動に移すことはなく、細く短く生きようとしている。

記憶の混濁が激しく前後が思い出せないことが多い。

なんとなくの記憶はあれど感情も一緒に失っていくことに対して恐怖を覚えている。しかし傷つくことを恐れて鈍いふりをしている。

フライデーのことは長い時間同じ研究所にいたこともあり特別視している

昔兄弟がいたが今ではどこにいるかもわからない、会えないものだと思って半分あきらめている。

職業:? 年齢:10～20代?
STR:9 DEX:12 INT:17 アイ7:85
CON:7 APP:15 POW:15 幸運:75
SIZ:13 SAN:35 EDU:10 知識:50
HP:10 MP:15

一人称：ボク

二人称：君

「いつの日か出られるなんてそんなの嘘だ」

「希望や夢を見て傷つくのはもう嫌なんだ……つらい過去に向き合うのも未来を見るのも怖い」

特徴：けだるげで元気がない。適当な話し方。

フライデー

AE 研究所にて実験体として管理されている一人。

穏やかで争いを好まぬ性格、平穏なことが好きだが他者を助けるためには危機に飛び込んでいく勇敢さも持っている。

記憶を1日2日で忘れてしまう。感情は残ってはいるが記憶はないためほとんどの人の事を忘れてしまうだろう。

昔からのメンバーのことは比較的思い出しやすいようだ。

バージリオとは古い友人であり名前を付けてもらった。今では名前も顔も思い出すこともできない。

職業: ? 年齢: 40代と思われる
STR:11 DEX:14 INT:18 アイ
7:90
CON:10 APP:16 POW:17
幸運:85
SIZ:12 SAN:45 EDU:12 知識:60
HP:11 MP:17

一人称: 私

二人称: 君

「この名前気に入ってるんだよ、大切なんだ」

「君たちが幸せであることを願ってる、大好きな人といつまでも仲良くしてね」

特徴: おだやかでどこか男性のような話し方、感情の波はゆるやか。

本編

長く複雑になりがちなため簡易的なシナリオの流れ

- ・プロローグ
- ・日常パート

なれそめパートから日常パートへ

出会いを描写してから今現在に至るまでを描くとより絆を描く

ミラノで二人で楽しく過ごす。

帰宅するとイタリアマフィアから襲撃を受け、逃走しそのまま当てもなくさまようことになる。

- ・船を強奪、嵐により漂流
- ・不思議な遺跡を発見し探索

その後流れ着いた島の人間と触れあいながら不穏な村で過ごすことに。

- ・島探索パート

探索者たちは生贄にされそうになり逃走、逃げる手伝いをしてくれた人物の兄が漂流した船を見つけ、それをきっかけに探索者が殺害してしまった人物が兄と知る。

戦わざるを得なくなり戦いの後逃走。

- ・ドナトーニ家

親切な家族に拾われ一年ほど穏やかに暮らすも、イタリアマフィアに見つかり家の者がみんな殺される。二人ともサーカスエキリプスに売られてしまう。

- ・サーカス/研究所

サーカスで過ごしているある日またもや研究員に売り飛ばされ実験施設へと向かうことになってしまった。人体実験などを受けていくうちに実験体が逃がそうとしてくれる

研究所を調べるうちに{H01}の教団の詳細を知り、また{H01}が何度も老いては若返っていることや数々の島を滅ぼしていたことを知るだろう。{H02}の島もそれらの犠牲者だったことがわかる。

研究所を後にした二人は街で楽しく過ごすがマフィアがやってきて友人を結果として失ってしまう。

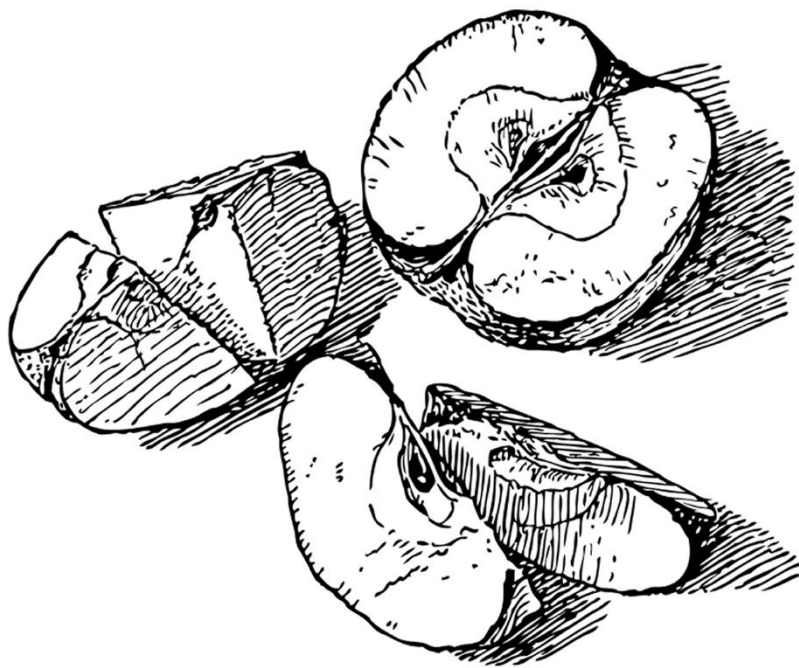
別の場所に逃げた先ではかつて世話になった恩人に心情を吐露され感情をぶつけられることになるだろう。

- ・最後の選択へ

二人で穏やかに暮らしていたある日、水族館へと向かうこととなり、二人はそこで人ごみによって分かれてしまう。

{H02}の師であるバージリオがやってきて{H01}の真実と{H01}を殺害しなければまた新しい島を滅ぼしてしまうことを指摘される。

{H01}が追加の秘匿で神を降ろしたいと思ってしまう。自殺か神を招来するかの選択。



2017年、あなた方は自らが所属する新興宗教から逃げ出した。
あたりまえの幸福と、“人間”として生きるために。
しかし世間から見ればあなた方は「誘拐された被害者」と「誘拐犯」である。
一緒にいるためには時効まで逃げなくてはならない。

AE - Apple Eden -

プロローグ

さて主なる神が造られた野の生き物のうちで、へびが最も・・・であった。

へびは女に言った、「園にあるどの木から取って食べるなど、ほんとうに神が言われたのですか」。

女はへびに言った、「わたしたちは園の木の實を食べることは許されていますが、ただ園の中央にある木の實については、これを取って食べるな、これに触れるな、死んではいけないからと、神は言われました」。

へびは女に言った、「あなた方は決して死ぬことはないでしょう」。

それを食べると、あなた方の目が開け、神のように善悪を知る者となることを、神は知っておられるのです」。

女がその木を見ると、それは食べるに良く、目には美しく、賢くなるには好ましいと思われたから、その実を取って食べ、また共にいた夫にも与えたので、彼も食べた。

すると、ふたりの目が開け、自分たちの裸であることがわかったので、いちじくの葉をつづり合わせて、腰に巻いた。

彼らは、日の涼しい風の吹くころ、園の中に主なる神の歩まれる音を聞いた。

そこで、人とその妻とは主なる神の顔を避けて、園の木の間に身を隠した。

主なる神は人に呼びかけて言われた、「あなたはどこにいるのか」。

彼は答えた、「園の中であなたの歩まれる音を聞き、わたしは裸だったので、恐れて身を隠したのです」。

神は言われた、「あなたが裸であることを、だれが知らせたのか。食べるなど、命じておいた木から、あなたは取って食べたのか」。

人は答えた、「わたしと一緒にして下さったあの女が、木から取ってくれたので、わたしは食べたのです」。

そこで主なる神は女に言われた、「あなたは、なんということをしたのです」。

女は答えた、「へびがわたしをだましたのです。それでわたしは食べました」。

主なる神はへびに言われた、

「おまえは、この事を、したので、すべての家畜、野のすべての獣のうち最もろわれる。おまえは腹で、這いあるき、一生、ちりを食べるであろう」。

わたしは恨みをおく、おまえと女とのあいだに、おまえのすえと女のすえとの間に。彼はおまえのかしらを砕き、おまえは彼のかかとを砕くであろう」。

つぎに女に言われた、「わたしはあなたの産みの苦しみを大いに増す。あなたは苦しんで子を産む。それでもなお、あなたは夫を慕い、彼はあなたを治めるであろう」。

更に人に言われた、「あなたが妻の言葉を聞いて、食べるなど、わたしが命じた木から取って食べたので、地はあな

AE - Apple Eden -

たのためにのろわれ、あなたは一生、
苦しんで地から食物を取る。

地はあなたのために、いばらとあざみ
とを生じ、あなたは野の草を食べるで
あろう。

あなたは顔に汗してパンを食べ、つい
に土に帰る、あなたは土から取られた
のだから。あなたは、ちりだから、ち
りに帰る」。

さて、人はその妻の名をエバと名づけ
た。彼女がすべて生きた者の母だから
である。

主なる神は人とその妻とのために皮の
着物を造って、彼らに着せられた。

主なる神は言われた、「見よ、人はわれ
われのひとりのようになり、善悪を知
るものとなった。彼は手を伸べ、命の
木からも取って食べ、永久に生きるか
も知れない」。

そこで主なる神は彼をエデンの園から
追い出して、人が造られたその土を耕
させられた。

神は人を追い出し、エデンの園の東
に、ケルビムと、回る炎のつるぎとを
置いて、命の木の道を守らせられた。

———『旧約聖書『創世記』第3
章』より引用。

罪なぞ誰が決めたのだ

罪があるから何なのだ

たとえ罪人と言われ楽園を追放されよ
うとも

私たちは生きている

片道切符を片手に選んだその人の手
を取って走り出す

私たちは自由だ、どこにでも行けるの
だ。

世界が■んでも君の手を離さないと誓
ったのだから。

ねえ、聞こえる？この海の音が

世界で今やわたしたち二人きりだね。

滅んだ世界、無限に続く砂浜のような
砂漠と降り注がれていく白い灰

すべての価値がゴミのように消え去っ
て、文明は失われて

そうして二人の命だけがこの世界に残
った。

かなしいね

たくさんのいのちがしんだのはかなし
いね

———ああ、でも

ずっとこうなるのを望んでいたのかも
しれない。

AE - Apple Eden -

□KP 情報

この物語は失樂園をモチーフにしている。AE とはアダムとイヴなのだという示唆。

終わりのシーンから描写することで探索者の未来を考えながらシナリオに挑んでもらうのだ



アダムの章

01

日常、朝目が覚めて 2021/7/4 8:00

2017 年、あなた方は自らが所属する新興宗教から逃げ出した。

きっかけはなんであったか、そんなものは重要ではない。どんな理由や感情だろうとあなた方は新興宗教から逃げ出したのだ。

一人は「神の子」であり一人は「信者」であった。

その二人の関係が大きく変化したのはあの 2017 年の日、何を思ったのか「信者」であった{HO2}は「神の子」の{HO1}を連れ去った。そうして二人の関係は世間から見て「誘拐された被害者」と「誘拐犯」になったのだ。作り出された楽園から逃げ出した。

各地を転々としながら暮らし、4 年たった今はイタリアミラノに潜伏していることだろう。

あなた方が暮らしているミラノの街は地下鉄が発展している首都ローマに次ぐ第二都市、交通の面で不自由を覚えることはほとんどない。ファッションは最先端を行き高級ブランド発祥の街であり、国際的な見本市が行われインテリア、建築などの文化も歴史の感じられる場所だ。ドゥオモという場所を中心に街が発展している、人が栄えているためスリなどの犯罪も多く治安はまちまちといったところか。

ドゥオモの街はとにかく華やかで歩くだけでも楽しさを覚えるような感覚になる。

ミラノ中央駅は「世界で最も美しい駅」とまで言われたほどである。

街の大きさそのものは地下鉄を使えば 1 時間弱で一周できる広さだ。

日本の気候と比べるなら夏は東京と同じほどの暑さだが湿度が低いこともあり暑く感じることは少なく冬は寒すぎないのが特徴だろう。

――一朝、太陽の光に照らされながら{HO2}は目を覚ます。

おんぼろアパートがあなた方の暮らす部屋でいわゆる訳あり物件ということもあって安い値段になっていた。太陽の当たる南向きの住居なのもあって二人で暮らしている部屋は割と広々としていてお財布には優しい値段だ。

※太陽の当たる南向きの住居はイタリアでは家具が傷むので忌避する傾向にある

先に目を覚ました{HO2}は顔を洗い軽くシャワーを浴びて眠気を飛ばした。

水気をタオルで拭いた後服を選びそでを通して髪を整える。

うまく身だしなみを整えられたか

<(APP+DEX)*3>

身だしなみを整え鏡の前を後にする、朝食の時間だ。

スーパーで買っておいだパンとビスケットを程よく温めて食卓に並べた。イタリアの朝食は甘いものがほとんどで比較的軽めである。ビスケットにはジャムやヌテラを塗って楽しむ人が多い。カプチーノをお供にして食事を楽しむ人がほとんどだろう。

※ヌテラとはヘーゼルナッツペーストをベースに砂糖、ココア、脱脂粉乳、香料、乳化剤などの材料を混ぜ合わせた、チョコレート風味の甘いスプレッドのこと

まだ眠っているらしい{H01}を起こしに行くことにしよう。

ベッドのほうへと向かえばあどけない顔で{H01}が眠っている。傍には昨日読んでいた絵本が転がっていた。

●いばらの姫とブリキの王子 1 巻

むかしむかし あるところにいばらの姫がいました

いばらの姫はからだがいばらでできているのでふれるものすべてをきずつけてしまうのです

だからどこへいってもちくちく だれかにいばらがささります

「いたい！さわらないで！」

「ああ、ごめんなさい、わざとじゃないんです……」

きれいなドレスをみつけても

さわろうとしたら びりびりになってしまっただいなしです

「なんてことしてくれたんだ！だいなしじゃないか！」

「ああ、ごめんなさい、ちかくでみてみたかったです……」

そんなふうになんなものをきずつけてしまうものですから

どこへいってもいばらの姫はきらわれものでした

だからいばらの姫は自分のお城にとじこもり、いつも城から外をながめていました

その日は舞踏会で外にはきれいなドレスを着てたのしそうにおどるひとびとでいっぱいでした。そんな光景をみて、いばらの姫はうらやましくなりました。

「いいな いいな たのしそうだな」

「わたしもきれいなドレスをきて、すてきなひととおどりたいな」

ひとりぼっちのいばらの姫はさみしくなって街に向かいました

自分でもさわってもいいものを探して、そして人々が捨てたものなら自分もさわっていいだろうといばらの姫は考えてゴミ山の中からいろいろなものを持ち帰ります。

うんしょ うんしょ

必死になってもってかえてきたゴミ山にはビニール傘、空き瓶、ブリキのおもちゃ、いろいろなものがありました。けれどどれも壊れたものばかりでがらくたです。うーんうーんと考えて、必死に考えていばらの姫はひらめきました。

そうだ！こうしよう！

ビニール傘はドレスにつかうクリノリンにしよう！空き瓶はもっと細かく割ってビーズのように服にぬいつけよう！ブリモのおもちゃは磨いて顔を作ってあげるの、そうしてとびきりかっこいいおうじさまをつくろう！

その場にあるものでひっしに考えてひとつひとついねいにつくりあげます、いばらのからだをそれらをちくちくと刺しましたがもともとがらくただったのでちっとも気になりませんでした。なにより人が捨てたものをひろっただけですから誰も文句もいません。

そうしてようやく完成しました。ほしくてほしくてたまらなかったドレスと一緒に踊る王子様。見る人にとってはガラクタでもいばらの姫はうれしくなっただいじにします。

「ああ、すてき！こんなことならもっとはやくこうしていればよかった」

いばらの姫はそうして一人きりのがらくたとの舞踏会をくりひろげます

かのじょはしあわせそうにわらうのでした。

第二巻へ続く

すっかりと寝こけているようだがいつまでも眠ったままというわけにもいくまい、かわいそうに思うかもしれないが起こさなくては。

{HO2}のみ<聞き耳>

成功した場合は【HO2 へ秘匿情報】

寝言を言っているようだ、断片的に聞き取れたのは

「海」「波の音が聞こえる」だろうか。うなされているようだ。

<起こす>

しばらくすれば{HO1}が目を覚ますだろう。

身支度を整えて共に食卓に着く、食卓には豪勢ではないが食事が並べられていた。

食事の時間だ。

<食事などの軽い RP>

本日は{HO2}の仕事も休みのため一緒に遊びに行こうという話になっていた。といっても遠くに行くわけではなく買い物を楽しむだけなのだが。

逃亡中の身であるためあまり人目に触れる場所に行くべきではないとここ数年ほど避けてきたことだろう。だがずっと閉じこもってはいは参ってしまう。

せめてもと軽く外出をする予定を立てたのだ、今回の行き先はヴィットーリオ・エマヌエーレ 2 世のガッレリアを予定している。有名な観光名所にもなっているショッピング街だ。

AE - Apple Eden -

身支度を整えたら向かうことにしよう。

□KP 情報

どんな場所で暮らしているのかを描写し、遊んでもらう時間を作ることで探索者同士の RP に慣れてもらうための時間でもあるし二人で過ごしてきたということをより強調することにもつながる。

楽しい時間 7/4 12:00

ガッレリアへと訪れれば人々が多く行きかいにぎわっているようだ。ここはいつでも人が多い。木の葉を隠すなら森の中というように人を隠すなら人に紛れるのが一番だ。

どうやら観光客の集団がいるらしくガイドらしき人物が解説を行っていた

「ヴィットーリオ・エマヌエーレ 2 世のガッレリアはイタリア王国の初代国王ヴィットーリオ・エマヌエーレ 2 世にちなんでつけられた名前です。」

「絢爛豪華なこれらはイタリアの建築家ジュゼッペ・メンゴーニにより 1865～1877 年に建設されました。」

「カフェやレストラン、有名な高級ブランド店が多く並んでいて多くの観光客が訪れます。

ドゥオーモ広場からミラノ・スカラ座へと通り抜けている立地なものあって数多くの方がこの広間を歩かれるんですよ」

色々と伝統があるショッピング街で上を見ればガラス張りの天井が見える、十字型にアーケードが交差する形になっていた。ドームのような形を作っていて交差点点には 4 大陸を象徴としたフレスコ画が描かれている。

床にも装飾が施され中央にイタリア王国の紋章、その周囲にミラノ、トリノ、フィレンツェ、ローマの紋章が描かれている。

近代のショッピングモールを発展させた大きな影響を与えたデザインだろう。

<目星>

人だかりが多くできている部分が見える、どうやら有名なスポットに観光客が密集しているらしい。なにかをふみつけているようだ。十字路の交わる付近に青いタイルで囲まれた牡牛のモザイクがある

<近づいてみる>

十字路の交わる付近に青いタイルで囲まれた牡牛のモザイク、その股間部分がやや窪んでいるようだ。ガイドが観光客に向けて解説を行っている。

「この窪みに踵を合わせてクルリと一回転すると幸せが訪れる、旅行者は再びミラノに戻れる等の言い伝えがあるんですよ」

観光客や地元のものがここでよくその言い伝えを実際にやってみようと幾度も訪れてはこのように踏みつけているようだ。牡牛も休む暇もないだろう。

自分たちも遊んでみる場合はうまく回るか<DEX*5>

いわゆるお遊びロール

買い物やカフェなど様々な施設が並んでいる、ウィンドウショッピングをす

AE - Apple Eden -

るだけでも楽しいことは間違いないだろう。さて、どこからいこうか？

お値段はそこそこのようだ。

一日で回れるのは3箇所までだ

<探索箇所>

洋服店 / パン屋 / レストラン / カフェ / ジェラート店

◇カフェ

老舗の歴史あるカフェだった。イタリアはもともとカフェの文化が根強く朝から夜まで様々なものが利用する。コーヒー文化が栄えるいわゆる本場イタリアなカフェだ。

◇洋服店

綺麗な洋服が溢れてる

イタリアらしいおしゃれな色と独特のスタイルの服がいっぱいだ

<目星>で似合いそうな服を見つけられるだろう

◇ジェラート店

色とりどりの宝石のようなジェラートが並んでいる。

たくさんのフレーバーが並んでいる様子だ、ふたりでジェラートたべよう！

◇パン屋

焼き立てパンがいっぱい並ぶ、おいしいような香りが漂ってくるだろう。

ほかほかのパンが並ぶ光景はわくわくするかもしれない。

今海外で流行っているマリトッツォも並んでいるだろう。

●メニュー表

1. Nocciola ノッチョラ
2. Albicocca アルビコッカ
3. Caff カフェ
4. Amarena アマレナ
5. Limone リモーネ
6. After Eight アフターエイト
7. Tiramisu ティラミス
8. Yogurt ヨーグルト
9. Cioccolato fondente チョコラート フォンデンテ

◇レストラン

古風な内装でイタリアンなお料理がたくさんある。

AE - Apple Eden -

10.Cocco コッコ

11.Arancia アランチャ

12. Pistacchio ピスタチオ

13. Liquirizia リクリッツィア

14.Mirtillo ミルティッロ

結末であることだけは理解できたからだ。

隣にいる存在とこうして歩いている

この光景はある意味奇跡なのかもしれない

ひとしきり遊んだ後はすっかりと日が暮れ始めている。そろそろ帰らなくては。

帰り際ミラノのドゥオーモの近くに寄っていけば夜になるにつれ明かりが付きライトアップされていく教会の景色は神秘的で神々しい色に染め上げられていく。イタリアは建築物に歴史があり独特の建築物が多く存在している。この景色を愛する者は多くいることだろう。

あなた方はここ4年間様々な場所に赴き各地を転々としていた。最初は周囲を出歩いたり観光名所に行って楽しんだりする余裕もなかった。

捕まれば待っているのはろくでもない

何気ない会話や日常をあとどれくらい過ごせるのか、守り通せるのか

ずっと追われ続ける恐怖心を持ちながら生き続けなくてはならない

開放される日は来るのだろうか、何でもない普通の人間として生きていける日は来るのか

不安や、未来への少しの恐れを抱いてあなた方は帰路につくかもしれない。

☐ KP 情報

とにかく一緒に楽しく過ごしてもらうことがこのシーンの目的だ、PLPCの提案などをなるべく取り入れたり茶番をしたりとゆっくりと楽しく過ごす時間を意識してほしい。

日常の壊れる音 7/4 20:00

アパートに帰ってくる。アパートの3階があなた方の部屋がある場所だ。階段を上る途中大家とすれ違った。大家は「おかえり」となんてことのない挨拶をしてくれるだろう。

<目星> <アイデア>

→見送った後大家は誰かに電話をかけていたようだった

3階へとたどり着き扉にかかっていた鍵を開けて中へと入る。

玄関からそのままリビングへと向かおうと歩いていた時だった、突然に体を押さえつけられ床に転がされる。体が反応しきる前に床にぬいつけられるように上から抑えられ頭に質量のあるものを押し付けられる――拳銃だった。

「よお{HO2}ひさしぶりだな、調子はどうだ？」

「ここ数年どこに行ったのかと思って探し回ってたらこんな所にいたのか、なるほどな」

奥のほうでソファに座ってふんぞり返る男がいた。

【HO2 へ秘匿情報】

マフィアにいた時代に面識のあった男――ジェラルドだ。

組織では幹部の人間として有名であり組織の中でも残虐な人間として危険視されていた。

男はアパートに置いてあったサンドイッチを食べながら足を組んで床にはりつけにされているあなた方を見下ろしている。

にこにことしている男は周りの男数名に{HO2}の顔をあげさせるように告げるとゆっくり立ち上がり{HO2}に近づいた。

「よお、覚えてるか？忘れてたらぶっ殺すけど」

「お前が当時盗んでくれた資金、あれは本当に痛手だったよ。」

「金銭管理を俺は当時任されていてね、まさか犬っころのお前にかすめ取られるなんて思ってもみなかった...おかげでボスからは大目玉を食らってね、見てみるかい？」

顔の半分を見せてくる、そこには大きな歪な切り傷ができていたことだろう。傷が塞がらないようにかずたずたに引き裂かれた跡が見える。

「自慢の男前の顔がもっと男前になっちゃった、いや、これは俺のミスだからな……油断していた俺が悪いのさ。犬は飼い主をかむこともあるのだというのを忘れちゃいけないよな」

AE - Apple Eden -

うんうん、と笑いながらうなずいて

{H02}のことは見下ろした後、思い切りその顔を蹴りつけた

「お前の！お前のせいで！俺はあの後面倒なことになった！」

「ボスから任された金もちゃんと管理できないのかってな！いろいろと！信頼も落ちちまったよ！お前のせいでな！」

先ほどまで穏やかな態度をとっていた男は突然に激昂し幾度となく{H02}を執拗に蹴り上げた。男たちに押さえつけられていることもありよけることもかなわず一方的に暴力を振るわれていくことだろう。

{H02}は<HP-1d3+5>

※ショックロールを行ってもかまわないがこの後すぐに起こされる

しばらく蹴り続けたこともあってか男の息が上がる

だが満足しなかったのか男たちに命令し{H02}を起こすように指示すると洗面所へと連れていき、水の張ったその場所に{H02}の顔を思いっきり突っ込んだ。

その衝撃から意識が覚醒し、がばがばともがく。窒息する間に顔をあげさせられ、そしてまた顔を水に押し付け力を奪っていった。

「裏切りが俺は大嫌いだ、命令に背くやつもな」

「俺たちから逃げてのうのうと生きて

いけると思ったのか？このイタリアで生きていけると思ったのならなめられたもんだ」

「二度とまともに立ち上がれないようにしてやることだってできるんだぜ」

囁くように笑いながら告げる男は不気味だった、多重人格者のようにころころと声色や表情を変えて恐ろしいことを告げていく。

殺されるのではないかという恐怖心が湧き上がってくることだろう<SANC1/1d3>

{H02}が弱り切りまともに動くことができなくなったのを確認してか男は視線を{H01}に移すと観察するようにのぞき込んでいる。ぎょろりとした目がより一層不気味だ。

にんまりと笑う男の表情からろくなことを考えていないことは明白だろう。

「ふうん、ガキとつるんで二人で暮らしていたとはな」

「お前小児性愛者（ペドフィリア）だったのか？」

くくっと喉で笑うと{H01}へと近づいた。男たちを促し{H01}を立ち上がらせて顎をつかんで顔を上へ向かせた。品定めするようにふうんとする。

「お前に持ち逃げされた金も回収しなくちゃいけないしな。このガキを売っても返済できる額じゃあないが足くらいにはなるだろう」

「幼児愛好者はたくさんいるからかわいがってもらえると思うぜ」

びりびりとナイフで服を切り裂く、小さな子供服を着ていた{HO1}の服はあっという間にボロボロになってしまうことだろう。抗おうにも成人男性によって押さえつけられていては抵抗などできるはずもなかった。

床にはりつけにされたあと男は{HO1}を見下ろす

「奴隷になるか臓器売買か、それとも変態に愛される人形になるかどれがいい？」

「君みたいな子供をね、ビジネスにしようと思えばいくらでもできるんだよ」

服をまとわぬ肌に手袋越しに肌をなぞるように触れられた。

かたかたと体が震えてしまうのは本能からだろうか。

「選べよ、人生を」

「これから長いこと歩む人生をせっかくだから選択させてやるってんだ、後悔のないものを選べよな」

面白おかしように人に暴力をふるい、蹂躪する。

人を人とも思わない男は心底愉快そうにそんなことをいうのだ。

きっと男にとってはこれは普通のことですで手慣れていることなのだとわかる。

転がるお互いが無意識にお互いを見た。

ふたりともぼろぼろで床に倒れている。どうしてこんなことになったのだった？朝はいい天気と一緒に朝ご飯を食べて買い物をして、今日も楽しい一日だったって、そんな風に終わる予定だった。なのに……どうしてこんなことになったのだろうか？

暴力はいつだって強い、運命を決める力を持っている。

嘆いても、泣きわめいてもいつだって運命を決めるのは力を持った奴らだ。

けらけらと笑う男の不愉快な声がアパートに響く。

【HO1 へ秘匿情報】

「————殺しちゃえば？」

誰かがそんな言葉を発してる。自分の頭の中にいる誰かだった。

「やっちゃえよ、お前ならできるだろう」

「方法忘れちゃった？じゃあ特別に教えてあげようか？」

囁くようにあなたに告げるのは不思議な言葉の羅列——あなたは無意識に複唱するようにその言葉を発してしまう。

突然に、笑っていた男たちが胸を押さえてうずくまる

「がっ……は……っあ！お前ら何しやがった……………」

AE - Apple Eden -

理屈はわからないが突然苦しみだし男たちの拘束が緩む、その瞬間をあなた方は見逃さなかった。転がった拳銃を一丁拾い威嚇し形勢を逆転させた。怯んでいるすきにお互いの手を取って走り出す。玄関へと向かう余裕はない。

急ぎ窓から飛び降りてバルコニーを伝って屋根伝いに逃げた。

怒声が聞こえ拳銃の発砲音が聞こえてくる

<回避>

└成功：ダメージなしで逃げ切れる

└失敗：撃たれてしまう<HP-1>

必死に走った、死に物狂いで。ありったけの力を振り絞って。

立ち止まれば殺される。連れ戻される。だから必死に走る。

体は悲鳴を上げるけどそれでもどこまでも走り続けなくてはならない。

□KP 情報

大家はマフィアに電話をかけて連絡している。HO1は殺されるかもしれないという防衛本能によって本来魔術師だった記憶から「深淵の息」を使用してこの場を無意識に切り抜けようとするのだ。これはHO1が魔術師として覚醒し始めている予兆でもある。

何があったのか 7/4 22:00

走り続けて追っ手がこちらに追いついていないことを確認した。

ほっと息をつき路地に隠れ潜む。

体が痛みを思い出したように痛みですがここでじっとしているわけにもいかないだろう。

かろうじて持ってこられたのは外出していた時持っていたものくらいなものだ。

財布にあるのは少しの金額でとてもこれだけでずっと過ごすのは不可能だろう。

【HO2 へ秘匿情報】

家の場所が割れていたということは殆どの個人情報ば筒抜けなのだろう。彼らの権力を使えば身元が割れている以上はどんな手を使ってでも追ってこられる。カードなどを使えば即座に場所が判明するため使うこともできなくなったも同然だ。この国を出ようにも手段もなければ頼れる人もいない。

徹底的に追い詰められてしまったのだと突きつけられているかのようだ< SANC0/1>

<RP など>

どうしようもない状況に追い込まれてしまい、これからのことを考えれば不安ばかりが浮かぶ。穏やかな日常に浸ることは許されないのだといわれているかのようだ。

夏であったのはまだ幸いかもしれない、橋の下で二人で隠れるように眠る。

穏やかな眠りとは程遠く、どうか誰も自分たちを見つけないようにと祈りながら眠ったことだろう。

□KP 情報

追い詰められている二人、お互いに信じられるのは二人だけという状況だ。

HO2 はここで自身の秘匿を明かすかもしれないし HO1 は説明を求めるかもしれない。話をしたそうにしているなら話をする時間を取ること。

流されていく 7/5 6:00

不定及び MP のリセット

目を覚ます、体もまだ痛む。起き上がれる程度には回復しているようだ。

人々が動き始める時間で活動し始めている。どう嘆こうとも起こったことは変わらないのだからこれからについて考えなくてはならない。

ミラノに潜伏していることが判明した以上はこの都市を離れたほうがいいだろう。

【HO2 へ秘匿情報】

イタリアから国外に行くのはどうだろうか？

入国手続きなどの問題はあるにしても、国境をまたぐ以上は 追っ手の捜索網からは外れるはずだ。国外に行けばどうにかなるかもしれない。電車を利用するのも手だが万全を期すなら船であれば追いにくいだろう。

< 移動する >

ミラノからジェノバへと向かう列車に乗り込めば数時間ほどするとたどり着く。

ジェノバはイタリア最大の港湾都市だ、船も調達しやすいだろう。

カモーリはジェノバ県の小さな港街でありセレブのリゾートで有名な観光名

所だ。

たどり着けば大勢の観光客と船が所狭しと並んでいるのが見えた。

リゾート船の一つを調達すればどうにかして国境を越えられるかもしれない。もちろん弊害はあるだろうがひとまずは安心できるはずだ。

お金も何もない状態で今の自分たちにできることと言えば盗むことだろう。

事情を話せば船を貸してくれるものなどがいるはずもない。何より誘拐犯と誘拐された子供に過ぎないのだから話をすれば警察に捕まる可能性のほうが高いだろう。

犯罪に手を染めてでも、逃げなければ引き離されてしまう。

< 船を強奪する >

セレブたちの使う船はいくつかある、今は全体的にバカンスの時期であるためいつも以上に数が多い。一つくらいは鍵をつけたままほったらかしている船があるはずだ。

< 目星 >

→盗みやすそうな船を発見した

手際よく動かなくてはいけない、失敗

すればすべてが終わるのだから。

船の中に入り込み状態を確認する、多少は広いスペースがあるようで操縦機器を見るに何とか操縦することはできそうだ。

さっそく動かして移動しようとしていた時

「なにしてるんだ……？」

慌てるあまり中から鍵をかけ忘れてしまい、持ち主と思われる人物が入ってきた。

「まさか物盗りか？」

こちらを不審に思ったようで騒ぎ始めてしまう

ここで誰かを呼ばれ警察沙汰になれば確実に自分たちはつかまって――引き離されるだろう。

手には拳銃、相手は一人。

相手をどうにかしなくては自分たちは破滅するのは明白だ。

行動による結果

ここで探索者が口封じに殺害を宣言する、もしくは力づくで抑え込もうとするかもしれない。殺さずに生きたまま拘束したいと PL が宣言した場合でも今後の展開に向けてこの NPC は死亡しなくてはならない。もみ合っているうちにうっかり殺してしまったというシチュエーションにするなど KP がアドリブでどのように転んでも殺害せざるを得ない状況を作ってほしい。

死亡した後は以下の描写

どのような感情を抱きどのように行動したとしても人を殺してしまった。引き返すことのできない場所まで来てしまったのだと実感する。

<SANC1/1d3>

酷ではあるが遺体が発見されれば警察は調査を開始し犯人を捜そうとすることだろう、現代において警察の調査は極めて優秀であり何の後ろ盾もないあなた方が逃げおおせられる可能性は極めて低い。

海に遺体を放棄すれば発見が遅れるため時間は稼げる。船の中に隠したまま遺体を置き続けるのはこの夏の気候ではすぐに腐敗し発見されるため不可能に近いだろう。

芋づる式のように様々な犯罪を重ねていく

穏やかにただ生きようとするためだけにたくさんのことを積み重ねていかななくてはならない。あとどれほどの罪を重ねたら自由になれるだろうか。そも

AE - Apple Eden -

そも自分たちに自由はやってくるのか、不安だけが波のように押し寄せてくるかのようだった。

<RP など>

しばらく海を走り続けていた時のことだ、天候が荒れ始める。

つい先ほどまで穏やかな気候だったというのに突然に天候は変わり、空は曇りだし。雨が降り出したと思えば雷鳴が鳴り響き始めていく。

波が高くなり船が揺れる、必死にしがみついても波の勢いは増していくばかりでそれは嵐と呼べるほどにまで発展していった。

お互いを抱きしめあいながら必死に何とか乗り切ろうとするが波はやがて巨大になっていき奥のほうから高い波が見えた。

津波に近いような勢いを持ったそれらがあなた方に向かってくる。

そうして成すすべなく海があなた方を襲い、船を覆いつくしていった。

☐ KP 情報

どうしても犯罪をしたくないのであればどうしようもない、KP は実行しないかどうかの確認を取りエンディングに向かうが大丈夫かどうかの確認を取る。これは探索者とプレイヤーに不完全燃焼のままシナリオを終えてほしくないためである。

流れ着く先 7/6 12:00

【HO1 へ秘匿情報】

———海だ、海の光景が見える。

自身の体は海の中にあり、街が沈んでいるようだった。自分はその場所を見下ろしていて後ろから誰かに肩をつかまれて耳元でささやかれた。

「ごらん、あれが我々の神の住まう街だよ」

見下ろした神殿の中にはたくさんの死体の山が転がっている

死体を取り囲むローブをまとう集団が見えて、ふと一人の布影から顔がのぞく

ひどく見覚えのある顔だった———誰であるかを思い出そうとして恐ろしいものを脳が拒絶し、誰であるかを理解をする前に目が覚めていく。

<SANC1d3/1d6>

【HO2 へ秘匿情報】

夢を見ている、昔の夢だ。

家族がまだ生きていてのどかな島で楽しくみんなで暮らしていた。

毎日楽しいことばかりで人を殺すこともなければ優しい世界に包まれていて、隠れる必要なんてなくて。守ってくれる両親もいて……そんな世界はある日突然終わってしまった。

その日からだろうか、自分の運命が狂いだしたのは。

死体の山の中に自分が転がっているのが見えた。

<SANC1d3/1d6>

波の音が聞こえる

ざあざあとゆらめく海と、少しの不快感。

体も少し揺られるような感覚がしてころりと転がる。体が重い。

じゃぶじゃぶと体を水が濡らしていく感覚がする。自分たちはどうやら何かに浸っているらしい。そこでようやく意識が浮かんできて目を開けることができた。

目を覚ませばどうやらあおむけの状態、起き上がれないまま周りを見れば砂浜と海、空が見える。砂浜に打ち上げられているようだ。

頭がずきずきとして気分はひどく悪い。何とか体を動かせばようやく立ち上がることができた。体調はすこぶる悪いものの何とか動くことはできそう。

探索者は<CON-1d3>

AE - Apple Eden -

<RP など>

落ち着いたころ周りを確認する、どうやら自分たちが打ち上げられていたのはどこかの島の海岸のようだった。森林が生い茂り静かな様子からまるで無人島のような印象を受ける。

難破してここに流れ着いたのだろうか？場所を確認しようにも荷物は何も無い。

漂流先がどこだかわからないがこのままここにいても何もできない、現地民がいるかどうかなど確認しなくてはならないだろう。

<周囲を見渡す>

森林が生い茂り鳥の鳴き声が聞こえてくる、中へと進めば自然豊かな南国の森という印象を受ける場所だった。虫が徘徊している。

周りをいくら見てみてもただただ森が続いているばかりで民家が見えず人の住んでいる気配はない。奥に行けば誰かしら人がいないだろうか……？

☐ KP 情報

H01 はぼんやりとはあるが記憶がよみがえりかけている。H02 は過去の記憶が夢の中で思い出されているのである。

AE - Apple Eden -

森林イベント表

探索者たちは森林の中を進んでいくこととなる。

進んでいくごとにイベントが発生し、イベントごとに応じてメリット/デメリットが生まれる。

1 イベントが終了する度に<ナビゲート+10>され、<ナビゲート>技能に成功すれば本編シナリオのイベントが進む。失敗した場合は森林で新しいイベントが発生する。全部のイベントを見終わってもなおナビゲートに成功しない場合はシナリオ本編のイベントを進める。

1.落とし穴

<目星-20>に成功することで落とし穴を発見する。

成功すれば落とし穴を回避できるだろうが失敗した場合は落とし穴に落ち<HP-1d3>の傷を負う。

2.バンブーウィップ

歩いているとき<聞き耳>

成功すればピン、と何かをはじく音が聞こえてくる

→成功:<回避> →失敗:<回避 1/2>

回避に成功すれば仕掛けられた竹槍を躲することができるだろう

失敗した場合は体を竹槍が貫くこととなり<HP-1d2>

3.蛇

木々から蛇が落ちてくる、蛇との戦闘

逃走する場合<DEX*5>

4.湖

森林の中に小さな湖を発見する。魚も泳いでいるようで比較的透き通っている、おそらくは水が飲めそうだ。

<HP+1> & <SAN+1d2>

5.ヒル

歩いているとき<幸運>

失敗した場合はヒルにかみつかれてしまう。<HP-1>

無理やりはがす方法は本来であればあまりいい対処法だとは言えないが、残念ながら塩やライター、スプレーなどは持ち歩いていない。ヒルにすわれた傷口から血が止まらずくらくらとしてしまうかもしれない。

<応急手当/医学>に成功するまで<全技能-5%>

AE - Apple Eden -

歩き続けていると奥のほうに建物が見えた

先ほどまで森林ばかりが広がる光景だけが見えていたが神殿のような作りの建物が存在しているようだ、大きな柱がアーチ状に立っていて入口らしき場所は扉によって閉ざされている。薄気味悪さがあり怪しげな雰囲気醸し出していることだろう。

< H01 が近づく >

あなた方が近づいたとき、扉が開かれていく。

妖しいことは確かではあるが今現在この場所以外にめばしい場所はない。森林の中を延々と彷徨い続けるのはあまり得策とは言えないだろう。中に入ってみようか……？

☐ KP 情報

H01 がもともと作った神殿なので
H01 が近づけば開くのだ。

死者の神殿 7/6 14:00

建物の中へと入っていく。石室で作られた空間はひんやりとしていて寒さすら覚えるほどだった。うすぼんやりとした照明が空間を照らしている。

下へと続く階段を下りていけば地下空間のような場所が広がっているようで明かりが乏しいため全貌は見えないが床には細かな装飾がなされているようだ。

まるで冥界のような薄暗い空間へと降りていくことに不安を覚えるかもしれない、一步一步階段から降りていくとやがて開けた空間に出る。

炎が燃えているため多少明るいようだ。祭壇のようなものがあり像が置かれている、まさしく神殿というのがふさわしい内装が広がっているのがわかった。

<探索個所>

像 / 壁 / 祭壇

○像

およそ 5m はあろうかと思われる巨大な像だ。

芋虫の様な円柱型の形をしていて人の顔のようなものがあるが手足が存在していない。

古いものなのかヒビがところどころに入っているようだ、今にも動き出しそうな存在感がある、不気味に感じられるだろう。<SANC1/1d3>

<目星>

かすれかかっているがかりょうじてなにか像に文字が彫られている

「■ort■■■ia■」

□KP 情報

像はモルディギアンの仮の姿、文字は Mortician のことである

○壁

<目星>

暗がりによくわからなかったが何やら

文字が書かれているようだ

<ラテン語>or<イタリア語 1/2>で
読むことができる。

【HO1 へ秘匿情報】

なぜだろう、自然と内容を読むことができる。

「血肉をささげ、偉大なるシャーラッ
シュ=ホーの名を呼べ」

そのように書かれているようだ

<目星>

その炎は不思議なことに燃えるための薪も何もないにもかかわらず祭壇のような場所で燃え続けている。不思議な光景を目にするだろう。

祭壇には棺桶が置かれていて重みがある、中に何か入っているのかもしれない。

<開ける>

中を開けばそこにはいくつもの骨が収められている。小さなものから大きなものまでさまざまな形があり一人分ではなく何十人もの骨が押し込められていることがわかるだろう<SANC1d2/1d4>

○祭壇

祭壇にはひときわ大きな炎がくべられていて燃えている。

□KP 情報

モルディギアの信仰でもっとも貢献できる行動は死ぬことである。HO1の找つけたモルディギア復活のための魔術には呪文の使い手である HO1 が愛する者を生贄にささげることではか発動できない、そのために彼らは HO1 のことを愛し愛されモルディギアの復活のために死んでいったのだ。

【HO1 へ秘匿情報】

骨を見て、耳鳴りがした。

なぜだか自身はこの骨になった誰かたちを知っているように思えてならない。

一度もあったこともないような人間の名前が浮かんでいく、ひとり、ふたり、じゅうにん、にじゅうにん……たくさんの名前が浮かんだ。

決まってみんな笑いながら自分のために死んでいった。

あなたはなぜだか確信する、ここにいるのは自分のために死んだ者たちだ。

<SANC1d3/1d6>

AE - Apple Eden -

<探索が終了する>

あなた方が見て回っているときだった
勢いよくあなた方のいるすぐ近くの床に
槍が突き刺さる

「そこで何をしている！」

仮面をかぶった誰かは原始的な武器を構えてあなた方のほうを警戒した様子だった。儀式や民族衣装のような衣装を身にまとっていることからこの神殿の関係者なのかもしれない。

武器を構えたままあなた方を少年はじっと見つめる、あなた方のことを観察しているようだった。しばらくすると武器を下ろすだろう

「……その格好、流れ着いたよそ者か」

<事情を話すなど会話を行う>

「嵐があったからな、この島に漂流してもおかしくはないか」

「お前たち、この神殿から何か物を盗ったりしていないだろうな」

じろじろと見た後あなた方の手を乱暴な手つきで取り体を調べていく

何も持っていないことを確認したのかじっと見据えた後

「仕方がない、村まで案内してやる」

「俺はパオロだ」

自身の名を名乗りあなた方についてくるように告げるだろう。

島の現地民と思われるパオロに案内されながらあなた方はついて行くこととなる。

この島に人間がいたのであればひとまずは宿の心配はなさそうだろうか……？

<アイデア 1/2>

どこかで見たような顔に思える

□KP 情報

モルディギアン復活のための神殿を守る役割を言い渡された一族。顔に見覚えがあるのは兄のことでもあるし
HO1 の遠い子孫のため見覚えがあるように思えるのだ。

シャラッホーの村 7/6 18:00

案内されながら森林の中を歩いて行く、この島の人間だということもあってかして時間もかけず人が通れそうな道へと出てくることができた。

「こっちのほうだ」

ついて行けば人の集落らしきものが見えてくる、小さな村のようだった。独特の言語で看板のようなものに字が書かれている。何と読むのだろうか？

こちらの疑問に答えるようにパオロは「この村はシャラッホーの村だ」と語ることだろう。

ぱっと村を見てみるが昔ながらの集落という言葉が適しているように思い文明はあまり進んでいないように見える。文明としてのレベルはあまり高くないのかもしれない。この現代社会において珍しいこともあるものだと思われた。

「よそ者は最初に村長に挨拶するのが村の習わしだ」

そう言って一番大きな家へと招かれた、家の中へと入れば外から見るよりも広いようだ。大理石でできていて重厚感と圧迫感があった。内装は普通の家とあまり変わらないような形をしている、外から見ただけではこのような部屋があるとは想像できないだろう。

やがてひとつの部屋へと招かれ中に入れば年配の男性が椅子に座っているの

が見える、彼こそが村長なのだろうか？

案内された先で簾のようなものの奥側に村長と思わしき男、傍には仮面をかぶった男性たち、おそらく護衛のものが控えているようだった。

独特の文明社会の中に放り込まれたような感覚を覚える。

謎の言語で話しかけられパオロがあなたの方のほうを見ておそらく通訳してくれたのであろう、何を言っているのか教えてくれた。

「何の目的で来たのかと聞かれている」

< 事情を話すなど会話を行う >

あなた方の言葉を相手に伝えてくれているようだ

「今は夜だから一晩泊まっていくといいとおっしゃっている」

「滞在することを許されたようだ、礼をいえ」

お礼をするように促され独特のポーズをとるのをまねるようにと言われたことだろう

見よう見まねでそうすればパオロは「来い、案内してやる」とあなた方を連れて出ていく。

AE - Apple Eden -

客人を招くためとおもわしき民家に連れていかれる。一応電気のようなものが通っていることは幸いだろうか、家の内部は普通の家とあまり変わらない作りのようだ。

際立って不潔な様子もないきれいな場所だが外観とこの村の独特な民族的な雰囲気とはちぐはぐに思えてなんだか奇妙な感覚を覚えるかもしれない。

家の構造を軽く説明された。ある程度好きに使っていいらしい。

パオロはあなた方に説明した後

「お前たちは外からやってきたんだよな」

「この島から外に行くのはごく一部の人間だけで断片的にしか外のことは知らない、どんなところなんだ？」

そのように尋ねることだろう

あなた方が外の様子について尋ねるのであれば

「ふうん、そっか、そうなのか」

興味深そうに聞いていたことだろう

□KP 情報

パオロは伝統や文化、礼儀を重んじるが気さくでいい人間だ。探索者に少しでも親しみを持っている。なるべくこういったシーンで会話などを挟み友好的な RP をしよう。

「聞かせてくれてありがとう、礼にこれをやる」

そう言って差し出してきたのは果物だった

林檎だろうか？ 赤い色で熟れていておいしそうだ。

「偉大なる神の使いであるシャラッホーが好んだ果物として貴重なものなんだぞ」

「外の話聞かせてもらったからな、特別だ」

そのように少しだけ笑い、おやすみと挨拶するとこの場を去っていく。

ここにはあなた方二人だけが残されるだろう。

<RP タイム>

体もつかれていたためやがて眠りについていく。

不安ばかりが浮かんでくるが眠らなくては、時間は止まることを知らない。

すぐにでも明日がやってきてしまうのだから。

村での探索 7/7 9:00

不定及び MP のリセット

眠りから目覚め身支度を整えていた時だった

パオロがやってくる。彼は挨拶をする
とあなた方の処遇がどうなったかを語る。

本土のほうへと送り返す、しかし本日は祭りがあるため外部に船が出せない。

もともと7月7日は聖なる数字である7が揃う日として村人は祭りをする古くからの伝統があり外部とのつながりを一切絶つ日であること、そして明日までは村人は仕事を放棄する日であるため送り届けることは不可能であることを語った。

「村では今日は一大イベントをするんだ、皆この日は身分や役割を忘れて祭りを楽しむ日になっている。外とのかかわりも断つ日でもあるからすまないが明日以降になるだろう」

「村長や村の者たちがどうせなら祭りに参加してはどうかといっている、参加するなら歓迎するつもりだがどうする？」

<承諾する>

あなた方が頷けばそうか、と頷き村の人に話してくるから少し待つようにと

告げるだろう。しばらくすれば民族衣装のような服を身にまとった村の人々が数名やってくる。祭りというだけあって少しめかしこんだ服を着ているようだった。

あなた方二人にもサイズのあいそうな服を渡してくれるだろう。祭りの間にこの服を着るということだろうか？

他の者は黒を基調とした民族衣装に対しあなた方は白色の服のようだった。刺繍の柄が独特だ。この村に伝わるマークなのかもしれない

<アイデア>

よくよく見てみるとマークがドクロのような形をしているようだ

<オープン心理学>

あなた方がその服を着たことにパオロが少し驚いた表情をしていた

少し複雑な服らしく着方がわかりにくかったが村の者が服を着つけてくれる、アクセサリーなど細かな装飾もあるようで美しく着飾った姿になることだろう。

「せっかくだから祭りの最中の村の中を見て回ってはどうかしら？」

村人の一人がそのように提案してくる。

AE - Apple Eden -

今日一日外に出られないのであれば見て回って時間をつぶすのもいいのかもしれない。

□KP 情報

村の人々は食人族、黒はモルディギアンに使える者の服で白い服は神にささげるための服。パオロは客人としてではなく生贄として二人が招かれたことを察し少し戸惑っている。

探索者が警戒してよっぽど出歩きたくないならカットしてもかまわないが夜のイベントは強制で発生するのでさほど意味はない。

村の中は昨晚は暗かったためあまり見れなかったがそれなりに広く様々な建物があるようだ。祭りの真っ只中ということもあってか様々な装飾で飾り付けられていてきらびやかだった。楽し気に踊る村人たちや花が舞っている。食事が振舞われているようでおいしそうな香りが漂ってくるだろう。どこからみてまわろうか

<探索個所>

食事会場 / 民家 / 礼拝堂 / 森

◇食事会場

おいしそうな香りが漂ってくる、ごちそうがいくつも作られて並べられているようだ。

特に奇抜な様子もない普通のイタリア料

理のようでお肉の料理が多いように思う。

あなた方が見ているのを見ると取り分けていくつか振舞ってくれるようでお皿を渡されるだろう。

<CON*5>

失敗した場合お腹がすいていたのか少しふらついてしまう、そう言えば昨晚からまともに何も食べていなかった。食事をとるまで<技能値に-10%>

●料理一覧

ソテー

タリアータ

ブロード

サルティンボッカ

コトレッタ

カチャトーラ

スペッツァティーノ

ポルペッティ

カルパッチョ

カプレーゼ

ハーブのサラダ

マッシュポテト

ブルスケッタ

野菜の料理を食べた場合は<POT10との対抗>
失敗した場合 HP の減少はないが<INT-3>になり<1d10>時間愉快的気分になってしまう。その時間分 SANC のロールに+10 の補正が付く

□KP 情報

イタリア料理だが振舞われているのは死者の肉から作られている肉料理が多い。彼らにとってはごちそうなのだ。野菜など草の料理は麻薬。とんでもないものをしれっと食べている。人肉を食べたか食べてないかで後程の SANC もあるので KP は食べたかどうかを管理すること。

□KP 情報

生贄にしようとしていることを悟られまいと皆笑顔で接してくる

◇礼拝堂

小さな教会の礼拝堂の中には白いローブをかぶった僧侶と思わしき男女がいた。きらびやかではないにしても、信仰を表すアクセサリーや神をまつるためと思われる道具を持っているようだ。歌が歌われているが独特な言語でそれがどのような意味なのかは分からない。

◇民家

祭りの最中ということもあってか家の周りにも装飾がなされている様子できらびやかであった。人形が飾られているようでおそらくは信仰されている神の姿を模したものなのだろうか？住民たちは楽しそうに踊っていて皆笑顔だ。

一緒に踊ろうとダンスを誘ってくるだろう

上手に踊れるか<DEX*5>か<芸術：ダンス>

【HO1 へ秘匿情報】

なんとなくだけれど、何を歌っているのかがわかる。これは賛歌だ。

神をまつるための歌だとおもわれる。

偉大なる神モルディギアン、あなたの支配する国を取り戻しましょう。

聖なるかな 聖なるかな

我らの神がこの地に戻る日を我々は待ち続けます。

そのような歌を歌っているようだ。

□KP 情報

神々をわかりやすく信仰しているのである。

H01 がもともと使っていた言語であるため歌の内容がわかる。

き耳>+<ナビゲート>に成功しなければ迷ってしまう。迷った場合はパオロが迎えに来てくれるが迷うからもう入らないようにと言われて森に行くことができなくなってしまうだろう。

成功した場合は奥の方へと向かうことができる。

臭いのもとを探り森の奥へと向かえば木々が少し晴れた先に何かがつるされているようだった。そこには鳥や牛、羊などの質量のある生き物から小さな生き物までが木々につるされている。ナイフで首をすっぱりと切られて血抜きがされているらしい。

異様な光景に驚いてしまうかもしれない<SANCO/1>

<目星>

体に何かマークが書かれている。炎のような形に見えるがこれが何を指すかはわからない。

儀式めいた何かなのだろうか。なんにせよあまり触らないほうがいいだろう

◇森

森の中へと入る、昨晚彷徨っていた森であるためあまり深い場所まで入り込まないほうがいいだろう。

<聞き耳>

しんとしていて静かだ、動物が少ないのだろうか。

<聞き耳 1/2>

うっすらと風に乗って血の匂いが森のほうから漂っている。

血を追って森の奥へと向かう場合<聞

□KP 情報

神にささげるための生贄を置いている。

祭りの本当の始まり 7/7 20:00

祭りを一通り過ごし、あてがわれた家でのんびりとしている時だった。

こんこん、と扉を軽くたたく音がしてパオロの声が聞こえてくる。

「祭りはどうだ、楽しめたか」

そういつて訪ねてくるだろう。

<感想を告げる>

「そうか、外の人間の祭りとは少し異なるかもしれないがこれがこの村の伝統文化だ」

「俺はあまり外に出たことはないからよくわからないが、外の人間はどんな祭りをするんだ？祭りの間は何をして過ごす？」

外の文化にどうやら興味があるようだ。

<説明する、話す>

「そうか」と興味深そうに聞いていて、相槌を打っている。

どうやら外に興味があるらしくいろいろと尋ねていた。

「この村は閉鎖的で、あまり外に出るものは少ないんだ」

「俺の兄は村にこもっていても何もできないと数年前に家と島を飛び出してな、連絡はたまに来るけれどやっぱりあまり顔を合わせていないから少し寂しい……」

「外の世界はよくわからんが広いのだろう？こうしてたまにくる奴からしか話が聞けないからな、聞かせてくれて助かったありがとう」

そうして談笑を楽しんでいた時の事。外からこんこんとノック音がすると別のものが来た。パオロが呼ばれ、一度傍を離れたあと戻ってくる。なんでも{H01}と{H02}の二人が村長の家へと呼ばれたのだそう。

「村長が用事があるらしいが、なんだろうか……失礼がないようにな」

パオロはそうように忠告しあなた方を家の前まで案内すると、村長の傍付きと思われる人物に引き渡した。少しばかり心配そうにパオロはこちらを見ていたが、傍付きのものに促されるとこの場を去っていくだろう。

招かれて昨日呼ばれた部屋の中に招き入れられる。変わらず厳格そうな村長がそこに座っているようだった。一体なんだろうかと身構えていれば話を始めるだろう。

祭りの最後にどうやらある決まりがあるらしく村の者だけで一晩過ごさなければならぬらしい。村の者ではない招かれたものは異分子とみなされるため、異分子が祭りの間にいると神から崇られてしまうのだそうだ。そのため薬を飲むことで一時的に神から目をくらませるというものだった。

説明が終わるとあなた方は盃のようなものを見る、そこに酒のようなものが注がれていくのが見えるだろう。独特な薬草のような香りのするもののようだ。

「さあ、どうぞ」

そのように手渡された。あなた方はその杯に注がれたものを飲むだろうか？

薬を飲むか、飲まないかの選択

1.飲む

薬を飲むと、周りの者はうなずき笑っていた。

さあこれでもう大丈夫

そう告げられたためこれでもう大丈夫なのかと思い立ち上がろうとするとくらりと視界が揺れだした。直感的に薬を盛られたのだと理解する。

何とかして逃げようにも体に力が入らぬまま、意識が落ちていく

2.飲まない

抵抗が生まれ、飲むことを拒んだ。周りの者は表情こそ変えないが空気が変わったように思う。

「そうか、ならば仕方がない」

村長がそう告げると同時に頭に強い衝撃が走る。ずきずきと痛む頭、突然のことに転がるように倒れこみ、頭から血が流れているのがわかった。痛む頭、傍にいる存在へと手を伸ばそうとして

――再び殴られ意識を失った

<HP-1d3>

☐KP 情報

飲んでも飲まなくても展開は変わらないがステータスに変動が起こる。

パオロの兄の名前はラニエロ

生贄 7/8 25:00

床に転がされているようでどうやら体も縛られているのか思い通りに動かせない。

頑丈に縛り付けられているらしく自身の力だけで脱出するのはほとんど不可能だと理解できるようなくくり方だった。おそらくは相手も手馴れていたのだろう。

最初からこのつもりだったのか、不興を買ったのかはわからないがろくでもない状況だということは経験上理解できた。

起き上がり、一緒にいた存在を探せば近くで横たわっている様子だ。

気分はすぐれないがどうやら命に別状はないらしい。

手足がまともに動かせないため、＜手足を使う技能値が半減＞

石室の壁には何やら模様が書かれている、壁画だろうか？あの時見た神殿と似たような外観であることからどうやら目を覚ましたのはあの森で見つけた神殿のように思える。壁に寄りかかればどうにか立ち上がることはできた。脱出するための方法を見つけなくてはならないだろう。

<探索個所>

棺 / 壁

○棺

棺の蓋は固く閉ざされている。

開けるべきだろうか？

<開ける>

中を開けると様々な骨が押し込められているようだった

随分と時間がたっているようで白骨化した人骨が入っている。

何者かがここに閉じ込められたのだろうか……<**SANC0/1**>

□KP 情報

贄にささげられたものたち

そしてその名を神殿にて高らかに呼ぶべし

○壁

壁画と呼ばれるような絵が描かれているようだ、不定形な形の黒い巨大な生き物が書かれているがこれは何なのだろうか？

<目星>

暗がりによくわからなかったが何やら文字が書かれているようだ

<ラテン語> or <イタリア語 1/2> で読むことができる。

【HO1 へ秘匿情報】

なぜだろう、自然と内容を読むことができる。

血肉を捧げ、生贄となる死体を神に捧げよ。

三日三晩祭りを開き、外界からやってきた人間に人間の血肉を食わせ、神官によってその命を奪わせる。

{HO1}は情報を見た後<アイデア>

壁画の内容と、書かれている言葉を見る限り、祭りは参加させられた祭の事を指すのではないだろうか。人肉を食べさせられていたのではないかと想像できる。

<SANC1d3/1d6>

□KP 情報

招来/退散の呪文をここで習得できる、HO2 が覚えているか覚えていないかで今後の展開が大きく変わってくるだろう。

●モルディギアの招来/退散の呪文

呪文を使用する場合一時的狂気および SAN0 に陥っているものはこれらの呪文に協力できない。モルディギアを招来/退散させるには 5MP で門を開き呪文を唱える必要がある。MP1 につき 5%成功率上昇する（100%にするなら+19MP 必要）

ほかの者に口伝する場合は<母国語>に成功した状態で相手が<INT*3>に成功しなくてはならない。

AE - Apple Eden -

<探索が終了する>

脱出しようにも脱出するための出口が全く見つからない。

このままでは儀式とやらによってろくな目に合わないことは確かだ。

<RP タイム>

どうしたものかと考えているとき。かつん、かつんと足音が聞こえてきた。

いったい誰がやってきたのだろうか。咄嗟に身構え体がこわばる。

いったいどのような目に合わされるのだろうか、誰がやってくるのか。

そのようなことを考えながら身構えていた時——その人物の姿が見えた。

ぼんやりとしたくらい神殿の中持っている松明により顔が映し出されていく、それはパオロだった。

パオロはこちらの姿を確認すると驚いたように息をのみ駆け寄ってくる。

「これは……いや、大丈夫か？」

気遣うようにこちらの様子をうかがっている。

「……村の様子がおかしくて、二人はどうしたのかと聞いたら神にささげたと……」

「儀式というものが具体的に何をするかは知らなかったが、大人たちが話してい

る内容が何だか怖いことを考えているように思えて……縄を解いてやる、ちょっとまってろ」

どうやらこちらを助けに来てくれたらしい

儀式の内容についてはパオロもよく知らなかったようだ。

縄をほどかれ体の自由を取り戻せた、ひとまずは安心してよさそうなのだろうか。

「ずっとここにいれば、いずれ、神にささげられることになるはずだ、それはつまりその……殺されるということだ………」

「俺は……お前たちが死んでしまうことは、好ましくない……逃がす手伝いをする、いこう」

ためらいを感じてはいるようなそぶりを見せながらも、脱出を促してくれる。

ついて行けば出る事ができるだろうか。

パオロが行く道をついて行くと暗がりの中光に灯されて、壁画のようなものが描かれていることがわかった。壁画には何やら絵が描かれていてあの大きな像と似たような形をしたもの、人々のような姿が描かれている。

「これは神の歴史を語っているんだ」

「この大地はやがて海に飲み込まれて沈み、文明は水に帰っていく。海の中に人々は街を創ってその中で暮らしているんだそうだ。我らの神モルディギアンはその街を守る神なのだといっていた」

AE - Apple Eden -

壁画の中には確かに海に沈んだ街の様子が描かれている

「だから神様を敬い続けなくてはならないのだと、未来で我々を守ってくれる神に感謝をささげなければならないのだと、皆そのように言われて育ったんだ」

そういう文明の中で生きてきたのだろう、その過程でどのような生き方をしていたのかはわからないがきっとそれは自分たちの生き方と同じように人とは外れた生き方をしていたのかもしれない。

「俺は村に不満はない、神のことも信じている……だが、友人になれるかもしれないと思ったんだ……そんなお前たちが死ぬのは嫌だ……」

「自分たちが助かる代わりに人を死ぬのを受け入れたくはない……そんな人間にはなりたくないんだ……死ぬことはとても大切なことで一度きりだから、だから生きている人間を大切にしないといけない、俺はそう思っている」

まっすぐにパオロは己の感情を吐露した。言いたくても言えなかった言葉なのかもしれない。

やがて歩き続け随分と上の階層まで戻ってこられたころだ。

<聞き耳>

何やら騒がしい音が聞こえる

しっとあなた方に静かにするように促し物陰へとひそませた。

「生贄が脱走したと気が付かれた……まずいな」

「このまま進めば外には出れるが見張りがうろついていると思う、俺と一緒に誘導すれば目立ってしまうだろう……逃げる場所だけ教える、俺が時間を稼ぐからそこまで逃げてくれ」

「森を抜け沖まで出れば船を出せる、波は今落ち着いているから何とか船で脱出できるはずだ、安心しろ、沖で落ち合おう」

わかったかとあなた方の緊張を取り除くように肩に手を置き諭すように告げた。

息をひそめながら周りの音を拾う、数人ほど異変に気が付いてこっちにやってくるようだ。見つければただでは済まないだろう。

パオロは先に行くと言いつつ方角を教えた後向かっていってしまった。どうにかして沖までたどり着くしかない。現在時刻は夜で森の中は暗い、隠れながら進めばどうにかなるかもしれない。

<隠れる> or <忍び歩き>

AE - Apple Eden -

逃走における分岐

1.判定に失敗

失敗した場合森の中で 追っ手に気が付かれてしまい逃がすまいとこちらに襲いかかってくる

戦闘開始

村民*2

HP:12 装甲:なし

STR:12 CON:10 POW:12 DEX:13 APP:10 SIZ:14 INT:11 EDU:13

DB:1D4

槍 45% 1d10+DB

回避 30%

戦闘に勝利すれば以下の描写へ

敗北した場合

→エンド 4 へ

2.判定に成功

無事に何とか逃げ切ることができた、森の中をかき分けながら沖のほうへとやってくる事ができただろう。

後ろから自分たちを追いかける音がまだ聞こえるのではないかと錯覚を覚えるほどに心臓が早く脈打っている。ここで捕まるわけにはいかないと互いの手を無意識に握りしめた。

以下の描写へ

AE - Apple Eden -

沖のほうへとどうにかしてたどり着く、この場所で待っていればいいのだろうか。

物陰に隠れながら過ごしたほうがいいかもしれないと思っていると漂流した際に乗っていた船と思わしき船が転がっているのが見えた。

嵐の中ここに流れ着いていたらしい、物陰に隠れることができそうだ。

しばらく待っているとやがて足音が聞こえてきた。物陰からうかがえばパオロの姿であることがわかりほっと息をつく。どうやら無事に落ち合えたようだ。

「ああ、たどりつけたのか！よかった…」

「こっちの岩陰に小舟があるんだ、少し離れているが一日こぎ続ければ近くの陸地につくはずだ、これに乗って……」

ほっとしたような様子のパオロはこちらに駆け寄ってくる、同時に船のほうへと視線を移した。じっと暗闇の中であるため目を凝らし、持っている松明で船を照らす。

「これは……？」

船をじっと見たパオロは転がっている船の内部を見る

中はぐちゃぐちゃになっているようだが原形はとどめているようだ。

「この船……そう言えばお前たちはここに漂流するまで船に乗ってきたといっていたな……」

「その船はこの船なのか？」

<返答する/答えない>

「……………この船、俺の兄が乗っていた船だ。兄が大切にしていたことを知っている、手紙で話してもらって実際に見たことがあるからな。」

「この内側にある傷、俺が付けた傷だ…うっかり傷を入れてしまって兄に怒られてな、あの時は悪いことをしたと思ったものだ……」

「それで、なぜ兄の船がここに？なぜおまえたちはこれに乗ってきたんだ？」

振り返らないままパオロは尋ねる

おそらくきっと、もうわかっているのかもしれない。

内部を見て気が付くだろう、

争った形跡をなかったことにはできなかった、証拠を隠滅するような時間はなかったのだ。だから——もうパオロは気が付いているのだ。

<返答する>

「兄は……兄は外の世界が見たいといっていた、閉鎖的な村から出て外の世界で、いろんなものを見て回るんだって…

AE - Apple Eden -

…その為に必死に働いて船を買って……
途方もない努力をして……」

戦闘開始

「そんな兄が、お前たちに何をしたんだ」

静かな怒りを、感じ取る。

持っていた槍を握りなおし、振り向きざまにこちらに向けた。

「せめて楽に死なせてやる、兄への手向けと知れ」

静かな殺意を忍ばせてパオロはこちらへと襲い掛かってきた。

パオロ
HP:12 装甲:なし
STR:13 CON:13 POW:12 DEX:10
APP:13 SIZ:11 INT:12 EDU:10
DB:0

槍 45% 1d10+DB
回避 40%

敗北した場合

→エンド 4 へ

<HP を半分まで削れば戦闘終了>

AE - Apple Eden -

「ああ……うう……待て……っ！」

「待て……！貴様ら、お前らなんかが、
こんな……こんなっ！」

舟をこぎ逃げるようにこの場所から去る、いつまでも響き続けてどこまでも聞こえてくるようなパオロの声が耳にやけに残って消えなかった。

よろめきながら必死にこちらに槍を投げようとする

力が入らないのか狙いが定まらず、それでも必死にこちらを睨みつけていた。

騒ぎを聞きつけたらしい村人がこちらへとやってくる、すぐに船に乗って逃げなくては時間がないだろう。

気さくに話をして、助けてくれようとしたパオロ

あどけない笑みをを見せていた彼をゆがめてしまったのはほかならぬ自分たちなのだ。あなた方は複雑に思うのかもしれない。それでも、逃げるしかない。

普通の、当たり前前の幸福を手に入れるためにずっと逃げてきたのだから。

<小船に乗って逃げようとする>

「待て！逃げるな卑怯者！戦え！」

「殺す！殺してやる！逃げられると思うなよ！いつか必ずどこに逃げようとお前たちにたどり着く！どのような方法を使ってもお前たちを殺してやるからなあ！」

体はとっくに限界だろうに、それでも此方へと殺意を向けて今にもとびかかるような迫力がある。心の底から憎んでいるのだと、言われずとも分かった。

「この俺を！俺の怒りを忘れるな！殺してやるぞ{H01}、{H02}！」

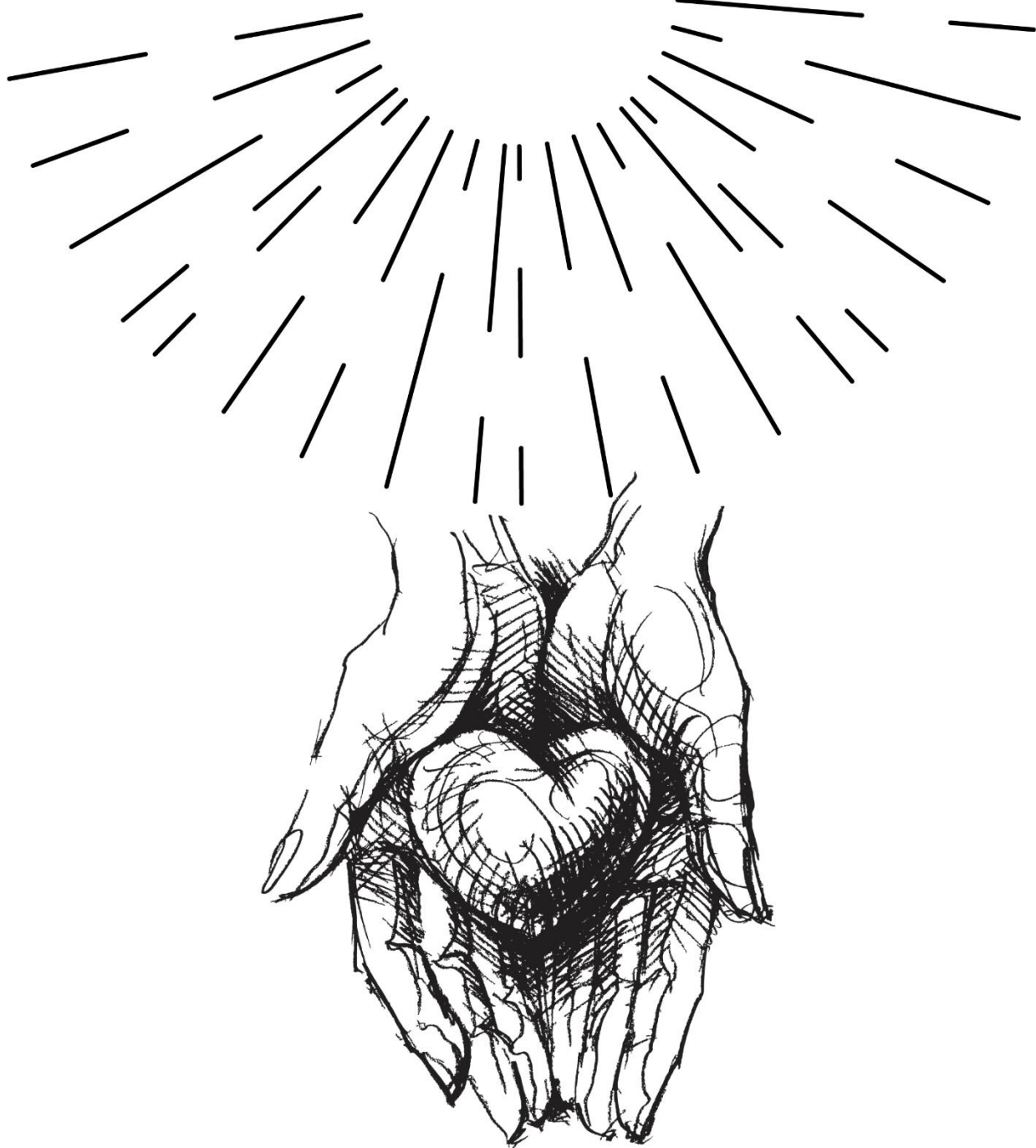
獣の咆哮の様な声が聞こえてくる

そこにあるのは殺意と怒り、パオロは叫び続けていた。

□KP 情報

パオロはここで死亡するとシナリオに影響が出るため死なないように戦闘を切り上げさせること、話をしても理由を話してもパオロは納得しないし怒りを収めることはない。

HO2 が人を殺した数が分岐を作るため KP は裏できちんとカウントすること。



イブの章

02

逃げた先、海は暗く 7/9 15:00

【HO1 へ秘匿情報】

———あなたはね、選ばれたのよ。

誰だったか忘れたけれど誰かがそう言っていた。

———あなたは神を信仰し、そしてこの地に蘇らせるの。

そっとやさしく頭をなでる誰かの手、顔が塗りつぶされていてよく見えない

———大丈夫、きっとできる、長い時間をかけたんだもの

だから約束してね、きっと神様を呼び戻して見せると。

誰かが抱きしめながら祈るようにそう告げた。

それがここにいる意味なのだとそう告げて。

バージリオから言われたとおりにしくちゃ。

身をひるがえして去っていかうとしたとき死にかけの男が最後の力を振り絞って足をつかんでくる。振りほどくのにさして力は必要ない、このまま逃げればいい。

なのに———なのに振りほどけなかったのは……

「お前もいつか報いを受ける、絶対だ、幸せになんてなれると思うな」

やけに耳に残った言葉、そうだ、いつか人殺しの罪を背負って、いつか清算するのだろう。

もっと違う生き方ができたのなら——それは——いつからこうなったのか……

手にこびりついた血と硝煙のにおいがいつまでも忘れられなかった。

【HO2 へ秘匿情報】

真っ暗な路地裏に、撃ち殺した誰かが横たわっていた。

殺し屋をしていた時代の記憶だ、覚えがあるたしか……

確か撃ち殺した後はすぐに人ごみに紛れて姿をくらまさなければ……すぐに人に見つかれば捕まってしまうから、

不定及び MP のリセット

ゆらゆらゆれるこの目覚めは何度目だろう。船の中で昨晚眠ってしまったのだっけ……ずっと当てもなく波で彷徨い続ける船に乗っていた。島から逃げて、パオロから逃げて……次はどこに行くべきだろうか。

二人で乗り込んだ船は小さくて食料らしいものも何もない。

小さな櫂がある程度だ、少しずつ漕いではいるものの方角もわからないのではとても陸地につくのは気が遠くなる話だろう。

じわじわと夏の太陽が身を焦がす。水分を奪っていく。

水ならこんなにも周りにあるというのに海水を飲むことはできない。余計に水分を失い体力を消耗するだけだからだ。

これからどうするべきなのだろうか……

<RP タイム>

漕ぎ続ける、当てもなく海の中をさまよう。

世間から逃げ続けて、いろんなものから逃げてどこに行けるのだろう、誰が迎えてくれるんだろう。隣にいる存在とがむしゃらに逃げてきたけれどどこまで行けるのか……

時間が流れる、とても長い長い時間に見える

天候が荒れて時に雨に降られ、かと思えばまたまぶしい太陽によって体力を奪われ、寒さに震えながら眠る。そんなことを何回繰り返したのか。もうずいぶんと体力も限界だった。

あなた方は体を動かすのが億劫で船床に身を預けて横たわっているだろう

水分が足りていないのか唇はカサカサで肌色は悪い

お互いもうずいぶんと限界なのだと一目でわかるほどに弱り切っていた。

<聞き耳>

意識が落ちそうになる中、水をかき分ける音がする。

どんとどんと近づいてくるエンジン音——船が見えた。

ああ、助かったのか……安堵しながらやがて意識が落ちていく、ゆらゆらと揺れ続けていた。

□KP 情報

時間を取ることでお互いにゆっくりと話し合いながら行く当てのない彷徨う存在なのだということを実感してもらえるかもしれない。

少しだけの天国 7/11 13:00

重い瞼をあげて、ゆっくりと目を覚ます。

喉が痛くて体のあちこちが痛くて、声が出なかった。痛み続ける頭を抑えたくなくて寝返りを打とうとした時だ

「あ、目が覚めたんだ！」

そう言って笑う少女の姿が見えた。

身なりのよさそうな少女は赤みがかった髪色にかわいらしい緑色のエプロンドレスを着ている、お嬢様、という印象を抱いたかもしれない。

「お兄様がね、お船で遊んでたらあなたの方を見つけたの」

「倒れててもう少ししたら死んでしまっていたのですって、そうなる前に見つけられてよかった！ねえ気分はもう大丈夫？」

心配そうにしながらこちらの顔を覗き込み尋ねてくる。

言語が通じているということは同じ国の人間なのだろうか……

<RP など>

「あなた方気を失っていても手を放さなかったのよ、よっぽど仲がいいのね」

くすくすと笑いながら少女がそのように指摘する隣には一緒に逃げ続けている存在がいた、どうやら無意識に手を握りしめていたようだ。

「私はカルメン！カルメン・ドナトーニよ」

「あなた方のお名前は？」

くりくりとしたかわいらしい大きな目があなた方を見ている、無垢で無邪気な子供の目だった。興味深そうにしているようだ。

<名前を名乗る>

「そうなんだ！よろしくね！」

友好的な態度で手を差し伸べてきた。

これがドナトーニ家のカルメンとの出会いだった。

ドナトーニ家 2022/7/11 13:00

<SAN+1d10+5><CON 減少のリセ
ット><好きな技能を+1d10>

不定及び MP と HP のリセット

それからというものの日々が過ぎ去っていった、時間にして1年。

弱り切った体を療養するべきだとドナトーニの家の者はあなた方に治療を施し、事情を多く語らずとも何か訳ありだと察したのかしばらく家で働かないかと提案してきたのだ。

見ず知らずのものを心から信頼することは難しかったかもしれないが実際に行く当てもなければお金があるわけでもない、これからどうするべきなのか迷っていたあなた方は各地を転々とするよりも住み込みで働いたほうがいだろうとドナトーニの家で住み込みで使用人のようなことをしている。

{H01}はまだ幼いので使用人というよりは年齢の近いカルメンの遊び相手のようなもので、実際に{H02}も過酷な労働をするわけではなく家の手伝いをしたり、そんな程度だ。

使用人は5人ほどで昔から働いている年配の男女が殆どだ、ドナトーニ家は当主とその妻、子供にリッカルド、カルメンの四人家族だった。ふわふわの金の毛の小さな犬を飼っていて幸せいっぱい家族。旦那様も奥様も威張るタイプではなくて温厚で優しい人間だ、裕福な家ではあったが金持ちであることを鼻にかける様子はなくおおらかで誰に対しても分け隔てなく優しい人間だった。

大きな農園を持っていて代々で管理しているらしい、離れた土地に祖父や祖母も暮らしているのだとっている。のんびりと土地を管理しながら暮らしているようであるで絵本の中に出てくる穏やかな家そのものだった。

一年ほど住み込みで暮らしているけれど際立って変なうわさもなければ嫌がらせを受けたり心無いことを言われることもない、あなた方を見つけたリッカルドも真面目な青年で大学に通いながら勉強に励む日々だ。カルメンは遊びたい年頃なのかいろんな遊びをして遊んでいる、{H01}や{H02}に毎日遊ぼうと元気に声をかけに来るのが日常になった。

「{H01}！{H02}！一緒に遊びましょう！」

今日も笑顔でカルメンは声をかけてくる遊びに今日も付き合うことにしよう、何をして遊ぼうか

AE - Apple Eden -

カルメンとの遊び

カルメンとペットの犬のダニエルと遊ぶことになり、選択した遊びによって技能値の成長が変わる。
どの技能が伸びるかは事前には開示しないこと

●カルメンとの遊びリスト

- 1.かくれんぼ
- 2.鬼ごっこ
- 3.ままごと
- 4.おえかき

1.かくれんぼ

隠れる側は<隠れる>をつかって目立たない場所に隠れる
失敗した場合は見つかりやすい場所に隠れることになる

見つける側は<目星>に成功すれば発見できる。
相手が<隠れる>に成功している場合<目星 1/2>の判定で探すことになる。
満足すれば終わる

終了後<隠れる>が 1d10 成長

2.鬼ごっこ

1d100 を振って一番出目が高いものが鬼
追いかける者は捕まえに行く対象と DEX の対抗に成功し<DEX*5>に成功することでタッチできる。タッチされたら鬼と逃げる者の立場が交換になる。
満足すれば終わる

終了後<追跡>が 1d10 成長

3.ままごと

父、母、兄、妹の四人家族の設定
1d100 で出目が高い順に上の配役になる。

ストーリーは仕事で毎日忙しくしている父とやさしい母、勉強熱心な兄と遊び盛りの妹の四人家族のハートフルストーリー

楽しく暮らしている四人のもと突然に隕石が降ってきたことで物語が大きく変わり始めて……！？KP のアドリブでがんばってどうぞ
満足すれば終わる

終了後<芸術:演技>が 1d10 成長

4.おえかき

絵を描いて一緒に遊ぶ、1d100 を振って出た出目が絵心。
芸術系の技能を持っているならその技能値で振れる。
カルメンは{H01}と{H02}の絵を描いてくれるだろう、大好きな家族の絵も頑張って描いて後で両親に見せようと嬉しそうに語る。
満足すれば終わる

終了後<芸術:絵画>が 1d10 成長

AE - Apple Eden -

どのような遊びをしてもカルメンは喜ぶ
一緒に遊んでくれてありがとうと嬉しそうに言うだろう

<RP など>

「{H01}と{H02}と一緒に遊べて本当に楽しい、二人がこの家に来てくれてよかった！」

「ここに来る前は二人は何をしていたの？」

しばらくすれば夕食の時間だ、準備を手伝いながら過ごしているとリッカルドが帰宅した。

「やあただいま」

そう言って皆に挨拶をして回る

カルメンは興味深そうに聞いてくる、年相応に好奇心があるのだろう。

「お兄様！おかえりなさい！」

「お兄様は学校に行ってからあんまりおうちに帰ってこなくなったけど、{H01}と{H02}みたいに昔はね、ずっと一緒に居たのよ」

すぐに駆け寄っていったカルメンはリッカルドに抱き着いて甘えていた。ダニエルも尻尾を振りながら駆け寄っていくことだろう。

仲のいい兄弟の二人はいっしょにいろいろしながら遊んでいたらしい

思い出話を語る彼女は楽しそうだった。

「元気いっぱいだねカルメン、今日も楽しく遊んでいたの？」

「あ、今日はお兄様が帰ってくる日だわ！」

「ええそうよ！{H01}と{H02}と一緒に遊んでいたの！」

「今日は家族みんなでご飯が食べれるなんて嬉しいな」

「そうか、それはよかった」

うれしそうにしながら犬のダニエルを撫でていた。

よしよしと優しく頭をなでる、リッカルドはカルメンを抱き上げながらあなたの方のほうを見るだろう。ふわりと奥様に似た綺麗な顔で微笑んでくれる。

<目星 1/2>

家の周りを誰かが見ていた気がする

「いつもカルメンと遊んでくれてありがとう、カルメンも君たちが来てから明るくなった気がするし本当に助かるよ」

「これからもよければ仲良くしてね」

AE - Apple Eden -

笑みを浮かべそのまま親のほうに挨拶に行くとカルメンを抱き上げたまま去っていく、カルメンは抱き上げられたまま「またあとでね」と手を振っていた。

一応立場上は使用人であるあなた方は使用人の部屋で夕食を食べる。

まかないは正直あなた方が二人で暮らしていた時よりも随分と豪勢な料理で、ここ一年で舌が肥えたかもしれない。使用人仲間となんてことのない話をしながら過ごす、そんなふうに食事をとって時間が過ぎていった。

□KP 情報

家の周りを見ているのはジェラルドの部下。

カルメンはとにかく普通の子供でドナトーニの家の方は優しい人物であることを強調すること、終盤に向けて無条件で優しい人間がいる、ということが大切なのである。

毎晩こうして絵本を読んでほしいと頼んでくるのだ

今日は何の本だろうか？表紙を見れば見覚えのある本が見えた、彼女もこの本が好きらしい。

(以下の情報はせっかくなら H02 の PL に読んでもらうといいかもしれない)

●いばらの姫とブリモの王子 2 巻

いばらの姫はひっそりにひっそりにじぶんにできることを考えて

すてきなすてきな一人きりの舞踏会を作り上げました。

しばらくはまんぞくしていたいばらの姫でしたが、やがて急にさみしくなっていました

どれだけすてきなものをつくっても みているのはじぶんだけ

じぶんしかここにいないのだとおもうととたんにさみしくなったのです

「こんなにもすてきにできたのに だれもいないなんてさみしい」

「いっしょにだれかが踊ってくれたらな……」

「ねえ{H02}、眠る前にご本を読んで！{H01}も一緒に寝ましょう」

くいくいと手を引いてかわいいパジャマを着たカルメンが誘いにかけてくる。

ぽつんとさみしいきもちになったあと、じぶんの手を見てかなしみました

作り物の王子様はなにもいってくれませんが、なかみがからっぽなのですから。

ひとりあそびにずいぶんとなれてしまったいばらの姫ですが、やっぱりさみしい

AE - Apple Eden -

ことにかわりはありません。まいにちいばらの姫はないていました。

毎日なきつづけるいばらの姫の涙でいばらのつるはどんどんながくなっていきます

ちくちく するどいつるはやがて城を囲んで誰も入れなくなっていました

「ああ、これでもうだれも入ってこれない、だれにもあそびにきてもらえないんだ」

よりいっそうかなしくなって わんわんとなきました、かなしくなってなくたびにつるはどんどんのびていきます。やがてなくこともやめました、ないてもなにもかわらないからです。かなしむことがいやになっていばらの姫は何も考えなくていいように眠ることにしました。すやすやとお布団の中で眠ります。

眠り続けてある日、起きている時間にいばらの姫はふと、思い立って街に手紙をばらまきました。お城でとれたバラの花もいっしょにそえて、招待状をかいたのです。

一緒にお茶をしませんか、そんな内容だけの手紙。だれもきてくれないだろうとおもいましたがそれでもいいやとおもってかいてみました。

「目が覚めたら、素敵な王子様がやってこないかな」

「王子様じゃなくてもいいや、だれかわたしとお友達になってほしいな」

目が覚めたら素敵なことがありますように

そんなふうに思いながらいばらの姫は眠りにつきました

第三巻へ続く

「きれいだけど悲しいお話ね……王子様はやってくるかしら？」

本を読んでいるとうとうととしていて随分と眠そうだ

促せばそろそろ寝ようかなと布団をかぶりなおす。

「また明日も遊びましょうね」

ふわふわとした笑顔でやがてカルメンも遊び疲れたのか眠りについて行く。

あなた方も自身の部屋へと戻ることにした

夜も遅くなりすぎないうちに眠ることにしようか。

<就寝>

<聞き耳 1/2>

どんとどんと、騒がしい音を聞く。

なぜだろうか、胸騒ぎがする……………

<様子をうかがう/カルメンの様子を見に行く/聞き耳 1/2 に失敗している>

(部屋を出たとき) ガラスが割れる音を聞く、同時に悲鳴が上がった。

暗い廊下で反響して荒々しい音が聞こえてくる。

間違いなく何かが起こっていると確信するだろう。

ずどんと鈍い音が響く、久しく忘れていた拳銃の音に本能が恐怖を覚え心臓が早く脈打つ。警告を鳴らしているのだ。危険が迫っているのだと。

<聞き耳>

犬の吠える音が聞こえる。おそらくはダニエルが吠えた音だ。

ずどんとまた音が聞こえて鳴き声が止んだ。

どたどたとした騒音が聞こえてきて侵入してきたものの数は一人ではないことを悟る、集団で襲っているのだ。強盗かもしれない。

武器も何も持っていない状況で複数人を相手にすることは危険だ、警戒しながら進むしかない。互いの手を無意識に強く握りしめた。

屋敷からの逃走

屋敷の中から見つからないで逃走するにはひっそり隠れて逃げる必要がある。相手の位置を把握する<聞き耳>+<隠れる>の複合ロールが必要だ。3回成功することで逃走できる。

1.判定に成功

成功するたびに描写を挟む

判定に成功 1 回目

「うう……」
隠れながら通りかかった扉の向こうで苦しむ声が聞こえてくる、これは使用人仲間でお世話になった人だ。
「たのむ、たすけてくれ……」
すがるような声を発し命乞いをしている、けれど相手は無慈悲だ

「助けてくれだってよ」
「ははは、神様ってやつにでも祈ってみるか？」

けらけらと笑った後、パン、と音がするとくぐもったうめき声が聞こえてそのまま静かになる。
「おいおいあっけなさすぎるだろうよ」

けたけたと笑う誰かの声
助けを求めていた人は殺されたのだと扉越しに理解した<SANC1/1d3>

判定に成功 2 回目

「お願い、そんなことしないで……」
「何が望みなのか……！」
奥様の声が聞こえてくる、恐怖ににじんだ声。
それでも必死にどうにかしようと相手に語り掛けている

「どうって、まあ探し物を見つけに来たんだよ」
「巻き込まれたんだ、気の毒な話だけどな」

くくっ、とわらう声が扉越しに聞こえてくる
ずるずると連れていかれる音が聞こえてきた

判定に成功 3 回目

「カルメン！カルメンどこだ……！」
抑え気味に叫ぶような妹を探すリッカルドの声が聞こえてくる
騒ぎの中でも彼は必死に妹の姿を探していた

「おっと、ここにもまだいたか」

「あなた方はいったい……！？なぜこのようなことを……」

かちゃりと音が鳴る、弾を込めなおすような音だ。
目の前で銃を突きつけられているのだと扉越しでも分かった。

「理由？理由なんて簡単さ、{HO2}を恨むんだな」
「{HO2}……？なぜ彼/彼女の名前が……」

「質問が多い、めんどくさいなあ……ま、死んどけよ」

パンと発砲音が響きどさりと倒れる音を聞く。
扉にもたれかかるように転んだのかじわりと扉越しに血がこちらの方へと滲んできた。リッカルドが撃ち殺されたのだと理解する。<SANC1/1d3>

撃った人物がこちらにやってくる気配を感じ取りそのまま走って逃げ出す、このような状況で人を助ける余裕など

ない。ただ逃げなくてはいけなかった。

2.判定に失敗

失敗した時点で発見されてしまう

「おい！待て！」

こちらを見つけたらしく叫んで呼び止めてくる
発砲する音が聞こえてくるが振り返るような余裕はない、少しでも早く、遠くへと逃げなくてはならないのだから。

<回避> or <幸運>

└成功：ダメージなしで逃げ切れる

└失敗：撃たれてしまう<HP-1d5>

走って、走って暗闇に紛れながら逃げ出した。

逃げていた時誰かとぶつかる、相手も弾みで転んでしまったようだ。

暗がりの中必死に目を凝らせば——カルメンだった。

カルメンは泣きながらこちらを見て一瞬ほっとしたようにしながら抱き着いてくる

「ねえ、なにがおこっているの？」

「みんなの様子がおかしくて……こわくて……とにかく必死に隠れて逃げてたの……」

「おとうさまもおかあさまも……おにいさまも……みんなも……」

ぎゅうっとあなた方の服を握りしめる

AE - Apple Eden -

「ねえなにがおこってるの……どうして——」

「どうしてなんて簡単さ、俺が来たからだよ」

影の中からゆらゆらと揺らめくように姿を現した、はっきりとした足取りでこちらに歩いてくるその男の声に——姿に——覚えがある。

あの時家へと襲撃した男だ。

(※ジェラルド)

「随分と探した、こんなところまで逃げるなんてな……まあたまたま見つけたのは運がよかったか？神様ってやつもわかってるのかもしれないなあ」

にこりと笑う男の顔は暗がりであるため全貌は読み取れないが恐ろしい表情をしていることには間違いないだろう。

本能が恐怖を感じたらしいカルメンは言葉を発することもできないらしい。

「あの後も逃げてさんざん行方をくらまして、本当に面倒だよ」

「俺の個人的な事情で{H02}、お前さんを追いかけてるけどな、ははは、根に持ちすぎだって？何言ってんだこの業界は信用が命なんだぜ、俺の顔に泥を塗ったお前をほったらかしてられるはずねえよ」

にちゃりと笑う顔には殺意を忍ばせていた、どこまでも蛇のように追いかけてくる。

逃げようと走り出した瞬間発砲音が聞こえてくらしと倒れこむ

遅れて体に痛みが走って、足が熱い——一足を撃たれたのだと気が付く。

「さすがに二回も逃げられるのは勘弁りたい、だからまあ、撃ったわけだよ」

「いやー！腕がいいなトット！褒美を後でやろうな～」

笑いながら拍手をする、まるで狩りを楽しんでいるような雰囲気だ。後ろにも部下を控えさせていたらしく部下らしき人間がこちらへと銃口を向けていた。逃げられない、そう悟る。

「逃がしてほしい？逃げたいよなあ？」

笑顔を張り付けて這いつくばる{H02}のことを見下ろしていた、とても楽しそうだった。

「じゃあかわいいそうな{H02}チャンにチャンスをあげようかな」

「この子かこっちの子か～どっちかを撃ったらどっちかを助けてあげようかな」

そういつて{H01}とカルメンの肩を抱く、逃げられないように肩に力を込めていた。

「どっちかだけ助けてあげてもいい」

「ああ、もちろん関係ない場所に撃とうとしたら即どっちも殺すから、部下の腕

AE - Apple Eden -

の良さは知ってるだろ？変なこと考えんなよ〜」

「目の前で男に子供が輪姦された後殺される光景を見るのいやだろ？そういうプレイが好きっていうんなら仕方がないけど」

「お前が輪姦されるところ見せつけてもいいんだぜこっちはさ」

笑いながら拳銃の弾丸を数発抜いて1発だけになった状態で渡してくる、ぎゅっと{HO2}の手に握らせるように。

「ほらほら〜どっちを撃つのかな？」

そうやって試すように笑っていた
撃てと、言っているのだ。

カルメンは恐怖でカタカタと震えていて、{HO1}と{HO2}のことをうかがっていた。

どうしろというのだろう、どうすればいいのだろう

撃つ選択

カルメンか{HO1}を撃つのか、あるいは撃たないのかの分岐

1.カルメンを撃つ

カルメンへと拳銃の銃口を向ける
カタカタと震える彼女は涙を流しながら信じられないという顔をしていた

「え、あ……」

震える彼女は、{HO1}と{HO2}の顔を見て
涙で満ちた目をまたたかせて、それでも、ほほえむように

「あの、ね……カルメンと……おともだちになってくれて、ありがとお……」

精一杯の笑顔で、彼女は恐怖に震えながらそういつて笑った。

{HO2}が撃てばそのまま転がりやがて血が流れ出ていくのが見えた。
殺したのだ、カルメンを。

数時間前までの光景がうそのようだった。

2.{HO1}を撃つ

{HO1}へと拳銃の銃口を向ける
どんな顔をしているのか、まともに見ることもできない

<RP など>

{HO2}が撃てば、{HO1}を突き飛ばしたカルメンの姿と、銃弾が貫通しそのままカルメンが転がりやがて血が流れ出ていくのが見えた。
殺したのだ、カルメンを。

数時間前までの光景がうそのようだった。

3.どちらも撃たない/撃てない

あまりにも長い時間迷っている、あるいは自分を撃とうとする場合{H02}が部下によって撃たれた後

「待ってやったっていうのに興ざめもいいとこだな、はあ……」

「まあいいか適当でさ」

そうやって無造作に拳銃を向けて発砲した
転がるからだはカルメンだ。

「あ……」

横たわり撃ちぬかれた傷口から血が流れ出ていく光景を見る
カルメンは必死にこちらに手を伸ばして、しばらくもがこうとして……
そして地に手が落ちていく

カルメンが死んだのだ。

数時間前までの光景がうそのようだった。

「あはっあはははっ！」

「評判のいい変態が集うサーカスに売っぱらってやるよ、使われるだけ使われて死ぬこともできないまま気が狂っていくのは愉快だろうなあ～！たまに俺も公演を見に行つてやるから頑張れよ」

檻の中、笑い続ける男の声がどこまでも響いた。

ろくでもない世界に連れていかれるのだということだけがどうしようもなくわかって、どうするべきなのかも考えがまとまらなかった。

「ひどいやつだなおまえもさ～～」

――どちらが

そんな言葉を使うよりもおもちゃを扱うように{H02}を殴りつけ、床に転がるのを見た後複数回にわたって腹を執拗に蹴られ丸まることしかもはやできない。

ぼろ雑巾のように扱いながら部下に指示を出し、二人まとめてトラックのような場所へと放り込む。逃げられないように檻のようなものを閉められた。

檻越しに笑う男の姿が見える。

□KP 情報

リッカルドはこの時死んでいない、しかしこの一件でどんどんと性格が変わってってしまう。このイベントをどのようにしても回避することはできない。

胸糞悪くなるシーンが多く続くため休憩などをとれる場合取ったほうがいい。

H02 が人を殺した数が分岐を作るため KP は裏できちんとカウントすること。

回り続ける悪夢の日々 7/16 13:00

トラックに運ばれながら様々な場所へと運ばれていく、かと思えば船に乗ったり車に乗せられたりと様々な場所を行き来した。知らない言語で話す誰かのやり取りを聞くこともあればよく知る言語を聞いたり、今自分はどこにいるのかわからなくなるほどにぐるぐると様々な場所を回り続けていた。

ようやく落ち着いたのは今の場所に来てからだ、そこはサーカスのようでどうやら団長らしき人間に話をしているようだった。言語が特殊で何を言っているのかはわからないがあまりいいことを話していないのだということは誰だって予想できる。

そうしてまるで奴隷のように二人そろって檻に入れられて、手足が鎖につながれた。まるで猛獣を扱うような扱いだ。逃げ出さないようにと言っていた。

引きちぎろうにも頑丈な鎖はびくともせず外そうともがけば手足が痛むばかりだ、不可能だと突きつけられているかのようにどうしようもない状況に絶望したかもしれない。

団長らしき男はピエロのような見ただ目をしていて素顔がわからない、作ったような笑みでこちらを品定めするように見たと思えば今度はイタリア語で話します。

「面白そうな二人を拾ったっていう話で引き取ったけど、ふうん？」

「まあいいや、芸を覚えてもらおうかな、人気者になればこの待遇ももう少しましになるかもね、使えないなら死ぬだけだ。」

あっさりとした口ぶりできっとこんなことは珍しくないのだろう

同じように連れてこられたと思わしき人間が見えたが皆やせ細っていたり大きな傷を負っていたりとあまりいい待遇を受けているわけではなさそうだった。

一緒に居る存在とは引き離されなかったもののいつ何が起こるかわからない。どうにかして気に入られるしか生きる道はなさそうだということだけはわかった。

初日は何ができるのかと芸を披露しろと言われ品定めされるまま一日が終わった。

狭い檻の中で二人で押し込められながら身を寄せ合って眠る。

きっと明日もこんな生活が続くのだ。

<RP など>

狭く苦しい檻の中、身を寄せ合う存在だけが暖かだった。

AE - Apple Eden -

□KP 情報

ただただ虐げられ続ける日々を送ることとなる、お互いの会話などを心の支えにしてほしい。こうして様々なことによる被害を受けることで最後の選択がより重みが増すかもしれない。

HP が 0 になった場合は回収されて手当てがされるため死亡はしない。

3 回投げてどのような結果でも観客は笑うだろう、血が流れれば大いに喜ぶ。

舞台から見えるげらげらとわらう客の姿が異様だった

このような人間ばかりがやってくるサーカスなのだと理解してしまうだろう。

<SAN1/1d3>

サーカスで過ごしていたある日あなた方は呼び出される

なんでも欠員が出たためショーに出ろというのだ

あれよこれよというままに衣装を着せられてメイクを施されていく

演目はナイフ投げらしい

<1d100>を振り低い方がナイフを投げ、高いほうが的になる。

<投擲>

失敗した場合は的に命中し一回につき<HP-1d3>

サーカスで見た夢 10/23 13:00

<SAN-1d10> <CON-1d3>

不定及び MP のリセット

———あれから随分と時間が過ぎた。

あの日から拷問に近いショーに参加させられたりむちゃくちゃな芸を披露しろと迫られ身も心もボロボロになっていった。

まだ幼い{H01}にも容赦はなく客を満足させられなければ食事を与えないなどほとんどだ、二人そろってすっかりと痩せてしまっていただろう。

このサーカスの人間はみんな様々な事情を抱えているらしいがほとんどが誘拐されて連れてこられたらしい、経緯など忘れた、いろんな人間から話を聞いても次の日にはいなくなっているなど普通だったからだ。人の出入りが激しい場所で、いなくなったものがどうなったかなど答えは明白だった。

ここに来る客はみんな歪んだ性癖を持っているらしく、人の苦しむ顔が見たくて来るものや小さな子供が泣いているのが好きなもの、叫び声が好きなもの、ただただ美しいものが好きなもの、いろんな人間がいた。ここ数ヶ月で嫌というほどこの場所のことを知るほどに、歪んだことばかりが目の前で起こっていった。

大きな傷こそ負っていないが死にそうになったことも何度もあり、過酷なこの環境に嫌気がさして逃げようとしたものもいたが殺された。

鞭でひたすら打たれた後、立ち上がることもできず転がったまま気を失っていた。

誰かが顔を拭いてくれているらしい。

ぼんやりと見れば見知った顔、痛む体を介抱してくれたのはサーカス団で仲良くなったマルタのようで、此方が目を覚ましたことに気が付くとほっとしたような表情をした。

ブランコ乗りのマルタは環境のショックからか声が出なくなっただけらしい。

けれどいつも優しくこちらを気遣ってくれる。

自分のことでも手一杯だろうにそれでも優しさを忘れなかった

彼女は心の支えの一つだったかもしれない。

介抱されたこともあって少しだけ体が楽になる。

此方が落ち着いたのを見た後彼女は地面に文字を書いているようで、何か言いたいことがあるらしい。

「ここでの日々は苦しいけれど、きっといつか外に出て幸せになれる日が来るよ、だからあきらめちゃだめだよ」

AE - Apple Eden -

励ますような言葉を書いて、それをほかの者に見られないように消した後こちらを見てほほ笑んだ。やさしい笑みだ。同じように虐げられながら過酷な日々を送りながらもマルタはその瞳が濁らず笑顔を捨て去らないでいる。その強さはどこから来るのだろう。

マルタの名前が呼ばれる、どうやらショーが始まるらしい。

いつてくるねと言葉にせずとも彼女の目線、仕草で伝わった。マルタはブランコ乗りとして有名で身軽に飛んで見せる。彼女の行うショーが普通のブランコと異なるのは落下すれば下には刃物が突き立てられていてとても助からないことだ。

毎回出るたびに死ぬのかもしれないと彼女は覚悟して、それでも飛ぶのだという、いつかここから出て幸せになれるかもしれないからあきらめないのだというの日に話していた。

カーテンの向こう側で空を飛ぶように身軽に飛び回るマルタの姿が見えた。

スポットライトが当たり美しい衣装で身軽に飛ぶ彼女はまるで妖精のように思えただろう。

マルタがいうようにこの場所から出られる日は来るのだろうか。

< RP タイム >

ショーを見ていると支配人から呼び止められた。

いったい今度は何だろうか、怪訝に思いながらもろくなことでなければいいと祈る

ようについて行く。支配人の部屋へと訪れると誰か客人が来ているようだ。

スーツを身にまとった男性が複数いる、身なりがきれいな様子からおそらくは身分がしっかりとしているのかもしれない。じろじろとなめまわすような視線が気味が悪い。

まるで品定めするかのような視線だ。人を人とも思わぬような。

「どうです？条件に合うと思いますがいかがでしょう。ご興味がございましたらご提示した金額さえお支払いいただけるならお渡ししますよ」

何やら取引をしているようで、引き渡すという言葉からどこかしらへと売られるのだと理解する。ここでさえろくでもない環境だがこんな場所にやってくる人間のもとへと売り飛ばされるのだ、今度は何が待っているのかと思わず身構えてしまうかもしれない。

取引相手と何やら取引が完了したらしく小切手のようなものを渡されると支配人はあなたの方の首に首輪をつけ鎖につながると取引相手に枷を差し出した。

ぐいっとひっぱられ連れていかれる。

< 目星 >

カーテンの向こう側で息をのむようなマルタの姿が見える。

彼女は言葉こそ発さなかったけれど、何を言っているのかつたわった

「生きることを諦めないで」

彼女はそう言ったのだ。

AE - Apple Eden -

成すすべなく連れていかれ、また新しい場所へと向かうことになった。

この長い旅はいつ終わるのだろう。

いつ、平穏に二人で暮らせるようになるのだろう。

□KP 情報

マルタとは終盤で再会することになる、心優しい普通の少女を意識してほしい。探索者を気にかけるような RP をするとより感情移入しやすいかもしれない。

研究所-AE- 10/24 21:00

不定及び MP のリセット

今度連れてこられた場所は何やら研究所のようだった。

檻のようなものが複数並び、いくつかある部屋は懲罰房のような場所で収容所に近いような雰囲気だ。廊下を無理矢理歩かされながら部屋を通るたびに機械の音や何かを切断する音、叫び声、鳴き声などが聞こえてくる。獣に近いような声だがそれは人間だった。

おぞましい光景を想像してしまうだろう。 <SANC1/1d3>

連れてこられたのは研究室のような場所で白衣を着ている黒髪の男性がこちらに気が付くと近寄ってきた。

頬をつかまれ顔を確認したと思うと次に体に軽く触れて何かを確かめている。

「瘦せているようだけど大丈夫なのかな？すぐ壊れたんじゃないから頑丈な子を用意してほしいって言うておいたはずなんだけどな」

「あのサーカスの人間ですのですぐには壊れないかと」

「うーん、まあエキリプスサーカスの子なら”長持ち”するかな」

ぼりぼりと頭をかきながら持っていたペンを耳へと乗せて両手をあなた方の肩へと置いた

「ようこそ我々の研究所『AE』へ！僕はサミュエルという、この研究所の所長、最高責任者といえはわかるかな？わかるよね？」

「君たちがどれほど持つかわからないがここに来た以上は僕の家族になった、家族っていうのは助け合わなくてはならない、僕は君たちが長く生きれるように頑張ろう、だから君たちも頑張ってくれ」

無邪気な人の好きそうな笑みで笑いながらぎゅっとあなた方を抱きしめる。

言葉だけ聞けば穏やかに思えるような男の表情の奥底に、今まで見てきたような人間の醜悪な何かが見えた。

「君たちは今日から E 塔のほうに住んでもらうよ、実験のスケジュールによって一日の過ごし方は大きく変わるけど実験がない時は気楽に過ごしてくれたまえ」

「細かいことは部下が指示する、じゃあまた実験の時に会おうね」

ひらひらと手を振りこちらから離れていく、奥の部屋へと入っていったようだ。

AE - Apple Eden -

奥の部屋からは何かの叫び声がひっきりなしに聞こえてくる、先ほどのような軽快な一見すれば人の好きそうな男が何かをしているのだろう。何が行われているのかこそわからないが冒涇的な行爲を行っていることだけは理解できる。そうであればただ立っているだけでこんなにも産毛がたつことなどないだろう。

部下のような男たちに連れられて部屋へと連れてこられた、収容所のような印象の無機質でベッドとトイレ以外何もない部屋だ。

首輪を外された後チョーカーのようなものを付けられる。

「それは脱走防止のようなものだ、ここから脱走しようものならそのチョーカーの小型爆弾が作動して首が吹っ飛ぶ。下手なことは考えないほうが長生きできるぞ」

形が変わっただけで結局こちらを拘束するようなものをつけていることに変わりはない。支配する者がすり替わっただけで状況など何一つよくなっていないのだと改めて突き付けられているかのよう

だ。部下の男は施設の紹介を軽く行くと実験があるまでは自由に過ごしていいとそのまま去っていった。チョーカーがカードキーのような役割をしているようでこれをつけているといくつかの部屋に入れる権限を手に入れるらしい。

外そうとすれば爆破するらしくあまり触れないほうがいいだろう。

研究所の中を知らなければ脱出することもできない。今日は動き回することは難しいだろうが明日から立ち回り方を考えてこの施設を探れば何かしらの脱出方法を発見できるのかもしれないと、そう思わなければとてもやっていけないような現実だ。

ベッドは幸い柔らかで眠りやすいようだった。もう眠ってしまおうか？

<RP タイム>

(言葉を交わし) 瞳を閉じて眠ることにした。

明日から自分たちはどうなるのだろうとそんなことを考えながらやがて意識が落ちていく。

□KP 情報

ここを出てくる AE は Aeonian Elf(エーオニアン エルフ)、永遠の妖精という意味である。

シナリオタイトルの意味の一つでもあるし本来の HO1 の計画でもある。

ここも HO1 が発足の場所だ。

-AE-での日々 10/25 9:00

不定及び MP のリセット

アラームのような音で目を覚ます、クラシックが鳴っているらしく白い部屋の中で穏やかに耳障りのいい音を放っていた。

朝が来たらしい、正直言って窓もない部屋であるため時間などわかるはずもないが。

ワゴンが運ばれ部屋に朝食と思われる食事が届けられる。パンとスープという簡素なものではあるが一応食事は用意されているらしかった。洋服を着替えるように命じられお互いサイズの合った白い服に着替えさせられる、実験体を区別するための服なのだろうか。

実験とやらに呼ばれるまでは自由に動けるらしい、見て回ることにしようか。

<探索個所>

談話室 / 図書室 / 庭園

◇談話室

談話室には優雅なクラシック曲が鳴っていて一度は聞いたことがあるメロディーが再生させているようだ。何名か同じように連れてこられたらしい数名ほどの人影が見える。

こちらを一度見たが特に気にする様子はないようだ。興味がないのかそれとも新しい人間がやってくることはさほど珍しくないのか、どちらとも取れた。

声をかければ 20 代ほどの青年はこちらに対し「何？」と返事はしてくれるようだ。

何か聞いてみるべきだろうか？

<質疑応答>

・ここはいったいなんだ

「研究施設らしいけど何を研究しているかは知らない」

・今までどんなことをされてきた？

「採血だとかあとは薬品をうたれたりとかされたかな。正直麻酔のせいかな毎回記憶があいまいでよく覚えてないんだよね」

・ここから出る方法はないか

「知ってるならとっくに逃げ出してるよ」

AE - Apple Eden -

・ 名前は？

「ニコロ、だったとおもう」

「だったとおもう？」

「記憶があいまいなんだ、おぼろげにしか覚えてない」

(あらかた聞き終える)

「君たちはまだここに来て日が浅いんだね、どれくらいここに居れるかはわからないけどお互い長生きできたらいいね」

「むかし、一人だけ脱走に成功した人がいるんだって、本当かは知らないけどね」

そんな風に話すだろう。ぼんやりとしていてあなた方と話をしながらもどこか遠くを見つめていた。上の空といった様子だ。

< 目星 >

ニコロの体が少し透けている、まるで存在が消えるかのように一部分だけがうすぼんやりとして見えた。

「ああ、実験の後遺症だよ」

あなた（方）が見ていることに気が付くとそのように答えただろう。慣れている様子から今に始まったことではないのだと伺えた。

話している最中研究員が青年を呼び止める、どうやら実験の時間が来たらしい。

「じゃあまた会うことがあれば」

そう言ってそのまま去っていった。

□KP 情報

交流の場でもある、ここにいる者たちは入れ替わりが激しいのでみんなあまりほかの者に対して強い感情を持たないようにしているのだ。しかしフライデーのような人間もいるため全員が無関心というわけでもない。

AE - Apple Eden -

◇図書室

図書室にはいくつもの本が並んでいるようだった、絵本から小説、自己啓発の本、歴史の書籍なども多く並んでいるようだ。当たり障りのない内容ばかりが並んでいるようにも思える、検閲されて問題ないと思われたものだけが置かれているのかもしれない。

<図書館>

表紙を見れば見覚えのある本が見えた、よく読んでいた絵本だ。

●いばらの姫とブリキの王子 3巻

いばらの姫がひとりぼっちでずっとずっと過ごしていたある日のことです

ずっと閉ざされていた扉が開く音が聞こえてきました

ノラ猫でしょうか、なんなのだろうといばらの姫がきになって見に行ってみると一人の少年がたおれていました

まあたいへん！なにがあったのだろう

いばらの姫は少年を必死にかんびようしました。

ずっとねむりつつける少年は傷だらけで、いばらの姫は心配で心配でしかたがありません。

いばらの姫は少年の顔をみつづけて、彼が起きた時のことを想像しました。

どんなこえなんだろう？どんなかおなんだろう？どんなひとなのか、わらうのかな

いろんなことをいっぱい考えました。

いばらの姫はたのしみにする気持ちと一緒に怖くなりました

ずっと人々から怯えられてきらわれていたからです、おとこのこにまでひていされたらどうしよう！そうおもうとすこし、こわくなりました。

やがて目を覚ました少年はいばらの姫を見て驚きました

やっぱりわたしはだれともなかよくなれないんだ。

そう思って泣きそうになった時です、少年はいばらの姫のとげだらけの手をつかみました。

「きみのとげはとってもすてきだね！きっときれいな花をさかすよ！」

そんなこといわれたことがなかったのでいばらの姫はたいそう驚きました

「ありがとう、みんなにはきらわれてばかりだったから、そういてもらてうれしい」

泣きながらお礼を告げるいばらの姫に少年は笑みを浮かべてその手を握ります

「ぼくもいろんなひとにきらわれてずっとひとりぼっちだったんだ」

「ぼくたちきっといいおともだちになれるよ、きみのなまえをおしえてくれる？」

AE - Apple Eden -

いばらの姫はお友達ができました。生まれて初めてできたお友達。

たのしくて、うれしくて、いろんなことをおはなしします。

少年はいろんな国に行ったいろんな思い出を語ってくれました

時間はあっという間ですっかりと夜になってしまふほどにおしゃべりに夢中になりました

「ねえ、また明日も来ていいかな？」

帰り際、少年が訪ねます

「ええ、もちろん」

いばらの姫はこの日とても幸せな気持ちで眠りにつきました

第四巻へ続く

□KP 情報

いばらの姫は探索者の運命の示唆でもある、必須とまではいわないが読んでおいたほうがいろいろと考えさせられるかもしれない。

れをしていると思わしきものがいじっているのが見えた。

「こんにちは、君たちは新しく来た人かな？」

そう言って声をかけてくるのはふんわりとした緑色の髪的女性だった。同じような服装を着ていることからおそらく同じ実験体なのだろう。年齢は10代後半か20代に見えた。

「私はここで花の管理を任されているフライデーというんだ、よろしくね」

「変わった名前だって？前の名前は忘れてしまつてね、私が名前を忘れる頃には私を知るものももういなかったののでつけてもらったんだよ」

「君たちは何という名前なんだい？」

あなた方にそのように名前を尋ねた

「{H01}と{H02}か、{H01}、{H02}……{H01}、{H02}……うん、忘れないよ」

「教えてくれてありがとう、素敵な名前だね」

そう言って笑顔を浮かべる、カルメンやマルタを思い出すような優しい笑みだった。

◇庭園

丸形のドームのような形をした庭園だ。自在に気候を変動できるらしく何か壁のほうにスイッチのようなものがあり手入

AE - Apple Eden -

<質疑応答>

小さなブーケを作ってくれる。二つ作ったと思うとそれを手渡した。

・ここはいったいなんだ

「ここはE塔の庭園だよ、研究所といっても娯楽も必要だと考えたらしい研究員たちが作ったのさ。まあ最初はここまで大きな規模ではなかったらしいのだけだね」

「お近づきのしるしにあげるよ、嫌いじゃなければどうか受け取って」

「こんな場所ではあるけれど少しでも楽しく過ごせますように」

・今までどんなことをされてきた？

「そうだな、血を取られたりとか、あと薬をよく飲むなあ……他には……うーん、ショッキングなことも多いからね、あんまり話さないでおくよ」

そう言ってあなた方を見て笑みを浮かべたフライデーの表情には、少しばかりの寂しさがにじんで見えた。多くの者たちを見送ってきたのかもしれない。

<RP など>

・ここから出る方法はないか

「残念ながら私は知らないんだ、いい方法があったらみんなにも教えたいんだけどな」

「……あれ？」

話をしている中不思議そうにフライデーは首を傾げた

・この花はあなたが植えたのか

「そうなんだよ、効率化されているからあまり土いじりとかはさせてもらえないんだけどね、こうして花を植えてその成長を見守るのは楽しい」

「ううん……へんだな……君たちとは初めて会った気がするのにどうしてだろう、知っているような気がする……なんていうか懐かしい香りがするんだ」

「植物の成長を見ると時間がちゃんと流れているんだって思えるからいいよね」

すんすんと鼻をあなた方に近づけながら確認するように匂いを嗅ぐ

不思議そうに本人は首をかしげているようだった

(あらかた聞き終える)

「あ、そうだちょっとまっていてね」

「私はひどく物忘れが激しいからどこかであっているけどわすれてしまったのかな」

そう告げるとフライデーは植物の生い茂るほうへと向かうといくつかの花を摘み

そんな風に笑っている。どこかで会ったことがあったのだろうか……？

□KP 情報

フライデーは優しくそれでいて気さくな性格だ。記憶に障害が出ていて一日足らずで記憶が無くなってしまう。しかし嗅覚が敏感なので H01 のことを思い出すのだ。

フライデーは長い時間この実験施設にいる。H01 の成長と退行を繰り返す魔術の症状を治すために魔術を行使され姿が変わらなくなってしまった。

H01 は実験施設の初代所長であったため面識があり、H02 とは同じ島の出身であったため本能的に感じ取っている。

実験の時間 10/25 23:00

夜、眠る前に研究員に呼び出された。
どうやら実験の対象に選ばれたらしい。

抵抗しようにも羽交い絞めにされ薬品
を打ち込まれると体から力が抜けてい
った。

だらりとされるがままになった体はそ
のまま引きずられてどこかの部屋へと
連れていかれるだろう。研究員が何か
を話しているのが見える、どちらにす
るべきかと相談しているようだった。

KP は<1d2>を振り出た出目の HO を
先に処理する。

(選ばれたほうの HO を見て)「こっち
にしようかな」と{選ばれた HO}が連れ
ていかれるのが見えるだろう。抵抗し
ようにも体に力が入らず見送ることし
かできなかった。

▼選ばれたほうの HO のみ秘匿通話で
の処理

「うん、君にはこの実験にしようね」

手術台のような場所へと寝かされる。
上からライトが当てられて逆光からの
ぞき込む者の姿を見ることはできなかつ
た。自然と汗がにじみ体がこわばっ

ていく。

拘束具で四肢を拘束され逃げ出すこと
もかなわない、体に力が入らないので
は元々逃げようもなかったがどうする
こともできない状況にいるのだと改め
て突き付けられているかのようなだっ
た。

「ちょっと痛いかもね、廃人にならな
いように頑張って」

「じゃあ 10 ボルトくらいから試そう
か？頭に器具を設置して固定しよう、
君たち感電しないように気を付けて
ね」

さらりと話す研究員の一人はそう
にほかの者に命じるとあなたの頭に何
か器具のようなものを取り付けた。固
定したと思うと「じゃあ、麻酔入れ
て、暴れられると面倒だしがっつりと
刺すから」と言い放つと同時に針を刺
され点滴に繋がれた何かが体内へと入
っていく。くらくらす意識の中頭
に強い衝撃が走った。頭を直接割られ
るかのような痛みだ。

「あれ～麻酔まだ効いてなかった？ま
あいいか」

無意識に出る声はやがて耐えきれず、
ついには絶叫をあげる。

痛い、痛い、痛い、いたい、いたい
いたいいたいいたいいたいいたい

「じゃあボルトあげるからね」

AE - Apple Eden -

何かの機械をいじると体にバチバチと衝撃が走っていく。

「大丈夫、人間って意外と頑丈なんだよ、42 ボルトまでは生命に危険がないから安心してね、じゃあもうちょっと頑張ろうか」

こちらの意思など構う様子もなく機器をいじっていくと頭から激痛が走り体に衝撃が走っていく。ぐわんぐわんと揺れる世界、焼き切れそうな頭、全てがあいまいで何が起きているかももはやわからずただただ焼かれるような痛みだけが頭に走っていった。

どれほどの時間そうされていたのだろうか、時間の感覚も何もかもわからないまま視界だけが白くなっていく。目を開けているはずなのに涙に滲んで何も見えなかった。

「さてさて、成功かな？」

笑いながらあなたの顔を見下ろして興味深そうにしている。

まるで実験動物だった。＜SANC1d5/1d10＞

<幸運>

└成功：＜INT が 1d3＞増加する。

└失敗：＜INT が 1d3＞減少する。

実験による感情の欠落

＜1d4＞で出たダイスの感情を失う

1.喜

＜喜び＞の感情を紛失する、以降笑うこと、SAN の回復が行えなくなる。

2.怒

＜怒る＞感情を紛失する、以降怒ること、抵抗することができなくなる。

3.哀

＜哀しみ＞の感情を紛失する、以降哀しむことが出来なくなる、SAN の減少が-1。

4.楽

＜楽しむ＞の感情を紛失する、以降笑うこと、SAN の回復が行えなくなる。

「うんうん、まあこんなものかな」

「今日はここまでにしよう、一日でつぶれちゃったらもったいないしね、あ、データ残しておいてね」

ひらひらと手を振ってそのまま部屋を後にしていく。

ぐっしょりと先ほどの実験によって垂れ流された体液が気持ち悪かったが意識に限界が訪れてそのままブラックアウトしていく。

AE - Apple Eden -

▼選ばれなかったほうの HO のみ秘匿
通話での処理

残されたあなたは、扉の向こう側でしばらくしてから叫び声が聞こえてきた。間違えるはずもない、{連れていかれた HO}の声だ。

心の底から苦しそうな声で叫んでいる、助けてほしいと言葉にならない声で泣き叫んでいる。助けに行こうと必死に力を入れるも薬品を腕から流し込まれ、指一本自分の意思では動かすことすらできなかった。

どうして、扉のすぐ向こうにいる存在を助けに行けないのだろう

どうして、こんな目に合うのだろう。

どうして——そんな考えが浮かんでも、どれだけ願っても助けることすらできない。

やがてどれほど時間が流れたのか叫び声は止んで{連れていかれた HO}がストレッチャーに乗せられて帰ってくる。その瞳は虚空を見つめていて何も見えていないかのようだった。

ぼろぼろになった姿を見て、想像もつかないような残酷な行為が行われたのだと理解する。

助けられなかったのだと突き付けられているかのようだった<SANC1d3/1d6>

まともに歩くことができないあなたもそのまま運び込まれていく

どこかの部屋に入れられて寝台のような場所に寝かされるとまた腕に点滴が

なされてよくわからない物体を流し込まれ、そのまま意識が落ちていく。

目を再び開けたとき、ひどく体が重かった。

必死に目を開けようとしながら周りを見渡そうとする、かろうじて見えるのは実験台にはりつけにされた自身の姿、まばゆい光。見下ろす誰かの姿。

「君はお薬の実験をしようか、新しい新薬を作ったんだ」

ぎしりと近くに腕をついているらしく寝台が軋む。手には注射器のようなものを持っているようだが朦朧としていてよく見えない。

「これはちょっと脳に大きな負担がかかっちゃうんだけど、でもまあがんばれるよね」

愉快そうに笑うとあなたの体にそれらを流し込んでいく。何本もの薬品を流し込まれ異変は数分ほどですぐに起こった。血管が浮き出て、体中に痛みが走る。

ねじ切られそうな痛みの次に引き裂かれるかのような痛みが走り、自身の体がどうなっているかもあいまいだ。痛みから力任せに暴れても拘束具のようなもので拘束されているのか抵抗もむなくその場で羽交い絞めにされながらぎしぎしと暴れてもどうにもならない。

叫んでいるのか、泣いているのか、わらっているのか

ぐるぐると意識があいまいだ。

AE - Apple Eden -

本当にここに自身が存在しているかも
わからなくなっていく。

「さてさて、成功かな？」

笑いながらあなたの顔を見下ろして興味深そうにしている。

まるで実験動物だった。＜
SANC1d5/1d10＞

＜幸運＞

└成功：＜INT が 1d3＞増加する。

└失敗：＜INT が 1d3＞減少する。

実験による記憶の欠落

＜1d 年齢分＞で現時点から出た年数分の記憶を失う

出た年数分の記憶はぼんやりとしか記憶を思い出すことができず、自分の記憶だと自覚することもできないだろう。

体がぐったりとしてそのまま意識が途切れていった。

やがてお互いの部屋へと気がつけば運ばれていく

指一本動かすことすら億劫だ、体が痛くて仕方がなかった。

横たわる自分のベッドの横に互いの存在があった。首を動かしてそれを見るのがようやくだ。

ボロボロになったお互いと再会することになっただろう

＜再会後の後遺症を反映した RP など＞

そうしてしばらくして眠りにつく

確実に何かが失われて行っていることは間違いなかった。

□KP 情報

実験施設の残酷さを強調するシーンでもあるし、のちの展開に向けて技能に補正を与えるためでもある。緊張感を出すために通話を分けるといいかもしれない。

<SAN-1d10>

不定及び MP のリセット

またしばらくの時間が過ぎた、あの日、実験を受けた日の後はしばらく体を動かすことがままならずベッドに眠ったままの生活が続いた。

けれど容赦のない実験は続き血を抜かれたりなどの薬品を投与されたり、様々なことを行われていく。夢と現実があいまいになるほどに繰り返し行われるものだから最近は今が現実なのか、それとも夢なのかもわからなくなっている。

アラームで目を覚ます、今日も一日が始まる。

<探索個所>

談話室 / 図書室 / 庭園

◇談話室 2 回目

談話室には優雅なクラシック曲が鳴っていて一度は聞いたことがあるメロディーが再生させているようだ。何名か同じように連れてこられたらしい数名ほどの人影が見える。

<聞き耳>

「ニコロ、死んじゃったらしいよ」

「そうなのか、割と古参だったらしいのにな」

「私たちも……いつまでここに居れるんだろうね……」

不安をはらんだ声が聞こえてくる、この状況に怯えていないはずがなかった。

ひとり、また一人と消えていく人間を見て次は自分なのかもしれないとみんなそう思って過ごしているのかもしれない。

そっとある日消えていく、何事もなかったかのように消えていくのがより一層恐ろしい<SANC0/1>

□KP 情報

あっさりとみんないなくなってしまう、研究所の残酷さがより強調されるシーン。

◇図書室 2 回目

図書室にはいくつもの本が並んでいるようだった、絵本から小説、自己啓発の本、歴史の書籍なども多く並んでいるようだ。当たり障りのない内容ばかりが並んでいるようにも思える、検閲されて問題ないと思われたものだけが置かれているのかもしれない。

※フライデーから頼まれるまでは清掃中になっていて立ち入れない

フライデーに頼まれた本を探す場合

< 図書館 >

└成功：見つかった、おそらくこの本だろうか？

└失敗：本が見つからない、誰かが借りているのだろうか？

□KP 情報

図書館技能で分からなければ目星で代用させてもいい

どうしても成功しない場合はフライデーによる回復イベントがスキップ

◇庭園 2 回目

変わらない美しい庭が広がっている。

庭の中央には花の手入れをするフライデーの姿が見えた。

「こんにちは、君たちは新しく来た人かな？」

そう言って声をかけてくる、最初に声をかけられたときと同じだった。

「私はここで花の管理を任されているフライデーというんだ、よろしくね」

「え？もう聞いたことがある……？そうか、わすれてしまったんだね、ごめんね……」

「もう一度聞いてもいいかな、君たちは何という名前なんだい？」

あなた方にそのように名前を尋ねた

「{H01}と{H02}か、{H01}、{H02}……{H01}、{H02}……うん、忘れないよ」

「教えてくれてありがとう、素敵な名前だね」

そう言って笑顔を浮かべる、カルメンやマルタを思い出すような優しい笑みだった。

それでいて申し訳なさそうに悲しく笑った。

忘れているけれど、忘れたことを悲しんでいるのかもしれない。

AE - Apple Eden -

「いつもここで花の手入れをしているんだ……いつからか記憶が随分とあいまいで、時間がたつと忘れてしまっ
ね、怒らせちゃったこともあるな……」

「どうしてこうなんだろう……」

自らの頭を押さえながら、忘れていく記憶のことを悲しんでいるようにも思えた、ここに居る者たちは同じように何かを奪われて奪われたことすらも忘れてしまったのかもしれない。

———自分たちの行く先を見ているか
のようだ

花に触れながら庭を手入れし続ける彼女も日々忘れる恐怖を抱きながら過ごしているのかもしれない。

「あ、この花……枯れてる………病気になるのかな……」

そっと花に触れると、触れている手がやがて青く光り始める、綺麗な光だ。

すうっと溶けるようにフライデーの手が透けて、しばらくすると光が止んだ。

花を再び見れば美しくまた咲いている。まるで再生したかのようだ。

あなた方が驚いた様子にふふ、と笑った。

「おどろいた？ 私は少しだけ時間が戻せるんだ」

「あんまり覚えていないけどこの最初の所長はね、体が大きくなったり小さくなったりを繰り返していたんだって、そういう魔術ってやつをかけられたんだと」

「それで時間が狂ってしまったからどうかして体の時間を管理できないかと思い私を実験体として魔術をいくつか試したんだよ、そうして少しだけ私は時間を扱えるようになった」

「そうはいつでも少しだけだけどね」

実験を経て特別な力を手に入れたということなのだろうか

人間離れした能力を得る代わりに記憶やそのほかのものも失っていつているのかもしれない

「あ、そうだ、ねえ、君たちに頼みたいことがあるんだ」

折り入ってあなた方をうかがうように見た

「私は本が好きなのだけどね、ニコロももう死んでしまったから本が読めなくて……」

「私はいつの間にか字を忘れてしまって、それでニコロに読んでもらっていたのだけど彼も少し前に亡くなったらしい……」

そっと花に触れ視線を落とす、しばらくいつくしむように触れた後あなた方を再び見た。

「よければ本を持ってきて、読んでくれないかな、お礼はするから」

あなた方にそのように頼み込むだろう。

本のタイトルは覚えていないが美しい花の書かれた本らしい。

図書室に行けば見つけれられるだろうか？

<本を持って再度訪れる>

「ああ、これだよ、そう、これだ！ありがとう」

本を見ると嬉しそうに笑った

本が汚れぬように手を拭いた後受け取ってぎゅうっと抱きしめるだろう。

「手を煩わせる様で申し訳ないのだけれど、本、読んでもらえないかな」

「ニコロも字をあまり思い出せなかったらしくて実は最後まで読んでもらったことがないんだ、君たちなら読めるかな？」

上目遣いで窺うようにこちらを見る、あまり分厚い本でもないのに時間はかからないだろう。読むことにしようか。

●北の国のフリージア

花を育てる女の子は毎日毎日朝昼晩ずっと花とともにいました

彼女は花を育てることが大好きだったので毎日とても楽しく過ごしていました。

そんなある日です、戦争が起こって彼女の宝物の花畑は燃えてしまいました。

大切なものがなくなってしまって悲しむ彼女は泣きました。

泣いている女の子を慰めるように花の妖精が現れると

泣かないでお嬢さん、またきっと土に僕らを埋めてくれれば素敵な花を咲かせるから

そう言って女の子に花の種をあげました。

ぎゅっと花の種を握りしめて女の子は西へ向かいました、西へと向かいそこではまた戦争が起こったので、ここでは花は育てられない、そう思って別の場所へと向かいました。

今度は南へ行きました、南には素敵な街があってお友達もできました、けれどまた戦争がやってきたので今度は東へ逃げます。

東はひどく寒くて土は乾いていてとても花を育てられる場所ではありません。

どこにいけば花を安心して育てられるだろう

女の子は必死に場所を探しながら迷い続けました、花の種だけが彼女の最後の希望です。

旅をしながら街でこんな話を聞きました、とても寒くて人が立ち入らない国が北にあるそうです。そこには何があるかわからなくてまだ誰も行ったことがないのだそうです。

AE - Apple Eden -

女の子は不安にも思いましたが誰もいないのであれば戦争に巻き込まれることはないんじゃないかしら？そう思いました。

今度は北へ北へと向かいます。

それは寒くて苦しい旅でした、雪が吹いて体がカチコチに凍りそうになります。足は寒さで動きにくくて、道は歩きにくくてとにかく大変でした。

それでも諦めないで進みます

がんばって、がんばって、

がんばって――雪の中、転んだ女の子は立ち上がる元気もありませんでした。

もうだめだとおもいました。

目を閉じてしまおうと思った時花の種がちかちかと光ります。美しい光でした。

ぎゅうっと女の子は種を握りしめて謝ります

ごめんね、ごめんね、素敵な花畑をまた作るって言ったのにごめんね

涙を流しながらぎゅうっと種を握りしめ、そしてついには氷の中で彼女は目を覚まさなくなりました。

やがて時間がたって、彼女の涙から種が芽吹き吹雪の中で美しい花を咲かせます。

花は雪の寒さにも、強い風にも負けずに育ちます。

彼女のそばにある花が一本だけでは悲しいのでもっともっとたくさんの花を咲かせようと花は頑張りました。枯れそうにな

ったらまた新しい命の種を土に落とします。

そうして花がまた咲いて、もっと、もっと大きなたくさんの花を咲かせようと花は芽吹きます。そんなことが何度も続いて、ついには大きな花畑になりました。

雪に包まれた世界に花が広がって次第に自然も増えて、時間がどんどん過ぎていきました。極寒の地はついには自然豊かな国になったのです。

戦いにつかれたみんなは安らぎの場所を求めてさまよっていましたが、そんな時誘われるように北の国を見つけてみんな花をみつけます。

わあ、なんてきれいな花畑なんだろう

そう言ってみんな喜んで、みんなは北の国へとやってきました。

素敵な花なのでいろんな人が見て、喜んでいきます。

花畑の真ん中でお花が好きだった女の子が喜んでるように思えました。

【HO2 へと秘匿情報】

本に覚えがある、昔バージリオについて回って仕事をして、怪我で起き上がれなかったとき彼がこの絵本に似た話をしてくれた。同じ本を彼も読んでいたのかもしれない。

AE - Apple Eden -

本を読み終える、美しいけれど悲しいお話だった。

じっと静かに聞いていたフライデーへと視線を向ければ彼女は静かに涙を流していた。

「え、あれ……？」

「なんでだろう……。涙が止まらないよ……」

「誰かと一緒に昔、読んだんだ……。でも、初めて知る……。不思議な感覚だな……」

自分でも無意識に泣いていたことに驚きながら彼女は涙をぬぐう

不思議だけれど、美しい涙だった。

「はじめてこの本を最後まで読んだよ……こんなお話だったんだね」

「すてきなお話……。ありがとう、読んでくれて」

救われた、というように彼女は涙を流しながらも笑う。

監獄のようなこの世界で彼女に対して何かできたのかもしれない。

□KP 情報

探索者たちのことをなんとなくはわかるが思い出せなくなっている、そのことに対して申し訳なさを覚えているのだ。フライデーは現状を嘆いているが絶望するにはあまりにも長い時間を過ごしすぎてしまっていて半分あきらめている。

本に隠されたメッセージを読むことで少しだけ記憶を思い出して涙を流すのである。

本の内容は探索者の比喻でもある。一緒に本を読んだのはバージリオ。

AE - Apple Eden -

不定及び MP のリセット

扉を破る音がする、けたたましい音とともにガラスが破られ誰かが入ってきた。

持っていた椅子を放り投げ此方へと駆け寄ってきたのはフライデーだ。

穏やかな彼女がこのような行動に出るなど、何かがあったのかもしれない。

「施設の中で異変が起こってる、何があったかわからないけどこのままここに居たら危ないよ、すぐに逃げないと」

そう言ってフライデーはあなた方二人の手を引くだろう。

「こっちだよ」と手を引いて走り出していく、廊下を駆け抜けていきながらどこからか不審な物音や重火器の音が鳴り響いているようで確実に何かが起こったのだろう。

いくつかの通路のシャッターが下りているようだ。行き止まりに差し掛かったと思ったがフライデーがダクトボックスを指さしそちらに入るように告げる。

「実験体を確保しろ！」

「外に出させるな！」

向こう側から研究員たちの焦った声が

聞こえてくる、こちらを追ってきているのだろう。

発砲音が聞こえると同時にダクトボックスへと滑り込む。

「いい！ついてきて！絶対に立ち止まっちゃだめだよ！」

珍しく叫んだ様子のフライデーが先導する、こちらを追いかけるように研究員の声が近づいてくるのがわかった。捕まれば殺されるかもしれない、何とかして逃げなくては。

実験所内からの脱出における処理

移動する際に＜隠れる＞を降る必要がある。失敗した場合はその場で発見され戦闘へ

探索者どちらかが成功すれば隠れられた処理で構わない

研究員 1d2
HP:13 装甲:なし
STR:9 CON:11 POW:10 DEX:12
APP:10 SIZ:14 INT:14 EDU:20
DB:1D4

銃 45%*2 回攻撃 1d10
回避 40%

<探索箇所>

部屋 A / 部屋 B / 部屋 C / ゲート

◇部屋 A

実験器具の置かれた部屋のようにであった、薄暗くぼんやりとした蛍光灯の光が部屋を照らす。所々に血がにじんだ跡が見える。ここで実験とやらが行われていたのではないだろうか。何か脱出につながる手がかりは置かれているだろうかとあなた方は探すかもしれない。

棚に対し＜目星＞

レポートのようなものがファイルの中に敷き詰められている

実験に関する記録をまとめているようだった。

●研究記録

研究を重ねた結果成果が出たものはほとんどいなかった。

結果が出ているのは以下の者たちである

(数名ほどの実験体と思われる人間たちの写真や資料がまとめられている)

所長に掛けられた魔術と同様の魔術を施し解呪を行う、研究を重ねていくうちに解呪に近い能力を手に入れるものが生まれるも能力に限界があるためさらに研究が必要だと思われる。

<目星>

写真の中にフライデーに似た容姿を発見する。しかし記録は20年ほど前のものであるというのに彼女の容姿は全く変わっていないように思えた。

●実験における魂の回収に関して

30年ほど前から書かれているようだ。

AE - Apple Eden -

所長である Anastasio・Eduardo（アナスタシオ・エドゥアルド）——以降 AE の肉体の限界が訪れようとしている。

幾度にもわたる肉体の成長、そして退行により寿命の消耗がより一層早くなっている。心臓に大きな負担がかかるため必然ともいえるだろう。研究を重ねた結果、他者から魂を回収することでそれらの進行を遅らせることが可能だと判明した。

いくつかの候補に絞る事故を装って魂を回収する計画を立てることとする。

以下は候補である（いくつかの島の名前が書かれている）

島民たちの魂を魔術によって抜き取り肉体を回収する。回収した魂は研究所で保管し AE の肉体へと埋め込むことで心臓の負担を魂に肩代わりさせる。

一般的には山からのガスの流出で中毒症状を起こして死んだことにすれば問題ないだろう。

計画が知られることのないように細心の注意を払うこと。

万が一生き残りがいた場合、時間が経過してから処分するものとする。

【HO2 へ秘匿情報】

自身の育った島の名前が書かれている。この実験とやらのために自分の家

族や島の人々は殺されたのだと理解するだろう。自身の運命が狂いだしたのはこの研究所が始まりだったのだから SANC1/1d3>

<探索を終える>

【HO1 へ秘匿情報】

「ふふ、こっちよこっち、出口を探してるんでしょう？おしえてあげる」

くすくすとわらう子供の姿が見える。頭は血濡れで顔がよく見えない。

「ヒントをあげるね、あなたが大好きな人の名前」

そう言って笑いあなたの顔を覗き込んだと思うと姿が消えた。

まるで白昼夢のような存在だったがあれは何だったのだろう

□KP 情報

HO2 が人を殺した数が分岐を作るため KP は裏できちんとカウントすること。シナリオの核心に触れる情報であるためなるべく情報は出し惜しみせずに読んでもらえるようにしてほしい。探索をしていくことで脱出のためのパスワードがわかるようになり、それを知っているということは HO1 は何か関係しているのでは？と思わせるのである。

◇部屋 B

何やら事務室のような印象を受ける部屋だった

ここで働いている職員などの情報をまとめていたようだ

膨大な量があるため調べるには時間が必要だろう。

ここでは調べたいキーワードを述べ、＜図書館＞に成功で情報が出る。

時間がないため調べられるのは失敗成功含めて **1人につき3回**までである。

情報一覧

・ AE について

●AE

Anastasio・Eduardo を初代所長とした研究機関「Aeonian Elf」初代所長である AE の方針は魔術の研究である。

内容は主に魔術による呪いを解呪するための方法、魂に関する追求、肉体の強化などを展開しながら活動している。

・ サミュエルについて

●5代目所長サミュエル

5代目の所長、年齢、出身国などの経歴の詳細はほとんどが存在していないようだ。元は魔術師の家系に生まれ呪術を専門に取り扱う魔術師らしい。

イタリアでの活動がほとんどであるが最近ではスイス、ベルギーでも活動を行い第二第三の研究所を構えている。

・ 初代所長/アナスタシオ・エドゥアルドについて

●Anastasio・Eduardo

大いなる魔術師の一人であり、神を復活すべく禁忌へと手を伸ばし世界有数の魔術師として名をはせていた。

しかしある時 AE は魔術を行使するも呪いによって自らの肉体が蝕まれ成長と退行を繰り返す体質へと変化してしまった。呪術師によって解呪を行うも魔術による呪いの威力は現代の魔術師が行使できるものではないと判断された。

魂の回収によって他者の魂を肉体へと入れこむ、これにより人格の乖離が見られた。肉体の変動に伴って人格が揺れ動くようだ。

呪いを解く方法はただ一つ、掛けられた術を解呪できるほどの呪術師を作ることである。そして邪術——人を呪い殺すことに特化した呪術師でなければならない。邪術を使う呪術師は人を憎み、人を殺すことでよりその素質を高めることとなる。人体実験などによる痛みや暴力でより感情を揺り動かすことで素質の強いものが増える。徹底した暴力による支配を行うことで効率が上がる。

また、AE はもう一方では実験所内を蟲毒に見立て、蟲毒による新たな呪術を作成し、より強靱な魔術を扱うことのできる解呪者の作成に当たっていた。

現在は研究所を退き作り上げたカルト教団「ゾティーク」にて指導に当たる。

年齢、出身に関する詳細は変動し、本当の姿は誰も知らない。

・モルディギアンについて

●モルディギアン

遥かなる大地、ゾティークに存在している“ズル＝バ＝サイル市”の墓地を守護する神だといわれている。いわれているというのは実際に確認したものがいないためだ。食屍鬼たちを束ね、一部の地方でカルト的人気を持ち信仰する者も存在する。

死の象徴とも呼ばれる存在であり、この神へとささげる供物は”死者”に限定される。

この神は生者に関して興味を持たない。しかし死者に関しては強い執着を見せる。モルディギアンの管理する死体を持ち出した場合は恐ろしい罰を受けることになるだろう。

死者をよみがえらせる行為を行ったものは有無を言わず例外なく惨殺される。

またシャーラッシュ＝ホー、モノトグリスと呼ばれることもある。

・ゾティークについて

●「ZOTHIQUE」（ゾティーク）

この世界のどこかに存在するといわれている大陸。

今現在は失われた大陸でありいつの日かこの世界に再び顕現するといわれている。これらの大陸と大陸に住まう神モルディギアンの復活を願うものたちによって同盟の宗教団体が作られた。

実態はカルト教団であり、教団からいくつかAE研究所へと流れてくる被検体も少なくはない。

AE研究所が呪いを打ち破る呪術師を作るために作られたとすれば、ゾティークは神の名を知れ渡らせるために作られたといえるだろう。

・マカリオスについて

●「Makarios」（マカリオス）

宗教団体「ZOTHIQUE（ゾティーク）」から派生した

神モルディギアンの復活を願うものたちによってつくられた組織。実態はカルト教団。

【HO1 へ秘匿情報】

「いつかきっと蘇る、我々はそう信じてきた」

誰かが立っている、青年だろうか。

「だからこそ長い時間を経て希望を託しここまできたのだ」

あなたの肩に重しをのせるように手を置いて覗き込んだ

「だからどうか——悲願をかなえてくれ」

そう告げて姿が消える

まるで白昼夢のような存在だったがあれは何だったのだろうか。

□KP 情報

聞こえてくるのは HO1 の人格の一つ、彼らはそれぞれモルディギアンを信仰して蘇らせるためにどのようなことでも行おうとしてきたのだ。

HO1 の呪いを解くためには HO2 が本気で憎悪を抱かなければならないという伏線。

「ああ……ニコロ、ニコロなにもしてあげられなくてごめんよ……………」

すすり泣くように彼の額に己の額をこすりつけた

弱々しくニコロは笑い、そっと触れる。

——いや、触れようとしてフライデーの体をすり抜ける。

「ごめんね、撫でてあげることももうできないや……………」

「フライデーいいんだ、僕はもう解放される……きっと死んだあと天国があってそこで幸せになれる、ボクはそう思うことにするよ……………」

「最後に……そうだな……………」

◇部屋 C

布の掛けられた何かが転がっている、どうやら実験で使った者たちのようだ。皆ピクリとも動かない。おそらくは死んでいるのだろう。

息をのむフライデーはショックを受けているらしかった。

<目星>

かすかに動く存在がある

駆けよればそこにはニコロがいた。殆ど身動きできないようだが生きていた。

「ニコロ……そんな、君は……………君は言ってたじゃないか、ここから出たいって……………」

「お兄さんにまた会いたいって言ってたのに、そんな……………どうして……………」

ボロボロの彼にショックを受けたようにフライデーは顔を覗き込んで抱き上げただろう

あなた方に近づくように告げればニコロはあなた方の首に触れる

首についていたあのチョーカーのようなものをつかんだと思うと、すり抜けるようにそれだけをあなた方から抜き取った。

「これくらいなら、ボクにもできるから……………」

「くやしいな……もっとはやければ、みんなも……………」

そう言って、笑って、ニコロの姿がやがて透けて消えていった。

AE - Apple Eden -

【HO1 へ秘匿情報】

「ゾティークは何もなかった」

「あるのは骸、殆どのものは死に絶えて世界は終わっていた」

「そんな中あなたを救ったのはたった一つの存在だった、ねえ、そうでしょう」

性別のわからぬ誰かがあなたの顔を覗き込む、否定することは許さないというように

姿がそのまま消えていった

まるで白昼夢のような存在だったがあれは何だったのだろう

□KP 情報

これらのイベントが起きてから外に出なければ爆発によって首が吹っ飛び死亡する

◇ゲート

大きな扉だ、ロックがかかっているらしくカードキーか暗唱コードが必要らしい。

全ての部屋を見た後{HO1}は

この扉を開ける鍵は「大いなる神モルディギアン、御身は蘇り、やがて我々はゾティークへと至る」であることがわかる。

<合言葉を入れてゲートを開けた後>

銃声がする、けたたましい音になったと思うとあなた方は突き飛ばされた。

転がりながら必死に起き上がれば腹を赤く染めたフライデーの姿が見える、撃たれたのだろう。よたよたとしながらそれでも彼女は立ち上がる

「怪我、ない……？」

微笑みながら手を差し伸べる

狂気すら感じるほどに彼女は笑って、こちらを気遣っていた。

「北の国のフリージア」の本を読んでいた場合

あなた方の体が青い光で包まれる不思議と恐怖はなかった、心地よくさえあったかもしれない。

自身にかかっていたバッドステータスをリセットし<1d5>のSAN回復失った感情と記憶も戻ってくる

失っていたものを取り戻した、おそらくはフライデーが何かをしたのだろう

「なんだ、思ったよりも私も結構できるもんだね」
そう言って笑う彼女は疲弊したように額に汗を浮かべている。
無理をしたのかもしれない

AE - Apple Eden -

「この先にハッチがある、研究員が脱出用に作ったものだ……ここで死んでる研究員の白衣を着てごまかせば出れると思う……車の鍵もあるみたいだしね……脱出するための道具はこれで足りるよきっと」

「君たちは先に行って、ここで誰かが食い止めなければ出る前につかまってしまうよ」

<そんなことはできない/断る>

「私はもう正直ね、研究で体がボロボロなんだよ、ここから出ても長く生きれる気がしない、無理なんだ、限界なんだよ……」

「だったら、少しでも可能性がある君たちが生きたほうが……」

そう言ってあなた方の頬に触れる

「忘れん坊でずっと忘れてたんだけどね、君たちみたいに私にも仲良しで唯一無二の人がいたんだ、その人と脱出しようとした……この作られた楽園から出ようとしたんだ……」

「でも私は一緒に行くことができなかった、あと一步のところで私だけ捕まっちゃって、でも、あの子にいつか絶対会いに行くって言ったのに忘れてた……その人の名前も顔も、もう思い出せない……」

ぐっとあなた方の肩を押すようにつかむ、震えているのは体が弱っているからか、彼女が泣いているからなのか……

「でも君たちは違う———ここから出てどこへだって行ける」

「どこかにきっと、幸福に生きれる場所がある……」

「あきらめないでね」

精一杯の笑顔で祝福するように笑って、またけたたましく音が鳴る。追手が来たのだろう。

「こっちだ、はやく！」

服を着るように告げた後、彼女は精一杯の力で走りハッチのもとへと先導する。

あと一步、ここで踏み出せば出られるはずだとフライデーはあなた方をそこへと導いた、あんなにも、あんなにも遠かった出口が目の前にある。

「———いい？ 幸せになるんだよ」

突き飛ばされてハッチが閉まる、扉をどれだけ叩いても開くことはなかった。

発砲音が響き、フライデーの運命を悟る。

彼女は死んだのだ———あなた方を守るために。

<RP が落ち着いたころ>

「だれ、しにがみさん……？」

死にゆく彼女のもとへと訪れた誰かに
フライデーは話しかける

もはや誰なのかもわかっていなかった
が、彼女は二人を逃がせて満足してい
たので、とてもうれしそうに笑ってい
た。自分が死ぬことを理解していても
それでも彼女は安堵していた。

乾いた音が響く、それを最後にフライ
デーは眠りについた。

☐KP 情報

自分の作った研究所であるため HO1
はパスワードがわかる。

研究員によって瀕死になり息絶えると
きバージリオによってとどめを刺され
看取られる。

AE - Apple Eden -

AE - Apple Eden -

サンプルはここまでになります

AE - Apple Eden -

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話 TRPG』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright ©1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved. Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION