

TRPG シナリオ概要: 新説えくれあちゃんのおうち  
シナリオ「TRPG 新説えくれあちゃんのおうち」

### 【あらすじ】

あなたは気が付くと知らない家の玄関にいた。  
脱出を試みるもうまくいかない。  
部屋を探索しなければならないが、この家は暗く、嫌な予感がする。  
しかし早く脱出しなければ、永遠にこの家に閉じ込められるだろう。  
この家に存在する化け物の正体は一体？  
そしてこの家にたたく黒い服の女「えくれあちゃん」は何者？  
この家の悲しき物語とは一体……。

### 【ゲーム概要】

プレイヤー: 1人用ゲーム  
必要なもの: メモ帳 (体力と時間管理用)  
全体的なプレイ時間: 迷っても 30分~1時間。超短編。  
サイコロや特定のルールブック: 不要  
AI や ChatGPT とのプレイ: 可能

### 【ゲームシステム】

体力: 初期値 10。化け物との対峙やえくれあちゃんとのヒント交渉で消費。  
時間: 制限時間は 1 時間 (60 分)。行動ごとに減少 (移動、発見、会話で 1 分、探索で 3~5 分、書斎の本を調べると 10 分消費)。

### 【ゲームの進行】

エンディング数、3つ (隠し要素あり)  
バッドエンド、ノーマルエンド、トゥルーエンド

### 【ストーリーの自由度】

細かいところのシナリオや、時間の消費などは、ゲームマスター (GM) の裁量に任されている。

※ここからはシナリオ本編ネタバレ。GM 以外見ちゃダメ。

### 【ゲームのメカニクス】

体力: 初期値 10。化け物との対峙やえくれあちゃんとのヒント交渉で消費。

時間: 1 時間 (60 分)。行動に応じて減少 (移動、発見、会話で 1 分、探索で 3~5 分、書斎の本を調べると 10 分消費)。

体力・時間が尽きると: 脱出失敗バッドエンド。

### 【シナリオの進行】

化け物: 全 5 体。子供部屋、書斎、リビング、洗面所、風呂場にそれぞれ存在。

エンディング: 3 つ。バッドエンド、ノーマルエンド、トゥルーエンド

進行: 子供部屋から出ようとするると化け物に襲われる (倒すことが必須)

子供部屋、書斎、リビングの化け物を倒すとリビングから寝室への道が開く。

### 【エンディング】

バッドエンド: 体力や時間が尽きるとこの家から永遠に出ることが出来ず、呪いに取り込まれてしまう。

ノーマルエンド: 子供部屋、書斎、リビングの化け物を倒し、寝室からベランダに出ると発生。

トゥルーエンド: 追加の洗面所と風呂場の化け物も倒し、ベランダに行くと発生。

### 【部屋詳細】

#### ・玄関

ゲーム開始直後にいる部屋。玄関の扉は開かない。トイレも隣接しているが、トイレには何もない。

#### ・子供部屋

机があり、日記、カッターナイフ、クマのぬいぐるみ、黒いペンダント、カバンがある。

カバンの中身を調べると変な臓器が入っていて体力を 1 失う。

クマのぬいぐるみも無意味なアイテム。

日記はさざっと目を通しただけではとある鬱病の女の子の愚痴しか書いてないが、

日記をよく読むと「母は私の部屋に入ってきてうるさい、父は書斎にこもり寡黙、姉はリビングで時間を消費する、鏡に映る自分を割りたい、風呂場の本当の自分をお湯で流してしまいたい」と書いてある。

ペンダントを手にとると時間の進みが倍になる。下記隠し要素アイテム。

子供部屋から出ようとする赤い女の化け物に襲われる。カッターナイフで倒せる。  
戦闘を避けることは不可能で、倒さないと部屋から出られない。無理に部屋から出ようとする体力を1失う。

#### ・書斎

常に緑の化け物がこちらを見ている。本棚と、日本人形、ハサミがある。

ハサミを取る際に化け物の前を通るため体力が1減るが、ハサミを取ると化け物がおびえた様子を見せ、化け物はハサミで倒せる。

日本人形には意味はない。

本棚は全て調べるのに10分かかるが、簡単に調べることも可能で、良く読まれたと思う本を調べると「鬱病の治療」「家族の絆」に関する本がよく読まれていることが判明する。

#### ・リビング

黒い服の女がいる。彼女こそ「えくれあちゃん」である。

えくれあちゃんは体力1と引き換えに、ヒントとして化け物を倒す方法を教えてくれる。

特にリビングから寝室に向かうための、子供部屋、書斎、リビングの3体の化け物の倒し方を優先的に教えてくれる。

リビングには壁から顔を出している青い化け物がいる。

こちらを攻撃することはないが、存在することでリビングで活動する時間が2倍程度速く減る。

他食器棚などがあるが意味はない。

机にパソコンが置いてあるが、えくれあちゃんのSNSの愚痴しか書いてない。

えくれあちゃんに「あまり見ないで」と言われる。調べると時間が減る。

#### ・台所

わかりやすいところに包丁が置いてある。それ以外は調べても何もない。

#### ・洗面所

鏡の中に化け物がいる。前を通ったり鏡をよくよく見たりすると化け物に襲われ1体力を減少する。

棚には化粧品や包帯などが置かれているがこれといって意味はない。

洗濯機に不釣り合いなハンマーが入っている。鏡を割ることができる。

#### ・風呂場

浴槽にふたがしてある。ふたを開くと化け物が現れる。

この時ふたを勢いよく開けると襲われ体力が 1 減るが、慎重に開けることで化け物の存在に気づき体力を失わなくて済む。

棚にはシャンプーなどがあるがこれといって意味はない。

#### ・寝室

子供部屋の化け物、書斎の化け物、リビングの化け物を倒したことで、リビングから行くことができる。

寝室にはピアノが置いてあるが、これといって意味はない。

寝室は異様に暗いのだが、それがカーテンによるものだと気づく。

カーテンを開くとベランダに行くことができる。

#### ・ベランダ

観葉植物が飾ってある。アロエとジャスミン。

洗面所の化け物、風呂場の化け物を倒していない（トゥルーエンドの条件を満たしていない）状態でベランダを調べようとすると、

突然現れたえくれあちゃんにベランダから突き落とされ、体力を 2 失うも、脱出できる。

ノーマルエンド。気づいた時には自分の家の寝床にいるというオチ。夢オチだア

突き落とされた際、体力が 2 減るが、この時体力が 0 以下になっても脱出ノーマルエンドにはなるが、何となく具合が悪い状態のエンディングになる。

トゥルーエンドの条件を満たした状態だと、最後にリビングでぐったりしたえくれあちゃんと会話することで、

ベランダから飛び降りれば脱出できるという情報を得ることが出来る。

飛び降りて脱出。トゥルーエンド。

#### 【化け物の倒し方まとめ】

えくれあちゃんからのヒント、日記の情報を利用。

子供部屋の化け物: 子供部屋にあるカッターナイフで倒す。

書斎の化け物: 書斎にあるハサミで倒す。

リビングの化け物: 台所にある包丁で倒す。

洗面所の化け物: 洗面所の洗濯機に入っているハンマーで鏡を割る。

風呂場の化け物: 浴槽のふたを開くと現れるのでお湯をかける。

### 【シナリオの背景】

家族の物語が背景に絡む。

物語の真相がえくれあちゃんの告白によって明らかに。

化け物をすべて倒してからえくれあに会うと、えくれあはぐったりした様子。

話しかけると

「全て私が悪かった。病気の私は狂ってしまい、家族に手をかけてしまった。その後私はベランダから飛び降り自死したが、この家には呪いが残った。化け物たちは私の家族であり、私自身でもあった。誰かを巻き込み閉じ込め呪う、それがこの家だ。えくれあちゃんのおうちだ、私こそがえくれあちゃんなのだ。あなたは寝室からベランダに出て、思いっきり飛び降りればあなたは脱出できる」

と、この家の真相を語る。要は呪いで他人の意識をえくれあちゃんのおうちに引き寄せていたみたいな感じ。

呪われた家、えくれあちゃんのおうち。

子供部屋の化け物→母親

書斎の化け物→父親

リビングの化け物→姉

洗面所、風呂場の化け物→えくれあちゃんの心象

化け物を全て倒したことでこの家の呪いが解けても良いし、解けなくてもいい。その辺のストーリーの改変はGMに任せる。

(個人的に原作者としてはえくれあちゃんの呪いは永遠に続くものだと思っている。)

### 【隠し要素】

子供部屋には黒いペンダントがある。

持っていくと時間の進みが速くなってしまいが、時間の進みが2倍~3倍になるが、ペンダントをえくれあに渡すとえくれあが心の内を吐露し落ち込む。

「それは彼氏にもらったものだ、この時ばかりは幸せだった」

その後にヒントを聞こうとすると体力は減らないが、えくれあのテンションが低くなる。しかしあまり彼女を煽るようなことをすると怒られて体力を減らされる。