

色付く牢獄

-the successor-

執筆 四津谷案山子

イラスト 寧々

Stage1. POW(Power、精神力)

それは白痴のような呆け故か、あるいは狂気を望む意思が為か。世界は全てが混ざり合い、混沌としていた。

ドロドロの世界の中、私は……自分という意識、狂気の世界と混ざることのない確かな正気、自我というものがあることに気が付いた。

【ダイスロール】・・・3D6

【結果】3～6 の場合

> 3Pへ

【結果】7～10 の場合

> 4Pへ

【結果】11～14 の場合

> 5Pへ

【結果】15～18 の場合

> 6Pへ

▲

・ 3～6 の場合

それはこの混沌の中で、今にも掻き消えそうなものであった。この意識も、あまり時を待たずとして狂気に呑まれるだろう。

そして私の意識は震えてしまうような痛みを伴い、この混沌から浮かび上がるように目を覚ました。

【POW の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@POW について

精神力を表す数値です。探索者を作成するにあたっては正気度や MP を決め、シナリオプレイ時には魔術を使う場合や逆に魔術に抵抗する際に重要な数値となります。

人間に限らず怪物や獣、異界の神であっても等しく持つ能力値です。神格と言われる存在でなければ、筋力 (STR) や体格 (SIZ) と言った物質的なステータスと違い絶望的な差が生まれない能力値のひとつと言えるでしょう。

【正気度 (SAN) の決定】・・・探索者作成時は POW の数値と等しい。

@正気度について

探索者の精神を蝕む宇宙的恐怖や脅威に対し、どれだけ情緒を安定させることができるかを表す数値です。イベントや魔術的なコストによって減少し、ポイントが 0 となった時、探索者は人としての理性を完全に喪失しプレイヤーキャラクターではなくなります。

イベントに正気度が減少する機会は正気度が低い探索者ほど多く、正気度ポイントが 50 を切った探索者は加速度的に正気度を失っていきます。探索者にとって生命と同価値と言える数値ですので、シナリオクリアの過程で正気度を守るように動くか、あるいは冒瀆的な真実を探求するように動くかというのは探索者をロールプレイするうえで重要な方針のひとつと言えるでしょう。

【マジック・ポイント (MP) の決定】・・・POW の数値の 5 分の 1。

@マジック・ポイントについて

呪文をかける際にコストとして消費される数値です。時間経過で自然に回復することができる数値であり、マジック・ポイントが 0 になった上で更に減少する場合は耐久力から差し引かれることとなります。

呪文のコストには 1 人が持てるマジック・ポイントでは到底足りないものもあります。探索者が人間社会の中で生きる上では必要としない数値でありながら、冒瀆的な世界で生きる上では個人での活動に限界を感じる数値となるでしょう。

【次回】

> 7P へ



・ 7～10

それは混沌の中で、弱弱しくも何とか意識を保ち、消えまいと足掻いていた。この意識も、やがてこの世界に取り込まれてしまうのだろうか。

そして私の意識は震えてしまうような痛みを伴い、この混沌から浮かび上がるように目を覚ました。

【POW の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@POW について

精神力を表す数値です。探索者を作成するにあたっては正気度や MP を決め、シナリオプレイ時には魔術を使う場合や逆に魔術に抵抗する際に重要な数値となります。

人間に限らず怪物や獣、異界の神であっても等しく持つ能力値です。神格と言われる存在でなければ、筋力 (STR) や体格 (SIZ) と言った物質的なステータスと違い絶望的な差が生まれない能力値のひとつと言えるでしょう。

【正気度 (SAN) の決定】・・・探索者作成時は POW の数値と等しい。

@正気度について

探索者の精神を蝕む宇宙的恐怖や脅威に対し、どれだけ情緒を安定させることができるかを表す数値です。イベントや魔術的なコストによって減少し、ポイントが 0 となった時、探索者は人としての理性を完全に喪失しプレイヤーキャラクターではなくなります。

イベントに正気度が減少する機会は正気度が低い探索者ほど多く、正気度ポイントが 50 を切った探索者は加速度的に正気度を失っていきます。探索者にとって生命と同価値と言える数値ですので、シナリオクリアの過程で正気度を守るように動くか、あるいは冒瀆的な真実を探求するように動くかというのは探索者をロールプレイするうえで重要な方針のひとつと言えるでしょう。

【マジック・ポイント (MP) の決定】・・・POW の数値の 5 分の 1。

@マジック・ポイントについて

呪文をかける際にコストとして消費される数値です。時間経過で自然に回復することができる数値であり、マジック・ポイントが 0 になった上で更に減少する場合は耐久力から差し引かれることとなります。

呪文のコストには 1 人が持てるマジック・ポイントでは到底足りないものもあります。探索者が人間社会の中で生きる上では必要としない数値でありながら、冒瀆的な世界で生きる上では個人での活動に限界を感じる数値となるでしょう。

【次回】

> 7P へ

▲

・ 11～14

それは混沌の中で、蝕まれながらも確固とした意識を保っていた。しかしこの世界の中では、この強がりも長続きはしないだろう。

そして私の意識は震えてしまうような痛みを伴い、この混沌から浮かび上がるように目を覚ました。

【POW の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@POW について

精神力を表す数値です。探索者を作成するにあたっては正気度や MP を決め、シナリオプレイ時には魔術を使う場合や逆に魔術に抵抗する際に重要な数値となります。

人間に限らず怪物や獣、異界の神であっても等しく持つ能力値です。神格と言われる存在でなければ、筋力 (STR) や体格 (SIZ) と言った物質的なステータスと違い絶望的な差が生まれない能力値のひとつと言えるでしょう。

【正気度 (SAN) の決定】・・・探索者作成時は POW の数値と等しい。

@正気度について

探索者の精神を蝕む宇宙的恐怖や脅威に対し、どれだけ情緒を安定させることができるかを表す数値です。イベントや魔術的なコストによって減少し、ポイントが 0 となった時、探索者は人としての理性を完全に喪失しプレイヤーキャラクターではなくなります。

イベントに正気度が減少する機会は正気度が低い探索者ほど多く、正気度ポイントが 50 を切った探索者は加速度的に正気度を失っていきます。探索者にとって生命と同価値と言える数値ですので、シナリオクリアの過程で正気度を守るように動くか、あるいは冒瀆的な真実を探求するように動くかというのは探索者をロールプレイするうえで重要な方針のひとつと言えるでしょう。

【マジック・ポイント (MP) の決定】・・・POW の数値の 5 分の 1。

@マジック・ポイントについて

呪文をかける際にコストとして消費される数値です。時間経過で自然に回復することができる数値であり、マジック・ポイントが 0 になった上で更に減少する場合は耐久力から差し引かれることとなります。

呪文のコストには 1 人が持てるマジック・ポイントでは到底足りないものもあります。探索者が人間社会の中で生きる上では必要としない数値でありながら、冒瀆的な世界で生きる上では個人での活動に限界を感じる数値となるでしょう。

【次回】

> 7P へ

▲

・ 15～18

それは混沌の中で、強く輝くように存在を主張していた。それが身の程を知らぬ思い上がりであることも知らず。

そして私の意識は震えてしまうような痛みを伴い、この混沌から浮かび上がるように目を覚ました。

【POW の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@POW について

精神力を表す数値です。探索者を作成するにあたっては正気度や MP を決め、シナリオプレイ時には魔術を使う場合や逆に魔術に抵抗する際に重要な数値となります。

人間に限らず怪物や獣、異界の神であっても等しく持つ能力値です。神格と言われる存在でなければ、筋力 (STR) や体格 (SIZ) と言った物質的なステータスと違い絶望的な差が生まれない能力値のひとつと言えるでしょう。

【正気度 (SAN) の決定】・・・探索者作成時は POW の数値と等しい。

@正気度について

探索者の精神を蝕む宇宙的恐怖や脅威に対し、どれだけ情緒を安定させることができるかを表す数値です。イベントや魔術的なコストによって減少し、ポイントが 0 となった時、探索者は人としての理性を完全に喪失しプレイヤーキャラクターではなくなります。

イベントに正気度が減少する機会は正気度が低い探索者ほど多く、正気度ポイントが 50 を切った探索者は加速度的に正気度を失っていきます。探索者にとって生命と同価値と言える数値ですので、シナリオクリアの過程で正気度を守るように動くか、あるいは冒瀆的な真実を探求するように動くかというのは探索者をロールプレイするうえで重要な方針のひとつと言えるでしょう。

【マジック・ポイント (MP) の決定】・・・POW の数値の 5 分の 1。

@マジック・ポイントについて

呪文をかける際にコストとして消費される数値です。時間経過で自然に回復することができる数値であり、マジック・ポイントが 0 になった上で更に減少する場合は耐久力から差し引かれることとなります。

呪文のコストには 1 人が持てるマジック・ポイントでは到底足りないものもあります。探索者が人間社会の中で生きる上では必要としない数値でありながら、冒瀆的な世界で生きる上では個人での活動に限界を感じる数値となるでしょう。

【次回】

> 7P へ

▲

Stage2. CON(Constitution、体力)

締め付けるような痛みと、ぐるぐると周囲が回っているような不快感、そして内側にあるものが零れ出そうな気配。それがこの世界で、初めて知覚した感覚だった。

目を開けているかも分からないほどの不安定さに呻きながら、私は身体の感覚を取り戻していった。

【ダイスロール】・・・3D6

【結果】3～6 の場合

> 8Pへ

【結果】7～10 の場合

> 9Pへ

【結果】11～14 の場合

> 10Pへ

【結果】15～18 の場合

> 11Pへ

▲

・ 3～6

感覚を完全に取り戻すのは叶わず、私は口から何かを吐き零した。その吐瀉物は自分の体に掛かり、さらに不快感を催す。

しかし一度吐いて楽になったのか、自分はどうか目を開けられるほどには回復できたようだ。

【CON の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@CON について

体力を表す数値です。探索者の体格 (SIZ) と共に耐久力を決める数値となり、シナリオプレイ時には毒や病気への耐性、極限環境下での生存能力値となります。

筋力 (筋力) や敏捷性 (DEX) といったステータスと比べると、他者の能力値と抵抗ロールをすることは少なく、自身の能力値の高さのみでダイスロールの成功が期待できる安定感のある能力値と言えます。

【次回】

> 12Pへ



・ 7～10

グルグルと回るような感覚と、こみ上げてくる吐き気、それが治まったのにどれほど掛かっただろうか。

何とか峠が過ぎた所で、私は恐る恐る目を開けた。

【CON の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@CON について

体力を表す数値です。探索者の体格 (SIZ) と共に耐久力を決める数値となり、シナリオプレイ時には毒や病気への耐性、極限環境下での生存能力値となります。

筋力 (筋力) や敏捷性 (DEX) といったステータスと比べると、他者の能力値と抵抗ロールをすることは少なく、自身の能力値の高さのみでダイスロールの成功が期待できる安定感のある能力値と言えます。

【次回】

> 12Pへ



・ 11～14

ぐらぐらと揺らぐ視界に辟易していたが、時間は徐々に、そして着実に体の支配権を返してくれていく。

不快感もある程度は治まった頃、一息つきながら私は目を開けた。

【CONの決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@CON について

体力を表す数値です。探索者の体格（SIZ）と共に耐久力を決める数値となり、シナリオプレイ時には毒や病気への耐性、極限環境下での生存能力値となります。

筋力（筋力）や敏捷性（DEX）といったステータスと比べると、他者の能力値と抵抗ロールをすることは少なく、自身の能力値の高さのみでダイスロールの成功が期待できる安定感のある能力値と言えます。

【次回】

> 12Pへ



・ 15～18

数度の呼吸で私の体は、息を吹き返したかのように回復に向かう。酷い不快感を跳ね返すほどには、この身体はタフのようだ。

直ぐに不快感も薄れ、私は最後に振り払うように頭を軽く振ってから、目を開けた。

【CON の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@CON について

体力を表す数値です。探索者の体格（SIZ）と共に耐久力を決める数値となり、シナリオプレイ時には毒や病気への耐性、極限環境下での生存能力値となります。

筋力（筋力）や敏捷性（DEX）といったステータスと比べると、他者の能力値と抵抗ロールをすることは少なく、自身の能力値の高さのみでダイスロールの成功が期待できる安定感のある能力値と言えます。

【次回】

> 12Pへ



Stage3. SIZ(Size、体格)

瞳に映し出された光景は監獄、あるいは手術室のようであった。そこには奇妙な器具が机に並べられた薄暗い部屋と、頭上の一点に熱いほどの光を発する電灯。そして、冷たい肌触りの椅子に腰かけた私がいた。

私は首を動かして、ようやく自身の体を捉えることができた。

【ダイスロール】・・・2D6+6

【結果】 8～10 の場合

> 13Pへ

【結果】 11～13 の場合

> 15Pへ

【結果】 14～16 の場合

> 16Pへ

【結果】 17～18 の場合

> 17Pへ

▲

・ 8～10 の場合

私は病衣を着ており、その下に見える体は小さくすっぽりと椅子に収まってしまっていた。

しかし何より驚くべきなのは、その小さな手足が椅子に付けられたベルトで固定され、身動きが取れないことであった。

【SIZ の決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@SIZ について

体格を表す数値です。探索者の体力 (CON) と共に耐久力を、筋力 (STR) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、筋力 (STR) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。大きさや外見だけでなく、シナリオプレイ時に重要な数値の多くに関係する能力値です。

人間、怪物や獣、異界の神が登場する作品群において最も能力値の幅が大きな数値です。しかしこの能力値は見た目にも反映される為、対象の体格 (SIZ) がどれほどかを見れば、おおよその耐久力やダメージ・ボーナス (DB) を把握することができるでしょう。

【耐久力の決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し 10 で割る (端数切り捨て)。

@耐久力について

探索者の生命活動、外的なダメージにどれだけ耐えられるかを数値化したものです。耐久力が 0 となった場合は動けないほどの疲弊状態、あるいは瀕死の状態であることとなります。

正気度 (SAN) と同様、シナリオプレイ時にはどれだけこの世界で生きられるかを示す重要な数値です。また正気度と違い、宇宙的恐怖や冒瀆的な存在がなくとも自身の行動に起因する事故や他者からの不意の攻撃などで耐久力は容易に減る為、軽率な行動には注意を払うべきでしょう。

【次回】

> 18Pへ



Stage?. Suicide note

これは私の遺書。

かつては人間だった私が、彼らの傀儡となった理由を綴ったものである。

私は絶望していた。

私を意味するこの肉体は、私という存在を世界に確立させ、世界という存在を私に認識させ。そして同時に、この世界での限界を私に押しつける。

私が私である限り、私は私以上の存在にも、私以下の存在にも成れない。

だが私は、彼らと出会った。

肉体の制約を乗り越え、星々と宇宙を飛び越える。彼らに。

彼らは私に提案した。彼らの傀儡となり、己自身という存在を超えないかと。

だから私は、自ら私を棄てた。私の痕跡を、未来を、私の一切を放棄した。

そして私は、彼らの傀儡となる。

彼らの傀儡となり、私は何者でもない存在となる。

・ 11～13 の場合

私は病衣を着ており、その下に見える体に特別思うところはない。

しかし何より驚くべきなのは、その手足が椅子に付けられたベルトで固定され、身動きが取れないことであった。

【SIZの決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@SIZ について

体格を表す数値です。探索者の体力 (CON) と共に耐久力を、筋力 (STR) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、筋力 (STR) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。大きさや外見だけでなく、シナリオプレイ時に重要な数値の多くに関係する能力値です。

人間、怪物や獣、異界の神が登場する作品群において最も能力値の幅が大きな数値です。しかしこの能力値は見た目にも反映される為、対象の体格 (SIZ) がどれほどかを見れば、おおよその耐久力やダメージ・ボーナス (DB) を把握することができるでしょう。

【耐久力の決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し 10 で割る (端数切り捨て)。

@耐久力について

探索者の生命活動、外的なダメージにどれだけ耐えられるかを数値化したものです。耐久力が 0 となった場合は動けないほどの疲弊状態、あるいは瀕死の状態であることとなります。

正気度 (SAN) と同様、シナリオプレイ時にはどれだけこの世界で生きられるかを示す重要な数値です。また正気度と違い、宇宙的恐怖や冒瀆的な存在がなくとも自身の行動に起因する事故や他者からの不意の攻撃などで耐久力は容易に減る為、軽率な行動には注意を払うべきでしょう。

【次回】

> 18Pへ

▲

・ 14～16 の場合

私は病衣を着ており、その下に見える体は思った以上に大きかった。

しかし何より驚くべきなのは、その長い手足が椅子に付けられたベルトで固定され、身動きが取れないことであった。

【SIZ の決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@SIZ について

体格を表す数値です。探索者の体力 (CON) と共に耐久力を、筋力 (STR) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、筋力 (STR) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。大きさや外見だけでなく、シナリオプレイ時に重要な数値の多くに関係する能力値です。

人間、怪物や獣、異界の神が登場する作品群において最も能力値の幅が大きな数値です。しかしこの能力値は見た目にも反映される為、対象の体格 (SIZ) がどれほどかを見れば、おおよその耐久力やダメージ・ボーナス (DB) を把握することができますでしょう。

【耐久力の決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し 10 で割る (端数切り捨て)。

@耐久力について

探索者の生命活動、外的なダメージにどれだけ耐えられるかを数値化したものです。耐久力が 0 となった場合は動けないほどの疲弊状態、あるいは瀕死の状態であることとなります。

正気度 (SAN) と同様、シナリオプレイ時にはどれだけこの世界で生きられるかを示す重要な数値です。また正気度と違い、宇宙的恐怖や冒瀆的な存在がなくとも自身の行動に起因する事故や他者からの不意の攻撃などで耐久力は容易に減る為、軽率な行動には注意を払うべきでしょう。

【次回】

> 18Pへ



・ 14～18 の場合

私は病衣を着ており、その下に見える体は特別大きく窮屈そうに椅子に押し込められていた。

しかし何より驚くべきなのは、その大きな手足が椅子に付けられたベルトで固定され、身動きが取れないことであった。

【SIZの決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@SIZ について

体格を表す数値です。探索者の体力 (CON) と共に耐久力を、筋力 (STR) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、筋力 (STR) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。大きさや外見だけでなく、シナリオプレイ時に重要な数値の多くに関係する能力値です。

人間、怪物や獣、異界の神が登場する作品群において最も能力値の幅が大きな数値です。しかしこの能力値は見た目にも反映される為、対象の体格 (SIZ) がどれほどかを見れば、おおよその耐久力やダメージ・ボーナス (DB) を把握することができるでしょう。

【耐久力の決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し 10 で割る (端数切り捨て)。

@耐久力について

探索者の生命活動、外的なダメージにどれだけ耐えられるかを数値化したものです。耐久力が 0 となった場合は動けないほどの疲弊状態、あるいは瀕死の状態であることとなります。

正気度 (SAN) と同様、シナリオプレイ時にはどれだけこの世界で生きられるかを示す重要な数値です。また正気度と違い、宇宙的恐怖や冒瀆的な存在がなくとも自身の行動に起因する事故や他者からの不意の攻撃などで耐久力は容易に減る為、軽率な行動には注意を払うべきでしょう。

【次回】

> 18Pへ



Stage4. STR(Strength、筋力)

恐慌に駆られた私は強く体を震わせ、その拘束を解こうと試みる。すると幸運なことに、私の利き腕を拘束していたベルトの留め金が曲がったのが見えた。

他の手足の拘束は無理でも、これだけは力で強引に外れるかもしれない。

【ダイスロール】・・・3D6

【結果】 3～6 の場合

> 19Pへ

【結果】 7～10 の場合

> 21Pへ

【結果】 11～14 の場合

> 23Pへ

【結果】 15～18 の場合

> 25Pへ

▲

・3～6 の場合

私は何度か拘束を外そうともがいたが、自分の貧弱な腕力ではどうすることもできなかった。暴れるうちに金具は私の皮膚を切りつけ、決して少なくない血が腕を流れる。その血は私に死を連想させ、ただただ恐怖から逃れようと暴れていた。

そして、私の腕は拘束具からすっぽ抜けたのだ。痩せた腕に加え、血や汗で滑りが良くなったのか、はたまた運命の悪戯かは分からない。しかし今目の前にある現実、私の利き腕が自由になったという事実と、確かな解放感だけだ。

【STR の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@STR について

筋力を表す数値です。体格 (SIZ) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、体格 (SIZ) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。素手や武器を使った様々な攻撃のダメージ値にも関わる、能動的な能力値です。

戦闘だけでなく、岩肌を掴み崖からの落下を防ぐ、ドアを押さえ敵の侵入を防ぐといった行動も可能となる能力値です。しかし、それらは自身が動かねば成立しない能動的な行動である為、自身の筋力の強さ、あるいは弱さを理解したうえで出来ることを選択すると良いでしょう。

【ダメージ・ボーナスの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ダメージ・ボーナス] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ダメージ・ボーナス] は +0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D4

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D6

@ダメージ・ボーナスについて

探索者の体格 (SIZ)、筋力 (STR) から生み出す攻撃時のダメージ補正です。探索者によってはダメージに補正がない場合や、攻撃本来のダメージから 1 点分は下回る結果になる場合もあります。

探索者が人間の枠内のうちは、上記された表のうちでダメージ・ボーナスが決定することになります。しかし相手が獣や冒瀆的な存在である場合、攻撃ひとつを取っても途方も無いダメージ・ボーナスを持っている可能性がある為、戦闘には注意が必要です。

【ビルドの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ビルド] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ビルド] は 0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ビルド] は 1

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ビルド] は 2

@ビルドについて

探索者の体格（SIZ）、筋力（STR）から割り出される大きさ、戦闘時の優位性を表した数値です。対象と比較し出来ることと出来ないことが分かる、相対的な数値と言えます。

平均的な探索者のビルドが0なのに対し、アフリカゾウは7のビルドを持っています。この数値差は、技能【近接戦闘（格闘）】で組みつくことはできるかもしれませんが、組みついた後に持ち上げたり投げ飛ばしたりするのは出来ないことを表しています。

【次回】

> 27Pへ

▲

・7～10 の場合

私は何度も腕を引き上げ、上下左右に揺すり、金具を破壊しようと暴れる。金具は徐々に形を変えていき、それを希望に私はより一層力を込める。そしてある時、金具はバチンと弾け、部屋の隅の暗闇に飛んで行った。私は安堵し、自由になった腕を天井に掲げて見せた。

そしてその時になって、ようやく私は自分の腕が怪我をし、血が滴り落ちていることに気が付いたのだった。

【STR の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@STR について

筋力を表す数値です。体格 (SIZ) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、体格 (SIZ) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。素手や武器を使った様々な攻撃のダメージ値にも関わる、能動的な能力値です。

戦闘だけでなく、岩肌を掴み崖からの落下を防ぐ、ドアを押さえ敵の侵入を防ぐといった行動も可能となる能力値です。しかし、それらは自身が動かねば成立しない能動的な行動である為、自身の筋力の強さ、あるいは弱さを理解したうえで出来ることを選択すると良いでしょう。

【ダメージ・ボーナスの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ダメージ・ボーナス] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ダメージ・ボーナス] は +0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D4

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D6

@ダメージ・ボーナスについて

探索者の体格 (SIZ)、筋力 (STR) から生み出す攻撃時のダメージ補正です。探索者によってはダメージに補正がない場合や、攻撃本来のダメージから 1 点分は下回る結果になる場合もあります。

探索者が人間の枠内のうちは、上記された表のうちでダメージ・ボーナスが決定することになります。しかし相手が獣や冒瀆的な存在である場合、攻撃ひとつを取っても途方も無いダメージ・ボーナスを持っている可能性がある為、戦闘には注意が必要です。

【ビルドの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ビルド] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ビルド] は 0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ビルド] は 1

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ビルド] は 2

@ビルドについて

探索者の体格（SIZ）、筋力（STR）から割り出される大きさ、戦闘時の優位性を表した数値です。対象と比較し出来ることと出来ないことが分かる、相対的な数値と言えます。

平均的な探索者のビルドが0なのに対し、アフリカゾウは7のビルドを持っています。この数値差は、技能【近接戦闘（格闘）】で組みつくことはできるかもしれませんが、組みついた後に持ち上げたり投げ飛ばしたりするのは出来ないことを表しています。

【次回】

> 27Pへ

▲

・11～14 の場合

私は腕に力を込め、金具を引き千切ろうとベルトに負荷を掛けていく。金具はみるみると変形していくが、中々腕が抜けるまでにはいかない。じれったくなり、私は息を整えると、一気に腕を振り上げた。すると金具は引き千切れ、腕が勝利を誇るように天井へと突き挙げられた。

しかし、代償はあった。金具で切れてしまったのだろうか、見れば腕には切ったような傷があり、血が滴っていたのだった。

【STR の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@STR について

筋力を表す数値です。体格 (SIZ) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、体格 (SIZ) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。素手や武器を使った様々な攻撃のダメージ値にも関わる、能動的な能力値です。

戦闘だけでなく、岩肌を掴み崖からの落下を防ぐ、ドアを押さえ敵の侵入を防ぐといった行動も可能となる能力値です。しかし、それらは自身が動かねば成立しない能動的な行動である為、自身の筋力の強さ、あるいは弱さを理解したうえで出来ることを選択すると良いでしょう。

【ダメージ・ボーナスの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ダメージ・ボーナス] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ダメージ・ボーナス] は +0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D4

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D6

@ダメージ・ボーナスについて

探索者の体格 (SIZ)、筋力 (STR) から生み出す攻撃時のダメージ補正です。探索者によってはダメージに補正がない場合や、攻撃本来のダメージから 1 点分は下回る結果になる場合もあります。

探索者が人間の枠内のうちは、上記された表のうちでダメージ・ボーナスが決定することになります。しかし相手が獣や冒険的な存在である場合、攻撃ひとつを取っても途方も無いダメージ・ボーナスを持っている可能性がある為、戦闘には注意が必要です。

【ビルドの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ビルド] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ビルド] は 0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ビルド] は 1

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ビルド] は 2

@ビルドについて

探索者の体格（SIZ）、筋力（STR）から割り出される大きさ、戦闘時の優位性を表した数値です。対象と比較し出来ることと出来ないことが分かる、相対的な数値と言えます。

平均的な探索者のビルドが0なのに対し、アフリカゾウは7のビルドを持っています。この数値差は、技能【近接戦闘（格闘）】で組みつくことはできるかもしれませんが、組みついた後に持ち上げたり投げ飛ばしたりするのは出来ないことを表しています。

【次回】

> 27Pへ

▲

・15～18 の場合

私は息を止め、その太い腕に力を込める。ベルトに窮屈そうに締め付けられていた腕は更に大きく膨らみ、拘束具はそれだけでキリキリと悲鳴を上げた。

何とかかなりそうだと思った私は、そのままグッと腕を引き上げる。数秒の格闘の後、金具どころかベルトまでもが音を立てて千切れ、私の自慢の腕は解放された。

しかし、どうやらやりすぎてしまったらしい。金具を引っ掛けてしまったのだろうか、腕に引っ掻いたような傷がついており、ツーッと血が私の腕に線を引きいていたのだった。

【STR の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@STR について

筋力を表す数値です。体格 (SIZ) と共にダメージ・ボーナス (DB) やビルドを、体格 (SIZ) や敏捷性 (DEX) と共に移動率 (MOV) を決めます。素手や武器を使った様々な攻撃のダメージ値にも関わる、能動的な能力値です。

戦闘だけでなく、岩肌を掴み崖からの落下を防ぐ、ドアを押さえ敵の侵入を防ぐといった行動も可能となる能力値です。しかし、それらは自身が動かねば成立しない能動的な行動である為、自身の筋力の強さ、あるいは弱さを理解したうえで出来ることを選択すると良いでしょう。

【ダメージ・ボーナスの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ダメージ・ボーナス] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ダメージ・ボーナス] は +0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D4

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ダメージ・ボーナス] は +1D6

@ダメージ・ボーナスについて

探索者の体格 (SIZ)、筋力 (STR) から生み出す攻撃時のダメージ補正です。探索者によってはダメージに補正がない場合や、攻撃本来のダメージから 1 点分は下回る結果になる場合もあります。

探索者が人間の枠内のうちは、上記された表のうちでダメージ・ボーナスが決定することになります。しかし相手が獣や冒瀆的な存在である場合、攻撃ひとつを取っても途方も無いダメージ・ボーナスを持っている可能性がある為、戦闘には注意が必要です。

【ビルドの決定】・・・体力 (CON) と体格 (SIZ) を合計し決定する。

[STR+SIZ] が 65～84 なら [ビルド] は -1

[STR+SIZ] が 85～124 なら [ビルド] は 0

[STR+SIZ] が 125～164 なら [ビルド] は 1

[STR+SIZ] が 165～204 なら [ビルド] は 2

@ビルドについて

探索者の体格（SIZ）、筋力（STR）から割り出される大きさ、戦闘時の優位性を表した数値です。対象と比較し出来ることと出来ないことが分かる、相対的な数値と言えます。

平均的な探索者のビルドが0なのに対し、アフリカゾウは7のビルドを持っています。この数値差は、技能【近接戦闘（格闘）】で組みつくことはできるかもしれませんが、組みついた後に持ち上げたり投げ飛ばしたりするのは出来ないことを表しています。

【次回】

> 27Pへ

▲

Stage5. DEX (Dexterity、敏捷性)

多少の怪我をしたものの、利き腕が自由になった私は、他の拘束も解こうと取り掛かる。しかし痛む体や、利き腕以外は身動きが取られない状況、さらには見えない所にも拘束具がある。私はすぐに脱出は難しいことであることに気が付いた。

しかしここは要領良く、そして手早くやっていくしかない。

【ダイスロール】・・・3D6

【結果】3～6 の場合

> 28Pへ

【結果】7～10 の場合

> 29Pへ

【結果】11～14 の場合

> 30Pへ

【結果】15～18 の場合

> 31Pへ

▲

・ 3～6 の場合

やはりというべきか、脱出には困難を極めた。

金具ひとつとっても相当な時間を掛け、最後の拘束を力技で振り振りほどき立ち上がる頃には、利き腕から流れていた血は黒く固まってしまっていた。

【DEX の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@DEX について

敏捷性を表す数値です。これには身体運動の機敏さや柔軟性だけでなく、器用さも含まれております。また体格 (SIZ) や筋力 (STR) と共に移動率 (MOV) を決めます。

戦闘時には先んじて行動できるだけでなく、怪物から走って逃げる為にも重要な能力値です。また咄嗟の行動や器用さを求められる行動にもこの能力値の高さが求められる為、どのような状況、局面であってもその高さを活かせる能力値と言えます。

【次回】

> [32P](#)へ



・7~10 の場合

利き手とはいえ、怪我をした片手で拘束を外すのは、流石に骨が折れた。

時間をかけてもう片方の腕を自由にし両手であっても、足の拘束を解くのは姿勢を変えなくてはならず、かかる時間はさほど変わらなかった。

しかし、それでも時間をかけて何とか自由にはなれた。

【DEX の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@DEX について

敏捷性を表す数値です。これには身体運動の機敏さや柔軟性だけでなく、器用さも含まれております。また体格 (SIZ) や筋力 (STR) と共に移動率 (MOV) を決めます。

戦闘時には先んじて行動できるだけでなく、怪物から走って逃げる為にも重要な能力値です。また咄嗟の行動や器用さを求められる行動にもこの能力値の高さが求められる為、どのような状況、局面であってもその高さを活かせる能力値と言えます。

【次回】

> [32P](#)へ



・ 11～14 の場合

最初こそ手こずったものの、そこからは好調だった。拘束をひとつずつ解いていくうちに要領を得た私は、段々とその速さを上げていく。

そして最後の拘束はストレスを感じることなく外し、私は立ち上がった。

【DEX の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@DEX について

敏捷性を表す数値です。これには身体運動の機敏さや柔軟性だけでなく、器用さも含まれております。また体格 (SIZ) や筋力 (STR) と共に移動率 (MOV) を決めます。

戦闘時には先んじて行動できるだけでなく、怪物から走って逃げる為にも重要な能力値です。また咄嗟の行動や器用さを求められる行動にもこの能力値の高さが求められる為、どのような状況、局面であってもその高さを活かせる能力値と言えます。

【次回】

> [32P](#)へ



・15～18 の場合

一見難しいと思われたものも、コツを掴めばどうということはない。最初の拘束を解き、仕組みを理解してからはスピーディーに他の拘束も解いていく。

最後の拘束具を取り払うとそれを脇に捨て、この忌々しい椅子から腰を上げた。

【DEX の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@DEX について

敏捷性を表す数値です。これには身体運動の機敏さや柔軟性だけでなく、器用さも含まれております。また体格 (SIZ) や筋力 (STR) と共に移動率 (MOV) を決めます。

戦闘時には先んじて行動できるだけでなく、怪物から走って逃げる為にも重要な能力値です。また咄嗟の行動や器用さを求められる行動にもこの能力値の高さが求められる為、どのような状況、局面であってもその高さを活かせる能力値と言えます。

【次回】

> [32P](#)へ



Stage6. APP(Appearance、外見)

ようやく自由に動くことができるようになった私は、部屋の中心へと歩きながら辺りを見渡す。

私が座っていた椅子の背後には何やら大きな機械が取り付けられており、壁の一面を埋める棚にはその機械に取り付けられた円筒形の筒のようなものが何列にも渡って並んでいた。そして、壁の一点にはここから出られるであろう扉もある。

しかしそれ以上に目に留まったのは、扉の上部に取り付けられたもの。最初、窓枠のように見えたそれは鏡面のようなだった。

出口を求めるでもなく、私は自分自身の姿を確かめる為によりよると鏡に近づき、自身の顔や容姿を確かめた。

【ダイスロール】・・・3D6

【結果】3～6 の場合

> 33Pへ

【結果】7～10 の場合

> 34Pへ

【結果】11～14 の場合

> 35Pへ

【結果】15～18 の場合

> 36Pへ

▲

・3~6 の場合

鏡に写るその姿は醜く、自分の身体ながらどこか不出来な印象を覚えた。私は顔をしかめ口端を曲げた。果たして自分というものは、ここまで自身の外見に違和感を覚えるものなのだろうか。

【APP の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@APP について

魅力を表す数値です。これには肉体的な魅力だけでなく、個性やカリスマと言った本来は数値化されにくい内面的な魅力も含まれています。

原則的には人間にのみ適応される数値であり、数値が高ければ望まずともそれだけ目を引く存在となってしまうという欠点もあります。探索者の初期値が 90 を超えることはなく、またどんなスーパースターであっても 99 を超える数値を持つ人間は通常存在しません。

【性別の決定】・・・自分の性別を決めてください

【次回】

> 37Pへ

▲

・7~10 の場合

鏡に写るその姿にこれといった特徴もなく、自分のことながら呆れるくらいに凡庸な見た目であった。ともあれ、これが自分の見た目なのだ。私は鏡に写るその姿を、もう忘れぬようにと脳裏に刻んだ。

【AP の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@AP について

魅力を表す数値です。これには肉体的な魅力だけでなく、個性やカリスマと言った本来は数値化されにくい内面的な魅力も含まれています。

原則的には人間にのみ適応される数値であり、数値が高ければ望まずともそれだけ目を引く存在となってしまうという欠点もあります。探索者の初期値が 90 を超えることはなく、またどんなスーパースターであっても 99 を超える数値を持つ人間は通常存在しません。

【性別の決定】・・・自分の性別を決めてください

【次回】

> 37Pへ

▲

・ 11～14 の場合

鏡に写るその姿は相応に整っているものの、そこまで人目につくほどのものではないように思えた。私は片手で顔の輪郭に触れる。そして、これが自分の姿なのだと改めて記憶に刷り込んだ。

【AP の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@AP について

魅力を表す数値です。これには肉体的な魅力だけでなく、個性やカリスマと言った本来は数値化されにくい内面的な魅力も含まれています。

原則的には人間にのみ適応される数値であり、数値が高ければ望まずともそれだけ目を引く存在となってしまうという欠点もあります。探索者の初期値が 90 を超えることはなく、またどんなスーパースターであっても 99 を超える数値を持つ人間は通常存在しません。

【性別の決定】・・・自分の性別を決めてください

【次回】

> 37Pへ

▲

・15～18 の場合

鏡に写るその姿は自分でも信じられないほどに整っており、これが自分なのかと目を疑ってしまうほどであった。私は鏡を通して自分を再認識することで、鏡の姿と異なる自己認識を闇へと葬り去る。

【AP の決定】・・・3D6 で出た値を 5 倍にする。

@AP について

魅力を表す数値です。これには肉体的な魅力だけでなく、個性やカリスマと言った本来は数値化されにくい内面的な魅力も含まれています。

原則的には人間にのみ適応される数値であり、数値が高ければ望まずともそれだけ目を引く存在となってしまうという欠点もあります。探索者の初期値が 90 を超えることはなく、またどんなスーパースターであっても 99 を超える数値を持つ人間は通常存在しません。

【性別の決定】・・・自分の性別を決めてください

【次回】

> 37Pへ

▲

Stage7. INT(Intelligence、知性)

私は冷たい鏡面に手を伸ばし、鏡を通して自分と手を合わせた。すると、鏡越しの自分は遠ざかるように後方へと追いやられ、端へと消えていく……押されたことで、扉が開いたのだ。

扉の向こうには、誰かがいたようだ。扉が開かれると、そこにいた誰かは一瞬身を硬直させた後、光に当てられた影のように私の目の前から走り去った。

私は慌てて部屋を出て、その姿を追った。部屋を出ると左右へと長く伸びる廊下があり、右手に伸びる廊下の先には眩いほどの明かりと、その光を浴びて影となった姿が見える。

彼が何故逃げたのか。ここが何処なのか。私は、いったい何者なのか。

痛みと共に滲み出る疑問。私は今にも崩れ落ちそうな重い体を壁で支え、その糸口を見出そうとしていた。

【ダイスロール】・・・2D6+6

【結果】 8～10 の場合

> 38Pへ

【結果】 11～13 の場合

> 39Pへ

【結果】 14～16 の場合

> 40Pへ

【結果】 17～18 の場合

> 41Pへ

▲

・8~10 の場合

頭痛は続き、これまで見てきた物事から私は何かを見つけ出すことはできない。痛みに満ちた私の頭の中で、積み重ねてきた事実と答えのない疑問だけがぐるぐると回り続けている。

頭で考えても分からないなら、体を使って進んだ方が性に合っている。それは記憶を失った今の私に分かる、私自身の確かなことだ。私はようやく得たひとつの真実に苦笑いしながら、壁に手を付いてゆっくりと光のある方へと足を動かしていった。

【INT の決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@INT について

知性を表す数値です。この数値は教育や訓練によって得られる知識や技能ではなく、個々人の生活によって育まれる知恵や特技という意味合いが強い数値となります。

この数値の高さは、探索者の個人的な興味（個人技能）として自由に割り振れる技能ポイントの高さに直結しておりますが、数値が高ければ高いほど緊急時に発狂しやすいという危険性も孕んでいます。

@INT ロールについて

探索者がパズルを解いたり、初めて見る物が何の道具かに気づいたり、知性でもって状況を看破する際に行われるダイスロールです。INT 値がそのまま成功値となります。

例えば知覚した事柄が同じでも、ダイスロールに成功した者と失敗した者とは得られる情報は異なり、それだけ探索は優位に進められることでしょう。

【次回】

> [42P](#)へ



・ 11～13 の場合

逃げ去り出口へと走るあの人。一瞬見えたその姿は、どこか鏡に写った自分と背格好が似ていた。それに服装も、自分と同じ病衣だった。つまりあの人も、同じ境遇の存在なのだろうか。

……これ以上のことは分からない。しかしあの人と、あの人が向かう先にこそ希望があるのではないかと思える。私は痛む体に鞭打ち、壁に手を付いてゆっくりと光のある方へと足を動かしていった。

【INT の決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@INT について

知性を表す数値です。この数値は教育や訓練によって得られる知識や技能ではなく、個々人の生活によって育まれる知恵や特技という意味合いが強い数値となります。

この数値の高さは、探索者の個人的な興味（個人技能）として自由に割り振れる技能ポイントの高さに直結しておりますが、数値が高ければ高いほど緊急時に発狂しやすいという危険性も孕んでいます。

@INT ロールについて

探索者がパズルを解いたり、初めて見る物が何の道具かに気づいたり、知性でもって状況を看破する際に行われるダイスロールです。INT 値がそのまま成功値となります。

例えば知覚した事柄が同じでも、ダイスロールに成功した者と失敗した者とでは得られる情報は異なり、それだけ探索は優位に進められることでしょう。

【次回】

> 42Pへ



・ 14～16 の場合

逃げ出したあの人は私と同じ背格好、そして同じ病衣を着ていた。同じ境遇であることが予想できるのに、私をひと目見て逃げ出したのだ……これはいったい、どういうことなのだろう。

分からない。分からないがしかし、その答えをあの人が知っている可能性は高い。私は微かに見えた希望に縋るように、壁に手を付いてゆっくりと光のある方へと足を動かしていった。

【INT の決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@INT について

知性を表す数値です。この数値は教育や訓練によって得られる知識や技能ではなく、個々人の生活によって育まれる知恵や特技という意味合いが強い数値となります。

この数値の高さは、探索者の個人的な興味（個人技能）として自由に割り振れる技能ポイントの高さに直結しておりますが、数値が高ければ高いほど緊急時に発狂しやすいという危険性も孕んでいます。

@INT ロールについて

探索者がパズルを解いたり、初めて見る物が何の道具かに気づいたり、知性でもって状況を看破する際に行われるダイスロールです。INT 値がそのまま成功値となります。

例え知覚した事柄が同じでも、ダイスロールに成功した者と失敗した者とでは得られる情報は異なり、それだけ探索は優位に進められることでしょう。

【次回】

> [42P](#)へ



・17～18 の場合

私を見て逃げ出したあの人。その顔は確かに私と同じ顔をしており、同じ病衣を身に纏っていた。そして私を見た時の、恐怖と確信に満ちた表情……あの人はいったい、同じ顔を持つ私を見て何を思ったのだろう。

幾つもの予想が痛む脳内に浮かぶが、私は被りを振り、現実を直視する。光の下へ走るあの人と、同じ外見を持つ私。その二つこそが現実であり、真実への糸口だ。私は真実へと手を伸ばすべく、壁に手を付けてゆっくりと光のある方へと足を動かしていった。

【INT の決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@INT について

知性を表す数値です。この数値は教育や訓練によって得られる知識や技能ではなく、個々人の生活によって育まれる知恵や特技という意味合いが強い数値となります。

この数値の高さは、探索者の個人的な興味（個人技能）として自由に割り振れる技能ポイントの高さに直結しておりますが、数値が高ければ高いほど緊急時に発狂しやすいという危険性も孕んでいます。

@INT ロールについて

探索者がパズルを解いたり、初めて見る物が何の道具かに気づいたり、知性でもって状況を看破する際に行われるダイスロールです。INT 値がそのまま成功値となります。

例えば知覚した事柄が同じでも、ダイスロールに成功した者と失敗した者とは得られる情報は異なり、それだけ探索は優位に進められることでしょう。

【次回】

> 42P へ



Stage8. EDU (Education、教育)

苦痛や動悸、意識下での運動……そういった身体のシグナルは、瞳に映る景色によって、死んだかのように停止する。

暗い廊下を抜け、建物から出た私の目の前には余りにも大きな空間が広がっていた。しかし、それらは決して外ではなかった。

私が立つ濡れた大地、その遥か先にはあるべき地平線はなかった。ただただ巨大な壁が屹立しており、私や建物をぐるりと囲んでいたのだ。

その壁は天高くそびえ立つどころか、天井もそのままドーム状に覆っている。しかも壁の上部には一定の間隔に取り付けられた照明が並び、草花の生えた地面を照らしていた。

獣のような吠え声が聞こえる。私は黙って、前方で立ち竦み衝動的な咆哮を轟かすあの人の背中を見つめた。

彼も、きっと気づいているのだろう。ここが我々や先ほどいた建物さえ覆う、巨大な施設……ケージの中であったのだと。

そして私は、そんな光景を前にして、そんな檻の真ん中で、思い出しつつあった。

ここが何処なのか。そして私が、いったい何者であったかを。

【ダイスロール】・・・2D6+6

【結果】 8～10 の場合

> 43Pへ

【結果】 11～13 の場合

> 44Pへ

【結果】 14～16 の場合

> 45Pへ

【結果】 17～18 の場合

> 46Pへ

▲

・17～18 の場合

そこは最初無色で、あることさえ気づけぬほどに透明であった。私はその中で、白痴のように呆けたままに意識を浮き沈みさせている存在に過ぎなかった。

しかし私は自我を得て混沌から這い上がり、痛みと共に肉体を認識し、記憶も取り戻しつつある。知覚できる周囲の全ては言葉として意味を持つことで色付き、私にここが何処であるかを気づかせてくれる。

ここは、牢獄だった。

色付くことで初めてそれと気づく、無色透明の牢獄だった。

そして私は、その牢獄から生まれた……そう、私はユゴスの傀儡。ミ=ゴに摘出され保管されていた脳を別の人間の頭部に植え込むことで、その人間に成り変わる存在。

私は今牢獄から解放され、ある役割を果たす為にこの人間の人生を奪っているのだ。

【EDU の決定】・・・2D6+6 で出た値を 5 倍にする。

@EDU について

教育を表す数値です。この数値は学歴や習熟した技能、知識量を指しており、探索者の知能指数とは異なります。

この数値は、探索者の本業で使われる技能（職業技能）に割り振れる技能ポイントに関わってきます。しかし EDU が低くとも、アスリートやエンターテイナー等、他の能力値を職業技能ポイントに活かせる職業もあります。また個人技能とは違い、職業技能としてポイントを割り振れる技能は各職業に適したものだけとなっています。

【次回】

> 47Pへ



Stage9. Your name(お前は誰だ?)

気がつけば、また私は身動きが取れない状態にあった。

ここは何処だ。あれから、いったいどうなったのか。あの人は、どうなったのか。

瞳は差し込む照明に焼かれるも、その痛みから逃れようと顔を動かすことさえできない。

そんな照明を遮るように、何かが頭上から覗き込んだ。それは楕円形で、無数の短いヒダに覆われている。そして背中の方には皮膜のような巨大な翼が付いていた。

その怪物らは、私に声を掛けてきた。それは最初、昆虫の羽音が混じったような不愉快な高音にしか聞こえなかったが、調整するように音程を変えていき、やがて私はそれがこう言っていると分かる。

「お前は誰だ？」

——そうだ。私は既に、自分が何者か、思い出している。

そして今なら、はっきりと自分の名前を口にすることができる。

【名前の決定】・・・自分の名前を答えてください。

【次回】

> [48P](#)へ



End of test. テスト終了

自分が怪物らにそれを確実に告げることができたかは、実のところ定かではない。気がつけばまた、私の意識は闇の底に転がり落ちていた。

ただ、暗闇へと意識が落ちていく中で、私は確かに見た。闇の中で頭部を微かに点滅させている怪物らの光が、どこか満足気に光っているのを。

【次回】

> [49Pへ](#)



Start RolePlaying. 潜伏

目を開けると、そこは見慣れた天井。カーテンの隙間から差し込む日の光があった。

寝ていた体を起こし、寝ぼけた眼を擦っていくと、次第に頭は覚醒していく。

——そうだ。昨夜は風邪を引いて、早めに寝たのだったか。それで熱にうなされて、あんな悪夢を見た。その証拠に、拘束具を外す際に腕に負った傷だって今はない。

寢床から起き出しながら、ケータイで時間を確認する。いつもより、少し早めに起きてしまったらしい。

覚束ない足取りで、鏡の前へと立つ。そうして薄暗い部屋の中で、鏡をジッと見つめる。

——そうだ。これがいつもの顔、いつもの身体、いつもの自分だ。

何処へも行かないし、何も変わりはない。何をしていたかは自分が知っているし、何がしたいかは自分が決める。

そうやって確信を得ると鏡に背を向け、何も変わらぬ日常へと戻っていった。

——それが、今の私に課せられた役割なのだから。

【次回】

> 『色付く牢獄 後編』へ

(終)