

シナリオタイプ：特殊型
セッティング：本当は怖い現代日本
リミット：3
プレイヤー人数：2

使用サブリメント：
『インセイン2 デッドループ』

inSANE

マルチジャンル・ホラー-RPG インセイン シナリオ

タクシードライバー VS 幽霊

ver.1.1

ライティング：あるぼがるど



トレーラー

タクシーが乗せた乗客が、じつはこの世の人間ではなかった……という幽霊譚がある。そのシンプルな筋書きははるか昔から存在し、世界中でさまざまなバリエーションが生み出されてきた。今となっては、誰も驚かない。使い古されたお約束だ。

しかし、もしもそれが自分の身に起こったら、あなたはいったいどうするだろう……？

時間は深夜。人気のない山奥の道で、タクシーを呼びとめた謎の乗客。怪談話で何度も聞いてきたシチュエーション。後部座席のあの乗客は、ひよっとすると……。

タクシードライバーと幽霊、宿命の対決が今はじまる。

HANDOUT

名前：PC①

使命

あなたはタクシーの運転手だ。今、あなたは後部座席に奇妙な乗客をのせている。なにもない深夜の山奥に突然あらわれ、タクシーを呼びとめたのだ。その全身はびしょぬれで、今も車のシートを濡らしている。このあたりでは幽霊がでるといわれる噂もある。ひよっとしてこの乗客は、まさか……。あなたの【使命】は無事に家にかえることである。

HANDOUT

名前：PC②

使命

あなたは山道を走るタクシーの乗客だ。全身はずぶ濡れで、ぼたりぼたりと足もとに水がしたたりおちている。手荷物はなにもない。まるで怪談話に出てくる幽霊そのものだ。いや、もしかしたら本当に……。あなたの【使命】は謎につつまれている。

背景

タクシーの運転手であるPC①は、山奥で乗客を殺して埋める連続殺人犯です。一昨日もPC①は乗客だったPC②を殺して、山に埋めました。

しかし、さきほどぼろぼろになったPC②がタクシーをとめて、ふたたび乗客として乗り込んできました。一昨日たしかにとどめをさしたはずのPC②がまだ生きていたのでしょうか？ だとしたら、このまま生かしてかえせば、PC①の犯行が露見してしまいます。

あるいはPC②はすでに死んでいて、幽霊となって憎きPC①の前にあらわれたのでしょうか…？

PC②が生還者なのか幽霊なのかはシナリオの展開によって変わります。

狂気

このシナリオでは以下の8枚を使用します。

『インセイン』収録：「パニック」「盲目」「いきすぎた想い」「血への渴望」「怪物」「記憶喪失」「暴力衝動」
『デッドループ』収録：「なぜ自分だけ？」

シーン表

このシナリオでは「タクシーシーン表」を使用してください。

導入

このセッションの舞台となるのは、人里はなれた山奥です。時間は深夜。一台のタクシーが、曲がりくねった道を走っています。

車内には運転手であるPC①と、後部座席の乗客PC②のふたりだけ。PC②は先ほどこのタクシーを呼びとめ、乗り込んできたのです。

なんとも奇妙な乗客でした。PC②の全身からは水がしたたり、ぼたりぼたりと足もとを濡らしています。もちろん、今は雨なんて降っていません。

それに近くの民家まで数十キロも離れているのに、手荷物ひとつないのです。

PC①はこの乗客が、生きた人間ではないのではないかと疑いはじめます。

なにしろこのあたりはタクシードライバーの間でも、幽霊が出ると噂になっている峠なのです。

「足もとの水たまり」「ラジオ」「バックミラー」のハンドアウトを公開してください。これで導入フェイズは終了です。

メインフェイズ

このシナリオには以下のマスターシーンが発生します。

ラジオの雑音

2 サイクル目の1シーン目に挿入されるマスターシーンです。PC全員が登場します。
トンネルに入り、調子がよかったとはいえない

ラジオの雑音が一層ひどくなります。

先ほどまで流れていたニュース番組はいつのまにか途切れ、やがてぼそぼそと囁くような声に変わります。

「でてきたよ。でてきたよ……あかるいところに……でてきたよ」

「でも……どうしよう。こんな顔じゃ、もううちに帰れない……ねえ、どおしよおお」

PC全員は《物音》で恐怖判定を行ってください。

トンネルをぬけると、声は消え、ラジオは元のニュース番組に戻ります。

シルエット

3 サイクル目の1シーン目に挿入されるマスターシーンです。PC全員が登場します。

タクシーが街灯のそばをとおりすぎます。無機質な光が一瞬、その車体を照らしました。すると、アスファルトに異様なシルエットが浮かび上がります。

タクシーのボンネットに、あるいは屋根のうえに無数の人影がしがみついているのです！

PC全員は《情景》で恐怖判定を行ってください。



クライマックス

山の麓に近づき、街のあたりがすぐ近くまで迫っています。そのときタクシーの速度がぐんと落ち始めます。アクセルを踏んでもだめ。うしろをむくと無数の幽霊がタクシーにまとわりついていることがわかります。

PC①の手で犠牲となった被害者たちの霊です。彼らは生者を、自分たちの仲間にくわえようとその手を伸ばします……。

被害者たちの霊との戦闘を開始します。データは「浮遊霊」(『デッドループ』P 193)を使用します。

「バックミラー」の【秘密】をPCの誰かが知っている場合は、浮遊霊はPC②を攻撃しません(仲間だとわかっているからです!)。その場合、PC①が行動不能、もしくは脱落したならば、浮遊霊はそれ以上なにもせず、戦闘から脱落します。

結末

PC②の【本当の使命】が家に帰るである場合、行動不能にならずにクライマックスを終えるか、行動不能になったPC②をPC①が家に帰すなら達成されます。

PC②の【本当の使命】が「恨みをはらす」である場合、基本的にはPC①を行動不能にすることで達成されます。ただしGMは異なるかたちでの復讐を認めてもかまいません。

PCの誰も「バックミラー」の【秘密】を知らない場合には、この秘密はなかったものとしてあつかいます。PC②は人間だったこととなります。

生きて帰ったPC②が「PC①が犯人である」ことを誰かに伝えるならば、PC①は逮捕されることとなります。もしそうなればPC①の【使命】は失敗です。

PC①だけが「バックミラー」の【秘密】を知っている場合には、PC②は自分が死んだことに気づかないまま家に帰ることとなります。PC②はいつ真実に気がつくのでしょうか……。

自覚のあるなしに関わらず、幽霊であるPC②がPC①の正体について誰かにしゃべっても、PC①を罪に問うことはできません。しかしその怨念がPC①の運命を変えてしまう……ということもあるかもしれません……。





タクシーシーン表

2 山の天気は変わりやすい。通り雨が、屋根の上でしぶきとなってはじける。

3 カーブミラーにうつる光は街灯ではない。ゆらりゆらりと揺れ、このタクシーを追いかけてくる。

4 おおん、おおん……と不気味なやまびこが響いてくる。まるで誰かの慟哭のようだ。

5 ひんやりとした指先が、背中をなでる感触。もちろんもうひとりの乗客の手ではない。

6 単調な道がつづき、急に睡魔が襲ってくる。いや、今寝るわけにはいかない……。

7 道路に足あとだけがスタンプされていく。この車の隣を、見えないうかが走っている！

8 切りたった崖の手前で、黒い人影が手招きしている。そしてふっと消えた。

9 カーナビに表示されている地名が、不気味な文字化けを起こす。この世ならざる場所に迷い込んでしまったかのようだ。

10 風がふき、生い茂る木々が揺れ動く。まるで自分たちをあざ笑っているかのようだ。

11 木の枝に、骨だけのカラスがとまっている。これは本当に現実なのか……？

12 とおくで街のあかりがこうこうと輝いている。はたしてあそこまでたどりつけるのだろうか。

HANDOUT

名前：PC①

使命

あなたはタクシーの運転手だ。今、あなたは後部座席に奇妙な乗客をのせている。なにもない深夜の山奥に突然あらわれ、タクシーを呼びとめたのだ。その全身はびしょぬれで、今も車のシートを濡らしている。このあたりでは幽霊がでるといふ噂もある。ひょっとしてこの乗客は、まさか……。あなたの【使命】は無事に家に帰ることである。

あなたはじつはPC②を知っている。あなたはこの山で乗客を殺してきた連続殺人犯。そしてPC②は一昨日殺して、山に埋めた獲物だ。だからこいつが生者であるはずがない。だが、もしあそこから息を吹き返したのだとすれば……。生きて帰ったPC②が、あなたが犯人であることを第三者に話した場合、あなたの【使命】は達成されない。

ジョック
全員

この秘密を自分から
あきらかにすることはできない。

秘密

HANDOUT

名前：PC②

使命

あなたは山道を走るタクシーの乗客だ。全身はしぶ濡れで、ぼたりぼたりと足もとに水がしたたりおちている。手荷物はなにもない。まるで怪談話に出てくる幽霊そのものだ。いや、もしかしたら本当に……。あなたの【使命】は謎につつまれている。

あなたはここ数日の記憶がない。気がつくはず濡れで川岸に横たわっていた。もうろうとした頭でこのタクシーを呼びとめ、家の住所へとむかっている。あなたの【本当の使命】は家に帰ることだ。しかし心のなかで不安がうずまく。自分は本当にまだ生きているのだろうか……？

ジョック
なし

この秘密を自分から
あきらかにすることはできない。

秘密



HANDOUT

名前：足もとの水たまり

概要

PC②の足もとに水がしたたっている。昨日は大雨だったが、やんでから1日は経過している。ただの旅行者が、ずぶ濡れになっている理由はない。

頼りない車内のあかりのもとで、よく目をこらしてみる。透明なはずくのなかにまじるひとすじの赤色。血だ……！ PC②の身体から、血がしたたりおちている。《痛み》で恐怖判定を行う。

ジョック
全員

この秘密を自分から
あきらかにすることはできない。

秘密

HANDOUT

物品：バックミラー

概要

タクシーのバックミラー。後部座席とPC②がうつっている。

バックミラーの中に入つる後部座席。そこに座るPC②の姿は、直接目で見た姿とはまるで違っていた。頭が半分潰れ、その眼窩からは眼球が落ちかけている。間違いはない。PC②は幽霊だ……！《靈魂》で恐怖判定を行う。この【秘密】をPC②が見た場合、PC②の【本当の使命】を恨みをはらすに変更する。以降、PC②はシナリオ終了時まで、恐怖判定に自動的に成功する（この【秘密】の恐怖判定は通常どおり行う）。

ジョック
全員

この秘密を自分から
あきらかにすることはできない。

秘密

HANDOUT

物品：ラジオ

概要

ニュースが流れている。昨日の大雨で、あちこちで土砂崩れが起こったらしい。

拡散情報。近くの川の下流で、白骨化した死体がいくつか発見されたらしい。遺体はどれも捜索願いが出ていた行方不明者のもの。何者かに埋められていた死体が土砂崩れで流されたのではないかという。

ジョック
全員

この秘密を自分から
あきらかにすることはできない。

秘密

ライターコメント

本シナリオは河嶋陶一郎／冒険企画局『マルチジャンル・ホラーRPG インセイン』の二次著作物です。



ライティング：アルバガルド
twitter アカウント：@Alba_gard

ぜひプレイした感想、今後の要望などメッセージをお寄せください。

また以下をはじめとしたフリー素材を使用しています。謹んで、お礼申し上げます。

ICOON MONO <http://icoon-mono.com>
シルエット AC <http://www.silhouette-ac.com/>