

# 共喰い

## イントロ

### ★ 舞台

剣と魔法の世界。謎の事件が起こる村……  
(架空の中近世)

### ★ むかしむかし……

とある村で、残酷な事件が相次いで起こりました。夜毎、人が喰われているのです。人々は噂しました。この村には、人に化けたケダモノが潜んでいると……。

その噂は真実。

ただしケダモノは2匹。

人喰いと人喰いを狩るモノ。

怪物対怪物。

ケダモノ同士の共喰いがはじまります。

### ★ 設定

村に潜むケダモノ。疑似餌を使うことで、人間のふりをして日常生活を送っています。

このシナリオでは次の2個の設定から、ケダモノごとに1個選びます。設定に付記されたイントロ予言を獲得してください。

このシナリオでは自分以外の参加ケダモノを【相手ケダモノ】と呼びます。

#### 設定A：人喰い

あなたは人として生活を送りながらも、夜な夜な人を喰っています。村で噂される事件の犯人はあなたです。あなたは他のケダモノに脅かされることなく、魂を喰いつづけたいと考えています。

魂を喰うといっても、必ずしも死に至らしめなくてもかまいません。魂の一部を奪っているだけかもしれません。自由に考えてください。しかし【狩人】が許すことができない方法でなくてはけません。

#### イントロ予言

あなたはこの村で人間を喰いつづけました

#### 設定B：狩人

あなたは村での事件を、あなた以外のケダモノの仕業であると考えています。あなたが今の平穏な生活をつづけるためには、この事件を解決しなければなりません。しかし相手は巧妙に正体を隠しています。

#### イントロ予言

あなたは人喰いのケダモノを退治しました

### ★ シナリオ進行

この物語ではケダモノ同士が対決しますが、あくまでプレイヤー同士が協力して共にドラマをつくることを目的としています。

シナリオはいくつもの対抗試練によって進行します。最後の対抗試練で勝者となったプレイヤーは、全プレイヤーのイントロ予言を自由に選び、いくつでも消去することができます（しなくてもかまいません）。

相手の予言でも自分の予言でも、その両方でもかまいません。

## 参加者公開

プレイヤーも本文を読むことができます



## ★ 大切な人

それぞれのケダモノは、この村にとくに大切にしている登場人物が1人います。

本心から仲良くしたいと思っているのかもしれませんが、その魂の価値に目をつけ、最終的には食べてしまいたいと思っているのかもしれませんが。

各プレイヤーはプレリウドでこの登場人物の設定を考え、呼びかたを決めてください。なにか手がかりが必要なら、大切な人表を参考にしてください。

★ 大切な人表 ★			
106	職業	男性風の名前	女性風の名前
🗡️	慈愛に満ちた修道士	ヨハン	ヨハンナ
🛡️	事件を追う近衛兵	フリッツ	フリーダ
👴	木こりの老人	アルノー	アデーレ
🍞	パン屋の主人	エッポ	エルマ
👶	拾った子供	カイ	カーヤ
🧙	村の知恵たる魔術師	リカルド	リンダ



## ★ 疑似餌を見破る

参加ケダモノは、疑似餌をもちいてケダモノをも騙す魔法 **花嫁** p.061 を習得しています。

このシナリオでは疑似餌をもちいたとき、他のケダモノにそれが判別できないものとして扱います。ただし以下の状況に陥ったケダモノは、疑似餌を見破られてしまいます。

### 🌸 本体の露見 🌸

自分の受難ポイントが2点以上になっているとき、他のケダモノに疑似餌を見られた。

自分の受難ポイントに関わらず、そのケダモノのプレイヤーは自分の疑似餌の正体をあらわにすることができます。逆に見破った側のプレイヤーが「まだ気づいていないことにしたい」ということも可能です。

登場人物に対しては、今までどおり正体を隠しつづけることができます。