

クトゥルフ神話 TRPG

オリジナルシナリオ

「 Lucky color 」

■シナリオタイプ

クローズド / 謎解き / ショートシナリオ / 時間制限あり / 戦闘なし

推奨人数：2~4 人

所要時間：1.5~2 時間

推奨技能：＜図書館＞＜心理学＞＜電子工学＞

- ・ GM からの問いに正解すれば生還、間違えた場合にはロスト。
- ・ PC 性能よりも PL のリアル INT、ひらめき重視。
- ・ 初心者から中級者向けのショートシナリオ。
- ・ SAN チェックは多めなので、極端に POW が低いキャラは非推奨。

■セッション概要（GM 用）

友人から「ゲームを買ったから一緒に遊ぼう」と誘われ、

その友人の部屋で合流する探索者たち。

しばらくすると、インターホンが鳴り荷物が届く。

差出人不明の荷物の中身を確認すると、

それは、青と赤のコードがつながっている時限爆弾であった。

■解決方法

- 1、荷物が届き、それが爆弾であると確認する。
- 2、テレビモニターから「アリス（GM）」が登場し問いを聞く。
- 3、問いの中の「嘘」を見破る。（本編にて解説）
- 4、時間制限内にコードを切らなければシナリオクリア。

■ハンドアウト

探索者は親友同士（グループ）の設定。

学校や仕事以外、休日は一緒に旅行やショッピングに出かける仲。

1 人の NPC が同じ仲の良いグループに所属。

名前や性別は GM が探索者の PC を見て、任意で決定する。

※シナリオ内では「佐藤 裕也」で登場。

■シナリオ解説と表記の仕方

ページ中央にある罫線から、

- ・ 左側にストーリー描写や技能による判定結果。
- ・ 右側に GM 情報や補足。

セッションは左側の描写のみを伝えるようにする。

【使用する記号、文字色の意味】

◎＜技能名＞ 技能でダイスロールし成功した場合の結果を表記。

名前「台詞」 GM が操作するキャラクターの台詞。

シナリオ上、必要最低限のことしか表記していないため

キャラの性別や性格、状況などでアドリブ・アレンジする。

◇メモなど シナリオ攻略に必要なヒント。どどんとふの共有メモなどでプレイヤーに文字として共有する情報を表記。

■NPC



佐藤 裕也（仕掛人及び、被害者ポジション）

探索者を事件に巻き込み、序盤で必ず死亡する被害者役です。

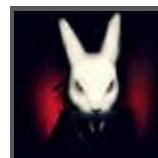
エンディングで彼を助けることができます。

キャラ、ボイスイメージは任意で決定。



冷静でしっかり者、頼りがいのある兄貴・姉御肌の方が

死亡した時のショックは大きいものに。



アリス（黒幕ポジション）

恐怖する人間を見て楽しんでます。生還ルートの場合

その PC の推理力を買い、殺しはしないでしょう。

キャラ、ボイスイメージは笑って人を殺せる小学生。

無邪気。ゆえの狂気。

神話生物はニャルやハスターなど GM の任意で決定。

シナリオ開始

探索者は共通の親友である「佐藤 裕也」から
「新しいテレビゲームを購入したから一緒にやらないか？」
という誘いを受けて、裕也の家に向かっている。
約束の時間に裕也のアパートの玄関前で探索者同士は合流する。

【裕也のアパートの玄関前】

インターホンを押しても中から反応はありません。
玄関の様子を見るに、鍵は空いているようです。

◎＜聞き耳＞

部屋の中には、人のいる気配がする。
ときどき、カチャカチャとゲームのコントローラーを操作する音が聞こえる。

【裕也の部屋（玄関先）】

玄関を開けて中に入ると、一般的な一人暮らしの1Kの部屋です。
左手にはキッチン、右手にはトイレやバスルームがあることが分かる。
正面にはリビングとキッチンをしきりとなっている扉が見えます。

GM 情報 / 補足情報

シナリオ導入

探索者の行動、ロールプレイ開始

裕也はゲームに集中しているので、探索者が来たことに気がついていません。

しばらくしても探索者が警戒して中に入ろうとしない場合は、
裕也から「**鍵は空いてるから入ってきていいよー**」と声をかけられる。

一人暮らしの生活必需品（冷蔵庫、洗濯機）は揃っていますが
シナリオ上、何も関係ありません。
探索者が冷蔵庫や洗濯機を調べようとしたら、
裕也から「**部屋に入ってきていいよー**」と声をかけられるなどの描写を挿入しても良い。

【裕也の部屋（裕也と合流）】

部屋のしきりである扉を開けると、そこには床に寝そべって
クッションを抱えながらテレビモニターに向かう裕也の姿。
部屋に入った瞬間、

裕也

「ねえ！ねえ！これどっちだと思っ？時間ない！時間ないから！」

・テレビモニター

状況がよく読み込めないまま、テレビモニターを見てみると
「爆弾処理ゲーム」と表示されており、「赤いコード」と「青いコード」が
複雑に作り込まれた機械につながれている。
右上にはデジタルクロックが表示されており、時間がどんどん減っていく。残り 30 秒。
どうやら、どちらかの色のコードを切断するかで爆弾が解除できるか、
選択を迫られているようだ。

◎＜アイディア＞

ゲームをクリアする確立が 1/2 であることが分かります。つまり、純粋な運です。

◎＜オカルト＞

成功した探索者の本日のラッキーカラーは赤だということが分かります。

※探索者が切断する色を宣言（シナリオ上「赤」を切断した時を想定）

モニターに表示されているデジタルクロックが止まり、
次の瞬間、ゲームモニターは白くまぶしく光る。
画面上には「ゲームクリア」と文字が表示され、
裕也はふーっ、大きく息を吐き、安心した表情で胸を撫で下ろす。

裕也

「いやー、みんな助かったよー」

「みんなが入ってくるのに気がつかなかったよー」

GM はできるだけ、探索者を焦らせること。

「コードを切ることでしか生還できない」というイメージの刷り込み。

必要であればイメージ画像を挿入する。



イメージ参考
名探偵コナン 時計じかけの摩天楼より
ラストシーン

GM 発言

どちらのコードを切りますか？時間は 30 秒です。

＜アイディア＞もしくは＜オカルト＞を振ることが出来ます。

※時間は必ずしも 30 秒計らなくてよい。探索者を焦らせるための演出。

＜オカルト＞の成功判定について

- ・ラッキーカラーが分かるのは自分自身のみ。
- ・複数の探索者が成功している場合も、赤か青の色に結果を統一する。

赤、青どちらのコードを切ってもゲームクリア。

ただし、＜オカルト＞を使用せず切断した場合、切断した色を GM は覚えておく。

→後のヒントで探索者のラッキーカラーとアリスのラッキーカラーを
決める必要があるため。

【テレビゲームクリア後】

※裕也と探索者のロールプレイが一通り終わって、キリの良いタイミングで描写をいれる。

裕也と探索者が楽しくおしゃべりをしていましたが、そこへ

「ピンポーン」

インターホンがなる。裕也は、探索者に一声かけて玄関へ向かう。
しばらくすると、少し重そうな段ボールを抱えて裕也が部屋に戻ってくる。

・届いた段ボール

届いた荷物を見ても、差出人は分からず届け先は裕也の部屋で間違いないことが分かる。
段ボールを開けて中身を確認すると、先ほどテレビモニターで
表示されていたような箱形の機械が入っていた。

【段ボールから出てきた機械】

複雑に入り組んだコードと、所々ランプが点滅していたりと
なにやら複雑に電子部品や回路が組み込まれている機械。

◎＜電子工学＞or＜電気修理 -30＞

この機械が爆弾であることが分かります。
その威力は、今いるアパートから半径数百メートルまでを
軽く吹き飛ばしてしまうほどの威力です。

☆クリティカル

振動感知装置などについておらず、多少の衝撃などでは爆発しないこと、
触れたりしても問題ないことが分かる。

探索者が同行しようとしてくる場合は

「多分、宅配便か何かだよ。そのまま部屋で待っててー」などの台詞を入れて制止させる。

届いた段ボールからは音などは何も聞こえない

現時点では＜目星＞を振ることは出来ません。与えられる情報がありません。

しばらくすると、電源を切ってあったテレビモニターが突然バツと明るくなり、そこには、ウサギのかぶり物をした人物が現れる。

アリス（GM）

「やあ、僕はアリス。ボクと一緒にゲームをしないかい？」

「君たちの目の前にボクから素敵な贈り物が届いているはずだよ。」

「それは正真正銘の爆弾さ。正面にあるカバーを外してご覧？」

探索者が機械の正面にあるカバーを外すと、赤いコードと青いコードがあることに気がつく。

アリス（GM）

「見て分かると思うんだけど、そこには赤いコードと青いコードが見えるよね？」

「これから僕の言うことを良く聞いてね一度しか言わないよ？」

「僕は嘘つきだから、必ず、会話の中でひとつ嘘をついてしまうんだ。」

「そこにある赤と青のコードのどちらか切ると、君たちは助かるように設定してある。」

「君たちのラッキーカラーは赤。僕のラッキーカラーは青だよ。」

「黄色と緑だったら黄色が正解。紫と茶色だったら茶色が正解。」

「どちらを切ってもかまわない。ただし、間違えてしまった時点でゲームオーバー。」

「制限時間は今から1時間。」

「ひとつアドバイス。時間はたっぷり使った方が良くもね。」

「部屋にはいくつかのヒントを隠しておいた。」

「少しでも長生きしたいだろうからね。ま、参考にするかどうかは君たち次第。」

「それじゃあ、みんな楽しんでね！」

そう言い残して、テレビモニターに映ったそのアリスという人物は

楽しげに手を振り、モニターの電源がブチッと切れる。

突然の状況と、目の前には制限時間付きの爆弾、

アリスの躊躇の無い口調から探索者は、言葉にならない恐怖を感じる。

SAN チェック 0/1d2

現時点では<心理学>を振ることは出来ない。

アリスの嘘は「赤と青のコードのどちらか切ると、君たちは助かる」

詳しい嘘の解説は後記

爆弾処理ゲームで<オカルト>を使用せず、コードを切断した時、

「赤いコードを切断」した場合：探索者のラッキーカラーは「赤」 / アリスは「青」

「青いコードを切断」した場合：探索者のラッキーカラーは「青」 / アリスは「赤」

上記のように編集すること。

※再度、目の前にある「爆弾」に対して振れる技能

◎＜目星＞or＜電子工学＞or＜電気修理＞

赤と青のコードの他にも、見えにくい部分に黄色、緑、茶色、紫のコードを見つける。

☆クリティカル

新しく見つかった 4 色のコードは、爆弾内部の深い部分に干渉しておらず、爆弾の爆発とは無関係なコードだと言うことが分かります。

※探索者のロールプレイのキリが良いところで

すると、裕也は冷静にポケットから携帯電話を取り出す。

裕也

「とりあえず、何が起きるか分からないし落ち着いて行動しよう。

まずは警察に連絡してみる。犯人のことも分かるかもしれないし、」

「あ、もしも…」

裕也が携帯電話を耳に当てて、一声をかけた瞬間、携帯電話が思い切り爆発します。

◎＜幸運＞※強制

失敗した場合にはその爆風で軽い火傷を負う。ダメージ 1d3

成功した場合にはダメージ無し。

目の前で起った、いきなりの爆発に探索者は目を伏せてしまう。
おそるおそる目を開ける前に、焼けこげた嫌な匂いが鼻を襲う。

そして、爆煙が立ちこめる中それを見てしまうでしょう。

床にはおびただしい量の血と、力なく倒れている身体。

なにより、仲の良かった友人の頭部がなくなっているという無惨な光景を。

SAN チェック 2/1d4+2

探索者が以下の行動を起こす場合がある。

- ・ 警察や外部との連絡を取る
- ・ 爆弾の処理の仕方を調べようとする
- ・ 部屋から出ようとする
- ・ 爆弾を持ち上げて外へ投げ捨てようとする、など

対策として裕也を必ず先に殺します。

爆煙が掻き消えて、視界が戻り始めるとテレビモニターがぱっとつきます。

アリス

「あ、そうそう、ひとつ言い忘れていた事があってさー」

「あれ？その様子じゃ少し遅かったようだね」

「じゃあ、もう分かったと思うけど携帯電話は使わない方が良いよ。」

そこに置かれている爆弾は、一番近くの携帯の電波を読み取って

その発信源である携帯を簡単に爆発させられるような機能を持っているからさー」

「また、その部屋からでない事。ペランダと玄関だね。」

「僕は君たちの様子を監視して楽しんでいるから

そんな興ざめするような事をしたら、どうなるかも分かるよね？」

そう言い残してまたモニターの画面がぶつと切れる。

切れた瞬間、爆弾からピピッと高い音の電子音が一瞬間こえる

音のした箇所を見てみるとデジタルクロックが表示されており、

時間が1秒ずつ減っていることが分かる。

裕也の部屋の中にあるものは

「本棚」「机」「クローゼット」「テレビモニター」

アリスからの情報を簡単にまとめると以下の通り。

チャットやどどんとふに張ると、PLが整理しやすくなる。

- ・機械は爆弾
- ・赤と青のコードのどちらかを切れば助かる
- ・探索者のラッキーカラーは赤
- ・アリスのラッキーカラーは青
- ・黄色と緑であれば黄色が正解
- ・紫と茶色であれば茶色が正解
- ・制限時間は1時間
- ・部屋から出ようとする、携帯電話などの外部通信はゲームオーバー

探索開始

この時点で、シナリオ上の1時間と現実の1時間がリンクします。

GMはストップウォッチやタイマーなど1時間計測してください。

また、15分の時間経過ごとにSANチェックが入ります。

SANチェック 0/1d4

なお、このSAN減少による一時的狂気、不定の狂気の判定はありません。

上記のことを、GM発言として探索者にアナウンスする。

GMの裁量によって難易度調整可能

「10分経過毎 SAN チェック 0/1d4」（SAN チェックの数を増やす）

「15分経過 0/1d4」

「30分経過 1/1d4+1」

「45分経過 2/1d4+2」（減少する値が増える、一時的狂気あり）など

・本棚

裕也が普段読んでいる漫画や雑誌が雑多においてある。

◎＜図書館＞

最近、読まれたであろう本を見つける事ができる。

◇書籍「ステレオタイプ」

日常生活の中で、人間は「視覚」「聴覚」「嗅覚」「触覚」「味覚」など様々な条件を提示され、良くも悪くも「イメージ」を膨らませる。
その条件から自分が判断し、行動を起こした事でどうになってしまうのか、その結末を。
時に、「イメージ」は鎖のように考えを縛り上げて、窮屈にしてしまう。

◎＜図書館＞＜オカルト＞組み合わせロール

占いの本を見つけることができる。
生年月日と本日の日付を照らし合わせてラッキーカラーが分かる。
探索者全員の今日のラッキーカラーは赤だということが分かる。(裕也も含める)

・机

トランプ

ケースに入ったプラスチック製のトランプ。A～Kまできれいに揃っている。
また、カードの色は「黒と赤」ではなく「青と赤」で、
最後のカードであるジョーカーは青と赤の2枚入っている。
ジョーカーの頭部は、大鎌を持ったウサギのかぶり物をしたキャラクターが映っている。

◎＜目星＞

青いジョーカーのふちは、カミソリ状になっている。
このカミソリを使えばコードくらいは切れそうだという事が分かります。

この本棚は、探索者から「〇〇の情報について探す」と宣言した時 GM の裁量で情報を用意する。

例えば「色についての本を探す」と宣言が合った場合には

＜図書館＞もしくは＜知識＞

「色の配合」

【赤】 + 【青】 = 【紫】 【黄】 + 【青】 = 【緑】

【黄】 + 【赤】 = 【橙】 【赤】 + 【緑】 = 【茶】

ただし、完全なるミスリードになってし合うので探索者が混乱する可能性がある。
情報を出すか出さないかは GM 判断。

探索者から「占いやラッキーカラーの本を探す」などの提案があればこの判定をいれる。

探索者が考えに行き詰まっている様子であれば、再度＜図書館＞を追加判定。
アリスのラッキーカラーの発言を「真」として考えるためのヒント。

＜目星＞に失敗した場合カミソリに気づかず、指を軽く切ってしまう HP-1
などの判定を入れても良い。

シナリオ上、何も関係のないアイテム（ミスリード、ブービートラップ）
コード切断するときのアイテムとして使用可能。
アリスのラッキーカラーが青であるかのような暗示。

・クローゼット

裕也が普段、着用しているであろう服がきれいにハンガーにかけられ並べられている。

◎＜目星＞

裕也がよく着ているお気に入りの赤いジャケットのポケットからソーイングセットに入っている白い小さなハサミを見つける。
コードくらいは切断できそうなハサミである。

・テレビモニター

電源が切れているテレビモニター。
コンセントに向かってテレビモニターの電源が伸びている。
ゲーム機との接続はされたままである。裕也が購入したと思われるゲームソフトはタイトルなども書かれておらず、真っ白なラベルが張ってあるディスク型のゲーム。

◎＜目星＞

ゲーム機の近くにゲームの説明書が落ちているが、その中に1枚の紙切れを見つける。

◇メモ

「ゲームは傍観者ではなく、参加者であること。
もしあなたがこのゲームの仕掛人ならどこで嘘をつく？」

※探索から30分経過時

◎＜アイディア＞※探索者全員強制

部屋の室温が、部屋に入った時よりも若干、暑くなっているのではないかと感じる。
☆クリティカル
その室温の上昇は爆弾が原因であることが分かる。

爆弾に触れる、調べる、＜目星＞などの宣言で爆弾が熱くなっていることが分かる。

探索者のラッキーカラーが青であれば、青いジャケットに変更する。
ラッキーカラーからアイテム→白いハサミ→無色→選択しないというヒント、暗示。

ゲームソフトに関して探索者は心当たりは全くない。

アリスの立場であれば、あなたはどこで嘘をつくか？という文章に読み替える。
推理の参考、ヒント。

探索者を焦らせるための演出。爆発とは無関係。

※探索から 40 分経過時

電源が切れているはずのテレビモニターが突然、パッと明るくなり、アリスが姿を現す。

アリス

「やあ、みんな。元気？ボクのゲーム楽しんで？」

「君たちにヒントを与えてあげようと思ってさ」

「ボクに何か質問や確認したいことがあるなら正直に答えてあげるよー」

「それより、ボクとおしゃべりしていいのかい？もう時間がなくなっちゃうよ？」

「じゃあ、残り時間ボクを楽しませてね！じゃあねー。」

以下 GM の任意でこの質問タイムに制約をつけること。

※質問できる回数に制限をつける。

※3 分以内であれば何回でも質問に答える。

※探索者の考える時間が長ければ飽きて帰ってしまう。

※探索から 50 分経過時

爆弾から、もくもくと煙にも似た湯気が立ちこめていることに気がつく。

※探索者を焦らせるための演出。爆発とは無関係。

探索者は以下の行動をとる可能性がある。

その場合には以下のように判定に補正を加える。判定は例で GM の任意でも可。

- ・ テレビモニターの電源を抜く
→ 抜くことは出来るがアリスは表示される
- ・ テレビモニターを破壊する
→ モニターにヒビは入るが、アリスは表示される。
アリスの様子が分かりづらくなる<心理学 -30>
- ・ 画面を後ろに向ける、床に倒す、消音にする。
→ モニターの画面は見えなくなるが声は聞こえる。<心理学>自動失敗

アリスがテレビモニターで質問や確認したいことについては正直に答える。

- ・ 爆弾は本物であること。(真)
- ・ 赤と青のコードを切れば探索者たちは助かること (偽)
- ・ 制限時間が残り時間の通りであること。(真)
- ・ 探索者のラッキーカラーとアリスのラッキーカラー。(真)
- ・ 黄色、緑、茶色、紫の 4 つのコードは切断しても何も起らない。(真)
- ・ 外に出たり、電話で外部との通信をしようとした場合には即死 (真)
- ・ 部屋で見つかるヒント (トランプやハサミ、メモ、書籍など) については
「さあ？参考にするかしないかは君たち次第だよ」と答える。(真)

探索者の質問が、上記のような解答に関係する場合<心理学>をロールすることが可能。

隠しダイスで、成功なら (真)→(真) (偽)→(偽)

失敗なら (偽)→(真) (真)→(偽) の意味合いとして描写すること。

描写例) アリスの口調から本当のことを言っていると思いました。

アリスの口調からあなたがたに強い殺意があると感じました。

アリスの口調からあなたがたに強い信頼があると感じました。

アリスの口調から本当か嘘かは分かりませんでした。など

※探索から 57 分経過時

テレビモニターが再度、パッと明るくなり。アリスが姿を現します。

アリス

「さあ、最後の選択だねどちらのコードを切る？」

「恐怖している姿をもっとボクに見せてくれよー、キャハハハハハハハッ!!」

「キャハハハハハハハハッ!!」

コードを切断しない (HAPPY END)

デジタルクロックの残りの数字が 0 へと近づく。
時間が進むにつれてアリスの高笑いが徐々に小さくなっていき、消えていく。

アリス

「今回は君たちの勝ちだね。君たちのような人間もいるんだね。面白かったよー。」

そんなアリスの最後の言葉を聞いた気がした。爆弾のデジタルクロックは 0 になった瞬間、画面からまばゆい光があなたたちを包み込む。
真っ白に包まれた世界の中で意識は遠のき、視界は暗転する。

気がつくと、あなたたちは裕也の部屋で床に倒れて気を失っていたことに気がつく。
そこには死んでしまった裕也の姿もあり、同じく気を失ってはいるが、息はしている。

◎＜アイディア＞※探索者全員強制

成功：先ほどまでのことを鮮明に覚えています、いつからここにいるのか思い出せません。

時間がまき戻り、悪夢のような出来事から開放された不思議な感覚がある。

失敗：何も思い出せない、悪夢を見ていたような感覚のみ。

そして、裕也は手にゲームのディスクを持っていることに気がつく。

ふと、そのゲームのタイトルが目に入った。

「アリスより、死の国への招待状。」

探索者からの質問を完全に無視し、高笑い続ける。

＜心理学＞を振っても自動失敗。

探索者がコードを切断するときには

「誰」が「なに」で「どの色」のコードを切断するのかをしっかりと確認を取る。

赤 / 青のコードを切断する (BAD END)

赤（青）のコードを切断した瞬間、あなたたちはまばゆいばかりの光に包まれる。
テレビモニターから聞こえるアリスの高笑いはさらに大きくなり不気味さをましてゆく。

そして、大きな爆発とともに、あなた方の意識はブツ!と
テレビの電源を消した時のように乱暴に途切れる。

裕也の住んでいた町は、裕也の住んでいたアパートを中心に
建物のがれきや多くの人の死体が転がり見るも無惨な姿へと変わっていた。
そのアパートの崩れたがれきの中から
あの不気味な高笑いがなり止むことは無く、いつまでも続いている。
だが、そんなことは死んでしまったあなた方は、知る由もないだろう。

■シナリオクリア報酬

生還ルートのみ

- ・ 裕也の生還 SAN 回復 1d6
- ・ 悪夢からの生還 SAN 回復 1d12（最後の<アイディア>失敗 1d6）
- ・ POW+1 INT+1 クトゥルフ神話技能+2%

■キーパリングのコツ

できるだけ、探索者を焦らせる演出をすること。残り時間を細かく伝える、爆弾の状態を任意で変化させるなど、

探索者の平常心を崩していくことがポイントになる。

さらに BGM の使い方で演出は効果的になる。

導入、テレビゲームクリアは「日常、平和、安心」な BGM を選び、時限爆弾発見から残り時間 50 分頃まで「不安、恐怖」な BGM に切り替える。そして、テレビゲームのコードの色の選択、裕也の死、ラスト 10 分は「緊迫感、焦り、戦闘系」の BGM で煽るなど、
「安心できる場面と緊迫感を与える場面でメリハリをつける」と緊張を与えやすくなるのでどどんとふを使用する際にはお勧めしたい。

また、PL 同士で素の考察を聞きたい場合には、GM が席を外すと PL に伝え、ミュートのまま探索者に休憩を与えると PL の生の声を聞けるだろう。

アリスのロールプレイ、質問などへの解答は GM の裁量やアドリブが要求される部分でもあるので、キャラのシュミレーションをしてからシナリオに入りたい。

■シナリオ解説

(偽)

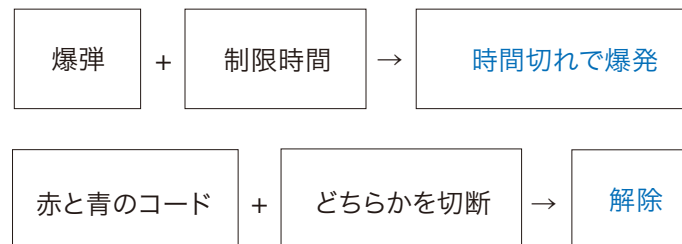
赤と青のコードのどちらかを切れば助かる



(真)

赤と青のコードのどちらかを切らなければ助かる
もしくは
赤と青のコードのどちらか切れば助からない

また、単語から連想されるイメージとして



この状況におかれたとき、人はこの二つの答えを勝手に導きだしてしまう。しかし、本当は選択肢は三つあり「赤」と「青」。そして「選ばない」がある。シナリオ中で出てきたステレオタイプ。つまり「固定概念」が第三の選択肢を見えにくくしている。

さらに、部屋から出てくる様々な情報から、最初に提示された「嘘を見破れば正解」という問いかけから「どの色を切れば良いか」という問題へすり替えてしまう。これも固定概念が作りだすイメージのひとつである。だから「参考にするかどうかは君たち次第」というアリスの台詞になる。

