

シナリオ開始 / 描写・判定

【臨床実験室Ⅰ】

はじめに目を覚ました病室であり、自分の身体を発見した「臨床実験室Ⅰ」である。
そのベッドにはカーテンがかけられており、中の様子は確認できない。

◎＜聞き耳＞※嗅覚として使用、病室全体に対して

前日より、探索者の身体が寝かされていたカーテンがかけられているベッドから
かすかに血の匂いを感じる。

・カーテンがかけられている複数のベッド

白いカーテンがかけられている病室のベッド。中の様子は分からない。

※探索者がカーテンを開けると宣言した場合

そこには、全身に傷を負い呼吸器をつけられている自分の姿が横たわっていた。
しかし、自分の身体の両足は欠損しておらずしっかりとあることが分かる。
腕には投薬機を装着されていない。

◎＜医学＞※自分の身体に対して

全身は傷だらけではあるが命に別状はない。
また、両足には手術跡や切られている形跡もないことが分かる。

☆クリティカル

MPが減っていることに気がつく

◇電子カルテ「被験体情報」

【新薬γ(ガンマ) 臨床実験の被験体】

内藤医院長によりこの患者情報は抹消されました。

GM 情報 / 補足情報

全身の傷に対して、たいした処置はされていない。

血は流れ、止血されていない状態で放置された状態である。

探索者から「廊下に出る」と宣言があり次第、4 日目の探索マップを表示・探索開始。

前作の生還した状態へと時間逆行している。

脱線した列車車両にて無傷で生還することは実際あり得ず、

MP を消費しているので意識はない状態とほぼ等しい。

前作のエンディング描写には「呼吸器をつけているせいか上手くしゃべることができない」と
描写されていた。全身は傷を負い、MP を消費してこの病院へと生還しているためである。

クリティカル

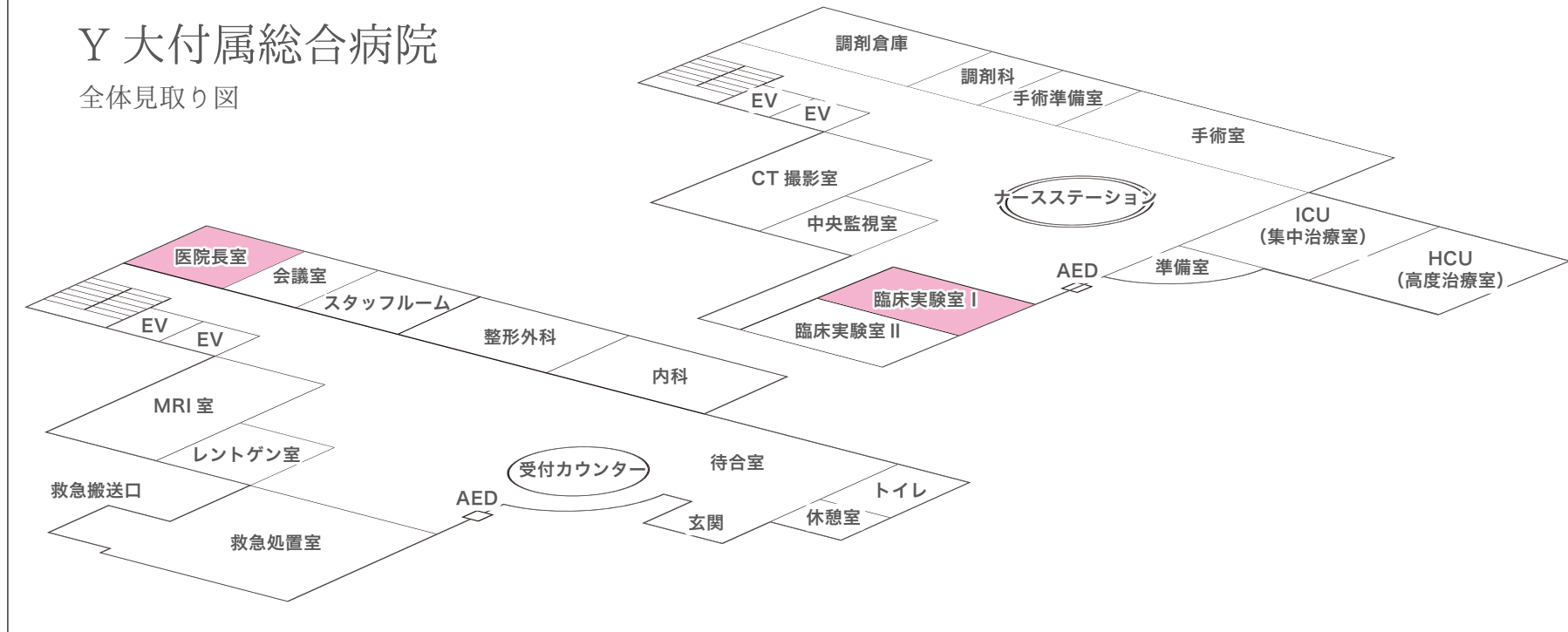
の判定は分かりやすすぎるため、KP の任意で結果を変更しても良い。
例として、全身の傷は人為的につけられた傷ではないことが分かる、など。

内藤医院長によって直接削除された情報。復元することは「CODE：RED」でも不可能。

情報としては、探索者が新薬臨床実験開始となるのでギミックが分かりやすくなってしまったため。

Y 大付属総合病院

全体見取り図



【描写・探索可能一覧】

- ・ 医院長室／被験体 1 号、2 号の身体の状態と電子カルテ
- ・ 臨床実験室 II／NPC 被験体の状態

【4 日目の探索におけるポイントとテストプレイからの PL 行動の傾向】

探索は前日の 3 日目で終了している。最終的なエンディングを 4 日目で迎える。流れとしては「医院長室」にて「赤い新薬」と「青い新薬」を選択させ、自身の身体（腕）に装着させる。2つの新薬のどちらかをとよすることでエンディングは生還かロストかが決まる。

ちなみに、マップ上「臨床実験室 II」は赤く表記されていない。

基本的には入れない部屋になるが、KP の任意で開放しても良い。開放した場合、電子カルテの情報は内藤医院長によって削除されており復元することはできないが、NPC 被験体の状態が分かる。しかし、この部屋の探索を含めるとシナリオギミックが完全に解かれてしまうので部屋を探索可能にするかは、そのときの卓の推理状況や各 KP の温情などで探索者にアナウンスする良い。テストプレイでは「臨床実験室 II」を開放しなくても、全チームが生還エンドとなった。

【臨床実験室Ⅱ】

探索者が意識を取り戻した病室と同じ間取りの部屋である。
とてもきれいな印象を受ける、カーテンがかけられているベッドが2つある。

※探索者がカーテンを開けると宣言した時

・カーテンのかかったベッド（1つ目 / 右のベッド）
カーテンを開けて中の様子を確認すると、そこには静かに眠る男性の姿があった。
一番最初に目を覚ましたときに見たような自分と同じくゆっくり呼吸をしており
眠っていることが分かる。

◎＜医学＞＜アイディア＞組み合わせロール

命に別状はなく健康体そのものであると分かる。
そしてどことなく見覚えがあるような感覚だが、思い出すことができない。

◇電子カルテ「被験体情報：第1被験体」

内藤医院長によりこの患者情報は抹消されました。

・もう一方のカーテンのかかったベッド（2つ目 / 左のベッド）
カーテンを開けて中の様子を確認すると、そこには誰も寝ていないベッドが1つ。
ベッドの脇に設置されていた医療機器もなくなっており、きれいな状態であることが分かる。

必ず入れなければならないということではなく、あくまで KP の任意。
入れない場合には、このページを飛ばし次項へ。

前作の列車事故の運転手。シナリオ上では開示されない情報。

「CODE：BULE」の ID カードや技能でも復元することは不可能。

第2被験体はもともと ICU の入院患者。
時間遡行していることにより、この病室に移される前の状態に戻っており、ICU にいる。

【医院長室】

前日と同じように、とてもきれいに整理された部屋の中央に飛び込んで来たもの。
それは、「CODE：RED」と「CODE：BLUE」と書かれた探索者の腕に
装着されている投薬機が座卓の上に人数分並べられている。
また、そのそばには1枚の紙切れが落ちている。

◇紙切れ「夢を見ている君たちへ」

君たちに投与されている新薬の効力は4日間。
つまり、今日で効果が切れてしまう。
さて、そこには新薬 γ （ガンマ）がある。
君たちが本当に投薬すべき「神薬」を
眠っている自分自身の身体に投薬することで
君たちは夢から覚めるだろう。

※この時点で探索者は、今まで見つけたメモや描写から
最終的に「赤い新薬」か「青い新薬」かを選択する。
※回収できる情報は現時点で存在しない。（4日目の【臨床実験室Ⅱ】を除く）
※投薬機は完全に密閉されており、新薬を出し入れすることは不可能。
※探索者の見解が分かれてエンディングを迎えることも可能。
※投薬機を選択せずに時間を経過するのを待つと選択する探索者には
どちらかを選ぶように促す。（時間が経過しないことをKP発言として伝える）

赤い新薬を選び、臨床実験室Ⅰで自らに投薬機を取り付ける
→【TURE END】

青い新薬を選び、臨床実験室Ⅰで自らに投薬機を取り付ける
→【BAD END】

両方の新薬を選び、臨床実験室Ⅰで自らに両方の投薬機を取り付ける
→【BAD END】

「CODE：RED」と「CODE：BLUE」の投薬機は、探索者の数用意されている。
探索者の人数が4人であれば「CODE：RED」が4つ / 「CODE：BLUE」が4つ。
探索者の人数が5人であれば「CODE：RED」が5つ / 「CODE：BLUE」が5つ。

手記「 γ （ガンマ）の見た夢」にて、過去を書き換えることはできない。という文章から
赤い新薬を投薬しなければ過去の事象とパラドックスが起きてしまい夢から覚めることはない。

時間遡行に気がついていれば「CODE：RED」を手にとることが予想される。
気がついていない場合、徐々に回復している「CODE：BULE」を手にとることが予想される。

この時点で探索や情報を新たに得ることはできないため、
KPは探索者にPL会議の時間を設け
「どちらかの新薬を選択し、臨床実験室Ⅰへ移動してください」
「そこで自身の腕に投薬機を取り付けエンディングになります」などKP発言としてアナウンスする。

最後の選択は探索者1人1人に「どちらの新薬」を宣言・確認を取り、
エンディングの描写を行うこと。

探索者自身の身体に「CODE：RED」を投薬する（TURE END）

探索者は、自らの身体が横たわるベッドの前に立ち、その様子を見ている。
今まで見たことない自分の痛々しい様子は、決して忘れることはできないだろう、と。
その身体の腕に触れると、何者かに自分の腕を握られているような感覚がある。
それはまぎれもない自身が触れているのだと自覚する。

「CODE：RED」と表記のある自動投薬機をベッドに横たわっている自分の身体に取り付ける。
その瞬間、全身から力が抜け、その場で意識は遠のいていく。
視界は白く暗転し、何も感じ得ることはなかった。

探索者達は、大きな揺れで目を覚ます。
なにか悪夢を見ていた感覚だけが残っているが具体的には思い出すことはできない。
ベッドから起き上がり、カーテンを開けるとそこは誰もいない病室。
初めて見る病院の病室にしては自分はなんだか知りすぎているような感覚を覚える。

不気味なくらい静まり返った病院で目が覚めた探索者。
次の瞬間。1 階から扉がぶち破られたような轟音が探索者に聞こえてきた。
夢を続きを見ているのだろうか。
この病院から脱出を図る物語は、未来にしか時間が残されていないあなた達が描く物語。

『γ(ガンマ)の夢で忘れさせて』生選エンド / 続編シナリオルート

探索者自身の身体に「CODE：BULE」を投薬する（BAD END）

探索者は、自らの身体が横たわるベッドの前に立ち、その様子を見ている。
今まで見たことない自分の痛々しい様子は、決して忘れることはできないだろう、と。
その身体の腕に触れると、何者かに自分の腕を握られているような感覚がある。
それはまぎれもない自身が触れているのだと自覚する。

「CODE：BULE」と表記のある自動投薬機をベッドに横たわっている自分の身体に取り付ける。
その瞬間、全身から力が抜け、その場で意識は遠のいていく。
視界は白く暗転し、何も感じ得ることはなかった。
あなた達が生きた過去や記憶、そして未来さえも忘却されてゆく。

一場面暗転

カーテンのかかったベッドに内藤医院長が立っている。

「残念だったね。きみ達なら新薬の良い結果をもたらしてくれるのではと期待していたけど」
「おーい、この成れの果てを救急治療し ... じゃなかった霊安室に運んでくれ」
「動くようだったら焼却炉で処分していいよ」

『γ(ガンマ)の夢で忘れさせて』成れの果て（グール化）エンド

■シナリオクリア報酬

生還ルートのみ

- ・悪夢からの生還　SAN 回復 1d6
- ・DEX+1（両足切断からの再生）　INT+1
- ・クトゥルフ神話技能+2%（ゲールとの接触）

■キーパリングのコツ

探索は多少の運要素を含んでいる。「技能判定が最低限必要な箇所に失敗したり、探索場所の取捨選択する」など欠落してしまう情報が出てくる可能性がある。逆に探索者は、取り損ねた情報を「推理」もしくは「仮説」を建てて進めていくことになる。各 KP が回しやすいように改変は推奨する。

KP は多くの場面に対して『どういった技能で判定できるのか』『技能を転用したときの選択肢の多さ』『探索者のロールプレイの結果の描写・判定』が必要になる。

シナリオの生還率は比較的高いことから、KP は探索者に寄り添わず、ある程度突き放して描写や判定を入れて難易度を上げても面白い。

シナリオの解説上はターン制で進めているが「投薬機の針の位置と現実との時間」をリンクさせても良い。（プレイヤー会議の時間を含める）

■シナリオ解説

答えの導き方としてはとても単純に

「自身に最初から『赤い新薬』を投与されているから最後まで『赤を投薬』すれば良い」単純すぎる「解答」に対して疑いをもたれることもあった。

テストプレイでの感覚では「時間遡行」していると探索者が気づける段階はリアル INT に付属している。2日目の探索終了時点で疑いをかけているプレイヤーや最後の医院長室で「どちらの色の新薬を投薬するかを選択」で気づいたプレイヤーもいた。

詳しいシナリオの解説は、別データにある「概要・解説」にある通り。

本編の描写の補足情報にも各箇所の解説は併記しているので確認いただきたい。