

Scenario : type L

# 『落下する少女』

## ■シナリオ解説

2月28日。入院生活を送るPC達は、翌日3月1日に退院することが決まった。

その日の夕暮れ時、少女が屋上から身を投げて自殺した。そしてセカイは廻る。少女が死ぬ前の時間まで。

## ■シナリオタイプ：ループ

(巡廻もの。スタート地点[A]から進み、[B]に到達したときシナリオクリアーフラグが満たされていなければ、スタート地点[A]まで時を戻すシナリオタイプ。[B]までにシナリオクリアーフラグを満たせば、シナリオクリアーとなる)

## ■シナリオ情報

推奨人数:4人以上

必須AF判定数:6

期間:2月28日(1日間)

## ■シナリオキーワード：

「病院／自殺／2つの魂」

## ●シナリオ前提情報

病院滞在理由チャート1D6/1:検査入院 2:病氣 3:日常の怪我 4:任務による負傷 6:従事者

### 真相

#### GM限定情報

**登場NPC:**<NPC1:病院の少女>  
<NPC2:おしゃべりな子供>  
龍の聖剣(ルールブック P.82)  
異端『シザーブレイン』

**セカイが廻る理由:**異端『シザーブレイン』に憑依された<NPC1:病院の少女>を救うため。

**シナリオクリアー条件:**異端『シザーブレイン』を討伐し、<NPC1:病院の少女>を救出する。

#### シナリオの真相:

<NPC1:病院の少女>は3年前、体を持たぬ精神体の異端『シザーブレイン』によって襲われ、体に憑依されてしまった。

<NPC1:病院の少女>は3年もの間、異端に体の主導権を奪われる【意志】判定に成功し続け、自我を保ち続けていた。異端に乗っ取られてしまえば病院中の人々を皆殺しにしてしまう。

抵抗の限界を感じた少女は、2月28日の夕方に長期入院していた病院の屋上から飛び降り自殺をした。

セカイはそんな悲しい死を認めず、ループを決定。

しかし<NPC1:病院の少女>が自殺を選ばなかった場合、2月28日の夜に異端『シザーブレイン』は少女の体に乗っ取り、病院中の人間を皆殺しにする。

少女の自殺を止めただけでは悲劇は終わることはない。

少女ただ一人の死という小さな惨劇と、病院中の人間皆殺しという大きな惨劇。

どちらも防ぐためには<NPC1:病院の少女>の体から悪しき異端『シザーブレイン』を引き剥がし、討伐しなければならない。

### NPC詳細1

#### GM限定情報

**NPC名:**病院の少女(性別は女性)

**クラス:**狂戦士

**武器:**ハサミやナイフなど身近にある刃物

**行動方針1:**異端による被害を最小限に食い止める

**行動方針2:**元の生活に戻る

**設定:**3年前、宿主を求めていた異端『シザーブレイン』に襲われ、宿主となってしまった少女。常に「殺せ殺せ殺せ」という誘惑の声を聞かされ続け、限界を感じたため、2月28日に自殺をする。

異端の声を塞ぐために自傷行為に走ったため入院するほどの大怪我を作り、N市総合病院7階の個室で長期入院をしている。両親健在で裕福な家庭だが、3年前から凶行に走る娘を気味悪がって放置気味。友人も失くし、孤独の中で自殺を決意した。元は普通の少女だったが、孤立と異端による誘惑が原因で消極的な性格になっている。

**異端名:**『シザーブレイン』

**クラス:**狂戦士/霊媒師/異端者

**武器:**肉体がないため宿主となった人間に依存

**行動方針1:**異端の本能に従い大量殺人を行なう

**行動方針2:**宿主が無価値と判断した場合、新たな宿主を探す

**設定:**器を持たぬ精神体の異端。洗脳した肉体を使って殺人を行なう。憑依された者は引切り無しに殺人への誘惑を聞かされ、【意志】判定(難易度:10)に失敗した場合、刃物で人体を切り裂きたくってしまう。殺人をすることで相手が苦痛に歪んでいく快感と、勝手に体を操られる宿主の苦痛の快感という二つの『負の感情』を主食としている。器に宿らぬ精神体状態だと非常に強力なため、憑依した器ごと破壊しなければ討伐できない。

### NPC詳細2

#### GM限定情報

**NPC名:**おしゃべりな子供(PCより年下)

**クラス:**なし(一般人)

**武器:**誰でも仲良くなれるコミュカ

**行動方針1:**多くの人の話を聞く

**行動方針2:**友達を作る

**設定:**PC達が滞っている病室に見舞いに来る、人懐っこい性格の人物。PC達の弟妹や子供か、PC達と同室で入院している人物(NPC。設定自由)の家族であること。

《+50ナンバ》でどんな人物とも話を聞くことができる。この力を使って病院中の人々と接触し、病院で不自由な生活を送っていたPC達に情報を渡すことができるお助けキャラクター。

医者や看護師、老若男女問わず全入院患者、<NPC1:病院の少女>とも接触したことがある。

### 他コネクション詳細

**他NPC:**龍の聖剣(ルールブック P.82)

PC達とは知り合い設定を推奨。

世界が2月28日をループさせていることを教える役割。何かを救わなければ3月1日にならないことを告げる。

**他NPC:**温水(ぬくみず)のおじいちゃん

5階の一般病棟に入院している高齢の男性。魔術師の能力者。長く入院中のため、古本屋で本を大量にまと買いして時間を潰している。偶然手に入れた禁書を無料で提供してくれる。

**他NPC:**甘池英子(ルールブック P.85-B)

看護師。PC達を手助けしてくれるだろう。

# ●シナリオフローチャート

※PCが『ぬいぐるみや人形を持ち歩きたい』と発言した時点で、『イベントキー：人形』を渡すこと。

## ①マスターシーン

**導入:** PCは登場不可。数年前にあった、夜の出来事。

**演出:** チョキ、チョキ。パキ、パキ。グチャ、グチャ。  
こんな光景、信じたくない。  
唾を飲み込む音がこんなにも大きいなんて知らなかった。  
大きな音を立てたら、『アレ』に気付かれてしまうのではないかと！  
「ミ、タ、ナ」  
声は無い。でも、そう語り掛けてきた。  
走り出す。逃げ出す。追いかけてくる！ そして……捕まった。  
——チョキ、チョキ。

## ②オープニング:PC2

**導入:** PC全員登場可能。  
2月28日朝の病室。朝食が運ばれ、看護師に「明日は退院ですね」と笑顔で会話をする。すると朝から<NPC2:おしゃべりな子供>が、**可愛いぬいぐるみをお見舞いの品として持って現れる。**

**必須イベント:** 明日3月1日に退院であることを告げる。  
**演出:** 看護師「朝食は、白いご飯になめこのお味噌汁、焼鮭、ホウレン草の胡麻和です。明日の退院のために元気をつけてください！」  
**演出:** NPC2「今日は夕方まで病院にいるよ。色んな人とおしゃべりするの大好きなんだ！」

## ③オープニング:PC1

**導入:** PC1登場。他PCは自由。  
2月28日夕方6階コミュニケーションルームにて、入院中にお世話になった親しい患者や病院関係者と談笑できる。部屋には絵本やカードゲーム、**子供向けのフィギュア人形**などが置いてある。  
ふと外へ死線を向けると、窓の外で逆さに落ちていく少女と目が遭った。地上には頭から潰れた少女の死体。同じように落下を目撃した人達はパニックになり、騒然。看護師達により病室に戻される。  
**必須イベント:** <NPC1:病院の少女>の顔を見る。  
**演出:** 「皆さん、落ち着いて病室にお帰りください！」(そのまま夜)

## ④オープニング:PC3

**導入:** PC3登場。他PCは自由。  
**演出:** 2月28日の夜は病室の外に出られるような雰囲気ではなく、そのまま就寝する。  
目が覚めた朝は2月28日。昨日食べた朝食が出てきたり、同じ人物が見舞いに来たりと、時間が巻き戻っていることを実感する。そんなPC3の前に、龍の聖剣が現れる。

**必須イベント:** PC全員『ループの知覚者』であり、記憶継続している。  
**演出:** 龍の聖剣「悲しい死があった。けれど世界は、その死を認めない。惨劇を回避しなければ、世界は2月28日を繰り返すでしょう」

## 夜間イベント:Z

**導入:** NPC1の自殺が失敗した場合。NPC1は7階の自室に戻る。PC達も消灯時間まで何事もなく過ごし、就寝する。  
しかし23時過ぎ、異端に器を完全に乗り取られたNPC1は病院中の人間を殺し始める。データはルールブック P.96「狂/処/異(17)」を推奨。応戦できるが、1ラウンドのクリンナッププロセスに24時になり視界が暗転。28日朝に強制移行する。  
**必須イベント:** 病院中の人々を殺しまわるNPC1を目撃したPCは、『イベントキー：危険な少女』を入手する。  
この戦闘で【HP】や【MP】が減少した場合、28日朝に全回復するが、龍の聖剣が現れ、『ループの代償(任意の能力基本値-1)』を請求。減少した能力値に相応しいペナルティを負うこと。  
昼の時間帯シーンに移行。

**・1ラウンド以内に異端化したNPC1を殺害した場合:『イベントキー：異端討伐』を入手する。『⑧エンディング:Bad』へ移行。**

## 夜間イベント:A

**導入:** NPC1の自殺が成功した場合。NPC1の自殺を止めることなく夕方のシーンを終えた場合、NPC1は屋上から飛び降り自殺をする。病室内は騒然とし、PC達は病室に戻され、室外にあまり出るなと注意され、消灯。就寝することになる。  
目が覚めると2月28日の朝になり、同じ朝食、同じ見舞い客、同じ日を経験する。ミドルフェイズの昼の時間帯シーンに移行。  
**演出:** (28日夜に室外に出た場合) 看護師「7階のあの人が自殺したんだって。だいぶ悪い話めいたからね、可哀想に……」  
「確か、自傷行為が激しくて大怪我して入院した女の子だったわね……」  
**演出:** (28日夜に就寝しなかった場合) 24時になった時点で視界が暗転。28日朝に強制移行。  
**・NPC1が墜落した現場、もしくは自殺した屋上に向かい、〈過去視〉や〈断末魔の叫び〉を使用した場合**  
異端に抗おうとする、死に際の少女の悲鳴が聞こえる。「助けて！ 私は殺したくない！」

## ⑥ミドルフェイズ

**導入:** ミドルフェイズ開始。  
シーンプレイヤー1人につき1つメジャーアクションでAF判定を行なうこと。  
**演出:** (昼の時間帯) 皆が健やかに笑い合っている、何も変わらぬ平和な病院だ。前の世界であった出来事など、皆覚えている訳が無い。  
**演出:** (夕方の時間帯) 空が赤く染まっていく。自殺の瞬間に見た夕暮れと同じものになってきた。

**・夕方シーン終了後、夜間トリガーイベントへ進むフラグの確保**  
NPC1が自殺に成功した場合は、『A:夜間イベント』へ進む。  
NPC1が自殺に失敗して生存した場合は、『B:夜間イベント』へ進む。

**・AF判定「屋上へ」が「個室病棟へ」成功で『イベントキー：人形師の秘術』を使用し、異端『シザーブレイン』と戦闘する。**  
ぬいぐるみや人形などを宿主とした異端『シザーブレイン』のデータは、《異常鉱物》を推奨。HPダメージを5点以上与えると昇華され、『イベントキー：異端討伐』を入手できる。  
**・シザーブレインが新たな能力者の宿主を発見、運化した場合**  
運化された対象は【意志】判定(難易度:1.0)を行ない、成功した場合は運化されない拮抗状態を保つ。失敗した場合、【正気度】を2D6減少させる。0になった場合、支配下に置かれ、PC達と戦闘を行なう。

## ⑤ミドル前:28日朝

**導入:** PC全員登場可能。  
2月28日の朝。ここが、1ループの起点となる時間帯となる。

ミドルフェイズに行なう『AF判定リスト』を公開。  
1シーン目が時間帯:昼、2シーン目が時間帯:夕方、夕方を終えると夜間トリガーイベントになることを宣言。

**※夜間トリガーイベント終了時で、『イベントキー：異端討伐』を取得しなければ、2月28日の朝にループする。『イベントキー：異端討伐』がある場合は、相応のエンディングフェイズへ。**

※ミドルフェイズの合間に挟まる夜間トリガーイベントは、「夜間イベント:A」と「夜間イベント:Z」の2種類ある。PC達の状況を確認後、適切な夜間トリガーイベントを発生させること。

## ⑧エンディング:Bad

**必須イベント:** 『夜間イベント:Z』で『イベントキー：異端討伐』を入手した場合。  
異端化したNPC1によって病院にいた大勢の人々が殺され、NPC1もPC達の手によって討伐、死亡を確認された(【HP】が0になった時点でどどめの一撃となり、死亡が確定するものとして扱う)。  
**演出:** 病院中が血で染まる。惨劇は起こってしまった。だが世界は時を戻さず、突き進むことを選んだ。  
何故なら、「もう殺さなくてすむ」……PC達の手によって死んだNPCが、幸せそうな笑みを浮かべている。彼女を異端から解放する救出劇は終わったのだ。

## ⑧エンディング:Good

**必須イベント:** NPC1が生存した状態で『イベントキー：異端討伐』を入手した場合。NPC1は感謝を述べる。  
翌日、PC達は無事3月1日の朝を迎えることができ、大勢から祝福され、退院する。NPC1も近々退院し、日常に戻る。  
**演出:** 病院を悲劇に変える異端はいなくなった。世界は、彼女は、そして自分達はいつもの平和な時間を進むことになった。  
**演出:** (PCに教会のエージェン트가いた場合) 教会に異端『シザーブレイン』討伐を報告すれば感謝される。報酬が出るだろう。  
**演出:** (禁書を持ち帰る場合) 報酬として、神の力【L:ブリギットブリード (P.9-G)】を取得可能。

## ⑦クライマックスフェイズ

**導入:** NPC1がシーンにいる状態(AF判定の「屋上へ」か「個室病棟へ」成功)で『イベントキー：人形師の秘術』を使用し、異端『シザーブレイン』と戦闘する。  
ぬいぐるみや人形などを宿主とした異端『シザーブレイン』のデータは、《異常鉱物》を推奨。HPダメージを5点以上与えると昇華され、『イベントキー：異端討伐』を入手できる。  
**・シザーブレインが新たな能力者の宿主を発見、運化した場合**  
運化された対象は【意志】判定(難易度:1.0)を行ない、成功した場合は運化されない拮抗状態を保つ。失敗した場合、【正気度】を2D6減少させる。0になった場合、支配下に置かれ、PC達と戦闘を行なう。



# シナリオ名『落下する少女』

シナリキーワード「病院／自殺／2つの魂」

キャラクターレベル3～5推奨シナリオ:レベル【 】開始。情報収集中心で、戦闘要素は少ない。  
PC達は全員知り合い同士で、「同じ病室で過ごしている知り合い」という設定でスタートする。

## ハンドアウト:PC1

**コネクション:**病院の少女  
**関係:**梅悟  
**推奨クラス:**特に無し  
君は病院で入院している。入院理由は自由に考えること。  
同室のPC2達とも仲が良く、もうすぐ訪れる3月1日の退院日を待っていた。  
2月28日の夕暮れ時、6階のコミュニケーションルームにて、落下していく少女と目が遭った。死に逝く彼女の目を見なければ、普通の1日だった筈だ。  
**セカイのイベント:**病院の屋上から自殺した少女と目が遭う。  
**コネクション詳細:**病院の少女  
面識の無い少女。7階の個室で長期入院していた少女らしい。

## ハンドアウト:PC2

**コネクション:**おしゃべりな子供  
**関係:**慕情  
**推奨クラス:**霊媒師  
君は病院で入院している。入院理由は自由に考えること。  
同室のPC2達とも仲が良く、もうすぐ訪れる3月1日の退院日を待っていた。  
2月28日の朝、見舞いに来たおしゃべりな子供が興味深い話してくれた。切り裂き魔事件、病弱な少女の話、人形師について……。  
今日は一体、何の話を開こう？  
**セカイのイベント:**子供から話を聞く。  
**コネクション詳細:**おしゃべりな子供  
見舞いにやってくる子供。PC達の家族か、同室者の見舞い客であること。おしゃべりが大好き。

## ハンドアウト:PC3

**コネクション:**龍の聖剣  
**関係:**自由  
**推奨クラス:**魔術師 or 世界遣い  
君は病院で入院している。入院理由は自由に考えること。  
朝の見舞い、夕方の自殺事件と忙しなかった2月28日が過ぎていく。さて、明日は3月1日退院日だ。しかし起床すると世界は2月28日の朝に戻っていた。ベッド脇には龍の聖剣が立っている。  
どうやら世界は誰かを救うために巻き戻ってしまったようだ。  
**セカイのイベント:**再度2月28日を過ごす。  
**コネクション詳細:**龍の聖剣  
人外。超越的な話題をする金髪の幼女。とってもふしぎ。

## ハンドアウト:PC4

ハンドアウト1～3を兼用する。  
PC1の場合、PC1と共にコミュニケーションで屋上から自殺した少女の姿を見る。  
PC2の場合、PC2と同様におしゃべりな子供から話を聞く。  
PC3の場合、龍の聖剣から世界がループしていることを話される。  
**・PC達の設定について・1**  
PC達は全員、龍の聖剣と面識がある設定でも構わない。  
**・PC達の設定について・2**  
PC達は全員、同室で入院している設定である。「病院滞り理由チャート」で理由を決定してもよい。  
**・シナリオ内の設定について**  
本編中、本年はうるう年ではない。

# AF判定リスト

ミドル前に契約OK 契約:マイナー 供給:シーン終了時(1シナリオに1回まで)

2シーンで1日が経過する。1シーン目が昼、2シーン目が夕方、2シーン後ごとに『夜間トリガーイベント』が発生。  
1シーン目(時間帯:昼)→2シーン目(時間帯:夕方)→夜間トリガーイベント→3シーン目(時間帯:昼)→...

## AF判定:食堂・売店へ

**使用能力値:**【知覚】 or 【幸運】  
**難易度:**低 [ ]  
**ラウンド制限:**なし  
**条件:**なし  
**演出:**「2階にある一般利用可能な食堂や、3階にある軽食や日用品を販売している売店で過ごす」演出に成功すること。  
成功した場合、食堂・売店である物を発見する。

## AF判定:昼、屋上へ

**使用能力値:**【体力】 or 【知覚】  
**難易度:**高 [ ]  
**ラウンド制限:**なし  
**条件:**「時間帯:朝」であること。  
**演出:**「昼の時間帯に、8階にある屋上へ向かう」演出に成功すること。  
成功した場合、明るい時間帯の屋上でのシーンを行なうことができる。

## AF判定:おしゃべり

**使用能力値:**【理知】 or 【意志】  
**難易度:**低 [ ]  
**ラウンド制限:**なし  
**条件:**なし  
**演出:**「1階の広場、4階のPC達が滞在する病室、6階のコミュニケーションルームなど、<NPC2:おしゃべりな子供>とおしゃべりする」演出に成功すること。  
成功した場合、話を聞くことができる。

## AF判定:おじいちゃん

**使用能力値:**【理知】 or 【意志】  
**難易度:**低 [ ]  
**ラウンド制限:**なし  
**条件:**『イベントキー:おじいちゃん』を所持していること。  
**演出:**「5階の病室にお見舞いしに行く」演出に成功すること。  
成功した場合、お見舞いした相手の話を聞くことができる。

## AF判定:夕暮れ時、屋上へ

**使用能力値:**【体力】 or 【反射】  
**難易度:**中 [ ]  
**ラウンド制限:**なし  
**条件:**「時間帯:夕方」であること。  
**演出:**「夕方の時間帯に、8階にある屋上へ向かう」演出に成功すること。  
成功した場合、夜に近づいた時間帯の屋上でのシーンを行なうことができる。

## AF判定:個室病棟へ

**使用能力値:**【知覚】 or 【意志】  
**難易度:**低 [ ]  
**ラウンド制限:**なし  
**条件:**『イベントキー:危険な少女』を所持していること。  
**演出:**「7階の病室にお見舞いしに行く」演出に成功すること。  
成功した場合、お見舞いした相手の話を聞くことができる。

## ●AF判定情報・結果

※「AF判定:食堂・売店へ」に成功しなくてもPCが『ぬいぐるみや人形を持ち歩きたい』と発言した時点で、『イベントキー:人形』を渡すこと。

### AF判定:食堂・売店へ

**条件:**なし

**演出:**「2階にある一般利用可能な食堂や、3階にある軽食や日常品を販売している売店で過ごす」演出に成功すること。

成功した場合、食堂・売店である物を発見する。

**情報:**

(1)噂話を聞く。7階の個室病棟で何年も入院している女の子がいるという。

彼女の名前は【 】。

(2)彼女が入院している理由は、自殺未遂で大怪我を負ったからだ。未だに自分を傷つける癖があるらしく、常に包帯を巻いている。近頃は落ち着いているらしい。非常に裕福な家庭だが、暫く家族も面会に来ていないようだ。友人が見舞いに来たという話も聞かないという。

(3)売店では、子供向けのぬいぐるみや人形が売られている。購入したい場合は好きな形状の物入手できる。

『イベントキー:人形』を入手する。

### AF判定:昼、屋上へ

**条件:**「時間帯:朝」であること。

**演出:**「昼の時間帯に、8階にある屋上へ向かう」演出に成功すること。

成功した場合、明るい時間帯の屋上でのシーンを行なうことができる。

**情報:**

(1)PCが8階屋上にやってくると、フェンスの近く空を見上げている女の子を発見する。

(2)女の子は今にもフェンスを乗り越えそうな剣幕だ。PCが同じシーンにいないければ、自殺をすると思われる。【体力】判定(力仕事/難易度:12)か、【理知】判定(交渉/難易度:10)か、【幸運】判定(難易度:14)のいずれかに成功すれば、このシーン内で彼女が自殺することはない。大人しく病室に帰るだろう。

(3)落ち着いた状態の彼女とは、ゆっくり話ができそうだ。何か話をするところがあるだろうか?特に話したいことがない場合、シーンを終了する。再び同じAF判定をする際は、「難易度÷2(切捨)」で再挑戦することができる。

### AF判定:おしゃべり

**条件:**なし

**演出:**「1階の広場、4階のPC達が滞在する病室、6階のコミュニケーションルームなど、<NPC2:おしゃべりな子供>とおしゃべりする」演出に成功すること。

成功した場合、話を聞くことができる。

**情報:**

(1)NPC2は怖い話を始める。

『ハサミの悪魔』という怪談は知っている? 憑りつかれると何でも切り刻みたくなくなってしま

悪魔なんだ。憑りつかれた人は強い意志がないと主導権を悪魔に奪われて、意識のあるまま悪魔の言いなりになるしかない。悪魔は血を浴びるだけでなく、乗っ取った人の苦しみを味わうという」

(2)この話を聞いたPCは、似たような異端の詳細を思い出す。教会の資料で読んだ異端の名前は、『シーザーブレイン』。未だに討伐されない異端だ。

(3)NPC2はさらに話を進める。

「昔話や噂話をたくさん知っているおじいちゃんが5階の病室にいる。名前は、温水(ぬくみず)さん。色んなことを知っている凄いな!」

『イベントキー:おじいちゃん』を入手する。

### AF判定:おじいちゃん

**条件:**『イベントキー:おじいちゃん』を所持していること。

**演出:**「5階の病室にお見舞いしに行く」演出に成功すること。

成功した場合、お見舞いした相手の話を聞くことができる。

**情報:**

(1)温水のおじいちゃんは、NPC2の名前を言えば暖かくPCを迎えてくれる。彼は今まさに古い本を読んでいる最中だ。「これは、人形遣いの魔術師について記した本じゃ」

(2)人間は一つの器に一つの魂が宿っている。人によっては一つの器に二つの魂が宿ることもあるが、表面に出てくる魂は一つじゃ。時に悪しき魂は、元の魂を押し退けて器を乗っ取ってしまう者もいる」

(3)「魔術師の秘術を使えば、器を乗っ取ろうとする悪しき魂を『別の器』に移すことも可能だ。『別の器』に移された魂は、『別の器』を破壊すれば消滅できる。討伐用に用意される人形を『別の器』として使うが、ぬいぐるみや『手足がなくて、魂が宿っていない物』であれば何でも代用可能じゃ」

(4)温水のおじいちゃんの話聞いたPCは、『イベントキー:人形師の秘術』を入手する。

### AF判定:夕暮れ時、屋上へ

**条件:**「時間帯:夕方」であること。

**演出:**「夕方の時間帯に、8階にある屋上へ向かう」演出に成功すること。

成功した場合、夜に近づいた時間帯の屋上でのシーンを行なうことができる。

**情報:**

(1)PCが8階屋上にやってくると、フェンスを乗り越えて今にも飛び降りそうな女の子を発見する。

(2)女の子は今にもフェンスを乗り越えそうな剣幕だ。PCが同じシーンにいないければ、自殺をすると思われる。【体力】判定(力仕事/難易度:13)か、【理知】判定(交渉/難易度:11)か、【幸運】判定(難易度:15)のいずれかに成功すれば、このシーン内で彼女が自殺することはない。大人しく病室に帰るだろう。

(3)彼女と信頼関係を築きたい場合、相応しいルールとともに【理知】判定(難易度:10)に成功すれば『イベントキー:信頼』を入手する。

(4)落ち着いた状態の彼女とは、ゆっくり話ができそうだ。何か話をするところがあるだろうか?特に話したいことがない場合、シーンを終了する。再び同じAF判定をする際は、「難易度÷2(切捨)」で再挑戦することができる。

### AF判定:個室病棟へ

**条件:**『イベントキー:危険な少女』を所持していること。

**演出:**「7階の病室にお見舞いしに行く」演出に成功すること。

成功した場合、お見舞いした相手の話を聞くことができる。

**情報:**

(1)病室にて彼女は、驚きながらも見舞いに来てくれたPC達を出迎える。【理知】判定(交渉/難易度:10)に成功すれば心を開いて、失敗すれば怯えながら対応する。

(2)彼女は自分の状況を話す。

「私の体には、恐ろしい化け物が住んでいます。その化け物は、24時間休まず『殺せ殺せ殺せ』と私に命じてきます。何かを切り刻め、傷付けろと言ってくるので、今は自分の体で我慢しています」

(3)傷だらけの体を見せながら、話を続ける。

「でもそれも我慢の限界。このままだと誰かを殺してしまうかもしれない。だから今日……自殺しようと考えていました」

(4)今の彼女となら、ゆっくり話ができそうだ。何か話をするところがあるだろうか?特に話したいことがない場合、シーンを終了する。再び同じAF判定をする際は、「難易度÷2(切捨)」で再挑戦することができる。

### イベントキー:人形

**効果:**ぬいぐるみや人形などを所有していることを表わすイベントキー。

いつでも人形を取り出すことができる。

### イベントキー:おじいちゃん

**効果:**5階の病室で入院している温水のおじいちゃんを知っていることを表わすイベントキー。

おじいちゃんのお見舞いに行くことができる。

### イベントキー:異端討伐

**効果:**異端を討伐したことを表わすイベントキー。

### イベントキー:信頼

**効果:**<NPC1:病院の少女>から信頼を得たことを表わすイベントキー。

ダイスロール直前に1シナリオに1回(PC全員共有。対象:単体。射程:なし)まで、少女に関する相応しいルールを行なうことで、あらゆるダイスロール+4。

### イベントキー:危険な少女

**効果:**<NPC1:病院の少女>が、異端に乗っ取られ人々を襲う危険な少女であるを知っていることを表わすイベントキー。

体験してきた記憶をもとに、非常に信憑性のある話をするすることができる。

### イベントキー:人形師の秘術

**効果:**魂の秘術を得たことを表わすイベントキー。

「タイミング:メジャー。判定:【意志】(難易度は状況により変化すが、基本難易度:10)。対象:単体。射程:至近。代償:なし」で、「器から魂を引き抜く」、もしくは「器に魂を入れる」行動を行なうことができる。