



Q 答えのない 問題

unanswered
question

The title 'Q 答えのない 問題' is rendered in a large, stylized font. The 'Q' is a large, light gray letter. The Japanese characters '答えのない' (answerless) and '問題' (question) are in black. A feather is positioned on the left side of the '問題' characters. A faint watermark of the words 'unanswered' and 'question' is visible behind the main text.

シナリオシート

目次

ゲーム準備 …6

第二章 -2 …45

導入 …9

第三章 …57

第一章 …25

エンド A …68

第二章 -1 …35

エンド B …75

感謝カード配布 …81

第二章 -1 / 第二章 -2 エンド A / エンド B は
分岐ルートとなります。

シナリオ内での選択によって分岐するので、
対応するルートを進めてください。

ゲームガイド（マーク説明）

■ 色別

シナリオ本文 『持ち物カード』 [分岐・選択肢]

GM への指示

重要情報

■ 記号別



GM への指示・伝達

朗読 / 読み上げ なし



PL への指示・伝達

朗読 / 読み上げ あり



GM にのみ必要な情報

朗読 / 読み上げ なし



PL にのみ必要な情報

朗読 / 読み上げ あり



キャラクターセリフ

朗読 / 読み上げ あり



PL 自らが言動した時のみ

朗読 / 読み上げ 上記の場合あり



ペナルティ説明

朗読 / 読み上げ あり

【GM 情報】

GM のみ知れる情報

朗読 / 読み上げ なし



シナリオ概要

「答えのない問題」

- プレイ人数 … 4～6名
- 推奨機能 … 目星 / 聞き耳
- 舞台 … 現代日本
- ロスト率 … なし

GM/PL 向け情報

本シナリオはフィクションであり、実在の人物・地名・団体・事件・場所・病気とは一切関係ありません。特定の地域・宗教・思想・職業などを擁護あるいは非難する目的で書かれたものではありません。

権利表示

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する『新クトゥルフ神話 TRPG』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright ©1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved. Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY
KADOKAWA

CORPORATION 「新クトゥルフ神話 TRPG ルールブック」

ストーリーチャプチャー



トレーニング TRPG 「答えのない問題」

！ 開始前に同封の【ルールブック】を先にお読みください！

このシートは、GM（ゲームマスター / 進行役）のみ閲覧することができるシートです。

貴方が、PL（プレイヤー / 参加者）の場合、GM にこのシートを渡してください

貴方が、GM の場合、このまま進めてください。

=====

本書では括弧や記号を以下のように、使い分けて記載します。

ゲームガイドと合わせて参照ください。

- ・ ◆：GM（ゲームマスター / 進行役）への指示・伝達
- ・ ▼：GM にのみ必要な情報
- ・ ○：PL（プレイヤー / 参加者）への指示・伝達
- ・ ▽：PL に必要な情報を明記
- ・ ●：重要情報
- ・ <>：ペナルティ説明
- ・ 「」：セリフ
- ・ [GM 情報] = GM のみ知ることのできるシナリオ情報。PL には教えないこと

- ・ 本編：だ・である調
- ・ 指示：ですます調

◆ GMが決定後、技能・ステータスシートの選択をさせてください。
好きなシートを選んでも良いし、1～6の番号が振られているので
ダイスを振って決定しても良い。好きな形で決定すること。
選択後、氏名欄があるので自身の名前を記入すること。

◆ 持ち物カードをランダムで配ります。

『切った紐』『空になった小瓶』を抜き、裏返しで混ぜ、1枚ずつ
引かせてください。

手元にある1枚は、シナリオ開始時、貴方（PL）が初めから持っている
アイテムです。新しいアイテムが登場した際、今の手持ちは
捨てても構いません。

チーム全体で人数+2枚まで所持が可能です。

必要に応じて取捨選択してください。このカードは主にゲーム内の
“探索”で使用します。

【GM 情報】

このゲームには、『時間制限』『ペナルティ』『感謝カード』が
あります。

・ 時間制限

話し合いや部屋の探索時に、発生する制限時間。

PLが判断できるように、GMから「〇分経過しました」「残り
〇分です」と声をかけて構いません。

・ペナルティ

時間制限が超えたら発動する。その場その場で異なるので、GMは都度確認してください。

プレイヤーには話し合い前に伝えても伝えなくても構いません。

・感謝カード

シナリオ終了後、PL各自が「この人に感謝したい」という人に送るメッセージカード。

シナリオ終了後に、プレイヤーに1人1枚ずつ配布すること。

「この人のおかげで円滑に進んだ」「あのとき、この人のおかげで助かった」など、内容や誰に送るかは自由。

◆ GM・技能ステータスシートを決定、持ち物カードの配布が完了次第、シナリオ開始

【 導入 】

貴方は目が覚めると、見覚えのない部屋にいた。床に横たわっていたようだ。

昨日のことを思い出そうと記憶を掘り返すが、昨日は帰宅後自室で眠りについたらはずだ。

辺りを見渡すと、コンクリートで囲まれた部屋だと分かる。

学習机、PC（パソコン）の他に、乱雑に積まれた本、壁の一面に接するどこか重々しい扉も目に入るだろう。

貴方の他にも数人この部屋にいることが分かる。

○ 現状の整理や昨日の帰宅前後の出来事など、自由に話し合いをしてください。

『氏名』『年齢』『出身』『趣味や特技』は、全員話してください。

帰宅後の出来事は、実際に貴方が昨夜行った行動を話すことを推奨します。

なぜこの場にいるのか、と言った事前情報がないことに関してはストーリーに関する部分なので、勝手に設定を付け足さないでください。

（「なぜこの場にいるかわからない」で大丈夫です。）

また本シナリオには、『時間制限』『ペナルティ』制度があります。時間を過ぎた場合、チーム全体でのペナルティがあります。

！制限時間！

【参加人数×1分+2分】

◆ GM は制限時間を計算し、明確に PL に伝えてください。

(例 参加者4人の場合 4分+2分 合計6分)

1人1分ほどで自己紹介をしてください。

<制限時間を過ぎたペナルティ>

持ち物カード（アイテム）の1つをランダムで消去

◆ 参加者同士の話し合いがひとまず落ち着いたところで、シナリオを進めてください。

制限時間内だった場合、沈黙が続いた際には進めてしまって構いません。制限時間を過ぎた場合は、時間になったことを PL に伝え、ペナルティを行ってからシナリオを進めてください。

どうやらこの場所がどこか、なぜここにいるのか、誰も知らないようだ。

○ ここで、PL はこの部屋の探索が可能です

◆【探索マップ Stage.0】を PL に提示

▽ 探索では、情報カードが手に入ります。

部屋全体と“探索マップ”に記載されているものを調べることができます。

今回は、【目覚めた部屋】【学習机】【PC】【乱雑に積まれた本】【扉】の5つです。

探索が成功したか失敗したかは、ダイスによって決定されます。

【技能ステータスシート】を参照してください。

主に、【目星】【聞き耳】を使用します。記載されている数字より小さい数字で成功です。マップに記載されてるマークの技能を振ることができます。

情報カードを全体に共有する場合は、全員に見れるように表示してください。

目星や聞き耳などの技能成功で追加の情報カードを得ることができます。

1部アイテムカードを使用すると、追加情報が得られる場合があります。使用する場合は、GMに『どの持ち物を使うのか』『どうやって使うか』を宣言してから使用してください。

同じ場所は最大3回まで探索が可能です。1人何箇所探索しても構いませんが、同じ人が同じ場所を2度探索できません。使用する技能が違っても不可能です。

今回の探索では、時間制限がありません。

「調べたい箇所」「使用する技能（目星 or 聞き耳）」を GM に伝え、1人ずつ探索を進めてください。

バッジは、誰が、どこを探索したのかわかるようにするために、マップ上に置くなど、有効活用してください。

それでは、探索を開始してください。

【GM 情報】

探索では、情報カードを渡して探索の情報を PL に伝えます。

情報カードは、『通常』『技能成功』『クリティカル』の3種類あります。

ダイスを減って、その結果によって渡すカードが異なります。

通常：探索箇所の簡易情報が書かれたカード。ダイスの成功 / 失敗に関わらず情報開示が可能。

技能成功：技能が成功した際に、一緒に手に入れることができる情報カード。

クリティカル：技能が成功しているかつ、出目が1～5だった場合、手に入れることができるカード。より良い情報や確信的な情報が手に入る。

「カードの配布方法」

通常：通常カードのみ配布

技能成功：技能成功カードのみ配布

クリティカル：クリティカルカードのみ配布

情報の中で『持ち物カード：〇〇 入手』と書かれている場合は、対応しているアイテムカードを探索した PL に情報カードと一緒に渡してください。GM が確認できるように、シートにも情報を明記します。読み上げず、PL たちには情報カードを渡してください。

『持ち物カード：〇〇 消失』と書かれている場合は、GM が対応するカードを回収するか、ゲームに支障をきたさない場所に置いてください。

情報の中には、「持ち物カード」を使用することで更に情報を得る事ができる場合があります。

今回の探索は、チュートリアルのようなものです。

誰から始めても構いません。

PL が困っているようだったら、「誰から始めても大丈夫ですよ」など探索を促したり、PL を指定したりすると、円滑に進めることができます。

GM の力量が試される部分です。PL たちの様子をよく見て、都度助け舟を出すなど上手くシナリオを進めてあげてください。

【目覚めた部屋】

『目星』

通常：部屋全体がコンクリートで作られており、どこか冷たい
雰囲気を感じる。

成功：天井に照明がついているため暗くはないが、窓がなく、
外の様子を確認することはできない。

クリティカル：異様なほどに物が少なく、7畳ほどの部屋が
より広く感じる。

『聞き耳』

通常：遮断性がいいのか、雑音がしない。

成功：壁を叩くと、扉のある壁だけ音が違うのがわかる。この
先に、なにか空間がありそうだ。

クリティカル：外の音や雑音がなにも聞こえない。遮断性が
いいにしても、ここまで聞こえないことなどあるのだろうか。

【学習机】目星のみ

『目星』

通常：変哲もないただの学習机。使い込まれているのか、細かな
汚れや傷跡が確認できる。

成功：引っ掻き傷のような傷があるのがわかる。

『持ち物カード：鉛筆 入手』

クリティカル：机の裏に、小さくなにか書かれている。拡大
できるものがあれば詳しくわかりそうだ。

{ 持ち物カード：虫眼鏡 使用 }

成功：“79ek izg”と書かれている。

失敗：文字が書かれていることは分かるが、字が汚く読み取ることができなかった。

【GM 情報】

「持ち物カードを使用できますか？」と、PL たちが自分から発言するまで、持ち物カードを使用した情報を得ることはできません。

上記のように聞かれたときは『なんのアイテムを使いますか』と具体的に PL に指定させるように促してください。

アイテムによって、使用する技能が異なります。カンペシートの一覧表を見て、対応する技能を PL に伝えてください。

(例 虫眼鏡を使用したい → 『『器用』技能で判定します。ダイスを振ってください』など)

もし、PL がどのアイテムを使うべきか検討もついていない場合は、GM の判断によって、助け船を出しても構いません。

(例 『アイデア』ダイスを振って成功した場合、使用技能を教えるなど「成功した貴方は、虫眼鏡を使う事を思いつきました」)
持ち物カードの情報に、クリティカル / ファンブルはありません。

【PC】

『目星』

通常：電源がついてない。外傷が見られないため、壊れてはいないようだ。

成功：PCを開いて隅々まで見てみるが、やはり壊れていない。
電源ボタンを押せば問題なく電源がつきそうだ。

クリティカル：あまり触られてないのか、新品のようにピカピカしている。

『聞き耳』

通常：音がしない。電源がついていないようだ。

成功：耳を近づけてみるが、異音はしない。問題なく電源がつきそうだ。

クリティカル：キーボードを叩いてみても、異音はしない。
電源がついていないだけで、故障などの問題はなさそうだ。

{ PL が電源をつけると発言した場合 }

画面が点灯し、スタートページが表示される。画面にはロックがかかっている。

{ PL が暗証番号に [79ek izg] を入力したいと発言した場合 }

ロック画面が暗転し、初期のままの飾り気ないデスクトップが表示される。

{ デスクトップを調べたいと PL が発言した場合 } 目星のみ

目星を振ることができます、と伝えてください。聞き耳の情報はありません。

通常：デスクトップ上に、フォルダが1つだけある。

成功：フォルダの中に、テキストメモがたくさんある。中身を確認するが、{ g 94f… } など、意味のわからない文字が羅列

されている。

クリティカル：左上に1014、1015と順に並んでいるのがわかる。本文の内容はわからないが、左上の数字は日付を意味しているのだろう。

【乱雑に積まれた本】目星のみ

『目星』

通常：年季の入った本ばかりで、タイトルや本文が掠れている。
成功：よく見ると、表紙に“2さいからのてつがく”“面白い哲学の世界”“哲学の意味”などが書かれ、哲学の本ばかりだと分かる。簡単な書籍から、難しそうな書籍まで数多くある。
クリティカル：すべての本に、鉛筆のようなもので書き込んだ後のようなものが見える。消されてしまっているため、内容はわからない。

{ 持ち物カード：鉛筆の使用 }

使用例：消された後を擦って浮かび上がらせるなど

成功：文字が浮き出てくる。全てを読み取ることはできないが、幼い字で「むずかしい、」と書かれているのが読み取れる。

失敗：力が強過ぎたのか、読み取れず、ただただ本が黒くなってしまった。

{ PL が中身を読むと発言した場合 } 目星の成功で情報開示

「世界や人生などの物事の基礎や一番大事な部分を追求する学問」と記載されている。そこから先は文字が掠れているのに加えて、専門用語や難しい単語が多く、読む気にはなれない。

【扉】

『目星』

通常：コンクリートの部屋に似つかわしくない黒い扉。鍵がかかっている様子はないが、開かない。

成功：どこか重々しさを感じる。押しても引いてもびくともしない。扉の下に鍵が落ちている。

『持ち物カード：小さな鍵 入手』

クリティカル：扉の向こう側になにかありそうだ。そのせいで開かないのかもしれない。

『聞き耳』

通常：とても厚い扉なのか、向こう側の音は聞こえない。

成功：耳を扉に当てると、向こう側から微かに音がするのがわかる。

クリティカル：向こう側から、誰かの話し声が聞こえる。話の内容まではわからないが、複数人がいるのだろう。

◆ 一通り探索や情報共有が終わったところで、シナリオ再開

貴方たちが探索や情報共有をしていると、扉の方からガタンッと音がした。

その音につられて目を向けると、先ほどまで開く様子のなかった扉が、少しずつ開いていく。

扉の先には、それぞれ顔の上下半分に仮面をつけた、二人の少女が立っていた。

下半分に仮面をつけている少女 A が口を開き、それに続くように上半分に仮面をつけている少女 B が口を開く。

A「やっと、お目覚めですか〜？」

B「おはようございます。皆様、どうぞこちらへ」

【GM 情報】

彼女たちから敵意・悪意は感じられません。どこか不思議な雰囲気を感じています。

PL から、敵意はありますかなど質問された場合は、いいえとお答えください。

彼女たちはこれから PL が部屋を進むための案内人 (NPC) です。

彼女たちは何か特別な行動をすることはありません。

少女について行きますか？

○ ついていくか、行かないか 探索者同士で相談し、答えを出してください。少女たちに『目星』または『聞き耳』を振ることもできます。

◆ ここはクリティカルがありません。

【少女 A】

『目星』

通常：15~18 歳ほどだと感じる。少女 B と歳はそれほど変わらないように見えるが、どこか幼い雰囲気を持つ少女。

落ち着きがなく、一目見ただけでも活発だとわかる。

成功：雰囲気は真逆だが、少女 B にどことなく似ている気がする。

『聞き耳』

通常：「ついてきてくれるかなあ」と少女 B に耳打ちしているのが聞こえる。

聞き耳：「元の場所に戻すためのお手伝い、頑張る！」と小声で意気込んでいるのが聞こえた。

【少女 B】

『目星』

通常：15~18 歳ほどだと感じる。少女 A と歳はそれほど変わらないように見えるが、大人びた雰囲気を持つ少女。

冷静を具現化したかのような、一目見ただけでもとても落ち着きがあることがわかる。顔や体に包帯を巻いている。

成功：雰囲気は真逆だが、少女 A にどことなく似ている気がする。

『聞き耳』

通常：「僕たちは案内人ですから。連れて行くしかありません」と小声で話しているのが聞こえる。

成功：「彼らを元の場に戻すために、僕たちはいるのですから」と少女 A に諭しているのが聞こえた。

[ついて行く]

少女 B 「よかった、僕たちのことは案内人とでもお呼びください。」

少女 A 「ささ、はやく行こ！こっちだよ！」

彼女たちの後に続いて、貴方たちは扉の奥へと歩みを進める。

[ついて行かない]

少女 A 「そっかあ〜…でも、ついてきてくれないと帰っていいよってできないんだよね」

少女 B 「僕たちのことは案内人とでもお呼びください。僕たちは、皆様が先に進むお手伝いをしなければいけません。彼女の言う通り、元いた場所に帰るためにも、ご協力いただけませんか。」

彼女たちについて行くことが、この部屋から出るための唯一の方法のようだ。

あなたたちは、彼女たちに疑念を感じながらも扉の先へ恐る恐る歩みを進める。

【GM 情報】

ここで、PL からなにか質問されても「僕たちから説明することはできません」と伝えてください。

彼女たちからこの場所のこと、なぜ PL がここにいるかなどの情報は、全て彼女たちから現状答えることはできません。

彼女たちに与えられた仕事はこの部屋に連れられた人を案内すること。それ以外、なにかすることを彼女たちは許されていません。

【 第一章 】

◆【探索マップ Stage.1】を PL に提示

扉の先に進むと、同じような部屋が目に入る。前室と変わらないように見えるが、家具や置き物が異なることがわかるだろう。また、正面の壁には左右に分かれるように、2つの扉が設置されている。

○ 探索が可能です

！制限時間！

【20分 - 人数 × 1分】（4人の場合、20-4=16分）

<ペナルティ>探索の中断

（調べられてない箇所があってもシナリオの続きを進めてください。）

【第一の部屋】

『目星』

通常：コンクリート性の部屋なのは変わらないが、前室と比べておもちゃや人形など、遊ぶ道具が増えていることに気が付く。

部屋の奥にある2つの扉は相違がなく、少女2人がそれぞれの扉の前に立っている。

成功：子供部屋だろうと察する。また、おもちゃの種類から幼稚園児など幼い子供の部屋なのではないかと感じるかもしれない。

クリティカル：先程の部屋とは打って変わって、遊ぶものしか置かれておらず、学習部屋と遊び場が完全に区別されていたことがわかる。

『聞き耳』

通常：どこからか、かすかに音が聞こえる。

成功：部屋に反響していて、音のする方角は特定できないが「シュッシュ」聞こえることがわかる。

クリティカル：その音の正体が、蒸気機関車の汽笛の音だと気づく。

【列車のおもちゃ】目星のみ

『目星』

通常：電池で動くタイプのおもちゃのようだ。列車はレールの上に置かれている。

成功：レールはよくある自由に組めるレールのようだ。遊ばれた形跡があり、単純なコースが作られている。

クリティカル：コースの先は、ふたつに分かれている。そのレールの上には、5つの人形が置かれているレールと1つの人形が置かれているレールがある。

【おもちゃ箱】

『目星』

通常：なんの変哲もない、手のひらに収まる小さな可愛らしい人形がたくさん入っている。

成功：足や腕が可動式となっていて、人間から動物までぱっと見でも様々な種類の人形があることがわかる。

『持ち物カード：メガホン 入手』

クリティカル：よく見るとどこかにぶつけたのか、片腕が取れていたり両足がなくなっていたりと、傷ついた人形が数体あることがわかる。

『聞き耳』

通常：振ると、ガチャガチャと音になる。

成功：人形を振ると、ぴちゃぴちゃと音が鳴る。

クリティカル：人形に耳を当てると、鼓動を打っているのが聞こえる。

【扉】目星のみ

『目星』

通常：隣合わせにある同じデザイン、同じ大きさの扉。

成功：あまりにも酷似しているため、気味が悪く感じる。

クリティカル：少女がそれぞれの扉の前に立っている。どちらか片方へ進むと、選択を迫られているように感じる。

少女B「ここから先、皆様には“答えのない問題”に答えていただきます。問題提示後、2択の選択肢の内、1つをお選びいただき、皆様個人の意見を順番にお話してください。その後、皆様の答えを1つにまとめ、扉の先へと進んでいただきます。」

少女A「意見が違ってても、否定するのはNGだよ！話し合いは納得するまでして大丈夫だからね！全員の答えがまとまったら、私たちに話しかけてください！」

それでは、と少女 B が口を開く。

少女 B 「皆様、“トロッコ問題”もしくは“トロリー問題”をご存知でしょうか」

1967年 フィリッパ・フットが提起した『ある人を助けるために他の人を犠牲にするのは許されるのか?』という有名な論理学上の問題です。

線路を走っていたトロッコの制御が不能になり、このままでは前方で作業中だった5人が猛スピードのトロッコに避ける間もなく轢き殺されてしまいます。このとき、たまたま A 氏は線路の分岐器のすぐそばにいました。A 氏がトロッコの線路を切り替えれば、作業員5人は確実に助かります。しかし、別路線でも B 氏1人が作業しており、5人の代わりに B 氏1人が確実に死にます。A 氏はトロッコを別路線に引き込むべきでしょうか。

より簡単にいえば、『5人を助けるために他の1人を殺してもよいか』という問題です。A 氏はこの手段以外では救える方法がないとします。あなたは、分岐器を切り替え5人を救いますか。それとも、切り替えずに1人を救いますか。

5人を救う場合は僕、左の扉の方へ。

1人を救う場合は彼女、右の扉の方へお越してください。

◆ 個人で考える時間を2分、意見発表を各自1分半設けてくださ

い。短縮できるならして構いません。各自意見発表が終わったら、PL全員で5人を救うか、1人を救うか、1つの意見にまとめてください。他の意見を聞いた結果、自分の意見が変わっても大丈夫です。10分で意見をまとめてください。

！時間制限！

【個人で考える時間2分 意見発表各自1分30秒 意見まとめ10分】

<ペナルティ>

次回探索時に、技能数値が-10の数値になる

【GM情報】

本シナリオのタイトル通り、この問題およびここから先の問題に正解はありません。

本シナリオの目的は、PL同士の会話、価値観の共有です。

正解がない＝意見に間違いがないことを利用し、発表しやすくすることを目的としています。

・トロッコ問題 概要（読まなくても大丈夫です。）

1人を犠牲にして5人を救う「功利主義（最大多数の最大幸福）」と本来死ぬはずのなかった1人を殺すことはできないと考える「義務論（だれが、いつ、どこで、いかに行為しても文句がないと自分自身が言えることを道徳規則とし、その規則に従うこと）」の2つに分かれると考えられる。

功利主義に基づく考え方ならば、「1人を犠牲にして多くの命を救うべき」となる。

義務論に従う考え方ならば、「誰かを他の目的のためだけに利用するべきではない」となる。

また、この問題は上述のような論理的思考でなく、『自らの手で人を殺したくない』といった感情的思考で決定しても良いとする。

[5人を救う・左の扉]

少女B「こちらは、1人を犠牲にして5人を救う、5人を救うために1人を殺して良いという選択です。1度決めた場合、後には戻れません。本当にこちらでよろしいですか」

[NO]

「皆様、ご納得されるまで話し合ってください。答えや正解のない問題ですので、どんな選択をしてもそれは間違いではありません。」

[YES]

「かしこまりました。こちらは功利主義に基づく考え方とされています。多くの命を救うために、少人数の犠牲は問わないという考えです。今回は、6人全てが作業員として考えていただきましたが、1人が家族だった場合、皆様は同じように5人を救う選択ができるでしょうか？ほんの少しの仮定で、結果が変わってしまう面白い問題ですね。__ ですが、全ては空想上の話です。こちらの部屋へどうぞ。」

◆【第二章 -1】に進んでください。

> P35

[1人を救う・右の扉]

少女A「こっちは、5人を救うために1人を利用するべきではない、1人を救うために5人を見殺しにして良いっていう選択だよ！1回こっちって決めちゃうと、もう戻れないんだよね。本当にこっちでいい？」

[NO]

「おっけー！みんな納得するまでたくさんお話しして大丈夫だよ！答えや正解のない問題だから、どんな選択をしても間違いじゃないからね！」

[YES]

「わかった！こっちは義務論に従う考え方って言われてるよ。誰かを他の目的のためだけに利用すべきじゃないって考え方だね。今回はみんな作業員だったけど、5人が友人や家族だったら、同じようにあなたたちは1人を救う選択ができるのかな？ちょっとの仮定で、結果が変わっちゃう可能性がある面白い問題だよね！__ まあ、全部空想上の話だからね！こっちだよ、レッツゴー！」

◆【第二章 - 2】に進んでください。

> P45

【 第二章 - 1 】

◆【探索マップ Stage.2-1】を PL に提示

扉の先に進むと、貴方たちは白い部屋につく。

部屋の真ん中に、ボタンが入った縦に長い長方形のショーケースがあり、壁には張り紙がされている。

○ 探索が可能です

！制限時間！

【20分 - 人数 × 1分】（4人の場合、20-4=16分）

<ペナルティ>

探索の中断

【第二の部屋 -1】

『目星』

通常：白いペンキで隅々まで塗りつぶされたように、床や壁、天井までもが白に埋め尽くされている。

成功：部屋が広く感じるが、実際には5畳と狭い空間であることがわかる。『持ち物カード：液体の入った小瓶 入手』

クリティカル：現実味がなく、どこか歪空間に飛ばされたような感覚に陥りそうになる。

『聞き耳』

通常：静かな空間で、音がしない。

成功：自身の行動時、音が大きく聞こえ、この空間にいるのが、自分1人のように感じる。

クリティカル：他人の音が聞こえない。会話をしているときは問題なく聞こえているが、相手が探索しているときの雑音、息遣いなどが全く音を発さない。現実世界ではないだろうと、嫌にでも察してしまう。

【ショーケース】目星のみ

『目星』

通常：150cmほどの縦型のショーケース。ジュエリーショップで見かけるネックレスの展示ケースのようなもの。中には、ボタンがある。

成功：中に、変哲もない赤いボタンがある。触ってはいけないと言われても、触りたくなってしまうような、シンプル故に好奇心が駆られる。小さな鍵穴がある。

{ 持ち物カード：小さな鍵 使用 }

成功：ショーケースの蓋が外れ、ボタンが押せるようになった。

{ ボタンを押す } 何も起こらなかった。

失敗：うまく開かなかった。このボタンは、高価なものなのか、それとも人知を超えた触れてはいけないものなのか。

どちらにも感じられる、不思議なボタンだ。

クリティカル：このボタンは、高価なものなのか、それとも人知を超えた触れてはいけないものなのか。どちらにも感じられる、不思議なボタンだ。

【張り紙】目星のみ

『目星』

通常：アルバイト募集！とデカデカと書かれているチラシ。

成功：隅々まで見ると、高額！一瞬で100万円！？と、胡散臭さが溢れている。

クリティカル：「安全な場で期間を過ごすだけ、記憶はなくなるので体感一瞬でアルバイト完了です！」と書かれている。

【扉】

『目星』

通常：隣合わせにある同じデザイン、同じ大きさの扉。

この部屋と同じく、真っ白に染まっている。

成功：前室と作りは同じようだ。開けようとしても開くことはない。

クリティカル：前室と全く同じ扉、同じ位置にある。

『聞き耳』

通常：特になにも聞こえない。

成功：扉を叩くと、乾いた音になる。この先は、大きな部屋に繋がっているのかもしれない

クリティカル：左右の扉を叩くと、音の響き方が同じ音だとわかる。

貴方たちが探索を終えたころ、少女 B が口を開く。

少女 B 「皆様、よろしいでしょうか。この部屋では、“5 億年ボタン” について話し合ってください。」

これは、短編読み切り漫画から思考実験に発展した問題です。

貴方はある日、こんなアルバイトを紹介されました。

「このボタンを押すだけで、100 万円が貰えるアルバイトです」

そのボタンを押すと、何もない空間に飛ばされ、たった 1 人で 5 億年過ごすことになります。その間、お腹が空くことも眠くなることもありません。常に意識はクリアで、病気になることも、死ぬこともありません。ただ、何もない場所で 1 人で 5 億年過ごすだけです。

5 億年が経つと、その間の全ての記憶が消され、体も記憶もボタンを押した直後に戻り、100 万円を受け取れます。後遺症もなにもなく、貴方の周りもボタンを押した直後と変わりありません。つまり、本人の意識では、ボタンを押したらすぐに 100 万円を受け取ったと覚えることになります。貴方はボタンを押す前に詳細を聞いているので、5 億年分の記憶が消えることがアルバイト開始前に分かっています。このボタンを押すか押さないかといった問題です。

ですが、5 億年という長い年月は僕たちには想像できません。

そのため、今回は、時間と金額を変更して話し合ってください。

「ボタンを押したら、1 億円貰える。ただし、死ぬことも寝ることもできないなにもない空間で 10 年間過ごす」として、貴方はこの

ボタンを押しますか。

1億円という金額は、2人以上世帯で約30年ほど生活できる金額です。
他の条件は全て同じとします。

押す場合は僕、左の扉の方へ。

押さない場合は彼女、右の扉の方へお越してください。

◆ 先ほどと同じく、個人で考える時間を2分、意見発表を各自1分半、
意見のまとめを10分で行ってください。

！時間制限！

【個人で考える時間2分 意見発表各自1分30秒 意見まとめ10分】

<ペナルティ>

次回、探索行動の回数 -1 (1箇所につき、2回まで)

【GM 情報】

・5億年ボタン 概要 (読まなくても大丈夫です。)

この思考実験では、「5億年を過ごした対価として100万を受け取る」と
“経過”を重視して捉えるか、「ボタンを押すという行為に対して
100万を受け取る」と”結果”を重視して捉えるかで選択が
変わっていきます。おそらく、多くの人は5億年という途方もない
長い年月を1人で過ごすことに対して、恐怖を感じることでしょう。

経過を重視する人は、「どのくらいの苦痛に対してどのくらいの対価を得ることができるか」と考えます。一方、結果を重視する人は、何年だろうが、過ぎたその記憶が消えるなら、ボタンを押すという「一瞬」に変わらないという考え方になります。

[押す・左の扉]

少女 B 「こちらは、ボタンを押す、1億円を手に入れるために10年間なにもない、なにもできない空間で過ごすという選択です。やはり右の扉が良かったと思っても戻れませんが、本当にこちらでよろしいですか。」

[NO]

「はい。5億年で100万は現実味がなさすぎますが、10年で1億もらえると言われれば、迷う御心は僕にも理解できます。ご納得されるまで話し合ってください。どんな選択をしてもそれは間違いではありませんよ。」

[YES]

「かしこまりました。この問題は”経過”を重視するか、“結果”を重視するかで答えが変わる問題となっております。皆様は、“結果”を重視するタイプですね。ボタンを押すという行為に対して1億円を受け取るという捉え方。記憶が消えると分かっているのなら、100年だろうが、10億年だろうが、ボタンを押すという一瞬に

変わらないという考え方です。では、こちら側へどうぞ」

◆【第三の部屋】に進んでください。

▼ このグループは【3-1】に分類されました。第三章で使用するため、覚えておいてください。

> P57

[押さない・右の扉]

少女A「こっちは、ボタンを押さない、10年間なにもない、なにもしない空間で過ごしたくないから1億円を諦めるっていう選択だね！やっぱり左の扉が良かったって思っても戻れないけど、本当にこっちでいいの？」

[NO]

「おっけー！5億年で100万って現実味ないし損だなんて思うけど、10年で1億って言われると迷う気持ちは私にもわかるよ！みんな納得するまでお話しして大丈夫！どんな選択をしても間違いじゃないからね！」

[YES]

「わかった！この問題は、“経過”を重視するか、“結果”を重視するかで答えが変わる問題なんだよ！みんなは、“経過”を重視するタイプだね！10年過ごした対価として1億円を受け取るっていう捉え方！記憶が消えるとしても、途方のない時間を1人で過ごすことに恐怖を感じる、苦痛に対してどのくらいの対価を得ることができるのか、っていう考え方だね～。こっちにどうぞ～！」

◆【第三の部屋】に進んでください。

▼ このグループは【3-3】に分類されました。第三章で使用するため、覚えておいてください。

> P57

【 第二章 - 2 】

◆【探索マップ Stage.2-2】を PL に提示

扉の先に進むと、真っ赤な部屋だった。

不気味なほどに部屋全てが赤い。普通に考えて、この部屋は異質だと全員が感じるだろう。

○ 探索が可能です

！制限時間！

【20分 - 人数 × 1分】（4人の場合、20-4=16分）

<ペナルティ>

探索の中断

【第二の部屋 - 2】

『目星』

通常：不気味なほどまでに赤く染まった部屋。他の部屋と比べて、暖かいような気がする。大きなシミがある。

成功：部屋の真ん中にあるシミの上部左右から、扉に向かって繋がっているような跡があることがわかる。

クリティカル：どこかで見たことのある形だ。過去、学校の保健体育で習っただろう。

『聞き耳』

通常：不定期に、小さく“こぼっ”と音が聞こえる。

成功：水音が聞こえる。聞こえた“こぼっ”という音が水中で空気が吐かれた音だと気づく。

クリティカル：まるで自分が水に包まれているような、どこか
籠った音だとわかる。

【紐】目星のみ

『目星』

通常：部屋の天井の真ん中から垂れ下がっている1本の紐。

成功：触ってみると、どこか生暖かいような気がする。刃物が
あれば切れそうだ。

{ 持ち物：ナイフの使用 }

使用例：紐を切るなど

成功：赤い液体が流れ出る。『持ち物カード：切った紐 入手』

失敗：ぐにゃぐにゃして、うまく切れなかった。

持ち物 [ナイフ] 消失

クリティカル：部屋のシミと繋がっているように見える。

【バイオリン】

『目星』

通常：この部屋に似つかわしくないバイオリン。このバイオリン
だけは赤く染まっていない。

成功：使い込まれているが、新品のような輝きがある。素人目に
みても大切に扱われていることがわかるだろう。

クリティカル：ヨーロッパ製と書かれている。バイオリン自体
高価なものだが、このバイオリンはそれよりもっと高価なものだ。

『聞き耳』

通常：指で弦を弾くと、ピンッと音がる。

成功：指で弾いた音が、響きが良く、豊かな音だと気づく。

クリティカル：指で弾いただけでも音の響きがよく、高価なものだとわかる。

【扉】

『目星』

通常：隣合わせにある同じデザイン、同じ大きさの扉。この部屋と同じく、真っ白に染まっている。

成功：前室と作りは同じようだ。開けようとしても開くことはない。

クリティカル：前室と全く同じ扉、同じ位置にある。

『聞き耳』

通常：特になにも聞こえない。

成功：扉を叩くと、乾いた音がる。この先は、大きな部屋に繋がっているのかもしれない。

クリティカル：左右の扉を叩くと、音の響き方が同じことだとわかる。

探索が一通り終わったところに少女 A が口を開く

少女 A 「あっあー…んん、みなさんいいですか～！この部屋では、“ザ・バイオリニスト” って問題を話し合ってもらおうよ～！」

1971年 アメリカの哲学者 ジューディス・ジャーヴィス・トムソンが出版した本の中で提唱した「命の権利」を問われる問題だよ！

世界的有名なバイオリニストが大病にかかり、あなたの血液でしか救うことができないことが分かりました。ただし、治療には9ヶ月の間、バイオリニストの体とあなたの体を管でつなぎ、輸血し続けなければなりません。

つまり、“バイオリニストを助けるためには、あなたの9ヶ月間の自由”が犠牲となるのです。ある日、目が覚めるとあなたは病院にいました。そのバイオリニストの体と管で繋がられています。どうやらバイオリニストの狂信的ファンがあなたを拉致し、“勝手に治療を開始してしまった”ようです。

あなたは突然拉致られ、意識のない間に繋がられたため、治療に協力するとは一言も言っていません。このまま治療を続ける場合、あなたは9ヶ月間ずっと自由を失うことになります。しかし、あなたがここで治療を中断してしまえば、バイオリニストは死んでしまいます。さて、この状況であなたにバイオリニストを救う義務はあると思いますか。

なにかしら報酬があれば救うという人もいるかもしれないけど、ここではあなたに報酬はなくて、全部あなたの善意でやることを想定して考えてね！治療に関して、何も約束をしてないから、治療をやめても罪に問われることはないよ～。だけど、あなたの決断1つでバイオリニストの命が助かるかどうか決まることも確かだね。

救う場合は、彼女、左の扉の方へ！

救わない場合は、私、右の扉の方へ来てね！

！時間制限！

【個人で考える時間 2分 意見発表 各自1分30秒 意見まとめ10分】

<ペナルティ>

次回、探索行動の回数 -1 (1箇所につき、2回まで)

【GM 情報】

・ザ・バイオリニスト 概要（読まなくても大丈夫です。）

この問題のような状況は、非現実であり、現実では起こり得ないことに感じる人が多いかもしれません。

しかし、この問題は元々、トムソンが『中絶問題』を考えるために提議したものです。

バイオリニスト = 胎児、あなた = 妊婦と考えると、とても身近な社会問題に当てはめることができます。

この問題であなたは知らない間にバイオリニストと強制的に繋がられたため、我慢して9ヶ月も耐えることに義務や責任はありません。自分を犠牲にしてでも助けたいと心優しい人もいるかもしれませんが、親切にする義務はなく、自分の自由を主張する権利があります。

同じように突然妊娠してしまった女性にも、自分自身の体のことを

決める権利があります。妊娠すれば少なくとも、出産までは胎児と体が繋がった状態であり、自由が制限されます。

望んだ妊娠であれば、愛する我が子のため9ヶ月間を犠牲にすることが出来るかもしれませんが。しかし、望まぬ妊娠ならば、どうでしょうか。体だけではなく、心の苦痛もあり、中絶という選択を取る場合もあるでしょう。

一方、胎児にも生存権があります。

望まぬ形であれ、胎児は中絶されない、という権利も存在するのです。

[バイオリニストを救う・左の扉]

少女B「こちらは、9ヶ月間、自分の自由を犠牲にしてもバイオリニストを救う義務があるという選択です。本当にこちらでよろしいですか」

[NO]

「ええ、皆様でよく考えてから、答えをお出してください。僕たちはここで、皆様の回答をお待ちしています。」

[YES]

「かしこまりました。この問題…非現実的で起こり得ないことと感じましたか。しかし、元々この問題は、身近な社会問題“中絶問題”を考えるために提議されたものです。バイオリニストを胎児、文中の

あなたを妊婦と考えてみてください。望んだ妊娠であれば我が子のために自分の自由を犠牲にすることができるかもしれません。

ですが、望まぬ妊娠だった場合はどうでしょうか。妊婦にも、自分自身の体のことを決める権利があります。体だけではなく、心も傷つき、中絶という選択を取る場合もあるでしょう。ですが、胎児はこの世に生まれようとしてくる人間であり、生存権があります。望まぬ形であれ、中絶されないという権利が存在するのです。

— 中絶問題に置き換えても、皆様はバイオリニストを救えるでしょうか。また、バイオリニストへの輸血を拒んだ場合、それは殺人になるのでしょうか。……話しすぎてしまいましたね。どうぞ。次が最後のお部屋です。」

◆【第三の部屋】に進んでください。

▼ このグループは【3-3】に分類されました。第三章で使用するため、覚えておいてください。

> P57

[バイオリニストを救わない・右の扉]

少女A「こっちは、自分の自由を犠牲にしてまでバイオリニストを救う義務がないっていう選択だよ！ほんとにこっちで大丈夫？」

[NO]

「はい！あなたたち皆でいっぱい考えてから、答えを出してね！
私たちはここで、あなたたちの回答を待ってるよ～」

[YES]

「わかった！この問題…非現実的で起こり得ないことと感じた？
でも、元々この問題は、身近な社会問題“中絶問題”を考えるために提議されたものなんだよ。バイオリニストを胎児、文中のあなたを妊婦と考えてみて。望んだ妊娠だったら、我が子のために自分の自由を犠牲にすることができるかもしれないね！でも、望んでない妊娠だった場合はどうかな。妊婦にも、自分の体のことを決める権利があるよね。体だけではなくて、心も傷ついて、中絶っていう選択を取る場合もあるんじゃないかな。だけど、胎児もこの世に生まれようとしてくる人間であって、生存権がある！望まぬ形であれ、中絶されないっていう権利が存在するんだよね。__中絶問題に置き換えても、あなたたちはバイオリニストを見殺しにできる？
あと、バイオリニストへの輸血を拒んだ場合、それは殺人になるのかな。……へへ、お話しすぎちゃったね。こっちどぞ！次が最後のお部屋だよ！」

◆【第三の部屋】に進んでください。

▼このグループは【3-2】に分類されました。第三章で使用するため、覚えておいてください。

> P57

【 第三章 】

◆【探索マップ Stage.3】を PL に提示

扉を開けると、海のさざなみが聞こえる。足元には今までなかった感触があり、目を見やるなら砂が床に敷き詰められているのがわかるだろう。部屋の奥には壊れた船の模型がある。

○ 探索が可能です

！制限時間！

【20分 - 人数 × 1分】（4人の場合、20-4=16分）

<ペナルティ>

探索の中断

【第三の部屋】

『目星』

通常：浜辺のような部屋。床には砂があり、船の模型が置かれた部分は、海のように青いライトが照らされ、揺らめいている。

部屋全体を見渡しても、壁1面に海の風景が描かれている。

成功：なにか今までの部屋とはなにかが異なると感じる。

この違和感を払拭できるものがあれば正体がわかるだろうか。

{ 持ち物カード：液体の入った小瓶の使用 }

使用例：飲む

成功：目の前が歪む。しかし、すぐに視界がクリアになり、実験室のような異質な光景が目に入る。

『持ち物カード：空になった小瓶 入手』

失敗：目の前が歪む。気分が悪くなった。{以降の探索不可}

『持ち物カード：空になった小瓶 入手』

クリティカル：今までの部屋より、広いと気づく。

『聞き耳』

通常：スピーカーらしきものは見当たらないが、どこからか海のさざなみが聞こえる。

成功：さざなみとは別の音が時々聞こえる。

クリティカル：ごぼごぼ…という水中で空気を発するような音が、時々聞こえる。

【砂】目星のみ

『目星』

通常：この部屋全体に敷き詰められたもの。感触としては、浜辺に近い。室内であるため、温度は感じない。

成功：キラキラしていて、星の形をした砂だ。とても綺麗で目を奪われる。なにか入れ物があれば持っていけそうだ。

{持ち物カード：空になった小瓶 使用}

使用例：砂を瓶に詰める

成功：綺麗に詰めることができた。これで持ち歩くことができる。

失敗：途中で割れてしまい、小瓶が壊れてしまった。

『持ち物：小瓶 消失』

クリティカル：砂の中に、黒色のスライム上のなにかが混じっていることが気づく。

【壊れた船の模型】

『目星』

通常：自分たちの背丈ほどある大きな模型。模型は部分的に壊れている。

成功：新品のように綺麗な部分と、壊れたまま放置されたボロボロの部分との対比が激しい。

クリティカル：綺麗な部分は、壊れたあと修理されたものだと気づく。

『聞き耳』

通常：部屋に響くさざなみの音が聞こえるだけで、模型からはなにも聞こえない。

成功：なにか音が聞こえるような気がしたが、静かにしてもなにも聞こえない。空耳のようだ。

クリティカル：模型から、ガヤガヤと人の話し声のようなものが聞こえる。

{ 持ち物カード：メガホン 使用 }

成功：人の話し声が聞こえる。

失敗：空耳かと思ったが、やはり船から音が聞こえる。

【壁】目星のみ

『目星』

通常：今までとは異なり、扉が見当たらない。見渡しても、すべての壁に海の風景が描かれているだけである。

成功：自分が今見ているのは、間違いなく部屋の壁だが、なにか

違和感を抱く。

クリティカル：正体までは分からないが、壁ではないなにかに
囲まれていると気づく。

探索を終えると、少女たちが口を開きます。

少女 A「はいはい！ご注目！とりあえず、みんなここまでお疲れ様
でした！ここがあなたたちに問う最後のお部屋です！」

少女 B「皆様に最後に考えていただくのは、“テセウスの船”と
呼ばれる問題です。」

ローマ帝国のギリシャ人論理学者 プルタルコスが残した
「オリジナルとはなにか」が問われる思考実験です。

ここに、木造でできた一艘（イッソウ）の船があります。

船は長い年月と度重なる航海により劣化し、修復が必要な状態でした。
そこで船は、傷んだ部材を新品の部材と交換する形で修復が
進められることとなります。修復は繰り返し、繰り返し行われ、
徐々に船の修復は終わりに近づきます。結局、テセウスの船は、
部品全てを交換する必要があり、全て新しい部品によって修復
されました。交換した傷んだ部材は、その船の敬意から、捨てずに
保管されていました。

船の修復は無事完了します。人々は新しく生まれ変わったその船を
見て、一同に喜びの表情を浮かべたと言います。

しかし、その一方で、保管していた傷んだ元の部材のみから、

なんともう一艘の船も復元されました。これも船への敬意からです。目の前にある二艘の船は、形だけを見ればまったく同じ。新しくなった船は当然航海ができ、船としての役割を果たすことができます。テセウスの船の修理なので、人々は「この船はテセウスの船として修理された」ものだと認識するはずです。しかし、元の部材から作り出されたもう一艘の船は、航海はできませんが船を構成しているのは紛れもなく、テセウスの船の部材そのものです。どちらの船が、テセウスの船と呼べるのでしょうか。

こちらの問題は、ある物体において、それを構成するパーツが全て置き換えられたとき、過去のそれと現在のそれは「同じそれ」と言えるのか否かという同一性の問題です。

◆ ここで突然なにも言わず、PL が話し合いを始めるまで、進行をストップしてください。始まりそうでなければ、手配せなどでPL に促して良いです。

話し合いが始まりそうなところで、話し合いを遮る形で、物語の進行を続けてください。

少女たちからの言葉が途切れ、貴方たちは今までと同じように話し合いを始めようとする。

すると、貴方たちの話を遮るように、少女 A が口を開きます。

少女 A「普通のテセウスの船なら、このままお話ししてもらっていいんだけど！今回は、私たちの問題に答えてほしいんだよね。」
少女 B「今、皆様には、船という物体を対象とした問題を提示させていただきました。ですが、これが、“人間という生物だった場合”皆様はどうお考えになるでしょうか。」

そう言うと、少女 B が手を叩く。

すると、貴方たちがいた浜辺のような部屋が突如として歪み、姿を変えた。

現れたのは、薄暗く、黒色の液体が入ったカプセルが並び、その中には粘土で人間の形を作ったような不自然な薄桃色の物体がぶかぶかと、ホルマリン漬けのように浮かぶ、異質な部屋だった。

部屋が姿を変えると、少女 A と少女 B が仮面を外す。

すると、隠されていた少女たちの顔があらわになり、貴方たちを真っ直ぐ見つめる。

その顔は、目や鼻のパーツ、色までもが、気味が悪くなるほど、何一つ相違のない同じ顔だった。

少女 A 「ここは、私が生まれた場所だよ。」

少女 B 「僕の両親は、とても頭のいい科学者でした。

しかし、僕は生まれつき体が弱く、病気や怪我を繰り返していました。怪我也治りにくく、必ず跡が残ってしまうような体質です。

ある日、元々哲学にも関心が強かった両親は、“テセウスの船を模倣して、元気な僕を作ればいい”と考えました。

そうして、生まれたのが彼女です。

両親が望む子どもを作るために、健康的な子どもと僕を徹底的に研究し、科学技術で彼女が生まれました。彼女は、僕の完璧なコピー、いわばもう1人の僕そのものです。考え方、感じ方、行動の仕方も、見て分かる通り、見た目も一緒です。僕らの違う点はただ1つ。僕は、この空間内でしか生きることができないという点です。外の世界、皆様の元いた場所で、生きていくための丈夫な体を、僕は持ち合わせていません。外に出たその瞬間に、消滅してしまうでしょう。ですが、彼女は皆様と同じ世界で生きていくことができます。その世界で、いい人がいれば、家庭を持つこともできるでしょう。

選ばれなかった方は消滅し、選ばれた方は今後生きていくことができる上に、今までの記憶が全て無くなります。」

▼ この先のセリフは【3-1】【3-2】【3-3】に分岐します。

第二章で分類されたものに対応するセリフを読んでください。

【 3-1 】

少女 B「第一の部屋、第二の部屋を超え、皆様は、“他人や幸福の高度数”を大切にしている方々だと思います。自らの手で誰かを犠牲にするとしても“大多数の最大幸福”を願うという方々なのではないでしょうか。この空間でしか生きれない僕に、未来があると思いますか。彼女は、僕にはない未来を持っています。“幸福度が大きい方を生かす”と考えるのなら、彼女を生かすべきだとは思いませんか。」

【 3-2 】

少女 A「第一の部屋、第二の部屋を超えて、みんなは、“自分自身”を大切にしている人たちだと思うんだよね。自分というものを“他人によって奪われたくない”っていう人たちなんじゃないのかな。私を形成してる考え方、行動の仕方は全て彼女のものだよ。言っちゃえば、私は単なる彼女のコピー。“自分自身を生かす”と考えれば、彼女を生かすべきだと思わない？」

[3-3]

次のページへ

【 3-3 】

少女 B 「第一の部屋、第二の部屋を超えて、皆様は “ 他人も自分も ” 大切にしている方々だと思います。」

少女 A 「一つの考えに囚われないで、その場の問題に “ 柔軟に答えを導き出せる ” 人たちなんじゃないかな！ そんなみんなだからこそ、私たちの関係を終わらせて欲しいんだ。」

少女 B 「僕が本人だとしても、僕は外の世界で生きていくことができません。これから先の幸福度を増やすと考えるのなら、彼女にはそれを手に入れられるための未来があります。彼女を生かすべきだと思いませんか。」

少女 A 「私に未来があったとしても、私は単なる彼女のコピーではないんだよ。私の思考も行動の仕方も全部彼女のもの。私を形成してるのは私自身じゃなくて、彼女だよ。自分自身を大切にするとって考えるなら、彼女を生かすべきだと思わない？」

少女 A 「私が生きるべきだと思う場合は、私の方へ」

少女 B 「僕が生きるべきだと思う場合は、僕の方へお越してください。」

【GM 情報】

この後、少女を選ぶとエンディングに入ります。

PL の選択後に、「本当にこっちの選択で良いか」確認してください。もう少し考えたいとのことでしたら、少し時間を与えてください。

残り時間が少なかった場合、この場限り、1～2分ほど追加して良いとします。大丈夫だったらそのまま進めてください。

[少女 A を選ぶ]

◆【エンド A】に進んでください。

> P68

[少女 B を選ぶ]

◆【エンド B】に進んでください。

> P75

【 エンドA 】

貴方たちが少女 A を選ぶと、少女 B が目を閉じ、俯く。

俯いた彼女の顔は見えず、表情は読み取れない。

もしかして、自身が消滅すると分かり、悲しみを抱いたのかも
しれないと、貴方たちが考え始めたとき。

少女 B の声が、静かに響く。

少女 B 「……よかった。皆様、彼女を選んでくれてありがとうございます。
ございます。」

“感謝”という予想外の言葉。

予想外だったのは、貴方たちだけではなく、少女 A も驚いたような、
傷ついたような表情で少女 B を見つめている。

少女 A は、少女 B の肩を掴み、ねえ、と体を揺さぶる。

少女 A 「なんで…？私は君のコピーだよ、君が本人なのに消えちゃうんだよ。
それに、私は君のことを忘れてしまう。私が君という存在を奪って
しまったのに。なんで君は、感謝しているの？」

その言葉に、少女 B が顔をあげ、貴方たちをまっすぐ見つめる。

その表情は、安堵を含む柔らかい、優しい笑顔だった。

少女 B 「皆様には、全てをお話ししなければいけません。」

そう言うと、少女 B の口から真実が明かされていきます。

「皆様がこの場にきた原因は、僕と彼女が同時に存在してしまったからです。本来、誰一人として同じ人間などいません。ですが、僕らはこの空間内でそれができてしまった。いわば、ここは自然の摂理から外れた異空間なのです。初め、この空間は、僕ら2人だけの家そのものでした。ですが、皆様が迷い込んだように、人が迷い込むことが増え、その度この空間が意思を持ったように、元いた場所に返していたのです。しかし、前回返したときに、空間の歪みが大きくなってしまったのでしょう。力が弱まり、家の形が崩れ、いくつかの部屋しか形成できなくなってしまった。今後人が迷い込んだ時、元いた場所に戻すことができなくなってしまったと、僕は本能的に察しました。そして、力を使用して返すことができないのなら、この異空間を無くしてしまえばいいと考えたのです。

異空間をなくす方法は、ただ1つ。僕が消滅するか、彼女が消滅するか。僕には、自分で決めることも、彼女に真実を伝えることもできませんでした。

そのため僕は、次迷い込んだ方々、つまり皆様に決めてもらおうと、考えたのです。

皆様が元の場所に帰るためには、この異空間の原因である、僕らの片方が消滅する必要があります。

話し合っていた前にお伝えしたように、僕はこの空間内でしか生きられません。

どちらにしろ、この異空間と共に僕は消滅するのです。

しかし、彼女はそうではありません。

体の弱い僕と違って彼女は、皆様と同じ世界で、同じ空間で生きていくことができる。僕のコピーだとしても、彼女には未来があります。

僕は、彼女の未来を奪いたくなかった。

皆様が、彼女を、彼女の未来を生かす選択をしてくれたことが、僕は心から嬉しいのです。」

少女 B が口を閉ざす。

少女 A を見つめる瞳は、これ以上ないほど暖かく、愛おしさが込められていた。

それとほぼ同時、急激な眠気が貴方たちを襲う。

抗おうと、必死に瞼を開けようとしても貴方を襲う眠気が覚めることはなく、むしろどんどん強くなっていく。

貴方たちが目を閉じると、少女 B の声が小さく耳元で聞こえる。

少女 B 「気に病む必要はありません。本当は、僕たちが決めなければいけなかったことを、僕のわがままで皆様に決めてもらったのです。皆様はきっと、今後高い壁や難題にぶつかっても、誰かと力を合わせれば乗り越えていけることでしょう。皆様の未来が輝かしく、豊かなものになるよう、心から願っています。」

「ありがとうございました。」

◆ PL 全員【聞き耳】技能の数値から - 20 した数値でサイコロを振らせてください。

(例 聞き耳技能：60 だった場合→ 40 以下で成功とする)

成功者のみ情報あり

【エンド A】

「ずっと一緒にいてくれてありがとう、“やよい”と聞こえた気がした。

貴方たちは、その言葉を最後に、深い眠りにつく。

どのくらい経っただろうか。ふと、「あの」という声が聞こえ、貴方の意識は徐々に覚醒する。

あたりを見渡すと、砂場や滑り台、ブランコなどの遊具が見える。どうやら公園のようだ。貴方は、見覚えのない公園のベンチで寝てしまっていたみたいだった。先ほどまで、数人と一緒に不思議な空間にいたはずなのに。それに、昨日は家に帰って寝たはずじゃ。貴方が混乱していると、「あの！」と後ろから、再び声が聞こえる。貴方が振り返ると「ああ、よかった。あの、大丈夫？こんなところで寝てるなんて、相当お疲れなのかな…？びっくりしました！」と1人の制服を纏った少女に声をかけられる。

その姿、見間違はずがない。

貴方が異空間で出会った少女の1人、少女 A である。

「大丈夫そうなら、私いくね！きちんと家に帰ってゆっくり休んでね〜！」
貴方が引き留めようにも、そう言って彼女は、同じ制服を身に纏う友人の元へと、走って行ってしまった。

1人残された貴方は、呆然と空を見上げ、考える。

自分が経験したあの出来事は、なんだったのか。全て、自分が見ていた夢だったのだろうか。

◆第三章 探索で、『空になった小瓶』に『砂』をいれた場合のみ、
以下描写

ふとポケットになにか入っていることに気づく。

それは小さな小瓶で、その中にはキラキラと輝く星形の砂が入っていた。

だが、貴方は忘れることはない。

誰かの違う意見を否定せず、真剣に聞いたことを。

様々な意見の中でも、自分の意見を相手に伝えようと話し合ったことを。

時間制限の中、物事を進めようと一生懸命に取り組んだことを。

誰かと一緒に協力し、前に進んだことを。

この経験が、この先、自分の役に立つかもしれない。

明日から少し、相手の言葉に耳を傾けてみようか。

そんな思いを胸に、貴方は帰路につく。

未来への期待を込めながら。

トレーニング TRPG 『答えのない問題』 エンド A 終了

【GM 情報】

お疲れ様でした。

これでシナリオは終了です。感謝カード配布に移ってください。

> P81 へ

【 エンド B 】

貴方たちが少女 B を選ぶと、少女 A が目を閉じ、俯く。

俯いた彼女の顔は見え、表情は読み取れない。

もしかして、自身が消滅すると分かり、悲しみを抱いたのかも
しれないと、貴方たちが考え始めたとき。

少女 A の声が、静かに響く。

少女 A 「…よかったあ。みんな、彼女を選んでくれてありがとう。」

“感謝”という予想外の言葉。

予想外だったのは、貴方たちだけではなく、少女 B も驚いたような、
悲しそうな表情で少女 A を見つめている。

少女 B は、少女 A の肩に触れ、優しく語りかける。

少女 B 「僕は、この空間内でしか生きられないんです。でも君は
違います。彼らのように未来がある。ここじゃない別の世界で
生きていける。それを、僕が奪ってしまった。なのにどうして、
感謝しているんですか？」

その言葉に、少女 A が顔をあげ、貴方たちをまっすぐ見つめる。

その表情は、安堵を含む暖かい、眩しい笑顔だった。

少女 A 「話し合う前に伝えたように、私は彼女のコピーなんだ。」

そう言うと、少女 A は言葉を続ける。

みんながこの場所に来た原因は、私と彼女が同時に存在してしまったから。本来、誰一人として同じ人間なんていない。だけど、私たちはこの空間内でそれができてしまった。いわば、ここは自然の摂理から外れた異空間ってこと。みんなのように、迷い込む人が増えてきて、その度にこの部屋が意思を持ったように、元いた場所へ返してた。でも、なんとなく、もうその力が失われつつあるなって感じたんだ。だから、コピーである私が消えればいいって思ったの。そうすれば、彼女はこの空間で生きていけて、みんなは元いた場所に帰れる。

でも、私は彼女が好きだから。もう少し一緒にいたいって願ってしまった。そして、私が自分から消えるって言っても、彼女は優しいから納得しない。だから私は、次に迷い込んだ人たち、つまりみんなに決めてもらおうって、考えたの。

私の思考や行動、物事への感じ方は全て彼女のもの。私は単なる彼女を模した何かでしかない。でも、彼女は紛れもない彼女本人。

私は、彼女という存在を奪いたくなかった。

みんなが、彼女を、彼女の存在を認めてくれたことが、私は心から嬉しいんだ！

少女 A が口を閉ざす。

少女 B を見つめる瞳は、これ以上ないほど優しく、敬愛の念が込められていた。

それとほぼ同時、急激な眠気が貴方たちを襲う。
抗おうと、必死に瞼を開けようとしても貴方を襲う眠気が覚める
ことはなく、むしろどんどん強くなっていく。
貴方たちが目を閉じると、少女 A の声が小さく耳元で聞こえる。
少女 A 「みんな、気に病む必要はないよ！本当は、私たちが決めなきゃ
いけなかったことを、私のわがままでみんなに決めてもらったの。
みんなはきっと、今後高い壁や困難にぶつかっても、誰かと力を
合わせれば乗り越えていける！みんなの未来が眩しくて、豊かになる
ように、心から願ってるね。」

「ありがとう！」

◆【聞き耳】技能の数値から - 20 した数値で振らせてください。

(例 聞き耳技能：60 だった場合→40 以下で成功とする)

成功者のみ情報あり

【エンド B】

「私を生んでくれてありがとう、“やよい”と聞こえた気がした。

貴方たちは、その言葉を最後に、深い眠りにつく。

どのくらい経っただろうか。徐々に、貴方の意識は覚醒する。あたりを見渡すと、砂場や滑り台、ブランコなどの遊具が見える。どうやら公園のようだ。貴方は、公園内のベンチで寝てしまっていたみたいだ。格好や荷物は、異空間に飛ばされる前と同じ。先ほどまで、数人と一緒に不思議な空間にいたはずなのに。それに昨日は家に帰って寝たはずじゃ。荷物の中からスマホを取り出し、確認すると、画面には昨日の日付と 18:00 と時刻が表示されている。

1人残された貴方は、呆然と空を見上げ、考える。自分が経験したあの出来事は、なんだったのか。全て、自分が見ていた夢だったのだろうか。

◆第三章 探索で、『空になった小瓶』に『砂』をいれた場合のみ、
以下描写

ふとポケットになにか入っていることに気づく。
それは小さな小瓶で、その中にはキラキラと輝く星形の砂が入っていた。

だが、貴方は忘れることはない。
誰かの違う意見を否定せず、真剣に聞いたことを。
様々な意見の中でも自分の意見を相手に伝えようと、話し合ったことを。
時間制限の中、物事を進めようと一生懸命に取り組んだことを。
誰かと一緒に協力し、前に進んだことを。

この経験が、この先、自分の役に立つかもしれない。

明日から少し、相手の言葉に耳を傾けてみようか。

そんな思いを胸に、貴方は帰路につく。

未来への期待を込めながら。

トレーニング TRPG 『答えのない問題』 エンド B 終了

【GM 情報】

お疲れ様でした。

これでシナリオは終了です。感謝カード配布に移ってください。

> P81 へ

【 感謝カード 配布 】

感謝カード 配布

◆ GM は同封されている“感謝カード”を、PL に1人1枚配布してください。

お疲れ様でした。これにてシナリオ完走です。

探索や話し合いの中で、さまざまなコミュニケーションをとったり、協力したりしたと思います。

そんな中で、「この人がいてくれて助かった」「あの場面でお世話になった」など、感謝を伝えたい方にメッセージカードを送りましょう。

感謝カードの受け渡しを終えて、ゲーム終了です。

■ 作者から

『答えのない問題』これにて終了です。

初めてのシナリオ制作、学生という身分で至らぬ点もあったかと思えます。本作を遊んでいただいたことに心より感謝を申し上げます。拙いシナリオではございますが、人間関係構築の手助けができれば幸いです。

遊んでいただいた皆様の、益々のご活躍を心よりお祈り申し上げます。

Q 答えのない
unanswered
question 問題 A.

