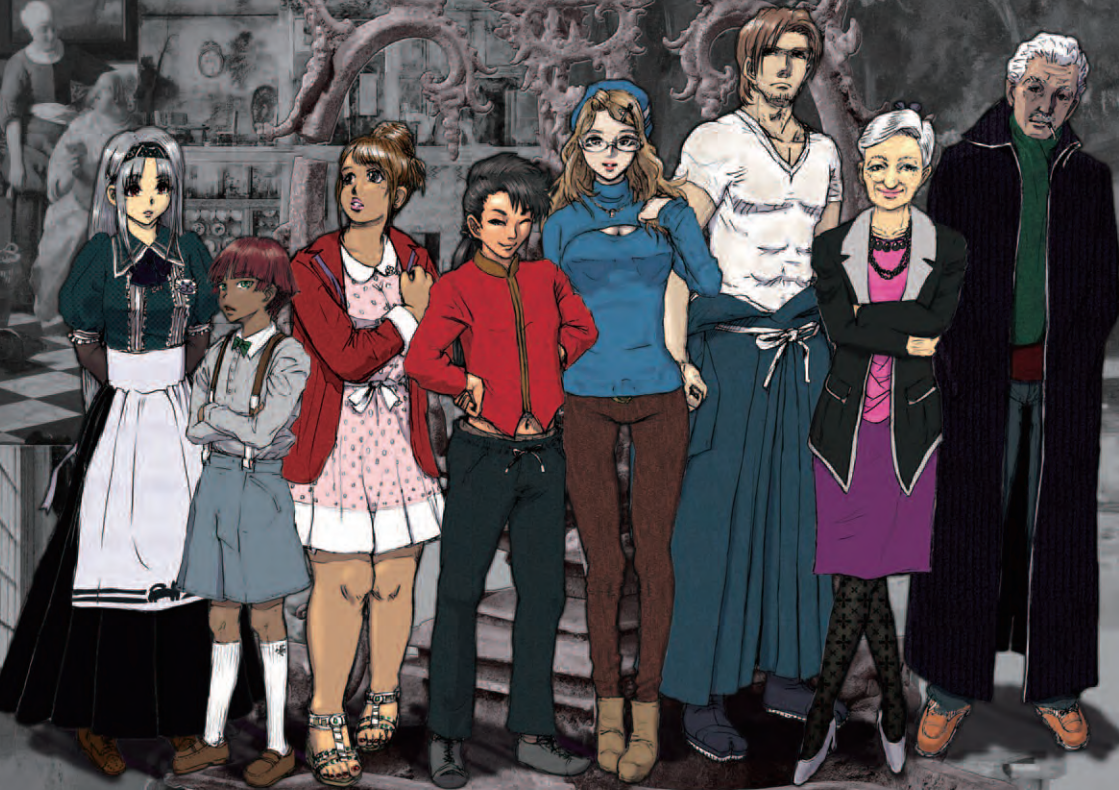


アレグ  
UREG

いつわ

びじゅつ かん

# 偽りの美術館





いつわ

びじゅつ

かん

# 偽りの美術館

ようこそ、

私たちの美術館

へ。

そこの花を一輪、

入場チケット

代わりに

お持ちください。

ここは、

危険ですから。

## 目次

ゲームルール	2
追加ルール	4
背景情報・リプレイ	5
Q & A	6
シナリオ	8

## キャンペーン“偽りの美術館”

GM難易度GM情報：偽りの美術館	10
★ ⑥鏡映しの部屋	11
★★ ①入場の開演式	12
★★ ②横倒しの部屋	13
★★ ③世界の見え方	14
・不可侵の赤	
★★★★ ④見せかけの部屋	16
★★★★ ⑤生きた部屋	17
・静物画（未完）	
・椅子に座る貴婦人	
☆ ⑥絵画世界	20
・王女の肖像画	
・錯覚の楽園	
・女王と6人の配下	

あとがき・奥付.....24

印刷用シナリオシート.....裏表紙

# Unrealistic scape Game

作：保田 琳

対象年齢



推奨人数



目安時間



## 《このゲームについて》

UREGは、プレイヤーキャラクター(PC)が障害物を突破して、閉鎖空間から脱出することを目的とした会話型の協力ゲームです。

参加者は輪をつくり、言葉でシナリオの状況を説明するゲームマスター(GM)と、それを聞いて、閉鎖空間にいるPCを操作するプレイヤーに分かれて遊びます。

## 《この本について》

本書はUREGのサプリメントですが、UREGがなくても単体で遊べます。

また、追加ルールは2点増えました。フロア(複数ページにまたがるシナリオ)とライフ(ダメージによる消滅)です。物語性の強いシナリオとなっています。

## 遊ぶのに必要な物

本書、時計またはタイマーがあるもの  
UREG「偽りの美術館」カードセット  
キャラクターカード(8枚) アイテムカード(38枚)

キャラクターカード



能力  
○長所  
×短所

アイテムカード



説明文

## ゲームルール (ver1.2)

### 用語

**GM**：ゲームマスターの略。脱出ゲームの司会進行役。  
**PC**：プレイヤーキャラクターの略。脱出ゲームの登場人物。  
**NPC**：ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが操作する脱出ゲームの登場人物。

**アイテム**：障害物を突破する助けとなる道具のこと。

**キャラクター**：PCとなりうる登場人物で、能力をもつ。

**シナリオ**：舞台となる閉鎖空間で行なわれる脱出ゲームのこと。

**場**：参加者が輪になってつくる中央の開いた空間のこと。

**プレイヤー**：担当するPCの行動や意思決定を行なう役。

### 《ゲームの勝利》

PCが全員無事脱出できたら、プレイヤーとGMの**完全勝利**です。一部のPCだけ脱出した場合は、**部分的勝利**となります。

### 《ゲームの終了》

以下の状況の時にゲームが終了します。

- ・PCが全員脱出できた時
- ・閉鎖空間にいるPCが脱出不可能になった時
- ・制限時間が過ぎた時
- ・プレイヤーがギブアップした時

### 《ゲームの準備》

#### ●GMとプレイヤーの決定

誰がGMをするかひとり決めてください。

GMはルールブックを持って遊びます。

他の人はプレイヤーとなります。

#### ●シナリオの選択

GMは今回脱出するシナリオを選びます。遊ぶシナリオをよく読みましょう。

#### ●アイテムの配置

配置アイテムに書かれたアイテムカードを裏向きにして、中央の場に置きます。

#### ●キャラクターの選択

使用するキャラクターカードを、ひとり1枚選択します。選んだキャラクターカードがあなたのPCとなります。プレイヤーが1人の時は、『Inspiration』を推奨します。

#### ●制限時間の確認

制限時間が何分か伝えて、ゲームプレイの開始と同時に時間を測り始めてください。

## 《ゲームプレイ》

### ● 開始描写

まず、GMはシナリオの開始描写を読みます。そして、PCのスタート地点の状況を説明し、プレイヤーにこの後どうするか問いかけます。

### ● プレイヤー

プレイヤーの操作するPCは、閉鎖空間の中を探索することができます。気になった場所などに近づいて調べ、障害物を突破する方法を見つけ、ゴール地点に行き脱出しましょう。

### ● GM

シナリオのMAPに書かれている情報を、臨場感たっぷりにプレイヤーへ伝えます。

PCの現在地をMAPと照らし合わせて、今の状況を説明してあげてください。

### ● 探索

PCが閉鎖空間を調べる行為です。PCの行った行動によってはアイテムを発見します。場に伏せたアイテムを表向きにしてください。

例：袋の中にあるものを取り出す。

### ● 障害物

脱出<sup>じやま</sup>を邪魔しているものです。

障害物を突破することで、状況が変化します。

必ず1つは障害物を突破する方法がシナリオに書かれています。

例：鍵のかかった扉、暗闇、ひび割れた壁

### ● 突破

PCが障害を解決する方法をGMに提案し、実行する行為です。閉鎖空間にあるものほんでも利用できます。

GMは、プレイヤーの説明を聞いて、キャラクターの能力、アイテム、シナリオにある物を見て、それが可能かどうか判断します。可能と判断すれば、シナリオに書いていない方法でも、障害物を突破できます。

GMは、どう状況が変化したか伝えてください。

例：「梯子」を立て掛けて、窓まで登る。

### ● 脱出

PCがゴール地点に辿りつくと脱出できます。

## 《基本ルール》

- ルールの審判はGMが受け持ちます。
- シナリオはGMだけが見ます。
- PCの行動範囲はGMが判断します。
- ゲーム内時間は巻き戻せません。

## 《プレイヤールール》

閉鎖空間にいるPCを直接操作する行動の意思決定権をもっています。

- ・ PCを操作（行動、意思決定）します。
- ・ PCは閉鎖空間内を移動できます。
- ・ GMに状況やアイテムの質問ができます。
- ・ 障害物を突破する方法をGMに提案し、それを実行するかどうか決められます。
- ・ GMが認めないかぎり、紙にペンで書いたり、電卓を使ったりしてはいけません。

## 《GMルール》

シナリオシートを見ながら、プレイヤーにPCの状況を説明し、司会進行します。

- ・ PCの状況がプレイヤーに分かるように、言葉での情景描写ができます。
- ・ プレイヤーが提案した障害物を突破する方法が可能かどうか判断を下します。
- ・ GMは、自分が進行するシナリオの間だけ、ルールや内容を変更、修正、追加できます。
- ・ プレイヤーに障害物を突破する方法の答えを直接伝えてはいけません。

## 《アイテムルール》

発見したアイテムや閉鎖空間にある物は、障害物の突破に役立てることができます。

プレイヤーはどのように使うか、GMが納得できるように説明してください。また、アイテム自体を加工することも可能です。

発見したアイテムは、各キャラクターカードの隣に置くことで、そのPCが所持します。

例：所持した「パール」を使い、「梯子」の中央を“く”の字に曲げる。

## 《追加ルール：偽りの美術館》

### ノンプレイヤーキャラクター

# N P C

閉鎖空間にいるPC以外の登場人物です。  
GMに行動の意思決定権があります。

NPCには次の2種類が存在します。

#### 「作品NPC」

意識をもった作品のNPCです。

- ・PCと話をしたり、協力してくれます。
- ・障害物やダメージ条件となりえます。

#### 「味方NPC」

PCに対して協力的な生物のNPCです。

- ・脱出のための提案には協力します。
- ・突破の方法を基本的には思いつきません。
- ・このNPCが脱出できずにクリアした時、完全成功ではなく、部分的成功となります。

#### ※生物の基本特徴

- ・閉鎖空間内を移動できます。
- ・探索や突破、脱出を試みられます。
- ・能力をもっていることがあります。

## フロア

複数ページに分かれたひとつのシナリオです。  
さまざまな部屋を行き交いながら探索して、フロアである閉鎖空間を脱出します。

- ・ページ番号が書かれた場所に辿りつくと、PCはそのページのMAPへ移動します。
- ・同じフロアならアイテムを持ち出せます。
- ・違うフロアにアイテムは持ち越せません。

## キャンペーン

複数のシナリオを連続して行うゲーム方式です。

最初にPCとして選んだキャラクターは、途中で変更することはできません。

複数の階層で構成された巨大な閉鎖空間として表現されます。

## ライフ

閉鎖空間“美術館”にいるPCはそれぞれライフを1点もっています。ライフが0点になると、消滅してしまいます。

このライフは《花》を所持することで、増やすことができます。

#### 《ダメージ》

ライフを失うことをダメージと呼びます。ダメージは、PCが肉体的・精神的な脅威に晒された時に発生します。

特定の条件を満たした時に、発生するダメージのことを**ダメージ条件**と言います。

## しょうめつ 消滅

キャラクターがこの空間から消え去ります。

消滅したキャラクターは、探索や障害物の突破、脱出ができません。全員が消滅すると、脱出が不可能となります。

PCが消滅してクリアした時、完全成功が、部分的成功となります。

PCが消滅したプレイヤーは、残った別のキャラクターカードを新たなPCにして参加することができます。

ただし、一度消滅したキャラクターを再び選ぶことはできません。

◆ 背景情報 ◆

『GMしか見てはいけない部分』

プレイヤーをする参加者は、p.1～p.8の情報は見ても構いません。

p.9以降に関しては、“偽りの美術館”の設定やシナリオの内容に触れるため、GMだけが読みましょう。

『PC』

PCとなるキャラクターは、基本的に、日常生活を過ごしている一般人です。

しかし、閉鎖空間に閉じ込められてしまう体質のため、いくつもの閉鎖空間を抜け出す運命にあります。

『美術館』

閉鎖空間の名称です。美術館と絵画の世界が繋がっており、どこかにこの閉鎖空間から抜け出せる本物のゴールがあります。

『花』

肉体的・精神的な脅威から身を守る力を持っています。力を使った花は散ります。

例外を除いて、同時に色の違う花を持つと反発し合って、花が手から離れます。

『閉鎖空間』

閉鎖空間は謎に包まれた場所です。

PCは突如として閉鎖空間へとやってきました。その経緯は覚えていません。

閉鎖空間に共通していることは、以下の通りです。

- ・PCを閉じ込める構造をしていること。
- ・脱出すれば日常へ戻れること。
- ・脱出の方法が必ずあること。
- ・ゴールが光り輝いていること。

◆ ゲームプレイの参考リプレイ ◆

以下は、GMとプレイヤーが実際にゲームプレイする場面をト書き形式で再現しています。

GMは、シナリオシートを1枚選ぶと、「シナリオ名」を言って、アイテムカードを場に1枚裏向きに置きます。

プレイヤーは、1人プレイで推奨されている『Inspiration』の眼鏡っ娘を選択しました。

**GM:** (タイマーを押して) 開始描写を読むよ。君は6m四方の部屋の中央にいた。正面には壁があって、高さ4mの位置に窓がある。さあ、どうする？

**プレイヤー (以下、眼鏡っ娘):** いきなりね。他に何かないか、辺りを見渡せますか？

**GM:** OK。(シナリオのMAPを見て)すると、君の後ろ側にある壁には、布がかけられた背の高いものが見えるよ。

**眼鏡っ娘:** 近づいて布を取り払えますか？

**GM:** では、君は「脚立」を発見した。(場にある「脚立」のカードを表向きにする) 障害物の突破で使えるようになったよ。

**眼鏡っ娘:** その「脚立」を窓の下に立て掛けて、両手を伸ばせば窓を開けて出られますか？

**GM:** 「脚立」は2mだから、残り2m弱だね。君が〈×低身長〉や〈×鈍重〉なら難しい。

**眼鏡っ娘:** このキャラクターの短所は〈×平凡〉だから、平均的な身長と身体能力です(笑)。

**GM:** そうだね。では、君は障害物を突破し、無事に閉鎖空間から脱出した。おめでとう！

**眼鏡っ娘:** やりましたね。ところで〈×低身長〉でもクリアできるんですか？身長的に2mは届かなそうですけど。

**GM:** 一人プレイの時は推奨しないPCだけど、できるよ。「脚立」の説明文を読んでみて。

### 持ち物

PCが持っている物は、イラストに書かれた衣類とアクセサリです。他の物はなぜか無くなったものだと思います。

### 手の届く範囲

大人は2mの高さまで手が届きます。  
両手を真横に広げると、身長ほどの長さになります。

### 肩車

大人2人で肩車すると、3mの高さまで手が届きます。  
立ち肩車は、上に乗る人が〈○身軽〉や、〈○小柄〉でないと難しいでしょう。立ち肩車なら、さらに高さは50cm伸びます。

### NPCの発言はどうすればいい？

吹き出しコマ以外のセリフを発言しても構いません。ただし、その時も突破の答えを言わないようにしましょう。  
GMは、プレイヤーから返答に困ることを聞かれた時は、正直に“シナリオに書いていない”と言ったり、“返事をしないようだ”“わからない”と伝えたりしましょう。

### アイテムカードの置き方

閉鎖空間の同じ場所にあるアイテムは、重ねておくと、探索でアイテムを発見した時に、どれをめくればよいか分かりやすくなります。  
部屋ごとにカードの列を変える等、GMのやりやすいよう配置を工夫してください。

### 時間切れで勝利できない。

同じシナリオに再挑戦です。前回の経験から、プレイヤーはより上手く行動します！

### ジャンプ力

垂直跳びなら50cm、幅跳びなら1m50cmは少なくとも跳べるものと考えてください。  
〈○身軽〉は、垂直跳びは75cm、幅跳びは3m。  
〈×鈍重〉は、垂直跳びは25cm、幅跳びは1m。  
十分な助走をつけるなら、垂直跳びはその1.5倍、幅跳びはその2倍の距離を跳べます。

### 普通のヒントはどこまで？

プレイヤーが問題を乗り越えるために、必要なアイテムが話題に出てこない時や状況を勘違いしている時は、今まで出た情報を整理して、まとめても構いません。  
必要な単語を強調して、繰り返して言うと効果的です。  
※ただし、勝手にPCを動かしてはダメ！

### シナリオの順番

キャンペーンのシナリオは必ずしも順番に行く必要はありません。  
GMがやってみたいと思ったシナリオをいくつかピックアップして行ってもよいでしょう。

### アイテムがなくなった

閉鎖空間内でなくなった、使えなくなったアイテムは、そのシナリオで再び使うことができません。アイテムカードであれば、場から除外すると分かりやすいでしょう。

### 自作MAPが描けない

シナリオを自作する時、本書にあるような変則型の鳥瞰図で描く必要はありません。本人だけで楽しむなら、簡単な見取り図を作り、そこがどんな部屋なのか、何があるのか文字で書き加えるだけで十分です。  
作って楽しい閉鎖空間にしてください。



◆ GMが困った時の各キャラクターの能力の目安 ◆

『Inspiration』 初心者向き

GMから特別なヒントを一回もらえます。

〈○閃き〉

- ・障害物を突破する時に使うアイテムや動作をヒントとして言うてもよいでしょう。
- ・プレイヤーが質問してもかまいません。

〈×平凡〉

- ・普通のことしかできません。

『Nimbleness』 中級者向き

行動範囲が広く、脱出方法が多彩です。

〈○身軽〉

- ・アクロバティックな動きができます。
- ・不安定な足場や姿勢でも作業できます。

〈×非力〉

- ・肩車で〈○小柄〉しか持ちあげられません。
- ・握力による力仕事は得意ではありません。

『Strength』 中級者向き

腕力で無理やり道をつくりだします。

〈○強力〉

- ・素手でも重い物を動かせます。
- ・頑丈な壁や扉の破壊はできません。
- ・〈×鈍重〉を肩車することができます。

〈×不器用〉

- ・アイテムに繊細な加工を施せません。
- ・微妙な力加減ができません。

『Dexterity』 中級者向き

アイテムの加工の幅が広がります。

〈○器用〉

- ・アイテムに細かい加工を施せます。
- ・的確に狙った場所へ物を投げられます。
- ・扉によっては、鍵開けが可能です。

〈×鳥目〉

- ・薄暗い所が暗闇のように見えます。
- ・薄暗い中でも満足に動けません。

『Night Vision』 上級者向き

夜目が利くため、暗闇がよく見えます。

〈○夜目〉

- ・暗闇でも、白黒で物が見えます。
- ・影になっていて見つけにくい物も見つけます。

〈×鈍重〉

- ・不安定な足場は支えが必要になります。
- ・常人では、“×鈍重”を肩車したり、引っ張り上げたりできません。

『Littleness』 上級者向き

身体が小さく行ける場所が広がります。

〈○小柄〉

- ・普通の人は通れない狭い空間も通れます。
- ・肩車や引っ張り上げられるのが容易です。

〈×低身長〉

- ・大人を肩車したり引っ張り上げたりできません。
- ・腕を伸ばしても、高さ2mに届きません。
- ・視線の高さは約1mです。

『Artist』 中級者向き

様々な美術作品をつくることができます。

〈○制作〉

- ・必要な道具が揃えば、絵画、彫刻、写真、工芸、木工、金工といった美術関連の制作が何でもできます。

〈×記憶喪失〉

- ・事件や人物に関する知識は忘れていきます。

『Florist』 中級者向き

色の違う花を一緒に所持できます。

〈○花束〉

- ・色の異なる花を複数所持できます。
- ・花は一色だけの制限を無視できます。

〈×全色盲〉

- ・明るい場所でも色の認識ができず、まるで白黒写真のように見えます。

### ◆ シナリオシートの見方 ◆

<b>シナリオシート</b> シナリオ名 ① <b>高い窓から光は差す</b>		配置アイテム 「木箱」 「バール」 「梯子」 ③	人数 1~ 制限時間 30分 ⑤
開始描写 ●目を開けると、床の面積が5m×7.0mの部屋の中央に居た。前の方にある②の壁には、高さ6mの位置に欠けた開いた窓が部屋へ光を差している。あそこから騒音が出てきたり、		シナリオメモ ●壁面の穴には、アイテムで「木箱」の存在を感知して動きがあるが、木箱の中には「バール」が入っているが、穴が⑥で塞がった。アタリは、光が足元から照らされている状態に居ることを描写すること。敵の動きは、見逃す。	
<p>幅1m、高さ3mの枠つき梯子 隙間があり、「バール」で枠ごと引き抜ける。 高さ6mにある開いた窓の底 壁の穴には高さ1m、幅は50cm、穴の下に「木箱」を置けば、少しづつ穴を足場の高さが6mになるまで開ける。 高さ50cm、高さ3mある「梯子」 部屋 (長さ10m×高さ7.0m) 長さ4.0mある足場「ロープ」 部屋 (長さ10m×高さ7.0m) 一辺が1.0mの立方体の形をした「木箱」が落ちて、中に「バール」がある。</p>			

- ①シナリオ名  
このシナリオの名前です。
- ②開始描写  
このシナリオの出だしの内容です。
- ③配置アイテム  
このシナリオで場に入れて置くアイテムカードです。
- ④参加人数  
このシナリオに必要なプレイヤーの人数です。
- ⑤制限時間  
このシナリオが強制終了する制限時間です。
- ⑥シナリオメモ  
このシナリオについての注意書きです。
- ⑦MAP  
このシナリオの状況が描かれた見取り図です。  
1マス=1立方mを基準としています。  
『』は閉鎖空間に書かれた文章です。そのまま読みます。  
『』は、NPCのセリフです。そのまま読みます。  
「」は、アイテムカードのアイテムがある場所です。  
※の注意書きは、描写する時に説明します。

### ◆ アイコン説明 ◆

#### 吹き出しアイコン

閉鎖空間内の説明
障害物となる物体および謎、NPC 障害物の説明および、障害物を突破する方法の一例を紹介。
そのシナリオで使う特別なルールの説明。
場所の状況 状況の説明。
味方NPC：名前 そのNPCの態度や能力、協力条件などの説明。
ダメージ条件 ダメージが発生するための条件と描写。

「キーアイテム●(名称)」  
このシナリオにおける対応する記号のキーアイテムの詳細説明。シナリオによって異なる。

NPCのセリフ

#### 場所アイコン

●スタート位置アイコン シナリオ開始時のPCの居場所。鋭角の先が顔を向けている方向。	
●ゴール位置アイコン シナリオの光り輝くゴール地点。ここまで来ると脱出ができる。	
●天地表示アイコン 閉鎖空間を真上から見た鳥瞰図ではなく、横から見た時の位置関係。	天 地
●フロア移動アイコン フロア間を移動するページ番号。この位置に来ると p. Xへ飛び。	
●フロア開始アイコン フロア間を移動した時に出てくる場所。	



キャンペーン

“偽りの美術館”



◆ GM情報：偽りの美術館（※GMは必ず読むこと！）◆

『偽りの美術館』

閉鎖空間の名称です。美術館のような形をしており、奥深くにこの閉鎖空間から抜け出せる本物のゴールがあります。

PCは覚えていませんが、“H・J展”という展覧会へ訪れたことがきっかけで、この閉鎖空間に囚われてしまいました。

この閉鎖空間は、無名の贋作師H・J（ヘンリックス・ジュニア）の心の迷宮が具現化されたものです。

この美術館には、彼が過去に制作した作品たちへの苦悩が詰まっています。

『味方NPC』

味方NPCとなるキャラクターカードは、場に裏向きに置きます。閉鎖空間内で味方NPCを発見した時、表向きにします。

『Artist』と『Florist』

“美術館”では、2人に裏設定がつきます。この設定は、他で使う必要はありません。

2人は現実世界の人間ではなく、H・Jの作品から生まれた存在です。彼らはそのことを知りません。『クリア』に影響します。

『Florist』

少女の肖像画から生まれた存在です。モデルとなった少女は、花と猫が大好きで、若き頃のH・Jの良き理解者でした。

しかし、少女は難病で全色盲となり、視力どころか生命も危ういと言われてしまいます。H・Jは彼女のために肖像画を描き始めますが、ついに、少女が完成した絵を見ることはありませんでした。



『シナリオの進め方』

“美術館”は、フロアごとに分かれた構造をしています。

- 体験ツアー（約1時間コース）  
①⇒②⇒④クリア！（出口のみ）
- 本編（約3時間コース）  
①⇒③⇒⑤⇒⑥クリア！！
- フルコンプリート（約4時間コース）  
①⇒①⇒②⇒③⇒④⇒⑤⇒⑥クリア！！！！  
※シナリオを個々に遊ぶこともできます。

『クリア』

PCは、現実世界の美術館へ脱出します。そして、PCはH・J展を見に来ていたのだと思えます。H・J展には見覚えのある作品たちが並んでいました。

※⑥の入口から脱出時、『Artist』と『Florist』の肖像画部分だけ空白になっています。

『H・J（ヘンリックス・ジュニア）』

過去活躍した芸術家の手法を使い作品をつくった所、画商によって知られざる新作として世に広まってしまい、新作の贋作師として活動することになった芸術家です。

『Artist』

H・Jの自画像から生まれた存在です。彼自身の心身と才能を持ち合わせますが、H・J本人の記憶は持っていません。

記憶喪失ではなく、そもそも記憶する過去がないのです！

彼の多彩な才能は、様々な芸術家たちの技法を用いた作品づくりで培いました。

贋作師の記憶はなくとも、芸術家の腕は健在です。



## GM難易度：★（普通）体験ツアー1

### UREG シナリオシート

シナリオ名  
**①鏡映しの部屋**

●開始描写  
 目を開けると、真正面を向く男性像と左右対称に家具が配置された部屋の立体作品がガラス越しに見える。“鏡映しの部屋”という作品だが、違和感がある。例えば右側にだけ花があるのだ。

配置アイテム  
 「ジャッキ」  
 「定規」  
 「銀食器」  
 「防犯鍵」  
 「花」全色

人数

1

制限時間

30分

#### シナリオメモ

- 男性の肖像画に、以下のことをやって声をかけないと扉を開けてくれない。
- ・椅子の向きを同じにしている。
  - ・片方の本棚の百科事典を、右上からシリーズ順に入れ替える。
  - ・テーブル上の銀食器を揃える。
  - ・花瓶の花を抜き取る。
  - ・部屋の外に出て声をかける。

MAP

**真正面を向いた男性の肖像画**

左右対称の男性の絵。部屋に入ると喋り出す。

- ・“鏡映しの部屋”をすべて左右対称にした。
- ・PCが全員、“鏡映しの部屋”から出ている。上記の状態ですべて声を掛けると出口の扉が開く。

**ダメージ条件**

奥の部屋の中を左右対称にして、PC全員が手前の部屋に戻ってから肖像画に声をかけないと、彼は『まだ完成していない』と怒り、声をかけたPCに頭痛を与える。

高さ2mの台形の本棚に、左上からシリーズ順に百科事典を揃えてある。

テーブルクロスが敷かれた机の上に、銀のスプーンとフォーク、ナイフ、お皿が置かれ、空の花瓶がある。

**鍵のかかったガラス扉**

タイトル“鏡映しの部屋”と書かれたガラスの扉。防犯鍵で開く。重い物を投げるとガラスは割れる。

2mの棚。中には、「ジャッキ」「定規」「銀食器」がある。〈X不器用〉でも、定規を使えば上手に位置調整できる。

部屋（横8m×縦8m×高さ3m）

この部屋は未完成なのだ。完成したら我に声を掛けよ。

ここから出たけば、完成させるのだ。

高さ2mの台形の本棚に、左上からシリーズ順に鏡文字の百科事典を揃えてある。

テーブルクロスが敷かれた机の上に、銀のスプーンとフォーク、ナイフが重なっている。花瓶には花が活けてある。**「花」×6（全色：赤・青・黄・紫・白・ピンク）**

ガラス張りの壁。部屋の様子が良く見え、声もよく届く。

**巨大な瓦礫**

瓦礫の下にある隙間は暗闇で、その中に「防犯鍵」がある。隙間にジャッキを使って広げると隙間は薄暗くなり、鍵に手が届くようになる。

# UREG

脱出ゲームUREGサプリメント1『偽りの美術館』  
のPDFフリー版はここまでです。  
続きは『偽りの美術館』をご購入していただくこと  
でご覧いただけます。



<http://yogakugei.blog.fc2.com>