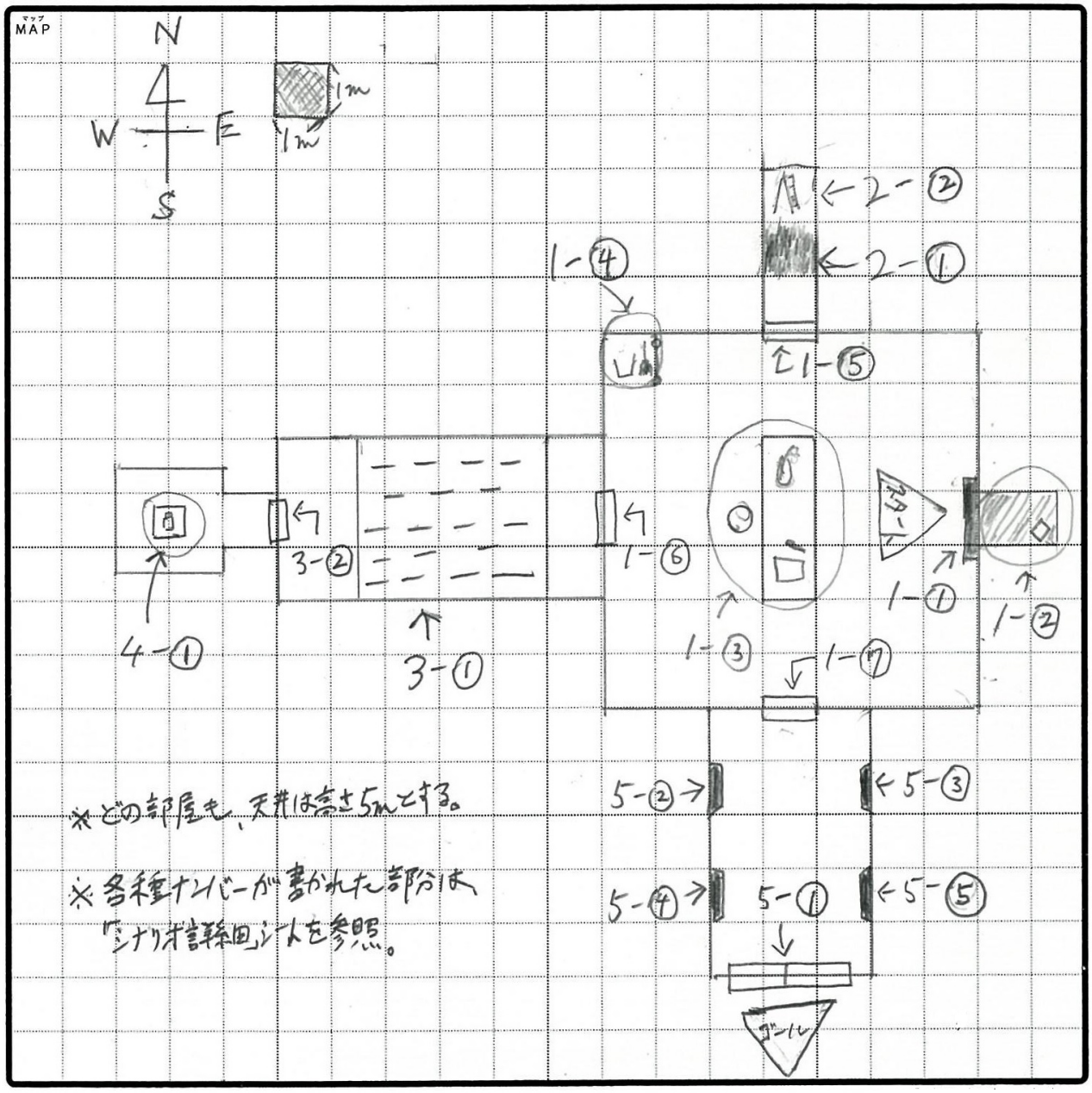
●シナリオ名

炎の芸術家


MAP
N
W
E
S
1m
1m
2-②
2-①
1-④
1-⑤
3-②
1-⑥
1-①
1-②
4-①
3-①
1-③
1-⑦
5-②
5-③
5-④
5-①
5-⑤
ゴール
※どの部屋も、天井は高さ5mとする。
※各種ナンバーが書かれた部分は「シナリオ詳細」シートを参照。

●開始描写
気がつくと、目の前には男の肖像画があった。
白黒で、まるで炎に包まれたかのようなその絵からは、
ハッキリした顔立ちは分からなかったものの、
男が持つ情熱がひしひしと伝わってくる。
さあ、どうする？

●配置アイテム
花(赤)×2
カギ
ペン
ほうき
バケツ
脚立
ライター

●人数
1～

●制限時間
40分
※探索者がゲームに慣れていないなら、GMの判断で時間を延ばしても良い。

●シナリオメモ
・まずは「ライター」の入手から。そのためには、2つのアイテムが必要。
　１．「バケツ」に汲んだ水で炎の壁を消して「脚立」を入手
　２・肖像画の裏に隠された「カギ」を入手
・画廊に4つある絵のうち、正解の絵を「燃やす」ことで脱出への道が開く。
　ドアなどに書かれた言葉や、絵に関する説明がヒントになる。
・アイテム「ペン」を入手すれば、探索者はメモを取れる。
　ヒントが多いシナリオなので、メモを残すことは重要。

●GMへのアドバイス
・「○」から始まる説明は、見るだけで分かる情報。
　→探索者、GMともにある程度UREGに慣れているなら、
　　最初は「○基本情報」と書かれた部分だけを説明し、
　　○○を注意深く見る、探索者が宣言したときだけ、
　　その部分を説明するようにしても良い。
・「◎」から始まる説明には、探索者が何かしらの行動をする
　必要があるものが含まれている。
　→探索者が必要な行動を取った時に、GMは説明すること。
・アイテム「ペン」を入手するまでは、探索者のメモ取りは許可しないこと。
　また、「ペン」を入手した後は、積極的なメモ取りを推奨すること。
・「どれが正解の絵なのか？」を最後に探索者に判断してもらうシナリオなので、
　ヒントとなる情報は、なるべく正確に伝えること。
・「炎の芸術家」が登場するシーンのセリフは、できれば心を込めて読もう。
　物静かながらもひしひしと情熱を燃やしている男をイメージして。

●シナリオ詳細
１：芸術家のアトリエ
7m×7m、高さ5mの部屋。

＜スタート位置＞
部屋の東の壁際。１－①：肖像画の目の前。

１－①：肖像画
○基本情報
白黒の肖像画。絵全体が炎に包まれているような描き方。
顔はぼやけていて、ハッキリとはわからない。
床から1mほど離れた位置に飾られており、
大きさは横1m、高さ1.5mほど。

○絵の横にあるプレート
絵の横には、説明用のプレートが飾られている。
描かれている内容は以下のとおり。
「炎の芸術家(1880～1930頃)
　"芸術は、燃え尽きた瞬間に完成する。"」

◎肖像画の裏側
肖像画は、簡単に取り外しが可能。
「取り外す」または「破く」という行動を取れば、
１－②：肖像画の裏穴を発見できる。

１－②：肖像画の裏穴
○基本情報
幅が狭く、薄暗い穴の中。奥行きはあまりなさそう。
・＜○小柄＞であれば、ギリギリ這って入れる。それ以外の人は、入れない。
・＜×鳥目＞さえ持っていなければ、穴の奥に光る何かが見える。
　＜○夜目＞を持っている人は、それが「カギ」であることが分かる。

◎カギの取り方
・＜○小柄＞であれば、穴の奥まで自分で入って取ることができる。
・それ以外の人は、「ほうき」を持って穴に手を突っ込み、
　柄の部分を使って穴の奥から「カギ」をたぐり寄せれば取れる。

１－③：長机と椅子
○基本情報
机の上には、花瓶に刺さった「花(赤)」×2、「ペン」、スケッチブックがある。
花瓶はよく見るとひび割れており、水を入れても抜けてしまう状態。
椅子は、何の変哲もない木製の丸椅子。

◎スケッチブックの中身
スケッチブックを見ると、以下のメモだけが描かれている。他は白紙。
「憧れと恐れ。強すぎる思いの源に、決して直接触れてはならない。」

１－④：ロッカー
○基本情報
縦横1m、高さ2.5mの鉄製のロッカー。カギはかかっていない。

◎ロッカーの中身
ロッカーを開けると、「ほうき」と「バケツ」が入っている。

１－⑤：赤い扉
○基本情報
人1人が入れる大きさの扉。カギはかかっていない。
扉には、以下のメッセージが書かれている。
「男は、炎に対する強い憧れを表現したかった。
　男の絵には、炎か、赤い色が必ず描かれていたという。」

１－⑥：青い扉
○基本情報
人1人が入れる大きさの扉。カギはかかっていない。
扉には、以下のメッセージが書かれている。
「男は、幼い頃に水害に遭い、水をひどく恐れるようになった。
　男は決して、自分の絵に水を描くことは無かったという。」

１－⑦：白い扉
○基本情報
人1人が入れる大きさの扉。カギはかかっていない。
扉には、以下のメッセージが書かれている。
「完成の瞬間を迎えた芸術が、脱出への道を照らす灯火(ともしび)となる」

２：炎の通路
幅1m、長さ2mの通路。1m進んだ所に、２－①：炎の壁が立ちふさがっている。

２－①：炎の壁
○基本情報
通路を遮るように燃える炎の壁。このままでは先に進めない。

！ダメージ条件！
燃えている状態の炎の壁に触れると、身体をやけどする。

◎炎の壁の消し方
「バケツ」に水を汲み、その水を炎の壁に向かって撒けば、
炎を消して先に進むことができる。
水は３－①：大きな水たまりで汲むことができる。

２－②：通路の奥
○基本情報
炎の壁を消した先には、「脚立」が立てかけられている。
炎さえ消えていれば、簡単に取ることが可能。

３：水の通路
東から西に6mほど伸びる通路。幅は3mほど。
１－⑥：青い扉側は陸が幅1m分しかなく、
その先は幅3.5mが水たまり、さらにその先1.5mが陸である。

３－①：大きな水たまり
○基本情報
東から西に長さ3.5m分、幅3mいっぱいに広がる水たまり。
深さはそれほど無さそうに見える。

！ダメージ条件！
水に直接触れる(手で触る、足を入れる)と、強烈な寒気に襲われる。
なお、水の強烈な冷たさから、足を踏み入れても殆ど身動きが取れない。
※無理やり先に進もうとした探索者がいる場合、GMは
　「あと10秒で水から出ないと、さらにダメージを受ける」と警告すること。

◎向こう岸への渡り方
・「脚立」を広げて4mのハシゴにし、橋代わりにすることで水の上を渡れる。
・＜○身軽＞であれば、１－⑥：青い扉を開けっぱなしにしておくことで、
　１：芸術家のアトリエから十分な助走をつけて、走り幅跳びで渡れる。
　ただし、３－②：もう一つの赤い扉側の陸からは、
　(仮に扉を開けたとしても)走り幅跳びに十分な助走はつけられない。
　※GMは、走り幅跳びを試みようとする探索者にしっかり警告すること。

３－②：もう一つの赤い扉
○基本情報
人1人が入れる大きさの扉。カギがかかっている。
「カギ」を入手していれば、扉を開けることができる。
扉には、以下のメッセージが書かれている。
「男の裏に隠された何かが、扉を開くカギとなる」

４：真紅の小部屋
縦横2mの小部屋。部屋の壁・床・天井はすべて赤く塗られている。
真ん中に、小さな机が置いてある。

４－①：小さな机
○基本情報
縦横50cmほどの小さな机。上には「ライター」が載っている。

◎炎の芸術家
机の上にあるライターを取ると、急に部屋が熱気と煙に包まれ始める。
すると、目の前に１－①：肖像画に雰囲気が似た男の幻影が現れ、声を発する。
「さあ、私の芸術を完成させてくれ…！」
声を発し終わると、男の幻影は消え、部屋からは熱気も煙も消え失せる。

５：画廊
南北に5mほど伸びる画廊。幅は3m。通路の南端に、大きな扉がある。
東西の壁に２枚ずつ、合計４枚の絵が飾られている。

５－①：大きな扉
○基本情報
幅2m、高さ3mほどの大きな扉。カギはかかっていないが、開かない。

<ゴール>
このドアを開き、外に出れば脱出成功となる。
ドアを開くための方法は、５－④：絵画３を参照。

５－②：絵画１
○基本情報
白い紙に、黒い墨汁で平仮名の「た」が大きく描かれている。

○ネームプレート
横にあるネームプレートには、以下の情報が書かれている。
「決意表明(1915年ごろ)」

！ダメージ条件！
この絵を燃やすと、一瞬だけ身体が火傷したかのように熱くなる。
※この絵には炎も赤も含まれていないため、炎の芸術家の作品ではない。

５－③：絵画２
○基本情報
洞窟の中、軍服を着た男４人が、火が灯ったランタンを囲んでいる。

○ネームプレート
横にあるネームプレートには、以下の情報が書かれている。
「望郷(1935年ごろ)」

！ダメージ条件！
この絵を燃やすと、一瞬だけ身体が火傷したかのように熱くなる。
※１－①：肖像画のネームプレートと年代が合っていない。
　1935年には、炎の芸術家は生きていないはずである。

５－④：絵画３
○基本情報
正方形が３つ、縦に並んでいる。色は上から順に黄色、赤、黒。

○ネームプレート
横にあるネームプレートには、以下の情報が書かれている。
「心の中(1925年ごろ)」

◎芸術は燃え尽きた
この絵を燃やすと、部屋全体が熱気と湯気に包まれる。
そして、５－①：大きな扉の前に男の幻影が現れ、声を発する。
「…ありがとう。これで、私の芸術は完成した。
　次なる道は、この芸術の残り火が照らしてくれるだろう…」
声を発し終わると、男の幻影は消え、５－①：大きな扉が静かに開く。
開いた扉からは、光が差し込んでくる。

５－⑤：絵画４
○基本情報
湖のほとりの原っぱで、小太りな老夫婦が１組いる。
老夫婦は焚火の上に鉄板を敷き、魚を焼いている。

○ネームプレート
横にあるネームプレートには、以下の情報が書かれている。
「村の名物(1920年ごろ)」

！ダメージ条件！
この絵を燃やすと、一瞬だけ身体が火傷したかのように熱くなる。
※炎の芸術家が決して描かない水(＝湖)が描かれている。