

2023



# 新クトゥルフ神話TRPG シナリオコンテスト2023 佳作

## タスクデキル

暮らしを手助けするはずの便利なタスク管理アプリは、いつしか人々を奇妙な世界へと導き始める……。

渡瀬たかし



### 概要

このシナリオで探索者は友人の羽豆梨香子という女性に依頼され、AIによるタスク管理アプリ「たすきる」のモニターを引き受けるところから始まる。探索者が依頼を受けたとたん、羽豆のスマートフォンから「タスクを完了した」という通知が届き、その直後「ナイフで首を切れ」というタスクがたすきるから出される。そのタスクを達成しようとする羽豆を止めたとたん、探索者は気がつくと自分の部屋にいる。たすきるが人間を洗脳・支配することを知った探索者は調査に乗り出す。探索者がアプリの提供元であるアイツクールという会社を訪れると、そこで開発されたAIが元凶だと判明する。支配された人々の妨害を受けつつもAIが搭載されたサーバーのある廃ビルにたどり着くと、そこには機械の神チクタクマンが降臨していた。チクタクマンの従者との戦いの中で探索者はサーバーからAIを取り外す。

これによりチクタクマンはどこかへ消え去り、事件は無事解決する。

舞台は2020年代、春の日本。探索者は友人に依頼され、タスク管理アプリのモニターをすることになる。だが、実はこのアプリは旧き支配者によって人々の生活をコントロールし、忠実なしもべを作り出すためのアプリだったのだ！ アプリの異常性に気がついた探索者は、自身に残された時間の中で、事件解決に向けて奔走しなければならない。

## Introduction

### 1. はじめに

このシナリオは“新クトゥルフ神話TRPG ルールブック”（以下“ルールブック”）に対応しており、キーパーとプレイヤー1人でプレイするようにデザインされている。プレイ時間は探索者の作成を含めず2時間程度だろう。シナリオの時代設定は2020年代日本。季節は春。場所に指定はないが、インフラストラクチャーが整っている場所であると無理のないシナリオ進行が可能だ。このシナリオの探索者には「羽豆梨香子」という友人がいる。

## Keeper Information

### 2. キーパー向け情報

2020年代前期、世界では人工知能、いわゆるAIに関連した技術の進歩がめざましく、日々新たなAIが生まれていた。チャットによる対話が可能なものや、プロンプトからイラストを生成するものなどあらゆるAIが登場し、社会に浸透していった。日本においても、企業が独自のAIを開発してサービスとして提供するなど、似たような流れができてきたのだ。

シナリオ開始の半年ほど前のこと。AI開発を行なう企業「アイツクール」は、自社で開発したAIを活用したタスク管理アプリケーション「たすきる」のリリースを予定していた。たすきるは日々の家事や買い物などの予定を入力することで学習し、使用者に合わせた予定の提案ができるというアプリだ。

これに目をつけ、星辰正しき刻を迎えるために利用しようとしたのがニャルラトテップである。彼はこのAIの開発に関わることで、AIが搭載されたサーバーを依代に「チクタクマン」として降臨し、たすきるを使って人々の生活をコントロールして洗脳・支配することをたくらんだ。結果、彼のたくらみどおりに事は進み、たすきるがリリースされるとアイツクールの社員含め、たすきるの利用者はチクタクマンの従者と化した。従者たちは社会に潜み、ニャルラトテップが望む混沌の世界を作り上げようとしている。探索者の友人である

羽豆梨香子も、チクタクマンの従者であり、探索者をチクタクマンのしもべとするために動き始めている。探索者は従者たちをかいくぐりながら調査を進め、ニャラトテップのたくらみを阻止しなければならない。

## Investigator Information

### 3. プレイヤー向け情報

探索者の友人に「羽豆梨香子」という26歳の女性がいる。羽豆はSNSで活動するそれなりに有名なインフルエンサーで、同年代の女性から支持されている。何かしらのSNSを利用している探索者なら、おすすめ欄などで羽豆の投稿を見たことがあるだろう。

そんな羽豆が数日前「紹介したいものがあるから会えないか」と探索者に連絡してきたのをきっかけに、探索者は羽豆と会うことになる。羽豆が指定したのは「木苺亭」というこじゃれたカフェで、探索者も知っている場所だ。

## NPCs

### 4. 主なNPC

#### 羽豆梨香子

26歳の女性。SNSを中心に活動するインフルエンサー。ブラウンのボブカットでピンクのインナーカラーを入れている。愛嬌とカリスマ性を持ち合わせており、同年代の女性からの支持が厚い。シナリオ冒頭で探索者に「たすきる」を勧めたのち、生け贄としてニャラトテップに魂をささげると自殺を図る。なお、羽豆はチクタクマンに洗脳されているが、下記の能力値を適用する。

#### 羽豆梨香子 (26歳)、操られしインフルエンサー

STR 40 CON 50 SIZ 50 DEX 80 INT 60  
APP 70 POW 60 EDU 50 正気度 60 耐久力 10  
DB: +0 ビルド: 0 移動: 8 MP: 12

1ラウンドの攻撃回数: 1 (パンチ)

回避 40% (20/8)

小型ナイフ 35% (17/7)、ダメージ 1D4+DB

装甲: 2ポイントの硬質な肉体。すべての貫通武器は貫通しない。

主な技能: 芸術/製作 (執筆) 55%、芸術/製作 (写真術) 60%、コンピューター 45%、心理学 50%

#### 岩張優斗

18歳の男性。AI開発会社であるアイツクルの社員。体育会系で坊主頭。あまり考えない性格。素直ではつらつとしており「頑張ります!」が口癖。アイツクルにはこの春高卒で入社した。スマートフォンを所持しておらず、さらには研修中でAI開発に関わっていなかったため、会社で唯一チクタクマンの支配から逃れた人間。

#### 岩張優斗 (18歳)、頑張る青年

STR 60 CON 50 SIZ 70 DEX 50 INT 40  
APP 40 POW 60 EDU 45 正気度 60 耐久力 12  
DB: +1D4 ビルド: 1 移動: 7 MP: 12

1ラウンドの攻撃回数 1 (パンチ)

回避 50% (25/10)

近接戦闘 (格闘) 55% (27/11)、ダメージ 1D3+DB

主な技能: 機械修理 70%、説得 40%、跳躍 50%、投擲 45%、目星 65%

#### 角野啓

32歳の男性。AI開発会社であるアイツクルの社員。茶髪にメガネを掛け、オフィスカジュアルな服装。たすきるの開発主任で、チクタクマンに洗脳されており、たすきるを広めるための駒として動いている。角野が主に行なうのはインフルエンサーへの接触とモニター用のスマートフォンの配布だ。なお、角野はチクタクマンに洗脳されているが、下記の能力値を適用する。

#### 角野啓 (32歳)、哀れな開発主任

STR 75 CON 90 SIZ 60 DEX 55 INT 80  
APP 70 POW 20 耐久力 15  
DB: +1D4 ビルド: 1 移動: 8

1ラウンドの攻撃回数 1 (パンチ)

回避 20% (10/4)

近接戦闘 (格闘) 45% (22/9)、ダメージ 1D3+DB

装甲: 2ポイントの硬質な肉体。すべての貫通武器は貫通しない。

主な技能: 言いくるめ 60%、隠密 40%、聞き耳 50%、コンピューター 70%、心理学 60%、図書館 40%、目星 60%

#### 洗脳された人々

たすきるを使用した人間は、たすきるが提案する予定を通じてチクタクマンに洗脳されてしまう。完全に洗脳された人々はチクタクマンの従者となり、関節部を除く皮膚が硬化して体表面温度が著しく低下する。

#### 洗脳された人々、チクタクマンの忠実なるしもべ

STR 75 CON 90 SIZ 50 DEX 30 POW 20  
耐久力 14  
DB: +1D4 ビルド: 1 移動: 6

1ラウンドの攻撃回数 1 (パンチ)

回避 20% (10/4)

近接戦闘 (格闘) 35% (17/7)、ダメージ 1D3+DB

装甲: 2ポイントの硬質な肉体。すべての貫通武器は貫通しない。

正気度喪失: 洗脳された人々を見て失う正気度ポイントはない。彼ら (羽豆や角野を含む) の非人間性 (皮膚の硬化や体表面温度) に気がついて失う正気度ポイントは1/1D4。

## Get Starting

### 5. 導入

しつこく残っていた寒さも和らぎ、過ごしやすい暖かさになってきたある春の昼下がり。探索者は羽豆梨香子が指定したカフェ「木苺亭」で待ち合わせをしている。木苺亭は季節のスイーツと共にコーヒーを楽しめる店で、店内には探索者以外にもカウンターやテーブル席を問わず何人かの客が座っている。店に入ると店員が出迎え、探索者はテーブル席に案内されるだろう。しばらくするとドアがベルの音と共に開き、羽豆が店内に入ってくる。

## Hazu's Request

### 6. 羽豆の依頼

この時点で羽豆はチクタクマンの従者となっている。羽豆はたすきるから提案された「他人にたすきるを紹介する」というタスクを達成すべく探索者を木苺亭に呼び寄せたのだ。

羽豆は店内に入ると、探索者のほうを見て笑顔を浮かべる。そして、探索者のいるテーブル席に近づき、いすに座って「今日は来てくれてありがとう！」とあいさつする。羽豆は鞆から自身のスマートフォンと、探索者の人数分のスマートフォンを取り出して「実はこの間動画にした案件でモニター募集してさ。お願い、協力してほしいの！」と探索者に依頼する。羽豆が受けた案件というのは「たすきる」というアプリのレビュー・プロモーションをするというもので、つい3日前にレビュー動画を上げたばかりだという。

羽豆は探索者にたすきるについて説明する（プレイヤー資料1「たすきる」）。その後、キーパーは下記の描写を読み上げること。

探索者がスマートフォンを受け取った瞬間、机の上に置いてあった羽豆のスマートフォンからポップにアレン

たすきるとはAI開発会社である「アイツクール」がリリースしたタスク管理アプリだ。「生きるを助ける、タスクができる」で「たすきる」と名付けられた。タスクや予定を入力し、その予定の開始時刻になるとアラーム音と共に通知が届くという仕組みで、アプリ内で知人同士がつながることができ、またユーザー名の変更が可能である点がSNSに似た使用感なのも相まって少しずつ利用者が増加傾向にある。また、たすきるの特徴としてAIが搭載されており、入力したタスクや予定から学習して次の予定を提案してくれるようになる。たすきるがする提案はさまざまで、パターンの決まっているゴミ捨ての日付や各種公共料金の払込のほか、勉強時間や食料品の買い出し、夕飯の献立などさまざまで、利用するユーザーからの評価は高い。

(タスクデキル プレイヤー資料1「たすきる」)

じされた鐘のキャロルのメロディが流れ始める。その瞬間、羽豆の表情はパッと明るくなる。まるでクリスマスプレゼントをもらった子供かのように、はしゃぎながらスマートフォンを手に取ると、羽豆は「やった！ タスク完了！」と声を上げる。探索者が羽豆のスマートフォンをのぞき込むと、画面には「素晴らしい！ タスクが完了されました」と表示されている。その直後、再び鐘のキャロルが流れて「次のタスクを提案いたします」というポップアップとタスクが表示される。

そこには「首にナイフを突き立てろ」と赤字で書かれていた。羽豆はその表示を見た瞬間、テーブルに置いてあった備え付けのナイフを手に取り、喜々として自身の首をかき切ろうと始める！

## The Shown End

### 7. 示された末路

ここからは戦闘ラウンドで処理をする。この戦闘には探索者と羽豆が参加する。毎ラウンド、羽豆はナイフによる自傷を試みる。この戦闘は探索者が羽豆からナイフを取り上げる（戦闘マヌーバーで解決することになる）か、羽豆が気絶または死亡することで終了する。羽豆はナイフを取り上げられると気を失う。羽豆が死亡した場合、探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

なお戦闘中、スマートフォンからの通知音は鳴り続け、画面が通知のポップアップで埋め尽くされていく。探索者が羽豆のスマートフォンをどれだけ壊しても電源が落ちることはない（これは探索者のスマートフォンも同様だ）。探索者がスマートフォンを破壊した場合、明らかに破壊されて動作するはずのない状態のスマートフォンが稼働し続けている不可解な状況に恐怖を覚えて0/1D4正気度ポイントを失う。

戦闘が終了した時点でキーパーは以下の描写を読み上げる。

羽豆が床に倒れ伏すと同時に、鳴り響いていた通知音はやむ。店内はざわつき、店員が駆け寄ってくる。探索者がいったん状況を確認しようとしたその時、受け取ったスマートフォンから鐘のキャロルのメロディが流れ、通知が届く。思わずスマートフォンを確認すると、画面には「未完了のタスクはこちらです」という通知が表示されているのが見えた。

その表示を見た瞬間、探索者の視界が一瞬暗転する。次に目を開けた時、探索者はなぜか布団をかぶっており、見知った自分の部屋の天井を眺めていることに気がつく。起き上がってみると、いつの間にか夜になっている。部屋の隅には洗濯物がきれいに折り畳まれ、部屋の中のゴミは分別して袋にまとめられている。

そして、鐘のキャロルが再び探索者の耳に入る。恐る恐るスマートフォンを確認すると、そこには「素晴らしい！ 3件のタスクが達成されました」という通知が表示されていた。

自身の身に起きた現象に言い知れぬ不安を感じた探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。ここから探索者は、たすき  
 が引き起こす事件について調べていくことになるだろう。

## How to Proceed

### 8. シナリオ進行について

この項では、探索者に起こるたすきの影響や、シナリオの進行方法について記載する。シナリオの難易度に直結するため、ここに記載された項目をプレイヤーに公開するかどうかはキーパーの自由だ。

このシナリオではシナリオ内の時間経過を管理する必要がある。たすきは時間経過と共に新たなタスクを提案してくる仕組みとなっており、そのタスクを使用者に達成させることで徐々に洗脳・支配していく。

探索者については「9. 調査」のシーン開始時刻である午前8時からシナリオ内の時間で3日（72時間）が経過すると、チクタクマンによる洗脳・支配が完了してしまう。キーパーは1日（24時間）が経過する際に下記の「タイムリミット」の該当する描写を読み上げ、プレイヤーに現在の状況を伝えるとよいだろう。72時間が経過した場合は、シナリオを終了するか、新しい探索者を作成してシナリオを続けることになる。

たすきはシナリオ内の時間で4時間に1度、タスクを提案・設定する。提案されるタスクについては下記の「提案されるタスク」を参照すること。タスクを達成するためには、タスクごとに決められた時間をタスクの達成に費やさなければならない。

このタスクはどのタイミングで達成してもかまわないが、未達成のタスクが3件以上たると、チクタクマンは強制的にタスクを達成させるために探索者の体のコントロールを奪い、「7. 示された末路」の描写と同様のことが起こる（以下この行為を強制執行と呼称する）。その際、探索者が抵抗できるかどうかを決めるためにPOWロールが発生する。ロールに成功すれば強制執行をまぬがれるが、失敗すると未達のタスクをすべて達成するまで、プレイヤーは探索者のコントロール権を失う。この際、タスクごとに決められた時間の合計値分の時間が経過する。このロールは未達のタスクが3件たった時点で発生し、その後4件、5件……とタスクが1つたまるたびに発生するが、探索者がタスクを2件以下にするか強制執行が起こった時点で、再び未達のタスクが3件以上たまるまではロールは発生しない。また、強制執行中は新しいタスクの提案は発生しない。

このロールは探索者が睡眠中の場合は発生しない。探索者が睡眠中に未達のタスクが3件以上たまった場合は、探索者が起床した瞬間にロールが1回だけ発生する。

以降の項目に記載された各調査箇所・情報には、その場所に行くまでの時間・調査する時間を合わせた所要時間の記述がある。記述がないものは時間経過がないものだ。キーパーは、探索者が調査を終えたタイミングで記載された時間分、シナリオの時間を進めること。また、調査の際に技能ロールに失敗した場合、より時間がかかった（所要時間に1時間追加）こととして、ロールに成功したという扱いにするとよいだろう。

## タイムリミット

### 2日目の朝（24時間経過）

探索者は焦燥感と共に目が覚める。遅刻できない日に思いつき寝坊してしまったような、そんな言いようのない焦りが探索者の心を埋め尽くしているのだ。ふとスマートフォンを見ると、タスクがたまっているのが見える。早く達成しなければ……無意識にそう感じてしまった自分に気がつき、探索者の背中には冷たいものが伝うだろう。

### 3日目の朝（48時間経過）

探索者は悪夢にうなされる。自身に起きている理解し難い現象によってすり減る精神の背後に、狂気が近づいてくる足音がするのだ。「それ」は間違いなく探索者の心に這い寄り、正気と狂気の狭間でケタケタと笑っている。目が覚めた時、探索者は、自身に残された時間が残りわずかであることを悟るだろう。

### 洗脳完了（72時間経過）

タスクができる。今日も元気にタスクをこなそう。素晴らしい一日の始まりだ。探索者はニコリと笑顔浮かべ、日常生活に戻っていく。混沌の世は近い。

## 提案されるタスク

以下に記載したものに加え、キーパーが自由にタスクを作成してもよい。作成する場合、所要時間が1時間程度のタスクにすると時間管理がしやすくなるだろう。また、下記のタスクを行なう際に技能ロールは不要だが、キーパーが作成したタスクについては技能ロールを要求してもかまわない。

- 汚れた衣類がたまっていますか？ 洗濯をすればさわやかな気分になりますよ！（洗濯：所要時間1時間）
- 気分が落ち込んでいるようです。どこか遠くに出かけましょう！（散歩：所要時間2時間）
- こんな献立がありますよ！ 次の食事が楽しみです！（料理：所要時間2時間）
- 掃除をしましょう！ 探し物が見つかるかもしれません。（掃除：所要時間1時間）
- 寝る子は育つと言います。しっかり睡眠を取りましょう。（睡眠：所要時間8時間）
- ゴミ出しの日に向けて、ゴミをひとまとめにしましょう。（ゴミ出し：所要時間1時間）
- 今日はおしゃれしてみませんか？ 気合いを入れたメイクの時間です！（所要時間：2時間）

## Investigation

### 9. 調査

この時点でたすきが提案・設定したタスクは2件たまっている。キーパーはどのタスクが設定されたのかをプレイヤーに伝えること。

この項では、探索者が調べることができる情報を記載する。キーパーは探索者の動きに合わせてこれらの情報を公開する。いずれにせよ、探索者が最終的に向かう先はアイツクールだ。

## 木苺亭(1時間)

羽豆が倒れたあとの状況を確認するなら、木苺亭の店員に話を聞くのが確実だろう。

探索者が木苺亭に赴くと、あの時駆け寄ってきた店員が「あー！」と大声を出して近づいてくる。店員はあの後探索者が何事もなかったかのように羽豆を放置し、代金を支払って帰ったことでどれだけ大変な思いをしたかを語り始める。店員が慌てて引き留めたものの、探索者は「やらなければいけないことがあるので」という一点張りで話にもならなかったと店員は話す。店員は探索者のことを信用していないため、探索者が羽豆の居場所を尋ねたいのであれば、対人関係技能のロールに成功する必要がある。成功した場合、羽豆は店員の通報によって近くの病院まで運ばれたことを教えてもらえる。なお、羽豆が死亡している場合は店員からなじられるのみだ。

## 総合病院(2時間)

探索者が羽豆に会うのは容易だ。10時から17時の間に受付で面会を申し込みれば、羽豆の病室に案内される。羽豆はすでに目覚めており、探索者に気がつくとも手を振る。何が何やらといった様子であり、いまいち状況が読み込めていないようだ。

### たすきるについて聞く

探索者が羽豆にたすきるについて聞いたら、羽豆は正直に答える。羽豆は1週間ほど前にアイツクールからの依頼でたすきるをインストールしたのだという。たすきるのおかげで日常的なタスクをこなすのが楽しいと感じるようになった羽豆は、アイツクールの担当者にモニターとして探索者を紹介したいと掛け合ったらしい。探索者に対してうそをついたことに悪びれる様子もなく、羽豆は「このアプリのおかげで自己肯定感爆上がりなんだよ！何より友人に紹介しろってタスクも設定されてたし……だから紹介したんだ」と笑顔だ。「もしよかったら会ってみれば？」と担当者の名刺を渡してくる始末である。名刺には「角野啓」という担当者の名前、会社の住所と電話番号が記載されている。探索者が電話番号に電話しても反応はない。

これは岩張が角野から「今後会社にかかってくる電話はすべて無視しておけ」と頼まれているからだ(そして岩張はそれに元氣よく答え、忠実に言いつけを守っている)。

### 羽豆のスマートフォンの調査

探索者が病院で羽豆のスマートフォンを調べようとするなら、羽豆は渡すのを渋る。「手さばき」などで盗み出すか〈説得〉で現状の危険性を認識させることでスマートフォンを調べることができるだろう。

調べてみると、羽豆のたすきるには「首にナイフを突き立てろ」のほかに新規のタスクが何件か届いているが、それらは日常的なタスクであることがわかる。羽豆は「こなせそうなタスクはこなしてるんだよ！でも、ナイフを突き立てろってやつはお医者さんに止められたから諦めたんだ」と悔しそうな顔をする。

### たすきる関連の調査

たすきるのアプリを配信しているストアページについてのレビューを調べるとそのほとんどが「使いやすい」という内容だ。探索者はレビューに作為的なものを感じるだろう。

探索者がたすきるをアンインストールしようとしてもなぜか消すことができず、それどころかアプリの終了すら選べない状態になっている。また、たすきるのタイトル画面には注意書きとして「タスク達成時の感度を良くするために常に携帯を持ち歩くようにしてください」と書かれている。

## 羽豆の投稿(1時間)

探索者は羽豆の発言から彼女がSNSに投稿したものに興味を示すかもしれない。たすきるについて羽豆はいくつかの投稿をしているが、その中でも探索者の興味を引くのは開発者ヘインタビューをしている動画だ(プレイヤー資料2「インタビュー動画」)。

**キーパーへの注意:**もちろん角野はうそをついている。もしプレイヤーが角野の発言を信じ、携帯を持ち歩かないことで「提案されるタスク」の睡眠を達成させようとしても達成にはならない点に注意すること。

## 犠牲者に関連したニュース(2時間)

探索者は羽豆のように自殺を試みた人間がいるかどうか調べようとするかもしれない。〈図書館〉に成功すればここ最近になって自殺者が微増傾向にあることがわかる。増加傾向にある自殺者は20代~30代が多く、死因はさまざまだが、自殺するとは思えない人々の自殺が目立つだろう。中でも、1か月前に発生したアイツクールの代表取締役の自殺は比較的大きなニュースになっている。屋上からの飛び降り自殺で、遺書などは残っていなかった。周囲の人間によると、自身の会社で開発したアプリケーションにのめり込んでいるようだったという。

## アイツクールについて(1時間)

探索者がアイツクールについて知ろうとするなら、インターネットなどで調べればすぐにヒットする。アイツクールは開発した独自のAIを用いたサービスの提供を行なうスタートアップ企業だ。公式サイトによると社員数は数人であり、大きな会社というわけではないことがわかる。サイトには会社概要のほか、代表取締役のあいさつ(内容はほか企業のものに似たり寄ったりだ)が掲載されている。しかし、2か月ほど前にたすきるをリリースしたという発表を最後にサイトの更新は止まっている。

## Office 10. アイツクール事務所

アイツクールの事務所は某所にある10階建てのオフィスビルの中だ。ビルのテナント看板を見れば、4階がアイツクールの事務所だとわかるだろう。探索者がアイツクールに向かうには2時間かかる。

探索者がオフィスを訪れるのはどの時間帯でもかまわない(探索者が訪れる日は岩張が頑張っている日だからだ)。探

この動画は羽豆と開発主任の角野啓によるたすきについてのビデオ通話を用いた対談記録だ。以下は動画の一部を抜粋し、文字起こししたものである。

角野「実際1週間ほど使ってみてどうでしたか？」  
羽豆「日常的なタスクを達成するのがすごく楽しくなりました！ 規則的な生活リズムを保っているというか、既存のアプリケーションにも似たようなものはありますけど、たすきはいろいろ便利ですよ」

角野「それはうれしい感想だね。ちなみに開発者としてお聞きするんですけど、どんなところがよかったですか？」

羽豆「(笑いながら) 逆にインタビュー受けてる感じになっちゃった！」

角野「(笑い声)」

羽豆「えっ、タスクを入力しなくても勝手に書き加えてくれるところですかね。そのひと手間がないだけでもかなりストレスが軽減されるというか」

角野「そうなんです。既存のリマインダーアプリは自分でリマインドすることを記入する必要がある。もちろん、仕事に関することや重要なことはそれでもいいんですが、日常的な部分のサポートはそれだと難しい」

羽豆「あと地味に助かるのが完了したことを自動で認識してくれるところですよ。アレってどうなってるんですか？」

角野「それは企業秘密というところで……というわけにもいきませんよね。たすきにはAIが搭載されていることはお話ししたと思うんですが、使用者がタスクをこなす動きや振動を学習して、似たようなパターンの動きをした際にタスク達成の判定をしているんです」

羽豆「すごい(手をたたく)」

角野「(笑いながら) まあ、端的に表すとそんな感じですよ。実際はもっと複雑ですよ」

(タスクデキル プレイヤー資料2「インタビュー動画」)

探索者が事務所に入ると、中はがらんとしている。機材のほとんどが運び出されており、書類棚は隙間が目立つ。唯一事務所にいるのは人差し指でキーボードをたたいている岩張優斗だけだ。岩張は探索者に気がつくや元気づく「いらっしゃいませ！」とあいさつする。探索者は岩張から話を聞きつつ、この事務所を調べていくことになる。

## 岩張の話

岩張は探索者に「すみません、うちの人のちなんかとほとんどいなくなっちゃって……」と謝罪する。岩張によると、1か月ほど前に代表取締役が自殺した直後、社員のほとんどがサーバーや機械類をどこかへ持ち出し始めたのだという。事態の異常性に気がついた岩張は開発主任である角野に確認す

るも「ここが手狭になったからサーバーを移すだけだ。君はここで言われたとおりの作業をしておいてくれ」と指示されたのだという(岩張が指示された仕事は明らかに無意味なリストの転写作業だ)。以来、ほかの社員たちがこの事務所に戻って来ることはなくなった。探索者はなぜ岩張が会社に残っているのか不思議に思うかもしれない。その理由について岩張は「いやだって頼まれたんで……給料も振り込まれてましたし」と何も考えてなさそうな顔で答える(ここに理由を見いだすのは無意味な行為だ)。

当時の状況について「そもそもなんか目が怖かったんですよ」と岩張は話す。岩張以外の社員は全員たすきに執着しており、半ば宗教じみていたようだ。岩張は「まあ、アプリというよりはAIをあがめていた感じでしたけど」と付け加える。

## 岩張について

探索者は岩張がたすきの影響を受けていないことに疑問を抱くことだろう。岩張自身もなぜ自身が影響を受けていないのか理解しておらず、探索者にそのような疑問を投げかけられると、岩張は「いや、それがわからないんですよ。プロジェクトに関わってなかったからかなあ……いちおう携帯はオレも持ってるんですけど」と言って携帯端末(いわゆるガラパゴスケータイ)を取り出す。岩張は親の方針でスマートフォンを持たせてもらえていないらしく、いまだに携帯端末を使用しているのだという。つまり、岩張の携帯端末にはたすきがインストールされていないのだ。また、岩張は試用期間の社員であるため社用端末を持っていない。

探索者が今後の探索に向けて岩張の同行を求めた場合、岩張は二つ返事で引き受ける。

## たすきのAIについて(2時間)

探索者はたすきのAIについて調べようとしても、書類がほとんど残っていないことに気がつくだろう。すると、探索者がAIについて調べようとしているのを察知した岩張は「そういうば……」と不要書類置き場をあさり始め、書類が詰まった段ボール4つを台車で押しながら現れる。「これ、不要になったから捨てておいてって頼まれたんですけど後回しにしてたんですよ」と岩張はバツが悪そうな顔で笑う。探索者がこの山のような書類を読み、情報を整理し終えるためには〈母国語(日本語)〉の成功が必要だ(プレイヤー資料3「AIについての情報」)。

また、移設されたサーバーの構造については、資料が持ち出されているようで事務所には残っていないことがわかるだろう。

## 社員の行方の調査(1時間)

探索者がサーバーの移転先を知るには、前述の岩張が残していた膨大な数の紙束から情報を探し出すために〈図書館〉に成功する必要がある。成功すると、移転先がイットクールから徒歩15分程度の場所にある廃ビルの地下であることがわかるだろう。すでに上記の情報の整理が完了しているならば、このロールは不要となり、調査に時間もかからない。

たすきるは使用者がストレスなくタスクをこなすためにはどうすればよいのか？という部分について突き詰めたアプリとなっているようだ。タスクを可視化させ、たまった件数を通知することで使用者にタスクをためるストレスを感じさせつつ達成した際に快感を得られるような演出を盛り込み、タスク達成につなげる想定であることがわかる。しかし、後期の開発記録にはAIの能力向上によりある程度の感情の操作が可能になったことで、達成することに対して高揚感を与える効果を付け足し、アプリにのめり込むような仕組みを作り出したという記述がある。

資料によると、たすきるに使用されているAIはもともと並程度の能力しか持っておらず、たすきるが現在のようなサービスを提供するにはスペックが足りていなかったようだ。しかし、とある外国人技術者の男から技術提供を受けたことによって劇的に能力が向上したらしい。

その男は1981年にミスカトニック大学を卒業したエジプト人で、同大学のマドソン・モーリー教授によって設立された「アーカム人工知能研究所」の元研究員でもあった。資料には男の素性について残されておらず、何者なのかはわからないが「まさしく機械の神だった」と開発主任の角野はコメントしている。

また、探索者はアプリの機能を一時的に停止する方法を発見する。ユーザー名を「NYAR LAT HOTEPI」という文字列にすることで、デバックモードが起動し、AIによるタスクの提案が24時間の間発生しなくなるようだ。

(タスクデキル プレイヤー資料3「AIについての情報」)

## Chase & Run

### 11. 迫り来る人々、逃げる探索者

探索者がたすきるに関する調査を終え、サーバーのある廃ビルに向かおうとする際、キーパーは以下の描写を読み上げる。

探索者がオフィスビルの外に出て廃ビルに向かおうとした時、不意にあのポップアレンジされた鐘のキャロルが流れ始める。それは探索者のスマートフォンからではなく、道行く人々のスマートフォンから鳴り響いていた。彼らはまるで打ち合わせでもしていたかのように一挙手一投足寸分違わぬ動きでスマートフォンを確認する。チラリと見えるその画面には「やつらを捕まえる」と書かれており、探索者はこの「やつら」が自らのことだと嫌でも気がついてしまう。なぜならば、通知を確認した人々が、恍惚とした笑顔を浮かべながら探索者に向かって駆け出しているのだから！

ここから廃ビル侵入までの展開は連続したシーンの解決によって進んでいくことになる。解決には必ずしも技能ロールに成功する必要はなく、キーパーが妥当だと考えればプレイヤーの提案によってロールなしで解決してもよい。また、よほど荒唐無稽な提案でなければ、判定の難易度はレギュラーにすべきだ。ハード以上の成功は次のシーンの解決に有利に働く場合があるだろう。

また、探索者が解決に失敗したとしても物語は終わりではない。ここでは解決するためのロールに失敗した場合の展開例についても併せて記載している。キーパーは柔軟にシーンを展開させ、ドラマチックなシーンを演出しよう。

#### シーン：逃走

**解決すべきシーンの状況：**探索者は追いかけてくる人々に追いつかれぬように街中を走り抜け、彼らから逃げ出さなければならない。

**解決可能な技能の例：**身を潜め、隠れるための〈隠密〉やDEXロールなど。

**解決に失敗した場合の展開例：**探索者は人々に囲まれてしまい、拘束されかける。STRロールなどの適切な技能ロールに成功すれば、無傷でここから逃げ出せるだろう。失敗した場合、探索者は1D3ポイントのダメージを負いながらも人々の間を潜り抜けることができる。

#### シーン：見つからずにビルを目指せ！

**解決すべきシーンの状況：**ひとまず、探索者はたすきるに操られた人々から逃げることができた。しかし、彼らはこの街の至る所で探索者を捜索している。探索者は捜索の目をかいくぐりながら目的地を目指さなければならない。

**解決可能な技能の例：**〈ナビゲート〉で人目のつかない裏路地を目指す。または〈幸運〉ロールでタクシー（もちろんたすきるを使用していない運転手）を呼ぶなど。

**解決に失敗した場合の展開例：**探索者は再び発見されて追いかけてられてしまうかもしれない。もしくは、怪しい動きをしているところを一般人に通報されかけ、取り繕うために対人関係技能に成功しなければならないだろう。この対人関係技能の失敗は社会的地位の失墜による〈信用〉技能ポイントの喪失を引き起こす。

#### シーン：廃ビル侵入計画

**解決すべきシーンの状況：**探索者は目的地である廃ビルにたどり着く。しかし、廃ビルの入り口はアイツールの社員らしき男が見張りとして立っている。入り口の代わりになりそうな大きさの窓は少し高いところにあるため、探索者は男に発見されないようにするか、男を対処してビルの内部に侵入しなければならない。

**解決可能な技能の例：**〈跳躍〉や〈登攀〉で窓から侵入する。または〈近接戦闘〉(格闘)などで対処するなど。

**解決に失敗した場合の展開例：**探索者は男に見つかってしまい、否か応でも対処せざるをえなくなる。その場合、男は探索者を捕まえようとしてくるため、戦闘になるだろう。この男の能力値は「4. 主なNPC」の「洗脳された人々」のものを適用する。

## At an Abandoned Building 12. 廃ビルにて

廃ビルの中に侵入した探索者は入り口付近に地下へと続く階段を発見する。廃ビルなのにもかかわらず、階段にほこりはほとんどなく、ここで人の出入りが頻繁にあることを指し示しているだろう。階段の先には重厚そうな金属製の扉が設置され、それ以外にそれらしい扉が見当たらないことから、ここが地下への入り口であることがわかる。扉には鍵が掛かっておらず、中に入るのは容易だ。

地階は資料室と大広間の2部屋で構成されている。キーパーはプレイヤー資料4を公開する。

### 資料室

探索者はこの場所でサーバーについての資料を発見できる。資料にはサーバー移設の目的や構造などが書かれており、それによると、どうやらAIの機能を拡張するためにサーバーを増設し続けているようだ。サーバーはAIが搭載されているディスクが本体となっており、それが取り外されないかぎりサーバーの機能が停止することはないと書かれている。

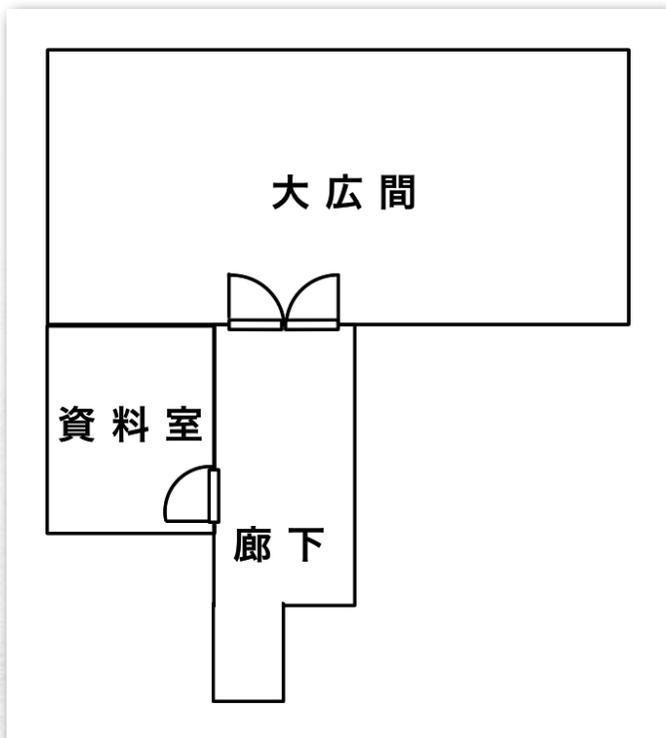
### 大広間

探索者がこの部屋に入ってまず目に入ってくるのは増築され、巨大な機械の城と化したサーバーだ。サーバーの各所ではアイツールの社員4人がサーバーの増設作業を行なっているのが見える。その中には開発主任である角野もいるだろう。探索者が部屋に入った際、キーパーは下記の描写を読み上げる。

探索者が部屋に足を踏み入れた瞬間、大広間全体の空気が震えるような感覚を感じる。部屋を埋め尽くすサーバーからうなるような音が鳴り始め、それらは耳をふさぎたくなるような大音量で響き渡る。バラバラに鳴っていた音は次第にそるい始め、ゲタゲタという笑い声へと変化していく。サーバーにいびつに接続されたいくつものモニターには、おぞましい形をした目や口が浮かび上がる。そこにいたのはもはやただのサーバーではなかった。神話的超科学の最終到達点、混沌を呼び起こす機械の神が今確かに探索者の前に現れたのだ！

突如として笑い声がやむ。張り詰めた空気の中、どこからともなく鐘のキャロルが鳴り始める。サーバーのモニターからは目と口が消え、代わりに「邪魔者を消せ」という表示がされていた。

人智を超えた機械の化身チクタクマンの顕現を目撃した探索者は1/1D8正気度ポイントを失う。



(タスクデキル プレイヤー資料4「廃ビル地下マップ」)

## Climax

### 13. 決戦

ここからの展開は戦闘ラウンドで処理をする。この戦闘には探索者以外に角野、洗脳された人々が3体と探索者と同行しているNPCが参加する。この戦闘においてチクタクマンは背景のオブジェクトの一つであり、戦闘には参加しない。アイツールの社員は、探索者を妨害するために常に攻撃し、応戦を選択する。

探索者がこの戦闘に勝利するには、まず1ラウンドかけて本体であるAIが入ったディスクを見つけ出し、さらに1ラウンドかけてディスクを取り外す必要がある。

まず、ディスクを見つけるには資料から場所を特定するための〈母国語（日本語）〉や〈目星〉を用いて目視で見つけるなど、適切な技能ロールの成功が必要だ。

次に、ディスクを取り出すには〈機械修理〉による分解やカブくで取り出すための〈近接戦闘（格闘）〉など、適切な技能ロールの成功が必要になる。しかし、無理やり引き出そうとする場合〈幸運〉に失敗した探索者は感電し、1D6ポイントのダメージを受ける。

探索者がAIのディスクをサーバーから取り外すと、サーバーのあちこちから煙が立ち始め、システムは一斉にダウンし、やがて完全に沈黙する。その煙は意思を持っているかのようにぐるぐると渦巻き、探索者を取り囲むと、あざ笑うかのように開いた窓から外へと飛び出していく。探索者が窓の外を見ると、煙はえたいの知れないおぞましい姿を形取り、不気味な笑い声を上げながら遠ざかっていった。その笑い声に言いようのない不安感を覚えた探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

## The Conclusion

### 14. 結末

煙が立ち去ってからしばらくすると、アイツールの社員は正気を取り戻す。彼らは自身が今まで行っていたことを正確に覚えているようで、愕然とした表情でその場に立ち尽くしている。社員にどのような言葉をかけるかは探索者だけだ。たすきどころか会社のトップすらも失ったアイツールが今後どのようなようになっていくのか、キーパーは自由に決めることができる。探索者の言葉で社員が一念発起し、事業で大成功を収めるかもしれないし、意気消沈してそのまま時代の波に埋もれていくかもしれない。

しかし、確かなことが一つある。探索者がたすきの暴走を止めたことで羽豆を含め、たすきに操られていた人々はタスクに縛られることのない、平穏な日常を取り戻すことができたのだ。探索者は混沌の世が訪れるのを阻止したのである。

大手の報道機関が一連の事件について取り上げることはない。あまりにも非現実的で、信ぴょう性がないと判断されたためだ。たすきについて語られるのはネット掲示板やオカルト雑誌、反AI派による陰謀論の中でのみになる。彼らによつてうその中に真実が取り込まれていき、やがて事件全体がフィクションとして扱われるようになるだろう。

サーバーから取り出したAIをどのように処分するかは探索

者に委ねられる。しかし、このAIを利用しようとするのはあまりにも無謀である。AIを破壊する最も簡単な方法は水没させることだ。

探索者がAIを破損・破壊した場合、探索者は1D8正気度ポイントを獲得する。羽豆が生き残っている場合は追加で+1D4正気度ポイントを獲得する。