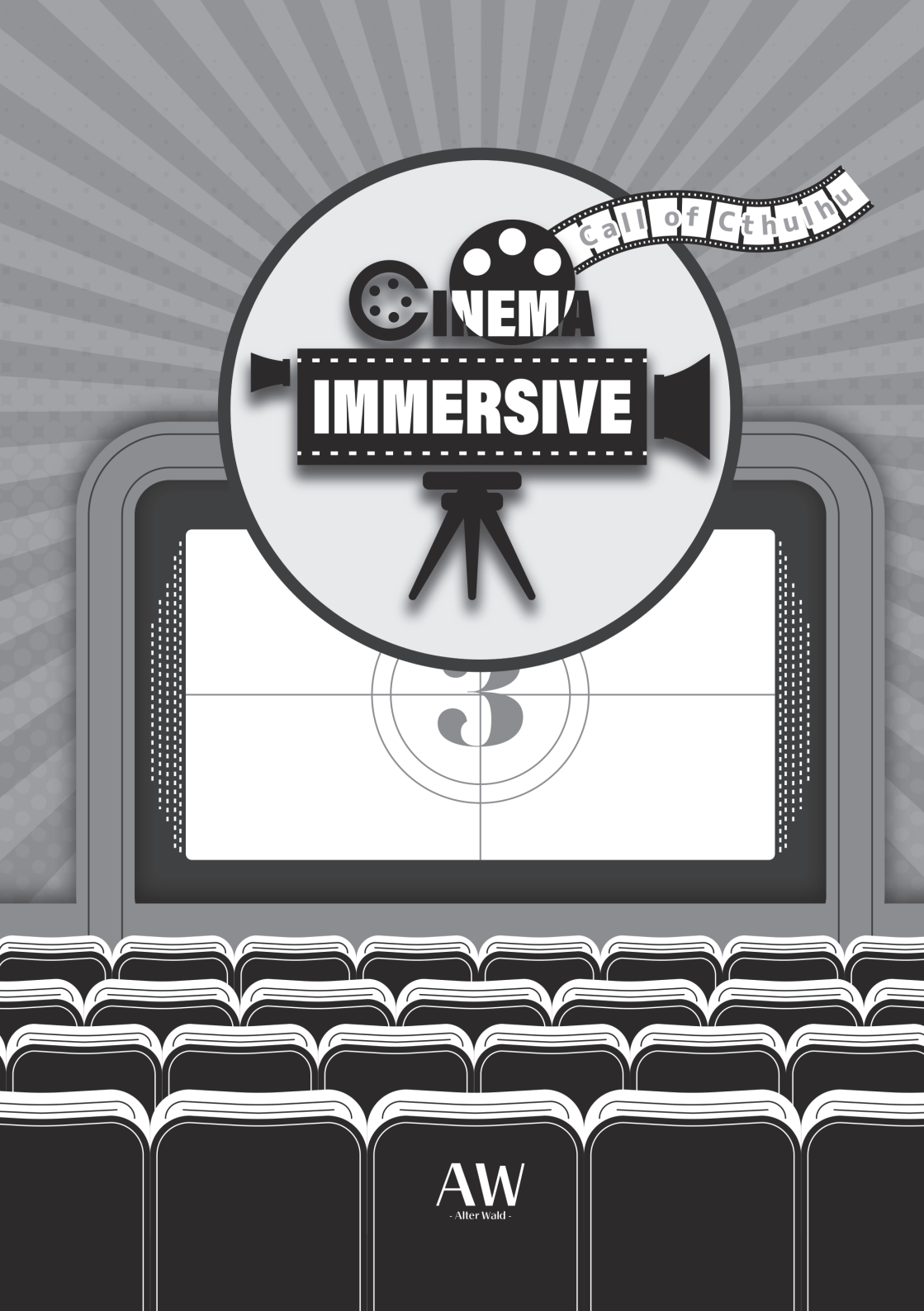






SHORT SCENARIO COLLECTION



Call of Cthulhu

CINEMA

IMMERSIVE

3

AW
- AlterWald -

ふと、気まぐれに訪れた郊外の映画館。

映画館の名前は『CINEMA IMMERSIVE』。

今となっては懐かしい、昔ながらの窓口でチケットを
一枚購入する。

そのチケットのタイトルは――

このシナリオ集の遊び方

このシナリオ集には、様々な場所、状況、年代のシナリオが収録されています。

通常のゲームプレイであれば、シナリオごとのレギュレーションに沿ったキャラクターを作成して遊ぶことが一般的です。

しかしこのシナリオ集では、“とある映画館で経験した夢”としてシナリオを遊ぶことができます。そのため、新規探索者だけではなく、継続探索者でも特殊な状況を一時の夢として遊んでいただけます。

是非、自分の好きな探索者で楽しみいただけますと幸いです。

≡ ←→ :

— □ ×

ABBREVIATION

| | | | |
|-----|---|---|---------------|
| K | P | … | キーパー |
| P | L | … | プレイヤー |
| P | C | … | プレイヤーキャラクター |
| NPC | … | | ノンプレイヤーキャラクター |



とある町。とある日。とある時間。

探索者たちは待ち合わせて、もしくは暇を持て余して、郊外の映画館を訪れていた。

映画館の外観は、よく言えばレトロな、悪く言えば時代遅れで古めかしい様相をしていた。

映画館の入口にはチケットを販売するための窓口が設置されている。暇を持て余した販売員が、近づいてきた探索者に対して「いらっしゃい……」と力なく声をかけてくる。

古びた販売窓口には、今上映している映画のタイトルやポスターが貼られている。

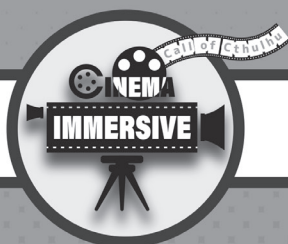
さて、どの映画を選ぼうか……。

KP は以下のポスター風シナリオ概要画像を PL へ提示するか、シナリオ集に掲載されているシナリオタイトルと概要を説明し、遊んでもらうシナリオを決定する。

(シナリオの準備に時間を要する場合、事前に選んでおいてもらうとよいだろう)

プロローグ

このシナリオ集に収録されているシナリオを、“映画館で経験した奇妙な体験”として遊ぶのであれば、このプロローグをシナリオ開始前に挿入してほしい。



20XX年、日本。探案者たちは冬の別府温泉へ車で向かう途中、高速道路は雪で上下共に通行止めになり、それでも向かおうと下道を懸命に進むも激しい吹雪で立往生してしまう。

止む様子のない雪の中、このまま車中で何時間も過ごすのは現実的ではない。そんな中で探案者たちは「11キロ先、お化け屋敷」の看板を見つける。お化け屋敷であるうと、雪が交がる家屋があるのなら車道だ。探案者たちは一瞬の望みをかけて、お化け屋敷へ向かうことになるのだが……。



1999年、日本。世間は2000年を目前として、様々な問題や不安を抱えていた。2000年問題、アンゴルモア大王の襲来、90年代初期に東京したハルルによる不景気、正気と狂気の揺籃の中で、探案者たちは学生時代を生きている。そんなほの暗い日常を過ごす探案者たちの友人、上山 佐代子は、2日前から学校に登校していない。

探案者たちが佐代子の担任からプリントを届けてほしいと依頼され、初めて佐代子の自宅を訪れてしまったことで、一つの扉——「トリカエガサ」に鍵をかけることになる。



ある日の夜。仕事から帰ってきたPC1の家の前に、PC2が落ちていた。

PC2には過去一切の記憶はなく、簡単な日常会話とPC1の名前以外のすべてができない。困り果てたPC1が警察や施設へ届けようとする、PC2と同じような境遇の人間が溢れかえっており、やっとの思いで受付をするも、「順番にお話を聞いてますので7日後に対応します。一旦お連れ様の方で見ていただけないか?」と追い返される始末。はたして、2人は7日後まで無事に過ごすことができるのだろうか?



某年8月早朝。探案者たちはそれぞれの理由(金欠・借金など)で、このビーチ「未知島 臨海岸」を訪れていた。

朝の清涼な空気の中、目指すは一隻の漁船。そう、君たちはこの漁船に乗って、それぞれが100万円分の魚を水揚げするまで帰してもらえない。また、この漁船はどうやら特殊な漁船らしく、珍しい魚だけを釣り上げるといふ。

はたして、探案者たちは全ての正気度を失う前に潮に帰ることはできるのだろうか?



探案者たちはある野球球団「阪神ジャガーズ」、通称「ハンシン」のファンだ。

ハンシンはあまりにも優勝しないことから「ハンシンの優勝」という言葉は貴方たちファンの間で禁句とされており、「アレ(ハンシン)のアレ(優勝)」という隠語が用いられるほどだ。

今年最後の試合になんとしても現地で応援したい探案者たちは、電車に乗ってスタジアムへ向かうが、途中乗り換えに戸惑っていた。そんな時、救い?の音がかけられる。「貴方たちも、もしかしてアレのアレを祈りにきたんですか?」

その人はハンシンのイメージカラーである黄色の上着?を羽織っている。彼と共に向かえば無事にスタジアムへ辿り着く……はずだった。



映画を選んでチケットを購入すると、そのまま隣の入口から館内へ入ることができる。

チケットに記されたスクリーンへ歩を進めると、中の設備は古いが十分に整備と清掃がされており、外観から想像するよりかは快適だった。

チケットに座席の指定はなく、空いてる席に座るスタイルのようだ。探索者よりも先に席についている観客は少ない。暇を持て余したサラリーマンや、帽子を目深にかぶった観客が、映画が始まるよりも前に座席でうたた寝をしている。

好きな席に腰かければ、上映スケジュール通りに館内は暗くなって映画の上映が始まる。

耳を澄ますとカラカラと微かなリール音が聞こえ、スクリーンに映像が投影され、静かに配給元のロゴが浮かび上がる。徐々に映画の劇伴が大きくなっていき、リール音は気にならなくなった。

ふと気が付けば、意識は目の前の映像に吸い込まれるように集中していく。

その映画の登場人物の身に起きたことが、まるで自分のことのように思えてくる。


次第に意識は溶けて、映画の中に落ちていく――

シナリオ開始

描写が終了次第、PLが選択したシナリオを開始する。

継続探索者で遊ぶ場合、各シナリオは探索者のありえたかもしれない“もしも”の世界であると説明してほしい。

例えば高校生探索者となって遊ぶ場合、その探索者の高校生時代にありえたかもしれない話だったとして、技能値などはそのままに、年齢だけシナリオブレイ中調整するなどして遊んでほしい。



Call of Cthulhu

HORROR MANSION

ホラー・マンション



この作品はフィクションであり、
作中に登場する個人名・団体名は、すべて架空のものです。
実在の個人・団体等とは一切関係ありません。



CONTENTS

| | |
|------------------------|----|
| はじめに | 10 |
| 三行でわかる！ HORROR MANSION | 10 |
| シナリオ概要 | 10 |
| シナリオ背景 | 11 |
| 導入 | 13 |

3行で分かる！

HORROR MANSION

POINT
-01-

温泉旅行へ向かう途中、吹雪に見舞われて立往生する。

POINT
-02-

雪宿りで立ち入ったお化け屋敷から出られなくなる。

POINT
-03-

地下にある脱出ボタンを押せば外へ出られる。

はじめに

このシナリオは現代日本の雪山を舞台としたクローズドシナリオだ。

探索者は1～5名を想定しており、探索者の作成時間を含まない場合のプレイ時間は、3～4時間程度だろう。

シナリオの都合上、冒頭にて探索者同士で別府へ車で温泉旅行に出かけるため、探索者たちは親しい間柄であると設定してほしい。また、避けられない戦闘が発生するため、1人以上は戦闘技能を有しているとスムーズにシナリオを進行することができるだろう。

シナリオ概要

20XX年、日本。探索者たちは冬の別府温泉へ車で向かう途中、高速道路は雪で上下共に通行止めになり、それでも向かおうと下道を懸命に進むも激しい吹雪で立往生してしまう。

止む様子のない雪の中、このまま車中で何時間も過ごすのは現実的ではない。

そんな中で探索者たちは『1キロ先 お化け屋敷』の看板を見つける。お化け屋敷であろうと、雪が凌げる家屋があるのなら重畳だ。探索者たちは一縷の望みをかけて、お化け屋敷へ向かうことになるのだが……。

シナリオ背景

大分県別府市には、1980年から1990年代に巻き起こった遊園地ブームの折に建てられ、今は誰からも忘れられた遺産がある。海外のお化け屋敷をモチーフにした体験型お化け屋敷『HORROR MANSION』。このお化け屋敷には、オーナーが海外からわざわざ輸入した多くの奇妙な像やオカルトめいた品が置かれた。

このお化け屋敷は温泉街から多少距離があるが、車で移動する事を前提とすれば問題ない距離ということもあり、多くのファミリーやカップルたちに、短くも大いに楽しまれた。

しかし90年後半に差し掛かると、バブル崩壊の煽りを受けて日本各地の遊園地は閉園へと追い込まれ、このお化け屋敷も例外なく次第に客足は遠のいていった。

集客を増やすべく、オーナーは新たにオカルト的な品物を取り寄せるが、これが本物であったため、このお化け屋敷の終焉を呼んでしまう。オーナーが取り寄せた彫像、実はこの彫像は冬眠したラーン＝テゴスだったのだ。

ラーン＝テゴスを地下に配置する最中、うっかり従業員が腕に負った傷から跳ねた血が彫像に掛かったことで、ラーン＝テゴスは再び息を吹き返し、従業員やオーナー

を丸ごと平らげてしまった。

そうして CLOSED の看板がかかったまま、このお化け屋敷はひっそりと終わりを迎えた。時折怖いもの見たさで訪れる生贄たちを食べたりしながら、ラーン＝テゴスはこの地下に鎮座し続けた。

⑦ 20 年以上の歳月が流れ、地下にいるラーン＝テゴスは探索者たちよりも先に雪宿りしにきていた旅行客の命によって眼を覚ましている。果たして、探索者たちは餓死するよりも先にこの館から脱出することはできるのか？



ある冬の日。探索者たちは別府温泉へ向かうべく車を走らせている。天気予報によれば、多少の積雪はあれど、翌日には快晴……のはずだった。

車を走らせ始めてから2時間。車窓から見える外の景色は灰色と激しい降雪でマーブル模様を描いている。急な積雪に対応すべく、高速道路は上下線通行止めになってしまった。

それでも引き返すよりかはと、目的地である別府温泉の宿を下道で目指していたが、どこかで道を間違えたのか、雪と氷に凍てついた木々が生い茂る山道に入ってしまった。

吹雪は時間が経つにつれて激しさを増しており、視界はほぼホワイトアウトしている。前にも後ろにも進むことが困難な中で、探索者たちは今後の進退に悩んでいた。

救助を呼ぼうにも、この吹雪と山間に迷い込んだせいか電話は随分前から通じず、カーナビは現在地らしき場所とは明後日の方向を指し示している。

探索者たちが自らの今後を苦悩したり相談しているところ、道の脇に案内板があることに気が付く。看板には『お化け屋敷 HORROR MANSION この先まっすぐ1キロ』と書かれており、地獄で見た蜘蛛の糸のような

存在に感じるだろう。

探索者たちが看板の指し示す道をゆっくりを進んでいけば、目の前に大きな建物と広い駐車場が見えてくる。駐車場には雪が積もった車が何台か止まっているが、車内に人影はない。

車を降りて建物の前までやってくると、随分と古い洋館を模したお化け屋敷であると分かる。

駐車場から向かって正面にはアトラクションの出入口であろう扉があり、扉の真上には『HORROR MANSION』とこの館をホラーテイストなフォントで名付けている看板が飾られているが、今はすっかり色あせてしまっている。

出入口扉の隣にはチケット売りの窓口が設置されており、随分前に廃業したのか、これまた色あせた『CLOSED』の立札がガラス越しに見える。どうやらもう今は営業していないようだ。

氷点下を下回って久しい外気の中で歩き回るのは得策ではない。探索者たちが車に戻って一夜を明かさないのであれば、誰もいないにしてもこの館に入って暖を取ったり、一夜を越す準備をしたほうが良いと感じる。

探索者たちが車に戻って一夜を明かすのであれば、〈知識〉や〈幸運〉に成功すれば、無事排ガスが逆流したり、凍傷になることなく次の日を迎えることができる。無事次の日になれば、激しかった吹雪は止み、本来の目的地を目指すことができる。KP および PL はこのままセッションを終了して別のシナリオを遊んでもよいし、別のありえたパターンとしてもう一度このシナリオをやり直してもいいだろう。

探索者たちがこのお化け屋敷での雪宿りを決めて扉を潜れば、中は墨を流したかのように暗く、人気はない。

必要に応じて車に積んでいる灯りや荷物を持って中へ入れば、吹きすさぶ外気から逃れたお陰か、建屋内は随分温かく感じる。

扉から入ってくる外気を止めるために扉を閉じると、扉は重い音を立てて閉まり、ガチャンという施錠音を立てる。探索者たちが再び扉を開こうとしても、扉は素手ではどうやっても開かない。

入ってすぐに持ち込んでいる懐中電灯やスマートフォンの灯りを頼りに辺りを照らすと、そこは20人はゆうに入れるであろう広大なホールだった。

ホールの真ん中には古びた立て看板が置かれており、この暗闇のお陰なのか、色あせることなく鮮明にこう書かれている。

開かない扉

このお化け屋敷の地下に配置された鍵で外へ出る以外に、扉を斧などで地道に削って開けることも可能だ。この場合、KPは適宜ニトクリスの鏡から出てきた鏡からのものを探索者たちへけしかけてほしい。詳細はP32を参照する。

ようこそお客様。

ここはハワード・フィリップ二世の館。そしてこの館にある宝は、全てこの館の主が集めたものだ。どうぞごゆっくりとご鑑賞ください。

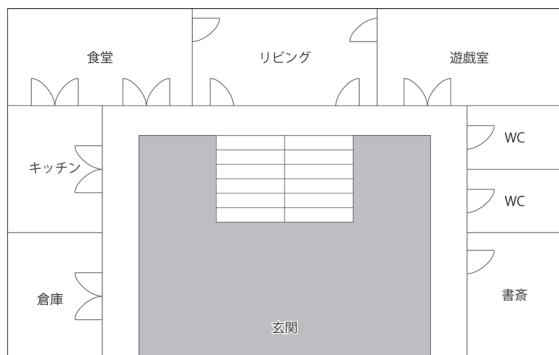
ただし、この館には呪いが掛けられている。それは『一度入ったならば、呪いを解くまで外には出られない』というもの。この呪いをかけたのは、館の主であったハワードその人だ。

ハワードは伝説の秘宝や呪われた品々を集める中で、自らが手に入れた呪いの偶像によって殺されてしまった。そしてハワードは、君たちを同じ運命に遭わせるために、館に呪いを掛けたのだ。

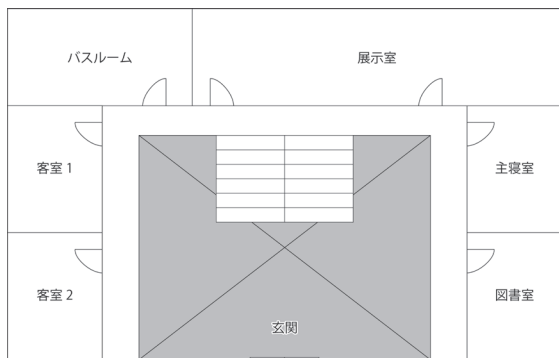
この館から無事出たくば、地下への入口を探し、忌まわしい偶像を超えて館の呪いを解くのだ。そうすれば君たちは外へ出られるだろう。ただし、この呪われた偶像を倒せれば、であるが……

立て看板の下に視線を移せば、館内の案内地図が透明なボックスに入られている。一つとって確認すると、以下のような地図が書かれていた。

1F



2F



探索について

この館を探索するにあたって、探索者は4箇所目の探索から5%でロールを行う。このロールは2階展示室にあるニトクリスの鏡からモンスターが発生するかの判定であり、以降1探索箇所につき5%を加算してロールを行い、成功した場合2階のニトクリスの鏡から鏡からのものが発生する。(例：6探索箇所目の場合、基礎値5% + 探索箇所2箇所×5% = 15%でロール)

このロールが成功してしまったならば、以降の探索は1探索箇所ごとに探索者の中から代表者を選び、代表者は〈幸運〉をロールする。

失敗すると鏡からのものと遭遇し、戦闘に発展する。戦闘からの離脱を希望するならば、〈DEX × 5〉のロールを行い、成功すれば一時的に鏡からのものから離れることができる。

この〈幸運〉による遭遇ロールは、鏡からのものが倒されるか、探索者がこの館から脱出するまで続けられる。

この密室（クローズドサークル）に恐怖を感じた探索者は 0/1D3 の正気度を喪失する。外部への連絡を試みようと、野外の吹雪と建物のせいで電波は拾えない。例え明日の朝になったとしても、このような忘れ去られた森の中では、誰も助けに來ないし來れない。

探索者たちは雪宿りをしつつ、夜明けに外へ出るべく、このお化け屋敷を探索することになる。

Next Scenario





この作品はフィクションであり、
作中に登場する個人名・団体名は、すべて架空のものです。
実在の個人・団体等とは一切関係ありません。

CONTENTS

| | |
|--------|----|
| はじめに | 20 |
| シナリオ概要 | 20 |
| シナリオ背景 | 21 |
| NPC | 23 |
| 導入 | 24 |

はじめに

このシナリオは現代もしくは近未来の日本を舞台としたシティシナリオである。

探索者は1～2名（PC2はキーパーが任意で設定したNPCでもよい）を想定しており、探索者の作成時間を含まない場合のプレイ時間は、短くて2～3時間、長くて5時間程度だろう。

本シナリオは特殊なハンドアウトを採用しているため、PC2のプレイヤー（以下PL）は本シナリオ専用の探索者を作成する必要がある。

シナリオ導入でPC2は記憶喪失（?）を患っているため、探索者の背景設定を一切決めずにキャラクター作成をしてほしい。また、PC2がPC1の理想の外見をしている関係上、PC2のキャラクター作成はPC1と相談をしながら行うこと。

シナリオ中、探索者の背景や根幹に関わる内容がハンドアウトやシナリオから提示される。シナリオの展開上、PC2には避けられない設定付与があるため、十分に周知してから遊んでほしい。

また、このシナリオは謎を解明することが本筋ではあるが、探索者同士の交流や、やり取りの中で生じる心の機微に重きを置いている。そのため、事前に齟齬が無いようにPLには十分周知してほしい。

シナリオ概要

ある日の夜。仕事から帰ってきたPC1の家の前に、PC2が落ちていた。

PC1が揺すり起こしたりするとPC2は目を覚ますが、PC2には過去一切の記憶はなく、簡単な日常会話とPC1の名前以外のすべてができない。困り果てたPC1が警察や施設へ預けようとする、PC2と同じような境遇の人間が溢れかえっていた！

やっとの思いで受付をするも、「順番にお話を聞きますので7日後に対応します。一旦お連れ様の方で見ていただけませんか？」と、けんもほろろに追い返される始末。

はたして、2人は7日後まで無事に過ごすことができるのだろうか？

シナリオ背景

PC2はクライン生命保険相互会社が作った精巧なアンドロイドである。

クライン生命を取り仕切っているイス人は、人間同士もしくは動物に対する『恋と愛』を研究する過程で、理想の外見を持った相手を見たとき、人はどんな行動を起こすのか実験をすることにした。そして、コントロールが安易で生産が容易なアンドロイドを、街頭アンケートを元に大量生産。アンケート回答者の家の前に送り届けた。

このアンドロイドは人工知能を搭載しており、人間の

感情の機微を理解し、学習することができる。

しかしバッテリーは7日分しか搭載されておらず、通常の人間のように食事や睡眠を任意で取れるが、それらでバッテリーを延長することはできない。

起動から7日後にバッテリー切れで停止し、何もしなければ今後永遠に起動することはないだろう。

探索者がクライン生命の思惑を突き止め、PC2の永久稼働もしくは生体へのデータ移植を望めば、クライン生命は秘密保持契約と今後のデータ収集を条件に、PC2の新しい体や充電式のバッテリーを用意してくれる。

果たして、ふたりはどのような終わりを望むのだろうか？

NPC

クラレンス・ロジャース

金髪をオールバックにまとめた男性。外見年齢は40代前半に見える。シナリオ冒頭でPC1に街頭アンケートを行った。

彼はクライン生命のエージェントで、街頭アンケートと称して被検対象の剪定を行っていた。詳細はクトゥルフカルト・ナウのP49を参照。

ジェフリー・ウォレン

金髪碧眼の少年。外見年齢は十代半ばに見える。

クラレンスの雇い主であり、今回の事件の発起人。『理想の対象』を与えられた人間の感情の機微を収集するため、クラレンスに対象者の剪定とアンドロイドの量産を命じた。

彼はイス人と精神交換をしており、本当の彼の精神は現在イス人の都市で知識を吸収し続けている。シナリオ中は本当の彼と精神交換したイス人と会話することになる。

探索者が望めば、秘密保持契約書と今後のデータ収集を条件に、PC2を望む形にしてくれる。詳細はクトゥルフカルト・ナウ P50を参照。



20××年、日本。近代社会の発展は目覚ましく、AIの誕生により人間の生活は飽和して、^{豊かに}スビーディーに、^{簡単に}効率を高め、外に依存するようになった。

ある種の時代の転換を終えた人類が、次に求めるのは何だろうか？

これはそんな時代の狭間に生きる、君たちのお話。

ある日の夜、遅くにPC1が帰宅すると、家のドアの前に誰かが座り込んでいた。家に入るにはこの“誰か”にどいてもらわなければならない。

PC1がよく“誰か”をみると、なんと——片思いの人物、あるいは理想の恋人の容姿をしていた。自宅の前で人間が倒れている事に驚いたPC1は0/1の正気度を喪失する。

倒れている“誰か”は随分と簡素な服を纏っており、まるで病院着か囚人服のようだと感じる。服は白を基調にした長袖長ズボンで、靴はおろか靴下も履いていなかった。

上着の胸元に不思議なロゴが描かれている。このロゴに対して〈図書館〉〈知識〉などに成功すると、このロゴが『クライン生命保険相互会』という小さな保険会社のものだとなる。

クライン生命保険相互会

アメリカのニューヨークに本部を置く保険会社。

小さいながらも世界各国にオフィスがあり、9時から20時の間で火災保険・医療保険・自動車保険・海外旅行保険などに対応している。

日本にも支部があり、ホームページには日本支部の住所とメール、電話番号が記載されている。

PC1が“誰か”の体を揺すったり触れるか声をかけると、“誰か”……PC2は目を覚ます。PC2は目の前にいるPC1を見て、唐突にPC1の名前が頭に浮かんでくる。しかしそれ以外は、自分の名前さえさっぱり思い出せない。

PC1がPC2を家に招かずに追い出した場合、KPはエンディング【関係ない人】を描写する。

PC1が一先ず自宅に招き入れるならば、PC2は「おじゃまします」という挨拶を思い出す。どうやら簡単な挨拶や数の数え方などは忘れてはいないようだ。

PC1がPC2へ飲食物を差し出すと、PC2は基本的な食べ方を思い出す。腹は減っていないが、出されたものは摂取することができ、美味しいか不味いかの判別もできる。

PC1がクライン生命に関してPC2へ尋ねても、PC2は社名はおろか保険という社会システムも分からない。クライン生命へ問い合わせるにしても、電話窓口は既に終了している。

人道的な対応としては、PC1はこのまま一晩を明かし、クライン生命に連絡してPC2を引き取ってもらう

PC2の食事

PC2は飲食物をとっても消化できない。しかし味覚センサーを搭載しているので、味や熱を感じることができる。摂取した者を排泄する機関があるので、機体の中に保存しきれなくなると、機体内に搭載された粉碎機で細かく粉碎してから、任意のタイミングで排泄される。(PC2がトイレに行きたいと感じる)

か、朝一番で市役所や警察へ連れて行ってPC2を保護してもらえないだろう。

2人が同じベットか、はたまたソファや来客用布団で一夜を明かすことにしたのであれば、PC2は「おやすみ」の挨拶をした後、PC1が起きすまで目覚めることはない。

インターロード

KPはPC1がHO内容について言及したり、布団に入って1人になるような場面があれば、適宜この描写を行う。

PC1が記憶の整理をしていると、そういえば3日前に『理想の恋人の容姿は？』という街頭アンケートに答えた事を思い出す。

その時の回答を思い出せば思い出す程、まるでPC2はその回答を元に具現化されたのかと思う程に再現されていた。

シナリオの進行について

以降、このシナリオは1探索行動をすると日中の行動が終了する。探索者にも生活があるため、仕事や学業の合間を縫っての探索ということにしてほしい。

夜の時間は探索者同士の交流としてもよいし、次の探索場所を定めたら翌日に時間を飛ばしてもよい。

PC2は内蔵バッテリーと急造した機体の問題で、毎日1日の終わりに不調が生じ、段階的にこの不調は悪化していく。以下は進行日数に応じたPC2の不調につ

いての内容である。

KPは適宜、この不調を描写してセッションの演出の一助にしてほしい。

1日目 何事もなく元気に過ごせる。

2日目 4～5時間毎に、唐突にぼんやりとするようになる。ダイスロール3回毎に技能値が三分の二になる。

3日目 2～3時間毎に、唐突にぼんやりとするようになる。ダイスロール2回毎に技能値が三分の二になる。

4日目 細かい作業がうまくいなくなる。STR・CON・DEXに-1が生じる。ダイスロール1回毎に技能値が三分の二になる。

5日目 体が重く感じるようになる。STR・CON・DEXに-3が生じる。全ての技能値が三分の二になる。

6日目 体が思うように動かなくなる。STR・CON・DEXに-5が生じる。全ての技能値が半分になる。

7日目 起き上がることもできなくなる。会話くらいならできる。STR・CON・DEXが1になる。全ての技能値が三分の一になる。

Next Scenario



Resonance

レゾナンス



この作品はフィクションであり、
作中に登場する個人名・団体名は、すべて架空のものです。
実在の個人・団体等とは一切関係ありません。

CONTENTS

| | |
|--------|----|
| はじめに | 30 |
| シナリオ概要 | 30 |
| シナリオ背景 | 31 |
| NPC | 32 |
| 導入 | 35 |

はじめに

このシナリオは現代日本の高等学校を舞台としたシ
ティシナリオだ。

⑦

探索者は1～4名を想定しており、探索者の作成時間
を含まない場合のプレイ時間は、3～4時間程度だろう。

シナリオの都合上、探索者同士は同じ高等学校に通う
学生かつ友人同士と設定すること。キャラクター作成は
『クトゥルフ 2010』P140 の補遺 1：学生探索者の創造を
使用するか、通常の探索者と同じように作成してほしい。

シナリオ概要

1999 年、日本。世間は 2000 年を目前として、様々な
問題や不安を抱えていた。2000 年問題、アンゴルモア
大王の襲来、90 年代初頭に崩壊したバブルによる不景
気。正気と狂気の揺籃の中で、探索者たちは学生時代を
生きている。

そんなほの暗い日常を過ごす探索者たちの友人、上山^{かみやま}
佐代子^{さよこ}は 2 日前から学校に登校していない。佐代子は第
一印象で暗い印象を感じさせるが極めて真面目で、熱が
あっても学校を休んだことはないほどだ。

探索者たちが佐代子の担任からプリントを届けてほし
いと依頼され、初めて佐代子の自宅を訪れてしまったこ
とで、一つの謎——『トリカエサマ』に関わって行く
ことになる。

上山 佐代子（17 歳）

探索者と中学からの付き合いで、同じ高等学校に通う女子学生。

長い黒髪と物静かな様子から、真面目や模範学生といった言葉を連想させる。切れ長だがぱっちりとした目で、一見人間関係において冷たく感じるが、話してみると情に厚く、静かに寄り添って話を聞いてくれる。

病気の母親と二人暮らしで、放課後は部活動には参加せず、バイトに明け暮れているらしい。

シナリオ開始 2 日前から連絡が取れなくなり、学校にも登校してきていない。

シナリオ背景

上山 佐代子は家庭環境に問題を抱えていた。母は家にも一日の大半を酒に溺れるか寝て過ごしている。本当の父は 3 歳の頃に両親が離婚してから会ったことがない。

佐代子は学費と生活費を稼ぐため、寝る間も惜しんでバイトに勤しんでいた。

日々懸命に生きていた佐代子だが、母親が佐代子の学費に手をつけたことで、何もかもに絶望した。そしてこの夜、耐えがたい現実嫌気がさした佐代子は、先日学校で密かに流行っているおまじないに手を出してしまう。それは『大切なものと引き換えに幸せな世界に変えることができる』というものだった。

佐代子は幸せな世界を夢見ておまじないを試みる。し

かし手に入れたのは、自分とそっくりな化け物と入れ替わる運命だった。

シナリオ開始時点で佐代子はまだ生きている。シナリオ開始から一週間が経過すると、佐代子になりました食屍鬼が登校してくるため、この死体の素性が明かされることはない。

佐代子と食屍鬼の入れ替えを皮切りに、学校の生徒たちは徐々におまじないを試してしまい、食屍鬼に置き換わっていく。

果たして、探索者は学校の生徒が食屍鬼に置き換わってしまう前に、本当の佐代子に再び会うことはできるのだろうか？

NPC

かみやま きよこ
上山 佐代子

17 歳。探索者と古くからの付き合いで、同じ学校に通う女子学生。

長い黒髪と物静かな様子から、真面目や模範学生といった言葉を連想させる。切れ長だがぱっちりとした目で、一見人間関係において冷たく感じるが、話してみると情に厚く、静かに寄り添って話を聞いてくれる。

母親と二人暮らしで、放課後は部活動には参加せず、学費や生活費を出してくれない酒浸りの母親を養うために、バイトに明け暮れている。

現実嫌いがさした佐代子は、シナリオ開始2日前、同級生の新名成子たちが話していた現実を取り換えるおまじない『トリカエサマ』を試みる。しかし、このおまじないが食屍鬼と生活を取り換えるものだったため、次の置き換え対象……『トリカエ』候補にされてしまう。

現実嫌いがさしている佐代子は、現実に戻っても意味がないと考えており、探索者が迎えに行かない限り、シナリオ開始から5日目に新しい『トリカエ』となる。

にい な せい こ
新名 成子

17歳。佐代子と同じクラスで、佐代子に噂を流した張本人。

彼女の正体は、成子と入れ替わった食屍鬼である。本当の成子は既にもうおらず、食屍鬼たちの腹の中に収まってしまっている。

自身がお呪いをする前、仲間内でお呪いのやり方について話していた際、佐代子に立ち聞きされている。

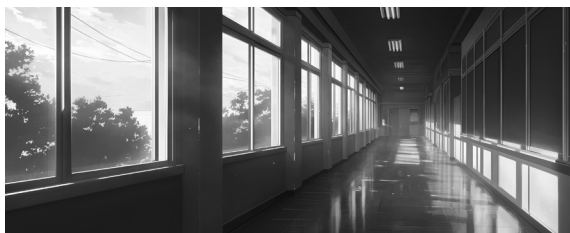
成子に『トリカエサマ』を行うように唆した生徒……に扮した食屍鬼たちは、銀の黄昏教団のマスター、アン・シャトレヌが気まぐれで齎した『幻夢境へ繋がる儀式』に『トリカエサマ』と名をつけて流行らせ、自分たちの新たな食糧確保のために利用している。

この『トリカエサマ』を行う生徒は、少なからず現実世界に難を抱えており、そんな現実嫌いがさしている。そんな生徒を幻夢境へ引き込んで、数日後に失踪した生徒そっくりな食屍鬼を現実世界へ送り込み、現実世界への進出を目論んでいる。

シナリオ終盤、『トリカエサマ』を行った探索者を幻
夢境へ引きずり込み、次の『トリカエ』候補として家畜
小屋に探索者たちを幽閉する。

探索者たちが池の水を全部抜いてしまえば、池に再び
水が満たされない限りは現実世界へはやってこれない。





1999年、6月10日。

2000年を間近に控え、日本では様々な問題や混乱が渦巻いていた。

世界の終わりがやってくる、コンピューターが一斉に狂いだす、世界が続いてもはじけたバブルが人類滅亡を招く……。

そんな泡沫の揺籃の中、探索者たちはありふれた日常を過ごしていた。

学生にとって、教室は小さな社交場だ。

流行りの番組、流行りの服、ポケベルに取って代わった新しいPHSや携帯電話について……様々な話題が飛び交っている。

熱心な映画ファンの男子の間では、来月公開のアメリカの映画『スターウォーズ』の話で盛り上がっている。お洒落や流行に敏感な女子の間では、最近出始めたプリント倶楽部（通称プリクラ）や、モーニング娘。の新曲や衣装の話で持ちきりだ。

そんな教室の一角、君たちはいつものように椅子を寄せ合って、他の学生と同じように社交に勤しんでいた。

トピックス
本日の話題は、学校でにわかには噂されているお呪いについてだ。
まじな

学校の噂『トリカエサマ』

午前零時に学校の池で、自分の血を垂らしながらお呪いを唱えれば、嫌な現実を良い現実と取り替えてくれるというお呪い。

探索者たちがこの噂の出所について探るならば、同じクラスにいる生徒かお呪いを知っている生徒から、2年生の新名^{にいな} 成子^{せいこ}という女生徒から聞いたと教えてくれる。

そんな話題に意識を向けつつも、探索者たちは定期的に上山佐代子について思考していた。

佐代子は暗い印象を感じさせるが極めて真面目で、熱があっても学校を休んだことはない。そんな彼女が、2日前から学校に登校もしてこないし、家の電話にも出ない。

なにかあったのではないだろうかと考えるが、佐代子は家の場所を頑なに探索者たちに教えたがらず、今まで遊びに行ったことは一度もない。

不安だけが募る中、今日も教師の号令と共に緩やかにホームルームが始まった。

ホームルームが終わり、生徒各々が授業の準備を始める中、探索者たちは担任から「放課後、職員室に来るように」と告げられる。理由を聞けば、佐代子宛てのプリントを持って行ってほしいとのことだった。

「お前たち、佐代子と仲いいだろう？ 他の教科の先生からもお願いされてるから、頼むよ」

探索者たちが担任の頼みを聞いて、渡された住所……佐代子の家に赴くのであれば、【佐代子の家】へシナリオを進める。

新名について

担任に新名について尋ねると、以下のような話を聞く。「新名？ まあ、普通の子だよ。病気がちなのかボツボツと休むけどな。今日も休みだな。テストの点もそこそこ……おっと。まあ、そんな感じだ」

もしこの依頼を断るのであれば【鏡面に残された】へ
シナリオを進める。

Next Scenario



Call of Cthulhu

フルオフル



この作品はフィクションであり、
作中に登場する個人名・団体名は、すべて架空のものです。
実在の個人・団体等とは一切関係ありません。

CONTENTS

はじめに
シナリオ概要
シナリオ背景

40

40

41

導入

42

はじめに

このシナリオは現代日本を舞台としたシナリオだ。

探索者は1～3名を想定しており、探索者の作成時間を含まない場合のプレイ時間は、1時間程度だろう。

▽

シナリオの都合上、探索者たちはとある野球球団『阪神ジャガーズ』通称『ハンシン』のファンである。探索者はシナリオ冒頭、球場でハンシンの応援をするために訪れた『ウメダ』駅で迷っている設定にしてほしい。

シナリオ概要

探索者たちはとある野球球団『阪神ジャガーズ』、通称『ハンシン』のファンだ。

ハンシンが最後に優勝したのは何十年も前で、あまりにも優勝しないことから「ハンシンの優勝」という言葉は貴方たちファンの間で禁句とされている。しかしどうしても優勝のことを語り合いたい貴方たちは、「アレ（ハンシン）のアレ（優勝）」という隠語を普段は用いている。

そして貴方たちファンの願いと選手達の努力が実ってか、今年はあと一勝で優勝できるところまでやってくる事ができた。

最後の試合はハンシンのホームである地元スタジアムで行われる。これはなんとしても現地で応援しなければと思った探索者たちは、スタジアムへ向かうため、電車に乗って乗り換え駅の『ウメダ』駅に降り立った。

しかし、地元民であっても相当に乗り換えが難しいと言われる『ウメダ』駅。探索者たちが乗り換え方法に戸

惑っている時、救い？の声がかけられる。

「貴方たちも、もしかしてアレのアレを祈りにきたんですか？」

声をかけてきた人は、自分たちと同じくハンシンのイメージカラーである黄色の上着？を羽織っている。彼らと共に向かえば無事にスタジアムへ辿り着く……はずだった。

シナリオ背景

探索者たちがハンシンの優勝を祈願していた裏で、蕃神の復活を祈る集団がいた。それは、蕃神『ハスター』の将来を祈る集団だった。

奇しくもハンシンの試合とバッティングしてしまった蕃神復活の儀式。偶然同じくウメダ駅に降り立った探索者と信者のリーダー。

同じような服装の探索者を自分たちの仲間だと思いこんだ信者のリーダーは、周囲に訝しまれないように隠語を使って声をかけ、共に会場へ向かった。

こうして、偶然の噛み合わせによって無関係の探索者はハスター将来の儀式会場に招かれてしまった。

この儀式が完遂されれば、ハスターが召喚されて日本および世界は未曾有の大災害に見舞われるだろう。探索者の応援しているハンシンのためにも、探索者はこの儀式を止めることができるのだろうか……？



優勝。それは頂点を目指す人にとって、無上の輝き。

人類の歴史上、その二文字を目指して、数多くの試合が行われてきた。

その栄誉を勝ち取り、歓喜するもの。

一步届かず、涙するもの。

それは当事者だけではなく、応援するもの……ファンにとっても無関係ではない。

貴方たちは野球球団『阪神ジャガーズ』通称『ハンシン』のファンである。

熱い心を声に乗せて、今まで力の限り応援してきた。

そんな祈りが届いたのか、今年はあと一勝で優勝までこぎつけた。

ここ数十年届かなかった『優勝』の二文字。

ファンにとって歴史的瞬間になるかもしれない場面に立ち会うべく、探索者はスタジアムを目指して『ウメダ』駅へとやってきていた。

ファンたちの間で優勝を祈願する時、ファンの証である黄色い法被を着て、黄色い野球帽を被りながら応援することが習わしとなっている。例に漏れず、貴方たちも黄色い法被を着て、乗り換え駅である『ウメダ』駅に降り立ったのだが……駅構内の造りは複雑で、駅の中で

迷ってしまった。

この『ウメダ』駅。地元民でも攻略は難しいと言われており、通称『ウメダンジョン』と呼ばれている。たまに駅を利用するくらいの人間であれば、迷ってしまうのは必定であった。

探索者が困り果てていると、後ろから「あの……」と声がかかる。振り返ってみれば、そこには探索者と同じような黄色い法被のようなローブと黄色い帽子を被っている人がいた。

「貴方たちも、もしかしてアレのアレを祈りにきたんですか？」

黄色い上着に、アレのアレを祈る。これはもう、同じハンシンのファンに違いない。探索者はそう確信するだろう。

探索者が「そうだ」と答えるならば、相手もホッとした様子で「でしたら一緒に行きましょう！ ウメダ駅って分かりづらいですよ〜」と道案内を買って出る。

黄色のローブ

彼はハンシンファンではなく、『ハスター』の信者（ファン）である。

地獄で蜘蛛の糸を掴んだような気持ちになりながらも、黄色いローブの人物についていった先では、同じように黄色いローブを纏った人たちが会場でひしめき合っていた。どうやら興奮しているのか、ぶつぶつと何か呟いている人もいる。

しかし到着したスタジアム？はなんだかこじんまりとしており、どう見ても野球の試合がこれから行われるようには見えない。ライブビューイング用のモニターには、会場の中央に置かれた謎の祭壇？らしきものが映されている。

……何かが、おかしい。

一抹の不安を感じながら様子を伺っていると、先程探

索者たちを案内したロープの人間が壇上に上がって、両手を広げながら叫んだ。

「皆さん！ 蕃神の召喚を祈りましょう！」

その声を合図に、会場に集まった人間は一斉に声高々に叫ぶ。

「いあ！ いあ！ はすたあ！」

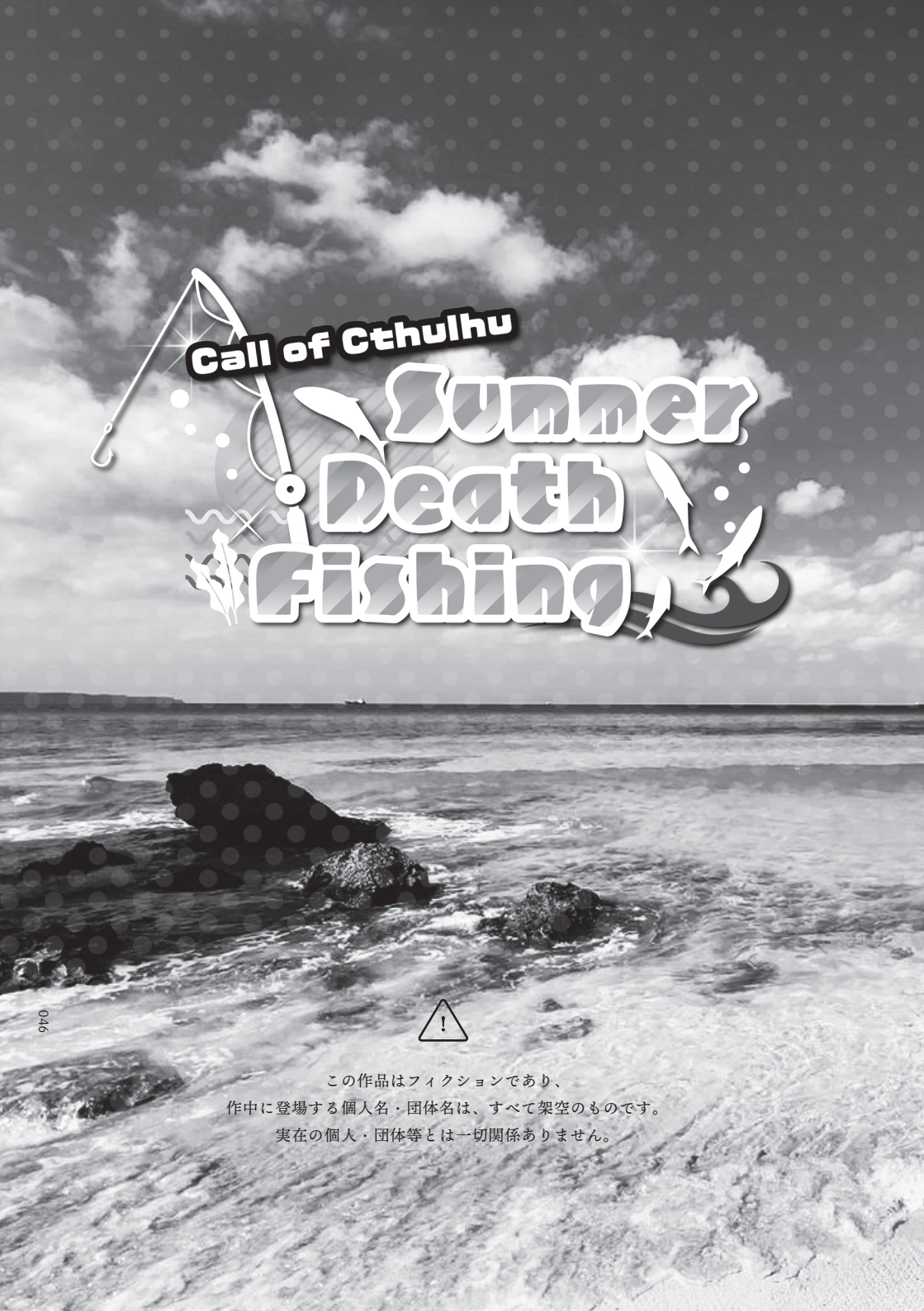


探索者たちは気がつくだろう。

あ、これ、ハンシンの会場じゃない。蕃神の会場だ。と。



Next Scenario



Call of Cthulhu Summer Death Fishing



この作品はフィクションであり、
作中に登場する個人名・団体名は、すべて架空のものです。
実在の個人・団体等とは一切関係ありません。

CONTENTS

| | |
|--------|----|
| はじめに | 48 |
| シナリオ概要 | 48 |
| シナリオ背景 | 49 |
| NPC | 49 |
| 導入 | 50 |

はじめに

このシナリオは現代日本を舞台としたシナリオだ。探索者は1～4名を想定しており、探索者の作成時間を含まない場合のプレイ時間は、1時間程度だろう。

⑦ シナリオの都合上、冒頭で海へ出稼ぎに出かけるため、探索者は早急に100万円が必要な設定にしてほしい。

避けられない戦闘が発生するため、戦闘技能を有しているとスムーズにシナリオを進行することができるだろう。

またデータ参照の都合上、KPはサプリメント『マレウス・モンストル』の所持を推奨する。

シナリオ概要

某年8月早朝。探索者たちはそれぞれの理由（金欠・借金など）で、このビーチ『^{さんちびんちかいがん}珊瑚智智海岸』を訪れていた。

朝の清廉な空気の中、目指すは一隻の漁船。そう、君たちはこの漁船に乗って、それぞれが100万円分の魚を水揚げするまで帰してもらえない。また、この漁船はどうやら特殊な漁船らしく、珍しい魚だけを釣り上げるといふ。

はたして、探索者たちは全ての正気度を失う前に港に帰ることはできるのだろうか？

シナリオ背景

そんなものあるわけないだろ

NPC

ちようかいせんちよう
鳥海千兆

探索者たちが乗り込んだ漁船の船長。巧みな操船技術で絶対に探索者たちを港へ帰してくれる。絶対帰してやるからな。



夏。それは生命の輝きを最も感じることのできる季節。
海。それは生命の神秘を秘めた母なる水面。

この二つが揃ったとき、人は誰しも煌めきとトキメキ
を感じ……感じ……

——時と場合によっては、感じないときもあるらしい。

そうこれは、探索者たちの人生と金をかけた、ひと夏の
労働。探索者たちは、各々の都合（金欠・借金）によっ
て、この海岸へ、弩級の早朝、ド早朝に訪れていた。

時を遡ること数日前、探索者たちは各々の理由で求人
を探していた時、このような求人を発見した。

『急募 100万円分の釣果^{ちようか}がでるまで降りれない漁船。
働きに応じて100万円＋ボーナスあり。短期間で稼ぎ
やすい職場です。』

気が付くと探索者たちは、何故かこの求人⁰⁵⁰に吸い寄せ
られるように応募していた。

KPはここで過去回想を行い、各探索者がどういった
理由でこの船に乗り込んだのか描写する。金欠のせい、
借金のせい、はたまた面白半分なのか……理由は様々
だろうが、共通しているのは、100万円が早急に必要だ

ということだ。

そうして、探索者たちは求人応募した際に伝えられた港へ足を運んでいた。

漣なみだと海猫の鳴き声が聞こえる波止場で目当ての漁船『絶対帰港丸』を探せば、近海向けだろうおよそ100トン級の漁船が停泊している。船には大きな釣り竿が探索者の人数分取り付けられており、どうやら一本釣りの漁船のようだった。

船長らしき男性は船室で船の調整をしていたらしく、探索者たちに気が付くと道具を置いて声をかけてくる。

「おう！ アンタらが今回のバイトか！ 絶対稼がせてやるから安心しろ！ ただし、心は強くもってな！」

心を強く持つとはどういう意味なのか。その真意を尋ねても、船長は「大丈夫！ 大丈夫！」としか答えない。一抹の不安を胸に、探索者たちは海へ出航するのだった。

船が海へ繰り出すと、暫くは穏やかな海が続く。1時間ほど船に揺られていると、次第に波は高くなり、船の揺れも激しくなっていく。〈POW × 5〉のロールに失敗すると、激しい船酔いに襲われて船の縁で吐いてしまう。失敗した探索者は耐久力を1点減少させる。

揺れる船にしがみつきながら耐えていると、唐突に船長から声がかかる。

「よし！ 着いたぞ。さあお前たち、好きな海域を選びな！ 海域毎に釣果の買取金額が変わるが、捕獲難易度も上がるから気をつけろよ！」

そう言いつつ、探索者たちに海域の地図と海域毎の買取金額を提示する。KP は以下の表を開示する。

海域別買取金額表

レベル 1 : 1 匹 × 10 万

レベル 2 : 1 匹 × 50 万

レベル 3 : 1 匹 × 100 万

レベル 4 : 1 匹 × 500 万



以降、以下の流れでシナリオを進行する。

- 1 探索者たちはこの中から海域を選び、〈釣り〉もしくは〈幸運〉で魚？がヒットしたか全員が判定する。
- 2 魚がヒットしたら、ヒット毎に（ある場合は）ランダム表を振り、魚？を決定する。
- 3 ヒットした魚との戦闘に突入。戦闘中は戦闘技能の他に〈釣り〉もしくは〈STR × 5〉に成功すると、1D10 のダメージを魚に与えることができる。
- 4 魚の耐久力が 0 になると、無事釣り上げることができる。
- 5 1 へ戻り、探索者たちが満足するまで 1 ～ 4 を繰り返す。

Next CINEMA IMMERSIVE Ending



Reference data

- » 渡瀬悠宇 (2003), 「絶対彼氏。」, 小学館〈フラワーコミックス〉
- » CLAMP (2000), 「ちょびっツ」, 講談社
- » 製作:角川書店、配給:東映 (2000), 「映画おじゃる丸 約束の夏 おじゃるとせみら」, 原案:犬丸りん、監督:大地丙太郎
- » 甲田学人 (2001), 「Missing」, 電撃文庫 (KADOKAWA)
- » サンディ・ピーターセン、リン・ウィリス (2004), 「クトゥルフ神話 TRPG」(第六版) 中山てい子、坂本雅之 訳, エンターブレイン
- » 坂本雅之ほか (2010), 「クトゥルフカルト 2010」, エンターブレイン
- » 坂本雅之ほか (2013), 「クトゥルフカルト・ナウ」, エンターブレイン
- » キース・ハーバーほか (2013), 「クトゥルフ神話 TRPG KP コンパニオン改訂新版」坂本雅之 / 中山てい子 訳 エンターブレイン
- » スコット・アニオロフスキーほか (2008), 「マレウス・モンストロルム」, 坂本雅之、立花圭一訳, エンターブレイン