



概要

もうひとつの世界、幻夢境の大規模な異変により、覚醒の世界（現実）は世界崩壊の危機に陥っていた。

覚醒の世界で一人の子供と新種の神話生物が会おうとき、世界を救うための旅が始まる。ニシィ＝ヴァシュ、タラリオン、カトゥリア——二人は様々な幻夢境の異変を解決していくうちに、世界が崩壊する本当の理由を知る。

人間の子供と新種の神話生物の異色バディ。空想と驚異の幻夢境大冒険（ドリームランドアドベンチャー）が幕を開ける。

ノエシス：自分が先導し選ばれた者だという輝かしい感覚の啓示を感じる（クトゥルフ神話TRPG基本ルールブックP. 140より引用）

CATSメソッド

シナリオを遊ぶ前に内容に問題が無いか、キーパーさん、プレイヤーさん共に必ずご確認をお願いします。

【コンセプト（Concept）】

- ・人間の子供×新種の神話生物の完全協力型バディ
- ・幻夢境中を巡る冒険活劇
- ・幻夢境の探索や驚異を楽しむ
- ・（わりと）幻夢境オールスター

【目標（Aim）】

- ・バディで力を合わせて幻夢境の異変を解決し、世界を救う

【雰囲気（Tone）】

- ・シリアス、残酷、コズミックホラー
- ・世界をかけた冒険活劇
- ・ラムレイの剣と魔法スタイル寄り

- ・高コスト

【テーマ (Subject Matter)】

- ・幻夢境や神話生物、呪文の独自解釈を含みます
- ・オリジナルのアーティファクトを含みます
- ・シナリオ進行中、H02の探索者に設定が付与されます
- ・グロテスクな描写を含みます（公式シナリオ程度の）
- ・架空の事件、災害の描写を含みます
- ・暴力の描写を含みます
- ・実際の病気やその家族、家族関係の描写を含みます
- ・子供が酷い目に合う描写を含みます

※これらの要素はシナリオのテーマやキャラクターの内面を描くために取り入れています。

※以下はネタバレに影響しそうな項目です。プレイヤーさんに開示するかはお任せします。

- ・NPCの確定死亡

H01：人間の子供

- ・初心者～中級者向け
- ・新規推奨。条件を満たすのであれば継続可
- ・想定されている役割：探索、交渉、回復、〈夢見〉
 - ※ 完全協力型シナリオのため、最低限のコミュニケーションが取れるキャラクターが望ましい
- ・現代日本の小学三年生～中学三年生の子供である（8歳～15歳）
 - ※ シナリオテーマの難しさから、ある程度倫理観を持つキャラクターが望ましい
- ・叶えたい願いを一つ設定する
 - ※ 子供らしい些細なことでも、大規模な夢でもなんでもいい。ただし、今の自分では叶わない願いにすること
- ・高いPOWを持つ。POWの初期値を16～18の間で選択する
- ・天性の〈夢見〉技能を持つ。〈夢見〉の技能を初期値50%で習得する。（キャラクターシート作成時、〈夢見〉には50%以上ポイントを割り振れない）
- ・EDUは年齢-6の値で習得する。最低値6。勤勉な探索者にしたい場合、最大+3まで認めるものとする
- ・その他STRなどの能力値は通常ルールか、またはサプリメント2010、P. 140の『学生探索者の創造』に基づき設定する
- ・技能は通常ルールに則り職業を選択して作成するか、職業技能を最大8つまで選び習得する（8つ以下でもよい）
- ・推奨技能：〈探索技能〉〈交渉技能〉

【シナリオ側からの設定】

- ・NPCの望月響と友人関係にある。（少なくともクラスメイト以上、たまにでも連絡を取り合う仲が望ましい）。望月響の性別は

探索者作成について

当シナリオには2つのH0が存在する。

H0によって難易度が変化するため、相談して決定すること。

好きに指定してよい。どのような関係でも、望月響の家庭環境は知らない。

- ・家庭環境を設定すること。家庭内において探索者は不幸か、幸福か？

キャラクターシート記入参考

<https://iachara.com/view/9670221>

H02：新種の神話生物

- ・中～上級者向け

・新規限定

※ シナリオの進行中、確定で設定が付与される

- ・想定されている役割：戦闘、幻夢境の案内、H01を守る、ほか神話生物ならではの行動

※ 積極的にH01に関わっていけるキャラクターが望ましい

- ・幻夢境と覚醒の世界の危機を救うために生まれた、新種の神話生物である
- ・他者と会話ができる
- ・SIZは1から18の間で選択する（猫のように小さければ1、ドラゴンのように大きければ18）
- ・〈クトゥルフ神話〉〈夢の知識〉をそれぞれ初期値で30%持っている（キャラクターシート作成時、これらの技能には30%以上ポイントを割り振れない）

・能力値は以下で設定する

STR21 CON23 SIZ1～18

INT：2D6+6

POW：20

DEX：3D6

APP：該当なし（空欄）、もしくは3D6

EDU：INTと同じ値

〈幸運〉：3D6で出た数値を5倍にして別途決定

※能力値をもう少し自由に決めたい場合、STR、CON、POWは上記の最大値を超えない範囲で割り振ってよい。

- ・職業は『新種の神話生物』

・職業ポイントはEDU×20かDEX×20で算出する

・職業技能は〈物理攻撃〉〈魔法攻撃〉の2つを固定とし、ほか最大6つまで選んで習得する（6つ以下でも可）

・興味ポイントは通常どおり割り振る

・推奨技能：〈戦闘技能〉〈探索技能〉

- ・H01を守るための攻撃方法を2つ持っている

・1, 物理攻撃：初期値50%、ダメージ1D10+db
※ 牙や爪、尻尾など、攻撃方法は探索者のデザインに合わせて決めてよい

・2, 魔法攻撃：初期値50%（遠距離攻撃。物理的な攻撃が効かない相手にもダメージを与える）MP消費6、ダメージ2D10

※ 口から炎を吐く、光を手から飛ばすなど、攻撃方法は探索者のデザインに合わせて決めてよい

※ 物理、魔法攻撃どちらもキャラクターシート作成時、ポイントを割り振ってよい

- ・3つの防御手段を持つ

1, 5ポイントの物理的装甲

2, 〈かばう〉：自身がダメージを肩代わりする。守る対象が視界内にいればいつでも宣言できる。宣言後、すぐに発動する。

〈回避〉は行えない

3, 特定の場合を除き、気絶や意識不明、スタンを無効化する

- ・H01といつでもMPを受け渡しできる

・SANは初期値0でスタートする

【シナリオからの設定】

H02は自身の記憶を失っており、自分が何者なのかわからない。

強い使命感を抱きながら、覚醒の世界へと向かっている最中だ。

覚醒の世界でH01と契約を交わし、H01とともに幻夢境の異変を食い止め、世界を救うこと。それがH02の持つ揺るぎない使命だ。

H01は自身にとって、地球上でもっとも素晴らしいパートナーであり、H01と一緒になければ世界を救えないと強く確信している。

性格は自由に設定してよい。

キャラクターシート記入参考

<https://iachara.com/view/9670239>

シナリオ攻略のヒント

本シナリオを全員で楽しむためのヒント。

セッション開始前、プレイヤーに共有すること。

両H0共通

幻夢境独自の設定や用語が多く、総じて情報量が多い。そのため、プレイヤー同士で情報を整理するとよい。わからない点はキーパーに確認し、よく相談すること。

H01

- ・ 異生物バディがメインとなるので、H02と積極的に交流するとよい。
- ・ 各地にいる人物は様々な情報や考えを持っているので、積極的に会話すると楽しめるだろう。

- ・ 〈夢見〉はもっとも強力な技能だ。活用すれば、難しい局面でも活路を見出せるかもしれない。

H02

- ・ 神話生物ならではの特別な能力を持つので、能力を活かせば攻略を有利に進められる。
- ・ H01よりも多く幻夢境や神話的現象の知識を持っているので、キーパーと相談しながら整理してH01に共有すると攻略が捗る。
- ・ 最初から知っていた情報と知らなかった情報の違いが重要になる。情報の違いを整理しておくといよい。

キーパリングのヒント

- ・ 幻夢境独自の設定や用語が多く、総じて情報量が多い。そのため、キーパー側からプレイヤーに情報を把握できたか確認する機会を適宜設けるといい。
- ・ 幻夢境の中では技能を失敗しても大目に見てもよいとされる（幻夢境P. 18）。2、3ポイント差でロールが失敗したときに成功処理にしたり、〈夢の知識〉ロールで失敗したときに情報の半分を渡したりしてよい。
- ・ テストプレイ時、毎ラウンド行動または〈攻撃技能〉と〈回避〉、〈受け流し〉をそれぞれ1回ずつ行えるハウスルールを使用していた。回す際の参考に。

シナリオ独自の処理

合体技

H01とH02の二人で使える強力な合体技。効果の中から一つを選び、発動させる。シナリオの進行で使用できる種類が増える。
初期は2回まで使用でき、特定のイベントをこなすたびに回数が増える。
探索者が使用宣言後、すぐに発動する。

【初期】

- ・ H02の技能値を2倍にする
- ・ H02の攻撃技能を100%（自動成功）にし、命中にする。さらにダメージを5倍にする

【イベントクリア後入手】

- ・ 〈夢見〉の成功率を100%（自動成功）にする
- ・ 〈夢見〉使用時のみ、H01のMPを+50する
- ・ 〈夢見〉の技能値を+50する

【条件】

- ・ H01とH02が互いに視界内にいる
- ・ H01とH02どちらかが気絶または意識不明になっていない

H01の狂気表について

舞台は幻夢境だが、H01は体ごと幻夢境に入る。そのため幻夢境サプリの『悪夢の効果の表』ではなく、通常の狂気表を使用すること。

H02の正気度ロールについて

シナリオ序盤、H02のSAN値を設定する場面がある。H02のSAN値は〈クトゥルフ神話〉技能値に制限されず、最大99とする。それ以降通常ルールと同じく正気度ロールと獲得、喪失を行う。

一時的狂気に陥った際、H02には下記の専用狂気表を使用する。

1D2をロールし、内容を決定すること。狂気はどちらも2ラウンドの間続く。

不定の狂気の処理は行わない。

H02の狂気表

- | |
|---|
| 1. 暴走：2ラウンドの間、攻撃以外の行動ができなくなる。 |
| 2. 硬直：2ラウンドの間、硬直して体が動かなくなる。体を動かす以外の行動は可能。 |

また、H02がSAN0になった場合、神のような精神性を得て人の感情を失う。その時点ではロストにならない。SANが1以上になると回復する。

シナリオ中のロストについて

SAN0になった瞬間にロストにはならない。幻夢境にはSANが0になったあとも回復する手段が残されている。SANが0になったとき、0以下（マイナス）にはならない。

ただし、H01とH02どちらかの耐久力が0になった場合は、両者ともロストとなる。子供と神話生物の間で交わされた契約により、どちら

かが命を落とした場合、もう片方も光の粒となって消滅するからだ。
子供と神話生物のパートナー関係は文字通りの運命共同体なのである。
ニャラトテップが設定した因果で、H02はこの事実を知らない。

回復について

野宿、宿屋問わず一晩しっかり休息できた場合はMPを全快する。宿屋など安全な場所で過ごした場合、耐久力を1D3回復できる。

幻夢境内での売買について

基本的には幻夢境P.19を参照。シナリオでは具体的なシステムを設けていないため、雰囲気重視で処理してほしい。H01が〈夢見〉で創造した方が早い場合が多い。

物々交換をしたり、〈値切り〉を成功させたりすることで購入したことにしてよい。

【シナリオ表記】

◇ダイスロールで得られる情報

◆正気度ロール

⇒探索者の行動と結果例

▽分岐

「」NPCのRP例

〈〉技能

《》呪文

目次

概要	1
CATSメソッド	1
探索者作成について	2
H01：人間の子供	2
H02：新種の神話生物	3
シナリオ攻略のヒント	4
両H0共通	4
H01	4
H02	4
キーパリングのヒント	4
シナリオ独自の処理	5
合体技	5
H01の狂気表について	5
H02の正気度ロールについて	5
シナリオ中のロストについて	5
回復について	6
幻夢境内での売買について	6
【シナリオ表記】	6
シナリオの背景	8
【望月響とニャラトテップ】	8
【幻夢境】	8
ダイモーン＝スルタン	
【魔皇アザトース】	9
シナリオチャート	9
■望月響とニャラトテップ	9
■幻夢境	9
■導入	10
■三つの異変	10
ニシィ＝ヴァシュの異変	10
タラリオンの異変	10
カトゥリアの異変	11
■サブイベント（タラリオンまたはカトゥリアの異変を解決すると発生）	11
セレフェイスの異変	11
オウクラノス川の異変	12
ザルの異変	12
■地下世界	12

■カダスへ.....	12
■再会・決戦.....	13
NPC一覧.....	14
ヒビキ.....	14
ココ.....	15
ヒビキ（本物）.....	15
暗黒のファラオ.....	17
ジニー.....	17
ブリランテ.....	18
幻夢境の住人.....	19
つり目の商人.....	19
ナシュトとカマン＝ター.....	19
大神官アタル.....	19
ウルタールの猫將軍.....	20
ヤー＝ヴォ.....	20
ヨブ.....	20
ゾ＝カラル.....	20
ゲテク.....	20
クラネス.....	20
セレフェイスの猫の族長.....	21
ハラグリム.....	21
ソーセンス.....	21
イッビクス.....	21
ナス＝ホルターズの大神官.....	21
緑色のガリオン船の商人.....	21
トレス.....	22
リッカ.....	22
女王ラティ.....	22
大いなる木.....	22
オウクラノス.....	22
アルフレド.....	22
マーヴェ.....	23
望月響（もちづき ひびき）.....	23
白い帆船の船長.....	23
ウード・フィリップス.....	23
リチャード・ピックマン.....	23
シュッコブ.....	24
導入.....	24
H01の導入.....	24
H02の導入.....	26

天変地異.....	27
1, 嵐.....	27
2, 噴火.....	27
3, 影.....	27
出会い.....	28
旅立ち.....	29
あやかしの森.....	31
戦闘.....	32
ヒビキとの再会.....	33
ウルタール.....	35
大神官アタルのいる聖堂.....	36
パン屋ウォスの店.....	46
宿屋.....	48
その他.....	48
ニシィ＝ヴァシュの異変.....	49
ダイラス＝リーン.....	50
港.....	50
宿屋兼酒場.....	51
その他.....	52
ニシィ＝ヴァシュへの船旅.....	52
ニシィ＝ヴァシュ.....	53
ストウードの神殿.....	53
ニシィ＝ヴァシュでの探索.....	60
材料集め.....	65
新しい偶像.....	73
ストウードの封印.....	75
用語.....	80
参照データ.....	81
神話生物.....	81
幻夢境用語・地名.....	84
幻夢境の生物.....	89
幻夢境の住人.....	91
呪文.....	93
参考作品.....	93
幻夢境関連.....	93
その他.....	93
素材使用作品.....	93
あとがき.....	94

シナリオの背景

【望月響とニャルラトテップ】

今回の事件は、NPCの望月響が人類の生態を造りかえたいと願い、それを聞き届けたニャルラトテップ（基本P. 221）によって起こされたものだ。

響の母はシングルマザーで、兄は現代医術では治せない、重い脳の病気をかかえていた。響の母は病気の兄を支える目的で響を生んだ。そして兄の病気の知識を世間に普及するため、動画配信者として活動している。響は家族のケアラーとして生活する中、病気の兄の世話で手一杯な母からネグレクトを受けていた。表向きは幸せな家族として世界中に配信され、母に愛されたいという本心を隠しながら生きてきた。

響の本当の願いは兄の病気を治し、母に愛してもらふこと。しかし配信を通して見える世界には、自分と同じ立場のきょうだい児が溢れていた。

響の願いを聞きつけ、ニャルラトテップの化身、ココペリ（マレウス・モンストロルムP. 207）が現れた。ココペリは自分のことを、いなくなった響の父親代わりだと言う。そして兄の病を治し、世界中の病を持つ家族の苦悩を解決する方法があると提案した。

それは世界の創造主、^{ダイモーン＝スルタン}魔皇 アザトース（基本P. 204）を目覚めさせ、怪我や病気とは無縁の健康体を生涯保ち続け、好きなときに安らかに死ねる生態系に人間を造りかえること。アザトースが目覚め、世界が一度リセットされれば可能だ。しかしそれには、ココペ

リが響と契約して、アザトースに願いを届けるための力が必要だと言った。

辛く苦しい日々を強いられ、親に人生を決められ絶望していた響にとって、ココペリは本当の父親のようで、救世主だった。響はココペリ（＝ニャルラトテップ——本作では暗黒のファラオ(マレウス・モンストロルムP. 210)）と契約を交わし、ニャルラトテップの力を増大させる。そしてアザトースを目覚めさせるべく、二人は幻夢境へと旅立った。

【幻夢境】

響との契約で莫大な力を手に入れたニャルラトテップ。そんな彼の力を察知し、危険視した存在がいた。ノーデンスを筆頭とする

^{アザー・ゴッズ} 蕃神どもに敵対する旧き神々だ。

ノーデンスたちはニャルラトテップが起こす災厄を未然に防ぐため、封印を試みた。しかし、響と契約して力を増大させたニャルラトテップの前に敗北し、旧き神々は封印され、ノーデンスもまた、地下世界に封印されてしまう。

ノーデンスはその後、封印の隙間から抜け出て、ニャルラトテップの目を欺くため、地球を救う新種の神話生物を夢見た。ノーデンスの〈夢見〉で生まれた姿こそが、H02の正体である。なんとか〈夢見〉に成功し、封印から抜け出たものの、代償に自身の記憶を忘れ、力を大幅に失ってしまった。

新種の神話生物（H02）となったノーデンスは、自身ともっとも適合率の高い人間を選定し、力を増強するため契約をすることにした。それがH01だ。

ノーデンスが封印から抜け出て、人間の子供と契約することまで、ニャルラトテップは予測していた。

ニャルラトテップはノーデンスをあえて捕らえず、対抗策として、幻夢境に大きな歪み——異変を多数発生させていた。ニャルラトテップの目的は響の願いを叶えるだけでなく、地球の生物に反論のチャンスを与え、響が願いを叶える過程を演出する舞台を用意することだ。さらに子供と神話生物の仮初めのパートナー関係を多数生み出し、願いを賭けて争うよう仕向けた。

異変を食い止めし者たち、カダスにてノエシスとなる。ノエシスとなりしとき、世界は救われ、願いが一つだけ叶う。そううそぶいて。

ノエシスとは、〈夢見〉の力で^{ダイモーン＝スルタン}魔皇アザトースに願いを届け、世界を変える権利を持つ者を指す。

^{ダイモーン＝スルタン}【魔皇アザトース】

なぜ世界は不完全なのか？理由は明確ではないが、アザトースが大きく関係しているのだろう。もし、宇宙がアザトースの〈夢見〉によって創られた玩具で、人類の脳ではごく一部しか扱えないよう設定されていたら？人間が完全に近い存在に到達するたびに、誰かがアザトースと接触し、気づかいうちに世界が創り変えられている可能性がある。

自作自演の世界を嘲笑いながらも、ニャルラトテップ自身も、幻夢境での世界をかけた遊戯を楽しんでいるのかもしれない。

選定された子供（H01）は覚醒の世界に降り立った新種の神話生物（H02）と出会い、パートナーとなり、世界を救うために幻夢境へと旅立つ。

いまや世界を救える可能性があるのは、天性の夢見の力を持つH01と、ノーデンスの生まれ変わりであるH02の二人だけだ。

シナリオチャート

※【前提】ココ（ココペリ）＝暗黒のファラオ＝ニャルラトテップ

■望月響とニャルラトテップ

- ・ 並行世界の望月響、ザルへ飛ばされる
- ・ 響、覚醒の世界でココと出会う
- ・ 響、アザトースの宮廷で暗黒のファラオ（ココ）と契約を交わす

■幻夢境

- ・ ノーデンス（H02）や旧き神々、暗黒のファラオ（ココ）を封印しようとする
- ・ ノーデンス（H02）や旧き神々、暗黒のファラオ（ココ）に敗北し、封印される。ノーデンス（H02）は地下世界へ
- ・ ノーデンス（H02）、封印の隙間から抜け出て〈夢見〉を行い、新種の神話生物の姿になる（現在のH02の姿）。代償に自身の記憶を忘れ、力を大幅に失う
- ・ 暗黒のファラオ（ココ）、H02への対抗策として幻夢境に異変を発生させる

- ・ ヒビキ、姿を変えながらココと幻夢境を旅する
- ・ 覚醒の世界で二週間が経過。覚醒の世界が崩壊
- ・ H02、自身ともっとも適合率の高い人間、H01を捜す

■導入

- ・ H01とH02が覚醒の世界で出会う
- ・ 浅き眠りの七十段の階段～炎の洞窟～深き眠りの門へと通じる七百段の階段
- ・ あやかしの森でズーグに襲われているヒビキ（夢見）とココを助ける
- ・ あやかしの森～ニル～ウルタール
- ・ 大神官アタルの聖堂の前でジニーとブリランテに出会う
- ・ 大神官アタルから異変の内容と神託について聞く。目的地を決める

■三つの異変

ニシイ＝ヴァシュの異変

異変の内容：ストウードの偶像が破壊され、中にいた本体が暴走

- ・ ダイラス＝リーン～トラボン～ザカリオン～ニシイ＝ヴァシュ
- ・ ストウードの偶像が破壊され、ストウードが暴れる

- ・ ストウードの神殿を探索。ストウードの新しい偶像が必要で、彫れるのはヤー＝ヴォのみ
- ・ ヤー＝ヴォは病気で両腕が使えない
- ・ ゾ＝カラルからヤー＝ヴォとストウードの依代になった神官があと10日で亡くなると予言される
- ・ ヤー＝ヴォから一日だけ動かせるようにしてほしいと頼まれる

- ・ ゲテクに交渉。鎮痛剤の代わりにグルンド液とマンティコアの心臓を渡す

- ・ タナール丘陵または〈夢見〉でマンティコアの心臓を入手

- ・ セレファイスの猫の族長からグルンド液の詳細を知る人物、クラネス王を紹介される

- ・ クラネス王からグルンド液の詳細を聞く。〈夢見〉でグルンド液を創造する

- ・ ゲテクにグルンド液とマンティコアの心臓を渡し、鎮痛剤を入手

- ・ ヤー＝ヴォに鎮痛剤を飲ませる。ヤー＝ヴォが新しい偶像を完成させる

- ・ ストウードと戦闘。弱らせて封印。

- ・ ヤー＝ヴォ死亡。永遠の^{ダイヤモンド}金剛石を入手

→次の目的地へ

タラリオンの異変

異変の内容：女王ラティが無差別に人々を交易で買って餌食にしている

- ・ ダイラス＝リーンでつり目の商人に接触。緑色のガリオン船の情報を得る
- ・ 緑色のガリオン船の商人に交渉し、タラリオンへ。
- ・ ダイラス＝リーン～パルグの森～ザク～ザル～アフォラト～大いなる木
※ザルに寄り道するとザルの異変が発生
- ・ 大いなる木の下でシロアリ兵に捕まる
- ・ 探索者分断。シロアリ兵の荷台でH01はヒビキやトレスと、H02はココとリッカと出会う
- ・ 女王ラティの前へ。H02はH01と合流するため脱出し、H01はH02が来るまで時間を稼ぐ
- ・ 探索者たち合流。女王ラティとの戦闘
- ・ タラリオン崩壊。大いなる木へ
- ・ 大いなる木から真実の^{ガーネット}柘榴石を入手
- ・ 大いなる木からサブイベントの情報を得る

→生命の葉に乗り、次の目的地へ

カトゥリアの異変

異変の内容：穴の中の獣が急激に成長し、カトゥリアを滅ぼそうとしている

- ・ 水晶の双子岬でジニー、ブリランテと再会。
- ・ 試練の泉でジニー、ブリランテと決闘。覚醒の世界の”希望”を集める発明品を使えるようになる
- ・ 白い帆船の船長と交渉する
- ・ ソナ＝ニルでH02とブリランテと会話する
- ・ 白い帆船で覚醒の世界へ

- ・ 崩壊する覚醒の世界で穴の中の獣を倒すための”希望”を集める
- ・ ソナ＝ニル～エンノン
- ・ アイル＝ツザルティカ山脈の麓でつり目の商人と再会。フィリップス、アルハザードのランプ、”希望”を集める発明品のうちどれを犠牲にするか選ぶ
- ・ フィリップスの家でカトゥリアへの航路に見当をつける
- ・ 西の玄武岩の柱～大瀑布
- ・ 大瀑布で穴の中の獣と戦闘
- ・ カトゥリアが蘇る。決意の^{タンザナイト}灰簾石を入手
- ・ カトゥリアでヒビキと会話

→三つの異変を解決したら■[地下世界](#)へ

■サブイベント（タラリオンまたはカトゥリアの異変を解決すると発生）

セレファイスの異変

異変の内容：探索者たちの偽物がクラネス王に毒を盛り、植物状態にした

- ・ セレファイスの門で騎士たちに本物である証明をする
- ・ 植物状態のクラネス王に謁見。解毒する方法を探してほしいと頼まれる
- ・ 海辺のコーンウォールでハラグリム（つり目の商人が成りすました偽物）と出会う

- ・ 海辺のコーンウォールでクラネス王の執事の遺体が見つかる。つり目の商人からの挑戦状を受け取る
- ・ セレファイスでつり目の商人が成りすました人物を捜す
- ・ ハラグリムに剣を抜くよう指示して正体を突き止める
- ・ 海辺のコーンウォールでつり目の商人が未完成の解毒薬を置いて逃走
- ・ H01が未完成の解毒薬を〈夢見〉で完成させる
- ・ クラネス王を目覚めさせる。夢想の
ローズクォーツ
薔薇水晶を入手

→次の目的地へ

オウクラノス川の異変

異変の内容：オウクラノス川のダムがつり目の商人に壊され、決壊

- ・ 上流のダムでジニー、ブリランテと再会
- ・ ジニー、ブリランテペアとダム復旧作業の勝負をする
- ・ オウクラノス川の被害を最小限に抑える。オウクラノスが現れ、希望の^{トパーズ}黄玉を入手
- ・ ジニーの両親の誘いでフラニスへ
- ・ オウクラノス川上流～キラン～スラン～フラニス
- ・ フラニスでジニーの両親に会う
- ・ アルフレドから発明品を貰う

→次の目的地へ

ザルの異変

異変の内容：ウスロスの季節で忘れ去られた不浄の存在、イオドが到来する

- ・ ザルの中で住人達に囲まれる
- ・ 並行世界の響と出会う
- ・ ウスロスの季節が到来。イオドがザルの住人を襲う
- ・ イオドを退ける。住人が忘れた記憶を取り戻すと同時に、響も忘れていた自分を思い出す
- ・ 忍耐の^{オパール}蛋白石を入手

→次の目的地へ

■地下世界

- ・ カダスに向かう最中、夜鬼に地下世界へ連れて行かれる
- ・ ノーデンスの神殿に到達。信念の^{カルセドニー}玉髄を入手
- ・ ピックマンと出会う。夜鬼を操れるようになる
※探索者が望めば：シュッコブに会い、話す。シャンタク鳥を退けるアイテムを入手
- ・ 夜鬼で地下世界から脱出する

■カダスへ

- ・ サルコマンド～レン高原

- ・ つり目の商人との空中戦（チェイス）を行う
- ・ つり目の商人を倒す。仲間たちが合流
- ・ 荒野を監視するもの〜カダス

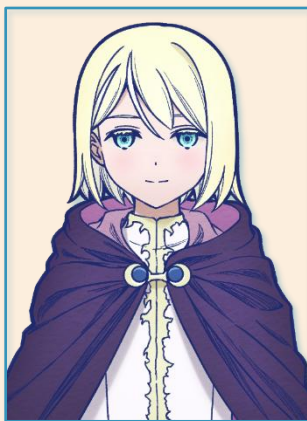
■再会・決戦

- ・ カダスで本物のヒビキとココに再会。ヒビキ（夢見）ともう一人のココ、消滅
- ・ 本物のヒビキと会話後、戦闘
- ・ ヒビキとココが融合、暗黒の塊に
- ・ 暗黒の塊撃破後、ココが正体を現し、暗黒のファラオになる
- ・ 探索者たちは強制的にアザトースの宮廷へ
- ・ アザトースの宮廷で最終決戦。ヒビキと暗黒のファラオを倒す
- ・ 探索者たちがノエシスになる。願いを二つ決める

→日常へ

NPC一覧

※セッション中、ステータスは公開しない。
※セッション中、記載がない限りNPCの正気度ロールは行わない。



ヒビキ

年齢：12歳
出身：覚醒の世界の日本
種族：人間（夢見する人）
指輪の色：虹色

H01の友人、望月響の幻夢境の姿。あやかしの森で探索者たちと出会う。パートナーはココ。

幻夢境へはまだ来たばかりのようで、近い立場の探索者たちをサポートする。

人格は失踪前と同じで、穏やかで人当たりがよく優等生。同年代と比べて精神的に大人びており、信頼を裏切らない。

※プレイヤー非公開情報

ヒビキ本人ではなく、本物のヒビキが〈夢見〉で創造したまやかしの存在。本物のヒビキが探索者たちの目を欺くために用意した。黒幕としての記憶はなく、純粹にココと契約をして、幻夢境の異変を解決しに来た存在として振る舞う。

幻夢境の中だけ、本物のヒビキとほとんど変わらない人間として存在できるが、探索者がある行動を起こすとその場で死亡す

る。その行動とは、探索者が百合の宝石を手にしたときに見る夢や、ヒビキの本心を聞くなど、黒幕の動機に繋がる質問をしたときだ。黒幕としての情報を与えないよう、本物のヒビキが夢見の際に設定している。

人格も失踪する直前の、世間に見せていたヒビキが表れている。

本物のヒビキが〈夢見〉で創造した際、無意識に完璧なクトゥルフ神話不感症（7版基本P. 165）の状態にした。神話的現象による正気度ロールを行わない。

欲求（動機）：世界の崩壊を食い止めて、無事に元の世界に帰りたい。

価値観：願いはあるが、他の人を優先したい。白黒つけられないときや、自分が目立たなければならぬ場面が苦手。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/view/8699272>

STR:9 CON:14 POW:18 DEX:12 APP:14

SIZ:10 INT:15 EDU:6

耐久力:12 MP:18 SAN:40/89

ダメージボーナス：0

武器：ナイフ（投擲）：45 ダメージ1D4+2

技能：投擲：45 ナイフ：25

応急手当：50 聞き耳：55 精神分析：51

図書館：50 目星：50 夢見：50

信用：25 説得：50 医学：15

クトゥルフ神話：10 心理学：50

夢の知識：25



ココ

年齢：？
出身：？
種族：？
パートナー：ヒビキ

ヒビキのパートナーの幻夢境の生物。失踪前のヒビキのもとに現れ、幻夢境へ誘った。H02にも正体がわからない、謎の生物。長い爪を持ち、影のようなたずまいを見せる。言葉を発さず、意思疎通できるのはヒビキのみ。

※プレイヤー非公開情報

正体はココペリ（マレウス・モンストロルムP. 207）で、ニャラトテップの化身。正確にはココペリの要素を模した存在。

本作のニャラトテップの化身は、すべての化身が一体のニャラトテップ自身と繋がっている＝化身すべての情報が常に共有されていると解釈している。つまりココは夢見のヒビキとともにいながら、探索者たちを観察している。

高いステータスを有するが、自ら披露することはない。

幻夢境のどこにでも、同時に複数体出現できる。

欲求（動機）：ヒビキのパートナーとして幻夢境の生物を装いつつ、世界の変化を観察したい。ヒビキを守りたい。

STR:9 DEX:20

耐久力:34 MP:75

ダメージボーナス：0

武器：爪：90 ダメージ1D4

光弾：50 ダメージ2D6

装甲：なし。ただし体の細さと影のような性質により、すべての物理的攻撃の数値がマイナス75%される（最低1%）

特性：フルート

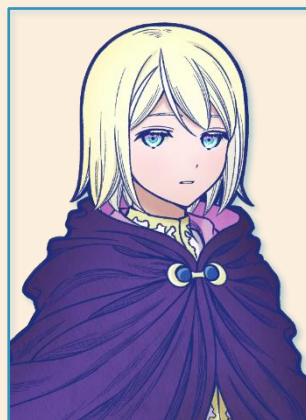
・動物の召喚：あらゆる動物を召喚して操ることができる

・精神攻撃：犠牲者を混乱させる

技能：ナビゲート：50 聞き耳：100

目星：75 クトウルフ神話：100

夢の知識：100



ヒビキ（本物）

年齢：12歳

出身：覚醒の世界の日本

種族：人間（夢見る人）

指輪の色：虹色

H01の友人で失踪した望月響、本人。世界を崩壊に導いた黒幕。

未知なるカダスにて探索者たちを待つ。

※プレイヤー非公開情報

アザトースに願いを届けようとしたが、ノーデンス（H02）たちに阻まれた。ノーデンス（H02）たちが封印された後、自分の願いがこのまま叶えられていいのかと疑問を抱く。

そのため、ココに協力してもらい、幻夢境に異変を発生させ、強い願いを抱く同じ立場の存在を選定することにした。選定した者たちと正々堂々戦い、勝つことで自分の願いを正当化しようとしている。

母はシングルマザー、兄は重度の脳の病気、父は兄を忌み嫌って離婚という、いびつな機能不全家族の中での生活を強いられてきた。兄がいることは周囲の誰にも明かしていない。懸命に母を支えるも、兄が頻繁にパニックを起こすようになり、そのたびに受ける暴力によって心をすり減らしていった。そして母の「これからも兄の面倒をみてやってほしい」という言葉がとどめとなり、未来に希望が無いことを悟ってしまった。

自らの境遇に耐えかね、家出をして、夜の冷たい海の中でココと出会った。

表面的なパートナーはココだが、本来のパートナーは暗黒のファラオ。

アザトースの宮殿で暗黒のファラオと契約を交わしたことにより、理性と倫理観を失い、本性がむき出しになっている。ある意味、役割を捨て、本来持っていた気持ちに忠実な真の響とも言える。探索者たちがどれだけ論しても、考えを変えることはない。

家族のことをH01に相談しなかったのは、解決できない問題を相談して、H01に迷惑をかけたくなかったからだ。兄のことを知られるのは恥だと思っている。H01はヒビキにとって、まだ信頼できる友人ではなかったのかもしれない。

失踪してから覚醒の世界では二週間が経過するが、その間、姿を変えながら長い間カダスを拠点に、幻夢境の中で過ごしてい

る。そのため、ステータスが夢見のヒビキと異なる。

ココとの幻夢境の旅は安らぎとなったが、自分だけが救われたことに対し、強い罪悪感を拭いきれなかった。

欲求（動機）：人間の生態を変化させ、怪我や病気と無縁の存在にして、世界中の同じ境遇の家族を苦しみから解放したい。

※本心：苦しみから解放されたい。母親に愛されたい。兄を消したい。

価値観：自分の願いは正しい。現実はおかしいし、辛すぎる。人間の生態を変えるなら、今いる人々が消えるのも仕方がない。暗黒のファラオは本当の父親で、自分に愛情を注いでくれる唯一の存在。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/view/9517040>

STR:9 CON:14 POW:18 DEX:12 APP:14

SIZ:10 INT:15 EDU:6

耐久力:12 MP:18 SAN:0

ダメージボーナス：0

武器：ナイフ：45 ダメージ1D4+2

レイピア：70 ダメージ2D6

技能：投擲：65 ナイフ：45

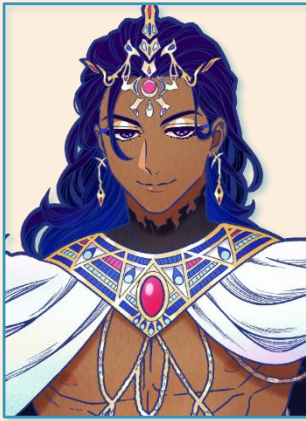
レイピア：70 応急手当：50 聞き耳：55

精神分析：51 図書館：50 目星：50

夢見：200 信用：25 説得：50 医学：15

クトゥルフ神話：60 心理学：50

夢の知識：60



暗黒のファ ラオ

種別：外なる神
出典：マレウス・
モンストロルムP. 2
10

ココの正体で望月響の真のパートナー。世界を崩壊に導くために望月響と契約し、ノーデンス（H02）ら旧き神を封印した黒幕。望月響の父親のように振る舞う。

※プレイヤー非公開情報

アザー・ゴッズ
蕃神どもやアザトースのメッセンジャーであり、心であり魂である、ニャルラトテップ（基本P. 221）の化身の一つ。原作『未知なるカダスを夢に求めて』で、主人公ランドルフ・カーターがカダスで出会う神。

響が持つ天性の夢見の能力と強烈な願いから、世界を大きく動かすトリガーの素質を見出した。自らを父親の代わりだと言い、響に契約を持ちかけた。

響への接し方はまさに“望月響の理想の父親”のようで、響の本性や願いを全面的に理解し、肯定し、支えている。そこに本当の愛情があるかどうかは、彼にしかわからない。

欲求（動機）：アザトースの心であり魂であるといわれる彼の本心は、人間には理解できない。

価値観：単なる破壊や世界のリセットよりも、人を狂気に陥れることをよしとする。

幻夢境の異変を解決できるものだけが、響の願いと自分に反論できる。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/view/9517040>

※ステータスはマレウス・モンストロルムP. 201から強化

STR:21 CON:300 POW:300 DEX:25 SIZ:15

耐久力:150

ダメージボーナス：+1D6

攻撃方法：

権杖：100%かつ必中 ダメージ10D10

※物理装甲、《肉体の保護》を貫通する

装甲：なし。ただし、1ラウンドの最後に耐久力を全回復する。



ジニー

年齢：13歳

出身：フラニス

種族：人間

指輪の色：桃色

探索者たちがウル
タールで出会う少

年。相棒のブリランテとともに幻夢境の異変を食い止めるため、冒険している。

尊大な態度で接してくるが、意外と心が広く常識人。ややせっかち。

パートナーのブリランテとは固い絆で結ばれている。

なにかと一番であることにこだわっている。

※プレイヤー非公開情報

発明家の都邑^{まち}フラニスでもっとも位の高い発明家の息子。いわゆる名家のおぼっちゃま。プライドが高く、家族に強要されていないにも関わらず、一番になることを信条としている。

両親やブリランテに愛されて育ち、ジニー自身も家族を心から愛している。名家ゆえの尊大な態度はあるが、家族から愛情をたっぷり注がれたおかげで、まっすぐな人柄に育った。自分の価値観以外のものも受け入れようと努める。

父親譲りの器用さで、子供ながら高度な発明品を制作できる。そのうちのひとつに呪文の効果を銃型の発明品から射出できる、魔法銃がある。

欲求（動機）：フラニスいちの発明家の息子として、世界を救いたい。世界を救ったあとは、家族やフラニスの都邑^{まち}が未来永劫、平和であることを願う。

価値観：名家としての誇りを持ち、なにごととも一番でありたい。異なる価値観も受け入れ、有効であれば自分が一歩下がるのもいとわない。こわいもの全般が苦手。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/view/8753000>

STR:8 CON:12 POW:11 DEX:17 APP:13

SIZ:11 INT:14 EDU:6

耐久力:12 MP:11 SAN:55

ダメージボーナス：0

武器：魔法銃 30 ダメージ2D6

※魔法銃には3種類の属性がある

・通常（魔法）：装甲貫通

・炎：ダメージを受けた対象はラウンドの最後に1D6の延焼

・氷：ダメージを受けた対象は体を使う技能が-20になる

技能：魔法銃：30 聞き耳：40

図書館：35 目星：45

制作（発明品）：55

説得：35 値切り：45

クトゥルフ神話：20 経理：30

心理学：30 天文学：31 博物学：40

夢の知識：30



ブリランテ

年齢：人間年齢で12歳

出身：ソナ＝ニル

種族：チョウドラゴン（幻夢境P. 115）

パートナー：ジニー

ジニーのパートナーであるメスのチョウドラゴン。チョウドラゴンにしては珍しく、人間と会話ができる。

性格は慎重深く、ジニーのことを慕っている。舞いが得意。

※プレイヤー非公開情報

ソナ＝ニルから輸出されたチョウドラゴンの子供。クレドの密林で隊商^{キャラバン}が事故にあったところをジニーの父、アルフレドが発見し、引き取られた。

以後、ジニー一家のもう一人の家族として、ジニーと兄妹のように育つ。

アルフレドが発明した幻夢境の生物の翻訳機を首に下げており、人間と言葉を交わせる。

もともと臆病で争いを好まない性格だが、世界を救うと決心をしたジニーを守りたいと一念発起。ジニーの両親の反対を押し切り、ジニーとともに旅立った。

欲求（動機）：ジニーを守りたい。家族がまた平和に暮らせる時間を取り戻したい。

価値観：ジニーとその家族が大好き。できる限り相手の意見を尊重したいと考えるが、違うと感じたことに対しては勇気を持って意見する。

■キャラクターシート

<https://iachara.com/view/10208627>

STR:7 DEX:21

耐久力:12

ダメージボーナス:0

技能：回避：42 聞き耳：50

精神分析：65 図書館：50 目星：50

ナビゲート：60 説得：65

芸術（舞い）：95 心理学：30

芸術（歌唱）：95 夢の知識：30

攻撃方法：バラ色の霞：100% 耳が聞こえなくなる（※シナリオ中は〈精神分析〉を受けるまで耳での〈聞き耳〉が0%になる）
金木犀の花粉：100% 対象の次の技能を-30する

装甲：3ポイントのキチン質

幻夢境の住人

この項目では主にシナリオ中での役割を記載している。詳細な情報は幻夢境サプリを参照。

つり目の商人

出典：幻夢境P. 89

種族：チョー=チョー人

居場所：放浪中

ニャルラトテップの多くの手先の一人で、数回に渡り探索者たちと戦う、因縁の相手。キーパーはいつでもどこでも、幻夢境のどんな地域にでも出現させられる。

ナシュトとカマン=ター

出典：幻夢境P. 90

居場所：炎の洞窟

炎の洞窟で、幻夢境と覚醒の世界の境界を管理している神官。
H01に夢見の力を教え、探索者たちに旅の忠告をする。

大神官アタル

出典：幻夢境P. 83

種族：人間

居場所：ウルタール

幻夢境で最も賢い人間の一人。
自身の知識を人に教えたがらないが、うまく交渉すれば幻夢境の異変や神託など、冒険の指標を教えてくれる。

ウルタールの猫將軍

出典：幻夢境P. 85

種族：猫

居場所：ウルタール

幻夢境の猫の全ての軍勢の最高司令官。
とあるイベントをクリアすると、猫の賢人の
合言葉を教えてくれる。

ヤー＝ヴォ

出典：幻夢境P. 93

種族：人間

居場所：ニシィ＝ヴァシュ

幻夢境中に知られた彫刻家で、別名『神をつくるもの』。彫刻に関しては最も優れていると自負している。
ストゥードの新しい偶像の完成間近、ココによって両腕が呪われ、使えなくなってしまう。
新しい偶像を仕上げるため、探索者たちに腕の痛みを和らげる方法を求める。

ヨブ

出典：幻夢境P. 146

種族：神格

居場所：ニシィ＝ヴァシュ

ヤー＝ヴォが自分を崇拜するために彫った偶像。実際に神格が宿っている。
ヤー＝ヴォの死後、祈りを捧げると加護を受けられる。

ゾ＝カラル

出典：幻夢境P. 142

種族：大いなるもの

居場所：放浪中

グレートワンズ
大いなるものの一柱で、誕生と死の神。
カダスから追放され、現在は放浪している。
定命の者の未来についての質問に答えることができるが、その者の死が関わっているもののみ答える。
ヤー＝ヴォとストゥードの依代となった神官の死について予言を聞けるが、代わりに彼の法外な要求を飲まなければならない。
定命の者を嫌う。

ゲテク

出典：幻夢境P. 86

居場所：ニシィ＝ヴァシュ

ニシィ＝ヴァシュにある、小さく奇妙な店の店主。数々の素晴らしく貴重な品々を扱っている。
ヤー＝ヴォの鎮痛剤を持っているが、代わりにグルンド液とマンティコアの心臓の二つを要求してくる。

クラネス

出典：幻夢境P. 86

種族：人間

居場所：セレファイス

セレファイスを夢見で創造した、偉大なる王にして夢見る人。アザトースの宮廷に行き、正気で戻ってきた唯一の人。
現在は故郷のコーンウォールへの郷愁に苦しんでいる。

ニシイ＝ヴァシュの異変では探索者たちにグルンド液の詳細を教え、協力を惜しまない。セレファイスの異変ではつり目の商人に毒を盛られ、植物状態になってしまう。

セレファイスの猫の族長

出典：幻夢境P. 89

種族：猫

居場所：セレファイス

幻夢境で最高齢かつ最も賢い猫で、セレファイスの羊肉市場の近くに住んでいる。人間にはよそよそしく、会話するにはウルタールの猫将軍から教わる合言葉が有効。探索者たちに様々な知識を与えてくれる。

ハラグリム

出典：幻夢境P. 92

居場所：セレファイス

セレファイスの異変で出会う騎士で、クラネス王の主要な騎士の一人。クラネス王に猛烈な忠誠を誓っている。探索者が最初に会うのは、本物のヒビキの夢見で変装したつり目の商人で、本物のハラグリムは芋虫の姿に変えられてしまっている。

ソーセンス

出典：幻夢境P. 89

居場所：セレファイス

セレファイスの異変で出会う、セレファイスの主要人物の一人。セレファイスで一番のデブで、『歌う小鳥市場』を経営している。

毒で倒れた王が再び目覚めたときのために、小鳥たちを訓練している。

イッビクス

出典：幻夢境P. 84

居場所：セレファイス

セレファイスの異変で出会う、セレファイスの主要人物の一人。セレファイスの波止場提督で、波止場に入ったりした全ての船を記憶している。女性嫌いで有名。

ナス＝ホルタースの大神官

出典：幻夢境P. 90

居場所：セレファイス

セレファイスの異変で出会う、セレファイスの主要人物の一人。年齢一万歳を超える神官たちの中のトップで、大神官アタルと同等の知識を持つ。

緑色のガリオン船の商人

出典：幻夢境P. 224『失われた夢の国』

居場所：ダイラス＝リーンなど様々な港

ダイラス＝リーンからタラリオンへ行く唯一の船、『緑色のガリオン船』の商人たち。全員同じような見た目をしている。上等の織物や宝石などを持ってきては、人間の左手の親指や腐った動物の死体などと交換していく。探索者たちを快くタラリオンに連れて行ってくれるが、罠である。タラリオンに着けば裏切り、探索者たちを女王ラティに差し出す。

女王ラティと積極的に交易して人間を売り飛ばしている元凶なのだ。

トレス

年齢：11歳

出身：オオナイ

種族：人間

指輪の色：緑色

芸術の都邑^{まち}オオナイ出身の少女。孤児だったところを現在の父親に拾われ、貧しい中踊り手として育ってきた。

リッカとパートナーになり、一番近い異変であったタラリオンを調べていたところ、ヒビキと一緒にシロアリ兵に捕まってしまう。そしてラティの前で、一緒に捕まっていた父親と再会する。

リッカ

出身：パルグの森

種族：スロブルビキク（幻夢境P. 114）

パートナー：トレス

トレスのパートナーであるメスのスロブルビキク。大人しいが献身的な性格で、トレスたちと友好的な関係を築いてきた。

全身を透明にする能力がある。

女王ラティ

出典：幻夢境P. 94

種族：シロアリ人間

居場所：タラリオン

タラリオンの異変の元凶である、シロアリ人間の女王。

人間の空想によって生まれた幽鬼^{エイドロシ}。

以前はタラリオンに侵入した者のみ捕らえ、ハンサムな男性のみ餌食にしていた。

本物のヒビキとココの入れ知恵により多様性を見出し、様々な悪人と交易しては老若男女問わず餌食にしている。

大いなる木

出典：幻夢境P. 102

居場所：タラリオンの北部

タラリオンの北に根を張る、温厚な賢者。緑の食物を好むシロアリ人間の格好の餌食で、女王ラティが活発になったことも相まって枯れそうになっている。

女王ラティを倒せば豊富な知識を提供してくれ、次世代の命『生命の葉』を船に変え、探索者たちに空の旅をさせてくれる。

オウクラノス

出典：幻夢境P. 138

種族：大いなるもの

居場所：オウクラノスの流域

グレートワンズ^{グレートワンズ}大いなるものの一柱で、やすらぎと癒しの神。

オウクラノス川は彼そのものであり、川の流域では穏やかな時が流れている。

つり目の商人の襲撃により、上流のダムが決壊してしまう。

アルフレド

年齢：38歳

出身：フラニス

種族：人間

居場所：フラニス

ジニーの父親で、フラニスいちの発明家。謙虚で温和な人柄。

主に“感情”についての研究をしており、感情に関わる発明品が多い。

ジニーが旅に出るのを反対していたため、ジニーと喧嘩別れしてしまっている。

オウクラノス川の異変を解決すれば、探索者たちに役立つ発明品をくれる。

マーヴェ

年齢：37歳

出身：フラニス

種族：人間

居場所：フラニス

ジニーの母親で、自由な発明家の夫を支える利発的でたくましい妻。家族のことを心から愛している。

アルフレド同様、ジニーが旅に出る前にジニーと喧嘩別れしてしまっている。



望月響（もちづき ひびき）

年齢：12歳

出身：覚醒の世界の日本（並行世界）

種族：人間

居場所：ザル

自分を忘れてしまったためにザルに飛ばされた、並行世界の望月響。失踪する前に飛ばされてしまったため、幻夢境にいるヒビキやザ

ル以外の場所についての知識を持ち合わせていない。

ザルでウスロスの季節を迎えたとき、忘れてしまった醜い自己を取り戻してしまう。

白い帆船の船長

出典：幻夢境P. 87

居場所：白い帆船、ソナ＝ニル

幻夢境と覚醒の世界を行き来できる、白い帆船の船長。

カトゥリアの異変を解決するため、母港ソナ＝ニルで解決するに相応しい者が来るのを待っている。

次にカトゥリアへ行くときは自分も船も失われるだろうと確信しているため、確実に異変を解決できるときにしか船を出さない。

ウォード・フィリップス

出典：幻夢境P. 93

居場所：エンノンのアイル＝ウザルティカ山脈の麓

カトゥリアへ行く唯一の航路を示すアーティファクト、『アルハザードのランプ』を所有する青年。覚醒の世界ではパルプホラー作家で、アルハザードのランプの力で幻夢境に来た。現在はアイル＝ウザルティカ山脈の麓に住んでいる。

アルハザードのランプを所有していたため、つり目の商人に命を狙われてしまう。

リチャード・ピックマン

出典：幻夢境P. 92

居場所：地下世界の食屍鬼の荒野

地下世界の食屍鬼^{グニール}たちをまとめるリーダー。
覚醒の世界では芸術家だった。
地下世界に落ちてきた探索者たちに知識を授ける。

シュッコブ

出典：幻夢境P. 87

居場所：地下世界のナスの谷

食屍鬼^{グニール}の賢者で相談役。様々なおぞましい実験を行っており、マッドサイエンティストとも言える。
異変に関わってくる『グルンド液』やクラネス王に盛る毒を生み出した人物。
探索者たちは会話したり彼を殺害したりできるが、会話する場合は礼儀正しく応対し、知識を与える。

導入

この章の目的

- ・ウォーミングアップ
- ・世界観とシナリオのテンションの共有
- ・重要NPCとの関わり
- ・H01とH02の出会い

H01の導入

※キーパー補足

シナリオの響の口調は男性を想定しているが、性別に応じてRPを調整してほしい。

あなたの世界は今、崩壊の危機に瀕していた。
洪水や地震、嵐、噴火、干ばつ、奇妙な色の月——ありとあらゆる天変地異が各国で起こり、日常が崩れ去った。人々は混乱し、狂気の渦に飲まれている。長い長い悪夢が続いているかのようだ。

{H01}もまともな日常は送れず、避難所での生活を余儀なくされていた。
あなたはどのように過ごしているだろうか？

※キーパー補足

ウォーミングアップとして、H01の状態や心境をRPしてもらおうとよい。

あなたはふと、友人の望月響のことを思い浮かべる。響は今、避難所にはいない。

まだ日常を過ごしていたころ。響は二週間ほど不登校になっていた。
あなたは響が優等生でクラスでの交友関係も円満で、不登校になるような問題を抱えていないことを知っている。
携帯で連絡しても音信不通で、自宅を訪ねても顔を見せることがなかった。

つい先日の夜、あなたがいつもどおり過ごしていると、不意に携帯が鳴った。画面には響の名前が表示されていた。

※キーパー補足

この電話は響が幻夢境へ行き、行方不明になる直前のものだ。響は無意識にH01に助けを求め事情を伝えようとするが、伝えあぐねてしまう。

⇒電話に出る

電話に出ると、遠慮がちな声が聞こえてくる。

「……もしもし、{H01}。久しぶり……」

「急にごめんね。久しぶりに{H01}の声が聞きたくなくて」

「{H01}は元気？ 変わらない？」

響は{H01}の学校生活や趣味のことなど、その場しのぎのように細かく聞いてくる。

⇒不登校であることを言及する

「ごめんね、心配かけちゃって」

「元気にしてるから。大丈夫」

「……なんて言ったらいいのかな」

響は電話の向こうで言いよどんでいる様子だ。

{H01}はここで〈信用〉をロールする。

▽〈信用〉に成功

響は覚悟を決めたように話す。

「……実は俺の家、病気の兄がいるんだ」

「お母さんは兄さんにつきっきりで、俺もお世話しててさ……。でも、疲れちゃった」

「ごめんね、急に变なこと言っちゃって。{H01}になら話してもいいかなと思ってさ」

響の声色から、向こうで苦笑いを浮かべている様子が想像できる。

「……ごめん、急に電話かけちゃって！ じゃあね！」

響は焦った様子でそう言うと、急に電話を切ってしまった。

▽〈信用〉に失敗

「……………」

長い沈黙が続く。

「……ごめん！ やっぱりなんでもない！ じゃあね！」

響は焦った様子でそう言うと、急に電話を切ってしまった。

この会話を境に、望月響は失踪した。

響が失踪したあとすぐ、世界は狂っていった。

※キーパー補足

この電話の後、響はココへ誘われ体ごと幻夢境へ行く。

ここでH01に、響が失踪してから現在までにやったことを確認する。

もしH01から響を搜索したような宣言があれば、息子を捜している響の母親をSNSで発見している。

響の母親は動画配信者で、自分の息子たちの生活を動画投稿サイトに上げている。動画には主に響の兄が映っており、響の兄は落ち着きがなく不自然な話し方をしていることから、脳になんらかの病を患っていることが伺える。動画の内容も脳の病に対する理解を世間に求めつつ、健全な生活風景を見せるものだ。

時折兄の世話をする響の姿も見てとれる。

◇〈心理学〉：響と母親の距離感は赤の他人のように遠いと感じる。響が母親にないがしろにされていると思えるほどだ。

◇〈目星〉：コメント欄に「きょうだいがかわいそうだ」と書き込んでいる人があるのを見つける。

→H02の導入へ。

H02の導入

あなたは今、現実世界——覚醒の世界を目指して異空間の中を一直線に進んでいる。

あなたは自身の記憶を失っており、自分が何者なのかわからない。しかし大きな使命を背負っている。

現在、幻夢境には異変が多数発生している。異変を解決しなければ、たちまち覚醒の世界に影響が及び、両方の世界が崩壊してしまうだろう。幻夢境での出来事は、覚醒の世界の出来事よりも影響力が強い。夢の世界が壊れれば現実も壊れてしまう。

そうなる前に、あなたは覚醒の世界にいる地球上でもっとも素晴らしいパートナー——{H01}と契約を交わし、ともに幻夢境の異変を食い止め、世界を救わなければならない。

【幻夢境とは】

別名”ドリームランド”。覚醒の世界（現実）の裏側に存在する異世界。

文明は約500年前の中世ヨーロッパのようで、ファンタジーの世界を思わせる。

魔術、神、クリーチャーは当たり前で、様々な国があり、多くの原住民が暮らしている。現代の人間が入ると、衣装や持ち物が中世ヨーロッパくらいの文明に変化する。

特別な人間が夢を見ている最中、もしくは特殊な手段でのみ入れる。

{H02}は現時点で以下の情報を持っている。

【{H02}が持つ情報】

- {H01}の名前
- {H01}が自分にとって地球上もっともふさわしいパートナーである
- 幻夢境で大きな異変が起きており、そのせいで覚醒の世界が崩壊しかけている
- 覚醒の世界の崩壊を止めるには、幻夢境の異変を止める必要がある
- 幻夢境の異変を止めるには、パートナーの力が必須である
- パートナーと契約することで、本来以上の力を発揮できる

※キーパー補足

ここでウォーミングアップとしてH02の意気込みや心境をRPしてもらおうとよい。

異空間を進んでいくと、覚醒の世界へと繋がる出口が見えた。

あなたは出口の白い光に包まれ、覚醒の世界へと飛び出していく。

あなたが最初に目にする覚醒の世界は、どのような風景だろうか。以下の三つから一つ選択すること。

- 1, 嵐
- 2, 噴火
- 3, 影

→天変地異へ。

天変地異

※キーパー補足

このシーンでH01とH02が会う。H02が選んだ内容に応じて描写が変化する。

- 1, 嵐
- 2, 噴火
- 3, 影

1, 嵐

{H01}が避難所で過ごしていると、突如、吠え猛るような音が響いてきた。その音は暴風で、避難所の屋根と壁を容赦なく破壊し、中にいた{H01}や避難者たちを襲う。

豪雨が降り注ぎ、雷が轟く。地獄のような嵐はどこか生物のようで、{H01}は渦巻く雲の中に悪魔の顔を見たような気がした。◆0/1D8

の正気度ロールを行う。

悪魔の嵐は暴風を起こし、{H01}の体を数十メートル上空へと吹き飛ばす。{H01}はなすすべもなく、落ちていくしかない。

{H01}が命の終わりを悟ったそのとき、{H01}の真横に白い光が出現した。

白い光の中からは見たこともない生物（H02）が現れ、{H01}を救う。（※救い方は{H02}が自由に描写する）

◇〈クトゥルフ神話〉：この嵐が外なる神ニャルラトテップの化身“黒い嵐”だと分かる。（詳細はマレウス・モンストロルムP.206を参照）

→[出会い](#)へ。

2, 噴火

{H01}が避難所で過ごしていると、突如、地面が激しく揺れる。地面からなにかが這い出てくるような感覚だ。続けて熱を伴う衝撃波が巻き起こり、避難所の屋根と壁を容赦なく破壊し、中にいた{H01}や避難者たちを襲う。

{H01}の視界内にあるのは、火山のようなエネルギーに満ちた巨大な触手だった。目の前の触手が先程の熱波を起こしたのだと、すぐに理解できる。◆1D4/1D20の正気度ロールを

行う（触手のみのため軽減）。

火山を体現したような巨大な触手は、そのまま{H01}を薙ぎ払おうと迫ってくる。あまりにも巨大すぎて、逃げることもできない。

{H01}が命の終わりを悟ったそのとき、{H01}の真横に白い光が出現した。

白い光の中からは見たこともない生物（H02）が現れ、{H01}を救う。（※救い方は{H02}が自由に描写する）

→[出会い](#)へ。

◇〈クトゥルフ神話〉：この嵐が外なる神ニャルラトテップの化身“アトゥ”であることが分かる。（詳細はマレウス・モンストロルムP.200を参照）

3, 影

{H01}が避難所で過ごしていると、突如、窓から見える空が暗くなり、鉛色になる。時が止まったかのような静けさに避難所の人々が息

を飲んでいて、大きな衝撃音とともに避難所の屋根と壁が木っ端みじんに破壊された。屋根がなくなったことにより開けた上空には、空いっぱい広がる半透明の蠢く触手が存在していた。緑色にも青ざめた死体の色のようにも見えるおぞましい触手は、この世の終わりを告げているようだった。◆1/1D10の

正気度ロールを行う。

空に広がる触手の塊は、{H01}の頭上に長く細い触手をおそるべき速度で垂らしてくる。触手に捕まったら死ぬ。即座に直感できるものの、触手の数は多く、{H01}は避けることができない。

{H01}が命の終わりを悟ったそのとき、{H01}の真横に白い光が出現した。

白い光の中からは見たこともない生物（H02）が現れ、{H01}を救う。（※救い方は{H02}が自由に描写する）

◇〈クトゥルフ神話〉：この嵐が外なる神ニャルラトテップの化身“オールドワンの使者”であることが分かる。（詳細はマレウス・モンスートルムP.203を参照）

→出会いへ。

出会い

ここで{H01}と{H02}が出会う。

{H02}は{H01}にRPで挨拶をし、契約を交わすこと。契約は{H01}と{H02}が同意の上、手のひらを合わせると成立する。

その後、{H01}を連れて白い光に戻り、幻夢境に行くこと。

{H01}が発狂している場合は{H02}が〈精神分析〉を行う。このシーンでは自動成功となる。

⇒契約を行う

{H01}と{H02}が手のひらを合わせると、透きとおった海のような青い光が二人の手のひらから発せられる。光は天上に届いたのち収束し、{H01}の手に美しい指輪として出現した。どこまでも透きとおる、青い宝石のついた指輪だ。

{H02}はこの指輪が契約の証であると直感的に理解する。

契約により、{H02}に人の感情を理解する心が生まれる。ここで{H02}は3D6をロールする。出目の値×5を、POWの値とは別に初期SAN値に設定する。3D6は最大3回までロールでき、3回のうち好きな出目を選んで設定できる。

{H02}のSAN値は〈クトゥルフ神話〉技能による上限値に関係なく、最大99とする。

※キーパー補足

初期設定で指輪の宝石が青いのはH02の正体がノーデンスであることを示唆している。プレイヤー側が別の色を望む場合は色を変更しても構わない。

契約すると指輪が発生するのはH02の知らない事象だ。だが直感的に、自分の力に由来するものと理解できる。

H01の家族たちは神話生物の被害に巻き込まれ、安否不明となる。

H01の危険な状況は変わらず、現状のH02の力では太刀打ちできないため、白い光の中へ行くしかない。

⇒白い光の中へ行く

白い光は二人を包み込んだのち、なにごともしなかったかのように消え失せた。

→旅立ち へ

旅立ち

推定時間：3時間半

この章の目的

- ・ 幻夢境の世界観の説明
- ・ H0の能力の確認
- ・ シナリオ目標と情報の提示
- ・ 重要NPCとの出会い

白い光の中へ進むと、次第に視界が開けてくる。

あなたたちは美しい装飾が施された、バロック様式を思わせる美しい大理石の階段の上に立っていた。階段はうねりながら長く下へと続いており、周囲は暗い谷底のようで、安全に進むには階段を下りるほかない。

〈夢の知識〉を持つ{H02}は、この階段が“浅き眠りの七十段の階段”であることがわかる。

【浅き眠りの七十段の階段】

この階段は、覚醒の世界から幻夢境へと続く七十段の階段である。降りると炎の洞窟があり、その先にある“深き眠りの門へと通じる七百段の階段”を通れば幻夢境にたどり着く。

階段を下りる間、{H02}は〈夢の知識〉の情報を{H01}に共有しながら、お互いの自己紹介や状況整理をするという。

⇒情報を整理し終える

話しながら階段を下っていくと、前方に炎の柱が見え始める。さらに下っていくと、炎の柱が床から天井まで伸びる洞窟へとたどり着く。

洞窟の前には、長いあごひげと^{ブスケット}二重冠が印象的な、二人の神官らしき人物がいた。

{H02}は彼らが炎の洞窟に住む神官、ナシュトとカマン＝ターであることがわかる。

【ナシュトとカマン＝ター】

幻夢境の神に仕える二人の神官で、幻夢境と覚醒の世界の境界を管理する役目を担っている。幻夢境に関する豊富な知識を持つ。

「そなたたちは覚醒の世界の子供と……むう……我らの知らぬ生物がおるな」

ナシュトとカマン＝ターはあごひげを撫でながら、興味深そうに{H02}を見つめて言う。

ここでナシュトとカマン＝ターから情報を得られる。

※キーパー補足

彼らは基本的には新参の夢見る人たちに親切で、愛想がいいが、失礼な態度を取った場合はこの先へ進むことを許されず、体ごと入ったH01が立ち往生となってしまう。反省していることをきちんと伝えるか、〈説得〉などで許してもらう必要がある。

また、当シナリオではNPCに質問するのが苦手なプレイヤーのために、質問や話題の一覧を用意している。

必要に応じてプレイヤーと相談した上で開示すること。

もちろん、想定にない会話も自由にしてほしい。

【ナシュトとカマン＝ター：話題一覧】

- ・ {H01} について
- ・ {H02} について
- ・ 子供と神話生物のパートナー関係について
- ・ 幻夢境の異変について
- ・ その他

・ H01について

「ほう、そなたはずいぶんと夢見に長けているようであるな」

ナシュトとカマン＝ターは感心したように {H01} を見る。

・ 夢見とは？

「幻夢境での現実を修正する力である。例えば、なにもない場所でひとかけらのパンを創造したり、椅子を果実の木に変えたりできる」

「“夢見る人”……覚醒の世界から来た者を我々はこう呼ぶのだが、夢見る人が得意とする御業なのだ」

【〈夢見〉について】（幻夢境P. 12）

幻夢境でのみ使える技能で、夢を現実にする力。

〈夢見〉技能に成功すると、物を創造したり修正したりできる。ただし、MPをコストとして支払う必要がある。

小さい物ほどコストにするMPは少なく、大きいもの、価値が高いもののほどコストにするMPが高くなる。

生きている創造物の価値は、それに相応する非生物の2倍になる。

すでに存在しているものに修正を施す場合、創造する場合よりも消費MPは低くなる。

自身の持つ〈夢見〉技能値以上の価値があるもの（MPがかかるもの）は、創造できない。

例)

- ・ パンを創造する：1
- ・ 犬を創造する：8（SIZ4の2倍）
- ・ 美しい人間を創造する：36（APP18の2倍）
- ・ 城を創造する：100～200
- ・ 材木をベンチに修正する：5～15
- ・ 自分の姿を理想的なものに変える：18（求めるAPPの値）

幻夢境では〈夢見〉によって耐久力の回復を行える。

回復させる耐久力1ポイントにつき、1D3のMPコストがかかる。

・ H02について

「……うむ……この生物については皆目見当もつかない。いかなる神の創造物か？」

「そなたは一体どこから来たのだ？」

怪訝な表情で {H02} をじっと見つめた。彼らにとっては未知の生物のようだ。

・ 子供と神話生物のパートナー関係について

「そなたたちも近頃増えている子供と幻夢境の生物のパートナーであるか？」

「幻夢境の各地で異変が起き始めてからであったか……幻夢境で子供と幻夢境の生物のパートナーが増えているようなのだ」

「理由は我々もわからないが、異変と関係があるのもしれぬ」

・幻夢境の異変について

「幻夢境に未曾有の危機が迫っている。幻夢境を守る存在である旧き神々が、姿を消してしまったのだ。今や無秩序をせき止める存在はなく、ただ混沌が跋扈^{はつこ}してゆくのみぞ」

「幻夢境の崩壊は覚醒の世界の崩壊にも等しい」

「詳しい情報は現地の者が詳しいであろう」

あやかしの森

ナシュトとカマン＝ターと話し終わると、あなたたちは二人の神官から送別の祝福を受ける。先へ進むことを許されたのだ。

{H01}の極限状態だった体は癒され、すべての汚れも清められた。

その後、{H01}はナシュトとカマン＝ターから衣服一式を贈られる。幻夢境に適した、{H01}が望むままのファンタジー風の衣装だ。

さらに、好きな形のダガー1本と食パンを3斤、水を入れたつぼ、麺状の食料1束を与えられる。

【ダガー】

- ・ 近接武器としての使用：〈ナイフ〉 ダメージ1D4+2+db
- ・ 投擲武器としての使用：〈投擲〉 ダメージ1D4+2

ナシュトとカマン＝ターは、最後にあなたたちに忠告する。

「これより先へ進むならば命がけと心得よ。

口にするのも憚^{はばか}られる宇宙の創造主にして白痴の神、魔^{ダイキーン＝スルタン}皇 アザトース。その使者にして這い寄る混沌、ニャルラトテップ——これ

^{アザー・ゴッス}ら蕃神どもが、必ずそなたたちの行く手を阻むであろう」

彼らと別れ、洞窟内をまっすぐ進むと、また階段が現れた。{H02}はこれが“深き眠りの門へと通じる七百段の階段”であると知っている。

【深き眠りの門へと通じる七百段の階段】

ナシュトとカマン＝ターが認めた者のみ降りることが許される階段。階段の先は幻夢境の“あやかしの森”に繋がっている。

七百段の階段を下りて巨大なナラの木のトンネルをくぐると、眼前に森が広がる。

巨大なナラの木の太枝が絡み合って葉の天蓋をつくり、光をほとんど通さず薄暗い。その中で、森一面に生える菌類がほのかな燐光を放っている。まさに魔法の森だ。

{H02}はここが“あやかしの森”であることはわかるが、詳細を思い出せるかどうかは〈夢の知識〉ロールに成功する必要がある。

▽〈夢の知識〉に成功

あやかしの森にはズーグ族というげっ歯類のような種族が住んでいる。彼らは肉食性で、夢見る人をさらうこともあるので注意が必要だ。

{H02}は今後、幻夢境の場所や生物、事象に関して詳細を思い出したいとき、〈夢の知識〉

（クトゥルフ神話の存在の場合は〈クトゥルフ神話〉）に成功すると情報を得られる。戦闘中にロールする場合、ターンは消費しない。

※キーパー補足

〈夢の知識〉に失敗してしまっても、表面的な部分や多くの人々が知っていそうな内容は開示してよい。

森に入った瞬間、{H01}が覚醒の世界から持ってきていた物がぐにゃぐにゃとねじれはじめた。3秒もしないうちに幻夢境の時代に合わせた形に変化していく。

携帯は分厚い本になり、ペットボトルは水の入ったつぼという風になる。

あやかしの森を進もうとしたとき、遠くから助けを求める声が聞こえた。{H01}は響の声だとわかる。

響の声は絶え間なく聞こえ、窮地に陥っていることが簡単に想像できる。

⇒声の方へと行く

声の元にたどり着くと、たくさんの小さなふさふさの毛が団子状態になっていた。団子は二つある。

「だっ、だれか……！」

響の声は茶色い団子のうちのひとつから聞こえてくる。響らしき人物は、小さな茶色い毛の動物の大群に襲われているようだ。

⇒助けに入る

声の主を助けようとする、茶色い毛の大群は一斉にこちらを向く。げっ歯類のような姿形なのはたしかだが、鼻先から何本もの小さな触手が生えている奇妙な生物だった。

◆0/3の正気度ロールを行う。

※これ以降、{H02}も正気度ロールを行う。

茶色い毛の大群、ズーグたちはあなたたちを敵とみなし、襲いかかってくる。

→戦闘へ

戦闘

ズーグの群れ×2との戦闘（群れ1つを1体とする）

【戦闘終了条件】

ズーグの群れ×2の耐久力を半分に以下にする。

ズーグの群れ（共通）（幻夢境P.112）

DEX:20

耐久力:7

ダメージボーナス：+2D6

技能：回避：50

攻撃方法：

噛みつき 30% ダメージ1D4 ※2回攻撃

ナイフ 25% ダメージ1D6+1D4 ※2回攻撃

※ステータスは〈夢の知識〉に成功すると開示できる。

ここで{H01}と{H02}のパートナー関係によって使えるようになった技、合体技を開示する。

【合体技】

※現在は2回まで使用できる。

※以下の効果から一つを選び、発動する。

※探索者が使用宣言後、すぐに発動する。

- ・ {H02}の技能値を2倍にする
- ・ {H02}の攻撃技能を100%（自動成功）にし、必中にする。さらにダメージを5倍にする

条件

- ・ {H01}と{H02}が互いに視界内にいる

- ・ {H01} と {H02} どちらかが気絶または意識不明になっていない

ちなみに、敵のステータスは〈クトゥルフ神話〉や〈夢の知識〉など、適した技能に成功すると開示できる。

このロールはターンを消費せず、いつでも行える。

⇒ズーグの群れ×2の耐久力を半分以下にする
→ヒビキとの再会へ。

※キーパリングのヒント

ズーグとの戦闘はチュートリアルだが、意外と強い。ある程度強さを見せつけて、幻夢境が一筋縄ではいかない環境であるとプレイヤーに思ってもらいつつ、戦闘が長引くようであれば攻撃を必中にするなどして切り上げてほしい。3ターン以内が理想だ。

ヒビキはズーグたちによってボロボロになった体を起こすと、{H01}の存在に気づいて喜ぶ。

「……{H01}？ {H01}なの！？」

「こんなところで会えるなんて！」

「隣にいるのははもしかして、{H01}のパートナー？」

ここでヒビキと情報交換ができる。

※キーパー補足

このヒビキはカダスにいるヒビキの〈夢見〉によって作られた偽物のヒビキだ。黒幕としての情報は持っておらず、純粋に神話生物と契約した子供の一人として振舞う。覚醒の世界にいた頃の人格を持ち合わせており、できる限りH01とH02をサポートしようとする（攻略のヒントや進行のアドバイスなど）。
幻夢境の住人はこのヒビキが夢見る人だとわかるが、〈夢見〉によって創られた存在だとは気づかない。

ヒビキとの再会

攻撃を浴びせると、あなたたちに恐れをなしたのか、ズーグの大群は散り散りになって逃げていった。

ズーグの大群がいた場所には、旅人のような服装をした子供と、全身が黒く細長い手を持った不思議な生物が倒れていた。

子供の方は金髪だが、間違いなく {H01} の知る響だった。

「た、助かった……？」

【ヒビキとココ：話題一覧】

- ・ {H01} について
- ・ {H02} について
- ・ ヒビキについて
- ・ ヒビキのパートナーについて
- ・ ヒビキはなぜ契約を？
- ・ なぜあやかしの森に？
- ・ 時間の流れについて
- ・ 電話で伝えたかったこと
- ・ その他

・H01について

「驚いたよ。まさか{H01}まで幻夢境に来てるなんて」

「……その指輪、きみもその子と契約したんだね？」

ヒビキは{H01}の手で輝く青い宝石の指輪を見て言う。

ヒビキの手には虹色の宝石のついた指輪がはまっていた。

・H02について

「はじめまして。俺はヒビキっていうんだ。{H01}と同じように、幻夢境の生物とパートナーになった子供だよ」

「こんなことを言ったら失礼かもしれないけど、とても不思議な姿をしてるね。少なくとも、俺はもちろん、ココも見たことがないって」

・ヒビキについて

「{H01}に電話したときがあったでしょ？実はあのあと、パートナーと契約をしたんだ。そのまま一緒に幻夢境にやってきたんだよ。俺もまだ新参者だけだね」

「向こうでは行方不明か失踪扱いだよ。もし心配させていたなら、ごめん」

・ヒビキのパートナーについて

「俺のパートナーのココ。よろしくね」
ヒビキのパートナー、ココは言葉を発さず、ぺこりとお辞儀だけした。

◇〈クトゥルフ神話〉：ココのような生物は見たことがない。どこか違和感を覚える。

・ヒビキはなぜ契約を？

「ある日、ココが俺のもとに現れたんだ。俺と一緒に世界を救ってほしいって」

「俺は優秀な夢見る人の素質……夢見の力があるって言われてさ」

・なぜあやかしの森に？

「この森の南西にある都^{まち}邑、ウルタールにアタルという大神官さまがいらっしゃるんだ。アタルさまの助言をいただこうと思ってね」

「でもこの森で迷子になって、ズーグたちに囲まれてこのざまだよ。二人が助けに来てくれて命拾いした。本当にありがとう」

・時間の流れについて

「向こうではもう数日経ってたんだ……俺たちはまだ幻夢境に来てから一日も経ってないよ」

「ココいわく、幻夢境と現実の世界では時間の流れが違うんだって」

・電話で伝えたかったこと

「……ああ、あのときだね」

「{H01}も一緒に幻夢境へ行かないかって、誘おうと思ったんだ。ただそれだけ」

◇〈心理学〉：ヒビキの言葉は嘘だと感じる。

話し終わると、ヒビキが提案してくる。

「幻夢境に来たばかりなら、一緒にウルタールに行かない？旅立つ前の情報収集に、アタルさまのお話を聞くのはどう？」

「ウルタールはとても素敵な猫の都^{まち}邑なんだって。そこかしこにかわいい猫がいるらしいよ！」

{H02}はヒビキの情報が正確であるとわかる。また、現在の幻夢境の状況は{H02}にもわからないため、情報収集をする必要がある。

⇒承諾する

「ありがとう。しばらくの間よろしくね」

ヒビキは嬉しそうにしている。

あなたたちはともにウルタールへと向かうことになった。

※キーパリングのヒント

以降、ウルタールまでは描写が長く続く。
適宜RPを挟んでテンポよく進めてほしい。

あやかしの森の中では、{H02}が迷うことなく
進路を示すことができた。

森の真ん中付近に来ると、木々の葉の天蓋ま
で達している苔むした石が並んでいる地域に
やってきた。{H02}は”大いなる環状列石“に
たどり着いたのだとわかる。注意深く見る
と、石の並びが円環になっているとわかる。

◇〈クトゥルフ神話〉または〈夢の知識〉：
ここでは昔、不浄な住人が邪神に踊りと生贄
を捧げる儀式を行っていた。儀式が完遂する
前に、地球の神が不浄な住人に呪いをかけ、
地下世界へと追放したのである。

大いなる環状列石からさらに西へ行くと、分
厚い菌類が密集し、ナラの木が枯れてまばら
になっている場所を見つけた。地面には巨大
な石板があり、石の中央には差し渡し1mほど
の鉄製の輪がついている。石板にはなんらか
の文字が二組書かれているが、苔むしている
ため何が書かれているかはわからない。

◇〈クトゥルフ神話〉または〈夢の知識〉：
これは“あやかしの石”だとわかる。石板の
文字はルーン文字で、現在の幻夢境では忘れ
られてしまった古い言語だ。一組目の碑文は
石板の下に封印するために書かれ、二組目の
碑文は一組目の碑文を取り消す力がある。石
板は巨大ならせん状の蓋になっており、下
には広大な地下世界が広がっていることを知っ
ている。

◇{H02}のみ〈アイデア〉：石板を見ている
と、なぜか懐かしい感じがする。

▽あやかしの石のロールに成功する

ヒビキが驚いて声をあげる。

「すごい！{H02}はとても博識なんだね！」

「ココも、自分や住人のズーグ族でさえ石板
の下に何があるか知らないのに、すごいって
言ってるよ」

ヒビキとココが会話した様子はない。テレパ
シーかなにかで意思疎通しているようだ。

森を抜けると、夜明けの優しい光があなたた
ちを照らす。

若草色の平原が一面に広がり、絵に描いたよ
うなのどかな煙突屋根の家や、草ぶき屋根が
あった。

さらに進むと、ニルという町にやってきた。
大通りが一つしかないとても小さな町だ。
青緑色の澄んだ川、スカイ川に大きな石造り
の橋がかかっている。

◇〈クトゥルフ神話〉または〈夢の知識〉：
この石造りの橋には、およそ1300年前魔物か
ら町を守るため、橋を作った石工たちが生き
たまま埋められたという。

大きな石造りの橋を渡ると、そこら中に猫が
現れた。猫たちはふわふわの毛並みで陽光を
しっかりと受け止め、くつろいでいる。
{H02}はウルタールが近いことを察する。

ウルタール

ウルタールは、スカイ川の岸にある丘のいく
つかに都邑^{まち}が建っている。上階が張り出した
かわいらしいとんがり屋根と煙突を持つ建物
が並ぶ、古風で趣のある都邑^{まち}だ。道は狭く、

小道には玉石が敷き詰められ、たくさんの猫が自由気ままにくつろいでいる。

◇〈夢の知識〉：ウルタルの民は猫殺しを禁ずる法を布いている。昔、猫殺しを楽しみとする老夫婦の住人と、毎年ウルタルを訪問する一団との間で不幸な事件が起きたためだ。この黒き放浪者と呼ばれる一団にいた子猫を老夫婦がさらったらしいが、結果として老夫婦が一晩にして骨のみになったという。

ここからウルタル内を探索できる。

【ウルタル 行ける場所】

- ・大神官アタルのいる聖堂
- ・パン屋ウォスの店
- ・宿屋
- ・その他

大神官アタルのいる聖堂

大神官アタルはウルタルで最も高い丘の頂きにある塔にいらしい。

アタルのもとへ向かう途中、都邑^{まち}の住人が与えたであろう、皿に入ったミルクを飲む子猫たちを見つける。

円形に並んでミルクを飲む子猫たちのそばには、輪に入れずミルクを飲めていない黒い子猫が一匹いた。

黒い子猫はどこか遠慮がちに、ミルクを飲む子猫の集団を眺めている。

※キーパー補足

仲間外れになっている黒い子猫は、ウルタルの猫將軍の血を引いている。助けると

ウルタルの猫將軍ないしは猫族の恩恵を授かることができる。

ミルクはパン屋ウォスの店で購入したり、

〈夢見〉を使って創造したりできる。

ほか、プレイヤー側から提案があれば採用してほしい。

▽仲間外れの子猫を助ける

黒い子猫は嬉しそうにミルクにありつく。よっぽどお腹が空いていたらしい。

聖堂の前

丘を登り、神々の神殿の横を通り過ぎて、蔦の這う石造りの神々しい円塔の入り口へとやってきた。

入り口の前には一人の子供と、蝶々の翼が生えたドラゴンのような生物がいる。

子供は悩ましげな様子だったが、あなたたちの存在に気づくとこちらを向いた。

「むっ！挨拶の仕方に悩んでいるうちに別の子供が来てしまった！おれとしたことが！」

「きさまたち……さては子供と幻夢境生物のパートナーだな！名乗るがいい！」

指をさしてくる子供は、{H01}とさほど変わらない年の少年だ。手には桃色の宝石がついた指輪が輝いている。

ここで少年とパートナーの神話生物と会話ができる。

【少年と幻夢境の生物：話題一覧】

- ・{H01}やヒビキについて
- ・{H02}やココについて
- ・少年について
- ・少年のパートナーについて
- ・その他

※キーパリングのヒント

少年（ジニー）から、世界を救うと願いを一つだけ叶うという情報が得られる。この情報は必ず提示してほしい。

ジニーとブリランテは当シナリオのムーディーメーカーの役割なので、シナリオ中の癒しとなるような楽しいRPが望ましい。

・H01やヒビキについて

「ふむ。夢見る人の子供にして世界を救おうとは殊勝なことだ……。だが、誰が救世主が一番ふさわしいかな！」

・H02やココについて

「きさまたちのパートナーもなかなかどうして素晴らしい。おれのパートナーであるブリランテが一番だがな！」

・少年について

「おれの名はジニー！この世界の救世主に最もふさわしきもの！」

・ジニーのパートナーについて

「彼女はおれの最愛にして最高のパートナー、ブリランテ！」

紹介されたメスのドラゴンは、頬を赤らめて照れている。

「みなさん初めまして。ジニー様のパートナーを務めさせていただいております、チョウドラゴンのブリランテと申します」

「ふつつかものですが、よろしく願いいたしますね」

ブリランテは丁寧にお辞儀をした。

「ブリランテは謙虚にして聡明！そして何よりもたおやかで愛らしい！どう見ても一番のパートナーだろう！」

「もう！ジニー様ってば！」

ブリランテは嬉しそうに飛び回っている。二人の関係は良好のようだ。

◇〈夢の知識〉：チョウドラゴンは空想の楽土と呼ばれる楽園、ソナ＝ニルに生息する昆虫型の生物だ。まれに別の地に迷い込んだり、ほかの国に輸出されたりする個体もある。静寂と芳香と花の蜜だけを食べて生きる。人の言葉を話すのは非常に珍しい。

ジニーたちとのほかの会話については→[ジニーたちとの再会](#) を参考に。

しばらく話すと、ジニーが提案をしてくる。

「きさまたち、アタルさまに会いに来たのだろうか？おおかた旅立ったばかりで、異変の場所も把握できていない……おれたたちのようにな！」

「であるならば、どちらが先にアタルさまに謁見できるか、勝負しろ！」

ジニーはまたあなたたちに指をさしてくる。

⇒なぜ勝負をするのか聞く

「おれが一番になりたいのだ！一番の救世主にな！そしてきさまはこれから好敵手になるというわけだ！」

「それに、世界を救ったものはなんでも望みを一つだけ叶えることができるからな！」

⇒望みを一つだけ叶えることについて聞く

「まさか、知らないと言うのか！？」

「幻夢境での異変を食い止め、世界を救いしもの、願いが一つだけ叶う……常識だ！」

※キーパー補足

ヒビキも願いが叶うことは知っている。ヒビキがそばにいた場合、申し訳なさそうな様子を見せる。

H02の知識には存在しない。H02が覚醒の世界へ旅立った後にニャルラトテップが設定したものだ。

・勝負の内容について

「あそこに大きな岩が見えるだろう。あの岩を先に破壊した方が勝ちだ」
ジニーが指をさした方向を見ると、30メートルほど先の大地の上に、そこそこの大きさの岩がぽつんとある。

⇒勝負をヒビキに投げる

「いや……俺はやめとくよ。順番があるなら待つし」
「それに、きみをご指名みたいだしね」
ヒビキは冷静に断る。
「そのとおりだ。きさまたちの方が強いとみて勝負を挑んでいるのだ」
ジニーはどうしてもあなたたちと勝負したいようだ。

▽勝負の前に〈言いくるめ〉〈説得〉に成功する

「む……そこまで言うのであれば……聞いてやらんこともない」
ジニーは銃を収める。
「出会ったのが寛容なおれであったこと、感謝するのだな！」
→後述の▽ジニーたちとの戦闘に勝利するへ。

「さあ、どちらが一番か勝負だ！」
ジニーは問答無用で勝負をしかけてくる
→ジニー&ブリランテとの戦闘へ。

ジニー&ブリランテとの勝負

ジニー、ブリランテとの勝負。戦闘と同じくDEX順に行動する。

【勝負終了条件】

大きな岩の耐久力を0以下にする。

※キーパー補足

大きな岩の耐久力は10。大きな岩の耐久力を0にしたタイミングで勝ちになるので、相手に耐久力を削らせてから0にするのも手だ。

1ターンかけて〈言いくるめ〉や〈説得〉ロールをして、ジニーたちの行動を遅延させるものも効果的だ。

ちなみに、ジニーやブリランテに直接ダメージを与えて妨害すると、即座に勝負が終了する。だが、以降ジニーたちから能動的な協力を得るのは難しくなるだろう。

また、ジニーたちを無視して聖堂へ逃げることもできる。その場合はジニーのDEX17との対抗ロールに成功する必要がある。

ジニーのステータス

→[NPC一覧のジニー](#) を参照

ブリランテのステータス

→[NPC一覧のブリランテ](#) を参照

・ブリランテのターン行動

ブリランテはその場で軽やかな舞いを披露する。蝶々の羽が万華鏡のようにきらめき、とても美しい。

「さあ、わたくしの舞いに気を取られているうちに、ジニーさまは攻撃なさって！」
あなたたちはブリランテとPOW対抗ロールを行う。ブリランテのPOWは18。
ブリランテが勝った場合、美しい舞いに感心してしまう。〈すべての技能〉を-20する。

「今日も素晴らしい舞いだ、ブリランテ！きさま以上に美しく舞えるチョウドラゴンはこの世にいまい！」

ジニーも舞いに気を取られている。〈すべての技能〉を-20する。

・ジニーのターン行動

ジニーは懐から不思議な発明品を取り出した。形状からして銃のようなものとわかる。

「くらえ、魔法銃！」

ジニーは魔法銃を岩に向かって撃つ。その名のとおり、銃口から不可思議な色彩の光線が放たれた。

「きやあ！ジニーさま素敵です！」

この二人はお互いを褒め合う仲のようだ。

▽ジニーたちとの戦闘に勝利する

あなたの一撃によって、大きな岩は砕け散った。

それを見たジニーは虚勢を張りながら話す。

「……ふっ。世界を救うパートナー関係としてはまずまずのようだな」

「今回はきさまたちの勝ちだ……だが、次に会ったときはおれたちが上に立つ」

「きさまたちを素晴らしい好敵手と認め、先に謁見する権利をやろう！」

「しかし、アタルさまは口がお堅い。もし応じていただけないようであれば、ワインを献上するといい」

「ワインはやらんぞ。これから世界を救うのであれば、ワインの一つくらい用意してみせろ」

※キーパー補足

ワインはアタルに盛って口を軽くするのが目的なので、どんな種類でも構わない。

ワインはウルタール内の酒屋で購入したり、住人に交渉して譲ってもらったりなどの方法が考えられる。

また、〈夢見〉で創造するのも可能だ。ワインを創造する場合、MPコストは1とする。

▽ジニーとブリランテが勝負に勝つ

「はっはっはっは！やはりおれたちが幻夢境で一番というわけだ！」

ジニーは満足そうに笑い、ブリランテも喜びで踊っている。

「だが、きさまたちもなかなか骨がある。おれたちと一緒にアタルさまに謁見することを認めよう」

「ただし、アタルさまへの交渉はおまえたちがやれ」

アタルとの謁見に、ジニーたちがついてくることになった。

▽DEX対抗ロールに成功し、戦闘から逃げる

「どこへ行く！勝負を放棄するつもりか！？」

「待て！臆病者一つ！」

背中からジニーの不満げな声が聞こえてくるが、あなたたちはお構いなしに聖堂の中へと入っていく。

ジニーたちとのイベントを終えたら

→大神官アタルへ。

ヒビキとココは律儀に聖堂の外で探索者たちを待つ。

大神官アタル

聖堂の中に入り階段を上っていくと、最上階にたどり着く。

最上階は花綱で飾られた霊廟になっており、床まで届く長いひげを持つ賢者が、象牙の台座に腰を下ろしていた。

「……また子供か」

大神官アタルはあなたたちを見て、ため息をつく。

「そなたも幻夢境の生物と契約した子供なのだろう？」

「しかも夢見る人の子供ときた……悪いことは言わん。覚醒の世界へ引き返すのだ」

「そなたと同じく、情報を得るため農のもとへやってきた子供は何人かいる。しかし今、生き残っている子供はほんの僅かだ」

「しかも、そなたは体ごとこちらの世界に入ったな？幻夢境で死ねば、体も魂もまるごと消滅することになるぞ」

アタルは厳しい表情で{H01}に忠告する。

⇒アタルに食い下がる

「駄目だ。そなたたちに情報は渡せん」

「そなたのような幼子を死地へ送るなど、できるはずがなかろう」

アタルは首を横に振り、頑なに情報を渡そうとしない。

※キーパー補足

アタルから情報を得る方法は以下の3つを想定している。

- ・アタルにワインを盛る
- ・〈説得〉ロールに成功する
- ・H02の力を見せ、H01を守れる力があるとアタルを納得させる
- ・

▽アタルにワインを盛る

「……ワインとな？そなたたち、いやに気が利いているではないか」

「うむ……ワインか。なにか引っかけかのような……」

「しかしまあ、せっかく用意してくれたものだ。ありがたくいただくでしょう」

アタルは過去の出来事を思い出しそうになったが、結局ワインの蓋を開け、たっぷりと飲み干した。あなたたちの思惑どおり、すっかり自制心を失い、口の軽いあわれな老人に仕上がったのである。

▽〈説得〉に成功する

「……そなたたちの覚悟は本物なのだな」

「……その覚悟、しかと受け止めた。農の知っている限りの情報を話そう」

アタルは眉間の皺をゆるめ、優しい顔を見せる。

▽H02の力を見せる

{H02}が自身の持つ力を見せると、アタルは目を丸くする。

「……これは……間違いなく、下級の神格と同等……いや、もしかするとそれ以上の力を有しているかもしれぬ」

「そなたのような生物は初めて見る……そなたは一体何者なのだ？」

アタルは思案を巡らせながら言う。

「……その力をもってして子供を守り抜くというのなら、よかろう。農もできる限りの助力をする」

→アタルの助言へ。

アタルの助言

アタルから様々な情報を得られる。

アタルは最初に幻夢境の地図を渡してくる。

これで幻夢境中を冒険できるようになった。

【大神官アタル：話題一覧】

- ・幻夢境の異変について
- ・異変の内容
- ・異変はいつから？
- ・神のお告げ

- ・なぜ子供が必要なのか
- ・なぜ幻夢境の生物が子供と契約するのか
- ・異変の原因
- ・その他

・幻夢境の異変について

「現在、幻夢境では多くの異変が起こっている。その中でもとくに大きな異変が三か所あるのだ」

「大きな異変の三か所はニシィ＝ヴァシュ、タラリオン、そしてカトゥリアである」

・異変の内容

「ニシィ＝ヴァシュでは邪神ストゥードが封じ込められている偶像に、よからぬ予兆が見られたそうだ。現在どうなっているかは、現地に行かなければわからぬ」

「タラリオンでは女王ラティが乱心しているようだ。以前はタラリオンに入った者のみ獲物としていたが、今では自ら人間を捕えるよう、他国から人間を買っているようだ。運び手は不明だが、多くの犠牲者が出ている」

「希望の地カトゥリア——正確には、カトゥリアへ通ずる門の前にある大瀑布に“穴の中の獣”がいるのだが、かの者が急激に成長しているそうだ。このままでは星辰が正しくなる前に、カトゥリアが滅ぼされてしまうかもしれん」

・異変はいつから？

「異変は幻夢境の時間にして1か月ほど前から始まった」

「しかし、幻夢境と覚醒の世界の時間の流れは異なる。今回の異変に関して、時間は些細なことだ」

・神のお告げ

「異変が起こったあと、ウルタールの神殿で大いなる神に礼拝を行った際に、神託を授かったのだ」

「“異変を食い止め、三つの百合の宝石を手に入れし者たち、カダスにてノエシスとなる。ノエシスとなりしとき、世界は救われ、願いが一つだけ叶う”」

・ノエシスとは？

「それが、儂にもさっぱりわからないのだ。ノエシスが何を意味するのか……」

・なぜ子供が必要なのか

「神託曰く、三つの百合の宝石は無垢なる魂を持つ者の前にのみ現れるという。ゆえに、異変を食い止められるのは子供だけなのだろう」

「また、子供は際限なき想像力を有する。想像力は幻夢境において、比類なき力となる。そういった点も、異変を止めるものとして相応しいのかもしれない」

・なぜ幻夢境の生物が子供と契約するのか

「明確な理由は儂にもわからぬ。か弱き人間の子供を守るためではないだろうか」

「空想の生物や神々の中には、人と契約することで、本来よりも強い能力を発揮する者もいるという」

・異変の原因

「旧き神のお姿がなく、大いなるものどもが沈黙なされていることから、おそらく原因は這い寄る混沌、ニャルラトテップにあるのだろう」

・旧き神について

「旧き神は地球を守護し、^{アザー・ゴッズ}蕃神どもと敵対関係にある神々である。その中でも筆頭と言え

るのが、“大いなる^{グレート・アビス}深淵”を司る大帝、ノーデンス様だ」

「ノーデンス様は幻夢境の地下世界を統治しており、人間に力を貸してくださることもある。このような事態なのに、ノーデンス様のお話が僕の耳に入っていないのは、不自然なのだ……」

◇{H02}のみ〈アイデア〉：{H02}はノーデンスの名前を聞いて、どこか懐かしいような、親しみやすさを感じる。

・ニャルラトテップについて

「ニャルラトテップは、幻夢境でもっとも自由に活動できる外なる神。^{アザー・ゴッツ}蕃神どもの動きをすべて監視しておく」

「ニャルラトテップの目的は^{グレート・ワンズ}大いなるものどもの保護であるが……その真意は、^{アザー・ゴッツ}蕃神どもが地球を破滅に導く未来である。ゆえに、大なり小なり関わっておるだろう」

※キーパー補足

- ・^{アザー・ゴッツ}蕃神ども：グレート・オールド・ワンや外なる神のこと（アザトース、ニャルラトテップなど）地球の幻夢境を統治している
- ・旧き神：^{アザー・ゴッツ}蕃神どもと敵対する、地球を守る神（ノーデンス、バーストなど）
- ・^{グレート・ワンズ}大いなるものども：地球の神、地球のドリームランドの神々。外なる神に保護されている（ゾ＝カラル、ナス＝ホルターズなど）

これらの情報はH02が知っていてよい。

【大神官アタルの情報 まとめ】

■異変

現在、幻夢境に大きな異変が三か所ある

1, ニシィ＝ヴァシュ（難易度：低）

邪神ストゥードが封じ込められている偶像に、よからぬ予兆がみられた。現在どうなっているかは、現地に行かなければわからない。

2, タラリオン（難易度：中）

女王ラティが乱心している。以前はタラリオンに入った者のみ獲物としていたが、今では自ら人間を捕えるよう、他国から人間を買っているようだ。運び手は不明だが、多くの犠牲者が出ている。

3, カトゥリア（難易度：高）

カトゥリアへ通ずる門の前にある大瀑布に“穴の中の獣”がいるが、急激に成長している。このままでは星辰が正しくなる前に、カトゥリアが滅ぼされてしまうかもしれない。

■神のお告げ

- ・異変を解決すると百合の宝石が手に入る
- ・三つの百合の宝石を手に入れ、カダスに行くとノエシスになる
- ・ノエシスになると世界は救われ、願いが一つだけ叶う

■異変の原因

- ・旧き神の姿が見えず、大いなるものども（グレート・ワンズ）が沈黙していることから、黒幕は這い寄る混沌ニャルラトテップ
- ・ニャルラトテップは、幻夢境でもっとも自由に活動できる外なる神

- ・旧き神の筆頭で大いなる深淵(グレート・アビス)を司る大帝、ノーデンスや、ほかの旧き神の動きがみられない

土地の情報については、{H02}が〈夢の知識〉に成功すると得られる。一つの場所につき一回成功する必要がある。カダスの情報のみ、〈夢の知識〉-20でロールする。

失敗した場合も、アタルに聞けば同じ情報を得られるが、カダスだけは曖昧な情報になる。

- ・ニシィ＝ヴァシュ
- ・タラリオン
- ・カトゥリア
- ・カダス

・ニシィ＝ヴァシュ

幻夢境の東側にある小さな町。邪神ストウードの神殿があり、偶像の中にストウードの精神が眠っている。ストウードに祈りを捧げると恐ろしい奇跡が起こってしまうため、神官たちは誰も祈らないよう見張っている。

また、“神をつくる者”と呼ばれる彫刻家、ヤー＝ヴォの家と、有名な商人ゲテクの家がある。

・タラリオン

幻夢境の南側（※幻夢境サプリのカテゴリでは西部）にある都市。“千の驚異の都市”と呼ばれており、女王ラティが支配する巨大な巢。住人は全員シロアリ人間である。タラリオンに近づく者はラティに献上され、その後、帰ってきた者はいない。

都市の北には、人類を超越した知識を持つ、幻夢境随一の賢者“大いなる木”が存在する。大いなる木の葉や蔦は、ラティたちシロアリ人間たちの重要な食料だ。

・カトゥリア

幻夢境の南西部にある西の玄武岩の柱から、わずかな者にしか知られていない一つの航路のみで行ける地。希望の地と呼ばれており、幻夢境中のどんな美しい都市よりも素晴らしい地といわれている。

人々が無垢な心で希望を持つ間は保たれるが、人々が邪な願望を抱いたとき、カトゥリアの入り口に獣を生み出した。獣は力を蓄えており、いずれ希望を打ち砕く時が来るという。

▽カダスの〈夢の知識〉に成功

幻夢境の北端に位置する凍てつく荒野の山脈の頂にあり、神々の住まう地。巨大な石切り場から採掘した縞瑪瑙で造られた

グレート・ワシズの大いなるものどもの城がある。城一つが都邑一つを覆えるほどに大きい。

神々はそれぞれ一つずつ好みの城を所有し、中央の城では神々全員が集まり、会合を行うこともある。

{H02}のカダスの情報を聞いたアタルは、度肝を抜かれたように絶句してしまう。

「そ、そなた……！なぜそのようなことを知っておる！？そもそも、その話はまことなのか！？」

「未知なるカダスについて知っておる者など、それこそ神々しかあり得ぬことなのぞ！？」

アタルはわなわなと震えながらも、必死で冷静を取り戻そうと深呼吸をした。

「……よいか、カダスについてはくれぐれも周囲に言いふらさないことだ。神々のためにも、そなたのためにも」

▽カダスの〈夢の知識〉に失敗

アタルからぼんやりとした情報を聞くことになる。

「昔、そなたたちと同じように未知なるカダスを目指そうとする者がおった」

「儂はその者に、ングラネク山にある神々の石像の顔を確認したのち、その顔の特徴がもっともはっきりと出ている地を探せと助言した」

「カダスは神々の住まう地。そして
グレイなるものども^{ワシズ}の若者はしばしば人間の娘に執心し、子孫を残すことがあったからだ。すなわち、神々の血を色濃く受け継ぐ者たちが住まう場所のそばに、カダスがあると推測した」

「結果、その者は最終的に、幻夢境の北部にあるインクァノクへと向かった。その後どうなったのか、カダスを見つけられたのかは、誰にもわからん」

地図を指でなぞりながら、アタルは行き先を助言する。

「異変の地で一番近いのはニシィ＝ヴァシュだ。南にあるダイラス＝リーンから船に乗るとよいだろう」

「ここからダイラス＝リーンへは、ウルタール^{キャラバン}に来ている商人の隊商に加わって移動する
といい」

「ダイラス＝リーンに着いたら、“黒いガレー船”に注意することだ」

「黒いガレー船の者たちは未知なる場所から
ルビー^{ルビー}紅玉を積んでやってきて、姿を隠して宝石商と交易するという。それだけでなく、不自然なほどに規則正しい動きをする権はよからぬ力が働いていると噂されており、兎にも角にもきな臭い輩なのだ」

※キーパー補足

三つの百合の宝石を入手する順番は、移動ルートと難易度調整のため、シナリオ上は

一本道となっている（ニシィ＝ヴァシュ→タラリオン→カトゥリアの順）。

だが、キーパーが幻夢境に詳しく、移動ルートの描写や難易度調整が可能であれば、自由に順番を変更して構わない。

そしてアタルはあなたたちに呪文《いなし》（幻夢境P.153）を教える。

習得するには【INT×3】に成功する必要がある。この挑戦は一人二回までできる。

《いなし》（幻夢境P.153）

自分に向けられていた攻撃的な呪文をそらすことができる呪文。任意のMPとSAN1のコストがかかる。呪文は瞬時にかかる。

抵抗ロールでコストにしたMPと攻撃の呪文のMPを競わせ、勝てばダメージを受けない。

《いなし》は{H02}がかばう際にも併用できる。

また、聞き込みや情報整理が苦手なプレイヤー用に、探索チェックリストを用意した。情報量の多いシナリオのため、整理に活用してほしい。

【各異変 探索チェックリスト】

☐ 異変の地までの移動手段

☐ いつ異変が起きたか

☐ どこで異変が起きたか

☐ 誰が異変を起こしたか

☐ 異変の原因

□異変の規模

□解決方法

「そなたたちに旧き神の加護があらんことを。そして願わくは、子供たちに救済を」アタルは胸の前で五芒星を切り、深く深く祈った。そしてあなたたちが部屋を出るまで、心配しながら見送ったのだった。（※ワインを盛った場合は眠りこけてしまう）

アタルのいる聖堂から帰ってくると、ヒビキとココが待っていた。

「二人ともお帰り。アタルさまからお話は聞けた？」

▽ジニーたちとの勝負に勝っている

「ジニーくんたちなら、時間を潰してくるって言って都^{まち}邑の方に行っちゃったよ。彼はちょっとせっかちなところがあるみたいだね」「あとで会ったら、二人が帰ってきたことを伝えよう」

▽ジニーたちとの勝負に負けている

「おれたちはこの都^{まち}邑でもう少し情報収集をする」

「おまえたちも死んでくれるなよ」ジニーはその場から去り、ブリランテもぺこりとお辞儀をしてからジニーについていった。

続けてヒビキが言う。

「俺も、二人が都^{まち}邑に行くならついていこうかな。立て続けにアタルさまにお邪魔するのも申し訳ないし」

※キーパー補足

ジニーたちとの勝負に負けている場合、ジニーたちと別れた後ウルタールでは再会しない（※プレイヤーが望む場合を除く）。

緑豊かな丘を下りながら、ヒビキが質問してくる。

「そういえば、この世界を救った者は願いを一つだけ叶えることができるんだよね？二人はなにをお願いするの？」

⇒願いをヒビキに伝える

「ふふ。素敵な願いだね」

「それなら世界を救って、ついでに願いも叶えちゃおう！世界を救うんだからそれくらい叶えてもらってもいいと思う」

※キーパー補足

ヒビキは倫理観の伴った願いなら、基本的に肯定し、探索者二人を応援する。

⇒願いを秘密にする

「そう。無理に言わなくてもいいよ」

「こういうのって、面と向かって言うの恥ずかしいしね」

ヒビキは深くは追究してこない。

⇒ヒビキの願いを聞く

「俺の願い？俺は……」

ヒビキが言いかけた瞬間、あなたたちの目の前が真っ暗になった。視界一面が黒——その黒が胸に流れ込んで圧迫してくるかのような感覚に陥り、呼吸ができなくなる。

苦しい時間が長く続くと思われたが、急に視界も呼吸も、元の状態へと戻った。

「……二人とも、どうしたの？大丈夫？」
ヒビキは不安そうにあなたたちの様子を見ている。

奇妙な感覚に襲われたあなたたちは◆0/1D3

の正気度ロールを行う。

※キーパー補足

上記の描写はココの妨害だ。ヒビキの願いは黒幕に繋がる重要な情報のため、隠匿してくる。

この正気度ロールはヒビキに願いを聞いた時に発生する。

パン屋ウォスの店

パン屋に向かう途中の道で、あなたたちはとある貼り紙を見つける。

▽ジニーたちと会っている

貼り紙には似顔絵が書かれており、その顔は先程出会った少年、ジニーにそっくりだった。

▽ジニーたちと会っていない

貼り紙には似顔絵が書かれており、{H01}と近い歳の少年のようだとわかる。青い髪に金色の目が特徴的だ。

⇒貼り紙をよく見る

『息子を捜しています！見かけた方はフラニスのアルフレドまで』と書かれている。

似顔絵の下にはジニーという名前や、特徴や年齢、背丈などが書かれていた。

{H02}はフラニスのことを知っている。フラニ

スはここから北にある大きな都^{まち}邑だ。

覚醒の世界との境界線に近い場所にあるため、科学が発展しており、錬金術や天文学、

発明など、覚醒の世界に近い分野を研究しているのが特色だ。

都^{まち}邑の小道にひっそりとパン屋が佇んでいた。蔦やドライフラワーで装飾された煉瓦の店頭には、様々な形をした素朴なパンが並んでいる。芳醇な小麦粉のいい香りが、あなたたちの食欲を刺激する。

⇒パンを買う

パンは焼きたてであたたかい。少々固いが味も見た目どおり素朴で、小麦粉の味を引き立てている。SANが+1される。

ジニーたちとの再会

※キーパー補足

このイベントはジニーたちとの勝負に勝っており、なおかつ大神官アタルと会ったあとのみ発生する。

▽アタルと会っており、ジニーたちとの勝負に勝っている

パン屋を出てすぐ、店のはじっこあたりで、見覚えのある少年とドラゴンのコンビがいた。ジニーはパンを美味しそうに頬張り、ブリランテは花の香りを楽しんでいる。

⇒ジニーたちに話しかける

「むっ！きさまたち、アタルさまに謁見できたのか？」

ジニーはパンを頬張ったまま聞いてくる。

⇒アタルに会えたという

「そうか。やはりおれが見込んだだけのことはある」

ジニーはなぜか鼻高々だ。

⇒ジニーの親が捜していると伝える

ジニーの動きが一瞬止まるが、彼は真顔で言う。

「……知っている。これはおれの問題なのだ」

「覚醒の世界では知らんが、幻夢境で行方知れずとなれば大抵は見つからん。おれは両親と二度と会わない覚悟で旅に出たのだ」

「いいか、くれぐれも告げ口はしないでくれ」

⇒事情を聞く

「……置き手紙を残して旅立ったのだ。冒険に出ることは、両親に散々止められたからな」

「しかしおれは、フラニスいちの発明家の息子。幻夢境の異変を止められるのは、おれしかいまい」

「父上と母上には、心配をかけて申し訳なく思っている。だが、すべての異変を解決するまで、家には戻らん」

ジニーの悲しげな様子に、そばにいたブリランテが心配する。

しばらく話すと、ジニーたちは別れを告げる。

「では、今度こそアタルさまのもとへ行く。伝えてくれたこと、感謝する」

「おまえたちも死んでくれるなよ」

ジニーはその場から去り、ブリランテもぺこりとお辞儀をしてから、ジニーについていった。

ウルタールの猫将軍

※キーパー補足

このイベントは黒い子猫を助けていないと進行しない。大神官アタルとまだ会っていない場合は、猫将軍と話すためにはきっかけが必要だとプレイヤーに伝えること。

店頭の脇にある木樽の上に、妙に威厳のある、年老いた猫が座っている。耳の半分が欠けており、尾は短く、体には多くの傷跡があった。

◇〈夢の知識〉：この猫がウルタールの猫将軍だとわかる。幻夢境の猫の軍勢の最高司令官だ。

⇒ウルタールの猫将軍に話しかける

彼はあなたの声など意に介していないようで、なんの反応もない。

▽黒い子猫を助けている

突然、横から子猫の鳴き声が聞こえてきた。声のする方を向くと、先程助けた黒い子猫が近づいてきていた。

黒い子猫はあなたたちに会いたかったようで、すりすり回りながらふわふわの毛を撫でつけてくる。

「ほう、こやつらが助けてくれたとな」

あなたたちの脳に突然声が響く。どうやらウルタールの猫将軍が、人の言葉を話しているようだ。

「我が一族の者を助けてくれたこと、感謝する」

「お前たち、名はなんという」

ウルタールの猫将軍があなたたちに興味を持ったことで、会話ができるようになった。

ウルタルの猫将軍は以下の情報を中心に話す。

・黒い子猫について

「こやつは遠い親戚でな。若い兵士の息子だ」

「ほかの猫よりもいくばくか弱気で遠慮がちなところがあってな……今日はお前たちのおかげで食いっぱぐれずにすみそうだ」

・アタルについて

「お前たち、これからアタルのところへ行くのか？」

「ならば、酒屋でワインを買っていきとい。アタルは一見口が堅いが、酒にはめっぽう弱い。口を軽くしてしまえば、欲しい情報も聞き出せるだろう」

・猫の言葉について

「お前たち、もし時間があるのなら猫の言葉を学ばぬか。こやつを助けてくれた礼だ」
ウルタルの猫将軍は、黒い子猫を見ながら言う。

「我らは独自の言語を持つ。お前たちのような、清らかな心を持つ者のみに教えるのだ」

【INT×3】に成功すれば、〈他の言語（猫語）〉を10%習得する。猫の基本的な挨拶や簡単なやり取りができるようになる。この挑戦は一人二回まで可能。

・セレファイスの猫の族長の合言葉

「もう一つ。セレファイスという都邑^{まち}に、我ら猫族の賢者がおる。そやつと話すための合言葉を教えておく」

「そやつは猫族の中でも最も賢明とされているが、いかんせん他人には冷たくてな。だが、合言葉を口にすれば、ころりと態度を変えるであろうよ」

「もし猫族にしか知られていない知識を得た場合は、そやつを訪ねるとよい」

あなたたちはセレファイスの猫の族長の、秘密の合言葉を教えられた。

「これより、我ら猫族はお前たちと盟友となる。お前たちが窮地に陥った際、猫族が力を貸すこともあるだろう」

「幻夢境にて猫族と交友関係になれることは、大変名誉なことである。お前たちは幻夢境に生きるものとして相応しい旅人になった、ということだ」

ウルタルの猫将軍は得意気に笑った。

宿屋

宿屋に泊まることで耐久力を1D3回復し、MPは全快する。

ウルタルの宿屋は古さびているものの、自室のバルコニーからはウルタルの豊かで美しい景色が見渡せる。

昼は赤いとんがり屋根と玉石が敷かれた小道、農場の爽やかな黄緑色の原っぱが広がる。

夜になると心地よい鐘の音が神殿から響き、星をまぶした夜空の下で吟遊詩人がリュートを奏でる。それに合わせて猫たちの甘い声が聞こえてくるのだ。

▽黒い子猫を助けている

いつの間にか助けた黒い子猫がついてきており、甘えたようにじゃれついてくる。よっぽどあなたたちのことが気にいったらしい。猫と遊んで癒しを得たことで、SANが+1される。

その他

上記のほかに、酒屋でワインを購入したり、武器屋で武器や防具を購入したりできる。アイテムは幻夢境サプリP. 249を参照。

幻夢境サブリや原作を参考に、シーンを拡張して構わない。

ウルタルでのイベントを終えたら
→最初の異変の地へ。

※キーパー補足

シナリオが想定していない方法での移動は多大なリスクが伴う。船に乗るのに航海術が必要なように、H02が空を飛べたりH01を乗せて泳げたりする場合でも、長距離を移動する知識や技術が必要だ。さらに長距離を移動するための栄養補給も必須となる。それでも自力で各地へ移動したいと宣言があった場合は、移動距離に必要な日数分、〈ナビゲート〉〈水泳〉〈操縦：船〉などに成功する必要があると伝え、食料を確保する手段をプレイヤーに考えてもらおう。

ニシィ＝ヴァシュの異変

推定時間：4時間

この章の目的

- ・ニシィ＝ヴァシュの異変を解決する
- ・三つの百合の宝石の一つ、永遠の^{ダイヤモンド}金剛石を手に入れる
- ・人間の子供と神話生物の契約の裏設定を開示する
- ・神クラスの神話生物の驚異を体感してもらう

【キーパー用 異変内容まとめ】

□異変の地までの移動手段

ダイラス＝リーンから船に乗る

□いつ異変が起きたか

H02が封印から抜け出したあと（探索者二人が合流する少し前）

□どこで異変が起きたか

ニシィ＝ヴァシュのストウードの神殿

□誰が異変を起こしたか

ヒビキ（本物）とココ

□異変の原因

ヒビキ（本物）とココがストウードの偶像を破壊し、ストウードを顕現させた

□異変の規模

ニシィ＝ヴァシュの町、多数の犠牲者

□解決方法

両腕が呪われたヤー＝ヴォに鎮痛剤を飲ませ、新しい偶像を完成させ、ストウードを再度封印する

朝、ダイラス＝リーンに向かう商人の隊^{キャラバン}商に加えてもらえることになった。

ラバが二輪の荷車を引く形で、荷車に乗せてもらう。

彼らはウルタルの羊毛糸や、丸々と育った農家のキャベツを積んでおり、荷車が揺れるたびそれらがあなたたちと一緒にねる。

ウルタルを旅立つ際、ヒビキとココが見送りに来た。

「俺たちは二人より非力だから、もう少し情報を集めて考えてから出発するよ」

「また会えるよう、祈ってるからね。どうか無事で！」

ヒビキは手を振ってあなたたちを見送る。

ダイラス＝リーンまでは七日かかった。スカイ川の脇の平らな道を進むと、緑豊かな田舎の風景が目を楽しませてくれる。

古風な漁村の宿で一晩を明かしたり、星空のもと、川のせせらぎを聞きながら野営をして過ごしたりした。

ダイラス＝リーン

ダイラス＝リーンに到着すると、田舎の美しい風景が途端に恋しくなるほど、陰鬱とした暗く色彩のない街並みがあなたたちを出迎えた。

空を貫くかのような細く尖った塔が無数に立ち並んでおり、灰色の靄が都邑全体を覆っている。住人たちはみな、不機嫌そうに黙ってこちらを見てきた。

◇〈夢の知識〉：ダイラス＝リーンには殺し屋、泥棒、奴隷売買を行う者などが跋扈しており、非常に治安が悪い。細心の注意を払って行動しなければならない。

また、ダイラス＝リーンは幻夢境で最大の港だ。常に幻夢境中から集まった10隻以上の船が停泊している。

キャラバン隊商と別れた後、ダイラス＝リーン内を探索できる。

※キーパー補足

ダイラス＝リーンではうかつにカダスのことを聞かない方がいい。都邑の人にカダスのことを聞けば、すぐに胡散臭い目で見られてしまう。聞いてしまった場合、ダイラス＝リーンにいる間の探索者二人の〈信用〉と〈幸運〉を-20する。

【ダイラス＝リーン 行ける場所】

- ・港
- ・宿屋兼酒場
- ・その他

港

ダイラス＝リーンの港は非常に大きく、百以上に及ぶ様々なふ頭と棧橋がある。波風に打ちひしがれた灰色の看板には、見たこともない文字が書かれているが、自然と“波止場の湾”と読めた。

波止場には小型船、ガレー船、大型帆船など、ありとあらゆる形と色の船が何十隻もひしめいている。

波止場の近くには酒場や博打場があった。

⇒酒場または博打場で船を探す

むせかえるような酒と潮の臭いが包む。

ニシィ＝ヴァシュ行きの船を探すと、比較的信頼できそうな船員と出会い、船に乗せてもらえることになった。明日の朝、出航するらしい。

店を出たとき、〈幸運〉ロールを行う。（※ウルタルで猫將軍と盟約を結んでいた場合は省略）。

▽ウルタールで黒い子猫を助け、猫將軍と会話を交わしていた

店を出ると、一匹の猫が目の前に居座っていた。どこか満足げにあなたたちを見つめた後、その場から去っていった（※探索者をつけ狙うスリがいたのだが、この猫がキツイ一撃をお見舞いし、退散させたのだ）。

▽どちらも〈幸運〉ロールに成功

トラブルなく港で過ごせる。

▽どちらかが〈幸運〉ロールに失敗

突然{H01}の横から誰かがぶつかってきた。ぶつかってきた人物は不愛想な男で、謝りもしない。その後持ち物を確認すると、{H01}の持ち物が一つ失われている。先ほどの男に盗られたのだ。港から移動する前に気づけば、〈追跡〉または[DEX×5]に成功することで男を捕え、持ち物を取り戻せる。港から移動してしまった後に気づいた場合は、男の居場所を見失ってしまう。

宿屋兼酒場

宿屋に泊まることで耐久力を1D3回復し、MPは全快する。

1階は酒場で、宿泊部屋は2階にある。陰気な酒場にお似合いと言わんばかりの、古ぼけた灰色の木の床とカビが生えたベッドの部屋に通される。無装備の野宿よりはいくらかマシといった程度だ。

部屋に案内されたあと、〈幸運〉ロールを行う。（※ウルタールで猫將軍と盟約を結んでいた場合は省略）。

▽ウルタールで黒い子猫を助け、猫將軍と会話を交わしていた

ダイラス＝リーンに住まう猫が寝泊りを共にし、危険から守ってくれる。

▽どちらも〈幸運〉ロールに成功

何事もなく宿で過ごせる。

▽どちらかが〈幸運〉ロールに失敗

1D2をロールする。

▽出目が1だった

寝ようとした瞬間、異変に気づく。部屋の薄ぼんやりとした窓の外に、何者かが張り付いている。◆0/1D2の正気度ロールを行う。

窓に張り付いた男は酔っぱらっており、あなたたちの部屋に入り込もうとしてくる。なんらかの衝撃を加えれば退散させられる。

▽出目が2だった

宿から夕食が提供されることになったのだが、その際にほかの酔っぱらった客から、奇妙な飲み物を勧められる。樽のジョッキで渡されるため全体像はわからないが、緑色のビールのような泡が立っている。

◇〈夢の知識〉：この飲み物がダイラス＝リーンの酒場で出回っている緑色のビールで、アルコール濃度が非常に高いことを知っている。

飲むのを断るには〈言いくるめ〉をロールするか、無理やり部屋に戻る必要がある（※勧めてきている客は善意だ）。うまく逃げられなかった場合は、緑色のビールを飲むことになる。

ビールを飲んだ探索者は[CON×2]をロールする。成功すれば無事にやり過ごせ、客から拍手をもらうだけで済むが、失敗の場合は一口飲んだだけで顔中が一瞬にして燃えるよう

な感覚に陥り、そのまま次の日まで眠る。以降の技能判定の3回に、-50のペナルティを受ける。

その他

情報収集やアイテムの購入は可能だが、ダイラス＝リーンではおすすめでできない。沈黙は金だからだ。

※キーパー補足

もし探索するのであれば、泥棒に出くわしたり、奴隷商人に菓を盛られたり、道行く人からサグ草パイプを勧められたりするかもしれない。猫と親しければ、探索者が危険を冒す前にダイラス＝リーンの猫が警告し、守ってくれる。

幻夢境P. 72やシナリオ『失われた国』（幻夢境P. 230）などの描写を参照。

ニシィ＝ヴァシュへの船旅

ニシィ＝ヴァシュ行きの船が出航した。あなたたちを乗せたのは船腹にペンキが塗られ、若緑色の大三角帆を広げる帆船だ。ここからニシィ＝ヴァシュへはおよそ10日かかる見込みらしい。

出航して船は東へと進む。左手の陸地に、昔懐かしい雰囲気のある漁村をいくつか見かけた。しかしだんだんと荒涼とした土地になっていき、建物も壁もすべて半透明の奇妙な物質でできた都市を目にする。存在感の薄い建造物は、幽霊のようだった。

心なしか帆船も、半透明の都市を避けるように舵を切っていた。

◇〈夢の知識〉：半透明の都市は死にかけている都市、トラボンだ。一、二か月ごとに一つの家、または都市の壁の一部が溶けてしまい、いずれ都市全体が消えてしまうだろう。

※キーパー補足

〈夢の知識〉でわからなくとも、船員に聞けば教えてもらえる。

半透明の都市を過ぎてから、船はできる限り左手の陸地に沿うように進んでいった。航路の後半になると、アワビと真珠貝でできた海港が現れた。貝の光沢が淡い虹色を放つ、幻想的で美しい港だ。

◇〈夢の知識〉：この海港はザカリオンという都邑^{まち}のものだ。ザカリオンには覚醒の世界の住人を超越した、史上最高の賢人が住んでいる。この都邑^{まち}の記録は“永久パピルス”という特殊なパピルスに記され、その名の通り永久に記録が残される。

アワビと真珠貝でできた海港を過ぎると、船は北へと航路を取る。

そして10日目、船はニシィ＝ヴァシュの港に到着した。

ニシィ＝ヴァシュの港は小さく、町自体もさほど大きくないのだと推測できる。

曇り空の中、海風に打たれて色が落ちたレンガ倉庫の数々が、もの寂しげな雰囲気を漂わせていた。

ニシィ＝ヴァシュ

ニシィ＝ヴァシュでは、大火事のときのような、慌ただしく不穏な空気が町全体に流れていた。

乗せてくれた船員たちと別れ、町の中へと入っていくと、ずんぐりした小屋や倉庫の中から人々が次々と出てきて、深刻そうな表情を浮かべながら、みな同じ方向へと走っている。

⇒町の人に状況を聞く

「なんか神殿の方が大変なことになってるんだとよ！」

「神官たちがなんとかしたみたいだが、被害は甚大らしい……」

住人たちは現状を確認しに現場へと赴くようだ。

⇒ストゥードについて聞く

「この町の神様だ。いつもは偶像の中で眠ってるんだが、ひとたび目を覚ませば生贄を食うまで暴れ回る！」

「見た方が早い！」

ストゥードの神殿

立ち並ぶ神殿の横を通り過ぎて異変の現場に到着すると、住人たちの動揺する声が絶えず聞こえてきて、息も詰まるほどの血の匂いが漂ってきた。

神殿だったと想像できる石造りの建物は瓦礫と化し、扉だったと思われる大きな青銅の板も原型をとどめていない。もうひとつ、珍しい砂岩でできた、なにかの破片もいくつか見られた。

神殿の手前の地面は抉れ、血と臓物にまみれている。

犠牲者は多いようで、神官と思しき人々がほかの神官たちによって運ばれ、顔に布をかぶせられていく。

犠牲者の中でひと際目を引いたのは、子供の存在だ。子供は{H01}と歳の差がほとんどなく、口にするのも^{はばか}られるむごい傷を受けていた。

さらに、その子供のパートナーだったと思われる幻夢境の生物が子供の横に並べられた。幻夢境の生物も四肢が揃っておらず、想像を絶する深い傷を負っていた。

子供と幻夢境の生物はまだ息があるようだ。神官たちが必死に治癒の呪文らしきものを施しているが、命を繋ぎとめられる可能性が低いことは、素人目で見てもわかってしまう。

凄惨な状況に◆1/1D4+1の正気度ロールを行う。

住人たちが固唾を飲んで見守る中、一人の神官が複数人の神官に囲まれるようにしてその場を去っていく。

その神官の気配は明らかに特殊だった。目は彼方を見つめており、体は脱力しているのに、あやつり人形のように姿勢よく歩いている。あなたたちは神々しいとすら感じるかもしれない。

ストゥードの神殿では以下を探索できる。

【ストゥードの神殿 探索箇所】

- ・ 子供と幻夢境の生物を調べる
- ・ 神官から話を聞く
- ・ 砂岩の破片を調べる
- ・ ???

※???は調べると宣言すれば描写が発生する。

◇〈クトゥルフ神話〉：ストゥードは砂岩で彫られた偶像の中に、精神を宿す邪神だ。目覚めただけでも鎮めるのに生贄が必要だが、偶像が破壊されるとストゥードは大いに怒り、どこか外宇宙の虚空へ飛んでいき、大きな災厄をもたらす。

※キーパリングのヒント

ここではストゥードの恐ろしさと、子供と神話生物のパートナーの死によって、探索者たちも「いずれこうなるかもしれない」と思わせる状況を演出している。
また、穏やかなウルタールから一変して、異変の解決が過酷であるとプレイヤーに示すシーンでもある。重い雰囲気を保って進行してほしい。

子供と幻夢境の生物を調べる

神官たちの許可を貰って、子供や幻夢境の生物の状態を確認できる。

⇒子供を調べる

{H01}と歳の差がほとんどない少年だ。手には黄色の宝石がついた指輪がはまっている。怪我をする前はどのような人物だったのか、今は想像するしかない。

少年はあなたたちの存在に気が付くと、僅かに顔をこちらに向ける。浅い呼吸で、口から血を流しながら何かを伝えようとするが、声はか細く聞き取れない。

◇〈聞き耳〉：少年はあなたに「つかって」と言っているようだ。よく見ると、少年の手は腰にある小さな革袋に触れている。革袋の中には^{オパール}蛋白石が5つ入っていた。

※キーパー補足

^{オパール}蛋白石は拝借することで旅の資金として使用できる。

⇒幻夢境の生物を調べる

傷が深く判別が難しいが、蛇の胴体に鳥類の頭と翼、足を持つ生き物のようだ。

◇〈医学〉：少年も幻夢境の生物も、複数の鋭い牙で何度か咀嚼されたような傷跡がある。ストゥードは犠牲者を食らおうとしたようだ。

◇〈夢の知識〉：少年のパートナーはバジリスクという幻夢境の生物だ。幻夢境の生物の中でも強力で、強い毒を持つ。噛んだりにらみつけたりするだけで、相手を即死させることもある。バジリスクの敗北は、それらの能力がストゥードに通用しなかったことを意味する。

状態を確認し終わると、少年と幻夢境の生物は、それぞれ眠るように息を引き取った。彼らは神官によって顔に布をかぶせられ、ほかの犠牲者と大差なくなっていく。

しばらくすると不思議なことに、少年と幻夢境の生物の体が輝き出した。みるみるうちに彼らは光の粒となり、天に昇って跡形もなく消滅していく。

少年のいた場所には黄色の宝石のついた指輪だけが残され、宝石もヒビが入り、砕けてしまった。

異様な死を目撃したあなたたちは◆1/1D4+1の正気度ロールを行う。

{H02}はこの現象が異常であるとわかる。本来人間も幻夢境の生物も、幻夢境で亡くなるときは遺体が残るはずなのだ。

神官から話を聞く

近くの神官に話しかけると、彼はあなたたちを新しい子供と幻夢境の生物のパートナー関係と認めた。質問にはできる限り答えようとしてくれる。

【神官：話題一覧】

- ・現場で起きたこと
- ・いつ暴れたか
- ・偶像を破壊したのは誰か
- ・ストゥードについて
- ・変わった様子の神官について
- ・新しい偶像について
- ・ヤー＝ヴォについて
- ・その他

・現場で起きたこと

「いつもどおり複数人の神官で偶像を警備していたのですが、突然背後で大きな衝撃音がしました。振り返るとストゥード様の偶像が砕けており、御身が暴れ出したのです」

「しばらくして少年とバジリスクが駆けつけ、ストゥード様の封印に協力してくれました。おかげで依代に封じ込められましたが、彼らは……」

神官は言いにくそうに少年たち（がいた方）を見る。

・いつ暴れたか

「ストゥード様が暴れ出したのは、1時間ほど前のことでした」

「1か月ほど前、偶像に僅かなヒビが入ったのが確認され、我らはそれを凶兆とみなし、警

備を厳重にしていまいりました。……結果がこの有様です」

・偶像を破壊したのは誰か

「おかしいことに、誰も偶像を破壊した人物を目撃していないのです」

「偶像の破壊自体は簡単ですが、我々神官の目があります。偶像自体は神殿の高台の上にありました。目を盗んで破壊するのは難しいでしょう」

「誰かが祈りを捧げない限り、ストゥード様自ら偶像を破壊することなどありません。誰も祈りを捧げないよう、我ら神官は力を尽くしていまいりました」

「誰がなぜ、どうやって破壊したのか、皆目見当もつきません」

※キーパー補足

偶像を破壊したのは本物のヒビキとココだ。神官の目に触れないよう、空中から遠隔的に破壊した。

・ストゥードについて

「ストゥード様は偶像の中でお眠りになり、誰かに祈りを捧げてもらうのを待ってられます」

「祈りを捧げると、ストゥード様はお目覚めになり、奇跡を起こされます。この奇跡の力は強大で、過去三度奇跡を起こされた際には、人類を創造したとすらいわれています。祈りを捧げるのは、とてもとても危険なのです！」

「そのため、我ら神官が常に神殿を警備し、ストゥード様の存在が外部に知られないよう、隠していまいりました」

・変わった様子の神官（依代）について

「ストゥード様は偶像を破壊されると大いに怒りになります。外宇宙に行き、大きな災厄をもたらすでしょう」

「それを防ぐため、新しい偶像ができるまでの間、ストゥード様を神官の一人に封じ込める必要がありました」

・新しい偶像について

「偶像を彫れるのは、この町に住むヤー＝ヴォという彫刻家のみです」

「しかし、ヤー＝ヴォ殿が重い病にかかり、新しい偶像が彫れなくなってしまったのです」

「1か月ほど前、偶像に僅かなヒビが見られた際に新しい偶像を依頼したのですが、間に合いませんでした」

・ヤー＝ヴォについて

「町の東部に一人で住んでいます。現在は神官が毎日看病に行っております」

「この町で知らぬ者はおりませんので、家はすぐに見つかるはずです」

砂岩の破片を調べる

ストゥードの偶像だった砂岩の破片には、様々なパーツがある。

大部分は太い溝の中に執拗なまでに精巧に彫られた形容しがたい模様があり、これを彫った彫刻家の執念を感じる。

ほかには歯のような尖ったパーツと、何本もの棘のようなパーツがある。

また、頭頂部らしきパーツの破片は焼け焦げており、偶像が少なくとも真上から魔術的な衝撃を受けて破壊されたのがわかる。

???

{H02}は直感から、異質な存在を見つけた。一人の男性が人々から離れ、近くの岩に腰を下ろし、神殿を見ながら物思いにふけっている。

男性は背が高く痩せており、肌も髪も骨のように白い。白い体とは対照的に、黒い^{しゅす}繻子のローブを着ている。

彼のそばには、不可思議な暗黒の雲が佇んでいた。◆0/1の正気度ロールを行う。

⇒男性に話しかける

真っ黒な瞳が、物憂げな様子であなたたちを見つめる。

「……何か用かな」

男性はため息交じりに、面倒くさそうに言う。

近くにいた暗黒の雲が、彼を守るように間合いを取った。

◇男性について〈クトゥルフ神話〉：この男性は^ズ大いなるものどものひとり、ゾ＝カラルだ。幻夢境では死と誕生の神とされる。彼は定命の者の未来——死についての質問に答えられるが、法外な代償を要求してくる。定命の者が嫌いで、基本的には避けようとする。

※キーパー補足

ゾ＝カラルの〈クトゥルフ神話〉に失敗しても、なんらかの神に該当するのではないかと察しがついてよい。

◇暗黒の雲について〈夢の知識〉：シェイドという幻夢境の生物だ。主に魔術師によって召喚され、従者の役割を務める。通常の武器攻撃の一切を無効化するが、強い光に弱い。

【男性：話題一覧】

- ・何をしているのか
- ・男性の名前
- ・何を考えているか
- ・その他

⇒何をしているのか聞く

「……見ればわかるだろう。考えているんだよ」

「あまり邪魔をしないでくれるかな」

⇒男性が神、ゾ＝カラルであると指摘する

「……仮に僕が本当にゾ＝カラルだったとして、それがなんだっていうんだ？」

彼は怪訝な表情を浮かべる。

⇒名前を聞く

「……そうやすやすと答えられるものではないんだけどね」

男性はため息を吐くばかりで、答えようとはしない。

⇒名前をしつこく聞く

「わかった、わかった。答えればいいんだろう」

「ゾ＝カラルだ。まったく、きみたちは生命力がありすぎていけない」

ゾ＝カラルは首を横に振りながら嫌々答えた。

⇒何を考えているのか聞く

「……あの依代……ストゥードを内に封じられた神官のことさ」

⇒依代の神官について聞く、またはニシィ＝ヴァシュの異変を解決しに来たことを伝える

「……きみたちは、ここの異変を解決しにきたのか？」

ゾ＝カラルはようやく、あなたたちに興味を持ったようだ。

「……さて、どうしたものか……異変を解決するにあたって、なかなか重要な情報になりえるが……きみたちに教えたところで事態が好転するかどうか……」

ゾ＝カラルは考え込んでいる。

⇒それでも聞きたいと言う

「……そうだな、そこまで聞きたいというのなら、対価を支払ってもらおう」

「僕が要求するのは“覚醒の世界で流行っている菓子”を1つだ」

ゾ＝カラルは{H01}の方を見ていう。

「それか、蛋白石^{オパール}を5個。どちらか片方を用意してくれればいい」

※キーパー補足

1つめの“覚醒の世界で流行っている菓子”は〈夢見〉で創造しなければならない。幻夢境にない菓子を創造するため、MPのコストは2とする。

2つめの蛋白石^{オパール}5個も〈夢見〉で創造できる。蛋白石^{オパール}1つにつき、MPを4コストにする。合計で20のMPが必要となるため、探索者二人でMPを共有し、合算しないと難しい。

また、犠牲者の子供から蛋白石^{オパール}を拝借していれば、そのまま渡してよい。

どちらの〈夢見〉も、挑戦は1回のみとする。

3つめの方法として、アタルのときのようにH02の力を見せるのもいい。

ゾ＝カラルはH02に秘められた神の力を察知し、探索者二人を認める。

▽覚醒の世界で流行っている菓子を創造する

{H01}が集中し、菓子を思い描くと、{H01}の手に淡い光が発生し、渦を巻くようにして菓子が現れた。{H01}が思い描いたとおりの形だ。

ゾ＝カラルの表情筋は死んでいたが、見たことのない菓子が創造されるのを目の当たりにして、ほんの少しだけ満足そうに笑った。

「……これがきみの世界で愛される菓子か。なんと目を引く色彩をしているのだろう。この素材はなんだ？中の菓子は何でできている？」

「答えは言わないでくれ。自分で考えたい」
ゾ＝カラルの頭の中は思考が渋滞中のようだ。

「……ともかく、対価は受け取った。僕の話せることだけ話そう」

▽^{オパール}蛋白石を5個用意する

^{オパール}蛋白石を5個、ゾ＝カラルに渡すと、ほんの少しだけ感心したように笑った。

「こんなに早く用意できるなんてね。きみたちのことを少々見くびりすぎていたようだ」

「……これだったら、もう少し法外な要求をふっかけてもよかったか」

「ともかく、対価は受け取った。僕の話せることだけ話そう」

▽H02の力を見せる

{H02}が自身の持つ力を見せると、ゾ＝カラルの目がわずかに見開かれた。

ゾ＝カラルはしばらく考え込んだ後、{H02}に告げる。

「……きみは他の幻夢境の生物とは一線を画している。間違いない」

「でもきみは自身の記憶がない。それはなぜだろう？幻夢境の異変にとって、都合が悪い存在だから？」

ゾ＝カラルは{H02}に記憶が無いことを話しているか否かに関わらず、{H02}を分析する。

「……いや、やめておこう。僕が答えられる内容じゃない」

「今回はきみの力を披露してもらったことを、対価として受け取ろう」

ゾ＝カラルの予言

対価を支払うと、ゾ＝カラルは定命の者の死について話す。

「まず、ストウードの依代となった神官。かの者はあと数日で死ぬ。10日目の夜明けを迎えたとき、ストウードの汚れた力に蝕まれ、体が崩壊する。その後、ストウードは再び顕現し、暴走するだろう」

「そして“神をつくるもの”ヤー＝ヴォ。かの者も死ぬ。自らの使命を果たしたのち、命を散らす。彼はきみたちが行動しない限り、使命を果たせないまま死ぬ」

「この二人の死は、いかなる運命を描いたとしても揺るがぬ事象である」

ゾ＝カラルは眉一つ動かさず告げる。

「……僕の話聞いた上でどうするかはきみたち次第だ」

「僕はしょせん人間と大差ない存在。今の幻夢境をどうこうできる力はないからね」

「……少し疲れたから、もう少し人のいない場所を探すよ」

ゾ＝カラルはそっけない態度で、目の前から去っていった。

※キーパー補足

ゾ＝カラルは探索者二人の死については何を代償にしても答えようとはしない。

【ストウードの神殿 情報まとめ】

■子供と幻夢境の生物のパートナー

パートナーになった者が死亡すると光の粒になって消える

■異変の内容

- ・ 複数人の神官が偶像を警備していたが、偶像が砕け、ストウード本体が暴れ出した
- ・ 偶像にヒビが入ったのは一か月前
- ・ ストウードが暴れ出したのは1時間前
- ・ 神官は誰も偶像を破壊した人物を目撃していない
- ・ 偶像自体は神殿の高台の上にあった
- ・ 新しい偶像ができるまでの間、ストウードを神官の一人に封じ込める必要があった

■偶像とヤー＝ヴォ

- ・ 新しい偶像を彫れるのはヤー＝ヴォのみ
- ・ ヤー＝ヴォが重い病にかかり、新しい偶像を彫れなくなった

■砂岩の破片

頭頂部らしきパーツの破片は焼け焦げている。真上から魔術的な衝撃があった

ヒビキとの再会②

やがて、ゾ＝カラルの背中が見える方向から、彼とすれ違うようにしてヒビキとココが走ってやってきた。

「二人とも！ここに来てたんだね！」
ヒビキはあなたたちとの再会を喜ぶ。

※キーパー補足

ゾ＝カラルがヒビキを避けずにすれ違ったのは、ヒビキが定命のものでない＝まやかしの存在であることの暗示だ。

⇒なぜここにいるか聞く

「それが……ウルタールで別れた後、突然俺たちの前に変な色の霧が現れたんだ」

「霧が俺たちに覆いかぶさってきて……気づいたら、ここに来てたんだ」

※キーパー補足

ヒビキとココを運んだのは這い寄る霧（幻夢境P.145）だ。

「もし俺たちで力になれることがあれば協力させて！」

「願いうんぬんの前に、今は幻夢境の異変を止めなきゃ。俺たちの世界がボロボロになったままなんて、嫌だからね」

ここからヒビキとココをサポートとして連れていけるようになる。

あなたたちはこれから10日以内に、ストウードの新しい偶像を完成させ、ストウードを再度封印しなければならない。

※キーパー補足

ヒビキと合流後、神官にゾ＝カラルの情報を伝えるのはいい方法だ。

神官は情報提供にとっても感謝し、全神官に共有する。依代の神官の管理とヤー＝ヴォの回復に努めるだろう。

しかし、ヤー＝ヴォを動かすには探索者たちの力が必須だ。

神官に情報共有した場合、この後訪れるストゥードとの戦いの際に加勢する。

ニシィ＝ヴァシュでの探索

ニシィ＝ヴァシュではストゥードの神殿以外に、以下の3か所に行ける。

【ニシィ＝ヴァシュ 行ける場所】

- ・ヤー＝ヴォの家
- ・ゲテクの店
- ・宿屋

ヤー＝ヴォの家

ヤー＝ヴォの家は町の人に場所を聞けば、簡単にたどり着くことができる。

ヤー＝ヴォが使用している建物は二つあり、一つは住宅、もう一つはアトリエだ。住宅より二回りほど大きいアトリエは主がいないため、現在は入ることができない。

大きなレンガが積み重なった平屋に入ると、中年の男性がベッドで横たわっていた。彼が“神をつくるもの”ヤー＝ヴォなのだろう。その横に看病している神官がいる。また、部屋の目立つ場所に祭壇らしきものがあり、その中央には小さな像があった。

ヤー＝ヴォの家では以下を探索できる。

【ヤー＝ヴォの家 探索箇所】

- ・ヤー＝ヴォと神官の話を聞く

- ・小さな像を調べる

ヤー＝ヴォと神官の話を聞く

突然入ってきたあなたたちに神官は警戒するが、それをヤー＝ヴォが制する。

「……見かけない顔だ。遠くからわざわざ異変を止めにやってきたのか」

「あいにく、“神をつくるもの”ヤー＝ヴォ様はこのとおり、指一本動かさねえ」

ヤー＝ヴォは、脂汗が浮かび眉間に皺を寄せた顔に無理やり笑顔を作り、皮肉る。

ヤー＝ヴォの両腕は上腕から指先にかけて焼けただれたように変色していた。意識を失っていないのが不思議なほど、凄惨な状態を目の当たりにしたあなたたちは**◆1/1D3の正気**

度ロールを行う。

◇〈クトゥルフ神話〉：両腕の異常は病気ではなく、^{アザー・ゴッズ}蕃神どもの冒瀆的な力の作用に近い（平たく言えば呪い）。現状この呪いを解く方法はない。

※キーパー補足

ヤー＝ヴォの両腕を焼いたのは本体のヒビキとココ（ニャラトテップ）だ。両腕はニャラトテップの呪いによるものである。

▽ヒビキと一緒にいる

ヒビキは彼らを見て俯く。

◇〈心理学〉：ヒビキはヤー＝ヴォたちを見て、自分のことのように痛ましく思っているようだ。

【ヤー＝ヴォと神官：話題一覧】

- ・腕の異常の原因
- ・腕を治す方法
- ・いつ腕に異常が現れたか？
- ・ストウードの新しい偶像
- ・死の予言
- ・他の彫刻家
- ・なぜ彫刻をするのか
- ・その他

※キーパリングのヒント

ヤー＝ヴォはニシィ＝ヴァシュの異変のキーマンとなる人物だ。命を惜しまない執念深さを演出してもらえると嬉しい。

・腕の異常の原因について

「さっぱりわからん。気づいたらこうなっていた」

ヤー＝ヴォが答えた後、神官が補足するように言う。

「私はこの村の治療師を兼任しておりますが、このような症状、見たことも聞いたこともございません」

「そもそもこれが病気なのか、誰かがかけた呪文なのか……それすら判別できないのです」

・腕の異常を治す方法について

神官が残念そうに答える。

「とても歯がゆい思いですが、現状、ヤー＝ヴォ殿の腕を治す方法は見つかっておりません」

「鎮痛剤の効果も薄く、我々も心が痛むばかりです」

・いつ腕に異常が現れたか？

「数日前、ストウードの新しい偶像の仕上げにかかった瞬間、腕が燃えるように痛くなった。そのとき俺はアトリエでひとりだった」

「^{アザー・ゴッス}蕃神どもがお^{たわむ}戯れになったのかねえ」

ヤー＝ヴォは笑っているが、呼吸は浅く、苦痛を隠しきれていない。

・ストウードの新しい偶像について

「すでに仕上げ段階だった。偶像が破壊されてから制作に取りかかるほど馬鹿じゃない」

「せめてあと一日……あと一日あれば完成させられるのに……」

ヤー＝ヴォは激痛に耐えながらも首を起こし、あなたたちに懇願する。

「……お前たち、もし本当にニシィ＝ヴァシュの異変を止めに来てくれたってんなら、一日でいい。俺を一日だけ動かせるようにしてくれ！」

「子供たちに頼むなんて馬鹿げたことだってわかってる。だが使命を果たせるなら、命すら惜しくねえ！」

⇒死の予言をヤー＝ヴォに話す

「……俺が死ぬって？ハハッ、上等だ。最後にストウードの偶像を完成させられるならな」

「俺は“神をつくるもの”ヤー＝ヴォ様だぞ？神をつくって死ねるなら本望だ！」

ヤー＝ヴォの知的な目に死への恐怖はなく、ただ己の使命感に燃えていた。

⇒他の彫刻家に任せるよう提案する

「他の奴に任せるなんざ、死んでもありえねえ！」

ヤー＝ヴォが激怒する。神官が慌てた様子でフォローを入れた。

「ヤー＝ヴォ殿の彫刻は唯一無二……ストワード様の偶像は、ヤー＝ヴォ殿が0から100まで完成させて、はじめて神を宿す像たりえるのです」

⇒なぜそこまでして彫刻をするのか聞く

「簡単な話。俺がヤー＝ヴォ様だからさ」

⇒ヤー＝ヴォを治すための薬などを〈夢見〉で創造しようとする

※キーパー補足

ヤー＝ヴォの両腕に効く薬は^{アザー・ゴッズ}蕃神どもの力を跳ね返すものなので、創造の難易度が非常に高い。創造に10日以上かかってしまう。現状H01の〈夢見〉では技術的に創造できない。ヒビキと協力しても難しいだろう。

また、ヤー＝ヴォの腕に直接〈夢見〉を使って修正する場合も、同じ処理になる。

{H01}は薬をイメージしようとしたところで、直感的に気づいてしまう。この薬を創造するには莫大な時間がかかり、10日以上かかってしまう。

ヤー＝ヴォを動かす手がかりについて、神官が話す。

「……ゲテクの交渉に応じられれば、もしかしたら何か手に入るかもしれません」

・ゲテクについて

「ニシィ＝ヴァシュで小さな店を営む男です。貴重な品の数々を揃えています、購入には相応の対価が必要です」

「私も交渉したことがあります、対価はとても手に入れられるものではありませんでした。ですがあなた方なら、彼の要求に応えられるかもしれません」

小さな像を調べる

祭壇の中央に鎮座しているのは、小さな閃緑石でできている人型の像だ。瞑想するようなポーズを取っており、顔はどことなくヤー＝ヴォに似ている。

◇〈夢の知識〉：この像はヨブという神だ。ヤー＝ヴォの分身として彼に彫られ、崇拝されている。実際に神の精神が宿っており、彼の彫刻技術を高める役割を持つ。

⇒小さな像について聞く

神官が答える。

「それはヨブ神です。ヤー＝ヴォ殿が彫られたもので、ヤー＝ヴォ殿自身を表現しておられます」

⇒自分自身を神として崇めていることについて聞く

「俺は幻夢境で最高の彫刻家だぞ。“神をつくるもの”は当然神ということだ」
ヤー＝ヴォは至極当然といった態度だが、また強い痛みが襲ってきたようで顔をしかめた。

ゲテクの店

ゲテクの店は、町の商業地区に立ち並ぶ倉庫に囲まれた、無人の家の間に建っていた。

中は暗く、店のあちこちに並ぶ様々な色の蝋燭の火が商品を照らしている。

商品は珍しく、素晴らしいものばかりだ。遠いかなたの地の香辛料に、誰が見ても上等と

わかる真珠色の絹、翡翠や象牙で作られた神々の奇妙な像、多種多様な毒や薬草、謎の文字が書かれた魔導書など、例を上げればきりが無い。

「……へへ、いらっしやい。初めて見るお客さんですねえ」

店の主、ゲテクは唸るような声で話しかけてくる。

彼は背の低い男で、サイズの合わない大きな黒い服を着ており、禿げた頭と目元しか見えない。ただ、彼が油断ならない人物であると、容易に想像できる。

⇒並んでいる商品について聞く

「お客さんが欲しいものはなんでも揃えてますよ。ええ、ほとんどね」

「奇妙なもの、珍しい一品、なんでもね」

⇒ヤー＝ヴォの腕を治す薬を要求する

「お客さん、非常に珍しいものをお探すで」
「ヤー＝ヴォのことは、あっしも聞いております。たいへん申し訳ございません……うちにはヤツの腕を治せる薬は置いてないんですよ」

「……ただし、ただしですよ。少しの間痛みを抑える強力な鎮痛剤なら、ご用意できます」

「ちょっと強力すぎますが、ヤー＝ヴォの野郎の精神力なら問題ないでしょう」

「ですが、いかんせん材料が足りないものでして……そこで、お客さんに相談です」

「今からあっしが言う材料を持ってくるませんか？交換としてあっしが鎮痛剤を調合し、お渡ししましょう」

ゲテクは芝居がかった口調で提案してくる。

※キーパー補足

鎮痛剤はゲテクが隠し持っており、調合の必要はない。

ゲテクは、幻夢境の生物を連れた子供たちが、珍しい品を入手してくることを期待している。ストウードの依代が数日で亡くなることを知らないため、悠長なのだ。

⇒材料を聞く

「お客さんに持ってきてほしい材料は二つです」

「ひとつめは“マンティコアの心臓”。この近くでしたら、タナール丘陵に生息しているはずです」

「ヤツらは幻夢境の中でも非常に狂暴な生物でしてね。あっしではとてもとても……ですがお客さんなら、手に入れられるかもしれません」

「ふたつめは“グルンド液”。大変珍しいものだそうで、あっしもどこにあるか、どんな形状なのかわかりやせん」

⇒調合の時間について聞く

「材料さえいただければそんなにかかりません。せいぜい30分ってところでしょうかねえ」

「お客さん方はあっしよりもお強いはず。いい結果を期待して待ってますよ」

{H02}はタナール丘陵について知っている。

【タナール丘陵】

ここから北にある、広く神秘的な丘陵。澄んだ水がおだやかに流れるナラクサ川の源流であり、多くの幻想的な生物の棲みかである。

マンティコアやグルンド液についての情報は〈夢の知識〉に成功する必要がある。しかし、グルンド液は幻夢境内でも知るものはほとんどいないため、自動失敗となる。

◇マンティコアについて〈夢の知識〉：幻夢境の中でも恐れられている生物のひとつ。巨大なライオンのような四足歩行の動物で、頭部は人間のカリカチュア（※似顔絵などで見られる誇張表現）のようだ。鋭い牙と爪、尻尾の毒針などで相手を仕留める。最も好むエサは人間の脳みそだ。

グルンド液の手がかりについても〈夢の知識〉を行える。
ウルタールで猫将軍とのイベントをこなしている場合のみ、〈アイデア〉を行える。

◇〈夢の知識〉または猫将軍のイベントをこなしている場合のみ〈アイデア〉：（ウルタールの猫将軍曰く）猫族の中でも最も賢明とされている、セレファイスの猫の族長がいるという。タナール丘陵の先にあるセレファイスに行けば、猫の族長からグルンド液の手がかりを得られるかもしれない。

※キーパー補足

マンティコアとセレファイスの猫の族長については、探索者たちが技能に失敗した場合でもヒビキから情報を出す（マンティコアについてはココからヒビキ経由で）。

⇒マンティコアの心臓を〈夢見〉で創造しようとする

形状を知らないため、まず{H02}が〈夢の知識〉-20に成功する必要がある。この判定は1回のみとする。

〈夢の知識〉に成功後、{H01}が〈夢見〉を行う。MPのコストは13。

1回目に失敗し、2回目に挑戦する場合、挑戦するたびに1日経過する。

▽〈夢見〉に成功

{H01}が{H02}から聞いたとおりのイメージをめぐらせ、集中すると、{H01}の手の中に濁った緑色の心臓が出現した。ドクドクと脈打っており、あたたかい。◆0/1D3の正気度ロールを行う。

※キーパー補足

ヒビキにマンティコアの心臓やグルンド液の〈夢見〉を頼むこともできるが、雑念が混じってしまうため、-30で行う。

宿屋

ニシィ＝ヴァシュの探索を一通り終えたころには日が暮れている。ニシィ＝ヴァシュの宿屋で最初の1日が経過することになる。

宿屋に泊まることで耐久力を1D3回復し、MPは全快する。

ニシィ＝ヴァシュの宿は、他の住宅と同じでずんぐりしたレンガ造りだが、部屋は清潔で、ふかふかのベッドが束の間の癒しをくれる。

その他

旅の食料や生活用品を揃えたり、武器屋で武器や防具を購入したりできる。アイテムは幻夢境サプrip. 249を参照。

幻夢境サプripや原作を参考に、シーンを拡張して構わない。

準備ができたら
→材料あつめ へ。

材料集め

【時間経過について】

材料を探すため、ニシィ＝ヴァシュからセレフェイスまでの往復の旅路が発生する。

1. ニシィ＝ヴァシュ
2. 移動（陸路）
3. タナール丘陵
4. 移動（陸路）
5. セレフェイス

1～5の間、1か所のイベントを終えるたびにイベントの成否に関わらず1日経過する。ニシィ＝ヴァシュの探索で1日経過するため、往復で合計9日かかる。

その後、ヤー＝ヴォを動ける状態にして偶像を完成させるのに1日かかり、ギリギリ間に合う計算だ。

ちなみに、ニシィ＝ヴァシュから船でセレフェイスに行く方法もある。海路の場合、片道4日かかる。

※キーパリングのヒント

陸路と海路で2通りのルートがあるが、進行はあまり変わらないので、プレイヤーに自由に選ばせてほしい。

海路の場合、マンティコアの心臓を手に入れるチャンスが1回減る。

朝、北に向かって出発する。

徒歩での時間が惜しい場合、町でシマウマを借りることもできる。シマウマは飼いならされており、初心者や小さな背丈でも乗りやすく、早く移動できる。

タナール丘陵までの移動で1日が経過する。

タナール丘陵

しばらくして、タナール丘陵に到着した。透きとおったナラクサ川がせせらぎを奏で、童話のように不思議な植物が好き勝手に生い茂っている。

だが、幻想的な風景にそぐわない、異様な雰囲気があった。

緑色の濁った液体が、地面に生えている草木を汚している。鼻につく嫌な臭いがした。

◇〈アイデア〉：緑色の液体がなんらかの生物の血ではないかと推測できる。

奥へ進むと、緑色の液体の正体が決定的なものとなった。複数の同じ生物が、酷い傷を負って横たわっている。

その生物は巨大なライオンのような四足歩行の動物で、胸は熊のように太い。臀部に鋭いサソリのような尻尾がある。なによりも特徴的なのは、人間のカリカチュアにぎっしりと牙を生やしたかのような頭部だ。

明らかに脅威となりえるマンティコアが何体も、何者かによって惨殺されている。この異常な光景に◆0/1D6の正気度ロールを行う。

⇒心臓がないか調べる

どの個体も損傷が激しく、心臓が無いか潰れてしまっている。取り出すには至らなかった。

突如、茂みが揺れる音がした。

音がした方向を見ると、一人の子供とマンティコアがいた。

「あんたたち……あんたたちがコイツの仲間を殺したのか!？」

{H01}とさほど歳が変わらない少年は、興奮気味に問いかけてくる。

少年の隣にいるマンティコアは少年を襲う気配はなく、少年を守るようにあなたたちをじっと警戒していた。

⇒誰なのか聞く

「そんなことどうでもいいだろ！これはなんなんだ！」

「コイツが、仲間が心配だって言うから来てみたら……こんな……！」

少年は動揺しながら指を突き付けてくる。彼の手には、橙色の宝石がはまった指輪がついていた。

⇒誤解だと言う

「じゃあ、じゃあなんだってんだよ！」

「なんで俺のパートナーの仲間がこんな目に合わなきゃいけないんだよ！」

マンティコアのパートナーである少年と相対していると、突然、どこからか笛の音のようなものが辺り一帯に響き渡った。

笛の音とともに、少年のパートナーであるマンティコアの様子が一変した。激しく痙攣しながら、狂ったようにあなたたちに襲いかかってきたのだ。

→マンティコアとの戦闘へ。

※キーパー補足

笛の音はココのココペリとしてのフルートの能力だ。ココペリのフルートは自由に動物を操れる。

一緒にいるココに変化はなく、別のココが操っている。

マンティコアとの戦闘

マンティコア1体との戦闘。

【戦闘終了条件】

- ・マンティコアを倒す
- ・戦闘から離脱する

※キーパー補足

マンティコアはココのフルートの音色により、完全に暴走している。マンティコアの耐久力を0にしない限り、洗脳は解けない。戦闘から離脱する場合は、マンティコアのDEX10と対抗ロールに成功する必要がある。離脱すれば戦闘が終了するが、パートナーの少年をその場に残せば後ほど犠牲になる。

マンティコア（幻夢境P.126）

STR:26 DEX:10 SIZ:26

耐久力:20

ダメージボーナス: +2D6

攻撃方法:

噛みつき: 30% ダメージ 1D10+db

かぎ爪: 50 ダメージ 1D6+db

※1ターンに2回まで攻撃できる。

※毒針は使用しない

装甲: なし

※ステータスは〈夢の知識〉に成功すると開示できる。

少年は動揺するばかりで、自分よりも狂暴なパートナーを制御できない。

「クテシアス！？どうしたんだ！？たのむ、落ち着いてくれ！！」

※キーパー補足

クテシアスは少年のパートナーのマンティコアの名前。

・ヒビキとココの行動

ヒビキが探索者たちに意見を仰ぎ、指示があれば従う。

ヒビキが狙われた場合、ココが〈かばう〉を行う。

▽マンティコア（クテシアス）を倒す

マンティコアはふらりとよろめき、草木生い茂る地面に倒れ込んだ。

それを見た少年が慌てて駆け寄り、異形の生物を抱きしめる。

「クテシアス！クテシアスッ！」

「なんで！？なんでこんなことするんだよ！！」

「クテシアスは……怖いヤツかもしれないけど……俺のパートナーなんだよ……！」

少年はパートナーの上で泣き、打ちひしがれていた。

しばらくすると、少年に異変が起きる。少年の全身が光り輝き始めたのだ。

「……え……なんだ、これ……？」

少年は不思議そうに自分の手を見つめる。彼の手は光の粒子となって消えていく。

「うわあああああああ！？なんだ、なんだよこれえ！！」

叫んでいるうちに少年の体はすべて粒子となり、空へと浮かんで消えてしまった。

少年のいた場所には橙色の宝石のついた指輪だけが残され、宝石もヒビが入り、砕けてしまった。

同じ境遇の者の奇妙な死を目撃したあなたたちは**◆1/1D4+1の正気度ロールを行う。**

◇〈アイデア〉：幻夢境の生物が死ぬと、パートナーの子供も一緒に死ぬらしい。子供と幻夢境の生物のパートナー関係は、もしかすると運命共同体なのかもしれない。自分たちも最後はこうなる可能性が十分にある。契約の真の意味を理解し、追加で**◆1/1D4+1の正気度ロールを行う。**

※キーパー補足

子供と幻夢境の生物の死がリンクする事象はニャルラトテップが設定したため、H02は事前に知らない。

⇒マンティコア（クテシアス）の心臓をもらおうとする

倒したマンティコアも光の粒となり、消滅が始まっていた。

急いで胸を調べると、緑色の濁った心臓を発見できる。不思議と心臓だけが残し、マンティコアのほかの部位はすべて消滅した。

手に持つとまだあたたかい。だが熱は消えつつある。**◆0/1D3の正気度ロールを行う。**

▽戦闘から離脱する

暴れるマンティコアからなんとか逃げられた。

他のマンティコアを捜せる。

他のマンティコアを捜す

他のマンティコアを捜すために丘陵を歩き回るが、緑色の血痕が見つかるばかりで、マンティコア本体は見つからない。それどころか、どこからか笛らしき音が絶え間なく響く。

見つけ出す場合、[POW×1]に成功する必要がある。成功すれば1体のマンティコアを見つけられるが、探索者二人とも失敗した場合1日経過する。

成功したマンティコアは、戦闘なしで心臓を入手できる。

※キーパー補足

ヒビキとココはシークレットダイスでロールし、自動失敗となる。

また、マンティコア本体を〈夢見〉で創造して、そこから心臓を取り出そうとする場合もあるかもしれない。その場合、マンティコアの平均SIZは26なので、MPコストは2倍の52かかる。

タナール丘陵でのイベントを終えたところで1日が経過する。

セレファイスへの旅路

タナール丘陵を進み、ナラクサ川を越えて、西にあるセレファイスへ向かう。

タナール丘陵からセレファイス周辺の地をオオス＝ナルガイの地と呼ぶ。オオス＝ナルガイには“時間”の概念がなく、道や建物は崩れることはなく、季節が巡ることもない。

あなたたちはこの地で有名なアラン山の横を通り過ぎていく。ふもとに近い山腹は金色の

銀杏の木で永遠に覆われ、山頂は万年雪が降り、溶けることはない。

さらに進んでいくと、輝ける^{ミナレット}光塔がいくつも並ぶ美しい^{まち}都邑、セレファイスが見えてきた。

1日が経過する。

セレファイス

青銅の彫像が点在する大理石の壁に囲まれた門にたどり着くと、ぴかぴかの鎧を纏う門番の兵士が礼儀正しく出迎えた。青銅の大門を快く開けてくれる。

⇒セレファイスの猫の族長の居場所を聞く

親切な門番が、羊肉屋の立ち並ぶ市場に住み着いていると教えてくれる。威厳のある灰色のマルタ猫で、見ればすぐにわかるとのことだ。（※他の住人に聞いても快く教えてくれる）

セレファイスの内部は白い漆喰が塗られた大きな建物が並び、それらの多くには青銅や銅の尖塔がつけられ、華やかな色彩の旗が翻っている。通りはどこも広く、美しい縞瑪瑙が敷かれていた。

特筆すべき点は、それらすべてに傷や汚れがないところだ。

{H02}は、セレファイスの王クラネスが一人でこの^{まち}都邑とオオス＝ナルガイ全土を夢見で創造したのを知っている。

セレファイスの猫の族長

市場地区にやってくると、ありとあらゆる種類の商品や質の高い食料品の香り、小鳥の綺麗なさえずり声など、様々な情報が一気に入ってくる。活気溢れる場所だ。

羊肉がずらりと吊り下げされた市場の近くにくると、威厳のある灰色のマルタ猫が、縞瑪瑙の舗道の上で日向ぼっこをしていた。

⇒セレファイスの猫の族長に話しかける

老猫はちらりとこちらを見て、面倒くさそうにそっぽを向いた。

※キーパー補足

ウルタールの猫将軍から合言葉を聞いていない場合は、何かしらの方法で彼を感動させれば話を聞けるようになる。
ヒビキはココの気配が猫族の機嫌を損ねたため、合言葉を聞けていない。

⇒合言葉を伝える

老猫の耳がピクリと動き、あなたたちに向き直るようにしっかりと座る。

「猫族の友人よ。セレファイスへようこそ」
「この老いぼれに何か聞きたいことがありますうじゃな」

⇒グルンド液について聞く

族長はその言葉を聞いて顔をしかめる。

「……悪いことは言わん。それを求めるのはやめるのじゃ」

⇒理由を聞く

「グルンド液は一部の者にしか知られていない、悪質極まりない代物だからじゃ」

「おぬしらのような人間……ましてや子供が、決して手を出してはならんものじゃ」

「おぬしらははやし立てる者は、ろくでもない」と宣言しておこう

族長は諭すように言う。

⇒それでも欲しいという

「手に入れることは非常に難しい。ある人物だけが作り出せる」

「シュッコブ……地下世界に住まう食屍鬼の賢者だ」

{H02}は地下世界に行くにはあまりにも日数が足りないと察する。

「やむを得ない事情があるならば、〈夢見〉で創造するしかあるまい。じゃが、〈夢見〉をするにもグルンド液がどういうものか、しっかりと理解する必要がある」

「儂は地下世界に疎く、グルンド液の詳細を伝えられん。代わりにクラネス……この地の王を訪ねるのじゃ」

「クラネスはおぬしたち夢見る人の大先輩で、幻夢境の陰もよく知っておる。きっと力になるはずじゃ」

猫の族長は薔薇水晶で造られた宮殿“七十の歓喜の宮殿”や、空に浮かぶセレニアン之城ではなく、東門を出た先にある“海辺のコーンウォール”の屋敷に向かえと王の居場所を教えた。

また情報を聞きたいときは、猫の族長を訪ねるとよさそうだ。

クラネス王

東門から出て雛菊の咲き乱れる花畑を横切ると、海に近い崖に建つ、尖った破風の屋敷にたどり着いた。

中に入ると、大きな垣根と小さなレンガ造りの番小屋があった。呼び鈴を鳴らすと、スモックを着た小柄の老人が現れて、あなたたちを中へと通す。

木陰の道を歩き、イギリスのような庭園に囲まれたテラスを上がる。猫の石像が側面に鎮座する玄関で、頬髭を生やした紳士的な執事に出迎えられる。玄関を開けると図書館にな

っており、一人のイギリス人らしき男性が窓辺の椅子に座り、外を眺めていた。

◇〈歴史〉：海辺のコーンウォールと呼ばれるこの土地で、屋敷に向かうまでに見たものや会った人は、どれも古いイングランドを彷彿とさせるものばかりだ。

執事があなたたちをお客様だと伝え、クラネス王は体をこちらに向け、優しい眼差しで出迎える。

「よく来てくれたね。ここまで来るのに大変だっただろう」

「まずはお茶でもいかがかな？好きな紅茶はあるかい？」

クラネス王は、あなたたちに香り高くコクの深い紅茶と、スコーンにジャム、クロテッドクリームを振る舞う。

本格的なイギリス式のお茶を味わい、SANを+1する。

【クラネス王：話題一覧】

- ・ グルンド液
- ・ {H02} の正体
- ・ 海辺のコーンウォール
- ・ その他

※キーパリングのヒント

ニシィ＝ヴァシュの異変解決後、毒を盛られたクラネス王を助けるサブイベントが発生する。ここで探索者たちとクラネス王の親睦を深めておきたい。

⇒グルンド液について聞く

「きみたちの口から、よもやそのような名前が出てくるとは……」

「たしかにグルンド液について知っているけれど、なぜ知りたいのか、聞いてもいいかね」

クラネス王はあなたたちを心配している様子だ。

⇒理由を話す

「異変を止めるためとはいえ、這い寄る混沌はここまでのことをきみたちに強いるのか……」

王は運命に同情するかのように悲しい表情だが、意を決する。

「わかった。グルンド液について話そう」

「だが、覚悟してほしい。グルンド液は倫理観のある者なら他人には到底聞かせられない、残酷な代物だ」

⇒グルンド液の詳細を聞く

「グルンド液は、地下世界にいるシュッコブという食屍鬼が実験で作りに上げた。原材料は人間の脳みそだ。脳から染み出すねっとりとした分泌物を大釜で煮込んで作る」

「シュッコブは脳の分泌物を、生きている人間から脳みそだけを取り出し、拷問することで抽出する。抽出した分泌物を大釜で煮込むことで、不純物を取り除くんだ」

グルンド液のおぞましい正体を知ったあなたたちは◆0/1D3の正気度ロールを行う。

クラネス王からグルンド液の話を聞いたことで、〈夢見〉でグルンド液を創造できるようになった。

⇒〈夢見〉でグルンド液を創造する

MPのコストは17。

MP切れになってしまった場合、宿屋で回復する必要がある。

▽〈夢見〉に成功する {H01} のてのひらから、小瓶に入った赤い液体——グルンド液が出現した。
液体は深い赤色だが奇妙なほどに澄んでおり、おぞましさを感ぜさせるほどだ。

「素晴らしい。きみも立派な夢見の力を持っているようだね」
クラネス王は穏やかな笑顔を浮かべる。
「こんなご時勢でなければ、私もきみたちのように、幻夢境の生物とともに心躍る冒険を試みたかった」

⇒H02の正体について聞く

「私も幻夢境に来て長いが、きみのような生物は初めて見る」
「誰かが夢見で創造したのかもしれないなどと、勘ぐってしまうね」
「ともあれ、きみのような者がいてくれるのは本当に心強いことだ」

⇒海辺のコーンウォールについて聞く

「この土地は、私が生まれ故郷のコーンウォールを模して夢見で創造したんだ」
「私は生前、覚醒の世界の住人だったとき、幻夢境に行くことばかり望んでいた。現実から目を背け、麻薬に手を出し、死んでもなお幻夢境を夢見していた」
「しかしいざ幻夢境に永住してみると、生まれ故郷へ帰りたいという気持ちが沸き上がってしまっただけ……二度と覚醒の世界へ戻れない私は、この土地で自分を慰めているというわけさ」
クラネス王は遠い目を窓へと向ける。故郷に思いを馳せているのだろう。

「私が幻夢境に来たのは、きみたちとさほど変わらない歳のころだった。あのときの冒険はまさに夢のようだったが、きみたちの冒険

は不健全だ。なぜ、きみたちが世界を背負って、命をかけなければならないのか……」
クラネス王は思い悩んでいる様子だったが、考えを振り払うようにしてあなたたちに視線を戻す。

「きみたちに戦わせることになってしまい、沈痛な思いだが、一国の王として私たちができることなら、いつでも協力させてもらおう」
「どうか全員無事で……」

クラネス王は名残惜しそうにあなたたちを見送る。
クラネス王に謁見したことで、セレファイスの港から船に乗れるようになった。

宿屋

クラネス王に謁見したところで日が沈み、セレファイスの宿屋に泊まることになる。1日経過（※セレファイスの時間は進まないが、^{まち}都邑の外の時間は経過する）。
宿屋に泊まることで耐久力を1D3回復し、MPは全快する。
宿屋は臨海地区に密集している。どの店に入っても主人は愛想がよく、食事は何を食べても美味しく、部屋は綺麗で清潔なベッドがあり、文句のつけどころがない。

セレファイスの港

香辛料の漂う波止場。様々な色に塗られたガレー船がひしめく。
クラネス王が旅路を急ぐあなたたちのために、セレファイスの中でも特に早いガリオン船を貸してくれる。4日かかるところを2日でニシイ＝ヴァシュに戻る。

※キーパー補足

タイムリミットの10日までに間に合わなそうな場合も、ここから船でニシィ＝ヴァッシュに帰ってよい。経過時間も短くして構わない。

タナール丘陵二回目

※キーパー補足

船に乗らず陸路でニシィ＝ヴァッシュへ帰り、なおかつ戦闘に離脱したときのみ発生。

マンティコアとパートナーだった少年と出会った場所からさほど遠くない地面に、大量の赤い血痕を発見する。

血痕は明らかに人間のもので、血痕の上には指輪が落ちていた。指輪の近くにはキラキラしたものが落ちている

⇒指輪の近くのキラキラしたものを見る

キラキラ輝いていたのは、橙色の宝石の破片だ。

マンティコアとパートナーだった少年も、橙色の宝石がついた指輪をしていたのを思い出す。

少年の惨い結末を察してしまったあなたたちは**◆0/1D3の正気度ロールを行う。**

その後、少年の遺体やパートナーのマンティコアが見つかることはなかった。

◇〈アイデア〉：少年の遺体が血痕の近くで見つからなかったのは変だと感じる。

時間切れ

※キーパー補足

10日目にグルンド液とマンティコアの心臓、どちらかが手に入らなかったときのみ発生。

ふと、ヒビキが思い詰めた表情で言う。

「……どうしよう、ゲテクさんを脅迫するしかないのかな」

「ゲテクさん、本当は鎮痛剤、持ってるんじゃない？そうじゃなくても近しいものをきつと持ってる」

「4人でやればきつと……」

⇒拒否する

「……じゃあ、どうするの？盗める？薬がどれかわからないのに？」

「そもそも、そんな悠長なことしてる時間、ある？」

ヒビキは暗い目をして言う。

※キーパー補足

ゲテクは狩る側の人間なので、常に警戒しており、簡単に盗めるほど甘くはない。だが、プレイヤーから囹を配置するなど具体的な提案がある場合は、できる限り採用してみてほしい。

⇒ゲテクのもとへ行く

ゲテクは相変わらず店で客の挙動をよく見ている。その様子に隙はない。

▽ゲテクを言葉で脅迫する

「期限の最後の日取引内容を変えようだなんて、お客さん、都合が良すぎやしませんか？」

「あっしにとってストウードうんぬんはどうでもいいんです。商品持ってトンズラすればいいんですから」
ゲテクは全く動じない。

※キーパー補足

クリティカルでない限り、ゲテクに交渉技能全般は無効。

▽ゲテクを暴力で脅迫する

「おやおやあ、力業ですかお客さん？ちょっとおイタが過ぎやしませんかねえ」
ゲテクは懷からブラックジャックを取り出すと、返り討ちにしようとしてくる。
→ゲテクとの戦闘 へ。

ゲテクとの戦闘

ゲテク1人との戦闘。

【戦闘終了条件】

- ・ゲテクの耐久力を半分以下にする

ゲテク（幻夢境P.86）

STR:10 DEX:14 SIZ:6

耐久力:9 MP:16

ダメージボーナス：-1D4

攻撃方法：

ブラックジャック：60% ダメージ 1D8-1D4

呪文：タスのラヴェンダー球（幻夢境P.157）

・ココの動き

ココは細長い爪で攻撃する（90%）。ダメージは1D4。

・ゲテクの動き

ゲテクは狡猾に、{H01}を優先的に狙う。

・ヒビキの動き

ヒビキはダガーを〈投擲〉してゲテクを攻撃する（45%）。ダメージは1D4+2。

ダガーが無くなったあとはナイフで攻撃する（25%）。ダメージは1D4+2+db。

▽ゲテクの耐久力を半分以下にする

「やめっ、やめてくれえ！！い、命だけは……」

「鎮痛剤なら渡す！渡しますからあ！」
ゲテクはあなたたちに恐れおののき、隠していた鎮痛剤を慌てて渡して店から逃げている。

※キーパー補足

ゲテクを気絶させてしまった場合もしばらくすれば意識を取り戻す。

新しい偶像

ゲテクの店に戻ってくると、ゲテクは相変わらず大きすぎる服の中から、油断ならない目つきで見てくる。

「お客さん、戻られましたか！へっへ、よくぞご無事で……」

「約束のモノは手に入れてくださいましたか？」

ゲテクの目がニヤリと細くなる。

⇒ゲテクにマンティコアの心臓とグルンド液を渡す

ゲテクは約束のモノを受け取ると、嬉しそうに目を輝かせながら見つめる。

「ほほお……これは、これは……！間違いない！本物のマンティコアの心臓とグルンド液ですね！」

「いやはや、お客さん方は大変素晴らしい腕前をお持ちのようだ。お約束どおり、鎮痛剤をお渡ししましょう」

ゲテクは店の奥に行き、しばらくしてから液体が入った小瓶を持ってきた。腐ったドブのような色と悪臭のする小瓶だ。

「お待たせいたしました。これが調合後の鎮痛剤です」

「鎮痛剤はこれ一つきりですので、確実にヤー＝ヴォの野郎に飲ませることですよ」
ゲテクは満足そうに目元に笑みを浮かべた。

ヤー＝ヴォに鎮痛剤を飲ませる

ヤー＝ヴォの家に帰ると、神官が声をかけてくる。

「皆さん！なにか手立てはありましたか！？」

⇒鎮痛剤を渡す

「鎮痛剤……なんでもいい、早くそれをくれ……！」

ヤー＝ヴォが懇願する。

神官が受け取った鎮痛剤を慎重にヤー＝ヴォに飲ませると、ヤー＝ヴォは自力で起き上がるようになった。

「……これで偶像を完成させられる……」

腕に変化は見られなかったが、ヤー＝ヴォは執念とも呼ぶべき気迫で家を出ていき、アトリエへと向かった。

⇒アトリエへ行く

持ち主によって鍵が開けられ、中に入れるようになった。

中ではすでにヤー＝ヴォが作業を始めている。アトリエの中心には巨大な玉ねぎのよう

な形をした砂岩の像が鎮座していた。ぎざぎざの歯が並んだ巨大な口があり、口を囲うようにして何本もの角が生えている。体には執拗なまでに細かく不可思議な模様が刻まれていた。これがヤー＝ヴォの遺作となる、新しいストウードの偶像なのだろう。

ヤー＝ヴォはどうみても万全とは言えない様子で、表情は苦痛に耐えており、額には脂汗が滲んでいた。それでも、ヤー＝ヴォは鬼気迫る気配で、神業とも呼べる速度で偶像を仕上げていく。

一日かかるはずの作業は、わずか半日にして終了した。

完成した偶像は、今にも動き出しそうなくらいリアリティがあり、見るだけでおぞましさを感じる。ただ同時に、美しさを覚えるほどに神秘的だった。

仕事を終えた途端、ヤー＝ヴォは力尽きたように倒れた。

「……俺のことはいい。神殿に運ぶよう、神官たちに伝えてくれ」

「……鎮静剤、助かった。これで悔いはない……」

ヤー＝ヴォは絞り出すように言うと、そのまま気絶したように眠る。

その後、無事に完成した新しい偶像はアトリエの大きな裏口から神官たちによって運ばれていく。

ヤー＝ヴォも家に運ばれ、ベッドで眠りについた。

あとは依代の神官が亡くなるタイミングで、ストウードの魂を新しい偶像に封じ込めれば、異変を食い止められる。

→準備ができ次第、ストウードの封印へ。

ストウードの封印

ニシィ＝ヴァシュにやってきてから10日目の夜明けを迎えようとしていた。もうすぐ、ストウードの依代となった神官は死亡し、ストウードの本体が姿を現す。

神官たちはこの10日間で、町から遠い場所にある森に袋小路を作った。住民への被害を極力少なくするためだ。

袋小路の中央に依代の神官を立たせ、入り口にストウードの新しい偶像を置き、道を塞ぐ。本体が顕現したとき、偶像をストウードにぶつけて封印するという作戦だ。

しかし、この作戦には懸念点があった。偶像に封じる前にストウードを弱らせなければならない。

「ストウード様には物理的な攻撃は一切通用しません。幻夢境の生物の皆さんが頼ります」

ストウードが暴れた際に神官がかなり減ってしまい、攻撃の呪文を使える者はいない。この作戦は{H02}が要なのだ。

話しているうちに、夜の暗闇が薄らいでいき、ぼんやりと淡い太陽光が木々の合間をぬって広がり始めた。ついに夜明けを迎えたようだ。

その瞬間、袋小路の中央に立たされていた依代の神官の体が、ガクガクと震え始めた。神官の体は真ん中からぱっかりと開き、そこから邪神が膨らむように顕現していく。

その姿はヤー＝ヴォが作った偶像と瓜二つだったが、偶像よりも何倍もおぞましい。牙や角を上下させ、巨体に似合わない速度で贅を求めて動き出す。

ストウードの本体を目撃したあなたたちは◆1

D6/1D20の正気度ロールを行う。

ストウードとの戦闘

ストウード1体との戦闘。

【戦闘終了条件】

ストウードの耐久力を10以下にしたのち、新しい偶像をストウードにぶつける。

【ストウードに新しい偶像をぶつける方法】

ストウードの耐久力を10以下にしたあとのターンで、新しい偶像のSIZ16に対し、STRで対抗ロールを行う。

STRは複数人で合算してもよい。

ロールの結果が95～00の場合は失敗となる。

※ゾ＝カラルから聞いた情報を神官たちに情報共有すると、STRに1D6プラスできる。

ストウード（幻夢境P. 141）

DEX:50 SIZ:16

耐久力:58

攻撃方法：丸のみ：100% ダメージ1D10

※H02の装甲を貫通する。

装甲：物理攻撃無効

※ステータスは〈クトゥルフ神話〉または〈夢の知識〉に成功すると開示できる。

※キーパリングのヒント

この戦闘は合体技を前提とした難易度になっている。プレイヤーが出し惜しみする場合は〈アイデア〉をロールして気づかせるとうい。

・ストウードの行動

ストウードは{H01}、{H02}、ヒビキの三人のうち一人をランダムで攻撃対象として選ぶ。大きな口で咀嚼しようとしてくる。

・ココの行動

ココも{H02}の戦闘に加勢する。手から未知のエネルギーを練り上げ、光弾として発射する。命中率は50%。ダメージは2D6。ヒビキが狙われた場合、〈かばう〉を行う。

※キーパー補足

正体を隠すため、フルートは使用しない。光弾はニャラトテップの化身のひとつ、暗黒のファラオが放つエネルギーの奔流によく似ている。

・ヒビキの行動

ヒビキは自分のターンで以下の行動を上から順で優先して行う。

- 1, 探索者たちへの〈精神分析〉
- 2, H01への助言
- 3, 新しい偶像をストウードにぶつける

・ヒビキの助言

ヒビキは{H01}に向かって言う。

「{H01}、俺たちにもまだできることがある」

「集中するんだ。深呼吸して、相手の動きをよく見る。そうすれば相手の攻撃を避けたり、相手の動きを先読みできたりするかもしれない」

ここで{H01}は“集中”を習得する。

【集中】※{H01}のみ

“集中”は戦闘中のみ行える行動で、2つの使い方がある。

1. 1ターン消費することで、自分が次に使う技能の成功率を2倍にする（〈回避〉に専念するなど）。
2. 1ターン消費し、〈目星〉〈聞き耳〉〈クトゥルフ神話〉のどれかに成功することで、相手の動きを読む。{H02}の次の技能成功率を+20する。

※キーパー補足

“集中”はH01が戦闘に参加しやすくなる大事なスキルなので、他の異変を先に攻略した際も、異変ごとの最初の戦闘で習得させること。

⇒封印に成功

新しい偶像をぶつけると、弱ったストウードは奇怪な雄叫びをあげながら偶像に吸収されていき、姿を消した。

偶像は動かないが、そこに神が宿ったのだと存在が感じられる。

朝日は昇り、木々から漏れたあたたかい日差しがあたりを照らす。

あなたたちは見事、ストウードを封印するに至り、ニシィ＝ヴァシュの異変を解決した。

ストウードが眠りについたことを確認した神官たちは嬉しさのあまり声をあげて喜び、あなたたちにお礼を言う。

「みなさん！本当にありがとうございました！これで町は救われました！亡くなった者たちも、これで安らかに眠ることができます……！」

「ヤー＝ヴォ殿も、以前よりも強固な偶像を彫ってくださいました。同じ轍^{わだち}を踏まずに済みそうです」

「ストゥード様の像は我々神官で元の場所へ戻しますので、みなさんはヤー＝ヴォ殿に封印できたことを伝えてくれませんか」
自らの使命を果たしたのち、命を散らすとゾ＝カルルに言われていたヤー＝ヴォは、今どうしているだろうか。

ヤー＝ヴォの最後

ヤー＝ヴォは自宅で眠り続けていた。その顔に生氣はほとんどなく、彼が死にかけているのだと察せられる。

看病をしていた神官が祈りを捧げていたが、あなたたちが現れると希望に満ちた目を向けてきた。

「みなさん……！ストゥード様を封印できたのですか……！？」

⇒封印できたことを伝える

「なんと……！なんとお礼を申し上げたらよいのやら……！」

「ヤー＝ヴォ殿！！みなさんがやってくさいましたぞ！ヤー＝ヴォ殿！」

神官が興奮しながら声をかけるが、彼は目を覚まさない。

⇒ヤー＝ヴォの様子を確認する

ヤー＝ヴォは眠り続けている。ぴくりとも動かない。

脈も、呼吸もない。ヤー＝ヴォはすでに息を引き取っていた。

ヤー＝ヴォの最後を見届けたあなたたちは◆0

/1D3の正気度ロールを行う。

「そんな……ヤー＝ヴォ殿……！なんという……あなたのおかげで多くの者たちが救われたというのに……！！」

神官が嘆き、涙を流す。

沈痛な空気に包まれていたとき、突如ヤー＝ヴォの胸が輝き始めた。胸の光はゆっくりと浮かび上がり、一つの宝石を形作る。

プリズムの比類なき輝きを放つ、百合の花の形をした金剛石。それはあなたたちを主と定め、舞い降りてくる。

三つの百合の宝石の一つ、“永遠の^{ダイヤモンド}金剛石”を手に入れた。

永遠の^{ダイヤモンド}金剛石の輝きはあなたたちの傷を癒していく。耐久力とMPを全回復し、さらに狂気状態を解除する。

永遠の^{ダイヤモンド}金剛石を手に入れたあなたたちは、以下を習得する。

【合体技】

- ・ 〈夢見〉の成功率を100%（自動成功）にする
- ・ 合体技の回数を+1する

【成長ボーナス】

- ・ {H01}：〈夢見〉+1D10+5、〈クトゥルフ神話〉〈夢の知識〉+1D10
- ・ {H02}：POW+20（POW増加に伴う最大MP+20）、〈クトゥルフ神話〉〈夢の知識〉+20

永遠の^{ダイヤモンド}金剛石を手に入れた瞬間、抗いようのない深い眠りに誘われる。

H01の夢

※キーパー補足

ここではH01の日常（特に家族とのやり取り）と、それを見て羨ましが（もしくは同情する）ヒビキを描写する。
日常の描写はプレイヤーに確認を取りながら、探索者の設定によって柔軟にアドリブを入れてほしい。

▽H01の日常が比較的幸せである

（日常が平穏な描写例）

あなたは日常を過ごしている。朝起きて、学校へ行って、勉強をして、好きなことをして、また眠りにつく。

あなたの周りには家族や友人がいる。ときには嫌なことや悲しいこともあり、順風満帆というわけではなかったが、それでも穏やかな日常を過ごしていた。

目の前で、過ごしてきた日常の思い出が走馬灯のように流れていく。崩壊してしまった今では、とても遠い記憶のようだ。

ふと気が付くと、隣に誰かが立っていた。

「{H01}、きみが羨ましい」

隣の人物がそう呟くと、あなたの意識は遠のいていった。

◇〈聞き耳〉もしくは〈アイデア〉：最後に聞いた言葉はヒビキの声だったように感じた。

▽H01の日常が比較的不幸である

（日常が不幸な描写例）

あなたは日常を過ごしている。朝起きて、学校へ行って、勉強をして、好きなことをして、また眠りにつく。それが“普通”の子供の生活なのだろうが、あなたは違った。

あなたには普通の子供とは違う点があった。時には楽しいことや嬉しいこともあったが、それを塗りつぶすように嫌な記憶が色濃く残ってしまう。それでも懸命に日々を生きていた。

目の前で、過ごしてきた日々の思い出が走馬灯のように流れていく。崩壊してしまった今では、とても遠い記憶のようだ。

ふと気が付くと、隣に誰かが立っていた。

「{H01}、きみの辛い気持ち、よくわかるよ」
隣の人物がそう呟くと、あなたの意識は遠のいていった。

◇〈聞き耳〉もしくは〈アイデア〉：隣にいた人物はヒビキだったように思えた。

H02の夢

あなたの目の前には、たくさんの子供たちと、パートナーとなった幻夢境の生物たちがいる。彼らは笑顔で、お互いを信頼し合い、とても幸せそうだった。

だが、あなたには記憶がない。あなたは自分が何者なのかわからない。あまつさえ、誰もあなたのことを知らない。神ですら、あなたのことがわからない。誰も本当のあなたを知ることはない。

ゆえに、孤独だ。

目の前にいた子供たちや幻夢境の生物たちが、蔑むような目で見てくる。それどころか、今まで会ってきた人物、都邑^{まち}の人々、幻夢境中の生物——それらがいっせいに、ひとりぼっちのあなたを見つめてくる。

お前は、孤独だ。

幾重にも重なった声が脳に響き、あなたは意識を閉ざした。

その後

あなたたちは同時に意識を取り戻す。

▽ヒビキが生きている

「二人とも、大丈夫？急に立ったままぼやへってなってたけど……」

ヒビキが心配そうに二人の様子を伺う。

⇒夢を見ていたことを話す

「宝石を持った後だよ。宝石に夢を見せる力があるのかな？」

▽ヒビキに夢の内容を伝える、あるいはヒビキの本心を聞く

ヒビキは答えず、固まってしまう。瞬きひとつしないまま、そのまま人形のようにくたりと倒れてしまった。

ヒビキの様子を伺うと、息をしておらず、脈もない。完全に事切れていた。

不可解な死を目撃したあなたたちは◆1/1D6

の正気度ロールを行う。

同時に、ココがぶるぶるともがくように震え始める。ココの姿はみるみるうちに黒い霧のように散ってしまった。

ヒビキの指輪にはめられていた虹色の宝石は音を立て、粉々に砕け散った。

ヒビキの遺体もみるみるうちに光の粒となり、その場から消えていく。

※キーパー補足

三つの百合の宝石を手に入れる際、H01はヒビキの内面に関する夢を見る。ヒビキの隠された内面を本人に問うたびに、夢見のヒ

ビキは即死する。夢見のヒビキは死のトリガーが設定された人形にすぎない。一度死亡すると、夢見のヒビキとは再会できない。

▽ヒビキの死亡トリガーを踏まない

「でもこれで、異変の一つを沈められたってことだよ。なんとかやり遂げられてよかった」

「その宝石……ヤー＝ヴォさんが二人の背中を押してくれてるみたいだ」

ヒビキはヤー＝ヴォの死を弔いつつも、安堵の表情を浮かべる。

「残りの異変は二つ。二人はこれからどうする？」

▽行き先に迷っている場合

神官がタラリオンについて言及する。

「そういえば、我々神官の間ではタラリオンの異変が話題になっております。交易の商人から聞いた話によると、タラリオンの近くに生えている“大いなる木”が死にかけていると」

「大いなる木は幻夢境でも随一の賢者なのですが、葉に養分を含むため、シロアリ兵たちの格好の餌になってしまっております」

「女王ラティが乱心しているのも原因かと… …どうにか、彼を救えないでしょうか」

「タラリオン行きの船は珍しいので、もし行くのであればダイラス＝リーンに向かわれるのがよろしいかと。ニシィ＝ヴァシュからの直行便は出ておりません」

⇒タラリオンに旅立つ

「ニシィ＝ヴァシュをお救いくださり、本当にありがとうございました！町の者を代表して、お礼を申し上げます」

「よろしければ、ヨブ神にも挨拶なさっていただきます。もう一人のヤー＝ヴォ殿ですから、ご加護があるかもしれません」

ヨブ神の加護

ヤー＝ヴォに似た顔の小さな閃緑石でできた像は、作者亡き後も静かに座っていた。

⇒ヨブ神に挨拶をする

ヨブ神に挨拶すると、{H02}の脳内に声が響いた。

「祈り、崇めよ。我は加護を与える者なり」
{H02}は直感的に察する。この像には本当に神が宿っている。{H02}はヨブ神と会話することができる。

また、POWを4ポイント捧げると加護を得られることも理解する（※探索者二人で2ずつでも可）。

⇒ヨブ神にPOWを4捧げる

祈りを捧げると、ヨブ神がカタカタと震え、発光した。

あなたたちの体が一瞬光に覆われると、確かに力が宿った感覚がある。

POWを捧げた探索者は、彫刻系の芸術技能に+20し、捧げた分のPOWを回復する。また、合体技の回数を+1する。

次の異変へ

あなたたちはダイラス＝リーン行きの商船に乗せてもらえることになった。

町を救ったあなたたちを見送るため、町の人や神官たちが港に集まる。誰もが心からの感謝を送るのだった。

出航の際、ヒビキとココが見送りにくる。ヒビキたちはもう少しニシィ＝ヴァシュの復興に協力してから旅立つという。

雲一つない青空の下、船は進む。次なる目的地を目指して。

→続きは有料版をご覧ください。

用語

ノエシス

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 140）

自分が先導し選ばれた者だという輝かしい感覚の啓示を感じる。

本作では〈夢見〉の力で^{ダイモーン＝スルタン}魔皇アザトースに願いを届け、世界を変える権利を持つ者を指す。

^{ダイモーン＝スルタン}

魔皇アザトース

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて（P. 341）」

（耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

この作品にしばしば登場するアザトースの呼称。

^{アザー・ゴッズ}

蕃神ども

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「霧の高みの奇妙な家（P. 184）」

（耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

外なる神、グレート・オールド・ワン、その他邪神などを総括した呼称。

大いなるものども

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P. 341)」

(耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社
講談社/2019年)
地球の神々の異名。

大いなる深淵

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「霧の高みの奇妙な家 (P.
184)」

(耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社
講談社/2019年)
幻夢境の地下世界の別称。「未知なるカダ
スを夢に求めて (P. 185)」からの解釈で、本
作では地下世界の中でもサルコマンドに通ずる
場所という意味でも使用。

サグ草

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P. 343)」

(耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社
講談社/2019年)
幻夢境特有の植物。大麻と近い効果を持つと
思われる。

幽鬼

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「白い船 (P. 32)」

(耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社
講談社/2019年)
人間の姿をした幻像、幻影を指す。本作では
人の空想によって生まれた、定められた生き
方をする存在としている。

幻夢の英雄

(ブライアン・ラムレイ/森瀬繚 訳/株式会
社青心社/2021年) にもよく登場する。

忘却の川

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P. 348)」

(耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会
社講談社/2019年)
ギリシャ神話で黄泉の国を流れる忘却の川。

参照データ

神話生物

ノーデンス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
223)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「霧の高みの奇妙な家 (P.
167)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

ココペリ

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか (訳：坂
本雅之、立花圭一) 『クトゥルフ神話TRPG
マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAW
A、2008年、P. 208参考、一部シナリオ用に改
変)

暗黒のファラオ

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか (訳：坂
本雅之、立花圭一) 『クトゥルフ神話TRPG
マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAW

A、2008年、P. 201参考、一部シナリオ用に改変)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

アザトース

(スコット・アニオロフスキーほか(訳: 坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 126参考、一部シナリオ用に改変)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

ストウード

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 141)

ゾ=カラル

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 142)

ヨプ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 146)

這い寄る霧

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 145)

シャンタク鳥

(サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか(訳: 中山てい子、坂本雅之)『クトゥルフ神話TRPG』(基本ルールブック) 初版、KADOKAWA、2004年、P. 180)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

オウクラノス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 138)

イオド

(スコット・アニオロフスキーほか(訳: 坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム』初版、KADOKAWA、2008年、P. 134参考、一部シナリオ用に改変)

ヌトセ=カームブル

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 144)

アトウ

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳: 坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG

マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 200参考、一部シナリオ用に改変)

オールドワンの使者

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 203)

黒い雄牛

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 205)

黒い風

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 206)

血塗られた舌

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 213)

角を持つ男

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 214)

嘆きもだえるもの

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 216)

緑の男

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 222)

野獣

ニャルラトテップの化身

(スコット・アニオロフスキーほか(訳:坂本雅之、立花圭一)『クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム)』初版、KADOKAWA、2008年、P. 223)

夜なるもの

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 147)

夜鬼

(サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか(訳:中山てい子、坂本雅之)『クトゥルフ神話TRPG』(基本ルールブック)初版、KADOKAWA、2004年、P. 193)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

グニール 食屍鬼

(サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか(訳: 中山てい子、坂本雅之)『クトゥルフ神話TRPG』(基本ルールブック) 初版、KADOKAWA、2004年、P. 180)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

ドール

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 184)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

クームヤーガ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 105)

幻夢境用語・地名

〈夢見〉〈夢の知識〉

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 12)

浅き眠りの七十段の階段

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 7)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

炎の洞窟

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 7)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

深き眠りの門へと通じる七百段の階段

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 20)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

あやかしの森

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 64)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

あやかしの石

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
64)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

ニル

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
70)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

ウルタール

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
66)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

ウルタールの猫 ラヴクラフト傑作集

(田辺剛/株式会社KADOKAWA/2024年)

ングラネク山

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
61)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

ダイラス=リーン

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
72)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

黒いガレー船

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
23)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー
神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求
めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2
019年)

トラボン

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピータ
ーセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ
フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P.
74)

ザカリオン

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 69）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「忘却より（P. 97）（ウォード・フィリップス名義）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

ニシィ=ヴァシュ

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 53）

タナール丘陵

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 53）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

ナラクサ川

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 53）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

アラン山

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 53）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

セレファイス

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 51）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「セレファイス（P. 85）」
「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

ウルタールの猫 ラヴクラフト傑作集

（田辺剛/株式会社KADOKAWA/2024年）

セレニアン

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 61）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「セレファイス（P. 85）」
「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

ウルタールの猫 ラヴクラフト傑作集

（田辺剛/株式会社KADOKAWA/2024年）

緑色のガリオン船

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 53）

フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009）「失われた夢の国」（シナリオP. 224）

パルグの森

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 75）

ザク

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 69）

ザル

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 69）

アフオラト

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 64）

タラリオン

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 73）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「忘却より（P. 97）（ウォード・フィリップス名義）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

ズロ川

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 72）

オウクラノス川

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 67）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

キラン

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 67）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

スラン

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 71）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）」

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

フラニス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 75)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

ソナ=ニル

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 72)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「白い船 (P.21)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

エンノン

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 72)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「白い船 (P.21)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

アイル=ツザルティカ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 72)

カトゥリア

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラ

フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 72)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「白い船 (P.21)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

地下世界

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 77)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

ナスの谷

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 80)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

大いなる深淵

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 77)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

インクァノク

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 54)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

サルコマンド

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 56)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

凍てつく荒野

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 54)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

カダス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 55)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

アザトースの宮廷

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 81)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

幻夢境の生物

チョウドラゴン

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 116参考、一部シナリオ用に改変)

ズーグ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 89参考、一部シナリオ用に改変)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

月棲獣

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 107)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

レンの男

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 134)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

バジリスク

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 121)

シェイド

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 109)

マンティコア

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 127)

大いなる木

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 102)

スロブルビキク

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 113)

シロアリ人間

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 111)

シャンタク鳥

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 110)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

夜の群れ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 130)

穴の中の獣

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 196)

荒野を監視するもの

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 107)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

幻夢境の住人

ナシュトとカマン＝ター

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 90)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

大神官アタル

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 83参考、一部シナリオ用に改変)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P.185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

ウルタールの猫将軍

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 85参考、一部シナリオ用に改変)

フトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 85参考、一部シナリオ用に改変)

ヤー＝ヴォ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 93)

ゲテク

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 86)

セレフェイスの猫の族長

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 89参考、一部シナリオ用に改変)

クラネス王

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 86)

つり目の商人

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 89)

妖怪ラティ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 94)

ハラグリム

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 92)

ソーセンス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 89)

イッビクス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 84)

ナス＝ホルタースの大神官

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 90)

白い帆船の船長

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 87)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「白い船 (P. 21)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

ウォード・フィリップス

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 90)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「忘却より (P. 97)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

リチャード・ピックマン

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 92)

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(耐久力. ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

シュッコブ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 87)

ヌグス＝ユグ

(クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 91)

ランドルフ・カーター

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4「未知なるカダスを夢に求めて (P. 185)」

(ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年)

呪文

《グリッサンドの歌》

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 154）

《スロスの信念の人》

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか『クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境』初版、KADOKAWA、2009年、P. 156）

《似姿の利用》

（サンディ・ピーターセン/リン・ウィリスほか（訳：中山てい子、坂本雅之）『クトゥルフ神話TRPG』（基本ルールブック）初版、KADOKAWA、2004年、基本P. 275）

参考作品

幻夢境関連

クトゥルフ神話TRPG ラヴクラフトの幻夢境

（クリス・ウィリアムズ、サンディ・ピーターセンほか/初版/KADOKAWA/2009年）

- ・ 二つの世界の捕らわれ人（シナリオP. 165）
- ・ 失われた夢の国（シナリオP. 224）

未知なるカダスを夢に求めて 新約クトゥルー神話コレクション4

（ラヴクラフト/森瀬繚 訳/株式会社講談社/2019年）

- ・ 白い船（P. 21）
- ・ ウルタールの猫（P. 77）
- ・ セレファイス（P. 85）
- ・ 忘却より（P. 97）（ウォード・フィリップス名義）

- ・ 霧の高みの奇妙な家（P. 167）
- ・ 未知なるカダスを夢に求めて（P. 185）

幻夢の英雄

（ブライアン・ラムレイ/森瀬繚 訳/株式会社青心社/2021年）

※著作権上の問題回避のため、描写は幻夢境サブリを元に行っています。

ウルタールの猫 ラヴクラフト傑作集

（田辺剛/株式会社KADOKAWA/2024年）

その他

デジモンアドベンチャー

（本郷あきよし/東映アニメーション/フジテレビ/読売広告社/1999年）

親といるとなぜか苦しい「親という呪い」から自由になる方法

（リンジー・C・ギブソン/岡田尊司、岩田佳代子 訳/東洋経済新報社/2023年）

素材使用作品

ウィリアム・モリス（1834年—1896年）

- ・ ひなぎく（1862年）
- ・ ゆり（1874年）
- ・ マリーゴールド（1875年）
- ・ 兄弟うさぎ（1880–81年）
- ・ 薔薇（1883年）

あとがき

制作者: さいれん

公開日: 2025. 4. 11

Mail: ugp29962@nifty.com

Twitter: https://twitter.com/sarencanary_t

BOOTH: <https://saren-canary.booth耐久力m/>

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『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「クトゥルフ神話TRPG」