

転転愚愚のめくらい

Legacy prayed to you.

SPLL : E107576

目次

01. はじめに	02
02. シナリオについて	02
03. シナリオ背景	03
04. 関与する神話生物および呪文	04
05. KP 向け補足情報	04
06. 登場 NPC	06
07. シナリオチャート	08
08. PL 向け事前情報	09
09. 導入	10
	11
	13
	16
	18
	21
	25
	28
	31
	43
	45
	47
	50
	52
	56
	58
	60
	63
	67
25. 奥付	71

01. はじめに

この度は当シナリオをご覧いただき、ありがとうございます。
こちらはクトゥルフ神話 TRPG(6版) 対応シナリオとなります。

この作品は、KP が探索者に合わせて死者の探索者 (KPC) を用意して遊ぶタイマンシナリオです。シナリオ中に「差別的な表現」が含まれますが、フィクション上の表現であり、差別行為を支持するものではありません。

難易度変更はご自由にどうぞ。

また、このシナリオには神話生物に関する独自解釈が含まれます。ご了承くださいませ。

Web アンソロジー企画「魔物の詩片」参加作品
担当テーマ：天狗

02. シナリオについて

シナリオ舞台：現代日本

プレイ人数：1人 (KPC とのタイマン)

プレイ時間：5～6時間

推奨技能：【目星】【聞き耳】

探索者条件：あなたには身近に不幸の訪れた人がいる。

踊りあかしたいあなたへ。

だから、ビルに輪郭のエッジを切り取られた空で夕暮れが笑った。
ようこそ。世界の片隅、ありふれた世界に重なる場所へ。
ここは、とても寒い。

シナリオ内の記号

- 【】：技能ロール
- ：探索項目
- 『』：情報、アイテム
- ※：KP 情報

略字一覧

- KP：キーパー
- PL：プレイヤー
- PC：探索者
- RP：ロールプレイ
- AF：アーティファクト
- MM：マレウス・モンスターロム

03. シナリオ背景

日本某所に存在する「母雲山(もくもやま)」に住むミ＝ゴと、ミ＝ゴによって生み出された「星の天狗」と呼ばれる存在との間に横たわる世界へ探索者が巻き込まれることでこのシナリオははじまる。

母雲山に住むミ＝ゴ「ゲドウ医師」は、何百年も前に同種族の仲間とともに母雲山にて「地震採掘装置」を用いて採掘活動を行っていた。しかし、約 600 年前に操作を誤って大地震を引き起こし、誘発された土砂崩れによって仲間を失ってしまう。

仲間と採掘設備、基地のユゴス星へ帰還する術を失ってしまった彼はしばらく孤独に山へ留まっていたが、ある日山に捨てられた盲目の少年「めくらい」と出会う。少年との交流の末に、ゲドウ医師は少年の「死んだら自分を星にしてほしい」という願いを叶えるため、人体を鉱石へ加工した。それから少年と再会する日を探すために、他の人間に協力をしてもらいながら鉱石化手術を繰り返すようになる。このようにして、死後も鉱石に魂を宿した者たちが生まれ、彼らは「星の天狗」と呼ばれるようになった。

今回のシナリオの KPC は、上記の「星の天狗」にあたる者である。シナリオ導入で運悪く交通事故に遭った探索者を発見し、なんとか助けるべく「星の天狗」たちの拠点である「カタスミ」へと魂を招く。

そして天狗たちとの交流を経て「星の天狗」の真相と、そんな天狗を狙う「星喰らい」の存在とを知ることになるだろう。

祈りと幻影によって巡る世界に踊るなか、探索者が遺志に対し何を思い、どのように歩むのかが、本シナリオ展開の主軸に据えられている。よって、シナリオ進行は基本的に一本道の構成であり、KPC や NPC との交流によってエンド分岐に至る難易度や印象が変化する。

生者と死者の祈りによって織りなされる世界への探訪は、どのような軌跡となるだろうか。

04. 関与する神話生物および呪文

- ・ ミ=ゴ (基本ルールブック p.191)
- ・ 地底を掘るもの (MM p.69)

本シナリオでは「人体を鉱石に加工するミ=ゴ『ゲドウ医師』」「加工された鉱石を狙う地底を掘るもの『星喰らい』」として登場する。

05.KP 向け補足情報

KPC について

探索者と知人以上の関係性を持つ故人(継続ロスト探索者採用可能)。生前に NPC「ゲドウ医師」によって、身体の一部を鉱石に加工された。その結果、魂の一部が鉱石に宿り、死後も魂だけ現世に存在し続けている。

どの程度肉体が鉱石に加工されたかによって、本人の記憶の含有量が変化する。加工量が多いほど生前の記憶が多く残り、生きている他者の目にも映りやすい。ただし、見えやすさには個人差があり、人間の「想い」や「記憶」がきっかけとなって他者の目に映っているようだ。

生前の記憶をどれだけ共有し引き継いでいるかについては、KPC の正体である「星の天狗(後述)」の存在そのものが曖昧な定義のもと成り立っているため、各セッションの都合に応じて自由に調整してよい。

シナリオの冒頭部で死の淵に立つ探索者を発見し、咄嗟に助けるためカタスミへと魂を招き入れる。そのため、探索者(あるいは記憶をほとんど失っている場合他者全般)に対して「生きてほしい」「助けてほしい」といった感情を有する人物像であることを推奨する。

また、シナリオ中に KPC の台詞を書き出している箇所が多々あるが、KPC の口調に合わせて自由に改変すること。

KPC としての採用可否と影響については以下の通り。

【採用可能条件】

- ・ 肉体的な死を迎えている(魂が消滅していない状態である)
- ・ 生前に「ゲドウ医師に身体の一部を採取、加工されている」設定を付与できる

鉱石化手術について

ミ=ゴの技術によって行われる、人体から鉱石と一致する成分を結晶化させ、鉱石へと加工する手術。かつてのゲドウ医師が物理的に「死者を星にする」ために編み出した技術で、偶然にも鉱石化した者の「魂」とも呼べる非物質的な存在が人間の間で観測されるようになる。これがミ=ゴの技術力によるものなのか、それとも「人は死んだら星になる」という伝承に基づいた人間の想いや祈りの具現化なのかは、定かではない。

「星の天狗」について

生前にゲドウ医師によって身体の一部を鉱石に加工された者たちの呼び名。魂の一部が鉱石のなかに留まっているために輪廻転生の概念から外れており、鉱石から解放されない限り新しい生命を授かることができない。

本シナリオにおける KPC および大半の NPC が「星の天狗」にあたる。どのようにして「星の天狗」になったかはさまざまな理由があり、主に「ゲドウ医師の住む山へ迷い込んだ」「星の天狗の噂を聞いてゲドウ医師のもとを訪れた」者が多い。

この存在が成り立つ原理は、あえて細かく定めていない。ミ=ゴの技術の副産物によって発生したものなのか、それとも生きている者にとっての都合のよい幻想なのか、あるいは遺志という魂を原動力に存続する魔術的存在なのか、シナリオ内でははっきりと解明されることはない。

「カタスミ」について

世界の片隅、根堅洲国(ねのかたすくに)の意を込めて命名された、「星の天狗」が暮らす場所。年月や死者の祈りの積み重ねによって姿を変え、現実世界に溶け込むようにして出現する。鉱石に魂をとどめ置かれた死者たちの憩いの場であり、終の棲み処でもある。

カタスミは幻影の都市であり、現実世界に「星の天狗」の思い出の景色が重なることによって形成される。そのため、シナリオ中では NPC や KPC の記憶にもとづく景色の探索を行なう。今回の探索者は KPC に連れられるかたちで、いわば生死の曖昧な幽体離脱のようにカタスミを訪れることとなる。

また、カタスミには死者と生者の区別を明確にし、「星の天狗」の存在をより安定して顕現できるようにするため、以下のルールが存在する。

[ルール]

- ・顔を他者に見せてはならない。
- ・名前を他者に明かしてはならない。

06. 登場 NPC

ゲドウ医師

STR:11 CON:12 POW:17 DEX:21 APP:- SIZ:18 INT:18 EDU:-
HP:11 MP:17 SAN:- db:+1d4

母雲山の洞窟で「死んだ人間を星にする」研究を行なっているミ=ゴ。かつては本来のミ=ゴと変わらず、自我を持たないコロニーの一部として生息し鉱石の採掘活動を行なっていた。しかし、約 600 年前に地震採掘装置 (基本ルールブック p.198) を使用した際操作を誤り、大地震による土砂崩れに仲間が巻き込まれ一匹だけ取り残されてしまった。

しばらくは単独活動を続けていたが、ある日山に捨てられた盲目の少年「めくらい」と出会い、成り行きで保護していくうちに心を通わせるようになる。

そしてめくらいが死を迎える際に願った「ずっとそばにいたい」という言葉を叶えようと、限られた設備のなかで「肉体の成分を鉱石に加工する」手術を施した。しかし、肉体を鉱石にすることに成功はしたものの、肝心なめくらいの魂を見聞きすることができないでいる。

以来、この技術を他の人間にも使っては、めくらいと再会する日を探している。

「ぼくはここで生前の彼が信じていた『死んだ人が星になる』という伝承の証明を、『人を星にする』ための研究を、続けている」

少年「めくらい」

STR:- CON:- POW:10 DEX:- APP:- SIZ:- INT:13 EDU:-
HP:- MP:10 SAN:- db:-

約 500 年前に生きていた少年。先天的に視力を失っており、山に捨てられたところを「ゲドウ医師」に拾われる。保護されてからは短い生涯を山で生き、孤独なゲドウ医師と寄り添いたいと願って死ぬ間際に「ゲドウ医師」によって肉体を鉱石へ加工する手術を施された。その結果、鉱石のなかに魂が留まり、死後も現世に残っている。しかし、人間ではないゲドウ医師に彼の魂は見えず、声も届かないでいる。

以来、自分と同じように肉体を鉱石に加工され魂を留められた「星の天狗」たちのために拠点となる「カタスミ」を作りつつ、ゲドウ医師と再会する日を探している。

「なあ、君は『人は死んだら星になる』って話、知ってるかい？」

少女「はなかご」

STR:- CON:- POW:8 DEX:- APP:- SIZ:- INT:16 EDU:-

HP:- MP:8 SAN:- db:-

身体の一部を鉱石に加工された死者「星の天狗」のひとり。
カタスミにはやって来たばかりで、あちこちを歩きつつ自分の思い出にひかれて「アイオラ海岸」へよく赴く。カタスミでは花の挿さった籠をかぶっている。

生前の姿はゲドウ医師の潜む山の麓にある高校に通う女子高生。幼少期に妹と一緒に肝試しで山へ入り、夜道に足を滑らせて崖から転落し大怪我を負った。その時、偶然にもゲドウ医師と遭遇し、鉱石化手術の受け入れと引き換えに怪我をすべて治癒してもらう。

死因は溺死。川へ転落した友人を助けようと自身も飛び込んだが、運悪く川底のごみに服がひっかかり、もがくうちにひとり溺れてしまった。

「あたしは、いいよ。君みたいな優しい人の祈りなら、うんと明るく燃えてみせるから」

老人「くちなし」

STR:- CON:- POW:15 DEX:- APP:- SIZ:- INT:11 EDU:-

HP:- MP:15 SAN:- db:-

身体の一部を鉱石に加工された死者「星の天狗」のひとり。声を発することができない。

めくらの次に鉱石化手術を受けた古株であり、自由奔放なめくらいに代わって日々のほとんどを「セキノ映画館」で過ごしている。カタスミでは古びた頭巾をかぶっている。

生前の姿は老後の穏やかな生活を送っていた男性。隠遁生活のなかゲドウ医師と会い、引取り手の見つかっていなかった飼犬の世話を条件に鉱石化手術を受け入れた。

死因は老衰。身近な血縁者も既に他界していたためほぼ全身を鉱石にしており、一般には行方不明として処理されている。

『長年カタスミを見守ってきた者として、できる限り手を尽くしたく思います』

青年「みみずく」

STR:- CON:- POW:11 DEX:- APP:- SIZ:- INT:15 EDU:-

HP:- MP:15 SAN:- db:-

身体の一部を鉱石に加工された死者「星の天狗」のひとり。
自分自身を含めて「星の天狗」という存在を嫌っており、星の天狗たちの魂を解放する手段を模索している。そのため、カタスミでも

顔を完全に覆うことはせず、同様の思想を持つ者を集めて「秘密結社テルノレ」を結成した。

生前の姿は生まれつき難病を患っていた青年。闘病生活のなかでゲドウ医師の存在を知り、自身の病気のために金銭的にも精神的にも疲弊している家族のため、鉍石化手術の受け入れと引き換えに病気を治癒してもらう。

死因は失血死。通り魔による犯行を受け死亡した。鉍石化した部分も少なかったため生前の記憶をほとんど有しておらず、自分が「星の天狗」になったことを受け入れられずにいる。

「俺は、カタスミなんて場所は、星の天狗なんて存在は、間違っていると思うんだ」

07. シナリオチャート

基本的には一本道の構成であり、探索者のロストは想定していない。

- ・探索者が交通事故に遭う
- ・KPC と出会い、カタスミへ案内される
- ・めくらいと出会い、ゲドウ医師の住む洞窟へ向かう
- ・「地底を掘るもの」の交信に巻き込まれ、KPC の記憶を失う
- ・カタスミで KPC の手がかりを探す
- ・探索者の身体の治癒が進み、意識が現実世界へ戻る
- ・天狗伝説について調べ、母雲山へ向かう
- ・ゲドウ医師と出会い「星の天狗」の成り立ちを知る
- ・「地底を掘るもの」の交信によって脅威を感知する
- ・脅威を回避するため「星の天狗」へ祈りを捧げる

08.PL 向け事前情報

本シナリオでは、探索者条件にある「不幸の訪れた身近な人」がシナリオ中の KPC として登場する。PL は事前に KP と相談の上、条件を満たす故人の設定について取り決めること。

KPC を継続ロスト探索者から採用してもよいが、魂が消滅している探索者は不可。

また、セッション参加前に「探索者と KPC の思い出のある場所」を 3 個、キャラクターシートの備考欄に記入しておくこと。

:KPC 準備テンプレート:

[名前]

[探索者との関係性]

[亡くなった時期]

[死因]

[その他備考]

[思い出①]

[思い出②]

[思い出③]

09. 導入

だから、ビルに輪郭のエッジを切り取られた空で夕暮れが笑った。
いつもと変わらない日々のうちのひとかけら、あなたはとある人物
と出会うことになる。そのために、

あなたは歩道へ突っ込んできた車に轢かれなければならない。

それは一瞬の出来事だった。あなたその日、その時、その場所を
歩いていた理由は問わないし、咎められるようなものでもない。ただ、
運悪く偶然に、背後からめりめりという嫌な音と誰かの悲鳴と地面の
強く焦げるにおいと轟音と風と鉄のかたまりと、わずかな熱気とかす
かな怖気。

背骨のあたりからおう走馬灯と、その裏腹に眼球のとらえた人影
とが、あなたの視界を塗りつぶす直前のすべてだった。

【聞き耳】または【アイデア】

○成功

意識を失う直前、聞きおぼえのある声が聞こえた。けれどその声
は、本当なら聞こえないはずのものだ。なぜなら、それは亡くなっ
たはずの KPC の声にとてもよく似ていたから。

○失敗

意識を失う直前、聞きおぼえのあるような声がおぼろげに聞こえた。

探索者は生死の境目に放り出
され、走馬灯を見るようにし
て KPC の存在を捉える

25. 奥付

本シナリオの無断転載および複製、二次配布、インターネット上へのアップロードを禁止します。

シナリオを元にした派生物(リプレイ、小説、イラスト等)はシナリオのネタバレに配慮し、皆様の快い TRPG プレイングにご協力をお願い致します。

本シナリオを使用したことで発生した問題について、作者は一切の責任を負いません。ご了承ください。

本シナリオの内容はフィクションであり、実在する人物、団体、事件等は一切関係ありません。

[制作]

シナリオ：七篠 K

NPC 画像：あかはま

[CoC+ エモクロア TRPG 非公式 Web アンソロジー企画参加作品]

魔物の詩片

担当テーマ：天狗

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 (C)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

SPLL : E107576