



目を奪われるあなたへ。

和風アドベンチャー×秘匿 HO

ここはカノヨ街。一年中桜が咲いています。

クトゥルフ神話 TRPG

「追鯨」

SPLL:E109906

01. はじめに	01
02. シナリオについて	01
03. シナリオ背景	01
04. 関与する神話生物および呪文	02
05. このシナリオの遊びかたについて	02
06. KP 向け補足情報	04
07. PL 向け事前情報	07
08. シナリオチャート	08
09. シナリオ時系列	09
10. NPC/ エネミー一覧	10

シナリオ本文の目次については  
PDF しおり機能を参照してください。

## 01. はじめに

この度は当シナリオをご購入いただき、ありがとうございます。

こちらは現代日本を舞台としたクトゥルフ神話 TRPG(6版) 対応シナリオとなります。

このシナリオは、「カノヨ街」の続編となるシナリオであり、「カノヨ街」のシナリオ背景へさらに踏み込んでいく物語となっています。そのため、このシナリオを通過する際は前作「カノヨ街」の通過または読了が条件となりますが、探索者は「カノヨ街」継続探索者でなくても参加可能です。

難易度改変はご自由どうぞ。

また、このシナリオには、神話生物に対する独自解釈、ならびにオリジナルの神話生物の登場があります。ご了承ください。

## 02. シナリオについて

シナリオ形式：半クローズド（現代日本）

プレイ人数：3～5人

プレイ時間：8～10時間

推奨技能：目星、聞き耳、コンピュータ

準推奨技能：戦闘技能

ジャンル：和風アドベンチャー

参加条件：「カノヨ街」プレイまたは読了済のPLであること

## 03. シナリオ背景

前作「カノヨ街」において登場していた反社会組織「ヴィノムス」の真相に向けて、今回のシナリオは焦点をあてている。

反社会組織「ヴィノムス」はプロジェクト「AIの漁火」において、「電子のクトゥルフの創出」および「地理的・時間旅行的な『門』の整備」による世界征服を最終目標としていた。自由に使役できる電子仕掛けの神を創造し、「世界規模でのサイバテロ」「時間旅行の際に襲撃してくるティンダロスの猟犬の撃退」を行なうことで目標を達成しようとしたのである。

そんな中、ひとりの少女「風賀」が、反社会組織「ヴィノムス」の目標を完全阻止するために探索者へアプローチをかけることとなる。彼女は「柊花音」の電子パッケージ化される際に切り捨てられた部分の精神データであり、前作「カノヨ街」の終了時点で現実世界へ発露していた。

今回は「風賀」のサポートを得ながら、探索者たちは「現実世界」と「電子世界」のふたつの世界を行き来し、反社会組織「ヴィノムス」の真相へ迫っていく。そして、探索者たちの軌跡そのものが、前作「カノヨ街」から今作へ向けての、ひとつの神話となっていくのである。

探索者たちが織り成す神話は、跳躍する時間と複数の平行世界を束ねることではじめて成り立つ。

### シナリオ内の記号

[ ]：技能ロール

■：探索項目

<>：行動宣言による選択肢

『』：情報、アイテム

### 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

このシナリオ内では、コラムにキーパー向けの補足情報を掲載しています。コラム内の文章は基本的にプレイヤーへの開示は行わず、キーバリングのヒントとして参照してください。

ひとつめに「H0: 零番地の桜」にあたる人物が、時空門を利用し未来から過去へと跳躍することで「ティンダロスの猟犬」の襲撃を受け、電子仮想空間「カノヨ街」に損傷を与えた結果、神話の結末に向けての軌跡を創造する要素。

ふたつめに「柀花音」が複数の存在に分かたれることによって発生する、それぞれの存在動機と思惑の要素。

みつめに「ヴィノムス」側のNPCたちの動きによって成り立っていた、プロジェクト「AIの漁火」とヴィノムスのその後に関わるそれぞれの思惑の要素。

上記の真相のうち、シナリオ進行中に明かされる部分のごく一部であり、探索者たちがこのシナリオにおけるひとつの神話を終わらせたとしても、全ての真相を明らかにすることはおそらくない。

それでも電子の海の最果てへ向けて泳ぐ探索者たちは、誰の道標に照らされ、何を掴むのだろうか。

## 04. 関与する神話生物および呪文

「ティンダロスの猟犬」(p183)

「クトゥルフ」(p213)

「ダオロス」(p218) (シナリオ内に直接の記述はない)

- ・門の創造 (p289)
- ・門の発見 (p290)
- ・時空門の創造 (p258)
- ・夢見る人の畏 (p291)
- ・魂の束縛 (p271)
- ・精神転移 (p266)
- ・萎縮 (p252)
- ・支配 (p259)
- ・復活 (p279)

## 05. このシナリオの遊びかたについて

### 探索者選択

前作「カノヨ街」での探索者がロストしている、あるいは継続利用不可の状況である場合は、新しく探索者を用意する必要がある(シナリオ内では便宜上「新規参加探索者」と称している)。

「カノヨ街」探索者がロスト状態から「追鯨」へ参加できる訳ではないため、その点を注意すること。

また、新規参加探索者については、他シナリオからの継続参加も可能だ。

ただし、探索者立ち絵画像をSNS等にアップロードする際は前作「カノヨ街」のネタバレ対策のために、以下のように立ち絵画像について取り扱うようPLへ共有すること。

・「カノヨ街」から継続参加の探索者

＊仮想空間差分…公開発信可能

＊現実世界差分…ワンクッションを挟んでの発信可能

・今作から新規参加の探索者

＊仮想空間差分、現実世界差分のいずれか一方のみ公開発信可能

もう一方はワンクッションを挟んでの発信可能

(継続探索者で仮想空間差分公開発信の場合は、現実での探索者名も伏せること)

## 秘匿 HO について

このシナリオでは、シナリオ内のギミックとして「秘匿 HO」が存在する。つまり、PL 間での「秘匿」ではなく、HO そのものが PL に対して「秘匿」なのである。シナリオを展開していく中で、探索者もしくは NPC の誰かが以下の HO(役割)を担うこととなる。そのため、今回の秘匿 HO「零番地の桜」は配布対象が決定すると同時に、PL 全体へ向けて内容を公開すること。

なお、「カノヨ街」継続参加探索者については、既に壱番地～肆番地のいずれかに収容されている経歴がある(既に秘匿 HO を所持している)ため、原則この HO を担うことができない。ただし、探索者およびプレイヤーが時空門を通ることを強く希望する場合、「探索者自身のデータを完全に改造、損壊させて別人のデータとして認識させる」ことで時空門を通ることができるようになる。この特殊処理については必ずプレイヤー全員にしっかりと確認を取り、納得した上で採用するかどうかを決めること。

### 「HO: 零番地の桜」

あなたは「先駆者」だ。

あなたは「カノヨ街」が、反社会組織「ヴィノムス」による「精神重篤患者を収容するバーチャル空間である」ことを自覚しており、かつ4人の人物が「AIの漁火」を巡って行動を起こす「未来」あるいは「過去」を知っている。彼らが「カノヨ街」へアクセスするために、あなたは先駆けて「カノヨ街」へ潜入し行動を起こす必要がある。

あなたの目的は「カノヨ街」に損傷を与えることである。

「HO: 零番地の桜」が存在することで、以下の事象が成立している。

- ・木更津凧( [I0.NPC 一覧] 参照 ) がプロジェクト「AIの漁火」に対する切り札となる「特別指定コード」を仮想空間「カノヨ街」へ装填する
- ・仮想空間「カノヨ街」内にテクスチャのバグが発生し、前作「カノヨ街」にて探索者たちがテクスチャに対する違和感をもとにハッキング可能な箇所を探索し、情報収集をする

「HO: 零番地の桜」が存在しなければ、「カノヨ街」の時系列が成立しなくなる。

また、誰が時空門へ触れ「HO: 零番地の桜」になるかの選択は、必ずプレイヤー全員で相談して納得のいく選択ができるようしっかりと確認をすること。ここで優先し尊重するべきは、プレイヤーおよび探索者の意思である。

## シナリオ本文について

このシナリオは、前作「カノヨ街」でどのエンディングに到達してもプレイできるよう、複数のシナリオ本文を用意している。シナリオの大まかなギミックや情報は同じ内容となっているが、細かな描写や処理の違いがあるため、以下のうちいずれかを選択してプレイすること。

【雪】「カノヨ街」エンド 1or3 到達の場合

【月】「カノヨ街」エンド 2or4(Ex) 到達で、全員「カノヨ街」以外の探索者で参加する場合

【花】「カノヨ街」エンド 2or4(Ex) 到達で、「カノヨ街」継続探索者が1名以上参加する場合

各シナリオ本文の違いとしては、反社会組織「ヴィノムス」が存続しているか否か、「カノヨ街」からの継続探索者が参加するか否か、で分かれている。

また、今作においては、「カノヨ街」においてKPをした者がPL参加する（またはその逆）、KPCとしてカノヨ街探索者を追加するなど、より高い自由度でシナリオを楽しむことができる。

(例：「カノヨ街」KPがPLとしてPCを作成&PLがKPとして継続探索者をKPCに設置し最大5PLセッション、「カノヨ街」PLがKPCを用意&他のPLも探索者を用意し最小2PL+1KPCセッション)

## 06. KP 向け補足情報

### 反社会組織「ヴィノムス」について

大いなるクトゥルフを信仰する教団から分離して結成された組織。バーチャル空間「カノヨ街」を創設し、「AIの漁火」プロジェクトを完全実行することによって「電子のクトゥルフ」を創造・使役し、世界的なサイバー攻撃による先進国の侵略と征服を目標としている。

さまざまな魔術や神話生物に対しても研究を行っており、なかでも「魔術を科学的にアプローチすることでプログラムに転換し、より効率的に利用できるようにする」「魔術の効果とコストの対象を分け、魔術の使用者が無制限に恩恵のみを受ける」ことに成功しているのが特徴的な組織。

拠点としては、データベース「IZANAMI」を運営するための施設を有する日本某所の島にある本部の他、日本国内と海外の都市の一部に支部があり、各拠点を「門」によってつないでいる。

### 「IZANAMI」について

反社会組織「ヴィノムス」が運営している巨大なデータベースとその周辺領域。魔術「夢見る人の罌」「魂の束縛」を用いて拘束した人間の魂および電子パッケージ化した精神エネルギーを保管する電子空間内での領域と、「柊花音」を含む犠牲者たちの肉体（主に脳）を用いて運用している演算処理装置（シナリオ内では「保管エリア00」と表記）とを同時に指し、前者は前作「カノヨ街」での舞台であった。

保管されている精神エネルギーは主に「id\_null」から賄われており、「ヴィノムス」がプログラム化した魔術を使用する際のコストはここから支払われている。

#### 【雪】の場合

前作「カノヨ街」から継続して「ヴィノムス」による整備が進む結果、「電子のクトゥルフ(成体)」として機能する。演算処理装置も健全であるため能力値が非常に高い。

#### 【月】【花】の場合

前作「カノヨ街」にて「ヴィノムス」が解体されているため、演算処理装置も機能の大部分を失っている。そのため、能力値に大幅な弱体化がかかっている。

---

## 「id\_null」について

---

ふたつの神話的事象の干渉によって発生した、複数の平行世界を束ねて接しあっている領域。「有阿ミラ ([I0.NPC 一覧] 参照)」と「IZANAMI」の運用によって存続しており、反社会組織「ヴィノムス」が魔術をプログラムとして自在に使用できるようになった最大のきっかけである。

この領域から「採掘」される魂とは、複数の平行世界の某年2月14日に墜落する飛行機の犠牲者の魂である。国内便であるために搭乗客の大部分を日本人が占めており、結果、ヴィノムスは日本人の魂をより効率よく電子パケットとして保存させるために「IZANAMI」に関する事物のデザインを日本神話になぞらえた。

---

## 「ヴィノムス」の扱う魔術について

---

クラウド保存した魔術プログラムを行使する際、人体から抽出・保管している精神体の電子パケットを通じてコストとなる魔力 (MP) や正気度 (SAN) を補填することで、効率的な魔術の行使を実現させている。

電子パケットは主に二種類あり、前作「カノヨ街」の仮想空間内にいた精神重篤患者たちによる「精神エネルギーを IZANAMI 内部に固定するため」に用いられている電子パケットと、「id\_null」から採掘され「IZANAMI」内へ取り込まれた異次元からの魂による「実際にコストを支払うための貯蔵庫」として用いられている電子パケットとが存在する。

---

## 「第六研究所」について

---

反社会組織「ヴィノムス」の所有する施設のうちのひとつ。「IZANAMI」の主要開発組織であるが、前作「カノヨ街」で「ヴィノムス」が崩壊している場合は、設備が大幅に縮小され、社会的には組織名を変えた上でごく一部の研究のみがなされている。

施設のうち、シナリオに深く関わるのはプロジェクト「AIの漁火」保守整備担当チームのリーダーである「木更津 匂 ([I0.NPC 一覧] 参照)」。

## 「揖夜孤児院」について

反社会組織「ヴィノムス」の所有する施設のうちのひとつ。児童の人身売買に関与している組織であるが、前作「カノヨ街」で「ヴィノムス」が崩壊している場合は、一般的な孤児院としてのみ運営がなされている。

院長は「薬師寺いちる ([10. NPC 一覧] 参照)」であり、「柊花音」や「HO: 貳番地の貼紙」「HO: 肆番地の鳥居」が一時的に保護されていた。対象となる探索者がどれだけこの孤児院に依拠しているのかはそれぞれのセッションの事情と KP 裁量に一任する。物心つく以前から全員一緒にいたことにしてもよいし、「揖夜孤児院」が単なるブローカーとして他の孤児院から探索者たちを一時的に迎え入れたのち「ヴィノムス」へ売り渡してしまったことにしてもよい。

## 柊花音の逃亡の顛末について

反社会組織「ヴィノムス」から逃走するため、「有阿ミラ ([10. NPC 一覧] 参照)」は2月14日大阪初羽田行の飛行機へ、異次元へ転移しようと「柊花音」と共に乗り込んだ。というのも、該当する飛行機には、計画を実行するのに十分な魔力 (MP) が検知されており、かつ特殊な「門」の残滓があったためだ。

しかし、他の神話的事象からの干渉と反発によって、飛行機は墜落事故を起こしてしまう。その結果「柊花音」は捕縛され、電子パッケージ化処分を受ける。さらに本来のコアとしての運用から「管理人」の運用へと切り替え、「AI の漁火」にて活動させられた。

## 「柊花音」について

他の被検体 KN たちと違い、「柊花音」のみは電子パッケージ化作業により廃棄されるはずの肉体に、時空門の創造にて発生する時空を超えたパスを検知されていたため、脳以外も特例で保管されていた。そのため風質は保管データを閲覧し「もしかしたら遺体を発見し、修復することで、柊花音として生き直す可能性があるかもしれない」と期待を抱くが、実際はシナリオのどのプレイシナリオにおいても柊花音の遺体は最後まで残らず、いかなる手段をもってしても再生することはできない。

分化した「柊花音」の存在については以下の通り。

- ・カノ……「管理人」作成にあたり残された柊花音の基本データ。
- ・風質……「管理人」作成にあたり切除された柊花音の記憶や嗜好。
- ・遺体……保管エリア 00 に格納されている「IZANAMI」の動力源の一部。

## 「桜の花」について

かつて刃が薬師寺とともに反社会組織「ヴィノムス」を瓦解させるために準備していた、隠しプログラムを実行するためのコードを格納し偽装していたテキスト。それと同時に、「HO: 零番地の桜」そのもの。合計で 10 種類のコードに分解されて「カノヨ街」仮想空間に設置されていたものが、今作の電子仮想空間に散らばっている。

「カノヨ街」「追鯨」とは別側面からの神話的事象が、該当する飛行機内でそれぞれの神話的事象の干渉として発生しているのだが、詳細は拙作「Hid 楽」「Happy LIFE」と関わりがあるためこちらでの注釈は割愛する。

隠しプログラムは【雪】においては「電子のクトゥルフ(成体)」の鎮圧、【月】【花】においては「IZANAMI」の終了を目的として機能する。

実際の各コード番号は「十種神宝(とくさのかんだから)」という遺失しているアーティファクトの品々の名前から指定されており、このコード番号を打ち込むことで隠しプログラムを実行できるようになっている。内容は以下の通り。

- ・生玉 (IKUTAMA)-8875171
- ・道返玉 (CHIKAHESHINOTAMA)-3688163268695171
- ・死返玉 (MAKARUKAHESINOTAMA)-7181478163268695171
- ・足玉 (TARUTAMA)-51475171
- ・沖津鏡 (OKITSUKAGAMI)-988527815178
- ・辺津鏡 (HETSUKAGAMI)-63527815178
- ・八握剣 (YATSUKANOTSURUGI)-6152781695274758
- ・蛇比礼 (HEBINOHIRE)-6358696843
- ・蜂比礼 (HACHINOHIRE)-61368696843
- ・品物之比礼 (KUSAGUSANOMONONOHIRE)-87215721697969696843

## 07. PL 向け事前情報

### 秘匿 HO 「零番地の桜」について

このシナリオには秘匿 HO がありますが、前作「カノヨ街」のように各 PC へ向けて配布するものではなく、シナリオ内で探索者を含む登場キャラクターのいずれかが一定の条件を満たした場合のみ対象へ配布する、シナリオから PL へ向けての「秘匿」HO システムとなっています。

そのため、今回の秘匿 HO 「零番地の桜」は配布対象が決定すると同時に、PL 全体へ向けて内容を公開致します。物語に隠された真実を、ともに見つけてまいりましょう。

### 探索者選択

前作「カノヨ街」での探索者がロストしている、あるいは継続利用不可の状況である場合は、新しく探索者を用意していただく必要があります。

また、新規参加探索者については、他シナリオからの継続参加も可能です。



## 08. シナリオチャート

このシナリオは、前作「カノヨ街」到達エンドの種類によって、探索者の目指す旅路の内容が異なる。得られる情報や迎える結末はどちらも似たものになるが、印象は大きく異なるだろう。

### 【「雪」の場合】

前作「カノヨ街」からヴィノムスがいまだに活動中であるため、世界が危機を迎えるところから物語がはじまる。このシナリオでの主な目的は「電子のクトゥルフ(成体)」の創造を阻止することとなる。

### 【「月」「花」の場合】

電子のクトゥルフ(幼体)の創造を阻止しているため、「電子のクトゥルフ(成体)」との対峙と鎮圧の必要がない。このシナリオでの主な目的は「IZANAMI」に囚われてしまった犠牲者の救済となる。

### ストーリーチャート

- 探索者たちが風賀から依頼を受けて、「IZANAMI」の調査を開始
- ヴィノムスの目的と計画について探索
  - ・探索者に「ダイバー」の処理を行ない、電子空間と現実世界を行き来できるようにする
    - \*電子空間……深度 3,000/ 深度 6,000/ 深度 11,000/ 深度 7,400,000,000
    - \*現実世界……ヴィノムス首都圏第三支部 / 第六研究所 / 揖夜孤児院
  - ・反社会組織「ヴィノムス」の目的についての調査
  - ・「IZANAMI」の真相把握
- 新嘗祭 / 神楽舞（「IZANAMI」の終了）
  - ・「月」「花」の場合：「IZANAMI」から犠牲者の解放
  - ・「雪」の場合：「電子のクトゥルフ(成体)」の鎮圧
- 時空門の創造と「カノヨ街」への転移

### エンディング分岐

シナリオ内の各エンディングは以下の通り。

#### 【雪】

「ヨモツシコメ」

探索を行なわない、真実への追及を放棄するエンディング

「クシナダヒメ」

NPC との敵対や IZANAMI との戦闘で敗北するエンディング

「アメノウズメ」

電子のクトゥルフ(成体)を鎮圧するエンディング

## 【月】【花】

「ヒルコ」

探索を行なわない、真実への追及を放棄するエンディング

「カグツチ」

IZANAMI を破壊し、囚われた魂を解放するエンディング

「スサノヲ」

NPC との敵対や IZANAMI との戦闘で敗北するエンディング

「アマテラス」

IZANAMI を終了し、囚われた魂を解放するエンディング

## 09. シナリオ時系列

### ○反社会組織「ヴィノムス」の結成

「銀の黄昏教団」から分離したカルト教団が、物理的、時間的な移動制約を突破することにより世界征服を目指す。

・通称「id\_null」というほぼ無尽蔵のMP供給源を発見し、開発研究が大きく躍進する。MP供給者を完全電子化し「id\_nullからのMP供給源」と「魔術使用者」との接続ポイントとすることで、安定したMP供給が可能になった。

### ○「電子のクトゥルフ」の作成(プロジェクト「AIの漁火」)

プロジェクト「AIの漁火」計画が本格化する。反社会組織としてさまざまな後ろ盾や搾取先を形成し、組織が大きくなっていく。

・電子世界における覇権の獲得と「ティンダロスの猟犬」問題の解決のために始動  
・リソース確保のためにプロジェクト「カノヨ街」を始動

### ○「柊花音」の逃亡および失敗

「HO: 参番地の時計」による情報漏洩をきっかけに、組織内に混乱が生じる。その際に「HO: 壱番地の標本」「HO: 弐番地の貼紙」がそれぞれ行動を起こし、「HO: 肆番地の鳥居」が仮想空間へ投入される。

・「有阿ミラ」が「HO: 壱番地の標本」の協力のもと「柊花音」を連れてヴィノムス本部から逃走、2月14日大阪発羽田行の飛行機に乗り込む  
・「HO: 壱番地の標本」が逃走に失敗、「有阿ミラ」「柊花音」のみが飛行機へ  
・異次元への転移を試みるも、複数の神話的事象の干渉により飛行機が墜落  
・「柊花音」は捕縛され電子パッケージ化処理の後「管理人・カノ」として再利用  
・「有阿ミラ」は「門」の混乱に巻き込まれ「id\_null」として行方不明に

### ○「カノヨ街」本編

「カノヨ街」探索者それぞれの細かい時系列は探索者の設定により異なる。

### ○「追鯨」本編

シナリオ内でセッション日とリアルタイムで連動する情報があるため、「カノヨ街」本編からどの程度の日数が経過しているかはそれぞれのセッションにより異なる。

## 10. NPC/ エネミー一覧

### カノ

STR:10 CON:10 DEX:10 SIZ:10 APP:15 INT:12 EDU:21

移動:10 耐久力:10 db:0

「こぶし/70%」「ナビゲート/70%」「コンピュータ/70%」「電子工学/99%」  
「聞き耳/99%」

生前の本名は「柊花音(ひいらぎかのん)」。女性。

かつては「カノヨ街」のコアであり、「AIの漁火」管理人として機能していた(詳細は前作「カノヨ街」NPCデータ参照)。

今回はバックアップファイルから復元された彼女が登場する。前作「カノヨ街」においてエンド4-Ex到達探索者で今作へ参加する探索者がいる場合、シナリオ開始時点で探索者たちと同行してよい。

性格や言動については、基本的に純真無垢でまっすぐ、お人好しで明るい思考を想定しているが、それぞれの「カノヨ街」体験によって異なる部分も多いだろう。

「あの桜、……なんだか、不思議な感覚があるの」

### 風賀 / フーガ

STR:10(9) CON:10(11) DEX:10(5) SIZ:10(12) APP:15(14) INT:12 EDU:10

移動:10 耐久力:10 db:0

「コンピュータ/99%」「電子工学/99%」「聞き耳/70%」「精神分析/30%」  
「芸術(ピアノ):6%」

少女「柊花音」が電子パッケージ化処理された際に切り捨てられた、「管理人」として不要な「柊花音」本人の嗜好や個性、記憶といったデータをもとに構築された精神体。本来は完全消去されるはずだったが、前作「カノヨ街」において電子の海の大波(データの大量移行およびプロジェクトの再構築または崩壊)により「ごみ箱」の格納場所が決壊し、その際に自ら脱出と再編成を行なった。その後、ヴィノム首都圏第三支部を乗っ取り、探索者たちへアプローチをかける。

生前の「柊花音」の記憶や趣味嗜好を持っているが、遺棄されてから無理やり自力で自身のデータを再構築し、あらゆる手段を使ってもがくうちに、若干本来の性格から歪みを生じさせている。

探索者に協力を仰ぐ一方で「自分の行なってきたこと(研究員の女性に精進転移を施し実質殺害行為に近しいことをした)等を知られたら嫌われてしまうかもしれない」と孤独感による偏執に苛まれ自身の正体について言いよどむなど、精神的に不安定な面が目立つ。

「僕は、……私は、やっと見つけた。あなたたちのことを」

ステータスの括弧内数値は精神転移によって乗っ取った女性の状態のもの。

## 木更津 刃 / きさらづ もんめ

STR:17 CON:11 POW:10 DEX:13 SIZ:17 APP:10 INT:17 EDU:11

移動:10 耐久力:14 db:1D6

「機械修理 /65%」「コンピュータ /95%」「医学 /40%」「芸術 (ハッキング) /75%」  
「クトゥルフ神話 /26%」

プロジェクト「AIの漁火」のハード面の保守整備担当チームのリーダーだった人物であり、前作「カノヨ街」のNPC「木綿神官」のモデルとなった人物(厳密には、保守整備担当チームがモデルにあたる)。

かつては「有阿ミラ」とも共同で「門」の創造と接続についても研究に関わっていたが、「有阿ミラ」の消失に伴い不自然なデータの空白が発生しているため現在も独自に研究を続けている。反社会組織「ヴィノムス」に対する忠誠心は薄く、狡猾でやや楽楽主義のきらいがある人物。

実際は、プロジェクト「カノヨ街」の時点から薬師寺と共にヴィノムスの計画を阻止しようとずっと水面下で動き続けてきた人物であったが、目標一步及ばずにいたところへ、探索者たちに目標達成を託す(譲る)こととなる。

彼もまた孤児であり、揖夜孤児院出身。知的好奇心の高さゆえの勉強熱心な性格とコンピュータ技術に関するセンスを見込まれ、実験体になることも里子としてよそに出されることもなく「ヴィノムス」にそのまま雇われ、若年のうちから組織内部の技術開発関連で活躍していた。

「どうだ、俺と一緒に世界を救ってやらないか？」

## 薬師寺 いちる / やくしじ いちる

STR:8 CON:8 POW:18 DEX:3 SIZ:14 APP:10 INT:14 EDU:21

移動:3 耐久力:11 SAN:0 MP:18+18(AF 所有) db:0

持ち物:墜落する飛行機の破片(オリジナル AF)

呪文:「萎縮」「支配」

技能:「応急手当 /50%」「医学 /50%」「機械修理 /80%」「精神分析 /80%」

「クトゥルフ神話 /40%」

ヴィノムスと裏で提携を結んでいた孤児院の院長であり、前作「カノヨ街」のNPC「唐傘薬師」のモデルとなった人物。彼自身にも子供がいたが、精神的な病気により自殺をし、亡くなっている。

息子が亡くなった際、「ヴィノムス」から「息子の脳波を抽出し、AIデータとして再構築すれば、息子は仮想空間で何にも脅かされず幸せに生き続けることができる」と提案を受ける。本来であれば受け入れるべきでないことだと理解していたものの、息子を死に追いやってしまった精神的な摩耗により「ヴィノムス」の提案に承諾し、以降、代償として自身の孤児院を人身売買の提携機関として機能させることとなった。やがて永久的狂気に苛まれ、「IZANAMI」を解体し死者の魂を解放することに固執するようになる。

そして「ヴィノムス」に対抗するための策として自身の身体に独自の「門」を秘密裏に刻印した。この「門」は「ヴィノムス」に検知されない場所からデータベース「IZANAMI」の外殻へ至る唯一の隠し手段であり、「IZANAMI」を破壊できる唯一の道筋である。

「どうにも、私たちはあの街を持って余ってしまったのです」

## 薬師寺 つばめ / やくしじ つばめ

故人

薬師寺いちろの息子であり、精神病に苛まれて自殺へ走ったところを、「菓筆筒」として人間からAIに移築された。このシナリオでは記録としてしか登場しないが、「カノヨ街」での「菓筆筒」は、彼の在り方の願望が如実に反映された結果である。

## 有阿ミラ / ゆうあ みら

STR:12 CON:14 POW:10 DEX:15 APP:9 SIZ:9 INT:12 EDU:16

移動:15 耐久力:12 SAN:- db:0

「こぶし/60%」「精神分析/80%」「医学/50%」「応急手当/50%」

「クトゥルフ神話/80%」

通称「id\_null」。

かつて反社会組織「ヴィノムス第六研究所特別開発班」に所属し、「HO: 壱番地の標本」とともに「柊 花音」を逃がそうと奮起した人物。彼女本人のデータはほとんど残されていないが、現在も彼女を起点として複数の平行世界をつなぐための「門」の接続がなされている。

魔術や神話的事象についての造詣が深い人物であり、現実世界の至る所に「門」を創造しネットワークを形成している反社会組織「ヴィノムス」から逃走するため、ダオロスに関する特性と魔術を駆使し異次元世界への逃走を試みた。そして「柊花音」を連れて2月14日大阪初羽田行の飛行機に乗り込んだが逃走に失敗。現在は行方不明となっている。さらに、神話的事象の影響により、世界から「存在そのもの」が消失してしまっているため、断片的なデータ以外に彼女を知る術はない。「あなたたちよ、どうか忘れるな。この世の一期一会の縁を」

## くすんだ桜の花びら

耐久力:10 DEX:15

攻撃手段

「かまいたち(切り裂き)/50%」ダメージ:1d3

ティンダロスの猟犬によって破損された「HO: 零番地の桜」の残滓。

## IZANAMI / 鯨

耐久力:160 行動順:各ラウンドの最終手番

攻撃手段

「熱暴走/100%」全体攻撃/ダメージ:1d6

「DDoS/80%」単体攻撃/ダメージ:3d6

複数の並行世界から「id\_null」を通じて接続された、2月14日大阪発羽田行の飛行機に搭乗した死者の魂の集合体。そして同時に、プロジェクト「AIの漁火」のために犠牲になった電子パッケージ化された人々の魂の集合体。電子の海の最果てに位置し、電子仕掛けの神となるために造られた。

## 電子のクトゥルフ (成体)

---

STR:140 CON:110 SIZ:210 INT:42 POW:42 DEX:21

移動 :24 耐久力 :160 db:21D6

<攻撃手段>

「データ破損 /100%」ダメージ：電子世界において 1D6+db

「ハッキング /100%」ダメージ：電子世界において 11D6

ヴィノムスによって創造された電子仕掛けの神。「カノヨ街」にてヴィノムスを打倒できなかった場合、プロジェクト「AIの漁火」が進行して「IZANAMI」をエネルギー源に顕現する。