



## 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、確定で参加探索者が継続不可または永久ロストの結末へ至る物語です。キーパーは必ずプレイヤーへこのことを周知し、納得した上で遊んでください。

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。

## 02. シナリオについて

プレイ人数：1人 (NPC とのタイマン)

プレイ時間：1～3時間

必須技能：芸術系技能 (50%以上)

探索者条件：あなたは破滅願望を持つ芸術家だった。

注意事項：探索者は確定で継続不可または永久ロストとなる。

## 03. シナリオ背景

旧き神であるイシスは、7日後に神話的事象によってひとつの世界が滅びることを予知した。その運命は絶望的であり、彼女だけで取り払うことのできないほど確固たるものだった。

しかし、偶然か必然か、その日イシスは探索者と邂逅する。探索者の破滅願望と芸術的な才能とに魂の熱と可能性を感じ取ったイシスは、滅亡を前にする世界でひとつの賭けと戯れとに出た。魔術による補助を行ないつつ、探索者に自身の存在を自ら削らせ、探索者を材料にした「芸術作品」というアーティファクトを生み出させようとしたのである。実際に作品が完成するのかどうか、アーティファクトとしての効果がどのようなものになるのかも定かでない状態のまま。

そうして、イシスに目をかけられた探索者は彼女のもとで世界滅亡までの7日間を過ごし、己の在りようと向き合うことになる。探索者はアーティファクトとなり世界へ何らかの影響を及ぼすことになるのか、はたまたイシスのもとから去り滅亡までの短い余生を過ごすことになるのか。いずれにしても、探索者が人間として8日目を迎えることはない。

シナリオ内の記号

□：技能ロール

■：探索項目

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・モンストロルム

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なわず、キーパリングのヒントとして参照してください。

## 04. 関与する神話生物

・イシス (MM p.137)

このシナリオでは確実に神話的事象によって世界が滅亡する運命を迎えるが、具体的な神性については定めていない。KPが自由に設定してよいし、もし継続探索者で参加する場合は過去の神話的事象と縁のある神性によるものかもしれない。

## 05. KP 向け補足情報

### 探索者について

探索者条件である「破滅願望を持つ芸術家」に当てはまるのであれば、新規継続を問わない。破滅願望の程度や、芸術に対する立場も自由であり、必ずしも芸術活動で生計を立てていなくてもよい。

ただし「確実に継続不可または永久ロストの結末を迎える」点をKPは事前にPLへ明示し、認識の齟齬がないようにすること。

また、セッション中に制作する芸術作品の種類を問うこともないが、探索者の住む世界そのものが滅亡を迎えるため、どれだけの傑作を制作しようと、作品が後世へ残ることはない。そもそも後世というものが絶たれてしまうのだから。

そのため、探索者が芸術活動を完遂しようとも、自己の実存を優先しようとも、そこに善悪や是非を問われることはないだろう。存在するのは、滅びへ向かう7日間に探索者が何を思ったのか、それだけだ。

### アーティファクトについて

探索者がイシスのもとの7日間をかけて己の人間性を削ぎ続けると、最終的に「ペンデュラムの形状をした耳飾り」へ変容し、アーティファクトとなる。アーティファクトの効果は探索者の芸術活動内容によって異なり、エンディングによってはプレイヤーに取扱いが一任される。

### イシスについて

シナリオ中では「魔女」と呼称され、美しい女性の容姿をしている。基本的に自身の正体について明かすことはなく、淡々と探索者の芸術活動を補佐し、7日間の生活を見守る存在だ。探索者の要望によってさまざまな手助けをするだろう。手助けに必要な魔術や呪文に関しては適切なものを取得していることにしてよい。

とはいえ、今回探索者に目をつけたのに大した理由や野望はなく、探索者との芸術活動はちょっとした賭けと戯れに過ぎない。たとえどのような神話的事象が地球を訪れて滅亡に至ろうとも、彼女自身はそれを切り抜ける術を持っているか、あるいは何をしてもどうにもならないことまで見通しているかのどちらかなのだ。

## シナリオ進行方法について

KP レス進行に対応した一本道の構成であり、場面の区切りごとに「芸術活動が続ける」「芸術活動を放棄し魔女のもとから去る」の選択肢が発生する。後者を選べばその時点でエンディングが確定し、前者を選び続けければ、探索者がどのような効果を持つアーティファクトになるのかの分岐が最後に発生する。

## 06. PL 向け事前情報

探索者選定については、条件である「破滅願望を持つ芸術家」に当てはまるのであれば新規継続を問わない。破滅願望の程度や芸術に対する立場も自由であり、必ずしも芸術活動で生計を立てていなくてもよい。

ただし、このシナリオに参加した時点で探索者は確実に継続不可または永久ロストの結末を迎える点を留意すること。また、シナリオ冒頭で『魔女』と呼称される存在に芸術的才能を見初められる場面が存在するため、少なくとも 50% 以上の「芸術家としての技能」を所持している必要がある。

## 07. 導入

ひゅるるる、ぽつり。雨の鳴る。湿った地球の表面をさらったにおいのぞろぞろと、行列の、あなたのもとまで届く気配のする。

あなたは今日も今日とて破滅を願う。

さて、何に願っているのか。それは祈りか。叶えば何が破滅するのか。それはあなた自身にすら正確に答えられるものではないだろう。雨垂れのようにあなた自身の内側で沸々と抱かれている怒りにも似たその悲嘆は、あなただけのものではないのだ。

だからかもしれない。あなたが声をかけられたのは。

路地裏、本屋、何でもいい。何ならあなたのアトリエでもいいし、六畳半の狭い机の反対側でもいい。それは突如あなたの背後に立って、それからぬっくと声をかけてきた。

「お前、なんてうつくしい魂の焔にくべられているのかしら」

### 「魔女」との邂逅

振り向けば、そこにはひとりの女性……およそあなたの知っている常識の範囲内であれば女性……がいた。

足元をすっかり隠す長い裾のドレスが、蜘蛛の巣よりも軽やかにふわりふわりとうねっている。埃をかぶった童話の頁からそのまま引っ張り出してきたような目深にかぶられた三角帽子に、アンティークな囁きの似合う装飾品の数々。長い髪の毛がよっぱどさらさらとピロウの衣擦れの音をこしらえて、彼女が首を傾げたことを告げている。

魔女。……咄嗟にそんな非現実的な言葉が口蓋の裏をなぞるくらいに、美しいそのひとの佇まいは洗練されていた。

## 「魔女」との対話

### あなたは誰？

「お前に私の名は必要ないよ。魔女。それだけで足りるだろう」

### どうやってここに現れた？

「私は魔女だからね。魔法を使えばこの程度、驚くことでもないさ」  
「あら、信じていない顔。お前、破滅なんて最大の理不尽を信じているくせに、その他一切の不条理は知らないままの顔をするのかい？」

### 魔法について

「お前は魔法遣いになる素質があるよ」  
「魔法というものが何かって？ そうだね。私の誘いに乗ってくれたら、いつか手すきの時にでも話してあげる」

### 誘いの内容

「お前、表現をするのにおよそ相当な才能か努力とで鍛え上げてきただろう。そいつを使って、お前自身を芸術作品にしてみない？」  
「芸術というのは、決して正しくは共有できない五感を共振させて魂を燃やすことを言うのだと聞いた。私は生憎その反対の性質に生まれついているために、芸術というものが何なのか、理解できないのだ。世界が滅亡する前に、ひとつ芸術というものを私も理解できるのか、試そうと思ってね」  
「どうせ破滅を願っているのだろう。悪い話じゃあ、ないと思うのだけれど」

### 世界の滅亡について

「そうだ。この世界は滅亡を迎える。今から7日後に」  
「なぜ、とか、どうして知っている、とか、そういう疑問は捨てるがいいさ。ひとつ挙げれば際限なく溢れて行って、7日間を使い潰してしまうだろうから」

### 芸術作品の制作について

「お前の破滅願望を炉の熱に、お前から人間としての一切切を削いでいく。削いで、削いで、削いで、最後まで残ったものは、きっとお前が持つ真実の芸術だ。私が魔法で手助けをするから、お前がお前自身を破壊して、世界の終わる最期の瞬間にどんな芸術を創るのか見せておくれ」

### 探索者のもとへ訪れた理由

「何って、そうさね。お前を誘いにきたんだ。お前は私好みのうつくしい魂の炉をこさえているからねえ」  
「魂の炉が、何かって？ 自分の顎でもこめかみでもはらわたでも、好きなところを指さしてご覧。ものの終わりと破壊を臨むときにいっとう吐き気を催すその場所に、お前の魂の炉があるよ」

・探索者に対し「7日後に世界が滅亡すること」「探索者の芸術的才能を見込んでやってきたこと」「探索者自身を材料にした作品制作活動への勧誘」を告げる。  
・基本的に正体は明かさず、淡々と会話に応じる。魔女にとっては世界の滅亡も、探索者への勧誘も、特に差し迫った懸念や興味を抱いていないため、探索者がどう応じても構わない姿勢をとる。

「つまりは、破滅を願って人間であることを持て余している精神的な内臓さ。その熱と、お前自身の持つ技術とを見込んで、私はお前のもとまで来た」

#### 探索者にメリットはあるのか / 報酬はあるのか 等

「莫大な富も名誉の頂点も、何も与えられるものはない。そも、7日後にはお前もお前の尺度をつくるものもすべて滅びる。だから、ここにはメリットも報酬もなければ、デメリットも代償も存在しない。お前が頷くか、頷かないか。それだけだよ」

「私はね、お前だから、いいの。ただ綺麗なものをこさえたり、大勢に褒められたりするようなのではなく、お前の芸術に興味があるの」

## 魔女の誘惑

会話に区切りがつくと、魔女と呼称されるその女性は口角をなめらかに持ち上げた。螺鈿色のしなやかな指をぱちんと動かせば、銀の絹糸が練られる要領で空間が無音のまま引き裂かれ、カーテンのようにひるがえる。

「おいで。お前が芸術の結晶となるさまを、私が面倒してあげる」

神が7日間で創ったとされる世界は今、7日後に滅びを迎えようとしている。

……そう、魔女が言ったのだ。唐突に、淡々と。その言葉が本当なのか嘘なのかを見極める手段は、現状のあなたには、存在しない。

だから、ここで選ぶ行動は、あなただけのものとなる。

魔女について無音のカーテンをくぐるか、それとも今いる場所に留まるか。あなたの破滅願望に似つかわしいほの暗い微笑みを、彼女の後姿が湛えていた。

#### ルート分岐

魔女についていく

→ [ 08. 廃屋の幽霊 ] へ

魔女に従わない

→ [ 13. 滅亡を臨む ] へ

## 16. 奥付・注意書き

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、皆様の楽しい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。

この作品はフェリシモ魔法部×二足獣企画TRPGシナリオ一斉投稿企画『きっと魔法遣いだったあなたたちへ』を受けて制作されたものです。作品の内容は実際の企業や団体、商品等とは関係ありません。

[制作]

七篠 K

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:E108777