



和洋折衷シナリオアンソロジー企画  
『和洋鳴采』寄稿作品

# 目次

TABLE OF CONTENTS

00.	はじめに	01		28
01.	シナリオについて	01		29
02.	シナリオ背景	01		31
03.	登場NPC	02		34
04.	探索者発狂	05		36
05.	PL向け事前情報	07		38
06.	共通導入	09		41
06-1.	個別導入-H0:悪魔	10		44
06-2.	個別導入-H0:隠し神	12		45
07.	倫牧市探索	14		46
		16		48
		17		51
		18		54
		18		55
		20		57
		21	20. 注意書き・クレジット	59
		23		
		24		
		25		

## 00. はじめに

この度は当シナリオをお手に取っていただき、ありがとうございます。

こちらはクトゥルフ神話 TRPG(6版) 対応シナリオです。

和洋折衷シナリオアンソロジー企画『和洋喝采』寄稿作品であり、内容は書籍版と同様です。そのため『和洋喝采』をお手持ちの方は書籍特典版のダウンロードをお願い致します。

難易度改変はご自由にどうぞ。

また、このシナリオには神話生物や呪文に対する独自解釈があります。ご了承ください。

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

基本 : 基本ルールブック

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。キーパリングのヒントとして参照してください。

## 01. シナリオについて

プレイ人数 : 2人または4人 (偶数固定)

プレイ時間 : 6~8時間

推奨技能 : <戦闘技能> <クトゥルフ神話>

非推奨技能 : <精神分析>

探索者選定 : 公開 HO 内容に合致すれば新規継続不問

不幸に不孝なあなたへ。

ここには、正気も遠慮も必要ない。

必要なのは悪意と狂気、それから一匙の犠牲だけ。

## 02. シナリオ背景

日本某所に存在する都市「<sup>りんぼくし</sup>倫牧市」では、ふたつのカルト教団が活動している。イギリスで代々女神信仰を受け継いできた一族の率いる「ゴウトノ商会」と、<sup>りんぼくし</sup>倫牧市の土地神信仰を編み出した一族の率いる「<sup>ちよもりしゅう</sup>千代守衆」だ。このふたつのカルト教団はともにシュブ=ニグラスを別の名前で呼ぶ独自の宗教を展開しており、異なる目的のもと邪神信仰に都合のよい環境が整っている<sup>りんぼくし</sup>倫牧市を掌握しようと動いていた。そしてふたつのカルト教団は、互いを敵対視しながらシュブ=ニグラスの招来に向けて準備を進めていく。

しかし、そんな<sup>りんぼくし</sup>倫牧市に混乱の一手が投げられる。『グラークの黙示録』の写本を読んでしまいイゴロナクに身体を乗っ取られた「<sup>なむ</sup>南牟アミ」という女性が、悪意を嗅ぎつけてふたつのカルト教団幹部と接触をしたのだ。さらにその一方で、<sup>りんぼくし</sup>倫牧市内に存在する遺跡「<sup>ぎんしょうたいのもんろう</sup>銀燭台之門楼」をきっかけにヨグ=ソトースを招来して異次元からこの世界へ渡ってきた「もう一人の<sup>なむ</sup>南牟アミ」も<sup>りんぼくし</sup>倫牧市を訪れ、この次元でもう一度ヨグ=ソトースの招来を行ないもとの次元へ帰還するべく動きはじめる。

探索者は、そんな三種類の神格が同時に顕現する可能性をはらむ倫牧市<sup>りんぼくし</sup>でカルト教団からの依頼を受けることになる。その先で探索者がどの宇宙的恐怖と出会い、どの混沌を平らげにいくのかは自由であり、正解や不正解は定められていない。思う存分に正気も遠慮も捨て去って、冒流的な辺獄を楽しもう！

## 03. 登場 NPC

### Cynthia Goutano / シンシア・ゴウトノ

STR:10 CON:12 POW:18 DEX:13 APP:18 SIZ:13 INT:18 EDU:17

HP:12 MP:18 db:0 SAN:39

性別:女性 年齢:34 職業:カルト教団「ゴウトノ商会」教祖の末裔

技能:〈回避/50%〉〈言いくるめ/80%〉〈説得/80%〉〈信用/80%〉〈オカルト/70%〉〈クトゥルフ神話/60%〉

呪文:《アザトースの呪詛》《シュブ=ニグラスの招来/退散》《魅惑》《黒い仔山羊の召喚/従属》

ゴウトノ商会のリーダー。表向きの顔は化粧品メーカーを親の代から継いで業績を拡大し続けている若きカリスマ女社長である。イギリスに在籍しているため探索者が実際に顔を合わせたことはなく、たまに映像越しに会話をしたことがある程度だ。

先祖代々継いできたゴウトノ商会トップの座を若くして手に入れた人物であり、カリスマ性と美貌と策略で実の母親を退役に追い込んだやり手である。自分こそが神の寵愛を受けるに相応しいすべての頂点に立つべき人物だと信じており、自分の欲望を満たすためならばどんな手段も厭わない。

### Lynn Paul / リン・ポール

STR:13 CON:17 POW:28 DEX:14 APP:10 SIZ:15 INT:30 EDU:18

HP:16 MP:28 db:+1d4 SAN:17

性別:男性 年齢:47 職業:カルト教団「ゴウトノ商会」の幹部

技能:〈拳銃/65%〉〈信用/60%〉〈クトゥルフ神話/40%〉

呪文:《アザトースの呪詛》《シュブ=ニグラスの招来/退散》《イゴーロナクとの接触》  
ゴウトノ商会の幹部にして日本支社の支社長。倫牧市内での商会の指揮は彼が執っているため、基本的に探索者は彼とやり取りをすることが多い。

ゴウトノ商会の前代トップであったシンシアの母親を盲信しており、内心ではシンシアをゴウトノ商会リーダーに相応しくないと考えている。シンシアの母親に返り咲いてほしいと願っていたところ、南牟<sup>なむ</sup>アミと接触してイゴーロナクに乗取られ、その欲望を歪んだかたちで膨らませていく。

#### 【関与する神話生事象】

「イゴーロナク」基本 p.207

「シュブ=ニグラス」

基本 p.216

「ヨグ=ソトース」基本 p.227

《アザトースの呪詛》

基本 p.250

《ヴールの印》基本 p.252

《イゴーロナクとの接触》

基本 p.260

《シュブ=ニグラスの招来/退散》基本 p.262

《ヨグ=ソトースの招来/退散》基本 p.264

《破壊》基本 p.277

《黒い仔山羊の召喚/従属》基本 p.282

《魅惑》基本 p.288

《門の創造》基本 p.289

## 千代垣 重久 / ちよがき しげひさ

STR:18 CON:14 POW:18 DEX:15 APP:11 SIZ:17 INT:17 EDU:19

HP:16 MP:18 db:+1d6 SAN:34

性別:男性 年齢:58 職業:カルト教団「千代守衆」の教祖

技能:〈日本刀/80%〉〈こぶし/80%〉〈マーシャルアーツ/50%〉〈信用/80%〉〈オカルト/70%〉〈クトゥルフ神話/60%〉

呪文:《門の創造》《シュブ=ニグラスの招来/退散》《破壊》《ヴェールの印》

千代守衆の教祖。表向きの顔は企業組合の会長であり、りんぼくし倫牧市の中小企業を支える期待の大黒柱と評されている。カルト教団としての活動は彼と千代垣崇計がほとんどを管理しており、探索者に対する依頼や指示は彼から直接請け負うことが多い。

元は名家であったが衰退の一途をたどる千代垣家をまとめあげて復興するべく奔走していたなかで、シュブ=ニグラスの叡智に触れた。それからは持ち前のカリスマ性と忍耐力と人脈を駆使して「千代守衆」を立ち上げ、カルトを利用するかたちで一族の復興を目指している。

## 千代垣 崇計 / ちよがき すうけい

STR:15 CON:12 POW:11 DEX:9 APP:10 SIZ:14 INT:15 EDU:20

HP:14 MP:11 db:+1d4 SAN:42

性別:男性 年齢:46 職業:カルト教団「千代守衆」の幹部

技能:〈日本刀/65%〉〈心理学/60%〉〈クトゥルフ神話/40%〉

呪文:《門の創造》《シュブ=ニグラスの招来/退散》《イゴロナクとの接触》

千代守衆の幹部。千代垣重久の右腕であり、重久とは年の離れた異母兄弟関係にあたる。探索者に対するこまごまとした指揮や手配は彼から受け取ることができるだろう。

妾腹の立場であることと年齢差とを理由に、常に「しげひさ重久よりも下の人間」という目で一族から見られてきたことにコンプレックスを抱いている。それでも鬱屈を押し殺し千代守衆の一員として生きる道を選んでいたが、イゴロナクに乗っ取られて破滅願望と破壊衝動を膨らませていくことになる。

## 南牟 アミ / なむ アミ

STR:9 CON:12 POW:10 DEX:16 APP:11 SIZ:10 INT:14 EDU:14

HP:11 MP:10 db:0 SAN:4

性別:女性 年齢:21 職業:大学生

技能:〈目星/40%〉〈図書館/65%〉〈オカルト/80%〉〈クトゥルフ神話/10%〉

呪文:《ヨグ=ソトースの招来/退散》《イゴロナクとの接触》

りんぼくし倫牧市に住む学生。倫牧市に関連する民俗学を研究をするなかで、運悪く《ヨグ=ソトースの招来/退散》を取得し、異次元への転移を果たしてしまった。その後は転移先のりんぼくし倫牧市で「もう一人の南牟アミ」として元の次元に帰る術を模索している。

一方、転移先のりんぼくし倫牧市に存在していたほうの南牟アミは、オカルト関連の書籍に紛れていた『グラーキの黙示録』の写本を閲覧してしまいイゴロナクに乗っ取られる。その後は司祭に相応しい信徒を探すべくりんぼくし倫牧市内を徘徊し、ふたつのカルト教団

それぞれの幹部に接触を試みた。ゴウトノ商会のリン・ポールとはイゴーロナク同士となり協力関係を築き、千代守衆ちよもりしゅうの千代垣崇計ちよがきすうけいとは一度接触を果たしたのみで関係の進展には至っていない。

シナリオ中はふたりの南牟なむアミがそれぞれ動き回っており、探索者を混乱させることだろう。

---

## イゴーロナク

---

STR:25 CON:125 POW:28 DEX:14 APP:- SIZ:30 INT:30 EDU:-

HP:75 MP:28 db:0

技能：〈タッチ /100% 各ラウンドで IINT と IPOW を喪失〉〈むさぼり食う /100% 治癒不能の 1d4 ダメージ〉

本シナリオでは、何体かのイゴーロナクが登場し探索者に襲いかかる場面がある。その際のイゴーロナクのステータスは全て上記内容で統一して管理すること。

## 04. 探索者発狂

本シナリオ中に探索者が発狂状態に陥った際、基本ルールブックに記載されている処理ではなくオリジナルの処理を行なう。それぞれの発狂処理内容については該当者が  
出た時点で公開すること。

### 一時的狂気について

発狂表は下記の本シナリオオリジナル発狂表を用いる。発狂時間は、戦闘ラウンドが進行中の場合は (1d10+4) ラウンド、そうでない場合は次回探索ターン1回分となる。また、発狂した場合「発狂時に減少した正気度と同じ値の〈クトゥルフ神話〉技能を獲得する」ことで〈精神分析〉を用いることなくただちに発狂を解除することができる。狂気すらも都合よく喰らって呑み込んで、己のものにしていこう。

- 1. 自失** - 脳髄へばおんと衝撃が走り、自意識が吹き飛ばされる。愚鈍な思考回路は、まるで生命を脅かされた哀れな犠牲者そのものだ。〈アイデア〉〈知識技能〉の成功値が半減する。
- 2. 過敏** - あなたを取り巻くすべてが悪意を持ったトゲのように降りそそぐ。本来なら気にならないはずの感覚が全身にキリキリ舞いだ。ダメージを受ける際、常に1点の追加ダメージ。
- 3. 拒絶** - 涙が止まらなくなったり、嘔吐を繰り返したりする。あなたの内側から何かを追い出そうとするように。HPが3点減少(減少後のHP下限値は1)。
- 4. 硬直** - 全身の血液が凍りつき、筋肉が軋む。脳が麻痺して一切の指令を停止させれば、あなたは無力な玩具と変わらぬごちなさだ。〈戦闘技能〉の成功値が半減する。
- 5. 恐怖** - 得体の知れない怪物があなたの目の前にいる。目に見えない、知的生命体にとって最大の脅威である恐怖という感情が、あなたを捕食しようとする。正気度がさらに3点減少。
- 6. 殺意** - 憤怒、悲嘆、いや、もっと身近に存在する感情が歪に増幅していく。それは他者を害しても構わないという、殺意と呼ばれる倫理のタブー。〈戦闘技能〉以外の技能判定ができなくなる。
- 7. 幻聴** - その場にいないはずの者の声が聞こえる。それはあなたがかつて陥れてきた犠牲者の怨念かもしれない。聴覚を用いる技能の成功値が半減する。
- 8. 幻覚** - ないはずものが見えたり、あるはずのものが見えなかったり。何かが、あなたを惑わせようとしている。視覚を用いる技能の成功値が半減する。
- 9. 疲弊** - あなたの精神は狂気にすり減らされて疲弊する。正気とは別の何かが、あなたのもとからこぼれ落ちていく。MPが3点減少(減少後のMP下限値は1)。
- 10. 虚無** - あなたを取り巻く状況すべてに、あなたの五臓六腑は無関心。何もかもに食指は動かず、本来の能力を發揮しなくなる。すべての技能判定に-10%の補正。

## 不定の狂気について

---

発狂内容は以下の3種類のうちいずれかひとつを自由に選択する。発狂時間は1d6日間。発狂中に再度不定の狂気に陥った際は別の種類の発狂内容を選択し、追加する。3種類すべての発狂内容を同時に抱えると……。

- 1. 貪欲** - 自分に都合の悪い状況はいらない。そのためならば四肢をがむしゃらに動かしても、不思議としくじることはなかった。他者を脅かすための〈探索技能〉が自動成功となる。
- 2. 憤怒** - 自分の思い通りになれ。そんな苛立ちが舌に痺れる感覚がした途端、すると嘘八百も綺麗事も並び立った。他者を陥れるための〈交渉技能〉が自動成功となる。
- 3. 無知** - 悪意も狂気も間違いも、真理から目を背けさえすればいくらでも使い道がある。だから、この異様に研ぎ澄まされた意思も知識も、今は有用なはずだ。〈アイデア〉〈クトゥルフ神話〉が自動成功となる。

## 永久的狂気について

---

探索者の正気度ポイントが0点以下となる、または不定の狂気の内容を3種類全て併発した場合、探索者は本シナリオ終了時まで永久的狂気に侵されるものとして扱う。永久的狂気に陥った探索者は、不定の狂気3種類の内容すべてに加え、以下の特徴を発症する。また、正気度ポイントは0点以下となっても減少し続け、マイナスの値へと転じる。

- **三毒** - 毒を喰らわば血までとは言うが、さすがに狂気を溜めこみすぎだ。毒が回って汚れきったあなたの魂は、もう満腹だとげっぷを吐いた。今後はもう一時的発狂に陥らない。
- **辺獄** - 身も心も狂気に墮としたあなたの認識する世界では、もはや神も悪魔も大差ない。となれば、何を見たところで、何を聞いたところで、何を話したところで、あなたに及ぶ影響などたかが知れている。〈正気度喪失〉の判定が自動成功となり、かつ減少値は最低値となる。

## 05. PL 向け事前情報

### 共通 HO

あなたたちは敵対するふたつのカルト教団「ゴウトノ商会」「千代守衆」それぞれに協力している裏社会の人間だ。協力者であるという条件を満たすのならば、信仰心の有無や新規継続を問わない。教団へ直接所属している信者でもよいし、教団から一時的に依頼を受けていたり雇用されていたりするだけの立場でも構わない。

事前情報のもと [HO：悪魔] [HO：隠し神] のいずれかを選択し、それぞれの探索者数が同数になるよう調整すること。探索者間の関係性は選択 HO に関わらず自由に決めることができる。

(例：2PL プレイの際は各 HO1 人ずつ、4PL プレイの際は各 HO2 人ずつになるよう選択する)

本シナリオに参加する探索者は、カルト教団の協力者としてそれぞれの教団から宇宙的恐怖に関する知識を得ることになる。シナリオ開始前に 1d20+10 ポイントの〈クトゥルフ神話〉を獲得し、選択した HO に応じてひとつ呪文を取得する。

また、それぞれの教団が信仰する神については外部に対し秘匿されているため、詳細内容は選択した HO に応じた教団の信仰対象のみシナリオ開始時点で知ることができる。

### HO：悪魔 / あくま

あなたはカルト教団「ゴウトノ商会」に協力している裏社会の人間だ。

そのなかでもあなたは他者を誑かし、墮落させることに長けている。

本シナリオに参加する時点で呪文《アザトースの呪詛 (基本ルールブック p.250)》を取得する。

**追加推奨技能：〈交渉技能〉**

#### カルト教団「ゴウトノ商会」について

本社はイギリスにあり、表向きは化粧品メーカーとして活動している。活動拠点を拡張するため数ヶ月前に日本の架空都市「倫牧市」に支社を形成した。日本での活動規模はまだ小さいものの、イギリス本社からの支援を活動に役立てることができるだろう。

倫牧市で幅をきかせている「千代守衆」とはライバル関係にあたり、敵対している。

HO 選択に際し、さらに各教団の NPC 情報についても個別導入でプレイヤーへ開示される程度のものであれば事前に公開してもよい。裏社会の事情を知る探索者であれば両者の主要な人間について下調べをしておかないからだ。



## HO：隠し神 / かくしがみ

あなたはカルト教団「千代守衆」に協力している裏社会の人間だ。  
そのなかでもあなたは他者を拐かし、連れ去ることに長けている。  
本シナリオに参加する時点で呪文《門の創造 (基本ルールブック p.289)》を取得する。  
**追加推奨技能：〈隠れる〉または〈忍び歩き〉**

### カルト教団「千代守衆」について

本部は日本の架空都市「倫牧市」にあり、表向きは企業組合として活動している。  
数年前から活動拠点を固めて手堅く活動を継続しており倫牧市内の情勢に明るい  
ため、活動に役立てることができるだろう。  
倫牧市で頭角を現しはじめた「ゴウトノ商会」とはライバル関係にあたり、敵対し  
ている。

## 正気度に関するシナリオ内特殊処理について

本シナリオは、非推奨技能に〈精神分析〉を設定し、かつ〈クトゥルフ神話〉の技能  
ポイントが高くなることから、探索者が発狂状態で探索を続行しなければならない場  
面が発生することを想定している。

そのため、本シナリオ内での発狂処理に関しては基本ルールブック記載の内容に加え  
て特殊処理が行なわれる。また、シナリオ進行中に正気度ポイントが0以下になっ  
た場合も同様に特殊処理が発生し、探索者の正気がどのような状態になろうともシナ  
リオ終了までは問題なく探索が続行できることを保証する。生還できるかどうか、は  
また別の話だが。

## 06. 共通導入

日本某所に存在する都市「<sup>りんぼくし</sup>倫牧市」。総人口約6万人、周囲を山と川に囲まれたのどかな町だ。というより、ここ数十年で都市開発のピークが過ぎたために人も町も落ち着いてきた、というほうが正しい。

目立った特産品や伝承もなく、この都市を紹介するには少し物足りないかもしれない。その水面下を知らなければ、の話だが。

この良くも悪くも特筆することのない都市の裏側には、現在ふたつのカルト教団が根を張っている。

ひとつは「<sup>ちよもりしゅう</sup>千代守衆」。数年前から活動拠点を固めて手堅く活動を継続しており、表向きは企業組合として市民にもある程度知られている。

もうひとつは「ゴウトノ商会」。表向きは化粧品メーカーであり、数ヶ月前にこの都市へ日本支社を設立したばかりだ。しかし、本社のあるイギリスでは「<sup>ちよもりしゅう</sup>千代守衆」をしのご規模の活動を行なっている。

そしてこのふたつの組織は、<sup>りんぼくし</sup>倫牧市でのカルト活動を独占するべく互いのことを敵対視している。

なぜこのふたつのカルト教団が<sup>りんぼくし</sup>倫牧市に固執しているのかはさておき、あなたたちはそんなカルト教団に協力している立場の人間である。今日もそれぞれの教団から呼び出しを受けており、とある依頼を受ける予定だ。

その依頼が、依頼にかかわる人物たちが、大きな混乱と冒涇をもたらす引き金になることを知る者はまだ少ない。

だって、ここには、正気も遠慮も必要ない。

必要なのは悪意と狂気、それから一匙の犠牲だけ。

共通導入の描写の後、各HO選択者のみが知り得る情報を開示するための個別導入を行なう。一方の個別導入をする間、もう一方のHO選択者は通話からの退出やテキストチャットの分離などを行なって待機すること。

06-1. 個別導入 -HO: 悪魔

06-2. 個別導入 -HO: 隠し神

両方の個別導入終了後、再び参加者全員が合流し  
[ 07. 倫牧市探索 ] へと移行する。

## 06-1. 個別導入 - HO: 悪魔

カルト教団「ゴウトノ商会」。あなたが協力している組織の名前であり、数ヶ月前に倫牧市に支社を設立して本格的に活動をはじめたイギリスのカルト教団である。表向きは化粧品メーカーであり、イギリスから自社製品を輸入して日本で販売をしている。

あなたは今日、カルト教団としてのゴウトノ商会日本支社から呼び出しを受け、社長室へと案内された。日本支社長である「リン・ポール」があなたを迎え入れて、簡単な挨拶とともにこのように告げるだろう。

「本日はご足労いただきありがとうございます。ただいま、イギリス本社のゴウトノ様と通信をお繋ぎ致します」

リン・ポールが端末を操作すれば、ディスプレイに映像が浮かび上がる。画面に映し出されたのは、リーダーである「シンシア・ゴウトノ」だ。

### NPC 『シンシア・ゴウトノ』

ゴウトノ商会のリーダー。表向きの顔は化粧品メーカーを親の代から継いで業績を拡大し続けている若きカリスマ女社長である。イギリスに在籍しているため探索者が実際に顔を合わせたことはなく、たまに映像越しに会話をしたことがある程度だ。

#### 会話例

##### 呼び出した理由について

「今日は呼び出しに応じてくれてありがとうございます。今回は、私から直接依頼内容を伝えるわね」

##### 依頼内容

「依頼内容はふたつ。ひとつは、倫牧市内での情勢調査。最近、千代守衆の動きが活発になっていると報告を受けたの。それだけでなく、私たちの勧誘活動の業績が急激に低下しているとも。向こうの活動状況の詳細とこちらの業績低下の原因を調査し、対策をたてるための材料を集めてきて頂戴」

「もうひとつは、生贄に用いる人員の補充よ。私たちゴウトノ商会は、敬愛なる女神降臨に備えるべく活動をしている。そのための儀式を1週間後のイギリス時間22時に執り行なう予定だったのだけれど、そちらで用意して輸送予定だった生贄用の人間が駄目になってしまって。それで、追加で手配しなければならないの。教義を授ける過程で君の得た呪文と併せて活用できそうな道具を支給するから、手頃な人間を掌握して商会に引き入れてくれると助かるわ」

「人員補充は何人でも大歓迎よ！ 今回の儀式用に手配する飛行機のチケットの枚数には限りがあるけれど、今後のために日本支社の『社員』として確保しておくのも悪いことではないから」

##### 支給品について

「人間の魂を閉じ込めることのできる小瓶よ。『悪魔の瓶詰』と呼ばれているけれど、君なら使いこなせるでしょう」

##### 儀式について

「詳細はリンから聞くといいわ。君の働きと希望によっては、儀式当日に君も参加できるよう手配してあげる」

PL情報やNPCの台詞例は、探索者とのやり取りに合わせて適宜開示していくとよい。

## NPC 『リン・ポール』

ゴウトノ商会の幹部にして日本支社の支社長。倫牧市内での商会の指揮は彼が執っているため、基本的に探索者は彼とやり取りをすることが多い。  
今回の探索者への依頼に際し、倫牧市内でさまざまな手助けをしてくれるだろう。

### 会話例

#### 手助けについて

「主に確保した人員を移送するため車をお出します。他にもご入用のものがございましたら可能な限り手配しますのでお申し付けください」

#### 儀式について

「我々の崇拜する女神様を讃えるための儀式には、多くの生贄の血液を必要とします。生贄に信仰心は必要ありませんが、抵抗されても厄介です。魔術を行えば抵抗心も奪えるでしょうから、必要に応じて行使してください」

「倫牧市は我々が敬愛なる女神様を讃えるのに適した土地です。そのためにゴウトノ商会は日本支社を設立しました。今回はイギリス本社側で行なわれる儀式を支援する予定ですが、いずれは日本でも同様の儀式を行なえるよう、日本支社の活動規模の拡大を目指しています」

#### もともと予定されていた生贄について

「今回の儀式はかなり大がかりなものを予定しており、生贄の調達も場所を分散させて計画していました。大量に失踪者を出しては不審に思われてしまいますから。そこで、日本でも何人か見繕っていたのですが……イギリスへ発つ前日に、全員何者かによって殺害されました」

「幸い、あらかじめ用意していた偽装工作や処理業者の手配のおかげで警察に気づかれてはいません。ただし、せっかくの手札を無駄にしています。挽回のためにも、人員増強を行なわなければなりません。今回の儀式で生贄にせずとも候補者は多いに越したことはありませんから、勧誘による引き込みをできた人数に応じて追加の報酬をお渡しますよ」

もともと用意されていた生贄は実際には殺されておらず、リン・ポールが秘密裏に隠してアミのもとへ輸送しようとしている。シュブ＝ニグラス招来の儀式を邪魔し、ゴウトノ商会の失墜とシンシアの失脚をするため、リン・ポールが暗躍しているのだ。

## ゴウトノ商会の信仰対象について

ゴウトノ商会は「<sup>レディ エボニー</sup>Lady Ebony」と呼ばれる女神を信仰している。真名は別にあるらしいが、教祖および幹部にしか知らされていないため探索者にはわからない。  
西洋において古くは悪魔崇拜とみなされていた時期もあり、現在表立って信仰されてはいない。教義によれば豊穡の女神とされており、教祖の系譜を継ぐゴウトノ一族は中世から現代にわたり代々この女神信仰を支えてきたのだとか。

## 支給品 『悪魔の瓶詰 (本シナリオオリジナル AF)』

探索者は今回の依頼を受けるにあたって『悪魔の瓶詰』と呼ばれるアーティファクトをひとつ手渡される。

これは人間の魂 (POW) を詰めて保存することのできる小瓶だ。

《アザトースの呪詛 (基本ルールブック p.250)》によって吸い取った POW を、このアーティファクトを利用することで携帯し、必要に応じて使用することができる。また、この小瓶の所有者は自在に POW を取り出し、任意の呪文や魔術に捧げることができる。これはアイテムに POW を貯蔵できるのが大きな特徴であり、貸出や譲渡によって所有者を変えれば誰でも自在に貯蔵した POW を使用することができるという代物だ。

## 06-2. 個別導入 - HO: 隠し神

カルト教団「千代守衆」<sup>ちよもりしゅう</sup>。あなたが協力している組織の名前であり、数年前から倫牧市<sup>りんぼくし</sup>に腰を据えて活動している日本のカルト教団である。表向きは企業組合であり、倫牧市の中小企業を中心にさまざまな支援を行なっている。

あなたは今日、カルト教団としての千代守衆<sup>ちよもりしゅう</sup>から呼び出しを受け、倫牧市内<sup>りんぼくし</sup>のやや郊外に位置する千代守衆の本邸に案内される。幹部の「千代垣崇計」<sup>ちよがきすうけい</sup>があなたを出迎え、そのまま教祖の「千代垣重久」<sup>ちよがきしげひさ</sup>のもとへ通されるだろう。

「重久様<sup>しげひさ</sup>がお待ちです。こちらへ」

重厚なつくりの日本家屋をあがり、長い廊下の先にある部屋のふすまを開ければ、千代垣重久<sup>ちよがきしげひさ</sup>があなたを待ち構えるようにして座っているのがわかる。

### NPC 『千代垣 重久』<sup>ちよがき しげひさ</sup>

千代守衆<sup>ちよもりしゅう</sup>の教祖。表向きの顔は企業組合の会長であり、倫牧市の中小企業を支える期待の大黒柱と評されている。カルト教団としての活動は彼と千代垣崇計<sup>ちよがきすうけい</sup>がほとんどを管理しており、探索者に対しての依頼や指示は彼から直接請け負うことが多い。

#### 会話例

##### 呼び出した理由について

「ご苦労。今回はいくつか任せたいことがあってな。頼まれてくれるか」

##### 依頼内容

「依頼はふたつだ。ひとつは、倫牧市内<sup>りんぼくし</sup>の巡回だ。最近、ゴウトノ商会の野郎どもが何か嗅ぎまわっているらしい。それが原因か知らんが、俺たちの活動が滞っているみたいでな。奴さんの活動状況を調べながら、今の倫牧市内<sup>りんぼくし</sup>の状況について見てきてくれ」

「もうひとつは、生贄に使う人間の確保だ。1週間後、俺たち千代守衆<sup>ちよもりしゅう</sup>は『チョモリ様』をお迎えするための儀式を執り行なう。だが、予定よりも準備が遅れていてな。尻拭いをさせるようで悪いが、そのぶん前に分け与えた魔術を既に施してある場所を教えてやろう。手頃な人間を捕まえて運んできてくれると助かる」  
「集めてきてくれた人数に応じて報酬に色を付けよう。生贄以外にも、人間ってのはいくらでも使い道がある。ここはひとつ、お前がどれだけ成果をあげられるかを見てみたいところだな」

##### 支給品について

「既に《門の創造》が施されている場所を記した地図をやる。過去に別の奴らがつないだものになるが、そいつを使えば簡単にここまで移動することができるだろうよ」

##### 儀式について

「細かいことは崇計<sup>すうけい</sup>から聞け。あいつのほうが説明もわかりやすいだろうし、俺は今日から当分、儀式の準備で忙しくなる。その間のお前への指揮は崇計<sup>すうけい</sup>に任せるから、何かあったらそっちを頼れ」

PL 情報や NPC の台詞例は、探索者とのやり取りに合わせて適宜開示していくとよい。

## NPC 『<sup>ちよがき すうけい</sup>千代垣 崇計』

<sup>ちよもりしゅう</sup>千代守衆の幹部。<sup>ちよがきしげひさ</sup>千代垣重久の右腕であり、<sup>しげひさ</sup>重久とは年の離れた異母兄弟関係にあたる。探索者に対するこまごまとした指揮や手配は彼から受け取ることができるだろう。

### 会話例

#### 手助けについて

「生贄となる人間をここまでお連れいただければ、後の処理はお任せいただいで結構です。他にも途中で入用のものができましたら、可能な限り手配しましょう」

#### 儀式について

「チヨモリ様をお迎えし喜んでいただくためには、多くの生贄の血液を必要とします。ですから、生贄は殺さずにここまでお連れいただきますようお願いします」  
「儀式の予定地は倫牧市営森林公園に位置する森林地帯を選定しています。現地での準備は一族の内部で進めており、他の方は一切立入禁止としています。悪しからずご了承ください」

#### 予定の遅れについて

「面目次第もございません。私の管理が行き届いておらず、ご迷惑をおかけしています。この大事な時期に……申し訳ございません」

#### 〈心理学〉を試みる：

どこか心ここにあらずというか、考えごとを隠しているように感じる。<sup>しげひさ</sup>重久に言えない何らかの事情でも抱えているのだろうか？

倫牧市営森林公園での儀式の準備は崇計が管理を行なっているが、本人が南牟阿ミから『グラークの黙示録』の写本を渡され読み進めていることで精神的に変調をきたしているために準備が滞っている。

また、儀式の準備が行なわれている現場は「銀燭台之門楼」の名残である石材を用いているため探索箇所とさほど遠くない場所にあるが、千代垣一族内の限られた人間のみが立ち入ることができ、魔術的に隠されているため探索者が自力で訪れることはできない。

## <sup>ちよもりしゅう</sup>千代守衆の信仰対象について

<sup>ちよもりしゅう</sup>千代守衆は「チヨモリ様」と呼ばれる神を信仰している。真名は別にあるらしいが、教祖および幹部にしか知らされていないため探索者にはわからない。

五行説における<sup>ど</sup>「土」に属する豊稷の神だと教わっているが、そのルーツは仏教や神道とは異なる神だという。千代垣一族を除いては表立っての信仰がされておらず、探索者が協力者の立場としてこの神の存在を知っているのは教団のなかでも珍しい例だ。

## アイテム 『倫牧市内地図 (千代守衆)』

探索者は『倫牧市内地図 (千代守衆)』を手渡される。

これは既に千代守衆によって《門の創造》が施された場所を記した倫牧市内の地図だ。MPと正気度を1点ずつコストに支払うことで、下記の地点と「千代守衆本邸」の間を瞬時に移動できる(探索者自身が新しい地点に《門の創造》を行使した際も同様の効果を得ることができる。<sup>りんぼくし</sup>倫牧市内での《門の創造》に必要なコストはPOWIポイント)。

《門》が既に設置されている場所：倫牧市駅前、中央通り商店街、倫牧市営森林公園

## 07. 倫牧市探索

さて、あなたたちはそれぞれのカルト教団から依頼を受け、倫牧市内へ繰り出すことになった。

天気は快晴、これからはじまる一日を太陽が照らし、空を青く染めている。これから起こる出来事など何も知らないかのように。

実際、たとえ神であってもすべてを知るのは傲慢というものだ。倫牧市のターミナル駅である倫牧市駅前であなたたちがすれ違い、一瞬目が合ったのが偶然なのか必然なのかを知る者だって、あなたたち以外に誰もいないだろう。

だが、それは些細な問題だ。これからのあなたたちがどう行動するのかは自由だし、それぞれに依頼を請け負っている状態だ。見知らぬ相手なら挨拶もなく通り過ぎるだろうし、因縁の相手であればかち合った視線が鋭くなるかもしれない。それとも、親しげに手を振りあうだろうか？

何はともあれ、あなたたちはそれぞれの目的を抱え動き出すことになる。

### 探索ルール

探索者は倫牧市内を自由に探索し、それぞれ依頼のために動く必要がある。

探索は1日を「朝」「昼」「夜」の3つに区切り、下記探索行動のうち1つができる。

- ・ **市内探索**……探索可能箇所のうち1箇所を指定し、探索を行なう。
- ・ **休憩**……HP、MPを1d6点ずつ回復し、不定の狂気の値を更新する。
- ・ **勧誘活動**……カルト教団のために人間を集める。詳細は別項目にて説明する。

食事や睡眠は探索サイクルに含まず、任意のタイミングで行なっているものとする。ただし、疲労や怪我を十分に回復する手段は「休憩」でまかなうものとし、日数が経過するだけではHP・MPの回復や不定の狂気の値の更新は行なわれない。

### 市内探索可能箇所

倫牧市内の探索可能箇所は以下の通り。探索状況に応じて追加される可能性がある。

探索開始の「1日目朝」は全員共通で市内探索「倫牧市駅前」に探索内容が固定される。

- ・ 倫牧市駅前
- ・ 中央通り商店街
- ・ 倫牧市営森林公園
- ・ ゴウトノ商会日本支社
- ・ 千代守衆本邸

また、市内探索での各探索可能箇所では、探索情報を獲得するために2種類の行動のうちいずれかを選択できる。獲得できる情報はどちらも同じだ。

- ・ **選択肢1：〈技能判定〉** その場の状況に適した行動をとる。提示された特定の技能判定に成功することで情報を獲得できる。
- ・ **選択肢2：〈正気度減少〉** どのような状況になるのかはその場で選択した後判明する。こちらを選択した場合、正気度減少量にかかわらず情報を獲得できる。

倫牧市内の探索ルールについて説明した後は

[ 07-1. 倫牧市探索 - 倫牧市駅前 ] へ移行して探索者全員共通で探索を行ない、その次の「1日目昼」から自由行動となる。探索行動を分担する場合に通話や獲得情報を分離するかどうかはKP裁量に一任する(個別導入のように秘匿する必要はない)。また、探索状況に応じて [ 07-6. わよう記念病院跡地 ] [ 07-7. 南傘アミの自宅 ] [ 07-8. 九塔大学図書館 ] [ 07-9. 銀燭台之門楼 ] が追加される。

また、倫牧市内の自由探索は6日目夜までとなり、7日目からは

[ 11. 安息の日は来ない ] が展開する。

市内探索での情報収集を〈正気度減少〉で行なうということは、探索者が正気を損なうような視点でその場所を物色するということである。ただの偶然や幻覚に勝手な因果関係を結んだり、思い込みで理論を飛躍させたり、あるいは本当に異様なものに気づいてしまったり……いずれにせよ、その狂人的な洞察で結果的に適切な情報を獲得することができるのだ。

## 勧誘活動について

勧誘活動と銘打っているが、正当性や倫理観は求められていない。勧誘する対象は生きた人間であれば誰でもよいし、探索者の目的が達成されれば対象の意思は無視して構わない。要するにカルト教団の犠牲者を集める活動となる。

勧誘活動の方法と処理内容は、選択した HO によって異なる。また、4PL でプレイする場合は HO ごとに代表者 1 人を都度選出し判定を行なうこと。

### HO: 悪魔

- ・〈交渉技能〉を用いて相手を丸め込み、協力者へ引き渡す必要がある。
- ・一時的にでもあなたを信じさせられれば、対象を従わせることができるものとする。確保した対象は協力者が搬送してくれるため、勧誘活動を行なう場所や対象の移動時間を考慮する必要はない。
- ・ただし、対象は時として疑い深かったり、既に確固たる信条を持っていたりと、あなたの言葉になびかない者もいるかもしれない。探索者の技能判定が成功しても、KP が直後に  $1d100$  をロールして判定結果の値未満の出目を出した場合、対象はあなたの言葉に抵抗するだろう。その場合は《アザトースの呪詛》を用いることで相手の意識を強制的に従えさせなければならない。  
(例：探索者が〈交渉技能 70%〉に 60 の値で成功しても、KP が  $1d100$  で 59 の値を出した場合は《アザトースの呪詛》を行使する必要がある)

### HO: 隠し神

- ・〈隠れる〉または〈忍び歩き〉を用いて相手を死角から誘い込み、連れ去る必要がある。
- ・不意打ちで対象の自由を一時的にでも奪えば、対象の意識を落とせるものとする。そのため、対象がどのような人物かを気にする必要はなく、技能判定に成功すれば確実に対象を確保することができる。
- ・ただし、確保した対象は探索者自身が「千代守衆本邸」へ連れて行かなければならない。探索行動を追加で 1 ターン消費するか《門》を使用して移動する必要がある。そして、設置された《門》の付近に人気があるか否かは運次第。KP が  $1d100$  をロールして探索者の技能判定結果の値未満の出目を出した場合、《門》のそばには人の目があり犠牲者を運び込むことができない。  
(例：探索者が〈隠れる 70%〉に 60 の値で成功しても、KP が  $1d100$  で 59 の値を出した場合は 1 ターン消費して犠牲者を運ぶか、既存のものとは別に新しく《門》を設置しなければならない)

また、勧誘活動の成否によって以下の人数を確保できる。

- ・クリティカル…… $(1d6+1)$  人
- ・成功…… $(1d4)$  人
- ・失敗……0 人
- ・ファンブル……0 人 さらに次回勧誘活動の技能に -10% の補正



## 20. 注意書き・クレジット

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。

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

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:EI19773