

吹雪をしのぐため山荘を訪れた探索者に、 凍りつくような恐怖が襲いかかる!

この『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』はTRPG未経験のプレイヤーに“クトゥルフ神話TRPG”(クラシック、新版両方)を体験する最初のステップとして活用していただくことを目的に制作されています。ルールなどを簡略化し、プレイ終了まで1時間程度(ルール説明10分+ゲーム前半30分+クライマックス20分)で終わるようになっています。

ただし、TRPGやクトゥルフ神話のこと、技能や能力などのゲーム用語に関しては『新クトゥルフ神話TRPG クイックスタート・ルール』(*)を読んでください。

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』はボードゲームに似た雰囲気で作られています。元となる『クトゥルフ神話TRPG』と同じく、ルールやシナリオの内容を厳守する必要はありません。キーパーの好みや、探索者の行動に応じて、自由に変更してかまわないのです。



1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG 凍りつく呼び声

文■内山靖二郎(ルール)、寺田幸弘(シナリオ)、坂本雅之/アーカム・メンバーズ
画■原友和

※『新クトゥルフ神話TRPG クイックスタート・ルール』のpdfファイルはクトゥルフ神話TRPG公式サイトから無償でダウンロードできます。



<https://product.kadokawa.co.jp/cthulhu/>
クトゥルフ神話TRPG公式サイト

<https://product.kadokawa.co.jp/cthulhu/contents/entry-183199.html>

『新クトゥルフ神話TRPG クイックスタート・ルール』



注意!

野線———で囲んで書体を変えてある箇所は、キーパーがプレイ中に実際に読み上げるせりふです。

事前の準備

キーパーは付属のカード、地図、トークン、フィギュアを切り離しておく。プレイヤー人数分の探索者シートも準備しておく(コピーでもよい)。

そのほか、白い紙(A4判)1枚、筆記用具、時計、10面ダイス(サイコロ)×1個、6面ダイス×1個を準備する。ダイスはホビーショップで買うことができるが、ネットを探索せば代用となるツールが見つかるだろう(例:Googleで「サイコロを振る」を検索すると、各種ダイスを振れるツールが表示される)。

最初にテーブルに配置しておくもの

地図「山荘1階」
探索者トークン
探索者シート

以上をテーブルの中央に置く。

キーパーの手元に隠しておくもの

手掛かりカード
情報カード
地図「山荘2階」
山荘のがれき
カードフィギュア「風の神イタクア」
ガスボンベ・トークン
大型ソリ・トークン
物置の男トークン
雪原を表す白い紙(A4判)

以上はプレイヤーに見えないようにして手元に置く。

みなさんは探索者です

キーパーはプレイヤーたちに、まず自分たちがどんな立場のキャラクター(探索者)としてゲームに参加するのか説明しなければならぬ。

プレイヤーの人数は2~4人が適当だろう。5人以上の場合、プレイヤーが自分の手番を待つ時間が長くなるのでお勧めはできない。

【キーパーのせりふ】

これからみなさんには、自分の分身であるキャラクターを操って、ある不思議な体験をしていただきます。

このゲームではキャラクターのことを「探索者」と呼びます。その名のとおり、みなさんは好奇心をもって不思議なことがなぜ起きているのかを探索する者なのです。

そして、みなさんのガイドを務める私のことはキーパーと呼んでください。

プレイヤーが、自分の分身である探索者について理解したのならば、どのような探索者をプレイしてもらいたいか選んでもらおう。

【キーパーのせりふ】

みなさんにはまず、自分の分身となる探索者を決めてもらいます。探索者は、雪山で帰り道を見失った登山者です。迷った末に見つけて入り込んだ山荘で、恐ろしい事件が起きるのです。

得意分野がそれぞれ違う探索者が4種類ありますので、どのタイプの探索者をプレイするか選んでください。

なお、ほかのひととタイプがかぶってはいけません。かぶったら、話し合いか、じゃんけんで決めましょう。

4タイプの探索者の中でも、「ブレイン」と「バランス」は有能ですが、心身が弱いのでピンチの時は大変です。一方、「ラッキー」と「パワー」は強靱な心と体でピンチを切り抜けられるでしょう。

みなさんは、自分の分身として選ぶなら、どんなタイプがよいですか?

すでに出来上がった探索者を選んでもらえば時間がかわらない。それぞれタイプが違うので活躍する場面もさまざま。探索者の名前、年齢、性別、性格などは自由に設定してもらってもよい(強制ではない)。

キーパーはプレイヤーの様子を見ながら、随時、探索者のタイプの特徴や、技能の数値の意味を説明して、選びやすい空気にしてあげること。事前にすべて説明する必要はない。一気に説明しても、とても頭に入らないだろう。

能力や技能については『新クトゥルフ神話 TRPG クイックスタート・ルール』を参照すること。

手番と行動の宣言

次に、これからどのようにゲームが進められていくのか、必要最低限の内容をプレイヤーに説明しよう。

『1/10スケール・クトゥルフ神話 TRPG』の前半は手番が来たプレイヤーが一人ずつ順番にプレイする。

【キーパーのせりふ】

これからキーパーが状況を説明します。それを聞いて、探索者の気持ちになって、これから何をしたいか行動を宣言してもらいます。

自分の探索者にどんなことをさせたいかは、キーパーに言葉で伝えてください。そうしたら、その内容に応じて、キーパーが状況を説明します。

まずはみなさんのトークンを「●地図:山荘1階」の「玄関」に置いてください。

このシナリオでは、訪れた山荘で迫る脅威を、どうにかして切り抜けてもらいます。山荘を調べれば、役立つ情報や道具が得られるでしょう。

なお、探索者は行動の宣言とは別に、どこでも好きな部屋に移動できます。ただし、移動途中にイベントが発生した場合、そこで足止めされることになります。

移動してから行動するのか、行動してから移動するのかは自由に選べます。移動しながら、何かを調べることはできません。

普通のTRPGでは、行動の宣言は自由なタイミングで行なわれます。

ですが、この『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』では、キーパーの左隣からスタートして、時計回りにプレイヤーに行動を宣言してもらいます。

これから行動をする人は、前の人の行動や、キーパーの状況説明をよく聞いて、自分の順番が来たら何をするのか考えておいてください。

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』のゲーム前半では、手番の来たプレイヤーが一人ずつ順番にプレイする。どのプレイヤーにも公平に行動するチャンスがあるのだ。

キーパーは、プレイヤーの様子を見守り、ルールを教えたり、次の行動のアドバイスを与えたりしよう。プレイヤーは1人ずつ行動を宣言するので、キーパーもじっくりと見守ることができるはずだ。

なお、プレイヤーがほかの探索者と一緒に行動することを希望した場合、手番の遅いほうの探索者に合わせて行動させること。時計回りという行動の順番は、あくまで目安であり、キーパーは順番の変更など臨機応変に対応してかまわない。ただし、特定の探索者の行動回数が多くなるような対応はしてはならない。

そして、できるかぎり、それぞれのプレイヤーにかかる処理の時間も同じくらいの長さにする。ただし、これはプレイヤーの行動にもよるので無理には言わない。

1回の行動でどの程度のことができるかはキーパーの判断でよい。ただし、少なくとも気になるものを1つ調べ、1回はロールに挑戦できるようにしてあげよう。1回の手番にかかる時間は1～2分程度が妥当だろう。テンポ良く進めることが大事だ。

ロール(行為判定)の方法

プレイヤーが探索者をどのようにしたら動かせるのかを理解したら、探索者の行動が成功するかどうかの判定の方法を説明する。

【キーパーのせりふ】

もしも、探索者の行動が困難なものだった場合、キーパーは探索者の能力や技能をもとにして、行動の成否を判定します。

成否を判定するには10面ダイスを1つ振ります。出た目が探索者の能力や技能の数値以下であれば成功です。

成功すると、困難な行動をやり遂げたことになります。

失敗すると、それはうまくできなかったことになり、せっかくの行動が無駄になるかもしれません。

このダイスを振って成否を判定することを「ロール」と呼びます。

キーパーは手近な探索者の技能を使って、実際にロールを実演してみせること。

なお、「以下」とは、その数値を含むという意味だ。

また、ダイス目の読み方も教えること。10面ダイスに「0」とあった場合、それは10を意味している。

シナリオではロールに使う能力や技能が指定されているが、プレイヤーのアイデアが面白かったならば、違う能力や技能を使ってもよいだろう。

それ以外に、ダメージを出したり、失う正気度ポイントを判定する時にダイスを使う。「1D6」というのは6面体ダイスをロールしてその結果を適用することを意味している(Dは「Dice」の略)。「1D3」とあれば、6面体のダイスをロールし、結果が1か2であれば「1」、3か4であれば「2」、5か6であれば「3」と読む。

クライマックス

プレイヤーにロールの仕方を理解してもらえたら、どのようになったらゲーム前半が終了して、後半のクライマックス・シーンになるかを説明する。

【キーパーのせりふ】

こうして、それぞれプレイヤーに手番が4回巡るか、またはゲームが始まって30分が経過すると……いよいよゲームは阿鼻叫喚のクライマックスとなります。

全員に4回の手番が巡るには、1回の宣言と処理にかけられる時間は単純計算で数分程度です。焦る必要はありませんが、じっくり悩んでいる余裕はありません。残りの行動回数を心配するより、テンポ良く行動していったほうが道は切り開かれるはずだ。

キーパーは全員に見えるところに時計を置くこと。

探索者の人数が少ない場合、手番の回数を変更する。2人なら8回。3人なら5回にすればよいだろう。

時間制限を設けるのは、慣れないプレイヤーにとって長時間のゲームは負担となるのと、短い時間のほうが集中してプレイできるからだ。

ただし、この制限時間も目安であり、厳密に守る必要はない。もしも、プレイヤー全員が大いに盛り上がり「5分だけ時間を延ばしてほしい」などとお願ひされたら、キーパーはそれを認めてもかまわない。プレイを楽しんでもらえているなら、それが一番なのだ。

大切なルールとそのほかのルール

最後にTRPGの最も大切なことを説明する。ここは絶対におろそかにしてはいけない。

【キーパーのせりふ】

とても大切なことですが、TRPGは勝者を決める遊びではありません。

たくさん情報を集めることや、怪物から逃げ延びることは目的の一つですが、何よりみんなと楽しい時間を過ごすことが大切です。自分だけが生き延びるのではなく、ほかの探索者と協力したり、時には自分を犠牲にして助けたりすることもあるでしょう。たとえ探索者が死んでしまったとしても、ほかのプレイヤーはその勇気をたたえましょう。ゲームが終了した時に全員が楽しい気分になっていれば、それがTRPGにおける成功なのです。

このシナリオではいろいろな結末が起こりうるが、どれが正解だとか、間違いだとかはない。どんな結果であろうと、探索者が死を迎えたとしても、それはプレイヤーの皆さんが今日体験した「物語」なのだ。

ここで最後にプレイヤーたちに質問がないかを確認したら、シナリオの「導入」を始めること。

以下は、プレイ中に必要となる各ルールの説明だ。これらは質問されれば答えてもよいが、基本的にはその状況になった時に説明すればよい。あまり事前の説明が長いと、プレイヤーは飽きてしまうだろう。

【キーパーのせりふ】

(その場にはいない探索者について)

別の場所にいる探索者が体験したことは、ほかの探索者も知っているとして行動してかまいません。

(手に入れたアイテムについて)

ゲーム中、探索者が手に入れたアイテムなどは、キーパーと仲間の同意が得られれば、行動の宣言をしなくてもすぐに渡すことができます。たとえば別のエリアにいたとしても投げて渡せることにします。

(正気度について)

正気度は、恐怖に耐えることのできる程度を表します。

恐ろしい体験をすると、能力値や技能と同じように、現在の正気度を基にした成否のルールが指示されます。

これを〈正気度〉ルールと呼びます。ただ、このルールは能力値や技能のルールと違って、結果によっては正気度そのものが減ることがあります。

正気度が減ると、〈正気度〉ルールの成功率は低下して、次はもっと失敗しやすくなります。

正気度がゼロになった探索者は狂気に陥ります。正常な行動ができなくなり、行動が制限されるのです。

ただし、人間社会の常識から解放されて、世界の真の姿を理解することで、その探索者の〈クトゥルフ神話〉が+5増加します。

(耐久力について)

減った耐久力は「応急手当をする」と行動の宣言をして〈応急手当〉のルールに成功すれば、1D3ポイント回復します。耐久力の初期値以上には回復しません。

耐久力がゼロになると意識不明になります(耐久力はマイナスにはなりません)。

意識不明になった探索者は無防備であり、何かあればすぐに死んでしまうでしょう。

この場合でも、〈応急手当〉で耐久力を回復させれば、すぐに意識を取り戻して、次の手番から行動ができるようになります。

狂気に陥った探索者は正常な行動ができなくなる。記憶を失ってしまったり、視覚や聴覚に異常が生じたり、周りがすべて敵に見えたり、何かに執着したり、何かを非常に恐れたりする。

キーパーから「このように行動しろ」などとは言わないようにしよう。プレイヤーに「君の探索者は、あまりの恐怖に心が打ち砕かれ、錯乱している。さて、どのような行動をさせるつもりかな?」と問いかけ、その行動が狂気にふさわしいとキーパーが思えば認めてあげよう。錯乱してとった行動が「思いがけず」ほかの探索者の助けになったとしてもよい。

狂気からといって、無意味に仲間の行動を邪魔したり、ほかのプレイヤーが不快に感じるような行動をしてはいけない。キーパーはきちんと制止すること。みんなが楽しい時間を過ごすことがゲームの目的であることを忘れてはならない。

狂気によって増加した〈クトゥルフ神話〉をうまく使うこともできる。神がかり的な幻視や幻聴を体験することでヒントを得るかもしれないし、未知のクリーチャーや邪神とわずかながらでも意思が通じるようになるかもしれない。

Frozen

シナリオ 凍てつく呼び声

キーパー向け情報

探索者のいる山は、古来より風の神イタクアの通り道である。それを知ったイタクアを崇拝するカルティストは、山の古い別荘を買い取って研究を重ね、ついに邪神を招来してそのそばに仕える方法を発見した。まず自らをウェンディゴとし、その声でイタクアを呼び、人間の生け贄をささげるといふものだ。

カルティストが儀式を始めると、接近するイタクアの影響で季節外れの猛吹雪が起きる。カルティストはこれを利用して、遭難者を装って山岳救助隊を呼んだ。やって来た救助隊とイタクアを鉢合わせさせ、儀式の仕上げに必要な生け贄にしようとしたのだ。

ところが、カルティストがウェンディゴに変身する前に探索者たちが山荘にやって来る。これはカルティストにとって計算外の事態だ。

探索者はカルティストのたくらみを阻止し、この山から生還できるだろうか？

導入

ルールパートの説明を終えたら、ゲーム開始から30分後が何時何分になるかを時計で確認(タイマーがあるならセット)してから、キーパーは以下の説明文を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

君たちは登山を楽しんでいた仲間同士だが、季節外れの吹雪にみまわれ、道に迷ってしまった。このままでは遭難しかねないと思った時、一軒の山荘を発見する。

山荘は2階建てで洋風の建物だが、長く手入れされていないからか、荒れた印象を受ける。そして奇妙なことに、玄関のドアやあちこちの窓が、開け放たれたままである。

空き家にしても奇妙なことだが、吹雪をしのぐにはここに入るしかない。

さあ、阿鼻叫喚のクライマックスまで、残された時間は29分です。

山荘の1階

客間

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

ここは客間のようなのだが、いまはいすもテーブルもなくがらんとしている。窓は開け放たれ、雪交じりの風が吹き込んでいます。

壁際には、洋酒やグラスを収納する棚がある。

その棚の中から、少し生臭いにおいがする……ここに何が入っているのだろうか？

棚を調べる

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

棚の奥には太い釘が打ち込まれ、鎖の付いたメダルがつり下げられていた。

メダルの前には、燃え尽きたろうそくが2本とライター、そして血のようなものがこびりついたワイングラスが並べられている。それはまるで、急ごしらえの祭壇のようだ。

キーパーは「●手掛かり：ライター」を渡し、探索者にメダルを手に取るか尋ねる。メダルに触れるなら「●手掛かり：イタクアのメダル」を手渡し、以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

メダルには人間らしき姿が浮き彫りになっている。

もっとよく調べようとメダルに触れた瞬間、体の中を凍てつく突風が吹き抜ける感覚があり、不気味な何者かの声を聞いた気がした。

イタクアのメダルに最初に触れた探索者は〈正気度〉ロールを行ない、0／1正気度ポイントを失う(成功すれば0ポイント、失敗したら1ポイントを失う)。またメダルを手放したくないという気持ちにとらわれ、無意識のうちにメダルを首にかけてしまう。それ以外の探索者はメダルに触

でも無害である。

メダルを見ると、裏面は奇妙な象形文字が円を描くように連なっている。文字はまったく読めないものの〈知識〉ロールができる。成功すれば、メダルは作られてから数百年は経っていると推測できる。失敗なら、メダルが相当古い物であるとはかわからない。

居間

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

ここは洋間だ。ソファと低いテーブルが置かれ、右側にはクローゼットがある。外に出られるガラス戸は開け放たれ、風と雪が吹き込んでくる。

ソファには毛布が丸めてあり、誰かが寝起きしていた形跡がある。そしてテーブルの上には、枯れ枝を組み合わせて作った人形が置かれている。

テーブルを調べる

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

人形には台座が付いており、何か文字が書かれている。人形は、台座ごと血のこびりついた大きな丸皿に載せられ、まるでお供え物のようである。

テーブルに近寄ると、人形が一瞬ガタガタと震え出し、少し動いた気がする。



人形が動くのを目撃した探索者は0 / 1正気度ポイントを失う。

人形を手にとれば「●手掛かり：枯れ枝の人形」を渡す。また〈オカルト〉ロールができる。成功なら、ウェンディゴとはカナダや北アメリカの伝説に見られる怪物であり、寒さで正気を失った人間が変身した姿だといううわさもあることを知っている。失敗なら、寒い国の伝説上の怪物ということしか思い出せない。

クローゼットをのぞく

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

クローゼットは大きいものの、必要最低限の服しか置いていない。この住人は衣服にあまり関心がない人物のようだ。

探索者がクローゼットに入れば「●手掛かり：厚手のコート」を渡す。また〈目星〉ロールができる。成功なら、クローゼットの片隅に脱ぎ捨てられたセーターと肌着が落ちており、その下に埋もれていた地図を発見する。探索者が手に取るなら「●手掛かり：山荘周辺の地図」を渡し、以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

地図は、この雪山周辺のものだ。そして地図の真ん中を縦断するように太い赤線が1本引かれ、今いる山荘の上に重なっている。

この時〈アイデア〉ロールに成功すると、地図の赤線は、航空機が何かの飛行ルートを示すものではないかとひらめく。

バスルーム

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

バスルームの窓は開いており、雪交じりの強い風が吹き込んでいる。タイルの床は半ば凍りついた血と水で覆われている。

浴槽の中には、血まみれの肉塊を入れた洗面器と大きなナイフが隣り合わせに並べられている。まるで何かにささげられたかのようだ。

惨劇の跡を目の当たりにした探索者は0 / 1正気度ポイントを失う。

その後、探索者は〈目星〉がロールできる。成功すると、窓の外にある大きな雪の塊が、プロパンガスのボンベだと気づく。バスルームの脇にある雪の塊に「ガスボンベ・トークン」を置く。

ナイフを手にとるなら「●手掛かり：狩猟用ナイフ」を渡す。

肉塊を観察して〈知識〉に成功すれば、肉塊は野ウサギであることがわかる。失敗すれば、小動物がむやみに切り刻まれたという事実しかわからない。

トイレ

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

この小さな窓は閉まっており、特筆すべきものはない。
しかし……。

キーパーは探索者に〈目星〉をロールさせる。成功なら、窓の外に見える雪の塊の下に、大型ソリが埋もれているのがわかる。トイレの脇にある雪の塊に「大型ソリ・トークン」を置く。失敗なら、不自然に大きな雪の塊が窓から見えるだけだ。

山荘の外

山荘の外に出ようとする探索者がいる場合、あらかじめキーパーは「吹雪は強さを増しており、いま外に出るのは危険だ」と、警告する。そして「しかし、外から見れば違う角度から山荘の周囲を眺められる。体力のある勇敢な探索者なら、頑張ってみる価値があるかもしれない」と、付け加えよう。

勇気ある探索者が屋外を探索するのならCONロールをさせる。成功しても、耐久力に1ポイントのダメージを受ける。失敗すれば、あまりの寒さに凍りついた皮膚がひび割れていく。この異様な寒さを体験した探索者は0 / 1正気度ポイントを失い、さらに耐久力に2ポイントのダメージを受ける。

そしてキーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

吹雪はさらに強くなり、身を切るような冷風が吹きすさぶ。長く外にいれば、命に関わるだろう。

またここで〈聞き耳〉をロールさせる。成功なら、空から何者かの声が聞こえた気がする。失敗なら、どこからともなく声がするとしかわからない。どちらにせよ、不気味な雰囲気を感じて探索者は0 / 1正気度ポイントを失う。

その代わり、外に出た探索者は、トイレの窓の前にある雪の塊が、雪に覆われた荷運び用の大型ソリだとわかる。地図の雪の塊の上に「大型ソリ・トークン」を置く。

次の手番にも続けて建物を見て回るなら、もう一度、上記のCONロールが必要である。

そして、今度はバスルームの窓の前にある雪の塊が、ホースが外れて地面に転がったプロパンガスのボンベだとわかる。地図の雪の塊の上に「ガスボンベ・トークン」を置く。

山荘の2階

探索者が階段から2階に上がった場合、キーパーは「●地図：山荘2階」を公開して、探索者トークンを階段の上に置く。

さらにキーパーは「広間」「キッチン」「物置」のいずれかに移動できることを伝える。

広間

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

以前は、ちょっとしたホームパーティーが開ける豪華な広間だったはずだ。しかし今は、窓が開け放たれているため、床は雪に覆われている。

部屋の隅には、古くさい固定電話が置いてある。これで救助を要請できるかもしれない。

広間を調べようとしても、固定電話以外に気になるものはない。

この固定電話から山岳救助隊を要請できる。その際、キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

電話はすぐ救助隊につながった。

ところが山荘の位置を伝えると、予想外の返答があった。「ああ、さきほど連絡をいただいた山荘ですね。いまそちらに救助隊が向かっているところです。もうすぐ到着しますから、落ち着いて待っていてください」

救助隊を呼んだのはカルティストである。

探索者が何を言っても、電話の相手である救助隊員は、穏やかな声で落ち着かせようとする。探索者が恐怖でパニックに陥っていると思いついでいるのだ。

ここで探索者が〈説得〉に成功すれば、救助隊員は探索者の言うことに少しだけ耳を傾けてくれる。そして、探索者が電話をする1時間前に、同じ山荘から男性の声で救助要請の連絡が入ったことを教えてくれる。

キッチン

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

キッチンはほかの部屋に比べ、食事の跡など生活感がある。

テーブルの上には、食器や文房具といったもののほかに、一冊の古びたノートが置いてある。それ以外にも、探せばいろいろと役に立つ物がありそう。

ノートを手に取るなら「●手掛かり：古びたノート」を渡す。中身は読みにくい手書きの日本語だが、謎の象形文字も記されている。すでに「●手掛かり：イタクアのメダル」を入手していれば、これは1階で見つけたメダルの文字と同じものだとわかる。

ノートを調べる

キーパーは「ノートには2つの情報があります。風の神を呼ぶ儀式についてと、ウェンディゴについてです。情報を得れば真相に迫ることができそうですが、代償として正気度ポイントを失うでしょう。どちらを知りたいですか?」と尋ねる。

情報は、自分の手番で〈知識〉ロールに成功すれば1枚入

手できる。「●手掛かり：イタクアのメダル」または「●手掛かり：枯れ枝の人形」を入手していれば〈知識〉に+1してロールできる(両方あれば+2)。

儀式についてなら「●情報：風の神イタクアを呼ぶ儀式」を読み上げてもらう。そして儀式はほぼ終わり、最後の一步手前に来ているのではという不安に駆られて、ノートを調べた探索者は1正気度ポイントを失う。

ウェンディゴについてなら「●情報：ウェンディゴについて」を渡し、読み上げてもらう。そしてすぐ近くにウェンディゴがいるかもしれないという恐れから、ノートを調べた探索者は1正気度ポイントを失う。

キッチン調べ

探索者が役に立つ物を探すと宣言すれば〈目星〉をロールさせる。成功なら「●手掛かり：キッチンばさみ」を入手できる。

物置

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

なぜか物置のドアは開かない。鍵は掛かっておらずドアノブも回るが、内側で何かが引っかかっている。力任せに押し破らないと開かないだろう。

この時点では物置に移動できないため、探索者は別の部屋に移動するなど、行動をやり直すことができる。



ドアを調べる

探索者がドアを調べると宣言すれば〈聞き耳〉をロールさせる。成功なら、中からかすかな息づかいが聞こえる。誰かが閉じこもっているのかもしれない。しかし呼びかけてもドアは開かない。失敗なら、かすかな物音が聞こえ、何かがいることはわかる。

強引にドアをこじ開けるならSTRロールに成功しなければならない。成功なら、キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

ドアをこじ開けると、中には上半身裸の男がいた。この男が内側からドアが開かないよう押さえていたのだろう。

男はひげだらけの中年で、青ざめた顔をしている。そして困惑の表情を浮かべて「……早過ぎる……まだだ……早過ぎる……」と、うろたえた声を上げてうずくまる。(物置の隅に「物置の男トークン」を置く)

男の正体はカルティストで、ウェンディゴに変身しつつある。救助隊を生け贄にするため電話をしたのち、服を脱いで自ら「凍死」した。そうして自らの心臓をささげることによってウェンディゴに変身し、風の神イタクアを呼ぼうとしたのである。

男はすでに死んでいるが、ウェンディゴに変身しつつあるため生きているかのように動くことができる。急に探索者が来たため、物置に隠れていたのだ。

男と会話する

男と会話するには〈説得〉をしなければならない。成功なら、男は「救助隊にしては……早過ぎる……あとは神を呼ぶだけなのに。おまえたちは……早過ぎる」と、非難めいた口調で言う。

失敗すれば「うう……早過ぎるんだ……」と繰り返すだけだ。

物置を調べる

探索者が役に立つ物を探すと宣言すれば〈目星〉をロールさせる。成功すれば、本来は別の場所で入手できる「手掛かりカード」の道具が手に入るとしてもよい。

男の次の行動

男を発見したのち、次の手番の探索者が、行動を宣言した直後または行動を終えた直後(タイミングはキーパーが決める)に、キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

急に男は険しい表情で震え出す。そして「お前たちは何をしている？ 神を呼ぶ前に邪魔をするなら……お前もささげてやる！」

そう叫んで、ズボンのポケットから出したハンマーで襲いかかる。

男は「物置」にいる探索者を攻撃する(探索者が複数いれば、現在の耐久力の高い者)。攻撃された探索者は〈回避〉に成功しなければ2ポイントのダメージを受ける。

暴れ続ける男に対して、探索者はその後の手番で〈格闘〉またはSTRロールで無力化できる。もし失敗すれば反撃され、〈回避〉に成功しなければ2ポイントのダメージを受ける。

男に1ポイントでもダメージを与えた、または無力化した場合、キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

男は倒れ、けいれんを起こして動かなくなった。
驚いてその体に触れると氷のように冷たく、特に心臓の辺りは完全に凍りついてた。
この男は、最初に出会った時から、すでに死んでいたのだ！

男にダメージを与えた、または無力化した探索者は0／2正気度ポイントを失う。「●情報：ウェンディゴについて」を手にしたあとなら、男はウェンディゴに変身しようとしたのだろうと直感する。

男の手にはハンマーが握られている。「●手掛かり：ハンマー」を渡す。

クライマックスのイベント

探索者の手番が4周巡るか、ゲーム開始から30分（イベント終了20分前）が経過すれば、カルティストの儀式に応じてイタクアが山荘にやって来る。

イタクアの接近により魔力が強まるため、無事であるか倒されているかにかかわらず、物置にいた男はウェンディゴへと変身する。

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

吹雪は弱まる気配を見せず、寒さを増すばかりだ。
その時、山荘の中から野獣が吠えるような声が轟き、壁を震わせる（物置の男の近くに探索者がいた場合、男が吠えたのがわかる）。
すると山荘の「内部」で、猛烈な冷気が爆発的に吹き荒れる！窓ガラスは吹き飛び、山荘内のあらゆるものが外に吹き飛ばされた。

探索者たちは、山荘内に入り込んだ吹雪により、外に吹き飛ばされてしまう。探索者全員に〈回避〉をロールさせる。成功すれば、無事に受け身を取ったためダメージは受けない。失敗なら2ポイントのダメージを受ける。

その間にキーパーは地図「山荘1階」「山荘2階」をテーブルから取り去り、雪原を表す白い紙（A4判）を置いて、その中央に探索者トークンを置く。

次に、白い紙の端（プレイヤー側）に「山荘のがれき」を置く。あらかじめ探索者が発見していれば「ガスボンベ・トークン」と「大型ソリ・トークン」を、「山荘のがれき」の上に置く。

正気度がゼロになった探索者

正気度がゼロとなった探索者は、本物の神を目の当たりにしたことでイタクアへの信仰心に目覚めてしまう。「●手掛かり：イタクアのメダル」を持っていれば、自分こそ神に選ばれた者だと錯覚することもあるだろう。持っていなければ、メダルを持つ者から奪い取って身に着けるかもしれない。

そんな探索者をどのように演じるかは、プレイヤーしだいだ。もしイタクアにすべてをささげる探索者がいれば、例えば次のような能力を邪神から与えられたことにしてよい。

- ・両足首が燃え出す。風に乗って飛行する能力を得る。
- ・獣のように吠えることができる。好きなだけ邪神をたたえることができる。

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

吹雪の中に放り出された君たちが顔を上げると……
驚いたことに山荘は遠くでがれきと化していた。
そしてがれきの上に立っているのは、物置にいたあの男である。ただ、その姿は何かがおかしい。
手足は異様な長さとなり、胴体は細く伸びている。まるで枯れ枝で組まれた人形のようなだ。
男はふらふらと体を揺らしながら足踏みをする。すると2本の足首が燃え出し、男ははしごを登るように宙へと浮かび上がった。

クライマックスは2段階の構造になっている。
まずは、イタクアを呼び寄せるウェンディゴを倒さねばならない。その後、イタクアから逃げ延びねばならない。

第1段階：男（ウェンディゴ）を倒せ

クライマックスは、手番の順ではなくなる。キーパーはプレイヤー全員にどんな行動をしたいのか聞いてから、まとめて処理していく。

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

宙に浮かんだ男は、空に向かって両手を掲げ、呼びかけるかのように遠吠えを始める。
すると吹雪はますます荒れ狂い、凍てつく風の向こうからぼんやりと何かが見えた。それは見上げる者を圧倒し、すべてを押しつぶすかにみえる巨人をかたどった影であった。
なぜ巨人だとわかったのか……それは頭らしき場所に、2つの赤い目がまがまがしく輝いていたからだ！

キーパーは白い紙の端（キーパー側）にカードフィギュア「風の神イタクア」を置く。

風の神イタクアの影と光る両目を目撃した者は、1 / 1D6正気度ポイントを失う。

「●手掛かり：イタクアのメダル」を持つ探索者は、ウェンディゴの言葉を理解できる。男は探索者を生け贄にささげるため、神をこちらへ呼び寄せているのだ。すぐにでも怪物の行動を阻止したほうがよいことをキーパーは伝える。

メダルを持っていなくても、キーパーは何か探索者の身に恐ろしい危険が迫っており、すぐに上空にいる男の行動を止めないと大変なことになると告げる。

以下が男の行動を止めるため、シナリオで想定されている方法だ。探索者がこれ以外の方法を提案してきた場合、できるかぎりキーパーは積極的にその提案を取り入れてほしい。その場合はどんなロールが必要になるかをキーパーが決め、クライマックスを盛り上げよう。

武器を投げる

山荘で見つけた「投げてダメージを与えることもできる」と書かれた武器を投げつけることができる。

だが男を倒すには、命中させるためのDEXロールと、効果的にダメージを与えるためのSTRロールに、連続して成功させなければならない。

どちらかのロールに失敗すれば、投げた武器は雪の中に消えてしまい、二度と使えない。

ガスボンベを爆発させる

男は山荘のがれきの真上に浮かんでいる。「ガスボンベ・トークン」が置いてあれば、ガスボンベを爆発させて男を吹き飛ばすことができる。トークンが置いていなくても、山荘のがれきから何か役に立つ物を探すと宣言すれば、ガスボンベを発見できる。

巻き添えを受けずにガスボンベを爆発させるには「●手掛かり：ライター」を使ってDEXロールに成功しなければならない。

失敗なら、続いて〈幸運〉をロールする。〈幸運〉に成功すれば、爆発の巻き添えで2ポイントのダメージを受ける。失敗なら巻き添えのダメージは1D6ポイントとなる。

仲間をサポートする

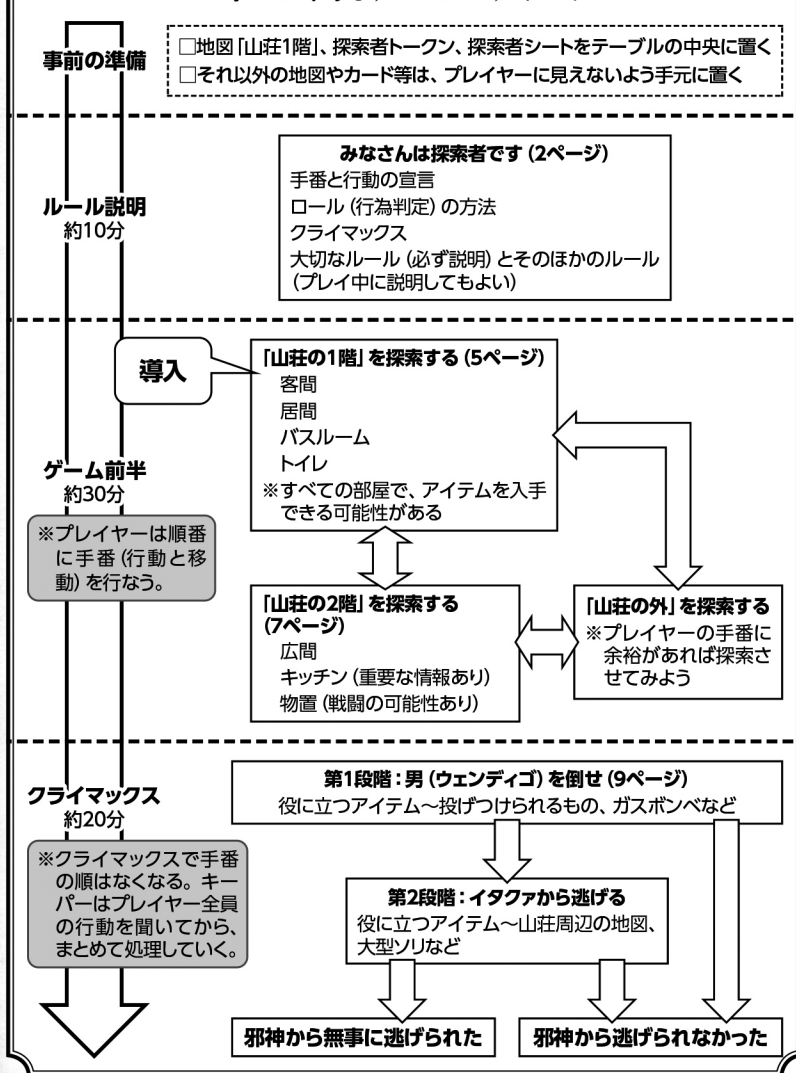
ほかの探索者が、空に浮かぶ男の注意をそらすといった行動をすれば、キーパーの裁量で「武器を投げる」「ガスボンベを爆発させる」ためのロールに+1か+2の修正をしてよい（能力値か技能値が1あるいは2高いものとしてロールできる）。例えば〈説得〉で呼びかけたり、〈回避〉で目障りな動きをしたりといった行動は効果的だ。

「武器を投げる」もしくは「ガスボンベを爆発させる」ためのロールに成功すれば、クライマックスは第2段階「イタクアから逃げる」へと移行する。

不幸にもすべてのロールに失敗し、上空にいる男の行動を止める起死回生のアイデアもプレイヤーから出なければ、探索者が逃げる間もなく巨大な風の神イタクアが到着する。そして「クライマックス」にある「逃げられなかった場合」の描写を読み上げる。その後はどこか遠くの国の雪山で、探索者の死体が発見されるだろう。

もっとも、キーパーはできる

凍てつく呼び声 フローチャート



だけ第2段階へ進めるよう、不運の続く探索者には甘めに裁定するべきだろう。

第2段階：イタクアから逃げる

キーパーは以下の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

空に浮かぶ男は雪原に落下し、倒れたまま動かない。それでも遠吠えが止んだせいとか、吹雪は弱まってきている。これなら、なんとか山を下りられるかもしれない。

だがはるか上空では、まがまがしい赤い光がこちらを見つめるように輝き、徐々に近づいてくる。

一刻も早く、あれから逃れなければ……凍死するより、さらに恐ろしい運命が待っているだろう。

イタクアから逃げるには、足を使って走るか、ソリを使う方法が考えられる。

走って逃げる

単純に走って下山するなら、探索者は全員CONロールに成功しなければならない。この時に「●手掛かり：山荘周辺の地図」があれば、探索者全員のロールに+1の修正ができる。

成功すれば、無事に下山できる。

失敗した場合、途中で体力が尽きてしまい、イタクアに捕まってしまう。

ただし、すでにCONロールに成功している探索者が、STRロールに成功すれば、失敗した探索者を1人だけ背負って運ぶことができる。複数の探索者で1人を運ぶならSTRロールに+1か+2の修正を与えてよい。ただし、このSTRロールに失敗した場合、助けようとした探索者も含めて全員が失敗した扱いとなる。キーパーはこのことを事前に説明し、この危険なロールに本当に挑戦するのを確認すること。

ソリを使って逃げる

山荘のがれきに「大型ソリ・トークン」が置かれているなら、大型ソリを使って雪の斜面を滑り降りられる。ソリではなく、例えば山荘の残骸から引きはがした木の板などを利用してよい。賞賛すべきアイデアだ。

ソリで逃げるには、ソリに乗る探索者のうち誰か1人が代表してDEXロールを2回成功しなければならない。

ほかの探索者がサポートする行動をとり、何らかのロールに成功すれば、逃げるためのDEXロールに+1か+2の修正を与えてよい。例えばSTRロールを成功させ助走をつけて滑る、「●手掛かり：山荘周辺の地図」を〈知識〉で読み解いて逃げるルートを示すといった行動は優れたアイデアだ。

上記のDEXロールに1回でも失敗すれば、ソリは暴走して、探索者は投げ出されてしまう。探索者は全員耐久力に1D6ポイントのダメージを受ける。

その後、ソリから投げ出された探索者は全員〈幸運〉を行なう。成功した者は雪の中に埋もれ、運良く見つからない。失敗した者はイタクアのかぎ爪につかみ取られる。邪神は供物に満足して上空へ飛び去る。

ゲームの終了

クライマックスを終えたら、その結果に応じてキーパーは最後の描写を読み上げる。

【キーパーのせりふ】

★無事に逃げられた場合

迫り来る邪神はあきらめたのか、どこかへ飛び去っていった。そのとたん、上から圧迫されるような感覚はなくなり、体も軽くなった気がする。

ちょうどその時、林の向こうから救助隊が近づいてくるのが見えた。恐ろしい悪夢は過ぎ去り、君たちは助かったのだ。だがこの地がイタクアと呼ばれるものの通り道であるのを知ってしまった。いつの日か、またあれが再び風に乗ってやって来るかもしれないという不安は、心に冷たく残るだろう。

【キーパーのせりふ】

★逃げられなかった場合

君は冷えきった巨大なかぎ爪につかまれ、あっという間に空高く持ち上げられる。

寒さは感じない。なぜなら肉体はとうに凍りつき、動かせるのは両目のみとなってしまったからだ。

やがて、その視界までもが凍りつきそうになる中で、君は見てしまう。2つの赤く輝く目の正体……風の中を歩くもの……邪神イタクアの真の姿を……！

探索者の運命を伝え終えたら、キーパーはゲームの終了を宣言すること。

【キーパーのせりふ】

さて、これからみなさんが町へ戻って、悪夢の体験を誰かに語るか、それとも自分の心の内に秘めておくのか……それはまた別の物語ということで。

これで『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』はおしまいです。みなさん、お疲れさまでした！

キーパーは生き残った探索者の知恵と勇気をたたえ、不幸にも死亡したり、狂気に陥ったりした探索者には、おかげでゲームが盛り上がったとお礼を言うこと。キーパーからの一言は、プレイヤーにとってうれしいものだ。

これでゲームは終了するが、時間があれば探索者たちの今後や、ゲームの感想を語り合ってもらおう。

たとえ探索者が生還できなくても、プレイヤーさえ楽しんでくれたのなら、それは成功したゲームだということをキーパーは忘れないように。

TRPG体験用 『1／10 クトゥルフ神話TRPG』



プレイヤー名

Horror Roleplaying
in the Worlds of
H.P. Lovecraft
Call of Cthulhu

探索者タイプ **パワー** シンボルカラー **赤**

不器用だが頑強な肉体で困難を乗り越える。

探索者名 **赤井**

職 業 _____

性 別 _____

年 齢 _____

能力値

STR 8 CON 7 SIZ 8 INT 5
筋力 体力 体格 知性

POW 6 DEX 7 APP 4 EDU 5
精神 敏捷 外見 教育

正気度 6 ☐☐☐☐☐☐☒☒☒

耐久力 8 ☐☐☐☐☐☐☐☐☒☒

技 能

アイデア 幸運 知識
5 6 5

応急手当 オカルト 回避 格闘※
5 2 6 7

聞き耳 説得 目星 クトゥルフ神話
4 2 4 0

※格闘に成功すると対象の耐久力を1D6+2減らす



プレイヤー名

Horror Roleplaying
in the Worlds of
H.P. Lovecraft
Call of Cthulhu

探索者タイプ **ブレイン** シンボルカラー **青**

体力もメンタルも貧弱だが、頭脳ならピカイチ。

探索者名 **青木**

職 業 _____

性 別 _____

年 齢 _____

能力値

STR 5 CON 4 SIZ 6 INT 8
筋力 体力 体格 知性

POW 6 DEX 5 APP 7 EDU 9
精神 敏捷 外見 教育

正気度 6 ☐☐☐☐☐☐☒☒☒

耐久力 5 ☐☐☐☐☐☐☒☒☒

技 能

アイデア 幸運 知識
8 6 9

応急手当 オカルト 回避 格闘※
8 9 5 3

聞き耳 説得 目星 クトゥルフ神話
5 8 6 0

※格闘に成功すると対象の耐久力を1D6-1減らす



プレイヤー名

Horror Roleplaying
in the Worlds of
H.P. Lovecraft
Call of Cthulhu

探索者タイプ **ラッキー** シンボルカラー **黄**

身が軽く、目端が利き、どんなピンチも切り抜ける。

探索者名 **黄田**

職 業 _____

性 別 _____

年 齢 _____

能力値

STR 6 CON 5 SIZ 7 INT 6
筋力 体力 体格 知性

POW 7 DEX 8 APP 5 EDU 6
精神 敏捷 外見 教育

正気度 7 ☐☐☐☐☐☐☒☒☒

耐久力 6 ☐☐☐☐☐☐☒☒☒

技 能

アイデア 幸運 知識
6 7 6

応急手当 オカルト 回避 格闘※
4 2 8 2

聞き耳 説得 目星 クトゥルフ神話
5 5 8 0

※格闘に成功すると対象の耐久力を1D6減らす



プレイヤー名

Horror Roleplaying
in the Worlds of
H.P. Lovecraft
Call of Cthulhu

探索者タイプ **バランス** シンボルカラー **緑**

どんな時でも頼りになるオールマイティな能力。

探索者名 **緑川**

職 業 _____

性 別 _____

年 齢 _____

能力値

STR 7 CON 6 SIZ 6 INT 6
筋力 体力 体格 知性

POW 6 DEX 7 APP 6 EDU 6
精神 敏捷 外見 教育

正気度 6 ☐☐☐☐☐☐☒☒☒

耐久力 6 ☐☐☐☐☐☐☒☒☒

技 能

アイデア 幸運 知識
6 6 6

応急手当 オカルト 回避 格闘※
5 4 5 5

聞き耳 説得 目星 クトゥルフ神話
6 4 5 0

※格闘に成功すると対象の耐久力を1D6減らす