

# Tabaccorpse

## 屍煙

永遠に終わらないナイトクラブを求めたDJは、自身と観客をグラッキーの従者に変えてでもその夢をかなえようとしている。

七峰きざし a.k.a 7兆倍 イラスト：那知上陽子

## Introduction

### 1. はじめに

このシナリオは“新クトゥルフ神話TRPGルールブック（以下“ルールブック”）”に対応しており、探索者2~3人向けにデザインされている。プレイ時間は探索者の作成を含まずに3~4時間程度だろう。

舞台は2010年の日本。大阪府大阪市中央区西心斎橋にあるショッピングエリア「アメリカ村」の周辺で、季節は夏ごろを想定している。探索者は体が煙となって消えた友人の謎を追って、アメリカ村周辺で調査を行なう。

シナリオ中に脱法ハーブ（危険ドラッグ）を使用する描写が存在するが、演出のために必要なものであり、これらの使用を推奨する意図は一切ない。

## Keeper Information

### 2. キーパー向け情報

DJであり、グラッキーの従者でもあるDJスパイスには夢がある。それは、自分と同じグラッキーの従者を多く生み出し、従者だけの終わらないナイトクラブを作ることだ。

数か月前、彼はアメリカ村にスモーキーという脱法ハーブを持ち込んだ。アメリカ村は脱法ハーブを取り扱っている店が多く、スモーキーはすぐに浸透していった。

スモーキーにはグラッキーの液体が染み込んでいる。スモーキーから出る煙を吸引した者は、徐々に体が侵食されアンデット化していく。液体に比べて一度に摂取する量が少なく、多量に摂取しないかぎりアンデット化の影響は表れない。しかし、スモーキーから出るおびただしい量の副流煙は、周囲

## MCバトル

このシナリオではヒップホップ文化の、特にMCバトル（フリースタイルラップバトル）に注目している。

MCバトルとは、ラッパーたちがDJが流すビートに合わせて即興ラップで相手を攻撃し合う対決である。諸説あるが、1970年代アメリカのヒップホップシーンから派生したとされている。

日本においては「B BOY PARK MCバトル」（1999~2017）が足掛かりとなり、全国大会「ULTIMATE MC BATTLE（UMB）」（2005~）によって爆発的に知名度が上がった。最初はライブなどのサブイベントという立ち位置が目立っていたが、現在ではMCバトルを中心に活動する「バトルMC」なども増えてきている。

ヒップホップ / MCバトル用語

韻 ライムの中で母音などを合わせ、強く印象付ける手法。「韻を踏む」などと表現される。

MC マイクを操りラップを行なう人。

DJ ディスクジョッキー。曲を選曲し、操作をする人。

ディスる 相手を悪く言うこと。

トラック ポーカルを載せていない曲、フレーズ。

パンチライン 相手に効く強烈な一言。

フロウ 歌い回し。ライムをメロディに載せること。

ライム 歌詞の中で韻を踏むこと。

の人間にまでグラッキーの液体を蓄積させることができるのである。

現在、DJスパイスは雑居ビルのワンフロアを改装したクラブハウス「ブリヂェスター」を経営、滞在している。そこで演奏される魔術的な楽曲「屍煙」には、スモーキーを摂取したことがあるアメリカ村周辺の人間を夢引き（「ルールブック」318ページ参照）する力がある。「屍煙」の歌詞は、『グラッキーの黙示録』から引用されたもので、クラブハウスに来た者の体内にあるスモーキーを活性化させ、数日でグラッキーの従者に変えてしまう。

シナリオの導入で探索者は友人を訪ね、その結果スモーキーを摂取してしまう。彼らは恐ろしき夢引きから解放されるのだろうか。

## スモーキーの効果

スモーキーにはグラッキーの液体が含まれている。探索者はスモーキーの副流煙を摂取することになる。スモーキーの副流煙を吸った探索者は1D4時間、以下の効果を受ける。探索者がスモーキーを入手し、喫煙した場合は、効果時間が2D4時間に増加する。

**効果：**強い高揚感。物事に没頭できるようになり、あらゆる〈芸術／製作〉にボーナス・ダイスを1つを与えられる。食べ物がおいしく感じる（ハンバーガーを食べれば涙を流すほど）。

**副作用：**効果終了後に強い倦怠感（再度スモーキーを吸えば高揚感で打ち消すことができる）。DJスパイスから夢引きを受ける。グラッキーの従者（音無）の幻覚を見る。

スモーキーを喫煙した者はハードのPOWロールを行ない、成功した場合はイギリスのブリヂェスターにある霧深い湖を幻視する。その中央に鎮座する巨大な怪物（グラッキー）は、自身から飛び出ている玉虫色のとげで探索者の胸を貫く。そこで幻視は終わる。探索者は1D6正気度ポイントを失い、〈クトゥルフ神話〉を+3%獲得する。

多量のスモーキー（タバコなら300本以上）を摂取した状態で「屍煙」を聞いた者は、グラッキーの従者として覚醒する。スモーキーによってグラッキーの従者になった者は、太陽の光を浴びると濃厚な煙となって消えてしまう。

**中毒性：**喫煙した探索者は、バックストーリーに「スモーキーマニア（スモーキーへの執着）」を獲得する。

## NPCs

### 3. 主なNPC

#### DJスパイス

1905年にイギリスのブリヂェスターで生まれ、1960年ごろにグラッキーの夢引きによってグラッキーの従者となる。彼の見た目は50代のころで止まっており、胸にはグラッキーのとげに貫かれた野球ボールくらいの大きさの穴がある。

どんな組織にでも変わり者はいるが、DJスパイスもその中の1人だ。彼は従者になってからもDJやMCとして音楽を

#### 屍煙 フローチャート



続けていた。

DJスパイスはいつも孤独だった。不死になった彼は、人間のDJたちが老いて引退していくのを眺めていた。1965年、表向きに引退を発表したが、その後も音楽を捨てきれず、アンダーグラウンドシーンでDJ活動を営んでいた。

1980年ごろ、日本でのディスコブームに乗じて、DJスパイスはうわさを聞きつけた高級ディスコのオーナーにスカウトされ来日した。ブームが去り、仲間も老いていく中、彼だけが変わらず場末のクラブで細々とDJを続けていた。

2000年代、日本でMCバトルが実施されるようになり、DJスパイスはバトルDJとしてアンダーグラウンドシーンで活躍して、再び同志ができた。

DJスパイスは、数年もすればまた自分が独りになること



を理解している。彼の正気はとうになくなっており、スモーカーと「屍煙」によってグラキーの従者を生み出し続けている。終わらないナイトクラブを作ることは、それはグラキーの意志であり、それと同時に真の仲間を求めるDJスパイスの願望でもあるのだ。

#### DJスパイス(125歳)、仲間を求めるアンデッド

STR 50 CON 160 SIZ 60 DEX 30 INT 70  
POW 90 耐久力 22

DB: +0 ビルド: 0 移動: 5

1ラウンドの攻撃回数: 1 (素手)

近接戦闘(格闘) 30%(15/6)、ダメージ 1D3+DB  
回避 15%(7/3)

技能: 芸術/製作(DJ/MC) 80%、日本語 80%

正気度喪失: 人間に変装しているDJスパイスを見て失う正気度ポイントはない。変装していないDJスパイスを見た場合は1/1D8正気度ポイントを失う。

#### おとなしじゅんいち 音無純一

29歳、男性。趣味はレコードの収集と脱法ハーブ。行きつけのドラッグ雑貨店で脱法ハーブを購入した際に、DJスパイスのクラブハウスのことを知る。そしてDJスパイスが1950年代にレコードを出していることを知り、ついにはレコードショップで「屍煙」のレコードを入手する。シナリオ開始時点でグラキーの従者となっており、日光を浴びたとたんに《緑の崩壊》に似た効果が発生し、煙となって完全に消えてしまう。



## Get Starting 4. シナリオの導入

探索者たちには音無純一という共通の友人がいる。趣味はレコード収集と脱法ハーブだ。探索者に音楽関連の趣味があれば導入がスムーズになるだろう。

物語は夏の日の夕方、探索者が友人である音無の自宅を訪問するところから始まる。探索者は、1週間ほど前に音無と旅行する約束をしていたが、彼は連絡もなくその約束をキャンセルした。その後、まったく連絡が取れなくなり、SNSの更新も止まってしまっている。これほどの期間、音無との連絡が滞るようなことは今までになかった。

探索者は心齋橋駅で待ち合わせし、アメリカ村近辺にある音無の家へ向かう。道中、アメリカ村のシンボルである三角公園の前を通る。三角公園には「フリースタイルMCバトル開催」という広告が立ち並んでいる。どうやら、明日にこの場所でMCバトルの大会が開催されるようだ。公園の周辺は古着屋や雑貨店、レコード店、たこ焼き屋などが立ち並んでおり、奇抜でサイケデリックなファッションの若者が街頭に並ぶ古着やジーンズを物色している。

音無の家は三角公園から歩いて数分、薄汚れた3階建ての

アパートだ。部屋は3階にある。インターホンを鳴らしたりノックすれば、家の中でドタドタと誰かが動いている音がして、さらに数秒待てば扉が開かれる。

扉が開くと、中から1人の男が現れる。音無だ。彼は最後に会った時よりも明らかにやつれている。痩せこけ、髪は半分ほど白くなり、無精ひげが伸び放題で、体中に血管のように赤黒い線が浮き出ている。

それに続いて、部屋から煙があふれ出てくる。それは古いロンドンを舞台にした映画に出てくる「エンドウ豆スープ」のような、とろりと濃厚で、先が見えないほどの重い煙だ。煙は探索者たちに覆いかぶさり、ナッツやバニラ、キャラメルに近い、上質なウィスキーのような甘い香りを発する。そして、演出用のドライアイスのように地面にたまっていく。

音無はよろめきながら探索者の1人に近づくと、両肩を力強くつかむ。そして、両目をはち切れそうなほどに見開きながら「しえんが……湖が、オレを呼んでるんだ……」としゃがれ声で言う。次の瞬間、雲に隠れていた斜陽がアパートをオレンジ色に照らすと、音無の指先が煙のように蒸発する。彼は断末魔の叫びを上げながらどンドンと全身が薄れていき、最後には部屋から漏れ出してきたような濃厚な煙になってしまふ。

目の前で友人が煙となって消えた姿を目撃した探索者は、1/1D4正気度ポイントを失う。

先ほどまで友人だった煙は、彼の服だけを残し、風に吹かれて消えていく。煙を浴びたことで、探索者は「スモーカーの効果」を受ける。

## Otonashi's room 5. 音無の部屋

部屋は簡素なワンルームで、煙が膝丈あたりまで充滿している。窓を全開にしても10分は煙が絶えない。

キッチンの先にあるフローリングの7畳の部屋に入ると、レコードプレーヤーから音楽が響いているのに気づく。ディスコ・ミュージックのように小気味良い音楽に、英語のラップが合わさったものだ。〈目星〉がINTロールに成功した探索者は、煙がまるでこの音楽に合わせて不気味に揺らめいているように感じ、0/1正気度ポイントを失う。

床には喫煙具のパイプが落ちており、その周辺には大量の手巻きタバコの吸い殻と銀色のアルミパウチが散乱している。その他、部屋には生活家電と本棚、ローテーブル、ローソファ、ベッドが置かれている。

#### パイプとアルミパウチ

パイプやまだ吸われていない手巻きタバコの中には脱法ハーブがぎっしりと詰まっている。散乱しているアルミパウチにはハーブの残りカスが入っており、パッケージの商品名は「スモーカー」となっている。貼られている販売元のシールには、アメリカ村にある「ドラッグ雑貨店」の住所が記載されている。また、製造元はイギリスで、原材料の記載はない。

#### レコードプレーヤー

比較的新しいプレーヤーの上では12インチのアナログ・レコードが音楽を奏で続けている。プレーヤーにはリピーター機

能が付いており、再生を終えると音楽を奏でているアームが自動的に動き、最初から再生を始める。歌詞は非常に早口でラップ調の英語であり、聞き取るのが難しい。

レコードプレーヤーの傍らには再生されているレコードのジャケットが放置されている。ジャケットの正面には森の中にある湖畔の風景がモノクロで描かれている。アーティスト名は「DJスパイス」、曲名は「屍煙」となっている。裏面には「オールド・ヒッツ、アメリカ村店」と書かれた真新しいマスキングテープが貼られており、この場所で購入したことがわかる。

このレコードは録音された魔道書である。歌詞は恐ろしき魔道書『グラーキの黙示録』第II巻に記述されている、グラーキの従者と緑の崩壊について引用したものだ。イクストリムの〈英語〉に成功すると、歌詞の内容を理解することができる。また、翻訳サイトなどを利用して根気強く翻訳するには10時間以上かかる。

歌詞を理解した者は1D6正気度ポイントを失い、〈クトゥルフ神話〉を+3%獲得する。キーパーは必要に応じて「ルールブック」283ページ「グラーキの従者」の情報を探索者に開示してもよい。最も有用な情報は、グラーキの従者が陽の光に当たると崩壊してしまうということだ。

## Dream-Pull

### 6. 夢引き

音無の部屋をひととおり調査すると日が暮れてしまう。探索者は警察を呼んで事情を説明するだろうが、事件の解決にはつながらない。発見されたハーブは簡易検査の結果、違法な成分が入っていないことがわかるだけで、それ以上調査もされない。音無が失踪した話を信じてもらうのも難しいだろう。今では、証拠はすべて「煙」に巻かれてしまったのだ。

探索者は奇妙な出来事や、スモーキーの煙を吸入したことから、かなり疲れ、強い倦怠感に襲われている。調査すべき店舗も閉店時間を過ぎているため、今日はこれで帰宅するだろう。家が遠い者は近くにある格安ホテルに泊まることができる。そして、DJスパイスに夢引きされる。

本来の夢引きはグラーキ自身が犠牲者に催眠術的な夢を送り、自分の手下にするために行なう。しかし、グラーキの液体が染み込んだスモーキーと、DJスパイスの音楽が合わさることで、夢引きと同じような事象が起こる。犠牲者はクラブハウス「プリチェスター」に誘われ、煙の中で踊らされる。キーパーは以下の文を読み上げること。

探索者が覚醒すると、そこは巨大なスピーカーが爆音を放っているダンスフロアだ。開いたばかりの目にストロボの光が差し込み、また目を閉じそうになる。足元には音無の家で見たような煙が充満し、まるで煙の湖のようになっている。その湖に当たった光が乱反射し、湖面を赤、黄、緑に照らす。周囲にいる観客は激しく動いているのにまるで生気がなく、体には赤黒い血管が浮き出ている。そして、ステージの上では腐り落ちゾンビのようになったDJがターンテーブルを回し、フロア全体を支配しているのだ。



夢うつつのダンスフロアを目撃した探索者は1/1D6正気度ポイントを失う。探索者の意識は徐々に薄れていく。

探索者は誰かに「ちょっと、起きてください!」と体を揺さぶられて目を覚ます。探索者を起こしたのはキャップを被った青年で、彼は「今からステージの設営しますから、ちょっとどいてください」と探索者を追い払う。

ここはアメリカ村の三角公園だ。時刻は午前8時で、先ほどの青年はMCバトルのステージを設営しているスタッフの一人のようだ。探索者はスタッフが早朝にやって来た時には公園のベンチで寝ていたらしい。

探索者の服にはスモーキーの臭いがこびり付いており、先ほどの夢が現実であったことを物語っている。探索者はスモーキーを多量に摂取しているため、「スモーキーの効果」が適用される。探索者の体には薄っすらと赤黒い血管が浮き出ている……まるで消える直前の音無のように。

シナリオ中、探索者が夜中に眠るとこのような夢引きが発生し、彼らは最終的にグラーキの従者となってしまふ。

## AMERICAMURA

### 7. アメリカ村

午前10時になると、三角公園には人だかりができる。MCバトルの大会が始まったのだ。ステージでは2人のMCがビートに合わせて相手をディスリ、それを聞いた観客たちが声援を浴びせ、アメリカ村全体に熱気が伝わっていく。



## MCバトルへのいざない

探索者が三角公園でMCバトルを見ていれば、ルーズな格好をした男性が「MCバトル、飛び入り参加受け付けてるよ。よければどうだ？」と話しかけてくる。彼の話によると、出演予定のMCが4人、急きょ参加を取りやめて人が足りないのだという。

このMCたちは現在、DJスパイスの忠実なしもべとなっている(後述の「煙の用心棒たち」参照)。

探索者がMCバトルに参加する場合、ステージが上がってほかの参加者と対戦することになる。その場合は囲み記事「〈MCバトル〉」を参照すること。

探索者が誘いを断っても、深追いはしない。どちらにせよ、男性は最後に「主催は別だけど、夜もイベントしているから」と言って、チラシを渡してくる。チラシには「クラブハウス『プリチェスター』、イベント開催中! 毎日16時から。スモーキー大入荷!」と書かれている。開催場所はアメリカ村にある雑居ビルの4階だ。このチラシを見た探索者は、背景の写真が昨夜見たクラブハウスの雰囲気と似ていることに気づくだろう。

## イベント：音無の幻覚

「スモーキーの効果」を受けている探索者は、アメリカ村で音無の幻を見かけることがある。

### 店を覗く音無

音無の幻は探索者から少し離れた位置に表れる。彼はレ

コード店でレコードをあさっていたり、古着屋でジーンズを見ていたりする。音無を捕らえようとしても、その場にたどり着くまでに姿を消してしまう。彼の行先は煙のようにつかむことができないのだ。

### グラッキーの従者と音無

ある時、探索者は道端で音無の姿を見かける。音無は探索者を見ると、路地へ向かって消えていく。日の当たらない路地まで追いかけると、そこに音無の姿はない。代わりにスモーキーを吸っている5人のガラの悪い若者がたむろしており、探索者を見ると威圧的な態度で金銭を要求してくる。それを拒めば、暴力的な手段を取るだろう。

INTロールに成功した探索者は、若者たちが路地に差し込むわずかな光を避けていることに気づく。彼らはグラッキーの従者になりかけており、無意識の内に光を嫌っているのだ。探索者が日の当たるほうへ逃げ出せば追ってくることはない。

若者たちは無理やり太陽の下へ連れて行かれると、奇声を上げて日陰に戻って行く。彼らはまだスモーキーを十分に吸っていないため、日に当たっても煙にはならない。

## ドラド雑貨店

細い路地を歩いて行くと、エスニックな雰囲気の小さな雑貨屋が見えてくる。店はビビッドカラーで装飾されており、看板には酔っ払いが書いたようなぐにゃぐにゃの文字で「ドラド雑貨店」と書かれている。

店内はサイケデリックな色合いの服、アフリカンアート、

## MCバトル

MCバトルになれば、周囲の客が集まり、勝敗を審査する。勝敗は客の声援の大きさで決まる。音楽に関する〈芸術/製作〉、ハードの〈威圧〉か〈言いくるめ〉、もしくはイクストリームの〈母国語〉(日本語)のいずれかに成功すれば、相手をMCバトルで打ち負かすことができる。勝者は周囲の客から大歓声を浴びるだろう。

MCバトルに精通しているキーパーであれば、技能ロールではなくプレイヤーとMCバトル(8小節2本)をしてもらい。その場合は必ずキーパーが先行を取ること。

以下に著者が考えるMCバトルの名勝負を挙げるので、キーパーの参考になれば幸いだ。動画は各MCバトルの主催がアップロードしている。

注) 動画の一部には過激な表現が含まれます。

- 「R-指定 vs DOTAMA」(2011年)  
UMB2011 GRAND CHAMPIONSHIP
- 「MU-TON vs 呂布カルマ」(2020年)  
凱旋MCbattle東西選抜冬ノ陣2020
- 「鎮座DOPENESS vs MAKAI」(2020年)  
戦極MC BATTLE 第22章
- 「RAY vs がーどまん」(2021年)  
渋谷レゲエ祭vs真ADRENALINE
- 「Zeebra vs Authority」(2022年)  
BATTLE SUMMIT

民俗楽器、カラフルな民芸品が詰め込まれており、狭い通路をさらに狭くしている。そしてレジの前には数種類の「観賞用お香(脱法ハーブ)」が置かれている。

店のカウンターには30代半ばのドレッドヘアの男性が立っている。店主のマヒマヒ氏(本名は岡田だが、彼は自分のことをマヒマヒと名乗る)だ。嫌なほどに明るくて、それと同じくらい胡散臭い。マヒマヒは脱法ハーブという言葉が絶対に使わない。探索者が脱法ハーブと言うと「観賞用お香のことかな?」と言葉を挟んでくる。

脱法ハーブのパッケージの絵柄はさまざまだ。古代エジプト風の目、安い清涼飲料水のラベル、メタリックな悪魔、背景からカラフルなレーザービームが当てられているダ・ヴィンチの「最後の晩餐」を模したものなどがある。いずれも趣味が悪く、見ているだけで不安になってくるものばかりだ。しかし、スモーカーは店頭には並べられておらず、在庫も3パックしか残っていない。常連向けに販売しているが、任意の対人関係技能に成功すれば売ってもらうことができる。

マヒマヒは、最近になってスモーカーの入荷量が減っているとため息をつく。理由は卸売り業者が自分のクラブハウスでスモーカーを大量に使用することになったからだという(マヒマヒは「部屋中にお香をたくつもりかな」と言って笑う)。スモーカーを卸しているのはDJ風の外国人男性で、自分のことを「DJスパイス」と名乗っていた。

音無はこの店の常連で、マヒマヒも彼を知っている。マヒマヒは音無が1か月ほど前から姿を現していないことを教えてくれる。また、最後に来店した日に大量のスモーカーを購入していったそうだ。

## 「オールド・ヒッツ」アメリカ村店

三角公園から見渡した時に一番目立っていない古臭い店が中古レコードショップの「オールド・ヒッツ」だ。店先では昭和のフォークシンガーのような恰好をした若者が集まり、

古いレコードのジャケットを眺めている。店内では70年代のヒットソングが流れ、レトロな雰囲気が漂っている。店内をどれだけ探してもDJスパイスの楽曲は見つからない。

店主は86歳の老人だ。胸元まである黒のロングヘアに、ボヘミアンな服装で、その砕けた言葉遣いは、70年代に流行した「ナウなヤング」を彷彿とさせる。彼は非常に友好的で話好きだ。

店主の話によると、DJスパイスは50年ほど前にコアな音楽ファンの間で話題になったMC兼DJだ。販売されたレコードは「屍煙」という楽曲のみで、「オールド・ヒッツ」でもこのレコードを何枚か取り扱っていたが、この数週間ですべて売れてしまった。

店主はDJスパイスがクラブハウスを経営していることを知ると非常に驚く(「50年前、DJスパイスは60歳近かったはずだぜ。生きていたとしても100歳を超えてるぜ。とてもDJなんて務まらねえぜ」と笑う)。

音無は店の常連だ。探索者が音無の名前を出せば、店主は音無が「屍煙」を購入していったことを教えてくれる。その時の音無に変わった様子はなかった。

Other Research  
8. そのほかの調査

この項では探索者が調査する可能性がある場所について記している。

## DJスパイスについて

DJスパイスについて調査するには、図書館で古い音楽の雑誌を調べるか、インターネットでマイナーなDJについてまとめられているサイトを見つける必要がある。簡単な調査によって、次のような情報を知ることができる。

コアなファンの中で話題になっているDJスパイス氏(54歳)が、レコード「屍煙」をリリース、引退を発表した。彼は引退に関してこう語っている。

「俺はもう老いばれ。同年代のやつらはみんな引退した。最後はいつだって一人になる。だが『屍煙』の上にまた集う。これは俺たちの俺たちによる俺たちのための音楽」

(屍煙 プレイヤー資料1  
「DJスパイスのインタビュー記事」)

- DJスパイスは1905年生まれ、出身はイギリスのブリチェスター。1960年ごろに一度行方不明になっており、その後はロンドンを中心に音楽活動を続けていたようだ。
- 1965年に引退したようで、古い雑誌にはその際に書かれたDJスパイスのインタビュー(プレイヤー資料1)が掲載されている。

さらに詳しく調査して〈図書館〉に成功すれば、追加で以下のような情報が見つかる。

- DJスパイスが引退後もロンドンのアンダーグラウンドシーンで活動していた可能性が高い。
- 1980年ごろのディスコブームで来日し、東京の高級ディスコでDJをしていたようだ。
- 2000年に東京で開催されたMCバトルに参加していたMCが「今日のDJは最高だった。知る人ぞ知る伝説のDJスパイスを思い出すプレイだった」と語っている。

### スモーキーを吸っている若者たち

アメリカ村では日の当たる場所ですモーキーを吸っている若者を何人も見かける。そういった若者は、まだ少量しかスモーキーを吸っておらず、アンデッド化が進行していない。彼らにスモーキーについて聞けば、それが最近話題の「激ヤバ」なハーブだと話してくれる。彼らいわく「ストーンが激重でグッド・トリップがコスモ」らしい(吸うと石になったような心地よい重厚感に包まれて、まるで宇宙へ行ったような多幸感が得られるという意味)。また、彼らはクラブハウス「ブリチェスター」でこのスモーキーが大量に入荷されるといううわさを聞き、興奮している。これほど多くのハーブを仕入れることができるのは、大物ブローカーや元締めが関係しているのだろうと話す。

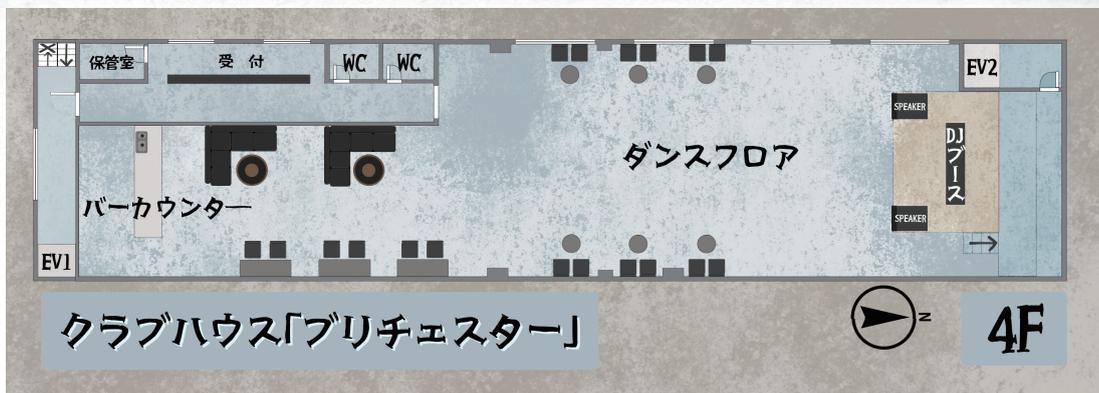
アンデッド化が進行している者は、日の当たらない裏路地などにいる。彼らは何とか探索者をスモーキー中毒にしようと言葉巧みに脱法ハーブを勧めてくるだろう。

### 警察に相談する

警察はスモーキーを取り締まることができない。この危険な薬物はまだ法規制がなされていないのだ。警察たちが最も歯がゆい思いをしている。

彼らは人が煙になって消えた事件には心覚えがある。〈説得〉や〈言いくるめ〉に成功すれば、同様の失踪に関する報告を受けていることを教えてくれる。通報者は夜の町を満喫している若者の友人や親で、いずれもスモーキーを吸っている時に事件に巻き込まれている。警察内にこの失踪と脱法ハーブの関連性を説明できる者はいない。





## Clubhouse "Brichester"

### 9. クラブハウス「ブリチェスター」

クラブハウス「ブリチェスター」は三角公園の近くの雑居ビルの4階にある。収容できる客数は200人だ。

雑居ビルの1階には古着屋が入居しているが、2階と3階は空き状態だ。ビルのすべての窓には内側から木製の防音パネルが張られており、中をのぞくことができなくなっている。

#### 1階の古着屋

古着屋のスタッフはすでにグラッキーの従者になっている。彼らはブリチェスターのことについて聞かれると「あそこは治安も客層も良い、素晴らしいクラブです。安心して遊びに行ってください」と話す。(心理学)に成功すれば、彼らの話には何か裏があるのではないかと感じる。店員はファンデーションで赤黒い血管を隠しているが、(目星)に成功すれば、それを見破ることができる。店員は探索者を4階へ誘導するが、

古着屋の奥には機材運搬用のエレベーター (EV2) が設置されているが、関係者以外が使用するには〈隠密〉ロールが必要だ。

#### ブリチェスター

「ブリチェスター」は毎日16時から翌午前6時までオープンしているが、グラッキーの従者たちは帰らず、24時間クラブで踊り続けている。

エレベーター (EV1) で雑居ビルの4階に上がり、クラブハウスの重厚なドアを開けば、押し寄せってくる熱気に気押しされそうになる。電子的な重低音が建物全体を包み、ドラムの音が体に響いてくる。受付には2名のスタッフが常駐しており、当日券 (5,000円) を購入することで中に入ることができる。スモーカーを含む脱法ハーブも吸い放題だ。貴重品があれば隣の保管室で預かってもらえる。

受付から先に進めば、そこはも

う別世界だ。

クラブハウス全体が濃厚な煙に包まれている。足元が見えないほどだ。ダンスフロアやバーカウンターにいる客の多くが喫煙具を使ってスモーカーを吸っては口から吐き出す。その煙は重ったるく、口からあふれるたびに床へとこぼれ落ちていく。巨大なスピーカーから放たれる爆音が、可視化されたかのようにフロアを駆け抜けていく。音楽のせいで、大声を出さなければ隣にいる者とも会話が成り立たない。ステージの上では観客たちの視線を一点に浴びるDJがターンテーブルを回し、降り注ぐストロボの光が煙を赤、黄、青、緑に照らしていく。このDJはDJスパイスではない。DJスパイスはキーパーが望むタイミングでステージへ登場する (「10. 屍煙」参照)。

すべての窓には木製の防音パネルが張られている。この防音パネルは日光を完全に遮るためのものだ。日光を浴びると緑の崩壊が発生し、DJスパイスは泡立つ染みに、スモーカーによってグラッキーの従者となった者は重い煙になってしまう。



### 火災報知器とスプリンクラー

クラブハウス調査している際に、キーパーは〈機械修理〉〈電気修理〉またはハードのINTをロールさせる。成功した探索者は火災報知器やスプリンクラーの非常電源が切られていることに気づく。非常電源設備は屋上にある。

これは、煙による誤作動を防ぐためにナイトクラブ側で施したものだ。電源が復旧すれば、フロアはスプリンクラーによる水で満たされ、フロアを漂う煙はほとんど流されてしまう。ただし、DJ機材は破壊されない。

### ダンスフロア

ダンスフロアでは音楽が絶えないようにDJが音楽を奏でている。探索者が「プリチェスター」に到着した際はDJスパイス以外のDJが演奏している。観客たちは曲に合わせて踊り、この非日常を満喫している。前列に行けば行くほど狂気じみでいて、最前列付近にいる者たちは少なくとも2日間は踊り続けている。スモーキーの臭いで隠されているが、〈目星〉に成功した探索者はフロアに腐敗臭が漂っていることを感じ取る。

最前列付近にいる者たちに話を聞いても、ほとんど会話が成り立たない。スモーキーを片手に、ヘラヘラ笑いながら顔に煙を吹きかけてくる。そして「お前たちも早く楽しめよ」と言って、スモーキーの袋を手渡してくる。

後列付近にいる者たちはスモーキーを吸っているが、まだ致命的な中毒には陥っていない。何名かは異様な前列の者たちを見て、気味悪がって帰ろうとしている。

### バーカウンター

きらびやかなバーカウンターではさまざまな種類のアルコールとスモーキーが配られている。バーテンダーはグラークの従者になっており、シェイカーを振るバーテンダーの手には赤黒い血管が浮き出ている。

周囲の客に話を聞くと、バーテンダーたちが何十時間も休まずに働いていることを教えてくれる。スモーキーに毒された者たちはそのことに疑問を感じていない。シェイカーを振るバーテンダーを見ている探索者は、バーテンダーの手首から先がシェイカーと共に血も出さずに空中へ飛んでいくのを目撃する。何十時間もシェイカーを振り、腐敗した手首が取れて飛んで行ってしまったのだ。この光景を目撃した場合1/1D4正気度ポイントを失う。バーテンダーは手首でシェイカーを挟んで拾い、シェイクを再開する。

### 保管室

保管室はスタッフの休憩所も兼ねている。客の荷物のほかに、大量のスモーキーが保管されている。侵入しようとする者はスタッフに阻まれる。ここにはクラブハウスの鍵類が置かれており、屋上の鍵もこの場所にある。

### 屋上

4階から屋上へ登る階段は施錠されている。開錠するためには保管室で鍵を入手するか、〈鍵開け〉に成功するか、〈登攀〉で窓からよじ登る必要がある。

屋上には配電盤が設置されている。火災報知器に繋がる電線は切断されており、これを修復するためには〈電気修理〉

に成功する必要がある。電線を修復すれば、数秒後にはスプリンクラーが作動してフロアを水で満たす。

## 煙の用心棒たち

探索者が窓の板や機材設備を破壊しようとしたり、建物に火をつけようとしたりすると、クラブハウスの用心棒が阻止しにくる。彼らは行方不明になっていたガラの悪いMCだ。そして、DJスパイスからクラブハウスの警護を指示されたグラークの従者でもある。フリースタイルのような口調で話して相手を威圧する。ラップは彼らの礎であり、アンデッドになったとしても決して切り離せないものだ。

用心棒は全員で4人おり、それぞれこの道では名の知れた人物である。音楽に関する〈芸術/製作〉かハードの〈知識〉に成功すれば、MCの顔と名前を知っている。彼らは以前ライブやテレビで見た時と比べて明らかに様子がおかしい。目は落ちくぼみ、肌は灰色っぽくなり、赤黒い血管が浮き出ているのだ。

用心棒たちから逃れるには、すぐに謝罪してその場から離れるか、武力行使する必要がある。もしくは、彼らの魂でもあるMCバトルを行なうこともできる。MCバトルに敗北した用心棒は、失意のあまり24時間の間は動くことができない。

### 煙の用心棒(4人)、ダンジョン・モンスター

STR 70 CON 60 SIZ 80 DEX 15 INT 60

POW 40 耐久力 14

DB: +1D4 ビルド: 1 移動: 5

ブラスナックル、護身棒、野球バットを持っており、探索者が攻撃の意思を見せた場合はこれらで攻撃してくる。

1ラウンドの攻撃回数: 1 (素手または武器)

近接戦闘 50% (25/10)、ダメージ 1D3+DB、または武器による

回避 15% (7/3)

装甲: なし。

正気度喪失: 人間そっくりな状態であるため、遭遇しても正気度ポイントは失わない。

## Smoke of Dead 10. 屍煙

ここからはまだスプリンクラーが作動していないことを想定して記載されている。

探索者がひととおり調査を終えると、DJスパイスがDJブースに上がり、物語はクライマックスへ移行する。

DJスパイスが登場する時になると、フロア全体がより強い熱気に包まれる。キーパーは次の描写を読み上げる。

一瞬だけフロアが暗くなったかと思うと、目を焼くようなストロボの光がレーザービームのごとくフロアに降り注ぐ。乱発される光の線はしだいにステージへと収束していき、照らされたターンテーブルが赤、青と交互に表情を変えていく。

そして舞台裏から腐ったアンデッド、DJスパイスが現れる。彼は交代するDJと軽く会話を交わしたあと、慣れた手つきでレコードをターンテーブルにセットする。そして、決して音

楽が途切れないように、流れている曲から完璧に次の曲を繋いでみせる。小気味のよいスクラッチ音を響かせた直後、スピーカーから放たれるビートによってフロアが一気に湧き上がる。流される楽曲は「屍煙」だ！

周囲の煙は「屍煙」に共鳴するように巻き上がり、ダンスフロアのほとんどの視界を遮る。それを見た最前列の観客はリズムに合わせて激しく頭を振る。それはどんどん激しくなり、ついに1人の観客の頭が首から取れて血も出さずに空中を飛んでいく。ぶつかり合った客同士の腰が後方に90度以上折れ曲がって戻らなくなる。それでもスモーカーによって作り出されたアンデッドたちは狂気のままに踊り続けるのだ。

煙の中で生命が終わり、また始まる。DJスパイスのフロアを目撃した探索者は1D3/1D10正気度ポイントを失う。クラブハウスは混乱に包まれる。ダンスフロアの後方にいた者は出口へ押し寄せる。スモーカーを十分に吸っている者はグラキーの従者として覚醒を始め、踊り狂う。

「スモーカーの効果」を受けている探索者は、ダンスフロアの最も濃い煙の中で踊る音無の幻を見かける。音無は「こっちは楽しいぜ。お前も来いよ」と言い、より濃厚な煙の中へ探索者を誘う。煙の中には、グラキーの尖った玉虫色のとげが見え隠れしている。探索者がこの中に入れば、グラキーの従者になるのは時間の問題だ。探索者はCONロールを行ない、失敗した場合はグラキーの従者として覚醒する。そうなれば、もう二度と太陽を拝むことができない。音無の幻に近づけば、ついにグラキーは姿を現し、その毒々しいとげで音無の胸を貫く。

グラキーを見た探索者は1D3/1D20正気度ポイントを失う。その後、グラキーは煙と共に消えていく。

探索者がクラブハウスから脱出する場合、ハードのDEXロールに成功して踊り狂う人ごみをかき分けて入口へたどり着く必要がある。この混乱を止めるためには、DJスパイスが演奏している魔術的な音楽を止める必要がある。

### DJスパイスに立ち向かう

DJスパイスはステージの上に居続ける。ここが彼の生きる場所であり、死ぬ場所でもあるのだ。例えば炎がフロアを包んだとしても決して逃げ出すことはない。DJスパイスの周辺では（まだ行動できる者がいるなら）煙の用心棒が彼の演奏を妨害されないように警護している。

探索者がDJスパイスに立ち向かうのであれば、戦闘ラウンドが開始される。DJスパイスはクラブハウスの照明や音響と連動して次のような攻撃を仕掛けてくる。これらの攻撃は手元のターンテーブルで操作される。

- 巨大なスピーカーから爆音を流してDJブースの正面にいる探索者を攻撃する。CONロールを行ない、失敗した探索者は鼓膜が破れて1D6ポイントのダメージを受ける。
- ストロボの光を一点に集中させ、1人に熱によるダメージを与える。〈回避〉ロールに失敗した場合、熱による1D6ポイントのダメージを受ける。探索者の衣服に火がつく



可能性がある(“ルールブック”406ページ「炎上」参照)。

探索者がこの魔法のライブを止めるためには、DJスパイスを戦闘で拘束するか、次のような方法が考えられる。

- 木製の防音パネルを破壊して日光を取り入れる。この方法は16時から19時の間であれば可能だ。それぞれの板の耐久力は5ポイントで、ダンスフロアにある4枚のパネルを破壊できればフロア全体に西日が差し込む。
- 火災を起こす。火災報知器が切られているため、クラブハウスはほとんど全焼してしまう。
- 火災報知器を復旧させる。復旧すればクラブハウス内のスプリンクラーが作動し、煙が流され、水に塗れた機材は破壊される。異変に気づいたDJスパイスや煙の用心棒たちは屋上へ向かい探索者を追い詰めるだろう(日が出ている時間帯なら屋上へ続く階段で待ちかまえている)。

探索者が停電を起こしたり、DJスパイスの機材を破壊して演奏を止めたりしても混乱は収まらない。楽器の力に頼ることができなくなった彼は、割れんばかりの大声でラップを奏でる。声はしゃがれたゾンビのようで、聞くだけで心が腐り落ちそうなそのリック(歌詞)は、誰よりも自由で、誰よりも破滅的なものだ。

DJスパイスのラップを聞いた探索者は1D6正気度ポイントを失う。探索者は彼自身を止めなければならない。

## The Conclusion

### 11. 結末

探索者がDJスパイスを無力化し、演奏を完全に止めることができた場合、クラブハウスにはうそのような静けさが訪れる。しかし、それらはすぐにリーダーを失ったグラッキーの従者たちの悲嘆の声に埋め尽くされていく。フロアに光が差

し込んでいるなら、それが彼らの断末魔になるだろう。DJスパイスは緑の崩壊を起こし、立っていた場所にはわずかな緑の染みが残るだけだ。従者たちは煙になる。彼らがここにいた証拠はほとんどなく、今では真実は煙に巻かれてしまった。

探索者はクラブハウスから逃げ出し、警察に通報するかもしれない。十分な証拠が揃っていれば警察は動き、数日中にクラブハウスに押し入る。DJスパイスとグラッキーの従者たちは検挙され、アメリカ村には一時の平和が訪れる。

グラッキーの従者になった者たちが生き伸び、逮捕もされていないなら、彼らはアメリカ村のナイトライフに溶け込んでいくことになる。クラブにはいつも長袖でマスクを着用し、何かじめじめした者たちが目撃される。そのような人物はナイトライフから健全な人々を遠ざけ、やがてアメリカ村の衰退を招く。

残忍なキーパーなら、グラッキーの従者たちが探索者に報復するよう仕向けるかもしれない。ある日、探索者は従者たちに日の当たらない路地裏に連れ去れてしまう。彼らは自分の居場所を奪った探索者に対して、卑劣な報復をして、消えない傷をつけるだろう。

#### その後

スモーカーは法改正で規制される。脱法ハーブは規制とその抜け穴を突いた新たな薬物の流通の「いたちごっこ」を続けることになるが、2013年に大規模な規制が入り、2014年に所持が違法化したことに伴い、いったんの落ち着きをみせる。スモーカーは煙のように消えてしまう運命だ。

#### 報酬

どのような理由であれ、「ブリチェスター」を利用不能にし、夢引きから解放された探索者は1D6正気度ポイントを獲得する。

DJスパイスの野望を暴き、彼を完全に打ち砕いた探索者は、代わりに1D10+1正気度ポイントを獲得する。