

特集 アーカム計画

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』第4弾!

突如現れた未知の孤島に挑め!

1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG 第4弾 大冒険

文■内山靖二郎 画■原友和、黒瀬仁
フォーマット協力:坂本雅之/アーカム・メンバーズ

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』を知ってもらう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。

『クトゥルフ神話TRPG』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、この記事のみではプレイできません。キーパーは『クトゥルフ神話TRPG』(ルールブック)を持っていてひととおり読んでいる必要があります。クトゥルフ神話や用語については『クトゥルフ神話TRPG』を参照してください。

なお、『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』はボードゲームにも似た雰囲気を持っていますが、元となる『クトゥルフ神話TRPG』と同じく、キーパーは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。

なお、罫線で囲んで書体を変えてある個所は、キーパーがプレイ中に実際に読み上げるせりふになっています。

事前の準備

キーパーは13～14ページの「手掛かりカード」「情報カード」と14～15ページの「島の地図」と「トークン」を本から切り離すか、コピーを用意する。「島の地図」は切り取り線にそって「エリア1&2」「エリア3&4」「エリア5&6」の3枚に分けて切り離すこと。

※手掛かりカード、情報カード、島の地図、探索者シートなどは『R&R』公式ウェブページの『R&R167』紹介ページからダウンロードできる。

テーブルに配置しておくもの

筆記用具

10面ダイス×1個

6面ダイス×1個

時計

プレイヤー人数分の探索者シート(ダウンロードするか自作)

探索者のコマ(お気に入りのコマや、フィギュアを利用する。)

見分けがつくものがよいだろう)

島の地図(エリア1&2)

キーパーの手元に隠しておくもの

島の地図(エリア3&4、エリア5&6)

手掛かりカード

情報カード

クトゥルフトークン

深きものトークン

沈没船トークン

女性隊員トークン

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ない。

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。

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。

なお、このゲームでは雰囲気を出すため、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な選んでもらおう。

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、太平洋沖に突然浮上した謎の島を調査する船の乗組員たちです。

得意分野がそれぞれ違う探索者を4種類用意したので、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、ほかの人とタイプがかぶってははいけません。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ときは大変です。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？

自作せず、違うタイプの探索者を選んでもらうのは、それぞれ活躍する場面の違うキャラ立ちした探索者をプレイしてもらうためと、ルールの説明時間を省略するためだ。

ただし、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からだ。

前述したとおり、能力値や技能は『クトゥルフ神話TRPG』と共通しているので、キーパーはそちらも参照すること。

手番と行動の宣言

探索者を決定したら、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説明する。

『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。

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。

まずはみなさんのコマを「島の地図」の「エリア1」に置いてください。

みなさんの任務は、未知の島から戻って来ない先発隊の救助です。

今回のシナリオは、無人島でのアドベンチャーを楽しむ、アクション要素多めのゲームとなっております。救助に役立つ装備を用意したり、島で気になるものを調べておけば、きっとあとで役立つでしょう。

なお、探索者は行動の宣言に加えて、別のエリアへ移動することもできます。

すでに公開されているエリアならば、特別な場合を除いて、どのエリアからでもすぐに移動できます。未公開のエリアに移動するには、地図の矢印に指示されたエリアにしか移動できません。まだ「エリア1&2」の地図しか公開されていない時、未公開のエリアにはエリア3にしか移動できません。「エリア3&4」の地図が公開されれば、エリア4とエリア5に移動できるようになります。

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いけません。

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。

ゲームの前半、手番の来たプレイヤーが一人ずつ順番にプレイする点が『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』の特徴だ。これはプレイヤーに行動するチャンスを公平に与えるという意味がある。

キーパーは、どんな行動をしようか考えているプレイヤーの様子を見守り、ルールを教えたり行動の指針となるアドバイスを与えたりすること。プレイヤーは一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、手番の遅い方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け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とは言わない。

1回の行動の宣言でどの程度のことができるかはキーパーに任される。少なくとも気になるものを1つ調べて、1回はロー

ルに挑戦できるよう誘導してあげること。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、自分の分身である探索者をどのようにしたら動かせるのかを理解したならば、さらにルールの説明を続ける。

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基にして、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、実際にロールの実演をしてみせること。

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。

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、後半のクライマックス部分になるのか説明する。

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40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です。

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、手番の回数を変更してもよい。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。

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。

たくさんの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。

自分だけが勝つというのではなく、ほかの探索者と協力をしたり、時には身を挺して助けてあげたりして、ゲームが終了したとき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である。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ときに説明すればよい。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。

(その場にいら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。たとえ別のエリアにいたとしても投げて渡せます。

(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ロールが指示されます。

これを〈正気度〉ロールと呼びます。ただ、このロールは能力値や技能のロールと違って、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〉ロ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。

正気度がゼロ以下になると狂気に陥ってしまい、まともな行動はできなくなります。そして、あらゆる行動の宣言にさまざまな制限(キーパーが指示します)がつくようになります。

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〉のロールに成功すれば、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。

耐久力がゼロ以下になると意識不明になります。ただし、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についての処理は、キーパーの判断に任される。

キーパーから「このように行動しろ」と強要することはせずに、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？」と尋ねて、その行動が狂気にふさわしいとキーパーが思うなら、自由にさせてかまわない。

ただし、狂気だからといって、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ようとした場合は、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そがゲームの目的であることを忘れてはならない。

シナリオ 「大いなる浮上」

キーパー向け情報

探索者が調査にやってきた島は、大いなるクトゥルフの眠る海底都市ルルイエである。

今はクトゥルフが復活するという「星辰正しき刻」ではないが、地殻変動によりルルイエが浮上したことで、近海の深きものたちが集結している。

しかも、深きものたちは調査船の女性隊員を捕らえて、クトゥルフの生け贄にささげようとしているのだ。

導入

ルールパートの説明を終えたら、プレイ開始から40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こと。

みなさんは、太平洋沖に突如浮上した謎の島を調査するためにやってきた船の乗組員たちです。

ところが、24時間前に上陸した先発隊からの定時連絡が途絶えております。

そこで、みなさんには先発隊3人の搜索と、可能であれば島の調査結果の回収を命じられました。

ただし、この海域では原因不明の地殻変動が起きており、最悪の場合、島は海中に沈むかもしれません。

調査船がここにとどまれるのは、〇時〇分（プレイ開始から40分後の時間）まで。

すでに上陸用ポートの準備はできています。

残された時間で、人命救助を優先するか、この地質学的に貴重な島の調査を優先するか……それはみなさん次第です。

島の描写とイベント

エリア1：デッキ

最初の手番の探索者のとき、以下のデッキの描写を読み上げる。

調査船のデッキで、船長は「当船は安全を優先して島から離れることを決定した。最悪の場合、君たちだけでも戻ってきてくれ」と、沈痛な面持ちで告げる。

君は船長とミーティングを続けてもよいし、格納庫で役立つ装備を探してもよい。

もちろん、さっそくポートで島に上陸してもかまわない。

先発隊についてミーティングを続けた場合、船長は以下の説明をしてくれる。

先発隊からの定時連絡では、だいぶ内陸に入ったところにベースキャンプを設置したとあった。

彼らはそれぞれの分野のプロだ。早めに合流すれば、きっと君たちの助けとなってくれるだろう。

ミーティングをした探索者は、船長に対して〈説得〉ロールができる。成功すると、船長は危険を承知でギリギリまで探索者が帰還するのを待つと約束してくれる。「●情報：船長との約束」を渡すこと。

以後の探索者はデッキの描写は省略して、すぐに行動宣言をしてもらう。

ただし、最後の手番の探索者の時になると、船の状況が変化する。キーパーは以下の描写を読み上げる。

君は船の外で、ガリガリとなにかを引っかく音がするのに気づいた。

大なる浮上

甲板から下を見ると、なんと海から半人半魚の怪物たちが船によじ登ろうと、外板に爪をかけているのだ。調査船は大きいので、登ることはできないようだが、船員たちはパニックを起こしており、船長にすぐに船を出しよう、詰め寄っている者もいる。

このままでは先発隊（と、探索者）を島に置き去りにしかねない！

エリア1にいる探索者は0 / 2正気度ポイントを失う。

このままでは最後の手番の探索者（と、まだ船に残っている探索者）は、島に上陸できない。

船員たちのパニックを収めるには、適切な言葉をかけるなどして〈説得〉か〈外見〉のロールに成功する必要がある。できれば、どのような言葉をかけるのかロールプレイしてもらうとよいだろう。

たとえ失敗しても、すでに島に向かった探索者が無線機などを利用して、代わりに〈説得〉することも可能である。

ロールに成功すれば、船は少しだけ移動して、深きもののない上陸ポイントを探してくれるため、探索者も再び上陸できるようになる。

また「●手掛かり：ガソリン」を海にまけば、深きものたちにはおいを嫌って、泳ぎ去る。

エリア2：格納庫

調査船の格納庫には、島の調査に必要な装備品が並んでいる。

突然の出動のため、君の準備は不十分だ。

急がば回れ。ここで装備をそろえておくことが、最終的には島での活動の時間節約となるかもしれない。

ただ、装備品はいろいろあり過ぎる。必要最低限のものだけを持っていこう。

格納庫には「●手掛かり：斧」「●手掛かり：ガソリン」「●手掛かり：救急箱」「●手掛かり：懐中電灯」「●手掛かり：登山道具」がある。

探索者が漠然と「役立つものを探そう」というのなら〈目星〉に成功すれば、上記の手掛かりカードのうち、どれか2つ。失敗しても、どれか1つをランダムで入手できる。キーパーは上記のカードを伏せたままで、プレイヤーに引いてもらうこと。

もしも、探索者が「武器になるもの」や「応急手当できるもの」を探すといった具体的な内容を宣言しているなら、ロール不要でそれに近い道具が見つかるとしてよい。そのうえで〈目星〉にも成功すれば、追加でどれか1つの手掛かりカードをランダムで入手できる。

探索者がなかなか島に上陸せずに、いつまでも道具を探しているようなら、キーパーは格納庫にある役立ちそうなものは5つしかないことを伝えてしまてよい。

エリア3：上陸ポイント

キーパーは「エリア3&4」の地図を公開すること。

島に上陸できるわずかな砂地には、先発隊のゴムボートとオールが残されている。

もちろん、ボートには誰もいない。

最後の定時連絡では、先発隊はもっと内陸部に向かったということだ。

島に上陸した探索者は行動宣言とは別に、まず〈目星〉ロールができる。成功した場合、以下の描写を読み上げること。失敗したら、後述のドローンの描写に移ること。

なお、この〈目星〉ロールは、誰かが成功するまで、島に上陸した探索者全員がロールできる。

君は砂に半分埋まったビデオカメラを発見した。

また、カメラの周囲には、やけに大きな裸足の足跡がついている。

この島には人間はおるか、生き物もないはずだが……？

誰もいないはずの島に何者かがいると知った探索者は0 / 1正気度ポイントを失う。

上記の処理が終わったら、以下のドローンの描写文を読み上げること。

そのとき、君は頭上から「ビーン」というモーター音がするのに気づいた。

それは先発隊のドローンであり、しばらく君の頭上に旋回すると、岩場に向かって飛んでいく。

その動きは、まるで君を誘導しているかのようにも見えるが……？

岩場のほうに飛び去るドローンを追うかどうかは探索者次第だが、それは次の行動宣言での行動となる。

砂に埋まったビデオカメラを調べた場合、残念ながら故障している。ここで〈アイデア〉に成功すれば、修理して、すぐに記録映像を見ることができる。失敗しても、ビデオカメラを「エリア1：デッキ」に持っていけば、再生は可能だと伝えること。

どちらにせよ記録映像を再生した探索者には「●情報：記録映像」の内容を伝えて、カードを渡すこと。そして、この記録映像を見た探索者は0 / 1正気度ポイントを失う。

ボートのオールは武器としても使用できる。探索者が武器となるものを探した場合、「●手掛かり：オール」を渡すこと。

エリア4：岩場

ドローンは岩場の向こうに消えてしまい、もう見えない。

岩がナイフのように鋭く尖っている、とても険しい岩場だ。登るには、それなりの技術と装備が必要となるだろう。

このエリアは険しい岩場のため、ここに入るためには〈敏捷〉を2ポイント減らした数値でロールする必要がある。キーパーは「失敗すれば、鋭い岩で大けがをするだろう」と、事前に忠告しておくこと。

登ることをあきらめた場合は、別の場所に移動してもよい。

ロールに成功すれば、無事に岩場を登ることができる。失敗した探索者は、岩でけがをするため耐久力を2ポイント減らす。

どちらにせよ、キーパーは「深きものトークン」をエリア4に置いて、以下の描写文を読み上げること。

険しい岩場を登ると、そこには魚ともカエルとも、人ともつかない——半魚人としか言いようのない巨大な生物がうろついていた。大柄の人間くらいのサイズがあり、水かきのある手には鋭い爪を生やしている。

岩場の上にいるのは深きものである。深きものを目撃した探索者は0 / 2正気度ポイントを失う。

さらに探索者は〈目星〉をロールできる。成功すると、深きものが石のペンダントをつけているのに気づける。

深きものは、まだ探索者に気づいていない。どのように対処するかは探索者次第だが、ドローンの消えた方向をウロウロしているため、そちらには行けない。足場の悪い岩場では隠れて移動するのも無理だ。

戦闘をする場合、敏捷が高い順に〈格闘〉ロールをする。深きものと探索者の双方の〈格闘〉ロールの処理が終わっても決着がつかない場合、決着は次の手番に持ち越される。

次の行動の宣言で、深きものに再挑戦することも、逃げることも可能である。また、ほかの探索者が岩場を登って、加勢することも可能だ。

探索者が深きものの耐久力をゼロ以下にしたら、深きものは死亡する。「●手掛かり：ルルイエの印」を渡すこと。ルルイエの印を見た探索者は〈オカルト^{あかし}〉ロールができる。成功すれば、これは怪物にとっての仲間の証のようなもので、身につければ仲間のふりができるかもしれないと推測できる。

深きものを撃退したあと、探索者がドローンが消えた方向を探すと行動の宣言をした場合、〈目星〉に成功すれば先発隊の地質学者を発見できる。

キーパーは「●手掛かり：地質学者」と「●手掛かり：ドローン」を渡して、以下の描写を読むこと。

ドローンが飛び去った方向を探し回ると、岩の裂け目の奥に隠れていた、先発隊の地質学者を発見した。
「あの怪物がウロウロしていて、ここから動けなかったんだ。ありがとう、助かったよ!」
彼はドローンを抱えて、岩から這い出してきた。

岩場にいる深きもの

STR / 筋力 8 CON / 体力 7 SIZ / 体格 7
DEX / 敏捷 5

耐久力 7 ☐☐☐☐☐☐☒☒

格闘 5 (ダメージ [1D6])

深きものを見た探索者は〈正気度〉ロールを行ない、0 / 2正気度ポイントを失う。



エリア5：ベースキャンプ

キーパーは「エリア5&6」の地図を公開すること。

内陸部に入ると、目立つオレンジ色をしたテントが見つかった。先発隊のベースキャンプだ。

中には先発隊メンバーの生物学者が、へたりこんで遠くを見つめている。

「すまない……私は彼女を助けられなかった……道に迷ってしまったんだ……いや、決して見捨てたわけではないんだ! 本当に道に迷ってしまっただけなんだ! すまない! 許してくれ!」

彼はブツブツと誰かに向かって謝り続けている。君の知る生物学者はもっと理性的な人物だったはずだが、かなりのショックを受けているようだ。

また、ベースキャンプの近くには沈没船の残骸がある。どうやらまだ調査はしていないようだ。

キーパーは「沈没船トークン」をエリア5に置くこと。

生物学者を落ち着かせるためには〈説得〉に成功する必要がある。

または、探索者が生物学者を船まで連れていけば、落ち着きを取り戻す。ただし、へたりこんだ生物学者を背負って連れていかねばならないので〈筋力〉に成功する必要がある。

どちらにせよ、生物学者が落ち着けば、キーパーは「●手掛かり：生物学者」を渡してから、彼の言葉として、以下を読み上げる。

「私の助手の女性が、怪物たちにさらわれた。私は彼女を助けようと追いかけたが、先の岩場はまるで迷路のようで……いや、正直に言おう。私は追いかける勇気がなかったんだ。あいつら……あの魚のような怪物たちの目には、動物とは異なる、人類にも匹敵するような高い知性の光が宿っていた！ ここは彼らの国だ！ 人間が立ち入ってはならない、彼らの世界なんだ！！」

そう叫ぶと、生物学者は震える指で遠くを指さした(キーパーもエリア6を指さす)。

その先には巨大な岩山とも、建造物ともつかない、黒い影が遠くにそびえていた。

探索者がベースキャンプの近くにある沈没船を調べるのなら、ロールは不要で密閉されたボトルに入った古びた紙を発見できる。「●手掛かり：ボトルの中の資料」を渡すこと。

ボトルの中には、英語で書かれた日記らしきものの切れ端と、直線と曲線が入り交じった意味のわからない図が入っている。

日記は英語で書かれており〈知識〉に成功すれば、その内容を翻訳できる。「●情報：昔の探索者の日記」を渡すこと。

図をよく見て〈アイデア〉に成功すれば、これがエリア6の地図であることがわかる。「●情報：岩場の地図」を渡すこと。すでに「●手掛かり：ドローン」でエリア6を偵察して、「●情報：岩場の地図」を入手している場合は、〈アイデア〉ロールは不要で、これがエリア6の地図であるとわかる。

エリア6：ルルイエ

探索者がエリア6に移動しようとした場合、キーパーは移動する前に以下の描写を読み上げること。

鋭いナイフのような岩場だが、ようやく人が通れるほどの狭い裂け目があった。

しかし、そこは曲がりくねり、分かれ道だらけの自然の迷路だ。

なんの準備もなく入れば迷ってしまうだろう。ここに足を踏み入れるのは危険そうだ。

エリア6に侵入するには「●情報：岩場の地図」が必要である。探索者がまだ入手していないのなら、移動をあきらめて、別のエリアに移動してもよい。

また、岩場を調べるといふのなら「●手掛かり：ドローン」が役立つ。エリア6で探索者が「●手掛かり：ドローン」を使用して〈目星〉に成功すれば、「●情報：岩場の地図」が手に入る。

探索者が「●情報：岩場の地図」を持っており、奥へと進むというのなら、キーパーは以下の描写文を読み上げること。

岩の迷路を抜けると、急に開けた場所に出た。

海底の堆積物の合間から姿を見せる石壁にはどこにも直線がなく、角度は不気味にゆがんでいる。

そんな非ユークリッド幾何学的な建造物のもとに、たくさんの半人半魚の怪物たちが集っていた。

しかも、先発隊の女性隊員が、建造物の前にある青い石の上に海藻で縛り付けられている。

あの怪物たちは、まるで彼女たちを儀式的供物として、なにかを待ちわびているかのようだ。

ここはみんなで協力をして、共同作戦を練ったほうがいだろう。

キーパーは「女性隊員トークン」をエリア6に置くこと。

この建造物こそがクトゥルフが眠るルルイエの館である。それを目撃した探索者は〈正気度〉ロールを行ない、1／2正気度ポイントを失う。

女性隊員を助けようとするれば、自動的にクライマックスに突入するが――

「いまず女性隊員に危害が加えられる様子はない。クライマックスになれば行動の宣言は不要でエリア6に集合できるので、残された手番とプレイ時間をギリギリまで使って準備してから、女性を助ける作戦を実行するとよいだろう」と、キーパーからアドバイスすること。

クライマックスのイベント

探索者の手番が4周巡るか、プレイ開始から40分が経過したら、いよいよエリア6の状況に変化が起きる。

探索者が「●情報：岩場の地図」を入手しているなら、希望する探索者はエリア6に移動してもよい。

残念ながら、この時点で探索者が「●情報：岩場の地図」を入手していないのなら、島の調査は不十分であったことになる。すぐに後述の「大なるクトゥルフの目覚め」のイベントが発生する。

初めてルルイエの館を見た探索者は〈正気度〉ロールを行ない、1／2正気度ポイントを失うのを忘れないように。

それから、キーパーは以下の描写を読み上げよう。

島のあちこちから半人半魚の怪物たちの声が聞こえてくる。

彼らは声をそろえて、聞いたこともない言語による呪文を唱え続けていた。

ふんぐるい むぐるうなふ くとうるふ るるいえ
うがふなぐる ふたぐん

怪物たちの半数以上が熱狂して呪文を唱えている。今が女性隊員を救うチャンスだ！

女性隊員を救え

ここからは手番の順ではなく、プレイヤー全員に女性を助けるために、どんな行動をするつもりか聞いてから、まとめて処理していくこと。

本シナリオでは、女性を助ける作戦として、以下のようなものを想定している。探索者の立てた作戦に応じて、それを実行するにはどんなロールが必要か事前に説明してあげること。

もちろん、プレイヤーがほかの作戦を思いついたのなら、それがよほど無茶でないかぎり、採用してあげること。

おとり作戦

探索者が「おとり役」と「救出役」に分かれて、女性を助ける作戦は可能だ。

その場合、まず「おとり役」の探索者が大声を上げるか、石を投げるなどして、深きものの注意をそらさねばならない。

そうすることで、ロール不要で深きものたちの注意は「おとり役」に向けられる。

深きものたちは、「おとり役」の探索者に一斉に三つ又の槍を投げってくる。槍の雨を避けるには〈回避〉ロールに成功しなければならない。

成功すれば、槍の雨をかわして、無傷で「おとり役」の探索者は逃げられる（以降の「大いなるクトゥルフの目覚め」のイベントには挑戦する）。

失敗した場合、槍が命中して耐久力を1D6減らさねばならない。その結果、耐久力がゼロとなっていないのなら逃げるができる。

耐久力がゼロとなっても「おとり役」が複数いるのなら、意識を失った探索者を安全な場所に運ぶことができる。その後〈応急手当〉をさせてあげてもよいだろう。

耐久力がゼロとなり、助けてくれる仲間もない探索者は、やってきた深きものに五体バラバラにされてしまう。その惨劇を目撃した探索者は〈正気度〉ロールを行ない、0／1正気度ポイントを失う。

「おとり役」の処理を終えたら、今度は「救出役」が女性に近づくための〈敏捷〉ロールをする。

「救出役」の誰か一人でも〈敏捷〉ロールに成功すれば、素早く忍び寄って、女性を解放できる。

このとき〈敏捷〉ロールに失敗した探索者は、深きものに気づかれてしまい、「おとり役」同様に攻撃を受ける。槍の雨を避けるためには〈回避〉に成功する必要がある（以降の処理は「おとり役」と同様）。

女性を助けられたかどうかにかかわらず、この処理を終えたら、すぐに「大いなるクトゥルフの目覚め」のイベントに移行する。

ドローン作戦

「●手掛かり：ドローン」と「●手掛かり：ガソリン」を組み合わせると、物騒な武器に改造できる。

ドローンを改造・操縦して、深きものたちを攻撃するには〈アイデア〉に成功する必要がある。

成功すれば、燃え上がるドローンによって深きものたちはパニックに陥る。

失敗するとドローンは壊れて無駄になるが、探索者が遠くから操作しているのなら、こちらに危険は及ばない。すぐに別の作戦に軌道修正が可能だ。

ドローンによる攻撃に成功したのなら、ドローンを改造・操縦した探索者以外は、その隙に女性を助けるため〈敏捷〉ロールに挑戦できる。

成功すれば、パニックの中、女性に駆け寄って解放できる。

失敗した探索者は、深きものに気づかれてしまう。深きものたちは、失敗した探索者に槍を投げってくる（以降の処理は「おとり作戦」と同様である）。

女性を助けられたかどうかにかかわらず、この処理を終え

たら、すぐに「大いなるクトゥルフの目覚め」のイベントに移行する。

殴り込み作戦

あまりお勧めできない方法だが、深きものの中に飛び込んで、力づくで女性を助けることも可能である。

その場合、この作戦に挑戦する探索者全員で〈格闘〉ロールに合計3回成功する必要がある。

合計3回成功したのなら、探索者の獅子奮迅の活躍により、女性を助け出せる。

3回に届かなかったら、深きものたちが集まってきてしまい、女性の救出は不可能となる。

さらに、挑戦した探索者は深きものの反撃によって耐久力を1D6減らす。もしも、探索者の耐久力がゼロになったら、深きものにバラバラにされて死亡する。

その惨劇を目撃した探索者は〈正気度〉ロールを行ない、0／1正気度ポイントを失う。

女性を助けられたかどうかにかかわらず、この処理を終えたら、すぐに「大いなるクトゥルフの目覚め」のイベントに移行する。

ささやかな助け

どんな作戦でも、深きものに対するロールに失敗したとき「●手掛かり：ルルイエの印」を見せつけるなどすれば、深きものは探索者のことを仲間と勘違いするため、失敗したロールに再挑戦できる。ただし、この効果はゲーム中、一度だけだ。

いざという時に役立つ「●手掛かり：地質学者」や「●手掛かり：生物学者」の効果も、プレイヤーが忘れていようなら教えてあげること。

また、懸命な探索者がドローンで深きものたちを偵察しておけば、キーパーの裁量で、解決に必要なロールに1ポイントのボーナスを与えてもよい。

大いなるクトゥルフの目覚め

女性隊員を救出するためのロールを終えたら、成功、失敗にかかわらず、以下のイベントが発生する。

大いなるクトゥルフの巨体は、島のどのエリアにしようとも見えてしまう。

調査船の停泊しているほうから「プーン、プーン」と警笛が聞こえる。あれは出航の合図だ。

そのとき、まるで警笛の音に反応したかのように、地面が大きく揺れる。

なんということだろうか！

怪物たちが集う巨大建造物の壁に大きな穴が……いや、入口が開いたのだ。

そして、建造物の奥からあふれ出したのは、山のように大きく、悪夢が実体化したかのようにおぞましい「なにか」だった。体は人間に近いようだが、背中にはドラゴンのような翼。頭部には無数の触手が生えており、どこかタコを思わせる。

あれこそが、半人半魚の怪物たちが待ちわびていたもの——やつらが崇拜する異界の神なのだ！



キーパーは「クトゥルフトークン」をエリア6に置くこと。
探索者全員が〈正気度〉ロールをするが、女性隊員の救出の成否によって正気度ポイントの減る量は変化する。

キーパーは、ゲームの展開に応じて以下の描写を読み上げること。

女性の救出に成功している

巨大な神は、まどろむようなゆっくりとした動きで、さっきまで女性隊員が横たえられていた青い石を触手でまさぐった。しかし、君たちの活躍のおかげで、そこは空っぽだ。あの神は人知を超えた存在だが、どうやらそのことを不満に思っているのはわかった。

なぜなら、大なる神は寝返りを打つように自分を崇拜する怪物たちの上に覆いかぶさると、無差別にその巨体で押し潰し始めたのだから！

大なるクトゥルフの姿を目撃した探索者は、〈正気度〉ロールを行ない1 / 1D6正気度ポイントを失う。

女性の救出に失敗している

巨大な神は女性隊員を触手でからめとり、ゆっくりとした動きで体内に取り込んでしまった。

島のあちこちから聞こえる半人半魚の怪物たちがささげる祈りの声はひときわ大きくなり、それに応えるように、神は無数の触手と翼を天高く伸ばして、島全体を揺るが

すほどの咆哮を上げた。

今まさに、神は目覚めようとしているのだ！

大なるクトゥルフの目覚めを目撃した探索者は〈正気度〉ロールを行ない、1 / 1D10正気度ポイントを失う。

すでに正気度がゼロの探索者、または〈正気度〉ロールの結果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クトゥルフへの信仰心に目覚めてしまう。

そんな探索者をどのようにロールプレイするかは、プレイヤーしだいだ。

ルルイエからの脱出

大なるクトゥルフに対して人間は無力である。探索者は島から逃げ出さねばならない。

しかし、先発隊の女性を解放したかどうかによって、逃げ出すためのロールは変化する。

なお、以下のロールは混乱しないように、キーパーの左隣のプレイヤーから時計回りに順番に処理していくこと。

もしも、プレイヤーから逃げるのに役立つ装備の活用方法の提案や、ロールプレイがあった場合、キーパーの裁量で、脱出のためのロールに+1のボーナスを与えてよい。

先発隊の女性を解放している

深きものたちはクトゥルフに押し潰されており、もはや探索者どころの騒ぎではない。

「エリア6」か「エリア5」にいる探索者は〈敏捷〉か〈体力〉のどちらか得意なほうのロールに2回成功させねばならない。成功すれば船にたどり着き、島を脱出できる。失敗した場合、クトゥルフに追いつかれてしまうか、すでに船は出航しており、ルルイエに取り残されることになる。

「エリア4」か「エリア3」にいる探索者は〈敏捷〉か〈体力〉のどちらか得意なほうのロールに1回成功させるだけでよい。成功すれば船で脱出できる。失敗した場合は、上記と同じである。

「エリア2」か「エリア1」にいる探索者はロール不要で、島を脱出できる。

先発隊の女性を解放していない

深きものたちはさらなる生け贄を求めて、クトゥルフと共に探索者を追ってくる。

「エリア6」か「エリア5」にいる探索者は、まず〈回避〉に成功しなければならない。成功すれば、深きものの攻撃をかわしたことになる。失敗すれば、耐久力を1D6ポイント減らす。

もしも、失敗した探索者が「●手掛かり：ルルイエの印」を持っていれば、深きものは攻撃を躊躇するため、一度だけ耐久力を減らさなくてもよい。

また、同じエリアにいる探索者は、〈回避〉に失敗した探索者をかばうことができる。そのときは、かばった探索者が代わりに耐久力を減らすこと。

その後、探索者は〈敏捷〉か〈体力〉のどちらか得意なほうのロールに2回成功させねばならない。成功すれば船で脱出できる。失敗した場合、深きものたちに捕らわれるか、船が出

航してしまい、ルルイエに取り残されることになる。

「エリア4」か「エリア3」にいる探索者は、深きものからの攻撃を受けることはない。〈敏捷〉か〈体力〉のどちらか得意な方のロールに1回成功させれば、船で脱出できる。失敗した場合は、上記と同じである。

「エリア2」か「エリア1」にいる探索者はロール不要で、島を脱出できる。

ささやかな助け

キーパーはいざというとき役立つ「●手掛かり：地質学者」や「●手掛かり：生物学者」がまだ使われていないのなら、忘れずに効果を教えてあげること。

また、探索者が「●情報：船長との約束」を手に入れていれば、船はギリギリまで出航を待ってくれる。逃げ遅れた探索者全員は、失敗した〈敏捷〉か〈体力〉ロールに再挑戦できる。

正気度がゼロの探索者が、クトゥルフに呼びかけるなどの行動をするかもしれない。その場合、〈クトゥルフ神話〉に成功すれば、クトゥルフはその探索者に注意を向けるので、動きがゆっくりとなる。そのため、島を逃げる探索者たちの〈敏捷〉か〈体力〉のロールに+1のボーナスがつくようになる。

キーパーは脱出に失敗した探索者が、どのような最期を遂げるのかプレイヤーの希望を聞いて、ロールプレイさせてあげよう。

クトゥルフに飲みこまれる最期や、無駄とわかっていても出航した船を追いかけて海の藻くずとなる最期が考えられるだろう。

は探索者のコマを乗せた船（エリア1&2）の部分を島から遠ざけるように卓上で動かして、船出の様子を演出しよう。

そして、脱出に成功した探索者に向けた最後の描写を読み上げ、ゲームの終了を宣言する。

調査船が島を離れると、大きな波が船体を揺らした。

まるで降臨した神の重みに耐えられなかったかのように、島が沈み始めたのだ。

『まだ……星辰正しき刻ではない……』

そんなつぶやきが頭の中に聞こえた気がするが、きっと空耳だろう。

だが、君は確信していた。

いつの日か必ず、あの悪夢の島は完全に浮上して、異世界の神が目覚めるときが来ることを。

しかし、それは今日ではない。君たちは、それまでしばしの安寧の日々を過ごせるだろう。

さて、これからみなさんが陸地へと戻って、あの悪夢の島で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だ。

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、お疲れ様でした！

キーパーは生き残った探索者の知恵と勇気を讃え、不幸にも死亡、狂気に陥った探索者には、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。

なお、たとえ先発隊の救助に失敗したり、探索者が生還できなくとも、プレイヤーさえ楽しんでくれたのなら、それはゲームの成功を意味することをキーパーは忘れないように。

ゲームの終了

島から脱出するためのロールがすべて終わったら、キーパー

手掛かり：生物学者

効果：失敗したロールをやり直せる
一度だけ、探索者を手伝ってくれる。

手掛かり：登山道具

効果：岩場を登るときにロールに+2
困難な山もこれならば越えられる。

手掛かり：ビデオカメラ

故障しているようだが、データは無事だ。

手掛かり：斧

効果：〈格闘〉とダメージに+1
心強い武器。

手掛かり：オール

効果：〈格闘〉に+1
武器にも使えるかもしれない。

手掛かり：地質学者

効果：失敗したロールをやり直せる
一度だけ、探索者を手伝ってくれる。

手掛かり：ドローン

偵察などに使えそう。

手掛かり：ルルイエの印

奇妙な紋様が刻まれた石のペンダント。

手掛かり：ガソリン

燃料。何かに2回使用できる。

手掛かり：救急箱

効果：〈応急手当〉に+2
簡単な手当ができる。

大なる浮上

手掛かり: 懐中電灯

効果: 〈目星〉に+1

暗い場所も見渡すことができる。

手掛かり: ボトルの中の資料

英語を読むには〈知識〉、図の解読には〈アイデア〉

情報: 記録映像

先発隊が撮影した島の映像。しかし、その最後には、海の中から現れた全身にウロコを生やした人型の生物に撮影者が襲撃された様子と、岩場に逃げていく地質学者の姿が映っている。

情報: 昔の探索者の日記

「……銀の黄昏教団を追って、ここまでやってきた。やつらの陰謀を阻止せねば。決して、クトゥルフの墳墓を浮上させてはならない。しかし、万が一のこともある。のちの探索者のため手掛かりを残していこう。1925年ルルイエにて」

情報: 岩場の地図

迷路のようになった島の岩場の地図。これさえあればエリア6を探索できる。

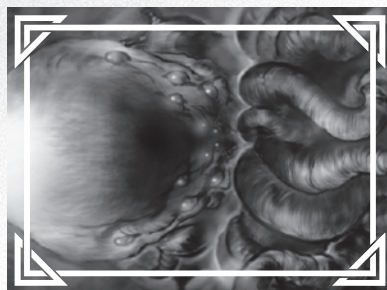
情報: 船長との約束

「おまえたちを待って、ギリギリまで島を離れないことを約束しよう。ただし、船が警笛を鳴らしたら、どんなことがあってもすぐに戻ってくるんだぞ」

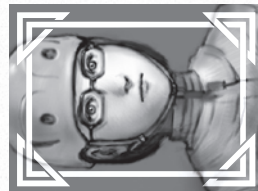
探索者タイプ・リスト

タイプ	パワー	ブレイン	ラッキー	バランス
STR / 筋力	8	5	6	7
CON / 体力	7	4	5	6
SIZ / 体格	8	6	7	6
INT / 知性	5	8	6	6
POW / 精神	6	6	7	6
DEX / 敏捷	7	5	8	7
APP / 外見	4	7	5	6
EDU / 教育	5	9	6	6
正気度	6	6	7	6
耐久力	8	5	6	6
アイデア	5	8	6	6
幸運	6	6	7	6
知識	5	9	6	6
応急手当	5	8	4	5
オカルト	2	9	2	4
回避	6	5	8	5
格闘	7	3	2	5
聞き耳	4	5	5	6
説得	2	8	5	4
目星	4	6	8	5
格闘ダメージ	1D6+2	1D6-1	1D6	1D6
解説	不器用だが頑強な肉体で困難を乗り越える。	体力もメンタルも貧弱だが、頭脳ならピカイチ。	身が軽く、目端が利き、ピンチを切り抜ける。	どんな時でも頼りになる万能選手。

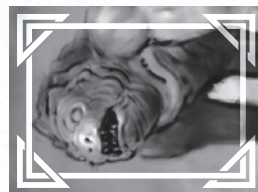
クトゥルフトークン



女性隊員トークン



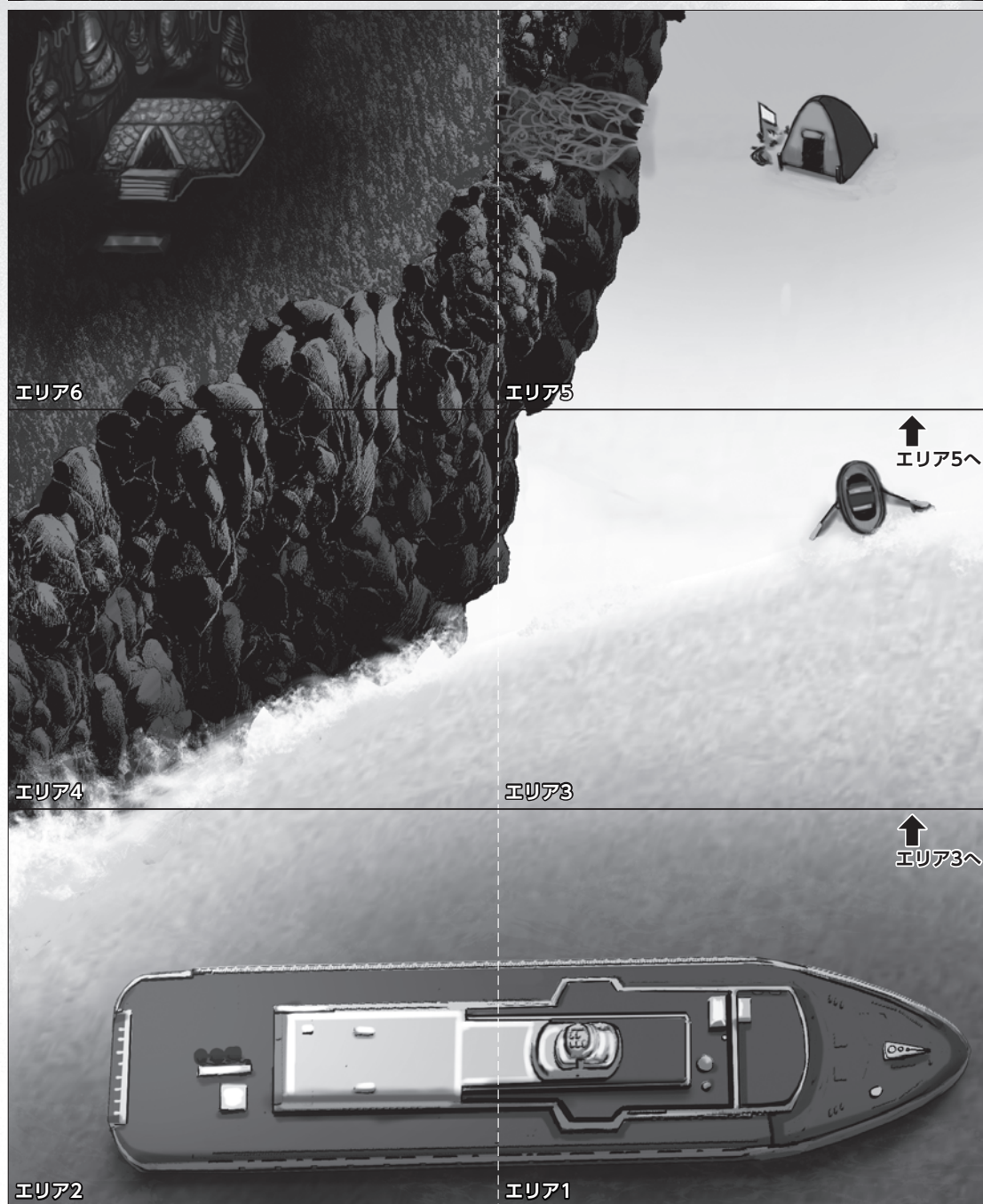
深きものトークン



沈没船トークン



島の地図



※切り取り線(——)にそって「エリア1&2」「エリア3&4」「エリア5&6」の3枚に切り離すこと。

はじめまして プレイヤーさん

文■内山靖二郎

初心者プレイヤーに『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』からフルスケールの『クトゥルフ神話TRPG』へステップアップしてもらうために、キーパーは何をしてみようか？

TRPG未経験プレイヤーに向けた『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』を楽しんだら、次はフルスケールの『クトゥルフ神話TRPG』にも挑戦してもらいたい。

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』には、TRPGを知らないプレイヤー向けの説明がまとめてあるけれど、あれは「大いなる浮上」を遊ぶときの内容だ。

フルスケールの『クトゥルフ神話TRPG』で、キーパー好みのシナリオをプレイするというのなら話は別となる。

そこでこの記事では、経験者キーパーが、初心者プレイヤーと『クトゥルフ神話TRPG』を遊ぶときに、心がけてもらいたいことを解説していこう。

まずなにを説明すべきか

『クトゥルフ神話TRPG』にプレイヤーを誘うにしても、まずは、どんなゲームなのかを伝えなければ。

でも、いきなりキーパーからたくさん説明をされても、プレイヤーはなかなかのみみだめないもの。それどころか「なんだか難しそう」と、敬遠されてしまうかも。

だから、最初はなるべくざっくりと説明しよう。

ゲームの進行役（キーパー）と、プレイヤーに分かれて遊ぶゲーム。

キーパーが用意した物語の事件に、プレイヤーが自分のキャラクターを操って挑んでいく。

ただし、キーパーとプレイヤーは敵同士ではない。

だから、ゲームが始まってからでも、わからないことがあれば、いつでもキーパーに質問してもらって大丈夫。

TRPGは、わからないことが出てきてから説明しても問題ないのだから、最初はこのくらいでも大丈夫。

ここでのポイントは「キーパーとプレイヤーは敵同士ではないこと」と「わからないことがあったらいつでも聞いてよいこと」の2点を理解してもらうことだ。

ここだけ押さえれば、あとはゲーム中にいくらでもフォローできるはず。

そして、大事なポイント。

もし、ゲーム中に初心者プレイヤーに質問されたら、決して「あとで」と言わずに、すぐに笑顔で答えてあげること。そうして、質問しやすい空気を作るのが何より大切だ。

まとめ：説明は手短に。質問はいつでも受け付ける。

それぞれの楽しみかた

プレイヤーの中には、『クトゥルフ神話TRPG』をプレイしたことはないけれど、どんなものなのかくらいは知っているといった人もいるだろう。

『クトゥルフ神話TRPG』を知っていると聞いて「ああ、だったら説明が楽だな」と、キーパーは手を抜いてはならない。

むしろ、そのプレイヤーが『クトゥルフ神話TRPG』にどういったイメージを持っているかを、より慎重に事前確認すべきだ。

なにしろ『クトゥルフ神話TRPG』には、いろいろな楽しみかたがある。

人知を超越した恐怖に翻弄^{はんろう}されるのを楽しむ人。

謎を解き、閉鎖空間からの脱出に挑みたい人。

探索者になりきってNPCとのやりとりを楽しむ人。

いろいろな技能を駆使してダイスを振りたい人。

『クトゥルフ神話TRPG』の楽しみかたに、唯一の正解はない。楽しみかたは千差万別。人それぞれだ。

けれど、キーパーとプレイヤーの楽しみかたに大きな違いがあるのは困る。互いの目的が違うのでは、ゲームが噛み合わなくなるからだ。

そこで大事なことは――

プレイヤーが『クトゥルフ神話TRPG』をどのように楽しもうとしているのか？

そして、キーパーはどのような部分を楽しんでもらいたいか？

この2点を、互いに事前確認しておくことだ。

もしも、両者に大きな違いがあったら、キーパーから「今回は、こんなところを楽しんでもらいたい」と、プレイヤーに

率直に伝えてしまおう。

そうして、互いのイメージをすり合わせるんだ。

もちろん、キーパーに余裕があればプレイヤーが楽しみにしている部分を拾い上げて、ゲームに組み込んであげてもよいけれど……直前でシナリオを修正するのが負担だったら、無理は禁物だよ。

その日のゲームは、自分なりの『クトゥルフ神話 TRPG』の楽しみかたを紹介するつもりで、そのままゲームを進行すればよい。

なにも、キーパーばかりが気負う必要はないんだ。

『クトゥルフ神話 TRPG』は、参加者みんなで楽しむゲームなのだから、プレイヤーにもキーパーに合わせてもらうくらいの気持ちで問題ない。

ただし、繰り返すようだけど、そんな自分なりの楽しみかたは、忘れず、事前に説明すること。なにも説明せずに、「空気を読んで、おまえらがオレに合わせろ」というのは、キーパーの傲慢だ。

多少、シナリオのネタバレになっても、どんな感じのゲームなのかは事前にプレイヤーに伝えておこう。そうすることで、プレイヤーも心構えができるというものだ。

まとめ：事前に両者がゲームで楽しみたいことを確認。

探索者はなにをするのか

「探索者というのは好奇心旺盛で、不思議なことがあったら首を突っ込まずにはいられないものだから、そのつもりで行動してね」——なんて言われても、よほど素養のあるプレイヤーでなければ、なかなか自分から動きだせるものではない。

そこで、初心者プレイヤーを相手とするのなら、目的がはっきりしたシナリオを用意するのがよいだろう。

「閉鎖空間から脱出する」とか「親友のNPCを助ける」といったシナリオは、その点で向いていると言える。

逆に、何が起きていて、何が脅威なのかははっきりせず、探索者自身で着地点を見つけねばならないようなシナリオだと、ゲームに慣れていないプレイヤーはどうしたらよいのかわからず戸惑ってしまうかもしれない。

また、目的がはっきりしていても、探索者をどのように動かして、そこに向かわせるのか、プレイヤーが迷うこともあるだろう。

そういうとき、最初のうちはキーパーから行動の選択肢を提案してあげてもよい。

例えば、「本棚を調べたら何かわかるかもしれない、そこにいる人物に話しかけてもいいだろう」といった具合に、探索者ができる行動選択肢を提案してあげるんだ。

TRPGの楽しさの一つに、プレイヤーの自由な発想が生かされる点があるが、「さあ、なにをしてもいいんだよ」と放任するのは、あまりに不親切だ。

もちろん、選択肢を提供するような露骨なものでもなく、もう一度、探索者が置かれている状況を整理して、改めて説明してあげるだけでも効果はある。情報が隠されている怪しい部分の説明を、あえて強調すれば効果は倍増だよ。

そうしているうちにプレイヤーも「なるほど、こんなふうに進めていけばいいんだな」と慣れてきて、自分からなにをしたいのか発言してくれるようになるはず。

ただし、キーパーから行動を提案するときは、必ず選択肢を与えること。

1つしか行動を提案せず、プレイヤーが黙ってそれに従うようなのはTRPGではない。それで初心者プレイヤーに「TRPGとは、そういうものなのだ」と誤解を与えてしまえば、最悪だ。

キーパーは、プレイヤーに自分の行動を自分で決めていく楽しさを味わってもらおうよう、心がけよう。

まとめ：探索者の行動指針をわかりやすく伝える。

ミスリードは控えめに

念を押すようだけど、キーパーは味方であり、プレイヤーに楽しんでもらうためゲームをしていると理解してもらうのは絶対だ。

ただ、キーパーは味方なのに、そうでないように見せるときもある。

それはゲーム内で、探索者に間違った情報を与えて、意図して混乱させる——ミスリードを誘うような場合だ。

もちろん、それはあくまでゲーム内の話であって、キーパーは味方なのは変わらないのだけど……それでも、初心者プレイヤーには、あらぬ誤解を与えてしまうかもしれない。

前に書いたシナリオ選びにも関係することだけど、そうしたミスリードが多いシナリオは、もっと『クトゥルフ神話 TRPG』に慣れてもらってからの方が無難だろうね。

特に「実は依頼人が犯人だった」とか「正しいと思ってやったことが、実は狂信者の計画の一部だった」といった、探索者の行動理由となっていた前提条件が覆されるような展開は、プレイヤーを「キーパーにだまされた。裏切られた」なんて気持ちにさせてしまうかも。

たとえ途中で、ミスリードが解明される展開でも、キーパーへの不信はなかなか拭えないだろう。

キーパーを敵とまでは思わずとも、その後は「いつも情報の裏を取り、NPCの言葉は基本的に信じない」といった具合に、何事にも疑い深くなってしまうかもしれない。

そうなるとゲームの進行は停滞するし、プレイヤーも気疲れしてしまう。それでは、あまり楽しい気分ではプレイできないだろう。

もちろん、何から何まで、キーパーが言うことに嘘偽りのないゲームをしろとは言わない。

だけど、最初のうちは、ミスリードの少ない素直なシナリオで『クトゥルフ神話 TRPG』に慣れてもらうのがよいだろうね。プレイヤーを「あっ」と驚かせるのは、それからでも遅くないはずだよ。

まとめ：ゲーム内の裏切りはプレイヤーが慣れてから。

休憩のときのケア

これまではゲーム内のテクニックを紹介してきた。

けれど、ゲームから離れたところ——休憩時間でも、キーパーのちょっとした気遣いで、より『クトゥルフ神話TRPG』を楽しんでもらうことができる。

長時間のTRPGは、頭脳を酷使するもの。

区切りのよいところで休憩を取って、心身をリフレッシュするのは、プレイを楽しむうえでとても大切なことだ。

それに「いまゲームは中断している」と、はっきりわかる環境を作ることは、休憩以外にも役立つことがある。

この記事の冒頭で「わからないことがあったら質問してもらえる空気にするのが大切」と、説明した。

とはいえ、ゲーム中、いろいろ忙しそうにしているキーパーに質問するのは、プレイの邪魔をしてしまうようで気が引けてしまうもの。

そこで、休憩を取ることで「いまゲームは中断している」時間を作るんだ。そして、キーパーも一緒にリラックスしている様子を見れば、質問するのを気兼ねしていたプレイヤーも遠慮なくわからないことを質問できるはず。

もうひとつ。事前の確認で、キーパーとプレイヤーとで『クトゥルフ神話TRPG』の楽しみかたに差異があった場合は、こうしたゲームを離れた時間で、楽しんでもらえているかどうかの確認をしておくといふ。

ゲーム中だと、キーパーもなかなかそうした突っ込んだことは聞けないし、プレイヤーもあえて口出しできないもの。せっかくのゲームをしらけさせてしまうかもしれないからね。

けれど、休憩時間ならば、キーパーとプレイヤーという関係ではなく、共に同じゲームを楽しむ仲間として、ざっくばらんな会話ができるだろう。

休憩時間の終わりに、キーパーから「プレイを再開するけど、こんな感じでゲームを続けていっても大丈夫かな？ あと、今のうちに聞きたいことはないかな？」と、さらっと軽く水を向けてみるとよいだろうね。

まとめ：休憩時間こそプレイヤーと話すチャンスだ。

ゲームの終わらせかた

無事にゲームを終えることができた。

キーパーもホッと一安心……と、油断してはならない。

最後の仕事はまだ残っている。

とはいえ、そんなたいそうなことではなく、最後の仕事とは、キーパーからゲームの終了を宣言して、きちんとシメることだ。

なにを当たり前のことを……と、思うかもしれないけど、これは大事なことだし、慣れたキーパーでも忘れがちだったりする（ボクもたまに忘れてしまう）。

TRPGには、映画のようなエンディングロールはないし、ボードゲームのように明確な勝利条件もないので、プレイヤーにはゲームが終わったことがはっきり判断できない。

だからこそ、ゲームを進行してきたキーパーから「これにて、

今日のゲームはおしまい。お疲れ様でした！」などと、はっきり終わりを告げてあげるべきだ。

そうすることで、はじめてプレイヤーは心の底からリラックスして、ゲーム全体を振り返ることができる。そして、無事に終えたことへの達成感を味わうことができるんだ。

照れくさいかもしれないけど、ゲームを終えられた感謝と賞賛の意味を込めて、みんなの拍手でシメると、達成感も一割増しくらいになる気がするよ。

ともかく、メリハリが大事だ。

ゲームが終わったのかどうかわからないまま、ダラダラと雑談を続けてしまつては、せっかくの達成感も薄らいでしまう。それはとてももったいない話だね。

まとめ：キーパーはゲーム終了の宣言をする。

終わったあとの雑談

ゲームが終わったら、キーパーもプレイヤーもなしで、ざっくばらんな雑談に花を咲かせればよい。

解明されなかった謎のネタバレをしたり、探索者たちの見せ場を思い返してみるのもよい。

キーパーから、探索者の行動で驚かされたこと、意外だった展開など、ゲーム中、表情には出せなかった楽屋裏の話なんかしてあげると、プレイヤーも喜んでくれるはず。

また、熱心なキーパーには、次により面白いゲームをするため、プレイヤーからの意見を求める人もいだろう。

けれど、初心者プレイヤーからは、あまり強引に意見を求めないほうがよいかもしれない。

TRPGは得点を付けるのが難しい。無理に意見を求められても困ってしまうだろう。

それでも意見を聞きたいのなら、「楽しかったところ」を聞くことだ。そうしてプレイヤーに楽しい記憶を思い起こさせ、TRPGへのよいイメージを定着してもらうんだ。

キーパーとしては、その「楽しかったところ」こそが、自分の長所なのだから、今回はそこを伸ばしていけばよい。

プレイヤーから言い出さないかぎり、あえて「悪かったところ」なんて聞く必要はないよ。

完璧なゲームなんて難しいから、きっとプレイヤーにも小さな不満はあるだろう。けれど、そんなネガティブな感情をわざわざ掘り起こすのは不毛だ。

「よい意見ばかりでなく、悪い意見こそが、自分を成長させるのだ」——なんて、向上心のあるキーパーもいるかもしれない。けれど、せっかくゲームを終えて、楽しい気分になっているところを、まるで反省会のような重い空気にしてしまうのは感心できないね。

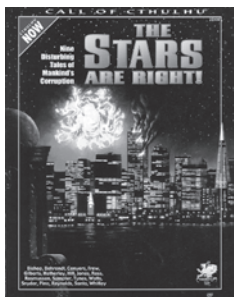
それより、プレイヤーには「楽しかった」と思ってもらうほうが大切だよ。

まとめ：プレイヤーには楽しい気持ちで帰ってもらう。

『クトゥルフ神話TRPG シナリオ集 星辰正しき刻(仮)』 発売決定!

大好評『クトゥルフ神話TRPG シナリオ集 アカシック13』に続き、新しいシナリオ集が登場! 『クトゥルフ神話TRPG シナリオ集 星辰正しき刻(仮)』(原題: The Stars Are Right!) は現代アメリカを舞台に、現代的な題材を取り扱った『クトゥルフ神話TRPG』のシナリオ集だ。ロックンロール、ドラッグ、精神医療、コンピュータグラフィックス、電波天文学といった現代的な要素がふんだんに取り入れられ、モダンホラー的な雰囲気も楽しめる。

本書に収録されているのは5~6時間でプレイできる9本のシナリオと星辰に関するエッセイの計10本の記事。執筆陣にはデイヴィッド・カニヤーズやフレッド・ベレントなどのホラー作家も参加した本格派シナリオ集だ!



原著のカバー。炎に包まれるサンフランシスコ!

クトゥルフ神話TRPG シナリオ集 星辰正しき刻(仮)

著■ケビン・ロス、
ウィリアム・ジョーンズ、
ジョン・タインズほか
訳■坂本雅之、立花圭一ほか
カバーアート■黒木賊
発売■KADOKAWA
定価・発売日■未定



好評発売中!

『クトゥルフ神話TRPG リプレイ セラエノ・コレクション2』



アーティファクト回収・封印
チーム、セラエノ・コレク
ションが帰って来た! 果敢にク
トゥルフ神話に立ち向かう
探索者たちを描くTRPGリ
プレイ! 『クトゥルフ神話
TRPG』を知らない人にも!

著■内山靖二郎 /
アーカム・メンバーズ
画■狐印
発売■KADOKAWA

「るるいえシリーズ」

「ゆるるいえ!」

コミックウォーカーにて好評配信中!!!

ComicWalker

<https://comic-walker.com/>

生放送・プロマガ・動画など
様々なコンテンツを随時配信中!!!

クトゥルフ神話TRPG
チャンネル

<http://ch.nicovideo.jp/call-of-cthulhu/>

【公式】クトゥルフ神話TRPG Twitter
@cthulhumasters

【公式】ログインテーブルトークRPG Twitter
@LOGIN_TRPG