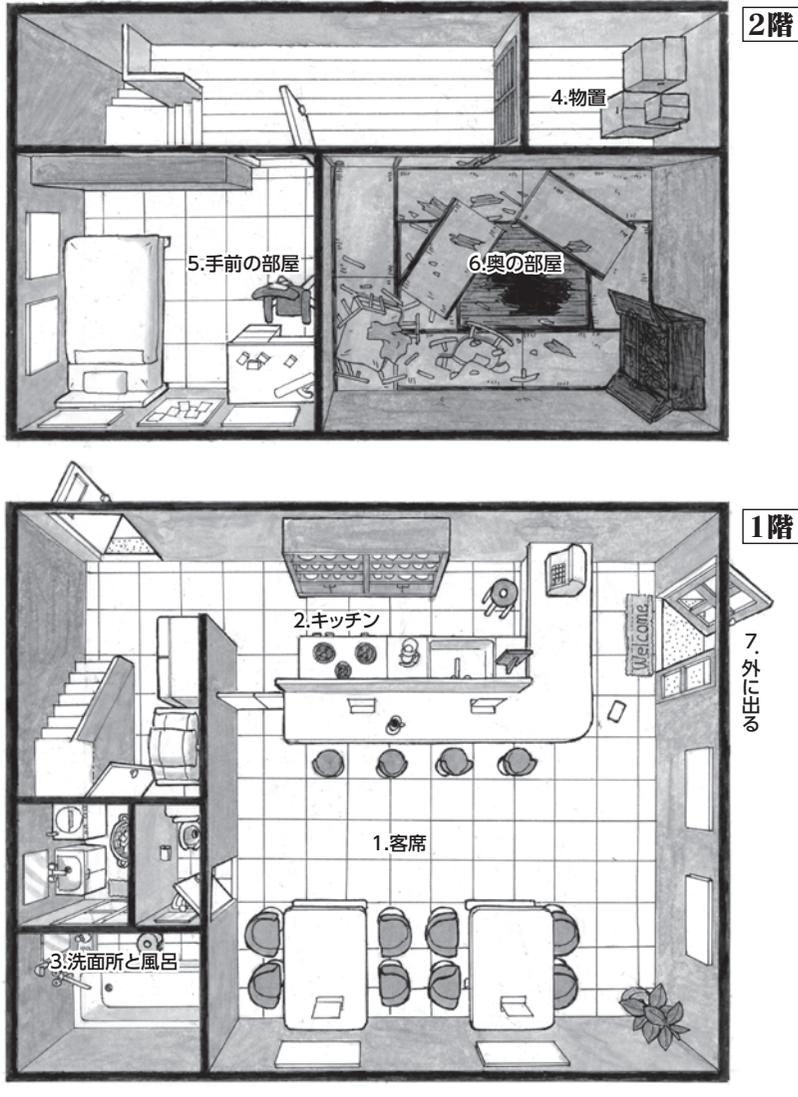


『新クトゥルフ神話TRPG シナリオ集 ビブリオテーク13』 プレイヤー資料

喫茶店ウィップアーウィルの調査できるポイント



(コーヒー一杯分の恐怖「喫茶店ウィップアーウィル」)
イラスト：小林裕也

(2週間前の日付)

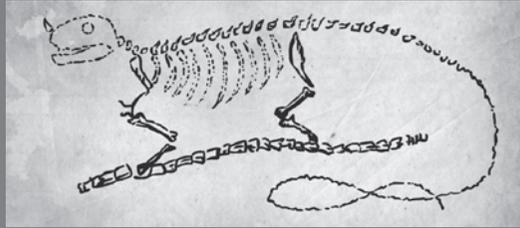
息子がコーヒーをいれていた。
もしかして、店を手伝っているつもりなの
だろうか？
客に気づかれないようにと、よく言い聞かせて
おく。

(コーヒー一杯の恐怖 プレイヤー資料1「手帳の日記」)

マンテルのイグアノドン

最初に恐竜の化石を発見したギデオン・マンテルは、その歯がイグアナのものに似ていることを突き止め、「イグアナの歯」を意味する「イグアノドン」という学名を与えた。

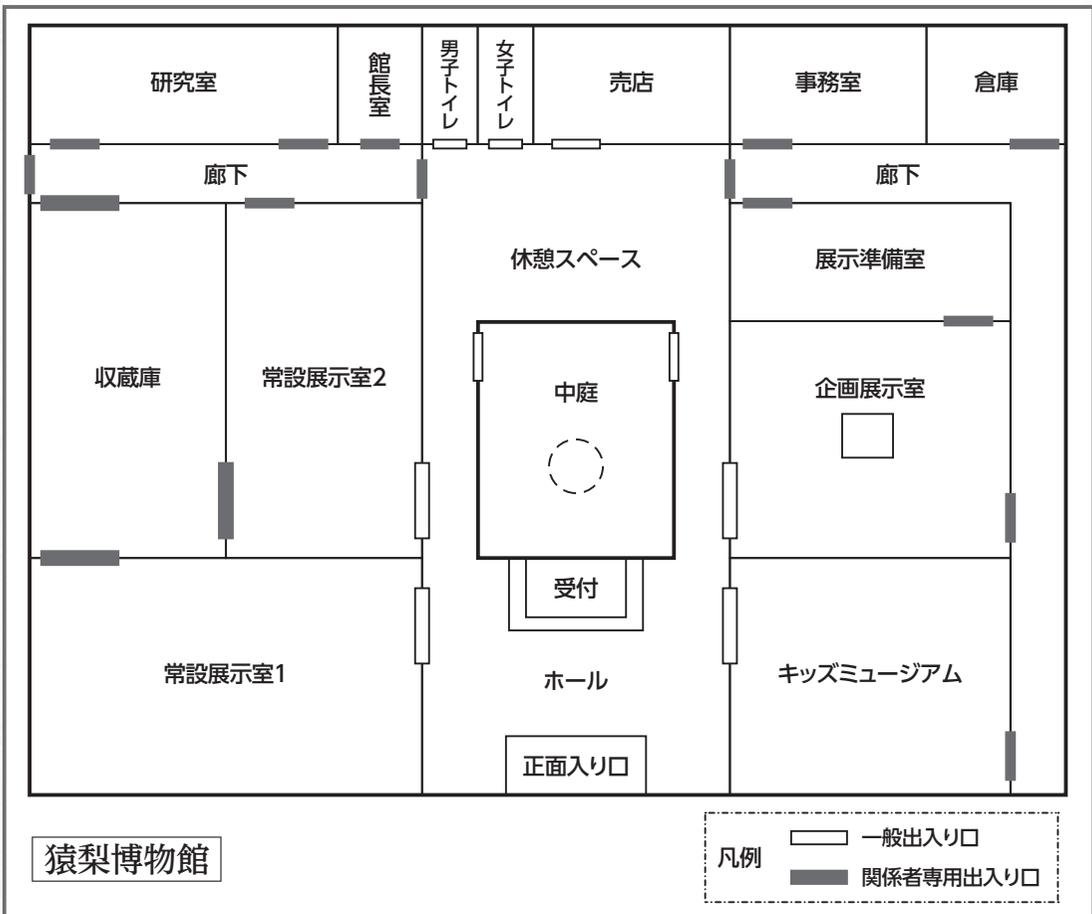
マンテルは現生イグアナをモデルに骨格図を想像し、イグアノドンを巨大なイグアナのような生物とした。本展示の骨格標本は、マンテルの骨格図を再現したものである。



(イグアノドン プレイヤー資料1「マンテルのイグアノドンの骨格」)

その後、長い間マンテルのスタイルが受け継がれていくが、のちにイグアノドンの全身骨格化石が発見されたことで、イグアナとは生物学的に何の関係もないことや、角だと思われていた部位が実は前足の親指であったことなどが判明した。

そのため現在のイグアノドンは、ほかの四足歩行の草食獣にならない、体幹を水平にして尻尾を地面から離れたスタイルで復元されるようになったのである。



(イグアノドン「猿梨博物館」)

まったく、館長にはあきれられるばかりだ。わざわざマンテルのイグアノドンの模型を作らされただけでも不満だというのに、完成品を見て大笑いとは。何がそんなに面白かったというのだ？

もともとは自分の発案だろうに。

この前の環状列石の件だってそうだ。

「見栄えが悪いから」などという理由で実際の遺跡とは異なる配置に変更するなんてばかげている。情報の正確性よりも見栄えを重視するなんて、博物館長として恥ずかしくないのか？

もうすぐ還暦のくせに好き勝手にしてくれる。

早く退職してほしいと、心の底からそう思う。

(イグアノドン プレイヤー資料2「とある学芸員の不満」)

サルナスの廃墟では、今もイブの亡霊たちが嘆き続けている。ボクルグに似せて作られた偶像を取り巻くようにして、湖から立ち上る霧と同じ緑色の体を揺らめかせながら。

彼らはか弱く、非常に憶病な種族であった。サルナスの男たちが槍を携え、雄叫びを響かせながら彼らの都市を殲滅しに来た時も、無抵抗で逃げ惑うことしかできなかった。

また、彼らは殺される間際も悲鳴を上げはしなかった。声を発する器官を持ち合わせていなかったのだ。イブの生物が持つ意思疎通の手段は、同族にのみ通じるテレパシーだけだったのである。

故に、滅びゆくイブの哀しみは人間たちの耳には届かず、彼らの中でのみ残響のように巡り続けた。時が過ぎ、サルナスが滅亡した今でも、彼らの哀しみが癒えることはないのだろう。

(イグアノドン プレイヤー資料3「イブの残響」)

やはり既存の環状列石をもとにしたのは正解だったようだ。遂に《門の創造》に成功した！これもイブの翠玉のおかげだ。中東の呪術師によれば「使うたびに内部の霊は1体ずつ消えていく」とのことだったが、すでに死んでいるものがいくら消えようとも知ったことではない。私が興味を寄せているのは生物、読んで字のごとく「生きている物」だけなのだから。

最初の行き先は詩集にも記載のあったサルナスという地にした。ボクルグなる大蜥蜴も観測することができたが、まるでマンテルのイグアノドンのような滑稽な姿で失笑してしまった。

なにせよ、初回としては上々の成果だ。私はこの地を拠点とし、ドリームランドの生物を研究し尽くすのだ！

次の目的地を定めるまでの間、備忘録として《門の創造》の手順をここに記しておこう。

(イグアノドン プレイヤー資料4「館長の日記」)

かつてこの地は鉱山の町として栄え、金鉱石などの貴重な鉱石が多く採れた。

鉱山の中には権力者の目の届かぬところで秘密裏に採掘が行なわれていた「隠し鉱山」というものもあったという。

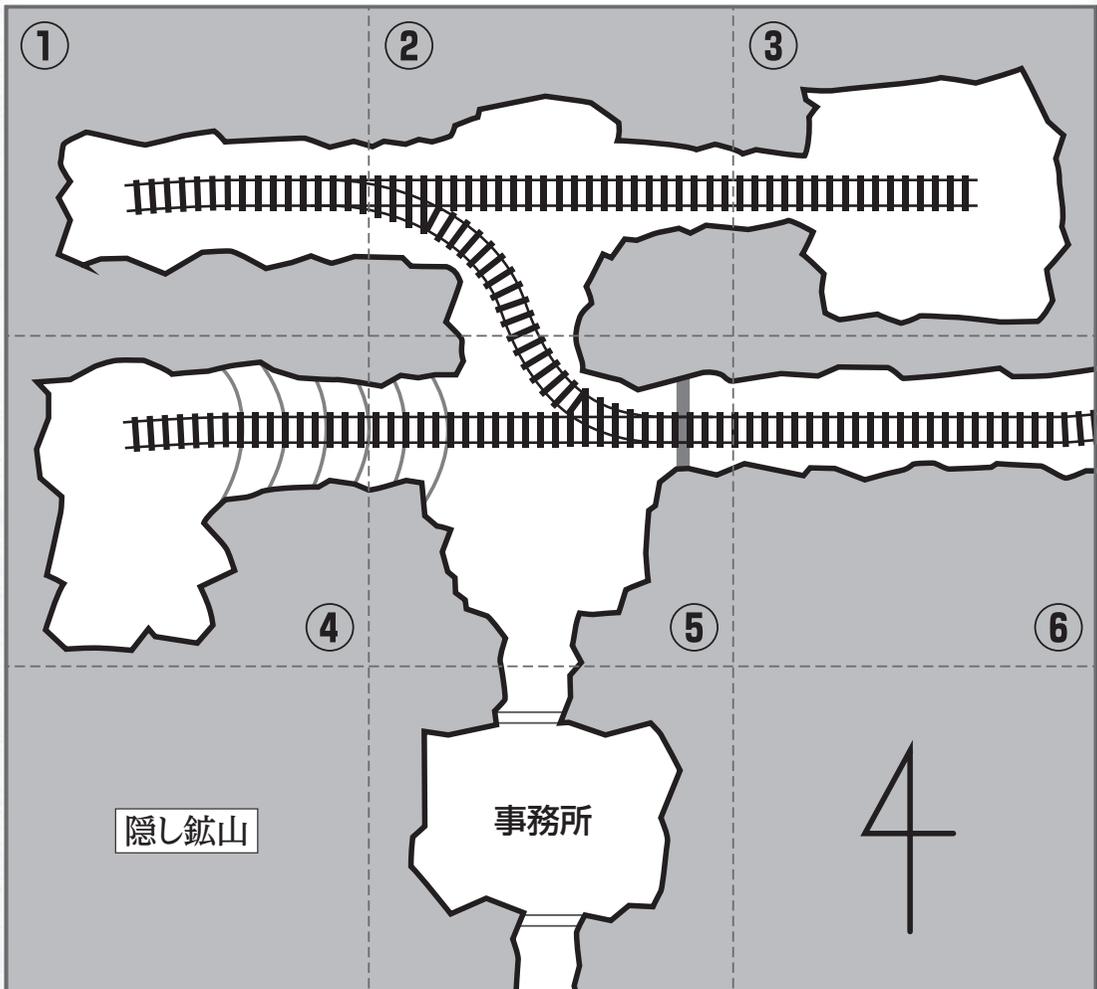
現在も見つかっていない隠し鉱山は多く、そのような鉱山では「強欲な者たちが、死んだ今でも亡霊となって金鉱石を掘り続けている」と言い伝えられている。

(亡者と黄金 プレイヤー資料1「金鉱の亡霊」)

縁あって、私は大陸由来の魔術的な品を手に入れることができた。呪文の刻まれた、青白く光る結晶だ。この結晶を使えば死体を復活させ、意のままに操ることができるという。

ちょうど私は、山の奥地にちょうどよい金の採掘地を発見したばかりであった。この場所は土地の権力者にも知られていない。死体たちを働かせて坑道を掘れば、ここで採れる金はすべて私のものだ！行き倒れの死体を集めて、操るための呪文を顔に刻んでやろう。

(亡者と黄金 プレイヤー資料2「魔術師の手記(要約)」)



(亡者と黄金 プレイヤー資料3「隠し鉱山のマップ」)

「当家に伝わっていた古文書によると、斯波家はかつてこの地方に存在していた寺の住職だとわかった。念願寺という名のその寺は、ものけにとりつかれた人々が救いを求める駆け込み寺として機能していたらしい。寺にはものけを退散させる「反魂の珠」という、勾玉の形状をした秘宝が存在していたようだ。江戸時代末期、新政府軍と幕府軍との戦闘に巻き込まれて廃寺となったため、正確な場所は不明だが、史料を突き合わせた結果、森の奥ではないかと見当をつけている」

「やはり寺は思ったとおりの場所にあった。本堂は動乱で焼失して見えないが、辛うじて焼け残っていた書庫で小箱と勾玉を見つけた。小箱の中には奇妙な角が入っている。

これがかつてこの地方に現れたというものけの一部なのだろうか。一方、勾玉は闇の中でも血のように赤く光る奇妙な石だが、これが「反魂の珠」なのだろうか。書庫には有益な史料がまだ残っているそうなので、近々もう一度出向いてさらなる調査を行なう」

(隠れ鬼 プレイヤー資料1「慎一が遺したメモ」)

当寺に2つの珠有り。

「融魂の珠」は悪しき呪具なり。定められし呪禁唱えなば、すなわち勾玉紅く輝けり。紅く輝ける珠持ちて人に触れなば、2つの魂と体溶け合わむ。これ邪悪の術なりしば、ゆめゆめ使うこと勿れ。

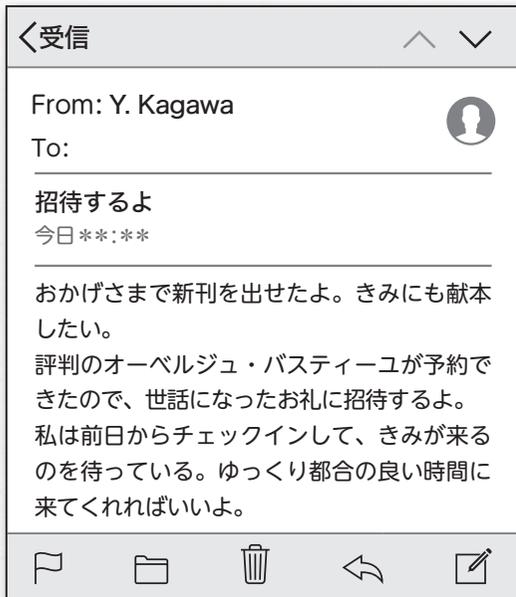
「反魂の珠」は正しき呪具なり。定められし呪禁唱えなば、すなわち勾玉碧く輝けり。碧く輝ける珠持ちて融魂せし者の額に触れなば、2つの魂と体分かたれむ。これ救済の術なりしば、その法この書に遺すものなり。

根断ちの法は、鬼を根の国に封じるための呪法なり。根の国はこの世の向こう側にある異界なり。鬼を石仏の奥に閉じ込めしものち、五芒星に燃える眼の紋様を刻みて定められし呪禁を唱うれば、紋様永久に功德を発し、悪しき鬼、石を通り抜けてこの世に現れることかなわざりしものなり。

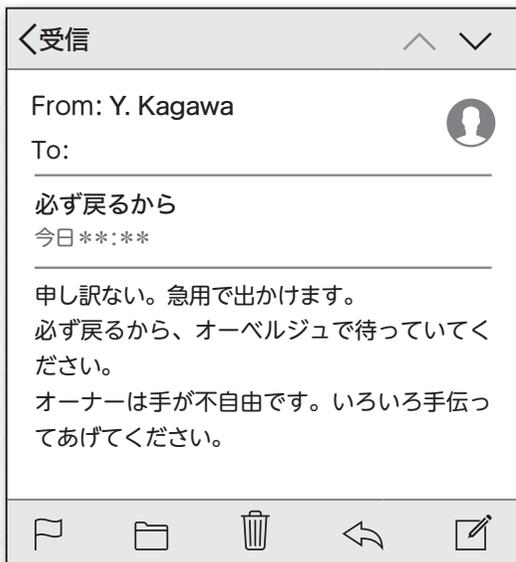
(隠れ鬼 プレイヤー資料3「古文書に記された内容」)

当寺に伝わりし「根断ちの法」に従い、無貌の鬼を奈落に封じる。奈落は現世の地下深くにありし異界なり。わが退魔の血を引く者が触れぬかぎり、封印は永劫に解けることなきといえども、それは邪悪なる所行にて、何人もこの像を動かすことなかれ。

(隠れ鬼 プレイヤー資料2「石に刻まれた文字」)



(必ず戻るから プレイヤー資料1「招待のメール」)



(必ず戻るから プレイヤー資料2「詫びのメール」)

オーベルジュ
バステュー



いつでも
火を絶やさぬ暖炉が
あなたを
お迎えします。

このオーベルジュの歴史ある建物は、何
度も所有者を変えてきました。

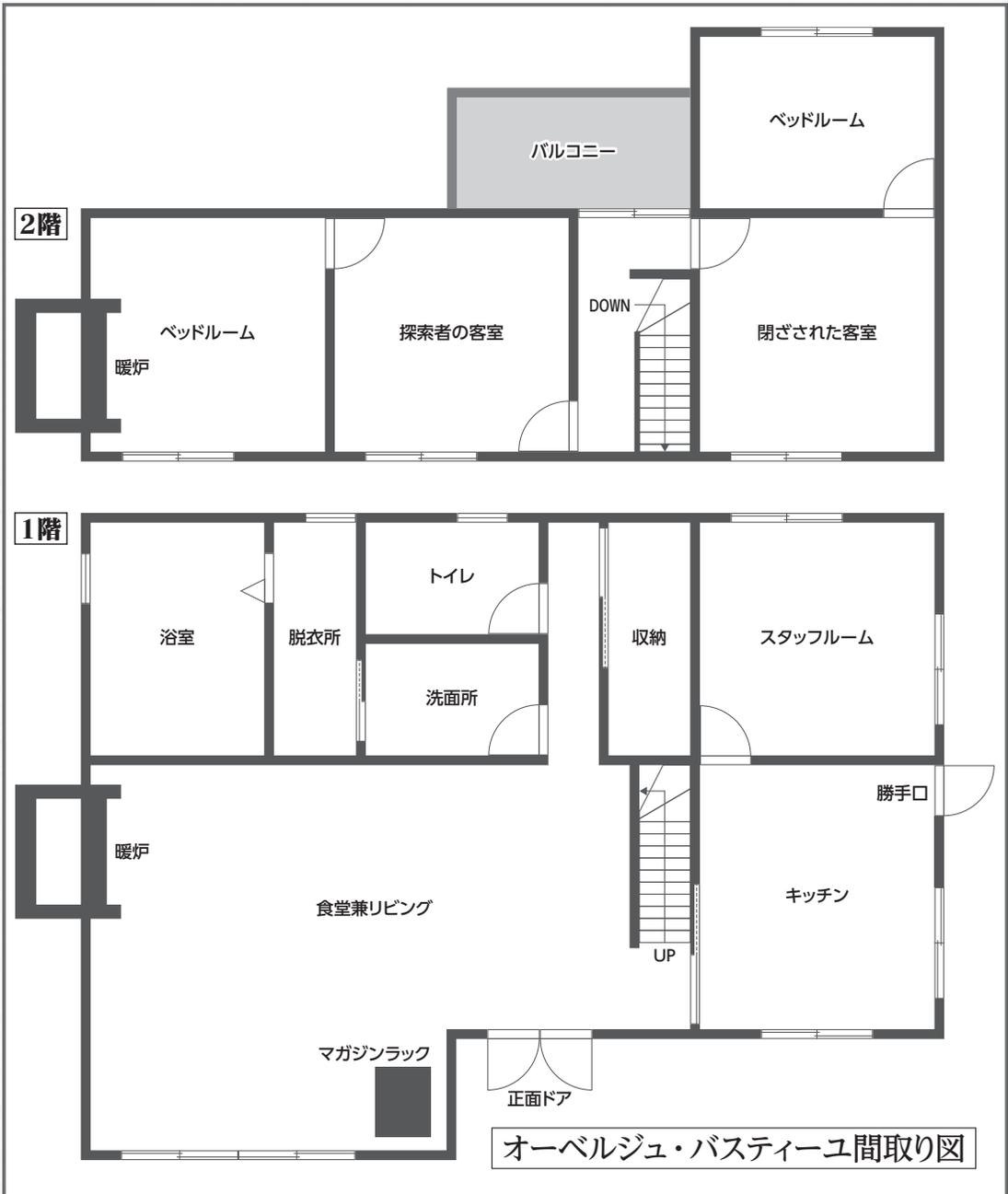
ドアには南京錠、窓には鉄格子……これ
らは建築当時からあったもので、もはやその
意味を知る人はおりません。ただ、うわさによ
ると、この建物には何かを閉じ込めておく
役割があったともいいます。

「あなたを幽閉して、日常から隔離する」

それがオーベルジュ・バステューのコン
セプトなのです。

オーナー：桃原淳士

(必ず戻るから プレイヤー資料3「オーベルジュ・バステューのパンフレット」)



(必ず戻るから「オーベルジュ・バスティエユ」)

物は持た
せたい近づくも!
進んでくれ!

無理なら
やつの求めごとが
弱さではある
地木だ!

ああ、ドアか! ドアか!

(必ず戻るから プレイヤー資料4「カバー裏の言葉」)



(必ず戻るから「オーベルジュ・バステュー地下」)

イラスト：原友和

私はマリアナ諸島にて《深海に潜む指導者との謁見》なる儀式を執り行ない、母なるハイドラと遭遇した。

その姿は雄大にして醜悪であり、畏敬の念を抱くとともに、全身が凍てつくかのような激しい恐怖を覚えた。

ハイドラは声なき声で私に語りかけた。「その儀式が途絶えて久しい。お前が新たな司祭となり、この地の信仰を復興させるつもりなのか?」と。私は恐怖に震えながらも、必死に思考を巡らせた。そして、何度か言葉に詰まりながらも、やっとの思いで「今は復興にふさわしい時期ではない」と進言した。

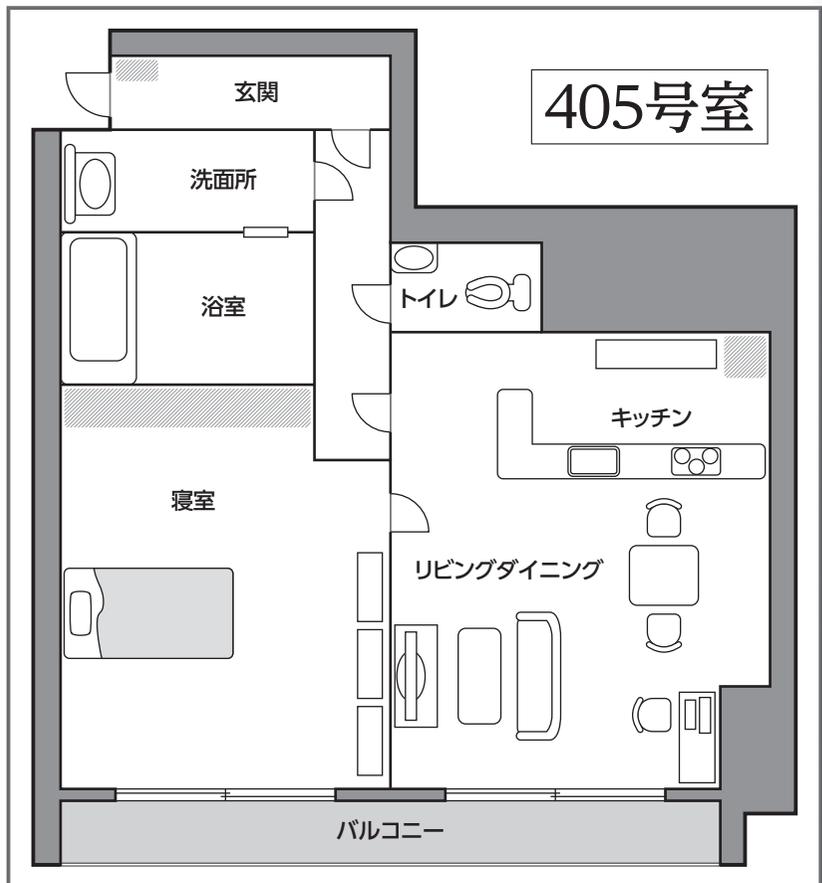
私がそのように考えた理由は二つある。

一つ、わが国の領土内で類似宗教を興すことは、激しい弾圧の対象となってしまう危険性があるため。現在のわが国は、仏教宗派・キリスト教・教派神道のみを公認宗教団体としており、その他の類似宗教は淫祠邪教と見なされ、厳しい監視・取り締まりの対象とされているのである。

一つ、わが国も含め国際情勢が安定しているとは言い難いため。先の大戦が終結してから日も浅いが、各国のにらみ合いはまだまだ続いており、予断を許さぬ状況である。もしも再び戦争が起こった場合、わが国への中継地となるこの島々も戦火に包まれることになるだろう。

以上のことを聞き入れたハイドラはこれを承服し、「ふさわしい時期が訪れるまで、深海にて待つ」と告げると、海原へと去っていった。

(惑ふ諸島 プレイヤー資料「勝間大佐の覚書」)



(外から訪れたもの「405号室」)

古くより山岳信仰における霊山として知られていたが、荒行による死者が多く出たことで、明治政府により立ち入りが禁止された。

今は登山道が整備されて、子供連れでも山登りが楽しめる。紅葉の季節には観光客でにぎわう。

(塗仏 プレイヤー資料1「伊武山の一般的な情報」)

かつて伊武山は、修験者たちの霊山だった。「俗世とのしがらみ、我欲を断ち切る」と霊験あらたかだが、荒行による死者も絶えないため、敬われると同時に恐れられてもいた。

やがて明治の廃仏毀釈の機運が高まると、荒行は野蛮な行為であるとされて伊武山への立ち入りが禁じられた。

しかし、一部の修験者がこれに従わず、警官隊と争う騒ぎとなった。修行場を封鎖した指揮官いわく、「あれこそは話に聞く塗仏であった。部下と2人でなければ、あれの急所をつかみとることかなわなかったろう」とのことであった。

のちにこの指揮官は塗仏の神罰を恐れて、修行場の跡地にほこらを建立したという。

(塗仏 プレイヤー資料2「伊武山の塗仏」)

「妻を殺害した」と自首してきた男を、警察は逮捕した。

真辺直正容疑者(31)は伊武山の山中で妻を石で殴り殺害したと供述。警察が現場を調べたところ、妻の紗理奈さんの遺体が発見された。

警察は夫婦間のトラブルの有無や動機などを調べている。

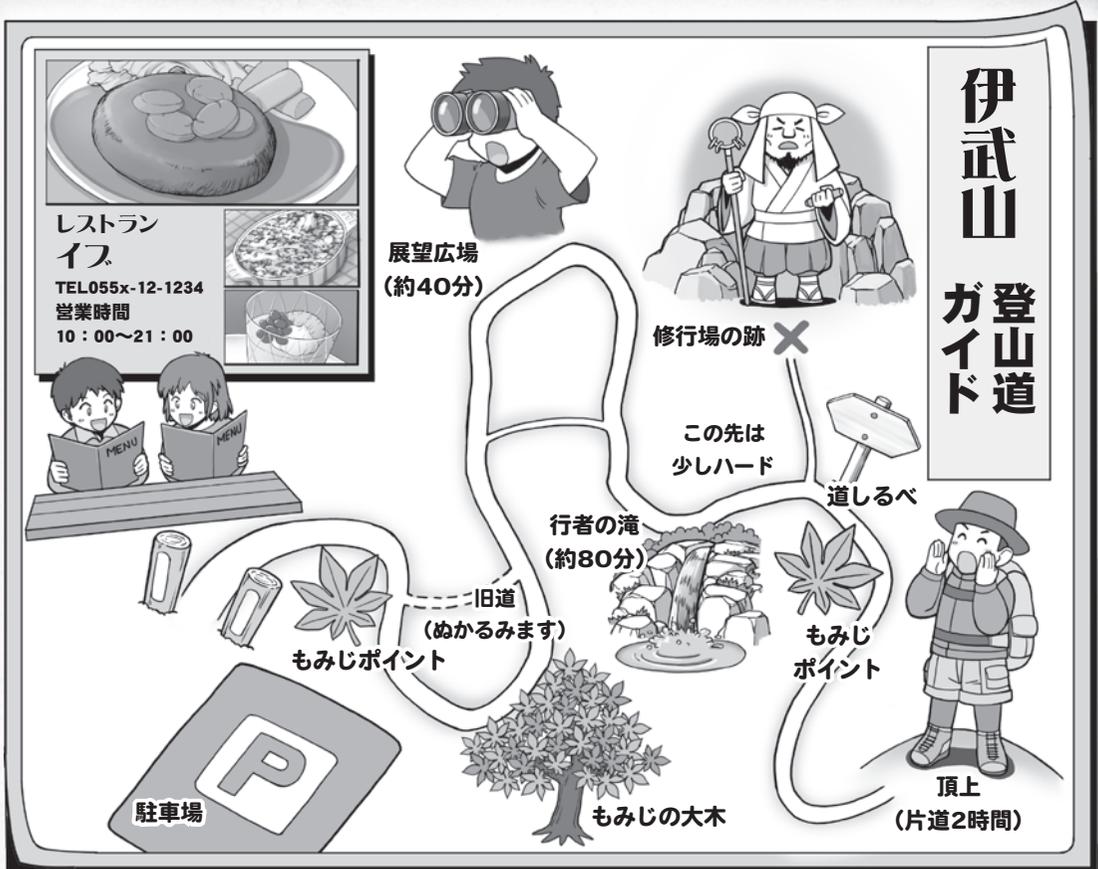
(5日前の日付)

(塗仏 プレイヤー資料3「伊武山の殺人事件」)

警察は、妻の殺害容疑で逮捕されていた真辺直正容疑者(31)が留置場で死亡したことを発表した。警察は自殺とみている。

(3日前の日付)

(塗仏 プレイヤー資料4「真辺直正の自殺」)



伊武山

登山道ガイド

(塗仏 プレイヤー資料5「伊武山登山道ガイド」)
イラスト：有谷まほろ

三つのお願い

ひとつ

竹林にいる犬を捕まえること。

ひとつ

地下室のドアを開かないようにふさぐこと。

ひとつ

夜、私を寝室に閉じ込め、朝に解放すること。

期間、期限は三日間。

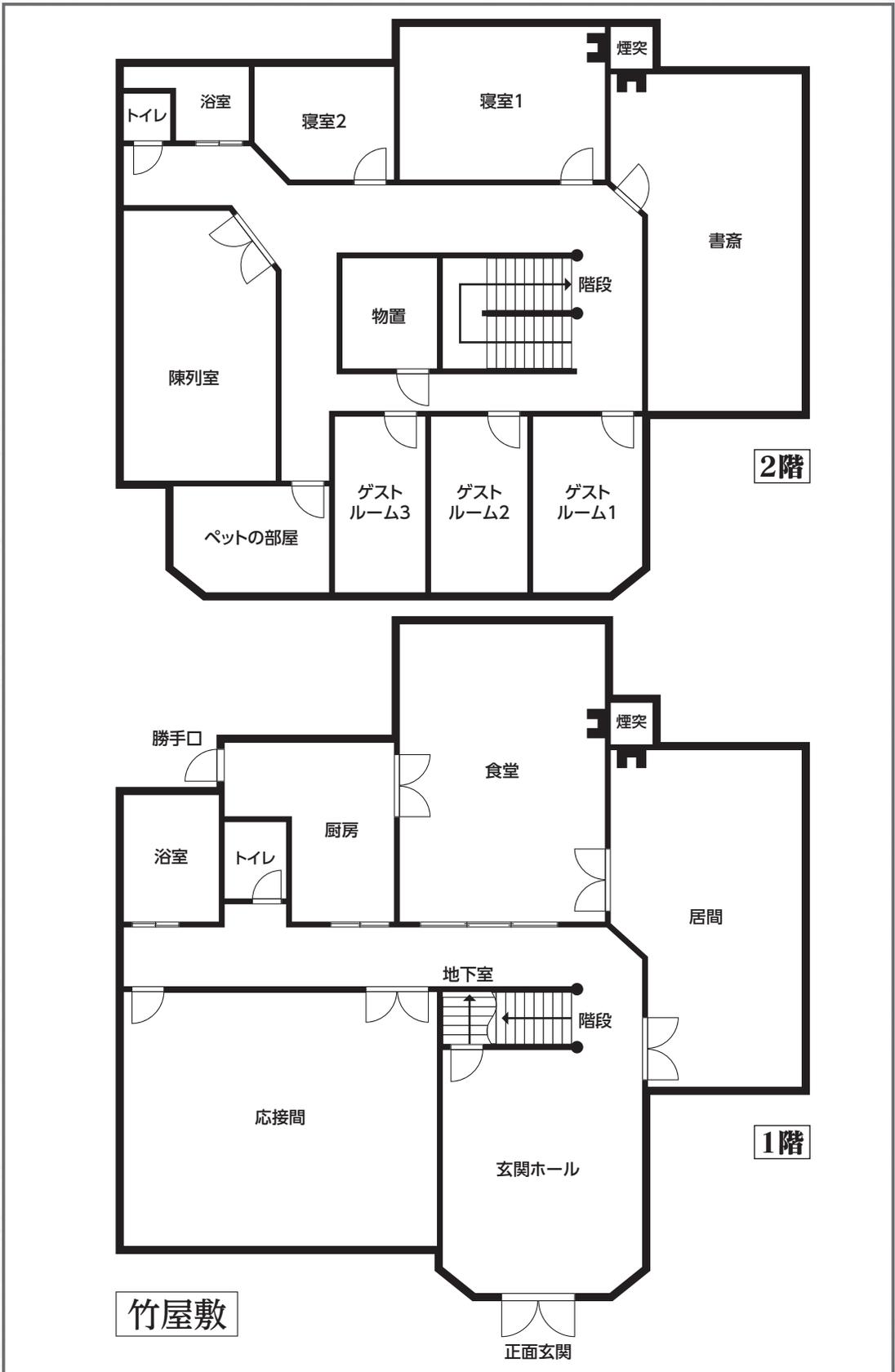
この依頼はすべてに優先され、屋敷を好きにしてよい。
ただし、ここで見たことは絶対に口外してはならない。
必要経費は弁護士の小木に請求せよ。

依頼人 三竹文爾

信頼できる貴殿にお願いしたいことがあります。
さる事情から、力仕事のできるかたを探しております。
急な話で申し訳ないのですが、明日の昼までに、我が家をお訪ねください。
仕事は3日以内に終わります。報酬は【探索者の欲するもの】をお約束します。

(三つのお願い プレイヤー資料1「三竹文爾からのメール」)

(三つのお願い プレイヤー資料2「玄關の張り紙」)



(三つのお願い「竹屋敷」)

タイムループ表の活用

このシナリオは、キーパーのゲーム内の時間管理が重要となる。ゲームの進行に不慣れなキーパーでは、探索者の行動ごとに対応した時間処理と管理は難しいだろう。

それらを補助するキーパー用のツールとして、時間の流れを区分けした「タイムループ表」を用意した。この表に探索者を模したコマを置き、ゲーム内時間が進むごとに「朝」「午前」「午後」「夕方」の順に移動する。「タイムループ発生」のマスにコマが進んだ時に、タイムループを発生させ、「朝」にコマを移動させて、「タイムループ数チェック欄」の該当する回数にチェックを入れる。

コマを進めるタイミングは〈図書館〉ロールなどの時間がかかる技能を使用した時や、探索者が場所を移動した時、調査する場所をひとつおり調べ終えた時などがよいだろう。プレイヤーにもこれを見せながらゲーム進行すれば、全員ゲーム内の時間を把握できるだろう。

タイムループ表

タイムループ	朝 タイムループ直後	タイムループ数 チェック欄 <input checked="" type="checkbox"/> 1回目 <input type="checkbox"/> 2回目 <input type="checkbox"/> 3回目 <input type="checkbox"/> 4回目
	午前	
	昼	
	午後	
	夕方	
	タイムループ発動 ※右のタイムループ数チェック欄の該当する回数にチェックを入れ、この表の一番上の「朝」に戻る。	

探索者に見立てたコマを置き、時間経過ごとに下方向へ進める。

(夕日色の輪廻「タイムループ表」)

(自宅から書き込み)



芳山円@S市立高校ボランティア部
@lavender_Magica
今日も講習。受験生だからなあ。いってきまーす
8:00



(八倉の御霊が奉納されている祠前からの書き込み)



芳山円@S市立高校ボランティア部
@lavender_Magica
時任さんの祠をお掃除。家にあった花を飾ったよ。
8:30



(学校から書き込み)



芳山円@S市立高校ボランティア部
@lavender_Magica
あーあー、今日1日ずっと講習。3時までもつかなあ？
9:20



(学校から書き込み)



芳山円@S市立高校ボランティア部
@lavender_Magica
講習再開！終わったらハンバーガー食べに行こうって言ったら、食べ終わったばかりなのになって言われた(笑)
12:50



(学校から書き込み)



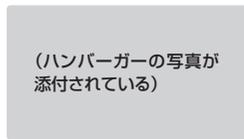
芳山円@S市立高校ボランティア部
@lavender_Magica
講習終わり！今度、老人ホームの時任さんに写真見せてあげよう。私のことお母さんと勘違いしちゃってるけど(笑)
15:05



(ファーストフード店からの書き込み)



芳山円@S市立高校ボランティア部
@lavender_Magica
もう、こんな時間！パパン(笑)のごはんつくんなきゃ！お母さんがいれば、忙しくないのになあ
17:30



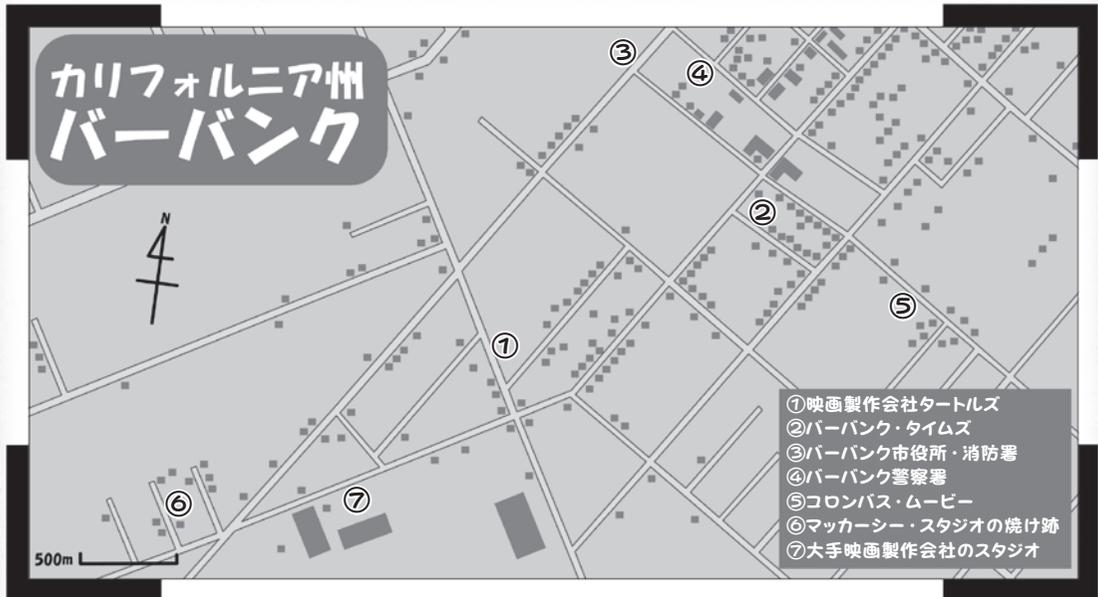
(ファーストフード店から交差点前からの書き込み)



芳山円@S市立高校ボランティア部
@lavender_Magica
花火見に行く人で混雑。だけどウチは特等席！爆笑
17:40



(夕日色の輪廻「芳山円のSNS」)



(カートゥーン・リアネーション「バーバンク」)

アニメーターの失踪、相次ぐ

昨年にウォルト・ディズニー氏が制作、公開して高い評価を受けた『蒸気船ウィリー』からまもなく1年。盛り上がるアニメーション業界に、不安が広がっている。有力なアニメーターがまた失踪したのだ。アニメーターの失踪事件は今年に入ってからすでに5件目である。

今回失踪したのはタートルズに所属していたアニメーターの1人だ。15日の夜に帰宅したのを最後に、消息を絶っている。タートルズの代表であるフェイス・シーマン氏は、アニメーターの失踪に関するインタビューで「目的や原因は不明だが、我が国にとって大きな損失となる事件だ」と悲痛の言葉を語った。

記録されている中で最初に起こった一連のアニメーターに関する事件は、「マッカーシー・スタジオ」の放火事件だろう。10月5日にスタジオが放火され、マックス・マッカーシー氏が死亡した事件だ。この事件を皮切りに、アニメーターは数を減らし続けている。今、アニメーション業界に何が起きているのだろうか。

——『バーバンク・タイムズ』紙
1929年10月18日(金) 朝刊

(カートゥーン・アニメーション プレイヤー資料1
「アニメーターの失踪、相次ぐ」)

昨夜未明、「マッカーシー・スタジオ」から火が出ていると通報があった。現場に消防隊がかけつけたが、すでに火の手は回っており、消火は困難だった。スタジオは全焼し、現在は放火事件として調査が進んでいる。

焼け跡からはアニメーターのマックス・マッカーシー氏と、放火犯と考えられる人物の死体が発見された。警察は放火犯の身元の特定を急いでいるが、損壊が激しく、また異質なために特定が困難であると語っている。

火災に遭遇した人は、現場からフィルムを持ち出して逃げていく太った人物を目撃している。警察は放火と何らかの関係があるとみて、この人物の調査を進めている。

——『バーバンク・タイムズ』紙
1929年10月5日(土) 夕刊

(カートゥーン・リアネーション プレイヤー資料2
「スタジオ放火、2名死亡」)

尋ね人——2年ほど前、当社に「ウサギのアニメーション」を持ち込んでくれた方を探しています。完成時にはぜひ当社が配給をと考えておりましたが、担当者が名刺を紛失してしまいました。50分ほどの壮大な作品になると聞いております。心当たりのある方は、以下の連絡先までご連絡ください。

カリフォルニア州バーバンク
コロンバス・ムービー
 広報担当 レイ・コロンバス

——『バーバンク・タイムズ』紙
 1929年10月19日(土) 夕刊

(カートゥーン・リアニメーション プレイヤー資料3「尋ね人の広告」)

新進気鋭の孤独なアニメーター、マックス・マッカーシーは、自身のスタジオでアニメーションを描き続けている。彼の道具は紙とペンだけだ。

記者「どうしてセルを使わないのですか？」
 マックス「権利が面倒くさいからです。それに、紙でもセルでも関係ありません。1枚1枚に想いをこめて書いたアニメーションに魂が宿るんです。」

記者「魂ですか」

マックス「はい。想いをこめて書いたアニメーションは動画になる時、すなわち、マスターネガが完成した時に命が宿る。それによって、アニメーションは本当の意味で動き出すのではないかと……。」

記者「なるほど。アニメーションも相当な枚数になるのでは？ 人を雇ったほうが良いと思えますよ。」

マックス「アニメーションは数万枚ほどになると思います。スタジオはもうアニメーションでいっぱいになっていますよ。本作は1人で作りきたいのですが、次に制作する際は絵のうまい人を何人でも集めたいところです。」

20歳のマックスがウサギのアニメーション(タイトルはまだないそうだ)を作り始めて2年が経った。完成までまだまだ時間がかかるだろうが、今後の活躍を期待したい。

(5年前の雑誌のインタビュー記事からの抜粋)

(カートゥーン・リアニメーション プレイヤー資料4「インタビュー記事」)



(カートゥーン・リアニメーション プレイヤー資料5「ウサギの主人公」)
 イラスト：黒瀬仁