

# 特集 アーカム計画

キーパー・デビュー、新人勧誘に便利な『クトゥルフ神話TRPG』体験プレイ用キットが登場!

## 1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG

文■内山靖二郎 with 坂本雅之 / アーカム・メンバーズ  
画■加藤直之 (『クトゥルフ神話TRPG』より) / 黒瀬仁

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』を知ってもらい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、遊び方の説明からプレイ終了まで1時間程度で終わるようになっています。

ただしこの記事のみでプレイはできません。キーパーは『クトゥルフ神話TRPG』(ルールブック)を持って一通り読んでおく必要があります。用語や基本的なルールは『クトゥルフ神話TRPG』を参照してください。

なお、罫線で囲んで書体を変えてある箇所は、キーパーが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29ページの「手掛かりカード」と116ページの「地図」と「トークン」を本から切り離すか、コピーを用意する。  
※地図、トークン、探索者シートなどは『R&R』公式ウェブページの『R&R134』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

地図「森と小屋」

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)  
探索者とショウコのコマ(お気に入りのコマや、フィギュア)

アを利用する。見分けがつくものがよいだろう)

### キーパーの手元に隠しておくもの

手掛かりカード

トークン

地図「川と橋」

### ゲームの前にプレイヤーに説明すること

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。

前述した通り、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。

これから皆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、このゲームではキャラクターのことを探索者と呼びます。その名の通り、皆さんは好奇心を持って不思議なことがなぜ起きているのかを探索する者たちなのです。

舞台は現代の日本。季節は冬です。

皆さんは凍てつく夜に、不気味な森に迷い込んでしまいました。ハイキングをしていたのか、仕事で来たのか、それぞれの理由があるでしょう。

それほど深い森ではないはずなのに、いくら歩き回っても、なぜか外に出られません。

疲労がピークに達したとき、皆さんは森の中に明かりを発見します。それは貧相な小屋から漏れる、か細い明かりでしたが、今の皆さんには天の救いのように見えました……が。

(この説明は、本記事に付属するシナリオに沿ったものだが、もしも意欲あるキーパーがオリジナルシナリオで挑戦する場合は、それにに応じて内容を変えること)

## 探索者を選ぶ

プレイヤーが、自分の分身である探索者の立場と状況を理解したら、どの探索者をプレイしたいか選んでもらおう。

皆さんにはまず、自分の分身となる探索者を決めてもらいます。

得意分野がそれぞれ違う探索者を4種類用意しましたので、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、ほかの人と同じタイプを選ぶはいけません。希望が重なったら、話し合いか、じゃんけんを決めましょう。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、心や体が弱いのでピンチに耐えきれないかもしれません。

一方、「ラッキー」と「パワー」は序盤は目立たないかもしれませんが、強靱な心と体でピンチを切り抜けるでしょう。

皆さんは、自分の分身として選ぶなら、どんなタイプが良いですか？

自作させず、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いたいためと、ルールの説明時間の省略を意図しているからだ。

ただし、探索者の名前や年齢、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。

## 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。

では、これからゲームを始めます。

まずは、自分のコマを地図上にある、小屋の入口に置いてください。

そして、先ほどの状況説明を頭に浮かべ、探索者の気持ちになって、自分の探索者にどんな行動をさせたいか宣言していただきます。行動はキーパーに言葉で伝えてください。キーパーはその内容に応じて状況を説明します。

地図に描かれている怪しげなものを調べたり、登場人物と会話したりすると、この森から脱出するための手掛かりが得られるでしょう。

なお、地図の上ならば、探索者はどこでもすぐに移動できます。移動の前後にほかの行動もできます。

普通のTRPGでは、行動の宣言は自由なタイミングで行われます。

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、ほかの探索者と一緒に行動したい場合、手番の遅い方の探索者に合わせて行動することが可能である。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こと。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のかはキーパーに任せられる。少なくとも地図上のものを1つ調べるか、1回はロールに挑戦できるよう誘導してあげること。

## 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となります。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……自動的に恐ろしい怪物が登場して、ゲームは阿鼻叫喚のクライマックスとなります。

皆さんは、それまでに地図に描かれているものを調べたり、登場人物から話を聞いて、クライマックスを生き延びるための準備をしておきましょう。

つまり、40分間で地図を探索して、自分たちが森から出られない理由を解き明かし、クライマックスに登場する怪物から逃げ延びる方法を見つけ出すのが、全員に共通する目的となります。

単純計算で、全員に4回の手番が巡るためには、1回の宣言と処理にかけられる時間は約2分です。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方が道は切り開かれるはずですよ。

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、短い時間集中してプレイしてもらう意図がある。

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」などとお願いされたら、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ば、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。

TRPGは勝者を決定するゲームではありません。

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も目的の一つですが、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みんな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。

きっと携帯電話などで実況しているのでしょう。

### (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。多少、距離が離れていても渡せます。

### (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、現在の正気度を使って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たことで、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、何かがあればすぐに死亡してしまうでしょう。

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判断するならば、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と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 「惑いの森」

### キーパー向け情報

数年前、クトゥルフ神話に精通する狂信者が、悪夢の不定形生物ショゴスの細胞を入手した。

狂信者は森の中の山小屋でショゴス細胞の研究と培養を続けた。そして、自分の肉体にショゴス細胞を取り入れ、不滅の生命体に変身しようとする。

こうして狂信者はショゴスと同質のものとなったが、そこに人間の精神が残っているのかどうかは不明である。それはショゴスに取り込まれたことと同義だったのかもしれない。

同時に、狂信者は魔道書『グハーン断章』に記された「迷いの印」を山小屋の周囲に設置して、近くにやって来た生物が森を出られなくなる魔術的トラップを設置した。

これはショゴス化した自分の食料を得るためで、主に野生動物のためのトラップだったが、人間にも効果がある。

探索者はそのせいで森から出られなくなり、狂信者の山小屋へとやって来たところからゲームはスタートする。

そして、ショゴス化した狂信者は、今も山小屋近くの井戸に潜んでいるのだ。

……奥にはハイキング客らしい姿をした女性が座っていた。彼女は君たちの顔を見ると、驚いたように立ち上がり、やがて安堵したように「よかった、次は私かと思った……」と、意味深なことをつぶやく。

彼女の名前はアキノ・ショウコ。

大学の登山サークルのメンバー4人とハイキングの最中で、この森に迷い込んだらしい。ここに来てから、もう3日もたっており、持っていた食料は食べ尽くして、すっかりやつれている。

この山小屋は、何十年も昔に建てられたものようだ。

家具はどれも古びているが、最近まで使われていた感じがする。簡単な鍛冶場らしき設備もあるが、こんな山奥で、いったい小屋の持ち主は何をしていたのだろうか？

### ショウコの秘密

ショウコは基本的には無害なNPCである。

彼女も探索者と同様に森の中で迷い、この小屋に避難した。しかし、彼女の仲間も、一人、また一人といなくなり、昨日からは、とうとう最後の一人となってしまった。

彼女はこの森に危険な怪物が潜んでいて、獲物をひとりずつさらっていることに、薄々気づいている。

つまり、冒頭の言葉は「次にいなくなるのは、自分かと思った」という意味だったのだ。

ところが、新しい獲物の候補がやって来てくれた。

ショウコは、何も知らない探索者たちにあえて真相を話さずに、先に犠牲になってもらおうと考えているが、それは極限の恐怖によって魔が差しただけである。

本来は善人であり、探索者の態度によってはすぐに改心して、真相を語るようになる。

### 導入

ルールパートの説明を終えたら、40分後が何時になるかを確認し、キーパーは以下の説明文を雰囲気のある語り口で語ること。

今からゲームスタートです。  
皆さんにはこれからの説明をよく聞いていただき、そのあとで順番に行動の宣言をしていただきます。

明らかに吸い寄せられるように、小屋の扉を開くと

探索者が話し掛けなければ、彼女は思い詰めた表情のまま、ストーブの前でじっとしている（ショウコのコマをストーブの前に置くこと）。

NPCであるショウコに立ち入った質問や、手伝いをしてくれるよう要求するには行動の宣言が必要だ。質問や頼みの内容によっては、探索者が〈外見〉や〈説得〉のロールに成功する必要がある。

キーパーは行動を迷っている探索者の誘導や、情報源として、ショウコを活用すること。探索者がショウコことを疑ってばかりいて、小屋の探索をしないようならば、早めに彼女の真意を伝えて、別のことに注意を向けるよう誘導しよう。

## アキノ・ショウコ (20歳)、女、学生

STR / 筋力 4    CON / 体力 4    SIZ / 体格 5  
 DEX / 敏捷 5    APP / 外見 7    INT / 知性 5  
 POW / 精神 5    EDU / 教育 5  
 正気度 5      
 耐久力 6      
 アイデア 5    幸運 5    知識 5  
 応急手当 6    オカルト 1    回避 4  
 格闘※ 1    聞き耳 2    説得 2  
 目星 2    クトゥルフ神話 0  
 ※成功すると対象の耐久力を [1D6-1] 減らす

## 地図に記されたもの

地図に記されたものについて調べると、以下の情報わかる。キーパーは探索者の行動の宣言に応じて、どんなものがあり、何が見つかったのかを説明してあげること。

ただし、キーパーは探索者の意図を汲み取って、臨機応変に対応すること。例えば、物を壊すための道具を探している探索者が、シナリオでパールがあると設定されている工具棚ではなく、「鍛冶場ならハンマーとかがあるはず」と探しているのなら、キーパーはシナリオを変更して「ハンマーはなかったが、鍛冶場にはパールがあった」としてもよい。

### ①工具棚

部屋を仕切る壁代わりになっている背の高い棚には、いろいろな工具が並んでおり、なにかと便利に使えるパールが見つかった。

「●手掛かり：パール」のカードを渡す（以後「●～～」とあったらカードであることを示す）。

### ②鍛冶場

ちょっとした道具ならば製作できそうな、鍛冶場だ。炉の火は消えており、しばらく使われた様子はない。ただ、炉の周りには五芒星を刻み込んだ、直径20センチくらいの鉄の円盤が何枚も転がっている。しかし、いかにも作りかけか、失敗作といった感じのものばかりだ。

この鍛冶場を調べて円盤を見た探索者が続けて〈アイデア〉に成功すると、森の中をさまよっているとき、小屋の近くの木にこれと同じような円盤が打ち付けてあったことを思い出することができる。

この〈アイデア〉は、ほかの探索者も円盤を見るという行動の宣言をすれば挑戦できる。

### ③バケツと水

ゴミが浮いており、飲み水とするには抵抗がある。ショウコは「表には井戸があるけど、胸が悪くなるような臭いがして……飲める水はそれだけなの」と語る。どうやらここでは飲み水は貴重なようだ。

「●手掛かり：バケツと水」を渡す。

### ④タル、その1

タルには、重いタルと、空のタルの2種類ある。キーパーは、どちらのタルを調べたいのが確認すること。以下は、重いタルの説明である。

タルはしっかりとふたがさされている。ずっしりと重く、中には水が入っているようだ。ショウコは、このタルについて「中に水が入っているみたいだけど、私の力ではどうしても開かないの」と語る。

このタルのふたを破壊するには〈格闘〉のロールに成功して、3ポイントのダメージを与えなければならない（ダメージは蓄積するので何度でも挑戦できる）。また、「●パール」があれば〈筋力〉のロールに成功することでこじ開けることもできる。

しかし、これはシナリオのわなである。無理にふたを開けると、タルが倒れて中から液体がこぼれ出すのだ。

タルからズルズルと流れ……いや、<sup>は</sup>這い出してきたのは、玉虫色に泡立つ半透明のゼリー状のものだった。信じられないことだが、この不定形のもの<sup>は</sup>は生きていたらしい。それは、小さく「テクリリ」と音を立てながら、土間の土に染み込んでいく。

ただ、最後に残った泡の一つが、まるで生き物の目のように、パチリとまばたいた気がした。そして、その目はじっと君たちの方を見ていたのだ。

小屋の中にいる探索者は、全員〈正気度〉ロールを行ない、0 / 1正気度ポイントを失う（ロールに成功したら0、失敗したら1正気度ポイントを失う）。

### ④タル、その2

以下は空のタルの説明である。

しっかりと作りのタルだが、中にはなにも入っていない。こんなものでも、踏み台くらいにはなるだろう。

「●手掛かり：空のタル」を渡す。

## ⑤ ランプ

小屋を照らしているのは、オイル式の携帯ランプだ。ショウコの仲間のもらしい。  
頑丈な作りで、持ち歩いても平気そうだ。

「●手掛かり：ランプ」のカードを渡す。

## ⑥ ストープ

年季の入った薪ストーブだ。  
脇には薪がつままれており、ショウコが暖を取っている。  
この薪に火をつければ、たいまつ代わりになりそうだ。

「●手掛かり：たいまつ」のカードを渡す。

## ⑦ 窓

窓からは暗い森と古びた井戸が見える。  
外からは何か腐ったような異臭が漂ってきている。  
この臭いは井戸から来ているのだろうか？

窓に手掛かりはないが、クライマックスで井戸からショゴスが登場したとき、小屋にいる探索者もこの窓越しに目撃してしまうことになる。

## ⑧ 机

古びた小屋にしては、立派なアンティーク調の机だ。  
目につくのは文房具くらいしかないが、引き出しにはしっかりと鍵が掛かっており、簡単には開けられない。  
こじ開けるための道具でもあればいいのだが。

この引き出しを破壊するには〈格闘〉のロールに成功して、4ポイントのダメージを与えなければならない（ダメージは蓄積するので何度でも挑戦できる）。また、「●パール」があれば〈筋力〉のロールに成功することでこじ開けられる。

引き出しが開くと、中には魔道書『グハーン断章』が入っている。キーパーは「グハーン断章」トークンを机に置いて、プレイヤーがその存在を忘れないように強調しておくこと（『グハーン断章』については後述）。

なお、この『グハーン断章』は早めに見つけてもらいたい重要な情報源だ。キーパーは、さりげなくプレイヤーを机の方に誘導してあげてもよいだろう。

## ⑨ ベッド

しばらく使われていないようだ。ショウコは「そのベッド、嫌な臭いがするの……」と、眉をひそめている。  
確かに肉の腐ったような臭いがするし、シーツも黄色いシミがついている。

ベッドに手掛かりはない。

## ⑩ トイレ

探索者がトイレに行こうとしたとき、もしもその探索者がショウコに優しい態度を取っていた場合、彼女は「あのトイレには行かない方がいいわ……前にも仲間がトイレに行ったっきり帰ってこなかったことがあったの」と、警告する。

いまだき珍しくみ取り式のトイレである。  
汚れた便器の脇に、真新しい手帖が落ちている。

探索者が手帖を取った場合、これがショウコの仲間の日記であり、「●情報：トイレの日記」を渡して、「最後のページは、こんなことが書いてある」と伝えること。

このあと探索者は〈聞き耳〉に成功すると、トイレの穴から「テケリリ」という鳥の鳴き声のような音が聞こえる。

逃げるか、様子を見るかを選択できる。逃げれば、無事に別の場所へ移動が可能だが、音の正体は不明のままだ。

逃げなければ、トイレの穴から人の太ももくらいはある、巨大なヒルのようなものが這い出してくる！

キーパーは「触手」トークンを地図上の「トイレ」に置くこと。これはショゴスの触手の先端である。トイレの近くにいる探索者は全員〈正気度〉ロールを行ない、1 / 1D3正気度ポイントを失う。

さらに探索者は〈回避〉に成功しないと、触手に殴られて耐久力を1D6-1失う。そして、触手はトイレの穴の中へと戻り、再び獲物が近づくの待つこととなる。

## ⑪ 井戸

井戸の中には腐臭が漂う、汚水がたまっている。  
水底からは、たえず「ゴボッ、ゴボッ」と泡が湧き出しているのだが、その音に紛れて、何か聞こえる。  
それは「テケリリ」という、何かの鳴き声のようだった。

現時点では井戸ではなにもイベントは起きない。ただ、不気味な気配を漂わせるだけである。探索者が井戸にこだわるようならば、トイレと同じく触手のイベントを発生させて脅かしてやろう。

## ⑫ 森、その1

森を探索する場合、2種類のイベントがある。

以下は、「②鍛冶場」や「グハーン断章」で得られた情報から、森で円盤や印を探している場合の説明である。

円盤や印を探している探索者は〈目星〉に成功すると、以下のものを発見する。

大きな木の幹の高いところに、金属の円盤が鉄釘でしっかりと打ち付けてあるのに気づいた。

その円盤には逆五芒星の印が刻まれており、まるでなにかの呪いであるかのような禍々しさを感ずる。

ただ、円盤の位置が高過ぎて、とても手が届かない。  
なにか足場になるものがあればよいのだが。

探索者が木に登るのならば〈敏捷〉か〈体格〉に成功する必

要がある。「●空のタル」があればロールは不要である。

ほかの探索者が協力する行動を宣言して、肩車をするという方法もあるが、下になって支える探索者が〈筋力〉のロールに成功する必要がある。

しかし、木に登っても円盤は鉄釘で打ち付けられているため、とても素手では取り外せない。「●パール」さえあればロールをしなくても外せる。

円盤を外したら「●手掛かり：謎の印」を渡す。以後の展開は、後述の「謎の印」を参照すること。

## ⑫森、その2

以下は、円盤以外のものを求めて森を探索した場合の説明である。

大きな動物の頭蓋骨が落ちている。たぶん猪だろう。骨の一部は、巨大な歯でかみつぶされたように砕けている。よく見れば、あちこちに小さく砕けた骨が散乱していた。あそこにある、やけに太くて長い骨は、もしかして人間の大腿骨ではないだろうか……？

かみつぶされた頭蓋骨や、人骨を発見した探索者は、この森にはこんなに巨大な歯を持つ生物がいるという恐ろしい事実気づいてしまう。〈正気度〉ロールを行ない、0 / 1正気度ポイントを失う。

## 『グハーン断章』

手垢で黒く染まった皮の装丁の古い英語の本だ。バラバラとめくってみると、身の毛もよだつおぞましい挿絵や、奇っ怪な図ばかりだ。この本に何が記されているかを知るには、オカルトの知識が必要だろう。

探索者が『グハーン断章』を調べた場合、まずキーパーは「●手掛かり：グハーン断章」を渡すこと。

この『グハーン断章』を読むには、「本を読む」という行動の宣言が必要である。その後、〈オカルト〉のロールに成功した探索者は、あまりに常軌を逸した内容に自動的に正気度ポイントを1失い、〈クトゥルフ神話〉が+1増加する。

その処理が終わったら、キーパーはプレイヤーに「限られた時間では、この本のすべてを読破することは無理だ。この小屋で行なわれていたことの『真相』を調べるか、それとも森から『脱出』する方法を探すのか……どっちにする？」と尋ねること。

キーパーは探索者が選んだ情報に応じて「●情報：グハーン断章・真相」か「●情報：グハーン断章・脱出」のどちらかを渡すこと。

## 謎の印

森で探索者が「●謎の印」を手に入れた場合、森の雰囲気が一変する。

木の幹から謎の印を取り外した途端、これまで森から感じられていた、底知れない闇がうそのように霧散していった。耳を澄ませば、いままで聞こえなかった川の流れる音と……それに紛れて、道路を走る車の音まで聞こえてくる。音のする方向へ行けば、森から逃げられそうだ！

ここで探索者の行動の処理は終了とする。

そして、キーパーはゲームが大きなターニングポイントを迎えて、以後、探索者は「森から逃げようとする」という行動の宣言が可能となったことを伝えよう。

ただし、探索者に手番の巡る回数がまだ残っているのならば、ギリギリまで行動の宣言をしてから逃げて遅くはないと示唆してあげること。

こんな恐ろしい森からは一刻も早く逃げるのか、真実を追いかけるかは、プレイヤーの自由である。

もしも、探索者が効率よく動き、早い段階で謎の印を取り外した場合、いつでも逃げられるという状態が長く続くのは緊迫感に欠けるため、キーパーの判断でもう1つイベントを盛り込んでよい。

謎の印の効果を消すには、金属の円盤を破壊しなければならないとするのだ。

あまり時間のかからないイベントとしては、〈格闘〉で6ポイントのダメージを与えれば破壊できるとすればよいだろう。

また、より凝ったイベントとしては、『グハーン断章』に記されていたように「円盤が『火と槓』によって鍛えられたものなら、反対に火と槓で破壊もできるはずだ」としてもよい。その場合、ストーブが鍛冶場に火をくべて、槓代わりになるもの（工具棚にあるとしてもよいし、パールで代用もできる）を探さねばならないだろう。

## ショゴス襲来!

- ・探索者の手番が4周巡る。
- ・プレイ開始から40分が経過する。
- ・探索者の誰かが「森から逃げる」という行動を宣言する。

この条件のどれかを満たしたら、強制的にクライマックスイベントとなる。

井戸からショゴスが登場するのだ！

地の底から、聞き慣れない音が聞こえる。「テケリリ・テケリリ！」まるで鳥の声のように聞こえるが、その不吉な響きはこれから恐ろしいことが起きることを予感ではなく、確信させるものであった。

キーパーは描写を終えたら、地図上の井戸に「ショゴス」トークンを置くこと。

そして、地図上のどこにしようとも探索者は全員（正気度）ロールを行ない、1 / 1D6正気度ポイントを失う。

ここからは順番ではなく、プレイヤー全員に行動の宣言をしてもらい、意見が出そろってからまとめて処理をしていくこと。クリーチャーに追われているという、スピード感を大事にするためだ。

## ショゴス

ショゴスの耐久力は40ポイント。肉体的な能力値は探索者をはるかに凌駕しており、ここで数値化はしない。

ショゴスはなるべく多くの探索者（NPCのショウコも含む）がいる方に来て、無数の触手でその場にいる全員に1D6ダメージを与え続ける（ショゴスは〈格闘〉のロールはしない。攻撃は自動的に命中する）。小屋の中に閉じこもっていても、簡単に壁を壊して襲ってくる。

ただし、この攻撃に対して〈回避〉は有効で、ロールに成功すればダメージを受けない。しかも、「●謎の印」の円盤を所持している者は、この印がショゴスの感覚を惑わしてくれるので〈回避〉が+1される。

探索者がショゴスと戦うつもりならば、それは自由自在に動き回るダンプカーと殴り合いをするような無謀な行為だと警告しておこう。また、〈格闘〉と〈回避〉は同時にできないことも忘れずに説明しておくこと。

ここでとにかく逃げることに徹してもよいが、工夫次第でショゴスの攻撃を邪魔するのも可能だ。

むしろ、キーパーからなにか逃げるのに良いアイデアはないか募集しよう。このシーンの目的は、ショゴスが人間を殺戮することではなく、探索者が工夫をして生き延びる方法を模索することなのだ。

以下が、このシナリオで想定されるショゴスの攻撃を邪魔するのに有効なアイデアである。もちろん、これ以外でもキーパーが面白いと思うアイデアが出たなら、どんどん採用してあげること。

## ショゴスへの対応方法

### 火でひるませる

「●たいまつ」を持っている探索者が、火を使ってショゴスを威嚇するならば、その探索者には攻撃してこない。

ただし、ランプ程度の火では無理である。

### 大きな火でひるませる

森の枯れ葉などを燃やして、大きな火を作れば、ショゴスはひるんでしまい、誰にも攻撃できなくなる。

「●ランプ」からオイルを抜き取り、引火させるのならば、急いでランプを操作するために〈アイデア〉のロールに成功する必要がある。当然、ランプは使用不能になる。

「●たいまつ」で森に火を放つには、うまく延焼するかどうか（幸運）に成功する必要がある。

どちらも失敗すると、ショゴスをひるませるほどの大きな火をつけることができず、前述した通りに攻撃を受けること

になる。

もしも勇気ある探索者が「自分に燃え移ってもかまわない」覚悟でやるのならば、ロールは不要である。その場合、放火した探索者は自分でつけた炎に巻き込まれ1D6+1ポイントのダメージを受ける。このとき「●バケツと水」を使って水を被っておけば、炎のダメージを1D6-1ポイントに軽減できる。

### 仲間をかばう

耐久力に自信のある探索者が仲間をかばうことが可能である。その場合、かばった探索者は仲間の代わりにショゴスの攻撃を2回受けることになる。なお、2回目の攻撃は〈回避〉できないことを事前に警告しておくこと。

### ショゴスと対話する

探索者が〈クトゥルフ神話〉に成功すれば、ショゴスに語り掛けることも可能だ。

ショゴスにはわずかに狂信者の意思が残っており、そんな探索者を自分の肉体に受け入れてくれるかもしれない（永遠の命を授かる代わりに、探索者としては死亡する）。

ショゴスは会話している間は攻撃してこないの、ほかの探索者は安全に逃げられる。

## 情報不足の探索者へのフォロー

もしも、「●謎の印」を外していない状態でショゴスが襲来した場合、かなり絶望的な状況となる。

すでに「●謎の印」の場所がわかっているのならば、ショゴスに攻撃されながらも外す挑戦はできる。

ショゴスを利用して木を倒させるといった作戦も有効だろう。「●謎の印」さえ外せば、森の外に逃げることは可能だ。

とはいえ、「●謎の印」を外すのに手間取れば、それだけショゴスに攻撃される回数も増える。

また、調査不足で「●謎の印」のことをまったくつかめていない場合は、探索者の〈クトゥルフ神話〉を活用させてもよい。成功すれば、ショゴスと同化している狂信者と宇宙的なパワーで精神がつながって『グハーン断章』に記されていた情報を理解することができる。

とはいえ、そこまで情報不足ならば、探索者を全滅させるくらいの気持ちで、ショゴスに攻撃をさせてもかまわない。

いつもうまくいくとは限らないのがTRPGなのだ。



ショゴスの攻撃が終わって、まだ生きている探索者のコマはボードの外に出ることができる。

キーパーはプレイヤーたちを安堵させてから、以下の説明をすること。

君たちが森を走っていると、深い渓谷に出くわした。眼下には濁流が流れており、転落したらひとたまりもないだろう。

向こうに渡るには、古びた吊り橋を渡るしかない。

そして、背後からはあの「テケリリ、テケリリ」という

声も迫ってきている。

きっと、あの怪物はどこまでも追いかけてくるだろう。  
ここでけりをつけるしかない！

説明を終えたら、地図「川と橋」を出して、探索者のコマを小屋側の岸に配置しよう。

勘の良いプレイヤーなら気づくだろうが、キーパーはこの場さえしのげば無事に生還できそうだと説明してしまってもよい。そして、「ショゴス襲来！」の時と同様に、全員に行動を宣言してもらおう。

このイベントでも、ショゴスは探索者全員に1D6ポイントのダメージを与えてくる。

この攻撃に耐えれば、探索者は橋を渡ることができる。ショゴスは吊り橋を渡ろうとするのだが、その重さで橋は壊れてしまい、濁流に流されてしまう。

もちろん、このような受け身のエンディングではなく、探索者が積極的にショゴスに対抗するつもりならば、キーパーは大歓迎しよう。

まずはプレイヤーたちにアイデアを募集すること。有効な作戦としては、以下のようなものが想定されている。

## ショゴスと橋の対処法

### 橋に火をつける

前述の「大きな火でひるませる」と同じロールの方法で、橋に火をつけることが可能である。

これに成功すれば、ショゴスは炎に阻まれ、橋を渡ることができずに向こう側に取り残されてしまう。

### 橋を壊す

急いで橋を渡って、ショゴスが渡って来られないように橋を破壊することも可能である。

橋を破壊するには〈格闘〉のロールに成功して、合計10ポイントのダメージを与えなければならない。また、〈格闘〉に挑戦する以外にも、ほかの探索者が〈目星〉に成功すれば橋の傷んでいる部分を発見できる。その場合、合計7ポイントのダメージで壊せることとする。探索者全員で協力して橋を破壊してもらおう。

橋を壊せば、ショゴスはこちらに渡って来られない。

これらの対処法に成功すれば、探索者はショゴスに攻撃されることなく無事に逃げ出すことができる。

失敗した場合、前述した通り、ショゴスは探索者全員に1D6ポイントのダメージを与える。だが、ショゴスの重みで橋は崩れ落ち、怪物は濁流にのみ込まれてしまう。

キーパーは自分の判断でどんなふうにもショゴスとの逃走劇を盛り上げてかまわない。これらはあくまでシナリオからの提案である。

とはいえ、スピード感を失わないように、トータルで20分くらいで処理を終えることを目指そう。そのくらいがプレイヤーが緊張感を保てる限界時間である。

## 結末

橋を渡ると、やがて国道にたどり着き、探索者たちは親切なドライバーに救出されることになる。

かくして、君たちは恐るべき怪物の潜む「惑いの森」から脱出することができた。

しかし、その耳には、まだあの不吉な「テケリリ」という鳴き声が残っている。

これから人の暮らす世界へと戻り、あの冒険的な名状し難き怪物について誰かに伝えるか、それとも自身の心に秘めておくのか……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。皆さん、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のや、ゲームの感想を語り合ってもらおう。

生還した達成感を満喫してもらおうのだ。

## 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                |
| DEX / 敏捷 | 7                   | 5                      | 8                     | 7                |
| APP / 外見 | 4                   | 7                      | 5                     | 6                |
| INT / 知性 | 5                   | 8                      | 6                     | 6                |
| POW / 精神 | 6                   | 6                      | 7                     | 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。 |

**手掛かり: パール**  
 効果: 格闘のダメージが+1  
 ヒント: 固定したものを取り外せそう?

**手掛かり: バケツと水**  
 ヒント: 火が消せそう?

**手掛かり: 空のタル**  
 ヒント: 足場に使いそう?

**手掛かり: ランプ**  
 効果: <目星>が+1  
 ヒント: 暗いところを照らせそう?

**手掛かり: たいまつ**  
 ヒント: あまり明るくないけど、火種としては使えそう?

**手掛かり: グハーン断章**  
 ヒント: 禁断の知識か記されていそう?

**手掛かり: 謎の印**  
 ヒント: 不思議な力を秘めていそう?

**情報: トイレの日記**  
 ひとり、またひとりと仲間が消えていく。残るは、ボクとショウコだけだ。もう、あの小屋にはいたくない。怖くてたまらない。……なんだ、この音は? 鳥の鳴き声? なにかが、なにかが下からやってくる(ここで日記は途絶えている)

**情報: グハーン断章・真相**  
 太古においてショゴスという不滅の生命体が存在していたことが記されており、この本の持ち主による書き込みもある。なんと、この本の持ち主は、そんなショゴスの生き残りを手に入れ、自分の身体に細胞を取り込むことでハイブリッドな新生命になろうとしていたらしいのだ。

**情報: グハーン断章・脱出**  
 あらゆる感覚を狂わせ、迷いを誘発する印があるという。外敵の侵入を防いだり、逆に外に出させない効果がある。火と槌によって特別に鍛えられた金属板らしいが、どんな形をしているのかは、ここには記されていない。

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| 探素者タイプ _____ | 探素者名 _____<br>職業 _____<br>性別 _____<br>年齢 _____ | <b>能力値</b><br>STR 筋力 _____<br>POW 精神 _____<br>CON 体力 _____<br>DEX 敏捷 _____<br>SIZ 体格 _____<br>APP 外見 _____<br>INT 知性 _____<br>EDU 教育 _____<br>正気度 _____<br>耐久力 _____ | <b>技能</b><br>アイデア _____<br>幸運 _____<br>知識 _____<br>回避 _____<br>オカルト _____<br>格闘※ _____<br>聞き耳 _____<br>説得 _____<br>目星 _____<br>クトゥルフ神話 _____<br>0 _____<br>減らす _____<br>※格闘に成功すると対象の耐久力を _____ |
|--------------|--|--|--|



現代探素者シート

プレイヤー名 \_\_\_\_\_



Arkham Horror Roleplaying  
 in the Worlds of  
 H.P. Lovecraft