

Red Window

シナリオ 赤い窓

赤い窓のある一軒家を見つめる彼女の目に映るものとは……。

内山靖二郎 イラスト:黒瀬仁

舞台は、現代の日本。季節はじつとりと蒸し暑い梅雨どき。
最近、探索者の自宅の近所で、他人の家の窓を見つめ続ける女性がいる。いったい彼女は何をしているのだろうか？

探索者が彼女の視線を追って、家の窓の奥に見えるものに「気づいて」しまった時、自身も不思議な事件に巻き込まれることになる。

プレイヤー数：1人限定

プレイ時間：1～2時間程度

Introduction

1. はじめに

このシナリオは“新クトゥルフ神話TRPG クイックスタート・ルール”に対応しており、探索者1人向けにデザインされている。複数の探索者でプレイすることは推奨しない。

プレイ時間は探索者の作成時間を含まずに1～2時間程度だろう。比較的、短い時間でプレイできる。

シナリオの舞台は、探索者の自宅の近所にある普通の住宅地である。そこがどのような町なのかは、探索者の設定に応じて、キーパーとプレイヤーが相談して決めてよい。

このシナリオは、探索者の行動によってゲームの展開が大きく変化するため、キーパーには臨機応変な対応が求められる。まだ“新クトゥルフ神話TRPG”に慣れていないキーパーは、まずはインターネットで無料公開されているシナリオ「悪霊の家」に挑戦してからプレイすることを推奨する。

※ダウンロードページ



<http://r-r.arclight.co.jp/wp-content/uploads/2020/03/NewCoC-QS.zip>

Keeper Information

2. キーパー向け情報

1年前、探索者の近所に都賀仁伍^{つがじんご}という男が引っ越してきた。この男は未熟なヨガ＝ソトース信者であったが、独自の研究によって、時空を超える儀式用の装置「赤い窓」を完成させた。ただ、仁伍はその力を金儲けにしか使おうとしない低俗な男であった。

そんな時空に干渉する人間の気配を察して「ティンダロスの猟犬」が迫ってきている。ティンダロスの猟犬とは、あらゆる時空を自在に渡り歩く、人知を超越したクリーチャーだ。この怪物は、人間の精気(POW)を獲物として狙っている。

探索者は禁断の儀式装置である「赤い窓」の機能を失わせるか、それとも時空を超えて歴史に干渉するのか、難しい選択を強いられるだろう。

NPCs

3. 主なNPC

浅野奈由^{あさの なゆ}

19歳。女性。探索者の自宅の近所にあるアパートに独りで暮らしており、探索者がよく立ち寄る近所の店に勤務している。どのような店かは、探索者の設定に合わせてキーパーが決めること(コンビニ、食堂、書店など)。探索者とは顔見知り程度の関係である。

彼女は1年前にこの町に引っ越してきたが、以前もこの町に住んでいた。

実は、8年前、彼女は弟の成弥^{せいみ}をこの町で亡くしている。

8年前の夏休み。浅野奈由の家族は川遊びに行った。ところが、奈由が目を見失っていた間に、弟は川に流され溺死した



探索者の会いたい人

ゲームを開始する前に、キーパーはプレイヤーに「あなたの探索者が、どうしても会いたいのに会えない人を教えてくれるかな?」と、質問しよう。

そして、それがどのような人物なのか、プレイヤーと相談しておおまかな設定を決めておくこと。なお、フィクションのキャラクターなどではなく、ゲーム内の世界に実在する人物にしてもらうこと。以降、シナリオではその人物のことを「会いたい人」と表記する。

「会いたい人」は、探索者のバックストーリー「重要な人々」を参考にしても、「イデオロギー／信念」などに関わる歴史上の人物でもかまわない。できれば故人のほうがよいだろう。例えば、親孝行できないまま亡くした両親や、本能寺にいる織田信長といった具合だ。

探索者は「赤い窓」の向こうに、この「会いたい人」を見ることになる。これは探索者が「赤い窓」に関心を持つ最大の理由となるため、おろそかにせずにきちんと決めること。

のだ。この事故は奈由と家族の心に深い傷を残した。そして、7年前、奈由の家族は弟の思い出の詰まった家から引っ越した。

しかし、1年前。弟のことが忘れられない奈由は、高校を卒業すると、あえて実家のある町に戻り、就職したのだ。

数日前。弟の事故のあった夏が近づき、過去にとらわれた奈由は、実家（現在は都賀仁伍の家）の前にふと立ち寄った。その時、「赤い窓」にありし日の弟の姿を見たのだ。それ以来、「赤い窓」と弟に異常なまでに執着している。

できることなら弟に声をかけて、事故から救いたいと思っている。しかし、それは歴史を改変する大変危険な行為だ。

容姿の描写：ほっそりとした美しい女性だが、いつも伏し目がちのため、暗い雰囲気がある。

特徴：おとなしく、礼儀正しい。言葉を慎重に選ぶようなしゃべり方をする。

ロールプレイの糸口：普段の彼女は親切で、よく気の利く、好感の持てる女性だ。しかし、今は「赤い窓」に見えた弟の姿にトラウマが刺激され、精神が不安定な状態にある。彼女の様子の変化をロールプレイすることで、「赤い窓」の怪しさを強調できるだろう。

彼女は「赤い窓」に見える弟の姿に異常なまでに執着しており、ほっておけば何をするかわからない危うさがある。探索者が理解を示せば好意を見せるが、弟の存在を否定すれば敵意を見せるという両極端な反応をする。

浅野奈由（19歳）、窓を見る女

STR 30 CON 50 SIZ 40 DEX 50 INT 75
APP 70 POW 35 EDU 60 正気度 21 耐久力 9
DB: -1 ビルド: -1 移動: 8 MP: 7

《時空門》のバリエーション

「赤い窓」は呪文《時空門》のバリエーションの1つで創造された儀式用の装置である。《時空門》に比べて効果は限定されている。

いわば「赤い窓」とは、邪神ヨグ=ソトースの力を借りた、時空を超えられるのぞき窓だ。窓だけでなく、窓のある部屋全体が儀式に必要な装置として機能している。都賀仁伍がこれを生み出したのは、万に一つの幸運のおかげだ。

具体的な機能として、窓を見た者が強く望んでいる風景が、窓の向こうに見えるようになる。ただ、その風景は本人にしか見えない。窓の向こう側には行けないし、こちらの姿は向こうからは見えない。音声は届くが、それも向こうの人間には幻聴のようにかすかに聞こえるのみである。風景が見えるタイミングに規則性はない。キーパーが自由に決めてよい。

「赤い窓」は、邪神の力で守られており、通常の手段では破壊できない。儀式装置の機能を失わせるには、銀の鍵を使って装置の要である窓を開けばよい。

近接戦闘（格闘）25%（12/5）、ダメージ 1D3+DB
回避 25%（12/5）

技能：信用 15%、目星 40%

都賀仁伍

56歳。男性。何十年もクトゥルフ神話に関わる知識を研究してきたが、真理に至るには程遠い位置にいる、未熟なヨグ=ソトース信者である。

時空を超える研究を完成させるため、条件の良い軒家を探していたところ、たまたま安く売りに出された浅野奈由の生家を購入した。そして、偶然にも、時空を超える儀式装置「赤い窓」を完成させた。

彼は「赤い窓」を利用し、近い未来の株価を知ること、多額の利益を得ている。ただ、分不相応の収入のため、成金のような荒い金遣いしかできない。

なお、彼はティンダロスの猟犬という存在を、時空を超えるものを阻止する「時の番犬」と独自の解釈をしている。

容姿の描写：不摂生のせいで、貧相な顔つきをしている。ただし、目だけはやけに大きく、ギラギラとした精気を放っている。鼻の下が長く、どこかチンパンジーを思わせる顔立ちだ。通販で買った、派手な超高級腕時計を着けている。

特徴：尊大な態度を取る一方で、おだてられると弱い。器の小さい人間だ。



ロールプレイの糸口: 彼は自分の偉業に有頂天になっており、探索者を含めてあらゆるものを見下している。人づきあいは嫌いなくせに、自己顕示欲は強く、他人の賞賛を求めている。いつでも、自分が大物であることを誇示する。

都賀仁伍 (56歳)、恐れを知らぬ愚か者

STR 40 CON 60 SIZ 65 DEX 60 INT 55
APP 35 POW 85 EDU 92 正気度 0 耐久力 11
DB: +0 ビルド: 0 移動: 5 MP: 17
近接戦闘 (格闘) 25% (12/5)、ダメージ 1D3+DB
回避 30% (15/6)
技能: オカルト 70%、科学 (数学) 43%、クトゥルフ神話 13%、経理 18%、信用 70%、人類学 50%、歴史 50%

Getting Start

4. シナリオの導入

時間は夕方。梅雨のしとしとした雨が降る中。

探索者は近所の住宅地で、道端に立って、他人の家をじっと見つめている浅野奈由を見かける。傘を差しているにもかかわらず、彼女の肩は吹き込んだ雨のせいで濡れており、長時間ここに立っていたことがうかがえる。〈心理学〉に成功すれば、奈由の表情にかなり思い詰めた様子を感じ取れる。

近所に暮らす探索者は、この家がしばらく空き家であったが、1年前、新たな住人が引っ越してきたことを知っている。ただし、新たな住人のことは何も知らない。以降、この家のことを「都賀邸」と呼ぶ。都賀邸は奈由が過去に家族と暮らしていた、思い出の家でもある。



探索者が奈由に声をかけると、彼女は慌ててやましい気持ちがあつてのことではないと弁明する。

探索者が友好的な態度を取れば、彼女はその場で以下のような事情を説明する。

もしも、探索者が高圧的な態度を取れば、彼女はその場から逃げる。追いかけることも可能だが、捕まえたあと〈威圧〉以外の適切な対人関係技能に成功させねば、さらに彼女をおびえさせ状況は悪化するだろう。

あの家は、私が子供のころに暮らしていた家なんです。

私がずっと見ていたのは……妙なことを言っていると
思われるでしょうが、2階の「赤い窓」に死んだ弟の姿が
見える時があるんです。

そう語る彼女の表情は真剣そのものである。キーパーは彼女の言葉に、探索者がどのように反応するのか尋ねること。その内容によって、奈由の探索者に対する印象も変化する。

そして、奈由との会話が一区切りついたところで、突然、彼女は2階の窓を指さして「ほら、あそこにいる!」と叫ぶ。

その窓は通りからは見えにくい、奈由が立っている位置からなら、かろうじて見ることができる。

窓のガラスは薄い赤色をしている。探索者が彼女の指さしたほうを見ると、「赤い窓」の向こうに探索者の「会いたい人」の姿が見える。「会いたい人」は、探索者が「会いたい」と思う時の姿だ。故人であれば、元氣だった時の姿だろうし、偉人であれば全盛期の姿となるだろう。

それは「見えた」というより「気づいた」という感覚だ。そこに当たり前のようにいたのに、今まで気づかなかっただけで、新しい視野が開けたような感覚だ。探索者はヨガ=ソトースの影響により、時空を超えた視野を経験したのだ。この人知の及ばぬ経験により、探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

ただ、「会いたい人」はすぐに窓から隠れて、見えなくなる。

奈由は興奮した様子で、探索者に「男の子の姿が見えたでしょう!」と、問いかける。奈由は窓に弟の姿を目撃して、それが幻ではないと他人に確認したいのだ。彼女にどのような返答をするかは探索者次第だ。

キーパーは、その「会いたい人」の姿が、絶対に見間違いではなかったと説明すること。事前にプレイヤーに確認した、探索者にとって会いたくてたまらない人を目撃したのなら、それを無視はできないだろう。探索者の設定に従ってロールプレイするのなら、おのずとその「会いたい人」の正体を探るため、奈由に質問したり、都賀邸を調べたり、訪問するなどの行動をとるはずだ。

導入時、もしも探索者が奈由に声をかけなかったか、または彼女に逃げられた場合、その日は何事もなく終わる。ただし、別の日、探索者が都賀邸の前を通りかかると、また彼女の姿を見かける。

それでも声をかけねば、さらに別の日、同じように彼女を見かける。3度目になると、彼女の顔はやつれており、都賀

邸を見る目が尋常ではないことがロール不要でわかる。それでも無視すれば、4度目はない。探索者はいつも立ち寄る店で、彼女の姿を見かけないことに気づく。奈由は都賀邸に忍び込んで、都賀仁伍に殺害されてしまったのだ。

その後、探索者が都賀邸の前を通りかかった時、たまたま「赤い窓」に「会いたい人」が立っているのを目撃する。以降の展開は奈由がいなくても同じである。

Tsuga's House

5. 都賀邸の事前調査

探索者が都賀邸について調べるのなら、いくつかの方法がある。探索者はいつでもこれらの情報源に当たれるし、特に事前調査をしなくてもゲームは問題なく展開する。

浅野奈由の証言

探索者が浅野奈由の言葉に理解を示せば、彼女と友好的な関係を結べるため、都賀邸（以前の自宅）や、過去の事故について語ってくれる。キーパーは探索者の質問に応じて、「3. 主なNPC」を参考にして答えること。

また、過去に暮らしていた当時の情報だが、都賀邸の間取りも教えてくれる。キーパー資料「都賀邸の間取り図」を参考に、プレイヤーに伝えること。「都賀邸の間取り図」のコピーを手渡ししてもよい。

近所の評判

探索者が都賀邸の前にいる時、キーパーは好きなタイミングで、犬の散歩をしている老人を登場させること。

老人の名前は吉野良太（70歳）。ごく普通の老人だ。探索者が〈知識〉に成功すれば、彼がこの町の昔からの住人で、みんなの相談役のような立場の人物だと知っている。いわゆる、世話好きのご隠居さんといった人物だ。

吉野良太が通りかかると、彼が連れている犬がさかんに吠える。吉野良太は探索者に「犬が騒々しくして申し訳ない」と謝りながら、「この家の前に来ると、犬が吠えてしょうがないんですよ。別にほかの犬がいるわけでもないのに、変だねえ」と話す。この犬は都賀邸から感じられる、邪神の異様な気配を察して吠えているのだ。

探索者が友好的に都賀邸について尋ねれば、世話好きの吉野良太はいろいろと教えてくれる。以下がその内容だ。

- この住人は都賀さんという、50歳くらいの男性だ。
- 都賀さんは、1年くらい前に引っ越してきた。
- 近所づきあいもせずに、ほとんど家にこもりきりらしい。
- どんな仕事をしているのかは知らない。
- 愛想の悪い人で、近所の評判はよくない。

この時探索者が適切な対人関係技能に成功するなどして、話題を膨らますことができれば、吉野良太は「花房社長も商売だからしょうがないけど。ちゃんと人を選んで、家を買ってもらいたいね」と、つい愚痴をこぼしてしまう。探索者はロール不要で、最寄り駅の前に「花房不動産」という小さな不動産会社があることを知っている。

吉野良太に対するブッシュ・ロールに失敗した場合、すぐ



浅野奈由の危うさ

浅野奈由は探索者が「赤い窓」の存在に気づくきっかけとなるが、以後の彼女の扱いについては、探索者しだいだ。探索者は彼女を放置して、自分だけで行動してもかまわない。

ただし、奈由の精神は不安定であり、何をするかわからない危うさがある。〈心理学〉などに成功すれば、彼女が都賀邸に訪問するのは時間の問題だと推測できる。

探索者が奈由を放置していた場合、最悪の展開として、彼女は都賀邸に忍び込む。そして、都賀仁伍に捕まり、「赤い窓」のある部屋で、ヨグ=ソトスへのささげ物として殺害される。探索者が切り刻まれた彼女の死体を発見した場合、1/1D4+1正気度ポイントを失う。

探索者が奈由の危うさに気づいたのなら、行動を共にするか、または〈精神分析〉などで落ち着かせるのが無難な選択だ。私立探偵やジャーナリスト、〈オカルト〉が得意な探索者であれば、こうした不思議な事件を調べるのは得意だとアピールして、安心させる方法もある。彼女は窓に見える弟の正体を調べるためなら、探索者に何でも素直に協力する。

に悪影響はない。ただ、しばらくして近所に探索者の悪い噂が広まる。当然、吉野良太が広めたのだ。

なお、都賀邸の近所の住人に聞いてみても、同じ情報が得られる。

花房不動産

駅前にある小規模な不動産会社だ。近隣の物件を取り扱っている。朝9時から19時までの営業時間であれば、いつでも店舗には花房社長（60歳）がいる。花房社長は穏やかな性格の男性で、探索者が紳士的にふるまえば、客でなくても雑談につきあってくれる。

とは言え、探索者が都賀邸について直接的に尋ねても、顧客の情報を簡単に教えたりはしない。探索者がうまく話題を誘導して、適切な対人関係技能に成功すれば、以下のような情報を漏らす。

または探索者が警察などの公的な機関であると偽って、〈言いくるめ〉や〈変装〉に成功した場合でも、同じ情報を提供する。

探索者が花房社長に対するブッシュ・ロールに失敗した場合、不審に思われ、警察に通報されることもある。

都賀さんは、別にあの家に特別こだわっていたわけではないんですよ。

防音がしっかりした格安の一戸建てを探してらして、だいふあちこちの不動産会社を探し歩いてたようでしたね。まあ、あのご予算では無理もないでしょう。

ただ、あの家の持ち主は、なるべく早く売却したがっ

ていたので相場よりかなり安かったんです。都賀さんは、とてもよい買い物をしたと思いますよ。

花房社長は都賀仁伍本人については、顧客の悪口になるため多くは語らない。ただし、探索者が適切な対人関係技能に成功すれば、都賀仁伍は陰気なぐせに偉そうで、とても感じの悪い男だったとほめかす。

「赤い窓」について

この情報は、探索者のほうから確認すれば、吉野良太、近隣の住人、花房社長から得られる。

問題の「赤い窓」は、都賀仁伍が引っ越してから、業者に依頼して付け替えさせたものだ。ほかに改築した様子はなく、窓だけを替えたのだ。ただ元の窓に、何か問題があったわけではない様子だった。

Into the House 6. 都賀邸への訪問

探索者が都賀邸にアプローチする方法はいくつもある。

訪問者としてインターホンを押してもよいし、こっそり忍び込むことも可能だ。キーパーは探索者の行動に応じて、都賀仁伍の対応を決めること。

警戒心の強い探索者が、都賀邸に訪問するのをいつまでもためらっているなら、郵便受けを見るため家から仁伍が出て来ることにしよう。そして、話しかけるには今が絶好の機会だと、キーパーからアドバイスしてあげてもよい。

インターホンを押せば、都賀仁伍が応対する。キーパーは「3. 主なNPC」にある仁伍の「ロールプレイの糸口」を参考にしてロールプレイすること。

現在の仁伍は、儀式に成功したことで万能感に酔いしれ、有頂天で警戒心が薄くなっている。それどころか、自分の偉業を誰かに語りたくてうずうずしている。〈心理学〉に成功すれば、そんな仁伍の感情が読み取れる。

よって、仁伍に家に上げてもらうことは難しくない。探索者が〈威圧〉以外の適切な対人関係技能ロールに成功するか、または仁伍をおだてるなどすればロール不要で、家に上げてもらえる。

逆に仁伍を見下したり、高圧的な態度を取ったりすれば、彼の対応は露骨に悪くなる。探索者が態度を改めねば、以後の仁伍に対する〈威圧〉以外の対人関係技能ロールには、すべてペナルティ・ダイス1つが与えられる。

探索者が仁伍に気に入られれば、彼との会話の中で情報を引き出すことも可能だ。それどころか、探索者が適切な対人関係技能に成功すれば、かなりもったいぶりはするが、問題の「赤い窓」の部屋に自ら案内してくれさえする。キーパーは探索者のロールプレイに応じて、探索者にどのような対人関係技能をさせるかを決めること。

仁伍は自分の偉業を自慢する中で、「唯一の懸念は、時の番犬だが。まあ、どうということもないだろう」と語る。この時〈心理学〉に成功すれば、傲岸不遜な仁伍が、この「番犬」について語る時だけ、わずかな恐れを見せたことに気づける。

この言葉は、クライマックスで登場するティンダロスの獵犬を暗示する情報のため、キーパーはなるべく会話に織り込むこと。

都賀邸のセキュリティは一般的なもので、仁伍自身も特別に警戒していない。就寝時にドアやガラス戸を施錠する程度だ。暑さの増してきた季節なので、昼間は換気のため窓が開いていることも多い。

よって、探索者が〈隠密〉に成功すれば、仁伍に気づかれることなく家に潜入することも可能だ。探索者が奈由から都賀邸の間取りを聞き出していたり、仁伍の注意をそらしていたり（例えば、奈由におとり役をさせる）すれば、この〈隠密〉のロールにはボーナス・ダイス1つが与えられる。

キーパーは探索者が1人しかいないことを考慮して、プレイヤーが知恵を働かせたと思うのなら、行動のロールに対して適時ボーナス・ダイスを与えるか、ロール不要で成功するとしてよい。

都賀邸1階

都賀邸はごく普通の一軒家である。間取りは4LDKだ。

玄関と階段

都賀邸に入るとすぐに、家の中に妙な臭いがするのに気づく。

腐臭とも、薬品臭ともつかないが、とにかく生理的嫌悪を催す悪臭だ。玄関脇にある2階に上がる階段には、脱臭剤や芳香剤がいくつも置かれているが効果はない。〈目星〉に成功すれば、この悪臭が2階から漂っているのだとわかる。この悪臭の正体は、時空を冒涇する仁伍に目をつけたティンダロスの獵犬がこの家に迫りつつある気配だ。

仁伍に悪臭について尋ねると、家の建材の臭いだと説明して、欠陥住宅ではないかと不満を漏らす。〈心理学〉に成功すれば、仁伍が本心からこの悪臭に困っていることがわかる（彼自身、悪臭の正体を知らないということだ）。奈由が同行していた場合、彼女が暮らしていた時はこんな悪臭はなかったと教えてくれる。

リビングダイニング

探索者が仁伍に家に上げてもらった場合、玄関の正面にあるこの部屋に通される。

来客時の応接間を兼ねているため、特に怪しいものは置かれていない。高価な超大型のテレビ、部屋に釣り合っていない高級家具、高級酒のボトルがあり、ひと目で金遣いの荒さがわかる。

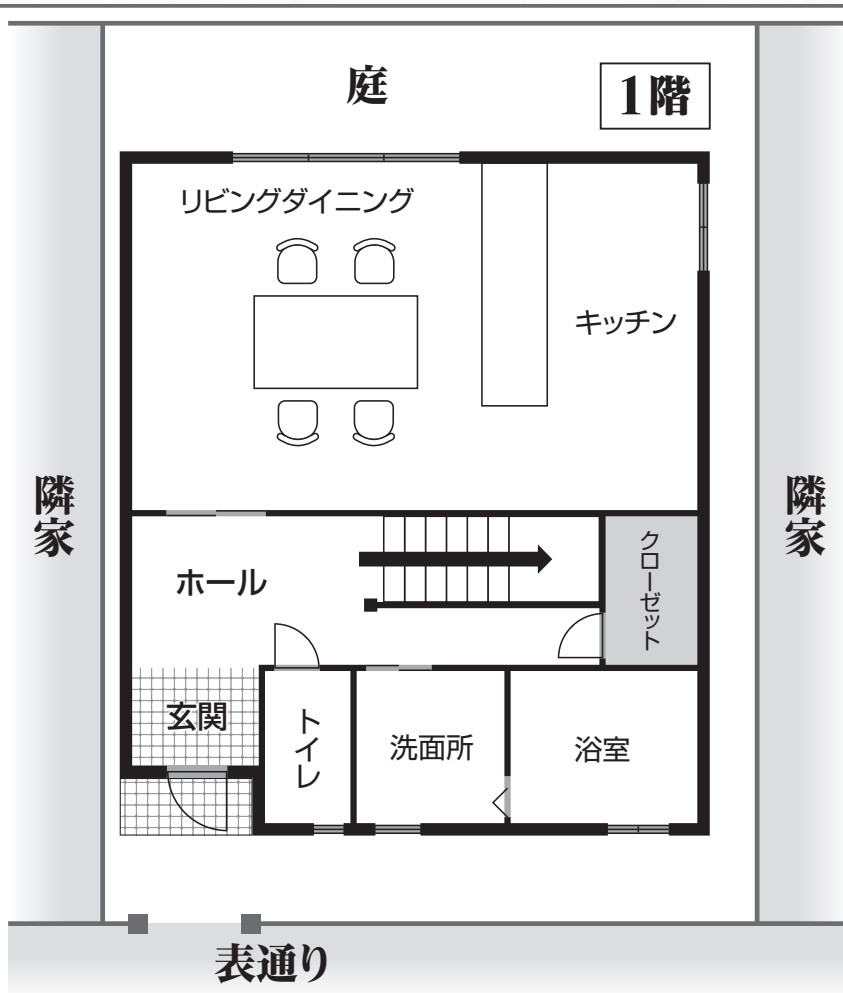
キッチン

テイクアウトした食事の容器などが大量にある。不衛生とまではいかないが、無精さが垣間見える。いかにも家事のできない独り暮らしのキッチンといった様子だ。

浴室、トイレなど

たまに家事代行サービスを呼んでいるため、それなりに掃除はされている。ほかに特筆すべきことはない。

キーパー資料「都賀邸の間取り図」



都賀邸2階

和室

ここは仁伍の寝室だ。布団が敷きっぱなしになっており、枕元には半年以内に発行されたビジネス・金融関係の専門誌が10冊ほど積まれている。これは仁伍が未来をのぞく力を悪用して、金融商品でもうけるための情報源である。

洋室1

問題の「赤い窓」がある、最重要の部屋だ。詳細は「7. 赤い窓の部屋」を参照すること。

洋室2

ベランダに通じている部屋。何もない空き部屋で、特筆すべきことはない。ベランダには大量の家庭菜園用の土の空き袋と、スコップが置いてある。これらの用途については「7. 赤い窓の部屋」を参照すること。

洋室3

物置代わりの部屋。引っ越しの際の段ボールや、大量の本が無造作に床に積み上げられている。

本のジャンルは雑多だが、大まかに分けてオカルトや数学に関するものが多い。本を確認して〈図書館〉に成功すれば、かなり貴重で高価な専門書も混ざっていることがわかる。これらの本の知識を統合させて、仁伍は「赤い窓」を完成させたのだ。

The Room

7. 赤い窓の部屋

「洋室1」には、時空を超えるための儀式装置、「赤い窓」がある。都賀邸で最も重要な場所だ。探索者が「洋室1」に入れば、おのずとゲームはクライマックスとなる。

この部屋の表通りに面した窓は、常に雨戸が閉められ、施錠されている。家の外から潜入するには、〈登攀〉で外壁をよじ登り、〈隠密〉と〈鍵開け〉の組み合わせ技能ロールで音を立てずにこじ開ける必要がある。さらに通行人に見られる危険も考えると、あまり現実的ではないだろう。なお、「赤い窓」は破壊不可能の上、魔術的に封じられており〈鍵開け〉に成功しても開けられないため、侵入経路にはならない。

探索者が部屋の中を見たタイミングで、キーパーは以下の文を読み上げること。

室内の床には、一面に湿った土が厚く敷き詰められ、白い石が印を描くように並べられていた。

この部屋を見たとき、まるで車酔いしたように気分が悪くなる。なぜなら部屋のあらゆる平面と直線はゆがんでおり、全体の広ささえも安定せずに変化しているからだ。

「赤い窓」の枠からは、細い針金のようなものが壁全体に広がり伸びている。壁全体で見ると、それはまるで電子部品の複雑な基板のようだった。

この異常な室内の様子は、ヨグ=ソトースの影響により時空がゆがんでいるせいだ。この異様な部屋を目撃した探索者は0/1D3正気度ポイントを失う。

すべての元凶である「赤い窓」は、古風で両開きの窓だ。材質は古びた未知の金属である。窓に注目すれば、大きな鍵穴があるのに気づける。

部屋のフローリングの床全面には、湿った土が10cmの厚さで敷き詰められている。土に並べられた白い小石が描くのは、邪神ヨグ=ソトースの印である。なお、これらの小石は魔力によって保護されており、動かすことはできない。

印に注目すれば、中央に古めかしい銀色の鍵が土に突き立てられているのに気づける。適切な〈芸術／製作〉に成功すれば、その鍵と窓枠のデザインには共通性があるとわかる。

また、部屋全体を見て〈目星〉に成功すれば、天井の隅に液体がにじみ出して流れたような青黒いシミがついているのに気づく。これが都賀邸に漂う悪臭の原因だ。

ここで適切な〈芸術／製作〉に成功した探索者は、この部屋は異様でありながらも不思議な調和を感じるのだが、天井のシミだけは例外であり、まるで異質なものだと感じる。このシミはティンダロスの猟犬が現れる予兆であり、ヨグ=ソトースへの儀式とは無関係のものだからだ。

都賀仁伍との対決

もし、その場に都賀仁伍がいなかったら、探索者が部屋の様子を見回したくらのタイミングで、仁伍が登場させること。ただし、探索者が巧妙に忍び込んでいる場合や、都賀仁伍を拘束している場合は、キーパーの判断で登場させなくてもよい。

仁伍は、以下のように語りかけて、探索者に取引を持ちかける。

「この祭壇を見たことで、おまえも高次元を知る者となった。もはや並の人間と関わるのは、ばからしくなるだろう。これからの私の偉業を手伝うというのなら、この儀式装置を使うことを許そう」

しかし、実のところ仁伍の語る「偉業」など存在しない。「偉業」について尋ねても、仁伍が語るのは、創作の世界ではありきたりなタイムマシンを利用した姑息な金儲けばかりだ。仁伍と会話して〈心理学〉かINTロールに成功すれば、彼が口先ばかりで中身のない人間だとわかる。

ただ、仁伍の人格にかかわらず、この部屋が時空を超えることを可能とするのは事実だ。

その証拠に「赤い窓」が機能し始める。そのタイミングはキーパーが自由に決めてよい。以下の文を読み上げること。

基板のような壁の針金に、無数の赤い光がともったかと思うと、左右の窓を素早く行き来を始める。まるで壁全体が複雑な装置として機能しているように思えた。

この時、〈機械修理〉〈電気修理〉〈電子工学〉のどれかに成功すれば、「赤い窓」は「すべての中心」にあり、窓を開閉することでスイッチのような機能を担っているのだと推測でき

る。たとえ前述のルールに失敗しても、キーパーは「左右の窓がつながっていることで、何らかの機能を果たしていることはわかる」と、忘れずに伝えること。窓を開いて、左右のつながりを断ち切ることで、この儀式装置は機能を失うのだ。

窓に変化が起きると、とうとう探索者の「会いたい人」が見える！

「赤い窓」が機能したことに気づいた仁伍は「赤い窓には、時空を超える力がある。さあさあ、誰か見えているのなら呼びかけてみろ。あちらにも声だけは届くはずだ。ただし、窓を開けてはいけないぞ」と、気味の悪い猫なで声でささやきかける。一度、この奇跡を体験してしまえば、探索者も仲間になるはずと確信しているのだ。

ここでキーパーは、「会いたい人」を目前にして探索者ならどうするのか、プレイヤーに考える時間を与えよう。そして、納得のいく行動を選んでもらうのだ。

「会いたい人」に語りかける

探索者が窓越しに「会いたい人」に語りかけた場合、向こう側には探索者の声だけが、幻聴のように聞こえる。探索者の声に「会いたい人」がどのような反応をするのか、キーパーは両者の関係をよく確認してからロールプレイしよう。それが難しいようなら、プレイヤー本人に「会いたい人」がどのような反応をするのか意見を求めてもよい。

「会いたい人」に声を届けられるのは、ほんの1分程度だ。相手がこちらの声に気づくまでの時間を考えると、会話できるのはごく短い時間だろう。よって、歴史を改変するには至らない程度の干渉しかできない。

「会いたい人」との対話がどのような内容であれ、時間を超えるという禁断の行為は、人間の常識を打ち砕くため、探索者は0/1D6正気度ポイントを失う。

もっと会話したいと思うのなら、また窓に相手が現れるのを待たねばならない。そんな探索者に、仁伍は「ずいぶんとご執着のようだが……まだ、話し足りないのでは？」と、誘惑するように語りかける。

探索者が窓の向こう側の「会いたい人」に語りかけなかった場合、やがて「会いたい人」の姿は消えてしまう。〈正気度〉ルールも不要だ。

この場合、仁伍は探索者の行動を信じられない様子で、「この偉業の意味もわからぬ愚か者が！」と、悪態をつく。探索者が望むなら、そんな仁伍に反論させてあげよう。

この時、探索者に奈由が同行していた場合、彼女の目には川遊びに行く直前の弟の姿が窓に見えている。奈由は迷うことなく、弟に語りかけようとする。探索者はそれを止めることもできるし、見守ることもできる。

語りかけることができたなら、奈由は弟に「川では泳がないで！」と警告する。ところが、その直後、奈由の姿が消失する。奈由の歴史が大幅に改変され、今の彼女はこの時空間に存在できなくなったからだ。彼女がどうなってしまったのかは、ヨグ＝ソトースのみが知るのだ。それを目撃した探索者は0/1D6正気度ポイントを失う。



正解の行動

「会いたい人」への探索者の行動で、プレイヤーが「シナリオの正解」のようなものを選ぼうと悩んでいるのなら、キーパーから「自分の探索者にどうさせたいかだけを考えればよい」と伝えてあげよう。シナリオが推奨する「正解」などはなく、プレイヤーが選んだ行動こそが、唯一の正解なのだ。

The Hound 8. 猟犬がやって来る

探索者の「会いたい人」への対応を終えた（その場に浅野奈由がいたのなら、彼女への対応も終えた）タイミングで、部屋の悪臭が強さを増す。

時空への度重なる冒険的行為を嗅ぎつけ、とうとうティンダロスの猟犬がこの時空にたどり着いたのだ！

悪臭と共に、天井の隅から青白い煙が吹き出す。都賀仁伍は煙を見て「犬ごときが、邪神の力を得た私を……」と、強気の態度を見せるが、その直後、煙の中から飛び出した青っぽい管のようなものに首を突き刺されてしまう。

この管はティンダロスの猟犬の長い舌であり、あつという間に仁伍から精気（POW）を吸い取っていく。仁伍の目からはみるみる輝きが失われ、やがて廃人と化する。キーパーは禁断の力に触れた愚か者の末路を演出すること。

もし、仁伍がこの場にいない場合、煙は風もないのにたなびいて、彼のいるほうに向かって流れていく。その後は同じ展開となる。探索者が望むのなら、煙を追って仁伍の末路を見届けることも可能だ。

仁伍が廃人となっても、煙は消えることはない。それどころか、煙は濃度を増していき、何かが形作られようとしているのがわかる。もはや一刻の猶予もないことは明白である。

この状況で探索者がどのような行動をするのか、キーパーはプレイヤーに考える時間を与えよう。プレイヤーが求めるのなら、部屋の様子を再確認させてもよい。部屋を見渡すくらいなら、ほとんど時間はかからない。

キーパーは、探索者の行動がどのくらい時間がかかるものかを判断すること。それが少し手間の掛かるものなら、1回のアクションとして数える。例えば、以下のような行動が1回のアクションとなる。

- 銀の鍵を拾って、窓の鍵を開ける。
- 廃人と化した都賀仁伍に問いただす。
- 煙の中の怪物に攻撃をする。
- 何かを技能ロールが必要なほど詳しく調べる。
- 部屋から逃走する。

探索者が1回のアクションをする時、キーパーはプレイヤーに以下のどちらかのルールを選択させること。そして、ロー

ルに失敗すれば、どのようなことが想定されるかもプレイヤーにほのめかすこと。

運を天に任せるのなら〈幸運〉ロールだ。探索者が〈幸運〉に成功すれば、アクションを完遂した上、まだティンダロスの猟犬は出現しない。失敗した場合でもアクションは完遂できるが、その直後に煙の中からティンダロスの猟犬が現す。この怪物を目撃した探索者は1D3/1D20正気度ポイントを失う。

素早くアクションをこなすなら、ハードのDEXロールだ。ただし、何かを調べるといった行動の場合は、それに応じた技能ロール（難易度はハード）となる。探索者が成功すれば、ティンダロスの猟犬から出現する前にアクションを完遂できる。しかし、探索者がロールに失敗した場合、慌てたせいでアクションは完遂できない。しかも、すぐに〈幸運〉ロールが必要となり、失敗すれば、前述したようにティンダロスの猟犬が出現する。

探索者は何回でもアクションを行なえる。しかし、ティンダロスの猟犬が現れたのちは、探索者がアクションをするたびに、ティンダロスの猟犬が舌による攻撃をしてくる。

もしも、探索者が無策に部屋から逃走しようとしているのなら、キーパーからは「ここで逃げても、怪物は追いかけて来るような気がする」と、一言だけ忠告してあげよう。それでも逃げるというのなら、「9. 結末」で語られるような、不

安の残る結末を迎えることとなる。

ティンダロスの猟犬、時の腐肉食らい

STR 80 CON 150 SIZ 85

DEX 50 INT 85 POW 120 耐久力 23

DB: +1D6 ビルド: 2 移動: 6/飛行 20 MP: 24

1ラウンドの攻撃回数: 1

舌 90% (45/18)、ダメージ 1ラウンドに3D6ポイントのPOWを吸収

回避 26% (13/5)

装甲: 普通の武器はティンダロスの猟犬に何の影響も与えない。

正気度喪失: ティンダロスの猟犬を見て失う正気度ポイントは1D3/1D20。

窓を開く

床のヨグ=ソトースの印に立てられた銀の鍵を使って、「赤い窓」を開けば、時空を超える機能は失われる。そうなれば、この時空でティンダロスの猟犬の実体化を可能としていた「角」が乱れ、怪物は部屋から去る。

探索者が「赤い窓」の機能を失わせる方法を思いつかない場合、キーパーの判断で〈アイデア〉ロールに成功すれば、この超常現象のおおもとは「赤い窓」であることや、「赤い窓」がスイッチになっていることを思いつくとしてもよい。



「赤い窓」を開いて機能を失わせることは、この状況を打破するのに最も手軽な方法だろう。しかし、それは探索者自ら「大切な人」とつながりを断つことになる。探索者がどうしてもそのように決断して、行動するのかを、プレイヤーには考えてもらおう。

もちろん、プレイヤーが良いアイデアを思いつき、キーパーもそれが適切だと判断したのなら、別の方法で「赤い窓」の機能を失わせたり、ティンダロスの猟犬を退散できたりしてもよい。プレイヤーのアイデアは尊重されるべきだ。

The Conclusion

9. 結末

どのような方法であれ、ティンダロスの猟犬を退散させた探索者は1D10正気度ポイントを獲得する。

なお、「赤い窓」を閉じても、もはや時空を超える機能は失われている。機能を復活させるには、今後の人生を費やしても足りないほどの知識の探求が必要となるだろう。

キーパーは、探索者の今後について尋ねよう。「会いたい人」への思いを断ち切ったことにしてもよいし、思いを捨てきれず「赤い窓」の復活に人生を費やすという展開にしてもよい。プレイヤーの望むような結末を演出してあげること。

探索者がティンダロスの猟犬を恐れて無策に都賀邸から逃げ出した場合、正気度ポイントは獲得できない。

その後、探索者が都賀邸に戻れば、なぜか「赤い窓」と銀の鍵は消え失せている。もしも、浅野奈由が無事であれば、彼女も姿を消す。「赤い窓」の行方と、彼女の運命については想像に任せるしかない。

探索者は日常に戻るが、それでも「赤い窓」に似た窓を見るたび、そこに「会いたい人」の姿が見えるような気がする。そして、どこからか都賀邸で感じた悪臭が漂ってくるのだ。

ただ、探索者の元にティンダロスがやって来るのかどうかは、また別の機会に語られるべき物語だろう。

狂気に陥った探索者

探索者が狂気に陥った時、どうするか迷ったのなら、キーパーはプレイヤーと相談して決めてもかまわない。ここではキーパーが迷った時のため、「赤い窓」のある部屋で狂気に陥った時の症状として、2つの提案をしておく。

歴史を改変する

探索者は冷静さを失い、再び窓の向こうに現れた「大切な人」に過度な干渉して、歴史を改変してしまう。しかし、そのことはすべて「狂気の発作」の表の「1. 健忘症」の効果で忘れてしまう。

探索者が正気に戻った時、自宅にいる。だが、そこは歴史の改変された世界だ。亡くした家族が生きていたり、歴史上の偉人の業績が変わっていたりするわけだ。探索者以外の人間は、元の世界を知らない。探索者は自分が改変した世界で、ただ一人、違和感を覚えながら生きていくことになる。

なお、歴史が改変されたことで、都賀邸は空き家に戻っている。ただ不思議なことに「赤い窓」だけは残されている。すでに時空を超える機能は失われているが、儀式装置を再現できれば、探索者は元の世界に戻るかもしれない。ただし、それはさらなる禁忌に踏み込むことを意味する。

赤い窓を開放する

プレイヤーが悲劇的な結末を求めていないようなら、狂気に陥りながらも「赤い窓」を開こうとするアクションを許してもよい。

その場合、プレイヤーには「どのような狂気の発作で、どうして探索者はそのような行動をするのか？」を考えてもらうべきだ。例えば、「7. パニックになって逃亡する」の発作に陥り、「大切な人」の元へ逃げようと窓を開くのだが、そのせいで「赤い窓」の機能は失われてしまう……というのは、寓話的で皮肉な展開といえる。

現代探索者シート

名前 _____
 プレイヤー _____
 職業 _____
 年齢 _____ 性別 _____
 住所 _____
 出身 _____

能力値

STR DEX INT
 アイデア
 CON APP POW
 SIZ EDU 移動率

重傷 ☐

最大耐久力

一時的
狂気 ☐

不定の
狂気 ☐

開始時

最大値

狂気 01 02 03 04 05 06 07

耐久力
 瀕死 ☐ 00 01 02
 意識不明 ☐ 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20

08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

正気度

CALL of CTHULHU

最大MP

運の尽き 01 02 03 04 05 06 07
 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76
 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

00 01 02 03 04
 05 06 07 08 09
 10 11 12 13 14
 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24

マジョク・ホーン

技能

☐ 威圧 (15%)	☐ 近接戦闘 (格闘) 25%	☐ 重機械操作 (1%)	☐ 図書館 (20%)
☐ 言いくるめ (5%)	☐	☐ 信用 (0%)	☐ ナビゲート (10%)
☐ 医学 (1%)	☐	☐ 心理学 (10%)	☐ 変装 (5%)
☐ 運転 (自動車) (20%)	☐ クトゥルフ神話 (0%)	☐ 人類学 (1%)	☐ 法律 (5%)
☐ 応急手当 (30%)	☐ 芸術/製作 (5%)	☐ 水泳 (20%)	☐ ほかの言語 (1%)
☐ オカルト (5%)	☐	☐ 精神分析 (1%)	☐
☐ 隠密 (20%)	☐	☐ 説得 (10%)	☐ 母国語 (EDU%)
☐ 回避 (DEX×½)	☐ 経理 (5%)	☐ 操縦 (1%)	☐ 魅惑 (15%)
☐ 科学 (1%)	☐ 考古学 (1%)	☐ 跳躍 (20%)	☐ 目星 (25%)
☐	☐ コンピューター (5%)	☐ 追跡 (10%)	☐ 歴史 (5%)
☐	☐ サバイバル (10%)	☐ 手さばき (10%)	☐
☐ 鍵開け (1%)	☐ 自然 (10%)	☐ 電気修理 (10%)	☐
☐ 鑑定 (5%)	☐ 射撃 (拳銃) (20%)	☐ 電子工学 (1%)	☐
☐ 機械修理 (10%)	☐ 射撃 (ライフル/ショットガン) (25%)	☐ 投擲 (20%)	☐
☐ 聞き耳 (20%)	☐	☐ 登攀 (20%)	☐

武器

武器	レギュラー	ハード	イクストリーム	ダメージ	射程	攻撃回数	装弾数	故障
素手				1D3+DB	—	1	—	—

戦闘

ダメージ・ボーナス

ビルド

回避

収入と財産

[illegible]

仲間の探索者

自然治癒(重傷):1週間に1度ロールして判定。

[illegible]