



新クトゥルフ神話TRPG シナリオコンテスト2024 佳作

逆十字

19世紀、友人からの依頼でイギリスの農村に向かった探索者たちが、連続失踪事件の裏に見たものとは。

仁和倫

概要

1892年、秋のイギリス。友人のロブソン警部補から捜査への同行を依頼された探索者は、エセックスの農村ブレイズコムへ向かう。村ではこの2週間で3名もの行方不明者が出ており、そのうち1名が遺体で発見されたのが3日前のことだ。しかし残りの2名の行方は依然として不明のままで、州警察はロンドン警視庁に解決困難の旨を報告していた。

村に到着した探索者は失踪した村人を発見するが、彼らは皆体が獣のように変異していた。この変異の原因は、スフィンクスの子の血液を輸血した結果である。村の牧師トマス・ジョーウェルがひそかに住民をさらい、さらに村医者を脅迫して暗黒のファラオのしもべを作り出すという狂気の計画を進めていたのだ。

また、教会の地下には暗黒のファラオを崇拝していた古代カルトの聖所が隠されており、牧師はそこを復元して暗黒のファラオと接触するための儀式を行なおうとしている。儀式が成功すれば、いずれこの地は暗黒に覆われ、英国全土を巻き込む大惨事となるかもしれない。探索者はトマス牧師の邪悪なたくらみを阻止できるだろうか。

舞台は1892年秋のイギリス。探索者は友人であるロブソン警部補から捜査協力を依頼され、農村ブレイズコムで発生している行方不明事件の調査に向かうことになる。探索者は現地調査や村人への聞き込みを通じて、村に潜む恐るべき陰謀を暴かなければならない。

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”）”、“新クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム Vol.1 クリーチャー編（以下“新MM クリーチャー編”）”、“新クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンストロルム Vol.2 神格編（以下“新MM 神格編”）”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1892年秋のイギリス、ロンドンの北東に位置するエセックス州の農村ブレイズコム。クライマックスは教会の地下にある古代の地下聖堂で起こることを想定している。キーパーは教会の牧師トマス・ジョーウェルの挙動や言動に異常性を感じさせ、探索者に違和感を持たせるよう工夫するとよい。

また、このシナリオで終幕案としてショッキングな演出が提案されている。キーパーを含む参加者の精神面の安全や好みを考慮し、セッションで取り入れるかどうかを検討してほしい。

キーパーへの注意：このシナリオにはキリスト教に関わる人物・表現が登場するが、いずれもフィクションであり、実際の宗教・人物と一切関係がないことを明記しておく。

Keeper Information

2. キーパー向け情報

トマス・ジョーウェル牧師は長年結核に苦しみ、孤独な人生を歩んでいた。最愛の妻を10年前に失い、一人息子はスコットランドで家庭を持っており会う機会は限られていた。エセックス州の農村ブレイズコムのセント・ジョシュア教会に赴任してから5年ほどだが、住民からは今なお冷たい視線を向けられ、孤立した生活を送っている。

半年ほど前に、彼は教会の地下に隠された古代の聖堂を見つける。そこはアングロサクソン時代に活動していたら

しき暗黒のファラオ(“新MM2 神格編”170ページ)を崇拜するカルトの聖所跡であった。聖所跡を掘り返してみたトマスは、エジプト風の意匠が凝らされた遺物を発見した。

トマスの発掘作業に目を付けた暗黒のファラオ団は彼と接触を持ち、ニャラトテップの化身たる暗黒のファラオの慈悲を授けた。暗黒の慈悲により病を克服したトマスは、魂をつかまれたような恐怖と暗い使命感に情熱を燃やすようになり、50年以上も寄り添ってきた信仰から心が離れていったのだった。

狂気にとらわれたトマス牧師は、手始めに教会の地下で眠っていた聖堂の復元に乗り出した。その作業は村の住民の目を避ける必要があったため、当初は深夜にひっそりと行なわれていた。そのうち思うようにことが進まないもどかしさに我慢ならなくなったトマス牧師は、一石二鳥の計画を思いついた。それは自分を冷遇していた村人どもを、一人残らず暗黒のしもべに改造してやろうというものだ。

トマス牧師は彼の協力者を名乗るEという人物からサセックス草稿(“ルールブック”225~227ページ)の断片を譲り受け、ジャッカルの子を持つスフィンクスの子(“新MM1 クリーチャー編”92~93ページ)を召喚し、村の住民をさらい始めた。そして村医者のマッケランを脅して、さらった住民にスフィンクスの子の血を輸血する実験を並行して行なうようになった。彼は暗黒のファラオに自分の存在を知ってもらいたい一心で、もはやなりふりかまわぬ様子だ。

探索者たちは村人の失踪事件を調査するためブレイズコムへと向かうが、そこで待ち受けるのは、牧師の狂気と異教の恐怖、そして神話的な存在による破壊の序章だったのだ。

Investigator Information

3. プレイヤー向け情報

シナリオの舞台となるブレイズコムはイギリスの首都ロンドンから北東へ50kmほどで、エセックス州に属している。ここは人口250名ほどの小さな農村だ。探索者の拠点はロンドン近郊を想定しているが、ロンドン在住でなくてもかまわない。

シナリオの導入でロンドン警視庁のロブソン警部補から調査同行を依頼される。探索者のうち一人はロブソンと友人で、医療に関する知識を持っている人物だと話がスムーズだ。このシナリオは事件に隠された真相を暴いていく展開のため、警察や探偵、そして医師など医学知識を持つ探索者は大いに活躍できるはずだ。

NPCs

4. 主なNPC

トマス・ジョーウェル(51歳)、異教に魅入られた牧師

彼の半生と悲哀については「2. キーパー情報」を確認されたい。

セント・ジョシュア教会の牧師を務める裏で暗黒のファラオを崇拜している。数年患っていた結核から救ってもらった恩義と、暗黒のファラオに対する根源的な恐怖と畏敬から、彼の心は今までの信仰から離れている。彼は現在、教会地

下に眠る古代の聖堂を復元し、この地に暗黒の暗い輝きを取り戻そうと躍起になっている。地下聖堂から発見された遺物の中でも最も価値の高い逆十字のアンクが特にお気に入り、常に首からぶら下げて服の中に隠している。また村人を暗黒のしもべにするべく、スフィンクスの子(ジャッカルの子を持つ)を使役して村の住民をさらい、輸血実験を繰り返している。

シナリオの開始時点ですでに聖堂の復元が間近に迫り、トマスは高揚して警戒心が緩んでいる。不用意な言動を繰り返して、探索者に不信感を与えるかもしれない。

容姿の描写: こげ茶色の髪に口ひげ。青白くやつれて年齢よりも老けて見えるが、これは少し前まで患っていた病の影響だ。時折、瞳が熱に浮かされたようにギラギラと輝いている。

特徴: 村人への復讐心と怒りに満ちており、言動は衝動的で、にこやかな笑顔というよりは薄ら笑いを浮かべる。彼を知る人は、半年前とは別人のようだと評価するだろう。

ロールプレイの糸口: 唐突に笑い出す。不用意な発言をし、村人のめめ事を楽しそうに眺めている。よく服の上から隠して身に付けている装飾品の感触を確かめる。

STR 45 CON 30 SIZ 50 DEX 40 INT 60
APP 55 POW 65 EDU 65 正気度 15 耐久力 8
DB: +0 ヒルド: なし 移動: 6 MP: 13

近接戦闘(格闘) 30% (15/6)、ダメージ 1D3
回避 20% (10/4)

技能: 近接戦闘(格闘) 30%、経理 30%、心理学 50%、説得 60%、歴史 50%、ほかの言語(ギリシャ語) 35%、ほかの言語(ラテン語) 30%

ダグラス・マッケラン(34歳)、脅された村医者

エディンバラ大学医学部を卒業して実務経験を積んだ後、3年前にブレイズコムで開業した。もともとエディンバラで開業予定だったのだが、ある高級娼婦に入れ上げて資金を使い込んでしまった。当然支援者に申し訳が立たなくなり、結局知り合いのいないこの村へ逃れてきたのだった。よそ者同士通じ合うところでもあったのか、村の牧師トマス・ジョーウェルに「資金の使い込みを謝罪したい」と相談を持ちかけたのが運の尽きで、今では逆にその弱みを握られ、脅迫されて輸血実験を手伝わされている。住民を殺したことで「もう後戻りはできない」と頭で理解しているが、内心では罪悪感にさいなまれ、まともに食事や睡眠も取れない状態が続いている。肉付きのよかった顔がこの2週間でみるみる痩せ、常におどおどした態度で震えている。精神的に追い込まれているため、探索者が優しく手を差し伸べるならば、助けを求めて事情を打ち明ける可能性がある。

容姿の描写: 金髪に整ったあごひげ。頬と顎はだらしないたるみ、目の下には濃いクマが出ている。

特徴: おどおどして、神経質。医者としての腕は悪くないが、欲に勝てず自身の成長を阻害している。

ロールプレイの糸口: 強い言葉を聞くと小さく悲鳴を上げて震え始める。いつも冷や汗をかいている。すぐに言い訳するか、「何も知らない」と答える。優しい言葉と美女に弱い。

STR 45 CON 55 SIZ 60 DEX 65 INT 75
 APP 45 POW 45 EDU 70 正気度 45 耐久力 12
DB: +0 ビルド: なし 移動: 6 MP: 9
 近接戦闘 (格闘) 30% (15/6)、ダメージ 1D3
 回避 32% (16/6)
技能: 医学 50%、応急手当 60%、科学 (生物学) 50%、
 科学 (薬学) 50%、近接戦闘 (格闘) 30%、図書館 40%

フレデリック・ロブソン (38歳)、探 索者の友人

ロンドン警視庁の警部補で、生まれも育ちもロンドンという生粋の都会人。責任感が強く、困難な事態に直面しても諦めず、必要とあらばつてを駆使して他人の力を借りようとする。専門家の意見には熱心に耳を傾け、友人である探索者の能力を最大限に引き出すためのサポートを怠らない。

クライマックス直前の夜に、スフィンクスの子によって突然さらわれる不運にみまわれる。彼が生還できるかどうかは、探索者の行動しだいだ。

容姿の描写: 薄茶色の短髪にはわずかに白髪が混じっている。肉肉中背。制服やコートは常にきちんと整えられている。

特徴: 慎重かつ堅実。階級や出自に関係なく、人の意見に耳を傾ける。

ロールプレイの糸口: 探索者の見解をこまめに聞きたがる。

狼男現る？ エセックスの小村で起きた 不可解な失踪と変死

エセックス州の小さな農村で、この2週間のうちに3名もの住民が行方不明になる事件が発生している。本紙が得た情報によると、村人の一部は最近「狼のごとき頭部を持つ人間」を目撃したと主張しており、「伝説の狼男がやって来たのではないか」とささやかれ始めている。

さらに先日、行方不明だったアーネスト・エバンズ氏 (28歳) が変わり果てた姿で発見された。目撃者の証言によれば、遺体には獣のような体毛や犬歯が生えていたというが、地元警察はコメントを控え、詳細を明らかにしていない。

この怪奇事件におびえる村人たちは、夜になると戸を固く閉め、外出を控えるようになっている。はたして狼男なるものが本当に存在するのか、それとも別の犯人が暗躍しているのか。

本紙は今後も調査を続け、続報をお伝えする予定だが、現時点では原因も真相もまったくつかめていない。付近の住民には、夜間の外出を控えるよう注意を促したい。

(逆十字 プレイヤー資料1「新聞記事」)

危険が及びそうな状況では率先して前に立とうとする。

STR 55 CON 60 SIZ 60 DEX 55 INT 60
 APP 60 POW 65 EDU 60 正気度 65 耐久力 12
DB: +0 ビルド: なし 移動: 7 MP: 13
 近接戦闘 (格闘) 50% (25/10)、ダメージ 1D3
 32口径リボルバー 45% (22/9)、ダメージ 1D8
 回避 35% (17/7)

技能: 運転 (馬車) 50%、聞き耳 50%、近接戦闘 (格闘) 30%、射撃 (拳銃) 45%、心理学 45%、説得 50%、
 追跡 40%、法律 50%

Get Starting 5. シナリオの導入

1892年。秋のイギリス、ロンドン。夕方に差し掛かると街にはさらに霧が立ちこめ、暖炉に火を入れた家々の煙突から上がる煙も相まって、街並みがいつそう白くぼやけて見える。そんな折、フレデリック・ロブソン警部補が新聞を片手に探索者のもとを訪れ、エセックス州の農村ブレイズコムへの捜査同行を依頼してくる。事件の概要は次のとおり。ロブソンは『デイリー・テレグラフ』紙の記事を探索者に示しながら説明を行なうため、ここでプレイヤー資料1「新聞記事」を提示しよう。

- エセックス州の農村ブレイズコムで、この2週間のうちに3名の住民が行方不明になり、3日前に1名が遺体で発見された。しかし、その遺体には通常ではありえない変異が認められた。
- 行方不明者が出発してから、村では犬頭の人型生物の目撃情報や狼の遠吠えを聞いたという訴えが相次ぎ、昔話に出てくる「狼男」が実在し、村を呪っているのではないかと危ぶむ声も出ている。州警察はうわさを集団ヒステリーだと否定しつつ、万一の獣害を考慮して近隣のブナ森を総出で捜索したが、狼どころか野犬すらも見つからなかった。
- 被害者はいずれも村の出身という点しか共通項がなく、捜査は難航している。

ロブソンは事件の早期解決を図るため探索者の協力を求める。同時に捜査の主目的は行方不明者の捜索と事件の原因特定であるとし、他にも協力者がいれば助かると付け加える。また警視庁として公式な報酬は出せないが、個人的に謝礼を用意する意向も示す。探索者が依頼を受ければ、ロブソンは明朝、馬車で迎えに来ると告げてこの場を退出する。なお、ロンドンで得られる情報は新聞記事以外にほとんどない。何か準備をしたいなら今日のうちに済ませようプレイヤーに促そう。

キーパーへの注意: ブレイズコムの基本情報は次の「6. ブレイズコムへ」を参照。遺体の変異については「7. 探索」の「1. 駐在所」にある検死結果を簡略化して伝えるとよい。行方不明者の概要も同項で確認できる。

To Blazecombe

6. ブレイズコムへ ロンドンからブレイズコムへ

ブレイズコムはエセックス州南西部の小さな農村で、ロンドンから北東へ50km、人口は250人ほど。馬車でおよそ半日かかる。早朝に都市部を出発すれば夕方前に村に到着する。

馬車が走り続けるうち、ロンドン独特の緑がかった霧はしだいに薄れ、澄んだ空気へと変わってゆく。数時間たつと、ときどきブナやオークの森が点在する牧歌的な田園風景が広がる。時節柄、収穫はほぼ終わっており、畑は土がむき出しになっている。

対立する住民

村に着いても誰一人出迎えはなく、代わりに数名の住民が広場へ向かって慌ただしく移動していくのが見える。ほどなく、巡査のジェームズ・ハリスが赤ら顔をさらに赤くして、探索者とロブソンのもとにやって来る。ハリスは、検死から戻ったアーネスト・エバンスの遺体をどう埋葬するかで大きなめ事が起きていると説明する。年配の住民は遺体の変異を「狼男の呪い」だと決めつけ火葬するべきだと訴えており、被害者と親しくしていた住民がそれに強く反対しているのだ。

探索者が広場へ足を向けると、「呪いを断つにゃ、遺体を焼くしかなかるうて！」と声を荒らげる年配の男性と、涙を浮かべながら抗議する若い女性、やじ馬らが口論する様子が目に入る。

〈目星〉または〈心理学〉ロールに成功した探索者は、住民の言い合いを見守るトマス牧師が笑いを嘯み殺していることに気がつく。まるでこの状況がおかしくてたまらないといった様子だ。判定に失敗したとしても、牧師の様子が明らかにおかしいことを伝え、探索者に違和感を持たせよう。

この場はハリス巡査が仲裁して住民を落ち着かせ、「ジョーウェルさんの意見を聞きましょう」と提案。トマス牧師は「これは『神』の怒りの表れかもしれない」「この遺体を礼拝堂に入れるわけにはいきません」などとやたら断定的に言い放ち、住民の神経を逆なでする。結局、アーネストの遺体は火葬されることとなる。葬儀は翌日に行ない、遺体は村の外れで奈^な毘に付されるようだ。

ハリス巡査から聞けること

巡査によると、事件発生以来、住民はすっかりおびえていて日暮れとともに帰宅し、戸締まりを厳重にしているという。遺体が見つかったときは村中パニックになり、それ以来、村人が呪いよけの十字架を持ち歩いたり、軒先にニンクをつるしたりする光景が日常化しているとのこと。ハリス自身については「7. 探索」内の「1: 駐在所」で詳述している。

宿屋へ

長旅で疲れているだろうからと、ハリス巡査はすぐに探索者を宿屋へ案内する。巡査は「先日見つかった遺体の検死結果は駐在所にあります。必要でしたら明日にでも駐在

所にいらしてください」と告げて帰宅する。

夜に探索者が床に就くと、狼の遠ばえに似た声が聞こえてくる。これはトマス牧師が住民の恐怖をさらにおおため、スフィンクスの子に遠ばえさせている音だ。〈自然〉や〈知識〉ロールに成功すると、この鳴き声が普通の狼に比べて甲高いと気づくだろう。ただし今夜、探索者が遠ばえの主を探しに出て何も見つからない。スフィンクスの子はシナリオ終盤まで、住民の恐怖をおおることに専念する。

葬儀

葬儀は教会ではなく村の外れで執り行なわれる。屋外に棺を置き、牧師が祈りをささげる形式なので、探索者が様子を見るのはたやすい。この日は朝から曇天で雷の音が續いている。

トマス牧師は祈りの最中でも「罪」や「裁き」といった場違いな詩などを引用し、しまいには「これは『神』の怒りなのです!」と空に向かって高らかに叫ぶ。その瞬間、偶然にも雷鳴がとどろき、女性や子供が泣き出して場は騒然となる。

探索者がこの光景を観察していれば、〈目星〉ロールに成功することで、牧師が典礼服の袖の下に金属の装飾品を隠している様子に気づく。それが何なのかは近づいてみないとわからないが、少なくとも普通の牧師が身に着けるようなものではないと感じるだろう。葬儀後、すぐにトマスと話をしたい場合は「7. 探索」内の「6: セント・ジョシュア教会」の「トマス・ジョーウェル」にある内容を参照し、受け答えしよう。

Investigations

7. 探索

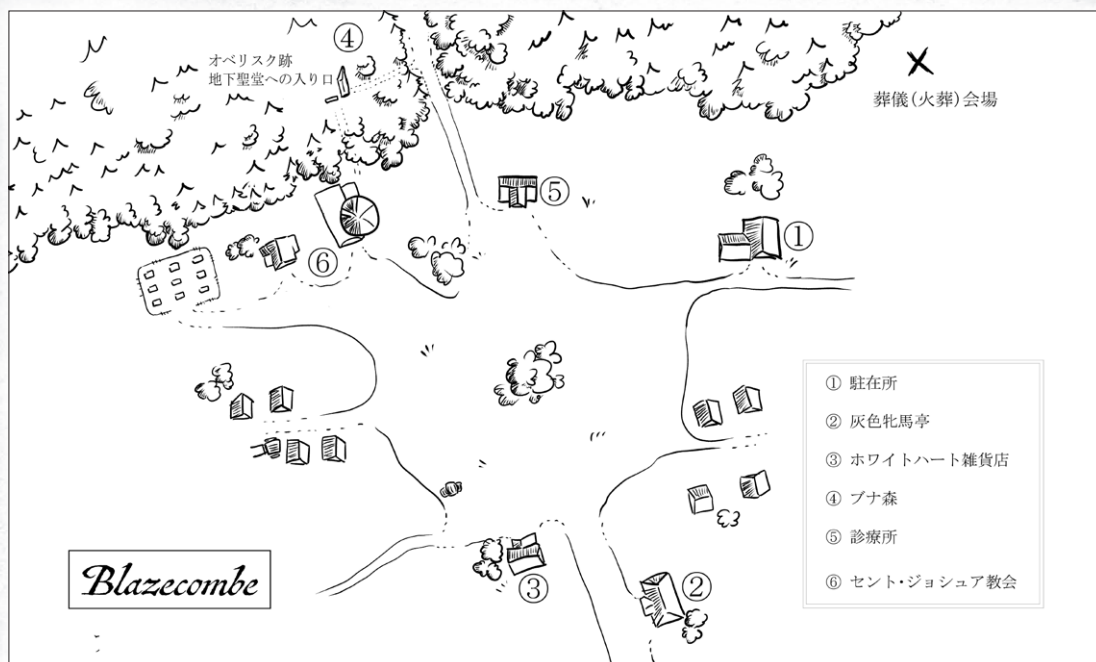
ブレイズコムに到着した翌日から、探索者は自由に調査を行なえる。探索は1日に3か所程度が適切だろう。夜間の探索もちろん可能だが、小さな農村のため街灯はない。月明かりや家々の灯^{あかり}りを頼りにするか、自前でランタンなどを持ち歩く必要があるが、それでも視界はかなり限られるだろう。あいにく天候は曇りで、朝夕には霧が出る。雨こそ降らないが、シナリオ終了時まで曇天が續く。

探索箇所の詳細は以下に示す。プレイヤー資料2「ブレイズコムの見取り図」を提示し、参照しながら調査を進めるとよい。また、ここで紹介する宿屋や雑貨店などでは住民への聞き込みも可能なので、本項「3: ホワイトハート」中の「住民から聞けるうわさ」を事前に確認しておこう。

特に年配の村人はよそ者に冷たい者が多く、なかなか心を開かない。対人関係技能のロールや、村人の機嫌を損ねない工夫が必要になるかもしれない。

1: 駐在所

駐在所にはジェームズ・ハリス巡査が詰めている。ここで得られる情報は、プレイヤー資料1「新聞記事」の内容に加え、最初に見つかった被害者の検死結果、行方不明者の情報だ。



(逆十字 プレイヤー資料2「ブレイズコムの見取り図」)

検死結果

被害者：アーネスト・エバンス。28歳、男性。

遺体には以下のような特徴が認められる。

- 犬歯が異常に発達しており、胸部やももには通常とは異なる黒灰色の体毛が束になって生えている。
- 鼻と口周り(顔面部分)が前へ突き出している。
- 左腕に注射痕のような刺し傷がある。
- 内臓に腫れが見られる。

〈医学〉ロールに成功した探索者は、「薬物が何らかの液体が注入され、それに対する拒絶反応が死因の可能性が高い」と推察できる。通常では考えられない現象が起きていると察し、検死結果を閲覧した探索者は0/1正気度ポイントを失う。

キーパーへの注意：これはスフィンクスの子の血を被害者に輸血した結果、身体が異常変異を起こし、血液不適合による拒絶反応で多臓器不全を起こしたことを示している。ただし、この時代はまだABO式血液型は発見されていないため、はっきりした死因について断定できないことに注意が必要だ。

行方不明の住民について

現在行方不明の村の住民は3名いる。うち1名は遺体で発見済みだ。

- アーネスト・エバンス (28歳、男性)：2週間前、夜の散歩に出たまま行方不明に。数日前に遺体で発見された。
- メアリー・ブラウン (41歳、女性)：10日前、豚の飼料を採りに森へ入って行方不明に。

- ヘンリー・ジョーンズ (19歳、男性)：5日前、恋人エマに会いに行く途中で姿を消した。

NPC：ジェームズ・ハリス巡査(44歳)

彼は40代中盤の、こげ茶色の髪に赤ら顔のずんぐりした男だ。2週間前に事件が発生してからろくに休めていないようで、探索者とロブソン警部補の助力に心から感謝している。心根の優しい男で、住民の板挟みになることが多い。被害者や村人の助けになりたいと思っているが、疲労困憊で満足に動けない様子だ。

2：灰色牝馬亭

探索者が村に着いたときに案内された宿屋。古い木造建築で、1階が酒場、2階が宿屋になっている。ここでは質素な食事が取れる。村人は「狼男」を警戒して外出を控えがちだが、酒場が開いている間は常に何人かがやって来て、談笑している。

閉鎖的でよそ者に冷たい村だが、ここではアルコールと仲間がそばにいる安心感が手伝って、住民の口がいくらか軽くなる場合もある。

3：ホワイトハート雑貨店

品ぞろえは良くないが、基本的な農具や工具、修理道具に加え、文房具、小麦粉や砂糖などの生活必需品も扱っている。ブレイズコムは小さな農村のため、郵便物や新聞などもこの雑貨店に届く。店主に注文しておくと、大きな町に出かけるときに一緒に買ってきてくれる。店主のアルフレッド・ホワイトハートはまもなく60歳になる男性だが、さっぱりした性格で、探索者の質問にも気さくに応じる。以下が住民から聞けるうわさの一覧だ。

- この2週間で、森や村で狼のような頭を持った人影が何回も目撃されている。いまではほとんどの住民が夜に嚴重な戸締りをする。
- 前任の牧師を慕う年配住民が多く、トマス牧師をいまだ受け入れていない。「やり方が違う」「話し方が違う」など、理不尽な扱いを受けているようだ。
- トマス牧師の息子はスコットランド在住で、夏には必ず会いに行っていたが今年は行かなかった。息子からの手紙は届くが、ここ数か月返事をしていないらしい。
- 若い男や少年がロンドンから来訪し、牧師を訪ねていた。息子と孫かと思ったが、どうやら赤の他人のようだ。
- 牧師は数年前まで結核を患っていたが、最近はいやに元気である。
- 近頃、牧師が教会を不在にすることがある。どこに行っているのだろうか？
- 村医者は何かに悩んでいるらしい。月に一度は手紙を持って雑貨店に来るものの結局出さずに帰って行く。
- 村医者はここ数週間で急激に痩せ衰えた。
- 夜、往診カバンを持って森のほうへ向かう村医者を見掛け声をかけたところ、悲鳴を上げて診療所に逃げ帰っていった。寝ぼけていたのだろうか？ なお、目撃した日はアーネストが遺体で発見される前夜（シナリオ開始時から4日前）だ。
- 森に遺跡か石碑のようなものがあるらしいが、詳しいことは誰も知らない。

4：ブナ森

教会裏から村の北側一帯に広がるうっそうとした森。ブナやハシバミ、マツが生い茂り、住民が生活・仕事用に木を伐採しているため入り口付近はやや明るい。しかし少し進めばすぐに日光が遮られ、濃い影に包まれる。夜ともなれば視界が大きく制限されるので、緊迫した場面での技能ロールにはペナルティー・ダイスを与えるなど、夜の森の恐ろしさを演出するとよい。突然、視界の端を何かが横切ったり、風で木々がざわめいたりなどの演出を加えると雰囲気さらに高まるだろう。

探索者が森へ初めて入ったら、「イベント：帰ってきたメアリー」を実行しよう。

イベント：帰ってきたメアリー

探索者が森の奥に向かって進むと、突然ガサガサと茂みが揺れる。以下の文章を読み上げるか、好きなように言い換えよう。

うめき声とともに、人影が道へ飛び出てきた。辛うじて女性だとわかるが、その姿はあまりに異様だ。突き出た口元は厚い毛で覆われ、とがった大きな耳に、鋭く伸びた爪。薄汚れたシャツと青いスカートには乾いた血がこびりついている。「彼女」はぐるぐると唸り、震えながら探索者たちへ近づくが、あと数歩のところでぱたりと倒れ込み、そのまま動かなくなった。

彼女は行方不明者のうちの一人、メアリー・ブラウンだ。村の葬儀で監視が手薄になった隙に、下記「オベリスクの残骸（地下への入り口）」を通り抜け逃げ出したが、スフィンクスの子の血が合わず拒絶反応を起こし、逃亡途中に力尽きてしまった。この無残な光景を目撃した探索者は0/1D3正気度ポイントを失う。

メアリーの遺体を囲んだ村人は絶望に沈むが、トマス牧師だけは上機嫌に「もうすぐそこまで来ているのかもしれないね」などと言い、またもや住民の神経を逆なでする。

オベリスクの残骸（地下への入り口）

森林道を丹念に調べ、〈目星〉や〈追跡〉ロールに成功すると、茂みに隠された獣道を見つける。そこを通ってさらに奥へ進めば、石柱の残骸に行き着く。〈歴史〉や〈知識〉ロールに成功すると、これはオベリスクの名残だとわかる。アングロサクソン時代に暗黒のファラオ団が建てたもので、太陽神信仰の象徴ではなく暗黒信仰の標だ。側面には逆十字の刻印がある。

また、近くには地下聖堂へ続く入り口が隠されている。茂みや朽ち木、石などで巧妙に覆われているため、〈目星〉ロールに成功しないと見つからない。先の〈追跡〉に成功していればボーナス・ダイスを与えてもよい。

入り口は木製の跳ね上げ式扉で、風化した石段が地下へ伸びている。その突き当たりに朽ちた木製の扉があり、その先で教会地下の聖堂（「6：セント・ジョシュア教会」の「地下聖堂」参照）へつながっている。

5：診療所

ダグラス・マッケランが3年前から利用している建物。「灰色牝馬亭」よりは新しいものの、年季の入った2階建ての木造。1階が診療所、2階が住居スペースになっている。ダグラスには家族や雇い人はおらず、この場所を一人で切り盛りしている。設備や機材も時代遅れだが、金銭的余裕がないため買い替えずに使い続けている。

トマス牧師の手伝いでまともに休めず、昼間はたびたび居眠りをしている。そのため、探索者が忍び込んでも気づかれないかもしれない。ダグラスは何を聞かれても「何も知りません」とおどおど繰り返すが、〈説得〉ロールに成功して良心に訴えるか、ある程度の証拠を突きつければ、罪を白状するだろう。

■ **診療器具**：注射器や布を何本も洗って干してある様子が見られる。診療所に通う患者の数からすると過剰な量だ。これは地下聖堂での輸血実験に用いているためで、〈医学〉や〈知識〉ロールに成功すると、注射針の太さが通常より太く、輸血用のものだとなる。

■ **往診カバン**：往診カバンに触れるとダグラスは慌ててひたたくろうとする。中には通常の往診用具に加え、明らかに過剰な数の注射器と布が詰まっている。

■ **出せない手紙**：机の引き出しには、差出人がダグラスでエディンバラの個人宛に書かれた封書が5通入っている。どれもエディンバラ時代に開業資金を使い込んだ懺悔や謝罪の手紙だが、出す勇気がなくしまい込んでいることがわかる。

6：セント・ジョシュア教会

低い丘の上にあり、墓地と小さな牧師館が敷地内に建つ。裏手がブナ森と接している。プレイヤー資料3「セント・ジョシュア教会の見取り図」をプレイヤーに提示しよう。教会はロマネスク様式で、低い鐘楼塔、厚い石壁、小さな窓や扉の上にアーチがある。訪ねていくとトマスは探索者を快く受け入れるが、礼拝準備室のものは探索者に物を触らせようとしない。自分で触って見せ、疑わしいものは何もないとアピールする。

トマス・ジョーウェル

トマスは探索者に対してしらを切り通そうとする。「私は何も知らぬ子羊でございます」「一人でも生きて戻ってほしいと毎日『神』に祈っているのですよ」などと言って心を痛めている風を装う。〈心理学〉ロールに成功すれば、この状況を心から楽しんでいることがわかるだろう。また、〈目星〉ロールに成功すると、探索者が村に到着したときや葬式の時分から、服の下に着けている装飾品が明らかに増えているのが見てとれる。それらはちらりとしか見えないが、さびついた青銅製のように見える。これについて探索者に聞かれると、トマスは「これは友人から譲り受けた大切なもののです」としんみり語るがもちろん真っ赤なうそである。一方、家族の話題を出されるととたんに顔色を変え、狂気じみた態度を引っ込め、すぐ別の話にすり替えようとする。

礼拝堂

半円筒形のアーチ天井と厚い石壁、声がよく響く構造に

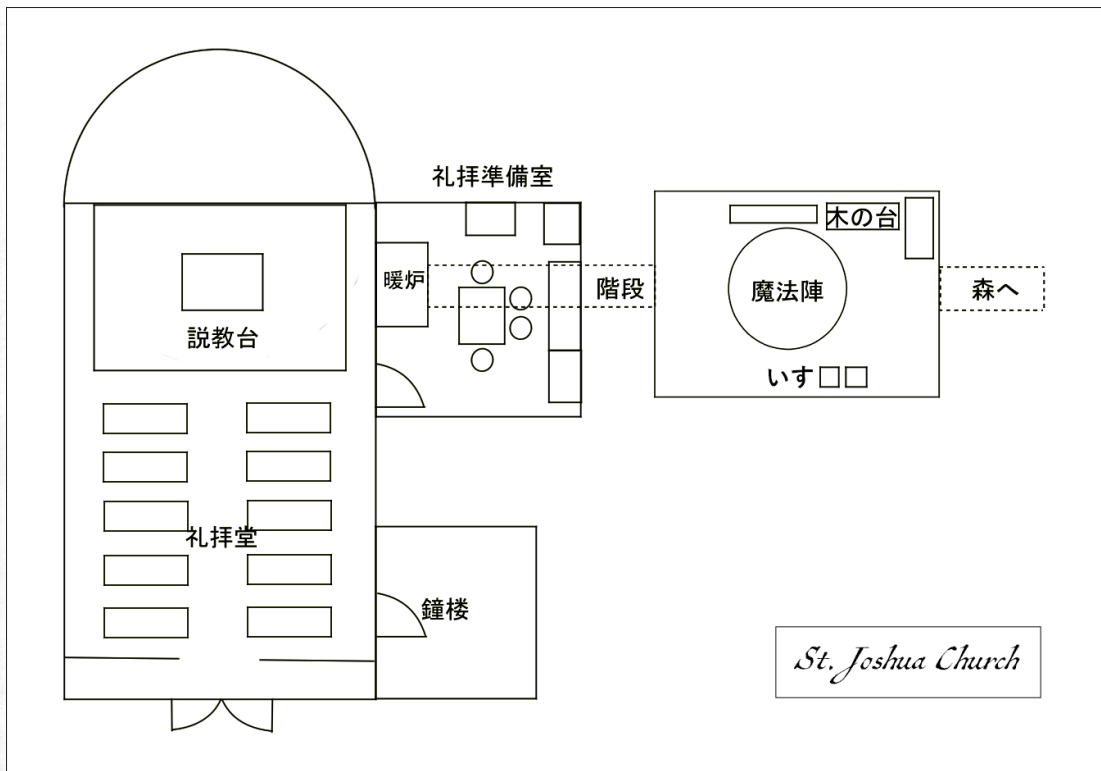
なっている。上部の小窓から光が差し込み、簡素な説教台と十字架の装飾が見える。また、詰めれば10人ほどが座れそうな長いすが左右に分かれて複数置いてある。礼拝堂に怪しいものは特にはない。

礼拝準備室

■ **暖炉**：マントルピース上の壁に十字架の装飾があり、両脇に小さな風景画が掛かっている。探索者は暖炉の炉床に灰やまきがないことにすぐに気がつくだろう。これは朝晩の冷え込みを考えると不自然に思える。〈目星〉ロールをするか十字架を注意深く観察すると、左側だけ塗装が剥げ、壁にすれたような弧状の跡が残っている。これは十字架の左側を頻繁に触っている証拠だ。十字架を右方向に倒すと仕掛けが作動し、暖炉の床が開いて階段が現れる。階段は「地下聖堂」へつながっている。

■ **書き物机**：鍵付きの引き出しが1つあり、中には聖書があるが、ページの間に「E. G.」のイニシャルのみ記された開封済み封筒と書きかけの便箋が挟まっている。手紙はプレイヤー資料4「E. G. からの手紙」を参照。また、同じ引き出しにサセックス草稿の断片も入っている。机の上やほかの引き出しには一般的な道具しかない。

キーパーへの注意：差出人のE. G. はトマスを暗黒のファラオ団に引き入れた張本人だ。彼は逆さ十字のアンクを財団に持ち帰りたいが、トマスが首を縦に振らないため焦っている。書きかけの便箋は、寄贈を拒否する返信である。



(逆十字 プレイヤー資料3「セント・ジョシュア教会の見取り図」)

このE. G. や財団について、探索者に明かされることは何もない。存在だけをほのめかして、謎を残したままシナリオを終わらせよう。

サセックス草稿の断片

プレイヤー資料4「E. G. からの手紙」にあった、エドガー少年に持たせた品がこのサセックス草稿の断片だ。E. G. は、トマスを信用しておらず、ちょっとした駒にしかならないだろうと高をくくっている。半世紀も敬虔な信徒だった彼が、突然ほかの信仰に乗り換えることなど不可能だと思っているのだ。

この複製された文章には《スフィンクスの子の召喚／従属》(召喚／従属する呪文については「ルールブック」244ページ参照)と《ニャラトテップとの接触》(「ルールブック」246ページ)の呪文のみが収録されている。

- **本棚:**聖書や祈祷書、神学書のほかに、『古代エジプト』『死者の書』などのエジプトに関連した一般書が並ぶ。エジプトに魅了されているトマスが、ロンドンから本を取り寄せて研究しているのだ。また、本の脇に開封されていない手紙が3通置いてある。差出人はアーサー・ジョーウェル。トマスは家族からの手紙を放置しているらしい。
- **大きな木箱:**祈祷書や絵画など、元の信仰に関する品をまとめて布でくるみ、目に触れないよう保管している。トマスがそれらを壊したり燃やしたりできないのは、信仰を捨てきれない葛藤を示している。

地下聖堂

階段を降り、突き当りの木製扉を開くと古代カルトの地下聖堂が広がる。まず強烈なカビ臭と、鉄さびのような血の臭いが鼻をつく。中央の魔法陣は幾何学的な彫刻で構成されており、赤黒い液体が流れた跡が残る。これらを見た探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。以下に主な発見物を示す。

- **奇妙な仮面:**壁に奇妙な意匠の仮面が掛かっている。黒く塗りつぶした上に白い点々が星空を模しているようだ。素人が見よう見まねで作ったような雑な作り。〈クトゥルフ神話〉ロールに成功すると、ニャラトテップの化身である暗黒のファラオを模したものだとわかる。
- **青銅製の小物や装飾品:**木製の台の上に並べられている。どれも欠けたり破損したりしているが、逆さになった十字が彫刻や象嵌されているのが見てとれる。
- **不自然に顔のない彫像:**木製の台に並んでいるものの中でひときわ目を引く。青銅製のスフィンクス像だが、顔の部分だけがえぐられている。〈考古学〉や〈鑑定〉〈芸術／製作〉で適切な分野のロールに成功すると、風化などではなく、意図的に顔部分をえぐった意匠であることがわかる。〈クトゥルフ神話〉ロールに成功すると、仮面と同じく暗黒のファラオを模したものだとわかる。この彫像の見た目は、底知れない狂気の一端に触れているような気分させられるだろう。彫像を目にした探索者は0/1正気度ポイントを失う。

トマス・ジョーウェル様

先般、教会地下より発掘された遺物の件につきまして、改めてご連絡申し上げます。

まずはこれらの品々を、当財団へお寄せいただきたく存じます。以前お伝えした「暗黒のファラオ団」に関する研究の一環として、貴殿のご協力は実に大いなる意義を有することでしょう。

かねてより拝聴しておりました貴殿の熱意と探究心には、私どもも深く敬意を表しております。

また、ささやかな代わりと言ってははなはだ恐縮ながら、エドガー少年にある品を持たせました。これは当方が集めた叢書を貴殿に共有するものであり、きつと貴殿のお役に立つと確信しております。

しかしながら、これらの活動は秘密裏に進める必要がございます。関係者以外の目に触れば、早晩さまざまな障害が生じかねません。つきましては、本状をご覧になりしだい、速やかに破棄されるよう、何とぞお願い申し上げます。

……どうかご安心を。「神」は、いついかなる時も貴殿を見守っております。

E. G.

追伸：その後、お体の加減はいかがでしょう？

(逆十字 プレイヤー資料4「E. G. からの手紙」)

そのほか、あたりにはシャベル、ピックル、大量の布切れに刷毛などが散乱している。

キーパーへの注意:この地下聖堂には拘束されたヘンリーと待機するスフィンクスの子がいる。探索状況によっては、礼拝準備室を経由せずにこの地下聖堂にたどり着く場合もあるだろう。その際は、すぐにスフィンクスの子が探索者を襲う。ヘンリーはすでに獣化してしまっており、「9. クライマックス」と同じ結末にいたるだろう。

キーパーの裁量によって礼拝準備室に置いてある呪文書や手紙が地下聖堂にあることにしてもよい。探索者の行動によって提示する情報を変更しよう。

Kidnapped Robson

8. イベント:さらわれるロブソン

キーパーがそろそろクライマックスに移行してもよいと思ったら、ロブソン警部をスフィンクスの子にさらわせよう。これは探索者に「解決を急がねば友人の命が危ない」と焦りと危機感を抱かせるためのものだ。以下の文章を読み上げるか、好きなように言い換えよう。

深夜を過ぎたころ、宿屋で休んでいた探索者はガラスの割れる大きな音を聞いて飛び起きる。音源は隣のロブソン警部の部屋らしく、もみ合うような物音とくぐもったうめき声が少しの間聞こえるが、すぐに静かになる。

君たちがロブソンの部屋に駆けつけても、彼の姿はもう見当たらない。乱れた寝具と割れた窓、そして床に彼の拳銃だけが残されている。

大の男を抱えたまま2階の窓から飛び降りて逃げ去るとは、相当な怪力の持ち主による犯行だと容易に推測できる。ロブソンは地下聖堂に拘束されるが、まだヘンリーが輸血処置中のため、ロブソンの番は明日の夜にくる予定だ。

ここでキーパーは、行方不明になった住民が皆遺体で見られている事実を改めてプレイヤーに強調し、不安をあおろう。すぐさま行動しなければロブソンも同じ運命をたどるかもしれない、と。

Climax

9. クライマックス

クライマックスは地下聖堂で行なうことを想定している。もし探索者がまだ地下聖堂を見つけていないなら、教会近くを通りかかった際にトマス牧師の狂気じみた笑い声が聞こえるなど、教会で何かが起きている手掛かりを与えてプレイヤーを誘導するとよい。

地下聖堂での対峙

教会から行くにしろ森の入り口から行くにしろ、階段に足を踏み入れた時点でトマス牧師の狂気じみたつぶやきや、ダグラス医師のおびえた呻き声が聞こえ、獣の脂のような生臭い臭いが鼻を突く。

聖堂の魔法陣には赤黒い液体が流れ込んでいる。これはトマスがナイフで自分を傷つけ、血を儀式の触媒にしようとしているのだ。彼はエジプトの司祭を思わせる異国風の白い衣装をまとい、胸には逆さ十字のアンクを垂らしている。腕や腰の周りには青銅や金の装飾品をじゃらじゃらと身に着け、さらに黒地に白い点を描きこんだ仮面を着けている。トマスは暗黒のファラオやそのカルトの活動について知識が浅いため、彼なりの方法で信仰を示している。

脳には拘束されて床に転がされたロブソンの姿がある。彼は探索者に気がつくかと嬉しそうに目に光を宿らせる。さらわれた際に多少の傷を負った以外は健康そうだ。

獣化したヘンリーと襲われるダグラス

聖堂にはほかに、いすに拘束されて輸血を受けるヘンリー・ジョーンズと、その処置を行なうダグラスの姿がある。ヘンリーはすでに原形をとどめないほど獣化しており、連日少量ずつ続けられた輸血が拒絶反応を起こさなかったため、スフィンクスの子と瓜二つの姿に変異している。この獣人について、以下の文章を読み上げるか、好きなように言い換えよう。

その姿はあまりにも恐ろしかった。身長は2mを超え、首から上は大きな耳を持つ犬のような獣の頭部。歯はまるで獅子のように発達し、手足にはかぎ爪が伸びている。しかし痩せていてあばらが浮き出ており、ランタンの光に照らされた瞳は哀しげに光っている。彼が発する鳴き声は悲痛そのものであった。

さらにその横には、ヘンリーと瓜二つであるオリジナルのスフィンクスの子が仁王立ちしている。これを目撃した探索者は0/1D8正気度ポイントを失う。スフィンクスの子は探索者に気づきしだい、即座に襲撃を仕掛けてくる。

戦闘

変異したヘンリーは探索者ではなくダグラスに襲い掛かり、首を絞めて窒息させようとする。ダグラスは恐慌状態でじたばたしているが、自力では逃られない。ここから戦闘ラウンドを開始し、DEX順に行動すること。

探索者はスフィンクスの子に対処する必要がある。このクリーチャーは輸血のため繰り返し血を抜かれて耐久値が半分に落ちている状態だ。ただし、戦闘の難易度を上げた場合は、キーパーの判断で本来のステータスどおりに運用にかまわない。

探索者がダグラスを救い、なおかつヘンリーを生かしたまま拘束できたなら、引き離されたヘンリーは探索者を襲う意志を持たず、逃げ出して村外の川へ身を投げようとするだろう。ダグラスはここにきて自責の念に押しつぶされ、自首を決意する。

一方、トマス牧師は戦闘に参加せず、夢中で儀式の詠唱を行なう。彼はニャラトテップとの接触を試みようとしている。暗黒のファラオと接触すれば、この状況から救ってもらえると信じ込んでいるのだ。

探索者がトマスを止めようすると、彼はわめき散らしながら抵抗する。「なぜ私を助けない!? 神よ、このアンクを見よ! この仮面を見よ! 神よ、なぜ私を見ない!?!」

Conclusion

10. 結末

想定される結末は複数ある。例えば、探索者がその場から脱出した場合、ロブソン警部補と脅迫されていた村医者ダグラスは助からない。後から探索者が救援を呼んで聖堂へ戻っても、スフィンクスの子とトマスの姿は消えており、スフィンクスの子の犠牲となったロブソンとダグラスの遺体が横たわっているだろう。獣化したヘンリーは地下聖堂に残り、鳴咽を漏らしているかもしれないが、外部の人間の目に触れればただでは済むまい。

一方、探索者がスフィンクスの子を倒し、トマスによる儀式を阻止したなら、もはや彼には対抗手段がない。最終的には黙って投降するか、やけになって無謀な抵抗を試みるかはキーパーしだいだが、おとなしく捕まる展開も十分考えられる。

終幕の提案

これはトマスが生きて地下聖堂を出た場合にのみ発生する、ショッキングな幕引きのアイデアである。刺激的な描写を含むため、キーパー自身を含めた精神的安全を考慮して、セッションに取り入れるかどうか選んでほしい。流れは以下のとおり。

突然、羽ばたくような音が近づいてくる。上空を見上げると、クサリヘビのような、体長が12mにも達する何か——駆り立てる恐怖（“新MM1 クリーチャー編”56ページ）——が滑空してきて、トマス牧師の上半身を丸ごと噛みちぎって飛び去っていく。これはトマスが頑なに財団に渡さなかった逆さ十字のアンクを「寄贈してもらおう」ために、暗黒のファラオ団が駆り立てる恐怖を送り込んだのだ。その場には血だまりと、トマス牧師の残骸が残され、場は恐怖で凍り付く。恐怖的一幕を目の当たりにした探索者は0/1D10正気度ポイントを失う。

この衝撃的な結末によって、物語には強烈な謎が一つ残り、幕を閉じる。

この謎を解明するかどうかは、キーパーとプレイヤーしだいである。

報酬

何はともあれ、この村を取り巻く邪悪は去った。村に平和を取り戻した探索者は1D10正気度ポイントを獲得する。また、ロブソン警部補、ダグラス、ヘンリーなどのNPCを生還させたならば、NPC1人につき追加で+1D3正気度ポイントを獲得する。