

2025



A Message from the Ouija Board

新クトゥルフ神話TRPG シナリオコンテスト2025 大賞作 おしえて、こっくりさん

「こっくりさん」に現れるメッセージはいかなる存在のものなのだろうか？

東堂大喜 (投稿時P.N.: トドロキ)

イラスト: 黒瀬仁

概要

小学生である探索者は、丸山瑠璃に誘われてこっくりさんを行なう。瑠璃が「自分は母親に愛されているか」という旨の不可解な質問をした直後、こっくりさんは劇的な終わりを迎える。さらに、瑠璃の様子が一変し、悲観的な性格に変化する。原因は、こっくりさんに触発されて目覚めたロイガーだった。近所の山にある磐座に封じられていたロイガーは、復活のために近隣住民からマジック・ポイントを吸収し始め、探索者の住む町に異変が起こり始める。調査の結果、異変の原因が磐座にあること、瑠璃が母親の晶子との関係に悩んでいたことがわかる。晶子は瑠璃の義母であり、瑠璃は晶子が妊娠したことで自分が要らなくなるのではないかという不安を抱えていたのだ。瑠璃の不安定な心に付け込んだロイガーは、瑠璃を使役して磐座の封印を解かせようとする。瑠璃を説得して間違いに気づかせると、瑠璃はロイガーに従うことをやめ、怪物の復活を阻止することができる。

舞台は現代日本の地方都市。小学生である探索者は、友人の丸山瑠璃に誘われて「こっくりさん」に参加する。軽い気持ちで始めた儀式は、町をも巻き込む怪異を目覚めさせた。こっくりさんの正体とは？

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”）”と“新クトゥルフ神話TRPG 2020（以下“クトゥルフ2020”）”の選択ルール「年少探索者の創造とプレイ」に対応したシナリオで、年少探索者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時間を含まずに3時間程度だろう。シナリオの舞台は郊外で、探索者は山の麓の町に住む小学生だ。探索者の年齢は7〜12歳の範囲で決めること。また、学区内の地図があるので、キーパーは事前にプレイヤー資料1「夢羽町地図」を見せ、探索者がどの場所に住んでいるかを決めてからシナリオを開始すること。

シナリオのクライマックスでは〈説得〉が重要になるため、「優等生」や「人見知り」といった年少探索者の特性を活かせる。また、探索者にコンプレックスや嫌な思い出を設定しておく、シナリオの演出をより楽しむことができる。

このシナリオは家族間のあつれきや血のつながりをテーマとしており、ヒロイックな展開になることが予想される。キーパーは事前にテーマを告知しておくこと。

Keeper Information

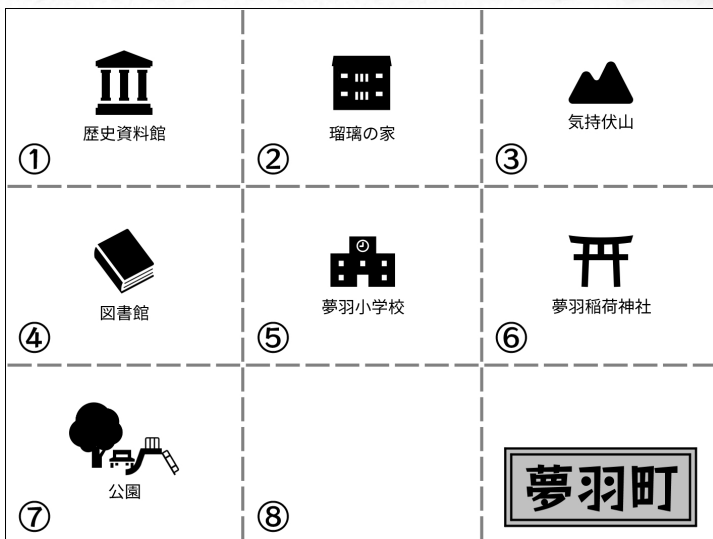
2. キーパー向け情報

太古の昔、アンドロメダ星雲よりロイガーという種族が地球へ飛来した。ロイガーは基本的に姿を持たない存在で、強大な「力」そのものだった。しかし、彼らは地球に来てまもなく自らを岩に封じ込め地底や海底に退いた。彼らの陰鬱な性質は、まだ若くエネルギーに満ちあふれた地球とは相性が悪かったのだ。以降、彼らは身を潜めながら、復活の機をうかがっていた。彼らが自らを封じた後、地球は地殻変動によって大きく姿を変えた。シナリオの舞台となる夢羽町の気持伏山は、日本列島形成期に海底から陸へと隆起してできた山であり、その地中にはロイガーが潜んでいた。気持伏山は、昔から「近づく気持ち沈む」「持ち物が押しつぶされて小さくなる」といった現象が起こっていた。

これは、気持伏山の地中に潜むロイガーによるものだったが、地下深くに埋もれているうちは、大きな力を発揮することはなかった。しかし、江戸時代に起きた山崩れによってロイガーの宿の大岩が露出すると、ロイガーの念動力によって多くの災害が引き起こされた。また、怪物は住民からマジック・ポイントを吸収し、陰鬱なエネルギーによって住民の精神を鬱屈させた。その後、稲荷神社の宮司が大岩を鎮めることで被害が収まり、以来この岩は「災食岩」という名前の磐座（神体あるいは神が降りるとされる岩）としてまつられることになる。

時は下って現代。夢羽町の小学校に通う丸山瑠璃は、自分が母親から愛されていないのではないかとという悩みを抱いていた。そんな折、こっくりさんという古いのことを知った彼女は、探索者を誘って儀式を行なう。不運なことに、この儀式が災食岩に封じられたロイガーを目覚めさせてしまう。ロイガーは力を使って人間に恐怖を与えつつ、自身と波長の合う精神を持つ瑠璃を奴隷へと仕立て上げ、自らの復活を画策する。

瑠璃が抱える悩みの理由を知り、ロイガーの復活を阻止しなければ、夢羽町は再び大災害にみまわれるだろう。



(おしえて、こっくりさん プレイヤー資料1「夢羽町地図」)

Player Information

3. プレイヤー向け情報

探索者は、小学2年生の丸山瑠璃を含む仲良しグループだ。探索者と瑠璃は最近知り合って意気投合し、休み時間や放課後を一緒に過ごしている。知り合ったきっかけは、学校行事や課外活動など、何でもかまわない。瑠璃は真面目で心優しく、どの学年の子供とも仲良くなることができる。

NPCs

4. 主なNPC

まるやま り 丸山瑠璃

探索者の友人である、小学2年生の少女。真面目で優しい性格をしている。生後間もない頃に実の母親が他界しており、現在は父親と義母の晶子との3人家族。物心ついた頃から晶子を母親として慕っている。産みの母親のことについては両親から教えられており、子供なりに理解した上で良好な親子関係を築いている。

シナリオ開始の約1か月前、たまたま瑠璃の家庭事情を知っていた塩見珊瑚から意地悪なことを言われ、実子ではない自分は



晶子から愛されていないのではないかとという不安を感じる。その直後に、晶子が妊娠していることがわかったため、自分は母親に必要とされなくなるのではという疑心暗鬼にとらわれてしまう。そんな折、動画投稿サイトでこっくりさんという古いのことを知り、母親の本心を確かめたいという切実な願いのもと、探索者を誘ってこっくりさんを決行する。

丸山瑠璃 (8歳)、悩める小学生

STR 30 CON 40 SIZ 35 DEX 65 INT 65
APP 60 POW 45 EDU 10 正気度 45 耐久力 7

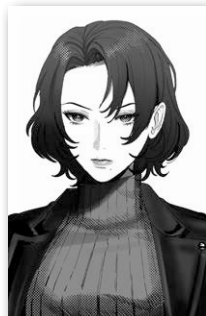
DB:-1 ビルド:-1 移動:8 MP:9

技能:隠密 50%、目星 30%

まるやま あき こ 丸山晶子

34歳。女性。瑠璃の育ての母親。明るくはつらつとした性格をしている。瑠璃が2歳のときに、瑠璃の父親と結婚している。面倒見がよく、結婚する前から幼い瑠璃の子育てを手伝っており、義母となってからも大切な家族として接している。少々過保護な面があり、瑠璃が不登校になるや否や学校に乗り込む思い込みの強さと行動力がある。

妊娠が発覚した際、瑠璃に不安を与えないよう注意して事実を伝えたものの、瑠璃の疑念が膨らんでしまい、関係がこじれてしまっている。また、瑠璃が学校を休んだときには家族のことでいじめられたのではないかと考え、はじめは探索者に対してとげとげしくふるまう。珊瑚の言った意地悪のことやこっくりさんのことを知ると、誤解していたことを謝り、親切に接する。



しお みさんご
塩見珊瑚

瑠璃と同じクラスの少女。高飛車な性格で、反抗心が強い。両親が多忙で、家族で過ごす時間が少ないことを寂しく思っている。また、両親が将来のことを思って多くの習いごとを受けさせているが、それを重荷に感じている。家庭への不満から、ほかの子供につき意地悪をしてしまうことがあるものの根っからの悪人ではなく、自らの行ないを真摯に論ざれば反省する。

あさひ こくよう
朝日黒曜

45歳。男性。夢羽稲荷神社の宮司。柔和で思いやり深く、普通の大人がこっけいだと思うような子供の話にも、真剣に耳を傾ける。信仰や夢羽町の歴史に明るく、探索者の質問にわかりやすく答える。

災害岩の管理をしていて、3年に1度、しめ縄を張り替える儀式を行なっている。

Get Starting
5. シナリオの導入

キーパーへの注意：このシーンは、探索者が瑠璃の抱えている悩みやこれから起きる異変を積極的に解決しようと思えるよう、瑠璃と交流を深めることを目的としている。以下に、かくれんぼで遊ぶことを想定した描写を記述するが、遊びの内容は探索者の趣向に合わせて自由に変更してかまわない。

季節は春を間近に控えた2月の下旬。探索者は友人の瑠璃と共に昼休みの校庭に集まっている。暖かい日差しが差す校庭は、たくさんの子供たちでにぎわっている。瑠璃は探索者をかくれんぼに誘う。任意の方法で鬼を決めたら、隠れ役は100数える間に隠れ場所を探し、〈隠密〉に成功するとうまく身を隠すことができる。鬼は〈隠密〉に失敗した人物を見つけることができ、さらに〈目星〉に成功すると〈隠

密〉に成功した人物も見つけることができる。鬼に見つからなければ勝ち、鬼が全員を発見すれば鬼の勝ちとなる。キーパーは小学校の校庭を思い浮かべながら、かくれんぼの様子を演出するとよい。

2回ほどかくれんぼが終わって一息ついていると、瑠璃が思い切った様子で探索者に話しかける。

「あのね、一緒にやってもらいたいことがあるんだけど、放課後私のクラスに来てくれる？」

探索者が応じると同時に、休み時間の終わりを告げるチャイムが鳴り、瑠璃はまた後でと言って探索者と別れる。

放課後、すっかり静まり返った教室に探索者が集まると、瑠璃は少しためらいがちに「こっくりさんって知ってる？」と切り出す。こっくりさんとは占いの一種で、五十音を書いた紙（プレイヤー資料2「こっくりさんの紙」）の上に10円玉を置き、参加者が10円玉に指を乗せて知りたいことを尋ねると、10円玉が勝手に動き出して質問の答えを指し示すというものだ。始めるときと終わるときに決まった呪文を唱えることと、儀式の最中は10円玉から指を離してはならないという決まりがある。〈オカルト〉に成功した探索者は、これが狐などの霊を降ろす降霊術とも言われていることを知っている。彼女は興味本位というよりどこか切実な様子だが、探索者が理由を聞くと「面白そうだから」とだけ答える。探索者が参加を承諾すると、瑠璃は事前に準備していた紙と10円玉を用意し、指を乗せるように促す。瑠璃は、「私に続けて、同じ言葉を言ってね」と前置いてから、呪文を唱える。

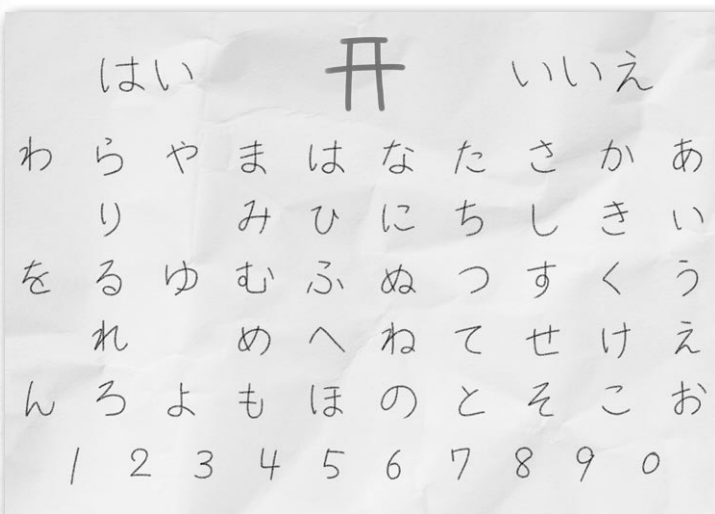
「こっくりさん、こっくりさん、お越しくささい。おいでになりましたら、『はい』へお進みください」

同じ呪文を繰り返し唱えたら、探索者は1マジック・ポイントと1D3正気度ポイントを失う。呪文を唱え終わると、10円玉がゆっくりと動き出し、紙に書かれた『はい』という文字の上で止まる。動く10円玉を目撃した探索者は0/1正気度ポイントを失う。

この現象はこっくりさんではなく、ロイガーの念動力によって引き起こされている。呪術めいた行為が図らずも〈ロイガーとの接触〉のような効果を発揮し、気持伏山の磐座に封じられたロイガーを目覚めさせたのだ。なお、この場面では瑠璃が呪文を主導しているため、キャスト・ロールは必要ない。

瑠璃はこっくりさんが成功したことに驚き、探索者に「何か聞いてみてよ」と声をかける。探索者が質問すると、10円玉は文字から文字へと動き、意味のある言葉を返す。キーパーは質問に対して適当な返答を考え、10円玉がおどろおどろしく動く様子演出するとよい。

探索者が質問し終わると、今度は瑠璃が「お母さんは、私のことが好きですか？」と尋ねる。その言葉は



(おしえて、こっくりさん プレイヤー資料2「こっくりさんの紙」)

探索者にとって唐突に感じられるものだが、瑠璃は真剣な表情を浮かべている。すると10円玉が動きだし、「いいえ」の上で動きを止める。その様子に瑠璃はショックを受けるが、10円玉はなおも止まらず、続けて「ほ」「ん」「と」「は」「き」「ら」「い」と指し示す。キーパーは以下の文を読み上げる

残酷な言葉を伝えた10円玉は、ゆっくりと曲線を描き始めた。そして何も尋ねていないにもかかわらず、紙の上で渦を巻くようにぐるぐると回り始める。その動きは速さを増し、やがて子供たちの指を振り払う。誰も触っていないはずの10円玉はなおも激しく回転し、突然紙と共に宙に浮かび上がる。そして、ドン、という衝撃波のような音と共に床に落下する。落ちた10円玉は大きな力で押しつぶされたかのように丸まり、小さな金属の塊へと変わり果てていた。

劇的な終わりを迎えた探索者は、0/1D3正気度ポイントを失う。

直後、瑠璃が悲鳴を上げて床に転倒する。瑠璃は気を失っており、探索者が何度か呼びかけるとゆっくりと意識を取り戻して起き上がる。そのときの瑠璃の表情は、先ほどまでとは一変している。髪は乱れ、頬はこけ、落ちくぼんだ目の下にはくまができていく。けがはないが、探索者が何を尋ねてもか細い声で「何でもない」と答えるばかりだ。やがて教室のドアががらりと開き、見回りをしていた教員が探索者をとがめ、早く帰るよう言いつける。探索者が瑠璃を心配して送迎などを頼めば教員はそれを引き受けるが、瑠璃は少し疲れただけと言い、その様子がとりたてて教員の注意を引くことはない。すでに日が暮れており、その日は帰宅することとなる。

なお、瑠璃を奴隷にすることに成功したロイガーが再びこっくりさんに応じることはなく、これ以降こっくりさんを行なっても10円玉が動くことはない。

Growing Melancholy

6. 拡大する憂鬱

こっくりさんによって目覚めたロイガーは復活に向けて活動を開始する。ロイガーはその日の晩から気持伏山周辺住民のマジック・ポイントを吸収（“ルールブック”305ページ）するようになる。初日は「夢羽町地図」の9つのマスのうち、気持伏山のある③の地域が、その翌日は気持伏山があるマスに隣接する②⑤⑥の地域が、さらに翌日は地図の全域がマジック・ポイント吸収の対象となる。その地域に住むすべての人間が犠牲になるわけではないが、特定の地域に、不眠や頭痛、憂鬱感といった症状を訴える人が不自然に増える。なお、主なNPCに記載されている人物は吸収を受けず、探索者とつつがなく質疑応答ができるものとする。

探索者が対象の地域に住んでいる場合、マジック・ポイントを吸収されると同時にロイガーから精神的な接触を受け、奇妙な夢を見る。探索者は寝ている間に、しめ縄が張



イラスト：黒瀬仁「こっくりさんの終わり」

られた、四方5mにも及ぶ巨大な岩のイメージを幻視する。それは近づくだけでひどく憂鬱になるような、重苦しい空気を放っていた。奇妙な夢を見た探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

マジック・ポイントを吸収された探索者は、翌朝ひどい寝不足に襲われ、1D6マジック・ポイントを失う。さらに〈正気度〉ロールに失敗している場合は、ロイガーの影響を受けて、その日1日中わけもなく悲観的な気分で過ごすことになる。以降、ロイガーの影響で悲観的になっている探索者を「悲観的な探索者」と呼ぶ。

夢の内容は日を追うごとに以下のように変化し、その都度1/1D4正気度ポイントを失う。

- 2日目の夢：瑠璃が岩のそばに現れる。岩に張られたしめ縄を握り、それを外そうと引っ張っている。
- 3日目の夢：瑠璃は岩にしがみついてしめ縄に噛みつき、獣のように食いちぎろうと試みている。友人の狂気じみた様子を目撃した探索者は追加で0/1正気度ポイントを失う。

Abnormality at the School

7. 小学校での異変

こっくりさんの翌日から、探索者の周りで不可解な現象が起こり始め、日を追うごとに様子が悪化していく。

シナリオ開始から2日目

探索者が登校すると、教室には眠そうに目をこすっているクラスメイトが数名いる。話を聞けば、大きな岩の夢を見てよく眠れなかったと話す。中にはひどく気分が落ち込んでいる者もいる。

瑠璃は、始業直前に登校する。表情は昨日同様ささんでいて、他人との関わりを極端に避ける。探索者が話しかけても無視するが、しつこく食い下がると、探索者をにらみつけながら「本当は私のことなんか嫌になくせに」と言う。すると突然、近くにある物体が不自然に壊れる。キーパーは状況に応じて、窓ガラスにひびが入る、花瓶が落下して砕け散るなどの演出を行なう。瑠璃の感情に触発されて、彼女にとりついたロイガーの念動力が作用したのだ。友人が超能力めいた現象を引き起こすのを目撃した探索者は、0/1正気度ポイントを失う。

シナリオ開始から3日目

不眠や憂鬱感を示すクラスメイトが前日より増えており、教員の中にも同じ症状を呈する者が出始める。詳しく聞き取りをすると、気持伏山により近い場所に住んでいる人のほうが不調に陥っていることがわかる。瑠璃はこの日から学校を欠席し、担任からは体調不良で休んでいると伝えられる。また、昼休みに瑠璃の母親が学校へ乗り込んでくる。詳細は「9. 母の襲来」参照。

シナリオ開始から4日目

瑠璃はこの日も学校を休んでいる。また、ほとんどの児



イラスト：黒瀬仁「拡大する憂鬱」

童が憂鬱感を示していて、学校全体が倦怠感に覆われている。この日、多くの子供たちがロイガーから精神的接触を受けたことによる奇妙な出来事が起こる。

探索者のうちの一人が所属するクラスで、図工の授業が行なわれる。「将来の夢を描く」という前向きな課題に反して子供たちの表情は暗く、授業は終始静かだ。終業間際になって、教員が「描けた絵を見せてね」とクラスに声をかけるが、その直後ヒッと小さく悲鳴を漏らす。クラスの児童のほとんどが、真っ黒な絵の具で大小さまざまな渦を描いているのだ。悲観的な探索者も、気づけば自分が同じような渦巻きを描いていることがわかる。子供たちが同じ絵を描く現象を目撃した探索者は、0/1正気度ポイントを失う。ロイガーの影響を受けた子供たちは、怪物が持つ力のイメージを渦としてとらえ、それを無意識に描画してしまったのだ。

Investigations

8. 調査

シナリオ開始の2日目から、身の回りで見られる異変について調査することができる。探索者が調査を行なえるのは、放課後から日が暮れるまでの間だ。便宜上、シナリオ開始から3日目までは、「夢羽町地図」に記載された場所のうち、1日あたり2マス分の地域を調べることができるものとする。4日目以降は何箇所でも調査ができる。

学校

こっくりさんに対する瑠璃の質問や、その後の言動を疑問に思ったなら、学校で聞き込みを行なうことができる。瑠璃のクラスメイトに話を聞くと、同じクラスの塩見珊瑚という少女が、2年生の生活科の授業「自分史」の最中に、瑠璃に意地悪なことを言ったようだと言った。発言の内容までは知らないが、珊瑚は放課後にはたいてい学区内の公園で友達と一緒にゲームをしていると言う。なお「自分史」とは、自分の生い立ちを振り返るとともに、周りの人に感謝することを目的とした授業である。

公園

公園では、塩見珊瑚が毎日ゲームに興じている（本当は習い事があるのだが、親に無断でさぼっている）。珊瑚は高飛車な少女で、瑠璃の友人である探索者に対してはつっけんどんな態度をとる。彼女から話を聞く場合、適切な対人関係技能に成功する必要がある。ロールに成功すると、彼女は少し後ろめたそうに事情を話す。

珊瑚は同級生の保護者の会話から、瑠璃の母親が実母ではないということを聞いたことがあった。自分史の授業の最中に、瑠璃と幼いときの写真を見せ合う機会があり、からかいのつもりで「瑠璃のママは本当のママじゃないから、瑠璃のことがかわいくなかったりして」と言ったのだ。珊瑚は本気で瑠璃を傷つけようとしたわけではなく、探索者に責められると「別に本気じゃなかったし」とヘソを曲げる。

珊瑚の過ちを真摯に論ずると、彼女は反省した様子を見せる。

図書館

図書館で手掛かりを探す場合、〈図書館〉に成功するか、どんな本が欲しいかを司書に伝えることで、事件に関連する本を見つけることができる。

- こっくりさんについて：怪談を集めた本がいくつか見つかる。本によると、こっくりさんは明治時代から日本で行なわれ始めたといわれる占いの一種で、「狐狗狸」の字を当てられることもあるという。紙と10円玉を使う方法が有名で、降霊した狐の霊が質問に答えているのだとも言われている。本には、こっくりさんの参加者が金縛りにあったり、夢の中で狐を見たりしたという体験談が掲載されている。しかし、探索者が経験したような物体が宙に浮いてつぶれるといった現象の例はない。
- 気持伏山にまつわる昔話：自治体が編集、発行した夢羽町の昔話を集めた本が見つかる。子供向けにふりがながふられているため探索者も読むことができる。その中に、気持伏山にまつわる昔話が収録されている（プレイヤー資料3「昔話『きもつぶしやま』」）。

気持伏山

山岳地帯へ連なる尾根の先端に位置する、標高200m程度の山。史跡や神社仏閣などの名所はなく、地元住民が気まぐれにハイキングに訪れるほかは、人気のない山である。麓の登り口から続く踏みならしただけの山道は、常緑樹に覆われてうっそうとしている。悲観的な探索者以外はPOWロールを行なう。ロールに失敗した探索者と悲観的な探索者は、ロイガーの影響を受けてコンプレックスや嫌な思い出を意識してしまい、どんどん気分が沈んでいく。

30分ほど歩いていくと、脇道を指して「この先災食岩」と記した小さな案内板が見つかる。案内に従って進んだ先には開けた場所があり、その中央に5m四方の巨大な岩が姿を現す。岩の周囲にはしめ縄が張られていて、すでに夢の中

で災食岩を見ている探索者は、この岩が同じものであることがわかる。ただし、瑠璃がしめ縄を外そうとしていたのは夢の中の出来事であり、実際に縄が傷んでいる様子はない。〈知識〉や〈歴史〉に成功すると、この岩は神が降りる場所あるいはご神体そのものとして信仰の対象となる、磐座と呼ばれるものではないかと思いたる。さらにハードの〈オカルト〉に成功すると、紙垂の向きが逆になっていて、不浄な側に向けられるべき表面が、岩のほうに向けられていることがわかる。特性「靈感」を持つ探索者は、この岩から人を憂鬱な気持ちにさせる負のエネルギーが発散されているのを感じる。周囲に岩の由来を示すものはないが、適当な施設や資料を当たれば見つかるかもしれない。

歴史資料館

クリーム色の箱の形をした、2階建ての施設。展示数は多くはないが、先史時代から現代にいたるまでの史料と共に、夢羽町の歴史や民俗が紹介されている。中学生までは入館無料。子供にもわかるように、説明文には平易な言葉とふりがなが用いられている。ここでは、「夢羽町と気持伏山の成り立ち」「夢羽町の信仰」を知ることができる（プレイヤー資料4、5）。

夢羽稲荷神社

夢羽町で昔から親しまれている中規模の神社で、元日は初詣に訪れる地元住民でにぎわうなど、町民の暮らしと密接に関わっている。探索者も夏祭りやお神輿などの行事に参加したことがあるかもしれない。朱塗りの鳥居をくぐると、葉の落ちた木々と掃き清められた境内が見渡せる。参道に沿って手水舎、おみくじ掛け、社務所が並び、奥に社殿が構えている。社殿の前には、首に赤い前掛けをし、互いに向かう1対の狐の像が置かれている。社務所には人のいる気配がし、呼ぶと眼鏡を掛けた人の良さそうな宮司の朝日黒曜が現れ、探索者に物腰柔らかに対応する。

昔々ある山の麓に、気のいい老夫婦が住んでいた。ある日の夕暮れ時、村の外からやって来た旅人が、夫婦の家を訪ねた。「都を目指していたのだが、道に迷ってしまった。一晩だけ泊めてくださるぬか」夫婦は喜んで旅人を家に招いた。家には、百姓の家に似つかわしくない立派な茶釜があった。旅人が茶釜のゆえをおじいさんに尋ねると、「昔、けがをした落人をおくったとき、お礼としてもらったもので、ずいぶん値が張るものなのです」と答えた。

旅人は、茶釜はさっと名物に違いないと思い、どうしてもそれが欲しくなった。

その晩、旅人はこっそり床から抜け出すと、茶釜を風呂敷に包んで背負い、そのまま家を抜け出した。

「これを売ればたくさん路銀が手に入る」

旅人は誰にも見つからないよう、山を越えることにした。

夜更けの山はしんと静まり返り、虫の声ひとつしなかった。

「気味が悪い山だ。さっさと越えてしまおう」

しかし歩けば歩くほどに、旅人の心は重くなり、気持ちがめいっていった。

「きっと盗みをしたせいで、気が弱くなっているのだ」

どうしても茶釜が欲しかった旅人は、一息に山を抜けようと駆け出した。するとそのとき、背中からどん、とものすごい音がした。肝をつぶした旅人は一目散に山を越え、里まで降りて行った。やれやれと思って風呂敷を降ろした旅人は驚いた。風呂敷に包んでいた立派な茶釜はべしゅんこに押しつぶされ、ただの鉄の塊になってしまっていた。そういうわけで、この山のことをきもつぶしやまと呼ぶようになったとさ。

今の日本列島は、大昔はユーラシア大陸の縁の部分でした。それが約3000万年～1500万年前、大陸からちぎれて西日本と東日本の「もと」が生まれました。西日本と東日本のもととなる陸の間は浅い海になっていて、海底に泥などが積もります。やがて、地殻変動によって陸がぶつかり合い、海の底が押し上げられると日本アルプスなどの山々が生まれました。この時、夢羽町や気持伏山も海底から押し上げられました。夢羽町は、大昔には海の底だったのです。

(おしえて、こっくりさん プレイヤー資料4
「夢羽町と気持伏山の成り立ち」)

夢羽町にはいくつか神社やお寺がありますが、中でも夢羽稲荷は古くから人々に親しまれてきた神社です。稲荷神社でまつられているのは、稲荷大神という神様で、農業や商業をつかさどっています。稲荷神社には狐の像が置かれていますが、これは狐が稲荷大神の使いと考えられているからです。稲荷寿司は、狐の好物である油揚げを使うことからその名が付いたと言われています。

一方、神社やお寺だけでなく、岩や樹などの自然物をあがめる信仰もあります。夢羽町で代表的なのは災食岩です。災食岩は江戸時代の山崩れが原因で露出した岩で、その大きさから人々に敬われるようになりました。このように、神が降りる場所、あるいは神そのものとして信仰の対象となる岩を、磐座と言います。災食岩は、現在は夢羽稲荷神社によってまつられています。

(おしえて、こっくりさん プレイヤー資料5「夢羽町の信仰」)

黒曜が話す内容は以下のとおり。

- **神社の興りについて**：夢羽稲荷は、鎌倉時代に創建された神社であり、地域の人々に長く親しまれてきた。地域に関する歴史資料なども多く残っている。
- **災食岩**：江戸時代に起こった気持伏山の山崩れによって、地面の下から現れた大岩。とても立派な岩だったので人々は畏れ敬ったが、岩が現れてからというもの、山崩れや地震などの災害が相次ぎ、人々の心がすさんでいってしまった。人々は岩に宿る荒ぶる神が災いをもたらしていると考え、夢羽稲荷の宮司が神を鎮めた。それ以来災いは収まり、現在まで夢羽稲荷によってまつられている。災食岩のしめ縄は3年おきに張り替えられていて、来年の3月に張り替えを行なう予定である。
- **参拝客の変化**：黒曜自身はロイガーからマジック・ポイントの吸収を受けていない。しかしここ数日、気分の落ち込んだ参拝客が多く訪れている。
- **こっくりさんについて**：俗にこっくりさんとは狐の霊を

降霊する占いと言われているが、稲荷信仰には関係がない。狐は日本の文化に深く根付いていて、化け狐や狐火、人にとりついておかしくしてしまう狐つきといった不可思議な現象と結び付けられることが多い。そのため、こっくりさんのような超常現象も狐が関連付けられたのではないかと考えられる。なお最近の研究によると、こっくりさんという現象は、参加者の指が無意識に動いてしまうことが原因と言われている。

探索者がこっくりさんで経験したことを話すと、黒曜は神妙な顔をしながら、硬貨がつぶれる現象は、茶釜がつぶれたという気持伏山の昔話を思い起こさせると語る。

- **瑠璃について**：こっくりさんのあとの瑠璃の変化について質問すると、心霊的な現象ではなく、精神的、身体的な不調ではないかと黒曜は答える。探索者が狐つきではないかといった考えを話すと、「狐つきというのは、昔、まだ医学が今ほど発達してない頃の考え方で、友達のことをそう言うのはあまりよいことではないよ」とたしなめるが、探索者が瑠璃を心配することについては、「友達思いだね」と親身にいたわる。

黒曜に協力を仰ぐ

調査によって気持伏山の災食岩が怪異の原因であることを理解した探索者は、黒曜に助けを求めるだろう。身近に起きている怪奇現象について説明したり気持伏山まで黒曜を連れて行ったりすれば、彼は事態を重く受け止め、災食岩を鎮める儀式を行なうことを約束する。ただし、しめ縄や神事の準備には時間がかかる。「11. 瑠璃の暴走」で瑠璃が気持伏山に向かった頃に準備が完了する。

Akiko's Arrival

9. 母の襲来

シナリオ開始から3日目のこと、瑠璃の状況を訴えるために、晶子が学校に乗り込んでくる。昼休み中に、「2年1組の北島先生、丸山さんの保護者の方がお越しです。校長室まで来てください」という校内放送が流れる。探索者が校長室へ向かいドア越しに様子をうかがうと、晶子が教員にクレームを言っていることがわかる。さらに〈聞き耳〉に成功すると、瑠璃が学校を休んだのは、クラスで嫌な出来事があったせいではないかということを経験者が厳しく問い詰めていて、「先生たちだって、うちの事情のこと知っているんだから」という言葉が聞きとれる。しばらくやりとりが続いたあと晶子は落ち着きを取り戻し、最後に「何があったのかわかったらちゃんと教えてください」と言って会話を締めくくる。その後校長室のドアが開き、探索者は晶子と鉢合わせする。晶子は目の前の探索者に一瞬驚き、その後キッと探索者をにらみつけてその場を去っていく。

Maruyama's House

10. 丸山家

瑠璃の身を案じたり、町で起こる異変に瑠璃が関わっていると推測したりすれば、探索者は瑠璃の家へ向かうだろう。瑠璃はファミリー向けの集合住宅の2階に住んでいる。シナ

リオ開始から3日目までに訪ねた場合、インターフォンを押しても応答はない。駐車場には車が1台もないため、保護者が留守にしていることがわかる。瑠璃の家のほうを見上げるとわずかにカーテンが開いていて、その隙間から探索者を凝視する目と目が合う。探索者が気付いた直後、カーテンはぴしゃっと閉められる。その後家を訪ねても反応はない。

シナリオ開始から4日目以降に訪ねた場合、晶子が在宅していて、玄関先で探索者に応対する。晶子は探索者を警戒しており、瑠璃は具合が悪いから会わせてあげられないと言って探索者を帰そうとする。探索者が瑠璃と一緒にこっくりさんをしたことや、珊瑚のした意地悪のことを話すと、彼女は驚いて態度を変える。晶子は、「ごめんなさい、お友達にいじめられたんじゃないかと思ってたの」と謝りながら、ドアを開けて探索者を招く。

家は整理整頓されており、暖色を基調とした家具や調度品に囲まれている。フォトフレームがいくつも飾られていて、それらには瑠璃と両親が幸せそうに写っている。また、ダイニングテーブルには、「子供の名前辞典」と書かれた本と「琥珀」と書かれた紙が置かれている。母親は探索者につきを勧めつつ、飲み物を準備する。その途中で少しふらつき、お腹をさするしぐさを見せる。勘の鋭い探索者は、晶子が妊娠しているのではないかと思うだろう。彼女にそのことを指摘すると、「よくわかったわね」と感心する。

晶子からは、以下の話を聞くことができる。

- **妊娠について**：妊娠が発覚したのは2月の初旬のこと。妊娠のことは、すでに瑠璃にも伝えている。本人にショックを与えないよう、前日に夫と伝え方を相談したが、話を聞いたときには動揺している様子だった。
- **家族構成について**：晶子は瑠璃の義理の母親である。瑠璃の実母は、生後間もなく亡くなってしまい、しばらくは父親が男手一つで奮闘していた。その後縁あって晶子は父親と出会い、瑠璃が2歳のときに結婚した。瑠璃には幼い頃から時間をかけてこのことを伝えており、瑠璃も事情を理解した上で良好な母娘関係を築いていた。先生方やほかの父兄の理解もあって、これまでトラブルはなかった。
- **瑠璃の様子について**：瑠璃は数週間前から様子がおかしかった。何か思い悩んでいる様子だったが、わけを聞いても何でもないの一点張りで、学校でいじめを受けているのではないかと心配していた。不登校になってからは部屋にこもりきりで両親とも会うのを避けているため、食事は部屋の前に置いて食べさせている。病気ではなさそうだが、気が気ではない。
- **赤ちゃんの名前について**：もし赤ちゃんが女の子だったら、「琥珀」という名前にしようと思っている。お姉ちゃんのように、心のきれいで優しい子に育ってほしいという願いを込めている。晶子は、2人のわが子に仲良く健康やかに育ってほしいと願っている。
- **こっくりさんについて**：こっくりさんのことを話しても、晶子は「まあ」と驚くが、あまり深刻には受け止めない。瑠璃の様子が変わったのは、それ以前に学校で何かきっかけがあったのではないかと考えている。

瑠璃は珊瑚から意地悪なことを言われた直後に妊娠のことを知ったため、「実子が生まれたら母はその子のほうが大切になるのではないか」という悪い想像にとらわれてしまっている。晶子は瑠璃と珊瑚の間のやりとりを知ると、瑠璃の様子がおかしくなった理由を理解して納得する。

話を終えると、晶子は「もしかしたら、みんなとだったら話せるかもしれない」と言い、瑠璃の部屋へ探索者を案内する。

Out of Control 11. 瑠璃の暴走

数日かけて夢羽町の人々からマジック・ポイントを吸収したロイガーは、復活のための最終段階にいたる。瑠璃を操って、封印の弱まったしめ縄を物理的に破壊しようとするのだ。

晶子と探索者が瑠璃の部屋に向かい、晶子がドアをノックしようとしたとき、ドアが内側から勢いよく開く。部屋の中には異常な光景が広がっていた。

窓が締め切られているにもかかわらず、部屋には強いつむじ風が渦を巻き、大量の紙が宙を舞っている。その中心にうつろな目をした瑠璃が立っている。瑠璃は晶子と探索者をいちべつして、「行かなきゃ」とつぶやく。すると、大きな音を立てて窓ガラスが割れる。そして瑠璃の体がふわりと宙に浮き、気持伏山へ向かって窓から飛び去っていく。超常現象を目撃した探索者は、0/1正気度ポイントを失う。

風のやんだ部屋では、紙片がゆらゆらと床に落ちていく。それらにはすべて、黒いクレヨンで執拗に円を描いたような渦が描かれている。また机の上にノートが置かれており、読むとそれが日記帳であることがわかる。日記の大半は、学校であった楽しい出来事や家族と仲良く過ごした様子などが明るい文章でつづられている。しかし2月4日以降は、悲観的な内容が続いている（プレイヤー資料6）。

瑠璃を止めるためには、気持伏山へ向かう必要がある。なお、晶子は目の前で起きた出来事へのショックで血の気が失せており、胎児に影響はないものの探索者に同行することができない。晶子は助けを求めて警察に連絡しつつも、心苦しい様子で「瑠璃のこと、お願いできる？」と懇願する。

Showdown 12. ロイガーとの対決

探索者がすでに黒曜に協力を取り付けていれば、夢羽稲荷神社か気持伏山の麓で彼と合流することができる。彼は儀式の準備を終えており、探索者に会うと「お友達を助けるためには、きっと君たちの力が必要だ」と言って探索者を案内する。

気持伏山に到着すると、山はこれまでにないほど渦々しい気配を発している。山では、ロイガーの影響による異変が起り始めている。災食岩にたどり着くまでに、探索者は以下の困難に出くわす。

- **襲いかかる憂鬱**：ハードのPOWロールに失敗した探索者は、コンプレックスや嫌な思い出が頭を駆け巡り、集

2月4日

今日、学校で悲しいことがありました。
さんごちゃんに、るりのママは本当のママじゃないから、るりのことが本当はすきじゃないよって言われました。
そんなことないって言ったけど、さんごちゃんはあやまってくれませんでした。
からかわれたのがやしいです。

2月7日

きのうのよる、トイレに行こうとしたら、お母さんたちがリビングでそこそこ話してた。
なんの話だろう？
わたしのわる口じゃないよね？

2月8日

今日、お母さんとお父さんから、お母さんに赤ちゃんがいるって聞きました。
お母さんの本当の赤ちゃん。
わたしはいらなくなるんじゃないよね？

2月13日

お母さんとお父さんが、赤ちゃんのなまえのことで楽しそうに話していました。
赤ちゃんのこと、そんなにだいじなの？

2月20日

今日、どう画を見てたらこっくりさんといううらないのことがわかりました。紙と10円玉を使うと、色んなことを教えてくれるみたい。一人じゃやっちゃいけないので、友だちを集めたら、こっくりさんができてると思う。
お母さんはるりのことがすきですか。おしえて こっくりさん。

(おしえて、こっくりさん プレイヤー資料6「瑠璃の日記」)

中力をそがれてしまう。以降、〈幸運〉ロールと〈正気度〉ロールを除くすべてのダイス・ロールにペナルティー・ダイス1つを受け取る。

- 爆縮：ロイガーの封印が解けかかっており、怪物の持つパワーが暴発し始める。探索者の周囲の木々や地面などが、ロイガーの渦巻き攻撃によって圧縮され、空間ごと押しつぶされる。〈回避〉か〈幸運〉ロールに失敗すると攻撃に巻き込まれてしまい、1D3ポイントのダメージを受ける。

災食岩の元までたどり着くと、尋常でない光景を目の当たりにする。キーパーは、以下の文を読み上げる。

辺り一面にすさまじい風が吹き、災食岩を中心に渦潮のような激しい流れを作り出す。風は辺りの木々を大きくくしなせ、重なり合うこずえが悲鳴を上げる。吹き荒れる風が触れるたびに、悲しい出来事や嫌な気持ちから探索者をさいなむ。

やがて災食岩の上空に、巨大な影が浮かび上がる。その体はとぐろを巻き、固いうろこの下に鋭いかぎ爪を光らせる。怪物は自分を岩に閉じ込めようとする人間をにらみつけ、今にも封印を破こうとしていた。

憂鬱を招く力の渦、ロイガーを目撃した探索者は、0/1D8正気度ポイントを失う。

災食岩の前には、カッターを手にした瑠璃が浮いていて、しめ縄を何度も何度も切り付けている。探索者がやって来たことに気づくと、瑠璃が振り返る。その顔はやつれてはいはるもの、別人のような雰囲気ではない。瑠璃は思い詰めた表情で「来ないで!」と叫ぶ。

「こっくりさんが言ったんだもん! これを切ったら、お母さんが本当のお母さんになるって!」

「止めるなら、ほかにどうすればいいのか教えてよ!」

瑠璃はロイガーに唆されてはいはるものの、自分の意思でしめ縄を破壊しようとしている。ロイガーの復活を阻止するためには、対話によって瑠璃の行動を止める必要がある。これは瑠璃の友人である探索者にしかできない。探索者は〈説得〉に成功する必要があるが、キーパーはダイス・ロールだけを行なわせるのではなく、探索者がどんな主張をもって瑠璃を思いとどまらせようとするのかを確認すること。

彼女の行動の原動力となっているのは、兄弟が生まれることで、義母である晶子から疎まれるのではないかという不安だ。その不安を取り除くことができれば、彼女がロイガーに従う理由はなくなる。瑠璃の不安を払拭するために有用な根拠を示すことができれば、〈説得〉にボーナス・ダイス1つを受け取ることができる。全員がロールに失敗した場合、強風にあおられて転倒し、1D3ポイントのダメージを受ける。意識があれば再びロールに挑戦することができる。

黒曜が同行している場合、彼は祝詞を奏上してロイガーの力を弱めることに専念する。

Conclusion

13. 結末

瑠璃の説得に成功すると、瑠璃はしめ縄を傷つける手を止める。それと同時に、災食岩の上空に浮かんでいた怪物の影が憎々し気な咆哮を上げて、雲散霧消する。瑠璃はゆっくりと地面に降りてその場にへたり込む。少しの間放心しているが、徐々に顔をゆがめると大粒の涙を流しながら「ごめんなさい」と言って泣きじゃくる。

黒曜がいれば、探索者の手を借りてしめ縄を張り直し、儀式を完了して災食岩を再び封印することができる。

探索者が瑠璃を連れて晶子のもとへ行くと、2人は互いに



呼びながら駆け寄って抱き締め合う。晶子は涙ぐみながら、何度も探索者に感謝を述べる。

ロイガーに使役させられていた友人を助け、町を災害から救った探索者は、2D10正気度ポイントを獲得する。

参考文献

池田清隆（著）『磐座への旅』出窓社、2022

堤之恭（著）『新版 絵でわかる日本列島の誕生』講談社、2021