

2025



Goodbye Gravity

新クトゥルフ神話TRPG シナリオコンテスト2025 佳作 グッドバイ・グラビティ

地上の浮世に別れを告げて、未知なる物質を載せた飛行船はどこへと向かう？

ナウいヤングマン

概要

大恐慌の爪痕が残る1934年春。探索者たちは新型飛行船「グッドバイ」号に乗り込み、ニューヨークから日本に向かって飛び立つ。

しかし航行初日の深夜、船長が風船のように膨らんで破裂する怪事件が起きる。「グッドバイ」号の浮力に使われていた神話存在「エックスガス」が漏れ出し、人間を襲ったのだ。乗員乗客が次々と犠牲になる中、探索者たちは生還を目指して行動を起こすことになる。のんびりしてはガスに潜り込まれて破裂してしまうかもしれない！

調査の末、エックスガスの弱点が熱であること、「グッドバイ」号は飛行船ではなく宇宙船だということが判明する。首謀者はエックスガスと融合した狂気の科学者だ。彼は宇宙旅行の夢を実現し、魔王アザトースの宮廷に向かおうとしている。

脅威を退け、「グッドバイ」号を海に不時着させられるか、船を飛び出してスカイダイビングするか、それともエックスガスの一部となって宇宙に行くか。結末は探索者しだいだ。

1934年春、探索者たちは新型飛行船「グッドバイ」号に乗ってニューヨークを旅立つ。この船には驚異の宇宙ガスと、名もなき科学者の夢が充填されていた。

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”）”に対応している。探索者3~4人向けにデザインされており、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。

このシナリオは、飛行船が未知の存在に占拠されるというパニック映画のようなトーンを想定している。徐々に膨らんでいく恐怖、反撃と脱出のための創意工夫を楽しんでもらいたい。

大恐慌後の世界情勢、ならびに飛行船の構造については“新クトゥルフ神話TRPG パルプクトゥルフ”100~119ページ「第8章 1930年代」を参考にしている。このソースブックがなくてもプレイできるが、読めばさらに理解を深めることができるだろう。

Keeper Information

2. キーパー向け情報

あるところに、宇宙旅行という夢にとりつかれた狂気の科学者がいた。彼はかつて^{すいせい}彗星と見間違えて観測された「X-2634」が自意識を持ったガスであることを突き止め、その力を利用した宇宙船の建造を計画する。

研究の末、科学者はX-2634が生き落とした幼生の招来に成功し、これを「エックスガス」と名付けた。しかし生まれたばかりのエックスガスは弱く、地球の重力を振り切るほどの力はなかった。この存在が成長するには、知的生命体を捕食してエネルギーを取り込む必要がある。そこで科学者は自らの体をエックスガスにささげた。宇宙への強烈な執念を、この存在の自意識と融合させたのだ。

やがて科学者は「ガス幽霊」となって、建造途中で放置されていた「グッドバイ」号を完成させた。この船は本来の持ち主であるロジャーに託され、飛行船として多くの乗客を乗せて飛び立つことになる。

出航初日の深夜、科学者は再び動き出す。操縦室の電熱装置を停止させ、主船体に充填されたエックスガスの戒め

を解き放ったのだ。これで宇宙旅行の悲願が達成できる。
知恵と勇気を持つ者たちの、妨害さえなければ……。

Player Information

3. プレイヤー向け情報

探索者は新型飛行船「グッドバイ」号のクルージングに応募し、見事当選した者たちだ。ニューヨークから日本に向かい、観光を楽しんでから帰ることになっている。チケット代は先払いで往復750ドル。これは海路で世界一周できる金額に相当する。

NPCs

4. 主なNPC

ロジャー・ヒューストン

男性。グレート・ジャーニー飛行船会社の社長。一大プロジェクトとして立ち上げた飛行船事業が大恐慌の影響で頓挫し、多額の負債を抱えていた。「グッドバイ」号の数々の不審な点に目をつぶり、旅行を決行する。

容姿の描写：小柄で小太り。一張羅のスーツ。

特徴：金持ちに媚び、貧乏人を見下す。

ロールプレイの糸口：虚栄心が強く、おだてられると弱い。不都合な指摘を受けるとあからさまに目を泳がせる。

ロジャー・ヒューストン (40歳)、お調子者の社長

STR 50 CON 55 SIZ 45 DEX 40 INT 40
APP 45 POW 50 EDU 73 正気度 50 耐久力 10
DB：+0 ビルド：0 移動：7 MP：10

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

技能：言いぐるめ 45%、経理 60%、法律 50%

アーノルド・ラッカー

男性。元アメリカ海軍航空隊大尉。クララの元恋人。以前は軍用飛行船の操縦士だったが、失恋で体調を崩して退役。その後ロジャーに「グッドバイ」号の船長として雇われた。

容姿の描写：大柄で筋肉質。海軍の制服。

特徴：クララのことで頭がいっぱい。

ロールプレイの糸口：船長としては優秀で誠実。クララのことになると視野が狭まり、空回りしがち。

アーノルド・ラッカー (36歳)、ハンサムな船長

STR 70 CON 60 SIZ 80 DEX 50 INT 45
APP 70 POW 30 EDU 60 正気度 30 耐久力 14
DB：+1D4 ビルド：1 移動：7 MP：6

近接戦闘 (格闘) 60% (30/12)、ダメージ 1D3+DB
回避 30% (15/6)

技能：威圧 50%、操縦 (飛行船) 70%、ナビゲート 60%

クララ・フォール

女性。ジャズ・シンガー。アーノルドの元恋人。1920年

代にもぐり酒場を巡業して経験を積み、最近は一トニー (発声映画) の主題歌を歌ったことで人気に火がついた。

容姿の描写：髪型はショートカット。華やかなワンピース・ドレス。

特徴：社交性に富み、度胸がある。片付けは苦手。

ロールプレイの糸口：おしゃべり好き。思ったことはすぐに口にするタイプで、無自覚に周囲を振り回してしまう。

クララ・フォール (32歳)、歌手

STR 35 CON 60 SIZ 40 DEX 40 INT 60
APP 70 POW 60 EDU 45 正気度 60 耐久力 10
DB：-1 ビルド：-1 移動：8 MP：12

技能：応急手当 40%、芸術 (歌唱) 70%、魅惑 60%

スモーク博士、名もなき狂気の科学者

故人。男性。エックスガスを招来し、「グッドバイ」号を宇宙船に作り変えた人物。エックスガスと同化して宇宙旅行の夢を叶えようともくろむ。煙のように消えたことから、ロジャーから「スモーク博士」と呼ばれている。

Get Starting

5. 導入

1934年春、大恐慌の爪痕が残るニューヨーク州マンハッタン。高層ビル群の最高峰エンパイア・ステート・ビルディングの頂上に、飛行船「グッドバイ」号が係留されていた。快晴無風の午後1時、この船に乗り込むのは探索者を含む十数名の乗客たちだ。

探索者は、乗船前の持ち物検査で「マッチ、ライターなどの火気を持ち込む場合は、乗組員に預けること。飛行船内では喫煙室を除き喫煙しないこと」といった注意事項を伝えられる。火気を隠し持とうとするなら、〈手さばき〉に成功しなければ見つかって没収されてしまうだろう。

乗組員は「預かった火気は船長室の金庫にまとめて保管し、後でお返しします。喫煙室をご利用の際は、室内のシガーライターをお使いください」などと案内してくれる。

「グッドバイ」号の事前情報

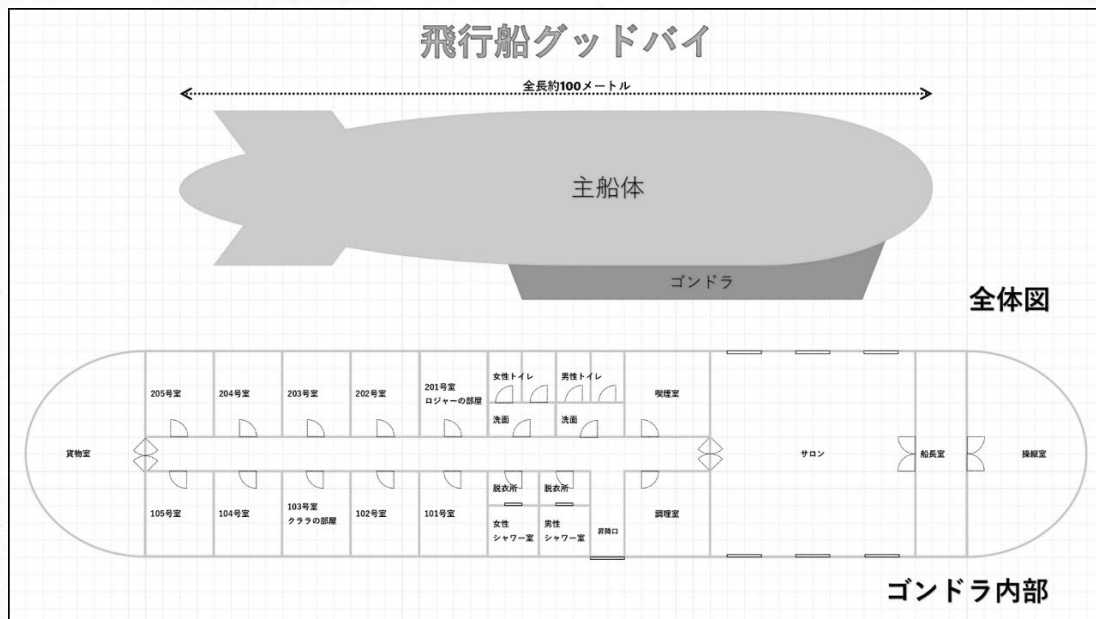
責任者はグレート・ジャーニー飛行船会社の社長ロジャー・ヒューストン。数か月前の完成発表と同時に、ニューヨーク発日本行きの乗客抽選があった。

〈図書館〉に成功した探索者は、事前の下調べでさらに深い情報を得ている。「グッドバイ」号は3年ほど前に完成予定だったが、大恐慌の影響で建造中止となり、浮力となる水素やヘリウムも調達できなくなっていた。ロジャーは多額の負債を抱え、行方をくらませていたらしい。そんな彼がどうやって飛行船を完成させたのか、知る者はいない。

乗船

飛行船のゴンドラ内は、アール・デコ様式の美しい内装が広がっている。高級ホテルほどの広さはないが、居心地は悪くなさそう。

探索者たちは貨物室に近い、船尾側の客室をあてがわれる。いずれの区画もツインルームで、簡単な仕切りを設けた相



(グッドバイ・グラビティ 飛行船「グッドバイ」号船内図)

部屋だ。事前に倍の料金を支払ってれば一人で泊まることもできる。

キーパーはここでの部屋割りを、探索者同士の顔合わせの機会としてもよいだろう。狭い通路で体や荷物がぶつかるかもしれないし、相部屋になれば互いにあいさつすることになるはずだ。

探索者の人数が奇数だった場合、一人となった探索者の相部屋の相手は、特に設定のない無名のNPCとなる。

出航

出航時刻が近づくと、乗客はサロンに集められ、2人の代表者からあいさつを聞く。先に口を開くのは社長ロジャー・ヒューストンだ。

「勝ち組の皆さま、奇跡の飛行船『グッドバイ』号によるこそ。華麗なる空の旅をどうぞお楽しみください！」

次に、船長のアーノルド・ラッカーがあいさつをする。「『グッドバイ』号は北太平洋上空を横断し、4日ほどかけて日本に向かいます。大丈夫、退屈はさせませんよ」

彼の視線は乗客の一人、クララ・フォールに向けられている。アーノルドがウインクをすると、クララは露骨に嫌な顔をして客室に引っ込んでいってしまう。

やがてロジャーは乗客を巻き込んでカウント・ダウンを始める。3、2、1……0！ 係留ロープが解かれ、「グッドバイ」号はついに天空に解き放たれた。ロジャーはサロンの展望窓を開き、地上に向かって手を振る。

「さらばアメリカ。さらば自由の女神。不景気に、冷たい俗世に……グッドバイ！」

The Goodbye Airship 6. 飛行船「グッドバイ」号

この項では、船内の各ブロックの基本的な情報を記載する。主なNPCとの交流や、各所で起きる出来事については「7. 華麗なる旅路」以降の項を参照してほしい。

人目につく時間に船長室や操縦室に入るなら、ロジャーやアーノルドの許可を得るか、〈隠密〉ロールでこっそり侵入する必要がある。

ゴンドラから主船体の内部につながる通路はない。電熱装置で覆われているため、封鎖されているのだ。

貨物室

客室に入り切らない大荷物を預ける場所だ。物置も兼ねており、掃除用具や工具、ドラム式の延長コードなどもある。延長コードはゴンドラ内で使うには十分な長さだ。ほかにキーパーが認めるなら、乗員乗客が持ち込んでおかしくないものが手に入るとしてもよい。

客室

シングルサイズのベッドが1部屋に2つずつ、仕切りを挟んで壁際に配置されている。客室のアメニティーとして違和感のないものはひとつお手に入るだろう。救命胴衣やパラシュートの用意はない。

客室の扉は、各部屋の利用者が受け取った鍵か、アーノルドの鍵束で開けることができる。オートロックではない。単純な鍵なので〈鍵開け〉や〈機械修理〉での解錠、STRロールで破壊することも可能だ。

103号室、クララの部屋

室内は開けっ放しの旅行かばん、衣服や化粧品、雑誌などが散らかっており、まるで泥棒が入ったようなありさまだ。

クララは片付けが大の苦手らしい。

雑誌は乗船前に適当に買ってきたものらしく、彼女の趣味ではない科学雑誌が紛れ込んでいた。科学雑誌を開いた探索者は、半年ほど前に撮影されたという、彗星のような写真が目にとまる。記事の内容として、キーパーはプレイヤー資料1「雑誌記事」を提示すること。

キーパーへの注意：この写真はエックスガスが地球に招来されたとき、親であるX-2634が観測されたものだ。失踪した科学者とはスモーク博士のことであり、この時点でエックスガスに身をささげている。

ロジャーの部屋

ベッドの下に2つのかばんが隠されている。今回の旅行の売上金10,000ドル（新築の家を1軒、あるいは新車を10台以上買える額）を詰め込んだ旅行かばん、そして多額の借借書や請求書が収められた書類かばんだ。書類を見れば借金の返済は終わっておらず、ロジャーに飛行船の建造などできるはずがないことがわかる。

シャワー室、トイレ

男女それぞれにトイレの個室が2つずつ、シャワー室は1つずつある。シャワー室は機械に1ドルを入れると5分間湯水が使える、その後自動で停止する仕組みだ。脱衣所にはタオルや洗剤、カミソリやドライヤーもある。ドライヤーは金属製で、片手で持つにはやや重たい。まるでSF作品に登場する光線銃のようだ。

喫煙室

乗組員を含め、この部屋以外での喫煙は禁止されている。棚には世界中のタバコ、葉巻が収められており、乗客は吸い放題。室内には電熱式のシガーライターが設置されており、ソケットで熱したスティックの先で火がつけられる。

出入り口では乗組員が利用者の持ち物検査を行ない、火気の持ち込み、持ち出しがないように注意している。

サロン

きらびやかなテーブル、いす、カウチなどが並んだ大広間だ。小規模のダンス・パーティーが開けるくらいの広さで、ピアノが置かれたステージもある。展望窓は開閉可能で、空からの景色を楽しむことができる。

乗組員に飲み物などを注文できるが、彼らの多くはロジャーが格安でスカウトした、フーパー村（大恐慌後にできたニューヨークの貧民街）の失業者たちだ。上流階級の知識やマナーに疎く、提供する紅茶がぬるかったり、ワインの銘柄を間違えたりする。

調理室

飛行船では裸火が使えないため、キッチンには電熱式のコンロやオーブンが埋め込まれている。温水器、冷蔵庫、食器や調理器具をしまうラック、料理を配膳するためのワゴン、消火器などもある。

大衆食堂出身のкоккたちの機嫌は悪く「火を使わずにうまいステーキが焼けるものか！」などと叫んでいる。

某日未明、オーロラ色の尾を引く不思議な飛翔体が観測された。非常に珍しい現象で、近年の研究によるとこれは宇宙を漂うガスの塊だという。かつて彗星と見間違えた天文学者により「X-2634」という名前が付けられている。

取材班はこの現象に詳しいという科学者に話を聞くべく連絡を取ったが、彼は撮影日当日から失踪していた。消息は今も明らかになっていない。

（グッドバイ・グラビティ プレイヤー資料1「雑誌記事」）

船長室

船長アーノルド・ラッカーの休憩室だ。仮眠用のベッド、収納棚、金庫があり、壁にはクララ・フォールのポスターやレコードが飾られている。収納棚の上には蓄音機、引き出しの中には「グッドバイ」号の設計図がある。

- **金庫：**防火仕様の安全性の高い金庫だ。アーノルドが持っている鍵束を使うか、ハードの〈鍵開け〉に成功すれば解錠できる。中には乗客から預かったライターやマッチ、拳銃などが保管されている。
- **蓄音機：**アサガオ型の金属ホーンがついた電源不要のぜんまい式蓄音機だ。1ラウンドかけてぜんまいを巻けばシングル盤1曲分再生できる。両手で抱えられるほどの大きさで、持ち運びも可能だ。
- **設計図：**一見すると普通の飛行船の設計図だ。しかしINTロールに成功した探索者は、これが飛行船ではなく、宇宙船の設計図にしか思えなくなる。図面を縦にすれば、主船体はロケットの形そのものだ！

設計図には、主船体に充填されたエックスガスの特徴がまとめられている。温めると浮力が低下して……いや、本当に浮力だろうか？ 〈英語〉ロールに成功した探索者は、その難解な文章が理解できる。冷たさを得たエックスガスは重力を無視して成層圏を突破し、宇宙空間をも自在に飛行できると書かれているのだ。向かう先は、宇宙を統べる魔王の宮廷。エックスガスはそこで狂気の音楽を奏するために生まれた存在であり、「グッドバイ」号はそんな異形の力を利用して作られた宇宙船なのだ。この真実を知った探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

操縦室

操舵輪を中心としたさまざまな操縦機器、計器、無線機などが並んでいる。飛行船の基本高度は数百メートル。気流が安定していればオートパイロット（決まった方位に進む簡易的なもの）に切り替えて巡航できる。

ここには副船長兼操縦士のシルヴェスターが常駐している。彼は「さっきボロボロの白衣を着たじいさんが来ましたが、あれも乗客ですか？」とつぶやく。アーノルドはそんな客はいないと一蹴するが、ロジャーは顔を青ざめさせて、スモーク博士が船内にいる可能性を黙っている。

Great Journey

7. 華麗なる旅路

この項では1日目、晩餐会が終わるまでにできる、主なNPCたちとの交流についてまとめている。

ロジャーとの会話

ロジャーは船内で乗客たちへのあいさつ回りをしている。キーパーはひそかに1D100をロールし、結果が探索者の〈信用〉の数値以下ならロジャーが好意的に、さもなければそっけない態度になることにしてもよい（「ルールブック」186～187ページ「探索者へのNPCの反応」参照）。後者なら話を引き出すために、何らかの対人関係技能が必要になるだろう。彼から聞ける話は以下のようなものだ。

- 「グッドバイ」号は大恐慌の影響で一度建造中止となった船だ。今回の不死鳥のような復活劇は、経済危機に苦しむアメリカの新たな希望となるだろう。
- 飛行船は火気厳禁、禁煙が基本だが、「グッドバイ」号には喫煙所を設けており、愛煙家も安心して利用できる。
- なぜなら「グッドバイ」号には、不燃性の「エックスガス」が使われている。この船を建造したスモーク博士が発見した気体で、水素やヘリウムよりも安全性が高いのだ。

エックスガスについて〈科学（化学）〉かイクストリートの〈知識〉に成功した探索者は、そんな名前のガスは存在しないことを知っている。思い当たるのはごくまれに観測される宇宙ガス「X-2634」だ。彗星のように飛行するガスの塊らしいが、その成分は明らかになっていない。

スモーク博士のフルネームや出自を聞けば、ロジャーは明らかに目を泳がせる。〈心理学〉に成功すれば、彼が博士のことをほとんど知らないのだと察することができる。

探索者がスモーク博士やガスの違和感を追及すれば、ロジャーはとぼけて話題を変えるか、席を外してしまう。

クララとの会話

103号室の前では、クララ・フォールとアーノルド・ラッカーが口論をしている。「よりを戻そう」とアーノルドが懇願し、クララがそれを拒否しているという状況だ。

やがてクララは探索者1人（キーパーの任意。男女は問わない）のもとにやってきて「今はこの人と付き合っているの！」と腕にすがりつく。アーノルドは顔を真っ赤にして詰め寄るが、探索者から抵抗や弁解を受ける、あるいはクララから平手打ちを食らって退散する。

クララは探索者に巻き込んでしまったことを謝罪すると、自身の身の上を話してくれる。内容は以下のようなものだ。

- アーノルドは元恋人で、今でもしつこく言い寄られている。仕事をしたいクララと、彼女に家庭に入ってほしいアーノルドでは価値観が合わなかった。
- クララは「グッドバイ」号に招待されて1人で乗船している。もともとはシアトル発の豪華客船「氷川丸」に乗って日本公演に向かう予定だった。
- 音楽事務所のスタッフは数日前に「氷川丸」で日本に向

かっている。飛行船のほうが速いので、北太平洋の上空で追いつくことになるだろう。

ひとしきり話すと、クララは「また晩餐会で会いましょうね」と言って自室に戻っていく。

アーノルドとの会話

アーノルドはクララと話するために103号室に行き、追い返されたあとは喫煙室で葉巻を吸い、それから船長室に移動する。彼からは以下のような話が聞ける。

- クララのことは、アーノルドがサプライズで招待した。船長としての雄姿を見せれば、復縁できると考えていた。
- 運命の恋人はクララ以外にありえない。少々気が強いところも好みだ。エックスガスのように扱いが簡単すぎたら、恋愛はつまらない……。
- エックスガスは、電熱装置を使って浮力を調整している。主船体を温めると高度が下がり、冷えると浮力が増して高度が上がるという仕組みだ。

もっともらしい理由をつけて〈説得〉や〈言いくめ〉に成功すれば、アーノルドに操縦室を案内してもらうこともできる。特にクララ絡みの話であれば、ボーナス・ダイス1つを加えてロールしてもよい。彼は機嫌よく電熱装置のスイッチの場所や、常に持ち歩いている鍵束のことを話してくれるだろう。

晩餐会

17時ごろ、サロンで晩餐会が催される。料理の味はまずまずだが、空の上というロケーションが何よりのスパイスとなるだろう。ピアノの旋律もとても心地よい。

しばらくするとドレスを身にまとったクララが入場し、ステージで美しい歌声を披露する。数曲歌ったあと、彼女は探索者たちの手を引いて「一緒に歌いましょう！」とステージに誘う。酒に酔って気持ち良くなった乗客たちも釣られて盛り上がり、サロンにいる誰もが肩を組んで笑い、歌い、踊り始める。

そんな最高のひとときを過ごし、飛行船「グッドバイ」号の華麗なる1日は過ぎていく。遊び疲れた探索者たちは、やがてそれぞれの客室に戻って休むことになるのであった。

A Late-Night Incident

8. 深夜の異変

1日目の深夜。船内のあちこちで、ボンッボンッと何かが破裂するような音が聞こえてくる。探索者たちは目を覚まして体を起こし、異変を確かめることになるだろう。

中央通路に出れば船内は静まり返っており、誰も……いや、1人だけ、足音も立てずに移動していく人影がある。ボロボロの白衣を着た老人だ。彼は喫煙室の扉の前に移動すると、煙のように姿を消してしまう。消える人影を見た探索者は、0/1D3正気度ポイントを失う。

キーパーへの注意：探索者が聞いた異音とは、乗員

乗客がエックスガスに潜り込まれて破裂した音だ。探索者が無名のNPCと相部屋だった場合、その人物もすでに破裂している。無人のベッドには散り散りになった衣服の切れ端が落ちていることだろう。

喫煙室の怪

喫煙室には船長のアーノルド、社長のロジャーがいる。アーノルドはやけ酒をあおり、葉巻を吸い、泣きながらクララへの未練を語っている。ロジャーはやってきた探索者を見るなり、アーノルドをどうにかしてほしいと懇願する。2人は船内の異変に気づいていないようだ。

そこで新たな異変が起こる。喫煙室の換気口から、奇妙なガスが流れ込んできたのだ。オーロラ色に光るそれは蛇のようにうねり、アーノルドの口や鼻に潜り込んでいく。「初恋のようなベリーの香り……。ああ、切なさで胸が張り裂けそうだ！」

そう叫ぶアーノルドの体は、風船のように膨らんでいく。服のボタンが弾け飛び、張りつめた皮膚には稲妻のような血管が走る。やがて顔の穴という穴からオーロラ色の光があふれ出し、ついに……。ボンッ！ アーノルドが破裂した。しかし血肉が飛び散ることはない。煙だけを残して、体が消滅してしまったのだ。人間が破裂するさまを目撃した探索者は1/1D8正気度ポイントを失う。

ロジャーは「人食いガスだ！」と泣き叫び、誰よりも早く喫煙室から逃げ出してしまう。そしてオーロラ色の煙……。エックスガスは、探索者に襲いかかってくる。

潜り込むガス

探索者たちの目の前に現れたエックスガスの一片は、5m以内にいる1D4体の対象に潜り込もうとする。探索者はこの存在と対抗CONロールを行ない、失敗すると体内にガスが侵入してSIZが[1D6×5]ポイント増加する。

エックスガスの一片のCONは100だ。一度攻撃を終えると、文字どおり煙のように行方をくらませてしまう。

Seized Airship 9. 乗っ取られた飛行船

この項では、エックスガスに乗っ取られた「グッドバイ」号で起きる出来事を記載する。のんびりしては探索者たちもガスに潜り込まれ、破裂してしまうかもしれない！

探索者は船内にあるものを自由に利用し、ガスへの対抗策を練ることができる。キーパーは「6. 飛行船『グッドバイ』号」に記した各ブロックの情報を参照しながら、状況と実現性を鑑みてプレイヤーのアイデアを採用するとよいだろう。

エックスガスの襲撃

エックスガスは船内の隙間や換気ダクトに潜み、探索者に襲いかかってくる。襲撃のタイミングはキーパーの任意だが、プレイヤーのダイス・ロールの結果がファンブルであったり、プッシュ・ロールに失敗したりしたとき、特に情報の用意されていない部屋に入ったときなどに出現させるとよいだろう。

エックスガス

エックスガスは自意識を持ったガス状の神話存在であり、下級の異形の神X-2634（“新クトゥルフ神話TRPG マレウス・モンスターロム Vol. 2 神格編”43～47ページ）が生み落とした幼生だ。地球の大気中ではオーロラ色に波打つ煙のような姿をとる。

この存在は散り散りになって知的生命体を食らい、体積を増やす。獲物が持つ記憶や感情は、狂気の音楽を奏でるために必要な教養だ。十分に成長すれば宇宙空間に飛び出して一塊の気体となり、小神の一柱として、魔王アザトースの知性を鎮める音楽隊に加わる。

エックスガスの一片、小神の幼生

STR 該当せず CON 100 SIZ 80 DEX 80
INT 30 POW 90 耐久力：6

DB：該当せず ビルド：該当せず 移動：10 MP：18

戦闘

1ラウンドの攻撃回数：1D4

攻撃方法：1D4体の対象に潜り込む。

潜り込み：5m以内にいる1D4体の体内に侵入し、内側から捕食する。対象はエックスガスと対抗CONロールを行ない、失敗すると体が膨張して、[1D6×5]ポイントSIZが増加する。失敗の結果がファンブルだった場合、最大値の30ポイントが増加する。この空虚なSIZ増加で耐久力、ダメージ・ボーナス、ビルドが変動することはない。

狂気の音楽：犠牲者のSIZが本来の能力値の2倍より大きくなると、体内から不気味な音楽が鳴り響き、SIZ増加の代わりに正気度ポイントが失われていく。正気度ポイントがゼロになると犠牲者は破裂してエックスガスとなる。

潜り込み 対抗CONロール、上記参照

回避 40% (20/8)

技能：隠密 80%、目星 50%、甘い香りを放つ 80%

装甲：なし。ただし物理的な攻撃で傷つけることはできない。高温でダメージを受け、耐久力がゼロになると黒いタール状の粘液となって不活化する。

正気度喪失：エックスガスの一片を見ても正気度ポイントは失わない。破裂する人間を見た場合は1/1D8。

エックスガスに有効な武器の例

武器名	ロール	ダメージ	基本射程	備考
シガーライター	〈近接戦闘(格闘)〉またはDEX	1D3	タッチ	なし
マッチやライターの火	〈近接戦闘(格闘)〉またはDEX	1D3+1	タッチ	なし
手鍋1杯の熱湯	DEX	1D6	3m	使い捨て
ドライヤー	〈射撃(拳銃)〉またはDEX	1D6	1m	電源コードは2m
シャワーの湯	DEX	1D8	2m	シャワー室でのみ使用可能
燃えるたいまつ	〈近接戦闘(格闘)〉またはDEX	1D8+1	タッチ	なし

キーパーへの注意：熱湯が冷めるまでの時間は1D10分間、またはキーパーが適切だと判断した時間。エックスガスは燃えない。

隠されたにおいを嗅ぎ分ける〈目星〉に成功すれば、探索者はエックスガスが放つベリーのような芳香(星間分子のギ酸エチルのにおいだ)を察知できる。誰か1人でも察知できれば、襲撃される前にDEXロールで素早くその場を離れるか、〈隠密〉で身を隠してやり過ごすことができる。

襲撃の危険がなければ、キーパーは探索者のロールを求めずに安全を伝えてもよい。船内を移動するたびに技能ロールをしていては探索が冗長になってしまうからだ。

熱さで立ち向かう

エックスガスの弱点は熱だ。上記の表にエックスガスに有効な武器と、与えられるダメージ、必要なロールなどの例を記載する。調理室のワゴンを使えば、熱湯の入った大きな鍋を持ち運ぶこともできるだろう。

ガスを体外に出す

エックスガスに潜り込まれた犠牲者は、熱い湯をのむなどしてガスを体内から追い出そうとするかもしれない。このとき犠牲者はエックスガスとの対抗POWロールを行ない、勝利すれば体外に排出できる。失敗するとガスは排出できず、犠牲者は内臓を傷つけられて1D6ポイントのダメージを受ける。

閉ざされた客室

乗客のほとんどは客室内で寝ている最中に破裂したため、部屋に鍵が掛かったままになっている。ロジャーとクララの部屋以外に目立った情報はないため、探索者がしらみつぶしに客室を調べるようなら、キーパーはエックスガスの襲撃イベントを発生させてもよいだろう。

膨らんだロジャー

201号室の扉は開いており、膨らんだロジャーが戸口に詰まって動けなくなっている。彼はかばんに詰めた現金を持って逃げ出そうとしたが、エックスガスに潜り込まれて体が

膨らみ、部屋から出られなくなってしまったのだ。

「外に出られれば……この風船の体なら、風に乗ってふわふわ逃げられたかもしれないのに！」

ロジャーはそう言うのと、やがてすべてを諦めて、「グッドバイ」号ができた経緯を探索者に告白する。

数か月前のこと。借金取りから逃げ回っていたロジャーは、久々に飛行船工場を訪れた。するとなんと、ボロボロの白衣を着た老人が、「グッドバイ」号を完成させていた。

老人は「これに人を乗せて飛んでほしい」と言ってロジャーに設計図を手渡してくれた。異常な事態であることは明らかだったが、借金を返すためには、飛行船を飛ばす以外の選択肢はなかった。

彼は名乗りもせずに煙のように消えてしまった。「スモーク博士」というのは、その煙からとった架空の名前だ。

そこまで話したところで、ロジャーはわなわなと体を震わせる。探索者の背後に白衣の老人……スモーク博士のガス幽霊が立っていたのだ。逃げる暇もなくロジャーはそのガス幽霊に潜り込まれ、限界を超えて膨張していく。

「ああ、心も体も軽くなる。地球の重力に……グッドバイ！」

……ボンッ！ 破裂するロジャーを目撃した探索者は1/1D8正気度ポイントを失う。

クララの再会

調理室には白い蒸気が立ち込めており、クララが「入ってこないで！」と警告する。彼女は船内の人影はすべてエックスガスだと思い込んでおり、落ち着かせるには〈精神分析〉で妄想を取り除く必要がある。探索者がクララをアーノルドから守るような行動をしていたなら、このロールにボーナス・ダイス1つを与えてもよい。不用意に侵入すれば、クララは最初に入った者に熱湯(1D6ポイントのダメージ)を浴びせてくるだろう。

われに返ったクララはここで湯を沸かして隠れていたことを話してくれる。

「夜にシャワー室を利用して、髪を乾かしていたところを

襲われたの。びっくりしてドライヤーの風を浴びせると、黒いドロドロになって動かなくなったわ。あいつらは熱に弱いのかもしない……」

船長の鍵束

喫煙室には、アーノルドが破裂したときに落とした鍵束がある。これを使えばすべての客室や、船長室の金庫を開けることができる。

ダンス・パーティー

探索者がサロンを訪れると、ピアノの鍵盤がひとりでに動き出す。晩餐会で聴いた心地よい旋律とは真逆の、不気味な不協和音だ。さらに周囲にはオーロラ色に揺らめく人影が現れ、音に合わせて笑い、歌い、手を取って踊り始める。世にも奇妙なガス幽霊のダンス・パーティーを目撃した探索者は1/1D8正気度ポイントを失う。

彼らはエックスガスに取り込まれた乗員乗客の幽霊であり、探索者がサロンを通過しようとする「一緒に楽しもう！」と手を引いてくる。音楽やダンスに関する〈芸術〉、または〈回避〉ロールに成功しなければ、エックスガスに潜り込まれてしまうだろう。

それ以降、ガス幽霊たちは忙しい探索者たちに構うのをやめてパーティーを続行する。壊れたレコードのように生前の華麗なるひとときを繰り返しているのだ。

無人の操縦室

操縦室には誰もいない。常駐していた副操縦士のシルヴェスターはすでに破裂してしまっただの。

「グッドバイ」号は北太平洋上空で巡航モードに入っており、航路から大きくは外れていない。だが、計器を見れば高度は5,000mを超えて上昇を続けている。このままでは酸素がなくなって窒息してしまうかもしれない。この事実恐怖を感じ、探索者は1/1D4正気度ポイントを失う。

操縦室の無線機器からは「こちら『氷川丸』……」と激しいノイズ混じりの音声がかきこえる。シルヴェスターが死亡する直前、付近を航行中の「氷川丸」に助けを求めているのだ。「氷川丸」は北太平洋の緯度経度を指示しており、そのあたりに不時着できれば救助してくれるらしい。

電熱装置のスイッチはエックスガスの黒い粘液がべつとりと絡みつき、作動しなくなっている。機械がぬれて不具合を起こしたような状態だ。

Showdown

10. スモーク博士との決戦

船内の探索で十分に時間が経過した、または操縦室を調べ終えたなら、物語はクライマックスに移行する。

濃厚なベリーの香りと共に、探索者たちの前にガス幽霊の集団が現れる。先頭にいるのは白衣の老人、スモーク博士だ。彼は穏やかな口調で探索者たちに語りかける。

「この船はエックスガスの力で宇宙へ向かう。君たちはこれから、人類史上初の宇宙旅行に参加できるのだ。喜ばしいとは思わないか？」

スモーク博士は、探索者それぞれの回答にじっくりと耳

を傾ける。知恵と勇気でここまで生き残ってきた探索者たちに、最大限の敬意を払ってくれるのだ。このような事件を起こした理由を問えば「2. キーパー向け情報」に記したような情報を聞かせてくれるだろう。

探索者たちの話を聞き終えると、スモーク博士は言う。「君たちに出会えて本当によかった……。どうか命尽きるまであらがってくれ。その悲鳴が極上の音楽になる。大いなる魔王もきっとお喜びになるだろう！」

スモーク博士はガス幽霊の集団に向かって、オーケストラの指揮者のように指先を振る。……ボンッボンッ！ ガス幽霊たちは次々とはいじて、博士の姿を包み込んでいく。混ざり合う煙。その陰影が描くのは、巨大な顔……エックスガスと融合した狂気の科学者の顔面であった。その口からは、無数のガス触手があふれ出してくる！ このおぞましい光景に、探索者は1D3/1D10正気度ポイントを失う。

絶体絶命

ここからは戦闘ラウンドで進行する。以下に探索者たちの置かれた状況と、この場を切り抜ける行動の例を記載する。ほかにも探索者が打開策を思い付いたなら、キーパーは可能なかぎり採用してあげよう。

迫り来るガス触手の群れ

エックスガスは四方八方からガス触手を伸ばし、探索者全員の体内に潜り込もうとする。探索者は各戦闘ラウンドの開始時に難易度イクストリムのCONロールを行ない、失敗すると[1D6×5]ポイントSIZが増加する。

この存在は狂気の音楽と対極にある、地上の美しい音楽に戸惑うかもしれない。音楽に関する〈芸術〉ロールに成功するか、蓄音機でクララのレコードを流せば、次の1ラウンドのあいだエックスガスは行動不能となる。一度聞けば慣れてしまうため、2度目以降は効果がない。

また、熱で合計6ポイント以上のダメージを与えると、ガス触手を退け、次の1ラウンドは行動不能にできる。ガス触手が回避することはないが、狙った箇所命中させるための攻撃ロールは必要だ。こちらはダメージさえ与えれば、2度目以降でも効果がある。

電熱装置を修理する

電熱装置のスイッチは、エックスガスの粘液でショートしている。〈電気修理〉か、ハードの〈機械修理〉に成功すれば修理できるだろう。設計図を読んでいる探索者であれば、このロールにボーナス・ダイス1つを与えてもよい。

たとえ失敗しても、1ラウンドごとに何度でも、プッシュ・ロール扱いにしないで再挑戦できる。成功する前に、エックスガスの潜り込みで破裂しなければの話だ。

電熱装置で温度を上げれば、「グッドバイ」号は降下をはじめ、自意識が乱れたエックスガスも散り散りになって船外に飛び出していく。

エンジンを暴走させる

操縦機器をめちゃくちゃに操作すればエンジンが異常動作を起こし、オーバーヒートする可能性がある。こうなれば「グッドバイ」号の操縦は不可能になるが、主船体のエッ

クスガスも熱でダメージを受ける。黒煙を上げながら、船はゆっくりと降下していくことになるだろう。これを実現させるには〈グループ幸運〉に成功する必要がある。失敗すればただエンジンは故障し、二度と動かなくなるだけだ。

ゴンドラ内に火を放つ

船内に火を放てばエックスガスは直ちに退散するが、探索者自身も危険にさらされる。探索者たちはゴンドラにとどまる1ラウンドごとに、髪や衣服が燃えないように試みる〈幸運〉ロールを行ない、失敗すると続く各ラウンドで1D6ポイントずつダメージを受ける。体に燃え移った火を消すためには水や消火器を使うか、〈幸運〉か〈応急手当〉に成功する必要がある。

探索者の体内にエックスガスが潜り込んでいたなら、この火災の熱でガスが抜け、SIZは探索者本来の能力値に戻る。ただし体から浮力が失われれば、後述の「船外に飛び出す」ことが難しくなるだろう。

船外に飛び出す

エックスガスに潜り込まれた犠牲者は、「グッドバイ」号と同様に体が軽くなっている。昇降口、サロンの展望窓などから飛び出すことができれば、風船のようにゆっくりと降下できる。膨張した犠牲者2人につき、膨張していない人間を1人まで安全に降下させることもできる。

ただしサロンの展望窓や昇降口を通れるのは、SIZ100までの探索者だけだ。SIZ 101以上の探索者が無理矢理出ようとすると、体の柔らかさを利用するDEXロール、あるいは力づくで体をねじ込むSTRロールが必要となる。

The Conclusion

11. 結末

探索者たちがエックスガスの脅威を退け「グッドバイ」号を降下させたのか、空に飛び出したのか、ガスに潜り込まれ死亡してしまったのか。この項に記載する結末はあくまでも例にすぎない。東の水平線からは、探索者たちの健闘をたたえるように朝日が昇り始めているだろう。

もし万事休すとなっても、最終的な死の瞬間が即座に訪れる必要はない(“ルールブック”117ページ「意識不明と死」参照)。キーパーはプレイヤーと相談し、探索者の最期を飾る劇的な瞬間を演出しよう。

飛行船を不時着させる

「氷川丸」との合流ポイントに移動するなら、〈操縦(飛行船)〉に成功する必要がある。失敗すれば飛行船はあらぬ方向に飛んでいき、広大な北太平洋で救助を待つことになるだろう。プッシュ・ロールに失敗すれば、無茶な操縦でプロペラや尾翼を破損させ、「グッドバイ」号は操縦不能となる。

〈操縦(飛行船)〉技能を持たない探索者にとっての希望は、アーノルド・ラッカーのガス幽霊だ。彼はただ呼びかけるだけでは反応しない。クララが歌を歌うか、蓄音機で彼女のレコードをかけることで現れ、飛行船を操縦してくれる。操舵輪を握るアーノルドの背を、クララはそっと抱きしめ

「愛してくれてありがとう」とささやくだろう。

風船の行く先

ゴンドラの外に飛び出せば、もうエックスガスが追ってくることはない。膨らんだ犠牲者は、風船のように風に乗っていくことができる。体内のガスは、船から離れたことで自意識が乱れ、口や鼻から少しずつ抜け出していく。このガスの噴出を推進力として、「氷川丸」との合流ポイントに向かえるかもしれない。

キーパーはプレイヤーに隠して1D100をロールし、結果が探索者の〈ナビゲート〉の数値以下なら合流ポイントにたどり着けた描写を行なうこと。

救助を待つ

合流ポイントに到達したなら、ただちに「氷川丸」の救助が受けられる。探索者は無事に日本に渡り、その後アメリカに帰ることができるだろう。

合流ポイントから外れて北太平洋に放り出された探索者は〈グループ幸運〉ロールに成功すれば「氷川丸」に見つてもらえるかもしれない。のろしを上げるなど、発見されやすい工夫をするならボーナス・ダイス1つを与えてもよい。失敗すれば、冷たい海の上で死を待つばかりだ。

不時着した「グッドバイ」号からは、エックスガスが空に昇って消えていく。ガス幽霊も、そして探索者に潜り込んでいたガスも同様だ。

その日の夜、オーロラ色の尾を引く彗星のような宇宙ガスが観測されるかもしれない。その存在がどこへ向かうのか、知っているのは探索者だけだ。

地球にグッドバイ!

浮上を続ける「グッドバイ」号はそのまま成層圏を越え、宇宙に飛び出していく。万策尽きた探索者はエックスガスと化し、この宇宙旅行の一員となっているかもしれない。

やがて「グッドバイ」号の船体に亀裂が走り、発光する巨大なガスの塊が現れる。さながらさなぎから羽化した蝶のようなのだ。

向かうのは宇宙の深淵、アザトースの宮廷。魔王に仕える神々は、いずれも悪夢から飛び出てきたような容貌をしている。黒い放電光をまとう幾何学存在、生きた機械部品の集合体、大量の蛆虫を詰め込んだような半透明の袋、腐食した手足と胴体でできた肉の柱……。エックスガスはそんな異形の神々の仲間入りを果たし、アザトースの知性を鎮める、忌まわしくも愉快的音楽を奏で続けるのだ。

報酬

飛行船「グッドバイ」号から生還した探索者は2D8正気度ポイントを獲得する。探索者以外にも生存したNPCがいるのなら、ボーナスとして1人につき+1正気度ポイントを獲得する。