

特集 アーカム計画

『R&R Vol.134』に続く
『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』の第2弾と
それを普通のシナリオとしてプレイするためのガイド!
これで君もキーパー・デビューだ!

1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG 第2弾 寝台特急ブレアデスの悪夢

文■内山靖二郎 画■原友和

フォーマット協力: 坂本雅之 / アーカム・メンバーズ

プレイテスト協力: 坂本雅之、立花圭一、寺田幸弘 / アーカム・メンバーズ+
Fighter KOU+スイッチゲーム会

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』を知ってもらう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、この記事のみではプレイできません。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いる必要があります。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個所は、キーパーがプレイ中に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14～15ページの「手掛かりカード」と13ページの「寝台特急ブレアデス案内図」と「トークン」を本から切り離すか、コピーを用意する。

※手掛かりカード、寝台特急ブレアデス案内図、探索者シートなどは『R&R』公式ウェブページの『R&R141』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

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)

探索者のコマ(お気に入りのコマや、フィギュアを利用する。見分けがつくものがよいだろう)
寝台特急ブレアデス案内図

キーパーの手元に隠しておくもの

手掛かりカード

渋沢トークン

黒い仔山羊トークン

みなさんは探索者です

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が説明しなければならぬ。

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。

これからみな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、このゲームでは雰囲気を出すため、キャラクターのことを探索者と呼びます。その名の通り、みなさんは好奇心を持ち、不思議なことがなぜ起きているのかを探索する者なのです。

そして、みなさんのガイドを務める、ボク／私のことはキーパーと呼んでください。

プレイヤーが自分の分身である探索者の立場を理解したならば、どのような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。

探索者の活躍する舞台は現代の日本です。

季節は肌寒い早春。探索者たちが寝台特急プレアデスの乗客となり、優雅な旅を楽しんでいるところから、このゲームはスタートします。

得意分野がそれぞれ違う探索者が4種類あります。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、ほかの人とタイプが被ってはいけません。被ったら、話し合いか、じゃんけんで決めましょう。

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、心身が弱いのでピンチのときは大変でしょう。

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られるでしょう。

みなさんは、自分の分身として選ぶなら、どんなタイプがよいですか？

探索者を自作させず、違うタイプの探索者から選んでもらうのは、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うためと、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。

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、キーパーはそちらも参照すること。

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るのかについて必要最低限の説明を行なう。

『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、これからゲームがスタートします。

まずは「特別車両」と「普通車両A」どちらかの車両の乗客になっていただきます。

特別車両はホラー増量なパート。普通車両Aは調査シーン増量なパートです。

皆さんで相談して、2つの車両に2人ずつコマを置いてください。

コマを置いてもらったら、次の説明に移る。

これからキーパーが状況を説明します。それを聞いて、探索者の気持ちになって、これから何をしたいか行動を宣言してもらいます。

自分の探索者にどんなことをさせたいかは、キーパーに言葉で伝えてください。そうしたら、その内容に応じて、キーパーが状況を説明します。

この電車内で何が起きているのか、気になるものを調べたり、登場人物に話を聞いたりすると、後半で役立つことでしょう。

なお、探索者は行動の宣言とは別に、ほかの車両に移動することができます。移動してから行動するのか、行動してから移動するのかは自由に選べます。移動しながら、何かを調べることはできません。

普通のTRPGでは、行動の宣言は自由なタイミングで行なわれます。

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かる処理の時間も同じくらいの長さにする。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かはキーパーに

任される。少なくとも車内の気になるものを1つ調べて、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、さらにロ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になります。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……いよいよ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、それまでに車両を調べるなどの行動を宣言して、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。

全員に4回の手番が巡るには、1回の宣言と処理にかけられる時間は単純計算で数分程度です。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。

キーパーは全員から見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、短い時間の方が集中してプレイできるという意図がある。

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」などとお願ひされたら、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。ここは絶対にそろ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投げて渡せます。

(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きと違って、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て、世界の真の姿を理解することで、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)

「ダメージを受ける」と指示された場合、耐久力が同じポイントだけ減少します。

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〉ルールに成功すれば、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、何かあればすぐに死んでしまうでしょう。

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、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

『寝台特急プレアデスの悪夢』

キーパー向け情報

豪華な寝台特急プレアデスは、東京駅から札幌駅へと向かっている（プレアデスのモデルは寝台特急カシオペアだ）。

ところが、このプレアデスには、シュブ＝ニグラスを偉大な母神として崇拝し、その胎内に帰ることを切望する狂信者——しじまわのぶお 渋沢信夫が乗っている。

渋沢は自分の望みをかなえるため、シュブ＝ニグラスの子である、黒い仔山羊を利用することを思いついた。

呼び出された黒い仔山羊がシュブ＝ニグラスの元へと帰ろうとするとき開かれる門を利用して、自分も一緒に母神の胎内に戻ろうとしているのだ。

ただし、シュブ＝ニグラスに至るまでの道は遠いと考え、プレアデスの車内で黒い仔山羊を呼び寄せたのだ。

渋沢の計画通り、黒い仔山羊はシュブ＝ニグラスの胎内へ戻る門を開いた。それは時空を超越したトンネルとなり、プレアデスはその中を疾走する。

探索者はそんな狂信者の儀式に巻き込まれたプレアデスの乗客たちである。

乗客たちが助かるには、シュブ＝ニグラスの胎内へと突き進むプレアデスを下車して、トンネルの反対方向に逃げるしかないのだ。

NPC

渋沢信夫は、豊穡を司るとされる外なる神シュブ＝ニグラスの胎内に帰ることを夢見る狂信者である。

渋沢は自分の望みをかなえるため、車掌室で車掌を生け贄なまもの／なまもの 宙床とした。

ところが、車掌の遺体から出現した黒い仔山羊は予想以上にバワフルな存在であり、暴れて、窓から外に飛び出してしまった。

渋沢はショックで気絶してしまうが、彼はシュブ＝ニグラスにまつわる『大地をつかむ若木の印』が刻まれたブローチを所持していたため、黒い仔山羊に殺されずに済んだのだ。

彼の目的は、プレアデスの運行を続けて、シュブ＝ニグラスの元にたどり着くことだけだ。

キーパーは、この渋沢をバランス調整として便利に活用すること。

ロールプレイが面倒ならば事件の発端となっただけの無害な廃人として放置してもよいし、探索者が優秀でシナリオがあっけなく解決されてしまいそうだと思うならば、探索を邪魔する障害として利用してもよい。

渋沢は50代の気難しそうな顔をした中年男性で、豪華な寝台特急の乗客にしては身だしなみに気を遣っていない。

彼は胸に着けているブローチを、いつも指で触っている。これを奪おうとすると抵抗するが、貧弱な男なので〈敏捷〉ルールに成功すれば奪い取れる。また、〈格闘〉ルールで耐久力をゼロにすれば気絶するため、完全に無力化できる。

渋沢は何を聞かれても「大丈夫、大丈夫だから」と、繰り返すだけである。彼の口から有益な情報を聞き出すには、以下の手順が必要だ。

まず、渋沢に話を聞いて〈説得〉ルールに成功すると、彼がオカルトに傾倒しており、普通の会話が通じないことがわかる（正気度がゼロなのだ!）。だが、同時にオカルトの理解者のふりをすれば、きっと油断して話をしてくれると推測できる。

それさえわかれば、話を聞くために、続けて〈オカルト〉ルールに挑戦が可能となる。このルールに成功すれば、彼は探索者に親近感を覚えて、以下のようなことを語る。「●情報：渋

沢の叫び」を渡す(以後「●〜」とあったらカードであることを示す)。

「生意気な車掌を生け贄にささげて、母へのトンネルは開かれた。その道はあまりに長いが、案ずることなかれ。このプレアデスなら走り抜ける。この闇を越えれば、そこは偉大な母の胎内……誰もが永遠となれる場所だ!!」

しづさわのぶ お

洗沢信夫(53歳)、男

STR / 筋力 4 CON / 体力 4 SIZ / 体格 5

DEX / 敏捷 4 APP / 外見 5 INT / 知性 8

POW / 精神 5 EDU / 教育 8

正気度 0 ■■■■■■■■■■

耐久力 4 □□□■

アイデア 8 幸運 5 知識 8

応急手当 6 オカルト 9 回避 4

格闘※ 1 聞き耳 3 説得 6

目星 3 クトゥルフ神話 8

※成功すると対象の耐久力を[1D6-1]減らす

プレアデスを襲う怪物

ゲーム開始直後から、怪物——不完全な姿の黒い仔山羊が最後尾の特別車両からじわじわと前の車両へとやって来て、探索者たちを追い詰める。

黒い仔山羊

黒い仔山羊は外なる神シュベニグラスの落とし子だと言われている。耐久力は38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。

黒い仔山羊はプレアデスの中を前に進みながら、途中にいる人間を太いロープのような触肢でたたきつぶしては、血を吸い尽くす。黒い仔山羊は近くにいる人間を2回攻撃(1人に2回でも、2人に1回ずつでもよい)して1D6ダメージを与える(〈格闘〉ルールはしない。攻撃は自動的に命中する)。

この攻撃に対して〈回避〉は有効であり、ルールに成功すればダメージを受けない(ただし、1人に2回攻撃した場合、〈回避〉は1回しかできない)。また、「●手掛かり:ブローチ」を持っている探索者は、自分から黒い仔山羊に手を出さないかぎりには攻撃されない。

黒い仔山羊は探索者の手番が一巡することに、少しずつ前の車両に移動する。

これは探索者をおびえさせるのと同時に、探索できる場所を減らして、重要なポイントへ誘導する意味もある。

探索者が黒い仔山羊のいる車両の隣にいた場合、グネグネ動く触手の塊といった不完全な姿の黒い仔山羊を目撃するため、〈正気度〉ルールを行ない、1 / 2正気度ポイントを失う(ルールに成功したら1、失敗したら2正気度ポイントを失う)。ただし、2度目からはこの〈正気度〉ルールはしない。

この〈正気度〉ルールをした探索者は、その怪物の中から男

の声(車掌の声に似ている)が聞こえてくることに気づく。キーパーは「●情報:後ろから聞こえる声」を渡すこと。

黒い仔山羊は、移動したあとは何も行動しない。ただし、黒い仔山羊が移動する前に、手番を終えた探索者が同じ車両に残っていたら攻撃する。あまり早い段階で探索者が死亡しないように、キーパーは「黒い仔山羊はまだ不完全なためパワーが足りない」といった理屈で、ダメージを少なめに手加減してあげてもよい。

もしも探索者が黒い仔山羊と正面から戦うつもりならば、それは暴れ回る象に挑むような自殺行為だと忠告すること。また、〈格闘〉ルールと〈回避〉ルールは同時にできないことも忘れずに説明しておくこと。

探索者の手番が一巡したら起きること

1巡目の最後

怪物が特別車両内に入り込んだようだ。

バリバリとガラスが碎かれる音と「ゴ——ッ」というトンネルを走り抜ける轟音が聞こえてくる。

2巡目の最後

怪物は食堂車に入り込む。食器の割れる音が響く。こいつはどんどん前にやって来るつもりだ。

3巡目の最後

怪物は普通車両Aにまでやって来た!

(もしも探索者が乗客を避難させていないならば、黒い仔山羊は彼らを殺戮していく。身の毛もよだつような悲鳴がプレアデス全体に響き渡る。探索者は全員〈正気度〉ルールを行ない、1 / 2正気度ポイントを失う)

4巡目の最後、もしくは時間切れになった

※すでにプレアデスが停車していれば、このイベントは発生しない。

みるみる成長していった怪物は、普通車両Bに入り込んだところでとうとう床を踏み抜いてしまった。激しい衝撃が車内を襲い、プレアデスは脱線してしまう!

(探索者全員〈回避〉ルールをする。成功したら1ポイント、失敗したら1D3+1ポイントのダメージを受ける。ただし、プレアデスは停車する)

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。

いまからゲームスタートです。

みな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。

探索者たちは豪華な設備とサービスで人気の寝台特急

プレアデスで、東京から札幌までの優雅な旅を満喫しています。最高のディナーを楽しみ、夜が更けると、車内はゆったりとした空気に満たされます。コトコトンという線路を走る音を手守歌代わりにして、個室のホテル並のベッドでゆっくり休もうとしたとき……この安らぎのひとつときは、前の車両の方から聞こえた、男の悲鳴と、なにかが壊れるような大きな音によって打ち砕かれてしまいます。

好奇心旺盛な探索者たちは、ベッドから跳ね起きて、なにが起きたのか調べてみようと思いました。

その後、普通車両Aに「●情報：無力な乗客たち」を置く。これが乗客の位置を示すトークン代わりとなる。

車両の描写とイベント

特別車両と、普通車両Aにいる探索者の手番が来たら、最初にその車両の描写をすること。

その後は、探索者が別の車両に移動したタイミングで、以下にある描写をする。

なお、通り過ぎた車両の描写はしなくともよい。

①特別車両

ゲーム開始時に特別車両にコマを置いた探索者の手番が来たら、まず以下の描写を読み上げる。

ここはプレアデスの最後尾車両。車両の半分が客室となっており、リビングには後部の壁一面に広がる大きな窓がある。ちょうど大きな町を通り過ぎていくところらしく、街灯やネオンが見える。

そのとき、君は線路になにかグネグネとしたものが落ちていくのに気づく。いや、それは落ちていくのではなく、太いロープのようなものでプレアデスとつながっており、ものすごい勢いで引きずられている。

しかも、そいつは少しずつ、こちらに近づいているようなのだ……！

この描写を聞いた探索者に「●情報：外の明かり」のカードを渡すこと。

さらに「●情報：後ろにいるモノ」のカードを、特別車両の後ろに置く。以後、怪物の位置に合わせて、このカードを移動させること。

引きずられているものをよく見ると、暗くてはっきりとはわからないが、ロープにどこかで見覚えのあるものが絡まっていることに気づく。〈アイデア〉ロールか〈目星〉ロールに成功すると、それは特別車両の客である探索者に礼儀正しくあいさつしてくれた、人当たりの良いプレアデスの車掌の帽子であることがわかる。

どうして、あんなところに車掌の帽子が……不吉な考えにとりつかれてしまい〈正気度〉ロールを行なう。0 / 1正気度ポイントを失う。

②食堂車

ここはプレアデスの食堂車。高級レストランのような内装だが、いまは深夜のため営業していない。

食堂車には重要な情報はないが、探せば「●手掛かり：度の強い酒」と「●手掛かり：ナイフとフォーク」が見つかる。

漠然と役立つものを探すというのなら〈目星〉ロールに成功すれば発見できる。もしも、プレイヤーが具体的に「酒」や「武器になるもの」はないかと宣言したら、ロールをさせずに自動的に見つかるとしてよい。

③普通車両A

普通の寝台車両であり、特に変わったところはない。ゲーム開始時に普通車両Aにコマを置いた探索者の手番が来たら、まず以下の描写を読み上げる。

前の車両から怒鳴り声が聞こえたかと思ったら、あの恐ろしい悲鳴がした。

ほかの乗客たちも不安そうな顔をして廊下をのぞいているが、部屋を出てまで調べようとする者はいないようだ。こんな状況ではしかたないかもしれないが、じっとしては何も始まらない。

最初から普通車両Aにいた探索者は〈アイデア〉ロールができる。成功すると、普通車両Bの「渋沢」とかいう客と車掌がトラブルを起こしていたことを思い出す。そして、さきほどの悲鳴は車掌の声のようだったことに気づく。「●情報：渋沢のトラブル」を渡す。

探索者が乗客たちに悲鳴について聞き込みをしても、「●情報：渋沢のトラブル」を渡す。

乗客たちに事件解決に役立つものがないかを尋ねれば、北海道でサイクリングをする予定という老紳士が工具セットを貸してくれる。「●手掛かり：工具セット」を渡すこと。

④普通車両B

普通の寝台車両であり、特に変わったところはない。乗客たちは不安そうにしている。

(※渋沢の存在をすでに知っているなら、この車両に渋沢の個室があることも説明する)

渋沢の個室は、探せばすぐに見つかる。扉に鍵は掛かっている。

個室を調べれば、彼の荷物は小さな手提げカバンのみで、北海道旅行にしてはやけに少ない。荷物をあされば、自動的に手帳が見つかる。ただし、この時点では内容まではわからない。「●手掛かり：渋沢の手帳」を渡す。

渋沢の部屋を調べるタイミングがなかったり、思い浮かなかった場合、「●手掛かり：渋沢の手帳」は渋沢が持っていることにしてもよい。

手帳を読むと行動の宣言をした場合、この手帳には「真相が書かれたらしき日記部分」＝「●情報：渋沢の日記」と「渋沢が着けていたブローチと同じ印のスケッチについて記された部分」＝「●情報：渋沢のスケッチ」があると告げること。

1回の行動の宣言では、どちらか一方しか読むことはできない。しかも、その冒流的で不可解な記述を理解するには〈オカルト〉ロールか〈知識〉ロールに成功する必要がある。

探索者が読んだ内容に応じて、上記の情報を渡すこと。「●情報：渋沢の日記」を読んでロールに成功した探索者は、そんな狂気に毒された妄想としか思えない日記が、いま現実となっている恐怖から、自動的に正気度を1ポイント失う。

⑤車掌室

廊下の脇にシンプルな扉があり、車掌室というプレートが張ってある。

車掌室の中からは、ごうごうという風の音が聞こえてくる。

扉は開きっぱなしだ。それも当然で、扉の間に客が一人倒れて、挟まっているのだ。

さらに、君は廊下の向こうにナイフが転がっているのにも気づく。

倒れている客を調べれば、彼が車掌と言いつついた渋沢という人物であることがわかる。渋沢のトークンを車掌室に置くこと。前述の「●情報：渋沢とのトラブル」を探索者がまだ入手していないなら、ここで渡すこと。

渋沢は軽傷であり、頭を打ったのか、意識がもうろうとしているだけだ。手にベタリと血が付いているが、渋沢の体に深い傷はない。

彼は「仔山羊は……仔山羊はどうなった……」と、うわごとをつぶやき続ける。

〈応急手当〉ロールや「●手掛かり：度の強い酒」などで意識を回復させることができる。

目が覚めると、渋沢は動揺した態度で胸の奇妙な印の刻まれたブローチをいじり回して「大丈夫、大丈夫だから」と繰り返す。

さらに、後部車両に怪物がいることを聞かされると、さらに猛烈な勢いでブローチをいじり回して、震えながら、「大丈夫、大丈夫……」と念仏のように唱えながら、前の車両へ移動しようとする。

ナイフを調べるなら、血が付着していることがわかる。「●手掛かり：ナイフ」を渡す。

探索者が血の跡を調べるというのなら、持ち手にはべったりと血の手形が付いており、それは渋沢の手と符合することがわかる。

車掌室の中を調べれば、そこはまるで台風が暴れ回ったのではと思うほどひどいありさまだ。壁には穴が開き、窓は破れて、外から強い風が吹き込んでいる。

車掌はいないが、破れた車掌の上着が落ちている。しっかりとした作りの駅員用の制服なのに、まるで機械で引きちぎったように無残に裂けており、じっとりと血で濡れている。そのことに気づいた探索者は〈正気度〉ロールを行ない0 / 1正気度ポイントを失う。

車掌の上着を調べて〈目星〉ロールに成功するか、または「マスターキーを探す」と宣言すれば、内ポケットにマスターキーが入っているのを発見できる。「●手掛かり：マスターキー」のカードを渡すこと。

⑥運転席

運転席への扉は施錠されている。防犯上の理由だろう、とても頑丈な造りで、鍵がなければ開けるのは難しそうだ。

扉の脇にはインターホンがあり、これで中の運転士と会話できそう。

インターホンで呼び掛けても返答はない。〈聞き耳〉ロールに成功すると、扉越しに室内の様子が聞こえる。

「あの先に見えるものはなんだ。偉大で、心が和む……あれはまるで……そう、お母さんだ。お母さんだ！ さあ、お

母さんに向けてえ～、出発進行おっ！ ホッホオ——ッ!!」と、運転士らしき人物の声が聞こえる。

この運転士はプレアデスの進行方向に開いた門の向こうにいるシュブ＝ニグラスを直視してしまったため正気を失っているのだ。命を預けている運転士の奇声を聞いた探索者はゾッと〈正気度〉ロールを行ない、0 / 1正気度ポイントを失う。

運転席の扉はマスターキーがあれば簡単に開けられる。「●手掛かり：工具セット」を持っているならば、こじ開けると行動の宣言をして〈筋力〉ロールか〈アイデア〉ロールのどちらかで開けられる。



運転席では、運転士がブレアデスを運転中である。ただし、彼は前述のように錯乱している。

探索者が運転席に入ったら、キーパーは以下の描写を読み上げること。

ちょうどブレアデスはトンネルに入ったところだった。ところが、ブレアデスの前方には、トンネルの闇より深いものが見える。

ブレアデスの向かう先をじっと見つめていると、今まで感じたことのない安らぎと恐怖とがぐちゃぐちゃに混ざった奇妙な気持ちになった。

ただ、これだけはわかる。このまま先に進めば、元の世界には二度と戻れないだろう。

運転席に入った探索者は、ブレアデスが人間の立ち入ってはならない場所へ突き進んでいることを直感して、〈正気度〉ロールを行ない、1 / 2正気度ポイントを失う。

ブレアデスを停車させるには、錯乱する運転士を排除して、ブレーキをかけるしかない。

運転士を制止する場合、運転士に〈格闘〉ロールで4ポイントのダメージを与えれば気絶する。キーパーは、ほかのアイデアも大いに採用してあげること。例えば、〈説得〉ロールで前方に見えるモノが母親ではないことを伝えたり、「●手掛かり：度の強い酒」を飲むようにうまく誘って酩酊させたりなどだ。

ダメージを受けて運転士が気絶しても〈応急手当〉ロールに成功するか、「●手掛かり：度の強い酒」を飲ませると目を覚ます。すると運転士はショックで正気に戻るため、ブレーキをかけて安全に停車してくれる。

運転士と探索者が〈格闘〉をしている間に、ほかの探索者がブレーキをかけることも可能だ。

ブレアデスを運転して停車させるには〈アイデア〉ロールに成功しなければならない。

普通の成功だと、急ブレーキとなってしまう、運転席に座っている者以外は転倒して1ポイントのダメージを受ける。もしも、〈アイデア〉の2分の1で成功していれば、安全に停車できる。

ブレアデスを停止させれば、いつでも探索者は車外に出られる。だが、もしも探索者の手番が残っており、時間切れにもなっていないのなら、まだ車内で情報収集などが可能であることを伝えること。

もちろん、探索者が一刻も早く下車して逃げ出そうとしているなら、「クライマックスのイベント」に移行してかまわない。

クライマックスのイベント

- ・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。
- ・探索者の誰かが停車したブレアデスから逃げると行動を宣言する。

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のイベントとなる。

車掌室と運転席のある車両にまで近づいてきた黒い仔山羊が巨大化して、探索者たちの前に姿を現すのだ。

キーパーは黒い仔山羊のトークンを普通車両Bに置いてから、以下の描写を読み上げること。

ムクムクと膨れあがる怪物は、ずんぐりした大木にひづめのある足を生やしたような姿をしていた。枝の部分は絡み合ったロープのような触肢で、幹の部分にはよだれを垂らす巨大な口があり、のこぎりのような牙をむき出しにしていた。

完全な姿となった黒い仔山羊を見た探索者は〈正気度〉ロールを行ない、1 / 1D6正気度ポイントを失う。前に黒い仔山羊を目撃している探索者であっても、改めてロールをする。

ここからは順番ではなく、全員にどんな行動をしたいのか聞いてから、まとめて処理していくこと。スピード感が大事である。キーパーは残りの時間(20分)を使って、クライマックスの脱出劇を盛り上げよう。

以下がシナリオで想定している脱出方法である。

◇ブレアデスをバックさせる

ブレアデスが脱線していないのなら、車両をバックさせてトンネルから脱することができる。これが最もスマートな解決方法かもしれない。

ただし、そのためには黒い仔山羊をブレアデスから降ろす必要がある。方法は探索者のアイデア次第だが、誰かが^{おとり}囚になるのが手っ取り早いだろう。車外から黒い仔山羊をおびき寄せて、〈回避〉ロールで身をかわしながら、再び車内に戻るのである。「●手掛かり：ブローチ」があれば、その〈回避〉に+1のボーナスをつけてあげてもよい。

ただし、黒い仔山羊は1度に2回攻撃してくる。そして、探索者は1度に1回しか〈回避〉ロールができない。そのことをキーパーは説明しておくこと。もしも、囚が2人いれば、黒い仔山羊はバラバラに攻撃してくる(ただし、ブローチを持った探索者がいた場合、後回しにするので、攻撃は一人に集中してしまう)。

ブレアデスをバックさせるには〈アイデア〉に成功するか、状況が理解できていない運転士を〈説得〉して運転させる必要がある。バックさせる行為が失敗すれば、囚をしている探索者は、黒い仔山羊が車両に戻ってこないように、もう一度、相手をしなければならないだろう。

◇走って逃げる

停車したブレアデスから降りて、走って逃げることも可能だ。

前方には恐ろしい闇が広がっているため、後方にしか逃げられない。当然、黒い仔山羊とすれ違うことになるので、攻撃されることになる。また、無力な乗客を避難誘導する必要もあるだろう。

怪物におびえる乗客を避難誘導するには〈外見〉ロールか〈説得〉ロールに成功する必要がある。成功すれば一緒に逃げられるが、失敗したら乗客は恐怖で身動きができないままだ。

そのあと、哀れな乗客は黒い仔山羊に無残になぎ払われ、踏みつぶされていく。その凄惨な光景を目撃した探索者は〈正気度〉ロールを行ない、1／2正気度ポイントを失う。

探索者が避難誘導をせずに逃げても結果は同じで、〈正気度〉ロールを行ない、1／2正気度ポイントを失う。

逆に探索者が乗客を盾にして、その隙に逃げることも可能だ。そんな非人道的な探索者たちは〈正気度〉ロールを行ない、1／1D6正気度ポイントを失う。

誰かが囧となって、黒い仔山羊の攻撃を自分に引きつけることは可能だ。囧に対する黒い仔山羊の行動は、前述の「プレアデスをバックさせる」を参考にする。

◇ほかのアイデア

探索者がトンネルを脱出するための面白いアイデアを思いついたら、どんどん採用してあげること。

「●手掛かり：工具セット」を使ってプレアデスや高架線から電気を引いて、黒い仔山羊を感電させるとか（自分が感電しないか〈幸運〉ロールに成功すれば可能だ）、「●手掛かり：度の強い酒」を火炎瓶代わりにして黒い仔山羊をひるませる（うまくぶつけられるか〈敏捷〉に成功すれば可能だ）など、探索者のアイデア次第で作戦はいくらでも考えられるだろう。

ここで紹介された解決方法だけが正解ではないのだ。

どんな方法であろうと黒い仔山羊をひるませることができれば、その隙に探索者と乗客は逃げるができる。失敗したら、ひるませようとした探索者たちを2回攻撃してやろう。前述の〈幸運〉や〈敏捷〉のロールにすでに挑戦していたら、攻撃されたときに〈回避〉はできないことは事前に警告しておくこと。

◇ブローチの扱い

「●手掛かり：ブローチ」を所持している者は黒い仔山羊の邪魔をしないかぎり攻撃されないため、生存できる可能性が非常に高くなる。とても強力なアイテムだが、1人にしか効果はない。キーパーはこれを誰が所持しているのか、しっかりと把握しておくこと。

正気度がゼロとなった探索者はブローチが生き残る唯一の手段であると妄信して、何とか自分のものにしようと思うかもしれない（そして、それは真実である）。

または、ブローチこそがシュベニグラスの元にたどり着く切符だと考えるかもしれない。

もしも、法沢が自由に動けるのなら、当然、ブローチを奪い返そうとする。

時間に余裕があったら、生還の鍵であるブローチを巡って、法沢や探索者同士で醜い争いをさせるのも一興だろう。



結末

黒い仔山羊とシュベニグラスの胎内から逃げ出せば、やがて恐るべき闇の気配は薄れていき、自分たちが町の中を走る線路の上にいることに気づく。

今までプレアデスが入って行こうとしていたトンネルも消えている（プレアデスを残してきたのなら、車両も共に消えて

いる）。

かくして、君たちはおどましくも偉大な母神の胎内から脱出することができた。

これから人の暮らす世界へと戻り、この異常な体験を誰かに語るか、それとも自分の心の内に秘めておくのか……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や、ゲームの感想を語り合ってもらおう。

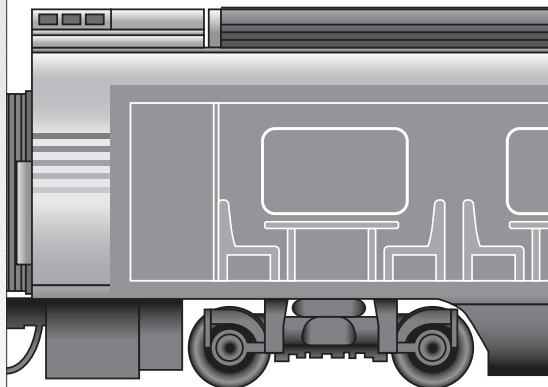
ゲームを終えた達成感を満喫してもらおうのだ。

探索者タイプ・リスト

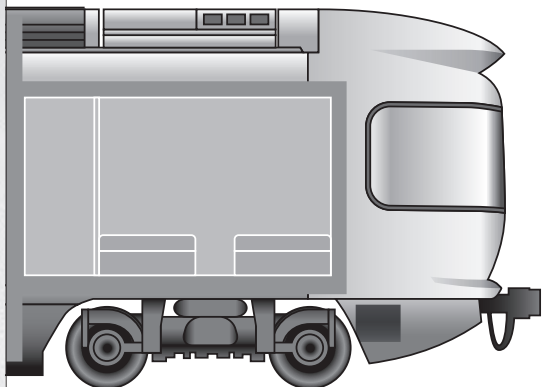
タイプ	パワー	ブレイン	ラッキー	バランス
STR / 筋力	8	5	6	7
CON / 体力	7	4	5	6
SIZ / 体格	8	6	7	6
INT / 知性	5	8	6	6
POW / 精神	6	6	7	6
DEX / 敏捷	7	5	8	7
APP / 外見	4	7	5	6
EDU / 教育	5	9	6	6
正気度	6	6	7	6
耐久力	8	5	6	6
アイデア	5	8	6	6
幸運	6	6	7	6
知識	5	9	6	6
応急手当	5	8	4	5
オカルト	2	9	2	4
回避	6	5	8	5
格闘	7	3	2	5
聞き耳	4	5	5	6
説得	2	8	5	4
目星	4	6	8	5
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。

寝台特急プレアデス案内図&トークン

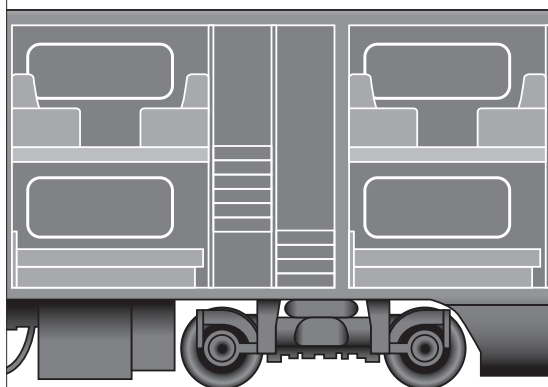
② 食堂車



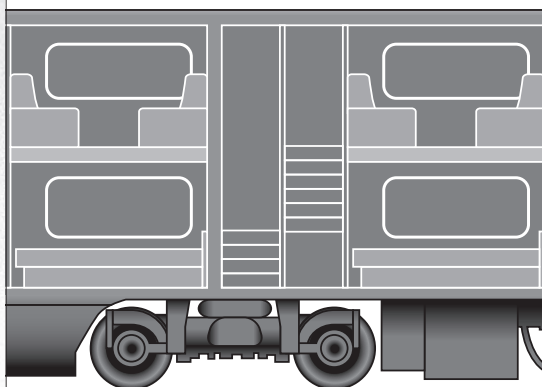
① 特別車両



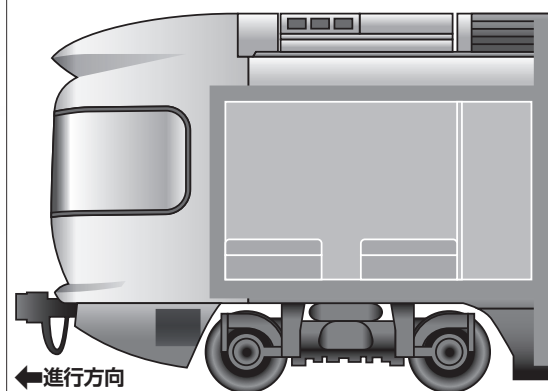
④ 普通車両B



③ 普通車両A

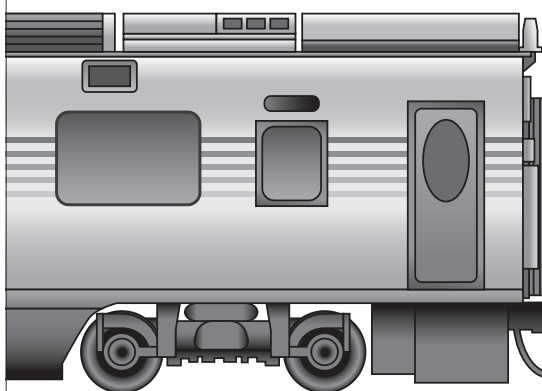


⑥ 運転席



← 進行方向

⑤ 車掌室



紫沢トークン



黒い子山キートン



探索者タイプ

探索者名

職業

性別

年齢

能力値

STR
筋力

CON
体力

SIZ
体格

INT
知性

EDU
教育

POW
精神

DEX
敏捷

APP
外見

格闘

回避

目星

知識

幸運

オカルト

説得

聞き耳

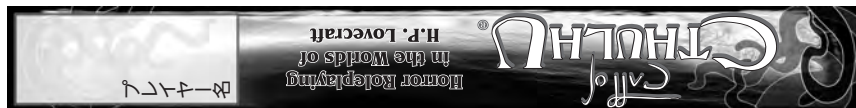
格闘※

クトゥルフ神話

0

減らす

※格闘に成功すると対象の耐久力を



手掛かり: ナイフ

効果: 〈格闘〉とダメージが+1

ヒント: 血が付いているぞ?

手掛かり: 渋沢の手帳

ヒント: 渋沢の秘密が書いてあるかも?

手掛かり: 度の強い酒

ヒント: 火が点くような酒。気付け薬に使えるぞ?

手掛かり: ナイフとフォーク

効果: 〈格闘〉が+1

ヒント: ないよりはマシかな?

手掛かり: 度の強い酒

ヒント: 火が点くような酒。気付け薬に使えるぞ?

手掛かり: ナイフとフォーク

効果: 〈格闘〉が+1

ヒント: ないよりはマシかな?

手掛かり: 工具セット

ヒント: 車両の連結部を外すのは無理そうだけど?

情報: 後ろから聞こえる声

寒い。寒いです。
私は誰なんです?
誰だったんです?
なにか別のものになっていきます。
寒いです、お母さん。
イア! イア! シュベ=ニグラス!

手掛かり: ブローチ

ヒント: 渋沢が大切そうにしているけど?

情報: 渋沢の日記

生け贄を苗床に「黒い仔山羊」を呼べば、子は母の元に帰るためトンネルを開く。それこそが、偉大な母神の胎内への道。そこを越えれば、生も死も超越した永遠の存在となれる。ほかの客には申し訳ないが……これも運命だ。

手掛かり: マスターキー

ヒント: これさえあれば、どんな扉も開けられる?

情報: 渋沢のスケッチ

手帳には渋沢のブローチの印がスケッチされており、以下のような注釈が書かれている。
『古代よりドルイドに伝わる『大地をつかむ若木の印』は『森の子供』から身を守るといふ。我が身のみを』

情報: 渋沢のトラブル

夕食前に、「普通車両B」の渋沢とかいう客が、車掌と言ひ争ひをしていた。渋沢が車内でナイフを持ってうろついていたとか、そんな内容だったはずだ。

情報: 後ろにいるモノ

正体はわからない。わかるのは、捕まれば殺されることだけだ。

情報: 渋沢の叫び

『生意気な車掌を生け簀にささげて、母へのトンネルは開かれた。その道はあまりに長いが、案ずることなかれ。このブレアデスなら走り抜けられる。この闇を越えれば、そこは偉大な母の胎内……誰も永遠となれる場所だ!!』

情報: 外の明かり

今ブレアデスは大きな町を通り過ぎているところだ。外には街灯ネオンの明かりが見える。

情報: 無力な乗客たち

放っておいたら、悲惨な最期が待っているかも。

『寝台特急ブレアデスの悪夢』を『1/10スケール』でプレイしたキーパーは、ステップアップして通常の『クトゥルフ神話TRPG』でプレイしてみよう!

ブレアデス・ネクストステーション

文■内山靖二郎／画■原友和

この記事では、『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』用のシナリオ「寝台特急ブレアデスの悪夢」を、時間制限のないノーマルな『クトゥルフ神話TRPG』にてプレイする方法を紹介する。

もちろん、ベテランのキーパーとプレイヤーならば、最初から『クトゥルフ神話TRPG』で「ブレアデス・ネクストステーション」に挑戦してもよいだろう。

なお、この記事は「寝台特急ブレアデスの悪夢」と併せて読んでもらうことを想定している。必ず先に「寝台特急ブレアデスの悪夢」を読んで、内容をしっかり把握しておくこと。

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』からの変更点

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』に挑む前のキーパーからの説明（「みなさんは探索者」から「大切なルールとそのほかのルール」までの項目）は、『クトゥルフ神話TRPG』にも共通する部分が多い。もしも、TRPGに慣れていないプレイヤーがいるならば、『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』の説明を参考にして、TRPGとは何かを伝えるとよいだろう。

なお、『クトゥルフ神話TRPG』でプレイする場合、『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』のような時間や行動回数の制限はなく、行動を処理する順番などは、すべてキーパーの判断に任される。

しかし、慣れていないプレイヤーたちが相手の場合、順番に行動を宣言してもらって処理していくというやり方は、活躍するチャンスを全員に公平に与えるには有効であることを

付け加えておく。

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』の技能は、『クトゥルフ神話TRPG』と共通しているものは、そのままである。

また、〈応急手当〉はすべて〈医学〉で代用できる。〈説得〉は状況によって〈言いくるめ〉で代用させてもよいだろう。〈格闘〉は、任意の武器のロールとなる。

そして、能力値のロールは、すべて『クトゥルフ神話TRPG』の対応する能力値を5倍にしてロールすること。

ほか、細かな変更点は適時「◆変更点」として、また、『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』から『クトゥルフ神話TRPG』に変更するに当たっての注意点は「◆キーパーガイド」として記している。

はじめに

このシナリオは『クトゥルフ神話TRPG』に対応したシナリオである。作りたての探索者、3～4人向けにデザインされている。

シナリオは限られた空間内で展開し、登場するNPCも限られている。そのため、プレイ時間は探索者の作成時間を含まずに3時間程度と、比較的短時間でプレイできるだろう。

◆キーパーガイド

「寝台特急ブレアデスの悪夢」で使用されるブレアデスの案内図や手掛かりカード、トークンなどの小道具は、『クトゥルフ神話TRPG』でも有効に活用できる。

普段プレイする時の小道具の参考にもなるだろう。

キーパー向け情報

内容は「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

プレイヤー公開情報

舞台は、現代の日本。早春の季節。

探索者たちは、豪華な設備とサービスで大人気の寝台特急プレアデスで、東京から北海道に向けた優雅な旅に出掛けるところだ。

探索者全員が知り合いである必要はないが、何か事件が起これば、自分で調べてやろうという好奇心と積極性を持って挑んでもらいたい。また、ほかの探索者と協力できる協調性も必須である。

〈ほかの言語〉は、英語を推奨する。また、事件はほとんど列車内で起きるため、アウトドア系の技能が役立つ機会は少ないだろう。

主なNPC

渋沢信夫53歳 / 母胎回帰を望む狂信者

設定は「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

渋沢が大事にしているブローチは〈組みつき〉に2ラウンド続けて成功すれば、奪い取ることができる。

渋沢信夫をどの程度の脅威（邪魔者）とするかは、プレイヤーの熟練度次第だ。

このシナリオでは黒い仔山羊という十分過ぎるほどの脅威が登場するため、渋沢まで相手にする余力がないこともあるだろう。その場合、事件のきっかけを作っただけの狂信者として、探索者が本気になれば簡単に無力化されてしまう存在としてしまっ



STR 9 CON 9 SIZ 12 INT 17 POW 12

DEX 9 APP 11 EDU 22 正気度 0

耐久力 11

移動 8

ダメージ・ボーナス：+0

技能：オカルト 90%、回避 41%、聞き耳 30%、クトゥルフ神話 16%、説得 60%、目星 30%

桜井哲広26歳 / 新米の車掌

とても感じのよい、ハンサムな車掌だ。探索者たちに親切にしてくれるが、残念ながら、シナリオの導入を終えた時点で、黒い仔山羊を召喚する生け贄とされてしまう。

田所夫妻

北海道でのサイクリングを楽しみにしている老夫婦だ。田所夫妻は宇宙的恐怖に対して無力であり、彼らが怪物の犠牲となれば、探索者の正気度は大きく減ることだろう。

◆キーパーガイド

車掌の設定を強化したのは、探索者に少しでも感情移入をしてもらい、怪物の正体が元車掌であることにショックを与えるためだ。プレイ時間に余裕があるならば、探索者と車掌の交流に時間を割くとよいだろう。田所夫妻についても同様であり、生きた人間であると思わせることができれば、探索者は彼らを助けようと努力してくれるに違いない。

プレアデスを襲う怪物

◆変更点

プレアデスを襲う怪物——黒い仔山羊のデータは『クトゥルフ神話 TRPG』の177ページの平均値のデータをそのまま使用する。

黒い仔山羊は、導入が終わり、プレアデスの静寂が悲鳴によって打ち砕かれた直後、最後尾車両から少しずつ前の車両へと移動を開始する。「寝台特急プレアデスの悪夢」では、探索者の手番が一巡するたびに移動していたが、『クトゥルフ神話 TRPG』では別の車両へ移動するタイミングはキーパーの判断に任される。

タイミングとしては、重要な情報が手に入って探索者が喜んでるときや、または探索者が迷って動きが鈍っているときなどがよいだろう。前者は喜んで探索者に恐怖を与えて落差を演出するため、後者は探索者の尻をたたくためだ。

「3巡目の最後」の乗客たちの悲鳴を聞いた〈正気度〉ロールでは1 / 1D4 + 1正気度ポイントを失う。

「4巡目の最後、もしくは時間切れになった」における脱線のための探索者全員の〈回避〉ロールの結果は、成功したら1D3ポイント、失敗したら1D6 + 1ポイント、ダメージを受けることとする。

◆キーパーガイド

『クトゥルフ神話 TRPG』であっても、強力なクリーチャーである黒い仔山羊と探索者が真っ向から勝負することは想定していない。

数値的なデータも重要だが、この怪物が人間には太刀打ちできない怪物であると描写する方がもっと大事な。

導入

『クトゥルフ神話 TRPG』では時間制限はないので、NPCたちの紹介を兼ねて、事件が起きる前の導入シーンを新たに設ける。

まず、プレイヤーには自分の探索者が、普通車両A、普通車両B、特別車両のうちのどの乗客であるかを相談して決定してもらう。なるべくなら3種の車両すべてに探索者が割り

振られるようにすること。

どの車両の乗客かが決定したら、キーパーは以下の順番で導入の描写をしていくこと。

◆キーパーガイド

本シナリオは閉鎖された空間で起きるため、探索者同士を最初から知り合いにする必要はない。ゲーム内で自己紹介をしてもらった方が臨場感が出るだろう。

この導入は、探索者同士が知り合うためのイベントでもあるのだ。プレイ時間に余裕があるのならば、こうした探索者が関係を結ぶイベントをキーパー側から意図して設けることで、親近感を持たせられるはずだ。

普通車両Bの導入

お年寄りの夫婦（田所夫妻）が大きなバッグを苦労して運んでいる。これはサイクリング用の自転車の入った輸行バッグだ。

話し掛ければ、北海道でサイクリングを楽しむ予定で、本当ならば宅配便で出すのを忘れてしまい、こうしてブレアデスに持ち込んでいるのだという。もし、探索者が手伝ってくれるのならば、田所夫妻は大いに感謝する。

キーパーはブレアデスの旅を共にする気のいい老夫婦として演出すること。

しかし、彼らは怪物の犠牲者候補である。彼らの持っている自転車用の工具セットや、自転車は、探索者のアイデア次第でクライマックスの危機を生き延びるのに役立つかもしれない。

特別車両の客

特別車両の乗客はVIP扱いのため、車掌（桜井哲広）に最後尾の車両まで案内される。まだ若い、礼儀正しく、とても感じの良い好青年である。

部屋には、ウェルカム・ドリンクとしてシャンパンが青森県産のリンゴ・ジュースが用意されている。キーパーは特別車両の説明（『寝台特急ブレアデスの悪夢』の「①特別車両」を参照）をすること。

ここでは特別車両の居心地の良さと、好感の持てる車掌を強調すること。それが、のちの悲劇を際立たせることになる。

普通車両A

探索者が普通車両Aの自室に向かう途中、感じの悪い中年男（渋沢信夫）とぶつかってしまう。

不健康そうなくすんだ肌。血走った目。これから北海道へ旅行だというのに、荷物は小さなショルダーバッグしか持っていない。

ぶつかったとき渋沢の胸に着けていたブローチが取れて、たまたま探索者の足元に落ちてしまう。

渋沢はそれに気づくと、あわててブローチを拾おうとする。親かな探索者が代わりに拾おうとすれば、「それに触るなあ〜へっ!」と、血相を変えて叫ぶ。

事情を聞かれると、「それは母なる……母……母の形見なんだ……」と、とって付けたようなうそをつく。

そして、逃げるようにして普通車両Aの探索者の隣の部屋へと入っていく。

キーパーは渋沢を挙動の怪しい不審人物として、探索者に

印象付けること。

食堂車の騒ぎ

夜九時ごろ、食堂車でやや遅めのディナーに探索者全員が参加する。このシーンで探索者同士の自己紹介を済ませ、全員が知り合いになるようにすると、のちの展開がスムーズになるだろう。

普通車両Bの老夫婦も一緒だが、渋沢は来ていない（ディナーのサービスは要予約のオプションだからだ）。

ディナーの内容はフランス料理のコースだ。ワインなども提供されて、楽しいひとときを過ごしていると、食堂車の隣の車両で言い争う声が聞こえてくる。

様子を見に行けば、車掌と渋沢の2人が言い争っている。どうやら、渋沢は「食堂車で酒を飲ませろ」と要求しているらしい。しかし、食堂車がバブとなるのはディナーを終えてからなので、車掌はそれまで待つようになだめているのだ。

渋沢の様子を見て（心理学）に成功した探索者は、彼が思い詰めたような表情をしており、とても優雅な旅を楽しむ態度には見えないことがわかる（渋沢はこれからの儀式に向けて、度胸をつけるため酒に頼ろうとしているのだ）。

探索者が〈言いくるめ〉などで仲裁に入ってもよい。

探索者の助け船がない場合、車掌は「あまり騒ぐと、ブレアデスを降りていただきます」と忠告する。それを聞くと、渋沢は青ざめた顔をして「そ、それは困る。すまない。悪かった!」と、急におとなしくなる。その態度から、よほどブレアデスに固執していることがうかがえる。

その後、食堂車の客に騒動のお詫きとして、車掌から青森産のシードル（リンゴの酒）がサービスされる。

そのときの車掌の話によると、そろそろブレアデスは青森県に入り、弘前を経由して、深夜には青函トンネルを抜けるそうだ。

探索者がディナーを終えて、それぞれの個室に戻り、落ち着いた時間を過ごそうとしたところで、キーパーは、後述の「車両の描写とイベント」にある「④普通車両B」、「③普通車両A」、「①特別車両」の順番で、各車両の描写と発生するイベントを処理すること。

すべてのイベントが終了したら、あとは探索者たちに自由にブレアデスを探索してもらえばよい。

「寝台特急ブレアデスの悪夢」と違って、厳密にタイムリミットは設けないが、シナリオの進行具合や、残りの実プレイ時間を考え、前述の黒い仔山羊が前の車両へと侵攻するスピードを調整すること。

渋沢の企みに気づき、さらにブレアデスを停車することができたら、黒い仔山羊から逃れるクライマックスイベントに移行すればよいだろう。

◆キーパーガイド

このシナリオは事件が発生したあとは、ずっと怪物に追い回される。そのため、まだ探索者たちの心に余裕のあるうちにNPCたちの説明をしておくとい。

田所夫妻は探索者にとって唯一の完全な味方である。シナリオでは無力とされているが、『クトゥルフ神話 TRPG』に慣

れていないプレイヤーには、彼らを利用して真相解明への誘導をしてあげるといだろう。渋沢の部屋を調べることや、運転士が存在をすっかり忘れていたときなど、田所夫妻から助言させたり、ロールを手伝ってくれたり、便利に使える。NPCを登場させるのにはこうしたメリットもあるのだ。

車両の描写とイベント

①特別車両

描写文やイベントは「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

◆変更点

車掌の帽子を見たことによる〈正気度〉ロールでは、0 / 1D4正気度ポイントを失う。

②食堂車

描写文やイベントは「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

◆変更点

「●手掛かり：ナイフとフォーク」は『クトゥルフ神話TRPG』70ページの「小型ナイフ」と同じデータを使用すること。

③普通車両A

描写文やイベントは「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

普通車両Aに「●情報：無力な乗客たち」を置くこと。これが田所夫妻の位置を示すトークン代わりとなる。

◆変更点

「●情報：渋沢のトラブル」は、このシナリオでは使用しない。

④普通車両B

描写文は「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

ただし、普通車両Bの乗客の探索者は、隣が渋沢の個室であることをすでに知っているはずだ。

◆変更点

渋沢の個室には鍵が掛かっている。開けるには「●手掛かり：マスターキー」が必要。または〈機械修理〉に成功すれば、こじ開けることが可能である。

室内で発見できる手帳には「真相が書かれたらしき日記部分」＝「●情報：渋沢の日記」と「渋沢が着いていたブローチと同じ印のスケッチについて記された部分」＝「●情報：渋沢のスケッチ」がある。

「●情報：渋沢の日記」は冒流的で不可解な記述のため、内容を理解するには〈オカルト〉か〈母国語〉に成功する必要がある。ロールに成功した探索者は、狂気に毒された妄想としか思えない日記が今、現実となっている恐怖から自動的に1D3正気度ポイントを失う。

「●情報：渋沢のスケッチ」のメモは、英文の書物を書き写した内容らしく、英語で書かれてあるため〈ほかの言語(英語)〉に成功する必要がある。パソコンなどで英和辞典が利用できるならば+10%のボーナスを得る。

◆キーパーガイド

手帳を読むためのロールは再挑戦が可能であると、キーパーは説明すること。できれば探索者に手に入れてもらいたい情報だからだ。

そして、ロールに失敗するたびに、黒い仔山羊が迫ってくる描写を挟めば、緊張感を高めることができる。もちろん、あまり失敗が続くようならば、真相をつかめぬままクライマックスにいたることもあるだろう。

⑤車掌室

描写文やイベントは「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

⑥運転席

描写文やイベントは「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

◆変更点

命を預けている運転士の奇声を聞いた探索者の〈正気度〉ロールは、0 / 1D4正気度ポイントを失う。

運転席に入り、プレアデスが闇に向かって突き進んでいることを知った探索者の〈正気度〉ロールは、1 / 1D6正気度ポイントを失う。

奇声を上げる運転士は〈精神分析〉によって落ち着かせることができる。

もしも、運転士を気絶させるには、任意の攻撃（ノックアウト攻撃を含む）で意識不明にさせる必要がある。

プレアデスを安全に停車させるには〈アイデア〉か〈重機械操作〉に成功しないとイケない。〈アイデア〉で挑戦する場合は、急ブレーキになってしまう可能性があることと忠告すること。

〈アイデア〉に成功した場合、急ブレーキとなってしまう、運転席に座っている以外の者は転倒して耐久力に1D6ポイントのダメージを受ける。〈重機械操作〉で成功していれば、安全に停車できる。

クライマックスのイベント

探索者が渋沢のたくらみを看破して、プレアデスが停車したのなら、クライマックスのイベントに突入する。

あまり探索者がのんびりしているようならば、黒い仔山羊がプレアデスの床を踏み抜き、車両が脱線したことになってしまう。

黒い仔山羊の描写文は「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じ。

◆変更点：正気度

完全な姿となった黒い仔山羊を見た探索者は〈正気度〉ロールを行ない、1D3 / 1D10正気度ポイントを失う。前に黒い仔山羊を目撃している探索者であっても、改めてロールをする。

◆変更点：プレアデスをバックさせる

この怪物から逃れる方法についての提案も「寝台特急プレアデスの悪夢」と同じだが、ルールは微妙に異なるため下記を参照すること。

『クトゥルフ神話TRPG』の黒い仔山羊は触肢で1ラウンドに4回攻撃してくるが、狙われた探索者は〈回避〉で避けることができる。なお、このシナリオでは〈回避〉は1ラウンドに1回しかできないとする。

ブローチを持っている探索者がいれば、黒い仔山羊は攻撃を躊躇するため、攻撃の回数は2回に減る。また、ブローチを持っていない探索者を優先して攻撃する。

図となる探索者が田所夫妻の自転車を利用して、黒い仔山羊を翻弄するのならば攻撃回数を減らしたり、〈回避〉に+20%のボーナスを与えてもよいだろう。

プレアデスをバックさせるには探索者が〈アイデア〉〈重機械操作〉に成功すればよい。また、運転士に〈精神分析〉か〈言いくるめ〉を成功させれば、彼に運転させることも可能だ。

◆変更点:走って逃げる

怪物におびえる乗客を避難誘導するには〈言いくるめ〉か〈信用〉に成功する必要がある。

哀れな乗客が黒い仔山羊に殺戮される光景を目撃した探索者は〈正気度〉ロールを行ない、1 / 1D6+1正気度ポイントを失う。

探索者が避難誘導をせずに逃げて、同じ結果となり〈正気度〉ロールを行ない、1 / 1D6+1正気度ポイントを失う。

逆に探索者が乗客を盾にして、その隙に逃げることも可能だ。そんな非人道的な探索者たちは〈正気度〉ロールを行ない、1D3 / 1D8+1正気度ポイントを失う。

◆変更点:ほかのアイデア

プレアデスや高架線から電気を引いて、黒い仔山羊を感電させるには〈電気修理〉に成功する必要がある。「●手掛かり: 工具セット」があるならば+20%のボーナスを与える。

「●手掛かり: 度の強い酒」で作成した火炎瓶を命中させるには〈投擲〉に成功する必要がある。

どんな方法であろうと黒い仔山羊をひるませることができれば、その隙に探索者と乗客は逃げるができる。失敗したら、ひるませようとした探索者たちに4回攻撃してやろう。前述の〈電気修理〉や〈投擲〉のロールにすでに挑戦していたら、攻撃されたときに〈回避〉はできないことは事前に警告しておくこと。

◆キーパーガイド

『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』に比べて技能の数



が多い『クトゥルフ神話TRPG』では、「ほかのアイデア」が生還の鍵となることも多いだろう。

キーパーは難題の解決に、探索者が自分の特技を活用しようとするならば、積極的に採用してあげるように。



黒い仔山羊とシュブ=ニグラスの胎内から逃げ出せば、やがて恐るべき闇の気配は薄れていき、自分たちが町の中を通る線路の上にいることに気づく。

無事生還した探索者は1D10正気度ポイントを獲得する。また、田所夫妻と運転士が生き残っていた場合、ボーナスとして+1D4正気度ポイントを獲得する。

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や、ゲームの感想を語り合ってもらおう。終了後に、キーパーからプレイヤーたちに感謝の言葉を述べるのは『1/10スケール・クトゥルフ神話TRPG』と同じである。