

## 概要

使用ルールブック: クトゥルフ神話TRPG第6版

PL人数: 1～3人

想定プレイ時間: 30分～1時間

ロスト率: 低い

探索者: 新規、継続ともに可

推奨技能: 目星、図書館

舞台: 現代日本

## シナリオ開始時の状況

探索者たちは普段と同じような日常を送っている。そんな中、ふと目に留まり気になった本を手にし、開くところから物語が始まる。

## 背景

生まれて間もないヨグ=ソトースの息子が、自身の中にあるクトゥルフ神話的知識への渴望から、知識の収集を行う中で、いずれ自身が狂気に飲まれてしまうことを悟る。彼の主食は生肉である。自身もまた人から生まれたものであるため、今はまだ人を食すことにわずかでも抵抗感を持っているが、いずれは躊躇なく人を食らうと考えた彼は、食料として集められた人が逃げられる手段を残しておこうと考えた。

彼は、自身が門の創造を用いることで、動かずして人肉を集めようとすると考え、それを逆手に取り、門の創造による出口を旧き印によって隔離した部屋に繋ぐよう細工をした。そのうえで、それらの細工による魔術的なパスと門から漂う霊力を見て、そこから元の場所へと戻れるように、イブン=グハジの粉の生成方法とその材料を残した。

彼は部屋の外側から旧き印を活性化させることで、以降その部屋に自分から干渉できないようにし、訪れる人々の安全を確保した。

その後、彼は狂気に飲まれ、人肉を食料とすることを考え、本に門を内包させ、その本を開くことで開いた対象の足元に門を生成する魔術を完成させた。そしてそれを世間にばらまき、餌がかかることを待っている。

## GMの注意点

このシナリオにはクリアのための条件にある程度のランダム性を持たせている。具体的にはイブン=グハジの粉の生成方法とその材料である。部屋の机には5つの材料が用意されているが、生成の際にはそのうち3つだけを使い、また生成の際に加える順序も指定する。これはシナリオ開始前にGMが決める必要がある。ダイスを振って出た順番にするなどして決定するとよいだろう。

—  
シナリオ本編の書き方

- 描写
  - 名前「」 セリフ
  - △ 使用技能
  - ▼ GM向け情報
- 

導入

○あなたたちはいつもとかわらない、普段通りの日常を送っている。今日は仕事や学校は休みであり、各々が自由な時間を満喫していることだろう。

▼ここで各PLに対してどのように休日を過ごすのかをロールプレイしてもらうのも良いだろう。

○そうして時間を過ごしていたあなたたちは、偶然入った本屋、通りがかった古本市、あるいは誰かが置き忘れていたものを見かけたのか、ふと1冊の本に目が留まる。その本に興味をひかれたあなたたちは、それを手に取ることだろう。

▼本についてどのような本かを聞かれた場合に補足する。本の表紙には題名しかなく、装飾は見られない。題名は「Freshly delivered fresh flesh」である。本自体からはそこまでの古さを感じないが、題名の他に全く書かれているものがない点は奇妙さを感じずにはいられないだろう。

PL全員が本を開くと宣言したところで次の描写に進む。

本を頑なに開こうとしないPLがいた場合はこれ以降の物語に関与できなくなるが良いかを確認し、了承した場合はそのPLはエンドAへ。

○本を開いたあなたたちの目に飛び込んできたのは、奇怪な図形と、それに付随される形で書かれた、解読不能な文字列であった。魔法陣と形容するのが適切ともいえるそれは、あなたたちの目にはひどく不気味でおぞましいもののように映った。

△【正気度判定】0/1

○それらの魔法陣は、あなたたちの手の中で輝き始める。発せられる光は次第に強くなっていくことだろう。

▼本を閉じる、投げ捨てるなどした場合でも光は止まらない。このときPCの足元には本に書かれていたものと同様の魔法陣が展開されているため、自身の足元を見る場合は確認ができる。

○光はさらに強まり、しまいにはあたりの景色を飲み込んでしまうことだろう。あなたたちの視界は真っ白に染まる。辺り一面の白の中、それでもあなたたちの意識が失われることはない。しかし、意識があるがゆえにあなたたちは感じ取ってしまう、その強い虚脱感を。全身から無理やり力が抜けていくような、しかし力というのが適切なのかもわからない、そんな身の毛もよだつような感覚に襲われる。

▼このタイミングで門の旅行が発生する。各PCはMPを3点と正気度を1点減少させる。

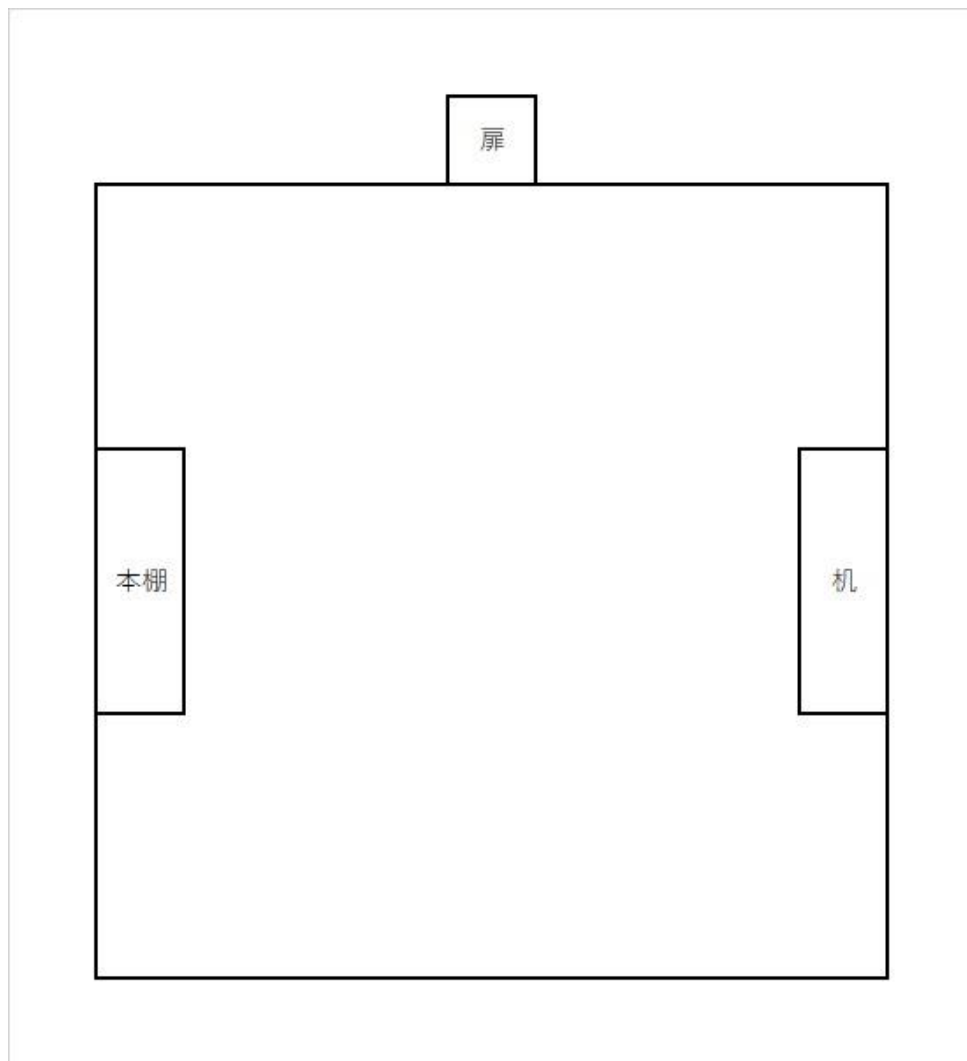
## 部屋

○時間が経つにつれ、視界が安定してくる。薄れていく白の中、あなたたちは周囲の様子を見て取ることができるだろう。そこは、部屋だった。しかし、生活空間と呼ぶにはあまりに質素すぎるレイアウトだ。正方形の部屋。そこに、机と本棚が対面となる壁に接するようにして置かれている。そして、それらとはまた別の壁に扉が1つあるが、扉の対面となる壁には、何も置かれていない。そんな部屋の中心にあなたたちはいるのだ。同時に気が付くだろう。そこには自分以外にも、見知らぬ人がいるのだ。

突如見知らぬ空間に移動し、自身の知らない人に出会うという不思議な体験をしたことにより、正気度判定が発生します。

### △【正気度判定】1/1d3

▼このタイミングで以下の地図を提示する。この部屋における探索箇所は机、本棚、扉の3つである。この部屋は日本の山奥、その地中にある地下室とし、電波はつながらないものとする。空気は扉の向こうの部屋に供給口があるため、心配する必要はない。空気の流れを探ろうとしても、風が吹くようなものではないため、分からない。



机

○机は横長であり、そのうえに5つの箱といくつかの器具が置いてある。また、スペースには余裕があるようだ。

▼ここでの目星による情報の提示は人が多ければ複数に分けて行うのもよいだろう。また、実際に見て、一目でわかる情報は判定なしで提示してもよいだろう。

#### △【目星】

箱には乾燥させた植物や小動物の死骸が入っている。見るとラベル付けがされており、中に入っているものが何であるのかが書かれているようだ。丁寧にもそこには様々な言語でそれが記されている。そのうち、君たちが読めるものを読み解くと、次の通りである。

- ①黄連(おうれん)
- ②杏仁(きょうにん)
- ③蝾螈(いもり)
- ④海馬(かいば)
- ⑤麻黄(まおう)

器具を見れば、それが薬研や乳鉢、乳棒など薬の調合に使う道具であることがわかる。また、よく見るとその中に、数枚のメモ用紙が紛れ込んでいることに気が付く。メモ用紙にはそれぞれ、別々の言語によって何かが記述されているようだ。その中からあなたたちが読める言語を読み解くと、次のような内容が書いてあった。

—

このメモを読んでいる者たちへ

このメモに目を通してということは、君たちは不幸にも、未来の私が用意した罠にかかってしまったのだろう。しかし、安心して欲しい。まだその空間は安全な筈だ。そしてその空間からの脱出方法も用意してある。

脱出方法は簡単だ。君たちがここにきた時と同じ方法で門を開けばいい。

私は、未来に私が作った門により、誰かが強制的に私の元へと転移されることになるだろうと考えた。その際に、転移先を無理やりねじ曲げるように門の出口となる空間を設定した。それがこの空間なのだ。

故にこの空間にも門は存在する、扉の対面の壁に。継続的な魔力供給が見込めないために、魔力消費を抑えるべく、今は見えない状態になっているだろう。それを見えるようにした状態で、門が開いたときと同じことをすれば、再び門が開き、帰り道ができる筈だ。

門を可視化するための方法は向かいの本棚に用意してある。必要な材料もここにある。

最後に、これは警告だ。絶対に扉を開いてはいけない。扉を開けば、君たちの安全は保証できない。加えて言えば、君たちより後、この空間を訪れる者たちについても、だ。

—

▼次の記述はPLからメモの裏を見ると宣言があった際に公開する。または、再度目星を振らせて成功した際に開示するのも良いだろう。これは1枚のメモのみに書かれており、PCたちが共通でわかる言語(多くは日本語だと考えられるが)にするのが良い。

○ふと気にかかり、メモ用紙の裏を確認してみる。そこには震える字でこう記してあった。

—  
願わくば、殺してくれ。  
—

#### △【アイデア】

あなたはふと思い立ち、メモ用紙の筆跡を見比べる。すると用紙ごとに筆跡の震え具合が異なることに気がつくだろう。そしてその中でも震えが特に酷いものが、あなたたちが読み解くことができたものであり、その裏にだけ先ほどの記述が存在していることがわかる。

▼「イブン=グハジの粉」を習得したPLが粉の調合を行いたいと申し出た場合はどの材料をどの順番で加えるのかを確認した上で、それが問題なければMPを1点消費することで1回分の効果量の粉を生成できることを伝え、何回分の分量を生成するのかを確認する。  
また、「イブン=グハジの粉」を習得していないPLが粉の調合を行いたいと申し出た場合でも、同様にどの材料をどの順番で加えるのかを確認する。それが適切であった場合は、次の描写を行い、MPを3点消費して1回分の効果量の粉を生成したとする。

○あなたは集中して薬の調合を行う。額に汗が伝うが、それが万が一にも容器に入らないように、細心の注意を払いながら拭い、作業を続ける。そして、ついに十分に材料が混ざりきったと思ったあなたはほっと一息つく。しかし、その瞬間、全身から力が抜け、たまらずその場にへたり込む。あなたは不思議に思うことだろう。確かに集中して作業を行っていた。だがここまで疲れることがあるだろうか。そこまでの作業をしたらどうか。頭の中をめぐるそんな思いとは裏腹に、あなたの体を襲う疲労感は確かな存在感を持って存在していた。

本棚

○本棚には厚みのある本が隙間なく詰まっている。並ぶ背表紙を眺めるだけでも、年季の入ったものが多いことがわかるだろう。それらの本は全て別々の言語で書かれているようである。

#### △【図書館】

ずらりと並ぶ本の中から、あなたは自分が読むことができる言語の本を見つけることができるだろう。本を開いたあなたはその内容を見て、少なからず恐怖を抱くだろう。そこにはこの世のものとは思えない知識の羅列があった。その文字列を読むことは確かにできる。だがあなたの本能が警鐘を鳴らす。読んではいけない。理解してはいけないと。しかし、あなたがそれを読み進める手は止まらず、心に抱く思いとは裏腹に知識があなたの頭の中へと雪崩れ込んでくる。あなたはまるで何かに導かれるように、ページを隔てて散りばめられた要素を頭の中で紡ぎ、やがて1つの呪文を、魔術をその頭の中に構築する。それは「イブン=グハジの粉」その効果と調合方法についてであった。

—

「イブン=グハジの粉」

この粉を不可視のものに向かって吹きかけることで、それを見える状態にすることができる。粉をかけられたものが見えている期間は、心臓が10回鼓動を打つくらいの時間しかない。

この粉を調合するに当たっては、細心の注意をもって次のように調合をしなければならない。

「(ここにセッションを開始する前に定めた3つの材料をいれる)」の3つを薬研にて細かく砕く。

その後、記述した順に乳鉢に入れ、乳棒を用いてすり混ぜる。この順は遵守しなければならない。これを違えた場合は混合具合が意図した通りにならず、効果を発揮するものにはならないだろう。また、すり混ぜる際には魔力を込めながらこれを行う必要がある。

—

本を読んだあなたは魔力を込めるということについて、既に1つの方法が頭に浮かんでいる。それを直感的に理解している。この本を読む中でその脳内へと刻み込まれた、どう発音すれば良いのか言葉で表現することは難しくても、確かに理解をしてしまった呪文を唱えながら行えば良いということ。あの冒涇的な呪文を。

あなたはこの内容を知識として頭に植え付けられる。しかし、自身に降りかかった、そんな理解を超えた現象に、あなた自身が正気を保てる保証はない。

#### △【正気度判定】1d3/1d5

▼「イブン=グハジの粉」は本を読んだPLだけが習得できる。口頭で伝えるだけでは、効果を知ることができても、調合ができるようには決してならない。当然、話を聞いたPLがその後に本を読めば習得できる。

## 扉

○扉は一見した限りでは何ら変哲のない、ドアノブがついた扉だ。鍵の開け閉めを行えるサムターンがこちら側についているので、鍵の開閉についても何ら心配することはなさそうだ。だがこの扉にも奇妙な点が1つだけある。変わった模様がそこに刻まれているのだ。それは粗雑な星のような形をしており、中央には目のようなもの戯画がある。いや、よく見ればそれは目ではない。むしろそれは壊れた菱形のように感じられ、そこに集う線はまるで炎のように感じられた。

▼扉は最初状態で鍵が空いている。扉と壁の隙間から覗くようにしてみれば確認することもできるだろう。扉の先の様子を扉を開けずに伺いたいとPLが行った場合は、聞き耳を振ってもらい、物音を聞こうと探る形になる。

### △【聞き耳】

あなたは扉の向こうを探るために耳を澄ます。扉の向こうからは微かではあるが音が聞こえる。詳細はわからない。けれども何者かがいるという、その気配は感じ取ることができるだろう。

▼扉を開いた場合は以下の描写を行い、PLが直後に扉を閉める場合はそれ以上は何も起こらない。

扉の先の部屋の中に入る、またはその場で相談や、他のことを始めて扉を開けたままにした場合はヨグ=ソトースの息子による攻撃を受ける。(後述)扉の先の部屋に入る前に「イブン=グハジの粉」を扉の先の部屋に向けて使用した場合は、攻撃を受ける前に姿を確認できるが、同時に正気度判定が発生する(後述)。

○扉を開いた先は、暗闇だ。その先には真っ暗な闇が広がっている。しかし、部屋から向こう側へ差し込む光に照らされた部分を見れば、こことはそう変わらないような、床が続いていることがわかる。

▼部屋の中に入る場合は以下の描写を行った後にヨグ=ソトースの息子による攻撃を受ける。このときヨグ=ソトースの息子は隣の部屋からの物音に気が付き、扉の付近に待機して獲物を待っている。故にPLは聞き耳で気配を感じ取れ、かつこの後背後に立たれることを察知できない。

○あなたたちは恐る恐る部屋の中へと歩みを進める。そこはまさしく暗闇。あたりを見渡してもそこに何があるかを詳細に見ることはできないだろう。しかし、中に入ったからこそ、近付いたからこそ見える。先ほどまでいた部屋の光が照らし出す、扉付近の壁。そこにあったのは、本だ。壁一面に並んだ本があなたたちの目に映る。しかし、この光量ではそれを読むことはおろか、タイトルの判別すら、あなたたちには難しいだろう。暗闇にあなたたちの足音だけがこだまする。

<聞き耳に成功しているPLがいる場合>

ふと不審に思いあたりを見渡すが、あなたたちの他に何者も姿を確認することはできない。やはり照明がないためか、あなたが感じた気配の主を捉えることはできない。

<ここまで追加>

しかし、そんな静寂は突如として破られる。あなたの中の一人、最後列にいた(一番後ろにいると考えられる人物、不明な場合は一番DEXが低い人物)が背後から衝撃を受ける。その衝撃はあまりに大きく、人の体を吹き飛ばすには十分だ。入ってきた扉から暗闇の中に向かってその身が放り出される。

△ヨグ=ソトースの息子の【こぶし】のダメージ算出を行う。

基本的に不意打ちとなるため、技能については自動成功として扱う。

○あなたたちは(攻撃を受けた人物)がいた方向を、危害を加えてきた対象を確認しようと振り返るだろう。しかし、そこにはこれまでと変わらない光景がある。だが直感的に気がつくだろう。そこに何かがいる。人を軽々しく吹き飛ばすほどの何かがそこにいるのだ。得体の知れない何か、その存在を明確に感じ取ったあなたたちは、戦慄することとなる。

△【正気度判定】1/1d4

▼その後、通常通りに戦闘を開始するが、技能判定に対しての注意があるため、後述の戦闘に関する項目を参照のこと。ヨグ=ソトースの息子のステータスも後述する。

戦闘終了後は暗闇内の探索を行うことができる。



▼ライトなどで照らした場合はこの場所では部屋の中までは光量が足りずに見渡せないため、部屋に入る必要があると伝える。それを受け、部屋に入った場合は以下の描写を行った後にヨグ=ソトースの息子による攻撃を受ける。このときヨグ=ソトースの息子は隣の部屋からの物音に気が付き、扉の付近に待機して獲物を待っている。故にPLは聞き耳で気配を感じ取れ、かつこの後背後に立たれることを察知できない。  
部屋の中に入らず、扉を閉めない場合は扉を閉めなかった場合の描写を参照すること。

- あなたたちは恐る恐る部屋の中へと歩みを進める。ライトを頼りに進むが、そこはまさしく暗闇。そこに何があるか、全てを詳細に見ることはできないだろう。しかし、中に入ったからこそ、近付いたからこそ見える。手に持つ光が周囲の壁を照らし出す。そこにあったのは、本だ。壁一面に並んだ本があなたたちの目に映る。しかし、この光量ではそれを全て把握することは難しいだろう。暗闇にあなたたちの足音だけがこだまする。

<聞き耳に成功しているPLがいる場合>

ふと不審に思いあたりを見渡すが、あなたたちの他に何者も姿を確認することはできない。頼りないライトであたりを照らしながら探すものの、あなたが感じた気配の主を捉えることはできない。

<ここまで追加>

しかし、そんな静寂は突如として破られる。あなたの中の一人、最後列にいた(一番後ろにいると考えられる人物、不明な場合は一番DEXが低い人物)が背後から衝撃を受ける。その衝撃はあまりに大きく、人の体を吹き飛ばすには十分だ。入ってきた扉から暗闇の中に向かってその身が放り出される。

△ヨグ=ソトースの息子の【こぶし】のダメージ算出を行う。

基本的に不意打ちとなるため、技能については自動成功として扱う。

- あなたたちは(攻撃を受けた人物)がいた方向を、危害を加えてきた対象を確認しようと振り返るだろう。しかし、そこにはこれまでと変わらない光景がある。だが直感的に気がつくだろう。そこに何かがいる。人を軽々しく吹き飛ばすほどの何かがそこにいるのだ。得体の知れない何か、その存在を明確に感じ取ったあなたたちは、戦慄することとなる。

△【正気度判定】1/1d4

▼その後、通常通りに戦闘を開始するが、技能判定に対しての注意があるため、後述の戦闘に関する項目を参照のこと。ヨグ=ソトースの息子のステータスも後述する。  
戦闘終了後は暗闇内の探索を行うことができる。

▼扉を閉めずに、扉の先の部屋に入らずそのまま何かを始めようとした場合（「イブン=グハジの粉」の使用を除く）は以下の描写を行った後にヨグ=ソトースの息子による攻撃を受ける。このときヨグ=ソトースの息子は隣の部屋からの物音に気が付き、扉の付近に待機して獲物を待っている。故にPLは気配を察知したとしても何らかの対応を行う暇もなく、攻撃を受けてしまう。

○あなたたちはそれぞれやろうとしている内容に取り掛かろうとするかも知れない。だが、突然予想外の出来事があなたたちを襲う。あなたの中の一人、（扉を開けた人物）が突如強烈な衝撃を受ける。衝撃は人の体を吹き飛ばすには十分であり、その身は部屋の中央に向かい放り出され、ちょうどあなたたちがここへやってきたときに立っていたような、そんな位置にどさりと落ちる。

△ヨグ=ソトースの息子の【こぶし】のダメージ算出を行う。

基本的に不意打ちとなるため、技能については自動成功として扱う。

○あなたたちは（攻撃を受けた人物）がいた方向を、危害を加えてきた対象を確認しようと振り返るだろう。しかし、そこにはこれまでと変わらない光景がある。だが直感的に気がつくだろう。そこに何かがいる。人を軽々しく吹き飛ばすほどの何かがそこにいるのだ。得体の知れない何か、その存在を明確に感じ取ったあなたたちは、戦慄することとなる。

△【正気度判定】1/1d4

▼その後、通常通りに戦闘を開始するが、技能判定に対しての注意があるため、後述の戦闘に関する項目を参照のこと。ヨグ=ソトースの息子のステータスも後述する。  
戦闘終了後は宣言することで暗闇内の探索を行うことができる。

▼「イブン=グハジの粉」を使った場合は以下の描写と処理を行う。

- あなたたちは「イブン=グハジの粉」を吹きかける。するとそれは虚空よりある者の姿を映し出し、顕現させる。それは、まさしく化物であった。2本の腕、2本の手足、それは言われてみればどこか人間的な、そういった部分も持ってはいるのかもしれない。しかし、それ以上におぞましき外見がとてもじゃないが人間とは思わせてはくれないだろう。その肉はどこかしこもゼリーのようにぶよぶよとしており、絡み合ったロープをよじり合わせたようであった。体の至る所には大きな目があり、それは灰色の中心に青や紫の環を光らせながら、開いたり閉じたりを繰り返している。極め付けは、顔である。それは最も人間的である。その顔の半分ほどが人間のようであり、残りは異形のそれである。異質なほどに人に似通う部分を残すが故に、その外見は深く、拭い去ることのできないほどの恐怖をあなたたちの心に植え付ける。
- 「イブン=グハジの粉」について本を読み、知識を得た者であれば、それらにまつわる記述が頭の中でグルグルと回り始めるのが感じられるだろう。それはまたしてもあなたの頭の中で不気味な知識を形作り、言葉を、化物を表すその名を紡ぎ出す。それは、外なる神の子供である。

△【正気度判定】1/1d6

- その化物は扉の向こうから、今にもこちらの部屋に向かって入ってこようとしている。それを阻止するには猶予はほとんどなく、阻止できなければあなたたちはその化物と対峙することを余儀なくされてしまうだろう。

△扉を閉める→【DEX対抗】ヨグ=ソトースの息子のDEXは11である

<成功の場合>

あなたたちは間一髪、扉を閉めることができる。向こう側にいた化物は、こちら側にやってこないようだ。ひとまずは安心と言えるかも知れない。

<失敗の場合>

あなたたちは扉を閉めようとするが、それを阻止するかのごとく化物は腕を伸ばし、扉と壁の間に差し入れ、妨害する。やがて大きな力にさらされた扉はその形状を保つことができず、中央から折れ、扉としての意味をなさないただの木片へと成り果ててしまう。

ゆっくりと扉があった場所をくぐり、あなたたちの眼前にその全身を晒す。

- ▼その後、通常通りに戦闘を開始するが、技能判定に対しての注意があるため、後述の戦闘に関する項目を参照のこと。ヨグ=ソトースの息子のステータスも後述する。
- 戦闘終了後は宣言することで暗闇内の探索を行うことができる。

## 戦闘

▼ヨグ=ソトースの息子は扉を閉められないように、基本的に扉を背にして戦う。PLがヨグ=ソトースの息子を交わして扉側に抜けようとした場合は【DEX対抗】が発生する。また、この【DEX対抗】で1行動分を消費したとし、扉に対して何かしらの行動を起こせるのは次ラウンドとする。PLに対しては【こぶし】による攻撃のみを行う。攻撃対象は扉側に抜けられたPLを優先として選択する。対象の候補が複数いる場合はダイスにより決定する。PLが扉側に抜けた状態で【こぶし】を受けた場合は、攻撃の衝撃で扉から離れた場所に吹き飛ばされたとし、扉側に抜けるために【DEX対抗】が必要な状態に戻る。

▼ヨグ=ソトースの息子が見えない状態では、【聞き耳】に成功しなければ場所をうまく捉えられず、ヨグ=ソトースの息子を対象にとる技能は自動失敗するものとする。これは上記の【DEX対抗】にも適用される。

また、【聞き耳】に成功した場合でも正確な場所がわかるわけではないため、技能に-20の補正をかける。

「イブン=グハジの粉」による可視化の効果は使用したPLが次ラウンドにおける行動順を迎えるまでとし、行動順を迎えた時点で効果は消えるものとする。また使った時点で前述の描写を行い、【正気度判定】を行う。

▼ヨグ=ソトースの息子との戦闘が暗い部屋側で行われている場合、視界が不明瞭であるために視覚が関係する技能に-10の補正をかける。ライトを持っている場合はこの補正は無視できるものとする。

▼オンラインセッションツールなどでヨグ=ソトースの息子の名称を表示する場合は以下のようにすると良いだろう。

「イブン=グハジの粉」未使用: 不可視の化物

↓

「イブン=グハジの粉」使用后: 外なる神の子供

↓

【クトゥルフ神話技能】に成功: ヨグ=ソトースの息子

▼戦闘に敗北した場合はエンドEへ。

## ヨグ=ソトースの息子

STR:20 CON:30 SIZ:18 INT:20 POW:16

DEX:11 APP:2 EDU:20 SAN:0 移動:8

耐久力:24 MP:16 DB:+1D6

装甲:なし。魔術を受ける際の【POW対抗】ではPOWを半分として扱い、受けるダメージを2倍にする。

呪文:ヨグ=ソトースの招来とINTと同じ数の呪文を知っている。基本的には使用しないが、適宜追加してもかまわない。

武器:【こぶし】75% ダメージ1d3+1d6

特徴:食餌のとき以外は目に見えず透明である。完全に相手を無力化してから食するため、本シナリオでは食餌のために姿を現すことはない。

## 扉の向こうの部屋

▼ヨグ=ソトースの息子に勝利し、扉の向こうの部屋を調べたいとPLから言われた際には、以下の描写と処理を行う。

○気を取り直し、あなたたちは再び扉の向こうに進む。今度は安心して調査をすることができる。時間をかけてゆっくりと見て回ったことで、部屋がどのようなになっているのかがわかった。その部屋は、すべての壁が本棚となっており、そこには古今東西の様々な言語で書かれた本がびっしりと詰まっている。全く見覚えのない、あなたたちの知らない言語さえもが目につくだろう。いや、むしろそうした言語で記述されている本の方が多いとさえ感じる。また、部屋の中央の床をよく見てみれば、どこか見覚えのある図形、そして文字列を発見する。それは、あなたたちがここに来る前に手に取った本に記述されていた、あの魔法陣によく似ているようだった。しかし、部屋を隈なく見て回ったためにあなたたちは気づいてしまうだろう。この部屋、そしてもとあなたたちがいた部屋、そのどちらにも外へと続く扉や通路がないのである。あなたたちは自身が外界から隔絶された空間に存在することを知ってしまう。

## △【正気度判定】1/1d3

▼扉の先の部屋の本棚を調べる際には【図書館】で判定を行う。この際に門にまつわる本を探すとPLが宣言した場合は技能に20ほどの補正を与えてもよいかもしれない。

## △【図書館】

ここから目当ての本を探そうとすればかなり時間がかかりそうだと思うことだろう。また、見つけ出せたとして、それを適切に読み解けるという保証もどこにもない。それでも時間をかけて本を漁ったあなたは、一冊の本に手を伸ばす。その本はどうやらあなたでも読める言語で記述されているようだ。だがその本に手が触れた瞬間、その感触にぞわりと悪寒が走る。一体この本は何で装丁されているのか。指先から感じられる皮の感触から嫌なことを考えてしまうが、それを考えないように、頭から振り払うだろう。

本を開いたあなたは、宇宙的で、冒瀆的な神々の記述を目にすることになる。それは目で追い、理解しようとしても、頭の中を通り抜けて虚空へ消えていくかのように、つかみどころがない。あなたは何度も同じ記述を目で追っては、それを理解できず、再び戻っては読もうと目で追うことになるだろう。その知識はあなたの理性における、理解の範疇を超えていた。しかし、繰り返し目で追うほどに、たしかに頭の中にしみ込んで、脳に傷跡を残していることは、嫌でも実感を持ってわかる。

しかし、その中でもある記述だけは、理由は分からないが理解をすることができた。それはある神にまつわる記述であった。

—

すべてにして1つのもの。外なる知性。門にして鍵。

かの神は宇宙の外にあり、この宇宙を作り上げてもある次元の裂け目の間、全てに繋がりどこにも繋がっていない場所に存在する。いかなる時間、空間にも自らを接続できる存在であり、また常に全てに隣接している。

故にかの神の力を授かり、行使することが叶うのならば、それはすなわち次元を超えて旅する力を得ることと同義である。まさに人の身では叶わぬほどの逸脱した力であり、あらゆる願望をかなえる理想の力だ！素晴らしい！いあ！いあ！よぐそとと！

だがかの神との直接の接触は危険を伴う。かの神を構成し、絶え間なく形を変えながら輝く、無数の玉虫色の光の球。混沌の中で泡立つ原形質の肉の集合体。それに触れたが最後、身体は腐り落ち、見るも無残な状態になりながらも、どこかわからぬ宇宙の果てをさまようことになるだろう。

であるならば、かの神の力を宿す仔を産み出せばよい。儀式により、契約をもって、かの神の仔を人の身に孕ませ、宿らせる。そうすれば人に似た、人ならざる不可視の怪物が生まれ出で、内に宿したかの神への渴望に従い、知識の収集を始めるだろう。その心は間もなく狂気に飲み込まれ、肉を喰らい、知識を貪り、大きく、大きく成長する。そう、あとは何をするでもなく、その仔が望む力を宿す者へと成ってゆく。いずれ、かの神の招来を成し遂げ、完全なる力を授かるまでただ待てばよいのだ。

—

また、さらに記述を読み進めていくと、あなたはとある呪文について書かれたページが目に残る。その内容は荒唐無稽なものであったが、先ほど神についての知識を得たあなたであればそれらの記述から真実を導き出し、隠されるように記述された呪文の内容を読み解くことができる。だが、それはあなたの正気が確実に侵食されつつあることの証明でもあった。

—

## 「門の創造」

この呪文は使う者を別の場所、別の次元、別の世界へ行かせてくれる呪文である。

門を創造するためには、その行き先に応じて精神力を永久的に消費しなければならない。門の形態には様々なものが存在し、平面に描かれた模様や、野原に奇妙な形に並べられた石で示されるものなどが代表的である。

門を使うためには門を創造するために使った精神力と同じだけの魔力を消費しなければならない。また、門を通して行う旅行ごとに、使用者の正気は蝕まれてゆくだろう。

普通の場合では、どんな者でも門を通ることができるが、中には門の入口を活性化させるために、何かの言葉あるいは身振りなどが必要なようにつくられている門もある。

—

これまで冒読的な記述を読み、理解しえない知識を刻み込まれてきたあなたであればそれらの記述を読み、門を想像するための手法もまた、まるで昔から知っていたかのように、ありありと思い浮かべることができるだろう。

しかし、それはあなたの知識がこの本を読む前と後では全くの別物と化してしまったことを意味している。そのように、無理やりに頭を弄られ、知るべくもないことを知ってしまったあなたが、これまでと同じあなたであるのか。それは一体誰が保証してくれるのだろうか。いや、そんなことを保証してくれる者はどこにもいない。ならば自らが自らを律する必要があるが、果たして変容したあなたが思い描くあなたは本当にこれまでのように正気なあなたなのであろうか。

△【正気度判定】1d4/1d8

△正気の状態で本読んだPLが【アイデア】

この記述を読んだあなたは、自分達が門を通してこの空間へやってきたことを確信する。同時にそれらの門は呪文の使い手を失ったことにより、しばらくすれば機能しなくなることに気が付くだろう。のんびりしている時間もあまりない。

▼門の創造によりこの空間を脱出することは可能である。しかし、その場合は距離に応じてPOWを消費する必要があるとともに出口は1箇所限定されるため、どこを出口とするかを確認し、エンドDへ。

門の使用時のMPが足りない場合は門を通ったうえで、出口で気絶し、不足分をPOWから差し引く。

## 扉の対面の壁

▼「イブン=グハジの粉」を壁に対して吹きかけた場合、次の描写を行う。

○調合した粉を壁に向かって吹きかけると、突如何もなかった場所に図形が、そして文字列が浮かび上がる。あなたたちはその模様に見覚えがあるだろう。それは、あなたたちがここに来る前に手に取った本に記述されていた、あの魔法陣そのものであった。

▼すかさずその目の前で本を開く、または本を開く動作を行うことで門が活性化する。そうした場合は次の描写を行う。

○あなたたちがその魔法陣の前で本を開くと(本を開く動作を行うと)突如魔法陣が光り始める。光はさらに強まり、やがてあたりの景色を飲み込んでいく。あなたたちの視界は真っ白に染まる。辺り一面の白の中、それでもあなたたちの意識が失われることはない。そしてその身を強い虚脱感が襲うが、そのことにどこか奇妙な安心感を覚えるかもしれない。元いた場所へと帰っているのだ。

▼ヨグ=ソトースの息子を倒しているか否かでエンドが変わる。

倒していない場合はエンドBへ。

倒している場合はエンドCへ。



## エンディング

▼エンディングにおける共通報酬は以下の通りである。

「イブン=グハジの粉」を習得：クトゥルフ神話技能+1%

「門の創造」を習得：クトゥルフ神話技能+1%

ヨグ=ソトースの息子が可視化した状態を目撃：クトゥルフ神話技能+1%

ヨグ=ソトースに関する記述に目を通す：クトゥルフ神話技能+2%

## エンドA

○あなたはその本に興味をひかれながらも、それでも開くことはなかった。その本をあなたがどうするかは分からない。しかし、その本をどこかで誰かが開いたら。いや、ここにこの本があるということは、同じような本は他にもあるやもしれない。それらの本を誰かが開くとき、その誰かはきっと想像もつかない非日常に見舞われることになるだろう。

だがそれは、あなたとは関係のない話である。

<シナリオ終了>

## エンドB

○時間が経つにつれ、視界が安定してくる。薄れていく白の中、あなたたちは周囲の様子を見て安堵することだろう。そこはあなたたちが元いた場所だ。あなたたちはあの奇妙な空間から無事に元いた場所に帰ってくることができたのだ。

しかし、ふと思い立ちあたりを見るが、あなたたちが開いたあの本がない。誰かが持って行ってしまったのか、理由は定かではないがこの場から無くなっている。あなたたちは一抹の不安を心に抱えるかもしれない。それでもあなたたちは日常へと戻っていく。

ただ、あの本がどこかにあり、あの空間の主がいる限り、あなたたちが経験したあの出来事は繰り返される。あの部屋をまた別の人が訪れることになるだろう。その度に材料は消費されていく。ついに材料が無くなることになったとしても、それが補充されることはないだろう。それを用意した人物は既に狂気に飲まれた化物となってしまうのだから。

<シナリオクリア・正気度を1D6回復>

## エンドC

○時間が経つにつれ、視界が安定してくる。薄れていく白の中、あなたたちは周囲の様子を見て安堵することだろう。そこはあなたたちが元いた場所だ。あなたたちはあの奇妙な空間から無事に元いた場所に帰ってくることができたのだ。

あの空間の主は倒れ、やがて門もその効力を失うことだろう。これから先、あの空間に送り込まれ、おぞましい体験をする人はもういないのだ。

<シナリオクリア・正気度を1d10回復>

## エンドD

○あなたたちは新たに門を創造し、その先を目指す。どこを出口としたのか、それによりあなたたちの運命は変わってゆく。だがしかし、その多くは元の日常へと、戻るべき場所を目指すのだろう。

ゆっくりと白む視界の中であなたたちは考える。これから先、あの空間に送り込まれ、おぞましい体験をする人はもういないのだと。

<シナリオクリア・正気度を1d10回復>

エンドE

○あなたたちは全身に強い衝撃を受け、意識が遠のき、あるものは既に死に至っているかもしれない。この段階で死んでいたことはむしろ幸運だったのかもしれない。おぼろげな意識の中、あなたの体は引っ張り上げられる。胴体をつかまれ、持ち上げられる身体。次いで腕に何かが触れる。いや触れるなんてものではない。腕が握りつぶされる。その痛みを感じるや否や、すかさず肉が裂け、骨が砕け、血が噴き出る音があなたの耳を蹂躪し、これまで経験したことのない痛みが自らを襲った悲劇をありありと物語る。そんなあなたの眼前に、その化物の姿が浮かび上がる。化物はいびつな顔を歪ませ、愉悦をたたえた表情をしながら、さっきまであなたのものであったその腕を食す。まるで極上の餌を味わうかのように、ゆっくりと食餌を進める。そして口にしたものを飲み込んだ化け物は躊躇なくあなたの残りの四肢へと手を伸ばす。あなたの悪夢はその命が尽きるまで、終わることはない。

<シナリオ終了・キャラクターロスト>