CoCシナリオ：悪意の円蓋

0.シナリオ概要

システム：『クトゥルフ神話ＴＲＰＧ』、『クトゥルフ2010』準拠

プレイ人数：４人程度

舞台：2018年日本、田舎の山間の考古館(クローズド)

プレイ時間：４時間程度

PC作成：PCの年齢性別、お互いの面識の有無は不問。振り直しは合計で３回まで。

推奨技能：考古学、精神分析、医学、応急手当、回避、目星、図書館、（忍び歩き、隠れる）

1.導入

2018年11月某日、PC達は各々の理由で新潟県の①『千寿ヶ原考古館』を訪れた。

考古館までは個人の車で来てもいいし、②『バス』も出ているのでそれに乗って来てもいい。

①『千寿ヶ原考古館』…日本の古代の信仰を中心とした資料の展示をしている。知る人ぞ知る穴場スポット。穴場過ぎて、普段は全く人がいない。海外の古代信仰、縄文・弥生・大和の人々の信仰に関する貴重な資料や出土品などの展示をしている。さらに、それらの信仰がどのように現代まで変遷していったのかを各時代毎に詳細な展示がなされている。展示の質は素晴らしい。

②『バス』…新潟県糸魚川市の糸魚川駅前から１日に２本だけ考古館行きのバスが出ている。駅から考古館まではバスで１時間ほど。

バス組はバスを降りたところで会話、車組は館内で会話をしてもらう。(自己紹介はしないまでも、面識はある状態にする)

会話の中で<**考古学**>に成功すると素晴らしい蘊蓄を披露することに成功する。

2.館内展示

縄文：

１．縄文文化は西暦紀元前1400年～紀元前1000年ごろに日本列島に存在した、いわゆる縄文土器によって特徴づけられる文化である。1万年以上におよぶ縄文時代は、いくつかの時期に区分される（→北東アジアの歴史）が、けっして変化に乏しかったわけではない。縄文人は文字を残さなかった。弥生時代、日本列島に大規模な文化の流入があったため、縄文人が弥生文化以降の日本人の直接の祖先かもはっきりしない。

２．土偶は縄文文化を特徴づける呪物である。北部ユーラシアの旧石器時代にみられる、いわゆるヴィーナス像の系譜を受け継いでいる。前期以前は平たい、シンプルな板状の土偶が主流だが、中期以降は多様な形態を持った立体的な土偶がつくられるようになる。土偶の用途については諸説あるが、その大多数が女性の姿であることからみて、なんらかの女神崇拝があったと考えられる。土偶の中には、合掌しているような姿勢のものや、仮面をかぶっているような形をしているものがある。これらが、シャーマンなどの宗教的職能者の姿をかたどったものだという可能性もある。もしそうなら、縄文社会の宗教的職能者の大半は女性だったということになる。

３．縄文時代の信仰で一番シンボル的な物は蛇であると考えられている。縄文中期に普及・流行した物にはほとんど蛇のスタイルが入っており、特にマムシであるとされている。マムシというのは蛇紙、ヘビの神様としてあがめられており、土偶の中にはとぐろを巻くマムシを頭にのせているものが多く、ヘビが大地母神などの土地の霊性を示す女神のシンボルとして扱われ、やがてそれらの蛇が縄に変わっていき縄文土器の縄目模様が普及していったという説が有力である。

ヲロチという言葉も、ヲが尾っぽのヲ、ロは格助詞で「～の」と同じ、チは精霊という意味を持つ。蛇というものは縄文時代の人々の信仰と深い関係があったのだ。

縄文の信仰は主に自然の万物に対する精霊信仰だったであろう。中でも蛇信仰は顕著である。なぜか現代日本では蛇は疎まれる存在である。中国でもフッキとジョカのように蛇信仰があるし、インドから東南アジアにも広く蛇信仰があった。

展示を見て回ると<考古学>技能に+1d10

弥生：縄文時代の精霊信仰に加えて新たに穀霊信仰と祖霊信仰が大きな柱になっていった。穀霊信仰とはあらゆるものに霊が宿るという精霊信仰の一種であり、生活に最も大きな影響を与える稲の穀霊に対する信仰が独自に発達していった。穀霊を運ぶ生物として鳥を崇拝する風習が広まり、鷲の逸話や八咫烏などの鳥に対する独自の崇拝があったことが古事記や日本書紀を始めとする古代文献に見られる。豪華な副葬品や古墳など、権力者のための墓が多く誕生するようになってきた。こうした状況は、一族の首長の霊を祖霊として祭り、特別な聖性を付加することで、その霊力を背景とした支配者の支配の正当性や力の保持を図るために行われていたと言われている。

スサノオの八岐大蛇退治は、弥生時代か、古墳時代に入って来た渡来人が、蛇族である縄文人の子孫をやっつけると言う話なのだ。モモソヒメは蛇信仰を持った先住民の王と関係を持って死に追いやられる。天孫族は蛇を嫌う民族だったのだろう。縄文人から天孫族が生まれたのではない事は確かだ。蛇が嫌いな民族と言うとユダヤ・キリスト教の類だ。

中東の砂漠の遊牧民の中から生まれた宗教では蛇が嫌われる。アダムとイブ、メドゥーサ、ドラゴン等々、あちらの方から来た思想だ。

天孫族はユダヤの十支族だ、とか伊勢神宮にはダビデの星が紋章になっているとか、様々なうわさがある。

渡来人による影響も大きく、朝鮮半島、中国、インド、東南アジア、果てはアラビア、トルコから様々な信仰が海を渡ってその後の信仰に大きく影響を与えた。

大和：大陸から九州に渡ってきた邪馬台国、つまりは大和族の集団が北上を続けた。その際、元々出雲に住んでいた「和」の国の人々と敵対関係になり、畿内全域を統一した後に、出雲王朝である「和」の国から国を譲られたという神話を広げ、大和朝廷が誕生した。

律令政府によって多くの農民が東北地方に送られ、耕作に励むようになった。その際、もともとその土地に住んでいた人々は蝦夷と呼ばれ、強制的に各地に移住を強いられた。日本書紀等では、大和政権に反抗した異文化の持ち主を土蜘蛛、国栖等と表記し、「その恰好は、身短く、手足が長く、小人の様だ」などと記述されている。

縄文時代特有の精霊崇拝の伝統は日本各地に根強く残ったものの、縄文的な神々はやがて神社でまつられるようになり、その多くは国司の指導で平安時代までには元の名前を失い、日本神話に登場する神へと置き換えられていった。

<**考古学**>展示内容に違和感を感じる。特に大和の時代について、日本神話についてはほとんど触れず、多くが大和族と和の国の対立関係であったり、信仰についても和の国の信仰に関する展示が多いきがする。広く信仰を展示する博物館として、このようなセンシティブな問題について偏った展示をすることが許されるのだろうか、と思う。

3-1.異変

PC達が一階中央の広場に集まったタイミングで、突如大きな揺れが襲う。立っていられないほどの巨大な地響きが10数秒続き、やがて収まる。PC達は傍にいる者に思わず話しかけることだろう。

会話の途中、爆発でも起きたかのような大きな破壊音と衝撃がPC達を襲う。

それに続いてあり得ない光景を目にする。真っ黒な柱のようなものが天井を貫き、地面に降り注いでくる。その柱はものすごい勢いで地面に届き突き刺さる。考古館の床が柱に抉られる瞬間を目にした直後、視界が真っ暗になる。鼓膜が揺れ、刺すような耳鳴りで頭がいっぱいになる。

巨大地震、謎の柱に破壊される考古館、そしてブラックアウトした視界。PC達は冷静でいられるだろうか。

**SANチェック0/1d2**

轟音が収まりしばらくすると視界がやや回復してくる。館内の灯りが急に消えて真っ暗に思えていたが、誘導灯の灯りが点いていることに気付く。

めちゃくちゃに破壊されている考古館の姿もうっすらと確認できるようになってきた。ぱらぱらと天井や壁の破片が床に落ちる音、どこかの水道管が破裂したのかぴちゃぴちゃとわずかに響く水音。まるで嵐の過ぎ去った後のようだ。

考古館の入り口からわずかに外の光が差し込んでいる。

3-2.巨大な化け物

考古館の外に出ると薄暗い。薄暗さの原因は明らかだ。眼前、空を覆うように何本もの黒い触手が伸び、空から地面に根を下ろしている。その触手の元を辿り視線を上空にやると、それらは全て空中のある一点を根元としていることが分かった。

PC達は目にしてしまう。ちょうど美術館の真上、上空50mほどの位置、遠くて正確な大きさは分からないが縦横6,7mほどはあるだろうか。地面を見つめる巨大な人の顔だ。青白く表情もなく、一切の生気を感じない顔が空にあった。かなり若い女性のように見え、目はどこを見るでもなく虚ろだ。その無表情な顔が口を開け、その口から無数の触手が這い出ている。

常軌を逸した光景を目にしたPC達。この光景が現実なのかを疑う。しかし、夢のような意識の曖昧さは全くない。今自分を襲っているこの体の震えは、決して夢の中では味わえないリアルさを伴っている。

PC達が頭上の存在にあっけに取られていると、それの視線がゆっくりと動く。君たちの方へと向けられていく。そして、それと目が合った。

**SANチェック1d3/1d20**、<**狂人の洞察**>頭上の化け物は目でPC達の存在を追っていた。つまり視覚でPC達を認識しており、身を隠すことが出来れば自分の身を守ることが出来るかもしれないと直感する。

(SANチェック後)口から新たな触手が一本這い出て来る。その触手は緩慢に這い出た後、猛烈な勢いでPC達に向かってくる。<**回避**>成功で無傷、失敗で触手が地面を抉った際の破片がぶつかりダメージ1d3。

<**聞き耳**>考古館の中から声が聞こえる「誰かー！」と人を探しているかのようだ。

<**目星**>触手が網状のドーム型を形成しつつある。隙間は十分にあるが、走ってその先に逃げ切るのは、先程の触手の攻撃を見る限り非常に希望の薄い賭けにやるだろう。

PC達が尚も外にいるというのであればさらに大量の触手が襲いかかる。

無理やり逃げ切ろうとしても、触手の網の手前、100mほど行ったところで結界に激突する。

3-3.青年との出会い

薄暗く瓦礫だらけの館内に戻ると、ライトを向けられる。「た、助けてくれ…」と弱弱しく声をかけられる。地面に這いつくばる10代後半か二十歳そこそこの青年の姿があった。

様子を見る：全身に無数の裂傷、特に右足には大きな傷があり、出血が止まっていない。

<**応急手当**><**医学**>失敗しても出血は止まる。成功で1d3回復するが、一人で歩くのは困難だ。同行するのであれば肩を貸すかおぶっていくしかない。青年は警備員の制服を着ている。

吾妻が持っていた**懐中電灯**を誰が預かるかを決める。

手当をした後であれば、会話を試みることができる。

青年の経歴：吾妻正一、２週間前から警備のバイトでこの考古館に入った。

館長への疑惑：館長の様子が明らかにおかしく、この考古館でのバイトに不安を覚えていた。

１．面接の時に「素晴らしいタイミングで来てくれたね。あと２、３週間くらいかな。いやあ、君は実に幸運だよ。くひひひひ」と言われた。何がですが？と聞いたが、「すぐに分かるよ」とはぐらかされた。

２．10日程前に、何かは分からないが大量の本や箱などを台車に乗せて裏口の山間の方に捨てに行っていたのを見た。恐らく不法投棄だろう。その次の日から収蔵庫で工事が始まって３日程かけて工事が終わった。

３．もともと収蔵庫の施錠管理は館長自ら行っていて、自分は中に入ったことはない。工事も何の工事をしていたのかは知らない。ただ、工事が終わってからというもの館長はずっと収蔵庫の中に籠っていた。中で何をしているのかは分からないけど、館長を探すならとりあえず収蔵庫を探すのが良いと思う。

青年の持ち物：**職員用スペースへの鍵、懐中電灯**

3\_4.黒蛇との戦闘

再びホールに轟音が響く。新たな触手が天井を突き破り考古館の床に突き刺さる。

ホール内、PC達から10m程離れた位置に、真っ黒な直径1m程の触手が根を下ろしている。

すると今までにない現象が起こり始めた。触手の表面の一部がぺりぺりとめくれ落ちる。めくれ落ちた欠片は地面に落ちると液状になり、何やら蠢いているようだ。

PC達の行動確認→突如、真っ黒な水たまりから何かが飛び出してくる。直前の行動に応じて対象を決定。

蛇の不意打ちの<噛みつく>(60%)をした後、描写。

全長3m、直径15cmほどの真っ黒な蛇。姿を成したばかりのそれは君達に、無感情ながら底知れぬ恐怖を与える一瞥をくれる。

**SANチェック0/1**

戦闘ラウンド処理開始。蛇は2R目終了時に消滅。

２R目終了時の描写：黒蛇の動きが止まった。すると徐々に黒蛇の体が溶け、黒い水たまりを作る。その水たまりは煙を上げて蒸発していく。

4-1.館内探索

館内は暗く、携帯の灯りだと探索技能に-20%の補正。携帯の灯りも無ければ-50%の補正。吾妻が一本懐中電灯を持っている。

30分ごととイベントタイミングで柱が落ちてくる。

１階：展示室×3、壊れた階段×2、職員用スペースへの扉(鍵口が壊れている)、(職員用スペース内には、バイト準備室、資料保管室、儀式部屋(鍵付き)、非常口、２階への階段)

職員用スペースに入るには２階から向かうしかなく、２階に行く方法はホールから無理やり２階によじ登るしかない。

<**登攀**><**跳躍**><**STR対抗ロール**>など、様々な技能やRPで２階に上がることが可能。ただし、吾妻と黒蛇の毒が残っているものは原則２階に上がることはできない。

4-2.立ち込める煙

１階組と２階組に分かれてすぐ、１階組が気付く。足元に何やら煙のようなもやが立ち込めている。先程まではこんなものは無かったはずだ。今はまだくるぶしにも達しない程度だが。ただの煙ではない。

暗い館内の闇をさらに濃くしようとするこの世のものとは思えない漆黒の煙。それに足元だけとはいえ浸かっていることに強い嫌悪を覚える。**SANチェック0/1**。この煙に触れているとよくない事が置きそうな予感がする。

２階組は2ラウンドかけて職員用スペースの扉に辿り着くことができ、さらに2ラウンドかけて階段にたどり着き、さらに1ラウンドかけてその階段を降りることができ、さらに2ラウンドかけることで一階の職員用スペースの扉を開けることが出来る。

(職員用スペースは足元の誘導灯の明かりのみ。水道管が破裂したのか、天井からひどい雨漏りが起きている。廊下に掛けてあった掲示板やポスター、台などが倒れていて足場は決して良くはない)

扉までは急ぐ宣言をすれば無条件で1ラウンド節約、階段で<**跳躍**>で1ラウンド節約(失敗でダメージ1d3)、職員用スペース内で**DEX×5ロール**に成功すれば1ラウンド節約(１階と２階両方で判定)

合計で6ラウンド以上かかった場合、煙に一分以上触れていたことによるペナルティ。

１階組共通処理：

見覚えのない光景が脳裏に浮かぶ。一人称視点だ。夕陽の差し込む一室、目の前に中年の男がいる。

その男が両手をあなたの方に向けて近付いてくる。貴方の視点が後ずさる。なおも男は近付き、手を貴方の首に伸ばしてくる。首を絞められた。貴方の視点が揺れる。その手から、苦しみから逃れようとしているかのように。

男が何かを言っている「〇〇(ノイズがかかり聞こえない)、怖くないぞ。立派な〇〇にしてやるからな。」男の顔はゾッとするほどの満面の笑みだった。

誰かの感じた恐怖と悲しみが貴方の心に流れ込んでくる。**SANチェック0/1**

6ラウンド以上ペナルティ処理：

息ができない、思考がまとまらない、視界が黒く染まっていく、ああ、これが死ぬということか。視界が元に戻り、咳込む。頭ががんがんと痛い。自分がずっと息を止めていたことに気付いた。死の感覚があなたの脳に刻まれたかのようだ。**SANチェック1/1d6**

4-3.館内探索(職員用スペース、二階)

１階

１階職員用スペース：バイト準備室、資料保管室、儀式部屋(鍵付き)、非常口、２階への階段

バイト準備室：

応急処置セット2つ(応急手当+10%)

災害用ヘルメット3つ(頭部へのダメージ1d3軽減)

懐中電灯3つ(探索マイナス補正無し)

収蔵庫：

30m×60m×3mほどの空間。ここの明かりも消えていて中は真っ暗だ。

所狭しと並ぶ木製の棚に大量の段ボールや木箱等が収納されているが、ところどころで棚が転倒したり資料が床に散乱したりしている。

<**目星**>…本の資料はこの騒動のせいで一部収納が乱れているが、基本的には理路整然と収められていたのだと感じる。しかし、ところどころ意図的に資料が抜き取られているような形跡がある。

→<**考古学**>…抜き取られている資料は全て、①『日本神話』に関する資料であることが分かる。

真新しい扉：収蔵庫の奥に唐突に現れた近代的な扉。タッチ式の認証端末が扉の横に備えられている。セキュリティはまだ生きている。

初めて扉に近づいたPC(複数人いる場合はランダムで一人)への描写…急に悪寒が走る。脳裏に空に浮かぶ化け物の顔が思い起こされる。不意に視界が切り替わる。一面紫色、地面も天井も無い空間に真っ黒で巨大な輪が無数に連なっているイメージ。PCの視点は幾重にも重なる巨大な輪をくぐりながら延々と続く紫色の空間を前に進み続ける。その先から声が聞こえる。その声はどんどん鮮明に聞こえるようになる。誰かがすすり泣いているようだ。深い悲しみを感じる。気づくと、PCの目の前に体育座りで泣きじゃくる少女の姿があった。

PCは好きな行動をしていい。少女の感情のベースは悲しみ・諦めだが、PCの行動によっては助けを求める。

少女の顔を見たなら<アイデア>で空に浮かぶ化け物の顔と重なって見える。

※ここで少女に対して良いRPを行った場合はクライマックスの判定でPC達に有利になる補正を与える。

話が一区切りつくと、「あ」と呟き少女の首がぽとりと落ちる。頭部の断面から大量の触手が溢れ出す。そこで現実の視界に戻る。

**SANチェック1/1d3**

①『日本神話』…天地開闢から国産み・神産み、天岩戸、出雲神話、国譲り、天孫降臨、神武天皇の生誕までの範囲を日本神話として扱う。

非常口：

焼却後の資料が放置されているらしいが、非常口すぐからは見えない。

非常口すぐの所に(土の上)焚火か何か、何かを燃やしたような跡がある。

「台車で行ける場所にも限りがあるはずだ。恐らくあの辺の茂みにでも隠してあるんだろう。」

探しつつ、適切なルートを通らなければ頭上の化け物に察しされてしまうだろう。<隠れる>or<忍び歩き>に成功すれば、気付かれずに燃えカスのある場所までたどり着ける。

見つかれば触手に攻撃される。<隠れる>に成功するか館内に逃げ込むまで攻撃が続く。

燃えカス･･･大量の灰が一角に野ざらしにされている。その中に一冊だけ、真っ白な本を見つける。その本は不自然な程に白く、一切の汚れを纏っていない。大量の煤にまみれ雨風に晒されたはずなのに。

真っ白な本…手に持つと温かい。人によっては熱いとも感じかねないほどの熱を帯びている。本自体が発熱しているようだ。

２階

２階職員用スペース：館長室(鍵は開いている)、鍵のかかった部屋、

階段を登って２階へ、廊下に出る口とさらに上の階への階段がある。

２階廊下：

廊下に出てすぐ、20mほど先の曲がり角の辺りに大きなシルエットが目に入る。

黒蛇のようなものがとぐろを巻いている。１階でPC達を襲った黒蛇と似ているが、それよりもやや大きく、小さな片翼が生えている。**SANチェック0/1d3**

まだ懐中電灯を直接蛇に当てていない。

(懐中電灯無しで)<**目星**>…成功：黒蛇は休眠状態でまだPC達には気づいていなさそうだ。近づいて行ったり、大きな音を出したりしなければ気づかれることはないだろう。失敗：黒蛇は動く様子はない。

その化け物は館長室の前に陣取っている。化け物をどうにかしなければ館長室に入ることはできない。

廊下の描写：図示する。階段を上がって20ｍ先に館長室、その手前に蛇。蛇との間の廊下の左手と右手に一つずつ扉がある。(左手が鍵のかかった部屋、右手が展示スペースへの扉)

展示スペースから職員用スペースに入るための扉は二つあり、どちらも頑丈な鉄の扉だ

<**生物学**>…成功：先ほどの黒蛇が現実の蛇の性能と酷似していたことと合わせて目の前の蛇の性能を推察する。先ほどの黒蛇と比べて力強そうだが、俊敏性や闇に身を隠す器用さは失われているのではないかと思う。失敗でも出す情報：蛇はピット器官と呼ばれるものを持ち、温度を感じ取って獲物を認識する。目は退化している。音には敏感だ。

館長室：

館長の遺体：壁にもたれかかっている。左腕が切り落とされている。SANチェック0/1

<**医学**>時間はそれほど経っていない。ちょうど大きな揺れが起きた時だろうか。死因は出血によるショック死。

服のポケットに鍵が一つ入っている。

壁に小さな血文字：「Happy Birthday 本当の神様、Happy Birthday 真実の日本、Happy Birthday ニナ」

机：血にまみれている。

机の上の土偶：血にまみれている土偶。高さ50cmほどのサイズ。

<**考古館**>非常に状態の良い遮光器土偶<アイデア>縄文時代後期の物がこんなに状態が良いはずがない。

<**目星**>鉄製のレプリカの土偶だ。頭部が取り外せるようになっている。

土偶の中…空洞に人の手(手首から先)が納められている。**SANチェック0/1d3**

館長の手記：今回の異変が館長の仕業であること、魔術書がカギのかかった部屋にあることの示唆、金庫の番号のヒント、POW11だったので５日かけて10MP\*5を鉄の塊に込めたこと

キーロック式金庫：３回連続で間違えると閉じる。４桁の番号(娘の誕生日)。中には**カードキー**

鍵のかかった部屋(収蔵庫南)：

<**目星**>首のない女性の遺体：SANチェック1/1d3、見た感じ若い女性、未成年であると推察できる。<**医学**>…死後１日も経っていないことが分かる。

<**図書館**>…魔術書：**真正なる神に至る門の創造**

5.クライマックス

儀式部屋に向かう場合…「5-1.結界を破る」へ

日の神を召喚する場合…「5-2.旧神と新神」へ

5-1.結界を破る

儀式部屋：カードキーで中に入れる。

部屋に入ってまず感じるのは異様な圧迫感。肌寒さに襲われ、空気が薄くなったかのように呼吸が苦しくなる。視界に入るのは広く明るい空間、床いっぱいに描かれた奇怪な紋様。そしてその紋様の中央、つまりは部屋の中央に横並びに位置する(PCの人数+3)本の細長い円柱だ。白い石材でできた円柱の上に、それぞれ一つずつ、黒光りする鉄の塊が置かれている。石材の円柱はぼんやり発光しており、それで室内が照らされている。

室内にはそれ以外の物は何も無い。

鉄の塊の呪いを解く：

PC達が鉄の塊に対して呪文を唱える。すると、鉄の塊から黒い半透明の小さな触手が次から次へと蠢き溢れ出してくる。触手は伸び、PC達の全身を撫でまわす。冷たく粘ついた感触が全身を覆いつくしていく。**SANチェック0/1d6**

PCと呪いの**MP対抗ロール**(込められた呪いのMPは7)

成功：半透明の触手が弾け飛ぶ。鉄の塊にひびが入り、粉々に砕け散る。台座になっていた石柱も輝きを失う。

失敗：半透明の触手がさらに湧き出でくる。あまりの量に耐え切れず、呪文が途中で途切れてしまう。呪文を止めると、触手は鉄の塊の中に戻っていく。

成功が一人でもいるなら：

大きな揺れが襲う。揺れは収まる様子がない。さらに、地面に描かれた紋様の端々から、先ほど鉄の塊から出てきたのとは違う実体を伴う触手が、もがくかのように溢れ出て来る。そして、捩れうねりながらPC達の方へと這い寄ってくる。

一人が一人を担ぐ場合、DEXに-2の補正。二人で一人に肩を貸して走る場合、DEXに-1の補正。

儀式部屋を走り出て収蔵庫に出た直後、壁をぶち破って何本もの触手が襲い来る。

**DEX6との対抗ロール**、捕まった場合は**STR6との対抗ロール**。STR6の対抗ロールに即座に成功した場合そのまま逃げ切れる。失敗した場合、即座に触手の締め付けを喰らい1d3のダメージ。さらに捕まっている間にもう一本の触手に掴まれてしまう。他のPCは捕まったPCを助けに行き、次はSTR12との対抗ロールを試みることが出来る。それでも失敗した場合は以降STR対抗の値が6ずつ増える。触手は最初に捕まえたものを執拗に狙い続ける。

蔵庫を抜けた後、地響きに加えて建物がいよいよ倒壊を始める。<**幸運**>に失敗したものの頭上に瓦礫が落ちてくる。**DEX×5ロール**で回避可能。あるいは**DEX×5ロール**でかばうが可能。かばったうえで**DEX×2ロール**に成功した場合、自身へのダメージも無効。回避に失敗した場合1d4のダメージ。

考古館を抜けた。PC達を追ってきていた触手はその数と勢いを増し、執拗にPC達を追ってくる。考古館はあちこちが崩壊し、中から無数の触手が方々へと拡散していく。

空を覆っていた触手が一本、また一本と、空に浮かぶ顔の口の中に戻っていっている。

<**アイデア**>おかしい、顔の高度はこんなに低かっただろうか？こうしている今も、徐々に高度が落ちて行っているような気がする。そして思い至る。触手が戻っていっているせいで、あの化け物を支えることが出来なくなっているのでは？と。今もギリギリであの化け物を支えている触手がこれ以上減ったら、一気に地面に落下してくるのでは？

空に声が響く。「早く特に逃げて！急いで！」と、聞き覚えのある少女の声で。

誰も車で来なかった場合、吾妻「俺の車があります、あれに乗って逃げましょう！」

車に乗り、エンジンをかける。背後で咆哮のような轟音が鳴り響く。そしてその後、強い衝撃が襲う。地に落ちた化け物はその形を失い、どろどろの真っ黒な液体が辺りにものすごい勢いで拡散していく。

<**運転**>成功で無事逃げ切り、<失敗>で大量液体に飲み込まれてしまう。**SANチェック1d3/1d12**

生き残っていたなら、セッションクリア！おめでとう！

5-2.旧神と新神

日の神を招来する呪文は、門が完全に安定して旧き神が顕現してからでないと使えない。

旧き神が顕現する頃には、２階まで瘴気に埋もれてしまっている。

旧き神の描写：化け物の口から出ていた触手が化け物の口の中に戻っていく。全ての触手が収まった後、化け物の顔が捻じれ拡大し、次第にただの真っ黒な大穴になる。上空に浮かぶ直径30m程の黒紫の円。その円からたらりと、粘性を帯びた真っ黒な何かが伸びる。太陽を隠し夜の帳を下ろすかの様に、上空から地面に向けて、１本の巨大な腕が君たちを押し潰すようにゆっくりと伸ばされてくる。**SANチェック1/1d10**

呪文を唱えると、突如巨大な腕が発火する。その火は腕を伝って空中の円にまで燃え渡る。腕は瞬く間に焼け落ち、辺りに大量の煤をまき散らしながら崩壊していく。空中に広がっていた円もその周縁から焼け落ちていく。全てが焼け落ちる寸前、この世の物とは思えない音が木霊する。絶叫する女の声だ。それはこの世の全てを呪うかのような怨嗟に満ちた声。円が完全に燃え尽きるとともに、その声も消えていった。後に残ったのは空中に漂う炎の塊。2つ目の太陽のようなそれは、圧倒的な輝きで辺りを明るく照らしていた。やがてPC達の意識が薄れていく。

6.エンディング

公安の不明事件特別捜査科の警部、緑谷と小岩に保護される。

「今回の事件のことは人に話さない方が良い。見て見ぬフリを続けといた方が良い。長生きしたけりゃあな。」

「どうしてかなあ、こういう事件に関わった奴らはいつもそうさ。もう普通じゃいられねえんだろうなあ。」「何かあったり、いやーなことばっかり思い浮かんじまうようになったら頼ってくれ。大した力にゃあなれねえが、優秀なカウンセラーを紹介するくらいのことはできるぜ。」

「お互い長生きできるといいな。」

7.NPC設定

吾妻正一：

19歳の青年。糸魚川育ちのフリーター。高収入に惹かれて３週間前から千寿ケ原考古館の警備員のバイトを始めた。

バイト面接の時の館長の態度やごみの不法投棄によく分からない工事等によって館長に不信感を持っている。正直辞めたかったが生活も厳しいので泣く泣く続けていた所、今回の事件に巻き込まれた。

館長の娘については詳しくは知らない。直接会ったこともない。たまに考古館の簡単な事務処理の手伝いをしているらしいという話だけ他のバイトから聞いている。

両親が去年亡くなっている。義妹が二人いる。義妹の学費を稼ぐために大学を辞め、昼も夜も働いている。正社員登用の可能性があるバイトを主に狙っている。

責任感が強い。力仕事をするようになって最近身体ががっしりしてきた。暇な時間は筋トレしている。

建築現場のバイトにいることが多いせいか、最近口調がそっち方向に引っ張られ始めている。

STR:14 DEX:10 INT;11 CON:12 APP:13 POW:12 SIZ:12 EDU:13 HP:11 MP:12 db:+1d4

橘高祥：事件開始時に死亡

千寿ケ原考古館の館長。44歳。広島出身。結婚を機に29歳の頃に妻の地元の糸魚川に引っ越してきた。学芸員として千寿ケ原考古館に勤めて４年前に館長になった。

9年前、橘高が35歳の時に妻がガンで逝去した。橘高の心は張り詰めていた。

よそ者扱いをされている。次期館長を決める際もわざわざ県外から人材を受け入れようという話も出た。しかし前館長が強く橘高を推し、現在に至る。

館長の意を汲み誠実に勤め、また世渡りの技術も身につけはじめ、最近では露骨な嫌がらせを受けることは無くなった。

シナリオ開始３か月前、佐伯と名乗る男が大量の資料を寄贈しにきた。その資料は縄文時代に端を発する土着の信仰に関する出土品・文書であった。何でも佐伯の祖父の家の蔵から出てきたのだという。 橘高はそれらを受け取って研究調査を始めた。その内に出土品である遮光器土偶に誘引され狂気に陥り、今回の事件を引き起こす。

橘高ニナ：シナリオ開始時に死亡

橘高祥太の一人娘。今日が誕生日。14歳になった。勘の鋭い子供。

幼い頃から父が仕事でストレスを負っていることを敏感に感じていた。しかし、そのストレスを自分の前では出さないよう気を遣っていたことにも気付いていた。

我が儘は言わない。父の負担にはならない。家出は極力明るく振舞っていた。年齢に似合わず自律できる子供になった。

シナリオ前日、つまり誕生日の前日に珍しく父親に考古館に連れていかれた。荷物の整理をしたいから手伝ってくれとのことだった。それが終わったら一日早いけどお祝いをしようとも。了承した。

最近父の様子がおかしいことにも気付いていた。だからこそ、いつも通りの自分で父を手助けしようと思っていた。

夕日の刺す執務室で父に首をしめられ、混乱と苦痛の中、命を落とす。

8.敵ステータス

蛇：

化け物の触手から剥がれ落ちて生まれた蛇。基本性能は通常の蛇と何ら変わりない。活動維持するためのエネルギーが十分でなく、すぐに消滅してしまう。

STR:12 DEX:12 INT:20 CON:16 SIZ:11 POW:22 HP:14 MP:22 db:-

<噛みつく>ダメージ1d4、POT15との対抗失敗で1d6×10分間身体が痺れて全ての身体的技能ロール(\*)に-20%、探索中の行動制限。傷に対する<応急手当>成功で10分痺れからの復帰が早くなる。<医学>成功で15分痺れからの復帰が早くなる

<闇に紛れる>100%、次の<かみつく>の成功率に+30%したうえでそのラウンド中一切の攻撃を受けない。

蛇との戦闘中の特殊行動：

<かばう>ラウンドの初めに対象のPC一人をかばう宣言ができる。確実にかばうことができる。回避の併用は不可。

<とっさにかばう>そのラウンドの行動を終了していないPCは、対象のPCをとっさにかばうことができる。PC対蛇のDEX対抗ロール。

<懐中電灯で追う>懐中電灯を持つPCのみ可。<闇に紛れる>誘発、蛇の<闇に紛れる>を無効化できる。PC対蛇のDEX対抗ロール。そのラウンド中は他の行動を取ることができない。

大蛇：

化け物の宿主から剥がれ落ちて生まれた蛇。化け物の力が強まった結果より強力になった。動きは蛇のそれだが、化け物の力の一部を使うことができる。活動限界もやや伸びている。

STR:14 DEX:10 INT:22 CON:18 SIZ:17 POW:26 HP:18 MP:26 db:+1d4

装甲：物理的な攻撃のダメージ-1d2

<噛みつく>ダメージ1d4+1d4、POT15との対抗失敗で1d6×10分間身体が痺れて全ての身体的技能ロール(\*)に-20%、探索中の行動制限。傷に対する<応急手当>成功で10分痺れからの復帰が早くなる。<医学>成功で15分痺れからの復帰が早くなる

<忌まわしい煙>回避不能、MPに1d3のダメージ