

——「シラナイ老人」

- ・備考、プレイ時間：3時間（プレイ人数：2～4人）
- ・必需品、「クトゥルフ神話TRPG基本ルールブック」
- ・サブリ、「ラヴクラフトの幻夢境」
- ・難易度、KP「Lv64」、PL「Lv20」

——KPへ

・サブリ

このシナリオはドリームランド内で行われています。
本来ドリームランド内で探索者は「夢見」という技能を使えますが
本作では封印されているので、プレイヤーが要求した場合でも使えないと答えれば問題ないです。

・シナリオについて

次にどうしたらいいかは、このように背景が灰色の部分を読めば進めるはずです。

・注意

シナリオは予告なく内容を変更する場合がございます。
最終更新日に違いがある場合、内容が変更されています。（最終更新日2020/02/04）
シナリオの内容に関する問い合わせは、「TwitterDM」又は「メール」にて対応いたします。

<https://twitter.com/manimu>

mail@manimu.com

——あらすじ

あるところに、気づいたら動物に変えられ見覚えのない森に居た探索者がいました。
そこでヨンバという老魔術師に出会いましたが、ポケていたため役に立ちません。
けれど村で魔法の杖を手に入れたので、もう一度ヨンバに頼むことにしました。
その杖は死んだ弟子のコガドの杖だったようで、ヨンバはとても懐かしそうにしています。
探索者は少しだけその姿に同情し、しばらくそのままにしてあげました。
しかしそのままにしたヨンバは再びポケてしまい、人間に戻る機会を失ってしまったのです。

——はじめ

気が付くと、見覚えの無い場所に居ました。

10平米程度の、小さい礼拝室のようです。

礼拝室は、窓付きの扉以外何もない殺風景な場所で、嗅いだ覚えのない悪臭が漂っています。

そこに（探索者の数）人の人間が、ちょうど起き上がったところでした。

その人間を見てハッと成り、自分の体に目を向けると、体が元の人間の姿に戻っていました。

※探索者同士の接点は自由です。「トブ老人」をクリア済みの場合、当時の記憶があります。

・一時して

突然、礼拝室の外から、物が壊れる激しい音が聞こえてきました。

・聖堂の状況

そこは広い聖堂です。

そして無数の死体が転がっています。

大雑把に数えて30人もの死体が、まばらに倒れ、その奥で一匹の猫を追いかける人の姿があります。

その人間は四つん這いになって、まるで獣のように猫を追いかけていました。

SANチェック（0/1d4）

<博物学>

這う人間はまるで理性を感じられず、野生動物と変わらない思考で動いているように見受けられます。

猫も人もこちらに気付いている様子はありません。

猫は俊敏に回避していますが、這う人間に捕まってしまうのは時間の問題でしょう。

・聖堂に入る

室内に入ってきた探索者達でしたが、這う人間は見向きもせず、猫を追いかけています。

100人近く入れる聖堂は、探索者が最初にいた部屋以外に、別室はありません。

作りはかなり古く、壁には名状しがたい生物の彫刻が並び

死臭のせいもある、とても長居したい場所ではありませんでした。

※探索者がどのような行動に出ても、這う人間は猫が死ぬまで追いかけて続けます。

※戦闘は（**一1.キャラクター情報**）を参考に行ってください。猫を見殺した場合（**一2.猫の死**）

——死体を調べる場合

死体は性別問わず、全員30歳以上の人間たちです。

<医学>

体の状態を調べると、何か違和感を覚えます。

人の体を触っているはずなのに、全く別の生き物のようなそんな違和感です。

死亡時刻もあやふやで、1ヶ月以上前の者もいれば、全く日がたっていない者もありました。

——1.キャラクター情報

・猫

str2、con7、siz1、int13、pow13、dex31、耐久4、MP13、DB-1d6

（技能）回避 80%

攻撃は行わず、回避に徹します。

・這う人間

str18、con11、siz16、int8、pow9、dex12、耐久14、MP9、DB1d6

（技能）噛みつき 30%、ダメージ1d8+DB1d6

猫を殺すまで、PLを攻撃することはありません。

※探索者が倒されそうな場合（—3.救済）、全滅した場合（—44.死亡）、倒した場合（—4.討伐）

——2.猫の死

やがて這う人間は猫に追いつき、勢いよく踏みつけます。

あまりに容赦ない踏みつけに、猫は脆くつぶれ一撃で息絶えます。

這う人間は猫を食い尽くすと、外へ飛び出していきました。

※（—5.謎の老人）に進みます。

——3.救済

這う人間が探索者に飛びかかろうとした直前

聖堂の入口から紫色の光の球が飛び込んできて、這う人間に激突します。

光の球は衝突と同時に爆発し、這う人間を吹き飛ばしました。

ダメージ<3d6>

※（—5.謎の老人）が参戦します。

※この攻撃は老人の魔術「タスのラヴェンダー球」を使用したものです。

※倒した場合（—5.謎の老人）

——4.討伐

這う人間が倒れ、自分を追う存在が居なくなった猫は、室内に落ち着いて毛づくろいをしています。

・猫に近づく

猫は首にスカーフを巻いていました。

探索者が近寄った時、そのスカーフからはバラの香りがしました。

・猫を捕まえる

更に猫に近づこうとすると、猫は警戒してすぐに距離を取ります。

※それでも捕まえる場合、<組み付き>が必要になり、対して猫は<回避>を行います。

※一時して（—5.謎の老人）に進みます。

——5.謎の老人

静まり返った聖堂に、老人が一人入ってきます。

「ひどい有様だあ…。それで…この現状を説明できる者はいる…オウツ（嘔吐）

すまん…死体を見てたら吐いてしまった。

で、だれか説明出来る者は…オウエツ…いる…オウエツ…のか…オウエツ

はあ…はあ……………誰が、殺したんだ？」

※謎の老人について

名前、コガドド（63歳）

str7、con6、siz16、int16、pow25、dex13、app13、san50、耐久11（※保護+20）、MP26、DB0

（魔術）タスのラヴェンダー球 SAN1d6、詠唱1R、8MP毎で3d6の爆発球を作る。

（魔術）フェインの疲労 SAN1d6、詠唱2R、8MP、MP抵抗判定成功で人間を2,3時間眠らせる。

（技能）応急手当 50%

※保護

町に入る前に『肉体の保護（ルールブック275P）』を使用、魔術により体力が+20されています。

この魔術に使用したMPは、町に入ってから経過した時間で、すでに回復しています。

——この人間の死体がある場合

「なるほど、この人間...強い魔力を感じるな、君たちが倒したのか？」

・倒したと答える

「なかなかやるじゃないか」

——何者が聞く

「俺は魔術師だ」

——名前を聞く

「礼儀をしらんのか。先に、自分の名前を言うべきじゃないのかな」

※探索者が名乗れば、自分の名前を「コガドドだ」と、明かします。

——6.ランバの話をする

・知ってるか聞く

「有名な人だ、魔術師で知らない方がおかしい」

・関係を聞く

「俺の先生だ」

・居場所を聞く

「今は近くの村で隠居してるはずだ」

・人柄を聞く

「とても厳しい人だったよ」と答えますが、それ以上語りたがりません。

・杖について聞く

「家においてある、なんでそんな事聞くんだ？」

——コガドドの死について話をした場合

「どこでそんな出まかせを聞いたか知らないが、俺は目の前で生きてるだろ」

——コガドドの持っている情報を聞く場合

「そうだな...見た所、この町の人間じゃないようだし、まあいいか。

俺は町の異常を調査に来た、魔術師だ。

どうやらこの町は、呪いを掛けられているみたいだな。

この惨状からしても、呪われた人間の最後は、皆死んでしまうのだろう。

こんな場所にまで迷い込んだのは不運だったな、君たちもその呪いに掛かってしまっているようだ」

・コガドドは呪われてないのか

「俺は呪いにかからないように、自分に魔術をかけて町に入ったから大丈夫だ。

呪いに掛かってからでは意味のない魔術だが、丸一日行動する分には問題ない」

・呪いを解く方法

「呪いを解く方法は、1つだけある。

というより、君たちが死にたいわけじゃないなら、すぐにでもその魔術をかけてやるつもりだ」

・どういう魔術か

「呪いを防ぐ魔術だ、俺を疑いたくなる気持ちは分かるが、このままでは君たちはいずれ死ぬぞ」

——呪いを解くよう頼む場合

「分かった。ただ、全員分掛けてやる程の魔力は、俺に無い。

悪いが君たちの魔力を、ほぼ全部使わせてもらおう」

※探索者のMPを1だけ残して、残り全部を使用します。

・残すMPを増やしたいと願う

「この先何があるかわからないから、俺の魔力はできるだけ使いたくないんだがな」

※これを聞いた上で、残りMPを増やしたい場合は<説得>、<言いくるめ>、<値切り>で交渉下さい。

——魔術を掛ける

老人が魔術を唱えると、体の重心が失われていくような感覚を覚えます。

内臓が浮き上がり、骨が外れ、胃や心臓の位置が変わり

自分の体が、自分のものじゃなくなる感覚に、吐き気がするでしょう。

そんな不快な時間が5分以上も続き、ようやく慣れはじめた自分の体は

人間大の獣に変わっていました。

そしてそれは、ここに来る前までの獣姿と、同じ獣姿だと気づきます。

SAN値減少<1d4>、詠唱時間<1d6+4>分、効果は永久に続きます。

探索者はDEXこそ変化しましたが、他のステータス、技能、ダメージボーナスなど全て使えます。

※「トブ老人」未体験者は（一7.動物の姿）、経験者は（一8.動物に変えたことについて）

7. 動物の姿

<1d4>で変化した姿を決めます。

<1d4>

= (1) フクロウ

『元のDEX-1d6+12』、飛行10、装甲2

爪、50%、ダメージ2d3+DB

<跳躍>成功で<1d10>ラウンド、空を飛べます。

= (2) ピッグ

『元のDEX-1d6』、移動10、装甲3

牙、50%、ダメージ1d8+DB

<聞き耳>成功で、鋭い嗅覚を発揮します。

= (3) ボブキャット

『元のDEX-1d6+12』、移動12、装甲1

引掻き、80%、ダメージ2d3+DB

<跳躍>成功率が2倍です。

= (4) ビーバー

『元のDEX-1d6』、移動8・泳ぐ12、装甲3

噛みつき、40%、ダメージ1d8+4

<水泳>成功率が2倍です。

※全動物共通で、<聞き耳>成功率が2倍になります。

8. 動物に変えたことについて

「この町の呪いは、人にしか影響を与えていない。

つまり人で無くなってしまうば、呪いの影響を受けなくて済むという訳だ

しかし、動物の体が変わったというのにあまり驚いていないようだな」

・人に戻す方法を聞く

「もちろん戻す方法はある、ただそれは町から出て、安全を確保してからだ」

・動物の姿で会話に問題ないのか聞く

「そこそこかわいい動物にしたとおもうが、変だったか？

心配するな、人間以外の種族も受け入れてる町だ、君たちを見て戸惑う人間はいないだろう」

※この町は、人間以外の種族も共存しています。

・コガドドは呪われてないのか

「俺は呪いにかからないように、自分に魔術をかけて町に入ったから大丈夫だ。

呪いに掛かってからでは意味のない魔術だが、丸一日行動する分には問題ない」

——これからについて

「ところで、君たちは町の出口が何処か分かっているのか？」

・出口について

「この聖堂を出て、南にずっと進むと、町の出口にたどり着く。

出口についたら、門番にこのチケットを渡すといい。近くの村まで、馬車を出してくれるだろう。

その村に俺の先生がいる、先生なら君たちを元に戻してくれるはずだ」

そう言って、見たことのない言語で書かれた、何かのチケットを渡してくれます。

※先生とはランバの事です。

※ランバについての質問は（—6.ランバの話をする）を参照下さい。

・村までの距離を聞く

「馬車で3日ほどのところだな」

——コガドドはどうするのか

「調査だけのつもりだったが、こんな惨憺（さんたん）を見て放おってはおけない。

今は死人が出ているのはここだけかもしれないが

これは、大勢の人間の命が掛かった、大事件だ。

俺は犯人を探し、呪いを止める方法を探る」

※協力する場合（—9.協力をしたいと言う）、聖堂の外に出る場合（—12.聖堂の外）

——9.協力をしたいと言う

「なんだ？俺の弟子になりたいのか？？」

「だが俺も、簡単には弟子を取らない。何か役に立つ証明はできるかな？」

<聞き耳>（嗅覚）

獣姿になったことにより、人間離れした嗅覚を得た探索者は、聖堂に漂う花の香りに気づきます。

しかし周りに花が置いてあるわけでもなく、香ってくるのはどれも聖堂に転がる死体からです。

花の香りは、何の花の匂いなのか分かりませんが

同じ匂いがする場所を、今の自分なら見つけ出せそうだと思います。

これは犯人捜しに、大いに役立つことでしょう。

※この時に匂う香りは、バラの香りではありません。

・失敗した場合

人間の頃より、嗅覚で得られる情報量が多くなっていることに気づきます。

それだけでなく、強靱な体、鋭い爪や牙など、様々な部分が人間を凌駕しています。

この能力こそ役立つ証明になるのではないかと思います。

——花の匂いの話をした場合

「花の匂い？そんな匂い死体からは全く……いや匂う、なるほどこれは確かに大きな手がかりだ」

※（**一10.承諾**）に進みます。

——身体能力の向上を説明した場合

「なるほど確かに、今の君たちの体で、俺より探索能力に欠けると言う方が無理があるかもな」

※（**一10.承諾**）に進みます。

——10.承諾

「いいだろう弟子候補にしてやろう。

正式に弟子と認めるかは、活躍次第だ。頑張り給え」

※（**一12.聖堂の外**）に進みます。

——11.聖堂

聖堂にコガドドの姿はありませんでした。

もう既に、事件の調査を始めているのでしょう。

<聞き耳>

聖堂の死体の山から花の香が漂っていることに気づきます。

何の花の匂いなのかはわかりませんが、犯人探しの手がかりになりそうだと思います。

※調査をする場合（**一13.<人類学>**）

——12.聖堂の外

外は、建物が並び町の住人が行き交っています。

しかしどの人も生気がなく、誰一人言葉を発さず、歩いている姿も彷徨っているようでした。

※「這う人間」が外に出て行った場合、その姿はもうありませんが<追跡>で、東へ向かったと判ります。

※調査をする場合（**一13.<人類学>**）、出口へ向かう場合（**一39.南へ**）

——13.<人類学>

人がよく集まり、商業も盛んな施設は西の方にありそうだと思います。

※死体から香っていた花の匂いは<聞き耳>で、西から強く香ってくることに気づきます。

・町の人に話しかける

どの人に何を話しかけても、「うん」「ああ」など短い返事で、会話は成り立ちません。

話しかけている間、町の殆どの人間から同じ花の匂いがすることに気づきます。

※死体の花の匂いと同じものです。

——先に進む

「早くなんとかしなきゃな」そう言って、コガドドは東の方に歩いて行きます。

・付いて行く場合

「なんだ？付いてくるのか？なかなか見どころがあるじゃないか。

本来なら別行動して、情報を集めたほうが、効率的ではあるが…よろしい、特別に同行を許可しよう」

・コガドドに西の探索を進める場合

「そうか、俺は東のほうが怪しいと思う。

でも、君たちがどうしても俺に付いてきてほしくて

礼儀正しく、請願するなら、着いて行ってやらんでもないが？」

※丁寧にお願すれば、西に向かう探索者に付いてきてくれます。

※探索者がどの方角に進んだ場合も、最初は（**一14.少し進んだ先**）の描写になります。

——14.少し進んだ先

歩いてしばらくすると、徐々に町の住人も増えてきます。

歩く人の顔色も、先ほどまでより幾分かましになったように感じます。

けれど、ここでも殆どの人間が会話をしている様子はなく、目的もなく彷徨っているように見えました。

探索者は、そんな人混みの中から、一人だけまともに言葉を発している、20代の女性を発見します。

※どの方向に進んだ場合でも、「女性」に出会いますが、それぞれ別人です。

※（**一15.彷徨う人に話しかける**）、（**一16.20代の女性に話しかける**）、（**一17.町の様子**）

——15.彷徨う人に話しかける

※先ほどよりも会話は成り立ちますが、他人や物事に全く感心がありません。

※たとえ人が死んでいた話をしても、「そうですか」と感情なく返されます。

・話しかけた後

話しかける内、どの人間からも、同じ花の匂いがすることに気づきました。

※死体の花の匂いと同じものです。

<生物学>

花の匂が、香料とアルコールから成り立つ、香水の香りであることに気づきます。

・花の匂い（香水）について町人に聞く

「いい香りだろ？この町の特産なんだ。よかったらお店を案内しようか？」

※お店に行く場合（**一18.香水店**）

——16.20代の女性に話しかける

目が合うと、女性の方から歩み寄ってきます。

至近距離になると、強い香水の香りがしました。

「ハイ！人は死んだらどこに行くと思いますか？死ぬことを、怖いと感じたことはありませんか？」

私たちと、死後の世界について理解して、一緒に死の恐怖を克服しませんか？」

そう言って、おそらく宗教勧誘と思われるビラを渡してきます。

※香水の香りは、協会の死体から香っていた香りと同じものです。

・ビラを読む

死後の世界が、いかに幸福かが書かれています。

<アイデア>

=成功、ビラの内容に感心し、死への恐怖が薄まります。

=失敗、死への恐怖が深まります。

※これは、宗教勧誘のビラに共感したかどうかの判定です。深い意味はありません。

・宗教について聞く

「興味があれば、協会にいらしてください。仲間とともに祈りを捧げ、信仰を深めましょう！」

※協会の場所を聞くと、今まで探索者が最初に居た場所を指差します。

・教祖について聞く

「会った事はないですが、誰が説いたのかではなく、死の恐怖を克服する事が大切なのです」

・教会の死体について話す

「死を受け入れたのですね！なんと素晴らしいことでしょう！」

・香水について聞く

「いい匂いでしょ？この匂いには不安を解消してくれる効果があるんですよ。

よかったら、このお店を紹介しましょうか」

※お店に行く場合（**一18.香水店**）

——17.町の様子

この町はどこを歩いても、独特な花の香りが漂っていました。

<知識>

町の外観や、町の人々の服装は、中世頃の様子を伺わせます。

町で匂う香りは、その時代に流行っていた香水の香りかもしれないと思いました。

——コガドがいる場合

「本来なら、魔力が強い場所を探して、呪いの大本を探し当てたいところなんだがな。

どういう訳か、町全体に強い魔力が漂っていて、探し当てるのが困難な状態なんだ。

悪臭のようにそこら中に漂っていて鬱陶しい」

※聞き込みをする場合（**一14.少し進んだ先**）を参考下さい、香水店を探した場合（**一18.香水店**）

——18.香水店

そこは、香水を扱う店としては、庶民的で雑貨屋のような所でした。

・店内

店の中に入ると20代の若い男性が、出迎えます。

「やぁ！いらっしやい！おや？君はまだ香水をつけてないみたいだね。

ウチの商品は本当にいい品だよ。

どうだい？お金は取らないから、試しにちょっとつけてみないかい？」

そう言って棚から試供品の香水を取り出し、探索者につけるよう迫ってきます。

・付ける

香水の香りはかなり強く、体温によって蒸発し、あっという間に室内に充満するようです。

町の人たちから香る香りであることは、まず間違いないでしょう。

※香水の香りは、協会の死体から香っていた香りと同じものです。

※質問があれば（**—19.店員へ質問**）、店を出る場合（**—22.店の外**）

・断る

「なんだい？香水は嫌いだったのかい？じゃあ何しにここに来たんだい??」

※断った探索者が会話を続ける場合、<信用>に成功する必要があります。失敗した場合（**—20.警戒**）

——19.店員へ質問

・香水を作っているのは誰か

「この香水は、一つ一つ店長の手作りなんだよ」

・店長について

「店長は今、買い出しに出かけてるから、しばらくは帰ってこないよ」

・香水の種類

「今おいてるのは、ジャスミン、ラベンダー、オレンジの香料をつかった香水だね」

・バラの香水について

「ごめんな、バラの香水は品切れなんだ」

——香水を調べる場合

<聞き耳>、聖堂の死体から、これと同じ匂いが漂っていたことに気づけます。

<薬学>、特別、毒素のある薬物が使われているようには感じません。

・コガドドがいる場合

「当たりだな、香水から邪悪な魔力を感じる」

※店員と戦う場合（**—20.警戒**）を参考下さい、店の外に出る場合（**—22.店の外**）

——香水の購入する場合

探索者は、この世界の通貨を持っていないため購入できません。

※コガドドが同行している場合、購入することが出来ます。

※盗む場合、<隠す>に成功する必要があります。失敗した場合（**—20.警戒**）

——店の作りを調べる場合

特に不自然な所のない、普通の店作りです。

出入りは入り口の扉でしょうが、カウンターの後ろにも扉がありました。

・カウンター後ろの扉について

「中は香水の調合室だよ」

・見せてもらえないか聞く

「店長がいないからな、俺の独断じゃ許可できないよ」

※店員と戦う場合（**—20.警戒**）を参考下さい、店の外に出る場合（**—22.店の外**）

——20.警戒

探索者の行動に、店員は不信感を抱きました。

「あんたたち、一体どこの人間だい？この国の人間じゃないな？」

※穏便に済ませる場合、<言いくるめ>に成功する必要があります。失敗した場合（**—21.店員戦**）

21.店員戦

「悪いがちょっと、大人しくしてもらおうか」

そう言って、男はカウンター下から大斧を取り出しました。

※『店員』str10、con10、pow10、dex15、app10、siz12、int12、耐久11、MP10、DB無し

※『大斧』命中率<20%>、ダメージ<1d8+1>、耐久14

※拘束した場合、以下の情報を聞き出せます。

——店員の情報

・攻撃した理由

「神の意志に従わない哀れな者たちを、導いてやるためだ」

・信仰や神について

「神は死の恐怖を取り払ってくれる、その素晴らしさを、すべての者が知るべきだ」

・神の名について

「死んで信仰を全うした者しか、知ることはできない」

・香水の作り方

「壊すつもりだろ？そんな奴に教えられるわけ無いだろ」

・脅す場合

「死ぬことに恐れはない。何をされても答えることはない」

・その他、不利な情報

「俺らが不利益になる情報を、なんで教えなきゃならないんだ？」

——店の奥を調べる

店の奥にも部屋がありそうです。

店の奥は、蒸留器などが設備された、香水の調合室になっていました。

壁の棚に香料が並び、中央のテーブルにはいくつかのビーカーが置かれています。

部屋の角には一際大きな壺が置かれ、普段見慣れない物の中でも圧倒的な存在感を感じました。

——棚の香料を調べる

様々な種類の香料が置かれています。

<聞き耳>

香料の種類は、ジャスミン、ラベンダー、オレンジ、バラ、の4種です。

——大きな壺を調べる

ツボの中に入っていたのは水でした。

色の濁りも、不自然な匂いもしない、ただの水です。

・コガドドがいる場合

「これが町に死の呪いを掛けている元凶で間違いないな。とてつもない魔力をここから感じる」

<アイデア>

水壺があまりに大きく感じました。

この場所に溜めないといけない、この場所でなくてはならない、そんな印象を強く感じます。

・動かす

すると壺の下に床に書かれた、魔法陣を見つけます。

この壺の水が、重要な役目を担っていることは間違いないようです。

※この壺の水が、町の人間を呪いにかかる重要な素材です。

・壺を割る

壺を割ると、中の水は全て土の床に染み込んでいきました。

※床の魔法陣に気づいていない場合、壺を割った跡に床の魔法陣に気づきます。

・魔法陣の処理

魔法陣は土の床を削った溝に、白い粉で線を引いて作られています。

※溝を潰すだけで、魔法陣の効果は失われます。

・コガドドがいる場合

「この魔法陣は、俺が再利用できないようにしておこう」

※店の外に出る場合（——22.店の外）

——22.店の外

外の人間たちは相変わらず、無表情で彷徨っています。

<心理学>

付近住人の中でただ一人、彷徨っていない人間がいることに感じます。

その男は、手に荷物を持ち、迷いなくこの店に向かっている事から、この店の関係者だと推測しました。

※失敗した場合（**—26.店先**）、男との接触を避ける場合（**23.<忍び歩き>**）

23.<忍び歩き>

探索者は店に近づく男に気づかれずに、その場から離れます。

しばらくすると、手に荷物を持った男が店に入っていました。

※誰か一人でも失敗した場合（**—26.店先**）、コガドドが居ない場合（**—24.合流**）、居る場合（**—25.作戦**）

——24.合流

「なんだ、まだ町に居たのか。何をしているんだこんなところで」

突然話しかけてきたのは、コガドドでした。

——許可証の話をする

「記憶を消される話を知らなかったのか？」

俺はまだ調査中で、町を出るわけにはいかんのだがな。

手伝うというのなら、記憶の対処をしてやってもいいぞ」

・手伝う

「そうか、ならとっとと済ませよう。

どうやらあの香水店が、町に呪いを掛けている元凶の様だ。

丁度店長も戻ってきたようだから、今から乗込んで奴らを抑え込もうと思う。

俺の魔法で一気に片付ける。お前たちは、魔法発動までの時間を稼いでくれ」

※（**—31.店長戦**）に進みます。

——25.作戦

「店長が戻ってきたようだな、店の中で奴を抑え込んで呪いの終止符を打つとしよう。

俺の魔法で一気に片付ける。お前たちは、魔法発動までの時間を稼いでくれ」

※（**—31.店長戦**）に進みます。

——26.店先

店から出てきた探索者に興味を示し、男が声をかけてきます。

「来店ありがとうございます。うちの店は気に入っていただけましたか？」

※香水を付けている場合（**—28.会話**）、店員を倒した場合（**27.<隠す>**）、倒していない場合（**—28.会話**）

27.<隠す>

=全員成功

※（**—28.会話**）に進みます。

=失敗

「先程から気になっていたのですが、内の香水、つけていないようですね」

「まあその事は、そこまで気にしていなかったんですが、貴方の体にね、血の跡が付いてるんです。

いつ付いた血なのか、見た目では流石に分かりませんが、普通そのままにしませんよね。

ましてや、香水を売ってる店に入ろうとする方なら、体の汚れぐらい気にしますよね。

つまり私はこう推察したんです。血がついたのは店に入ってから。

理由は、香水をつけようとした内の者と揉めたから……違いますか？」

そういった店長は懐から小瓶を取り出し隣りにいた人間にふりかけました。

※店員を倒している場合、店員の流血が床や棚などに飛び

それらに誤って触れるなどして、探索者全員に返り血が付いている事とします。

※（**—33.従属**）に進みます。

28. 会話

「突然話しかけて失礼しました。私はこの店の店長をしているものです」

——特に会話をしない場合

「ではまた是非、うちの店にいらして下さい」

そう言って店長は店の中に入っていました。

※コガドドが居ない場合（—24.合流）、居る場合（—25.作戦）

——バラの香料について聞く

「よく香料にバラが使われているって気づきましたね。

あれは、お得意さんにしか渡してないんですよ。

どこかでお会いになられたんですか？」

※お得意さんに会ったと答える（・29.納得）、会ってないと答える（・30.疑問）

・29.納得

「ああ、会われたんですね？」

それなら納得です。

お元気でした？ああごめんなさい。殺したんですよ。

だって化け物でしたもんね」

そういった店長は懷から小瓶を取り出し隣りにいた人間にふりかけました。

※（—33.従属）に進みます。

・30.疑問

「そうですね。よかった。

探していたんですよ、アレに会ってないと答える人に。

手違いで試験品を被ったアレが逃げてしましましてね。

処理に困っていたんですが、あなたが処理してくれたんですね。

バラの匂いを嗅げて、会ってないと答えられる、それはつまりアレを殺して生き延びた人だけなんですよ。

よかった。よかった。じゃあ私もあなたとは会ってないことにしましょう」

そういった店長は懷から小瓶を取り出し隣りにいた人間にふりかけました。

※（—33.従属）に進みます。

——呪いについて聞く

「呪いですか。まるで魔術のような言い方ですね。一般市民が使う言葉とは思ひ難い。

ところで、ご存知ですか。魔術師と呼ばれる程の人間は殆どが王宮に勤めているので

町に訪れる時は、事前にお触れが来るんですよ。

そんなお触れもなく町に魔術師がいるとすれば、それは二流の魔術師か。

一流の魔術師だとしてもお忍びで来ているということになる。

何が言いたいかと言うと、対して準備されてないんじゃないですか？その魔術師さんは」

そういった店長は懷から小瓶を取り出し隣りにいた人間にふりかけました。

※（—33.従属）に進みます。

31. 店長戦

突然店に入ってきた探索者たちに、店長は一瞬驚いた表情を見せます。

しかしすぐに状況を理解し、鋭く探索者を睨みつけてきます。

※『店長』str16、con13、pow8、dex9、app13、siz16、int14、耐久14、MP8、DB1d4

※こぶし、50%、ダメージ1d3+DB（1d4）

・MPの確認

探索者は、動物化によりMPが1になりますが、この段階では1回復してMPは「2」とします。

コガドドは、動物化の魔術で探索者の人数分MPを減らし、この段階では2回復します。

※コガドド

str7、con10、siz12、int16、pow25、dex13、app13、san50、耐久11（+20※保護）、MP26、DB0

（魔術）タスのラヴェンダー球 SAN1d6、詠唱1R、8MP毎で3d6の爆発球を作る。

（魔術）フェインの疲労 SAN1d6、詠唱2R、8MP、MP抵抗判定成功で人間を2,3時間眠らせる。

（技能）応急手当 50%

※保護

町に入る前に『肉体の保護（ルールブック275P）』を使用、魔術により体力が+20されています。

この魔術に使用したMPは、町に入ってから経過した時間で、すでに回復しています。

※店員が生存中の場合（—32.小瓶）、店長を拘束した場合（—37.店長の情報）、倒した場合（—38.解決）

——32.小瓶

最初のラウンドで店長は懷から小瓶を取り出し店員にふりかけます。

※（—33.従属）に進みます。

33.従属

その人間は息を吸いながら、声にならない叫びを叫んで、痙攣し、もがき苦しみ耐えなく続く喘鳴（ぜんめい）は、耐えきれない痛みによって、泣き叫んでいるようです。空いた口から何も聞こえなくなった頃、人間の体は人ならざる者へ変貌していました。大きさは熊以上、下半身後方には棘が幾本も突き出し、尻尾はまるで蠍の針のようです。しかしその変わり果てた姿の中で唯一頭部だけは、元の人間の面影を残していました。

SANチェック（0/1d6）

※（※マンティコア）が戦闘に加わります。

※マンティコア

str26、con13、siz26、int7、pow10、dex10、移動11、耐久20（装甲4）、DB2d6
噛みつき、60%、ダメージ1d10+DB2d6

※コガドドがいる場合（—34.動揺）

34.動揺

「マンティコアだと...こんな化け物を作っていたのか。
俺の全力の魔力でも奴の命を断てるか分からん...君たちと行動して正解だったな。
ここが踏ん張りどころだ、我々の手でこの町を救おうじゃないか
魔力詠唱には少しだけ時間がかかる、任せて構わんか？」

※2ラウンド目に魔術を放ちます。

2ラウンド目

それぞれDEX順にイベントが発生します。

・DEX15

この戦闘が店の外で行われていて、店内に店員がいる場合、店員が戦闘に参加してきます。

※『店員』str10、con10、pow10、dex15、app10、siz12、int12、耐久11、MP10、DB無し

※『大斧』命中率<20%>、ダメージ<1d8+1>、耐久14

・DEX13

コガドドがいる場合（—36.魔術）

居ない場合（—35.乱入）

・DEX10

召喚されたマンティコアが攻撃を始めます。

噛みつき、60%、ダメージ1d10+DB2d6

・DEX9

店長の攻撃です。

こぶし、50%、ダメージ1d3+DB（1d4）

※店長を拘束した場合（—37.店長の情報）、倒した場合（—38.解決）、全滅した場合（—44.死亡）

35.乱入

突然、紫色の光の玉が飛びこみ人面の獣を吹き飛ばします。

「犯人の根城を突き止めたと思えば、まさか君たちと戦闘を始めるとはな」

そう言ってコガドドが参戦してきました。

※コガドドの魔術ダメージについては（—36.魔術）を参考下さい。

36.魔術

・探索者が3人以下の場合

コガドドの手元に紫の光の玉が3つ完成していました。

光の球は衝突と同時に爆発し、人面の獣を吹き飛ばしました。

ダメージ<9d6>（マンティコアの装甲4は玉それぞれに適用するため、ダメージの合計から—12します。）

・探索者が4人以上の場合

コガドドの手元に紫の光の玉が2つ完成していました。

光の球は衝突と同時に爆発し、人面の獣を吹き飛ばしました。

ダメージ<6d6>（マンティコアの装甲4は玉それぞれに適用するため、ダメージの合計から—8します。）

※店長を拘束した場合（—37.店長の情報）、倒した場合（—38.解決）

——37.店長の情報

・攻撃した理由

「神の意志に従わない哀れな方々を、導いてやるためです」

・信仰や神について

「何もご存知無いのですね。

神の名も知らないとは罪深い。

では、はっきりとおぼえておいて下さい。

我々の神の名は『這い寄る混沌』です」

・呪いの香水の作り方

「そんなの教えるわけがない。

っと言いたいところですが、敗北した身ですしね、一つヒントを出すとしましょう。

呪いに最も大事なものは匂いです」

——その他、不利な情報

「これ以上はあなた方と話す事はありません」

——壺の水を処分したと言った場合

「はあ...あなた達は何もわかってない。

私を捕まえて満足すればいいものを。

神の怒りを買うおつもりですか。

せいぜい、頑張って逃げて下さい」

・誰から逃げるのか

「這い寄る混沌からですよ」

※聞き出す情報がなければ（——38.解決）

——38.解決

「後の始末は、俺が引き受ける。

これで、この町の呪いを止めることができたろう。

面倒事が増える前によそ者の我々は、急いでこの町から引き上げるとしよう」

・具体的な後始末について

「町の出口付近は、まだ呪いにかかった者はいない。

事情を話せば、後は町の者がなんとかするだろう」

※出口へ向かう場合（——39.南へ）

——39.南へ

町の出口が見える場所まで来ると、住人の数は減るものの、健康そうな人間ばかりで
生気を失い彷徨い歩くような人の姿もありません。

町は外周を高い塀で囲っていて、外につながる門は門番が出入りを管理していました。

・倒した香水店の人間の話をした場合

協会の死体や香水店での出来事を話すと、真剣に聞いてくれ、町の人間がすぐに対処に取り掛かります。

・門番に話しかける

「やあ、外に出たいのか？許可証は持っているか？」

——チケットを見せる

「これは馬車の利用チケットだね、町に入る時にも説明されたと思うが

宗教上の理由で、町を出るなら町での記憶は薬を飲んで忘れてもらう必要がある。

問題ないならこの薬を飲んでくれ」

そう言って門番は薬を取り出します。

・コガドドがいる場合

コガドドが探索者に耳打ちします。

「記憶のことは、後で俺が対処しよう。今はとにかくこの町を出るんだ」

・コガドドがいない場合

町を出るには記憶を消す薬を飲む必要があるようです。

コガドドならこの薬の情報か、対処法を知っているかもしれません。

※薬を飲む場合（——40.薬を飲む）、聖堂に戻る場合（——11.聖堂）

——40.薬を飲む

渡された透明な小瓶には、青色の液体が入っています。
口に含んだ液体は、まるで空気のようにいつの間にか体に入り込み、小瓶の中身は気づけば空です。
その後、誰かと会話をしたような気もすれば、何処かへ行こうとしたような気もするような
考え事がまとまらず、遠くの空を眺めていると、そんなに考え込む必要が無いことに思え
揺れる馬車の振動が心地よく、眠気をさそうのでした。
しかし次第に振動が激しくなるので、眠るに眠れず
そういえばこの馬車は何処へ向かっているのかと尋ねると、御者が振り返って答えます。
「そそ、そそそんな事言ってる場合じゃない！化け物がすぐ後ろにいいい！！！」

※探索者は薬によって、セッション中の記憶を失いました。

・振り返る

信じがたいことに、今この馬車は化け物に追われている最中でした。
そいつは顔だけ人のような面をしながら、熊のような大きな体と背には棘をはやした化け物です。
そんなやつが3匹もまとまって猛進しています。
SANチェック (1/1d6)

・SANチェック後

突然、激しく馬車が横に揺れます。
気づくと御者がショックで気絶し、手綱を引く人間がいなくなっていました。
道の上を走ってはいますが、馬車は荒れ、速度も出ていません。
馬車を安定させ、加速を行う為には<乗馬>を2回成功させる必要があるようです。

・老人と話す

馬車に同乗していた、見ず知らずの老人は激しい振動に酔ってしまったのか具合悪そうにしています。
探索者の言葉には「すまん」とだけ答えました。

<乗馬>

=2回成功

加速した馬車は、化け物との距離をみるみる引き離し、化け物姿は見えなくなります。
馬車の後ろで身構えていた老人が、語りかけます。
「もしもの時は身を挺してでも思ったが、やるじゃないか」

※(—42.余韻)に進みます。

=失敗

馬車がおおきく波打ち、森林に車体をこすらせます。
ダメージ、馬車<1d6>、乗員全員<1d3>。(馬車の耐久値は20)

※馬車の耐久値が半分を切るか、乗員がダメージに耐えれそうに無い場合(—41.決意)

——41.決意

馬車に同乗していた老人が、耐えきれず嘔吐します。
しかし、それで気分が回復したのか、立ち上がって探索者に振り向きます。
「すまんな、記憶を戻してやれる時間は無いみたいだ。
道から外れなければ、先生のいる村までそう遠くない。
もし覚えていたら、先生に、貴方の弟子は誰一人罪を犯していない、と伝えてくれ」
そう言って、老人が馬車から飛び降りました。
その時、薬で失いきれていない最初の頃の記憶が呼び起こされ
老人とは既に面識があったことに気づきます。
しかし記憶が残っているのは、礼拝室から老人と出会う僅かな部分しかなく
あの老人がどんな人間だったか、何があったのかは思い出せません。

※この最後の台詞は、探索者が生き残った場合にのみ記憶することが出来ます。

——村まで走る

化け物たちは老人に気を取られ、その間も走り続けた馬車との距離はみるみる離れていきます。
そうして、それまで目まぐるしく続いた緊張感が一瞬切れた時
睡魔が再び探索者全員を襲い、薬の副作用だったのか今度は抗い切れずに眠りに落ちます。

※(—43.眠りから覚める)に進みます。

——馬車から降りる

駆け寄ってきた探索者に、コガドドは呆れます。
「まったく、君は弟子失格だ。
師匠の好意を無駄にしやがって」

——馬車から降りての戦闘について

※（※マンティコア）3体と戦闘です。

※戦闘で勝つ可能性はありません。全滅したら（―43.眠りから覚める）に進んでください。

※（※切り抜ける方法）を用意してありますが、探索者が思い立ってない場合無理に誘導しないで下さい。

※全滅した場合（―43.眠りから覚める）、倒した場合（―42.余韻）

※切り抜ける方法

まず最初の場面で出会った「這う人間」は、この「マンティコア」の失敗作です。

この生物は「バラ」の成分を含む魔術で作られ、「バラ」に対する執着心が強くなっています。

「這う人間」が探索者より猫に執着したのは、猫のスカーフについた「バラ」の香りのせいです。

その特性は「マンティコア」にも引き継がれています。

もしも探索者がバラの匂いを確保していて、それを罠に使った場合、マンティコアはそれにつられます。

ただし、相手は3体居るので、最低3つ用意が必要です。

「バラの匂い」が罠になることを、探索者が十分に理解していると判断できる場合は

<幸運>で側の森から「バラ」を見つけ出しても構いません。

そうして切り抜けた賢者は（―42.余韻）に進むことができます。

※バラの匂い

シナリオ上でバラの匂いの確保できる場面は2つです。

1つ目は、猫から無理やりスカーフを奪い取る事。

2つ目は、香水店の奥の「調合室」でバラの香料を持ち出す事。

——42.余韻

「あの状況から、本当によく逃げ切れたもんだ。

君たちには、今回本当に助けられたよ。

なんだか...今になってようやく、あの時の先生の気持ちが分かったような気がするな。

ここまでありがとう」

そんな一方的な発言をした見ず知らずの老人は、疲れ果てたのか、のんきに寝息を立て始めました。

そうして、それまで目まぐるしく続いた緊張感が一瞬切れた時

睡魔が再び探索者全員を襲い、薬の副作用だったのか今度は抗い切れずに眠りに落ちます。

※（―43.眠りから覚める）に進みます。

——43.眠りから覚める

気がつくそこはベッドの上でした。

自分の家ではありませんが、しかしどこことなく見覚えのある室内に長い白ひげを生やした老人がいます。

「起きなされたか、覚醒世界の子よ。

すまんの...テーブルの上に調味料と間違えて置いてしまっと思った薬を、口にしてしまったようじゃ」

そう声をかけた老人は、探索者がしばらく世話になっているランバでした。

「随分うなされていたようじゃが、悪い夢でも見たのかのお？」

探索者は先程までの出来事が全て夢だった事と、その夢の内容を全て覚えていることに気づきます。

※門番から渡された薬で消えたはずの内容も、全て記憶しています。

※現在の記憶について

生還した探索者は、本探索中の出来事すべて記憶しています。

死亡した探索者は、死のショックで（―41.決意）でのコガドドの言葉だけ思い出せません。

この場所は、コガドドが指示した村にあるランバの家です。

時間軸的には、前作「トブ老人」から動物のまま1週間程度お世話になっている状況です。

・コガドドの話をした場合

「コガドド？さて...誰じゃったかのお...」

——夢の内容を話す

「そうじゃったか。

皆が誤って飲んでしまった薬について思い出したんじゃが、これは冥王星の薬という物での。

飲んだ者は、夢の中で過去に遡ることが出来るのじゃが

元の事実と違う選択を進んで、過去の内容が変わったとしても

現実が変わるようなことは無いのじゃ」

その話を聞いて探索者は、初めてランバに会った時の事を思い出しました。

体は動物に変えられ、過去の記憶がなく、近くを人面の化け物が彷徨っていたあの場所こそ

先程まで見ていた夢の続きなのだと気づきます。

※セッション内容によってエンディング内容が以下の3つに分けられます。

——全滅した場合

「薬の夢では、皆が死んだ過去だったのかもしれない。
じゃが今、お主らは生きておる。
それはつまり実際に起きた過去では、コガドドがお主らを守ったということじゃ」
どこか誇らしげに語る、その姿を見て気づきます。
人の名前を覚えることが出来なかったランバが、今はまともに名前を呼ぶようになってる事に。

——Nomal End——

——コガドドが死んだ場合

「じゃが...その夢の内容が、お主らが辿ってきた過去だったわけじゃな。
記憶を失って、知ることが出来なかった過去じゃが。
夢の薬のおかげで、過去の出来事自体を見ることが出来たわけじゃ。
コガドドの最後の言葉も、お主らのお陰で聞くことが出来た」
※また（——41.決意）の言葉を伝えてなければ、それをランバが聞いて以下に続きます。
「『弟子は誰一人罪を犯していない』か。
そうか...ありがとう。」
言い終えたランバの言葉は、弱々しく震えていました。
しかしだからこそ、それは確かに、ランバとコガドドとの記憶をつなげる言葉なのでした。

——Ture End——

——コガドドと共に生還した場合

けれど、この場所にコガドドはいません。
薬で見たのは、あくまで過去の夢。
現実の過去では、コガドドはこの場所にたどり着けなかったのだと理解します。
「そう言えば、わしも今朝、お主らと初めて会った頃の夢をみての。
そこには何故か、弟子のコガドドがおってな。
お主らをわしの家まで連れてきて、こう言うんじゃ
『自慢の弟子を連れてきましたよ』とな。
嬉しそうに笑っておったわ」
それから長々と、コガドドの思い出話を始めます。
ランバは、今度ははっきりと、コガドドの記憶を取り戻したのでした。

——Good End——

——44.死亡

探索者は命を落としたかに思いました。
気づいたとき、探索者は家の中にいました。
家の主であるランバが、探索者に話しかけます。
「起きなさったか、覚醒世界の子よ。
すまんの...テーブルの上に調味料と間違えて置いちゃってしまっっちゃった薬を、口にしてしまったようじゃ」
そう答えたランバの話に思い当たる事も、寝ている間に見た内容も思い出すことはありません。
ただ、自分が一度死んだような味わったことのない不快感が一生頭から離れなくなったのでした。
SAN値減少2d8

——Bad End——

——攻略報酬

- ・マンティコアを倒した場に居た、SAN値<1d6>回復
- ・コガドドと共に馬車で街を出た、SAN値<1d6>回復
- ・コガドドが最後まで生きていた、SAN値<1d6>回復

お分かりいただけだろうか...
報酬をもらったところで、人間に戻ってないことに。