

## CoC 短編シナリオ集

### 『青鯨列君』

#### 収録シナリオ

始まりへ向かう鯨 .....	4
青色列車 .....	22
君の 21 グラムが私を殺すんだ…	34

本書はケイオシウム社、KADOKAWA、エンターブレインより発行されている「クトゥルフ神話 TRPG」をプレイするための短編シナリオ集です。

対応ルールブックは「第 6 版」のみで 2019 年発行の「第 7 版」には対応していません。

また、本書は実在する人物、地名等は一切関係ありません。

発行：珊瑚書房

## はじめに

---

本シナリオ集はユニヴァーシティ・カレッジ・ロンドン（UCL）の研究チームが発表した「Anthranilate Fluorescence Marks a Calcium-Propagated Necrotic Wave That Promotes Organismal Death in *C. elegans*」という論文を元にしてシナリオを製作しました。線虫が死にゆく様を観察し発表したものです。

それを元に死は青く光るらしい、をテーマにシナリオを作成しました。

本書は一つ一つのシナリオ同士に関係はありませんが全てのシナリオを経験すると上記の論文のざっくりとした要約が手に入るようになっており、またその収集報酬を巻末に記載しています。

本書が皆様の TRPG ライフ、ひいては TRPG に興味の無い方にも楽しんでいただけたら、と思います。

## 概要・諸注意

---

- ・本シナリオ集は改変自由、とさせていただきます。ただしシナリオの原型がなくなるほどの改変はご遠慮ください。
- ・本書は第6版ループ対応ですが改変によれば第7版でのプレイが可能です。
- ・一部論理感のない描写等があります。苦手な方はご遠慮ください。

## シナリオ中表記

---

《》…技能。失敗での描写がある場合は 成功→ 失敗→ の表記があります。

〈〉…場所。部屋など。

『』…メモなどの描写。

「」…NPC などの台詞

【】…呪文、アーティファクト

SANCO/O…SAN チェック。成功で左の値、失敗で右の値分の減少。



## COC シナリオ『始まりへ向かう鯨』

推奨人数 1～3 人（これ以上でも可能だが報酬配布に少し支障が出る）

推奨技能：聞き耳、図書館、コンピューター

準推奨（パーティーで一人は持っているといい）：素手または簡易武器での戦闘技能

ロスト率：低い

KP 難易度：低～中

形式：クローズド

戦闘：あり

それは、ゆっくりと沈んでいく。

あなたたちを乗せた青い鯨はゆらりと深い深い、始まりの海底へ。

『知っているかい、「死」は青い光を放つそうだ』

本シナリオは RP を推奨している。

このシナリオはオリジナルアーティファクト、呪文が存在する。

NPC 人数が多いが基本的によほどごねられなければ探索に協力することはない。

ただしもしどこかで怪我をしたりしたなら治療をしてくれたりするかもしれない。



## 真相

この船は死にかけた大きな鯨の中である。クトゥルフの狂信者の手によって中身を船のように改造されている。外見はそのまま大きな鯨。

すでに死んでいる NPC たちと死にかけている探索者の魂を乗せてルルイエのもとへゆっくりと沈んでいく最中である。

## 呪文

【生き返りの呪文】持ち帰りは可能

SIZ50 以上の生き物を生き返らせることができる呪文。その生き返らせる生き物の全容が見える場所で呪文を唱えることが必要である。

SAN を 1d6 と MP を 6 消費する。

## AF

探索者が 4 名以上の場合は相談もしくはダイスロールで各 AF の取得者を決める。また、3 名未満の場合でも一人で持ち帰れる AF はひとつである。

【AF:魚のピアス】

魚のかたちをしたとある金工師の感謝が詰まったピアス。925 の貴金属。

つけている/持っている と交渉技能に+10。

【AF:古めかしい万年筆】

とある記者の興味が詰まった古くて高そうな万年筆。

持っている と探索技能に+10

【AF:革のネックレス】 ×2

とある超心理学者と登山家の祈りが詰まったネックレス。大切な人に渡すと良いだろう。

持っている と一度だけ SANC を回避でき、使用せず発狂しかけたときにその SAN 減少を後回しにできる。

## NPC

製作者の手持ち探索者、もしくは関係の深い人物を NPC として採用している。  
もし他の技能値等詳しく知りたいなら『キャラクター保管所』  
(<https://charasheet.vampire-blood.net>) のタグ、『青鯨列君』へアクセスしてみると良い。

### 〈101〉

吹溶碧・フヨウ/アオイ

STR : 9 CON : 12 POW : 15 DEX : 12

APP : 13 SIZ : 11 INT : 17 EDU : 13

技能値

応急手当 40% 制作（鑄造）65%（彫金）  
35%（鍛金）25%

明るい雰囲気を纏う作業着の女性。誰とでも平等に接してくれる。

室内は作業場になっており、木製の机に工具箱、作りかけの作品などが乗っている。話すのが好き。

【AF：魚のピアス】の製作者。



### 〈102〉

都築悠木・ツヅキ/ユウキ

STR : 13 CON : 13 POW : 15 DEX :

14 APP : 14 SIZ : 14 INT : 14

EDU : 14

技能値

応急手当 70% 精神分析 51% 心理学  
65%

無愛想な闇医者。整形を主にしている。  
かみさまの保護者。

室内は医院の内部。本がたくさんあり、  
部屋の片隅に置かれているトランクには仕事道具が入っている。



かみさま・――

STR : 8 CON : 13 POW : 17 DEX : 13  
APP : 5 SIZ : 15 INT : 16 EDU : 16

技能値

精神分析 51% 心理学 75%

雑面を顔に貼り付けた不思議な雰囲気の青年。白髪に青い眼をしている。その素肌は火傷だらけのため、本人は雑面を取りたがらない。また名前も名乗りたがらない。

都築に代わって探索者の話を聞いてくれるだろう。



<103>

黒木弓弦・クロキ/ユヅル

STR : 12 CON : 11 POW : 14 DEX : 11  
APP : 14 SIZ : 12 INT : 16 EDU : 15

技能値

芸術（ホラーTRPG）65% コンピューター61% 心理学 65%

ゲーム実況者。六人組の緑担当。

明るく優しく、人当たりが良い。ゲームしているときは基本的に静か。

部屋は実況用の機材が置かれた専用部屋になっている。

海底に沈む鯨を生き返らせて脱出するゲームをしている。



〈105〉

多楽楊新・タラヨウ/アラタ

STR:10 CON:12 POW:15 DEX:9 APP:14 SIZ:14 INT:16 EDU:  
18

技能値

言いくるめ 45% 心理学 65%

ドジな新聞記者。走りながらしゃべると大体こける。取材を断られたって何回も通ってこける。

部屋は新聞のアーカイブが並べられた部屋になっている。

シナリオ中の新聞紙について聞くことができ

【AF:古めかしい万年筆】の所持者。



〈106〉

猫垂恭太・ネコシデ/キョウタ

STR:15 CON:14 POW:16 DEX:13  
APP:14 SIZ:16 INT:17 EDU:17

技能値

応急手当 55% 精神分析 61% 心理学  
65%





鷹宮縁・タカミヤ/ユカリ

STR:13 CON:15 POW:16 DEX:13  
APP:17 SIZ:17 INT:16 EDU:17

超心理学者と登山家。二人とも別の班としてだったが、とある山に登っていた。二人は親友同士であり、仲間であり、互いに最高の登山家だと思っている。

部屋はログハウスのように、たくさんの登山道具が並べられている。

探索者たちの生還をひどく願っており、おそろいの銀色のタグが付いた【AF：革のネックレス】をくれる。



<107>

犬賀屋学・イヌガヤ/ガク

STR:10 CON:7 POW:13 DEX:14  
APP:13 SIZ:16 INT:17 EDU:19

技能値

応急手当 60% 心理学 50%

生物学者。探索者たちにこの船が死んだ鯨であることをほのめかす発言をする。また、ここがルルイエに向かう船だと知ってはいるが昔無理をして船内を探索し、部屋から出られなくなったため運命を受け入れるつもりでいる。

部屋は木製の机とその上に鯨の書かれた大きな紙が広げられた部屋になっている。呪文を唱える場所。



以上の NPC は作者の探索者から登場している。AF や情報に見合う KP の探索者がいるならばそれを使っても面白いかもしれない。

このシナリオにおける NPC たちはすでに死んでおり、部屋から出ることができない。ベストエンドを迎えたとしてもその砂浜に NPC たちはいない。正しい道へ導かれていただけだ。もし部屋から連れ出そうとするなら抵抗する、もし連れて行かれたとしても外に出ることはできない。

以下はシナリオ内狂信者の例である。よほどでない限り探索者が勝てるように調節すると良いだろう。ただし最終戦闘以外でのロストはほぼないだろう。

#### 例 1

STR:10 CON:10 POW:13 DEX:14 APP:11 SIZ:12 INT:11 EDU:18 DB:0

こぶし 60% 1d3+DB キック 35% 1d6+DB

#### 例 2

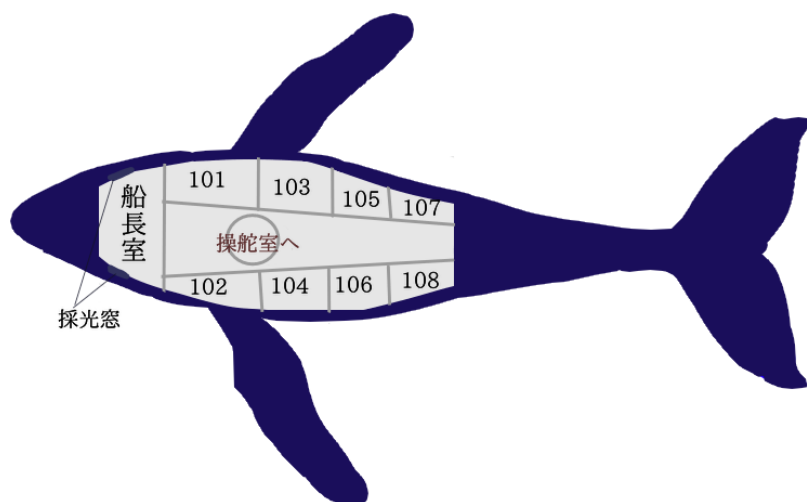
STR:12 CON:13 POW:10 DEX:11 APP:12 SIZ:12 INT:13 EDU:11 DB:0

杖 45% 1d6+DB

#### 例 3

STR:15 CON:9 POW:13 DEX:10 APP:10 SIZ:14 INT:17 EDU:11 DB:+1d4

ナイフ 35% 1d4+DB



始まりへ向かう鯨 MAP

## 導入

ゆらゆらと揺れる中で目を覚ました。

薄暗く、ぬるい空間だ。手を前に出せば何かをかき分ける感触がする。足を踏み出せばわずかに空間が揺らめいた。

あなたたちは理解するだろう。ここが水の中だということを。SANC1/1D2。

しかし息もできればもちろん歩くことだってできる。けれど確かに水の中だった。

周りを見れば×人の人がおり、あなたと同じく困惑した表情をして周りを見回している。

室内には小さな窓が二つあり、それを覗けば外も海だ。たくさんの魚が泳ぐのがよく見えるだろう。

また室内はうすぼんやりした小さなランプひとつだけが壁にかかっており、それが頼りなく、ゆるいカーブを描いた部屋と家具たちの形を浮かび上がらせている。

## 棚

アンティーク調の濃い茶色をした木製の棚だ。引き出しが二段ついている。

引き出し

一段目：鍵束が入っている。タグ等がついているわけではない。特にさびていたり濡れているわけでもなく、使えそう。

二段目：新聞紙が一枚だけ入っている。

新聞：いつのものはわからない。新聞の半分くらいが使われた記事のようだ。

空から海上を写した写真で、写真に入りきらないほど大きな鯨らしきものが影になって写っている。

『最近大きな鯨が発見された。おそらく世界最大サイズだろう。どこかの国の冒険家が発見したそうで、驚いたせいで撮れた写真はわずかだった。

その後その鯨を見た者はいないそうだ。』

## 窓

小さな採光窓が対角線に二つある。外は海で魚がゆっくりと泳ぎ、上へと消えていく。

《目星》外に目を凝らせば青く光るなにかの大きなヒレが見える。(もう少しよく見ようとするならば目の前を深きものが通り過ぎる)

それはヒトとおおよそ変わらない体型だった。魚かカエルに似た頭部には眼窩から大きく隆起した眼球、薄く広がりを持たない鼻や耳が乗った薄灰色か青白い肌。首にはエラのようなものまで見える。

けれどそれはヒトというにはあまりにも恐ろしくかけ離れた姿だった。  
深きものどもを目撃した探索者は SANC0/D6。  
それは探索者の方をちらりと見たかと思うと海底へと沈んでいった。

## 扉

アンティーク調の濃い茶色の扉だ。鍵はかかっていないようで金色のドアノブは回せば開きそう。  
ここから外に出ることができる。

## 廊下

扉を開けるとその先はまるで客船の廊下のような感じだ。いくつかの扉が並び、部屋番号のついたプレートが下がっている。  
廊下に特に誰かいる様子もなく、ただ無人の廊下だ。出て来た扉を振り返ると〈船長室〉と金色のプレートが貼られている。

ここで半分の部屋を調べたところでイベントが発生する（一度目の戦闘）。

部屋から出るとざわざわと廊下の光がざわめいている。その先から出てきたのは白衣に身を包んだ 1d3 人だ。彼らはあなたたちを見つけると「こいつらは〈108〉の人間じゃあないか？」と言う。ここでおとなしく〈108〉に行くなら戦闘は発生しない。連れ戻そうとする彼らに抗うのなら戦闘開始。下記 NPC 欄を参考にしてもよい。

難易度を調整するなら人数を増やす、技能値を上げる、DB が付くようにステータスを調整してもよい。

大体 2～3R で終わるように調整するとぐだつなくてよいだろう。

戦闘が終わる/〈108〉でしばらく待機するなら廊下中央の扉へ行けるが、客室を優先するように誘導すること。

万が一負けたなら〈108〉で目が覚め、廊下中央の扉が開く。

何か鍵が開くような音がした。それはどうやら廊下中央、ちょうど〈103〉と〈104〉の間あたりだ。そこをみてもカーペットが敷かれているせいで何があるかわからないが、よくみてみれば周りより少し浮き上がっているように見える。

カーペットを剥がすとそこには薄赤く塗られた下へ向いた扉があった。

## 狂信者ステータス例

1

STR:10 CON:10 POW:13 DEX:14 APP:11 SIZ:12 INT:11 EDU:18 DB:0

こぶし 60% 1d3+DB キック 35% 1d6+DB

2

STR:12 CON:13 POW:10 DEX:11 APP:12 SIZ:12 INT:13 EDU:11 DB:0

杖 45% 1d6+DB

3

STR:15 CON:9 POW:13 DEX:10 APP:10 SIZ:14 INT:17 EDU:11 DB:+1d4

ナイフ 35% 1d4+DB

### 〈101〉吹溶碧

暗い茶色の扉に〈101〉と金色のプレートがかかった部屋だ。ノックすると返答がある。

「はあい、今行きます」と明るい声がして、少しすると扉が開く。出てくるのは作業着に身を包んだ明るい雰囲気纏う女性だ。

「えっと……どうしたの？ 何か用かな。まあ、よかったら上がって行ってよ。ここにいる人たち外でないから退屈なんだ」

とにこりと笑って探索者たちを部屋に入れようとする。心理学をしても純粋に探索者の来訪を喜んでいることがわかるだろう。

部屋は作業場になっており、木製の作業台に工具箱やその中身、作りかけのアクセサリがある。ふっと金属と木の香りがするかもしれない。机上はかなりごった返しており、それをみた吹溶は汚くてごめんね、と笑う。

彼女と話せることはそうない。彼女が会話で出す情報は『ここについては良く知らないが、どうしてかここにいたいと思っている』『この部屋以外の場所に行けない』ことのみである。

そのほかにもなんでもいいので話をしていればにこやかに、楽しそうに聞いてくれる。しばらく話をしたところで吹溶は完成している【AF:魚のピアス】を出して渡してくる。

「お礼、退屈しのぎしてくれてありがとね」「気をつけて、船旅楽しんで！」と手を振ってくれる。

### 〈102〉都築悠木、かみさま

暗い茶色い扉に〈102〉と金色のプレートがかかった部屋だ。ノックすると少し何かしゃべっている声がしてから、返事がある。

白い髪に、そこにあるはずの顔は白い紙で阻まれた人が出てくる。それなりに身長はあるようだが少し幼い印象を受けるかもしれない。

「こんにちは。都築に用があるのかな」

そう言って部屋の中に声を掛ける。「都築、お客さんだけど」「患者か?」「さあ…」そんな会話のあと、性格のきつそうな白衣の男が出てくる。探索者を見るとため息をついて「なんだ、何か用か」と機嫌の悪そうな声で言うが、一応部屋に通してはくれる。部屋は白く、医院の内部、待合室か何かのようだ。片隅に革のトランクが置かれており、本棚がある。中身は他愛もないただの小説や雑誌、漫画などだ。

かみさまの方が探索者にお茶を出してくれる。美味しい。

彼等から出る情報は『死は青く光るそうだ』ということだけ。

《知識2分の1/生物学》または部屋の本棚に《図書館》

イギリスの研究者たちが発表した論文が思い当たる（見つかる）。死にゆく線虫を顕微鏡で観察したものだ。

『死にかけの線虫に紫外線を当てると内部が青く光ることを発見した。多細胞生物の細胞が壊死していくにつれて青い光は強くなり、死の瞬間に最大の光強度に達してすぐに消える。

この実験において線虫は体の一方から青色の光波を発し、この光波は死に至るまで腸に沿って電波した。この順序だった伝播は多細胞生物の個体において一連の調整された自滅信号を通して死が訪れる可能性を示唆している』

話が終わると都築は用は済んだか？ さっさと出て行け、と追い払うような仕草をする。

それにかみさまがごめんなさい、と言いながら廊下の方まで送って行ってくれる。

### 〈103〉黒木弓弦

暗い茶色い扉に〈103〉と金色のプレートがかかった部屋だ。ノックするとしばらくしてから返答がある。ばたばたと音を立てながら黒い髪の赤いヘッドホンを首から下げた三白眼の男が出てくる。

「ああ、すみません、ヘッドホンをしていて気づくのが遅くなって……」

部屋の中はテレビやパソコン、マイクなどの機材のほか、新旧たくさんのゲームカセットが棚に並べられており、机上のデスクトップ PC では何やら海の画面が映っている。

これらについて問うと趣味でゲーム実況をしていることが聞けるだろう。画面のものについては「脱出ゲームです。海の生き物を生き返らせて、海から脱出するゲームで……気づいたらパソコンにインストールされていたんですね」と言う。このゲームに関しては察しのいい PL なら、これが脱出方法だとわかるかもしれない。

#### 《目星》

部屋の片隅に古ぼけたカンテラを発見する。油圧式でかなりこの部屋からは浮いていると思うだろう。

「ああ、それ。俺がこの船に乗った時からあったんですよ。別に使いもしないし放っておけばいいかなと思って。必要なら持って行ってください」

隣にマッチが 1D6 本入った箱が置いてある。(これは操舵室の探索に必要である)

#### 〈104〉開かない。(鯨の胃である)

暗い茶色い扉に〈104〉とくすんだ金色のプレートがかかった部屋だ。

どうしても開けたいのなら STR12 との対抗か HP を 12 点削る必要がある。

少し重い扉を開けると嫌な匂いが廊下にまで一気に侵食してきた。何かが腐るような、吐きそうになる匂いだ。それに耐えて部屋の中を見るとイカやタコ、小魚や小さなエビのようなもの、それからビニール。廊下からの光だけで浮かび上がる、そんなものが詰まった部屋だった。SANC1/1D2。

この部屋から情報は出ない。

#### 〈105〉多楽楊新

暗い茶色い扉に〈105〉と金色のプレートがかかった部屋だ。

ノックするなら「すみません、今行きます……ふべっ、す！ すみません！」と言いながらドアが開く。人懐っこそうな、茶色い髪の小柄の男性だ。先程転んだのか、鼻の頭が少し赤い。かわいいね。

「こんにちは、僕に何か用ですか？ はっ、もしかして記事に何か不備でも……？」

不安そうに言いながら探索者たちを部屋に通す。部屋の中は木製の棚にたくさんの新聞のアーカイブが積まれている。

彼からは最初の部屋の新聞について聞くことができる。

「ああこの記事のことですね、僕もいつのしかわからなくて……気づいたら棚にあったんですね。不思議です。それになんか取材用のメモにも覚えのない書き込みがい

くつかあって……」

そう言いながら服のポケットから使い古したメモ帳を取り出して見せてくれ、ここと、ここが覚えがなくて、と指差す。

『・かなり高齢らしい？

- ・豪華客船と並ぶ大きさらしい。←要ソース
- ・どこで見つけたこともない、新種らしい？
- ・海外のどこかで見つかったらしいけどどこかを誰も書いていない。

調べたら「太平洋 南緯 47 度 9 分 西経 126 度 43 分」らしい。どこだろう？』

見終わると「何か役に立てばいいんですけど」と笑ってメモをしまう。頼めばまた見せてくれる。

また話が終わるとお守りになるかはわからないけど、と【AF：古びた万年筆】を渡してくる。また、部屋から出る際、見送りに来る彼はまた転ぶことだろう。

## 〈106〉猫垂恭太、鷹宮縁

暗い茶色い扉に〈106〉と金色のプレートがかかった部屋だ。

ノックをすると返答がある。少ししてから登山服に身を包んだ二人が出てくることだろう。片方は青の登山服に紫がかかった瞳と髪、片方が紫色の登山服に茶色の髪、青い目だ。

少し冷たい空気が部屋から漏れ出している。

「誰かが訪ねてくるなんて珍しいね。何か僕らに聞きたいことでもあるのかな」

「まあとりあえず、部屋にいれたら？」

「そうだね」

そんな会話をして探索者を部屋に招き入れ、温かいスープを作ってくれる。

部屋はログハウスのようになっており、おそらく登山に使うであろう道具や本がたくさん並べられている。

彼らから情報らしい情報が出ない。彼らからは不思議な山の話をしてくれるだろう。雪山を登っていたはずなのにいきなり森が現れたりみたこともない蝶が飛んでいたり。そんな不思議な山の話。

一通り話し終わると「いいよね」とうなずき合って首から下がっていた【AF：革のネックレス】を二つくれる。

「どうか、どうか。気をつけて。生きて帰って下さいね」

心配そうに、そう念を押され、見送られる。



### 〈107〉 犬賀屋漣

暗い茶色い扉に〈107〉と金色のプレートがかかった部屋だ。

ノックをしても返答がない。ドアも鍵がかかっている。《聞き耳》で中に人がいることがわかる。ちなみに後回しにしても返答はないし鍵もかかりっぱなしだ。

手持ちの鍵束で鍵を開ける、または扉に対して戦闘技能を使用すると流石に出て来る。

「ヤア、物騒だね君たち。鍵を開けて（ドアを壊して）まで私に話を聞きに来たのかい？ 全く、物好きがいたもんだね」

すっと目を細めて言い、立ち話もなんだし中へどうぞ、と部屋に通してくれる。

木製の机とその上に大きな鯨の絵がある。左右は本棚に囲まれ、英語や日本語やそのほかたくさんの方の言語の本が並べられている。

### 《目星》

机上に大きな鯨の全身図がおいてある。そして探索者がそれに気づくと犬賀屋は話しだす。

「ここは鯨のようだね、そう、最近発見されたとかいうあの鯨のようだ。それなら船長室から見えたヒレも、納得がいくと思うんだ」

「ところで君たちは知っているかい、「死」は青い光を放つそうだよ」

「そうなるにあそこで見えたヒレは確かに青く光っていたね。……さしずめ私たちは死んだ鯨に乗って海の底へ向かっているというわけだ」

また帰るには？ と聞かれた場合にのみ「それはまあ、生き返らせるほかないだろうね。このままじゃあ鯨の自重で沈んでいくだけだろうから」という。

鯨の絵について聞かれると生物学者だからね、と返される。

### 〈108〉 開かない。

鍵が掛かっている。無理に開けるなら STR 12 との対抗、HP を 12 点削ること。鍵束の鍵を使えば楽に開けられる。

きい、と扉が開く。なんの変哲も無いよくある船の客室だ。部屋の片隅に探索者の荷物が置かれている。

なんの変哲も無いはずなのに、なぜかどうしてもここにいたくて仕方がない。SANC1/1D2。また部屋から出るのに POW×5 に成功する必要がある。

### 〈操舵室〉

何か鍵が開くような音がした。それはどうやら廊下中央、ちょうど〈103〉と

〈104〉の間あたりだ。そこをみてもカーペットが敷かれているせいで何があるかわからないが、よくみてみれば周りより少し浮き上がっているように見える。

カーペットを剥がすとそこには薄赤く塗られた下へ向いた扉があった。きい、と音を立てて扉を開ければ、梯子と真っ暗な空間が奥底に続いている。それを降りていけば、真っ暗な空間にたどり着く。少し離れると見えなくなるほど真っ暗で、なにか明かりがないと、と思うことだろう。

〈103〉で貰ったカンテラを使うと中を探索できる。

ぼう、と暗闇の中で一つの明かりに照らされて部屋の中がぼんやりと見える。机が一つ置かれた部屋だ。その上に置かれた二台のモニターがひとりでに光を放ち、かたかたと音を立て始める。

《コンピューター/ナビゲート》航海図らしきものの上に赤い点があり、それはゆっくりと動いているようだ。

《コンピューター》に成功したうえで《図書館》生き返りの呪文、というテキストファイルが発見できる。

『【生き返りの呪文】（オリジナル）

SIZ100 以上の生き物を生き返らせることができる呪文。その生き返らせる生き物の全容が見える場所で呪文を唱えることが必要である。

SAN を 1d6 と MP を 6 消費する。』

あなたたちがそれを確認すると、そのウィンドウとアイコンがふっと消える。

そして、不意に背後から気配を感じるだろう。カンカン、という梯子を降りる音が暗い空間に静かに不気味に響き渡る。

彼ら（1d3 人）は静かに探索者の前に立つ。油圧式ランプの揺らぐ光がぼうっとその顔を照らし出していた。

「お前たち、この船を地上に戻そうとしているのか？」

「ああそうだろう。ここはそのための場所だからな」

「嗚呼、許せない、ここはかのルルイエに向かうための船、彼を起こし浮上するなど、到底許される行為ではない」

白衣を着た彼らはそう呟いて、探索者たちへと向かってくる。（戦闘開始）

ここで戦闘に敗北するとロストとなる。勝利すれば梯子を登っていくことができるだろう。

### 〈107〉犬賀屋学 二回目

今度はノックすると出てきてくれる。「ヤア、また来たのかい。まだ何か？」そう言ってまた目を細めるし、また中へ入れてくれる。

目星で発見できる机上の鯨の絵が呪文に必要な「対象の全容」である。そのことを犬賀屋に話すと少し不機嫌そうな表情をする。説得などのロールは必要ない。

「……生き還らせるのかい、彼を」

「そうかい、私たちは救われてしまうのだね。マア私にそれを止めることはできないだろうから好きにするといい」

そう言って部屋の隅、壁際に移動する。

呪文を唱えるとエンディングへ。

探索者がそれを口にするとふ、と体が浮いた気がした。同時に息ができなくなる。今までそこにあったのになかったような海水が体内に侵入して肺を急速に満たしていく。目の前が気泡に溢れ、塩の味が口と鼻と、喉と、全身を貫く。この船の中では息を吸うために浮上するのもできない、ああ苦しい、溺れる、死ぬ、そんな思考が脳内を満たして探索者の意識は吞まれていく。

その寸前、遠くで青い色が弾けたような、そんな気がした。

ふと目を覚ますとそこは夜明けの砂浜だった。全身ずぶ濡れでそこに寝転がっていたらしい。起き上がってみれば海の向こうから眩しい朝日が目を刺す。その下でその朝日に匹敵する大きさの鯨が、まるで何か礼を言うようにゆらりとゆれた気がした。

#### EDA 夜明けの鯨

報酬

SAN 回復 1D3

AF、一人にひとつ。

探索者が4名以上の場合は相談もしくはダイスロールで各 AF の取得者を決める。また、3名未満の場合でも一人で持ち帰れる AF はひとつである。

#### 【AF:魚のピアス】

魚のかたちをしたとある金工師の感謝が詰まったピアス。925 の貴金属。つけている/持っている则交渉技能に+10。

#### 【AF:古めかしい万年筆】

とある記者の興味が詰まった古くて高そうな万年筆。持っている则探索技能に+10

#### 【AF:革のネックレス】×2

とある超心理学者と登山家の祈りが詰まったネックレス。大切な人に渡すと良いだろう。持っている则一度だけ SANC を回避でき、使用せず発狂しかけたときにその SAN 減少を後回しにできる。

(持ち帰りの場合【生き返りの呪文】)

#### 【【生き返りの呪文】(オリジナル)

SIZ100 以上の生き物を生き返らせることができる呪文。その生き返らせる生き物の全容が見える場所で呪文を唱えることが必要である。

SAN を 1d6 と MP を 6 消費する。】

最終戦闘に敗北した

ふ、と意識が周りと同じ闇に飲まれていく。最後に視界の端に揺れた油圧式ランプの明かりだけがひどく赤く思えた。

目を覚ます。そこはなんの変哲も無い客室だ。ふかふかしたベッド、暗い茶色の木製扉。部屋の片隅に自分たちの荷物が乱雑に積み上げられている。ぐらりと見まわした窓の外は真っ青で、思わずそれに目が吸い寄せられる。

深い深い海の底、普通なら真っ暗であろう海の中は真っ青で、窓を隔てたその先には非ユークリッド幾何学的な外形の多くの建物がそこにそびえ、たくさんのヒトのような何かや魚たちがいる。そうしてゆっくりと、探索者たちを乗せた大きな鯨の船は海底の  
始まりの場所へと降り立った。

EDB 始まりの海底と鯨骨生物群集

探索者ロスト

## CoC シナリオ『青色列車』

推奨技能：ほとんど全ての技能

推奨人数：3~5 名、15~20PC

発狂：あり

ロスト率：高め

全生還率： ???

「ようこそ、青色列車へ。当列車で目的地にお連れできるのはただ一人。  
さあ始めましょう。愉快的実験の始まりです」

※当シナリオは特殊シナリオとなっております※

※特殊設定等、許せる方にのみ、回してください※



## 真相

ニャルラトホテプの楽しい実験。

各車両1名のみ生き残れる状況で探索者はどう動くのかという実験。

SANは減るし命も軽率に消えていく。無慈悲。ただ一応全てのメモやアイテム等を最終車両の裁判場の判事であるニャルラトホテプのもとまで持っていければ全員での生還が可能。

## 注意事項

持ってきた探索者がわりとすぐに死にます。始めから全員生還できるかも、とってはつまらないので蹴落としてでも生き残る意思がある子を持ってくると良い、と伝えてください。持ってきた探索者すべてを失う覚悟のある方にのみ回してください。

ただ、流石に技能に失敗しすぎるなどで情報が全く取得できないなどがあれば適宜多少の温情をあげてください。あげすぎるとつまらないです。

誰がメモやカルテ等を持つかを確認すること。

## シナリオチャート

導入（ホーム）→一両目（ヒントメモ1）、知識技能→二両目（探索者全員のカルテ）探索技能→三両目（ヒントメモ2）行動技能→四両目（青い光と死について）戦闘技能→五両目（ヒントメモ3）交渉技能→六両目（裁判場）→エンディング

各車両、用意された課題を一番初めにクリアした、もしくはダイスロールの成功数が多い探索者が先へ進む権利を得ます。

## 導入（各PL一人目の探索者）

探索者は何の用か駅を訪れていた。改札口の前やその奥はたくさんの人で溢れかえっている。きらびやかな広告たちが所狭しと柱に掲げられており、少しうるさいくらいの音楽や案内のアナウンスが構内に響き渡っている。

あなたたちはそんな中を改札を抜け、ホームに降り立つ。降り立った、はずだった。

そこは確かに駅のホームではあるものの、先ほどまでうざったかったほどの人の気配は（PC人数）人ほどしかなく、しんと静まり返っている。

階段の上を見ても広がるのは真っ暗闇のみで、掲示された広告たちは無機質に真っ黒く消し潰されている。SANC1/1D2。

探索者たちが呆然としていると何処かの真っ暗闇から滑るように電車のホームに

入ってくる。銀色の車体に真っ青な帯が入ったよくある形の列車だ。本来なら何か書いてある行き先表示は何も写さず、窓の中は薄暗くて様子が伺えない。ただ、人の気配は本当に今ここにいる自分たちの分しかないようだ。

ホームで停止したそれは行き先を告げるアナウンスも到着駅を示すアナウンスもなく、音のないままに扉を開く。

真っ暗い大口があなたたちを迎え入れるようにぽっかりと開いていた。

### 電車内（一両目）

あなたたちが電車に乗り込むと車両は滑るように進み出す。相変わらず真っ暗な窓の外の中、ただがたごとと電車が揺れる。

車内は何の変哲もない電車の車内だが、ホームと同じように本来広告があるはずの箇所には真っ黒く塗りつぶされた紙らしきものが下がっている。

### 《目星》ヒントメモ1

メモが落ちていることに気づける。真っ黒な紙に目が痛くなるような原色の青い文字がある。

『ようこそ、青色列車へ。当列車は先の車両に進むことを推奨しております。』

ただし、先に進めるのは皆様のうちから一人のみ。そのほかの方々には降車いただきます。ご理解のほど、よろしくお願いいたします。』

裏には黒よりの灰色で、読めるか読めないかの文字がある。

『情報共有は大事だよ』

探索者がそれを読み終えるとアナウンスが鳴り響く。

「次は\*\*\*\*、\*\*\*\*です。お降りのお客様はご準備ください」

本来駅名が入るはずのそこはノイズに隠され、何を言っているのか分からない。

今まで薄暗かった車内がドア上のモニターが点灯することで明るくなった。

「知識の定義を答えなさい」

知識の半分/心理学/哲学を三回振る。成功数で先へ進む探索者を決める。クリティカルは失敗を一度打ち消し、すべて成功なら成功数にプラス1する。

また二人以上の探索者が同じ回数成功したなら、合計が低い方が先へ進む。

誰かが答えを口にした。「万人が合意できるような“知識についての唯一の定義”などというものは存在しない」。なんだそれは、と思うかもしれない。出かけた正解を口にし損ねたかもしれない。



アナウンスがまた、鳴った。

「次は\*\*\*\*、\*\*\*\*です。(PC 名) 様、先にお進みください」

空気の抜ける音とともに閉ざされていた次の車両への連結部分の扉が開く。もし先へ進む探索者以外がそこへ向かうなら、何かに弾き飛ばされる。1d3 のダメージ。

足を踏み出す。あなたが完全に前の車両から出ると音もなく扉は閉まった。先への扉はまだ開かないようだ。ごっ、と何か重いものが落ちる音がした。

(先へ進んだ PC 名) を見送った後再び沈黙したモニターとアナウンス。降車するにも電車が止まる気配は無い。不意に、何か重いものが着地したような、重たい音がした。

何かが、そこにいた。今まで何もなかったはずなのに。

頭の無い石か土でできた像のようだ。台座部分に「<sup>エピステーメー</sup>Επιστημη」(意味：知) と彫り込まれている。頭がなければ表情など窺う隙もない。

それはゆっくりと、大きさが見合うはずもないのに。あなたたちの方へ倒れ込んでくる。座席がひどい音を立てて壊れる音がする。逃げ場は先へ進むドアの先だけだ。けれど扉を叩いてもどれだけ引けども押せども扉が開くことはない。

向こうから答えがあることもない。視界に暗い影が差す。重いものが、あなたを押しつぶした。

扉を叩いてもどれだけ引けども押せども扉が開くことはない。青黒いガラスの向こうには像の下からわずかに見える腕と足と、じわりと広がりつつある血だまり。夢や映像だというにはあまりにもリアルすぎた。もしかしたらああなるのは自分だったかもしれないのだ。名前を知らずとも同じ場所に来てしまった彼らが死んだこと、ほんの少し間違えば自分も同じ目にあっていただかもしれないという恐怖が背筋を舐め上げる。

SANC1/1d6。

そして音もなく次の車両の扉が開く。先へ進む以外の選択肢は、残されていない。

## 二両目

気がつくと電車に乗っていた。先ほどまで何をしていたのか、ぼんやりとして思い出せない。かなり暗い車内の、本来広告があるはずの場所は真っ黒に染まった紙が下がっている。窓の外は真っ暗で、どこかトンネルの中を走っているようにも思えるがそれにしても長すぎる。どうして自分はこんな場所にいるのだろう。SANC0/1d2。

車内の数人が顔を見合わせたところで浮かない青白い顔をした人が後方車両から入ってくる。

### 《目星》

荷物棚の上にバインダーがある。手に取るとそれはカルテか何かのようで、全員分の写真、名前、職業等が書かれている。しかしそのうちの3枚は目の痛くなるような青に染め上げられていた。SANCO/1。

一両目を突破したあなたはわかるだろう。そこに貼られている写真は間違いなく先ほどの車両で死んだ彼らだということに。

突然、アナウンスが鳴り響く。

『次は\*\*\*\*、\*\*\*\*、お降りの方はご準備ください』

本来駅名が入るはずのそこはノイズに隠され、何をいっているのかわからない。

今まで薄暗かった車内がドア上のモニターが点灯して明るくなった。

『彼のものを探さない』

突然あなたたちの前に少年が立っていた。頭から血を流し、がらんどうの眼窩から血がこぼれだしている。

「ぼくの、ぼくのだいじなねこ、さがして？」

ちいさな声で彼はそう告げ、口を閉じる。

目星/聞き耳を三回振る。成功数で先へ進む探索者を決める。クリティカルは失敗を一度打ち消し、すべて成功なら成功数にプラス1する。

また二人以上の探索者が同じ回数成功したなら、合計が低い方が先へ進む。

だれかがみつけた、と声を上げた。にゃあんと声がした。見ると座席の下に黒い猫がうずくまっており、探索者を見上げている。まるで連れて行け、とでもいうように。

その猫を少年のほうへ連れて行くと少年は「ありがとう」と猫を抱き空っぽの目を細めて笑い、そのままふっと消えた。

アナウンスがまた、鳴る。

「次は\*\*\*\*、\*\*\*\*です。(PC名)様、先にお進みください」

空気の抜ける音とともに閉ざされていた次の車両への連結部分の扉が開く。もし先へ進む探索者以外がそこへ向かうなら、何かに弾き飛ばされる。1d3のダメージ。

足を踏み出す。あなたが完全に前の車両から出ると音もなく扉は閉まった。先への扉はまだ開かないようだ。空気の抜けるような、音がした。

（先へ進んだ PC 名）を見送った後再び沈黙したモニターとアナウンス。降車するにも電車が止まる気配は無い。どこかから、空気の漏れる音がした。

CON×5を振る。出目の高かった PC から死に至る。

初めに、呼吸が苦しくなった。なんだか甘い匂いのするような、無臭のような。くらくらしうまく物事が考えられない。咳が止まらない。苦しくて首をひっかく。息をしたい。座席に座り込む、床に崩れ落ちる。もしかしたら一縷の希望をもって先ほど先へ進んだ扉や後退する扉へ向かうものいるかもしれない。けれど非情にもそれは押しても引いても叩いても開くことはない。

ああ、呼吸ができない、視界がひどく狭い。ああ、助からない。

扉を叩いてもどれだけ引けども押せども扉が開くことはない。青黒いガラスの向こうには倒れこむ人たち。薄く張った白い空気のような何かがゆっくりと晴れていく。息をしていないとガラス越しでもわかるだろう。夢や映像だというにはあまりにもリアルすぎた。もしかしたらああなるのは自分だったかもしれないのだ。名前を知らずとも同じ場所に来てしまった彼らが死んだこと、ほんの少し間違えば自分も同じ目にあっていただかもしれないという恐怖が背筋を舐め上げる。

SANC1/1d6。（一両目を突破した探索者なら減少量-1）

そして音もなく次の車両の扉が開く。先へ進む以外の選択肢は、残されていない。

### 三両目

気がつくやと電車に乗っていた。先ほどまで何をしていたのか、ぼんやりとして思い出せない。かなり暗い車内の、本来広告があるはずの場所は真っ黒に染まった紙が下がっている。窓の外は真っ暗で、どこかトンネルの中を走っているようにも思えるがそれにしても長すぎる。どうして自分はこんな場所にいるのだろう。新たにこの車両にきた探索者は

SANC0/1d2。

車内の数人が顔を見合わせたところで浮かない青白い顔をした人が後方車両から入ってくる。

### 《目星》

真っ黒な紙に真っ青な文字が書かれている。

『本当にみんな死んだのだろうか？』

裏は黒よりの灰色の文字。

『ちゃんと情報は集めて提示しなきゃね』

カルテを持っているなら、二両目で死んだ探索者のカルテが青く染まっている。

アナウンスが鳴る。

『次は\*\*\*\*、\*\*\*\*、お降りの方はご準備ください』

本来駅名が入るはずのそこはノイズに隠され、何をいっているのかわからない。

今まで薄暗かった車内がドア上のモニターが点灯して明るくなった。

『壊れたパソコンを直しなさい』

車両のちょうど真ん中あたりに黒い台に乗ったパソコンが現れる。画面は沈黙しており、電源はつかないようだ。

機械修理/電気修理を三回振る。成功数で先へ進む探索者を決める。クリティカルは失敗を一度打ち消し、すべて成功なら成功数にプラス1する。

また二人以上の探索者が同じ回数成功したなら、合計が低い方が先へ進む。

液晶画面の明るい光が車内を満たした。白い画面はしばらくするといたって普通のデスクトップを映し出す。

アナウンスがまた、鳴る。

「次は\*\*\*\*、\*\*\*\*です。(PC名)様、先にお進みください」

空気の抜ける音とともに閉ざされていた次の車両への連結部分の扉が開く。もし先へ進む探索者以外がそこへ向かうなら、何かに弾き飛ばされる。1d3のダメージ。

足を踏み出す。あなたが完全に前の車両から出ると音もなく扉は閉まった。先への扉はまだ開かないようだ。なにか機械音が、ガシャンと鳴り響いた。

(先へ進んだPC名)を見送った後再び沈黙したモニターとアナウンス。降車するにも電車が止まる気配は無い。がしゃんとなにかがあなたたちを取り囲むように動く音がした。

その方を見れば、探索者たちに無数の銃口が向いている。ぞわりと総毛だつような感覚がした。(先へ進んだPC名)が直したパソコンがカタカタと動いていた。ひとりで、なにかとても非情なコマンドを入力していた。それを止めようとするだろうか、どうしようもないと諦めるだろうか。せめて、生き永らえようと隠れるなり死角へ移動したりするだろうか。けれどどれも無意味だ。

銃口は確実にあなたたちを向く。逃がすまいと。連続する銃声とともに吐き出される無数の鉛玉があなたたちを貫通する。もはや痛みすらもない。熱いと感じた端から血があふれ出して体を抜け落ちていく。腹部を貫通した鉛玉で口から血があふれる、腕を吹き飛ばさん勢いで降り注ぐ、逃げ場などなかった。

鉛があなたの心臓を貫いた。

扉を叩いてもどれだけ引けども押せども扉が開くことはない。青黒いガラスの向こうには散らばった無数の鉛玉とその中に倒れこむ人だった者たち、すでに無数に散った血の跡とちぎれて飛んだ腕や足。夢や映像だというにはあまりにもリアルすぎた。もしかしたらああなるのは自分だったかもしれないのだ。名前を知らずとも同じ場所に来てしまった彼らが死んだこと、ほんの少し間違えば自分も同じ目にあっていただかもしれないという恐怖が背筋を舐め上げる。

SANC1/1d6。(一両目/二両目を突破した探索者なら減少量-1)

そして音もなく次の車両の扉が開く。先へ進む以外の選択肢は、残されていない。

#### 四両目

気がつくやうに電車に乗っていた。先ほどまで何をしていたのか、ぼんやりとして思い出せない。かなり暗い車内の、本来広告があるはずの場所は真っ黒に染まった紙が下がっている。窓の外は真っ暗で、どこかトンネルの中を走っているようにも思えるがそれにしても長すぎる。どうして自分はこんな場所にいるのだろう。新たにこの車両にきた探索者は SANC0/1d2。

車内の数人が顔を見合わせたところで浮かない青白い顔をした人が後方車両から入ってくる。

カルテを持っているなら、二両目、三両目で死んだ探索者のカルテが青く染まっている。

#### 《目星》

何かの研究資料のようだ。死は青く光る、という論文の日本語が抜粋されている。

イギリスの研究者たちの論文らしい。

死にゆく線虫を顕微鏡で観察したもので、『研究チームが「death fluorescence（死の蛍光）」と名付けたこの光は、線虫の細胞が壊死していくにつれて強くなり、死の瞬間に最大の光強度に達したあと、すぐに消えた。

この発見は驚くべきものだ。自然死しかけている線虫と、極端な暑さや寒さにさらされるなどのストレスが原因で死ぬ線虫、その両方で青色蛍光が観察されたからだ。研究者らは青色蛍光の原因について、カルシウム信号に関連する生物学的経路が活性化され、最終的にはアントラニル酸と呼ばれる物質によって蛍光がもたらされることを発見した』

がしゃん、と何か物が落ちる音がした。振り返ると後ろの車両への扉前に大量の武器が積み上がっていた。手にとってみればそれは確かに重く、本物だと察することができるだろう。SANC0/1。

沈黙していたアナウンスが鳴り響く。同時にモニターが明るく灯った。

「次は\*\*\*\*、\*\*\*\*。お降りのお客様はご準備ください」

本来駅名が入る箇所はノイズに掻き消され、どこへ向かっているかわからない。

モニターには無慈悲にも「一人になるまで殺し合いなさい」とゴシック体の文字を光らせている。

一人になるまで戦闘ラウンド。武器は列車に入るサイズものならなんでもある。

殺してしまった。ひどい鉄の匂いの中で探索者は立ち尽くしていた。返り血で染まった服、壊れた武器、切れた手足、落ちた首。その全てが探索者の先へ進む権利を示していた。

他人を手にかけた時の感触が抜けない。生きたいと願う声が、いまだに耳元でこだましているような気さえする。SANC1d2/1d10。

「次は\*\*\*\*、\*\*\*\*。(PC名)様、先へお進みください」

酷く平坦なアナウンスが探索者の背中を押す。背後から、空気の抜ける扉の開いた音がした。

見送るものなどいるはずもない。

## 五両目

気がつくと電車に乗っていた。先ほどまで何をしていたのか、ぼんやりとして思い出せない。かなり暗い車内の、本来広告があるはずの場所は真っ黒に染まった紙が下がっている。窓の外は真っ暗で、どこかトンネルの中を走っているようにも思えるがそれにしても長すぎる。どうして自分はこんな場所にいるのだろう。新たにこの車両に來た探索者は SANC0/1d2。

車内の数人が顔を見合わせたところで浮かない青白い顔をした、返り血まみれの人が後方車両から入ってくる。SANC 0/1。

## 《目星》

真っ黒なメモ用紙が落ちていることに気づく。

『すべての選択は彼らにゆだねられている』

裏

『きみはそれを持ってくるだけでいい』

カルテを持っているなら、二両目、三両目、四両目で死んだ探索者のカルテが青く染まっている。

突然、アナウンスが鳴り響く。

『次は\*\*\*\*、\*\*\*\*、お降りの方はご準備ください』

本来駅名が入るはずのそこはノイズに隠され、何をいっているのかわからない。

今まで薄暗かった車内がドア上のモニターが点灯して明るくなった。

『言葉をもって押し通りなさい』

扉の前に青年が現れる。うつろな目をして、どこかを見ている。あなたたちを見てことん、と首を傾げ薄らに笑う。

「ここを通るなら説得、必要ですよ」

言いくるめ/説得を三回振る。成功数で先へ進む探索者を決める。クリティカルは失敗を一度打ち消し、すべて成功なら成功数にプラス1する。

また二人以上の探索者が同じ回数成功したなら、合計が低い方が先へ進む。

だれかがいいよ、と笑わせた。ずっと彼が横にずれ、先に進むように促すかのごとくそっと手をやる。

アナウンスがまた、鳴る。

「次は\*\*\*\*、\*\*\*\*です。(PC名)様、先にお進みください」

空気の抜ける音とともに閉ざされていた次の車両への連結部分の扉が開く。もし先へ進む探索者以外がそこへ向かうなら、何かに弾き飛ばされる。1d3のダメージ。

足を踏み出す。あなたが完全に前の車両から出ると音もなく扉は閉まった。先への扉はまだ開かないようだ。嫌な、無音だった。

(先へ進んだPC名)を見送った後再び沈黙したモニターとアナウンス。降車するにも電車が止まる気配は無い。青年がすう、と息を吸う。その目は妙に座っていた。手にはいつのまにか、死神のごとき大きな鎌が握られている。

にこりと彼が笑った。大丈夫、すぐに殺してあげますから。応戦しようとするだろうか。けれどあなたの手には武器がない。対抗しようにもどうしてか体が動かない。無理して動かそうとしてもどうしてか戦うという思考にすらなれなかった。

青年がゆっくりと近づいてくる。一人ひとり品定めするように。そしてあなたの前に立つ。ゆっくりとした動作で大きな鎌を振り上げて、あなたの頭と胴体は別れを告げた。

扉を叩いてもどれだけ引けども押せども扉が開くことはない。青黒いガラスの向こうには首の飛んだ死体。とてもきれいな断面から滴り落ち、広がる血だまり。先ほどあなたが説得したはずの青年はどこにもいなかった。夢や映像だというにはあまりにもリアルすぎた。もしかしたらああなるのは自分だったかもしれないのだ。名前を知らずとも同じ場所に来てしまった彼らが死んだこと、ほんの少し間違えば自分も同じ目にあっていただかもしれないという恐怖が背筋を舐め上げる。

SANC1/1d6。(一両目/二両目/三両目を突破した探索者なら減少量-1)

そして音もなく次の車両の扉が開く。先へ進む以外の選択肢は、残されていない。

### 六両目

目を開けるとそこは木製の壁、床、椅子、法壇、それから証言台。普通の列車のようになべられた椅子には今までの車両にいた探索者が並んで座っている。

あるものは頭が潰れ、あるものは苦しげに首を引っ掻いた跡があり、あるものは銃弾で蜂の巣にされ、あるものはあなたが殺したように。あるものは自身の首を抱えて。一様にひどい有様の死体たちがものも言わずそこにいる。

法壇の上に座っている黒い服を着た人が口を開く。

「やあ。付き合ってくれてありがとうね、なかなか楽しかったと思うよ。いいものをたくさん見せてもらった」

「さてと。ねえ君。証拠は全部集まった？」

表情の见えない彼はそう、手を差し出した。

分岐点。各車両のメモ三枚、カルテ、論文資料の五つを五両目を突破した探索者が所持しているかどうかで分岐が変わる。

所持している

「そうそう、これだよ。ねえ君たち、生きたいかい？」

満足そうに頷いた裁判官は探索者の後ろで身じろぎひとつしない死体たちに呼びかけた。途端、ぐると全ての首が探索者の方を向き、虚ろな目が探索者を突き刺した。SANC1/1d2。

(ここで KP は PL に生還したいかしたくないかを聞くこと。生還したくないが過半数だった場合は所持していないの方へ)

「やっぱりすぎるよね。うんうん。いいと思うよ。そういうの、僕は好きだよ」

「おめでとう (PC 名)。君はたくさんの同乗者を救ったね」

くすくすと笑いながら裁判官は手にした槌を振るった。高い、木がぶつかる音とともに意識は青く転換した。



喧騒で目を開けた。どうやら駅のホームの椅子でうつらうつらしていたらしい。せわしなそうにホームを行き来する人々や明るい広告たちが目に入ることだろう。

確かに自分が死んだ感覚が、殺した感覚が残っていた。手を握って開いて、生きていることを実感する。

目の奥を刺した青い光がまだ、瞼の裏に残っている。

ED - A「実験成功？」 探索者全員生還。

途中ロスト者

死んだはずなのに生き返った SANC 1/1D3

SAN 回復 1D3

生還者

SAN 回復 3d6

所持していない、渡さない

「そっか、それは残念だ」

心底つまらなそうに顔をしかめ、彼は何も言わず槌を振るった。途端、青い光が瞼の裏ではじけ、一瞬後に消えた。

喧騒で重い瞼を開けた。駅のホームの椅子でうつらうつらしていたらしい。見回してもあの奇妙な裁判場にいた虚ろな目の彼らはどこにもいなかった。つまらなそうな裁判官の声がイヤに耳に残っていた。

それでも勝ち抜いたのだ。誰が生きるとも限らないあの青い色の列車を、無慈悲な実験を、あなたは生還したのだ。

ED - B「実験失敗？」 探索者一名生還。

生還者

SAN 回復 2d6

## CoC シナリオ『君の21グラムが私を殺すんだ』

推奨技能：図書館、説得

推奨人数：一人（タイマン、KPCではなくNPCとする）

発狂：ないことはない

ロスト率：中

「僕が君を殺すの？」

「君が、私を殺すの」

本シナリオはRPを推奨しているが、探索や情報収集が重要となる。  
いわゆる「うちよそ」をしているPCは推奨しない。ただし片方（KP側）がロスト  
している場合はその限りでは無い。



## 真相

NPC は探索者の恋人で、今回の舞台である、「人殺しビル」の建っている場所は元々、間引いた子供を捨てるための場所で、捨てられた子供たちが怨霊となって悪意が吹き溜まっていた。そこに目をつけたニャルラトホテプの息がかかったビルから投身自殺した。ほんの少しだけあった、死にたい、という気持ちをそそのかされ増幅されたためである。

探索者はそれにより発狂・不定の狂気に陥り全てを忘れる。NPC は死んだことに気づかないまま、亡霊（基本ループ P. 233-234）となり、死にに來た探索者に声をかける。

## 注意事項・特殊処理

探索者は SAN が不定から始まる。発狂内容は執着。死への執着とするがこれは PL には伝えない。

探索者はいわゆるうちよそをしている探索者ではなく、NPC との恋人関係を持つことが出来る探索者とする。ただしうちよそで KP 側がロストしている場合、このシナリオのためだけに探索者を殺すことが出来るならこの限りでは無い。

出目で死ぬ可能性がある。

## NPC 例

原葉黒（ハラバクロ）27 歳、男、精神科医

STR:14 CON:10 POW:13 DEX:8 APP :13 SIZ:13 INT:13 EDU:14

SAN :61

これは例であり、必ずしもこのデータを使わなければならないということはない。探索者に合った NPC を作ると良い。

## 導入

あなたは冷たい風でふと気づくと高い場所にいた。眼下には道路が広がり、人や車が小さくごった返している。普段なら自分も同じ場所にいるだろう。そんないつもの光景をあなたはビルの屋上から、見下ろしていた。

どうしてだか死にたくてたまらない。いますぐここから足を踏み出してあの往来の中にまっすぐ落ちて死んでしまいたい。そんな衝動に駆られている。

あなたが一歩踏み出そうとしたそのとき、後ろから声がかかる。

(ここで振り返らず飛び降りるなら、ロスト描写、飛び降りるへ)

振り返るとそこには NPC が立っていた。わずかな風に髪を揺らめかせて。そしてそっと首を傾げ笑う。心の中のざわめきのような衝動がほんの少し収まったような気がした。

「僕が君を殺すの？」

足音のない NPC はそのままあなたの方まで歩いてくる。

「(PC 名)、とりあえずそこから降りない？ そんな場所にいたら危ないよ」

そうやってあなたに手を伸ばす。

質問タイム。NPC は自分が死んでいることを知らないが、探索者が恋人であることを前提で話すこと。

NPC は探索者にとっても協力的。代わりに技能を振ったり、できそうなことには手を貸す。シナリオ後半にいくにつれて探索者を異常なまでに大切にするようになる。説得フェイズあたりには「君が大切だから一緒にいたい」「一緒に死んでくれないか」というようになる。

《心理学》を振るならば、探索者を非常に大切に想っていること、本当に自分たちは恋人同士だと想っていることがわかる。

ある程度質問が終わったところで NPC が口を開く。

「ここはどこなんだろうね？」

《アイデア》

成功→「人殺しビル」という都市伝説を知っている。

失敗→NPC が「そういえば人殺しビル、って知ってる？」と言ってくる。

《図書館》

成功→突然、サイトが開いた。何かのまとめサイトのような。その多くは文字化けしていて読めないが、ある部分だけ読むことができる。

『信号の経路を塞いだところ、ストレスが死の原因である場合には、細胞膜の破裂を遅らせることができたが、加齢による死の場合には破裂を遅らせることはできなかった。加齢による死は信号だけでなく他にも何か関わっていると考えられている。

この研究は、加齢による死が細胞レベルで損傷が積み重なった結果にすぎないという説に疑問を投げかけるものだ。生命が限界に達する時は、協調された作用によって決まっている可能性がある。』

そのサイトは探索者が可読部分を読み終わるとひとりでの閉じ、二度と開くことはない。

また人殺しビルについて、というオカルト記サイトを発見する。

『～都会に潜む恐怖？ 人殺しビル～

20XX 年から××社での屋上からの飛び降り自殺が増加しています。騒ぎはいまだに収束しておらず 20△△（現代）においても自殺者が度々出ています。

この場所はその昔森で、間引いた子供を置いていくためのものだったとされています。

このサイトではこうした歴史に関する噂なども調査しながら、人殺しビルの真実について、考察していきたいと思います……』

失敗→いきなり画面が暗く落ち、じわじわと赤に侵食されていく。たとえ音量がゼロだったとしても、いきなり笑い声が曇天の下で響き渡った。SANC 1/1d2。すぐに何事もなかったかのように携帯は起動し、オカルト記事を発見する。

ふと、NPC を伺う。奇妙なことに探索者を恋人扱いする彼は一緒に覗き込んでいた液晶画面を見つめて何か、恐ろしいものでも見たように口元に手をやっていた。探索者に気づくと「なんでもないよ」と笑う。ここで《心理学》を振るなら、ひどく動揺していること、探索者に対して嘘をついていることがわかる。

開きっぱなしだった携帯に通知が来る。アプリ元は電子新聞のアプリのようで、ホームに戻ってもアイコンは無いし、通知は消そうとしても消えてくれない。

『××社、また自殺者 労働署勧告へ』

探索者がいるビルと同じ名前だ。先ほど見たまとめサイトで出た都市伝説と同じ場所だということに気づくだろう。

『〇〇日、×県×市の××ビルから（NPC 名）さん（年齢）が転落死した。

会社とは関係のない一般人であること、周りとの関係も良好であったことから警察では事件と自殺の両面で捜査を続けている』

そんな、小さな記事が表示された。

探索者が読み終わるか終わらないかの頃に NPC は慌てたように画面を手で塞ぐ。

「何も見ていないよね？」

そういう声は震えていた。同時に探索者は思い出す。確かあの日自分は恋人と待ち合わせをしていたのだ。いつまで経っても来ないから連絡を入れようとして、警察から連絡があったことを。

確かに彼は死んでいる。あの日この場所から投身したのだと探索者ははっきりと、思い出した。SANC1/1d6+2

同時に NPC が不気味な笑みを浮かべる。思い出したね？ と低い声で質問する。探索者に覚えのないような、ひどく不気味で恐ろしい笑いだった。

「ずっと一緒でしょう？」

笑いながら、探索者に手を伸ばしてくる。

#### 《POW×4》

成功→延ばされた手を掴みかけた自分の手を思わず引っ込めた。(説得フェイズへ)

失敗→死にたいな、とぼんやり思う。こんなに自分を大切に想ってくれている彼になら殺されても構わないかもしれない。そんなことを思いながら、探索者はそっとNPCの手を取った。(ロスト描写、NPCに殺されるへ)

#### 説得フェイズ

探索者は《説得》を振る。探索者の中に渦巻く死にたい気持ちにけりをつけられるか、NPCをそれで説得できるかのロールである。

また、先ほどのPOW×4の半分を成功値として加算できる。

成功→エンディングへ

失敗→ロスト描写、NPCに殺されるへ

#### 飛び降りる

あなたは制止の声を振り切って足を踏み出した。往来の中へ、まっすぐと。

いつもと逆さま景色の下で曇天を背負ってNPCが手を伸ばしている。違う、笑っている。不気味な笑みを浮かべていた。

速度を増している中で後戻りもできずあなたは思い出す。彼がここから飛び降りたこと。自分も同じ末路を辿っていること。ああ、彼は確かに死んだのだった。それでも彼は優しかった。

曇天が遠い。彼もほんの小さくなってしまった。

騒がしい音が近づく。悲鳴か何かのようだ。口々に何か言っているようだが風の音で遮られてあなたは何を言っているかわからない。

ただ。死ねることへの満足が心を支配していた――

鈍い音が最期の音だった。

ふと、目を開けた。そこは風の吹くビルの屋上だった。どうして自分がここにいるのかわからない。

誰かがあなたに背を向けて今にも飛び降りようとしている。危ない、と思う事だろう。

あなたの意思に関係なく、あなたの口が開く。

「私が君を殺すの？」

探索者ロスト。

## NPC に殺される

足音がない、体温もない。ふっと頬に触れた手でそう思うことだろう。確かに死んだはずだった彼は今や質量を有してあなたをじりじりと降りたばかりの屋上の淵に追いやる。その表情はどこか満足そうな、幸せそうな表情だった。あなたの前で彼は心底幸せそうな笑みを浮かべる。

「ずっと一緒にいようね」

体が投げ出される。すぐ近くの彼の後ろに、薄暗い曇天が見えた。

風があなたの耳をふさぐ。彼が何か幸せそうに言っているが分からない。その笑顔はひどく不気味で恐ろしかった。

曇天が次第に遠のく。

死にたくなかったのに。

塞がれた耳でも地上のざわめきが聞こえる。早く救急車を、警察を。悲鳴、好奇の声。

そんな歓声に包まれて、あなたは一人、死ぬ。

鈍い音と彼の笑う声が最期の音だった。

探索者ロスト。

## 説得する

「そっか……」

曇天の下で彼は寂しそうに呟いた。ついさっき浮かべていたようにほんの少し寂しそうに笑って。

さっきまで小さく渦巻いていた、死にたいという気持ちは一切なかった。

「残念だなあ。君となら幸せになれると思っていたのに」

「一緒になってくれると思っていたのに！」

「つまらない人！」

「折角代わってくれると思っていたのに！」

「あなたも彼もとってもつまらないのね！」

「わたしたち、そんな人嫌いよ」

たくさんの子供の声がこだまする。うるさいほどに耳に響く。

「ごめんね、大丈夫だよ。君が幸せでありますように」

安心させるような声がこだまする声を押さえるように聞こえる。ひどく優しい、落ち着いた声だった。強い風が吹いて、目を開けると彼は居なかった。

ただ、そこに居たはずの場所に青いカーネーションが一本だけ、落ちていた。

それから、その人殺しビルの噂は聞かなくなった。けれどまた別の噂がまことしや

かに囁かれている。

なんでも、あの場所に近づくと誰かの優しい声で「ここに来てはいけないよ」と諭す声がするのだそう。

探索者生還。



## 論文収集報酬

---

このシナリオ集はキャンペーンではありませんが全てに「死」は青い光を放つ、という論文の一部を情報として出しています。シナリオ内では意味をなしませんが、すべてのシナリオを通過してくれた PL へささやかながらのお礼として収集報酬をつけさせていただきます。

### 収集本数 1

論文獲得シナリオの通過 PC の SAN 回復 1D3

### 収集本数 2

論文獲得シナリオの通過 PC の SAN 回復 1D3+1

医学成長 1 点

### 収集本数 3

論文獲得シナリオの通過 PC の SAN 回復 1D3+3

医学成長 1D6 点

## 諸注意

---

- ・本シナリオ集は改変自由、とさせていただきます。ただしシナリオの原型がなくなるほどの改変はご遠慮ください。
- ・本書は第6版ルルブ対応ですが改変によれば第7版でのプレイが可能です。
- ・一部論理感のない描写等があります。苦手な方はご遠慮ください。

本書はケイオシウム社、KADOKAWA、エンターブレインより発行されている「クトゥルフ神話 TRPG」をプレイするための短編シナリオ集です。

対応ルールブックは「第6版」のみで2019年発行の「第7版」には対応していません。

また、本書は実在する人物、地名等は一切関係ありません。

Boothにてシナリオ、NPC 素材、マップデータ、トレーラーをまとめて配布しています。

無料ですのでよろしければご利用ください。

URL : <https://ysm1026.booth.pm/items/1784751>

せいげいれっくん

## 青鯨列君

珊瑚書房

発行年 2020 年 1 月

印刷所 Mac 室