

「クトゥルフと帝国」シナリオ

「無限自鳴琴」

1. はじめに

これは、昭和五年（1930）ごろを舞台とした、作りたてのキャラクター三人向けのシナリオです。キャラクターメイキングについては、サプリメント「クトゥルフと帝国」の90ページ以降を参照してください。

各探索者（PC）には、以下の設定が加わります。

- ・PC1（職業・探偵）：
東京市内に事務所を構える、個人経営の私立探偵です。
- ・PC2（職業・大学教授）：
東京市内の大学に奉職する、日本上代史の研究者です。必ず、『言語・上代日本語』と『歴史』を（70%以上）習得してください。
- ・PC3（職業・記者）：
東京の新聞社、「帝都日報」の記者です。

シナリオのクライマックスで戦闘が発生する為、三人のうちできれば二人は、何らかの戦闘系技能を習得しておくことをお勧めします（特にPC1には、『拳銃』の習得を勧めます。その

場合、PC1の初期装備として、任意の拳銃を追加してください）。また三人とも、『言いくるめ』『説得』『値切り』のうち、どれか一つは習得しておくこと、情報収集が円滑になります。

このシナリオが始まった時点で、三人は既に顔見知りであり、仕事の上で協力したことがあるものとなります。

2. シナリオのあらすじ

かつて、異形の蟲神「常世神」の血統を受け継ぎ、これを崇拜したために、人々から忌み嫌われた一族がありました。そして現代、その末裔のひとり軍人となり、先祖から伝えられた異界の技術を用いて、無限に駆動し続ける新型機関を開発しようとしています。

しかしその知識は不完全であり、それを補うために彼は、自分以外の一族の血統に伝わる秘儀や古文書を手に入るべく、行動を開始します。奇妙な盗難事件、奪われた古文書、発見される猟奇死体。一見何の関係も無いように思われるいくつかの出来事は、全て彼の意図したものでした。

探索者たちは、それぞれの理由から彼の企ての一端に触れ、これと対決することになります。

3. シナリオの進行

このシナリオでは、情報収集が探索者たちの主な行動となるわけですが、その際の処理を簡略化するため、シナリオ中、以下のルールを適用することとします。

・情報収集を『聞き込み』『資料調査』『搜索』の3つに大別する。

・『聞き込み』は原則として、「場所」と「キーワード」の宣言が必要となる。その上で、『言いくるめ』『説得』『値切り』のいずれかで判定すること。また、半日の時間を消費する。

（「場所」の指定をしない場合、キーワードは『聞き込み』判定にマイナス20%の修正を与える。また、『キーワード』なしで『聞き込み』は行えないものとする）

・『資料調査』は原則として、「場所」と「キーワード」の宣言が必要となる。「場所」に関しては、「大学」「新聞社」などが適当。『図書館』で資料を発見・検索し、キーワードの提示する学術系技能で内容を理解するという二度の技能判定で成り立つものとする。判定ごとに、半日の時間を消費する（『図書館』と合わせると1日）。

（「場所」「キーワード」の指定なしでは、『資料調査』は行えないものとする。ただし、あ

らかじめ【キーワード】に関する資料を入手している時は、「場所」の指定および《図書館》の判定は不要とする。また、《博物学》は言語系を除く学術系技能の代用として使えるが、判定に最低マイナス20%の修正を受ける）

・『搜索』は原則として、「場所」の宣言が必要となる。その上で、《目星》《聞き耳》などの、キーパーが指定する技能の判定に成功する必要がある。これには半日の時間を消費する。（「場所」の宣言がない場合、判定は行えないものとする。【キーワード】が提示されていれば、それに関する『搜索』にプラス20%の修正が加わる）

・探索者にはそれぞれよく出入りしている「場所」があり、情報収集の際に活用できる。

（PC1:「裏社会」か「警察」、PC2:「大学」、PC3:「新聞社」「警察」）

それ以外の「場所」での情報収集には、まず《信用》に成功する必要がある。これには半日の時間が必要であり、一度成功すれば、シナリオ終了までその「場所」を利用できるようになる。すでにその「場所」を利用できる探索者が同行していれば、この判定は不要である。

・導入パートが終了した後、1日が終わることに、探索者たちは合流して情報交換や相談を行うことができる。これにより、その時点で探索者の誰かが得た【キーワード】を共有す

ることが出来る。それ以外るとき、合流していない探索者に連絡を取るためには、連絡を取る側もしくは取られる側、どちらかひとりが代表して《幸運》ロールに成功しなくてはならない。

4・NPC

・海堂環（かいどう・たまき）

「わたくし、これからの時代、婦女子も科学技術に明るくあるべきでは、と考えておりますの！」



陽気で快活な、十六歳の少女。PC1の依頼人です。貿易商、海堂洋太郎氏の一人娘で、母親は彼女を生んですぐこの世を去っています。今は女学校に通っていますが、祖父の影響で機械に対して強い興味と愛着を持っており、屋敷

の一角に工房を設けて、そこを自室としているほどです。将来は機械技術の道に進み、祖父を超えることを夢見ています。一人称は「わたくし」。母の形見である、奇妙なオルゴールを宝物にしています。

・奥羽巧（おおう・たくみ）

「見たまえ！これが神の技術だ！」



三十五歳、男性。海軍特務中尉。機械工学を学び、技術者として主に動力機関の開発で名を知られた人物です。

実は彼の成功の秘密は、その家系にあります。彼の一族は異形の神「常世神」に仕えた大生部氏（おおうべ・し）の末裔であり、神からもたらされた異世界の技術知識や魔術をひそかに継承してきたのです。

海軍に招聘された彼は、軍艦に搭載するため

の無限動力機関を開発しようとしてました。しかし、彼の知識は不完全であり、実験は失敗を繰り返してきました。

それに焦った彼は、自らの知識をより完全なものとするべく、先祖の知識を貪欲に求めます。そのためどんな事もいとませぬ。今の彼は、誇大妄想に支配された危険な狂人です。一人称は「わたし」。

5・導入

・PC1

八月の上旬、PC1は海堂環の依頼を受けて、青山にある海堂邸に向かいます。屋敷の離れにある環の工房には、さまざまな工作機械と、それによって作られたのであろう珍妙な、あるいはいかめしい機械が所狭しと並んでいます。

環はPC1に、最近外出すると誰かに見張られているような気がすることを訴え、しばらくの間身の回りに目を配り、怪しい人物がいなか確かめてほしいと頼みます。ここで彼女から得られる情報は以下の通りです。

『自分が外出すると、誰かに見張られているような、視線を感じるものがたびたびある』

『それを感じるようになったのは、夏休みに入り、自分が屋敷にいることが多くなってからであり、特に屋敷の近くでよく感じる』

『自分は近所の方々から変わり者だと見られているが、今までこんな視線を感じた事はないし、最近では近所に迷惑が掛かるような実験は行っていない』

PC1が依頼を受けると、環は大喜びします。そして、工房の壁の一角にすえられた化粧棚のところにPC1を案内します。

そこには大小さまざまなオルゴールが展示されており、ちょっとしたオルゴール博物館の趣を呈しています。彼女はそれらの一つ一つについて長々と説明した後、その内の一つを手にとって、PC1に得意げに見せます。

そのオルゴールは両手の上に載るほどの大きさで、表面は鮮やかな模様の絹織物が張られています。ふたの部分に施された模様はひととき印象的で、銀色の巴紋とも、あるいは体を丸めた銀の芋虫のように見えるものです。ふたを開けると、PC1も聞いたことのある、流行歌が流れてきます。

(以下、巴のセリフ)

「これがわたくしが一番の宝物。母の形見ですよ?」

「このオルゴール、実は不思議なことに、ゼンマイが付いていませんの」

「けれども、ふたを開ければこの通り、ちゃんとメロディが。ね? 不思議でしょう?」

(仕掛けを尋ねた場合)「もちろん、仕掛けはありませんわ。でも、それは内緒です。判らないほうが夢がありますでしょう? だから内緒、教えませぬ」

環は、自分は今夜、父と共に観劇に出かけて帰りが遅いことを伝え、明日から仕事にかかって欲しいと言います。

翌日の朝、環から連絡が入り、留守中に賊が侵入し、工房が荒らされたことが伝えられます。彼女は涙声で、屋敷に急いで欲しいと懇願してきます。ここでPC1に、「工房」と「海堂邸」の「場所」が利用できることを伝えてください。

・PC2

八月の上旬のある日、PC2の研究室に來客があります。客は海軍特務中尉の奥羽と名乗る、瘦せた軍服の男で、どこか無機質な印象を与えます。彼はPC2が最近、飛鳥時代の古文書を手に入れたことを知っており、それを自分に譲渡するよう、懇懇無礼な調子で要求してきます。

PC2は古文書を手に入れてからまだ日が浅く、内容については『飛鳥時代のもので、皇極天皇(在位642〜645)の在位三年目(644)の事柄が書かれている事』しかわかっていません。

《歴史》:『日本書紀の皇極三年の項に、常世神という邪神を崇拜する邪教徒の記録はある。彼

らは変わった芋虫を神の使いだと主張したが、崇拜しても何の益もたらされず、人心を惑わせたため、秦河勝はたの・かわかつに討たれたと伝えられる』

PC2が断ると、彼は海軍の影響力をほのめかして脅しにかかります。それでもなお断られると、

「…ものわがりの悪い方だ。偉大な業績のために、それを役立ててやろうというのに」という捨て台詞を残して立ち去ります。

PC2が要求を受けた場合、彼は非人間的な笑みを浮かべて謝意を表し、ただちに古文書を引き渡すことを求めます。受け渡しを延期しようとする交渉は一切受け付けません。

ここで古文書を渡すか渡さないかで、序盤のPC2のイベントは大きく変わります。

①古文書を渡さなかった場合

古文書を調べることができます。

《上代日本語》：『皇極三年、東国・富士川の流域で、常世神なる邪神を崇拜する宗教が盛んになった。この神の神官は、巨大な芋虫を呼び出すなど、怪しい業をおこなったが、秦河勝に討たれた』

さらに、記事の中に、邪神の崇拜者が唱えていたという祝詞が記載されています。

《オカルト》：『この祝詞は、何らかの魔術的効果をもたらすために必要な呪文であり、神道と

は全く異なる、未知の言語体系・神話体系に根ざしたものである』(正気度ロール、0/1の正気度を失う)

そしてその日の夜、PC2は数人の暴漢に襲われ、1D4のダメージを受けて古文書を奪われます(研究室にも賊が侵入し、もしそこにあったら古文書を盗んでいきます)。

②古文書を渡した場合

特に何も起きません。

PC2は他のPCの調査を協力するという形で、事件に関わることとなります。

ただし、奥羽はPC2に対して幾らか友好的に振舞うようになります。彼は自分の目的については一切語りませんが、終盤に奥羽を追い詰める際、(学術的助言をする名目で近づくなど)これが役に立つかもしれません。

・PC3

PC3が帝都日報の編集部で原稿を書いていると、上司から呼ばれます。彼はPC3にある事件の調査を命じます。

事件についての情報は以下の通りです。

『今日の早朝、新宿駅の前の路上で、大きな袋に詰められた男の死体が発見された』

『死体は胸から下がきれいになくなっていました』

『ところが、警察が現場検証を始めてまもなく、陸軍憲兵隊が現れ、事件を憲兵隊が調べる事を警察に告げて、死体ともども引き上げて行った。警察は激怒したが、どうしようもなく、引き下がらざるを得なかった』

『最近、東京市内では軍がらみと噂される怪事件がいくつか起こってるが、ここまで公然と軍が事件に介入してくる事は珍しい』

『記事にできるかどうかは後で考えるので、心置きなく調査すること』

さらに、もしPC2が暴漢に襲撃されていたら、同僚の記者から、そのことを伝えられます。

ここで、「新宿駅前」が「場所」として提示されたことを伝えてください。また、PC2の運び込まれた病院に向かい、合流することも可能です。

(キーパーへ)

このシナリオでは、初期の探索者の行動動機に大きな差があります。ですが、情報収集を進めていくうちに、自分達の関わっている事件が、一つの原因によって引き起こされたものだとわかるような構成となっています。

もし探索者たちが調査を始めてからなかなか合流しないようであれば、キーパーは探索者たちが仕事で協力し合う仲間であることを改めて確認し、情報収集の妨げにならない夜に集まって相談することを勧めてください。

・ここまでシナリオが進んだら、各探索者に導入で得た【キーワード】を提示してください。

PC1…この時点ではなし。

PC2…【大生部氏】【常世神】【奥羽特務中尉】

PC3…【猟奇死体】

キーパーは各探索者が得た【キーワード】と利用できる【場所】について、メモを取っておいたほうがいいでしょう。

・プレイヤーが情報収集に行き詰るようなら、キーパーは《アイデア》ロールを行わせるなどして、適宜ヒントを与えても良いでしょう。また、シナリオに記載されていないやり方でプレイヤーが情報を入手しようとしても、キーパーが納得できる限りは、そのやり方を認めるようにしましょう。

6・新たな依頼

PC1が海堂邸に到着すると、既に警察が邸内に入っており、荒らされた工房を調べています。環はひどく気落ちしており、PC1に涙まじりに状況を伝えます。

『父との観劇の後、招かれて父の友人の屋敷を訪れ、昨夜はそこに泊まった。朝早く帰宅すると、工房が荒らされ、オルゴールのいくつかがなくなっていた』

『母屋には侵入の形跡はなく、被害にあったのはここだけのようだ』（【賊の手口】入手）

彼女はこういったことを途切れ途切れに伝えるとき、こらえきれずに泣き出します。

「お願いします探偵さん！ …どうか、わたくしの宝物を、取り戻してくださいませ！ お金はいくらでもお支払いいたします！ だから、…だからあのオルゴールだけは…」

新しい依頼として、彼女は導入部でPC1に見せたオルゴールの搜索を懇願します。PC1が依頼を受けると、さらに以下のことを聞けます。

『他に賊が盗んでいったのは、小さめのオルゴール数点。どれも高価なものだが、工房奥の寝室は荒らされた様子はなく、宝飾品の類も手を付けられてはいなかった。もしかしたら、賊はオルゴールだけが目当てだったのかもしれない』（【オルゴールの謎】【盗品の行方】入手）

PC1は、午後から情報収集を行えます。

7・情報収集

・これ以降、探索者たちは情報収集を任意に行えるようになります。キーパーは、ここからセッション内時間の管理を始めてください。

・各PCが自由に行動できるのは以下の時間からです。

PC1…《1日目・午後》

PC2…

《1日目・午前（奥羽の要求を承諾した場合）》

《1日目・午後（奥羽の要求を断った場合）

午前中に病院で手当てを受けて、耐久力は1

D3回復している》

PC3…《1日目・午前》

・「工房」には環がいます。彼女の依頼を受けている場合、「工房」での『聞き込み』は判定不要で成功するものとします。

・シナリオ中、情報収集で得られる情報は以下の通りです。

A. 聞き込み

【オルゴールの謎】（「工房」のみ）

『あれは母の形見で、祖父が作って結婚祝いとして持たせたものだ。小さな銀の円盤が動力となっており、それは不思議なことに、いつまでも回り続けている。祖父に仕掛けを聞いたことがあるが、笑って答えてくれなかった。ふたに印された紋は、祖父の家に伝わる家紋だそうだ』（【環の祖父】【家紋】入手）

【盗品の行方】（「裏社会」）

『誰かがオルゴールを闇で処分しようとしてい

るといふ話は聞かない。その手の品物は、専門の故買屋でないと扱わないため、すぐに噂が立つものだ』

【奥羽特務中尉】(「新聞社」)

『海軍・横須賀鎮守府所属の特務中尉。工学技術者として高名。ここ数年、新型機関の開発に取り組んでいるとの噂がある。海軍艦隊派のとある大物将官が、彼の後ろ盾となっていて、さまざまな便宜を図っているらしい』

【奥羽の経歴】(入手)

【猟奇死体】(「警察」裏社会)

『死体は胸の下あたりで切断されており、腹部から下の部位は発見されていない。切り口はとも滑らかで、よほどよく切れる刃物でも、こゝうは切れまいというほどだった。死体の身元を示すようなものは発見できなかったが、どうやら陸軍の特務諜報員だったようである。駅前に死体が放置されていたのは、陸軍に対する挑発ともとれる。共産主義者や無政府主義者、他国の諜報員ならこんなことはしないだろう』

【陸軍の対立者】(入手)

【環の祖父】(「工房」海堂邸)

『母方の祖父で、名前は大生部小兵衛。少翁(しようおう)と号する。今から十年ほど前に病死している。東北の寒村の出身で、若い頃から天

才と呼ばれたからくり職人。古典的なからくりだけではなく、洋行して欧米の時計やオルゴールの製造を学んでいた。奇矯な人柄だったが茶目っ気があり、娘と環をとても可愛がっていた』

【奥羽の経歴】(「新聞社」)

『東北の小さな村の出身で、実家はオシラ様筋と呼ばれる、虫神憑きとして忌み嫌われた家系。両親は彼が幼少の頃に行方不明になっている。上京後、海軍に自分の発明した機械を持ち込み、才を見込まれて士官候補生となり、現在に至る』

【オシラ様筋】(入手)

【陸軍の対立者】(「新聞社」裏社会)

『陸軍と海軍は、さまざまな方針の違いで昔から仲が悪い。特に最近では、陸軍で発足したまじないを作戦に利用するという実験部隊、通称・第十三部隊のことを海軍が聞きつけ、ひそかに内偵しているらしい。海軍将官の中には、まじないによって護られた無敵の艦隊の構想を説く者もいるという話だ』

B. 資料調査

【大生部氏】(《上代日本語》と《歴史》組み合わせ)

『常世神を崇拜し、秦河勝に討たれた一族。一説には、秦氏とともに、高度な養蚕・製糸技術をもった渡来民だったとも伝えられる。生き残

った者たちが、さらに遠い東の果てに逃げ延びた、とする異説もある』

【常世神】(《歴史》《オカルト》)

『正体不明の神。芋虫を使いと言われる。常世の神という名から、外の世界からやってきた神であることがうかがえる。海を渡って訪れ、粟の茎に弾かれて常世に行つたと伝えられるスクナヒコナが、この神かもしれぬ』

(「スクナヒコナ」入手)

【家紋】(《歴史》)

『一般的に、虫を意匠化した巴紋というものは存在していない。もしあるとすれば、それは独特の起源を持ち、自分たちの素性をあまり公にできなかった一族のものだろう』

【オシラ様筋】(《オカルト》)

『東北地方に伝わる民間信仰に、オシラ様と呼ばれる養蚕神にまつわるものがある。元々の伝承では、この神は娘をさらって天に消えたとされる。オシラ様の持つ、神隠しを起こす祟り神としての側面から生まれた迷信がオシラ様筋であり、この家系は、芋虫の姿をした神の使いを、使役して神隠しを起こし、不思議な業を使うが、長ずると自ら神隠しにあうとも、虫の姿に変わるとも伝えられている』

【スクナヒコナ】（《歴史》《オカルト》）

『記紀神話における国土平定神、大國主に助力した小人神。蛾の皮でできた衣をまとい、山芋の皮の船で海を渡ってきた。知恵と機転に優れ、人々の暮らしを豊かにしたが、ある時突然、粟の茎に弾かれて常世に飛んでいったといわれる。養蚕・製糸技術を伝えた渡来人の神格化とも伝えられ、渡来人・秦氏の祭神でもある』

C. 搜索

【工房】（《目星》、【賊の手口】）

『鍵は手際よく壊されており、こういったことに賊は慣れているようだが、巧妙に開錠しているわけではないあたりが、泥棒のような犯罪者のやり口とは違う。部屋は荒らされているが、賊がわざと荒らしてみせているようにも見えない』

【海堂邸】（《目星》、【賊の手口】）

『本邸には賊の立ち入った形跡は全くない。普通、金目のものが目的なら、離れではなく本邸に狙いをつけるだろうことから、賊が工房を目標としていたことがわかる。工房と工房近くの堀に侵入の跡があるだけで、邸内の他のどの場所にも侵入された形跡はないことから、その推測は裏付けられる』

【新宿駅前】（《目星》、【猟奇死体】）

『死体発見現場に残されていた血液の量から殺

害現場はここではなく、死体は別の場所から運ばれてきたものと推測される』

（キーパーへ）

・情報の中には直接的に事件の真相に近付くためのものもあれば、考えうる可能性を消去していくためのものもあります。プレイヤーの間で活発に意見交換がなされている間は、キーパーから見ても遠回りに思えても、プレイヤーの考えにあまり干渉しない方がいいでしょう。逆にプレイヤーが退屈したら、キーパーは前述したとおり、適宜誘導するようにしましょう。

・また、情報を集めればシナリオは進行するようになっていますが、プレイヤーは情報を正しく解釈できないとシナリオが上手くいかないとはいえないでしょう。あまり悩んでいるようなら、《アイデア》《ロール》などで推理を手助けしてもよいでしょう。

8. 憲兵との接触

キーワード【陸軍との対立者】の情報収集が成功した日の夜か、調査を開始して7日目の夜に、探索者の所へひとりの訪問者が現れます。三十代前半に見える丁寧な物腰のその男性は、鈴木と名乗り、自分が陸軍憲兵隊の中尉であることを明かし、探索者に諜報員殺害の首魁と目

される、奥羽についての情報を求めてきます。

『死んだ諜報員は、陸軍の正規の命令に基づいて行動していたわけではなく、軍内に勢力を伸ばしつつある、魔術を持って戦局を優勢にしようと画策する一派の指示で、奥羽の研究を内偵していた。それが露見したため、諜報員は惨殺され、彼らへのみせしめとしてさらされたものと思われる。憲兵隊としても、これは見過ごすことはできない』

『しかし、奥羽がその首謀者であろうということとはわかっていても、その証拠を白日にさらすことはできない。そうすれば、陸軍内で今回の事件に関わった少なからぬ数の人間にも累が及ぶ。彼らは保身を図るため、事件そのものをもみ消そうとするだろう。奥羽だけを処分し、憲兵隊の威光を見せつけることによって、陸軍内部の関係者を牽制するにとどめたい』

『奥羽について調べている民間人がいるとの情報を受けて、自分はここに来た。何らかの見返りは用意するから、情報を提供してはもらえないだろうか』

探索者にとって（そして鈴木にとって）最も有効な手段は、自分たちの現状を伝え、奥羽をオルゴールを盗み出した犯人として、憲兵隊に訴えることでしょう。探索者はこれで奥羽に近づき、奪われた品物を取り戻すことができます

し、鈴木にしても奥羽を強引に拘束する格好の口実ができます（いわば別件逮捕のようなものです。しかも、盗みというのは卑しい罪だという考えが軍隊にはありますから、弁護のしようがありません）。

探索者の状況を知れば、鈴木の方からその方策を提示してきますから、キーパーは鈴木が公正で正義感ある人間だということをうまく演出し、探索者の信頼を得られるようにして下さい。

用心深いプレイヤーなら、鈴木自身についての調査をしてから態度を決めたいと思うかもしれません。鈴木との接触の翌日、『聞き込み』（鈴木中尉）、「新聞社」に成功すると、彼が信頼できる人物であり、今までも軍を不正に利用する輩を何人も検挙してきたことがわかります。鈴木は返答を二日間は待つてくれます。

鈴木と協力することになったら、彼はさらに、奥羽を捕縛する際、PC1に（古文書を奪われているならPC2にも）訴えた当事者として同行してもらいたい、と頼みます。民間人を直接介入させ、騒ぎを大きくすることで、なるべく自分の名が表に出ることを恐れる、奥羽の後ろ盾の圧力の行使を控えさせ、奥羽を見限らせる作戦です。探索者の安全は、彼と彼の部下が護る、と約束します。鈴木はPC3の同行も許可しますが、申し訳なきように、記事は一応、検閲させていただきます、と告げます。

ここで探索者が最低一人鈴木に同行しなければ

ば、鈴木は圧力を受けて奥羽の逮捕に失敗、数日後に諜報員と同様の惨殺体となって発見されます。奥羽は庇護者によっていずこかへと行方をくらまし、もはやオルゴールを取り戻すことはできません。セクションはここで終了します。同行する事に同意した探索者がいたら、鈴木はその探索者に、明晩迎えに来る事を伝えます。

（キーパーへ）

プレイヤーたちはここに書かれている以外の手段で、奥羽を追い詰めようとするかもしれませんが、それがキーパーにとっても納得の行く、面白い手段であったなら、シナリオに書いてある指示は無視してください。一向に構いません。大切なのは、ゲームの参加者が全員染しめることであって、シナリオを運用するのはその手段にすぎません。

・とはいえ探索者は事件の当事者であり、物語の主人公です。キーパーはなるべく多くの探索者が、奥羽との対決に臨むよう、勧めてください。

9・対決

鈴木は協力があれば、横浜鎮守府に入り、直接奥羽の研究室に向かうことができます。鎮守府内で、奥羽の直接の命令を受けた兵士が数人、攻撃を仕掛けてきますが（その中にはPC2を

襲った暴漢の姿もあります）、鈴木は配下の憲兵数人にこれを対処させ、自分は探索者とともに先を急ぎます。

奥羽の研究施設はドックに停泊している廃艦の機関室にあり、鈴木に先導されて一行が入ると、そこでは奥羽が、部下の技術者たちを叱咤しながら、新型機関の最終テストを行おうとしています。機関には、本来あるはずのボイラーがなく、むき出しのシャフトに巨大な銀色の円盤が据え付けてあり、ゆっくりと回転しています。円盤の周囲には、三対六本の、ひどく人間に似た足を持つ、芋虫のような生き物のレリーフが4つ、ついています。《目星》に成功すると、レリーフの足が、あたかも生きているかのようにみな動いているのがわかります（《正気度》ロールを行い、1/1D3の正気度を失う）。

奥羽は一行に気付くと、いらだたしげに舌打ちして、奇妙な言葉で何か一声叫びます。すると、彼の前にレリーフに刻まれたものにそっくりな、一匹の巨大な銀でできた芋虫のような怪物が現れ、先頭に立っていた鈴木に飛びかかります。鈴木は跳ね飛ばされ、壁に激突して気を失います（《正気度》ロール。1/1D6の正気度を失う）。技術者たちはこれを見て、悲鳴を上げて逃げ出します。

鈴木が気絶したのを見ると、奥羽は満足げに昆虫じみた笑いを浮かべ、PCたちに向き直ります。

「ようこそ、愚かなる諸君。(回転する円盤を指して) 見たまえ! これが神の技術だ!

歴史の闇に失われた、大いなる力が、今、私の手でよみがえったのだ! そうとも、これこそが真の科学だ! 愚者たちよ、常世神、スクナヒコナの国に消え失せよ!」

(PC1がいる場合、懐からオルゴールを取り出して)

「これは私の叡智の礎となってくれたが、もう不要なものだ。君に進呈しよう。常世への道行き、陳腐で低俗な旋律でも慰めとするがいい」

(PC2が古文書を奪われ、この場にいる場合)
「あの古文書を追ってきたのか? 度し難い愚かさだな。知識とは、私のように選ばれた者の財産だ」

ここで戦闘となります。敵は銀色の芋虫が一匹です。芋虫は最も手近な対象に近づき、「噛み付き」か「体当たり」をランダムに行います。「噛み付き」が成功したなら、次のラウンドは「飲み込み」を行います。PCたちとの距離は10メートルです。怪物が倒されると、その姿はみるみる薄れ、消滅します。

奥羽は、芋虫の耐久力が半分以下になるか自分に攻撃できるものがあるとき以外は、嘲笑いながら観戦しています。もしどちらかの条件が満たされたら、彼も銃を抜いて攻撃してきます。



彼は自分に攻撃を仕掛けられる人間を優先的に攻撃してきます。探索者たちとの距離は20メートルです。

奥羽の耐久力が2点以下になると、彼はよるめて銃を取り落としますが、不意に目を見開いて硬直し、痙攣し始めます。彼の体が不自然なまでに膨れ上がり、軍服や血液、皮膚を飛び散らせながら破裂し、その中から人間ほどもある芋虫怪物が這い出します(『正気度』ロール。1/1D4+2)。怪物はよるめきながら、回転する銀の円盤に近づいてゆき、それに飛びつくと、次第に銀の円盤と一体化してゆき、数十秒後には完全にレリーフの一つとなっています。最初の芋虫が残っていたら、それもまた同様の行動をとります。レリーフが増えたことで重心のバランスが崩れたのか、シャフトは耳障りな軋みを上げ始め、軸受けとの間に火花が散ります。やがて、甲高い破断音とともにシャフトが折れ、銀の円盤もろとも機関室の床に落下し、床板を突き破ってめり込みます。

その音に鈴木が目覚まし、少し遅れて部下の憲兵達が部屋になだれ込んできます。

悪夢のような時間は、こうして幕を閉じます。

10・結末

事件の後始末は鈴木が行います。探索者に厄介ことが降りかかることはありません。

PC1は、オルゴールを取り戻したことで環から報酬と多大なる感謝を受け取ることができ、彼女はPC1を、江戸川乱歩の描く英雄的探偵のように思っており、探偵業に役立つ(と、彼女が考える)奇天烈な機械をたびたび持つてくるようになります。

PC2のもとには、数日後に鈴木が現れ、協力の札を述べるとともに、最近軍の周りで頻発する、奇怪な事件の調査に知恵を貸して欲しい、と要請されます。

PC3が今回の顛末を上司に報告すると、上司はにやりと笑ってPC3の肩を叩き、「発禁になる記事を書いてこそ、一人前のうちの記者だ」との、お褒めの言葉をいただけます。

・正気度ポイント報酬

オルゴールを取り戻した(それに協力した)...

1D6

奥羽と戦い、これに勝った...

1D6

調査を始めて六日以内に鈴木と接触した...

1D3

データセクション

・常世神の使い(カール・アップ)

[能力値]

STR 3D6+8 CON 3D6+6

SIZ 3D6+10 INT 1D6

POW 3D6 DEX 3D6

(今回の能力値)

STR 19 CON 17 SIZ 21

INT 4 POW 11 DEX 11

耐久力 19 MP 0

[ダメージ・ボーナス]+1D6

[移動]9

[武器]

噛み付き 35%

ダメージ 0(『グラップル』扱い)

体当たり 45%

ダメージ 1D4+2+db

飲み込み 20%

(『グラップル』状態では50%)

ダメージ 特殊(後述)

[呪文]なし

[装甲]2ポイントの物質結合力。銃器は最低のダメージしか与えず、毒や窒息は無効。魔術的な武器や攻撃は、耐久力とPOWに同時にダメージを与える。また、『旧き印』に触れると『印』とともに消滅する。

[正気度喪失]1/1D6

魔術師たちには「カール・アップ」の名で知られるこの生物は、『常世』とも呼ばれる異世界の住人であり、本来こちらの世界に属さない存在です。

しかし、『常世神』スクナヒコナが戯れに行なった人間との魔術的な交雑により、その血筋を受け継ぐ者の中には、まれに先祖がえりのカール・アップになってしまうものが現れます。変容が起ると、人間としての意識は完全に失われます。

運悪く飲み込まれた生物は、毎ラウンド、カール・アップとPOW対POWの対抗ロールを行い、負けることにMPとSIZを1ポイントづつ失います。カール・アップのPOWに等しいMPを失うかこの場合、カール・アップはMPをエネルギーとして帰還します)、カール・アップが破壊されるまでこれは続き、カール・アップが消滅した際に生物のSIZが残っていた場合、その生物は失ったSIZに等しい量だけ、肉体を失います。これによって、死に至ることもよくあります。喪失した肉体のあった場所には鋭い刃物で断ち切られたような傷ができ、これによってカール・アップの犠牲者は簡単に見分けることができます。また、カール・アップによって完全にSIZを失うと、その生物は『常世(異世界)』に送られたこととなります。そこで地球の生物が生きられるかどうかは不明です。カール・アップの内部は異世界に向かっての

み開かれているため、物理的な手段で脱出することは不可能で、またカール・アップ自身より大きなものでも飲み込むことが可能です。飲み込める生物の数にも制限はありませんが、1ラウンドに飲み込めるのはひとつの対象だけです。

『常世神』スクナヒコナと呼ばれる神性について、正確なところはほとんどわかっていません。北欧神話における、『黒い小人』とは、同一の存在かもしれない。魔術師たちの間でも意見が分かれており、ドリームランドに住まう小神『大いなるもの』のうちの一柱だという説と、『千の顔を持つ無貌の神』ニヤルラトテップの化身の一つという説のふたつが有力とされています。

・奥羽巧

「能力値」

STR	12	CON	10	SIZ	11
INT	18	POW	17	DEX	15
APP	9	EDU	20		
正気度	0	耐久力	11	MP	17
ダメージ	・ボナナス				

「武器」

南部式小型拳銃 50% 射程10m
ダメージ1D6 装弾数7 攻撃回数3

「技能」

異界テクノロジー(スクナヒコナ) 50% オ

カルト70% 化学70% 機械修理90%
重機械操作70% 上代日本語60% 心理学70%
電気修理90% 図書館70% 物理学70%
クトゥルフ神話10%

「呪文」

カール・アップの召喚/従属、芋虫に命令する、スクナヒコナの車の創造

「その他」

彼は邪神の血統を強く受け継いでおり、一日に一度、MPの消費なしでカール・アップを召喚することができる。召喚されたカール・アップは一瞬で現れ、既に従属状態にあるものとする。また、メビウスの輪が無くても、自分が階段のそばにさえいれば召喚が可能である。

「正気度喪失」

なし。ただし、彼が耐久力を失い、カール・アップに変容するのを見た場合1/1D4+2

・スクナヒコナの車の創造

この呪文は、呪縛したカール・アップの力でいつまでも回転し続ける、金属製の円盤を造るためのものです。まず、縁の部分にカール・アップのレリーフを刻んだ、中空の金属製の円盤を用意します。材質は銀がよいのですが、銀メッキでも呪文には支障はありません。魔力を付与するのに消費するPOWは、呪縛するカール・アップの数に等しい値となります。そして、一定の速度で円盤を回転させながらカール・ア

アップを召喚し、従属させて命令すると、カール・アップは円盤の縁に取り付き、レリーフに呪縛されます。レリーフは呪縛したカール・アップの数にしたがって、ひとりでに増えます。必要なだけのカール・アップを呪縛すると、円盤はひとりでに回り続けるようになります。回転速度は、カール・アップを呪縛した時の円盤の回転速度に等しくなります。また、円盤の回る力は、呪縛されたカール・アップのSTRの合計となります。円盤の質量は、カール・アップを呪縛しても変わりません。一連の儀式には、半日の時間と1D8点の正気度コストがかかります（カール・アップを召喚するのに必要な時間および正気度は除く）。

この呪文をかけて、完全な効果を得るためには、呪文の使い手が《異界テクノロジー／スクナヒコナ》を90%以上取得している必要があります。それに満たない術者は、この呪文を完全に機能させるだけの正確さで円盤を造ることが不可能なです。不完全に製作された円盤は、一時間につき（90マイナス技能）%の確率で破損し、呪文は解けてしまい、カール・アップは解放されて、非従属状態であたりの生き物に襲い掛かります。

また、この円盤が起動しているそばに非従属状態のカール・アップがいると、それはこの円盤に引き寄せられ、呪縛されてしまいます。こうなると、呪縛の力が破れて、円盤はその魔力

を失います（この場合は、カール・アップは退去します）。

不幸なことに、これらの事実はあまり知られていません。たとえ円盤が壊れても、消費したPOWは戻ってきません。

・古文書（名称不明）

年代…7世紀 言語…上代日本語 著者…不

明 所要時間…2週間

正気度喪失…1D2／1D4

《クトゥルフ神話》加算…+3%

呪文…スクナヒコナの車の創造（ただし不完

全）

今回出てきた古文書のデータです。