

「はじめに」

このシナリオは天正三年（1575）、長宗我部元親が土佐統一を果たした七月直後の阿波国・剣山（つるぎさん）を主な舞台とします。仕える主人である元親から「狸和尚」と呼ばれる人物の頼みを聞くよう命じられた探索者達は、行き先の剣山の地下でそこに存在する様々な怪異と出会うこととなります。

プレイ人数は3〜5人（敵NPCの人数をプレイ人数によって増減して下さい）、プレイ時間は4〜6時間を想定しています。探索者の職業については、パーティに加わるもつともな理由があれば特に制限されません。武将や地侍がいれば、シナリオ導入がスムーズに進むでしょう。また、最低一人は《陰陽道》の技能習得を勧めてください。無くてもシナリオクリアは可能ですが、非常に難しくなります。

・キーパーのためのシナリオ情報

「狸和尚」とはイスの偉大なる種族に精神交換された人物であり、彼の依頼で挑む剣山の地下には偉大なる種族のかつての都市跡が埋もれています。ここには現在「狸族（ツアトウグアの無形の落とし子の亜種）」と、彼らと混血した平家の落人の末裔とが住み着いています。が、「剣山文庫（中央記録保管庫）」を荒らさない事と、情報収集の手助けをするこ

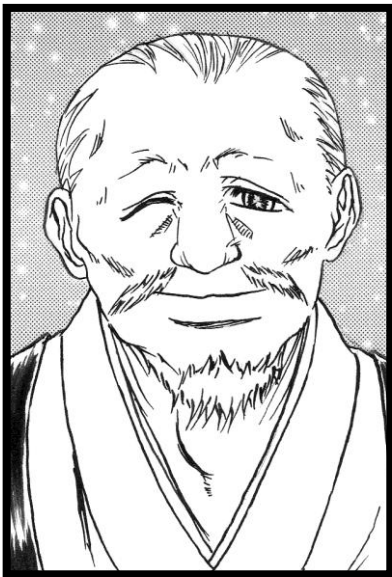
とを条件に、狸和尚は彼等を放置しています。

今回の事件の首謀者は羽柴秀吉であり、彼に都市跡の探索を命じられた「犬神使い」が実行者となっています。彼が求めているのは偉大なる種族が得ていたという、「時の天魔（ティンダロスの猟犬）」を退ける「天魔退避の法」と、都市跡の地下に封じられているという「太歳（飛行するポリプ）」の存在の確認です。しかし犬神使いは「時の天魔」や「太歳」がどれほど恐ろしいかを本当に理解してはいません。

犬神使いとその手下達を倒し、地底回廊の奥底に封じられた怪物の開放を阻止するのがこのシナリオの目的となります。

・主要NPCについて

「狸和尚」安玄



数年前にイスの偉大なる種族の精神交換を受け、今もその精神はイス人のものである人

物です。突然人が変わったようになり、通常知り得ない知識を得た彼を見て、「狸が化けた」「狸憑きだ」と考えた周囲の人々が「狸和尚」というあだ名をつけました。属していた焼山寺を出て諸国行脚をした後、現在は元親の元に身を寄せています。

戦国時代の日本を調査中の彼は、今回の御前からの連絡に対して、探索者たちを派遣して解決させることにしました。これは自らが出向くと精神交換中の肉体が傷つけられる恐れがあると判断したもので、探索者が同行を申し出ても断ります。その一方で「太歳」の開放がこの時代に破壊的な影響を及ぼすことを好ましいとは考えていないので、探索者の質問には相手が理解できる範囲で答えます。

「立羽御前」



地底回廊に住む平家の末裔を束ねる女性です。魔術に秀でた知識と能力を持ち、剣山に

納められた「天の叢雲」を守っています。地底の危機に際し、探索者が信用できる人物だと判断すれば、守り刀として叢雲を貸し渡します。もっとも太歳が開放されない限り、この刀を抜くことはまず無いと思われませんが、彼女は今回の事件を納めるために、探索者たちには最大限の助力を惜しみません。但し既に人ならぬ身の彼女は、犬神使いの術により住居である部屋から移動することが出来ません。また攻撃的な術や戦闘技能を持たないので、戦闘に参加することはありません。

「犬神使い」多治見盛平



二種類の「犬神」を使役する陰陽師です。若い頃に一時偉大なる種族の精神交換を受けており、その記憶がおぼろげに残っています。あやかしの術にのめり込んだのはその経験が元で、秀吉から今回の命を受けたのも、記憶が回廊探索の手助けになることを期待された

ためでした。

狸族や平家の末裔については、殲滅依頼を受けたわけではないので、戦う必要が無ければ手出ししません。また天の叢雲については「剣山に納められた」という伝承程度は知っていますが、今回の探索目的に含まれていないので積極的に探すことはしません。探索者たちが手にしていた場合はそのただならぬ気配から、興味を示すことはあるでしょう。

「シナリオ本編」

一、元親の命（シナリオ導入）

ある日探索者の一人（武将または地侍、いなければ一番地位の高いもの）は、主人である長宗我部元親から緊急に呼び出されます。元親が世話をしている「狸和尚」安玄から、「近々阿波の国で、一つ騒ぎが起きかねない。それを未然に防ぐため、腕の立つものを貸して欲しい」と申し出があったと言うのです。探索者が事情を聞くと次の話をし、「より詳しい事は狸和尚に聞け」と言います。

○次に攻める予定である、阿波の国出身の和尚の知識や意見は様々な面で役に立っている。ここで心象を悪くするのはあまり良い手ではない。また「騒ぎ」の元を放置して、それが先々手に負えないものになった場合、阿波侵攻に影響を与えかねない。

○和尚が言うには、この「騒ぎ」にはあやしの事が深く関わっており、武に長けたものだけでなく異界の知識を持つものもいたほうがよい、との事だった。

※キーパーへ：この後、安玄の庵に向かう段階で、探索者を全員集合させて下さい。次の「狸和尚の話」から、直接「侵入者との遭遇」へと移動します。

二、狸和尚の話

探索者が安玄の庵に着くと、和尚は早速今回の依頼について話を始めます。次の情報を与えて下さい。

○昔、自分は剣山のある辺りに住んでいた。今はそこに「狸」達が住み着いている。最近その近辺で、「狸の住処」を嗅ぎ回っている者が見受けられる。

○「狸の住処」には一度、犬を連れた雑兵が数人入り込んだ。そのうちの一人は犬神や「ドーマンセーマン」を使ったので、陰陽道の使い手らしい。それらは狸たちが追い返したが、次はもっと大勢で来るかもしれない。

○剣山の地下深くには「太歳」という恐ろしい化け物が封じられている。その一方で自分達の宝も置いたままになっており、今住み着いている狸の宝などもある。侵入者の目的はその宝だと思われるが、誤って太歳を目覚めさせないとも限らないので、追い払うかまたは倒してしまっても欲しい。

○これらの話は、狸穴を通ってやってきた「狸」から聞いた。その狸は「立羽御前」というものの使いで、向こうに行ったらその御前から話を聞いたほうが良いだろう。

○安玄の使いだと狸たちに分かるよう、書付を渡しておく。見せないうちは襲われることもあるのでくれぐれも注意するように。

これらの情報を探索者に話すと、和尚は彼等を裏山の「狸穴」に連れて行きます。石碑に描かれた扉であるその穴を抜けると、探索者は剣山へと到着します。なおこの扉は一日一回、開き方を知るものしか開けません。(狸穴利用時SANチェック有り、0/1)

※キーパーへ：狸穴を潜ると、シナリオクリアまで庵には戻れません。武器や防具など必要な道具は移動前に揃えさせて下さい。松明・縄などの雑品は、庵である程度揃えることができます(和尚からの提供、無料)。

三、侵入者との遭遇

剣山側の狸穴出口から出た探索者は、回廊入口まで獣道を通っていくこととなります。しばらく進むと別方向から合流してくるもう一本の獣道があり、《目星》に成功すると真新しい多人数の足跡と獣の足跡(《本草学》《自然》で犬のものだと分かります)に気付きます。その先に回廊入口の洞窟があり、中で松明が揺らめいています。

この松明は回廊への侵入者である「犬神使

い」の一団のもので、《目星》成功で二十人の御貸し具足の集団(手下の足軽)、大柄な神官服の男(犬神使)、五匹の犬が見て取れます。彼らは洞窟を奥に進むと、適当な地点で羅盤を取り出し、足軽を一人犠牲にして「七曜相克遁甲陣」を発動させます。このとき《目星》に成功すれば、この羅盤が七角形をしており、書かれている文字なども一般的なものとは異なる事に気づきます。

探索者が声をかける、攻撃を仕掛けるなどの行動を取った場合、戦闘が発生します。この洞窟は二人が並んで戦えるほどの幅があり、犬神使いは足軽二人を足止めとして向かわせます。(足軽のデータは「比叡山炎上」138ページ参照)この二人が倒されると次の足軽が立ち足はかかるので、実質足止めを抜けることは出来ません。犬神使いの行動は①羅盤を取り出す、②足軽に切りつける、③術の発動となり、3ラウンド目でこの戦闘は強制終了します。

術が発動すると洞窟の入口は閉ざされ、犬神使いたちの姿も見えなくなります。足止めの足軽二人は探索者と同じ場所に取り残されますが、捉えて尋問しても「狸の巣にある宝を探しに来た」程度のことしか知りません。

※キーパーへ：探索者が弓や銃器などの射撃攻撃を犬神使いに行なった場合、足軽で遮蔽・割り込みを行なって下さい。犬神使いが倒れた場合、そこでシナリオ終了となります。

四、剣山の地底回廊

最初に探索者がいるのは「0・回廊入口」です。《陰陽道》または《魔道知識》成功で、この状況が「奇門遁甲」に似た術に捉えられた状態だと分かります。「奇門遁甲」とは、陰陽の読み解きにより凶事・災難を避けて安全な場所へと逃れる方法で、その際に世界を十に分類すること」を説明してください。ここで更に《アイデア》に成功すると、この地底回廊も凶事・災難の大きさによって、十に分けられている可能性に気付きます。

この先、部屋を移動するには1D6を振り、出た数字の部屋へと移動する事になります。この際《陰陽道》に成功すると出目に11、クリティカルで12出来ず(しなくても良い)。また霊視を使っても出目に11出来ず(《陰陽道》との併用可能)。ちなみに霊視で部屋の出入口の暗闇を見ると、輝く眼が浮かんでいるのが見えます。また部屋で起きたイベントでポイントが発生する事があり、その後はその数字を出目に加えてください。

なおこの移動方法は、犬神使いの一団にも適用されます。犬神使い・多治見は「七曜相克遁甲陣」を学んでおらず、呪具である羅盤によって発動させているために、この陣を完全に読み解けてはいけません。彼らは羅盤を持っていないため、出目に12できません。《陰陽道》と霊視の併用も可能です。また探索目的が「天魔退避の法」と「太歳」の二つなの

で、「3・剣山文庫」に辿り着くまでは、この地底回廊最大の凶事のある「9・封印の井戸」は目指しません。また移動の過程で探索者たちと同じ部屋に同時に入った場合、すぐに他の部屋へと移動します(戦闘発生なし。但し「3・剣山文庫」と「9・封印の井戸」は除く)。

またゲームのシステムとして、探索者たちと犬神使いたちの部屋移動のタイミングは全て同じとします。探索者たちが部屋移動のダイスを振る際に、犬神使いたちの分のダイスも振ってください。

※キーパーへ：犬神使いたちの部屋移動のダイス眼操作は「3・剣山文庫」に辿り着くまではマイナス修正、それ以降はプラス修正で行なって下さい。

〈地底回廊部屋解説〉

0・回廊入口

洞窟入口から少し進んだ先にある、石造りの建築構造です。天井はアーチ型をしており、床には八角形の敷石が敷き詰められています。ここには誰もおらず、回廊の先は明かりで照らしても何も見えません。これは「七曜相克遁甲陣」によって、各部屋の繋がりがばらばらになってしまったためです。

犬神使い達はこの部屋には戻ってきません。

1・時越えの部屋

ここは他の部屋に比べて天井が低く小さい

部屋で、室内には誰も居らず何もありません。また他の部屋と異なり、出入口に扉がついています。実はここはイスの「停滞キューブ」の中で、扉を閉めて壁のボタンを押すと、キューブが作動してしまいます。扉を開ければ時間経過は止まりますが、その時点で何百年過ぎていくかは分かりません。

犬神使いたちはこの部屋では何もせず、すぐに出て行きます。

※「停滞キューブ」は「クトゥルフ神話TRPG」200ページ参照

2・地底湖

広い空間にある地下の湖です。但し壁面は他の部屋と同じく石造りで、湖の底にも敷石が敷き詰められています。また湖の縁が盛り上がっていること、そこから床の大半が窪んでいる事などから、始めから水場として作られたことが分かります。岸には普通の船が何艘か繋いであり、中には弓や刀や鎧兜などが積んであります。人間も狸もいません。

犬神使いたちはこの部屋でめぼしい防具を持っていきます。以降足軽たちのダメージ軽減が1増えます。

3・剣山文庫

巨大な金属製の棚が並ぶ円形の部屋です。人間も狸もいません。棚には全て扉がついており、「アイデア」に成功すると掛け金を外して扉を開けることができます。中には四角い

金属の容器が並んでいて、その中に「本(サイズは50×40×5cm)」が納められています。書かれている言語は大半が未知のもので、探索者が読むことは出来ません。

犬神使いたちはこの部屋で「天魔退避の法」が記されている本を探します。多治見のおぼろげな記憶を頼りに、該当しそうな本を棚から取り出して順番に調べるので時間がかかり、探索者たちが二部屋移動する間、この部屋にとどまっています。その後は見つけた本を持ち出し、「9・封印の井戸」を目指します。その後探索者たちがこの部屋に来た場合、棚の一部が開いており、本を納めた金属容器が一つ、空になっています。

この部屋で犬神使いたちと探索者が遭遇した場合、戦闘が発生します。犬神使いたちは探索者が全滅、あるいは逃走するまで戦います。ここで犬神使いを倒すとシナリオクリアとなります。

4・平家の隠れ里

アーチ型の天井と八角形の敷石で作られた長い通路の中に、平屋建ての家が何件も並んでいます。この部屋には人間しかいません。書付を見せるか、安玄和尚の名を出すと警戒を解き、以下の情報を話します。

○数日前に侵入者があり、また来るかもしれないというので警戒していた。具足を身につけているのはそのためである。

○以前の侵入者はひとり捕らえて、何故ここ

に来たかを尋問した。目的の一つは「太歳」で、もう一つは特別な「方違えの術」らしい。○太歳はこの地下の一番深い部屋の更に地下にいるらしい。方違えの術はよく分からないが、あるとすれば文庫か宝物殿だと思う。○先ほど、突然に通路の出入口が閉ざされてしまった。禍々しい気配を感じるため、潜り抜けるどころか近付くことも出来ない。○立羽御前様は狸から様々なことを学んだ方で、魔道の術に対しても深い知識を持っている。今のこの事態についても、何かご存じかもしれない。

犬神使いたちがこの部屋に入ると、平家の末裔達が襲い掛かります。戦闘になりますが、この部屋が目的の場所ではないと判断した犬神使いは、すぐに次の部屋へと移動します。その後探索者たちがこの部屋に来た場合、平家の末裔には負傷者が数人おり、犬神使いの手下の足軽3人と犬が一匹死んでいます。また平屋建ての家も一部が壊れています。

5・狸の住処

八角形の部屋で、巨大な机と棚が作りつけられています。机の上には水晶球が輝いており、室内を明るく照らしています。ここには「狸」が大勢おり、人間も数人見かけられます。人間に話しかけると「4・平家の隠れ里」と同じ情報を得ることが出来ます。狸に話しかけた場合は、50%の確率で「4・平家の隠れ里」と同じ情報を得ることが出来ます(後

の50%は無視されたり、からかわれたり、この都市を造ったものや自分たちの歴史の話になります)。「狸」を見たことによる正気度喪失は0/1D4+1です。

犬神使いたちがこの部屋に入ると、平家の末裔達が襲い掛かります。犬神使いは狸から「天魔退避の法」の情報を得ようとするため戦闘が長引き、結果、手下の半数を失います。その後探索者たちがこの部屋に来た場合、平家の末裔は全員倒れて話が出来ない状態になっており、犬神使いの手下の足軽は十人近く倒れ、犬も二匹死んでいます。

6・立羽御殿

八角形の部屋で、巨大な机と棚が作りつけられています。机の上には水晶球が輝いており、室内を明るく照らしています。ここには机の脚を柱の一部として御殿風の建物が作られており、「立羽御前」という女性とその護衛が数人、狸が何体かいます。書付を見せるか、安玄和尚の名を出すと警戒を解き、「4・平家の隠れ里」と同じ情報を得ることが出来ます。また「七曜相克遁甲陣」について、次の情報を与えて下さい。

○太歳の居場所へ続く部屋が、この地底回廊では最も危険な場所である。そこへ向かうためには陣の中で、凶事・災難を示すものを選びたい。

○陣を操るすべは今ここで全て伝えられるものではないので、「凶事・災難」を表す言葉

を唱えれば、太歳の居場所である「封印の井戸」により近付くことが出来る。

この情報により、以降部屋移動のダイス目に+1出来ます。

なお、探索者達が充分信頼に足る者だと判断すると、立羽御前は守り刀として「天の叢雲」を貸し出してくれます。(叢雲のデータは「比叡山炎上」128ページ参照)「狸」を見たことによる正気度喪失は0/1D4+1です。

犬神使いたちはこの部屋で、「天魔退避の法」について立羽御前に聞いただけです。一方で立羽御前はなぜ太歳という恐ろしいものを求めるのか聞きますが、互いに質問には答えず戦闘になります。犬神使いは足軽の一人が死ぬと部屋を移動します。その後探索者たちがこの部屋に来た場合、護衛たちは怪我をしており、御前がその手当てをしています。

7・狸大神の社

用途の分からない金属のからくりが詰め込まれた部屋です。室内に明かりはなく、少し開けた場所に狸たちが集まっています。人間も数人見かけられ、話しかけると「4・平家の隠れ里」と同じ情報を得ることが出来ます。狸に話しかけた場合、50%で「4・平家の隠れ里」と同じ情報が得られ、失敗した場合は狸が何か言葉を発すると共に、壁に「狸大神(ツアトウグア)」の姿が映し出されます。

この正気度喪失は0/1D10です。また「狸」を見たことによる正気度喪失は0/1D4+1です。

犬神使いたちがこの部屋に入ると、平家の末裔達が襲い掛かります。犬神使いは狸から「天魔退避の法」の情報を得ようとはしますが、「狸大神」の姿を見て早々に部屋を出ます。その後探索者たちがこの部屋に来た場合、平家の末裔は怪我をしており、犬神使いの手下が二人、一時的狂気に陥っています。

8・宝物庫

巨大な棚と机が並ぶ部屋の中に、様々なからくりや用途の分からない品々が雑多に置かれています。ここはイスの偉大なる種族の備品倉庫でしたが、狸や平家の落人達が持ち込んだ品もこの部屋にしまい込まれています。PCたちが部屋を探索すれば、以下の品が見つかります。またキーパーはこれ以外のアイテムを発見させてもかまいません。

〈イブン・グハジの粉、イスの電気銃、POW3点が付与された神剣〉

犬神使いたちはこの部屋で、武器として使えそうなものを持ち出すかもしれません。その後探索者たちがこの部屋に来た場合、そのアイテムはなくなっています。

9・封印の井戸

床に黒く丸い上げ蓋があるがらんとした部屋です。人間も狸もおらず、出入口が閉ざさ

れている筈なのになぜか風の流れを感じます。ここが太歳のいる地下空間への入口であり、犬神使いたちが目指している最終地点です。上げ蓋のSIZEは18、出入口が一箇所あり、それぞれの入口から上げ蓋までは10mあります。

この部屋で犬神使いたちと探索者が遭遇した場合、戦闘が発生します。犬神使いたちは探索者が全滅、あるいは逃走するまで戦います。ここで犬神使いを倒すとシナリオクリアとなります。

また犬神使いたちが先にこの部屋に着いた場合、彼らはすぐに上げ蓋を開けます。探索者たちが《幸運》を振り、全員成功している間は「太歳」は現れません（失敗はクリティカルで相殺することが出来ます）。この《幸運》は探索者の部屋移動ごとに振り、封印の井戸に到着後は戦闘の5ラウンドごとに振ります。太歳が現れる前に上げ蓋を閉じることが出来れば、この判定は終了します。

五、狸の宝（エピローグ）

犬神使いを倒し、太歳の開放を阻止すればシナリオクリアです。地下回廊は犬神使いの持つ羅盤を破壊すれば、元の姿に戻ります。立羽御前をはじめとする平家の末裔達は探索者に感謝し、狸たちと共に宴を開いてくれます。またこの顛末を元親に報告すれば、探索者各人にふさわしい褒賞が与えられます。

「データセクション」

「犬神使い」多治見盛平

〔能力値〕

STR14 CON11 SIZ15

DEX12 APP10 INT14

POW18 EDU18

正気度0 耐久力13 MP18

〔ダメージ・ポーンズ〕+1D4/+1D2

〔武器・防具〕

六尺棒 命中率65% ダメージ1D8+

ダメージ・ポーンズ 戦闘範囲M 攻撃回数

1 耐久力20 貫通なし 受け流しあり

鎖帷子 ダメージ軽減2

〔技能〕陰陽道85% 異界言語30% 読み書き

（イス語）50% 黒智6% 魔道知識80%

〔術〕ドーマンセーマン 管狐 食屍鬼との

接触

〔アイテム〕七曜羅盤

〔その他〕彼はこのシナリオの事前に食屍鬼

と接触しており、一度だけ手助けする約束を

取り付けています。彼が呼ぶと食屍鬼は「界

渡り」で即座（戦闘中は次のラウンド）に現

れます。

七曜羅盤

このアイテムには「七曜相克遁甲陣」の基本陣形が描かれており、使用するとその陣を発動させることが出来ます。POW10点が

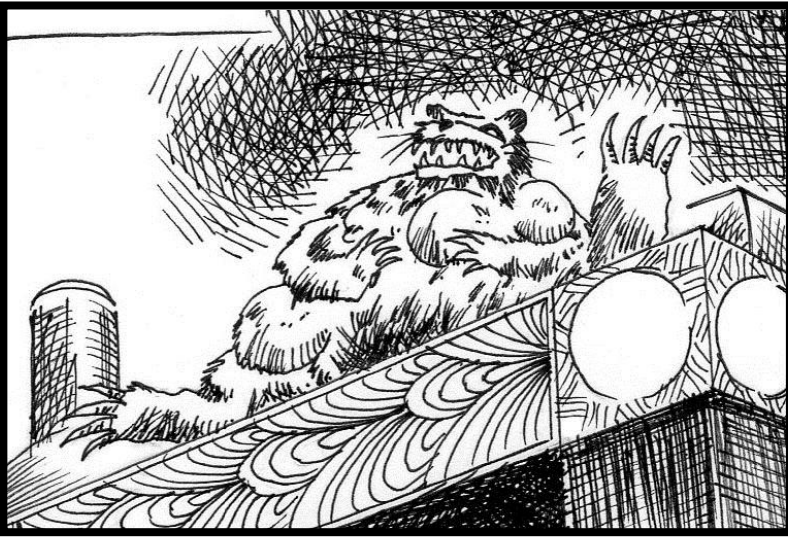
付与されており、追加のPOWを消費することでその合計のPOW値以下の神話的怪物を陣の中に閉じ込められます。人間はこの陣の影響を受けませんが、空間が歪むため移動は1D6を振って行なうこととなります。この時に羅盤を手に行っていると出目にH1、《陰陽道》に成功すると出目にH1、クリティカルでH2出れます(しなくても良い)。また霊視を使っても出目にH1出れます(《陰陽道》、羅盤との併用可能)。ちなみに霊視で部屋の出入口の暗闇を見ると、輝く眼が浮かんでいるのが見えます。

「平家の落人」



源平合戦に敗れた後、剣山まで落ち延びてきた平家の者の子孫です。このシナリオ内では、「狸族」と混血しているために人間の外観は残しているがどこか化け物じみた印象のある集団、となっています。服装は鎧甲冑、着物、半裸など様々。男性の比率が高く、女性は少数です。能力値は人間と変わりません。正気度は人間の半分程度です。

「狸族」



日本で独自の生活習慣を得た、「ツアトウグアの無形の落とし子」の亜種です。普段から親であるツアトウグアと似た姿をとることを好み、全身が柔毛に覆われています。外見は狸に似ていますが、蝙蝠のような尖った耳が特徴です。また膨れた腹と太い尻尾(?)は、ぶよぶよと良く動いています(無形で活動していた頃の名残です)。身長は1mから1m半ぐらいで、基本的に二足歩行ですが、疲れると(よく疲れる)腹ばいになって転がったり、よく分からない移動方法で移動します。能力値は無形の落とし子と変わりません。但し正気度喪失は0/1D4+1です。