

# クトゥルフ神話TRPG

## 「外宇宙からの救いの手」 第2章 「蠢く神の子」

### 1 KP向け情報

本シナリオはニコニコ動画に投稿された以下の動画を参考にしたシナリオ、「外宇宙からの救いの手」第1章「虚空の花嫁」の続編である。

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm26146644> (ガックoya様作: ◆TAS クトゥルフ神話TRPG [突き詰めた手順])

第1章は以下で公開中。

<https://ch.nicovideo.jp/roji2/blomaga/ar1737164>

第1章でNPCの東徳寺住職、仰木冬江の2名が生存していることと、京子の夫を倒したことを前提としている。

楠木京子は、前作のエンディングによって以下のように扱いを変える。

- 夫に連れ去られた場合: 本シナリオには登場しない。京子の私物は実家に返されている。
- 救出した場合: 発狂し東徳寺に引き取られ、縁側で庭を眺める毎日を過ごしている。京子の私物は東徳寺に保管してある。

前作と今作の間にどれだけの期間が空いたかはKPが決定する。本シナリオでは半年～3年ほど開いている前提で書いてある。この範囲に入らない場合は、他の出来事と時系列が矛盾しないように注意すること。時系列整理の章を参考にして欲しい。

もしも継続探索者が大怪我で入院するなどしていた場合、退院を待つとよいだろう。

怪異を退け、日常へ戻っていた探索者はあることに気付く。『記録』に存在しないはずの『あの男』…京子の夫が、写真に、書類に、残っていたのだ。

時を同じくして、探索者の元に東徳寺住職から連絡が入る。

システム: クトゥルフ神話TRPG (基本ルールブックのみでプレイ可能)

難易度: ★★☆☆☆ キャラロスト可能性あり

推奨PC人数: 3～5人

想定プレイ時間: 4時間程度 (オフライン)

技能: 特に推奨なし

その他: 第1章からの継続探索者を推奨。正気度の減少は少な目。

ハンドアウトも参照してください。

なお、本文中に台本めいた記載があるため文章量が多くなっています。

適当に読み流したり、アレンジすることを推奨します。

その他、シナリオ改変は好きに行ってください。

作者がセッションを回した時のリプレイ動画を投稿していますので、よろしければ参考にどうぞ。

<https://www.nicovideo.jp/watch/sm36169249>

このシナリオを用いたリプレイ作品などを公開する場合は、作者名(ろじろじ)とシナリオタイトルを明記してください。

公開時の許可は不要ですが、上記動画へのリンクをはったり、ニコニコ動画などの場合はコンテンツツリーに[sm36169249](https://www.nicovideo.jp/watch/sm36169249)を登録してもらえると大変嬉しいです。

## 2 ハンドアウト

### はじめに

本シナリオはニコニコ動画に投稿された以下の動画を参考にしたシナリオ、「外宇宙からの救いの手」第1章「虚空の花嫁」の続編である。

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm26146644> (ガックoya様作: ◆TAS クトゥルフ神話TRPG [突き詰めた手順])

第1章の継続探索者を推奨する。

新規探索者を用いる場合は、継続探索者から顛末を聞くなどして、PCとして第1章の情報を持っていること。

### 舞台

舞台は現代日本の地方都市、東内(ひがしうち)市。シティシナリオ。

セッション開始は土曜日で、世間は土日祝の3連休に入っている。探索者はこの3日間、探索に専念できること。

### 探索者について

戦闘は少なく、探索メイン。

### 3 導入

三連休初日の土曜日の朝、あなたたちの元に東徳寺住職から電話がかかります。相談したいことがあるので、できるだけ早く東徳寺に来て欲しいということでした。

東徳寺に行かないと話が始まらないので、行くように促す。移動手段は探索者に任せる。調べ物や買い物をしたい場合は許可する。もしも京子の結婚式の写真を確認した場合、以下の描写。

披露宴のアルバムに、当時の写真が残っている。  
ひな壇の写真を見ていたあなたは、あることに気付いた。

過去(前作のセッション)に写真を確認したときは、京子の夫は写真に写っていなかったはず。それなのに、いま手元にある写真には京子の夫が「顔のない状態で」写っている。過去に撮った写真の内容が、記憶と異なっていることに気付く。SANチェック(0/1)

### 4 東徳寺

東徳寺の客室で、住職と探索者が合流する。

「急に呼び出してしまいすみません。実は、仰木冬江さんがいなくなってしまったのです。これは、彼女の自室に置いてあった手紙です」  
住職は1枚の紙を見せる。  
それは、「夫を探しに行く」という趣旨の置手紙だった。  
「冬江さんは、旦那さんと会うことを諦めていました。京子さんの件があったのでなおさらです。それなのに何故いま、旦那さんを探しに行こうと思立ったのか…。  
何か、よくないことが起きているのかもしれません。力を貸してもらえないでしょうか」

探索者は依頼を受ける。受けてください。受けないと始まりません。  
住職への想定される質問は以下の通り。

- 冬江が姿を消したのはいつ？
  - ▶ 昨日と思われる。住職は昨日の昼から会合に出かけており、その時には冬江はいた。今日帰ってきたところ、手紙が残されていた。
- 冬江が夫を探そうと思った原因に心当たりは？
  - ▶ ない。心の中ではずっと、会いたいと思っていたのかもしれない。

東徳寺の中を探索できる。

想定される探索箇所は以下の4つ。探索を一度行くと、次の「半田雄の来訪」イベントが発生する。

- 冬江の部屋
- 京子の部屋(京子が東徳寺に引き取られている場合のみ)
- 縁側(京子が東徳寺に引き取られている場合のみ)
- 宝物庫

#### 冬江の部屋

机と箆笥、押入がある。質素な和室である。

#### 机、押入

<目星>に成功すると披露宴のアルバムと席次表が見つかる。

この情報が見つからないと話が進まないなので、判定回数を増やしたり住職に手伝わせさせてもよい。また、同じものが京子の部屋にもある。

#### アルバム

披露宴のアルバムに、当時の写真が残っている。

ひな壇の写真を見ていたあなたは、あることに気付いた。

過去(前作のセッション)に写真を確認したときは、京子の夫は写真に写っていなかったはず。それなのに、いま手元にある写真には京子の夫が「顔のない状態で」写っている。過去に撮った写真の内容が、記憶と異なっていることに気付く。SANチェック(0/1)

さらに、写真の中に見覚えのない男の姿がある。

その男の眼球は大きく、鼻は平らで、耳は異常に小さい。異常な醜さである(この男は、友人の益田一也である)。

写真に対して、<目星>と<アイデア>と<クトゥルフ神話>で判定してよい。

- <目星>に成功
  - 男の皮膚に何枚かウロコのようなものが張り付き、指には水掻きのようなものが付いているのに気付く。
- <アイデア>に成功
  - この男は、新郎の友人として披露宴に出席しており、さらに友人代表のスピーチをしていたのを思い出す。その声はくぐもっており、何を話していたのかをほとんど聞き取れなかった。
- <クトゥルフ神話>に成功
  - 彼は、この地球上のどこかに住む冒険的な存在と人間の混血だと確信する。

探索者が男を人ならざる者だと考えた場合、SANチェック(0/1D3)。

なお、探索者が自分で撮った披露宴の写真が残っている場合、それにも夫や友人の姿が写っている。

異様な風体の男は1人だけである。

この男は、第1章の時点では写真に写っていなかった(京子の夫が、写真から男の姿を消していたため)。

## 席次表

披露宴のテーブル配置と、どこに誰が座るか、新郎新婦との関係は何か、が書いてある。

夫の親族で出席しているのは母(冬江)のみ、友人は十数人出席していることがわかる。

また、既に醜い男の写真を見ている場合、彼の席の位置から、名前が 益田一也(ますだかずや)であることがわかる。

## 参加者名簿

京子の関係者の名前と住所が書いてある。夫の関係者の情報は無い。

本来は京子の持ち物だが、どさくさで冬江が回収している。

- <アイデア>or<目星>に成功
  - 参加者名簿の隅に書かれたページを見ると、夫の関係者が書いてあるページだけ抜け落ちていることがわかる(これは、冬江が持ち去ったため)

## 箆筒

部屋の中にある箆筒を調べる場合。

開けようとするが、何故か開かない。鍵などはかかっていないようだ。STR対抗しても自動失敗する。

<アイデア>に成功すると、なんとなく開けない方が良い気がしてくる。

(これは、冬江の夫が探索者を妨害しているためである)

もし探索者が無理矢理にでも開けようすると、眩暈がして倒れこむ。それは何かの警告のように思えた。

SANチェック(0/1)

それでも開けようとした場合、脳味噌を直接掴まれたような感覚を覚える。SANチェック(1/1D3)。

それでもそれでも開けようとした場合、さらに強く掴まれるような感覚になる。やめない限りSANチェック(1D3/1D6)を繰り返す。

## 京子の部屋

机と箆筒、押入がある。質素な和室である。

### 机、押入

<目星>に成功すると、披露宴の資料や関係物が1か所にまとめて置いてあるのが見つかる。

中身は、当日のアルバム、席次表、参加者名簿、芳名帳(ほうめいちょう)、招待状の回答、打合せ資料である。

## アルバム、席次表、参加者名簿

冬江の部屋にあるものだが、ここで見つけさせてもよい。処理は同じ。

## 芳名帳

参加者が祝儀を渡すときに記帳する帳簿。出席者の名前と住所が書いてある。

## 招待状の回答

出席者の回答ハガキが残っている。それぞれ、名前と住所と出席回答が書いてある。

- ・ <アイデア>あるいは<目星>に成功
  - どうやら、ほとんどが京子の関係者からの返事のような。
  - 夫の関係者は、冬江と友人1人(益田)のみであることに気付く。
  - 席次表を見ている場合、新郎友人の席が多いのに、返事をした友人が益田だけであることもわかる(これは、新郎の友人が益田以外サクラであるため)

益田の回答ハガキを見ると宣言した場合、判定なしで見つけることができる。

ハガキには「結婚おめでとう。そっちで上手くやっているようだな。」と書いてある。

探索者が調べると宣言すれば、席次表の位置や芳名帳、招待状の回答から、益田の本名と住所がわかる。

## 箆筒

京子の服が入っている。下着もある。特に探索には影響しない。

持っていく場合、NPCがいれば<隠す>に成功する必要がある。

## 縁側

京子が縁側に座り、庭をぼんやりと眺めている。

京子と親しい探索者がいれば、冬江が紙と小さな鞆を持って出かけて行ったことを教えてくれる。

(ここで冬江が持っている紙は、参加者名簿から抜き取られた1枚である。これに益田の住所が書いてあり、冬江はそこに向かった)

## 宝物庫

第1章と同じく、【束縛の魔術書】の巻物、【解呪の魔術書】の巻物、【無銘の刀】が置いてある

(探索者が持って帰ったりしていなければ)。

<図書館>や<目星>で発見できる。第1章で発見済みの場合は判定なしで見つけてよい。

堀米村に行くことが決定し、かつ出発までに時間がある場合、住職から「何かの役に立つかも」と宝物庫の探索を提案させてもよい。

巻物は古い日本語で書かれているため、読む場合は<日本語/2>で判定する。

- ・ 成功:[4+1D6]時間で読み終える
- ・ 失敗:[4+1D6+1D4]時間で読み終える

【無銘の刀】は、京子の夫の先祖であり、妖怪である「べすっぴん殿」を斬った刀である(詳細は第1章を参照)。

不思議と力が湧いてくる感覚がある。最初に鞘から抜いた探索者は、セッション終了までMPを+10する。

刃物としては普通の物である。

なお、【無銘の刀】はキャンペーンシナリオ第3章に関わってくるので、第1章で登場していなければ誘導するとよい。

## 5 半田雄の来訪

探索がひと段落したところで、東徳寺のインターホンが鳴る。  
宣言があれば、探索者は玄関へ向かう。住職も、冬江が帰ってきたのかと思い玄関へ向かう。

玄関にいるのは若い男(半田雄)である。  
彼は京子が式を挙げた式場のスタッフなので、式場関係者は面識があってもよい。

半田は住職に向かい、こう言う。  
「失礼します。ここに白川という者は来ていませんか？」  
「いえ、来ていませんが…。いかがなさいましたか？」  
少しの間、住職と半田は話をし、いったん探索者も含めて客間に集合することにする。

客間で、半田は改めて話を始め、住職が応対する。  
「すみません、お忙しいところにお邪魔してしまって…」  
「いえ、構いません。ここ東徳寺まで探しに来たのは、思い当たるところがあつてのことでしょう。  
我々の尋ね人と無関係とも思えません。お話しください」  
「はい。私が探しているのは白川とまり…私の、その、同僚です」  
そう言って、半田は写真を見せる。そこには若い女性が写っている。

式場関係者は白川を知っている。  
また、前回のセッションで結婚式場へ調査に行った探索者は、白川が式の担当者であつたことを知っている。

半田は、以下を話す。

- 白川が楠木京子の結婚式の、事前打ち合わせの主担当だったこと
- 結婚式からしばらくして、資料がいつの間になくなり、式場のパソコンからも記録が消えていたこと
- 今から1週間前、なくなったはずの資料を白川が見つけ、怖くなりこっそり持ち帰ったと白川が言っていたこと
- 同様に、パソコンの記録も復活していたこと
- 昨日、休日だった白川が「結婚式のことを調べる」といって外出し、今朝になつても帰ってきていないこと

想定される半田への質問と答えは以下の通り。

- 半田が白川の動向に詳しいのは何故か？
  - 2人は同棲している。結婚式関係者は<知識>で知つていてもよい。  
資料が見つかったことは、自宅で白川から聞いた。
- 白川は何故結婚式のことを調べ始めたか？
  - 一時的に資料や記録がなくなっていたのもあるが、自宅に持ち帰った資料を読んで気になることがあつたらしい。  
詳しい話は聞いていないが、「写真がヤバイ」と言っていた。
- 半田が東徳寺に来たのはなぜか？
  - 結婚式の名簿を確認し、新婦(京子)の住所を調べて行ってみたが不在だった。  
そのため、新郎の母(冬江)の住所である東徳寺に来た。
- 最近白川の様子でおかしいところはなかったか？
  - 結婚式の資料を見つけて以降、落ち着かない様子だった
  - 元より好奇心が強く、気になったのだろう
  - 週に一度どこかに飲みに出かける習慣があり、2日前の夜も飲んで帰ってきた。このときひどく不機嫌そうだった
- 白川は本当に帰ってきていないのか？
  - 白川のバイクがなくなっている。また、今日は白川は出勤日だが、出社していない。  
昨夜電話をかけたところ、着信はしたようだが切られてしまった。さらに電話をかけたが繋がらない。電源が切られたのだろう。
  - SNSでも返答なし。既読もつかない。

冬江がいなくなったのと同関係がありそうだ、という話になって欲しい。ならなければ住職がそう言う。  
探索者も白川捜索に協力することになる。なつてください。

探索先として、白川の自宅(=半田の自宅)と式場へ行けるようになる。  
東徳寺を継続して調査しても構わない。

## 6 結婚式場

結婚式場を調査する場合、式場関係者しか中に入れない。(＜忍び歩き＞などで入ることもできなくはない)。半田にパソコンを調べてもらえば、打合せ資料や名簿など、結婚式の情報を入手できる。

参加者名簿には、夫の関係者の氏名と住所が載っている。

打合せ資料を調べると、新郎の親族は母親(冬江)だけ、友人は複数呼んでいるが益田以外は雇われたサクラであることがわかる。

## 7 白川の自宅

白川の自宅を調べる場合、半田がいれば鍵があり中に入れる。

鍵を借りることもできるが、＜説得＞か＜信用＞が必要。式場関係者であればプラスの補正を与えてよい。

白川の部屋を探索できる(半田はまだ白川の部屋を調べていない)。

部屋は特に目立つところのない、一般的な女性の部屋である。本棚、机、クローゼットを調べられる。

### 本棚

＜目星＞か＜図書館＞で、京子の結婚式の資料を見つけることができる。全員分の名前と住所がある。

また、打合せ資料もある。

調べると、新郎の親族は母親(冬江)だけで、友人は複数呼んでいるが益田以外は雇われたサクラであることがわかる。

ここで日記を見つけさせてもよい。

### 机

＜目星＞か＜図書館＞で、日記が置いてあることに気付く。

引き出しを開けるなど、場所を指定すれば自動成功としてもよい。

### クローゼット

白川の服が入っている。下着もある。男性の探索者が調べようとしたら半田が止める。

＜目星＞に成功すると、上着のポケットに「バー「イエローヘブン」」の割引クーポンが入っているのを見つける。

## 白川の日記

3年ほど前から始まっている日記である。時期を指定すると、その辺りを読むことができる。

以下は日記の概略。

### 日記冒頭(3年ほど前)

SNSには書けないことを書き残したいので、敢えて紙の日記を始めてみた

### 京子の結婚式の数か月前

楠木さん夫婦の式の担当になった。

2人共とんでもない美形。羨ましい…。ただ、旦那さんの顔がどういう風に美しいか、と聞かれるとよくわからない。

(その数週間後)この夫婦の打合せの日は、何故だか時間が過ぎるのが早いような気がする。

### 京子の結婚式当日

良い式だった。トラブルも何もなかった。

旦那さんの親族は母親だけだったし友人も1人だけだった。何かあったのだろうか。友人のサクラを大量に雇っていたが、そのことは奥さんには内緒。

### 京子の結婚式からしばらく後(前作のセッションの時期)

楠木さんの結婚式の資料がなくなっていた。式場のパソコンからも記録が消えていた。

式場の誰かが捨てたり消したのかと思ったが、提携先の写真屋にも写真が残っていないらしい。

上司に相談したらかなり困っていたが、式からだいぶ間が空いていることもあり、特に対応しない方針になった。

ふと思ひ立ち、帰ってから自分の日記を見返したら…当日の日記も残っていなかった。ページが白紙になっている。どうして？

### 1週間前

楠木さんの結婚式の資料が倉庫の隅から出てきた。

不思議に思ってパソコンを調べたら、こちらもデータが見つかった。おかしい。  
これが見つかったとなると、面倒なことになるかもしれない。こっそり持ち帰って、なかったことにしよう。

家に帰って、日記を見直した。結婚式の日の日記が残っていた。  
おかしい。おかしい。前に確認したときは、確かに消えていたのに。白紙になっていたはずなのに。おかしい。おかしい。

## 5日前

資料を見直した。旦那さんの名前が書いていない。  
写真を見直した。旦那さんの顔が写っていない。  
怖くなって、ユウ(※半田雄)に話した。日記のことで、写真に旦那さんの顔が写っていないことは言わなかった。

## 2日前

仕事帰りに、イエローヘブンへ向かった。  
そしていつものように、瓜野さんに話をした。  
無関係な人だから何を話してもいいと思って、結婚式のことも、消えたはずの資料が出てきたことも、写真のことも、自分の日記のことも、全部話した。  
普段の瓜野さんは、私の話なんて適当に聞き流してペンを走らせているのに、  
今日に限って手を止めて、こっちをじっと見て、「その件には関わっちゃダメだ」って。  
私はロバの耳をしたかっただけなのに。助言なんていらなかったのに。

## 1日前

調べに行こう。怪しいのは旦那さんの友人、益田さんだ。

## それ以外の日付(上記のいずれにも当てはまらない時期。ただし、1ヵ月前~1年前の間であること)

ミト(※白川の友人)に連れられて、駅前にできた新しいバーに行ってみた。  
隣の席に、お酒をちびちび飲みながらノートに何かを書いている女の人がいた。  
気になったのか、アイがお酒を持ってウザ絡みをしてしまった。恥ずかしい。

変な思い出ができてしまったけれど、お店の雰囲気もいいし時々一人で来ようかな。

# 8 イエローヘブン

イエローヘブンについて調べる場合、<知識>か、スマホなどによる検索で、東内市の駅前にあるバーであること、18時~02時に開いていることがわかる。

半田に聞くと、白川が毎週1回バーに行っていることを知っている(店の名前までは把握していない)。誰と飲んでいるのかは知らないが、帰りは遅くないので口を出すつもりはないらしい。また、2日前も飲んでいて、帰宅したときは非常に不機嫌だったと言う。

この情報が出たあたりでそろそろ18時、あるいは開店済みの時間ということにするとよいだろう。  
白川の自宅から車で30分ほどの場所にある。

店に入ると、客が数名座っている。

<目星>に成功すると、テーブル席にいる客の1人と目が合う。長髪で眼鏡をかけた女性で、タバコをふかしながらじっとこちらを見つめている。

マスターに瓜野のことを尋ねると困った顔をするが、すぐに客の1人(目星で見つけた女性)が席を立ち、声をかけてくる。

「マスター、私の知り合いのようだ。同席させてくれないかな」  
マスターは不思議そうな顔をしながらも、探索者を女性の座るテーブルに案内する。

女性は長髪で眼鏡をかけている。目の下には隈ができ、不健康そうだ。  
彼女はタバコの火を消した。手元にはペンとノートが置いてある。  
「君たちは、白川さんの知り合いかな？」

想定される瓜野への質問と答えは以下の通り。

- 白川が行方不明になった話をする



- 「そうか、関わってはいけないと忠告したはずだが…」と残念そうに言う
- 白川との関係を探る
  - 白川は週に1度、このテーブルにやってきて1時間ほど話をして帰っていく。喋るのは白川で、話題は日常のとりとめのない話。瓜野はただ聞くだけ。
  - 瓜野自身は毎日のようにこのバーに来ている
- 白川と知り合ったきっかけを探る
  - いっだったか、白川が友人とここに来て出会った。
  - その友人からは変な絡み方をされたが、自分はペンを走らせるだけだった。それで何故だか、白川に気に入られたらしい。妙な奴がいると思われたのだろう。以降、毎週ここに来て、喋りたいだけ喋って満足して帰っていく。
- 2日前のことについて探る
  - 基本的には白川の話は聞き流しているが、2日前の話には嫌な予感がした。この際、結婚式の写真を見せてもらっている。顔の無い京子の夫を見て、関わらないように忠告した。(すぐに話を遮ったため、瓜野は益田の写真は見えていない)
- 京子や、夫のことを知っている？
  - 何も知らない。ただ、嫌な予感がしただけだ。敢えて言うなら、関わってはいけないことを知っているような気がした。
- 何故、関わってはいけないことを知っている？
  - わからない。
  - <信用>か<説得>に成功すると、追加で以下の情報を得る
    - 自分は過去に数年間、行方不明になっていた時期がある。自分自身はその時期のことを覚えていないが、そこで見聞きした何か、そう判断させたのかもしれない。
- 瓜野が持っているノートについて聞く
  - 頭の中に、意味の分からない言葉が思い浮かぶことがある。それをノートに書き記している。自宅には同じようなノートが何冊もある。
  - 頼めばノートを見せてもらえるが、意味不明な文字列が書かれているだけで何だかわからない。
    - <オカルト>:何かの呪文のようにも見える
    - <クトゥルフ神話>:何かの呪文であると確信するが、内容まではわからない
- 結婚式の写真を見せる
  - 瓜野は、2日前に白川から京子の夫の写真を見せてもらっている。「2日前にも見た写真と同じだな。とてもじゃないが関わる気にはなれない」益田の顔を見るが、こちらには大きな反応はない。「彼からは脅威を感じないな。だが、無関係というわけではないだろう」
- 白川が益田の家へ向かったらしいことを伝える
  - 「そうか…」とだけ答える
- 堀米村について聞く
  - 何も知らない。ただ、白川が益田に「堀米村に調査に行きたい」という趣旨の発言をしていたのは覚えている。

瓜野は白川のことを心配している。嘘は言っていない。

瓜野は探索者に同行しない。

探索者が店を出る際に、瓜野が声をかける。

「もしも想定外の事態に見舞われたなら、ここに連絡してくれ。私の知識が役に立つかもしれない」  
 そういって、ノートの切れ端に電話番号を書いて渡す。

なお、瓜野はSNSの類はやっていない。

探索者が提案すれば、適当なSNSのアカウントを作った上で瓜野に持たせてもよい。

探索者との別れ際、全員<聞き耳÷2>で判定。

成功すると、瓜野がボソリと「白川を、頼む…」と呟いていることに気付く。

## 9 益田の家へ

益田の家は堀米村(ほりこめむら)という、山奥の村にある。東内市からは車で3~4時間かかる。住職に相談したら、バンを出して運転してくれる。

堀米村へは、探索者全員とNPCの住職および半田が揃って向かうことを想定する。探索者が分離すると、置いて行かれた側は話に関われなくなってしまうのでNPCを使うなどして誘導すること。

### 堀米村の事前調査

堀米村について事前に調べる場合、自動で情報【堀米村(概要)】を得る。

本かインターネットで堀米村を調べる場合は<図書館>(地方史に詳しい探索者の場合は、<歴史>か<知識/2>でも可)に成功すると、堀米村には蒨病(まぶびょう)という風土病があったという情報を得る。情報【蒨病(概要)】を公開。

蒨病のさらに詳しい情報を調べる場合、インターネット上にある情報からでは難しい。図書館などで資料を調べるのであれば、<図書館>に成功すると、情報【蒨病(詳細)】を得る。

また、堀米村についてインターネットで調べた場合、堀米村住人のSNSアカウントを見つける。30代の男性で、村で小さな雑貨屋を営んでいること(祖父から継いだが辞めたいと愚痴を書いている)、ここ最近村人が何人か行方不明になっていることが書いてある。2日前にも、近所の女性が会合に来ないまま姿を見せないの心配している。自撮りの写真などもアップしており、個人特定は容易。

## 10 堀米村

到着すると、絵に描いたような村である。

### 雑貨屋

集落の入り口に個人商店の雑貨屋があり、開店時間(KP裁量で決定)なら簡単なものなら購入できる。閉店時間でも、日付が変わる前ならば<幸運><目星>などで店主が店の隣で荷物の整理をしているのに気付く。

店主は30代頃の男性で、探索者たちを珍しがり話しかけてくる(これは、SNSで発信していた男性であるとわかってよい)。ただ、言動から探索者たちを警戒しているように見える。行方不明者が出ていることを知っている場合<アイデア>か<心理学>で、誘拐事件の犯人である可能性を考えているとわかる。

<信用><説得><言いくるめ>に成功するか、行方不明事件と無関係であるとRPでアピールできると警戒を解く。会話により、以下の情報を聞き出せる。

- 結婚式の写真を見せる
  - 写真に写っている男は、この村に住む益田だと教えてくれる。
  - 京子の夫については、顔が写っていないのを見て不思議そうにする。しかし、「何となく見覚えがあるような…?」と言う。
- 益田について尋ねる
  - 家までの道順を教えてくれる。
  - 益田は10年くらい前に引越してきた。見た目が醜いため一部の村民からは嫌われているが、話してみると気の良い青年である。
  - ただ、最近は家から出ることが少なくなり、出たときもフードを深く被っている
- 行方不明事件について尋ねる
  - 情報【行方不明事件】を得る。
- 益田の、招待状の回答に書いてあった『あいつ』について尋ねる
  - 以下の描写

「流華のことだろうな。若い者同士、4人でよくつるんでいたよ」

そう言って、青年は不思議そうな顔をする。

「4人…？ そうだ、益田と、流華と、麗華と、あと1人…。」

写真の新郎、益田、それに赤紅麗華(あかべに れいか)と流華の姉妹。

男2人は10年くらい前に越してきて、年の近かった姉妹とよくつるんでいた。

あの男の名前と顔は今でも思い出せないが…確か、5年位前に村を出たはずだ。

麗華も同じ時期に姿を消した。不可解なのは、麗華の存在自体を今の今まで忘れていたことだ。

…この村じゃ貴重な若者だ。忘れるはずなんてないのに…」

- 京子の夫の力により、青年の記憶から麗華の存在が消されていた。  
しかし京子の夫が死んだためその改竄が元に戻りつつあり、青年の記憶が混濁している。
- 赤紅姉妹のことを尋ねる
  - 混乱している勢いで、赤紅姉妹の家を教えてくれる。  
両親は既に亡く、麗華は5年前に姿を消し、流華も行方不明になったので今は無人である。
- 蒺胝病について尋ねる
  - 情報【蒺胝病(概要)】と同程度の情報しか知らない

## 赤紅姉妹の家

平屋の建物。雑貨屋の青年に場所を聞か、<幸運>などで発見できる。

流華がいなくなってから使われていないようで、庭が荒れている。

鍵はかかっておらず、中に入れる。

### 家の中

電気は通っていない。

<目星>か<アイデア>に成功すると、家の中には埃が溜まっており、長い間人の出入りがなかったとわかる。

田舎の家にありそうなものであれば<目星>で見つけて持っていくことができる。

また、麗華か流華の部屋を<目星>で探すと、京子の夫、益田、麗華、流華の4人で写った写真が見つかる。

京子の夫はやはり顔がない。

### 庭

<目星>に成功すると、庭の一角に何かが焼け焦げた跡が残っているのを見つける。

それは2メートル弱の長さがある。

情報【蒺胝病(概要)】を知っている場合、<アイデア+20>で判定。

成功すると、人間が1人焼けた跡なのでは、と想像してしまう。SANチェック(0/1D3)。

探索がひと段落したところで強制的に<聞き耳/2>を振らせる。

成功した場合、庭の一角から微かに音が聞こえる。ねっとりとしたその音は不快だが、何故か心が惹きつけられ誘われてしまうような感覚に陥る。

この感覚は弱いものであり、音もすぐに聞こえなくなる。

## 益田の家

平屋の建物が2つ。片方は小さく、倉庫のようだ。

また、車庫に乗用車が1台止まっている。

<目星>か、車庫を調べるとバイクを見つける。半田に見せれば白川のバイクだとわかる。

### 益田の家

大きい方の家。

鍵がかかっており、<鍵開け>で入れる。チャイムを押すか、音を立てると男が出てくる。

(忍び込んで気付かれるなど、PCが警戒されるような行動を取った場合は銚を持って現れる)

その男の目は横に広く、明らかにウロコのようなものが付いている。おそらくこの男が益田であると予想がつくが、写真で見たときよりも魚に近くなっている。SANチェック(1/1D3)。

「…どちら様で？」

益田は、探索者を見て京子の結婚式の出席者であることに気付く。  
<心理学>に成功すると、益田は何かに怯えていることがわかる。益田は冬江から、『京子の夫』が死んだことを聞かされており、自分に危害が及ぶのではないかと考えている。

以下、益田と会話できる内容。倉庫に移動してから話してもよい。

- 白川や冬江の場所を尋ねる
  - 「昨晚、2人でこちらを尋ねてきました。『あいつ』のお袋さんだと思うと怖くなって…。申し訳ないですが、倉庫に入ってもらってます。いま、開けますので」  
そう言って、鍵を持って倉庫へ連れて向かう。
- 京子の夫とはどういう関係か？
  - 「10年ほど前、故郷を離れてあちこちを渡り歩いていたときに『あいつ』と出会い、2人でこの村にたどり着きました。それぞれで家を確保し、しばらくこの村で暮らしていましたが、『あいつ』は5年ほど前にここを出て行ってしまいました」
- 何故村を出て行った？
  - 「『あいつ』は、「自分探し」と言っていました。本心はわかりませんが…」
  - <心理学>: 隠し事をしていることがわかる。
  - 交渉系の技能に成功するか脅すなどすれば、『あいつ』は「人間を捨て去る」と言い残して去った」、と言う。

益田は鍵と、2人分の食事を持って倉庫へ向かう。地下に捕らわれている2人用の食事である。  
探索者が毒などを疑い、食べさせないように言えば、益田は「疑われても仕方がない」とそれに従う。  
(実際は普通の食事である)

## 倉庫

鍵がかかっておらず、中に入れる。  
桑や鎌など、田舎の倉庫にありそうなものなら大体見つかる。

<目星>で、床に扉があり、南京錠がつけられているのに気付く。  
<鍵開け>、あるいはSTR12との対抗ロールに成功すると、地下へ進むことができる。  
益田がいる場合は、益田が鍵で開ける。  
扉の下は階段になっており、降りることができる。

# 11 地下

## 「地下ポイント」について

ここから、「地下ポイント」の管理を行う。  
初期値は0、指示するタイミングで加算する。  
大きな音を立てたり、ファンブルのペナルティなど、KPの判断で加算してもよい。  
「地下ポイント」の存在と値はPLには非公開。

「地下ポイント」が7以上になる、あるいは捕えられたNPCを地上に連れ出そうとすると、イベント「流華襲来」が発生する。

## 益田との合流

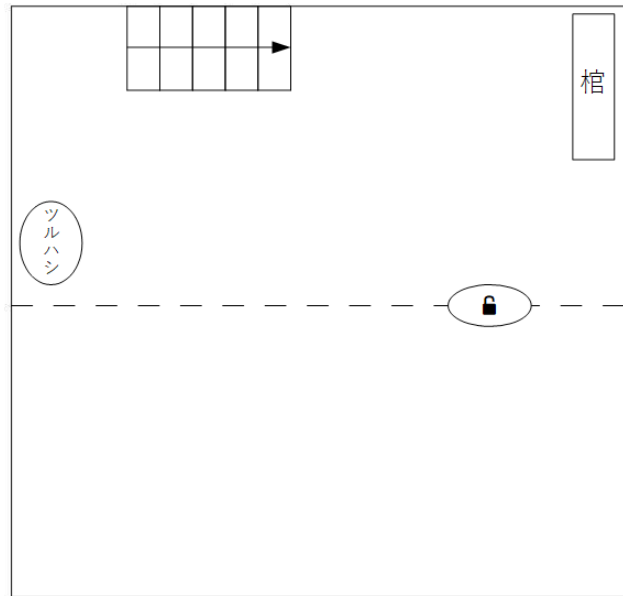
まだ益田と合流していない場合、「地下ポイント」が3以上になると益田が登場する。  
もしも倉庫の扉や地下へ続く扉が開いたままになっていたり、倉庫が荒らされていたら、益田は警戒して鋸を持って現れる。  
そうでない場合、地下に捕らえた2人分の食事を持ってくる。

探索者は<聞き耳>に成功すると、益田が地下に進もうとする音が聞こえる。  
<隠れる>や<隠す>を使う場合、隠れる場所を指定するのであればプラスの補正を与える。  
益田は探索者を攻撃する意思はない。話をすれば警戒を解く。  
地下で益田と合流した場合、合流のタイミングで「地下ポイント」+1。  
また、もしも益田と戦闘が発生した場合、ラウンド終了ごとに「地下ポイント」+1。  
益田は戦闘の意志はなく、冬江と白川も戦闘をやめるよう助言する。  
探索者側が望めば戦闘は終了する。

## 地下の探索

降りた先は部屋になっている。床も壁も土が剥き出しで、部屋というよりは洞穴に近い。しかし、明かりがあり十分明るい。壁際には非常に古いツルハシと、棺と思われる箱が立てかけられている。部屋を横切るように木製の格子が敷かれており、向こう側が牢屋になっている。牢屋には冬江と白川がいる。そこには毛布が何枚か敷いてあり、その上に座っている。2人に外傷などはない。

地下概略図



- 牢屋に<目星>
  - 近くに小さな机があり、空の井、数冊の本、新聞紙、将棋盤が置いてある。  
(井は2人の食事のあと。本などは少しでも退屈しないようにと益田が用意したもの)
- 牢屋以外に<目星>
  - 部屋の壁を見ると、色が違うところがあることがわかる。地図ではツルハシの近く。
  - <アイデア(この辺りが銅山でだったことを知っていれば+20)>
    - 坑道の入り口を後から埋めたものだと気づく
- 棺に<目星>
  - 近くに丈夫な縄が置かれていることに気付く(棺を縛り、中の人間が出てこないようにするためのもの)。
  - また、表面と内部がベトベトしていることに気付く
    - <知識><アイデア>など:油が染み込んでいるとわかる
  - 持ち運ぶには、STR7との対抗ロールが必要

牢には鍵がかかっている。こちらも粗末な南京錠で、<鍵開け>あるいはSTR12との対抗ロールに成功すると開けることができる。

- <鍵開け>を使う … 成否問わず「地下ポイント」+1
- STR対抗ロール … 成否問わず「地下ポイント」+2

何度でも挑戦でき、挑戦のたびに成功率+5(ただし「地下ポイント」は毎回上昇する)

益田がいる場合は、益田が鍵で開ける(「地下ポイント」増加なし)。

## 冬江、白川との合流

牢の鍵を開けて2人を救出すると、住職や半田は2人の無事を喜ぶ。

冬江と白川は、益田を追ってこの村に向かっている途中に偶然出会ったこと、家を尋ねたところ捕まってしまったこと、その益田が毛布や食事を用意し、牢の中では(通信機器は没収されたものの)自由に過ごしていたことを話す。

2人は、村から行方不明者が出ていることや蒔蝸病については何も知らないし、聞かされてもいない。

もしこの段階で益田と合流していなければ益田を登場させる。  
益田は動揺するが、閉じ込めた2人を救出しに来たのだとすぐに理解するだろう。

## 冬江、白川、益田との合流

益田は、2人を捕えたことを謝罪する。

益田は2人を捕まえた理由や、この村のことを語り始める。  
探索者から質問があった場合、それに答える。特に質問が無ければ、記載した順番に話す。  
ただし、既に探索者が知っていることについては説明しない。

益田が話を進めるたびに「地下ポイント」が増加するが、探索者が事前に情報を得ているだけ益田の話が少なくなり、イベント「流華襲来」の発生が遅くなる仕組みである。

### 益田が冬江と白川を捕えた理由

『あの男』による記憶や記録の操作の影響が薄れてきている。何かあったに違いないと考えていたところに、『あの男』の母親が訪れてきた。

何か良くないことを企んでいるのかもしれない。昨今の行方不明事件に関わっている可能性もある。  
そう思うと怖くなったが、他の村人に相談することもできない。  
だから地下に閉じ込めた。無関係だったら申し訳ないので、毛布や食事を差し入れた。  
「地下ポイント」+1。

### 行方不明事件について

情報【行方不明事件】を得ていない場合のみこのイベントを処理する。  
益田の口から、情報【行方不明事件】を得る。「地下ポイント」+3。

### 行方不明事件の犯人について

益田は、おそらく赤紅流華が犯人だろうと話す。  
最初の行方不明者である彼女が坑道に隠れ住むようになって、他の村人を襲っているのだ。  
「地下ポイント」+1。

### 坑道について

探索者が、堀米村がかつて採掘で生活していたことを知らない場合のみこのイベントを処理する。  
益田が、堀米村は銅の採掘で食べていた時期があり、その名残で坑道があると説明する。「地下ポイント」+2。

### 蒨病について

情報【蒨病(概要)】を得ていない場合のみこのイベントを処理する。  
益田の口から、情報【蒨病(概要)】を得る。「地下ポイント」+3。

### 赤紅姉妹の5年前の事件について

益田は以下のように語り始める。

「『あの男』は死んだと聞きました。それが行方不明事件のきっかけになっている可能性があります。  
…今から5年前、この村に住んでいた赤紅麗華、流華という2人姉妹が古い坑道を見つけ、その中に入っていました。  
流華は、地下から呼ぶ声がしたと言っていました。  
そのとき蒨病にかかってしまったんでしょう。数日後、2人は帰ってきましたが…既に蒨病が発病していました。  
あの病気は治せない。感染の拡大を防ぐために、すぐに焼却してしまわないといけない。  
姉妹は若く、村人は嘆き悲しんだ。だがそれが村の掟。」

ここで「地下ポイント」+1。

「ですが、『あいつ』がこんなことを言いました。

『俺ならば数年間であれば、病気の進行を抑えることができるだろう。

だが、お前たちは頭の中にある「蒨(ぶゆ)」と共存しなければならぬ。いずれ正気は失われ、人として生きることは難しくなるだろう。

そして最後に待っているのは、過去の感染者と同じ。焼却による死だ。』

姉の麗華は死を選びました。

妹の流華は生きたいと願いました。

麗華はその日のうちに棺に入れられ、燃やされました。

『あいつ』はどんな魔術を使ったのか…、村人は皆、麗華のことを忘れてしまいました。

ずっと一緒に生きていた流華まで、姉のことを忘れていました。

そうして流華はこの村で生きることになったけれど、病が治ったわけじゃない。あくまで進行が抑えられただけだ。

『あいつ』が死んだことで、流華の病気は…」

姉妹の凄惨な過去、そして『あの男』が関わっていたことを知った探索者はSANチェック(1/1D3)。

ここで、強制的にイベント「流華襲来」が発生する。

## 12 流華襲来

以下の条件で発生する。

- 「地下ポイント」が7以上になる
- 捕えられたNPCを地上に連れ出そうとする
- 益田の話最後まで聞き終わる

突如、地響きが起きる。探索者たちはバランスを崩すが、揺れはすぐに収まった。

砂埃が舞い、視界が晴れてきたころ。

ゲラゲラと、笑い声が部屋に響いた。

探索者たちは、部屋の一角(ツルハシの近く、壁の色が変わっていた部分)が崩れ落ちていることに気付く。

その先は通路になっており、2人の女性が立っている。

1人は若い女性(流華)。非常に美しい姿をしているが、全身泥だらけ、髪はボサボサで、目はギョロリと見開いている。その手には槍のようなものを持っていた。

もう1人は年配の女性(須川)。こちらはぼんやりとした目つきで、鎌を持っている。

益田は2人の姿を見て、「流華…それに、須川さん!？」と叫ぶ。

2人は応えない。

流華は部屋を見まわし、叫ぶ。

『あいつ』の臭いがするから来てみたら! なんだこいつらは! 「あっちの世界」に片足突っ込んでるやつらばかりじゃないか!

特にその女! お前は何だ! なんでそんなに『あいつ』の臭いがするんだ!

そう言って、冬江を指さす。冬江は答えない。

「益田! こいつらを私に寄越せ! 全員、蝸様(ぶゆさま)の生贄にしてやる!

『あいつ』に関わりのある奴らなら、蝸様も満足するだろうさ!

「蝸様? なんだそれは! ? お前は何を言っているんだ!

「邪魔するのか! ? だったら殺してやるよ! 元々お前は『あいつ』の仲間だったんだろう、魚男!

イベント「決戦」へ。

## 13 決戦

以降、ラウンド制で戦闘を行う。

戦闘開始時に<DEX\*5>に成功すれば、1ラウンド目の開始前に牢屋の出入りを行ってもよい。

NPCのうち、冬江、白川、住職、半田は積極的に戦闘に参加しない。

(冬江と白川は自分のみを守るように、住職と半田は彼女らを守るように動く)

探索者の数にもよるが、行動順の管理から外してキーパリングの負担を減らすことを推奨する。

益田は積極的に参加する。

ラウンドの手番を消費して、以下を行える。

- 牢屋の鍵を持っている場合、1ラウンドを消費して南京錠の開け閉めができる
- 階段の近くにいる場合、1ラウンドを消費して外に脱出できる。ただし、流華と須川はそれを阻止する。
- 牢屋の中で<目星>に成功すると、武器になりそうなものを拾うことができる
  - 空の井、将棋盤、木刀、ツルハシ、鎌 などがある
  - マッチやライターを見つけさせてもよい
  - 描写済みのものは技能なしで見つけられてよい
- 牢屋の外で<目星>に成功すると、こぶし大の石を拾うことができる

流華と須川は、アイホートの雛(以下、雛)に操られている。

流華の体内にいる雛は、バレーボール大まで成長している(以下、「成長した雛」)。

<目星>に成功すると、流華の腹部が膨れて微かに動いていることを確認できる。

須川の体内にいる雛は小さく、見た目ではわからない。

探索者および味方NPCが全員地上へ脱出したら戦闘終了。

## NPCの行動方針

NPCの行動方針は以下の通り。

### 流華(敵)

階段から脱出しようとするキャラクターを最優先で攻撃する。特に相手がいない場合は冬江か、近くにいるキャラクターを狙う。

探索者たちは生贄にするため、トドメを刺そうとは思っていない(ダイス目次第で殺してしまう可能性はあるが)

### 成長した雛(敵)

流華の体内におり、流華を操っている。

流華の体から出てきた後は、近くにいる探索者か味方NPCを攻撃する。

### 須川(敵)

階段から脱出しようとするキャラクターを最優先で攻撃する。特に相手がいない場合は近くにいるキャラクターを狙う。

探索者たちは生贄にするため、トドメを刺そうとは思っていない(ダイス目次第で殺してしまう可能性はあるが)

### 雛(敵)

須川の体内におり、須川を操っている。

須川の体から出てきた後は、特に指針もなく動き回る。放置していればなくなる。

### 冬江、白川(味方)

身を守るように動く。武器になりそうなものを<目星>で見つけさせ、探索者に渡してもよい。

冬江が【束縛の魔術】【解呪の魔術】を習得しているなら、使用させてもよい。

### 住職、半田(味方)

住職は冬江を、半田は白川を守るように動く。

冬江と白川の安全が確保されている(牢の内側にいて流華から攻撃を受けない位置にいるなど)場合、戦闘に参加させてもよい。

また、武器になりそうなものを<目星>で見つけさせ、探索者に渡してもよい。



住職が【束縛の魔術】【解呪の魔術】を習得しているなら、使用させてもよい。

### 益田(味方)

流華や須川には攻撃しない。探索者が流華たちに攻撃をしかけるようなら、止めるように言う。

状況が許せば、流華に対して話しかける。流華との会話の内容は以下の通りで、1ラウンドに1回ずつ。

1回目:

「しっかりしろ流華！何故こんなことをする！」  
『あいつ』に関わる奴は全員殺してやる！みんな神様の生贄にしてやるんだ！」

2回目:

「流華、何故『あいつ』を目の敵にするんだ！？」  
「決まってるじゃないか！『あいつ』は姉さんを殺した！  
そして、姉さんの存在も消してしまった！私の記憶からすらも！」  
「それは麗華が望んだことだ！お前もあの場にいたはずだ！聞いたはずだ！」

<心理学>か<アイデア>に成功すると、流華は動揺していること、落ち着かせれば対話できるようになることがわかる。

以降、探索者が<精神分析>に成功すると、イベント「流華が正気に戻る」が発生。

また、これ以降流華の<槍>技能の成功率とダメージが下がる。

3回目

「姉さんが望んだ…？そんなこと…」  
「今なら思い出せるはずだ！お前は生きたいと望み、麗華は死を選んだ！  
そして麗華は、お前がこれからもこの村で生き続けられるよう『あいつ』に頼んだじゃないか！」  
「……」

流華が動揺していることが探索者にもわかる。

以降、<精神分析>を<説得>で代用できるようになる。また、<精神分析>に+20の補正。

落ち着かせれば対話できるようになりそうだとPLに伝えてよい。

### 瓜野

探索者が瓜野に電話すると、瓜野は探索者に状況を確認する。

(PLが瓜野のことを忘れていたら、<アイデア>で思い出させることを推奨する)

## 戦闘中のイベント

戦闘中に発生するイベントを列挙する。

### イベント「流華が正気に戻る」

以下の条件で発生する

- 益田と流華の会話(2回目)が発生した後に、<精神分析>や<説得>に成功する

流華は膝をつく。須川も敵対行動をとらなくなる。

「思い出した…。元はと言えば、山奥で見つけた坑道に入ろうと言いだした私が悪かったんだ。  
姉さんと私は蒔蝸病にかかり、姉さんは死を選んだ。私は『あいつ』に病気の進行を抑えてもらったのに、それすら忘れて…。  
この体の中で、「雛」が育ってる。  
この「雛」が、生贄を寄越せと、人間を寄越せと命令する。こいつが…」

流華は槍を手取る。

PLが気づくか、<アイデア>に成功すると、流華が体内の「雛」を自分ごと貫こうとしていることに気付く。

気付いた場合、探索者が流華の近くにいれば判定なしで止めることができる。

- 止められなかった場合

「こんなことなら、初めから姉さんのように…」

そう言って、流華は槍で自分の腹を貫く。

そして同時に、この世のものとは思えない呻き声その穴から漏れ出した。「雛」の断末魔だろうと探索者は理解できる。

「私の体は、そこの棺に入れて、焼いてしまっ…」

そう言い残し、流華は死亡する。腹部からは血液だけでなく、ドロドロとした茶色の粘液が流れ落ちる。それは、中にいた「何か」の体液だと気付くだろう。SANチェック(1D4/1D10)。

「成長した雛」も死亡する。

- ・ 止められた場合

流華は大人しくなる。

【解呪の魔術】などで「成長した雛」を追い出すことを提案できる。流華は拒否しない。

流華は「成長した雛」が体内にいる状態で地上に出ようとしない。これを野に放てば大変なことになると理解しているため。STR対抗などで無理矢理連れ出すことはできるが、地上に出る直前にイベント「雛が飛び出す(流華)」が発生する。

### イベント「瓜野との電話」

以下の条件で発生する

- ・ 探索者が瓜野に電話をかける

田舎の地下だが、普通に電話が通じる。

「来たか。どうなっている!？」

探索者に、状況を瓜野に説明してもらおう。かくかくしかじか、ではなく具体的に。

1ラウンド中に交わせる言葉は限られているので、適当なところで中断させること(あまり厳密に時間を切らなくてよい)。

敵がアイホートの雛(に操られている人間)であることに瓜野が気づくかどうかの判定を行う。

電話で出てきたキーワードによって目標値を定め、1D100の値が目標値以下であれば成功。

キーワードと目標値の補正は以下の通り(初期値は0)。

- ・ 地下(+10)
- ・ 坑道(+20) ※キーワード「地下」と重複しない
- ・ 迷路(+40) ※キーワード「地下」「坑道」と重複しない
- ・ 蝸、虫(+20)
- ・ 雛(+40) ※キーワード「蝸、虫」と重複しない
- ・ 正気を失った人間がいる(+5)
- ・ 操られている、命令されている(+10)
- ・ 神(+20)
- ・ 迷宮の神(+100) ※探索者が<クトゥルフ神話>に成功したら、このキーワードを出してよい
- ・ 判定を行うごとに+5

他にも、写真や動画を送るなどして補正を与えてもよい。次のラウンドで会話の続きをさせても構わない。

成功すると、瓜野は以下のように言う。

「地下、虫、迷宮…！ そこにいるのは人間だけだな!？」

電話の音をできるだけ大きくしてくれ! そいつらの体から『雛』を取り除く!

ただ…もうそいつの体は『雛』に蝕まれている。取り除いたところで助かる保証はない!

電話口から何かをめくる音が聞こえ、次いで瓜野が不可思議な言葉を紡ぐ。

ここで瓜野が使っているのは、「雛を取り除く」。

詠唱完了まで3ラウンドかかる。

効果を得るには、電話の音声の対象に聞こえている必要がある。

地下は音が響くため、最大音量にしてある程度近づいたり、スピーカーモードにすれば聞こえることにしてよい。

詠唱が完了すると、イベント「雛が飛び出す(流華)」か「雛が飛び出す(須川)」が発生する。

どちらが発生するかはKPが判断する。2人に聞こえているなら両方同時でも構わない。

既にどちらのイベントも発生済みの場合は詠唱完了と共に以下の描写をし、「成長した雛」のDEXと<噛みつく>の技能値を半減する。

化物が呻き声をあげる。

体を震わせたそれは、無数の目でその忌まわしき声の発生源を睨みつけたように見えた。

今までとは違う、明白な殺意。

しかしそれとは裏腹に、化物は動きを鈍らせる。

### イベント「雛が飛び出す(須川)」

以下のいずれかの条件で発生する

- 瓜野が呪文「雛を取り除く」の詠唱を完了する
- 【解呪の魔術】を使用する
- 須川が死亡、あるいは気絶する
- 須川が地上に出る(発生タイミングは階段を上っている途中にする)
- 「成長した雛」が死亡する

須川の体が痙攣し、うめき声をあげる。

そして、その口から大量の血と、小さな虫のようなものが溢れ出る。蜘蛛のように足を無数に持つそれは粘液に包まれており、どぼどぼと地面に落下する。

そしてその虫は地を這い、行く当てもなく動き出した。

SANチェック(1/1D3)。

須川は倒れ、動かなくなる(須川は2のダメージ。強制的に気絶)。これは「雛を取りのぞく」や【解呪の魔術】を使用した場合も同様。もしも須川のHPが0以下になっているなら、<アイデア><医学>などで、急いで治療しなければ危ないと気づく。

現れるのは、「アイホートの雛」である。雛は2D4体現れる。データが必要な場合はルールブックを参照すること。

耐久力はなく、踏みつぶすなどして1ラウンドにつき1D4体の雛を殺せる。

放っておいても実害はない(近くで寝そべったりすると噛まれるだろうが)。倒し切らなくてもEDには影響しない。

### イベント「雛が飛び出す(流華)」

以下のいずれかの条件で発生する。

- 瓜野が呪文「雛を取り除く」の詠唱を完了する
- 【解呪の魔術】を使用する
- 流華が死亡、あるいは気絶する
- 流華が地上に出る(発生タイミングは階段を上っている途中にする)

流華の体が痙攣し、うめき声をあげる。

その腹部は、服の上からでもわかるほど膨れ上がり、グネグネと揺れ動く。何かが入っているのは明らかだ。

流華は上を向き、口をパクパクと開け閉めする。

次の瞬間、流華の腹部から大量の血が噴出し、同時に何かが入り出した。

粘液にまみれたバレーボール大のそれは蜘蛛のようにも見えた。

無数の足を持ち、ゼリー状で楕円形の目を持つそれはべしゃりと音を立てて地面に降り立ち、あなたたちを順番に見た。

濁った眼で、次の住処はどこだと、そう言っているように見えた。

SANチェック(1D4/1D10)

流華が既に正気に戻っており、かつ生きている場合、流華は血を吐きながら槍を構える。

「逃がすか…！」と、最後の力を振り絞り、雛に槍を突き立てる(雛は回避不能、1D6のダメージが入る)。

そして、力尽き倒れてしまう。

雛に体を食い破られたことにより、流華は10のダメージを受ける(「雛を取りのぞく」や【解呪の魔術】を使用した場合でも)。

- 流華のHPが -2~0 の場合
  - <アイデア><医学>などで、流華が大量の血を吐いており、急いで治療しなければ危ないと気づく。(ルール通り、次のラウンド終了時までHPが1以上にならないと死亡する)
- 流華のHPが-2未満の場合
  - <アイデア><医学>などで、流華はもう助からないと気づく。

「成長した雛」が現れ、戦闘に入る。

探索者が<こぶし>や<キック>で攻撃することを宣言した場合、代わりに<踏み潰す>という技能を使用させてもよい。

成功率は<こぶし>と同じ、ダメージは<キック>と同じとする。

「成長した雛」は、打撃系の攻撃により受けるダメージ半減(端数切捨て)する能力を持つ。刃物や刺突系の武器には軽減効果なし。ダメージが半減した場合、攻撃した探索者は<アイデア>。成功で、柔らかな体で衝撃が吸収され、ダメージが小さくなっていることがわかる。

また、適当なタイミングで<アイデア>を振らせ、刺突系の武器(槍やツルハンなど)での攻撃や、火による攻撃を思いつかせてもよい。火によるダメージは、1ラウンドにつき1D4のダメージ。

「成長した雛」はその体系から、毛布を被せられるなどしたら脱出できない。この状態で火をつけられると抵抗できずに焼け死ぬ。

## 戦闘の補足

本シナリオの戦闘は、「流華+須川」→「成長した雛」の2連戦になる。

流華と須川を【束縛の魔術】で動きを止め、流華を説得し、瓜野に電話をかけて魔術で「成長した雛」を出現させ、火などで燃やして倒す…という流れが、シナリオ作者の想定する最もスムーズな進行である。

ダイス目にもよるが、もしも敵と殴り合う流れになってしまったら<アイデア>などで軌道修正させることを推奨する。

特に、キャンペーンシナリオ第3章では瓜野が重要人物になるため、可能な限り瓜野との電話のイベントを発生させることを推奨する(PLが瓜野のことを忘れていたら、<アイデア>で思い出させるなどしてもよい)。

NPCが多いため、「成長した雛」が現れた辺りで半田と白川を気絶させてもよいかもしれない。

【解呪の魔術】で流華や須川から「雛」を追い出すことができる。

【解呪の魔術】は「人の姿をした生物の正体を暴く魔術」なので、流華や須川に効果があるかどうかをPLが判断できないかもしれない。その場合、住職に以下のように言わせ、有効であることを伝えよう。

「あの術は、妖(あやかし)を人から引き剥がすことを本分とします。人の体の中にいる妖を追い出せるかもしれません」

## 脱出

探索者と味方NPCが全員地下を脱出する、あるいは敵の全滅で戦闘終了。

敵NPCは地上までは追ってこない。

「成長した雛」を倒した場合、脱出の直前に以下の描写。

階段を上り、地上へ向かうあなたたちに、声がかかる。

その声がどこから届いているのかはわからない。耳を塞いでも、遮ることはできない。

「どこへ行くんだ」

それは男の声だった。

「その先は人間の住む世界だ。日の光が届く場所だ。そこに貴様らの居場所はない。

「俺」を殺し、「雛」を殺し、世界の裏側に浸かった貴様らが、外で生きていられるものか。

貴様らはこれから、闇に怯え続けることになる。

残りの人生を何十年と、いつ冒瀆的な存在に触れるのか、それは今日か、明日か。毎晩夢に見ながら生きるのだ」

その声はあなたたちの体にまとわりつき、体を思うように動かすことができない。

いつしか、前方に闇が見える。人ひとり入れそうな亀裂、そして、かつてあなたたちが退けたはずの、『あの男』の姿。

「それならさっさと、人のフリを辞めてしまえばいい。俺のように、闇に飲まれてしまえばいい」

探索者の反応を見る。

どのような反応にせよ、『あの男』(京子の夫)は小さく笑い、姿を消す。

エンディングに進む。「成長した雛」を倒したかどうかと、流華がどうなったかで分岐する。

	流華が生存	流華が死亡
「成長した雛」が死亡	エンディングA	エンディングB
「成長した雛」が生存	エンディングC	

## 14 エンディング

### エンディングA

あなたたちは無事地上へ出ることができた。

蒨病の原因が何なのか、あの化物が何かだったのかはわからない。  
だが、不幸な誰かが坑道に入らない限り、蒨病に罹患する者はでないだろう。  
益田は穴を塞ぐことと、村人に坑道に入らないよう再度注意することを約束する。

流華が気絶していた場合は目を覚まし、探索者たちに詫びる(正気に戻っていなかった場合、ここで戻る)。  
そして、気持ちの整理はついていないが、少しでも償いを続けてゆくと誓った。

第1章で京子が夫に連れ去られていた場合、冬江と益田はぼんやりと倉庫の方を見ている。脱出の直前に、京子の夫の声が聞こえたのだという。何を言っていたのかまではわからなかったが、探索者が聞いた声のような、敵意のあるものではなかったようだ。

あなたたちは帰路に就くだろう。  
探索者にやりたいことがあれば行ってもらう。

そのままエンディングへ。探索者はまた、日常へ帰ってゆくだろう。

### エンディングB

蒨病の患者は、焼失させなければならない。  
探索者(あるいは益田)は、地下にあった棺に流華(須川が死亡していれば須川も)の遺体を入れ、縄で縛る。  
そして地上へと運んだ。  
益田は倉庫から薪を運んで積み上げ、棺に火をつける。

油が染み込んだ棺は煌々と燃え上がる。  
益田は煙を眺めながら、こう言った。  
「俺も、『あいつ』も、人とバケモノの混血です。だが、『あいつ』は力を持っていた。俺には何もない。  
いまなら、力を求めた『あいつ』の気持ちができる気がします」

益田を残し、あなたたちは帰路に就くだろう。  
探索者にやりたいことがあれば行ってもらう。

そのままエンディングへ。探索者はまた、日常へ帰ってゆくだろう。

### エンディングC

階段を上り、地上へ向かうあなたたちに、声が聞こえる。  
『受け入れよ』  
それは、あなたたちの頭に直接響く。  
『我が子を受け入れよ』  
あなたたちはその声を振り払い、逃げるように堀米村を後にする。

後の処理を益田に任せ、あなたたちは帰路に就く。  
あの声は聞こえない。追いかけてはこないようだ。

探索者に会話させる(「雛」を倒さなくてよかったのか? という話をしするだろう)。

後日。  
堀米村の住人が、次々と行方不明になっているというニュースが流れた。  
行方不明者の数は、あなたたちが知るよりも遥かに多い。そして、連日のように新たな名前を読み上げられてゆく。

行方不明者は見つからない。

それどころか、捜索にあたった警察まで姿を消すありさまだった。

貴方達が堀米村から逃れて数か月後。

ニュースでは、堀米村の唯一の生き残りと言われる人物が映っていた。

その男はフードを深く被り、ぼそぼそと喋る。

インタビュアーの質問に彼は答えず、彼はこう言った。

「ごめん、みんな。もう、おしまいだ。あいつらは、地上に、出て、しまった。あいつら、は、ばら蒔かれちゃった」

男はフードを取る。顔が見える。それはおそらく、益田だったものだろう。

「もう、止められない」

その口から大量の、蚋が蒔かれた。

SANチェック(1D6/1D20)

バッドエンドです。

## クリア報酬

エンディングA,Bの場合に限り、以下のクリア報酬を与える。

- 堀米村を崩壊させなかった(エンディングA,B達成報酬):正気度 +1D6
- 流華を<精神分析><説得>などで正気に戻した:正気度+1D4
- 流華を「雛」から救い、流華が生存した:正気度+1D4
- 須川を「雛」から救い、須川が生存した:正気度+1D3
- 冬江と白川を救出した:正気度 +1D4
- 瓜野の魔術「雛を取り除く」を使った:正気度 +1D4

## 15 益田に【解呪の魔術】を使った場合の処理

【解呪の魔術】を益田に対して使用した場合、益田は完全な深き者になってしまう。

この姿を見た探索者はSANチェック(0/1D6)。

既に流華が登場している場合、流華にもSANチェックをさせても良いだろう(流華は益田の正体を知らない)。

深き者に戻った益田は探索者や流華への関心を失い、歩いて海へ帰ろうとする。途中で川を見つければ飛び込むかもしれない。もし探索者が攻撃を仕掛ければ反撃する。

その後は益田抜きでシナリオが進行することになる。

まだ探索者が地下室に入っていない場合は、倉庫へ誘導して地下に行ってもらい、適度なタイミングで流華を登場させる。

既に流華との戦闘に入っていた場合、益田は階段を上って地上へ向かうが、流華はそれを止めない。

## 16 キャンペーンシナリオ第3章へ

瓜野と出会っており、NPCの白川と半田が生還した場合、キャンペーンシナリオ第3章へ繋がる。

第3章では瓜野が重要人物になるため、キャンペーンを考えている場合は可能な限り瓜野との電話のイベントを発生させることを推奨する。

もしも探索者や味方NPCが雛の攻撃を受けてしまった場合、探索者は蒚病に感染(アイホートの雛が体内に寄生する)してしまう。

これは瓜野が取り除いてくれる。

この処理は第3章の冒頭で行うことを推奨する。

また、【無銘の刀】はキャンペーンシナリオ第3章に関わるため、第1章で登場していなければ東徳寺の宝物庫へ誘導するとよい。

# 17 NPC情報

## 概要

	STR	CON	SIZ	DEX	APP	HP	回避	戦闘技能	備考
赤紅流華	16	0	8	8	17	11	16	<槍> 30% 1D6+1D4 (イベント後、20% 2D4) <こぶし> 60% 1D3+1D4	敵
須川有恵	11	7	13	6	14	10	12	<鎌> 30% 1D4	敵
成長した雛	6	-	3	6	-	11	0	<粘液> 80% 1D2+SANC(1/1D3)+感染 <嘔みつく> 30% 1D6+SANC(1/1D4)+感染	敵 打撃系の攻撃により受けるダメージ半減(端数切捨て)
益田一也	14	14	15	9	3	15	18	<鋸>55% 1D8+1D4 <こぶし> 50% 1D3+1D4	味方
半田雄	15	14	10	15	14	12	30	<日本刀> 65% 1D10 <応急手当> 50%	味方 基本的に戦闘に参加しない
白川とまり	8	12	9	10	15	11	0	<応急手当> 70%	味方 基本的に戦闘に参加しない
東徳寺住職	9	9	10	8	11	10	16	<応急手当> 40% <精神分析> 61%	味方 基本的に戦闘に参加しない
仰木冬江	8	10	8	9	17	9	18	<応急手当> 50% <精神分析> 41%	味方 基本的に戦闘に参加しない

### DEX順

半田雄(15) > 白川とまり(10) > 益田一也、仰木冬江(9) > 赤紅流華、東徳寺住職(8) > 須川有恵(6) > 成長した雛(5)

## 仰木冬江(おうぎ ふゆえ)

能力値:

STR 8 CON 10 SIZ 8 INT 16 POW 14 DEX 9 APP 17 EDU 17

HP:9 MP:14 SAN 40

技能:

<応急手当>:50、<隠れる>:60、<聞き耳>:75、<精神分析>:41、<追跡>:80

<目星>:65、<言いくるめ>:55、<説得>:65、<心理学>:65

<クトゥルフ神話>:10

特殊能力:

装甲 10ポイント(毎ラウンド回復)

60代女性。京子の義理の母であり、『あの男』の実母。

東徳寺に居候していたが、2日前に姿を消した。

ある日、ふと京子の結婚式の写真を見直していた彼女は、息子である『あの男』が写っていることに気付く。息子、ひいては夫の手掛かりになるのではと当時の資料を探し、益田の住所を知った彼女は堀米村へ向かった。タクシーで堀米村へ到着したところ、偶然か必然か白川と出会ったが、益田に捕まってしまった。

## 東徳寺住職

能力値:

STR 9 CON 9 SIZ 10 INT 14 POW 15 DEX 8 APP 11 EDU 17  
HP 10 MP 15 SAN 50

技能:

<応急手当>:40、<精神分析>:61、<図書館>:65、<製作(執筆)>:10、<信用>:85、<説得>:65

<心理学>:75、<運転>:30、<歴史>:80、<オカルト>:35

<クトゥルフ神話>:10

東徳寺住職。70歳程度。本名は井川義定(いがわ よしさだ)。法名は穩定(おんじょう)。仰木冬江と同居しており、彼女が行方不明になったため探索者に助けを請う。

## 白川とまり(しらかわ とまり)

能力値:

STR 8 CON 12 SIZ 9 INT 13 POW 16 DEX 10 APP 15 EDU 14  
HP:11 MP:16 SAN 80

技能:

<応急手当>:70、<聞き耳>:55、<目星>:85、<図書館>:75

<運転(バイク)>:50、<電気修理>:60、<説得>:60、<オカルト>:50、<法律>:65

結婚式場のスタッフ。半田の同僚であり、恋人でもある。半田とは同棲中。行方不明になる。

京子の結婚式の担当者だった。

この結婚式の記録が一時期式場から消え、スタッフ間で騒動になったのだが、最近になって消えていたはずの記録が戻っていることに気付く。

さらに、自分が書いた京子の結婚式に関する日記が消えたり復活したりしたことに気付いたことで強い嫌悪感を覚えた彼女は、式の書類から益田の住所を見つけ、話を聞こうとバイクで出立する。

偶然冬江と出会い2人で益田宅を訪ねたが、益田に捕まってしまった。

週に一度、仕事帰りにバー『イエローヘブン』で飲むのが最近の楽しみ。そこで瓜野に出会い話をするようになる。とはいえ、白川が自分や半田のことを一方的に話すだけで、瓜野はそれを聞き流すだけだったが。

好奇心と行動力の塊。オカルト好きでもある。半田をバイク趣味に引きずり込んだ過去を持つ。

※ 探索者が楠木京子の結婚式の担当者だったという設定の場合は、探索者が主担当で、白川は料理担当や音響担当だった、などとするとよい。

## 半田雄(はんだ ゆう)

能力値:

STR 15 CON 14 SIZ 10 INT 14 POW 9 DEX 15 APP 14 EDU 12  
HP:12 MP:9 SAN 45

技能:



<日本刀>:65、<応急手当>:50、<写真術>:20、<聞き耳>:75、<目星>:85、<図書館>:55

<運転(バイク)>:50、<忍び歩き>:60、<跳躍>:75、<信用>:45、<法律>:45

結婚式場のスタッフ。白川の同僚であり、恋人でもある。

同棲している白川が行方不明になったため彼女を追う。白川が姿を消した原因に京子の結婚式があると踏み、新郎の実母である仰木冬江の住所から東徳寺にたどり着く。

## 赤紅流華(あかべにるか)

能力値:

STR 16 CON 10 SIZ 8 INT 16 POW 14 DEX 8 APP 17 EDU 17

HP:11 MP:14 SAN 10

技能:

<目星>:95、<聞き耳>:95、<追跡>:95、<応急手当>:40、<こぶし>:60

<槍>:30(1D6+DBのダメージ) ※益田との会話により動揺すると、命中率20、1D4+DBのダメージに弱体化

<クトゥルフ神話>:10

DB+1D4

堀米村住人。20代女性。

5年前、地下から聞こえる不思議な声に呼ばれて坑道に迷い込み、蒨病を発症する。数日後に村に戻った時には手遅れになっていた。

彼女は蒨による支配を恐れつつも、生き続けたいと願った。『あの男』はそれを受け、彼女に巣食う雛に魔術を行使。雛は流華の脳を侵食せず、静かになった。

しかし『あの男』が死んだことにより魔術が弱まり、雛は再び侵食を開始。結果的に数年間成長を抑えられていた雛は、他の雛とは違い流華の中で大きく成長していった。

流華は雛を通じて、『迷宮の神』の存在を知ってしまった。発狂した彼女は姿を消し、村人を捕えて神への生贄とした。

## 赤紅麗華(あかべにれいか)

流華の姉。故人。妹以上の美人だった。

5年前に妹とともに坑道に迷い込み、蒨病を発症する。数日後に村に戻った時には手遅れになっていた。

彼女は蒨による支配を拒否し、死を選んだ。

『あの男』は、麗華の存在を村人の記憶を消した。蒨病を経て死に至った姉の存在が、流華が村で生き続ける障害になると考えたからである。

## 益田一也(ますだかずや)

能力値:

STR 14 CON 14 SIZ 15 INT 9 POW 13 DEX 9 APP 3 EDU 11

HP:15 MP:13 SAN 65

技能:

<目星>:35、<聞き耳>:35、<水泳>:85、<鋸>:55

<クトゥルフ神話>:5

DB+1D4

深きものの血を引く男。

かつては海辺の村に住んでいたが、『海へ帰る』肉親が多く出たことから海を恐れるようになり、若いうちに故郷を離れた。しかしその姿のため一箇所に長く留まらず、あちこちを転々としていた。

10年前、あてもなく歩いていたところを『あの男』に出会い、堀米村に連れられる。以降は堀米村に住むようになった。

自分が堀米村に受け入れられたのは『あの男』が何か細工したことに気付いている。そのため『あの男』に感謝しつつも、力を持つことやたびたび粗暴な振る舞いをすることから恐れてもいた。

『あの男』の結婚式には新郎唯一の友人として参加し、スピーチも担当した。

消えていたはずの『あの男』の記録が蘇ったことに気付いた彼は、『あの男』に何かあったのではと感づく。昨今の行方不明事件もあり、よくないことが起きるのではと怯えていたところに冬江と白川が訪ねてきてしまった。すっかりパニックになった彼は2人を脅し地下へ閉じ込めた。

ただ、その後2人をどうするかは決めておらず、困っていたところに探索者がやってくることになる。

故郷から持ってきた銚子を家にしまっており、展開によっては装備した状態で現れる(冬江と白川を脅すときにも使っていた)。

故郷を離れたが体の変化は止まらず、結婚式での写真に写った時よりも魚に近い姿になっている。

(なお、第1章の時点では『あの男』の力により結婚式の写真から姿を消されている)

おそらく、遠くないうちに海に帰ってしまうだろう。

## 須川有恵(すがわ ありえ)

能力値:

STR 11 CON 7 SIZ 13 INT 16 POW 10 DEX 6 APP 14 EDU 16

HP:10 MP:10 SAN 30

技能:

<目星>:55、<聞き耳>:55、<応急手当>:60、<運転(農業機械)>:65、<電気修理>:80、

<鎌>:30 (1D4のダメージ)

<クトゥルフ神話>:5

堀米村住人。40代女性。

2日前、不思議な声に誘われて坑道に迷い込み、流華につかまりアイホートの雛を植え付けられた。

数日して雛が体中に染み込んだら、生贄にされてしまっていただろう。

雛に操られている影響で動きが鈍くなっている。

## 成長した雛

能力値:

STR 6 DEX 6

HP:11

技能:

<粘液> 80% (1D2のダメージ、1/1D3のSANチェック)

<噛みつく>:30 (1D6のダメージ、1/1D4のSANチェック)

どちらの攻撃を受けても、被害者の体内にアイホートの雛が入り込む。「16.キャンペーンシナリオ第3章へ」も参照。

特殊能力:

打撃系の攻撃により受けるダメージ半減(端数切捨て)。刃物や刺突系の武器や、火によるダメージには半減効果なし。

流華の体内で、バレーボール大の大きさまで成長したアイホートの雛。流華を支配している。

アイホートほどの強さはない。

## 瓜野菖蒲(うりの あやめ)

能力値:

STR 9 CON 7 SIZ 14 INT 16 POW 15 DEX 7 APP 10 EDU 21

HP:11 MP:15 SAN 30

技能:

<オカルト>:85、<人類学>:71、<生物学>:76、<地質学>:71、<電子工学>:81

<天文学>:96、<博物学>:85、<物理学>:86、<薬学>:86、<歴史>:70

<クトゥルフ神話>:30

バー『イエローヘブン』の常連。20代後半の女性。

過去に数年間、行方不明になっていた時期がある。自分自身はその時期のことを覚えていないが、そこで見聞きした何かはぼんやりと思い出することができる。

頭の中に意味の分からない言葉が思い浮かぶことがあり、それをノートに書き記している。

自宅には同じようなノートが何冊もある。イエローヘブンで探索者と会った瓜野は自宅に戻り、ノートを読み返した。

そして探索者からの電話でアイホートの雛が関わっていることに気付いた彼女は、ノートから呪文を見つけ、唱えた。

元々人付き合いが得意ではない上、行方不明と記憶喪失により人間関係のリセットを余儀なくされた彼女にとって、白川は唯一の友人だった。

彼女の正体は第3章で判明する。

## 京子の夫(『あの男』)

ニャルラトホテプと人の混血。ニャルラトホテプとしての力はほとんど残っていない。

前作で死亡。顔を持たない。

名前も持たないため、益田や流華からは『あの男』『あいつ』などと呼ばれている。

『記録』と『記憶』を操作し自分の情報を消していたが、彼が死亡したことでその影響が薄れつつある。

そのため、かつては写真に「彼の姿が写っていなかった」のに対し、現在は「顔を持たない男が写っている」という状態に変わっている。

また、人々の記憶から消されていた彼の存在も戻りつつある。

かつて彼はあてもなくあちこちを転々として暮らしていたが、10年前に堀米村(と、そこに住む美人姉妹)を発見。

直前に偶然出会った益田を連れ、堀米村に移り住んだ。

5年前に赤紅姉妹が蒺藋病を発症した際、魔術を使ったが彼女らの病を打ち消すことができなかった。

自らの力のなさを呪った彼は、自分の中の「人間」を捨て去り、ニャルラトホテプとして再度生まれ変わることを決意した。そのため彼は堀米村を去り、手がかりを求めて祖先と因縁があったという東内へに向かった(その後、第1章へと話が続いてゆく)。

第1章で探索者に還された後、人としての理性を急激に失っており、探索者以外に対しての興味を失っている。

ただし、京子を連れ去った場合は理性を多少保っており、地下から脱出する冬江や益田に声をかける。

## 京子の義理の父(=京子の夫の父=冬江の夫)

ニャルラトホテプと人の混血。息子よりはましだが、ニャルラトホテプとしての力はほとんど残っていない

冬江との結婚後、姿を消す。

冬江の様子を遠くから伺っており、冬江に危害が及びそうになると助ける。

今回は傍観者である。ただし、冬江に危害が及ぶ場合は彼女を守る。

また、前作と同様、探索者が【束縛の魔術】【解呪の魔術】【帰還の魔術】を使用した場合、こっそりと力を貸す。

## 大内俊夫(おおうち としお)

能力値:

STR 11 CON 11 SIZ 14 INT 13 POW 8 DEX 8 APP 10 EDU 14  
HP 13 MP 8 SAN40

技能:

<隠れる>:40、<目星>:65、<図書館>:85、<言いくるめ>:45、<値切り>:35  
<歴史>:45、<オカルト>:25

60代男性、無職。前作に登場したNPC。

定年退職後、することがないので図書館に来て本を読んで過ごしている。

結婚歴のない独身男性。友人も少なく、基本的に1人である。

図書館から京子がいなくなったことを悲しんでいる。

本作では特に出番は用意していないが、探索者が図書館に行くなどしたら登場させてもよいだろう。

## 楠木京子(くすき きょうこ)

能力値:

STR 10 CON 9 SIZ 10 INT 14 POW 12 DEX 8 APP 18 EDU 18  
HP 10 MP 12 SAN 0

前作で死亡、あるいは発狂している。

生きている場合、東徳寺に引き取られている。外面的には穏やかに、縁側でお茶を飲む毎日。

## 18 アイテム

### 【鋸】

益田の家にある。倉庫で見つけさせてもよい。展開によっては益田が持って登場する。益田に使わせるのを想定。  
初期技能値15、ダメージ1D8+DB

### 【槍】

流華が持っている。お手製なのであまり使い勝手はよくない。元々は姉の持ち物だったとか。  
初期技能値15、ダメージは1D6+DB。

### 【鎌】

須川が持っている。  
初期技能値25、ダメージは1D4+DB。

### 【ツルハシ】

地下に置いてある。刺突武器として扱う。重たいので、STRの値を初期技能値とする。  
初期技能値 [STR]、ダメージは1D8+DB。

### 【木刀】

牢屋の中に置いてある。戦闘要員がどうしても足りなくなったら半田に使わせるとよい。  
初期技能値15、ダメージ1D6+DB

### 【短刀】

初期技能値25、ダメージ1D4+DB  
東徳寺宝物庫にある【無銘の刀】は短刀として扱う。

## 19 第1章で登場したアイテム

第1章に登場した【黒い本】、【白い本】、【赤い本】は、探索者が持ち帰っていれば持参させてもよいし、京子の部屋にあることにしてもよい。

【解呪の魔術書】、【束縛の魔術書】、【無銘の刀】は東徳寺の宝物庫にある。

<アイデア>で存在を思い出させてもよいだろう。

特に、【解呪の魔術】はシナリオクリアの方法の1つなので、選択肢として提示できる形にすることを推奨する。

### 【黒い本】

京子の家に置いてあった本。  
表紙などには何も書いていない。

見たことのない言語で書かれているにも関わらず、誰でもスラスラと読むことができる。

この体験をした探索者はSANチェック(1/1D3)

それなりに分厚く、最後まで読むには[4+1D6時間]が必要。中断して再開しても良い。

この本は【解呪の魔術書】である(宝物庫にあるものと同じ内容)。【解呪の魔術書】の内容を得る。

### 【解呪の魔術書】

資料:【解呪の魔術】をプレイヤーに提示する。

最後まで読んだ探索者は、魔術に触れたためSANチェック(1D4/1D8)。

なお、他の本のようなクトゥルフ神話技能が上昇するようなイベントはない。

効果や印の結び方は口頭で説明することが可能。教わった側にSANチェックは発生しない。

### 【白い本】

京子の家を探検中に探索者が見つける本。

京子の家を探検しなかったり、判定に失敗し続けた場合は京子が発見する。

やはり表紙などには何も書かれていない。

見たことのない言語で書かれているにも関わらず読むことができるのも同様。

SANチェックも同様だが、既に黒い本を読んでいるなどした場合はSANチェックは不要。

最後まで読むには[4+1D6時間]が必要。中断して再開しても良い。

この本は【束縛の魔術書】である(宝物庫にあるものと同じ内容)。【束縛の魔術書】の内容を得る。

### 【束縛の魔術書】

資料:【束縛の魔術】をプレイヤーに提示する。

効果や印の結び方は口頭で説明することが可能。教わった側にSANチェックや次の描写は発生しない。

最後まで読んだ探索者は、魔術に触れたためSANチェック(1D3/1D6)。

### 【赤い本】

「夫の正体を恐れる京子」のシーン終了後、京子が見つける本。

表紙や言語、読むときのSANチェックは黒い本や白い本と同様。

最後まで読むには[4+1D6時間]が必要。中断して再開しても良い。

この本は【帰還の魔術書】である。

資料:【帰還の魔術】をプレイヤーに提示する。

効果や印の結び方は口頭で説明することが可能。教わった側にSANチェックや次の描写は発生しない。

最後まで読んだ探索者は、魔術に触れたためSANチェック(1D3/1D6)。

## 【無銘の刀】

京子の夫の先祖であり、妖怪である「べすっぴん殿」を斬った刀である(詳細は第1章を参照)。

不思議と力が湧いてくる感覚がある。最初に鞘から抜いた探索者は、セッション終了までMPを+10する。

刃物としては普通の物である。

## 【すぐ忘れる、見なかったことにできるコツ】

図書館と東徳寺で見つけられる本。実はお助けアイテム。

著者は東徳寺住職。

現代文であまり厚くないが、著者の文才がないのか大変読みにくい。

最後まで読むには[2+1D6時間]が必要。中断して再開しても負い。

この本は【忘却の魔術書】である。

習得によるSANチェックはない。

以下のようにすれば使用できる。使用できるのは、成否に関わらずシナリオ中1人1回のみ。

- 本に記された呪文を頭の中で唱える
- <アイデア>ロールを行い、『失敗する』

条件を満たすと、SANチェックそのものを回避できる。

SANチェックのロールを行う際に宣言すること。SANチェック後は使用不可。

また、この本の内容は口頭で他の探索者に伝えることはできない。各自に本を読んでもらう必要がある。

## 20 魔術資料

第1章に登場した魔術。第1章で習得した探索者やNPCは、まだ覚えていることにしてよい。

消費MPは探索者の数に応じて調整するとよい。

参考に、以下の消費MPの期待値は $[3.5*4]+[2+3.5]+[5.5*2+5.5]=2+16.5+16.5=35$ 。初期MPの期待値は10.5。

なお、本シナリオでは【帰還の魔術】の使用は想定されていない。

----- キリトリ -----

### 【解呪の魔術】

人の姿をした生物の正体を暴く魔術。

以下のようにすれば使用できる。

- [4D6]のMPを支払う。これは複数の人間で自由に分散できる。
- MPを支払った者全員が指定された印(忍者がよくやるやつ)を結ぶ。
- 効果はラウンド終了時に発動する。

姿は頭からじわじわと変わってゆき、完全に正体を現すまで [2+1D3]ラウンドかかる。

一度発動すれば、継続して何かを行う必要はない。術者が途中で死亡するなどしても効果は解除されない。

効果や印の結び方は口頭で説明することが可能。

----- キリトリ -----

### 【束縛の魔術】

人の姿をした生物を束縛する魔術。

以下のようにすれば使用できる。

- [2+1D6]のMPを支払う。これは複数の人間で自由に分散できる。
- MPを支払った者全員が指定された印(忍者がよくやるやつ)を結ぶ。
- 効果はラウンド終了時に発動する。

効果は支払ったMPと同じ数のラウンドだけ継続する。

効果を継続するには、次ラウンド以降も印を繰り返し結び続ける必要がある。ただしこれは1人が行えばよい。

何らかの原因で印が中断された場合、最初からやり直さなくてはならない。

効果や印の結び方は口頭で説明することが可能。

----- キリトリ -----

### 【帰還の魔術】

人と異形が入り混じった「矛盾した存在」を彼方に還す魔術。

以下のようにすれば使用できる。

- 2D10のMPを支払う。これは、**3人**で分散する。
- MPを支払った者全員が指定された印(忍者がよくやるやつ)を結ぶ。
- 効果はラウンド終了時に発動する。

さらに、以下のようにすれば【帰還の魔術】を鎮められる。

- 1D10のMPを支払う。これは、複数の人間で自由に分散できるが、【帰還の魔術】の印を結んだ者が含まれていなければならない。
- 【帰還の魔術】の印を結んだ者のうち1人が、印を逆に結ぶ。

効果や印の結び方は口頭で説明することが可能。



## 21 情報

### 【堀米村(概要)】

堀米村(ほりこめむら)は山間にある人口数百人の村である。  
かつては堀道村(ほりみちむら)と呼ばれ、江戸時代までは銅が採掘されており栄えていた。  
しかし、明治時代に入る前に銅が枯渇。人々は去り、寂れてしまっている。

鉱山への入り口が村のあちこちにあったが、現在はすべて封鎖されている。

### 【蒨病(概要)】

堀米村には、蒨病(まぶびょう)という風土病があった。  
発病からしばらくすると全身から血を噴き出して死んでしまう。  
発病から死ぬまでは数ヶ月とも数年間とも言われる。  
治療法はなく、病の伝播を防ぐため、罹患者は生きたまま棺に入れられて焼き殺される。  
ただ、戦後に発病者は確認されておらず、どこまでが真実かはわからない。

### 【蒨病(詳細)】

蒨病は、坑道(鉱山の中の地下道)の中で行方不明になったものがかかる病気とされる。  
蒨病にかかった者は、数日後に自力で村に戻ってくる。  
しかしその頃には正気を失っており、まともな言葉を発することができない。  
蒨病にかかった者が死ぬときは、傷口からは小さな虫のようなものが飛び出したという記録が残っており、寄生虫の一種とも考えられる。  
堀米村の者はその飛び出した虫から病が伝播することを恐れ、罹患者を棺に閉じ込め、虫ごと焼き殺すようになった。

### 【行方不明事件】

ここしばらく、この集落から村民がいなくなっている。  
最初にいなくなったのは、赤紅流華(あかべにるか)という若い女性だった。  
以降、1人ずつ姿を消している。  
2日前にも飲み席に姿を現さない者がおり、彼女も被害にあったのではないかと噂されている(ここで姿を現さなかったのは須川)

流華がいなくなったのは、前作のシナリオ終了直後である。  
(PLには、〇〇ヵ月前のように表現して伝えること。勘の良いPLなら、京子の夫が消えたことが事件のトリガーになっていることに気付くだろう)

---

## 22 時系列整理

時期	出来事
江戸時代	堀道村(堀米村)にある銅山の坑道に、アイホートが現れる。 アイホートはすぐに帰還するが、雛を坑道に残す。この雛が蒨病の原因となる。 以降、堀道村では蒨病のリスクを背負いながらも採掘が続けられる。
明治時代	堀道村の銅が枯渇し、坑道を封鎖。村の名前を堀米村に改め、米作りで食べていくようになる。 以降、蒨病の罹患者がいなくなる。
10年前	『あの男』と益田が出会い、堀米村に移り住む。
5年前	赤紅姉妹が坑道に迷い込み、蒨病に罹患。 姉の麗華は死亡、妹の流華は生き延びる。 『あの男』が堀米村を離れ、東内市(第1章の舞台)に移り住む。
3~4年前	『あの男』が楠木京子と出会う。 『あの男』が「人を捨てる方法」を見つけ出し、準備を始める。
???	セッション「外宇宙からの救いの手 第1章-虚空の花嫁-」の1月前。 『あの男』と京子の結婚式が行われる。
???	セッション「外宇宙からの救いの手 第1章-虚空の花嫁-」。探索者が『あの男』と会い、追い返す。 前後して、結婚式場の関係者(白川など)が、京子の結婚式の資料が消えていることに気付く。
???	セッション「外宇宙からの救いの手 第1章-虚空の花嫁-」の直後。 少しずつ、消えていたはずの『あの男』の記録が戻り始める。  流華の体内にいた「アイホートの雛」が活性化し、発狂した彼女は堀米村から姿を消す。 (行方不明事件の最初の被害者として扱われているが、実際は犯人)。
??~数日前	堀米村で行方不明者が増え始める。 流華が生贄を求めて、村人を攫っている。攫われた村人はアイホートの雛を植え付けられ、1週間ほどの期間をあけて生贄にされた。
1週間前	白川が、消えていたはずの京子の結婚式の資料を見つけて持ち帰る。
5日前	白川が結婚式の資料を読み直し、異常に気付く。
2日前	白川が、バー「イエローヘブン」で瓜野に資料のことを相談する。 堀米村で、須川が行方不明になる。
1日前	白川が益田に会うために堀米村へ向かう。 冬江が結婚式の資料を見つけ、自分の夫(『あの男』の父)の手掛かりを得るため堀米村へ向かう。 白川と冬江は偶然合流、益田の家に到着するも2人揃って地下室に閉じ込められる。
当日	住職が冬江の不在に気付き、探索者に助けを求める。 半田が白川を探し、東徳寺を訪れる。