

クトゥルフ神話
TRPGシナリオ
「電腦の申し子」

yuki otoko

ユキ・オトコ

ある時、人間の脳を電腦化（情報化）する実験が行われていた。

その際に利用されたのは齡15程度の若者たちだった。

彼らは脳髓を生きたまま抉り出され、そのすべてを情報へ変換するためによりとあらゆる管をつながれた。

そして、実験を統括するために用意されたスーパーコンピュータに彼らの脳が「印刷」されかかったとき、何の因果か彼らは外なる神の世界にリンクを果たしてしまった。

実験場は混沌と恐怖の苗床と成り果てたが、その中でも機械は動き続けていた。

自身に目的がないままに...

・ 実験場で出会う人間1（若い女性）

10代の女性。自我があり、過去に「招待状」でこの場所に来てしまったと話す。ちょっと時代がずれているのか、ナウいだのチョベリグだの古い流行語をよく使う。ゾンビに会う、ゾンビを倒す際に時々ショックのせいか口がきけなくなったり、動けなくなったりする。

・ 実験場で出会う人間2（NPC探索者）

30代の男性。自我があり、この実験場に入り込んでしまった娘を探しに来ている。この世界について「ここが実験場であったこと」「実験の暴走で荒廃したこと」「荒廃後も人を呼び寄せている魔の巣窟であること」を知っている。

・ 実験場で出会う人間3（富豪）

50代の車いすの女性。事故で脳を損傷しており、器にも出来ないためゾンビたちにも襲われない。（肉体的生存者）盲聾啞の三重苦であり、ボロボロの紙とペンを足元に置いている。

自身の実験のせいでこの惨状を起こしてしまったことから、その贖罪のために活動する。足が不自由のため車いすでの移動しかできない。そのため、回路が生きているB2Fから1Fまでしか移動できない。ただし、車いすは電動性で至る所に充電設備が生きてい

るため移動は速い。

自身の意識下では探索者たちを逃がすため、この実験場の設備を完全に停止させるために行動しているが、コントロール室である3Fにたどり着けない上、自身も非力なため何も対策を取れない。また、自身がゾンビに狙われないため、即物的な危機察知能力がなく、ゾンビがいる部屋に探索者たちを誘導してしまうこともある。

・実験場では会う人間4（研究者）

人間と書いてはいるが、実態はホログラムで映し出されている。本体はスーパーコンピュータ。実験時にその場にいた研究者が電脳化し、スーパーコンピュータに取り込まれた。

- 1探索者はそれぞれの事情でこの施設にやってくることになる。
- 2始めは探検気分で楽しそうだったが、ゾンビの出現、よくわからないホログラムの誘導、道中に見つかる異様な遺体など死の恐怖と隣り合わせの世界だということに気が付く。
- 3しかしその中でも生きている人間（NPC）に遭遇し、何とか現状を把握しようとする。
- 4そのうち、この施設が人を誘い込んで殺し、脳髓を抜き取られる仕掛けになっていることを知る。
- 5探索者は何とかしてこの一連の出来事を引き起こしている人物を突き止め、再起不能にする。
- 6一連の事件を解決し、無事施設を崩壊させることに成功したら、エンディング。

NPC情報

・ 実験体

正体は実験体にされてしまった若者の一人。招待状に誘われた人間を襲ううちに（脳髓が接続に足るほど満たされ）自我が表出するようになり、最後に襲った人間と役割を入れ替え続けることで若者の肉体を維持している。自身の新しい肉体の憑代として探索者たちを狙っている。（精神的生存者）

実験場の構造の多くを把握しており、「当時の」実験場の区画・設備については詳しい。

・ NP探索者

彼も同じく脳髓を器として提供されている一人であり、死亡している。肉体そのものは彼であり、若干の腐敗臭はするものの、実験場そのものに腐臭が満ちているので探索者が気付くことは困難である。彼の持つ非常食はすべて賞味期限ぎりぎりなものが多く、いくつかの食品は期限を過ぎてしまっている。

死人であるが、根っからの善人でもある。

・ 研究者

人間の電脳化実験における「成功例」である。（機械の生存者）多くの場合、取り込まれたスーパーコンピュータ内から調査をし、コンピュータに接続している何かが人間を自身のパーツとして取り込んでいることを突き止め、それを止めるために探索者たちに警告を発した（探索者への招待、もしくは警告）。彼のホログ

ラムは危険への警鐘・攻略のヒントとなっている。しかし、時にはそれをスーパーコンピュータ側が悪用して罠に嵌めることもある（15%ロール位）。

彼の所在は3Fのコントロール室であり、B1Fのセキュリティを解除しなければ行けない。

黒幕

狂気の実験場で唯一「生存」している人間である。それ以外の人間は生きてるように見えるが、実際は黒幕の脳髄の中に蠢く電脳化された外なる神との接続を維持するためにだけに生かされている「接続線＝消耗品の器」である。

黒幕の目的は日々不安定になってゆく外なる神との接続を維持するための器である「人間の脳髄」を外から供給し続けることであり、そのために電子掲示板などに様々な「招待状」送りつけていた。

探索者の知り合いがこれに巻き込まれる。もしくは、探索者自身に招待状が届くところから序章は始まる。

正体は「富豪」「研究者」「実験体」のいずれか。

・実験体

自身の中に何かが潜んでいることを自覚しており、それからの自身の解放を望むために肉体を入れ替えている。しかし、肉体をいくら入れ替えても自身の中の存在が消えないため、その権化（と思いついでいる）ゾンビを攻撃し、まだ汚染されていない探索者になり替わろうとしている。

自身がその「ナニカ」の主人格であると自覚する（彼女の本来の肉体「異形の門」（B2F）を発見する）と彼女は「精神の落とし児」として発現。

・ 富豪

宇宙的存在に支配された無意識化の部分（例えば足・声など）は完全に狂気そのものである。動かないはずの足がボロボロだったり、時々奇声を挙げる（ゾンビたちを呼び寄せる）のはこのせいである。

彼女を殺すと彼女を生かしていたゾンビたちと融合して「肉体の落とし児」として発現。

彼女を殺さずコントロール室での（情報化された狂気を超えて）メインスイッチを停止させることができれば、ゾンビたちは「頭ぱーん状態」になる。ちなみに彼女は自害する。

・ 研究者

彼の所在を突き止め、彼にパソコンの破壊コードのようなものを入力するように言われる。拒否もできるが、次の瞬間に他の生存者（実験体・富豪・NP探索者）が体を支配されてコードを入力してしまう。

室内のホログラムが起動し始め、召喚儀式が始まる。ちなみに召喚時にはホログラムの用意した幻覚（生かしてきた生存者の数（1-4）の落としご*0.5スペック）との戦闘に勝利したうえで機械を物理的に破壊しなければならない。

ちなみに破壊に失敗しても召喚は自動的に失敗である。

一部が顕現するものの、機械の潜在能力をオーバーフローしてしまうため（生かしている生存者数*1+3ターン-倒したゾンビ数*0.5（最大3）/6）*1 d 10/1 d 100SAN値減少となる。

- ・ 室内構造

作ってないので、自由に補完してください。

- ・ 対応人数

2人以上が望ましい。一人だとゾンビとの戦闘がきついです。

- ・ エンディング

いずれにせよ、実験場は壊滅する。

クトゥルフ神話TRPGシナリオ「電腦の申し子」

<http://p.booklog.jp/book/69341>

著者：ユキ・オトコ

著者プロフィール：<http://p.booklog.jp/users/cthulhutrpg/profile>

感想はこちらのコメントへ

<http://p.booklog.jp/book/69341>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/69341>

電子書籍プラットフォーム：ブックログのパー（<http://p.booklog.jp/>）

運営会社：株式会社ブックログ