

クトウルフ神話TRPG
初心者向けシナリオ
「はいはい」

ユキ・オトコ

探索者のあなたが暮らしている総合集合住宅街には、時々奇妙なことが起こっていた。

入居時には真面目な住民だった人が、夜中に大騒ぎをして近隣の住民を困らせたり、管理人室に突然「泊めてくれ」と押し入ったりして最後には色々な事情で引っ越してしまう、なんてことが起きていた。

とはいえ、200世帯以上が住まう住宅地なのだから相性が悪いなんてことだってあるだろうと自治体ではあまり問題視されていなかった。

しかし、長年あなたの隣に住んでいた住人がおかしくなりだした。

「だれか、うるさいのを止めてくれ！」夜中に騒ぎ出した住民はそんな絶叫を繰り返していた。

しかし、住民の絶叫以外、何も聞こえない。一体この場所に何があるというのだろうか。

探索者は、この住民となって事件に関わっても良いし、この住民から依頼を受けて事件に関わっても良い。

登場人物

住民：住民はここ数日、夜になると隣からの絶叫で目を覚ます。お隣さんとは大して交流は無いけれど、こうした迷惑をかけるような人物ではなかったと記憶している。相談を自治体にしたところ「またですか」と自治体で時折話題に上がる「気が変わってしまった住民」の話をしてくれる。2,3年前から急に気が変わったかのように奇妙な行動に出た挙句周りの住民に迷惑をかけて出て行った事例が急増している。

狂える住民：住民の隣で夜になると一人で狂気を発している。時間経過によっては…。

自治体の役員：「気が変わってしまった住民」の騒動について不審がって何度か役所に調査を依頼している。また独自に図書館で資料を集めていたりしている。

管理人室の重鎮：基本的に雇主である自治体・管理組合にとって利益相反となるため口を固く閉ざしているがトラウマともいえる過去を持っている。

役所の担当：この総合集合住宅の不審な騒動についての調査の担当者だが、調査とは名ばかりでただの苦情相談窓口である。しかし、彼のもとには退去した住民のことをまとめた資料があり、それを紐解くと被害者には二つのどちらかの共通点を持っていることが判明する。

登場人物のヒミツや核心部分

狂える隣人：彼の耳元では毎夜大きな赤ん坊の泣き声が響いてくるのだという。勿論自分のまわりで赤ん坊と暮らしている住人はいない。そう、この声は自分の頭の中から響いているものだと思っている。……ついでに言うと彼は最近ホームシアター用の設備を整えていた。先月の給料で漸くすべての設備が整ったばかりである。

自治体の役員の調べごと：図書館の資料で、昔この住宅街が名の知れた霊場の跡地であったと知っている。赤子を雨乞いの贅として捧げ、母親の嘆きを雨として呼び込むという奇妙な儀式が行われていた。

図書館でさらに得られる情報：その影響か、この地で生まれ育った女性は雨を呼びやすいと評判だったそう。しかし、ある時雷に打たれた湖から火花とともに緑色の靄のようなものが出て湖が干上がり、雨女信仰も途絶えた。

管理室の重鎮のトラウマ。：1年前のある日、例の住民騒動で自分の耳をちぎって食べてしまった住民がおり、連絡を受けて現場に急行した。現場はバットで高額な音響機器が粉々に打ち砕かれており、血まみれの住民が「耳を取ったのに、まだあの機械から聞こえてくる」とうわごとを言っていたことを憶えている。結局その住民は病院で衰弱死してしまった。自分もいつか同じように何かが聞こえてくるのではと日々怯えている。

役所の担当（の持つ移転者の引越資料）：被害者には「部屋に高度な精密機器」が揃っていたり、デザイナーや建築家など「職業上芸術に携わっている」という二つの共通点のいずれかが当てはまっている。

また、少し前に狂える隣人からより大きな電気供給を受けるために高圧線の配備を依頼されていた。

全ての原因と解決方法

全ての原因は、赤ん坊を贄として捧げる風習があった霊場のこの地と、近代的な設備が整っている総合集合住宅の二つの因子によって呼び寄せられた一つの神性がこの地に根を張る前兆だったのだ。

その神性の名は「コラジン」。夢見るクトゥルフのイドの塊であり、精神を摩耗させる災厄を振りまく電気の化身である。

「コラジン」はこの住宅街を拠点として現世に顕現すべくあらゆる精密な電子機器に寄生し、その近くの芸術家肌の人間や機器の所有者の精神力を日々喰らうことで成長していた。今は、狂人の部屋にあるホームシアターに寄生している。

探索者は相談を受けてから三日以内に事件を洗い出して、解決策を探る。

- ・ 重鎮が暴露した被害者の一人が機械を物理的に壊していた点で機械との関連性を見出す。
- ・ この地が霊場になっていて、過去の資料から水に関わる存在であることを示唆。ついでに高圧の電気に弱い可能性を提示。
- ・ そして、狂人が高品質な機械を購入していることやそれによって高圧線の導入を依頼していることを把握する。
- ・ ホームシアターを購入した当時ではなく、高電圧線導入の相談に行った時期と呪われた時期がほぼ合致している点でホームシアターに何かがあると踏んで高圧線でいたぶってくれれば「コラジン」が霧散して解決。

探索者と正気度について。

もし住民になることを望んだり、住民の部屋で寝泊まりするようになったら、初日の夜から正気度ロールを実施して失敗した場合、片頭痛の影響ですべての技能に-10%の修正を加え、1d6のSan喪失。また、解決まで三日間同様に寝泊まりし、三度正気度ロールに失敗したものは正気度喪失に加えてPOWを1失わせても良い。

最終決戦：神性「コラジン」について

コラジンの耐久値は未成熟ということも含めて25位にしておこう。

コラジンへの高電圧ダメージは毎ラウンド1d10である。

本来は電気修理が電圧線の対応技能ではあるものの、ゴム手袋の装着などで「こぶし」で代用可能とする。

コラジン自体に戦闘能力はないものの、現場にてシアターを通してルルイエを見るので初ラウンド1d2/1d5のSanチェック。勿論高電圧の持ち主が一時的に発狂したら電気ショック（2d8+スタン）。

危機感を出すために高電圧線をぶつける現場に探索者だけでなく、狂える隣人を狂信者待遇で敵対させても良い。

最終的にコラジンをシアターから追放した際に、コラジンの最後の姿を見てしまうので1d4/1d10のSanチェック。

解決策への道筋が多少難解なことと、より簡素な進行を求めるならKPが率先して有力な情報源への道を提示しても良いのかもしれない。

役所の担当や管理室の重鎮などのNPCを活用して解決へ強引に進めても良い。

勿論、その際にはノーマルエンドよろしくNPCには高電圧の餌食が正気度大幅喪失のリスクを背負ってもらう。

しかし、三日間特に進展もなしにただ日々を過ごした場合くれる隣人は狂死。

探索者の頭の中には、老人とも幼子とも違う声を耳にする。

クトゥルフ神話TRPG初心者向けシナリオ「はいはい」

<http://p.booklog.jp/book/92851>

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/92851>

ブックログ本棚へ入れる

<http://booklog.jp/item/3/92851>

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