

百座死行

ひゃくざ
けっしこう

CoC シナリオー斉投稿企画
『CENTUM SOMNIA』参加作品

目次

TABLE OF
CONTENTS

01. はじめに	01	12. cogito ergo sum	24
02. シナリオについて	01	13. alea jacta est	25
03. シナリオ背景	02	14. fortuna caeca	26
04. プレイヤー向け事前情報	04	15. némesis sum	28
05. prologus	05	16. némesis tecum	30
06. praesagium	06	17. CENTUM ABYSSUS	32
07. ave CENTUM gracia plena	07	18. CENTUM ANNUS	33
08. iter	09	19. CENTUM CAELUM	34
09-A. insomnia: ANNUS	12	20. CENTUM BENEDICTIO	35
09-B. somnia: ANNUS	14	21. epilogos	36
10-A. insomnia: CAELUM	17	22. UNUM SOMNIA	37
10-B. somnia: CAELUM	19	23. VESTRUM SOMNIA	38
11-A. insomnia: ABYSSUS	21	24. クレジット	39
11-B. somnia: ABYSSUS	22		

01. はじめに

この度は当シナリオをお手に取っていただき、ありがとうございます。

こちらはクトゥルフ神話 TRPG(6版) 対応シナリオとなります。

このシナリオは、別シナリオ「夢謬逃避行」の世界から1年後の時系列を取り扱っています。しかし、ストーリーはそれぞれ独立しているため「夢謬逃避行」の内容を把握しておく必要はありません。

このシナリオはKP レスプレイ（キーパーを用意せず、プレイヤーひとりでシナリオを遊ぶ方法）に対応しています。まずは一度プレイヤーとして遊んでみたい……という方は、ぜひ「read me」のご案内に従ってKP レス対応ページをご確認ください。

難易度改変はご自由にどうぞ。

また、このシナリオは神話生物に対する独自解釈を含み、シナリオ独自の呪文が登場します。ご了承ください。

略字一覧

KP：キーパー

PL：プレイヤー

PC：探索者

RP：ロールプレイ

AF：アーティファクト

基本：基本ルールブック

MM：マレウス・モンストロルム

このシナリオ内では、コラムにキーパー向けの補足情報を掲載しています。キーパリングのヒントとして参照してください。

02. シナリオについて

プレイ人数：1人

プレイ時間：1～2時間（ボイスセッション）

20～40分（KP レス）

必須条件：〈クトゥルフ神話〉技能値が0%であること

推奨技能：なし

舞台：海と灯台が必要

百年後の宙をあなたと一緒に泳ぎたいんだ！
（そうすると、この星は滅びてしまうけれど。）

名も無き星の光だと告げる誰かが、夢でそう笑ったのを見た。

これは、数多の百の悪夢たちのなかから、
たったひとつのあなたのためだけの悪夢を見つける物語だ。

目ざめたあなたへ。

03. シナリオ背景

今から百年前のこと。

地球からはるか遠くの宇宙を旅行していた外なる神「グロース」に名も無き惑星が衝突し、惑星は激しい爆発とともに砕け散った。このとき「グロースの神性の一部」と「惑星の爆発によって発生した鮮烈な光」とが融合し、弱小ながらも新たな神が創造された。

そして、百年後。

名も無き惑星の死から生まれた神は「ウヌムソムニア」という名前で地球へ降臨する。もしも冒流的な神話知識を有する者がこの光を観測すれば、グロースの到来による地球の滅亡を予見するかもしれない。あるいは光を観測できるようになるよりも先に、ウヌムソムニアの接近によって活気づいた冒流的な神話事象に見舞われる者もいただろう。

しかし今回の物語の中心に選ばれるのは、神話知識を有していないキャラクターだ。この物語は、巨大な神話事象の前触れを舞台に、神話知識と縁のなかったひとりの人間が「探索者」として神話世界へ足を踏み入れる一幕なのである。

NPC 「ウヌムソムニア」

百年前に外なる神グロースと衝突し、爆発して砕け散った名も無き惑星。砕け散る際にグロースのごく一部を取り込み、わずかながら神性を獲得した。百光年先の宇宙に다가やく地球を観測し、「誰かに自分のことを知られたかった」「自分がただの惑星ではなく、神としてわずかにでも存在した意味を見出したかった」という夢物語を地球に向けて独り言ちる。

そして、その祈りを聞き届けるのが、祈りがもたらされてから百年後の地球に生きる、このシナリオへ挑む探索者だ。

呪文 『先触れへの献歌』

本シナリオオリジナルの呪文。外なる神グロースを招来 / 退散させる。

コストは呪文の詠唱者とグロースとの距離によって決定され、最低で0ポイント、最大で100ポイントのPOWを消費する。計算方法は、グロースを招来させるか、退散させるかによって異なる。

グロースの招来を試みる場合、呪文の詠唱者とグロースとの距離が1光年（約9兆5000億キロメートル）離れているごとに1ポイントのPOWをコストに支払う必要がある。つまり、互いの距離が離れていればいるほど、必要なコストが大きくなる。互いの距離が100光年以上離れている場合、呪文の詠唱は自動失敗となる。

グロースの退散を試みる場合、〈100 - (呪文の詠唱者とグロースとの距離、単位は光年)〉ポイントのPOWをコストに支払う必要がある。つまり、互いの距離が近づいていればいるほど、必要なコストが大きくなる。互いの距離が100光年以上離れている場合、そもそも呪文の詠唱をする必要はない。

【関与する神話生事象】

- ・グロース (MM p.169)
- ・ニャラトテップ (基本ルールブック p.221)
- ・呪文 『門の創造』 (基本ルールブック p.289)
- ・呪文 『先触れへの献歌』 (本シナリオオリジナル)

そして、探索者がまだ体験していないすべての神話事象。

シナリオ舞台の時代について

このシナリオは、探索者が海と灯台の存在する時代・地域に生きている状態であればどんな人物でも問題なくプレイすることができる。ただし、シナリオ描写は2000年代以降を想定したつくりとなっているため、ここから大きく離れた時代に生きる探索者でシナリオをプレイする際は適宜描写を変更して対応する必要がある。

シナリオのエンディング決定方法と周回プレイ

このシナリオは、二段階に分けてエンディング分岐が発生する。まず最初に探索者の行動によってエンディング内容が決定され、シナリオは一度エンディングを迎える。その後、どのエンディングを迎えていたとしてもプレイヤーに対し「シナリオ内容を夢オチにするか否か」という問いかけが発生し、改めてエンディング内容が決定される。そしてシナリオ内容を夢オチにした場合は、シナリオをもう一度プレイすることが可能だ。このときプレイヤーは探索者を別のキャラクターに変更してもよいし、技能判定を省略してプレイヤーの望むエンディングへ確実に到達するよう調整してもよい。

04. プレイヤー向け事前情報

探索者選定

このシナリオを遊ぶ際は、クトゥルフ神話技能値が0%の探索者を選定する必要がある。新規継続は問わず、海と灯台の存在する時代・地域に生きている状態であればどんな探索者で遊んでも構わない。

もし継続探索者を使用する場合は、神話事象に対して直接的なかわりをいまだ持っていない探索者であると、より一層シナリオを楽しめるかもしれない。

別シナリオとの関連性

このシナリオは、別作品「夢謬逃避行」の世界から1年後の時系列であることを前提にしている。しかしストーリーはそれぞれ独立しているため、該当作品の内容を事前に把握しておく必要はない。

プレイ順も時系列を遵守する必要はなく、「百座欠死行」をプレイしてから「夢謬逃避行」をプレイしても問題ない。ただしこの順番で遊ぶ場合、時系列の流れを考慮し別々の探索者を用意してプレイする必要があるため注意すること。

シナリオ描写について

シナリオ内の描写について、一部探索者の思考や行動、設定が強制的に描写される場面が存在する。ただし、それらはすべて「そういった夢をみている」という前提での描写であり、実際の探索者の在り方を強制するものではない。

たとえば、夢をみている場面で「探索者は実家で家族と肉料理を食べ、明日は魚料理が食べたいと思った」という描写があるとする。実際の探索者が「ひとり暮らしをしている菜食主義者であり、家族とは死別している」としても、あくまで「そういった夢をみている」ものとして取り扱う。

夢というものは、必ずしも現実には即した合理的なものとは限らない。所詮夢だ、と思えば、その事象が現実になることは決してないのだ。

05. prologus

私は何も知らない。

眠りも、祈りも、奇想天外な行動も、^{ばか}莫迦げていると思考すらされないような荒唐無稽な妄想も、支離滅裂に組み上げられていく空想たちも。何もかも。

私にはまだ、何も無い。

だから、あなたに逢いたかった。

それから百年後。

進行

[06. praesagium] へ移行

06. praesagium

あなたは目を覚ます。

時間を確認すれば、数十分が経過していた。どうやらうたた寝をしてしまったようだ。現在時刻は、一日の終わりを告げる頃。わずかに尾を引く眠気が消えないうちに、やるべきことを片付けて寝てしまうのがよいだろう。

PL 情報 - 今日を終える

ここで、探索者の生活環境がどのようなものかを確認しよう。
生活している地域や時代、生活リズムなど。
なお、探索者は明日が休日であり、一日自由に時間を使えるものとする。

探索者の生活環境を確認した

寝る準備をしている途中で、ふと一通の封筒が目にとまる。開封すれば、明日開催される天体観測イベントの案内とチケットを確認できた。

案内によると、明日の夜、特別な惑星の配列に彗星が接近し、とても珍しい星空を観測できるのだという。星空は肉眼でも観測できるらしいが、イベントでは大型の天体望遠鏡を使って、より詳しく星々を観察する予定だと書かれている。

〈アイデア〉

成功

そんなイベントの予約をした覚えはない。しかし、封筒の中身は「自分でイベント参加の予約をした」としか思えない内容で、チケット購入履歴もはっきり残っている。いったいいつの間にイベントの予約をしたのだろうか？

失敗

そういえば、以前の自分がイベント参加の予約をしたような気がする。

封筒を手にもひねっても、これ以上の情報は手に入らない。
今日はもう眠る以外にできることはなさそうだ。

そうしてあなたはこの日を終えて、つつがなく眠りについた。

ここで確認した内容にあわせて、今後の探索行動の例や描写を適宜変更しよう。

(シナリオ描写は2000年代以降を想定したつくりとなっている)

天体観測イベントの案内についてももっと詳しく調べたいとプレイヤーから要望があった場合は、以下の情報を適宜開示しよう。

○チケット購入履歴について確認したい

……チケットの購入履歴には個人情報(名前、住所、クレジットカード番号など)が記載されており、傍目から見れば「探索者本人の意思で決済を行なった」としか思えない内容である。

○イベント情報について調べたい

……特に不審な点は見当たらず、イベント内容や料金、主催者など、どれも妥当な内容だ。

○イベント主催者へ問い合わせをしたい

……イベント主催者への問合せについては既に対応時間外であり、翌日まで待つ必要がある。

進行

[07. ave CENTUM gracia plena] へ移行

07. ave CENTUM gracia plena

あなたは夢をみる。

黒い無重力の海が躍り、跳ね、無音の唸り声とともに燃え盛っている。
無秩序と、孤独と、静謐な暴力だけが無限に在る世界。
宇宙のただなかを漂流していた。

他に誰もいるはずのない、進む方向も戻る目的もわからない、夢というには奇妙な……
いいや、奇妙だからこそ、ある意味夢らしい光景が広がっている。
自分はどうしてここにいるのだろう。
そんな疑問が浮かんだ直後、見知らぬ声が届いた。

「ああ、きっと百年後のあなた。はじめまして！」

NPC 「ウヌムソムニア」との会話例

あなたは誰？

「百年後のあなた、どうか許してほしい。私は名乗れない。名前が無いんだ、まだ、今のところは。何せ、かつての私のからだはもう砕けたの。巨大な赤い瞳の神に衝突して、私は成すすべもなく散り散りになった。百つに砕けて、それで終わりのはずだった」

「しかし、私は神のからだに流れる歌を聴いた。それが、砕けた私とともにいる。今その歌は、私の肉と血と骨になったよ」

『百年後のあなた』とは？

「それほど遠く離れている、ということ。私でもそのくらいかかるの」

「宇宙規模で言えばごくちいさな距離かもしれないけれど……あなたと私にとっては、運命的な距離だ、きっと」

神について

「荒れ果てた星のからだを持つあの神は、あなたのいるかがやきのもとへ向かっている」

「それは私を百つに破壊した。そして、いずれ百つの神々を揺るがす存在だよ」

歌について

「あなたへ聴かせられたらいいのに！」

「百年待っていてね、いいや、違うな。私が百年をかけるの。どうかそこにいてね」

なぜ私たちは出会ったの？

「さあ？」

「理由も結末も気持ちも知らなくても、私はこれを美しい運命なのだとこいねが希う」

性別や年齢を感じさせない不思議な声に聞こえる。周囲を探しても人影は見当たらない。

現時点でウヌムソムニアは自分が何者なのかはっきりと定められておらず、人間の言葉にも不慣れであるため、意思伝達に難がある。探索者から返答に困る質問をされた場合は「返事がない」「未知の音階で何らかの発言をしたが探索者には理解できない」といった対応をするとよいだろう。

会話にひと段落つく

突如、眼球の裏側が痛んだ。ツキン、夢だというのにするどい刺激が走って、直後、ごうごうと苛烈なまばゆい光が鳴り渡る。かがやく爆発が、あなたの視界をばらばらに引き千切って、そのまま全身をすどく揺さぶった。あなたは成すすべもなく弾き飛ばされ、声をあげることすらできなくなった。

「ねえ、私たちきつと逢おうね」

「そうしたら、百年後の宙^{そら}をあなたと一緒に泳ぎたいんだ！」

その言葉を最後に、急速に意識が遠のいていく。五感が薄く引き伸ばされて、何もかもが曖昧になっていく。

夢が終わるのだと、ぼんやり感じた。

進行

[08. iter] へ移行

08. iter

あなたは目を覚ます。

時間を確認すれば、まだ一日の終わりを告げるには早い頃。

さて、気を取り直して。これから何をしようか？

PL 情報

ここからは、探索者の職業や生活に応じた日常生活を送ることができる（今日の探索者については一日の時間を自由に使うことができるものとする）。

今晚の天体観測イベントについて調べたり、知人と会話をしたり、趣味に興じたり……行動によって情報が開示されたり、探索イベントが発生したりする。

一方で、一切の情報を回収しなくても問題なく次の展開を迎えることはできる。ありふれた、特筆することのない日常だったということにして、早々に生活を切り上げてしまってもよい。この場合は、プレイヤーが「探索を終える」と宣言することによって、シナリオは次の展開を迎える。

KP 情報

このシーンは、さまざまな探索シーンへつながる中継地点として機能する。プレイヤーが行動内容に迷うようなら、こういった条件で情報が開示されるのか告げてしまってもよい。

《注意事項》

探索情報のうち、行動例「空を見る」と「情報媒体に触れる」のうちどちらか一方で技能判定に成功し「耳を澄ませる」選択をした場合、もう片方の技能判定は自動失敗として取り扱う（判定をプレイヤーに要求せず、そのまま判定失敗に該当するシーン移行処理を行なう）。つまり、二種類の呪文のうちいずれか一方しか知り得ないよう処理する必要がある。

行動例一覧

- ・天体観測イベントについて調べる……昨晚確認した封筒について言及された場合、詳しく調べるものとして情報を開示できる。
- ・空を見る……外出しようとする、窓の外を見るなどの行動をした際、情報を開示できる。
- ・情報媒体に触れる……ニュースや SNS を見る、噂話を聞く、郵便受けを開ける、等。探索者の生きている時代に合わせて情報を開示できる。ただし、この行動例は「天体観測イベントについて調べる」目的のものを除く。

天体観測イベントの会場へ向かうと宣言された場合は、「探索を終える」と同義として取り扱う。プレイヤーに対しては「会場へ向かう場合、ここでの探索は終了し物語は次の展開を迎えることになる。それでもよいか」と確認を取ること。

行動例 - 天体観測イベントについて調べる

封筒の中身に記載されている案内をもとにイベントについて調べてみても、イベント内容や主催者について特に不審な点は見当たらない。数ヶ月前に予約したことになっているこのイベントについては参加費用も既に決済されており、当日キャンセルはキャンセル料金が100%かかると約束されている。

〈POW*10〉

成功

ぐらり、一瞬眩暈に似た奇妙な感覚が身体を震わせ、視界が真っ白になる。奇妙な感覚はすぐになくなり、視界も元に戻るが、なぜだか突然思い浮かぶ風景があった。

それは、灯台の風景だ。

黒い海が躍り、跳ね、灯台の建つ岬を濡らしている。

今いる場所から一時間ほどかけて海へ行けばその灯台があることを、あなたは知っている。

まるでその灯台へ向かえと、何者かから囁かれたような気がする。

[行動選択可能：灯台へ行く, 灯台へ行かない]

失敗

ぐらり、一瞬眩暈に似た奇妙な感覚が走った。

すぐに身体は元通りになったが、いったい何だったのだろうか。

灯台へ行かない、または技能判定に失敗した場合

[09-A. insomnia : ANNUS] へ移行

灯台へ行く場合

[09-B. somnia : ANNUS] へ移行

行動例 - 空を見る

天気は快晴。今夜は星がよく見えるだろう。

〈アイデア〉〈目星〉のいずれか

成功

ちかり、空で何かが瞬いた気がする。鳥でも飛行機でもない、見えないはずの何かをあなたは見つけた。直後、かすかに声が響く。はっきりとは聞き取れないが、歌声のようだ。

その声に聞き覚えがある。昨晚見た夢で語りかけてきた何者かだ。

[行動選択可能：耳を澄ませる, 声を無視する]

失敗

ちかり、空で何かが瞬いた気がする。しかし、空には雲も飛行機も見当たらない。気のせいだろうか。

呪文『先触れへの献歌』を既に取得している場合、技能判定は自動失敗となる（判定をプレイヤーに要求せず、そのまま判定失敗に該当するシーン移行処理を行なう）

声を無視する、または技能判定に失敗した場合

[10-A. insomnia : CAELUM] へ移行

耳を澄ませる場合

[10-B. somnia : CAELUM] へ移行

行動例 - 情報媒体に触れる

いくつかのニュースが手元へ飛び込んでくる。

今夜見られるというとても珍しい天体現象について、世間は賑わっているようだ。専門家たちの解説や気象情報など、さまざまな情報が発信されている。

〈知識〉〈図書館〉のいずれか

成功

ひたり、とある文字列へ目が吸い寄せられる。今夜の天体現象は、人類の滅亡を予兆する神のまなざしだ……と訴えるゴシップ記事だ。そのニュースを読んだ直後、かすかに声が響く。はっきりとは聞き取れないが、歌声のようだ。

その声に聞き覚えがある。昨晚見た夢で語りかけてきた何者かだ。

[行動選択可能：耳を澄ませる, 声を無視する]

失敗

ひたり、ニュースはどれも重要情報だと言わんばかりの表情で静かに迫ってくる。そのうちのとある文字列へ目が吸い寄せられる。今夜の天体現象は、人類の滅亡を予兆する神のまなざしだ……と訴えるゴシップ記事だった。

声を無視する、または技能判定に失敗した場合

[11-A. insomnia : ABYSSUS] へ移行

耳を澄ませる場合

[11-B. somnia : ABYSSUS] へ移行

プレイヤーが「探索を終える」と宣言した

今日という日に区切りをつける。

空はだんだん青色を濃くして、少しずつ黒いヴェールをまと。端はオレンジに染みながら、ちりちりと痛いほどに燃えている。もうすっかり夕方だった。

〈クトゥルフ神話〉技能値が8点の場合

[12. cogito ergo sum] へ移行

〈クトゥルフ神話〉技能値が8点未満の場合

[13. alea jacta est] へ移行

呪文『門の創造』を既に取得している場合、技能判定は自動失敗となる(判定をプレイヤーに要求せず、そのまま判定失敗に該当するシーン移行処理を行なう)

09-A. insomnia : ANNUS

天体観測イベントの案内には、予約情報や会場への行き方の他に、今夜の星空に絡めた天文学の知識についてまとめられたガイドブックも同封されている。

[閲覧可能：イベント会場について、今夜の星空について、彗星とは、宇宙に関する豆知識]

閲覧 - イベント会場について

イベント会場は、あなたの自宅から一時間半ほどかかる場所にある天文台だ。途中までは公共交通機関を利用して集合場所へ向かい、そこでイベント参加者用のバスに乗って山頂へ移動する。イベントに参加するなら、夕方頃には自宅を出る必要があるだろう。

閲覧 - 今夜の星空について

今夜の星空について、イラストとあわせて次のように解説されている。

→情報『惑星直列と彗星による奇跡の天体ショー』を獲得。

『惑星直列と彗星による奇跡の天体ショー』

天体観測イベント当日の夜には「惑星直列」と「彗星の接近」が同時刻に発生し、奇跡的な星々のショーを楽しむことができます。

「惑星直列」とは、太陽系内の惑星（水星、金星、火星、木星、土星、天王星、海王星）たちが太陽に向かってほぼ一直線に並ぶ現象のことです。地球の仲間である星々が一直線に連なるこの現象はとても珍しく、過去 6000 年間に 4 回しか起こっていません。

それだけでなく、同じ夜には「彗星」の接近が予測されています。彗星もまた珍しい天文現象のひとつですので、この日の夜には、まさに奇跡と呼ぶべき確率の天体ショーが繰り広げられるでしょう。

閲覧 - 彗星とは

彗星とはどういうものなのか、イラスト解説とあわせて次のように紹介されている。

→情報『彗星とは』を獲得。

『彗星とは』

彗星とは、チリのたくさん詰まった氷のかたまりによる、半径数千メートルから数十キロメートルほどの小さな天体です。「汚れた雪だるま」や「凍った泥団子」と表現されることもあるこの星は、太陽の近くへやってくると熱であぶられ、氷が徐々に溶かされて蒸発します。これによって氷のなかにあったガスやチリが宇宙空間へ放出されて尾ができて、星の明るさもとても大きくなり、地上にいる私たちでも観測できるようになります。

また、彗星は「活きた天体」とも呼ばれる星です。彗星は星々の間を刻々と動き、ある日突然明るくなったり、暗くなったりします。定期的に見える彗星や、突然現れる彗星もあり、尾のかたちも短時間でかなり変化することがあります。

彗星がどれくらい明るくなるのかは、彗星ごとに「個性」があるのははっきりと予測することはできません。天体観測イベント当日に訪れる彗星がどのような光を見せてくれるのかは「実際に見てのお楽しみ」というわけです。

閲覧 - 宇宙に関する豆知識

宇宙に関する豆知識がいくつか紹介されており、そのうちのひとつに目が留まった。

→情報『星の光が届くまで』を獲得。

『星の光が届くまで』

みなさんは、夜を彩る星々や、昼をかがやかせる太陽といった、ふだん何気なく見上げている空の光が、「過去からの贈りもの」であることをご存知ですか。

私たちの暮らす地球から見て、太陽や月や星は、どれもとても遠い場所にあります。たとえば、地球から月まではおよそ38万キロメートル、太陽までは1億5千万キロメートルの距離があります。星々の中心にまたたく北極星ポラリスは、4128兆キロメートルも離れています。

これだけの距離だと、宇宙で最も速い「光」のスピードでも一瞬でたどり着くことはできません。月の光が地球へ届くまでには約1.3秒、太陽の光が地球へ届くまでには約8分、ポラリスの光が地球へ届くまでには、約433年もの時間がかかります。つまり、私たちが昼に浴びる太陽の光は8分前の過去の暖かさであり、夜空を照らす月は1.3秒前のすがたであり、月と同じ空に浮かぶポラリスの光は、実は433年も前のはるか過去からやってきているのです。

案内をすべて読み終えた

ひと通りの案内を読み終え、今夜の星空にまつわる天文学の知識を学ぶことができた。

→〈天文学〉技能値をID3ポイント獲得。

進行

[08. iter] へ戻る

09-B. somnia : ANNUS

灯台へ向かう。近づくほどに、からく湿ったにおいが濃くなってくる。
灯台の建つ岬は青空を背景にしているにもかかわらず、やけに灰色がかった寒々しさをしていた。他に人はおらず、あなたひとりぶんの足音がひたり後をついてくる。
やがて灯台のふもとまでたどり着けば、出入口の扉が開いていることに気づく。
一般開放されているような雰囲気には見えないが、立入禁止の看板もどこにも見当たらない。中に入っても、つよく咎められるようなことにはならないだろう。

灯台の中に入る

灯台の中に入ると、ごく狭い機材置き場のような空間に迎え入れられる。奥には急勾配の螺旋階段があり、手すり代わりにロープがぶら下がっていた。やはり、他に人影はない。

しかし、これからどうしようかと思案するより先に、階段の上のほうから若い男の声が聞こえた。

「おうい、早くこちらへおいでよ」

男へ声をかける

「つまらない駆け引きなんてしないで、その階段を使うといい。待っているから」
あとはくすくす笑うばかりで返事をよこさない。

男の声を無視する

あなたが誘いに応じない気配を察したのか、男はもう一度声をかけてくる。

「何をしているんだい。せっかく来たのだから、こちらへおいで」

その声を聞いた次の瞬間には、階段へ足が一步かけられていた。手はロープを掴み、転落しないように身体を支えている。自分の意思とは無関係に動く手足。

否応なしに、階段を上り、男の声のもとへ向かっていく。〈正気度喪失 0/1〉

階段を上る

階段を上り、灯台の最上階へとたどり着く。

とても狭い円形の空間だ。四角い窓の外には柵が取り付けられていて、海がするどく波打っているのが見える。

窓を背にして立っているのは、浅黒い肌の美しい男だ。

「やあ。今夜が楽しみだね」

美しい男 (ニャルラトテップ) との会話例

あなたは誰？

「メッセンジャー。だから、きみと対話ができる」

「きみにとって私は初対面のはずだ。しかし、私たちの関係性を語る無料はよそうよ。今夜出会うかもしれないものたちを前にすれば、そんな疑問にかまう暇もなくなるからさ」

今夜何が起こるの？

「ご存知ない？ 惑星直列と彗星の接近。神を知らない人類は無邪気に一年前から騒いでいる。その天体現象の真実の意味が『星辰の揃う瞬間である』ということにも気づかずにね」

星辰とは？

「神々の饗宴、甘美でグロテスクな復活祭。彗星ともてはやされている外なる神グロースが、いよいよ今夜地球を訪れる。その先の破滅を御覧じよ。数多の百の悪夢たちが、殃禍の祝福に声をあげる！」

「ただしみみだけは、先んじて興味深い存在と出会ったようだ……夢はいいね。百年という時間も距離も、簡単に飛び越えられるのだから」

探索者の見た夢について

「きみは、まだ名前の無い光の、百年前の祈りを『見た』のだ。この星へ届く頃には、彼はただの惑星の残骸だったからだを脱いで、神の威光をまとっているだろう。そしておそらく、きみを狙ってかがやくのだ」

「きみだけの、たったひとつの悪夢だ」

抽象的な物言いで、NPC「ウヌムソムニア」の存在とグロースの招来をほのめかす。しかし核心的な部分には触れず、問い詰められても微笑んでごまかしてしまう。

会話にひと段落つく

「いいかい。グロースは今夜きつと訪れる。きみが知られざる神々の世界へ足を踏み入れたのであれば、夢で出会った声に耳を傾けることをおすすめするよ」

「もっとも、再び声を感じ取れるか否かも、一種の運や才能に頼る必要があるだろうけれどね……」

男が窓の外を指さす。まだ明るい時間帯だったはずなのにその先には真っ黒の空と海が広がっていて、水平線がくっきりとひかっていた。まるで途方もなく大きな皆既日食を眺めているかのような光景だ。

「どちらにせよ、夢と現実の境目は既に曖昧だ」

「家まで送ってあげよう。話せて楽しかったよ」

男がそう言った直後、まばたきのうちに視界は見慣れた自宅に戻っていた。原理はまったく理解できないが、灯台から自宅へと瞬間移動したようだ。

それとも、さっきまでの体験はすべて白昼夢だったのか……。

わずかな倦怠感と、奇妙な体験による精神的疲弊、そして不気味なほど美しかった男の言った「グロース」という言葉が、じつとりと肺を蝕んでいる。

→正気度ポイントとマジック・ポイントをそれぞれ1点ずつ減少させる。

→〈クトゥルフ神話〉技能値を3ポイント獲得。

[追加探索可能：イベントの案内状に同封されていた冊子を読む]

追加探索「イベントの案内状に同封されていた冊子を読む」を行なう場合

[09-A. insomnia : ANNUS]へ移行

追加探索を行わない場合

[08. iter]へ戻る

10-A. insomnia : CAELUM

空のまばゆさから目を逸らす。

自分の眼球と同じ高さにある視界へ意識を戻す。

そうすれば、いくつか周囲に気がかりな情報が散りばめられていることに気づく。

PL 情報 - 情報のアンテナ

ここでは、合計三回ぶん探索行動をとることができる。技能判定を要求され判定に失敗した場合は、もう一回同じ探索行動をとって時間をかけることで、技能判定の成功情報を獲得できる。

[探索可能：テレビを見る, 外出をする]

探索内容は探索者のその時点での行動に合わせて適宜変更してよい。「街頭広告を見る、ラジオを視聴する、動画サイトを閲覧する、講演を耳にする」「その場から移動する」など。

探索 - テレビを見る

今夜の天体现象にあわせてか、宇宙に関する特集番組が組まれているようだ。肝心の「今夜の天体现象」そのものについての話題は終わったところのようで、今は「星の最期」について解説されている。

→情報『星の最期』を獲得。

『星の最期』

星のなかには、まるで新しい星が生まれたかのように突然つよく輝き、私たちに発見されるものがあります。これは実際には「新しい星の誕生」ではなく、今まで暗くて見えなかった星が爆発を起こし、わずか数時間から数日間の間に数千倍から数万倍の明るさになる現象……すなわち、「星が死ぬ瞬間」の現象です。

こうしてひとつの星が終わりを迎えると、爆発の衝撃で水素やヘリウム以外の重たい元素がつくられ、宇宙空間へばらまかれていきます。これが、星の最期です。

[探索項目追加：特集の続きを見る (探索行動一回分消費)]

探索 - 特集の続きを見る

特集番組はさらに続き、今度は「最期を迎えた星の未来」について解説をはじめた。

→情報『わたしたちは皆かつて星だった』を獲得。

『わたしたちは皆かつて星だった』

星の爆発とともに宇宙空間へばらまかれた元素は、長い時間をかけてより集まり、次の世代の星へと生まれ変わります。そしてまた宇宙へと還っていき、途方もない年月におよび星の生と死が繰り返されていきます。

太陽系第三惑星の地球も、この大きな宇宙の流れに乗って誕生しました。それから地球上に生命が発生し、やがて太陽系誕生から46億年が過ぎた今、私たちが生き

21. クレジット

本シナリオの無断転載および複製、二次配布、インターネット上へのアップロードを禁止します。

シナリオを元にした派生物(リプレイ、小説、イラスト等)はシナリオのネタバレに配慮し、皆様の楽しいTRPGプレイングにご協力をお願い致します。

本シナリオを使用したことで発生した問題について、作者は一切の責任を負いません。ご了承ください。

本シナリオの内容はフィクションであり、実在する人物、団体、事件等は一切関係ありません。

[制作]

七篠 K

[謝辞]

本シナリオは、CoC シナリオ一斉投稿企画『CENTUM SOMNIA』参加作品です。この場を借りて深く感謝申し上げます。

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話 TRPG』シリーズの二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright (C)1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved.
Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION

SPLL : EI93637