

クトゥルフ神話 trpg 現代シナリオ

「フィーバーナイト in 新宿」

はじめに

このシナリオはクトゥルフ神話 trpg に対応した 2、4 人向け現代シナリオになります。2010 でも適用可能です。所持金が非常に大事ですのでそこはしっかり決めておいて下さい。

あらすじ

ここは新宿歌舞伎町、昼夜を問わず人々の行き交うこの街で今、一つの都市伝説が囁かれている。

「深夜二時、霧の占い師に出会えば、殺したい、人を殺して貰えるんだって」

そしてつい一カ月前程から相次いで行方不明事件が起きている。友人が行方不明になったもの、又は捜索願を聞き入れた探索者達は実際に霧に遭遇してしまう。その夜から自身が死ぬ夢を見続ける事になる。

真相は夜中のみハンに操られた「吉沢あけみ」占い師がハン力を借り昼間は占い師として大成する代わりにハンに生贄を捧げなければならなかった為起きた事件であった。

登場人物

ハン 霧の正体、扇風機やうちわといった送風に対してはめっぽう弱い。ハン霧の中に入ると人によって最も恐ろしいものが幻覚として現れる。霧の中にいる間は 1 ラウンド毎に 0/1 正気度ポイントを失う。

STR 該当せず CON31 SIZ25 INT28 POW41 DEX16 HP28

タッチ 75% 2d10 の POW 吸収

装甲 魔力と魔術を付与された武器でのみ攻撃が通る

正気度喪失 霧の中で半分の目星に成功すると見える 1d8/2d10

吉沢あけみ よしざわあけみ 26 歳やつれた顔の女性。ハン狂信者、ハンをお師匠様と呼ぶ。彼女の占いは未来予知、ハン未来予知は現実の為 100%的中する。その為あけみは一躍有名となりあけみの経営する占いの館は連日超満員である。崇拜の一環として夜な夜なハンと共に人を取り込んでいる。

STR10 CON8 POW6 DEX10 APP14 SIZ17 INT10 EDU17 HP12 db1d4

黒川東間 黒かわとうま 20 歳の大学生。バイト感覚でホストクラブ「パラダイスキングダム」で働く、人よけが上手くトーク力も高い。あけみが入れ込んでいた、元々あけみがしががない OL である事を知っており突然占いで大成功を収めたのが一カ月前からだと知っている。

田口美香 たぐちみか 18 歳キャバクラ「極彩蝶」で働く。ハンとあけみに襲われながら唯一生還した。頭こそ悪いがハンに襲われた際どのようにして逃げ延びたか話してくれるだろう。

安田ママ やすだまま 41 歳二丁目のゲイバー「マライア」を経営している。無類のコマンド一好き。特別情報を知っているわけではないが「きりきりもくもく」という絵本を勧めてくる。何でも息子が子供の頃かいたものとか。中身は町が霧に覆われた時町一つ分もある大きなうちわでシュワちゃんが霧を吹き飛ばすといった内容

導入

親しい友人が消息不明になる、探偵や警察官として捜査を依頼されるといったもの

- ・行方不明者の調査目的
- ・ホストキャバ通いの探索者
- ・仕事仲間が失踪してしまった

一日目はバラバラに動く事になって一日目の夜、探索者全員はハンと接触し行動を共にする。

シナリオ本編

自由探索型のシティシナリオとなっている。昼と夜で一回ずつ店を調べる事ができる。

タイムリミットは五日間。次第に自身が死亡する悪夢がより鮮明になる。

強制イベント

一日目、全員が夜の探索を終了した時。突如探索者をねっとりとした不快な霧が覆う、その霧は見るも不気味な人の顔にも見たこともない化け物のようにも見える。＜SAN0/1＞気が付くと道の真ん中で円形に探索者は立っている。どうやら同じ現象を体験した者たちのようだ（探索者の合流）

その日の夜。肌にじっとりした霧の感覚が抜けぬまま君たちは床に就く。そこで夢を見るだろう。痛い。全身が痛い。針山の上にいるようだ目を開けど暗闇、痛みにも身もだえ突然の浮遊感を覚える。ビルの屋上から飛び降りている夢だ。地面に直撃する寸前に目が覚める。＜SAN1d4/1d10＞その後毎日同じ夢を見るが SAN チェックはない。

三日目

昼間＜目星＞に成功すると小さなビルから行列が続いている事に気が付く、辿っていくと今流行りの占い師吉沢あけみの占いの館のようだ。二時間並ぶと占って貰える。並んでいる際にまだ出会っていない店員 NPC がいるなら後ろから声をかけられる、店の名刺を渡される事だろう。占い内容は未来予知をされ探索者にとって大事な人が近々死んでしまうと告げられる。＜オカルト＞に成功すると、あけみが占いに使っている道具が適当なものであると分かる。

四日目

夜の探索終了後夢の内容が一転し、見慣れた新宿の路地を走っている探索者は全身からおびただしい量の血液を流し痛みにも我を忘れながら走る足は止められない、次第に視界は白けていき霧の中にいるのだと理解する。走って走りつくした先に目の前に血まみれの自分の姿が現れる、ところで目が覚める＜SAN1/1d4＞

探索者の情報の集まり方次第でイベントを早めに起こしてもよいかもしれませんが。情報が出尽くしてしまった場合五日目のラストイベントを一日はやめる、又は遅らせるというのも手かと思えます。

町の探索

昼間

カラオケ 店員同士の噂によると都市伝説の霧の占い師に実際に会った人がいると聞ける、更に詳しく聞くとキャバクラ「極彩蝶」で働くミカが実際に会ったその人だと教えてもらえる。

書店 <図書館>に成功すると都市伝説についてまことしやかに語られている雑誌を手にする。オカルト+10

電気屋 大量の家電製品を取り扱っている。来月発売の新作ゲームの体験会が開かれている。

ネカフェ <コンピューター>で霧の都市伝説を調べる事が出来る。都市伝説が囁かれはじめたのは一カ月ほど前からだと知る事が出来る。

映画館 「デスマスト」というホラー映画が上映している3Dで3000円。内容は霧のお化けが襲ってくるが掃除機で退治するといったもの

占いの館 三日目の強制イベントと内容は同じ。噂を聞いてからでないと訪れる事は出来ない。

夜間

キャバクラ「極彩蝶」 ミカを指名しなくともたまたま空いていたので対応してくれる。霧の占い師の話の振れば突然泣き出した後、ぽつぽつと語るだろう

「あたしい、おしごと終わりで、駅に向かっていたらあ…ひっく、突然ね、周りが白くなって…足とか全然動かなくてね…怖くて、怖くて…そしたら、霧の中からおばあちゃんの顔とか、だけじゃなくて、中に誰か。いて…声を出そうと思ったら。でも、あの…びゅーって…風が、吹いて…えっと、えっと…ビル風！…それで、気付いたら道の真ん中にいたの…」

彼女からこれ以上の情報は出ない。お会計は1d20万円+3万円となる。

ホストクラブ「パラダイスキングダム」 有名ホストクラブ比較的表通りに構えている。トウマと話す際にアケミについて聞くと一カ月前から占い師を始めた事と明らかに表情が疲れてきており心配していると話す。彼からの紹介なら並ばなくとも昼間にアケミの占いを受けにいけるだろう。

ゲイバー「マライア」 安田ママは非常に明るく探索者もすぐに打ち解けるだろう、特別な情報は出ないが「きりきりもくもく」という絵本を勧めてくる。何でも息子が子供の頃かいたものかどうか。中身は町が霧に覆われた時町一つ分もある大きなうちわでシュワちゃんが霧を吹き飛ばすといった内容

ホテル「ドンキホテー」ロビーでラブホ女子会であろう女性三人がアケミの占いの凄さについて語っている。最早未来予知だとか、アケミは未来人だ。など楽しそうに話している。

NPCが望めば上記以外の店、道端での聞き込みも可能。昼夜どちらにも適用され下記から情報を選んでNPCに喋らせる。

- ・霧の占い師に出会って生き延びた人がいる。
- ・あけみの占いは当たりすぎて怖い。
- ・未来予知できる占い師がいるらしい。
- ・二丁目にあるゲイバー「マライア」の店主は情報通。
- ・ホテル「ドンキホテー」はホテル激戦区の新宿内でも評価がトップクラス。
- ・ホストのトウマに今ゾッコンで今月は200万円使ってしまった。
- ・「パラダイスキングダム」に霧の占い師と内通している店員がいる。
- ・霧の魔術師が深夜になると新宿の町に悪霊を呼んでいる。

霧の夜

五日目夜の探索を終え、気付くと辺りは濃い霧に包まれえる、前後左右を、見失う。

「あなた達は少し、知りすぎてしまったわ」アケミの声がどこからかそう告げる何かしら風を起こす対策をしていない場合、ハンとの戦闘になる。

ハンのDEXは16の為逃げようと思えば逃げる事が出来る。

風を起こす場合うちわ一枚で10、手持ち扇風機で20と成功率が上がり。成功すれば霧は流され、失敗した場合は1ラウンド経てば再挑戦できる、その場合正気度喪失が1ラウンドに1減り、ハンからの攻撃を受ける。

見事成功すると、やつれた顔のアケミが路地に立っている。

「お師匠様！？どうして、どこにいったの…い、いや！私は悪くないわ！」

アケミは一目散に逃げだす。DEX対抗を行い戦闘に突入しアケミを意識不明、殺害した場合、アケミはその場でうめき声をあげおおよそアケミから出ているとは思えない叫び声を上げる天を仰ぎ大きく口を開けたアケミから大量の白い煙が天へと昇っていく。呆気に取られているとアケミはみるみるやつれ、そして身体までもが霧になり天へと吸い込まれていった。

このような世にもおぞましい光景を見てしまった君たちは<SAN1/1d6>の正気度を失う。

エンディング

見事アケミに打ち勝った場合

しばらくすると薄暗い路地裏に朝日が満ちてくる。新宿の夜明けだ。君たちは朝日に目を細めながらいつもの日常へと戻っていくだろう。これ以降行方不明事件は発生しない。見事不可解な事件を解決したのだ！正気度を1d20回復する。そしてクトゥルフ神話を5%獲得する。

アケミを倒さずハンから逃亡した場合

一目散で走る、走る、走る。あの夢を思い出す。生きている。大丈夫だ駅のホームで震えながら電車を待つ君を始発で迎え入れてくれる車両に生への感動を覚えつつ君は家へと辿りつく。あの後も行方不明事件は続いているようだが、君には関係のない事だろう。1d6の正気度回復

POWを吸われて逃げ帰った場合は1ポイントにつき1d10歳分老いる。

ハンに殺害された場合

精神を吸い取られ死んだ君はまるでしなびたミイラのような、その粗末なものをゴミ袋にいれるとアケミは暗闇の刺す路地を背に歩き出す。

その他

ハンのデータはマレウスから引用しています。

