

帝都モノガタリ

『白い部屋の研究』

本シナリオの内容は虚構である。

現実のいかなる人物、団体、その他のものと一切の関係はない。

また、いかなる思想、信条、宗教、犯罪行為、その他諸々において、差別、肯定、助長する意図は決してない。

目次

はじめに	- 1 -
シナリオの改変など	- 1 -
キーパー向け情報	- 1 -
シナリオの概要	- 1 -
シナリオの背景情報	- 2 -
ダオロス	- 2 -
ミゼーア	- 2 -
タウィル=アト・ウムル	- 2 -
『ヴェールを引き上げる』	- 2 -
登場人物(NPC)	- 3 -
伏屋万里、迂闊なオカルティスト	- 3 -
ミア、ミゼーア	- 3 -
タウィル=アト・ウムル	- 3 -
シナリオの構造	- 4 -
プレイの準備	- 5 -
1. 『白い部屋』	- 5 -
目覚め	- 5 -
2. 『白い部屋』の探索	- 6 -
『白い部屋』を確認する	- 6 -
『白い部屋』を調べる	- 6 -
起こったことを思い出す	- 9 -
『白い部屋』を疑う	- 9 -
3. ミア	- 10 -
4. 時間が戻る	- 11 -
ミアによって時間が戻される	- 11 -
狂気に陥る	- 11 -
5. 伏屋の『白い部屋』	- 11 -
『白い部屋』を疑う	- 12 -
6. 世界の真実の姿	- 12 -
世界を観る	- 12 -
ダオロスの召喚を拒否する	- 13 -
伏屋を行動不能にする	- 13 -
7. ダオロスを召喚する	- 14 -
召喚の儀式の準備	- 14 -
ダオロスが召喚される	- 14 -
暗闇の中でダオロスが召喚される	- 15 -
『ヴェールを引き上げる』	- 15 -
膨張するダオロス	- 16 -
膨張しないダオロス	- 16 -
ダオロスの召喚を失敗させる	- 16 -

8. デウス・エクス・マキナ	- 17 -
過去へ戻される	- 17 -
それでもダオロスは膨張する	- 18 -
結末	- 18 -
危機は未然に防がれる	- 18 -
真実の世界	- 18 -
世界はダオロスで満たされる	- 19 -
正気度の報酬	- 19 -
参考資料、その他	- 20 -
あとがき	- 20 -
奥付	- 20 -

『白い部屋の研究』

A Study in White Room

「では、復習するんですな——たしかにその必要がある。

太陽の下に新しきものなし、さ。みな、いつか以前におこっている」

——コナン・ドイル『緋色の研究』より

はじめに

本シナリオは『Call of Cthulhu 新クトゥルフ神話 TRPG』に対応したシナリオである。1人の探索者向けにデザインされており、プレイ時間は探索者の作成を含めずに1~2時間程度を想定している。いわゆるクローズド、もっと言ってしまえば『白い部屋』シナリオとなる。

本シナリオは探索者が生きて帰れないか、引退したほうがよいような状態に追い込まれる、いわゆる高ロスト、デストラップシナリオである。

探索者は継続でも構わないが、上記のシナリオの性質上、新規作成することを推奨する。また、盲目の探索者はシナリオが成立しないため避けること。

本シナリオはマレウス・モンストロルムが必要だ。登場するダオロスやルールブックに記載があるがその必要な情報の大半と、ミゼア、タウィル=アト・ウムルはマレウス・モンストロルムにしか記述がない。

特に断りなくP.XXを参照とある場合、ルールブックのページ数を指す。

罫線(一・一)で囲まれた部分はプレイヤーに読み上げる部分である。そのままでよいし、キーパーの好きなように読み替えても構わない。

<正気度>ルールについて、1/1D4のような表記を行う。これは、ルールに成功した場合は1点、失敗した場合は1D4点の正気度ポイントを喪失することを表している。

シナリオの便宜上、各場面に番号を振っているが、時系列ではないので注意すること。

シナリオの改変など

本シナリオはキーパーの権限において自由に改変可能である。

キーパーのやりやすいように、理解しやすいように変更することは全く問題ない。

単なる趣味でシナリオを改変することも可能だ。キーパー各位でやりたいようにしてよい。

その場合、プレイヤーに改変の詳細を伝える必要はないが、改変されている旨は伝えること。

また本シナリオの使用、配信、感想、その他、シナリオのネタバレに配慮すれば、自由に行って構わない。連絡等も不要。

いわゆる同人の範囲を越えて、金銭が絡む場合のみ要相談とする。

キーパー向け情報

シナリオの概要など、キーパーが事前に読む内容である。

このシナリオはクローズドであるために、特定の時代や舞台を想定していない(大正、帝都要素も全くない)。キーパーの好きなように舞台、時代を設定しよう。

本シナリオは基本的に探索者が一人であることを想定している。このため、P.154の「狂気の発作(サマリ)」のルールをよく把握しておいてほしい。

同様に、P.159の「リアリティ・チェック・ロール」、P.160の下段の囲み内「健忘症」を用いることがあるため、こちらの確認もしておくとうい。

シナリオの概要

探索者は知人のオカルティスト伏屋万里に呼び出

されて、ダオロスとともに召喚した。

伏屋の中途半端な知識はダオロスを直接二人に見せたうえに、『ヴェールを引き上げら』れて真実の姿を見えるようにしたが、不完全だった魔法陣から解放されたダオロスは膨張を始める。

ダオロスの膨張に巻き込まれた探索者は、『白い部屋』へと転送されるが、狂気に陥っており、健忘症を発症してそれまでの経緯を全て忘れ去っている。

そこは事態を察したミゼーアが作り出した空間だったが、『ヴェールを引き上げら』れている探索者には『白い部屋』として認識されている。

探索者は『白い部屋』の探索を行い、それまでの記憶を取り戻してダオロスの膨張を防ぐために、召喚される前の時間の伏屋の元へ戻る。

探索者はダオロスの膨張によって時空が減ぶことを防ぐために行動する。

ダオロスの膨張を防ぐのに失敗した場合、探索者は再び『白い部屋』へと送り込まれる。

シナリオの背景情報

シナリオの背景になる情報である。直接関係ない部分もあるが、シナリオの理解のため一読して欲しい。

ダオロス

ヴェールを破るもの。詳細はマレウス・モンストロルム Vol.2 神格編の P.144 を参照。

召喚されたダオロスは観測されることによって膨張を始めるが、魔法陣の効果によってそのうちに留められて、生贄(MP)を捧げることで真実を見る目を授ける。

このシナリオでダオロスは、迂闊なオカルティストによって、暗闇で無い状態で不完全な魔法陣の中に呼び出されて、封じ込められることなく無限に膨張する。

ミゼーア

ティンダロスの大君主。詳細はマレウス・モンストロルム Vol.2 神格編の P.227 を参照。

ミゼーアは『白い部屋』の主であり、ダオロスによって異次元へ転送された探索者を『白い部屋』へ

誘導している。

ミゼーアをはじめとするティンダロスの一族は人類に対して友好的な種族ではないが、地球、それが存在する次元がダオロスによって飲み込まれるのをよしとしていない。

膨張を続けるダオロスを止めるため、探索者をその召喚前の時間へと送り込むことを繰り返している。

タウィル＝アト・ウムル

門の守護者にして鍵を預かるもの。詳細はマレウス・モンストロルム Vol.2 神格編の P.243 を参照。

本来はミゼーアと敵対的な存在であるヨグ＝ソトの化身の一つだが、今回の事態を察知してミゼーアの元へ現れる。

タウィル＝アト・ウムルの目的もダオロスの膨張を止めることだ。

タウィル＝アト・ウムル、ミゼーアらは地球のある次元、時間軸を観測することはできるが直接の手だしはできない(召喚されるなどの手段が必要)。このために、探索者を頼らざるを得ない。

『ヴェールを引き上げる』

詳細はマレウス・モンストロルム Vol.2 神格編の P.146 『ヴェールを取り除く』を参照。

ダオロスによって真実を見る目を授けられた状態のことだ。

『ヴェールを引き上げる』というのは多分に比喩的な表現であり、実際は最後の次元の姿を見られるようになることである。

それがどのようなものかは理解しがたいが、およそ人間が正視して耐えられるものではないため、多くの場合、狂気に陥る(この恩恵を有難く感じるのはおそらく狂人のみである)。

登場人物(NPC)

シナリオの登場人物(NPC)を紹介する。キーパーはここに記載されているデータを好きなように変更しても構わないし、適宜増減させて問題ない。

伏屋万里、迂闊なオカルティスト

ふしや・ばんり、オカルティスト。

ディレッタントでありオカルティストである。

若いころから世界の見え方について疑問を持っており、『グラーキの黙示録』を入手した後、金と暇に飽かせ研究を行い、ダオロスの恩寵である真実を見る目を知る。

この研究は不完全ながらもダオロスを召喚できるようになり、神が見せる世界の真実へ到達できるようになった。

ダオロスは一人で召喚することはできないため、同じく世界の真実に興味を持った探索者に協力を仰いでいる。

彼は傲慢ではあるが悪意はなく、自称真理の探究者であり、単純に迂闊なだけだ(あるいは、ダオロスを召喚することに気がはやり、重要な点を見落としている)。

キーパーは伏屋を悪意のあるオカルティストであるとして、ダオロス召喚の危険を承知のうえ探索者を騙して巻き込んだものとしてもよい(彼を殺害するなどの手段を取った場合に、わだかまりのないように)。

伏屋万里、オカルティスト

STR 50 CON 65 SIZ 60 DEX 65 INT 80

APP 75 POW 70 EDU 90 正気度 55 耐久力 12

DB:0 ビルド:0 移動:8

近接戦闘(格闘) 25(12/5)%, ダメージ 1D3+DB

回避 32%

技能:言いくるめ 65%、オカルト 85%、鑑定 75%、クトゥルフ神話 11%、考古学 71%、信用 75%、人類学 61%、説得 80%、図書館 80%、ほかの言語(ラテン語) 61%、ほかの言語(英語) 76%、魅惑 70%、歴史 60%

ミア、ミゼーア

ティンダロスの大君主。人間には発音不可能であるため、探索者に聞こえた部分だけで「ミア」と名乗る。

このシナリオにおいてミゼーアの容姿や個性についてはキーパーが自由に変更して構わないが、シナリオの記述の便宜上、『白い部屋』においてミゼーアは少女として描写する(ミゼーアが少女なのは某有名白い部屋シナリオへのリスペクトだ)。

ミゼーアが探索者に同行して、何か判定を行うようなことは無い為、能力値等は省略するが、必要とあればマレウス・モンストロルムの該当箇所を参照する。

仮にミゼーアと戦闘になった場合、探索者は簡単に葬られるか、接触によって真の姿を認識して狂気に陥るだろう。

タウィル=アト・ウムル

門の守護者にして鍵を預かるもの。ミゼーアに遅れて事態を把握し、探索者の前に現れる。

いわゆるデウス・エクス・マキナとして働く存在としてシナリオに登場する。

ミゼーア同様、タウィル=アト・ウムルの能力値は省略する。

シナリオの構造

シナリオの構造を以下に示す。

本シナリオの流れは変則的であるため、フローチャートと呼ばず、構造として示すものとする。

『白い部屋』

1. 『白い部屋』で目覚める

2. 『白い部屋』を探索する。

3. 『白い部屋』でミゼーアと遭遇する

4. ミゼーアに時間を戻される



8. タウイル＝アト・ウムルが現れる



伏屋万里の『白い部屋』

5. 伏屋の『白い部屋』

6. 世界の真実の姿

7. ダオロスを召喚する



結末

召喚の儀式を正しく行う

召喚の儀式を止める

諦める

プレイの準備

プレイヤーが探索者を作成する、あるいは探索者のバックストーリーを編集する際に、シナリオの冒頭を伝えておくとよいだろう。

探索者は『白い部屋』で目が覚める。何故その部屋にいるのか、記憶には無い。

探索者は『白い部屋』を探索し、その原因を探ることになる。

探索者と事件の元凶となるオカルティスト、伏屋万里は知人、あるいは友人の関係にある。バックストーリーに組み込むなどしてもよい(キーコネクションには推奨しない)。

探索者と伏屋は、目を通して物を見るのではなく、客観的に物の本当の姿を見るというテーマに興味を抱いている。

伏屋との関係は上記のテーマについて、オカルトやそれにかかわる出版の関係か、上流階級の社交の関係などを推奨する。あるいは、探索者が夜中に雨に降られてタクシーに乗り込もうとしたときに、一緒に乗り込んで議論を戦わせたなどとしてもよいだろう。

1. 『白い部屋』

『白い部屋』は、探索者がダオロスに触れられたことによって転送された次元である。ティンダロスの大君主ミゼアが探索者のために作り上げた空間だ。

探索者はダオロスから『ヴェールを引き上げら』れて世界の真実の姿を捉えることができるようになっているが、ミゼアの存在する『尖った角の時空間』ではそれを捉えることが出来ないか(ダオロスが人間と同じ曲がった空間の存在だからだ)、人間の認識、感覚の限界を超えている状態になるのか、そこを『白い部屋』と認識する。

『白い部屋』は事件の現場となったオカルティスト伏屋の部屋が、探索者の記憶によって再構成されて

いる。これはミゼアがダオロスの膨張を防ぐために、探索者にその手段を発見させるためだ。

探索者はこの部屋へ来たときに健忘症の狂気に陥り(P.153、155を参照)、記憶を失っている。

これはダオロスを目撃し、ダオロスから『ヴェールを引き上げら』れて世界の真実の姿を目撃し、ダオロスに触れられて異次元への再構成を経験したことが原因である。

『白い部屋』の探索で、何かのきっかけで1点以上の正気度を喪失した場合、潜伏していた狂気が発症して再び狂気の発作を引き起こす。詳細はP.155の「狂気のフェイズ2：潜在狂気」を参照。

この場合、再び狂気の発作で記憶を失った状態で、ミアによってダオロスの召喚の前へ戻される。

目覚め

探索者は目を覚ますと『白い部屋』に居る。以下の描写を読み上げる。

目が覚めると探索者は『白い部屋』に居る。

真っ白に染まった視界に、自分の目がおかしかったのかと疑ったが、そこがあらゆるものが白く、遠近感と言うに及ばず、空間認識をおかしくさせていることに気が付く。

この異様な白い空間が平衡感覚にまで影響を及ぼしているのか、本当に足元が柔らかいのか、ふらふらとする感触を覚える。

探索者はなぜこのような場所に居るのか、記憶はない。探索者が『白い部屋』を訪れるのが二度目以降であっても、『白い部屋』に転送されるタイミングで健忘症の狂気を発症しているため、この部屋へ飛ばされる経緯を忘れている。

2度目以降に探索者がダオロスによって『ヴェールを引き上げられ』ていなければ、この部屋は探索者の目が捕えるままの姿で映る。

その場合は、『白い部屋を疑う』のリアリティ・チェック・ロールに自動的に成功したのと同じ状態になる。

2.『白い部屋』の探索

この部屋を訪れた探索者の代表的な行動を以下に示す。探索者が戸惑っている場合、キーパーの方から提案していくのもよいし、ここにはないものでも柔軟に対応して欲しい。

『白い部屋』を確認する

『白い部屋』を探索者が調べようとした場合、まず視界や足元を確認する必要がある。

● 視界を確認する

探索者が白い視界を確認する為に、自身の手などを目の前に持ってきた場合、普通に確認できるように目がおかしくなった訳ではないと確認できる。

おかしいのはこの周りの『白い部屋』だ。

● 足元を確認する

探索者が身動きしようとする、不意に長い時間落下するような不快な感覚に襲われる(平衡感覚が狂っているため、立ったまま横に落ちる等でもよい)。

探索者が足元を確認した場合、白い床が広がっていることが分かるとともに、急速に落下感は失われて普通に立っていられるようになる。

● 部屋を見回す

探索者が見るだけではよく分からないが、ここが部屋だという認識がある。

『白い部屋』は、床と壁と天井の境目は計算し尽されたかのようにはっきりと分からず、まるで無限に白い空間が広がっているように見えて非常に気持ち悪い。

探索者が広場恐怖症の場合、恐慌状態となる。詳細は P.155 の「恐怖の副次効果 1」を参照。

広場恐怖症の探索者には、この逃れる場所の無い『白い部屋』は致命的と言えるため、キーパーの判断(あるいは探索者の強弁)によって、部屋であることを強調して広場ではないとするとよい。同様に閉所恐怖症などの場合でも、ここは『部屋』であるため閉所ではないとする。

部屋には光源らしいものはない。壁自体が淡く輝いているように見えるが、それによって壁や床に影が落ちることもない。

<工学(建築学)>、<物理学>などの建築物の構造や光源に関する考察が可能な技能によって部屋の構造等を検討した場合、この白い部屋が建築学、物理学的にあり得ないことに気が付き、0/1 の正気度を喪失する。

● 時計を確認する

時計を所持しているかは探索者次第だが、所持していれば時計を確認することがあるだろう。

その場合、時計の針があり得ない動きをしていることに気が付く(逆に動く、不規則に動くなど)。

時計が故障したのだと思えば問題ないが、時計に故障が無いことを確認した場合(<機械修理>などを行ってもよい。その場合は簡単な判定なのでボーナスダイスを与える)、時計に故障が無いことが確認でき、異常なのは時間だということが分かり 0/1 の正気度を喪失する。

● 部屋の大きさを確認する

探索者が歩いて確認を行った場合、2、3m 程度歩くと白い壁に突き当たる。すべてが均一に白いため、壁であること自体を認識しづらいが、触って確認が可能だ。

壁を触って一周することで大体の大きさを確認した場合、5m×5m 程度の正方形の部屋(伏屋の部屋と同じ)であると分かる。

白い壁には扉や把手は言うに及ばず、起伏らしいものが全くないことが分かる(天井の高さも伏屋の部屋と同じだが、人がジャンプなどで確認できる高さではないので、何か道具を使って計る必要がある)。

『白い部屋』を調べる

部屋の大きさや、『白い部屋』であることを確認した探索者は、これがごく最近、訪れた場所、誰かの部屋に似ていることに気が付く。

これに気が付くと探索者は、扉や窓の位置にも思い当たる。その位置を確かめた場合、今まで壁であった部分に、白い扉や、窓が現れている。

その箱はバランスが悪く、それなりに重いが特にロールが必要なほどではない。

箱の中にはプラスチックのような材質でできた平らな棒状のもの複数と、どこか卑猥な印象を与える黒い蠟燭が2本、頭頂部近くに二つの穴が開いた明らかに人類の物ではない頭蓋骨が入っている。

それ以外の箱を確認した場合、箱の中には何も入っていないように見えるが、何か黒い影のような曖昧な物体が入っているようにも見える。重さも箱によってまちまちだが、内容物に変わりない。

箱の中身を取り出そうとした場合、そこに何かあることは分かるが何故か触れることができず、取り出すことができない。

こちら本棚の書物同様、箱の中には何か伏屋が使うオカルトの道具が入っていることは分かっているが、それが具体的に何かまでは分かっているためだ。

● 部屋の中央のテーブル

テーブルの上には卵型の置物のようなものが置かれており、近寄ると断続的に聞き慣れない笛を吹くような音を立てているのが聞こえる。

ひどく不安にさせる、理解しがたいオブジェクトで、部屋の中に風は吹いているわけでも無いことを考えると、正気度を失ってもよさそうだが、探索者は「どこかで見た、聞いた」ためにすでに慣れているのと同じ感覚でそれを眺めることができる。

この卵型の物体は『ドリームクリスタライザー』である。シナリオ上、特に説明したり機能を発揮したりすることはないが、伏屋がダオロスの召喚方法を知った幻覚(あるいは異次元への旅)を体験させるきっかけとなったアーティファクトだ。

● 部屋の隅の長方形のテーブル

何の変哲もない木製の長方形のテーブルに椅子が2脚ある。

探索者はここでコーヒーを飲みながら、何かの説明を受けたことを思い出す。

はっきりとは分からないが、この部屋で行うことだったはずだ。

起こったことを思い出す

探索者が失われた記憶を取り戻そうとした場合、何を思い出すかを指定すれば、特に判定の必要なく以下のことを自動的に思い出す。

プレイヤーがこれらのことを指定できない場合、キーパーから示唆するか、あるいは早めにミアを登場させて思い出させるとよい。

■ 記憶が途切れるまで

その日の朝はいつも通りであったと思い出せる。昼頃にオカルティストの伏屋と会う約束をしており、外出した後の記憶が抜け落ちている。

■ 着ていた服や持っていたもの

外出をしたときのままだ。身に付けていたもので無くなっているものはない。おそらく、室内で身に付けていなかったもの(帽子や鞆など)はない。

■ 食べたものや飲んだもの

朝食ははっきりと思い出せる。伏屋の部屋で何かを飲んだ気がするが何かは思い出せない。口の中には何か錆びた塩辛い味が残っている。

■ 特別なことがあったかどうか

昼頃にオカルティストの伏屋万里と会う約束があった。彼と会ってから記憶がない。

彼と重要な何かを行ったはずだが、思い出すことができない。

■ 伏屋万里

彼が何か重要なものを探索者に見せる、という約束だった。おそらくそれが思い出せない記憶の核心ではないか。

『白い部屋』を疑う

探索者がこの『白い部屋』や、ミアに対して現実であるか疑った場合、P.159の「リアリティ・チェック・ロール」を用いる。
(リアリティ・チェック・ロールは何回でも可能だ)

失敗した場合、正気度を1点失い、『白い部屋』はそのまま続行され、「今の自分にはこれが正しい現実だと認識されている」ことが分かる。

成功した場合、これが幻覚ではなく自身の認識がずれていることに気が付く。それによって『白い部屋』の認識の焦点が合うため、ミアやその一族が潜む尖った時空間の正しい姿に気が付き 1D10/1D100 の正気度を失う。

ミアの本来の大きさを認識したことによって、“まるでダオロスを見上げるように”どこまでも小さくなっていくことから健忘症で忘れていた記憶を取り戻し、ダオロスを目撃したことによる 1D10/1D100 の正気度を失う。

さらに『ヴェールが引き上げら』れている場合、真実の世界を目撃した分の 1D10/1D100 の正気度を失う。

3.ミア

探索者が『白い部屋』の認識と記憶を辿ることを一通り終えるか、キーパーの判断によって、距離感や形が認識できない白い部屋の角から、少女が現れる。以下の描写を行う。

『白い部屋』の角から、紫色の霧の様なものが立ち上ったことに気が付いた。

この『白い部屋』で角を認識するのは至難の業だったが、何故かそこが角だと思われた。そして、次の瞬間、そこには紫がかった黒い毛並みを持つ大型すぎる狼犬と、同じく黒と紫を基調とした衣装をまとった美しい少女が現れていた。

少女は背筋が凍り付くような威圧感を発しており、その外見に関わらず、何故か探索者の嫌悪を掻き立てるのだった。

まるで部屋の角から湧き出たような少女は滑るように軽やかな足取りで探索者の前まで来ると、優雅に一礼する。

「此方は、ミ XX アである」

少女は名乗ったようだが、探索者には最初の「ミ」と最後の「ア」以外はひどく発音の難しい、異国の単語を無理矢理発音しているようで聞き取れない(いかなるロールでも聞き取ることはできないが、<アクロ語>のハード成功か、<クトゥルフ神話>

によって、「ミゼーア」と聞き分けてもよいだろう)。

「難しいか、ミアと呼ぶことを許す」

すでに何度か失敗を繰り返している場合、ミアは、「……まあ、覚えてはおらぬと思うが、これで何度目か」と、嘆息する(キーパーの趣味によるが、初回からすでに何度か失敗してミアの元に来ることを繰り返していることにしてもよいだろう)。

ミアは探索者に対して部屋で探し物は見つかったかと問いかける。

探索者が見つかったと答えた場合、ミアは「そうか、では戻れ」と言う。

そうでない場合、『白い部屋』を探索するように命じる。探索者が『白い部屋』で何をすればよいのか分かっていない場合は、ミアを通じてその示唆をすればよいだろう。

探索者がミアに『白い部屋』を探索させる理由を聞いた場合、彼女は「このままだと困ったことになる。止められるのは其方だけだ」と応える。

ミアは探索者の居る通常の次元には影響力を行使できない(召喚されて顕現しなければならない)ため、探索者を使って今回の事態を收拾しようとしている。ミアは探索者が『白い部屋』に転送されるたびに記憶を失っていることを知っているため、探索者自身に事態を思い出させようとしている。

ミアに対して<心理学>を行った場合、彼女の精神状態は一切分からない。この少女が見た目通りの存在ではないことが分かり、その異質な精神構造、異界の存在の一端を覗いてしまうため、0/1D4 の正気度を喪失する。

<心理学>の成否に関わらず、ミアはそのような行動は不快であると思いを示したうえで、「此方から有効な情報は何も得られぬ」と言う。

探索者がミア自身の情報を欲した場合は、「其方の知らない方がよいことがあるのだ。すべてを理解すればおのずと分かる」と語る。

ミアに対して敵対的な行動を取った場合、彼女は容赦なく探索者を殺す。このとき、ミアとの接触によって、探索者はその本来の姿を正しく認識できてしまうため、1D10/1D100 の正気度を喪失する。

探索を破棄するために攻撃を行った場合は、探索者は死亡し、世界が滅んでシナリオは終了する。

探索者が『白い部屋』にいきなり放り込まれるため、慣れていない場合はとまどう可能性がある。

4. 時間が戻る

ミアによって時間が戻される

ティンダロスの一族が時空を跳躍しても、どの時間軸でも常に単一である特性(過去に戻ることで、同時時間で同じティンダロスが会うことはない)から、その時点の探索者自身に連れ戻されるのだ(理解し難いが、尖った時空間の特性のようなものだと思うべよいだろう)。

これまでの記憶は継続するが、耐久力や正気度などは伏屋の『白い部屋』に入った時点の、全て元通りになる。

探索者が検証のためなどに自身に傷などをつけていた場合、それは奇麗に消えてなくなる。

探索を難しくしたい場合、この時点でこれまでの記憶が失われるとすればよいだろう。

狂気に陥る

探索者が『白い部屋』で狂気に陥った場合、ミアが時間の節約のためか、面倒になったためか、探索者の時間を戻す。

狂気の発作から回復した探索者は、健忘症によってすべての記憶を失って、伏屋の『白い部屋』で目が覚めることになる。

5.伏屋の『白い部屋』

探索者は気が付くと伏屋の『白い部屋』に戻ってきている。

ミアによって時間が戻された場合でも、狂気に陥った場合でもまったく同じように記憶が途切れていることがなく、その時点の過去からの記憶が連続している。

居眠りを一瞬していたような感覚に似ており、その瞬間に意識が飛んだ気がするが、目の前の事象には前後に矛盾がない(過去が二重に存在しているような状態だ)。

伏屋の『白い部屋』は白を基調に、というよりも白で統一された部屋であり、白以外の色がほとんど存在しておらず、昼の光の中では軽いめまいを起こすほどに明るい。

伏屋は半ば自慢げにこの部屋を「白い部屋」だと紹介している。

伏屋の『白い部屋』は最前まで探索者が居た『白い部屋』と同じ構成をしている。この部屋の描写は一度だけ行えばよいが、二度目以降は同じ描写なので省略すると探索者に告げ、再度の描写を求められた場合は、必ず応じること。

その部屋は白い壁紙と白い絨毯に覆われており、家具、調度品に至るまで白を基調にしていた。

窓や扉には厚い暗幕のようなカーテンが掛けてあったが、今は全開になっており、そこから明るい陽射しが差し込み、それがただでさえ明るい部屋をめまいがするほどに白く輝かせている。

壁にはXXX や、XXX のような異様な雰囲気を放つ絵画が掛けられ、部屋の隅にある書棚には見慣れない外国の書籍がぎっしりと詰められており、その前にあるケースの中には得体のしれない厳めしい書籍が並んでいる。

部屋の中央にあるテーブルの上には卵型をした物体が、断続的に聞き覚えの無い口笛のような音を立てている。

部屋の別の隅にある台座には布が掛けてあり、その下にあるものは見当もつかなかった。

(XXX にはキーパーの好みの奇怪な絵を描く作家を入れてもよいし、そのままでよい。思いつかなければヒエロニムス・ボス、ピーター・ブリューゲル、ルネ・マグリット、クラーク・アシュトン・スミス、サルバトーレ・ダリなど。舞台の年代だけ注意)

このとき、探索者は伏屋の『白い部屋』に既視感を覚える。この部屋は探索者の記憶が残っているかに関係なく、すでに見ている光景であるためだ。

キーパーは多少探索者の動きが不自然でも問題ないでしょう(行動の理由付けが難しい場合は、単純に既視感、違和感がそうさせる、でよい)。

『白い部屋』を疑う

探索者がこの『白い部屋』や、伏屋が現実である
か疑った場合、P.159の「リアリティ・チェック・
ロール」を用いる。

(リアリティ・チェック・ロールは狂気に陥って
なくとも可能だ)

成功した場合、この『白い部屋』が現実中存在するし、自分が見ているものが幻覚や幻想、狂気の産物ではないことを確信する。

失敗した場合、正気度を1点失い、『白い部屋』や伏屋が妄想の産物ではないと思ひ込む。

この時点では基本的に時間軸が戻っている。探索者の潜在的な狂気は「まだ発症していない状態」となるため、これ以外に影響はない。

6.世界の真実の姿

伏屋は探索者に、確認するように告げる。探索者の記憶は曖昧になっているが、伏屋との重要な約束というのは、この日、世界の真実の姿、自身の目を通して客観的にものを見るため、ダオロスを召喚することだ。

世界を観る

伏屋は探索者に、ダオロスが授けるという世界を
観ることを語る。

これは探索者の記憶にあり、探索者と伏屋が知り合ったきっかけであり、この実験に臨むにあたって説明を受けた内容で、探索者もこのテーマに興味があったため、彼に協力している。

「人間の眼を通してものを見ることは、レンズを通して眺めるのと同じことで、歪んでいないと言えないでしょう。

我々がこの目を通して見ることは、決してそのままの姿ではない。もし、自分の眼を使わずにものを見ることが出来たら、それはまったく違った姿をしているかもしれない。

今から行うのは、その眼を使うことなく物を見る方法を得ることです。

伏屋は努めて冷静に語るが、その言葉の端々には興奮が見て取れる。

<心理学>によって、伏屋は自ら語る内容を信じているし、今から行くことに絶対の自信を持っていることが分かる。

失敗しても彼の自信に溢れる態度から、心底自らが語る内容に酔っていることが分かる。

「私は大学である学生と知り合い、彼は魔女術(ウィッチクラフト)カルトに加わっていたようでした。詳細は省きますが、彼は大学から除名されて魔術を諦め、魔術書を譲り受けました。

その中の一冊、『グラーキの黙示録』から今から
行おうとしている術を学んだのです |

言いながら伏屋は部屋の隅、布の掛けられた台座の方へ歩いていき、それを取り払う。以下の描写を行うこと。

7.ダオロスを召喚する

この儀式の手順は初回のみ説明して、2回目以降は飛ばしてもよいか確認すると手間が省けるだろう。

探索者が確認したい点があるなど場合は、キーパーは再度説明すること。

召喚の儀式の準備

伏屋は召喚の準備をしながら、ダオロスについて探索者に語る。

「ダオロスは、かつてアトランティスの占星術師たちによって崇拝されていました。

彼ら司祭は過去や未来を見るだけでなく、『物体が最後の次元にまで到達する』ことを見ることができたと言います。

また、トンドやユゴスにおいて“ヴェールの支配者”とも呼ばれて、その意味を含んでいます」

伏屋の言い回しは回りくどく難解だが、要するに物体の最後の次元＝真実の姿を見ることが出来る力をダオロスは与えるということで、それを『ヴェールを引き上げる』と呼んでいるのである。

伏屋の指示によって、部屋の隅にある戸棚の2列4段に並んでいる木箱の、上から2段目、左の木箱の中から召喚に必要な道具を取り出す。

プラスチックの様な物質でできたプレート、おそらく人間の物ではない頭蓋骨、真っ黒な蠟燭、紋様が彫り込まれた金属の杖。

伏屋はプレートを組み合わせて半立体の歪んだ五芒星を作り、その中に頭蓋骨をおいて真っ黒な蠟燭を立て、それに火を灯す。

探索者が意図的に召喚の準備を遅らせて儀式を遅延させようとした場合、伏屋がさっさと準備を進めてしまうため、あまり意味はない。

伏屋が妨害の意図をはっきりと感じ取った場合は、儀式は中止して日を改めようと提案されて、その日はそれで終わりとなる。

後日、伏屋は別の人物とダオロスの召喚を試み、拒否した場合と同じ結果を招く。

伏屋の指示に従って召喚の儀式の準備は完了する。彼は「宇宙的に重要な時間」に間に合うように、少しだけ急いではいたが十分な余裕はある。

伏屋が行おうとしているダオロスを召喚する儀式の手順には二つの問題がある。

1. その姿を直接見ないように暗闇の中で行う必要がある。
2. ダオロスを封じ込めるための魔法陣が不完全である。

伏屋が入手した『グラーキの黙示録』は元から不完全版なうえに、それを自家製コピー、翻訳した劣化版だが、ダオロスを召喚することは可能である。

探索者が『白い部屋』で『グラーキの黙示録』の手順を確認していた場合か、この場で<英語>に成功することによって、伏屋が用意している魔法陣の記述が曖昧で難解であるため誤解しており、記述に正しく従っていないことが分かる。具体的な誤り、魔法陣の立体的な組み立て方を確認できる。

失敗した場合でも、記述内容とこれから伏屋が行おうとしている手順に差異があることを認められる(具体的にどこが、とは指摘できない)。

伏屋は迂闊なうえに、ダオロスを召喚する危険を甘く見ている。探索者が手順の不備を指摘しても、それが具体的な内容でなければ改善しようとはしない。

伏屋に探索者の言うことを聞かせるためには特にロールの必要はなく、具体的な事実を指摘できればよい。ダオロスを召喚するには日時が決まっており、その刻限が迫っていることもあって彼は余計な議論の時間を取らないようにしているのだ。

探索者の指摘が的外れであるとか、具体性を欠く場合は、「手順が指定する時間が近いのです。すぐに始めましょう」と、とにかく始めようとする。

正しい指摘が出来ている場合は、伏屋は素直に従って手順を変更する。

ダオロスが召喚される

準備が整い、時が来ると伏屋はダオロスの召喚を始める前に探索者に告げる。

「ダオロスが五芒星の中に現れ、その後に我々に触れるでしょう。こちらの意図を確認するために、少しだけ血を摂るのが習わしなのです。

痛みはないのは確かですが」

探索者の返答を待たず、伏屋は召喚を始める。

— . — . — . — . — . — . — . — . — . —
輝く白い部屋の中で、黒い蠟燭の炎はまったくの無力だった。

伏屋は紋様の彫られた杖を床に叩きつけて、それまでの冷静な口調とは異なる、ヒステリックな調子で叫びだした。

「Uthgos plam'f Daoloth asgu'i(うすごすぷらむふだおろすあすぐい)。

来たれ、視覚のヴェールを剥ぎ取り、その先にある現実を示すものよ」

その詠唱が次第に大きくなっていくなか、探索者と伏屋から輝く霧のようなものが、弧を描いて五芒星の内側にある頭蓋骨に吸い込まれていく。二人と頭蓋骨の周りには明白な『何か』が漂っていた。

伏屋は詠唱を止め、頭蓋骨の上の蠟燭の炎が不意に消え、何か別のものに入れ替わったように見えた。

しばらくは何も起こらなかった。

五芒星の上のあたりに、カサカサという何かが蠢くような、機械が規則正しく動くような音がしたかと思うと、そこには水晶か、金属か、ゴムかで出来た球と棒を組み合わせた、脈打つように蠢く全体として円柱状に思える物体が現れていた。

それは、伏屋の言うダオロスの像とは似ても似つかないほどに、畏怖の念を起こさせる複雑さを備えた、単一の形状で説明できる存在ではなかった。

— . — . — . — . — . — . — . — . — . —
ダオロスを目撃した場合、1D10/1D100 の正気度を喪失する。その後、ダオロスの近傍にいる場合は、変貌、膨張するダオロスに目が吸い寄せられ毎ラウンド 1D10 の正気度を自動的に喪失する(ルールブックに近傍の定義はないが、目視可能な場合、もしくは目視可能と思われる範囲内が妥当だろう)。

暗闇の中でダオロスが召喚される

探索者がダオロスを見なければよいことに気が付いて、部屋の窓や扉の暗幕を閉じて暗闇にした場合、ダオロスは正しく暗闇の中に召喚される。

描写の最初の「輝く～」の部分と、後半の「五芒星の上のあたりに～」の部分以下と入れ替える。

— . — . — . — . — . — . — . — . — . —
黒い蠟燭の炎は暗闇の中ではいかにも弱々しく、五芒星の向こう側すら照らされていなかった。

— . — . — . — . — . — . — . — . — . —
五芒星の上のあたりに、カサカサという何かが蠢くような、機械が規則正しく動くような音がした。そこに何かいる気配が伝わって来るが、濃い影のようなものとしか分らない。

そいつに囲まれて何かが触れたことが分かったときには、口の中に血の味が広がっていた。

おそらく、探索者の唇を切って、血を吸って行ったのだ。

— . — . — . — . — . — . — . — . — . —
闇の中でダオロスを召喚した場合、正気度の喪失は無い。

『ヴェールを引き上げる』

伏屋は正気、狂気に関係なく、ダオロスに対して『ヴェールを引き上げる』ように要求する。

「我々の血を味わい、その意図を知った。速やかにヴェールを剥ぎ取り、真実の姿を見せるのだ！」

ダオロスはこの望みを無条件に叶える。これに抵抗するためには、ハードの POW ロールに成功する必要がある。

探索者が真実を見る眼を得ることに同意しているため、ロール自体ができないとするか、すでに狂気に陥っている場合は、抵抗する気力すらないためロールは自動的に失敗する。

『ヴェールを引き上げら』れた探索者と伏屋は、神の恩寵によって真実を見出し 1D10/1D100 の正気度を喪失する。その後、毎日自動的に 1D6 の正気度を喪失するようになる。

『ヴェールが引き上げら』れた状態になった探索者は、狂人の洞察のようなもので「見なければ問題ない」ことに気が付く。

気が付きはするが、目を閉じたままにいることの恐怖に打ち克つことは難しい。常に目を閉じたまま行動することに慣れていないのに加えて、『ヴェールが引き上げら』れて真実の世界を見た後に、それらの気配を感じながらも見ないようにするからだ(『目を閉じるのが怖い。開いているのも怖い』)。

膨張するダオロス

床に描かれた魔法陣が不完全のままである場合、ダオロスを封じ込めておくことができない。

召喚されたダオロスは探索者と伏屋に観測されたことによって、膨張を始める(これは部屋が暗闇に閉ざされていても同じだ)。

膨張するダオロスに触れた探索者は記憶を失って『白い部屋』で再び目を覚ますことに成る。

探索者がまだ正気を保っている場合、DEX ロールに成功すれば飲み込まれることを避けられる(あるいは狂気に陥っていても、目の危機を回避するかもしれない)。

以降、ダオロスは毎ラウンド 8m の割合で膨張する。キーパーの判断で、ダオロスから逃げきるまでの簡単なチェイスを行ってもよいが、まともに戦闘しようとせず、全力で逃げ出せば、自動的に接触を避けて逃走可能である(P.123 の「戦闘中の移動」を参照)。

この場面では、探索者が膨張するダオロスから逃れることは想定していないが、幸運な探索者がダオロスから逃げ延びた場合、膨張するダオロスに対して有効な手立てはない。

世界は滅ぼされたか、避難のどこかのタイミングでダオロスに触れてしまったなどとして、『白い部屋』へ戻される。

キーパーへ 1 :

この場面で発生する正気度の喪失は尋常ではない。早い段階で探索者が狂気に陥った場合、P.154 の「狂気の発作(サマリ)」に従って場面を『白い部

屋』まで飛ばしてもよい。この場合は、基本的に最悪の結果が適用される。

ただし、そこで何が起こったかを最後まで見届ければ対策になるので、1 回目はすべて見せた方がよいだろう。

キーパーへ 2 :

地球の円周を約 40,000Km、1 ラウンドを 10 秒と換算し、ダオロスが毎ラウンド 8m 膨張するとした場合、ダオロスが地球を埋め尽くす(すべての方向に同じ速度で膨張するので、半分の 20,000Km)には、25,000,000 秒=約 289.35 日かかる。

この間休みなく移動するか、あるいは高速の移動体に搭乗してダオロスが召喚された地点から地球の裏側まで遠ざかれば、時間を稼ぐことができる。

もはやここまで来ると地球滅亡、パニック映画のような展開となり、完全に『白い部屋』の範囲外となるため、本シナリオでは取り扱わない(ダオロスが世界を覆う前に、何らかの手段を発見し、追いつく、と言う展開も楽しいと思うが)。

膨張しないダオロス

探索者によって魔法陣の誤りが訂正されて、正しくダオロスが閉じ込められている場合、膨張せず、2 次元的に広がるだけで済む。

伏屋の求めに応じて真実を見る目を授けた後、ダオロスは自動的に退去し、ダオロスの膨張を防ぐことは成功になる。

ダオロスの退去に成功した場合、シナリオは終了になる。

プレイヤーが最善手を探るためや、ダオロスを直接見て永久の狂気に陥ってしまった、真実の眼を授かった状態を嫌う場合など、キーパーの判断で伏屋か、探索者自身が魔法陣を破壊してしまい、ダオロスが膨張を始め、再度『白い部屋』に転送されるようにすればよいだろう。

ダオロスの召喚を失敗させる

伏屋は召喚の手順を把握し、実行できる状態であるため、こちらは難しい。

過去の自分を目撃し、時間が戻っていることを認識した探索者は、0/1D4 の正気度を喪失する。

ミアとタウィル=アト・ウムルに時間が戻される場合のイメージは以下になる。

■探索者の主観的な時間軸

ミアに戻される

タウィル=アト・ウムル
に戻される



ミアに戻される場合は、過去の自分へ戻るが、タウィル=アト・ウムルに戻される場合は、その時点での自分が過去に戻り、過去の自分と並列に存在することになる。

タウィル=アト・ウムルによって過去へ戻された場合、『白い部屋』の出来事の延長線上になるが、送り込まれる直前のショック療法により潜在的な狂気の状態は脱しているため、新たに正気度を喪失しない限り狂気に陥ることはない。

伏屋の『白い部屋』で起こることに対して、探索者はすでに慣れている状態となるが、通常通りに正気度を喪失する。

この時点で探索者は完全に外部の人間である。部屋の中の探索者は自動的に最初の行動をなぞらえて、伏屋の要請のままにダオロスの召喚に参加する。

伏屋の『白い部屋』の中での探索者と伏屋の行動は、外部から介入しない限りまったく同じ結果になる。

それでもダオロスは膨張する

ダオロスが召喚されて膨張を始めた場合、過去の探索者か、現在の探索者のどちらかが『白い部屋』へ転送される。

どちらが転送されたかはキーパーの判断か、あるいはプレイヤーの判断で決めること。転送されなかった探索者は、ダオロスによってどこか遠くの異次元へと飛ばされたことになる(その後、そこが人間の生きる事のできない空間で即死するか、厳しい異

世界の環境で生き延びるか、異世界転生を果たすかは不明だが)。

この後は再び『白い部屋』の探索に戻るが、もはや種明かし済みなので、プレイヤーにリトライするか、諦めるかを聞いた方がよいだろう。

キーパーへ：

半ば冗談になってしまうが、この展開になった場合に某タイタス・クロウのように異次元でチート能力を身に付けた未来(あるいは過去)の探索者自身が『白い部屋』に助けに来るなどとしても面白いかもしれない。

結末

結末は探索者の行動によって異なる。

次にあげるものが主なものとなるが、シナリオの経過や探索者の傾向、キーパーの好みなどに合わせて結末(または終末)を演出しよう。

危機は未然に防がれる

探索者がダオロスの召喚を防いだ場合、探索者は「ダオロスの召喚は阻止したが、なぜそれをしようとしたか分からない」状態になる。

伏屋が生きており、彼にまだダオロスを召喚する意思が残っている場合、探索者は彼をどうにかする計画を立てるか、毎回彼に付き合っただけで召喚を阻止する習慣が付いたなどとするのもよいだろう。

伏屋を殺害している場合、それを隠蔽して逃げ延びたことにしてもよいし、当局に捕縛されても探索者の動機が狂人じみていることから、速やかに精神鑑定に回されることになったことにしてもよい(錯乱したオカルティストの犯行と見られるのがオチだが)。

真実の世界

探索者が魔法陣を修復し、正しくダオロスを召喚、送り返した場合、探索者は『ヴェールを引き上げら』れた状態になる。

この効果の詳細は、マレウス・モンストロルム Vol.2 神格編の P.146 を参照。

世界の真実の姿を見た探索者は次第に正気を失い、ダオロスの信徒のような存在になるか、真実の姿を見なくとも済むよう自らの目を潰すなどするか、再び『ヴェールを引き下げる』手段を探して、別の探索を行うかもしれない。

今のところ考えられる『ヴェールを引き下げる』手段は、もう一度ダオロスを召喚して嘆願することだ。

世界はダオロスで満たされる

召喚され、制御されていないダオロスは膨張を始める。それはこの時空のあらゆる空間を埋め尽くすまで続く(あるいは、どこかで膨張するとヨグ=ソトースや、ミゼーアが存在する次元と遭遇して邪神同士の対決が始まるかもしれない)。

地球だけでなく宇宙を飲み込み、すべての時空間を埋め尽くしてなおダオロスは膨張を続け、それがどこまで膨れ上がるのかは誰にも分からない。

世界、この時空間は滅ぶ。

もしも、探索者がミアの元、『白い部屋』にいるときに世界が滅んでも構わないと判断(探索を放棄)した場合、ミアは探索者に世界とともに滅びるか、このまま生き延びるかを選択させる。

ともに滅びることを選んだ場合、ミアは現在時間である膨張を続けるダオロスの前に探索者を送り込み、破滅させる。

生きることを選んだ場合、ミアは探索者から「人間としての何か」を奪いつくし、代わりに自身が纏う青い膿を与える(普通の人間が尖った時空間で生き延びることは不可能なのだ)。

探索者は正しく『尖った時空間』を認識して、そこが『白い部屋』ではないことが分かった後、ミゼーアの下僕、ただ飢えた存在、ティンダロスの混血種へと生まれ変わる(ミゼーアから青い膿をもらっているので通常の混血種より強力かもしれない)。

正気度の報酬

探索者によって結末は異なるが、ダオロスの召喚を妨げた場合、1D8 点の正気度ポイントを獲得する。

探索者が正しい手順でダオロスを召喚した場合、1D10 点の正気度ポイントを獲得する。

ダオロスを召喚して『ヴェールを引き上げら』れている場合、追加で 1D4 点の正気度を獲得する(その探索者はその後、正気度の減少を続けるが)。

それ以外の場合、探索者(と世界)は生き残っているとは思えず正気度の獲得はないが、キーパーの判断で正気度の報酬を与えてもよい。

参考資料、その他

本シナリオで主に参照した資料等を記載する(敬称等略)。

■ クトゥルー神話作品集 グラーキの黙示 1 サウザンブック社、ラムジー・キャンベル、森瀬繚監訳
『ヴェールを剥ぎ取るもの』、尾之上浩司訳

■ 緋色の研究 創元推理文庫、コナン・ドイル、阿部知二訳

■ 新クトゥルフ神話 TRPG 株式会社 KADOKAWA

■ 新クトゥルフ神話 TRPG マレウス・モンストロルム Vol.1 クリーチャー編 株式会社 KADOKAWA

■ 新クトゥルフ神話 TRPG マレウス・モンストロルム Vol.2 神格編 株式会社 KADOKAWA

■ 『毒入りスープ』、泥紳士

<https://seesaawiki.jp/trpgyarouzu/d/%a5%b7%a5%ca%a5%ea%a5%aa%c3%d6%a4%ad%be%ec%a2%e31%a2%e4>

※Google の検索で一番上に来るサイトは全文転載サイトのようです。

■ 『装甲明朝』 フォント

表紙に使用している『装甲明朝』フォントは以下の URL よりダウンロード可能。

<https://www.flopdesign.com/> ※フリーなのでぜひ、ご活用を！

■ 帝都モノガタリ

<http://fgate.cyber-ninja.jp/index.html>

あとがき

書いている本人が「なんだこれは」(©TAROMAN)になったシナリオです。白い部屋って難しいですね。

厳密な白い部屋にはほど遠い内容となっていますが、たまにはだいたい破滅するシナリオでもよいかなと、マイナー神格総進撃(誇張あり)になっています。

シナリオ自体の構造は白い部屋にも関わらずほぼ線形ですが、キーパーの負担がかなり大きいので、事前準備、構想を怠らずにお願いします。

奥付

発行日：初版 令和 5 年 10 月 28 日

発 行：F.G./龍門亭 EDO-RAM([@EDO RAMv200](#))