

# 1. 概要

ミ=ゴが研究のために鉱石を掘りに地球にやってきた。折り悪くミ=ゴの坑道に迷い込んだNPC3は脳缶にされてしまい、その時に得た情報からミ=ゴたちはNPC1をNPC3の山荘に誘き寄せるのだった。

探索者たちはミ=ゴの魔の手を逃れ、NPCたちと生還することがシナリオクリアの目的となる。

そして、ミ=ゴたちの目的はNPC1の脳缶を作ることであり、邪魔をする探索者たちは殺害するか、脳缶にすることで排除しようとするだろう。

# 2. 導入

NPC1 (APP15/32歳独身女性)がNPC3 (山荘のオーナー/ミ=ゴのドローン化済)に提供された鉱物に興味を示し、探索者たちを誘って冬の山荘に出向く。

NPC1の研究室に集合し、お互いの自己紹介などをする時間を取る(日常会話をするシーン)。 → PLにPCのキャラクターを掴んでもらうため

KPの視点: PLの性格や考え方を理解する時間 + NPCを愛らしいキャラクターとして表現する時間。

NPC1 (渡辺 鈴/ワタナベ リン)の性格 + 設定:

・せっかちで若干向こう見ずなところあり。無駄に豊富な行動力を持っている。

→ PLに「放っておくと個人行動をガンガンするタイプだね」

NPC2 (佐々木 拓海/ササキ タクミ)の性格 + 設定:

・NPC1に片思いをしているゼミ生(院生/APP13男性)。気が小さく、オドオドした所があるが、面倒見がよく礼儀正しい青年。

→ PLには「NPC1にいつも振り回されている押しの弱い可哀想な奴だ。だが、きっと良い奴だ。NPC1が絡むと一切「No」と言えないところが特に良い」

※ NPC2はPCがロストした場合の予備PCなので、危険地帯には原則同行する。というか、「シーン8. 地下室にて」以降はNPC1に危険が迫るので、生きている限りは無理にでもついてこようとする。ただし、PLがそれを望まない場合はその限りではない。

## このシーンで行うこと:

- ・探索者(以下PC)同士の自己紹介
- ・NPCの紹介
- ・ダイスを振る練習(NPCへの心理学や部屋への目星etc)
- ・基本情報を与える

1. 山荘があるロケーション(スキー場近辺にあるペンション)
2. 送られてきた鉱石について
3. 山荘に住んでいる人々について

・マスタリング上の注意 → 山荘のロケーションは、【吹雪いたり、来た道が崩れたら帰れなくなりそうだ...】という描写を必ず入れよう！(山荘に着くまでの描写で必ず入れる/NPC2に「いつも思うんですけど、あの道崩れたら帰れませんよね、この山荘...」と不安げな様子で言わせる)

1. 山荘の近くには一寸した林(若干森に近い植生)とその奥に洞窟(ミ=ゴの鉱石採掘のためのコロニーになっている)がある。 → 洞窟に不用意に近づいたPCは謎のレーザー光線に狙撃されることになる！(幸運+目星に失敗したらダメージを与える/1d3+1)

2. 未発見の元素を含む鉱石ないしは非常に希少な鉱石(希土類)で、採掘ルートを確立すれば、非常に大きな利益を生む(...かもしれない)。
3. 現地(山荘にいるオーナー家族についての説明)について説明する。

## 3. 山荘にて

- ・NPC2の呟き(「来た道が崩れたら帰れない」)を忘れずに！

・オーナー家族との面会 → 重要な情報が出るので、渡し忘れ、描写忘れに注意する。

## ◎このシーンで行うこと:

・NPC3(山荘のオーナー)とNPC4(オーナー夫人)をPCたちに紹介する → NPC3 & 4は既にドローン化しており、NPC1 & 2の顔が判らず、幾らか挙動不審(目星を要求し、成功した場合はNPC3 & 4の挙動が不審であることを教える)。目星の成功者がいない場合はNPC1 or NPC2に「あれ? 少し雰囲気変わりました?」など世間話の延長線上でNPC3 & 4に話を振る(ここからはNPC3 & 4は淀みなく会話を始める)

・NPC5(幼女6歳/APP14)と遭遇する → NPC5はNPC3 & 4の娘であり、幸いまだドローン化はしていない。低く唸っている大型犬(シベリアンハスキー種など/お助けアイテムです。NPC5と仲良くしていた場合、PCの危機に一度だけ身代わりになってくれる。そして、死ぬ。SANチェック/1/1d3+1)を抑えており、PCたちに気がつくや直ぐ奥に引っ込んでしまう。

## ・NPC紹介

NPC3(小林 作蔵/コバヤシ サクゾウ/山荘のオーナー/享年36歳) → どちらからどう見ても山男にしか見えない髭もじゃのおっさん。洞窟に不用意に近づいてしまったために脳缶にされてしまった。(脳缶にされて2週間)

NPC4(小林 百合子/コバヤシ ユリコ/オーナー夫人APP14/享年29歳) → 毎晩遅くに家を出て、林に向かう夫をいぶかしみ、洞窟までついて行ってしまったために脳缶にされてしまった。(脳缶にされてまだ2日目)

NPC5(小林 朱里/コバヤシ アカリ/オーナー夫妻の一人娘APP14/幼女6歳) → 最近、様子が変わった両親のことを不審に思い、また、かなり怯えている。NPC1 & 2には懐いている様子(NPC1 & 2を仲介して仲良くなれる)。動物好きで山荘内で飼っている動物の面倒は全てNPC5が見ている。飼っている動物は大型犬とシマリス。常に仔犬を一匹抱き抱えている。

## 4. 山荘にて(その2)

ここは調査・情報収集パートになります。

### ・与える情報と行動の制限

1. (行動制限)山荘に着く時刻は16時過ぎ。間もなく日が落ちる時間帯であり、外に出ることは危険であるとPCに直接伝える。
2. (行動制限)夕食が19時からだと伝え、山荘内の探索もほどほどで打ち切らせる。
3. 山荘内の地図 → 割愛(頑張って作ってね☆)
4. NPC5との接触 → NPC5はPCたちを物陰から良くじっと見ている。優しく話しかければ、話し相手になってくれる。両親について尋ねれば、2週間前から父親が、2日前から母親の様子がおかしいことを教えてくれる(直接様子がおかしいと伝えると違和感を覚えるPLもいるようなので、『前のパパとママは好きだけど、最近のパパとママは嫌い。』のように変化を臭わせ、質問を誘導するほうがいいかもしれない)。更に突っ込んで話を聞くと、父親がおかしくなる前に林の奥の洞窟で変わった石を拾ったと見せてくれたことと林の奥で夜な夜な狐火が見えたという話を教えてくれる。
5. (行動制限) → オーナー夫妻の部屋と地下室(怪しげなホルマリンや動物実験の残骸がある)は鍵がかかっており入れない(夜、夫妻が外出している時間帯であれば鍵を手にいれれば入れる)。

## 5. 夕食にて

ここも情報収集パートだが、同時にRPを楽しませても良いだろう。

## ◎注意事項

・ここまで手にいれた情報を無頓着に明かした場合(特にNPC5からの情報は一発アウト!) → NPC3 & 4に話しかける奴がいたら、NPC3 & 4はそのPCと二人きりになろうとする。

※二人きりになった場合、NPC3 & 4はPCを排除し、新たなドローンにしようとする。 → 襲い掛かってくるのは絶対にNPC3 or 4のどちらかのみ。また、PCが危険になったら犬を乱入させ、PCを助けさせる。NPC3 or 4は洞窟に逃走する。(NPC3 or 4の内、残った方はさもPCの味方のような振りを始める)

NPC3 or 4の食の好みが変わっている → KPの好きな食べ物や嫌いな食べ物にしておくのが感情移入しやすいので演じやすいだろう。それをNPC1 or 2に指摘させる。

## 6. 夕食後

ここも情報収集パートだが、それだけではだれるので分岐を仕込んでおく面白くなります。

例1)ここで特定の行動をすることで、NPC3&4が脳缶にされていないことにするなど。

例2)ここで特定の行動をしないと、NPC5も脳缶にされてしまうなど。:こちらを採用

暖炉がある広間でNPC5が仔犬と一緒に寝ている → NPC3&4が部屋に連れていこうとする。ここで探索者たちがNPC5を部屋に連れていかない場合は脳缶にされてしまう(当然、後で発覚してSANチェック1/1d6+1 親密度が高ければ2/1d8+1などのように高くしても良いだろう)

※流石に何も情報(警告)がないのは酷いので、NPC3&4に対して、親犬が唸り声を上げ、威嚇するなどの描写を必ず入れる。また、暖炉がある部屋に探索者の誰かがいる時に起こすのがいいだろう。

※NPC5が脳缶にされるルートはシーン12を見ること。

### ◎注意事項

・PLがNPC5を保護する旨を宣言した場合は特別な事情が無い限り裁定を厳しくする必要は無い。このシーンを描写する上で重要なのは「他人に愛娘を預けて平然としている両親の姿」を印象付けることである。(常識的に考えて旧知のNPC1に預けるならばいざ知らず、初対面のPC預けるはずが無い。ただしそれは、NPC3&4がミ=ゴのドローンと化していなかったならばの話である)もし、KPが一定のリアリティを持たせたいのであれば、NPC3&4が立ち去った後にNPC5を目覚めさせ、その上で「一緒に居て欲しい」と訴えかけたり、「シーン8.地下室にて」において一時的狂気の状態が登場させたりすれば良いのである。(何故、地下室に居るのに生きているのかって? 「番犬はクトゥルフ神話にて最強」ってヒアシ様が言った!)

## 7. 翌朝(分岐A=NPC5生還ルート)

NPC5をNPC3&4に任せずに探索者が部屋に連れて行ったルート。

朝、探索者たちは身を切るような寒さで目が覚める。 → 玄関のドアが全開で外から雪が吹き込んでいる。

これに加えて、親犬がいなくなっていることを探索者たちに伝える。与える情報は以下の通りとする。

1. 目星(マイナス補正を10・20・30%の何れかでかける) → **床の血痕を拭いた跡がある+その拭いた跡が地下室に続いている。(マイナス補正の理由:血痕が綺麗に拭われてしまっている上に雪で覆い隠されているため)**

2. 聞き耳 → 外は少し吹雪いているようだ。

3. 医学や生物学 → 医学を成功した場合は人間の血ではないことが判る。生物学に成功した場合は犬の血であることが判る(ただし、1に成功していない場合は振れない&KPからは提案しない)

**ここでマスターシーン(KPの一人語りのシーン:別名スーパー恥ずかシーン)を挟み、NPC1とNPC3を山荘の外に出す!(NPC3はNPC1をミ=ゴのコロニーに連れて行く)**

### ◎探索者たちへの指示

1. NPC3「妻を手伝って掃除をして欲しい」 → 雪塗れの玄関を掃除して欲しいと告げる。「その間にNPC1と犬が外に出ていないか少し見回ってくる」と付け加えて、NPC1&3が山荘の外に出る。

2. 探索者「いや、NPC1 or 親犬が心配だ。」 → **NPC3はNPC1をミ=ゴのコロニーに誘導しようとしている。付いてきた探索者は問答無用で脳缶にしまえ!(ここまででNPC3&4の危険性はアピールしているので)**

## ◎探索者という名の神話生物

脳缶にされてしまうことに関してはPL全員に伝えるのではなく、Skypeやどどんとふを利用したオンラインセッションでは個人間のメッセージや秘話機能、オフラインセッションにおいてはメモ書きを利用してそのPLのみに伝えると良いだろう。その上で、「シーン10. 洞窟にて」まではNPC3&4がそうしていたように、さもPCたちの味方のような振りをし、致命的なタイミングで【神話生物として行動する】ようお願いしておくが良いだろう。不思議なもので、大抵のPLはノリノリで他のPCに襲い掛かってくれます。

※ ただし、何の暗示もなくPvPを発生させると遺恨を残しやすいので、「洞窟内のミ=ゴの手術室で目を覚まし、脱出するシーン」などを挟んでおき、「もしかして、あのPCは神話生物にナニカされたのでは？」と、他のPLが思える余地を作っておくと良い。



## 8. 地下室にて

雪の掃除を完了したら目星を振らせる(場合によっては+補正を与えてもいい)。成功者が出たら、地下室(ミ=ゴの実験室/ろくな物はない)へご案内しよう。

◎実験室にあるもの(踏み込んだ段階でSANチェック)

1. 胴切りにされているのに何故か死んでいない親犬(0/1d3)

2. 小動物(NPC5のペット)のキメラ(0/1d2) ← ハムスターにモモンガの頭がついているなどの悍ましい生物を沢山考えよう。

3. ミ=ゴの死骸(0/1d6 医学に成功すれば犬に噛み殺されたと判る)

4. 何に使うのかさっぱり判らない医療器具らしきもの(アイデアに成功したら名状し難い使い道が判明してSANチェック 1/1d3+1。また、クトゥルフ神話技能を1d4点得る。この医療器具らしきものを用いて、応急手当もしくは医学のロールする場合、判定に+15%の補正を得た上で回復量を1d3+1に変更する。ただし、使用するたびに0/1d3のSANチェックを行う(この医療器具らしきものを使用することによるSANチェックには『慣れ』は適用されない)

5. 日記(解剖記録) → この地下室でどのような実験をしていたかが書かれた日記。読むとSANチェック(1/1d6+1)。もし、前項の医療器具らしきものに関するアイデアに誰も成功していない場合はこの日記を読むことで名状し難い使い道を理解することにしても良いだろう。

6. 謎の鍵 → 目星に成功すると発見できる。重ねてアイデアに成功すると、NPC3&4の部屋にある猟銃の保管してあるチェストの鍵だと判る。(この鍵を発見する前にNPC3&4の部屋に立ち入ったことがあるのであれば無条件で猟銃の保管してあるチェストの鍵だと教えて構わない。)

◎イベント=???「見～た～な～！！」

地下室の探索が終わった瞬間にNPC4に襲われる。データについてはグール  
(基本ループP180)をそのまま流用するのが良いだろう。この時、脳ミソがない  
ことにくアイデアロール>で気がつかせてSANチェック(1/1d6+1)を起こしても  
良いだろう。

## 9. その他の部屋について

この項はいつ起きるかわからない。山荘内を探索した場合にこの項を参照して欲しい。

1. 2階について → 客室(ビジネスホテルの部屋をイメージする。違うのは二重窓になっていることくらい)と小さな倉庫がある。(モップやバケツ、ロープ位はあってもいい)

2. 地下室 → 二日目の朝以降以外のタイミングでは鍵がかかっている(鍵はNPC3&4の部屋にある)

3. 地下室(その2) → ミ=ゴの実験室以外には動力室がある。(動力室には工具類一式がある。パールが欲しい? くれてやろう)

4. 1階 → 1階には暖炉のある広間(犬のケージを併設する/空のケージを置くのも忘れずに! ← 実験室に繋げる為)、談話室、食堂、NPC一家の部屋(夫婦の寝室&子供部屋で二部屋)、倉庫がある。PL達が望むのであれば露天風呂くらいは併設してあげてもいいだろう。むしろ、推奨する。覗きイベントは浪漫である。

※夫婦(NPC3&4)の寝室 → 日記(きちんとした情報が出る)+猟銃(猟銃のデータに関しては、基本ルールブックP70に記載されている「20ゲージ・ショットガン(二連式)」、「16ゲージ・ショットガン(二連式)」のどちらかを使用すると良い。複数の猟銃が収められていたことにするのであれば両方のデータを使用しても当然構わない。保管されている弾丸は猟銃一丁につき1d8+4発)が締まっているチェストがある。

日記(NPC4の日記) → 洞窟の地図や洞窟に変な生物が住み着いていることが書かれている。また、NPC3が洞窟に行ってから様子がおかしいので、後を尾けてみるという日記(探索者が来る二日前)で終わっている。

## 10. 洞窟にて

洞窟内には4～5の部屋があることにするのが良いだろう。存在する部屋の例は以下のとおり。

1. 脳缶置き場 → NPC3&4の脳缶がある部屋。機械修理技能に成功した場合は脳缶にされたNPC3&4(真)と会話ができる。ここで聞ける情報は**ミ=ゴの目的、山荘で拾い忘れた情報の二つ**である。会話の最後で「娘(NPC5)を頼む」といった趣旨の発言と「殺して欲しい」という趣旨の発言を忘れないようにすること**(実際に止めを刺した場合はSANチェック増量だ☆ 止め刺さない:**

**0/1d4 止めを刺した:1/1d6+1)**

もしも、シーン7でNPC3と一緒に洞窟に来てしまった探索者がいれば、改造人間(ミ=ゴ謹製)となって探索者たちに襲いかかる！(能力はSTR・DEX・CONの三つのみ強化しておく。ダメージボーナス+1d6になるくらいが丁度良い**無論、当然のようにSANチェックも起こる 2/1d8+1)**

※PLによってはNPC3(真)&NPC4(真)を助けたいと考えることだろう。KPに特別に意図するところが無いのであればドローン化されたNPC3&NPC4(進み方によってはNPC5や改造人間化したPCも含む)の体に「脳缶を収めるための器具」を伏線として埋め込んでおいても良いだろう。無論、精密機械なのでドローン化した体に過度なダメージがある場合は壊れてしまうかもしれないし、操作には何らかの技能判定(例:医療や精密機械のどちらか、ないしはその両方)が必要になるかもしれない。

2. 坑道 → ミ=ゴが2～3体鉱石を掘っている。目星・聞き耳のどちらかに成功したら何かがいることを教える(警告する)。

3. ミ=ゴちゃんの手術室 → NPC1が怪しい薬で意識朦朧状態で手術台に拘束されている。助け出すために必要なロールはないが...、**助け出した所にミ=ゴちゃんが一体やって来る。(3R目に増援が2体やって来る。6R以内に倒せないとミ=ゴの追跡を振り切れず、全滅させないと帰れない)**

※6R以内で戦闘に勝利した場合は、忍び歩きに成功すれば(失敗した人だけ見つかる)ミ=ゴちゃんに気付かれることなく逃げられる。失敗した？ 幸運の半分でロールする権利をやろう。それでも駄目？ 戦え。以上。(ミ=ゴは全てで7体いる。山荘で死んでいたミ=ゴと手術室で倒したミ=ゴを除いて全て出そう)

4. 倉庫 → ミ=ゴちゃん謹製の品物がゴロゴロ転がっている。記念品としてミ=ゴの電気銃(PLが望むのであれば使わせても良い)や空っぽの脳缶、導入において登場した鉱石に関するレポート(某動画のように『輝くトラペゾヘドロン』にしてもいいし、ミ=ゴの宇宙船の燃料ということにしても良い)等を置いておいても良いだろう。

5. 良く分からない機械室 → INT\*3に成功したら坑道を封鎖する操作方法が解っても良いだろう。INT\*1に成功したら...、時限式の自爆装置を発動させたことにしてあげようじゃないか(アイデアに成功しないとその事には気がつかないが.....)

# 11. 後日談

洞窟から無事に逃げ切った段階でシナリオクリアとなります。帰宅方法についてアイデアを募り、無理がない提案であれば無事に下山させてあげましょう。

多少の引きは用意しても上げてもいいでしょう。主に卓中に起こった面白かった出来事を中心に作ろう。しかし、面白ければPLが勝手に作ってくれます。

**激流に身を任せ、同化するのだ。野暮なことは言うな。**

## ◎シナリオ報酬

1. 基本報酬 → 2d8の正気度を得る
2. ボーナス → 生還したNPC一人につき1d3
3. ペナルティ → 非人道的な行動(NPCや他のPCを見捨てる、脳缶に止めを刺すなどKPが非道と考える行動全て)をしていた場合は一つにつき1d3の正気度を失う。
4. 撃破ボーナス → ミ=ゴを全滅させた(6体or7体)場合は1d6の正気度を得る。また、洞窟を破壊し、永久的にミ=ゴの研究を妨害した場合はさらに追加で1d8の正気度を得る。

## 12. 翌朝(分岐B=NPC5脳缶ルート)

親犬の姿が見えない(ここまでは一緒)。ただし、NPC5が探索者たちに親犬を探すのを手伝って欲しいと懇願してきます。

警告無しは流石に酷いので、NPC5が仔犬を抱えていないことを伝える。さらに、犬に威嚇されている描写を加えよう。

1. 承諾した場合 → 皆まとめてミ=ゴ6体が待ち受ける洞窟に連れて行かれます。

2. 拒否した場合 → NPC3&4が「親犬を探してくる」と言って山荘を離れ、NPC3&4はそのまま洞窟に向かう。以降は分岐Aと同じように進める(ただし、地下室のミ=ゴは生きており、襲いかかってくるのはNPC5である。そして、ミ=ゴ+NPC5との戦闘後にNPC1が使用している客室から悲鳴が聞こえる ← NPC1がミ=ゴちゃんに洞窟探検ツアーに強制的に連れて行かれた喜びの声)

3. その他追加される情報 → 地下の実験室にNPC5の脳缶があり、夜の内にあったこと(NPC3&4に地下室に運び込まれ、ミ=ゴに脳缶にされたこと)を教えて貰える。また、NPC4の日記で得られる情報と猟銃についても教えて貰える。

NPC1の悲鳴を聞きつけてNPC1が使用している客室に即座に向かった場合は室内に致命傷(医学や応急手当に成功しても絶命する。ただし、医学か応急手当に成功した場合はミ=ゴが何か武器(ミ=ゴの電気銃/基本ルルブP193)を所有しており、それにやられたと教えてくれるが、失敗した場合は伝える前に絶命するため何も教えてもらえない)を負ったNPC2が倒れている。NPC2はNPC1が攫われたことを探索者に伝え、「どうか、先生を...、先生を助けてください」と探索者に懇願した後に絶命する(探索者が即座に請け負うなら安堵したような表情を浮かべて息を引き取るだろう)。