



テンダーエイジ

written by:#6

幼心の冒険は、果てしない道へと繋がっていた。



1. はじめに

このシナリオは、クトゥルフ神話 TRPG 第6版に対応したシナリオである。必要なものは基本ルールブックのみであるが、キーパーの判断により、任意のサプリメントを使用しても良い。

また、このシナリオは探索者2~4人向けにデザインされている。プレイ時間は探索者の作成時間を含まない場合、2~3時間程度だろう。

シナリオの舞台設定は現代の京都であり、探索者は小学生4年生である。このシナリオでは小学生探索者の作成ルールを設定しているが、キーパーは他のサプリメントを用いたキャラクター作成を認めても良い。

また、このシナリオは「オペークゴールド」「エンシェントロード」と繋げることで、キャンペーン『道(Tao)』の第一章として遊ぶこともできる。このキャンペーンのためにキャラクターの作成と成長のための特殊ルールを設定しているので、キーパーは必要に応じて基本ルールに加えてこれらの特殊ルールを適用するとよいだろう。また、キャンペーンの場合にはシナリオの舞台は1章が現代、2章が4年後、3章が16年後となるが、全て時代背景は現代日本に準拠するものとして良い。

このシナリオでは、<隠れる><忍び歩き><登攀>などの技能があると探索がスムーズに進む。

Tender : 【形容詞】 柔らかい、敏感な、幼い
age: 【名詞】 時代、時期、年齢

2. 小学生探索者の作成ルール

■ステータスの決定

STR:2D6 CON:2D6 SIZ:1D6+4 INT:1D6+3

POW:2D6 DEX:3D6 APP:3D6 EDU:1D6+3

としてステータスを決定する。

■技能の決定

職業技能にはEDU×20ポイントを割り振る。<運転(自転車)><回避><登攀><跳躍><隠れる><忍び歩き>の中から選択すること。趣味技能にはINT×10ポイントを割り振る。

■年齢

9~10歳

■収入について

小学生探索者は、貯めていたお小遣いとして2D10×100円を持っている。

■探索者作成の注意点

ステータスから分かるとおり、小学生探索者の持てる技能はとても限られている。大人に比べればどうしてもできることが限られてしまうのは仕方ないことだ。

しかし、小学生シナリオでの探索に必要となるのは『小学生でもできる行動』である。大人顔負けの能力が必要になる場面はあまりないだろう。シナリオで求められる判定には基本的には2倍~3倍の補正がかかるため、技能値が30%もあれば十分に活躍ができるはずだ。

もちろん、プレイヤーが望むなら一芸に秀でた能力を持たせるのもいいだろう。そうした場合には、子供の身では本来知ることのできなかったはずの真実の一端に触れることもできるかもしれない。

また、小学生探索者が大人に叱られると、一



回につき1D3ポイントずつ、エンディングでの正気度報酬が減少することになる。とはいえ、叱られることを恐れてびくびくするのはあまり子供らしいとは言えないだろう。ペナルティを恐れずにどんどん無茶をすると良い。

また、キャンペーンとして遊ぶ場合、探索者の成長の際には、ステータスは現在値に加算する形になるものの、**技能ポイントはシナリオごとに再配分することになる**。プレイヤーはキャラクターの「らしさ」を残しつつ、シナリオごとに自由に技能を組み替えると良いだろう。

3. シナリオの概要

探索者たちは、京都に住む小学生である。夏休みを満喫する探索者は、ある日の夜に「お地藏さん泥棒」と遭遇する。

しかし、大人に相談してもまるで解決しようにないことに業を煮やした探索者たちは、子供のみで事件を解決しようと立ち上がることになる。

この地藏泥棒は、藍衣社と呼ばれる中国のカルト教団に所属するゾス・オムモグの崇拝者であり、「地藏」を持ち帰ろうと企んでいる。

この「地藏」は正しくは地藏ではない。金閣から譲り受けたというこの像は、本当は、かつて中国から訪れた南京国民政府残党が持ち込んだ、ゾス・オムモグの像なのだ。

※歴史的背景から原形を失っているお地藏さんも多く、そのような像は化粧をすることで地藏らしく見せる手法が取られており、地藏が必ずしも明確に地藏の形をしているとは限らないという京都の地藏事情が背景にあります。

やけにやる気満々な女の子『ウズマサ』と共に、探索者たちは地藏を奪還すべく、地藏泥棒に立ち向かうことになる。

探索者たちは、カルトの陰謀を挫き、町内に平和を取り戻すことができるのだろうか。

■地藏盆とは

京都をはじめとする関西の一部地域で八月の終わり頃に行われる行事。この時期の京都では、路上や駐車場等にテントが張られブルーシートが敷かれた様子がそこかしこで見られる。

地藏盆のお祭りでは、お地藏さんが祭壇に祀られ、始めはお坊さんの読経、そしてその後にヨーヨー釣りや輪投げなどのゲーム大会やお菓子の配布、福引などのお楽しみが待っている。

4. NPC 紹介

太秦 知麻 (うずまさ ともま)

歴史の中を生きる魔術師の残存意識

STR 10 CON 8 SIZ 7 INT 15

POW 46 DEX 10 APP 15 EDU 16

正気度 0 耐久力 8 移動 8

マジック・ポイント 46

ダメージボーナス: 0

武器: なし(物理的影響を与えられない)

技能: クトゥルフ神話 60% 歴史 95%

呪文: 記憶を曇らせる(ルールブック P.255)

自分のことを『ウズマサ』と呼ぶ女の子。活発で男勝りな性格をしており、髪の毛からは微かに沈丁花の香りがする。

ウズマサの正体は、千年以上の過去を生きた魔術師の残存意識である。彼女が生きていた時代は西暦400年代であり、現代からおおよそ1600年前にあたる。彼女は京都で勢力を持っていた中国系渡来人「秦氏」の血筋の一人であり、五斗米道(道教の宗派。正一教の前身)の呪術を用いて重宝されていた。

彼女は「実体を持つ霊」として子供たちや京都の街を見守っているが、大人は彼女の存在を知覚することができない。

また、彼女の骨は清瀬町の墓地に置かれた岩(肝試しランダムイベント表6参照)の下に眠っているが、そのことを知っている者は誰もいない。岩だけが由来不明で祀られている状態である。

簀田 誠一 町内会長 68歳

STR 14 CON 15 SIZ 12 INT 12

POW 16 DEX 8 APP 10 EDU 14

正気度 80 耐久力 14 移動 8

マジック・ポイント 16

ダメージボーナス: +1D4

武器: 組み付き 70%

技能: 歴史 35% 医学 30% 応急手当 75%

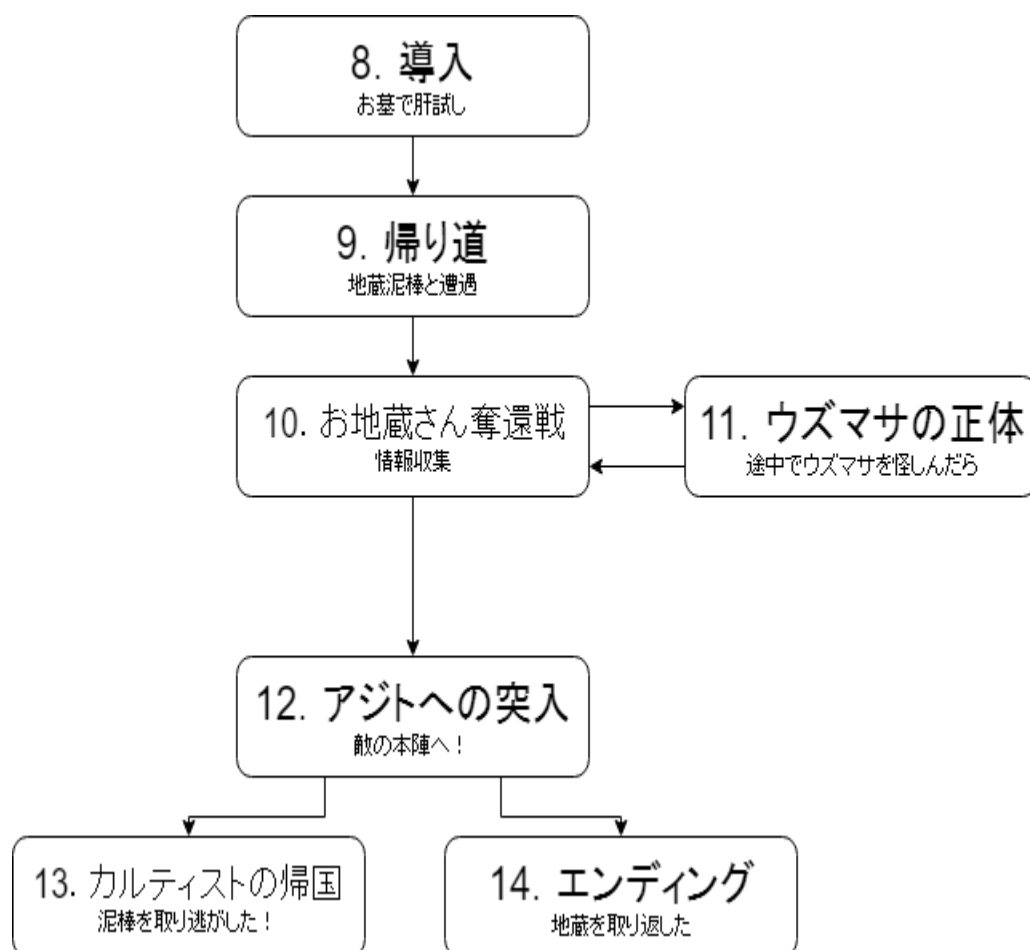
芸術(立体製作) 1%

探索者たちの住む地域の町内会長。普段は優しいが怒ると怖い。普段から子供たちに目をかけてくれているが、子供から見ればただのお節介で厄介なおじさんである。

彼は接骨院を営んでいるが、子供たちの間では藪医者として有名である。また、絶望的にデザインセンスがなく、彼お手製の接骨院の看板は前衛芸術扱いされている。



5. シナリオ進行（フローチャート）





6. 探索者たちの住む地域の説明

・仁和（にんな）学区 清瀬町
（※清瀬町は架空の町名）

★学校：仁和小学校

上京区にある元学区。近くにある有名な神社『北野天満宮』では、毎月25日に『天神市』と呼ばれる露天市が開かれ、骨董品など様々なものが売られている。

閑静な住宅街であり、京都中心部と比べると観光客は少ない。

■『元学区』とは

京都においては古くから小学校の学区が地域自治の重要単位となっている。統廃合のため現在の小学校学区とは異なる部分もあるが、今日でも京都は地域を分類する際には元学区の枠組みを使うことが多い。

7. トレイラー

夏休みもいよいよ大詰め。

子供たちは日一日と忍び寄る宿題の締切を見て見ぬふりして目の『地藏盆』のお祭りを楽しみにしていた。

……だというのに！ 町内のお地藏さんが地藏泥棒の魔の手に落ちてしまった。子供たちはお地藏さんを奪還し、無事に地藏盆の祭りを迎えることができるのだろうか。

クトゥルフ神話TRPGシナリオ
『テンダーエイジ』

小さな探索者たちの大冒険が、今はじまる。

8. 導入(8/24深夜)[場所：おほか]

探索者たちは、夏休みを満喫している仁和学区（京都市北部の住宅地）の小学生である。仲の良い友人同士であり、一緒に遊ぶことも多い。

今日は肝試しと称して深夜の墓場に忍び込む予定であり、探索者たちは準備万端で墓場の前にやってきている。もちろん、両親や大人たちには内緒である。

ウズマサは灯りとして人数分の蝋燭と蝋燭立てを準備しており、いたずらっぽい笑みで探索者たちを待ち構えている。

キーパーは探索者一人ごとにシークレットダイスで1D6を振ること。これはウズマサが探索者に「記憶を曇らせる」の呪文を使うために消費したマジック・ポイントを算出するためのロールである。（呪文自体の判定は自動成功）

探索者たちが全員集まると、いよいよ肝試しが始まる。探索者は一人ずつ墓場を巡り、戻ってくることになる。この肝試しの際に何が起き

るかについては、次の肝試しランダムイベント表を参照する。プレイヤーは順番に1D6を振ること。

ただし、順番が最後になった探索者だけは、（それまでに探索者が6の出目を出していない場合）ダイスの目に関わらず6のイベントが発生する。

肝試しランダムイベント表（1D6）

1	墓石の向こうに、白い影がさっと横切ったような気がする。0/1正気度がポイントを失う。
2	向こうの道路から人の足音が聞こえる。〈隠れる〉の3倍で判定を行う。失敗したならば、タバコを買いに出てきた筋肉質なおじさん（関内建造）に見つかって叱られる。※これは叱られた回数として数える。プレイヤーはメモしておくこと。
3	辺りからは木々のざわめきが聞こえてくるだけだ。
4	遠くから犬の吠える声が聞こえる。墓地は静かで、誰の気配もない。
5	近くの家窓に突然明かりがついた。しかし、どうやらこちらには気付いていないようだ。
6	墓地の隅には、小さなトタン作りの小屋がある。不気味な雰囲気があるが、南京錠が掛かっているために、〈鍵開け〉か〈機械修理〉に成功しなければ入ることはできない。（中に入った場合は、小屋の中に大きな岩が鎮座しているのを見つけることができるが、役に立つアイテムや情報はない）

[TIPS: ウズマサとは友達だっけ？]

探索者は気付いておらず、そしてこの時点ではプレイヤーに知らせる必要のない情報であるが、探索者たちは実はこの肝試し以前にはウズマサと一度も会ったことがない。

探索者は「記憶を曇らせる」の呪文によってウズマサが『知らない子』であることを認識することができなくなっているのだ。本来は、この肝試しは探索者たちだけで予定したものであり、「ウズマサ」などという女の子はいなかったはずなのである。

これは「プレイヤーは、（登場人物とは違って）導入が始まる以前のことは知らない」というTRPGの特性を利用したギミックである。ウズマサの言動に合わせて、彼女の友人を『演じる（ロールプレイする）』ことで、知らず知らずのうちにプレイヤーは探索者と同じ立場に立ち、「知らない子を友人と思い込んでしまう」という不思議な体験を味わうことになるのだ。



9. 帰り道[場所：おじぞうさん]

探索者たちは、肝試しからの帰り道に怪しげな女を見つける。彼女は中国語のような言葉で何かをぶつぶつとつぶやいている。探索者がくほかの言語（中国語）の5倍に成功したならば、

「間違いない、やはりこの像だ。失われたゾス・オムモグの……」
とつぶやいていることがわかる。

探索者たちは<隠れる>の5倍で判定を行う。
→<隠れる>に一人でも失敗した場合

失敗した探索者がいた場合、女は探索者たちの方を振り向く。女は探索者たちに気付くと、何か呪文のようなものを呟いた後に「子供は早く家に帰って寝なさい」と命令する。

探索者は、なぜか彼女の言うことに逆らえない。これは彼女が<忠告の注入>の呪文を用いたためである。

※探索者のPOWは作成ルール上12以下であるため、POW22の徐瑞雪はこの呪文に自動成功する。

→<隠れる>に全員成功した場合

探索者たちが全員<隠れる>に成功したならば、女は探索者たちには気付かない。

女は地蔵をレタスの空ダンボールに入れると、近くに停めていた白い軽自動車に乗ってその場を立ち去る。探索者は<アイデア>に成功すれば車のナンバーを記憶することができる。

[TIPS:怪しげな女性の正体]

この女は、中国のカルト教団である藍衣社（詳しくは「オペークゴールド」と「エンシェントロード」を参照すること）に所属する『徐瑞雪（シェ・ルイシェ）』である。

女が立ち去った後（もしくは<忠告の注入>を受けた帰り道）、ウズマサは「あれはきっとお地蔵さん泥棒だ」と言い、みんなで協力してお地蔵さんを取り戻すことを提案する。

そうと決まれば地蔵を取り戻すために一刻も早く行動したいところだが、探索者たちはただの小学生である。万が一真夜中に家から抜け出したことがバレたら両親から大目玉をくらうことになるだろう。親が起きる前に家に帰って布団に入っておかなければならない。

探索者はそれぞれ親にバレないように窓から部屋に戻る必要がある。<隠れる>の5倍の判定を行い、成功したならばバレずに部屋に戻って寝間着に着替え、「ずっと寝ていた」フリができる。

また、探索者の部屋が2階以上にある場合などは<隠れる>に加えて<登攀>や<跳躍>に関する

判定を組み合わせる必要があるだろう。（探索者の部屋の位置についてはプレイヤーの自己申告で良い）

もしも探索者がこの<隠れる>（及びそれに組み合わせた）判定に失敗したならば、探索者は起きてきた両親に見つかってしまい、叱られることになる。

※これは叱られた回数として数える。プレイヤーはメモしておくこと。

こうして、探索者が実際に地蔵を取り返すために行動を始めるのは翌日からになるだろう。

（もしも叱られることを恐れずに夜通しで調査した探索者がいたならば、翌朝に探しに来た両親に見つかってこっぴどく叱られることになる。）

※これは叱られた回数として数える）

10. お地蔵さん奪還戦(8/25～8/30)

探索者たちは、地蔵泥棒から地蔵を取り返すために行動することになる。例え探索者にその気がなくても、ウズマサが強引に誘いに来るので参加せざるを得なくなる。

探索者は、調達や情報収集のために以下の場所に出向くことができる。お小遣いを使わなければ交通機関を利用できないため遠出は困難であるが、大抵のものや情報は自転車で行ける範囲で手に入るだろう。

[警察や大人に相談]

地蔵が盗まれたことを大人に相談したならば、まず『なぜそんな時間に歩いていたのか』と問い詰められて叱られてしまう。叱られないためには、<言いくるめ>で判定に成功する必要がある。

※全員が<言いくるめ>の判定に失敗した場合、叱られた回数として数える。プレイヤーはメモしておくこと。

その後、探索者たちは警察に話に行くことになる。警察では話を聞いたうえで事件として扱ってくれることになるが、警官は「事件の解決は、あまり期待しないでください」と話す。警察は犯罪の証拠が固まらなければ動けないが、今回は証拠が探索者たちの目撃証言しかなく、犯人の行方も分からないからである。

[車の持ち主は?]

（場所：コンビニ、フレスコ）

探索者が車のナンバーを控えているならば、コンビニやフレスコを訪れた際に<幸運>判定に成功することで控えたナンバーの車を見つけることができる。

また、フレスコで段ボールを貰いに来た人間がいなかったかを尋ねると、2、3日前に中国



人の若い女が空ダンボールを貰って行ったことを教えてくれる。彼女はこの1週間ほど、夕方によくフレスコを訪れているという。この情報を頼りにフレスコで待ち構えれば、確実に徐瑞雪を見つけることができる。

ただし、探索者が彼女を捕まえようとしても、衆人環視の中では難しいだろう。傍から見れば、外国人観光客に子供たちが絡んでいるようにしか見えない。徐瑞雪も反撃などはせず、外ではあくまで一般の観光客に見えるように振る舞う。

このように探索者が直接手出しすることは難しいが、車に細工をする（GPS機能付き携帯を座席に隠す）、車の後部座席に隠れて乗り込むなどの方法で徐瑞雪のアジトを突き止めることができるかもしれない。

〔場所：レンタカー屋さん〕

ナンバーを控えた車の持ち主は町内にあるレンタカー屋である。（レンタカーのナンバーは必ず『わ』から始まるため、探索者はそれを根拠としてレンタカー屋に行きつくこともあるかもしれない）。

控えたナンバーのレンタカーそのものは、レンタカー屋には並んでいない。徐瑞雪が今も借りているためである。

レンタカー屋のおじさんは個人情報を盾にこの車を誰に貸しているかは教えてくれないが、相手が子供という油断もあり、探索者が「言うくめ」の3倍に成功したならば、うっかり貸した相手について話してしまう。彼が知っているのは徐瑞雪の名前や出身地、滞在先住所、そして31日までレンタカーを貸しているということである。

〔地蔵の正体〕（場所：おじぞうさん または やぶたせいこつじん）

地蔵がどのような経緯で置かれるようになったのかは、町内会長（藪田誠一）から話を聞くことができる。

「昔はうちの町内もお地蔵さんがなかったんだ。でも、おじさんが生まれるちょっと前くらいに、金閣さんがお地蔵さんを譲ってくれてね。それ以来あの祠で祀ってるんだよ。あの朽ちたお地蔵さんも、実は金閣さんに由来がある凄い像だって訳だ。……地蔵泥棒も、もしかすると値打ち物だって知っていたのかもしれない」

〔怪しい女の目撃者〕

（場所：たちばなやつきょく）

地蔵泥棒を目撃した人を探すなら、探索者は「幸運」で判定を行うこと。成功すると、近所の薬屋のおばさん（立花房江）が中国人の女にお地蔵さんのことを聞かれたことが分かる。話を聞くと、おばさんは以下のように教えてくれる。

「一週間くらい前に、そんなお客さんがお店に来たわよ。なんでも中国の学者さんで、京都には文化財の調査に来たんですって。町内のお地蔵さんの由来を聞かれたから、金閣さんに譲っていただいた物だって教えてあげたわ。女の子なのに学者さんだなんて大したものよねえ」

〔北野天満宮〕（場所：てんじんさん）

有名な神社。25日にはちょうど『天神市』という露天市が開かれており、骨董品から綿菓子まで様々な露店が並んでいる。

骨董市では雑貨などを購入することができる。

また、探索者が露天市を歩いていると、たくさん並んだ骨董品のうちのひとつ、先端に輪がいくつもついた杖（錫杖）になぜかとても惹かれてしまう。

この杖には5000円の値札がついているが、探索者が「値切り」の5倍の判定に成功すれば、お店のおじさんが2000円までまけてくれる。

このアイテムは、かつて林養賢が質屋に流した物が、流れ流れて骨董市に並んだものである。この経緯についてはシナリオ「オパークゴールド」を参照のこと。

〔ITEM:不思議な杖〕

魔力の込められた錫杖。

この錫杖は、クトゥルフ神話のクリーチャーに対しては魔術的な武器として働く。

基本命中率：20%

ダメージ：1D8+DB

耐久力：20

基本射程：タッチ

この錫杖以外にも、探索者が雑貨や日用品を探していたならば、骨董市で購入することができる。値段についてはキーパーが任意で決めること。一般的な価格より少し安いくらいに設定しておくとうまいだろう。

11. ウズマサの正体

勘の良い探索者は、ウズマサの正体を怪しんでいるかもしれない。探索者がウズマサについて調べると、以下のことがわかる。

〔記憶をたどる〕

探索者がウズマサについて昔のことを思い出そうとしても、何も思い出すことができない。いつ出会ったのか。学校では何組だったのか。家はどこなのか。全て記憶に霧がかかったようである。

〔クラスメイトや親に聞く〕

ウズマサについて、誰も知らない。



【ウズマサの後をつける】（場所：おほか）

夕方に解散した後、家に帰るウズマサの後をつけると、ウズマサは以前に肝試しをした墓地に行き、隅の一角にあるトタン作りの小屋へと入っていく。探索者が後を追って小屋に入ると、中には誰もおらず、大きな岩が鎮座しているだけである。ウズマサは、翌日には当然のような顔をして探索者たちの前に姿を現す。

【ウズマサ本人に聞く】

ウズマサは驚いたような顔を見ると、夏の風に掻き消されるように、彼女は音もなく姿を消す。後には季節外れな沈丁花のかすかな香りだけが残る。

12. アジトへの突入（場所：地図外）

探索者が、徐瑞雪の拠点である民泊をつきとめたならば、望むタイミングで民泊のあるマンションに突入できるようになる。

この6階建てマンションはオートロックであり、中に入るためには工夫が必要である。以下は入る手段の例である。

・〈変装〉の5倍の判定に成功することで、宅配便のフリをして開けてもらうことができる。ただし、失敗すると大人に見つかって叱られてしまう。

※失敗した場合、叱られた回数として数える。

・〈跳躍〉の2倍、もしくは〈登攀〉の技能に成功することで2階の階段部から忍び込むことができる。この判定に失敗しても叱られることはないが、失敗するごとに落下して1D3ポイントのダメージを受ける。また、フアンブルした場合は大人に見つかって叱られることになる。

※フアンブルした場合、叱られた回数として数える。

・〈忍び歩き〉の5倍の判定に成功することで、鍵を開けた住人の後ろをついて行き、オートロックを通過することができる。ただし、失敗するとその住人に気付かれて叱られてしまう。

※失敗した場合、叱られた回数として数える。

無事にオートロックを乗り越えた探索者は、次に徐瑞雪のいる部屋にアタリをつける必要がある。そのためには、いくつかの手段があるだろう。以下にその例を示す。

・マンションの住人から噂を聞く。探索者が〈言いくるめ〉や〈説得〉の5倍に成功したならば、住人は外国人のいる部屋について話をしてくれる。その部屋こそが民泊となっている部屋であり、徐瑞雪の拠点である。

・徐瑞雪が部屋に出入りするのを待って、その後をつける。ただし、〈幸運〉に成功しなければ、彼女が帰っ

て来る前に他のマンション住人に「マンションで遊ぶな」と叱られてしまう。

※〈幸運〉に失敗した探索者がいた場合、その場にいた全員の叱られた回数として数える。

探索者が2階にある徐瑞雪の部屋の前までやってきたならば、いよいよ部屋の中への侵入手段を考えなければならない。そのためには、いくつかの手段があるだろう。以下にその例を示す。

・徐瑞雪が部屋に出入りするのを待つ。しばらく待っていると、コンビニへ行こうとした徐瑞雪が無防備にドアを開ける。ただし、〈幸運〉に成功しなければ、徐瑞雪が帰って来る前に他のマンション住人に「マンションで遊ぶな」と叱られてしまう。

※〈幸運〉に失敗した探索者がいた場合、その場にいた全員の叱られた回数として数える。

・開いている窓から侵入する。ただし、〈跳躍〉の2倍に成功しなければ、飛び移り損ねて4m下の地面に落ち、1D6ポイントのダメージを受ける。ただし、着地時に〈跳躍〉に成功したならば、受けるダメージは1D6ポイント減少する。（落下ルールについてはルールブックP.62参照）

落ちた探索者は、侵入に成功した探索者たちが戦闘を始めてから2ラウンド目によりやく部屋の前に到着することになる。（この場合、部屋に到着するまでの判定は省略する）

・2本のピン（ヘアピン等）を持った状態で〈鍵開け〉に成功する。何度でも挑戦できるが、判定にフアンブルするとマンションの住人に見つかり叱られてしまう。その場合、その場にいた全員が5回叱られたものとして扱う。

※知らない者から見れば、盗みに入っているようにしか見えない。子供のいたずらでは済まされないだろう。

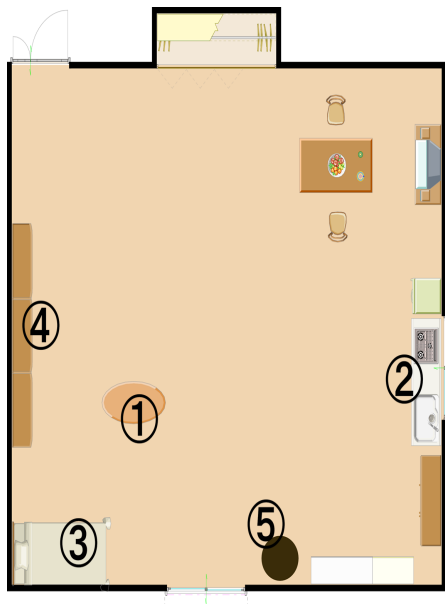
探索者の侵入したタイミングによって、徐瑞雪の行動は以下の3パターンに分かれる。

・徐瑞雪が部屋の中にいる時に侵入した（特に待たなかった場合）ならば、彼女は即座に臨戦態勢となる。

・徐瑞雪が部屋を出るタイミングを狙って押し入った場合は、徐瑞雪はとっさに応戦することができない。これは探索者による奇襲として扱う。

・探索者が徐瑞雪の外出後に侵入した場合、探索者が部屋を調べている間に徐瑞雪は帰宅する。徐瑞雪が帰宅するタイミングは、探索者がそれぞれ一回ずつ技能判定を行った後である。

帰宅した徐瑞雪は探索者を見つけると臨戦態勢になる。もしも探索者全員が〈隠れる〉に成功したならば徐瑞雪は探索者がいることに気付かないかもしれない。この場合には、奇襲することが可能だろう。



民泊：徐瑞雪の部屋

部屋の中には、以下のものがある。探索者は戦闘している間でも、これらのものについて行動順を用いて調べることができる。

[① テーブルの上の手帳]

テーブルの上には、赤い手帳が置いてある。英語で何かが書かれており、顔写真がついている。めくっていくとスタンプが押してあるページなどもある。

探索者が<ほかの言語(英語)>の20倍の判定に成功すると、これが『パスポート』と呼ばれる外国に行く時に必要なアイテムだということがわかる。また、手帳の下の方には、『関西国際空港』から『南京禄口国際空港』に行く、8月31日の飛行機国際便チケットが入っている。

[② キッチン]

キッチンには調理器具はなく、総菜やお菓子の袋が無造作にゴミ袋に詰められている。冷蔵庫には2リットルの麦茶一本とアイス一箱が入っている。

[③ ベッド]

ベッドの上には、藍色のジャケットが置かれている。探索者が<歴史>に成功したならば、このジャケットが『中山装』と呼ばれる昔の中国の礼服であることに気付く。

徐瑞雪 (シイ・ルイシェ)

地蔵泥棒 20代前半(?) 女性

STR 6 CON 14 SIZ 11 INT 17
POW 22 DEX 16 APP 15 EDU 16

耐久力 13 移動 8 正気度:25

マジック・ポイント 22

ダメージボーナス:0

武器:ナイフ 80% ダメージ:1D4

装甲:神仙の血※1

※1. 耐久力が0以下になってもすぐに蘇る。気絶しない。

呪文: 忠告の注入(ルールブックP.272)

詠唱時間:2ラウンド ダメージ:特殊※2

※2. 徐瑞雪は『家に帰っておとなしくしていなさい』と命令する。この呪文が成功した時点で探索継続が不可能となり、そのまま31日を迎えて16.カルティストの帰国のイベントが発生する。

藍衣社と呼ばれるカルト教団に所属する女性。道教の仙人の力を持ち、不老不死である。また、彼女は教団のトップである戴笠から叱られるのを極端に恐れている。

彼女は探索者たちの事を知っているような素振りをするかもしれない。彼女の視点からは、1950年のドリームランドで既に遭遇したことがあるためである。(『オペークゴールド』参照)

[④ 戸棚]

戸棚の中には本が入っている。本は英語で書かれており、<ほかの言語(英語)>の判定に成功することで概要を把握することができる。これは、『ザンツー石板』(ルールブックP.109)の不完全な複製である。

本の概要は以下の通り。

ザンツー石板-憶測的な翻訳-

1916年発行。この本は太平洋で漁師が引き上げた黒翡翠の平板に彫られていた文章を英語に翻訳したものである。原文の文字は、古代ムー大陸の高位言語、ナアカル神官文字であった。

この本は、太平洋の深い海の底に眠る神々について書かれている。神々は、その姿を模った像を媒体にして現世に顕現するのだという。

[正気度喪失] 1D3/1D6

[<クトゥルフ神話>成長]+3%

[研究に必要な期間]8週間

[呪文]なし

[⑤ ゾス・オムモグの像]

お地蔵さんの周囲には蠟燭が並べられ、白や赤のペンキで不気味な文字が書かれている。見慣れたはずのお地蔵さんが、なぜかとても恐ろしく感じられる。探索者は1/1D3正気度ポイントを失う。

**【戦闘の指針】**

徐瑞雪に勝利するためには、いくつかの方法がある。

①パスポートを奪う

パスポートを失えば期日通りの帰国は不可能になり、戴笠（キャンペーンの黒幕）の逆鱗に触れることは避けられない。それならば、いっそ『何も見つからなかった』ことにしようと徐瑞雪は考える。

探索者がパスポートの破壊をちらつかせながら迫ると、徐瑞雪は態度を一変させ、平謝りしてパスポートを返してくれるように頼み込む。探索者がパスポートを渡したならば、彼女は探索者たちに地蔵を返し、帰国の準備を始める。地蔵は重いが、探索者たち全員で持てばなんとか持ち運べるだろう。

戦闘は探索者たちの勝利となり、**14.エンディング**へと進む。

②大声で騒ぐ

探索者が騒いで助けを呼んだならば、〈CON〉の5倍の判定に成功することで、1ラウンド後にマンションの住人たちが集まって来る。

ドアを開けると、マンションの住人達の後ろには、町内会長が腕を組んで立っている。徐瑞雪は多勢に無勢であつという間に捕まってしまう。

町内会長は探索者たちを捕まえると問答無用で叱る。犯罪者のところに子供だけで乗り込むような無鉄砲な真似は、見過ごしてはおけないのだ。

プレイヤーがこれに対して〈説得〉や〈言いくするめ〉を宣言しようとしたならば、キーパーは判定が不要であることを説明すること。町内会長は、探索者が彼らにとって大切な冒険をしていたことをきちんと理解している。そのうえで、危ないことをしたから叱ったのだ。

町内会長は探索者たちに「こんな危ないことは二度とするな」と一喝したあと、「でも、よく頑張ったな」と褒めてくれる。

※これは叱られた回数に数えない。

徐瑞雪は警察に引き渡され、一件落着となる。

14.エンディングへと進む。

③戦闘で倒す

この場合の徐瑞雪の扱いについては基本的にはプレイヤーに任せ、提案を認めると良いだろう。恐らく大体の場合において彼女は警察に引き渡されるはずだ。

14.エンディングへと進む。

13. カルティストの帰国

徐瑞雪は、8月31日に帰国する。この日がビザの期限であり、南京市への帰りの飛行機のチケットに記された日なのだ。探索者がこの日の12時までには徐瑞雪の拠点に突入していなければ、徐瑞雪は地蔵（ゾス・オムモグの像）を持って帰国してしまう。この場合、地蔵は中国で恐ろしく血生臭い儀式のために用いられることになるだろう。

清瀬町の地蔵盆は中止となり、探索者たちは地蔵泥棒を取り逃した悔しさを抱えたまま新学期を迎えてエンディングは終わる。

14. エンディング

【探索者の中に重傷者（エンディング時点で意識不明な者）や死亡者がいた場合】

探索者たちは警察に事情を聞かれ、子供だけで無茶をしたことについて、警察からも両親からもこっぴどく叱られることになる。

騒ぎのおかげで地蔵盆は開催されなくなってしまいが、この冒険は夏休み明けの学校で自慢の種にできることだろう。（死亡者が出た場合はそれどころではないだろうが）

しかし、夏休み明けの学校で探索者は気付く。あの冒険で一緒だったはずの「ウズマサ」がどこのクラスの子だったのか、どうしても思い出せないのだ。首を捻る探索者を追い立てるように授業のチャイムが鳴ったところでエンディングは終わる。

【重傷者や死亡者がいない場合】

探索者は、地蔵奪還作戦の顛末を話すのもそこそこに、地蔵盆の準備を手伝われることになる。テント張りをしたりブルーシートを敷いたりと大忙し。

そんな中、地蔵を祀ろうと町内会長が持ち上げたところで、胴体の部分が割れてしまっていることが発覚する。探索者たちと徐瑞雪の戦いの中で、いつの間にか壊れてしまったのだ。

「大丈夫、おじさんこういうの得意だからね」

町内会長はそう言うと、地蔵の修理を始める。キーパーは彼の〈芸術：立体製作〉技能で判定を行うこと。失敗すると（ほぼ間違いなく失敗するだろうが）、地蔵は原型を留めない前衛芸術と化す。万が一町内会長が技能に成功したならば、それは後に観光資源になるような前衛芸術作品となるだろう。（どちらにせよ原型は留めない）

※探索者の勘が良ければ、この地蔵が危険なものだと気付いていることもあるだろう。これは、地蔵の無力化を示すためのイベントである。キーパーは地蔵の力が失われたことを描写で表現すると良い。



準備が終わると、町内会長がご褒美に探索者たちの人数分のアイスをくれる。ウズマサの分がない、と周囲を見るといつの間にかウズマサの姿はなくなっている。夏の風の中に季節外れの沈丁花の香りが僅かに漂い、エンディングは終わる。

[正気度報酬]	
地藏盆が開催された	+1D6 ポイント
徐瑞雪が逮捕された	+1D10 ポイント
地藏奪還失敗	-1D10 ポイント
大人に叱られた	1 回につき -1D3 ポイント※
※ただし、この減少によって正気度報酬はマイナスにならない	

15. シナリオの特性

このシナリオでは、背景に横たわる設定についてはキャンペーンとなっている「オペークゴールド」「エンシェントロード」まで遊ばないと分からない仕様になっています。

ただし、このシナリオは元々単体で遊ぶことを想定して設計されているため、無理にキャンペーンとして遊ぶ必要はありません。

このシナリオを単体で遊ぶ時のポイントは、「謎をあえて謎のまま残す」ことです。特にウズマサの正体についてはあえて言及しないでおくことが望ましいでしょう。

【参考文献】

町名ものがたり 川嶋将生 鎌田道隆

“京都をつなぐ無形文化遺産”

「京の地藏盆」ハンドブック 京都市役所



プレイヤー資料：地図&カレンダー