

豪華客船の奇蹟

「タイタニックの物語には大失敗や無能さ、卑劣さが出てくるし、悪党もいた。だがもっと重要なのは、英雄たちの物語だ。言葉や行いによって、力以上のものを発揮した男性や女性たち——彼らこそ記憶されるべきだ」ダニエル・アレン・バトラー『不沈 タイタニック全記録』

01. はじめに

このシナリオは、『クトゥルフ神話 TRPG』に対応しています。基本ルールブックまたは『クトゥルフ・バイ・ガスライト』の「1890年代探索者」を用いて遊ぶことができます。PC3~4人向けにデザインされており、想定プレイ時間は3~4時間です。

02. 今回予告 (PL 向け)

1912年、大英帝国から米国に向けて航海する豪華客船がシナリオの舞台です。「不沈」と謳われた世界最大の豪華客船の処女航海に、探索者たちは、上流階級としてバカンスを楽しみに、中流~下層階級として新大陸で夢を掴むために、あるいは客室係として急遽雇われて、といったさまざまな理由で加わることでしょう。優雅な船旅を楽しんでいた彼らは、やがて人類社会を脅かす、恐るべき事件に巻き込まれることとなります。

このシナリオは、当時の雰囲気を楽しむことに主眼を置いています。探索行が中心で、慎重に行動を選択し（そして運に恵まれたならば）、戦闘は避けることができます。最も行動しやすいのは上流階級です。下層階級でもプレイできますが、行動が制限され、信用を得る事が困難になります。すべての PC が下層階級のみで構成されることは推奨しません。

03. NPC 紹介

テディス・ラッセル (24歳)

秘密を知ってしまった女性

STR:08 CON:11 SIZ:09 INT:14 POW:10

DEX:11 APP:16 EDU:15 SAN:20 H P:10

技能:〈目星〉60% 〈芸術:ファッション〉50% 〈写真術〉30%

ファッション業界の記者をしている、若く美しい探索者の友人です。ダゴン秘密教団を探っていたために殺された夫の遺志を継ぎ、乗船しました。心労から情緒不安定になっており、彼女の幸運のお守りである「豚のぬいぐるみ」をいつも抱きしめています。彼女は二等客室を利用しています。

ジェイソン・レフトリー (29歳)

偽りの二等航海士

STR:13 CON:14 SIZ:17 INT:13 POW:12

DEX:15 APP:09 EDU:12 SAN:00 H P:15

技能:〈水泳〉80% 〈言いくるめ〉60% 〈拳銃〉45% 〈クトゥルフ神話〉30%

武器:41口径リボルバー 1D10 6発 1ラウンドに1回攻撃

背の高い彼はダゴン秘密教団の一員で、深きものとの混血児です。忌まわしい身体的特徴は、今のところほとんど現れていません。そのため、特に怪しまれずに、豪華客船の運行に際して大量の航海士を必要としていた会社「ホワイトスター汽船」に、雇われることができました。彼は深きものともにいる痕跡を隠すために、強い香水を付けています。彼の目的は、大いなるクトゥルフを目覚めさせることです。

エドワード・スミシー (57歳)

引退を控えた船長

STR:12 CON:15 SIZ:12 INT:14 POW:11

DEX:10 APP:11 EDU:16 SAN:55 H P:14

技能：〈信用〉80% 〈航海術〉75%

その40年の船員人生で、一度も事故を起こしたことが無いというベテランで、周囲から尊敬を集めています。彼自身、世界最大の豪華客船の船長に任じられたことを光栄に感じています。この処女航海は、彼にとっては引退の航海でもあります。そのため、もし船で異常事態が発生したならば、大きな衝撃を受け、動揺するでしょう。

チャールズ・モーダック (33歳)

忠実な一等航海士

STR:14 CON:16 SIZ:14 INT:15 POW:13

DEX:13 APP:15 EDU:12 SAN:65 H P:14

技能：〈信用〉70% 〈航海術〉55% 〈応急手当〉50% 〈水泳〉50% 〈拳銃〉40%

武器：38口径リボルバー 1D8 6発 1ラウンドに2回攻撃

立派な口髭を生やした、機知に富んだ優秀な航海士です。上流階級の中には、彼が働く船を選んで乗る者がいたほどです。今回、豪華客船の処女航海のため、他社から引き抜かれました。スミシー船長やレフトリー二等航海士と同じ船で働くのは初めてです。強い香水を付けたレフトリーを「〈洒落者〉にすぎる」と、快く思っていない。

マリー・ブラウン (39歳)

運命を弄ぶ大富豪

STR:12 CON:13 SIZ:13 INT:14 POW:09

DEX:10 APP:15 EDU:14 SAN:45 H P:13

技能：〈言いくるめ〉80% 〈心理学〉55%

アメリカの億万長者で、夫とは死別しています。"戦士のような体格"の持主で、いわゆる美人ではあ

りませんが、妖しい魅力を備えた女性です。彼女は豪華な暮らしに飽きており、有望な若者のパトロンになることを（そして彼ら彼女らを弄ぶことを）望んでいます。彼女は一等客室を利用しています。

ジェイソン・アンドリュース (41歳)

豪華客船建造責任者

STR:15 CON:13 SIZ:16 INT:16 POW:10

DEX:11 APP:10 EDU:18 SAN:50 H P:15

技能：〈設計（船舶）〉70% 〈物理学〉50% 〈図書館〉40%

大柄でたくましい設計者です。細かい部分までこだわりぬく性格ですが、公正さを重んじる人柄から、多くの人に慕われています。今回、自分の設計した豪華客船の処女航海を確認するために乗船しました。彼は、船の安全性には絶対の自信を持っています。（実際、タイタニック号は隔壁が自動的に降りる仕組みとなっており、4区画に浸水しても沈むことは無い計算の元に設計されていました）。彼は一等客室を利用しています。

ジェイソン・アダムズ (27歳)

名うてのギャンブラー

STR:09 CON:11 SIZ:13 INT:17 POW:15

DEX:17 APP:14 EDU:12 SAN:75 H P:12

技能：〈ギャンブル〉85% 〈隠す〉70% 〈心理学〉60%

各地のカジノを転々とし、上流階級をカモにすることを生き甲斐にするギャンブラーの青年です。耳に大きな切り傷があり、これはかつてメキシコで荒事に巻き込まれた時のものです。「ジェイソン・アダムズ」は仮名であり、本名はジュール・イェーツです。彼は二等客室を利用しています。

エヴァ・ベッカー (8歳)

好奇心旺盛な少女

STR:06 CON:07 SIZ:08 INT:10 POW:08

DEX:11 APP:12 EDU:06 SAN:40 HP:12

技能：〈隠れる〉50%

はじめての船旅に興奮している少女です。両親は教師で、仕事のためアメリカに移住することになりました。彼女は、小さい弟とともに船内を探検しています。彼女の家族は二等客室を利用しています。

04. 豪華客船について

シナリオの舞台となるのは「タイタニック号」です。船名は伏せてもいいですし、はじめから明かして、PLたちに危機感を持たせてもいいでしょう（その場合は、努力次第で沈没を避けられることも伝えたほうがよいかもしれません）。KPの判断によって、ティターニア号やタイタン号といった、別名にしても構いません。いずれにせよ、本シナリオは、史実に基づくフィクションであり、随所が事実と異なっています。

[船の主な情報]

- ・全長約 270 メートル、幅 30 メートル、吃水線からの高さ 40 メートル。
- ・速力 23 ノット (時速約 43 キロ)。
- ・乗客 1320 人、船員 892 人 (うち客室係が約 500 人、機関士や火夫が約 300 人)。
- ・航路はイギリスのサウザンプトンを出航し、フランスのシェルプール、アイルランドのクイーンズタウンを経由して、ニューヨークに向かう。
- ・予定では、6 日間の航海。

※このシナリオでは、航海を 2 日間に短縮していますが、最終日を 4 月 30 日にさえすれば、「何事もなく日々が過ぎた」としても構いません。

05. 「海に浮かぶ宮殿」へ

「1912 年 4 月 29 日 素晴らしく晴れた日。広々とした船着き場は雑踏で混乱の中にあった。船着き場には世界最大の豪華客船が停泊し、煙が煙突からゆっくりと立ちのぼっていた。巨大な船体は陽射しを浴びてきらきらと輝いていた。途切れないう列をつくった乗客が次々と船へ乗り込んでいった」

入船時、探索者たちは階級によって下記の対応を受けます。

一等、二等客：「礼儀正しい客室係が、あなたに微笑みかけながら、船室を丁寧に案内していった」

三等客：「一等、二等客とは異なる入口で、医師による検査を受ける。探索者はまぶたを引っ繰り返されて、トラコーマに感染していないか調べられた後、船体の奥底にある客室に歩いていった」

※三等客が武器を持ちこもうとしても、所持品検査で没収されるでしょう。

入船した探索者には、洒落た装丁の小冊子が配られます。これは「乗客名簿」で、乗船している客全員の名前が記入されています。これは通常、名士が挨拶を交わす (あるいは単に懐ける) ために使われます。また、乗客名簿の冒頭には「賭けゲームは、プロのギャンブラーに騙される危険性があります」という警告が載っています。

06. 新大陸への船出

「正午ちょうど、乗船が終わり、豪華客船の汽笛が大音響を鳴り響かせた。それは、数キロ先の家々の窓を震わせるほどだった。列車よりも大きな煙突から、濃い蒸気が大量に噴き出る。船はサザン

プトン港を離れ、ゆっくりと前進していった」

汽笛や煙突は本シナリオの鍵となる場所です。わざとらしくない程度に印象づけましょう。

07. 豪華客船の船旅

探索者達の客室は、次の3つに分けられます。一、二等客室への荷物の運搬は、当然ながら客室係が行います。

一等客室：「最高級の家具が揃えられた、ほかに類を見ないほど格調高い客室である。スイートルームの費用は、現代日本に換算しておよそ1,000万円だった」（映画「タイタニック」でローズが使った部屋）。

二等客室：「広く立派な客室である。他の船だったら、間違いなく一等に扱われるだろう」

三等客室：「3人から5人の客との相部屋で、室内には二段ベッドがあるのみだ。三等客室用の風呂は室内にないどころか、船内に二つしか存在しなかった」（映画「タイタニック」でジャックが使った部屋）。

出航後、探索者たちは船内を自由に行動できます。不吉な予兆を感じる場所もありますが、基本的には楽しい旅を演出するための時間です。KPはこの時点で探索者たちを合流させておくべきでしょう。主な施設は下記の通りです。

「デッキ」「ラウンジ」「図書室」「カジノ」「ジム」「テニスコート」「プール」「ミュージックホール」

ただし、三等客室の乗客は、一等、二等向け区画へ出入りすることはできません。鍵のかかった扉

で遮断されているからです。もし探索者に下層階級の人間がいた場合は、「08. マリー夫人の余興」のイベントを起こし、出入りする事を可能にしましょう。

◆デッキ

甲板ではさまざまな人々が、はしゃいで海を見たり、椅子に座ってくつろいでいます。

この場所を訪れた探索者は、駆けてきたエヴァ・ベッカーとぶつかります。好奇心旺盛な彼女は、巨大な船体の"探検"に夢中になり、両親から世話を頼まれていた小さな弟（ジャック・ベッカー）を見失って、慌てて探していたのです。探索者が事情を尋ねれば、彼女は泣きべそをかきながら助けを求めましょう。

→<目星>など、KPが考える適切なロールに成功するか、あるいは他の乗客に質問すれば、反対側のデッキのベンチで眠りこけているジャック・ベッカーが見つかります。

探索者が弟を発見できた場合、エヴァは御礼を言っ（探索者のおでこまたは頬にキスをして）、また他の場所を見てまわるために弟を連れて走り去ります。

◆ラウンジ

ヤシの木が配置された優雅な空間です。主に上流階級の人々がおしゃべりをしています。

この場所を訪れた探索者は、船の1日の航行距離を当てる賭け事に誘われます。この賭けは、賭け事好きな英国人によって、当時、多くの船旅で行われていました。KPは、PLに適当な数字を告げてもらいましょう。正解は、翌日の正午に貼り出

されます。ちなみにタイタニック号の航行距離は、1日目：714キロ、2日目：960キロ、3日目：1010キロでした。近い数字を当てた場合（中流・下層階級にとって）大金を手に入れることができます。

探索者はここで「船内を歩いていたら、どこからか生臭い匂いが強く漂ってきた」という噂を聞くことができます。

◆図書室

知識階級の乗客向けに、かなりの蔵書が用意されています。

→〈図書館〉成功で以下の資料が見つかります。

・指定無しで調べる場合

「四の月が終わるワルブルギスの夜、彼はサバトに自分を見出す。彼の周りには亡霊、魔法使い、あらゆる種類の化け物からなるぞっとするような一団が集まっている。奇怪な音、うめき声、ケタケタ笑う声、遠くの叫び声に他の叫びが応えるようだ。愛する旋律が再び現われる。しかしそれは、かつての気品とつつしみを失っている」エクトル・ベルリオーズ『幻想交響曲に関する覚書：第五楽章 ワルブルギスの夜』

※ヨーロッパでは4月30日の夜は「ワルブルギスの夜」と呼ばれ、悪魔が跋扈する時間だと恐れられています。

・（悪夢を見た後）悪夢について調べた場合

「海の奥底、水の源の上に住みたるかの者、レヴィヤタンは世の終末に顕現するであろう。その首には力が宿り、その前には怖れが踊る。それは、すべての高い者を見おろす王である」『旧約聖書：ヨブ記』

※レヴィヤタンはクトゥルフの別名、あるいは化身です。

・（目玉を目撃した後）生臭い目玉の化け物について調べた場合

「海の怪物——その半分は人間だが、その半分は魚であった。このような姿にもかかわらず、彼らはパレスチナの全域にわたって恐れられ、その荘厳な神殿は、アゾトに、ガテに、アシケロンに、アッカロンに、さらにまたガザの辺境にいたるまで、高々とそびえ立っていた」ミルトン『失樂園』

※ダゴンおよび彼らの眷属について書かれた記述です。

◆カジノ

煙草の煙がもうもうと立ちこめた部屋で、幾人もの紳士がブリッジに熱狂しています。ブリッジは当時流行していたトランプのゲームで、タイタニックが沈む際も、寸前までプレイされていたという逸話が残っています。

→〈幸運〉あるいは **KP** が適切だと思うロール成功で、掛け金を入手できます。実際にトランプのゲームをしても良いでしょう。

→判定に失敗するか、トランプで負けた探索者は、耳に傷痕のある伊達男（ギャンブラーであるジェイソン・アダムズ）のカモにされて大損をします。探索者が中流・下層階級だった場合は **SAN** チェックします（**SAN** 値減少 0/1）。

◆ジム、テニスコート、プール

ジムには固定自転車があり、距離数が分かる大型文字盤が付いています。プールは屋内にあります。

いずれかの場所を訪れた探索者がイギリス人だった場合、筋骨隆々としたドイツ人のヘスラーが勝負を持ちかけてきます。

カール・ヘスラー (28歳)

ドイツ人のスポーツインストラクター

STR:16 CON:14 SIZ:16 INT:09 POW:08

DEX:12 APP:11 EDU:15 SAN:40 H P:14

→STR、CON、DEXの抵抗ロールをそれぞれ行い、2回以上成功すれば探索者の勝利です。

探索者が勝利した場合、彼は悔しがりながらも敗北を認め、探索者を称賛します。ライバル国との争いに勝利した探索者は、SAN値を1点回復します。

探索者が敗北した場合、彼は優越感を隠そうとせずに、探索者に対しそのスポーツに関する何かしらのアドバイスをします。

◆ミュージックホール

円形の大ホールです。出港初日であるためか、それほど客入りはありません。

この場所を訪れた探索者は、美しいオペラを楽しむことができます。オペラ歌手たちは最後に、この航海の無事を願って、下記のような賛美歌を歌います。

「我らを救う永遠の父なる神よ

その腕で荒れ狂う波を鎮め

深き海を治める永遠の父なる神よ

その御名を呼ぶ我らの声を聞き給え

海で危険にさらされる者たちを助け給え」

(※これはタイタニック号で実際に歌われた賛美歌です)

08. マリー夫人の余興

このイベントは、探索者のなかに下層階級の者がいた場合に発生します。

三等客室で少ない荷物を降ろした探索者は、同室のスペイン人たちに声を掛けられます。カタコトの英語で彼らは「物凄い儲け話がある」と言います。アメリカへ夢を掴みに、つまり職探しに向かった下層階級の探索者にとって、これはとても魅力的な提案に聞こえます。

彼らに連れていかれた先は、一等客室でした。彼らは抜け道を知っていたのです。豪華な室内で、探索者は妖しげな魅力を持ったモリー夫人と出会います。彼女は探索者のパトロンとなると伝えます。高価な衣装と100ポンド(約240万円)を差し出します。ただし資金はすべてカジノで使うことが条件だとつけ加えます。賭けに勝った分はすべて探索者の取り分となり、彼女に返済する必要はありません。

なぜそんなことをするのか、探索者が尋ねたならば、彼女はこう答えるでしょう。

「あたくし、お金には何の興味もありませんの。そんなものより、あなたたちが栄光を掴むさまを眺めている方が、よほど刺激的ですわ」

これは彼女の本心ですが、すべてを説明したわけではありません。彼女は、栄光を勝ち取るにせよ、破滅するにせよ、他人の運命を弄ぶことに快楽を感じているのです。

このイベント以降、抜け道を知り、身なりを整えた下層階級の探索者は、船内を自由に行動できます。

09. 晚餐とジャズ楽団

夜になると、サクソフォーンの音が鳴り響きます。これは食事の合図のです。

「大階段を降りた先は、縦横 30 メートルを越える食堂大広間だった。500 以上の席はどこも、クリスタルグラスや銀食器できらびやかに輝いている。広間の中央では、楽団が変わった音楽を奏でていた」

→〈知識〉〈芸術：音楽〉などに成功すると、彼らはこの時代ではまだ珍しい「ジャズ」を演奏していることが分かります。通常、晩餐会で奏でられるのはクラシックであるはずですが、乗客の上流階級は、初めて聞く音色に戸惑っていますが、やがて、これも演出だろうと納得します。実際、演奏は素晴らしく、評判は上々のようです。

→船員に尋ねた場合、〈幸運〉ロールに成功すれば、事情を知っている者から下記情報を得ることができます。

「私たち『ホワイトスター汽船』のオーナーであるモルガンが、イギリスの皆様にはアメリカの文化を楽しんで欲しいと望みまして、急遽、この楽団に変更されました。"ジャズ"という新しい音楽の形でございます」

※豪華客船を運営する会社のオーナーは J.P.モルガン。アメリカの鉄道王です。この情報を引き出せれば、ジャズ楽団がミスリードである事に気づ

きやすくなるでしょう。

なお、一等客向け食事のメニューは、下記の通りです。

農夫風コンソメコッカリーキ

ヒラメの切り身

卵のアルジャントゥーユ風

鶏肉のメリーランド風

コーンビーフ、野菜

グリル料理

マトンチョップのグリル

マッシュポテト、フライドポテト、皮つきベイクドポテト

カスタードプディング

リンゴのメレンゲ焼き菓子

ビュッフェ

サーモンマヨネーズシュリンプカクテル

ノルウェー産アンチョビーニシンの塩漬け

プレーンサーディンとスモークサーディン

ローストビーフ

牛モモ肉のスパイス風味

子牛とハムのパイ

バージニア風ハムとカンバーランド風ハム

ボローニャソース味つけ豚肉

鶏肉のガランティース

塩漬け牛タン

レタスビートトマト

チーズ

チェシア、スティルトン、ゴルゴンゾーラ、チ

ェシアカマンベール、ロックフォール、セントア

イヴェル、チェダー

食事は 8 人が座れるテーブルです。同席する人々から、ラウンジと同じ噂を聞くことができます。もしマリー夫人のイベントが起きているなら、彼女も食事に同席し、探索者の成果を聞いたがるでしょう。

食後は、リキュールやコーヒーなど、好きな飲料を客室係に注文することができます。

食事が一段落したところで、スミシー船長が上流階級の探索者に（あるいはマリー夫人に）、挨拶をしにやってきます。スミシーは、一等航海士のモードックと、二等航海士のレフトリーも合わせて紹介します。ファーストネームを伝えることはありません。また、スミシー船長は以下のことを伝えます。

「明日の夜は、デッキテラスで盛大な演奏会が開催されます。どうぞ海風を楽しみながらお聴き下さい。ひょっとしたら、冰山を遠くに眺める事ができるかもしれません」

これは乗客のための催しの一つです。

→〈目星〉ロールに成功すると、航海士たちが拳銃を所持している事に気づきます。もっとも、それは特に珍しいことではありません。数十人の航海士たちは、いずれも武器を持ち歩いています。それは、三等客の中で狼藉をはたらく輩がいる可能性を考えているからです。

→〈アイデア〉など KP の考える適切なロールに成功すると、船長と一等、二等航海士の 3 人が立ち去ったあと、強い香水の匂いがしていたことに気づきます。ただし、誰が付けていたかまでは分かりません。

10. 悪夢のはじまり

さて、探索者たちは船旅を満喫し、幸せな眠りにつくでしょう。そして彼らは、以下のような悪夢にうなされます。

「あなたは暗く、傾いた甲板に這いつくばっていた。海は渦巻き、おぞましい悪臭を放っている。そして信じがたいことに、眼前には、穢らわしい巨大なゼリー状の怪物がそびえていた。みるみる海水が押し寄せる。なんということだろう！怪物を前にして、船は沈みつつあるのだ！・・・その夢は、およそこの文明社会では起きえない内容にもかかわらず、恐ろしいほどの現実味を帯びていた」

→悪夢を見た探索者は SAN チェックです (1/1D4)。

たまたま探索者たちの客室が、深きものたちの潜む煙突の近くにあったため、このような悪夢を見たのです。テディスもこの時同じ悪夢を見ています。

SAN チェックに失敗した探索者は、悲鳴を上げて飛び起きます。

→起きた探索者は、さらに〈幸運〉か〈目星〉ロールします。幸運ロールに失敗、または目星ロールに成功すると、窓の向こうに部屋を覗きこむ「眼」を一瞬だけ目撃してしまいます。

「それは人間ではありえないほど大きく、瞬きをしない濁った眼であった」

→人がいるはずのない場所から覗きこまれた探索者は SAN チェックです (0/1)。

眼を目撃した探索者は、同時にどこからか漂ってくる生臭さを感じます。なお、この眼は、テディスを探している深きものです。

11. 不審な乗客

不快な眠りを体験した探索者たちは寝坊し、遅い朝食を共にします。そして食事後、一人の女性が、髪を振り乱しながら客室係に詰め寄っているところに出くわします。

「お願い、引き返して！ このまま進んでは、この船は沈んでしまう！」

「お客様、どうぞ落ち着いてください。神様だって、この船を沈めることはできませんよ。この船を設計したのは、あのジェイソン・アンドリュースなんですから」

「あなた、あの夢を見なかったの！？ あれが現実になるのよ！ 私、知ってるんだから！」

涙ながらに訴える女性は、なぜか豚のぬいぐるみを大事そうに抱きしめています。

彼女はテディス・ラッセルであり、探索者の友人です。細身で、整った容貌の持主ですが、ひどくやつれています。テディスの友人である探索者は、いつも格好に気を使い、流行のファッションを着こなしていた彼女の変貌に、違和感をおぼえるでしょう。

探索者が声を掛けると、客室係は、ほっとした表情で、そそくさと仕事に戻って行きます（彼は悪夢を見ていません）。テディスはハッとした表情になり、幾分冷静さを取り戻します。そして周りをせわしく見渡します。

テディスは質問されると、

「ここでは・・・その・・・1時間後に私の客室に来ていただけますか？ 部屋が片づいていませんから」とだけ言い、部屋の場所を伝えて、足早に去っていきます。彼女は探索者を信用していいかどうか迷っており、万一の場合に備えて、手帳を隠そうとしているのです。

彼女を尾行する場合は、〈追跡〉と〈忍び歩き〉の組み合わせロールに成功する必要があります。その場合、テディスがエヴァ・ベッカーに豚のぬいぐるみを渡しているところを目撃することができます。

12. 殺人事件

探索者たちがテディスの二等客室に訪れ、部屋をノックしても返事はありません。ドアに鍵はかかっておらず、開けると、下記の光景を目撃します。

「そこにあったのは、大量の血痕と、一つの身体だった。テディスは客室の壁にもたれており、その喉からはおびただしい血が溢れている。室内には海水が腐ったような、嫌な悪臭が残っていた」

→この光景を目撃した探索者はSANチェックです（1/1D4）。友人だった場合はさらに1点減少します。

→〈医学〉〈応急手当〉などで死体を調べた場合は、下記のことが分かります。

「テディスは既に事切れていた。複数の切り傷が、彼女の喉を横切るように綺麗に刻まれていた。誰かが四枚のカミソリの刃を首に当てて、一度に引き切ったかのようなのである。同様の四本の切り傷が、彼女の折れた腕を取り巻いている。あたかも何か強い力を持つ存在に、その部分を情け容赦なく掴まれたかのように」

→調べるために死体を移動したり、〈目星〉ロールに成功すると、テディスの後ろの壁に、血文字で「ジェイソン」という人名が書かれていることに気がきます。

これはテディスが最後の力を振り絞った告発です。彼女を襲ったのは「深きもの」ですが、忌まわしい怪物から、ジェイソン・レフトリーが付けていたものと同じ香水の香りが漂ってくることに気付いたのです。探索者たちが部屋に入った時には、深きものの悪臭にかき消され、その香水に気がつくことはできません。深きものは窓から侵入しました。鍵が開いているのは、テディスが逃げ出そうとしたからです。

→その他、部屋を調べた場合は下記のことが分かります。

- ・ちぎれた紙が床に何枚か落ちている。読み取ることはできない。
- ・豚のぬいぐるみは部屋には存在しない。
- ・窓が外側から割れている。窓の外は外壁であり、人間が出入りできるはずもない。

この殺人事件を船員に報告した場合、船長と航海士たちの間で下記のような会話が交わされます

モードック：「乗客の皆様は事情をお話して、犯人を突き止めるべきでしょう」

レフトリー：「いや、じきにアメリカに着くのですし、あちらの警察に任せるべきではありませんか。名士の方々をお騒がせするのは、いかななものかと」

スミシー船長：「(悩んでいる)」

交渉系ロールに成功するか、上流階級の探索者が正当に思える主張をすれば（この場合はロール不

要)、スミシー船長は搜索を指示するでしょう。そして、中流・下層階級の探索者に対しては、協力して欲しいと依頼します。

もし、探索者達が口を出さないのであれば、スミシー船長は「うむ。いたずらに混乱を招くのは好ましくない」と判断し、テディスの客室を閉鎖します。

「ジェイソン」という名前に関しては、3人とも心当たりが無いと答えます。スミシー船長やモードックは、ジェイソン・アンドリュースの事を知っていますが、彼が殺人を犯すなど、露ほども考えていません。また、レフトリーのファーストネームは誰にも覚えられていません。彼らが一緒に働くのはこれが初めてだからです。

なお、船を引き返すという主張は、たとえ探索者がどんな立場であろうとも、採用されることはありません。もし探索者達が強行した場合は、数十人の航海士たちにより拘束され、最悪の場合、銃殺されるでしょう。

このイベント以降、レフトリーは姿を消します。彼を含めた「ダゴン秘密教団」の者たちは、テディスを殺したことにより安心し、もはや邪魔するものはいないと油断しきっています。

13. 二人の「ジェイソン」

「乗客名簿」を読めば、二人のジェイソンを見つけることができます。それは、ジェイソン・アンドリュースとジェイソン・アダムズです。

→客室係に対し交渉系ロールを成功させれば（スミシー船長が搜索を指示していた場合はロール不要）、彼らの客室の場所が判明します。

◆ジェイソン・アンドリュースの部屋（一等客室）

部屋を尋ねると、ジェイソン・アンドリュースが探索者たちを迎え入れます。彼は早朝からずっと、豪華客船の設計図を見直していたと証言します。実際、テーブルの上には大きな設計図やメモが散らかっています。

この部屋の客室係に尋ねれば、アンドリュースの言うことは正しいと証言します。

アンドリュースはこの航海で、下記のような改良点に気がきました。どれも些細な違いに思えますが、彼にとっては一大事であり、深刻な表情で長々と語り出します。

- ・一等客用の遊歩道に使われている石の色が濃すぎる。
- ・個室にねじが使われすぎている。
- ・厨房のコンロの配置バランスが悪い。

彼は悪夢を見ておらず、テディスの事も知りません。他に「ジェイソン」がいるかの心当たりもありません。

ジェイソン・アンドリュースはいささか癖はありますが、とても誠実で公明正大な人物です。探索者たちが礼を持って接すれば、できる限り協力してくれます。

◆ジェイソン・アダムズの船室（二等客室）

アダムズの部屋には鍵がかかっています。部屋には誰もいません。通りがかった客室係は、おそらく彼はカジノにいるだろうと告げます。

→〈鍵開け〉や、客室係の責任者に対する交渉系ロールに成功すれば、アダムズの部屋を調べることが出来ます。

→〈目星〉に成功すれば、彼が作成した記録表が見つかります。その記録表には日付と場所、そして金額が掲載されています。また、署名にはジュール・イェーツとあります。これは彼の本名です。

→〈経理〉など適切なロールに成功すれば、記録表はギャンブルで稼いだ金額の記録だと分かります。稀に大負けしていますが、おおむね大金を稼いでいるようです。

◆カジノ

カジノに行くと、アダムズは上流階級の名士たちとブリッジに熱狂しています。探索者が声を掛けなくても、いま終盤だから後にしてくれと、そっけなくあしらわれます。それは他のゲーム参加者も同じです。社会的立場の違いから、たとえ船長の協力を取りつけていたとしても、無理矢理中断させることはできません。探索者達がそれでも強引に行動した場合は、屈強な従僕たちにつまみ出されます。

しばらく待つと、アダムズは満足した表情になり、ソファで休憩します。交渉系ロールに成功するか、「プロのギャンブラーであると告発する」と脅せば、彼は話はじめます。といっても、彼は昨晚からずっとカジノにおり、事件のことは何も知りません。彼がカジノにずっといたことは、複数の人間が証言するでしょう。

14. ぬいぐるみが守っていたもの

KPは任意でこのイベントを発生させます。ジェイソン・アンドリュースとジェイソン・アダムズの事をあらかじめ調べ終え、探索者達が行き詰まったと感じたタイミングが適切でしょう。

探索者たちが船内をかけずり回っていると、豚の

ぬいぐるみを抱えた女の子（エヴァ・ベッカー）とすれ違います。

ぬいぐるみについて話しかけると、彼女は「女の人に預かってほしいって言われたの。絶対誰にも渡しちゃダメって言われてるの」と答えます。エヴァはテディスとは初対面でしたが、ぬいぐるみが可愛くて気に入っており、できれば自分のものにしたいと考えています。

→交渉系ロールに成功するか、弟の捜索を手伝って、彼女の信頼を得ている場合はぬいぐるみを渡してもらえます。

（※ちなみに弟のジャックは彼は姉に連れ回されるのに懲りて、両親と一緒にです）

ぬいぐるみの中には、手帳が隠されています。それはボロボロに汚れた革の手帳です。男の字で次のような事が断片的に書かれていました。

・住人失踪事件 沼沢地で目撃証言あり。

・そのおぞましい光景は、一生忘れ去ることはできないだろう。巨大なかがり火の周りでわめき、吠える者ども。処刑柱に吊された住人たち。中心に祀られた忌まわしき像。間違いなく、文明社会に害毒をもたらす存在だ。

・インスマス？ ダゴン秘密教団？

・何と云うことだ！彼らの少数（そうであって欲しいと願う）は人間社会に紛れ込み、"大なる者"の復活を画策しているのだ！

・化け物の血筋の者がホワイトスター汽船に勤務・・・〇〇号（船名）か？

→恐ろしい秘密が記された手帳を読んだ探索者はSANチェック（0/1）です。

15. ジェイソン・レフトリーの陰謀

船員の中に「ジェイソン」がいないか調べたいと、船長や航海士に相談した場合、交渉系ロールに成功（スマシー船長が捜索を指示していた場合はロール不要）すると、ブリッジで「乗員名簿」を読むことができます。

名簿を読んだ探索者は、レフトリー二等航海士のファーストネームが「ジェイソン」だったこと、他に「ジェイソン」はいないことに気がきます。誰も彼が今どこにいるか知りません。この時点で彼は煙突の隠れ場所に潜んでいるのです。

◆ジェイソン・レフトリーの部屋（船員用個室）

彼の部屋には鍵がかかっており、合い鍵は見つかりません。部屋には誰もいません。

→〈鍵開け〉や〈機械修理〉に成功するか、または5ポイントのダメージを与えて扉に穴を開けることで、部屋の中に進入することができます。

→部屋を調べると、次のような事が書かれた日記が見つかります。日記は悪筆で、要点を掴むには時間がかかります。

（1ヵ月前）

首尾良くホワイトスター汽船に勤めることができました。素晴らしきかな、〇〇号建造計画！2,000人

を生贄として、偉大なるクトゥルフの眠りを覚ますのではないか！

〈3週間前〉

ジェイソン・アンドリュースから船体の構造図を入手した。我らが父母の潜む場所が用意されているとは好都合だ。設計士の美意識には感謝せねばなるまい。

〈2日前〉

出航だ。あの仕掛けも無事運び込まれた。これが人類社会最後の船旅となるだろう。

〈今日〉

あの女を処分した。これでもう我々の願いを邪魔する者はいない。この記録ももはや不要だ。今夜20時、ワルプルギスの夜に、大いなる調べを奏しよう！

→「クトゥルフ」という禍々しい名前を知ってしまった探索者はSANチェック(0/1D3)です。

16. 異海との接触

探索者達が日記を読んだ時点で、このイベントが発生します。

「急に気温が下がりはじめた。いつのまにか日が落ちている。・・・いや、それにしてもおかしい。まるで船内の暖房器具がまったく働いていないかのようだ。それどころが、霧が船内にまで忍び寄ってきている」

→この奇妙な現象に遭遇した探索者はSANチェックです(0/1)。

KPはこの時点で、20時が近づいていることを知

らせましょう。

実は、豪華客船のまわりには、無数の深きものやダゴン、ハイドラがおり、儀式を行っています。彼らは周辺海域の空間を、ルルイエと繋げようとしているのです。

この時点で甲板に出ると、海が霧に覆われていることがわかります。そのため、船はスピードを落としています。また、厚着をしたジャズ楽団が、デッキテラスで演奏会の準備をしています。

→霧の中に対する〈目星〉に成功すると、無数の眼が豪華客船号を取り囲んでいることが分かります。それに気付いてしまった探索者はSANチェックです(1/1D6)。

17. 煙突の隠し部屋

ジェイソン・アンドリュースにレフトリーの日記を見せ、「我らが父母の潜む場所」に心当たりが無いか尋ねると、しばらく考えた後、次のように答えます。

「・・・ひょっとしたら、4番目の煙突の中かもしれない。実は、あれはバランスを取るために取りつけたダミーで、機関室のボイラーとは繋がっていないんだ。航海後、清掃をするために扉を取りつけてあるから、人が出入りすることも可能だ」

KPは、この豪華客船の煙突は、列車二両が入るほど大きいと補足しましょう。

レフトリーの日記をスミシー船長に見せ、煙突の中が怪しいから助力が欲しいと告げた場合は、2D6人の武装した船員と、モードック一等航海士が行動を共にします。船長は同行しません。

武装した船員たち

STR:12 CON:10 SIZ:14 INT:10 POW:10

DEX:11 APP:10 EDU:09 SAN:50 H P:12

技能：〈拳銃〉50%

武器：38口径リボルバー 1D8 6発 1ラウンドに
2回攻撃

4番目の煙突へは、船員向けの作業用廊下の奥にある扉から入ることができます。

→〈聞き耳〉に成功すると、下記のことがわかります。

「中から聞こえてきたのは『ふんぐるい むぐるうなふ くとうるう るるいえ うがふなぐるふたぐん』という歪んだ言葉の群れだった。それはまるで、死にかけて生き物が断末魔をあげているような声だった」

→おぞましい詠唱を聴いた探索者はSANチェックです (0/1)。

18. 深きものとの戦い

煙突への扉を開けると、レフトリー、深きもの3体との戦闘に入ります。(彼らは汽笛の仕掛けが作動することを確認するために、船内に留まっています。主要な儀式は海の中で行われています)

「ロウソクが奇怪にゆらめくそこには、ぬめった鱗のおぞましい魚人たちが蠢いていた。化け物はあなたたちを睨み付けると、禍々しいかぎ爪を振りかざして襲いかかってきた！」

→深きものを目撃した探索者はSANチェックです (0/1D6)。また、船員が同行していた場合、1D4

人が発狂(悲鳴を上げる・逃げ出すなど)するため、戦闘には加わりません。

3体の深きもの

STR:14 DEX:10 INT:13 CON:10

POW:10 SIZ:16 H P:13

かぎ爪：25% 1D6+1D4

装甲 1ポイント

ジェイソン・レフトリー (29歳)

偽りの二等航海士

STR:13 CON:14 SIZ:17 INT:13 POW:10

DEX:15 APP:09 EDU:12 SAN:00 H P:15

技能：〈水泳〉80% 〈言いくるめ〉60% 〈拳銃〉45% 〈クトゥルフ神話〉30%

武器：41口径リボルバー 1D10 6発 1ラウンドに1回攻撃

※船員たちは、2人につき1体の深きものを引き受け、倒すことができます。

※煙突の上から、油と火を投げ入れる(うまく着火するか〈幸運〉ロールが必要)、信号弾の火薬を利用して爆弾を作る(〈化学〉ロールが必要)など、直接の戦闘を避ける方法もあります。また、十分な船員がいれば、彼らだけで制圧することも可能です。

レフトリーは勝ち目がないと悟った時点で、口に仕込んでいた毒を飲み込んで自死します。死亡する直前、「くくく、もう遅い、演奏は止まらな・・・」という捨て台詞を残します。

深きものを退治すると、煙突内部を探索することができます。ロウソクが灯る燭台があり、床には不快な魔方陣が描かれていることがすぐに分かり

ます。

→室内を調べ、〈目星〉などに成功すると「ルルイエ異本」を元に作られた文書が落ちていることがわかります。これを読めば、本事件の背景である下記の事が分かります。

- ・「ダゴン秘密教団」は、長年にわたる儀式の末、「魔笛」を作りあげた。
- ・豪華客船の設備である世界最大の汽笛に、この「魔笛」を取りつけて鳴らすことで、大いなるクトゥルフの眠りを覚ますことができる。
- ・異界との境界が弱まる「ワルプルギスの夜」に、ダゴンやハイドラの力を借りて、航路とルルイエを繋げ、魔笛の調べを響かせる。
- ・目覚めたクトゥルフに、乗客乗員 2,000 人を生贄を掲げることで、クトゥルフは完全に顕現し、世界に終末をもたらす。

→恐るべき文書を読んだしまった探索者は、SAN チェックです (1/1D6)。

この文書は時間を経過させるための罠です。もし、教団を壊滅させた後、探索者がこれを読み、他の探索者が何もしない場合は、汽笛が鳴り響き、クトゥルフが復活します。

19. クトゥルフに捧げる異形の調べ

レフトリーが言い残した「演奏」が始まる 20 時まででは、もうわずかな時間しかありません。KP は、探索者たちはどこに向かうのか、決断を促して下さい。

◆汽笛

「魔笛」は豪華客船の汽笛部分に仕掛けられています。このことに気付き、取り外すことができ

ばハッピーエンドです。

豪華客船の汽笛は、1 番目の煙突の外側に取りつけられています。船員に尋ねるか、甲板に出たことのある探索者ならば、どこにあるかは分かるでしょう。「魔笛」はこの汽笛に仕掛けられています。近づくためには、はしごを 10 メートル登る必要があります。

→〈目星〉ロールに成功すれば、はしごを登る前でも、下記のような怪しい仕掛けが取り付けられている事が分かります。

「両の手のひらに収まるほどのそれは、非幾何学的な、いびつな形をしていた」

→難易度を上げたい場合、KP は素早くはしごを登るために〈登攀〉や〈DEX×5〉ロールなどを要求することができます。

→はしごを登り、2 ポイントのダメージを与えて破壊するか、〈機械修理〉など適切なロールを行って取り外せば、クトゥルフが目覚めることはありません。

探索者はブリッジに行き、担当者に汽笛を鳴らさないよう頼むかもしれません。担当者のポールは魔術によって操られており、あらゆる交渉には耳を貸しません。

ハロルド・ポール (22 歳)

不運な四等航海士

STR:11 CON:10 SIZ:11 INT:12 POW:07

DEX:13 APP:07 EDU:09 SAN:35 H P:11

→DEX 対抗ロールや STR 対抗ロール、〈組み付き〉

などで押さえ込めば、汽笛を鳴らすのを止めさせることができます。

定刻に魔笛が鳴らない場合、船を取り囲んでいた異形は諦めて去り、霧も晴れます。船の前方には氷山が浮かんでいますが、船員は間一髪それに気づき、回避することができます。

豪華客船は順調に航海を続け、予定日にニューヨーク港へと到着します。

「世界最大の豪華客船が到着したニューヨークは、お祭り騒ぎとなった。乗客たちは誇らしげに客船を降り、ニューヨーク市民たちは彼らを熱烈に歓迎する。痛ましい殺人が行われたことを除けば、いつものように、大西洋航路は平和であった。・・・その何気ない日常が"奇蹟"である事を知るものは、探索者たちだけである」

クトゥルフの復活と豪華客船の沈没を防いだ探索者たちは、2D10のSAN値を回復します。

◆ジャズ楽団

楽団員は、デッキテラスで、霧とまばらな観客を前に戸惑いながらも、ジャズ演奏を始めようとしています。探索者達が止めようとする、「演奏会を邪魔しないで下さい」と船員に遮られます。

→演奏を止めるためには、交渉系技能に成功するか、船長から指示してもらう必要があります。それを行った場合、時間が経過し、汽笛が鳴り響きます。

20. 邪神が目覚るとき

「魔笛」の解除に失敗すると、汽笛が大きく鳴ります。

「汽笛が大音声で鳴り響いた。その音はなぜかひどく歪んでおり、魂が凍りつくような調べだった。船に乗っている全員が、どうしようもない胸騒ぎにかられ、押し黙ったまま甲板に向かい、海を見つめた。

・・・ゆっくりと、海の中からそれが現れた。

類人的な外観をしているが、タコに似た頭部がついており、顔には触角が固まって密生している。鱗に覆われたゴムのように見える身体、前足と後ろ足には大きなかぎ爪、背中には細長い翼が映えていた。この怪物は、肥満気味に膨れあがって、視界いっぱいに広がった。まさに山が現れたという感じだった」

→クトゥルフを見た探索者はSANチェック(1D10/1D100)です。

21. 豪華客船の最後

クトゥルフが現れると、乗客・乗組員は発狂し、海へ次々とその身を投げ出していきます。船を操らねばならない操舵手までも、海に飛び込んでしまいます。阿鼻叫喚の中、一度だけ探索者たちは(それが可能な状態ならば)行動することができます。

→KPの判断する適切なロールに成功すれば、豪華客船をクトゥルフにぶつけ、邪神を退散させることができます(クトゥルフは、無理矢理目覚めさせられた現世に執着していないからです)。この場合はノーマルエンドです。たとえば、操舵輪を動かすには<DEX×5>に、操縦方法を悟るには<知識>に、機関部に全速を指示するには交渉系技能に成功する必要があるかもしれません。状況に応じて

KP は難易度を調整して下さい。

「豪華客船が邪神に衝突したその瞬間、あなたたちは意識を失った。・・・朦朧としながら目が覚めるとき、あなたたちは狭いボートの中にいた。霧が晴れた夜の海に、ゆっくりと豪華客船が沈んでいくのが見えた。

2 時間後、幸運にも救命ボートで脱出できたあなたたち 705 人は、救援に駆け付けたカルパチア号によって助け出された。だが、○○や○○、○○たち 1502 人は暗い海に消えていった。・・・○○号(船名)は沈没した」

この時、探索者たちが出会った NPC の名前を告げていけば、悲劇性を高めることができますでしょう。からくも生還した探索者たちは、1D10 の SAN 値を回復します。

→船を衝突させるのに失敗するか、あるいはその選択を行わなかった場合、クトゥルフによって船は沈められ、探索者たちは全滅します。バッドエンドです。

「邪神が腕を振り下ろすと、強い衝撃が、次いで大音声があなたたちを襲った。機関部が爆発したのだ。それは豪華客船の断末魔だった。文明の粹を集めた世最大の船が沈んでいく。・・・それは、人類社会終焉の幕開けでもあった。

大いなるクトゥルフは、ここに完全なる復活を遂げた。奇蹟が為されたのだ。深き者たちは歓喜に満ちた咆哮を上げる。・・・それを醜悪だと思うものは、もはや存在しなかった」

22. 参考資料について

・映画『タイタニック』を観れば、船旅をイメージしやすいでしょう。

・各施設の写真は wikipedia から入手可能です。

・ロバート・D. バラードの『タイタニック号の遭難(検証シリーズ—そのとき何が起きたか)』には、船内の大まかな地図が載っています。

・豪華客船の施設を紹介する時は『飛鳥Ⅱ』など、実際のクルーズのパンフレットや Web サイトを見せると、PL が船旅をより想像しやすくなります。

23. 終わりに

このシナリオの作成にあたっては、ニコニコ動画のコメントを大いに参考させて頂きました。ですが、当然、このシナリオに関する責任はすべて gisyo が負うものです。シナリオの配布・改造は自由にしていただいて構いませんが、ご一報いただけると嬉しいです。

連絡先 (twitter) : @gisyo_tw

製作日 : 2014 年 4 月 10 日