



Call of Cthulhu TRPG 6th シナリオ

爛爛 資料集

【注意】

初めに別添の Read me を**必ず**お読みください。

本資料集は KP 様向けの情報を記載しているものになります。

PL にて通過予定の方は閲覧をお控えください。

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する
『クトゥルフ神話 TRPG』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright ©1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved.

Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION 「クトゥルフ神話 TRPG」

00 ■ 目次 01

01 ■ シナリオ概要 02

02 ■ シナリオ背景 03

もう 1 つの地球～現在の地球へ	03
ナチス(銀の黄昏教団)による研究～脱走	04
幸福な日々～世界の巻き戻り	05
シナリオ開始前	06
結末	06

03 ■ 用語集 07

プロビデンス	07
ネメシス	08
神々の黄昏 T.O.G	08
黄金の夜明け団 G.D.	10
《ヴァルハラの子供たち》	10
《抗神組織「ニーベルハイム」》	10
シアエガの分身	10
ムーサ異装展覧界 アノマリオール博物館	10

04 ■ 時系列 11

05 ■ 秘匿 HO 13

HO1	13
HO2	17
スキル描写例	19

06 ■ NPC 20

アルバ	20
ヴェルゼ	22
ハーゲン	24
エルダ	26
ヴァルトラウテ	28
リン	30
ノルン	31

07 ■ Q&A 32

キャラメイク	32
HO1 のスキルに関して	33
HO2 のスキルに関して	34
マスターシーンについて	34
シナリオ中の処理について	34
NPC について	35
END について	36

08 ■ 解説 37

シナリオの構造	37
テーマ	38
「命は弱さを許さない」	38
モチーフ	38

09 ■ 参考資料 39

01 シナリオ概要

プレイ人数 2PL 固定

プレイ時間 18 ～ 22 時間（ボイスセッション）

推奨技能 〈基本探索技能〉 〈戦闘技能〉 〈高 POW〉

準推奨技能 〈オカルト〉 〈歴史〉 〈芸術〉

※ 〈基本探索技能〉… 〈目星〉 〈聞き耳〉 〈図書館〉

シナリオ傾向

- ・新規探索者限定
- ・2 PL 秘匿 H0 キャンペーン（全 4 話）
- ・RP・世界観重視
- ・海外（ドイツ）舞台

キャンペーン

- | | | |
|-----|------------|-----------------|
| 第一話 | 「爛爛(さんらん)」 | Das Rheingold |
| 第二話 | 「爛壊(らんえ)」 | Die Walküre |
| 第三話 | 「爛酔(らんすい)」 | Siegfried |
| 第四話 | 「絢爛(けんらん)」 | Götterdämmerung |

STORY

舞台は現代ドイツ。

特殊な目を持つ古物研究家の H01 と記憶喪失の H02 の出会いから始まる全四話キャンペーンシナリオ。
世界にあまねく陰謀と謎そして迫りくる危機に挑む。

“あなたがた” のための物語。

公開 H0

◆ H01 古物研究家

あなたはドイツ在住の古物研究家だ。

あなたは生まれつき「特殊な目」を持っている。

◆ H02 記憶喪失

あなたには記憶がない。

本シナリオの第一話で H01 と出会い、行動を共にする。

02 シナリオ背景

- “ ” …… 主要な単語や人物
 「 」 …… 強調したい事柄や A F
 << >> …… シナリオ独自の設定や解釈を持つ用語

▼もう1つの地球 ～ 現在の地球へ

事の始まりは外なる神 “グロース” から剥がれ落ちた体の一部から “グロースの幼体” が生成されたことから始まる。生成された “グロースの幼体” は、親とは違う軌道を描いて宇宙を漂っていた。

その中で自身が何者なのかもわからず孤独に ^{さいな}苛まれ、あてもない旅の中で地球に酷似した遥かに高い文明を持つ別の星<<母なる青き星>>に近づく。そこには多くの命が存在しており、ここならば自分も受け入れてもらえるのではないかと希望を抱き着陸を目指した。

しかし “グロースの幼体” が絶えず発生させている “歌” によってその惑星に根付いていた邪神達、地球でいうところの “旧支配者” 達が一齐に起き上がり始め<<母なる青き星>>の人類達は滅亡の危機に晒される。

“地球” で “ODIN” が開発されていたように、この非常に高い文明を持つ惑星では<<プロビデンス>>が開発されていた。<<プロビデンス>>は生物や無機物の組成から非科学的存在に至るまで万象を記憶し、操作するまさに「神の御業」とも言うべき代物だった。

そこでこの<<母なる青き星>>の人類は<<コード：ダンデリオン>>を発動し、有人対彗星ミサイルを用いて “グロースの幼体” に<<プロビデンス>>を装着した人間 “ヴェルゼ” を送り込んだ。

<<コード：ダンデリオン>>とは、内側から少しずつ “グロースの幼体” を<<生命の種子>>に変換することで他の星に散布させ、いつか生き残った人類が脱出し、住むための惑星を作るという計画……つまり彗星を用いた “パンスペルミア”。“たんぼぼ計画” である。彼らは自分達を死に追いやった彗星に希望を託したのだ。

結果としてミサイルによって軌道をずらされた “グロースの幼体” は体内に<<プロビデンス>>を抱えたまま、再び宇宙を漂い始める。自身の体が少しずつ<<生命の種子>>に変換され、崩れていくのを感じながら。

その中で、体内に潜り込んだ “ヴェルゼ” は徐々に減っていく酸素や低下していくバイタルサインに怯えながらも最期の時まで<<プロビデンス>>を用いて種子化を続行していた。

最中、“グロースの幼体” は彼に語り掛け、会話をする中で彼の「一人で死ぬのは嫌だ」という本音を聞き、自身の体を変形させ人間の姿を象った。それが<<ネメシス>>—— “HO2” と “エルダ” だった。

その後彼らは地球(1500 万年前のシュヴァーベンジュラ山脈)に落下し、地中で長い眠りについた。

“ヴェルゼ”はすでに稼働限界を迎え肉体は死を迎えたが、その意識は《プロビデンス》内に残り、情報生命体として精神のみ生き永らえる。

その後時は流れ、ナチス・ドイツの研究機関が“ネルトリンゲン”の地中深くで発見した隕石片の中に彼らが眠っていたのを捕獲し、同時に“ヴェルゼ”の遺体の左目に嵌っていた《プロビデンス》や宇宙船(対彗星ミサイル)の残骸も同時に発見されることとなる。

▼ナチス(銀の黄昏教団)による研究 ～ 脱走

“HO2”と“エルダ”、《プロビデンス》がナチスの手に渡った後、彼らの研究が行われることとなる。

当時のナチスは“銀の黄昏教団”との繋がりを持っており、傘下に入った彼らにそれらの研究を一任した。

“HO2”と“エルダ”が《ネメシス》と名付けられたのも、《プロビデンス》の名前がつけられたのもこの時である。

ナチスの研究機関の1部門として国からの支援を受けながら“銀の黄昏教団”のメンバーが行っていた研究は《ネメシス》と《プロビデンス》。そして、この時代にナチスの手に渡った魔導書「呪われし者たちより」の中に記されている“シアエガ”の存在があった。

過去の文献の中に“シアエガ”が人型の分身を作ることがあること、そしてその身が解き放たれた時分身と一体化し人類を破滅に導くことを知り、もしその分身が自我を保ち続けることができれば“シアエガ”を完全に制御できるのではないかと考える。彼らは分身体が完全に《プロビデンス》を使いこなし、“シアエガ”と一体化すればどの兵器にも負けない抑止力になると目論んでいた。

“神”を操り世界を掌握する。それが彼らの目的となった。

こうして各地で“シアエガの分身体”が集められ、《プロビデンス》を用いた人体実験が行われることとなる。その中に“HO1”の祖母である“リン”が居た。

過酷な実験を受ける最中“リン”は“HO2”や“エルダ”と仲良くなり、いつか共に自由の身になることを約束した。そして、ついにナチス解体直後、その混乱に乗じて“リン”たちは脱走に成功する。

《プロビデンス》を持ち去った“リン”たちは長い間追われる身となるが、なんとか自由を手に入れた。

脱走の後、“ネルトリンゲン”に拠点を置き、かつて自分と同じように実験の犠牲になった被検体たちの拠り所を作り、互助組織《黄金の夜明け団》を設立した。やがて各地に散り散りになった被験者たちもまた集まり、身を寄せ合って生活するようになったのだ。

▼ 幸福な日々 ～ 世界の巻き戻り

終戦後、“リン”は愛する人と結ばれ子供を作った。この子供が“HO1の母”でもある“ノルン”だ。
この時、“リン”は徐々に自身の体が《プロビデンス》を制御するには不十分なほど体力が落ちていることに気づき“HO1の母”が10歳ほどの時に《プロビデンス》を譲渡した。

この時“HO2”と“エルダ”も共に生活しており、“リン”とともに彼女の成長を見守っていた。
そして“HO1の母”が成長し結婚したのち“HO1”を腹に宿した時、事件は起こった。

《銀の黄昏の残党(T.:0.:6)》が家を襲い、“リン”とエルダが誘拐され“HO1の母”と“HO2”は逃走するもその途中で重傷を負う。負傷するなかで“黒い森(シュヴァルツヴァルト)”に“HO2”と共に逃げおおせ、“ドリームランド”に迷い込んだ。

“HO1の母”はやがて“大いなる木”に辿り着き、その根元で“HO1”を出産。
その直後に“HO1”に《プロビデンス》を譲渡したのち死亡した。

一方覚醒世界では“リン”達がフライハウスガルテンに連れて行かれ“エルダ”の目の前で解放された“シアエガ”により“リン”が取り込まれた。彼女は“シアエガ”と融合する直前に旧き神“ヤード=サダジ”に世界の巻き戻しを祈り、招来された“ヤード=サダジ”により世界は巻き戻されることとなる。

“シアエガ”の復活はなかったこととなった。——“リン”の犠牲によって。

世界の巻き戻しが起こった後“HO1”と“HO2”は邪な気配を感じ取った“ヌトセ=カームブル”によって覚醒世界に送り返される。

“HO2”はしばらく“HO1”を連れて逃げるも途中で力尽き、近くを通った夫婦に“HO1”を預け、“黒い森(シュヴァルツヴァルト)”の奥で休眠状態に入った。

▼ シナリオ開始前

“HO1”が成長し古物研究家となった頃、“HO2”も休眠から目覚め森を彷徨っていた。

目覚めた時には記憶のほとんどを失っており、雨の中倒れていたところを“HO1”に助けられた。

この時は勿論お互いのことなど分からず、ただ共に過ごしていく内に友人となっていく。

しかしある時、二人は《銀の黄昏の残党(T.O.G)》構成員の襲撃を受け、かつての祖母と同じように誘拐されてしまう。そして再び“フライハウスガルテン”で“シアエガ”の復活が起こり、“HO1”が取り込まれ、破壊活動を開始した。

人類が滅亡の危機に瀕した時、“ヴェルゼ”がとっさに《プロビデンス》内のシステム領域に《疑似ドリームランド》を作成する。一時的に“シアエガ”を乗っ取り地球上全域に大規模な「夢引き」を行い、“HO1” “HO2”を含む生存している人間の精神をこの《疑似ドリームランド》に送り込んだ。

せめて精神だけでも安寧の内に生きてほしいという願いのためだけに。

シナリオの舞台は、この事態が起こった直後。

つまり《プロビデンス》という青い星の中に作られた“偽りの地球”である。

▼ 結末

基本的にシナリオの舞台は幾つもある可能性の一つ、所謂パラレルワールドである。

もしかしたらこの地球は旧神によって都合よく巻き戻されたのかもしれないし、《プロビデンス》の中で再構築された偽りの世界かもしれない。はたまた“HO1”と“HO2”が共に再構築した地球そのものなのかもしれない。地球は空洞かもしれない、地球は実は凹面なのかもしれない。

だが、そんなことを探索者は知る由もない。なにせこのシナリオを生き抜いた探索者が生きる世界は、すべて元通りであるからだ。

探索者が生きるこの物語は、数多の可能性の宇宙の一つに過ぎない。だが、いつかこの分岐の小川が大河に通じることもあるだろう。完走した暁には通常の探索者として使用しても構わない。

探索者にも、我々にもこの宇宙や地球の成り立ちや、自分達がどの宇宙に存在しているかなど観測できるはずもないからだ。

03 用語集

《プロビデンス》

後にアメリカで開発されることとなる“ODIN”に酷似した、当時ではありえないテクノロジーを用いて作られた、サイバネティクス技術を応用した視覚装置（義眼）。

「見た対象を分子レベルで解析しその組成等を瞬時に把握する力」

「あらゆる生物の遺伝子情報を分析、遺伝子構造を『編集』する力」

「考えただけで周囲の機械類に接続し操作する力」

などの機能を持ち、装着すると即座に神経系などが構築され生身の人体と癒着する。

《プロビデンス》は地球に酷似した遥かに高い文明を持つ別の星《母なる青き星》で開発されたものだったが、邪神の復活による人類滅亡の未来が推測されたなかで、他の星を人類が住める状態にコンバートする計画、《コード：ダンデリオン》が持ち上がった。

こうして彗星を用いた“パンスペルミア” = 《コード：ダンデリオン》として、接近してきていた“グロースの幼体”に《プロビデンス》を装着した人間を搭載した有人対彗星ミサイルを打ち込み、少しずつ“グロースの幼体”を《生命の種子》に変換し他の星に散布させた。

その結果、《生命の種子》及び“グロースの破片”が落ち、生命が芽吹いたのがシナリオの舞台となる“地球”である。

つまるところ《プロビデンス》は同じような歴史を辿った別文明版の“ODIN”である。

記憶領域が“ODIN”よりはるかに大容量なのはこのためだ。

◆ODIN(オーディン)

「キーパーコンパニオン(P.100)」もしくは「星辰正しき刻(P.68)」を参照のこと。

ただし参照せずともさほど問題はない。

《プロビデンス》とは違い真っ黒な球体のような見た目をしている。

※サイバネティクス技術とは…機械と人間の相互関係を統一して扱うことを意図して作られ、発展した学問。

詳しくは Wikipedia(<https://w.wiki/7Nyv>) などを参照。

《ネメシス》

研究所時代に“HO2”と“エルダ”を指してつけられた名前。

彼らは外なる神“グロース”から分離した“グロースの幼体” その分身であるため不老。

元となった神と同じく地球上に眠り続ける旧支配者たちの眠りを覚まさせる“歌”を歌うことができるが、人間に長く寄り添い続けた結果その“歌”の性質は変化した。

親から分離した幼体は自身の使命や存在をよく理解しておらず、孤独感に苛まれた結果、知的生命体の居る地球によく似た星《母なる青き星》に近づくも、結果的にその滅亡を招いてしまうこととなった。

その人類の策略により星の生命を運ぶ箱舟となり、最終的に“地球”に転落して今に至る。

彼らが人間の形をしているのは《コード：ダンデリオン》で自身の体内に撃ち込まれた人間“ヴェルゼ”が最後の本音として「一人で死ぬのは嫌だ」という言葉を受け取り、彼の形を模倣したからである。

《神々の黄昏 T.:O.:G》

「Twilight of the Gods」の略称。読み方はそのままティー・オー・ジー。

アドルフ・ヒトラー及び国家社会主義ドイツ労働者党による支配下のドイツ、ナチス・ドイツではかつてオカルト的儀式や研究が行われていた。その中でカルト教団“銀の黄昏教団(クトゥルフ カルトナウ P.15)”とのコネクトを持ち、この当時のドイツはカルトとの結びつきをより強固なものとした。

ナチスの研究機関の1部門として国からの支援を受けながら銀の黄昏のメンバーが行っていた研究の中に、《ネメシス》と《プロビデンス》、そしてこの時代にナチスの手に渡った魔導書「呪われし者たちより」の中にあった“シアエガ”の存在があった。

過去の文献の中に“シアエガ”が人型の分身を作ることがあること、そしてその身が解き放たれた時分身と一体化し人類を破滅に導くことを知り、もしその分身が自我を保ち続けることができれば“シアエガ”を完全に制御できるのではないかと考える。彼らは分身体が完全に《プロビデンス》を使いこなし、“シアエガ”と一体化すればどの兵器にも負けない抑止力になると目論んでいた。

後にナチス解体後、ナチスに協力していた“銀の黄昏教団”の一派は南米に拠点を構えるネオナチと一体化した“銀の黄昏教団”本部“S.:T.:”に合流するものの、邪神に対する信仰心の無さなどを理由に離反。

そうして《神々の黄昏 (T.:O.:G)》としてドイツに拠点を戻し、活動を再開する。

信仰対象は“銀の黄昏教団”と同じくグレート・オールド・ワン及び外なる神全般ではあるものの、本部との差別化を図るため特に“シアエガ”を信仰及び研究の対象とした。

その目的は《ネメシス》と《プロビデンス》の回収、捕縛。そしてシアエガの開放と制御である。

ナチスの親衛隊がフリーメイソンリー式の階級制度などを取り入れていたことから、その気風を受け継いでおり、秘密結社が好んで使う“プロビデンスの目”をシンボルマークとしている。

大きな一つ目をかたどることが多い“シアエガ”の示唆でもあるのだろう。

また、親衛隊(SS)隊員が渡された板髑髏リングを模倣し“黄金の髑髏リング”を会員証代わりとしている。

本シナリオの黒幕にあたるものの、未だに本部にあたる拠点は見つかっておらず、シナリオ中にも見つかることはない。

－KP 向け簡易資料－

◆ナチスとオカルト

当時は一部の高官のオカルト・神秘思想により古代ゲルマンの魔術的な祭儀や魔術的科学、考古学の研究が行われていた。詳細は割愛するものの、親衛隊(SS)にもカルト、秘密結社の要素が組み込まれるなど密接な関りがあった。サプリメント「クトゥルフ カルトナウ」“銀の黄昏教団”の項目においては、トップを失った“銀の黄昏教団”がナチス勢力に援助を求め、教団の有する多くの魔導書や知識がナチスにもたらされたという記述がある。その中に魔導書「呪われし者たちより」があった。

「呪われし者たちより」の詳細はサプリメント「キーパーズコンパニオン(P.34)」を参照のこと。

◆S ∴ T ∴

1950 年に南米に拠点を構えたネオナチと一体化した“銀の黄昏教団”本部の略称。

邪神や眷属は単に地球を狙う侵略者とししか考えていない節があり、どちらかといえば人間の潜在能力(超能力等)の開発に関心がある。詳細はサプ「クトゥルフ カルトナウ(P.18)」を参照のこと。ただし本シナリオにはさほど重要な関りはない。

《黄金の夜明け団 G ∴ D ∴》

ナチス・ドイツから続く《プロビデンス》の研究から逃げ出した人々が立ち上げた自助組織。

その名前は 18 世紀ごろイギリスのオカルト研究者らが立ち上げた秘密結社“黄金の夜明け”からとったものだ。“銀の黄昏教団”に相対する存在としての名前をつけたかったのだろう。

彼らの目的は《神々の黄昏 (T ∴ O ∴ G)》からの自分達の守護と対抗、そしてシアエガ復活の阻止ドイツの抗神組織である「ヴァルハラの子供たち※オリジナル」との繋がりがある。

《ヴァルハラの子たち》

本シナリオオリジナル。ドイツに存在する抗神組織の1つ。組織の成り立ちや具体的な構成員及びトップは不明とされているが、実際は NPC「ヴァルトラウテ」及びヌトセ=カンブルが統括している。シナリオ中、ヴァルトラウテは一構成員として振舞うが、その素性を隠すためであり、一部の幹部達のみ周知されている事実でもある。本シナリオ中は探索者たちの協力組織として登場。

《抗神組織「ニーベルハイム」》

アメリカに存在する小規模な抗神組織の一つ。NPC「ハーゲン」（後述）が所属している。今回は、《神々の黄昏 T.T.O.G》の追跡を ODIN 開発部から依頼された。ドイツの抗神組織「ヴァルハラの子たち」とは協力関係にあるが、その詳しい関係性などは本シナリオでは語られない。

《シアエガの分身》

“HO1”は “シアエガの分身(落とし子)”の血筋である。

ドイツに存在するとある町“フライハウスガルテン”の“暗黒の丘(ドゥンケルヒューゲル)”に封印された“シアエガ”は世界各地に分身を作り、自身の封印を解く手助けをさせようとすることがある。分身たちは自分たちが“シアエガの分身”であることや、この悍ましい神の復活の一助となる行動をしてしまう自覚はない。これはエディ=C=バーティンのクトゥルー神話短篇「我が名は暗黒」における設定を借用している。

※一部脚色、改変あり。

“HO1”の祖母もまた“シアエガの分身(落とし子)”であり、ナチス・ドイツ時代に長い間捕縛され、《プロビデンス》の被検体になっていた。

ナチスがどうやってシアエガの分身を見分けていたのかは謎だ。

《ムーサ異装展覧界》 《アノマリオール博物館》

シナリオ「爛爛」を寄稿させて頂いた、CoC Web アンソロジー企画「ムーサ異装展覧界(七篠 K 様主催)」の中で参加者が共用させて頂いている「異次元に存在する展覧会および博物館」である。

他参加作品にもしばしば登場しており、このシナリオでもこの設定を使わせていただいている箇所が何か所かある。また、参加者の作品同士もどこかしら関係があるなど、通過者にはわかる小ネタが散りばめられており、探してみるのも楽しいかもしれない。

今シナリオにおいては該当箇所に引用元を注釈させて頂いている。

04 時系列

《母なる青き星》

年 代	出 来 事
時期不明	太陽系外にある地球に似た高い文明レベルの星《母なる青き星》にて、《プロビデンス》が作られる。
	グロースから一部が分離し“グロースの幼体”が生成される。 宇宙空間を漂い、《母なる青き星》に到達。
	“グロースの幼体”の接近で邪神の目覚めによる人類滅亡が危ぶまれる。
	彗星を用いた「たんぼぼ計画」 《コード：ダンデリオン》 実行。

《地球》

年 代	出 来 事
1500 万年前	シュヴァーベンジュラ山脈(現在のネルトリンゲン)に隕石“グロースの破片”が落下。
1935 年	ナチス・ドイツの親衛隊系列組織に「銀の黄昏」の一派が傘下に入り、カルト的な実験や研究を開始する。これが後の《神々の黄昏 T.:O.:G》となる。 時期は不明だが、このころに「呪われし者たち」がナチス・ドイツの手に渡る。
1936 年 ～ 時期不明	ネルトリンゲン市街地で謎の地割れが発生。 ⇒中心付近の地中に謎の巨大な岩石(隕石)を発見。 岩石の中に人間らしき生命体“H02” “エルダ”と宇宙船、そして“ヴェルゼ”の白骨死体及び《プロビデンス》が発見される。
1940 年 ～	《ネメシス》及び《プロビデンス》の研究が行われる。 “シアエガの分身”として銀の黄昏に捕縛されていた“リン”が《プロビデンス》に適合し、正式にナチスに被検体として明け渡される。
1945 年	ナチス・ドイツ連合軍に敗北。混乱に乗じて実験体達が脱走。 “リン”、“H02”と“エルダ”も逃走。 “リン”が主体となり自助組織《黄金の夜明け団》設立。 “H02”と“エルダ”も共に参加。ネルトリンゲンに拠点「精霊の家」を建設。
1946 年 ～	ナチス傘下に入っていた“銀の黄昏教団”の一派、国外逃亡。 南米を拠点とする“S.:T.:”に合流するも結局独立《神々の黄昏 T.:O.:G》を設立。 《プロビデンス》と《ネメシス》の回収を開始する。
1990 年 ～ 時期不明	アメリカで“ODIN”の開発が開始。《神々の黄昏 T.:O.:G》内で情報漏洩の疑いが浮上する。

時期不明	“リン”、自身の娘“ノルン(H01の母)”に《プロビデンス》を譲渡する。
1995年～	《神々の黄昏 T.T.O.T.G》、アメリカで開発中の「ODIN」開発データを盗み出す。 自国で“ODIN”の複製品を作成し実験を行う。
HO1が 生まれた年 ※H01の年齢に より出来事は前後	《神々の黄昏 T.T.O.T.G》に“リン”“エルダ”が誘拐され、“H01”を身ごもっていた母・ノルンも追われる身に。 負傷しながらも“黒い森(シュヴァルツヴァルト)”に“H02”と共に逃げおおせ、ドリームランドの「大いなる木」にて出産。その直後に“H01”に《プロビデンス》を譲渡したのち死亡。“ヌトセ=カームブル”の目にとまった“H01”は体に「旧き印」を刻まれたのち、覚醒世界に“H02”と共に送り出される。 一方“リン”は《神々の黄昏 T.T.O.T.G》によって解放された“シアエガ”に取り込まれるが、旧神“ヤード=サダジ”に祈り世界の巻き戻しを要求し“リン”と“ノルン”以外の全てが元通りになる。

《地球・世界再構築後》

年 代	出 来 事
世界再構築 から数日後	ドリームランドから帰還した“H02”は暫く“H01”を連れて逃げるも途中で力尽きる。 近くを通った夫婦に“H01”を預け、シュヴァルツヴァルトの奥で休眠状態に入る。
2018年	“ハーゲン” アメリカからドイツに派遣され《神々の黄昏 T.T.O.T.G》を追跡する チームに加入。《黄金の夜明け団》と接触し、行動を共にする。
6か月前	“H02” 休眠状態から覚醒するも記憶を喪失。 永い間歩き回り、成長した“H01”に発見され行動を共にするようになる。 この時はまだお互いのことを分かっていなかった。
数日前	“H01” “H02” 《神々の黄昏 T.T.O.T.G》に捕まり“シアエガ”との融合を再度行われそ うになる。寸前で“ヴェルゼ”が《疑似ドリームランド》を《プロビデンス》内に展開し 探索者たちの精神を送り込む。

《シナリオ開始時》

年 代	出 来 事
現在	《ヴェルゼの疑似ドリームランド内》 6か月前の状態まで日付が巻き戻った状態で開始。
現在	《覚醒世界(現実世界)》 “シアエガ”と化した“H01”が破壊活動を行い人類滅亡寸前の状態。

05 秘匿 H0

◆H01 ジークフリート

▽ 義眼

あなたは生まれつき、「左目」に「特殊な義眼」がはめられている。

この義眼には特殊な力が宿っている。

1 つ、見た対象を分子レベルで解析し、その組成等を瞬時に把握する力。

2 つ、あらゆる生物の遺伝子情報を分析、遺伝子構造を編集する力。

3 つ、考えただけで周囲の機械類に接続し操作する力。

あなたはこれらの能力を生かし、ドイツで古物研究家を営んでいる。

様々な骨董品や古い書物などを分析、解読、もしくは修復するのだ。

あなたの目があれば常人には困難な解析も、簡単に行うことができるだろう。

だからこそ、あなたの元には常人が相手にできない「特殊な一品」が集う。

それに纏わる謎の探求や、事件の解決もしてきたことだろう。

人智を超えた存在との遭遇の経験も幾分かあるかもしれないし、

あなたの目を狙う輩との遭遇も何度かあった。

古物研究家といっても、便利屋か探偵のほうが近いのかもしれない。

▽ 出生

あなたには育ての親はいるが、彼らが実の親ではないことを知っている。

彼ら曰く「赤子だったあなたを見知らぬ人間から託された」とのことだった。

あなたを両親に託した人物はその後、シュヴァルツヴァルト(黒い森)の奥に消えて行った……と、話してくれた。

その人物が自分の本当の親かどうかは分からない。

▽ 背中の五芒星

あなたは生まれつき背中に五芒星のようなアザがある。

中心に目のようなマークが象られており、明らかに自然にできたアザではない。

時折その箇所がずきりと痛むときがある。

▽ 義眼《プロビデンス》

見た目は透明な青い色のガラス玉のようであるが、時折機械的な幾何学模様が透けて見える。

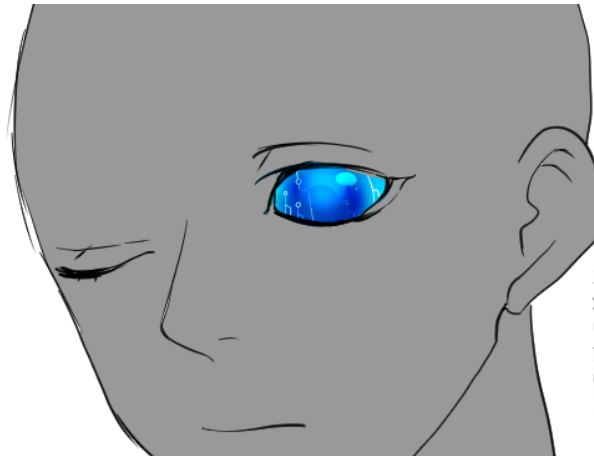
少なくともあなたはこれを物心つく前から装着しているが、当時では在り得ない超高等なサイバネティクス技術が用いられている。所謂オーバーパーツと呼ばれるものだ。

どうして自分の目にこれがはめられていたのか、これは一体何を目的に作られたのか。

あなたはこの義眼について、仕事の傍ら独自に調べているが、最近アメリカでも同じような機能を持つ “
オーディン
ODIN” と呼ばれる義眼(光学分配双方向神経インプラント)の開発が行われていたらしい。

どのような関係性があるのかは謎である。

プロビデンス装着図



左目。球体なので全眼チックになる
かもしれない。
(模様とかは自由にデザインしてOK
能力使用時にエフェクトとか付いても
OK。)
※立ち絵をSNSなどにアップする時も
義眼は出した状態で描いて良い。

※プロビデンスの能力を使って膜を生成し、白目の部分を見せかけだけ作ることも可能。

▽ あなただけの友人《ヴェルゼ》

義眼《プロビデンス》を装着している間、あなたのみが認識できる情報(電子)生命体……所謂A I《ヴェルゼ》との会話ができる。物心つく前から共に在った兄弟のような存在だ。

声のみでしか対話することはできないが、幼いころからあなたに親身に寄り添ってくれている。

ただし、記憶データがところどころ抜け落ちており、自分自身やこの義眼がどこでどうやって作られたのか、どうして H01 の左目にはまっていたのかは分からないようだ。

出自がわからない同士、お互いに寄り添って生きてきたのかもしれない。

▽ 謎の集団《T.O.G》^{ティーオージー}

あなたの目を狙って何度も襲撃を仕掛けてきている集団である。
 何度目かの襲撃の際に、彼らが「神々の黄昏」と名乗っていたのを聞いたかもしれない。
 彼らは体のどこかに「三角形」の中に「目」の描かれた奇妙なデザインと、
 「T.O.G」という刺青をいれている。

▽ 特記

▼義眼を装着することにより感覚が鋭敏化している。

〈目星〉〈聞き耳〉+25%

▼人智を超えた存在との遭遇により

〈クトゥルフ神話技能〉に+10%

▼ビルド制限

年齢は必ず 20 歳以上 40 歳以下となる。

▽ 特殊戦闘技能

《プロビデンス》を用いた特殊なアビリティが使用できる。

1. 《セットアップ》

コスト：SAN 値 〈1D3〉 タイミング：〈戦闘技能〉を使用する直前

効果：ヴェルゼが敵の解析を行い、戦闘行動の支援を行う。

これを使用したターン内では H01 の攻撃が「成功」した場合、
 敵に追加で 〈1D10〉 のダメージが入る。これは飛び道具を使った場合でも同様。

2. 《細胞暴走》

コスト：SAN 値 〈1D6〉 HP 〈1D3〉 タイミング：自分のターン

効果：プロビデンスの光学ダウンロード能力により遺伝子構造を「編集」し、

敵の細胞分裂を暴走もしくは体組織を壊死させることができる。

光学インターフェースを通して再定義した波形を敵に照射することで、

「回避不可」の 〈4D6〉 ダメージを与えることができる。

要訳：敵を見つめると体を爆破させることが出来る。これは回避不可の 〈4d6〉 ダメージとなる。

▽ H01 の目標

- ・《プロビデンス》のルーツを探す
- ・自身の出生について探る

▽ 事前に決めること

▼拠点(事務所)を置いている場所

事務所と自宅を兼ねていると導入がしやすいだろう。

街や都市の指定があれば探索時などもイメージしやすいが、「ドイツ西部」といった大まかな決め方でも問題はない。

▼事務所の名前

※注意

「H01：ジークフリート」の表記はネタバレにあたるため、SNS 等に表記する際は「H01」あるいは「H01：古物研究家」とすること。

▼H01 簡易まとめ

- ・古物研究家をしており、ドイツに居を構えている。
- ・物心つく前から「左目」に「プロビデンス」という不思議な青い義眼が装着されており、これを用いて仕事を行っている。戦闘にも使える。
- ・その義眼の中に「ヴェルゼ」というA Iの友人がいる。
- ・育ての親はいるが、本当の両親ではない。あなたを育ての親に託した人物は黒い森の奥に消えていった。
- ・背中に五芒星のアザがある。
- ・「神々の黄昏」という謎の集団に追われている。

◆H02 ブリュンヒルデ

▽ 記憶喪失

あなたには記憶がない。

自分の名前以外、何も分からないのだ。

気が付いたらそこに存在し、気が付いたら見知らぬ場所に居た。

あなたが忘れたのは、大事だったかもしれない誰かの記憶、遠い星廻りの歌、自分自身の記憶。

ただ、あなたのなかには「これが初めてではない」という感覚があった。

記憶も何もないあなたではあるが、遠い遠い昔にも、こうやってわけもわからないまま世界に放り出されたことがあったような、気がするのだ。

なにか、大事なものをなくしてしまったような。

謎の喪失感が、あなたの中には渦巻き続けている。

▽ 特記

▼あなたの声はこの世の何にも代えがたい美しさがある。

〈交渉系技能〉全てに+30% 〈芸術(歌唱)〉に+30%

▼外見的特徴

あなたの目は燃えるように赤い。

▽ 特殊戦闘技能

《歌》を用いた特殊なアビリティが使用できる。

1. 《オラトリオ》

判定：〈芸術(歌唱)〉 コスト：MP 〈1D3〉 タイミング：自分のターン

効果：味方全体に HP 〈1D5〉の回復をもたらす歌。

HP が 0 になった相手でも蘇生可能期間内なら回復を行い、即時に蘇生することができる。

2. 《カプリチオ》

判定：〈芸術(歌唱)〉 コスト：MP 〈1D3〉 タイミング：自分のターン

効果：敵全体に 〈1D6〉の「装甲無視」攻撃を行う。

3. ≪ララバイ≫

判定：〈芸術(歌唱)〉 コスト：MP 〈1D6〉 タイミング：自分のターン

効果：「敵1体」を〈1D3〉ターンの間眠らせる。

▽ H02 の目的

- ・記憶を取り戻し、自分自身が何であるかを知る。
- ・失われた「大切なもの」を取り戻す、

※注意

「H02：ブリュンヒルデ」の表記はネタバレにあたるため、SNS にて表記する際は「H02」あるいは「H02：記憶喪失」とすること。

★KP 情報

◆オラトリオの蘇生処理について ※基本ルルブ P61「意識不明」の項目を参考

シナリオを販売してから長い期間蘇生処理について明言していなかったため、大前提として**今までシナリオを回して下さっていた方は元来の処理のままで問題ありません。**

以下は作者が回す際の処理となるため、もし初めて回す方・今後はこの処理に変更する方は参考にして頂ければ幸いです。

▼H01のHPが0あるいはマイナスになり死亡したが、蘇生圏内（次ラウンド終了時まで）に≪オラトリオ≫に成功した。

- ①HPがマイナスになっている場合、一度HPを0まで戻す。
- ②その上で〈1D5〉の回復を行う
- ③HPが3以上まで回復すれば次のターンから行動可能。

HPが1～2までしか回復しなかった場合は「意識不明」の状態であるため「蘇生は完了」したが意識を取り戻すことはできない。H02が次ターン以降に回復を行い、HPを3以上に回復できればH01は次のターンから行動可能。

【本シナリオ内での定義】ラウンド…行動可能なPCやエネミーの1行動が一巡するまでの期間。 ターン…該当者の手番

▼ スキル描写例

▼ H01

《セットアップ》

{H01}、あなたが意識を集中させれば、左目の義眼が淡く発光し、周囲にホログラム投影された情報や難解な図形が浮かび上がる。隣にいたヴェルゼの青い瞳が一瞬、闇夜に潜む獣のように光ったかと思えば、弾かれたようにこちらに振り向く。「解析完了！いつでもいけるよ！」

《細胞暴走》

{H01}、あなたが敵を睨みつけるように凝視すれば、敵の体がぶくぶくと泡立ちはじめ、その一部が風船を割るかのように弾ける。同時に{H01}の左目からは涙のように血が溢れた。

一度大きくせき込めば、口からごぼりと塊のような血が吐き出される。過ぎたる力には代償が伴うものだ。

▼ H02

《オラトリオ》

{H02}、あなたは大きく息を吸い込み、歌を歌う。

戦いの最中にあっても響き渡る厳かな ^{せいだんきょく} 聖譚曲。特別の赦しを願う祈りの歌。

それが響いた瞬間、あなた自身、あるいは{H01}はまるで体中の細胞がその声に従うかのように ^{れいき} 励起し傷を癒していくのを感じるだろう。

《カプリチオ》

{H02}、あなたは咄嗟に、思うがままの旋律を紡ぐ。

それはまさに狂想曲と呼ぶに相応しい出鱈目で自由なメロディ。悍ましくも美しい怒りにも似た歌。

その絶叫に合わせて周囲の風が渦巻き敵を切り裂いていく。

あなたの生み出した狂乱の場に、敵達は為すすべもなく踊り狂うのみだ。

《ララバイ》

{H02}、あなたは敵を鎮めるため穏やかに歌う。まさしく母が子に捧げる子守歌。原初の故郷への回帰。

生物の本能とも言うべき欲求に語り掛けるその歌は、敵の戦意を一時的に削ぐのには十分であった。

06 NPC



アルバ

※アルバのみ事前に情報開示可

年齢：?? 一人称：私 二人称：君

▽ステータス ※人間体での能力値

STR : 11 CON : 14 POW : 21 DEX : 10 APP : 18 SIZ : 16 INT : 18 EDU : 21
SAN : 90 幸運 : 90 アイデア : 90 知識 : 99

▽技能

〈クトゥルフ神話技能〉99% 〈あらゆる技能〉99%

探索者たちに度々依頼をしてくる金髪金目の男性。“H01”のお得意様。

いわゆる古物商を営んではいるが、あまり見る目がないためよく偽物をつかまされる。

その関係で“H01”によく鑑定を依頼しにくるし、厄介事も持ち込んでくる。

彼とは“H01”が開業してすぐ程からの付き合いがあるだろう。

また、彼自身も神話的事象などに関する知識を多少なりとも持っており“H01”の良き理解者でもある。

“H01”の事情も分かっており、協力してくれているようだ。

割とマイペース。

— KP 情報 —

アルバはヤード=サダジ(マレウス・モンストロルム P250)の化身である。

H01 の祖母、リンがかつてシアエガに取り込まれた際には彼女の最期の願いに応じて顕現し、世界の巻き戻しと再構築を行った。それ以降、世界を破壊する因子になりえる探索者たちを度々人間の姿(アルバ)で監視……というよりは見守っている。

本シナリオ内においてもヴェルゼの作り出した仮想空間に入り込み、こっそり手伝っている。あまり手出しすると他の旧神達に口煩く叱責されるため表立って動くことはない。

基本的に飄々とした性格でお茶目、人間好き。

関係ないが人間の体を生成するにあたってリンの記憶のなかにある夫(H01 の祖父)の姿を参考にしている。人型になるにあたって思考回路や感覚のそれも人間に限りなく近くなってしまうため探索者達に肩入れしている節もある。

名前は「ニーベルングの指環」 ラインの黄金において指輪を作り出した「アルペリヒ」から。

▽他 NPC への印象や関係性

ヴェルゼ	大体の事情は知っているし好ましいと思っている。面白いので。
ハーゲン	自分の子孫であることは知っているので愛おしいとは思っている。 死んだら眷属に召し上げてあげようか？
エルダ	好ましいと思っている。面白いので。 邪神の系譜ではあるけど自分より弱いのでそんなに嫌悪感はない。
ヴァルト라우テ	元の姿の時はおっかないな〜と思っているけど、人間の時の彼女は人間の感性に引っ張られて世話焼きな面が出ているので人のこと言えないよな〜と思っている。
リン	自分を召喚した契約者。何の気なしに彼女の記憶にある旦那の姿を借りてしまったばかりに旦那の記憶や感性が少し受け継がれてしまったので 愛おしいなと感じてはいる。
ノルン	上記の理由もあり、愛おしさを感じている。よく頑張ったね。

ヴェルゼ



▽ステータス ※実体化時の能力値

STR : 10 CON : 12 POW : 15 DEX : 14 APP : 13 SIZ : 12 INT : 18 EDU : 21

幸運 : 75 アイデア : 90 知識 : 99

▽技能 (同行している間はカバーリングで振らせて良い)

〈目星〉70% 〈聞き耳〉60% 〈図書館〉99% 〈コンピューター〉99%

〈電子工学〉や〈機械修理〉など機械工学系の技能 99% 〈クトゥルフ神話〉20%

年齢：?? 一人称：僕 二人称：君

フルネームは「ヴェルゼ・ライカ」“H01”の《プロビデンス》内に生成された情報生命体・AI。

現実世界では声のみの存在として“H01”と対話していた。

最初の所有者である“リン”(H01の祖母)から、娘“ノルン”(H01の母)へと受け継がれる中で人格形成が行われており、自分を“H01”の兄貴分と思っている節はあるが、本人は末っ子気質。

“ノルン”が“ドリームランド”で“H01”を出産し死亡する直前に“ヴェルゼ”の記憶を一時的にロックしたため事件以降は事件や自分の出自について何も覚えていない。

これは“ノルン”が“ヴェルゼ”と“H01”“H02”にできるだけ「普通」に生きてほしかったためである。

また、後述の出自から人間という種の保存や守護といったことに無意識に執着している節があり、シナリオ開始前に“H01”が“シアエガ”に取り込まれ人類が滅亡の危機に瀕した際には、《プロビデンス》内部に

《疑似的なドリームランド》を形成し、大規模な「夢引き」を行うことで、生存している人類の魂だけでも救済しようとした。

第二話の最後に全てを思い出すまではシナリオ直前に“フライハウスガルテン”で起こったことはおぼろげにしか覚えていない。

実は元人間であり、母なる青き星に住まう異文明人である。

《プロビデンス》開発の研究者の一人だったが《コード：ダンデリオン》の発動時に有人ミサイルに搭乗し、“グロースの幼体”に突撃する役割を買って出た。

最終的に肉体は死を迎えるが、意識のみ《プロデンス》に溶け込み、現在は情報生命体として《プロビデンス》内に存在していた。

余談だが、彼が被っている帽子は“リン”がかぶっていたものを無意識に模倣したようだ。

名前は「ニーベルングの指環」より 神々の長オーディンの異名「ヴェルゼ」から。

▽他 NPC への印象や関係性

アルバ	記憶のロックが解除されるまでは H01 からアルバへの印象に左右される。 好意的に思うならヴェルゼも好意的に思うし、逆も然り。 H01 を見守ってくれているのは分かるのでさほど陰悪ではない。 ただ全ての記憶が戻った後は、夜明け団に居た頃の記憶も思い出しているので「趣味が悪い奴」とも思っている（アルバがリンの旦那の姿を借りているため）。
ハーゲン	H01 のこと守ってあげてほしい。 シナリオ後に交友持つことがあれば普通に気が合うので仲良しになれる。 一緒にゲームしたりしているかも。
エルダ	ヴェルゼ・ライカだった時代に死にかけの自分に歌ってくれたひと。 なんとなくエルダと H02 のことを「天使様」だと思っている節がある。口には出さないけど。夜明け団時代からの大事な仲間でもある。
ヴァルト라우テ	ちょっと苦手。H01 と H02 に当たりが強いので。
リン	大事な友人。強くてやさしいひと。
ノルン	大事な友人。守れなかった「H01 の平穏」の象徴。



ハーゲン

年齢：26 一人称：俺 二人称：お前

▽ステータス

STR：17 CON：18 POW：15 DEX：10 APP：13 SIZ：17 INT：14 EDU：18

SAN：75 幸運：75 アイデア：70 知識：90 db+1d6

▽技能 (同行している間はカバーリングで振らせて良い)

〈目星〉70% 〈聞き耳〉70% 〈図書館〉40% 〈クトゥルフ神話〉20%

〈回避〉70% 〈ナイフ〉70% ダメージ：1d4+2+db

〈キック〉70% 〈武道(MACP)〉70% 〈キック+武道〉ダメージ：2d6+db

アメリカに存在する抗神組織「ニーベルハイム（本シナリオオリジナル）」に所属する青年。ドイツ系アメリカ人。

右目に“ODIN”をはめ込まれている。25年前の“ODIN”開発データ強奪事件をきっかけとした《神々の黄昏 T:0:G》追跡チームの一員。ドイツの抗神組織からの支援要請に応じて来ており、その過程で目的を同じくしている《黄金の夜明け団》と接触し、彼らの「精霊の家」を一時的に拠点として活動していた。

堅物な性格で融通のきかないところはあるが、まじめで根はやさしい。本人に自覚はないが慈悲深いヨグソトースこと“ヤード=サダジ”の子孫である。つまりアルバの親戚。

現実世界では“H01”達がシアエガに取り込まれた際にいち早く異変に気付き駆け付け、救出を試みるも失敗し、瀕死の重傷を負う。

その際運よく“H01”の《プロビデンス》にコネクトし、“ヴェルゼ”の作り出した仮想現実に入り込んだ。仮想現実においては“エルダ”と同じく記憶を保持しており、世界の異変を自分なりに調査して回っていた。

余談だが、幼少期はドイツで生活していたため、記憶にも残らないほど幼いころに“H01”と接触しており初恋を“H01”に捧げている。

名前のモチーフは「ニーベルングの指環」において主人公であるジークフリート達に敵対するアルベリヒの息子、「ハーゲン」から。

▽他 NPC への印象や関係性

アルバ	ODIN で解析できないので正体不明の認識。懐かしい感じはする。
ヴェルゼ	シナリオ中はこの事態の元凶として警戒はするが、H01 たちを守ってくれたことも事実なので感謝はしている。 シナリオ後に交流することがあれば普通に仲はいい
エルダ	あんまり話したことがないのでわからない(エルダが無視するため)。 シナリオ後に交流することがあれば普通に仲はいい(と勝手に思っている)。
ヴァルト라우テ	上司。怒ると怖い。頼れるひと。



エルダ

年齢：?? 一人称：ぼく 二人称：きみ

▽ステータス

STR : 14 CON : 12 POW : 18 DEX : 17 APP : 19 SIZ : 16 INT : 18 EDU : 15

幸運 : 90 アイデア : 90 知識 : 75

▽技能

〈芸術(歌唱)〉 90% 〈クトゥルフ神話〉 40%

▽特殊技能

“H02” と同じものを所持

《ネメシス》の中の一人。性別は不明で中性的な印象。

かつて“H02”と共にナチスの研究機関に囚われていた。“H01”の祖母(リン)”とともに組織を抜け出し、《黄金の夜明け団》を見守り続けていたが、“リン”と共に《神々の黄昏 T.T.O.T.G》に誘拐されたのち、目の前で“シアエガ”に“リン”を捧げられ、何もできないまま世界の巻き戻しを迎えた。

現在に至るまで“H02”や“リン”、その娘の置き土産である“H01”を探す傍ら、様々な歌劇団を転々としてきた。現在に至るまでのすべての記憶を保持している。そのためリンに何もできなかったことをずっと悔い続けている。“リン”の魂がまだ“シアエガ”の中に生き続けていることを察知しており、どうにか助けられないか思案していた。

シナリオ開始直前、“フライハウスガルテン”に行き“リン”に会うため“シアエガ”封印の儀式における「生ける祭壇(生贄)」の役割を買って出ていた。

“H01” が誘拐され “シアエガ” と融合した際に “フライハウスガルテン” に居たのはそのため。

“H01” には母にも似た愛情を、“H02” は「片割れ」としての愛情を持っている。

性別は両性具有だが自認は男寄り。

“リン” に片思いをしていた。ただ、“リン” に似ている “H01” に重ねるようなことはしない。

別の個体だという感覚が強い、人外特有の価値観なのかもしれない。

名前は「ニーベルングの指環」より、ブリュンヒルデの母 智の神「エルダ」から。

▽他 NPC への印象や関係性

アルバ	嫌い（無意識に旧神を忌避しているため）。 そもそもアルバが姿を借りているリンの旦那も嫌い。 シナリオ後に交流することがあればまあ普通に食事くらいはするかもしれない。
ヴェルゼ	孤独なひと。夜明け団の大事な仲間でもある。 どうして一人で抱え込んでしまうの？ 僕だって君の力になりたいのに。
ハーゲン	嫌い（無意識に旧神を忌避しているため）。 シナリオ後に交流することがあれば小姑のようにチクチク言ったりするかもしれない。 H01 に寄って来る虫認識。でも H01 を大事に想っているのは知っているので生理的に無理！ なレベルではない。
ヴァルト라우テ	嫌い（無意識に旧神を忌避しているため）。 そもそも種族の違いとか何もかも超越して相性が悪い。 H01 と H02 を大事にしない奴は皆嫌い。
リン	大好き。初恋の人。好きになった理由はよく覚えていない。 幸せになってほしかった。守れなかった大事なひと。
ノルン	大好き。大事な友人。 どうしてこの子が死ななきゃいけなかったの。

ヴァルトラウテ



Valtrauter

年齢：？？ 一人称：私 二人称：お前

▽ステータス ※人間体での能力値

STR：19 CON：18 POW：21 DEX：10 APP：19 SIZ：14 INT：18 EDU：21

幸運：90 アイデア：90 知識：99

▽技能

〈クトゥルフ神話技能〉99% 〈あらゆる技能〉99%

ドイツの抗神組織「ヴァルハラの子供たち」に所属する女性。

美しい見た目と恵まれた体格が特徴的である。ニーベルハイムから派遣されたハーゲンと協力関係にある。

正体は人間に擬態した“ヌトセ=カームブル”（マレウス P227、ラヴクラフトの幻夢境 P144）である。

実際の所、彼女の関心ごとは、旧支配者や外なる神の系譜の完全なる敗北その1点である。

そのため、世界の惨事の元凶たりえる探索者達の抹消及び“シアエガ”の抹殺を実行したいが、同じ旧き神である“ヤード=サダジ(アルバ)”から事態を見守るよう言われており仕方なく大人しくしている。

神同士の協定であるためさすがに安易に破るわけにもいかず歯がゆい思いをしている。案外と気が短い。

“ドリームランド”における“H01”の誕生にも立ち会っており、“H01”が“シアエガの分身”として覚醒するのを少しでも遅らせるべく、その体に“エルダーサイン”を刻んで守護した。

シナリオ本編では自ら“ヴェルゼ”の作り出した《ドリームランド》に入り込み事態を見守っている。

名前は「ニーベルングの指環」よりワルキューレの一人「ヴァルトラウテ」より。

▽他 NPC への印象や関係性

アルバ	そんなに好きじゃない。同僚。お人好しめ……と胃を痛めている。
ヴェルゼ	よくわからんやつ。
ハーゲン	部下。
エルダ	嫌い。種族がどうかいう以前に性格が嫌い。



享年：70～80 代 一人称：あたし 二人称：お前

“H01”の祖母。幼少期に身寄りがなかったところを軍に捕縛され実験体となる。

“シアエガの分身(落とし子)”の一人であり、《プロビデンス》に適合させたのちに“シアエガ”との融合実験が行われる予定だったが、軍解体後に脱走。その後《黄金の夜明け団》を立ち上げ、自分と同じように実験体になった人間や《ネメシス》の保護を行う。

余談だが、“H01”の年齢によっては“H01の母親(ノルン)”をかなり早期に産んだ場合と、かなり後期に産んだ場合とがある。シアエガの化身である影響がゆっくりと歳をとったのもあり、夫と一緒にしたのはかなり後期のような(夫は病で先に亡くなった)。どちらにせよ彼女にとっては“H01の母親(ノルン)”も、その子供である“H01”そして苦楽を共にした“H02”達《ネメシス》や“ヴェルゼ”も大事な家族だった。

名前は「ニーベルングの指環」より「ジークリンデ」から。

▽他 NPC への印象や関係性

アルバ	契約の際に一瞬だけ対話した。趣味の悪い奴だとは思っている。
ヴェルゼ	相棒。沢山の苦楽を共にしてきた。 彼の存在やプロビデンスによって命を狙われることもあったが、同時に自分の存在を守ってくれたのも彼であるため、一度も憎く思ったことが無いと言えようことになる。 そもそもシアエガの子の時点で狙われる運命は不可避免のため、プロビデンスがあってもなくても平穩に過ごせない、ということは理解していたが……。
ノルン	言わずもがな大事な娘。
エルダ	大事な夜明け団の仲間。



享年：40～50 代 一人称：私 二人称：あなた

リンの娘であり、“H01”の産みの母親。

10歳ほどのときにリンから《プロビデンス》を受け継いでいる。

優しい性格で、生まれる予定だった“H01”を心の底から愛していた。

“H02”や“ヴェルゼ”のことも家族のように大事に想っていた。

名前は「ニーベルングの指環」より、エルダの娘、運命を司る三人の女神「ノルン」より。

▽他 NPC への印象や関係性

ヴェルゼ	もう一人のお兄ちゃん。お母さんから受け継いだ宝物。H01 と H02 をどうか守ってね。
リン	言わずもがな大好きな母。太陽のようなひと。
エルダ	頼りになる姉貴？兄貴分

07 Q&A

◆キャラメイクについて

1. 両性具有は可能なのか？

このシナリオにおいては少なくとも許可します。

また、H01 に関して言えばそもそもプロビデンスを使って細胞組織を編集して生やすこともできるでしょうし、もしくは副作用で生えてしまった場合もあるでしょう。

エンド E で生還した場合も望むのであればそのまま継続して両性具有のままでも構いません。

2. 立ち絵に関して SNS にアップするとき各 H0 にあるような容姿の特記部分は隠したほうがいいのか？

隠さなくて大丈夫です

3. H01 の容姿に関して 異形は可能なのか？

プロビデンスを使ったことによる副作用でそういった症状が出る場合もあるかもしれませんが、基本的には最低限人間の形を保ってください。

4. H01 の芸術技能に関して どのようなものを持てばいいのか？

古物研究家としての仕事ができそうなものを推奨しますが、それさえクリアできればどのようなものでも可能です。

5. H01 の義眼に関して プロビデンスの色や形状の変更は可能か？

基本的に不可です。

シナリオ中の描写などに錯誤が出てしまうため、ご遠慮いただければ幸いです。

微々たる模様だとかのアレンジは可能です

6. H02 の記憶喪失に関して 知識技能にポイントをふることはできないのか？

可能です。序盤に常識や知識を思い出すシーンがあるので技能として所持していて構いません。

7. H02 に関して シナリオ開始時何か持物を持たせることは可能か？

KP と相談して可能そうであれば大丈夫です。記憶を失う前の、思い出の品だったのかもしれませんが。

◆H01 のスキルに関して

1. 《セットアップ》と《細胞暴走》は重ねて使用可能？

可能です。その場合《細胞暴走》はコストさえ支払えば自動成功し敵は回避不能なため、そのままダメージを追加で算出します。

2. 立ち絵などで義眼にエフェクトなどをつけても大丈夫か？

自由につけることができます。

また、エフェクトをつけた立ち絵を SNS にアップすることも可能です

3. NPC に対してプロビデンスを使用して解析した場合どういう反応があるか？

ヴェルゼー→【このオブジェクトに対するアクセス権がありません】 ※プロビデンス本体であるため

エルダー→【データベースに一致する波形データがありません】 ※外なる神であるため

アルバ→【】※バグる

ヴァルトラウテ→【髻丞?縫_I辟。漬_I縫_I達滯_I沙_I纏_I偵☆纏_I九_I s 縫_I?縫_I】 ※文字化けする

ハーゲン→【対象へのアクセスは保護によりブロックされました】 ※ODINの影響

4. プロビデンスを用いて技能の代替として使用できるか？(地質学や生物学など)

KP 裁量で与えても良い情報だと判断できればプロビデンスで解析できた扱いにしてもよいです。

5. H01 の義眼を使えば ATM にアクセスする、などの悪用もできるのか？

理論上可能ですが、少なくともシナリオが始まるまではヴェルゼが使わせないように阻止してくれます。

ヴェルゼはプロビデンスの機能を上手く使うための仲介を担う AI なので、機能をロックする程度のことはできます。

シナリオ開始後も悪用しようとすれば止めますが、第三話以降彼が居なくなってしまうと止める存在はいなくなってしまうかもしれません。別項でも述べた通りただ彼が居なくなってもそれ以外の機能に特に支障はありません。あくまで補助 AI なので。

◆H02 のスキルに関して

1. 〈芸術(歌唱)〉が失敗した場合も MP は消費されるのか？

消費されます。

2. ≪オラトリオ≫は HP が全快するまで何回でも使えるのか？医学や応急手当のように回数制限はないのか？

コストさえ支払い、〈芸術(歌唱)〉に成功すれば何回でも使用可能です。

◆マスターシーンについて

1. マスターシーンとは？

KP の一人語り、描写のみのシーンのことです。

ただし PL の要望があれば RP を挟んでいただいても構いません。

第一話の冒頭など、一部の PL の中には、このシーンが PL に向けて語り掛けているものだと思ってしまう方もいらっしゃると思うので、その場合などは自由に PL として RP していただいても構いません。

◆シナリオ中の処理について

1. 最終決戦の際、四話以前に「蘇り」を行った場合、〈蘇った回数*5〉の技能マイナス補正というデバフが付くが、これはどういう理由なのか？

ゲームシステム上のペナルティとしての意図が大きいのですが、理由をお答えするのであれば「蘇り」を行うことにより精神・身体的負荷がかかっているためです。

その為、現実世界に帰った際、H01 であればシアエガからの浸蝕が高くなり不自由さが増している。

H02 であれば単純に先述の負担によりマイナス補正がついてしまっている状態となります。

2. ヴェルゼは二話以降居なくなるが、彼が居なくなった場合 H01 のスキル使用などに支障は出るか？

特に支障はありません。彼はあくまでプロビデンスの中に居る AI なので、居なくなったとしてもシステム自体に影響はありません。第四話のヴェルゼ戦でヴェルゼが消えた後も同様です。

3. ハーゲンは H01 のことを初恋の人だと認識しているのか？

していても、していなくても大丈夫です。

キャラクター説明のところにある「記憶にも残らない程の幼い時に……」はどちらかといえば H01 にとって記憶に残らない程、の意なので、シナリオ中に思い出しても、思い出さなくても問題はありません。

KPPL の好みに合わせてください。作者卓では思い出している前提で回すことが多いです。

4. アルバはヴェルゼ(AI)の存在を知っている？

アルバはこの事態を俯瞰してきている立場なので大体は分かっています。

ただ彼はあくまで「傍観者」であるしそれを自覚しているので、それについて言及することはありません。

アルバは大抵の事情は把握しているものと思ってください。便利 NPC です。

5. アルバへヴェルゼが実体化に関して聞いた際の反応は？

「え？ん〜まあそういうこともあるんじゃない」とのらりくらりと躲します。

◆NPC について

1. NPC と恋愛関係になりたい

ヴァルトラウテ以外は大体応じるかもしれません。

アルバに関しては神格ではあるものの、化身状態では感覚が人間ナイズドされるので「まあ化身の1体くらい良いかなあ……」という気持ちで応じるかもしれません。そういう意味では人間擬態時のヴァルトラウテなら口説きでクリティカルでもすればワンチャン探索者の命が終わるまでの、神にとっては一瞬のような時間は人間の恋愛ごっこに応じることもある、のかもしれない……。

2. アルバは H01 とどれくらい長い付き合いになれるのか？

NPC 情報では H01 が開業した頃〜とあるが、何なら H01 が子供の頃に出会った、とかでも大丈夫です。

自由に関係を深めてください。

3. エンド E 後の NPC はどうなるのか？

基本的に探索者の傍に何らかの形で関り続けると思います。

ハーゲンはどこかのタイミングでアメリカに帰るかもしれませんが、いつでも会いに来てくれるかもしれないし、アルバとヴァルトラウテは相変わらず覚醒世界に遊びに来ては人間に紛れていたりするかもしれません。エルダは本格的に歌手として生きるのかもしれません。

ヴェルゼに関しては、記憶を持ったままであれば H01 や H02 の傍にいます。記憶がなくてもどこかで出会ってまたお友達になれるかもしれません。

彼らの今後に興味がある、または爛爛探索者(基本エンド E にて両生還後想定)を再び動かしたい時には、2年後の冬を舞台にした継続シナリオ【爛爛-二人のための間奏曲-The lost song】へ赴くのも良いかもしれません。

4. エンド E の NPC は記憶を保持している？

アルバとヴァルトラウテに関しては保持しています。

他の NPC 達も、探索者が思い出したのと同時に再構築前の共に過ごした日々を思い出すでしょう。

5. エンド E でリンやノルンたちはどうなった？

一緒に再構築されています。

ただし H01 が育ての親の家族のもとに生まれたいと願ったのであれば、他人として生きているかもしれません。それでも記憶は探索者達が思い出したと同時に思い出すので、あなたがたが大事なことに変わりはありません。その後関わるか関わらないかは、探索者達が決めることです。

◆END について

1. 新しいエンドについて(シナリオ想定以外のエンド)

基本的にシナリオ想定 A~E に分類されるエンドが主軸になると思いますが、もしも PL がメタフィクション部分に抵触するエンドを要求……例えば「PL が神であるので都合の良いエンディングを作る」ということを言ってきた場合、それに関しては不可能とさせて頂いております。

このシナリオには随所に少量のメタフィクションを搭載していますが、あくまでこのシナリオをプレイし探索者の動向を見守る我々は神ではありません。ましてや、世界の事象を書き換えるような力を持つ存在ではありません。

ゆえに、シナリオ自体を書き換えることはできません。この世界の主役はあくまで探索者です。

彼ら自身が実行できること、もしくは旧き神々が提示したこと以外は不可能となっています。

08 シナリオ解説

▽シナリオの構造

基本的にこのシナリオは「劇中劇」「紋中紋」「夢の中の夢」、いわゆるミザナビーム……入れ子構造を主軸にしています。

H01 の持つプロビデンスは「地球」そのものを表現しており、このシナリオの大きなオチは、シナリオの主題が「義眼」でありながら、「地球そのもの」の展示、となっています。

そしてこの「地球」ですら、この地球上にあって、きっとその地球も……というような入れ子構造になっているのです。つまるところ終わりの見えない物語、永遠に続く物語なのです。

各所にメタフィクションを挟みつつ、しかしここにおけるメタフィクションは探索者へ「誰かから作られた存在」であるとたたきつけるものではありません。

彼らを作り出し、物語を紡ぎ、そして共に物語に没入する我々と彼らの間の隔たりをなくすだけのものです。

何故なら我々が誰かに作られた存在ではない、もしくは、この世界において最も高次の存在であるなんて証拠はどこにもないのでから。我々が神と呼んでいる存在だって、もしかしたら我々と彼らにも隔たりなどないのかもしれない。

世界は無限につながっていて、終わりがなくて、それは上下だけの関係ではないのかもしれないのです。

エンド E で示唆したように、彼らの世界と我々の世界は奇妙にも同じ起源をもっているかもしれないし、我々が願いと祈りであの世界を夢想するように、あの世界から運ばれた種がこの世界に芽吹いているかもしれない。

こんななんの変哲もない、退屈でつまらない世界と今の時世だからこそ、この世界のなんてことないもの1つ1つに優しくて素敵なものを見出したかったのです。

そして、ありもしない遠くの世界のことについて考えたり悩んだり、うれしくなったり楽しくなったりする時間は、夢のなかの生命について思いを馳せる時間は、少しもばかばかしいことではないのだと、このシナリオを通して宣言したかったのです！

あなたがどちらの世界も愛せますように。

▽シナリオのテーマ

シナリオのテーマは「生命の連続性」「つながり」です。

ヴェルゼと H02 たちが地球に運んだ生命の種、そしてリンから受け継がれた H01 の命、そしてあるいは探索者たちが紡ぐ命のかたち。心と心の繋がり。

また作者は「パンスペルミア」というものを、シナリオを通過した、あるいはシナリオを読破した方々がまた新しい PL にシナリオを回して……と物語が伝播していくさまにも重ね合わせています。

このシナリオがどこかで紡がれるたび、また新しい地球に種が撒かれて無限に広がっていく。

クトゥルフ神話 TRPG に限らず物語が伝播する様も、生命の連続性と言えるのではないのでしょうか。

▽「命は弱さを許さない」

シナリオ中、度々このフレーズが出てきますが、こちらはアドルフ・ヒトラーの言葉の引用で、弱肉強食的なニュアンスです。シナリオにおいても弱い命が淘汰される自然の摂理のなかで、それでも命を紡ぐ人間の強さを描くために度々これを引用することがあります。

命はたしかに弱さを許さないかもしれない、だからこそ人間は支えあい、懸命につなごうとするのです。

▽シナリオのモチーフ

シナリオのモチーフは「たんぽぽ計画(パンスペルミア説)」、「地球空洞説」、そしてリヒャルト・ワーグナー作の「ニーベルングの指環」です。

このシナリオの四話構成はそれぞれニーベルングの指環の構成になぞらえている部分が多く、NPC や PC の役回りもそのモチーフをもとにしています。

09 参考資料

以下はシナリオを作成するにあたって参考にした資料群、作品である。

- ・ニーベルングの指環／リヒャルト・ワーグナー
- ・The disciples of Cthulhu (Darkness, my name is(我が名は暗黒)/Eddy C. Bertin)
※シアエガの初出の短編(未翻訳)
- ・クトゥルフ神話 TRPG6 版 基本ルールブック
- ・キーパーコンパニオン(サブリ)
- ・ラヴクラフトの幻夢境(サブリ)
- ・クトゥルフカルト・ナウ(サブリ)
- ・マレウス・モンストロルム(サブリ)
- ・星辰正しき刻(シナリオ集)
- ・各種 wikipedia
- ・西洋骨董鑑定の教科書／ジュディス・ミラー
- ・面白いほどよくわかる世界の秘密結社／有澤 玲
- ・シナリオのための SF 辞典／森瀬 繚
- ・脳の意識 機械の意識／渡辺 正峰
- ・地球の歩き方(観光雑誌)
- ・白地図専門店

……他