

プレイ日：2001年10月21日

シナリオ・タイトル：ギデオン・バルクの人形（ルールブック付属シナリオ）

DM：M上

## プレイヤー／キャラクター

山哲／安倍 奈津美・・・男、17才、Lv. 3

技能：カルトマジック・神通力2、タオ1

片桐探偵事務所のアルバイト。一番年下なのでパシリ？

ザリ／三軒茶屋 權斗・・・男、18才、Lv. 3

技能：ハイテク・コンピュータ3

片桐探偵事務所のぐうたら社員。

M谷／クリストファー 柊、男、40才、Lv. 3

技能：魔界魔法・ブフ（氷結系魔法）2、召喚系魔法1

片桐所長の友人。本職は大学の医学部、非常勤講師。

H口／豊田 隆生・・・男、19才、Lv. 3

技能：格闘・空手3

片桐探偵事務所のアルバイト。力仕事担当。

---

## シナリオ概略

東京都府中市にある「片桐探偵事務所」。PC達はそこに所属する所員である。この事務所、表向きは普通の探偵業を営んでいるが、実は世間の闇に潜む悪魔を退治する「デビルバスター」なのであった。

今回の依頼は、死んだオカルト研究家の館に出没する亡霊退治である。しかし、この依頼には一つ条件が付け加えられている。

「ギデオン・バルクの人形を回収して欲しい」

果たして、依頼人の求める「ギデオン・バルクの人形」とは？

PC達はこの依頼を完遂する事が出来るであろうか。

## プレイ・レポート

### 依頼

片桐探偵事務所の一つの依頼が舞い込んだ。依頼人の名は栗山昭二。不動産業を営んでいる彼は、先日亡くなった叔父から住んでいた館を相続したのだが、その死んだ叔父は佐久間法山と言う高名なオカルト研究家で、その為なのか、相続した館に何か人外の物が出現するので、それを退治して欲しいと言うのが今回の依頼の内容。

この依頼を請け、片桐所長は所員の三軒茶屋とアルバイトの安倍と豊田を呼び出すが、全員未成年と言う事に不安を抱き、丁度良く事務所を訪れていた友人の柊に手伝ってもらおう事にした。

そして全員に依頼内容を説明し終えた時、栗山氏は一つ条件を加えてきた。

「申し訳ないが、ギデオン・バルクの人形を回収してきてもらいたい」

一同：ギデオン・バルクの人形？

栗山 (DM)：そうだ。それは館のどこかにある筈なのだ。

三軒茶屋：何なんですか、それは。

栗山 (DM)：昔、叔父から聞いたのだが、なんでもイタリアの錬金術士が造ったもので、結構な値打ち物らしい。

安倍：形はどんな形をしているんですか？

栗山 (DM)：いや、実物は見た事がないんだ。ただ、以前叔父が言っていたのを覚えている。これを発見して回収する事も依頼に含まれていると思ってほしい。

DM：そう言うと栗山氏は所長に「それではよろしく願います」と言って所長室を出て行きました。

## 探索初日

栗山氏が帰った後、PC達は早速冬の愛車（ブルーバード）で問題の館へと向かいます。道中、三軒茶屋がインターネットを使って情報収集を行うと、以下の事が分かりました。

- ・佐久間法山はかなり変わり者のオカルト研究家で、主に錬金術や魔道の研究をしていた。
- ・栗山氏の経営している不動産屋は、最近経営事情が思わしくないらしい。

現場に到着すると、二階建ての館を中心に敷地内は異様な雰囲気包まれています。PC達は、栗山氏に書いてもらった見取り図を元に探索を開始します。まずはエントランスを抜け書斎へ。

DM：ここには本棚とか机があります。探索チェックに成功された方は、机の引き出しから研究ノートを見つめます。読んでいくと、

- ・使い魔の召喚に成功して、それを助手でも使える様に合い言葉を設定する。
  - ・不死の秘密を解き明かす為に、ドイツから「ギデオン・バルクの人形」を含む、三つの「素材」を入手。
  - ・「融合技術」が最後の難関。
  - ・過去に死者再生の実験をして失敗。ゾンビ化してしまった死体は地下に封じ込める。
- と言う事が書いてあります。あと、両手が翼になっている女性や、巨大な犬の絵なんかもありますね。

安倍：後で必要になるかもしれませんが、持っていきますか。

三軒茶屋：この本棚にある本って、何が書いてあるんですか？

DM：主に魔道関係の資料ですかね。もっとも、魔道技能を持ってないと詳しくは分からないと思いますが。

次いでエントランスに戻り応接室へ。ここでゾンビ2体と遭遇し、戦闘となります。と言っても所詮はゾンビ。さほど苦もなく勝利します。

応接室には特に目に付く物が無かったので再びエントランスに戻り、今度は食堂へ。ここにもゾンビがいましたが、これも一蹴します。

食堂を探索すると、血痕が隣の部屋へと続いているのを発見します。この血痕を追って隣の部屋への扉を開けると、今度はガキと言う悪魔が襲ってきました。ゾンビよりは強敵でしたが、それでも苦戦せずに倒します。

隣の部屋に入ると、そこはキッチンで、血痕は床の上で途切れていました。

DM：と、言う訳で探索される方はどうぞ。

三軒茶屋：成功でーす。

DM：では、地下室への入り口が見つかりますね。

柊：ゾロ目で失敗だな。

豊田：僕もです。

DM:おや、ゾロ目失敗ですか。このゲーム、ゾロ目成功でクリティカル、ゾロ目失敗でファンブルになるんですが。

柊・豊田:(同時に)二階から物音が!(笑)

どちらを探索するとしても全員疲弊していたので、今日の所は一旦退避。明日出直すと言う事になり、館を後にします。

### 探索二日目

全員集合後(一名遅刻者有り)まずは一階でまだ行っていない部屋の探索から始めます。すると風呂場にて、一匹のインプと遭遇します。このインプは法山の使い魔で、ノートに書かれていた合い言葉を言うと、地下室に「人形」と「合体素材」がある事を教えてくれます。ここで三軒茶屋が主人のいなくなったインプと交渉、仲魔にする事に成功します。

次に物音が聞こえたと言う(笑)二階の探索へ。二階には寝室しか無く、しらみつぶしに探していくと一通の手紙を発見します。

手紙の差出人はヨハン・ゲーデンハイム。彼は、友人である法山の依頼に応え、ギデオンのバルクが造った人形「ドリー・カドモン」と、それと合体させる為の素材として、ハーピィとヘルハウンドを送ったと手紙には記されていた。手紙の締めめにゲーデンハイムはヴィクトルと言う彼の友人が今、横浜で客船を利用したホテルをやっているので困った事があつたら頼るといい、と書いていました。

このヴィクトル氏に会えば詳しい事情が分かるのではないかと考えたPC達は、横浜へ向かう事にします。

館を出ると、門の所に栗山氏と初対面の白人男性が立っていました。栗山氏の話によると、彼の名はミヒヤエル・クーリッヒと言い、実はギデオンのバルクの人形を欲しがっているのは彼の方なのだと言う。今日ここに来たのは、そろそろ発見されたのではないかと思ったのだと言う。PC達が、まだ見つからないが明日には見つかるだろうと言うと、明日ここに直接受け取りに来ると言い残し、二人は去って行く。

### ホテル業魔殿

電話でアポを取った後、ヴィクトル氏が経営していると言うホテル「業魔殿」へと向かう一同。到着し、受付に用件を告げると、妙に無表情なメイド姿の従業員にオーナー室へと案内される。オーナー室ではヴィクトル氏がPC達を待っていて、歓迎の意を述べてくる。

ヴィクトル氏の話によると、確かにゲーデンハイムから佐久間法山なる人物が自分の元を訪れるかもしれないと言う話は聞いていたが、全く訪れてくる気配がなかったので、その佐久間法山は研究を諦めたのでは、と思っていたらしい。ギデオンのバルクの人形について尋ねると、それは「ドリー・カドモン」と呼ばれるもので、人造の悪魔、「造魔」を造る為の材料だと言う。最後に、ミヒヤエル・クーリッヒなる人物に心当たりは無いかと聞くと、ヴィクトル氏はやや顔を曇らせて、恐らくゲーデンハイムの敵であるライオネル・クーリッヒの手の者ではないかと答える。事の次第を説明すると、ヴィクトル氏は、「ドリー・カドモン」をクーリッヒの手には渡らないようにしてくれないか、と頼まれる。

### 依頼終了(?)

「業魔殿」に泊まり、翌日。館へと戻る時に、館の付近に一台の車が止まっているのを発見します。これにより、PC達は警戒心を強めます。とりあえず地下に潜って人形を回収しようとしませんが、地下には巨大な冷蔵庫が三つあるだけで、この中の一つずつに人形と素材用の悪魔が入っているのだと予想できますが、どれがどれだと言う断定は出来ません。どうしようと相談してい

るうちに、人の気配に気が付いたヘルハウンドが暴れ出し、冷蔵庫の中から飛び出してきてしまいました。ここで戦闘となったのですが、ヘルハウンドは氷属性が弱点だったので、柵のブー発で決着がつかしました。その後は同時に扉を開けて、ハーピィとは交渉して仲魔になってもらい、探索三日目にしてギデオンのバルクの人形を手に入れる事に成功しました。

さて、ここで問題となってくるのが、この後どうするのかと言う事ですが、結局これは渡さないと言う方向で話はまとまります。

柵の策略（途中で見かけた車に警察をけしかけ、その隙に裏口から人形を運び出す）により人形を運び出した後に館を出ると、しばらくしてから栗山氏とミヒヤエルが現れます。人形が見つからなかったと言うと栗山氏は狼狽し、そんな筈はないとPC達に詰め寄りますが、のらりくらりとかわされてパニックを起こしてしまいました。その間、ミヒヤエルは何も言わず栗山氏とPC達を交互に見た後、その場を立ち去ります。

結局、依頼は果たせなかったと言う形になりましたが、そんな日もあると事務所へと帰るPC達。只働きを所長に報告する為に。

後日...

...昨夜未明。市役所前の公園で男性の他殺死体が発見されました。被害者は栗山昭二さん(38)。栗山さんは何か引き裂かれたかのような状態で発見され、当局では...

---

## マスターの感想、反省点

今回は、ルールブックの付属のシナリオを使えば真・女神転生 TRPG を分かってもらえるかなー、と思ってやってみたのですが...甘かった！ キャラメイクでつまづき、プレイを始めてからもルールや世界観をうまく説明する事が出来ず、結果、使用できなかったシステムがいくつかあったのが悔やまれます。

もう少し分かりやすく説明できるようにならないと、次があれば、次も同じ結果になりかねないので、そこを頑張らなくては。

## 各プレイヤーへ

落ち着きのないマスターで申し訳ありませんでした。ですが、多分この癖は治らないと思いますので、暖かい目で見てください。

## 参加者の感想

山哲

初メガテンでした。メガテンは以前、総裁から「壊れてる」と言われていたので(ただし、誕生編の話)どうかなー、と思っていたのですが、プレイした感じでは壊れているような感じではありませんでした。それが、覚醒編になってルールが改善されたのか、DMの力量によるものかは分かりませんが。

ただ、どうも雰囲気はコンピューターゲームっぽいですね。その辺は変わった感触でした。

メガテンというどうしても高校生(原作のメガテンの主人公、ヒロインは共に高校生だった)のイメージがあるのですが、高校生は正直動きづらかったですね。

柵がいなかったらどうなっていたことか。

ザリ

現代物のシステムはクトゥルフ以外は初で、舞台も八王子近辺と言う事で親しみやすく、なか

なか楽しかった。ただ、私自身のキャラのロールプレイはいつもながらダメダメでした。悪魔との交渉なんて、本人がやらねばならん事なのに、なぜかM谷さんに任せてしまっていたりして…。キャラの年齢が若いのは良いとしても(ホントにそうか?)、交渉全てを任せっきりになっているようではいつまで経っても進歩がなさすぎである。ま、プレイヤー自身に知識が無いのは仕方ないが(前回の反省と正反対な意見ではあるが…)、それはかなりなハンデであると感じた。ま、それはともかく、悪魔を仲魔にできると言うシステムのメガテンはなかなか興味深いので、またやりたいです。

あと、M上君のマスタリングは、私にとって初めての楽しい(?)、いや明るい(?)、不真面目な(嘘)なんて言ったらいいか、ノリの良い(だって踊ってたしね…笑)、良い意味で変わったマスタリングで楽しかったですよ～。個性って良いですね(謎)。

M谷

現代物は、プレイヤーとマスターの世界観に齟齬がないのがいいですね。

今回のセッションでは、キャラクターの年齢の関係もあって、一人で喋り続けたようになってしまいました。次回プレイする際は、TVの戦隊物の用に、別の人を主人公にすべきでしょう。

H口

『女神転生をプレイしたのって何年前だったっけ?』という位に久し振りでした。

(ルールの方も、私が以前やったものとは大分変わっているようでしたし)

そのため色々戸惑ってしまい、殆ど初プレイ同然のようでしたが、その分新鮮な気持ちでプレイさせて頂きました。