

セッションデータ

- ・プレイ日
 - ・2002年07月28日
- ・使用ルール
 - ・クトゥルフの呼び声
- ・シナリオ・タイトル
 - ・魂を喰らうもの
- ・シナリオ制作者
 - ・総裁
- ・キーパー
 - ・樽林
- ・プレイヤー
 - ・S木、S藤、F見

プレイヤー / 探索者

S木 / 明智光成（26才）金型技術士。

5流私立大学工学部機械工学課を卒業し、樹脂物の金型設計技師として日々CADの前に座っている、彼女いない歴26年になる貧弱青年。

S藤 / 徳川龍之介（25才）精神科カウンセラー。

容姿と性格がミスマッチしているところが女性に人気の理由！？それとも職業柄、人の心を掴みやすいのか…。

F見 / 近藤勇（25才）放射線技師。

気はやさしくて力持ち、1番頼りになる感じのする質実剛健な男性。

主要 NPC

葛城智子（24才）東京女子医大生

落ち着いた物腰と優しい笑顔が印象的な知的美人、洋子とは高校時代からの親友。

中山洋子（24才）東京女子医大生

やや無神経さはあるが、明朗快活な女性。

榊 綾子（24才）

智子の友人で北海道の神学校に通う。清楚な感じのする芯のしっかりとした優しい女性。

シナリオ概略

探索者達は、夏のバカンスを仲の良い友人同士で山奥にある貸別荘で過ごすことにしました。貸別荘には20年前に死んだ女性の怨念と恐るべき神話生物が待ち構えており、恐怖体験をします。逃げ帰る探索者達ですが、その後、毎晩、悪夢にうなされるようになってしまった事から、別荘にまつわる事件を調査し始めます。

探索者達は、邪悪な神話生物の陰謀を阻止し、女性の怨念を解放する事ができるでしょうか。それとも、自らの魂も、『魂を喰らうもの』の餌として貪り喰われてしまうのでしょうか…。

プレイレポート：プロローグ～豪華な貸別荘

徳川の計画した避暑旅行（この旅行中に智子との仲を友人以上に進展させる事が徳川の本音だった！？）に賛同した、明智、近藤、葛城智子、中山洋子の5人は、長野の山奥にある貸し別荘にやってきます。鬱蒼とした森にある洋館風の豪華な貸別荘は幻想的な雰囲気醸し出していました。智子は、それを見て「すてきな別荘ね」とつぶやきます。洋子にも「こんな所に格安で泊まれるなんて、徳川君に感謝しなくちゃね。」と言われ、徳川は「計画者がいいからね」と得意になります。

忍び寄る…

車から荷物を別荘に運び込んでいる時に徳川、近藤のふたりは、視線を感じ別荘に目をやると、2階の部屋に人影が見えた気がして、明智に「2階に人がいなかったか？」と尋ねると、「ふたりとも運転して目が疲れているんだよ」と指摘され、ふたり顔を見合わせ「見間違えかな」という事にしました。

荷物を運び終わり、それぞれの部屋を決めると、徳川と近藤は、料理の下ごしらえをはじめた洋子、智子の手伝いをし、明智は別荘の調度品を眺めてまわりました。

明智は、別荘内の調度品を一通り見て回ると、別荘の裏手の森へ散策にでます。鶯が絡みつき長い間放置された物置小屋が目に入り明智の気を引きませんが、南京錠を壊してまで中を見ようとは思わず沼地に出ます。沼の対岸に小学生の男の子を見ます「なぜ、こんな所に…」と思った時、既に男の子の姿はなく、「俺も昼の暑さにやられたかな」と考え、別荘に戻る道で、行方不明事件のたて看板に気付き、そこに描かれた男の子と先ほど沼で見た男の子とが酷似している事に驚きますが「単なる偶然だろ」と考え別荘に帰りつきます。

その後、食事と入浴を済ませた一行は、お酒を飲みながらゲームをして盛り上がり、時間が深夜0時を過ぎた頃、旅の疲れもあり寝る事にしました。

キーパー：誰もいないはずの部屋から物音がしたり、人の気配を感じたり、人影を見たり、湯船が真っ赤になったりという不可解な現象を演出しました。それに対し探索者は、見間違え、気のせい、徳川の悪戯などという、とても巧いロールプレイで盛り上げてくれました。

悪夢を告げる鐘

玄関ホールで柱時計の鐘が午前2時を告げた…。

探索者達は、寝苦しさを洋子、智子の悲鳴で目を覚し、顔の半分が醜く焼け爛れた長い髪の女性の霊の目撃、子供達の霊の目撃などの恐怖を体験しました。別荘のドアをたたきながら『開けて～』という恐ろしい女の声は、夜が明けるまで続き、空が白み始めると共に次第に弱まりやがて聞こえなくなりました。5人は、朝日が差し始め、亡霊の声が完全に収まった所で、荷物をまとめて早々に別荘から逃げ出します。

闇に潜みし…

探索者達は、別荘での一件後、別荘で見た顔の左半分が醜く焼け爛れた髪の長い女性が夢に現れるようになり、その背後の闇にはもっと強大な力をもった恐ろしい存在を漠然と感じていまし

た。

探索者達は、3人が同様に悪夢を見ている事を知ると、過去に別荘で何らかの事件があったと推測し、別荘にまつわる事件などを調べてみる事にしました。

キーパー：探索者は、別荘とその周囲にまつわる過去の事件を調査、究明し、霊を供養する事で霊的現象を断ち切れると考え、調査を始めます。

調査：東京

徳川が別荘について調べますが、旅行会社からは何も聞き出すことができません。明智は立て看板で見た小学生行方不明事件について調べますが、徒労に終わります。近藤はオカルト雑誌社に今回の事をネタとして提供しつつ、似たようなモノを扱ったことが無いかを聞きに行きました。すると、4年前のオカルト雑誌「アトランティス」で『亡霊の祟り』という記事を扱った事を聞け、その記事の内容は友人数名と共にN県にある貸別荘で亡霊を目撃、その数日後に死亡を遂げた、というものであった。また、目撃された亡霊は、顔の半分が醜く焼け爛れた髪の長い女性である事、別荘の写真も掲載されており、それが自分達の利用した別荘である事が分かった。

3人は洋子、智子の身を案じ電話をしますが、連絡が付きません。

洋子の訃報

ふたりを心配してる探索者達のもとを刑事（沢崎警部補）が訪れ、洋子の訃報を告げた。探索者は、刑事に型どおりの事情聴取を受ける。洋子の死について尋ねると「窒息死です。完全な密室状態でしたから、普通は自殺と考えます、ただ、首をしめたであろうモノが長い髪の毛（洋子のモノではない）らしい事が不可解でね…」また、顔の左半分に火傷の痕があったことも付け加えます。探索者は、刑事に別荘での恐怖体験を話す事にしました。刑事は、一瞬、鋭い目つきで探索者を見ますが、何も答えませんでした。

探索者達は、再び智子に電話をしますが、やっぱり留守録になってしまいます。

キーパー：NPCのひとりである洋子の死というイベントと智子は何処に？という状況から、探索者達は様々な推測をしましたが、そのどれもが、しっくりこなかったようでした。

調査：長野

別荘について長野の法務局へ行けば所有者が特定できる事に気がついた探索者達は、長野へ向かう。徳川が法務局で別荘の所持者について調べると、もともとの別荘の持ち主は、東京都世田谷区成城に住んでいた、松本秀一という会社社長である事がわかる。

明智、近藤は長野県立図書館で長野の地方新聞のバックナンバーで小学生の行方不明事件の記事を探した。すると、昭和55年5月から8月にかけて、長野県**群**村一帯で5件の小学生失踪事件が発生、現在に至るも消息はつかめていないことが分かった。

松本さゆり

東京に戻り成城で別荘の持ち主であった松本家について聞き込みをすると、20年前に会社の経営難を苦に一家心中をした事、松本家の一人娘さゆりの話を聞くことができた。さゆりは、綺麗な長い髪の可愛い女の子だったが、顔の左半分に大火傷を負ってから長野の山奥の別荘に引きこ

もって1人で暮らしていた事を聞かされる。さゆりの写った写真を見た探索者達は、別荘で見た女性の霊と同一である事を確信した。

メッセージ

洋子の通夜に参列した、洋子の高校、大学の友人達と思しき一団に智子の姿がない事を確認し、最近、智子を見かけていないか尋ねると「連絡がつかない」との答えであった。通夜が終わり、徳川が携帯電話の電源を入れると、留守録有りのアイコンが点滅していた。再生してみると、智子がすすり泣く声で「明日は、洋子の告別式だよね...、わたしのせいなの...洋子が死んだのは...ごめんなさい洋子...、徳川君さよなら...、わたし、あなたのことが...」とメッセージが残されていた。智子が精神的に追い詰められているような雰囲気を感じ取った徳川は、メッセージの事を明智、近藤に伝え、智子の居場所の手掛かりを求めて、智子のマンションへ向かう事にした。

智子の日記

智子の部屋の前で、榊綾子と名乗る智子の友人と出会い、お互いの自己紹介を済ませた。管理人に切迫した事情を説明し何とか説得に成功し、立会いのもと智子の部屋のドアを開けてもらった。部屋の中で智子の書きかけの日記を見つける。それを読むと、恋心と友情のジレンマに苦しんでいた事、別荘から戻ったその晩、夢の中に少女が現れ、智子に恋も友情も上手くゆく提案をされ、ただの夢だと思い、夢の中の少女と約束したら、翌日に刑事が訪れ洋子の死を告げた事、起きていても少女の声が聞こえるようになった、などが書かれ、最後の記述は「私は恐ろしい、もう魂を喰われてしまったのだろうか、だんだん何も感じなくなっていく、最後に理性があるうちに、せめてあの人にさよならを...」であった。

智子に何者かが入り込んでいたとしたら、あの別荘へ向かうはずと考え、別荘へ行くとことになった。即座に出発をしようとする明智、近藤に対して徳川は「今、出発すると到着が深夜になるからヤバくないか。明るくなる時間に着くように出発しよう」と主張する。明智、近藤は「でも一刻を争うかもしれない状況なんだから」と説き伏せ、徳川はふたりに従うことにした。綾子も別荘への同行を申し出た。

別荘、再び

別荘へ向かう途中のトンネルで事故死した霊の襲撃を受けながらもなんとか辿り着くことができました。明智が「裏庭の物置小屋に20年前(松本さゆり)に関する手掛かりがあるかも」と提案し、南京錠を壊し、中を手分けして物色すると、松本さゆりの日記を見つけました。日記からは、魔法使いが現れたことでさゆりは顔の火傷の苦悩からで解放されたこと、しかし、火傷跡のない顔を維持するために魔法使いが次々に恐ろしい要求をさゆりにしたこと、自分の欲望、悪魔的要求、良心の精神的葛藤によりさゆりの精神が半ば崩壊していたことが分かります。「魔法使い=アンティークドール?」という推測をしました。

さゆり最後の日

探索者が、さゆりの日記を読み終えると、突然、別荘の玄関口で呼び鈴の音が鳴り、それを合図にさゆり最後の日が再現された。

『駆け落ちをしよう伝える男性(隆俊)。さゆりの脳裏に響く悪魔の声は「彼を殺して」とささやく。悪魔の声を拒絶して元の醜い火傷跡のある顔に戻るさゆり。そんなさゆりを見て腰を

抜かし逃げようとする男性。その姿をみて失意のあまり半狂乱となり火かき棒で男性の頭を殴り続けるさゆり。そして、その背後では「ケイケイケイ」という胸糞悪い笑い声が響き渡る。やがて動かなくなった男性を抱きかかえたさゆりは、沼のほとりに立つと、血の涙を流しながら沼の中へ歩き出し、ふたり一緒にゆっくりと沈んでいった...。』

玄関ホールでは、柱時計が午前2時の鐘を告げていた...

喰らわれた魂達の解放

さゆり最後の日の再現が終わると、探索者達は物置小屋にいます。別荘の中へ飛び込み応接室へ入るとそこにあったはずのアンティークドールは無く、床に智子のイヤリングが落ちていたので、智子がここへ来たことは間違いないと判断しました。綾子は「早くしないと智子の魂までも貪り喰われてしまいます」と探索者に行動を促します。別荘の中を全て見てまわりますが智子の姿はありませんでした。森の奥のほうから人の声が聞こえました。その声を追っていくと、それは呪文の詠唱のような呟きであることがわかり、その声の主が智子であることに気付きました。智子の前には、急ごしらえの石組みの祭壇のようなもの、その上に人形が置かれ、脇に焚き火がたかかれていた。智子は呪文のようなものを一心不乱に唱えているが、探索者たちが近づくと、その詠唱をやめ、「綾子、徳川君、みんな...助けて...」綾子は、祭壇を見た後、がっくりと肩を落とし「間に合わなかった、智子、ゴメンね」と涙を流します。そして、涙を流しながらも智子に微笑みかけると「あなたの魂だけは助けてあげる。あなたの体から悪魔を追い出してあげる」と優しく言うと、智子は「ありがとう...」最後の理性を振り絞って答えた。綾子は、智子を助けるべく呪文を唱えた。智子の表情は、豹変し綾子に襲いかかろうと動いた。祭壇の人形も綾子めがけて襲い掛かる。しかし、人形は近藤がL字レンチを振り回して応戦し、智子は、徳川と明智で押さえ込む。綾子は、呪文を唱えながら智子の体に何か液体を振りかけ複雑な印を描いていく。やがて綾子は絶叫に近いような声で呪文を締めくくる。人形は落ち、抵抗していた智子の体からも力が抜けた。すると、智子の体から真っ黒なもやのようなものが噴出し、夜空に舞い上がり一瞬にして虚空の彼方へ消え去るのを見たような気がした。

智子は、うっすらと目をあけ、全員を見渡して、「綾子、みんな、ありがとう...私の...私達の魂を助ってくれて...みんな、解放されたよ、洋子もさゆりさんも...」そして、最後に徳川の方を見つめ「徳川君...メッセージの続きを言うね...私、あなたのことが好きだったの...私を助けにきてくれて、本当に嬉しかった...ありがとう...」そして、静かに目を閉じると、智子が再び目を開けることはなかった...

黒い空が徐々に明るくなり始めていた、悲しくも静かな夜明けであった...

魂を喰らうもの

探索者は、智子の身体から染み出た黒いもやについて綾子さんに尋ねると、「あれが『魂を喰らうもの』と呼ばれる外宇宙に住まう神性の生き物で、昔、アメリカに存在した「星の智慧派」という教団の高位術士が召喚して利用していた」と答える。また、今回の事件は「単なるアンティークドールとして日本に持ち込まれた。それがさゆりの手に渡り、顔の火傷跡による心の傷に付け込み、さゆりの要求を満たす代償としてさゆりの苦悩するような要求を次々に実行させた。その結果さゆりは自殺したが『魂を喰らうもの』はさゆりの魂を取り込み操り人形とすることで、別荘を訪れた者を次々と襲わせ、その魂を自分の餌として力をためていった。そして、運悪く別荘を訪れた智子が『魂を喰らうもの』次の獲物に選ばれてしまったのだろう」と推測を語ってくれた。なぜ、綾子さんがそんなことを知っていて、追い払う術を知っていたのかについては、不思議な笑みを浮かべるだけで答えてはくれなかった。

エピローグ

その後、別荘であった全ての出来事を沢崎警部補に素直に伝え、松本さゆりと池田隆俊の遺体、そして行方不明の小学生5名の遺体が例の貸別荘の森の奥にある沼に沈んでいるであろうことをも伝え、彼らの遺骨を引き上げ供養してくれるように嘆願した。沢崎警部補は、探索者達の必死の説明に信用を覚え、苦勞の末、上層部より許可をえて、捜索隊を手配してくれた。沼のそこからは、松本さゆり、池田隆俊、小学生達の遺骨が引き上げられ手厚く弔われた。

そして、探索者達も、悪夢から解放された。

別荘とその周囲にまつわる過去の事件を調査、究明し、霊を供養することで霊的現象と縁を断ち切ろうと考えて行動した結果、神話的生物の陰謀を阻止、女性の怨念から解放されました。過去から続く因縁の事件に終止符を打ち、平和な日々を取り戻すことができた探索者達でしたが、かけがえの無いものを失い、心にも傷を負いました。明智は「洋館風の建物」に対して、徳川と近藤は「トンネル」に対して恐怖感を持つようになってしまいました。

今回の体験で刻まれた心の傷は、永遠に癒えないかもしれません…。

マスターの感想、反省点

NPC から情報を与える時には、もっと会話調で進めたほうが臨場感がでたような…。

各プレイヤーへ

好奇心が旺盛で観察力のある明智、美形だけどコミカルな徳川、気は優しく縁の下の力持ち的存在の近藤と言うように、3者3様の魅力ある個性的なキャラを演じてくれたと思います。ちょっとした恐怖シーンではキャラの精神防衛的描写も上手くプレイしていたと思います。調査においてもキーパーの誘導的ネタバレによく食いついてくれたことがスムーズに結末までシナリオを進行できたのだと思います。

参加者の感想

< S木 >

導入が結構強引でしたけど、しょうがないですね。いきなり合同コンパで知り合った二人の女性と三人の野郎共が格安の洋館風貸別荘に二泊三日の旅行をするという、非常に自堕落で、ナウでヤングな若者達という設定からして、「俺にはキツイな」と思っちゃいました。「何がしたいんだ、おまえら！ナニか！？」等のツッコミは入れないで下さい。

野郎共三人は、自称カウンセラーの徳川竜之介と敏腕レントゲン技師の近藤勇（「ゆう」と発音）、それと我が愛すべきキャラの明智光成という構成で、役回りとしては、主人公が徳川で、近藤と明智はその他大勢という格好でした。というか、今回の悲劇の原因はすべて徳川一個人にあり、あとの4人は、奴の世間知らずさに巻き込まれた格好の被害者です。（この別荘を見つけたのは徳川ですし、2人の女性は2人共徳川に好意を抱いています…。）

私としては、初日の日中が一番楽しかったですね。理系の明智は、幽霊よりも人間や60トン出力の油圧プレスの方が遥かに危険で怖いものだと考えている人間なので、幽霊がいてもいなくて

も、そんなことはどうでも良い事だという考えをしています。そんなやつが少年の幻やラブ現象を目の当たりにしたところで、「俺って疲れているのかな」程度で流してしまうあたりがとても楽しかったです。そんな奴が発狂したい衝動を必死に押えて、僅かな正気に縋り付きながら、紆余曲折をへて、人間の魂を糧として生きている外宇宙の怪物を、アヤ子さんの手助けを得て見事退治するという、お話でした。(アヤ子さんの凛々しさに惚れそうになったのは言うまでも無い。)ただ、最後の部分で怪物に取り憑かれたトモ子さんの遺体の処理が甘かった気がします。どうやって警察に納得させたのか、未だに分かりません。状況証拠からして犯人は、プレイヤーキャラクターなんですよ。そこをどのようにして疑惑を晴らしたのか、気になるところです。まあ、ホラー TRPG は、独特の雰囲気があるので、世間である程度支持される理由を体験できたのは、大変有難いことであると思いました。

最後に、今回のセッションでは、かなり男らしい振る舞いを見せた近藤役の F 氏や、コミカルな演技が面白かった徳川役の S 氏の存在がかなり大きかったと思います。大変面白いセッションをありがとうございました。また榎林 GM のマスタリングは非常にスムーズでストレスを感じませんでした。クトゥルフを初体験させていただき、ありがとう御座いました。また、シナリオを総裁が作成したという事なので、多分 NPC の女性は死んでしまうだろうなと思っていたら、案の定でした。大変印象に残るシナリオで感謝しております。ありがとうございました。

< S 藤さん >

主役扱いの役まわりをいただいてありがとうございます。3枚目的なキャラになってしまったので少し残念な気がします。

洋館(貸別荘)の中での夜がとても怖い感じがでていたと思います。

クトゥルフをプレイしたのは2回目ですが、今回も生き残れました。でも、いつか華々しく発狂してみたいと思います。

< F 見さん >

キャラクタを大量消費する D&D は別として、久しぶりに『死んでしまうかもしれない』というシステムと緊迫感のあるセッションで、大変満足しています。

自分的には、怖いものを目撃した時のキャラクタの反応を、もう少しうまくロールプレイできれば良かったと思います。
