

# 『人狼の森』

推奨人数：3-5人 プレイ時間：4時間 - 6時間程度（オフセ）

難易度：PL★★☆☆☆～★★★★☆☆ KP★★★★☆☆

人狼ゲーム好きの方だとより楽しめるかもしれません。改変・カットはご自由にどうぞ。

## 【おすすめ技能】

・目星 ・図書館 ・ドイツ語 ・オカルト

## 【便利グッズ】

・ドイツ語辞書(ドイツ語技能+50の補正、持ち歩く間DEX-2)、会話本・スマホ・電子辞書(+20の補正、DEX補正なし)などKPの裁量でドイツ語技能に補正を入れてもよい  
※ガイドのお助けNPCが翻訳してくれるので、ドイツ語がなくてもクリアは可能

## 【導入】

——その森には昔、人狼がいた。人狼は村人たちを食い殺し、恐怖の渦に叩き落とした。血で血を洗う争いの後、人々は神の加護により人狼に打ち勝った。勝利への道を、ふとふり返れば背後には屍の山。人狼と、人狼と疑われ殺された人間たちの怨嗟のうめきが怒涛となって生者を襲い、狂気の宴はやがて炎にのまれて灰と化す。一人の少女の犠牲を最後に惨劇は幕を下ろした。

探索者たちは長期休暇に気の合う友人同士で海外旅行にきている。舞台はドイツ語圏のとある小国。PLの誰かの親戚がその国に住んでいるのでも自由度の高いパックスツアーでも良い。有名どころを巡る観光というよりは、自然豊かな土地に滞在してのんびりバカンスといったところ。初日、宿泊する町のホテルに到着。ガイドとして日本語を話せる地元の人間、ルイーゼとルートヴィヒ（ホテルの娘と息子）が出迎えてくれるところから開始。

〔ルイーゼ〕 24歳

STR:13 CON:14 SIZ:11 INT:13 POW:10 DEX:13 APP:11 耐久:13 SAN:50

回避:60、図書館:60、目星 60、応急手当:50、天文学:50、信用:50

戦闘技能は初期値。《ドイツ語》は自動成功する。

・知的で健康的な若い女性。基本的におおらかで面倒見が良いので頼れる部分は頼ろう。日独翻訳できる。

・最初から3の好感度があり、探索者の行動により減っていく。彼女は最終日の戦闘に連れていくことができるが、好感度が0以下になると連れていけない。ぞんざいに扱ったり引かれることをしたりしなければおそらく大丈夫だろう。ただし、戦闘に連れていった場合起こる問題もある。好感度増減のイベントについてはKPの裁量で増やしてもOK。

〔ルートヴィヒ〕 21 歳

STR:14 CON:13 SIZ:15 INT:13 POW:12 DEX:12 APP:15 耐久:14 SAN60

回避:60、図書館:60、目星:60、応急手当:50、機械修理:50、言いくるめ:50

戦闘技能は初期値。《ドイツ語》は自動成功する。

・ルイーゼの弟、青ざめた顔の美青年。皮肉屋で常に憂鬱な表情をしている。日独翻訳で  
きる。最終日の戦闘には連れていけない。

・実は吸血鬼の従僕であり、彼を信用しすぎると吸血鬼ルートに誘い込まれるので注意。  
屋敷の女主エミーリエには大変懐いているため、彼女の話振るとご機嫌になる。

・医学持ちの探索者が《医学》すると「顔色が悪く爪が白い。貧血症の兆候が見られる」  
とわかる。それを言ったり脛の裏などから詳細に診察しようとしたりすると、「これだから  
医者嫌いだ。あれやこれやと人の体のことに煩く口出しして何様の気分でいやがる」と  
怒り出して半日はガイドをしてくれないので注意。

[[一日目・昼]]

ルイーゼとルートヴィヒと世間話でもしながらホテルに着く。ホテルに荷物を置いた後  
は夕食までの間、ガイドからの勧めで町の広場で開かれている骨董市に行こうという話に  
なる（ガイドはルイーゼ、ルートヴィヒどちらにも頼める）。そこで探索者のうち1人が美  
しいロザリオを見つけ、買い求めたいという衝動に駆られる。《目星》や《幸運》で一番出  
目の低い者が見つかるのでも任意の探索者が見つかるのでも良い。

【骨董市】

何か《目星》したがる PL がいたら壺や古い硬貨、蓋付きの小瓶、手鏡、万年筆、インク壺、  
コンパス、木彫りの玩具などなど色々なものが並んでいるよう描写する。進行に影響が出  
ない程度に好き勝手妙なものを置くのは構わない。RP でお土産選びをしても良い。

【ロザリオ】

手に持つと案外重みのあるなめらかな金属製のロザリオ。全体は銀色をしている。長いチ  
ェーン部は繊細な鎖でできており、血のように赤い鉱石（ルビー：《地質学》もしくは《博  
物学》成功でわかる）が鎖部分に等間隔にあしらわれている。古そうだがとても丈夫。見  
つけた探索者は非常に魅力的に感じ、自分用かもしくは家族や恋人のプレゼントにしよう  
と思ったかでロザリオを買うことにする。

・ロザリオを見つけた探索者は、財布が見当たらないことに気づく（所持金が少ない、で  
も OK）。名残惜しく諦めようとする、店主の老人が呼び止める。老人の肌は皺だらけで  
水気がなく、体もひどく小さく見える。古ぼけたローブを着ており、探索者はその姿から  
魔術師を連想するだろう。喋る言葉は大半が聞き取れないほど訛っている。ガイドに聞く

と「彼は外国人らしい」と言う。

・《ドイツ語》成功もしくはガイド同行でたどたどしく以下のようなことを言ったことがわかる。「おお、お若い方。このロザリオを欲しいとおっしゃる。ええ、ええ、美しいでしょう？私が持っても仕方ない、お譲りします。お代はいりません」。そう言って探索者の手にロザリオを持たせる。不思議に思いながらも探索者は老人の厚意に感謝して受け取るだろう。ロザリオが手に入れば探索者たちはホテルに戻る事となる。ロザリオ購入時に財布がなくなっていた場合は探したはずのポケットや鞆から見つかる。

[[一日目・夜]]

夕食後は就寝までの間、自由時間となる。自室（部屋割りは探索者たちが決められる）でくつろいでも、ホテル内を探索してもよい。「外に出たい」という申し出があっても、旅の初日であるので疲れているということでホテルの外には出られない。

部屋に戻った探索者が《幸運》に成功すると、部屋から窓の外を見上げると大きな月が印象的に感じる。さらに《天文学》《博物学》もしくは《アイデアの半分》に成功すれば「2日後には満月になるだろう」ということがわかる（2日後（ないし3日後）がストーリーの終幕であることがわかる）。

☆ホテルの内の探索☆

【ホテルの自室】

小ぢんまりとした四角い部屋。テレビとベッド、クローゼットにローテーブル、金庫、小型冷蔵庫などごく普通のホテルの一室。頼めばビールやワインも飲める。

【シャワールーム】

脱衣所と浴室がある。アメニティーは完備されている。二階の端にあり鍵が掛けられる。交代で使うように言われている。

【ロビー】

シックな赤茶の絨毯が敷かれている。吹き抜けで開放感があり、ソファが置かれた談話スペースもある。額にかかった絵があり《目星》を振ると黒髪の美しい女性が椅子に腰かけて蠱惑的な笑みをこちらに投げかけている古い絵だとわかる。《芸術絵画》に成功で、300年以上前に描かれたものであると知る。

【レストラン】

客が食事をとるためのスペース。丸テーブルが何脚も置かれている。

【厨房】

清潔感のあるさほど大きくない厨房。コンロの他まな板、包丁、鍋などの調理器具が揃っている。朝食に出すのであろうか、冷蔵庫の中には美味しそうな料理も見つけることができるだろう。食器棚には陶器製の皿や銀食器が並んでいる。

盗み食いをしてしまうとルイーゼが駆けつけ厳重注意の上、彼女の好感度が-2。  
食器棚に《目星》で食器棚には鍵がかかっていることがわかる。また、《オカルト》（もしくは知識の半分）に成功で銀が古来から魔物退治に鉄板の武器であることや毒の検知に使われることを思いつく。  
※銀のナイフは終盤の戦闘で有効な武器となるので、KPは印象的に描写すると親切かと思われる。上手くRPで言いくるめられたら銀食器は借り出せる。「町で買ったケーキを部屋で食べたい」とか「寝酒と一緒に食べるチーズを切るのに使う」とかどの辺りまでが許容範囲内かは適宜KPの判断で。  
※一人でも何か盗んだ場合はホテルから叩き出された上にヴィルの逆恨みを買ってバッドエンドまっしぐら。（後述のENDⅡ『盗人への鉄槌』参照）

さて、ロザリオを手に入れてごきげんの探索者(今後この探索者を「ロザリオ保持者」と呼ぶ)。保持者はその夜、酸鼻きわまる悪夢に魘されることとなる。  
——轟々と火焰が唸る。炎が村を舐めつくす。ある者が叫び、また別の者が苦しみ悶え、げたげた笑い、ロザリオ保持者は夢の中で恐怖に蝕まれながらも逃れようとひた走る。やがてたどり着いた先、地に立つ大きな十字架に向かって鍬や鋤を振り下ろす人々の姿が目撃された。そして探索者は気づくだろう。十字架には生きた若い男性が縛り付けられていることに。その青年は保持者に気づき、血にまみれた顔を歪めながら悲痛な声で何かうめくように言う。

「……お願いだ……\*\*\*を、彼女を助けてくれ……」「奴らが……また……」

保持者は足が凍りつき息もままならぬほどに戦慄しているのに、どうしても「彼の言葉を絶対に聞き漏らしてはならない」という奇妙な確信をもって耳を澄まさずにはいられない。かすれたうめきばかりを漏らしていた青年は首をもたげ、かっと目を見開いた。黄色い、獣のような眼。そして突如はっきりした口調になって叫んだ。

「——みな死ぬ。W\*\*\*\*\*村は再び滅びる。すべては満月の晩に！」

保持者は叫び声を上げながら飛び起きる。その情景が夢であったことに安堵のため息を吐くだろう。しかし、あまりに凄惨な夢を見た上、就寝時には外して寝たロザリオが首にかかっておりどうやっても外すこともできない。ロザリオ保持者は、1/1d4のSANチェック。

この夢以降保持者はロザリオが首から外れなくなる。日が経つにつれ首が締め息苦しく感じるようになる。

[[二日目・朝]]

朝食をレストランで食べる。ルイーゼとルートヴィヒが様子を見にくるので話したいことがあればRPで話そう。

朝食の場でロザリオ保持者が夢の話をした場合、ルイーゼは顔を強張らせる。ルートヴィ

ヒは興味なさげにしている。どうしたのか尋ねるとルイーゼは「この町に伝わる昔話のワンシーンみたいだから驚いた」と言う。そして「食事中なので詳しい話は避ける」と前置きし、ルイーゼはためらいながら「人狼の存在を信じるか」と尋ねてくる。探索者たちの各々の反応を見ながら彼女は語る。「この町では昔から人狼の存在が信じられている。中には『見たことがある』という者もいる」。ルイーゼに「貴女は人狼を信じているのか」と聞くと『見た』と言う人が嘘をついているとは思わない。ただ、何かの見間違いだとは思う。しかし、ここに住んでいると何か肌で感じる気配のようなものがある」と言う。ここで《心理学》に成功すれば「彼女は理性では『人狼は存在しない』と思い、本能では『人狼はいる』と思っているのだろう」と感じるだろう。ルートヴィヒは鼻で笑うような感じの悪い態度だが、PLが腹を立てて突っかかったとしても適当にあしらわれる。ルートヴィヒを嗜めながらルイーゼは以下の民謡を教えてくれる。

『F\*\*\*\*\*地方の民謡』

血好む森の番人よ　　昏き汝等の居場所へ帰れ  
薪の炎　絶やすまじ　　悪しき種の心臓ごと潰さん  
穢れた血肉許さぬぞ　　乙女も赤子も奪わせぬ  
問えや問え　　殺せや殺せ  
はてさて汝は人間なりや？  
はたまた汝は人狼なりや？

[[二日目・昼]]

二日目以降は自由行動。(一応到着から三日目の夜を最終日と設定しているが、PLの人数によっては最終日を四日目に設定してもよい)

自分で町の人に聞くなり図書館で調べるなりしなければならぬ。(旅行を楽しんでもよいが、『人狼』について情報を得ることなくシナリオ終焉を迎えると ENDⅢ-2 『人狼の街』参照)

この日、出かける前にルイーゼは「お土産に」と探索者一人につき1枚古い硬貨をくれる。骨董市で買ったらしく「ドラクマ硬貨だ」と教えてくれる。ドラクマ硬貨について聞くと、骨董市で手に入れた古代ギリシャの通貨だと答えてくれる。

町を探索できる。午前・午後があり、一カ所回るのに半日かかる。固まって行動するもよし、二手に別れて行動力するもよし、《ドイツ語》持ちの探索者は単独行動力もよし、途中で合流するもよし。携帯電話で連絡を取り合うこともできる。ガイドにルイーゼ or ルートヴィヒのどちらかを選ぶことができ、一グループに選べるのは必ず片方だけである(二手に分かれた場合は各々のグループに一人ずつガイドをつけるのは可)。連れていかないこともできる。

※ガイドにどちらを選ぶかで回れる場所が変わってくる。以下、探索行動時間中は常に適

用される条件なので三日目以降もこれに沿ってキーパリングをすること。

○ガイドがルーイゼの時に回れる場所：広場、診療所、教会、図書館、墓地、冥府の河  
(崖上の屋敷は「自分は屋敷の人間とはあまり親交がない。どうしてもというのならルートヴィヒに案内してもらおうとよい」と言う)

○ガイドがルートヴィヒの時に回れる場所：広場、崖上の屋敷、図書館、墓地、冥府の河  
(診療所は「医者が嫌い」教会は「あんな場所つまらない」と言って避ける。強引に連れていこうとすると怒って帰ってしまい、探索者たちだけで半日行動しなければならない)

・ルートヴィヒをガイドに連れていくと真っ先に誘導されるのが崖上の屋敷。別の所に行こうとしても「長いこと先祖代々この町に住んでいる方だから色々な話を聞ける」「エミーリエさんの屋敷には本がいっぱいある」と上手く誘い込もうとする(確かに《図書館》技能なしに屋敷で得られる情報は多いのだが…)。ルートヴィヒが誘導する際、探索者が《心理学》に成功した場合は彼の中にひどく狡賢く信用のならないものを見るだろう。

・誘導を受けても《言いくるめ》やRP次第では別の場所に行くことはできる。ただし、彼も《言いくるめ》を使って屋敷へ連れて行こうとしてくる。

#### ☆町の探索☆

以下は [[二日目・昼]] と [[三日目・昼]] の探索で得られる情報。KP は上手く二日(ないし三日)にわけて情報を小出しにするとよい。

#### 【広場】

前日と同様に骨董市が開かれており、大勢の人で賑わっている。

広場の中央には大きな初老の男性の像が立っており、《目星》成功で足元に「バルタザール、偉大なる神の忠実なしもべ」と書いてあるのがわかる。目星が成功した探索者は、バルタザールの像と目が合い睨まれたような感覚になる(SAN1/1d3)。

<町の人が教えてくれる情報>

- ・過去に隣村で村人間の大量殺人事件が起こり、人狼の仕業だと騒ぎになったらしい。
- ・像の「バルタザール」という人物は大昔に人狼と戦い死亡した第一犠牲者で、町の者は人狼退治の立役者として高名な方だと慕っている様子。自らの命と引き換えに予言者、霊媒師、狩人など人狼と闘う術を村人に与えたのだという話が聞ける。
- ・事件について詳しいことを知りたければ図書館で調べるか、高台の“お屋敷”に行ってみるとよいとアドバイスを受ける。図書館はなかなか立派で蔵書も見事だし、お屋敷の住人はもう数百年もの間代々住んでいるから、昔話には詳しいのだと。
- ・隣村との間には河がある。忌まわしい事件があったために、この町の人々は向こうへ行きたがらない。河は「冥府の河」と呼ばれている。
- ・小道を抜けて河を渡れば隣村に行くことはできる。ただかなり昔の跡地なので、ほぼ形を残していないため行っても面白いことはない。(詳細は【冥府の河】参照。)

※これらの情報は広場で聞き込みをすることで得られる。

#### <魔術師の老人>

・ロザリオをもらった探索者は特に、骨董市の店主が気になるであろう。二日目も三日目も店を構える店主に声をかけることが可能。老人は温厚そうでニコニコとしている。

・言葉があまり得意でないようで、通じる内容は少ない。「ロザリオをどこで手に入れたのか」と聞けば「河の向こう」と言う。「可哀想なモイラ。ロザリオが愛しいモイラを呼んできます」「ああ、ああ、可哀想に。ロザリオが呼んだのです。モイラ、モイラ……」と繰り返す。

※「モイラ」は「マリア」と対応する名前。外国人である老人はモイラと発音している。過去の事件のことについて聞いてみると「可哀想なモイラ。モイラは悪くないのです。モイラも犠牲者なのです」と言う。

#### <広場で踊る少女>

浅黒い肌をしたくっきりした目鼻立ちの少女が踊っている。この土地の民族舞踊らしい。背後にいる楽隊が奏でる音楽に合わせて少女はあでやかに見事に舞う。見物人たちは彼女を囲んで手拍子したり口笛を吹いたり、歓声を上げたりしている。

ここでシークレットダイスで一人対象を定めるか、もしくはロールプレイで一番楽しそうに見物している者 or つまらなそうにしている者を選ぶ。その相手を少女はにっこり見つめ、踊りに引き込む。周囲の見物人たちははやし立てている。ここで彼女とのダンスイベントが発生。

踊り子の少女(ヴェロニカ)

SIZ:12 DEX:14 APP:14

《DEX×6》と《APP×6》の組み合わせロール。両方成功すればダンスは非常にうまくいき彼女に気に入られる。失敗すればたどたどしいダンスとなり彼女は「初心者ね」くらいにしかならない。彼女に気に入られるとダンスの後に話に応じてくれる。彼女は旅芸人の一族の末裔で、今現在でも巡業をしている。そのためこの町のことには取り立てて詳しくはないが、祖母から教わったというこの土地に伝わる古いわらべ歌を教えてくれる。

かわいいマリア やさしいマリア 君はどうして泣いてるの？

ともしび掲げ ひとり道行く 誰かに意地悪されてるの？

いいえ いいえ 違うのよ 私が火種をこぼしたの

だから私は罰を受け 神のみもとへ行けないの

・ヴェロニカに「この歌をどう思うか」と聞くと「陰気くさい嫌な歌」と言う。ただ祖母があまりに情感込めて歌うので忘れられず、この地に来る度に思い出すのだという。会ったこともない“マリア”という名の少女に思いを馳せながら――。

・このイベントは二日目昼か三日目昼の 1 回きりしか起こらないので、一人の探索者がこ

のイベントのロールに失敗すればヴェロニカの話は聞けない。他の PL が後に広場に行っても彼女の姿はないだろう。

### 【図書館】

1 回の探索で《図書館》に成功すると 2 項目まで調べられる。半日分の行動時間を費やすので注意。失敗が立て続く場合は KP の判断で《アイデア》を振らせ、成功すれば司書(図書館:90)に相談するなど救済措置があってもよい。

#### 〈魔女狩り〉

魔女に対する裁判や刑罰、一連の迫害を意味する。妖術を使ったと疑われる者を裁いたり制裁を加えることは古代から行われていた。ヨーロッパ中世末の 15 世紀には、悪魔と結託してキリスト教社会の破壊を企む背教者という新種の「魔女」の概念が生まれるとともに、最初の大規模な魔女裁判が興った。初期近代の 16 世紀後半から 17 世紀にかけて魔女熱狂とも大迫害時代とも呼ばれる魔女裁判の最盛期が到来した。実際に魔女が引き起こしたとされる事件では「W\*\*\*\*村のサバト事件」が有名であるが、これも後世の研究家により魔女狩りの一類型であったとされている。

#### 〈人狼〉

一定の条件のもと狼へ変身する人間のこと。変身の条件は伝承によって様々であるが、「満月の夜になると変身する」というものが一般的に知られている。変身後には腕力・脚力ほか能力全般が飛躍的に上がる。

人狼には二種類が確認されている。第一に普通の人間が呪いにより半人半獣の人狼となったもの(後天性人狼)。第二に能力によって完全な狼に化けられるもの(先天性人狼)。後天性の人狼はけだものの姿になると理性を失い、人間を襲うことがある。後天性人狼に噛まれた者は、やがて自らも人狼となって人間を襲うといわれている。先天性人狼は神話や寓話の中で登場する生き物で、狼に変身しても見境なく人間を襲うことはなく誇り高い。いずれの人狼もほとんどの武器に耐性があるが、火か銀の貫通武器には弱いという。毛皮が燃えれば再生能力が追いつかず焼死するし、月の金属である銀は人狼にとって毒だからである。

万が一後天性人狼に噛まれた場合、24 時間以内に措置を受けなければならないとされる。

#### 〈W\*\*\*\*村のサバト事件〉(隣町で起きた惨殺事件について調べるとコールした場合)

500 年以上も昔に起こった魔女による村人惨殺事件。

W\*\*\*\*村は位置的にこの村から見て隣町に当たる場所。主犯の魔女は恐るべきことに 16 歳の少女であった。

ある冬の夜、W\*\*\*\*村から火の手が上がる。異変に気づいた隣村の者たちが駆けつけると



時すでに遅く、W\*\*\*\*\*村はすべてが業火に焼き尽くされていた。生き残った村人は保護されたが、調査に入った隣町の者たちは不審な点に気づく。焼死体の他にも多くの変死体が見つかったのだ。それらは拷問や残虐な刑を受けたかのように四肢が引きちぎられていたり、歯や爪が引きはがされていたり、心臓や目玉、あるいは頭部を執拗なまでに潰されたりしていた。いずれも身体に著しい欠損が見られる死体ばかりであった。

生き残った者たちはほとんどが正気を失っており、唯一正気を保っていた娘に話を聞くと驚愕の事実が発覚した。

W\*\*\*\*\*村の神父であり人狼の第一犠牲者として無残な死体となって発見されたバルタザールの手記によると、W\*\*\*\*\*村には冒瀆的な異形である人狼が紛れ込んでおり、毎日村人一人が食い殺されこのままでは村人が全滅する、とあった。危惧した村人たちは人狼を炙り出す方法に苦心し、思いついたのが毎朝一人ずつ協議し多数決で処刑者を決めるという方法だった。W\*\*\*\*\*村の村人たちは、バルタザールが自身の持てる最期の力で与えた能力者達の力を手掛かりに、疑心暗鬼の殺し合いを繰り広げたのだ。少女は罪のない村人の殺害に加担したことを認め、『仕方なかった、人狼を殺すためだった』と述べたという。村に火を放ったのも彼女であった。異端審問にかけられた彼女は、一人だけ正気を保ち生き残っていたことが魔女である証拠であり、サバトの余興として村人たちを虐殺劇へと誘導したという判決を下された。魔女である少女は焚刑に処せられた。

こういったいきさつがあったものの、少女ひとりに多くの村人を殺せるわけもない。生き残ったものの正気を失った者たち、また殺された者たちの大多数が殺人に関与していたと考えられているが、ことの真相は定かではない。

※壮絶な事件の記録を読んだ探索者は胸が悪くなり、1/1d6のSANチェック。他の探索者にこの事件を伝える場合、婉曲な表現をしなければ聞いた者にも0/1のSANチェックが発生する。(黒魔術や拷問史などに興味のある探索者ならSAN減少どころか喜ぶかもしれないが…)

※「サバト」の意味について《知識》を振らせる。成功でサバトとは「ヨーロッパで信じられていた魔女あるいは悪魔崇拜の集会。魔女の夜宴。土曜の夜に魔女が集会を行うと信じられ、中世から17世紀頃までサバトに参加した罪により裁判にかけられた人々の記録が残っている。」という情報を探索者は知っていたことになり、失敗するとわからない。スマホかパソコンを使って《コンピュータ》、もしくは《オカルト》で振り直しても良い。良心的なキーパーはPLにそう教えてあげよう。

#### 〈冥府の河〉

カローンは、ギリシア神話に登場する神に準ずる存在で、冥界の河の渡し守。櫛を持ち襤褸を着た光る眼を持つ長い髭の無愛想な老人で、死者の霊を小舟で彼岸へと運んでいる。渡し賃は1オボロスとされ、古代ギリシアでは死者の口の中に1オボロス銅貨を含ませて吊う

習慣があった。1 オボロスを持っていない死者は後回しにされ、200 年の間その周りをさまよってからようやく渡ることができたという。

※6 オボロス=1 ドラクマである。お金の単位についてはルイーゼに聞くか、《コンピュータ》等の技能で調べればわかる。

#### 〈吸血鬼〉

相当の蔵書数があるにも関わらず吸血鬼に関する記述のある本が見当たらない。探索者はその事実を不審に思うだろう。先に教会で〈神父の忠告〉を聞いていた場合は彼が言っていたことが真実であると知り薄ら寒い思いをする。0/1 の SAN チェック。《コンピュータ》も何故かこの時だけ電波が繋がらずエラーになる。気味が悪く 0/1 の SAN チェック。

#### 〈バルタザール〉

かつて W\*\*\*\*\*村で修道院を取り仕切っていた神父。非常に聡明で人望があったが、人狼と魔法の魔の手より村を守ろうとして命を落とす。現在、彼を慕う者たちにより作られた像が町の中央広場に設置されている。

ここで《アイデア》に成功した場合、探索者はこの情報は信憑性が低いと感じ、同時に大した業績もないのにも関わらず持ち上げられていることに胡散臭さを感じることになる。

### 【聖マリア教会】

厳格でむっすりした表情をした 50 絡みのエルド神父が出迎える。気難しいが善良な人。

#### 〈エルド神父の忠告〉

・探索者が「この町の昔話について知りたい(魔女や人狼などを含め)」と聞くと、他の場所でも町人から聞けるようなざっくりした事件の概要だけ話してくれる。それに加えて神父は「人狼伝説や魔女の物語ばかりが有名だが、密やかな影が存在し続けていることにこの人々は気づいていない」と言う。

・何のことか尋ねると「吸血鬼だ」と答える。詳細を尋ねると「一番古いサバト事件の記録には吸血鬼についての詳細、それも大きく噛んでいるものがあるのに、今現存する資料にはどれも記述がない。それは何故か。当時も今もこの町には吸血鬼が潜んでおり、自らの存在を隠すために情報操作をしているのだ」と言う。詳細を聞いてもそれ以上は答えてくれずに「吸血鬼は昼間外で動き回ることを嫌う。彼らの手足となり働く従僕がいる。従僕にくれぐれも気をつける」「吸血鬼とまともにやり合おうとするな、奴らの領域に入らなければ手は出してこない」とだけ忠告する。

・後々の情報共有時にルートヴィヒがその場にいると、彼らしからぬ興味を持った様子で吸血鬼の話を開きたがる。そのまま迂闊に話せば後日神父は行方不明となり、探索者はルートヴィヒの正体に思い至りかつ神父が自らの軽率な行為により犠牲となったことに気づ

く。1d3/1d10 の SAN チェックが起こるので要注意。

・バルタザール神父のことを聞くと、「人狼退治の英雄とされているが、本当に彼が村の神父だったのかは実のところわからない。詳細な記録はない。」と言う。

#### 〈教会の秘伝〉

・神父の話を一通り聞いた後《幸運》に成功で、探索者はまだ何か隠していることがありそうだと気づくだろう。神父に《信用》か《説得》を成功させた or 教会の名前の由来を尋ねた場合のみ以下の話を聞くことができる。

・まず宝物庫へ案内され、大きな布を掛けられた像の前に連れていかれる。神父が布を引くと布の下から現れるのは少女と狼の像だ。少女は安らいだ表情で狼の首に腕を回して横座りしている。狼も穏やかな表情で少女に寄り添っている。美しいその姿に探索者たちは感嘆するだろう。

・神父は説明することには「この教会にはごく内密に狼と少女マリアの悲恋物語が秘伝として伝わっている。少女の住む村が危機に瀕した際、少女を愛した狼が『せめて彼女だけでも助けたい』と願い、神に祈った。その願いは聞き届けられ、昼間は人間の青年として、夜は狼として働き懸命に尽くした。やがて狼の青年は少女と恋人になる。しかし、狼の姿をした青年は W\*\*\*\*\*村のサバト事件において村を襲う人狼であるとして、少女を含めた村人たちに処刑される。少女は殺された狼が自分の恋人であると知って嘆き悲しみ、自らも神の罰を受けて死んだ。この教会ではこの憐れな恋人たちを供養している」とのこと。

#### 【崖上の屋敷】

・ルートヴィヒにガイドを頼むと崖上の屋敷に来ることができる。非常な美貌の女主人が出迎えてくれる。

・ホテル内の絵画に《目星》を成功させていた探索者が《アイデア》に成功すると、肖像画に描かれた女性と瓜二つであると気付く。さらに、絵画が 300 年以上前に描かれたものであると知っている探索者（絵画に《芸術絵画》を成功させていた探索者など）は 300 年以上も前の肖像画に彼女が描かれていることに恐怖を感じ、1/1d6 の SAN チェック。彼女にホテルの絵画のことを言うと「それは 4 代前の女主人だ」と不敵な笑みを浮かべる。

・ルートヴィヒとの関係について訊くと「幼い頃からよく出入りしておりまして、息子のように可愛いですわ」と答える。ルートヴィヒはこの話を聞くと照れる。

・執事が紅茶とケーキでもてなしてくれるが、彼女自身は美味しそうにワインを嗜んでいる。ワイン以外の食べ物は口にしない。探索者全員《聞き耳（嗅覚）》ロールを行い、成功者はワインから鉄臭さを感じる 1/1d3SAN。

・彼女との会話では、図書館で調べられることを教えてくれる。二項目につき半日費やす。

・探索者たちが帰ろうとすると、「もう帰ってしまわれるの？わたくしと一緒にもっとおしゃべりを楽しみましょうよ」と言われ、《POW×5》のロールが発生する。失敗した探索者

は彼女の《魅了》(催眠術の一種)により、残りの半日も屋敷内に留まりたいと思うようになり、「自分はこの屋敷に残る」と言い張る。

※午後に屋敷を訪れた探索者が《魅了》にかかった場合、その晩は屋敷に泊まることになる。

※《魅了》は回を重ねるごとに《POW×5→4→3》となっていき、覚めないまま連続5回失敗すると永遠に彼女の従者となる(ENDIV『永遠の虜囚』参照)。

※《魅了》状態の探索者を強引に連れ出すことは可能。《精神分析》や《こぶし》等の物理攻撃により解ける。

※彼女に攻撃する(もしくは執拗に吸血鬼の話題をふる)と戦闘となるので注意(ENDV『贄』参照)。

〔エミーリエ〕 ???歳

STR:15 CON:15 SIZ:11 INT:17 POW: 14DEX:12 APP:18

執事の吸血鬼

STR:12 CON:13 SIZ:14 INT:14 POW: 11DEX: 12 APP:13

#### 【診療所】

赤ら顔ででっぷりした中年の男性、ヴィクター先生が登場。ルイーゼと仲が良い。人狼の話振ると、この診療所でご先祖は人狼に噛まれた者の手当てをしていたらしいと話してくれる。

・診療所には孤児院が併設されており、隣村の事件や河について質問すると「河向こうに行ったことがある者はほとんどいない」「行った者はどうも少しおかしくなってしまうのだ」「孤児院にもいるエルマーもそのひとりだ」と言う。「エルマーに話を聞きたい」とお願いすると「難しい子だから嫌がってることを無理に聞こうとしないように」と釘を刺されてから紹介される。

・診療所全体に《目星》成功で怪しげな薬を見つける。薬について尋ねると「なんでも人狼化を防止する薬だと聞いてるがこれまで人に使ったことはない、なんせ噛まれた奴がいないもんでな」と言われる。

#### 【孤児院】

孤児院にはエルマー少年がいる。周囲で遊ぶ子どもたちから距離を置き、ひとりで静かに本を読んでいる。彼は5年前「冥府の河」をひとりで渡り行方不明となり、3日後に発見された。常に茫洋と焦点の定まらない眼をしている。質問に答えないこともしばしばある。以下、やり取りできる質問の例。

- ・「河をどうやって渡ったのか」→「覚えてない」
- ・「誰かと一緒じゃなかったか」→「バルタザール様が連れてってくれたんだよ」

- ・「バルタザールとは誰か」→無言
- ・「河の向こうに何かあるのか」→「綺麗な場所。楽しかった」
- ・「人狼について何か知っているか」→「ほんとは秘密なんだけど、特別に教えてあげる。人狼は良い存在なんだよ。人間よりよっぽど神様に愛されてるんだよ」
- ・「他の子と遊ばないのか」→「だってキライだから。うるさいし、バカなんだ」

〔エルマー〕 12 歳

STR:11 CON:10 SIZ:13 INT:15 POW:15 DEX:13 APP:14 SAN:0

- ・かつて冥府の河を渡った際、ニャルラトホテプに魅入られ狂信者となった少年。人狼ゲームという狂人・狂信者に当たり、人間でありながらも人狼による村の滅亡を願っている。
- ・彼は今回のシナリオの発端ともいえる人物で、「人狼を河向こうの村から呼び込むことで愚かな村の人間を殲滅する」という計画を企てており、その計画をいよいよ実行に移す段階にきている。三日目の夜明けとともに霊界と村を繋ぐ呪文が完成する (ENDⅢ参照)。
- ・基本的に人間は嫌い (彼は捨て子で両親の顔を知らず、他者に対して心を開かない) かつ正気を失っているため、探索者たちとの会話ははずまないし嘔みあわない。人狼に好意的だという RP や対人技能成功で、彼の企てを一部聞き出すことができる (彼のおぞましい企てを聞いた PL は SAN1d3/1d6)。

※彼の計画を聞き出すことは PL が三日目に河向こうへ向かう重要な動機となるので、KP は促すとよい。

※三日目の夜にエルマーのもとを訪れても彼を見つけることはできない。

・保持者が首にかけろザリオに気づくと目の色が変わる。ロザリオが非常に高い魔力を秘めていると言って、彼は計画を話した上でロザリオを渡せと要求する。

※今まで外れる気配のなかったロザリオがなぜか急に軽くなり、この時ばかりは渡すことができるようになる。(渡してしまった場合は即 ENDⅢ『人狼の町』参照)

#### 【冥府の河】

・昼間に探索者が河を訪れたとしてもさらさらとした清流が美しい河だという印象しかない。向こう岸の様子 (森) も見えている。

・《目星》で小さな船着き場があり、古い木製の船が括り付けてあるが到底人の体重に耐えられるものではないとわかる。また、近くに石碑が立っており、「この先、W\*\*\*\*\*村跡地」と書いてある。

※《水泳》で河を渡った PL がいた場合、何の変哲もない森と野原、建物の廃墟があるだけ。廃墟はほぼ形を留めておらず煉瓦らしき石が散らばるだけで、不気味さもない。

#### 【墓地】

・木が生い茂っており、そこらに立つ白い天使たちの彫像にも蔦が巻きついている。人間

よりも自然の力が強く感じられ、廃墟めいてなんとなく寂しげな雰囲気な場所。

- ・門が開いており、中へ入れば墓守であるドロテアがいる。

〔ドロテア〕 32 歳

STR: 8 CON:11 SIZ:9 INT:13 POW:15 DEX:10 APP:15

- ・黒髪の寡黙な女性。
- ・彼女について聞くと、ここで先祖代々墓守をしていると答える。
- ・先祖について聞くと、「W\*\*\*\*\*村のサバト事件」で処刑した村人が人間であったか人狼であったか死者と対話する力をもった霊媒師であったと答える。
- ・「W\*\*\*\*\*村のサバト事件」の犠牲者たちの墓の場所を聞けば案内してくれる。
- ・事件の犠牲者たちの墓は大きな墓碑と天使像のある共同墓地。下記はその碑文。

偉大なる神父バルタザール・クラインベック、ヴィルヘルム・シュミット……(以下名前の羅列) ここに眠る 彼らの魂が永久に安らかであらんことを

- ・ここでロザリオ保持者が同行していた場合、ロザリオが発熱したように感じる (SAN0/1)。

※《目星》又は《幸運》ロールでクリティカルが出たなど KP の裁量で以下のスクリプトを提示してもよい。W\*\*\*\*\*村の人や現在の街の人にも先天性人狼の血が流れているということを示唆する手記ですが、シナリオの内容が複雑になるので KP にお任せします。

- ・ドロテアは「これは私の先祖に当たる男の手記だ」と語る。  
「あなたがたはここに来るべきではなかった、この村は余所者を招き入れてよい場所ではなかったのに…」

<霊媒師クリスの手記>

言葉が見つからない。普段字を書きなれていないような

[最初のページ]

おれは何を見たんだろう

口に出せば追いかけてくるような気がして、だれにもいえない

こ わくてこわくて、でも黙っていると

狂いそうにおそろしい

おれは運がよかった

よみかきを習ってたから、あのときのことを書ける

ざんげをすれば救われると言われたけど、

あのわけのわからな い あれは

神の教え に

あ ああああ ああ

むりだ かけない

おれはこわい

神さま、たすけて

[途中の開きぐせのついたページ1]

お

おれは

マリア、ゆるしてくれ

おれは知ってたのに、いえなかった

人狼、たぶん村人もいたけど、吊るしたのは

マリアだけじゃなくて村のみんなだったこと

村のみんなはおかしくなって、話もまともにできないまま元にもどらないと聞いた

あれをみたせいだ

あれ

あれの

死んだはずのバルタザール神父さまが、あらわれて、みんなの前に立って

それで、そのからだは急に はじけて なか、な かから

あ あ ああ あああああああああ

お おかしい だろう

じん 人狼はこころしたはずな、のに

みんな へいわな村にもど どれるはずなの に

おれは狂って てるんだろ うか  
あれが 本当にあったことな ら

おれはこの世にいたくない

[途中の開きぐせのついたページ2]

おかしい  
記憶がない

ヘッケルじいさんが獣に食われて死んだって  
のどを食いちぎられてたって

あの夜 おれはどこにいたんだ

記憶はないのに  
手が口が 血  
血だらけ なの は

まさ か  
お 、れが食った の か？

【この後、ペンの筆跡でグチャグチャにされたページが続く。時折「いやだ」「こわい」「あああああ」等の言葉が無秩序に現れる】

[最後のページ]

マリア  
おれを恨んでいるのか？  
おれを呪っているのか？  
おれがきみを見殺しにしたからか？

おれが村の人間を殺したのか？

おれは人狼になったのか？



それとも 気づかなかっただけで、  
ずっと前から人狼だったのか？

人狼をころし損ねたから村のみんなは狂ったのか？  
みんな みんな 死んだのは  
おれが 人狼だったから？

おれは  
おれは、

おれは

いやだいやだいやだいやだ

いやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだ  
やだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだ  
だいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだ  
いやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだいやだ  
やだいやだいやだいやだいやだいやだ

ああああ ああああああ あああああ ああああああ あ

神さま たすけて  
おれは おれは  
人狼なんかになりたくない

- ・読み終わった探索者は 1/1d6
- ・ドロテアは「この手記を書いた男は、事故で死んでしまったらしい。遠目に獣だと勘違いした狩人によって撃ち殺されたんだそうだ」  
「この町はサバト事件が起こった村の、幸運にも事件に居合わせず生き残った者たちが、親類縁者を悼んで近場に住みついて新たに作った村が起源」  
「この街では今でも時折人狼の噂が流れる。大きな町でもないのに変死者や失踪者が絶えない」と教えてくれる。

[[二日目・夜]]

ホテルに戻り夕食を済ませた探索者たちは、一日目と同様ホテル内の探索ができる。就寝のため部屋に戻った探索者たちは各々の部屋の窓の外に奇妙なものを見るだろう。森へと続く小道の奥に小さな光が見えるのだ。《目星》するとそれは誰かが持つ明かりであるのがわかり、ちらちらと揺れながら遠ざかっていくように感じる。《聞き耳》した場合、風が木の葉を揺らす音の中に小さく「カラン、カラン」という音が聞こえる。ロザリオ保持者はそれが熱を持ち、その明かりの方へ行きたがっていると感じる。ここで分岐が生じる。

(1) 光を追いかける

黒猫を連れた裸足の少女がカンテラを手に歩いている。声を掛けると振り返ってきょとんとした顔をする。少女に名を尋ねると「忘れた」と言う。どこから来たかと尋ねても「わからない」と言う。ドイツ語を話していないにもかかわらず何故か言葉が通じることに0/1d3のSANチェック。

〔名無しの少女 (マリア) 〕

STR:12 CON:13 SIZ:10 INT:13 POW:11 DEX:14 APP:14 回避:70 耐久:12

戦闘技能は初期値。《ドイツ語》は自動成功する。

- ・妖精めいた素朴な可愛らしい少女。
- ・少女に《目星》すれば裸足の足はあちこち切れて痛々しく腫れていることがわかる。《医学》をすると喜ばれるが手当の際その足が「氷のように冷たい」と感じ0/1のSANチェック。《歴史》に成功で少女の服装がとても古めかしく感じる。
- ・少女は黒猫を連れており「ディアーナ」と呼んでいる。黒猫に《目星》→探索者をじっと見つめており賢そう。目が黄色くて可愛らしい猫だ。
- ・少女は「自分はとても大きな罪を犯した。それは百年かかっても二百年かかっても償いきれないほど大きな罪だ。だから自分はこうして毎日、神様に許しを乞うために罰を受けている」と話す。
- ・それはどんな罪かと聞くと「それも忘れた」と言う。また罰について聞こうとするとはぐらかされる。
- ・踊り子にわらべ歌を教わった探索者は彼女の名は「マリア」だと気づくだろう。
- ・老人から「モイラ」という名だけを聞いた探索者は《アイデア》成功でモイラ=マリアだと気づく。
- ・少女の名前が『マリア』であると気づいた探索者が少女に「君の名はマリアではないか」と尋ねるとはっとしたような顔をする。「そうだ、私はマリアだ」と。ちなみに少女に対して「君の名はモイラではないか」と尋ねると「そんな名前ではない」と言われるだけ。「マリア」でないといけない。
- ・当てずっぽうで当たった場合も可。
- ・少女は「そのロザリオをよく見せてほしい」と言ってくる。見せると「これはヴィルの

ものだ」「見せてもらったことが何度もあるから間違いない。『お母さんの形見だから』ととても大切にしていた」と言う。

①探索者が「ヴィルという人物に返したい」と言う

→少女はヴィルの居場所を「河の向こう側」だと教えてくれる。「自分は河を渡れないから渡しにいけない」とも。何故渡れないのか聞くと、「船に乗れないからだ」と答える。

「それに自分は名無しなので、ヴィルも名無しのお客さんが来たら困るだろう」とも言う。

→この発言から、少女を舟に乗せることと名前を思い出させることが目標なのだと気付けるとよい。

②探索者が「これは自分のものだから返したくない」と言う

→少女は「それならヴィルには可哀想だけれども仕方ない」と言う。

しばらく話をした後、少女は「もう行かなければ」と言って去っていく。《追跡》に成功した場合、少女は走っているように見えないにもかかわらず探索者たちが必死に追いかけたとしても一向に追いつくことができないことに不気味さを感じ、SAN 0/1。カンテラの炎は遠ざかってやがて消える。

ホテルに帰った探索者が森の奥を見れば一瞬強い火が燃え上がったように見え、数秒して消える。森の奥から火の手が上がった不思議な光景に SAN0/1。

(2) 光を追いかけない

保持者は初日に見た内容と同じ内容の夢を見る。ロザリオが熱く首が締まるような感覚が強まる。SAN1/1d4。

その後、探索者たちはホテルに戻って眠りに落ちる。保持者は二日目の夜も夢を見る。

[[三日目・昼]]

朝目が覚めて保持者は昨日よりもロザリオが首を絞めつけているように感じる SAN0/1。

三日目は二日目・昼に回り切れなかった場所を散策することになる。

[[三日目・夜]]

空を見上げれば見事な満月の夜である。ホテルの窓からは昨日と同じ森の小道に行く光が見える。

※ここで一度 KP は持ち物チェックを行っておくとよい。

(1) 光を追いかける

- ・ホテルを出ようとするルイーゼにばったり出会う。
- ・ルイーゼに「森へ行こうと思う」「河の向こうへ行きたい」等と言うと血相を変えて止め

られる。その様子からは尋常でない焦り、怯えがうかがえる。それでも引かないでいると、ルイーゼから銀の弾が込められた銃を「念のため護身用に」と渡される。

・好感度が 0 になっていなければルイーゼは思い詰めた様子で「私も連れて行って欲しくないか」と頼んでくる。見ればなんとなく顔色が悪い。「来てもいい」と言えばついてくるし、「来ない方がいい」と言うと素直に引き下がる。

(2) 光を追いかけない (河向こうへ行かない)

ENDⅢ『人狼の町』END。

(1) のルートを行けば、[[二日目・夜]]と同様に少女(=マリア)と猫ディアーナと出会う。前日にすでに出会っている場合、マリアは PL たちのことを覚えている。

・前日にマリアの名前を言い当てている or [[三日目・夜]]に名前を言い当てた場合、マリアは名前を思い出したことにより徐々に過去の事件を思い出していく。

・この時点でマリアの名前がわからない探索者は図書館や村人への聞き込みで得られる情報のみで状況を推測しなければならない。マリアは記憶を取り戻せないで、以下の話は聞けない。

〈マリアの話〉

- ・「私は粉屋、ヴィルは鍛冶屋の子だった」
- ・「ヴィルは幼なじみでお隣さんで恋人だった」
- ・「あの冬、獣の被害が多発していた。単なる獣の仕業と違って、とても変な雰囲気で怖かった」
- ・「バルタザール様が『気をつけなさい』と言った。『獣はひとりでいるところを狙ってくるからね』って」
- ・「私、どうしても河の向こうに行かないといけない。ヴィルが待ってる。」

河に近づくとつれマリアは目に見えて憔悴してくる。そして森を抜けて河原に立った途端、マリアは叫び出す。そして全身が急に炎に包まれ、「ごめんなさい、ごめんなさい」とパニックを起こしたように泣き叫びながら苦しんでいる。助けようとした探索者は近寄ってマリアに触れても全く熱くないことに気づく。そのため炎が物理的なものでなくマリア生み出した幻覚の類のものであることがわかるだろう。《精神分析》か《こぶし(平手)》成功で正気に戻すことができれば炎は消える。炎はマリアが「火刑の炎にあぶられている」イメージから生じているので、河の水をかけても消える。

マリアが落ち着いてから周囲に目星すると以下のことがわかる。

【河】

河面は色深く底が見えない。生き物の気配もない。深い霧がかかっており、向こう岸の様子もまるで見えない。河岸には丁度良い大きさの船がある。船着場に縄で繋いであり、小さな木製の器が置いてある。

《聞き耳》をした場合、小さな流水音と遠い場所からの狼の遠吠えが聞こえてくる。人狼の気配を不気味に思った探索者は 0/1 の SAN チェック。

#### 【小さな木製の器】

原始的な造形をした人形が器の縁に付いている。人形は人間の男性を象ったものであり、器との間に継ぎ目はなく一体に彫られているため取り外すことはできない。全体的に木肌そのままの素朴な雰囲気である。《アイデア》で人形はカロンだとわかる。

#### 【石碑】

古びた石碑。《ドイツ語》ロールもしくはルイーゼ or マリアに読んでもらうことで以下の文章が彫られていることがわかるだろう。

ここから先は死者の世界。渡し守がいなければ、死者は冥府の河を渡れない。  
生者は生きては河を渡れない。  
どうしても渡りたくば、カロンに三倍以上の賽銭を払うかもしくは生贄を捧げることだ。  
そうすれば、彼は侵入者たちを束の間見逃してくれるだろう。

これを読んだ(聞いた)探索者はこれから自らが「生きたまま冥府の河を渡る」という冒瀆的な行為を犯そうとしていることに気づく。思わず怖気だち 1d3/1d6 の SAN チェック。マリアはこれを読んでも聞いてもうわの空で「はやくはやく」と急いてくるだけだ。

《図書館》ロールに成功していた探索者はここで「カロンがギリシャ神話に登場する冥府の河の渡し守であること」「カロンは船賃を支払えば船に乗せてくれること」を思い出す。ルイーゼを連れてきている場合、お守りの銀貨が 1 ドラクマ硬貨であることを教えてくれる。

生者の船賃は 3 オボロス。6 オボロス=1 ドラクマなので、銀貨 1 枚あたり二人は乗れる計算。

ここでは木の器に銀貨を入れるかもしくはディアーナを生贄とすることで無事に河を渡ることができる。まさか以下のような行動はしないと思うが……

- ・マリアを殺そうとする→攻撃が全く通らない
- ・ルイーゼを殺す→通常通り話は進むが、最終的に豚箱 end
- ・泳いで渡ろうとする→《水泳》自動失敗。1 のダメージ。《幸運》ロールに成功したら岸に這い上がるができる。失敗したら再び 1 のダメージ。再度《幸運》というように岸に上げられるまで続ける。(誰かが縄など掴むものを持っていた場合は 2 ターン目から《幸運》

に+20で振ってよい。)

・ディアーナを殺す場合、探索者たちが自ら殺そうとするとディアーナ (DEX:16) との DEX 対抗ロール。成功した場合、可愛らしい猫を自らの手で殺したという罪悪感から 1/1d4 の SAN チェックが発生。失敗すればマリアがディアーナを殺すが、可愛がっていた猫を平然と殺すその狂気じみた姿に 1/1d4 の SAN チェック。最初からマリアに頼めばディアーナは彼女に懐いているのでおとなしく殺される。その場合も 1/1d4 の SAN チェック。

・ディアーナは船に乗せることができない。乗せようとしてもするりと逃げてしまう。DEX 対抗ロールも自動失敗。探索者たちだけが船に乗り漕ぎ出すと、見送るように佇んでいたディアーナの姿が突如揺らぎむくむくと膨れ上がる。岸边を振り返った探索者は、霧の向こうに霞んではっきりとは見えないがディアーナが何かひどくおぞましいものに変化するのを目撃する。1/1d4 の SAN チェック。

河を渡り切った探索者たちは、異様に大きな月に照らされる森の小道を進んでいくこととなる。小道はだんだんと道幅を増し、通り抜けた先には村の廃墟群があった。昼間河を渡って村の跡地に来た探索者は、建物の状態や漂う空気が明らかに様変わりしている光景に怖気づき 0/1 の SAN チェック。焼け跡が妙に生々しい廃墟を通り過ぎていき、やがて中央の広場らしき場所に抜け出た。そこには大きな満月を背に立つ初老の男性の姿。その足元にうづくまる奇妙でどこかおぞましい人影たち。マリアが「バルタザール神父さま？」と呼びかける。懐かし気に走り寄ろうとしたマリアは彼の足元に取り巻いているものが醜い半人半獣——人狼であることに気づいて足をすくませる。呆然とするマリアにバルタザールは優しげに声をかける。以下バルタザールとマリアの会話の概要。

マ「どうして貴方がここにいるのか。その人狼は……」

バ「私の作品だ。私が呪いによって人狼を作り出し、ばらまいた。彼らは私の忠実なる僕たちだ。あの時の君たちは素晴らしかった。裏切り、打算、狂気、後悔、暴力、迸る血。私には非常に面白く興味深い劇だった。」

マ「信じていたのに。酷すぎる」

バ「可哀想なマリア、今度こそ眠らせてあげよう。そして次なる儀式の供物はあの町だ。

(探索者たちの来た方角を指さす)「私の儀式を妨害するおろかな人間どもには容赦しない。お前たちも私の作品になるがよい。」

ここで戦闘に突入。よく見れば周囲には数えきれないほど多くの人狼がうごめいていた。

探索者たちは 1/1d6 の SAN チェック。バルタザールの足元にうづくまる人狼たちが唸り声を上げ襲い掛かってくる。

人狼

STR:21 CON:13 SIZ:10 INT:4 POW:13 DEX:13

移動:12 耐久:12 平均 DB:1d4 あるいは 1d6

武器: 噛みつき 30% ダメージ: 1d8+db

人狼はほとんどの武器に耐性があるが、火か銀の貫通武器には弱い。ルイーゼに渡された銀の弾が込められた銃か銀食器だと効果的にダメージを与えられる。抵抗力があるため、1ラウンドにつき1耐久力を回復する。

銀の武器は人狼に致命傷を与えることができる。

※人狼に噛まれると青黒い痣となる。24時間以内に街の診療所で治療をしなければ、満月の夜に狼と化す人狼となってしまう。

バルタザール神父（ニャルラトホテプが人間に化けた姿）

CON:12 SIZ:13 APP:14 DEX:13 耐久:12

回避:50%

ニャルラトホテプ

STR:80 CON:50 SIZ:90 INT:86 POW:100 DEX:19

移動:16 耐久:70 平均 DB:10d6

武器：かぎ爪 85% ダメージ：10d6+db

見た者は1D10/1D100のSANチェック

- ・襲ってくる人狼は3体（戦闘人数によって調整可）。神父は一切攻撃してこず回避に専念。
- ・人狼の背後にいるバルタザール神父を攻撃し殺害した場合、ニャルラトホテプが化け物の姿となるので注意。ヒントとしてマリアにそれとなく「神父を攻撃しては駄目だ、勝てる相手ではない」と止めさせてもよい。
- ・ルイーゼを連れてきている場合、6ターン目から様子がおかしくなってくる。6-7ターン目から行動不能となり、8ターン目から探索者たちに襲い掛かってくる。なお、6ターン目以降人狼はルイーゼには襲い掛かってこない。
- ・人狼を退治するとバルタザールは「なかなかやるじゃないか」と感心し、更なる5体を差し向けようとするが、そこでロザリオが光ると同時に大きな狼が乱入してくる。大狼は5体の人狼をはね飛ばし、人狼たちもどういわけかおとなしく引き下がって様子見している。

PLたちの前に立った大狼は唸りながらバルタザールを睨んでいる。バルタザールは面白そうに大狼を見、親しげに話しかける。「おや、君は。君に免じてここは見逃してあげよう。私の作品たちもまだまだ君には遠く及ばないようだ…君には随分楽しませてもらった。」と言って神父も人狼も溶けるように姿が消える。

## END I 『恋人たちの眠り』

大狼の姿が揺らぎ、村育ちの朴訥とした雰囲気のある青年になる。探索者たちを見つめる目からは感情が読み取れず、その顔には口数の少ない性質の者特有の表情の硬さが伺える。マリアは驚愕に目を見開き、「ヴィル？ヴィルなの？」と呆然と呟く。青年がよく見知った者にしかわからない程度に小さな笑みを浮かべる。「マリアがここに来るのを、ずっと待つ

ていた」と言うヴィルに MARIA は何度も何度も「ごめんなさい、ごめんなさい」と繰り返して泣く。「許してとは言えなかった。自分は絶対に許されてはいけないとてもひどいことをしたから」と言う MARIA にヴィルは「MARIA がひどい人間だと言うなら俺だって最低だ、MARIA を騙していた」と言って MARIA を優しく諭した。

・ここでロザリオ保持者は、ロザリオと青年・ヴィルが共鳴して淡い光を纏っていることに気づく。そこからさらにロザリオが彼のものであることを思い出すだろう。ロザリオを返すことも返さないことも探索者の自由だが、返した方が後々ためには良いことはお察しのとおり。拾ったものは持ち主に返してあげよう。

### **END I-1:ロザリオを返す**

→「貴方のものか」と問うとヴィルは頷く。ロザリオを手渡すと彼は「ありがとう、君たちがロザリオを運んでくれたおかげでここまで来られた。MARIA にも会えた。」と言い、MARIA の首にロザリオをかける。MARIA が幸せそうに微笑み、二人の体は強い光に包まれる。先に MARIA の姿が崩れだし、彼女が長いため息を吐くとその体はすべて砂になって解けた。ヴィルは手に残った砂をじっと見つめ、ゆっくりと握り込んで胸に当てた。まるで消えてしまった MARIA を抱きしめようとするように。自らも長いため息を吐くとその輪郭は光の中にほどけていった。最後に彼は柔らかな笑みを浮かべて探索者たちへお辞儀をしているようにも見えた。

不意に一迅の風が通り過ぎ、光を浚っていった。

空に残った煌めきを探索者たちは長いこと見つめていたが、やがてすべては夜闇の向こうへと消えていく。

すべてが終わったことを知った探索者たちは各々座り込んである者はじっと黙り込んで、ある者は今回の事件について他の探索者と語り合ったりするかもしれない。

そこは W\*\*\*\*\*村の跡地ではあるものの、冒流的でおぞましい異形のものたちはすでに去ったことを直感的に悟っている。動く気力は起きず、そうして時間が過ぎ山の裾からはやがて朝日が顔を出した。そこで探索者たちは無事に生還できたことを実感するのだった。遠くで人の声や草をかき分ける音がする。

「皆さーん、どこにいるんですかー？」

という声が聞こえてくる。ルイーゼを連れてきていない場合はルイーゼの声であるし、ルイーゼを連れてきた場合はルートヴィヒや町の人間たちの声であるだろう。

そこで探索者たちは気が弛み、意識を失った。

探索者たちはヴァルター先生の診療所で目を覚ます。手厚く看病され、人狼に噛まれた探索者は苦い薬を飲まされる（先生は「滋養のための薬だ」と言うが、実のところこれは人狼化を止める秘薬である）。人狼化を気にする探索者は自分で《医学》を振るか先生に聞くかして状態に異常がないことを確認してもよい。



後日、回復した探索者たちはあの夜通った道を辿っていった。まず渡った河を見に行くが、そこにあるのは一人でも乗れば沈んで使い物にならないだろうと思われる古い船だった。木の器は見当たらない。石碑はあったが、《ドイツ語》成功かルイーゼに翻訳を頼むと刻まれた文字は「これより先 W\*\*\*\*\*村跡地」となっていることがわかる。そして、その石碑には鎮魂の碑文が刻まれている。

街道を歩き、その先に鉄道の駅がある。鉄道は町の北側にあった崖の低くなっている場所と面している。世話になった人々に別れを告げ、帰路に着いた探索者たちは車窓から外の景色を眺めている。すると崖の上から二匹の獣が駆け下りてくるのが見えた。よく見ればそれは狼である。探索者たちは思わず身を乗り出した。列車は定刻となり駅を発車する。二匹の狼はしばらくの間崖の上で列車と並走し、やがて足を緩めた。車窓からその姿が見えなくなる。列車の背後から狼の遠吠えが聞こえた。その高らかな吠え声はいつまでも余韻を引いて探索者たちの耳に残るだろう。

『人狼の森』これにて終幕。  
おめでとう、シナリオクリアだ。

## その他の END 詳細

### END I-2：ロザリオを返さない

END 自体は①とほぼ一緒だが、ホテルで目が覚めた時、手に持っていたロザリオを見るとそれは茶色っぽい乾燥した何かに変わっている。探索者は《目星》をせずともわかってしまう。それは青年ヴィルの抉り取られた心臓が月日を経てミイラとなったものだと。1/1d4 の SAN チェック。後味の悪い END だ。

### END I-3：マリアを連れて来ない

END の流れは①とほぼ一緒だが、「マリアの魂は報われるのだろうか…」と寂しげな表情をしたヴィルが一人光の中に消える。

### END II 『盗人への鉄槌』

盗みを働くなどの不法行為を働いた場合のエンド。

ホテルを叩き出された探索者は「警察に突き出されなかつただけですか」と自分の心を慰めながらとぼとぼと街道を歩き駅へ向かう。気づけば辺りはすっかり暗い。ここで《聞き耳》成功で獣の息遣いを聞き 0/1d4 の SAN チェック。不穏な気配がある。近くの遠くの茂みがガサガサと何か音を立てる。恐怖に駆られた探索者は気づけば走り出しているだろう。1/1d6 の SAN チェック。突如道脇の木が倒れ探索者の逃げ道を塞ぐ。倒れた木の前にそれは姿を現す。燃えるような赤い目をした巨狼がそこにいた。周囲に目をやると数多の

赤い目が四方を囲んでいる。1d3/1d10 の SAN チェック。狼は地鳴りのような呻きを上げる体をバキバキと鳴らしながら立ち上がり、みるみるうちに人へと姿を変えた。探索者たちの前に仁王立ちになったのは髪を乱し目を血走らせた大柄な青年だった。1d4/1d20 の SAN チェック。

「こうも期待外れとは。患者の末路には獣の餌食が相応しい」と言う青年は威嚇するように大きく口を開いた。その上下には唇から零れ出すほど大きな牙がある。次の瞬間、ひどくおぞましい“何か”が四方から飛びかかってきた。混乱した視界には襲撃者の姿は捉えられない。ただ、生臭い獣の呼気を感じた。鋭い牙が肉に食い込み四肢が引き裂かれ内臓を引きずり出される。処理の追いつかない脳がその激痛を感じる前に、探索者たちの意識はブラックアウトした。

探索者たちに期待をかけたヴィルヘルムの絶望によるあまりに苛烈な制裁。キャラロスト。

### **ENDIII 『人狼の町』**

#### **ENDIII-1:エルマーにロザリオを渡す**

エルマーに協力した場合このルートとなる。ロザリオの高い魔力により彼の永年の夢が直ちに実現される。エルマーの力で霊界を繋ぐ橋を架けてしまうことにより、河を渡った人狼が森から町へと流れ込む。人狼たちが次々と町の人々を襲い、ある者は食われ、またある者は噛み傷から感染し人狼と化して自らもまた人を襲う。探索者たちは自らが災難を引き込み取り返しのつかないことをしてしまったことに気づく。そして例に漏れず人狼に襲われ、絶望の中で最も悲惨な最期を遂げる。キャラロスト。

#### **ENDIII-2:三日目に河を渡ることなく終える**

エルマー少年にロザリオを渡さなくとも、ロザリオ保持者が河を渡ってバルタザール神父と人狼を撤退させることなく傍観していると四日目の朝にはエルマーの呪文が完成する。III-1 と同じエンドとなる。

### **ENDIV 『永遠の虜囚』**

吸血鬼エミーリエの《魅了》に 5 回失敗することで吸血鬼の従者として永遠に彼女に使えることとなる。探索者は従者として案外幸せに過ごすかもしれない…が実質上のキャラロスト。

### **ENDV 『贅』**

吸血鬼との戦闘となって敗北した場合は、吸血鬼の贅として血を吸われて命を落としキャラロストとなる。

## ENDVI 『ニャル様エンド』

戦闘の際、バルタザール神父を殺害してしまうとニャルラトホテプが姿を現す。ニャルラトホテプとの戦闘になる。

## ENDVII 『豚箱エンド』

誰か実体のある人物を殺害した場合。孤児院で計画を練るエルマーや戦闘時正気を失ったルイーゼを殺してしまった場合もこのエンド。正当防衛という言い分は聞き入れられない。

### ☆報酬☆

- ・生還した探索者は 1d10 の SAN 回復。
- ・マリアをヴィルヘルムのもとへ連れて行った場合は、1d6 の SAN 回復。
- ・マリアの名前を言い当てた場合は 1d4 の SAN 回復。
- ・ルイーゼを連れていった上で生還させることができれば 1d6 の SAN 回復。
- ・河を渡る際にディアーナを殺さなかった場合は 1d4 の SAN 回復。
- ・ロザリオ保持者は 1d6。さらに《幸運》に成功すれば任意の技能値を 5 上げることができる。

### 〈事件の真相について〉

500 年ほど前のある年の冬、W\*\*\*\*\*村では獣害に見舞われていた。家畜が襲われ、穀物庫が荒らされた村人たちは警戒していた。

ある日、村で最も尊敬される神父・バルタザールが無残な死体で発見される。そのあまりに凄惨な死体は一枚の紙を握りしめていた。それはバルタザール神父の遺言。恐る恐る開いて読めば、到底信じがたいことがそこには書いてあった。

「神は我々を試されている。卑しき人狼に打ち勝つために、その英断を下せるのかどうか」

「人狼が紛れ込んだ村を救うには、犠牲を覚悟で処刑をおこなうしかない」

こうして深い雪により外部から断絶した村で、血で血を洗う惨劇が幕開けた。やがて最後の人狼を残すところとなった。ヴィルは「何があっても俺を信じてほしい」とマリアに言うが、村人たちの中で最も疑わしきは彼であった。マリアは猜疑心を煽られ「人狼がヴィルに“成り代わってしまった” =本物の恋人であるヴィルは人狼に殺された」と思い込み、ヴィルの心臓にナイフを突き立てた。そうしてヴィルを処刑した次の日、人食いは起こらなかった。ヴィルヘルムは人狼だった。村人の半数以上の死者を出して人狼事件は終結した。

そうして狂喜し涙を流す村人たちの集会所に現れたのは死んだはずのバルタザール神父。本物のバルタザール神父は呪われた魔術で人狼を作り出し、その代償に人狼に食われて死んだ。バルタザールになり替わった彼はニャルラトホテプの化身だった。かの者はバルタ

ザールの遺産を使って W\*\*\*\*\*村を丸ごと巻き込んだゲームをしたのだ。追い詰められた人間がどんな行動をとるのか。恐怖に我を忘れ、醜く残虐に他者を蹴落とす村人たちの姿にかの者は満足し、真の姿を現した。神としての姿を顕現させたニャルラトホテプを見てしまった村人たちはそのあまりに冒瀆的な姿に発狂する。

隣村の人々が異変に気づいて駆けつけた時には、村人たちは皆取り返しがつかないほど狂ってしまっていた。ただ一人、マリアを除いて。マリアはヴィルが本当に人狼であったことを悟ったことにより、一時的発狂にいた。そのためニャルラトホテプの姿を見ても発狂しなかったのだ。

〈ヴィルヘルムについて〉

W\*\*\*\*\*村には二種類の人狼がいた。先天的な人狼族と、呪いにより狼化する力を得た人狼。この地域の先天的な人狼族は数が激減しており、人として生活し混血が進んでいくことで適応していた。ヴィルは人狼族としての能力を持った最後の一人だった。彼は人狼であり、自らの生き残りのため呪いによる人狼たちと共闘するものの、マリアと二人で生存する道を模索していた。しかしヴィルは村人側に追い詰められ、マリアら村人たちの手にかかって死ぬ。人狼ゲームをご存知の方は「マリアとヴィルヘルムは“恋人”で、“恋人勝利”に持っていくことができず敗北した」という感覚がわかりやすいかもしれない。

ヴィルはマリアが魔女裁判にかかり処刑された後も罪悪感から現世と霊界の堺をさ迷っていることを気にかけていた。そして、彼の母親の形見であるロザリオにその念が籠り、探索者たちをマリア、ひいては W\*\*\*\*\*村へと導いたのである。

ちなみに骨董市でロザリオをくれた老人は魔女狩りの時代をかいくぐって生き残った魔術師である。強い念の籠ったロザリオを W\*\*\*\*\*村跡地で手に入れた彼はマリアやヴィルを不憫に思い、然るべき者が現れるのを待っていた。

〈ルイーゼの豹変について〉

彼女には先天的な人狼の血が流れている。そのため満月の夜、霊界である W\*\*\*\*\*村に入り込み人狼と対決したことで何らかの作用により発作が起こった。

〈吸血鬼の屋敷について〉

エミーリエは吸血鬼でルートヴィヒがその従僕。屋敷の執事も従僕。町人たちにはとうとう忘れ去られているが、実はホテルの人間と吸血鬼は古くから契約をしている。町人たちが吸血鬼を見逃す代わりに、吸血鬼は他の脅威から町を守る。薄まっているとはいえ人狼の血が流れている者が多いこの町では突如として血に狂う者がいたため、事件の隠蔽には吸血鬼の能力が役に立ったのである。その契約の代償としてホテルの人間は代々子の一人を彼らの従僕として差し出し、宿泊する旅行者相手に“狩り”をするのを黙認した。だからホテルには崖上の屋敷の女主人が描かれた絵がある。ルイーゼはまだこの事実を知らな

いが、跡継ぎとしていずれ真実を知り、覚悟を決めなければならない日がくるだろう。以上のような吸血鬼の情報については、屋敷のマップを作るなどして探索・開示してもおもしろいと思われる（真 END からは遠のくが…）。

#### <お助けキャラ>

人狼は銀又は火で攻撃をしなければ倒せない。探索者が戦闘に苦勞しそうな場合は、冥府の河付近に狩人の小屋を配置するなど、お助けキャラを用意してもよいかもしれない。