

シナリオ:I am Providence

プリプレイ

■シナリオデータ

プレイヤー人数:3~5人
PCの消費経験点:0~15点
プレイ時間:3~4時間

■ステージ

ウィアードエイジのアメリカ合衆国、ロードアイランド州プロヴィデンスを舞台とする。

■ストーリー

1937年。アーネンエルベはある種の特異能力者が持つ現実改変能力に着目し、アメリカ合衆国の小説家、ハワード・フィリップス・ラヴクラフトを利用した計画を実行へと移した。

アーネンエルベはラヴクラフトの小説に出てくる魔術師としての人格をすり込んだ特殊能力者、“ダレット伯爵”をアメリカ合衆国へ派遣し、彼を媒介にラヴクラフトが思い描い

た幻想を現実世界に招来しようとしている。PCたちがダレットを追い、アーネンエルベの計画を阻止すればシナリオは終了となる。

■トレーラー

時に、西暦1937年。

欧州を席捲せんとしていた魔風は、遠く新大陸まで及ぼうとしていた。

頽廢のガリアから深き闇を湛えるトランシルヴァニアを経て、新大陸へ。

そして、世界はゆっくりと、ひそやかに軋み始める。

世紀の夢想家がみた悪夢は、ただの悪夢か、それとも――。

ダブルクロス・トワイライト

『I am Providence』

久遠に臥したるもの、死することなく

■キャラクター作成

●クイックスタート

本シナリオでは、以下の5つのサンプル

キャラクターを使用することを推奨する。

PC1:炎の剣侠児(『トワイライト』P272)

PC2:鋼鉄の牙(『トワイライト』P274)

PC3:秘儀の探索者(『トワイライト』P278)

PC4:闇の血族(『トワイライト』P280)

PC5:惑わせる者(『トワイライト』P276)

●コンストラクション

コンストラクションでキャラクター作成を行なう場合、ワークスとカバーはハンドアウトに書かれたものを選ぶことを推奨する。指定がない場合、GMと相談して好きなものを選んでよい。

■PC間ロイス

以下の順でPC間ロイスを結ぶこと。

PC1→PC2→PC3→PC4→PC5

■Dロイス

Dロイスの使用については『上級』P148を参照すること。

クイックスタートの場合、『トワイライト』P290にサンプルキャラクターに取得させるDロイスが記述されている。

コンストラクションの場合、Dロイスに指定はない。GMと相談して好きなものを選ぶこと。

シナリオハンドアウト	PC1用ハンドアウト
<p>各PCには以下の設定がつく。セッション開始時にプレイヤーとよく相談すること。</p> <p>PC1:ラヴクラフトの友人 PC2:ナチスと戦っている PC3:魔術師やオカルトに造詣が深い PC4:ダークワン PC5:新聞記者</p>	<p>PC1用ハンドアウト ロイス:H・P・ラヴクラフト 推奨感情 P:友情/N:不安 クイックスタート:炎の剣侠児 カヴァー:指定なし/ワークス:指定なし あなたの友人のハワードは、数年前にニューヨークから故郷のプロヴィデンスへ戻り、療養生活を送っている。あなたも折を見て便りを送るなどして交流を続けていたが、どうやら体がいよいよ悪くなっているらしい。手紙の内容も病魔の影響か酷く弱気なものになっている。たまには姿を見せ、励ましたほうがよさそうだ。</p>
<p>PC2用ハンドアウト ロイス:H・P・ラヴクラフト 推奨感情 P:執着/N:脅威 クイックスタート:鋼鉄の牙 カヴァー:指定なし/ワークス:指定なし あなたはアーネンエルベの魔術師たちが集結しているトランシルヴァニアの古城を急襲した。しかし、一足遅く儀式は完遂されており、主だった者は既にその地を去っていた。あなたは城に残されていた情報を元に、彼らが向かった先、アメリカ合衆国はロードアイランド州、プロヴィデンスへと飛んだ。</p>	<p>PC3用ハンドアウト ロイス:ダレット伯爵 推奨感情 P:執着/N:恐怖 クイックスタート:秘儀の探索者 カヴァー:魔術師/ワークス:指定なし 黄昏の世界で魔術師として名を馳せるあなたのもとに、東方聖堂騎士団から集会への誘いがあった。なんでも、プロヴィデンスに住むアンブローズ・デクスター氏が世にも珍しい魔道書を発見したらしい。しかし、その書物がまさに披露されようとするそのとき、謎の魔術師が現われて魔道書を持ち去ってしまった。</p>
<p>PC4用ハンドアウト ロイス:H・P・ラヴクラフト 推奨感情 P:友情/N:不安 クイックスタート:闇の血族 カヴァー:指定なし/ワークス:ダークワン あなたの同胞である友人、ナイ神父が持ってきたバルブ・マガジンに掲載されていたラヴクラフトという作家の小説には、夜に生きる者たちに対する洞察に満ちていた。彼が知らずに書いているのか、はたまた何らかの意図をもって情報を流しているのか。夜の秘密は守られなければならない。調査する必要があるようだ。</p>	<p>PC5用ハンドアウト ロイス:謎の窃盗犯 推奨感情 P:有為/N:恐怖 クイックスタート:惑わせる者 カヴァー:新聞記者/ワークス:指定なし あなたはプロヴィデンスに住む新聞記者だ。ある日、警察署へネタを探しに行く顔なじみの警官がカレッジ・ヒルの屋敷に神出鬼没の怪盗が現われたと教えてくれた。しかも盗まれたのは本が一冊だけらしい。何かトリックがあるか、示し合わせた狂言なのか。とりあえずオカルト記事のネタにはなりそうだ。</p>

オープニングフェイズ

●シーン 1:古城にて(PC2)

◆解説

PC2のオープニング。アーネンエルベが活動していたトランシルヴァニアの古城で彼らの足跡を見つけ、アメリカ合衆国へと向かうシーン。

ここで行なわれた魔術儀式は、Eロイスの《虚実崩壊》である。このことはプレイヤーに告げてよい。

▼描写

アーネンエルベのエージェントが総統指令によってトランシルヴァニアの古城で何らかの魔術儀式を行なっていることを突き止めたあなたは、現地へと飛んだ。

しかし、並みいるナチスの超人兵士や魔術士官の警護を突破した先にあった祭儀場はもぬけの空。どうやら一足遅く、魔術儀式は完遂されて。

だが、暖炉や火桶の中には処分に時間がなかったのかまだ燃え尽きていない書類が残っていた。それらをつなぎ合わせると、アーネンエルベはここを引き払った後、アメリカ合衆国に住むにハワード・フィリップス・ラヴクラフトという男の確保に動いたようだ。

▼セリフ:親衛隊員

「フン……俺たちは所詮足止め。“伯爵”は既に次の場所へ向かっておられる」

「世界、いや。宇宙は我がナチスの理想に従い真の姿へと変貌するのだ！」

◆結末

PC5が事件の調査に向かったらシーン終了。

●シーン 2:黒い神父(PC4)

◆解説

PC4のオープニング。ナイ神父からラヴクラフトの調査を依頼されるシーン。

ナイ神父はPC4を教会へ呼び出し、ラヴクラフトという小説家が彼らダークワンへの洞察に満ちた小説を発表していることを伝え、調査を依頼する。

▼描写

下町の寂れた教会。あなたを呼び出した男の姿は見えないが、椅子に座っているといたのまにか背後に気配が生じる。そちらに顔を

向けると、そこには人懐っこく笑う漆黒の肌を持ったナイ神父がいた。

▼セリフ:ナイ神父

「わざわざのご足労、感謝します」

「(雑誌の切り抜きを渡す)ハワード・フィリップ・ラヴクラフトという小説家の作品です。彼の小説には我々のような闇の住人についての洞察に満ちた記述に溢れています」

「もし彼が闇の住人と関係があり、悪意で情報を公開しているなら、困ったことではないか。私、おせっかいにもこう考えまして」

「あなたには彼の身辺を探り、創作についての真相を調べていただきたいのです」

◆結末

PC4がラヴクラフトの調査に乗り出したらシーン終了。

●シーン 3:書の盗難(PC3)

◆解説 1

PC3のオープニング。アンブローズ・デクスターの屋敷で開かれた東方聖堂騎士団の集会で披露される魔道書、屍食經典儀がダレット伯爵に盗まれるシーン。

ダレット伯爵は《ディメンジョンゲート》でシーンに登場し、《ワーディング》で会場の人々を無力化すると屍食經典儀を手にしてふたたび《ディメンジョンゲート》で退場する。

▼描写 1

プロヴィデンス市の高級住宅街、カレッジ・ヒル。あなたはその一角に建つ駒形切妻屋根の古風な屋敷で開かれている魔術結社、東方聖堂騎士団の集會に招かれていた。屋敷の主、アンブローズ・デクスターが稀覯書を披露する集まりということで、パーティのように和やかな雰囲気だ。

しばらくするとデクスター氏が重そうな書物をうやうやしく抱えて姿を見せる。どうやら、あれが例のものらしい。

しかし、その瞬間部屋の中央に漆黒の闇がわだかまり、人の姿へその形を変える。

▼セリフ:ダレット伯爵

「(デクスターから書物を奪い)何百年ぶりか。ようやく取り戻したぞ」

「(PCに向かって)ほう。私の《恐怖の注入》に耐えられるとは、新大陸の魔術師にもできる者がいる」

「私はダレット。人は私のことを“伯爵”と呼ぶがね」

◆解説2

ダレットが去ってからしばらく後、デクスターは盗まれた魔道書の奪還をPC3に依頼する。

▼描写2

和やかな集会は一転して恐怖が支配する場となった。デクスターは使用人を警察署へ走らせると、あなたを見つけて声をかけてきた。

▼セリフ:デクスター

「警察に人をやりましたが、PC3さんにおりいってお願いがあります」

「先ほどの男。間近で見ましたがトリックの類とは思えません。ですから、魔術に長けたあなたに調査していただきたい」

「先ほど盗まれた書物。あれは私の友人にも関係する大切な物なのです。ですから、どうか」

◆結末

PC3がデクスターの頼みを引き受けたらシーン終了。

●シーン4:事件の香り(PC5)

◆解説

PC5のオープニング。PC5がプロヴィデンス警察署を訪れ、顔見知りの警官からデクスター邸で起こった事件の話を聞くシーン。

▼描写

プロヴィデンス警察署。記事になりそうなネタを求めて訪れたあなたに、すっかり顔見知りとなっている若い警官が声をかけてきた。

▼セリフ:警官

「記者さんか。なんでもカレッジ・ヒルの屋敷に強盗が入ったらしいぜ」

「それもただ物を盗っただけじゃない。パーティの会場に乗り込んで煙みたいに消えうせたって話だ」

「おかげでそっちに人が取られて、俺たちにもしわ寄せが来ててんてこ舞いさ」

◆結末

PC5が事件の調査に向かったらシーン終了。

●シーン5:友との再会(PC1)

◆解説

PC1のオープニング。PC1がラヴクラフトと再会するシーン。

▼描写

プロヴィデンスのカレッジ・ヒル、カレッジ・ストリート66番地。あなたの友人、ワードは数年前からここに住み、療養生活を続けているが病状は決して思わしくないようだ。それでもあなたが訪ねると、彼はあなたを快く出迎えてくれた。

彼の足下にはよくなつた様子の黒猫が体をすりよせている。猫好きの彼が飼っているのだろうか。こちらをうかがうような視線がなんとなく気になる。

▼セリフ:ラヴクラフト

「やあ、PC1。今日は叔母が留守できちんともてなすこともできず失礼するよ」

「それにしても久しぶりだ。どうだい？ 君のほうは。僕はこの通りだが、小説のほうは何とか書けているよ」

「ああ、この猫はメネスといってね。この辺に住み着いているんだ。君のことは慣れないから緊張しているんだろう」

「君の事は叔母にも話してある。たいしたもてなしはできないが、しばらくゆっくりしていくといい」

「そういえば近頃、この辺で強盗事件があつてね。この家には盗む物なんてないが、君も外出するときには用心したほうがいい」

◆結末

ラヴクラフトと話をしているうちに、メネスはいなくなっている。シーン終了。

ミドルフェイズ

■固定イベント

固定イベントは、順番に演出していくこと。

●シーン 6:プロヴィデンスからアーカムへ(PC2)

◆解説

PC2がプロヴィデンスに到着することを演出し、「ダレット伯爵」の《虚実崩壊》によって現実が歪み始めていることを示唆するシーン。

違和感についてプレイヤーから質問があった場合、《虚実崩壊》の効果によるものだと説明してよい。

▼描写

あなたは鉄道を乗り継いでラヴクラフトの住まいがあるプロヴィデンスへ向かっていた。車窓には古きよき欧州の街並みを思わせるニューイングランドの風景が過ぎ去り、目的地が近いことを告げている。

車内では車掌が各車両を回り、次に停車する駅を報せていた。だが、あなたはそこで軽い違和感を覚えた。

▼セリフ:車掌

「次の駅はアーカム。次の駅は……次の駅はプロヴィデンスです」

「(アーカムについて訊ねる)この路線にそんな駅はありませんよ。失礼ですが、旅でお疲れなのでは？」

◆結末

列車はプロヴィデンスへ到着する。PCが列車を降りたらシーン終了。

●シーン 7:デクスター邸(PC3)

◆解説

デクスター邸とその周辺の調査を行なうシーン。PC5がいる場合、ここで合流するとよいだろう。

難易度10の〈RC〉判定に成功すれば、ダレット伯爵が使う魔術の癖を解析することができる。

▼描写

警官たちが一通りの捜査を終え、来客も帰されて静寂を取り戻したデクスター邸。さあ、ここからがあなたの時間だ。

▼セリフ:デクスター

「警察の話では敷地内にそれらしき足跡はなく、もちろん参加者の中にも本を持っている人はいませんでした」

「まったく、何がどうなっているのか……」

◆結末

一通りの調査を済ませたらシーン終了。

●シーン 8:猫の騎士(PC4)

◆解説

ラヴクラフトの家に近づくと、黒猫のメネスから警告されるシーン。メネスは知性を持つダークワンで、最近プロヴィデンス周辺で活発に活動しているダークワンと戦っている。

彼はPC4にこの街を訪れた目的を訊ねるが、配下の猫からラヴクラフトの家が襲撃されたことを知らされ、そちらへ急行する。このとき、彼はPC4にも助力を求める。

これに応じた場合、メネスはPC4を仲間として認め、PC4はこのシナリオで行なう情報収集の判定に+2のボーナスを得る。

▼描写

プロヴィデンスに入ってからというもの、どうも背中に視線を感じる。目的のラヴクラフトが住む家に近づくほどにそれは増え、薄暗い路地に唐突に声をかけられた。

あなたが振り向いた先にいたのは、黒猫が一匹。

▼セリフ:メネス

「……臭うな。あんたも闇の住人か」

「最近このあたりをよそ者が荒らしててな。あんたには悪いがつけさせてもらった」

「あんた、何が狙いだ？」

「(別の猫が現われ、何事かささやく)何だっ、ハワードの家が!？」

「すまん。友達の家が襲われた、助けてくれるか？」

「(承諾した)ありがたい、恩に着る！」

「(拒否した)ちっ。あんたのことは一旦置いておく。行くぞ!(退場する)」

◆結末

PC4がメネスへの対応を決定したらシーン終了。

シーン 7: 〈RC〉判定

シーン11の判定に関係する。メモなどで記録しておくとうい。

●シーン9:襲撃(PC1)

◆解説

ラヴクラフトの家を怪物が襲撃するシーン。シーン8でメネスに協力したPCは自動登場となる。

PC1とラヴクラフトがくつろぐ部屋の影から怪物が出現し、襲いかかってくる。

登場するエネミーは、「EX ジャーム:死者」×3グループ(『上級』P142)。

戦闘配置はPC全員で1エンゲージ。5m先に敵全員で1エンゲージとする。

エネミーは《ワーディング》を展開しないが、PCが《ワーディング》を展開してもラヴクラフトは意識を保っている。

▼描写

ラヴクラフトの家でくつろいでいると、突然背筋に悪寒が走った。耳をすませば、外では猫の鳴き声が響きわたっている。

そうこうしているうちに、部屋のそこかしこから影が盛り上がり、人のような姿を取りはじめた。

▼セリフ:ラヴクラフト

「(エネミーを見て)何だこれは!?! 夢に出てきたグールと同じじゃないか」

「(エネミーが倒される)い、一体今の怪物は何なん、だ……(気を失う)」

◆結末

エネミーを撃退したらシーンを終了する。

■情報収集

情報収集では、以下の5つの情報を調査できる。

◆ハワード・フィリップス・ラヴクラフト

〈情報:噂話、メディア〉6

アメリカ合衆国ロードアイランド州プロヴィデンス在住の小説家。パルプ・マガジンで怪奇小説や幻想小説を発表している。

体調を崩して数年前から療養生活を送っているが、最近では幻覚や幻聴に悩まされるまで悪化している。

〈知識:魔術〉 〈情報:神秘〉8

ラヴクラフトが真の闇の世界と繋がる魔術結社や秘密組織と接触している様子はない。だが、彼の病状は超常の能力者が覚醒する前段階に酷似している。無意識のうちにその力を創作に反映させているのだろう。

◆ラヴクラフト家の襲撃者

〈情報:裏社会、神秘〉6

怪物を制御していた魔術拘束具の形式はナチスの研究機関。アーネンエルベのものだ。

◆アーネンエルベの動向

〈情報:裏社会、神秘〉6

数ヶ月、アーネンエルベはアメリカ合衆国で活動するための総統命令を得た。その目的は『理想的宇宙論の探求に関する活動』。

〈情報:裏社会、神秘〉8

PC2が襲撃したトランシルヴァニアの古城で研究を行っていた者たちはアメリカ合衆国へ渡り、屍食經典儀と呼ばれる魔道書を強奪した。

彼らの指揮官は“ダレット伯爵”ことフランソワ＝オノール・バルフォア。

◆屍食經典儀

〈情報:神秘〉8

ダレット伯爵が著わした屍体を利用する魔術についての魔道書。アンブローズ・デクスターが所蔵していたが、アーネンエルベが強奪した。

ダレット伯爵の力が保存されているとも伝えられる強力な魔法の物品。

〈情報:噂話、メディア〉6

ラヴクラフトのファンであるアンブローズ・デクスターが彼に贈るためジョークで作成した魔道書。そのため効果はないはずだ。

◆ダレット伯爵

〈知識:魔術〉 〈情報:学問、神秘〉7

17世紀後期から18世紀初頭にかけて活動したオカルティスト。本名、フランソワ＝オノール・バルフォア。

革命の混乱を逃れてドイツへ移住したフランス人。エルレットに土地を持つ伯爵だったため、ダレット伯爵と呼ばれる。

屍人操作の魔術に長け、屍食經典儀を著わした。おぞましい存在との契約によって不死者となったともいわれている。

現在はアーネンエルベに協力している。

〈情報:噂話、メディア〉6

ラヴクラフトが友人の小説家、オーガスト・ダーレスに提案した魔術師の名前。架空の人物のはずだ。

■トリガーイベント

トリガーシーンは、ある条件を満たすことで発生するシーンである。

●シーン 10:襲撃ふたたび(PC1)

条件:情報「ハワード・フィリップス・ラヴクラフト」を調べた

◆解説

ダレット伯爵がラヴクラフトを襲撃し、彼を拉致するシーン。《ディメンジョンゲート》でシーンに登場し、ラヴクラフトを連れて《瞬間退場II》で退場する。

▼描写

あたりに今までの比ではない禍々しい気配がたちこめ、すべての光が掻き消える。そこから現われたのはアーネンエルベの魔術師、ダレット伯爵だ。

▼セリフ:ダレット伯爵

「邪魔者どものお陰で計画を急がねばならなくなった。もう少し準備に時間がほしかったが仕方がない」

「ご同行願いますよ。ラヴクラフト先生(《瞬間退場II》で退場する)」

「(PC3に)いつそやの魔術師か。手を引きたまえ。これは忠告だ」

◆結末

ダレット伯爵が退場したらシーン終了。

●シーン 11:敵地へ(PC5)

条件:すべての情報を調べた

◆解説

難易度10の〈知覚〉または〈RC〉判定に3回成功すれば、アーネンエルベの拠点を見ることができる。

メネスと協力している場合、PC全員が判定に+2のボーナスを得る。

また、シーン7の判定に成功している場合、1回成功しているものとみなす。

この判定はPCひとりあたりシーンに1回行なえ、全員が判定しても成功回数が足りない場合、成功回数はそのまま新たにシーンを開始して判定を行なうこと。

▼描写

アーネンエルベの情報を調査した結果、彼らの行動範囲はプロヴィデンス周辺に限定さ

れている。となれば、拠点もこの近くにあるはずだ。

▼セリフ:メネス

「(PCと協力している場合)闇の臭いは強くなるし、ハワードはさらわれるし、大変なことになってるみたいだな。俺たちも協力するぜ」

◆結末

アーネンエルベの拠点を発見したらシーン終了。

●シーン 12:歪む世界(PC4)

条件:シーン11の直後

◆解説

《虚実崩壊》の効果が増大し、現実世界がラヴクラフトの創作世界で書き込まれていく様子を演出するシーン。

▼描写

アーネンエルベの拠点へ向かう途中、道路の標識や地図がちらちらとまたたく。“プロヴィデンス”の文字が“アーカム”に。さらに“インスマウス”、“キングスポート”、“ミスカトニック大学”……すべてラヴクラフトが彼の創作に登場させた場所の名前だ。

となれば、いずれは彼の創造した恐るべき存在たちがこの地球へと出現するのだろうか。

◆結末

演出を終了したらシーン終了。

●シーン 13:廃教会(PC3)

条件:シーン12の直後

◆解説

アーネンエルベの拠点である廃教会に踏み込むと、足止めのために配置されていた部隊と戦闘になる。

登場するエネミーは、「ナチス改造部隊」×5グループ、「超人兵士」×3体(『トワイライト』P304)。

戦闘配置はPC全員で1エンゲージ。5m先に敵全員で1エンゲージとする。

エネミーを倒して資料に目を通すと、アーネンエルベが薬物や機械を用いて人間の記憶を書き換える技術を開発しており、ダレット伯爵も被験者のひとりだと知る事ができる。

また、本冊にはラヴクラフトの著作も並べられている。

▼描写

プロヴィデンス市フェデラル・ヒルの廃教会跡がアーネンエルベの拠点だ。

さまざまな機材が運び込まれて研究所のようになった室内へ踏み込むと、あなたたちを待ち構えていたナチスの超人兵士が襲い掛かってきた。

▼セリフ:兵士たち

「ここは命にかえても守る！」

◆結末

ダレット伯爵の詠唱は塔の上から聞こえてくる。エネミーを倒したらシーン終了。

クライマックスフェイズ

●シーン 14:1937年3月15日(PC1)

◆解説

PC全員登場。廃教会の塔の上で儀式を執行しているダレット伯爵と対決するシーン。

戦闘配置はPC全員で1エンゲージ、5m先にダレット伯爵と屍食經典儀で1エンゲージ、そこから5m先にラヴクラフトで1エンゲージとする。

ラヴクラフトは彼とエンゲージし、難易度15の〈交渉〉判定に成功すれば正気を取り戻させ、シーンから退場させることができる。戦闘終了までにラヴクラフトを正気に戻せなかった場合、彼はオーヴァードに覚醒する時の負担に耐えきれず死亡してしまう。

衝動判定を行ない、戦闘を開始せよ。

▼描写

廃教会の塔の上。そこにわだかまる闇の中に不気味な魔道書を持ったダレット伯爵はいた。その後ろには目もうつろなラヴクラフトが立ち、なにごとかをつぶやいている。

▼セリフ:ダレット伯爵

「諸君らが一手遅かったようだ。儀式はもう始まっている」

「夜明けとともにラヴクラフトの夢が世界、否、宇宙を覆い、怪魔の跳梁跋扈する時代が始まる！そしてそれらを我らが支配し、千年帝国の尖兵となすのだ！」

「その物語にお前たちは不要。ここで終わらせようではないか」

「(倒される)馬鹿な……物語を取り込んだ私が、その物語の中で倒されるなど……」

◆結末

戦闘が終了すると、あたりの禍々しい気配は消え、東の空が白みはじめる。エンディングへ。

敵データ

フランソワ＝オノール・バルフォア

◆データ

ブリード:クロスブリード
シンドローム:パロール/ノイマン/ブラム＝ストーカー
コードネーム:ダレット伯爵
能力値 技能

【肉体】2 〈白兵〉6
【感覚】2 〈知覚〉1
【精神】8 〈RC〉6、〈意志〉1
【社会】2 〈調達〉1、〈情報:神秘〉3
【HP】182 【行動値】12

装甲値:1
侵蝕率:130%(ダイス+4個)
取得エフェクト

《巨人の斧》3《死神の瞳》3《停滞空間》3《黒星招来》3《コントロールソート:白兵》2《ブリッククレーク》2《鮮血の鎖》3《血霧の盾》3《ブラッドウェブ》5《不死不滅》4《夜魔の領域》3《不死者の血》2《コンセントレイト:パロール》3《リフレックス:ブラム＝ストーカー》3《瞬間退場II》2《生命増強》5
取得Eロイス
《虚実崩壊》

◆コンボデータ

▼《黒い束縛》

《死神の瞳》+《鮮血の鎖》+《ブラッドウェブ》+《コンセントレイト:パロール》
タイミング:メジャーアクション
技能:(RC)6 ダイス:12
クリティカル値:7 難易度:対決
対象:単体 射程:視界
解説:黒い触手を招来する射撃攻撃。命中した場合、対象が次に受ける攻撃のダメージを+4Dし、次に行なう判定のクリティカル値を+1し、ラウンドの間に戦闘移動、全力移動、ドッジを行なうたびに10点のHPダメージを受ける。1シナリオ3回まで《停滞空間》を組み合わせ、シーンの間対象の【行動値】を0にする。この効果はマイナーアクションで解除できる。

▼《サーベル》89%

《巨人の斧》+《コントロールソート:白兵》+《コンセントレイト:パロール》
タイミング:メジャーアクション
技能:(白兵)5 ダイス:10
クリティカル値:7 難易度:対決
対象:単体 射程:至近
攻撃力:+13
解説:サーベルで斬る白兵攻撃。

▼《名状し難い誓約》

《ブリッククレーク》
タイミング:イニシアチブプロセス
対象:単体 射程:視界
解説:メインプロセスを行なう。1シナリオ1回。

▼《回避》49%

《血霧の盾》+《リフレックス:ブラム＝ストーカー》
タイミング:リアクション
技能:(回避)0 ダイス:6
クリティカル値:6 難易度:対決
対象:自身 射程:至近
解説:ドッジを行なう。1シナリオ3回。

▼《命の糧》

《不死不滅》
タイミング:戦闘不能となった時
対象:自身 射程:至近
解説:戦闘不能を回復し、HPを40まで回復する。1シナリオ1回。

▼《延長》

《黒星招来》
タイミング:HPダメージを適用する直前
対象:自身 射程:至近
解説:HPダメージを0にする。1シナリオ1回。

屍食経典儀

◆データ

ブリード:クロスブリード
シンドローム:エグザイル/ウロボロス
コードネーム:なし
能力値 技能
【肉体】3 〈回避〉1
【感覚】2
【精神】6 〈RC〉6、〈意志〉1
〈知識:クトゥルフ神話〉12
【社会】1 〈情報:神秘〉2
【HP】122 【行動値】10

装甲値:1
侵蝕率:130%(ダイス+4個)
取得エフェクト
《崩れずの群れ》2《細胞侵食》3《命のカーテン》3《自動触手》5《歪みの体》11《墮落の爪》4《飢えし影》8《円環螺旋》4《喰らわれし贄》4《原種暴走》2《コンセントレイト:ウロボロス》3《状態復元》1《生命増強》3

◆コンボデータ

▼《萎縮》

《墮落の爪》+《飢えし影》+《コンセントレイト:ウロボロス》
タイミング:マイナー+メジャーアクション
技能:(RC)6 ダイス:10
クリティカル値:7 難易度:対決
対象:単体 射程:視界
攻撃力:+10
解説:不可視の力で対象を黒焦げにする射撃攻撃。1点でもダメージを受けた対象は侵蝕率が4点上昇。1シーンに1回《細胞侵食》を組み合わせ、命中した場合に重圧とランク3の邪毒を与える。

▼《ワールの印》

《円環螺旋》+《喰らわれし贄》+《原種暴走》
タイミング:オートアクション
解説:オーヴァードにHPダメージを与えた際に使用する。そのシーンの間、装甲値を+12、ウロボロスのエフェクトを組み合わせた攻撃力を+12し、攻撃の対象を範囲に変更する。

▼《ニョグタの招来》

《崩れずの群れ》+《歪みの体》
タイミング:オートアクション
対象:自身 射程:至近
解説:ガードを行なう、カバーリングも可能。ニョグタの肉体を構成する黒い塊を招来し、書をコーティングする。ガード値+14。1ラウンドに1回《自動触手》を組み合わせ、攻撃してきたキャラクターに15点のHPダメージを与える。1シナリオに3回まで《命のカーテン》を組み合わせ、10m離れたキャラクターも目標にできる。

ハワード・フィリップス・ラヴクラフト

◆データ

ブリード:クロスブリード
シンドローム:ハヌマン/ソラリス
コードネーム:なし
能力値 技能
【肉体】1
【感覚】1 〈知覚〉
【精神】3 〈芸術:小説〉4〈意思〉2
【社会】7 〈交渉〉4、〈情報:メディア〉1
【HP】25 【行動値】5

装甲値:0
侵蝕率:100%(ダイス+4個)
取得エフェクト
《波紋の方陣》2《神速の鼓動》2《絶対の恐怖》4《破滅の言霊》2《コンセントレイト:ソラリス》3

◆コンボデータ

▼宇宙的恐怖

《絶対の恐怖》+《破滅の言霊》+《コンセントレイト:ソラリス》
タイミング:メジャーアクション
技能:(交渉)4 ダイス:11
クリティカル値:7 難易度:対決
対象:単体 射程:視界
攻撃力:+4

解説:目標に宇宙的恐怖のイメージを送る射撃攻撃。装甲値を無視してダメージを算出する。命中した場合、放心を与える。

▼《波紋の方陣》

タイミング:HPダメージが適用される直前
対象:単体 射程:視界
解説:対象が受ける予定のダメージ-3D。1ラウンド1回。

エンディングフェイズ

■エンディング

ラヴクラフトを助けたかどうかによってエンディングは変わってくる。以下は彼を助けた場合のエンディングを例示する。

●シーン 15:アーカムそして星の世界へ(PC1)

◆解説

PC1のエンディング。PCは全員登場。ラヴクラフトを助けた場合のエンディング。クライマックス直後、彼はPCたちに礼を言い、旅立ちを決意したことを告げる。

▼描写

戦いは終わり、夜明けが訪れた。黄昏の、そして闇の住人たちは去らねばならない。それは、彼もまた同様だった。

▼セリフ:ラヴクラフト

「PC1、それに皆さん。どうもありがとう」
「君たちの助けがなければ、僕とはんでもない企てに手を貸してしまうところだった」
「メネスから話は聞いたよ。僕もまた、彼らと同じ闇の住人になったということ」
「それに、あんなこともあった。みんなに迷惑をかけないためにも目覚めの領域から身を隠したほうがいいだろう。幸い、病気だということになっていたからね」
「(微笑んで)そうだな……これからはテオバルドスとでも名乗ろうか」

◆結末

ラヴクラフトは黒猫のメネスを連れて新たな物語へと旅立つ。シーン終了。

●シーン 16:闇は闇へ(PC4)

◆解説

PC4のエンディング。ナイ神父に事の顛末を訊ねられる。

▼描写

いつもの寂れた教会。彼はいつものように音もなく現われた。

▼セリフ:ナイ神父

「終わったようですね。どうでしたか？」
「(PC4の説明を聞く)ふむ、そうですか。なかなか興味深い話です。いやはや世の中は面

白いことで満ちていますね」

「欧州も随分きな臭いニュースが多くなってきて……失礼。これは関係ない話でした」

◆結末

ナイ神父との話を切り上げたらシーン終了。

●シーン 17:事件は終われど(PC5)

◆解説

PC5のエンディング。プロヴィデンス警察署で顔なじみの警官が事件のネタを話してくるシーン。

▼描写

あなたがいつものようにプロヴィデンス警察署を訪れると、顔なじみの警官がまた声をかけてくる。

▼セリフ:警官

「よう、記者さん。この前の停電があった日、フェデラル・ヒルの教会でな……」

◆結末

世に事件が尽きることはない。シーン終了。

●シーン 18:亡き友へ捧ぐ(PC3)

◆解説

PC3のエンディング。アンブローズ・デクスターと話をするシーン。

▼描写

ラヴクラフトが死んだ。ということになって数週間後。あなたはアンブローズ・デクスターに呼ばれて彼の屋敷を訪ねていた。

▼セリフ:デクスター

「実はですね。あの日皆さんに紹介しようとしたのは先日亡くなったラヴクラフト氏が考案した魔道書だったんですよ」

「それらしく装丁した本を記念に贈ろうと思っていたら、あんなことに……」

「近々彼を偲ぶ集まりがあるのですが、あらためて彼の考案した魔道書を作って捧げようと思うのです。あなたも協力していただけませんか？」

◆結末

デクスターに返答をしたらシーン終了。

●シーン 19:戦いは終わらず(PC2)

◆解説

PC2のエンディング。反ナチス組織の連絡員から、アーネンエルベの新たな策動を伝えられるシーン。

▼描写

一戦終えたあなたは、しばしの休息を取っていた。今日も一服しようとカフェを訪れる。しかし、そこにいたのはヨーロッパで見慣れた連絡員の顔だった。

▼セリフ:連絡員

「よう。また“奴ら”が動き出した。しかも今度はかなり大規模だ」

「潜水艦まで使って、太平洋へ出張ってやがる。座標は……南緯47度9分、西経126度43分」

「俺たちもこれから奴らを追って作戦を開始する。あんたも待機してくれ」

◆結末

次なる戦いへの決意を新たにしたところでシーン終了。