

クトゥルフ神話TRPG シナリオ

# 境界上に建つ館

The House on the Borderland

作：有味 風

## キーパーへの情報

「境界上に建つ館」は3〜5人程度の経験を積んだ探索者グループ向けのシナリオです。

探索者はある女性から依頼を受けて異空間との境界上に建った館の調査をして、そこに住むおぞましきグレート・オールド・ワン「サーイティ」と、サーイティの作り出す時空を享受する神話種族「ブタ人間」と対面します。

“異次元の豚”サーイティは異空間に住む豚のような姿をした邪神で、悪夢を通じて犠牲者の魂を貪り食って殺してしまう恐ろしい存在です。無数にあるサーイティのいる時空へつながる入り口の一つが、依頼人の女性の住む館の地下にありました。気紛れな神はその入り口へと意識を向けて、館に住む依頼人を貪り食おうとしています。

館の地下の異空間にはサーイティの他にブタ人間と呼ばれる半人半豚の神話種族も住んでいます。ブタ人間はかつて館に住んでいた住人の成れの果てであり、異空間に引かれるという習性からサーイティを崇拝しています。彼らは館内にある時空の歪みや《門》を利用して跋扈し、サーイティが狙いを定めた犠牲者がつつがなく神の下へ召されるように暗躍します。

探索者はブタ人間の妨害を退けて、サーイティから依頼人を救い出さなくてはなりません。

## プレイヤーへの情報

舞台はとある都市の高級住宅街になります。キーパーは自分のキャンペーンの舞台となっている都市や、プレイヤーが良く知る都市を使うと良いでしょう。

探索者は成嶋倫子<sup>なるしまみちこ</sup>という女性から身辺護衛の依頼を受けます。倫子との関係は探索者の職業や背景設定によってさまざまに変わります。探索者が私立探偵や警察官であれば公的／私的に依頼を受けます。探索者が身辺護衛のよう

な業務とは無関係の場合、探索者の誰かと個人的な知り合い（親戚、両親の知人など）であるということにしましょう。

成嶋倫子は莫大な財産を相続した未亡人です。数ヶ月前まで夫の邦洋と共に静岡県に住んでいましたが、邦洋の亡くなった叔母（この病死した叔母の死因に疑わしい点はありません）が残した莫大な遺産を、彼が相続することになりました。相続財産は不動産、証券類、現金と形はさまざまですが、総額は約十四億円にもなります。相続財産の中には亡くなった叔母が住んでいた洋館が含まれていました。邦洋は静岡県の建設会社で役員を務めていましたが、これを期に先祖代々の本籍地へ戻り、相続した洋館で悠々自適に暮らすことにしました。

しかし相続手続、退職、転居の準備中に邦洋は交通事故で亡くなります（この事故に関してもまったく事件性はありません）。遺産は状況変化についていけずと呆然とする倫子が相続することになりました。突然夫を失い、また莫大な財産を相続することになった倫子は弁護士や計理士の言うがままに手続を進め、亡き夫が望んでいたとおり洋館で暮らすためにこの都市へやって来ました。リフォーム業者に少し手直しさせて、倫子は洋館「風見館」で生活を始めます。

一人暮らしにはやや広すぎる洋館での生活に倫子がややうんざりし始めた頃、事件が起こります。深夜に目を覚ますと、何者かが館の中を徘徊する気配がするのです。密やかな足音や、聞き取りにくい声での会話のようなものが聞こえました。自室に閉じこもって朝を迎えた倫子は館内を調べましたが、盗まれたものはなく、何者かが押し入ったような形跡もありませんでした。気のせいと思い込もうとした倫子でしたが、正体不明の気配はそれからも続き、ある夜には光る二つの目が外から倫子の寝室を覗き込んでいるのに気づいて（倫子の寝室は洋館の二階にあるにもかかわらず！）、恐怖に気を失いました。

倫子は警察に相談して館内の捜査をしてもらったり夜間の館周辺の巡回を強化してもらったりしましたが、異常は発見されませんでした。やがて「確たる証拠が見つければもう一度捜査します」と言い捨てて、警察は捜査を打ち切ってしまいます。その後も倫子は何者かの気配を感じ、やがて心労からか、悪夢を見るようになります。

憔悴した様子で倫子は探索者を頼ってきました。風見館を（可能ならば泊まり込みで）調査して、本当に異常がないか、何者かが夜間に館に忍び込んだりしていないかを確認してほしいというのです。求められれば、倫子は探索者に報酬を支払います（倫子は相場を知らないので探索者の言い値を支払うでしょう。彼女には言い値を支払えるだけの財力があります）。倫子はすぐにでも調査に着手して欲しい様子です。探索者が何らかの準備を必要と考えたなら、遅くとも明日から調査を始めて欲しいと依頼します。倫子に同行して風見館に戻り、たった今から調査を開始することも可能です。

## 調査初日

### 風見館に到着

成嶋倫子が住んでいるのは都市の高級住宅街にあるクイン・アン様式の洋館です。初代の持ち主の名前（風見兵衛）と、出窓の屋根の上につけられた風見鶏から「風見館」と呼ばれています。風見館は明治39年（1906年）に完成しました。倫子は自動車を運転しないので風見館に車は止まっています（移動の際にはハイヤーやタクシーを使います）。

館は鉄柵に囲まれていて、敷地に入るにはインターホンを押して中から門を開けてもらわなくてはなりません（インターホンと門の開閉装置は倫子がリフォーム業者に取り付けさせたものです）。倫子に伴われていなければ、このインターホンを押して中に入れてもらいます。

門をぬけて敷地に入り、館の全景を見渡した時、探索者は1D100でPOW×5のロールをします。POW×5以下の目を出した探索者は、館に言い知れぬ居心地の悪さ、違和感のようなものを感じます。これはサーイティの作り出す異空間の影響を受けて、館に異空間的な歪みが生じているからです。館を詳しく調査した探索者が<建築学>かPOW×1ロールに成功すると、館の違和感の正体が歪みであることを見抜くことができます。館の歪みは計器などによって検出できるものではありません。まるでトリックアートのように、寸法に狂いはないのに歪みを感じるのです。館の中に入ると、探索者は視界がぼやけたり、揺れたりするのを感じて、焦点を合わせづらいに気づきます。

探索者は二階にある「寝室」か屋根裏の「旧・使用人部

屋」で寝泊りできます。ただし二階の「倫子の寝室」とクローゼットで通じている「寝室」には、女性の探索者しか泊まれません。寝室にはベッドが二つずつありますが、マットレスやシーツの準備はされていないので、自分でベッドメイクをしなくてはならないでしょう。もちろん、床にマットレスや寝袋を敷いて眠ることも可能です。すべての寝室には内側から鍵がかけられます。マスターキーを持っているのは倫子です。

### 風見館の調査

風見館を移動、調査する探索者はサーイティの作り出す歪んだ時空の影響を受けます。キーパーは定期的（館内の地点移動の際などにすると良いでしょう）に探索者に1D10を振らせて、下記のような違和感を伝えてください。違和感を体験した探索者はこの館では単なる不法侵入や窃盗未遂以外のことが起こっているのに気づくでしょう。

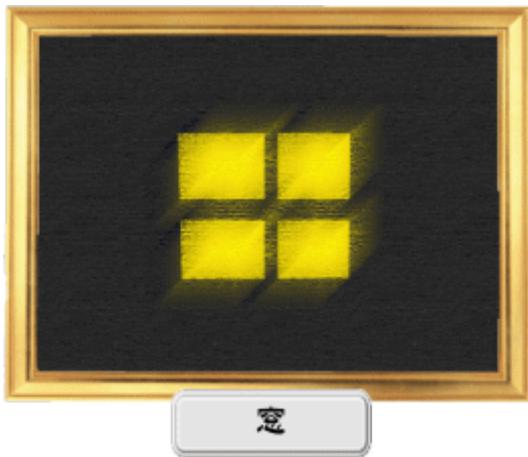
#### 風見館の違和感表

1D10	内容
1～5	特になし
6	些細な違和感：気がつくときシャツのボタンを一つ掛け違っていたり、靴が左右反対になっていたりする
7	勘違い：出たと思った扉から入ってきたり、気がつくとき廊下を逆に進んでいたりする
8	当惑：どこからか、会話するようなブタの鳴き声が聞こえてくる
9	超常：巨大な単眼（サーイティの目）が何もない空間に浮かんで、こちらを見ているのに気づく（正気度喪失：0/1）
10	恐怖：ブタ人間を目撃する（正気度喪失：0/1D6）

8～10の違和感は瞬きを一つする間に消失します。他の探索者や倫子にきいてみても、誰もそれを見たり感じたりはしていません。例えばダイニングルームの暖炉の脇にブタ人間が出現したとしても、瞬き一つの間はその姿は消え、それを目撃した人は他にはいないのです。

風見館には最初の持ち主であった画家、風見兵衛の絵画（抽象画）が二枚飾られています。飾られている場所は一階の階段室の東壁と、階段室から二階へ上る階段の途中の東壁です。画を見た探索者が<芸術：絵画>ロールに成功

すれば、作者が「風見飄衛（兵衛の雅号）」という地元出身の画家であることが分かります。一階の階段室にあるのは暗い背景に黄色で窓が描かれている画で、裏には「窓」とタイトルが書かれています。



二階へ続く階段の途中にあるのは暗い背景に階段らしき折れ線が黄色で描かれているもので、裏に書かれたタイトルは「階（きざはし）」です。



どちらの画も独特な黄色が目を引きます。この二枚に使われている黄色がサーイティのいる異空間へ通じる《門》になっていて、これらを通じてブタ人間たちは出沒します。絵画を見て黄色が《門》になっていることに気付くには、探索者は<芸術：絵画>と<クトゥルフ神話>のロールに成功しなくてはなりません。

また、屋根裏の南側物置には風見飄衛が残した絵画が無造作に保管されています。その内の一枚は暗い穴の下にある黄色の洞窟への入り口を描いたものです。これは風見飄衛の最後の作品であり、タイトルはつけられていませんが、画の裏には「私はあそこへ行く」と書かれています。この画も《門》として使用可能です。さらに未完成のクロッキーも十五枚残されており、それらすべてに奇形の豚が描か



れています。<芸術：絵画>ロールに成功した探索者は画家：風見飄衛のテーマに豚は一枚もなかったことを思い出します。豚はもちろん異空間の神サーイティを描いたものです。クロッキーを見ることで探索者は0/1の正気度を喪失します。

屋根裏の物置にある絵画で最後のものは「自画像」とタイトルがつけられたもので、それには上半身から上のブタ人間が描かれています。「自画像」を見た探索者も0/1の正気度を失います。



風見館で最も重要な場所は、地下室にある暖房炉です。暖房炉の中の石炭をどかして炉床を調べれば、そこに落とし戸が見つかります。落とし戸は石で造られた重いもので、元は正方形だったようですが、異空間の圧力を受けてほとんど菱形になるまで歪んでしまっています。この落とし戸は一種の《門》で、その下は底なしの異空間へ通じていま

す。落とし戸の上からでは、落とし戸の下の底はおろか側壁も見えず、何か物を落とし入れて深さを測ることすら不可能です。文字通り底なしの筈なのです。『鎗田庄助の手記』（後述）を読まずにこの落とし戸を見つけるには、暖房炉の中で煤だらけになって石炭を片付けた後に、<目星>の 1/2 ロールに成功しなくてはなりません。『鎗田庄助の手記』を読んだ後に暖房炉を調査すると、やはり煤だらけにはなるものの、自動的に落とし戸を見つけることができます。

#### なぜ館の地下に異空間への「出入口」があったのか？

風見館を建てる時、風見兵衛はその場所が異空間との境界上にあることは知りませんでした。風見館に住むようになると、芸術家としてもともと感受性が強かった兵衛は境界を越えてくる異空間の気配を感じ取り、やがてそれに惹かれていきます。兵衛は独自の調査によって異空間との境界が館の地下にあることを突き止め、《門の創造》の呪文により暖房炉に隠した「出入口」を作り出しました。「出入口」の先にある「黄色の壁面の洞窟」の色に魅入られた兵衛は異空間そのものを崇拜するようになり、やがて異空間の主であるサーイティの存在に触れ、信仰心を強め（あるいは精神を砕かれ）ました。そして最後に、兵衛は神の御座への戻れない旅路につきます。

この落とし戸を中心にして風見館は渦を巻くように歪んでいます。「風見館の違和感表」で 6~10 をロールして違和感を体感した探索者が<アイデア>ロールに成功すれば、落とし戸を見つけた時に違和感の中心がそこであることに気がきます。

落とし戸の表面には奇妙な印が二つ彫り込まれており、その二つの印は二本の直線で結ばれています。これは鎗田庄助が残していった未完成の《サーマーの儀式》（後述）による封印です。二つの印は三本の直線で結ぶことによって封印の力を発揮しますが、鎗田は異空間を調べた後に封印を完成させるつもりでいたので、印を結ぶ直線を二本だけしか彫り込みませんでした。そのため、封印には POW が 1 ポイントしか込められておらず、封印は力を発揮していません。戻ってきてから三本目の直線を彫り込んで完成させるつもりだったのです。しかし、鎗田は異空間に囚われて戻ってくることなく、封印は未完成なままで残されました。《サーマーの儀式》を知る者が正しい手順で三本目の直線を彫り込み、POW を 1 ポイント（2 ポイントではありません）捧げれば、封印は正常に機能し始めます。

もしサーイティ出現前にロープなどを使って落とし戸の下の筈へ降りてみる探索者がいた場合、その処理はキーパー次第です。落とし戸の下は異空間になっているため、筈の底に降り立つことはありません。ロープが足りなくなって戻ってくるか、決死の覚悟で飛び降りて、戻ってこられなくなるかのどちらかです（本当に戻ってこられません）。長時間の上り下りに対しては<登攀>ロールが必要になるかもしれません。また、夜間に落とし戸の下へ降りた場合、ブタ人間がロープを伝って登ってくるかもしれません。ロープにしがみつきながらのブタ人間との対決は、非常にスリリングなものになるでしょう。サーイティが顕現する最後の夜まで、落とし戸の下がどこかへ通じることはありません。落下した探索者は時空の狭間に落ち込み、戻ってこられる確率は低いでしょう（この冒険からは脱落してしまいます）。

#### 初日の調査

探索者が風見館に何時ごろに到着したかにもよりますが、初日の日中の調査で分かることはわずかです。倫子は調査にはほとんど役立ちません。彼女は自室以外であればどこにでも探索者が自由に入出入りすることを許可し、求められれば調査に立ち会いますが、ほとんどの時間をダイニングルームにある椅子か談話室にあるソファに座って不安そうにして過ごします。探索者が泊まり込みで調査する場合、倫子は夕食の手配をしてくれます（ケータリングです）。

探索者が泊まり込みで警護してくれる場合、倫子は明らかにホッとした様子を見せます。飲み過ぎないように一言釘をさしてから、眠気覚まし用に高級ブランデーをダイニングルームのテーブルに用意してくれます。就寝の挨拶をすると、倫子は深夜零時には自室に引き上げます。

#### 初日の夜の異変

倫子が就寝して一時間ほど経った深夜一時ごろ、寝ずの番をしていた探索者に<聞き耳>ロールを振らせてください。成功した探索者は「キィキィ」、「ブゴッブゴッ」というような、獣の鳴き声のような音に気づきます。物音は地下室の方から聞こえるようです。

物音を調べるために地下室へ行こうとする探索者は<

目星>あるいは<聞き耳>ロールをします。ロールに成功した探索者は廊下や階段の角を曲がる人影に気づきます。人影を追った探索者が行くわすのは、館を徘徊する一体の「ブタ人間」です。ブタ人間と遭遇した探索者は正気度ロールをして、失敗すると1D6ポイントの正気度ポイントを失います。



サーイティは成嶋倫子の魂を喰らうことにしました。サーイティを崇拝するブタ人間たちは自分たちの神の満足を促し、邪魔者を排除するために地下室の「出入口」や絵画の黄色を通して風見館内を徘徊しています。彼らの上げる咆哮は異空間でサーイティが犠牲者に呼びかける声を復唱するものです。

探索者に発見されたブタ人間は大声で咆哮をしながら逃げ出します。大声を出すのは、仲間のブタ人間に異変を知らせるためです。五体のブタ人間が風見館内を徘徊していて、発見されたブタ人間の咆哮で異常を悟ると、慌てて自分たちの棲家である館の地下の異空間へと退散します。ブタ人間は抽象画が飾られている場所、および地下室の落とし戸周辺で忽然と姿を消します。キーパーはブタ人間が地下室の落とし戸の下へ逃げ込んだことを探索者に気づかせないようにしてください。ここで落とし戸の調査へ移ってしまうことは、探索者にとっても致命的です(地下室に逃げ込んだ怪物が、忽然と姿を消したことにすれば良いでしょう)。

もし誰も<目星>や<聞き耳>ロールに成功しなかった場

合、探索者はブタ人間の奇襲を受けます。探索者一人につき、少なくとも二体のブタ人間が暗がりから襲い掛かかります(ブタ人間は全部で五体いますので、同時に狙われる探索者は二人までです)。ブタ人間の目的は探索者を殺すことではなく、驚かせて追い払うことです。探索者に1ポイント以上のダメージを与えるか、ブタ人間の誰かが1ポイント以上のダメージを受けたなら、彼らはその場から逃げ去ります。彼らの向かう先は地下室の落とし戸の下、あるいは《門》となる絵画の前です。ブタ人間は連携して探索者の追跡を遅らせようとします。この場合もキーパーはブタ人間が落とし戸の下へと逃げ込んだことを探索者に気づかせないようにしてください。

異変に気づいた探索者が倫子の寝室へと向かえば、彼女の部屋からはブタの鳴き声のような音が聞こえてきます。これはサーイティに憑依された倫子が上げる醜くも恐ろしいいびきです。倫子のいびきに答えるようにして、ブタ人間たちは咆哮を上げます。倫子の寝室のドアには鍵がかけており、鍵を開けるには<鍵開け>ロールに成功しなくてはなりません。ドアを力づくで開けるためにはドアの強度(STR 14)に対して、STRによる対抗ロールに成功しなくてはなりません。誰かが扉を叩いて倫子を起こそうとしたなら、いびきは止まり、ブタ人間の気配も消えます(棲家である異空間へ戻ったのです)。しばらくすると倫子が扉を開けます。<心理学>ロールに成功した探索者は、倫子が探索者の深夜の訪問以外のことで不安を感じていることが分かります(自分が見ていた悪夢におびえているのです)。ブタのような鳴き声について聞かれれば、倫子は恥ずかしそうに「寝言を言っていたのかもしれない」と言います。

キーパーは初日の夜になるべく探索者とブタ人間の遭遇を発生させるように心がけてください。また、この遭遇が致命的なものにならないように気をつけてください。もしブタ人間が探索者によって殺されたら、仲間のブタ人間がその死体を持ち去ろうとします。探索者がどうしても追跡をあきらめようとならない場合、彼らの使命が倫子の身の安全を守ることをであることをプレイヤーに思い出させてください。倫子のいびきが館中に響き渡って、探索者の気を引くことにしても良いでしょう。

初日の夜の異変で探索者に伝えることは、1. ブタ人間の存在、2. (サーイティに憑依された) 倫子のブタのようないびきの二点です。

## 調査二日目

### 二日目の朝

夜間にブタ人間と遭遇した探索者は、夜が明けたら倫子にそれを話すことになるでしょう。倫子はやつれた様子で部屋から出てきます。もし探索者が真実を隠そうとするなら、倫子は彼らの様子から異変があったことを感じ取り、説明を求めます。通常であれば昨夜の出来事は信じ難いものではありませんが、倫子は何か心当たりがあるのか、探索者の説明を全面的に信じます。そして倫子からは何かを口にしようかしまいかと迷っている様子を感じ取れます。<言いくるめ>や<説得>ロールに成功すると、倫子は最近悩まされている悪夢について打ち明けます。

ここ数日、彼女は「無数の豚が甲高い声で咆哮するような気も狂わんばかりの音の中を、地獄めいた闇の洞窟の中へと墜ちていく」という恐ろしくて生々しい夢を見続けています。彼女自身は気づいていませんが、その夢を見ている時、ブタのいななきのような不気味ないびきをかいています（昨晚聞こえたのは、この声です）。目を覚ましても目に見えないものにのしかかられているような不快な感触がしばらく続き、起き上がるまで時間を要するとのこと。これはサーイティに憑依された犠牲者に特有の症状です。放っておけば、倫子はサーイティに POW を吸い尽くされて、貪り食われてしまうでしょう。

悪夢の内容について心当たりがないかと尋ねられれば、倫子は相続書類の中に含まれていた奇妙な手記のことを明かします。その手記とはこの館の七代目（三代前）の持ち主、鎗田庄助が残したものです。

鎗田庄助は高度経済成長期に企業に土地を売って莫大な富を得た人物です。彼は得た富の一部で風見館を購入し、二十八年間そこで暮らしました。彼が風見館を購入したそもその動機は単なる財力の誇示でしたが、やがて風見館には何らかの理解不能な力が渦巻いていることに気づきました。歴代の持ち主に失踪者（行方不明者）や精神に異常をきたした人物が多いことにも興味を覚え、また、生来の怖いもの知らずの性格も手伝って、鎗田は風見館の謎の究明に着手し、その記録を手記として残しました。実は風見館の不可思議さに気づいたのは鎗田が最初ではなく、歴代の持ち主の内の何名かはそれに気づいて調査し、調査半

ばで行方不明になったり、発狂してしまったりしたのです。

倫子はこの手記を読んだので（ゲーム的には斜め読みをした程度です）、その異常さに影響を受けた内容の悪夢を見始めたのではないかと考えています。ただし本当の所は手記を読むことと悪夢を見始めることに因果関係はなく、偶然タイミングが一致しただけにすぎません。サーイティによる犠牲者への憑依に法則やきっかけはなく、それは事故や現象に近いものです。探索者がミスリードした場合、キーパーはそれを利用して雰囲気盛り上げてください。

### 二日目の調査

倫子のお話を聞いた探索者は『鎗田庄助の手記』や相続関係の書類を見たいと望むでしょう。倫子は書類を喜んで見せてくれます。相続の手続に関しては弁護士や計理士に一任していたため、倫子は鎗田の手記を少し読んだ以外は書類にはほとんど目を通していません。

#### ●相続関係の書類など

使用する技能：<経理>、<法律>など

調査にかかる時間：一日

遺産総額が莫大なために書類も膨大ですが、相続関係の書類に不自然な点はありません。風見館の前の持ち主（邦洋の叔母）である成嶋芳恵は手記を書いた鎗田庄助の娘であり、心筋梗塞で亡くなりました。芳恵には他に相続人がいなかったため、甥の邦洋が相続することになりました。芳恵の死因に不自然な点はありません。

#### ●鎗田庄助の手記

使用する技能：<オカルト>、<クトゥルフ神話>など

調査にかかる時間：一日

成嶋芳恵の父親である鎗田庄助が残した手記です。市販のノートに書かれており、日付の書かれていない書き込みも多くあります。風見館を入手した鎗田は館の来歴について調べ、その成果を書き記しています。鎗田は風見飄衛の絵画の存在については知っていましたが、それが《門》の役目をなしていることには気づきませんでした。

<歴代の持ち主とその行方>

初代 所有者：風見兵衛

所有期間：1906～1912

所有経緯：建築

譲渡経緯：売却  
その他：所有者が行方不明

二代目 所有者：国上修  
所有期間：1913～1922  
所有経緯：購入  
譲渡経緯：売却  
その他：使用人二人が行方不明、後に所有者が発狂

三代目 所有者：鈴木信次郎  
所有期間：1925～1926  
所有経緯：購入  
譲渡経緯：売却  
その他：所有者が発狂により親族が売却

四代目 所有者：御子柴久秀  
所有期間：1930～1955  
所有経緯：購入  
譲渡経緯：売却  
その他：所有者は自然死（病死）

五代目 所有者：ウィリアム・クレーグ  
所有期間：1955～1961  
所有経緯：購入  
譲渡経緯：相続  
その他：所有者が行方不明

六代目 所有者：キャサリン・オーエン＝クレーグ  
所有期間：1961～1971  
所有経緯：相続  
譲渡経緯：売却  
その他：所有者が発狂

※行方不明：四名（鎗田除く）、発狂：三名。

この後、七代目所有者が手記の筆者である鎗田庄助（行方不明）、八代目所有者が成嶋芳恵（病死）と続き、九代目が成嶋邦洋（事故死）となります。

鎗田は手記の中で風見館に出るブタの幽霊（ブタ人間）について記しています。幽霊には親分（サーイティ）と子分（ブタ人間）の二種類がいるらしいこと、鳴き声が聞こえたことや、そのおぼろな姿を見たと書いています。また以前の所有者であった国上修とキャサリン・クレーグもブ

タの幽霊に悩まされた末に精神に異常をきたしたことを突き止めており（情報の出所については書かれていません）、鈴木信次郎も同じ理由で発狂したのではないかと推測しています。鎗田は風見館に出没するブタの幽霊の数を四体と書き残しており、これは風見館の地下にある異時空に囚われてブタ人間に変容してしまった行方不明者の人数と同じ数です。鋭い探索者はこの一致に気づくかもしれませんが、手記の筆者である鎗田もブタ人間に変容してしまっているため、現在風見館に出没するブタ人間の数は五体になっています。

### ※事件の真相

歴代所有者の中で発狂した人物は、サーイティによって魂を貪り食われてしまった犠牲者たちです。また、行方不明になった五人（鎗田庄助も含む）は異空間に足を踏み入れたことによってブタ人間に変容してしまっています。不安定な時空に特に引き付けられるという習性により、彼らは風見館の地下に留まっているのです。

なお、四代目の所有者である御子柴久秀や邦洋の叔母であった成嶋芳恵のように、サーイティに魅入られることなく、地下室にある異空間への入り口に気づくこともなく天寿を全うする所有者もいました。

手記によると、五代目所有者のウィリアム・クレーグ教授が『シグサンド写本』の中に風見館の謎を解き明かす手がかりを見つけていたらしいことを、鎗田は突き止めていました。その後、鎗田は慣れない古英語と格闘しながら、『シグサンド写本』を読み解き、書物に記されたサーイティという存在が風見館の幽霊現象を起こしていると結論付けています。

鎗田は『シグサンド写本』の中に親分幽霊を退散させるための《幽霊退散のお経（《サーイティの退散》）》と《悪霊退散の印形の製法（サーマーの儀式）》を見つけて、これで立ち向かうつもりでした。手記には鎗田の翻訳による《幽霊退散のお経》と《悪霊退散の印形の製法》が記されています。しかし、魔術に関しては素人だった鎗田の解釈によって書かれているため、二つの魔術には失敗する可能性が常に10%あります。探索者が魔術を使ってコストを支払った後、1D100をロールして91～00の目が出たら、その呪文は効果を発揮しません。呪文を学んだ探索者が<オカルト>の1/2ロールか、<クトゥルフ神話>ロールに成

功すると、この失敗の可能性に気づきます。

それぞれの呪文の習得には十二時間ずつかかります。手記を読んだ探索者が INT×3 のロールに成功することで呪文を習得することができます。鎗田の手記は<日本語>で書かれており、読むことで失う正気度は 1/1D3、<クトゥルフ神話>技能を 1%上昇させます。

鎗田は地下室で見つけた「出入口」(暖房炉の落とし戸)こそサーイティの隠れ家に通じる入り口であると睨み、準備を整えてその「出入口」へ挑むと書かれています。手記はそこで終わっています。出入口は「風見館の地下室」の章で書かれているとおりに発見されます。

### ●シグサンド写本

**使用する技能:** <ほかの言語: 英語>、<クトゥルフ神話>など

**調査にかかる時間:** 一日 (重要箇所を斜め読み)

神学者ウィリアム・クレグ教授の所有物であった魔道書です。クレグ教授が失踪し、妻のクレグ夫人が発狂した後、処分もされないまま鎗田が受け継ぎ、その重要性を見出しました。

本の二ヶ所にしおりが挟まれており、そこは《サーイティの退散》(幽霊退散のお経)と《サーマーの儀式》(悪霊退散の印形の製法)が書かれている箇所です。もちろんこの二つの呪文は完全なものであり、鎗田の手記にあった二つの呪文のように 10%の失敗の可能性はありません。シナリオ中に『シグサンド写本』からこの二つの呪文を学べるかどうかはキーパー次第です。手記から呪文を学んだ探索者が『シグサンド写本』を斜め読みして<アイデア>ロールに成功すれば、呪文を正しく修正できて 10%の失敗の可能性がなくなることにしても良いでしょう。

『シグサンド写本』の《サーイティの退散》の呪文が書かれているページの前後にグレート・オールド・ワン「サーイティ」についての記述があります。サーイティは異空間に住んでいて、狙った犠牲者の精神を貪り食う豚のような姿をした存在です。サーイティについての詳細な情報は『マレウス・モンストロルム』の 172 ページを参照してください。

**シグサンド写本 (SIGSAND MANUSCRIPT)** ——英語、無名

の牧師、17 世紀。イギリスで印刷されたクォート判は浮き彫り模様のある革で装丁されています。現存しているのは 10 部だけと考えられています——所蔵が知られているのは大英博物館、トロントのロイヤル・オンタリオ博物館、フランスの国立図書館だけです。正気度喪失は 1D6/1D10; <クトゥルフ神話>に+10%: 研究して理解するために平均 11 週間。呪文——サーイティの招来/退散、サーマーの儀式、癒し、向こう側への旅。

**サーイティの退散 (DISMISS SAAITII):** 《神性の退散》の呪文のルールに従います (「クトゥルフ神話 TRPG」ルールブック 263 ページ参照)。

**サーマーの儀式 (SAAAMAAA RITUAL):** この呪文は複雑な儀式を行うことで、外なる神とグレート・オールド・ワンの手下に対して効果のある防御の障壁を作り出します。地面にチョークで描いた円の中に《サーマーの儀式》の八つの印を刻むことによって、上級あるいは下級の神話種族の構成員や、この世界に属する超常的存在 (ヴァンパイア、ゾンビなど) が通過できない魔法の障壁を作り出すのです。《サーマーの儀式》は約一時間呪文を詠唱して、6 ポイントの POW を捧げる必要があります。この呪文を詠唱することによる正気度ポイントの喪失はありません。作り出された魔法円は八人までの人間が入って入れられる大きさがあり、24-1D10 時間効果を発揮し続けます。

《サーマーの儀式》にはもう一つの使い方があります: 儀式の第一と第八の印を刻んで、それを三本の直線で結ぶことにより、上級あるいは下級の神話種族の構成員やこの世界に属する超常的存在に対して出入口や通路を封印して行うことができます。この儀式の短縮版に必要なのは数ラウンドの詠唱と 2 ポイントの POW だけです。この呪文を詠唱することによる正気度ポイントの喪失はありません。《サーマーの儀式》の印の片方あるいは両方が取り除かれるまで、魔力が付与された通路の効果は持続します。

外なる神とグレート・オールド・ワンは《サーマーの儀式》の影響を受けません。

---

---

### その他の調査

風見館の調査をした (特に『鎗田庄助の手記』を読んだり、風見飄衛の画が怪しいと睨んだりした) 探索者は、外部の情報源を用いてさらなる調査をしようとするかもしれません。この調査にどれだけの時間的猶予を設けるかは

キーパー次第ですが、シナリオの緊張感を保つためにも1～3日に限るべきでしょう。以下に可能性のある項目についてあげておきます。

## ●歴代の風見館の所有者について

**調査場所：**図書館など

各所有者の背景について疑わしい点はありません。

風見兵衛…画家

国上修…政治家（元弁護士）

鈴木信次郎…会社社長（建設業）

御子柴久秀…会社社長（金属加工業）

ウィリアム・クレーグ…大学教授（神学者）

キャサリン・オーエン＝クレーグ

…上記ウィリアム・クレーグの妻

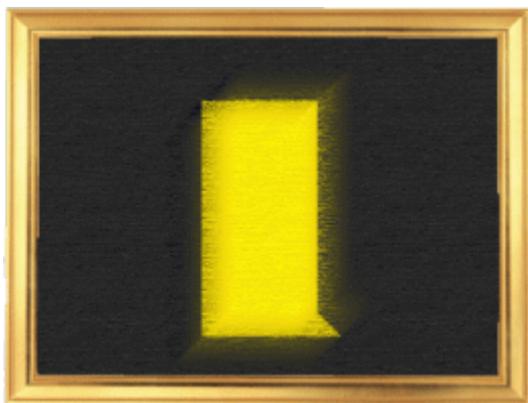
鎗田庄助…土地所有者／地主

## ●風見飄衛について

**調査場所：**図書館、美術館など

風見飄衛は舞台となる都市出身の画家で、風景画家として名を高めました。黄色の絵の具の使い方に定評があり、彼の使う独特の黄色は「風見の黄色」と呼ばれ、特に有名です。ある日忽然と姿を消し、そのまま戻ってくることはありませんでした。

風見飄衛の作品は地元的美術館に七枚展示されています。その内の六枚は彼の名声を高めた風景画で、残りの一枚は晩年の抽象画です。抽象画は暗い背景に開かれた扉が黄色で描かれたもので、タイトルは「扉」です（風見館にある他の抽象画とテーマが同じです）。



飄衛は風見館に住むようになってからは異空間をテーマにした抽象画を描くようになりました。この抽象画につ

いての評判はあまり良くありません。見事な黄色の使い方は健在でしたが、テーマは暗く理解しがたいものになって行きました。

晩年の風見飄衛は風見館に引きこもりがちになり、アトリエで一連の抽象画（「窓」、「階」、「扉」も含まれます）を描き続けていました。最後に会った弟子が、飄衛は「最後の一枚を描き終えたら新しい世界へと行くつもりだ」と言っていたと伝えています。飄衛が行方不明になった後にイーゼルに残されていたのは、題名のない「風見の黄色」を使った洞窟の画だったそうです（風見間の屋根裏物置にある無題の画です）。「新しい世界へと行く」という言葉が新たな画法への挑戦をさしたものなのか、それとも自身の失踪を暗示した言葉なのかは不明です。

## ●風見館の住人に関する行方不明事件について

**調査場所：**図書館など

行方不明になった人物に共通しているのは、最後に目撃されたのが風見館周辺（実際には風見館内）であることです。彼らは地下室の落とし戸から異空間へ入り込み、そこでブタ人間に変容してしまいました。風見館に出没する幽霊とは、変容して人間の姿を失った彼らなのです。

風見兵衛——失踪事件として地方新聞上に報道されており、続報も二度新聞記事になりましたが、発見されませんでした。

国上修——使用人の男女が一人ずつ、行方不明になったことが新聞で報道されました。続報はありません。

ウィリアム・クレーグ——新聞で報道されました。続報はありません。

鎗田庄助——新聞で報道されました。続報はありません。

## ●精神に異常をきたした風見館の所有者について

**調査場所：**図書館など

『鎗田庄助の手記』の中で精神に異常をきたした風見館の所有者は三人（国上修、鈴木信次郎、キャサリン・オーエン＝クレーグ）となっていますが、当然それらは新聞報道されていません。鎗田は独自の伝手や調査によってそれらを知りましたが、探索者にこの情報の信憑性の確認をす

る時間はないでしょう。

---

---

## 二日目以降の夜

探索者の方針によって、調査には数日がかかるでしょう。その間毎晩、ブタ人間は風見館に出没し、探索者と倫子をお悩ませます。

ブタ人間に探索者と争う意志はなく、窓の外から光る目で館内を覗き込んだり、足音を忍ばせて館内を歩き回ったり、各所で歓喜の咆哮を上げたりして探索者を驚かせるだけです。彼らは五体いますが、キーパーはブタ人間が何体いるかを、なるべく探索者に悟られないようにしてください。彼らには優れた技能が備わっており、それらを駆使して探索者の裏をかこうとします。

倫子は毎夜サーイティに憑依されて、醜いブタのようないびきをかきます。そのいびきと会話するかのようになり、ブタ人間は鳴き声を上げて館内を徘徊します。

『鎗田庄助の手記』を読んだ後ならば、探索者は地下室の「出入口」（落とし戸）を見張るかもしれません。その場合もブタ人間は「出入口」から出てきます。深夜、「出入口」をふさぐ歪んだ落とし戸の輪郭に沿って病的な黄色い光が下から漏れ出してきて、落とし戸を押し上げてブタ人間が現れるのです。一度に出てこられるブタ人間の数は二体です。狭い暖房炉から這い出ようとするため彼らに自由な身動きは取れませんが（ブタ人間の戦闘技能は 20% のペナルティを受けます）、不気味なまでに執拗に外に這い出てこようとします。その間もゴフゴフと咆哮を上げ続け、その声に応えるように倫子はいびきをかきます。

もし《悪霊退散の印形の製法（サーマーの儀式）》を習得した探索者が未完成の印を完成させて「出入口」を封印すれば（術者の POW が 1 ポイント減ります）、ブタ人間は「出入口」から出てくることはできなくなります。しかし、サーイティの憑依はこの「出入口」とは無関係の経路で行われているため（そもそもグレート・オールド・ワンは《サーマーの儀式》の影響を受けません）、事件の根本的な解決にはならないでしょう。倫子は悪夢を見続け、放っておけば POW をサーイティに喰らい尽くされて廃人になってしまいます。さらにブタ人間には風見飄衛の絵画という別の出入口もあることを忘れないでください。

倫子は探索者を寝室に入れてはくれません。この期に及んでも、彼女は自分がいびきをかき姿を探索者に見せたくないのです。倫子は明け方にはサーイティの憑依から解放されて、憔悴して目を覚まします。事件が解決するまで、倫子は「ブタの咆哮が響く中を洞窟へ堕ちて行く」悪夢を見続けます。サーイティの力（《犠牲者の魅了》の呪文）により倫子は夜になると気を失うように眠り込んでしまいます。探索者が一晩中見張っていようと倫子を眠らせないようにはできません。眠り込んでしまった倫子は、まるでうずくまるブタのような姿勢で醜く咆哮を上げ続けます。このような倫子を見た探索者は正気度を 0/1 ポイント喪失します。

キーパーは夜間の探索者とブタ人間の攻防を一進一退になるように調整してください。ブタ人間は追い詰められていない限り、ダメージを負えばすぐに逃げ出します。彼らの脱出口として一階、階段、屋根裏にある絵画、および地下室の落とし戸の四ヶ所があることを忘れないでください。また、彼らの目的が探索者の命ではないことに注意してください。彼らは探索者と積極的に敵対することはありません。彼らの目的は倫子の精神力（POW）を喰らって喜ぶサーイティの作り出す異空間の感触を享受することなのです。

## サーイティ出現

探索者が十分に調査を終えたら、キーパーはこのステップへ進んでください。風見館と『鎗田庄助の手記』を調査して、何名かが《サーイティの退散》や《サーマーの儀式》を習得したタイミングが望ましいでしょう。日に日に倫子が憔悴していく様子を描写して、残された時間は多くないことを探索者に悟らせてください。

## 最後の夜

最後の異変は成嶋倫子がどこにいるかによって発生場所は異なりますが、内容は同じです。異変は倫子が就寝した後に発生します。倫子の寝室で起こる可能性が一番高いでしょうが、倫子を説得して探索者の目の届く範囲にいさせることができれば、探索者の目の前で異変は始まります。

探索者はブタ人間に備えて徹夜の見張りをしているで

しょうが、この夜には彼らは出現しません。しかし倫子はいつも通りにブタの鳴き声のようないびきをかき始めます。しかもそのいびきはそれまで物とは比べ物にならないほど狂おしく大きなもので、館中に悲鳴のごとく響き渡ります。異常を感じた探索者は倫子の様子を見に行くでしょう。倫子の寝室に入るためには<鍵開け>ロールか、ドアの強度 (STR 14) に対する STR の対抗ロールに成功しなくてはなりません。ドアをノックしても倫子は起きません。

部屋の中は暗赤色の光輝が、まるで稲光に瞬く雷雲のように明滅しています。ナイトドレス姿の倫子はベッドには寝ておらず、両手と膝を床について四つん這いになっています。倫子の両目は薄っすらとしか開いておらず、ゴブゴと鼻と咽喉を鳴らすその姿は、まるでブタそのものです。暗赤色の光輝の中で咆哮するこのような姿の倫子を見た探索者は正気度を 0/1 ポイント喪失します。声をかけたり身体を揺すったりしても、倫子は自我を取り戻しません。<精神分析>ロールに成功した探索者は、倫子の精神が危険な状態であることが分かります。

やがて四つん這いの倫子を取り巻くように円筒形の影あるいは靄のようなものが現れます。影は倫子の足元の床から生じて立ち昇り、徐々に濃さを増していきます。そして靄が濃くなるにつれて、どこからともなく巨大なブタ (サーイティ) の咆哮が聞こえてきます。その咆哮に応えるように倫子はいびきをかき、そのたびに円筒形の影と暗赤色の光輝が濃く、鮮烈になっていきます。円筒形の影に触れても探索者がダメージなどを負うことはありませんが、影は常に倫子について回ります。倫子を別の場所に移動させても、影は彼女を取り巻いたまま消えずに付き従います。その様子は、闇色の円柱が倫子を閉じ込めたまま移動しているかのようです。

ブタの咆哮が響く中、ついに倫子の身体が円筒形の影の底面に沈み始めます。まるで床が底なし沼になったかのように、倫子は黒い円の中にゆっくりと沈んで行きます。もし誰かが倫子の身体を抱きかかえていたら、その人物も沈み始めます。足下に床の感触があるにもかかわらず、徐々に暗黒空間へ沈んでいってしまうのです。倫子から離れれば沈下は止まり、池から岸へ上がるかのように暗黒空間から足を引き抜けます。円筒形の外、あるいは中から足を覗き込めば、そこにはぼっかりと深い縦竅が開いているのが見えます。足には床の感触があるにもかかわらず、眩暈を起こすような高さから、竅を覗き込んでいるのです。

竅の底には黄色い光が見え、どうやらそれは穴の底から続く横穴から漏れているもののようです。その光は「風見の黄色」をしています。異空間の竅へ沈む倫子を見た探索者は 0/1 ポイントの正気度を、実際に沈みかけた探索者は 1/1D3 ポイントの正気度を喪失します。倫子が沈んだのは、当然正常な空間ではなく、サーイティのいる時空につながる空間です。二階にある倫子の寝室の真下は一階の談話室になっていますが、当然倫子や彼女を抱えている探索者が談話室に落ちてくることはなく、円筒形の影も見当たりません。

上記はサーイティが犠牲者の精神を貪り食う最終段階に入った時に現れる現象です。このまま放置すれば倫子は廃人となって翌朝に発見されるでしょう。サーイティは犠牲者の肉体には興味がないので、抜け殻となった肉体は異空間の狭間を通して寝室のベッドの上に戻されます。

やがて倫子は異空間へと沈んで、竅の底へ落ちてしまうでしょう。すると円筒形の影は直径を狭め、細くなって消えてしまいます。円筒形の影が消える間に、階下から五体のブタ人間が全速力で上がってきて倫子の寝室に入ってくると、影の中へ飛び込みます。彼らはわき目も振らずに円筒形の影から竅へ飛び込んで行き、甲高い歓喜の咆哮をあげながら姿を消します。邪魔をされれば、この夜のブタ人間は全力で探索者を排除しようとします。邪魔さえしなければ、彼らは探索者を一顧だにしないでしょう。ブタ人間たちの最後の目的は倫子をサーイティ神のいる黄色の光の洞窟の奥へ連れて行くことです。神の満足こそがブタ人間が引き付けられる不安定な時空の発生を促すと、彼らは本能的に知っているからです。

もし倫子を追って、あるいは倫子を抱いたまま竅へ落ちた探索者がいたら、その探索者はいつの間にか意識を失います。そして気がついた時には黄色の壁面の洞窟の入り口に立っています。パーティが竅に落ちた探索者と、館に残った探索者に分断された場合、キーパーは館に残った探索者が黄色の洞窟の入り口にたどり着いたタイミングで、分断されたパーティを合流させてあげてください。落ちた探索者と残った探索者の意識における時間のズレ (タイムラグ) は、サーイティの異空間においては些細な問題です。

## 落とし戸の下へ

倫子が姿を消しても暗赤色の光輝は消えず、サーイティ

の咆哮は響き続けます。<聞き耳>か<アイデア>ロールに成功した探索者は、サーイティの咆哮が倫子の寝室だけではなく、地下室からも響いてくることに気づきます。ブタ人間が出て来た時に開け放したままになった落とし戸がサーイティのいる時空につながり、そこからおぞましい咆哮が響いてくるのです。また、風見飄衛の絵画の前を通りかかった探索者が<アイデア>ロールに成功すると絵画の「黄色」が不気味な光を放っていることに気づきます。これは絵画の《門》もサーイティの時空につながったために起こる現象です。残念ながら、人類はこの絵画の《門》を利用することはできません。

地下の暖房炉の床に隠されていた石蓋は開けたままになっており、そこから弱々しい黄色の光が漏れています。この光は円筒形の影の下の窠の底に見えた光の色と似ています。そして「風見の黄色」そのものです。落とし戸の縁から中を覗き込むと、はるか下に窠の底が見え、黄色の光が漏れる横穴があるのが分かります。もし探索者が前日までに落とし戸を発見してその中を調べていたら、底なしの穴であった内部の様子が変わっていることに気づくでしょう。

落とし戸から窠の底へ降りるにはロープなどの道具が必要です。窠の底ははるか下方に見えますが、なぜか数メートルのロープによって底までたどり着くことができます。ロープを投げ下ろせば、その先が底に着いた様子が黄色い光に照らされて見て取れます。実は穴の底へ飛び降りても時空の歪みのせいで負傷しませんが、後で戻る手段がないことに絶望する羽目になります。

キーパーは探索者を窠の底へ誘導してください。彼らの目的は成嶋倫子の身辺警護です。探索者が危険を冒すための動機として、この義務感が使えるかもしれません。

窠の底へ降り立つと、目の前に高さ 5 メートル、幅 10 メートルほどの横穴が開いています。横穴の壁面は不気味な黄色です。曲がりくねった構造のため先は見通せません。この黄色は間違いなく「風見の黄色」です。もし倫子の寝室ではぐれていた探索者がいた場合、ここでパーティに合流させると良いでしょう。はぐれていた探索者は、ふと気がつく仲間探索者に肩を叩かれ、自分が黄色の壁面の洞窟の前に立っていることを知ります。その間の記憶や時間の経過の感覚はなく、倫子の行方についても分かりません。繰り返しになりますが、探索者間の意識における時間

のズレ（タイムラグ）は、サーイティの異空間においては些細な問題です。

### 黄色の壁面の洞窟

黄色の壁面の洞窟はサーイティの棲家です。洞窟の壁面は病的な黄色の光をぼんやりと放っています。風見飄衛が使う「風見の黄色」と洞窟の壁面の色はあまりにも良く似ています。飄衛が異空間やサーイティに引きつけられたのは、この黄色が原因です。

黄色の壁面の洞窟内には断続的にサーイティの咆哮が響いています。咆哮は洞窟の奥から聞こえてくるようです。洞窟には分かれ道が無数にありますが、サーイティの咆哮が聞こえてくる道をたどっていくことは可能です。サーイティのいる場所へ向かう以外の道を探索者が選んだ場合、何が起こるかはキーパー次第です。ブタ人間などの神話種族と遭遇することにしても構いませんし、永遠に洞窟をさ迷う運命に陥ることにしても構いません。

ほとんどの探索者は時間があまり残されていないことを悟っているでしょうから、サーイティの咆哮が聞こえる方へと道をたどるでしょう。途中、倫子が着ていたナイトドレスの切れ端が見つかります。血痕などはついていませんが、切れ端は乱暴に引き裂かれています。これは倫子の後を追って窠へ飛び込んだブタ人間たちが、彼女を洞窟の奥のサーイティの御座へ引きずっていく時に破れてしまったものです。切れ端の発見は倫子の足取りを追えているという確信とともに、彼女の身に危険が迫っているという切迫感を探索者に与えるでしょう。

やがて遠近感を狂わせる目の覚めるような黄色の壁面をした、直径 30 メートルほどの半球形の大広間にたどり着いて、洞窟は終わります。大広間にはトラックのように大きく、死体のように青ざめた、無数の足を持つ、単眼の猪のような怪物が、咆哮を上げながらうずくまっています。そしてその怪物に組み敷かれているのは、一糸まとわぬ姿の成嶋倫子です。グレート・オールド・ワン「サーイティ」が今まさに倫子の精神を貪り食おうとしているのです。倫子は正気を取り戻しており、探索者たちの姿を見ると一声助けを求めて、気を失います。サーイティを見た探索者は 1D8/1D20 の正気度を失います。



### クライマックスに探索者を立ち合わせるために

サーイティを目撃したことによる正気度の喪失により、狂気に陥る探索者がいるかもしれません。キーパーは探索者が短期の狂気に陥ったこととして、所定のラウンド後に正気を取り戻すことにしても構いません。数ラウンドの間洞窟を逃げ回った後、探索者にサーイティに立ち向かう勇気がまだ残っていれば、元の場所に戻ってクライマックスに参加することができます。

大広間の壁際にはブタ人間たちがいます。彼らは異時空の神であるサーイティの元に生贄（成嶋倫子）をつれてきて、神が満足するのを見守っています。彼らは法悦の状態にあり、探索者たちに意識を向けていません。神の満足を妨げに来た闖入者を排除するためにブタ人間が動き始めるまで、探索者には数ラウンドの猶予があります。

### サーイティ

サーイティとの対決は探索者の準備、戦略、状況によってさまざまに変化します。

最も効果的なのは《幽霊退散のお経》（《サーイティの退散》）により、サーイティを退散させることです。《退散》の呪文が効果を発揮すれば、サーイティは不本意そうな咆哮を残して、別の時空へと退散して行きます。

サーイティに戦闘を挑むこともできますが、これは得策ではないでしょう。神が害されれば、ブタ人間たちも我に

返って探索者に襲いかかってきます。

誰かがサーイティの気をそらしている内に成嶋倫子を救出するという作戦が成功するかはキーパー次第ですが、プレイヤーの挑戦はなるべく採用するようにしましょう。ただしサーイティはたいていの人類よりも知的です（INT 20）。そしてブタ人間たちもいることを忘れないでください。

倫子を諦めて逃走することも可能です。その場合、サーイティは倫子の精神を喰り食い、新たな風見館の犠牲者として倫子の名前が刻まれることになるでしょう。

キーパーはなるべくプレイヤーのアイデアを活かしつつ、しかし厳正に状況进行处理してください。素晴らしいアイデアと良いロールの出目があれば、探索者がサーイティに勝利するチャンスはあります。

### 窀からの脱出

サーイティとの対決の後、黄色の壁面の洞窟からの脱出に障害はありません。サーイティの広間への道程にかかった時間よりもはるかに短い体感時間で、洞窟の入り口まで戻って来ることができます（歪んだ空間のせいです）。

あとは降りる時に使った手段（ロープなど）を使って、窀の上へ出るだけです。気絶した倫子を窀の上に運ぶのは骨の折れる作業ですが、不可能ではありません（<登攀>技能やSTRによるロールが必要になるでしょう）。

冷酷なキーパーは、最後にロープを登ろうとする探索者たちをブタ人間に襲撃させても構いません。特に探索者がサーイティから倫子を救出することに成功していた場合、ブタ人間は満足を得られなかったサーイティの代わりに探索者たちに復讐するかもしれません。サーイティの満足こそ、彼らブタ人間が享受する空間の歪みの味を高めるものだからです。しんがりにロープを登る探索者をブタ人間がロープ伝いに追ってきたら、それは手に汗握る競争になるに違いありません。

窀から出た探索者は落とし戸の石蓋を閉じるでしょう。石蓋を閉じると、漏れていた黄色の光は弱まり、やがて消えてしまいます。

石蓋には未完成の《悪霊退散の印形》が描かれています。《悪霊退散の印形の製法（サーマーの儀式）》を習得した探索者が直線を一本書き加えれば、この「出入口」は封印されます。本来であれば封印の作成には POW を 2 ポイント捧げなくてはなりません（《サーマーの儀式》の解説を参照）、鎗田庄助が既に 1 ポイントを捧げているので、印の完成に必要なのは 1 ポイントの POW だけです。ただし鎗田の手記の《悪霊退散の印形の製法（サーマーの儀式）》には失敗する可能性が 10% あることを忘れないでください。印が完成されれば、何者かがそれを破壊しない限り、少なくともブタの幽霊（ブタ人間）が風見館に出没することはなくなります。

## 結末

窀から脱出して地上に戻ってくると、倫子の寝室に立ち込めていた暗赤色の光輝は霧消しています。サーイティは立ち去りました。

成嶋倫子をサーイティから救出できたなら、彼女は悪夢を見なくなり、ゆっくりではありますが失った POW を回復させていきます。超自然の存在に打ち勝ったことにより、探索者は 1D10 ポイントの正気度を得ます。

風見館の地下室にある「出入口」を《サーマーの儀式》で封印し、風見飄衛の抽象画を処分して館内のすべての門を封鎖したなら、探索者は追加で 1D6 ポイントの正気度を得ます。

倫子を救出できなかった場合、彼女は翌朝ベッドで発見されますが、その魂はサーイティに貪り食われてしまっています。今や倫子はぶつぶつと独り言を言いながら、時折ブタの鳴き声のような声を上げる哀れな狂人です。倫子が回復することはありません。徐々に衰弱して行って、遠からず息を引き取ります。依頼の失敗と超自然の爪痕を見せ付けられたことにより、探索者は 1D10 ポイントの正気度を失います。

黄色の壁面の洞窟で道に迷ったり、窀から脱出できなかったりした探索者は、時空の狭間に取り残されてしまいます。その探索者が“この世”に帰ってこられるかはキーパー次第です。その話は別のシナリオになるでしょう。帰ってきた探索者が人間のままでいられるとは限りません。風

見館の歴代所有者のようにブタ人間に変容しているかもしれませんし、もっと悪い何かに変わってしまっている可能性もあります。

## 能力値

### 成嶋 倫子

成嶋倫子は静岡県の生まれで、大学を卒業後に地元の建設会社に就職しました。彼女が 24 歳の時にその会社の役員であった 15 歳年上の成嶋邦洋に見初められ、結婚しました。それから 10 年間、彼女は静岡県でちょっとしたセレブとして暮らしてきましたが、邦洋の事故死によって傷心のまま風見館へ転居してきました。

倫子は中流家庭で生まれ育ったため一般常識は身につけていますが、邦洋と暮らした 10 年間や相続した莫大な財産による経済的余裕、夫を失って抱いた空虚感によって他人任せな傾向があります。特に超自然の恐怖に対しては成すすべなく翻弄される犠牲者そのものです。事件の解明に関して倫子はほとんど役に立たないでしょう。

倫子の才能はその美しい容姿と、莫大な財力です。

### 成嶋 倫子、34 歳、超自然に狙われた未亡人

STR 7    DEX 12    INT 14

CON 10    APP 17    POW 13

SIZ 12    SAN 35    EDU 15

耐久力 11

技能：経理 30%、信用 85%、法律 30%

### ブタ人間（五体）

ブタ人間は地下に住む墮落した種族で、風見館をとりまく歪んだ時空に引き付けられています。彼らは時空の歪みの影響を受けて神話種族に変容してしまった風見館の過去の住人たちです。彼らに風見館への愛着といった感傷的な気持ちは残っていません。サーイティのもたらす時空の不安定さを享受すべく活動します。

ブタ人間の詳細については『マレウス・モンストロルム』102 ページを参照してください。

### ブタ人間、地下に棲む怪物

	#1	#2	#3	#4	#5
STR	14	18	14	16	11
CON	8	16	8	12	11

SIZ	10	16	15	13	13
INT	18	11	8	9	14
POW	7	10	7	12	9
DEX	9	14	13	8	15
耐久力	9	16	12	13	12
db	—	1D6	1D4	1D4	—

移動 8

**武器**：かぎ爪 30%、ダメージ 1D6+db

噛みつき 25%、ダメージ 1D4

牙で突く 20%、ダメージ 1D8+db\*

\*ブタ人間#2 だけが<牙で突く>の攻撃ができます

**装甲**：なし

**呪文\*\***：《門の創造》、《サーイティの招来》

\*\*呪文を知っているのはかつて風見兵衛であったブタ人間#1 だけです

**技能**：登攀 80%、聞き耳 60%、においを嗅ぐ 80%、  
時空の不安定／門を感じる 75%、追跡 65%

**正気度喪失**：ブタ人間を見て失う正気度ポイントは 0／1D6 です。

## サーイティ

サーイティの詳細については『マレウス・モンストロルム』172 ページを参照してください。

## 参考書籍

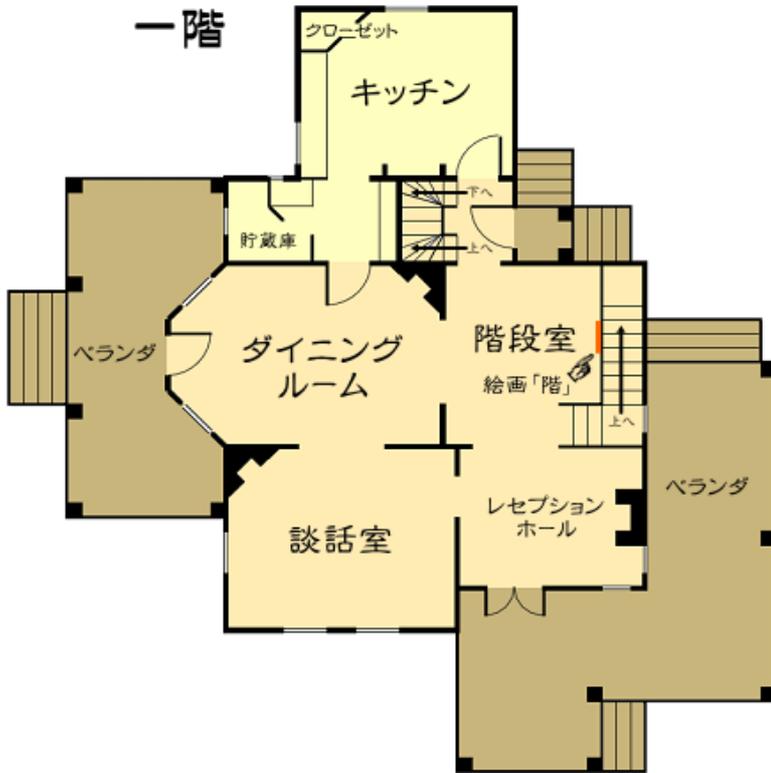
「異次元の豚」（『幽霊狩人カーナッキの事件簿』収録）

『異次元を覗く家』

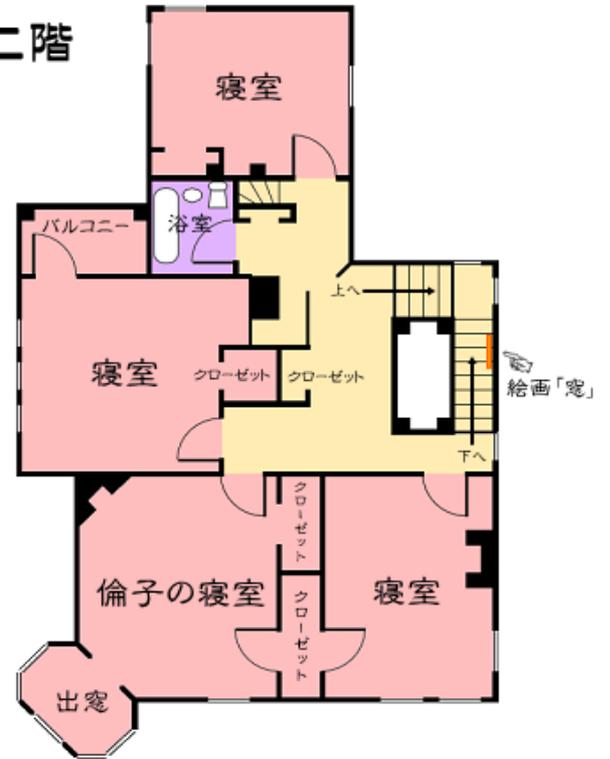
『This Old Haunted House』（Monograph）

# 風見館 間取り図

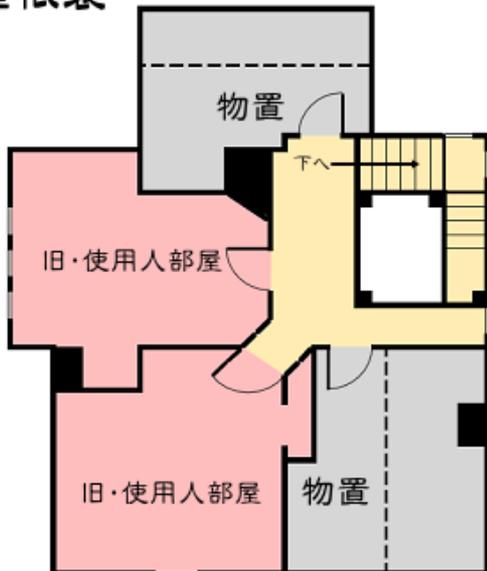
一階



二階



屋根裏



地下室

