

スズメバチの巣

2ちゃんねる卓上板クトゥルフスレより

名も無き「NPCさん」作

平和な街に、隕石に閉じこめられた「宇宙からの色」が落ちてきました。「色」と融合した奇形のスズメバチが人々を襲い始めます。探索者はこの特殊なハチに刺された患者の治療方法を見つけ出すことができるでしょうか。

■ イントロダクション

このシナリオは現代日本のとある地方都市を舞台にしています。

季節は秋を想定しています。シナリオ中にスズメバチの異常発生という場面がでてきますが、その働き蜂が巣を大きくする季節が9月から10月にかけてであるためです。

雄蜂や働き蜂（すべて雌）は冬にはそのまま死亡、新女王蜂は交尾後に土や朽ち木の中で越冬するため、冬という設定はあまり自然ではありません。しかし、これは「宇宙からの色」によって異常な進化を遂げた変種なので、キーパーの希望によっては秋以外の季節を設定することも可能です。

探索者は日本に住む平凡な市民が適しています。そのうちの一人には、できれば家族か恋人があるとよいでしょう。その家族（または恋人）は、シナリオ中で「宇宙からの色」の影響を受けたスズメバチの犠牲となります。探索者は家族（恋人）を救うために人知れず非現実的な世界に足を踏み込むのです。

なお、「スズメバチの巣」は「Call of Cthulhu」にあまり慣れていない3～4人の探索者のためにデザインされたものです。入手可能な手がかりに添って行動すれば、回り道はあるでしょうがスズメバチに刺された患者の治療方法を記載した古文書を探すと目的は達成されるでしょう。謎が解き明かされたのち、女王蜂の撃退をおこなうか否かはプレイヤーに任されます。

プレイ時間は3～4時間程度を想定しています。

■ キーパーへ

日本のある地方都市に、隕石とともに「宇宙からの色」の幼胚が落ちてきました。その街はかろうじて市と呼ばれている程度の大きさで、都心部ほどごみごみしてはならず、あちこちには手つかずの緑が残っています。

どのような偶然か、幼胚はスズメバチの巣の中にとりこまれ、女王蜂と融合します。そして、幼胚の影響で通常ではありえない速度で異常な成長を遂げた変種のスズメバチが生まれます。

スズメバチにはカマキリ、スズメガの幼虫、大型のコガネムシなどを狩って幼虫に与える習性があります。とくに秋には働きバチの集団が他種のスズメバチやミツバチの巣を襲って相手側の成虫を全滅させ、その幼虫や蛹をすべて自分の巣へ運んで食物とします。

幼胚の影響を受けたこの変種のスズメバチは他の昆虫はもちろん、時には動物や人さえも襲います。成虫は獲物を巣に持ち帰って肉団子にしたものを幼虫に与え、幼虫は唾液腺から分泌する栄養液を成虫を与えます。

「色」と融合した女王蜂は一体だけですが、「色」の巣にいたスズメバチを捕食した場合、捕食した方のスズメバチも成長速度が速くなります。これが大量発生の原因です。

「色」と融合した女王蜂から生まれたハチ以外は成長速度が速いだけのただのハチですから、動物や人を殺す力はありません。

両者を見分ける方法は、「色」の巣に生息する個体は夜になると怪しげな色彩を放つことです。

街に住む人々はスズメバチの異常発生そのものは知っていますが、夜間にあらわれる発光体の正体が蜂だとはまだ気づいていません。そのことに気づいた数少ない人々は針で刺され、強い顎でかみ砕かれ、溶かされ、肉団子にされて巣に持ち帰られているからです。

スズメバチの巣には一頭の女王蜂と数百～数千の働きバチが生活しています。数千匹の働き蜂が一度に襲えば、朝になるまでに人をひとり巣に持ち帰ることも容易です。

■ スズメバチの巣

テレビでスズメバチの異常発生のニュースを見た朝、探索者は自宅の土蔵の軒裏にスズメバチの巣を見つけます。ひとかかえほどもある球形の巣は、古ぼけた下駄のような色をしたうろこ模様で全体が覆われています。耳を澄ませてみると中で蜂がうなる音がかすかにこぶうんと聞こえはしますが、虫

が入りしている様子はありません。

これは、スズメバチが肉食で、他の蜂の巣などを襲い、幼虫や蛹を食物として自らの巣に運び入れるという習性があるためです。この巣はすでに襲われたあとで、かろうじて生き残った蜂がわずかにいるだけで、もうほとんど死に絶えているのです。

賢明な探索者であれば自ら駆除しようとはせずに、市の保健所に電話をかけるでしょう。電話には職員の井川大輔が出ます。彼は現在このスズメバチの異常発生のために忙殺されており、市では駆除を請け負えないが、民間の業者を紹介することはできると言います。

ただし、現在は混み合っており、駆除業者の到着には時間がかかるようです。

探索者がただ何かが震動したりこすれあうようなくぐもった音がするばかりの巣をもっと観察しようとすると、目の前に泥のようなものがしたり落ちてきます。

見上げると、巣にあいた穴から泡立つ泥が垂れています。

地面に落ちた泥の中では何かが蠢いています。まだ生きているスズメバチが二匹、もつれあっています。鮮やかな縞模様のふっくらした腹と、六本の足が泥の中から突き出しています。足は震えるように、小刻みに動いています。

一方のスズメバチはもう一方よりふたまわりほど小さく、しかも、地面のあちこちに小さい方の蜂と同じ大きさくらいの成虫の死体を見つけることができます。

さらに注意深く観察すると、大きい方の蜂がゆすかに光っていることに気がつきます。それは蜂にはありえないような七色の輝きです。〈目星〉に成功した探索者には、ひとまわり大きく、光った方が襲った蜂で、小さい方が襲われた蜂だと教えてください。

蜂を見ていると、妻の悲鳴が聞こえてきます。家の中に戻ると、妻は幼い息子（または娘）がスズメバチに刺された、と言います（子供の具体的な年齢はキーパーが決定してください。また、探索者が独身の場合は恋人が刺されたとしてください。あるいは、探索者のメンバーの中の誰かが刺されると変更しても構いません）。

他の探索者が冒険に関わる方法としては、いくつか考えられます。

医者、井川の同僚の保健所職員、スズメバチの駆除業者、交番勤務の警察官という職業であれば自然に事件に関わって行くことができるかもしれません。

新聞記者、ルポライターなどであれば持ち前の好奇心から積極的に事件を調査することでしょう。

子供が刺された探索者の隣人であれば、車が故障中で子供を病院に連れて行けないという探索者に対して、ドライバーを引き受けることもあるでしょう。

その他の職業の場合は、自分がどのようにしてこの事件に関わってゆくのかよく考えて、タイミングを見計らって冒険に参加してください。キーパーはプレイヤーの意図を汲んで、自然に冒険に参加できるように誘導してください。

初心者のプレイヤーがいる場合は、保健所職員の井川や医者の三津多をNPCではなくプレロールドキャラクターとしてその役割を割り振るのも良いかもしれません。

■ 蜂の毒

探索者が市内の病院に行くと、三津多士郎という医師が対応してくれます。

三津多は四十代後半、でっぷりとした太鼓腹をしてメガネをかけており、髪はそろそろ白髪がまじりはじめています。

医師は激しく泣く子供を診断し、ひどく腫れているだけだと言います。ハチ毒に対して過敏症の人では、吐き気、悪寒、発熱、じんま疹などの症状が引き起こされるほか、呼吸困難などで死に至ることもあるのです。医師は日本では年間に数十名の死者がいると言います。

治療を終えた探索者は子供とともに自宅に戻ります。少なくともいまあるスズメバチの巣をどうにかしなければならぬと考えた場合は、キーパーは他の探索者に相談するなどの誘導をしてください。もしかしたら駆除方法を知っている人がいるかもしれません。また、保健所に問い合わせたり、インターネットや図書館などで調べても駆除の方法がわかるでしょう。

他の探索者は彼の駆除を手伝うなどして積極的にシナリオに参加してください。

なお、探索者が民間の駆除業者に土蔵の巣の駆除を依頼していた場合、探索者が家にもどったところには業者が到着します。業者には適切な料金を支払ってください。この駆除業者は、駆除の最中、以前に刺されたために腕がゆいと言います。奇形のスズメバチは、防護服を着ていてもその上から針を刺すほどに力が強いのです。

このとき、不用意に巣に近づいた探索者はハチに刺されてしまうかもしれません。判定方法は、■ **ハチに襲われる** を参照してください。

夜半を過ぎると、探索者の息子に異変が生じます。心配していた発熱や呼吸困難の症状は出ませんが、刺された部分の周囲の皮膚がただれ、ぐずぐずに溶け崩れているように見えます。

救急病院に連れて行くと、体質のせいだろうと言ってステロイドを塗布されて治療を終えられてしまいます。ハチ毒の過敏症の症状がいろいろ出しておらず、また、息子は刺された部分をしきりにかゆいと言うほかは元気なものですから、病院側としてもそうするよりほかはないのです。

探索者が明日まで様子を見ようかと決めても、この段階ではとくに症状に変化はありません。ただ、三津多士郎医師に診察してもらおうと、彼が何かを隠しているかのような態度を示すことに気がつきます。

以前の患者の中には奇形のスズメバチに刺されたことによって「色」の影響を受けはじめている者もいるからです。それは現代医学でわかることではないので、彼自身とまどっています。ですから三津多士郎医師を〈説得〉〈言いくるめ〉など何らかの方法で問い詰めても、これといった情報は得られません。

杞憂かもしれないがと前置きした上で、ただ何かおそろしいことが起こっているかもしれないと答えるばかりです。

また、この救急病院で、同じようにスズメバチに刺されたという探索者の隣人に会うことができます。その人物はすでに「色」の影響をかなり強く受けており、突然頭をかきむしっては「行かないと……」と眩くといった奇行を見せます。

■ ハチに襲われる

時間がたてば、奇形のスズメバチに刺された患者はしだいに「色」の影響を受けることになります。「色」はまだ幼胚のため POW 値が低く、人間を直接餌にすることは困難です。そのため、彼女の子供である働き蜂を使って食料を集めます。

奇形のスズメバチが人を襲う場合、探索者がその存在に気づくかどうかの判定として INT×5 のロールをおこないます。失敗した場合はハチからの攻撃を受けます。もし密閉された空間や水の中に身を隠すなど具体的に身を守る方法がとれなかった場合、1D4 ポイントのダメージを受けます。防護服を着ている場合は1ポイントのダメージを受けます。

刺された者は、一日に一度、自分の INT で「色」の POW (初期値 2D6) に抵抗しなければなりません。負ければ 1D6 マジックポイントと 1D6 正気度を失います。正気度を完全に失うと、患者は自ら女王蜂の巣におもむき、よろこんで肉団子にされます。

探索者の息子も、日がたつごとに刺された部分の周囲がスペクトルの範囲外の「色」を帯びて輝きはじめます。この姿を見た探索者は正気度ロールを行い、成功した場合は0、失敗した場合は 1D4 の正気度を失います。

「色」が破壊、あるいはどこかに閉じこめられて影響が薄れるなどしても症状は進行し続けます。いずれは体全体が輝き、どろどろに溶けて肉の塊となります。

■ 街の平和が脅かされる

探索者が次にどうするべきか考えているあいだにも、街の平和は脅かされつつあります。キーパーは探索者の行動に伴い、任意のタイミングで恐怖を与えてください。

新聞社、警察などを訪れて調査した場合、ここ数日行方不明者の捜索届けが何件も出ていることがわかります。

病院で会った、同じようにスズメバチに刺されたと話していた隣人もいつの間にか姿を消しています。

ハチに刺されてある程度時間がたった患者は「色」に引き寄せられ、自ら肉団子となるため幼胚と融合した女王蜂の巣に歩いて行きます。その場合、たいていは一匹~数匹のスズメバチが犠牲者を先導するように周囲を飛び回っています。それはまるで季節外れの蛍のように見えることでしょう。

なお、探索者の中の誰かが蜂に刺された場合、夢の中で「色」の POW と抵抗ロールをおこない、失敗した場合、「色」に引き寄せられます。これは毎晩同じ事を繰り返さねばなりません。

探索者の息子や、ハチに刺された探索者のあとをつけて行けば、ある程度は幼胚と融合した女王蜂の巣の近くまで行くことができます。ただし、大まかかどのあたりということがわかるだけです。まだ深刻な症状を呈していない患者は町外れに近づいたところで目を覚ましてしまいます。

もし目を覚まさずに女王蜂の巣まで行くような場合は、その患者は巣のそばで「色」の影響をさらに強く受け、全身がかがやき、溶け崩れた足では体重を支えることができずに、地面を這うようにして最後の数十メートルを進むことでしょう。もはや「秘薬」を投与しても回復の可能性はありません。

あるいは、すでに肉団子となった人間が発見されるかもしれません。シナリオの冒頭で探索者の家のスズメバチの巣を駆除した業者は、泥の塊のような肉塊になっています。探索者が夢遊病のように歩く息子やほかの探索者のあとをつけて行った場合、変わり果てた業者の姿を見つけることがあります。この肉団子を見た探索者は正気度判定をおこなってください。成功した場合は1、失敗した場合は 1D8 の正気度を失います。

あるいは、探索者は業者ではなく姿を消した探索者の隣人の肉団子を発見するかもしれません。この場合も正気度判定を行い、成功した場合は1、失敗した場合は 1D8 の正気度を失います。

■ 奇形のスズメバチに刺された患者の治療方法

遅かれ早かれ、探索者は息子を救うために治療方法を探さなければなりません。

息子の症状が悪化する、他の刺された患者が正気度を失い失踪する事件が相次ぐ、スズメバチ駆除業者の肉団子が発見されるなどによって、通常の医療機関をあたってても無駄だととるでしょう。

奇形のスズメバチは「色」の影響を受けていますので、我々の知る医学で治療することは困難です。

実は三百年前に、この街で同様の事件が起こっています。

強い磁気をもった隕石に閉じこめられた「色」が落ちてきて、そのときも奇形のスズメバチが発生したのです。隕石は現在、市のはずれにある神社で御神体となっています。この情報は郷土資料館で得ることができます。神社の古文書をひもとけば、「色」の撃退方法と、スズメバチに刺された患者の治療方法がわかります。

キーパーは以下の手がかりポイントに探索者を導いてください。それぞれの項目に適切な手がかりが含まれています。

■ ポイント1 大学病院

三津多士郎医師の出身大学の付属病院です。

当然、ここにも大勢のスズメバチに刺された患者が来ています。

探索者は病院の待合室で「色」の影響を受けた患者が徐々に輝きはじめ、やがて失踪するという噂話を耳にします。探索者が通常の医学によって息子の症状を改善したいと思っても、それが無駄だと知ります。

また、ここには三津多士郎医師の恩師にあたる年老いた医師がいます。

彼は池上泰男という名前で、趣味として街の郷土史を研究しています。

彼と個人的に話す機会をつくった探索者は、〈言いくるめ〉〈説得〉などによって、過去に似た事件があり、郷土資料館に記録があることを聞き出すことが可能です。

頼めば、彼が著者のひとりとなった街の史跡に関するガイドブックも見せてくれます。歴史的になかなか貴重な写真がたくさん掲載されていますが、今回の事件にはあまりかかわりはありません。

また、三津多士郎医師から本来患者に話すべきではない「おそろしいことが起こっているのかもしれない」というセリフを引き出している場合は判定をおこなわずに同様の情報を得ることができます。

探索者は今回の冒険が終了して「秘薬」の原料となる幼虫を手にしたのち、再度ここを訪れる必要があります。ここには「秘薬」の調合に必要なものが完全にそろっているからです。

■ ポイント2 保健所

井川大輔がつとめる保健所です。保健所では子供の手の届く低い場所や通り沿い、窓のすぐそばなど公共に影響がある場合に限りスズメバチの駆除をおこなっています。

したがって「山林の中にあるスズメバチの巣（融合体の女王蜂がいる巣）を除去して欲しい」という申し出には対応しません。

駆除作業は専門の委託業者がおこないますが、現在は大量発生のため忙殺されており、すぐに作業に入ってくれるわけではないのが現状です。

井川大輔は一日中役所にいるわけではなく、市民からの電話によって直接に現場を視察することもおこなっています。タイミングによっては会えないこともあるでしょう。

保健所にはスズメバチの生態に関する資料がそろっており、市民に公開されています。一般的なスズメバチの撃退方法を調べることもできます。魚肉や鶏肉に真綿を混ぜたものを働き蜂に与えて肉団子にさせ、その蜂を追って巣を見つける方法や、攻撃を封じるために黒色火薬製品である煙硝の煙をふきつけるといったものです。

また、井川に対して〈言いくるめ〉〈説得〉をおこなうことで、人数分の防護服を借り受けることができます。

また、保健所の職員の中には、街に隕石が落ちてきた時期とスズメバチの大量発生が近い時期に起こったことを話してくれる者がいます。隕石の落ちた場所を彼は正確には知りません。隕石が落ちた場所を特定するためには新聞社、天文所などに問い合わせる必要があります。探索者が光るスズメバチにさそわれて夢遊病のように歩く患者を追跡していた場合、どうやら隕石の落下地点に向かったのかもしれないという予測をたてることができます。

■ ポイント3 スズメバチ駆除業者の事務所

現在、駆除業者は出払っており、いつ行っても会うことができません。防護服などは業者の妻が貸してくれます。

現在、日本では5社がスズメバチの防護服を作っています。使い勝手は各社によって異なります。

防護服は上下とも白色をしています。これは、スズメバチが黒い色をめがけて攻撃してくる習性があるためです。

頭を完全に覆う防護服は5キロ程度の重量があります。隙間を完全にふさぐ形で装着し、曇り止め加工が施されたゴーグル越しに外を見ます。手袋は2枚の皮で特殊シートを挟んだもので、この手袋をはめたままでは精密な作業が難しいかもしれません。

探索者が重く、動きづらい防護服を着た際には移動や回避、その他の行動にペナルティを課すべきだと考えるキーパーは、判定の際に-10%を与えてください。

防護服はインターネットでも購入することもできますが、納品には振込後数日間かかります。防護服は4万円、手袋は3千円です。送料はサービスとなります。

業者の妻から借り受ける場合の料金は、キーパーが決定してください。

専門業者は、防護服や煙硝、空中を飛ばす蜂を吸い込むための特別な掃除機を持っています。適切な料金を支払えばこれを借りることもできます。女王蜂の巣において煙硝や掃除機を使用した際は働き蜂の攻撃からの〈回避〉にボーナスがつきます。ボーナスをどの程度にするかはキーパーが決定してください。

巣穴を泡でふさぐエアゾールタイプの駆除剤は、DEX×5で判定をおこないます。

殺虫剤は奇形のスズメバチにはまったく効きません（キーパーは、このことを探索者に教える必要はありません）。

特別な掃除機はガソリンで動くタイプです。使用の際は、〈機械修理〉で判定をおこないます。

煙硝を適切に使用するためには〈化学〉または〈薬学〉の技能判定に成功する必要があります。

また、駆除業者の事務所を訪問するのが二回目以降の場合は、業者が行方不明になっていることが判明します。彼はすでに肉団子にされています。さらに数日が過ぎれば、彼の服や持ち物が発見されることでしょう。

したがって、探索者が融合体の女王蜂がいる巣の駆除を頼んでも無駄です。なお、他の業者をあたって、異常発生したスズメバチの撃退のため先約でいっぱいのため、同様に断られます。仮に探索者が金銭やうまい説得を試みて女王蜂の巣まで連れて行ったとしても、「宇宙からの色」に対して覚悟や用意のない駆除業者は、最初の犠牲者になるだけです。

■ ポイント4 郷土資料館

ここでは過去の事件について調べることができます。〈図書館〉技能で判定することで、調査が可能です。

いまから三百年近く前、隕石がこの町に落ちてきました。隕石を発見した農夫が鋤でつくと、隕石はやわらかい泥の塊のようにぼろりと割れました。内部には埋め込まれるようにして球体がおさまっていました。球体は中がうつろでもろく、破裂して跡形もなく消えてしまいます。

しばらくして、隕石が落ちた場所を中心として奇形のスズメバチが発生、今回の事件とそっくりな症状を示す患者が続出したと記録にはあります。

患者を救ったのは町医者と神主でした。このとき神主は犠牲となったようです。神社に伝わる古文書にあった記録にしたがって治療をおこなうと患者の病状の進行は止まり、その後神社は隕石を御神体としてまつこととしたとのことです。

■ ポイント5 神社

神主に対して〈言いくるめ〉を行い古文書の閲覧の許可を得て、〈母国語〉技能で判定することでスズメバチに刺された患者の治療方法が判明します。古文書はひどく読みづらい文字で書かれているため、キーパーは〈母国語〉に-20%の修正を加えても構いません。

「色」に侵されたスズメバチの巣を発見し、中の幼虫を取りだし、古文書に書かれている通りの方法で生成すれば「秘薬」が完成します。調査には〈化学〉または〈薬学〉ロールが必要です。「秘薬」の投与によって患者は死の危険から逃れます。体全体が溶け崩れていければ別ですが、そうでない場合、時間が患者の肉体を回復するでしょう。

また、再度判定をおこない、さらに古文書を調べれば、「色」の撃退方法がわかります。

この神社の社紋は清明桔梗、俗に言うドーマンセーマンに良く似ています。異なるのは星形の印の中央に炎の柱の図が書かれていることです。これは旧き印と呼ばれるものです。

御神体とともに保存されている旧き印が描かれた御神札を融合体の女王蜂がいるスズメバチの巣に接触させると、20%の確率で「色」を破壊することができます。

神主に対する適切な交渉によってこの御神札を譲り受けることは可能です。交渉に失敗した場合は、授与品売り場で御神札を500円で購入することになります。こちらは2%の確率です。

「色」は破壊された際のためにこんでいたPOWを放出しますから、巣から3メートル以内にいた者は3D6ポイントのダメージを受けます。6メートル以内であれば2D6です。爆発時、〈幸運〉に成功すればダメージを半分にすることができます。

また、井戸などにスズメバチの巣を捨て、旧き印を彫り込んだ岩などでふたをすれば、「色」は井戸から出ることができなくなります。

神主の話では、三百年前の事件では、当時の神主が旧き印をつきつけて「色」の動きを止め、その上で「色」とともに井戸の中に入ったとのこと。旧き印による「色」の破壊が失敗した場合であっても、「色」を井戸に閉じこめることで被害の拡大を防ごうとしたのです。最終場面で探索者に何らかの覚悟を強いるきっかけとなる情報です。

キーパーは仮に患者の治療はできたとしても、「色」をそのままにしておけば街は破滅するということを諮詢してください。命を賭して街を救うか否かはプレイヤーにゆだねられます。

■ スクラップ工場

融合体の女王蜂がいる巣は、夜間、輝く蜂を追うことで見つけることができます。巣は郊外のスクラップ工場近くの山林にあります。隕石が落ちた場所に餌を仕掛けて夜まで待てば、追跡は容易でしょう。隕石が落ちた場所はスクラップ工場から少し離れたところにある空き地です。

蜂を追ってスクラップ工場を通る際、〈ナビゲート〉に成功すれば、「色」の幼胚が移動するのにとどつたルートを知ることができます。

「色」は、どうやら落下地点から山林の中へと向かったようです。ですが、山林へと直進せず、わざわざスクラップ工場の一角を遠回りをしています。〈目星〉に成功すれば、「色」がスクラップ工場の電磁石クレーンを避けたことがわかります。「色」は磁力が苦手なのです。

クレーンは業者に適切な代金を支払うなどして〈重機械操作〉に成功することでスズメバチの巣のそばまで運ぶことが可能です。もしクレーンを運べば「色」はその能力を封じ込められますから、働き蜂の反撃をまったく考慮せずに、安全に巣から幼虫を取り出すことが可能になります。

また、クレーンのそばには井戸もあります。ここに巣を投げ込んでもいいでしょう。ただし、山林から井戸まで巣を運ぶ道の途中では、全身が溶け崩れ、不気味な輝きを放ちながら女王蜂を守るために這い寄ってくる被害者の一団に取り囲まれることになります。

1D4+1人の「色」の被害者が、井戸に巣を投げ込もうとする探索者を妨害します。

なお、この時に山すそを見ると、あとからあとから、発光する人々が山道を登ってくるのがわかります。その中には、すでに下半身が溶け崩れてしまっており、助けることは不可能な者も混じっています。

◆ 「色」の被害者

STR 3D6 CON 3D6 SIZ 2D6+6 INT 0 POW 1 DEX 2D6

移動 6 耐久力 14~15

ダメージボーナス：なし

武器：噛みつき 30% ダメージ 1D3

正気度喪失

「色」の被害者を見て失う正気度ポイントは 0/1D6

「色」の被害者を殺害した場合に失う正気度ポイントはキーパーが任意で決定

井戸に巣を投げ込んでしまえば十分な量の爆発物などで女王蜂を退治することも可能です。爆発物が手に入らなくても、旧き印を刻んだ石でふさぐことで当面の脅威から逃れることはできます。

■ 女王蜂

山林の中に融合体の女王蜂がいる巣があります。

巣の手前には何体もの人間の肉団子があるため、近づくにつれ、異常な悪臭がします。肉団子を見た者は正気度ロールをおこなってください。成功した場合は 1、失敗した場合は 1D8 の正気度を喪失します（注・肉団子を見るのが二度目の場合は、ルールブックの「恐ろしさに慣れる」を参照してください）

スズメバチは通常巣から 10 メートル以内に近づくと警戒行動をとります。6 メートル以内に近づけば顎をかみ合わせてカチカチと威嚇音を発し、毒針で相手を刺そうと試みます。

巣から幼虫を取り出すためには 1d6 分かかります。この間、働き蜂の攻撃を回避しなければなりません。〈回避〉は 1 分間に 1 回判定し、失敗するたび、探索者は防護服を着ていても 1 ポイントずつのダメージを受けます。防護服を着ていない場合は 1d4 ポイントずつのダメージです。

また、巣に近づけば、「色」からの直接的な精神攻撃が強くなります。

巣から幼虫を取り出す際には、「色」の POW に対して探索者の INT を抵抗する必要があります。負ければ 1D6 マジックポイントと 1D6 の正気度を

喪失します。

巢から幼虫を取りだして持ち帰ることで自動的に患者の治療は成功するでしょうから、危険な賭をおこなって女王蜂を退治するかどうかは探索者にゆだねられます。

■ この冒険の終結

幼虫を手に入れた探索者が生き残れば、少なくとも患者は救われます。ただし、女王蜂をそのままにしておく限り、いつかこの町は破滅するでしょう。数ヶ月後、この町から養分を吸い尽くした「色」は宇宙へと帰って行きます。あとは荒地が残るだけです。

女王蜂の撃退に成功した探索者は 1D10 ポイントの正気度を得ます。

「色」が宇宙へと帰って行った場合には探索者は 2D6 ポイントの正気度を失います。

生き残ってさえいれば、命を救った家族とともにどこか遠くの街で、無定型のきらめく色彩の断片が空へのぼって行くのを見ることができるかもしれません。たとえ正気を失っていても、その情景はきっと美しいことでしょう。

■ 付記：キーパーへの指針

本シナリオは意図的にプレーヤーテキストに力を入れる一方で、探索者の動機付けや物語の運び方に関してはキーパーに一任するという方式を採用しています。

そのため、進め方にいささかとまどう方もおられるかもしれません。

採用するかどうかや発生のタイミングはキーパーの判断に任せられますが、以下の順番でイベントを起こせば、比較的スムーズなプレイとなると思われます。

- ・探索者の子供や家族（あるいは探索者の中の誰か）が蜂に刺される。
- ・刺された者の傷口が光る。
- ・蜂に刺された者が、自ら肉団子になるため、真夜中、ふらふらと女王蜂の方へ歩き出す。
- ・隣人が姿を消す。
- ・病院や神社などで、情報収集。
- ・再度、夢遊病症状。町外れのスクラップ工場まで探索者を誘導。この際、スズメバチ業者、または姿を消した隣人が肉団子となっているのを発見する。
- ・女王蜂を撃退しようとする際に、「色」の犠牲者との戦闘。