



# シナリオ

# アーカムへの転校生

**ホルス** PC①は「ホルスにつくられしもの」を意味する「ナヌリホシ」の生まれ変わりです。親神がホルスだというのは、そのヒントでもあります。そのため、もしどうしてもPC①が別の親神を選びたいと思う場合、その親神に含ませて、「ナヌリホシ」の部分を別の言葉に置き換える必要がありますが、古代エジプト語でつづるのは難しいでしょう。もしも別の神群の親神を選ぶ場合、古代エジプト語で「異国人」を意味する「ジェレジェレイ」とするとよいかもしれません。ですが、いろいろ大変だとは思うので、なるべくホルスの親神にしてもらいましょう。

## はじめに

このシナリオは、プレイヤーは3～4人、レベルはすべて1であることを想定しています。また、このシナリオのPC①の親神は**ホルス**、そのほかのPCの親神はクトゥルフ神群の神々であることを想定しています。もし、3人で遊ぶ場合、GMはPC④をNPCサラ・マーシュとして演じてください。

PCたちは、基本的に高校2年生となり、クラスメイトとして扱われます。

## 舞台

このシナリオの舞台は、クトゥルフ神群の聖地「アーカム」の中にあるミスカトニック大学付属高校を舞台にしています。

アーカムは、1920年代のアメリカの都市そっくりです。スウィングジャズが最先端の音楽で、丸いフォルクスの車が道を走り、スーツの男性は大抵あわせた帽子をかぶっています。男女の別なく、大人はほとんど喫煙者です。基本的な科学技術や文化は、20年代アメリカで止まっています。ただし、様々な理由で絶界の外側から来た者たちによって、一部、現代の技術や文化が持ち込まれています。それらは「外国で流行っているもの」として認識されています。

住人の多くは、クトゥルフの物語に囚われた純種（一般人）です。彼ら彼女らは、この隔絶された都市で終わらない20年代的な様式の暮らしを続けています。アーカムの外側にも、20年代的な世界が広がっていると信じています。住人の大半は、この街が絶界であることすら知りません。ただ、クトゥルフ神群の神々を信奉する狂信者たち

が隠れ住んでいます。狂信者たちは、神々や絶界について断片的な知識を持っています。そんな知識が巻き起こす小規模な神話的事件が頻発しています。

ミスカトニック大学付属高校は、そんな街の中心部にある寄宿制高校です。今回のシナリオでは、特殊なルールを使用して、この高校の中を探索することになります。詳しくは「シーンの流れ」と付属のマップを参照してください。

## 想定される展開

夏休みを目前にしたミスカトニック付属高校に、PC①が転校生としてやってきます。転校生として慣れない生活を送ることになったPC①は、アメリカの高校生特有の文化**プロムパーティ**に参加することになりました。

プロムパーティの夜、惨劇が起こります。無数の死者たちが現れ、多くの血が流されます。死者たちは「ナヌリホシ」と呼ばれる何かを探しているようです。神子たちは、親神の声を聞き、これが神話災害だと気づきます。神話災害を引き起こしている怪物を調べるため、PCたちは高校のキャンパスを探索します。図書館や博物館を調べると、どうやら「ナヌリホシ」とは古代エジプト語で「ホルスのつくりし美しきもの」という意味で、これは古代エジプトの王、ネフレン＝カの名でもあることが分かります。また、古代エジプトの王「ネフレン＝カ」の頭部のミイラが失われていることも分かります。

ホルスの神子であるPC①が「ナヌリホシ」の生まれ変わりだということ、そして、夢の中で見た「高校中を見渡せる何者かの視線」が、記念塔の上であることに気づくことができれば、ネフレン＝カと対決することがで



サラ・マーシュ

きるでしょう。彼を倒せば、この神話災害は止まり、生ける死者と化した生徒たちも元に戻ります。

一方、2サイクル以内に記念塔の上に行くことができなかった場合、ネフレン=カの首が復活し、PCたちが恐ろしい目にあったあと、パトリックの介入によって事件は強制的に解決します。強制終了の処理を行ってください。

## シナリオの準備

「ミスカトニック大学付属高校マップ」と「アーカムへの転校生遭遇シート」をコピーしておいてください。また、シナリオの最後に用意されている予言カードもコピーして切り離し、カード状にしておきましょう。

## 導入フェイズ

このシナリオには、以下の導入用のシーンがあります。順番に処理してください。

### ●シーン1 転校生

PC①が転校してくるシーンになります。PC全員が登場します。

いよいよ学年末を迎えたあるクラスの朝のホームルームです。PCたちのクラスに担任のパトリック・アーミテジが入ってきます。彼は、眼鏡をかけた理知的な人物です。ここで「**パトリック・アーミテジ**」の予言カードを公開し、【暗示】を読み上げてください。

パトリックは、転校生であるPC①をクラスに招き入れます。PC①の席は、PC②、PC③、PC④、NPCのヘンリー・ピックマンの席のちょうど真ん中になります。PC①から順に自己紹介を行い、それぞれの【暗示】を読み上げてもらってください。またGMは、ヘンリーの自己紹介が終わったら「**ヘンリー・ピックマン**」の予言カードを公開し、【暗示】を読み上げてください。

PCたちの自己紹介が終わったら、パトリックは「期末試験がもうすぐあるので気を抜かないように」と説明します。そして、PC②から④に、プロムまではPC①の面倒を見るようにお願いします。そして「展示博物館

には近づかないように。現在、あそこは工事中で危険なので」と告げて、ホームルームは終了します。

最後に各PCの【活力】を決定して、このシーンを終了します。

### ●シーン2 期末試験

PC全員の期末テストの結果が返却されるシーンになります。PC全員が登場します。

PC全員は**俟約判定**を行ってください。俟約判定の達成値が、期末テストの結果の優劣となります。達成値が2以下のキャラクターは赤点となり、パトリックが、プロムへの出席禁止を宣言します。

さらに、外国から留学しているPC①に対し、パトリックは以下のようにプロムに関する説明をします。

- ・プロムとは、高校で学年の最後に開かれるフォーマルなダンスパーティーのこと。
- ・参加は原則として男女のペアで参加する。
- ・一般的なプロムの衣装。男性はタキシード、女性はドレスとコサージュを着用している。
- ・一般的なプロムの内容はダンスや食事、おしゃべりなどで、基本的に夜に行われる。会場は飾り付けをした体育館となる。
- ・ダンスのあとには大抵、投票によってキングとクイーンを決めるイベントがある。

パトリックは、「気になる人がいたら、その子を誘ってみてごらん。青春時代はすごく短いんだから。後悔しないようにね」と、PCたちに優しく微笑みます。もし赤点をとったPCたちがいたら、「ただし、きみ（たち）はダメ。その日の夜は学生寮で課題を行うこと」と念をおして、このシーンは終了となります。

### ●シーン3 闇の依頼

夜の図書館のシーンになります。

暗闇の中で、PC③が立っています。何者かの暗い声がPC③に囁きます。

「この学園に破滅が近づいている」

「夜空に**アークトゥルス**が浮かび、暗き学び舎を満月が照らすとき、かの者はよみがえり、死と破滅をもたらすだろう」

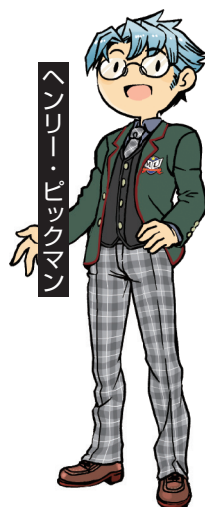
**プロムパーティ** プロムナード（舞踏会）の略です。アメリカやカナダ、イギリスの高校で学年末に行われるパーティです。それらの学校では、9月から新しい学年が秋楽器として始まり、春学期が6月初旬で終わって学年末となることに注意してください。

**パトリック・アーミテジ** その【真実】にも書かれている通り、その正体はクトゥルフ神群の柱ヨグ=ソトースです。『神話創世RPG アマテウス』のp176～177にあるセリフなどを参考にして演じてください。

**ヘンリー・ピックマン** ヘンリーは、お調子者の男子高校生として演じてください。絵を描くのが趣味で、PCたちにモデルになってもらいたがります。また、PCが3人の場合、GMは、このタイミングでサラ・マーシュの自己紹介を行ってください。彼女は、おっとりとしたお嬢様として演じてください。インスマスの名家の生まれです。サラの予言カードとして、PC④の【暗示】を読み上げてください。

**俟約判定** 通常の俟約判定同様、成功していればその達成値と等しい神貨を獲得することができます。

**アークトゥルス** うしはい座でもっとも明るい恒星です。アークトゥルスは、クトゥルフ神話では双子の旧支配者ロイガーとツァールに関連付けられています。



「学び舎に、かの者をよみがえらせる生徒がいる。その者を探すのだ」

「いあ! いあ!」

指令を受けて図書館を出ると、夜空にはうしかい座が浮かび、アークトゥルスが光っています。そして、キャンパスの中央にある記念塔が深夜12時の鐘を鳴らします。

GMIは、プロムの夜が、ちょうど満月になりそうなことを説明してください。そして、このシーンは終了となります。

## 冒険フェイズ

冒険フェイズは2サイクルで終了します。2サイクル目が終了するまでに、記念塔に向かうと決戦フェイズになります。

冒険フェイズが始まると、まず、以下のマスターシーンが発生します。

### ●お相手探し

1サイクル目の1シーン目に挿入されます。プロムに向かうまでの日々のシーンになります。

まず、「期末試験」のシーンで、赤点をとらなかったPC全員に1D6を振ってもらいます。この出目の高かったPCから順番に、誰をプロムに誘うか決めてもらいます。誘われた相手が、それに承諾したらペアが生まれます。すでにペアになった者を、新たに誘うことはできません。

NPCのバトリックやヘンリー(3人で遊んでいる場合はサラも)は、誰かに誘われれば喜んでペアになります。

また、PCは、名前のない適当なNPCを誘うこともでき、ます。その場合は【愛】で略式判定を行ってください。失敗すると、相手をみつけることができず、「絶望」の変調を受けます。

赤点をとったり、プロムに行かないことにしたPCは、学生寮に残ることになります(PCが3人の場合、PC④に相当するヘンリーは赤点を取り、寮に残ります)。

最後にプロムの当日を迎えます。夕方になると、男性PCが女性PCを迎えに行きます。GMIは、どんな風にドレスアップしているか、また、どんな風に迎えに行くか、どん

な風に待っているかを各PCに質問してください。そして、ペアになったPCたちは学生寮から会場である体育館に向かいます。

そして、その途中、何者かに見られているような気配を感じます。しかし、あたりを見回してもみても、それらしい人物はいません。

続いて、「捜し物」のマスターシーンが発生します。

### ●捜し物

1サイクル目の2シーン目に挿入されます。学生寮に居残ることになったPCたちが登場します。PCたちが誰も居残らなかった場合、NPCがミイラの犠牲になるシーンとります。

キャンパスが薄暗く鳴り始めた頃、記念塔の鐘が鳴り、7時を知らせます。GMIは、学生寮に残ったPCに、それぞれ部屋で何かをしているかを質問してください。

その後、居残り組は、廊下や部屋の外で何かの声を聞きます。その声は「ナヌホリシ……ナヌホリシ……」とつぶやきながら、何かを探しているようです。

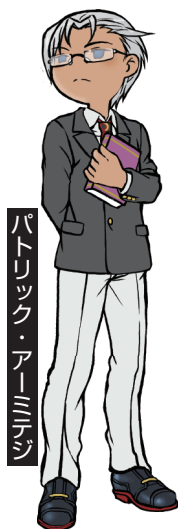
そして、いつの間にか居残り組の背後に、カサカサに乾いた不気味な死体——ミイラが立っているのに気づきます。この光景を見た者は、【霊力】で判定を行います。失敗したPCは、恐怖に恐れおののき、ランダムに選んだ変調1つを受けます。もしNPCしかいなかった場合、そのNPCはミイラに貪り食われ、ゾンビのようによみがえります。

続いて、「ミイラの群れ」のマスターシーンが発生します。

### ●ミイラの群れ

1サイクル目の3シーン目に挿入されます。プロムのシーンです。プロムに参加したPCたちが全員登場します。また、バトリックは教師として、PC④(サラ)は実行委員長として、誰にも誘われなくてもプロムに来ています。

体育館で、プラスバンドが最新のスウィングジャズを奏でています。アップテンボな曲になり、プロムは盛り上がりを見せています。GMIは、プロムに来たPCに、それぞれどのように楽しんでいるかを質問してください。



バトリック・アニメーション



そのとき、誰かが悲鳴を上げます。

プロムの盛りあがる音に紛れて、大勢の動く死体たちが近づいていたのです。最初は、プロムを盛り上げる誰かの仮装だと思ったのですが、どうやら本物のようです！

各PCが、動く死体にいち早く気づき、一般人の生徒たちに警告を出せるか、【霊力】で判定を行ってください。失敗したPC1人につき、犠牲者が出てプロム会場に血の雨が降ります。失敗したPCの数と同じだけ、黒の領域にインガを1つ増やしてください。

その後、居残り組のPCたちも、会場に到着します。体育館の出入り口にはバリケードが気づかれます。生徒たちの多くはパニックになっていますが、パトリックがなだめています。当面は、体育館にいれば安全そうです。しかし、長くは保たないでしょう。

GMは、「ミスカトニック大学付属高校地図」を公開してください。そして、GMは、これ以降の各シーンの処理を説明します。

- 1) シーンの開始
- 2) 移動判定
- 3) 場所の描写
- 4) 場所の調査
- 5) シーンプレイヤーの行動
- 6) シーンの終了

シーンの開始時には、そのシーンのシーンプレイヤーを決定します。その後、PCは全員、そのシーンに移動したい場所を決定します。シナリオ上、重要そうな場所は、体育館、学生寮、図書館、中庭、展示博物館、記念塔の**六つです**。このシナリオでは、シーン表は使用しません。

シーンの開始時にいた場所から別の場所へと移動を希望するPCは、移動判定を行います（一番最初のプレイヤーのシーンでは、シーンの開始時にPCは全員体育館にいるものとして扱います）。失敗した者は「学園試練表」を一度使用

してください。

移動判定が終わり、各PCのそのシーンで過ごす場所が決定したら、GMは適当な順番で、各PCがいる場所の描写を行ってください。すでに描写したことのある場所の描写は無視してもかまいません。

描写が終わったら、各場所ごとに、その場所にいるPCは場所の調査を行うことができます。これは、略式判定として行います。成功すると、「調査」の項目に関するイベントが発生します。

場所の調査が終わったら、シーンプレイヤーは行動の処理を行います。

そして、そのシーンを終了します。

学園試練表 1D6	
1	ミイラの群れに襲われる。1D6点のダメージを受ける。
2	うかつな行動のせいで、生徒たちに多くの犠牲者が出る。黒の領域にインガを1つ増やす。
3	何かににつまづく。これは……変わり果てたクラスメイトだ。黒の領域にインガを1つ増やす。
4	ミイラの群れの中を駆け抜けながら、感情が爆発しそうになる。ランダムに変調1つを選び、それを受ける（重傷や臆病なら数値は1になる）。
5	漆黒の闇の中で目標を見失う。そのシーンの開始時に元いた場所に戻る。
6	ミイラの群れが多すぎる。この道は無理だ。そのシーンの開始時に元いた場所に戻る。

**六つです** もちろん、ミスカトニック大学付属高校には、ここで挙げた六つ以外の場所も存在しています。プレイヤーは、自身の想像力と直感に従って、そうした場所に行き、シナリオ上決まっているかもしない行動に挑戦することを提案できるかもしれません。例えば、図書館や記念塔の鍵は、学生課のような建物にも保管されているかもしれません。また、医務室に行けば【霊薬】の類を獲得できるかもしれません。そうした場所へ赴き、シナリオ上設定されていない行動を行うことは、自由行動（『神話創世RPG アマデウス』p242参照）として扱います。GMとプレイヤーが望むなら、自由行動を取り入れることで自分たちだけの冒険を楽しむことができます。ただし、GMは、自分にそうした処理が難しいと判断した場合、「無数のミイラや死者がいるため、その場所には行けない」と説明し、提案を却下してください。





生徒たち PCが3人の場合、サラもいます。

**クトゥルフ聖地買い物リスト** 『神話創世RPG アマデウス02 旋血ラグナログ』p204にあるリストになります。もし該当する書籍を持っていない場合、『神話創世RPG アマデウス』p214にある武器リスト、p216にある消耗品リストにある価格が6以下のアイテムを購入することができますようにしてください。

**彼の治世** ネフレン=カは、輝くトラベツヘッドロンを発見したことで知られます。第四王朝を起した王によって王座を追われ、その生死は不明となりました。第六王朝の時代に女王ニトリクスが、第十八王朝の時代にはアメンホテプ四世が、ネフレン=カを復活させたという伝承も残っています。

**ナイアーラトテップの化身** このシナリオでは、ネフレン=カはナイアーラトテップの影霊として扱われています。導入フェイス「闇の依頼」のシーンで、PC③に囁いているのは、ナイアーラトテップ本人です。彼は、影霊の始末をその神子に頼んでいるのです。ナイアーラトテップ自身は、学園に起こっている混乱がひどくなったとしても、ヨグ=ソトースが対処するだろうと思っています。影霊の恋い焦がれる姿を滑稽だと、楽しんでいる側面もあります。

## ■ 各場所の描写と調査内容

「ミスカトニック大学付属高校」には、以下のような場所が設定されています。GMは、以下を参考にして、その場所の描写やイベントの処理を行ってください。

### ●体育館

**描写:** プロムが行われていた体育館です。華やかな飾り付けとはうってかわって、**生徒たち**は沈み込んでいます。何かを思案しているようなパトリックがいます。バリケードがあるため、しばらくの間、怪物たちは入ってこれなさそうですが……。

**調査:** 誰か1人でも調査に成功すると【食料】を1D6個獲得します。また、PCが、体育館にいるNPCたちに「図書館」や「記念塔」の鍵のありがたさについて尋ねると、学生寮の管理人が持っているはず、と教えてくれます。

### ●学生寮

**描写:** 窓から大勢のミイラとその犠牲者たちが、学生寮の中を徘徊している様子が見えます。中には生存者もいそうですが……。ミイラやゾンビ化した生徒たちが、PCたちに襲いかかってきます。この場にいるPCは【武勇】で判定を行ってください。失敗したPCは、1D6点のダメージを受け、そのシーンの開始時にいた場所に戻ってしまいます。

**調査:** 管理人室に生存者たちがいるのを発見します。黒の領域にあるインガを1つ取りのぞいてください。以降、この場所にいるPCは「クトゥルフ聖地買い物リスト」に書かれたアイテムを購入できます。また、PCが生存者に「図書館」や「記念塔」の鍵についてたずねると、管理人がそれを貸してくれます。これらの鍵は、アイテムとして装備欄で管理する必要はありません。

### ●図書館

**描写:** ゴシック様式の重い玄関ドアには鍵がかかっていました。無数の書架が建ち並ぶ図書室に入れば、何かを調べることができそうですが……。この場所は「図書館の鍵」を持っていない場合、調査できません。

**調査:** 蔵書を読んで、様々なことを調べることができるようになります。もしPCが「ナヌホリシ」の意味を調べた場合、それは古代エジプト語で「ホルスのつくりし美しきもの」という意味だということが分かります。これは古代エジプトの王、ネフレン=カの名でもあるようです。また、「ネフレン=カ」についても調べた場合、それがエジプト第三王朝最後のファラオの名前だということが分かります。蔵書には、強力な魔術師にして偉大な神官王と書かれており、**彼の治世**ではナイアーラトテップが崇拜されたとされています。彼自身が、**ナイアーラトテップの化身**という説もあるようです。

### ●中庭

**描写:** 木陰やベンチが整備された広々とした芝生の公園です。キャンパスの主要な建物につながる歩道の上を、ミイラたちが何かをつぶやきながら、ゆっくり歩いています。ミイラやゾンビ化した生徒たちが、何かを探している様子が見えます。もし、PC①がいたら、ミイラやゾンビたちが襲いかかってきます。この場にいるPCは【霊力】で判定を行います。PC①が行う判定には、マイナス1の修正がつきます。失敗したPCは、恐怖に恐れおののき、ランダムに選んだ変調1つを受けます。

**調査:** ミイラたちは「ナヌホリシ」というものを探しているようです。

### ●展示博物館

**描写:** 火災の後、再建中の博物館ビルです。展示物や棚が未整理の状態で放り出されています。特に古代文化室の方は荒らされているようですが……。

**調査:** 収蔵品は、どうやら古代エジプトの王「ネフレン=カ」の頭部のミイラが入っていたようです。また、収蔵品の説明によれば、「ナヌホリシ」とは、ネフレン=カの名前だということです。

### ●記念塔

**描写:** キャンパスで一番目立つ目印のある記念塔です。8階建てで、大学周辺ではもっとも高い建物になります。1時間おきに、塔の

最上階にある鐘の音が学園中に響きます。  
この場所は、記念塔の鍵がない場合、この  
場所を調査することはできません。

**調査：**記念塔の内部には、螺旋階段が続い  
ています。上層からは、恐るべきプレッ  
シャーのようなものを感じます。本能的に、  
PCたちは階段を登ると決戦フェイズになる  
ことを感じます。

階段を上がっていくと、最上階は鐘楼に  
なっています。鐘楼には恐るべき瘴気を放  
つ不気味なミイラの頭部があり、「ナヌホリ  
シ、ナヌホリシ」と狂ったようにつぶやいて  
います。恐らく、あの頭部がこの事態を引  
き起こしている怪物の正体でしょう。決戦  
フェイズになります。

## 決戦フェイズ

PCたちは、記念塔の最上階に到着したと  
き、ネフレン=カの首がPC①を見つめます。  
そのとき、PC①は、この光景こそ、自分の  
予言の【真実】の瞬間だと気づきます。そし  
て、夜の12時を告げる鐘の音が鳴り響きま  
す。

PC①の姿を見てネフレン=カの首は歓喜  
の叫びをあげ、その体を再生していきます。  
PCたち全員は【霊力】で判定を行います。  
失敗したPCは、恐怖に恐れおののき、ラン  
ダムに選んだ変調1つを受けます。このとき、  
自分の【真実】が公開されていないPCは、  
判定にマイナス1の修正がつき、受ける変調  
の数が1つ増えます。

そして、奮起の処理を行った後、復活し  
つつあるネフレン=カと戦闘を行ってくださ  
い。「アーカムへの転校生遭遇シート」を使  
用してください。各脅威のデータは、カード  
などを使って隠しておきましょう。

もし、2サイクル以内に記念塔の上に行く  
ことができなかった場合、ネフレン=カが復  
活し、PCたちが恐ろしい目にあったあと、パ  
トリックの介入によって事件は強制的に解決  
します。強制終了の処理を行ってください。

### 予言

#### PC ①

##### 暗示

推奨：ホルスの子  
あなたは、親の都合で外国からミスカト  
ニック大学付属高校に留学してきた転校  
生である。慣れない外国生活、いきなり  
の期末試験に四苦八苦しているとき、謎  
の夢を見た。それは、「もうすぐ聞かれる  
ブロムの夜、あなたが運命の人に出会  
う」という夢だった。  
あなたの【任務】は、新たな生活を助け  
てくれる友人を見つけることだ。

### 予言

#### 真実

夢の中で、あなたは輝いていた。満月の  
光があなたを照らす。それは、自分が  
知るいつものあなたより、ずっとずっと綺  
麗だった。きっとこの夢は、あなたの運  
命の人の視線なのだろう。運命の相手  
には、あなたがこんなに美しく見えるの  
だろう。その想いの深さに気づいた瞬間、  
周囲に轟音が響く。あまりの音の大き  
さに、あなたは夢から目覚めた。

トリ  
ガー

PC①が誰かに【想い】を1点以上  
持っている、もしくは、赤の領域の  
覚醒段階が2段階以上になっている。

### 予言

#### PC ②

##### 暗示

推奨：シュベニグラスの子  
あなたは、ミスカトニック大学付属高校  
に所属する高校生である。あなたには、  
心を寄せている人物がいる。誰かの声  
が、「今度のブロムに、その人へ行けば、  
仲良くなれるはず」と囁いた。  
あなたの【任務】は、その人物と一緒に、  
ブロムで楽しい時間を過ごすことである。

### 予言

#### 真実

あなたが心を寄せている人物を、PCの  
中から1人選んで、以下に記すこと。

この【真実】が公開されると、心を寄せ  
ている人物とあなたは、互いに対して【想  
い】が1点上昇する。また、この【真実】  
を公開したとき、黒の領域からインガを1  
つ取りのぞくことができる。

トリ  
ガー

あなたが心を寄せている人物にプロ  
ムの夜に自分の想いを告白をしてい  
る。

### 予言

#### PC ③

##### 暗示

推奨：ナイアラーテップの子  
あなたは、ミスカトニック大学付属高校  
に所属する高校生である。あなたは、  
特別な生徒しか入ることが許されない、  
さる秘密友愛会の一員である。あなた  
は、その友愛会から、「学園に破滅をも  
たらす生徒」を探し出すよう指令を受け  
た。  
あなたの【任務】は、学園に破滅をもた  
らす生徒を探し出すことである。

### 予言

#### 真実

秘密友愛会のメンバーは、学園に破滅  
をもたらす生徒は、PCの中にいるという。  
その生徒とは、「かの者」こと古代エジプ  
トの王、ネフレン=カの妃の生まれ変わ  
りだということだ。そして、妃の生まれ変  
わりは、ネフレン=カをよみがえらせると  
いう。  
1サイクルが終了するまでに、この【真実】  
が公開されなかった場合、ネフレン=カ  
は復活し、ネフレン=カの妃の生まれ変  
わりをのぞき、PCたちは全員、むごたら  
しい死を迎えるだろう。

トリ  
ガー

PC③以外の人物が、この【真実】  
を知るか、ネフレン=カを見つける。



## 予言

### PC ④

#### 暗示

推奨：クトゥルフの子

あなたは、ミスカトニック大学附属高校に所属する高校生である。ブロムの実行委員会として多忙な日々を送っているとき、謎の夢を見た。それは、「ブロムの夜に血の雨が降る」という夢だった。あなたの【任務】は、ブロムを無事、成功させることだ。

## 予言

### 真実

あなたが見たのは、奇妙な動く死体たちが学園中を徘徊するという夢だった。死体たちは、「ナメホリシ」と呼ばれる何かを探しているようだった。ブロムの会場の中で、あなたたちは立てこもっていた。しかし、夜の12時を告げる鐘が鳴ったとき（2サイクルの終了時）、死体たちは一斉にブロム会場へなだれ込んで来て、多くの者たちが犠牲者となった。この【真実】が公開されたシーンに登場しているPC1人の【生命力】を1D6点を回復するか、黒のインガ1つを取りのぞくことができる。

トリガー

「ナメホリシ」の意味が分かっている。もしくは、白の領域の覚醒段階が2段階以上になっている。

## 予言

### ヘンリー・ピックマン

#### 暗示

あなたは、ミスカトニック大学付属高校に所属する高校生である。あなたは、学園で無くしたものをした。誰かの声が、「ブロムに行けば、無くしたものが見つかるだろう」と告げた。あなたの【任務】は、自分の無くしたものをを見つけることである。

## 予言

### 真実

あなたは、工事中の展示博物館で古代文明室の収蔵品整理のバイトをしていた。バイトの途中、少しサボっている間に、ある箱の封が外され、中身を何者かに盗まれてしまった。幸い、博物館の人たちは、そのことに気づいていないが、急いで盗まれたものを見つけさないとまずいことになるだろう。展示博物館に行けば、詳しいことが分かるかもしれないが……みんなが体育館に集まるブロムの夜くらいしか、忍び込むスキはなさそうだ。

トリガー

ヘンリー以外の人物が、この【真実】を知っているか、この【真実】を知る者が展示博物館に行っている。

## 予言

### パトリック・アーミテジ

#### 暗示

あなたは、ミスカトニック大学付属高校の教師である。図書館長のヘンリー・アーミテジ博士の甥で、専門は考古学である。少し冷たく見えることもあるが、生徒には真摯に向き合うことで知られている。特に女生徒たちからの人気が高い。あなたの【任務】は、生徒たちを導くことである。

## 予言

### 真実

あなたは、ヨグ=ソトースだ。彼は、PCたちが神の子であること、そして、この事件を、クトゥルフ神群の神子たちの試験として利用しようと考えていることを告げる。これしきの事件を乗り越えられないようでは、聖地の外に出すことではできないだろう。ちなみに、キャンパスは絶界と化しており、怪物を倒すまで脱出は不可能になっている。この【真実】が公開されると、以降、PCたちが行う移動判定にプラス1の修正がつく。

トリガー

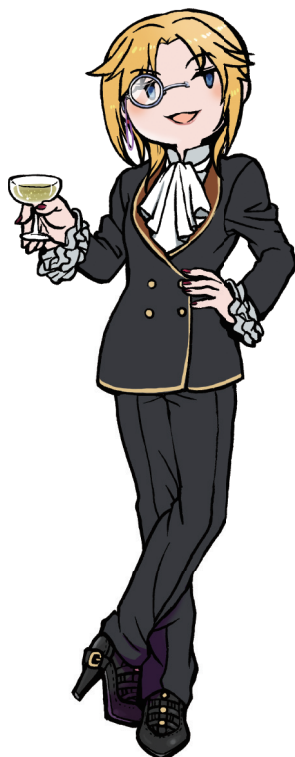
いつでも公開できる。

## 結末

PCたちが勝利していた場合、ネフレン=カはミイラ状の首へと戻り、彼を崇拝するミイラたちが消えていきます。「戦果表」を使用してください。ミイラによってゾンビにされた一般生徒たちも、元に戻ります。

PCたちが敗北していた場合、「損傷表」を使用した後、強制終了の処理を行ってください。その後、何者かによって時が戻っていきます。

戦闘の勝敗にかかわらず、パトリックが現れ、その正体を明かします。そして、「神子としての期末試験も終了だ」と語ります。PCたちが勝利していれば合格を、敗北していれば不合格を告げます。勝利していれば夏休みに新たな任務があると、敗北していれば補習を受けるよう言われます。大変な学園生活は続きそうですが、それはまた別の物語となりそうです。おつかれさまでした。





# アーカムへの転校生遭遇シート



**本体** **赤** **ネフレン=カ** **Lv.2**

不死、魔術

ネフレン=カのミイラが首から邪悪な赤いオーラが吹き出し、自身の体を再生している。このまま時間がたてば、完全に復活してしまうだろう。

攻撃値 **3** 生命力 **50** 防御値 **3**

効果

**【怨霊化】** 本体の【生命力】が0点になったとき、一度だけ【生命力】が10点回復し、欄外にいないPC全員に5点のダメージを与える。この効果は白の領域の覚醒段階が第四段階のときは発動しない。

生命力の現在値

**パラグラフ1**

**脅威** **操り人形** **Lv.1**

独立、実体、人

ミイラによってゾンビのような生ける亡者と化した一般生徒たち。彼らは記念塔の階段を登って、神子たちに襲いかかる。

威力 **2D6+2** 攻撃値 **3** 耐久度 **5** 防御値 **3**

効果

**【罪悪感】** この脅威カードがPCによって撃破されたとき、白の領域にあるインガを1つ取り除く。

**パラグラフ2**

**脅威** **ミイラの群れ** **Lv.3**

独立、実体、不死

ミイラたちは、ネフレン=カの名を讃えながら塔の周囲を浮遊している。彼らは生前のネフレン=カに使えた神官たちのようだ。

威力 **2D6+2** 攻撃値 **6** 耐久度 **12** 防御値 **2**

効果

**【波動(黒)】** 黒の属性でないキャラクター全員を攻撃する。  
**【絶望の一撃】** ダメージを受けたキャラクターは、変調「絶望」を受ける。

**パラグラフ3**

**脅威** **蠍の群れ** **Lv.1**

独立、実体、虫、蠍、毒

種々雑多な蠍の群れが記念塔の外壁を登ってくる。記念塔を覆う赤と黒の絨毯が波打っているようだ。

威力 **1D6** 攻撃値 **3** 耐久度 **6** 防御値 **2**

効果

**【波動(赤)】** 赤の属性でないPC全員を攻撃。  
**【劇毒】** ダメージを受けたキャラクターは、変調「重傷2」を受ける。

**パラグラフ4**

**脅威** **挑発** **Lv.1**

技能

ネフレン=カは歯をむき出しにして笑う。その笑い声を聞くうちに、自分のちっぽけさを思い知らされる。

威力 **---** 攻撃値 **3** 耐久度 **7** 防御値 **3**

効果

**【挑発】** PC全員を目標に選ぶ。目標は変調「恥辱」を受ける。目標がすでに「恥辱」を受けていた場合、さらに「憤怒」を受ける。  
**【引き寄せる】** 欄外にいる目標を、好きなパラグラフに移動させることができる。

**パラグラフ5**

**脅威** **魅了** **Lv.1**

呪詛

ネフレン=カは古代エジプトの言葉で高らかに叫ぶ。カリスマを伴うその言葉に、なぜか抗うことができない。

威力 **---** 攻撃値 **5** 耐久度 **6** 防御値 **2**

効果

**【魅了】** PC全員を目標に選ぶ。目標のPCは、変調「墮落」を受ける。目標がすでに「墮落」を受けていた場合、さらに「恥辱」を受ける。目標がすでに「墮落」と「恥辱」を受けていた場合、さらに黒の領域にインガを2つ配置する。

マジネリア  
**欄外**

このエリアにいるPCは、以下のような特殊な効果を受ける。

- ▶自分と同じパラグラフにいない脅威に対して、妨害を試みることができる。
- ▶パラグラフによるダメージ修正が0になる。





## ニコニコ大学付属高校地図

- 1) シーンの開始 / 居場所の決定
- 2) 移動判定
- 3) 場所の描写
- 4) 場所の調査 / 略式判定
- 5) シーンプレイヤーの行動
- 6) シーンの終了



# ミスカニック大学 付属高等学校制服図解

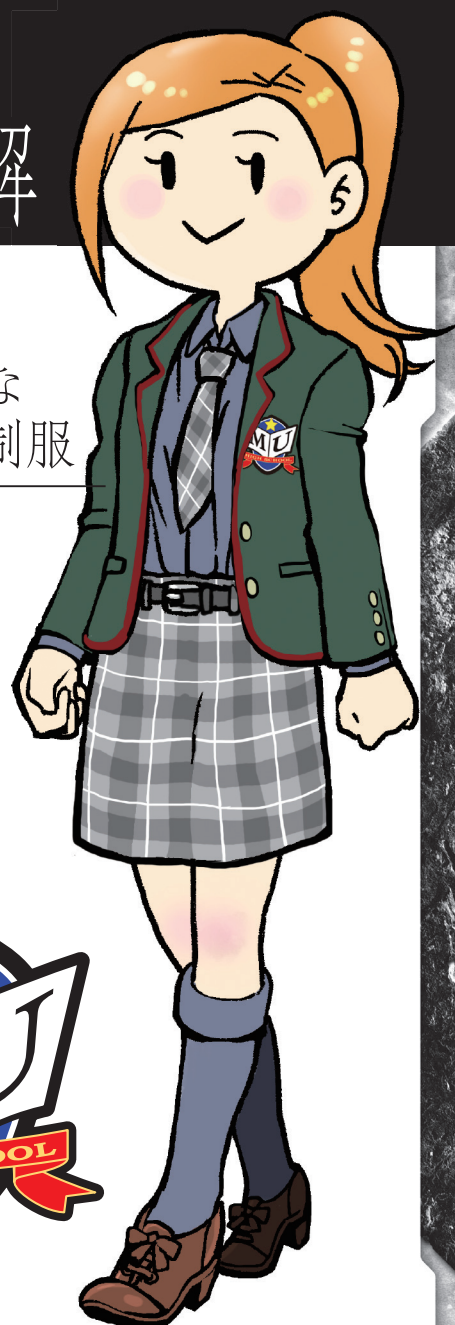
ごく一般的な、制服の着方はこの様な感じ。  
ブレザーの左胸には、校章がついている。

## 一般的な 男子の制服

男子はベストを  
中に着る。



## 一般的な 女子の制服



## 校章



女子のスカートの丈について。

1920年代ではありえない長さだが、当時流行したフラップスタイルや絶界の外の影響などもあり、女子生徒の間で丈を短くするのが流行った。その長さについては良識派と破廉恥派の論争が今も続いているが、現在はひざ上5cm程度が一般的な者として普及している。



# 冬服

## Winter Uniforms

ブレザーの下にセーターやカーディガンを着るのも可。  
温暖な気候の時は、ブレザーを着ない日もある。学校  
指定のもので無くても良いので、自分のスタイルの  
ものを着て、楽しんでいる生徒は多い。



女子の冬服

編み物の上手な恋人に、  
セーターを作ってもら  
うことが、男子生徒達の中  
で一種のステイタスに  
なっている。



男子の冬服



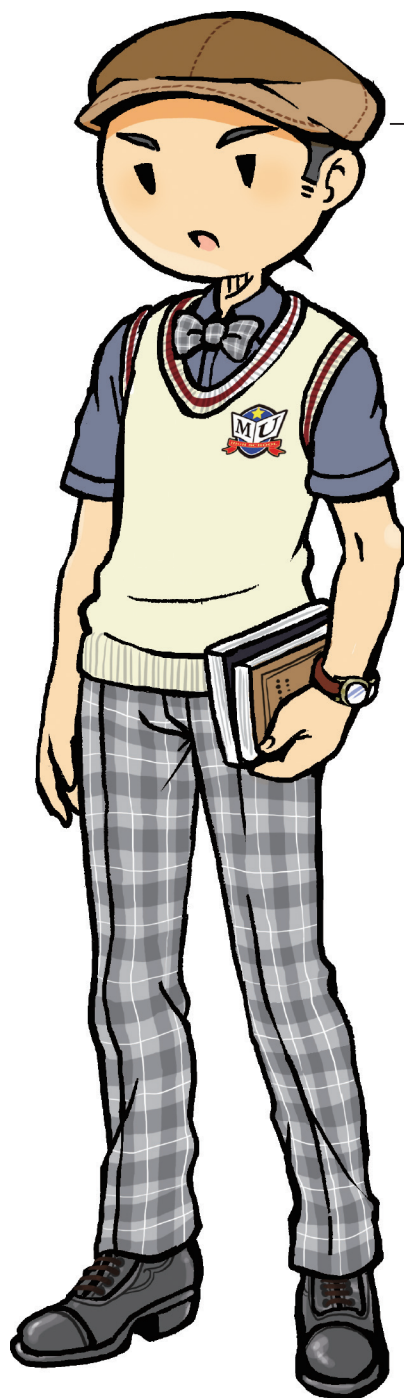
学校指定のもの



# 夏服

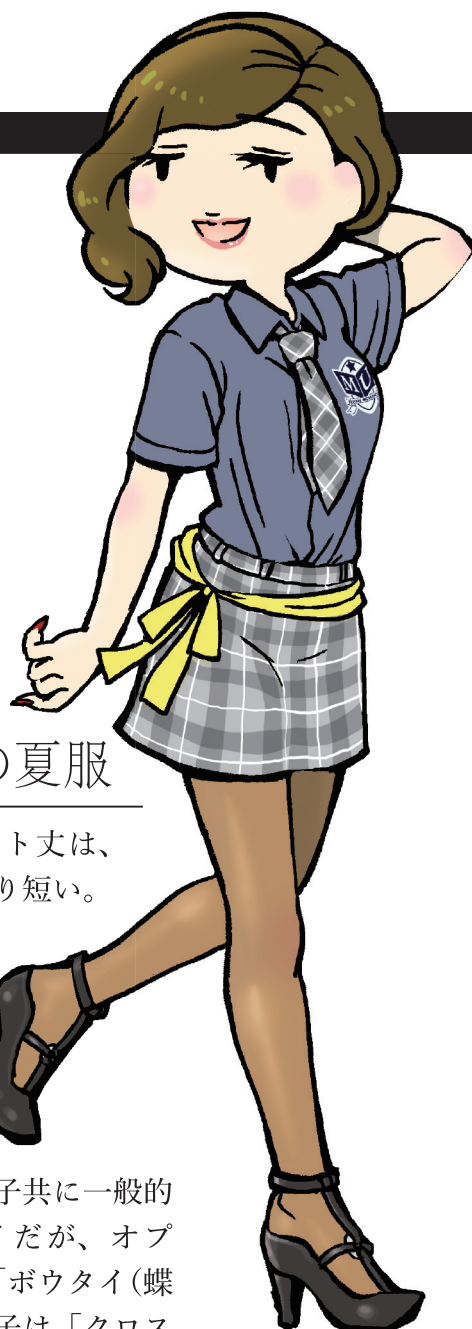
## Summer Uniforms

一般的な夏服の一例。生地は薄手。シャツ以外は少し明るい色をしている。



### 男子の夏服

男子は夏用の毛糸のベストでもよい。



### 女子の夏服

この女子のスカート丈は、普通に比べてかなり短い。

襟元は男子・女子共に一般的なダービータイだが、オプションで男子は「ボウタイ(蝶ネクタイ)」。女子は「クロスタイ」なども選べる。

### ボウタイ



### クロスタイ

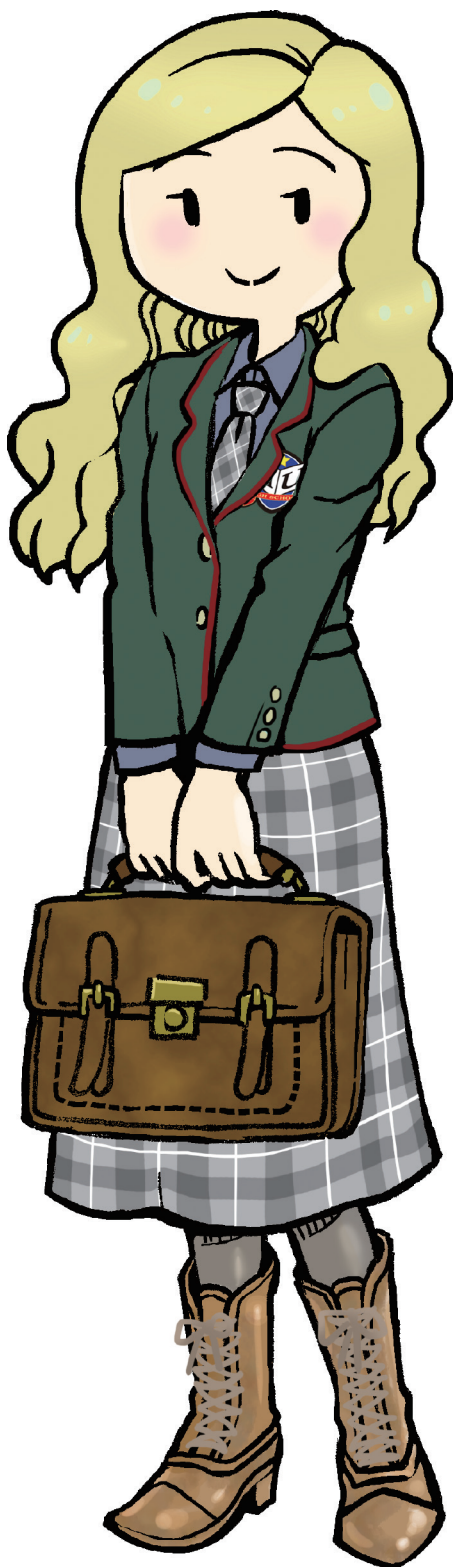


# 規定の制服

Prescribed Uniform

規定にある本来のスカート丈の女生徒。これにストッキングかハイソックスを合わせる。スカート丈が短くなったものが主流になってきたとは言え、肌の露出が多すぎるのは、学園側も歓迎しないため、この規定より短いスカートにする場合、ハイソックスやストッキングで、肌の露出を抑えなければならない。

厳格な家庭の出身であったり、肌の露出を好まない者は、男女ともに昔ながらのスタイルの制服をきっちりと着こなす。





# 外の世界の影響

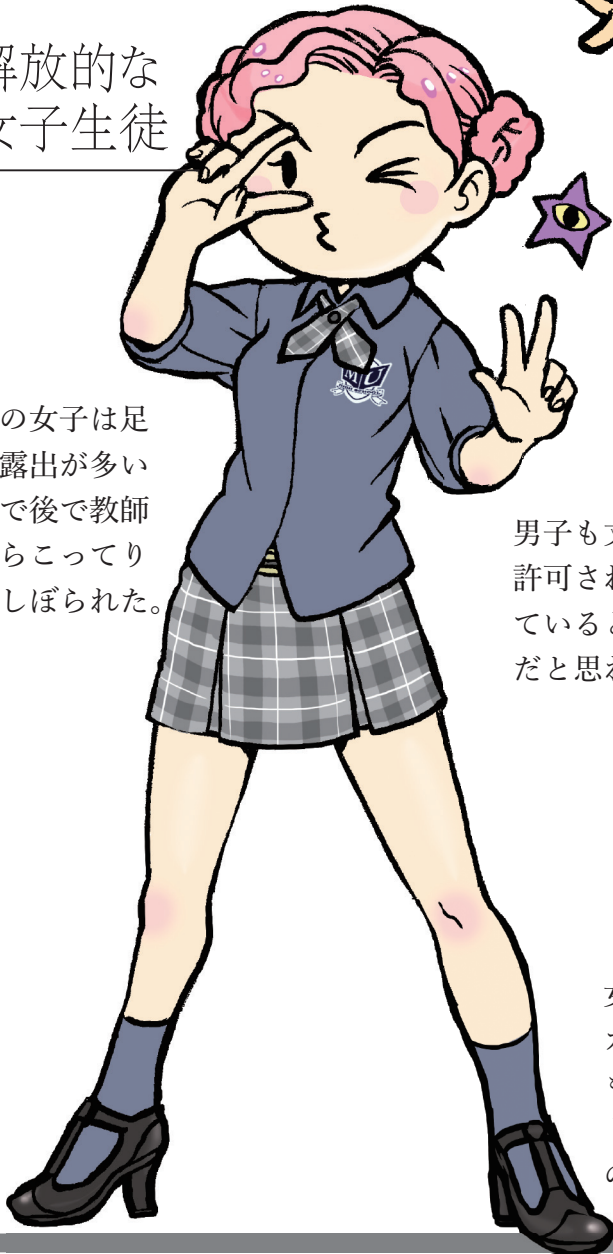
## Outside influence

制服の着こなしについて、絶界の外側の影響は大きいが、この二人のようにシャツの裾をだすことは、だらしがないとして学校側から注意を受ける。

シャツは通称〈ミスカトニック・ブルー〉と呼ばれる暗い青色であることと、校章がついていれば形のバリエーションは自由。ただし、オーダーメイドするためにはお金がかかる。

### 解放的な 女子生徒

この女子は足の露出が多いので後で教師からこっぴどくしぼられた。



男子も丈の短いズボンを許可されているが、はいていると軽くてお調子者だと思われやすい。



### 解放的な 男子生徒

女子のスカートは基本、フレアスカートかタイトスカートだが、これも絶界の外の影響でプリーツスカートが流行りはじめている。この女子のスカートはボックスプリーツ。

# インスマスからの生徒たち

## Students from Innsmouth

インスマスは、アーカム北部にある古い港町。アーカムと同じクトゥルフ神群の聖地である。漁業と金の精練で栄えた過去を持つ。この街の住人は、独特の風貌の持ち主が多い。アーカムとインスマスは、その住人たちにしか使えない特殊な鉄道でつながっており、離れた絶界同士だが行き来が可能である。



インスマス  
から来た  
女子生徒



インスマス  
から来た  
男子生徒

インスマスから来た生徒たち。少なからずいるインスマス出身の生徒は、学園内に独自のコミュニティを築きあげている。

ちなみにロンドン周辺にも同名の絶界がある。そこもクトゥルフ神群の聖地であり、イギリスに住むクトゥルフ神群の神子たちの活動拠点となっている。

# 体操服

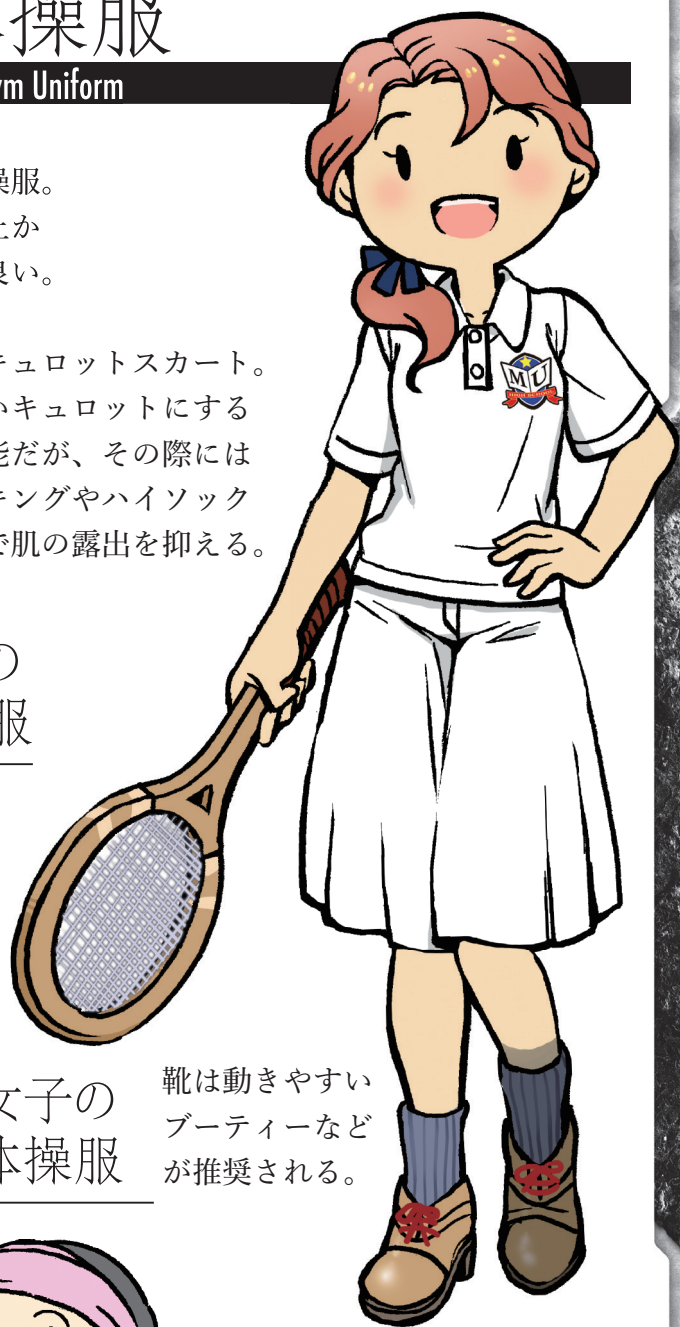
## Gym Uniform

ミスカトニック大学付属高等学校の体操服。  
シャツのソデの長さは自由。シャツの上から、セーターやカーディガンを着ても良い。



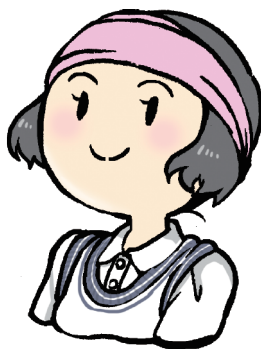
女子はキュロットスカート。  
丈の短いキュロットにする事も可能だが、その際にはストッキングやハイソックスなどで肌の露出を抑える。

### 男子の 体操服



### 女子の 体操服

靴は動きやすい  
ブーティーなどが推奨される。



髪の毛はスカーフ  
でまとめたり。



帽子などで  
日差しを避  
けたり。



# プロム

Prom



プロムとは、プロムナードの略で舞踏会のこと。ミスカトニック大学付属高校のプロムでは、男子はタキシード、女子はフラッパードレスを着ることが多い。しかし基本的には、着物であろうがゴスロリであろうが、フォーマルな格好であればOK。絶界の外の影響もあり、カラータキシードや現代風ドレスなどを好んで着ている学生もいる。衣装を買う余裕のない者のために、学校が経営する学生用の格安レンタルショップもある。

# 教師たち

## Teachers

ミスカトニック大学付属高等学校の教師は、大学の教授を兼ねているものが多い。

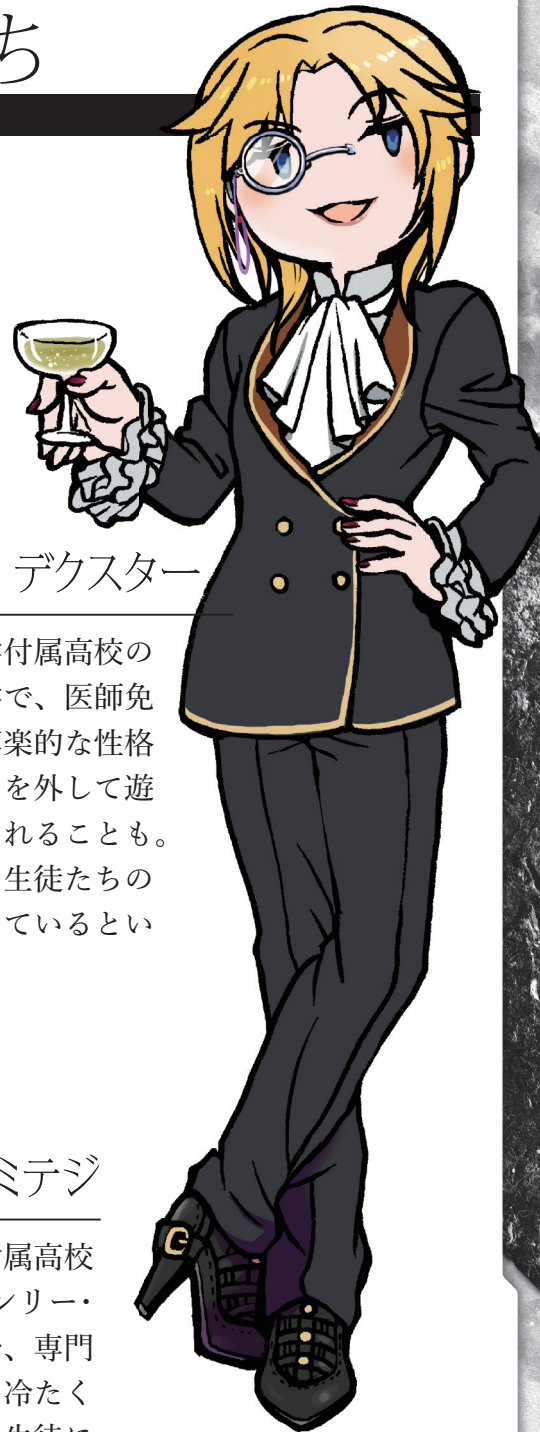


### アンブローズ・デクスター

ミスカトニック大学付属高校の教師。専門は物理学で、医師免許も持っている。享乐的な性格で、生徒たちとハメを外して遊んでいる姿を目撃されることも。学園内部に存在する生徒たちの秘密友愛会を後援しているという噂がある。

### パトリック・アーミテジ

ミスカトニック大学付属高校の教師。図書館長のヘンリー・アーミテジ博士の甥で、専門は考古学である。少し冷たく見えることもあるが、生徒には真摯に向き合うことで知られている。特に女生徒たちからの人気が高い。





ここからは寮での生徒の食事の、一例を紹介する。  
寮の食堂は男女兼用。朝と夜の2回、用意される。メニューは日の仕入れによって様々。しなびたフルーツや。味のしないシリアル。量だけはあるが泥水のようなコーヒーなど。少ない予算の中でも食べ盛りの若者を支えるべく「質よりは量」の精神で、厨房は頑張っている。

## 朝食

### Breakfast

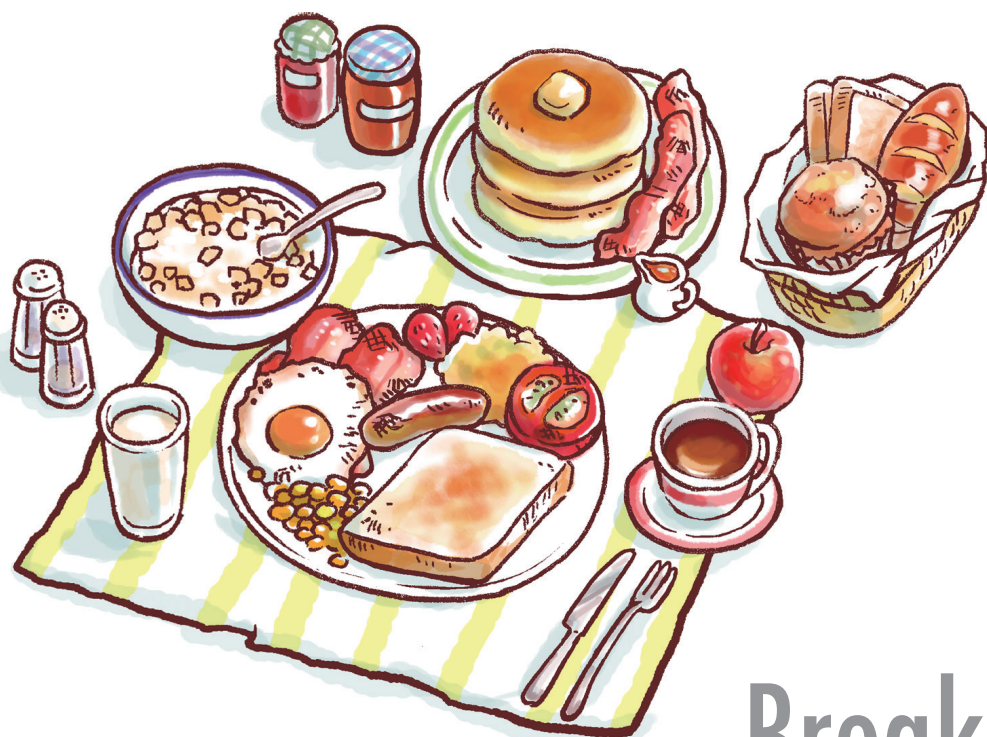
基本的には、日替わりのワンプレートと飲み物。フルーツなどが、buffetスタイルで用意されているので、トレイに乗せたら好きな席で食べる。

飲み物：コーヒー、牛乳、紅茶など

パン類：トースト、シリアル、マフィン、パンケーキなど

フルーツ：だいたい小さな林檎かオレンジを1つ

ジャム類はクランベリーやストロベリー、マーマレードなど



# Breakfast

# 昼食

Lunch

# Lunch



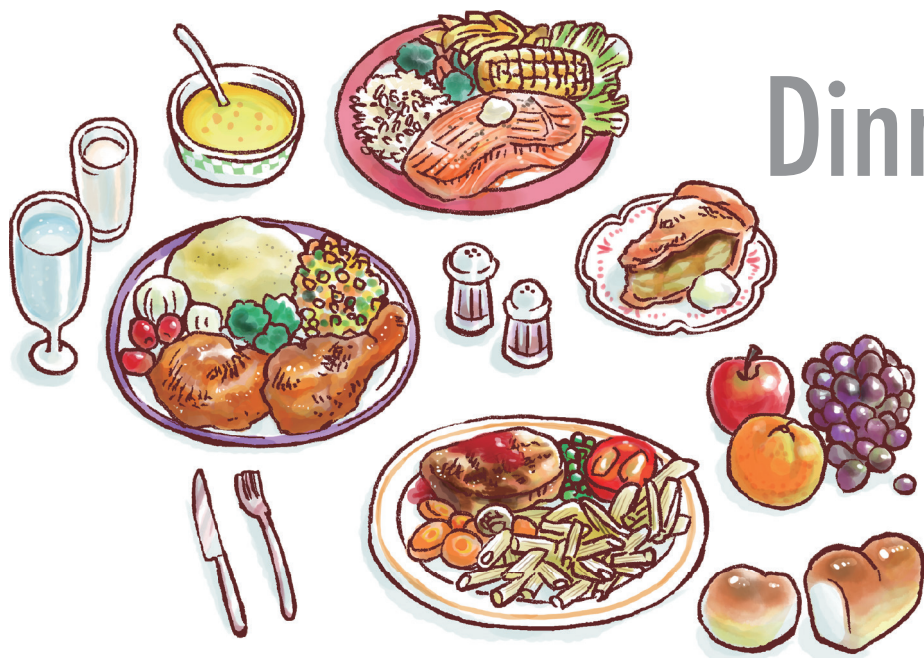
ランチは寮では用意されないなので、基本的には学校の食堂で買って食べる。食堂のメニューは、固定のものが多く、日替わりのものが2～3種類。デリスタイルになっていて、好きなものを選んであと会計を行う。貧乏な学生は、安いドライフルーツやナッツ類を常備して食べるか、あるいは食べるのを我慢をしている。希望すれば、寮の設備を借りて、お弁当をつくることもできる。

メニューの一例：サンドイッチ（具材はハム、チーズ、ピーナツバター、ジャム、野菜等）、ハンバーガー、ピザ、ホットドッグ、ドーナツ、パン色々、クラッカー、チーズ、調理された野菜類やフライドビーンズ、野菜スティック、タコス、ローストチキン、マカロニ&チーズ、アップルパイ、牛乳、コーヒー、紅茶、レモネード、フレッシュジュースなど。絶界の外の影響で、最近はおにぎりや中華料理、カレーなども日替わりで提供される。

# 夕食

## Dinner

ディナーは、季節の行事等で様々な料理が用意され、寮生の楽しみになっているが、メニュー自体は基本的に固定。飲み物とフルーツは選べる。インスマスから運ばれるシーフードがメニューに加わる事も多い。



## Dinner

メニューの一例：フライドチキン、ビーフステーキ、魚料理（タラなど）、ラムステーキ、調理された野菜、ライス、フライドポテト、マッシュポテト、コーンスープやクラムチャウダーなどのスープ類、パン、パスタなどのヌードル類、季節のフルーツやパイ、ミルク、コーヒー、アップルサイダー、ガス入りの水など。また、パンプキンパイやローストターキーなど、その季節の行事に合わせた料理もささやかながら提供される。

アーカムはクランベリー的一大産地で、ジャムやジュース、ソースなど寮の食事にも幅広く提供される。

