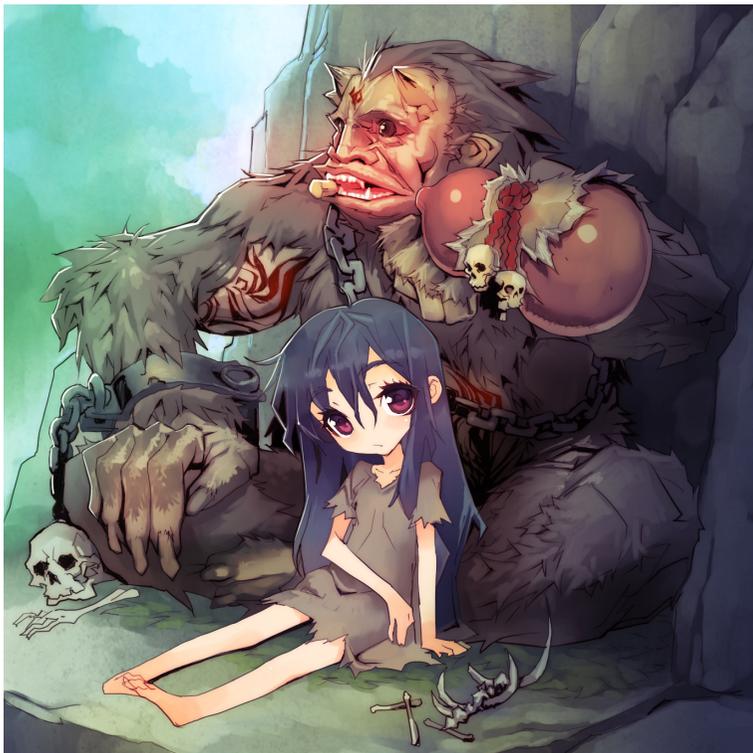


# ある猩々の話

しょうじょう

作・沢見剛／イラスト・さんば挿



## シナリオ概要

明(中国)から「猩々」(しょうじょう。猿に似た妖怪)と偽って輸入され、京の公卿の家で飼われていた珍種の猿。その猿は呪素に侵され、徐々に怪異、つまり本物の猩々へと変わっていく。

その過程で知恵を得た猿は公卿の家から脱走し、京の外れの貧民街へと逃げ込んだ。

そこで親を亡くした少女を見つけた猩々は、元来の穏やかで気の良い性格を発揮し、彼女を育て始める。

しかし、少女とともに暮らしていても怪異に変貌していくことを止めることはできず、周囲の人間を襲うようになってしまった。

京の貧民街で起きる殺人事件が怪異によるものだと気付き、調査していたPCは、少女を保護しつつ猩々を倒すことになる。

※敵の強さは新規作成時点のPCを想定したものです。もしPCが新規作成時よりも成長している場合、GMIはPCに合わせて敵を強化して下さい。

## 登場NPC

### ★ 猩々 (しょうじょう)

穏やかで優しい性格の、珍種の猿。

この国に運ばれ、貴族の家に運送される途中で呪素の影響を受けて怪異化。

元々知能は高かったが、それが怪異化によってさらに発達し、片言の人語を操るまでになっている。

さとを守って隠れ住んでいるが、貴族の家で与えられたことのある酒を異様に気に入り、我慢できずに人を殺して奪ってしまった。

またその時に殺した人を食い、人間の味も憶えている。

以降、酒か人肉の我慢がきかなくなると人を襲うようになり、PCたちに気付かれてしまう。

さとを心の底から思っているが、時おり彼女を「おいしそう」と感じる自分に戸惑うことがある。

### ★ さと

5、6歳くらいの小さな少女。

親を亡くしてひとり路頭に迷っているところを猩々に拾われ、養われている。

猩々が盗んでくる食料で生活しているが、栄養は足りておらず痩せぎす。

猩々のことを完全に信頼している。

また、彼の存在の異常さにも薄々気付いており、その身を案じている。

### ★ 時子

PCを担当する白鴉。

お調子者で軽いノリの人物。女性。

## 序幕

京で暮らす（あるいは滞在中の）PCを、白鴉（狩魔の作戦指揮官）である時子が呼び出す。

PCたちが集まると、彼女は京の外れにある貧民街に程近い路地へと彼らを連れて行く。

そこには乾いてはいるが、まだそれほど古いものではないと分かる血だまりがある。その血だまりを前に、彼女はここ数ヶ月、人が襲われ続けていることをPCたちに教える。

襲われた人物は金を持ち去られており、いっけん物取りの犯行のようだが、それにしておかしなことがある。死体が食い荒らされているのだ。

時子はこれが怪異の仕業であると断定し、PCたちに調査を依頼する。

**時子**「ここ数ヶ月、人が襲われていて、野犬の仕業かもしれないから狩魔も放っておいたんだけど、どうも怪異がやっているっぽいよね」

**時子**「しかもそいつは人を食うみたい。ご丁寧に財布まで取るから、野犬なんかじゃないわ」

**時子**「といっても人間の仕業とも考えにくいので、狩魔はこれを怪異の仕業と判断し、あなた方に解決を依頼します」

**時子**「場所はこの貧民街、またはその近くに限定されている。殺しが起きる間隔は段々狭まってきているから、犠牲者が増えないうちにできるだけ早く捕まえてね」

## 前半

PCたちが調査を行なうと、貧民街の住民は殺しが連続していることを知っており、おびえている。

### ★判定

《外交》目標値4 難易度1

の判定に成功すると、彼らの間に狸々（猿に似た妖怪）の噂が広まっていることを聞き出せる。

どうも、猿の妖怪と思しき存在が何度か目撃されていて、住民はそれと殺しを関連して考えているようだ。噂のなかには、うちの店に狸々が酒を買いにやってきたので追い払った、などといった本当かどうか分からないものも含まれている。

そうこうしていると、PCはひとりの貧しそうなおんなりの少女・さとに話しかけられる。

彼女は一通りPCと話をすると、ふらりといなくなる。

**貧民街の住人**「殺し？ 狸々だろ、知ってるよ。俺は見たんだ、こんなでっかい猿が屋根の上を走り抜けて行った」

**貧民街の住人**「狸々は人を襲うんだ。俺が酒を飲みながら歩いてたら突然襲いかかってきてな。俺に恐れをなしたのか、盗んでいったのは酒だけだったんだが……何人も殺されてるんだって？ 俺は運がよかったよ」

**さと**「おにーちゃんたち、何かさがしてるの……？」

**さと**「おっとうとおっかあはもういないの。でも平気」

**さと**「お猿？ わたし知らない。もし見つけたら、殺しちゃうの？」

夜になり、PCたちは住民から頼まれて（あるいは自発的に）見回りに出ることになる。

### ★判定

《索敵》目標値4 難易度2

に成功すると、PCたちは悲鳴を聞きつけ、狸々が人を襲う現場に行き会う。PCが駆けつけるのを見ると、狸々は逃げ出す。

### ★判定

《運動》目標値5 難易度1

に成功すると、PCは狸々の後をつけることができ、彼が貧民街からさらに外れたところにあるあばら家に入っていくのを見届ける。

あばら家にはさとを抱いた狸々と、狸々にしがみ付いたさとがいる。

**狸々**「寄ルな、下がレ！」

**さと**「来ないで、あたしたちのことは放っておいて！」

そう言うと、狸々はさとを抱いたまま壁を破って夜の闇に消えてしまう。

## 後半

PCたちが調査を続けた結果、ふたつのことが判明する。

ひとつは、京のある貴族が異国から運ばれてきた珍しい猿を飼っていたこと。

もうひとつは、狸々とさとの新しい居場所である。貴族の家に行って判定に成功すると、召使いなどから以下のようなことが聞ける。

## ★判定

### (外交)目標値4 難易度3

- ・ 狸々という触れ込みで珍しいもの好きの主人が買ったが、特に不思議な力を持っている風ではなかった。向こうでは珍しくない、ただの猿だったのかもしれない。
- ・ 最初はおとなしく子供でも近寄れたが、次第に凶暴になっていった。最後の方は何やら人語を解している様子もあって不気味だった。
- ・ ある日、檻を破って逃げ出した。山に逃げたのでは？
- ・ 狸々は主人が与えていた酒が大好きで、ことあるごとに酒をねだっていた。

狸々とさとが逃げ込んだ廃寺に行くと、彼らの生活が垣間見れる。

さとは無邪気に狸々と生活しており、狸々もかいがいしくさとの世話をしている。ただし、食料などはよそから盗んでいるようだ。

狸々がさとを慈しんでいることが分かるが、時おり発作のように凶暴な顔になる。しかし、さとを見るときぐにその顔を隠す。

どこから調達したものか、狸々はひょうたんに入れた酒を飲んでいるが、やがて酒が切れると頻繁にイライラするようになり、そのうちさとを置いて家を出て行く。

この隙に、PCはさとを保護することができる。さとを保護すると、彼女を時に渡した後で怒り狂った狸々が襲ってくる。

そうでなければ狸々のあとを追い、酒を持った人を襲うのを止めることになる。

もしPCがさとがいる所で姿を見せた場合、狸々は再びさとを連れて逃げてしまう。

## 終幕

PCと狸々との戦闘が始まるところで、物語は「終幕」へと移行する。

PCと向かい合う狸々。もしPCがさとを保護している場合、狸々は怒り狂って襲いかかってくる。また、狸々がさとが連れ去られたことに気付く前であれば、戦闘の前に少し会話ができる。しかし、狸々を説得してさとのことを諦めさせたり、人に被害を与えないようにすることはできない。

戦闘に勝利すれば、狸々を倒してさとを保護できる。さとと狸々の死を知ると、「そう……」とつぶやい

たきり、黙ってしまう。子供心に、どこか通常とズレた自分たちに違和感を感じており、いつかこの時間が終わることを覚悟していたようだ。

しかし、彼女にとって狸々の存在は限りなく大きく、人との生活に慣れるためには長い時間がかかるだろう。

もしPCが望めば、さとを引き取って面倒を見てもよい。

狸々「返せ、返せ!! 子を返せッ!!」

狸々「この地に連れてこられ、何かが我に入ってきた。そうしたら言葉分かるようになった」

狸々「さとの言うことも分かる。良いこと。酒も美味イ。オマエらを殺して、あの子を育てル。酒も人も食い放題ダ!!」

狸々「ああ、我がヒトに化けられたらなア……もししたら、オマエらに気付かれずにズッとふたりで暮らせたのに。全部化けてしまえれば良かったのニ……」

## 戦闘

戦闘が始まると、狸々は貧民街の一角に打ち捨てられていた死体を操り、また手なづけていた鼠たちを呼び出してPCと戦う。

GM戦闘開始時に、戦闘初期配置に従って地形やユニットを配置すること。

戦闘が始まると、狸々は雑兵部隊に隠れながらPCに近づき、攻撃を加える。

狸々には〈カグツチ〉を1ターン目に使わせ、〈アメノムラクモ〉を2ターン目に使用させるとよい。

もしPCがふたり以下の場合、お化け鼠は戦闘に参加させないこと。また狸々の羅業から〈アメノウズメ〉を消して格を「4」にし、バランスをとった方がよいだろう。

戦闘初期配置

狸々	
餓鬼	お化け鼠
竹林	
PC 本陣	

## 雑兵部隊データ

### 餓鬼

戦力	1	兵数	50
突破	3	移動力	1
指揮官	狸々		

#### 解説

餓死した民衆が『魔』に蝕まれた存在。骨と皮だけの瘦身になった彼らの腹部は、異様に膨らんでいる。

#### 部隊能力

★忠誠（ちゅうせい）【共通能力】

★悪食（あくじき）

ターン終了時に、このユニットと同一マス内にいるすべてのPCに2ダメージ。防御行動不可。

#### 行動指針

最もPCの数が多いマスに向かって移動する。

### お化け鼠

戦力	2	兵数	50
突破	3	移動力	1
指揮官	狸々		

#### 解説

魔将に操られている、呪素によって凶暴化した巨大な鼠の群れです。異常に太った体でいつも飢えており、戦場でもあたりかまわずあらゆるものを食い散らかします。

#### 部隊能力

★忠誠（ちゅうせい）【共通能力】

★悪食（あくじき）

ターン終了時に、このユニットと同一マス内にいるすべてのPCに2ダメージ。防御行動不可。

★疫病（えきびょう）

このユニットに攻撃したユニットは、[〈抵抗〉目標値4 難易度2]の判定。失敗すると、戦闘終了時まで全技能値-1。

#### 行動指針

最もPCの数が多いマスに向かって移動する。

## 怪異データ

### 狸々

格	5		
軍略	目標値5/難易度1		
先制	目標値4/難易度4		
回避	判定ダイス数8(感知)/目標値4		
抵抗	判定ダイス数6(知力)/目標値4		
突破	判定ダイス数8(体力)/目標値4		
主行動回数	2回	移動力	1
能力値	体力8/運動10/感知8/知力6		
耐久力	60	生命力	60

#### 解説

怪異と化した猿。  
長い爪でひっかいて攻撃するほか、体内に溜めたアルコールを瘴気に混ぜて噴射する。

#### 特殊能力

★呪素結晶（じゅそけっしょう）【共通能力】

#### 通常攻撃

★引っかき（ひっかき）

タイプ：武芸

判定ダイス数：10（運動） 目標値：4

間合：0-0 威力：7

#### 術技

★酒精吐息 使用回数：□□□□

タイミング：主行動 タイプ：射撃

判定ダイス数：8（感知） 発動目標値：4

間合：1-2 対象：1マスの敵すべて

効果：威力=6。この術技でダメージを受けた対象は、次のターンの終了時まで判定ダイス-1。

イメージ：濃厚なアルコールが含まれた瘴気の息を吹きかける。

#### 羅業

スサノオ アメノウズメ

カグツチ オオクニヌシ

アメノムラクモ