

例の饅頭式・CoCのリプレイ風にしたかった仮想卓集

例の饅頭

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

何を思ったかCOCでリプレイ風な仮想卓を小説でしようとしてしまった闇鍋。

RTA（風）編以外淫夢要素はありません

【キャラクターシート】

テンプレートは「クトゥルフ神話TRPGやろうずwiki」よりお借りしました。

【作者の所持ルルブ&サプリ】

ルルブ6版（新じゃない方）

ルルブ7版（新の方）

2010

2015

2020

クトゥルフと帝国

ガスライト

比叡山炎上

ダークエイジ

ラヴクラフトの幻夢境

クトゥルフカルト・ナウ

キーパーコンパニオン改訂新版

マレウス・モンストロルム

【基本レギュレーション】

- ・ 使用ルルブ&サプリは所持している物の中から卓によって変動
- ・ サンプル職業か創造もあるのかも卓によって変動

・ 継続あり

・ 武器はP70〜71より、時代別の価格で合った部分に記載がある物で、尚且つ年収や財産、舞台に対して持っているのが不自然でない価格の物のみ

・ 予備弾薬などは無限（投擲系は有限）

・ 処理は全て人間が行うので思いがけずルルブと違う裁定があっても怒らない（それもゲームの内として扱う）

・ 裏データ（敵ステータスなど）開示可（KPの裁定によるもの判断）

・ PCが知らないはずの知識に基づいた行動は不可（目の前にあるオブジェクトを唐突に破壊するなどは可）

・ 文章は頑張らない

・ シナリオ終えたくらいのキリのいい所でエター

【選択ルール】

・ 適宜採用する。事前説明無しに登場した場合はそういうものだと割り切ろう。

・ 6版p88／7版p165の「恐ろしさに慣れる」の期間は、ゲーム内で24時間経過後、PCが寝るまで」とする。ただし期間終了前に再遭遇した場合はまたそこからカウントを始める。

【ハウスルール】

・ 能力値は100点を振り分けて作成（最低値・最大値は遵守）

・ その他卓によって変動

目次

RTA風 ルルブ6版悪霊の家脳筋ソロチャート	Any%
キャラシ紹介くコービット札害(1/1)	1

RTA風 ルルブ6版悪霊の家脳筋ソロチャート
Any%

キャラシ紹介くコービット札害(1/1)

KP:ソロで家とか死体とかを荒らしまくるRTA、はーじまーる
よー。早速だけどPL1くんはキャラ紹介してくれよなー

ホレス・モナハン(Horace Monaghan) 性別:男
年齢:24歳

職業:警官 母国語:英語 PL:PL1

STR:16 DEX:18 INT:10 アイデア:5

0

CON:13 APP:3 POW:16 幸運:80

SIZ:10 SAN:80/99 EDU:14 知識:

70

HP:12 MP:16 db:+1d4

〔技能〕(職業技能点:280 個人技能点:100)

〔職業技能〕

応急手当:89%(30+59) 回避:99%(36+63)

組みつき:89%(25+64)

〔職業選択技能〕

マーシャルアーツ:89%(1+88)

運転(自動車):26%(20+6)

〔個人技能〕

ショットガン:85%(30+55)

キック:70%(25+45)

※個Ⅱ個人技能点

「装備」

【武器】

・「ブローニング・オート5 / 12ゲージ・ショットガン（セミオート）」

（ダメージ：4d6 攻撃回数：2 装弾数：5 耐久力：10 故障No：00）

【防具】

・「厚い皮のジャケット」

（効果：装甲+1）

【所持品】

（財布、ライター、銃のスリング、予備弾薬）

「プロフィール」

24歳、警官です。略してホモ。

警官としての階級はまあまあな程度だが、裏では禁酒法に便乗した密造酒ビジネスで荒稼ぎしている。

趣味の狩猟を続けていたらいつの間にか銃の腕が上がった。

武術は以前日本へ旅行した時に柔術を軽く習い、自分流に磨き上げたもの。

年収ロール 1d100↓10

年収 \$20,000

財産 \$100,000

現金 \$10,000

PL1：ホレス・モナハン、略してホモ。24歳、警官です。階級は特には高くないんですけど、密造酒ビジネスやっています。あと狩猟とか日本旅行とかで戦闘技術が養われました。……って感じで良いかな？

KP：いいよ。あと分かりやすくする為に名前をホモに変えとい

ね

ホモ：女になっちゃう！（？）

KP：じゃあ早速始めてイキますよー、イキますよーイクイク

ホモ：ヌツ！

KP：とその前に、設定と導入のすり合わせをしたいんだけど、い
いかな？

ホモ：あ、いいっすよ（快諾）

KP：最初のシナリオはあの（皆さんご存知）悪霊の家だから、関
わる理由付けをしようかなと。何も思いつかなければ知人からの依
頼だとか上司から言い渡されたとかにするけど

ホモ：ホモは金持ちだから、別荘を買ったって体で行こう。金遣い
には慎重だから多少オンボロの家を買った感じ

KP：分かった、じゃあそれで行こうか

ホモ：イクゾー（デツデツデデデツ カーンカーカーカカカ
カーンカーン カーン）

ホモ：はい、よーいスタート

KP：ホモくんは別荘にしようと、安売りされていたオンボロの家
を購入した。しかし到着したのが夜遅かった為、片付けは明日になり
そうだ。恐らく今日の所は寝る事だろう寝ろ

ホモ：ぬわ疲」二階の例の部屋の隣の部屋で（眠りに）落ちたな（宣
言）

KP：そうしていると物音が聞こえたり聞こえなかったりして来
る。初期値だけど聞き耳振って、どうぞ

聞き耳（25）＜||56 ホモは難聴

ホモ：「クウーン……（就寝）」

KP：ではそんな物音にも気付かず寝て、朝を迎えた。ホモくんは
何をする？

ホモ：「多分地下室だと思うんですけど（名推理）」一階に謎の扉があつて夜しか眠れなかつたのでぶち破りに行く

KP：ホモくんは一階にある地下への扉へ向かう。見たところ建てられてから長い時間が経つてガバガバそうだ。何を使って開ける？

ホモ：よし、じゃあショットガン二連発ぶち込んでやるぜ！

KP：扉は動かないので自動成功でいいよ。まあ壊れるわな。その先には地下への下り階段が見える 残弾↓3／5

ホモ：正解！ ホモは何でもお見通しだ！（AKNT）下りるよ

KP：ん？ 今何でもお見通しつて言つたよね？ では暗い地下でグラグラする階段を安全に降りられるか「DEX×7」ロール……と思つたけど、ホモくんDEX18だから100超えるね。自動成功でいいや

ホモ：へっ甘ちゃんが！ でも暗いので不気味さを感じて警戒しておこう

KP：じゃあそうやって周りを警戒していると、突然部屋の隅から握りの部分にゴテゴテと飾りのついた、異様に厚いサビで覆われたナイフが浮き上がってくる。紐などで括りつけられている訳でも無いのだ。そしてそれは明らかな敵意をホモくんに向けてるよ

ホモ：撃つてぶっ壊そうか

KP：おっと、その前にSANチェックだ。1／1d4

ホモ：忘れちゃう所だったよバイバイ……

正気度（80）＜＝71 ホモの精神は強靱 残り正気度79

KP：では1の減少で済む。ここからは戦闘Rで処理するけど、一発目は銃先制で二発目はDEX的にホモくんが先だね。撃つて、どうぞ

ショットガン（85）＜＝34 ホモはガンマン

ショットガン（85）＜＝74 ホモはターミネーター

残弾↓1／5

KP：回避の選択ルールを採用してるけど、1Rに複数発射された銃弾は一つしか避けられない。どちらにせよナイフは回避を試みるよ

??? (90) < || 64 動く当たらないだろオ!?

KP：一発は回避成功。でも二発目は避けられないのでダメージ振って、どうぞ

ホモ：「コマギレニシテヤル! (MKMUS)」

4d6↓5, 2, 2, 2 || 11

KP：耐えたね。ちなみにこのナイフの耐久はファイティング・ナイフと同じ15に設定してるから、あと1回当てれば確定で壊せる

ホモ：了解。アメリカのナイフは弱いな (怪文書)

KP：とりあえずこっちのターン。ホモくんを刺そうとする

??? (85) < || 17 スペシャル、姦通

KP：あああ! 丁度貫通しやがった!

ホモ：でも回避99%だからね、(スペシャル出ても)しょうがないね

KP：申し訳ないがフラグ建設はNG

回避 (99) < || 36 ホモは俊敏

ホモ：「動くと当たらないツ!! (ニュータイプ)」ほらね? (オワピ)

KP：じゃあ、ラウンド回ってホモくんのターンだ。射撃かな?

ホモ：ここで一つ大事なお尻ASSせせがあります

KP：ん?

ホモ：扉壊してからリロード忘れてた

KP：は？

ホモ：リロード、忘れてた。つまり残弾1

KP：ええ……何だよ、お前ん行動ガバガバじゃねえかよ

ホモ：なのでこのラウンドはリロードに回すよ

KP：しようがねえなあ……では6版p69に則り、2発装填して
残弾3になった。ナイフの攻撃

??? (80) <||12 股姦通

KP：あのさあ……

ホモ：回避振りますよー振る振る。ヌツ！

回避(99) <||60 ホモはマトリックス

KP：これ回避低かったら死ゾ

ホモ：まあジャケットも着てるし、多少はね？

KP：この後コービット&空鬼戦あるんですけど(ネタバレ)

ホモ：へーキヘーキ、兵器だから

KP：じゃあラウンド回ってホモくん。射撃するだろうし振ってね

ショットガン(85) <||24 ネタ切れ

ショットガン(85) <||62 だからネタ切れだつってんじや
ねえかよ(棒読み)

KP：では一発回避……と思ったけどどうせ確定で壊れるしいい
か。ナイフは壊れて動かなくなる。戦闘終了

ホモ：殺ったぜ。じゃあさっさと壁ぶち抜いてコービット殺りに行
くよ。間取りが不自然とかそういうので

KP：残り一発使ってからリロードでOK牧場？(虐おじ)

ホモ：いいよ。それで隠し部屋に突撃する

KP：では隠し部屋。真ん中には木で出来ているかのような死体のようなものが倒れている。RTAなんて描写は省くよ。で、それが起き上がる。1/1d8のSANcだ

ホモ：絶対狂気の奴隷になんかなってやんねえ！

正気度(79) < || 6 成功 無駄スぺ 残り正気度78

KP：よし(適当) 相手はなんか呪文唱えてるね。どうする？

ホモ：撃つよ

KP：じゃあここからまた戦闘ラウンドだ。とその前に

5d6 ↓ 2, 3, 6, 3, 6 || 20

ホモ：何これ？

KP：肉体の保護。ナイフが倒された直後に戦闘に備えて唱えた感じで。さっきのナイフで刺そうとする度に1MP消費してるから、合計で7消費した訳だ。もう大体分かってるだろうけど、コービットのPOWそしてMPは18だからこれで残り11になったね

ホモ：なるほどゾ

KP：そしてよく見るとコービットの胸に鉄っぽいダガーが刺さっている。多分それ使ってなんか召喚しようとしてる

ホモ：露骨だなあ

KP：こつちも走者だから。で、奴の手番が来たら詠唱完了しそうだね。それまでに殺らないと空鬼が出てくる。代わりに詠唱に集中してて戦闘行動が出来ないようだ。このR中攻撃し放題だね

ホモ：じゃあさっさと殺そうぜ！ 日が暮れちゃうよ！

KP：どうぞ

ショットガン(85) < || 35 成功

ショットガン(85) < || 70 成功

4d6 ↓ 3, 3, 2, 3 || 11

4d6↓4, 5, 3, 2||14

残弾↓3/5

ホモ：まあ削り切れない

KP：でも保護は割れて、本体にも5ダメージ入った。順調順調。でも手番が回った事により空鬼が召喚される。まずは成功判定から

ホモ：MPは幾つ込める？

KP：召喚と従属ひとまとめにして10。よって残りMP1。だけどルルブ記載の通り96<100は失敗とするよ

召喚(100)<||58 召喚成功

KP：残念、召喚は成功だ。……ステータスは平均でいいかな？

端数は切り捨てで

ホモ：あ、いいつすよ

KP：では極めて平均的な空鬼が召喚される。そしてラウンドが回って、コイツも戦闘に加わってくる。とその前に0/1d10のS ANcだ

ホモ：ん、おかのした

正気度(78)<||99 失敗

1d10↓10 残りS AN68

KP：ファツ!? ……え、えーと、とりあえずアイデアだ。2分の1だから行けるかもしれない

アイデア(50)<||45 ちよつ、ちよつちよつと待って下さい！ 待って！ 助けて！ 待って下さい！ お願いします！ ワアアアアアアアア!!

ホモ：ウンの尽きですねこれは

KP：……狂気の内容を決めようか。加えて期間も

1d10↓3 奇妙なもの、異様なものを食べたがる
1d10+4↓7+4 11 ラウンド

KP：あゝ良かったゝ、行動不能じゃないわ！

ホモ：じゃあ、目の前にいるコービットと空鬼を捕食する為に殺しに行くか

KP：そうしよう。では、ホレス・モナハンに興味の狩猟の感覚で奴らに銃口を向ける！

ショットガン(85) < 37 成功

ショットガン(85) < 65 成功

残弾↓1/5

KP：空鬼の回避。頼むから避けるなよ

回避(20) < 100 ファンブル

KP & ホモ：ええ……

KP：……まあ、これはこれで助かる。ダメージ行こうか。ファンブルした分は2倍ダメージでいいよ。吹っ飛ばしちまえ

8d6↓4, 3, 4, 5, 5, 4, 5, 6 36

4d6↓4, 4, 2, 4 14

KP：はいネギトロ

ホモ：殺つたぜ。

KP：ではコービットのターン。かぎ爪で攻撃

かぎ爪(50) < 69 ガバエイム

KP：よし失敗、ラウンドが回る。煮るなり焼くなり好きにして、どうぞ

ホモ：じゃあショットガン最後の一発で吹っ飛ばそう

ショットガン（85）＜＝15 姦通

残弾↓0／5

KP：つよい

ホモ：回避でも何でも振ってくれよなー

回避（14）＜＝26 クソザコービット

KP：はいダメージ。2倍ね

8d6↓4，1，6，4，3，3，4，5＝30

KP：コービットは木っ端微塵になった。戦闘終了

ホモ：狂気が終わるまで食い散らかしてから例の魔石回収したい

KP：ならコービット諸共食ったって事でいいよ。POW+1される。そして、シナリオ終了と共に計測終了だ。ホモくんは安心して家の片付けをして、普通にこの家で過ごす事が出来るようになる

ホモ：やったぜ。

KP：じゃあ今回の報酬。まずコービット討伐で1d6。ここまですなリオで提示されている部分なんだけど、更に空鬼討伐による1d10の正気度回復を認めよう！

1d6+1d10↓6，9＝正気度15回復

ホモ：FOO→ 気持ちいい〜

KP：あと発狂したからクトゥルフ神話技能も+5しといて

ホモ：おかのした

KP：そして成功した技能の成長。回避は既に99だから無理だけど、ショットガンは可能だ

ショットガン（85）＜＝94 成長

1d10↓8＝ショットガン技能が93に成長

KP：成長によって技能が90%を超えると正気度を2d6回復出来るゾ

2d6↓5，1＝正気度6回復

ホモ：正気度89。うん、おいしい！（大黒字）

KP：全ての処理が終了したから、ひとまず悪霊の家のセッションは終了しようか。完走した感想は？

ホモ：ホモはウンに弄ばれる。お疲れ様でした

KP：お疲れ様でした