

# JGC2014 ゴーストハンター02シナリオ 「イスマンティの墓所」

原案:安田均／作成:杉浦武夫 Ver.141009

## ★準備

本シナリオを遊ぶ際には、TRPG「ゴーストハンター02」のルールブックの他、「ゴーストハンター13 タイルゲーム」の次のタイル（計17枚）が必要です。あらかじめご用意ください。

- [T-17 エントランス]
- [T-30 資料倉庫]
- [T-10 支度室]
- [T-2 階段]
- [T-31 主寝室]
- [T-42 美術通路]
- [T-7 広間]
- [T-4 居間]
- [T-24 庭園]
- [T-35 図書室]
- [T-37 倉庫]
- [T-11 食堂]
- [T-25 客室]
- [T-41 副寝室]
- [T-27 研究室]
- [T-40 封印室]
- [T-1 階段]

## ★想定PC

作成直後、または1回のシナリオを終えた程度の強さのPC 4～5人で遊ぶことを想定しています。

## ★想定プレイ時間

キャラクター作成を除いて、4～5時間程度のプレイ時間を想定しています。

## ★「▼:GM情報／●:公開情報」

▼文頭に「▼」のある内容は、GMだけが把握しておけば良い情報です。

▼文頭に「●」のある内容は、プレイヤーに公開すべき情報です。そのまま読み上げても問題ありません。

## ★シナリオ概要

▼PCたちは心霊機関の指令で、稀代の名建築家と呼ばれるタテルベを追って、エジプトのアレクサンドリアへたどり着く。

▼アレクサンドリアでは、心霊機関のスポンサーであるハミルトン氏が、病床に臥せっている。ハミルトン氏はある遺跡の調査へ向かった日に、「謎の病気」にかかって意識不明の重体となってしまっている。その命は、あと2～3日しかもたない！

▼ハミルトンの謎の病状を改善するべく、謎の病状に心当たりのある「医師サアド」と、氏の旧友「バーデン卿」、そして遺跡の場所を知るといふ「案内人アムル」へ聞き込みすることになる。

▼怪しい呪術医師のサアドから「生命の水」が治療薬になると聞いたPCたち。案内人アムルの弟もその病気に苦しんでおり、アムルは「弟にも生命の水を分けてくれるならば」と、PCたちを案内する決意を固める。

▼マレオティス湖の水を汲んでから、墓所へ向かうことになる。

▼イスメンディの墓所へ案内されるPCたち。しかし案内人は、墓所へは入りたがらない。結局、PCたちだけで墓所を探索することになる。

▼墓所は奇妙なことに、PCたちの知る現代建築に置き換わってしまっている。タテルベが墓所にいるであろうことを確信しつつ、探索を進める。

▼墓所には、12のノモス(地方)を守る守護神を司った部屋があり、その謎を解くことで、神官の霊に出会うことに。

▼迷宮に散らばるキーワードを手掛かりにして、12の神々をかたどったキーカードを所定の部屋へ配置していくことで、閉ざされた扉が開く。

▼最深部で神官を倒すと、タテルベがこの遺跡を後にして、ピラミッドへ向かったことを教えてくれる。その後、セクメ像へ湖の水を捧げると、「生命の水」が手に入る。

▼清められたマレオティス湖の水を持ち帰り、依頼人は元気になって、シナリオ終了。

▼シナリオ終了後、タイトルゲームのシナリオ2「王家のピラミッド」へと続く。

## ★「呪い」と白魔術「解呪」

▼このシナリオには「呪い」の要素が出てきますが、白魔術の「解呪(⇒RB:p79)」では解けません。理由を聞かれたら、「とんでもなく古くて、魔術形態のわからない高レベルの呪いで解けません」とでもお答えください。「病氣治癒」についても同様です。

## ★探索関連ロールの指針

▼シナリオ中では、プレイヤーに多くの判定ロールを振ってもらうことを楽しんでもらうため、通常のルールとは異なる技能の運用を行っている場合があります。GMがこれを不自然に感じるならば、GMの判断に基づいて判定に用いる技能の種類や修正に、変更を加えてください。

▼シナリオ中、〈資料検索〉〈手がかり〉〈魔術〉〈霊能力〉で探索ロールを行い、その成功回数を問う場合があります。この場合、「成功＝1回／大成功＝2回／ファンブル＝－1回」で、合計成功回数を求めてください。

●ひまなプレイヤーが出るかもしれませんが、技能のないキャラも、〈運の能力値〉ロールで探索に参加できることをプレイヤーに教えてあげてください。ただし〈運の能力値〉ロールは51%以上でファンブルになるリスクがあることも伝えてください。

## ★望ましいPCの設定

●PCは全員、アメリカ出身またはアメリカ在住という設定が望ましいでしょう。

●今回のシナリオは、1930年代の、エジプトが舞台となります(エジプトの公用語は、アラビア語です)。

# ★導入

## ☆導入1:地中海に面するアレクサンドリアへ

●「きみたちの心霊調査機関に、ある依頼が無い込んだ。つい先日、別のメンバーがとある幽霊屋敷を探索し、そこに迷い込んでいた男を救出した。そしてきみたちの心霊調査機関は、その幽霊屋敷を造り出したというタテルベ・タカアキなる人物の調査に、本腰を入れることにしたのだ。

そこで件の幽霊屋敷を調査していたところ、タテルベのものと思しき手記をみつけた。それによるとヤツの次なる目的地は、合衆国から遠く離れたエジプトのアレクサンドリア近辺であることまで掴むことができた」

●「幸運なことに、きみたちの心霊調査機関のスポンサーをしている富豪のひとりが、エジプトへ長期滞在している。そして、きみたちもその富豪へ同伴して海外での長期休暇を楽しむ機会を得た。

富豪の名はエドワード・ハミルトン。ハミルトン氏はきみたちに1週間ほど先行して、アレクサンドリアで遺跡調査にご執心とのことだ。

彼は考古学と心霊現象に強い興味を持つ好事家で、現地でも惜しみなく支援をしてくれることだろう。大事なスポンサーだから、きみたちも何かあればハミルトン氏に助力してもらいたい」

▼〈知覚力+30%〉ロールに成功すれば、ハミルトンについてわかります。彼は造船業で一代で富を築き上げた、アメリカの富豪です。

## ☆導入2:ハミルトン氏の急病

●「きみたちは先に現地入りしていたハミルトン氏と合流するべく、彼の逗留する高級ホテルへと向かった。そして、彼が病床にあることを知る。

ハミルトン氏の秘書トーマス（男/38歳）によると、ハミルトン氏は3日前にとある遺跡の調査へ向かったとたん倒れ、それ以来、病床に臥せっているというのだ」

●ハミルトンは医者がつきっきりの状態で、ホテルで寝込んでいます。トーマスは「ハミルトンはまともに口のきける病状ではありませんが」と言いつつも、ハミルトンの部屋へ通してくれます。

●【ハミルトンの状態】ハミルトンは高熱を出して意識を失っています。息は荒く、脂汗が出ていて、素人目にもただごとでないことはわかります。

彼はチョビ髭を生やした少しやせ形の壮年の男（56歳）です。優しげな下がった眉と、横になってもわかる立派な長身が特徴的です。

彼は熱にうなされながら、たまにモゴモゴとはっきり聞き取れないうわ言をつぶやいています。

彼が寝込んでから、すでに3日が経過しています。10年以上も秘書を務めているトーマスによる

と、彼が熱を出して倒れるのはこれが初めてということですよ。

●【医師の見立て】医師の名はバルク（男/43歳）といい、イギリスに留学して西洋医学も身に付けているといいます。バルクによると、発熱の原因は不明とのことですよ。

ハミルトンは意識不明のためスープ程度しか口にしておらず、さらにこの高熱が続けば、命に危険があるかもしれないとバルクは言います。

PCが（医療手当）に成功すれば、医者のお言とおおり、一般的に知られる高熱の出る病状ではないことがわかります。

バルクは、ハミルトンに似た病状を診た先輩医師がいるといいます。バルクがそれを思い出し、その治療法を先輩医師に聞いたところ、極めて非科学的なことを言い出したとのことですよ。そのためバルクは、そこで会話を止めたといいます。

PCたちが先輩医師について尋ねると、「彼はまともではないから、相手せぬ方が良くと思うが……」と言いながら、しぶしぶ「医師サアド」の連絡先を教えてください。

●【倒れた経緯】ハミルトンが倒れたのは、遺跡調査へ向かった3日前のこと。トーマスはアレクサンドリアへ来て以来、ハミルトンの会社の書類整理をしており、遺跡へ同行したことはありません。遺跡の場所についても知りません。

遺跡へ同行していたのは、現地の案内人と作業員が数名とのことですよ。トーマスが彼らから聞き出した話によると、ハミルトンは遺跡へ踏み込んだ瞬間に倒れたため、その場で引き返してきたということですよ。

案内人と作業員たちは、1923年のカーナヴォン卿（ツタンカーメンの発掘者）の急死を思い出し、「呪い」が怖くなって引き返してきたといいます。

そもそもハミルトンが今回の遺跡探索に乗り出したのは、彼が留学時代に知り合った友人の助言によるものだといいます。

友人は「バーデン卿」といい、趣味で考古学者をやっている貴族だそうです。バーデン卿は現在ちょうどアレクサンドリアに滞在しているということですよ。トーマスに頼めば、アポイントメントをとってくれます。

トーマスは、現地の案内人についても把握しています。よく、海外からやってくる遺跡調査団を手伝っている「案内人アムル」という男です。

### ☆導入3:聞き込み調査

▼ここまでに「医師サアド」と「バーデン卿」と「案内人アムル」の名前と所在を、PCたちに伝えておいてください。

●【医師サアド(男/66歳)】バルクによればサアドという人物は、西洋医学の知識も持っていますが、昔ながらの呪術的な治療法にも固執している、前世紀的な医師だということです。

サアドはアレクサンドリアの片隅で医院を開いており、その所在はPCたちにもすぐにわかりません。そしてすんなりとPCたちを招き入れます。医院は診療時間のはずですが、患者はひとりもいません。

サアドは1923年にツタンカーメンの墓所から広まった「ファラオの呪い」にかかったといわれる患者を何人か診たことがあり、その治療法を知っていると云います。

それは、遺跡の最も近くにある水源から得た「水」を、その遺跡の最奥にある聖地で清めることで得られるという「生命の水」を、呪われた患者に飲ませることだといえます。

そして「遺跡の最寄りの水源がわかったなら、この壺に水を汲んで行くが良い。ヒヒヒ……」と言って、古代エジプトを髣髴とさせるデザインの、人の姿をした壺をPCたちに貸してくれます。

もしPCがこの壺について知りたければ、〈人文科学〉または〈人文科学「考古学」+30%〉または〈神秘学+30%〉ロールを行うことができます。成功すれば、この容器が「イムセティ」と呼ばれるカノプス壺(内臓のミイラ入れ)にしか見えないことに気づきます。

サアドはハミルトンが死ぬか治るかしたなら、イムセティを返しに来てくれれば良いと言って、PCたちを追い出します。

●【バーデン卿(男/57歳)】バーデン卿は、アレクサンドリアの高級ホテルに滞在しています。トーマスの紹介で訪れれば、すんなりとロビーでPCに会ってくれます。彼は陽気でかつぶくの良い小洒落た男で、ハミルトン氏とは大学で意気投合した考古学研究の同士だと自己紹介します。

バーデン卿が現在アレクサンドリアへ滞在しているのは、ハミルトンとの旧交を温めるためだと言います。バーデン卿自身はこの後、カイロへピラミッドの調査へ向かう予定だそうですが、ハミルトンが心配で逗留し続けています。

PCたちが、バーデン卿がハミルトンに与えた助言について尋ねると、「彼とは17世紀の学者、アタナウシス・キルヒャーの、『バベルの塔』をはじめとする巨大建築について語り合った。今回の遺跡調査は、その説を証明するためだと聞いている」とのことです。

バーデンによると、ハミルトンはキルヒャーの説にある「マレオティス湖畔にある、イスマンディの墓所」についての調査を進めようとしていたといえます。その遺跡についてバーデンは「古さと壮麗さという点ではピラミッドにも勝るとも劣らず、広大さはまさに地下迷宮と呼ぶにふさわしい。その偉大さを模して後世に造られたのが、かのミノタウロスの伝承で知られるクレタ島の迷宮だといわれているのだ! なんでもこの墓所では、神官がなんらかの儀式を執り行っていたというから興味深い!」と、熱っぽく語ります。

アレクサンドリアは、北が地中海、南がマレオティス湖という水運の都市であり、マレオティス湖へはすぐに辿り着けます。

バーデンが知っているのはキルヒャーの説についてだけで、遺跡の場所は知りません。

▼サアドから聞かされた水を汲むべき「遺跡に最も近い水源」とは、マレオティス湖のことです。

●【案内人アムル(男/26歳)】トーマスに聞いた住所へ行くと、アムルは在宅です。彼にハミルトンや遺跡のことを尋ねると、「やめてくれ! あの墓所に近づいたせいで、弟は呪われちゃったんだ……」と、拒絶されます。

アムルに口頭で病状を聞くと、弟アーミル(17歳)は、ハミルトンと同じような症状で寝込んでいることがわかります。医者がついていないぶんだけ、症状はハミルトンより深刻なようです。

アムルは「弟の呪いを解く方法でもわからない限り、オレはあの墓所には近づかん!」と頑なで、なかなか話も聞いてくれません。

▼サアドの元で「イムセティ(カノプス壺)」を得ている場合には、アムルの家の奥から、弟アーミルの悲鳴が聞こえます。この場合に限り、以下の処理を行ってください。イムセティを持っていないければ、追い返されるだけです。

▼横たわるアーミルの枕元に、まるで古代エジプトの壁画から抜け出てきたかのような姿をした、杖とアンクを手にした男が立っています。

その人物が吐き出す息はうっすらと紫色で、その吐息がアーミルの顔全体を覆い、アーミルは苦しんでいます。

PCたちが駆けつけてその様子に気づくと、その古代エジプト風の衣装をした男が振り返ります。その肌は乾ききって固くなり、眼は崩れ去って真っ暗な穴となっており、虚空を見つめています。⇒PC全員は、恐怖判定を行います。

この「動くミイラ」という風体の男は、PCたちに語りかけます。

「それは、いずこの王のイムセティか? 異教徒どもめ、神々の怒りを知るがいい……」

その言葉を残し、男はふっと姿を消します。

▼ミイラ男の姿を見た後、PCは〈人文科学〉または〈人文科学「考古学」+30%〉または〈神秘学+30%〉ロールを行うことができます。成功すれば、消えた男が古代エジプトの時代でも、かなり古い時代の神官位の衣装であったとわかります。

●ミイラ男が去ったあと、弟アーミルの息はさらに荒くなり、病状が悪化しているように見えます。アムルはPCたちに、イムセティについて説明を求めます。

サアドの「生命の水」についての話を聞かせたなら、アムルは弟にも「生命の水」を分けてくれるならばと、墓所について次のことを語り、墓所へ案内してくれる決心を固めます。

●アムルによると、くだんの遺跡はつい10日ほど前の日暮れ前、隣町からの仕事帰りに見つけたのだと言います。

街道のそばにあるマレオティス湖畔のとある崖で、遠目に先ほどのミイラ男が見え、奇妙に感じたアムルが翌日に男の立っていた場所を調べると、崩れた岩場に隠された遺跡の入り口があったというのです。

偶然は重なるもので、遺跡の入り口を見つけたその日のうちにアムルはハミルトンと出会い、遺跡に興味を持ったハミルトンに雇われたのだと言います。

●遺跡の調査を進め、ついにハミルトンと弟アーミルが先頭になって遺跡の扉を開くと「暗い紫色の煙のようなもの」が内側から吹き出したと言います。それは先ほど、ミイラ男がアーミルに吐きかけていた息と同じようなものだったと言います。

ハミルトンと弟が恐怖に満ちた叫びをあげて倒れ、それ以降は意識不明になりました。アムルと作業員たちは呪いを恐れ、それ以降は遺跡に近づいていません。

●ただ、2人が倒れて騒いでいる間に、作業員のひとりが遺跡へ入って行ったと言います。その男は日雇いで参加していた東洋人で、声をかけても振り返らず遺跡の闇へと消えてしまったということです。

●アムルと作業員たち（遺跡に消えた東洋人含む）は、ハミルトンに「遺跡の所在を他人に漏らさない」という契約を結ばされているため、案内する前に契約の確認が必要ではないかという疑問を、PCたちに投げかけます。

ハミルトンのホテルへ戻ると、慌ててトーマスがPCたちを迎え入れます。

「ハミルトンの容体が急変したのです。急に苦しみだし、『神官に首を絞められる』などと、わけのわからぬことを叫びだしまして」

その後、ハミルトンはさらなる高熱を出しており、このままでは数日もつかどうかという病状に

なっていると言います。

秘書のトーマスに経緯を話すと、「ハミルトンが危急のときなので、守秘義務については問題ありません」と許してくれます。

もし作業員の契約書まで見たいと望むなら、見せてもらえます。遺跡奥へ入って行ったという東洋人の契約書には、「タテルベ・タカアキ」とサインされています。

#### ★導入4:

●アムルに「イスメンディの墓所」へ案内してもらうこととなります。

「イスメンディの墓所」は、アレクサンドリアからマレオティス湖畔を馬車で3時間ほど進んだ場所にあります。馬車はトーマスとアムルが手配してくれます。

墓所の入り口は、街道から少し離れた湖畔の崖の一角にあります。その入り口は石扉で固く閉ざされており、それを見たアムルが怪しみます。というのも、東洋人が中に入り込んだことと、ハミルトンとアーミルが倒れた際に急いで引き上げたため、墓所の入り口は開かれたままになっていたはずだということです。

入口までPCたちを案内したアムルは、遺跡の中には入りたがりません。明らかに呪いを恐れています。

もしPCがまだイムセティに水を汲んでいない場合、その旨を指摘してあげてください。入り口の目の前には、広大なマレオティス湖があります。

●PCたちは石扉を力づくでこじ開けることによってのみ、墓所の中へ入ることができます。特に判定は必要ありませんが、全員が力を合わせるによってようやく開くことができる重さです。

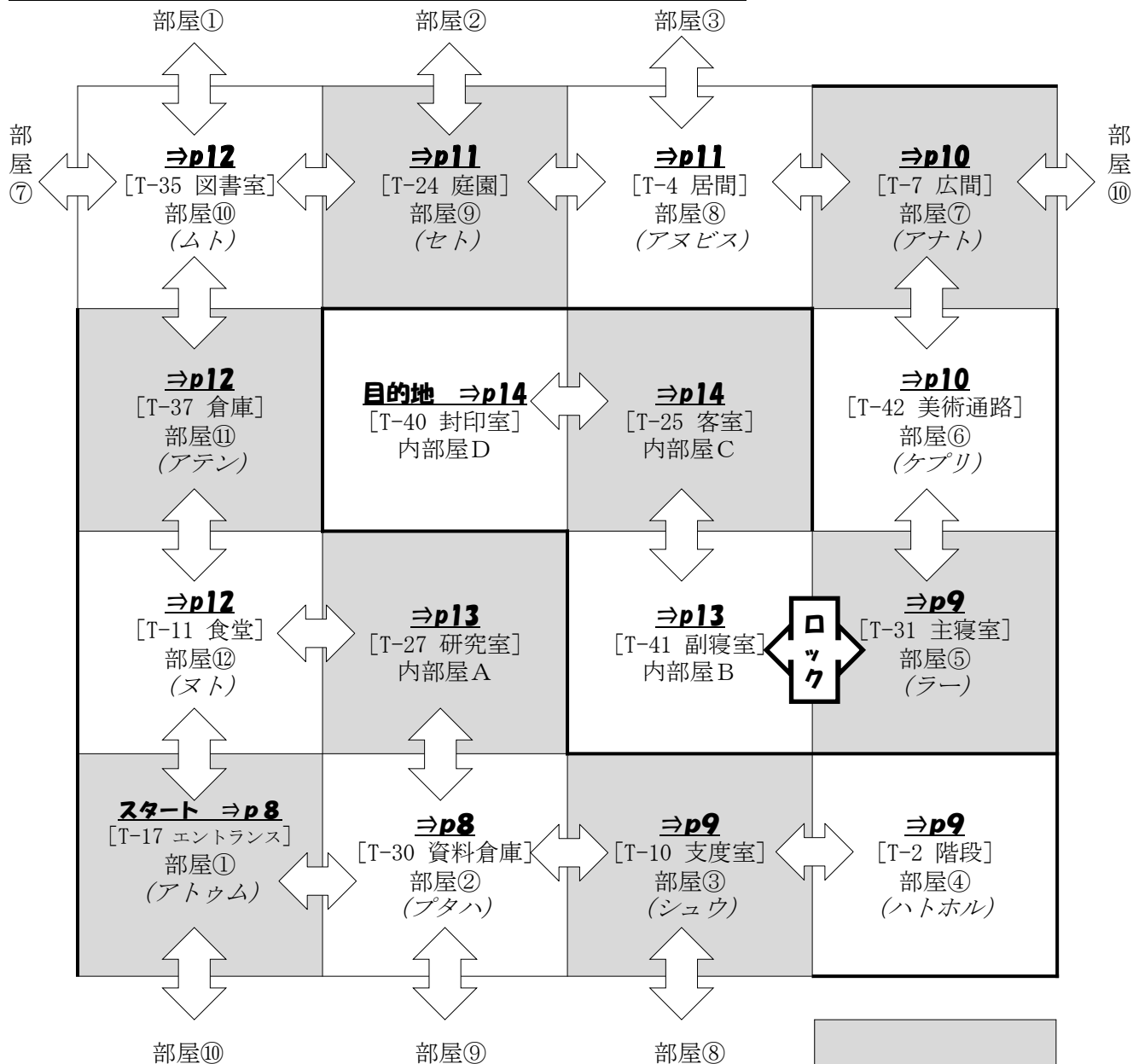
重い石扉ですが、一度開き始めると、ゴゴゴと音を立ててひとりでに開き始めます。

そして真っ暗な遺跡の中から、紫色の煙が吹き出してきました。——しかしそれは煙ではただの煙ではなく、ミイラのような虚ろな眼を持つ、無数の人型のかたまりだったのです！

⇒PC全員は、恐怖判定を行います。さらに、この煙には毒性があります。恐怖判定の結果とは関係なく、PC全員は、まずは問答無用でMPに1ダメージを受け、次に〈体力の能力値〉ロールを行います。失敗するとHPに1D6のダメージを受け、成功ならその半分（端数切り上げ）を受けます。

紫の煙は見る間にPCたちを取り囲み、猛烈な力で遺跡内部へPCたちを引きずり込みます！

# ★「イスマンディの墓所」タイルMAP完成図



## ※正解「神々の名前」

“( ) ”内にある神々の名前は、その部屋に置くべき、正解の神々のカード名です。

## ※循環するマップ

このマップの「正しい形」は、上図のとおりです。プレイヤーが「正しい形（もしくは、メビウスの輪のように無限に繋がっていること）」を理解するまでは、「T-17 エントランス」を中心にタイルを配置してください。

プレイヤーが「ダンジョンのルートが循環している」という事実に気づくまでの間は、同じ部屋へ別のルートから侵入した場合、「元」に配置していた位置から「新しく侵入した位置」へ、タイルを移動させてください。

そして「先ほど通った部屋と、全く同じに見える部屋へたどり着いた」と説明してください。





カードイラスト&デザイン:こあらだまり

## ★神々のキーカード(12枚)

▼外周の12の部屋に、それぞれ12枚のカードを正しく配置していくことで、外周の[T-31 主寝室]と内部の[T-41 副寝室]との間の扉が開き、内部へのルートが開きます。

▼入手したキーカードは、プレイヤーへ渡してください。そしてプレイヤーが「キーカードを部屋へ配置する」と言ったら、タイルの上へ置いてもらってください。キーカードの正しい配置は、前ページの図のとおりです。

▼カードにコッソリ書かれている「I～XII」が、正解となる部屋番号です。もしPCが「トランプのAのカード」でヒントを求めてきたら、この数字の並びについて注意するように教えてあげてください。

# ★ダンジョン

▼「タイトル17枚」と「神々のキーカード12枚」と「各部屋のメッセージカード」をご用意ください。

## ☆ダンジョン概要

▼6ページの「部屋① エントランス」が、スタート位置（そして脱出口）です。

▼「内部屋D 封印室」が、目標地点です。

▼クライマックスとなる「内部屋B～D」へ入るには、謎を解かなければなりません。

▼ダンジョンには、12種のエジプトの神々を表わす「キーカード（⇒p7参照）」が落ちています。

▼外周にある「部屋①～⑫」に、12種の「キーカード」を正しく配置することで、「内部屋B」への扉が開きます。

## ☆部屋の説明

▼特に【 】でくくられていない項目は、部屋の描写・説明文です。

▼【初回限定】という項目には、その部屋へ初めて入ったときに起こる処理が書かれています。

▼【毎回発生】という項目には、その部屋を訪れるたびに起こる処理が書かれています。

▼【入手】という項目には、「その部屋で手に入るキーカード」が記されています。

▼【正解】という項目には、「その部屋に置く」と正解のキーカード」が記されています。

正解のキーカードを配置すると、カードケース（写真立てや額縁のようなもの）が輝き、それ以降は取り出せなくなります。

もし間違ったカードを配置した場合、額縁から呪いのガスが噴出します。PC全員は、まずは問答無用でMPに1ダメージを受け、次に〈体力の能力値〉ルールを行います。失敗するとHPに1D6のダメージを受け、成功ならその半分（端数切り上げ）を受けます。

## ☆部屋①:[T-17 エントランス]

▼【入手】なし。

●【初回限定】「墓所の中へ引きずり込まれたとき私たちは、思わず床へ倒れこむ。振り返ると石扉は閉じてゆき、陽の光が完全に遮断された。にもかかわらず、辺りは暗闇に閉ざされてはいない。

きみたちが辺りを見回すと、そこは大きな屋敷のエントランスのような場所である。

先ほどまでの状況と目の前の状況がかみあわず、背中にうすら寒いものを感じる。混乱をきたす者がいるかもしれない！」

⇒初めてこの部屋へ踏み込んだ場合、PC全員は、+30%で恐怖判定を行います。

●遺跡に踏み込んだはずのPCたちですが、その内部は奇妙なことに現代風の建築となっています。

●この部屋の中心には台座があり、中心には小さな「写真立てのようなもの」が据え付けられています。なにか薄いものを差し込むにはちょうど良いサイズですが、取り外すことはできません。

「写真立てのようなもの」の下には、英語で「偉大なるノモス、ヘリオポリス。そこにおわすは、始まりにして終わりの神」と記されています。

▼この「写真立てのようなもの」は各部屋にあり、この中に神々のカードを差し込んでいくことで、内部屋への「部屋⑤ 主寝室」の扉が開かれることとなります。

▼【正解】アトゥム（I）

## ☆部屋②:[T-30 資料倉庫]

▼【入手】なし。

▼【初回限定】「この部屋は、カビ臭い匂いのたちこめる資料倉庫だ。ところどころに見える本の背表紙には、英語で表題が記されている。

部屋の様子をうかがっていると、カタカタという音が響く。なんと散乱した数々の資料が、ひとりで揺れ動いているのではないか。見る間に無数の資料が、いっせいに君たちに降り注ぐ！」

⇒初めてこの部屋へ踏み込んだ場合、PC全員は、恐怖判定を行います。さらに、降り注ぐ資料の山からも、1D6のダメージを受けます。回避ルールに成功すれば、このダメージを軽減できます。

●この部屋にある棚のひとつの側面にも、エントランスで見たのと同じような写真立てのようなものが据え付けられています。その下の方には、「カルナックは、神々の鍛冶屋を守り手に持つノモス。3つの噂が流れる」と記されています。

▼【毎回発生】この資料倉庫では、〈資料検索〉か〈手がかり-20%〉ルール、あるいは霊力が強そうなので〈霊能力〉か〈黒魔術-20%〉でもルールできます。

ここでは3つの情報があり、PC全員で判定に1回成功するごとに、1つの情報を得ます。

ただ、この部屋ではたびたび大きなラップ音が起こるため、2回目以降はPC全員が一斉に時間をかけて判定をするごとに、MPに2ダメージを受けます。〈恐怖判定+30%〉に成功すると、このダメージを1点にできます。

〈1回目の手がかり〉「太陽の神、ラー。東にありて、ことに第5のノモスを守る」

〈2回目の手がかり〉「天空の女主人、ハトホル。ラーの瞳、デンデラを守護する」

〈3回目の手がかり〉「日の出を司る神、ケプリ。地平より出でて、日輪を転がす」

▼【正解】プタハ（II）（不正解なら、毒噴出）



## ☆部屋③:[T-10 支度室]

### ▼【入手】セト (IX)

●【初回限定】「ここはまるで、使用人が休憩するために造られたような質素な部屋だ。ふとテーブルに目を落とすと、そこには金色に光り輝く1枚のカードが置かれていた」

この部屋のテーブルには、キーカード「セト (IX)」が置かれています。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●部屋の北側の壁には、例によって写真入れのような小さな額縁があります。この部屋で手に入れたカードが、ちょうど差し込めるサイズです。

額縁の下の方には、「このノモスは、ナイ・タ・フット」と記されています。

●この部屋で探索する場合、〈手がかり〉ロールを行います。誰か1人でも成功すると、次の情報を見つけます。

〈手がかり〉：「星々の女主人、ヌト。西にありて第12のノモスを守る」

〈手がかり〉ロール失敗したら再挑戦はできませんが、〈霊能力-30%〉の「ダウジング (⇒RB:p62)」に成功すれば、見つかります。「ダウジング」は何度でも使えます。

▼【正解】シュウ (Ⅲ) (不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋④:[T-2 階段]

### ▼【入手】アテン (X I)

●【初回限定】「きみたちは地下へと続く階段がある部屋へ踏み込んだ。横たわるソファの上に、支度室で拾ったのと同じような、金色に輝く1枚のカードが無造作に置かれている」

この部屋のテーブルには、キーカード「アテン (X I)」が置かれています。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●階段と逆の南側の壁には、例によって写真入れのような小さな額縁があります。この部屋で手に入れたカードが、ちょうど差し込めるサイズです。

額縁の下の方には、「この地はノモス、デンデラ」と記されています。

▼PCはこの部屋で探索してもよいですが、どれだけ「手がかりロール」などに成功しても、「アテンのカード」と「額縁」、そして地下へ降る階段 ([T-1 階段] タイル。⇒p13参照) 以外には、何もみつかりません。

▼【正解】ハトホル (不正解なら、毒噴出)

※正解のハトホルのカードを差し込むと額縁が光だし、部屋全体をまばゆく暖かな光が包み込みます。このときPC全員は、任意の狂気カード1枚を捨て札にすることができます。

## ☆部屋⑤:[T-31 主寝室]

### ▼【入手】ヌト (X II)

●【初回限定】「この部屋には、きみたちの入ってきた扉の他に、西向きの扉がひとつある。この扉には、きみたちが今まで見てきたものとは違う点があった。それは、大きな目の文様だ。その眼の文様の下には、これまでも見てきた額縁と、メッセージが記されている。

さらにベッドへ目をやると、そこには1枚の輝くカードもあった」

もしPCがこの文様について知りたければ、

〈人文科学〉または〈人文科学「考古学」+30%〉または〈神秘学+30%〉ロールを行うことができます。成功すれば、これが「ウジャツの目」や「ホルスの目」と呼ばれるものだとわかります。クリティカルで成功したPCがいるなら、ホルスは隼の姿をした太陽神であり、後に太陽神ラーと同一視された存在であることもわかります。

この部屋のベッドには、キーカード「ヌト (X II)」が置かれています。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●「目」の下には、例によって写真入れのような小さな額縁があります。

額縁の下の方には、「この地は太陽の生まれし場所」と記されています。

この部屋では、他には何のてがかりもありません。

▼【毎回発生】この[T-41 副寝室]への扉は、12神のキーカードすべてを正しく配置しなければ、開きません。〈鍵開け〉技能も無効です。

もし12神のキーカードすべてを正しく配置してから初めてこの部屋を訪れた場合、この扉とベッドが金色に光っています。ベッドにはうっすらと「この地で目覚めた者に、幸あれ」という文字が光る文字で記されています。

もしこのベッドで休みたいなら、3人まで横になることができます。誰かが横たわるとすぐに、その人物のHPが1D6点、MPが1点回復します。

輝く状態のベッドで休憩せず、他の部屋へ移動した場合、そのときにはベッドの輝き (回復効果) は消えています。

いずれの場合も、12神のキーカードが正しく配置されているならば、扉は輝いたままで、[T-41 副寝室] (⇒p13参照) への扉は開くようになっています。

▼【正解】ラー (V) (不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋⑥:[T-42 美術通路]

▼【入手】ハトホル (IV)

●【初回限定】「ここは美術品をディスプレイする通路のようだ。なぜか古代エジプトとは無関係な調度品が並ぶ中、奥の方に輝くカードが展示されているのを目にする。

カードを手に入れるべく進むきみたちの背面から、ゴトリという大きな物が落ちた音が聞こえる。振り向けばそれは、床に落ちた大きな壺であった。

おそろおそろの様子をうかがうきみ達の目の前で、壺の中から炎が巻き上がる。見る間に壺は巨大な火の玉になり、きみたちを押しつぶそうと転がってきた！」

⇒PC全員は、恐怖判定を行います。さらに、巨大な火の玉に焼かれ、1D6ダメージを受けます。このとき、「回避ロール」でダメージを軽減することもできます。火の玉は反対側の扉にぶつかり、ガシャンと音を立てて割れた壺に戻ります。

この部屋のテーブルには、キーカード「ハトホル (IV)」が置かれています。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●部屋の壁には、例によって写真入れのような小さな額縁があります。この部屋で手に入れたカードが、ちょうど差し込めるサイズです。

額縁の下の方には、「日輪を転がす神」と記されています。

●この部屋で探索する場合、〈手がかり+30%〉ロールを行います。誰か1人でも成功すると、鍵のかかった重い鉄の箱があること気づきます。

この鉄箱の鍵を開きたいなら「〈鍵開け〉ロールに成功する(1回限り)」か、「何らかの武器判定(弾丸消費アリ)でクリティカルを出して壊す(ファンブルも適用)」が必要です。

鉄箱には「護符」3つと、底には次のメッセージがあります。

〈手がかり〉：「夕日の神、アテン」

〈手がかり+30%〉ロール失敗したら再挑戦はできませんが、〈霊能力-30%〉の「ダウジング(⇒RB:p62)」に成功すれば、見つかります。「ダウジング」は何度でも使えます。

▼【正解】ケプリ (VI) (不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋⑦:[T-7 広間]

▼【入手】プタハ (II) (戦闘に勝利後)

●【初回限定】「部屋へ踏み込み、あたりを見回すきみたち。この部屋には、エジプトには似つかわしくないヨーロッパの甲冑飾りが2体と、その反対側に壁掛けの肖像画がある。

ふと肖像画を見つめると、それはアネクと杖を持った、古代エジプトの神官のような姿であることに気づく。案内人の弟を呪っていた、例の亡霊にそっくりだ……そう感じた瞬間のこと。

肖像画から紫色の煙が吹き出し、それとともに神官姿のミイラ男が姿を現した！

『異教徒どもめ、まだくたばらぬか。これでは儀式も始められぬ……』

だが貴様らはもう終わりだ。12の神々に守られたこの迷宮から逃がれ出ること、もはやかなわぬ。

あの建築家に改めさせたこの迷宮で、己が役割をまっとうしろ！』

ミイラ神官が杖を振りかざすと、甲冑飾りが動き出す。そしてという不気味な笑い声を残して、ミイラ神官の姿は煙のように消えた」

⇒PC全員は、煙を吸い込んだためにMPに1ダメージを受け、その後に恐怖判定を行います。さらにその後、次の「虚ろの甲冑兵」との戦闘になります。「虚ろの甲冑兵」は倒されるまでこの部屋に続け、PCの通過を許しません。

虚ろの甲冑兵 (呪われた品/ルールブックp151)
モンスターレベル：2
能力値：体力8 / 敏捷5 / 分析0 / 知覚2 / 意志5 / 魅力- / 運5
攻撃：50% ダメージ：1D6 + 4
防御点：2
HP：19 MP：13
抵抗力：35%
特殊能力：なし

「虚ろの甲冑兵」を倒すと、その鎧の隙間から、輝くカードが落ちます。これはキーカード「プタハ (II)」です。

●ミイラ神官の描かれていた肖像画(すでに白紙になっています)の下には、例によって写真入れのような小さな額縁があります。

額縁の下の方には、「王の盾なるもの、戦いの女神」と記されています。

この部屋では手がかりロールなどをして、他には何もみつきりません。

▼【正解】アナト (VII) (不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋⑧:[T-4 居間]

▼【入手】アトゥム (I)

●【初回限定】「ゆったりとしたソファに、低めのテーブル。このリビングらしい部屋にも、輝くカードと、小さな額縁がある」

この部屋のテーブルには、キーカード「アトゥム (I)」が置かれています。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●部屋の南の壁には風景画があり、その下には例によって写真入れのような小さな額縁がはめ込まれています。

額縁の下の方には、「この地はアシウト、第8のノモス」と記されています。

●この部屋で探索する場合、〈手がかり+30%〉ロールを行います。誰か1人でも成功すると、2連ソファを開くことができることに気づきます。

ソファを開くと、そこには干からびて包帯に巻かれたミイラが横たわっており、ソファを開いたとたんにギンギシと音を立てて起き上がります。

⇒PC全員は、恐怖判定を行います。

立ち上がったミイラの背面には、次のメッセージが記されています。メッセージを読み取ると、ミイラは再び軋んだ音を立てて、ソファの棺の中にボロボロと崩れ去ります。

<手がかり>: 「夕日は地平のかなたに沈む」

〈手がかり+30%〉ロール失敗したら再挑戦はできませんが、〈霊能力-30%〉の「ダウジング (⇒RB: p62)」に成功すれば、見つかります。「ダウジング」は何度でも使えます。

▼【正解】アヌビス (VIII) (不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋⑨:[T-24 庭園]

▼【入手】シュウ (III) (戦闘に勝利後)

●【初回限定】「きみたちは遺跡の中であるにもかかわらず、明るい光に照らし出された、緑の庭園へと足を踏み入れた。この庭の中心には、ゴボゴボと濁った水が循環している泉がある。

めばしいものはないかと見渡すきみたちは、異変に気付く。中央の異臭を放つ泉の水面が盛り上がり、大きな影が飛び出てきたのだ。

それは奇妙で、信じがたい生き物であった。

獅子のタテガミと前半身に、カバの後半身を持ち、さらにその頭は巨大なワニのものである。

不気味な合成獣は、この世のものとは思えぬ恐るべき咆哮をあげ、きみたちに襲いかかる！」

⇒初めてこの部屋へ踏み込んだ場合、PC全員は、+30%で恐怖判定を行います。その後に、次の

「アーマーン」との戦闘になります。「アーマーン」は倒されるまでこの部屋に続け、PCの通過を許しません。

アーマーン
モンスターレベル:2
能力値: 体力8 / 敏捷7 / 分析1 / 知覚3 / 意志4 / 魅力1 / 運5
攻撃:60%(牙) ダメージ:1D6+5(+「魂喰らい」)
防護点:1
HP:15 MP:15
抵抗力:20%
特殊能力:「魂喰らい」(アーマーンが牙でダメージを与えたとき、ダメージを与えた者のMPに追加で3点のダメージを与え、アーマーンのMPが3点回復する)

「アーマーン」を倒すと、その大きな口から、輝くカードがこぼれ落ちます。これはキーカード「シュウ (III)」です。

●この庭園の壁(というか石垣)には、例によって写真入れのような小さな額縁があります。

額縁の下の方には、「嵐と暴風の領主にして、オンボスの守護者」と記されています。

●この部屋で探索する場合、〈手がかり〉ロールを行います。誰か1人でも成功すると、濁った泉の底に隠されたメッセージを見つけます。

<手がかり>: 「アシウトにて死者の魂を量り、アーマーンへ喰らわせる者、アヌビス」

〈手がかり〉ロール失敗したら再挑戦はできませんが、〈霊能力-30%〉の「ダウジング (⇒RB: p62)」に成功すれば、見つかります。「ダウジング」は何度でも使えます。

▼【正解】セト (IX) (不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋⑩:[T-10 図書室]

▼【入手】ケプリ (VI)

●【初回限定】「無数の本が並ぶ、むせるようなカビくささが漂う図書室だ。その匂いは、この墓所の入り口で噴き出した紫色の煙と同じものだ。

危険を感じつつも辺りを見渡してみれば、きみたちが古代エジプトと聞いてまぜイメージするであろうヒエログリフやパピルスの巻物が、この場には一切ない。製本された本ばかりだ。

この図書室の中に、光を放つ一冊の本がある」その光り輝く本には、表題はついていません。もし手に取るPCがいたなら、本は触れた瞬間ひとりで飛び出し、そのPCの目前でバラバラと開きながら大きな唸り声をあげます。

「神々を恐れぬ異教徒ども、お前たちにはすでに引き返す術もない。セクメトの呪いあれ！」  
⇒本に触れたPCは、恐怖判定を行います。その他のPCも+30%で恐怖判定を行います。

声を上げた本は光を失い、床へ落ちます。このとき、挟まっていた輝くカードが1枚、目につきます。キーカード「ケプリ (VI)」を入手します。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●もしセクメトという名について気にするPCがいるなら、〈人文科学〉または〈人文科学「考古学」+30%〉または〈神秘学+30%〉ロールを行うことができます。成功すれば、セクメトが王の守護者であり、人間を殺してしまう病の風を吐く女神であることを思い出します。

●部屋の中央の本棚の一角には、例によって小さな額縁があります。この部屋で手に入れたカードが、ちょうど差し込めるサイズです。

額縁の下の方には、「偉大なるハゲワシの母が守りしノモス、テーベ。書庫には3つの神託が眠る」と記されています。

▼【毎回発生】この資料倉庫では、〈資料検索〉か〈手がかり-20%〉ロールができます。

ここでは3つの情報があり、PC全員で判定に1回成功するごとに、1つの情報を得ます。

ただ、この部屋では定期的に紫色の毒煙が巻き起こるため、2回目以降はPC全員が一斉に時間をかけて判定をするごとに、PC全員は問答無用でMPに1ダメージを受け、次に〈体力の能力値〉ロールを行います。失敗するとHPに1D6のダメージを受け、成功ならその半分(端数切り上げ)を受けます。

〈1回目の手がかり〉「神々の鍛冶師、その名はプタハ」

〈2回目の手がかり〉「ナイ・タ・トゥフには、シユウの護り」

〈3回目の手がかり〉「戦女神、その名はアナト」

▼【正解】ムト (X) (不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋⑪:[T-37 倉庫]

▼【入手】アヌビス (VIII)

●「きみたちの感覚で見て、棚や雑多な日用品が積まれた、倉庫に見える部屋だ。部屋の中央に、輝くカードが落ちている」

床に落ちているキーカード「アヌビス (VIII)」を入手します。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●部屋の西壁には、例によって小さな額縁があり、「見渡す限りの地平線」というメッセージが刻まれています。

●この部屋で探索する場合、「悪意に満ちた棚」と格闘することになります。この倉庫の棚や入れ物には、いたるところに錆びた釘や鋭い木片が仕込まれており、しかもそれが今にも崩れ落ちそうなバランスで積まれているのです。

〈手がかり〉ロールを行いたいPCは、先に〈運の能力値〉ロールを行います。

〈運の能力値〉ロールに成功したPCは、問題なく続けて〈手がかり〉ロールを行えます。〈運の能力値〉ロールに失敗したPCは鋭い悪意がささり、2ダメージ(フアンブルなら4ダメージ)を受けます。

〈手がかり〉ロールは成功するまで何度でも行えますが、そのたびごとに〈運の能力値〉ロールを必要とします。

成功すると、錆びた鉄板に記された「オンボスの主、セト」というメッセージを発見します。

▼【正解】アテン(不正解なら、毒噴出)

## ☆部屋⑫:[T-11 食堂]

▼【入手】なし。

●【毎回発生】「ここは胸の悪くなる腐臭を放つディナーが並んだ、悪趣味な食堂だ。

エントランスでも見かけた写真立てのような額縁がこの部屋の壁にも据え付けられているが、他にめばしいものはなさそうだ。

この鼻の曲がりそうな腐臭をこらえるため、きみたちは息を止めなければならない！」

この部屋で「元来た部屋に戻る以外の移動」または「額縁にカードを差し込む」または探索する場合、PCは〈体力の能力値〉ロールを行わなければなりません。失敗すると気分が悪くなり、HPとMPのそれぞれに1点のダメージを受けます。

●額縁の下には「星々の女主人」と記されています。これを読むだけでも前述の判定を行います。

▼(この部屋には額縁以外に何もありませんが)探索したいというPCがいた場合、〈手がかり〉ロールをした上で「何も見つからなかった」と伝え、前述の腐臭に耐える判定を行います。

▼【正解】ヌト(不正解なら、毒噴出)

## ☆地下室:[T-1 階段]

▼部屋④ [T-2 階段] の続きです (⇒p9参照)。いつでも元の部屋④へ戻れます。

▼【入手】なし。

●【初回限定】「地下へ下った先は、行き止まりになっている。そこには、神々しい光を放つ、2枚のカードがあった」

タイトルでは続きのある部屋になっていますが、今回はここで行き止まりです。

この部屋には、「ラー (V)」と「ムト (X)」の、2枚のカードが落ちています。

2枚のカードはこれまでのカードと、少しだけ違う輝きを放っています。GMは、誰がカードを拾うのか聞いてください。

「ラー」のカードを拾ったPCは、狂気カード1枚を捨て札にした上、HPが1D6点回復します。

「ムト」のカードを拾ったPCは、MPが1D6点回復します。

いずれの効果も1回きりで、触れるとその他のカードと同じ程度の輝きに落ち着きます。

▼【正解】なし (そもそも額縁がない)

## ☆内部屋A:[T-27 研究室]

▼【入手】アナト (VII)

●【初回限定】「むせるような薬品の匂いが漂う部屋に入り込んだきみたち。この部屋は他の部屋と違って真っ暗で、何があるのかよくわからない。

照明を用意しようとしていると、部屋の中にポツリポツリと小さな青白い明かりが灯る。大き目の明かりが1つ、そしてそれより小さめの明かりが3角形を描くように2つ。さらにその三角形の真ん中付近で小さな明かりが2つついたところで、部屋全体が青白い明かりで照らされた。

君たちが見ていた灯は、解剖台の上に寝そべった、包帯だらけのミイラの口・目・鼻から発されたものだったのだ！ ミイラの腹にはメスやカテーテルが差し込まれ、ポツカリと穴が開いているが、その中身はカラッポだ！」

⇒PC全員は、恐怖判定を行います。その後、部屋は何事もなかったかのように普通の明かりが灯り、ミイラも動きません。よく見ると、ミイラの額には「×3 (かける3)」と記されています

ミイラの手には、輝くカードが握られています。キーカード「アナト (VII)」です。PCは特になにごともなく、このキーカードを入手できます。

●この部屋には、額縁はありません。

▼この部屋で探索する場合、〈手がかり〉か〈資料検索-20%〉ロール、あるいは霊力が強そうなので〈黒魔術〉か〈霊能力-20%〉でもロールできます。

ここでは3つの発見物があり、PC全員で判定に1回成功するごとに、1つ発見物を得ます。

ただ、この部屋では定期的に照明が暗くなってミイラが内側から光ったりうめき声を上げるなどの怪奇現象が起こるため、2回目以降はPC全員が一斉に時間をかけて判定をするごとに、PC全員は+30%で恐怖判定を行わなければなりません。〈発見物1〉: 錆びた鉄板があります。「テーブルにおわすは、ムト。神々の母」と記されています。

〈発見物2〉: 薬棚の一角に鍵のかかった場所があります。〈鍵開け〉ロールに成功すると開きます (失敗時は再挑戦可能)。中には、「精神安定剤」と書かれたビンがあります。飲んでみないと効果不明です。飲むと即座にMPが2D6点回復し、HPに1D6ダメージを受けます。

〈発見物3〉: 棚に固定された黒い中身の見えないガラスケースに、何かが入っています。〈手業〉ロールに成功すれば壊さず開けますが、失敗すると有毒ガスが漏れ出し、部屋にいる全員のHPとMPに1ダメージを与えます。判定の成否にかかわらず、中から「強壯剤」と書かれたビンを取り出せます。飲んでみないと効果不明です。飲むと即座にHPが2D6点回復し、MPに1D6ダメージを受けます。

▼【正解】なし (そもそも額縁がない)

## ☆内部屋B:[T-41 副寝室]

▼【注意！】全12枚の神々のキーカードを正しい位置に配置してからでないと、この部屋には入れません。〈鍵開け〉は無効です。

●【初回限定】「きみたちがウジャトの扉を開いた先には、こじんまりとした寝室があった。その調度品は、きみたちが日々目にしているものと、同じ年代のものに見える。

近ごろまで、誰かが滞在していたのだろうか？ かぎ慣れたタバコの匂いがした。

テーブルに目をやると、そこには紙切れが1枚。手に取ってみると、それは奇妙な領収書だった」

●この部屋のテーブルには、いわゆる領収書が置かれています。

宛名には「女神セクメトの神官殿」と書かれ、普通は金額が記される欄には「素晴らしい情報」、そして発行者名には「タテルベ・タカアキ」とあります。

●もしセクメトという名について気にするPCがいるなら、〈人文科学〉または〈人文科学「考古学」+30%〉または〈神秘学+30%〉ロールを行うことができます。成功すれば、セクメトが王の守護者であり、人間を殺してしまう病の風を吐く女神であることを思い出します。

## ☆内部屋C:[T-25 客室]

●【初回限定】「部屋の中には、あのミイラの神官がいる。ヤツは背中を向けて吐き捨てるように言った。

『異教徒どもが、こんな最奥の神聖なる場所にまで踏み入ってくるとは……この部屋へたどり着くまでに、生贄になっておくべきものを！ あの異国のヘボ建築家め、手抜きをしておったか！』

そしてき向き直り、虚ろな眼できみたちを睨みつける。

『我は異教徒を滅ぼす儀式を成さねばならぬ。それには、異教徒の死が必要だ。ともあれ、ここまでくれば仕方あるまい、我が力をもって、直接キサマらを女神セクメトの生贄としてくれよう！』

そう言い放つと、杖を振りかざし、きみたちに向かってきた！

⇒PC全員は、+30%で恐怖判定を行います。その後、次の「セクメトの神官」との戦闘になります。「セクメトの神官」は倒されるまでこの部屋に引き続き、PCの通過を許しません。

セクメトの神官
モンスターレベル:4
能力値：体力5 / 敏捷6 / 分析7 / 知覚6 ／意志8 / 魅力5 / 運5
(※MPが減少しているときにのみ実行) 攻撃:65%(杖) ダメージ:1D10+3(+「MP吸収2」)
防護点:2点(損傷を気にしない)
HP:40
MP:40
抵抗:40%
特殊能力: ①「MP吸収2」PCのMPに2点の追加ダメージを与え、セクメトの神官のMPが2点回復。 ②「疫病の紫煙(MP消費11)」MPが20点以上あるなら積極的に使用。PC全員に問答無用でMP1ダメージ、そしてHP1D6ダメージの毒煙を吹きかける。(体力の能力値) ロールを行い成功すればHPダメージ半減(端数切り上げ)。HPへの毒ダメージが累計10点以上になったPCは、戦闘終了まで能動的な(抵抗と体力と恐怖判定ではない)すべての判定に、-10%のペナルティ。

●【初回限定】セクメトの神官はPCに倒されると、苦しそうに杖で体を支えながら話し始めます。「こうなってみれば、あの訳のわからぬ建築家を招き入れたのが、我が間違いであったのか……」

「異教徒とはいえ、生贄になることを拒み、我をここまで追い込むとは、天晴よ。褒美に女神セクメトの祝福をくれてやろう。この奥の祭壇で、そのイムセティを捧げるがよい。疫病を鎮める『生命の水』の加護を得られよう」

「あの忌むべき建築家は、去って行きおった。この遺跡より新しく、そして巨大な、あのそびえたつ山のような遺跡へと……」

それだけ言い残すと、神官の身体はボロボロに跡形もなく崩れ去ります。そして奥の「封印室」への扉が、ひとりでに開きます。

## ☆内部屋D:[T-40 封印室]

▼この部屋へたどり着くと、エンディングに入ります。

●この部屋には大きな祭壇があり、その上には頭頂に太陽のシンボルを抱く、雌獅子の頭を持つ女神セクメトの像がそびえたっています。その手には、神官が持っていたのと同じ杖とアंकがあります。

●PCたちがイムセティの壺を祭壇に捧げると、壺の周囲が暖かい光で覆われます。もしフタを開けてみれば、その中の水が、清らかな光を帯びていることがわかるでしょう。これが「生命の水」です。

●水が力を持つと同時に、部屋全体がグラグラと揺れ始めます。そして天井が崩れたのか、砂がバラバラと頭上から降ってきます。他の部屋も同様で、遺跡が崩れかかっているのではないかと感じます。

●エントランスへ戻ると、扉が開いています。そしてPCたち全員が遺跡の外へ出た瞬間、目の前で遺跡の入り口が崩れ落ちます。もう誰も、この遺跡へ立ち入ることはできないでしょう。

●「生命の水」を飲ませれば、見る間にハミルトンとアーミルの症状は回復します。

●もしタテルベを追いかけるのであれば、次はいずこかのピラミッドということになるでしょう。

——この後日談は、タイトルゲームのシナリオ2「王家のピラミッド」へと続きます。

(END)



# ★メッセージメモ集

T-17 エントランス 【額縁】	「偉大なるノモス、ヘリオポリス。そこにお わすは、始まりにして終わりの神」	T-7 広間 【額縁】	「王の盾なるもの、戦いの女神」
T-30 資料倉庫 【額縁】	「カルナックは、神々の鍛冶屋を守り手 に持つノモス。3つの噂が流れる」	T-4 居間 【額縁】	「この地はアシウト、第8のノモス」
T-30 資料倉庫 【手がかり】	「太陽の神、ラー。東にありて、ことに第5 のノモスを守る」	T-4 居間 【手がかり】	「夕日は地平のかなたに沈む」
T-30 資料倉庫 【手がかり】	「天空の女主人、ハトホル。ラーの瞳、 デンデラを守護する」	T-24 庭園 【額縁】	「嵐と暴風の領主にして、オンボスの守護 者」
T-30 資料倉庫 【手がかり】	「日の出を司る神、ケプリ。地平より出で て、日輪を転がす」	T-24 庭園 【手がかり】	「アシウトにて死者の魂を量り、アーマーン へ喰らわせる者、アヌビス」
T-10 支度室 【額縁】	「このノモスは、ナイ・タ・フウト」	T-35 図書室 【額縁】	「偉大なるハゼワシの母が守りしノモス、 テーベ。書庫には3つの神託が眠る」
T-10 支度室 【手がかり】	「星々の女主人、ヌト。西にありて第12の ノモスを守る」	T-35 図書室 【手がかり】	「神々の鍛冶師、その名はプタハ」
T-2 階段 【額縁】	「この地はノモス、デンデラ」	T-35 図書室 【手がかり】	「ナイ・タ・トウフには、シュウの護り」
T-31 主寝室 【額縁】	「この地は太陽の生まれし場所」	T-35 図書室 【手がかり】	「戦女神、その名はアナト」
T-42 美術通路 【額縁】	「日輪を転がす神」	T-37 倉庫 【額縁】	「見渡す限りの地平線」
T-42 美術通路 【額縁】	「夕日の神、アテン」	T-37 倉庫 【手がかり】	「オンボスの主は砂漠の嵐、セト」
		T-11 食堂 【額縁】	「星々の女主人」
		T-27 研究室 【手がかり】	「テーベにおわすは、ムト。神々の母」

▼各部屋で見つかる「ダンジョンの謎を解くためのメッセージ」をプレイヤーがすべてメモを取るには、なかなかの時間を要します。また、誤ったメモで誤解が生まれやすいということもあるかもしれません。

そこでGMは、このページのメッセージメモをあらかじめ印刷して切っておき、ヒントのメッセージが出るたびにプレイヤーへ手渡してもよいでしょう。