



羽化する可憐夜

エモクロア TRPG
「羽化する可憐夜」

目次

01. はじめに	01	■	18
02. シナリオ概要	01	■	20
03. シナリオ背景	02	■	21
04. 登場キャラクター / 怪異	04	■	23
05. プレイヤー向け事前情報	06	■	24
06. 目覚め	08	■	25
■	09	■	29
■	10	■	31
■	11	■	32
■	12	■	36
■	13	■	38
■	14	■	39
■	15	■	39
		24. 奥付・注意書き	40

01. はじめに

この度は当シナリオをお手に取っていただき、誠にありがとうございます。

こちらはエモクロア TRPG を元にしたオリジナルシナリオとなります。「ダイスタス・commons」のライセンス表示の詳細に関しましては「エモクロア TRPG」公式サイトをご確認ください。

クレジット表記：必要（下記参照）

改変利用：条件付（シナリオの根幹からの改変は不可）

公演利用：許可

営利用：条件付（個人による二次創作同人誌に限り、販売を許可します）

クレジット

シナリオ制作：七篠 K

シナリオ題字：結井ななきそ



シナリオ内の記号

〈 〉：技能ロール

■：探索項目

略字一覧

DL：ディーラー

PL：プレイヤー

HO：ハンドアウト

PC：共鳴者

RP：ロールプレイ

AF：アーティファクト

このシナリオ内では、コラムにディーラー向けの補足情報を掲載しています。マスタリングのヒントとして参照してください。

02. シナリオ概要

推奨人数：4人

舞台：百年後の日本

プレイ時間：4～6時間（ボイスセッション）

ロスト率：いずれにせよ生命は巡る

推奨技能：各 HO によって異なる

百年後のきみたちへ。

山の神が死んだ、百年が経った。あれから季節は蛹のままだ。

おおみかみ
大御神がその山で死んでから、百年目のこと。

神たる力のほとんどを失ったきみたちは、

季節の巡らなくなった夜から星の墜ちる瞬間を見る。

……そして、かつて神だった頃の残滓が、心にざわめくのを感じたのだ。

05. プレイヤー向け事前情報

シナリオ舞台について

このシナリオの舞台は「百年後の日本」である。

この「百年後」は特定の年代を指しているわけではなく、プレイヤーが自由に決めてよい。つまり、シナリオ舞台の過去となる「共鳴者作成にあたってのおおまかな世界観」を、プレイヤー側が自由に構築することが可能である。それは太古の生命が息巻くはるか過去に根差しているのかもしれないし、私たちの想像すらつかない高度なテクノロジーが発達した遠い未来の産物なのかもしれない。

世界観の構築は下記ルールに則って行なうこと。

- ・共鳴者たちの住む場所の中心には大きな山にあたる地形が存在し、共鳴者はその場所で生きていたこと。
- ・共鳴者を含め、「神」と呼ばれる存在がいたこと。ここでの「神」は日本神道における「八百万の神々」のように、数多く存在が認められているものである。
- ・共鳴者を含める神々のなかで最も偉大な神「大御神^{おおみかみ}」というものが存在したこと。ただし、大御神^{おおみかみ}がどのような存在であるかはディーラーがプレイヤーの構築した世界観にしたがって設定をするため、プレイヤー側で定めることはできない。

構築された舞台は「大御神^{おおみかみ}の死」によって長い停滞を迎える。そして百年間が経過し、共鳴者の目覚める場面から本シナリオがはじまる。

また「大御神^{おおみかみ}の死」の詳細については長い時間の経過とともに記憶が曖昧になっているため、共鳴者およびプレイヤーがあらかじめ知ることはできない。

Tips - 世界観構築のヒント

本シナリオにおいて、プレイヤーの構築した世界観は「共鳴者が過去住んでいた場所」として描写される。おおまかな時代や景観の雰囲気や設定を定めておくと、より物語への想像力を深めることができるだろう。

Tips - 大御神^{おおみかみ}の詳細について

大御神^{おおみかみ}の容姿や性格などの細かな設定については、それぞれのセッションによって異なる。プレイヤーの定めた世界観や共鳴者の設定にあわせて、ディーラーも「どのようなキャラクター像なのか」「共鳴者とどのような関係だったのか」などを事前に考え、プレイヤーと相談しながら共有しておくとういだろう。

新規・継続可否について

このシナリオでは、必ず新規共鳴者を作成してプレイすること。

共鳴者作成方法

まず、プレイヤー間で相談して4種類のHOからひとつずつ選択すること。

選択したHOに応じて取得技能が決定される。

能力値と共鳴感情の取得方法は基本ルールに従うこと。

容姿や年齢などの特徴は、構築した世界観に応じて自由に設定してよい。

選択HO内容

以下の4種類のHOからいずれかひとつずつを選択し、共鳴者を作成すること。

HO重複や人数変更は不可。プレイ人数が足りない場合はDPCを作成する必要がある。

HO：山笑う / やまわらう

きみの喜びと鈴生る花霞、きみが春を司る神だった。

取得技能：〈★射撃：〇〇〉レベル3

HO：山滴る / やましたたる

きみの怒りは恵みの稲妻、きみが夏を司る神だった。

取得技能：〈★奥義：〇〇〉レベル3

HO：山粧う / やまよそおう

きみの哀しみに寄り添う落葉、きみが秋を司る神だった。

取得技能：〈★靈感〉レベル3

HO：山眠る / やまねむる

きみの楽しみへ積もる蛭雪、きみが冬を司る神だった。

取得技能：〈★蘇生〉レベル3

各HOで指定されている取得技能は、それぞれの「神の権能」が縮小されたものとして扱う。それぞれの権能に対し、どのように演出されるのかもキャラクターのイメージに沿って自由に考案するとよいだろう。

ただし、そのように神としてふるっていたそれぞれの力は、百年後の目覚めの時点でほとんど失われてしまう。あるいはその不完全さこそが、きみたちを「共鳴者」たらしめるものなのかもしれないが。

Tips - 武器の選択について

〈★射撃：〇〇〉〈★奥義：〇〇〉については、ダメージ算出をするために武器データを決める必要がある。目安として「弓矢（ダメージID10）」「刀剣（ID6）」程度の攻撃力を参照することを推奨する。

次ページから
シナリオ本編

06. 目覚め

星が、墜ちる。

成功

失敗

おおみかみ
大御神が死んだ、百年が経った。その夜に墜ちてきた星は、どんなに激しい烈日を身にまったらあも目映く輝くのか。そんな、すべてを千々に引き裂くかのような強い揺さぶりを、山いっばいに響き渡らせる。

だから、きみたちは目覚めた。

己が身にわずかばかり残っていた力の奮うさまが、あの星の輝きにつよく、つよく、ひるがえる。

その時に星を見上げた者は、四人いた。長い眠りのせいかところどころ記憶が曖昧だが、それでも最初に声を発する者は、そのうちの誰だろう。

24. 奥付・注意書き

本シナリオの無断転載および複製、二次配布、インターネット上へのアップロードを禁止します。

シナリオを元にした派生物(リプレイ、小説、イラスト等)はシナリオのネタバレに配慮し、皆様の楽しいTRPGプレイングにご協力をお願い致します。

本シナリオを使用したことで発生した問題について、作者は一切の責任を負いません。ご了承ください。

本シナリオの内容はフィクションであり、実在する人物、団体、事件等は一切関係ありません。

[制作]

シナリオ制作：七篠 K

シナリオ題字：結井ななきそ

[謝辞]

本シナリオは、下記動画企画様をきっかけに制作へ至りました。
この場をお借りして深く感謝申し上げます。

どれがコーサカのシナリオ!? 王選手権 Part2

<https://www.youtube.com/watch?v=qGV3acP6FYE>