TRPG シナリオ企画

『ポットラックパーティー企画 2025』参加作品

NEVALICE / ネヴァリス

TABLE OF CONTENTS 目次.

01. はじめに 01
02. シナリオについて 01
03. シナリオ背景 02
04. シナリオ NPC 04
05. シナリオチャート 05
06. プレイヤー向け事前情報 06
07. [redacted] 07
08. [redacted] 07
09. [redacted] 11
10. [redacted] 13
11-A. [redacted] 15
11-B. [redacted] 25
11-C. [redacted] 28
12. [redacted] 30
13. [redacted] 33
14. [redacted] 34
15. [redacted] 36
16. [redacted] 37
17. クレジット 38

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、ありがとうございます。
こちらはクトゥルフ神話 TRPG(6 版) 対応シナリオとなります。
このシナリオは、猟奇的な表現や生理的嫌悪感を煽る展開が含まれます。プレイに際しては必ずシナリオに含まれる要素について事前に確認を行ない、セッション参加者全員の同意を得てから臨んでください。また、このシナリオは内容の多くにサプリメント『ラヴクラフトの幻夢境』を使用しています。サプリメントを所持していなくても問題なくセッション可能なようにしていますが、お手持ちの場合はサプリメントを参照しながらシナリオをお読みいただくことで、より深くシナリオを楽しむことが可能です。
難易度の調節は自由にどうぞ。
また、このシナリオには神話生物に対する独自解釈が含まれます。ご了承ください。

02. シナリオについて

プレイ人数：2 人〜（上限なし）
プレイ時間：2 時間〜（ボイスセッション）
舞台　　：ドリームランド
推奨技能　：なし

■確実に含まれる要素
異食 / 悪食 / 嘔吐 / シナリオ独自の特殊発狂

■採用の有無を選べる要素
カニバリズム / PvP

■本作品には、全体を通して『不思議の国のアリス』のオマージュがある。

砂糖菓子よりもうつくしく、吐瀉物よりもグロテスクな……
ああ、なんて美味なる「アリス」！

探索者はドリームランドで目覚め、
不可思議な人物からお茶会の招待を受ける。
無垢と狂気の入り混じるパーティに翻弄されながら、
探索者は無事に夢から覚めることができるだろうか？

甘やかされたあなたへ。

シナリオ内の記号
〈〉　：技能ロール
■　：探索項目

略字一覧
KP：キーパー
PL：プレイヤー
PC：探索者
RP：ロールプレイ
AF：アーティファクト
基本：基本ルールブック
幻夢境：サプリメント
『ラヴクラフトの幻夢境』

このシナリオ内では、コラムにキーパー向けの補足情報を掲載しています。キーパリングのヒントとして参照してください。

06. プレイヤー向け事前情報

シナリオに含まれる要素

このシナリオは、猟奇的な表現や生理的嫌悪感を煽る展開が含まれる。
シナリオをプレイする前に必ず以下の項目を確認し、シナリオプレイに問題がないか判断すること。特に「採用の有無を選べる要素」についてはセッション参加者全員で採用するかどうかを事前に相談して取り決める必要がある。
■確実に含まれる要素……異食 / 悪食 / 嘔吐 / シナリオ独自の特殊発狂
■採用の有無を選べる要素……カニバリズム / PvP

また本作品には、全体を通して『不思議の国のアリス』のオマージュがある。

探索者選定

探索者の新規継続や生きている時代・地域は問わず、プレイ人数もキーパーが管理できる範囲であれば何人でも構わない。ただし、ソロプレイの場合は生還難易度が高くなるため、適宜キーパーからも探索者を出すなどして、探索者側の人数が 2 人以上になるよう調整すること。

正気度喪失と回復

このシナリオでは、探索者の正気度ポイントが大幅に変動する。最終的な正気度ポイントは回復傾向にあるが、目安として 20 ポイント以上の正気度ポイントを所有した状態でセッションに臨むことを推奨する。

シナリオ舞台

このシナリオでは、探索者は冒頭時点でドリームランドへ迷い込む。そのため、シナリオ中は以下の制約が発生するため注意すること。
・科学技術の用いられた持ち物や衣類は、使用したり持ち込んだりできない。
・探索者が発狂した場合、ドリームランドでのルールに基づいた特殊な狂気状態に陥る。

探索者の所持品について

前述の「シナリオ舞台」にある通り、探索者はドリームランドを舞台に探索を行なう。ドリームランドのテクノロジーは覚醒世界（探索者が普段生きている現実世界）のそれとは異なり、何世紀も前の地球のものと似ている。そのため、探索者の所持品（衣類や物品）は、ドリームランドへ迷い込んだ時点で現実離れした古風なものに変化する。
ここで変化してしまった物品については覚醒世界へ帰還しても元に戻らないため、探索者にとって重大な意味や効果を持つ品物は持ち込まないように注意しよう。

次ページから
シナリオ本編

07. 誰かはゆめみた

口にしてみる、「続きは今度……」
すると声を合わせて、「今が今度！」
楽し気な声が禁じるジ・エンド。

「そう、おしまいのない夢であればいいのよ！」

ぱちん、と鳴ったのは、誰かの指？
それとも、あなたのまぶたがはじける合図？

進行
[08. 探索者は夢みる] へ移行

シナリオ描写の冒頭三文は『不思議の国のアリス』（ルイス・キャロル著、河合祥一郎訳、角川文庫）より引用。

08. 探索者は夢みる

目を覚ますと、あなたは見知らぬ場所にいた。
太く苔むした木の幹に、柔らかな地面。木々の隙間を透かして、黄金色と濃い桃色の混じりあう空がわずかに見える。少ししめった青いにおいが鼻を刺激し、ここが森であることを告げてくる。
しかし、なぜこのような場所にいるのかはまったく分からない。
いつも通りの日常を過ごしている途中で、眠りについたところまでは憶えているが……。
一体どういうことだろう？

《確認可能：探索者の状態 , 周囲の状況》

確認 – 探索者の状態

特に怪我や不審な点は見当たらない。……と確認した、直後。
あなたの服装や持ち物が、突如のたくったりねじれたりしながら、数秒のうちに変わり果てていく。
服装は、タイムスリップしたかのような古風な衣服へ。持ち物は、たとえば財布であれば革袋と銀貨、スマホであれば便箋といった、まるでファンタジーな世界観のゲームのアイテムみたいなものへ。
奇妙で不可思議な現象を目の当たりにしてしまう。**〈正気度喪失 0/1〉**

17. クレジット

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、皆様の快い 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]
七篠 K

[引用文献]
『不思議の国のアリス』（ルイス・キャロル著、河合祥一郎訳、角川文庫）

[謝辞]
本シナリオは、TRPG シナリオ企画「ポットラックパーティー企画 2025」参加作品です。
この場を借りて深く感謝申し上げます。

本作は、「株式会社アークライト」及び「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する『クトゥルフ神話 TRPG』シリーズの二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright ©1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved.
Arranged by Arclight Inc.
Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.
PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION 「クトゥルフ神話 TRPG」「新クトゥルフ神話 TRPG」

SPLL：E191295