



羽化の可憐夜

エモクロア TRPG
アモ アモ
 「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	40
		24. 奥付・注意書き

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。

03. シナリオ背景

本シナリオは日本神話における「国産み」の逸話よりも前の時代、つまり「現存していない、語られなかった過去の神話」の時代の物語である。

シナリオ舞台は、日本国土のいしづえとなる場所。大海原にまどろむ渾沌とした大地のひとつだ。その山には偉大な神「大御神」と、四季を司る神々である共鳴者をはじめとした数々の生命が賑わっていた。

しかし、彼らの神話は「厄災」と呼ばれる破滅の化身によって滅亡を迎える。「大御神」はかろうじて「厄災」を退けることはできたものの、相討ちとなり「厄災」とともに没した。その後「大御神」と「厄災」の亡き骸はそれぞれ山を覆い、百年間の時を経て山そのものを巨大な生命の蛹へとつくりかえた。

そして百年後、蛹は「天沼矛」と呼ばれるアーティファクトの到来によって目覚めを迎える。神であったために完全な死を免れた共鳴者も同じく目覚め、新しい神話のはじまりを前に、自分たちの神話の終焉を見届けることとなる。

日本神話「国産み」

日本神話における、日本の国土創世譚。『古事記』には次のように伝えられている。

その昔、「高天原」と呼ばれる天上の世界に住む神々はイザナギとイザナミという二柱の神に、大海原に漂っている渾沌とした地上を国として完成させるよう命じた。二神は大海原に「天沼矛」と呼ばれる矛を突き立て、地上の渾沌をかきまぜる。このときに矛からしたたり落ちたものが積もって、「淤能碁呂島」という神々の創りだした最初の島ができた。その後二神は淤能碁呂島へ降りて結婚し、数々の国を産んで日本列島を形成していく。

本シナリオでは「天沼矛」がアーティファクトとして登場する。

共鳴者について

共鳴者はいずれも「神」という怪異に属する側の存在であるため、本シナリオでの共鳴判定は特殊な取扱いをしている。共鳴表も後述にある本シナリオオリジナルの共鳴表を使用すること。本シナリオの共鳴者にとって、共鳴値の上昇は「完全な神のすがたへと戻っていく」ことを意味する。

ただし、共鳴者の神としての力は「大御神の死」に際してほとんど失われ、その理由も本人が覚えていない状態で百年後の目覚めを迎える。これは大御神が「厄災」を退けるために解放した膨大な力の影響によるもので、いわば極限共鳴反応に近い。

大御神の力の影響によって共鳴者もまたその力を「厄災」に対してふるい、かつほとんど使い果たしてしまった。この力の行使が共鳴者の意志にもとづくものだったのか強制的なものだったのかは、共鳴者が記憶を取り戻した後のプレイヤーの解釈に一任する。

舞台設定について

本シナリオの舞台は日本神話における「国産み」の逸話よりも前の時代、大海原にまどろむ渾沌とした大地のひとつだ。つまり本シナリオ舞台の正確な時系列は、わたしたちの認識する現代日本よりもはるか過去に位置している。

この「日本国土創世譚のいしずえとなる土壌」ともいえる場所について、本シナリオは事前にプレイヤーへ詳細設定の裁量を委ねている。プレイヤーが「百年後の日本」というキーワードを含めて構築した世界観が、シナリオ進行を通じ巡り巡って「日本神話の前身」となる仕組みだ。

オリジナル共鳴表

共鳴判定の結果が^{トリプル}極限成功以上の場合、下記ハウリングのいずれかが発生する。ハウリング内容は〈ID6〉で決定、または付属のカードデッキを使用すること。

【1】^{かむい}神威—自身の神だった頃の力が溢れ、周囲へ影響を及ぼす。

その場にいる全共鳴者に追加で共鳴判定が発生する。

【共鳴判定】強度 6 / 上昇 1 ∞共鳴感情：《神威》発生者のルーツ感情

(この追加判定によるハウリングは発生しない)

【2】^{しんみょう}神妙—極限状況に対して精神が凜ぎ、自身の振る舞いを冷静に見極められる。

直後一回ぶんの共鳴判定を除くすべての判定に対し、判定ダイス数 +1。

【3】^{しんぴ}神秘—神としての力は周囲の運命すら引き寄せ、己が血肉へと変えていく。

即座に〈∞共鳴〉レベルが1増加する。

【4】^{かみわざ}神業—本来司っていたものとは別の領分まで、神としての力が波及する。

直後一回ぶんのベース技能判定が必ず「通常成功」扱いになる。

【5】^{しんいき}神域—今この瞬間だけ、この場は神々の場として支配される。

同じタイミングで共鳴判定を行なった他の共鳴者の判定結果が「失敗」だった場合、「通常成功」扱いに変わる。

【6】^{かみかぜ}神風—本人の意思や身体能力を無視して、神としての力が吹き荒ぶ。

ダメージロール算出時、ID6を追加で振る。出た値のぶんだけダメージ数を増加させ、HPを減少させる。〈*生存〉あるいは〈*自我〉の成功で回復する。

04. 登場キャラクター / 怪異

大御神 / おおみかみ

共鳴感情：不詳

百年前に死んだ偉大な神。共鳴者たちの住まう山を統べる最高位の存在であったことは確かだが、神話に語られるよりも先に喪われてしまう存在であるため、正式な名前も能力も定かではない。

共鳴者たちを含めた神々の住まう大地を統治していたが、「厄災」に見初められて襲来を受ける。かろうじて「厄災」を退けることはできたものの、相討ちとなり「厄災」とともに没した。

死してなお大地を守らんと尽力し、亡き骸を共鳴者たちの住まう山へ注ぎ込み、山そのものを巨大な生命の蛹にした。そのまま蛹の栄養素として百年間を過ごし、最終的には新たな生命と神話の誕生のため共鳴者へ力のすべてを託す。

この偉大な神の率いていた神話の終焉により、日本という新しい国と神話がもたらされたとも考えられる。

Tips - ^{おおみかみ}大御神の詳細について

^{おおみかみ}大御神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いだろう。

厄災 / やくさい

共鳴感情：破壊（欲望）

百年前に共鳴者たちの住まう大地を終焉に導いた破滅の化身。^{おおみかみ}大御神同様、神話に語られるよりも先に喪われてしまう存在であるため、正式な名前も能力も定かではない。

かつて「^{おおみかみ}大御神」を見初め、我がものにしようと襲来した。^{おおみかみ}大御神に敗れたもののその欲望がとどまることはなく、ほどけた肉体は大地すべてに降りそそいで死をもたらし、結果的に^{おおみかみ}大御神たちの神話そのものへ終止符を打たせた。

そのまま亡き骸は山の表面を覆ったまま沈黙に没していたが「^{あめのぬほこ}天沼矛」の到来により再興し、完全な復活を遂げようと「^{あめのぬほこ}天沼矛」を噛み砕こうとする。最終的には「^{あめのぬほこ}天沼矛」の力も「^{おおみかみ}大御神」の遺した蛹もすべて貪り喰らおうと、共鳴者たちへ立ちはだかることになる。

誘 / いさな

共鳴感情：憧憬（理想）

アーティファクト「天沼矛^{あめのぬほこ}」を依代とする、高天原^{たかあまはら}の神の遣い。
イザナギとイザナミが天沼矛^{あめのぬほこ}を渾沌^{こんとん}の大地に突き立てかき混ぜようとしたとき、「厄災」の襲撃を受け刃こぼれしてしまう。そのまま欠けた刃が山の地中へと落ちていき、本来の能力や記憶の大部分を失った状態で神の遣いとして発生した。
共鳴者と出会ってからはともに行動し、自身の使命を取り戻そうと動く。
正確には依代である「天沼矛^{あめのぬほこ}」が正しい名前だが、天上の神々がイザナギとイザナミを呼んでいたときの語を部分的に記憶していたために、自身の名だと誤った推測をして共鳴者へ「誘^{いさな}」と名乗る。

蛹 / さなぎ

共鳴感情：なし（全ての共鳴感情を有する可能性を秘めている）

共鳴者のかつての故郷であり、最終的に日本国土創世譚のいしずえとなる大地。
「厄災」の襲来によって滅びた山のすべての生命に大御神^{おおみかみ}の亡き骸が溶けていくことで、新しいひとつの生命体として生まれ変わる。その構成要素はプレイヤーの構築した世界観によって定まるため、作中での具体的な描写内容は物語によって異なるだろう。

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。

【共鳴判定】強度 10 / 上昇 1D3 ∞共鳴感情：全属性

成功

無数に渦巻くあまたの感情のなかから、きみの在り方に深くかかわる感情がようやく揺さぶり起こされるような感覚を味わう。

失敗

無数の感情がおおきく渦巻き、きみを圧倒しているのがかろうじてわかる。

大御神おおみかみが死んだ、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とったらあかも目映く輝くのか。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。

共鳴者について

きみたちの記憶に残っているのは、百年前までの日々。そして、「大御神おおみかみが死んだ」というあてのない実感。百年前に何かが起きたはずなのに、どうしても思い出せない。

山の様子を確認する

周囲の景色は重く淀んで、すべての輪郭が泥のように沈んでいる。山全体が、ぐったりと死んだままているのだとわかった。

それでも注意深く山の様子をうかがえば、足元のざわめきに気づくだろう。かたちのないぬかるんだ地面が、山全体へ渦を巻くようにして波打っている。渦の中心は山頂……いや、山頂の上でまたたくあの光だろうか。上を目指して進めば、何か見つけられるかもしれない。

星をもう一度よく見る

きみたちを揺り起こした苛烈な光は、完全に山へ墜ちるということはなく宙そらの途中でシンとまたたいていた。かと思えば、ずうっ、と山の頂のさらに上で弧を描き、一定の高度を保ったままきみたちを見下ろしている。

星、ではない。あれは一体何なのだろうか。

墜ちてきた星の光はアーティファクト「天沼矛」である。高天原から遣わされたこのアーティファクトの力は絶大で、停滞していた大海原の底の渾沌を目覚めさせ新しい神話の礎を産むに足るものだ。

共鳴者は百年前の「大御神の死」に際して神たる力を大御神と共鳴させており、当時の記憶と力のほとんどを失っている。

進行

その場から移動する
→ [07. 足取り]へ

07. 足取り

変わり果てたきみたちの山は、暗く深い夜のもとにいる。
山の向こうが鈍いくらがり^にに滲んで何も見えないくらい、くろがねの空。
そのなかを移動をしているうちに、きみたちはいくつか気づくことがある。

まずひとつめに、山のすべてはきみたちを揺り起こしたあの光のもとへ引き寄せられているらしい、ということ。百年間の停滞を破ったそれが何なのかを確かめるためには、山頂の光を目指さなければならないだろう。

ただし、今は手も足も届かない^{そら}宙の高さに光がある。ひとまずは山をあちこち巡って現状の確認をしながら、手段を講じる必要があるようだ。

そしてふたつめに、今のきみたちはかつて^{おおみかみ}大御神の生きていた頃と比べると、自分の力が薄れて弱くなってしまっているようだ、ということ。今、それぞれが神の権能たる力をふるったとしても、確実な実りをもたらすとは限らない。

だから、もし力の及ばなかったときにその結果を認めたくないのであれば、耳をすませ、祈り、思い出さなければならない。きみが神だった頃の完全な^{ことわり}すがたを。理をも超える現象をもたらす力を。他ならない己自身の内側から、反響させるのだ。

山頂の光を目指す場合、東西南北の各探索箇所をすべて巡る必要がある。山の標高は探索を進める度に高くなっていく(渦の中心である天沼矛の光へ向かって「厄災」の亡き骸が巻き上がっていく)ため、プレイヤーに山頂の様子を訪ねられたら探索状況に応じた描写をするよだろう。

PL 情報

今後の探索について

探索可能箇所については下記の通り。好きな順番で探索を行なうことができる。

▶ 探索可能：東の峠 / 西の湖 / 南の沢 / 北の谷

特殊判定 - 神への回顧

共鳴者は今後「自分の取得している〈★○○〉技能」の判定に失敗した場合、その直後に特殊な共鳴判定を行なうことができる。この共鳴判定に成功した場合、失敗した技能判定は成功扱いになる。失敗した判定ひとつに対し一度のみ挑戦可能で、挑戦は任意とする。また、この共鳴判定では極限成功以上であっても「ハウリング反応」が発生しない。

強度と共鳴値の上昇値は都度判定によって異なるが、共鳴感情は一律して「完全一致」である。これは神としての全権をふるっていた「過去の自分自身」に対する共鳴判定であり、かつての神のすがたを取り戻そうとする行為だ。

進行

東の峠 を目指す
→ [08. 東の峠] へ

西の湖 を目指す
→ [09. 西の湖] へ

南の沢 を目指す
→ [10. 南の沢] へ

北の谷 を目指す
→ [11. 北の谷] へ

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>