

# 夢をみるか？

# 人類は

# 地飛行

CoWeb 公開企画

『人類はもは禍々時に夢をみるか？』寄稿作品

## 目次

TABLE OF CONTENTS

01. はじめに	01		25
02. シナリオについて	01		26
03. シナリオ背景	02		27
04. プレイヤー向け事前情報	03		28
05. 序	04		29
	05		30
	07		31
	09		32
	12		33
	14	21. 奥付・注意書き	34
	15		
	18		
	21		
	23		

## 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、探索者が夢をみるだけの短い旅路です。そこに何の意味も、意義もありません。エンディングによってはシナリオプレイを徒勞に感じる場合もあるでしょう。このシナリオにどのような解釈や想いを抱くかは、このシナリオを読んでくださる方、遊んでくださる方に委ねられています。

また、このシナリオはKP レスプレイ（キーパーを用意せず、プレイヤーひとりでシナリオを遊ぶ方法）に対応しています。まずは一度プレイヤーとして遊んでみたい……という方は、ぜひ「read me」のご案内に従ってKP レス対応ページをご確認ください。

難易度改変はご自由どうぞ。

また、このシナリオには「クトゥルフ神話技能」に対する独自解釈があります。ご了承ください。

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

MM : マレウス・モンスターロム

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。

## 02. シナリオについて

プレイ人数 : 1人

プレイ時間 : 1~2時間 (ボイスセッション)  
20~40分 (KP レス)

必須技能 : <クトゥルフ神話> 1%以上の取得が条件となるが、なるべく高いほうが望ましい

舞台 : 海と灯台が必要

それがわたしの世界のすべてだったんだ。

これは「神話技能所持探索者」と「セッション中に新規作成するキャラクターシート」で、夢と現実と神話を旅する物語。  
あるいは、ただの夢。はかない幻だ。

夢みるあなたへ。

## 04. プレイヤー向け事前情報

### 探索者選定

このシナリオを遊ぶ際は、クトゥルフ神話技能を1%以上有する探索者を選定する必要がある。原則継続探索者であることを想定しているが、サプリメント等を使用してあらかじめクトゥルフ神話技能を所持させて新規作成した探索者を用いても差し支えない。また、下記の点について留意した上で探索者選定を行なうとよいだろう。

- ・クトゥルフ神話技能の値はなるべく大きいほうが望ましい。ただし、探索者の生還率には影響しない。
- ・クトゥルフ神話技能の値に対し、増加または減少の後遺症を負う可能性がある。
- ・正気度ポイントは高くても低くてもどちらでも構わない。

### 新規キャラクターシート作成

このシナリオは、参加条件にもとづいて選定した探索者の他に、セッション中に新規作成するキャラクターシートを用いて物語を進行する。そのため、手元に未記入状態の新規キャラクターシートを用意しておく、円滑にセッションを進行できるだろう。この新規作成するキャラクターシートは、探索者が夢を見る際の分身的存在として操作する。

分身的と表現されているが、探索者とかけ離れた存在になる可能性もある。まったくの別人として夢のなかで行動をする……なんて経験をプレイヤーが知っているのならば、その感覚が近い。

### シナリオ描写について

シナリオ内の描写について、一部探索者の思考や行動、設定が強制的に描写される場面が存在する。ただし、それらはすべて「そういった夢をみている」という前提での描写であり、実際の探索者の在り方を強制するものではない。

たとえば、夢をみている場面で「探索者は実家で家族と肉料理を食べ、明日は魚料理が食べたいと思った」という描写があるとする。実際の探索者が「ひとり暮らしをしている菜食主義者であり、家族とは死別している」としても、あくまで「そういった夢をみている」ものとして取り扱う。

夢というものは、必ずしも現実にも即した合理的なものとは限らない。所詮夢だ、と思えば、その事象が現実になることは決してないのだ。

## 05. 序

はじめに。

このシナリオは、クトゥルフ神話技能を有する探索者の他に、セッション中に新規作成するキャラクターシートを用いて、夢と現実と神話を旅する物語となります。

シナリオ内では、一部探索者の思考や行動、設定が強制的に描写される場面が存在します。ただし、それらはすべて「そういった夢をみている」という前提での描写であり、実際の探索者の在り方を強制するものではありません。

現実では到底しないような行動や、<sup>ばか</sup>莫迦げていると思わされたくないような荒唐無稽な発想、支離滅裂に組み上げられていく空想たち。いずれも、夢のなかで見聞きしたことは、ありませんか。

そも、夢はどこから訪れ、どこへ去っていくのでしょうか。

現実と幻想、理知と妄想、地底と天上の狭間で浮遊する、この面影は……。

いつかみた夢から、波音がさざめいてくる。

おもたい海のまなじりをかき分け、探索者のもとへやってくる。

その足音の正体は、探索者がいつか賜った愛と祝福なのだろう。

## 21. 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]  
七篠 K

[謝辞]  
本シナリオは、CoCweb 公開企画『人類どもは禍ツ時に夢をみるか?』に寄稿したものです。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』の二次創作物です。

Call of Cthulhu is copyright (C)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

SPLL : EI96248