



まあ、待ち焦がれた夜がくる。
 ぼくたちだけの夜更かしだ！

No dreamer knows.

01. はじめに	01		23
02. シナリオについて	01		24
03. シナリオ背景	01		25
04. 関与する神話生物および呪文	02		26
05. 登場 NPC	02		27
06. KP 向け補足情報	03		29
07. シナリオチャート	05		30
08. 導入	06		32
	07		33
	08		36
	09		38
	11		39
	13		40
	15		
	18		
	20		
		23. 奥付・注意書き	41

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 Web アンソロジー企画「おとぎの詩片」参加作品であり、参加モチーフは「白鳥の湖」となります。

難易度変更はご自由どうぞ。

また、このシナリオには神話生物およびドリームランド、呪文に関する独自解釈が含まれます。ご了承くださいませ。

02. シナリオについて

シナリオ形式：シティ(現代)

プレイ人数：2人(KPC参加可能)

プレイ時間：4～6時間

推奨技能：【目星】【DEX】

探索者条件：同じ空間で眠れる関係性であること
(眠るための経緯は問いません)

夜更かしするあなたへ。

03. シナリオ背景

[Redacted text block]

シナリオ内の記号

□：技能ロール

■：探索項目

『』：情報、アイテム

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

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。コラム内の文章は基本的にプレイヤーへの開示は行わず、キーパリングのヒントとして参照してください。

08. 導入

さて、とある国のとあるまちにも、夜は訪れるというものです。夜というのは、一日のうち最もたっぷりと深い色をたくわえている頃合いで、いっとうくっきりと光の染みる場所で、そして何よりも、多くのひとが眠くなる時間です。

あなたたちも例外なく、今日も眠りにつくことでしょう。

ここで、探索者たちがどのように眠りにつくのか軽く打合せをしましょう。同じ部屋のベッドで眠るのもよいし、仮眠室に居合わせたのもよいし、偶然同じ電車で移動中のうたた寝でもよい。ただし、いずれの場合でも探索者以外に誰も人がいない空間であるよう設定すること。

すう、すう。

あなたたちの意識は何にも邪魔されずに落ちこちていく、……はずでした。

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

[Redacted]

23. 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

[CoC 非公式 Web アンソロジー企画参加作品]

おとぎの詩片

担当テーマ：白鳥の湖

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:EI09228