

01. はじめに

この度は当シナリオをご購入いただき、ありがとうございます。

こちらは現代日本を舞台としたクトゥルフ神話 TRPG(6版) 対応シナリオとなります。

このシナリオは、キーパーとプレイヤーがともに「探索者」を深く見つめるシナリオです。そのため、このシナリオにおける全体の雰囲気・難易度・ロスト率は、すべて「どのような探索者が参加するか」によって異なります。

難易度改変はご自由どうぞ。

また、このシナリオには、神話生物に対する独自解釈、ならびにオリジナルの神話生物の登場があります。ご了承ください。

02. シナリオについて

プレイ人数 : 1人
プレイ時間 : 2～3時間
推奨技能 : 精神分析
ジャンル : サイコホラー
難易度 : 探索者によって異なる
ロスト率 : 探索者によって異なる

03. シナリオ背景

このシナリオは、開始前の時点で探索者の発狂が確定している。

ある日、どのような因果あるいは悲劇か、探索者は「ダオロスの化身」によって「真実の贈り物」に触れてしまい、Id100の正気度を喪失している。その結果、不定の狂気「健忘症 / 昏迷」を発症し、有阿ミラの所属する「××総合病院」の精神科に二週間弱の入院を余儀なくされることとなっていた。

そして、探索者は無意識のうちに、正気度を回復し自己を守る過程で、発狂した記憶をすべて切り離すため、自我の一部を記憶ごと分離させて遺棄した。遺棄された自我が「サポーター / Your mirror。」である。

シナリオ開始時点で、「サポーター」は自身の正体については把握しておらず、探索者と「サポーター」は、いまだ完全に払拭できない悪夢の世界をさまようことになる。

というのも、狂気に見舞われた探索者を捕食しようと、グレート・オールド・ワンのひとつである「ゴグ＝フル」が、探索者を狙って狂気的な悪夢を送りつけているからだ。

狂気と悪夢の果てに、探索者は自己の何を取り戻し、何を失うのだろうか。

シナリオ内の記号

[] : 技能ルール

■ : 探索項目

<> : 行動宣言による選択肢

『』 : 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

MM : マレウス・モンスター
ルム

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。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。

04. 関与する神話生物

- ・ゴグ=フル (MM p.171)
- ・聖なる光 / ダオロスの化身 (MM p.188)

05. KP 向け補足情報

シナリオ内での探索者について

探索者はシナリオ開始時点で Id100 を振り、出た数値だけ正気度を喪失することとなる。ただし、同時に「狂気」と「狂気に至った原因 (真実の贈り物)」の精神性と記憶を、防衛機制という人間に備わる本能によって封じるため、発狂を自覚することも正気度を即座に減少させることもなくシナリオ本編へと進行する。

そして、封じられた狂気と記憶とは NPC 「サポーター / Your mirror.」としてシナリオ内に現れる。彼ないし彼女を抹殺すれば探索者は狂気を自身から切除して日常へ帰還することが叶うし、精神分析によって狂気から回復させ向き合うのであれば、探索者がどれだけの正気度を喪失するとしても永久的狂気まで転落することはないだろう。

また余談だが、シナリオ開始時点での Id100 の結果によってはほとんど正気度を喪失しない探索者もいるだろう。その場合は、探索者の防衛機制が少し過剰に反応したのかもしれない。狂気へのトリガーとして正気度喪失が機能したということで、シナリオ背景に巻き込んでしまおう。

探索特殊ルール

このシナリオの探索は「探索者の夢 (水層)」「現実世界」のふたつの舞台が切り替わることで行なわれる。そのうちの前者である「夢の中 (水層)」での探索において、探索者はあらゆる技能ロールを【精神分析】で代用できる (ただし、PL には技能名を伏せ、Id100 のダイスロールを促すこと。【目星】等通常通り技能を振って失敗した場合に「Id100 を振ってください」と指示することが望ましい)。

これは、「夢の世界」というものが「自身の記憶の集合体」で構築されているものあり、いわゆる「明晰夢」の状態での探索においては、探索者の意識によってある程度世界の中身を操作できるためである。

「夢日記」について

このシナリオでは、探索者が現実世界へ覚醒を促されるタイミングで「ゴグ=フル」が探索者を捕らえようとするため、サポーターの眼球という反射面から干渉して探索者に「夢日記」を書かせようとする。「夢日記」を探索者に書かせることによって夢の内容をより鮮明に記憶させ、探索者をより狂気へ引き込もうとしているのだ。

シナリオタイトルについて

ジョージ・オーウェルの小説『1984年』のクライマックスに登場する部屋「101号室」がモチーフ。作品中では「一〇一号室にあるのは、およそこの世で最も恐ろしいもの」と表現されている。このシナリオにおける「101」は、「真実の贈り物」を内包した「Your mirror.」すなわち、探索者自身のことを表す。また「0(鏡)」を中心にしてふたつのI(立っている人)が向かい合っている見立て図のイメージも持たせている。そのため、タイトルには「親愛なるあなた或いは私」という意味が込められている。

06. 登場 NPC

サポーター

ステータス：探索者と同じ

特徴：PLにより決定

所持技能：「目星 /40%」「聞き耳 /40%」「図書館 /40%」「精神分析 /80%」「ナビゲート /60%」「(先に挙げた技能以外で、探索者の所持技能のうち最も高い技能)/-20%」+「探索者が[(探索者の職業技能 P+ 趣味技能 P)/4] ポイントで自由に割り振った技能」

シナリオ冒頭で探索者によって作成される NPC。

基本的には探索者のそばについて一緒に夢の中の世界での探索を行なう。

探索者の知っていることしか知らず、探索者を守ろうとする。

真相は「Your mirror.」参照。

Your mirror.

ステータス：探索者と同じ

特徴：探索者と同じ

所持技能：探索者と同じ

サポーターが探索者と共に「夢の世界＝探索者の記憶の断片」をさまようことで本来の記憶を取り戻した、サポーターの正体。

「真実の贈り物」によって発狂した記憶とともに探索者から防衛機制により分離された、探索者の自我の一部。本来は発狂状態にあり、探索者と関わっていくことによって実際に「自分の正体が探索者であること」「発狂していること」を認識し、支離滅裂な言動が目立つようになる。

ただし、以上はあくまでも「Your mirror.」の基本指針であり、細かな造形は参加探索者によって異なってくる。KPもシナリオ内で探索者と向き合いながら、「Yourmirror.の本質は探索者である」ということを念頭にしつつ、のびのびとこの

キャラクターを動かしてほしい。

また、今回関与している神話生物のうち「ゴグ=フル」は、「サポーター /Your mirror.」の眼球を反射面として、探索者に迫ろうとしている。

有阿ミラ / ゆうあ みら

STR:12 CON:14 POW:10 DEX:15 APP:9 SIZ:9 INT:12 EDU:16

移動:15 耐久力:12 SAN:- db:0

「こぶし /60%」「精神分析 /80%」「医学 /50%」「応急手当 /50%」

「クトゥルフ神話 /80%」

職業 : 精神科医

性別 : 女性

発狂した探索者の治療を担当している精神科医の女性。現実世界で「××総合病院」に向かった際対話が可能であり、探索者への確かな助言を行なう。

ただし、彼女は本来、探索者の世界(クトゥルフ神話 TRPGの世界)には存在しない人物だ。このシナリオにおいては、探索者の邂逅した「ダオロス」という神性を通じて一時的に探索者の悪夢と現実の世界に対して干渉を行なっている。彼女はあくまでも「探索者の内面を覗き見る」存在であり、彼女もまた、探索者にとっての鏡面として機能する存在に過ぎない。

そのため、彼女の本来の在りようは精神科医でもなければ、「××総合病院」という探索者に都合のよい立地の施設に勤めている存在でもない。シナリオクリア後には彼女の存在は忘却され、彼女の正体を知る術はない。

07. エンド分岐

- ・探索者が林檎を食べ、なおかつ最後まで SAN 減少量が 20%未満である
→エンド 1 「You are mirror.」
- ・探索者の SAN がセッション開始時の値から 20%以上削れる
→エンド 2 「You and mirror.」
- ・探索者が Your mirror. の HP を 0 にする
→エンド 3 「You were mirror.」
- ・Your mirror. への【精神分析】に成功し、手を取る
→エンド 4 「You are my error.」

08. 導入

Id100 を振ってください。

ゆらり、ゆろり。

あなたは、目をあける。

「真実の贈り物」に触れたことによる SAN 減少量を決定する。

09. 第一水層 - 水槽

まぶたをもたげると、あなたは水槽の中にいた。

まばたきに合わせて睫毛のふちがあぶくを爆ぜ、手足を動かすのであれば、ゆりとした水の流りが皮膚を撫ぜる。しかし、呼吸に問題はないらしい。息苦しさはなく、自身の状態を確認するのならば、あなたはふたつ気づくことがある。それは、「バングルのようなものを身につけている」「身体活動において何の不自由も感じない」ということだ。

また、足元はつま先が軽く床へ触れているだけであり、水中を泳ぐようなわずかな抵抗を全身に感じる代わりに、重力のようなものはほとんど感じない。

[探索可能箇所: 水槽、バングル]

探索 - 水槽

自分以外には何も収納されていない、シンプルな水槽だ。しかしよく見てみるならば、この水槽はガラスやプラスチックといった板によって密閉されているものでなく、つららのように透き通った檻によってできており、すなわち、あなたが水槽だと認識していた外側も、おそらく水に満たされているのだろう、ということがわかる。

水槽のうちの一边に施錠部のような箇所があるが、赤色のランプが灯っている。ロックされているのだろう、全く動かせる気配がない。

[水層]では探索特殊ルール適用可能。詳細は「KP向け補足情報」参照

後述の「サポーター」も同じ水槽から出てくる。

探索 - バングル

あなたの利き手についているそれは、あなたにとって見覚えのないものだ。ちいさなボタンがひとつと、せいぜいデジタルの腕時計程度の盤面の液晶画面だけがついている。ボタンはどうやら電源ボタンのようで、ボタンの隣には赤色のランプが灯っている。

電源を入れる

ツツン、という音を立て、液晶画面が光る。液晶画面には小さく「あなたのお名前は？」と映し出されていた。

返答する

あなたが名前を答えると、液晶画面は新しい文字列を映す。そうして、次のようなことを、淡々とあなたに問いかけてくる。

「あなたの生年月日と年齢は？」

「あなたの家族構成は？」

「あなたの血液型は？」

「あなたの好きな色は？」

そうして一通りの返答をすると、液晶画面は次に「お疲れさまでした。続いて、あなたのサポーターを作成します。以下の項目から選択し、サポーターを作成してください」と表示してくる。

PL 向けの案内

【サポーター作成について】

「名前」「性別」「容姿」「性格」「探索者のことをどのように呼ぶのか」を自由に設定して、この世界での探索者のサポーター、お助け NPC を作成してください。設定内容は任意です。探索者の希望通りの NPC が作成できるものとします。

また、サポーターの所持技能の設定が可能です。[探索者の【(職業技能 P+ 趣味技能 P)/4】ポイントを自由に割り振り、サポーターのステータスを決定してください。

なお、サポーターが最初から取得している技能は以下の通りです。他は初期値となります。

「目星 /40%」「聞き耳 /40%」「図書館 /40%」「精神分析 /80%」「ナビゲート /60%」「(先に挙げた技能以外で、探索者の所持技能のうち最も高い技能)-20%」

サポーターの設定が完了する

サポーターの設定が完了すると、ランプが緑色に点滅し、ぱちり、と、水槽のロックの外れる音がした。

文字盤はないため、音声入力となる。

ステータスは探索者と同値とすること。

バングルからの質疑応答は、探索者が搬送されている時の、救急隊員による意識確認の記憶であると同時に、「サポーターを形成するためのやり取り」となっている。特に、最後の質問である「好きな色」については、完全に探索者の主観によって返答されるものである。

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

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。

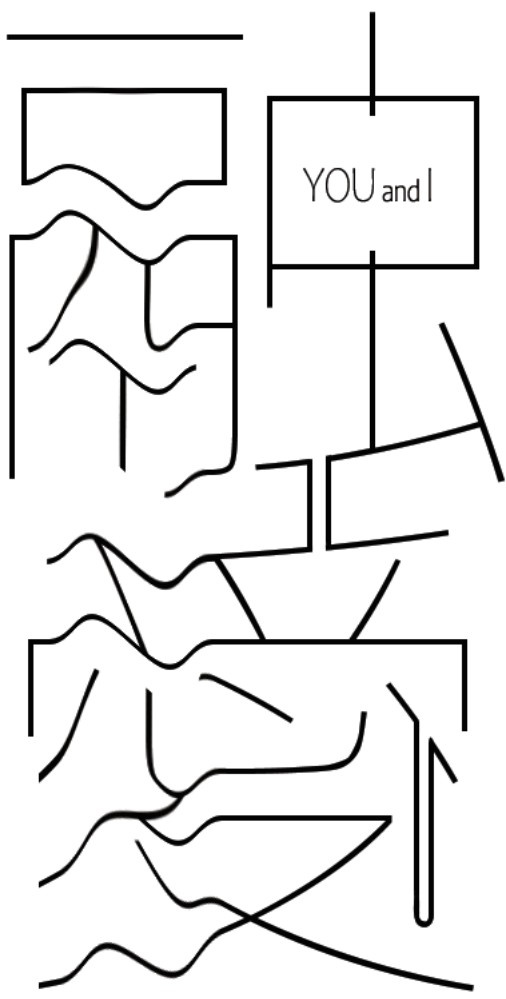
Call of Cthulhu is copyright (C)1981, 2015, 2019 by Chaosium Inc. ;all rights reserved.

Arranged by Arclight Inc.

Call of Cthulhu is a registered trademark of Chaosium Inc.

PUBLISHED BY KADOKAWA CORPORATION

SPLL:108214



あなたと私の、 愛の物語。

SCENARIO

「カノヨ街」

「追鯨」

「Happy LIFE」

「Hid樂」

「親愛なるIOI」

NOVEL

「Vo.id」

それぞれ独立して楽しむことのできる
5つの作品を巡れば、
冒険的な世界をつなぐひとつの空の物語へと
訪れることが可能です。

これは、あなたと私の、愛の物語。