

YQNI

TRPG シナリオ Web アンソロジー企画

『Figural Echo』寄稿作品

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、探索者を「新規作成」または「他の TRPG システムからコンバート」いずれかの方法で準備し、準備方法によってシナリオ背景の一部が変化します。

シナリオテキストデータおよび PDF データをそれぞれ別ファイルで作成していますので、必要に応じて適切なデータを参照してください。

難易度の調節等、シナリオ内容の根幹にかかわらない程度の改変は自由です。

シナリオについて

プレイ人数：2～4 人

プレイ時間：7～9 時間（ボイスセッション）

舞台：現代日本

推奨技能：〈図書館〉

探索者条件：新規作成またはシステムコンバートが必要

書物とは歴史の標本であり、

文字とはその瞬間に生きた者を留める針である。

黄泉よ。読めよ。八百万の宇宙の言祝ぎを。

受け継がれゆくあなたへ。

シナリオ内の記号

◇：技能ルール

■：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

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。キーバリングのヒントとして参照してください。

プレイヤー向け事前情報

キャラクターの準備

このシナリオで遊ぶ際は、キャラクターを「新規作成する」または「他の TRPG システムで作成した既存のキャラクターをコンバート（転換）する」いずれかの方法で準備する必要がある。プレイヤーは事前に全員で相談し、キャラクターの準備方法をいずれか一方で統一すること。

新規作成する場合……

必ず、全員新しくキャラクターを創造すること。

（OK）プレイヤー全員がキャラクターを新規作成して準備する

（NG）プレイヤー A はキャラクターを新規作成し、プレイヤー B は「TRPG システム A」の既存キャラクターをコンバートする

コンバートする場合……

必ず、全員同一の TRPG システムからコンバートをする。

コンバートしたキャラクターは『クトゥルフ神話 TRPG』の世界に紛れ込んだ別の存在（パラレルワールドに派生した存在）として扱うこと。

（OK）プレイヤー全員が「TRPG システム A」の既存キャラクターをコンバートして準備する

（NG）プレイヤー A は「TRPG システム A」から、プレイヤー B は「TRPG システム B」から、それぞれ既存キャラクターをコンバートする

版の選択

キャラクターの準備方法をどちらにするかによって、シナリオ背景の一部が変化する（大まかなストーリー展開やクリア難易度は変化しない）。

新規作成する場合……

「YOMI 〈原典〉」をプレイすること。

コンバートキャラクターで遊ぶ場合……

「YOMI 〈異典〉」をプレイすること。

シナリオ舞台

シナリオの舞台は現代日本、大都市またはその近郊市街を想定している。

シナリオ内では日本語の文章を読み解く場面が多く登場するため、探索者は日本語の基本的な読み書きと会話が可能である人物が望ましい。

探索者間の関係性は不問。ある程度生活圏が一致していると、より不都合なく探索が行なえるだろう。

注意書き・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]

シナリオ / NPC イラスト……七篠 K

トレーラーイラスト……………野良猫ヶ原 (<https://x.com/noranehogahara>)

[引用文献]

- ・『新訳漢文大系第7巻 老子・莊子(上)』(阿部吉雄, 山本敏夫, 市川安司, 遠藤哲夫著. 明治書院. 1994年. 291p)
- ・『岩波古語辞典』(大野晋, 佐竹昭広, 前田金五郎編. 岩波書店. 1982年. 502p)

[参考文献]

- ・『【図説】本の歴史』(樺山紘一編. 河出書房新社. 2011年)
- ・『NHK「100分de名著」ブックス 莊子』(玄侑宗久著. NHK出版. 2016年)
- ・『言霊とは何か』(佐佐木隆著. 中央公論新社. 2013年)
- ・『心はすべて数学である』(津田一郎著. 文藝春秋. 2015年)
- ・『読破できない難解な本がわかる本』(富増章成著. ダイヤモンド社. 2019年)
- ・『祝詞概説 新訂版』(西牟田崇生編著. 国書刊行会. 1995年)
- ・『言語の力』(ビオリカ・マリアン著, 桜田直美訳, 今井むつみ整訳, 解説. KADOKAWA. 2023年)
- ・『莊子』(岬龍一郎著, 編訳. PHP 研究所. 2013年)

[謝辞]

本シナリオは、TRPGシナリオWebアンソロジー企画「Figural Echo」寄稿作品です。この場を借りて深く感謝申し上げます。

[クレジット]

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 : E188858