

YOMI

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。

シナリオ背景

アザトースを信仰するカルト教団「星熟会」は、地球で眠っていた「星の種子」を知性を持つクリーチャーに植え付け、アザトースの招来に利用しようと試みる。

探索者は「星熟会」の企みに巻き込まれ、一度は「アザトースの招来」成就直前の瞬間を迎えてしまう。しかし、協力者の手を借りて過去へと時間跳躍を行ない、再び「星熟会」の企みを阻止する物語へ挑むこととなる。

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。キャラクターのをどちらの方法で準備するかによって、シナリオ背景の細部が変化する。

新規作成したキャラクターによる物語を〈原典〉、他システムからのコンバートキャラクターによる物語を〈異典〉と区別して詳細情報を記載し、シナリオ本文のテキストデータを分けている。

こんとん みこ 渾沌の御子 / Blessed by CHAOS

STR:9 CON:7 POW:108 DEX:16 APP:12 SIZ:11 INT:-

SAN:- 移動:16 耐久力:9 MP:無限 db:0

技能:〈芸術(歌唱)〉70%、〈芸術(音楽)〉70%

カルト教団「せいじゅくかい星熟会」に保護されている、素性不明の子ども。周囲からは「こんとんの御子」あるいは単に「みこ御子」と呼ばれる。

その正体は、セッションに参加する探索者の成り立ちによって二種類に区別される。

〈原典〉探索者が新規作成キャラクターである場合……

元は「きたこつみ喜多骨巳」の息子「みかば央ひかる」であり、先天性の心臓疾患を抱え幼少期から入退院を繰り返していた。

長期入院で父親と接する時間が少なかったこともあり、父親の異変に気づいたのはすべてが手遅れになってからだった。それでも父親の手助けをしようと、失敗しかけていた儀式〈宿命の子の種を吹き込む〉を立て直すため自ら生贄として「星の種子」を飲み込み、結果「渾沌の御子」として新生する。

〈異典〉探索者が他システムからのコンバートキャラクターである場合……

本来は別次元（探索者のコンバート元となる TRPG システムの世界）における異界の存在であり、能力の暴走によって別次元から飛来してきた。このとき、コンバート元のキャラクターを巻き込み、一緒に次元移動をしてしまう。

次元移動の影響で元の能力をほぼ全て喪失するものの、わずかに残った力が「外なる神の力」として認識されたのか、「星の種子」に引き寄せられるようにして「星熟会」の儀式の場に顕現。生き延びるために「星の種子」を飲み込んで融合し、「渾沌の御子」として新生する。

関与する神話事象

- ・アザトース
- ・イスの偉大なる種族
- ・シャッグアイからの昆虫
- ・ティンダロスの獵犬
- ・星の種子

他、多数の呪文

〈宿命の子の種を吹き込む〉

……サフリメント『グランド・グリモア』89 ページ

コスト：さまざまなマジック・ポイント、ID3 正気度ポイント

意識的に思考できるクリーチャーの中に「星の種子」を植え付けることができる。

儀式には1時間かかり、ニャラトテップがその場にいる状態で、種子をシュブ＝ニグラスの乳と共に体内に入れる必要がある。この儀式を術者自身に対して行なうことはできない。

「星の種子」

……サフリメント『グランド・グリモア』40 ページ

何らかの方法で外なる神々とながっている種子。正しい儀式とシュブ＝ニグラスの乳を用いると、種子は知性を持つクリーチャーの中に潜伏し成長する。その後成熟し星辰が正しい合で現れたとき、宿主から異界の存在が飛び出す。その後惑星を離れて星々を飛び回り、次の段階へ至って存在し続ける。

本シナリオでは、無尽蔵のマジック・ポイントを含むものとしている。

喜多 骨巳 / KITA Kotsumi

STR:10 CON:12 POW:11 DEX:14 APP:13 SIZ:16 INT:14

SAN:0 移動:14 耐久力:14 MP:11 db:1D4

技能：〈クトゥルフ神話〉60%

呪文：〈宿命の子の種を吹き込む〉〈アザトースの招来 / 退散〉

カルト教団「星熟会^{せいじゅくかい}」の代表者であり、「央ひかる」の実父。「喜多」は離婚により苗字が旧姓に戻ったものである。

「星の種子」から不幸にも幻視を受け取り、正気を蝕まれていった犠牲者。儀式〈宿命の子の種を吹き込む〉の準備をしていたところで「シャッガイからの昆虫」に目をつけられ、手を組む。その後、本格的に活動するためカルト教団「星熟会」を立ち上げた。そのうちの一部の経歴は、セッションに参加する探索者の成り立ちによって二種類に区別される。

〈原典〉探索者が新規作成キャラクターである場合……

儀式〈宿命の子の種を吹き込む〉では事前に用意していた生贄たちが全員儀式の負荷に耐えられず死亡してしまい、最終的に「^{なかば}央ひかる」を生贄に捧げ、儀式を成功させている。

〈異典〉探索者が他システムからのコンバートキャラクターである場合……

儀式〈宿命の子の種を吹き込む〉を執り行なうまさにそのとき、異界からの飛来者が顕現し多くの犠牲者を出す。その際に用意していた生贄たちと「^{なかば}央ひかる」が死亡。最終的に星の種子の定着は果たしたため、儀式は成功となっている。

星熟会 / Seijukukai

アザトースを崇拜するカルト教団。

主に「シャッグイからの昆虫」に寄生された人間たちによって構成されている。

アザトース招来に向けて活動していく過程で多くの人間に寄生・洗脳を行っており、そのために狂気に陥った一部の人間が社会を捨てて星熟会による保護（完全隔離）を求めるようになった。

〈アザトースの招来 / 退散〉

……6版ルールブック 262 ページ

コスト：任意の値のマジック・ポイント

外なる神、アザトースを招来 / 退散させるための儀式。

呪文の使い手は ID10 正気度ポイントを喪失し、さらに神格到着の際にも正気度ポイント喪失が発生する。この呪文をかけるのは夜間に戸外で行なわなければならない。

神宿 実波 / KAMISYUKU Minami

STR:12 CON:16 POW:15 DEX:11 APP:10 SIZ:14 INT:17

SAN:- 移動:11 耐久力:15 MP:20 db:1D4

技能：おおよその技能を 40%程度取得、〈クトゥルフ神話〉50%

呪文：〈延長〉

所持：5 マジック・ポイントを増強させるアーティファクト

「ねのかたすしゅこう根堅州手稿」の所持者であり、私設図書館「さきがけ文庫」の管理人。女性。

代々「根堅州手稿」を継承してきた魔術師の血筋を持つ。数百年前に生まれた人物であるが、呪文〈延長〉によって太古の生き物と契約して不死性を獲得した。それからは「根堅州手稿」の完全読解を目指し、さまざまな神話的事象へ積極的に関わり、読解のヒントを探す日々を送る。

もともとは単独で「星熟会」と神話的事象の関連性を疑って調査をしていたが、探索者と出会ってからは協力関係を築き、一緒に「星熟会」の目的を探っていた。

その後、呪文の使い手である本人は時間跳躍の代償でティンダロスの猟犬から襲撃を受けて死亡。契約に則り太古の生き物が本人に取って代わり、探索者の協力者として物語に再び関わっていくこととなる。

生前の「神宿実波」が探索者と出会った経緯は、セッションに参加する探索者の成り立ちによって二種類に区別される。

〈原典〉探索者が新規作成キャラクターである場合……

調査の過程で探索者が「シャッグイからの昆虫」の宿主の特徴と一致していることに気づき、接触を試みた。その後探索者が犠牲者であることが判明し、シャッグイからの昆虫を追い出す手段と一緒に探す提案をして協力関係を結んだ。

〈異典〉探索者が他システムからのコンバートキャラクターである場合……

調査の過程で異界の存在が飛来してくる現場を偶然目撃しており、その場にいた探索者と後日接触を試みた。探索者が星熟会に保護された異界の存在（渾沌の御子）と関係性があると推察し、探索者の出自を一緒に調べる提案をして協力関係を結んだ。

さがけ文庫 / Library of Sakigake

某市にて運営されている私設図書館。オカルト、歴史に関連する書籍が多く集められている。クトゥルフ神話関連の知識も豊富に取り揃えているが、それらの知識は閉架図書として秘匿されており、管理人に認められた存在でなければ閲覧できない。

ねのかたすしめこう

根堅州手稿 / MS. NenoKatath

クトゥルフ神話事象にまつわる情報を編纂した一種の魔道書であり、読み解くには十分な正気と古文、漢文、その他歴史や文化史等の専門知識、そして常識や固定観念を捨て去るための狂気を必要とする。特に後半部分は未知の言語体系で構成されており、いまだ解読されていない。

正気度喪失ポイントは ID4/2D4。〈クトゥルフ神話〉に +11%。前半部分を研究し理解するために平均 48 週間。後半部分は未解読。呪文：〈アザトースの招来 / 退散〉〈延長〉他多数。

〈延長〉

……6 版ルールブック 254 ページ

コスト：3POW、3D6 正気度ポイント、100 マジック・ポイント

呪文の使い手に不死を与える。

呪文によって名前のついていない太古の生き物を召喚し、呪文の使い手と生き物が「呪文の使い手の代わりにその生き物が年を取る」という契約を交わす。何らかの理由で呪文の使い手が死んだ場合、生き物は地球上でその呪文の使い手に取って代わり、呪文の使い手の死体は生き物が来た次元へ魔術的な方法で送られる。

探索者 / investigator

探索者がどのようにして本シナリオの物語に関わるようになったのかは、キャラクターシートの作成方法によって異なる。

〈原典〉探索者が新規作成キャラクターである場合……

不幸にも「シャッガイからの昆虫」の宿主として狙われ、寄生される。

その後「神宿実波」からの接触を受け、協力して「星熟会」の最終的な目的を暴いて阻止しようとしたが、シャッガイからの昆虫の継続的な寄生と洗脳の影響で発狂してしまい、探索者は「星熟会」の手に落ちてしまう。そのまま生贄として儀式〈アザトースの招来〉に参加したが、儀式が成就する直前に「渾沌の御子」の助力によって時間跳躍を行なった。

〈異典〉探索者が他システムからのコンバートキャラクターである場合……

元々存在していた他システムの世界で「渾沌の御子」の次元移動に巻き込まれ、クトゥルフ神話 TRPG システムの世界へと飛来した。次元移動の際にコンバート元のキャラクターは生い立ちや能力の一部が変異し、クトゥルフ神話世界の「探索者」として新生する。

その後「神宿実波」からの接触を受け、協力して「星熟会」の最終的な目的を暴いて阻止しようとしたが、シャッグアイからの昆虫が探索者に寄生し、探索者は「星熟会」の手に落ちてしまう。そのまま生贄として儀式〈アザトースの招来〉に参加したが、儀式が成就する直前に「渾沌の御子」の助力によって時間跳躍を行なった。

(コンバート元のキャラクターがなぜ次元移動に巻き込まれたのかは、好きなように決めてよい。この特殊な存在に対処しようとしていたのかもしれないし、偶然居合わせただけかもしれない)

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/noranekogahara>)

[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

01. 再開

青い、青い、宇宙が、ひらく。
そして。

探索者は目を開く。

カフェの椅子に腰かけ、テーブルにはそれぞれが注文したのであろう飲み物や軽食が置かれている。少し膨らんだ半月が黒い空に浮かぶ、夜遅い時間帯。耳ざわりの良い音楽が遠くに聞こえる。

しかし、自分はずいぶん、この場所にいるのだろう。

数時間前までの記憶が曖昧で、精神的な疲れも感じる。同席している人も同じ状況らしい。この訳が分からない状況で、探索者はどんな会話をするだろうか。

行動例 - 探索者の状況を詳しく確認する

怪我などはなく、服装や荷物は普段通りのものを身に着けている。

行動例 - 現在いる場所について確認する

探索者それぞれの生活圏内にあるカフェのテーブル席だ。

状況確認を終える

探索者のもとへ近づいてくる人影がある。

夜の底からぬくんと立ち上がったような、暗く長い髪とローブ。鉛のような肌に、真昼の星をそのまま埋め込んだような眩しい目が右側にまたたいている。10代前半の子どものような背丈のその人物は、探索者をまっすぐに見つめて口を開いた。

「やっと、戻ってきた。おかえり」

NPC「渾沌の御子」との会話例

何者なのかを尋ねる

「……忘れたの？」

探索者に声をかけた理由を尋ねる

「ミナミのところ、行くんでしょ。さがけ文庫、だったっけ」

「ミナミはここにいないね。あなたたちとは、ここではまだ会っていないんだねえ」

保護者などを探す

「ぼくはすぐ戻らないといけないから。ごめんね」

「あと、ぼくのこと見えるのは、ここではあなたたちだけ。だから気にしないで」

「星熟会」の施した魔術によって、探索者以外の一般人には視認できない状態になっている。
言葉はたどたどしく、口数が少ない。知能もかなり低下している状態のため、探索者の疑問もほとんど解決しようとしない。

「それじゃあ、さきがけ文庫で、またね」
「ぼくはいないけれど、ぼくたちがいるから」

ほとんど会話がままならないうちに、謎めいた子どもは探索者へ背を向ける。
そのまま、すう、と身をすべらせるようにしてカフェを出て行ってしまった。

行動例 - キーワード「さきがけ文庫」を調べる

〈図書館〉
成功 「さきがけ文庫」という名前の私設図書館がヒットする。 オカルトや歴史に関する本を中心に収蔵している場所らしい。いわくつきの魔術の本を取り扱っている、という噂もある。 現在地から1時間程度の距離に位置しており、開館時間は午前10時から午後5時まで。向かうとしても、明日以降に改めなければいけないだろう。
失敗 「さきがけ文庫」という名前の私設図書館がヒットする。 現在地から1時間程度の距離に位置しており、開館時間は午前10時から午後5時まで。向かうとしても、明日以降に改めなければいけないだろう。

解散して帰宅する

〈幸運〉〈目星〉〈聞き耳〉のいずれか
成功 一瞬、虫の羽音のような雑音が聞こえ、視界が暗くなったことに気づく。 また、わずかに何か腐ったもののようなにおいが鼻をかすめた。
失敗 何事もなく帰宅し、一日を終える。

探索者の脳に寄生していたシャッグイからの昆虫が、ティンダロスの猟犬の襲撃を受けている。
このシャッグイからの昆虫は、時間跳躍の影響で探索者の脳からはじき飛ばされ、探索者のもとへ戻ろうとしている途中だった。ティンダロスの猟犬はこの襲撃で獲物にありつき満足したため、元の「時間の角」へと帰還している。

02. 違和

その日の夜、探索者は夢を見る。

夜の底を思わせるような、黒に塗りつぶされた場所。

その中心には今日出会った、あの不思議な夜の色をした子どもがいた。

「あなたたちも一緒に行こう」

「別の宇宙へ！」

子どもは片方だけの目を爛爛とかがやかせて、ゆっくりと首を傾ける。こちらへふわりと歩み寄り、腕を伸ばし、手を掴んで、それから。

ぱちり、まばたきをした。

瞬間、ガラスの花火が爆発したかのような眩い乱反射が世界を満たす！

あらゆる暗闇は引き裂かれ、すべての輪郭がずたずたになり、

青い、青い、宇宙が、ひらく。

そして、……………。

目が覚める。窓の外はまだ暗く、夜明け前なのだと分かった。

首筋にはじっとりと嫌な汗が張りつき、頭は病み上がりのように熱かった。

進行

[03. 契機] へ

03. 契機

翌日、探索者を取り巻く世界はいつもと変わらない朝を迎える。

探索者も身支度を整え、それぞれの一日を始めるだろう。

身支度の途中で、ニュースが耳に入る。

数ヶ月前から少しずつ目にする機会の増えてきた、連続失踪事件についてだ。

【ニュース - 連続失踪事件 被害拡大】

先週時点で寄せられた行方不明者相談の数が、1ヶ月にして8件にものぼったと警視庁が発表した。

前月の通報と合わせると、現時点で捜索中の行方不明者数は13人になるという。警察は「何らかの事件に巻き込まれている可能性が高い」と、一連の行方不明者相談を連続失踪事件として捜査中。しかし、犯行声明や身代金要求などが一切なく、失踪者に共通点も見られないことから、捜査は依然として難航しており……。

ニュースを耳にしたとき、チリ、と頭の奥に痛みが走った。

……報道内容に、なぜか違和感を抱く。

同時に「失踪者は、自ら御子の贅となったのだ」と、支離滅裂な言葉が思い浮かんだ。

そんな情報はどこにも報じられていないにも関わらず。

〈POW*5〉

成功

違和感に対して「失踪者の真実を、自分は『さきがけ文庫』で手に入れた」という確信が胸を突き刺す。知らないはずの情報を、行ったこともない場所で手に入れたという記憶の矛盾に混乱するかもしれない。

失敗

違和感は強烈な痛みとなり、思考をかき乱す。

昨日の不可解な出来事や、今日訪れた記憶の違和感。

それらを説明できるだけの情報を、探索者はまだ持ち合わせていない。

現在唯一手元にある手がかりは、「さきがけ文庫」というキーワードだ。

ここで「さきがけ文庫」について調べる場合、〈図書館〉成功で [01. 再開] に記載されている内容と同様の情報を獲得できる。

「さきがけ文庫」へ向かう場合

[04. さきがけ文庫] へ

「さがげ文庫」へ向かわず日々を送る場合

日常の端々で、探索者は「目の前の現実」と「自分自身の記憶」に言語化できないズレを感じる。得体の知れない感覚に、探索者の正気は軋み、すり減っていく。

1 日経過するごとに **〈正気度喪失 0/1〉**

04. さがげ文庫

私設図書館「さがげ文庫」は、地図によると閑静な住宅街を抜けてしばらく山道を登った先にあるらしい。

勾配の急な石段を上り、青々と茂った木々のかおりを抜けると、急に視界が開ける。かと思えば、由緒ありげな日本家屋が探索者を迎えた。板葺きの切妻屋根に、歴史を感じさせる木の柱。事前に調べていなければ、とても図書館だとは思えない外観だ。

正門には「さがげ文庫」と墨でしたためられた木札が掲げられている。

施設の中に入る

開放された扉をくぐると、涼やかな空気が足元から流れ込む。広い玄関には靴箱が設置され、季節の花が花瓶に活けられていた。靴箱の傍にはベルが設置されており、「ご利用の方はベルを鳴らしてお知らせください」と掲示されていた。

ベルを鳴らしてしばらく待てば、奥からひとりの女性が現れる。

「やあ、こんにちは。私はこの『さがげ文庫』の管理人、かみしゅくみなみ 神宿実波だ」

「『さがげ文庫』のご利用は初めてかな？」

NPC「神宿実波」との会話例

探索者との面識の有無について尋ねる

「私の記憶違いでなければ、私たちは初対面のはずだよ」

探索者が自分の名前を名乗る

「……待ってくれ、今、何と？」

「そうか、君たちが……。すまない、私も動揺している。少し時間を置いて落ち着いた頃に、改めて話をしてもいいかな」

「さがげ文庫」について尋ねる

「私が個人的に気に入った本や蒐集した本を公開している図書館だ」

「貸出はできないが、利用者登録をしてくれば館内で自由に書籍を閲覧できる。レファレンスが必要であれば私が承るよ」

既にティンダロスの獵犬の襲撃を受けており、生前の神宿実波は亡くなっている。時間跳躍を体験していない太古の生き物が成り代わって対応している状況であるため、ここでは探索者と初対面の関係だ。探索者を新規の来訪者として取り扱い、さがげ文庫の利用案内をする。
しかし、生前の神宿実波が探索者宛ての手紙を遺しているため、探索者の名前を知れば驚愕し、少し時間を置いて自分を落ち着かせてから探索者へ込み入った話を持ちかける。