



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。

難易度改変はご自由にどうぞ。

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

バレエ音楽作品『白鳥の湖』には、とある呪文が隠されていた。それは、ヒプノスに魂を囚われてしまった犠牲者を開放するために作られた、音楽と舞踏の要素からなる「白鳥の歌」と呼ばれる呪文である。

とある日、ヒプノスに囚われてしまった自身の大切な少女を覚醒世界へ取り戻す術を探し続けていた青年は、断片的に集めた情報をもとに「夜なるものの招来」の呪文を行使し、少女を覚醒世界へ呼び起こす。

しかし、青年が行使した呪文は不完全な結果を招き、探索者を取り巻くまちは「夜なるもの」の破片である無数の「夜の群れ」が放たれてしまった。その結果、探索者たち以外の人間は悪夢にうなされる眠りにつき、探索者たちだけが、夜のまちななかでおとぎばなしのような出来事に触れられるようになる。

なぜなら奇しくも、覚醒世界へ呼び起こされた少女が最初に出会った人物は、探索者たちであったためだ。そして探索者たちは普段と様子の異なるまちで夜更かしをしていくことで、「白鳥の歌」にまつわる「おとぎばなしの欠片」を集めていくこととなる。

夢すら届かない深く澄んだ真夜中で、現代によみがえろうとする物語の舞台の結末は、果たして悲劇を繰り返すのか、それとも……。

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。

04. 関与する神話生物および呪文

「ヒプノス」(基本ルールブック p225)

「夜なるもの」(DLp147)

「夜の群れ」(DLp131)

・平凡な見せかけ(基本ルールブック p280)

・暗黒の呪い(基本ルールブック p250)

DL……サブリ「ラヴクラフトの幻夢境」

(「夜なるもの」は下級の奉仕種族「夜の群れ」が一定数集合することで顕現する外なる神である)

05. 登場 NPC

夢見る「なりそこない」

STR:9 CON:10 POW:10 DEX:12 SIZ:8 APP:13 INT:11 EDU:-

HP:10 MP:10 SAN:10

技能:【夢見/300%(シナリオ内で使用できるのは1/5の60%)】

自身のことを「夜なるもの」だと思い込んでいる、記憶喪失の少女(不定の狂気:健忘症/幻覚)。

かつてドリームランドへ迷い込んでしまった際に「夜なるもの」に襲撃されかけたが、ヒプノスに魅入れられ匿われた。そのまま覚醒世界へ戻ることができず、次第に自身へ恐怖と悪夢の具現化である「夜なるもの」を投影するようになる。結果、ドリームランドへ迷い込む以前の記憶を忘却し、昼は眠り続け、夜だけ不完全な「夜の群れ」のすがたでドリームランドを遊びまわることになった。

その後「夜なるもの」の召喚が行使された際無理についてきてしまい、覚醒世界へ飛び込むことはできたものの、彼女の混入によって「夜なるもの」は「夜の群れ」に分裂してしまう。

夢破れた「まがいもの」

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

HP:12 MP:12 SAN:30

技能:【夢見/12%(初期値)】【クトゥルフ神話/10%】

呪文:夜なるものの招来

「なりそこない」の少女を取り戻そうと、さまざまな魔術知識へ手を伸ばしている青年。魔術について学んだ結果、「なりそこない」が「夜なるもの」に関わっていることと、神性についての知識を取得した。「なりそこない」を覚醒世界へ連れ出して取り戻すため、

元は青年と親しい間柄の人間であるが、具体的な設定はシナリオ内で定めていない。彼らの物語は、またひとつの別のおとぎばなしである。

呪文「白鳥の歌」が行使されれば本来の人間のすがたに戻り、ヒプノスの呪縛からも解放される。

元は少女と親しい間柄の人間であるが、具体的な設定はシナリオ内で定めていない。彼らの物語は、またひとつの別のおとぎばなしである。

「夜なるもの」招来の儀式を行なう。

しかし、「夜なるもの」の直接の顕現は果たせず、無数の「夜の群れ」が発生し、その結果「なりそこない」が見つけれられなくなってしまった。

夢まどろむ「誰かたち」

(バラの花、ハンカチ、空き瓶、古本)

呪文「平凡な見せかけ」によってありふれた何がしかへすがたを変えて生活している、神話的事象にまつわるものたち。しかし、長いこと平凡な事物を装っている影響で、魔術や神話生物に対する知識がだいぶ曖昧になってしまっている。

夜の時間帯で探索者たちと出会えば、断片的にそれぞれ「白鳥の歌」にまつわるヒントを与えてくれる。

彼へ「夜なるものの招来」をはじめとする神話的事象の手掛かりを断片的に与えたのはニャラトテップであるが、この神性の目的が「まがいのものたちへ救済のチャンスをお恵むこと」なのか「今回の騒動を鑑賞して楽しむこと」なのかは定かではない。

06. KP 向け補足情報

HO について

このシナリオでは、セッション進行中に配布対象の決定する HO が存在する。HO 内容と配布条件は以下の通り。

[HO: オデット]

「あなたはその日、眠りが浅かった。」

配布対象：[08. 導入] の Id100 の結果が KP の Id100 の値と離れている。

獲得技能：【目星 +30%】(このシナリオの [夜の時間帯] に限る)

[HO: オディール]

「あなたはその日、眠りが深かった。」

配布対象：[08. 導入] の Id100 の結果が KP の Id100 の値に近い。

獲得技能：【夢見 +60%】 [MP+10] (このシナリオの [夜の時間帯] に限る)

「夢見」技能について

詳細はサブリメント「ラヴクラフトの幻夢境」参照。

技能初期値：[POW*1] %

MP を消費することで、頭の中で思い描いたイメージを具現化できる技能。具現化させるものの種類によって MP 消費量は異なり、技能判定の成功失敗問わず、判定を行なう際必ず MP 消費が発生する。

また、専門的な知識を必要とするものの具現化については、【夢見】に加えて適切な技能(または【知識 1/2】)の判定に成功する必要がある。

「なりそこない」の所持する技能と MP を受け持つこととなる。

MP消費量の例については、簡易的に以下の通りとする。本シナリオ内では覚醒世界に存在するものが具現化に協力するため、消費MP量は実際の創造よりも少なめに設定している。

- ・1MP…衣服類や食品類、ちいさな日用品(片手で持てるもの)
- ・2MP…はしごなどの簡易な移動手段や大きな日用品(両手で持てるもの)
- ・5MP…ボートなどの大きな移動手段や一人で運べないサイズのもの
- ・10MP…橋や螺旋階段などの大きな移動用建造物

また、具現化させた事物については、翌日まで持ち越して所有することはできない。

夜探索について

このシナリオでの夜の時間帯は「夜なるもの」招来の儀式が行なわれ、「夜なるもの」顕現のために従者である「夜の群れ」が人間を襲撃している時間帯になる。「なりそこない」の不完全な襲来によって目を覚ましてしまった探索者たち以外、起きている人間はいない。

また、恐怖の体現である「夜の群れ」が悪夢として人間に憑りつき、恐怖を喰らっている状態の街には、一切の人間の悪意や恐怖が存在していない。そのため、このシナリオでの夜の時間帯は、幼い子どもが心を躍らせながら踏み出す夜の世界のように、きらきらと美しく見える。

[12. 夜更かし探索]の時間帯に家族や友人などの他の人間を探した場合は、ぐっすり眠りこんでしまつて朝が来るまで何をしても起きない。

睡眠不足による昼探索のペナルティ

このシナリオでは深夜から明け方にかけてまでの徹夜の探索を想定しているため、[12. 夜更かし探索]で獲得した探索情報量に応じて以下のように[14. あくびの探索]の技能判定にペナルティが発生する。

ただし、[14. あくびの探索]で得られる探索情報は得られなくてもシナリオクリアに支障はない上に正気度喪失を伴うため、気負うことなく[12. 夜更かし探索]を進めてほしい。

- ・夜探索ですべての情報を獲得した……すべての技能判定に-50%
- ・夜探索で半分以上の情報を獲得した……すべての技能判定に-20%
- ・夜探索で全く情報が獲得できなかった…技能判定ペナルティなし

呪文「白鳥の歌」(当シナリオ限定オリジナル呪文)

ヒプノスの魅了から犠牲者が逃れ、覚醒世界へと戻るための呪文。音楽と舞踏の要素によって成り立つが、昼間の覚醒世界で効果を発揮することはできない。ヒプノスの魅了による犠牲者がいる状態で、必ず深夜に執り行なう必要がある。

このシナリオでは、「パレエ音楽『白鳥の湖』の演目は、呪文『白鳥の歌』を断片化し組み込んだものであり、芸術作品として現代まで受け入れられている」という設定となっている。

07. シナリオチャート

導入

- ・HO 配布対象の決定
- ・NPC 「なりそこない」の登場、夢見技能についての把握

夜探索

- ・夢見技能を活用してのアクロバティックな探索
- ・探索情報 - [街が眠っている理由について] [白鳥の歌について]

昼探索

- ・寝不足に耐えながらの探索
- ・探索情報 - [夜なるものの襲撃について] [白鳥の湖について]

クライマックス

- ・NPC 「まがいもの」との対面
- ・「夜の群れ」の退散
- ・「白鳥の歌」の挑戦

エンド分岐

- ・「白鳥の歌」が成功する……………エンド「Assemble」
- ・「白鳥の歌」に失敗する……………エンド「Ballon」or「Coupe」
- ・「夜の群れ」の退散に失敗する……エンド「Degage」

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てもらおう。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。

KP 含めて全員 【Id100】

配布 HO 対象を決定するためのダイスロールである。KP の出目に近い結果の PC は「HO: オディール」となり、出目が離れている結果の PC は「HO: オデット」となる。

すう、すう。(HO: オディール)の寝息が静かに横たわる一方、ふと、(HO: オデット)の意識が、ぱちんと跳ねるではありませんか。どうやら眠りが浅かったのか、おかしなタイミングで起きてしまったようです。何か変な夢を見ていた気もしますが、いったいどんな夢だったのか、さっぱり思い出せません。

いえ、そんなことよりも、それよりも真っ先に視界へ飛び込んできたものがあるのです。あなたのすぐ目の前に、それは、いました。

09. 「なりそこない」との出会い へ

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