



本翅の彩度

22.	クリア報酬	33
21.		33
20.		32
19.		31
18.		30
17.		29
16.		27
15.		26
14.		23
13.		21
12.		15
11.		11
10.	導入	09
09.	プロローグ	08
08.	セッション開始前のアナウンス	08
07.	エンディングについて	07
06.	登場NPC	06
05.	シナリオギミックについて	06
04.	関与する神話生物および呪文	05
03.	シナリオ背景	05
02.	シナリオについて	04
01.	はじめに	04



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。
 こちらはクトゥルフ神話 TRPG(6版/7版) 対応シナリオとなります。
 このシナリオは、シナリオギミックの都合上、テキストセッションでのプレイを前提としたシナリオ構成をとっています。ボイスセッションでは活かせないギミックがありますので、テキストセッションでのプレイをお願い致します。

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。



シナリオについて

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なわず、キーパリングのヒントとして参照してください。

形式 : テキストセッション

プレイ人数 : 1~3人

プレイ時間 : 3~4時間程度

必須技能 : 「心理学」

※プレイ時間は半テキストセッションの場合の目安です

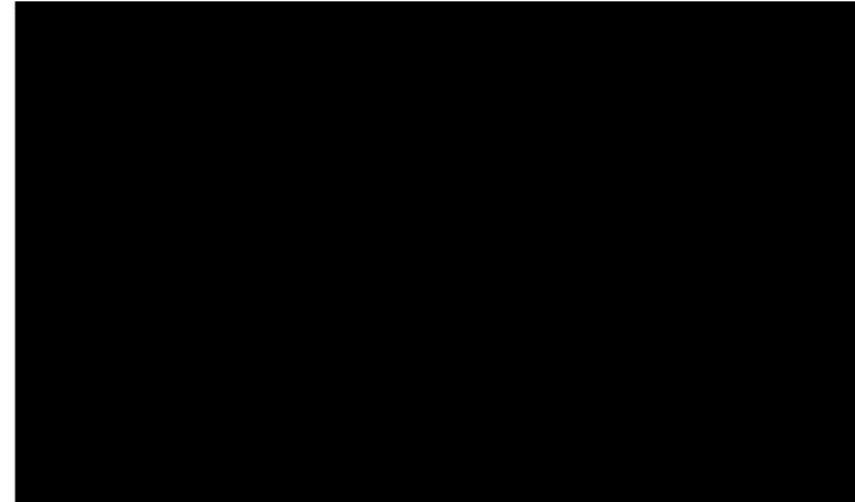
プレイ人数によって1時間程度前後します

ものがたり得るあなたへ。

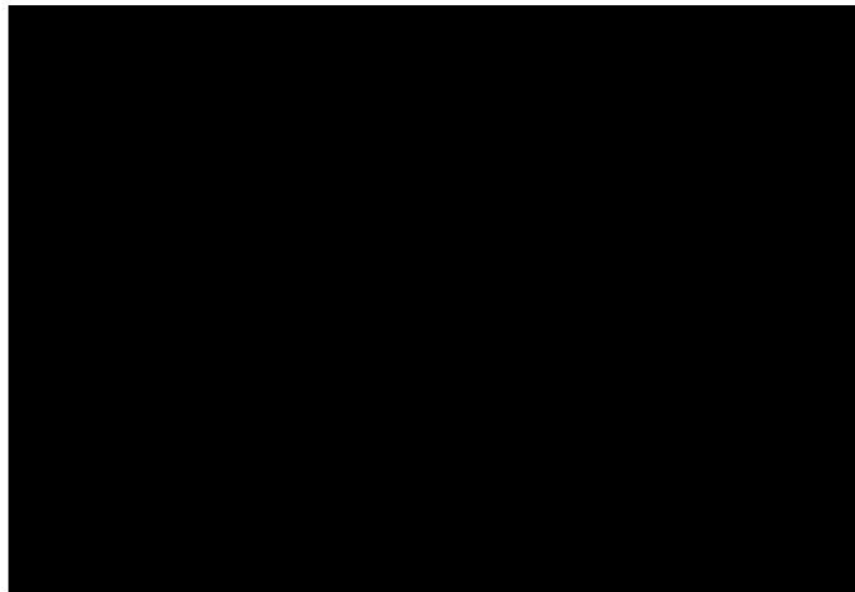
これは、「私」の語る描写。

そして、「私」たちの氾濫。

シナリオ背景



関与する神話生物および呪文





セッション開始前のアナウンス

はじめに、こちらは必須技能に【心理学】が設定されているシナリオです。そのためこのシナリオ内では、【心理学】は好きなタイミングで好きなだけ判定申請を行なってよいものとします。度重なる判定申請に対して、ペナルティやデメリットの発生はありません。

また、このシナリオは「共に物語を書き上げる」楽しみ方ができますので、プレイヤーおよび探索者も、ぜひ自由に言葉を紡いでみてください。

あなたの言葉が、このシナリオをかたちづくるのです。

それでは、はじめてまいりましょう。

クトゥルフ神話 TRPG 「本翅の彩度」
ものがたり得るあなたへ。



プロローグ

さて、私は、これから何を語ろうか。書きたいことはたくさんあるし、誰にも読まれないうち書かずにしまっておきたいものだってたくさんある。言葉は継げば継ぐほど足りなくなり、どんどん都合よく書き足していってしまう。私は一体、何を語りたいのだろう。

それでもひとつずつ、語ろうか。

きっと、本音だけは邪魔されない。

私の描写を。

私の、言葉を。

導入



作家というのは難儀な生きものだ。言葉を紡ぎ、文字に書き起こし、文章を綴り、物語を織り上げる。とある作家曰く、書かずにはいられないのだと言う。とある作家曰く、書かなければ死ぬのだと言う。とある作家曰く、そうでもしないと、言葉の渦に溺れて気が狂うのだと言う。彼らは、単語の雨から肺を振り乱し、文節の細波をかきわけ、文章という命綱を撚り上げ、掴み、そうしてやっと、息を継ぐ。

彼らは、物語の洪水の中に棲んでいる。

ところで、君の知人であるNもまた、作家のひとりであった。君は今日彼に招かれ、彼の自宅へ向かう折であった。

Nという人物について少し説明しておく、彼は少し変わり者のきらいがある。君とどのように知り合ったのかは委細問わない。彼の特徴について挙げるのであれば、Nは常に手帳とペンを持ち歩いている。どのような時でも構わずに、彼の琴線に触れる言葉があったり、或いは彼の中から言葉が湧きあがったりしたならば、すぐさま書き留めてニコニコとしている。かと思えば、ジッと手帳を眺めては、泣きそうな顔でぐしゃぐしゃとページいっぱいペン先で刺突するごとくかき回してメモ書きを消してしまう。そんな人物だ。

そして君はそんなNから先日「書くのに少し行き詰まってしまって困ったので、私の気分転換のためと思って家へ招かれてくれないか」と招待を受けており、今日、訪ねることにしていたのである。

「N」について