

YQNI

TRPG シナリオ Web アンソロジー企画

『Figural Echo』寄稿作品

シナリオ内の記号

- ◇ : 技能ロール
■ : 探索項目

略字一覧

- GM : ゲームマスター
PL : プレイヤー
HO : ハンドアウト
RP : ロールプレイ

このシナリオ内では、コラムにディーラー向けの補足情報を掲載しています。マスタリングのヒントとして参照してください。

使用サブリメント

- ・上級ルールブック
- ・エフェクトアーカイブ

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。
こちらはダブルクロス the 3rd Edition 対応シナリオとなります。
このシナリオは、PC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。

プリプレイ

シナリオデータ

プレイ人数 : 3人
経験点 : 0 ~ 15点
プレイ時間 : ボイスセッション 6 ~ 8時間

ステージ

東京近郊都市「^{ひばやま}檜葉山市」を舞台とする。

トレーラー

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。

遥か太古より織りなされ積み重ねられたそれは、
彼の者にとってゆりかごとなるか、檻となるか。

黄泉よ。読めよ。^{やおよろず}八百万の宇宙の言祝ぎを。^{ことほ}

ダブルクロス the 3rd Edition
「YOMI」

ダブルクロス、それは裏切りを意味する言葉。

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すること。

コンバートしたキャラクターは『ダブルクロス the 3rd Edition』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。

シナリオハンドアウト

各 PC には以下の設定がつく。GM はキャラクター作成時にプレイヤーとよく相談すること。

PC ①：UGN チルドレン。入院し、^{なかば}央ひかると知り合った。

PC ②：UGN、^{ひばやま}檜葉山市支部の支部長。かつて^{またこつみ}喜多骨巳と友人だった。

PC ③：UGN の協力者。^{かみしゆくみなみ}神宿実波と友人関係にある。

PC ①用ハンドアウト

カヴァー / ワークス：指定なし / UGN チルドレン

ロイス：央 ひかる（^{なかば}・ひかる）

推奨感情…… P：友情 / N：不安

キミは数年前、任務で大怪我を負い数ヶ月の入院を余儀なくされていた。そして入院生活のさなか、央ひかるという名前の少年と知り合う。彼は先天性の心臓疾患のために幼少期から入退院を繰り返しているらしく、貴重な同年代の話し相手であるキミへ親しげに話しかけてきた。

彼は病弱であること以外、何ら変哲のない一般人だった……はず、だった。

PC ②用ハンドアウト

カヴァー / ワークス：指定なし / UGN 支部長

ロイス：“ウォーカー”

推奨感情…… P：感服 / N：脅威

キミは、UGN・檜葉山市支部の支部長を務めている。UGN 日本支部長である霧谷雄吾から呼び出しを受け、“ウォーカー”というジャームの調査を命じられた。そしてキミは調査の過程で、“ウォーカー”の正体が一年前に失踪したかつての友人、喜多骨巳（^{きたこつみ}）であることを知る。

彼は、レネゲイドをコントロールする技術の開発を目指す研究者だった……はず、だった。

PC ③用ハンドアウト

カヴァー / ワークス：指定なし / 指定なし

ロイス：神宿 実波（^{かみしゆく}・^{みなみ}）

推奨感情…… P：連帯感 / N：恐怖

神宿実波はキミの友人であり、「古代種」と呼ばれるウイルスをその身に宿すオーヴァードのひとりだ。彼女はキミと知り合うはるか以前から古代種に関する研究をしており、「いつかレネゲイドと人類が和解し、共存できる未来を創りたい」と語っていた。

そんな彼女は、一年前から音信不通となっていた……はず、だった。

シナリオ舞台

シナリオの舞台は現代日本、東京近郊都市「檜葉山^{ひばやま}市」とする。
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、PC 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。

情報収集フェイズ

このシナリオは情報収集フェイズでの調査項目が多めに設定されている。
〈調査：〉に役立つエフェクトやアイテムなどを所持する余裕があれば、積極的に取得することを推奨する。

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/noraneekogahara>)

【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」ボックス 荘子』（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）
- ・『荘子』（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、「矢野俊策」「有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ」「株式会社 KADOKAWA」が権利を有する『ダブルクロス The 3rd Edition』の二次創作物です。

(C) 矢野俊策 / F.E.A.R.

SPLL : E113317