



エモクロア TRPG

レトリカ
Retrick and your journey

目次

TABLE OF CONTENTS

序章「きみの旅路」

06. まえがき	09
07. ページをめくれば	09

第一章「なみだの嵐を真珠のなかへ」

■■■■■	13
■■■■■	17
■■■■■	21
■■■■■	24
■■■■■	30
■■■■■	32
■■■■■	34
■■■■■	35
■■■■■	36

第二章「失われた故郷は聖典が語る」

■■■■■	38
■■■■■	39
■■■■■	42
■■■■■	44
■■■■■	46
■■■■■	48
■■■■■	53
■■■■■	56
■■■■■	57
■■■■■	58

第三章「世界のはじまりと魔女のことば」

■■■■■	60
■■■■■	63
■■■■■	67
■■■■■	69

終章「レトリカ」

■■■■■	75
■■■■■	80
■■■■■	81
■■■■■	82
■■■■■	83

01. はじめに	01
02. シナリオ概要	01
03. シナリオ背景	02
04. 登場キャラクター / 怪異	03
05. プレイヤー向け事前情報	07
36. 奥付・注意書き	84

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、誠にありがとうございます。
こちらはエモクロア TRPG を元にしたオリジナルシナリオとなります。「ダイスタス・コ
モンズ」のライセンス表示の詳細に関しましては「エモクロア TRPG」公式サイトをご確
認ください。

クレジット表記：必要（下記参照）

改変利用：条件付（シナリオの根幹からの改変は不可）

公演利用：許可

営利用：条件付（個人による二次創作同人誌に限り、販売を許可します）

クレジット

シナリオ制作：七篠 K



02. シナリオ概要

推奨人数：1人

舞台：書店があればどこでも

プレイ時間：合計7～10時間（ボイスセッション）

推奨技能：なし

推奨共鳴者：「子ども時代」のある共鳴者

だいすきな友だちのきみへ。

序章 「きみの旅路」

第一章 「なみだの嵐を真珠のなかへ」

第二章 「失われた故郷は聖典が語る」

第三章 「世界のはじまりと魔女のことば」

終章 「レトリカ」

各話約1～2時間で進行する、短時間ソロキャンペーンシナリオ。

シナリオ内の記号

〈〉：技能ロール

■：探索項目

略字一覧

DL：ディーラー

PL：プレイヤー

HO：ハンドアウト

PC：共鳴者

RP：ロールプレイ

AF：アーティファクト

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。

子どもの頃は、いつだってどこへだって冒険に出かけられた。
椅子に座って。布団のなかで。友達の家で寝そべって。クッションに身体を放って。
ページをめくれば、無限大の想像力に任された世界を駆けまわることができた。
あの時読んだ本のタイトルは、いったいどんな名前だったっけ。

大人になったきみはある日、ひとつの書店へ足を踏み入れた。
「禍藍堂書店」というその場所で、きみが出会う友だちの名前は……。

「あの頃の冒険に、もう一度出かけよう！」

03. シナリオ背景

『レトリカ』とは、怪異の一種である「羽ばたく本」のうちとある一冊の名前だ。この怪異は子ども時代の共鳴者と出会い、読書体験を通じて共鳴者へ友情を覚えた。しかし、共鳴者と『レトリカ』はとある事情によって離れ離れになってしまう。この事情については共鳴者によってさまざまだが、その後『レトリカ』は紆余曲折を経て「がらんどうしよてん禍藍堂書店」へと流れ着き、共鳴者は成長するにしたがって『レトリカ』のことを忘れていった。

そして長い年月を経て、大人になった共鳴者と、タイトルも読めないほど自身の存在を擦り減らした『レトリカ』は「がらんどうしよてん禍藍堂書店」で再び出会う。

羽ばたく本

書籍ルールブック p.75 に掲載されている怪異の一種。

一見普通の本と見分けのつかないすがたをしているこの怪異は、書店や図書館、個人の書斎などの多くの本が置かれた場所に紛れ込み、人間がこの本を読むと、本に刻まれた感情と読者の感情が共鳴して、読者を本の虜にしてしまう。

このシナリオに登場する「羽ばたく本」は一冊の児童向け小説のすがたをしている。タイトルは『レトリカ』。本来であれば自身を読んだ人間に対して低次元からの干渉を幫助させるよう振る舞う怪異なのだが、『レトリカ』は共鳴者との友情を優先した。

禍藍堂書店 / がらんどうしよてん

TRPG シナリオ一斉投稿企画「拝啓、ビブリオフィリアの君たちへ」に登場する書店。このシナリオでは共鳴者の生活圏に存在する書店であり、「店主さん」と呼ばれる共通 NPC が営んでいる。一般的な書店としての機能を有する他に、古本を買い取ったり引き取ったりして修繕し、書店での販売や近隣の施設への寄贈を行なっている。『レトリカ』も紆余曲折を経てこの書店へたどり着き、共鳴者と再会するまでの長い時間をここで過ごしている。

特殊な技能判定「レトリカ」について

このシナリオでは〈レトリカ〉という特殊な技能判定を行なう場面が度々登場する。これは、共鳴者が本の世界で冒険するにあたり、想像力を具現化させるための「想いの力」である。羽ばたく本と想いを通わせることではじめて機能し、読書体験をより豊かに彩るだろう。

この技能の判定値は、共鳴者の〈∞共鳴〉レベルとシナリオの進行度を参照して決定される。

〈特殊技能：レトリカ〉(〈∞共鳴〉レベル) $DM \leq (3 * \text{進行章数})$

例：第二章進行中、〈∞共鳴〉レベル4の状態で行なう際の判定値は「 $4DM \leq 6$ 」
ディーラーはセッション開始前に、下記のチャットパレットを共鳴者のコマに書き加えておくといだろう。

```
{ 共鳴 }DM<=(3*1) <? ? ? ?>
{ 共鳴 }DM<=(3*2) <? ? ? ?>
{ 共鳴 }DM<=(3*3) <? ? ? ?>
```

04. 登場キャラクター / 怪異

レトリカ

【共鳴感情】庇護（関係）、友情（関係）、不安（情念）

【憑依時の変異例】レトリカは共鳴者に憑依しない。

共鳴者の隣にいたいだけの、友だちだから。

【共鳴表】汎用共鳴表：因縁タイプ

『レトリカ』は「羽ばたく本」のうち一冊であり、共鳴者の「友だち」の名前だ。子ども頃の共鳴者と出会い、『レトリカ』は共鳴者に友情を覚えた。

しかし、この怪異と共鳴者は離ればなれになってしまう。その理由は共鳴者によってさまざまで、図書館の貸出本であったとか、成長に伴い手放してしまったとか、紛失したとかだ。

その後『レトリカ』は「^{からんどうしょてん}禍藍堂書店」へ流れ着き、長い年月を孤独に過ごす。そしてようやく、共鳴者との再会を果たすことになる。

以下は本の世界の登場人物たちであり、『レトリカ』の分身的存在だ。

なみだ竜の王

Tears of GrandDragon

世界中の「ことば」を奪っているという、悪しき竜。
かつてはみんなを想う善い王だったらしいのだが、原因不明の長い嵐ののちに
変貌したという。なぜ「ことば」を奪っているのかも、今この王が何を想って
いるのかも、誰も知らない。

一人称「ぼく」二人称「きみ」。

『レトリカ』の代弁者的存在で、本の世界を統べる王。子ども時代の共鳴者と離ればな
れになってしまったことを嘆き、悲しみにこころを凍りつかせて物語の悪役として機
能するようになった。

かつては「世界を守護する存在」として本の世界に生まれたが、共鳴者との離別による
苦しみの果てに、存在に綻びが発生してしまった。以来、彼の根幹にかかわる魔法
がいつに作用し、本の世界の住人の『ことば』にできない想いが竜のもとで「涙」
に変わってしまっている。

魔女 | クレアトーレ

Creator

この世界を最もよく知る太古の存在……と噂されている、伝説の魔女。
神秘と謎に包まれているが、ごくまれに表舞台へ現れて魔法を授けることがある。
なみだ竜の王は、はるか昔に魔女の涙の一滴から生まれたと言われている。

一人称「私」二人称「君」。

魔女という言葉から女性のイメージを持たれるだろうが、容姿の特徴は後述 NPC「店
主さん」のうち、このシナリオで登場しないほうの人物に似ている……いわば「店主
さん」の対となる存在でもある。そのため、男性として登場する可能性もある。

本の世界においては、「魔法」を世界へもたらした存在として語られる。魔女が世界へ
最初に贈ったのは、一滴の涙。一言で言い表すことのできない感情がこめられたその
涙から「なみだ竜の王」が生まれ、世界を守護する存在が生まれた。

郵便屋 | メリー・ゴーとアラン・ゴー Merry & Aran Goat

ふたりで一組の郵便屋。今は魔女の魔法のせいでひとりに見える。
もとは白山羊メリー・ゴーと黒山羊アラン・ゴーできちんとふたりの双子だった。
魔法を解く方法を探すために、魔女から託された郵便を配達中。

一人称「ぼくたち」二人称「きみ」クレアトーレの魔法により、ことばは失っていない。
七歳のときに魔女クレアトーレの魔法にかかり、双子ふたりぶんの存在がひとりに重
なった。魔女から授かった郵便かばんをもとに手紙を配達しており、これが共鳴者の
冒険のしるべとなっている。また、魔法の性質上本の世界において例外的に『ことば』
を失っていない特殊な人物。

狩人 | 墨糸氏

Mo Xianshi

黄金の岩に囲まれた国「^{ファウブー}華布」でいちばんの狩人と評される青年。
顔の右側をうろこのような痣で覆われているが、その理由は本人も知らない。

一人称「俺」二人称「お前」失ったことばは「挨拶に関する語」。

^{モウシェンシー}墨糸氏の所属する国「^{ファウブー}華布」の民全員が「挨拶に関する語」を失っている。はるか昔、^{ファウブー}華布の狩人と^{しおり}属州汐里の人魚が悲恋の物語を辿り、親愛の情ごと国から去ってしまったことが原因だ。^{モウシェンシー}墨糸氏はその狩人の遠縁の子孫であり、狩人の「愛していたことを後悔したくないが、いっそ情を抱かなければよかった」という想いを先祖返りのごとくその身に受けて生まれた。この想いは顔の痣として現れ、^{モウシェンシー}墨糸氏の意志をいびつに縛っている。

人魚 | 珠竹宮

Mitakenomiya

海の都「^{しおり}汐里」に住む、真珠の瞳を持つという人魚の一族の末の姫。
なみだ竜の王がもたらした『永遠の嵐』を癒すために必要な手段を探している。

一人称「わたくし」二人称「あなた様」失ったことばは「悲しみを表現する語」。

水と調和し波を操る能力を持つ人魚。過去に墨糸氏のおかげで一命をとりとめたが、一方で同胞を奪われた。その悲しみに身を引き裂かれまいとする想いが影響し「悲しみを表現する語」を失う。そのために自覚できない悲しみを毎晩涙に替えて流していたために、能力の源である瞳を磨き続けることができ、一族のなかで唯一能力を失わずに済んだ。

道化師 | ビヨルク

Bjork

世界巡礼曲技団「コヴェル」の団長代理兼道化師。
もの言わぬ人形と化した団員をひとりで束ね、『永遠の嵐』を観測し続けている。

一人称「アタシ」二人称「アンタ」失ったことばは「ひとりごと」。

正確にはビヨルクを含む「コヴェル」の団員全員が「ひとりごと」を失った。コヴェルはかつてオストラという人物が団長を務めていたが、ある日を境にすがたを消して別人になってしまった。団長不在をきっかけに曲技団が離散してしまうことを恐れた団員たちは、互いに互いの信頼を明け渡す過程で我欲が希薄になり、「ひとりごと」をこぼさずともよい関係性を構築してしまっただ。

現在はサーカスのショーを世界各地で披露しつつ、オストラの意志を継いで『永遠の嵐』の解決法を模索し観測手もつとめている。

機構長 | オストラ

Ostra

天頂の法典機構「コラフォン」の機構長。
現在は本のすがたをしているが、かつては別のかたちをしていたらしい。

一人称「私」二人称「貴殿/あなた(書籍/人)」失ったことばは「レトリカ」。
自我を有する一冊の書籍。この世界についてすべてが書かれているとされる「聖典」と、
曲技団「コヴェル」団長の男が融合したすがた。なみだ竜の王によってことばの失われ
た世界を救うための手段を見つけようと聖典を読みふけているうちに、聖典の内
側へと呑み込まれてしまった。
聖典と融合し、人間だったときの身体は本の世界から消えている。今はその影だけが
本の世界の舞台裏、魔女クレーターの住む場所にいる。

影絵 | カルセル

Carousel

暗闇のなかから共鳴者を魔女のもとへ導く、謎めいた影絵。
郵便屋メリー・ゴーとアラン・ゴーにそっくりな輪郭をしている。その正体は……？

一人称「ボクたち」二人称「キミ」クレーターの魔法により、ことばは失っていない。
魔女クレーターがメリー・ゴーとアラン・ゴーに魔法をかけた際に生まれた、双子
の対になる存在。本の世界の舞台裏にて案内役の役割を持つ。
本来ならば「存在しなかったはずの存在」であり、本の世界の表舞台に出ることはない。
メリー・ゴーとアラン・ゴーに対して羨望の気持ちを抱きつつ、案内役の役割を全う
しようとする。

店主さん

【共鳴感情】不明（本シナリオで明かされることはない）

一人称「私」二人称「君」。

TRPG シナリオ一斉投稿企画「拝啓、ビブリオフィリアの君たちへ」の共通 NPC。

本シナリオでは禍藍堂書店がらんどろしよてんの店主として登場し、共鳴者の読書、『レトリカ』との交流
を見守る存在である。

性別は男女どちらを採用しても構わない。ただし、本の世界の登場人物「魔女クレー
ター」は「店主さん」として登場しなかったほうの性別に合わせる必要がある点を留意
すること。

立ち絵イラストについては専用サイトからダウンロードが可能。利用規約を確認した
上で使用すること。

<https://portetprg.wixsite.com/bibliophilia-trpg/character>

05. プレイヤー向け事前情報

シナリオ舞台について

このシナリオは「^{からんどうしょてん}禍藍堂書店」という架空の書店を共鳴者が訪れる場面からはじまる。この書店の所在地は、共鳴者の生活圏内だ。つまり、「読書のできる書店」が存在していて違和感のない場所であれば、シナリオの時代や地域は問わない。

また、共鳴者がこの書店を訪れる理由は何でもよい。もともと本が好きなのかもしれないし、仕事の都合かもしれないし、書店とまったく関係ない理由でもよい。

そもそも、書店を訪れるのに理由はいらぬ。誰であろうとこの場所は、訪れる者を歓迎するだろう。

推奨共鳴者について

このシナリオでは、共鳴者の子ども時代を懐かしむ場面が存在する。そのため、「子ども時代」のある共鳴者で本シナリオ遊ぶことを推奨する。

この「子ども時代」は具体的な年齢を指しているわけではない。共鳴者にとって懐かしむことのできる過去さえあれば、現在の共鳴者の年齢は10代であろうと80代を超えていようと構わない。

シナリオ中の特殊判定について

このシナリオでは、進行中に特殊な技能判定を行なう機会がある。

技能判定の内容や効果については、シナリオ進行中に開示される。

オンラインセッションの際は、あらかじめ下記三種類の判定をチャットパレットに登録しておくとういだろう。

```
{ 共鳴 }DM<=(3*1) <? ? ?>  
{ 共鳴 }DM<=(3*2) <? ? ?>  
{ 共鳴 }DM<=(3*3) <? ? ?>
```

企画共通 NPC について

本シナリオには、TRPG シナリオ一斉投稿企画「拝啓、ビブリオフィリアの君たちへ」の共通 NPC である「店主さん」が登場する。男女どちらの性別を採用してもよいため、ディーラーとプレイヤーで相談して好きなほうを選ぶとういだろう。

ビジュアルについては下記企画サイトから確認可能。

<https://portetprg.wixsite.com/bibliophilia-trpg/character>



序章「きみの旅路」

06. まえがき

子どもの頃は、いつだってどこへだって冒険に出かけられた。
椅子に座って。布団のなかで。リビングで寝そべって。クッションに身体を放り投げて。
ページをめくれば、無限大の想像力に任された世界を駆けまわることができた。
あの時読んだ本のタイトルは、いったいどんな名前だったっけ。

あの時一緒に遊んだ友だちの名前は、いったいどんなだったっけ。

遠い過去の思い出。おぼろげで曖昧な、子どもの頃の記憶。
忘れることは、悪いことではない。それだけきみが「大人」になっただけなのだから。

けれど、これだけは忘れないで。
あの頃の冒険も、仲間も、忘れてしまった思い出も、みんなきみを想っているよ。
だいすきな友だちの、きみのこと。

07. ページをめくれば

天気は晴れ、街並みを彩る風の音色は今日も穏やか。
きみは「^{がらんどうしよてん}禍監堂書店」という名前の書店へやってきていた。アンティークなドアノブを
ひねれば、扉に取りつけられているドアベルがきみの入店を歌う。
紙のかおりがきみを迎え、たくさんの本が視界に飛び込んでくる。
せっかくだ、どんな本があるのか少し見て回ってもよいだろう。

店内を見て回る

書架の狭間を歩けば、背丈も色もさまざまな文字の群れがきみを取り囲む。どうやら
この書店は古本も取り扱っているようだ。そのうちの一箇所へ、きみは視線をひかれる。
古本コーナーの片隅、まるで長いこと置き去りにされたままかのように佇む、一冊の本。
ぼつんと寂しげなその本を見たとき、きみのこころはなぜだかざわついたのだ。

【共鳴判定】強度 3 / 上昇 1

∞共鳴感情：庇護（関係）、友情（関係）、不安（情念）

成功

はやくその本を手にとって読みたい、という感情がきみの内側を駆け抜ける。

失敗

せっかく目についたのだし、手に取るくらいはしてもよいだろう。

気になった本を確認する

手に取った本は、ずいぶんと古びた児童向け小説のようだ。表紙は色褪せ、ほとんどすりきれている。タイトルすら読むことができない。

そんな本を手にしたきみへ、話しかけてくる声が聞こえる。

「やあ、いらっしやいませ。そちらの本に惹かれましたか」

店主さんとの会話例

あなたは誰？

「失礼。私はこの書店の店主をしている者です」

手に取った本について

「もしよろしければ、そちらの本を少し読んでいかれませんか。当店には試し読みのできる読書スペースもございますよ」

古本コーナーについて

「この古本コーナーは道楽のようなものでして。さまざまな事情で本を手放さなければならなくなった方からお譲りいただいた本をこちらで修復し、近隣の小学校や幼稚園に寄贈したり、書店に置いたりしています」

「ですから、このコーナーの本には売上意識がほとんどありません。本を読みたいひとが、自由に読める環境を増やしたい……そう思って設置しているんです」

TRPG シナリオ一斉投稿企画「拝啓、ビブリオフィリアの君たちへ」の共通NPC。性別はどちらを採用しても構わないため、選んだほうに合わせて容姿などを描写すること。

共鳴者に読書スペースをすすめ、レトリカを読むことを提案する。

手に取った本を試し読みする

読書スペースは柔らかそうなソファやマホガニーのチェアがいくつか置かれ、こじんまりとしつつ居心地のよさそうな空気をたっぷりと含んでいる。どうやら飲み物の注文もできるらしく、購入した本をそのまま読む……なんてこともできそうだ。

今はそれほど混み合ってもおらず、店主はごゆっくり、ときみを席に案内するとそのまま別の書架のほうへ去っていった。

きみが手に取った本を開いた、最初のページ。

そこにはこう書かれていた。

『ぼくはレトリカ。あの頃の冒険に、もう一度出かけよう！』

【共鳴判定】強度 3 / 上昇 1

∞共鳴感情：庇護（関係）、友情（関係）、不安（情念）

成功

ざやざやと、きみのこころが大きくはやる。はやく続きを読みたい。子どもの頃、遊びにいくときに感じていたワクワクとした気持ちに似ていた。なんだか懐かしい感覚だ。

ここで本を読まずに帰る場合、そのままシナリオは終了する。共鳴者の予定については基本的に都合がよいものとし、なるべく読んでもらえるよう誘導すること。本の値段を尋ねられたり、購入意欲を見せてもらったりした場合も「値札がない、剥がれてしまったのかな」と価格がわからないことにし、確認がてら共鳴者へ試読を勧めよう。

失敗

変わった書き出しの本だな、と感じる。

ページをめくる。第一章、と書かれたページの先に、一体どんな物語が待ち受けているのだろう。

紙が指に触れて、印刷された文字をなぞって、その意味をことばとして受け入れるとき、その本の世界への冒険が始まることを、きみは知っている。はじめてその感覚を知ったのは、いつのことだったろうか。とおい昔、まだきみが子どもだった頃、……。

そんなことを考えながら読むうちに、きみの意識は物語のなかへと溶け込んでいく。

36. 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、皆様の楽しい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

[謝辞]

本シナリオは、TRPG一斉投稿企画「拝啓、ビブリオフィリアの君たちへ」の開催をきっかけに執筆したものです。この場を借りて深く感謝申し上げます。

<https://portetrpg.wixsite.com/bibliophilia-trpg>