

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、探索者が夢をみるだけの短い旅路です。そこに何の意味も、意義もありません。エンディングによってはシナリオプレイを徒勞に感じる場合もあるでしょう。このシナリオにどのような解釈や想いを抱くかは、このシナリオを読んでくださる方、遊んでくださる方に委ねられています。

また、このシナリオはKP レスプレイ（キーパーを用意せず、プレイヤーひとりでシナリオを遊ぶ方法）に対応しています。まずは一度プレイヤーとして遊んでみたい……という方は、ぜひ「read me」のご案内に従ってKP レス対応ページをご確認ください。

難易度改変はご自由どうぞ。

また、このシナリオには「クトゥルフ神話技能」に対する独自解釈があります。ご了承ください。

シナリオ内の記号

□ : 技能ロール

■ : 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

MM : マレウス・モンスターロム

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。キーパリングのヒントとして参照してください。

02. シナリオについて

プレイ人数 : 1人

プレイ時間 : 1~2時間 (ボイスセッション)
20~40分 (KP レス)

必須技能 : <クトゥルフ神話> 1%以上の取得が条件となるが、なるべく高いほうが望ましい

舞台 : 海と灯台が必要

それがわたしの世界のすべてだったんだ。

これは「神話技能所持探索者」と「セッション中に新規作成するキャラクターシート」で、夢と現実と神話を旅する物語。
あるいは、ただの夢。はかない幻だ。

夢みるあなたへ。

03. シナリオ背景

探索者が夢をみた。ただそれだけのことである。

このシナリオで、探索者は夢をみる。それは過去の神話的体験にもとづく夢であり、同時に探索者に根づく「神話知識」そのもの、つまり〈クトゥルフ神話〉技能が意思を持ち独立を果たそうとする夢だ。

プレイヤーは探索者のもとから乖離^{かいり}をはじめる〈クトゥルフ神話〉技能に新しいキャラクターシートを与え、探索者をなぞりながら動かしていく。現実と夢とを交差させながら物語を進める過程で、夢（シナリオ）に対する主導権をどちらが握るのが決定される。

しかし、夢は所詮夢だ。

このシナリオに事実として残るのは「探索者が夢をみた」一点のみで、他のあらゆる一切の解釈はキーパー、プレイヤー、探索者に委ねられる。

〈クトゥルフ神話〉と 新規キャラクターシート作成について

このシナリオは、参加条件にもとづいて選定した探索者の他に、セッション中に新規作成するキャラクターシートを用いて物語を進行する。そのため、プレイヤーにあらかじめ未記入状態の新規キャラクターシートを用意してもらおうと、円滑にセッションを進行できるだろう。

この新規キャラクターシートは、探索者のもとから乖離^{かいり}しようとする〈クトゥルフ神話〉技能である。探索者の本来の技能値が高ければ高いほど、最終的な夢（シナリオ）に対する主導権を握りやすい。とはいえ、このシナリオで探索者のロストは原則発生しないため、生還率には影響しない。

【関与する神話生事象】

- ・クトゥルフ（基本 p.213）
- ・グロース（MM p.169）
- ・ニャラトテップ
（基本 p.221）

そして、探索者が過去に体験したすべての神話事象。

04. プレイヤー向け事前情報

探索者選定

このシナリオを遊ぶ際は、クトゥルフ神話技能を1%以上有する探索者を選定する必要がある。原則継続探索者であることを想定しているが、サプリメント等を使用してあらかじめクトゥルフ神話技能を所持させて新規作成した探索者を用いても差し支えない。また、下記の点について留意した上で探索者選定を行なうとよいだろう。

- ・クトゥルフ神話技能の値はなるべく大きいほうが望ましい。ただし、探索者の生還率には影響しない。
- ・クトゥルフ神話技能の値に対し、増加または減少の後遺症を負う可能性がある。
- ・正気度ポイントは高くても低くてもどちらでも構わない。

新規キャラクターシート作成

このシナリオは、参加条件にもとづいて選定した探索者の他に、セッション中に新規作成するキャラクターシートを用いて物語を進行する。そのため、手元に未記入状態の新規キャラクターシートを用意しておく、円滑にセッションを進行できるだろう。この新規作成するキャラクターシートは、探索者が夢を見る際の分身的存在として操作する。

身分的と表現されているが、探索者とかけ離れた存在になる可能性もある。まったくの別人として夢のなかで行動をする……なんて経験をプレイヤーが知っているのならば、その感覚が近い。

シナリオ描写について

シナリオ内の描写について、一部探索者の思考や行動、設定が強制的に描写される場面が存在する。ただし、それらはすべて「そういった夢をみている」という前提での描写であり、実際の探索者の在り方を強制するものではない。

たとえば、夢をみている場面で「探索者は実家で家族と肉料理を食べ、明日は魚料理が食べたいと思った」という描写があるとする。実際の探索者が「ひとり暮らしをしている菜食主義者であり、家族とは死別している」としても、あくまで「そういった夢をみている」ものとして取り扱う。

夢というものは、必ずしも現実にも即した合理的なものとは限らない。所詮夢だ、と思えば、その事象が現実になることは決してないのだ。

05. 序

はじめに。

このシナリオは、クトゥルフ神話技能を有する探索者の他に、セッション中に新規作成するキャラクターシートを用いて、夢と現実と神話を旅する物語となります。

シナリオ内では、一部探索者の思考や行動、設定が強制的に描写される場面が存在します。ただし、それらはすべて「そういった夢をみている」という前提での描写であり、実際の探索者の在り方を強制するものではありません。

現実では到底しないような行動や、^{ばか}莫迦げていると思考すらされないような荒唐無稽な発想、支離滅裂に組み上げられていく空想たち。いずれも、夢のなかで見聞きしたことは、ありませんか。

そも、夢はどこから訪れ、どこへ去っていくのでしょうか。

現実と幻想、理知と妄想、地底と天上の狭間で浮遊する、この面影は……。

いつかみた夢から、波音がさざめいてくる。

おもたい海のまなじりをかき分け、探索者のもとへやってくる。

その足音の正体は、探索者がいつか賜った愛と祝福なのだろう。

進行

[06. めざめ] へ移行

06. めざめ

探索者は夢をみる。

真夜中、実家の寝具から身体を持ち上げる。

窓にかかったカーテンの隙間、真夜中だというのにやにまぶしくて目にうるさい。

月明かりだ。だから部屋のなかがモノクロだって見えるのだ。

寝具から抜け出て、立ち上がる。壁にかけられた鏡にすがたが映る。

PL 情報

早速、キャラクターシートを作成していこう。

ここでは、キャラクターの容貌と体格を決定する。

〈3D6〉をロールし、出た結果の値が APP のステータス値となる。

〈2D6+6〉をロールし、出た結果の値が SIZ のステータス値となる。

決定したステータス値を、新規のキャラクターシートに書きこもう。

鏡には、いったいどんなすがたが映っているだろうか。

APP と SIZ を決定した

鏡から目を離す。別に眺めて面白いものでもない。

そのかわりと言わんばかりに、他のものがいくつか視界に入ってくる。

《探索可能：パソコン、ローテーブル、本棚》

探索 - パソコン

スリープモードだったようで、すぐに画面が明るくなる。

デスクトップにはさまざまなアイコンが並べられている。

PL 情報

ここでは、キャラクターの知性を決定する。

〈3D6〉をロールし、出た結果の値が INT のステータス値となる。

決定したステータス値を、新規のキャラクターシートに書きこもう。

日頃のツールの使い方や情報収集の記録は、そのまま知性の程度を表しているとい

っても過言ではない。

仮に探索者がパソコンのない時代に生きているキャラクターだったとしても、プレイヤーの認知と同じレベルで「パソコン」の存在や操作方法について、この夢では理解している。

探索 - ローテーブル

部屋の中央にあったはずのローテーブル、ソファ、引き出しに入っていたはずの小物たち。今は全部ひっくり返って、部屋の外へ向かうのを邪魔している。どかさないと外へ出られないだろう。

PL 情報

ここでは、キャラクターの筋力を決定する。

〈3D6〉をロールし、出た結果の値が STR のステータス値となる。

決定したステータス値を、新規のキャラクターシートに書きこもう。

どうして家具がめちゃくちゃになっているのかより、家具をどう整頓できたかのほうが重要だ。

探索 - 本棚

当然だが、本が収められている。

PL 情報

ここでは、キャラクターの知識量を決定する。

〈3D6+3〉をロールし、出た結果の値が EDU のステータス値となる。

決定したステータス値を、新規のキャラクターシートに書きこもう。

本棚にはどんな種類の本がどれくらい収められているのだろう。

部屋の探索を終えた

いつまでも部屋にいたって仕方ない。部屋の外へ出よう。

部屋の扉に手をかける。ドアノブは回転する。しかし、肝心の扉が、重い。どうしてこんなに重いのだろう。

肩を扉にあて、全身をつよく押しつける。ずる、ずる、とはだしが床に渗む。

PL 情報

ここでは、キャラクターの持久力を決定する。

〈3D6〉をロールし、出た結果の値が CON のステータス値となる。

決定したステータス値を、新規のキャラクターシートに書きこもう。

扉はどれだけ力を込めても開かない。

息はどれくらい切れている？ 呼吸を落ち着けるまでにどれだけの時間がかかる？

どうにも扉が開かない。諦めて、一步後ずさる。

そのとき、キィ、と扉が軋んだ。ドアノブから手が離れるよりも先に、部屋の外のひんやりとした空気が流れ込んでくる。

そうだった、この扉は引いて開けるのだった。部屋の外へ出よう。

進行

[07. めばえ] へ移行

07. めばえ

部屋を出る。歩く。玄関を抜ける。ずっと、モノクロームな写真のなかを歩いているような感覚がつきまとう。

なぜだか、駆り立てられるのだ。出かけなければならない気がする。

玄関を抜けて坂道をくだれば、唐突に紺碧の海が広がっている。

家々も田畑も呑み込んだ砂浜がシンと月の色にひかっている、綺麗だ。歩いてみよう。

PL 情報

ここでは、キャラクターの器用さを決定する。

〈3D6〉をロールし、出た結果の値が DEX のステータス値となる。

決定したステータス値を、新規のキャラクターシートに書きこもう。

砂つぶてを踏みしめて歩くには、少しだけコツがいるのだ。

足跡をつけるスピードだって、個人差があるのだ。ゆっくり歩きたいかどうかは別として。

砂浜を歩く

静かだ。砂に足の沈む音も、身体の内側から反響するはずの耳鳴りも、鼓動の音すら聞こえない。

そういえば家に誰もいなかったことを思い出す。

他は全部、この海と砂浜と月光が呑み込んでしまったことだし……ふと、頭をよぎるアイデア。

21. 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、CoCweb 公開企画『人類どもは禍ツ時に夢をみるか?』に寄稿したものです。この場を借りて深く感謝申し上げます。

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 : EI96248