



本翅の彩度

| | | |
|-----|----------------|----|
| 22. | クリア報酬 | 33 |
| 11. | I was born. | 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さ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にどうぞ。
 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、キーバ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

他種族の知性に対し熱心な蒐集を行なうイスの偉大なる種族のうち一体が、文学作品における芸術を余すことなく享受するために「作家そのものを作品にする」ことを試みた。書いても書いても尽きない泉のごとき作家たちの言葉を、ひとところに閉じ込めて独占しようとしたのである。

そこで、「精神交換」「向こう側への旅」を織り交ぜた呪文を作家たちに授けて利用させ、「作家」と「作品内に登場する『私』という語」とを呼応させることで、作家本人を作品の中、つまりは「物語内世界」へ誘引し、作家のすべての言葉を内包した作品をつくりはじめた。

今回、探索者は偶然、作家の閉じ込められた作品をイスの偉大なる種族が回収しに来るよりも先に読んでしまい、「私(モノ)」の描写によって「物語内世界」へ誘引されてしまう。そして、探索者も「もの語る存在」として、作品内で機能しはじめるのである。

はたして、この世界をかたるのは、誰なのだろうか。

関与する神話生物および呪文

- ・イスの偉大なる種族 (6版ルールブック p166/7版ルールブック p276)
- 「精神交換」(6版ルールブック p266/7版ルールブック p248)
- 「向こう側への旅」(6版ルールブック p288)

このシナリオでは、上記二種類の呪文を組み合わせたオリジナルの呪文が登場する(7版の場合は「精神交換」をベースにされている)。呪文を執筆作業によって行使することで、作家本人と作品内の「私」という語とが呼応し、作家が作品の中へと取り込まれてしまう、という寸法だ。

なお、呪文「精神交換」の対象となる者は、呪文の使い手を知っていて、愛しているとか強い好意を持っている者でなければならないため、この呪文は「執筆を愛することをどうしてもやめられない者」にしか扱うことができない。

シナリオ内での呪文の使い手は、作家と「私(モノ)」の二者である。作家は「私(モノ)」との相互作用によってこの呪文に完全に囚われてしまうが、探索者は「私(モノ)」からの一方的な呪文の行使であったため完全に囚われることはなく、「物語内世界」においても独立した語りを行なうことができる。





シナリオギミックについて

【心理学】は通常シークレットダイスを用いて判定されるため、「私(モノ)」からも結果について描写の干渉が行えないし、本音そのものは書き換えられない。このシナリオにおいて【心理学】は「物語内世界」内において唯一確実に有用な情報を開示できる技能である。

シナリオ内の指定描写は導入時点から、作品内に登場する「私(モノ)」という存在(物語の語り手として表記される語の一種)が語るものであり、全て「私(モノ)」というNPCの視点に基づいて書かれている。

このシナリオの本文は、[10. 導入] ~ [13. コペルニクスの展開] までの描写はテキスト発信元名を空欄の状態にPLへ開示し、ダイスロールに関する指示、【心理学】の結果、[13. コペルニクスの展開] 以降の描写は発信元名を「KP」状態でPLへ開示すること。

また、上記のギミックの都合上、「物語内世界」で探索者へ有用な情報を確実に届けられる技能判定は【心理学】のみであるため、PLへ向けてKPはセッション開始前時点で「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」という旨を告げておくこと。

さらに、「物語内世界」での【心理学】以外の技能判定については、探索者またはPLからの「描写(宣言)」によって、KP裁量で任意のプラス補正や自動成功扱いの判定を行なってよい。

(例:【目星】判定失敗ののち「よく目を凝らす」という宣言による振り直し、【聞き耳】判定提示前に「耳をそばたてる」という宣言によるプラス補正追加など)

なお、技能判定に関しては、6版と7版で判定方法が異なる部分のみ【6版技能/7版技能】と表記している。



登場 NPC

「N」

作家が「物語内世界」に誘引されて形成された登場人物。「物語内世界」においては探索者の知人という設定だが、実際の作家の設定はKPおよびPLに一任される。「物語内世界」においての「私(モノ)」の代理人として機能しているが、偶然巻き込まれてしまった探索者が「物語内世界」から脱出をするのに協力しようと試みてくれる。

「私(モノ)」

前述 NPC「N」と呼応することによって、書かれた作品内に登場する「私」という物語の語り手としての語から発生した存在。便宜上「私(モノ)」と表記する。

未完成のまま作家の現実世界からの消失によって停滞してしまった物語を語るべく、「N」と探索者にはたらきかけ、作品の完成を目指す。

「古書店主」

作家たちに呪文「精神交換」「向こう側への旅」を織り交ぜた独自の呪文を教え、作家そのものを作品へ変容させている人物。その実態は精神交換を施したイスの偉大なる種族であり、作家を変容させた作品を蒐集することで人間の文学における芸術についての見識を深めることを目的としている。

エンディングについて

このシナリオのエンド分岐およびエンド名は以下の通り。

- 独白……探索者が物語内世界から脱出を果たせずロスト
- 双眸……探索者が作家の作品を破壊し、探索者のみ生還
- 参看……探索者が作家の作品を手元から失い、探索者のみ生還
- 黎明……呪文が燃やされることにより探索者と作家の両生還
- 無辜……上記4種類のいずれにも属さない展開を迎えた場合のエンディング

シナリオチャートは基本的に一本道の構成であるが、このシナリオはギミックの都合上、無限のエンド分岐の可能性が存在する。そのため、もしシナリオ展開が想定されている4種類のエンディングのいずれにも属さないものになった場合には「エンド・無辜」とし、その場でオリジナルのエンディングを創造してよい。





セッション開始前のアナウンス

「発信名」はオンラインセッションでの発言キャラクター名を想定して記載している。

発信名：「KP」

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 「本翹の彩度」
ものがたり得るあなたへ。

プロローグ

発信名：空欄

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。

作家が呪文を用いながら書きだした作品の冒頭文。探索者はこの文章から続く作品を読むことで「物語内世界」へ誘引される。また、PLに向けては「私(モノ)」の概念および【心理学】を含む技能判定のギミックについて理解するための足掛かりとなる。



導入

発信名：描写…空欄 / 判定ロール指示および【心理学】結果…KP

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、彼の視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

・特定の名前を設定されていないNPC。PLが望むのであれば、任意の名前を付けてしまって構わない。また、「N」と探索者との出会いや交友状況についても、即席で自由に設定してよい。なぜなら、ここで語られる「N」はあくまでも「私(モノ)」によって語られるものであり、本来の特定の人物とは異なっているためである。

・以下、「N」についての「私(モノ)」の描写例を挙げる。シナリオ進行やクリア条件には影響しない部分であるため、必要に応じて描写するとよいだろう。

「N」の挙動について

Nははにかむように笑うのが癖の青年で、君に対しても、いや正確には誰に対しても遠慮がちに話をする人物であった。言葉をたくさん書くのとは相反するかのように、彼の口からもたげられる声や言葉は少なかった。何やら両腕いっばいに抱えた宝石や泥にふらふらとしながらどうしたものかと思案にくれる、そんな表現の似合うさまをよく見せていた。

「私(モノ)」の視点からは「N」の現実世界で既に書かれている作品については関与できないため、具体的な描写を避けている。

「N」の著作について

さて、肝心のNの著作についてだが、君は実際に読んだことがあるだろうか。もしあるのだとすれば、自由にのびのびと感想をしたためるとよい。もし読んだことがないのだとすれば、直接彼から尋ねればよいだろう。

「N」の家について

Nは家族を亡くして尚実家を畳むこともなく同じ場所に住み続けている。そのため、君はやや郊外の坂道を上った先にある一軒家を訪れることとなるだろう。名前もわからぬ雑草とも花ともつかぬ植物がアスファルトの縁をなぞるように風にそよいでおり、のどかな日差しを受けていた。

時節について(夏を想定した例だが、シナリオでの季節は不問)

まだじわりじわりとした熱を頬の内側にはらんだ空気が残る、夏の透明な空気が視界にかおる。民家の柵から百日紅がほころび、側溝を色彩で濡らしていた。アスファルトのざらざらと陽光を反射する手触りが蟬の鳴き声と滲んで溶けるようにして、君はそんな道を歩いている。

Nの家に到着する

呼び鈴を鳴らしても、何も反応がない。しかし君は、Nから特に家を空けるとは聞いていない。

Nと連絡を取ろうとする

メッセージを送っても何も反応がない。電話をかけてみても、発信音が耳元で繰り返しさえするばかりで、Nからの応答は一切来ないことがわかる。

【聞き耳】可能

○成功

玄関の向こうで、かすかに電話の着信音が鳴っていることに気がつく。

○失敗

何度電話をかけ直しても、均一にならされた抑揚の自動音声アナウンスが流れるばかりで、君は埒が明かないと判断せざるを得ないだろう。

Nの家の扉を開けようとする

ドアノブに手をかけると、鍵がかかっていないことがわかる。手首をひねれば、何にも阻まれることなく扉が開き、玄関の内側へと君の意識を向けさせた。

そのまま、君の眼球はNを探してさまよい、やけにぼやけてしなだれ落ちる。

君がNの家の扉を開けた瞬間、抗いがたい目眩が君を襲ったのである。まるでましろい睡魔に首から上をばくりと喰われてしまうかのような感覚。湿った真綿のかたまりを無理に飲み下させられるような感覚。頭蓋の内側にどぼどぼとシリアルとミルクを振舞われるような感覚。どんな表現とも違う意味不明の感覚が、君を一挙にまばゆい暗闇の底へ引っ張っていったのだ。

そうして、君の眼球はNを探してさまよい、やがてぼやけてしなだれ落ちた。

→ 11. I was born. ←

I was born.

発信名: 描写…空欄 / 判定ロール指示および【心理学】結果…KP

眼球がしばたき、睫毛が震える。どれくらい時間が経ったのかはわからないが、君がようやく意識を取り戻すと、眼前にはまるで知らない光景が広がっていた。

ばらばらと滲むようなちいさな魚の群れが視界をざあっと横切る。かと思えばあちこちへばっと散らばる。そして、無数の個となって見渡すばかりの反射光になっていく。ちいさな魚たちはおろしたての紙のような白銀の腹をすべらせては、きやらきやらと君へ笑いかける。

君のいる場所は、どうやら一艘の舟の上のようだった。そして、君と同じようにして、舟の上にはぼかんとまどろむNの姿があった。

「……ねえ、君」Nは君へ語りかける。「ああ、来てくれたのが君で、よかったな」

【SANC 0/1】

持ち物を確認する

君はこの世界へ訪れることになるより以前のことを、何も所有していないことに気がつく。

持ち物について・補足

・「この世界」=「物語内世界」である。もし探索者が導入部分で持ち物について明確に宣言がなされており、さらに宣言された持ち物について再度確認が行なわれた場合は、以下の描写が発生する。

それは、存在する。君が持とうと決めたものなのだから。

導入からこの時点までの「私(モノ)」の「君」という二人称による描写によって、探索者は「物語内世界」内に語られ、誘引される。現実世界での探索者の実際の行動は、「私(モノ)」の潜む作品を偶然読んでしまったに過ぎない。



「私(モノ)」は探索者から言葉を引き出すのを目的としているが、不用意に探索者たちに自身の存在を知覚されるのは好まない。ここから先さらに探索者およびPLが食いだがるのなら、「私(モノ)」は「N」から探索者へ話しかける、という描写を行なうことで軌道修正をするだろう。