



TRPGシナリオ

夏に沈む

なつにしずむ

青春を、もう一度。



TRPGシナリオ

夏に沈む

なつにしずむ

TRPG ってなんだろう？

TRPG (テーブルトーク・ロールプレイングゲーム) とは各プレイヤーが自分で作ったキャラクターを演じ、プレイヤー同士で会話しながら物語を勧めていく対話型のゲームです。こうやって言葉にしても実際どのように遊ぶのかイメージがつきづらいと思います。そのため、ステップごとに分けてご紹介したいと思います。

▶ STEP1 システムとシナリオを選ぶ

今回は『夏に沈む』というシナリオのオリジナルシステムで遊んでいただくので、STEP1 を飛ばした状態で始めることになります。このシナリオを遊んで、他のシナリオも遊んでみたいと思ったら改めて選んでみてください。

▶ STEP2 キャラクターシートを作る

TRPG を遊ぶためには自身が動かすキャラクターを作らなければいけません。キャラクターシートを〇ページに添付しているのでダイスを振って能力値を決めていきましょう。このシートを作るのが難しいと思った場合はサンプルキャラクターシートを用意しているので、それを使用するのをおすすめします。

▶ STEP3 GM(ゲームマスター)はシナリオを読み込み、PL(プレイヤー)に遊んでもらう

GMはPLからキャラクターシートを貰った後に確認をします。ここでは秘匿HO(ハンドアウト)があるシナリオなら秘匿と齟齬が生じる設定ではないか、推奨技能に割り振っているかを確認してください。確認を終えたらダイスを用意して実際に遊んでみましょう！

夏に沈む

概要

人数：PL2人+GM1人

舞台：現代日本 夏 島クローズド

時間：4時間程度

コスト率：？

後遺症：高確率

システム：「夏に沈む」限定のオリジナルシステム

PC作成条件：新規高校生 PC 限定・秘匿HO

注意：感情の指定・グロテスクな描写あり

あなたたちはこの島で生まれ育った幼馴染である。

公開 HO

H01 あなたは聞こえている

きこえるのは ゆめかうつつか

H02 あなたは覚えている

わすれられないのは しあわせか

あらすじ

観光客すら滅多に訪れない小さな島。そこは貴方達が生まれ育った場所。
今年の夏は 100 年に一度の大きな祭り「風夏祭」が執り行われる。
これは貴方達の夏のおはなし。

シナリオ上の表記

H01

H01 の秘匿チャットに送る内容

H02

H02 の秘匿チャットに送る内容

GM 情報

PL には基本的に知らせない情報。KP がシナリオを回すための手助けになる情報。

見出し

▶小見出し

描写・処理など

技能名

< 成功 >

技能を成功したときの情報

< 失敗 >

技能を失敗したときの情報

秘匿 H0

H01 あなたは聞こえている

あなたは聞こえている。ぶくり、ぶくり。ごぼ、ごぼ。夢の中、真っ暗な視界で泡が弾ける音を。

いつからだったか、あなたは奇妙な夢を見るようになった。泡が弾ける音が連続して続いてやがて何も聞こえなくなる。そして最後に H01、あなたの名前を呼ぶ声が聞こえるのだ。

あなたは幼い頃からこの小さな島で共に過ごしてきた H02 のことを大切に思っている。大切にしているのであれば H02 に対して友愛・親愛・恋愛など、どのような感情を持っていても構わない。

そしてあなたは物心ついた頃からちょっとした怪異やオカルト現象に遭遇することが多い。幸いそのことによって何か大きな被害を受けたことは今のところない。

あなたが怪異について家族に相談すれば祖父が「これを持っていなさい。いつか役に立つかもしれない」と銀色の指輪を渡してくれた。

祖父が言うにはこの指輪は怪異から自分の身を守るために使えるかもしれない、ということらしい。代々家に伝わるものではあるが詳しい使い方はわからないのだという。何も無いよりはマシかもしれない、とあなたは普段からその指輪を持ち歩いている。

使命

友人と夏祭りを楽しむことだ。

推奨技能

<目> <足> <思考> <俊敏>

H02 あなたは覚えている

あなたは覚えている。3年前の夏、水面から落ちてくる人間の体を。

あなたの本当の姿は人間ではない。

食べた生き物の身体を模倣できる怪物なのだ。始まりの姿すら忘れるくらい途方も無い時間を過ごしてきたが、数年前にこの島にたどり着いた。

その際に酷く弱りきったあなたは小魚の姿で島の浜辺に打ち上げられていた。そこを通りがかったのが H01 だ。

H01 はあなたが元気になるまで世話をすると海に帰した。海に帰されてからのあなたは H01 のことをそっと見守っていた。

それからどれくらいの月日が経っただろう。

ある日、海面に落ちてくる何かを見つける。近づいてみれば H01 を見ていたあなたにはわかる。それは H01 とよく共にいる人間だ。

肺が水で満たされてしまったためか海底へ沈んでいくそれをあなたは食らった。
人の体で海岸を目指せばちょうど H02 を探していた H01 と出会うことができた。

そうしてあなたは "H02" になった。念願だった H01 との繋がりを手に入れたのだ。

使命

これからも H01 と共に過ごし続けることだ。

推奨技能

< 目 > < 足 > < 思考 > < 俊敏 > < 第六感 >

公開 NPC

九重 楓 (このえ かえで)

村に住む子ども。ちょっぴり内気な女の子。H01 と H02 によく懐いている。

八切 (やぎり)

恋人である神様を取り返す日を何百年も待ち望んでいた。人ではない。

彼女

封印されていた神様……ではなく海に棲む怪異のようなもの。八切の恋人。社で疲れきっていた体を癒すために手当たり次第に人を食べた。風夏祭の際に捧げられる 100 年に一度の生贄でなんとか命を繋いでいた。

久遠 銀次 (くどう ぎんじ)

今年の生贄を用意する役回り。長く島に住んでおり、土地とここに住む人間に愛着がある。島民ではなく外の人間である佐倉を生贄として連れてきたのはそれが理由である。

佐倉 杏 (さくら あんず)

謎に包まれた風夏祭を取材しに来た学者。好奇心旺盛で礼儀正しい。いい人。だが生贄にされかけるし最終的に H02 に食べられる。

付属物について

本冊子以外の PL 向け概要、用語集、サンプルキャラクターについては GM 以外の 2 人にも開示していただいて構いません。秘匿 H0 についてはプレイヤーがどちらの H0 にするか決めてから配布してください。H01 の秘匿をもらったプレイヤーには H02 の秘匿を見せないようにしてください。同じく H02 の秘匿をもらったプレイヤーにも H01 の秘匿を見せてはいけません。情報やアイテムのカードは情報が出たら適宜 GM はプレイヤーに渡してください。オンラインで遊ぶ場合はテキスト情報を送ってあげましょう。

夏に沈む

導入

■■■■はじっと夜空を見つめている。

数多の星々の中でも一等輝くそれに手を伸ばしてみても、届かない。

■■■■は■■■■になりたかったのだ。

たったそれだけのことで。

たったそれだけのことで。

たったそれだけのことで。

『夏に沈む』

個別導入 H01 ※通話を H01 と H02 で分ける

ぶくり、ぶくり。ごぼ、ごぼ。

ああ、いつもの夢かとあなたは感じるかもしれない。暗い視界の中で水泡が膨れ上がっては消えていく音だけが鼓膜にこびり付く。じわりと妙に温かなこの場所はどうやら海の中のようにであった。

「H01」

技能：耳

< 成功 >

「——会いたかった」

いつもただ名を呼ぶだけの声がそう呟いた気がした。

< 失敗 >

ただ泡が弾けていくだけの夢だがここ最近ずっと続いていることに不安を感じる。

誰かもわからない声に名前を呼ばれれば意識が浮上していく。あなたはここ最近続く夢にどこか恐ろしさを感じることもあるだろう。しかし、夢は夢だ。

あなたは何事もなく目覚めることができる。

聞き慣れた蝉の鳴き声で微睡んでいた意識が覚醒する。体を起こして辺りを見れば夕日が差し込んだ風鈴は畳の上に白らかな光を映し出している。慌てて時刻を確認すれば 18 時 30 分を少し過ぎたところだった。

H02 は 18 時に迎えに来ると言っていたが何かあったのだろうか?しばらく暇を潰す必要がありそうだ。

(RP)

技能:目

< 成功 >

家族共用の本棚に古びた絵本を見つける。タイトルは人魚姫だ。あなたは小さな頃両親にその本を読み聞かせてもらったことが思い出せる。

技能:記憶 / もしくは本を読むという宣言

< 成功 >

人魚姫とは人間の世界に憧れていた人魚が王子に恋をする話だ。人魚はその恋を叶えるために魔女のところへと行き人間にしてほしいと頼み込んだ。魔女は人魚姫の美しい声と引替えに人間の姿にしてくれるが、王子が他の人間と結ばれば二度と元の姿には戻れず海の泡になってしまうのだと告げる。人間になった人魚姫は王子に拾われて妹のように可愛がられていたが、ある日彼が結婚することを知る。王子の結婚式が近づく人魚姫の姉たちが彼女を心配して、王子を刺せばナイフを持って現れる。ナイフを受け取ったものの王子を殺すことができなかった人魚姫は、それを海に投げ捨てて自身も泡になってしまうのだ。

絵本を開くと小さな紙片が落ちてくる。

(RP)

しばらく準備をしているとピンポーンと玄関のチャイムの音が鳴り響く。どうやら H02 が迎えに来たようだ。

個別導入 H02 ※通話を H01 と H02 で分ける

今日のあなたは H01 とお祭りに行く約束をしている。待ち合わせは 18 時に H01 の家で、という話であなただけが迎えに行くことになっていた。

家を早めに出て海沿いの散歩道をあなたは歩いていく。まだまだ始まったばかりの夏の夜は夕日が差し込んでいて、18 時には明るい。

技能:精神力

< 失敗 >

ぐう、とお腹が鳴る。恥ずかしがり屋の PC ならひとりでいるときでよかったと思うかもしれない。

急いで向かえば直に見慣れた H01 の家が見えてくることだろう。この道もあなたにとってはもう慣れたものだ。しかし普段と違うことがひとつあった。

それはHO1の家の少し手前、熱いアスファルトの上の雀だ。轢かれてしまったのだろうか、横たわったまま動くことはないようだった。その様子に対してやけに目が惹きつけられる。

技能:精神力

<成功>

無意識にその雀へと手が伸びる。ふと、口の端から溢れる唾液に気づく。ああ、こういう時HO2と言う人間であれば拭わなければいけないんだった。

伸ばした手を引っ込めて口元を拭ったことではとす。自分の本能のままにこの雀を食らってしまいたいと考えたことに。

<失敗>

あなたは無意識にその雀に手を伸ばす。伸ばした指先から自身の体が黒い泥へと変貌していく。気がつけば目の前にはもう何もなかった。いつもと変わらない小道がそこにあるだけだ。

きっと自分はその雀を食べてしまったのだろう。あなたの食欲がほんの少し満たされる。

それと同時に自身の視点がいつもよりもずっと低く、地面に近づいていることにも気が付く。どうやら捕食した雀の姿に体に変化してしまったようだ。あなたが元のHO2の姿を思い浮かべれば、体は人の形へと戻っていく。

(RP)

あなたは今度こそHO1を迎えに行くために立ち上がる。玄関のチャイムボタンを押せばすぐにHO1と会うことができるだろう。

本編 ※通話合流

【HO1の家】

今日は100年に一度の大きな祭り「風夏祭」が開催される。島をあげて大々的に執り行われる祭りではこの小さな島にしては珍しく屋台が並ぶらしい。それを目当てにHO1とHO2は祭りに参加しようという話になっていた。確かHO2が18時に迎えに来ると言っていたが、まだ来ていないようだ。しばらく準備をしているとピンポンと玄関のチャイムの音が鳴り響く。どうやらHO2が迎えに来たようだ。

(RP)

家の外に出れば浴衣を着た子ども達が楽しそうに駆け回っている。町の至る所に吊り下げられた提灯は山へと続いている。どうやら神社の参道へと続いているようだ。きっとそこに屋台を構えているのだろう。遠くからでもぼんやりとオレンジの光が集まっていることがわかる。

技能:目

<成功>

海岸沿いにも提灯が吊り下げられている。しかし人はいないようだ。

< 失敗 >

「おい、早く行こうぜ。もたもたしてたら綿飴売り切れちゃうかもしれないだろ!」
子供達が楽しそうに走っていく姿が見える。

【神社】

提灯に導かれるように二人で神社の方向へと歩いていく。近づくほどに祭囃子の笛と太鼓の低い音が迫ってくる。周囲を見渡してみればいつの間にか多くの人に囲まれていた。次第にぼつぼつと屋台が見え始め焼きそばのソースの匂いに誘われるかもしれない。りんご飴やたこ焼きのような食べ物の屋台もあれば、金魚掬いや射的など定番の遊びを楽しめるものもありとても賑やかだ。

▶ 探索箇所

< 屋台 / 周囲の人々 / 本殿 >

【屋台】

煌々とした橙色の灯りに照らされた屋台群。定番のものならなんでも揃うだろう。ここでは好きなようにお祭りを楽しむことができる。

GM 向け情報

下記に載せた例以外にもPL がやりたい遊びがあればやらせてあげてください。GM のアドリブで簡単なルールを作って遊ぶと楽しいと思います。

また、金魚掬いの例に出てくる楓は遊ぶ最中に必ず出会うようにしてください。できるだけ二人に楓と遊んでもらいましょう。

▶ 例

< 射的 >

三段になった台の上に景品が並べられている。目の前の台にはコルクを詰めた銃が置かれている。一回100円と書かれた札が屋台にかかっている。。欲しいものがあるかどうか< 幸運 > で判定。成功したらお祭りの景品としてありそうなものであればあったことにしてい。

「お!兄ちゃんたちやってくか?一回100円で3回撃てるよ!」と店主が話しかけてくることだろう。

【射的ルール】

- ①まず景品に狙いを定められるか< 技能: 目 > を振る。成功したら次の技能に+10%の補正がかかる。
- ②次に銃を構えて撃つために< 技能: 手 > を振る。成功したらダメージ判定1d5。もしクリティカルだった場合1d5+1の判定にしてあげると良い。景品の耐久度より上回ったらGETできる。

▶ 景品の耐久度

大きさごとに決められている。大きいものほど耐久度が高いので落とすのは難しい。欲しい景品が見つかった場合は以下のサイズを参考にして耐久度を決めてください。

大（耐久度10）

おもちゃの銃、フィギアなど

・中（耐久度8）

片手で持てるサイズのぬいぐるみ

・小（耐久度5）

キャラメルのような小さめのお菓子

<金魚掬い>

赤と黒の金魚がプラスチック製の水色の水槽で優雅に尾ヒレを揺らしている。ちょうどひとりの女の子が挑戦している最中のようだ。

▶女の子に話しかける

「うーん、うまく入らないなあ……」唸りながら金魚と格闘していた少女は声をかけられるとこちらを振り向く。

「あ!H01 お兄(姉)ちゃんとH02 お兄(姉)ちゃん!」

彼女は楓(かえで)。あなたたちの家の近所に住む小学生の女の子だ。子ども好きのPCなら時折遊んでやることもあったかもしれない。

▶随分と苦戦してたね

「み、見られてた?恥ずかしい……」

「こういうの苦手で。もうちょっと手先が器用だったら良かったんだけどね」

▶取ってあげようか?

「いいの?お兄(姉)ちゃん達がいいならお願い!」

(提案されなかったら)

「その、もしよかったら私の代わりに取ってくれないかな……?」とチラチラこちらを見てくる。

【金魚掬いルール】

上手く掬えるかどうか<技能:手>を振る。失敗するまで振り続けることができ、成功した数だけ金魚を持ち帰れる。

GM 向け情報

ちなみに金魚は生き物なのでH02が捕食を行うのであれば金魚の姿になれる。

▶楓に金魚を渡す

あなたたちから透明な袋に水と一緒に入れられた金魚を受け取ると彼女は目を輝かせる。

「わー!本当に取ってくれたんだ!ありがとうお兄(姉)ちゃん達!」

「えっと、こういうときはお礼するんだよねっ!」

もぞもぞと自身の髪に挿していたお花を抜き取り、あなたたちの方へ差し出す。

「これ、お礼!金魚さん取ってくれてありがとう!」

▶ **楓のものだから受け取れない**

「金魚さんと交換なのに……いいの?」

「えへへ……大切に育てるね」

楓はにこにここと笑って袋の中の金魚を眺めている。

▶ **受け取る**

「わたしがお兄（姉）ちゃんの髪に挿してあげる!」

「ふふ、似合ってるよ!お祭り一緒に楽しもうね!」

【本殿】

長い階段を登っていけば普段は近所の子どもたちが暇つぶしの場所として集まっているだけの静かな空間にたどり着く。ここにも赤い提灯がいくつも吊り下げられており、夜ということもあってかどこか異国じみた不思議な雰囲気醸し出している。木で造られた本殿は古びており小風に吹かれてぎいぎいと音を立てていた。

技能: 目

< 成功 >

社の前に看板が立っていることに気づく。小さな木の板に雨風で掠れてしまったのだから文字が頼りない。しかしなんとかあなたはその簡素な説明を読み解くことができる。

▶ **社の前の看板**

豊穰の神

古くから島に豊穰を与え、災いから遠ざける力を持つ神がこの地に降り立ったことがはじまり。

ひとたび神が力を振るえば、島の海では大量の魚が釣れ飢饉が解消されたという伝説が残されている。

現在もここで我々を見守ってくださっているのだ。

< 失敗 >

社の前に看板があることに気づく。しかし、小さな木の板に雨風で掠れてしまったのだから。文字を読み取ることはできない。

技能: 目

< 成功 >

筆で何かの文字と絵が書かれたお札がいくつも貼られているようだ。文字の方は崩された書体だからか読み取ることが難しい。絵の方は円形にぐるぐるととぐるを巻く形で波打っている。海をモチーフにしているのだろうか?

▶しばらくしたら

「わざわざここまで登ってくる物好きもいるんだね」

木陰から黒髪の男が笑いかけてくる。ひらひらと愛想よく手を振りあなたたちを招くと「ここにいる神様のこと、知ってる?」と問いかけてくる。

▶あなたは誰?

「八切(やぎり)だよ。よろしく」

▶知ってる

「へえ、じゃあどんな神様がいるのか教えて見せてよ」

看板に書かれた特徴を話すのであれば彼は「これ、そんな風に書かれてるんだ」と看板を見やる。

「ここまで読みづらいと俺にはさっぱり。もっとわかりやすく書いてほしいよね」

▶知らない

「だよ。島の子もなかったらまだ知らないか」

彼は社の前に立てられた小さな看板を指でこつこつと叩く。

「実はここには人魚が祀られてるって噂なんだ。山神とは程遠いけれどね」

「海に棲む人魚がこんな干からびた山奥にいるだなんて可哀想だと思わない?」

(RP)

PCたちが何と答えようと最後にはニコニコ笑って八切は100円と簡素な白い札のついた箱を指差す。

「せっかく来たのならおみくじでも引いていったら?子どもってそういうの好きでしょ?」

▶あなたは引いたの?

「俺?俺は大吉だったよ。今日はツイてる日みたい」

おみくじを引くのであれば1d100を振ってもらう。

GM 向け情報

ここでは大吉>吉>中吉>小吉>末吉>凶>大凶の順に運がいいということになる。
どんな出目でも内容自体は変わらない。

【運試し】

1~5 大吉

6~20 吉

21~40 中吉

41~60 小吉
61~80 未吉
80~95 凶
96~100 大凶

▶ H01 のおみくじの内容

今後の運勢: 災いはすぐそばにある。気を引き締めるように。
健康運: 体調を崩しやすい。早急に原因を解決するべき。

▶ H02 のおみくじの内容

今後の運勢: 欲で身を滅ぼすべからず。時には我慢も必要。
健康運: 良い。ただし、食べるものには注意。

(RP)

男はしばらくあなたたちと話し込んで満足したのか「じゃあね」とひらひらと手を振ってどこかへと歩いていってしまった。直後、階段からコツコツと複数の音が響く。誰かが登ってきたようだ。そちらに目を向ければ、赤の法被を羽織った男たちをひとりの老人が引き連れている。丸まった背中が特徴的で顔を覆うように鬼の面をつけており、周囲の男たちも同様に面をつけているようだった。横にはひとり面をつけていない女が立っている。あなたたちがその女の顔を見れば見知らぬ人間だと言うことがわかるだろう。

技能:思考

< 成功 >

長くこの島で暮らしている自分たちでも見たことのない顔だ。きっと外からやってきた人だろうということがわかる。なぜこの女性はこんな場所へと連れてこられているのか疑問に思いかもかもしれない。

< 失敗 >

長くこの島で暮らしている自分たちでも見たことのない顔だ、と思う。

老人はあなたたちの方へと体を向き直す。しゃがれた声でこう問いかけてくることだろう。

「H01 とH02 か。なぜこんなところに?」

GM 向け情報

老人はこの島に長く住んでいる人間である。そのため幼少期から今までをある程度知っているH01 とH02 に関して友好的であり、守るべき島民の一部だと考えている。

(RP)

▶ あなたは誰?

「ああ、面をつけてるからなあ。わからねえか。久遠(くどう)だ。」

そう名前を言われてみればあなたたちのよく知る男だということがわかる。子どもの頃から無愛想で有名

だが、島の子供たちはなんだかんだ面倒を見てもらっている。鬼の面からは表情を窺うことができないが、目の前の男は昔を懐かしむように息を吐いている。

「お前たちくらい若いと少し見ないうちに随分とでかくなるもんだ」

▶ここで一体何を？

「祭りだよ。そうでもないところまで上がってくるのはこの体じゃあキツイんでね」

H01H02 が祭りの詳細について聞くようであれば「お前たちには関係のないことだ。子どもは下の露店で遊んでな」とはぐらかされてしまうだろう。

▶そちらの女性は？

「この方は学者さんらしくってな。以前からこの島の伝統だとか文化だとかに興味があるって言うんで今回招いたんだ」

「なんていったって100年に一度の祭りだからなあ」

女性は一歩前に出て軽くお辞儀をすると黒く艶やかな髪が垂れる。身なりは清潔に整えられており、その所作からも島の間人とはどこか違う洗練された雰囲気を感じる。

「はじめまして、民俗学を研究している佐倉 杏(さくら あんず)と申します。このような特別な日にここへ訪れることができ嬉しいです」

にこりと微笑んだ彼女は興味深そうに本殿へと視線を向ける。

「今回の風夏祭は豊穰を願う祭りだと伺いました。ここは神様を祀る場所なんですよね。」

「どのような神様を祀っているんでしょうか？」

「ここはだな……」

そのように久遠へといくつか質問をすると使い古された革手帳に文字を書き込んでいく。粗方聞き終わったのかこくこく頷きながら階段の方へと目を向ける。

「風夏祭では提灯が沢山使われていますよね。確かに祭りといえば提灯のイメージがありますけどここまで多いというのは何か理由があるんですか？」

「あれはなあ。通り道の名残なんだよ」

「通り道……？」

「神様と……まあ後でわかる話だ。それよりもそろそろ時間だな」

H02

突如、眩暈がする。尋常じゃないほどの汗が噴き出てその場で思わず立ち止まってしまった。

湧き出る涎さえ飲み込むまでもなく渴いていく。夏の夜の暑さのせいだろうか。やけに息苦しい。

漠然とした焦燥感と飢えが体を走っていく。なんとか、なんとかしなければならぬ。そうしなければ。

技能:精神力-50

< 成功 >

あなたはその強靱な理性で本能を飼い慣らす。まだ耐えられる。まだ人でいられる。
……そのはずだ。

< 失敗 >

何かに釣られて視線が無意識にそちらを向く。男、老人、女、H01。
ああ、とても、とても美味そうだ。意識が何かと混ざって溶けていく。
これは自分のものじゃない。いや、自分のものだ。
ずっとずっと前からこれが自分なのに。

ぶく、ぶく……………ごぼ。H01、あなたには聞こえてしまう。液体が流れ出る粘着質な不快音が耳に纏わりつく。

それは自身の隣から発されているものようだった。恐る恐る視線を横へと向ける。

H02の姿はもう人の形を取っていないかった。

ぶくぶくと膨張するH02であったものはやがて不定形な黒い泥へと変貌を遂げる。——あれは誰だ？いや、正しくは"何"なのだろうか。泥は地面を這いずるそれは頭部に向かって飛びかかる。ずりりと覆い被さられば哀れな獲物は容易く全身を泥によって包まれていく。ばきり。じゅう、じゅう。何の音かも考えたくないような恐ろしい音を立てていたそれは動きを止める。泥の影が大きく伸びて人の形を創り出す。

それは、見覚えのある顔だった。目の前で溶かされていったあの佐倉杏だ。死んだはずのその女性はその長い髪を靡かせて今日の前にいる。

これは一体どういうことなのだろうか。< 技能: 精神力 > 成功で減少なし、失敗で-2

H01

人間を食べるH02を見たあなたは何を感じただろうか。

少なくともH02は自分に敵意を向けていないようだ。H02はいつもより動揺しているように見える。

H02

自分の姿が今捕食した佐倉 杏の姿に変形していくことがわかる。

ここに来てからずっと生きた人間を食べたことはない。しかし今日に限って随分と空腹だったらしい自分の体は無意識に目の前の女を食べたらしい。

空腹は満たされた。そのことに恐怖を感じるか感じないかはあなた次第だろう。

しかしあなたには確かな焦りがあった。人の形を取っていない己の姿をH01に見られてしまったのだ。

H01は自分のことをどのように思ったであろうか。恐れているのではないか、もう一緒にはいられないのか、といった不安が脳内を支配する。< 技能: 精神力 > 成功で減少なし、失敗で-1

久遠は呆然とその様子を見つめている。

「H02……!お前……………」

GM 向け情報

久遠は島の外部から来た人間を贄にする予定でいたためその贄が消えたことと、変貌したHO2の姿に動揺している。

またHO2が元の人間の姿に戻ると宣言するのであれば問題なく戻ることができる。

(RP)

突如町中の赤い提灯の光がすべて消える。視界が暗闇に包まれればすぐにその場で起こっている異変に気づくだろう。つんと鼻をつくそれは腐った肉と磯が混じり合った強烈な悪臭だった。——なにかがおかしい。そう思った直後、本殿の木製の扉がゆっくりと開けられていく音が聞こえてくる。その音と共に海岸から本殿まで連なっていた提灯に再度火が灯る。その火は太陽のように燃える赤ではなく、異界を思わせる青であった。

火が灯されればここにいる異変の正体を知ることができた。地を低く這うその生命体は獣でも人間でもない。体表は水で濡れているのか青い光に照らされて不快な黒い輝きを見せる。切れ込みが体の至る所に存在しており、全身が魚のえらでできているようだった。目玉などないはずなのに近くにいた男を触手で巻き取って持ち上げる。そして男を掴んだそれを思い切り振り下ろす。どすん、どすんと何度もそれを繰り返すうちに肉塊が内側からかき回されているようなくちゃぐちゃとした耳障りな音が脳を支配していく。

中途半端に成された祭りは長い眠りについていて神を目覚めさせたのだ。あなたたちにはそんな確信があった。

その場にいた人間は何をすることもできずその様子を呆然と見つめていた。しかし「逃げろ!」と叫ぶ誰かの声で意識を取り戻す。そうだ、逃げなければ。あの男のように潰されて死んでしまいたくないのなら。

【逃走のルール】

PCと神様との距離は3マス空いている。つまり神様は1マス目、あなたたちは4マス目にいる。なんとか撒けそうな路地裏へ潜り込むには12マス目まで進まなければならない(マップ開示)これからラウンドごとにく技能:足>を振ってもらい、成功すれば1d3マス進むことができる。失敗した場合は1マスのみ。神様はラウンドの最後に行動し、毎ラウンド1d2マス進むことになる。

神様と隣接したマス・同じマスにいる場合、何らかのデメリットが発生します。また、止まるマスによってはイベントがある場合があります。

【神様と隣接したマス・同じマスにいる場合】

ずるりと伸びた触手があなたたちへ掴み掛かろうとしてくる。

技能: 俊敏

<成功>

すればすんでのところで避けることができる。

<失敗>

なんとか捕まることはなかったが、その触手の先が体に直撃する。耐久力に1d3のダメージ。

【マス目ごとのイベント】

▶5 マス目

H01のみ 技能:耳

< 成功 >

「かえりたい」とどこかから声が聞こえた気がする。

< 失敗 >

今はこの状況を脱するので精一杯だ。

技能: 耳

< 成功 >

「待ってくれ、置いていかないでくれ!」と叫ぶしゃがれた老人の音が耳に入る。

あなたは振り返りますか?

▶はい

振り返ればゆっくりと走る久遠の姿があった。どうやら階段を駆け降りるだけでも重労働だったようでその走りに覇気はない。その背後にはあの大きな触手が迫ってきている。

(PC 達が彼を助けるための行動を宣言するのであればGM はその行動が可能かを判断する。何らかの技能を振らせて救出できるかを決めてもいい。助けれるのであれば久遠は礼を言って走り去っていこう。何もなければ以下の描写を進める。)

触手が彼の背中を追い越して頭上へ大きな影を作るが久遠は振り返る余裕すらもないようだった。冷や汗をだらだらと流しながら走る彼に容赦無くそれは振り下ろされた。

ぐちゃり。肉が潰される音と同時に響くばきばきと乾いた音。不愉快なそれはきっと骨が砕けた証拠なのだ。あなたたちの想像力を掻き立てる。押しつぶされた先を見ることはあなたたちにはできなかった。それは精神的に参ってしまうからかもしれないが何より化け物はあなたたちを追い続けているからだ。自分たちも恐怖に身を震わせながら走り続けなければならない。< 技能: 精神力 > 成功で減少なし、失敗で-1

▶いいえ

今はこの状況を脱するので精一杯だ。自身の身を守るためにも先を急がなければならない。

< 失敗 >

今はこの状況を脱するので精一杯だ。

▶7 マス目

H02のみ 技能:第六感

< 成功 >

怪物から懐かしい海の底の気配がする。

< 失敗 >

今はこの状況を脱するので精一杯だ。

▶8 マス目

地面に次にく 技能: 足> を振るとき、成功率に-10%の補正。

▶9 マス目

同じく怪物から逃げる群衆に体が弾かれてしまう。ひとつマスに戻ることになる。

▶10 マス目

技能:目

<成功>

怪物の体に入った切れ目から青色のどろどろとした粘液が溢れ出して、身体を引きずる度にその液体が道に垂れ流されていることがわかる。

<失敗>

今はこの状況を脱するので精一杯だ。

▶11 マス目

後もう少しで身を隠せそうな場所にたどり着くだろう。危険な状況の中で見えた希望への安心感から<精神> が+1回復する。

【12 マス目にたどり着く】

あなたたちは路地裏へと身体を滑り込ませた。物陰に身を潜めれば化け物は他の人間へとターゲットを切り替えたのか、辺りの徘徊を始めどこかへ行ってしまった。

(RP)

ふうと息を吐くあなたたちに声が掛けられる。

「いやあ、災難だったねえ」

顔を上げれば本殿にいたあの黒髪の男がそこにいた。このあたりではあまり見ない色のついたサングラスをぐいと押し上げて彼は呑気に笑う。

青い粘液がへばりついた道に目線を向けると

「あの子、出てこられたんだ。嬉しいことだけどこの惨状はいただけないなあ」

と呟き煙草に火をつける。何やら事情を知っているのかもしれない。

(RP)

【八切との会話】

▶H01 とH02 が互いに揉めていたら

「君たち、喧嘩している場合じゃないんだけど？」

「この危機を乗り越えるまでは休戦でいいでしょ。命あってこそ、その話し合いをする意味もあるってもの

だよね」

▶ **神様について知ってる?**

「あの子はずっと前にここに流れ着いてからあの社に閉じ込められていた。生贄を捧げられていたからなんとか生きてはいるみたいだけどもう身体はボロボロだろうね」

「もちろん人間の尺度では元気そのものだけれど」

「俺とあの子の関係?そんなことが気になるの?」

「そんなのどうだっていいことだよ。でも俺はできればあの子が海に帰れるのを祈ってる」

▶ **海に帰すとどうなる?**

「この場はひとまず収まる、かな?人間たちの事情では今までの風習が〜だとか豊穰の恩恵が〜とかあるかもしれないけど」

「きみたちには関係のないことかもね」

▶ **海に帰す方法は?**

「あの子を海岸まで連れてきてくれるかな。そうすれば俺が帰るための魔法をかけてあげる」

「俺が信じられないなら自分たちで解決方法を探すのもアリかもね?どうする?」

▶ **なぜ自分で本殿から神様を解放しなかったの?**

「そうしたいのはやまやまなんだけどさあ。俺じゃああれ、開けられないの。今回はラッキーだったね」

GM 向け情報

本殿には魔除けの札が貼られており、人外の八切は触ることができない。

▶ **あなたって人?**

「さあ?人間に見えるならそうなんじゃない?」

「HO1 には俺が人間に見える?」

▶ **うん**

「そうだろう、そうだろう?こんなにも人間らしいんだから。見る目があるね」

愉快そうに目を三日月型に細める。

▶ **見えない**

「へえ。じゃあきみの横にいるHO2 は?」と揶揄うように笑う。

「冗談だよ。若者を揶揄うのは楽しくってね」

(しばらくRPしたら)

「俺も怒ってないわけじゃない。ああいう酷い扱いを人間にされてたわけだから」

「でも優しいあの子がああやって人を殺し回っているのも見逃せないでしょ?俺は海に帰って平穏に暮らしてほしいだけ」

「俺はあの子に帰ってきてほしい。きみたちはこの窮地を脱したい。利害の一致だね」

「俺に協力して。そうしたら君たちの望みも叶うよ」

【八切と神様を海に戻す】

「さて、肝心の方法だけれど」

こぼんと態とらしく咳をしてNPC2 は話し始めた。

「今俺たちが無理やり帰そうとしても興奮状態にいるあの子は納得しないだろう。そこで、だ。」

「君たちがあの子を海岸まで連れてきてくれたら俺が彼女を説得しよう。君たちが海岸にたどり着くまでに俺は準備をしておくよ」

「なにも無策で賭けるわけじゃない。勝算があるんだ」

「ちょっと荒療治だけれど、ね？」

あなたたちが了承の意を示すと彼はくつつと笑い背を向ける。

「それじゃあまた後で。ちゃんと俺のところまで来ないと食い潰されちゃうかも？」

あなたたちはあの危険な神社近辺まで戻ることになる。戻って辺りを確認すれば青い粘液がそこらかしこに付着しているが、本体はこの場にはいないようだ。

走り出そうとするあなたたちの目に一人の少女が飛び込んでくる。楓だ。彼女は息を切らしながら袋に入った金魚を大事そうに抱えてとたとたと走り出す。

「……あ、お兄(姉)ちゃん」

「どうしたの、こんなところで」

「わたし?わたしはこの子を置いてきちゃったって思って……戻ってきたの」

「さっき化け物が向こうの方に行ったから今なら大丈夫だって、そう思って」

彼女は焦った様子でそう話していたが突然目を見開いて体を強張らせる。

「もう戻ってきてる………!」

ぐちゃぐちゃと肉を引き摺る音と共に現れたのは先ほど見た化け物だった。

あなたたちはその脅威を目の前にしてNPC1 を安全なところへ送り届けつつ、捕まらずに逃げ続けなければいけない。

【2 度目の逃走のルール】

PC と神様との距離は3 マス空いている。つまり神様は1 マス目、あなたたちは4 マス目にいる。海岸まで神様を誘き出すには12 マス目まで進まなければならない(マップ開示) これからラウンドごとにく 技能: 足> を振ってもらい、成功すれば1d3 マス進むことができる。失敗した場合は1 マスのみ。神様はラウンドの最後に行動し、毎ラウンド1d2 マス進むことになる。

神様と隣接したマス・同じマスにいる場合、何らかのデメリットが発生します。また、止まるマスによってはイベントがある場合があります。

【神様と隣接したマス・同じマスにいる場合】

ずるりと伸びた触手があなたたちへ掴み掛かろうとしてくる。

技能:俊敏

<成功>

すればすんでのところで避けることができる。

<失敗>

その触手の先が体に直撃する。耐久力に1d3のダメージ。続けて<技能:幸運>を振ってください。

技能:幸運

<成功>

触手の攻撃の痛みになんとか耐えながらも足を進めることができる。

<失敗>

攻撃でバランスを崩したあなたは大きな触手に体を巻き取られる。

そして大きく持ち上げられ叩きつけられるだろう。耐久力に1d3のダメージ。

【八切からお守りを受け取った場合】

もうどうしようもない絶体絶命の状況。そんな中八切からもらったお守りが淡い輝きを放つ。すると化け物はそのお守りに気を取られているのか触手の力が緩んだ。今ならここから抜け出すことができそうだ。這う這うの体で抜け出せば再び走り出すことができた。

【マス目ごとのイベント】

▶5 マス目

ちょうど人が通れそうな瓦礫の隙間を発見する。ここを通ればしばらくは追いつかれないだろう。次の神様の行動ダイスに-1。

▶6 マス目

何度も走っているこの状況のせいで体に疲れが出てきてしまった。次の技能のダイスに-20%。

▶7 マス目

楓が瓦礫に躓いて転倒してしまう。

彼女を抱えて走るためには代表者が何らかの技能に成功しなければならない。

例1: 素早く走るための<技能:足>

<成功>

素早く彼女を抱えて走り出すことができた。幸い怪我などもないようだ。

「お兄(姉)ちゃん!ありがとう……!」

抱えられた楓はPC達が傷ついているようであれば手当てをしてくれる。回復値は1d3+1。

例2: 彼女の体を持ち上げるための<技能:力>

<成功>

転んだ彼女をひょいと担ぎ上げる。このまま走って海岸まで向かった方がいいだろう。

「お兄(姉)ちゃん!ありがとう……!」

抱えられた楓はPC 達が傷ついているようであれば手当てをしてくれる。回復値は1d3+1。

< 失敗 >

楓を連れていくためには少々時間が必要なようだ。1R 行動不能。

彼女はとても申し訳なさそうに体を竦めて「ごめんなさい……!」と言う。

▶ 8 マス目

技能:思考

< 成功 >

化け物はお守りに気をとられているように感じる。

< 失敗 >

今はこの状況を脱するので精一杯だ。

▶ 9 マス目

瓦礫に進路を阻まれてしまう。ひとつマスに戻ることになる。

▶ 10 マス目

地面に次に< 技能: 足 > を振るとき、成功率に-10% の補正。

▶ 11 マス目

後もう少しで身を隠せそうな場所にたどり着くだろう。危険な状況の中で見えた希望への安心感から< 精神 > が+1回復する。

【12 マス目 海岸にたどり着く】

提灯の灯された路地を抜け民家の隙間を走り抜けていく。散々走り回った体は限界を迎えており大量の息が漏れる。しかしその無茶のおかげで海岸までたどり着くことができたのだ。砂が入り込むのなんて気にもせず靴で柔らかな砂浜に踏み込む。辺りを見回せば一際青い光を放つ場所があることに気が付く。そこに向かえば八切が銀の短剣を持って立っていた。

「どうやら上手くいったみたいだね」

(RP)

「今のあの子はあれでも弱りきっててね。生きるのに精一杯なんだ」

「だからああやって人を襲う。だったらあの子のお腹を満たしてやればいい」

男が短剣を掲げて小さく何かを呟くと銀の刀身が青の輝きを放つ。

「これ、普段は鈍らなんだけど、実はたらふく力を溜め込んだ特別な剣なんだ。これをあの子に刺せば満腹になるでしょ」

▶ 刺していいの!?

「刃物で傷つけられた程度じゃ倒れないし、傷ができてこの剣から奪ったエネルギーですぐ再生されるは

ず」

「人間で言う注射のようなものさ。注射痕が多少残ろうとピンピンしてるし時間が経てばその穴も塞がるでしょ?」

彼はそう軽く言葉を返せばひょいっとナイフを手渡してくる。あなたが受け取ったのを確認すると妖しく微笑む。

「じゃあ次の手順だ。それ貸してあげるからさ、頑張って刺してきて?」

「俺はまだやることがあるから君たちに任せるよ」

あなたたちが文句の一つや二つを言おうとしたところで触手が砂浜へと大量の粘液を纏って雪崩れ込んでくる。

「それじゃあ後はよろしくね～」

無責任かつ楽観的な声が聞こえたと同時に触手があなたたちへと伸びてくる。今はこの場をなんとかしなければ。

【戦闘開始】

▶海に棲まう者

速度:30 体力:20 魔力:3

CCB<=30【回避】

1d5【攻撃方法選択】

1d5【ダメージ判定】

CCB<=40【触手で薙ぎ払う】

1d5【ダメージ判定】

特記: 特殊な戦闘ルールとして青く光るナイフでの攻撃のダメージ判定は海に棲まう者の魔力に加算されていくことになる。最終的に魔力が15に到達すれば戦闘終了となる。

GM 向け情報

戦闘ルールについて

速度の値が高い人から行動ができる。速度30の敵に対してPCが速度50ならPCから行動。全てのキャラクターが行動終了したら1R経過ということになる。

自分のターンでは戦闘に関する技能を振ることができ、その技能が成功した場合、戦闘行動をとれたという扱いになる。防御する側は回避を振ることができ、成功すれば攻撃を避けられたのでダメージ0。失敗した場合はそのままダメージを受けることになる。

ナイフを使用する場合は手の技能で振ること。魔力回復量は1d5。

▶ 戦闘例

-1R-

PC CCB≤60【足】>>>成功

PC 1d5【ダメージ判定】>>>3

ENEMY CCB≤30【回避】>>>成功

ENEMY CCB≤40【触手で薙ぎ払う】>>>成功

ENEMY 1d5【ダメージ判定】>>>4

PC CCB≤70【回避】>>>失敗

PC HP-4

-1R 終了-

(このような流れを勝利条件が達成されるまで続ける)

【戦闘終了】

大きく振りかぶったナイフがぐちゃ、と気味の悪い音を響かせて肉を抉る。得体の知れないそれからナイフを引き抜くと傷口からぬめついた液体が流れ出すが、その穴はすぐに淡く光を帯びて修復されていく。腹を満たすと言う話だったが、本当にこのやり方でいいのだろうか。目の前の怪物は未だこちらに対して敵意があるように見えた。

「よしよし、よくやった」

「残りは俺が何とかしよう」

八切はPC達の肩をぼんと叩いて隣を通り抜けていく。そして怪物の目の前に立つと大きな首輪のようなものを差し出した。

技能:目

< 成功 >

その首輪には蛇のようにうねり絡みつく2匹の魚が彫られているようだった。

< 失敗 >

なにか魚の紋様が描かれているのがちらりと見える。

「ねえ、きみここういうの得意じゃないでしょ」

「やっと出てこられたんだ。帰り方がわからないなら元の場所に帰してあげる」

首輪を触手の先端にかちりとはめ込むと目の前の巨体が蠢き、徐々に萎んでいく。そして数秒もすればそれは人の形を取っていた。女性となった目の前のそれは言葉を話すことはなかったが、あなたたちを見てふわりと微笑む。

「彼女がありがとう、だって」

「俺からもお礼を言わせて。君たちがいなかったら彼女を落ち着かせることはできなかつただろうから」

(RP)

「さて、君たちはこれからどうするの？」

技能:目/技能:思考/ナイフを確認するという宣言があれば開示

< 成功 >

刃は依然として青い光を放っている。先ほど"彼女"とやらが食べた分を差し引いても過剰なほどのエネルギーが詰まっているようだった。

そしてナイフの刃の部分には蝸の足のような紋様が彫られていることがわかる。

H01

あなたは選択しなければならない。

これからのあなたがH02とどういう風に付き合っていくのか、それとも別れを告げるのか。

考えがまとまったらどうしたいかを宣言してください。

宣言の前にH02やNPCと話をすることができます。

H02

ごくりと喉が唾液を飲みこむ音が響く。これは食への渴望であるとあなたは直感する。

先ほどまでの戦いで知らず知らずのうちに疲れを訴えている体は肉に飢えているのだった。

< 技能:精神力 > 成功で減少なし、失敗で-1

そしてそのような状態でもあなたは選択しなければならない。

あなたがただの人間ではない化け物であるとH01に知られてしまったのだから。

これからのあなたがH01とどういう風に付き合っていくのか、それとも別れを告げるのか。

考えがまとまったらどうしたいかを宣言してください。宣言の前にH01やNPCと話をすることができます。

(RP)

GM 向け情報

話し合いの際にH01が祖父から貰った指輪のことを思い出していないようであれば、GM裁量で< 技能:思考 >を振らせていい。

技能:思考

< 成功 >

そういえば祖父から貰った指輪に描かれていた紋様が八切の使っていた首輪の紋様に似ている気がする。

【八切との会話】

声を掛ければ「俺に何か用？」と機嫌良さげにあなた達の方へと顔を向ける。

▶ 指輪について聞く/ 見せる

「あれ、これどこで見つけたの？」

「これは俺が昔に作ったものでね。随分昔に誰かさんにくれてやった気がするけど……いや、落としたのか

な」

「その指輪は彼女に使ったものと似てる、っていうか試作品。俺が持ってた指輪みたいに伸縮自在じゃないし他にも色々細かい差異はあるんだけどね」

八切は少女の指に目をやる。その薬指には銀色の指輪が月明かりに照らされて光っていた。

▶首輪じゃないの？

「指輪のサイズじゃなかった？彼女の指に嵌められるものなんだから指輪に決まってるだろ」

心外だとも言うように首を振る。

▶指輪の効果は？

「海に棲む者の力を与える。魔力を溜め込んでおいてそれを陸地で動くための動力に変えるんだ」

「陸地でただ生きる分にはH02 だって問題ないだろう。ただその擬態を慣れない陸でいつまでも続けようっていうのなら話は別。力が足りなくなって人の姿を保てないのがオチってわけ」

「でもこの指輪があれば陸で生きるのに必要な力を補填してくれる。彼女のために作ったものだから試作品だとしても出来はいいはずだよ」

「ただ……それが持つのはあと10年くらいかな。時間が経ったからか大分魔力が抜けちゃったみたいだ」

H01 の持つ指輪から視線を外しH02 の目を愉快そうに見つめる。

「10年経ったら海に帰るなりこの島で食べられるものを食らい続けるなり、好きにするといい」

「人間は大体80年位生きるんだっけ。でも俺たちにとっては10年も80年も大差ないだろ」

▶あのナイフは使えないの？

「ナイフ？ああ、さっき渡した奴か。使いたいなら好きにしていよいよ。協力してくれたからね」

▶ナイフでH01 を刺したらどうなる？

「あのナイフは俺たちにとっては魔力をくれる有難いものだけれど、人間にとっては……」

「魔力なんて持たない人間が突然その力を与えられたらどうなるんだろうね？」

「力を得て同族になるか、それとも刺した傷で倒れるのか、どちらでも面白いなあ」

▶ナイフでH02 を刺したらどうなる？

「魔力を蓄えられるんじゃない？でもそれを制御できるかは別問題だよ」

【エンディング分岐】

【ENDA】H02 が指輪を嵌める

【ENDB】H02 が指輪を嵌め、H02 の体にナイフを刺す

【ENDC】H02 がH01 を捕食する(なにもしないという選択をした場合)

【ENDD】H01 の体にナイフを刺す

【特殊END】その他の選択肢があればその選択に合った描写をGM が挟む。設定に齟齬がなければどのようなエンディングを迎えても問題がない。あくまで上記のEND は想定されているもののみである。

END A (H02 が指輪を嵌める)

H02 が指輪を嵌めると指輪は淡い青色の輝きを見せる。側から見れば何かが変化したのか見た目ではわからない。

しかし、H02 だけは理解することができる。自身を襲っていたあの食欲が治ったことに。

(最後のRP)

あの事件から数週間が経った。あの八切という男とその連れの女性が何かしたのか、島の人間は全員祭りの日の夜のことをすっかり忘れていたようだった。しかし、崩れた家屋は土砂崩れの被害として処理されて、亡くなった人たちも同様の対応をされているようだった。死者が出たことに対して涙を流す者がいた。しかし時間が経てば皆、何事もなかったかのように日常へと戻っていく。あなたたち二人だけがこの顛末を覚えているのだった。

あの夏に沈んだ友は帰らない。

代わりにやってきたのは海の底に棲む怪物だった。

それでもあなたたちは互いの手を取って生きることを選んだのだ。

じりじりと照りつける夏の日差しが、海の底には届かないこの光こそが自分たちがここで生きていると証明してくれている。

10年後の二人は一体どうなっているのだろうか。そんなことは今の自分が知る由も無い話である。

期限があると言うのなら。尚更今、隣にいる人間を目に焼き付けたい。そうだろう？

TRPG シナリオ「夏に沈む」

END A 十回きりの夏

両生還にて幕引きとなります。お疲れ様でした。

END B (H02 が指輪を嵌め、H02 の体にナイフを刺す)

H02 が指輪を嵌めると指輪は淡い青色の輝きを見せる。側から見れば何かが変化したのか見た目ではわからない。

しかし、H02 だけは理解することができる。自身を襲っていたあの食欲が治ったことに。

(最後のRP)

H02 の身体へとナイフが刺されていく。肉に埋もれた刃は青く光り続けており、それに呼応するように指輪も淡い光を放つ。

あの事件から数週間が経った。あの八切という男とその連れの女性が何かしたのか、島の人間は全員祭りの日の夜のことをすっかり忘れていたようだった。しかし、崩れた家屋は土砂崩れの被害として処理されて、亡くなった人たちも同様の対応をされているようだった。死者が出たことに対して涙を流す者がいた。しかし時間が経てば皆、何事もなかったかのように日常へと戻っていく。あなたたち二人だけがこの顛末を覚えているのだった。

あの夏に沈んだ友は帰らない。
代わりにやってきたのは海の底に棲む怪物だった。
それでもあなたたちは互いの手を取って生きることを選んだのだ。
じりじりと照りつける夏の日差しが、海の底には届かないこの光こそが自分たちがここで生きていると証明してくれている。
青春は終わらない。

TRPG シナリオ 「夏に沈む」

ENDB 共生

両生還にて幕引きとなります。お疲れ様でした。

ENDC(HO2 がHO1 を捕食する)

HO2 の影が揺らめく。人の形をとっていたそれは徐々に不定形な黒い泥へと姿を変える。HO1 は嫌な予感がするかもしれない。本殿の前で泥になったHO2 の行動が鮮明に思い出される。

HO1、あなたは聞こえている。ぶくり、ぶくり。ごぼ、ごぼ。夢の中、真っ暗な視界で泡が弾ける音を。

——いいや、違う。これは泡が、泡なんか弾ける音じゃない。

じゅう、じゅう。

これは体が泥に飲み込まれていく音だ。これは手足が溶かされていく音だ。これは脳が痛みで焼かれていく音だ。

そうやって最後は自身も泥になるのだと理解する。視界を覆う黒があなたが最後に見た世界だった。

あの夏に沈んだ友は帰らない。

そして、自分自身さえも。

TRPG シナリオ 「夏に沈む」

ENDC 泥に沈む

1 生還1 ロストにて幕引きとなります。お疲れ様でした。

ENDD(HO1 の体にナイフを刺す)

HO2 の身体へとナイフが刺されていく。今まで感じたことのない痛みでHO1 はその場で崩れ落ちてしまうことだろう。肉に埋もれた刃は青く光り続けており、その傷口からは赤い血液が滴り落ちる。しかしその血液は紫へと色に変化していく。赤から紫、紫から青へ。人間ではありえないような変貌を遂げていることにHO1 は恐怖心を抱くかもしれない。確かに感じるすることができる。自身の体が作り替えられている感覚を。

八切はじっとその様子を眺めていたが青い血液を見ると口の端を持ち上げる。

「これは興味深いなあ」

「過剰なまでの力は器自体を作り変えるらしい。おめでとう、H01」

「今この瞬間から俺たちの仲間入りだ」

ナイフで刺した傷が黒い泥に覆われて修復されていく。その泥はH02のものとよく似ていた。

あの夏に沈んだ友は帰らない。

自分はといえば、隣の怪物と共に沈んでいったのだ。それはもう、引き返せないくらいに。

そんなあなたに怪物は微笑んだだろうか、それとも涙を流しただろうか。

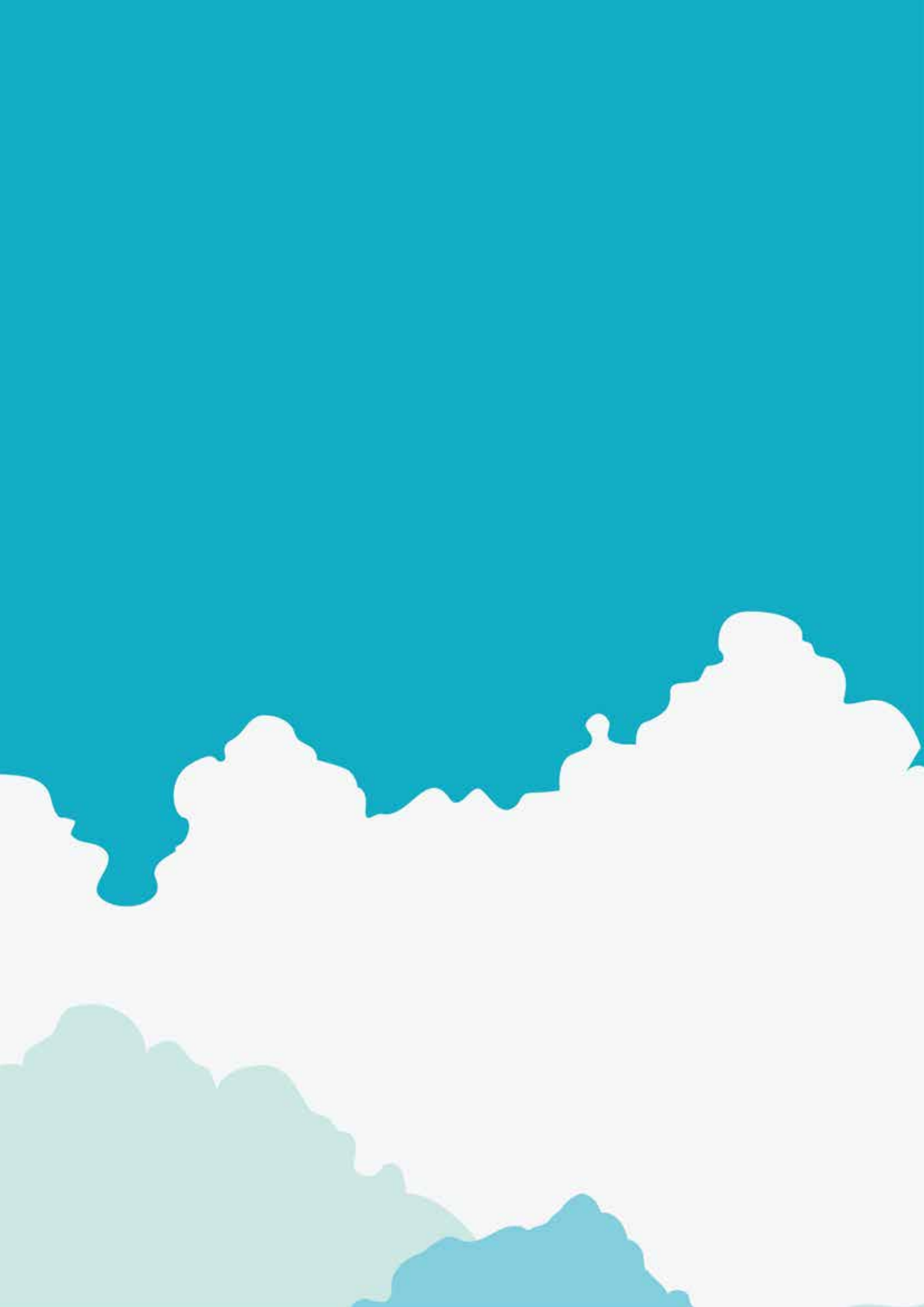
その答えはあなた達だけが知っている。

TRPG シナリオ 「夏に沈む」

ENDD 泥に沈む

両生還にて幕引きとなります。お疲れ様でした。







観光客すら滅多に訪れない小さな島。そこは貴方達が生まれ育った場所。
今年の夏は100年に一度の大きな祭り「風夏祭」が執り行われる。
これは貴方達の夏のおはなし。