

第一話 さんらん 燦爛



—— その 目 で見届けろ ——

※留意点

第一話～第三話までの間、探索者がロストすることはない。

この話数の間はヴェルゼが形成した仮想空間の中で展開されているためである。

万が一以下のような状態になった場合は特殊処理を行う。

▶HP が 0 以下になり、なおかつ蘇生に失敗した。

死亡判定が入った場合、即座に HP を全回復させ起き上がらせる。

ただし最終話での判定にマイナスが入るため描写などでそれとなく無暗に死ぬことがないように伝えること。

【描写例】

あなたはたしかに息絶えた。

視界が黒く染まり、意識が途絶えようとしていた……その時だった。

貴方の体はまるで時間が巻き戻るように再構築されていく。飛び散った肉が、臓物が、逆再生した映像のようにあなたの体のもとへと戻っていく。気が付けばあなたは平然と起き上がり、当たり前のように心臓は拍動を始める。

なのにどうしてだろう、この嫌悪感と違和感は。〈SANC 1/1D6〉

▶SAN 値が 0 以下になってしまった、SAN 値が吹っ飛んでしまった場合。

即座に SAN 値を SAN 値が 0 になってしまった SANC 判定を行う前の SAN 値まで戻す。ただし最終話での判定にマイナスが入るため描写などでそれとなく無暗に死ぬことがないように伝えること。

【描写例】

あなたの正気は目の前の異常になすすべなく散り散りとなり、ぶつんと糸が切れるようにしてあなたの正常な思考を止めてしまった。今のあなたは息をして生命活動を維持するのみの肉塊に過ぎない。そのはずだった。暗黒色に染まったあなたの濁った眼に光が戻る。あなたの目は再び世界を視認する。なのにどうしてだろう、拭いきれない違和感と嫌悪感があなたの中に渦巻き続けているのは。〈SANC 1/1D6〉

※シナリオの読み方

◇ …… 技能ロール

■ …… 公開情報

◆ …… 秘匿情報(HO 専用情報)

★ …… クリアに必要な情報(KP 側からなるべく提示すること)

▼ …… イベント/区切り

{ } …… 名称変更可能箇所(新 CCFOLIA での使用を想定)

■ KP 情報については右の灰色枠の中に記す

— 以下、シナリオ本文 —

シナリオ本編

序(マスターシーン)

ぺらり。ぺらり。本を捲る音が聞こえる。

すえたような、埃っぽいような香りが鼻をつく。

「おや、お客さんかな？」

大量に本の詰め込まれた本棚が並ぶ中。その最奥にある机には、こちらに向かって頬杖をついて、にこにこ微笑みかける金髪金眼の男性が居た。

ゆるく結ばれた、ほつれた癖のある長髪に、自堕落に前をくつろげたシャツ。少しばかりだらしない印象を受けるだろう。

彼は読んでいたのだろう本を閉じるとそのままこちらへ歩み寄ってくる。

「ここは展示室ではないけれど……もしかして迷い込んだのかな」

彼はわざとらしく考え込むような仕草……例えば顎に指を添えるだとか、腕を組んでうーんと唸ったりだとか……をこちらに見せつけると、少しばかり芝居がかったように表情を明るくして「ああ」と声をあげた。

「とりあえずチケットを見せてもらってもいいかな？」

彼は“あなたがた”からチケットを受け取るとそれをしげしげと眺めたあと、穏やかに笑った。

「……ああ、そうか、客人だったか。これは失礼」

「改めましてようこそ、アノマリオール博物館ムーサ異装展覧界へ」

「会えて嬉しいよ」

「それじゃあ、ひとまず奥の部屋でお茶でも飲みながらゆっくり話そうか。なんでもない話をしよう」

■ マスターシーン

基本的に PL・PC の RP は入らない。このシーンは PL に向けて語り掛けている。

「昨日食べたご飯のことだとか、最近見た面白い映画だとか」

「どうして地球が丸いのだとか。どうして空が青いのだとか」

「この世界に何が起こったのかとか」

「さあ どうか最後まで目を離さないで」

「願わくば、君がもっと世界を愛せますように」

COCシナリオ 爛爛

第一話「燦爛 - さんらん - 」

導入 HO1

黒々とした雲が渦巻いている。周囲は怒号、悲鳴、阿鼻叫喚^{あびきょうかん}の狂乱の最中。

傍に居た人間はあなたを見て 慄^{おの}いたように後ずさりをする。

口を開く。叫び声なのか、罵倒なのか、それを知る術はなかった。

その喉が発したのは金切り声でも怒声でもない。

ただただ露出した喉笛から漏れ出るひゅうひゅうという空気の抜ける間抜けな音だけだ。まばたきののちに、それはあなたの目の前で絶命した。

だが、あなたにとって、それらはどうでもよいことだった。

周囲を見る。小さな町……だったのだろう。

もはや燃え盛る炎に抱かれたそれは見る影も残していない。

真っ黒な、焼け焦げた人間のようなものがあちこちに転がっている。

あなたはそれが愉快でたまらない。

あなたは常に何かに怒りを覚えていた。何に、かは分からない。

だが今この瞬間あなたはどこか晴れ晴れとした心地でいる。

楽しくて嬉しくて仕方がないのだ。

例えるなら風邪をひいていた子供が、元気になった途端外に走り出してしまうような。欲しかったおもちゃを買って貰えた時のような。

そんな無邪気な心地だけがそこにある。

殺す、壊す、引きちぎる。唸り、吠え立て、蹂躪^{じゅうりん}の限りを尽くす。

誰にもあなたを邪魔することなどできない。

……目の前に、見知らぬ少年が佇んでいる。

金色の目が、あなたをじい^{じい}と見据えた。

声が、聞こえた。

目の前の少年からではない。もっと近くから。

■ 金眼の少年

本シナリオ内ではこれ以降姿を見せることは無いが、アルバの化身のひとつである。

「大丈夫 僕が守るから 全部」

「何も苦しいことのないところへ連れて行く」

その刹那、あなたの意識は とぶん と暗黒の、その先に落ちていく。

いや、昇って行くのか。

あなたはそのさなかで、これが夢であると自覚出来た。

なんとも^{おぞ}ましい夢だった。

覚醒の世界に戻りゆく中、あのただただ恐ろしい風景のなかで感じた妙な高揚感を、少しずつ忘却していくことだろう。

——目が覚めれば、そこはあなたの自室だった。

カーテンからは穏やかな朝の光が差し込んでいる。不思議な透明度を誇る、あなたの片目の突き抜けるような蒼が朝日を反射してきらめいた。

ややあって、あなたの部屋の扉をノックする音が響く。

〈アイデア〉

さて、自分に同居人などいたか、と一瞬疑問に思うだろう。

扉の向こうからは、「{HO1}！早く起きて、お客さんだよ！」と叫ぶ少年の声が届いた。

〈アイデア〉

聞こえてくる少年の声が、ヴェルゼの声に似ている、と気付くだろう。

扉を開ければ、そこには帽子を深く被り、小柄な背を壁に預けてこちらを見やる少年が居た。

帽子の影から覗く目は、あなたと同じきれいな深い青色をしていた。

■ ノックの音

家族などが一緒にいる設定の場合は「ノックの音やリズムが同居人と違う気がする」などの描写に変更すること。

■ スチル

ヴェルゼとの出会い



「待ちくたびれたよ、{HO1}。今日も仕事だ」

「その前に朝ごはんかな？もう出来てるよ」

彼はくすりと笑うとあなたの前を先導するようにして歩く。

【問答例】

・ 名前は？

「ひどいな。いつも一緒に居たじゃないか。ヴェルゼだよ、ヴェルゼ」

・ なんで実体化しているの？

「えーなんでだろ？よくわかんないけど、そんなことはいいじゃないか。これからは君と一緒に仕事できるんだし」

〈心理学〉

何か隠していることはわかるが、どこか嬉しそうだとも感じる。

▼RP が落ち着いたら

朝からそんな異変が起きながらも今日もいつも通りの、少し忙しく、それでいて奇妙な一日が始まることだろう。

窓越しに見える空はどこまでも晴れ渡り、^{さんらん}燦爛と輝いていた。

■ 実体化したヴェルゼ

先の〈アイデア〉に成功しているのなら、彼の声が確かにヴェルゼのものであることがわかる。だが、なぜ実体化しているのかは不明な上に、彼は当たり前のように HO1 へ接して来るだろう。彼にどれだけ質問を投げかけても、核心に迫ることは躲される。

導入 HO2

星が瞬き零れていく。

いや、あなたが星の^{くうげき}空隙を縫って走っているのだ。

周囲には黒々とした、しかし極彩色の空間が広がっている。

永い永い間、あなたは何かに駆り立てられるようにしてこの広大な星の海を漂い続けていた。同じ道を何週も、何週も、来るべき日のために。

^{せいしん}星辰を揃え 目覚めさせるのだ。

^{とこしえ}永久の眠りに就くものどものための歌を振りまいて。

あなたの歌は、広大な星の海の波間を縫ってすべからくに行き渡る。

慰めの歌 鼓舞の歌。

あなたの忘却した^{ほしめぐ}星廻りの歌。

悠久の旅の最中、あなたの一部は欠け落ちて。

そしてぐんぐんとあなたから離れて――。

うんと小さくなったあなたの目にうつったのは青い、青い星だった。

〈天文学〉

あの星は地球ではない、となんとなく思うだろう。

あなたは何か何だかわからず、ただただ、孤独で寂しかった。

誰かと一緒にいたい。そう思った。

誰かにこの歌を聞いてほしい。そう願った。

その一心で、あなたはその青い星に手を伸ばす。

刹那、あなたの体はぐんと揺れる。

まるでなにかにぶつかったように視界がぶれ衝撃が襲う。

――歌が、聞こえた。

拡散し、^{かくはん}攪拌されゆく意識のなかで、あなたはもう一度目を瞑る。

夢とは、無意識の中に溶け込んだ記憶の^{そうき}想起とも言う。

あなたはこの夢の意味もわからないまま、光の中に包まれていく。

目覚めの時間だ、とあなたは直感的に理解するだろう。

しとしと、あなたの頬を水滴が打つ。……雨だ。体はぐっしょりと濡れて、土や泥が体中に張り付いている。水たまりのようにぬかるんだ地面に倒れ、身動きひとつままならないあなたの上に大きな影がひとつ、落ちるのを感じ取った。

雨粒がなにかに遮られているようで、それ以上あなたの体を打つことは無い。

「こんなところで眠っていては風邪をひいてしまうよ」

金色の、慈悲深い目があなたを見下ろしていた。

あなたの傍らに立っていたのは、金髪金眼の、端麗な容姿をした中年の男だった。彼は穏やかにあなたに微笑みかけ、そして問いかける。

「君は誰だい？君はどこからきたの？」

「君は一体、何なんだい？」

男はいくつか問いかけてくるが、あなたは何も覚えていない。

目覚める前に見た夢以外には、あなたは空っぽだった。まるで5分前にこの世産み落とされ、未だ白紙の続く物語の主人公のように。

あなたがそのどれもに答えられないのを確認すると、男はあなたの体を抱き上げ、柔らかい布で慈しむように包み込んだ。

「大丈夫。今は思い出さなくても」

「今しばらくは私の懐においで、幼き外なるものよ」

男の優しい声音にどこか安心感を覚える。

あなたはそのまま、深い眠りに落ちるだろう。

■ 金髪金眼の中年男

NPC のアルバである。

共通導入 -出会い-

8月の強い日差しが^{さんさん}燦燦と降り注ぐ。

ここは{事務所拠点}。{HO1}が営む事務所の扉前には金髪金眼の長身の男……
あなたの良く知るアルバが立っていた。

彼の手には、何かタオルで巻かれた人間ほどの大きさの荷物が抱えられ(HO2
のSIZによっては俵担ぎにし)ている。アルバはへらりと笑うと、



「いやあ今日も暑いね！とりあえずちょっとこれ重くてね、荷物置かせてくれない？ついでにちょっと休憩させてほしいな」

と、言いつつ半分強引に事務所に入ってくるだろう。

勝手知ったる、といった様子でぐんぐんと応接室まで進み、どかっとソファーに腰掛け手に持っていた荷物を降ろす。その拍子にタオルがはらりと崩れると、その中に入っていたのは紛れもなく人間だった。生気がなく、ぐったりとしており、一瞬死体なのでは？と背筋が凍る。〈SANc 1/1D3〉

・HO2が目を覚ます

ぱちりとその人物は目を覚ます。

開かれた目は血よりも炎よりも深い赤色をしていた。

・HO2が声を発する

その声はどこまでも澄んでおり、ガラス細工の鈴のような、あるいは洗練された管楽器のような美しい音色であった。

・アルバにHO2の事を尋ねる

「ああ、ごめんね。この子昨日の夜拾ってね……ほら、昨日雨すごかったろう？黒い森の付近を歩いていたら、地面に落ちてたんだよね」

「ところで本題に入るけど……」と、何を尋ねても勝手に話を進めてしまう。

ヴェルゼは少し慌てた様子で風呂を沸かし、{HO2}の介抱にあたる。

もし{HO1}も手伝う様子であれば手を借り、皆で落ち着くのを待つことになる。

■ スチル

アルバの来訪

■ アルバが抱えた荷物

中身はHO2である。

好きなタイミングで起きても良いことをHO2PLに伝えること。

◆HO1のみ個別情報

{HO2}にどこか見覚えがある。彼/彼女とは初めて会ったはずだが……。

◆HO2のみ個別情報

{HO1}と隣にいる少年になぜか見覚えがある。

彼らとは初めて会ったはずだが……。

その後本題に入ると、アルバは「HO2を預かってほしいこと」「承諾してくれた場合にはHO1にとって有益な情報を提供すること」を持ち掛けてくるだろう。

【問答例】

・ どうして自分のところに？

「いやあ、お世話してあげようにも私は暫く忙しくてね。それで君を頼ってきたわけだ。あと、そろそろ君も新しい社員がほしいころじゃないかなと思ってね！」

「病院には連れて行ったし病気とかはないと思うけど？」

・ HO2が拒否する場合

「ん〜でも君今お金も家も家族も友人もないんだよ？頼れる場所は私か{HO1}しかないけど」

「まあまあ、悪い子じゃないから{HO1}に頼るといいよ」

・ 有益な情報とは？

「君がこの子(HO2)を預かってくれるなら話すよ」

▼HO1が要求を呑むのであれば、アルバは以下の情報を提示する。

アルバはことりと何かを机の上に置く。それは黄金の髑髏が象られた指輪だった。そのおどろおどろしい雰囲気以外はなんの変哲もない指輪に見える。

HO1のみ〈歴史〉or〈オカルト〉

形状のみを見るのであれば思い当たるものがあった。かつてナチス党親衛隊(SS)の古参隊員に授与されていた「親衛隊名誉リング」に似ているのだ。

1944年には戦況の悪化に伴い生産が中止となり、残った指輪は持ち主と共に埋葬されるかヴェーヴェルスブルク城付近の山に埋められた。

コレクターの間では希少品とされているものの、模造品や贋作も多く市場に回っている。ただ、本物は銀色の装飾だったはずであるため、一見これは分かりやすい贋作では？と思える。

★〈目星〉

指輪の内側に、三角形の中に目のようなモチーフが描かれていることに気付くことが出来る。

◆HO1のみ個別情報

あなたはこのマークに見覚えがある。

あなたを度々襲ってくる T.O.G の連中の体にあったものと同じだ、と。

探索者が指輪を確認していると、アルバが口を開く。

「この前うちの店に持って来られてね。まあ見たまま贋作なのは丸わかりなんだけれども、なんでもライン川周辺で見つけたもんだから絶対これは運命だ！お値打ちもんだ！って押し付けられてしまってね。鑑定を依頼されたんだ。ラインの黄金でも夢見ているのかな？なんてね」

「その模様は所謂プロビデンスの目……“神の全てを見通す目”というやつだね。三角形に目が配置されているものはよくフリーメイソンリーだとかに関連付けられることもあるけれど。そもそも、これは元々古い教会建築とかによく使われる一般的な模様だ」

「けれども、特に{HO1}。君なんかはなじみ深いものではないかな？」

アルバはそう悪戯っぽく笑うが、彼の話は終わらない。

「そうそう、このプロビデンスの目ってのはキリスト教でも用いられるモチーフなんだけれど古代エジプト神話のホルス神や片目を代償に叡智を授かったとされる北欧神話のオーディンとも関連付けられていて…」と、延々と長いうんちくを語りだすだろう。探索者達が止めないようであればヴェルゼが止めに入ることになる。

「そんなわけで、君(HO1)の長年の悩みの種の解消の手助けになるかなあと思ってね。無関係とも限らないだろう？」

一通り長話を終えて満足したらしいアルバは、少し真面目なトーンでそう話を戻す。

HO1のみ〈知識〉or〈芸術：音楽〉〈芸術：演劇〉など

“ラインの黄金”とは、リヒャルト・ワーグナーが作曲した楽劇「ニーベルングの指環」全四部作のうちの序夜にあたる作品。アルベリヒという地底人がライン川の川底にある“ラインの黄金”を奪い、指輪を作ったところから始まる物語だったような……とおぼろげながら思い出すことができる。

「そんなわけだから、君にはこの指輪の鑑定と調査をお願いしたいんだ」

「丁度なんだかきな臭い噂もあるようだしね。なんでもライン川周辺に見たこともないような生き物や、不審者の目撃情報があったりだとか」

「まあ、君の目があればちゃちゃっと解決出来ちゃうと思うから、よろしく頼んだよ〜！勿論報酬ははずむし？助手くんとの初めての仕事としては丁度良いんじゃないかな？」

アルバはそう、半分話を強引に押し付けると「んじゃ！次の用事があるから！」と勝手に話を切り上げて出て行ってしまう。

部屋には{HO1}と呆れ顔のヴェルゼ、そして訳も分からないまま置いていかれた{HO2}だけが残された。

▼以下、自己紹介や互いの状況把握などの時間を取るとよい。

ヴェルゼから話を振ってもよいが、「{HO1}の助手は僕だかんね！」と少しむくれていることだろう。

暫く会話をしていれば、ヴェルゼが何気なくテレビをつける。

先ほどの話題もあってかニュースでも確認するつもりだったのだろうか、と画面に視線をやれば その通り今日のニュースが流れている。

■今日のニュース

「アメリカの電波天文学の権威である××観測所・電波天文台において、うしかい座の方向から奇妙な電波を受信したとの報告がありました。これは××年にも同じような報告が上がっており、当時と同じように天文学者の間では矮星^{わいせい}ネメシスから発せられたものではないかと噂されています。現在この信号は音声に変換され、一般向けに動画配信サイトで視聴できるようになっていましたが、一部で視聴後に体調不良を訴えるケースが…現在動画は非公開とされています」

以下、専門家のコメントが続く。

- ・ネメシス仮説とは、小さくとても距離の離れた矮星^{わいせい}が我々の太陽を回っているという仮説。太陽系から 22 兆 4000 億 km 離れた太陽系の最果てにあり、永い時間をかけて軌道を周回し、それが近くを通過することによって生じる乱れが地質学上の周期的な大量絶滅の原因とされている。
- ・オールトの雲をネメシスが通過すると破壊的な彗星の嵐が起こり、太陽系全体を彗星が襲う。地球に衝突した彗星は濃密なちりの雲を巻き上げ、太陽光線を遮り多くの生命を殺す。
- ・一方で、彗星もしくは隕石によって生物が地球に運び込まれたという「パンスペルミア説」も存在する。

◆HO2 のみ個別情報

“ネメシス” その言葉にどこか心がざわつくような感覚を得る。

そんなニュースを見ながらヴェルゼは「なんだか難しい話だね」と少し首をかしげているかもしれない。気になるようなニュースが他にないことを確認すれば、ヴェルゼは気を取り直すように立ち上がる。

「さあさあ、仕事にとりかかろう！ なんだかよくわかんないことになっちゃったけど、なんとかなるよ」

「僕もサポートするしね、よろしく{HO2}！」

{HO1}、あなたは直感的に理解する。

もはやこの場でこの状況に突っ込んでくれる存在はいないと。このまま{HO2}を引き取り、指輪の調査を行うしかないということは明白だ。

あなたは諦めて、いつもとは違う日常のはじまりを迎え入れるしか、ないのかもしれない。

■矮星ネメシス

矮星ネメシスとはグロースの事であり、謎の信号とは、グロースの歌のことである。

仕事パート

指輪の調査の前に、ついでにライン川周辺の街で請け負った仕事があったことを{HO1}は思い出す。調査ついでに鑑定した作品を届けようと思い至るかもしれない。ひとまず、指輪と依頼品の鑑定から始めよう。

■鑑定について

今回は{HO1}がメインで鑑定を行っていくことになる。

指定された技能判定を順番に行い、依頼品の場合、最終的にいくつかの項目で成功したかによって鑑定の成否が決定する。

成否基準は物品により異なるため、都度提示する。

また、鑑定の成功はシナリオクリアに必須ではないが、生還報酬に影響する。

■ 鑑定中の HO2

HO1 が鑑定を行っている間、HO2 は外に出て調査が行えるように一般常識をヴェルゼから教わる事が出来る。これによりHO2 が CS で〈歴史〉などの知識技能を有している場合は、以降通常通り使用可能とする。

■指輪の鑑定・判定技能

- ① 〈鑑定に使えるような技能〉 〈製作：古美術修復〉 〈製作：古書修復〉 など
- ② 〈プロビデンスを使用した成分分析〉 ※この技能のみ HO1 に秘匿で提示してもよい。
- ③ 〈歴史〉 〈オカルト〉

成否基準：依頼品ではないため、なし

■指輪の鑑定・結果

- ① 〈鑑定に使えるような技能〉 〈製作：古美術修復〉 〈製作：古書修復〉 など

劣化具合等から60年以上前に作られたものではないかと思われる。素材自体も特殊なものを使っているようには思えない。かなり前に作られた分かりやすい模造品なのでは？と現状考えられるが、指輪の内側に描かれたマークの意図が気になる。

- ② 〈プロビデンスを使用した成分分析〉

銀、銅、パラジウムなどを少し混ぜた合金素材のゴールドである。やはり素材には特に変わったところは見られない。

- ③ 〈歴史〉 〈オカルト〉

ナチスドイツは一部の高官のオカルト・神秘思想により古代ゲルマンの魔術的な祭儀や魔術的科學、考古學の研究が行われていた。詳細は割愛するものの、親衛隊(SS)にもカルト、秘密結社の要素が組み込まれるなど密接な関りがあった。

指環の授与もその一環であった。この指輪が HO1 を襲う集団と関係があるのであれば、ナチスと何らかの繋がりがあった組織なのでは、と思い至る。

■他の依頼品の鑑定

現在依頼を受けているのは「ケルン」「コブレンツ」「ザンクト・ゴアール」の三つの街。これらがとりあえず次の調査地点となるだろう。

依頼品は「クマのぬいぐるみ」「陶板画」「ドール」の3つ。

また、鑑定に成功すれば横で見ている HO2 も1つの品物につき〈1D10〉、HO1 が鑑定に使用した技能を得ることができる。

■とうばんが陶板画

依頼者：ケルン在住の古物商

磁器製板いっぱい黒く塗りつぶされ、その中央に地球を模しているのだろうか？ 青い丸が浮かんでおり、その中には女性が膝を抱えて眠るような恰好で蹲っている。女性の腕には絵画が抱かれており、この絵画と同じような暗黒に青い丸が浮かんでいるようなモチーフが描かれている。そしてその青い丸の中にも女性が居り……、と永遠に繰り返しているように見えた。

まるで鏡合わせのようだ、と感じるだろう。

■判定技能

- ① 〈歴史〉
- ② 〈知識〉
- ③ 〈鑑定に使えるような技能〉 〈製作：古美術修復〉 〈製作：古書修復〉 など

■①②③のうち2つ以上成功で鑑定成功

■とうばんが陶板画鑑定・結果

① 〈歴史〉

いわゆるポーセリン・ブランクと呼ばれるものだ。

長方形のブランク(空白の磁器製板)に古い名作の複製や細部を表現した品を描いたもので、ベルリンの製陶所はその先駆けだった。美しい女性が最も人気のテーマであり コレクターの間でも注目されている。

② 〈知識〉

このモチーフは所謂紋中紋 “ミザナビーム” と呼ばれるものである、と知っている。同じようなモチーフが入れ子構造となっている表現手法だ。

③〈鑑定に使えるような技能〉〈製作：古美術修復〉〈製作：古書修復〉など

顔の細部や髪の毛が丹精に描かれている。肌色のトーンにムラもなく品質はかなり良い。

「KPM」の刻印がありベルリンの陶板画だとわかるが、作者までは特定できない。無名の絵師の作品であろう。

■ KPM ベルリン

ベルリン王立磁器製陶所。

1763年に創立されたドイツの陶磁器メーカーである。

■ ドール

依頼者：コブレンツ在住の男性

ビスク製のドールのような。幼児を模しているようで、青いきれいな目が特徴的だ。目はボディを動かすとぐりぐりと動く。

■ 判定技能

①〈鑑定に使えるような技能〉〈製作：古美術修復〉〈製作：古書修復〉など

■①成功で鑑定成功

■ ドール鑑定・結果

①〈鑑定に使えるような技能〉〈製作：古美術修復〉〈製作：古書修復〉など

グーグリー・ドール(目がぐりぐり動く人形)と呼ばれる種類のものだろう。

かわいらしいビスク製の顔に横目づかいの大きな目や小さなし鼻が特徴的だ。首の後ろの刻印を見る限り1938年ごろのアルマン・マルセイユ製だとわかる。かなり状態が良く、大事にされているように見える。

■ くまのぬいぐるみ

依頼者：ザンクト・ゴアールの富裕家庭

愛らしい、座ったような恰好のテディベアだ。耳に金属製のボタンがついており、ロゴが描かれていたのだろうがすり減っており解読はできない。

■ 判定技能

①〈歴史〉

②〈鑑定に使えるような技能〉〈製作：古美術修復〉〈製作：古書修復〉など

■①、②どちらも成功で鑑定成功

■くまのぬいぐるみ鑑定・結果

① 〈歴史〉

シュタイフ社製のぬいぐるみは耳にマークとして金属のボタンをつけていることからシュタイフ・テディベアではないか？と一見思える。

1880 年創立のドイツのシュタイフは最高品質と言える熊のぬいぐるみを最も多く生産したと言われているが、フェイクも製造され続けてきた。シュタイフ本社はシュヴァルツヴァルト(黒い森)にあり、ミュージアムも併設されている。

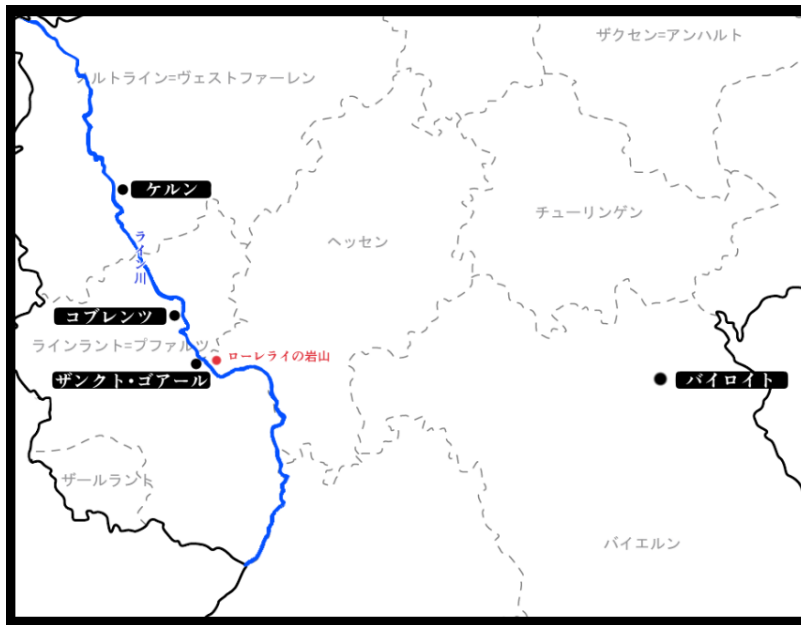
② 〈鑑定に使えるような技能〉 〈製作：古美術修復〉 〈製作：古書修復〉 など

かなり古い印象だが、よく見ると体表に研磨用アタッチメントのドリルで見せかけの摩耗が施されている。円形に毛が剃られたような毛並みの摩耗が見られた。

詰め物も硬く、古い見せかけを施されたフェイクだと確信できる。これはシュタイフ製のテディベアの贋作だ。

調査開始

【第一話で登場する街】



■ 探索について

距離はあるが一日で全ての探索箇所を回ることを想定している。左記の地図は場所の目安として用いる事。

実際のセッションではPLと共に現地の景色や店舗を検索しながら探索を進めると、ドイツ旅行気分を味わうことが出来るだろう。

探索者達はライン川周辺の街に向かうこととなる。

目的としては指輪の調査、鑑定品を各街の依頼者に届ける事であるが、アルバが口にしていた「見たことのないような生き物」や「不審者」の情報も気になる。現地の人に聞き込みを行うことも、あるいは物珍し気な HO2 のために観光施設やレストラン・カフェなどに足を延ばすのも良いだろう。

向かうことが出来るのは以下の地点である。

■探索可能箇所

- ・ ケルン
- ・ コブレンツ
- ・ ザンクト・ゴアール

●ケルン

ライン河畔の通商及び重要な宗教都市として発展している街であり、世界遺産のケルン大聖堂で有名だろう。ケルシュという地ビールを楽しむのも良いが、美術館や博物館も多く立ち並んでいるためそれらを見て回るのも良いだろう。

主要なものではローマ・ゲルマン博物館、ヴァルラフ・リヒャルト美術館などがある。ケルンの有名チョコレートメーカー「Imhoff-stoll-werk」の工場兼博物館である「チョコレート博物館」というものもある。

〈知識〉

ケルンにおいて有名なものがもうひとつある。

「オーデコロン」と呼ばれる香水で、これはケルン発のものだ。ケルンがナポレオン軍に占領されたとき、ナポレオンや兵士たちがこの香水を恋人や妻に持ち帰ったことで人気となった。お土産に買って帰るのもいいかもしれない。

■ここで出来る事

- ① 茶番
- ② 鑑定品を届ける
- ③ 聞き込み

① 茶番

博物館などを巡ることができる。ここでは〈歴史〉〈考古学〉〈芸術〉のいずれかに成功すれば〈1D10〉の技能成長ポイントを取得出来る。

取得したポイントは使用した技能に割り振ること。

② 鑑定品を届ける

依頼人である古物商の店を訪ね、店主に鑑定結果を伝えれば納得したように頷き、鑑定料を支払ってくれるだろう。

また、絵をじっくり見たあとに話しかけてくる。

「私はこの絵が好きでね。君は地球空洞説というものを知っているかな？」

「地球が実は中身がつまった球体なのではなくて、ゴムボールのようにからっぽか、別世界に通じているかもしれないって話」

■不審者……？

各ポイントの探索時に〈目星〉を振らせ「誰かの視線を感じる」と描写すること。

この視線はハーゲンのものである。指輪のことについて聞きまわっている探索者をT.O.Gの構成員だと勘違いし追っている。

また、このパートでは指輪のことを聞いても情報は出ない。

「似たような話の中に凹面の地球っていう話もあるね。僕らが地球の表面だと思っているものは無限に続く岩塊の中に存在する泡状の球体の内部で、太陽や月なんてものはその中に浮かんでいるだけのものだって、奇天烈な話さ」

「この絵のモチーフはそれなんじゃないかと思ってさ。随分はちゃめちゃな話だけど、面白いと思わない？実は自分たちの生きている世界はビー玉みたいなちっぽけなガラス玉の中に閉じ込められた箱庭みたいなものなのかもしれない。そして誰かがそれをつまんでのぞき込んで遊んでいる」

「……なんてね！長話をごめんね」

依頼者は、絵を見ながら感慨深そうに語るだろう。

◆HO1のみ個別情報

話を聞いている間、若干ヴェルゼの落ち着きがないように感じた。

③ 聞き込み

街の人々に聞き込みをすることが出来る。

〈交渉技能〉

話を聞いてくれそうな人を見つけることが出来るだろう。

■ケルンでの聞き込みで得られる情報

- ・最近誘拐事件が増えている。被害者の特徴は一貫して「青い目」をしていたとのこと。(※もしくは HO1 の特徴を示すと良い)
- ・金髪で眼帯をした青年が同じ時間帯に川のほうを怖い顔で見つめていて怖かった。
- ・川辺でカエルの化け物を見た、と近隣住民の証言があり噂になっている。

■目撃情報

各地の聞き込みで目撃される金髪眼帯の青年もまたハーゲンである。ここでは怪物の噂を聞き、見張りをしていた。
また、彼はこの世界に入る前の記憶を保持しているため、最後に見かけた探索者達を探している。

●コブレンツ

ライン川とモーゼル川の合流点に位置する街だ。多くの観光船の終着点となっており、合流点はドイチェス・エックと呼ばれている。付近にはヴィルヘルム皇帝の騎馬像が立つ記念碑がある。

■ここで出来る事

- ① 鑑定品を届ける
- ② 聞き込み
- ③ 周囲を見る

① 鑑定品を届ける

依頼主の家に行くと、小難しそうな顔をした男性が迎えてくれる。それと同時に家の奥で女性の泣き声が聞こえた。

話を聞けば、この人形は元々男性の妻が大事にしていたもので、最近我が子を不慮の事故で亡くしたショックでこの人形を自分の子供と思い込んでしまったため、どうにかしようとした結果捨てるのも気味が悪くなったこと。どうせなら別の場所に売り払ってしまおうと考えたそうだった。家の奥から聞こえるのは、人形を勝手に鑑定に出したため不安で泣き叫ぶ妻のものであることも教えてくれるだろう。

妻に人形を返せば安心したように大事そうに人形を抱えた。男性は懲りてもう人形を売るのは断念する、と肩をすくめるだろう。

依頼料は払ってくれる。

◆HO2に個別

赤子をあやすように人形を抱える女性を見て、心が少し揺れ動いた。
自分も昔、ああやって小さな命を抱きかかえていた……ような？
そんな記憶が頭をよぎる。

② 聞き込み

街の人々に聞き込みをすることが出来る。

〈交渉技能〉

話を聞いてくれそうな人を見つけることが出来るだろう。

■不審者……？(再掲)

各ポイントの探索時に〈目星〉を振らせ「誰かの視線を感じる」と描写すること。

詳細はケルンの頁参照。

■コブレンツでの聞き込みで得られる情報

- ・街の人間が川付近で野犬に襲われた事件があった。爪で引っ掻かれたような大きな傷があり、本人はカエルの化け物に襲われたと言っていたが誰も信じなかった。野犬に襲われてびっくりしたのだろう、ということで片付けられている。
- ・最近夜になると川の周辺で変な生き物の鳴き声が聞こえる。大きなウシガエルのような、犬の唸るような鳴き声によく似ていた。
- ・金髪で眼帯をした青年が HO1 と HO2 の容姿的特徴の人間を探していた。

③周囲を見る

★〈目星〉

変わったものがないか辺りを見回せば、掲示板にポスターが貼ってあることに気付く。

■ポスター

「稀代の歌姫 エルダ」という見出しの、美しい見目の人物が写ったもので、銀髪に赤目という神秘的で中性的な印象を受ける。

どうやら有名な歌手のようで、今度ソロコンサートが開催されるようだ。

奇跡の歌声などと称賛のコメントが書かれている。

舞台にも出演しているらしく、出演作品なども共に記載されている。

その中に「バイロイト音楽祭 ニーベルングの指環 ブリュンヒルデ役」と書かれていた。

〈知識〉

バイロイト音楽祭とは、バイロイトにあるバイロイト祝祭劇場で毎年7月から8月にかけて行われるワーグナーのオペラ・楽劇を演目とする音楽祭のことだ。

元々はワーグナー自らがニーベルングの指環を上演するために創設した音楽祭であり、ワーグナーのオペラ作品のみが上演されている。数ある音楽祭のなかでもチケットが取りにくい部類に入るだろう。よく見ればエルダは代役であり、元々のブリュンヒルデ役の女性が体調不良で数日間休養している間のみの出演らしく、明日からの数日間しか出ないようだった。

◆HO2のみ個別情報

あなたはこの人物に見覚えがある。どこか懐かしさを感じるだろう。

●ザンクト・ゴアール

ハイネの詩に歌われたローレイの岩山に近い街。ヘア通りが町の中心であり、歩行者天国の両側にレストランやカフェが並んでいた。

山頂にそびえるラインフェルス城はライン川流域最大規模の城である。城は見学も出来、廃墟の部分はガイドツアーもあるため懐中電灯が持参必須だが冒険も出来る。古城ホテルとレストランになっている部分もあるため、一休みも出来るようだ。

〈知識〉

ローレイ伝説とは「ローレイの岩山に美しい少女が現れ船頭を魅了し、舟が川の中に飲み込まれてしまう」という伝承である。かつてこの地点が航行の難所であったことが由来のようだ。様々な逸話のバリエーションがあるが、恋人の不実に絶望し川に身投げした乙女がローレイとなった、というモチーフが多く見られる。ハインリヒ・ハイネの詩でも有名。

■ここで出来る事

- ① 茶番
- ② 鑑定品を届ける
- ③ 聞き込み

① 茶番

レストランやカフェに入って食事をする事が出来る。

② 鑑定品を届ける

くまのぬいぐるみの鑑定結果を知らせることが出来る。

依頼主の家はかなり大きく、裕福な家庭なのだろうとすぐ分かるだろう。依頼主である女性とその娘に贗作であることを伝えるなら、女性は酷くがっかりするが娘は特に気にする様子もなく、ぬいぐるみをぎゅうと抱きしめて「にせものでもいいの！とってもかわいいんだもの！」と笑っている。

女性に話を聞いたら、知り合いから価値のあるものだからと高値で譲ってもらった物だったらしく落胆していたが、娘が喜んでいる様子を見て持ち直したようだ。鑑定料を支払い、礼を言うだろう。なお鑑定に失敗した場合も、少し怪訝そうな顔をされるものの鑑定料は支払ってくれる。

■不審者……？(再掲)

各ポイントの探索時に〈目星〉を振らせ「誰かの視線を感じる」と描写すること。

詳細はケルンの頁参照。

③ 聞き込み

街の人々に聞き込みをすることが出来る。

〈交渉技能〉

話を聞いてくれそうな人を見つけることが出来るだろう。

■ザンクト・ゴアールでの聞き込みで得られる情報

- ・ライン川のクルーズ船に乗っていた観光客がローレイの岩山付近で見たこともないような大きな魚影を見た
- ・最近黒ずくめの怪しい人間が街に居たのを見かけた。
- ・少し前に金髪の眼帯をした青年に同じように最近変わったことはなかったかと聞かれた。

▼ハーゲンとの出会い

※三つの街を回り終えた時点でイベントが発生する

時刻は夕暮れ。日中動き回っていたのもあってか、真夏ではあったがすでに薄暗くなりつつあった。さて次はどこに行こうか、と話し合っていたかもしれないし、今日は近くのホテルに泊まろうかと思っていたかもしれない。

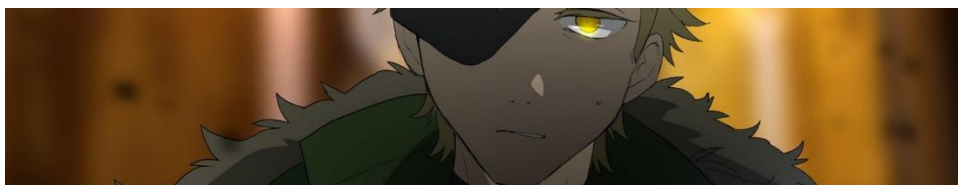
そんな時だった。

気が付けば周囲には人影もまばらで、どうやら地元民しか使わない路地に入っただけが周囲に木霊するようになる。

不気味なほどの静けさの中、その沈黙を破るように、どたどたと騒がしい足音が後方から聞こえた。

そちらを見やれば、金髪の青年が立っていた。

眼帯に隠されていないもう片方の金色の目がこちらを見つめたかと思えば「お前達！！見つけたぞ！！！！！」と走り寄ってくる。



青年は探索者どちらかの肩を掴むと、ひとりでにまぐし立てていく。

「奴らのことを嗅ぎまわっている連中がいる、と思って追跡してみれば……お前達だったとは」

「やっと出会えた。前回の再構築は覚えているだろうか？答えてくれ。お前達はどこまで覚えている？」

彼が言っていることも、彼がなぜそこまで切羽詰まった様子なのか。そもそも彼が何者なのか、あなたがたにはわからない。

それよりなにより奇妙なのは、彼の声が唐突に、“ぶつん”と。

■ スチル

ハーゲンとの出会い

まるでミュートでもしたかのように聞こえなくなったのだ。

まずは自身の耳の異常を疑うが、周囲の環境音は変わらず聞こえるのに彼の声だけが聞こえない。不気味な現象に [〈SANC 1/1D3〉](#)

〈アイデア〉

彼にどこことなく引っかかるような感覚を得る。

会った覚えはないはずだが……？

▼探索者同士の RP が落ち着いたら「▼[ナガアエ](#)」へ移行する。

■ 不気味な現象

この世界にとって不都合なことを喋ろうとしているため咄嗟にヴェルゼが彼の言葉を「ミュート(消音)」した。

この現象についてヴェルゼに言及しても首をかしげるのみだろう。

▼ナガアエ

青年が掴みかかって少ししてから、唐突に青年ははっとしたようにどこかに顔を向けると。そちらの方に向かって走り出す。引き留める間もなく彼は身軽な動作で走り去り、高く跳躍したかと思えば屋根の上に乗ってそのままどこかへ行ってしまった。方角は確認出来たため追いかけることはできるだろう。

青年を追いかけて行けば、街周辺の川沿いにある茂みの中へ入っていく背中が見えた。それと同時に、茂みの向こう側から女性の金切り声のようなものが聞こえてくる。

探索者達がそちらに向かうのであれば、腰を抜かした女性が、怯えたように前方を見つめている姿が目に入る。

女性の前には庇う様に先ほどの青年が立っており、彼女と同じ方向を睨みつけていた。そちらには川があり、一見何もないように見える。

暗闇に目が慣れ始めたころ。あなたがたは水面が不自然に揺れていることに気が付いた。それに合わせて動く大きな影が2つあり、それを視認した刹那 大きな水しぶきとともにそれは眼前に姿を現した。

それは2体のヒキガエルにも似た怪物だった。

ヒキガエルのような体は透明であり、脈打つ内臓が薄皮のような皮膚の層で覆われていた。カエルの後ろ足と人間の腕がついており、でこぼこした腹で這うように動く。人間のそれのような形状の前足は4本ありカマキリのように持ち上げられていた。ふくらんだ目と二つに裂けた舌が覗く特大の口が、顔の大半を占めている。〈SANC 1/1D8〉

探索者が戦闘態勢に入れば、前方に居る青年が徐に眼帯を外す。ちらりとその右目に真っ黒な義眼のようなものが見えた気がした。

「あれの眷属がどうしてここに 生息地域ではないはずだが」

「しかも人里の近くにどうして…」

青年が呟いているのが聞こえるだろう。

しかしそのすぐ直後、青年の体が崩れ落ちる。良く見ればその体からは血が滴っており、大きなひっかき傷のようなものも見えた。おそらく探索者達が駆けつける前に女性を庇ったのだろう。肩で大きく息をしており、これ以上動くことは難しそうだと感じる。

ヴェルゼが青年に駆け寄り体を掴んで、探索者たちの後ろに控えると「僕はこの人の手当をする、そっちはごめんお願い！」と叫んだ。

ヴェルゼの腕のなかで青年はげえげえと苦しげに息を吐いている。

◆HO1のみ個別情報

あなたは青年の義眼に見覚えがある。

プロビデンスについて調べている際に見つけた「ODIN」と呼ばれるものだ。

また、怪物に対して〈聞き耳〉が振れる。

◆HO1のみ〈聞き耳〉情報

ゲエゲエと鳴く怪物の声が聞こえる。

あなたには彼らがなぜか、何と言っているかわかった。

「ドウホウ ナゼ」「ドウホウ、ナゼ、コロサナイ」「コロセ、ヨロコビノタメ」

◆HO2のみ〈聞き耳〉情報

ゲエゲエと鳴く怪物の声が聞こえる。

あなたにはなぜか彼らがこちらに向けてなにか語り掛けてきているのだと分かるが はっきりと彼らがこちらに向けているのは悪意であるとわかるだろう。

■ 怪物の声

探索者たちが彼らの言葉を理解できるのは、HO1 はナガアエと同じくシアエガの血筋であるため。HO2 も元はグロースであったため何を言っているかは分からないものの、人外の心情を読み取ることが出来る為である。

▼ナガアエ戦

ナガアエ 2 体との戦闘となる。以下は戦闘に関する KP 情報。

この戦闘で力尽きた場合は【※留意点】を参考し描写・処理すること。

△ナガアエ ステータス (マレウス・モンストロルム P85 参照)

STR : 26 CON : 24 SIZ : 22 DEX : 7 耐久力 : 23 DB : 2D6 装甲 : 2

〈かぎ爪(4回連撃)〉 60% ダメージ : 3D6 (1D6+DB)

〈噛みつき〉 40% ダメージ : 1D8+2D6 (今回 P O T はなし)

△勝利条件

ナガアエ 2 体を討伐 or 8 ターン持ちこたえる。

※ 8 ターンを過ぎると残ったナガアエは飽きて川に引き返す。

△敗北条件

なし

※前提

本シナリオ内の戦闘は作者卓の以下ハウスルールを元に設定している。

- ・ 1 R 中に複数回攻撃が命中した場合は、マイナス補正なしで何回でも〈回避〉〈受け流し〉のロールが可能。
- ・ ただし 1 つの攻撃に対して行えるロールは〈回避〉〈受け流し〉のどちらかを 1 回のみ。

例：敵が 4 回攻撃を行い、3 回成功した場合

1 回目の攻撃：回避 / 2 回目の攻撃：受け流し / 3 回目の攻撃：回避

という風に技能ロールを行うことが出来る。

以上を踏まえ、KP のハウスルールに合わせて敵のステータスを調整するか、
今回のみこのルールを適用するのが望ましい。

▼戦闘終了

戦闘が終了すればヴェルゼの手当ても終わっており、彼の腕の中で幾分か安らかな顔で気を失っている青年がいる。

女性も気を失っているようで、体には上着がかけられていた。

ヴェルゼは探索者達を労い、怪我をしているのであれば手当を行うだろう。

ほっと一安心しているようだが、彼は怪訝そうな顔で青年を見つめている。

「彼、手当してたんだけど、怪我の治りが異様に早くて……」

「魔術とか……あとはこの影響なのかな？」

そう言い、青年の右目に^{はま}嵌った真っ黒な義眼を指さして首をかしげる。

見てみれば確かにあれほど深くえぐられていた傷もすでに癒えており、影も形もなくなっていた。

★〈アイデア〉

女性は街に送り届けるとして 青年には事情を聞く必要がありそうだ。

だが、このまま病院に連れて行けば暫く話を聞けなくなるのでは、と思い至る。

現状怪我は完治しており治療の必要はないように思えた。

このまま連れ帰って起きるのを待つのがよいのでは？と考えるかもしれない。

〈目星〉

怪物の足首に黄金に輝くものを見つける。足枷のような形状であり、取り外せば内側に三角形の中に目のモチーフが組み合わさったものが彫られていた。

探索者達はその日はひとまず最寄りのホテルに泊まり、翌日事務所に帰ることになる。しかし、翌日になっても青年は起きる様子はなく、ヴェルゼがその小柄な体からは考えられないように軽々と彼を抱えて連れ帰るだろう。

道中通行人に怪訝そうな顔で見られるが、帰るまでの我慢だ。

このまま置き去りにして帰るわけにもいかないのだから。

■ 足枷に彫られたモチーフ

ナガアエのことをT.O.O.Gが使役している暗示である。

▼帰還

{HO1}の事務所へ戻ると、すでに扉の鍵が開いていることに気付ける。

まさか空き巣……？などと、そんな不穏な予感が脳裏をよぎるかもしれない。

中に恐る恐る入れば、なにか香ばしい香りがキッチンの方から漂っていた。

空き巣の上に放火かと急いでそちらに向かうと――

キッチンの前にエプロン姿のアルバの姿があった。

ついでにフライパンを握っており、傍にあったトースターがチン、と間抜けな音を奏でるだろう。

「ああ！もう帰るころだと思ってたよ。遅かったね」

「ご飯を作って待っていたよ。いやあ、心配したんだよ。さあ座って座って……
いや、その前にお風呂にする？」

いやそもそもどうして他人の事務所のキッチンを我が物顔で使っているのか？

どうして当たり前のように事務所の中に入っているのか？

そんな疑問が浮かぶが、疲労が溜まりもはや突っ込む気力も失せているあなたがたには、どうしてだか彼の作ったご飯のにおいが心地よく染み渡った。

食卓に着くのであれば、彼は嬉しそうにあなたがたを労い、料理を振る舞ってくれる。

「さて、食べながらでいいから報告を聞かせて貰えるかな？指輪や……そうだな、他にもなにかわかったことがあれば」

「私の方からもなにか提供出来るかもしれない」

指輪の鑑定結果や出来事などを話すのであれば彼は少し真剣な様子で何かを考えたあと、以下の情報を提供してくれる。

■アルバからの情報

- ・最近各地で人外の活動が活発化してきている。もしかしたらアメリカの電波天文台で観測された謎の信号が影響しているのかもしれない。
- ・T.O.G は恐らくナチスドイツ時代にナチスと関りを持っていたカルト教団「銀の黄昏」の残党である。ナチス傘下に入っていた一派が現在独立した組織として動いていると考えられるが、どうしてプロビデンス及び HO1 を狙ってくるのか分からない。

「となると、この指輪はやはり彼らのものとみて間違いはなさそうだ」

「今日拾ってきた青年、組織関係者かと思ったけど……動きを見るに別の勢力の人間なのかもしれないね」

「よし。もしよければ、彼に関しては私が暫く^{しばら}面倒を見てあげよう。君達も仕事があるだろうし、私は暫く^{しばら}暇になる。少しの間ここでお世話になるけど構わないかな？」

「ほら、ご飯とかも作ってあげるし？ね？」

そう、一時的な同棲を提案してくる。

拒否してもなんだかんだ押し通すため、探索者には実質拒否権は無いに等しい。HO1 は昔からアルバのこの横暴に付き合ってきているので分かることだろう。

食事が済めば、アルバは上機嫌で今回の仕事の報酬を渡してくる。

茶封筒に入った現金と、そしてそのすぐ傍には別の紙が添えられていた。

「今回は危険な目にあわせてしまったし、いつものとプラスして……はい」

「バイロイト音楽祭のチケット！これなかなか取れないんだよ？もしよかったら三人で見に行っておいで」

「ああ、そうそう ここドレスコード厳しいからちゃんと正装していくんだよ」

見れば、音楽祭の日付は今日。

午前から始まり夕方まで開催されているようだ。今から出れば間に合うだろう。

▼オペラハウス

バイエルン州北部フランケン地方・バイロイト祝祭劇場。

すでに会場には多くの人間が居り、開演を今か今かと待ち侘びている。

チケットに指定された席に着いて待っている間、開演までは時間がありそうだ。
パンフレットを見ながら時間を潰すのもいいだろう。

「ニーベルングの指環」

リヒャルト・ワーグナーの書いた楽劇であり、「ラインの黄金」「ワルキューレ」「ジークフリート」「神々の黄昏」の全四部作。上演に約 15 時間を要する長大な作品であるので、少なくとも 4 日間はかかるとのことだった。その中でも今日は序夜にあたる「ラインの黄金」が上演される。それぞれのあらすじはこうだ。

「ラインの黄金」ではアルベリヒがラインの川底にある黄金を盗み指環を作る。ラインの黄金で作られた指環を持つものは限りない力を手に入れることができた。しかしヴォーダン(オーディン)ら神に奪われてしまい 怒ったアルベリヒは指環に死の呪いをかける。

「ワルキューレ」では、ヴォーダン(オーディン)と人間の間にできた双子の兄妹ジークムントとジークリンデがお互いに惹かれ合い、一方ジークムントは宿敵との決闘のため伝説の剣「ノットゥング」を携え戦いに向かう。ワルキューレの一人であるブリュンヒルデは、彼女の父でもあるヴォーダンの命令に背いてジークムントを勝たせようとするが、結果的にジークムントは息絶えてしまう。

ジークリンデの胎のなかには兄ジークムントとの子・ジークフリートが宿っていたことが判明し、ブリュンヒルデは命令に背いた罰として岩山のなかに眠らされる。

「ジークフリート」では、成長したジークフリートがノットゥングの破片から剣を鍛えなおし、巨人ファーフナーを屠り、巨人族の手に渡っていた黄金の指輪を奪う。そしてジークフリートは岩山に眠るブリュンヒルデを目覚めさせ、二人は恋に落ちる。

「神々の黄昏」ではジークフリートはブリュンヒルデに指環を渡して山を降りる。しかしアルベリヒから指環奪還を命じられていた彼の息子ハーゲンは、ジークフリートに薬を飲ませ、記憶を消してしまう。ジークフリートはブリュンヒルデから指環を奪い、裏切られたと勘違いした彼女はハーゲンにジークフリートの弱点を教えてしまった。ジークフリートはハーゲンに殺され、全てを理解したブリュンヒルデは炎の中へと身を捧げ、すべてを浄化しようと試みる。指環はラインの川底に戻り、呪いが解け、神々すらも炎に包まれる中で幕は下りる。

ふと横を見やればヴェルゼは真剣な様子でパンフレットに見入っていた。
話を聞くのであれば、

「こうやって舞台とか、自分で見に来るのは初めて」
「一昨日から初めてがいっぱいで楽しいよ」

と言い、探索者達に微笑むだろう。

〈聞き耳〉

他の観客の噂話が聞こえてくる。

「今日もエルダ様出てくるらしいよ。今日の部ではエキストラ役だけど…」
「そういえば知ってる？数十年前にも全く同じ顔の人が別の歌劇団にいたんだって。大分昔だから写真残ってないし証拠もないらしいんだけど」
「ってことはエルダ様、歳とってないってこと？」
「そんなわけないよ、多分親戚か何かだろ」

■ 観客の噂話

エルダは不老のため、周囲に違和感を覚えさせないよう様々な歌劇団を転々としていた。

そうして暫くすれば幕が上がり、舞台は開演する。

ざわついていたホールも一斉に静まり、程よく心地よい緊張感が辺りを包んだ。

歌い手の伸びやかな歌声と楽団による演奏、それらすべてが物語を一斉に紡ぎあげ織りなしていく。

その中で、ひときわ目立つ存在がある。

それは、ポスターで見かけたエルダだった。



■ スチル

エルダ(音楽祭)

元々エキストラ役もしていたのだろう。今日は本命のブリュンヒルデの出番はないため、引き立て役として役者の周囲に時折姿を見せる。

エルダの声は遠くまでよく通り、圧倒的な存在感を見せつけている。

叩きつけるような、撫でるような。勇ましくも優しくもある歌声に、魅了されるような心地を覚えた。

ふと、目線があう。

時間が止まったような感覚すら覚える。

エルダの赤色の瞳がこちらを、確かにじい見つめている。

——そんな気がした。気のせいだったのかもしれない。

気が付けば上演は終わっていた。圧倒され続けた数時間だった。

会場が明るくなるころにはどっと疲れが押し寄せるが、それもまた心地の良いものだろう。

◆HO1のみ個別情報

エルダの声にどこことなく聞き覚えがある。どこか別の場所で彼女の歌声を聞いたことがあっただろうか？

◆HO2のみ個別情報

エルダの声を聞かたびになぜか記憶が呼び起こされそうな感覚を得る。記憶だけでなく、体の細胞1つ1つが励起するような感覚すらあった。

あなたがたは物語の世界から現実へと帰るような少しの浮遊感と寂しさを抱えながら会場を出る。

外は未だ夏の強い日差しが降り注いでいる。一瞬だけくらりと、眩暈のようなものを感じた。暗い場所から明るい場所に急に出たせいだろうか？

……否、そうではなかった。

眩暈はどんどんと酷くなり、あなたがたは立っていられなくなる。傍に居たヴェルゼが心配そうに声をかけてくるが、その声すらだんだんと遠くなるだろう。

薄れゆく意識のなか、ヴェルゼの青い瞳のなかに自分が映っているのが見える。

そうして静かに、暗闇に意識を手放した。

▼記憶

まるで地面が溶け、崩落していくような浮遊感を一瞬覚える。

どぶんとそのまま意識も体も水底に沈み込むように落ちていく。目下には延々と暗闇が広がっていた。まるであぶくが弾けるように0と1で構成された数列が上へ上へと昇っていくなか、探索者達は沈んでいく。

『声紋認証“エルダ” 照合完了

記憶領域へのアクセス 進行度 10%

アーカイブの一部のアンロックを承認します。

閲覧可能なデータが1つあります。 確認しますか?』

声が響いた。それはヴェルゼの声に似ていたが無機質で、まるで合成音声のようにも聞こえた。

ふっと目を見開く。一瞬の瞬きであったようにも、永い眠りから覚めたようでもある。呆けた頭で周囲を見渡せばセピアがかった景色が眼前に広がっている。まるで一昔前のフィルム映画のようだ、と感じるかもしれない。

そこはどこかの病院の一室だった。誰か3人が、ベッドの上でおしゃべりをしているようだ。手術着のようなものを身にまとっており、体中にはなぜかアザや傷、注射痕や包帯が見受けられた。

1人はあのバイロイト音楽祭で見たエルダ。そしてあとの2人は、どこか{HO1}の面影がある女の子と、{HO2}によく似た人物だった。

彼らは自分達に気付いている様子はない。まるで立体ホログラムで投影された映像を見ているようだ、と感じる。

◆HO1のみ個別情報

少女の左目には、プロビデンスによく似た義眼がはめられている。

◆HO2のみ個別情報

あなたは自分によく似たこの人物が他人の空似ではなくなぜだか自分自身なのだと確信することができる。

■ 記憶

探索者達がアクセスするのはプロビデンス内の記憶領域である。エルダの歌声によってプロビデンス内の記憶の制限が緩み、探索者たちに過去の映像を見せている。

■ 見覚えのある3人

研究所に捕らえられていた時代のエルダ、リン、そしてHO2である。

何を話しているのかは聞き取れなかったが、仲がよさそうな雰囲気であることだけは確かだ。

暫く彼女らを見守っていれば、部屋に軍服を着た男性と白衣を着た大人たちが入ってくる。入るやいなや、彼女らの腕を掴み、強引に部屋の外へと連れ出してしまった。

〈聞き耳〉

連れて行かれる直前、エルダによく似た人物が少女に「リン！」と叫んでいるのが聞こえた。

〈歴史〉 〈人類学〉

軍服が第二次世界大戦前後のドイツのものだとわかる。

彼女らが部屋から出て行ったあと、ぷつんと電気が切れたように周囲が暗くなる。もう一度瞬きをすれば、そこは先ほどまで居たバイロイト祝祭劇場だった。

……夢でも見ていたのだろうか？

周囲を見渡せば、自分達は近くのベンチに腰掛けており、傍には心配そうにこちらを見つめるヴェルゼの姿があった。

探索者達が起きたのを確認すれば「よかった！目がさめたんだね」と嬉しそうにするだろう。

そのあとは、ヴェルゼの介抱を受けながら事務所へと帰ることになるだろう。

ここ数日様々なことが立て続けに起こった。疲労が一気に来たのだろう、と今は片付けるしかなかった。あの時見た不思議な光景に思いを馳せながら帰ることとなるだろう。

ボーナスターン

第一話本編終了後のボーナスターン。

「仕事をする」「NPC と会話する」のいずれかの行動を選び、特典を得ることが出来る。

■ボーナスターンで出来る事

- ・ 仕事をする

生還報酬とプラスして技能成長を行うことが出来る。{HO2}は{HO1}の仕事の手伝いをすることになるだろう。

- ・ NPC と会話する(ヴェルゼ/アルバ/眼帯の青年)

NPC とより仲を深めることができる。ボーナスターン専用のイベント。

仕事をする

それぞれ自分の仕事を行うことができる。今回のシナリオの情報整理を行ったという処理でも構わない。今セッションに使った技能か、それぞれが仕事や作業で使うと思われる技能 3 つを [〈1D5〉](#) 成長させることができる。

NPC と会話する

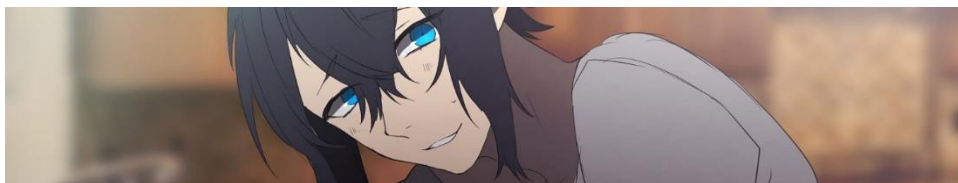
時間軸は探索者達が音楽祭から帰った日の夜。

ヴェルゼ、アルバ、眼帯の青年(ハーゲン)の 3 人から選ぶことが出来る。

●ヴェルゼ

深夜にキッチンでぐそぐそしているヴェルゼと出会うことが出来る。

どうやら夜食を漁っていたようだ。



■ スチル

夜イベント：ヴェルゼ

「いやあ、実体を得てからはじめてご飯を食べただけど、君たちと一緒にご飯を食べられるのがうれしくてさ」

「それになにより物を食べるってこんな感じなんだって」

「僕は情報生命体だから、あくまで{HO1}を通した電気信号でしかそういうものを認識できないからね」

「だからこれは〜……その……ちょっと……嬉しくなっちゃって……」

ヴェルゼはそう、必死に言い訳をする。

彼の夜食を咎めるもよし、一緒に食べるのもいいだろう。

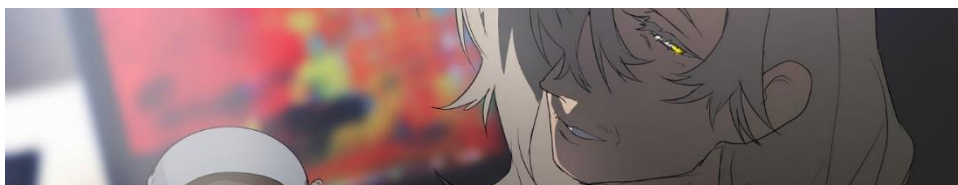
HO2 が来た場合は自分自身の現状知りうる範囲の素性などを話してくれるだろう。

■報酬：SAN 値回復〈1D3〉

●アルバ

夜にリビングで調べものをしているアルバと遭遇出来る。

探索者の気配に気付けば自分と相手の分のコーヒーを淹れて話に応じ「音楽祭楽しかった？」等世間話をしてくれるだろう。



彼の手元の資料に目をやれば地図と大量のメモがある。指摘するのであれば、「私も古物商をしていてね、次の仕入れ先とかの確認をしてたんだ。暫くは動けなくなるから商談の延期の連絡とかねえ」と話してくれる。

■報酬：SAN 値回復〈1D3〉

■ スチル

夜イベント：アルバ

■ 見つめる瞳

HO1 や HO2 が核心に迫るような質問をしてもアルバは基本的にはぐらかすが「慈悲深い金色の目があなたを優しく見つめている」等、探索者を想っている描写をするとよいかもしれない。

●眼帯の青年(ハーゲン)

青年の様子を見に行けば、リビングのソファを借りて眠っているようだ。

見たところ苦しげな様子はないが、起きる気配もない。

つついたりしても「うーん」と唸るのみだ。

だが、時折何か寝言のようなものを言っているのが聞こえるだろう。



「……ちゃん(くん)、ぼく……引っ越し……」

「きみの青い目が……きれいで……」

「……ずっと、……」

HO1のみ 〈アイデア〉

そういえば、随分と昔に自分に懐いていた男の子がいたような……？と思い出せる。

■報酬：SAN 値回復 〈1D3〉

■ スチル

夜イベント：ハーゲン

■ 昔の夢

幼少期に出会った HO1 の夢を見ている。なお「HO1 ちゃん/くん(年齢によっては～さん)、ぼく、近いうちに引っ越すんだ」「君の青い目がとってもきれいで好きだった」「ずっと覚えてる。君の事」と言っている。

エピローグ

HO1 個別処理

あなたは夜眠ったのち、夢を見る。

あなたはどこかの街にいた。だがその町並みに見覚えはない。うず高い塔のような建物の群れ、空中をすべるように走る車、自分たちとは少々趣向の違う衣服を身にまとった人々……。なんとなく、SF 映画のような印象を受けた。

人々はあなたに気付く様子もなくすれ違っていく。

たった一人、孤独になったような気分だった。

知らない世界に放りだされたような、そんな。

そんな中、街中にあった大きなモニターに何かが映し出される。ニュースキャスターなのだろう男性が重々しい口調で何かを喋っている。それは聞いたこともないような言語だった。だが、あなたにはなぜか、それが理解できた。

「現在彗星が接近しており、各地で一……落ち着いて避難を……政府はコード・ダンデリオンの発令を決定し……」

ニュースの声はところどころしか聞こえない。

しかし周囲の人々は皆啞然とし、中には錯乱するような者もあらわれた。

そんな中、あなたの横に何者かが立つ。黒い髪の青年だった。彼は白衣を身に纏っており、なにか医者が研究職のような印象を受けた。彼はその青いきれいな目をまっすぐモニターに向けたまま微動だにしなかった。

「…やっぱり、僕がやるしかないんだ」

最後に、そう聞こえたきり、夢はぶつりと終わりを告げた。

そして、目が覚めた。

カーテンから差し込む光があなたの顔を優しく撫でる。

あの夢はなんだったのだろう？と思いを馳せるかもしれない。

夢の内容はしっかりと記憶することができた。

なにはともあれ、あなたのいつも通りの一日が。

新しい一日が、始まる。

HO2 個別処理

あなたは夜眠ったのち、夢を見る。
木漏れ日と鉄の匂い 子供の泣き声。

ぐらり、ノイズまじりの視界の中で、浅い呼吸を繰り返しぐったりとした様子
の女性があなたに何かを手渡した。

「この子を、おねがい」

「守って、{HO2}」

場面はブツンと変わる。暗い森を何かを抱えて走る夢だ。

あなたは抱えたものを守らなくてはならない、となぜかそう思った。抱えていたものは「きゃあきゃあ」と、こちらのことなど分かった様子もなく笑っている。

その暖かい体温と冷たい外気温の差になんだかおかしいような苦しいような気持ちになった。

腕の中のそれは赤ん坊だった。赤ん坊は、あなたの頬をその小さな手で触ろうと手を伸ばしている。

今にも消え入りそうな儚い命だ。今にも凍えそうな小さな命だ。

まだ開きもしていないかたくつむられた瞼の隙間からは、青い綺麗な瞳が覗いていた。

その刹那、ぐっとつま先がなにかに引っかかる。体はぐらりと傾きそして……

そして、目が覚めた。

カーテンから差し込む光があなたの顔を優しく撫でた。

あの夢はなんだったのだろう？と思いを馳せるかもしれない。

夢の内容はしっかりと記憶することができた。

なにとはともあれ、あなたは何も分からないまま、この世界で目を覚ます。

新しい一日が、始まる。

△生還報酬

- ・ SAN 値回復〈1D10〉
- ・ 鑑定に成功した品目×5 の自由技能成長ポイント

— 第一話「燦爛」 完 —