

神話創世 RPG アマデウス 「幾久しく、幸多かれと」 Ver.1.04

PL1 または 2 人 4~7 サイクル レベル 1 または 2 (それ以上の場合は適当に調整してください)

◆トレーラー

ふたりでずっといられますように。
そんな願いは、はかなく雨にさらわれる。
神に愛されたもの、神に刃向かうもの。
ふたりの想いは神話となるのだろうか。

◆ハンドアウト

【PC1】

あなたは PC2 を大切に想っている。
その PC2 が、嫁になれば地主神(とこぬしのかみ)に口説かれているようだ。
神の嫁になれば幸せになれると地主神は言う。相手のために、あなたはどうすべきだろうか。
あなたの使命は、PC2 を幸せにすることだ。

【PC2】

あなたは地主神に一目惚れされてしまい、嫁になればと事あるごとにくどかれている。
神の嫁になれば幸せになれると地主神(とこぬしのかみ)は言う。しかし、PC1 のことがどうしても気にかかる。
あなたの使命は、PC1 を幸せにすることだ。

PC1 と PC2 は恋人同士、あるいは友人以上の親しい間柄としてください。
推奨として、PC1 は創世の子／男性、もしくは攻めを、PC2 は災厄の子／女性、もしくは受けを想定していますが、お好みに合わせてアレンジしてください。

次ページより GM 情報です。=====

仲のよい二人で遊べる気軽なシナリオです。うちよそしたい方向け。内容はあんまり気軽じゃないです。万神殿で予言を受け取って…という従来の導入とは異なるため、PLが望めば時代を現代より昔、生贄信仰の残る時代などに設定してもかまいません。

GMはPC2の理想の恋人像を聞きNPCに反映してもおもしろいです。

PL一人で遊ぶときは片方をNPCとして扱い、該当PCの予言を暗示として場に置いてください。NPCは調査に参加しませんが、決戦フェイズではPCと同様に戦ってください。

暗示4枚+予言2枚。

■概要と注意事項

旅行へ来たふたりは湖でとある神に出会う。地主神(とこぬしのかみ)はPC2に一目惚れしてしまう。実際は駅を降りたときから絶界の影響が広がっていて、すでに神は偽物といれかわっている。セッション中、PC2は本人の意思により龍神の嫁になることをいつでも宣言できる。その場合PC2は終了フェイズまでに嫁入りを撤回しなければロスト扱いとなり、二度と人間として登場することはできない(GMはPC2にこのことを秘話で伝えてもよい)。

■PL人数とサイクル数について

PL2人 4サイクル レベル1~2 / PL1人 7サイクル レベル1~2

メンバーの頭脳が低い場合は、2人5サイクル、1人8サイクルとし失敗しても挽回できるようにするとよいでしょう。真実が開かず、PL全員が望む場合はサイクル数を追加する度黒のインガをひとつ追加するか、黒以外の領域のインガを1つつ取り除くことで調整してください。

また、PC1人の場合頭脳がC以下だとインガがたまらないので、調査判定でスペシャルが出た場合追加で任意のインガをおいて良い・暗示にインガ配置をつけるなどの措置を取るとよいかと思えます。本シナリオの細部改変は自由としていますので、PCの能力値を見たらうえで必ず調整をおこなってください。

■真実

【PC1・真実】

神の嫁とは、贄としてその身を捧げることだ。

地主神との婚姻が決まれば、PC2は神の国での幸福を永久に約束されるが、人として死に二度と逢うことは叶わなくなるだろう。

あなたは相手の幸せを願い嫁入りを祝福しても、この婚姻を破棄するために神に抗ってもよい。決めるのはあなたたちだ。

この真実が3サイクル終了までに公開されると、判定なしで脅威カードをひとつ開くことができる。

【トリガー】【地主神】の真実が公開されており、1サイクルが経過すればいつでも公開できる。

【PC2・真実】

あなたは洪水が起こり、町すべてが濁流に飲み込まれる光景を幻視した。

その中には、苦痛にもがくPC1もいた。地主神の怒りに触れればその未来は現実となる。

神の望み通りあなたが嫁げば、この悲劇は回避されるはずだ。

しかし、あなたは神子だ。この運命に抗うのもよいだろう。

3サイクル終了までにこの真実が公開されなければ、マスターシーン【怒りの洪水】が開始される。

【トリガー】地主神への想いを一点以上得ており、2サイクルが経過すればいつでも公開できる。想いはマイナスでも構わない。

※PCひとりの場合リミットを3サイクル⇒5サイクル、【トリガー】いつでも公開できる。に変更する。

■最初から出ている暗示1枚

【地主神(とこぬしのかみ)】

神社に奉られている土地の護り神。PC2 にひとめぼれしてしまい、婚約を迫っている。

【地主神・真実】

地主神は、水を司る龍神である。

龍神の加護を得られれば、日照り、水難、天災などから護られることが約束されるだろう。

だが、本当にそれだけだろうか？龍神にはまだ隠し事がありそうだ。

この真実を公開すると、暗示【龍神の伝説】【龍の嫁取り】が調査できるようになる。

【トリガー】いつでも公開できる。

■【地主神】を公開すると出る暗示2枚

【龍神の伝説】

村に伝わる龍神の物語。

かつてこの地を荒らしていた龍神が、ひとりの娘に恋をした。

龍神は娘が愛した人の世を守ると約束し、

天災を沈め人の縁を結ぶ存在として奉られたというが……。

【龍神の伝説・真実】

伝承には続きがある。龍と人との寿命は違う。

やがて妻は天寿を全うし、龍神は嘆き悲しみ後を追うように眠りについた。

龍神が妻をとったのが一度だけなら、嫁取りの伝承とは食い違うようだが……。

この真実を公開すると、好きな組み合わせでインガをふたつ配置できる。

【トリガー】PC1 の真実が公開される。

【龍の嫁取り】

龍神が嫁を迎えるのは、決まって災害が続いたときである。

龍神の嫁取りとは天災を沈めるためのいにしへの信仰だった。

ここ数十年は、災害はなにも起こっておらず、そんな風習は今では廃れたはずだ。

【龍の嫁取り・真実】

龍神が嫁を要求したのは最初の一度だけだ。

以降、村人により体の良い処分の理由として罪人を湖に沈める習慣ができてしまった。

いつしか人が、神を歪めてしまったのだ。

この真実を公開すると、マスターシーン《龍神との対話》が開始され、暗示が追加される。

【トリガー】PC2 の真実が公開される。

■マスターシーン《龍神との対話》のあとに出る暗示 1 枚

【龍神の正体】

嫁取りとして生贄を要求していた龍神。この神の役目を歪めたのは他ならぬ人間だ。

龍神の本来の姿、本当の役目は何だったのだろうか。

【龍神の正体・真実】

この龍神は生贄をとって食べるだけの役割を押し付けられた、人が歪めた影霊だ。

ならば、龍神に本来の役割を思い出させてやればよい。

龍神は本来縁結びを司る、愛の神なのだ。

この真実が公開されると、好きな組み合わせでインガをふたつを配置したあとマスターシーン《嘆

きの影霊》が開始され、決戦フェイズに移行する。

【トリガー】この真実を見た PC が想いを持つ(または持たれている)相手に愛を告白する。RP でも宣言するだけでもよい(手番は消費しない)。

■セッションの流れ

旅行にやって来た PC1 と PC2。電車で揺られ、(楽しい旅行のはじまりです。道中 PC ふたりの関係性を描写してもらってください) ようやく駅へ降り立つ。

そこには古い案内板が立っていた。この近くには湖に浮かぶ祠があり、そこへお参りするとよい縁があるという。ふたりは湖へ向かう。

湖が近づくたび、ぼつりぼつりと雨が降りだす。

PC2 はぬかるみに足をとられ、転倒してしまいそうになる。それを抱きかかえたのは、見知らぬ美しい男だった。

「おやおや…これはこれは」

「なんという強く美しい魂だ(PCにあわせて褒め方は適宜変えること)。気に入った。わたしの嫁になると良い」

「わたしはこの地を守護する神。嫁に来てくれるというなら、おまえを幸せにしてみせよう」

「どうだ、少しわたしの住み家へ寄っていかないか？」

めちゃくちゃない分だが、相手は本物の神のようだった。ふたりは湖に浮かぶ祠の中にある、神の住まいに強引に招かれる。その地へ踏み入ると、神子の血のせい、ふたりは予言を受ける(各自の予言を読みあげてもらう)。

このシナリオに限り「神の住まい」を万神殿の代わりとし、活力、儉約判定、アイテムの補充を行う。準備を整えると1サイクル目が開始される。

※地主神はふたりが神子だということに気づいているのか? ⇒気づいている。だが、関係ないようにふるまう。

※アイテムはどう買うのか ⇒地主神のお使いがやってきて何でも用意してくれる。PCが望むなら、ヤマト神群聖地の買い物リストを許可してもよい。

※神の住まいから逃げ出したい ⇒窓をあけると、あたりは一面の湖である。ここは湖の上の祠であり、逃げられないとわかるだろう。

■各種マスターシーン

⇒【龍の嫁取り】の真実が公開されると、以下のマスターシーンが開始され暗示が追加される。

マスターシーン《龍神との対話》

本当は龍神は PC2 を嫁にしたいのではなく、食べてしまうつもりだったことを告白するシーン。

これまで友好的にふるまっていた龍神が、がらりと態度を変える。

「ふん、人の血肉を与え、わたしをおぞましい龍に仕立てあげたのは人ではないか」

「人が望むのだ。わたしはまた人を喰おう。そなたの肉はうまそうじゃからなあ」

(神子が龍神を心配するようであれば、神子には龍神が本当は助けを求めているように感じる描写を入れても良い。)

場に暗示【龍神の正体】を追加しマスターシーンを閉じる。

⇒規定サイクル終了時に PC2 の真実が公開されていないと、以下のマスターシーンが開始される。

マスターシーン《怒りの洪水》

大洪水が起こり、町すべてが濁流に飲み込まれるという PC2 の予言が現実になる。

最初に濁流に飲み込まれるのは PC1 だ。苦しそうに溺れ、もがいている。PC2 は助けに行っても

良いが、そもそも止められなかった責任はあなたにあるのだ。PC 間でとっている想いがあればす

べてマイナスにし、PC1 は 2D6 のダメージを受ける。さらに黒のインガを 2 つ、青のインガを 2 つ運命の輪に追加する。

※このマスターシーンはよほどのことがない限り起きないはずの最悪の事態なので、万が一起きてしまったら GM は全力を以って絶望的に描写すること。

マスターシーン《嘆きの影霊》

「ああ、わたしは、わたしは…！！」

龍神は頭を抱え崩れ落ちる。そして影はずぶずぶと膨れ上がり、巨大な龍となった。

「わたしは愛した妻の愛した世界を見守る、人と人の縁を祝福する神として生きたかったのだ」

神子であるあなたたちには、龍神の悲しみを感じる事ができる。

「だが、人は神を体のよい憎しみの捨て場として利用し、わたしをおぞましい怪物に仕立て上げたのだ」

「ああ、憎い、憎い……人間が、憎い」

龍神の言葉は呪いとなり、湖を波立てる。荒波へと変わった水面から、逃げなければならない！

《危険な旅》が発生する。

・決戦フェイズ終了後

影霊を倒し、絶界が解けると湖が干上がり、湖の底から打ち捨てられたボロボロの祠が姿を現す。祠は寂しがっているように見えた。

PCたちが近づき祈りを捧げると、本物の龍神が姿を見せる。

「かつてのわたしを、消してくれてありがとう」

「わたしは縁結びの神だった。だが長い年月のなかで生贄信仰だけが伝承として残り、わたしの神性はうしなわれた」

「だれからも信仰されぬ神はいないと同じ。わたしももうじき消えるだろう」

「だが、うぬら二人が最後にわたしを認めてくれたお陰で、わたしも人に見送られ役目を全うできる」

「これっきりの神通力じゃ。うぬら二人に祝福を与えよう」

龍神は最後の力を振り絞り、消えていく。

「輝かしきふたりよ、幾久しく、幸多かれと」

その言葉が紡がれた瞬間、雨雲から光が差し込み辺り一面を花が覆いつくした。まるで、ふたりの行く先を祝福するように。どんな困難も、ふたりなら乗り越えて行けるだろう。

経験点の処理を行いエンディングの描写をする。琴線は、相手のRPを良いと思ったら10点ずつ獲得してよい。

戦闘30点、任務20点、冒険50点。親子10点、想いは任意に決定する。

■敵データ

龍神

レベル3 生命力38

属性青 攻撃値4 防御値3

龍、神、水

【水神】

この怪物は《水中》の影響を受けない。

【水神の加護】

ラウンド開始ごとに戦場を《水中》にする。

PCは各自「技術」または「日常」の判定に成功すると無効化できる。

【龍の逆鱗】

本体を直接攻撃すると、[与えたダメージの半分]-3点(端数切捨て)を受ける。

パラグラフ1 龍の咆哮

龍神の巨体から放たれるおぞましい咆哮。

術式 L1 判定:武勇

耐久度 8 攻撃-1 防御 0

龍、水

【咆哮】青と黒以外のインガを一つずつ取り除き、変調「臆病 1」を受ける。

パラグラフ 2 憤怒の牙

怒りの牙が神子を襲う。水中でその牙から逃れられるすべはないだろう。

攻撃 L1 判定:技術

耐久度 10 攻撃 0 防御+1

実体、口

【憤怒の牙】PC 1 人に 1D6+[青の覚醒段階]点ダメージ。PC が水中にいる場合は、さらに 1D6 点のダメージを受ける。

【水中の支配者】このパラグラフに PC がいない場合、脅威は水中にいる PC を優先的に攻撃目標とする。

パラグラフ 3 巻族の渦

湖に住む龍人の眷属たちが一斉に神子たちを取り囲む。それは渦となってあなた達を襲うだろう。

攻撃 L2 判定:霊力

耐久度 15 攻撃 0 防御 0

[独立] 龍、水

【大竜巻】全員が 2D6+[青の覚醒段階]点のダメージを受ける。

※4、5 は空欄。PC の総合的な火力が低いと思う場合、パラグラフ 2 を 3 に、パラグラフ 3 を 5 に配置すると撃破しやすくなるので適宜調整してください。

※熟練の PC が複数いる場合は、パラグラフ 1 に「潜航(02・225P)」を配置し、それ以外を 2~4 にずらしてください。急に難しくなります。

※全員が攻撃に成功すればきっちり 2 ラウンドで倒せるようになっています。戦闘難易度を上げたい場合はボスの生命力を 8~15 上げてください。

■シーン表

1:空を雲が覆い隠し、雨が強まる。不用意に窓を開けただけでもびしょ濡れになりそうだ。あなたは青のインガをひとつ置くことができる(置かなくてもよい)。

2:ふと湖を見渡す。とめどなく雨が打つ水面は広く、そして青い。

3:道中楽しそうだった大切な人の笑顔を思い出す。どうしてこんなことになってしまったんだろう？

あの表情を守りたい。このシーンでは、パートナーから介入を受けても思いが使用済みにならない。

4:地主神は美しい貌で不敵にほほえんでいる。腹立たしいことこの上ない。

5:すこし雨が弱まってきた。ささやかな雨音は心地よく、集中できそうだ。このシーンでは、調査判定にプラス 1 の修正を受けてもよい。

6:雨が止み、外はしんと静まり返っている。人どころか、鳥の声さえ聞こえない。

■試練表《洪水》

1:押し寄せる洪水に抗い、抜け出すことはできたが体力を消耗してしまう。1D6 点のダメージを受ける。

2:なんとか流されずに済んだが、持ち物を失っていることに気づく。アイテムをひとつ失う。

3:あなたの持っていた携帯電話(ない場合は灯り・光になり得るもの)が壊れてしまう。最悪だ。白

のインガをひとつ失う。

4:あなたは濁流の中に飲み込まれてしまう。戦闘開始時、あなたは《水中》状態となる。

5:あなたは溺れそうになるが、パートナーが抱きかかえて庇ってくれたおかげで無傷だった。二人は絆を深める最高にハッピーでラブラブな RP をすること。したくない人は《恥辱》の変調を受ける。

6:水の中でもがくあなたは、大切な人にあられもない姿を見られてしまう。恥ずかしい。《恥辱》の変調を受ける。

初出:2018 /07

改定:2018/08 ボスが弱かったので修正

2018/09 シナリオ追記、トリガー、ボスのバランス調整

作成:なつ(連絡先:<http://memop.3rin.net/>)