



よるにつがえ

作：ダバ

👤 プリプレイ情報

イントロダクション

「^{くつろ}九網の山には神様が棲んでいる」
人ならざるモノと共鳴してしまった2人は
不吉に騒る山の麓で、忘れられた秘密に出逢う。

エモクロア TRPG

『よるにつがえ』

シナリオ・コンセプト

シナリオの舞台となるのは現代日本の架空の田舎町だ。
ここでは年に一度、町を挙げての大きな祭り『^{くつろ}九網祭』
が開かれる。祭りの最終日に行われる神事を担うことになっ
た2人の高校生が、そこで怪異と出会い、九網祭の
裏側に隠された真実に迫っていく。

シナリオ情報

物語の舞台：現代・日本

プレイヤー人数：2人程度

プレイ時間：3時間前後

タグ：ジュブナイル、高校生共鳴者、ハンドアウトあり

ハンドアウト

共鳴者作成の際に、以下のハンドアウトを配布する。
ハンドアウトとは、共鳴者に与えられる設定などを記載し
たものだ。PLは配られたハンドアウトの内容を踏まえて
共鳴者を作成すること。

共鳴者①：高校生

推奨技能：〈★射撃：弓矢〉

九網祭では様々な儀式が行われる。的を弓で射る
『弓神事』もそのひとつだ。
君は同じ世代の中では一番弓の扱いに長けている。
そのため、神事を行う弓士に選ばれた。
共鳴者②とは友人で、何がとよく頼っている。

共鳴者②：高校生

推奨技能：〈芸術：歌唱〉〈芸術：舞踊〉^(※1) など

九網祭では様々な儀式が行われる。
神に歌と舞を捧げる『神楽』もそのひとつだ。
君の家は代々、神楽を取り仕切ってきた。
今年は君がその役を担っている。
共鳴者①に何故か惹かれており、守ってやりたいと
思っている。

(※1) 神楽に使用できそうな
芸術系技能。ひとつあれば
構わない。

シナリオ核心情報



ヤヒロ

蛇神夜尋の少女姿。弱体化による影響で、少し子供っぽいしゃべり方をする。存在が消えかけているため昔の思い出は曖昧で答えられないが、楽しかったことや、人間が好きだったことが伝わってくる。



おおむかで 大百足

かつて蛇神によって九網山に封じられた怪異。毒と呪いにより大地を穢そうとする厄神。巨大な体軀は山を何巻きもするほどの大ききで、人の言葉を話さず、意思疎通は不可能。人間からすれば天災に近い。

再生能力もあり倒し切ることができなかったため封印されていたが、蛇神の力が弱まったため山から這い出そうとしている。

▼共鳴感情

破壊（欲望）、恨み（情念）



シナリオ本文

祭りの前日と、三日間の祭り、計四日間の出来事。^(※3)

「明日からお祭りだね！ 最終日ががんばってね！」

シーン0：出会い

チャイムが授業の終わりを告げる。解放された学生たちが部活や遊びに行く中、あなたたちは落ち合った。

明日からはいよいよ九網祭が始まる。この小さな町の一大行事であり、そこで行われる儀式で二人とも大役を任されているため、最近是这样して毎日放課後に練習に行っている。今日が練習の最終日。先生やクラスメイトも、あなたたちを見かけると激励してくれる。

▼クラスメイト

「二人ともこれから練習？」

「本番楽しみにしてるぞ！」

蛇神との出会い

学校から祭りの会場へ向かう途中、どちらかの背中に突然ムカデが入り込む。慌てていると、一人の少女が近寄ってきて無造作にムカデを取って放り投げる。このあたりでは見ない顔だが、九網祭はこのあたりでは名物行事のため、この時期は観光客も多い。この少女もきっとそのうちの一人だろう。

▼ヤヒロ

「しっしっ、あっちへ行け！！ ……大丈夫か？ 噛まれてないか？」

「私はヤヒロ。オマエたちはなんて言うんだ？」

(※3) 特に PL が気にしなければ伝える必要はないが、祭りの開催期間は金曜日～日曜日だ。さらに金曜日は祭りに合わせて学校は短時間授業となっている。

シーン1：予兆

九綱祭はこの地域一帯の名物となっており、町の施設のほとんどを使って大々的に行われる。各地の祭りのいいところ取りをしたかのような節操のなさで、あちこちに屋台が並び、花火やらなんやらイベントが目白押しだ。この時期には外部からの観光客も非常に多く、普段は見えない顔の人間が混ざっていても誰も気にも留めない。

そんな中、唯一といって由緒のある大事なイベントが、最終日の神事だ。

神事の練習

祭りが始まってしまえば本番までは舞台上に登れない取り決めとなっているため、これが最後の練習日だ。

二人についてきたヤヒロが練習をかぶりつきで見学しようとする。彼女が陣取ったのはどう見ても邪魔になりそうな場所だ（が、他の人たちは止めない）

〈★射撃：弓矢〉〈芸術〉の判定をそれぞれ行う。

ヤヒロは横に張り付いて応援しており、判定の結果に応じてリアクションをする。

▼ヤヒロ

（成功した）「おお、すごいすごい！ オマエやるなあ〜！」

（失敗した）「違う違う、そうじゃない。こうやって、こう!!!」

予兆

共鳴者たちが練習をしていると、近くで騒ぎが起こる。祭りのスタッフの1人が倒れたらしく、運ばれていく。

▼周囲の人々

「最近さー、具合悪そうな人やたら多いよね」

「風邪とか流行ってるのかなあ？」

「変な病気とかじゃないといいけど……」

シーン2：最初の共鳴

練習を終えて帰ろうとしている時、ヤヒロ越しに山が目に入る。九綱山。祭りの名前と同じ名の、この町を象徴する山だ。いつもと同じ山のはずが、何か違って見える。まるで何か巨大なものが、山を取り巻いているような。^(※4)

共鳴判定（強度6／上昇1）∞共鳴感情：[破壊（欲望）]

共鳴判定に成功すると、山全体にとぐろを巻くように覆

いかぶさる巨大なモヤのような影が見える。

共鳴判定に失敗しても、九綱山にぼんやりとした黒いモヤが纏わりついているように思える。

現状では形まではよくわからない。（日を増すごとにどんどん姿がはっきりしてくる）

▼ヤヒロ

「んん？ どうした？ 変な顔をしてるぞ」

「今日はもう帰る！ オマエたちも明日は祭り参加するんだろう？ じゃあまた明日、会場でな〜！」

シーン3：無垢な少女

九綱祭一日目。共鳴者二人の仕事は最終日（三日目）に行われる神事であり、一〜二日目は自由にお祭りを楽しむことができる。（一日目は学校もあるが、短時間授業だ）

お祭り会場

きっと共鳴者二人は、各々お祭り会場に向かい、そこではばったり出くわすだろう。あるいは約束して合流し、一緒に向かうかもしれない。

共鳴者が合流した後、二人の元にヤヒロが現れ、祭りを案内して欲しいと頼む。

「お、いたいた！ 探してたんだぞ!!!」

祭り会場にてあなたたちを見つけたヤヒロは、嬉しそうに駆け寄ってきて、祭りの案内をしてほしいとせがむ。

了承すると彼女は嬉しそうにあなたたちと祭りを巡る。初日は屋台がメインで、一般的な祭りにありそうなものは大体揃っている。

いくつかの店を回り、ロールプレイをしよう。店によっては判定をさせてもいい。射的なら〈*投擲〉や〈★射撃〉、金魚すくいや型抜きなら〈*細工〉、クジなら〈*幸運〉だ。他にも PL の提案で自由に演出して構わない。

「わあ、すごいなあ。綺麗だなあ！ あれはなんだ？ おいしそうな匂いがする!」

ヤヒロは屋台を眺めては羨ましそうにするが、どの屋台であっても自分から人に声をかけることはない。

二人が買い与えた食べ物は食べるが、射的や金魚すくいのようなものは二人が遊ぶところを眺めている。

（※4）蛇神の依り代、そして巫女の素質をもつ共鳴者ふたりは、ヤヒロの近くにいることで霊力が僅かに流れ込んできている。この共鳴の影響で、本来人には見えないはずの怪異の姿が見えるようになってきている。なお、ヤヒロはこれに気づいていない。この力の流入は彼女の意図的なものではない。

シーン4：孤独な神様

二人の横で楽しくはしゃいでいるヤヒロだったが、途中で急に具合が悪そうにうずくまった。

これは大百足の吐き出す毒の被害を少しでも防ごうと、ヤヒロが自分の身体に毒を取り込んでいるせいだが、そのことは二人には話さない。

「大丈夫……大丈夫だから。
ちょっとしたら落ち着く、と、思う」

そこにクラスメイトが通るばかり、二人で何をしているのか聞かれる。クラスメイトは二人以外誰もいないかのように振舞う。その様子から「ヤヒロが他の人に見えない」と二人が気付いたタイミングで共鳴判定を行う。

共鳴判定(強度5/上昇1D3) ∞共鳴感情:[孤独(傷)]

共鳴判定の成否にかかわらず、共鳴者たちはヤヒロが人ではなく怪異であることがわかる。成功すると更に彼女の「孤独」の感情が流れ込んでくるような気がする。

それと同時に「気付かれた」と感じたヤヒロはその場から逃げ出す。追いかけてようとしても追いつけず、すぐに見失ってしまう。



シーン5：不穏の影

ヤヒロを見失った後、共鳴者②が家に帰ると、町長が両親と何かの話を終えたところだった。

「ああ、【共鳴者②】。今ご両親とも話し合ったんだが、もしかしら三日目の神事は中止になるかもしれない」

不可解な中止理由

神事はいずれも町に残る伝説を元にしていてのだから、その話は九網の地に疫病が蔓延した時代を描いたもので、現在謎の病が流行している状況では不謹慎だと騒がれてしまうかもしれないと心配してのことらしい。

共鳴者②の家は代々神楽を取り仕切っている事もあり、町長自ら話を通しにきたところだったようだ。

「観光客とか、外部の人間も多いだろう？ こんご時世だし、ネットで何を言われるかわかったもんじゃないからね……外の人はほら、遠慮がないから」

「【共鳴者①】にも伝えておいてくれるかな？ 私はこれから他の人たちとも話しなければならないから」

シーン6：疑念

九網祭二日目。昨日と比べ、どこか祭りに活気がない。神事の中止について噂が出回っているからかもしれない。

神事の由来の謎

祭り会場を見渡しても、ヤヒロの姿は見つからない。

山の方を見ると、昨日よりも黒いモヤが濃くなっていて、まるで何か巨大な生き物が蠢いているように思える。

祭り会場で出会ったクラスメイト(ギャル)が話しかけてくる。

▼クラスメイト

「聞いたよー。なんか明日のやつ中止になるかもなんしょ？ アンタ達、毎日ががんばってたのにやばいよね。ありえねー」「そういやさあ、アレって結局なんなん？ 毎年なんか弓撃ったり踊ったりしてるけど、そんな中止になるほどマジイやつ？ やってる本人なら知ってる??」

言われてみれば、疫病を祓うという話なら勇気づけられるものもいる気がするが、中止が検討されるほどなのかという違和感がある。他に何か理由があるのかもしれない。

シーン7：蛇の尾

神事の由来が気になったならば調べ物が可能だ。詳しくそうなに聞き込みをすると、町の図書館に古い伝説や伝承についての資料が収められたコーナーがあることを教えてくれる。(最初から図書館に向かってもいい)

町立図書館は、そう大きな建物ではないが、蔵書の数にはそれなりに豊富だ。限られた時間で目的の情報にありつくのは中々に難しそうだ。

〈*調査〉判定で図書館内を詳しく調べたり、〈*交渉〉で司書さんに情報を聞いたりすると、この町の古い伝承の詳細を記した資料に行き着くことができる。

「蛇神の巫女」について

九綱山に棲む蛇神の姿を見ることができ一族の俗称で、性別は問わず巫女と呼ばれている。昔から神事を司っており、その一族の者は「神に捧げるに相応しい共鳴力」を持った人間を見極める力があるとされる。^(※5)

本来は神の姿が見えるのは巫女の一族のみだが、この地ではごく稀に神と共鳴できる子どもが生まれる事がある。巫女はそういった者に惹かれて見分けることができ、そうして見つかった子を神に生贄として捧げてきた。

「生贄」について

巫女により見出された子どもが出ると、土地神に生贄として捧げるのが古くからの習わしだった。土地神は生贄を喰って力をつけ、山の向こうから来た悪神を倒したとされる。^(※6)

更なる〈*調査〉の判定(※直感)等でも可)に成功すると、過去に生贄とされた子どもの似姿に共鳴者①の面影があると分かる。

共鳴者たちが資料を見つけ、必要な情報を得たところまで停電が起きる。

司書がトラブルによる臨時閉館を告げて回る。

「ごめんなさい、急に停電しちゃって。配電盤のケーブルをムカデが噛み千切ったみたいなの。すぐの復旧は無理そうだから、今日はもう閉館することになっちゃったわ」

シーン8：告白

図書館を追い出された二人は、そこでヤヒロと出くわした。どうやらあなた達のことを待っていたようだ。

▼ヤヒロ

「……昨日は、逃げてすまなかった。怖がられたんじゃないかと思って、拒絶されるのが怖かったんだ」
「なあ、おまえたちは私が怖いかな？」

花火に照らされる真実

話しているところで、まもなく花火の開始時間となる旨のアナウンスが町内放送用のスピーカーから流れてくる。それを聞いたヤヒロは「花火が特等席で観られる場所がある」と二人を誘う。

着いていくと、着いた先は山の麓だ。ヤヒロは茂みをかき分けて進んでいく。するとその先には、ボロボロで手入れのされていない神社の跡地があった。

こんな場所に神社があったという話は、町人もほとんど知らないはずだ。^(※7)

神社跡地は小高い場所にあり、視界が開けていて町が見下ろせる。花火が打ち上がるさまが綺麗に見える。

しばらく三人で花火を眺める。背後に目をやると、昼間よりも更にくっきりと、山に纏わりつく異形が見える。

花火の明かりで照らされると、それが巨大なムカデだとはっきりわかる。そのムカデは空に向かって、黒い毒素のようなものを吐き出している。

「おまえたちがやる、あの儀式な。あれを見ると、元気が出るんだ。だから近くで見ようと思って、山から下りてきた。お祭りはキラキラしてて、おいしいものがいっぱい、みんなも笑顔で……話せるニンゲンが横にいる。すごく楽しい。花火も一緒に見れてよかった。ありがとう」

「なあ、明日の神事も見に行っていっかいかな？」

神事の中止が検討されていることは、伝えても伝えなくてもいい。

伝えた場合、「まだ中止になったわけじゃないんだろ!？」と慌てるが、それ以上のことは言わない。

花火が終わると、ヤヒロは着いてきてくれたことに礼をいい、帰るよう促す。ヤヒロはこの神社跡地で眠るらしい。気がつくと、その姿は見えなくなっていた。

(※5) 歴史の中で次第に忘れられていった伝承だ。現代においては共鳴者②の両親も「神楽を担当している」程度の認識しかない。

(※6) 歴史の中で歪んで伝わった伝承だ。もし調査の判定がダブル以上の結果だった場合、「生贄は喰われた」という部分は大元の伝承には無い記述であることが分かって良い。

(※7) かつて、蛇神・夜尋を祀っていた神社だ。もし周囲を注意して調べるものがいいたら、判定させてこの情報を与えても良い。

シーン 9：暗雲

神社跡地を出て家に帰る途中、共鳴者②の携帯電話が鳴る。九網祭の実行委員からの連絡だ。

▼実行委員

「町の人だけでなく、訪れた観光客の中にも不調を訴える人間が出てきているようだ。このままだと何を言われるかわかったもんじゃないってことで、明日の神事は中止になった。」

「まったく、明日は最終日だってのに穴が空いちまったなあ。どうするかな……」

神事が行われない場合、弱っているヤヒロが神としての力を得ることはできないだろうと伝えてよい。

神事の中止を阻止せよ^(※8)

共鳴者たちは、望むなら神事を行うために、二日目の晩～三日目の夕方にかけて自由に行動することができる。

クラスメイトたちに協力を依頼して、大人たちに内緒で自分たちだけで神事を行ってもいい。会場をジャックしてもいいが、神事を行うのは祭りのメイン会場である必要はない。ありあわせの道具で舞台を作ったり、道具をこっそり持ち出すことだってできるだろう。

あるいは町長を説得してもいい。PLからの提案は積極的に採用し、判定結果に応じて演出していく。少しくらい荒唐無稽なアイデアであっても、この町の人々は基本的に お祭り騒ぎが大好きなので協力してくれるだろう。

シーン 10：依り代

神事を行うために奔走する共鳴者たちに声をかけてくる人物がいた。あなたたちが小さい頃からずっと、ベンチに座ってニコニコと町の様子を眺めている老婆だ。

名前は知らないが、子供たちからは「ニコばあさん」と呼ばれ親しまれている。

▼ニコばあさん

「お前さんたち、正しい神事をやろうとしてるんだね。感心感心」

「今の祭りはごちゃごちゃだ。あれじゃあね、蛇神様だって満足できないよ」

「生贄って言われてる話も、本当は別に取って食うわけじゃない。蛇神様を身体に下ろして依り代として神様とひとつになって力を与えるんだ。神楽も依り代も、蛇神様に力を与えるためのものだったのさ。生贄なんて不吉だっ

てみんなが隠してしまったもんだから、今じゃ誰もそんなこと口にしない」

「弓神事だって、人が弓を手にして蛇神様と一緒に化け物を退けた伝承が元だってのに、すっかり忘れ去られて儀式だけを模倣してるのが今の祭りなんだ」

（共鳴者②に）「お前さんはあの家の子だろう。今の神楽は音階（or 舞）がちよっと違うんだ。教えてあげよう」

共鳴者②に〈芸術〉で判定させよう。この判定はニコばあさんの指導によりダイスポーナス1つを得る。

この判定に成功すると、このシナリオ中に行う〈芸術〉の判定に常にダイスポーナスが1つ得られる。

▼ニコばあさん

「頑張りなよ。神楽がちやんとすれば、神様だって喜ぶさ。本当は依り代がいると、もっといいんだろけどねえ」「なんでそんなに詳しいかって？ あたしは昔、神様を見たことがあるのさ」^(※9)

ニコばあさんから依り代の話が出た時、共鳴者①には〈*自我〉ないし〈直感〉〈洞察〉〈★靈感〉などで判定させよう。成功すると共鳴者①は、「依り代」が自分だと直感的に悟る。

PLに、神の依り代になるということは、自分の肉体を人ならざるものに「明け渡す」ことだと簡単に説明しておくといよい。^(※10)

怪異に肉体を「明け渡す」とどうなるか、今の二人にはまだわからない。共鳴者①を守りたい共鳴者②にとっては、望ましくない事態と言えるかもしれない。

シーン 11：決意

九網祭最終日の夜。神事の時間の直前。決断の時だ。

最後の時

町の人々には見えていないようだが、あなた達にはもうハッキリと見て取れた……九網山にまわりつく大百足の姿が。巨体が、少しずつ動いて地面から這い出しているのがわかる。あれだけ大きいのに、まだ半身が埋まっているらしい。完全に出てくるのも時間の問題に見える。

日が暮れる間際の黄昏時。九網祭もうすぐ終わる。皆が神事の準備をしている所に、ヤヒロが現れる。

▼ヤヒロ

「ありがとな、2人とも。これがきっと最後だ」

（※8）特になんの行動も起こさない場合、シーン10をスキップする。また、クライマックスの選択は行われず、クライマックスBへ進むこと。

（※9）ニコばあさんはかつて共鳴者①と同じように「依り代」の素質を持っていた人物だ。今はもうその力を失っているが、彼女もまたかつてヤヒロの友達だったのだ。共鳴者が気にしたら、共鳴判定を行わせてこの事実気づかせてもいい。その場合、共鳴感情は「友情」とする。ちなみに彼女の名前は実際に「似子（にこ）」だ。

（※10）「明け渡す」についてはルールブックの「憑依判定」についての記載を参照。



「おまえたちにも見えるんだろう、あの山にいる大百足。あいつを倒さなきゃいけないんだ。あいつを放っておいたらどんどん山が穢される、人間も病気になるっていっぱい死ぬ。今の私は弱いけど、でもきっと、おまえたちの神事を見たら大丈夫」

「練習してるの、見たからな！ 私が保証するぞ!!」

神事を始めようとするやいなや、地面が大きく揺れ始める。山を向けば、大百足が無数の脚を大地に打ち付けているのが見えた。神事の気配を察知したのか、それともまもなく訪れる破壊の時を前に喜びに震えているとでもいうのか。その禍々しい姿から感情は読み取れない。

揺れて生じた地面の割れ目から、ムカゲが這い出してくる。祭りの会場のあちこちで悲鳴が上がった。

▼人々

「地震だ！ ひとまず公民館へ避難を!!」

「お前たちも早く逃げろんだ！ 神事は中止だ!!!!」

決断

「神事は見れない、か……。残念だが、仕方がない。安心しろ、おまえたちは私が守るから。2人だけじゃないぞ。この町も、山も、ぜんぶ!!」

そう言うヤヒロ。〈*知覚〉で判定せよ。〈心理〉ならダイスボーナス。成功すると、ヤヒロの声や体が震えていることに気付く。どうやって戦うのか、怖いのかなど尋ねると、彼女は答える。

「これから私は、あの大百足を喰う。九網山に身体が埋まっている今なら、アイツは逃れられない。丸呑みにしてやるさ。……きっとアイツの毒で私は死ぬだろうが、でも道連れにはできる。この地が犠牲になることは、もう無くなる。だから大丈夫。心配するな、人の子らよ」

ここで共鳴者たちは選択を迫られる。共鳴者①が身体をヤヒロに「明け渡す」かどうかだ。このままヤヒロが戦いに赴くのであれば、大百足は倒せても、大百足の毒でヤヒロは死ぬだろう。けれど共鳴者たちがヤヒロを助けるのであれば、奇跡が起こるかもしれない。

「明け渡す」場合はクライマックス A へ。

そうでない場合はクライマックス B へ進む。

▼ヤヒロ（「明け渡す」ことを申し出た場合）

（共鳴者①に）「おまえが依り代の子だということは、なんとなく気付いていた。私が見えるのは、巫女と依り代だけだから」

「確かに、おまえの力を貸してもらえらるなら、私はあいつと戦える。でも……それは、ダメだ」

「人の子は、依り代という生贄を欲し、それを力の糧とする私を怖れて、私の元から離れていった。だから、私はもう依り代の力を借りないと決めたんだ」

（それでもと食い下がった）「私に身体を明け渡せば、おまえがどうなるかわからない。戦いの中で、私の力に呑み込まれてしまうかもしれない。……それでも、本当にいいのか？」

共鳴者①がよいと言っても、共鳴者②がどう思い、と
いう行動をするのか。ここは共鳴者二人の関係にしか
りフォーカスし、十分にロールプレイを引き出そう。

クライマックス A：蛇神顕現

ヤヒロによる「憑依判定」が行われる。
「明け渡す」ことで、即座に【憑依】状態となる。

憑依判定（強度9／上昇1）∞共鳴感情：[庇護（関係）]

共鳴者①とヤヒロが手を合わせ目をつむると、ヤヒロの
身体が光りはじめる。依り代から力を受け取り、本来の
姿に戻ろうとしているのだ。

そうしてそこに顕現したのは、美しき蛇神の姿だ。共鳴
者①には感じる。今、自分自身と彼女は共鳴し、繋がっ
ている。彼女の力が流れ込んでくる。

「私を受け入れてくれてありがとう。おまえの力を、少し
だけ借りる。一緒に戦ってくれ」

「私と繋がったまま長くいつづけるのは危ない。神と繋が
り続けると人に戻れなくなるから。そうしたら、【共鳴者
②】が悲しむだろう。だから、急いで倒そう。アイツを倒
して、おまえも絶対に人のまま帰す」

大百足討伐

共鳴者たちの周囲に、蛇神・夜尋が結界を張る。ムカ
デの大群が、結界を食い破ろうと群がってくる。長くは保
たなそう。ラウンド進行を開始せよ。

イニチアチブ値

【🔥 器用】

終了条件

「大百足討伐完了」あるいは「3ラウンド経過」

3ラウンドが経過すると、結界が喰い破られてムカデ
の大群が侵入してくる。同時に大百足が這い出し暴れる
事で、九網山で大規模な土砂崩れが発生し、町は壊滅
的な被害を受けるだろう。時間がない。急がなければ。

蛇神・夜尋と共鳴する代償

神が憑依した状態で力行使すると、徐々に共鳴者は
人でない存在に近づいていく。各ラウンド開始時に、共
鳴者①は〈∞共鳴〉レベルが1D4点上昇していく。

〈∞共鳴〉レベルが10以上になると【逸脱】してしまう。
そうなるともはや、人の身に戻ることは不可能だ。

弓神事（共鳴者①）

蛇神・夜尋が【憑依】した状態の共鳴者①は神通力
を得ている。古き伝承とおり、弓をつがえて矢を放ち、
大百足の急所に撃ち立てれば、大百足を絶命させること
ができるだろう。^(※11)

大百足の急所に矢を命中させるには〈★射撃：弓矢〉
でミラクル以上の成功が必要だ。

蛇神・夜尋と強く共鳴すればするほど、弓神事を通じ
て得る神通力も増していく。^(※12) 現在の〈∞共鳴〉レベル
に応じて、〈★射撃：弓矢〉には以下のダイスボーナスが
得られる。

- ・1～4：ダイスボーナス+1
- ・5～7：ダイスボーナス+2
- ・8～9：ダイスボーナス+3
- ・逸脱：ダイスボーナス+10

神楽（共鳴者②）

蛇神の巫女の血を引く共鳴者②は、共鳴者①と夜尋の
力を神楽にて増幅し、弓神事をサポートすることができる。

あるいは、蛇神の影響を強く受けすぎて怪異と化そうと
している共鳴者①を引き止めるために、蛇神の神通力の
一部を引き受けようと試みることができるだろう。

共鳴者②が行える行動は以下の二つ。1ラウンドにい
づれか片方しかできないので注意すること。

【芸術】：神楽による神通力増強

〈芸術〉判定で神楽の神事を行うことで、その判定の
成功数点分、次の弓神事判定にダイスボーナスを付与す
ることができる。

〈∞共鳴〉：神通力の引き受け

半怪異状態の共鳴者①に対して共鳴判定を行う。

強度は共鳴者①への思いの大きさをセッション中の
ロールプレイからDLが判断し、決定する。^(※13) 共鳴感
情は共鳴者①のものとする。

成功した場合、成功数点分の共鳴者①の〈∞共鳴〉
レベルを、自分に移し替える。

神通力を継った弓矢が、大百足の肩間に突き刺さる。
大百足は苦悶の表情でのたうち回った後、ゆっくりと動か
なくなった。その身体は土くれへと帰り、彼の身体から
発せられていた瘴気や毒もまた、次第に霧散していった。

(※11) 普通の人間であれば、
そもそも山の上にいる怪物に
矢が届くことすらないだろう。

(※12) ラウンド経過ごとに、
代償によって共鳴レベルは増
していく。長引けば有利には
なるが、タイムリミットが近づ
く上に【逸脱】の危険性も上
がる。

(※13) 強度の指針はルー
ルブックの「共鳴判定」の項
目にあるので参考に。

クライマックス B：蛇神の最期

揺れる大地をものともせず、ヤヒロは鋭く山を、大百足を脱んだ。その瞳には決意の灯がともっているように、共鳴者たちは感じた。

「私はあいつを止めにいく。おまえたちは逃げろ」

「本当はもっとおまえたちと遊びたかったなあ！
来年も、その先も、ずっと!!!」

そう言う、ヤヒロは最後の力を振り絞って覚醒し、神としての真の姿（クライマックス A とは異なり、白い大蛇の姿だ）となる。彼女が共鳴者たちの方を振り返り、口元だけでサヨナラと告げる。まばたきの間に大蛇の姿は消え、九網山に向かって風が吹いた。

——九網山を仰ぐと、そこには人の手の及ばぬ神々の戦いがあった。白い大蛇が大百足の身体に喰らいつく。大百足は蛇の身体に絡みつき、幾本もの脚で大蛇の鱗を剥いでいく。蛇が蛇と、大百足の身体が絡み合い、お互いを締め付け始めた。互いが互いを喰らおうとして、幾重にも絡み合って網のようになっていく。

他の者の目からは、ただただ大山鳴動しただけのように感じただろう。だが共鳴者二人にだけは、その壮絶な戦いの様が見えていた。

蛇が、大蛇は辛くも勝利した。戦いが終わった時、白かった大蛇の身体は真っ赤な血と、毒の黒に染まっていた。蛇神「夜尋」は大百足の全身を喰らい、亡骸から溢れ出る毒の全てを飲み込んだ。町に、その毒液が届く事はなかった。

依り代の力を得られなかった夜尋は、大百足には勝っても、毒を取り込んだことで死に至る。

共鳴者たちが何か行動を起こし、奇跡（ミラクル以上の成功）でも起これば、少しはマシな結末を迎えるかもしれない。

エンディング：祭りのあと

大百足が倒れると、地響きは止み、いつのまにかムダたちも消えていた。

避難していた人々の口から安堵が漏れる。

先ほどまで続いていた地震の影響で電灯は消え、祭り会場は夜の帳に閉ざされてシンと静まり返っている。

もし夜尋と一緒に戦い、共鳴者①が【逸脱】していない場合、戦いのあとで夜尋は共鳴者①と分離する。^(※14)

依り代の力の一部を自分の身体に取り込み、少しでも神としての力を取り戻した彼女は、もうしばらくは山の守り神として、この町を見守ることができそうだ。

九網祭はもともと、蛇神・夜尋を祀るお祭りだ。

静かに感情を噛みしめるのか、それとも盛大に祭りのフィナーレを盛り上げるのか。

全ては PL 次第だ。

共鳴者たちの望むロールプレイで物語を締めくくろう。

補足：よるにつがえ

このタイトルは、「夜に（弓を）番え（て射る）」というクライマックスのシチュエーションの他に、複数の言葉の意味を繋ぎ合わせている。

よる、は「（糸や網、縁を）繕う」や依り代の「依る」。（夜尋の「夜」、も）

に、は「二」や「似」。

つがえ、は「固い約束」や、ふたつを組み合わせ一つになる「つがい」など。

（※14）【逸脱】したままセッションが終了した場合、共鳴者①はロストする。その場合共鳴者①がどのような顛末を迎えるのかは、PLと相談して演出を行う。



■ 本作品について

本シナリオはテーブルトーク・ロールプレイングゲーム『エモクロア TRPG』用のシナリオです。

本作品の内容はフィクションであり、実在する歴史上の人物、団体、地名などとは一切関係がありません。

また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護あるいは非難する目的を持って書かれたものではありません。

■ 利用規約

本作品の著作権は放棄されていませんが、「ダイスタス・コモンズ」の表示とルールに従えば
ご自由にゲームプレイや創作活動にご利用頂くことができます。

ダイスタス・コモンズについてはエモクロア TRPG 公式サイトをご参照ください。



■ セッション用ツール

以下のショップにて、本シナリオのセッションに使用できる画像素材を販売しています。
必要に応じて利用をご検討ください。

<https://dabaniku.booth.pm/items/2829229>



エモクロア TRPG

Emo-klore TRPG

シナリオ「よるにつがえ」

発行日：2021.3.27

執筆（著作権者）	ダバ
編	まだら牛（ダイスタス・チーム）
イラスト	御園れいじ
企画・発行	ダイスタス・チーム
DTP	da-ya

エモクロア TRPG 公式サイト：<https://emoklore.dicetous.com/>