

トレーラー



読みたい『本』があった。
それは読めなくなっていた。

出版社が消えてしまったのか、作者が書くのを止めてしまったか、
あるいは元から出版すらされていないのか。
貴方の読みたい『本』は存在していないのだ。

だが、その『本』を訪れた図書館の書棚で発見する。
貴方は、その『本』に手を伸ばす。

マルチジャンル・ホラーTRPGインセイン

『Bookworms』

シナリオスベック

タイプ: 特殊型

ワールドセッティング: 不問

リミット: 1

プレイヤー人数: 二人

プライズ: 『本』

読みたい『本』があった。
それは読めなくなっていた。

出版社が消えてしまったのか、作者が書くのを止めてしまったか、
あるいは元から出版すらされていないのか。
貴方の読みたい『本』は存在していないのだ。

だが、その『本』を訪れた図書館の書棚で発見する。
貴方は、その『本』に手を伸ばす。

マルチジャンル・ホラーTRPG インセイン

『Bookworms』

シナリオのスペック

タイプ：特殊型

ワールドセッティング：不問

リミット：1

プレイヤー人数：二人

プライズ：『本』

はじめに

このシナリオでは図書館の本棚で存在しない『本』を見つける。これはPCが読みたかった本である。

シナリオの開始前か、ハンドアウトの配布が終わり実際にプレイを開始する前に、PLと相談してGMはこの『本』の内容を決めること。

実在の本、著書の架空の本でもよいが、完全に架空の本として『本』の著者や内容について、話し合って決めれば面白いだろう。

シナリオの舞台

特に想定されるワールドセッティングは無い。GMの好みの舞台とすること。

このシナリオは図書館の内部のみとなる為、特別なシーン表も存在しない。ルールブックに付属のものを適用する。

GMの趣味によっては、図書館でなくどこかの書庫、文庫などの本が多数収蔵されている場所でよい。その場合はシナリオで図書館の記載を適宜読み替えること。

背景

この宇宙のどこかに存在すると言われている『バベルの図書館』。そこにはあらゆる『本』が収蔵されている。それらはあらゆる文字を無限とも言える組み合わせることで、書かれなかった本、出版されなかった本、存在しないはずの本が、あらかじめ書かれている状態で存在するのだ。

『バベルの図書館』を管轄する『司書』は気まぐれからか、図書館と同じく機械的な存在である為、何らかの条件で反応するのか、ある図書館にPC達が望む『本』を配置した。

そして、PC達はそれぞれの理由からのこの『本』を読むことを切望しているのだ。

狂気

シナリオで使用するのは、フェティッシュと絶叫、その他ランダムに6枚を選ぶ。

PCがハンドアウトを選択した時点で、PC①にフェティッシュ、PC②の絶叫の【狂気】を渡す為、山札は6枚になる。

導入フェイズ

このシナリオの導入フェイズは以下の通り。

シーン1：図書館にて

このシーンはマスターシーンである。PC全員が自動的に登場する。GMは以下の現在の状況を伝える。

PC達はそれぞれの事情である図書館を訪れている。幻の、存在しないはずの『本』をその図書館で見たと聞いたからだ。

そして、図書館の目立たない、全く関係の無い分類の本棚でその『本』を発見し、手を伸ばしたところだ。

GMはプライズ：『本』のハンドアウトを提示し、メインフェイズを開始する。

メインフェイズ

このシナリオのメインフェイズにマスターシーンは無い。

背景情報や、図書館の情景を伝える為に、GMが必要と思ったマスターシーンを差し込んでもよい。

プライズ：『本』はシーンプレイヤーのPCが手に入れる宣言を行うのみで入手可能である。本棚から取り出すだけである為、判定は不要、行動済みにもならない。

PCに戦闘を仕掛ける場合、相手は目の前にいる為、特に居所を手に入れている必要はないものとする(あるいは、最初からPC同士が居所を持っている状態としてもよい)。

クライマックスフェイズと結末

PC達には以下の選択がある。もちろん、GMやPCによっては他の選択肢を設けてもよい。

PC同士の目的が競合している場合、PC同士とGMの相談次第だ。『本』を読んでから始末する、などにしてもよいし、PC同士を戦闘させて勝者の選択が有効になるのもよいだろう。

迷う場合は、『本』を所持しているPCに決定の優先権があることにする。

誰も『本』を手にとっていない。

メインフェイズで『本』をPCが入手していない場合、つまり『本』をPCが手に取っていない場合は、立ち去った場合と同様になる。

『本』を読む。

『本』を読もうとした場合、それは大冊である為、二人同時に読むことも可能である。誰が読むのか、確認すること。

PCは夢中で『本』を読み始める。おしまいにこの『本』が完結しておらず、続きがあることを知る。そして、この『本』があった場所には、続きがあることに気が付く。

『本』を読むことで、自動的に【狂気】を1枚獲得する。

『本』を読み始めたPCは、儀式判定『誘惑を断ち切る』を行う(もちろん、『本』の誘惑に抗わずにそのまま読み続けることも可能だ)。

儀式判定に成功した場合、PCは『本』を元の場所に戻して続きを手にとらないことに成功する。

PCは続きが気になって仕方がないが、図書館は閉館時間となり、その日は蛙ことになる。また図書館を訪れると、その『本』は消え失せており、二度と見る事はない。図書館の司書などに問い合わせても、当館にそのような本があった記録はない、と告げられる(そもそも、そのような『本』が存在すること自体を疑われる)。

儀式判定に失敗したか、読み続けることを選択した場合、PCは『本』を無限に読み続ける。

それは至福の読書であるとともに、無限に続く読書の無間地獄である。文字通り、時間を忘れて読書を続けて狂ったようになっているPCが図書館の司書に発見される。

『本』を始末する。

PCが『本』を始末しようと持ちだそうとすると、誰かがそれを止めに入る。

そいつは時代がかった修道士のローブのような服装で、顔を覆い隠してはいるが、一目で異形と分かる存在だ。PCは、そいつが『司書』であることを直感する。

『司書』と遭遇したPCは《宇宙》で恐怖判定を行う。その後、『司書』との戦闘になる。

エネミー：『司書』

脅威度：4 属性：怪異 生命力：12

好奇心：知識 特技：《整理》、《教養》、《混沌》、《宇宙》

アビリティ：

【基本攻撃】 攻撃 《整理》

【危険感知】 サポート 《教養》

【選書】 サポート 《宇宙》 支援行動。目標を一人選ぶ。目標は特技をランダムに選び、恐怖判定を行う。

解説：宇宙のどこかにあるというバベルの『図書館』の『司書』です。図書館自体と同じく機械的な存在で、必要とする存在に必要な本を読ませようとする。

戦闘に勝利すると、『本』の始末に成功する。『本』と『司書』はまるで何もなかったかのように痕跡を残さずに消え失せる。

図書館の『本』があった棚は、元々そこには何もなかったかのように戻せる隙間すらなくなっている。

敗北した場合、『本』を手には『司書』が迫ってくる。そして、PCが一番読みたい、知りたい頁を開いて、ご丁寧に指示してくる。

PCは『本』を読み始めてしまう。そして、いつの間にか『司書』から渡された『本』を貪るよ

うに読み続け、続きを求めて書棚を見るとそこには続きを発見し、無限に読書を続けてしまう。

立ち去る。

PCは『本』の誘惑を振り切って図書館から立ち去った。

後ろ髪を引かれ、相変わらずそこにある『本』のことを思うと、再び誘惑に抗えるか疑問だ。悶々と数日を過ごした後、気晴らしに入った行きつけの本屋で貴方はその『本』と再会する。

Handout	
名前	PC①
使命	
貴方はその図書館の関係者だ。	
見たこともない、管理外の書物が本棚に並べられている話を聞き、果たして、貴方はその『本』を見つけた。	
貴方の使命は、その【『本』を読む】ことだ。	

Handout	
秘密	
ショック	全員
貴方は病的なビブリオマニアだ(狂気：フェティッシュを得る)。	
読んでいない本を読む為ならば手段を選ばない、とまでは行かないが自身に大きな不利が無い限りは可能な努力は惜しまない。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	PC②
使命	
貴方がその図書館を訪れたのは、そこに幻の『本』があると聞いたからだ。	
その『本』は本来、出版されていないか、失われたものであったが、果たして、貴方はその『本』を見つけた。	
貴方の使命は、その【『本』を読む】ことだ。	

Handout	
秘密	
ショック	全員
貴方は『本』の内容は分からないが、危険であることを知っている。過去、貴方と親しい人物が『本』を読んで行方不明になった(狂気：絶叫を得る)。	
貴方の本当の使命を【『本』の謎を解く】か、【『本』を読ませない】のどちらか選ぶこと。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	プライズ：『本』
使命	
この『本』は表紙の題名の他、奥付はいうに及ばず、出版に関わる情報が一切書かれていない。	
『本』は410頁からなり、各頁は40行、80文字の黒い活字で印刷されている。	
このプライズの秘密は、所持している場合にのみ調査可能である。	

Handout	
秘密	
ショック	全員
この『本』は何者かの仕事か分からないが、無作為な文字の羅列が、『本』になったものと直感した。	
《宇宙》で恐怖判定を行う。	
この秘密を見た場合、【この『本』を始末する】に使命を変更できる(しなくともよい)。	
この狂気を自分から明らかにすることはできない	

Handout	
名前	
使命	

Handout	
秘密	
ショック	



儀式シート

儀式名 誘惑を断ち切る

段階	手順の名前	指定特技	参加条件	ペナルティ
1	読むのを止める	《我慢》	本を読んでいること	正気度-1
2	元の場所に戻す	《整理》	本を読んでいること	【狂気】を1枚顕在化する
3	その場から立ち去る	《終末》	本を読んでいること	【狂気】を1枚獲得する
4				
5				
6				