

# モジグサリ

## イントロダクション

舞台は現代日本。とある村の祭りにて、不思議な風習が受け継がれている。外から来た人間を祭りの主役にして、「かむだら参り」をさせるのだ。あなたたちは観光がてら村の祭りに赴き、参拝者として選ばれる。山を上り、みつつの「かむだから」に触れることがその儀式の内容らしい。

## 注意

- ・このシナリオはフィクションです。
- ・シナリオの改変は、基本的に自由です。配信など不特定多数の人に見られるコンテンツにおいては、シナリオのコンセプトを守り、大筋を逸脱しない範囲にとどめてください。また、シナリオの筋書に関わる改変をした場合はセッションの前後に、改変した旨をプレイヤーと視聴者等に知らせてください。
- ・シナリオに設定されている可変部分は改変に含みません。
- ・シナリオのプレイ中にキャラクターの行動によってストーリーが変更されることは改変に含みません。この場合、配信等を含むすべての状況においていかなる逸脱も自由です。

## シナリオを読む前に

「\*」このマークの部分はGMへの注意点です。  
シナリオを読むと自分が初見で遊べなくなります。以下、シナリオの核心に触れるため、プレイヤーとして遊ぶ予定のある人はブラウザバックを推奨します。

## シナリオ情報

システム: カメレオンTRPG  
世界観: 現実世界  
舞台: 現代日本のとある村

プレイ人数: 1~2人  
プレイ時間: 約3時間  
GM難易度: ふつう(PLを負かそうと思ったら、PLとの知恵比べ)  
PL難易度: 最終的にGMとの知恵比べ  
推奨能力: 戦闘(制御値)  
ロスト: なし

## シナリオコンセプト

[このシナリオは、固有のゲーム性を楽しむためのものである。]  
しりとりをテーマにした変則的なゲームをお楽しみください。

[和風TRPG]

物語とかでイメージされるような「和風」をシナリオの雰囲気テーマにしています。

[怠惰な人食い]

ヤマタノオロチは閉じ込められ続けたことで怠惰に沈んでいろんなことをあきらめている。奇しくもPCたちはその心に火をつけて、戦闘になるのです…。

## シナリオの真相

PCたちが参加する祭りはヤマタノオロチを封印するための儀式である。その昔、日本創世の時代にヤマタノオロチはササノオに討伐された。しかし地面に沈み込んだヤマタノオロチの血は千年の時を経て凝集し、ついに復活した。これを封印するために、陰陽師は山を覆う結界を施した。三種の神器を媒介にして言葉をつないで鎖となす。具体的には自分の認識から物の名前をきめて順番に触ること、これを三種の神器すべてを繋ぐようにして一周するのだ。モジグサリとよばれたこの儀式は、しりとりと名をかえて現代まで受け継がれた。しかし相手は神話の怪物である。封印する結界が緩まないようにこの山で定期的に儀式を行う必要があり、しかも今まで使われた単語をつかえない。抜け道として、今まで使われた単語を知らなければ、もう一度儀式に使えるということを知っていた陰陽師は、かむだら参りという祭

りを行い外部の人間を儀式に参加させることを思いつく。かくしてPCは日本の存亡をかけた祭りに挑戦するのだ。

## イベントフロー

### 前夜祭

PCは祭りの会場にやってきます。ひときわにぎやかなやぐらの上に手を引かれたかと思えば、この祭りの主役選ばれます。

### 神主の説明とじいさんの老婆心

PCは神主からモジグサリについて逸話を聞かされ、三種の神器を参拝する儀式を知ります。そのあと、じいさんに出会って話をします。じいさんは警告の意味でPCたちに話しかけるのですが、毎度怖がらせないでくれと神主に注意されているため途中で言い淀みます。

### 草薙の剣、結界の境目

儀式当日、PCは浄衣を着せられて山へ向かうことになります。ある程度登ったところで台座につき立った草薙の剣を見つけ、それに触れたとたんPCは結界の中にはいることになります。

### 草薙の剣から八尺瓊勾玉

逸話から、儀式の内容を推察する必要があります。前の言葉の語尾から始まらないものを触れた時、草薙の剣に触れた時点に戻ります。次の八尺瓊勾玉の台座のある場所まで、妖怪たちの住む村を通ります。

### 八尺瓊勾玉から真経津の鏡

前の言葉の語尾から始まらないものを触れた時、八尺瓊勾玉に触れた状態に、時間も場所も戻ります。次の真経津の鏡は、「ま」から始まるので、何にも触れる必要があります。このエリアは、何にも触れないように気をつける必要があります。道中墓地のような場所を通り、何者かに追われるような気配を感じます。

### 真経津の鏡から草薙の剣

前の言葉の語尾から始まらないものを触れた時、真経津の鏡に触れた状

態に、時間も場所も戻ります。特に何事もなく草薙の剣の台座まで戻れますが…。

### 神話との邂逅

ヤマタノオロチの人間に化けた姿と出くわして、「危険な目に合おうともこの儀式を完遂したのはなぜか」と訊かれます。PCたちの答えを聞いて、ヤマタノオロチは感動して自分の怠惰を悔いるか、もしくはそんな理由で封印されてたまるかと憤る、などして結界から脱出する気になります。

### 言葉遊び

ヤマタノオロチは草薙の剣を抜き放ち、PCたちに「ん」をつかせるために水を操ってあらゆる形をつくり、とばしてきます。ヤマタノオロチの妖力の高ぶるのを感じ取った他の神器はPCのもとにやってきて、言葉遊びでの死闘が始まります。

### 後夜祭

勝っても負けてもPCたちは生還してふもとに戻ってきます。勝ったなら盛大な宴、負けたなら「今すぐではないがいずれ復活するだろう」という後味の悪さを、それぞれ目の当たりにするでしょう。

## 描写

### 前夜祭

あなたはとある村の祭りにやってきた。山のふもとの小さな村では、しかし盛大な祭りが開かれ、どこもかしこもにぎわっていた。

\*PL、PCが望めば、屋台を見て回ったりできます。

ひときわ大きなやぐらはあなたの目の前で、無数の提灯をぶらさげて煌々と輝いていた。上には神主風の男が手に何かを持って舞を披露している。ふと、その男と目が合った気がした。すると彼はマイクを手にとると、こう告げる。「今年の参拝者を決めましょう。勇気のあるものはいますか！」

\*PCが事前に調べるなどして、知識を持っていた場合、今年の祭りの主役である儀式的参拝者を決めようとしていることはわかります。しかし儀式の具体的な内容はどうやっても調べられません。

\*PCが名乗り出なければ、目が合ったからか直接声をかけてくる。これに応えるようなキャラクターで来てもらいましょう。

## 逸話

あなたは社務所に連れていかれ、翌日の早朝から執り行われる儀式について、簡単な説明を受ける。

「私たちは古くから「かむだら参り」という儀式を行ってきた。祭りはこの儀式のためにあるんです。」

たたずまいをただす身じろぎもしないまま、柔和な笑みをうかべた神主は話を続ける。「このかむだらというのは「かむだから」がなまって省略された言葉でして、みなさんにわかりやすいように言うなら三種の神器のことなのです。これはかむだら参りは、三種の神器を順番に参拝する儀式なんですよ。山の中腹にみたらし川と呼ばれる川が流れております。これに沿って反時計回りに歩けば、草薙の剣から出発して、八尺瓊勾玉、真経津の鏡と、儀式の式目通りに参拝できます。気をつけていただきたいのは、それぞれの神器に手を触れてほしいのです。順番に触れて、最期にまた草薙の剣に戻ってくることで、儀式は完了します。」

\*二人いる場合は以下の台詞を神主が言います。

「今回は二人いるけど、片方に「参拝者」、片方に「ずさ」の役目をしてもらうことになります。ずさというのは従者のことで、簡単に言えば参拝者のサポートをしてあげてほしいのです。ほら、山道は歩きなれてないと疲れてしまいますからね。」

「実はこの儀式は大昔のこの寺の神主だったものが行ったものが起源といわれておりまして、妖を封印するためのものなんだとか。絵巻によりますとご先祖様はまず草薙の剣

を台座に突き立てたあと、牛車に乗って山をめぐり、つぎに八尺瓊勾玉を台座に安置されました。つぎは何にも頼ることなく山をまためぐり、真経津の鏡を台座に。そして川に入ったかと思えば漣標を支えに流れに耐えてようやくわたり、そのあと最期にその口に加えていた儀式の式目をひらいて確認し、草薙の剣に触れたそうです。」

\*草薙の剣(くさなぎのつるぎ)

牛車(ぎっしゃ)-馬車の牛バージョン

八尺瓊勾玉(やさかにのまがたま)

真経津の鏡(まふつのかがみ)

漣標(みおつくし)-船が座礁しないための目印

式目(しきもく)-決まり事を書いたもの

草薙の剣(くさなぎのつるぎ)

この逸話はしりとりになっていて、PL、PCへのヒントになっています。神主は儀式の決まり事か、はたまた単に忘れているのか、しりとりをしなければならぬことを教えてくれません。後ほどPL、PCが迷うようなら、もう一度この逸話を描写してあげましょう。記憶などの技能を振らせることなく開示することを推奨します。

「さあ、訊きたいことはもう終わりかな、それじゃあ、採寸をしましょう。だいじょうぶ、お祭りの儀式なんて、肩の力抜いていいですから。」

\*PLが質問してきても「昔のことだし、」などと言ってはぐらかす。神主はヤマトノオロチが封印されていることを知っているが、もう何十年も無事に儀式が完了していることを知っているので危機感はない。

採寸は手慣れた手つきの無口なおばさんがしてくれた。それが終わると再び神主があなたたちに話しかけてくる。

「じゃあ、明日は早いから、ここに泊まってくてもいいですよ。」

## じいさんの老婆心

社務所から出ると、野次馬がたくさんいる。今年の祭りの主役を見に来たのだろう彼ら彼女らは、あなたたちに動物園の動物を観

察するような目を向けてくるだろう。ふと、遠巻きにひとり、明らかに雰囲気の違いが老人がたたずんでいるのが目に入る。そこだけ祭りの喧騒に置いて行かれたようで、彼は眉間にしわを寄せていた。

「ああ、お主らが今年の主役か。」  
「気を悪くしたらすまんが、わしはこの祭りが好きでないじゃよ。」  
「あそこに封印されておるんは、妖なんぞではない。くにうみからのもんじゃ。」  
\*くにうみとはつまり日本創世神話のことで、できるだけ訛った言い方を心がけましょう。追及されてもこれ以上の情報はくれません。  
「おっと、あんまり若者をからかうなと、いつも怒られるんじゃ。それではの。」

## 当日、早朝

目が覚めたあなたたちは社務所にて浄衣を着せられて、山道の前にやってきた。  
「この先、わたしはお供することができません。幸運を祈ります。」  
そう神主に告げられた後、あなたは山を登り始めることになるだろう。

## 草薙の剣

しばらくすると、古びた台座があなたたちの目の前に現れる。そこに突き立っている剣、これこそが草薙の剣だろう。  
あなたがその剣に触れると、なにかへんな感覚に襲われる。なにか、地面が裏返るような。しかし周囲に異変は感じられない。そうやって見ていると、あなたは一筋の川が目に入るだろう。  
\*この時点から、儀式が始まります。参拝者が以降のひらで触れるものはすべて儀式の対象となり、すべての「触れたもの」ががしりとりでつながれている必要があります。つながらなければ直前の神器のところまでリセットされてしまいます。

## 文字違い

\*参拝者が、直前に触れたものの語尾とは違う文字で始まるものにふれると、時間が巻き戻って「前に触れた神器」のところまでもどります。ヤマタノオロチと参拝者とずさ(お供)は、時間が戻っても記憶を保ちます。以下の描写からプレイヤーに儀式を進めるための条件があることを悟ってもらいましょう。しりとりという条件を思いつくのはハードルが高いので、ある程度不自然でも逸話を思い出すように誘導してあげるといいかもしれません。

それに触れたと思った直後、あなたは「神器の名前」に触れて立ち尽くしていた。

## 妖の村

川沿いに歩くと簡素なつくりの家が見えてくる。人の動く気配までする。  
そのまま幾分歩きやすく整備された道をすすめば、さらに多くの家と、そこに息づく妖たちが目に飛び込んでくるだろう。一匹、狸が二足歩行で歩いてくる。  
「うはは、きたきた、人間だ。」  
あろうことか愉快そうに笑って、話しかけてくる。そして手に持った果物を差し出して、「りんご、くうか？」

\*もちろん受け取ったら、触れたことになります。直前に触れたものの語尾が「り」でなければ草薙の剣のところにもどることになります。

\*妖たちはPCに対して基本的に友好的で、しかしいたずらをします。参拝者が触れたものを言えば、村にあるものを持ってきてくれるかもしれません。

## 八尺瓊勾玉

村をすぎてしばらく歩けば、台座が見えてくる。そこには勾玉が据えられている。これこそが八尺瓊勾玉だろう。

\*PCの直前に触れていたものの語尾が「や」ならば、八尺瓊勾玉に触れればセーブできる。違う語尾だったら草薙の剣にもどりません。

あなたが八尺瓊勾玉に触れたとたん、鎖の絡まるような音がする。儀式が一段階進んだことがわかるだろう。

## 送り犬

時間はそれほど経っていないはずなのに、辺りは暗くなり、夕陽の茜色が森の暗がりに混ざっている。行く先の小径の両脇には大量の石碑が並んでおり、何か古い言葉が刻まれている。それが人の名前であると気づいたなら、それは墓石以外の何者でもない。突如ガサツという音がして、あなたの目の前に坊主がひとり飛び出してきた。

「おいらは枕返し、てんだ。普段は寝てるやつ床にしか行かねえんだけど、あんたは参拝者なんだろ？いいなあ、おもしろそうだなあ、そうだ、握手してくれよ！」

\*もちろん握手すると、語尾が「し」に更新されるので真経津の鏡に触れるのが面倒になります。

あなたたちが歩いていると、何か発光する物が頭上を通り過ぎたような気がした。何だったのかと辺りを見渡せど、その光は二度と見つからなかった。しかし、闇に侵された視界の隅に影を見つける。それはあなたの背丈程の大きさの四足歩行の獣であった。じりじりとあなたの後ろについて、離れようと近づいてこようともしない。一定の距離を保って静かな足取りで追いかけてくる。

歩いていると、丸太が横になって道をふさいでいた。あなたは暗がりの中それに気づかず、足をとられてしまうかもしれない。

\*何らかの技能で回避できるか判定しましょう。こけてしまったら以下の描写をします。

躓いて転んだ拍子、あなたは力強く地面を駆る音を聞く。それは先ほどまでつかず離れずを保っていたはずの獣の足音だった。猛スピードで迫りくる獣は、勢いのままにあなたの喉笛を食いちぎった。思わずあなたは手を振り回す。そして獣に触れた瞬間、あなたは立って、八尺瓊勾玉に向き合っていた。怪我はなく、先ほどの恐怖だけがその名残をあなたの心に落としていった。そして、

あなたはもう一度さっきの道に戻らなければならない。

## 真経津の鏡

黄昏の道を抜けた先に、夕陽を反射する鏡がある。台座に据えられた、なおも景色を映す古き輝きは、まさに真経津の鏡である。

\*PCの直前に触れていたものの語尾が「ま」ならば、真経津の鏡に触れればセーブできる。違う語尾だったら八尺瓊勾玉にもどります。

あなたが真経津の鏡に触れたとたん、鎖の絡まるような音がする。儀式がまた一段階進んだことがわかるだろう。

## ヤマタノオロチ

あとは草薙の剣のある場所に戻るだけである。とくに障害もなく、台座の前まで行くことができる。

台座にたどりつくと男が現れる。ボロボロの布切れをまとったそれは、なにか異様な雰囲気を持っている。

「おまえが参拝者か。」

「さっさと儀式を終わらせるがいい。目障りなのだ。なにか欲しいものがあるならばつくてやろう。」

\*この男がヤマタノオロチの弱退化した姿です。触れたいものを伝えれば、ヤマタノオロチは水を操ってそれを形作ってくれます。何個でもつくってくれますが、それらに参拝者が触れる前に、話しかけてきます。

「ひとつきかせよ。なにゆえおまえたちはこんな面倒な儀式を行うのだ。それなりの危機も感じたろう。それなりの疲労もたまつたろう。」

\*PCたちの答えを聞いて、ヤマタノオロチは感動して自分の怠惰を悔いるか、もしくはそんな理由で封印されてたまるかと憤る、などして結界から脱出する気になります。

あなたがそう答えると、男がつくった水の造形物がいきなり霧散した。

「ははははは！ そうか、そうか！ ならばわたしもこのままじっとしているわけにはいかなかった！」

そういえば、あなたたちはずっと川沿いに歩いてきた。そして山を一周し、戻ってきた。この川は山の中腹を一周していることになる。それなのに、なぜ流れ続けているのか。あなたはふもとの村であったおじいさんの言葉を思い出す。「あれはくにうみからのものじゃ。」あれは、「国産み」と言っていたのではないか。国産み、それすなわち日本創世の神話。ならば。この山にいるのは、神々を恐怖の底に陥れた、神話の怪物なのではないか。

「我こそは八岐大蛇！ かつて神代の世、あまねくすべてを押し流さんとした激流の神なるぞ！！！」

さざめく音がきこえる。それはあなたたちが川べりを歩いてきたあのみたらし川、その流れが荒ぶる音。ちはやぶるヤマタノオロチが、その手を天に掲げた刹那。突如山が震える程の破裂音が辺りを轟る。しぶきにつむったまぶたをあけたときあなたが目にしたのは、結界に阻まれて所狭しと荒れ狂う八つの鎌首であった。それは山を覆うほどの大きさの、今までの妖怪などとは比べ物にならない怪物だ。その蛇の尾が台座を破壊したかと思うと、草薙の剣はその肉の中に取り込まれてしまった。轟音とともに、あなたたちに向かって激流が押し寄せてくる。

その時だった。彼方遠方の空に瞬くはまさに後光とも呼ぶべき神話の光。みくさのかむだからその残りの二つが、あなたたちのもとへ滑るように訪れたかと思えば、迫りくる大波を退けてしまった。思念がとどく。古来、今のしりとりはモジグサリと呼ばれていた。漢字の語尾と頭をそろえてつづられるその遊びは、ただの遊びにあらず。幾千幾万幾億の言葉をつないで成した鎖は、かつて神話にておそれられた怪物を封印する強固な結界となった。いま、ここで絶やすことなどあってはならぬ。未曾有の危機に、いまいちど立ち向かうのはそなたらである！！

## 言葉遊び(ルール説明)

戦闘開始です。しかし神器の力を借りることにより、あなたとヤマタノオロチは拮抗しています。ヤマタノオロチでさえ、二つの神器の守りをくぐり抜けてあなたを傷つけるのは容易ではありません。そしてあなたたちも神話の怪物を殺しきるすべはありません。勝負の行方はモジグサリ、つまりしりとりが握っています。ヤマタノオロチの姿勢は10で、これをすべて削り切ることで草薙の剣を取り戻すことができます。そしてそのあと姿勢を削り切るたびに、草薙の剣に新たな解釈をひとつ追加できます。たとえば「けん」としてもよいし、「あまのむらくものつるぎ」と呼んでもいい。言葉をつなげるために新しい呼び方を付与できます。この草薙の剣にモジグサリを繋ぐことができればあなたたちの勝利。しかしヤマタノオロチは実行力の値の文字数の物を、水を用いて顕現させます。これは参拝者の掌に確定で命中します。草薙の剣につながる前に「ん」をついてしまえばあなたたちの負けです。

### プレイヤーが1人の場合

あなたは神器の力をかりて、ふたつのことができます。ひとつは実行力の値だけヤマタノオロチの姿勢を削ること。もう一つは実行力を上限とした文字数のものをイメージから顕現させること。

プレイヤーが1人なので、実行力の値の範囲内であれば、複数の単語を生み出して、余ったぶんで姿勢を削るといったこともできます。

### プレイヤーが2人の場合

参拝者のもとには真経津の鏡、ずさのもとには八尺瓊勾玉がやってきて、ちからを貸してくれます。参拝者は実行力の値だけヤマタノオロチの姿勢を削ることができます。ずさは実行力を上限とした文字数のものをひとつだけイメージから顕現させ、参拝者に触れさせることができます。

草薙の剣(もしくはそれに付与した別の名前)につながる語尾を持つものに触れた時、草薙の剣を取り戻していたなら、ターン経過

関係なくすぐに草薙の剣に触れることができます。

\*ヤマタノオロチはGMがその役割を担い、PLのロールするPCとしりとりで戦います。「ん」のつく言葉を考えるのがヤマタノオロチ側の勝利条件であることに注意しましょう。

PCもヤマタノオロチも、実行力が決定してから物を具現化させるのに時間制限を設けます。30秒以内に決定しなければいけません。

\*GMの裁量で変更してかまいませんが、デフォルトは30秒とします。

\*ヤマタノオロチのステータスは後述の「ヤマタノオロチについて」を参照してください。

## 封印(勝利した場合)

あなたが草薙の剣にふれたなら。からからと鎖の踊るような音が響き渡り、ヤマタノオロチの身体がいきなり地面にたたきつけられると、まるで最初からただの水だったかのようにしぶきとなってはじけ飛ぶ。地響きが収まれば、ざあと水が降りてくる。あなたの目の前には、ぼろきれの男が、ヤマタノオロチが、打ち捨てられたように横たわっていた。「なぜじゃ。なぜわれは自由に人を喰うことすらかなわんのじゃ。われは、また...また！永遠に...」

そして男は吊り上げられるようにして森の奥の絶叫に消えた。あなたたちの紡いだ言葉は神話を封じる鎖となったのだ。ようやく、帰路につくことができる。

山をくだれば、徐々に祭りばやしが聞こえてくるだろう。まぶしい提灯も出迎えてくれる。あなたたちのもとに「だし」がやってきて、何人もの大男が担いだその落ち着いた乗り物に、放り込まれることになる。中で鼓膜が破れるような太鼓の音を聞きながら、あなたたちは豪華な食事とおいしい日本酒に酔いしれるだろう。だしの先頭にはあのじいさんがいて、声を張り上げる。「今年の勇者の凱旋じゃ！はりきって引けえ若造ども！！」楽しい時間に夜は更けて一。

## ん(敗北した場合)

\*参拝者が、直前に触れたものの語尾と同じ文字で始まるもので、んのつくものに触れたら、ゲームオーバーになります。以下の描写を読み上げてください。

「～ん」あなたがそれに触れたとたん、甲高い破壊音があたりにこだまする。とぎれた鎖の最後、相手のいない輪っかが悲しくさ迷うのをあなたたちは幻視する。そして。腹の底から震えるような地鳴りがあたりを満たした。水だ。山を丸ごと覆うような水の塊が、押し寄せてくる音なのだ。逃げ場などあろうはずがない。そのまま、あなたたちは圧倒的な圧力に飲み込まれた。上下もわからない中で、歓喜の声が聞こえた気がする。

目が覚めると、あなたたちは社務所に寝かされていた。住職が声をかけてくる。

「失敗、してしまったのですね。いえ、あなたたちを責めるようなことはいたしません。幸い、いままでの鎖は絡まったまま。あれが外に出てこられるのは何十年、何百年も後のことでしょう。ただしその時、人類がどうなるのか、わたしにもわかりません。」

社務所の外に出れば、地元の人たちがあなたを見やる。その視線には明らかに失望や絶望が見えるが、何かを言うようなことはない。あなたたちが立ち去ろうとすると、あのじいさんが話しかけてくる。

「なあ、おぬしら。わしの家に招かれる気はあるかい。」

\*家に行ったら以下の描写をそのまま、行かなかったら以下の描写を切り抜くような形で要点だけ描写しましょう。

「いらっしゃい。か、か(笑い声)。あいつらもよっぽどそ野郎じゃな。勝手に他人に期待して重荷を押し付けたかと思えば失敗したときあの顔じゃ。反吐がでるわい。ああ、ここに呼んだのはな、いつも祭りの主役は勤めを終えた後に宴に招かれるんじゃよ。やつらに今回そんな余裕はなさそうじゃったから、わしがやるっちゅうわけじゃ。まあ、ちと質素かもしれんがの。」

「将来のことを案じるのは立派かもしれんが、自分が死んだ後のことのために他人を

ないがしろにするようじゃ、人間失格じゃろうて。」

## 儀式：モジグサリについて

モジグサリとは、ヤマタノオロチを封印するための儀式であり、しりとりによって鎖を繋いで対象をからめとる術です。いかに強固でもいつか時間をかければ破られるかもしれないと危惧した陰陽師が、一年に一回封印を強める機会をつくろうと思いついたのが、PCたちが参加する祭りの起源です。外部の人間を巻き込むやり方は、使った単語を二度と使えないというルール of 抜け道として機能しています。

- ・参拝者の触れたものだけが参照されるため、ずさは何を触っても儀式に影響しない。
- ・同じものでも、参拝者がそれを何と呼ぶか、その解釈によって言葉は変化する。たとえば桜の木に触れるとき、それを「桜」「木」「大樹」などと呼ぶことができるが、参拝者が思っている、または選んだ言葉が儀式に影響する。(～に触れましたね？とか、何に触れましたか？とか訊いて、PCやPLの認識を確認してもいいかもしれません。)

## ヤマタノオロチについて

ヤマタノオロチはこの世界では水の神であり、災害そのものといっても過言ではない化け物です。彼は人間を食べることが大好きです。

ステータス  
姿勢:10  
制御値:♠2/♦2/♣6

## みたらし川について

もともと普通の川だったのをヤマタノオロチが引っ張ってきたもので、ゆえに濁標があります。封印される直前の陰陽師との戦闘で、包囲と防御、そして攻撃に使うために地

形をゆがめ、みたらし川をつくりました。今でもヤマタノオロチの妖力によって流れ続けています。

## 妖の村について

ヤマタノオロチの妖力が豊富なために妖が溜まり、それらが村をつくったのが、作中の妖村です。

## あとがき

この度は「モジグサリ」、ひいてはカメレオンTRPGを閲覧くださり、ありがとうございます。この作品は割と軽い気持ちで遊べるゲーム性重視のシナリオとしてつくりました。ストーリー性はあんまり凝ったものにしてないので、割とすんなりと受け入れていただけるのではないかと思います。暴れる怪獣を封印するだけのお話なので…。このシンプルなシナリオのなかで、皆さんのキャラクターがそれぞれの物語を紡いでくれたなら幸いです。それでは。