

# ラナンキュラスの 六月

## イントロダクション

あなたは大切な人である鳳金花とともに海外に旅行に行くことになった。飛行機に乗るのは何回目か、異国の地があなたを待っている。そして、その先に咲く花は、いったいどんな色をしているだろうか。

## 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: 海外旅行  
プレイ人数: 1人(GMあわせて2人)  
プレイ時間: 約2時間  
GM難易度: とてもたかい。精神的にもしんどいので連続して回すのは推奨しません。  
PL難易度: 攻略の必要はない。精神的にきついかもしれない。  
HO: 鳳金花と親しい間柄であること(関係性はPLとGMで相談してきめてよい)。トラウマを一つ抱えていること。人間的な心の弱さを持っていること。  
推奨能力: なし

\*ロスト確率はあえて記述していません。精神世界での死が本当の死でないことがわかってしまうとネタバレになるのでプレイヤーには教えないことを推奨します。

## ハンドアウト

鳳金花と親しい間柄であること。(関係性はPLとGMで相談してきめてください。また、別のキャラクターを鳳のポジションのNPCとしても大丈夫です。ほぼ確実に死亡するため、思い入れのあるキャラクターを持つてくるのはおすすめしません。)

トラウマを一つ抱えていること。(GMはこれをもとにPLCの殺し方を考えます。)

人間的な心の弱さを持っていること。(GMはこれにシンボル~花言葉などをあてはめてPLCの死に際を演出します。)

\*サバイバルに優れたPLCだと、シナリオの前提が成り立ちません。それとなく違うキャラクターにしてもらいましょう。

## シナリオコンセプト

[このシナリオは、いわば体験型小説である。]

ゲームとしては理不尽で面白くないものになっています。物語を鑑賞することをGMとPLともに楽しんでいただけたなら幸いです。

[巨大な憎悪が反転するとき。]  
鳳金花の悪意が自己犠牲に一変したときの  
感情を体験してほしいです。

[没入感]  
鳳金花に対して、キャラクターだけでなく  
プレイヤーも感情を抱くような、そんなシナリ  
オをつくりたくてこの形になりました。

## シナリオの真相

鳳金花とプレイヤーキャラクター（以降PLCと表記）は、二人で海外に旅行に行った。別行動をしているとき、鳳金花は怪しげな魔術師を名乗る男に「精神世界をつくる魔法」を教えられる。これは二人の人間の記憶をもとに精神世界を創造し、その中に入ることができる魔法。魔法を行使した人はその世界でほとんど神様のように万能となる。その後、ジャングルに踏み入った二人はガイドとはぐれ、遭難してしまう。食料を節約してPLCの生存率をあげるために、怪我をして役に立たなくなった鳳金花は崖から飛び降りて自殺しようとする。しかしPLCにとめられて拘束されてしまう。そして、鳳金花は魔術師に教わった魔法を思い出す。鳳金花は精神世界でPLCの恨みを買うことによって、記憶を失った状態のPLC自身に殺してもらうことを思いついた。そして実行に移す。もらったプレゼントをないがしろにして、裏切り、トラウマを刺激してできるだけ残酷に親友であるPLCを殺すのだ。どうせその世界はすべて鳳金花の思い通りになる。精神世界の関係のない人を幾人も殺して本心が漏れてしまわないよう練習を重ね、本物の殺人鬼と化した鳳金花はいよいよPLCを手にかける。記憶の持ち主である鳳金花かPLCが精神世界で死んだなら、世界は崩壊して現実に戻り、死んだPLCは一時的に現実での記憶を失うことになる。鳳金花に殺されたことだけが記憶に残ったPLCは、鳳金花を拘束した縄の長さを調節するために使っていたナイフをその手に持っている。それを振り下ろすかは、プレイヤーが決めることだ。

## イベントフロー

<i前日譚>

導入・旅の誘い

鳳金花がPLCを発展途上国への旅行に誘います。この時点ですでに二人は精神世界にいます

<1i日目>

旅の始まり

飛行機に乗って海を越えます。

<2i日目>

異国市場散策

鶏の血抜きや解体を目撃します。シナリオのギミック部分に影響する場面ではありませんが、鳳金花の考え方を垣間見ることができます。

<3i日目>

別行動

別行動します。鳳金花はこの時に殺人の練習をしています。プレイヤーに鳳金花の誕生日が近いことを教えて、プレゼントの購入を誘導します。

魔術師との邂逅

鳳金花の記憶から再現された魔術師と、PLCが遭遇します。鳳金花にとって想定外の事です。魔術師に「精神世界をつくる魔法」を試した場合、すでに精神世界にいるため発動しません。この事態に気づいた魔術師は自分のいる世界が偽物であることを悟り、PLCを尾行して鳳金花が世界を崩壊させるのを止めようとし

<xi日目>

経過時間

何日か経過したこと、何回かの別行動があったことをプレイヤーに告げます。誕生日プレゼントを渡すように誘導します。

異境の危機

鳳金花はPLCを殺すために誘い出します。魔術師が尾行してきていたなら、自分の殺人練習の結果を「あとをつけてくる怪しいやつ」のせいにして、逃げようと言

出すかもしれません。魔術師が世界が偽物だということに気づかなかつたら、そも そもつけてくる人間がいませんが、そのときは鳳金花がでっちあげたことにしてその まま進められます。

断末魔

鳳金花はトラウマを刺激するように、できるだけ残酷にPLCを殺します。その際、PLCがプレゼントをしていたならそれを無残に壊します。死の間際、PLCは断末魔を あげることができます。この声が精神世界をつくる魔法を起動したのだと、プレイヤー、PLCに勘違いしてもらいます。

<x日目>

世界越境

PLCは現実世界に帰還します。しかし、現実世界での記憶を失って、精神世界の出来事のみ覚えています。

IF:KILL ME

プレイヤー、PLCが鳳金花を殺さない決断をしたら、その時点で記憶喪失の効果が 切れて、PLCはすべて思い出します。鳳金花はやるせない気持ちに憤ります。鳳金花 は怪我をしており、生きて帰るのは絶望的です。PLCひとりならどうにかなるかし れませんが、二人とも生還することは不可能です。

IF:悲しむことなかれ

PLCが鳳金花を殺したら、その時点で記憶喪失の効果が切れて、PLCはすべて思い出 します。鳳金花はこれでよかったのだといえます。

<後日譚>

IF:おわり

PLCが死を選ぶなら、そこで物語はおわりを迎えます。

IF:雨など

鳳金花を犠牲にしたら、PLCは生還できます。その後、自宅に帰ったPLCは何を思 うのでしょうか。

IF:理想郷

PLCが精神世界をつくる魔法を行使して、偽物の世界で二人生きることを選んだなら。特に判定もなくそれは成功します。

## 描写

### 注意事項

一つ、残酷な描写を含みます。精神を削る覚悟をお持ち寄ってください。  
二つ、ゲームとして理不尽なシナリオです。物語をみるようなつもりでご参加ください。  
三つ、倫理観は粗大ごみの日に出してきてください。

### 導入・旅の誘い

(鳳金花はPLCを海外旅行に誘う。発展途上国へ行くこと、観光のための旅行であることを話すだろう。)

\*PLCに合わせて描写、ロールプレイをします。

### 旅の始まり

(二人は空港にたどり着く。)

慣れた地から離れようとする人々の浮足立ったざわめきが響く空港内で、ひときわ強調されたアナウンスが流れる。あなたたちはちらつく文字をもてあそぶ電光掲示板を横目にして、荷物検査の列に並ぶことになるだろう。そして。しばらく待たされたあと、不安になるほど小さな飛行機にのりこんで、荷物を座席の上部にしまふ。添乗員の指示と、せかすような警告灯にしたがってシートベルトを締めたなら、あなたの乗った飛行機は滑走路をゆっくりと加速していき、あろうことか、地面を離れた。

(機内のモニターでテトリスとかができる。ゲームのために技能を使用しても、精神状態は減少しなくてよい。)

行きと同じくシートベルトの警告灯がついて、飛行機は滑走路に寸分の狂いもなく滑り込んだ。空港にて預けていた荷物を回収し、外に出てみると。そこには、異国の風が吹いていた。

「もう遅いし、ホテルにチェックインしたら、今日は寝よっか。」

しばらく歩くと街並みは落ち着いた雰囲気になり、空港付近とは打って変わった別の顔を

のぞかせる。外見は年季の入ったそのホテルは、案外清掃の行き届いた上質なものであった。  
(鳳金花はPLCに次の日に行きたい場所などを相談する。鳳金花は市場を見て回りたいと言い出すだろう。)

\*異国の慣れない環境での休息になるので、睡眠時の精神状態の回復は5d10になります。以降も同様です。

## 異国市場散策

\*昨夜相談してPLCが行きたいと言った場所は積極的にロールプレイすることを推奨します。前後はどちらでもいいですが、とにかくこの日のうちに市場に向かう描写を入れましょう。

市場はあなたたちの知らない言語であふれかえっていた。その荒波のような活気の中に、飛び込んでいく。  
ふとよこを見ると、屋台で大柄な女性が鶏の血抜きをしている。たった今鶏の頭が断ち切られたかと思えば、紐にくられてバケツの上につるされる。無造作に血がながれ、赤黒い血が溜まっていった。  
「初めて見た、、少しショッキングだね...」  
「でも、あれが普通、なんだよね。切り分けられた食料としての肉しか知らないっていうのは、きっとこの自然界からしたら異常なことなんだ。わたしたち摩天楼にあぐらをかいて、誰かが殺した命ばかり食べてる。」

\*一通りロールプレイが済んだなら、PLCが行きたい場所に行きます。もう予定がないなら、ホテルに帰ることになるでしょう。ホテルに帰った後など、なるべくこまめにロールプレイを挟んで二人の関係性を決めていくことを推奨します。

## 別行動

「今日は別行動にしようか。ひとりで気ままに歩き回ってみたいし。」

\*鳳金花は殺人の練習のために単独行動がしたいと思っています。なんとかして別行動を認めてもらおうとして、それがだめならPLCを眠らせてひとりで街に繰り出すでしょう。

\*別行動中の鳳金花を探しても、絶対に見つかりません。

あなたは鳳金花の誕生日に近いことを思い出すだろう。街道を歩いていると、ちょうどいい感じの土産物屋が目にはいる。

\*PLCは好きなプレゼントを選んで、買うことができます。旅行慣れしていないPLCは定価以上の値段をふっかけられるかもしれません。

## 魔術師との邂逅

あなたがホテルに戻ろうと歩いていると、ふと、自分の現在位置がわからなくなっていることに気づくだろう。入り込んでしまった路地には、いかにもといったローブをかぶった怪しい人物がいる。そして、あなたに声をかけてきた。

「オマエ、マホウ、キニナルカ？」  
たどたどしい日本語で、染みつくように話すその人物は、性別さえもわからなかった。  
\*世界は起源であるこの魔法を伝授するシーンを再生したがる。PLCが逃げ出そうとしたなら、ある程度不思議な現象を引き起こしてでも話を聴いてもらいましょう。

その魔術師風の人物は、片言で話した。何とかして聞き取れば、このように話していたことがわかるだろう。

さあ、きみはこの世界をつくっているのはなんだと思う？ 神か、それとも素粒子か？ どれも違う。

人だ。正確には人の意識だね。君や、僕や、君の友達だって、世界の根底を成しているのさ。

今から教えるのは精神世界を新しく創造し、自分の意識をそこにつれていく魔法だ。そこは君が作った世界だからほとんど神様のようふるまえる。まあ、制限がないわけじゃあないけどね。



簡単な魔法だから安心して？まず、この魔法には世界の素になる人間が必要だ。二人。君と誰かひとりだけいればこの魔法の発動条件は満たされる。点だけでは安定しない。面だと制限が強すぎる。この二人っていう人数が大事なんだ。

さて、目の前に術の媒体となる人間がいたとして、どうやって行使するのか。今から説明しよう。なに、簡単なことだよ。まず、あいての瞳を覗き込む。十分時間がたったら、その相手に対して思ったことをそのまま口にする。そのことばによって世界を構築するんだ。このとき、なんでもいい。自分がつくりたい世界をイメージすること。

これだけ。やったね。きみはいまから魔法使いさ！ともかく目を見て話をすることが大事なんだ。

ああ、ちなみに精神世界で術者か媒体になった人間が死ぬと、現実に戻されちゃうから。そしてそのとき死んだ方の人は、精神世界に入る前の現実での記憶が一時的に消えちゃう。使うときはきをつけてね？

「メヲミテハナス」とその人物は繰り返したあと、手の平をあなたに差し出した。

「カネ」

「オレ、オシエル。オマエ、カネ」

どうやら、金を払えと言っているようだ。

「オマエ、ウタガウ。タメシテミロ」

よっぽど金が欲しいのだろう、魔術師は、自分の目を覗き込んで魔法を試してみろという。

\*PLCが魔法をためしたら、[IF:魔術師の誤算]を描写します。

## IF:魔術師の誤算

\*魔法は成功しません。なぜならすでにPLCは精神世界にいるから…。この時点で魔術師は世界が偽物であることに気づいてしまいます。

あなたはその人物の目を覗き込んで、正直な言葉を言った。しかし、何も起きない。魔術師はびっくりしたように逃げていく。

## ホテルへの帰還

意味の分からない魔術師に振り回され、何だったのかとホテルに帰れば、そこにはすでに鳳金花がいた。

(別行動中に何をしていたのかと訊かれると、鳳金花は適当に辺りを散策していたと言ってごまかす。)

## 異境の危機

それから数日間、あなたたちは異国の地を満喫した。何回かの別行動もあったが、二人でいろんなところを見て回ったことだろう。ある日の夜、あなたは誕生日プレゼントを渡すだろう。

\*一通りロールプレイしたあと、鳳金花がそれぞれのPLCの殺し方にあわせてPLCを誘い出します。

## 死

\*それぞれのPLCに合わせて、トラウマを刺激する方法で殺します。このとき、描写[わたしの好きな花]とシンメトリーになるように、PLCの人間的な弱点を責め立てます。その弱点を象徴する花や宝石などと、それにまつわる神話などを引用するといいでしょう。誕生日プレゼントを受け取っていたならここで無残に破壊します。

## 断末魔

あなたは、人生の最後の声を、断末魔をあげることができる。

「PLCの断末魔」

あなたは、鳳金花のその瞳を見つめていた。そして、心の底からの言葉を発した。

## 世界越境

突然、視界が切り替わる。世界が切り替わる。～で死んだはずのあなたは、次の瞬間危なげもなく二本の足で体を支え、立っている。そして見下ろしていた。

そこには鳳金花がいた。しかも、両手両足を縛られた状態で。なんの冗談かあなたを殺

した殺人鬼は、いま完全に無力な状態であなたの前に横たわっているのだ。彼女は呆けた顔であなたをじっと見つめている。

ふと、あなたは自分が右手に持っているものに気づく。汗と砂が混じってじめじめとしたグリップ、その先についているのは、鈍く光る刃だった。

（鳳金花はこの現象について訊かれたなら、「さあ、夢でも見てるんじゃないの？」とごまかす。）

\*すこしロールプレイをした後、鳳金花を殺すかどうかを問いましょう。殺さないことを決定したなら[IF:KILL ME]へ、殺すことを決定したなら[IF:悲しむことなかれ]へそれぞれ移行します。（IFとついてない部分はどちらも共通の描写です。）

## IF:KILL ME

あなたは鳳金花を殺さなかった。ふと、くらりとめまいがした、そのとき。あなたの頭の中に、まるで洪水のように記憶が押し寄せる。

## IF:悲しむことなかれ

鳳金花のその体に、あなたの殺意が滑り込んでいく。皮膚を破り、肉を断ち、内臓を裂く。そのすべての感触が、あなたの手を伝って脳にこびりついていく。

とどめを刺したとき、あなたの頭の中に、まるで洪水のように記憶が押し寄せる。

## 現実覚醒

- ・ふたりでジャングルの中を見に来たこと。
- ・途中で蛇に襲われて現地人ガイドとはぐれたこと。
- ・鳳金花が逃げる際に転倒して、顔を怪我したこと。
- ・帰り道がわからなくなったこと。
- ・食料も装備も、重すぎたためにほとんどガイドに預けていたこと。
- ・食料の消費を抑えるためといって、鳳金花が崖から飛び降りようとしたこと。
- ・それを見て、あなたが彼女の手足を縛ったこと。

・ふと、彼女が「目を見て話を聞いてほしい」などと言ったこと。

## わたしの好きな花

ねえ、ラナンキュラスってしってる？あんまり聞いたことがないかもしれないけれど、私の髪飾りはそのラナンキュラスなんだ。

私の好きな花なの。

花言葉は「華やかな魅力」とか、色によっては「秘密主義」「優しい心遣い」なんてのもある。でも、私が好きなのは花言葉じゃなくて、この花にまつわるギリシャ神話。

ラナンキュラスっていう名前の青年がいて、その青年は友達と一緒に山で道に迷う。

一今の私たちみたいだね。

そしてある少女に出会って、二人とも彼女に恋をする。でもその少女が友人のほうに惚れていると気づいたラナンキュラスは、身を引いて彼らが結ばれるのを祝福する。そのあと別のところに移り住んで、生涯を終える。

この花はね、自己犠牲の象徴なんだ。わたしも、きっと魅力的でありたいなって、そう思うんだよ。

## 心の底から

一生きて。

## 最期

鳳金花はあなたの目をじっと見ていた。そしてきっと心から、あなたに言葉を投げかけた。

そこで、記憶は途切れている。いや、その次こそが、まさに今なのだ。

夢は、覚めて初めて夢とわかる。あなたの現実には、目の前の光景に他ならない。鳳金花が、殺人鬼などではない、あなたの親友が、そこにいた。

## IF:KILL ME

「殺せよ、早く殺せよ！恨んでるだろ、憎いだろ！？私のこと、殺せよ！」

(PLCの記憶が戻ったことを知るまで、わめき続ける。)

「...なにが、なにが記憶喪失だあのインチキ魔術師め！5分ともたないじゃないか...！」  
(鳳金花は計画を諦める。縄を解いたりすると自殺を試みる。)

\*タイミングをみて、二人とも生還するのが不可能であることを告げましょう。ひとりだけ助かることを拒否するなら、[IF:おわり]へ、ひとりだけ助かることを選んだなら[IF:雨など]へ、PLCが魔法を使って二人で精神世界へ行くことを選んだなら[IF:理想郷]へ移行します。

## IF:悲しむことなかれ

そして、殺人鬼となったあなたを見上げているのだ。

「いいんだよ。それが生きるってことなんだ。

きっと。」

「泣かなくていいんだ。

悲惨な死なんて、きっとありふれている。

苦しなくていいんだ。

醜い生なんて、きっとありふれている。

あなたがこれからも、あなたのための命をしっかりと殺せるように。

いいんだ、わたしのいのちが、あなたの人生になるなら。」

\*PLCと最期の言葉を交わします。

「一腐らないうちにたべるんだよ。」

そして、鳳金花は息絶えた。

\*[IF:雨など]へ移行します。

## IF:おわり

あなたのその決断は、おわりを導いた。

ラナンキュラスは、春にその美しい花を咲かせる。そして、どんなに可憐に咲き誇った花も、いつかは萎れてしまう。例外などなく。しかし、何を悲しむことがあろうか。

どんな雨さえ、もう、あなたたちを打つことはできないのだから。

名もなき旅人は、あなたたちの朽ちたその地で見つけるのだ。となりあって笑う、ラナンキュラスと[PLCの象徴]を。

## IF:雨など

数日後、あなたはひとり、救出された。そして、無事に帰りが着くことができる。

\*自宅での様子などを訊いてみるといいかもしれません

死など取るに足らないと、そう断ずることさえできたなら。

僕らは自由になれるのに。

僕らは優しくなれるのに。

ラナンキュラスは、春にその美しい花を咲かせる。そして、どんなに可憐に咲き誇った花も、いつかは萎れてしまう。例外などなく。あなたは六月に、ラナンキュラスが笑わなくなった六月に、何を思うのだろうか。

\*PLCのロールプレイでシナリオを完結させます。

## IF:理想郷

ラナンキュラスは、春にその美しい花を咲かせる。そして、どんなに可憐に咲き誇った花も、いつかは萎れてしまう。例外などなく。——だから。六月が来る前に、あなたは花を刈り取った。

きつく縛って逆さに吊るして、ドライフラワーに。そうすればきっと、ずっと。

あなたは、鳳金花の認識をゆがめて、あの事件をなかったことにすることだってできる。

\*二人のロールプレイでシナリオを完結させます。

## 精神世界創造の魔法について

発動条件は術者が他人の目を見たまま素直に感情を吐露し、その際につくりたい世界をイメージすることである。この魔法が発動すると、二人の記憶をもとにして偽物の世界が作られ、二人ともそこに入り込む。その他の生物、無機物は、あくまで作り物であるが、しっかりと自我やもとの性質を持っている。術者はその精神世界のなかで神のようにふるまうことができるが、記憶にない世界を創造するには想像力と集中力をつかうし、

魔法の媒体になったもう一人の感情を操作することはできない。鳳金花は、PLCの認識をある程度ゆがめることで現実世界で遭難したことを忘れたような状態にしている。魔法を解除する条件は、術者が現実世界へ帰還する(万能なので、世界を終わらせることもできる)か、術者をふくめた魔法の発動の媒体になった人物が精神世界で死亡することである。このとき、死亡した人は現実世界に帰還したとき、現実世界での記憶を一時的に失う。精神世界での時間経過は現実世界とは独立していて、精神世界でどれだけの時が過ぎても現実では時間は経過していない。魔法発動の直後に帰還することになる。

## 鳳金花について

「ベジタリアンがきらい」という裏設定があります。健康のために(それが健康的かどうかは別として)やっているならいいけれど、動物を殺すのがかわいそうなどという人は嫌い。植物の命が動物に比べて劣っているなど言えるわけがなく、ただの罪悪感からの逃避に過ぎないと思えるから。

## PLC別の描写例

プレイヤーごとの可変部をつくるための参考に、作者が回したテストプレイでのそれぞれのプレイヤーごとの描写を書いております。よしなに。

### 愛巢吹羨

好きになった相手に執着するいわゆる「ヤンデレ」。幼少期に妹が生まれたあと、かまってもらえなくなったことがトラウマになった。愛巢吹羨は最初のテストプレイヤーのキャラクターであり、この時はまだハンドアウトがなかった。むしろこのキャラクターを参考にしてハンドアウトが生まれた。

#### <導入・旅の誘い>

ひとりで空港に向かった鳳金花の後をストーカーしていた愛巢吹羨は、「そう来ると思っ

た」という鳳金花にチケットをもらって一緒に旅行へ。

#### <IF:魔術師の誤算>

描写した。これによって魔術師は鳳金花をつけまわすようになる。

#### <異境の危機>

「ねえ、あの噂話きいた？この辺りで殺人鬼が出没してるって。」

「私、心当たりがあるの。多分...つけられてる。本当に不可視の殺人が可能なら、警察なんて頼りにならない。」

(ホテルから脱出して、路地にて背後に魔術師がいるのを確認すると、「こわい、殺して」と鳳金花が言う。その通りに愛巢吹羨は持っていた(なぜ持っているんだ)刃物で魔術師を殺す。その後ろから、鳳金花が愛巢吹羨を殺した。)

#### <死>

あなたは違和感を感じた。感覚を集中させるまでもない、苛烈に自己主張を繰り返す違和感。あなたの背中から感じられるそれは、...痛みだ。冷たく煮えたぎった殺意が、あなたの内部を浸食している。その凶刃をふるったのは、振り返って確認すると、鳳金花、あなたの親友だった。

どくどくと心臓が傷口をたたく。そのたびに血液はあふれ、あなたに避けようのない死を告げる。

焦燥と苦痛に世界は覆いつくされたみたいだ。目の前には、親友だったはずの殺人鬼が嗤っている。

(会話を挟む)

「ねえ、吹にピッタリな花があるんだ。しってる？しってるよね？水仙。」

この花にはいわくというか、ギリシャ神話のお話があってね、ナルキッソスって青年が出てくるんだ。彼はエコーという名の精霊を手ひどくふって、復讐に呪いをかけられる。水面に映る自分自身に絶対にかなわない恋をして、そのまま衰弱死するの。

花言葉は自己愛。ねえ、吹はさ、誰かが好きになったから追いかけてまわしたりするのかな？依存させようとするのかな？



...ちがう、自分がかわいいだけだよ。他人を自己肯定のための道具にしてるの。ああ、浅ましくていやになるね。  
わたしさ、好きな人ができたの。吹に邪魔されたくないからさ。迷惑なんだ。  
...死んで。」

愛巢吹羨はこのあと現実世界で鳳金花を殺してしまい、[IF:雨など]にてエンディングを迎えた。

## 鹿島隼人

人間的な弱点はナルシスト。水仙を象徴としてあてがうことにした。トラウマは高所恐怖症を引き起こした。薬剤の開発に携わっている。

### <導入・旅の誘い>

「最近眠れないんだ。かといって病院に行くのは体裁が悪くて、一回だけ、睡眠薬を調剤してほしい...。」  
(旅行の話と一緒に非合法な薬の処方望む。)

### <IF:魔術師の誤算>

描写した。これによって魔術師は鳳金花をつけまわすようになる。

### <異境の危機>

「ねえ、あの噂話きいた？この辺りで殺人鬼が出没してるって。」  
「私、心当たりがあるの。多分...つけられてる。本当に不可視の殺人が可能なら、警察なんて頼りにならない。」  
(別のホテルに到着した後、休もうかと言って、睡眠薬の入ったコーヒーを飲ませる。)

### <死>

目が覚めると、あなたは横になっていた。ふと違和感を感じる。その正体はまもなく分かった。手足が拘束されているのだ。そうやってもがいてみて、あなたは自分のいる場所がひどく不安定なことに気が付く。  
そして把握する。把握してしまう。  
あなたはいま、崖の端からつきだした板の上に横たわっているのだ。絶壁の底は、は

るか遠い。めまいがするような感覚を覚えるが、ふらついていては落ちてしまいそうだ。もっとも縛られたあなたにはふらつくことすら許されていない。  
首をひねって自分が乗っている板の反対側を見てみると、そこにはあなたの親友であったはずの、鳳金花が立っていた。考えずともわかる。彼女が一步後ろに下がるだけで、板はバランスを崩して、

### 「やっと起きた？」

「自分でつくった薬でぐっすり寝ちゃって、ほんとにかわいそうだね。  
わたしはハヤトのことが妬ましかった。いつもいつでもその顔に自信を浮かべて、なんでもないともいうように社会を泳いでいくハヤトが心の底から憎かった。  
だからね、私、見たいと思ったの。ハヤトのその顔に絶望が張り付くところを。  
ははっ理解できないって顔してるね。いつもの余裕はどうしたの？」

「ねえ、しってる？ハヤトにぴったりの花があるの。  
その口に咥えた薔薇なんかより、よっぽどお似合いな花が。  
水仙。花言葉は自己愛。  
この花には面白い神話があってね、ナルキッソスという青年がでてくるギリシャ神話なんだ。ナルキッソスはとても美しい容姿をもっていた。だけど彼はエコーという精霊を手酷くふって、復讐の女神に呪いをかけられる。水面に映った自分に恋をする呪い。ナルキッソスは、ああ、かわいそうに、絶対になわなない恋に絶望したまま衰弱死するの。ナルシストで、そしてこれから死ぬハヤトにぴったりでしょう？」

一步、その殺人鬼は後ろに下がる。まるで当然とでもいうかのように、あなたは空中に放り出された。

### <断末魔>

鹿島隼人は声という声をあげられずに絶句した。声にならない叫びが...とか言ってごまかして、むりやり魔法が発動したような描写をした。以下は事前に用意していた文章。

体は風をうけて波打つほどに。しかし落ちる勢いはまったく弱まらない。訳が分からなくなって、空中に浮いているような感覚さえ覚える。しかし突如として肉薄した地面は、あなたを砕いた。身体はどこが、どんなふうに壊れたのか、知ることすらかなわない。ただひとつ確かなことは、あなたが死ぬということだ。

脳の中でさいごの断末魔がこだまする。「」

あなたはそのとき、たしかに鳳金花の瞳を見つめていた。そして、心の底からの言葉を発した。

鹿島隼人は鳳金花を殺さないことを選択した。記憶を取り戻したあと、心中を選んだ。

## 久保学

人間的な弱点は嫉妬。ヒヤシンスを象徴としてあてがうことにした。トラウマは窓から乗り出しているときに閉まりかけた窓で首を挟みそうになったこと。

<異国市場散策(別日だったかも)>

博物館を絶対に行く場所として追加した。博物館に魔女裁判に使われたらしいギロチンが展示してある。

<異境の危機>

「明日飛行機なのにパスポートをなくしちゃったみたいで...多分見に行った博物館だと思うんだ。夜に開いてるか微妙だけどレンタカーで連れて行ってほしい。」

(ひとりで博物館に行くと言って離れ、車に睡眠剤充満、もしくは首筋に注射。)

<死>

目が覚めると、あなたは拘束された状態で横たわっていた。首に違和感を覚えるがうまく動けない。徐々に意識が覚醒すると、あなたは自分が博物館の中にいることに気が付く。夜の闇をたたえた異国の博物館が、あなたを捉えていた。ふと気づく。目の前の景色に見覚えがあるのだ。昼とは様変わりしてしまったそこは、博物館の大広間。メインの展示物を飾る場所である。確かそこにあったのは、確か今、自分が横たわっているのは。そ

う。比喻でもなんでもなく、断頭台の上である。あなたは自分の首の真上に、鈍く光るギロチンの存在を知る。

目の前には、あなたの親友であったはずの、鳳金花が立っていた。

「ああ、起きたね。」

「ねえ、ヒヤシンス、ってしてる？この花には神話があってね、ギリシャ神話に出てくるヒュアキントスっていう青年の話。アポローンと円盤投げで遊んでたこの青年は、西風の神様の嫉妬によって吹いた風のせいで、跳ね返された円盤に当たって死ぬの。そこに咲いたのがヒヤシンス。ああ、でも私は嫉妬したわけじゃないんだよ、私が学を殺すのは、嫉妬したからじゃないんだ。目障りなんだ。単に、君のことが嫌いな。それと、一回やってみたかったんだよね、こういうこと。さよなら。」

そういうと、鳳金花はナイフを握ったその手を細いロープに差し出した。あなたの頭上の刃を、心もとなくとも支えていたそれを、一息に断ち切った。

<断末魔>

描写した。以下、再び死の描写が続く。

金属のこすれる音が、広い博物館にこだまして、あなたに迫る。何時間にも思えるその一瞬ののち、あなたの首に鈍い金属が降りた。ゴロゴロと転がったあなたは、あなたの生首は、自分を断ち切った凶器を目にした。あなたの中に、最期の断末魔がフラッシュバックする。

「」

あなたはそのとき、たしかに鳳金花の瞳を見つめていた。そして、心の底からの言葉を発した。

久保学はこのあと現実世界で鳳金花を殺してしまい、[IF:雨など]にてエンディングを迎えた。

## 咲田螢

人間的な弱点は人間恐怖症。カーネーションを象徴としてあてがうことにした。トラウマ

はその「身体が光る」体質をからかわれてSNSにさらされたこと。

#### <異境の危機>

「今日、つけられてたような気がして、、レンタカー借りて移動しよう。」  
車に乗って1時間は経ったろうか。明かりのない異国の道路が永遠と続く。ただでさえ勝手のわからない場所で、明確な危機感をはらんだままの1時間は、永遠にも感じられた。  
それは道幅がだんだんと狭くなり、森に差し掛かった時だった。中古車のやけに響くブレーキ音ののち、鳳金花が車を止めた。  
「ここまでくれば大丈夫かな」  
などと言って彼女は車を降りる。  
「ちょっと話がしたいんだ。ここまでくれば人はいないから、動物にさえ気を付ければ安全だよ。せっかくだから夜風にあたろう。」

#### <死>

「ねえ、カーネーションは知ってる？有名な花だから聞いたことはあるかもしれないけど、実はこの花にはギリシャ神話のお話があってね。ソニクスという美しい女性の話なんだ。ソニクスは花冠をつくって太陽神アポロンの祭壇を美しく装飾していた。でもね、美しすぎた。才能があった。…目立ちすぎた。それで、まわりに妬まれて殺される。それを哀れんだアポロンが彼女を花に変えてあげた。一輪のカーネーションに。」  
あなたの視界に、きらりと光るものがよぎる。それは、レンズだ。カメラのレンズだ。次の瞬間、あなたはほとばしる激痛にみまわれる。壮絶な違和感に、あなたの全身はけたたましく警鐘をならした。あなたがかき乱された意識の中で認識するのは、ナイフ。自分の腹部につき立ったその持ち主は、目の前にいる。親友だったはずの殺人鬼が、鳳金花が、笑っていた。  
「黄色いカーネーションの花言葉は軽蔑。ひかびか光って嫉妬されて、あんたは他人を軽蔑しちゃった。そうやって自分のからに閉じこもって、何にも見えてないんでしょ。だってほら、自分が殺されるとも知らずにこんなところまでついてきた。  
ああ、やっぱりカーネーションは、あなたにぴったりの花だね。」

あんしんして、全部ちゃんと記録してるから。あんたが死んでも光り続けるのか確かめたら、SNSにでも投稿して拡散してあげる。」  
「じゃ、死んで。」

咲田蛭はこのあと現実世界で、あくまで現実に戻るために鳳金花を殺して、[IF:雨など]にてエンディングを迎えた。

## ラナンキュラスのコツ

プレイヤーがTRPG慣れしていてキャラクターの個性がつくり込まれている場合、無理にHOの「人間的な弱点」にとらわれずに、そのキャラクターのいろんな特徴から象徴となる花などをあててあげましょう。そのほうがより親近感が湧くとおもいます。

裏切りを演出するとき、できるだけプレイヤーを騙すことを心がけましょう。その時の驚きはプレイヤーとキャラクターがおなじ感情を持つ機会となるはずです。

## あとがき

この度は「ラナンキュラスの六月」、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。コンセプト等は上にまとめたのであえて言い直したりしませんが、やはり自己犠牲というものには心打たれます。それがいいことか悪いことかなんて考える暇もないほどにただただ重い。そんな感覚を体験していただけたならシナリオ書きの冥利に尽きるというやつです。また、このシナリオは残酷さとかを一切隠さないことを意識してつくりました。死の描写もできるだけリアルにしたつもりです。ほんとの死を知っているわけではないので想像ですけど。この物語があなたに何かを残したなら、ぜひとも大切にしてください。それでは。