

セッションに必要な情報

ドラマポイント

No.1 廊下の歩き方

トリガー

—

この学校の様子を見るに、色喰らいによる何らかの影響を受けているのは間違いない。

あなたは、色喰らいがどのような影響を与えているのかを調べるため、学校内を探索することにした。

No.2 かえりみち

トリガー

—

あなたが帰り支度をしていると、2年A組の柏田沙羅と班田琢磨から一緒に帰らないかと誘いを受けた。

厚意を無碍にするのも申し訳ない。帰る方向も同じようだし、あなたは2人と一緒に帰ることにした。

No.3 彩音のクイーン

トリガー

—

この彩音について調べるには、色喰らいの被害を受けている人、つまり人間性が極端になっている者に直接アプローチを仕掛けるのが手っ取り早いのではないか。

そう考えたあなたは、彩音高校のクイーンと呼ばれている絵里座という女子生徒に会ってみることにした。

願望色の存在証明

PC①の情報

PC① / 情報深度：1

「 」内の空欄は、あなたが考えた自由な内容を書き込んでください。

全ての空欄を埋めたら GM に渡し、内容を確認させてください。

あなたの父親は「 」の研究の第一人者だ。

あなたの父親の研究は非常に時間がかかる研究で、成果を出すには数十年単位の時間を必要するものだった。

そんな父親のもとに生まれたあなたは幼い頃から、父の研究を継ぐための英才教育を受けて育った。

勉強に関係すること以外は全くさせてもらえず、学校に行っている時間以外はひたすら机に向かうことを強要された。

あなたが高校生の頃、どうしても入りたかった「 」の部活動も許してもらえず、自分は父親の用意したレベルに沿って生きるしかないのだと、人生に絶望していた。

そんなあなたに、^{アウターワンス}外界存在は契約を持ちかけた。

そのとき、あなたは気づいた。

自分は父の研究を継ぐために生まれた存在じゃない。他の道を、他の誰でもない自分自身で選んだ道を生きることができるのだと。

あなたの願望は「 」として生きることである。

PC②の情報

PC② / 情報深度：1

「 」内の空欄は、あなたが考えた自由な内容を書き込んでください。

全ての空欄を埋めたら GM に渡し、内容を確認させてください。

あなたは生まれつき、大きな病を患っていた。

小学校の頃から入退院を繰り返し、楽しみにしていた遠足や社会科見学は行ったことがない。

周りの子と同じように体を動かして遊ぶことも好きだったが、そんなあなたの意思に反してすぐに息は上がり、いつの間にか立ってすらいられず地面に倒れ込んでしまう。

そんな自分の体も嫌だったが、何よりも嫌だったのは、両親を含めた周りの人たちが、あなたを病人扱いし、腫れ物を触るように接してくることだった。

クラスメイトもあなたに対して遠慮がちで、何をするにも手加減をし、病人扱いをする。友人たちからの優しさであることはわかっていたが、それはどうしても関係性にしこりを生んでしまう。他人からの優しさは、あなたを庇護すべき弱者として扱っていることと同義だ。

あなたはそんな自分と他人の間に引かれた明確な一線を常に感じて生きてきた。

あなたが好きだった「 」も、体調が悪くなるといけないから、と言う理由で満足にさせてもらえなかった。

高校生になると体調は比較的好調になり、1年生の頃はほぼ毎日通学できていた。

しかし1ヶ月ほど前、あなたの病状は急変し、緊急入院と手術を余儀なくされる。

十数時間にも及ぶの手術の結果、何とか一命をつなぐことはできたが、あなたはこれから先の人生を、ベッドの上でしか送れなくなってしまった。

ああ、こんなことになるのなら、死んでもいいから「 」するべきだった。

あなたがそう思ったとき、^{アウターワンス}外界存在は契約を持ちかけた。

契約の先に待つのが苛烈な戦いの運命だとしても、この病に侵された人生よりは、それはとても輝かしく思えた。

あなたの願望は「 」として生きることである。

情報カード

No.1 廊下の歩き方／山田先生の話

「う……ここは……、私は一体……」
 あなたが色喰らいの眷属を倒したあと、しばらく気を失っていた山田先生は目を覚ます。
 彼は少しずつ、微かな記憶を思い出すかのように話し始める。
 どうやら、色喰らいの眷属に取り憑かれた間のことは、うっすらぼんやりと覚えているようだ。
 山田先生は、漠然と「自分の役割」を全うしなければならない、という使命感を強く感じていたのだという。
 そして、その役割を全うすることで、自分は幸せになれるのだと確信していたのだと言う。

【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】

山田先生は、誰かに「お前には『厳しい生活指導教師』のレッテルを貼ってやる」と言われ、それがきっかけで「自分の役割」を意識し始めたのだと語った。
 もしかしたら、その声をかけてきた者こそが、色喰らいの宿主かもしれない。

No.2 かえりみち／学校の異変について

あなたが眷属の脅威を退けて戻ってくると、2人はまだ学校の異変について話しているようだった。
 「なんか、やっぱりちょっと変だよな。なんていうか……みんな、やりすぎ？ っていうか。マンガのキャラみたいになっちゃって」
 「まあ、悪いことばかりじゃないと思うけど、僕は」
 「そう？」
 琢磨は沙羅に見上げられながら、自分の考えを話す。
 「だってその人が、よりその人らしくなってるってことだろ。自分らしく生きられるんなら、それはそれで幸せなことなんじゃないか」
 沙羅に聞かせているのか、それとも自分に語りかけているのか。琢磨はさらに続ける。
 「きっと人間は、他の人が自分に期待する、他の人に求められる姿や身の振る舞いをするべきなんだ。だってそれが、世間に認められるってことだろ」
 「そう、なのかな……」
 「OO (ディレクター PC の名前) は、どう思う？」
 琢磨は話の最後に、あなたに問いを投げかけた。

【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】

しばらく進んだあと、琢磨と沙羅の帰路は別れ道に差し掛かったらしい。
 琢磨は沙羅を家まで送ると言っていたが、沙羅はそれを半ば無理矢理断ってしまった。
 「琢磨には、いつも私のせいで迷惑ばかりかけちゃうから」
 琢磨と別れた後、沙羅はちょっと困ったような、作ったような笑顔で語り出した。
 「私、小さい頃から体が弱くて。琢磨はそんな私に色々してくれて。プリント届けてくれたり、ノート見せてくれたり」
 自分の膝を見つめながら、零すように、彼女は話す。
 「本当は早く元気になって、琢磨に恩返ししたいんだけどね。最近、ずっと具合が悪くなっちゃって。このままじゃ、また琢磨に迷惑かけちゃうんだろうな……」
 沙羅はそう言って、また困ったような笑顔を浮かべた。

No.3 彩音のクイーン／絵里座の話

絵里座に取り憑いた色喰らいの眷属を倒すと、他の眷属も消え去った。
 気を失った絵里座が目覚めると、さっきまでの堂々とした女王様のような態度ではなく、どこにでもいるような、ちょっと可愛いだけの普通的女子生徒のようだった。
 眷属に取り憑かれていた間のことはうまく思い出すことができないようだ。ただ、彼女もまた山田先生と同じように「お前はこの学校の『クイーン』として生きるんだ」と言われたのだと言う。その直後からの記憶は朧げで、漠然と男子生徒を待らせていたことしか覚えていない。
 眷属に取り憑かれていた他の男子生徒たちも次第に目を覚ますが、自分たちがなぜこの場所にいるのかは全く思い出せないようだ。

【以下ディレクター PC (+演出手助け PC) のみ閲覧可能】

絵里座は最後、あなたに「よく覚えてないんだけど、『クイーン』になるように言われて意識が遠くなったの。そして地面にへたり込んだ時、その人が私のことを見下ろしていたような……気がして」と教えてくれる。声に関しては全く覚えておらず、何を言われたかしか覚えていないようだ。
 どうやら、その人物が色喰らいの宿主であることは間違いなさそうだ。

願望色の存在証明

戦場キャラクターデータ

Lv.4		烙印を押すもの		表層	記録	根源
				40	20	30
No	コスト	異能	効果			
①	3	振り回す	ランダムに選んだ PC1 人のランダムな属性に「4D ▶ 3D」DM を与える。対象の「根源」がブレイクされている場合、それ以外の任意の属性 1 つに「4D ▶ 4D」DM を与える。 (アタック)			
②						
③	2	強の印	自身の攻撃のロールダイスを「+ 2D」し、ピックダイスを「+ 1D」する。 (サポート/自身/ロール前)			
④	3	剛の印	自身の 1 つの属性に与えられる攻撃のピックダイスとロールダイスをそれぞれ「- 3D」する。 (サポート/自身/ロール前)			
⑤	4	地鳴らし	全ての PC のランダムな属性 2 つに「3D ▶ 3D」DM を与える。(アタック)			
⑥	7	烙印の槌	任意の PC の任意の属性に「6D ▶ 4D」DM を与える。この依彩の攻撃対象となった PC の最もストックが多い依彩は、次のラウンドで発動できない。(アタック)			

◎ 【誇張された表層】

このキャラの「表層」がブレイクされていない場合、このキャラが判定を行うあらゆるロールダイスを「+1D」する。

手にかけた人間の「根源」の願望色デザイアカラーを「表層」と同じ願望色デザイアカラーに変容させる依彩を持つ。一つ目の巨人のような姿をしている。その偏見に塗れた眼差しで人間を判断し、それ以外であることを許さないかのように、レットルという烙印を押し付ける。

Lv.1 シチュエーション 1：人質

シチュエーション解決方法

「根源」に「15」点以上の DM を累積で与える。

アクション	効果
吸収	ボスエネミーはバスダイスを「10D」獲得する。

色喰らいが巨大な手で握っている柏田沙羅から精神エネルギーを吸収し、さらに自身の力を強化しようとしている。それを阻止するためにも、彼女を救い出さなければ。