

作：あかうさ(@akausasan)

死んだ人は還らない。

喪ったモノは戻らない。

それでも。

……それでも。

ノゾミのセカイ

復讐執行TRPG 瞳逸らさぬイリスベイン

——報いを。報いを与えてやらなければ。

※このファイルは公開情報です。プレイヤー予定の方も最後までご覧いただけます。

▼トレーラー

死んだ人は還らない。喪ったモノは戻らない。

復讐なんて虚しいだけ。

少女が囁く。柔らかな声で微睡みに誘う。

その手を取ればきっと救われる。

それでも。

……それでも。

——報いを。報いを与えてやらなければ。

★概要

強い悲しみや苦しみを生む心の欠落、それが無くなればきっとみんな幸せに暮らせるはず。そう無邪気に願った少女がいました。〈光輝〉の祝福を得た彼女は力を使って色んな人を幸せにしてあげました。しかし少女はそれでは満足せず、より多くの人を救いたいと、最終的に領域と同化し領域そのものになりました。彼女の領域に足を踏み入れたものは心の欠落を強制的に「なかったことに」されてしまいます。欠落の原因となった因果そのものを忘却したり、埋め合わせとして「失ったものに似ているけど似て非なる何か」を与えられたり。

復讐者たちは、自分の根源である大切な思い出が他人の手で暴かれ辱められることをまず許容できないでしょう。掌握者君野ノゾミの領域に向かい、領域とコアを破壊せねばなりません。

なお、このシナリオはシナリオ『[ノゾミなきセカイ](#)』の続きにあたりますが、テーマ的に複数の掌握者と戦ってきた復讐者たちの最終決戦的なシナリオとしても遊べるかもしれません。以前までのセッション内容を踏まえて喪失対象の記憶を失うなどの因果を決めるといいでしょう。

戦闘バランスも少なくとも1つ以上のシナリオをクリアし成長した復讐者向けとして、強めに設定されています。負けてもキャラクターのロストはありませんのでデータを調整して再挑戦してみてください。

◎想定される因果

【奪われた記憶】

ある日復讐者は喪失した存在の顔／声／名前etc.を突然思い出せなくなったことに気づく。そしてどこからか呼びかけてくる少女の声。全てを忘れて幸せに……なんてできるわけがないだろう？

【偽りの救済】

ある日突然復讐者は、喪失した“大切なもの”のような「何か」と過ごしていたり、喪失したこと自体を完全に忘れていた自分に気づく。一度真実に気づいてしまえばそんな残酷で安易な「救済」を与えた掌握者を決して許せないだろう。

【消えた同胞】

領域に向かい帰ってこなかった復讐者がいる。おそらく掌握者の凶刃に倒れたのだろう。

プロフィール：君野ノゾミ

名前：君野ノゾミ（きみの のぞみ）

性別：女性 年齢：14歳

願望：すべての人の心の欠落を埋める（【笑顔】）

望む結末：復讐執行を受け入れない／きっとみんないつかはわかってくれるはず！

スタイル：ポーン（スキルなどは別ファイル参照）



記憶の断片		シルエットライン	
1: 暖かな光		【瞳の印象】	6 【鋭利】 ◆ 【柔和】
2: 子供たちの笑い声		【髪長さ】	4 【短い】 . . . ◆ . . . 【長い】
3: 穏やかな微笑み		【身長】	1 【低い】 ◆ 【高い】
4: 幸せな家族		【体形】	1 【小柄】 ◆ 【大柄】
5: 手を取り合って		【服飾】	4 【簡素】 . . . ◆ . . . 【派手】
6: かんぺきなせかい		【色彩】	4 【単色】 . . . ◆ . . . 【多色】

掌握者の設定：

誰からも愛され、自分より人のことを優先して考える優しい少女。

他者の心に寄り添い、その痛みを自らのもののように感じられる彼女はしかし、人の心の欠落を彼女では埋められないことに心を痛めていた。そうして彼女は〈光輝〉の祝福を受けるに至る。だが祝福を得てもなお、すべての人を救うにはこの手は小さすぎて届かない。遠くへ、もっと遠くへ...!!

かくして彼女は領域へ融け、一種の概念と化した。彼女の存在は領域と一体化しているので、コアの破壊はすなわち彼女の完全な消滅を意味する。

領域に影響されたものは、心の欠落の原因となった事象が強制的に「なかったことにされる」。例えば大切な人を失って悲しむ人がいるならその大切な人が存在していた事実ごと世界から消滅するか、全くの別人が大切な人の立ち位置に収まっている状態になる。あるいは自分が喪失に悲しんでいたこと自体を完全に忘却してしまう。この呪いとも呼べる影響から脱する可能性があるのは復讐者だけだ。いっそ気づかないままのほうがいいのかもわからないが。

彼女の領域は一つの街を飲み込んだ後もじわじわと拡がり続けている。いつかは彼女の願いが世界を覆いつくし、幸せに満たされた世が訪れるかもしれない。

掌握者のふるまい：

圧倒的熱量で周囲に献身的な愛を注ぐ狂信者（はなしのつうじないひと）。復讐者に理想論を押し付け無自覚にかつ的確に地雷を踏んでいく。たとえ自分の行いの結果起きた被害や論理の破綻を指摘されたとしても一方通行に主張を繰り返すだけで、まず会話は成立しない。

基本的に傷ついた復讐者の心を癒したい、助けてあげたいというあふれんばかりの善意を前面に押し出して接してくる。たとえ復讐者が彼女の救いを拒んだとしても責めたり失望したりはしない。相手が救済を受け入れないならばそれは自分の伝える努力と熱意が足りないか、まだ受け入れるタイミングに至っていないせいだと固く信じ、根気よく説得を続けようとする。

領域のシステムとして組み込まれた彼女は領域内のどこにでもいて、どこにもいない状態。復讐者に干渉するときはいきなり耳元で語り掛けてくる。復讐者が対面を望むなら半透明の少女の姿を取って現れる。言動はほわほわしていてリアクションが大きい普通の女の子。会話中にあまり難しい単語は使わない。白いひらひらしたドレスをまとい宙に浮かぶその姿はまるで天使のようにも見える。

▼行動方針

▼基本的な行動

ノゾミは領域と一体化しており、復讐者に幸せに暮らす人々の光景を見せては救いを受け入れ幸せになるようささやきかけてきます。または、シチュエーション表に沿って復讐者の記憶の1シーンを再生したり、失われたはずの欠落対象が呼びかけてくる幻覚を見せることもあります。

「復讐は何も生まない」「死んだ人は復讐しても喜ばない」的な青臭い理想論をさんざん説き、イリスベイン・パートに向けて復讐者のモチベーションを上げていくようにしましょう。失った大切な存在のことにあえて触れるのも復讐者を煽るのに効果的です。

復讐者が要求するなら半透明の少女の姿をとって現れますが、物理的に害することはできません。

【消えた同胞】の因果を持つ復讐者がいる場合、先に領域に向かい消息を絶ったはずの復讐者が復讐を忘れ（失ったはずの何かと）穏やかに暮らしているさまを見せつけられます。

・想定される反応

「えっと、こっちの方が話しやすいですか？　じゃあ失礼します（目の前に半透明の姿で出現）」

「ここではみんな、辛いことを忘れて穏やかに暮らしていけるんです。ほら、あの人も、あの人もみんな、心から笑ってる（周囲を指し示してくるくる回る。きらきら光る粒が舞い散る）」

「◎◎さん（欠落の対象）はきっと、今のあなたの姿を見たら悲しむと思います」

「復讐は別の復讐を生むだけです。あなたならもうそれはわかっているでしょう？　……ただ、気づきたくないだけ」

「◎◎さんは、もう、“存在しない”んですから」

★[内藤カナコ](#)について触れた場合

ノゾミはカナコのことを覚えていません。なぜなら、同じように助けを求めている人はたくさん、たくさんいるからです。覚えてないけど、きっと幸せになっていると思うと謎の確信をもって答えます。

★【消えた同胞】の対象をシーンに登場させる場合

「あの人はちょっと時間がかかっちゃったけど、最終的に救いを受け入れてくれました」

「ほら、見て。あんなに穏やかな顔で……笑ってる」

「(元復讐者) なんだろう、すごく気持ちが穏やかなんだ……」

「ずっと悪い夢を見ていたような、そんな気がする」

「おや？ 君には前にどこかで会ったような……すまない、どうしても思い出せないんだ」

「ああ……今行くよ。すまないね、家族を待たせているんだ」(影絵のような立体感のない人影の元へにこやかに歩み去る)

▼戦闘時の行動

〈奇跡の災禍〉が満ちた時、ノゾミは町を中心部にある広場で復讐者を待っています。気づくと、PCたちは青い空と白く磨き上げられた大理石の床が無限に広がり、常に天空から白い羽が降り注ぐ謎の空間に立っています。そして領域を維持するシステムそのものであるノゾミは領域のギミックを駆使し、復讐者たちのことを排除するのではなく「理解してもらうために」戦闘を行います。

・想定される反応

「きっと、来てくれると思ってました！（ばあっ）」

「そうですか……皆さんはまだ、心の準備ができてないんですね（しょんぼり）」

「わかりました。わたしと戦って皆さんの気持ちが少しでも変わるのであれば、喜んでお相手します」

「きっと拳を交えることで見えてくるものもあると思うんです！（ぐっ）」

▼結末：復讐者が勝利した場合

ノゾミは敗北を受け入れませんが、領域が消えコアが破壊された時点で彼女は存在を維持できなくなり消滅します。ノゾミは自分の力及ばず復讐者を救えなかったことを謝りながら消えていきます。

・想定される反応

「……ごめんなさい、わたしの力が及ばなかったばかりに」

「ただ、あなたを救えなかった……それだけが心残りです」

▼結末：掌握者が勝利した場合

ノゾミは復讐者にとどめを刺しません。いずれ話せばわかると固く信じており、納得するまで何度でも話をしに来てほしいと復讐者たちを送り出します。

・想定される反応

「納得が行くまで何度でも来てください。わたし、何度でもお話しますからっ」

「ずっと、待ってますね？」

▼復讐内容について

領域が消滅しコアを倒した時点でノゾミは消滅し、存在さえ永久にこの世界から失われます。

失われた復讐者の記憶はすぐには戻りませんが、思い出そうとする努力を諦めなければいつかは取り戻せるかもしれません。

▼ノゾミの掌握領域

([別ファイル参照](#)。GM以外閲覧禁止)

▼クレジット

本シナリオは本文執筆をあかうさ (@akausasan)、原案と校正、戦闘データ調整をたこすけ (@TacoSuke_10_9) が行いました。

本作は「どらこにあん」及び「株式会社アークライト」が権利を有する『瞳逸らさぬイリスベイン』の二次創作です。

(C)木野目理兵衛 / どらこにあん

(C)アークライト

使用素材

もっとももいろね式美少女メーカー <https://picrew.me/share?cd=4G2TxK3Vgs>

フリー素材 (空) <https://www.pixiv.net/artworks/63493616>

【フリー素材】舞い散る羽【加工自由】 <https://www.pixiv.net/artworks/9751359>

装甲明朝 <https://flopdesign.com/blog/font/5228/>