

うつつまぼろし

# 歌物語 TRPG 「現幻」

## 制作メモ

「現幻」は、平安時代風の社会を舞台にした歌物語の世界を楽しむためのTRPGです。

### ■歴史物？

歴史物ということで、歴史が苦手な方は、とっつきにくさを感じるかもしれません。

ですが、平安時代という歴史の一時点を再現するためのTRPGではなく、本作は「歌物語」を楽しむためのTRPGです。

歴史とは違い、「歌物語」には絶対はありません。語り手、読み手、伝え手の数だけ、無数の「歌物語」が存在するのです。

### ■歌物語？

「伊勢物語」にはじまるとされる、名和歌の紹介、和歌の由来をもとにした物語です。

そこには、教科書的な政権争いや、難しい漢字の並びそうな陰陽術といったオカルトは影を潜めてい

ます。

### ■陰陽術はなし？

「現幻」では、陰陽術を駆使するような冒険活劇を楽しむことができません。

そういった冒険を楽しむためには、「平安夜曲」(銀の方舟亭さん)、「平安京物怪録」(アルターライン所収のダブルクロス2ndのバリエーション/ゲーマーズ・フィールドさん)などといった先行作品があります。

そのため、「現幻」では、こういった要素を切り離します。

### ■では、どんなシナリオ？

旅するプレイヤー・キャラクターたちが、旅先の村町で出会いと別れが描かれ——そして、その経験を詠み込んだ歌が披露されます。

なお、プレイヤー・キャラクターは、権力争いなどに敗れるなどの理由で都から出て行かなくてはならなくなった零落貴族やその従者です。

### ■和歌を詠む？

和歌を詠むといっても、歌集を編むような歌人レベルの和歌を詠め、ということではありません。第一、それでは私もこのTRPGができなくなってしまいます。私も詠めません。

シナリオ中で獲得したキーワードをつなげるだけで、それっぽい和歌が詠めるようなシステムを準備中です。

### ■判定システムは？ サイコロ？

以前は、様々な判定方法がありました。判定方法の奇抜さで競っていた雰囲気もありましたね。

そして、私はそんな雰囲気が好きでした。

というわけで、ちょっと奇抜な道具を使います。サイコロやトランプは使いません。

「現幻」では、「小倉百人一首かるた」を判定に用います。

需要が少ないせいか、このかるたは1000円近い出費をみなさんに強いることとなりますが、セッションを行う1テーブルで1組のかかるたでOKです。

各プレイヤーが単価100円を超えるサイコロを数個必要なTRPGがあることを考えれば、許容範囲ではな

いでしょうか。

なお、この出費を我慢できない方のために、もう少し安価なかるたも検討中です。

### ■ほんとにできるの？

今回のスペースを見ればおわかりのように、当サークルは原稿が完成まで至る率は低めです。

ですので、こういった印象を持たれるのも当たり前です。

「現幻」は、当サークル設立10周年記念として2006年冬にひとまずの完成を目指しています。10周年記念という看板を与えた以上は、精力を注ぐ所存です。

### ■ペーパーの奥付

発行：サークル〈オニオンワークス〉

発行日：2006年3月26日

URL：<http://www.scn-net.ne.jp/~tamanegi/ta/>

E-mail：[tamasuna@mg.scn-net.ne.jp](mailto:tamasuna@mg.scn-net.ne.jp)