

楽しいお化け屋敷

ここは楽しい愉快なお化け屋敷。もう誰も住まなくなった村の、一番大きく立派だった屋敷に、約50人はどで暮らしている。お化けだって毎日どんちゃん騒ぎ！ここは居心地が良く、暗くて、臭くて、とっても寒くて、要するほど楽しい場所だ！人間が近寄らないこの屋敷で私たちみんなで騒ぎまわろう！

〔アспект生成質問〕

- **思い出。**この世に残り続ける理由はなんですか？
- **住居。**私たちの住まいはどのような作りですか？
- **〔自由アспект〕。**好きに決めてください。

〔共同体への質問〕

- 屋敷で権力を握っているものはいますか？ いるとすればどのような人物ですか？
- 私たちの仲間は時々減り、旅立っていきます。彼らはどんな過程で屋敷を去りますか？
- 私たちは敷地から出ることができません。日々どのような楽しみを行いますか？
- 私たちのお気に入りのスペースがあります。それはどんなところですか？
- 私たちが一番心配していることはなんですか？

名前

グリーンアイ、ミツメ、ヒトガタ、オニ、バケル、ムクロ、カエル、サトリ、ムツミ、ワラシ、ネマタ、トガミミ、カガヤキ、カワリ

〔時代の移行〕

〔時代〕2へ移るにあたって〔展開〕を（黒い左欄か、赤い右欄か）選ぶ。以降は、選んだ方の〔展開〕が続く。

〔時代〕2へと移る。〔アイソレーション〕の終わりを予感させる出来事。それはあらゆる会話の中に潜んでおり、無視などできない。

屋敷のとある部屋に隙間風が吹いている。私たちお化けには、こんな風は大したことはありません。けれど時間が経てばこの隙間の数は増え、小さなヒビは大きくなるでしょう。問題を訴えるものはいますか？ それとも些細なことだと気に留めませんか？

ある嵐の晩に、手負いの余所者が屋敷にやっできます。哀れに思った私たちは余所者を屋敷に迎え入れることにしました。私たち以外の存在である余所者と、特別仲良くなるものは誰ですか？ 反対に余所者を嫌うものはいますか？

〔時代〕3へと移る。予期されていたことが起きてしまう。〔アイソレーション〕の終わりは近い。この定めからは逃れられない。

建物が段々と崩れていく、住める場所が減るにつれて、私たちの仲間も少なくなっている。屋敷の修繕を望むものは誰ですか？ このまま屋敷と共に消えることを、望むものはいますか？

余所者は私たちにとっても馴染みました。違うモノであるのに関わらず私たちのうち誰かと契りを交わし、新しい何かが生まれました。その何かはこの屋敷で増えていき、やがて元々屋敷に住んでいた私たちをゆっくり消していきます。その事に気づき対抗するものはいますか？それとも気づかずに、私たちは新しい何かを仲間として歓迎しますか？

〔遣されゆくもの〕へと移る。最後の瞬間、またはその結果。

かつて私たちが過ごした屋敷の面影は消え、残された部屋も、もう崩れる頃です。屋敷中を徘徊した私たちは、もう僅か、朝陽が昇れば消えてしまうでしょう。

私たちお化けは、新しい屋敷の住人に淘汰されるのを待つのみです。

私たちがこの屋敷に残せたものは何かありますか？

架呼

本文

鮎方高明

編集

助手

イラスト

このバックドロップは、ロールプレイング・ゲーム『ダイアレクト』(Thorny Games)のアクセサリです。
『ダイアレクト』について興味がある方は、harrowhill.rdy.jpをご参照ください。

遊ぶにあたって、このバックドロップは自由にコピーしていただいて構いません。またクリエイティブ・コ
モンズ「表示-非営利-継承」ライセンス範囲内で自由にご利用いただけます。

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.ja>

This backdrop is copyright 2022 by Kako, twitter id: ikakako_poi. The
coverart is copyright 2022 by Joshu. *Dialect* is copyright 2017 by Thorny
Games, LLC. All rights are reserved. Japanese translation published by
arrangement with Thorny Games Publication. © 2020 by Harrow Hill.

