

図書館LARP『誰か故郷を思わざる』

・概要

これは図書館や図書を利用したLARP(ライブアクションロールプレイングゲーム)です。

プレイヤーは特殊な能力を持ち司書になります。

特殊な能力は、「火」「地」「水」「風」の四つの属性があり、それぞれに検索する方法が異なります。

その力を使って、自分が誰か分からなくなった幽霊(GM兼NPC)の正体を探り、自身が誰か教えてあげましょう。

・プレイ人数、GM兼NPC1人、プレイヤー4人。

・プレイ時間、2時間

・プロローグ

プレイヤー達は秘密の図書館の司書。

そこには、霊や精霊などのこの世ならざる者達がやってくる。

「私が誰でなんだったか忘れてしまったんです」

「このままじゃあの世にいけません」

「未来の人達から忘れられたくないんです」

「私が誰だったかどうか教えてください」

司書の特殊能力「レファレンス」を使い、霊の正体を突き止め、自分が誰だったか思い出させてあげましょう。

・ゲームの流れ

ゲームはいくつかのフェイズに別れています。

それぞれのフェイズで「質問」と「相談」「検索」を繰り返しながら、霊の正体を調べましょう。

1・オープニング

秘密図書館の司書であるあなた(プレイヤー)のところに、1人の霊(GM)が現れます。

その霊は生前の記憶を失っており、自分のことを思い出すためにあなたたちのところを訪ねてきました。

「私が生前誰だったか、全く記憶が無いんです。このままじゃあの世にもいけないし、何より私のことを忘れられたくないんです。どうか私のことを調べてください」

2・インタビューフェイズ(30分)

プレイヤーは、霊に対していくつかの「質問」を行います。

「質問」の中身は、キャラクターの属性ごとに異なります。

「質問」が終われば、スマホなどを使ってそれを元に検索し、霊の名前に目星をつけます。

その後、「あなたは○○ですか？」という質問を1人ずつ繰り返します。

正解すると霊は「そういえばそんな名前だったかも」と返事をします。

3・レファレンスフェイズ(1時間)

霊の名前が分かれば、その名前を元に「レファレンス」を行います。

キャラクターの属性ごと、調べる内容が決まっていますので、それに従い、本を調べましょう。

1時間でメモを取ります。

4・フィードバック(30分)

レファレンスフェイズで調べた内容を、霊に話して聞かせます。

順番は、火→地→水→風の順です。

こまかい年代(「あなたは西暦〇〇年に生まれて～〇〇年に〇〇になり～」)などを言う必要は無く、要約して伝えましょう(全ての国の人が西暦を理解できるとは限りません)

5・エンディング

霊は納得すると「ありがとう。そういえば私は〇〇でした。あなたたちのおかげで全て思い出しました。おかげで私は成仏(神の御許へ行く、など)することが出来ます」と言って消え去ります。

・キャラクター

キャラクターの司書には四つの属性があり、それぞれの指針に従った「質問」と「レファレンス」を行う事が出来ます。

・火の司書

火は闇を照らすものであり、混沌に基準を示すものであり、学問や文明を表す。

その力で霊の「年代」を知ることが出来る。

インタビューフェイズで、以下の質問をする事により、霊が生きた年代を知ることが出来る。

「あなたはキリストを知っていますか？」

イエス→1世紀より後

ノー→紀元前の人物

「あなたはモンゴル帝国を知っていますか？」

イエス→1200年代より後

ノー→1200年代より前

「あなたはコロンブスを知っていますか？」

イエス→1500年より後

ノー→1500年より前

「戦争がありましたか？」

「平和な時代でしたか？」

などの質問で絞り込む。

レファレンスフェイズでは「その霊が生きた時代」の本を調べる事が出来る

・地の司書

地は人が生きた土地でありそこにあり続けるもの。財産や功績を顕す。

その力で霊が「何をした人か」を知ることが出来る。

インタビューフェイズで、その人の身分を知ることが出来る。
「人々が私のかしずいていました」→王族、貴族
「王の元で人々を指揮していました」→政治家、軍人(武士)
「領民を守っていました」→地方領主(武士)
「人々を導く役割でした」→宗教家、学者
「最初は低い身分でしたが成り上がりました」→戦乱の武将

レファレンスフェイズでは「その霊の生前の功績」の本を調べる事が出来る。

・水の司書

水は流れゆくものであり、また受け継がれて行くもの。継承、血脈を表す。
その力で霊が「次世代に残し、継承されたもの」を知ることが出来る。
インタビューフェイズで、その霊が「生前作った物(物、建物、詩、学問、法律、芸術、など)」を知ることが出来る。

レファレンスフェイズでは、「その霊が残したもの(子孫、弟子、学問、遺跡、芸術、詩、文章、など)」の本を調べる事が出来る。

・風の司書

風は吹きゆくものであり、土地と時代を渡りゆくもの。情報、物語を表す。
その力で霊の「後世語り継がれた物語」を知ることが出来る。

インタビューフェイズで、その霊が生前活躍した(もしくは強い印象を持つ)場所を知ることが出来る。

「ここより東西南北のどこですか？」

「近いですか？遠いですか？」

「海を渡りますか？」

「大陸を渡りますか？」

だいたいこのあたりをつけた後、スマホで写真を見せ、近ければ霊は「このあたりです」という。

レファレンスフェイズでは、「その霊の物語」の本を調べる事が出来る。