

オリジナル・ゲームポエム「シンとクジラの骨」

作：渡邊愛

監修：岡和田晃、水波流

「私たちのコククジラがここに沈んだのは、冷たく静かで暗い海底に横たわって、"安らかに眠る"ためではない。死骸はこれから数十年も盛大に続く宴会の会場になるのだ。」

(ケイトリン・ドーティ 池田真紀子訳 新潮社 世界のすごいお葬式より)

プレイヤー1~3人とゲームマスターが必要です。

















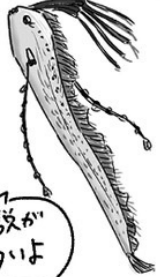



ゲームマスターのみが「シナリオ」および、「物語の進め方」を読むことができます。プレイヤーは事前にこれらを読んではいけません。

ゲームマスターは「物語の進め方」をよく読み、物語の全容を知っておいてください。その上で「物語の進め方」に従い、ゲームを進めていってください。

【事前準備】

ゲームマスターは添付されている深海生物カードが描かれたイラストをあらかじめ印刷し、線に沿って切り、シャッフルし、裏返しにしてカード同士が重ならないように並べておいてください。

【深海生物カード】

 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>
 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>クチを 開いておい</p> <p>サイズ 3 捕獲数値 65</p> <p>オニキンメ</p>	 <p>クチを 開いておい</p> <p>サイズ 3 捕獲数値 65</p> <p>オニキンメ</p>	 <p>クチを 開いておい</p> <p>サイズ 3 捕獲数値 65</p> <p>オニキンメ</p>
 <p>アゴヌケホシエソ</p> <p>発光 するよ</p> <p>サイズ 2 捕獲数値 60</p>	 <p>アゴヌケホシエソ</p> <p>発光 するよ</p> <p>サイズ 2 捕獲数値 60</p>	 <p>カリフォルニア シラタマイカ</p> <p>オッドアイ だよ</p> <p>サイズ 8 捕獲数値 55</p>	 <p>カリフォルニア シラタマイカ</p> <p>オッドアイ だよ</p> <p>サイズ 8 捕獲数値 55</p>	 <p>デメニギス</p> <p>頭が 透けてるよ</p> <p>サイズ 4 捕獲数値 60</p>
 <p>ダイオウクラゲ</p> <p>ナゾ だらけだよ</p> <p>サイズ 25 捕獲数値 15</p>	 <p>リュウグウノツカイ</p> <p>伝説が 多いよ</p> <p>サイズ 20 捕獲数値 20</p>	 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>マンボウ</p> <p>どにでも いるよ</p> <p>サイズ 6 捕獲数値 75</p>	 <p>デメニギス</p> <p>頭が 透けてるよ</p> <p>サイズ 4 捕獲数値 60</p>

【シナリオ】

《1》コーキシン冒険会

このふざけた名前のサークルは数年前にできたばかり。その名の通り、好奇心の赴くままに冒険するサークルである。ハンバーガーショップでいつもと違うバーガーを頼んでみる、大学前町の店と店の間の細い道を進んだらどこに行くのか確かめる、電車を乗り継いで全く知らない何もない駅で降りてみる、夏休みに一週間無人島に行ってみる、県を歩いて横断する、など部員がやりたいことを話し合っ活動を決めている。部員は2、3年生を合わせて男性4人、女性3人の7人。部員は少ないが、皆男女問わず仲がいい。平日に冒険の計画を練り、休日に冒険へ出かける。長期休暇には1週間ほどの冒険合宿がある。

部室は運動サークルが使う、たくさんある道具置き部屋のうちの一室を使っている。外から見ると物置にしか見えないが扉を開け中に入ると、壁一面には世界中の地図や壮大な自然の景色の写真が、天井には星形の光るウォールステッカーが貼られている。敷きっぱなしの寝袋、冷蔵庫、ガスコンロ、やかん、皿、コップなどが置かれ、生活が出来そうなくらい家具が充実している。ホワイトボードに次の冒険の計画がびっしり書かれている。いかにも秘密基地といった部屋だ。

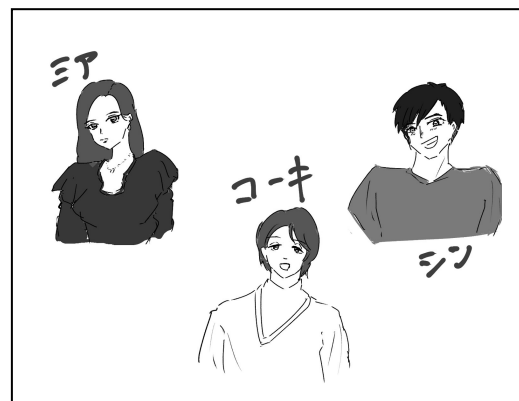
《2》コーキシン冒険会の創設者

コーキシン冒険会は大学のOB、コーキとシンという2人の青年が在学中に作ったサークルである。サークル名はコーキとシンの名前と好奇心を掛けている。

シンは文系、コーキは理系だったが入学式にシンがコーキに声をかけ、そこから仲良くなった。情熱的で人を惹きつけるシンと、マイペースで地味な作業が好きなコーキは、馬があった。シンがいくら無茶な冒険の提案をしても、コーキはそれを実現可能な計画にした。2人は協力し合いながらサークルに少しずつ人を増やしていった。2人だけで始めたサークルに、のちにシンに一目惚れした同級生のミアも加わる。ミアは実家が超有名老舗和菓子屋ないわゆるお嬢様である。シンとミアは、ミアの猛アタックの末、在学中に交際開始。

コーキとシンの2人は何より未知に出会える冒険が大好きだった。

彼らが卒業したあとも、彼らの精神を受け継いだ冒険家たちが、コーキシン冒険会には集まっている。



《3》シンの病気

大学卒業後、シンはサラリーマンに、コーキは起業、ミアは実家の老舗和菓子屋のマーケティングに携わる。

今でもシンとミアは交際を続けている。

卒業後も3人はよく会っていた。お互い仕事の相談に乗ったり、たまに3人でまた冒険に行ったりしていた。

そんな順風満帆な日々のある日、健康診断で、シンに悪性の脳腫瘍が見つかる。発見が遅く、あと一年生きられるか分からないと告げられる。

《4》シンとクジラの骨

突然告げられた一年という寿命に、シンは戸惑っていた。寿命を告げられて数日間は、どこか他人事のように感じ実感が湧かなかった。でもすぐに死への恐怖がシンを襲った。沢山いる人間の中で、どうして自分だけが、まだやりたいことがたくさんあるのに、皆にはこれからがあるのに、俺はもうないのか。色々な感情がシンの中に溢れてくる。シンは精神の安寧を求めて本を読み漁った。手当たり次第に、現実から逃げるように読み漁った。

そんな風に本を漁る日々の中で、シンは「鯨骨生物群集」という言葉を知る。

クジラは死んだあと、ゆっくり、ゆっくりと海へと沈んでいく。やがて日の光も届かなくなり、真っ暗闇の中をクジラは沈んでいく。沈んで、沈んで、やっと海底、砂のベッドの上に横たわる。

深海は低水温、高水圧、暗黒という条件がずっと変わらない過酷な環境で、生物が生きていくための栄養源が乏しい場所だ。

そんな深海に舞い落ちたクジラの死骸は、他の生物たちの貴重な栄養源になる。大きな死骸に魚やカニ類が集まり、その肉を食べる。肉がすっかり食べ尽くされると、そこに海洋虫が群がり、骨をむさぼる。

海底に沈んだクジラの死骸は、他の生物の栄養になり、死骸の周りには小さな生態系が生まれる。まるで深海にできた期間限定のレストランのように、深海生物たちが集まるのだ。

「鯨骨生物群集」はシンの死への考え方に変化をもたらした。

死への恐怖、自分だけが死ぬことに感じる理不尽さを払拭できたわけではないが、シンは暗闇の中、一筋の光が差し込んだように感じた。

今までシンの感情を支配していたのは孤独だった。1人早く死んでいくことの孤独。誰にも理解されない、自分だけが苦しい孤独。けれど「鯨骨生物群集」を知って、クジラは死んだ後も誰かの養分になって、誰かの一部になって、地球へ還っていくという事実を知って、死ぬことは孤独ではないのかもしれない、と考えたのだ。シンは死後の自分とクジラの死骸を重ねたのだ。

自分は死んでしまうけれど、コーキやミアの中に自分は残り続けて、彼らの人生に影響を与え続けるのだろう。死後なお、クジラのように、誰かの養分となって誰かの中で生き続けるのだろう。自分は骨になって、地球に還っていくのだろう、そう思うと、今まで心を支配していた孤独が少し和らいだ気がした。

そして同時にこう思った。クジラの骨を見たい、せめて見れなくても、自分がいない世界を生きていくコーキたちにクジラの骨を代わりに見てほしい、と。

「物語の進め方」

ゲームマスターが物語を進めてください。

キャラクターを演じる際や、状況を説明する時は、ぜひ「シナリオ」の内容を参考に、ゲームマスターの想像力でプレイヤーをワクワクさせるようなゲーム運びをしてください。

シナリオ「《4》シンとクジラの骨」はこのゲームの核心です。その内容、つまりシンがクジラの骨を見たいと言った言葉の真意は「物語の進め方」で、指示があるまでプレイヤーに伝えてはいけません。

イラスト資料は、プレイヤーに見せることができます。ただし、裏返した深海生物カードのオモテ面は、指示があるまでプレイヤーに見せてはいけません。

① サークル勧誘

プレイヤーは大学に入学したて、右も左もわからない大学一年生です。コーキン冒険会に入部してシナリオに関わっていくことになります。

満開の桜に彩られたキャンパスで、さまざまなサークルが勧誘活動を行なっています。プレイヤーはどのサークルに入ろうか迷っている状態です。ゲームマスターはキャンパス内で迷ってたまたまコーキン冒険会の部室を見つけた、など、プレイヤーを自然に誘導してコーキン冒険会の部室に連れて行きましょう。

部室の扉を開けると部員たちは驚き、嬉しそうにプレイヤーを歓迎します。

コーキン冒険会について輝いた目で語る部員たちに心を動かされるなど、プレイヤーをコーキン冒険会に入部させましょう。

② OB OG 参加の新入生歓迎会

プレイヤーの入部を祝した新入生歓迎会が学校近くの飲食店で開催されました。食事や話をするにつれて会は盛り上がっていきます。全員が打ち解けたところで、コーキン冒険会の新入生歓迎会に新たな顔ぶれが3人現れます。1人はスーツを着たキリッとした顔の男性、2人目はダボっとしたスウェットをきた優しそうな男性、3人目はハイブランドに身を包んだアンニュイ顔の美人な女性です。彼らは実はコーキン冒険会の創設メンバーで大学のOB、OGのシン、コーキ、ミアの3人です。新入生歓迎会に来てくれました。

3人は心躍る沢山の冒険の思い出を聞かせてくれました。特にシンは語り上手で、プレイヤーは彼の話になり、興奮します。可能であれば、ゲームマスターはシンになりきってあなたの作った冒険譚を聞かせてあげましょう。

店が閉まっても話し足りず、サークル一同近くの公園で明るくなるまで語り明かします。

③ 突然の知らせ

入部して数ヶ月、いつものようにプレイヤーは授業後部室に集まり冒険を計画している時のことです。突然先輩部員から、シンは脳に悪性の腫瘍があること、発見した時はもう手遅れだったこと、寿命があと半年もないことを知らされます。

プレイヤーは現在入院中のシンへ、お見舞いに行くこととなります。

④ お見舞いとクジラの骨

プレイヤーはシンと数ヶ月ぶりに病室で再会します。病室にはシンの他に、コーキ、ミアもいます。シンは変わらず笑顔で話してくれますが、胸板が薄くなったり、以前と比べてどこか小さく感じます。

お見舞いも終わり、帰ろうとすると、シンが突然プレイヤーに話し始めます。話の内容はこうです。

海底のクジラの骨が見たいこと。けれどシンはもう体力がないから、それはできないこと。だからコーキや、ミア、それに自分の冒険の話を楽しそうに聞いてくれたプレイヤーに代わりに見てきてほしいこと。

プレイヤーはもちろん、コーキやミアまでそのなぜクジラの骨が見たいのか、言葉の真意がわかりません。

理由を尋ねても、シンはいいから見てきてほしい、の一点張り。しつこく問い詰めてやっとな帰ってきた他の答えが、クジラの骨を代わりにみてくれたら、ちょっと安心するから、などという意味不明な返答。

プレイヤーは言葉の意味を理解できないまま、病室を去ります。

⑤ 深海へ行く方法

プレイヤーは病室を出て、病院のロビーで一休みしています。そこにミアとコーキがやってきます。

彼らは先ほどのシンの言葉の意味を分からないのが悔しいこと、残りわずかな寿命しか無いシンの望みを叶えたいことをプレイヤーに話します。

そしてプレイヤーと一緒に深海へ行ってクジラの骨をシンの代わりに見ようと提案します。

深海に行くには、有人海底調査機に乗らなければいけません。

大学生である自分達が深海に行くにはどうすればいいかと考えても妙案は出てきません。コーキは仕事で出会った人のツテを使って、親友の最後の願いと頼み込んで、ある海洋研究機関の有人海底調査機に搭乗することの許可を得ます。ミアは太すぎる実家の力を借りて、その調査活動のスポンサーになります。

無謀かと思えた深海探索がこのようにして可能になるようにゲームマスターは話を進めてください。

⑥ 深海冒険の始まり

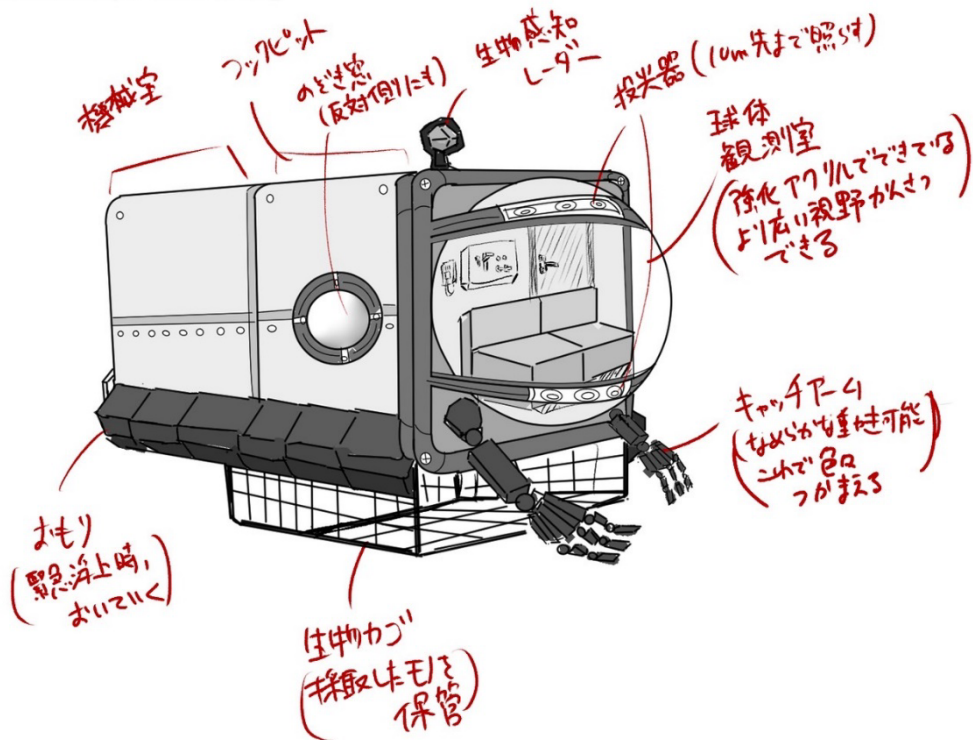
プレイヤーたちは今回の冒険の舞台、カリフォルニア、モンレー湾に到着しました。ここでは海洋生物が生息しており、世界的に有名な水族館や海洋研究所があります。ラッコ、アザラシ、クジラも見られるところから、観光スポットとしても有名です。

今回、プレイヤーが冒険するのは、モンレー湾にある、トワイライト・ゾーンと呼ばれる場所です。ここは太平洋に向かって約 400m も続く海底の大峡谷なのです。

大峡谷という珍しい地形のトワイライト・ゾーンでは珍しい形の生物が多く、新種も続々と発見されています。

プレイヤーを深海へと連れて行ってくれるのは、有人海底調査機「ぼうけん」です。これまでに水深 2500m までの冒険にも成功している頼れる機体です。ここで調査機のイラストをプレイヤーに見せておくとよいでしょう。

有人海底調査機「ぼうけん」



さあ、いよいよ出発の時間です！

深海調査に挑むのはプレイヤーとコーキです。プレイヤーとコーキは支援母船から海上に浮いた「ぼうけん」に乗り込みました。

沖の方を見るとカリフォルニアアシカの群れが見えます！支援母船の船員たちが手を振って見送ってくれています。有人海底調査機「ぼうけん」はゆっくりと海へ潜り始めました。

プレイヤーのゲームの目的はもちろん、クジラの骨を代わりに見てほしい、というシンの願いを叶えることですが、無理を言って調査機に載せてもらったお礼として、研究に貢献しなければいけません。

つまり、プレイヤーはクジラの骨を見つけるというミッションの他、深海生物の採取、撮影も行いながらゲームを進めていきます。

【緊急浮上】

有人海底調査機「ぼうけん」は基本的に浮くようにできています。ですので、機材トラブルやその他緊急事態が発生した時は、調査機に付けられているおもりを外して緊急浮上します。いわば、ピンチの時の地上へ戻る最終手段です。

⑦ 深海生物

明るかった海が、潜るに連れて青く、さらに潜ると光も届かない真っ暗闇に変わっていききました。いよいよ、水深 200m に達しました。深海の入り口へ到着です。

どこを見ても真っ暗な闇、なんだかとても不安になる景色です。

いきなりピーッと電子音が機体から発せられます。「ぼうけん」の生物感知レーダーが調査機の周りに生物を感知した音です。

すると目の前に細長い糸のようなものが現れました。その長さなんと 10m！これはクダクラゲと言って、実はこの長い生き物はクダクラゲがたくさん繋がった集合体なのです。また、細いロープのようなものが流れてきました。今度はサルパです。これもクダクラゲのように、小さな個体が集まった集合体です。

きらりと、丸いものが投光器の光に照らされました。よく見ると大きな目です。ユウレイイカです。長い足がダラーッと垂れて、その青白さも相まって名前の通り幽霊のようです。これらの、集合体になること、ざろりとした大きな瞳などの奇妙な特徴は、過酷なトワイライト・ゾーンを生き抜くための生物たちの知恵なのです。

たくさん集まることで天敵から身を守り、光のない暗闇でも感度の高い大きな瞳はエサを探すことができます。

このように、プレイヤーたちはたくさんの奇妙な海底に生物たちに出会います。

ぜひ、ゲームマスターはこれら未知の生物との出会いをプレイヤーに情熱的に語ってく

ださい。

「ぼうけん」はひたすら潜り続け、只今の水深は 500m ほど。

覗き窓越しに外を見ると、真っ暗な海底に雪が降っています！ マリンスノーです！

動物、植物プランクトンなどの死骸が海中を漂ってこのように雪が降っているように見えるのです。

ゲームマスターはプレイヤーが深海という世界に没頭できるように、マリンスノーを美しく語ってあげましょう。

500m を超えました。今度はどんな生物に会えるのか。

また生物探知レーダーの電子音が！

500m を超えた深海はまだ未知で溢れています。ぜひ、生物を確保して未知の研究へ貢献しましょう。

【深海生物確保の仕方】

- プレイヤーは並べてある、裏返った深海生物カードを一枚ずつ引いてください。
- 一枚引いたら、十面体サイコロを 2 回振ります。最初に出た数が一の位、次に出た数が十の位になります。その数字が、カードに描かれた「捕獲数値」より低ければ、獲得成功です。獲得した深海生物カードは手元に持っておいてください。失敗した場合は、捕獲できません。そのカードは捨ててください。
- 「サイズ」は深海生物のサイズです。捕獲した深海生物は「生物カゴ」に入れますが、その「生物カゴ」の最大容量は 50 です。捕獲した深海生物の「サイズ」の合計が 50 を上回る場合、どれかを捨てなければなりません。

プレイヤーに、裏返った生物カードを 1 枚ずつ引かせて、【深海生物確保の仕方】通りに深海生物確保にチャレンジしましょう。

(↑この作業を残りのカードが 5 枚になるまで繰り返してください)

⑧ 海底到着

色んな深海生物との出会いに興奮したところで、そろそろ水深 1000m に到達。

真っ暗だって視界に真っ白な部分が！ 海底です！ 海底が見えてきました。

トワイライト・ゾーンの海底へ辿り着きました。

海底には栄養分が降り積もるため、生き物が集まってきます。たくさんのギンダラが悠々と泳いでいます。

地面から魚の背骨のようなものが複数飛び出ている。これはウミエラの仲間で、サンゴやイソギンチャクに近い生物で、敵が近づくと発光します。

未知の生物しかない海底には見慣れたものもあります。ゴミです。缶やビニル袋、タイ

ヤなども海底には沈んでいます。

【深海の探索】

お目当ての深海へ到着しました。十面体サイコロを一回振って進路を決めましょう

○1～5の場合は『進路1』へ

○6～10の場合は『進路2』へ

『進路1』

一同がシンの願いであるクジラの骨を探すため海底をウロウロしていると、いきなり生物感知レーダーが、けたたましく鳴ります。

すると目の前に、巨大なイルカのような生物が現れます。イルカのような形をしています。その全長は 15m ほどもありとても大きいです。大きな目でこちらをぎろり、と睨みつけ、こちらへ迫ってきて、潜水艦に体当たりをしてきたり、噛みつこうとしたりしてきます。とにかくこの巨大生物から逃げてください！

この巨大生物は未だ研究者に発見されていない生物で、凶暴な性格をしています。

実はこの未知の巨大生物は腹ペコで、「ぼうけん」の生物カゴに入っている、採取した深海生物を狙っていました。助かるには、生物カゴのなかの深海生物を捨てて、巨大イルカの興味を逸らしている間に逃げる必要があります。

ゲームマスターは、巨大イルカは腹を空かせている、生物カゴに入っている深海生物を狙っているのでは、ということをもれとなくプレイヤーに気付かせて、プレイヤーに生物カゴの中身を捨てさせる選択をさせてください。

プレイヤーたちは生物カゴの中身を全て捨てました。せっかく捕獲した貴重な海底生物を捨てることは勿体無いですが、乗員の命には変えられません。

巨大イルカがエサに気を取られている隙に調査機は全速力で逃げ出します。

【エンド】へ

『進路2』

一同がシンの願いであるクジラの骨を探すため海底をウロウロしていると、突然、コックピットの操作パネルから「緊急事態発生」の文字が！何度も鳴り続けるピープ音が一同の不安を掻き立てます。どうやら原因はキャッチアーム付近のプロペラにあるようです。

この緊急事態は、海底を漂うビニル袋がプロペラに絡まったことで起こりました。ゲームマスターはプロペラに絡まっているものが人間の捨てたビニル袋であること、幸いプロペラはキャッチアーム付近であるため、キャッチアームでビニル袋を取り除けるかもしれないことをそれとなく気づかせて上げてください。

なんとかキャッチアームでビニル袋を取り除き、プロペラにも異常がないことを確認した一同は、海底に沈んだゴミに環境問題の深刻さを感じながら探索を続行します。

【エンドへ】

【エンド】

トラブルになんとか対処ししばらく探索を続けているとついに、シンの望みである、クジラの死骸を発見しました。死骸といってもほとんど骨になっています。大きなクジラの骨の周りには、沢山の深海魚が集まり、クジラの死肉を食べています。静かな深海で、そこだけがとても賑やかに感じられました。

その景色を見たコーキが突然、「鯨骨生物群集だ…」と呟き、涙を流します。

実は以前、コーキはシンから鯨骨生物群集について聞かされていましたが、シンの容態が急変しコーキはそのことをすっかり忘れていました。コーキはこの光景を見て、昔にシンがコーキに話していたこと（「シナリオ」の《4》のシンとクジラの骨の内容）を思い出したのです。

クジラの骨を見たことで、シンがコーキたちにクジラの骨を見てきてほしいと頼んだのは、このクジラのようにシンの死後も、シンはコーキたちの養分となって、コーキたちの中で生き続けている、というシンのメッセージに、コーキは気がつくことができたのです。

捕まえた深海生物は深海研究に大きく貢献するでしょう。また、鯨骨生物群集を見たことや深海でのハプニングやコーキシン冒険会に語り継がれていくでしょう。深海調査を終えた有人海底調査機「ぼうけん」は、ゆっくりと地上を目指して浮上していきます。