

【 2999年 布教の旅 】 (ver. 01)

■はじめに

『2999年 布教の旅』は、この世界の延長線上にある（かもしれない）遠い未来を舞台としています。……とはいえ、人々の生活や思考・感性といったものは、あまり2020年代と変わっていません。いま我々が、千年前の人間が残したエッセイを読んで、そう思う程度には。

年数表記が示すように、この世界でもキリスト教は受け継がれています（ただし『スペースー神教』という名称になっています）。プレイヤーのうち一人か二人はこのスペースー神教のスペース宣教師となり、辺境の惑星へと赴いて、他のプレイヤーが演じる未開の部族に対し、スペースー神教を布教することになります（という設定のもと、それぞれのキャラクターとなって会話をさせていただきます。このLARPゲームの主題は、この両者の自由な『会話』と、そこからの気づきにあります）。

プレイヤーには舞台となる惑星や役職について書かれた『共通ハンドアウト』の他に、宣教師・部族ごとに内容が分かれた『役職ハンドアウト』が配られます。こちらの内容は他の役職には『秘密』です。そのため、宣教師と部族は人狼やマörderミステリーのような対立構造を持つこととなります。

ですが安心してください。いきなりLARP武器を持ち出して戦闘が始まるようなことはありません。このゲームは全員がテーブルについていた状態（あるいはオンライン）で、かつ対話だけで進められます。また決して、相手を論破したり、やりこめたりすることを目的とするものではありません。それぞれの立場から話題を出し、意見を交わし合う、ディスカッションに近いものとなっています。

両者の会談が終了したのち、プレイヤーにはそれぞれのキャラクターとして、心の中でとある決断を下していただくこととなります。これはキャラクターの信仰や生き方に対するものとなります。

■概要

このLARPは教育LARP的な遊びとして制作されています。主題としているのは『会話を楽しむこと』ですが、他に『文化や思想の違いを体験すること』や、『己の常識を疑うこと』も目的としています。

宣教師の目的は、部族と会話し、彼らの生活や価値観を理解し、可能なら布教をすることです。

部族の目的は、宣教師の語る内容を理解し、そのうえで彼らへと疑問を投げかけることです。

なおゲームマスターは進行役であり、ゲーム内では現地ガイドとなります。主にタイムキープを行いますが、他のプレイヤーに挨拶や日常的な会話をうながすといった役割も持っています。

■安全性について

まず既存のキリスト教にとても近い宗教を扱っています。このため敬虔なキリスト教徒であるほど、嫌悪感を抱いてしまう場面があるかと思えます。あるいは議論が激化して会話そのものが苦痛となった場合なども、決して無理せず、即刻『ブレイク』と宣言して会話を中断してください（誰かがこの言葉を発したなら、周りのプレイヤーも気づき次第「ブレイク」と輪唱して、会話を止めてください）。

『ブレイク』が発令された場合、ゲームマスターは（状況次第ですが）当該プレイヤーにゲームから離れてもらう、あるいはこのゲームそのものを中止するなどの判断を下してください。

また、もしプレイヤーが自身の信仰に背くような発言をせざるをえなくなり、かつプレイヤーがその事実に耐えられないという場合は、ゲームマスターによらず、速やかに中止を宣言してください。このLARPではプレイヤーの精神面の安全を守ることのほうが、遊びを完遂することよりも大事になります。

■キーワード

サイエンスフィクション、未知との遭遇、宗教および信仰、変則的な議論、情報リテラシー

■プレイヤーに求められるもの

ハンドアウトを読んで適度に理解できることや、穏やかに会話を行えることが求められます。

スペース宣教師を演じるプレイヤーにはキリスト教に関する知識が多少なりとあることが望ましいですが、なくても問題ありません。知識を補うための手段はゲーム中に用意してあります。

■略語説明

PL：プレイヤーの略です。素のあなたがたのことです。ゲーム中は下記のPCを演じます。

PC：プレイヤーキャラクターの略です。いわゆる「ゲームに出演する主な登場人物」です。

GM：ゲームマスターの略です。裁定役です。またこのゲームではガイドとして進行も行います。

■ゲーム用のコマンド説明（基本的にGMが発令します）

タイムイン：ゲームに入ることです。ゲーム中はメタな発言は避けてもらうよう伝えてください。

タイムアウト：ゲームから抜けることです。PCから離れてPLに戻るよう伝えてください。

ブレイク：ゲームを一時的に中断し、PLに戻ってもらいます。このコマンドはPCも発令できます。

※ブレイクが発令された場合、ゲームが中断されるまで全員で「ブレイク」と輪唱してください。

■必要人数・配役

GMを含め、4～6人です。PLの役職への振り分けは下記のようになります。

4人の場合：宣教師 1名・部族 2名

5人の場合：宣教師 2名・部族 2名

6人の場合：宣教師 2名・部族 3名

これにGM 1名がガイド役として加わります。

※6人の場合については、「宣教師 2名・部族 2名・ガイド 1名」としても構いません。

この場合、GMは寡黙なガイドとして、ゲームの進行と見守りに注力してください。

■所要時間

二時間程度を見込んでいます。

（オフラインの場合は二時間～二時間半ほどとなります）

■必要なもの

□オフラインの場合

- ・最大六人が座れるテーブルと椅子のある会場
 - ・タイマー・筆記用具・衣装・宣教師はスマホなどの手持ち情報端末（PLの持ち込みを推奨）
 - ・あなたがいま読んでいるこのルール部分（4p）をプリントアウトしたもの
 - ・共通ハンドアウト（2p）を人数分プリントアウトしたもの
 - ・宣教師・部族・ガイドの役職ハンドアウト（各2p）を必要な人数分プリントアウトしたもの
- ※役職ハンドアウトは、他の役職のPL・PCには見られないようにしてもらってください。

□オンラインの場合

- ・タイマー・衣装・宣教師はスマホなどの手持ち情報端末（PLの持ち込みを推奨）
- ・DiscordやZoomなどの顔の見える会話ツール（可能であればパソコンで行うことが望ましい）
- ・Discordなどのチャットやメールに使えるツール（各種ハンドアウトを送信できればよい）

□オンラインで行うときの設定の付加

「極地の近くまでは来たが、現地は危険が多いので、スペース宣教師の安全を守るために、まずは顔の見える通信機器を利用して話し合ってみることにした」という設定を追加してください。（また会話にかける時間を1.5倍とすることを推奨します）

■ゲームの流れ

このLARPは、大きく四つのシーンに分かれています。

A. プリプレイ

- ・ハンドアウトの読み込みや同役職同士での相談、またPCのパーソナリティを決定します。

B. 会話シーン（前半）

- ・本編その1です。宣教師はこのシーンでは布教を行うことはできません。

C. 会話シーン（後半）

- ・本編その2です。宣教師はこのシーンで布教を行っても構いません。
またこのシーンの終わりに、各PCは『決断』を行います。

D. アフタープレイ

- ・PLにPCから離れていただきます。

■進行方法

・01. 内容説明

『はじめに』を読み上げたり（こちらは要約して構いません）、ゲームがどのようにして進められていくか（特に『会話シーン』が前・後半に分かれること）を伝えてください。

またゲーム中の『会話シーン』ではメタ視点の発言は極力控えることと、『穏やかに話し合う遊び』であること、誰でもいつでも『ブレイク』を発令できることを、あらかじめ強く伝えてください。

・02. 共通ハンドアウトの配布・読み込み（10分）

PLに共通ハンドアウトを配布して読んでいただきます。

早めに読み終わった場合は、同じ役職同士で話し合いをしたり、GMに質問をして構いません。またこのハンドアウトは、ゲーム中いつでも参照できることを伝えてください。

・03. 役職ハンドアウトの配布・読み込み・ならびにPCのパーソナリティ作成（15分）

PLに担当の役職ハンドアウト（パーソナリティ・指針を含む）を配布して読んでいただきます。

そのうえで、各PLが担当するPCのパーソナリティを考えてもらってください。このとき、同じ役職同士で相談して作成して構いません。もちろんGMに質問・相談しても構いません。

またこちらのハンドアウトも、ゲーム中いつでも参照できることを伝えてください。

・04. 未来への帰還

GMは一度、PL全員に目を閉じてもらい、下記の台詞を述べてください。

「あなたはいま、まどろみの中にいます。

夢の中であなたは、あなたではない別の誰かとなり、2020年代の地球に暮らしていました。……ですが、そろそろ目を覚まさなければなりません。

目を開けるとそこは、あなたがこれまで暮らしてきた2999年の世界です」

※ここで『タイムイン』を発令して、PLにPCとして目を開けてもらってください。

「ここは惑星アントンの極地。赤い陽の光の中で、永遠の黄昏が続く世界です。

気温は華氏85度（摂氏30度）ほど。空気にはねっとりと湿気が絡みついています。

濃密な土と水、それに植物の匂い。風に揺れる木々のざわめきと、にぎやかな鳥の声。

スペース宣教師とアパイティーシの記念すべき会談は、こうした環境のもとで始まりました」

・05. 会話シーン（前半）（20分）

※GMはガイドとして、開始時に互いの紹介をしたり、必要なら日常的な会話を促してください。

・06. 休憩（5分程度）

休憩のため一時的に『タイムアウト』を発令し、PCにPLに戻っていただきます。

※休憩中は違う役職同士での会話は控えてもらってください。

・07. 会話シーン（後半）（40分）

再度『タイムイン』を発令し、PLにPCに戻っていただきます。

※終了時、GMはガイドとして、適当な理由で会話を切り上げさせてください。

・08. 決断

それぞれのPCに、心の中で、とある決断を行っていただきます（発表する必要はありません）。

・09. 過去への帰還

GMは一度、PC全員に目を閉じてもらい、下記の台詞を述べてください。

「あなたはどこか遠い世界で、あなたとは別の人物になった夢を見ていました。

あなたは誰かと話していました。それは望むような内容ではなかったかもしれません。

——ですが、大丈夫。すべては夢の中のお話です。

あなたは目を覚ますと、2020年代に生きる、いつものあなたに戻っています」

それから『タイムアウト』を発令し、PCに目を開けてもらい、PLに戻っていただきます。

その後、ゲームの感想などを15分程度で話し合ってもらってください。

（※ルールは以上です）

■参考図書

- ・ダニエル・L・エヴェレット(著), 屋代通子(訳) 『ピダハン — 「言語本能」を超える文化と世界観』 みすず書房。
- ・高野秀行, 清水克行(共著) 『辺境の怪書、歴史の驚書、ハードボイルド読書合戦』 集英社。

■共通ハンドアウト：惑星アントン・キリギス族・宣教師についての話

物語の舞台となる惑星アントンは、地球から二千光年ほど離れた辺境の宙域にある。2999年の最新科学技術をもってしても一ヶ月ほどの船旅を覚悟しなければならない。だが発見時より液体としての水が確認されており、そのうえ地球とほぼ同様の大気も存在していた。そのためテラフォーミングは容易であったという。すでに現住生物も存在していた。ヒトのように高度な知性を持つ生物はまだ出現していなかったが、その多くは原始地球の動植物に似ており、食用や薬用とすることもできた。貴重で有望な地下資源も見つかった。こうしたいわゆる『お宝』を求め、一攫千金を狙う者たちが移住していった。もう二百年以上も昔の話だ。その当時は最高速度の宇宙船でも、片道に半年近くかかったという。

ヒトの生存可能域は広くはない。赤道付近は居住などととも考えられないほどの酷暑のため、人々は極地周辺にしがみつこうようにして生きている。なお地球と違って地軸に傾きがないので、極地には朝も夜も訪れない。アントンを照らす恒星は赤色矮星であり、極地は常に、物悲しい夕暮れを思わせる赤い斜光の中にある。他の惑星から来た者は、その寂寥感や焦燥感に耐えきれずに心を病んでしまうことも多い。よって大多数の人々は安らぎの夜を求め、気温とも折り合いをつけられる適度な緯度に点在する都市部に暮らしている。具体的な気温については、極地は常に華氏85度（摂氏30度）ほどで高湿度、都市部の昼は100～120度（40～50度）・夜は75～95度（25～35度）ほどで低湿度となっている。

アントンの住民はすべて、他の惑星からの移民だ。エルテ系（人種としてはヒスパニックに近い）がもっとも多いといわれているが、それでも五万人程度。全人口の四割ほどでしかない。また辺境の星であるがゆえに管理局の設立が遅れ、かつてはフロンティアであったこの惑星に、どれほど多様な人種が訪れ、暮らし、そして適応できずに去っていったのかについては、残念ながら記録には残っていない。

惑星アントンの極地に住まう、人口千人に満たない少数民族、キリギス族の話しよう。

まずこの名称は、アントン都市部の人間がつけたものだ。意味するところは『原住民』（理由は後述する）。そしてキリギス族は当然、この呼称を使用しない。彼らが自身を示すときは、深い自信と誇りを込めて『アパイティーン（迷わぬ者）』という。この呼び名は一人称にも三人称にも使用される。

彼らについては二十世紀におけるアマゾンの部族を想像するとよい。極地を覆う広大な密林の中で、つまりは永遠の黄昏の中で、まるで原始人のような最低限の暮らしを行っている。最初期からの移民であったことは確実で、そのこともあって都市部に住まう人々は彼らのことを、畏怖を込めて『原住民』と呼び始めたのだ。高度に発達した科学という人類の英知を捨てて生きる、愚かな蛮人である。

彼らの生活は野生動物のそれに近い。長くは眠らず、細切れの睡眠と活動を繰り返す。これは密林が猛獣や毒蛇・昆虫などによって危険に満ちていることと無関係ではないだろう。腹が減れば、男は弓矢を手に狩猟に出て鳥獣や魚を獲り、女は籠を手に採集に出て木の実や果物を集める。あるいは芋や黍類の畑（という名の自然発生した密集地）の手入れをする。ざっと三時間も費やせば一日に必要な食糧は手に入る。自然の再生力が強いので無尽蔵に。そのため干物などの保存食料はほとんど作られない。

この食料収集は娯楽も兼ねている。娯楽は他に、日常的な会話、体験した珍しい事象の語り、歌唱や踊り、それから気に入った相手との性交などが挙げられる。一応婚姻は結ぶのだが、そうでない者とも気軽に子作りをする。これには人口を保つという理由もあるのだろうが、大半の人間が親類か、または肉体関係を持っているということになる。また男に限り、醸造した薄い酒を飲むこともある。

密林の中には広大な大河が流れ、またその支流が血管のように張り巡らされている。彼らはこうした水辺のほとりに粗末な家を作る。月にあたる巨大な衛星がないため河はほぼ荒れることがなく、水辺に近いほうが便利だからだ。家屋は六本ほどの柱とヤシ科の葉を用いた屋根と壁でできている。風通しはとてもよい。しかしプライバシーはないに等しく、さらに雑多な昆虫や蛇なども入り放題であるため、

他の惑星からやってきた人間はまずこの時点で辟易し、淘汰される。もしこれに耐えられたとしても、次はマラリアめいた感染症や命に関わる寄生虫病に罹患して、ほうほうの体で去っていくこととなる。

彼らの服装は、秘部を隠す程度の最低限のものだ。物々交換で手に入れた短パンやワンピースなどが多い。子どもなど第二次性徴が見られるまでは全裸である。装飾品などは身に着けない。そもそも貨幣を含め、高価なものを持つとしない。また未開の部族がよくそうするように、身体に刺青でまじないの紋様を彫ったりすることもない。生活は極めてシンプルだ。まるで古代インドの仏教僧さながらに。

道具にもこだわりがない。マチェットなどは都市の人間から入手したものがあれば使うが、なければ自分で適当なものを作る。弓矢や籠などはそもそも手製だ。モノ作りの技術はあるのに、便利な道具を自ら創り出し、暮らしを発展させようとはしない。最低限の生活を行えばそれで十分なのだろう。

彼らは類型の見られない、特異な言語を使う。音素が少なく（必然的に単語は長くなる）、同じ音素でも抑揚によって意味が変わる。日本語や中国語のように。そしてSOVの短文を連ねる形で幾度も同じような内容を繰り返して語る（e.g. 「私は河に行く」「私は下流に行く」「私は狩りをする」）。そのため彼らが会話をする様子は歌っているようにも聞こえるという。そしてこの言葉は口笛やハミングなどによっても、普通に会話をするのと同等の内容を伝えることができるという。

彼らは書き文字を持たない。そのため歴史も持たない。二親等以上に遡る過去のことはわからない。そもそも寿命が五十年に満たない。百年前のことなど誰も知らない。そのため、彼らがどこの惑星からやってきた何者であったのかについては、いまとなってはもう誰にもわからない。

過去にこだわらないためか、名前もちょくちょく変える。出世魚のように。そしてそれまでの名前は捨ててしまう。また都市部の人間の言葉を借りて、彼らが呼びやすい発音の別名を使用したりもする。

時間や数といった概念も持たない。朝も夜もなく、昨日も明日もない。惑星アントンの極地がそうであるように。自分の歳も数えず、モノはそれぞれを独立した別の存在と捉えるようで、助数詞を使って束ねない（e.g. 「三匹の魚」ならば、「魚」「それよりも小さい魚」「傷のある魚」などという）。優劣をつけるための言葉や概念がないため、赤子を除き、幼児も老人も誰もが平等に扱われる。当然のように族長などといった役職もない。誰もが自分自身の主人だ。同時に他人もそのように尊重する。

彼らは神仏や信仰も持たない。まじないを行うこともない。死は自然の摂理と考えているため、必要以上に恐れない。もちろん生きられる限りは生きようとするが、もはや苦しむだけとなれば、なるべく楽に殺してもらうことを選ぶ。この死生観は同胞に対しても適用される。母親をなくした乳児や、回復を望めない傷病人、動けなくなった老人などを介錯する。彼らの苦しみを長引かせないように。

死は常に隣にあり、それゆえに特別視されることはない。いかに身近な相手であっても、あまり死者を惜しんで泣いたりしない。高温多湿な環境で腐敗が早いため、死者は発見され次第、川べりへと埋葬される。遺体はやがては腐り、河へと流れ出し、そうして自然の循環の中へと消えていく。

彼らはしかし、精霊や悪霊という概念は持っている。それを示すための言葉さえある。彼らはそれを見、声を聞き、益となるなら耳を傾ける。害を成そうとしているのであれば避けようとするという。

そんなキリギス族のもとに、遠く離れた地球から、スペース一神教を信仰する宣教師が訪れた。

宣教師の目的は、未開の部族であるキリギス族にスペース一神教を布教することである。そのために彼らが住むアントン極地のことをよく知り、キリギス族とも面識のある現地ガイドが雇われた。布教のためにはキリギス族と深く話し合い、彼らの使う独特な言語を解析し、文字として記し、彼らのためのスペース聖書を書き起こす必要があるからだ。

もちろん、それは一朝一夕に成せるような簡単な仕事ではない。上層部からは何年かかってもよいと言付かっている。まずはキリギス族と語らい、打ち解け、彼らの考え方を理解する必要がある。

そのうえで彼らに神の愛を伝え、スペース一神教を受け入れてもらうのだ。

■役職ハンドアウト：スペース宣教師

あなたはスペース一神教を信仰しているスペース宣教師だ。キリギス族にスペース一神教を布教するために、遠く離れた地球からアントンのような辺境の惑星にまで派遣されてきた。信仰の度合いは好きに決めて構わないが、こうした任務を帯びている以上、それなりの深度で信仰をしていると考えるのが自然だろう。その他の設定（名前・性別・年齢など）については、自由に決めてよい。

あなたがたはキリギス族のような未開の部族とは違い、文明の力を持ち、活用している。具体的にはなにかわからないことがあった場合、スペース聖書（※これはスマホなどの手持ちの情報端末のことを指す）を利用して、会話中に調べ物をして構わない。また宣教師が複数いる場合には、メールやSNSを使用して宣教師同士で秘密裏に話し合うなどしても構わない。

あなたの目的は、キリギス族と話し合い、解り合い、最終的には彼らをスペース一神教に改宗させることだ。決して彼らを言い負かすことではない。この点は履き違えてはならない。

あなたが信仰するスペース一神教とは、キリスト教を母体とした宗教だ。2999年の世界においても十分な信仰を集めている（ゆえに『2999年』という表記が成り立っている）。しかし成立より長い時間が過ぎたため、教義や戒律はだいぶ曖昧なものとなっている。それでも「神を愛し、崇拝する」「隣人を愛し、共感する」「善人には死後の救済を約束する」といった根源的な部分は変わっていない。神の愛は無限であり、神はいつでもあなたを見守っている。あなたはこうした原則にあたる部分を違えてはならない。必要ならスペース聖書を開いて先人の教えを確認し、きちんと伝えるようにするとよい。

さて、あなたは敬虔な、そして優秀な信徒であるはずだ（でなければ、このような辺境の惑星にまで派遣されたりはしないだろう。生臭い話だが、旅費や滞在費は結構な金額になる。あなたはそれだけの期待を背負っているのだ）。そこまで位階を上げるには、よほど信仰に傾倒するだけのなにかがあったに違いない。思うように伝道がはかどらなければ、いっそその体験談を語ってみるのもよいだろう。

あなたは誰だ？ どこで生まれ、どのように育ち、どのように生きている？ 人生のどこでスペース一神教に触れる機会があった？ なぜ信仰に至り、他人にまで布教するようになった？ どうすれば神を信じない人々に神の愛を伝えることができる？ そもそも、あなたが宣教師となった理由はなんだ？ 無償の献身からなのか、なにかの恩を返しているのか、それとも誰かに認められたいからなのか。

——あなたは、深く深く、あなた自身について思い出さなければならぬ。

神の存在を確信し、信仰に至り、ついには教義を広めようと思うほどの、なにか相当にショッキングな、あるいはエモーショナルな体験を、あなたはきっとしているはずなのだから。

キリギス族の噂は聞いている。彼らは神という概念を持たないという。はたしてそんなことがあるのだろうか。人は弱いものだ。自分よりも偉大なものにすぎ、庇護や救いを求めるものではないのか。

そもそもこの世界は、神がその言葉で創り出したものだ。すべてのものは神の御心によって生まれ、その慈悲によって生かされているのだ。そのことを忘れれば、たちまち天罰が下るのである。

彼らは他の蛮族のように、異教の神を崇拝したり、胡乱な呪術を行ったりはしないという。この点は評価してもよい。しかし、精霊や悪霊といった概念は持ち、信じているそうだ。あるいはこのあたりに付け入る隙があるのではないだろうか。矛盾と思われる点を突けば信心は揺らぐだろう。たとえば精霊を神に、悪霊を悪魔に喩えれば、神の存在を認めさせて信仰に導くことができるかもしれない。

あなたは迷える羊であるキリギス族の人々を導き、その魂を救い、安らぎを与えなければならぬ。それはきっと苦難の道であり、相当に辛い試練となることだろう。それでもやり遂げねばならない。

あなたはかつて神の愛によって救われたのだから。彼らにも同じように、手を差し伸べるのだ。

□スペース宣教師としてのパーソナリティ

■名前：自由に決めてよい。聖人や天使の名前をもとにしたものだとおよい。

■性別：自由に決めてよい。

■年齢：二十歳以上とすること（経歴を認められる必要があるので、三十歳以上を推奨とする）。

■信仰に目覚めた理由：自由だが、『死者が生き返った』などの明らかに超自然的な現象は不可とする。

□スペース宣教師としての指針

■あなたが会談の間にするべきこと

- ・落ち着いて、誠実に、微笑みを絶やさずに会話を行う。
（あなたは客人として訪れた宣教師だ。相手を怒らせては任務は達成できない）
- ・キリギス族と打ち解けられるよう、あたりさわりのない日常的なことから会話を始める。
（たとえば慣れない高温多湿である周囲の状況や、永遠に続く極地の黄昏についての感想、あるいはなにか困っていることや、欲しいものはないかななどをたずねてみるとよいだろう）
- ・スペース一神教に関する知識のあやふやな部分については、適宜スペース聖書を使用して調べる。
（スペース聖書は、あなたが持っているスマホなどの電子機器をそう見立てること）

■あなたが会談の中で注意すべきこと

- ・あなたはいつでもコマンド『ブレイク』を発令できる。このことを忘れてはならない。
もしあなたが自分の良心に背く発言をしなければならなくなった場合など、躊躇なく発令すること。

■あなたが会談の最後に決断すべきこと

- ・これまで通りスペース一神教を信じるか、あるいはその教えに疑問を持つかを決断すること。

■役職ハンドアウト：アパイティーシ（キリギス族）

あなたは若いアパイティーシだ。マレットや鍋などの生活用品を物々交換で入手するため、毛皮や木の実、あるいはそのためにわざわざ作成した干し肉などの保存食料を持って密林の外へと赴くことがままあり、そこで外の間人たちの生活や、スペース公用語に触れる機会があった（このため、あなたはスペース公用語を使いこなしてスペース宣教師と流暢に話し合えるということにしても構わない）。

だがあなたは、そうした外部の生活に惹かれることはなかった。あなたはアパイティーシという集団の一員であることに矜持を持っており、かつミニマルな生活にもまるで不自由を感じていないからだ。

あなたは名前と性別を決めること。また下記の設定（あなたがたの正体に迫るものなので、スペース宣教師や現地ガイドに教える必要はまったくない）を読み、同族と話し合うこと。

あなたがたはかつて、雑多な星々から集った流浪の集合民族だった。独善的な支配者による迫害から逃れるために、遙か昔から『人間として生きられる場所』を探して世界を彷徨ってきた。特異な言語を使うのはここに由来している。それは元来、仲間を認識するための暗号であり、符丁であった。口笛やハミングなどと伝達手段が多岐にわたるのも、外敵に知られずに会話をする必要があったからだ。書き文字を使用しないのは、証拠として残り、いずれは追手を呼び寄せると考えられたためだ。

あなたがたは生まれも育ちも違う集団だったが、さすらいの旅路の中で時間をかけて理解し合った。それは各人の観念の枠組みを超えた集合知をもたらした。やがて惑星アントンに至ったあなたがたは、高度な思考と判断の果てに、この豊かな土地で、可能な限り文明に頼らずに生きていく道を選んだ。

地位や財産は捨てた。それらは執着を生み、軋轢を呼ぶからだ。ただ素直に日々を生き、生命があることを喜ぶこと、それこそが心に安らぎをもたらすのだと。それになによりアントンの自然は、高望みさえしなければ十分な生活基盤を与えてくれる。まるでここが『楽園』であるかのように。

そうして俗世のしがらみを少しずつ捨てていくうちに、ゆるやかに集団の意識は統一されていった。群体のように。密林は恵みと同時に危険も多く、一丸とならざるをえなかったためだ。初期には感染症や毒、あるいは猛獣の爪牙によって、多くの死者が出た。身内の死に慣れたり、生殖に関する倫理感が非常にゆるくなったのは、このあたりの事情に起因している。

こういった背景があるため、あなたがたは受け入れる情報に関して、非常に慎重かつ懐疑的になる。具体的には『話者本人か、話者と近い誰かが直接体験した』事柄だけを信用する。つまり本やウェブに書かれた情報は信用しない。それらは二次情報に過ぎず、真実とは限らないからだ。噂や憶測などの不確かな情報は、たやすく集団を蝕み、不和を招く。そうなる前に虚偽を識別しなければならない。

この直接体験偏重の法則により、神への信仰も失った。誰も神を見た者がいなかったからだ。死後の世界についても同じだ。それらは人間の弱さが求める優しい幻に過ぎない。信ずるべきは自分であり、同胞だ。また死を恐れる暇があるなら、この瞬間をより楽しく生きられるよう傾注したほうがよい。

あなたがたは未開の蛮人に擬態してはいるが、高い知能と判断力、そして自制心を持っている。隠者のように。だがそれをおくびにも出さない。見くびられているほうが相手を手玉に取りやすいからだ。たとえばいかにも胡乱な『精霊』や『悪霊』という言葉を使っているのは、そのためでもある。

それは世界を回しているシステムだ。あなたがたはその法則を知っている。風に冷たさが混じれば雨が降る。危険な獣の痕跡があるなら密林に入るべきではない。『しるし』はどこにでもある。それらは己の内に蓄積された知恵や知識であり、自分自身に語りかけてくるものだ。だから法則を知らぬ者には見えない。これをあえて『精霊』と呼んでいる。そのほうが「らしい」からだ。もしあなたがたに害をもたらす兆候が見つかれば、それは『悪霊』と呼ぶ。そして触らぬよう、息を潜めてやりすごす。

——と、遠方より客人が来た。滅多にない『娯楽』が始まる。さて、なにを聞き、なにを語ろうか？

□アパイティーシとしてのパーソナリティ

■名前：20～30文字程度で、アカサタ八行のアイオ段のみ使用可能（濁音・拗音・長音を含む）。
このうち最初の数文字を通称として使う（難しければ通称のみを考えてもよい）。

■性別：男女のいずれかとする。

なお、あなたがたは性別を重要視していない。集団の誰もが平等に扱われるためだ。

■年齢：考えなくてよい。あなたがたは時間や数の概念を持たない。

惑星アントンの極地に朝も昼も夜もなく、ただ永遠に黄昏の時間が続いていくように。

□アパイティーシとしての指針

■あなたが会談の間にするべきこと

- ・常に笑顔を浮かべながら会話をする。そのうえで、受け入れられない事柄はやんわりと断る。
この会談は『会話や交渉を楽しむ娯楽』だ。相手を怒らせてはゲームは成り立たない。
- ・スペース宣教師の語る話については、「それは誰が体験したのか？」と事細かにたずねる。
これは要するに『情報には根拠を求める。また一次情報であることを重視する』ということだ。
それが宣教師本人、あるいは宣教師と近い誰かの実体験でない限り、興味をそそられることはない。
- ・時折、男なら口笛を、女ならハミングを会話に交ぜる。
これは基本的にブラフなので内容については考えなくてよいが、同族と簡単な符丁を考えてもよい。

■あなたが会談の中で注意すべきこと

- ・あなたはいつでもコマンド『ブレイク』を発令できる。このことを忘れてはならない。
もしあなたが自分の良心に背く発言をしなければならなくなった場合など、躊躇なく発令すること。

■あなたが会談の最後に決断すべきこと

- ・密林の中でこれまで通りの生活を行うか、あるいは密林の外に出ていくかを決断すること。

■役職ハンドアウト：現地ガイド

あなたは普段、惑星アントンの都市部に住んでいる一般人だ。名前、年齢、本業などは好きに決めてよい。副業だけは『キリギス族を訪ねてきた旅行者相手のガイド』を推奨するが、『たまたまキリギス族の言語をそれなりに話すことができる学者』などとしても構わない。また、こうした設定の都合上、年齢はせめて三十歳以上（できれば四十歳以上）とすることが望ましい（テンプレートとして、名前はマリオ・キャバレロ、年齢は三十六歳、性別は男、本業はレアメタルの採鉱夫、を提示しておく）。

あなたは平素、都市部でごく平凡な生活を送っている。あまり儲けのない面倒な仕事に就き、空虚な労働に長い時間を費やしている。そのくせ暇潰しの娯楽に勤しむ。たまにはギャンブルにも手を出す。年に数度のパーティや、酒を飲んでの馬鹿騒ぎを楽しみにしている。生活が劇的に良くなることなど、もうありえないと諦めている。なのに一発逆転の奇跡が起きないかと心のどこかで願っている。

あなたはスペース宣教師とキリギス族の会話に積極的に加わってもよいし、傍観を決め込んでもよい。会談における立ち位置は基本的に中立となるが、どちらかに比重を置いても構わない（しかし押されている側を助けるべきだろう）し、両者に提案を持ちかけたりしても問題ない。

ただし会談開始時には双方に自己紹介を促すこと。また会話が始まってから20分が経過したなら両者に休憩を提案し、休憩からさらに40分が経過したなら話を切り上げるようスペース宣教師に促すこと。

あなたはスペース一神教についてはあまりよく知らない。そもそも宗教家というものにはあまりよい感情を抱いていない。神に助けもらった記憶はない。犯罪行為には手を染めず、それなりにまっとうに生きてきたが、この現状はどうだ。もし神というものがいるのなら、もう少しマシな暮らしをさせてくれないのではないのか。宣教師の立派な服を見ると、思わずため息が出る。こんな僻地までの旅費だって馬鹿にはできまい。その金はどこから出ているのか。喉元までせり上がってきた危険な言葉を、かろうじて飲み込む。神とやらが本当にいるのなら、きっと悪口は聞き逃すまい。

……認めよう。あなたは彼らを羨んでいる。目に見えない神という存在を信じられる、純粋な心を。あるいは、その金回りのよさを。

一方、キリギス族についてもよくわからない。彼らはアントン極地に広がる広大な密林の中で、独特な思想のもとに自立している。クレジットが一般的なこの時代において貨幣すら持たず、まるで紀元前の野人めいた暮らしをしている。彼らの思考は哲学的で、刹那的で、ある種の諦観に満ちている。鳥獣のように自由で、昆虫のように規律正しく、機械のように物事に執着しない。己の死さえも恐れない。さながらよくできたAI制御のアンドロイドのようだと思ったことは、一度や二度ではない。

あなたは彼らの言語を使えはするが、極めて片言である。昔、なにがしかの理由があって密林の中を彷徨ったときに助けられたのがきっかけで、ほんのさわりだけを丸暗記したものだからだ。彼らの言語はスペース公用語とは語族からして違う。音素は少なく、発音の仕方で単語の意味が変わる。なにより一単語が異様に長い。彼らはこれを口笛やハミングなどの形で扱うこともできるという。

彼らは何者にも縛られない。野の獣のように。財産も地位も持たないため、とても身軽だ。ときには物々交換して手に入れた貴重な道具でさえも、なんの執着も持たずに捨ててしまうこともある。本当に必要なものについては、その場にあるもので間に合わせることができるからだ。狩猟採集を行うための弓矢も籠も、衣服も薬も、はては家でさえも自作できる。食料は密林の中に満ちている。それで十分に暮らしが成り立ってしまう。なにも困らない。まるで楽園に住んでいたころのアダムとイヴのように。

……あなたはそんな暮らしを羨むこともあるが、自分がそんな原始時代めいた生活に適應できるとは思っていない。文明を、快適な生活を、まるで麻薬のようなそれを、捨てることはできない。

□現地ガイドとしてのパーソナリティ

■名前：自由に決めてよい。

■性別：自由に決めてよい。

■年齢：三十歳以上を推奨とする。

■あなたの本業：自由に決めてよい。

□現地ガイドとしての指針

■あなたが会談の間にするべきこと

- ・各人の行動、特に誰かが精神的に追い詰められていないかを見守り、必要ならブレイクをかける。
- ・ゲームのタイムキープ。
 - ・会話シーン（前半：20分）が終わった時点で、一度全員に休憩を入れさせる。
 - ・会話シーン（後半：40分）が終わった時点で、スペース宣教師を切り上げさせる。
- ・スペース宣教師とキリギス族がスムーズに会話を行えるよう、必要なら水を向ける。
内容について特に思いつかない場合、以下のようなことをたずねてみるとよい。
 - ・宣教師に対して：
 - ・アントンやキリギス族についてどう思うか。
 - ・普段はどのような生活や活動をしているのか。
 - ・スペース一神教とはどのような宗教であるのか。
 - ・キリギス族に対して：
 - ・日頃はどのような生活を送っているのか。
 - ・なにを楽しみとして日々を過ごしているのか。
 - ・なにか困っていたり、悩んでいることはないのか。

■あなたが会談の最後に決断するべきこと

- ・あなたは特になにかを決断する必要はない。もちろん、なにかを決断してもよい。