

イラスト依頼資料 | クトゥルフ神話

TRPGシナリオ『水子より帰り来たる』

用途：ココナラでのイラスト依頼（①表紙イラスト／②X告知画像） **本資料について：**
イラスト制作に必要な情報のみをまとめています。**物語のネタバレは含みません。**
記載内容はすべて、プレイヤーに公開している範囲の情報です。納品形式の前提：
PNG納品／タイトルなしの差分あり／X告知はキャッチコピーを後から配置できる
余白を確保

① 作品概要

『水子より帰り来たる』は、クトゥルフ神話TRPG（CoC 6版）で遊ぶ、現代日本を舞台としたホラーシナリオです。全3部作の第1章にあたります。

- **ジャンル：**ホラー／ヒューマンドラマ（心理ホラー寄り）
- **舞台：**現代日本・都市近郊の古い団地
- **プレイ人数：**KP1名＋探索者2～3名
- **プレイ時間：**約6～11時間（キャラクター作成を含む）

探索者は、都内の探偵事務所に所属する調査員です。ある日、団地の大家から「住民が“壁の中から妙な音がする”と訴えている。原因を調べてほしい」という依頼が持ち込まれます。害獣駆除の業者も設備点検の業者も原因が分からないという、静かで平凡な団地。しかし、住民たちから話を一つずつ聞き集めていくうちに、その日常の風景に少しずつ不審な点が浮かび上がっていきます。

戦闘はほぼ必須ではありません。聞き込みと証拠集め、住民との対話を通じて、真相の輪郭を掴んでいく調査型のシナリオです。そして終盤、原因不明の異音が鳴り続けるなかで、探索者は「逃げるか、戦うか、それとも」という選択を迫られます。

ホラーの方向性：直接的な流血や派手な演出ではなく、静けさと不穏さを積み重ねて不安を高める心理ホラーです。人間の情念を描くヒューマンドラマの側面もあります。（R-15）

② 世界観

イラストの空気感を掴んでいただくための情報です。

項目	内容
時代	現代。ただし建物は昭和の面影を残す古い団地
舞台	都市近郊の団地。中心となるのは、車道を挟んで一棟だけ離れて建つ古い棟です。生活感に残るものの、どこか寂れた印象があります
雰囲気	静かで、閉塞感のある空気。ありふれた日常のなかに、かすかな違和感が漂います
色味	全体に彩度を抑えた寒色を基調とします。夜の団地の濃紺、コンクリートの灰、昭和の褪せたセピア。差し色として沈んだ赤をわずかに用います
恐怖演出	直接的なグロテスク表現よりも、音や気配、見えないものへの想像で不安を高めます。静かで心理的な恐怖が中心で、流血表現は最小限です
テーマ	喪失、母性、執着。人の感情を核に据えた物語です

③ 表紙イメージ

主役となるモチーフ

- 古い団地（建物そのもの）を主役にしてください。夕暮れから夜の時間帯で、車道を挟んで一棟だけ離れて建つ棟が理想です。
- ありふれた佇まいのなかに、どこか違和感を感じさせる雰囲気を目指します。

描くべき要素

- 昭和の面影を残す団地の外観（または薄暗い内部・廊下）
- 冷たい光（蛍光灯や月明かり）が一点だけ灯るような、孤独で不穏な光源
- 彩度を抑えた、装丁のように整った画面
- 「建物の内側に何かがいる」ような気配（ただし、その姿は描かないでください）

描かなくてよい要素（描かないでいただきたい要素）

- 怪異・怪物など、非人間的な存在の姿（ネタバレのため）
- 特定の人物・NPCの顔や姿（登場人物を特定できる描写）
- 赤ん坊・胎児など、真相を直接想起させるモチーフ
- 大量の流血・スプラッター表現（作品の雰囲気に合いません）

構図イメージ

- 縦長（書籍の表紙、A4／B5に近い比率を想定）。
- 建物を静かに見上げる、あるいは見つめる構図。または、薄暗い廊下の奥へ視線が抜ける構図。
- 画面の多くを空（空・闇・コンクリート）で占め、余白によって静けさを表現します。

タイトル配置

- 上部3分の1、または下部3分の1にタイトルを配置できるように、その帯にあたる部分は情報量を抑えてください。
- 縦組み・横組みのどちらも検討可能です。重厚で可読性の高い明朝系のタイトルを想定しています（配置は別途）。
- **タイトル文字を入れていない差分も併せて納品**してください（後からタイトルやシリーズロゴを配置するため）。

余白の考え方

- 余白は、静けさや「不在」を表す要素として活かします。全体を埋めすぎないでください。
- 上下いずれかに、タイトル用の落ち着いた帯を確保してください。

シリーズ化を考慮したデザイン

- 本作は**全3部作**です。将来Part2・Part3と並べたときに、同じシリーズだと一目で分かる設計を希望します。
- 「共通のフレーム／共通のロゴ位置／共通の配色の考え方」を軸として、**巻ごとに主役のモチーフや差し色だけを変える**方針が理想です。
- 表紙は1枚の作品であると同時に、**シリーズ全体のテンプレートの1号**として設計していただけると助かります。

④ X告知画像

- **横長画像**（X向けに 1200×675px を目安とします。ヘッダー用の 1500×500px も別途ご相談可能です）。
- **SNSで目を引く構図**：サムネイル表示でも「団地×不穏な空気」が一目で伝わる、引きの効いた画を希望します。表紙よりも情報を絞り、印象を重視してください。

- **キャッチコピー用の余白を確保**：画面の片側（左または下）を大きく空け、後からコピーやロゴを載せられる落ち着いた面を作ってください。文字が乗る前提で、その領域は明度と情報量を抑えていただけると助かります。
 - **表紙との統一感**：配色・質感・世界観を表紙と揃え、並べたときに同じ作品の別カットに見えるようにしてください。表紙をトリミングし、コピー用の余白を足す形でも構いません。
-

⑤ NG事項（ネタバレ防止・厳守）

以下は、プレイ体験を損なうため、表紙・告知のいずれにも描かないでください。

- **ネタバレになる描写**：異音の正体、事件の真相、終盤に起こることが伝わる描写
- **真犯人を想像できる描写**：黒幕や原因の存在を示す描写
- **重要NPCが分かる描写**：特定の登場人物（顔・姿・立場）を識別できる描写
- **怪異そのものの描写**：怪物など、非人間的な存在の姿
- **真相を直接示すモチーフ**：赤ん坊・胎児・儀式など
- **ゲーム体験を損なう描写**：結末やオチを先読みさせるビジュアル全般

判断に迷われた場合は、「建物と空気だけで恐怖を表現し、人物と怪異は描かない」を基準にいただければ安全です。

⑥ 参考キーワード（日本語・英語）

世界観とトーンの手がかりです。

日本語	English
心理的恐怖	psychological horror
ジャパニーズホラー	japanese horror
昭和の団地（公営住宅）	Showa-era danchi / public housing
古い集合住宅	old apartment complex
静かな恐怖	silent fear
忍び寄る不安	quiet dread
不気味	eerie
落ち着かない違和感	unsettling
不吉・前兆	ominous / foreboding
見慣れた違和感（リミナル）	liminal space
彩度を抑えた	desaturated
くすんだ色調	muted colors
冷たい光	cold light
蛍光灯の白い光	fluorescent glow
薄暗い廊下	dim hallway / corridor
剥がれかけた壁	peeling walls
コンクリート	concrete
夕暮れ・薄闇	dusk / twilight
もの悲しさ	melancholy
喪失・悲哀	loss / grief
郷愁と不安	nostalgic unease
重苦しい空気	oppressive atmosphere
かすかな異常	subtle wrongness
静寂	stillness
気配	unseen presence
ホラー小説の装丁	horror novel cover

日本語	English
装丁デザイン	book cover design
余白（ネガティブスペース）	negative space
映画的	cinematic
重厚・高級感	refined / premium

⑦ カラーパレット提案

作品のトーン（静かな恐怖、昭和の団地、喪失や母性の情念、高級感）に合わせた提案です。シリーズ共通のベースを保ち、巻ごとにアクセントだけを変える運用を想定しています。

役割	色	参考HEX	理由
メインカラー	濃紺～スレートブルー	#14202C	夜の団地を思わせる暗色。静けさ・冷たさ・重厚感の土台となり、シリーズ共通の基調に適します
サブカラー①	くすんだセピア／褪せた灰茶	#7C6B52	昭和の団地や古い壁を思わせ、ノスタルジックな不安を添えます
サブカラー②	冷たい霧の灰（コンクリート）	#B8BEC4	無機質で寂しげな印象。余白やハイライトに用います
アクセントカラー	沈んだ臙脂／滲む暗赤	#6B2029	血や不穏さを控えめに示す差し色です。ごく少量で用いることで、静かな恐怖を引き締めます。Part2・3ではこの色だけを変えてシリーズの差を出せます
（補助） 冷光ハイライト	青白い蛍光灯・月光	#9FB8C4	唯一の光源として、孤独感や不安を演出します

運用の方針：画面の約8割をメインカラーとサブカラー（寒色と褪せた中間色）で構成し、アクセントの暗赤は面積を絞って一点で効かせます。派手さよりも、落ち着いた調和を優先してください。

⑧ 依頼時に添付すると良い画像一覧（制作済み素材）

作品の空気感を伝えるための**参考資料**です。そのまま再現していただく必要はありません。

種別	添付の目的	素材（ファイル名の目印）
団地外観 （昼）	舞台の 建物・ 時代感の 共有	banchojj_Japanese_public_housing_complex_danchi_daytime...（4種） ／ assets/hero-danchi.jpg
団地（夜）	夜の不穏な 空気・ 表紙の トーン	banchojj_dark_Japanese_danchi..._at_night...（3種）
古い4階建て 団地	「離れの 一棟」の 佇まい	banchojj_old_4-story_Japanese_apartment_complex_Showa-era...
団地の廊下 （薄暗い）	内部の 閉塞感・ 視線の抜け	ルーム背景「団地廊下（昼／夜）」
部屋の内観 （廃・ 生活感）	室内の 質感・ 寂れた 雰囲気	banchojj_abandoned_Showa-era_danchi_apartment_room_interior... （3種）
（取扱注意） 血痕あり背景	※雰囲気の 温度感を 伝える 参考のみ。 表紙に 流血表現は 不要です	banchojj_empty_Japanese_apartment_room_covered_in_blood_stain... （2種）

- 推奨する組み合わせ：団地外観（昼・夜）＋古い4階建て＋廊下の4～5枚です。
これだけで舞台と空気は十分に伝わります。血痕あり背景は、静かな恐怖の温度感を
掴んでいただく補助として、必要であれば1枚添えてください。

⑨ イラストレーター向け説明文（ココナラ添付用・500～1000字）

このたびは、数あるページのなかからご覧いただき、ありがとうございます。

制作中のTRPGシナリオ（物語作品）向けに、**表紙イラスト1点**と、**告知用の横長画像1点**の制作をお願いしたく、ご連絡いたしました。ジャンルは、現代の日本を舞台にした心理ホラーです。血が飛び散るような直接的な怖さではなく、ありふれた日常の風景が少しずつ不気味に見えてくる——そうした、静かで後を引く不安を大切にしています。

舞台は、昭和の面影を残す古い団地です。ごく普通に人が暮らす、どこにでもありそうな集合住宅ですが、その建物のどこかに、はっきりとは言えない違和感が漂っています。物語は、この団地で「壁の中から妙な音がする」という住民の訴えを調査するところから、静かに動き出します。

表紙で描いていただきたいのは、この団地そのものです。夕暮れから夜の、静まりかえった建物。冷たい光が一つだけ灯っているような、孤独で不穏な雰囲気を目指しています。人物や怪物は登場せず、**建物と空気だけで「何かがおかしい」と感じられる**画を希望します。物語の核心に触れる要素（怪物の姿や、真相を想像させるもの）は、ネタバレになりますので描かないでください。

色は、全体に彩度を抑えた寒色系を基調とします。夜の濃紺、コンクリートの灰、褪せたセピア。そこに、沈んだ赤をわずかに効かせる程度に用います。ホラー小説や映画の装丁のような、**落ち着いた上質な仕上がり**を理想としています。

本作は、**全3部作を予定しているシリーズもの**です。今後、2作目・3作目と並べたときに、同じシリーズだと一目で分かるよう、**枠組みやロゴの位置、配色の考え方を共通化できるデザイン**にしていだけますと大変助かります。

納品は**PNG形式**でお願いします。あわせて、**タイトル文字を入れていない状態の差分**もいただけますと幸いです（タイトルはこちらで配置いたします）。告知用の横長画像については、後から**キャッチコピーを載せられる余白**を片側に確保していただけますようお願いいたします。

参考として、舞台の雰囲気が伝わる画像を何点かお渡しします。世界観を掴んでいただくための資料ですので、そのまま再現していただく必要はございません。ご不明な点やご相談などございましたら、お気軽にお声がけください。どうぞよろしくお願いいたします。

デザイン方針（前提の再掲）

- 全3部作。表紙はシリーズとしての統一感を最優先します（共通フレーム＋巻ごとの差し色）。
- 高級感・重厚感のある、ホラー小説やゲームの装丁のような佇まい。
- 派手なスプラッター表現ではなく、不気味さと静かな恐怖を重視します。
- PNG納品。タイトルなしの差分あり。
- X告知画像は、キャッチコピーを後から配置できる余白を確保します。