

ギャップおじさんシナリオ「家に帰るまでが遠足」

ランク 0(元ランク 1)闇 0 情報 0

『強襲』『縁』『悪臭』『執念』

特技は……PCと同じで。

帰る「家」のある PC 限定です。

抛所、出勤・買い物に行くなど出掛けるシーンを演出してください。

異音、帰ろうとしていた貴方の前に現れる迷子、吠えてくる犬、誘惑してくるキャバ嬢、はては UFO にキャとられそうになる。ええい、抛り所が待っているのだそこをどけい！

なんでもいいので帰り道を塞いでください。PC は闇に誘われて、帰れません。抛所判定描写は基本的に回想シーンになると伝えてください。

狂騒、悪臭発動。解除するしないは PC によると思います。驚異行動は居酒屋の呼び込みや宇宙人で誘いです。

決戦、玄関前に到着した PC の前にドッベルゲンガーが家から出てきます。止められたら「抛所、一晚貸してよ」と無邪気に言ったり、抛り所の姿になって「どうだ攻撃できないだろう」と煽ったりしましょう。コイツがこの騒動の主犯です。

和解条件は一晚見逃すことです。満足したドッベルは退散しますが、朝戻った PC に抛り所からの冷たい視線が突き刺さることでしょう。

倒せば玄関前から叩き出せます。回歸成功なら、帰宅後を演出し、抛り所におかえりと言わせてください。闇墮ちしたら家の場所を忘れます。

タイトル：家に帰るまでが遠足

作者：しばしまて。

講評：

日常型の雰囲気をした中々に変り種のシナリオです。

ランク 0 ということ逆手を取り、非常にライトな誘いを繰り出すなどの工夫は面白く、GM によって演出が変わるだろう記述は自由度も高く、遊び甲斐がありそうな作品です。和解条件を設定するなど、実際のプレイを想定した作りにはとても好感をもてました。

ただ、決戦でのドッベルゲンガーの出現についてはいささか唐突な感があります。

ドッベルゲンガーの存在、目的については決戦までの間、明かされることがなく、決戦で倒したとしても謎だけが残ってしまい、クリア後の爽快感という意味ではやや勿体無いです。

また、和解条件が非常に危険で、抛所次第では PL の心証を害する恐れもあります。抛所というのは PC によっても変わりますが、非常にセンシティブな領域であり、扱いには気を使わねばなりません。貸す、借りるなどの文言は抛所を軽んじる発言に取られることもあり、注意が必要です。ある意味「大学テニスサークルの先輩」を髣髴とさせるものがあり、受け入れられる可能性が低く、和解の条件として提案するだけシナリオ全体でプラスに保っていた感情が落ち込む可能性もあります。

シナリオの雰囲気自体はライトなものであるため、最後までライトな空気感を保てると良いでしょう。

なお、こちらのシナリオは後日訂正版が提出されたため、そちらも掲載いたします。

ギャップおじさんシナリオ「家に帰るまでが遠足(拡張版)」

ランク 0(元ランク 4)闇 4 情報 0

スキル→『誘惑』『執念』『対策:大物』『対策:特殊部隊』『対策:魔法使い』『対策:改造人間』『対策:人外』

特技→『勧誘』『破壊』『誘導』『畏』『爪』『牙』

帰る「家」のある PC 限定です。

今日も今日とてギャップおじさんは日常を過ごしていた。それぞれの用事で出掛けて、さあ用事も終わったし帰ろうか、というとき。

突然の迷子、吠えてくる犬、誘惑してくるキャバ嬢、はては UFO が飛んできて……ええい、拠所が待っているのだそこをどけい！

ギャップおじさんは何かと巻き込まれやすい星の下にいるようで。偶然同じ状況の知り合いと手を組んで、直帰しよう！

拠所:

出勤・買い物に行くなど出掛けるシーンを演出してください。

異音:

精神でも物理でもいいので帰り道を塞いでください。PC は闇に誘われて、帰れません。拠所判定描写は基本的に回想シーンになると伝えてください。

PC 合流は、ばったり鉢合わせる、知り合いとして SNS で連絡を取り合うなど。目的地が違ってても連携を取っている形にしてください。

GM は PC たちに「家に帰りたいかー！」「落ち着くベッドで眠りたいかー！」などと煽っておくと良いかもしれません。

狂騒:

『対策』全発動、賑わう繁華街の呼び子たち・近道できる裏路地が再開発中など描写は自由ですが、敵味方かまわず障害物が乱立します。解除するしないは PC たちの構成によると思います。

脅威行動はそれぞれ居酒屋の呼び込みや宇宙人などで『誘惑』していきましょう。

決戦:

それぞれの家が見えてきます。後少しでゴールにたどり着けると伝えてください。脅威行動では相手の闇量や出自に合わせて『畏』から 4 回か、『爪』から 2 回か選んで攻撃しましょう。

回帰成功なら、帰宅後を演出し、拠所におかえりと言わせてください。闇墮ちしたら家の場所を忘れます。

おまけの誘惑表

表にはしてありますが、PC によって合う合わないがあるので臨機応変に。

誘惑表(精神)

- 1.上司(同僚)からの飲み会呼び出し
- 2.友人から、近隣店の飯テロ写真
- 3.家の鍵をなくす(荷物のどこかには入ってる)
- 4.突然の迷子
- 5.キャバクラ呼び込み
- 6.宇宙人に道を聞かれる

誘惑(物理)

- 1.ヤクザ抗争ど真ん中
- 2.吠えてくる野良犬たち
- 3.横切る暴走族
- 4.突然の熊
- 5.工事中通行止め
- 6.UFO にキャとられる

タイトル：家に帰るまでが遠足拡張版

作者：しばしまて。

講評：

先日上がっていたシナリオを PC 人数 4 名に改変したシナリオです。

課題としていた脅威の設定をごっそりカットすることで、単純化に成功しています。GM の演出次第、というある意味人任せになりがちなつくりですが、そこをランダム表を用意することでパーティーゲームに近いプレイ感覚にしているのはよい工夫です。ストーリー的なシナリオよりもボードゲーム的な遊び方を、と割り切る策は意外と悪くありません。

ほぼこれで完成形といってもいいシナリオなのですが、重箱の隅をつつくなら一点。

スキル構成で『※対策：』を全種詰んでいるのがやや勿体無いです。帰宅をテーマにしているので、どの出自であっても苦勞する、と言うコンセプトは見えるのですが、その結果、平等にしようとするあまり個性も失ってしまっているのは少し勿体無いです。帰宅するために有利な出自、不利な出自を作るのは公平感を失いかねませんが、バランスが取れている、公平である＝面白い、という図式はなかなか成立しないもの。平等なシナリオ作りができるようになったら、あえてバランスを崩すシナリオ作りにも挑戦しましょう。