

【今回予告】

「組織からの追跡者」

あなた〇〇さんですよ？

脅威：「追跡人 チェイサー」 出自：特殊部隊

ランク：1

スキル：「罪業」「※縁 PC」

特技：、スパイ、人員、部隊、精鋭、狙撃、誘導、罨

異音：「破格の待遇ですよ？」

PC も元にチェイサーを名乗る人物があらわれる。

なんでも闇の世界の組織から PC のことを引き込むように依頼されたらしく、あらゆる手段を用いて PC を説得（）しようとしてくる。

PC が最初の勧誘を断った時点で再起。 勧誘に乗ったらシナリオクリアです。

狂騒：「それならこちらにも考えがあります」

情報無し

脅威は破壊を行う。

決戦：「ならば力づくで」

全体攻撃 精鋭、狙撃、誘導、罨、人員の順で攻撃。

戦闘後：「先方には見つけられなかったと伝えておきます」

チェイサーは戦闘に敗北するとさっと手を引きもう絡んでくることはないでしょう。そして依頼者にもうまく言って手を引かせます。こうして PC たちはしばらくの安寧を手に入れるでしょう。

タイトル：組織からの追跡者

作者：和太鼓

講評：

オーソドックスなギャップおじさん TRPG らしいシンプルなシナリオです。

ランク 0 シナリオという特殊なレギュレーションではありますがネタに逃げず、きちんとギャップおじさんしているストーリーに仕立て上げたのは好感をもてます。

ただ、それだけに記述が少ないのが惜しいと思わせるところ。

説得（）とわざわざ後ろに（）をつけているのに内容が無く、こういったものなのかは読み手の想像に任せてしまっているのはいささか不親切です。自由度の高いシナリオを目指すのであれば、どの部分を GM の裁量に任せるか、そして任せるとしてもどういった方向性なのか、明示しておくとう遊びやすくなるでしょう。

