

シナリオ
「ラン☆チキ」

【今回予告】

君たちギャップおじさんは今日も世界の平和を守った！すごいぞギャップおじさん！ありがとうギャップおじさん！
そんな脅威を退けた後にたまには飲みにいこうと誘われる。さあ、たまには羽を伸ばそうかな！

ランク 3→0（経験点 30 点獲得）

脅威：呑杉 輝（ノミスギ テル）の諸々の許容値 閾 20

少しくたびれ、無精ひげを生やしたおっさん。クズ

実力は確かで自分の好きな事を邪魔されるのが嫌で脅威退治してきた。クズ

趣味はギャンブル・酒・タバコ・小物いびり。クズ

特技

『裏切り』『虚偽』『畏』『誘導』『体捌き』『防壁』

スキル

『略奪』『悪意』『執念』『ポケットの中』

【拋所フェイズ】

今日も平和を守ってひと段落したところです。あの〇〇はすごかった…など好きに脅威の話をして苦労した演出をしましょう。

最後にこれから一杯飲みに行こうぜ！と誘います。居酒屋へ出発しましょう。

【異音フェイズ】

飲み会がスタートしていい感じに場の空気も盛り上がってきたところで呑杉が「呑み比べをしようぜ」と宣言してきます。

そこでルールを提示してきます。

・最後までこの席を離れなかった者が勝者

・敗者は何か言う事を聞くこと

軽い遊びのような感じで演出しましょう。そんな訳で飲み比べがスタートするのですが、PCが口をつけた後のグラスの量がどう考えても増えています。

そのことを問い詰めると呑杉は「お前さんたちもう酔ったのか？」とニヤニヤするばかり。そう呑杉はその力をこの余興に使ってきたのです！

さあこんな奴に負けるわけにはいきません！全力で力をぶつけ合い、飲み明かし、相手に赤っ恥をかかせて上げましょう！

この脅威の閾は「呑杉 輝」の眠気・肝臓・膀胱の許容値です。限界が近くなってきたときの演出は集まったPLが汚い話でも大丈夫か判断して行ってください。

【狂騒フェイズ】

破壊を行い略奪により光を貯めます。このとき連続判定は行いません。

【決戦フェイズ】

さあ貯めた光で連続判定を行ったり、それにより得る光でポケットの中を使用し粘り強くクダを巻いていきましょう。

脅威は破壊のみを行います。

決着後、呑杉は机に突っ伏したりトイレに走りこんだりその場で粗相してしまっています。この時PLにより表現を変えましょう。

帰りが終わった後は悪態を尽きながらPCに言うことを聞かされます。

闇落ちした場合は飲み会で泥酔し記憶の混濁、もしくはその姿を見て拋所の信用を失うなどの演出を行いきましょう。

タイトル：ラン☆チキ

作者：ねぎ

講評：

誰得？

おじさんたちが実力は確かなクズに誘われて呑み勝負を行い、相手の膀胱・肝臓を破壊するシナリオです。

日常型のシナリオとしてはオーソドックスな形と言えるシナリオで、脅威も解り易くできています。脅威への対抗手段についても明言されており、結末も予想することができ、遊びやすいシナリオです。

しかし、遊びやすくはあるものの、遊びたくなるシナリオか、と言われると疑問が残るのも事実です。

まず、PCたちの脅威を打倒する目的が、意地の張り合い以上に設定がされておらず、ギャップおじさん TRPG の特性上、キャラメイクの時点でこの目的を持ってないPCもいることが予想されます。また、勝利できたとしても得られる物は「敗者は何か言う事を聞く」であり、勝って得られる物は特に無く、そしておっさんの痴態を見て喜ぶのも人としてどうでしょう。

シナリオとして障害の設定、対抗手段について明確にできているのは紛れも無く評価できる点です。PL、もしくはPCに対し、シナリオをクリアすることで得られる物、達成感などを用意できるとよいでしょう。