

シナリオ名：ヘイ、ミスターポリスマン

今回予告：

最初は何でもない、只の職務質問だった。

当たり障りのない回答。

当たり障りのない行動。

いつも通り、そのまま済む筈だったのだが

「ちょっと署までご同行願いませんか？

貴方にやましい所が無ければすぐ終わりますから…」

…どうしてこうなった。

脅威：立花巡査の誤解。

このシナリオの目的は立花巡査の誤解を解く事である。

なお、立花巡査の誤解を解くのではなく、

立花巡査そのものを排除してしまってもシナリオはクリアとなる。

立花巡査：最近この地域に配属された中年警官(35)

巡査部長を夢見て功に焦っている感がある。

PC にある尋常では無い雰囲気から何かあると思ひ込んでいる様子。

出自：一応_大物

異能特技「人員」「部隊」「誘導」「国家」「権力」「虚偽」

「※：お巡りさん」「※：お巡りさん」「古強者」「群体：人員」

異音：

街中で一人の警察官に声をかけられた。

何でも最近ではテロへの警戒。

そして、若者の刃物の持ち歩きについて警戒しているとの事。

表向きは警ら。まあ、内容は警察官の点数稼ぎだろうと検討はつく。

PC の鞆や持ち物の確認を行います。

①PC が抵抗する様なら、その雰囲気呑まれて一瞬気絶。再起。

「お名前をお聞きしても良いでしょうか…。」

「今日は引き下がりますが、私は諦めませんよ貴方は絶対に怪しい」

②特に持ち物に怪しい物は無い、もしくはごまかしに成功したなら、

しぶしぶと引き下がります。

→直後 立花巡査はテロリストに声をかけてしまい、襲われ気絶します。

・テロリストは PC めがけて襲い掛かってくるので対処・処理を行って下さい。

テロリストの対処後、立花巡査は気絶から回復します。

「ご協力に感謝します…」「ただし、今回はですが」

立花巡査は PC に不信感をもっています。面倒な事になりました。

狂騒：

立花巡査は、執拗に PC の周りを調査し始めます。

結果として脅威行動では、誘いによる闇の増加が発生します。

PC は各サイクルの最初に決戦まで飛ばす事を選択できます。

(立花巡査の「ちょっと署まで」に同行する、

もしくは別途話し合いの場を持つと言う事になります。

もし、狂騒フェイズで闇を溜めたら、スキル「※：お巡りさん」を使って下

さい。

決戦：

脅威がダメージを受けた時はスキル古強者の使用にて

「虚偽」「国家」「権力」の順で封印し、ダメージを減らします。

また、闇を溜めたら、容赦なく「※：お巡りさん」を使って下さい。

脅威の攻撃時は、全体攻撃で「群体：人員」を試みた後、「誘導」「部隊」「人員」と判定

そしてまだ、「国家」「権力」「虚偽」が残っている場合は更に連続判定を行います。

・和解 武器の所持(刃物等)なら 30 万円程度の罰金対象になります。

適当な罪状での罰金支払いを行う事が和解条件となります。

・決着時

PC が言葉で説得しているなら、そのまま容疑が晴れて釈放になります。

PC が攻撃で解決しているなら、そのまま入院してリタイヤした事にしてください。

タイトル：ヘイ・ミスターポリスマン

作者：ハリー・FOX

講評：

警察に詰められるというイメージしやすいシナリオで、誰もが一度は想像するよい場面です。

脅威のイメージも想像がしやすく、和解条件も妙な生々しさがあり、リアリティと言う点では満点。脅威のデータも納得の行くもので、何が起きているのか演出に困ることは無いでしょう。

ただ、難を挙げるのなら決着の方法が2通り用意されていることです。

言葉での説得を試みるのであれば、立花巡査の誤解は誤解であり、立花巡査は悪人ではありません。攻撃で解決をするのであれば、立花巡査は攻撃されるだけの横暴があり、善人とはいえません。PC、PLの判断を尊重する、と言えば聞こえはいいですが、このシナリオではそうではありません。立花巡査の人間性があやふやで、シナリオ製作者がどう誘導したいのかが不明確なだけです。これはGMをする人間もそうですが、参加するPLにとっても「どう動けば正解か」が不明確になり、ランク0のシンプルなシナリオなのに、動き方が定まらないというのは欠点になりえます。

こういったプレイ感のシナリオにしたいのか、シナリオの段階で明確なると遊びやすくなるでしょう。