

闇からの誘い：恩師

## 事前注意

古流 PC 前提としています。古流 PC ではない場合、出自を変えても良いでしょう。

また脅威はランク 0 としては破格の戦闘力を持ちます。戦闘上級者向けです。

## 脅威 死にかけの師匠

ランク 0 一人用 1 ランクから減少 出自：古流

斬り、振り、投げ、誘導、罨、当身、

誘い、古強者、豪腕、縁：PC

PC に技を叩き込んでくれた師匠です。

PC が光の世界に戻るのを契機に縁が切れた筈でしたが、重い病に侵されました。

唯一自らの技の全てを教えた弟子である PC を闇の技の後継者とすべきやってきました。

一応は PC にとっての恩師であり、強い絆がある事は言及しておきましょう。

PC の目的は「脅威の説得」となります。

## 異音

嘗ての師匠が訪れ、PC に対して闇の武術を完全に継承する事を望みます。

「お前だけが、我が技を全て受け継いだ真の後継者」

当然乗ると闇落ちする嵌めになります。

PC が拒否をすると、師匠は吐血します。重い病を患っているのです。

「……また、来る」

そう言って、師匠は去っていきます。

狂騒フェイズでは、ひたすらに誘いをかけてきます。

「闇の武術のパワーは良いぞ」

「お前ならば史上最高の戦士になれる」

等とダースベイダーみたいに PC を闇の世界へと誘いましょう。迷惑。

しかし、心から弟子である PC を愛しており、自らの後継者にしたいという気持ちはしっかり伝えましょう。

決戦では、ついに実力行使で PC を闇の世界に引きずり落そうとします。

和解条件は「逃走」です。病で体力が足りない脅威は、追いかける事ができないでしょう。

再起の失敗は、師匠が PC が自分よりも優れた、真の武術の境地に至ったと納得してくれる事です。

血を吐き、死ぬ間際に、彼はとてもいいものをみたと満足して果てます。

闇落ちは、師匠の後継者となる事を意味します。

タイトル：闇からの誘い：恩師

作者：Coo

講評：

古流前提のソロシナリオです。

参加 PC に条件をつけることでシチュエーションを固定するタイプのシナリオは、キャラメイクの自由度は下がりますが、その代わり安定した面白さのある作り方です。闇の世界を生きる師匠と光の世界で暮らす弟子というシチュエーションだけで勝ったも同然。脅威と PC を対比させることでどちらのキャラも立ち、脅威の演出も PC との対比で済みます。アドリブで PC にあわせた脅威の設定も作りやすく、引き込まれるシナリオになることは請け合いです。

唯一、難を挙げるとすれば、古流限定にする必要性はないということです。

スキルを見る限り、脅威スキルと共通スキルのみで構成されており、出自については自由が利きます。師弟関係は古流に限ったものではなく、暗殺者の師匠、先輩ライダー、先達の魔術師などなど。人外でも立派に関係を作ることのできるのですから、狭めてしまったのは少しもったいないです。また、PC に条件をつけるタイプのシナリオであれば今回予告を活用すると遊びやすくなります。