

誰も寝てはならぬ

事前説明：PC はどこかの企業の所属している方がいいです。

企業関係者ではない場合、何等かの重要な集会という形でもいいでしょう。

脅威 0 睡魔 逸般人 E 埋め

力場、命令、後適当

クリーチャー（睡魔だけに）、悪意。お回りさん、強襲

退屈な昼過ぎの会議。

空調設備がよく整った部屋にて、退屈な会議が勧められる。

前日とある事情で夜更かしした PC は、何としてでも寝ずに終了させる必要がある。

この場合の闇落ちは、睡魔に負け、会議中に爆睡した事を意味する。

平和な日常シナリオ。

抛所判定では、自らの日常を描くが

ここで夜更かしを行う。何かしらの事情で夜更かしをする事を事前に PL に話そう

異音では、唐突に会議が始まる。

突然決まった日程にない会議らしく、お偉方が色々とやってくるらしい。

「寝たら拙いぞ」と、怖い顔で話す部長。

しかし、会議の内容はいたってつまらない、どうしても良い事の堂々巡りである。

……いけない、眠たくなってきた。ひとまず睡魔を振り払う（一度目再起）が、

再び迫りくるスイマー

睡魔が強襲してきた……！耐えなければ……！

脅威の行動は以下の通り

狂騒では、破壊を連打してくる。介入できない退屈な会議の空気と、整った冷房が抛所を次々に睡眠の中に沈めていく……！

決戦では、PC が会議を終わらせる機会を得て、自らの全力を振り絞って会議を終わらせようと躍起になる。

再起失敗は、会議の終了を意味する。

闇落ちで爆睡からの上司の激しい叱責は免れないだろう。なあなあで済ませてもいいが、クビにするという手段もあり。

タイトル：誰も寝てはならぬ

作者：Coo

講評：

睡魔と闘うだけの日常型シナリオです。

シチュエーション、脅威の強さ、そして闇落ちしたときのまずさは説明の必要が無いでしょう。事前説明にもあるとおり、場面の設定はある程度自由が利き、PC にあわせた遊び方ができます。

ただ、このシナリオの面白さはそこだけ、というのが少々残念なところ。

アイデアは非常に面白いのですが、睡魔という脅威は闘う相手としてやや物足りなさがあります。また、狂騒フェイズ、決戦フェイズでの演出に関しても特に記述は無く、本当にただ睡魔と闘うだけ。PC の目的も負けれない理由もはっきりとしているシナリオなのですが、やれることが問題で、「睡魔に耐えるだけ」というのは、ひたすら攻撃に耐えるだけのシナリオということです。GM のアドリブ次第では面白いセッションになる可能性は十分ありますので、シナリオの方でもどのように演出を行うか、どのように戦うか、指針があると遊びやすいです。