

[光ある世界へ]

[今回予告]

いつからだろう、自分の世界が闇の世界だと気が付いたのは、
いつからだろう、光の世界の望む様になったのは、
遠い過去の様にも思え、ごく最近の事にも思える。

いつからだろう、光が日常となったのは、
いつからだろう、闇の世界を過去と思う様になったのは、

私には帰るところが出来たのだ。
帰らなくては、光ある世界へ
帰ろう、絶対に。

[概要]

セルフ帰還シナリオ…に見せかけた
ギャップおじさんの初心者むけ、体験型シナリオです。

[脅威]

名称：闇の世界の残滓 出自：逸般人 ギャップ埋め：C
外見は過去に PC が関わった闇の世界の住人であり、亡くなった者です。
悪夢、亡霊、もしくは幻覚であり、実在の PC の知人ではありません。
ランク 1→0

特技：「部隊」「畏」「投げ」「力場」「超握力」「爪」
スキル：「クリーチャー」「殺戮」「※バージ」「暗器」

[異音]

あなたは今、闇の世界に居る。
過去、あなたが居た世界。過去の日常。
陰謀、戦争、殺戮の日常。
あるいは、魔術、超絶、人知外の日常。

悪夢の中であるかもしれない。
もしくは、地獄の光景であるのかもしれない。
あなたは強く思うだろう。
「ここは私の望む世界では無い」と
帰らなければならない。あなたの望む光ある世界へ。

あなたをここから逃がさないと過去に関わった死者、
闇からの残滓が襲い掛かる。
(払いのけた時に脅威は再起する)

[狂騒]

GM から PC への説明
「日常に戻る為に探索をつづける必要があります。
3サイクルの後には、日常の世界に戻る方法も見つかる筈です。
だが、各サイクル毎3回の襲撃には対処する必要があります。」
PC 初心者の場合は、防御の実用性と光の補充を説明しましょう。

・1サイクル目、脅威は誘いを使用してきます。「この世界は良いぞ」
・2サイクル目、脅威は破壊を行ってきます。クリーチャー併用です。「帰る意味など、無くしてやろう。」
・3サイクル目、脅威は殺戮を使ってきます。「思い出したか、コレがお前の居るべき世界だ。」

[決戦]

あともう少しで、光ある世界にもどれると思った時に
今回の脅威。「闇の世界の残滓」が立ちふさがります。

脅威の目的は、PC が闇の世界に帰る事。つまり闇墜ちを望んでいます。
和解は有りません。

PC からの攻撃1回目はバージで耐えます。
攻撃は PC の出自スキルからスタートしてスキルの多い方へ連続攻撃します。
攻撃が1回でも成功したら、暗器でダメージを上昇させて下さい。

闇の世界の残滓は再起失敗時に消え去ります。
過去好意的な相手であったなら「お前は光の世界で生きていけ」
過去敵対していた相手なら「闇の世界で待っているぜ」
そんな台詞を残していきます。

[回帰]

回帰完了後、この話は過去に囚われた事による悪夢だったとして終了します。

タイトル：光ある世界へ

作者：ハリー・FOX

講評：

シリアスですが、情報ありのシナリオとするにはボリュームが足りない。そんなテーマをランク0という狭い領域に落としこんだ秀逸なシナリオです。

脅威の行動はチュートリアルとして機能するように作られており、決戦ではいやらしいシナリオの何たるかを叩き込むような悪意も忘れてはいません。初心者向けというには少々ハードで難度も高いシナリオですが、骨太なギャップおじさん TRPG という世界を表現するには十分すぎる内容でしょう。

欠点を挙げるとするなら難易度が高いな、というぐらいです。

他の TRPG を経験している人間相手であれば、このぐらいでちょうどいいかもしれません。