

古流限定 ソロシナリオ

「当節 巖流島」

ランク 1→0(経験点 10 点獲得、スキル 4 つ獲得)

脅威：古流 同門の友 闇 0

スキル：『鎧袖一触』『常在戦場』『煉獄』『古強者』

斬り 振り 当身 無刀 体捌き 観音

平和に暮らすあなたの前にかつて同門で鎬を削り合ったかつての友が現れる。
あなたに殺されて死ぬために・・・

プレイの仕方

事前に流派名や特徴があるならば聞いておくとよいでしょう。脅威の流派もそれになります。

拠点フェイズ：PC の日常を描写して下さい。関係で NPC がいるといいですが、いなければ普段、何をしているかを描写するといいでしょう。

異音フェイズ：普段通り PC が生活していると

脅威は PC の腕が鈍っていないか確認するため聞かしてきます。

もちろん PC は気が付くことができますし出来るなら GM が反撃やいなしするように誘導してください。

反撃やいなし RP があった場合はその攻撃を食らって再起します。なかった場合なんか理由着けてダメージを負って再起してください。

そして聞かした後、脅威が同門のかつての友であること PC は気が付きます。脅威は今 PC は光の世界に住んでいるとはいえ、流派内では当代の流派最強は PC であるとの意見が大半であると告げます。

そして PC を倒し、自身が流派最強であることを証明すると言います。

そのために PC に決闘を申し込みます。

また拠点 NPC がいる場合は、事前に脅威が誘拐しています。その旨を PC に伝えましょう。

拠点 NPC がいない場合、その人の拠点を完膚なきまでに破壊すると脅かしましょう。

最後に決闘場所を伝えるとシーン終了です。

裏事情として、誘拐された NPC は軟禁状態にあります

三食健康的な食事に昼寝付き、外部と連絡が取れない以外は娯楽もある実に健康的な生活を送っています。

また再起の理由は PC からの反撃が原因ではなく、真相に書いた死病によるものです。

狂騒フェイズ：ランク 0 のため、情報はありません。また脅威は行動しません。光も溜め、準備も整ったあなたと全力の一騎打ちがしたいため狂騒フェイズ中は行動を放棄します。

ただ、あまりにも戦う気が起こさない RP をしている場合、拠点 NPC を拷問しようとしている画像や拠点を破壊しようとしている画像

(なおその画像は脅威が別のギャップおじさんに頼んで作ってもらった合成写真です。ギャップおじさんでも見ぬくことができません)

を送り付けて誘いを行ってもよいでしょう。

PC は狂騒フェイズは何時でもスキップすることが可能です。

決戦フェイズ：ただただ戦います。攻めの姿勢を崩さず、もっとゴリゴリ攻めて来いと PC を煽り立てます。

再起に失敗すると彼は真相を告白して死にます。病気の状態でギャップおじさ

んと戦ったのです。体が持ちませんでした。

拠点 NPC が誘拐されている場合は状況に応じて死ぬ間に脅威に軟禁場所を伝えるもよし、NPC が勝手に脱出させるもよし好きにしてください。

真相

彼は死病に侵されている。

武に一生を捧げた彼の最後の望みは

武人としてかつて同じ流派で競い合った友であり、自身が知る最強の人物と全力で戦い競い合い、そして死ぬことである。

平和に暮らす騙して戦いに巻き込むことは申し訳ないが死にゆくものの最後の願いである。

タイトル：当節 巖流島

作者：波浪

講評：

なかなか珍しい古流をメインにすえたソロシナリオは設定の段階でワクワク感を覚えます。

拠所フェイズ、異音フェイズと描写が細かく、他の人がGMをやったとしても、空気感は伝わります。また、脅威のデータ面でも死地にある武人という表現がよくできており、決戦に期待感がもてます。

唯一残念だったのは、これらの要素が PC、あるいは PL には伝わりにくいという点です。

シナリオを読んだ時点では先の展開なども知っているため、脅威の行動がいじましく思えますが、裏の事情を知らない PC の目線からすると、「ただの誘拐犯」と見られてしまう可能性があります。狂騒フェイズでの行動の放棄など、それら脅威のことを伝える手段が軒並み削られており、決戦を終えた後に真相を明かされる、という展開は、ゲーム中の心理を考えるとややマイナスに働きます。むしろ、狂騒フェイズをスキップするのではなく、裏で脅威が人質を手厚く扱っていることを描写し、真剣勝負に対し純粋であることを示すなど、マイナスのモチベーションではなく、プラスのモチベーション作りにしてもいいかもしれません。

純粋に展開自体は王道であるため、更にブラッシュアップをするとよいものに仕上がると思います。

なお、このシナリオは公表の後修正版が投稿されたため、そちらも掲載します。

古流限定 ソロシナリオ

「当節 巖流島」

ランク 1→0(経験点 10 点獲得、スキル 4 つ獲得)

脅威：古流 同門の友 闇 0

スキル：『鎧袖一触』『常在戦場』『煉獄』『古強者』

斬り 振り 当身 無刀 体捌き 観音

平和に暮らすあなたの前にかつて同門で鎬を削り合ったかつての友が現れる。
あなたに殺されて死ぬために・・・

プレイの仕方

事前に流派名や特徴があるならば聞いておくとよいでしょう。脅威の流派もそれになります。

拋所フェイズ：PC の日常を描写して下さい。関係で NPC がいるといいですが、いなければ普段、何をしているかを描写するといいでしょう。

異音フェイズ：普段通り PC が生活していると

脅威は PC の腕が鈍っていないか確認するため闇討ちしてきます。

もちろん PC は気が付くことができますし出来るなら GM が反撃やいなしするよう誘導してください。

反撃やいなし RP があった場合はその攻撃を食らって再起します。なかった場合なんか理由着けてダメージを負って再起してください。

そして闇討ちの後、脅威が同門のかつての友であること PC は気が付きます。脅威は今 PC は光の世界に住んでいるとはいえ、流派内では当代の流派最強は PC であるとの意見が大半であると告げます。

そして PC を倒し、自身が流派最強であることを証明すると言います。

そのために PC に決闘を申し込みます。

また拋り所 NPC がいる場合は、事前に脅威が誘拐しています。その旨を PC に伝えましょう。

拋り所 NPC がいない場合、その人の拋り所を完膚なきまでに破壊すると脅しましょう。

最後に決闘場所を伝えるとシーン終了です。

裏事情として、誘拐された NPC は軟禁状態にあります

三食健康的な食事に昼寝付き、外部と連絡が取れない以外は娯楽もある実に健康的な生活を送っています。

また再起の理由は PC からの反撃が原因ではなく、真相に書いた死病によるものです。

狂騒フェイズ：ランク 0 のため、情報はありません。また脅威は行動しません。光も溜め、準備も整ったあなたと全力の一騎打ちがしたいため狂騒フェイズ中は行動を放棄します。

ただし、マスターシーンとして拋り所 NPC との会話で拋り所 NPC がとても丁寧に扱われているシーンや

拋り所 NPC から、なぜ PC を狙うのかといった質問をしたりするシーンや挑発のために PC の前に現れた驚異が吐血したり妙にむせこんだりしたシーンを入れ

真相を仄めかすとよいでしょう。

PC は狂騒フェイズは何時でもスキップすることが可能です。

決戦フェイズ：

決戦時、彼はすでに瀕死です。吐血させたりして、死の間際であると演出しま

しょう。

ですが武人としての意地か自身が死病にかかっているとは決して明かさないでしょう。

また拋り所 NPC の軟禁場所を伝え、彼女に謝っておいてくれと伝えるでしょう。

彼はろうそくが燃え尽きる前の火です。最後の瞬間のきらめきではありますがそれを PC に見せつけ燃え尽きようとしています。

決戦前に流派名と自分の名を名乗り、いざ尋常に勝負と言って襲い掛かってきます。

決戦時ただただ戦います。攻めの姿勢を崩さず、もっとゴリゴリ攻めて来いと PC を煽り立てます。

再起に失敗すると彼は真相を告白して死にます。病気の状態でギャップおじさんと戦ったのです。体が持ちませんでした。

和解はありません。勝敗ががつかない限り、この決闘は終わりません。

真相

彼は死病に侵されている。

武に一生を捧げた彼の最後の望みは

武人としてかつて同じ流派で競い合った友であり、自身が知る最強の人物と全力で戦い競い合い、そして死ぬことである。

平和に暮らす騙して戦いに巻き込むことは申し訳ないが死にゆくものの最後の願いである。