

ギャップおじさん TRPG ランク0 シナリオ

《ギャップおじさん VS ナンパ男》

【シナリオスペック】

PC人数:1(ソロ限定シナリオ)

驚異ランク:1→0(経験点10(スキル4つ+闇0))

シナリオタイプ:一応日常型?もしくは災害型

【採用追加ルール】

スキルルール

【その他注意事項】

女性抛所 NPC 推奨というかほぼ必須

【今回予告】

貴方の抛所が見知らぬ男にナンパされている

さて、彼女は嫌そうな顔をしているし

どうにか平穏に事を収めたいが

相手もなかなか引こうとしない

どうしたものか……

【ストーリー】

抛所 NPC がナンパ男に言い寄られている場面に出くわすシナリオです。

抛所 NPC は嫌そうな顔をしているので PL はどうにかしましょう。

【異音フェイズ】

貴方が道を歩いていると抛所 NPC の姿を発見する。

……どうにも、彼女が見知らぬ男にナンパされている。

「ねえ、俺たちとデートしない？」

貴方が鋭い視線を飛ばすも(再起判定)彼らは諦める素振りを見せない。

貴方が何をいっても彼らが諦めるようには思えない。

ふと、彼女の顔を見るととても嫌そうな顔だ。

周囲に人が結構いるからぶっ飛ばすのは危険だし、

かと言って諦めた場合、家に帰った時彼女に何を言われるかわかったもんじゃない。

さて、どうしたものか

【狂騒フェイズ】

以下脅威情報をもとに行動してください。

PC は近くにいるので各サイクルの最初に決戦フェイズまで飛ばす事ができます。

【脅威情報】

驚異:ナンパ男達

出自:逸般人(ギャップB)

異能特技:《虚偽》《擬態》《遮蔽》《畏》《誘導》《心理》

スキル:『※連続行動』『※連続行動』『※連続行動』『※連続行動』

決戦前からドンドン※連続行動して PC の闇を溜めに行ってください。

決戦前は全てのサイクルで誘いを2回行ってください。

このシナリオの目的は「穏便に諦めさせること」です。

和解条件は「ナンパ男を物理でぶっ飛ばす」もしくは「退散する」となっています。

ナンパ男を物理でぶっ飛ばしたならその後周囲の人の通報によって警察がやってくるでしょう。

退散した場合は抛所 NPC との関係がギクシャクするでしょう。

闇落ちしたときの描写は GM に任せます。

タイトル:ギャップおじさん VS ナンパ男

作者:雪桜タワー

講評:

ギャップおじさんが抛所をナンパから守るのシナリオです。

周囲に人がいる状況で本気を出せないという制限は面白く、衆人環視の中でどう立ち回るか、ギャップおじさん TRPG らしいシチュエーションのシナリオと言えるでしょう。女性抛所を持つ PC からしてみれば、ナンパ男は生々しい脅威でイメージもしやすい設定で、データ面も油断していると狂騒フェイズで痛い目を見そうな構成は非常に面白いです。

ただし、このシナリオはほぼそこで終了しているのがもったいないところ。

狂騒フェイズでもスキルを使い、PC を追い詰めてくる作りは秀逸なのですが、展開はナンパが継続するだけで変化がなく、またクリアしても得られるものが「怒られない」程度。PC として「いやいや穏便に済ませる」という展開になってしまうので、爽快感が欲しいところです。和解条件の「物理でぶっ飛ばす」がすっきり展開だけに、選べないのはストレスになりかねません。

ナンパ男はもう断られているのになぜナンパを続けるのか? など、シナリオの設定面で用意されていない部分はまだまだ多いので、爽快感を意識してブラッシュアップすると更に面白いシナリオに化けると思います。