

「ホワイト・メテオ」

脅威：『雹』

ランク：0 (1→0 スキル4つ獲得)

スキル：「溜め」「※連続行動」「※火炎放射」「※火炎放射」

特技：命令、力場、光弾、天候 あと適当に2つ

ギャップはC、D

形のある拠所、できればNPCである拠所を持っているPCが推奨です。

拠所フェイズ：

ある冬的一幕として、PCの日常を描写してください。

このとき、拠所として取得しているNPCが通っている職場や学校などを描写しておくともよいかもしれません。

異音フェイズ：

ニュースが流れます。凹んだ車や割れた窓ガラスの写真、ゴルフボール大もある白い球体の画像が映されています。

キャスター「異常気象によって発生した巨大な雹の落下による被害に関するニュースです。

気象庁の発表によりますと、本日の〇〇時に、再び落雹の恐れがあるとのことです。

外出の際にはくれぐれも、お気を付けください。」

キャスターが告げた時間は、ちょうど拠所PCの帰宅する時間と重なっています。

PCに嫌な予感がよぎる、ということを描画してください。

なお、一度雹は完全に降りやんでいるため、この時点での脅威は無いとして、再起を行います。

狂騒フェイズ：

3サイクルです。情報はありません。

1サイクル目、脅威は誘いを行います。雹の被害を人々が口にしているのを聞いて、PCも不安を感じるという演出です。

2サイクル目以降は「溜め」を行ってください。雲がどんよりとしているが、雨一粒、雪の一片も落とさない空を描画してもよいかもしれません。

また、PCがNPCを保護する行動を行うかもしれませんが、その時点では落雹の気配は無く、仕事/勉強をやらなくちゃいけないから、とすげなく追い返されてしまいます。

決戦フェイズ：

雹が降り始めます。

「※火炎放射」を二回撃てて楽しいです。

気象庁でも観測できなかった、急成長した野球ボール大の雹が一斉に振ってきます。

雨のような勢いで巨大な雹が降るため、一時的に状況の把握は非常に困難になります。

具体的に言うと、拠所と引き離され、とにかく目の前の雹が人間に被害を及ぼさないように対処するしかなくなります。

一斉ゆえ、1ラウンド目が全力です。そのあとはほとんど余波になるでしょう。

この戦闘における脅威の闇の減少は、拠所に被害をもたらすような雹を粉砕などして無力化したことを指します。

再起の失敗は、雹が降り止んだことを意味します。拠所への致命的な被害は、PCの尽力により発生しませんでした。

和解を行う場合、単純にPCが避難を選択したことになります。

拠所NPCも家屋内に避難しているはずですが。雹のために確認は困難ですが。決戦の舞台は拠所の帰路になるので、無理に拠所を追おうとすると、どうしても正体が人目についてしまうような描写をすれば納得感がある…かも。

和解を選択した場合、拠所は雹によって不運にも傷を負います。

NPCであれば数針縫うような流血沙汰になりますが、命に別状はありません。

いずれにせよ、PCはそのことをすべてが終わってから知ることになります。

タイトル：ホワイト・メテオ

作者：nakeminn

講評：

災害型のシナリオを事件発生前から描いた珍しい構成の作品です。

すでにスキル面でのツッコミはされていますが、やりたいことは十二分に解る良シナリオ。アドバイスをすると『※火炎放射』の片方を書籍版掲載の『※チャージ』に変えると、構成を変えずにそのまま遊べることでしょう。落雷を脅威と据え、NPC たちがまだ来ていない脅威に対し、のんきにしている展開は工夫が見られます。PC が動く動機を「嫌な予感がする」とふわっとしたものにするので、PL として PC にやって欲しい動きを理屈抜きでやってもらうようにしているのは良い方法だと思います。

ただ、その結果として、PC が一人空回りしているような展開になるのが勿体無いところ。

狂騒フェイズで拠所に会いに行くともともに相手にされず、情報も無いので脅威にダメージも無い。PC としてもどかしい場面が続くのですから、決戦でも正体を隠すのはやや重なりすぎてる感があります。和解条件も選択した後で NPC が怪我を負うことになる、と後出しで教えられるのは、和解を選ばない理由にならず、選んでしまった後に後悔することにもなります。狂騒フェイズ、決戦フェイズとそれぞれ PC がカッコイイ場面を作れるシナリオなので、PC、PL のモチベーションを意識して修正できるとより良いものになるでしょう。

なおこのシナリオは講評後に修正版が投稿されたため、そちらも掲載します。

「ホワイト・メテオ」修正版

脅威：『電』

ランク：0 (1→0 スキル4つ獲得)

スキル：「溜め」「※連続行動」「※火炎放射」「※チャージ」

特技：命令、力場、光弾、天候 あと適当に2つ

ギャップはC、D

できればNPCである拠所を持っているPCが推奨です。

拠所フェイズ：

ある冬的一幕として、PCの日常を描写してください。

このとき、拠所として取得しているNPCが通っている職場や学校などを描写しておくといいかもかもしれません。

異音フェイズ：

ニュースが流れます。凹んだ車や割れた窓ガラスの写真、ゴルフボール大もある白い球体の画像が映されています。

キャスター「異常気象によって発生した巨大な電の落下による被害に関するニュースです。

気象庁の発表によりますと、本日の〇〇時に、再び落電の恐れがあるとのことです。

外出の際にはくれぐれも、お気を付けてください。」

キャスターが告げた時間は、ちょうど拠所PCの帰宅する時間と重なっています。

PCに嫌な予感がよぎる、ということを描写してください。

なお、一度電は完全に降りやんでいるため、この時点での脅威は無いとして、再起を行います。

狂騒フェイズ：

3サイクルです。情報はありません。

1サイクル目、脅威は誘いを行います。電の被害を人々が口にしているのを聞いて、PCも不安を感じるという演出です。

2サイクル目以降は「溜め」を行ってください。雲がどんよりとしているが、雨一粒、雪の一片も落とさない空を描写してもよいかもしれません。

また、PCがNPCを保護する行動を行うかもしれませんが、その時点では落電の気配は無く、仕事/勉強をやらなくちゃいけないから、とすげなく追い返されてしまいます。

決戦フェイズ：

気象庁でも観測できなかった、急成長した野球ボール大の電が一斉に振ってきます。

このとき、拠所がPCのすぐ近くに配置してあることを描写しましょう。

雨のような勢いで巨大な電が降るため、一時的に状況の把握は非常に困難になります。

具体的に言うと、拠所を避難させるための家屋等の存在が分からなくなり、とにかく目の前の電に対処しなければならなくなります。

観測できないほど急発生した電ですので、量は多くありません。決戦は1サイクルで決着がつくと思います。

脅威の行動はシンプルに、第一ラウンドで「※火炎放射」を撃ちます。

「※連続行動」「※チャージ」と続けて使用し、二回目の「※火炎放射」を撃つのが理想です。途中で自滅しても、それはそれでよし。

この戦闘における脅威の闇の減少は、拠所に被害をもたらすような電を粉砕などして無力化したことを指します。

再起の失敗は、電が降り止んだことを意味します。拠所への致命的な被害は、PCの尽力により発生しませんでした。

和解を行う場合、単純にPCが避難を選択したことになります。

拠所NPCを引き連れ、とにかく屋根の下へ走るのです。

和解を選択した場合、拠所への防御が薄くなるため、電が直撃する可能性が高いことを伝えます。

数針縫うような流血沙汰になりますが、命に別状はありません。