

『悪夢』

<今回予告>

悪い夢を見た
愛しているモノ、大切にしているモノ、壊されたくないモノ
あらゆる、私を私たらしめる、モノたち
光への道筋

壊されていく
目の前で

…ああ、違う
これは悪夢なんかじゃない
今、まさに、私の目の前で起こっている現実だ

<目的>

PCは悪夢に囚われています
犯人はPCの夢を乗っ取り、拠所を破壊する様を何度も繰り返し体験させる事でPCの精神を破壊し、その肉体を手に入れようとしています
PCは悪夢が見せる拠所の破壊を乗り越え、悪夢から目覚める事を目標としてください

<脅威>

ランク:お好きなだけ→0 経験点はすべてスキル取得へ

闇の定義:悪夢

出自:自由

異能:自由

スキル:誓い、クリーチャー、狂気、洗練:狂気で指定した異能×∞

※変わり種として、呪詛、残りは英雄(最低2つ取得)または悪意を取得し、狂騒フェイズはすべて拠所に呪詛をかける、という構成もあります。その際は必ず「類感」を取得するのを忘れないようにしましょう

悪夢を見ている犯人は自由に決めて構いません

オリジナルで作るのが難しいようであればイルミナティ(公式組織:ルールブックp100記載)などを使うと良いでしょう

PCの肉体を求めている理由は犯人の意思でも、誰か別の人間の依頼でも構いません

「悪夢を見せつけ」「精神を壊し」「肉体を手に入れる」

これらの目的を達成する事を意識しましょう

PCが複数人でもやる事は変わりません

<異音フェイズ>

PCは何も無い空間にいます

景色は真っ白かもしれませんし、暗黒の中にひとり佇んでいるだけかもしれません

すると目の前にPCが拠所としているモノが現れます

そして、例えば。それが人間であるなら。
その首は身体と離れてしまう事でしょう

それが人間でないのなら。
跡形も無いほどにそれは破壊されるでしょう

※耐性のあるPLという確信が持てるのであれば、それをPC自身が行っている演出をするより鬱成分が増しますが、おすすめはしません

この衝撃でPCは目が覚めます
ここで再起を行ってください
被害にあった拠所の無事を確認したところでまた悪夢に落ちます
そして犯人と相対し、悪夢を通して精神を破壊し肉体を手に入れようとしている事を告げられます
そして、犯人にはその能力があると伝えましょう
犯人は自分の能力に自信があるのか、自力で目覚める事が出来たのなら、見逃してやろう、と告げ、異音フェイズを終了します
複数人プレイの場合は犯人と相対する所で合流させましょう

<狂騒フェイズ>

ただひたすらに拠所を破壊してください
もしくは拠所を呪ってください

<決戦フェイズ>

設定した異能で攻撃をしてください
演出として、拠所の破壊や、それまでの破壊を思い出させるような事を告げてても良いでしょう
再起ではPCが目覚め演出を入れると臨場感が出ます
再起成功でまた悪夢へ、失敗で完全に目覚めます

<ED>

i) 回帰成功

悪夢から目覚め、日常を取り戻します
この後、犯人を見つけるためのシナリオに繋げてても良いでしょう

ii) 和解

何かひとつ、拠所が損なわれます
拠所が死んだり破壊されたりしなくても構いません
例えば、拠所を見る度に、今回の悪夢が過ぎりまともに見る事が出来なくなったなど
拠所として大切に思っている事は変わらないが捉え方が変わってしまった、としても良いでしょう

iii) 闇堕ち

悪夢に囚われました
目覚める事はないでしょう

タイトル：悪夢

作者：toko

講評：

悪夢の中で拠所が破壊される様を見せ付けられるシナリオです。

作者は鬱シナリオとしているようですが、悪夢と先に伝えられているおかげで、抵抗はさほどでも。脅威は悪夢でも仕掛け人である黒幕をしっかり描写することで、ただ理不尽に耐えるのではなく、明確な敵を見据えてセッションを進行できる作りになっているのは、遊びやすい工夫です。

構成の基本はあるものの、拠所に『呪詛』を打つことも視野に入れる発想は面白いのですが、コストの支払いができないため、闇で支払うと目標値が上がり、成功の目が無いのが少々残念。

『※英雄』の搭載も悪くありませんが、ここに『豪腕』を加えてコストの消費を恐れずに『呪詛』を連発するとしてもいいかもしれません。そうすることで決戦フェイズでも『豪腕』が残るので、光を使い切ってしまう『※英雄』よりも合っているかもしれません。

話がデータにそれたので、シナリオとしての欠点を1つ。

PC側で取れる行動が特に示されていない、という点です。黒幕も明示され、脅威の効果から立ち向かう理由も十分あるのですが、立ち向かう手段が無いのです。ストーリーの筋としてはしっかりしているので、このままでも十分に遊べるはずですが、与えられているのは状況だけであり、この状況に放り込まれた側として「で？ どうすれば？」と、進行がもたつく可能性は十二分に考えられるでしょう。

更に遊びやすいシナリオにするのであれば、対抗手段を明記する、もしくは決戦まで対抗する術はないと明記する。どちらの手段を想定しているかはわかりませんが、シナリオで指定してあげると親切でしょう。