

ソロシナリオ

「お義父さん！娘さんを僕にください！」

ランク 1→0(経験点 10 点獲得、スキル 4 つ獲得)

脅威:お義父さん (予定) 古流 闇 0

特技

『振り』『投げ』『体裁き』『読み』『超反射』『目線』

スキル

『バージ』『因果応報』『英雄』『古強者』

プレイの仕方

シナリオ抛り所として恋人が必須です。

抛り所 NPC として恋人であり婚約者として扱います。

抛り所フェイズ：あなたはかつて闇の世界の住人であった。

しかし今は恋人であり、婚約者である NPC と平和な暮らしを送っている。

その日常を演出しましょう。

また、恋人の実家に婚約者として近々挨拶に行く予定であると伝えましょう。

なお、恋人は父子家庭です。母親は死別しています。

恋人は PC が元闇の住人であると知っています。

異音フェイズ:

恋人の実家に挨拶に行くと、彼女の父親が待っており、父親に婚約者として紹介され二人で挨拶をするでしょう。

一通り父親と話をする父親は

「娘は君を好いているようだし、話してみた限り、君が娘を不幸にするような屑には見えなかった」

「・・・だが・・・」

「君、元闇の住人だろう？」

と告げながら、父親は常人なら気絶する程の殺気を PC にだけぶつけてくるでしょう。

PC は常人ではないので気絶しません。これにより PC が元闇の住人であるとばれます。

父親も元闇の住人のギャップおじさんです。父親が隠していたため、父親が元闇の住人であるとは娘は知りません。

「闇の世界にいた人間は方々から恨みを買っていることも多い、その矛先は本人だけでなく家族に及ぶことだってある」

「・・・・・・・・・・」と妙な沈黙を挟んだ後

「残念だが、娘を守れない、娘を未亡人にするような奴に娘を嫁がせるわけにはいかんな」と席を立とうとしますが

PC がそれでも・・・と食い下がると。

「ならば、言葉ではなく、証明せよ。」

「三日間やる。私を倒してみよ」

「私のようなおいばれ一人倒せないようでは君の言葉を信用できない」

そうやって結婚を許してもらうための試験を告げたとこで異音フェイズは終了です。

裏事情:

恋人が父子家庭な理由、母親はかつて父親とその敵との戦いに巻き込まれて恋人が幼いころに亡くなっています。

闇落ちしそうになりましたが、父親は娘を抛り所として何とか光の世界に踏みとどまり

いままで生きてきました。

狂騒フェイズ：ランク 0 のため、情報はありません。

脅威はお義父さん (予定) です。

不意打ちに対応できなくて、娘を守れることがなかりう。と

PC に対して誘いを行います

脅威は PC を殺したいわけではありませんが、ハードモードの試験官です。

殺す気で攻めてきます。

異音フェイズに書いた裏事情を小出しにして、なぜここまで全力で試験を行うのかを演出しましょう。

狂騒フェイズは何時でもスキップできます。

決戦フェイズ:

試験最終日の三日目、或いは父親に挑むと決めた日

恋人が見守る中父親との決闘が行われます。

狂騒フェイズで裏事情を出し切っていない場合、このタイミングで父親から話させるといいでしょう。

戦いの最中の行動は、基本的なスタンスは変わりません。

PC を殺したいわけではありませんが、ハードモードの試験官です。

娘を託すのに足る人間か判断するため殺す気で攻めてきます。

ゴリゴリ攻めましょう。

「その程度で娘を守れると思っているのか!？」とあおりを入れても良いでしょう。

回帰に成功すると、ENDING です。

戦いの後、父親から「娘をよろしくたのむ、婿殿」と握手を求められてもいいですし

結婚式までシーンを進め

ウェディングドレスを着た美しい恋人と、その隣で号泣している父親が共にバージンロードを歩きながら PC のもとに向かってくる

そういった演出を入れても良いでしょう。

闇落ちすると、「やはり貴様に娘は託せんな」といいつつ倒れて死ぬ父親と死んだ父親と修羅道に落ちてしまった PC を見ておびえる恋人の姿が見えます。

そのばあい、PC は恋人を攫って駆け落ちすることになりますが、もはや恋人の心は PC から離れています。

幸せを望んだはずなのに、今までよりずっと空虚な暮らしが待っており、PC の心を苛むでしょう。

-----

タイトル：お義父さん！娘さんを僕にください！

作者：波浪

講評：

PC が結婚を申し込みに行くという王道のシチュエーションのシナリオです。もはや設定だけで勝利は決まったようなものといったシナリオなのですが、裏事情、脅威がなぜ PC と敵対するかの理由、闇堕ち後の展開など細かく書かれているのが好印象。狂騒フェイズで不意打ちをかましてくる義父という絵図はなかなかシュールで愉快です。PC の目的、達成するための手段、そして目的を達成する理由をきっちり揃えられており、狂騒フェイズでの演出で、PC がシナリオに参加するモチベーションも保たれていて欠点はありません。和解条件をバツサリカットしたのはこのシナリオにおいてとても良い判断だったと思います。

さて、これだけではあれなのでアドバイスを一つするのであれば、このシナリオに PC の成長に合わせた改造案などつけると色々楽しめるでしょう。ギャップおじさん TRPG で、一度遊んだ PC を気に入るのはよくあること。そんな時、PC たちの過去を遊ぶ設定の物を続き物として遊ぶ、というやり方もできるのです。サプリメントが必要になりますが『罪業』『未成年』辺りを採用してもいいですし、この辺りは演出として、と先に伝えておいてもいいでしょう。一度遊んだ PC の過去を遊べるシナリオ、というのは隠れた需要がある部分です。