

「白ヤギさんたら！」

脅威：『塩谷木 分合（白ヤギ）』

ランク：0 （1→0 スキル4つ獲得）

スキル：『呪詛』『※卓越：呪詛』『※英雄』『略奪』

特技：《調達》《誘導》《類感》《召喚》《命令》《不死》

ギャップ：C,D

日常表から《オタク》《中毒》、拠所表から《嗜好品》《学問》《探求》のいずれかを修得している PC がおすすめです。

拠所フェイズ：

PC の日常を描写します。

異音フェイズでは出張に向かうことになるので、PC が出勤するシーンで終わらせるといいと思います。

出張とは無縁そうなお仕事をしている PC の場合、後述の「白ヤギ」からの手紙が届いたことを描写していただければいいかと思います。

異音フェイズ：

PC は仕事の都合で、住居から遠く離れた市に出張に向かいました。

やるべき仕事を終えた PC は、帰りの飛行機までの時間を利用して、『萬宮百貨店』（まみやひゃっかてん）というお店に足を運びます。

『萬宮百貨店』は古く小さな店ですが、他では手に入らないような専門的な品をジャンルに関わらず調達する、知る人ぞ知る店です。

PC は店主である「塩谷木 分合」（しおやぎ ぶんごう）、通称「白ヤギ」と呼ばれる老人の知己です。

PC は白ヤギと前もって手紙でやり取りを行っており、そして一か月ほど前に、自分の興味に関する希少品が入荷したという手紙が届いていました。

『萬宮百貨店』は通販サービスは行っていません。PC は慌てて取り置きをお願いし、一か月という時間をかけて何とか(出張に)都合をつけたのです。

さて、白ヤギとお話をした PC ですが、様子がおかしいことに気が付きます。件の品を売ってくれと頼んでも、白ヤギはそのことをすっかり忘れているのです！

手紙を送っただろうと言っても、その手紙も見つかりません。

とにかく目当ての品を探そうとしても、店内には所狭しと商品が置かれ、自力で探しては日付が変わってしまいそうです。

白ヤギも凄腕の商売人。目当ての品について思い出してもらえれば、すぐに見つけるはずなのですが…！

なんとか帰りの飛行機に間に合うように、白ヤギさんに手紙の内容を思い出してもらいましょう！！

本シナリオにおける脅威の闇は、白ヤギの記憶にかかったモヤとか陰とか、そういうものです。

PC の目当ての品、という問題が出されてはじめて記憶のモヤが生まれ、脅威は再起します。

背景情報：白ヤギについて

名前：塩谷木 分合(ぶんごう) 出自：魔法使い

白く長いヒゲが特徴ののんびりしたお爺さんですが、正体は山羊頭の悪魔です。彼はその場にいるだけで人々を混乱に陥れる大悪魔でしたが、一人の女性に惚れこみ結婚。

女性の実家であった『萬宮百貨店』を継いだ彼は、今でも店を守っているのです。

人として暮らした期間が長すぎて、少々物忘れが激しいです。

店の商品は全て白ヤギが魔術によって取り寄せたものであり、白ヤギの思い通りに陳列されています。

そのため、白ヤギが思い出せなければ店ごとひっくり返しても目当ての品は見つからず、思い出しさえすれば、ひとりでレジカウンターの隣に出現するでしょう。

また、白ヤギの悪魔としての権能は、いくら抑えていても PC の焦りや不安といった感情を増幅させてしまいます。

脅威の行動により PC に被害が行っても、あくまで悪魔の力のせいなのです。許してください。

セリフ例：

「おや、お前えさんは…〇〇かのお！？おやまあ、立派になって…え、人違い？」

「駄目ェだねえ。ぜんぜん思い出せないのお」

「もしかしてお前えさんの手紙、食べちゃったかも？…冗談、冗談じゃ。怖い目ェで睨むのはやめとくれよお」

狂騒フェイズ：

情報はありません。

1 サイクル目、脅威は『呪詛』を使用します。

PC の防御特技あたりを狙ったらいいいと思います。光も使って頑張って成功させてください。

演出としては、白ヤギの言動が PC を焦らせる呪いになってしまう形です。白ヤギ自身にはそういった意図はありません。

2 サイクル目以降、脅威は破壊を行います。

演出としては、目当ての品を探すうちに大切な日常のことが頭からすっぽ抜けてしまう、という感じです。

飛行機の時間をお忘れではないですか？

決戦フェイズ：

もう時間がありません。白ヤギがいくら探してもダメなら、無理やりにも思い出させましょう。

白ヤギに捜索の手を止めさせ、PC に尋問を開始させましょう。

白ヤギは、コストに必要な光がある限り「呪詛」を使用します。

PC が攻撃に使う特技を優先して狙っていきましょう。

コストが無くなった場合、白ヤギは疲れたので、PC に帰りなさいと《命令》してきます。

脅威が再起に失敗した場合、白ヤギに電撃が走り、目当ての品について完全に思い出します。

「ごめんよお」と言いながら、快く商品を買ってくれるでしょう。

なおこの時、PC が手紙について訊ねると、照れくさそうに「美味ェ紙だったよ」と言ってくれます。

和解条件は、商品を諦めて帰りの飛行機に乗り込むことです。

PC の心を深い疲労感と悲しみが襲うでしょう。

闇堕ちしてしまった場合には、帰りの飛行機のことなど無視して白ヤギに記憶を取り戻させる努力をしてしまいます。

日常生活のことを無視した PC には、職場や拠所 NPC からのキツイお叱りが待っているでしょう。

「PC が店の外に目を向けると、すっかり日が沈んで店は夜の闇に包まれていましたとき。これがホントの闇オチ」などとダジャレを言ってもかまいません。

タイトル：「白ヤギさんたら！」

作者：nakeminn

講評：

頼んでいた商品を店主が忘れてしまった、だから思い出してもらおう、という展開のシナリオです。

ほうぼうに予防線が張られ、なぜ物理的に見つからないのか、手紙はどうしたのか、と言う点も、シナリオ上の設定を使って解決していると言う中々工夫が見られるシナリオで、展開やシナリオの目的などは独創的で面白い演出ではあります。

が、このシナリオ。一言で言うと、余計な情報が多すぎるくらいがあります。

まず、拠所フェイズの出張や、異音フェイズでの描写、そして白ヤギの設定などなど。どれもこれもここまで詳細に説明する必要は無く、このシナリオでGMがやるべきことがボケています。そもそもの話、物忘れだというのであれば、出張を絡める必要もありませんし、元々白ヤギの店舗が遠方にあってなかなか行けない、としてしまえば余計な設定は省けるのでは。異音フェイズも必要なのは、店舗の名前、商品を忘れてる、探しても見つからない、と、この程度。

思いついた設定をすべて書いてしまったのだろう、というのは想像に難くありませんが、思いついた設定と、このシナリオをプレイするGMが必要とするものはなんなのか。そしてこのシナリオを遊ぶPC、あるいはPLに対して伝えなければならないことはなんなのか。発想自体は面白いシナリオのため、遊ぶ人の目線に立ったライティングを心がけると良いでしょう。