

ソロシナリオ

「実録！闇への誘い～命を刈り取る形してるだろう？尿路結石なんだぜコレ～」

ランク 1→0(経験点 10 点獲得、スキル 4 つ獲得)

脅威:尿路結石 人外 闇 0

特技

『爪』『牙』『擬態』『読み』『憑依』『変色』

スキル

『バターンクルスニク』『古強者』『強靱』『装甲』

プレイの仕方

PC に抛り所で嗜好品や 1～2 週間後楽しみにしているイベントなど何でも構いませんが

長期間拘束されると困る何かが必要。事前に決めておきましょう。

抛所フェイズ：PC のいつもの日常です。PC の日常を演出しましょう。

異音フェイズ：

ある日の夕方少し前、いつものように過ごしている PC ですが、突如して下腹部に今まで体験した事のない激痛を覚えます。

救急搬送され病院に行くと医者から尿路結石だとつげられ、とりあえずということで薬が処方されます。いったん痛みが治まります。

脅威は再起します。

しかし医者はとりあえずの処置だから今日はいったん帰宅して準備をして明日から入院だね。

軽くの調査なのでまだはっきりとは言えないがパターンとしてはかなりしつこいタイプだと思うからだから

おおよそ検査して石砕いて、様子見て・・・3 週間は入院だとおもって準備してくれるといいといいます。

まあ、結石だからポロっと治ってしまうこともあるし。明日の精密検査で治っていれば入院なんかしなくてもいいんだけどねえ。

と医者は冗談めかして言いますが・・・

それを聞いて長期間拘束されたら困る PC は閃きます。

明日までに自分で治してしまえば入院なんかしなくて済む・・・と。

その後いったん帰宅して異音フェイズは終了です。

狂騒フェイズ：ランク 0 のため、情報はありません。

1 サイクルは 6 時間としてカウントします。

現在時刻は 18 時、明日の 13 時が入院時間となります。

脅威は尿路結石です。

奴らは薬で小康状態を保っていても突然暴れだし

PC を痛めつけます。

尿路結石の症状を事前に調べて起きそのように演出するとよいでしょう。

狂騒フェイズ中はひたすらに誘いを行います。

決戦フェイズ：

入院なんて嫌だとおもう PC は決意をきめて石を壊そうとするでしょう。

尿路結石の痛みに耐えながら自身が持つ武術や魔法やらで体内の石を砕きます。

自分を殴りつけて石を砕くため、演出上 PC の闇は石を壊す自分自身の肉体への反動ダメージ、

脅威の闇は尿路結石の体積として扱います。

再起するごとに少しずつ割れて砕けていきます。

尿路結石はスキルを見てもわかるとおり大変しつこいです。しつこさと狂騒フェイズと同じように症状を演出しましょう。

戦いの最中の行動は、ひたすら PC を攻撃します。ゴリゴリ攻めましょう。

脅威が再起に失敗すると、PC は猛烈な尿意を覚え、トイレに駆け込み、おしっこと一緒に石は排出されます。

回帰についてですが、成功すれば検査してもらい治っていると医者から言われ入院はなくなります。

ENDING では PC は祝杯を上げたり、楽しみにしていたイベント等に行きましょう。

失敗した場合、尿路結石は治ったものの、自分への反動ダメージが大きすぎたため、そちらの治療のため入院するという本末転倒な結果となるでしょう。

-----

タイトル：「実録！闇への誘い～命を刈り取る形してんだろう？尿路結石なんだぞコレ～」

作者：波浪

講評：

脅威がしつこすぎて辛い。

病気を相手に物理で戦う中々トチ狂ったシナリオです。

PCの目的も明確で、脅威への対処法も明確で、和解の余地が一切ないことも明確なストーリー。遊ぶ上で必要な物はすべて揃っていて、尚且つ脅威が誠に脅威らしいのは間違いなく評価ポイントです。狂騒フェイズの行動も単純ですが、闇の設定もあいまって演出の面白みもあるでしょうし、決戦でのしぶとさも重なって、ゲーム的な面白さも期待できるシナリオといえるでしょう。

ただ一つ、物足りないことといえば、参加するための動機付けが完全フリーな点です。

長期間拘束されると困る何かが必要ですが、とありますが、長期間の拘束はいつだって困ります。もちろん、PCによって困る何かの設定は千差万別であり、一概に説明できないものではありませんが、シナリオを作成する際にいくつか例を用意しておくのが親切です。楽しみにしているイベント以外でも、仕事であったり家族サービスであったりでも遊べるシナリオで、幅を広げると言う意味ではそれらの例をいくつか用意できるとぐっと遊びやすくなるでしょう。

