

1 シナリオ要件

舞台：現代日本

形式：対立型

プレイヤー人数：3～5人

サイクル：3

2 シナリオ概要

PC達はインセインで遊ぶために集まりました。

集まったメンバーは以下の構成となっています。

PC①：GM。シナリオを作ってきていない

PC②：サイフィクにヘイトがたまっている。セッションを台無しにしてドヤ顔したい

PC③：マンチキン。俺 Tueee がしたい。

PC④：とりあえず GM と他 PL を罵倒したい系

PC⑤：寝不足。眠い。

PC⑥：恋愛至上主義者

PC⑦：酔っ払い

なんとか頑張って遊んでください。（投げっぱなし）

3 セットアップ

3.1 ハンドアウト

セッションに必須のPCはPC①だけです。他のPCは任意に選択してください。

その後、ハンドアウトに指定されているプライズを配布してください。PC⑤には「眠気」の狂気を、PC⑦には「吐き気」の狂気を渡してください。

狂気カードの山はランダムに10枚前後で調整してください。狂気カードの山札は人数が増えたときにPC①が狂気カード切れで逃げ切れるようにするために、少な目にしています。全般的に恐怖判定多め、狂気カード大盤振る舞いなので、参加者数とどの程度で切りたいかで決定してください。

4 シナリオ進行

4.1 第1サイクル

初期の調査項目として「ハンドアウト」「狂気カード」「キャラクターシート」のハンドアウトを出してください。

4.2 「リサーチ」

ブライズ「ハンドアウト」「狂気カード」「キャラクターシート」が場にそろった時点で分類「リサーチ」となっているハンドアウトを出してください。

4.3 終了条件

「オープニング」「調査判定」「感情判定」「戦闘」の秘密がすべて調査された時点で、「どうやらGM (PC①) はシナリオを完成させていなかったようだ」と宣言し、クライマックス戦闘に移行してください。

未調査のハンドアウトが残っている状態で、3サイクル終了した場合、「どうやらこのクソGM (PC①) は終わりを考えてなかったようだ」と宣言し、クライマックス戦闘に移行してください。

4.4 クライマックス戦闘

セッションに参加したPCたちのリアルファイトです。

気の済むように決着をつけてください。文句がなければみんなで戦闘から脱落して解散してもらってください。

5 FAQ

Q： シナリオ中にハンドアウトが移動することがありますが、プライズや初期狂気はどうなりますか？

A： 移動するのはハンドアウトだけです。狂気やプライズは移動しません。また、ゲーム中に新しいPC番号を投入してもプライズは増えません。

Q： 「切断」に成功するPCがないため、リサーチに進みません。

A： 適当に特技をずらすか、他の特技でも判定を認めるか、準備不足のPC①をののしるかしてください。

Q： このシナリオ、クソシナリオじゃねえか？

A： わざわざ尋ねないとクソシナリオかどうか判断できないあなたの頭は大丈夫でしょうか？脳にクソがつまっていないか検査に行くことをおすすめします。

Q： こんなシナリオをやってクソGMと言われないか心配です。

A： クソGMはPC①です。