

ご近所メルヘンRPG

ピーカーブー!

「ご近所メルヘンRPG ピーカーブー」用シナリオ

「夏祭りおたから奪還大作戦！」

プレイ人数：2～4人

シナリオ執筆：むー

◆あらすじ

イノセントたちが通う学校は、明日から夏休み。さらに、今夜はみんなが楽しみにしている「夏祭り」です。ですが、子どもたちは浮かない気分でその日を迎えます。なぜなら、大事にしていた「たからもの」が、なくなってしまったからです。この頃、学校では失くし物が多くなっています。実は、オバケがこっそりみんなの持ちものを盗んでいるのです。オバケは盗んだものを「オバケの夏祭り」の景品にするつもりようです。PCたちは、オバケから「たからもの」を取り戻すことができるのでしょうか？

◆シナリオ説明

このシナリオは、導入イベント、情報イベント、夏祭りイベント表のデータによって構成されています。また、シナリオを始める前に、イノセントたちにそれぞれが大切にしている「たからもの」について設定してもらい、それを取り返すシナリオになることを説明してください。

シナリオを遊ぶ場合、まず「百鬼夜会」、「終業式」の導入イベントを行ってください。その後、学校フェイズでそれぞれの学校イベントを行ったら、「なくなった“たからもの”」のイベントです。イベントが終了し、プレイヤーたちが失くしたたからものを探すことを決めたら、放課後フェイズです。今回の放課後フェイズは3サイクルあります。ルールに従って調査させてください。3サイクルが終了したら、夏祭りへ向かうことになります。これを過ぎると、「たからもの」はもう戻ってこないでしょう。

情報イベントには、推奨特技が書いてありますが、判定の種類は好きなように変更してください。プレイヤーがよいアイデアを思いつけば、情報をもらえることにしても構いません。

プレイ人数によっては、放課後フェイズのサイクル数を減らしたり、最後のオバケとの戦闘で敵を増やしてもよいでしょう。

◆導入イベント1「百鬼夜会」

スプーキーの導入です。夏のある晩、オバケ達の集会「百鬼夜会」に集まった町のオバケたち。今日はどのオバケもみんなわくわくそわそわしています。なぜなら明日は夏祭り。みんなで騒いで遊べる楽しい日なのです。

そんな中で、スプーキーたちはこんな噂を耳にします。「今回は、出店を出すオバケたちがすごく張りきってるらしいよ」「そうそう、トクベツな景品があるんだって！」

スプーキーたちにお祭りの情報を伝えたら、イベントは終了です。これ以上の情報を渡さないなら、もう朝が来てしまうことにして夜会を解散させてください。

◆導入イベント2「終業式」

イノセントの導入です。イノセント明日から夏休み。イノセントたちやクラスメイトの子どもたちは、今晚の「夏祭り」について話をしています。夜遅くまで外にいても怒られない夏祭りは、子どもたちにとっては一大イベントなのです。

イノセントは、友達に誘われて夏祭りに出かけることになります。約束の時間を決めたら、イベントは終了です。

◆導入イベント3「なくなった“たからもの”」

スプーキーが学校へ同行していなかった場合、ここで登場させてください。

終業式や大掃除などが終了した放課後、帰りの準備をしていたイノセントたちは、いつも持ち歩いていた「たからもの」がなくなっているのに気付きます。教室や廊下、体育館など心当たりがある場所を探しても見当たりません。とても大事な「たからもの」なので、スプーキーたちの力も借りて探しだすことになるでしょう。

搜索を始めたら、イベントの終了です。

◆情報イベント「どろぼう？」

場所：学校、友達や知り合いオバケがいる場所

判定：《おしゃべり》

誰かに「たからもの」をどこかで見ていないか聞きに行くと、手に入る情報です。

失敗：最近失くし物が増えていることが分かります。

成功：最近増えている失くし物は、実はオバケの仕業じゃないかということが分かります。

オバケたちはこそこそと小学校から何かを持ちだすオバケを目撃しています。

人間は、他に誰もいない部屋から持ちものがなくなったり、まるでオバケの仕業だと思っています。

◆情報イベント「どろぼうオバケ」

場所：どこでも

判定：《推理》

なぜオバケが子どもの持ちものを盗み出すのか調べると、手に入る情報です。

失敗：子どもが大事にしているものにはエネルギーが宿るので、それを必要としているのではないかと思います。

成功：盗まれたものは、オバケの世界で開かれる「オバケの夏祭り」の景品にされているのではないかということが分かります。

◆情報イベント「オバケの夏祭り」

場所：どこでも

判定：《うわさ話》

「オバケの夏祭り」について調べると、手に入る情報です。

失敗：毎年、どこかでオバケたちの夏祭りが開かれているらしいことが分かります。

成功：今晚行われる夏祭り。実は、同じ日に同じ場所で、「オバケの夏祭り」が開かれていることが分かります。

◆情報イベント「祭りの終わり」

場所：百鬼夜会

判定：なし

たからものを見つけられないまま一日が終了すると、発生するイベントです。

スプーキーたちは、夜会で昨日行われた「オバケの夏祭り」の話を聞きます。そこでは、イノセントの「たからもの」が景品となっていたらしく、どこか別の町のオバケがそれをもって行ってしまったそうです。どこの誰かも分からないオバケを探しだすことはできないでしょう。

このイベントが起きると、シナリオは終了となります。

◆オバケの夏祭り

このシナリオでは、オバケ屋敷の代わりにオバケの夏祭りに突入することになります。基本的なルールは、オバケ屋敷内と同じです。

出店を4つ回ると、最後の出店のイベントが起きます。PLが多い場合は、回る出店の数を増やしてください。

最初の出店は固定イベントです。

○固定イベント「お面屋さん」

1店目のイベントです。

お祭りの入り口付近に、お面屋さんがあります。イノセントがオバケの夏祭りに紛れ込んでいることが分かれば、危険な目にあうかもしれません。お面を手に入れて、変装しましょう。

《お買い物》で判定、もしくは持っているアイテム一つと交換することでお面が手に入ります。

○イベント表

2店目以降は、2d6でイベントを決定します。

2：金魚？すくい

金魚みたいなよく分からない魚がたくさん泳いでいます。5匹以上すくえたら、好きな景品と交換してくれるそうだけど…。

未行動のキャラクター一人が《生き物》で判定。成功したら、好きなアイテムが一つ手に入る。失敗しても次へ進める。

3：かたぬき

かたぬきの景品は友達の「オマモリ」です。挑戦してみたら思いのほかうまくできあがりました。それなのに、出店のオバケは「全然だめだ」と意地悪を言って認めてくれません。未行動のキャラクター一人が《おどす》、《しかる》で判定。成功すれば次へ進める。

4：かき氷屋さん

美味しそうなかき氷が売っていたので、ちょっと休憩することにしました。

防御力が0のスプーキーとイノセントは《がまん》で判定。失敗すると、かき氷を食べて頭が痛くなってしまい、イノセントは1点のダメージ、スプーキーは1d6点のダメージ。失敗しても次へ進める。

5：ヨーヨー釣り

よく見ると、ヨーヨーの中に何か入っています。どうやら、友達が作成途中だったジグソーパズルのピースのようです。

未行動のキャラクターは《集める》で判定。成功するとピースを手に入れ、次へ進める。

6：輪投げ

友達が家庭科でつくったぬいぐるみが、輪投げの景品になっています。

未行動のキャラクターは《投げる》で判定。成功するとぬいぐるみを手に入れ、次へ進める。

7：たからつり

何が当たるか分からないたからつり。

何もしなくても次へ進める。望むなら誰か一人が1d6を振り、出目によって以下のアイテムが手に入る。

1：お菓子、2：オマモリ、3：おもちゃ、4：オバケタロット、5：バット、6：オバケ図鑑

8：わたあめ屋さん

とてもカラフルなわたあめを売っています。甘くていい匂いだけど、見たこともない色のわたあめです。

何もしなくても次へ進める。望むならおこづかいを1点減らすと、「お菓子」が手に入る。

9：ドネルケバブ

聞いたことの無い屋台が出ていました。とても賑わっていますが、一体何の屋台なのでしょう。どうしても気になってしまいます。

全員《地理》で判定。失敗するとすっかり見に行ってしまう、行動済みになる。

10：たこ焼き屋さん

大人気のたこ焼き屋さん。あまりに忙しい店の御主人からお手伝いを頼まれます。

未行動のキャラクターは、《仕切る》、《お料理》で判定。成功すると次へ進める。

11：迷子？

どうやら仲間とはぐれたらしい、小さなオバケが泣いているのを見つけます。

未行動のキャラクターは《優しさ》で判定。成功すると次へ進める。

12：射的

クラスメイトが大切にしていたキーホルダーが、射的の景品になっています。

未行動のキャラクターは《道楽》で判定。成功すると次へ進める。

○固定イベント「ニンゲン屋敷」

最後の出店のイベントです。

お祭り会場の一番奥に、何か大きな建物があります。そこからオバケたちの悲鳴が聞こえてきました。

近くまで行くと、看板に「ニンゲン屋敷」と書かれているのが見えます。とても怖いアトラクションで、これをクリアしたオバケにはイノセントのたからものが景品として与えられるそうです。ですが、「こんなこわいの無理だよ!」「誰もクリアできないよ!」と飛び出してきたオバケたちは口々にそう言っています。

イノセントとスプーキーが中に入ると、いじめっこや大人の人などにばけたオバケたちが脅かしてきますが、人間であるイノセントや人間界で暮らしているスプーキーにとっては、そんなに怖いものでもないでしょう。

一番奥まで進むと、大きなサングラスをかけた黒づくめの人間にばけたオバケがいます。どうやら、有名な「オバケ狩り」、メン・イン・ブラックにばけているようです。しかし、もちろんイノセントにとって怖いものではありません。怖がらないイノセントに気付いたオバケは、「オバケ狩りを怖がらない…さては、お前はニンゲンだな!？」と言って襲いかかって来ます。

オバケとの戦闘になります。データはルールブックの「メン・イン・ブラック」を使用してください。人間には弱点はありませんが、これはオバケが化けているので《ケンカ》を弱点としても構いません。人数によっては敵を変更したり、数を増やしてもよいでしょう。

【元気】もしくは【魔力】が0になるとオバケは倒され、コバケ状態になります。この状態になれば、たからものを返せと言えば素直に返してくれるでしょう。

◆エピソード

たからものは無事戻って来ました。クラスメイトたちが失くしたものも取り返したし、オバケをこらしめておいたので、盗んだものもちゃんと返してくれるでしょう。もしも直接渡したのなら、クラスメイトは喜んでくれるはずです。

ニンゲン屋敷を出るころには、もう約束の時間になっています。友達と一緒に、人間の「夏祭り」へ出かけましょう。

◆最後に

少しでもピーカーブーが遊びやすくなればと、シナリオを公開することにしました。いろいろと至らない点もあるかと思いますが、そういった部分は修正しつつ遊んでいただければ嬉しいです。このシナリオを使って動画やリプレイを制作してくださってももちろん構いません。その際は、どこかにシナリオ名を表記していただければ嬉しいです。