

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

「覚めない夢の遊園地」

プレイ人数：1人 プレイ時間：4時間程度（文字セッション）

シナリオ執筆：むー

◆あらすじ

いつもと同じ一日が終わって、いつもと同じようにベッドに入る。ぐっすり眠れば、いつもと同じ朝がやってくる。そのはずだったんだけど…？

気づけばそこは、遊園地。脱出できなきゃ、目が覚めない！？

へんてこな友達と一緒に、夢の中の遊園地を駆け回ろう。

◆シナリオ説明

PL 1人用のシナリオです。PLはイノセントのキャラクターを作成し、相棒のスプーキーはGMが運用してください。スプーキーのデータはシナリオの最後に掲載していますが、GMが作成したスプーキーを使用しても構いません。

このシナリオは、導入イベント、夢の中イベント、遊園地イベント表のデータによって構成されています。

シナリオを遊ぶ場合、まず「いつもどおりの朝」の導入イベントを行ってください。導入イベントが終了したら、学校フェイズを開始します。その後、放課後フェイズで自由行動を行ったら、真夜中フェイズから夢の中イベントへ移行します。

イベントの判定特技については、自由に変更して構いません。

◆導入イベント「いつもどおりの朝」

いつものように登校した朝、ちらほらと空席があるのに気付きます。お隣の席の友達が、他のクラスや学年にもお休みの子が多いみたいだと教えてくれました。友達はお休みしている子たちについて、何か話したそうにしています。

《おしゃべり》の判定に成功すると、以下の情報が手に入ります。

◆情報イベント「覚めない夢」

場所：教室

判定：《おしゃべり》

教室で友達とお休みしている子について話すと、手に入る情報です。

成功：お休みしている子たちは、ずっと眠り続けたまま目を覚まさないらしい、という話を聞きます。眠ったままの子たちはみんな、“覚めない夢”を見ているそうです。

「“覚めない夢”を見てしまうと、目を覚ますことができなくなるんだって。そして、そのままずっと眠り続けてしまうんだよ」

失敗：友達が話し始める前に、先生が教室に入ってきて話が中断されてしまいます。

なお、放課後フェイズの自由行動で再挑戦が可能です。

◆夢の中イベント

真夜中フェイズでイノセントが眠ったら、夢の中イベントを開始します。

固定イベント「夢の入り口」、「コンビ誕生」を行い、その後は遊園地イベント表に従って進めてください。

○固定イベント「夢の入り口」

PCは、気づけば遊園地の入り口に立っています。賑やかな音楽、明るい光、楽しそうな笑い声…。後ろを振り返ると、何も見えない暗闇がぼっかりと口を開けています。PCは、明るい遊園地の方へ進むことにしました。

（もしも暗闇の方へ向かった場合は、入り口の影が先に声をかけます）

入り口には人の形をした影が立っていて、PCに4枚で1つづりになったチケットを渡します。

▼セリフ

影「ようこそ、夢の遊園地へ！」

影「このチケットを使って、遊園地のアトラクションを楽しんでください！ チケットを使いきるまでは、ずっとずっとこの遊園地で遊んでいいんですよ！」

影「楽しめなかった時は、チケットはいただきません！ 楽しめるまで何度でも、アトラクションを回っていいんですよ！」

ここがどこなのか、どうやったら帰れるのか、などの質問には、「ここは夢の遊園地です」「チケットを使いきるまで、いつまでも遊んでいいんですよ」と、あいまいな答えしか返しません。

影は、PCが喜んだとしても、怖がったとしても、強引に背中を押して入り口ゲートをくぐらせてしまいます。

PCが遊園地の中に入ったら、このイベントは終了です。

○固定イベント「コンビ誕生」

PCが園内に入ると、見知らぬオバケと出会います。

「出会い表」を振った場合は、それに基づいて演出してください。表を使用しなかった場合は、以下のようなイベントを起こすと良いでしょう。

PCが強引に園内に押し込まれると、そこにいたオバケとぶつかってしまいます。

ふんすか怒るオバケは、謝ると意外とすぐに許してくれます。謝らずに言い返した場合は、少し喧嘩になるかもしれません。

どちらにしろ、オバケは「気がつけばこの遊園地において、帰り方が分からない」と教えてくれます。オバケは、PCが持っているチケットに気づくと、それは何だと尋ねます。PCが入り口でもらったものだと言えば、オバケはそのチケットを使いければ帰ることができるに違いない、と言います。

▼セリフ

オバケ「痛い！ 何をするんだ！」

オバケ「オバケの集会に行く前に、ちょこっと居眠りしただけなのに…気づいたらここにいたんだ。集会に行かなきゃいけないのに、帰り方が分からなくて困ってるんだぞ」

オバケ「チケットを使いきるまでは帰れないんだったら、使いければ帰れるってことだな！ つまり、オマエと一緒にそのチケットを使いければ、オレ様も帰れるに違いない。家に帰るまで、オレ様とオマエは相棒だぞ！」

オバケはそう言って、強引にPCと一緒に行動することを決めるのでした。

このイベントの後から、このオバケをPCのスピーキーとして扱います。PCが望めば、お助け力やお邪魔力、魔法などを使うことができます。

また、PCがTRPGやピーカーブーに慣れていないのなら、GMは積極的に「お助け力を使おうか？」と尋ねてあげてください。

◆遊園地イベント表

PC とオバケはチケットを使いきるために、アトラクションを回ることになりました。遊園地の中には他にもたくさん人がいて、とても賑やかです。

…ただ、どの人もなんだかうすぼんやりとしていて、影のように見えます。

ここからは、2D6 でイベントを決定します。

イベントをクリアすると、チケットが1枚なくなります。判定に失敗した場合は、なりません。イベントの内容や演出は、好きに変更して構いません。4枚すべてなくなると、固定イベントが発生します。

一度クリアしたイベントは二度目の挑戦ができません。アトラクションの動きが止まった、ライトが消えて暗くなってしまった、など描写してください。同じイベントが起きた場合は、表をふり直してください。

また、イノセントが2回行動するごとに1サイクル経過したとして、眠気を1D6点増やします。スプーキーは「お助け力」と「魔法」の使用による支援しか行いません。判定を行うのはイノセントのみです。

イノセントが「パス」を行った場合、イノセント・スプーキー両方の回復を行ってください。

▼イベント表（2D6）

2：観覧車

大きな観覧車がある。あれに乗れば、園内を見渡せるかもしれない。でも、長い行列ができてる…。

《がまん》で判定。失敗すると、並ぶのに飽きてしまう。

3：ジェットコースター

急降下、一回転、猛スピードに急カーブ…とにかく凄そうなジェットコースターがある。あれに乗るのは勇気が必要だ…。

《勇気》で判定。失敗すると、怖くて乗ることができない。

4：バルーンアート

ピエロが細長い風船で動物を作っている。手招きするピエロに近づくと風船を渡された。一緒に作ろうってこと？

《工作》で判定。失敗すると、風船が破裂して1点のダメージを受ける。

5：オバケ屋敷

暗くて怖い、オバケ屋敷。…でも、本物のオバケがここにいるから怖くない。逆に怖がらせちゃおうかな？

《いたずら》で判定。成功すると、1d6点の眠気を回復する。

6：メリーゴーラウンド

楽しい音楽にあわせて、動物や馬車が回るメリーゴーラウンド。…でも、なんだかちょっとへんてこな動物だ。

《音楽》で判定。成功すると、眠気が1d6点回復する。

7：園内バス

がたごと揺れる園内バス。なんだか気持ちよくて、目的地へ向かうまでに眠っちゃいそう…。

《いねむり》で判定。失敗すると、1d6点眠気が増える。

8：コーヒーカップ

くるくる回るコーヒーカップ。うっかり目を回してしまうかも。

《バランス》で判定。失敗すると、目を回してしまって1点のダメージ。

9：きぐるみ

かわいいきぐるみが向こうを歩いている。急げば握手してもらえるかも。

《かけっこ》で判定。失敗すると、きぐるみはどこかへ行ってしまう。

10：迷子センター

迷子たちが心細くて泣いているみたい。何かで気をまぎらわせよう。

《お話づくり》で判定。成功すると、迷子を泣きやませたお礼に「アイテム：お菓子」をもらえる。

11：ミラーハウス

中は鏡だらけの迷路になっている。道かと思えば鏡にぶつかり、鏡かと思えば何もない。うまく脱出できるだろうか…。

《推理》で判定。失敗すると、時間切れで外に出されてしまう。

12：お土産屋さん

おもちゃやお菓子をお店だ。このチケット、買い物にも使えるのかな？

《お買い物》で判定。成功すると、好きなアイテムを一つ入手できる。

○固定イベント「お城の上には」

PCがすべてのチケットを使い終わると、アトラクションのライトが次々と消え、動きを止めます。流れていた楽しい音楽も、今はもう聞こえません。そこかしこにいた影のような人たちもいなくなっていました。まるで、遊園地全体が眠りについてしまったかのようです。

ただひとつ、煌々と照らされた中央のお城以外は。

PCがお城に入ると、石階段が延々と続いています。階段を上り、最上階の部屋にたどり着くと、そこにははぐれオバケの姿がありました。

このはぐれオバケが眠らせた子供たちに夢を見せ続け、その精気を吸い取っていたの

です。“覚めない夢”は、このオバケのしわざです。

ここからはぐれオバケとの戦闘になります。

○ハグレオバケ

レベル：1 攻撃力：1 魔力：15

弱点：《夜ふかし》

特殊：「ねないこだれだ」「夢の王」

○固定イベント「夢の終わり」

戦闘に勝利すると、景色がゆがみ始めます。はぐれオバケが魔力を失い、夢の世界を維持できなくなったためです。この景色がすべて消えてしまうころには、PC や眠ったままの子供たちも目を覚ますでしょう。

夢の中で相棒だったオバケは、別れを悟ってPC にさよならを告げます。

▼セリフ

オバケ「もうお別れだな。オレ様もオバケの世界へ戻るよ。オマエと一緒に遊ぶの、悪くなかったぞ」

オバケ「またいつか、一緒に遊べるといいな！」

オバケに言葉を返すと、景色が完全に消えて、PC は目を覚まします。

◆エピローグ

いつもどおりの朝がやってきて、PC は目を覚まします。

そこは見慣れた自分の部屋で、夢の中で手に入れたアイテムがあってもすべて消えてしまっているでしょう。

遊園地での冒険の痕跡は、何一つ残っていません。目を覚ましたPC を見て、おはようと言うあのオバケ以外は。

これが、二人がイノセントとスプーキーとして契約するきっかけになった、初めての冒険のお話です。

◆注意事項

このシナリオを遊ぶための、ちょっとしたポイントです。

- このシナリオで判定できるのはイノセント一人です。《特技》が偏らないように注意してあげてください。
- とくに理由がなければ、イノセント作成時に持てるアイテムは「お菓子」か「オマモリ」を選ばせると良いでしょう。
- スプーキーを1から作成する場合、「お助け力」を最低1点は使えるように注意してください。また、回復やふり直しなどの魔法があるといざという時役に立ちます。
- シナリオの進行に困ることがあったら、スプーキーのセリフを使って誘導してあげてください。

○スプーキー

名前：プランタン リング：シキ族

防御力：1 お助け力：1 魔力：15 弱点：《しかる》

からだ：食べ物の体 衣装：花飾り

魔法：《もう一度チャンス》、《ひらけゴマ》



◆最後に

「ピーカーブーは多人数じゃないと遊べない」というイメージがまだまだ強いようでしたので、最少人数で遊べるシナリオを目指しました。

このシナリオは自由にご利用ください。リプレイや動画の作成、公開も大歓迎です。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。