

# 楽園

向き合う真実は

## ■トレーラー

僕達は同じ施設で育ってきた。

施設の職員からの虐めに堪え切れず全員で施設から逃げ出し、最後に流れ着いたのがこの”街”だ。

僕達は切磋琢磨しながら、理想の悪党になる。そう思いながら、過ごしてきた。僕達の理想はただ1つ絶対に作るんだ楽園を……。

ピカレスクロマン TRPG「楽園」

さあ、帰ろう

## ■はじめに

このシナリオは、ピカレスクロマン TRPG を複数回遊んだ人向けのシナリオで、利権獲得による勝敗よりも、RP を重点に置いているシナリオです。

そのためピカレスクロマンとしては、異色のシナリオになります。

またマスターシーンの選択によって、ジョーカーの表裏効果を変更されます。

ジョーカーの表裏効果によって全く異なるストーリーになるので注意してください。

GM 負担が大きく、シナリオの取り回しが難しいシナリオです。

どうやって回すか不安な方は、私に一声かけてください。

製作者が回すかもしれません。

## ■ GM へのお願い

オリジナルのレギュレーションとして以下の要素があります。

- ・オリジナルの裏切り者使命
- ・サブジョブ 学者禁止 (マスターシーンの処理が面倒なため)
- ・特殊なキャラメイク (街に来た理由ではなく理想のピカロを作成させる)
- ・特殊なメモが存在する
- ・NPC の死亡
- ・ジョーカーの裏効果が展開によって変更される

PL には以下の要素があるのを説明してください

- ・オリジナルの裏切り者使命
- ・学者禁止
- ・特殊なキャラメイク (理想のピカロ像の作成)
- ・NPC の死亡

## ■シナリオ概要

### ☆ジョーカーの表裏効果 A の場合

「雑賀 悠」は、街でおびえる生活に疲れてしまいました。

そんな彼は悪魔の計画を思いつきます。

「優秀なピカロを洗脳し、自分が安全に過ごせる自分の楽園を作ろう。」

彼は、PC 達を拉致し”記憶操作薬”で PC 達の記憶を操作しました。

そして、リヴァルダ・ファミリーと式神組の抗争によって空白地帯となった

”リトル・ロンドン”の乗っ取りを決行するのです。

### ☆ジョーカーの表裏効果 B の場合

「雑賀 悠」と仲間である PC 達は、自分達だけの楽園を作るため、リヴァルダ・ファミリーと式神組の抗争によって空白地帯となった”リトル・ロンドン”の乗っ取りへ動きます。

そのことを危惧したリヴァルダ・ファミリーはこの集団のボスである雑賀悠の殺害へ動くことになります。

その方法は、仲間である君達の記憶を操作して雑賀悠を殺害するという方法でした。

暗殺計画は、雑賀悠によって直前で阻止されましたが、彼はその記憶を操作する薬の処分方法に困ってしまいます。

結局、薬を自分で所持したまま”リドルロンドン”の乗っ取りを行うことにしました。

## ■キャラメイク

今回は”街に来た動機”の代わりに”このキャラクターが理想となるピカロ像”を PL に作成させてください。

内容は不問ですが、できる限り具体的に作成させましょう。

以下の内容を記入すれば、十分であると作成者は考えます。

- ・街に来る前の境遇
- ・理想のピカロを目指した理由悪党
- ・理想のピカロになるために努力していること

このピカロ像は、ジョーカーの表裏効果 A の ED でキャラクターが演じることになるピカロ像となります。

## ■導入

導入は PC 全員が同じ夢を見ているシーンから始めます。

夢はこの街へ全員で入るシーンです。

雑賀悠が門番に「この町へ楽園を作りにきた」と答えるシーンを演出します。

その後、PC 達は行動順に目覚めます。PC 達は同じ家に住んでいる設定のため、朝食をみんな食べるシーンを演出するといいでしょ

う。

雑賀悠は、PC 達のことを全面に信頼しているように RP させるとよいでしょう。

その後、雑賀悠は”夕飯は寿司だから、全員集まってくれ”と言い出かけます。

PC 達には、何もない平和な一日を演出させましょう。

夕食のときに”雑賀悠”から「街の”リトル・ロンドン”がリヴァル・ダファミリーと式神組との抗争によって空白地帯となった。

その場所を乗っ取って僕たちの楽園を作ろう。」と PC 達へ提案させます。

その際に、利権の獲得競争をしようと提案しても面白いでしょう。

PC 全員を納得させたら、メインフェイズを始めます。

## ■VIP

今回の VIP は”リトル・ロンドン”です。

現在は空白地帯ですが、リヴァルダ・ファミリーが勢力拡大を狙っております。

彼らは”雑賀悠”のことを危険視しています。

ここに住んでいるのは、外から街に入り込み、うだつが上がらない外人です。

利権の例を以下に記します。

- ・ある程度広い土地
- ・安く仕上がる人足
- ・この地区におけるシノギ

## ■VIP の利権数と利権獲得目標値

### ☆『利権数』

一律:10点

☆『利権獲得目標値』

暴力:2d6+4

智力:2d6+1

色香:2d6+3

■情報カード獲得目標値

VIP 残り利権数:10 (智力)

利権獲得の際の目標値:10(智力)

ジョーカーの表裏効果:10 (智力)

ジョーカーの獲得:12 (任意)

■マスターシーン 「君の名は」

最初に「ジョーカーの表裏効果」を獲得したPCがシンプレイヤーとなり、他のPCは登場できません。情報カードを受け取る直前に発生します。

適当なNPCに登場するPCを呼び出させ、「どこに行っていたの」「心配したんだから」という心配してたという様子をRPを行います。NPCはそのPCの親族であるという設定が楽です。

その後以下のメモをシーンに登場しているPCへ渡します。

このメモはHOではないため、情報判定で抜かれることはなく、渡しても手番を消費しません。

メモ

「どうやらかつての君は理想とするピカロ像そのものだったらしい。そして”雑賀悠に会いに行く”と言い残し消息不明になった。話から推測するに、君は過去の記憶を消されたらしい。君はこの話を信じて、信じなくてもよい。ただし、その決断は直ちに行わなければならない。」

その後PLに「この話を信じるか、信じないか」を確認します。

信じた場合ジョーカーも表裏効果Aのほうを、信じなかった場合ジョーカーの表裏効果Bを渡します。

■ジョーカー「記憶操作薬」

マスターシーン「君の名は」でのPCの回答により、ジョーカーの表裏効果Aかジョーカーの表裏効果Bのどちらを渡すか変わります。

☆『ジョーカーの表裏効果A』（ジョーカーA）

表:雑賀悠は、”記憶操作薬”という薬を持っている。

この薬の匂いを嗅ぐと、嗅がされた人間の記憶を好きなだけ書き換えることができる。

効果は72時間継続する。この薬を使用するば、交渉すら行わずに、相手からものを奪うことができる。

このジョーカーの持ち主は、シノギ判定と利権獲得判定に+3の修正値をつけてもよい。

裏:

雑賀悠は、この薬を使って”君達と雑賀悠は同じ施設で育った仲良しグループ”という記憶を刷り込んでいる。

(君達の元の記憶は、君たちが理想のピカロ像として作成した姿である。)

ゲームⅡ終了後、『雑賀悠は君たちに対して最後の記憶改ざん』を行う。

この行為を行った場合、君たちは過去の記憶を取り戻すことはできなくなる。

ジョーカーの表裏効果を持っているPCは、ゲームⅡの裏切者探しの後、NPCの雑賀悠とコロシ判定を行う権利を持つ。その時、指定できるのは”雑賀悠”の殺害のみである。”雑賀悠”を殺害できた場合、君たちへの記憶操作はすべて解消される。

雑賀悠は、ジョーカーの表効果の効果を使用しただけ、財を所持している。

☆『ジョーカーの表裏効果B』（ジョーカーB）

表:雑賀悠は、”記憶操作薬”という薬を持っている。

この薬の匂いを嗅ぐと、嗅がされた人間の記憶を好きなだけ書き換えることができる。  
効果は 72 時間継続する。この薬を使用するば、交渉すら行わずに、相手からものを奪うことができる。  
このジョーカーの持ち主は、シノギ判定と利権獲得判定に +3 の修正値をつけてもよい。

裏：

この薬はピカロ達の手によって雑賀悠を殺害させるため、リヴァルダ・ファミリーが使用しようとした薬品である。  
君達の盟友である雑賀悠によって、何とか薬の効果から逃れた。

この薬は雑賀悠が隠し持っている。

ゲーム I 中、ジョーカーの表効果を一番使用した PC は、この薬の効果が発動し、ゲーム II の裏切り者探しの後、NPC の雑賀悠とコロシ判定を行わなければならない。その時、指定できるのは " 雑賀悠 " の殺害のみである。

なお、誰もジョーカーの表効果を使用しなかった場合、裏切り者がコロシ判定を行うことになる。

#### ■選択ルール NPC

雑賀悠

暴力 1 智力 4 色香 3 天運 2 財 0+X 嘔吐き 話術 ヒーロー

#### ☆ジョーカー A

雑賀悠はゲーム I では、頼れるリーダーとして演出します。

しかし、それは彼の本性ではありません。彼は臆病な性格です。

ゲーム II では、臆病で " 街 " に疲れた雑賀悠を全面に出すとよいでしょう。

ジョーカーの表効果使用回数 X 分だけ財を増やしてください。

#### ☆ジョーカー B

雑賀悠は弱いところもありますが、仲間思いの青年です。

仲間のためには自分を犠牲にすることはためらいません。

ジョーカー B の場合、スキルは使用しないでください。

X の部分には 4 を加えてください。

#### ■ゲーム II の演出

演出の順番としては以下の順番で行ってください。

裏切り者探し→利権の清算→ジョーカーの裏効果の処理→ED

#### ①裏切り者探し

最初に雑賀悠から " この中にリヴァルダと繋がっている裏切り者がいる " という話を切り出し、裏切り者探しを行います。

通常の裏切り者探しの処理で行ってください。

裏切り者の発表が終了次第、直ちに利権の清算を行います。

(RP は行わないでください)

#### ②利権の清算

利権の清算は必ずジョーカーの裏効果の処理する前に行ってください。

勝者が決まってから、ジョーカーの裏効果の処理を行ってください。

#### ③ジョーカー裏効果の処理

ジョーカーの裏効果によって展開が変わります。

PL の希望があった場合は、それに合わせてください。

#### ☆ジョーカーの表裏効果 A の場合

雑賀悠は裏切り者を見て「記憶操作が甘かったか。申し訳ないが、僕の楽園のため記憶を改ざんさせてくれ。」と発言します。

" 記憶操作薬 " を使おうとする演出を行い、ジョーカーの裏効果を発表します。

その後、" ジョーカーの表裏効果 " の情報カード所有者に " 雑賀悠の殺害 " を行う意思があるか確認します。

殺害する意思があれば、コロシ判定に移ってください。

#### ☆ジョーカー B の場合

雑賀悠は「どうして、一緒に楽園を作ろうと言ったじゃないか。」と言い、裏切り者の PC に詰め寄ります。(ここから先の演出は即興劇になるので、PC 達の関係性に合わせて演出してください。)

演出が、一通り終わったのち、コロシ判定を行うことになる PC へ、雑賀悠から話かけてください。

ジョーカー使用回数が最多の PC が複数いる場合は、【天運】の達成値を対象者で比べ合います。一番達成値が低い PC がコロシ判定を行います。

コロシ判定を行う PC に演出したいシチュエーションを確認し、コロシ判定に移ってください。好きに演出してよいです。(街の外でも構いません。)

#### ④エンディング

##### ☆ジョーカーの表裏効果 A の場合

・雑賀悠が死亡した。

死ぬ直前、雑賀悠はコロシ判定をした PC の名前を呼び、絶命します。

PC 達は、雑賀悠を殺害した直後、自分たちの記憶がもとに戻っていることに気が付きます。PC 達は雑賀悠の楽園から逃れ、"理想のピカロ" になったのです。

しかし、悠長にしてられません。

リトル・ロンドンを支配しようと、リヴァルダファミリーが押し寄せてくるのがわかります。PC 達をリトルロンドンから脱出させてください。

その後の ED は、PC 達に一任します。

・雑賀悠が死亡しなかった。

PC 達は全員、記憶操作されます。

シーンとしては、「朝、雑賀悠を含めた全員で朝食を食べる」という導入のシーンを全員再現するとよいでしょう。

みんなで平和な毎日を楽しく過ごすでしょう。

この"雑賀悠" にとっての楽園の中で。

##### ☆ジョーカーの表裏効果 B の場合

・雑賀悠が死亡した

雑賀悠は、コロシ判定を行った PC を一瞬見て、ふっと笑い息絶えます。

PC 達全員で作ろうとした楽園の夢は、ここで潰えてしまったのです。

その後の処理は PC 達へ任せましょう。

"街" から出てもいいですし、"街" に残っても構いません。

・雑賀悠が死亡しなかった

雑賀悠は、コロシ判定をした PC を労わります。

雑賀悠はコロシ判定を行った PC を許してあげてください。

彼にとって大事なことは、この仲間と一緒に自分たちに居場所・・楽園をすることです。

なので PC 全員へ「もう一度、一緒に楽園を作らないか」と提案します。

その後は PC 達へ任せます。強く引き止めなくても構いません。

#### ■裏切り者について

裏切り者を知らせる時、以下の文章を PL に伝えてください。

「あなたは、裏切り者です。あなたは、リヴァルダ・ファミリーというマフィアから"雑賀悠" およびその仲間の情報収集。可能ならば雑賀悠の殺害を命じられました。殺害方法は VIP の情報カードのいずれかに書いてあるでしょう。」

裏切り者使命は以下の通りである。

- ①他 PC の情報カードの枚数× 1 点
- ② VIP の情報カードの枚数× 2 点
- ③ゲーム I 終了時まで、同盟を結んでいる PC の数× 1 点
- ④雑賀悠を自分で殺害した 4 点。

裏切り者の使命は、裏切り者か否かで裏切り者を探した人物にも公開します。  
最初 PL 達には「裏切り者の使命が一部変更されている」旨のみ伝えます。

#### ■各 PC の使命

##### PC1

君には理想の悪党像がある。しかし、それは口で言うのだけではない。

自分がその生き様を示す必要もある。君はそう考えている。

君の使命は「自分の生き様を魅せる」だ。

君はほかの PL や GM に発言させたい言葉を 1 つ設定する。

君はゲーム I 終了までに、GM やほかの PL からその言葉、もしくは類似する言葉が出たと GM が判断したら利権を 1 獲得する。

これは 1 サイクルに最大 1 点とし、最大 4 点とする。

##### PC2 (難易度高め)

君は理想の悪党に近づいている。

自分ではそう感じてはいるが、やはり他人の評価も気になっているのも事実だ。

ここで自分の生き様を全員に魅せてやろうではないか。

君の使命は「理想の悪党になったと皆に示す」ことである。

この使命を公開する前に、この PL が理想のピカロになれたかどうか、全 PC と GM で投票を行う。その結果、「理想のピカロになれた」と投票した人間の数だけ利権を獲得する。PC が 3 名の場合、GM は利権 2 点分の投票権を持つ。

##### PC3(使命が曖昧のため、フォローをしてあげてください)

君は、雑賀悠と幼馴染でこの中で一番付き合いが長い。

そんな君は雑賀悠が最近何か様子がおかしいことに気が付いた。

まるで、何か焦ってことを進めているようだ。

彼は少し弱いところがある。このままでは、彼は彼自身の焦りに囚われてしまう。君が助けてあげなければ。

君の使命は「雑賀悠を楽にする」ことである。

この使命を達成した場合、利権を 4 点手に入れる。

何をもって「雑賀悠を楽にする」かは君に委ねる・

補足：何をもって「雑賀悠を楽にする」とするかは PL に一任します。

雑賀悠を殺すことをでもかまいません。生かすことでもかまいません。

PL が「この方法だ！」というものを、ジョーカー裏効果のコロシ判定が始まるまでに確認してください。

##### PC4

君は仲間との関係を大切にしたいと思っている。

せっかく同じ家に住んで、同じ仕事をしているのだから。きっといい関係を作れるはずだ。

君の使命は「仲間との関係を大事にすること」だ。

君はゲーム I 中、PL といいコミュニケーションや仲間と仲良く過ごす RP をしたと GM が判断したら利権を 1 獲得する。

これは 1 サイクルに最大 1 点とし、最大 4 点である。

##### PC5

君は仲間を大切に思っている。

困っている仲間を見るとついつい助けたくなる

君の使命は「仲間を助けること」だ。

君はゲーム I 中、RP でほかの PC の PR を助けたり、GM のマスタリングを助けたと GM が判断したら利権を 1 獲得する。

これは 1 サイクルに最大 1 点とし、最大 4 点である。

以上