

怪奇!

チキチキ

亡霊



お笑いグランプリ

## シナリオタイトル

【バトル】第1回チキチキ怪奇スポットの廃トンネルで亡霊相手に

お笑いグランプリ【来ます】

制作：Hastur

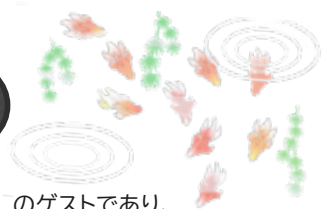
## シナリオ予告解説

舞台： 都内某所の廃トンネル（目標値+3）

企画ジャンル： バトル

ハプニング： 急にバズって初見さんがいっぱい。嬉しいけれど、なんだかアンニュイ。

試練： 亡霊相手に「お笑いトーク」バトル



## リ्यूチューバー作成パート

### リ्यूチューバー作成

各プレイヤー（以降、PL）は、この配信（シナリオ）のゲストであり、自分の分身となるキャラクター（以降、PC）である、竜の巫女（リ्यूチューバー）を作成します。

進行役（他のTRPGシステムで言うところのゲームマスター（以降、GM））には、シナリオ内で粹主となるキャラ（他のTRPGシステムで言うところのノンプレイヤーキャラクター（以降、NPC））を用意してあります。

既に前もって制作済みの竜の巫女でも構いませんが、あまり魅力と技能の合計値が、

個々のプレイヤーによって違いすぎる場合、不公平になるので話し合っ  
て調整すると良いでしょう。

竜の巫女は奇跡を受ける配信者ではありますが、基本的に現代社会の  
一般人の枠内です。

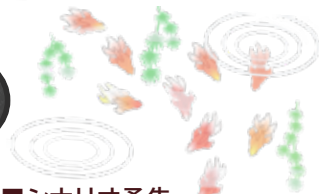
設定的に、竜（なんかすげーやつ）を超える存在ではいけません。

### 魅力値、 職業、 趣味、 技能レベル

キャラクターの新規作成は、ルールブック15ページを参照してください。「魅力値（3項目：かわいさ・かしこさ・おもしろさ）」は、最低1点。合計10点を割り振ってください。

基本的に職業は、ルールブック16・17ページを参照（サイコロで決めても自由に決めても構いません）し、趣味は、ルールブック17・18ページを参照（サイコロで決めても自由に決めても構いません）してください。

「技能レベル（3項目：職業の「使えそうな技能」から2つ、趣味の「使えそうな技能」から1つ）」は、最低1点。合計10点を割り振ってください。



## シナリオ予告解説・奇跡の演目選び

### シナリオ予告解説

各プレイヤーが竜の巫女を用意したら、進行役は■シナリオ予告解説を開示するとともに、奇跡の演目（7種類：ルールブック25・26ページを参照）の中から1つを各プレイヤーに選んでもらいます。

### シナリオ予告解説

舞台： 都内某所の廃トンネル（目標値+3）

企画ジャンル： バトル

ハプニング： 急にバズって初見さんがいっぱい。嬉しいけれど、なんだかアンニュイ。

試練： 亡霊相手に「お笑いトーク」バトル

### 奇跡の演目

### 奇跡の演目

🔥 幸運の風が吹いている

🔥 困ったときはお互い様

🔥 悪い予感は的中する

🔥 ついていい嘘もある

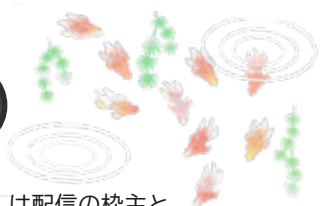
🔥 私には星が見えている

🔥 心は竜とともにあり

🔥 人は石垣、人は城

奇跡の演目は今後の、巫女配信『リューチューバーとちいさな奇跡』の展開により増える事もあり得ます。進行役は、これら追加分を加えて運用しても構いません。

# オープニングパート 1



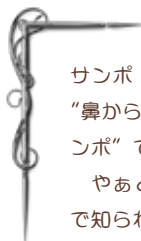
## オープニング

ここからシナリオ本文になります。進行役（GM）は配信の枠主として、ゲスト配信者たち（PC）と視聴者（セッションの見学者）に配信に至る状況説明を下記テキストにて解説してください。

状況の解説後、配信者たちには自分の分身となるキャラクターである、竜の巫女をそれぞれ紹介してもらいます。あらかじめ自己紹介の文章を用意してもらおうと良いでしょう。

## 状況説明

### 1. いつ、どこで、誰が、何をする配信なのか



サンポ「はい！ われこそがリューチューバー界隈で伝説と謳われる“鼻から牛乳大作戦”を生み出した“3歩歩いて2歩下がる”略して“サンポ”です！

やあどうも、われが牛乳企画でございます！今夜は数々の怪奇現象で知られた都内某所のスポット、来鱈トンネルにやって来ましたー！どうですか冬でもないのにこの寒気！あ、薄着のミニスカ 女服だからですね、わっはっは！

今回の企画はですね、ガチな亡霊のみなさんを相手に我々のお笑いトークで成仏してもらおう、そんな公共のための企画でございます！亡霊のみなさん、サンポです！はじめましてー！今回のゲストは（参加者の名前。以降、全員のカラの名前それぞれ）さんです、よろしくー！」

——お前そういうトコロ本当にやめろよな！！

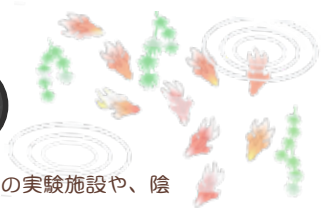
という抗議の声もあらばこそ。ダンボール羽根に謎アイテムをあちこちに身につけたとんちき美少女、サンポ（本名：三崎みのり）さんは、うしゃしゃしゃっ！とチェシヤ猫のような大笑いをしていた。（ルールブック13ページ下半分を参照）

来鱈トンネル。

それは、都内某所の使われなくなった山道の、うすら寒くて暗くて怖い廃トンネルである。

……サンポはこういう場所で懐中電灯を顔の下から光らせるのマジやめろ。

## オープニングパート 2～3

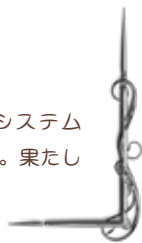


聞けば工事期間中の事故や、埋まっていた旧陸軍の実験施設や、陰惨な因習残る山奥の廃村や明治期に潰された異常な教義を持つカルト宗教や、捨てられた女性や子供が泣く都市伝説など、よくもまあ、やらかしの限りを尽くしたかの様な場所であった。

これは来ます。きつと来ます。

どう考えても騙されて連れて来られた君たちである。

竜さまや配信者のみなさんに物語を届ける、奇跡配信システム『リ्यूチューブ』は、亡霊の方々にも届くのである。たぶん。果たして「お笑いトーク」バトルの顛末はいかに……！？



### 自己紹介

## 2. 竜の巫女たちの自己紹介

進行役は各プレイヤーに促し、個々のキャラ（ゲスト配信者たち）の自己紹介をお願いしてください。順番はサイコロやじゃんけんでも構いません。

自己紹介は、（配信用の）名前、魅力（3項目）の値、技能の内容（3項目）とその値、性格や特徴を他のキャラや視聴者向けに紹介してください。各キャラは公共に向けての配信者で、ある種の「目立ちたがり」ことをお忘れなく（恥ずかしがっちゃだめですよ）

### スパの説明

## 3. どういうコメントがスパに該当するか

「スパ」（スパチャのこと）とは、竜の巫女たちを応援するシステムです。下記の内容は、視聴者のみなさんを含めた上で全員に解説しましょう。

「スパ」とはセッションの視聴者が、各キャラに向けて何らかの応援を、配信サイトの時間延長アイテムや、オフセッション上でのノートやホワイトボード、オンツールの見学席タブやコメント欄に残した場合、その応援したコメントの数をカウントし、竜の巫女たちのキャラ全員で共有の数として管理し、行動宣言の判定時に、使い捨ての数値として「スパ1コメント→サイコロ1個」に変換するものです。

また、この「スパ」は「スパ100コメント→赤スパ1つ」に変換できます。逆に変換は出来ません。

## オープニングパート 4

赤スパ

オンラインでのセッション配信時にリアルで課金を視聴者から頂いた場合、その「スパ」は「赤スパ」(最上位のスパチャのこと)として扱います。

視聴者のみなさまには積極的な応援をよろしくお願い致します(……赤スパはほどほどで(笑))  
(もちろん、視聴者の方を入れずにセッションを行うこともできます)

梓主

## 4. 梓主は判定に参加するか・しないか

進行役もシナリオ内で、配信者として行動宣言に参加することもできます(参加しなくても構いません)

進行役はこのタイミングで参加・非参加をしっかりと明文化してください(難易度が変動するのです)

進行役が行動宣言に参加する場合は、下記のキャラを梓主(NPC)として使用してください。(ルールブック13ページ下半分を参照)

三崎みのり

ノリだけで生きてる  
三崎みのり

ネット活動名：サンポ

(正式名：3歩歩いて2歩下がる)



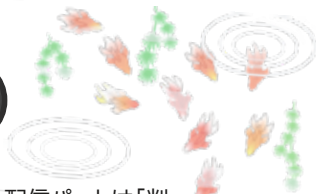
魅力	かわいさ	(2)
	かしこさ	(2)
	おもしろさ	(6)

職業	ニート
----	-----

趣味	企画考案
----	------

技能	手を抜く	(4)
	室内での作業	(4)
	当たらない勘	(2)

# 配信パートの進行 1



## シナリオ進行

ここから配信(シナリオ)の進行に入っていきます。配信パートは「判定」という単位で進行します。

進行役は、配信セッション中、スパやコメントが押し寄せて数えきれなくなることがあります。その場合、進行役の主観で「スパは10個」と、おおよその数で言い切って構いません。

## 行動宣言

### 行動宣言とサイコロ獲得

個々の判定の参加者は、自分が竜の巫女の立場だったとしてロールプレイしながら、行動宣言をします。

行動宣言を行うと、竜の巫女それぞれ以下のサイコロが得られ、振ることになります。

6個のサイコロ

- + 技能レベルか、シナリオ指定の魅力値の分の、サイコロ。
- + 奇跡の演目のうち「フラグ1つか2つ」を達成する事で、6個のサイコロ。
- + あらかじめスパを消費することで、消費スパ個数の分の、サイコロ。
- + 奇跡の演目ですべてのフラグ達成の奇跡の効果に、サイコロの目が影響する場合。

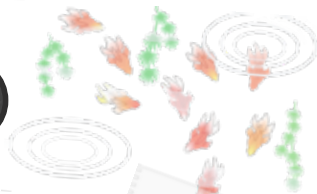
●例：1ミッション内で、技能レベル5、フラグ2つ達成、スパ1個使用、奇跡の効果なしの場合。

振るべきサイコロは、6（初期値）+ 5（技能）+ 6（フラグ）+ 1（スパ）で、計18個です。

（奇跡の演目のフラグは、1回の判定に2個まで実施することができます。このとき、1個達成しても2個達成しても、判定に追加できるサイコロは6個です）

尚、セッション中に使用した技能および魅力値は、同じセッション中に再び使う事はできません。

## 配信パートの進行 2



### スパの取得

#### スパの取得

竜の巫女全員の「1の目」が出た個数を進行役に伝え、目標値（判定参加人数（竜の巫女の人数）×ミッションナンバー）を超えていた場合、ミッションの内容を無事こなし、目標値を超えた「1の目」の個数を「スパ」（ルールブック23・24ページ）として、配信者全員の共有財産にします。

目標値の値を「1の目」が超えられなくても、ミッション自体はこなせますが、ミッションに記述されたちよっと残念な結果も付随します。

### 奇跡の演目

#### 奇跡の演目

進行役はミッションの「判定」の合間に、各キャラが選んだ奇跡の演目の各フラグの達成を促し、進行状況を管理してください。

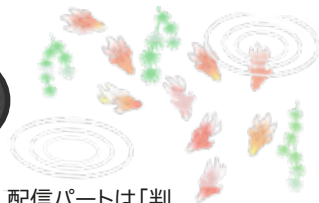
さらに、セッション中の「スパ」を管理し、個々のミッションでの取得状況と使用数を確認してください。

具体的には、各キャラ（PC）の「判定」と用いる魅力と技能の確認および、サイコロをする前後に、そのキャラが取得した奇跡の演目の内容を見ながらフラグとなる、ロールプレイを促しつつ「スパ」の取得状況と使用を確認しながら「判定」を行わせてください。

奇跡の演目の達成効果や、前のミッションで目標値を上回ったことによる「スパ」を失念ないように気を付けましょう。



# ミッション No. 1



## シナリオ進行

ここから配信(シナリオ)の進行に入っていきます。配信パートは「判定」という単位で進行します。

進行役は、配信セッション中、スパやコメントが押し寄せて数えきれなくなることがあります。その場合、進行役の主観で「スパは10個」と、おおよその数で言い切って構いません。

サンポ「実は、先日『最近キミのお笑いくどくない?』って、竜さまからツッコミもらいまして。それで、もうちょっとイイお笑いをとえまして!

そこでお笑いトークを聞いて頂いて、亡霊にヨシ! 竜さまにヨシ! 地権者にもヨシ! 我々にヨシ! 視聴者のみなさんにもヨシ! そんな感じの、お笑い霊能バトル配信で行きたいと思います!」

さて。企画者として、もうちょっと詳細を詰めて欲しい……!

## ミッション1



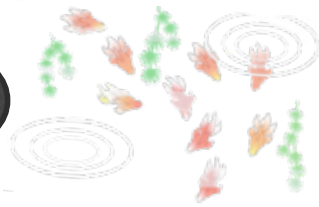
ミッション	これから開催する(風景:都内某所の廃トンネル)で行われる(試練:悪霊相手に「お笑いトーク」)バトルのルール説明をせよ!		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 1 + 3	指定魅力	かしこさ
ちょっと残念な結果	詳細なルールを次のタイミングで再度説明することに!		

サンポ「えーと、みんな取りあえず持ちネタのお笑いをして、後はぐわーっと流れで?」

……『詰めて』それかー。取りあえずもらったコメント数で優勝を決めるバトルという事で……。

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

# ミッション No. 2



——乾いた笑いが廃トンネルに響く。ラップ音と共に。

定期的に変なノイズが走るし、暗闇から何か見られてる気がするし、画面端に謎の長い黒髪が掛かっている。

あと、サンポの足が1本多く見える。3歩だけに。

サンポ「お待ちせしました！ 本家“牛乳企画”の鼻から大作戦行きます！ ……ぶばあ！（大惨事）

この状況で身を張ったギャグかませるコイツすげえ……（視聴者はドン引きしている）

# この時、竜の巫女たちの総意があれば、怪奇スポットだからこそこのギャグをそれぞれ行っても構わない。

# その場合、もっともコメント数が多い竜の巫女が優勝となる。特典は特に無い。

# また、参加者の同意があれば、サンポは+1億点としても良い。

## ミッション2

No. 2

ミッション	本戦開始。バトルの様子を実況せよ！		
目標値	判定参加人数 (竜の巫女の人数) × 2 + 3	指定魅力	かわいさ
ちょっと残念な結果	(ハブニング：急にバズって初見さんがいっぱい。嬉しいけれど、なんだかアンニュイ) 発生。実況は進むが犠牲は大きかった。		

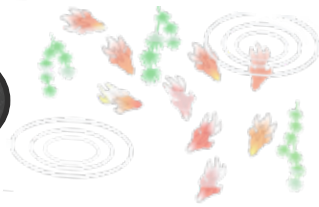
……すみません。

ちょっと背中の方から寒気がして、ヘルメットが割れて血まみれな工事現場の人のゾンビとか、ポロポロの旧陸軍の制服着たガイコツな軍人さんとか、顔に赤いお札張った神主さんのミイラとか、長い髪に白い服の透き通った女の人の幽霊とか、肌と顔が白塗りの子供たちとか、明らかに来ます。

わー、初見さんがいっぱいだー（視聴者はドン引きしている）

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

# ミッション No. 3



—我々は幾多の亡霊のただ中で呪い殺されるかも知れません。  
不幸あらばもう二度とこのようなことが無いように、このアホ（サンポのこと）を封印してください。

怪奇現象が多発する中で、一人漫談からシモネタまで一通りこなせるサンポに、

竜の 女たちも竜さまも視聴者も、亡霊のみなさんに至るまで戦慄していた。コイツ優勝が良いよう。

わーすごーいおめでとー。ぱちぱちぱち。……コシ、優勝したとしても自慢できるのかな……？

## ミッション3



ミッション	敗北の理由を明らかにし、勝者を讃えよ！		
目標値	判定参加人数	指定魅力	おもしろさ
	(竜の巫女の人数) × 3 + 3		
ちょっと残念な結果	勝ちかたのしょっぱさにみんなドン引き。番組はカオスで終わる。		

敗北の原因はアシですね。クソ度胸の差が出ましたね……。

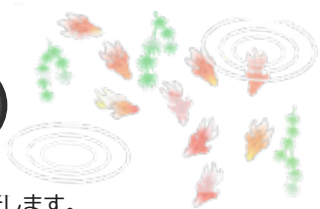
サンポ「……えー、亡霊のみなさんに笑って頂けないので除霊します！塩で！！」

どこからか持ってきた業務用の塩（20kg袋を複数）を開けると辺りにバラまき始めた！

トンネル内に塩が降りそそぐ。頭から塩をかぶる 女たち、画面の向こうで顔を覆う竜さまと視聴者たち、そしてパニックになる亡霊たち。配信はカオスと化した。誰が本当に『しょっぱく』しろと言った……！？

(進行役は判定の前後において「スパ」の数を確認する事)

## ミッション No. 3



## 配信終了

配信の結果がどうあれ、エンディングパートに移行します。

——ごごごご。

誠に唐突で恐縮だが、ホラーダンジョン——もとい、廃トンネルが崩壊し始めた！ 来ます。

ぎゃーわーしぬーもうしんでーいやーおかーさーん。

……そして朝日が昇る。

脱出に成功した君たちが見たのは塩まみれの自分たちと、崩れたトンネルの入口であった。

亡霊のみなさんはもういない。きっと成仏したと信じよう。たぶん。

## エンディングパート

## エンディング

エンディングパートでは、配信者それぞれが、今回の配信について感想を一言述べます。

その後、梓主は、参加した竜の巫女の名前を挙げつつ挨拶をして、配信を終了させていただきます。

怪奇スポットで亡霊のみなさんをゲストにお送りした、お笑いトークバトルの様子は、視聴者のみなさんにどのような感じで映ったでしょうか？ 大惨事と言うか大事故と言うか、呪われない？

サンポ「ゲストは亡霊のみなさんと、(参加者の名前。以降、全員のキャラの名前それぞれ)さんと、サンポがお送りしました。亡霊のみなさんも物理的に除霊できたようで塩のパワースゲエな。

われも地権者からのギャラでほくほく。だが、これが最後の怪奇スポットとは思えない……。人類がおごり続ける限り、第2・第3の怪奇スポットがわれを呼んでいる。それではまた来週っ！」

## エンディングパート

……竜さま。コイツのスパ全部むしり取って良いですか……？

(尚、竜さまは三途の川で発生した、亡霊たちが押し寄せたことによる渋滞事故により、奪衣のお婆ちゃんと閻魔さま率いる十王のみなさまに平謝りしていた。いや、ホンマ済みません(合掌))

## アフターゲームの進行

ゲーム終了後に以下の4フェイズを行います。

### 1. キャラクターの状態確認

このシナリオでは盛大な事故などの不利益な設定が確定することは無いと思います。

万一、竜の巫女たちがとてもへこむような事態が発生した場合、進行役は相談の上、進行役は今回の「スパ」を全て消し、セッション中に起きた出来事をすべてなかったことにしてください。

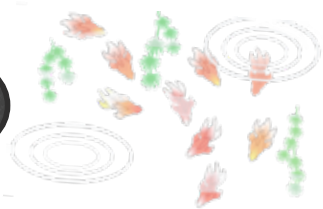
### 2. 赤スパの生成

進行役は、セッション内で取得して使用しなかった「スパ」と「赤スパ」をカウントします。

「スパ100回→赤スパ1回」に変換します(変換に満たなかった「スパ」は切り捨て)と共に、視聴者の方々から課金を頂いたことによる「赤スパ」と、奇跡の演目達成による「赤スパ」を合計します。

キャラクター  
の状態確認

赤スパの生成



## アフターゲームの進行

竜の巫女の  
成長

### 3. 「竜の巫女」の成長

配信者全員は2. で保有している「赤スパ」の個数分、各竜の巫女の、任意の魅力または、技能を選んで値を+1することができます。

「スパ」は毎回のセッションごとに使い切りで、次のセッションに持ち越しはできません。

後片付け

### 4. 後片付け

次回も楽しくゲームできるよう、会場の持ち主が喜ぶ範囲で後片付けをしましょう。

オンラインセッションの場合、オンセツールの維持管理が必要ならば行いましょう。

テキストログを取得したり、ツイッターに感想を述べるのも良いでしょう。

最後に参加者全員がお互いに挨拶を行い、視聴者の方々にお礼を述べて、セッションは終了します。

お疲れ様でした！