

シナリオフレームワーク

「ヒロインのいる風景」

状況説明

PCたちの置かれた状況を説明する。
個別ハンドアウトを使用する場合、個別導入に分割される。

課題 A 暗示

PCたちが解決すべき課題 A、または課題 A の展開による悪い未来を暗示する。
提示する「悪い未来」を強調するため、ヒロインは好印象を持たれるよう振舞うこと。

課題 A 展開

課題 A が進行し、ヒロインの置かれた状況は確実に悪化する。小さな判定を行う。
ヒロインは具体的危機に直面し、PCはそれを助ける必要に迫られる。

課題 B 暗示

課題 A の真相、あるいは課題 A とは異なる、別の課題（課題 B）を暗示する。
それによってPCとヒロインの間に強い関係 T（協力 or 敵対）が発生する。

課題 A or B 葛藤

課題 A または B を解決する上でのリスクが表面化し、PCに選択を迫る。
生じるジレンマは関係 T の方向性によって異なる。小さな複数の判定を行う。

課題 AB 競合

課題 A と B が競合関係にあることが発覚する。
この段階では両者を一度に解決する案は存在しない。

統合解決案発見

課題 A および B を同時に解決しうる案（マルチプルソリューション）が発見される。
TRPG の場合、その多くは真の敵、または敵の中枢との対決による撃破である。

統合解決案実行

上で発見された統合解決案を実行する。
その結果と今までのプロセスからエンディングが生成される。

初期設定

ロットシート（ページ右側）について

【環境】

時間：(季節、暦法上の日付、時刻) など

場所：(地名、施設名、室内または室外) など

状況：(その場における PC の状況/立場) など

人物：(ロットに登場する NPC) など

【登場人物】

ロットに登場する NPC の情報、特にロット中の行動についてのまとめ。

これらの情報はマスタリングの指針であり、必ずしも PC に開示する必要はない。

登場人物には『ヒロイン』『協力者』『依頼者』『敵対者』『被害者』『BOSS』の役割がある。(『援助者』『対抗者』という役割もあるが、元型では扱わない)

これら登場人物の役割は一人の NPC に重複しても良いし、一つの役割を複数の NPC に分散しても良い。

【開示情報】

ロットで PC に開示される情報のまとめ。書式は自由。(元型は簡条書き)

登場人物がもたらす情報も、こちらに記述する。

【ロットの目的】

マスタリング上の注意点、目的、物語上の意味などのまとめ。

他に必要なシート例

【NPC (or エネミー) シート】

重要 NPC の公開設定 (名前・性別・年齢・外見・PC との関係・表面的な性格・ふるまい・行動目的など)、非公開設定 (ゲームデータ・本音・隠された事実・隠している情報・真の行動目的など)、使用戦術のメモなどをまとめたもの。

【マップ】

シナリオ中に登場する場所のマップ。特に戦闘が発生する場所のマップは必要。

マップの書式はゲームシステムに合わせることを。

No.

§

【環境】

時間：.....

場所：.....

状況：.....

人物：.....

【登場人物】

.....

.....

.....

.....

【開示情報】

.....

.....

.....

.....

.....

.....

【ロットの目的】

.....

.....

状況説明

【概要】

状況説明ロットでは、PC が置かれた状況について説明する。
個別ハンドアウトを使用する場合、更に「個別導入」に分割される。

元型

【環境】

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)
場所：(地名、施設名、室内または室外)
状況：(その場における PC の状況/立場)
人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

状況説明ロットでは、全 NPC が「PC に現状を説明する」ための『エキストラ』である。ただし今後『協力者』や『ヒロイン』になる NPC は必ず登場させること。

【開示情報】

シナリオ冒頭の環境情報、PC の立場、NPC との関係性、事件前の「日常的」な状態を描写する。

【ロットの目的】

PC の置かれた状況、シナリオ中の行動に必要な背景情報を開示する。
また積極的に NPC に PC と関わらせて会話シーンを演出し、参加者全体のテンションを引き上げておく。

課題 A 暗示

【概要】

PC たちが解決すべき課題 A、また課題 A の進展による悪い未来を暗示する。
暗示する悪い未来を強調するため、ヒロインは好印象を持たれるよう振舞う。

元型

【環境】

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)
場所：(地名、施設名、室内または室外)
状況：(その場における PC の状況/立場)
人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

『ヒロイン』は課題 A に関係する [小さな事件] に遭遇する。それについて『ヒロイン』は不安や気味の悪いものを感じているが、振舞いは普段の性格に沿ったものとなる。

『協力者』は [小さな事件]、『敵対者』または『被害者』の情報を集めている。
『被害者』は既に被害に遭っている (笑)

【開示情報】

課題 A の予兆となる [小さな事件] について。
『被害者』の情報。『被害者』の遭遇した事件の情報 (『敵対者』の能力など)
課題 A につながる「噂話」レベルの情報。
『ヒロイン』、『協力者』、『被害者』と PC との関係。
(マスターシーンを適用するなら)『敵対者』に関する断片情報。

【ロットの目的】

『ヒロイン』の未来に待ち構える暗雲を予感させる。そのために『被害者』の事件を間接的に開示する。
前ロット (状況説明) の段階で接点がなかった PC を会わせる。

課題 A 展開

【概要】

課題 A が進行し、ヒロインの置かれた状況は確実に悪化する。小さな判定を行う。ヒロインは具体的危機に直面し、PC はそれを助ける必要に迫られる。

元型

【環境】

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)

場所：[事件現場] (地名、施設名、室内または室外)

状況：(その場における PC の状況/立場)

人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

(『協力者』と『依頼者』は同一人物でも別人でも良い)

『被害者』本人、またはその周辺から情報を集めることはできる。

『協力者』は『敵対者』または『ヒロイン』の情報を追っている。

『依頼者』は『敵対者』に対する警戒心か、『ヒロイン』に対する気遣いから、PC へ協力(『敵対者』の撃退 or 『ヒロイン』の搜索)を要請する。

『ヒロイン』は何らかの事情で [事件現場] を移動して『敵対者』に遭遇する。

『敵対者』は何らかの事情で [事件現場] に現れ、そこで事件を起こす。

【開示情報】

『敵対者』は『ヒロイン』に(直接的 or 間接的に)危害を加えようとしている。

『ヒロイン』は『敵対者』によって危険にさらされようとしている。

『敵対者』は [事件現場] にいる。『ヒロイン』は [事件現場] にいる。

[事件現場] に素早くたどり着くためには、成功判定に成功しなければならない。(失敗すると状況がある程度進行したタイミングで到着する)

【ロットの目的】

最初のヤマ場として『敵対者』や危機について、参加者に強く認識させる。

また危機的状況下の『ヒロイン』の振舞いによるギャップ萌えなどの演出も(笑)

課題 B 暗示

【概要】

課題 A の真相、あるいは課題 A とは異なる、別の課題(課題 B)を暗示する。それによって PC とヒロインの間に強い関係 T (協力 or 敵対)が発生する。

元型

【環境】

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)

場所：(地名、施設名、室内または室外)

状況：(その場における PC の状況/立場)

人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

(『ヒロイン』『依頼者』『協力者』は同一人物でも個々別々でも良い)

『協力者』は PC を信頼して、今まで伏せていた情報を公開する。

『依頼者』は課題 A または B の解決を PC に依頼する。

『ヒロイン』は PC に対して強い感情 T (友好的 or 敵対的)を抱く。

(*推奨：感情 T = 友好的)

『敵対者』は状況を回復させるため、一時的に潜伏(退場)する。

【開示情報】

課題 A の事情(目的や理由、真相など)を開示する。

『協力者』と同じ、または別の NPC が『依頼者』として改めて登場する。

(『敵対者』の言動をヒントに)課題 A 以外の課題(課題 B)を暗示する。

課題 B は課題 A より大きいか、あるいは別の被害を確実にもたらす。

『敵対者』は一時的に身を隠しているらしい。

【ロットの目的】

「課題 A 展開」の盛り上がりから多少のクールダウンを行う。

情報にノイズを混ぜ、課題 A と別に、課題 B の存在について暗示する。

『依頼者』の登場によって、参加者の意識をいったん課題 A および『ヒロイン』から切り離す。

課題 AorB 葛藤**【概要】**

課題 A または B を解決する上でのリスクが表面化し、PC に選択を迫る。
生じるジレンマは関係 T によって異なる。複数の小さな判定を行う。

元型**【環境】**

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)

場所：(地名、施設名、室内または室外)

状況：(その場における PC の状況/立場)

人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

『依頼人』は課題解決のために PC にプレッシャーかけたり情報を集めたりする。

『協力者』は PC が葛藤するための情報を提示し、PC と共に葛藤する。

『ヒロイン』は PC への感情で行動を変える。友好的であれば PC の指示に従うし、敵対的であれば反発する。どちらにせよ PC の意見を行動の判断材料とする。

『敵対者』は活動を再開する。しかも PC とは鉢合わせにならないように。

【開示情報】

『ヒロイン』に再び具体的な危機が訪れる。これを回避するためには PC たちが行動し、複数の小さな判定が必要。(判定に失敗した場合は相応のリスクが生じる)

課題 A または B を解決するためには、大きなリスクが生じる。ここでいうリスクとは『ヒロイン』が犠牲になるか、PC に過剰なコストの支払いを要求すること。

『ヒロイン』の存在は PC の課題解決のための足かせになっている。

『敵対者』が活動再開し、新たな『被害者』が出た。

【ロットの目的】

一度、話題から外れた『ヒロイン』に再度焦点を当てることで、課題 A と B、両方を意識させる。

『ヒロイン』との関係、態度を強く印象づける。

課題 AB 競合**【概要】**

課題 A と B が競合関係にあることが発覚する。
この時点では両者を一度に解決する案は存在しない。

元型**【環境】**

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)

場所：(地名、施設名、室内または室外)

状況：(その場における PC の状況/立場)

人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

新たな『被害者』は『敵対者』に関する重大な情報を持っている。

このロットでは登場人物の役割はあまり関係ない。

【開示情報】

課題 A と課題 B には共通点(人物や組織、目的など)がある。

新たな『被害者』は『敵対者』や課題に関する重大な情報を持っている。

課題 A と B、どちらを放置しても小さからぬ被害が出る。

課題 A と B、どちらを解決するにせよ『ヒロイン』を守らなければならない。

【ロットの目的】

課題解決のためのモチベーションを参加者に与える。

これまでのシナリオの展開や情報を参加者自身に整理させることで、今後の方針について決定させる。

ここでの話し合いから参加者が望むエンディング(ハッピーエンド)の姿を浮き彫りにする。

統合解決案発見

【概要】

課題 A および B を同時に解決する案が発見される。
TRPG の場合、その多くは真の敵、または敵の中核との対決による撃破である。

元型

【環境】

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)
場所：(地名、施設名、室内または室外)
状況：(その場における PC の状況/立場)
人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

『BOSS』は『ヒロイン』へと接触を図る。
『協力者』は『ヒロイン』の救出、または『BOSS』の目的阻止のために行動する。
『依頼者』は『ヒロイン』の救出、または『BOSS』の目的阻止を改めて依頼する。

【開示情報】

課題 A と B 両方の原因である『BOSS』が姿を現す。
『BOSS』は『ヒロイン』を狙って既に行動を起こしている。
『ヒロイン』は移動している。目的地は [決戦場]。
『BOSS』は移動している。目的地は [決戦場]。
『BOSS』を撃退することで事件を解決できる。

【ロットの目的】

『BOSS』登場の設定データを明らかにして、決戦間近をアピールする。
ここで戦力と作戦の確認、決戦前の準備を行わせる。

統合解決案実行

【概要】

「統合解決案発見」ロットで発見された案を実行する。
その結果と今までのプロセスからエンディングを生成する。

元型

【環境】

時間：(季節、暦法上の日付、時刻)
場所：(地名、施設名、室内または室外)
状況：(その場における PC の状況/立場)
人物：(ロットに登場する NPC)

【登場人物】

『敵対者』は PC たちを排除しようと試みる。
『ヒロイン』は具体的危機に直面し、PC に助けを求める。

【開示情報】

これまでの事件の真相が明かされる。
『BOSS』との対決。
『BOSS』との対決による結果。
『ヒロイン』との最終的な関係。

【ロットの目的】

最終決戦を演出する。
「課題 AB 競合」で確認した参加者たちのハッピーエンド像と、実際の対決結果とをすり合わせて、相応しいエンディングを演出する。

Sシナリオ名：

No.

【環境】

時間：

場所：

状況：

人物：

【登場人物】

【開示情報】

【ロットの目的】