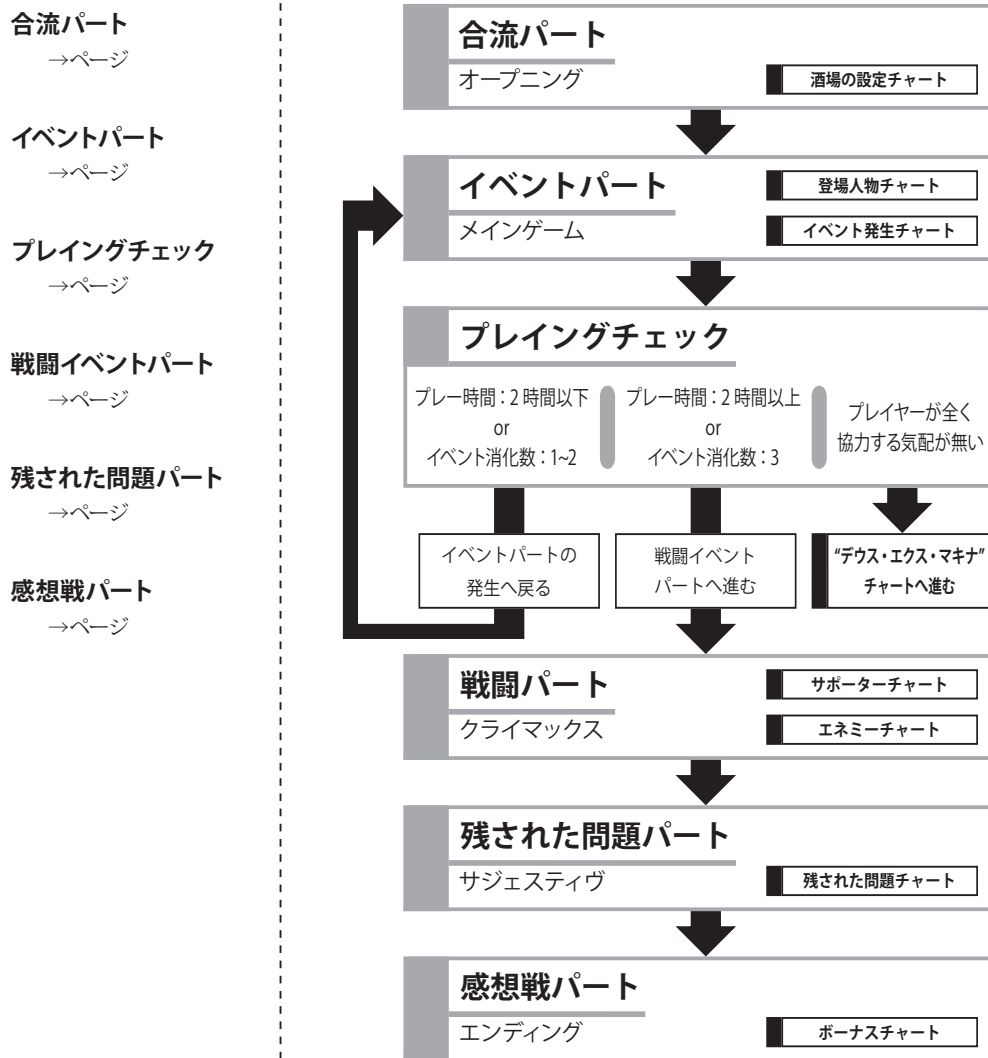


シナリオフレーム



シナリオフレームとは

シナリオフレームとは基本的なシナリオの構造を表す用語ならびに図を指します。

運用について

このシナリオフレームは最上位「合流パート」から矢印に従い、ウォーターフォール式に展開します。

“デウス・エクス・マキナ”チャートについて

原則として、どうしてもなくなったときに参照してください(笑)

「残された問題パート」について

このパートは特に GM の判断で省略しても構いません。

チャート一覧

■合流パート

●酒場の設定チャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	酒場は賑やかで空席が一つしか無い
2	酒場は料理が美味いと評判
3	酒場はここしか開いていない
4	有名人が立ち寄ると評判
5	酒場の主人が有名人
6	酒場にはおかしな噂話がある

■イベントパート

●登場人物チャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	子供
2	若者
3	中年
4	老人
5	乞食
6	貴族

●イベント発生チャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	くだらない頼みごとをされる
2	喧嘩を吹っかけられる
3	いきなり酒飲み大会が始まる
4	食事を邪魔される
5	盗難に遭う
6	気に入られてしつこく絡まれる

●“デウス・エクス・マキナ”チャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	横暴な官憲に悪党一味扱いされ追われる
2	正義の紳士に鉄拳制裁される
3	芸人の火吹き芸が失敗して大火事になる
4	軍隊が現れて酒場が接収される
5	敵の襲撃！ 即座に「戦闘パート」へ
6	すべては夢だった！ PCたちは酒場の前にいる…

■戦闘イベントパート

●サポーターチャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	
2	
3	
4	
5	
6	

●エネミーチャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	
2	
3	
4	
5	
6	

■残された問題パート

●残された問題チャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	
2	
3	
4	
5	
6	

■感想戦パート

●ボーナスチャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	
2	
3	
4	
5	
6	