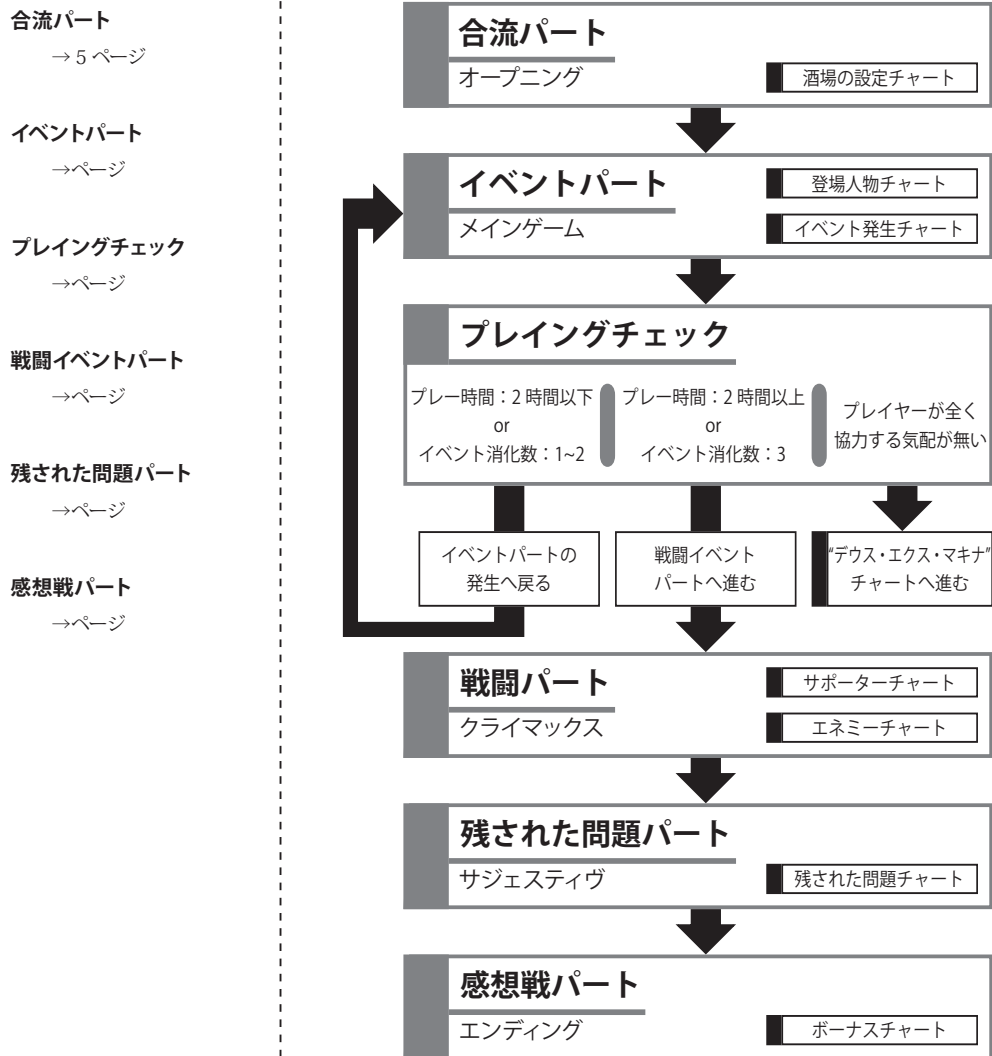


シナリオフレーム



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、どうしよう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	酒場は料理が美味しいと評判
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
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	強力な1人の前線キャラが参戦
2	ダメージ回復役（回数制限）
3	防御力補助（定量）
4	攻撃力補助（定量）
5	致命的な攻撃の無効化（回数制限）
6	強力なNPCグループが敵を一掃

●エネミーチャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	あきらかに弱いが多い
2	攻撃力は弱いHPがやたら多い
3	命中率が低いダメージが大きい
4	可愛い、美しい、可哀想など攻撃しづらい
5	生理的にあまり近付きたくない
6	あきらかに強敵だが重傷を負っている

■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	敵に大怪我を負わされた一般人がいた
2	敵の襲撃を隠さなければいけない
3	敵の襲撃の最中に子供が行方不明になった
4	敵の生き残りが酒場に火を放っていた
5	敵の返り血に汚れてしまい宿屋に入店拒否された
6	祝杯の連呼で寝かせてもらえず睡眠不足に

■感想戦パート

●ボーナスチャート

1D6	結果
0	GMの任意
1	名の知れた魔法の品…の偽物（人数分）
2	新しい仕事の依頼
3	経験点+50%
4	ちょっと強い装備品（人数分）
5	パーティ全員で乗れる乗物（1台）
6	経験点+100%

スモールステップ

「キャラクターセッティング」

→ 5 ページ

「ロールプレイ基礎」

→ 5 ページ

「ディスカッション」

→ ページ

「ゲームアプローチ」

→ ページ

「リソース管理」

→ ページ

「セルフゲームデザイン」

→ ページ

* 〈ロールプレイ〉

仮想の状況と PC の目的を認識し、それに対する PC の対応を考え、宣言すること。〈ゲーム〉の一種。

* 〈ゲーム〉

「目的」「障害」「制限」の条件を満たすことに挑戦すること。またはその手段。

スモールステップについて

本シナリオフレームは、以下に記されたスモールステップをプレイヤーに体験させることを第一目的としています。これらのステップはセッションの状況に応じて自然発生するものですが、いくつかのパート、イベントでは意図的にそれが発生するように設計されています。これらのステップについては「なんとなく分かった」と思わせるだけで十分です。

「#キャラクターセッティング」

セッション開始時に各プレイヤーキャラクターの個性を明らかにし、セッション参加者間で最低限の認識を共有するプロセスを体験します。

「#ロールプレイ基礎」

「〈ロールプレイ〉のやり方の基礎」を体験します。

「#ディスカッション」

「〈ロールプレイ〉のやりとりでゲームが進行すること」を体験します。

「#ゲームアプローチ」

「与えられた〈ゲーム〉をクリアすること」の基礎を体験します。このステップは「パラメータ」「ステータス」「ステージセット」に細分化されます。

「#リソース管理」

「自分のキャラクターのリソースを自分で管理すること」を体験します。

「#セルフゲームデザイン」

「自分で〈ゲーム〉を作って、それをクリアすることの基礎」を体験します。

スモールステップとは

スモールステップとは、プログラム学習において学習目標を細かく分割したものです。

表記記号

このテキストでは、以下の表記記号を使用しています。

〈〜〉：当テキストにおけるゲーム論用語。

「#〜」：スモールステップ（単元）。

〜：要点。

[〜]：各種チャート名。

{〜}：NPC、エネミーの名前。

【〜】：地名、施設、家具、調度品などの周辺情報。

合流パート

*酒場について

どんな設定であれ「飲食施設」「宿泊施設」ということは必ずアナウンスする。

*「酒場に来た理由」

来店の理由や入店時のセリフなどからキャラクターの〈PC化〉が始まる。

*キャラクターの〈PC化〉

キャラクターはデータの状態では厳密な意味でのPCとは言えない。プレイヤーがキャラクターを管理運用することで初めてPCとなる。これを「キャラクターのプレイヤーキャラクター化」と呼び〈PC化〉と略す。

*「○○はまだか」

この発言を誘発するために、最初に何度か「○○はまだだ」と繰り返しておき、その後しばらく忘れたようにNPCのロールを続ける。

合流パートとは

合流パートは、ばらばらだったプレイヤーキャラクター(PC)たちを同じ場所に集めて、無理なく交流できるような環境を整えるまでの展開です。また、プレイヤーにゲームを始める心構えを促すためのパートでもあります。

マスタリング

当シナリオフレームでは、ここで「酒場の設定チャート」を振って、キャラクターたちが合流する酒場の設定を決めます。ゲームマスターは、最初にこの酒場の設定を話してプレイヤーたちに「何故その酒場に来たのか」を決めるよう促します。

慣れたプレイヤー、また最初から〈ロールプレイ〉の実例について前知識のあるプレイヤーであれば「酒を飲みに来た」とか「おなかすいたー」とかいった具合に〈ロールプレイ〉が始まりますが、そうした素養の無いプレイヤーにとっては分からないことだらけです。そうした場合は、とりあえずPCが「空腹である」ということにして、食事をしに来たのだと誘導すればいいでしょう。

ゲームマスターはPCの要求(食事や有名人など)に簡単に応じないようにしてください。酒場の設定から考えられる周辺環境の状況を説明しながら、またNPCを動かしてPCと絡ませながら、「○○はまだか」と言い出すまで待ちます。

「#キャラクターセッティング」

ここではセッション開始時のコミュニケーションによって、プレイヤー同士の間に関するインプレッション(基本イメージ)を形成することを体験させます。

「#ロールプレイ基礎」

ここでは〈ロールプレイ〉の基本となる、以下の流れを体験させます。

1. 仮想の状況(空腹である)を設定する
2. 設定された状況に対して目的を設定する
3. 状況、目的からキャラクターの行動を選択する
4. 選択した行動を宣言する

チャートの結果と設定例

1. 酒場は賑やかで空席が一つしかない：PCは相席になります。
2. 酒場は料理が美味しいと評判：早く行かないと料理が無くなってしまうかもしれません。
3. 酒場はここしか開いていない：小さな村だとか、夜遅いとか、その他の事情でここしか宿がありません。
4. 有名人が立ち寄ると評判：有名人がいつ現れるかは分かりません。また入店時には来ていません。
5. 酒場の主人が有名人：酒場の主人はその道の有名人です。プレイヤーの関心が高いものにするといいでしょう。
6. 酒場にはおかしな噂話がある：幽霊が出たり、ユニークな伝説の舞台だったりします。