

AWシナリオクラフトテンプレート2: ^た ^た ^め 誰が為のエンドロール

■ストーリー解説

『誰が為のエンドロール』は、何者かの願いによってウズマキを介して召喚されてしまったキャラクター達が協力して旅をするシナリオパターンテンプレートである。

■テンプレートルール

合流フェイズシーン数：1

ミドルフェイズシーン数：8

判定難易度：12

シナリオフラグ：プライズポイント13~15

※合流フェイズの際に『契約』を行なっていない。

※『供給』は特定のイベント内でないとできない。

※PC達は各々『ヒロイン』と『宝物』を決定すること。

■今回予告(全体ハンドアウト)

「だれか、たすけて。どうか(キーアイテムチャート1D6)を探して、そして……『あの人』を倒して」
そのような声を聞いた君達は、気が付けばそこに集合していた。

何者が判らない助けを求める声の主を探すため、君達は歩き始める。誰かを助けなければ、その人物の鍵となる何かを探さなければ、おそらく君達は帰れないだろう。

君達は誰かを救うため、帰るための情報収集をするため、またはただの観光やピクニックをするため、旅を始めることになった。

●導入チャート 1D6 ROC

ダイス目	その場にいた理由
1	ウズマキの中に入り込んだ。
2	外に出たら、目の前がそこだった。
3	目覚めたら、そこにいた。
4	車に轢かれそうになった。
5	謎の物品に触れたら、そこにいた。
6	何者かに誘拐されて連れてこられた。

●判定能力決定チャート 1D6 ROC

ダイス目	使用能力値
1	【体力】
2	【反射】
3	【知覚】
4	【理知】
5	【意志】
6	【幸運】

■全体の流れ

オープニング (キーアイテムチャート、導入チャート)

↓

合流フェイズ (場所チャート)

↓

ミドルフェイズ

シーン状況を決定 (状況チャートAとB)

イベントを決定 (イベントチャート)

シーン最後にプライズポイントを獲得

↓

(判定能力値決定チャート)

プライズポイントが4の倍数に到達した場合、プライズチャートへ (プライズチャート)

シナリオフラグ分のプライズポイントに到達したら、キーアイテムを発見。そのキーアイテムのおかげで、クライマックスフェイズへ移行する。

↓

(必ず1回以上、助けを呼ぶ声チャートへ)

クライマックスフェイズ

(真相チャートAとB、AF判定チャート)

↓

エンディングフェイズ

(エンドロールチャート)

※プライズポイントは1回の判定で

[PCの判定達成値-判定難易度] 点、獲得できる。

●キーアイテムチャート 1D6 ROC

ダイス目	何を探しに旅をするのか
1	猫
2	葉
3	魔導書/巻物
4	宝石/宝珠
5	ごちそう
6	思い出/失われた記憶

●場所チャート 1D6 ROC

ダイス目	ここはどこ
1	GMがROCで決定した「PCが行きたかった場所」
2	nD6年前の世界
3	観光地・旅行先
4	歴史が違うパラレルワールド
5	何かが反転や変化しているパラレルワールド
6	住む種族や常識や文化がまったく違う異世界

■シーン状況を決定

●状況チャートA 2D6 ROC

ダイス目	どんな状況か
2	誰かに見られているような
3	雨が降り始めた
4	なぜかデジャブを感じる
5	誰かが躓いた
6	どこからか良い香りがしてくる
7	誰かのお腹の音がした
8	シーンプレイヤーの好きな物がある
9	誰かがクシャミをした
10	人々が騒がしく賑やかな
11	どこかで悲鳴が聞こえる
12	血の匂いがする

●状況チャートB 3D6 ROC

ダイス目	どんな場所か
3	ホテル/宿/休憩所
4	学校
5	海/川/温泉/プール
6	教会/礼拝堂
7	メインストリート
8	観光名所
9	屋台/路上販売/軽食屋
10	おみやげ屋
11	路地裏
12	服屋/装飾品屋/専門店
13	神社/寺院
14	何も無い道
15	ゲームセンター/遊戯場
16	花壇/花畑/草原
17	林/森/山
18	誰かの家/事件現場

■イベントを決定

●イベントチャート 1D6 ROC

ダイス目	イベント
1	襲撃された→エネミーチャートへ
2	NPCが現れた→NPCチャートへ
3	探索中だ→探索チャートへ
4	探索中だ→探索チャートへ
5	何かが起きた→サブライズチャートへ
6	声が聞こえた→助けを呼ぶ声チャートへ

エネミーチャートの場合、実際に戦闘を行なってもいいし、「判定能力決定チャートで選択した能力での判定に成功したらブライズポイントを1点獲得」に変更してもよい。

●エネミーチャート 1D6 ROC

ダイス目	低8以下、中9~12、高13以上
1	BOSSに襲撃され戦闘開始。 超高難易度。
2	[PC平均レベル+1D6] レベルのエネミー1D6+2体に襲撃され戦闘開始。 高難易度。
3	[PC平均レベル+1D6] レベルのエネミー1D6体に襲撃され戦闘開始。 中難易度。
4	[PC平均レベル] レベルのエネミー1D6体に襲撃され戦闘開始。 中難易度。
5	[PC平均レベル-1D6] レベルのエネミー1D6体に襲撃され戦闘開始。 低難易度。
6	[PC平均レベル-1D6] レベルのエネミー1D6+2体に襲撃され戦闘開始。 低難易度。

エネミーチャートを選択後、助けを呼ぶ声チャートや分類属性付与チャートなどで、キーアイテムやBOSSの設定を追加してもよい。

●NPCチャート 1D6 ROC

ダイス目	詳細は、NPC行動チャートへ
1	BOSS
2	シーンプレイヤーのヘルプイベントキーNPC
3	シーンプレイヤーのヒロイン
4	1つ前のシーンプレイヤーのヒロイン
5	龍の聖剣/ルージール
6	シーンプレイヤーの好きな人

●NPC行動チャート 1D6 ROC

ダイス目	NPCの活動
1	「面白いことをして」と言ってくる。
2	探索を邪魔してくる →サブライズチャートへ。このシーン間、判定難易度に+1。
3	探索を手伝ってくれる →探索チャートへ。
4	探索を有利にしてくれる。 →探索チャートへ。このシーン間、判定難易度に-1。
5	興奮剤や幻想式などの使用回数を1回追加してくれる
6	MPを完全回復してくれる

●探索チャート 1D6 ROC

ダイス目	旅の最中
1	はしゃぎすぎて疲れてしまった。能力値判定を行なう。判定に失敗すると疲労によりMP 1D6点減少。
2	帰れるかどうか不安になってきた。気持ちが落ち込んできた君は「嫌だったこと、怖かったこと」を話し始めた。周囲の共感が得られたなら、ブライズポイント1点上昇。
3	帰ったときのためのおみやげを買おう。気分が良かった君は「仲間や家族との楽しい思い出」を話し始めた。周囲の共感が得られたなら、ブライズポイント1点上昇。
4	なんだか胸が高鳴る……。気分が高揚してきた君は「ちょっぴりドキドキすること」を話し始めた。周囲の共感が得られたなら、ブライズポイント1点上昇。
5	移動しすぎて疲れてしまった。能力値判定を行なう。判定に失敗すると体力消耗によりHP 1D6点減少。
6	探索もいいが休憩しよう！供給を行なうことができる。

●サプライズチャート 1D6 ROC

ダイス目	サプライズ
1	さらに凄いいサプライズが起きた！→超サプライズチャートへ
2	火事だ！ 消火活動！ 疲労により、HPとMPを1D6減少。
3	いきなり転んでしまい、誰かを巻き込んでしまう！ シーンプレイヤーはランダムでPCを選択する。選択された対象はHPを1D6減少するが、転んだ先にはブライズポイントがあった。ブライズポイント1点上昇。
4	突然の眩暈！ 立ってられず、そのまま倒れ……。シーンプレイヤーはランダムでPCを選択する。選択された対象はシーンプレイヤーの看病をしよう。対象はMPを1D6減少する。看病が無事に終わったなら、ブライズポイント1点上昇。
5	突然のケンカ！？ 気まずい……。疲労により、正気度を1点減少。
6	突然の人混みでブライズポイントを落としてしまった！ブライズポイント1点減少。

●助けを呼ぶ声チャートA 1D6 ROC

ダイス目	どんな声で
1	まるで眠たくなるような穏やかな声で「たすけて」と……。
2	どこか懐かしく切ない声で「たすけて」と……。
3	静かで悲しそうに「たすけて」と……。
4	声を押し出すような必死な声で「たすけて」と……。
5	恐怖心を煽る不気味な声で「たすけて」と……。
6	草を生やししながら「たすけてww」と……。

●助けを呼ぶ声チャートB 1D6 ROC

ダイス目	こうなっていた
1※	その声の正体は、誰かの宝物だ。
2※	その声の正体は、誰かのヒロインだ。
3	頭の中に鳴り響いた気がする。
4	近くで声がした気がする。
5	耳元で囁かれた気がする。
6	そう言った声の正体は、キーアイテムだ。

※クライマックスフェイズ前に、声の正体を決定すること。

■ブライズポイントが4の倍数に到達

●ブライズチャート 2D6 ROC

ダイス目	どうやら探しているものは
2	キーアイテムは、どこかで売っていたものらしい。
3	キーアイテムは、もう既に見ているものらしい。
4	キーアイテムは、隠されているらしい。
5	キーアイテムは、誰かが持っているものらしい。
6	キーアイテムは、動いているらしい。
7	BOSSは、誰かのヒロインのもう1つの顔のようだがGMはクロウズダイスで誰かを決定すること。
8	BOSSは、誰かの宝物が敵意を持った姿のようだがGMはクロウズダイスで誰かを決定すること。
9	BOSSは、今日という1日を繰り返しているらしい。
10	BOSSは、君達の旅を終わらせる気は無いらしい。
11	BOSSは、異端の大群や邪神を世界に呼び寄せたいらしい。
12	BOSSは、皆殺しを目論んでいるらしい。

■クライマックスフェイズ

●ボスの真相チャートA 1D6 ROC

ダイス目	真相
1	未来に起きる悲劇を防ぐため、PC達を旅から帰す訳にはいかないという。
2	永遠にこの生活を続けさせるため、PC達を旅から帰す訳にはいかないという。
3	観察の為の実験のため、PC達を旅から帰す訳にはいかないという。
4	より大きな力を求める儀式のため、PC達を旅から帰す訳にはいかないという。
5	万全の状態ですべてPC達を手に入れたかったためクライマックスフェイズまでに力を手に入れたBOSSは、PC達を旅から帰す気は無いという。
6	この世界はBOSSが見ている夢の世界のため、BOSSをPC達が倒して目覚めさせなければセッションが終わらないという。

●ボスの真相チャートB 1D6 ROC

ダイス目	ボスを倒せば
1	倒せば帰りの運賃を出すという。
2	倒せば今日という日が無くなり、自然に元の生活に戻ることになる。
3	倒せばウズマキ経由で帰れる。
4	倒せば徒歩で帰れる。
5	倒せば強制ワープ送還される。
6	倒した後のことはPCが考える。

※クライマックスフェイズ時に声の正体が決定していない場合、助けを呼ぶ声チャートへ。

●AF判定チャート 1D6 ROC

ダイス目	クライマックスAF判定
1	暴走したキーアイテムを破壊する／倒す 使用能力値：【幸運】 難易度：1D6～10
2	天変地異を阻止する 使用能力値：【知覚】 難易度：1D6～10
3	爆弾を解除する 使用能力値：【理知】 難易度：1D6～10
4	囚われのヒロインを救う 使用能力値：【意志】 難易度：1D6～10
5	敵意を持って襲いかかる宝物を倒す 使用能力値：【反射】 難易度：1D6～10
6	BOSSを守護するキーアイテムを倒す 使用能力値：【体力】 難易度：1D6～10

■エンディングフェイズ

●エンドロールチャート 1D6 ROC

ダイス目	エンディングの内容
1	また新しい旅が始まる。
2	再び変わらぬ日常が始まる。
3	新たな出会いに胸をときめかせる。
4	ヒロインからの感謝の言葉が贈られる。
5	別のキャラクターがついてきてしまう。
6	何者かに薬を嗅がされて袋に詰められ、どこかに連れ去られてしまう……。

●報酬チャート 1D6 ROC

ダイス目	ミッション成功による報酬
1	欲しかった物をようやく手に入れる。
2	新しい依頼が届く。
3	キーアイテムが自分のものになる。
4	ヒロインとの細やかなひととき。
5	宝物に関する新たなエピソード。
6	爆発オチなんてサイテー！

■おまけ

●第一印象チャート 1D6 ROC

ダイス目	第一印象
1	怯えている／睨まれている
2	好感を持たれたようだ
3	面白い人だと思われる
4	疑われているようだ
5	興味をもたれたようだ
6	君を信頼してくれたようだ

●分類属性付与チャート 1D6 ROC

ダイス目	どんな属性
1	それは神霊だ
2	それは異端だ／それは魔族だ
3	それは未知のエネルギー体だ
4	それは爆発物だ
5	それは誰かの命と繋がるものだ
6	それは時間跳躍の力を持つものだ

●超サプライズチャート 1D6 ROC

ダイス目	ビックリ
1	誰かとキスしてしまった。
2	ひとりで迷子になってしまった。
3	どうやら自然と時間が戻った。
4	いきなり殺され、時間が戻った。
5	いない筈の人が現れ、消えた。
6	突然パニックに巻き込まれた。