

てんじん
AWシナリオクラフトテンプレート3：天塵

■ストーリー解説

『天塵』は、襲い来る怨霊の大群を討伐するために、様々な思惑を抱いたキャラクター達が協力して奮闘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『愛する思い出』と『恐怖の対象』を決定すること。

■今回予告(全体ハンドアウト)

「オマエ、ヲ、コロシテヤル……！」
恐ろしい怨霊の声を聞いた君達は、気が付けば(ステージチャート1D6)に集合していた。
凄まじい力を持った怨霊は、通常的能力では太刀打ちできなかった。怨霊を討伐しなければ、君達は生きて帰れない。《EP：緋色の戦鬼》を解除するために対抗手段を探しながら、正体が判らない謎の巨悪に立ち向かう。
怨霊の呪いは、君達の魂を蝕んでいく。全ての力を吸われないようにお互いを庇いながら、怨霊の弱点を探していかななくてはならない。

●ステージチャート 1D6 ROC

ダイス目	どんなステージ
1	かつて住んでいた村／町／市
2	夜の学校
3	廃病院
4	古びた屋敷／洋館／古城
5	孤島／無人島
6	鬱蒼とした森の中

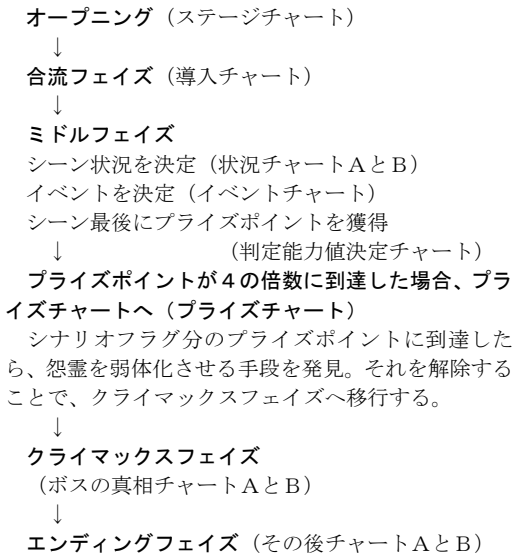
●判定能力決定チャート 1D6 ROC

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】

●導入チャート 1D6 ROC

ダイス目	その場にいた理由
1	ウズマキの中に入ったら、到着した。
2	依頼があり、怨霊を討伐しにきた。
3	目覚めたら、怨霊に誘拐されていた。
4	肝試しのつもりが、巻き込まれた。
5	長年、狙いの怨霊を追いかけていた。
6	長年、怨霊に憑かれている。

■全体の流れ



※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。

■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	あれ？ ひとり多い？
3	何者かの悲鳴が聞こえてくる
4	誰か追いかけてくるような気配がする
5	肩を叩かれたような気がする
6	電話の音が鳴り響く
7	強い風が吹きすさぶ
8	何か壊れる音がする
9	誰かに見られているような気がする
10	何か異物を噛んだ気がした
11	そこにある筈のないものがある
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
3	血だまりのある場所。
4	屍があちこちに積み重ねられている場所。
5	瓦礫ばかりの場所。
6	開かない扉がある場所。
7	入ると鍵が閉められる場所。
8	人のぬくもりを感じる場所。
9	うすら寒いほどに平穏な場所。
10	不気味な落書きがある場所。
11	一時的に休息できそうな場所。
12	何も無いが悪寒や耳鳴りがする場所。
13	朽ち果てた場所。
14	人形ばかりが置かれた場所。
15	人体の一部が転がっている場所。
16	腐乱したものが転がっている場所。
17	何かの儀式の痕跡がある場所。
18	墓地。

■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→怨霊襲撃チャートへ
2	探索中だ→探索チャートへ
3	襲撃された→怨霊襲撃チャートへ
4	探索中だ→探索チャートへ
5	何か起きた→サブライズチャートへ
6	幻覚の霧だ！→回想シーンチャートへ

特にイベントが発生しなかった場合、「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。

●怨霊襲撃チャート 1D6 ROC

ダイス目	どんな被害
1	怨霊による魂食い！ 武器が使えなくなってしまう。 スキルウェポンを1つ奪われる！ 複数スキルウェポンを取得していた場合、ランダムで1つ、封印される。
2	怨霊による魂食い！ このシーン間、五感の一つが失われてしまう。何が失われるかは任意に決定すること。 副特技を1つ奪われる！ 任意で1つ、副特技を封印される。
3	怨霊による魂食い！ このシーン間、茫然自失になる。能動的な言動ができなくなってしまう。 副特技を1つ奪われる！ ランダムで1つ、副特技を封印される。
4	怨霊による魂食い！ このシーン間、外見年齢が、1D6歳若返ってしまう。 主特技を1つ奪われる！ 任意で1つ、主特技を封印される。
5	怨霊による魂食い！ このシーン間、外見年齢が、1D6×10歳加齢される。 主特技を1つ奪われる！ ランダムで1つ、主特技を封印される。
6	大量の怨霊による大量の魂食い！ 任意の2D6個、特技を封印される。 また、このシーン間、一時的に記憶喪失になる。

※シーンプレイヤーが「怨霊襲撃チャート」の内容を決定した後、【反射】判定（難易度8）に成功したキャラクターは、決定した効果を受けることができる。
※封印されたものは、クライマックスフェイズの「ボスの真相チャート」決定後、封印が解かれる。

■ブライズポイントが4の倍数に到達

●ブライズチャート 1D6 ROC

ダイス目	どうやらBOSSは
1	BOSSの目的は、誰かに復讐することのようだ。
2	BOSSの目的は、全員を殺すことのようにだ。
3	BOSSの正体は、誰かの『愛する思い出』の姿をしているようだ。
4	BOSSの正体は、誰かの『恐怖の対象』の姿をしているようだ。
5	BOSSの目的は、誰かの体を手に入れて憑依し、なり替わることのようにだ。
6	BOSSの目的は、恐ろしい儀式を成功させることのようにだ。

●探検チャート 1D6 ROC

ダイス目	旅の最中
1	逃げまわっていたら、つかれてしまった。疲れた？ 憑かれた？ 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	負の感情に負けないよう、正の感情を奮い立たせよう。不安に押し潰されないように君は「楽しかったこと、嬉しかったこと」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	誰かが遺した手がかりを発見する。能力値判定を行なう。成功すると、ブライズポイント1点上昇。
4	怨霊を退治する方法を考えよう！ 作戦会議を始めた君は「過去の戦闘エピソード」を話し始めた。周囲の鼓舞できたなら、ブライズポイント1点上昇。
5	こんな恐怖、あの頃と比べたら！ 気持ちを奮起させるために「過去の苦しかった、大変だったこと」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。
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	さらに凄いサプライズが起きた！ →超サプライズチャートへ
2	怨霊からの攻撃！ 対抗！ 疲労により、HPとMPを1D6減少。
3	怪奇現象！ 謎の地震、ポルターガイスト、突然の発火、などなど……。シーンプレイヤーはランダムでPCを選択する。対象はHPを1D6減少する。対策が無事に終わったなら、ブライズポイント1点上昇。
4	突然の体調不良！ 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、体が何者かに憑依されてしまった！？ 正気度を1点減少。
6	害が無い幽霊の集団に襲われてしまった！ まったく害が無い！ けれどブライズポイント1点減少。

●超サプライズチャート 1D6 ROC

ダイス目	ビックリ
1	自分とそっくりの何者かに会った。
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	誰かとキスしてしまった。

●回想シーンチャート 1D6 ROC

ダイス目	回想の霧との対峙
1	幻の霧が君を包み込む。幻と対面した君は、『愛する思い出』との「約束したこと、決心したこと」を思い出した。思い出を回想した君は幻に向き合い、ブライズポイント1点上昇。
2	幻が君を嘲る。『恐怖の対象』が襲い掛かってきた！ 「まやかしの恐怖に打ち勝つ言葉・台詞・宣言」を言い放てたら、ブライズポイント1点上昇。
3	幻の霧が君を苛む。幻と対面した君は、『愛する思い出』の中の「後悔したこと」を思い出した。苦しい過去と向き合った君は、ブライズポイント1点上昇。
4	幻が君に襲撃する。『恐怖の対象』の記憶を強く思い出された。「何故それが『恐怖の対象』なのか、思い出す・語る」ことで、自らの恐怖を分析しよう。心を落ち着けることで、ブライズポイント1点上昇。
5	幻の霧が君を惑わす。幻と対面した君は、『愛する思い出』との「幸せな時間」を思い出した。束の間の安らぎを得た君は、ブライズポイント1点上昇。
6	君の中に、君が知らない過去が広がる……。【正気度】判定（難易度15）を行なう。失敗した場合、『愛する思い出』をGMが設定した別の記憶とすり替わってしまう。再度【正気度】判定に成功すれば、本来の記憶が蘇る。

■クライマックスフェイズ

●ボスの真相チャート 1D6 ROC

ダイス目	BOSSの弱点は
1	BOSSに有効な退散の呪文唱えることで、BOSSを弱体化させることができる。 AF判定「退散の呪文を唱える」 使用能力値：【理知】 難易度：1D6～10
2	BOSSの未練を晴らすことで、BOSSを弱体化させることができる。 AF判定「未練を晴らす」 使用能力値：【知覚】 難易度：1D6～10
3	BOSSを顕現させている依り代を壊すことで、BOSSを弱体化させることができる。 AF判定「依り代を壊す」 使用能力値：【反射】 難易度：1D6～10
4	BOSSに正の感情をぶつけることで、負の感情に満たされたBOSSを弱体化させることができる。 AF判定「正の感情をぶつける」 使用能力値：【意志】 難易度：1D6～10
5	BOSSの「生前の弱点」をぶつけることで、BOSSを弱体化させることができる。 AF判定「生前の弱点をぶつける」 使用能力値：【幸運】 難易度：1D6～10
6	BOSSを物理で殴ることで、BOSSを弱体化させることができる。 AF判定「物理で殴る」 使用能力値：【体力】 難易度：1D6～10

●ボスの真相チャートB 1D6 ROC

ダイス目	BOSSを倒さなければ
1	BOSSを倒さなければ、その場が爆発炎上する。
2	BOSSを倒さなければ、怨霊の仲間として彷徨い続ける。
3	BOSSを倒さなければ、永遠に囚われた1日を繰り返す。
4	BOSSを倒さなければ、恐ろしい儀式の供物にされてしまう。
5	BOSSを倒さなければ、無惨な屍を晒す。
6	BOSSを倒さなければ、喰われる。

■エンディングフェイズ

●その後チャートA 1D6 ROC

ダイス目	その後の内容
1	小さな怨霊がついて来ちゃった。
2	数日間、怪奇現象や悪夢に悩まされる。
3	平凡な日常が戻ってくる。
4	『愛する思い出』との日々を送る。
5	日常の中に、『恐怖の対象』を見かけた気がした。
6	帰ってみると、数日～数年が経過していた……。

●その後チャートB 1D6 ROC

ダイス目	怨霊を退治した後のこと
1	新しい依頼が届く。
2	亡き人を想い、弔う。
3	どこからか「ありがとう」という声が聞こえてきた。
4	自宅に、何故か、あんなものが発見される。
5	君にとって新しい、良い縁に恵まれる。
6	爆発オチなんてサイテー！