

# AWシナリオクラフトテンプレート:ウズマキ美化委員会

## ■ストーリー解説

「ウズマキ美化委員会」は、混沌と化したウズマキ内を綺麗にするために龍の聖剣に呼ばれたキャラクター達が協力してウズマキ内の清掃活動に励む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「ライバル」を決定すること。

## ■今回予告(全体ハンドアウト)

ふとしたことをきっかけに、君達は時空のひずみ・ウズマキへと吸い込まれてしまった。

気が付くと、君達の前には龍の聖剣が居た。

彼女は話し始める。ウズマキ内に無駄な物が多すぎるといふこと、清掃活動を行わなければ今後のウズマキ利用に支障が出ること、また、このままウズマキを無法地帯のままにしておくことと現実世界に(大事件チャート1D6)が起きてしまうことが予想されるという。

君達は迫りくる危機を回避するべく、龍の聖剣の頼みを受けることにした。

## ●導入チャート 1D6 ROC

ダイス目	ウズマキに入る前の状況
1	転んで頭を打った。
2	怪しい液体を飲んだ。
3	異端の攻撃を受けてしまった。
4	車に轢かれそうになった。
5	高所から落ちた。
6	《六色の光》を持つ何者かと出会った。

## ●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 (導入チャート1D6)

↓

合流フェイズ (大事件チャート1D6)

(BOSSチャートA&B 1D6)

↓

ミドルフェイズ

シーン状況を決定 (空間状況チャート2D6)

(どこかに似た空間チャート3D6)

イベントを決定 (イベントチャート1D6)

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1D6)

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1D6)

プライズポイント15点に到達し、シナリオフラグが達成したらクライマックスフェイズへ。

↓

クライマックスフェイズ (カスタマイズチャート2D6)

(追加エネミーチャート1D6 / AF判定チャート1D6)

↓

エンディングフェイズ

(エンディング演出チャート1D6)

## ●大事件チャート 1D6 ROC

ダイス目	このまま放っておくと
1	各地で失踪事件
2	未知の異端発生事件
3	各地で大爆発事件
4	ゾンビ大発生事件
5	世界中の一般人が眠ってしまう事件
6	地球に隕石が急接近

## ●BOSSチャートA 1D6 ROC

ダイス目	BOSSの正体
1	GMから見て右隣のPCのヒロインによく似た異端→異端チャートへ
2	GMから見て左隣のPCのライバルによく似た異端→異端チャートへ
3	過去にPC達が倒した筈のBOSS
4	負の感情を求める異端テロリスト
5	生き血を求める愉快犯な吸血鬼
6	人々の絶望を楽しむ欺く神

※BOSSチャートB：ルールブック P.8「クラス一覧表」を参照し、BOSSのクラス配分を決定すること。

### ●異端チャート 1D6 ROC

ダイス目	どのような異端か
1	スライム
2	新種生物
3	異世界の魔物
4	巨人
5	キメラ生命体
6	最新兵器（暴走マシン兵器）

### ■シーン状況を決定

#### ●空間状況チャート 2D6 ROC

ダイス目	どんな空間か
2	誰かに見られているような気がする
3	異臭が立ち込める
4	強い風が吹き荒ぶ
5	上も下も右も左も判らないような渦を巻いた
6	霧が立ち込める
7	足元が泥のように重くぬかるんでいる
8	精練な気配が立ち込める
9	どこかで水の滴る音がする
10	カサカサと何かの音がする
11	ピアノの音が鳴り響く
12	紅茶の香りが漂う

#### ●どこかに似た空間チャート 3D6 ROC

ダイス目	どこに似ているか
3	『山奥の寺院の中』と思わしき場所
4	『村』によく似た空間
5	『大きなお屋敷の中』によく似た空間
6	『大きな交差点の中央』によく似た空間
7	『森の中』によく似た空間
8	『病院』によく似た空間
9	『海岸』によく似た空間
10	『美術館』によく似た空間
11	『学校』によく似た空間
12	『墓地』によく似た空間
13	『遊園地』によく似た空間
14	『シーンプレイヤーの自宅』によく似た空間
15	『教会』によく似た空間
16	『吊り橋の上』によく似た空間
17	『大雪原』によく似た空間
18	『綺麗な庭園のお茶会会場』と思わしき場所

※ウズマキの中は、基本的に「上も下も右も左も判らないような、渦を巻いた真つ暗闇」であるが、何が起きてもおかしくない時空と時空の間にある異空間である。

そう、何があったとしても、どんな形をしていても何もおかしくないのである。

### ■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	NPCが現れた→NPCチャートへ
2	襲撃された→エネミーチャートへ
3	ゴミが落ちている→ゴミ拾いチャートへ
4	ゴミが落ちている→ゴミ拾いチャートへ
5	何かが起きた→サプライズチャートへ
6	外に影響が出た→ウズマキ外チャートへ

#### ●NPCチャート 1D6 ROC

ダイス目	詳細は、NPC行動チャートへ
1	青森恐一
2	シーンプレイヤーのライバル
3	シーンプレイヤーのヒロイン
4	BOSS
5	ルージール
6	高坂

#### ●エネミーチャート 1D6 ROC

ダイス目	詳細は、異端チャートへ
1	[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。
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。
3	[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。
4	BOSSに襲撃され戦闘開始。
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。
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。

#### ●サプライズチャート 1D6 ROC

ダイス目	サプライズ
1	何者かの襲撃だ！→エネミーチャートへ
2	BOSSと出くわす！ だが、逃げられてしまった→サプライズチャートへ
3	ゴミ拾いもいいが休憩しよう！ 供給を行なうことができる。
4	ゴミの雪崩に巻き込まれた！ サプライズポイント1点減少。
5	ゴミが多すぎる！ 疲労により1D6MP減少。
6	時空の法則が乱れる！ キャラクター1体の令呪1点回復。

### ●ゴミ拾いチャート 1D6 ROC

ダイス目	ゴミを拾っていたら
1	誰かの何かが落ちていた。どうしよう？ →落し物チャートへ
2	見たことのない神秘的な物を発見した。 気分が良くなった君は「楽しかったこと」 を話し始めた。周囲の共感が得られたなら、 プライズポイント1点上昇。
3	明らかにゴミにしか見えない物を発見した。 黙々とゴミを拾う君は「悲しかったこと」 を話し始めた。周囲の共感が得られたなら、 プライズポイント1点上昇。
4	カサカサ動き回るゴミを発見した。 判定に失敗すると体力消耗によりHP 1 D 6点減少。
5	大きすぎるゴミを発見した。判定に失敗 すると疲労によりMP 1 D 6点減少。
6	ゴミ拾いもいいが休憩しよう！ 供給を行なうことができる。

### ●ウズマキ外チャートA 1D6 ROC

ダイス目	ウズマキの外では
1	全世界が／世界中の人々が
2	シーンプレイヤーのライバルが
3	シーンプレイヤーの自宅が
4	シーンプレイヤーのヒロインが
5	教会が／教会に居た人々が
6	N市とS市とA市を繋ぐ中央駅が／中央 駅の利用者達が

### ●ウズマキ外チャートB 1D6 ROC

ダイス目	こうなっていた
1	大爆発した
2	水浸しになった
3	何者かに襲撃された
4	謎のウイルスが蔓延した／高熱を出した
5	光り輝いた
6	存在が消えていった

### ●追加エネミーチャート 1D6 ROC

ダイス目	追加エネミー
1	BOSSと同じデータのエネミーを1体追加
2	PC達と同一エンゲージにエネミーを追加
3	BOSSと同一エンゲージにエネミーを追加
4	追加なし
5	BOSSとPC達の間のエネミーを追加
6	BOSSの後方1.0mにエネミーを追加

### ■プライズポイントが4の倍数に到達

#### ●プライズチャート 1D6 ROC

ダイス目	BOSSの真相
1	BOSSは、どうやら人間に復讐する気 のようだ。
2	BOSSは、ウズマキから出て街を破壊 するつもりのようなのだ。
3	BOSSは、ウズマキ内を完全に支配下 の置くつもりのようなのだ。
4	BOSSは、君達を支配下に置くつもり のようだ。
5	BOSSは、誰かのヒロインのもう1つ の顔のようだ→GMはクローズダイスで 誰かを決定すること。
6	BOSSは、誰かのライバルのもう1つ の顔のようだ→GMはクローズダイスで 誰かを決定すること。

### ■クライマックスフェイズ

#### ●カスタマイズチャート 2D6 ROC

ダイス目	追加勝利条件
1	GMの任意
2	特定のキャラクター（セッション中に登 場したNPC可能）が死亡すると戦闘敗 北
3	BOSSを倒す前に全てのエネミーを倒 さなければならない
4	BOSSを倒しながらAF判定をクリア しなければならぬ→AF判定チャー トへ
5	エネミーを倒すまでBOSSにダメージ を与えられない
6	特になし
7	AF判定をクリアしないとBOSSに 到達できない→AF判定チャートへ
8	PC達が全員5mずつ離れて戦闘開始
9	PC達が1つのエンゲージに密集して戦 闘開始
10	PC全員が重症状態から戦闘開始
11	PC達が毒、麻痺の状態から戦闘開始
12	AF判定をクリアするまで毎ラウンド エネミーが追加→AF判定チャートへ

※クライマックス戦闘は、基本的に「BOSS 1体 + n体」「PC全員同一エンゲージに配置」「BOSSとPCエンゲージの距離は1.0m」でスタートする。  
シナリオ進行に相応しい演出で開始させること。

### ●AF判定チャート 1D6 ROC

ダイス目	クライマックスAF判定
1	ギャンブルに勝利する 使用能力値：【幸運】 難易度：1D6～10 ラウンド制限：なし
2	天変地異を阻止する 使用能力値：【知覚】 難易度：1D6～10 ラウンド制限：なし
3	爆弾を解除する 使用能力値：【理知】 難易度：1D6～10 ラウンド制限：なし
4	囚われのヒロインを救う 使用能力値：【意志】 難易度：1D6～10 ラウンド制限：なし
5	BOSSに操られたライバルを倒す 使用能力値：【反射】 難易度：1D6～10 ラウンド制限：なし
6	BOSSを守護するゴーレムを倒す 使用能力値：【体力】 難易度：1D6～10 ラウンド制限：なし

### ■エンディングフェイズ

#### ●エンディング演出チャート 1D6 ROC

ダイス目	エンディングの内容
1	BOSSは倒した、だが新たな敵が。
2	ひとときの日常を楽しむ。
3	助けた人々から感謝される。
4	教会からの新たな依頼。
5	ヒロインからの嬉しいプレゼントが。
6	→突然の時間跳躍チャートへ

#### ●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	新たな才能（新規クラス追加、4つ目のクラス取得）に目覚める。
2	何の変哲のない平和な日常を送る。
3	豪華なプレゼントが用意される。
4	教会から特別ボーナスが支給される。
5	お茶会に招待され、「コネ「ウズマキ」」を取得できる。
6	「世界創造」に成功したものとする。

### ■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

#### ●落とし物チャート 1D6 ROC

ダイス目	何が落ちていた？
1	宝石／宝珠
2	ペンダント／ネックレス
3	スキルウェポン／リング
4	本／ノート
5	人形／ぬいぐるみ
6	食べ物

#### ●NPC行動チャート 1D6 ROC

ダイス目	NPCの活動
1	レベルアップをしてくれる
2	→ブライズチャートへ
3	ゴミ拾いを手伝ってくれる →ゴミ拾いチャートへ
4	BOSSの正体を推理してくれる
5	「興奮剤」使用回数1回を追加してくれる
6	MPを完全回復してくれる

#### ●突然の時間跳躍チャートA 1D6 ROC

ダイス目	時間跳躍した先は
1	平安時代に
2	戦国時代に
3	江戸時代に
4	大正時代に
5	1D6年前に
6	1D6年後に

#### ●突然の時間跳躍チャートB 1D6 ROC

ダイス目	時間跳躍した先で
1	元いた時代と変わらぬ姿の友人に出会う。
2	自分の先祖（親）／子孫（子供）に出会う。
3	前世のヒロイン／未来のヒロインに出会う。
4	前世のライバル／未来のライバルに出会う。
5	その時代の有名人に出会う。
6	すぐに龍の聖剣に連れ戻される。