

第9章 シナリオ

この章では、シナリオの作り方、サンプルシナリオ、リプレイ風小説の紹介をします。

9.1 シナリオの作り方

『Myth & Renaissance』はシナリオをつくるのが難しいシステムです。慣れないうちはサンプルシナリオをプレイしてみて、同じようなシナリオを作ってみるとよいでしょう。サンプルシナリオは一般的なファンタジーTRPGのシナリオに近く作られています。

慣れてきたら、リプレイ小説のような『Myth & Renaissance』らしいシナリオに挑戦してみましょう。プレイヤーキャラクターにとって、未知のものを調査して、プレイヤーキャラクターなりの解釈を考えるといいものになります。この際ネタになる未知のものは現実存在する科学技術を登場させるとよいでしょう。蒸気機関、内燃機関や電機などがやりやすいと思います。プレイヤーキャラクターにとってどういう脅威となりうるのかをシナリオ中で示すことが肝になります。

『Myth & Renaissance』はキャラクターの能力の差が顕著に出やすいように設計されています。専門化されたキャラクターばかりを用意すると、キャラクターが活躍できる場が限られてしまいます。このようなことを防ぐために、あらかじめGMとプレイヤーの間でどのようなプレイヤーキャラクターをシナリオに登場させるかを話し合った方がよいでしょう。特に戦闘はかなり死に易くなっています。戦闘を主体にすることを伝えていないと、戦闘中に簡単に全滅してしまいます。

9.2 マスタリング

マスタリングにおけるポイントです。

戦闘

『Myth & Renaissance』は戦闘が非常にシビアに設計されています。戦闘向けのキャラクターであっても、PCが簡単に死んでしまうので、敵の選択は十分に気をつけましょう。また、レベル差による能力の差は大きいです。レベルの高い敵を出す時は注意してく

ださい。

世界法則

オーランには奇跡が存在しますが、おおむね現実世界に近い現象が起きます。しかし、完全に一致するわけではありません。

GMは物理法則などについて、現実世界と違う設定をしてもいいです。プレイヤーにどういった現象が起きるかと聞かれたときに答えられれば問題ありません。

オーランの世界に本当に物理法則が存在するかどうかはわかりません。なので、GMがその場で考えた現象を答えとしてもよいのです。

ただし、プレイヤーにとって、著しく不利になるような現象や、他の現象との関連性を見出すのが、著しく難しいような現象を起こすのは極力避けた方がよいです。

奇跡と祈り

奇跡や祈りの効果は、最後はマスター采配になる部分もありますが、プレイヤーが楽しめるように配慮。

パラダイムシフト

パラダイムシフトのルールを選択した場合、キャラクターの世界認識が破壊されることを前提としたプレイが要求されます。

GMはあらかじめそういうプレイになることプレイヤーに説明しておいた方がいいでしょう。

また、すべてのキャラクターが破壊されることから逃げていてはプレイが成立しないので、プレイヤーも積極的にキャラクターを動かすようにした方がやりやすいでしょう。

T P

GMの采配によっては、T Pをシーンメイクに利用してもよいでしょう。1 T P支払うことで、シーンに

登場するなどの運用もGMが認めれば、ありとしてもよいです。

9. 3 参考文献

参考にした書籍、ウェブサイトなどです。

- ・ Wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/>

- ・ コペルニクス革命—科学思想史序説
(トーマス・クーン)
- ・ 疑似科学と科学の哲学 (伊勢田 哲治)
- ・ 科学哲学の冒険 (戸田山 和久)
- ・ 科学哲学入門 (内井 惣七)
- ・ 哲学的な何か、あと科学とか (飲茶)

など

9. 4 サンプルシナリオ

簡単なサンプルシナリオです。タイトルは『復讐と反逆の狼煙』です。簡単なシナリオなので、『Myth & Renaissance』のルールと雰囲気を試すのにちょうどいいでしょう。

あらすじ

聖都を舞台に、薬草園 = 「何でも屋」で働く若者たちが、科学の信者にまつわる事件に巻き込まれる話です。

PC

PCは全員薬草園で働いている仲間です。全員光が薄明かりの神の信者です。3レベルのキャラクターを作成してください。

推奨人数3～5人です。

・PC1

マリアの親友です。マリアがかつてアルフレッドという科学者の恋人であり、そのせいで3年前メガス神殿（警察）につかまりそうになったことを知っているため、彼女の力になりたいと思っています。マリアが実家に帰ってから文通を続けています。科学に多少の理解はありますが、信奉者というほどではありません。

・PC2

NPCのメガスの神官戦士の家族です。

・PC3以下

薬草園の仲間です。

NPC

(※データはシナリオの最後の部分に記載しています。)

・アルフレッド・レオン

マリアの恋人。科学者だったが、3年前、マリアを逃がした後に当局(メガス神殿)に発見され、獄死しました。その後闇の神の奇跡によって復活、仲間の科学者を集めて「反逆の狼煙」を上げようとしています。

・マリア・ラウ

アルフレッドの恋人。3年前、科学信奉者であるこ

とを当局に知られ、聖都から逃げる際アルフレッドが盾になって逃がしてくれました。しばらく田舎の実家にいましたが、アルフレッドのことが気になり、都に戻ってきました。親友のPC1を頼って薬草園に身を寄せています。

・東方先生（とうほうせんせい）

薬草園の主人である初老の男。面倒見が良くお節介焼き、正義感が強いです。その素性は謎が多く、なぜか有力者に顔が利きます。PCが行き詰まったときのジョーカーとなります。

・闇の司祭（「黒き子羊」）

アホな科学者をたきつけてこの世を滅ぼそうとしているダールマータ（闇の女神）の司祭です。本シナリオでは基本的には捕まりません。

・メガスの神官戦士

PC2の家族（兄?）。メガス神殿で警察の仕事に従事する神官戦士です。事件を追っているとき、PCたちに情報をくれたり逆にくれと言ったりします。「俺も仕事だからしかたないんだ。今回は見逃してやるけど、あまりめんどうなことに巻き込まれるなよ」

・科学者×3

アルフレッドのテロに賛同する、過激思想の科学者たちです。科学の偉大な力を愚民どもに見せつけたくてたまりません。

シナリオ

- Opening -

舞台は聖都のはずれの薬草園です。ここは不眠の悩みや恋煩い、果ては行方不明の猫探しまで引き受ける、いわゆる「何でも屋」です。風邪、肩こり、恋の悩みなどを訴える人々がやって来る平和な薬草園に、一通の手紙が来ます。東方先生はその手紙を読むと、用事で遠出をするから留守を頼むとPCたちに言っかけてしまいます。「わしの留守にあまり無茶をするな。この世には、お前たちもまだ知らぬ恐ろしいものがあるのだからな」と言って、万が一何か起こった時は足に手紙をつけて飛ばすようにと、ハトを1羽渡します。

- Scene 1 -

その晩、薬草園の扉を叩く音がします。扉を開けると黒いローブのフードを深くかぶった女（マリア）が立っています。PC1はいるかと尋ね、身分を明かし

ます。(PC1の友人であること、科学信奉者でもあること、3年前に科学信奉者であることを当局に知られ、恋人のアルフレッドと共に聖都から逃げる際彼が盾になって逃がしてくれたこと、しばらく田舎の実家にいたが、アルフレッドのことが気になり、都に戻ってきたこと、など。)

「アルフレッドがどうしているのか知りたい。お願い、私を助けて」と懇願します。PCたちが要求を受け入れられないようであれば、礼金を払うとも言います。彼女の要求は、

・ 葉草園にかくまって欲しい。

・ マリアは当局に狙われているので外を出歩けないため、PCたちに情報収集をしてほしい。

一段落すると、マリアはハトがかわいいと関心を示します。庭の小鳥ともすぐに仲良くなります。(Scene 2尾行しなかった場合の伏線です。)

【情報】

・ アルフレッドについてのもの

①アルフレッドは3年前にマリアを逃がして当局につかまり、投獄された。(くろうと情報 or PC2 兄情報)アルフレッドは獄死した。獄卒に確認をとると、確かに死んだと証言する。アルフレッドは共同墓地に葬られた。

(以下は効果値 17 以上の情報)が、最近共同墓地が墓荒らしにあった。その日は新月だった。(「神学」判定 13 以上→新月=闇、闇の女神の司祭が儀式を行うことがある)

②帽子で顔がよく見えなかったが、アルフレッドによく似た男を町で見かけた。

・ アルフレッドと一見関係ない情報(噂話などで入手できる)

③最近共同墓地が墓荒らしにあった。(以下は効果値 17 以上の情報)その日は新月だった。(「神学」判定 13 以上→新月=闇、闇の女神の司祭が儀式を行うことがある)

④幸運判定を行い、効果値が一番高かったPCが、黒いローブの不審な人影を見かけます。

PC2 兄が、葉草園に来て怪しいヤツを見なかったかと尋ねてきます。マリアを見つけたら職務質問をかけますが、PCがかばえば見逃してくれます。誰にも言うなと口止めした上で、「闇の祭神の信者を見かけた」という情報がある。何か情報があったら教えてくれ。

ただし、深追いはするな。お前たちには危険だから」

黒いローブの人影を見たPCは、この話を聞いて思い出すか「直感」判定。効果値 16 以上で、その人物の首から下がっていた黒い三日月(=月蝕を示す闇の女神の聖印)を思い出します。

- Scene 2 -

翌日です。①から③の情報は再び収集可能です。黒いローブの人物の目撃証言を再び耳にします。ホーリーシンボルや新月について思い出す、調べるなどの判定は二度目をやってもよいでしょう。

夜、葉草園にアルフレッドが尋ねてきます。普通の服ですが、帽子であまり顔が見えません。マリアとアルフレッドは再会し、二人とも非常に喜びます。アルフレッドの言い分は次のようなものです。

「マリアを逃がした後、役人に賄賂をやって逃げ、しばらく身を隠していた。マリアの実家に連絡を取ったら都に行ったということだったから急いで都に来た。僕と一緒に暮らそう」

マリアは喜んでアルフレッドについていくことに決め、そのまま葉草園を去ります。ここでPCの行動によって分岐します。

→尾行した場合

マリアとアルフレッドは町外れの廃墟でアルフレッドの仲間(3人の科学者)と黒いローブの人物(黒き子羊)と合流します。ここが彼らの隠れ家です。黒き子羊「私の手助けはここまでだ。あとはお前たちの領分だ」と、アルフレッドに大聖堂の地下道の鍵を渡して去っていきます。マリアはここで、テロ計画を知らされて動揺しますが、アルフレッドと一緒にやってくれと熱心に説得されて従います。テロ計画というのは、大聖堂の地下水道から地下通路に侵入し、爆薬で大聖堂を吹き飛ばすという計画です。この廃墟でラストバトルもありえます。PCが迫ればアルフレッドらは爆薬の樽を抱えて、応戦します。

→尾行しなかった場合

マリアが小鳥に「明日正午、水路で地下通路へ侵入し、大聖堂を爆破する者有り」という手紙を結びつけて、PCらに計画を教えます。メガス神殿に知らせたら、マリアも投獄される(異端裁判にかけられて殺される可能性もある)がいいのかとPCに確認します。爆薬は爆発すると一番近い者から1D3-1人、問答無用でHPが0になる。火をつけてから5ラウンドで爆発します。着火には1ラウンドの行動が必要です。

- Scene 3 -

テロ当日です。PCが地下道に向かわない場合は、東方先生が別経路で情報を仕入れたことにして帰宅し、PCらに「詳しい話は後だ、すぐに大聖堂の地下道へ向かえ」と言い、自分はメガス神殿に神官戦士の応援を頼みにいきます。

地下道でラストバトルです。爆薬の樽は全部で5個。一人一個ずつ。取り返さないと爆発します。ラストバトル終了後、最後にアルフレッドが事件の真相をすべて話します。

真相：

黒き子羊がアルフレッドを蘇らせ、彼の「復讐と反逆の狼煙」という目的に力を貸しました。アルフレッドは、「おまえは私の力がなければ土くれに戻る。生きたいか？死にたいか？」と言われ、生きる方を選びました。アルフレッドが生きた理由は二つです。一つは科学を認めず、自分を迫害した世界への復讐。もう一つは、もう一度マリアに会うため。PCがちゃんと説得しないと、マリアはアルフレッドと一緒に爆薬に火をつけて死のうとします。

「どうせ牢屋に入れられて死ぬか、こそこそ隠れてしか生きられないなら、愛する人と一緒に死ぬわ」

説得すると、アルフレッドはPCに「マリアを頼む」と言って一人だけ死にます。「僕が間違っていた。理性という大切なものを忘れていた・・・」

黒き子羊の呪いはミッション失敗の時点で効果を失うので、どちらにしてもアルフレッドは土くれに戻ってしまいます。

- Ending -

事件については、メガス神殿が捜査をしますが、迷宮入りするか適当に隠蔽工作するかで終わります。
(生きていれば) マリアは実家に帰るか、東方先生の監視の下という条件付きで、薬草園で働くかになります。黒き子羊がどうなったのか、それはまた別の話……。

NPC データ

アルフレッド・レオン

キャラクターレベル：3 (普遍的再現性：2、不確定性内法理論：1)

能力値 知：13 心：5 体：12 幸：6 魅：9
運：13 判：10 総：10 HP：24 MP：5 DF：魔/3

幸運レート 1|1|1|2|3|3|3|3|4|4|5/11

スキル 数学：3 哲学：3 物理学：3 化学：3 薬学：3 歴史学：3 操縦(機械)：2 製作：3

装備 武器：1H銃(重量5) 攻撃値10 防具：服(重量5) 防御値5

マリア・ラウ

キャラクターレベル：2 (ソフィア：1、理論的帰結：1)

能力値 知：11 心：7 体：6 幸：6 魅：7
運：9 判：10 総：8 HP：10 MP：7 DF：光/1 魔/1

幸運レート 1|1|1|2|2|2|2|2|3|4|5/11

スキル 数学：1 哲学：1 物理学：1 化学：1 薬学：1 歴史学：1 製作：2 加工：2 自然知識：2 操縦(機械)：2 運動：2

心理：1

装備 武器：なし 防具：服(重量5) 防御値5

東方先生 (とうほうせんせい)

キャラクターレベル：6 (フォー：2 メティア：3 アデュエル：1)

能力値 知：13 心：17 体：15 幸：9 魅：17
運：15 判：16 総：15 HP：30 MP：5 DF：光/2 薄/4

幸運レート 1|2|2|2|2|5|5|5|6|7|8/17

スキル 運動：2 軽業：4 格闘：6 奇跡：2 観察：2 薬草学：4 礼節：2 教育：1 心理：1

特殊能力 イニシアティブ強化

装備 武器：拳 攻撃値15 防具：服(重量5) 防御値5

闇の司祭 (「黒き子羊」)

キャラクターレベル：5 (ダールマータ：4 デイス：1)

能力値 知：15 心：15 体：15 幸：3 魅：16
運：16 判：16 総：15 HP：30 MP：15 DF：闇/5

幸運レート 2|2|2|3|3|3|3|3|3|3|3/6

スキル 奇跡:5 誘惑:5

特殊能力 祭神の力、奇跡の力、射程拡大、加護増大

装備 武器:1H 剣(重量 15) 攻撃値 15 防具:
ローブ(重量 10) 防御値 10

メガスの神官戦士

キャラクターレベル:3(メガス:2 オルニス:1)

能力値 知:15 心:9 体:11 幸:7 魅:11
運:11 判:10 総:10 HP:22 MP:9 DF:
光/3

幸運レート 1|1|1|2|2|2|2|5|5|5|7/14

スキル 武器:3 軽業:3 隠密:3 格闘:2 噂話:2
直感:2 観察:2

装備 武器:1H 剣(重量 11) 攻撃値 11 防具:
鎧(重量 10) 防御値 10

科学者

キャラクターレベル:2(普遍的再現性:2)

能力値 知:10 心:5 体:10 幸:5 魅:8
運:10 判:8 総:8 HP:20 MP:5 DF:魔
/2

幸運レート 2|2|2|2|2|2|2|2|2|2|3/8

スキル 数学:1 哲学:1 物理学:1 化学:1 薬
学:1 歴史学:1 製作:2 加工:2 操縦(機械):2 格
闘:2 運動:2

装備 武器:1H 銃(重量 5) 攻撃値 10 防具:
服(重量 5) 防御値 5