

マージナルヒーローズワールドガイド シナリオクラフト手順チャート

プリプレイ

- ①ストーリーパターンテンプレートの決定
- ②舞台の決定
- ③アドヴェントの決定
- ④今回予告の読み上げ
- ⑤ハンドアウトの作成と選択
- ⑥プレサージの作成
- ⑦PCとボスの作成

メインプレイ

ミドルフェイズのプライズイベントで行うこと

1: イベントチャートをROCで決める。

- ▼ ・決まったシーンを演出する。
- ▼ ・サブプライズチャートならばシーンプレイヤーが判定を行う
- ▼ ・戦闘ならば戦闘を行う

2: プライズの獲得の条件

- ▼ 以下の場合プライズを獲得できる。
- ▼ ・シーンを演出した
- ▼ ・サブプライズチャートに成功した
- ▼ ・戦闘に勝った

3: プライズを獲得

- ▼ プライズ獲得条件を満たした場合、登場しているPCは情報収集判定を行う。
- ▼ ・ひとりでも成功した場合、プライズとプライズポイントを1D点得る。
- ▼ ・ひとりでもクリティカルした場合はプライズとプライズポイントを[1D+1]点得る。
- ▼ ・全員が失敗、ファンブルした場合プライズポイントは得られない。

4: シナリオフラグのチェック

- ▼ ・得られたプライズポイントがシナリオフラグ以上ならば突入イベントへ移行し、クライマックスフェイズになる。
- ▼ ・プライズポイントがシナリオフラグに満たないならば次のイベントチャートを振る。
- ▼ ・シーン数をチェックしアドヴェント以上ならばデウス・エクス・マキナチャートを振り、アフタープレイへ

アフタープレイ

通常のセッションと同様に行う。

シナリオクラフトとは

シナリオクラフトとは、物語の基本的な構成である“ストーリーパターンテンプレート”と登場人物の“プレサージ”を組み合わせ、GMとプレイヤーの相互の会話によってドラマを自動生成するためのルールのことである。

プレイヤーの目的はプライズポイントをシナリオフラグで指定されたポイントまで溜め、クライマックスフェイズでボスを倒すことである。

プライズポイントを獲得するにはためには、ミドルフェイズで決まったイベントチャートをこなしていく必要がある。

イベントチャートにはシーンを演出するほか、予想外のことが起こるサブプライズチャートや戦闘が発生することもある。

シーンを無事に終了した場合シーンに登場したプレイヤー全員で情報収集判定を行う。

ひとり以上成功した場合はプライズポイントを獲得できる。

プライズポイントがシナリオフラグで指定されたポイントまでたまることで突入パートになり、ボスと戦うクライマックスフェイズとなる。

また、プレイヤーは積極的にシナリオについて提案をするのが望ましい。参加者で物語を盛り上げよう。

シナリオクラフト用語解説

シナリオクラフト: 物語を自動生成するためのルールである。

プレサージ: シナリオに登場するNPC。ヒロイン、ライバル、協力者がいる。

ヒロイン: 主に、守護すべき対象。

ライバル: 主に、競争相手や妨害者。

協力者: 主に、解説や助言を行うNPC。

アドヴェント: シナリオのタイムリミット。シーン数やリアルタイムで決める。

プライズ: 事件の手がかり。最も多く集まったプライズが作戦の内容や事件解決の糸口になる。

プライズポイント: 事件解決に近づいている度合い。

シナリオフラグ: ミドルフェイズが終了するために必要なプライズポイントの量。

サブプライズ: 予想外の事態。

トラップ: トラブルやヴィランからの妨害など。