

## 要約

### 授業編

- ・現代倫理学の講義を受けた
- ・周囲から避けられている琴川姫音と会う
- ・彼女は、予言が得意なクレリックだが、その予言が、不幸な予言(物がぶつかる、とか)だったため、苛められていた。

### 冒険編

1

- ・博物館の警備を依頼される。この軍事？博物館はアースと、オアースの両方の展示物がある。
- ・琴川姫音は博物館で展示物の修理のバイトをしていた。今回のシナリオの戦闘に参加して、回復してくれた。
- ・modern な人達に襲われる。アースとオアースの交流を良く思わない勢力からの依頼によるものだった。数日内に行われる予定のアースとオアースの取引を止めるため(実際はこの行動で止めることはできないのだが、取引のコストを上げるために)計画された。

2

- ・翌日なんだか小さな女の子と会う。アースの展示物を興味深そうに見ていた。
- ・さらに翌日執事っぽい人がきて、その女の人を捕まえて欲しいと頼まれる。
- ・翌日、また小さな女の人がやってくる。女の子は「1/4の実力で相手してあげるわ」と言いながら逃げるが、PC達は大人気なく実力で捕まえる。

3

- ・さらに次の日、博物館に重要な人が取引のためにやってくることが知らされた。
- ・皆が待っていると、ギスヤンキの空中船が現れた。船から出てきたのは、女王様の格好をしている小さな女の子(Vlaakith(新))とその部下のギスヤンキ達だった。
- ・Vlaakithは現代兵器を大量に買い付けていった。
- ・また、博物館に古い空中船と、考古学的価値が高いマジックアイテムを置いていった。

4

- ・夜見張りをしていると、戦車が突然動き出した。
- ・この戦車は、左半分がレプリカで、かつ模擬弾の大きさが半分だったので、何とか倒すことができた。
- ・壊れた戦車から黒い霧が出て、Vlaakithのプレゼントマジックアイテム壺に向かっていった。この壺は、人の感情を増幅させるものだった。黒い霧は、その壺に取り付き、PC達を呪った。
- ・この呪いは、誰かに対し、恨みを持っているとより Save DCが高くなるというものだった。クラスメイトにより深い恨みを持っている琴川姫音は、Dominateされてしまった。
- ・これまでフラグを立てようと頑張っていた Genzo D. Kariya が説得に成功し、黒い霧も倒すことができた。壺は破壊した。

### DMの感想

- ・今回のシナリオ構成テンプレート授業 実習はシナリオ説明的に非常に良いシステムだ。
- ・キャンペーンの雰囲気がよく分からなくて色々混ぜたが、他の人より Modern より？

・シナリオ作成の実作業時間は SoW の 1/4 ぐらいだった。

おそらく、シナリオ作成の手間は 3 つに分かれており、

- 1、シナリオのギミック
- 2、細かい話の流れ
- 3、敵データ、エンカウントの構成

に分かれている。出来合いシナリオの場合、1、3 は流し読みでも、見れば分かる（まあ英語だとその分ハードルが少し高いが）のに対し、2 は、きちんと読み込まないと対応できないことが多い。しかし、自作の場合、2 は自分の頭にあるため、どうしてもすることが、3 を自分で作らなくては行けない。

<br> 今回実際に必要だった時間は、出来合いシナリオ Scales of war の 1/3 から 1/4 ぐらいで、私は自作のほうが早く作ることができるようだ。しかし、これは英語シナリオとの比較なので、もし日本語シナリオを用いればこれは逆転すると思われる。（つまり、私の英語 Reading 力は母国語と比較して少なくとも 1/4 以下だ。また、「2:細かい話の流れ」は仕事中に考えることができる、という事も大きいだろう。今回実際の作業時間としては敵データを探す（あるいは組み合わせを考える）作業が 7 ~ 8 割を占めていた。

<p>

・もしできるならばまたやりたい。