

サンプルシナリオ

「SAO」

これは、ゲームであっても遊びではない。

VRでのMMORPGをモチーフにしたシナリオです。従来のサンプルシナリオとは異なり、特殊な処理が多く盛り込まれていますので、既にこのゲームで遊んだことがある方にオススメです。



シナリオ概要



■トレーラー

巷で話題になっている、現在開発中のVRMMORPG“Sekiyu Arab Online”（通称：SAO）。そのβテスターに選ばれた「正義の石油王」たち（もちろん金の力で）とその他大勢の一般人。

最新の技術で創られた仮想世界を楽しむ「正義の石油王」とその他1万人くらいの一般人たちだったが、突如姿を現した世界の創設者を名乗る存在の手によって、ゲームからログアウトができなくなってしまった。

ログアウトをするためには、ゲームをクリアする必要があるのだが、チュートリアルを終えて一步外へ出てみれば、そこは課金ガチャでゲットできるアイテムなしではどうにもならない修羅の世界だった。しかし、その課金ガチャ1回の額は——10万ドル。

リアルすぎるゲーム内での“死”は現実の“死”と同義。デスゲームと化したMMORPGの世界に「正義の石油王」たちが挑む。この世界と1万人弱の一般人を救えるのは「正義の石油王」たちだけだ。

■シナリオ形式

タイムアタック型

■PL人数

3～4人

■プレイ時間

3～4時間

■レベル・名誉点

レベル：1

使用名誉点：0点

■注意事項

次のページ以降は、シナリオの詳細が記載されています。GM以外は閲覧しないように気を付けてください。



シナリオ



■事前準備

GMは、「SAO」がどういうゲームか決めておいてください。「Sekiyu Arab Online」は「悪の石油王」が命名権を買って適当に付けた名前なので、内容とは一切関係ありません。とりあえず、あなたが今やっているソーシャルゲームあたりを元ネタにするといいでしょ。

“SAO”がどういうゲームが決まったら、シナリオ内の「アイテム名前決定表」を埋めておいてください。これも、今やっているソーシャルゲームあたりを元ネタにするといいでしょ。R、SR、SSRが各10種類ずつ、計30個くらい名前を付けておきます。面倒でしたら、名前を付けずにただレアリティだけで呼んでもいいかと思えます。

■導入フェイズ

念願のVRMMORPGにログインをしたPCたち。スタート地点の街で仲間たちと会話をしたり、VRで表現された美しい景色を堪能したりしていました。

ですが、石油王とは多忙なもの。しばらく遊んだ後、ログアウトをしようとしたPCたちでしたが、ログアウトボタンが存在しないことに気付いてしまいます。同じことに気づき始めたその他大勢の一般たちにも少しずつ動揺が広がる中、1人の男の立体映像が空に映し出されました。

男「私の世界へようこそ、プレイヤーの諸君。私はこの世界の創設者、いわゆる神だ。細かい話は長くなるので省略するが、君たちはこのゲームをクリアしないとログアウトはできないし、ゲーム内のHPが0になると不思議な力で現実でも死ぬことになる。それでは以上」

ここで、PCたちのHPを決定します。HPの決め方は以下の3個(+1個)のうちから1つを選んでください。GMが決めてもいいし、プレイヤーたちと相談して決めても構いません。

- ・ハード：10面体サイコロを1つ振った値
 - ・ノーマル：10面体サイコロを2つ振った合計値
 - ・イージー：10面体サイコロを3つ振った合計値
- ※プレイヤー全員が望むのであれば、「ペリハード：HPは1固定」を選んでもよい。

動揺する参加者の中から、1人の青年が声を挙げます。いわゆるPC①っぽい人です。

PC①っぽい人「上等だ……！ こんなふざけたゲーム、俺がクリアしてみなを救い出してやるよ！」

PC①っぽい人は、既にチュートリアルをクリアしているらしく、冒険に出発をしようとしているようです。

PC①っぽい人「とりあえずガチャ引くか……ってなんだこれ、1回のガチャに10万ドル分の課金アイテムが必要ッ……！？ そんな金はない、仕方ない……装備なんてなくても昔やってたゲームで鍛えたスキルがあれば……！」

ヒロインっぽい人「危険よ、PC①っぽい人！」

PC①っぽい人「安心しろ、俺に任せてくれ。無事に戻ったら伝えたいことがあるんだ」



意気揚々と PC ①っぽい人が出発した数分後、遠くから声が響きます。

PC ①っぽい人「クソゲーだこれ、課金アイテムとかガチャ装備がないと無理……ぐわああああ！！！」（バシューン！※）

※ゲーム世界でキャラが消滅する時の音

絶望感が漂う中、PC たちがチュートリアルへと歩みを進めます。このゲームをクリアできる資格があるのは、あなたたち「正義の石油王」なのですから。

■特別ルール

このシナリオで使用される特別ルールを説明します。ルールの内容自体は公開情報としますので、随時 PL に説明してください。

▼ HP

このシナリオでは、HP が 0 になると PC は現実でも脳を破壊されて死にます。HP は、ジャッジに失敗した場合（成功率が 0 の場合のことをさします）に 1 点減少します。他に、後述する予定表の効果や、シナリオの展開によって減少する場合があります。ちなみに、HP を回復する方法はシナリオには用意されていません。

▼予定表

このシナリオでは、通常の予定表の代わりに、「エンカウト予定表」を使います。表の内容以外は通常の予定表と全く同じ処理をします（つまり、キャッシュを使って、予定表の結果を無視することも可能です）。

▼ガチャ

「ミッション：チュートリアル」クリア後に、PC は自分の手番で、通常の行動とは別に、追加で「ガチャを引く」行動をすることができます。ガチャは、「1 回」か「10 連」のどちらかを選ぶことができます。ガチャは 1 回につき、キャッシュで 10 万ドルです。

1 回のガチャにつき、「ガチャ提供割合表」を振って、出た目に等しいレアリティのアイテムを 1 つ得ることができます。10 連の場合は、10 回分で 100 万ドルのキャッシュを消費しますが、1 回分余分に「ガチャ提供割合表」を振ることができます（つまり、計 11 回です）。

ガチャで手に入れたアイテムは、資産と同等の扱いをしますが、資産と異なり、通常の影響への修正は持ちません。代わりに、【攻撃力】という特殊なステータスを持ちます。

●エンカウト予定表

D10	名前	概要
1	中ボス	中ボスが現れる。ここは俺に任せて先に行け！ HP を 1 点減らす。1 回休み。
2	順調	順調な旅が続く。課金アイテムの力は偉大。
3	寝坊	宿屋で寝過ぎてしまった。1 回休み。
4	順調	順調な旅が続く。課金アイテムの力は偉大。
5	食事	VR なのに飯が美味い！ 1 回休み。
6	順調	順調な旅が続く。課金アイテムの力は偉大。
7	エンカウト	モンスターが現れた！ HP を 1 点減らす。1 回休み。
8	トラップ	トラップだ！ PC 全員は HP を 1 点減らす。
9	負けイベント	スキップできない謎のイベント戦闘が始まる。HP を 1D6 点減らす。1 回休み。
10	ガチャチケット	モンスターの討伐ボーナスでガチャチケットを入手！ ガチャを 1 回引く。

●ガチャ提供割合表

D100	名前
1	SSR
2~4	SR
5~20	R
21~100	ハズレ



▼犠牲者

ターンの終了時に、1D100を振ります。この出目に100をかけた数だけ、その他大勢の一般人が死にます。一般人は、最初は9999人からPCの人数を引いた人数だけいます。いっぱい残っていると、セッション終了時の名誉点が増えます。

もし、一般人を守りたいと考えるのであれば、この時、犠牲になる人数1000人につき10万ドル（1000人未満は切り上げて1000人単位で数えてください）のキャッシュ消費することで、犠牲者が出なかったものとしても構いません。

▼【攻撃力】

【攻撃力】は、このシナリオでのみ使用する特殊な影響力です。他の影響力と同様に、【攻撃力】を使用した判定を行なうことができます。

なお、PCは【攻撃力】を持ちません。そのため、判定の際は、ガチャで手に入れたアイテムを使用することでのみ、判定のサイコロとすることができます（つまり、アイテムを使用しなければ、【攻撃力】の判定はできないということです。

ガチャで手に入れたアイテムの使用の仕方は資産と同様です。そのため、キャッシュで再利用することもできます（演出的には課金だと思ってください）。レアリティに対応したサイコロは、SSR：20面体サイコロ、SR：12面体サイコロ、R：10面体サイコロです。

■戦略フェイズ

「ミッション：チュートリアル」を公開し、戦略フェイズを開始します。このシナリオはタイムアタック型です。

▼ミッション：チュートリアル

・ミッション開始

街の外に出ると、NPCが話しかけてくる。無視はできない。ガチャ等の他のメニューも今は選択できない。操作方法を覚えるために、大人しくチュートリアルを受ける必要があるらしい。

・ミッションクリア

石油王たちはゲームの遊び方を理解した。さあ、ガチャを回そう。

以降、「ガチャを引く」行動が可能となります。詳細は、「ガチャ」の項を参照してください。「ミッション：ストーリー」と、「ミッション：リアル特定」を公開し、戦略フェイズを続けます。

なお、「ミッション：ストーリー」とそのクリア後に公開される「ミッション：ラスボス」をクリアすることで、交戦フェイズへの移行が可能です。しかし、「ミッション：リアル特定」をクリアしていない場合、通常の影響力を用いた交戦フェイズではなく、【攻撃力】のみでしか交戦の出来ない交戦フェイズが発生してしまいます。この事実をPCに伝えるかは、GMが決めてください。

●ストーリー展開表

D10	概要
1	ともに旅をしてきたNPCがラスボスだと発覚する。NPCがなぜそんなことをしたかは、あなたと隣のPCが相談して決定する。
2	訪れた街の住民全員に生気がない。生気がない原因と黒幕は、その辺にいる人に決めて貰うこと。いなければ、GMが考えること。
3	なぜかアイドルデビューすることになる。アイドルをしなければならない理由は、あなた以外のPCに決めてもらうこと。
4	誰かとラスボスを倒した後の約束をする。誰とどんな約束をしたのかは、自由に考えること。
5	なぜか漁をすることになる。理由はない。
6	NPCが死んで、そのNPCの関係者の復讐劇が始まる。GMは適当なNPCを登場させ、悲劇を演出すること。
7	今までとは全然違う場所に連れていかれる。行先は最近遊んだセッションでの経験を元に決定すること。
8	ゾンビがあたりを徘徊している。陽気なNPCが現れて、何かか死亡フラグになりそうなことばかりする。
9	このままだと世界が減ることがわかる。世界が減る理由は、PC全員とGMで相談して決定すること。
10	期間限定のイベントが開催される。イベントの内容はこの表を振ったPCが考えること。



▼ミッション：ストーリー

・ミッション開始

ゲームをクリアするために、ストーリーを進めよう。ストーリーの展開は、このミッションの進行度を進めた PC が GM と相談して適当に決めてください。迷う場合は、ストーリー展開表を振るとよいでしょう。

・ミッションクリア

ラスボスは目前だ。決戦の用意をしよう。
「ミッション：ラスボス」を公開します。

▼ミッション：ラスボス

・ミッション開始

ラスボスを倒すためには、究極の武器と究極の一撃が必要だ。ここまでガチャで蓄えてきた財宝が火を吹く時だ。

・ミッションクリア

ラスボスは死んだ。所詮 SSR の前には大した敵ではない。しかし、PC たちが安心してると、真のラスボスであるこの世界の創設者（いわゆる神）が現れる。

以降、ターンを終了したタイミングで、交戦フェイズに移行することができます。

▼ミッション：リアル特定

・ミッション開始

ゲームはゲームとして、こんなふざけた真似をしたこの世界の創設者（いわゆる神）に思い知らせる必要がある。君たちは石油王、誰かの決めたルールに必ずしも従う必要はない。まずは身元の特定からだ。

・ミッションクリア

この世界の創設者（いわゆる神）の正体は、悪の石油王だった。名前と住所、勤務先も特定済みである。このゲームに PC たちが参加できたのは、あなたたちを物理的に亡き者にしようとした彼の罠だったに違いない。

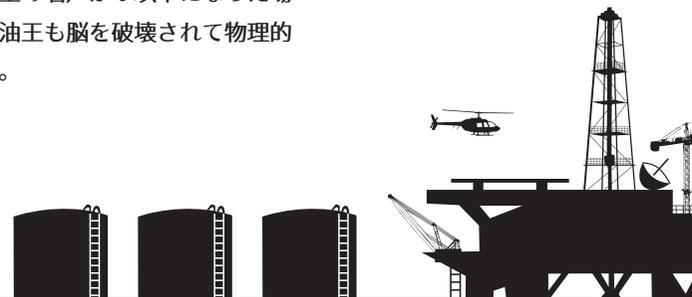
このミッションをクリアした場合、交戦フェイズで通常の影響力（6種）を使用した交戦を行なうことができます（つまり、このミッションをクリアしていない場合、通常の影響力を使用した交戦は行えないということです）。

■交戦フェイズ

このシナリオの交戦フェイズでは、「ミッション：リアル特定」をクリアしていない場合、【攻撃力】を使用した交戦のみが発生します。プロットを行なうことができず、通常の影響力を使用することはできません（オーダー等の効果を受けている場合は別です）。

「ミッション：リアル特定」をクリアすることで、通常通りの交戦を行なうことが可能です。この場合も、PC が望むようでしたら、【攻撃力】を使用した交戦を行なっても構いません。

【攻撃力】を使用した交戦では、PC は名声の代わりに HP が減少します。HP が 0 になった場合、戦略フェイズと同様に死ぬこととなります。ただし、悪の石油王には HP はありませんので、通常通り名声が減少します。まず無いとは思いますが、【攻撃力】を使用した交戦で悪の石油王の名声が 0 以下になった場合、悪の石油王も脳を破壊されて物理的に死にます。



【攻撃力】を用いて対決によるジャッジを行なう必要がある場合は、相手の持っている最高レアリティのアイテムを参照し、難易度を決定してください。

SSRであれば10、SRであれば8、Rであれば6となります。

▼この世界の創設者（いわゆる神）

名声：30

脅威度：14

謀略点：14

タレント：オタク

※かかったターン数から5を引いた数だけ、謀略点を増減させてもよい。

・影響力

【経済力】S / 対抗力6

【政治力】B / 対抗力4

【軍事力】B / 対抗力4

【情報力】S / 対抗力6

【開発力】A / 対抗力5

【人間力】B / 対抗力4

・オーダー

《廃課金》、《産業スパイ》、《賄賂》

・資産

〈プライベートジェット〉、〈秘書〉、〈コマーシャル〉×2、〈スーパーハッカー〉、〈番組〉、〈映画〉、〈インターネット〉、〈発電所〉

・アイテム

SSRのアイテム：PC人数と同じ数

SRのアイテム：PC人数の2倍の数

Rのアイテム：PC人数の3倍の数

※ PCが3人の場合、脅威度と謀略点を2点ずつ、名声を5点減少させる。【情報力】をAにする。《発電所》を削除する。

■結末フェイズ

PCたちは、無事にゲームの世界から脱出します。ついでに、PCたちを抹殺しようとした悪の石油王の社会的地位も失墜し、ゲームの開発元は倒産しました（PCたちが買収したことにも構いません）。

■アフタープレイ

基準となるターン数は5ターンです。「シナリオの目的を達成した」では、5からかかったターン数を引いた数+5点の名誉点を獲得します。これに加えて、残った一般人の数を2000で割った数（端数は切り上げ）の名誉点を追加で獲得します。

なお、ガチャで手に入れたアイテムを固定資産にすることは構いませんが、殆ど意味はないので、やめたほうがいいと思います。

■補足

▼名前決定表

次のページに、名前決定表があります。コピーして、名前を書き込んでおくと良いでしょう。必ずしもこの表を使わず、自作をしてしまっても構いません。もしくは、他のTRPGルールブックの表を流用するのも良いでしょう。データのな意味は全くないので、自由に運用して構いません。

▼資産カード

アイテムの名前を書き込むための空白の資産カードが記載されています。コピーして、名前を書き込んで使ってください（資産と違ってデータの量は多くないので、カードではなくチップやメモ等で代用してもいいかと思います）。



● アイテム名前決定表 (SSR)

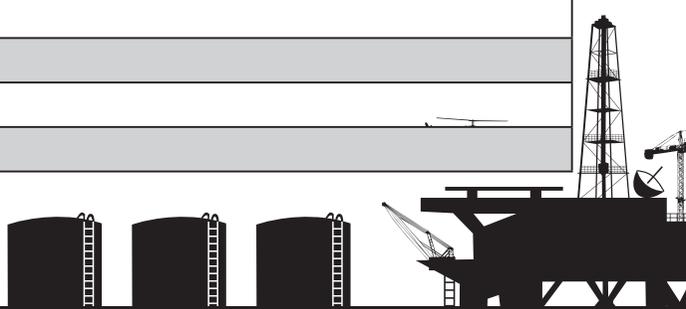
D10 名前	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

● アイテム名前決定表 (SR)

D10 名前	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

● アイテム名前決定表 (R)

D10 名前	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	



チュートリアル

概要：チュートリアルを開始するよ！

影響力：【政治力】

難易度：4

目標値：2

進行度：0 ⇒

ストーリー

概要：超感動巨編。全米が泣いた。詳細はGMに確認してください。

影響力：【攻撃力】

難易度：8

目標値：6

進行度：0 ⇒

ラスボス

概要：ついにラスボスの元までたどり着いた。最強の一撃を叩き込もう！

影響力：【攻撃力】

難易度：20

目標値：1

進行度：0 ⇒

リアル特定

概要：住所や名前などを特定して炎上させよう。目には目を、ネットにはネット。

影響力：【情報力】

難易度：6

目標値：4

進行度：0 ⇒

SSR：

条件：なし **コスト 3**

解説：

特殊効果：
【攻撃力】で判定を行なう時に使用。影響力ボーナスとして20面体サイコロを振ることができる。

	経	政	軍	情	開	人
影響力ボーナス	-	-	-	-	-	-
対抗力修正	-	-	-	-	-	-

SR：

条件：なし **コスト 2**

解説：

特殊効果：
【攻撃力】で判定を行なう時に使用。影響力ボーナスとして12面体サイコロを振ることができる。

	経	政	軍	情	開	人
影響力ボーナス	-	-	-	-	-	-
対抗力修正	-	-	-	-	-	-

R：

条件：なし **コスト 1**

解説：

特殊効果：
【攻撃力】で判定を行なう時に使用。影響力ボーナスとして10面体サイコロを振ることができる。

	経	政	軍	情	開	人
影響力ボーナス	-	-	-	-	-	-
対抗力修正	-	-	-	-	-	-

R：

条件：なし **コスト 1**

解説：

特殊効果：
【攻撃力】で判定を行なう時に使用。影響力ボーナスとして10面体サイコロを振ることができる。

	経	政	軍	情	開	人
影響力ボーナス	-	-	-	-	-	-
対抗力修正	-	-	-	-	-	-

R：

条件：なし **コスト 1**

解説：

特殊効果：
【攻撃力】で判定を行なう時に使用。影響力ボーナスとして10面体サイコロを振ることができる。

	経	政	軍	情	開	人
影響力ボーナス	-	-	-	-	-	-
対抗力修正	-	-	-	-	-	-

