

2006年度ラガドーン・タバーン名大祭企画用『シナリオ』案 (from 安武裕和)

- これらはいくまで「案」です。他のシナリオや世界観との整合性を考えた上で、適宜変更して下さい。  
(「使えない」と思ったら、執行部の判断でシナリオ案自体を却下して頂いて構いません)
- シナリオの難易度については、仮に四段階で分けてみました。
- 買い物の際のお金のやりとり等については、まだ相場が分からないので、割愛しました。
- 黒鬚戦闘の際の戦闘力(一度に刺せる本数)の規準も未定のようなので、後で適宜に調整して下さい。  
(昔は、各PC、NPCごとに「戦闘力」が設定され、そこにアイテムで更に補強することが可能でした)
- クリア時には、依頼人のNPCが「クリア証(?)」を渡す、という形よろしいでしょうか?  
(以下は、その形式を前提として書いています。出口の作業を円滑化するにはコレが一番かと)

タイトル：十字架の忘れ物 (初級)	カードアイテム：十字架 NPC：宣教師、保安官
宣教師 (依頼人)：「先日の礼拝の際に、誰かが十字架を落としていってしまったようなので、 落とし主を探して、届けてきて欲しい」 (→「十字架」を受け取る) →保安官：「ああ、それは私のです。ありがとうございます」 (→宣教師に報告してクリア証を貰う)	

☆非情にシンプルですが、「保安官」がNPCだということに気付かない人もいますので、  
初級としては意外に難しいかも (誰か他のNPCが誘導してやった方がいいかもしれません)。

タイトル：アンケート収集 (初級)	実物アイテム：アンケート用紙 (メモ用紙) NPC：市長+数人
市長 (依頼人)：「市政に対しての要望を、住人達から集めてきてほしい」 (アンケート用紙を渡す) →全NPC：アンケート用紙を渡されたら、何でもいから市長への要望を書いて、サインする (→5人分集めれば市長がクリア証を渡す/NPCではなく、PCに書いてもらっても良い)	

☆基本的に誰でもいいから五人に頼めばクリアになります。初心者には会話の練習としても良いでしょう。  
この逆パターンで、市長以外が「市長の出す〇〇条例への反対署名を集めてくれ」と頼むのもアリかと。

タイトル：訪問販売 (初級)	カードアイテム：ダンベル、壺、タンス、健康食品 NPC：雑貨屋+数人
雑貨屋 (依頼人)：「売れ残った商品を売り払って、お金を稼いできてくれ」 →ダンベル、壺、タンス、健康食品を渡す →他のNPCやPCと交渉して物品を売り払い、金を雑貨屋に渡せば、クリア証を得る (いくらで買うかは、各NPCがその場のノリで判断して良い)	

☆これは、商品のバリエーションを色々変えれば、様々なパターンのシナリオに出来ると思います。  
ちなみに、上記は「PC間での物品の売買も可能」という前提で書いてますが、執行部の判断として、  
禁止した方が良くと思うのであればそれに従います (個人的には、認めた方が面白いと思いますが)。

タイトル：新メニューのサンドイッチ (初級)	カードアイテム：食材7~8種類 NPC：酒場主、雑貨屋
酒場主 (依頼人)：「新メニューのサンドイッチに使いそうな食材を三種類、買ってきてくれ」 →雑貨屋：「食材ですか? では、お好きなものをどうぞ」 (→どれか三つを選択して購入) →酒場主：美味しそうか不味そうかを独断で判断した上でリアクションを取りつつ、 クリア証を渡す (どの三つを持ってきても、シナリオとしてはクリアとなる)。 ※クリア証を渡す直前に、実際に黒板に「新メニュー」として記入すると良いかも。	

☆食材の種類を沢山作るのは、プレイヤーに「自分の好みの食材を選ぶ」という楽しみを与えるためです。  
同様に、「私の研究に役立つような本を~」(学者)、「建築用の道具を~」(棟梁)といった形で、  
「複数選択肢の中から選んで購入」というパターンのシナリオを作ることは出来ると思います。

タイトル：風土病の治療薬（中級）	カードアイテム：アムフォテリシンB、キニーネ、 プログアニル NPC：鉱山監督、雑貨屋、学者
<p>鉱山監督（依頼人）：「最近、風土病で仲間が次々と倒れてる。薬を買ってきてくれ」（お金を渡す）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・雑貨屋：「風土病の薬なら三種類あります」（アムフォテリシンB、キニーネ、プログアニルを提示）</li> <li>・学者：「鉱山で流行っている風土病？ ああ、それならアムフォテリシンBが良いでしょうね」</li> </ul> <p>A：アムフォテリシンBを持ってきた場合→鉱山監督：「ありがとう。助かった」（クリア証を渡す） B：その他を持ってきた場合→鉱山監督：「ダメだ、この薬では効かない」</p>	

☆サンドイッチのシナリオと似ていますが、これは正解が一つしかありません（故に中級）。  
ちなみに、学者がこれらの知識に詳しいということは、雑貨屋や鉱山では教えてくれません。  
このような「誘導無しに自分で『次に話を聞くNPC』を探さねばならないポイント」の数が、  
シナリオの難易度を定める上で重要な要素となります。  
（これを、雑貨屋店主が「学者さんなら詳しいかも」と教えてくれるのなら、初級扱いで良いかと）  
なお、雑貨屋で商品を見て、勘で正解を選んで鉱山に持って行ってもクリアになります。

タイトル：水車小屋の修理（中級）	カードアイテム：水車の設計図、修理道具 実物アイテム：知恵の輪 NPC：酒場主、棟梁、雑貨屋
<p>酒場主（依頼人）：「店の裏の水車小屋の調子が悪いので、修理するために棟梁を連れてきてほしい」 →棟梁：「俺は今、手が離せないので、設計図を渡す。修理道具は自分でどこかで入手してくれ」 →雑貨屋：（「修理道具が欲しい」→）「ああ、はいはい。ありますよ」（→購入） →酒場主：設計図と修理道具を持って来たら、知恵の輪を渡す（→解けたらクリア証を渡す）</p>	

☆棟梁→雑貨屋への誘導はないですが、普通は雑貨屋に向かうと思うので、さほど難しくはありません。  
その代わりに難易度調整として、最後に「知恵の輪」を入れてみました。  
個人的には、このように実物アイテムを用いるのは、企画を盛り上げる上でアリだと思います。  
（他に、小ピースのジグソーパズル、電動魚釣りゲーム、各種カード類などを使うのも良いかと）

タイトル：バット精製（上級）	カードアイテム：スギ、ヒノキ、ケヤキ、 ホワイトアッシュ、バット NPC：市長、雑貨屋、学者、棟梁、宣教師
<p>市長（依頼人）：「最近、息子がハマっているbaseballという新種の競技に必要な『バット』が欲しい」 →雑貨屋：（「バットが欲しい」→）「今、品切です。丈夫な木材があれば、職人に発注出来ますが」 →学者：（バットについての質問→）「確か、ホワイトアッシュという木材が良いらしいですよ」 →棟梁：（「丈夫な木材が欲しい」→）「スギとヒノキとケヤキがあるが、どれがいい？」 （「ホワイトアッシュはあるか」→）「うちでは扱ってない。教会の裏に一本ある」 →宣教師：（丈夫な木材orホワイトアッシュについての質問→）「う～ん、心当たりないですね」 （「裏の木が欲しい」→）「ああ、これですか。では、寄進をお願いします」 →雑貨屋：（木材を持参→）「では、今から発注してきます。しばらくお待ち下さい」 A、スギorヒノキorケヤキの場合→「すみません、この材料ではダメなようです」 B、ホワイトアッシュの場合→バット入手（→市長に渡せばクリア証を貰える）</p>	

☆雑貨屋、学者、棟梁は、どの順番で聞いても問題ありません。  
「棟梁→宣教師」の部分以外には誘導がないので、一応「上級」に区分しておきましたが、  
実質的には「中級のちょっと上」くらいです。

タイトル：丈夫な作業着（上級）	カードアイテム：ジーンズ NPC：鉱山監督、雑貨屋、棟梁、酒場主、宣教師
<p>鉱山監督（依頼人）：「鉱山での採掘に適した丈夫な作業着が欲しい」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「丈夫な作業着」に関して質問された場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>・雑貨屋：「今、鉱山の人達が着ている作業着以上の服は、私のところにはないですねえ」</li> <li>・棟梁：「そういえば、隣町の衣服店が新素材の作業着を開発したらしいな。俺達は持ってないが」</li> <li>・上記以外：「衣服の類いだったら、雑貨屋が詳しいんじゃないかな」</li> </ul> </li> <li>・「隣町の衣服店」に関して質問された場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>・酒場主：「確か、店主はリーバイとかいう元・流れの職人で、宣教師の昔の友人だという話ですよ」</li> <li>・上記以外（含・宣教師）：「隣町のことは、さすがによく分らんなあ」</li> </ul> </li> </ul> <p>☆宣教師：（「リーバイの店」について質問した場合）</p> <p>「ほう、あのリーバイが、今は隣町で店を開いているんですか。それは知らなかった。そういえば、大分前に『試作品』と言って、妙な服を送ってきてましたね。あまりにも不格好だったので、奥に閉まっておいたのですが（と言いながら、「ジーンズ」を見せる→）「もしよかったら、差し上げます」</p> <p>→鉱山監督：（「ジーンズ」を渡す→）「これはいい。ぜひ使わせてもらおうよ」（クリア証を与える）</p>	

☆「棟梁」と「酒場」の二箇所、（直前の「誘導」無しで）情報を得なければならず、しかもその二つがあまり必然性のない場所なので、とりあえず「上級」扱いにしておきました。

タイトル：線路建設（上級）	カードアイテム：「ダイナマイトの設計図」 「ダイナマイト」「鉄」 NPC：棟梁、鉱山監督、雑貨屋、酒場主、学者
<p>棟梁（依頼人）：「今、鉄道用の線路を建築中なのだが、鉄が足りないので、暢達してきてくれ」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・「鉄が欲しい」と言った場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>・鉱山監督：「悪いが、ここ最近はこの辺の鉱山から採掘される鉄も底を尽きかけているんだよ」</li> <li>・雑貨屋：「鉄ですか。そういえば最近、鉄製品全般がちょっと値上がりしてますね」</li> <li>・酒場主：「町の西方には未開拓の鉱脈がある、という噂を聞いたことがあります」</li> </ul> </li> <li>・「西方の未開拓の鉱脈」について <ul style="list-style-type: none"> <li>・鉱山監督：「あそこは地形的にも地質的にも掘るのが難しいんだ。よほど強い爆薬があれば別だが」</li> </ul> </li> <li>・「爆薬」について <ul style="list-style-type: none"> <li>・雑貨屋：「最近、北欧で新型爆薬が開発されたらしいですが、さすがにまだ私も持ってません。設計図さえあれば、職人に頼んで作成してもらえそうなのですが」</li> <li>・学者：「実は先日、北欧で開発された新型爆薬の設計図を入手したんですよ。残念ながら、私の持つ機材では作成することは出来ないのですが、もし良かったらどうぞ」（→「ダイナマイトの設計図」を入手）</li> </ul> </li> </ul> <p>☆雑貨屋：（「ダイナマイトの設計図」を渡す）</p> <p>→「ああ、これがあれば作れると思います」（→「ダイナマイト」入手）</p> <p>→鉱山監督：（「ダイナマイト」を渡す→）「これなら、掘れそうだ」（→「鉄」入手）</p> <p>→棟梁：（→「鉄」を渡す）「ありがとう。非常に助かった」（クリア証を与える）</p>	

☆「爆薬」に関しては、雑貨屋と学者のどちらに先に行っても問題無いです。おそらく一番難しいのは最初の「酒場主」から情報を得ることですね。それ以外はスムーズに進むかと。

タイトル：ギャングの総帥（最上級）	カードアイテム：バントライン・スペシャル、密書 NPC：初期リストに書いてあった人、全員
-------------------	---

<p>保安官：「この町に、この周辺地域を仕切るギャングのボスが潜伏しているらしい。探してくれ」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>「ギャングのボス」について質問した場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>棟梁：「バントライン・スペシャルという特殊な拳銃を愛用しているらしい」</li> <li>鉦山監督：「仲間に聞いた噂によると、背中にドクロの刺青があるらしい」</li> <li>酒場主：「昔、一度遠目に見たことがあるのだが、風貌は〇〇だった」 (↑〇〇には、酒場主と正反対の外見的特徴を入れる。例：大柄、痩せ形、短髪、etc.)</li> <li>上記以外：「そんな危険な奴が本当にこの町にいるのか？」</li> </ul> </li> <li>「背中を見せてくれ」と言った場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>全員「いや、さすがにココで服を脱ぐ訳には……………」</li> </ul> </li> <li>「背中にドクロの刺青のある男」について質問した場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>宣教師：「市長と雑貨屋は、以前に教会で洗礼入浴したことがあるが、その時には刺青はなかった」</li> <li>雑貨屋：「以前、学者と宣教師が服を注文した時に背中を見たが、刺青はなかった」</li> <li>酒場：「そういえば、棟梁の背中にはそんなような模様があったような……………」</li> <li>棟梁：「俺の背中には火傷の跡があるが、別にこれは刺青じゃないぞ」</li> <li>上記以外：「うーん、心当たりはないなあ」</li> </ul> </li> <li>「バントライン・スペシャル」について質問した場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>雑貨屋：「市長と酒場主が持ってる、という噂は聞いたことがあります。私も欲しいんですけどね」</li> <li>市長：「ああ、それなら私が持ってるぞ。これは世界に五挺しか存在しない名品だ」</li> <li>酒場主：「市長が持ってましたね。もしかしたら、雑貨屋店主も持ってるかもしれませんが」 (「あなたも持ってるのでは？」→)「いえいえ、私は銃はからっきしダメなんで」</li> <li>上記以外：「さあ。他人が持ってる銃の名前までは知らんなあ」</li> </ul> </li> <li>「酒場主について、何か悪い噂等を知らないか？」と聞かれた場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>学者：「そういえば、こないだ酒場に忘れ物をして取りに戻った時に、 隅のカウンターの下でコソコソと怪し気な男達と物品のやりとりしていたのを見ました」</li> <li>上記以外：「あの人はいい人だと思いますよ。値段も良心的だし」</li> </ul> </li> <li>「お前がギャングのボスカ！」と言われた場合 <ul style="list-style-type: none"> <li>全員：「馬鹿なことを言わないで下さい。何を証拠にそんなコトを」</li> </ul> </li> </ul> <p>☆酒場で隅のカウンターの下を調べる</p> <p>→「バントライン・スペシャル」と「密書（次の集会の日時などが記載）」を発見</p> <p>→酒場主：「それを発見されたとあっては、生かしてはおけん。お前にその銃は使いこなせまい」</p> <p>→戦闘（黒ヒゲ）開始</p> <p>(バントライン・スペシャルの効果により、PCは一度に三本刺せる ※酒場主は一本)</p> <p>A：プレイヤーが勝利した場合</p> <p>→酒場主：「くっ、ここまでか。まあいい。すぐに保釈金払って帰ってきてやるさ」</p> <p>→酒場主を保安官に引き渡し、クリア証を受け取る</p> <p>B：酒場主が勝利した場合</p> <p>→酒場主：「今度生まれ変わったら、裏の世界には首つっこまないことだな」</p> <p>→酒場主がゲームオーバー証を渡す</p>
--

☆最上級の推理シナリオの例として考えてみました（名大祭企画としては、この辺が限界かと）。このシナリオのポイントは、一般的に情報源としてプレイヤーが一番頼りにする酒場主が実は犯人で、彼が偽情報を流すことによってプレイヤーの推理を混乱させる、ということです。しかし、逆に言えば、もし早い段階で「酒場主が怪しい」とヤマを張って、「酒場主について～」を宣教師に聞いてしまえば、いきなり事件の真相に近付くことが出来ます。とはいえ、全編通して「誘導」が殆どなく、新情報が入る度に全NPCに質問をする必要があるため、上記の全ての情報を得るにはかなり時間がかかるので、プレイヤーにとっては相当厄介なシナリオです。なお、似たような推理モノのシナリオが並存する場合は、NPCが混乱する可能性があるため要注意。（まあ、その場合はこっちを没にしてくれれば良いです）

ちなみに、「バントライン・スペシャル」とは、ワイアット・アープが使っていたと言われる拳銃です。