

サンプルシナリオ③

可能性の翼 ~Probability Wing~

シナリオスペック

PL人数：2~3人

想定プレイ時間：4~5時間（PC作成にかかる時間を含む）

推奨消費経験点：0点（初期作成）

ハンドアウト（共通）

説明：キミたちは、フェアリーテイルに通うプリンセスだ。キミたちの友人である夢見坂ありすは、漫画家を夢見る少女だ。

そんな彼女が突然、「漫画書くの辞めようかな」と語った。どうやら、何かを悩んでいる様子だった。

友人として、キミたちは彼女の悩みごとを解決したいと思っている。

NPC情報「夢見坂ありす」

少し地味で垢抜けないところがあるものの、顔立ちの良い美少女。

フェアリーテイルの学生で、もともとはドレスコードデザイン科に通っている。

少女漫画を読むのが好きで、自らも少女漫画を描く漫画家になることが夢。

母親とふたり暮らしの母子家庭。母親は会社を経営しており、ありすは社長令嬢にあたる。

シナリオクリア条件

終幕パートにおける「夢見坂ありすの選択」の解決

推奨サンプルキャラクター

PC①：紺碧のシンデレラ（『PW』P52）

PC②：翠緑のマッチ売り（『PW』P54）

PC③：深紅の赤頭巾（『PW』P58）

今回予告

少女が見る夢は、大空を飛ぶ翼。

少女が目指す未来は、雲の上の蒼穹。

少女の影が、少女を否定し、

彼女は自身の未来も信じられなくなる。

そんな少女の運命を、君たちは変えられるだろうか。

武装少女RPGプリンセスウイング
『可能性の翼 - Probability Wing -』

今、その想いが翼へと変わる。

プリプレイ

セッションの当日に参加するメンバーがそろったら、まずはシナリオを遊ぶための準備を行ないます。詳細は、『PW』P106を参照してください。

『PW』の解説

『PW』をはじめ遊ぶPLがいる場合、GMは最初に『PW』がどのようなゲームなのかを解説しましょう。

GM：『武装少女RPGプリンセスウイング』は、近未来の学園都市を舞台に、武装兵器“ドレスコード”を扱うことのできる“プリンセス”となって人類の敵である“ヴォイド”と戦うゲームです。

シナリオ情報の提示

GMはPLにシナリオ情報を公開してください。シナリオ情報は、[シナリオスペック]、[今回予告]、[ハンドアウト]、[シナリオクリア条件]の4つで構成されています。

[シナリオスペック]は、シナリオで想定しているPLの人数やシナリオの必要時間、そしてPCの[推奨消費経験点]（『PW』P154）が書かれています。

[今回予告]は、これから遊ぶシナリオがどのような雰囲気

の内容であるかを伝えるものです。

[ハンドアウト]は、シナリオに参加するPCの立場や背景などが指定されています。

[シナリオクリア条件]は、そのシナリオがクリアとなる条件です。

PCの準備

開示された[今回予告]と[ハンドアウト]を踏まえて、PLは、PCを準備することになります。GMはPLに1枚ずつ[キャラクターシート]を配ってください。PCの作成方法にはクイックスタート（『PW』P50）とコンストラクション（『PW』P78）の2種類があります。PLが『PW』を初めて遊ぶ場合には、クイックスタートをおすすめします。

シート類の準備

GMはPLに1枚ずつ[レコードシート]を配ってください。[レコードシート]が配られたPLは、セッション情報、[HP]と[TP]、〈ウイングドライブ〉、[コネクション]をそれぞれ各項目に記入してください。各項目の詳しい説明については、『PW』P107を参照してください。

また、GMは[セッションシート]を1枚用意します。[セッ

ションシート]には、セッション情報とPC情報を各項目に記入します。各項目の詳細は、『PW』P107を参照してください。

自己紹介

シート類の記入が終わったら、GMとPLの自己紹介を行いません。PLは自分自身とPCの自己紹介をそれぞれ行ってください。自己紹介の順番は[セッションシート]に書かれた[PC番号]の順で行なってください。

PCの自己紹介では、PCの名前、[ライフタグ]と[パーソナルフレーバー]、〈プリンセスコア〉と〈武装〉などについて[キャラクターシート]の項目をそれぞれ読み上げると良いでしょう。

導入パート

導入パートでは、[PCの日常]と[物語のはじまり]を順番に演出していきます。

PCの日常

[PCの日常]では、PCごとに日常の演出を行いません。詳しい演出の流れについては、『PW』P108を参照してください。すべてのPCが日常の演出を終えたら、[物語のはじまり]へと移っていきます。

物語のはじまり

[物語のはじまり]では、描写1でPCの登場しない場面を演出したあと、描写2でPCと夢見坂ありすの会話を描写し、描写3でPCたちが調査を行なうことになる流れを描写していきます。

描写1は、PCが登場しない場面となります。夢見坂ありすは母親に連れられたパーティでひとりの少年に声をかけられます。しかし、その少年はクインヴォイドのマーリン(『PW』P46)であり、彼は夢見坂ありすに“悪夢を見せるペンダント”を手渡します。GMは、描写をPLに伝わるようにゆっくりと読み上げてください。

描写2は、PCたちと夢見坂ありすが登場する場面です。夢見坂ありすは、自分の書いた少女漫画をPCたちに見せ、感想を求めます。彼女は密かに漫画家を目指しており、雑誌に作品を投稿しようとしていることを話します。GMは、描写をPLに伝わるようにゆっくり読み上げてください。

描写3は、PCたちと夢見坂ありすが登場する場面です。描写2から一週間くらいが経った頃、夢見坂ありすは元気をなくしている様子でした。GMは描写を読み上げ、PCたちが夢見坂ありすと会話する場面を演出した後、夢見坂ありすの異変について調査をする流れを演出するよう誘導してください。

手札と山札の準備

最後に、GMは手札と山札の準備を行ないます。GMは、トランプ1組を用意し、その中からジョーカーを2枚抜いたあと、残ったカードの束をシャッフルして山札を作ります。そして、その山札から、PL人数がふたりのときは9枚、PL人数が3人のときは12枚のカードを引き、裏側で手札としてください。

GMが手札を用意したら、ジョーカーを山札に戻してシャッフルします。PLは山札から7枚のカードを引き、表側で手札としてください。

山札と手札の準備が終わったら、[プリプレイ]は終了となります。次の[導入パート]から、シナリオを進行してください。詳しいシナリオの進行方法については、『PW』P108を参照してください。

描写1

夢見坂ありすは、母親に連れられて、企業の重役や芸能人など上流階級の人間が集まるパーティに来ていた。

ありすが賑やかなパーティ会場から抜けだし、夜風に当たっていると、ひとりの少年がありすに声をかける。

少年は、少し会話をした後、ありすにペンダントを手渡した。

少年は、ペンダントを手渡すと、ありすに見えないところで、不気味な笑みを浮かべた。

台詞(マーリン)

「はじめまして。夢見坂ありすさん」

「ボクは、マーリンって言います。子役タレントをさせていただけます」

「こういった場所で、年齢が近い人と話せるの嬉しくて……」

「突然で困らせちゃうかもしれないんですが、もしよかったら、このペンダント、受け取ってくれないですか?」

「人から貰ったものなんですが、こういうの苦手で……ありすさんなら、似合いそうって思ったので」

台詞(夢見坂ありす)

「……あなたは?」

「あ……テレビで見たことあるかも……!」

「私もです。疲れちゃいますよね。こういうパーティって」

「わ……嬉しい……! いいんですか?」

描写2

君たちは、とある日のフェアリーテイルにて、夢見坂ありすと話をしていた。

夢見坂ありすは、黒髪ロングストレートで、顔立ちが良く、美少女という言葉が似合う女の子だ。

そんなありすが、君たちに向かってとある物を得意げに見せてきた。

それは、ありすが描いたという少女漫画だった。

絵はとても上手く、話は少し粗い部分もあるものの、十分

に読み応えがあり、多くの人が面白いと感じるであろう作品だ。

台詞（夢見坂ありす）

「ね！ みんなに見てほしいものがあるんだ！」
 「これ、私が描いたんだよ！」
 「実はね、今まで恥ずかしくて言えなかったんだけど……」
 「私、漫画家になりたいって夢があるの！」
 「今度ね、“ガルコミ”っていう漫画雑誌で、新人コミック大賞っていうのがあってね」
 「はじめてだけど、投稿してみようって思ったんだ」
 「だから、みんなか読んだ感想教えて欲しくて……」
 「コピーとってあるから、もしよかったら、読んでくれないかな……！」

描写 3

それから1週間くらい経ったある日のこと。

夢見坂ありすは少し元気がなさそうな様子だった。

眼の下にクマができていたり、溜息をついていたり、いつも元気な彼女には似つかないちょっと不安な様子が表に出ていた。

そんな彼女が、君たちとお昼ごはんを食べながら話をしてる最中、ぼつりと呟いた。

台詞（夢見坂ありす）

「私漫画なんて描いてていいのかな……」
 「実は、もうちょっと現実見た方がいんじゃないかなって思っちゃって」
 「私、漫画描くの辞めようかな……」
 「ごめん、変なこと言っちゃった」
 「ちょっと、最近悪い夢ばっか見ててさ……」
 「ううん、なんでもない！ あ、私次授業だからもう行くね！」

調査パート

調査パートでは、PCたちが夢見坂ありすの悩みや異常などについて調査を行なっていきます。

情報項目

「夢見坂ありすの溜息」 必要タグ数(PC人数-1)

判明する情報

夢見坂ありすは、小学生のころから漫画家になりたいという夢を持っている。

しかし、彼女の母親は、将来、自分の会社の地位をありすに引き継ぎたいと考えている。

そのため、母親はありすが漫画家になりたいという夢を持っていることに強く反対しており、それがありすにとってストレスになっている。

獲得タグ

#母親との衝突

「夢見坂ありすが見た悪夢」 必要タグ数(PC人数-1)

判明する情報

夢見坂ありすは、近頃、「漫画家になろうとして成功できなかった未来の自分が自分を責め立てる」という内容の悪夢を毎日見ている。

その悪夢は、ありすにとってとてもショックな内容で、夢というだけで片付けられないほどに彼女の精神を蝕んでいる。

彼女がこの夢を見るようになったのは、1週間ほど前に企業パーティに出席した日からだ。そのとき、彼女は人からペンダントを貰ったらしい。

獲得タグ

#謎のペンダント

インターロード

インターロードでは、シナリオの流れの確認や振り返りなどを行ないます。

また、PLはインターロードで手札の交換を行なうことができます。詳しくは、『PW』P122を参照してください。

戦闘パート

戦闘パートでは、[カタストロフ]と[プリンセスの出撃]を順番に演出していきます。

カタストロフ

カタストロフでは、クインヴォイドのマーリンが、夢見坂ありすを洗脳する事件が起こります。ここでの描写は、PCが登場できない場面となります。GMは、PLに伝わるよう、

描写をゆっくり読み上げてください。

描写 1

夢見坂ありすは、夕暮れ、ひとりで家へと帰る道を歩いていた。そこに、ひとりの少年が現れる。彼女が少年に目を向けた瞬間、少年の姿は、“夢見坂ありす”そっくりな姿へと変貌する。

彼女は、手に分厚い原稿を持っており、それを1枚1枚くしゃくしゃに握りしめて、床に叩きつける。

台詞（マーリン）

「ねえ……どうして、ママの言う通りにしないの？」
「……なんで、叶いもしない夢を追いかけてるの？」
「自分が才能ないことなんてもうわかってるでしょ？」
「ねえ、そんな夢、早く捨ててよ」
「こんなにいっぱい描いたって、どうせ誰にも読んでもらえないのね……」

台詞（夢見坂ありす）

「やめて!!」
「そんな言葉聞きたくない!!」
「いやあああああああああ!!」

描写 2

夢見坂ありすが泣き崩れると、目の前の“夢見坂ありす”にそっくりな少女は口を歪ませほくそ笑む。

そして、少年の姿に姿を戻すと、懐から銃のような道具を取り出し、夢見坂ありすに向ける。

道具から発射されたエネルギーが、夢見坂ありすの身体を包み込むと、ありすはふわりと宙に浮き、その身体をさらに包み込むように、巨大な二足歩行型の狼のような姿をしたヴォイドが出現する。

台詞（マーリン）

「あははっ……！ こんなに簡単に闇のプレシャスエネルギーが溢れるなんて……」
「やっぱり、人間の“心”って脆くて、簡単だ」
「早速、その闇のプレシャスエネルギー、使わせてもらうよ」
「次元転移装置起動！ マーリンの名のもとに、今ここに顕現せよ！ 我が眷族、偽装の神獣-ディズガイズ・ヴォイドー!!」

プリンセスの出撃

【プリンセスの出撃】では、出現したヴォイドとPCたちが対峙します。描写1は、PCがまだ登場していないシーンです。GMはPLに状況が伝わるようゆっくりと読み上げてください。描写2では、夢見坂ありすやマーリンの台詞を読み上げながら、PCとの掛け合いを行なわせましょう。そして、掛け合いや演出がひと段落した時点で、【戦闘】の開始を宣言してください。

描写 1

君たちは、美空市内に巨大ヴォイドが出現したのを見かけ、それぞれその場所へと向かう。

巨大ヴォイドは、白い前足から爪状のビーム兵器を展開し、無差別に街を破壊し始めている。

巨大なヴォイドの機体の中から、夢見坂ありすの叫び声が聞こえてくる。

また、ヴォイドの上空に、身長の高い少年のシルエットのようなホログラムが現れる。

少年は、夢見坂ありすの感情を煽るように言葉をぶつける。

台詞（夢見坂ありす）

「ぜんぶ、ぜんぶ、消えてなくなっちゃえ!!」

台詞（マーリン）

「……へえ、そっちの才能はあるんだね、キミ」
「なら、その感情のままに暴れてみせなよ」
「どうせキミの作品なんて誰にも見てもらえないんだ」
「でも、ここがキミの一番輝ける居場所だよ。夢見坂ありす」
「さあ、一緒に世界を破壊しようか」

描写 2

巨大ヴォイドの前に、君たちは現れる。
君たちに向かって、少年、そして夢見坂ありすが語りかける。

台詞（マーリン）

「やあ、プリンセス。君たちを待っていたよ」
「このヴォイドは、“夢見坂ありす”に関係性のある君たちを倒すことで、さらに強い個体へと完成する」
「このヴォイドの次なる進化へのための、踏み台になってもらうよ」

台詞（夢見坂ありす）

「どうせみんなも、私のこと下手だって笑ってたんでしょ!!」
「私なんか漫画家になれないって、夢を叶えられないって、馬鹿にしてたんでしょ!!」
「もう私のことなんかほっといてよ!!」

PCたちの台詞を演出し、プレシャス・オンを行なった後、【ディズガイズ・ヴォイド×1】、【アサルトルプス×(PC人数)】との戦闘に入ってください。

このとき、プレシャス・オンの演出を行なうことで、カードを1枚山札から引くことができます。詳しくは『PW』P112を参照してください。

アサルトルプス

モブエネミー

タイプ：ビースト

HP：15

TP：0

SS値：5

移動値：3

※このエネミーは緊急回避できない。

武装（装備箇所／種別／威力／射程／回避コスト）

全：タックル（自動取得／A／5／1／1）

この武装は、自身の手札1枚を捨てて使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。

♣：ビームクロー（ライト／A／8／1／2）

自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。

♠：ビームクロー（レフト／A／8／1／2）

自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。

♡：ブーストリンカー（トップス／A／－／－／－）

自分は、山札から2枚手札に加える。

◇：エネルギーリンカー（ボトムス／A／－／－／－）

味方ひとりの【HP】を7点回復する。

全身白色の狼型中型ヴォイド。全長3mほどで、四足歩行で移動する。光刃を展開する鉤爪で、積極的に攻撃を仕掛けてくる。

ディズガイズ・ヴォイド

偽装の神獣(アクティブフォルム)

ボスエネミー

タイプ: ヒースト

HP: 80 (120)

TP: 20 (30)

SS値: 5 (5)

移動値: 2 (2)

※ () 内はPC人数 3人のとき

※このエネミーは巨大キャラクターである。

特技 (消費TP)

セカンダリーオプザダフトリズン(3)

好きな数字をひとつ選ぶ。自分は、捨て札置き場にあるその数字のカードをすべて手札に加える。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。

アルカディアスマグナ(3)

敵全員はカードを1枚引く。1ターンの間、味方全員が使用する武装の威力すべてに+3する。

ヴァイオレンスロア(3)

敵全員は次の緊急回避に必要なコストがすべて+1される。

ダークドライブ (タイミング)

インベリアルレイド(アクションフェイス)

このアクションフェイスで武装攻撃を行なう代わりに、山札から3枚を表にし、そのスートに合う武装を順番に使用する。また、この効果でジョーカーが表向きになった場合、自分は〈カオティックムーン〉を使用する。

エンドオブノクターン(戦闘不能時)

自分は戦闘不能になったとき、その戦闘不能を解除し、[HP]を20点回復して復活する。(PC3人の場合追加)

武装 (装備箇所/種別/威力/射程/回避コスト)

全:タックル(自動取得/A/5/1/1)

この武装は、自身の手札1枚を捨てて使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。

JK:カオティックムーン(自動取得/A/10/1~∞/回避不能)

ジョーカー1枚を提出して使用する。この武装による武装攻撃は、射程範囲内に存在するキャラクターのうち、好きな数を対象として選択する。この武装による武装攻撃において、敵はダメージを軽減できない。この武装はほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能である。

◆:パニシングクロー(ライト/A/10/1~2/2)

この武装による武装攻撃に対して、緊急回避を行った対象は、緊急回避の直後に5点のダメージを受ける。

◆:エクスキュートブレイド(レフト/A/12/1~3/2)

この武装による武装攻撃でダメージを受けた対象は、1ターンの間、緊急回避に必要な回避コストがすべて+1される。

◇:メタモルフォーゼ(トップス/A/-/-/-)

この武装を使用したとき、自分はカードを2枚引く。その後、自分はバリエーション①へと武装を変更する。ただし、自分の現在の武装がバリエーション①の場合、自分は元の武装に戻る。この武装は1アクションフェイスに1回まで使用可能である。

◇:サマーソルトテイル(ボトムス/A/7/1~2/2)

この武装による武装攻撃で対象がダメージを受けた場合、この武装攻撃の終了後、自分は好きな手札を1枚提出し、そのスートにあった武装を使用して武装攻撃を行なうことができる。その武装攻撃の後、もし追加で武装攻撃を行なう場合は、この武装を使用した数字と同じ数字を提出すること。

全身黒色の狼型巨大ヴォイド。全長10mほどで、四足歩行で移動する。さまざまな武装を内蔵しており、瞬時に換装を行ないながら変幻自在なスタイルで戦闘することができる。

ディズガイズ・ヴォイド

偽装の神獣(ブラストフォルム)

ボスエネミー

タイプ: ヒースト

HP: 80 (120)

TP: 20 (30)

SS値: 5 (5)

移動値: 2 (2)

※ () 内はPC人数 3人のとき

※このエネミーは巨大キャラクターである。

※このデータは偽装の神獣のバリエーション①である。

特技 (消費TP)

セカンダリーオプザダフトリズン(3)

好きな数字をひとつ選ぶ。自分は、捨て札置き場にあるその数字のカードをすべて手札に加える。この特技は1シナリオに1回まで使用可能である。

アルカディアスマグナ(3)

敵全員はカードを1枚引く。1ターンの間、味方全員が使用する武装の威力すべてに+3する。

ヴァイオレンスロア(3)

敵全員は次の緊急回避に必要なコストがすべて+1される。

ダークドライブ (タイミング)

インベリアルレイド(アクションフェイス)

このアクションフェイスで武装攻撃を行なう代わりに、山札から3枚を表にし、そのスートに合う武装を順番に使用する。また、この効果でジョーカーが表向きになった場合、自分は〈カオティックムーン〉を使用する。

エンドオブノクターン(戦闘不能時)

自分は戦闘不能になったとき、その戦闘不能を解除し、[HP]を20点回復して復活する。(PC3人の場合追加)

武装 (装備箇所/種別/威力/射程/回避コスト)

全:タックル(自動取得/A/5/1/1)

この武装は、自身の手札1枚を捨てて使用できる。自分は、対象決定直前に【移動値】を1として移動を行なうことができる。

JK:カオティックムーン(自動取得/A/10/1~∞/回避不能)

ジョーカー1枚を提出して使用する。この武装による武装攻撃は、射程範囲内に存在するキャラクターのうち、好きな数を対象として選択する。この武装による武装攻撃において、敵はダメージを軽減できない。この武装はほかの武装と組み合わせて使用できない。1シナリオに1回まで使用可能である。

◆:ハイパーガトリング(ライト/A/15/4~5/3)

この武装による武装攻撃のダメージ計算時、この武装攻撃の対象は好きな枚数の手札を捨てることができる。そうした場合、[対象がこの武装の効果で捨てた枚数×5]点だけ対象が受けるダメージを減らす。

◆:ジャッジメントシューター(レフト/A/9/3~5/2)

自分はこの武装による武装攻撃の終了時、この武装をもう一度だけ使用して武装攻撃を行なう。この効果は1ラウンドに2回まで発動させることができる。

◇:メタモルフォーゼ(トップス/A/-/-/-)

この武装を使用したとき、自分はカードを2枚引く。その後、自分はバリエーション①へと武装を変更する。ただし、自分の現在の武装がバリエーション①の場合、自分は元の武装に戻る。この武装は1アクションフェイスに1回まで使用可能である。

◇:ギガウォールビット(ボトムス/A/6/4~5/2)

この武装攻撃の終了後から、次の自分のアクションフェイスを迎えるまで、自分が受ける武装攻撃によるダメージをすべて3点軽減する。

ディズガイズ・ヴォイドの遠距離戦闘スタイル。内蔵されたガトリングガンやビーム兵器を身体表面に露出させるように変形した姿。

戦闘について

戦闘開始時、ディスクサイズ・ヴォイドは、d8、d7、e8、e7の2×2マスに配置してください。アサルトルプスは、c7、f7、g7（PC3人の場合）に配置してください。

ディスクサイズ・ヴォイドは、同じ数字のカード2～3枚を使って、【HP】の高いPCに連続攻撃を行なってください。[ボトムス]の〈サマーソルトテイル〉を組み合わせれば、さらに追加で[武装攻撃]を行なうことができます。手札が少なくなったときは、〈特技〉の〈セカンダリーオブザダフトプリズン〉や、〈ダークドライブ〉の〈インペリアルレイド〉を使用してください。

また、[トップス]の〈メタモルフォーゼ〉を使用すれば、遠距離で戦闘が行なえるプラストフォルム(バリエーション①)に換装することができます。敵に距離を取られた場合は、こちらの武装セットを使用し、攻撃の手を休めないようにして

ください。

アサルトルプスは、[トップス]の〈ブーストリンカー〉や[ボトムス]の〈エネルギーリンカー〉を積極的に使用します。手札の枚数を増やしたり、ディスクサイズ・ヴォイドの【HP】を回復させたりしつつ、同じ数字があれば〈ビームダガー〉を使用して、【HP】の現在値がもっとも高いPCを優先的に攻撃してください。

この戦闘では、敵全員を戦闘不能にすることで、戦闘に勝利します。戦闘に勝利した場合、PCは以下のシナリオタグを獲得します。

獲得タグ

#無限の可能性

終幕パート

終幕パートでは、[プレシャスエイド]と[物語の終幕]を順番に演出していきます。

プレシャスエイド

[プレシャスエイド]では、PCが夢見坂ありすに対し、プレシャスエイドを行ないます。

ヴォイドを倒しても、夢見坂ありすの心が元に戻ったわけではありません。そのため、PCがありすの心を闇から救い出す必要があるのです。そうしなければ、ありすの心が闇に侵されたまま、入院することになるか、最悪の場合死に至ることになります。

本シナリオの[プレシャスエイド]の演出例としては、夢見坂ありすの『漫画を描きたい』という気持ちを強く想起させる言葉をかけたり、自分の可能性を自分で否定しないよう説得したりすることなどがあげられます。

そのほかでも、PLが思いついた演出をGMはできる限り採用し、取り入れてください。

詳しいプレシャスエイドの流れについては、『PW』P113を参照してください。

描写 1

戦闘が終わると、光に包まれて、夢見坂ありすの身体が解放される。

彼女はしばらく意識を失った後、目を覚まし、君たちに語り掛ける。

台詞 (夢見坂ありす)

「……う……うん……」
「あれ……私どうしたんだっけ……」
「なんか、また変な夢を見ちゃった気がするなあ……」
「ねえみんな、私、漫画家になるの、やっぱり辞めた方がいいのかなあ……」

ダークハート

「夢見坂ありすの選択」 必要タグ数(PC人数)

物語の終幕

[物語の終幕]では、シナリオの後日談を演出していきます。PCたちの活躍により、夢見坂ありすは、漫画を描くことを諦めず、母親にちゃんと自分の気持ちを伝える覚悟を持つようになります。

描写 1

後日、君たちは、とある日のフェアリーテイルにて、夢見坂ありすと話をしていた。

ありすは、君たちに向かってとある雑誌を得意げに見せてきた。

台詞 (夢見坂ありす)

「ねえ、みんな見て！」
「この前私がみんなに見てもらった漫画なんだけど……」
「入選になったんだよ！ ……っていっても、一番下の賞なんだけどね……」
「まだ、お母さんはあんまり納得はしてくれないけど……でも、私描くのやめないから！」
「だから、また、私の作品、これからも、みんなに見てもらってもいいかな？」

終幕パートが終わったら、セッションを終了し、[アフタープレイ]（『PW』P114）に移ってください。