

タイトル	
舞台となる街の名	

シナリオ概要 (→本書p70参照)

ある日、霊肉が発見される。そして、街では――

――という超常事件が発生していた。

法則障害

①:

②:

③:

④:

登場NPC

ボス:

NPC1:

NPC2:

NPC3:

情報内容

情報①: ボスの神名

情報②: ボスの外見

情報③: ボスの目的

情報④: 法則障害の場所

情報⑤: ボスの場所

戦闘 (→本書p82参照)

[本編: 戦闘 / 出現NPC / 戦闘配置]

[本編: 最終戦闘 / 出現NPC / 戦闘配置]

[ボス]

ハンドアウトと導入 (→本書p★★参照) 各シーンのイベント (→本書p★★参照)

PC①:	
PC②:	
PC③:	
PC④:	
PC⑤:	

STセッション進行

シナリオ導入 (→本書p66)

指定した [ハンドアウト] と同じアルファベットの [シナリオ導入] をPC①→PC②→PC③→PC④→PC⑤の順に行う。すべて終了したら、シナリオ本編に移る。

シナリオ本編 (→本書p66)

シーンA [本編: 戦闘]

シーンプレイヤー: PC①

GMがあらかじめ指定した [戦闘地帯] で、[出現NPC] と戦う。戦闘終了時、[素材] 獲得、[霊紋] 回復、[感情] 取得を行い、その後 [本編: 合流] へ。

シーンB [本編: 合流]

シーンプレイヤー: PC②

各PCは全員 [登場]。このシーンにて自動的に合流する。シーン終了時、[感情] 取得を行い、その後、[本編: 情報収集] へ。

シーンC [本編: 情報収集]

シーンプレイヤー: PC③→PC④→PC⑤→PC①→PC②

PC③からスタートして、各PCそれぞれに [本編: 情報収集] のシーンを行う。GMは各シーンにおいて、あらかじめ指定した [イベント]、あるいはランダムで発生させた [イベント] を処理し、各シーンで [情報] と [感情] を取得させる。

PCがすべての [情報] を取得後、シーンは [本編: 法則障害] へ。

シーンD [本編: 法則障害]

シーンプレイヤー: PC④ (不在時PC①)

GMがあらかじめ指定した (導入やイベントで追加された分も含む) [法則障害] をすべて処理 (→基本p67)。その後、各PCは [感情] 取得を行い、[本編: 最終戦闘] へ。

シーンE [本編: 最終戦闘]

シーンプレイヤー: PC⑤ (不在時PC②)

GMがあらかじめ指定した [戦闘地帯] で、[ボス] および [出現NPC] と戦う。戦闘終了時、[素材] 獲得、[霊紋] 回復、[感情] 取得を行い、その後、[シナリオ終了] へ。

各キャラクター名および位置等

テーブル

メモ・その他