TRPG 天下布戯の シナリオを使うにあたり

2010/01/31 最終更新

▼権利について

公共の目に触れるものとして、なるべく問題が起きないように小難しく書いているが、普通に遊んでいただくにあたって関係があるのは、「コンベンションでの使用」「ネタバレについて」くらいであろう。

▼シナリオの権利について

を、上の二つに注意して斜め読みすれば、大まかに言いたいことはつかめてもらえると思う。ニューロもめんどうだなあ。

■権利について

▼ゲームの権利について

天下布武のシナリオ及びサマリーなどは有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ（2010/01/31 現在、略称 F.E.A.R.社）が権利を持っている。

『トーキョーNOVA The Detonation』（著：鈴吹太郎/F.E.A.R.）
『ダブルクロス The 3rd Edition』（著：矢野俊作/F.E.A.R.）
という TRPG を使用するために存在します。

よって、作中にて使われる用語、及びデータのほとんどは F.E.A.R.社が権利を保有しています。

以上より、当サイト「TRPG 天下布戯」では、F.E.A.R.社によるシナリオの撤去要請があれば、可能な限り早く掲載物を撤去します。

また同時に、天下布戯の掲載物は、F.E.A.R.社の利益を損なわないよう配慮するように心がけていることを明記します。

▼シナリオの権利について

TRPG 天下布戯において掲載されているシナリオについて言及する。
(<http://tenkahugi.iaigiri.com/>)

天下布戯において配布されるシナリオに掲載されている全ての文章及び図画は、思想又は感情を創作的に表現した著作物に該当するもので、著作権上の保護を受けています。権利者は久世です。

シナリオの使用（個人使用を目的とした、複写や複製）に際して、許諾申請や金銭のやり取りは一切発生しないと明言する。

ただし、以下の条件に当てはまる場合は、相談の上改めて対応を決めるものとする。

1. 上記以外の複写、複製、再配布など、著作権を侵害する行為
 2. シナリオを私的利用以外の目的で利用する行為
 3. シナリオをコンベンション等で使用する行為
 4. その他、常識的に許可が必要であると考えられる行為
- 1と2については、言うまでもないことだと思っている。

3については、事前に報告を行う事をお願いする。

加えて、天下布戯のシナリオはインターネット上で配布され、遊ばれる事を前提としていることから、シナリオのネタバレをネット上などで行う事は極力避けてもらえるようお願いする。もしも遊んだレポートなどを公開する場合は、一言「天下布戯のシナリオである」旨を明示するか、当サイトへのリンクを添えてほしい。

なお、当然だが TRPG という遊びを行っている以上、シナリオというものは RL によって状況に応じて改編される。もし、当シナリオで対応できない状況が起きた場合など、教えていただければ嬉しい。今後のシナリオ作りに生かしたいと思っている。

これらシナリオの内容はフィクションであり、実在する、もしくは歴史上の人物、団体、致命などとは一切関係がありません。また、これらシナリオは特定の思想、信条、宗教などを擁護、あるいは非難する目的をもって書かれたものではありません。

これらシナリオには暴力シーンや、犯罪にあたる行為が表現されています。このような行為を行う事は、現実では刑法によって厳重に処罰されます。絶対にマネをしないでください。

また、一部グロテスクな表現がある事をあらかじめお詫びいたします。

なお、最新のウィルスチェックソフトなどを導入し、感染拡大などがないように留意していますが、ダウンロード・使用に際しては自己責任でお願いします。

▼素材の権利について

天下布戯のシナリオで使用している、キャラクターイラスト以外の素材は、すべて鶺鴒とお様からお借りしている。（2010/01/31 現在、活動拠点：<http://www.pixiv.net/member.php?id=563072>）

この場を借りて、改めて感謝をいたします。

なお、これら素材は同人シナリオ『聖痕戦争』（著：NOIS 様）によって使用されたものを、権利者である鶺鴒様に許可をいただいて使用させてもらっています。

▼イラストの権利について

イラストは、寄稿していただいた方々がそれぞれ著作権を所持している。詳しくは各シナリオ末尾に記載している

▼Special Thanks
をご覧ください。

■アドバイス

●シナリオについて

◆参考としてのシナリオ

このシナリオはあくまで「参考」である。セッションというのは参加者のプレイスタイルや相性などにより、大きく内容を変えることは承知の通りである。よって、シナリオデータにおけるプレイ時間や、シナリオ内における各キャストへのイベントの割り振り、戦闘におけるバランスなどは、あくまで参考であると留意していただきたい。

これは満足度の高いセッションを行うために重要な要素であると考え、RLは事前に本シナリオを読み込み、柔軟な対応を行う事を心がけていただきたい。

◆シナリオにおける矛盾

進行を行う上で、正規のルールや表現、歴史などと矛盾が発生する場が存在するだろう。シナリオ制作者はあくまで1ファンにすぎない事を忘れず、適宜必要なだけ、RL判断という絶対基準を適用しての対応をお願いしたい。

ついでに、もし手間でなければシナリオ制作責任者である久世にご一報いただければ、それを修正したいと思っている。

◆使用するルールブックについて

各シナリオには、求められるデータやギミックを把握するためのサブリメントや追加データの出典が記されている。しかし、それらがなくても最低限の進行に支障がでない構成にはなっているはずだ。

これは、サブリメントなどを使わなくてもよいという意味ではなく、マスターの事前準備を楽にするための処置である。

可能な限り、必要と明記されたサブリメント（基本のTNDはすでに所持しているだろう）は購入（中古では版元に利益として届かないため推奨しない）し、必要部分を一読してからセッションに臨んでもらいたい。

このシナリオを作成した久世はF.E.A.R.社及び、NOVAデザイナー 鈴吹太郎氏を応援している。

だってそうしないと次の版で遊べないじゃないか！

◆プレイ人数が推定以上の場合

各シナリオには推定人数があり、それ以上やそれ以下はあまり推奨されない。しかし、どうしても推定人数以上の人数で遊ぶ場合、枠の存在しないキャストのプレイヤーには、「活躍できる場所が少ないこと」「マスターからのアクションが少ないこと」を事前に了承してもらうこと。

◆キャストの持ち込み

キャストの持ち込みが行われる場合は、以下の部分について話を聞きながらそのキャストを確認すること。「活躍する予定の場面(カット進行、情報収集、他者の補助など)」「瞬間最高達成値」「平均達成値」「このシナリオにそのキャストで参加する理由」「(導入を説明し)この導入でモチベーションを確保できるキャストかどうか」が焦点となる。

◆プレイ報告について

久世によって公開されるシナリオは、最低一度はテストプレイを経たものである。だが、言いかえれば一度しかプレイされずに世に出ている可能性もある。

そのため、「想定外」や「ミス」は少なからず存在する。それについては制作責任者である久世に連絡を行っていただきたい。

●プレプレアクトについて

◆～募集前

参加者を募集する前に、シナリオを一読しておく事をお勧めする。アクト開始前に時間を取ってシナリオを読み込んでおく事はルーラーの義務である。

◆～三日前

アクトを始める前に、可能ならば数日前に（三日ほど前くらいには決まっていると良いだろう）参加する枠を決定し、キャストのイメージを組み立てておいてもらう事を推奨する。

また、時間があるようならば、「戦闘で活躍するキャスト」「情報収集で活躍するキャスト」「他人を援護するキャスト」など、いかなる場面で活躍するキャストかを相談しておく事を推奨する。

なお、経験点制限のない天下布武のシナリオにおいて「万能」のキャストを作成することは不可能ではないが、他のキャストの出番を削るため、あまり理想的ではないだろう。

しかし、それでも経験点制限を各シナリオに設けていないのは「経験点＝強さ」ではないというNOVAのスタイルを尊重しているためである。RLはキャストをよく見て判断してほしい。

◆～前日

以下の表を参考にシートを準備すること。

なお、PL人数「+1」は、予備やGM用である。

#のついているシートは、RL判断において使用を制限することで、準備する枚数を減らすことができる。参加者とよく相談してほしい。

ほとんどのシートはプレイヤーでも準備することが可能だが、*のシートについてはRLであるキミしか用意できないぞ。

準備口	*シナリオ	1部
準備口	*ハンドアウト	PL人数+1
準備口	プロファイルシート	PL人数+1
準備口	レコードシート	PL人数+1
準備口	アクトシート	PL人数+1
準備口	#トループシート	PL人数+1
準備口	#エニグマシート	PL人数+1
準備口	#義体作成シート	PL人数+1

■プレアクト

まず、ハンドアウトを配布すること。そして、アクトトレーラーとハンドアウトを読み上げた後に、キャストの作成を行おう。

シナリオ開始前に自己紹介を行う際、事前にキーを尋ねておいた上で「□□枠の方、キーは●●ですね？ 自己紹介をお願いします」と言いながらキーカードを配布すること。これで配布忘れを防げる。

一通り自己紹介が終わってから、再度アクトトレーラーを読み上げる。この時点で、アクトコネの渡し忘れ、PSのメモ忘れがないかを確認しておくことよ。

▼魔法の呪文

RLの自己紹介を行った後、以下の呪文をプレイヤーの目を見ながら言う事で、セッションの成功率は上がると信じられる。

「今日も一日、楽しむ心を大切に遊びましょう！」

■最後に

僕はTRPGが好きだ。だから、もっとたくさん回数を遊びたいし、多くの人と楽しみたいと思っている。それを実現する手段として、天下布武（天下に戯れをしらしめる）という場所を用意した。TRPGを好きな人が増えれば、上の願いも叶うからだ。

「誰もが使えるシナリオ」を作ることは大変で、サイトの維持も手間である。だが、もしこの努力で誰かがTRPGを好きになってくれたら、それが僕にとっての最高の報酬だと思う。 2010年1月30日 久世