このセクションでは、統括者がどのようなシナリオを想定しているかを述べています。シナリオづくりに困ったときだけ見るようにしてください。

シナリオのタネ

次のような種類を考えています。

- ・アカデミーのイベントでのトラブル

だいたいイベントなんて完璧に上手くいくはずが無いのです。ドタバタコメディになるかもしれないし、アカデミーの存続の危機が迫るシリアスな展開になったり……するのかなあ。

- ・生徒間のトラブル

窃盗の濡れ衣とか。痴情のもつれの解決だったりしてね。上手く解決しないと……

- ・クレモナ市民の依頼が流れてくる

危険区域から帰ってこない人とか捜索したり、失せもの探しをしたり。

- ・クレモナ市議会からの要請

なんか魔装具があるらしいから回収して～というものなど。

- ・襲撃

戦闘好き、戦略シュミレーション好きな方へ。GMの処理量は大丈夫なんだろうか。

- ・クレモナ市で起こる事件

ぐっすり寝てらんないしね。

- ・教師の気まぐれ

実際が一番多いんだろうなあ。

抜き打ちテストとかね。

and more!

敵 NPC の能力

あんまり敵が強すぎてもしらせるし、弱くてもなんだかなあ、というSKA。

PC達の能力を鑑みつつ、結局あんまり反映せず。

統括者的には他の世界より弱いくらいの戦闘が良いと思っています。

もし虚獣を作るなら、チャートを参考にしても良いですし、百鬼夜翔の妖力を持たせても良いでしょうね。彼らの受動防御と防護点は生来のもの(「頑強」的な)としたほうが楽です。《貫く刃》

効かなくなるし。

魔生物はベーシックの動物をルールブックに従って修正して作ってください。外見はルナルが参考になると思います。

アリーナ戦だったりしたら、ガチでいくなら PC 人数 = NPC 人数で PT バランスを良くしてかかるべし、ただし NPC の能力と PC の能力がほぼ同じの場合。NPC をどのくらい強くするかが腕の見せ所。

最初は、弱い虚獣や魔生物相手が良いと思います。管理楽で。